

교육부 고시 제2022-33호 [별책 2]

초등학교 교육과정

교육부 고시 제2022-33호

초·중등교육법 제23조제2항, 제48조 및 국가교육위원회법 부칙 제4조에 의거하여 초·중등학교 교육과정을 다음과 같이 고시한다.

2022년 12월 22일

교육부 장관

1. 초·중등학교 교육과정 총론은 【별책 1】과 같다.
2. 초등학교 교육과정은 【별책 2】와 같다.
3. 중학교 교육과정은 【별책 3】과 같다.
4. 고등학교 교육과정은 【별책 4】와 같다.
5. 국어과 교육과정은 【별책 5】와 같다.
6. 도덕과 교육과정은 【별책 6】과 같다.
7. 사회과 교육과정은 【별책 7】과 같다.
8. 수학과 교육과정은 【별책 8】과 같다.
9. 과학과 교육과정은 【별책 9】와 같다.
10. 실과(기술·가정)/정보과 교육과정은 【별책 10】과 같다.
11. 체육과 교육과정은 【별책 11】과 같다.
12. 음악과 교육과정은 【별책 12】와 같다.
13. 미술과 교육과정은 【별책 13】과 같다.
14. 영어과 교육과정은 【별책 14】와 같다.
15. 바른 생활, 슬기로운 생활, 즐거운 생활 교육과정은 【별책 15】와 같다.
16. 제2외국어과 교육과정은 【별책 16】과 같다.
17. 한문과 교육과정은 【별책 17】과 같다.
18. 중학교 선택 교과 교육과정은 【별책 18】과 같다.
19. 고등학교 교양 교과 교육과정은 【별책 19】와 같다.
20. 과학 계열 선택 과목 교육과정은 【별책 20】과 같다.
21. 체육 계열 선택 과목 교육과정은 【별책 21】과 같다.
22. 예술 계열 선택 과목(연극 과목 포함) 교육과정은 【별책 22】와 같다.

23. 전문 교과 교육과정은 【별책 23~39】와 같다.
24. 창의적 체험활동 교육과정은 【별책 40】과 같다.
25. 한국어 교육과정 【별책 41】과 같다.

부 칙

1. 이 교육과정은 학교급별, 학년별로 다음과 같이 시행한다.
 - 가. 2024년 3월 1일 : 초등학교 1, 2학년
 - 나. 2025년 3월 1일 : 초등학교 3, 4학년, 중학교 1학년, 고등학교 1학년
 - 다. 2026년 3월 1일 : 초등학교 5, 6학년, 중학교 2학년, 고등학교 2학년
 - 라. 2027년 3월 1일 : 중학교 3학년, 고등학교 3학년
2. 다만, 한국어 교육과정 【별책 41】은 교육부 고시 제2017-131호에 따른다.
3. 교육부 고시 제2015-74호(2015.09.23.), 교육부 고시 제2015-80호(2015.12.01.), 교육부 고시 제2017-108호(2017.01.06.), 교육부 고시 제2017-131호(2017.09.29.), 교육부 고시 제2018-150호(2018.04.19.), 교육부 고시 제2018-162호(2018.7.27.), 교육부 고시 제2019-211호(2019.12.27.), 교육부 고시 제2020-225호(2020.04.14.), 교육부 고시 제2020-236호(2020.09.11.), 교육부 고시 제2020-248호(2020.12.31.), 교육부 고시 제2022-2호(2022.01.17.)의 초·중등학교 교육과정은 2027년 2월 28일로 폐지한다.
4. 「훈령·예규 등의 발령 및 관리에 관한 규정」(대통령훈령 제431호, 2021.2.5.)에 따라 이 고시 발령 후의 법령이나 현실 여건의 변화 등을 검토하여 이 고시의 폐지, 개정 등의 조치를 하여야 하는 기한은 2027년 2월 28일까지로 한다.

<참고>

초·중등학교 교육과정 개정 고시의 전문은 교육부 홈페이지와 국가교육과정정보센터에 게재되어 있습니다.

※ 교육부 홈페이지(www.moe.go.kr)>법령 정보>입법·행정 예고

※ 국가교육과정정보센터(ncic.re.kr)>교육과정 자료실>교육과정 원문 및 해설서

교육과정의 성격

이 교육과정은 초·중등교육법 제23조제2항에 의거하여 고시한 것으로, 초·중등학교의 교육 목적을 달성하기 위해 초·중등학교에서 운영하여야 할 학교 교육과정의 공통적이고 일반적인 기준을 국가 수준에서 제시한 것이다.

이 교육과정 기준의 성격은 다음과 같다.

- 가. 국가 수준의 공통성을 바탕으로 지역, 학교, 개인 수준의 다양성을 추구할 수 있도록 학교 교육과정의 기준과 내용에 관한 기본사항을 제시한다.
- 나. 학교 교육과정이 학생을 중심에 두고 주도성과 자율성, 창의성의 신장 등 학습자 성장을 지원할 수 있도록 교육과정의 기준과 내용을 제시한다.
- 다. 학교의 전반적인 교육 체제를 교육과정 중심으로 운영할 수 있도록 교육과정의 기준과 내용을 제시한다.
- 라. 학교 교육과정이 추구하는 교육 목적의 실현을 위해 학교와 시·도 교육청, 지역사회, 학생·학부모·교원이 함께 협력적으로 참여하는 데 필요한 사항을 제시한다.
- 마. 학교 교육의 질적 수준을 국가와 시·도 교육청, 학교 수준에서 관리하고 개선하기 위해 기반으로 삼아야 할 교육과정의 기준과 내용을 제시한다.

일러두기

초등학교 교육과정은 아래의 문서 목차를 기준으로 작성되었으며,
목차 및 주요 용어의 의미에 대한 해설을 참고하여 교육활동에 활용하시기 바랍니다.

교육과정 설계의 개요

- 교과(목) 교육과정의 설계 방향에 대한 개괄적인 소개
- 교과(목)와 총론의 연계성, 교육과정 구성 요소(영역, 핵심 아이디어, 내용 요소 등) 간의 관계, 교과 역량 등 설명

1. 성격 및 목표

성 격 교과(목) 교육의 필요성 및 역할 설명

목 표 교과(목) 학습을 통해 기르고자 하는 능력과 학습의 도달점을
총괄 목표와 세부 목표로 구분하여 제시

2. 내용 체계 및 성취기준

내용 체계 학습 내용의 범위와 수준을 나타냄

- **영역**: 교과(목)의 성격에 따라 기반 학문의 하위 영역이나 학습 내용을 구성하는 일차 조직자
- **핵심 아이디어**: 영역을 아우르면서 해당 영역의 학습을 통해 일반화할 수 있는 내용을 핵심적으로 진술한 것. 이는 해당 영역 학습의 초점을 부여하여 깊이 있는 학습을 가능하게 하는 토대가 됨
- **내용 요소**: 교과(목)에서 배워야 할 필수 학습 내용
 - **지식·이해**: 교과(목) 및 학년(군)별로 해당 영역에서 알고 이해해야 할 내용
 - **과정·기능**: 교과 고유의 사고 및 탐구 과정 또는 기능
 - **가치·태도**: 교과 활동을 통해 기를 수 있는 고유한 가치와 태도

성취기준 영역별 내용 요소(지식·이해, 과정·기능, 가치·태도)를 학습한 결과 학생이 궁극적으로 할 수 있거나 할 수 있기를 기대하는 도달점

- **성취기준 해설**: 해당 성취기준의 설정 취지 및 의미, 학습 의도 등 설명
- **성취기준 적용 시 고려 사항**: 영역 고유의 성격을 고려하여 특별히 강조하거나 중요하게 다루어야 할 교수·학습 및 평가의 주안점, 총론의 주요 사항과 해당 영역의 학습과의 연계 등 설명

3. 교수·학습 및 평가

- 교수·학습**
- **교수·학습의 방향**: 교과(목)의 목표를 달성하기 위한 교수·학습의 원칙과 중점 제시
 - **교수·학습 방법**: 교수·학습의 방향에 따라 교과(목) 수업에서 활용할 수 있는 교수·학습 방법이나 유의 사항 제시

평 가

- **평가의 방향**: 교과(목)의 목표를 달성하고 학습을 지원하기 위한 평가의 원칙과 중점 제시

- **평가 방법**: 평가의 방향에 따라 교과(목)의 평가에서 활용할 수 있는 평가 방법이나 유의 사항 제시

차 례



● 초 · 중등학교 교육과정 총론	1
● 바른 생활	47
● 슬기로운 생활	63
● 즐거운 생활	79
● 국어	95
● 사회	145
● 도덕	189
● 수학	207
● 과학	247
● 실과	291
● 체육	317
● 음악	357
● 미술	381
● 영어	403
● 창의적 체험활동	495



초 · 중등학교 교육과정
총 론

I. 교육과정 구성의 방향

이 장에서는 국가 교육과정의 개정 배경과 중점을 설명하고, 이 교육과정으로 교육을 받는 사람이 갖출 것으로 기대하는 모습과 중점적으로 기르고자 하는 핵심역량 및 교육 목표를 제시한다.

- ‘교육과정 구성의 중점’에서는 교육과정 개정의 주요 배경과 이에 따른 개정 중점을 제시한다.
- ‘추구하는 인간상’은 초·중등 교육을 통해 학생들이 갖출 것으로 기대하는 특성을 나타낸 것으로, 교육의 본질과 방향을 제시하는 기능을 한다.
- ‘핵심역량’은 추구하는 인간상을 구현하기 위해 학교 교육의 전 과정을 통해 중점적으로 기르고자 하는 능력이다.
- ‘학교급별 교육 목표’는 추구하는 인간상과 핵심역량을 바탕으로 초·중·고등학교별로 달성하기를 기대하는 교육 목표이다.

1. 교육과정 구성의 중점

우리나라 초·중등학교 교육과정은 사회 변화와 시대적 요구를 반영하여 지속적으로 개정되고 발전해 왔다. 우리 사회는 새로운 변화와 도전에 직면해 있으며, 이에 대응하기 위해 교육과정을 개정할 필요성이 제기되었다. 교육과정의 변화를 요청하는 주요 배경은 다음과 같다.

첫째, 인공지능 기술 발전에 따른 디지털 전환, 감염병 대유행 및 기후·생태환경 변화, 인구 구조 변화 등에 의해 사회의 불확실성이 증가하고 있다.

둘째, 사회의 복잡성과 다양성이 확대되고 사회적 문제를 해결하기 위한 협력의 필요성이 증가함에 따라 상호 존중과 공동체 의식을 함양하는 것이 더욱 중요해지고 있다.

셋째, 학생 개개인의 특성과 진로에 맞는 학습을 지원해 주는 맞춤형 교육에 대한 요구가 증가하고 있다.

넷째, 교육과정 의사 결정 과정에 다양한 교육 주체들의 참여를 확대하고 교육과정 자율화 및 분권화를 활성화해야 한다는 요구가 높아지고 있다.

이에 그동안의 교육과정 발전 방향을 계승하면서 미래 사회를 살아갈 학생들이 주도적으로 삶을 이끌어가는 능력을 함양할 수 있도록 교육과정을 구성한다.

이 교육과정은 우리나라 교육과정이 추구해 온 교육 이념과 인간상을 바탕으로, 미래 사회가 요구하는 핵심역량을 함양하여 포용성과 창의성을 갖춘 주도적인 사람으로 성장하게 하는 데 중점을 둔다.

이를 위한 교육과정 구성의 중점은 다음과 같다.

- 가. 디지털 전환, 기후·생태환경 변화 등에 따른 미래 사회의 불확실성에 능동적으로 대응할 수 있는 능력과 자신의 삶과 학습을 스스로 이끌어가는 주도성을 함양한다.
- 나. 학생 개개인의 인격적 성장을 지원하고, 사회 구성원 모두의 행복을 위해 서로 존중하고 배려하며 협력하는 공동체 의식을 함양한다.

- 다. 모든 학생이 학습의 기초인 언어·수리·디지털 기초소양을 갖출 수 있도록 하여 학교 교육과 평생 학습에서 학습을 지속할 수 있게 한다.
- 라. 학생들이 자신의 진로와 학습을 주도적으로 설계하고, 적절한 시기에 학습할 수 있도록 학습자 맞춤형 교육과정 체제를 구축한다.
- 마. 교과 교육에서 깊이 있는 학습을 통해 역량을 함양할 수 있도록 교과 간 연계와 통합, 학생의 삶과 연계된 학습, 학습에 대한 성찰 등을 강화한다.
- 바. 다양한 학생 참여형 수업을 활성화하고, 문제 해결 및 사고의 과정을 중시하는 평가를 통해 학습의 질을 개선한다.
- 사. 교육과정 자율화·분권화를 기반으로 학교, 교사, 학부모, 시·도 교육청, 교육부 등 교육 주체들 간의 협조 체제를 구축하여 학습자의 특성과 학교 여건에 적합한 학습이 이루어질 수 있도록 한다.

2. 추구하는 인간상과 핵심역량

우리나라의 교육은 흥익인간의 이념 아래 모든 국민으로 하여금 인격을 도야하고, 자주적 생활 능력과 민주시민으로서 필요한 자질을 갖추어 인간다운 삶을 영위하고, 민주 국가의 발전과 인류 공영의 이상을 실현할 수 있도록 함을 목적으로 한다.

- 이러한 교육 이념과 교육 목적을 바탕으로, 이 교육과정이 추구하는 인간상은 다음과 같다.
- 가. 전인적 성장을 바탕으로 자아정체성을 확립하고 자신의 진로와 삶을 스스로 개척하는 자기 주도적인 사람
 - 나. 폭넓은 기초 능력을 바탕으로 진취적 발상과 도전을 통해 새로운 가치를 창출하는 창의적인 사람
 - 다. 문화적 소양과 다원적 가치에 대한 이해를 바탕으로 인류 문화를 향유하고 발전시키는 교양 있는 사람
 - 라. 공동체 의식을 바탕으로 다양성을 이해하고 서로 존중하며 세계와 소통하는 민주시민으로서 배려와 나눔, 협력을 실천하는 더불어 사는 사람

이 교육과정이 추구하는 인간상을 구현하기 위해 교과 교육과 창의적 체험활동을 포함한 학교 교육 전 과정을 통해 중점적으로 기르고자 하는 핵심역량은 다음과 같다.

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

3. 학교급별 교육 목표

가. 초등학교 교육 목표

초등학교 교육은 학생의 일상생활과 학습에 필요한 기본 습관 및 기초 능력을 기르고 바른 인성을 함양하는 데 중점을 둔다.

- 1) 자신의 소중함을 알고 건강한 생활 습관을 기르며, 풍부한 학습 경험을 통해 자신의 꿈을 키운다.
- 2) 학습과 생활에서 문제를 발견하고 해결하는 기초 능력을 기르고, 이를 새롭게 경험할 수 있는 상상력을 키운다.
- 3) 다양한 문화 활동을 즐기며 자연과 생활 속에서 아름다움과 행복을 느낄 수 있는 심성을 기른다.
- 4) 일상생활과 학습에 필요한 규칙과 질서를 지키고 서로 돋고 배려하는 태도를 기른다.

나. 중학교 교육 목표

중학교 교육은 초등학교 교육의 성과를 바탕으로, 학생의 일상생활과 학습에 필요한 기본 능력을 기르고, 바른 인성 및 민주시민의 자질을 함양하는 데 중점을 둔다.

- 1) 심신의 조화로운 발달을 바탕으로 자아존중감을 기르고, 다양한 지식과 경험을 통해 책임감을 가지고 적극적으로 삶의 방향과 진로를 탐색한다.
- 2) 학습과 생활에 필요한 기본 능력 및 문제 해결력을 바탕으로, 도전정신과 창의적 사고력을 기른다.
- 3) 자신을 둘러싼 세계에서 경험한 내용을 토대로 우리나라와 세계의 다양한 문화를 이해하고 공감하는 태도를 기른다.
- 4) 공동체 의식을 바탕으로 타인을 존중하고 서로 소통하는 민주시민의 자질과 태도를 기른다.

다. 고등학교 교육 목표

고등학교 교육은 중학교 교육의 성과를 바탕으로, 학생의 적성과 소질에 맞게 진로를 개척하며 세계와 소통하는 민주시민으로서의 자질을 함양하는 데 중점을 둔다.

- 1) 성숙한 자아의식과 인간의 존엄성에 대한 존중을 바탕으로 일의 가치를 이해하고, 자신의 진로에 맞는 지식과 기능을 익히며 평생 학습의 기본 능력을 기른다.
- 2) 다양한 분야의 지식과 경험을 융합하여 창의적으로 문제를 해결하고, 새로운 상황에 능동적으로 대처하는 능력을 기른다.
- 3) 다양한 문화에 대한 이해를 바탕으로 자신의 삶을 성찰하고 새로운 문화 창출에 기여할 수 있는 자질과 태도를 기른다.
- 4) 국가 공동체에 대한 책임감을 바탕으로 배려와 나눔을 실천하며 세계와 소통하는 민주시민으로서의 자질과 태도를 기른다.

II. 학교 교육과정 설계와 운영

이 장에서는 초·중등교육법에 근거한 국가 교육과정에 따라 학교 교육과정을 설계하고 운영할 때 지향해야 할 방향과 고려해야 할 일반적인 원칙을 제시한다.

- ‘설계의 원칙’에서는 학교 교육과정을 설계하고 운영할 때 반영해야 할 주요 원칙들과 유의 사항 및 절차 등을 안내한다.
- ‘교수·학습’에서는 학습의 일반적 원리에 근거하여 수업을 설계하고 운영할 때 고려해야 할 주요 원칙들을 제시한다.
- ‘평가’에서는 학교 교육과정 설계·운영의 맥락에서 평가가 학습자의 성장을 지원하는 데 고려해야 할 원칙과 유의사항을 제시한다.
- ‘모든 학생을 위한 교육기회의 제공’에서는 다양한 특성을 가진 학습자들이 차별을 받지 않고 적합한 교육기회를 갖게 하는 데 필요한 지원 과제를 안내한다.

1. 설계의 원칙

가. 학교는 이 교육과정을 바탕으로 학교 교육과정을 자율적으로 설계·운영하며, 학생의 특성과 학교 여건에 적합한 학습 경험을 제공한다.

- 1) 학습자의 발달 수준에 적합한 폭넓고 균형 있는 교육과정을 통해 다양한 영역의 세계를 탐색해보는 기회를 제공하고, 학습자의 전인적인 성장·발달이 가능하도록 학교 교육과정을 설계하여 운영한다.
- 2) 학생 실태와 요구, 교원 조직과 교육 시설·설비 등 학교 실태, 학부모 의견 및 지역사회 설정 등 학교의 교육 여건과 환경을 종합적으로 고려하여 학습자에게 적합한 학습 경험을 제공한다.
- 3) 학교는 학생의 필요와 요구에 따라 학교의 특성을 고려하여 다양한 교육 활동을 설계하여 운영할 수 있다.
- 4) 학교 교육 기간을 포함한 평생 학습에 필요한 기초소양과 자기주도 학습 능력을 갖출 수 있도록 지원하며 학습 격차를 줄이도록 노력한다.
- 5) 학생들의 자발적인 참여를 원칙으로 하여 학교와 시·도 교육청은 학생과 학부모의 요구에 따라 방과 후 활동 또는 방학 중 활동을 운영·지원할 수 있다.
- 6) 학교는 학교 교육과정의 효율적인 설계와 운영을 위하여 지역사회의 인적, 물적 자원을 계획적으로 활용한다.
- 7) 학교는 가정 및 지역과 연계하여 학생이 건전한 생활 태도와 행동 양식을 가지고 학습할 수 있도록 지도한다.

나. 학교 교육과정은 모든 교원이 전문성을 발휘하여 참여하는 민주적인 절차와 과정을 거쳐 설계·운영하며, 지속적인 개선을 위해 노력한다.

- 1) 교육과정의 합리적 설계와 효율적 운영을 위해 교원, 교육 전문가, 학부모 등이 참여하는 학교 교육과정 위원회를 구성·운영하며, 이 위원회는 학교장의 교육과정 운영 및 의사 결정에 관한 자문 역할을 담당한다. 단, 특성화 고등학교와 산업수요 맞춤형 고등학교의 경우에는

산업계 전문가가 참여할 수 있고, 통합교육이 이루어지는 학교의 경우에는 특수교사가 참여할 것을 권장한다.

- 2) 학교는 학습 공동체 문화를 조성하고 동학년 모임, 교과별 모임, 현장 연구, 자체 연수 등을 통해서 교사들의 교육 활동 개선이 이루어지도록 한다.
- 3) 학교는 학교 교육과정 설계·운영의 적절성과 효과성 등을 자체 평가하여 문제점과 개선점을 추출하고, 다음 학년도의 교육과정 설계·운영에 그 결과를 반영한다.

2. 교수·학습

가. 학교는 학생들이 깊이 있는 학습을 통해 핵심역량을 함양할 수 있도록 교수·학습을 설계하여 운영한다.

- 1) 단편적 지식의 암기를 지양하고 각 교과목의 핵심 아이디어를 중심으로 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도의 내용 요소를 유기적으로 연계하며 학생의 발달 단계에 따라 학습 경험의 폭과 깊이를 확장할 수 있도록 수업을 설계한다.
- 2) 교과 내 영역 간, 교과 간 내용 연계성을 고려하여 수업을 설계하고 지도함으로써 학생들이 융합적으로 사고하고 창의적으로 문제를 해결하는 능력을 함양할 수 있도록 한다.
- 3) 학습 내용을 실생활 맥락 속에서 이해하고 적용하는 기회를 제공함으로써 학교에서의 학습이 학생의 삶에 의미 있는 학습 경험이 되도록 한다.
- 4) 학생이 여러 교과의 고유한 탐구 방법을 익히고 자신의 학습 과정과 학습 전략을 점검하며 개선하는 기회를 제공하여 스스로 탐구하고 학습할 수 있는 자기주도 학습 능력을 함양할 수 있도록 한다.
- 5) 교과의 깊이 있는 학습에 기반이 되는 언어·수리·디지털 기초소양을 모든 교과를 통해 함양할 수 있도록 수업을 설계한다.

나. 학교는 학생들이 수업에 능동적으로 참여하고 학습의 즐거움을 경험할 수 있도록 교수·학습을 설계하여 운영한다.

- 1) 학습 주제에서 다루는 탐구 질문에 관심과 호기심을 가지고 스스로 문제를 해결하는 학생 참여형 수업을 활성화하며, 토의·토론 학습을 통해 자신의 생각을 표현하는 기회를 가질 수 있도록 한다.
- 2) 실험, 실습, 관찰, 조사, 견학 등의 체험 및 탐구 활동 경험이 충분히 이루어질 수 있도록 한다.
- 3) 개별 학습 활동과 함께 소집단 협동 학습 활동을 통하여 협력적으로 문제를 해결하는 경험을 충분히 갖도록 한다.

다. 교과의 특성과 학생의 능력, 적성, 진로를 고려하여 학습 활동과 방법을 다양화하고, 학교의 여건과 학생의 특성에 따라 다양한 학습 집단을 구성하여 학생 맞춤형 수업을 활성화한다.

- 1) 학생의 선행 경험, 선행 지식, 오개념 등 학습의 출발점을 파악하고 학생의 특성을 고려하여 학습 소재, 자료, 활동을 다양화한다.
- 2) 정보통신기술 매체를 활용하여 교수·학습 방법을 다양화하고, 학생 맞춤형 학습을 위해 지능 정보기술을 활용할 수 있다.
- 3) 다문화 가정 배경, 가족 구성, 장애 유무 등 학습자의 개인적·사회문화적 배경의 다양성을 이해하고 존중하며, 이를 수업에 반영할 때 편견과 고정 관념, 차별을 야기하지 않도록 유의한다.
- 4) 학교는 학생 개개인의 학습 상황을 확인하여 학생의 학습 결손을 예방하도록 노력하며, 학습 결손이 발생한 경우 보충 학습 기회를 제공한다.

라. 교사와 학생 간, 학생과 학생 간 상호 신뢰와 협력이 가능한 유연하고 안전한 교수·학습 환경을 지원하고, 디지털 기반 학습이 가능하도록 교육공간과 환경을 조성한다.

- 1) 각 교과의 특성에 맞는 다양한 학습이 이루어질 수 있도록 교과 교실 운영을 활성화하며, 고등학교는 학점 기반 교육과정 운영을 위해 유연한 학습공간을 활용한다.
- 2) 학교는 교과용 도서 이외에 시·도 교육청이나 학교 등에서 개발한 다양한 교수·학습 자료를 활용할 수 있다.
- 3) 다양한 지능정보기술 및 도구를 활용하여 효율적인 학습을 지원할 수 있도록 디지털 학습 환경을 구축한다.

- 4) 학교는 실험 실습 및 실기 지도 과정에서 학생의 안전사고를 예방하기 위해 시설·기구, 기계, 약품, 용구 사용의 안전에 유의한다.
- 5) 특수교육 대상 학생 등 교육적 요구가 다양한 학생들을 위해 필요할 경우 의사소통 지원, 행동 지원, 보조공학 지원 등을 제공한다.

3. 평가

가. 평가는 학생 개개인의 교육 목표 도달 정도를 확인하고, 학습의 부족한 부분을 보충하며, 교수·학습의 질을 개선하는 데 주안점을 둔다.

- 1) 학교는 학생에게 평가 결과에 대한 적절한 정보를 제공하고 추수 지도를 실시하여 학생이 자신의 학습을 지속적으로 성찰하고 개선할 수 있도록 한다.
- 2) 학교와 교사는 학생 평가 결과를 활용하여 수업의 질을 지속적으로 개선한다.

나. 학교와 교사는 성취기준에 근거하여 교수·학습과 평가 활동이 일관성 있게 이루어지도록 한다.

- 1) 학습의 결과만이 아니라 결과에 이르기까지의 학습 과정을 확인하고 환류하여, 학습자의 성공적인 학습과 사고 능력 함양을 지원한다.
- 2) 학교는 학생의 인지적·정의적 측면에 대한 평가가 균형 있게 이루어질 수 있도록 하며, 학생이 자신의 학습 과정과 결과를 스스로 평가할 수 있는 기회를 제공한다.
- 3) 학교는 교과목별 성취기준과 평가기준에 따라 성취수준을 설정하여 교수·학습 및 평가 계획에 반영한다.
- 4) 학생에게 배울 기회를 주지 않은 내용과 기능은 평가하지 않는다.

다. 학교는 교과목의 성격과 학습자 특성을 고려하여 적합한 평가 방법을 활용한다.

- 1) 수행평가를 내실화하고 서술형과 논술형 평가의 비중을 확대한다.

- 2) 정의적, 기능적 측면이나 실험·실습이 중시되는 평가에서는 교과목의 성격을 고려하여 타당하고 합리적인 기준과 척도를 마련하여 평가를 실시한다.
- 3) 학교의 여건과 교육활동의 특성을 고려하여 다양한 지능정보기술을 활용함으로써 학생 맞춤형 평가를 활성화한다.
- 4) 개별 학생의 발달 수준 및 특성을 고려하여 평가 계획을 조정할 수 있으며, 특수학급 및 일반 학급에 재학하고 있는 특수교육 대상 학생을 위해 필요한 경우 평가 방법을 조정할 수 있다.
- 5) 창의적 체험활동은 내용과 특성을 고려하여 평가의 주안점을 학교에서 결정하여 평가한다.

4. 모든 학생을 위한 교육기회의 제공

- 가. 교육 활동 전반을 통하여 남녀의 역할, 학력과 직업, 장애, 종교, 이전 거주지, 인종, 민족, 언어 등에 관한 고정 관념이나 편견을 가지지 않도록 지도한다.
- 나. 학습자의 개인적 특성이나 사회·문화적 배경에 의해 교육의 기회와 학습 경험에서 부당한 차별을 받거나 소외되지 않도록 한다.
- 다. 학습 부진 학생, 특정 분야에서 탁월한 재능을 보이는 학생, 특수교육 대상 학생, 귀국 학생, 다문화 가정 학생 등이 학교에서 충실히 학습 경험을 누릴 수 있도록 필요한 지원을 한다.
- 라. 특수교육 대상 학생을 위해 특수학급을 설치·운영하는 경우, 학생의 장애 특성 및 정도를 고려하여, 이 교육과정을 조정하여 운영하거나 특수교육 교과용 도서 및 통합교육용 교수·학습 자료를 활용할 수 있다.
- 마. 다문화 가정 학생을 위한 특별 학급을 설치·운영하는 경우, 다문화 가정 학생의 한국어 능력을 고려하여 이 교육과정을 조정하여 운영하거나, 한국어 교육과정 및 교수·학습 자료를 활용할 수 있다. 한국어 교육과정은 학교의 특성, 학생·교사·학부모의 요구와 필요에 따라 주당 10시간 내외에서 운영할 수 있다.
- 바. 학교가 종교 과목을 개설할 때는 종교 이외의 과목과 함께 복수로 과목을 편성하여 학생에게 선택의 기회를 주어야 한다. 다만, 학생의 학교 선택권이 허용되는 종립 학교의 경우 학생·학부모의 동의를 얻어 단수로 개설할 수 있다.

III. 학교급별 교육과정 편성 · 운영의 기준

이 장에서는 학교 교육과정을 편성하고 운영할 때 고려해야 할 주요 기준들을 학교급별로 제시한다.

- ‘기본 사항’에서는 모든 학교급에 해당하는 학교 교육과정 편성 · 운영의 일반적인 기준을 제시한다.
- 초 · 중 · 고 학교급별 기준에서는 ‘편제와 시간(학점) 배당 기준’과 ‘교육과정 편성 · 운영 기준’을 제시한다.
- 특수한 학교에 대한 기준에서는 초 · 중등학교에 준하는 학교, 기타 특수한 학교와 초 · 중등교육법 별도 규정에 의하여 설립된 학교, 초 · 중등교육법 시행령에 따라 교육과정 운영의 특례를 받는 학교 등에 대한 교육과정 편성 · 운영 기준을 제시한다.

1. 기본 사항

- 가. 초등학교 1학년부터 중학교 3학년까지의 공통 교육과정과 고등학교 1학년부터 3학년까지의 학점 기반 선택 중심 교육과정으로 편성·운영한다.
- 나. 학교는 학교 교육과정 편성·운영 계획을 바탕으로 학년(군)별 교육과정 및 교과(군)별 교육 과정을 편성할 수 있다.
- 다. 학년 간 상호 연계와 협력을 통해 학교 교육과정을 유연하게 편성·운영할 수 있도록 학년군을 설정한다.
- 라. 공통 교육과정의 교과는 교육 목적상의 근접성, 학문 탐구 대상 또는 방법상의 인접성, 생활 양식에서의 연관성 등을 고려하여 교과(군)로 재분류한다.
- 마. 고등학교 교과는 보통 교과와 전문 교과로 구분하며, 학생들의 기초소양 함양과 기본 학력을 보장하기 위하여 보통 교과에 공통 과목을 개설하여 모든 학생이 이수하도록 한다.
- 바. 교과와 창의적 체험활동의 내용 배열은 반드시 따라야 할 학습 순서를 의미하는 것은 아니며, 학생의 관심과 요구, 학교의 실정과 교사의 필요, 계절 및 지역의 특성 등에 따라 각 교과목의 학년군별 목표 달성을 위해 지도 내용의 순서와 비중, 교과 내 또는 교과 간 연계 지도 방법 등을 조정하여 운영할 수 있다.
- 사. 학업 부담을 적정화하고 의미 있는 학습 활동이 이루어질 수 있도록 학기당 이수 교과목 수를 조정하여 집중이수를 실시할 수 있다.
- 아. 학교는 학교급 간 전환기의 학생들이 상급 학교의 생활 및 학습을 준비하는 데 필요한 교육을 지원하기 위해 진로연계교육을 운영할 수 있다.
- 자. 범교과 학습 주제는 교과와 창의적 체험활동 등 교육 활동 전반에 걸쳐 통합적으로 다루도록 하고, 지역사회 및 가정과 연계하여 지도한다.

안전·건강 교육, 인성 교육, 진로 교육, 민주시민 교육, 인권 교육, 다문화 교육, 통일 교육, 독도 교육, 경제·금융 교육, 환경·지속가능발전 교육

- 차. 학교는 가정과 학교, 사회에서의 위험 상황을 알고 대처할 수 있도록 체험 중심의 안전교육을 관련 교과와 창의적 체험활동과 연계하여 운영한다.
- 카. 학교는 필요에 따라 계기 교육을 실시할 수 있으며, 이 경우 계기 교육 지침에 따른다.
- 타. 학교는 필요에 따라 원격수업을 실시할 수 있으며, 이 경우 원격수업 운영 기준은 관련 법령과 지침에 따른다.
- 파. 시 · 도 교육청과 학교는 필요에 따라 이 교육과정에 제시되어 있는 과목 외에 새로운 과목을 개설할 수 있다. 이 경우 시 · 도 교육감이 정하는 지침에 따라 사전에 필요한 절차를 거쳐야 한다.
- 하. 특수교육 대상 학생에 대해서는 이 교육과정 해당 학년군의 편제와 시간(학점 배당)을 따르되, 학생의 교육적 요구를 고려하여 특수교육 교육과정의 교과(군) 내용과 연계하거나 대체하여 수업을 설계 · 운영할 수 있다.

2. 초등학교

가. 편제와 시간 배당 기준

1) 편제

- 가) 초등학교 교육과정은 교과(군)와 창의적 체험활동으로 편성한다.
- 나) 교과(군)는 국어, 사회/도덕, 수학, 과학/실과, 체육, 예술(음악/미술), 영어로 한다. 다만, 1, 2학년의 교과는 국어, 수학, 바른 생활, 슬기로운 생활, 즐거운 생활로 한다.
- 다) 창의적 체험활동은 자율·자치 활동, 동아리 활동, 진로 활동으로 한다.

2) 시간 배당 기준

<표 1>

구 분	1~2학년	3~4학년	5~6학년
교 과 (군)	국어	국어 482	408
	사회/도덕		272
	수학	수학 256	272
	과학/실과	바른 생활 144	204
	체육	슬기로운 생활 224	204
	예술(음악/미술)		272
	영어	즐거운 생활 400	136
소계	1,506	1,768	1,972
창의적 체험활동	238	204	204
학년군별 총 수업 시간 수	1,744	1,972	2,176

- ① 1시간의 수업은 40분을 원칙으로 하되, 기후 및 계절, 학생의 발달 정도, 학습 내용의 성격, 학교 실정 등을 고려하여 탄력적으로 편성·운영할 수 있다.
- ② 학년군의 교과(군)별 및 창의적 체험활동 시간 배당은 연간 34주를 기준으로 2년간의 기준 수업 시수를 나타낸 것이다.
- ③ 학년군별 총 수업 시간 수는 최소 수업 시수를 나타낸 것이다.
- ④ 실과의 수업 시간은 5~6학년 과학/실과의 수업 시수에만 포함된다.
- ⑤ 정보교육은 실과의 정보영역 시수와 학교자율시간 등을 활용하여 34시간 이상 편성·운영한다.

나. 교육과정 편성 · 운영 기준

- 1) 학교는 학년(군)별 교과(군)와 창의적 체험활동의 수업 시수를 학년별, 학기별로 자율적으로 편성할 수 있다.
 - 가) 학교는 학생이 학년(군)별로 이수해야 할 교과를 학년별, 학기별로 편성하여 학생과 학부모에게 안내한다.
 - 나) 학교는 모든 교육 활동을 통해 학생이 기본 생활 습관, 기초 학습 능력, 바른 인성을 함양할 수 있도록 교육과정을 편성 · 운영한다.
 - 다) 학교는 학교의 특성, 학생 · 교사 · 학부모의 요구 및 필요에 따라 자율적으로 교과(군)별 및 창의적 체험활동의 20% 범위 내에서 시수를 증감하여 편성 · 운영할 수 있다. 단, 체육, 예술(음악/미술) 교과는 기준 수업 시수를 감축하여 편성 · 운영할 수 없다.
 - 라) 학교는 교육의 효과를 높이기 위하여 필요한 경우 학년별, 학기별로 교과 집중이수를 실시할 수 있다.
 - 마) 학교는 창의적 체험활동의 영역을 학생들의 발달 수준, 학교의 여건 등을 고려하여 학년(군)별로 자율적으로 편성 · 운영한다.
- 2) 학교는 모든 학생의 학습 기회를 보장할 수 있도록 학교 교육과정을 편성 · 운영한다.
 - 가) 학교는 각 교과의 기초적, 기본적 요소들이 체계적으로 학습되도록 교육과정을 편성 · 운영한다. 특히 국어사용 능력과 수리 능력의 기초가 부족한 학생들을 대상으로 기초 학습 능력 향상을 위한 별도의 프로그램을 편성 · 운영할 수 있다.
 - 나) 전입 학생이 특정 교과를 이수하지 못할 경우, 시 · 도 교육청과 학교에서는 보충 학습 과정 등을 통해 학습 결손이 발생하지 않도록 한다.
 - 다) 학년을 달리하는 학생을 대상으로 복식 학급을 편성 · 운영하는 경우에는 교육 내용의 학년별 순서를 조정하거나 공통 주제를 중심으로 교재를 재구성하여 활용할 수 있다.
- 3) 학교는 3~6학년별로 지역과 연계하거나 다양하고 특색 있는 교육과정 운영을 위해 학교자율 시간을 편성 · 운영한다.

- 가) 학교자율시간을 활용하여 이 교육과정에 제시되어 있는 교과 외에 새로운 과목이나 활동을 개설할 수 있으며, 이 경우 시·도 교육감이 정하는 지침에 따라 사전에 필요한 절차를 거쳐야 한다.
- 나) 학교자율시간에 운영하는 과목과 활동의 내용은 지역과 학교의 여건 및 학생의 필요에 따라 학교가 결정하되, 다양한 과목과 활동으로 개설하여 운영한다.
- 다) 학교자율시간은 학교 여건에 따라 연간 34주를 기준으로 한 교과별 및 창의적 체험활동 수업 시간의 학기별 1주의 수업 시간을 확보하여 운영한다.
- 4) 학교는 입학 초기 및 상급 학교(학년)으로 진학하기 전 학기의 일부 시간을 활용하여 학교급 간 연계 및 진로 교육을 강화하는 진로연계교육을 편성·운영한다.
- 가) 학교는 1학년 학생의 학교생활 적응 및 한글 해득 교육 등의 입학 초기 적응 프로그램을 교과와 창의적 체험활동 시간을 활용하여 진로연계교육으로 운영한다.
- 나) 학교는 중학교의 생활 및 학습 준비, 진로 탐색 등의 프로그램을 교과와 창의적 체험활동 시간을 활용하여 진로연계교육을 자율적으로 운영한다.
- 다) 학교는 진로연계교육의 중점을 학생의 역량 함양 및 자기주도적 학습 능력 향상에 두고, 교과별 학습 내용 및 학습 방법의 학교급 간 연계, 교과와 연계한 진로 활동 등을 통해 학생의 학습과 성장을 지원한다.
- 5) 학교는 학생의 별달 특성을 고려하여 학교 교육과정을 편성·운영한다.
- 가) 학교는 1~2학년 학생에게 실내·외 놀이 및 신체 활동의 기회를 충분히 제공한다.
- 나) 1~2학년의 안전교육은 바른 생활·슬기로운 생활·즐거운 생활 교과의 64시간을 포함하여 교과 및 창의적 체험활동을 활용하여 편성·운영한다.
- 다) 정보통신 활용 교육, 보건 교육, 한자 교육 등은 관련 교과와 창의적 체험활동 시간을 활용하여 체계적인 지도가 이루어질 수 있도록 한다.

3. 중학교

가. 편제와 시간 배당 기준

1) 편제

- 가) 중학교 교육과정은 교과(군)와 창의적 체험활동으로 편성한다.
- 나) 교과(군)는 국어, 사회(역사 포함)/도덕, 수학, 과학/기술 · 가정/정보, 체육, 예술(음악/미술), 영어, 선택으로 한다.
- 다) 선택 교과는 한문, 환경, 생활 외국어(생활 독일어, 생활 프랑스어, 생활 스페인어, 생활 중국어, 생활 일본어, 생활 러시아어, 생활 아랍어, 생활 베트남어), 보건, 진로와 직업 등의 과목으로 한다.
- 라) 창의적 체험활동은 자율 · 자치 활동, 동아리 활동, 진로 활동으로 한다.

2) 시간 배당 기준

<표 2>

구 분		1~3학년
교 과 (군)	국어	442
	사회(역사 포함)/도덕	510
	수학	374
	과학/기술 · 가정/정보	680
	체육	272
	예술(음악/미술)	272
	영어	340
	선택	170
	소계	3,060
창의적 체험활동		306
총 수업 시간 수		3,366

- ① 1시간 수업은 45분을 원칙으로 하되, 기후 및 계절, 학생의 발달 정도, 학습 내용의 성격, 학교 실정 등을 고려하여 탄력적으로 편성 · 운영할 수 있다.
- ② 교과(군)별 및 창의적 체험활동 시간 배당은 연간 34주를 기준으로 3년간의 기준 수업 시수를 나타낸 것이다.
- ③ 총 수업 시간 수는 3년간의 최소 수업 시수를 나타낸 것이다.
- ④ 정보는 정보 수업 시수와 학교자율시간 등을 활용하여 68시간 이상 편성 · 운영한다.

나. 교육과정 편성·운영 기준

- 1) 학교는 교과(군)와 창의적 체험활동의 수업 시수를 학년별, 학기별로 자율적으로 편성할 수 있다.
 - 가) 학교는 학생이 3년간 이수해야 할 교과목을 학년별, 학기별로 편성하여 학생과 학부모에게 안내한다.
 - 나) 학교는 학교의 특성, 학생·교사·학부모의 요구 및 필요에 따라 자율적으로 교과(군)별 및 창의적 체험활동의 20% 범위 내에서 시수를 증감하여 편성·운영할 수 있다. 단, 체육, 예술(음악/미술) 교과는 기준 수업 시수를 감축하여 편성·운영할 수 없다.
 - 다) 학교는 학생의 학업 부담을 적정화하고 의미 있는 학습 활동이 이루어질 수 있도록 학기당 이수 교과목 수를 8개 이내로 편성한다. 단, 체육, 예술(음악/미술) 교과 및 선택 과목과 학교자율시간에 편성한 과목은 이수 교과목 수 제한에서 제외하여 편성할 수 있다.
 - 라) 학교는 선택 과목을 개설할 경우, 2개 이상의 과목을 동시에 개설하여 학생의 선택권을 보장 한다. 학교는 필요한 경우 새로운 선택 과목을 개설할 수 있으며, 이 경우 시·도 교육감이 정하는 지침에 따라 사전에 필요한 절차를 거쳐야 한다.
 - 마) 학교는 창의적 체험활동의 영역을 학생들의 발달 수준, 학교의 여건 등을 고려하여 자율적으로 편성·운영한다.
- 2) 학교는 모든 학생의 학습 기회를 보장할 수 있도록 학교 교육과정을 편성·운영한다.
 - 가) 전입 학생이 특정 교과목을 이수하지 못할 경우, 시·도 교육청과 학교에서는 학습 결손이 발생하지 않도록 보충 학습 과정 등을 제공한다.
 - 나) 교과목 개설이 어려운 소규모 학교, 농산어촌학교 등에서는 학습 결손이 발생하지 않도록 온라인 활용 및 지역 내 교육자원 공유·협력을 활성화한다. 이 경우 시·도 교육감이 정하는 지침에 따른다.
- 3) 학교는 지역과 연계하거나 다양하고 특색 있는 교육과정 운영을 위해 학교자율시간을 편성·운영한다.
 - 가) 학교자율시간을 활용하여 이 교육과정에 제시되어 있는 교과목 외에 새로운 선택 과목을 개설할 수 있다.

- 나) 학교자율시간에 개설되는 과목의 내용은 지역과 학교의 여건 및 학생의 필요에 따라 학교가 결정하되, 학생의 선택권을 고려하여 다양한 과목을 개설·운영한다.
- 다) 학교자율시간은 학교 여건에 따라 연간 34주를 기준으로 한 교과별 및 창의적 체험활동 수업 시간의 학기별 1주의 수업 시간을 확보하여 운영한다.
- 4) 학교는 학생들이 자신의 적성과 미래에 대해 탐색하고 학습의 즐거움을 경험할 수 있도록 자유학기와 진로연계교육을 편성·운영한다.
- 가) 중학교 과정 중 한 학기는 자유학기로 운영하되, 해당 학기의 교과 및 창의적 체험활동을 자유학기 취지에 부합하도록 편성·운영한다.
- (1) 자유학기에는 지역 및 학교 여건을 고려하여 자율적으로 학생 참여 중심의 주제선택 활동과 진로 탐색 활동을 운영한다.
- (2) 자유학기에는 토의·토론 학습, 프로젝트 학습 등 학생 참여형 수업을 강화하고, 학습의 과정을 중시하는 다양한 평가 방법을 활용하되, 일제식 지필 평가는 지양한다.
- 나) 학교는 상급 학교(학년)로 진학하기 전 학기나 학년의 일부 시간을 활용하여 학교급 간 연계 및 진로 교육을 강화하는 진로연계교육을 편성·운영한다.
- (1) 학교는 고등학교 생활 및 학습 준비, 진로 탐색, 진학 준비 등을 위해 교과와 창의적 체험 활동 시간을 활용하여 진로연계교육을 자율적으로 운영한다.
- (2) 학교는 진로연계교육의 중점을 학생의 역량 함양 및 자기주도적 학습 능력 향상에 중점을 두고 교과별 내용 및 학습 방법 등의 학교급 간 연계를 통해 학생의 학습과 성장을 지원한다.
- (3) 학교는 진로연계교육을 창의적 체험활동의 진로 활동 및 자유학기의 활동과 연계하여 운영 한다.
- 5) 학교는 학생들이 삶 속에서 스포츠 문화를 지속적으로 향유하여 건전한 심신 발달과 정서 함양이 이루어질 수 있도록 학교스포츠클럽 활동을 편성·운영한다.
- 가) 학교스포츠클럽 활동은 창의적 체험활동의 동아리 활동으로 편성하고 학년별 연간 34시간 운영하며, 매 학기 편성하도록 한다.
- 나) 학교스포츠클럽 활동의 종목과 내용은 학생들의 희망을 반영하여 학교가 결정하되, 다양한 종목을 개설하여 학생들의 선택권이 보장되도록 한다.

4. 고등학교

가. 편제와 학점 배당 기준

1) 편제

가) 고등학교 교육과정은 교과(군)와 창의적 체험활동으로 편성한다.

나) 교과는 보통 교과와 전문 교과로 한다.

(1) 보통 교과

(가) 보통 교과의 교과(군)는 국어, 수학, 영어, 사회(역사/도덕 포함), 과학, 체육, 예술, 기술·가정/정보/제2외국어/한문/교양으로 한다.

(나) 보통 교과는 공통 과목과 선택 과목으로 구분한다. 선택 과목은 일반 선택 과목, 진로 선택 과목, 융합 선택 과목으로 구분한다.

(2) 전문 교과

(가) 전문 교과의 교과(군)는 국가직무능력표준 등을 고려하여 경영·금융, 보건·복지, 문화·예술·디자인·방송, 미용, 관광·레저, 식품·조리, 건축·토목, 기계, 재료, 화학 공업, 섬유·의류, 전기·전자, 정보·통신, 환경·안전·소방, 농림·축산, 수산·해운, 융복합·지식 재산 과목으로 한다.

(나) 전문 교과의 과목은 전문 공통 과목, 전공 일반 과목, 전공 실무 과목으로 구분한다.

다) 창의적 체험활동은 자율·자치 활동, 동아리 활동, 진로 활동으로 한다.

2) 학점 배당 기준

가) 일반 고등학교와 특수 목적 고등학교(산업수요 맞춤형 고등학교 제외)

<표 3>

교과(군)	공통 과목	필수 이수 학점	자율 이수 학점
국어	공통국어1, 공통국어2	8	
수학	공통수학1, 공통수학2	8	
영어	공통영어1, 공통영어2	8	
사회 (역사/도덕 포함)	한국사1, 한국사2	6	학생의 적성과 진로를 고려하여 편성
	통합사회1, 통합사회2	8	
과학	통합과학1, 통합과학2 과학탐구실험1, 과학탐구실험2	10	
체육		10	
예술		10	
기술 · 가정/정보/ 제2외국어/ 한문/교양		16	
소계		84	90
창의적 체험활동		18(288시간)	
총 이수 학점		192	

- ① 1학점은 50분을 기준으로 하여 16회를 이수하는 수업량이다.
- ② 1시간의 수업은 50분을 원칙으로 하되, 기후 및 계절, 학생의 발달 정도, 학습 내용의 성격, 학교 실정 등을 고려하여 탄력적으로 편성 · 운영할 수 있다.
- ③ 공통 과목의 기본 학점은 4학점이며, 1학점 범위 내에서 감하여 편성 · 운영할 수 있다. 단, 한국사1, 2의 기본 학점은 3학점이며 감하여 편성 · 운영할 수 없다.
- ④ 과학탐구실험1, 2의 기본 학점은 1학점이며 중감 없이 편성 · 운영하는 것을 원칙으로 한다. 단, 과학, 체육, 예술 계열 고등학교의 경우 학교 실정에 따라 탄력적으로 운영할 수 있다.
- ⑤ 필수 이수 학점 수는 해당 교과(군)의 최소 이수 학점이다. 특수 목적 고등학교의 경우 예술 교과(군)는 5학점 이상, 기술 · 가정/정보/제2외국어/한문/교양 교과(군)는 12학점 이상 이수하도록 한다.
- ⑥ 국어, 수학, 영어 교과의 이수 학점 총합은 81학점을 초과하지 않도록 하며, 교과 이수 학점이 174학점을 초과하는 경우에는 초과 이수 학점의 50%를 넘지 않도록 한다.
- ⑦ 창의적 체험활동의 학점 수는 최소 이수 학점이며 ()안의 숫자는 이수 학점을 시간 수로 환산한 것이다.
- ⑧ 총 이수 학점 수는 고등학교 졸업을 위해 3년간 이수해야 할 최소 이수 학점을 의미한다.

나) 특성화 고등학교와 산업수요 맞춤형 고등학교

<표 4>

	교과(군)	공통 과목	필수 이수 학점	자율 이수 학점
보통 교과	국어	공통국어1, 공통국어2	24	학생의 적성과 진로를 고려하여 편성
	수학	공통수학1, 공통수학2		
	영어	공통영어1, 공통영어2		
	사회 (역사/도덕 포함)	한국사1, 한국사2	6	
		통합사회1, 통합사회2	12	
	과학	통합과학1, 통합과학2		
	체육		8	
	예술		6	
전문 교과	기술·가정/정보/ 제2외국어/ 한문/교양		8	30
	소계		64	
17개 교과(군)		80		
창의적 체험활동		18(288시간)		
총 이수 학점		192		

- ① 1학점은 50분을 기준으로 하여 16회를 이수하는 수업량이다.
- ② 1시간의 수업은 50분을 원칙으로 하되, 기후 및 계절, 학생의 발달 정도, 학습 내용의 성격 등과 학교 실정 등을 고려하여 탄력적으로 편성·운영할 수 있다.
- ③ 공통 과목의 기본 학점은 4학점이며, 1학점 범위 내에서 감하여 편성·운영할 수 있다. 단, 한국사1, 2의 기본 학점은 3학점이며 감하여 편성·운영할 수 없다.
- ④ 필수 이수 학점 수는 해당 교과(군)의 최소 이수 학점이다.
- ⑤ 자연현장 실습 등 체험 위주의 교육을 전문적으로 실시하는 특성화 고등학교의 전문 교과 필수 이수 학점은 시·도 교육감이 정한다.
- ⑥ 창의적 체험활동의 학점 수는 최소 이수 학점이며 ()안의 숫자는 이수 학점을 시간 수로 환산한 것이다.
- ⑦ 총 이수 학점 수는 고등학교 졸업을 위해 3년간 이수해야 할 최소 이수 학점을 의미한다.

3) 보통 교과

<표 5>

교과(군)	공통 과목	선택 과목		
		일반 선택	진로 선택	융합 선택
국어	공통국어1 공통국어2	화법과 언어, 독서와 작문, 문학	주제 탐구 독서, 문학과 영상, 직무 의사소통	독서 토론과 글쓰기, 매체 의사소통, 언어생활 탐구
수학	공통수학1 공통수학2 기본수학1 기본수학2	대수, 미적분 I, 확률과 통계	기하, 미적분 II, 경제 수학, 인공지능 수학, 직무 수학	수학과 문화, 실용 통계, 수학과제 탐구
영어	공통영어1 공통영어2 기본영어1 기본영어2	영어 I, 영어 II, 영어 독해와 작문	영미 문학 읽기, 영어 발표와 토론, 심화 영어, 심화 영어 독해와 작문, 직무 영어	실생활 영어 회화, 미디어 영어, 세계 문화와 영어
사회 (역사/ 도덕 포함)	한국사1 한국사2 통합사회1 통합사회2	세계시민과 권리, 세계사, 사회와 문화, 현대사회와 윤리	한국지리 탐구, 도시의 미래 탐구, 동아시아 역사 기행, 정치, 법과 사회, 경제, 윤리와 사상, 인문학과 윤리, 국제 관계의 이해	여행지리, 역사로 탐구하는 현대 세계, 사회문제 탐구, 금융과 경제생활, 윤리문제 탐구, 기후변화와 지속가능한 세계
과학	통합과학1 통합과학2 과학탐구실험1 과학탐구실험2	물리학, 화학, 생명과학, 지구과학	역학과 에너지, 전자기와 양자, 물질과 에너지, 화학 반응의 세계, 세포와 물질대사, 생물의 유전, 지구시스템과학, 행성우주과학	과학의 역사와 문화, 기후변화와 환경생태, 융합과학 탐구
체육		체육1, 체육2	운동과 건강, 스포츠 문화*, 스포츠 과학*	스포츠 생활1, 스포츠 생활2
예술		음악, 미술, 연극	음악 연주와 창작, 음악 감상과 비평, 미술 창작, 미술 감상과 비평	음악과 미디어, 미술과 매체
기술 · 가정/ 정보		기술 · 가정	로봇과 공학세계, 생활과학 탐구	창의 공학 설계, 지식 재산 일반, 생애 설계와 자립*, 아동발달과 부모
		정보	인공지능 기초, 데이터 과학	소프트웨어와 생활

교과(군)	공통 과목	선택 과목		
		일반 선택	진로 선택	융합 선택
제2외국어/ 한문		독일어, 프랑스어, 스페인어, 중국어, 일본어, 러시아어, 아랍어, 베트남어	독일어 회화, 프랑스어 회화, 스페인어 회화, 중국어 회화, 일본어 회화, 러시아어 회화, 아랍어 회화, 베트남어 회화 심화 독일어, 심화 프랑스어, 심화 스페인어, 심화 중국어, 심화 일본어, 심화 러시아어, 심화 아랍어, 심화 베트남어	독일어권 문화, 프랑스어권 문화, 스페인어권 문화, 중국 문화, 일본 문화, 러시아 문화, 아랍 문화, 베트남 문화
		한문	한문 고전 읽기	언어생활과 한자
교양		진로와 직업, 생태와 환경	인간과 철학, 논리와 사고, 인간과 심리, 교육의 이해, 삶과 종교, 보건	인간과 경제활동, 논술

- ① 선택 과목의 기본 학점은 4학점이다. 단, 체육, 예술, 교양 교과(군)의 기본 학점은 3학점이다.
- ② 선택 과목은 1학점 범위 내에서 중감하여 편성·운영할 수 있다.
- ③ * 표시한 과목의 기본 학점은 2학점이며, 1학점 범위 내에서 감하여 편성·운영할 수 있다.
- ④ 체육 교과는 매 학기 이수하도록 한다. 단, 특성화 고등학교와 산업수요 맞춤형 고등학교의 경우, 현장 실습이 있는 학년에는 탄력적으로 운영할 수 있다.

<표 6>

계열	교과(군)	선택 과목			
		진로 선택			융합 선택
과학 계열	수학	전문 수학 고급 미적분	이산 수학 고급 기하	고급 대수	
	과학	고급 물리학 과학과제 연구	고급 화학 고급 생명과학	고급 지구과학	물리학 실험 화학 실험 생명과학 실험 지구과학 실험
	정보	정보과학			
체육 계열	체육	스포츠 개론 기초 체육 전공 실기 스포츠 경기 기술	육상 심화 체육 전공 실기 스포츠 경기 분석	체조 고급 체육 전공 실기 스포츠 경기	수상 스포츠 스포츠 경기 체력 스포츠 행정 및 경영
		음악 이론 합창 · 합주 미술 이론 조형 탐구 무용의 이해 안무 문예 창작의 이해 소설 창작 연극과 몸 연극 제작 실습 편집 · 사운드 사진의 이해 사진 감상과 비평	음악사 음악 공연 실습 드로잉 무용과 몸 무용 제작 실습 문장론 극 창작 연극과 말 연극 감상과 비평 영화 제작 실습 사진 촬영 사진 표현 기법	시창 · 청음 미술사 미술 전공 실기 무용 기초 실기 무용 감상과 비평 문학 감상과 비평 무대 미술과 기술 영화의 이해 영화 감상과 비평 사진 표현 기법	음악과 문화 미술 매체 탐구 무용과 매체 문학과 매체 연극과 삶 영화와 삶 사진과 삶
예술 계열	예술				

① 특수 목적 고등학교 선택 과목은 과학, 체육, 예술 계열에 관한 과목으로 한다.

② 특수 목적 고등학교 선택 과목의 기본 학점 및 증감 범위는 시 · 도 교육감이 정한다.

4) 전문 교과

<표 7>

교과(군)	선택 과목			기준 학과	
	전문 공통	전공 일반	전공 실무		
경영·금융	성공적인 직업 생활 노동 안전과 산업 안전 보건 디지털과 직업 생활	상업 경제 기업과 경영 사무 관리 회계 원리 회계 정보 처리 시스템 기업 자원 통합 관리 세무 일반 유통 일반 무역 일반 무역 영어 금융 일반 보험 일반 마케팅과 광고 창업 일반 비즈니스 커뮤니케이션 전자 상거래 일반	총무 노무 관리 사무 행정 회계 실무 유통 관리 자재 관리 공급망 관리 물류 관리 원산지 관리 무역 금융 업무 전자 상거래 실무	인사 비서 예산·자금 세무 실무 구매 조달 공정 관리 품질 관리 수출입 관리 창구 사무 고객 관리 매장 판매	경영사무과 세무회계과 유통과 금융정보과 마케팅과
보건·복지	인간 발달 보육 원리와 보육 교사 보육 과정 아동 생활 지도 아동 복지 보육 실습 영유아 교수 방법 생활 서비스 산업의 이해 복지 서비스의 기초 사회 복지 시설의 이해 공중 보건 인체 구조와 기능 간호의 기초 기초 간호 임상 실무 보건 간호 보건 의료 법규 치과 간호 임상 실무	영유아 건강·안전·영양 지도 사회 복지 시설 실무 요양 지원	영유아 놀이 지도 대인 복지 서비스	보육과 복지과 간호과	
문화·예술·디자인·방송	문화 콘텐츠 산업 일반 미디어 콘텐츠 일반 영상 제작 기초 애니메이션 기초 음악 콘텐츠 제작 기초 디자인 제도 디자인 일반 조형 색채 일반 컴퓨터 그래픽 공예 일반 공예 재료와 도구 방송 일반	영화 콘텐츠 제작 광고 콘텐츠 제작 게임 디자인 애니메이션 콘텐츠 제작 캐릭터 제작 VR·AR 콘텐츠 제작 제품 디자인 실내 디자인 편집 디자인 목공예 방송 콘텐츠 제작	음악 콘텐츠 제작 게임 기획 게임 프로그래밍 만화 콘텐츠 제작 스마트 문화 앱 콘텐츠 제작 시각 디자인 디지털 디자인 색채 디자인 도자기 공예 금속 공예 방송 제작 시스템 운용	문화콘텐츠과 디자인과 공예과 방송과	
미용	미용의 기초 미용 안전·보건	헤어 미용 메이크업	피부 미용 네일 미용	미용과	

교과(군)	선택 과목			기준 학과
	전문 공통	전공 일반	전공 실무	
관광 · 레저		관광 일반 관광 서비스 관광 영어 관광 일본어 관광 중국어 관광 문화와 자원 관광 콘텐츠 개발 전시·컨벤션·이벤트 일반 레저 서비스 일반	호텔 식음료 서비스 실무 국내 여행 서비스 실무 국외 여행 서비스 실무 전시·컨벤션·이벤트 실무 카지노 서비스 실무	관광과 레저산업과
식품 · 조리		식품과 영양 기초 조리 디저트 조리 식음료 기초 식품 과학 식품 위생 식품 가공 기술 식품 분석	한식 조리 중식 조리 바리스타 식공간 연출 축산 식품 가공 건강 기능 식품 가공 음료·주류 가공 떡 제조 제빵	조리과 식음료과 식품가공과 제과제빵과
건축 · 토목		공업 일반 기초 제도 건축 일반 건축 기초 실습 건축 도면 해석과 제도 토목 일반 토목 도면 해석과 제도 건설 재료 역학 기초 토질·수리 측량 기초 드론 기초 스마트 시티 기초 건물 정보 관리 기초	철근 콘크리트 시공 건축 마감 시공 건축 설계 토목 시공 측량 공간 정보 융합 서비스 국토 도시 계획 주거 서비스	건축과 건축인터넷과 토목과 공간정보과 스마트시티과
기계		기계 제도 기계 기초 공작 전자 기계 이론 기계 일반 자동차 일반 기계 기초 역학 냉동 공조 일반 유체 기계 산업 설비 자동차 기관 자동차 새시 자동차 전기·전자 제어 선박 이론 선박 구조 선박 건조 선체 도면 독도와 제도 항공기 일반 항공기 실무 기초	기계요소 설계 선반 가공 연삭 가공 측정 특수 가공 기계 소프트웨어 개발 건설 광산 기계 설치·정비 승강기 설치·정비 자전거 정비 사출 금형 제작 사출 금형 조립 프레스 금형 제작 프레스 금형 조립 냉동 공조 설계 보일러 설치·정비 피복 아크 용접 가스 텅스텐 아크 용접 보일러 장치 설치 자동차 전기·전자 장치 정비 자동차 새시 정비 자동차 도장	기계과 공조산업 설비과 자동차과 조선과 항공과

교과(군)	선택 과목			기준 학과	
	전문 공통	전공 일반	전공 실무		
재료			자동차 튜닝 전장 생산 항공기 기체 제작 항공기 기체 정비 항공기 왕복 엔진 정비 항공기 전기·전자 장비 정비 항공기 정비 관리		
	재료 일반 재료 시험 세라믹 재료 세라믹 원리·공정		제선 압연 금속 재료 가공 도금 도자기 용융 세라믹 제조	선체 조립 선체 생산 설계 항공기 전기·전자 장비 제작 항공기 가스 터빈 엔진 정비 항공기 계통 정비 소형 무인기 정비	금속재료과 세라믹과
화학 공업	공업 화학 제조 화학 스마트 공정 제어 화공 플랜트 기계 화공 플랜트 전기 바이오 기초 화학 에너지 공업 기초 에너지 화공 소재 생산		화학 분석 화학 공정 유지 운영 고분자 제품 제조 바이오 화학 제품 제조 에너지 설비 유틸리티	화학 물질 관리 기능성 정밀 화학 제품 제조 바이오 의약품 제조 화장품 제조 신재생 에너지 실무	화학공업과 바이오화학 공업과 에너지화학 공업과
섬유·의류	섬유 재료 섬유 공정 염색·가공 기초 폐선 소재 폐선 디자인의 기초 의복 구성의 기초 편물 폐선 마케팅		텍스타일 디자인 제포 폐션 디자인의 실제 서양 의복 구성과 생산 한국 의복 구성과 생산 폐션 상품 유통 관리	방적·방사 염색·가공 폐던 메이킹 니트 의류 생산 폐션 소품 디자인과 생산 비주얼 머천다이징	섬유과 의류과
전기·전자	전기 회로 전기 기기 전기 설비 자동화 설비 전기·전자 일반 전자 회로 전기·전자 측정 디지털 논리 회로 전자 제어		발전 설비 운영 전기 기기 설계 전기 기기 유지 보수 내선 공사 자동 제어 기기 제작 자동 제어 시스템 운영 전기 철도 시설물 유지 보수 전자 제품 생산 전자 제품 설치 정비 가전 기기 하드웨어 개발 산업용 전자 기기 하드웨어 개발 산업용 전자 기기 소프트웨어 개발 정보 통신 기기 소프트웨어 개발 전자 응용 기기 기구 개발 전자 부품 기구 개발 반도체 제조 반도체 재료 로봇 하드웨어 설계 로봇 소프트웨어 개발 로봇 유지 보수 의료 기기 인허가 LED 기술 개발 3D 프린터용 제품 제작	송·변전 배전 설비 운영 전기 기기 제작 전기 설비 운영 외선 공사 자동 제어 시스템 유지 정비 전기 철도 시공 철도 신호 제어 시공 전자 부품 생산 가전 기기 시스템 소프트웨어 개발 가전 기기·기구 개발 산업용 전자 기기·기구 개발 정보 통신 기기 하드웨어 개발 전자 응용 기기 하드웨어 개발 전자 응용 기기 소프트웨어 개발 반도체 개발 반도체 장비 디스플레이 생산 로봇 기구 개발 로봇 지능 개발 의료 기기 연구 개발 의료 기기 생산 3D 프린터 개발	전기과 전자과

교과(군)	선택 과목			기준 학과
	전문 공통	전공 일반	전공 실무	
정보 · 통신	통신 일반 통신 시스템 정보 통신 정보 처리와 관리 컴퓨터 구조 프로그래밍 자료 구조 알고리즘 설계 컴퓨터 시스템 일반 컴퓨터 네트워크 인공지능 일반 사물인터넷과 센서 제어	네트워크 구축 무선 통신 구축 · 운용 응용 프로그래밍 개발 시스템 프로그래밍 네트워크 프로그래밍 빅 데이터 분석 정보 보호 관리 사물 인터넷 서비스 기획	유선 통신 구축 · 운용 초고속망 서비스 관리 운용 응용 프로그래밍 화면 구현 데이터베이스 프로그래밍 시스템 관리 및 지원 인공지능 모델링 컴퓨터 보안	통신과 정보컴퓨터과 소프트웨어과
환경 · 안전 · 소방	인간과 환경 환경 화학 기초 환경 기술 환경과 생태 산업 안전 보건 기초 소방 기초 소방 법규 소방 건축 소방 기계 소방 전기	대기 관리 폐기물 관리 토양 · 지하수 관리 환경 생태 복원 관리 전기 안전 관리 화공 안전 관리 소방 시설 설계 소방 안전 관리	수질 관리 소음 진동 관리 환경 유해 관리 기계 안전 관리 건설 안전 관리 가스 안전 관리 소방 시설 공사	환경과 산업안전과 소방과
농림 · 축산	농업 이해 농업 기초 기술 농업 경영 재배 농산물 유통 농산물 거래 관광 농업 친환경 농업 생명 공학 기술 농업 정보 관리 농업 창업 일반 원예 생산 자재 조경 식물 관리 화훼 장식 기초 산림 휴양 산림 자원 임산 가공 조림 조경 동물 자원 반려동물 관리 큰충 산업 일반 농업 기계 농업 기계 공작 농업 기계 운전 작업 농업용 전기 · 전자 농업 토목 제도 · 설계 농업 토목 시공 · 측량 농업 생산 환경 일반	수도작 재배 육종 농촌 체험 상품 개발 스마트 팜 운영 과수 재배 화훼 장식 임업 종묘 산림 보호 목재 가공 조경 설계 조경 관리 수의 보조 젖소 사육 가금 사육 말 사육 농업용 기계 설치 · 정비	전특작 재배 종자 생산 농촌 체험 시설 운영 채소 재배 화훼 재배 버섯 재배 산림 조성 임산물 생산 펄프 · 종이 제조 조경 시공 종축 애완동물 미용 돼지 사육 한우 사육 큰충 사육 농업 생산 환경 조성	농업과 원예과 산림자원과 조경과 동물자원과 농업기계과 농업토목과

교과(군)	선택 과목			기준 학과
	전문 공통	전공 일반	전공 실무	
수산·해운	해양의 이해 수산·해운 산업 기초 해양 생산 일반 해양 오염·방제 전자 통신 운용 어선 전문 수산 일반 수산 생물 수산 양식 일반 수산 경영 수산물 유통 양식 생물 질병 관상 생물 기초 수산 해양 창업 휠어 취급 일반 해양 레저 관광 요트 조종 잠수 기술 항해 기초 해사 일반 해사 법규 선박 운용 선화 운송 항만 물류 일반 해사 영어 항해사 직무 열기관 선박 보조 기계 선박 전기·전자 기관 실무 기초 기관 직무 일반	근해 어업 해면 양식 내수면 양식 수상 레저 기구 조종 산업 잠수 어촌 체험 시설 운영 선박 갑판 관리 선박 안전 관리 기관사 직무 선박 보조 기계 정비	원양 어업 수산 종묘 생산 수산 질병 관리 일반 잠수 어촌 체험 상품 개발 선박 통신 선박 운항 관리 선박 기기 운용 선박 기관 정비	해양생산과 수산양식과 해양레저과 항해과 기관과
융복합· 지식 재산	스마트 공장 일반 스마트 공장 운용 스마트 공장 설계와 구축 발명·특허 기초 발명과 기업가 정신 발명과 디자인 발명과 메이커	스마트 설비 실무 특허 출원의 실체	특허 정보 조사·분석 지식 재산 관리	스마트공장과 발명특허과

- 전문 교과의 과목 기본 학점 및 중간 범위는 시·도 교육감이 정한다.

나. 교육과정 편성 · 운영 기준

1) 공통 사항

- 가) 고등학교 교육과정의 총 이수 학점은 192학점이며 교과(군) 174학점, 창의적 체험활동 18 학점(288시간)으로 편성한다.
- 나) 학교는 학생이 3년간 이수할 수 있는 과목을 학기별로 편성하여 학생과 학부모에게 안내한다.
- 다) 학교는 학생이 자신의 진로에 적합한 과목을 이수할 수 있도록 진로 · 학업 설계 지도와 연계하여 선택 과목에 대한 정보를 적극적으로 안내한다.
- 라) 과목의 이수 시기와 학점은 학교에서 자율적으로 편성 · 운영하되, 다음의 각호를 따른다.
- (1) 학생이 학기 단위로 과목을 이수할 수 있도록 편성 · 운영한다.
- (2) 공통 과목은 해당 교과(군)의 선택 과목 이수 전에 편성 · 운영하는 것을 원칙으로 한다.
- (3) 학생의 발달 수준 등을 고려하여 공통수학1, 2와 공통영어1, 2를 기본수학1, 2와 기본영어 1, 2로 대체하여 이수하도록 편성 · 운영할 수 있다. 이와 관련된 구체적인 사항은 시 · 도 교육감이 정하는 지침에 따른다.
- (4) 선택 과목 중에서 위계성을 갖는 과목의 경우, 계열적 학습이 가능하도록 편성한다. 단, 학교의 실정 및 학생의 요구, 과목의 성격에 따라 탄력적으로 편성 · 운영할 수 있다.
- 마) 학교는 학생의 학업 부담을 완화하고 깊이 있는 학습이 이루어질 수 있도록 학기당 이수 하는 학점을 적정하게 편성한다.
- 바) 학교는 학생의 필요와 학업 부담을 고려하여 교과(군) 총 이수 학점을 초과 이수하는 학점이 적정화되도록 하며, 특수 목적 고등학교는 특수 목적 고등학교 선택 과목에 한하여, 특성화 고등학교 및 산업수요 맞춤형 고등학교는 전문 교과의 과목에 한하여 초과 이수할 수 있다.
- 사) 학교는 일정 규모 이상의 학생이 이 교육과정에 제시된 선택 과목의 개설을 요청할 경우 해당 과목을 개설해야 한다. 이와 관련된 구체적인 사항은 시 · 도 교육감이 정하는 지침에 따른다.
- 아) 학교는 다양한 방식으로 학생의 선택 과목 이수 기회를 확대하기 위해 노력하되, 다음의 각호를 따른다.

- (1) 학교에서 개설하지 않은 선택 과목 이수를 희망하는 학생이 있을 경우 그 과목을 개설한 다른 학교에서의 이수를 인정한다. 이와 관련된 구체적인 사항은 시·도 교육감이 정하는 지침에 따른다.
- (2) 학교는 필요에 따라 이 교육과정에 제시되어 있는 과목 외에 새로운 과목을 개설할 수 있다. 이 경우 시·도 교육감이 정하는 지침에 따라 사전에 필요한 절차를 거쳐야 한다.
- (3) 학교는 학생의 필요에 따라 지역사회 기관에서 이루어진 학교 밖 교육을 과목 또는 창의적 체험활동으로 이수를 인정한다. 이와 관련된 구체적인 사항은 시·도 교육감이 정하는 지침에 따른다.
- (4) 학교는 필요에 따라 대학 과목 선이수제의 과목을 개설할 수 있고, 국제적으로 공인된 교육 과정이나 과목을 개설할 수 있다. 이와 관련된 구체적인 사항은 시·도 교육감이 정하는 지침에 따른다.
- 자) 학교는 창의적 체험활동의 영역을 학생의 발달 수준, 학교의 여건 등을 고려하여 자율적으로 편성·운영하고, 학생의 진로 및 적성과 연계하여 다양한 활동이 이루어질 수 있도록 한다.
- 차) 학교는 학생이 교과 및 창의적 체험활동의 이수 기준을 충족한 경우 학점 취득을 인정한다. 이수 기준은 출석률과 학업성취율을 반영하여 설정하며, 이와 관련된 구체적인 사항은 교육부장관이 정하는 지침에 따른다.
- 카) 학교는 과목별 최소 성취수준을 보장하기 위해 학교의 여건 등을 고려하여 다양한 방식으로 예방·보충 지도를 실시한다.
- 타) 학교는 학교급 전환 시기에 학교급 간 연계 및 진로 교육을 강화하는 진로연계교육을 편성·운영한다.
- (1) 학교는 학생의 진로·학업 설계 지도를 위해 교과와 창의적 체험활동 시간을 활용하여 진로연계교육을 자율적으로 운영한다.
- (2) 졸업을 앞둔 시기에 교과와 창의적 체험활동 시간을 활용하여 대학 생활에 대한 이해, 대학 선이수 과목, 사회생활 안내와 적응 활동 등을 운영한다.
- 파) 학교는 특수교육 대상 학생을 위해 필요시 특수교육 전문 교과의 과목을 개설할 수 있다. 이 경우 진로 선택 과목 또는 융합 선택 과목으로 편성한다.

2) 일반 고등학교

- 가) 교과(군) 174학점 중 필수 이수 학점은 84학점으로 한다. 단, 필요한 경우 학교는 학생의 진로 및 발달 수준 등을 고려하여 필수 이수 학점 수를 학생별로 다르게 정할 수 있으며, 이와 관련된 구체적인 사항은 시·도 교육감이 정하는 지침에 따른다.
- 나) 학교는 교육과정을 보통 교과 중심으로 편성하되, 필요에 따라 전문 교과의 과목을 개설할 수 있다. 이 경우 진로 선택 과목으로 편성한다.
- 다) 학교가 제2외국어 과목을 개설할 경우, 2개 이상의 과목을 동시에 개설하도록 노력해야 한다.
- 라) 학교가 필요에 따라 이 교육과정에 제시되어 있는 과목 외에 새로운 과목을 개설할 경우 진로 선택 과목 또는 융합 선택 과목으로 편성한다.
- 마) 학교는 교육과정을 특성화하기 위해 특정 교과를 중심으로 중점학교를 운영할 수 있다. 이 경우 자율 이수 학점의 30% 이상을 해당 교과(군)의 과목으로 편성하도록 권장하며, 이와 관련된 구체적인 사항은 시·도 교육감이 정하는 지침에 따른다.
- 바) 학교는 직업교육 관련 학과를 설치·운영하거나 직업 위탁 과정을 운영할 수 있다. 이 경우 특성화 고등학교와 산업수요 맞춤형 고등학교의 학점 배당 기준을 적용할 수 있으며, 이와 관련된 구체적인 사항은 시·도 교육감이 정하는 지침에 따른다.

3) 특수 목적 고등학교(산업수요 맞춤형 고등학교 제외)

- 가) 교과(군) 174학점 중 필수 이수 학점은 75학점으로 하고, 자율 이수 학점 중 68학점 이상을 특수 목적 고등학교 전공 관련 선택 과목으로 편성한다.
- 나) 이 교육과정에 제시되지 않은 계열의 교육과정은 유사 계열의 교육과정에 준한다. 부득이 새로운 계열을 설치하고 그에 따른 교육과정을 편성할 경우에는 시·도 교육감이 정하는 지침에 따라 사전에 필요한 절차를 거쳐야 한다.
- 다) 학교는 필요에 따라 전문 교과의 과목을 개설할 수 있다. 이 경우 진로 선택 과목으로 편성 한다.
- 라) 학교가 필요에 따라 이 교육과정에 제시되어 있는 과목 외에 새로운 과목을 개설할 경우 진로 선택 과목 또는 융합 선택 과목으로 편성한다.

4) 특성화 고등학교와 산업수요 맞춤형 고등학교

- 가) 학교는 산업수요와 직업의 변화를 고려하여 학과를 개설하고, 학과별 인력 양성 유형, 학생의 취업 역량과 경력 개발 등을 고려하여 학생이 직업기초능력 및 직무능력을 함양할 수 있도록 교육과정을 편성·운영한다.
- (1) 교과(군)의 총 이수 학점 174학점 중 보통 교과의 필수 이수 학점은 64학점, 전문 교과의 필수 이수 학점은 80학점으로 한다. 단, 필요한 경우 학교는 학생의 진로 및 발달 수준 등을 고려하여 필수 이수 학점을 학생별로 다르게 정할 수 있으며, 이와 관련된 구체적인 사항은 시·도 교육감이 정하는 지침에 따른다.
 - (2) 학교는 두 개 이상의 교과(군)의 과목을 선택하여 전문 교과를 편성·운영할 수 있다.
 - (3) 학교는 모든 교과(군)에서 요구되는 전문 공통 과목을 학교 여건과 학생 요구를 반영하여 편성·운영할 수 있다.
 - (4) 전공 실무 과목은 국가직무능력표준의 성취기준에 적합하게 교수·학습이 이루어지도록 하며, 내용 영역인 능력단위 기준으로 평가한다.
- 나) 학교는 학과를 운영할 때 필요한 경우 세부 전공, 부전공 또는 자격 취득 과정을 개설할 수 있다. 이와 관련된 구체적인 사항은 시·도 교육감이 정하는 지침에 따른다.
- 다) 전문 교과의 기초가 되는 과목을 선택하여 이수할 경우, 이와 관련되는 보통 교과의 선택 과목 이수로 간주할 수 있다.
- 라) 내용이 유사하거나 관련되는 보통 교과의 선택 과목과 전문 교과의 과목을 교체하여 편성·운영할 수 있다. 이 경우 시·도 교육감이 정하는 지침에 따라 사전에 필요한 절차를 거쳐야 한다.
- 마) 학교는 산업계의 수요 등을 고려하여 전문 교과의 교과 내용에 주제나 내용 요소를 추가하여 구성할 수 있다. 단, 전공 실무 과목의 경우에는 국가직무능력표준에 기반을 두어야 하며, 학교 및 학생의 필요에 따라 내용 영역(능력단위) 중 일부를 선택하여 운영할 수 있다.
- 바) 다양한 직업적 체험과 현장 적응력 제고 등을 위해 학교에서 배운 지식과 기술을 경험하고 적용하는 현장 실습을 교육과정에 포함하여 운영한다.

- (1) 현장 실습은 교육과정과 관련된 직무를 경험할 수 있도록 운영한다. 특히, 산업체를 기반으로 실시하는 현장 실습은 학생이 참여 여부를 선택하도록 하되, 학교와 산업체가 현장 실습 프로그램을 공동으로 개발하고 현장 실습의 과정과 결과를 평가하도록 한다.
- (2) 현장 실습은 지역사회 기관들과 연계하여 다양한 형태로 운영할 수 있으며, 이와 관련된 구체적인 사항은 시·도 교육감이 정하는 지침에 따른다.
 - 사) 학교는 실습 관련 과목을 지도할 경우 사전에 수업 내용과 관련된 산업안전보건 등에 대한 교육을 실시해야 하고, 안전 장구 착용 등 안전 조치를 취한다.
 - 아) 창의적 체험활동은 학생의 진로 및 경력 개발, 인성 계발, 취업 역량 제고 등을 목적으로 프로그램을 운영할 수 있다.
 - 자) 이 교육과정에 제시되지 않은 교과(군)의 교육과정은 유사한 교과(군)의 교육과정에 준한다. 부득이 새로운 교과(군)의 설치 및 그에 따른 교육과정을 편성·운영하고자 할 경우에는 시·도 교육감이 정하는 지침에 따라 사전에 필요한 절차를 거쳐야 한다.
 - 차) 학교가 필요에 따라 이 교육과정에 제시되어 있는 과목 외에 새로운 전공 실무 과목을 개설하여 운영할 경우 국가직무능력표준에 기반을 두어야 하며, 이 경우 시·도 교육감이 정하는 지침에 따라 사전에 필요한 절차를 거쳐야 한다.
 - 카) 산업수요 맞춤형 고등학교는 산업체의 수요와 직접 연계된 맞춤형 교육과정 운영이 가능하도록 교육과정 편성·운영의 자율권을 부여하고, 이와 관련된 구체적인 사항은 시·도 교육감이 정하는 지침에 따른다.

5. 특수한 학교

- 가. 초·중·고등학교에 준하는 학교의 교육과정은 이 교육과정에 따라서 편성·운영한다.
- 나. 국가가 설립 운영하는 학교의 교육과정은 해당 시·도 교육청의 편성·운영 지침을 참고하여 학교장이 편성한다.
- 다. 고등공민학교, 고등기술학교, 근로 청소년을 위한 특별 학급 및 산업체 부설 중·고등학교, 기타 특수한 학교는 이 교육과정을 바탕으로 학교의 실정과 학생의 특성에 알맞은 학교 교육 과정을 편성하고, 시·도 교육감의 승인을 얻어 운영한다.
- 라. 야간 수업을 하는 학교의 교육과정은 이 교육과정을 따르되, 다만 1시간의 수업을 40분으로 단축하여 운영할 수 있다.
- 마. 방송통신중학교 및 방송통신고등학교는 이 교육과정에 제시된 중학교 및 고등학교 교육과정을 따르되, 시·도 교육감의 승인을 얻어 이 교육과정의 편제와 시간·학점 배당 기준을 다음과 같이 조정하여 운영할 수 있다.
- 1) 편제와 시간·학점 배당 기준은 중학교 및 고등학교 교육과정에 준하되, 중학교는 2,652시간 이상, 고등학교는 152학점 이상 이수하도록 한다.
 - 2) 학교 출석 수업 일수는 연간 20일 이상으로 한다.
- 바. 자율학교, 재외한국학교 등 법령에 따라 교육과정 편성·운영의 자율성이 부여되는 학교와 특성화 중학교의 경우에는 학교의 설립 목적 및 특성에 따른 교육이 가능하도록 교육과정 편성·운영의 자율권을 부여하고, 이와 관련한 구체적인 사항은 시·도 교육감(재외한국학교의 경우 교육부 장관)이 정하는 지침에 따른다.
- 사. 효율적인 학교 운영을 위해 통합하여 운영하는 학교의 경우에는 이 교육과정을 따르되, 학교의 실정과 학생의 특성에 맞는 학교 교육과정을 운영할 수 있도록 교육과정 편성·운영의 자율권을 부여하고 이와 관련된 구체적인 사항은 시·도 교육감이 정하는 지침에 따른다.
- 아. 교육과정의 연구 등을 위해 새로운 방식으로 교육과정을 편성·운영하고자 하는 학교는 교육부장관의 승인을 받아 이 교육과정의 기준과는 다르게 학교 교육과정을 편성·운영할 수 있다.

IV. 학교 교육과정 지원

이 장에서는 학교 교육과정의 충실햄 설계와 운영을 위해 국가와 시·도 교육청 수준에서 이루어져야 하는 행·재정적 지원 사항들을 유형별로 제시한다.

- ‘교육과정의 질 관리’에서는 학교 교육과정의 질 관리와 개선을 위한 지원 사항을 제시한다.
- ‘학습자 맞춤교육 강화’에서는 다양한 특성을 가진 학습자들의 학습을 지원하는 데 필요한 사항을 제시한다.
- ‘학교의 교육 환경 조성’에서는 변화하는 교육 환경에 대응하여 학생들의 역량과 소양을 함양하는 데 필요한 지원 사항을 제시한다.

1. 교육과정 질 관리

가. 국가 수준의 지원

- 1) 이 교육과정의 질 관리를 위하여 주기적으로 학업 성취도 평가, 교육과정 편성·운영에 관한 평가, 학교와 교육 기관 평가를 실시하고 그 결과를 교육과정 개선에 활용한다.
 - 가) 교과별, 학년(군)별 학업 성취도 평가를 실시하고, 평가 결과는 학생의 학습 지원, 학력의 질 관리, 교육과정의 적절성 확보 및 개선 등에 활용한다.
 - 나) 학교의 교육과정 편성·운영과 교육청의 교육과정 지원 상황을 파악하기 위하여 학교와 교육청에 대한 평가를 주기적으로 실시한다.
 - 다) 교육과정에 대하여 조사, 분석 및 점검을 실시하고 그 결과를 교육과정 개선에 반영한다.
- 2) 교육과정 편성·운영과 지원 체제의 적절성 및 실효성을 평가하기 위한 연구를 수행한다.

나. 교육청 수준의 지원

- 1) 지역의 특수성, 교육의 실태, 학생·교원·주민의 요구와 필요 등을 반영하여 교육청 단위의 교육 중점을 설정하고, 학교 교육과정 개발을 위한 시·도 교육청 수준 교육과정 편성·운영 지침을 마련하여 안내한다.
- 2) 시·도의 특성과 교육적 요구를 구현하기 위하여 시·도 교육청 교육과정 위원회를 조직하여 운영한다.
 - 가) 이 위원회는 교육과정 편성·운영에 관한 조사 연구와 자문 기능을 담당한다.
 - 나) 이 위원회에는 교원, 교육 행정가, 교육학 전문가, 교과 교육 전문가, 학부모, 지역사회 인사, 산업체 전문가 등이 참여할 수 있다.
- 3) 학교 교육과정의 질 관리를 위해 각급 학교의 교육과정 편성·운영 실태를 정기적으로 파악하고, 교육과정 운영 지원 실태를 점검하여 효과적인 교육과정 운영과 개선에 필요한 지원을 한다.
 - 가) 학교 교육과정 편성·운영 체제의 적절성 및 실효성을 높이기 위하여 학업 성취도 평가, 학교 교육과정 평가 등을 실시하고 그 결과를 교육과정 개선에 활용한다.

- 나) 교육청 수준의 학교 교육과정 지원에 대한 자체 평가와 교육과정 운영 지원 실태에 대한 점검을 실시하고 개선 방안을 마련한다.

2. 학습자 맞춤교육 강화

가. 국가 수준의 지원

1) 학교에서 학생의 성장과 성공적인 학습을 지원하는 평가가 원활히 이루어질 수 있도록 다양한 방안을 개발하여 학교에 제공한다.

가) 학교가 교과 교육과정의 목표에 부합되는 평가를 실시할 수 있도록 교과별로 성취기준에 따른 평가기준을 개발·보급한다.

나) 교과목별 평가 활동에 활용할 수 있는 다양한 평가 방법, 절차, 도구 등을 개발하여 학교에 제공한다.

2) 특성화 고등학교와 산업수요 맞춤형 고등학교가 기준 학과별 국가직무능력표준이나 직무분석 결과에 기초하여 학교의 특성 및 학과별 인력 양성 유형을 고려하여 교육과정을 편성·운영 할 수 있도록 지원한다.

3) 학습 부진 학생, 느린 학습자, 다문화 가정 학생 등 다양한 특성을 가진 학생을 위해 필요한 지원 방안을 마련한다.

4) 특수교육 대상 학생에 대한 정당한 편의 제공을 위해 필요한 교수·학습 자료, 교육 평가 방법 및 도구 등의 제반 사항을 지원한다.

나. 교육청 수준의 지원

1) 지역 및 학교, 학생의 다양한 특성을 반영하여 학교 교육과정이 운영될 수 있도록 지원한다.

가) 학교가 이 교육과정에 제시되어 있는 과목 외에 새로운 교과목을 개설·운영할 수 있도록 관련 지침을 마련한다.

- 나) 통합운영학교 관련 규정 및 지침을 정비하고, 통합운영학교에 맞는 교육과정 운영이 이루어 질 수 있도록 지원한다.
- 다) 학교 밖 교육이 지역 및 학교의 여건, 학생의 희망을 고려하여 운영될 수 있도록 우수한 학교 밖 교육 자원을 발굴·공유하고, 질 관리에 힘쓴다.
- 라) 개별 학교의 희망과 여건을 반영하여 필요한 경우 공동으로 교육과정을 운영할 수 있도록 지원한다.
- 마) 지역사회와 학교의 여건에 따라 초등학교 저학년 학생을 학교에서 돌볼 수 있는 기능을 강화하고, 이에 대해 행·재정적 지원을 한다.
- 바) 학교가 학생과 학부모의 요구에 따라 방과 후 또는 방학 중 활동을 운영할 수 있도록 행·재정적 지원을 한다.
- 2) 학생의 진로 및 발달적 특성을 고려하여 자신의 진로를 스스로 설계해 갈 수 있도록 다양한 방안을 마련하여 지원한다.
- 가) 학교급과 학생의 발달적 특성에 맞는 진로 활동 및 학교급 간 연계 교육을 강화하는 데 필요한 지원을 한다.
- 나) 학교급 전환 시기 진로연계교육을 위한 자료를 개발·보급하고, 각 학교급 교육과정에 대한 교사의 이해 증진 및 학교급 간 협력 관계 구축을 위한 지원을 확대한다.
- 다) 중학교 자유학기 운영을 지원하기 위해 각종 자료의 개발·보급, 교원의 연수, 지역사회와의 연계가 포함된 자유학기 지원 계획을 수립하여 추진한다.
- 라) 고등학교 교육과정이 학점을 기반으로 내실 있게 운영될 수 있도록 각종 자료의 개발·보급, 교원의 연수, 학교 컨설팅, 최소 성취수준 보장, 지역사회와의 연계 등 지원 계획을 수립하여 추진한다.
- 마) 인문학적 소양 및 통합적 읽기 능력 함양을 위해 독서 활동을 활성화하도록 다양한 지원을 한다.
- 3) 학습자의 다양성을 존중하고 학습 소외 및 교육 격차를 방지할 수 있도록 맞춤형 교육을 지원 한다.
- 가) 지역 간, 학교 간 교육 격차를 완화할 수 있도록 농산어촌학교, 소규모학교에 대한 지원 체계를 마련한다.

- 나) 모든 학생이 학습에서 소외되지 않도록 교육공동체가 함께 협력하여 학생 개개인의 필요와 요구에 맞는 맞춤형 교육 활동을 계획하고 실행할 수 있도록 지원한다.
- 다) 전·입학, 귀국 등에 따라 공통 교육과정의 교과와 고등학교 공통 과목을 이수하지 못한 학생들이 해당 과목을 이수할 수 있도록 다양한 기회를 마련해 주고, 학생들이 공공성을 갖춘 지역사회 기관을 통해 이수한 과정을 인정해 주는 방안을 마련한다.
- 라) 귀국자 및 다문화 가정 학생을 포함하는 다양한 배경의 학생들이 그들의 교육 경험의 특성과 배경에 의해 이 교육과정을 이수하는 데 어려움이 없도록 지원한다.
- 마) 특정 분야에서 탁월한 재능을 보이는 학생, 학습 부진 학생, 특수교육 대상 학생들을 위한 교육 기회를 마련하고 지원한다.
- 바) 통합교육 실행 및 개선을 위해 교사 간 협력 지원, 초·중등학교 교육과정과 특수교육 교육과정을 연계할 수 있는 자료 개발 및 보급, 관련 연수나 컨설팅 등을 제공한다.

3. 학교의 교육 환경 조성

가. 국가 수준의 지원

- 1) 교육과정 자율화·분권화를 바탕으로 교육 주체들이 각각의 역할과 책임을 충실히 수행할 수 있는 협조 체제를 구축하고 지원한다.
- 2) 시·도 교육청의 교육과정 지원 활동과 단위 학교의 교육과정 편성·운영 활동이 상호 유기적으로 이루어질 수 있도록 행·재정적 지원을 한다.
- 3) 이 교육과정이 교육 현장에 정착될 수 있도록 교육청 수준의 교원 연수와 전국 단위의 교과 연구회 활동을 적극적으로 지원한다.
- 4) 디지털 교육 환경 변화에 부합하는 미래형 교수·학습 방법과 평가체계 구축을 위해 교원의 에듀테크 활용 역량 함양을 지원한다.
- 5) 학교 교육과정이 원활히 운영될 수 있도록 학교 시설 및 교원 수급 계획을 마련하여 제시한다.

나. 교육청 수준의 지원

- 1) 학교가 이 교육과정에 근거하여 학교 교육과정을 편성·운영할 수 있도록 다음의 사항을 지원 한다.
 - 가) 학교 교육과정 편성·운영을 위해서 교육 시설, 설비, 자료 등을 정비하고 확충하는 데 필요한 행·재정적 지원을 한다.
 - 나) 복식 학급 운영 등 소규모 학교의 정상적인 교육과정 운영을 지원하기 위해 교원의 배치, 학생의 교육받을 기회 확충 등에 필요한 행·재정적 지원을 한다.
 - 다) 수준별 수업을 효율적으로 운영하도록 지원하며, 기초학력 향상과 학습 결손 보충이 가능하도록 보충 수업을 운영하는 데 필요한 행·재정적 지원을 한다.
 - 라) 학교 교육활동 전반에 걸쳐 종합적인 안전교육 계획을 수립하고 사고 예방을 위한 행·재정적 지원을 한다.
 - 마) 고등학교에서 학생의 과목 선택권을 보장할 수 있도록 교원 수급, 시설 확보, 유연한 학습 공간 조성, 프로그램 개발 등 필요한 행·재정적 지원을 한다.
 - 바) 특성화 고등학교와 산업수요 맞춤형 고등학교가 산업체와 협력하여 특성화된 교육과정과 실습 과목을 편성·운영하는 경우, 학생의 현장 실습과 전문교과 실습이 안전하고 내실 있게 운영될 수 있도록 행·재정적 지원을 한다.
- 2) 학교가 새 학년도 시작에 앞서 교육과정 편성·운영에 관한 계획을 수립할 수 있도록 교육 과정 편성·운영 자료를 개발·보급하고, 교원의 전보를 적기에 시행한다.
- 3) 교과와 창의적 체험활동 등에 필요한 교과용 도서의 개발, 인정, 보급을 위해 노력한다.
- 4) 학교가 지역사회의 관계 기관과 적극적으로 연계·협력해서 교과, 창의적 체험활동, 학교 스포츠클럽활동, 자유학기 등을 내실 있게 운영할 수 있도록 지원하며, 관내 학교가 활용할 수 있는 우수한 지역 자원을 발굴하여 안내한다.
- 5) 학교 교육과정의 효과적 운영을 위하여 학생의 배정, 교원의 수급 및 순회, 학교 간 시설과 설비의 공동 활용, 자료의 공동 개발과 활용에 관하여 학교 간 및 시·도 교육(지원)청 간의 협조 체제를 구축한다.

- 6) 단위 학교의 교육과정 편성·운영 및 교수·학습, 평가를 지원할 수 있도록 교원 연수, 교육 과정 컨설팅, 연구학교 운영 및 연구회 활동 지원 등에 대한 계획을 수립하여 시행한다.
- 가) 교원의 학교 교육과정 편성·운영 능력과 교과 및 창의적 체험활동에 대한 교수·학습, 평가 역량을 제고하기 위하여 교원에 대한 연수 계획을 수립하여 시행한다.
- 나) 학교 교육과정의 효율적인 편성·운영을 지원하기 위해 교육과정 컨설팅 지원단 등 지원 기구를 운영하며 교육과정 편성·운영을 위한 각종 자료를 개발하여 보급한다.
- 다) 학교 교육과정 편성·운영의 개선과 수업 개선을 위해 연구학교를 운영하고 연구 교사제 및 교과별 연구회 활동 등을 적극적으로 지원한다.
- 7) 온오프라인 연계를 통한 효과적인 교수·학습과 평가가 이루어질 수 있도록 하며, 지능정보 기술을 활용한 맞춤형 수업과 평가가 가능하도록 지원한다.
- 가) 원격수업을 효과적으로 지원하기 위해 학교의 원격수업 기반 구축, 교원의 원격수업 역량 강화 등에 필요한 행·재정적 지원을 한다.
- 나) 수업 설계·운영과 평가에서 다양한 디지털 플랫폼과 기술 및 도구를 효율적으로 활용할 수 있도록 시설·설비와 기자재 확충을 지원한다.



바른 생활

바른 생활

교육과정 설계의 개요

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

지금까지 바른 생활과 교육과정에서는 슬기로운 생활과나 즐거운 생활과의 통합을 위하여 주제를 개발해 왔다. 이제 국가가 가졌던 주제 개발권을 교육과정 실행 현장인 지역, 학교, 교실 수준으로 이양하고자 한다. 그래서 바른 생활과 교육과정에서는 가르치는 일과 배우는 일이 이루어지는 지금 여기에서 학생과 교사가 적절한 주제를 개발하도록 하고자 한다. 이는 정보통신기술, 기후변화, 민주시민 의식 등 다양한 내용을 선정하며 조직하는 이른바 ‘만들어가는 교육과정’을 실현하기 위한 것이다.

이에 바른 생활과 교육과정은 다음 사항에 중점을 두고 개정하였다.

첫째, 바른 생활과는 슬기로운 생활과와 즐거운 생활과를 통합한 학습 경험을 통해 학생의 ‘지금—여기—우리 삶’을 위한 배움을 지향한다. ‘지금—여기—우리 삶’은 ‘학생이 지금—여기에서 개인이나 사회 구성원으로서 삶을 살아가는 역량’이기도 하다. 또 종론의 여섯 가지 핵심역량을 종합한 자질이며, 동시에 지금—여기의 삶을 충실히 살아가는 가운데 불확실한 변화에 대처할 수 있는 미래 역량에 해당한다.

우리 삶은 과거와 현재와 미래가 개별적으로 존재하는 것이 아니라 무수한 현재가 연속되는 과정이다. ‘지금’은 우리가 매 순간 실제로 지각하는 시간이며, 미래는 무수한 ‘지금’으로 이루어지는 시간이다. ‘여기’는 우리가 지금까지 살아왔고 앞으로 살아갈 공간이다. 그리고 ‘우리’는 지금 여기서 주체성과 정체성을 형성하며 살아가는 개인과 공동체를 포괄하는 개념이다. 그래서 바른 생활과는 ‘지금—여기—우리 삶’의 문제를 성찰하고 실천하는 경험 자체에 중점을 둔다.

둘째, 바른 생활과는 ‘지금—여기—우리 삶’을 살아가는 역량을 기반으로 성격, 목표, 성취기준, 내용요소를 개발하였다. 그래서 바른 생활과 교육과정의 성격과 목표는 학생이 ‘지금—여기—우리

'삶'을 지속적으로 성찰하는 힘을 기르는 데 초점을 두었다. 이를 위하여 구체적인 상황에서 당면한 문제를 해결하며 공동체의 지속가능성을 위한 삶을 찾아 실천하도록 안내하였으며, 이 과정에서 바른 생활과에서 추구하는 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도를 형성하도록 하였다.

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

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

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

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

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

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

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

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

1. 성격 및 목표

가. 성격

초등학교 통합교과는 ‘지금–여기–우리 삶’을 위한 배움을 추구한다. 이를 위해서 학생 개인의 관심사와 공동체의 문제를 아우를 수 있는 탈학문적 주제를 중심으로 교육과정을 통합하였다. 따라서 초등학교 통합교과는 ‘지금–여기–우리 삶’에 통합적으로 접근하는 경험 중심 교과이다. 학생은 통합교과의 경험을 통해 탈학문적 주제를 중심으로 관심사를 탐구하고 당면한 문제를 해결하는 과정에서 다양한 지식을 연계하고 통합한다. 그 과정에서 학생은 자기주도적이고 창의적이며 더불어 사는 사람으로 성장할 수 있다.

초등학교 통합교과로서 바른 생활과는 학생이 ‘지금–여기–우리 삶’을 지속적으로 성찰하는 가운데 구체적인 상황 속에서 바른 삶을 실천하도록 돋는 ‘실천 경험 중심 교과’이다. 학생은 바른 생활과 경험을 통해 자신의 삶을 지속적으로 성찰하고 이를 바탕으로 적절한 행동을 꾸준히 찾아서 실천한다. 이 과정에서 학생은 공동체 삶을 위한 생활과 학습 기능을 익히고 습관을 형성한다.

나. 목표

공동체 구성원으로서 ‘지금–여기–우리 삶’의 문제를 성찰하고 실천한다.

첫째, 지금 만나는 삶의 문제를 인식하고 스스로 해결하려 노력한다.

둘째, 자신이 속한 공동체에서 살아가는 데 필요한 생활 습관과 학습 습관을 형성한다.

셋째, 주변 사람들과 소통하고 배려하며 생활한다.

2. 내용 체계 및 성취기준

가. 내용 체계

영역	핵심아이디어	범주	내용요소		
			바른 생활	슬기로운 생활	즐거운 생활
우리는 누구로 살아갈까	<ul style="list-style-type: none"> 우리는 내가 누구인지 생각하며 생활한다. 우리는 서로 관계를 맺으며 생활한다. 	지식·이해	<ul style="list-style-type: none"> 학교 생활 습관과 학습 습관 자기 이해 생태환경 	<ul style="list-style-type: none"> 학교 안팎의 모습과 생활 자아인식 가족과 주변 사람 사람·자연·동식물 	<ul style="list-style-type: none"> 건강과 안전 신체 인식과 감각 자연의 아름다운 장면
		과정·기능	<ul style="list-style-type: none"> 습관 형성하기 관계 맺기 	<ul style="list-style-type: none"> 탐색하기 설명하기 탐구하기 	<ul style="list-style-type: none"> 놀이하기 소통하기 감상하기
		가치·태도	<ul style="list-style-type: none"> 안전하고 건강한 생활 자기 존중 배려 더불어 사는 삶 	<ul style="list-style-type: none"> 안전한 학교생활 	<ul style="list-style-type: none"> 어울림 건강한 생활 안전한 생활
우리는 어디서 살아갈까	<ul style="list-style-type: none"> 우리는 여러 공동체 속에서 생활한다. 우리는 삶의 공간을 넓히며 생활한다. 	지식·이해	<ul style="list-style-type: none"> 공동체 생활 모습 우리나라의 소중함 	<ul style="list-style-type: none"> 마을의 모습과 생활 우리나라의 모습과 문화 다른 나라의 모습과 문화 궁금한 세계 	<ul style="list-style-type: none"> 우리나라의 문화 예술 다른 나라의 문화 예술
		과정·기능	<ul style="list-style-type: none"> 실천하기 호기심 갖기 	<ul style="list-style-type: none"> 살펴보기 조사하기 탐구하기 매체 활용하기 탐색하기 	<ul style="list-style-type: none"> 문화 예술 활동하기 표현하기 상상하기
		가치·태도	<ul style="list-style-type: none"> 나라 사랑 다양성 존중 적극성과 도전의식 	<ul style="list-style-type: none"> 관심 호기심 	<ul style="list-style-type: none"> 문화 예술 향유
우리는 지금 어떻게 살아갈까	<ul style="list-style-type: none"> 우리는 여러 유형의 주제로 생활한다. 우리는 과거, 현재, 미래를 생각하며 생활한다. 	지식·이해	<ul style="list-style-type: none"> 인물의 삶 지속가능한 삶의 방식 	<ul style="list-style-type: none"> 하루의 변화와 생활 계절과 생활 과거-현재-미래 	<ul style="list-style-type: none"> 자연의 변화 전통문화 아동권리
		과정·기능	<ul style="list-style-type: none"> 하루 생활 관리하기 변화에 대응하기 실천하기 	<ul style="list-style-type: none"> 탐색하기 탐구하기 살펴보기 	<ul style="list-style-type: none"> 자연에서 놀이하기 창의적으로 표현하기 권리 누리기
		가치·태도	<ul style="list-style-type: none"> 시간의 가치 적절성 공동체성 지속가능성 	<ul style="list-style-type: none"> 상상력 	<ul style="list-style-type: none"> 활기찬 생활 전통의 소중함 안전과 안녕
우리는 무엇을 하며 살아갈까	<ul style="list-style-type: none"> 우리는 경험하고 상상하고 만들며 생활 한다. 우리는 느끼고 생각하고 표현하며 생활한다. 	지식·이해	<ul style="list-style-type: none"> 모두를 위한 생활 환경 학습 습관 생활 습관 	<ul style="list-style-type: none"> 생활 도구의 모양과 기능 다양한 매체와 재료 관심 주제 배운 것과 배울 것 	<ul style="list-style-type: none"> 생각과 느낌
		과정·기능	<ul style="list-style-type: none"> 참여하기 생각이나 의견 나누기 협력하기 되돌아보기 	<ul style="list-style-type: none"> 바꾸기 매체 활용하기 상상하여 구현하기 조사하기 연결하기 탐색하기 	<ul style="list-style-type: none"> 고치기와 만들기 놀이하기 전시하기 공연하기 경험 떠올리기
		가치·태도	<ul style="list-style-type: none"> 모두를 위한 마음 개방성 자발성 	<ul style="list-style-type: none"> 창의성 	<ul style="list-style-type: none"> 자유로운 상상 의미 부여

나. 성취기준

[초등학교 1~2학년]

(1) 우리는 누구로 살아갈까

[2바01-01] 학교 생활 습관과 학습 습관을 형성하여 안전하고 건강하게 생활한다.

[2바01-02] 나를 이해하고 존중하며 생활한다.

[2바01-03] 가족이나 주변 사람을 배려하며 관계를 맺는다.

[2바01-04] 생태환경에서 더불어 살기 위해 노력한다.

(가) 성취기준 해설

- [2바01-04]의 ‘생태환경’은 자연, 사람을 포함한 생명체들이 더불어 살아갈 수 있는 환경을 의미한다. 이 성취기준에서는 이를 위한 여러 가지 방법을 알고 알아낸 것을 소통하며 서로 공감하고 실천하는 활동들을 포함한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 이 영역의 모든 성취기준을 적용할 때 학교라는 새로운 생활의 장에서 학생이 마주하는 다양한 사회적 관계에 심리적으로 안정을 느끼며 적용할 수 있도록 하고, 무엇보다 학교에서 안전하게 생활할 수 있도록 생활 안전 교육, 교통 안전 교육과 연계할 수 있다. 또 교육 내용으로 ‘나’를 다룰 때는 내 몸이 소중하다는 인식을 바탕으로, 성폭력, 실종, 유괴 등 폭력예방 및 신변보호 교육도 병행할 수 있다.
- [2바01-01] 초등학교 적응 활동에 초점을 맞춘다. 그리고 안전 교육이 필요할 때 바른 생활과 모든 성취기준과 함께 적용할 수 있다.
- [2바01-02] 진로 교육과 연계할 수 있다.
- [2바01-03] 자신이 속해 있는 가족의 형태를 이해하고, 주변에서 만나는 다양한 형태의 가족을 존중할 수 있도록 안내한다. 여기에 다문화 교육을 연계할 수 있다.

(2) 우리는 어디서 살아갈까

[2바02-01] 공동체에서 내가 할 수 있는 일을 찾아보고 실천한다.

[2바02-02] 우리나라의 소중함을 알고 사랑하는 마음을 기른다.

[2바02-03] 차이나 다양성을 서로 존중하면서 생활한다.

[2바02-04] 새로운 활동에 호기심을 갖고 도전한다.

(가) 성취기준 해설

- [2바02-01]에서 ‘공동체’의 범위는 나와 관련 있거나 내가 참여하는 공동체이다.
- [2바02-03]에서 ‘차이나 다양성 존중’은 공동체마다 언어, 의상, 음식, 놀이 등이 어우러진 문화를 형성하며 살아간다는 것을 이해한다는 의미이다.
- [2바02-04]의 ‘새로운 활동’은 일상적인 삶의 공간에서 학생들이 호기심을 갖고 새롭게 도전하거나 시도해 볼 가치가 있는 활동이다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 타인과의 관계에서 발생하는 문제에 대한 올바른 인식 및 실천에 필요한 역량을 함양하여 원만한 인간관계를 형성할 수 있도록 한다. 이 영역의 모든 성취기준을 적용할 때 가정, 마을 등 학생이 접하는 공간에서 안전하게 생활하는 데 필요한 안전 수칙을 다루며 가정과 연계하여 습관화하도록 한다. 특히 가정, 마을에 있는 다양한 도구와 시설을 안전하게 사용하는 방법을 다루도록 한다.
- [2바02-01] 공동체에 대한 관심을 학교에서 마을로 확대하며 민주시민 교육에 활용할 수 있다.
- [2바02-02] 우월적 · 배타적 민족주의 관점으로 접근하지 않도록 유의한다. 3학년 도덕과의 통일 교육, 독도 교육과 연계하여 적용할 수 있다.
- [2바02-04] 새로운 활동에 대한 도전과 관련하여 자기 인식과 자신감, 자기주도성, 위험 감수, 비판적 사고, 창의성, 문제 해결력 등을 다룰 수 있다. 또한 다양한 매체를 활용하면서 디지털 소양과 연계할 수 있다.

(3) 우리는 지금 어떻게 살아갈까

[2바03-01] 하루의 가치를 느끼며 지금을 소중히 여긴다.

[2바03-02] 계절의 변화에 대응하며 생활한다.

[2바03-03] 여러 인물의 삶을 통해 공동체성을 기른다.

[2바03-04] 공동체 속에서 지속가능성을 위한 삶의 방식을 찾아 실천한다.

(가) 성취기준 해설

- [2바03-03]에서 ‘공동체성’은 함께 사는 삶을 위해 발휘하고 실천해야 할 행동 양식을 의미한다. 또한 여기서의 ‘인물’은 과거에 살았거나 현재 살고 있는 사람 중에서도 특히 공동체성을 발휘한 위인, 의인, 봉사하는 사람 등을 이른다.
- [2바03-04]의 ‘지속가능성을 위한 삶의 방식을 찾아 실천한다’는 것은 범지구적인 관점에서 상생에 필요한 생활 방식을 이야기하고 지금 실천할 수 있는 일을 다룬다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 안전 교육에서는 습관화가 중요하다. 이 영역의 모든 성취기준을 적용할 때 학생의 일상적 삶과 밀접한 보행자 안전, 자전거·자동차 안전, 도구와 전기 사용 안전, 화재 예방, 학교폭력 예방, 계절별 감염병 예방 등을 꾸준히 다룸으로써 학생이 일상생활에서 안전 수칙을 지킬 수 있도록 한다.
- [2바03-01] 사람들은 나름의 주기(흐름, 리듬, 패턴)에 따라 생활한다. 따라서 변화, 성장, 발달을 의식하며 일상의 삶에 자신만의 주기를 형성하게 할 수 있다.
- [2바03-02] 계절이나 날씨의 특징 등을 다루면서 범교과 주제인 환경·지속가능발전 교육을 연계할 수 있고 생태전환 교육도 고려할 수 있다.
- [2바03-03] 과거 현재를 구분하지 않고 공동체성을 발휘한 여러 인물을 다룰 수 있다. 이러한 인물이 한 일을 통해서 함께 사는 삶을 위해 우리가 지금 해야 할 일, 할 수 있는 일을 찾아 실천할 수 있도록 한다. 여기에 인성 교육을 연계할 수 있다.
- [2바03-04] 범지구적인 문제들(기후변화, 먹을거리, 소비, 에너지, 자원순환, 생물 다양성, 지진, 태풍, 가뭄, 홍수, 감염병, 미세먼지, 전쟁)이 현재와 미래 우리 삶에 미치는 영향을 생각해 보는 기회로 삶을 수 있다. 이와 관련하여 지금, 여기의 교수·학습 상황을 고려하여 학생과 교사가 구체적인 활동을 선정할 수 있으며 범지구적인 재난과 관련한 안전 교육, 민주시민 교육, 생태전환 교육과 연계할 수 있다.

(4) 우리는 무엇을 하며 살아갈까

- [2바04-01] 모두를 위한 생활환경을 만드는 데 참여한다.
- [2바04-02] 다양한 생각이나 의견에 대해 개방적인 태도를 형성한다.
- [2바04-03] 여럿이 하는 활동에 관심을 갖고 자발적으로 협력한다.
- [2바04-04] 지금까지의 생활 습관과 학습 습관을 되돌아본다.

(가) 성취기준 해설

- [2바04-01]에서 ‘모두를 위한 생활환경’은 보편적 설계를 풀어쓴 용어로 연령, 성별, 국적, 장애의 유무 등과 관계없이 누구나 불편 없이 이용하고 편안하게 생활할 수 있는 환경을 의미한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 이 영역의 모든 성취기준을 적용할 때는 여러 사람이 모여 함께 활동할 때 필요한 안전 교육을 할 수 있다. 특히 학생의 질병 감염을 최소화하고 건강을 유지하기 위해 필수적인 손 씻기, 위생용품 사용하기 등을 다룰 수 있다.
- [2바04-01] 우리 사회에서 간파하기 쉬운 불편함을 찾아 모두를 이롭게 하는 환경으로 구축하는 경험을 할 수 있다. 여기에 더불어 살아가는 태도를 기르는 민주시민 교육, 인권 교육과 연계할 수 있다.
- [2바04-02] 다양한 아이디어 발산 장면을 통해 서로 소통할 때 상대의 의도를 충실히 파악하고 다른 사람의 의견을 경청하며 호혜적으로 해석하는 기회로 삼을 수 있다. 이를 통해 민주시민의 소양을 형성할 수 있다.
- [2바04-03] 경쟁적 삶의 방식과 협력적 삶의 방식의 예시를 찾아보고 나는 지금 어떠한 삶을 살아가고 있는지 생각해 볼 수 있다. 또한 자신이 실천할 수 있는 협력적 삶의 방식을 다루며 인성 교육, 민주시민 교육과 연계할 수 있다.
- [2바04-04] 1~2학년군에서 배운 것을 친구들과 되돌아보며 3학년 이후 교과 교육과 연계할 수 있다.

3. 교수 · 학습 및 평가

가. 교수 · 학습

(1) 교수 · 학습의 방향

- (가) 바른 생활과는 영역 및 핵심아이디어를 기반으로 슬기로운 생활과와 즐거운 생활과를 통합하여 교수 · 학습할 수 있다. 아울러 학생의 관심사를 반영한 주제를 중심으로 다른 교과, 창의적 체험활동을 통합할 수 있다.
- (나) 바른 생활과의 교수 · 학습은 덕목 중심의 표준적 태도나 행동을 습득하게 하는 것이 아니라, ‘맥락’과 ‘공동체’에 적절한 행위와 판단의 사례를 찾아보고 실천하면서 윤리적 감각을 기를 수 있다.
- (다) 바른 생활과의 교수 · 학습 내용은 학생이 일상생활에서 개인적, 사회적, 보편적으로 만나는 시의적절한 문제 상황에서 찾을 수 있다.
- (라) 바른 생활과의 문제를 다루는 교수 · 학습 과정에서 내용 체계에 제시하는 준비하기(준비물 챙기기 등), 질문하기(예상하기, 문제 찾기, 문제 진술하기 등), 계획하기(단계화하기, 순서 정하기 등), 조사하기(자료 수집하기 등), 관련짓기(관계망 만들기 등), 의논하기(소통하기, 나누기, 공감하기, 갈등 해결하기 등), 나타내기(메모하기, 요약하기, 발표하기 등), 평가하기(나누기, 되돌아보기, 성찰하기 등) 등 과정 · 기능과 함께 다룰 수 있다.
- (마) 바른 생활과의 교수 · 학습 과정에서 문제를 다루는 실천 경험은 특히 자기 관리 역량, 협력적 소통 역량, 공동체 역량 등과 밀접한 관련이 있다.
- (바) 바른 생활과의 교수 · 학습은 학생이 속해서 살아가는 여러 삶의 장(場)과 연계하여 지도하는 것이 중요하다. 특히 교수 · 학습의 방법적 측면뿐만 아니라 교수 · 학습 내용까지도 가정 및 지역 생활과 연계할 수 있다.
- (사) 바른 생활과에서는 학습 문제를 공동으로 정하고 해결하는 과정을 통해 더불어 살아가는 민주시민 태도를 기를 수 있다.
- (아) 바른 생활과에서는 학생 주도의 유의미한 실천이 중요하므로 학습에서도 계획과 실천에 이르는 교수 · 학습 전 과정에 학생이 주체적으로 참여할 수 있도록 한다.

(자) 바른 생활과의 교수·학습에서는 특히 누리과정의 신체운동·건강, 사회관계 등 내용 영역과 초등학교 3학년 이후 도덕과 교육과정 등과의 연계를 고려한다.

(차) 바른 생활과와 안전 교육을 연계하여 실생활 체험과 활동을 중심으로 실천적인 안전 교육을 한다.

(카) 바른 생활과 교수·학습은 언어 소양, 디지털 소양과 더불어 안전·건강 교육, 인성 교육, 진로 교육, 민주시민 교육, 인권 교육, 다문화 교육, 통일 교육, 독도 교육, 환경·지속가능발전 교육 등의 범교과 학습 주제를 연계하여 계획할 수 있다.

(2) 교수·학습 방법

(가) (주제 개발) 바른 생활과의 교수·학습은 슬기로운 생활과, 즐거운 생활과와 함께 주제 중심으로 구현할 수 있다.

- 주제를 개발할 때 학생은 자유롭게 제안하며 공부할 주제를 정하는 과정에 참여할 수 있다.
- 주제는 통합단원 이름이 될 만한 것으로 주변의 문제, 교과 개념, 성취기준, 동화, 행사, 인물, 일화 등을 고려해서 개발할 수 있다.
- 주제는 학생들의 관심사나 흥미를 살피면서 학교, 마을 등 주변에서 다룰 수 있는 쟁점이나 지역, 국가, 세계적인 쟁점 등을 고려하여 개발할 수 있다.
- 주제를 개발할 때 교사는 영역, 핵심아이디어, 내용요소, 성취기준을 살펴보며 무엇을 다루어야 할지와 무엇을 다룰 수 있는지 판단할 수 있다.

(나) (차시 개발) 바른 생활과의 교수·학습은 주제와 관련해서 나와 공동체의 문제를 해결하기 위한 실천 활동을 구상하는 일이다. 이에 일상에서 직면할 수 있는 문제를 찾고 해결 방안을 모색하여 개별적으로나 협력하여 실천하는 활동으로 구성할 수 있다.

- 학생은 주제와 관련해서 알고 있는 것을 서로 이야기할 수 있다.
- 학생은 주제와 관련해서 알고 싶은 것에 대해 질문할 수 있다.
- 여기에서 나온 질문을 서로 의논해서 질문 및 활동 목록으로 만들 수 있다.
- 위의 과정에서 교사와 학생은 교과서(주제책) 등 다양한 교수·학습 자료를 활용할 수 있다.

(다) (차시 조직) 차시 조직하기는 바른 생활과의 교수·학습 계획하기의 일종이다. 이는 교사와 학생이 정한 질문 및 활동 목록을 통해 학습할 순서를 정하는 일 등을 한다.

- 차시는 미리 조직해 놓고 실행할 수 있고, 실행하면서 다음 차시를 정하는 방식(꼬리 잇기 방식)으로 할 수 있다.
- 차시는 개인적 실천 차시와 집단적 실천 차시로 조직할 수 있다.

- 차시는 대집단 활동, 소집단 활동, 짹 활동, 개인 활동으로 구분하여 조직하고 이를 순환하거나 선택하여 수행할 수 있다.
- 차시는 40분, 80분, 하루, 일주일 등 다양한 주기로 조직할 수 있다.
- 차시의 교수·학습 절차는 일반적으로 활용하는 ‘도입–전개–정리’ 단계를 활용할 수 있고, 통상적인 주제학습처럼 ‘주제 만나기–주제 학습하기–주제학습 마무리하기’를 활용할 수 있으며 문제 기반 학습으로 ‘문제 진술하기–문제 해결하기–경험 나누기’, ‘탐색하기–해결하기–생활화하기’ 등 다양하게 조직할 수 있다.

(라) (교수·학습 방법) 바른 생활과 교수·학습은 문제 상황에 따라 다양한 방법을 활용할 수 있다. 특히 상황극, 역할놀이, 봉사, 캠페인 등 협력 학습, 협동학습, 토의·토론 학습, 성찰 학습 등을 활용할 수 있다.

- 디지털 도구를 활용한 대면 학습과 비대면 학습 또는 둘을 연계한 학습을 활용할 수 있다. 이 과정에서 가상 현실, 증강 현실 등 학생의 탐구 대상을 확장할 수 있는 다양한 도구를 활용할 수 있다.
- 교사와 학생은 서로의 요구를 바탕으로 학습을 계획하고 여러 방법을 광범위하게 활용할 수 있다.

(마) 바른 생활과 교수·학습에서는 성취기준을 다양하게 다룬다.

- 교사는 성취기준에서 시작하여 주제 개발, 차시 개발과 조직, 교수·학습 방법 등을 정할 수 있다. 이에 필요한 사항들을 정하는 과정에서 또는 정한 후에 적절한 성취기준을 연결하는 방식으로 바른 생활과의 교수·학습과 성취기준의 관련성을 확보할 수 있다.
- 성취기준은 매 차시 또는 매 단원에서 계속해서 다루는 반복형, 특정 주제와 관련해서 심층적으로 다루는 집중형, 갑자기 등장한 상황에 반응해서 다루는 발현형 등 다양한 방식으로 다룰 수 있다.

나. 평가

(1) 평가의 방향

(가) 하나의 활동으로 여러 성취기준에 대한 학생 성취 여부나 정도를 평가할 수 있다.

(나) 평가는 성취기준이나 교수·학습에 대한 평가, 교수·학습을 위한 평가, 교수·학습으로서 평가를 포괄한다. 평가자는 교사일 수 있고, 학생일 수도 있다. 평가 목표는 교사, 학생 또는 학생과 교사가 함께 정할 수 있다. 학생과 교사는 학습 상황 점검에 참여하고 환류할 수

있다. 학생의 지속적인 배움을 위하여 평가 결과를 활용할 수 있다. 즉 교사는 평가 결과를 교수에 환류하고 학생은 자신의 학습에 환류할 수 있다.

- (다) 바른 생활과는 실천 경험 중심의 교과로 가정과 연계하여 평가하되 일회적 평가보다 학생의 생활화 정도를 종합적으로 고려하여 평가한다.
- (라) 바른 생활과의 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도를 통합적으로 평가하여 학생의 삶에서 바른 생활과의 역량이 드러나는지를 평가한다. 더불어 문제에 대한 이해, 지속적인 실천 능력, 공동체와 함께하는 태도 등을 함께 평가한다.
- (마) 바른 생활과의 특성을 고려하여 점수 매기기, 등급 구분 등의 평가를 지양하고 학생의 습관 형성을 꾸준히 관찰하여 학습한 정도나 변화 정도를 서술형으로 평가할 수 있다.

(2) 평가 방법

- (가) 학생의 평가 결과는 교수·학습 결과나 효과 확인, 학생 맞춤형 수업 계획의 기초 자료, 학생이 자신의 학습에 대한 학습을 평가하는 자료로 활용할 수 있다.
- (나) 바른 생활과의 평가는 자기 평가, 동료 평가, 관찰 평가, 체크리스트, 실천 보고서 등 다양한 방법을 사용할 수 있다.
- (다) 바른 생활과의 구체적인 영역별 평가 방법은 다음과 같다.
 - ‘우리는 누구로 살아갈까’ 영역을 평가할 때는 생활 습관 및 학습 습관 형성과 관련하여 규칙과 약속을 정하는 과정과 함께 스스로 정한 규칙을 실천하는지를 평가할 수 있다. 나와 관련해서는 자아 존중감이 내면화되었는지를 지속적으로 관찰하면서 평가할 수 있다. 또한 가족, 친척, 친구, 이웃 등과의 관계나 주변 환경과의 관계를 평가할 때는 일시적인 평가보다 학생이 생활 속에서 몸소 실천하는지, 행동의 변화가 있는지를 꾸준히 평가할 수 있다.
 - ‘우리는 어디서 살아갈까’ 영역을 평가할 때는 공동체와 관련하여 공동체를 위한 활동에 참여하는 태도의 적절성, 실천성, 자발성 등을 평가할 수 있다. 나라와 관련해서는 나라가 소중한 이유를 스스로 정리하는 활동의 진정성 등을 통해 태도나 마음가짐을 평가할 수 있다. 문화와 관련해서는 다양한 문화를 있는 그대로 이해하고 존중하려는 태도를 중심으로 평가할 수 있다. 새로운 기술 정보와 관련해서는 스스로 새로운 시도와 도전을 하는 태도, 변화를 두려워하지 않고 적극적으로 수용하려는 태도를 중심으로 평가할 수 있다.

- ‘우리는 지금 어떻게 살아갈까’ 영역을 평가할 때는 일시적인 평가에 집중하기보다는 학생이 스스로 하루를 관리하는 역량을 기를 수 있도록 일상과 연계하여 평가할 수 있다. 계절과 관련해서는 계절에 맞는 생활 습관을 생활화하고 있는지, 계절의 변화에 적절히 대응해나가는지 등을 평가할 수 있다. 공동체성, 지속가능성 등과 관련해서는 함께 사는 삶을 살아가기 위해 자신이 정한 사항을 실천하는지, 공동체를 위해 할 수 있는 일을 적극적으로 찾는지, 인류가 함께 해결해야 할 다양한 문제가 있다는 것을 인지하는지 등을 평가할 수 있다.
- ‘우리는 무엇을 하며 살아갈까’ 영역을 평가할 때는 학생이 자신의 활동에 대한 주체성과 성찰, 타인을 이해하고 배려하는 것에 집중하여 평가할 수 있다. 주체성과 성찰에 관련해서는 생활 습관과 학습 습관 나열하고 되돌아보기, 협력적으로 학습하려는 태도 갖기, 새 학년 생활과 학습에 필요한 과정·기능 익히기 등을 중심으로 평가할 수 있다. 또한 타인의 이해, 배려와 관련해서는 모두를 이롭게 하고자 하는 활동을 스스로 실천하기, 여럿이 소통하는 가운데 협력적으로 생각이나 의견 공유하기, 나와 다른 생각이나 의견에 개방적인 태도 갖기 등을 중심으로 평가할 수 있다.



슬기로운 생활

슬기로운 생활

교육과정 설계의 개요

학생이 살아갈 사회는 점점 더 예측하기 힘들다. 과학과 기술이 혁명적으로 발전하고 기후와 환경이 급격하게 변하기 때문이다. 그래서 학교 교육과정은 모두에게 공통으로 적용하는 표준 교육과정을 넘어서 학생의 삶과 성장을 지원하는 맞춤형 교육과정으로 변화하고 있고, 이를 지원하기 위해 교사의 교육과정 자율권이 확대되고 있다.

통합교과 교육과정은 그동안 주제를 중심으로 전개하는 교과통합형 수업을 초등학교에 도입하고 정착시켜왔다. 그리고 앞으로는 주제를 개발하는 권한을 교육과정을 실행하는 무대인 지역, 학교, 교실로 이양하고자 한다. 그래서 슬기로운 생활과 교육과정에서는 가르치는 일과 배우는 일이 이루어지는 지금 여기에서 학생과 교사가 함께 적절한 주제를 개발하도록 요청하고 있다. 이는 정보 통신 기술, 변화하는 기후 환경뿐만 아니라 학생의 요구, 생활세계의 쟁점 등 다양한 내용을 선정하며 조직하는 이른바 ‘만들어가는 교육과정’을 구현하기 위한 실질적인 조치이다.

이에 슬기로운 생활과 교육과정은 다음 사항에 중점을 두고 개정하였다.

첫째, 슬기로운 생활과는 바른 생활과와 즐거운 생활과를 함께 학생의 ‘지금–여기–우리 삶’을 도모하는 배움을 지향한다. ‘지금–여기–우리 삶’은 ‘학생이 지금–여기에서 개인이나 사회 구성원으로서 삶을 살아가는 역량’이기도 하다. 또 총론의 여섯 가지 핵심역량을 종합한 자질이며, 동시에 지금–여기의 삶을 충실히 살아가는 가운데 불확실한 변화에 대처할 수 있는 미래 역량에 해당한다.

우리 삶은 과거와 현재와 미래가 개별적으로 존재하는 것이 아니라 무수한 현재가 연속되는 과정이다. ‘지금’은 우리가 매 순간 실제로 지각하는 시간이며, 미래는 무수한 ‘지금’으로 이루어지는 시간이다. ‘여기’는 우리가 지금까지 살아왔고 앞으로 살아갈 공간이다. 그리고 ‘우리’는 지금 여기서 주체성과 정체성을 형성하며 살아가는 개인과 공동체를 포괄하는 개념이다. 그래서 슬기로운 생활과는 지금 여기서 삶의 맥락과 단절된 미래를 준비하는 것이 아니라 ‘지금–여기–우리의 삶’에 지속적으로 관심을 갖고 탐구하는 경험 자체에 중점을 둔다.

둘째, 슬기로운 생활과는 ‘지금–여기–우리 삶’을 살아가는 역량을 기반으로 성격, 목표, 성취기준, 내용요소를 개발하였다. 그래서 슬기로운 생활과 교육과정은 학생이 자신과 주변의 삶을 관찰

하고 조사하는 동시에 그것을 공유하면서 탐구하는 힘을 기를 수 있도록 돋는 데 중점을 두었다.

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

슬기로운 생활과는 ‘우리는 누구로 살아갈까’, ‘우리는 어디서 살아갈까’, ‘우리는 지금 어떻게 살아갈까’, ‘우리는 무엇을 하며 살아갈까’라는 네 개의 영역을 탈학문적 질문 형태로 제시하였다. 이는 초등학교 1~2학년 학생이 살아가면서 지속적으로 탐구해 나가야 하는 삶의 맥락과 존재에 대한 관심을 각각 반영한 시간과 공간, 정체성과 주체성에 대한 근본적인 질문을 기준으로 설정한 것이다. 따라서 슬기로운 생활과의 영역은 성취기준이나 내용요소를 다룰 때 범주나 경계를 판단하는 기준으로 활용할 수 있다. 슬기로운 생활과는 자연과 사회에 대한 사실이나 정보 중심의 교육을 지양하고, 영역의 네 가지 질문을 기반으로 환경과 더불어 사는 우리 존재나 삶을 이야기하면서 사람·자연·사회와의 관계를 지속적으로 탐구하는 활동을 지향한다.

슬기로운 생활과의 핵심아이디어는 영역으로 제시한 네 개의 탈학문적 질문에 관한 표준적이고 일반적인 대답이면서 성취기준을 해석하는 초점이나 방향이기도 하다. 이는 또한 바른 생활과, 슬기로운 생활과, 즐거운 생활과의 영역별 성취기준을 통합적으로 이수한 학생이 갖추게 될 보편적인 생각이나 사고방식을 의미하기도 한다.

넷째, 슬기로운 생활과는 열여섯 개의 성취기준을 개발하고 이를 성취기준에서 다룰 수 있는 내용요소를 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도로 구분하여 제시하였다. 슬기로운 생활과의 성취기준과 관련 내용요소는 탐구 경험 중심의 수업을 구성하고 실행하는 기본 요소이다.

성취기준은 슬기로운 생활과의 특성이 드러나도록 하면서 내용을 포괄적으로 진술하되 그 수를 축소하여 대강화하였다. 아울러 성취기준 사용자인 교사를 위해서 슬기로운 생활과 성취기준들을 영역별로 해설하고 적용 시 고려 사항도 안내하였다. 이는 슬기로운 생활과 교육과정 운영의 책임성과 자율성을 동시에 추구하려는 의도이다.

슬기로운 생활과의 내용요소는 학생의 탐구 수업을 구성하고 실행하는 과정에 활용할 기본 요소로서 구체적인 교육과정 내용을 쉽게 파악할 수 있도록 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도로 구분하여 제시하였다.

다섯째, 슬기로운 생활과는 교수·학습과 평가 방향 및 방법을 통해서 초등학교 입학 초기 적응 활동, 안전한 생활 습관, 누리과정 및 3학년 이후 교과 교육과 연계해서 다룰 수 있도록 안내하였다.

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

1. 성격 및 목표

가. 성격

초등학교 통합교과는 ‘지금–여기–우리 삶’을 위한 배움을 추구한다. 이를 위해서 학생 개인의 관심사와 공동체의 문제를 아우를 수 있는 탈학문적 주제를 중심으로 교육과정을 통합하였다. 따라서 초등학교 통합교과는 ‘지금–여기–우리 삶’에 통합적으로 접근하는 경험 중심 교과이다. 학생은 통합교과의 경험을 통해 탈학문적 주제를 중심으로 관심사를 탐구하고 당면한 문제를 해결하는 과정에서 다양한 지식을 연계하고 통합한다. 그 과정에서 학생은 자기주도적이고 창의적이며 더불어 사는 사람으로 성장할 수 있다.

초등학교 통합교과로서 슬기로운 생활과는 학생이 ‘지금–여기–우리 삶’에 관심을 갖고 적극적으로 탐구하는 가운데 자신이 살고 있는 세상을 경험하는 ‘탐구 경험 중심 교과’이다. 학생은 슬기로운 생활과 교육과정 경험을 통해 주변의 모습, 주변에서 일어나는 변화, 상호관계에 지속적으로 관심을 가지고 이해를 확장하는 가운데 탐구 능력을 함양한다. 이 과정에서 학생은 자신이 살아가는 시간과 공간에서 필요한 지식을 공유하고 활용하며 생활한다.

나. 목표

‘지금–여기–우리 삶’에 지속적으로 관심을 갖고 탐구한다.

첫째, 자신과 주변에 관심을 가지고 질문을 제기하며 지속적으로 탐구한다.

둘째, 탐구 과정에서 필요한 지식이나 기능을 다루면서 주변을 탐구하는 태도를 기른다.

셋째, 탐구 과정에서 형성한 이해를 공동체와 공유하며 확장한다.

2. 내용 체계 및 성취기준

가. 내용 체계

영역	핵심아이디어	범주	내용요소		
			바른 생활	슬기로운 생활	즐거운 생활
우리는 누구로 살아갈까	<ul style="list-style-type: none"> 우리는 내가 누구인지 생각하며 생활한다. 우리는 서로 관계를 맺으며 생활한다. 	지식 · 이해	<ul style="list-style-type: none"> 학교 생활 습관과 학습 습관 자기 이해 생태환경 	<ul style="list-style-type: none"> 학교 안팎의 모습과 생활 자아인식 가족과 주변 사람 사람 · 자연 · 동식물 	<ul style="list-style-type: none"> 건강과 안전 신체 인식과 감각 자연의 아름다운 장면
		과정 · 기능	<ul style="list-style-type: none"> 습관 형성하기 관계 맺기 	<ul style="list-style-type: none"> 탐색하기 설명하기 탐구하기 	<ul style="list-style-type: none"> 놀이하기 소통하기 감상하기
		가치 · 태도	<ul style="list-style-type: none"> 안전하고 건강한 생활 자기 존중 배려 더불어 사는 삶 	<ul style="list-style-type: none"> 안전한 학교생활 	<ul style="list-style-type: none"> 어울림 건강한 생활 안전한 생활
우리는 어디서 살아갈까	<ul style="list-style-type: none"> 우리는 여러 공동체 속에서 생활한다. 우리는 삶의 공간을 넓히며 생활한다. 	지식 · 이해	<ul style="list-style-type: none"> 공동체 생활 모습 우리나라의 소중함 	<ul style="list-style-type: none"> 마을의 모습과 생활 우리나라의 모습과 문화 다른 나라의 모습과 문화 궁금한 세계 	<ul style="list-style-type: none"> 우리나라의 문화 예술 다른 나라의 문화 예술
		과정 · 기능	<ul style="list-style-type: none"> 실천하기 호기심 갖기 	<ul style="list-style-type: none"> 살펴보기 조사하기 탐구하기 매체 활용하기 탐색하기 	<ul style="list-style-type: none"> 문화 예술 활동하기 표현하기 상상하기
		가치 · 태도	<ul style="list-style-type: none"> 나라 사랑 다양성 존중 적극성과 도전의식 	<ul style="list-style-type: none"> 관심 호기심 	<ul style="list-style-type: none"> 문화 예술 향유
우리는 지금 어떻게 살아갈까	<ul style="list-style-type: none"> 우리는 여러 유형의 주기로 생활한다. 우리는 과거, 현재, 미래를 생각하며 생활한다. 	지식 · 이해	<ul style="list-style-type: none"> 인물의 삶 지속가능한 삶의 방식 	<ul style="list-style-type: none"> 하루의 변화와 생활 계절과 생활 과거-현재-미래 	<ul style="list-style-type: none"> 자연의 변화 전통문화 아동권리
		과정 · 기능	<ul style="list-style-type: none"> 하루 생활 관리하기 변화에 대응하기 실천하기 	<ul style="list-style-type: none"> 탐색하기 탐구하기 살펴보기 	<ul style="list-style-type: none"> 자연에서 놀이하기 창의적으로 표현하기 권리 누리기
		가치 · 태도	<ul style="list-style-type: none"> 시간의 가치 적절성 공동체성 지속가능성 	<ul style="list-style-type: none"> 상상력 	<ul style="list-style-type: none"> 활기찬 생활 전통의 소중함 안전과 안녕
우리는 무엇을 하며 살아갈까	<ul style="list-style-type: none"> 우리는 경험하고 상상하고 만드며 생활 한다. 우리는 느끼고 생각하고 표현하며 생활한다. 	지식 · 이해	<ul style="list-style-type: none"> 모두를 위한 생활 환경 학습 습관 생활 습관 	<ul style="list-style-type: none"> 생활 도구의 모양과 기능 다양한 매체와 재료 관심 주제 배운 것과 배울 것 	<ul style="list-style-type: none"> 생각과 느낌
		과정 · 기능	<ul style="list-style-type: none"> 참여하기 생각이나 의견 나누기 협력하기 되돌아보기 	<ul style="list-style-type: none"> 바꾸기 매체 활용하기 상상하여 구현하기 조사하기 연결하기 탐색하기 	<ul style="list-style-type: none"> 고치기와 만들기 놀이하기 전시하기 공연하기 경험 떠올리기
		가치 · 태도	<ul style="list-style-type: none"> 모두를 위한 마음 개방성 자발성 	<ul style="list-style-type: none"> 창의성 	<ul style="list-style-type: none"> 자유로운 상상 의미 부여

나. 성취기준

[초등학교 1~2학년]

(1) 우리는 누구로 살아갈까

[2슬01-01] 학교 안팎의 모습과 생활을 탐색하며 안전한 학교 생활을 한다.

[2슬01-02] 나를 탐색하여 나에 대해 설명한다.

[2슬01-03] 가족이나 주변 사람에게 관심을 갖고 함께 살아가는 모습을 탐구한다.

[2슬01-04] 사람과 자연, 동식물이 어우러져 사는 생태를 탐구한다.

(가) 성취기준 해설

- [2슬01-03]의 ‘주변 사람’은 물리적으로 가까운 사람뿐만 아니라 오가며 지내는 사람, 마음을 나누는 사람 등을 포함한다.
- [2슬01-04]의 ‘생태’는 지금, 여기에서 우리와 함께 살아가며 상호 작용하는 생물과 영향을 주고받는 환경을 모두 아우르는 개념이다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 이 영역의 모든 성취기준을 적용할 때 학교 안팎을 탐색할 때는 교실, 복도, 학교 공공시설, 특별실 등에서 지켜야 할 안전 수칙을 다룬다. 나의 몸과 마음을 다루면서 아팠던 경험을 바탕으로 어떻게 대처할지 혹은 특정 증상(심폐소생술이 필요한 상황 등)에 대한 응급 처치는 구체적으로 어떻게 할지 등을 다루면서 안전 교육과 연계할 수 있다.
- [2슬01-01] 유·초 연계 강화 일환으로 입학 초기 적용 활동 중심으로 다룬다. 그리고 안전 교육이 필요할 때 슬기로운 생활과 모든 성취기준과 함께 적용할 수 있다.
- [2슬01-02] 내가 좋아하는 것, 잘하는 것, 흥미를 갖는 것이 무엇인지 찾아보고 자기를 이해하는 경험을 가짐으로써 진로 교육의 자기 이해 부분을 다룰 수 있다.
- [2슬01-03] 다문화 교육이나 인권 교육과 연계할 수 있다.

(2) 우리는 어디서 살아갈까

[2슬02-01] 우리가 살고 있는 마을과 사람들이 생활하는 모습을 살펴본다.

[2슬02-02] 우리나라의 모습이나 문화를 조사한다.

[2슬02-03] 알고 싶은 나라를 탐구하며 다른 나라에 관심을 갖는다.

[2슬02-04] 궁금한 세계를 다양한 매체로 탐색한다.

(가) 성취기준 해설

- [2슬02-02]의 ‘우리나라의 모습’은 우리나라 모습, 상징, 특징 등을 의미하며, 우리나라 문화란 우리 고유의 생활양식으로 남북한이 공유하는 문화까지 포함한다.
- [2슬02-04]에서 ‘궁금한 세계’는 우주나 바닷속, 땅속, 가상 공간 등과 같이 내가 살고 있는 곳과 멀리 떨어져 있는 물리적, 심리적 공간을 의미한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 이 영역의 모든 성취기준을 적용할 때 마을을 탐색할 때는 마을에서 안전한 장소와 도움을 청할 수 있는 장소가 어디 있는지, 안전한 통학로는 어디인지, 화재와 관련하여 소방서나 다양한 생활 중 사건 사고와 관련하여 경찰서 등이 어디 있는지 나와 마을의 안전을 지켜주는 곳은 어디인지 등 안전과 관련된 곳을 다루는 데 중점을 둔다.
- [2슬02-01] 마을 사람들이 하는 일을 살펴보고 조사하는 활동 과정에서 진로 교육, 마을을 중심으로 한 경제·금융 교육, 민주시민 교육과 연계할 수 있다.
- [2슬02-02] 바른 생활과와 연계하여 통일 교육, 독도 교육을 할 수 있다.
- [2슬02-03] 학생이 알고 싶은 나라를 중심으로 탐색할 수 있도록 한다. 학생이 조사할 나라, 조사할 내용과 방법을 정할 수 있도록 하고 자신이 알아낸 정보를 조직해 볼 수 있도록 한다.
- [2슬02-04] 궁금한 세계를 탐색할 때는 영상물, 사진, 책, 누리집 등 다양한 매체를 활용할 수 있어 디지털 소양 교육을 겸할 수 있다. 궁금한 세계에 대해 밝혀진 사실을 아는 데 중점을 두기보다는 학생의 흥미를 중심으로 밝혀지지 않은 부분에 대해 자유롭게 상상할 수 있도록 안내한다. 단, 상위 학년 군의 교육 내용을 직접 다루지 않도록 유의한다.

(3) 우리는 지금 어떻게 살아갈까

[2술03-01] 하루의 변화와 사람들이 하루를 살아가는 모습을 탐색한다.

[2술03-02] 계절과 생활의 관계를 탐구한다.

[2술03-03] 관심 있는 대상의 과거와 현재를 살펴보고 미래를 상상한다.

[2술03-04] 우리의 생활과 관련된 지속가능성의 다양한 사례를 찾고 탐색한다.

(가) 성취기준 해설

- [2술03-01]에서 ‘하루’는 낮과 밤으로 구분하는 자연적 시간이라는 의미와 낮과 밤에 따라 살아가는 사람들의 생활을 구분하는 사회적 시간이라는 의미를 포괄한다.
- [2술03-04]의 ‘지속가능성의 사례’는 인류의 보편적 문제, 지구 환경 문제, 경제·사회 문제 등을 포함한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 이 영역의 모든 성취기준을 적용할 때 계절과 생활의 관계 탐구와 관련하여 횡사, 폭염, 집중호우, 태풍, 낙뢰, 폭설, 한파 등 계절별 재난과 물놀이 안전, 벌레 물림, 가을철 열성 질환, 계절별 감염, 빙판길 안전 등 계절별로 빈번히 일어나는 다양한 재난 안전 교육을 연계할 수 있다.
- [2술03-01] 다른 사람의 하루가 나의 하루와 다를 수 있음을 이해하고, 우리가 사는 하루를 위해 애쓰는 사람들이 있음을 경험하며 민주시민 교육과 연계할 수 있다.
- [2술03-02] 계절은 학생이 살면서 경험하는 대표적인 자연현상이다. ‘봄—여름—가을—겨울’로 반복하는 자연의 시간을 다루면서 동시에 사람들이 사는 사회적 시간과 연결하여 다룰 수 있다.
- [2술03-03] 미래를 상상할 때는 앞으로 어떠한 직업이 생겨나고 사람들이 어떠한 일을 할지 고려해 볼 수 있다.
- [2술03-04] 지속가능성과 관련된 사례(기후변화, 에너지 문제, 환경오염, 질병, 전쟁 등)를 다룰 때, 학생의 삶과 관련한 문제를 중심으로 지금 무엇을 할 수 있는지, 그리고 미래에 어떤 영향을 미치는지를 다양하게 예측해 볼 수 있다. 이 과정에서 민주시민으로서 자신의 역할을 생각해 볼 수 있다.

(4) 우리는 무엇을 하며 살아갈까

[2슬04-01] 생활도구의 모양이나 기능을 탐색하고 바꾸어본다.

[2슬04-02] 상상한 것을 다양한 매체와 재료로 구현한다.

[2슬04-03] 경험한 것 중에서 관심 있는 주제를 정하고 조사한다.

[2슬04-04] 배운 것과 배울 것을 연결하며 앞으로의 배움을 상상한다.

(가) 성취기준 해설

- [2슬04-03]에서 ‘관심 있는 주제’는 학생이 몰입해서 흥미 있게 탐구할 수 있는 주제를 의미한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 이 영역의 모든 성취기준을 적용할 때 다양한 매체를 다루는데 있어 개인 정보, 건전한 사이버 생활, 새로운 매체의 활용 등 안전한 매체 사용과 관련한 안전 교육을 병행할 수 있다.
- [2슬04-01] 생각의 전환을 통해 생활 도구를 새롭게 볼 수 있도록 한다. 사람마다 관점과 발상이 다르다는 것, 내가 보지 못하는 것을 다른 친구들이 볼 수 있다는 것을 수업 과정에서 경험하도록 한다.
- [2슬04-02] 엉뚱하고 기발한 상상력, 실현 가능성은 없지만 신선한 자극을 주는 것은 학생의 생각을 발전시키는 데 중요하다. 다양한 매체가 학생이 상상한 것을 구현하는 데 도움을 줄 수 있음을 고려하고 가능한 한 매체와 재료의 제한을 두지 않도록 한다.
- [2슬04-03] 다양한 원천으로부터 주제를 찾도록 안내하고 주제 탐구 과정에서 사용하는 매체와 관련해서 디지털 소양 교육을 할 수 있다.
- [2슬04-04] 주제학습을 성찰하면서 3학년 이후 교과 교육에 대한 기대감을 형성할 기회를 제공할 수 있다.

3. 교수 · 학습 및 평가

가. 교수 · 학습

(1) 교수 · 학습의 방향

- (가) 슬기로운 생활과는 영역 및 핵심아이디어를 중심으로 바른 생활과와 즐거운 생활과를 통합하여 교수 · 학습할 수 있다. 아울러 학생의 관심사를 반영한 주제를 중심으로 다른 교과, 창의적 체험활동을 통합할 수 있다.
- (나) 슬기로운 생활과의 교수 · 학습은 학생 내부에서 시작하는 흥미와 관심에 집중한다. 또한 학생이 배움의 즐거움을 잊지 않고 생생한 학습이 이루어질 수 있도록 학습 환경을 구성한다.
- (다) 슬기로운 생활과에서 탐구 주제는 학생이 생활하며 만나는 주변의 모습, 주변의 변화, 주변의 상호 관계에서 찾을 수 있다.
- (라) 슬기로운 생활과의 교수 · 학습 과정에서 내용 체계표에 제시하는 준비하기(준비물 챙기기 등), 질문하기(문제 만들기, 예상하기 등), 계획하기(절차 만들기, 내용 및 방법 정하기 등), 조사하기(정보 수집하기 등), 관련짓기(무리짓기, 관계망 그리기 등), 의논하기(협의하기, 의사 결정하기 등), 나타내기(설명하기, 발표하기 등), 평가하기(확인하기, 진단하기 등) 등 과정 · 기능들을 다룰 수 있다.
- (마) 슬기로운 생활과의 교수 · 학습 과정에서 주변을 탐구하는 경험은 특히 지식정보처리 역량, 창의적 사고 역량, 협력적 소통 역량 등과 밀접한 관련이 있다.
- (바) 슬기로운 생활과는 학생에게 친숙한 ‘주변’이 탐구 주제이기 때문에 학생의 일상적 경험을 벗어나지 않도록 유의한다. 단 학생에게 물리적으로 친숙한 ‘주변’ 이외에도 심리적으로 친숙한 ‘주변’도 다루도록 한다. 학생의 발달 단계에 부합하지 않더라도 교사는 학생이 관심을 갖는 대상에 주의를 기울여 이를 수업에 반영하도록 한다.
- (사) 슬기로운 생활과를 통해 주변의 인물과 자연에 대한 존중, 이를 대하는 태도를 배움으로써 지구 안에서 함께 살아가는 기본적인 민주시민 태도를 기를 수 있도록 한다.
- (아) 슬기로운 생활과에서 탐구는 학생이 지닌 궁금증, 호기심, 흥미, 관심에서 출발하므로 학습에서도 계획-실천에 이르는 교수 · 학습 전 과정에 학생이 주체적으로 참여할 수 있도록 한다.

(자) 슬기로운 생활과의 교수·학습에서는 특히 누리과정의 사회관계, 자연탐구 등 내용 영역과 초등학교 3학년 이후 사회과, 과학과 교육과정 등과의 연계를 고려한다.

(자) 슬기로운 생활과 안전 교육을 연계해서 학생들의 실생활 중심으로 체험이나 실습을 할 수 있도록 지도한다.

(카) 슬기로운 생활과에서는 언어 소양, 수리 소양, 디지털 소양과 더불어 안전·건강 교육, 인성 교육, 진로 교육, 민주시민 교육, 인권 교육, 다문화 교육, 통일 교육, 독도 교육, 경제·금융 교육, 환경·지속가능발전 교육 등의 범교과 학습 주제를 연계하여 교수·학습을 계획할 수 있다.

(2) 교수·학습 방법

(가) (주제 개발) 슬기로운 생활과의 교수·학습은 바른 생활과, 즐거운 생활과와 함께 주제 중심으로 구현할 수 있다.

- 주제를 개발할 때 학생은 자유롭게 제안하며 공부할 주제를 정하는 과정에 참여할 수 있다.
- 주제는 통합단원 이름이 될 만한 것으로 주변의 문제, 교과 개념, 성취기준, 동화, 행사, 인물, 일화 등을 고려해서 개발할 수 있다.
- 주제는 학생들의 관심사나 흥미를 살피면서 학교, 마을 등 주변에서 다룰 수 있는 쟁점이나 지역, 국가, 세계적인 쟁점 등을 고려하여 개발할 수 있다.
- 주제를 개발할 때 교사는 영역, 핵심아이디어, 내용요소, 성취기준을 살펴보며 무엇을 다루어야 할지와 무엇을 다룰 수 있는지 판단할 수 있다.

(나) (차시 개발) 슬기로운 생활과의 교수·학습은 주제와 관련하여 수행할 활동을 구상하는 일이다. 학생이 다양한 탐구 대상을 찾을 수 있도록 관찰, 견학, 가상 체험 등 다양한 탐구 활동을 고려하여 학습 환경을 제공할 수 있다.

- 학생은 주제와 관련해서 알고 있는 것을 서로 이야기할 수 있다.
- 학생은 주제와 관련해서 알고 싶은 것에 대해 질문할 수 있다.
- 여기에서 나온 질문을 서로 의논해서 질문 및 활동 목록으로 만들 수 있다.
- 위의 과정에서 교사와 학생은 교과서(주제책) 등 다양한 교수·학습 자료를 활용할 수 있다.

(다) (차시 조직) 슬기로운 생활과의 교수·학습 계획은 차시를 조직하는 일을 포함한다. 이에 학생과 교사가 정한 활동 목록을 가지고 수행할 순서를 정하는 일을 한다.

- 차시는 순서를 미리 정한 후 활동 과정에서 상황에 따라 적절히 조정할 수 있다. 또한 미리 정하지 않고 활동하는 과정에서 즉흥적으로 순서를 정하며 할 수 있다.

- 차시 조직에서는 필수로 해야 할 차시와 선택해서 할 차시를 정할 수 있다.
- 차시는 대집단 활동, 소집단 활동, 짹 활동, 개인 활동으로 구분하여 조직하고 이를 순환하거나 선택하여 수행할 수 있다.
- 차시는 40분, 80분, 하루, 일주일 등 다양한 주기로 조직할 수 있다.
- 차시의 교수·학습 절차는 ‘도입-전개-정리’의 일반적인 수업 단계, ‘주제 만나기-주제 학습하기-주제학습 마무리하기’의 주제학습 단계, ‘문제 진술하기-탐구하기-나누기’, ‘탐색하기-탐구하기-생활화하기’와 같은 탐구 기반 수업 단계 등 다양하게 조직할 수 있다.

(라) (교수·학습 방법) 슬기로운 생활과 수업에는 다양한 교수·학습 방법을 활용할 수 있다.

특히 학생이 탐구 주제에 집중할 수 있도록 프로젝트, 기르기, 만들기 등 일정 기간 동안 몰입하여 수행하는 활동 등을 활용할 수 있다.

- 디지털 도구를 활용한 대면 학습과 비대면 학습 또는 둘을 연계한 학습을 활용할 수 있다. 이 과정에서 가상 현실, 증강 현실 등 학생의 탐구 대상을 확장할 수 있는 다양한 도구를 활용할 수 있다.
- 교사와 학생은 서로의 요구를 바탕으로 학습을 계획하고 여러 방법을 광범위하게 활용할 수 있다.
- 슬기로운 생활과에서 사용해 온 경험 학습, 탐구 학습, 체험 학습 등을 활용할 수 있다.

(마) 슬기로운 생활과 교수·학습에서는 성취기준을 다양하게 다룬다.

- 교사는 성취기준에서 시작하여 주제 개발, 차시 개발과 조직, 교수·학습 방법 등을 정할 수 있다. 이에 필요한 사항들을 정하는 과정에서 또는 정한 후에 적절한 성취기준을 연결하는 방식으로 슬기로운 생활과의 교수·학습과 성취기준의 관련성을 확보할 수 있다.
- 성취기준은 매 차시 또는 매 단원에서 계속해서 다루는 반복형, 특정 주제와 관련해서 심층적으로 다루는 집중형, 갑자기 등장한 상황에 반응해서 다루는 발현형 등 다양한 방식으로 다룰 수 있다.

나. 평가

(1) 평가의 방향

(가) 하나의 활동으로 여러 성취기준에 대한 학생 성취 여부나 정도를 평가할 수 있다.

(나) 평가는 성취기준이나 교수·학습에 대한 평가, 교수·학습을 위한 평가, 교수·학습으로서 평가를 포괄한다. 평가자는 교사일 수 있고, 학생일 수도 있다. 평가 목표는 교사, 학생 또는

학생과 교사가 함께 정할 수 있다. 학생과 교사는 학습 상황 점검에 참여하고 환류할 수 있다. 학생의 지속적인 배움을 위하여 평가 결과를 활용할 수 있다. 즉 교사는 평가 결과를 교수에 환류하고 학생은 자신의 학습에 환류할 수 있다.

- (다) 슬기로운 생활과는 탐구 경험 중심의 교과인 만큼 학생이 자신의 일상뿐 아니라 주변에서 일어나는 변화, 관계, 모습 등에 지속적으로 관심을 가지고 탐구하며 이해하는 정도를 종합적으로 고려하여 평가한다.
- (라) 슬기로운 생활과의 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도를 통합적으로 평가하여 학생이 삶 속에서 슬기로운 생활과의 역량인 지금-여기-우리 삶을 살아가는 힘 혹은 탐구하는 힘을 발휘하는지를 평가한다. 이와 더불어 주변 모습과 관계에 대한 기초적인 이해, 주변 현상을 이해하는 데 필요한 다양한 탐구 기능, 주변 현상을 탐구하고자 하는 흥미와 호기심, 자발성 등을 평가한다.
- (마) 학생은 탐구 과정에서 탐구한 바를 다양한 방식으로 드러낼 수 있다. 이에 점수 매기기, 등급 구분 등의 평가를 지양하고, 학생을 충분히 관찰한 후 학생이 어떠한 방식으로 탐구한 바를 나타내는지가 드러나도록 평가를 진술한다.

(2) 평가 방법

- (가) 학생의 평가 결과는 교수·학습 효과 확인 자료, 학생 맞춤형 수업 계획의 기초 자료, 학생이 자신의 학습에 대한 학습을 평가하는 자료로 활용할 수 있다.
- (나) 슬기로운 생활과를 평가할 때는 탐구 활동 계획서와 보고서, 자기 평가, 동료 평가, 관찰 평가, 포트폴리오, 학습 성찰 보고서 등 다양한 평가 방법을 사용할 수 있다.
- (다) 슬기로운 생활과의 구체적인 영역별 평가 방법은 다음과 같다.
 - ‘우리는 누구로 살아갈까’ 영역을 평가할 때는 탐구 내용과 탐구 과정을 함께 평가할 수 있다. 학교 생활과 몸을 탐색할 때는 살펴보기, 조사하기, 발표하기 등 탐색과 관련한 다양한 활동을 통해 주제에 대한 이해와 주제를 탐구하는 과정·기능을 동시에 평가할 수 있다. 가족과 주변 사람을 탐구하거나 생태를 탐구할 때도 관계망 그리기, 조사하기, 발표하기 등 탐구 과정과 탐구 진행 시 새롭게 알게 된 것을 평가할 수 있다.
 - ‘우리는 어디서 살아갈까’ 영역을 평가할 때는 탐구 활동을 하는 과정에서 평가를 진행할 수 있다. 구체적으로 마을 사람들이 하는 일을 조사하거나 마을 사람들과 함께 했던 경험을 발표하는 활동 속에서 평가를 실시할 수 있다. 나라와 관련해서는 우리와 북한의 모습

이나 문화를 살펴보고 조사하며 비교하는 일련의 과정을 평가할 수 있다. 다른 나라의 모습과 문화에 관심과 호기심을 갖고 있는지, 주체적으로 탐구하는 태도를 갖고 있는지 등을 평가할 수 있다. 매체와 관련해서는 학생이 궁금한 세계에 대해 갖는 호기심을 해결해 나가는 과정에서 다양한 매체(책, 컴퓨터, 태블릿, 증강 현실 등)를 선정하고 활용하는 과정을 중심으로 평가할 수 있다.

- ‘우리는 지금 어떻게 살아갈까’ 영역을 평가할 때는 다양한 하루의 모습을 비교하는 활동, 조사하는 활동, 낮과 밤의 모습을 설명하는 활동 등을 통해 탐구 내용과 탐구 기능을 동시에 평가할 수 있다. 또한 학생이 계절을 탐구하는 데 직접적으로 보이는 다양한 탐구 활동을 평가하고 더 제공해야 할 활동이 있으면 추가로 제시하는 등 수업 활동과 평가가 지속적으로 순환할 수 있도록 한다. 지속가능성의 다양한 사례 탐색과 관련해서는 학생이 조사하는 과정을 수행하는지, 지속가능성의 사례를 우리의 삶과 연결 지을 수 있는지 등을 평가할 수 있다.
- ‘우리는 무엇을 하며 살아갈까’ 영역을 평가할 때는 생활 도구를 창의적으로 개선하는지, 친구들과 적극적으로 생각을 공유하는지, 독창적으로 생각하는지 등 관련 기능과 역량을 평가할 수 있다. 또한 다양한 매체와 재료를 특성에 맞게 활용하기, 자유롭고 창의적인 태도 지니기 등 실제 탐구 활동과 태도를 중심으로 평가할 수 있다. 자신의 학습 경험을 되돌아보고 정리하는 과정, 이전 학습 경험과 이후 학습 경험을 연결하는 과정을 통해 학생 스스로 자신의 배움을 성찰하고 평가할 수 있다.



즐거운 생활

즐거운 생활

교육과정 설계의 개요

학생이 앞으로 살아갈 사회는 점점 더 예측하기 힘들다. 과학과 기술이 혁명적으로 발전하고 기후와 환경이 급격하게 변하기 때문이다. 그래서 학교 교육과정은 모두에게 공통으로 적용하는 표준 교육과정을 넘어서 학생의 삶과 성장을 지원하는 맞춤형 교육과정으로 변화하고 있다. 이를 위해 국가 교육과정에서는 교사의 교육과정 자율권을 지속적으로 확대하고자 한다.

지금까지 통합교과로서 바른 생활과, 슬기로운 생활과, 즐거운 생활과 교육과정에서는 국가에서 제시하는 주제를 중심으로 하는 교과 통합형 수업을 안내하며 학생의 삶과 경험을 기반으로 하는 수업을 초등학교 교육 현장에 정착시키기 위해 노력해 왔다. 이제 교육과정을 실행하는 학교나 교실에서 주제를 개발할 수 있도록 주제 개발권을 현장으로 이양하고자 한다. 이에 즐거운 생활과 교육과정에서는 학생과 교사가 ‘지금, 여기’에 적절한 주제를 개발하여 가르치고 배울 수 있게 도우려 한다. 이를 통해 학교 현장에서는 디지털, 인공지능, 기후변화, 민주시민 의식을 비롯하여 학생의 요구, 생활 세계의 쟁점 등과 관련한 내용을 선정 및 조직하여 ‘만들어가는 교육과정’을 실행할 수 있다.

이에 즐거운 생활과 교육과정은 다음 사항에 중점을 두고 개정하였다.

첫째, 즐거운 생활과는 바른 생활과, 슬기로운 생활과와 함께 학생의 ‘지금-여기-우리 삶’을 위한 배움을 지향한다. ‘지금-여기-우리 삶’은 ‘학생이 지금-여기에서 개인이나 사회 구성원으로서 삶을 살아가는 역량’이기도 하다. 또 총론의 여섯 가지 핵심역량을 종합한 자질이며, 동시에 지금-여기의 삶을 충실히 살아가는 가운데 불확실한 변화에 대처할 수 있는 미래 역량에 해당한다.

우리 삶은 과거와 현재와 미래가 개별적으로 존재하는 것이 아니라 무수한 현재가 연속되는 과정이다. ‘지금’은 우리가 매 순간 실제로 지각하는 시간이며, 미래는 무수한 ‘지금’으로 이루어지는 시간이다. ‘여기’는 우리가 지금까지 살아왔고 앞으로 살아갈 공간이다. 그리고 ‘우리’는 지금 여기서 주체성과 정체성을 형성하며 살아가는 개인과 공동체를 포괄하는 개념이다. 그래서 즐거운 생활과에서는 삶의 맥락과 단절된 불확실한 미래를 준비하는 학습이 아니라 ‘지금-여기-우리 삶’을 즐기는 경험에 중점을 둔다.

둘째, 즐거운 생활과는 통합교과 공통의 ‘지금-여기-우리 삶’을 살아가는 역량을 기반으로 성격, 목표, 성취기준, 내용요소를 개발하였다. 그래서 즐거운 생활과 교육과정은 학생이 ‘지금-여기-우리 삶’을 향유할 수 있는 즐거운 생활과 고유의 놀이 경험에 초점을 두었다. 이에 마음껏 상상하고 창작하는 놀이, 문화, 예술 활동을 즐기면서 감정, 정서, 생각, 느낌을 풍부하게 하고, 이 과정에서 즐거운 생활과에서 추구하는 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도를 형성하도록 안내하였다.

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

즐거운 생활과는 ‘우리는 누구로 살아갈까’, ‘우리는 어디서 살아갈까’, ‘우리는 지금 어떻게 살아갈까’, ‘우리는 무엇을 하며 살아갈까’라는 네 개의 영역을 탈학문적 질문 형태로 제시하였다. 이는 초등학교 1~2학년 학생이 살아가면서 지속적으로 탐구할 삶의 맥락과 존재에 대한 관심을 반영한 시간과 공간, 정체성과 주체성에 대한 근본적인 질문을 기준으로 설정한 것이다. 따라서 즐거운 생활과의 영역은 성취기준이나 내용요소를 다룰 때 범주나 경계를 판단하는 기준으로 활용할 수 있다. 즐거운 생활과는 신체적 표현, 음악적 표현, 조형적 표현 등 기능 훈련 중심의 교육을 지향하고, 네 가지 영역별 질문을 기반으로 학생이 놀이와 문화 활동을 즐기면서 자신의 삶을 향유할 수 있는 교육을 지향한다. 또한 이는 학생의 건강과 안전, 안녕과 행복을 추구하는 교육이기도 하다.

즐거운 생활과의 핵심아이디어는 영역으로 제시한 네 개의 탈학문적 질문에 관한 표준적이고 일반적인 대답이면서 성취기준을 해석하는 초점이나 방향이기도 하다. 동시에 영역별 바른 생활과, 슬기로운 생활과, 즐거운 생활과의 성취기준을 통합적으로 이수한 학생이 갖추게 될 보편적인 생각이나 사고방식을 의미하기도 한다.

넷째, 즐거운 생활과는 열여섯 개의 성취기준을 개발하고 이를 성취기준에서 다를 수 있는 내용요소를 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도로 구분하여 제시하였다. 즐거운 생활과의 성취기준과 관련 내용요소는 학생의 놀이, 경험, 표현 수업을 구성하고 실행하는 기본 요소이다.

성취기준은 즐거운 생활과의 특성이 드러나도록 하면서 내용을 포괄적으로 진술하되 그 수를 축소하여 대강화하였다. 아울러 성취기준 사용자인 교사를 위해서 즐거운 생활과 성취기준을 영역별로 해설하고 성취기준을 적용할 때 고려할 사항도 안내하였다. 이는 즐거운 생활과 교육과정 운영의 책임성과 자율성을 동시에 추구하려는 의도이다. 즐거운 생활과의 내용요소를 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도로 구분하여 제시한 것은 학생이 속한 장소에서 놀이를 즐기며 감정과 정서를 마음껏 상상하고 표현하는 데 필요한 즐거운 생활과의 구체적인 교육과정 내용을 쉽게 파악하도록 돋기 위한 것이다.

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

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

1. 성격 및 목표

가. 성격

초등학교 통합교과는 ‘지금–여기–우리 삶’을 위한 배움을 추구한다. 이를 위해서 학생 개인의 관심사와 공동체의 문제를 아우를 수 있는 탈학문적 주제를 중심으로 교육과정을 통합하였다. 따라서 초등학교 통합교과는 ‘지금–여기–우리 삶’에 통합적으로 접근하는 경험 중심 교과이다. 학생은 통합교과의 경험을 통해 탈학문적 주제를 중심으로 관심사를 탐구하고 당면한 문제를 해결하는 과정에서 다양한 지식을 연계하고 통합한다. 그 과정에서 학생은 자기주도적이고 창의적이며 더불어 사는 사람으로 성장할 수 있다.

초등학교 통합교과로서 즐거운 생활과는 학생이 놀이를 통해 ‘지금-여기-우리 삶’의 즐거움을 누리는 ‘놀이 중심 교과’이다. 즐거운 생활과의 놀이는 학생이 자발적으로 참여하고 몰입함으로써 자유로움과 즐거움을 느낄 수 있는 모든 활동을 의미한다. 학생은 즐거운 생활과를 통해 신체 활동과 문화 예술 활동을 경험하며 건강하고 안전하게 생활하는 가운데 놀이에 몰입하여 즐긴다. 이 과정에서 학생은 공동체와 소통하고 감정과 정서를 창의적으로 표현하며 아름다움을 음미하고 삶을 향유한다.

나. 목표

놀이를 하면서 ‘지금-여기–우리 삶’을 즐긴다.

첫째, 문화 예술 활동과 신체 활동을 통해 지금을 즐긴다.

둘째, 자신이 속한 장소에서 놀이를 즐기며 감정과 정서를 표현한다.

셋째, 공동체와 더불어 생각이나 느낌을 나누며 창작하고 표현하는 활동에 참여한다.

2. 내용 체계 및 성취기준

가. 내용 체계

영역	핵심아이디어	범주	내용요소		
			바른 생활	슬기로운 생활	즐거운 생활
우리는 누구로 살아갈까	<ul style="list-style-type: none"> 우리는 내가 누구인지 생각하며 생활한다. 우리는 서로 관계를 맺으며 생활한다. 	지식 · 이해	<ul style="list-style-type: none"> 학교 생활 습관과 학습 습관 자기 이해 생태환경 	<ul style="list-style-type: none"> 학교 안팎의 모습과 생활 자아인식 가족과 주변 사람 사람 · 자연 · 동식물 	<ul style="list-style-type: none"> 건강과 안전 신체 인식과 감각 자연의 아름다운 장면
		과정 · 기능	<ul style="list-style-type: none"> 습관 형성하기 관계 맺기 	<ul style="list-style-type: none"> 탐색하기 설명하기 탐구하기 	<ul style="list-style-type: none"> 놀이하기 소통하기 감상하기
		가치 · 태도	<ul style="list-style-type: none"> 안전하고 건강한 생활 자기 존중 배려 더불어 사는 삶 	<ul style="list-style-type: none"> 안전한 학교생활 	<ul style="list-style-type: none"> 어울림 건강한 생활 안전한 생활
우리는 어디서 살아갈까	<ul style="list-style-type: none"> 우리는 여러 공동체 속에서 생활한다. 우리는 삶의 공간을 넓히며 생활한다. 	지식 · 이해	<ul style="list-style-type: none"> 공동체 생활 모습 우리나라의 소중함 	<ul style="list-style-type: none"> 마을의 모습과 생활 우리나라의 모습과 문화 다른 나라의 모습과 문화 궁금한 세계 	<ul style="list-style-type: none"> 우리나라의 문화 예술 다른 나라의 문화 예술
		과정 · 기능	<ul style="list-style-type: none"> 실천하기 호기심 갖기 	<ul style="list-style-type: none"> 살펴보기 조사하기 탐구하기 매체 활용하기 탐색하기 	<ul style="list-style-type: none"> 문화 예술 활동하기 표현하기 상상하기
		가치 · 태도	<ul style="list-style-type: none"> 나라 사랑 다양성 존중 적극성과 도전의식 	<ul style="list-style-type: none"> 관심 호기심 	<ul style="list-style-type: none"> 문화 예술 향유
우리는 지금 어떻게 살아갈까	<ul style="list-style-type: none"> 우리는 여러 유형의 주기로 생활한다. 우리는 과거, 현재, 미래를 생각하며 생활한다. 	지식 · 이해	<ul style="list-style-type: none"> 인물의 삶 지속가능한 삶의 방식 	<ul style="list-style-type: none"> 하루의 변화와 생활 계절과 생활 과거-현재-미래 	<ul style="list-style-type: none"> 자연의 변화 전통문화 아동권리
		과정 · 기능	<ul style="list-style-type: none"> 하루 생활 관리하기 변화에 대응하기 실천하기 	<ul style="list-style-type: none"> 탐색하기 탐구하기 살펴보기 	<ul style="list-style-type: none"> 자연에서 놀이하기 창의적으로 표현하기 권리 누리기
		가치 · 태도	<ul style="list-style-type: none"> 시간의 가치 적절성 공동체성 지속가능성 	<ul style="list-style-type: none"> 상상력 	<ul style="list-style-type: none"> 활기찬 생활 전통의 소중함 안전과 안녕
우리는 무엇을 하며 살아갈까	<ul style="list-style-type: none"> 우리는 경험하고 상상하고 만드며 생활 한다. 우리는 느끼고 생각하고 표현하며 생활한다. 	지식 · 이해	<ul style="list-style-type: none"> 모두를 위한 생활 환경 학습 습관 생활 습관 	<ul style="list-style-type: none"> 생활 도구의 모양과 기능 다양한 매체와 재료 관심 주제 배운 것과 배울 것 	<ul style="list-style-type: none"> 생각과 느낌
		과정 · 기능	<ul style="list-style-type: none"> 참여하기 생각이나 의견 나누기 협력하기 되돌아보기 	<ul style="list-style-type: none"> 바꾸기 매체 활용하기 상상하여 구현하기 조사하기 연결하기 탐색하기 	<ul style="list-style-type: none"> 고치기와 만들기 놀이하기 전시하기 공연하기 경험 떠올리기
		가치 · 태도	<ul style="list-style-type: none"> 모두를 위한 마음 개방성 자발성 	<ul style="list-style-type: none"> 창의성 	<ul style="list-style-type: none"> 자유로운 상상 의미 부여

나. 성취기준

[초등학교 1~2학년]

(1) 우리는 누구로 살아갈까

[2줄01-01] 즐겁게 놀이하며, 건강하고 안전하게 생활한다.

[2줄01-02] 놀이하며 내 몸의 움직임이나 감각을 느낀다.

[2줄01-03] 가족이나 주변 사람과 소통하며 어울린다.

[2줄01-04] 우리를 둘러싼 자연의 아름다움을 감상한다.

(가) 성취기준 해설

- [2줄01-01], [2줄01-02]의 ‘놀이’는 일정한 규칙이나 방법에 따라 노는 좁은 의미의 놀이 활동뿐만 아니라 학생이 자발적으로 참여하고 몰입함으로써 자유로움과 즐거움을 느낄 수 있는 모든 활동을 의미한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 영역 내 모든 성취기준을 다룰 때는 놀이를 통한 기본 움직임 활동과 안전하게 생활하는 데 필요한 안전 교육을 주제 학습과 연계한다. 놀이할 때는 놀이 장소의 안전 상황을 살피고 안전하게 놀 수 있도록 한다. 놀이터에서 놀이하는 사람들의 밀집도, 놀이 도구 사용 상의 안전성, 놀잇감의 유해성 등과 관련해서 구체적인 안전 교육을 할 수 있다.
- [2줄01-01] 초등학교 적응 활동에 초점을 맞춘다. 놀이를 하며 몸을 움직임으로써 학생의 신체 활동 욕구를 충족시켜 주고 감각, 정서, 사회성 발달 등을 도모할 수 있다. 그리고 안전 교육이 필요할 때 즐거운 생활과 모든 성취기준과 함께 적용할 수 있다.
- [2줄01-02] 움직임이 큰 신체 놀이, 감각 체험 놀이, 다양한 방법의 표현 놀이 등 신체를 이용한 여러 놀이에 참여함으로써 학생이 건강하고 즐겁게 생활하는 데 초점을 둔다.
- [2줄01-03] 학생들이 소통할 가족, 친척, 친구, 이웃 등 주변 사람의 배경에 따라 다양한 지역이나 국가의 문화 예술 활동과 연계할 수 있다.

(2) 우리는 어디서 살아갈까

[2줄02-01] 내가 참여할 수 있는 문화 예술을 향유한다.

[2줄02-02] 우리나라의 문화 예술을 즐긴다.

[2줄02-03] 다른 나라의 문화 예술을 체험한다.

[2줄02-04] 다양한 세상을 상상하고 표현한다.

(가) 성취기준 해설

- [2줄02-01], [2줄02-02], [2줄02-03]의 ‘문화 예술’은 공간적, 물리적 한계를 넘어서 멀리 있더라도 참여할 수 있는 다양한 놀이, 표현, 감상 활동 등을 포함한다.
- [2줄02-04]의 ‘다양한 세상’은 학생이 경험한 세상뿐만 아니라 미지의 우주, 바닷속이나 땅속, 온라인 기반의 상상할 수 있는 세상 등을 포함한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 영역 내 모든 성취기준을 다를 때는 놀이를 통한 기본 움직임 활동과 안전하게 생활하는데 필요한 안전 교육을 주제 학습과 연계한다. 특히 사람들이 많이 모이는 극장, 공연장, 전시관, 미술관 등에서 공연, 전시, 관람 등 다양한 문화 예술 활동을 할 때는 예절과 함께 필요한 안전 수칙을 학생이 미리 숙지할 수 있도록 유의한다.
- [2줄02-01] 주변에서 열리는 지역 축제 등 문화 예술 활동에 공연자나 관람자로 참여하면서 창조적 활동을 경험할 수 있다.
- [2줄02-03] 여러 나라의 놀이, 노래, 축제 등을 접하는 과정에서 다문화 교육과 연계할 수 있다.
- [2줄02-04] 창의적인 생각과 다양한 상상을 존중하고 허용하는 분위기를 조성하는 데 유의 한다. 특히 매체를 사용할 때는 디지털 소양 교육과 연계할 수 있다.

(3) 우리는 지금 어떻게 살아갈까

[2줄03-01] 하루를 건강하고 활기차게 지낸다.

[2줄03-02] 자연의 변화를 느끼며 놀이한다.

[2줄03-03] 전통문화를 새롭게 표현한다.

[2줄03-04] 안전과 안녕을 위한 아동의 권리가 있음을 알고 누린다.

(가) 성취기준 해설

- 없음

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 영역 내 모든 성취기준을 다룰 때는 놀이를 통한 기본 움직임 활동을 주제 학습과 연계한다. 특히 아동의 안전과 안녕을 다룰 때 가정폭력 및 학교폭력 예방, 아동학대 및 유기 대처 방안, 적극적인 자기 신변 보호 교육 등을 UN 아동 권리 협약에서 보장하는 내용과 연결 할 수 있다.
- [2줄03-01] 규칙적인 운동이나 건강을 위한 습관을 형성하고 좋아하는 신체 활동을 통해서 하루를 활기차게 생활하도록 안내할 수 있다.
- [2줄03-02] 학생이 생활 속에서 접할 수 있는 계절별 생태놀이, 날씨에 영향을 받는 놀이, 전통놀이, 절기나 풍습과 관련된 놀이 등을 다양하게 즐길 수 있도록 하고 이를 생태전환 교육과 연계할 수 있다.
- [2줄03-03] 전통문화를 새로운 시각으로 현재에 맞게 재창조할 수 있는 기회를 만든다.
- [2줄03-04] 아동이 누려야 할 여러 가지 권리 내용을 알아보면서 전쟁, 기아, 자연재해와 같은 범지구적인 문제와 관련시킬 수 있다. 아동의 안전과 안녕을 위해 학생이 스스로 자신의 의견이나 목소리를 낼 수 있도록 하며 인권 교육과 연계할 수 있다.

(4) 우리는 무엇을 하며 살아갈까

[2줄04-01] 주변의 물건을 활용하여 놀잇감을 만든다.

[2줄04-02] 자유롭게 상상하며 놀이한다.

[2줄04-03] 생각이나 느낌을 살려 전시나 공연 활동을 한다.

[2줄04-04] 기억에 남는 경험을 떠올리며 의미를 부여한다.

(가) 성취기준 해설

- [2줄04-04]에서 ‘의미’는 특별히 기억에 남는 경험에 대한 개인적이고 맥락적인 생각이나 느낌 또는 그 경험에 대해 나름대로 부여하는 가치를 말한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 영역 내 모든 성취기준을 다를 때는 놀이를 통한 기본 움직임 활동을 주제 학습과 연계한다. 놀이나 활동에 활용하는 도구나 물건을 안전하게 사용할 수 있도록 유의한다.
- [2줄04-01] 익숙한 물건을 낯설게 보거나 기존의 놀잇감에서 새로운 재미를 찾아보면서 엉뚱하고 기발한 상상, 창작의 기쁨을 느낄 수 있도록 한다. 기존의 놀잇감을 새로운 놀잇감으로 고쳐 만들거나 주변의 물건을 놀잇감으로 만드는 과정에서 안전이나 실용성을 고려해 이를 지나치게 강조하여 상상력이나 창의성을 위축하지 않도록 유의한다.
- [2줄04-02] 학생들이 자유롭게 상상하고 표현하며 놀이에 몰입하여 즐기는 한편, 안심하고 마음껏 활동할 수 있도록 안전하면서도 허용적인 환경을 조성하는 데 주의를 기울인다.
- [2줄04-03] 여럿이 생각을 모아서 전시나 공연 및 놀이에 참여할 기회를 만드는 데 중점을 둔다. 이 과정에서 협력을 경험하고 민주시민 교육과 연계할 수 있다.
- [2줄04-04] 학교 안팎에서 한 경험 중 기억에 남은 경험에 대해 자기만의 의미를 부여해 보는 다양한 활동을 해 보고, 이를 3학년이 되어서 하고 싶은 경험에 대한 기대와 연결할 수 있다.

3. 교수 · 학습 및 평가

가. 교수 · 학습

(1) 교수 · 학습의 방향

- (가) 즐거운 생활과는 영역 및 핵심아이디어를 중심으로 바른 생활과와 슬기로운 생활과를 통합하여 교수 · 학습할 수 있다. 아울러 학생의 관심사를 반영한 주제를 중심으로 다른 교과, 창의적 체험활동을 통합할 수 있다.
- (나) 즐거운 생활과의 놀이는 학생이 일상생활 속에서 경험할 수 있는 구체적인 놀이뿐만 아니라 학생이 관심과 흥미를 갖고 스스로 몰입하여 즐길 수 있는 모든 경험을 포괄한다. 따라서 즐거운 생활과의 교수 · 학습은 학생이 놀이 자체를 즐기고 놀이 과정에서 다양한 정서와 감정을 발산할 수 있도록 한다.
- (다) 즐거운 생활과의 교수 · 학습은 다양한 놀이를 즐기는 경험을 대상으로 한다. 학생이 일상 생활에서 이미 접한 놀이나 새롭게 고안한 놀이와 함께 학생의 희망에 따라 교사가 적절한 놀이를 제안하거나 안내해 줄 수도 있다. 특히 이 과정에서 학생들이 마음껏 움직일 수 있는 실내외 공간에서 신체 활동을 충분히 경험할 수 있도록 돋는다.
- (라) 즐거운 생활과 교수 · 학습 과정에서는 학생이 움직임, 소리, 이미지와 관련한 놀이에 몰입하여 즐기는 가운데 내용 체계에 제시한 준비하기(도구 준비, 자료 준비하기 등), 질문하기(예상하기, 문제 진술하기 등), 계획하기(절차 정하기, 순서 정하기, 방법 정하기 등), 조사하기(자료 찾기, 매체 찾기 등), 관련짓기(그림으로 관련짓기 등), 의논하기(나누기, 공감하기 등), 나타내기(몸, 소리, 색, 물질, 도구, 매체를 사용하여 표현하기 등), 평가하기(감상하기, 체크하기 등) 등을 과정 · 기능으로 다룰 수 있다.
- (마) 즐거운 생활과의 교수 · 학습 과정에서 놀이에 몰입하는 경험은 특히 협력적 소통 역량, 공동체 역량, 심미적 감성 역량 등과 밀접한 관련이 있다.
- (바) 즐거운 생활과의 교수 · 학습은 놀이를 중심으로 예술 활동을 통합하여 다룬다.
- (사) 즐거운 생활과에서 여럿이 함께하는 놀이와 협력하여 표현할 수 있는 활동을 안내함으로써 학생이 서로 돋고 협동하는 기초적인 민주시민의 태도를 형성할 수 있도록 한다.

- (아) 즐거운 생활과의 활동은 학생 개인의 관심과 흥미에서 출발한다. 이에 즐거운 생활의 교수·학습 전 과정에 학생이 주체적으로 참여할 수 있도록 유도한다. 이를 통해 학생이 생활 속에서 꾸준히 신체 활동을 즐기며 자신의 감정을 적절히 표출함으로써 건강한 삶을 지속할 수 있도록 안내한다.
- (자) 즐거운 생활과의 교수·학습에서는 특히 누리과정의 신체운동·건강, 예술경험 등 내용 영역과 초등학교 3학년 이후 체육과, 음악과, 미술과 교육과정 등과의 연계를 고려한다.
- (차) 즐거운 생활과의 놀이나 활동과 안전 교육을 연계해서 체험이나 실천 중심으로 실질적인 안전 교육을 실시한다.
- (카) 즐거운 생활과의 교수·학습은 언어 소양, 디지털 소양과 더불어 안전·건강 교육, 인성 교육, 진로 교육, 민주시민 교육, 인권 교육, 다문화 교육, 통일 교육, 환경·지속가능발전 교육 등의 범교과 학습 주제를 연계하여 교수·학습을 계획할 수 있다.

(2) 교수·학습 방법

- (가) (주제 개발) 즐거운 생활과의 교수·학습은 바른 생활과 및 슬기로운 생활과와 함께 주제를 중심으로 구현할 수 있다.
- 주제를 개발할 때 학생은 자유롭게 제안하며 공부할 주제를 정하는 과정에 참여할 수 있다.
 - 주제는 통합단원 이름이 될 만한 것으로 주변의 문제, 교과 개념, 성취기준, 동화, 행사, 인물, 일화 등을 고려해서 개발할 수 있다.
 - 주제는 학생들의 관심사나 흥미를 살피면서 학교, 마을 등 주변에서 다룰 수 있는 쟁점이나 지역, 국가, 세계적인 쟁점 등을 고려하여 개발할 수 있다.
 - 주제를 개발할 때 교사는 영역, 핵심아이디어, 내용요소, 성취기준을 살펴보며 무엇을 다루어야 할지와 무엇을 다룰 수 있는지 판단할 수 있다.
- (나) (차시 개발) 즐거운 생활과의 교수·학습은 주제와 관련하여 즐길 수 있는 놀이 활동을 구성하는 일이다. 다양한 소리와 관련된 청각 놀이, 이미지와 관련된 시각 놀이, 움직임과 관련된 신체 놀이 활동으로 구성할 수 있다. 또한 교사는 학생이 이를 조화롭고 균형 있게 경험할 수 있도록 돕는다.
- 학생은 주제와 관련해서 알고 있는 것을 서로 이야기할 수 있다.
 - 학생은 주제와 관련해서 알고 싶은 것에 대해 질문할 수 있다.
 - 여기에서 나온 질문을 서로 의논해서 질문 및 활동 목록으로 만들 수 있다.
 - 위의 과정에서 교사와 학생은 교과서(주제책) 등 다양한 교수·학습 자료를 활용할 수 있다.

(다) (차시 조직) 즐거운 생활과의 교수·학습 계획은 차시를 조직하는 일을 포함한다. 이에 학생과 교사가 정한 활동 목록을 가지고 수행할 순서를 정하는 일을 한다.

- 차시는 순서를 미리 정한 후 활동 과정에서 상황에 따라 적절히 조정할 수 있다. 또한 미리 정하지 않고 활동하는 과정에서 즉흥적으로 순서를 정하며 할 수 있다.
- 차시 조직에서는 필수로 해야 할 차시와 선택해서 할 차시를 정할 수 있다.
- 차시는 대집단 활동, 소집단 활동, 짹 활동, 개인 활동으로 구분하여 조직하고 이를 순환하거나 선택하여 수행할 수 있다.
- 차시는 40분, 80분, 하루, 일주일 등 다양한 주기로 조직할 수 있다.
- 절차는 ‘도입–전개–정리’ 단계, ‘주제 만나기–주제 학습하기–주제학습 마무리하기’ 단계, ‘준비하기–탐색하기–놀이하기–느낌 나누기’ 단계, ‘탐색하기–놀이하기–생활화하기’ 단계 등 다양하게 조직할 수 있다.

(라) (교수·학습 방법) 즐거운 생활과는 참여 구성원, 유형, 도구 등을 달리하여 다양한 교수·학습을 전개할 수 있다.

- 디지털 도구를 활용한 대면 학습과 비대면 학습 또는 둘을 연계한 학습을 활용할 수 있다. 특히 비대면 활동 상황에서도 다양한 도구와 매체를 활용하여 학생들이 함께 어울리고 서로 소통하며 즐길 수 있는 기회를 마련하도록 한다.
- 교사는 학생과 협의하여 학생이 원하는 활동에 몰입해서 꾸준히 즐길 수 있도록 차별화, 개별화, 개인화 등 여러 가지 교수·학습 방법을 광범위하게 활용할 수 있다.
- 교실에서 정한 통합 주제에 맞는 신체 놀이, 감각 놀이, 리듬 놀이, 표현 놀이 등 다양한 놀이 유형을 적용한다. 특히 신체 놀이와 관련해서 학생들이 활발하게 활동할 수 있는 기본 움직임에 중점을 두고 다른 유형의 놀이에서도 움직임과 다양한 표현 활동이 통합적으로 이루어지도록 한다.

(마) 즐거운 생활과 교수·학습에서는 성취기준을 다양하게 다룬다.

- 교사는 성취기준에서 시작하여 주제 개발, 차시 개발과 조직, 교수·학습 방법 등을 정할 수 있다. 이에 필요한 사항들을 정하는 과정에서 또는 정한 후에 적절한 성취기준을 연결하는 방식으로 즐거운 생활과의 교수·학습과 성취기준의 관련성을 확보할 수 있다.
- 성취기준은 매 차시 또는 매 단원에서 계속해서 다루는 반복형, 특정 주제와 관련해서 심층적으로 다루는 집중형, 갑자기 등장한 상황에 반응해서 다루는 발현형 등 다양한 방식으로 다룰 수 있다.

나. 평가

(1) 평가의 방향

- (가) 하나의 활동으로 여러 성취기준에 대한 학생 성취 여부나 정도를 평가할 수 있다.
- (나) 평가는 성취기준이나 교수·학습에 대한 평가, 교수·학습을 위한 평가, 교수·학습으로서 평가를 포괄한다. 평가자는 교사일 수 있고, 학생일 수도 있다. 평가 목표는 교사, 학생 또는 학생과 교사가 함께 정할 수 있다. 학생과 교사는 학습 상황 점검에 참여하고 환류할 수 있다. 학생의 지속적인 배움을 위하여 평가 결과를 활용할 수 있다. 즉 교사는 평가 결과를 교수에 환류하고 학생은 자신의 학습에 환류할 수 있다.
- (다) 즐거운 생활과는 놀이 과정에서 문화 예술 활동과 신체 활동을 수행하고 즐기는 정도를 종합적으로 고려하여 평가한다.
- (라) 즐거운 생활과의 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도를 통합적으로 평가하여 감정과 정서를 얼마나 창의적으로 표현하고 풍부하게 누리는지 평가할 수 있다. 지식·이해에 대한 평가는 안전, 신체, 다양한 문화 예술 등에 대한 이해를 주로 다룬다. 과정·기능에 대한 평가는 놀이를 즐기는 과정에서 표현과 감상, 기본 움직임 등에 대한 기능을 주로 다룬다. 가치·태도에 대한 평가는 즐기며 누리는 태도, 적극적으로 참여하는 태도 등을 주로 다룬다.
- (마) 즐거운 생활과를 평가할 때는 학생의 발달, 역량, 경험, 체력, 배경 등을 고려하여 개별화된 평가를 진행할 수 있다.

(2) 평가 방법

- (가) 학생의 평가 결과는 교수·학습 효과 확인, 학생 맞춤형 수업 계획의 기초 자료, 학생이 자신의 학습에 대한 학습을 평가하는 자료로 활용할 수 있다.
- (나) 즐거운 생활과를 평가할 때는 작품 포트폴리오, 자기 평가, 동료 평가, 관찰 평가, 학습 성찰 보고서, 실연법, 작품 분석 등 다양한 방법을 사용할 수 있다.
- (다) 즐거운 생활과의 구체적인 영역별 평가 방법은 다음과 같다.
- ‘우리는 누구로 살아갈까’ 영역을 평가할 때는 학생이 놀이와 다양한 표현 활동에 적극적으로 참여하는지, 활동 자체를 즐기는지 등을 평가할 수 있다. 구체적으로 친구와 함께하는 다양한 놀이와 표현 활동을 통해 친구와 잘 어울리는지, 친구와 잘 협력하는지, 자신의 신체를 이용하여 적극적으로 놀이에 참여하는지, 몸을 이용하여 창의적으로 표현하는

지 등을 평가할 수 있다. 또한 주변 사람과 함께 어울려 놀이에 참여하는지, 나와 가족, 친척, 친구, 이웃이 함께 한 경험을 표현하는지, 감각을 이용한 자연 체험에 적극적으로 참여하는지, 자연의 아름다움을 창의적으로 표현하는지 등을 평가할 수 있다.

- ‘우리는 어디서 살아갈까’ 영역을 평가할 때는 학생이 놀이와 다양한 표현 활동에 적극적으로 참여하는지, 활동 자체를 즐기는지 등을 평가할 수 있다. 마을과 관련한 다양한 표현 활동, 마을 일이나 행사에 참여하거나 직접 계획하여 만들어보는 활동에 적극적으로 참여하는지, 나라를 사랑하는 마음이나 통일에 대한 생각 등을 소리, 이미지, 움직임 등으로 표현하는지 등을 평가할 수 있다. 또한 지구에서 함께 살아가는 존재로서 평화, 공존, 협력에 대한 메시지를 소리, 이미지, 움직임으로 표현하는지, 상상할 수 있는 세상을 다양한 매체로 접하고 이를 소리, 이미지, 움직임 등을 통해 표현하는지 등을 평가할 수 있다.
- ‘우리는 지금 어떻게 살아갈까’ 영역을 평가할 때는 지금을 건강하고 안전하게 살아가는 모습과 계절에 따른 놀이 또는 전래 놀이를 즐기며 참여하는 모습 등을 평가할 수 있다. 자신이 좋아하는 신체 활동을 규칙적으로 실천하는지, 건강한 신체를 위해 일상적으로 운동을 실천하는지, 생활 속에서 자신의 권리를 누리며 안전하게 생활하는지 등을 꾸준히 평가할 수 있다. 또한 계절별 생태놀이를 즐기는지, 계절의 변화를 다양하게 표현하는지, 전통문화와 놀이를 즐기며 참여하는지, 전통문화와 놀이를 새롭게 표현하는지 등을 평가할 수 있다.
- ‘우리는 무엇을 하며 살아갈까’ 영역을 평가할 때는 일상적인 것을 다르게 보고 새롭게 만드는 모습이나 스스로 놀이를 만들고 변형하여 즐기는 모습 등을 평가할 수 있다. 주변에서 일상적으로 사용하던 물건이나 장난감을 새롭게 해석하여 재창조하거나 자신의 필요에 따라 다양한 재료로 물건을 만들고 꾸미는 것을 평가할 수 있으며, 자유롭고 기발하게 상상하기, 자유로운 표현과 놀이에 몰입하여 즐기기 등을 평가할 수 있다. 또한 주제와 관련한 자신의 생각이나 느낌을 창의적으로 표현하기, 공동의 표현 및 놀이 활동에 협력적으로 참여하기, 과거의 기억과 미래의 기대를 표현하고 음미하기 등을 평가할 수 있다.



국어

국어

교육과정 설계의 개요

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

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

국어과 공통 교육과정의 영역은 ‘듣기·말하기, 읽기, 쓰기, 문법, 문학, 매체’의 여섯 영역으로 설정하였다. ‘듣기·말하기’는 음성 언어 의사소통을 중심으로, ‘읽기’, ‘쓰기’는 문자 언어 의사소통을 중심으로, ‘문법’은 언어에 대한 이해와 탐구를 중심으로, ‘문학’은 문학에 대한 이해와 수용·창작을 중심으로 하여 내용을 구성해 온 전통적 영역이다. ‘매체’는 신설한 영역으로, 기존 영역에 부분적으로 반영해 온 매체 관련 내용 요소를 수정·보완하되, 디지털 매체를 기반으로 하여 새로운 의사소통

환경에서 중요하게 부각되고 있는 내용 요소를 교육 내용에 포함하였다. 국어과 여섯 영역은 언어 사용의 실제성과 학습의 유기성을 고려하여 영역 간 연계성이 확보되도록 내용을 구성하였다.

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

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

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



1. 성격 및 목표

가. 성격

국어는 대한민국의 공용어로서 사고와 의사소통의 도구이자 문화를 창조하고 전승하는 기반이다. 학습자는 음성 언어, 문자 언어, 시각 언어 등 다양한 양식의 기호와 매체가 활용되는 국어를 통하여 자아를 인식하고 타인과 교류하며 세계를 이해한다. 또한 다양한 국어 활동을 통해 지식과 정보를 교류하며 사회적 관계를 형성하고 문화를 향유하면서 민주시민의 소양을 기른다. 이러한 과정에서 건강하고 행복한 삶을 영위하기 위해서는 일상생활 및 사회생활에서 요구되는 높은 수준의 국어 능력을 갖추어야 한다. 특히 과학기술의 고도화로 급격하게 변화하고 있는 의사소통 환경에 능동적으로 대처하기 위해서는 학교생활을 통해 폭넓은 국어 경험을 쌓으면서 체계적인 국어 학습을 할 필요가 있다. 이를 바탕으로 학습자는 더 깊이 있게 사고하고 효율적으로 소통하면서 개인과 공동체가 직면하는 문제를 해결하고 나아가 국어문화를 향유하면서 삶의 행복과 공동체의 발전을 추구할 수 있을 것이다.

초등학교 및 중학교 ‘국어’는 국어를 정확하고 효과적으로 사용하는 능력을 기르고, 가치 있는 국어 활동을 통해 바람직한 인성과 공동체 의식을 함양하며, 비판적이고 창의적인 사고와 활동을 바탕으로 국어문화를 향유하도록 하는 교과이다. 학습자는 ‘국어’의 학습을 통해 국어 교과에서 추구하는 다양한 역량을 기를 수 있다. ‘국어’ 학습자는 다양한 매체를 효과적으로 사용함으로써 일상생활은 물론 학교생활을 포함한 사회생활에서 요구되는 지식과 정보를 수용하고 생산할 수 있다. 다양한 담화와 글, 국어 자료, 작품, 매체로 표현된 텍스트를 분석하면서 비판적 사고력을 함양하고, 자신의 생각을 창의적으로 표현할 수 있다. 의사소통 참여자를 존중하면서 개방적이고도 포용적인 자세로 협력적인 의사소통을 하는 것 또한 국어를 통하여 기를 수 있는 중요한 역량이다. 학습자는 자신이 속한 공동체의 언어문화에 관심을 가지고 이를 탐구하면서 자신의 언어 생활을 성찰하고 개선하는 태도를 갖출 수 있다. 이와 함께 다양한 사상과 정서가 반영되어 있는 국어문화를 감상하고 향유할 수 있을 것이다.

나. 목표

국어 의사소통의 맥락과 요소를 이해하고 다양한 의사소통의 과정에 협력적으로 참여하면서 언어생활을 성찰하고 국어문화를 향유함으로써 미래 사회에서 요구되는 높은 수준의 국어 능력을 기른다.

- (1) 다양한 유형의 담화, 글, 국어 자료, 작품, 복합 매체 자료를 비판적으로 이해하고 자신의 생각을 창의적으로 표현한다.
- (2) 다양성에 대한 이해를 바탕으로 타인의 의견과 감정, 가치관을 존중하면서 협력적으로 의사 소통한다.
- (3) 민주시민으로서 의사소통에 적극적으로 참여하여 개인과 공동체의 문제를 해결한다.
- (4) 공동체의 언어문화를 탐구하고 자신의 언어생활을 성찰하고 개선한다.
- (5) 다양한 사상과 정서가 반영되어 있는 국어문화를 감상하고 향유한다.

2. 내용 체계 및 성취기준

가. 내용 체계

(1) 듣기 · 말하기

핵심 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> 듣기 · 말하기는 언어, 준언어, 비언어, 매체 등을 활용하여 서로의 생각과 감정을 주고받는 행위이다. 화자와 청자는 상황 맥락 및 사회 · 문화적 맥락 속에서 의사소통 목적을 달성하기 위하여 다양한 유형의 담화를 듣고 말한다. 화자와 청자는 의사소통 과정에 협력적으로 참여하고 듣기 · 말하기 과정에서의 문제를 해결하기 위해 적절한 전략을 사용하여 듣고 말한다. 화자와 청자는 듣기 · 말하기에 흥미를 가지고 적극적으로 참여하면서 담화 공동체 구성원으로 성장하고, 상호 존중하고 공감하는 소통 문화를 만들어 간다. 				
	내용 요소				
범주	초등학교				중학교
	1~2학년	3~4학년	5~6학년	1~3학년	
지식 · 이해	듣기 · 말하기 맥락	<ul style="list-style-type: none"> 상황 맥락 		<ul style="list-style-type: none"> 상황 맥락 사회 · 문화적 맥락 	
	담화 유형	<ul style="list-style-type: none"> 대화 발표 토의 	<ul style="list-style-type: none"> 대화 발표 토의 	<ul style="list-style-type: none"> 대화 면담 발표 토의 토론 	<ul style="list-style-type: none"> 대화 면담 발표 연설 토의 토론
과정 · 기능	내용 확인 · 추론 · 평가	<ul style="list-style-type: none"> 집중하기 중요한 내용 확인하기 일이 일어난 순서 파악하기 	<ul style="list-style-type: none"> 중요한 내용과 주제 파악하기 내용 요약하기 원인과 결과 파악하기 내용 예측하기 	<ul style="list-style-type: none"> 생략된 내용 추론하기 주장, 이유, 근거가 타당한지 평가하기 	<ul style="list-style-type: none"> 의도와 관점 추론하기 논증이 타당한지 평가하기 설득 전략 평가하기
	내용 생성 · 조직 · 표현과 전달	<ul style="list-style-type: none"> 경험과 배경지식 활용하기 일이 일어난 순서에 따라 조직하기 바르고 고운 말로 표현하기 바른 자세로 말하기 	<ul style="list-style-type: none"> 목적과 주제 고려하기 자료 정리하기 원인과 결과 구조에 따라 조직하기 주제에 적절한 의견과 이유 제시하기 준언어 · 비언어적 표현 활용하기 	<ul style="list-style-type: none"> 청자와 매체 고려하기 자료 선별하기 핵심 정보 중심으로 내용 구성하기 주장, 이유, 근거로 내용 구성하기 매체 활용하여 전달하기 	<ul style="list-style-type: none"> 담화 공동체 고려하기 자료 재구성하기 체계적으로 내용 구성하기 반론 고려하여 논증 구성하기 상호 존중하며 표현하기 말하기 불안에 대처하기
	상호 작용	<ul style="list-style-type: none"> 말차례 지키기 감정 나누기 	<ul style="list-style-type: none"> 상황과 상대의 입장 이해하기 예의를 지키며 듣고 말하기 의견 교환하기 	<ul style="list-style-type: none"> 궁금한 내용 질문하기 절차와 규칙 준수하기 협력적으로 참여하기 의견 비교하기 및 조정하기 	<ul style="list-style-type: none"> 목적과 상대에 맞는 질문하기 듣기 · 말하기 방식의 다양성 고려하기 경청과 공감적 반응하기 대안 탐색하기 갈등 조정하기
점검과 조정		· 듣기 · 말하기 과정과 전략에 대해 점검 · 조정하기			
가치 · 태도		<ul style="list-style-type: none"> 듣기 · 말하기에 대한 흥미 	<ul style="list-style-type: none"> 듣기 · 말하기 효능감 	<ul style="list-style-type: none"> 듣기 · 말하기에 적극적 참여 	<ul style="list-style-type: none"> 듣기 · 말하기에 대한 성찰 공감적 소통 문화 형성

(2) 읽기

핵심 아이디어		<ul style="list-style-type: none"> 읽기는 독자가 자신의 배경지식이나 경험을 활용하여 언어를 비롯한 다양한 기호나 매체로 표현된 글의 의미를 능동적으로 구성하는 행위이다. 독자는 다양한 상황 맥락과 사회·문화적 맥락 속에서 자신의 읽기 목적을 달성하기 위하여 다양한 유형의 글을 읽는다. 독자는 읽기 과정을 점검·조정하며 읽기 과정에서 부딪히는 문제를 해결하기 위해 적절한 읽기 전략을 사용하여 글을 읽는다. 독자는 읽기 경험을 통해 읽기에 대한 긍정적 정서를 형성하고 삶과 공동체의 문제 해결을 위해 공동체 구성원과 함께 독서를 통해 소통함으로써 사회적 독서 문화를 만들어 간다. 				
범주		내용 요소				
		초등학교		중학교		
지식·이해	읽기 맥락	1~2학년	3~4학년	5~6학년	1~3학년	
	글의 유형	<ul style="list-style-type: none"> 친숙한 화제의 글 설명 대상과 주제가 명시적인 글 생각이나 감정이 명시적으로 제시된 글 	<ul style="list-style-type: none"> 친숙한 화제의 글 설명 대상과 주제가 명시적인 글 주장, 이유, 근거가 명시적인 글 생각이나 감정이 명시적으로 제시된 글 	<ul style="list-style-type: none"> 상황 맥락 사회·문화적 맥락 	<ul style="list-style-type: none"> 상황 맥락 사회·문화적 맥락 	<ul style="list-style-type: none"> 인문, 예술, 사회, 문화, 과학, 기술 등 다양한 분야의 글 다양한 설명 방법을 활용하여 주제를 제시한 글 주장이 명시적이고 다양한 이유와 근거가 제시된 글 생각이나 감정이 함축적으로 제시된 글
과정·기능	읽기의 기초	<ul style="list-style-type: none"> 글자, 단어 읽기 문장, 짧은 글 소리 내어 읽기 일맞게 띠어 읽기 	유창하게 읽기			
	내용 확인과 추론	<ul style="list-style-type: none"> 글의 중심 내용 확인하기 인물의 마음이나 생각 짐작하기 	<ul style="list-style-type: none"> 중심 생각 파악하기 내용 요약하기 단어의 의미나 내용 예측하기 	<ul style="list-style-type: none"> 글의 구조를 파악하기 글의 주장이나 주제 파악하기 글의 구조 고려하며 내용 요약하기 생략된 내용과 함축된 의미 추론하기 	<ul style="list-style-type: none"> 설명 방법과 논증 방법 파악하기 글의 관점이나 주제 파악하기 읽기 목적과 글의 구조를 고려하며 내용 요약하기 드러나지 않은 의도나 관점 추론하기 	
	평가와 창의	<ul style="list-style-type: none"> 인물과 자신의 마음이나 생각 비교하기 	<ul style="list-style-type: none"> 사실과 의견 구별하기 글이나 자료의 출처 신뢰성 평가하기 필자와 자신의 의견 비교하기 	<ul style="list-style-type: none"> 글이나 자료의 내용과 표현 평가하기 다양한 글이나 자료 읽기를 통해 문제 해결하기 	<ul style="list-style-type: none"> 복합양식의 글·자료의 내용과 표현 평가하기 설명 방법과 논증 방법의 타당성 평가하기 동일 화제에 대한 주제 통합적 읽기 진로나 관심 분야에 대한 자기 선택적 읽기 	
점검과 조정		<ul style="list-style-type: none"> 읽기 과정과 전략에 대해 점검·조정하기 				
가치·태도		<ul style="list-style-type: none"> 읽기에 대한 흥미 	<ul style="list-style-type: none"> 읽기 효능감 	<ul style="list-style-type: none"> 긍정적 읽기 동기 읽기에 적극적 참여 	<ul style="list-style-type: none"> 읽기에 대한 성찰 사회적 독서 문화 형성 	

(3) 쓰기

핵심 아이디어		<ul style="list-style-type: none"> 쓰기는 언어를 비롯한 다양한 기호나 매체를 활용하여 인간의 생각과 감정을 글로 표현함으로써 의미를 구성하는 행위이다. 필자는 상황 맥락 및 사회·문화적 맥락 속에서 자신의 의사소통 목적을 달성하기 위하여 다양한 유형의 글을 쓴다. 필자는 쓰기 과정에서 부딪히는 문제를 해결하기 위하여 적절한 쓰기 전략을 사용하여 글을 쓴다. 필자는 쓰기 경험을 통해 언어 공동체의 구성원으로 성장하고, 쓰기 윤리를 갖추어 독자와 소통함으로써 바람직한 의사소통 문화를 만들어 간다. 			
범주		내용 요소			
		초등학교		중학교	
		1~2학년	3~4학년	5~6학년	1~3학년
지식·이해	쓰기 맥락	· 상황 맥락	· 상황 맥락 · 사회·문화적 맥락		
	글의 유형	<ul style="list-style-type: none"> 주변 소재에 대해 소개하는 글 겪은 일을 표현하는 글 	<ul style="list-style-type: none"> 절차와 결과를 보고하는 글 이유를 들어 의견을 제시하는 글 독자에게 마음을 전하는 글 	<ul style="list-style-type: none"> 대상의 특성이 나타나게 설명하는 글 적절한 근거를 들어 주장하는 글 체험에 대한 감상을 나타내는 글 	<ul style="list-style-type: none"> 복수의 자료를 활용하여 다양한 형식으로 쓴 글 대상에 적합한 설명 방법을 사용하여 쓴 글 타당한 근거를 들어 주장하는 글 의견 차이가 있는 시안에 대해 주장하는 글 자신의 정서를 표현하는 글
과정·기능	쓰기의 기초	<ul style="list-style-type: none"> 글자 쓰기 단어 쓰기 문장 쓰기 	· 문단 쓰기		
	계획하기		· 목적, 주제 고려하기	· 독자, 매체 고려하기	· 언어 공동체 고려하기
	내용 생성하기	· 일상을 소재로 내용 생성하기	· 목적, 주제에 따라 내용 생성하기	· 독자, 매체를 고려하여 내용 생성하기	· 복합양식 자료를 활용하여 내용 생성하기
	내용 조직하기		· 절차와 결과에 따라 내용 조직하기	· 통일성을 고려하여 내용 조직하기	· 글 유형을 고려하여 내용 조직하기
	표현하기	· 자유롭게 표현하기	· 정확하게 표현하기	· 독자를 고려하여 표현하기	· 다양하게 표현하기
	고쳐쓰기		· 문장, 문단 수준에서 고쳐쓰기	· 글 수준에서 고쳐쓰기	· 독자를 고려하여 고쳐쓰기
	공유하기	· 쓴 글을 함께 읽고 반응하기			
	점검과 조정		· 쓰기 과정과 전략에 대해 점검·조정하기		
가치·태도		· 쓰기에 대한 흥미	· 쓰기 효능감	<ul style="list-style-type: none"> 쓰기에 적극적 참여 쓰기 윤리 준수 	<ul style="list-style-type: none"> 쓰기에 대한 성찰 윤리적 소통 문화 형성

(4) 문법

핵심 아이디어		<ul style="list-style-type: none"> 문법은 국어의 형식과 내용을 이루는 틀로서 규칙과 원리로 구성·운영되며, 문법 탐구는 문법에 대해 사고하는 활동으로 국어에 대한 총체적 맥을 이끈다. 국어는 체계와 구조를 갖춘 의미 생성 자원이자, 사회적으로 구성된 관습적 규약이며, 공동체의 사고와 가치를 표상하는 문화적 산물이다. 국어 자료는 다양한 맥락에서 만들어지는 의사소통의 결과물로서, 국어 현상을 파악하고 국어 문제를 발견할 수 있는 문법 탐구의 대상이다. 국어 사용자는 일상생활에서 국어 현상과 국어 문제를 탐구하고 성찰하면서 언어 주체로서의 정체성과 국어 의식을 형성한다. 			
범주		내용 요소			
		초등학교		중학교	
지식·이해	언어의 본질과 맥락	1~2학년	3~4학년	5~6학년	1~3학년
	언어 단위	<ul style="list-style-type: none"> 글자·단어·문장 	<ul style="list-style-type: none"> 의사소통과 관계 형성 수단으로서의 언어 참여자 간 관계 및 장면에 따른 언어 	<ul style="list-style-type: none"> 음성 언어 및 문자 언어의 특성과 매체 지역에 따른 언어와 표준어 	<ul style="list-style-type: none"> 국어의 음운 체계와 문자 체계 세대·분야·매체에 따른 언어
	한글의 기초와 국어 규범	<ul style="list-style-type: none"> 한글 자모의 이름과 소리 단어의 발음과 표기 문장과 문장 부호 	<ul style="list-style-type: none"> 단어의 의미와 단어 간의 의미 관계 단어의 분류 문장의 기본 구조 글과 담화의 높임 표현과 지시·접속 표현 	<ul style="list-style-type: none"> 어휘 체계와 고유어 관용 표현 문장 성분과 호응 글과 담화의 시간 표현 	<ul style="list-style-type: none"> 단어의 형성 방법 품사의 종류와 특성 어휘의 양상과 쓰임 문장의 짜임과 확장 글과 담화의 피동·인용 표현
과정·기능	국어의 분석과 활용	<ul style="list-style-type: none"> 언어 단위 관찰하기 	<ul style="list-style-type: none"> 언어 단위 관찰하고 분석하기 국어사전 활용하여 문제 해결하기 글과 담화에 적절한 표현 사용하기 	<ul style="list-style-type: none"> 언어 표현의 특징 분석하기 글과 담화에 적절한 표현 사용하기 	<ul style="list-style-type: none"> 기준에 따라 분류하고 분석하기 원리 적용하여 표현 창안하기 글과 담화에 적절한 표현을 사용하고 효과 비교하기 자료를 해석하고 창의적으로 활용하기
	국어 실천의 성찰과 비판	<ul style="list-style-type: none"> 소리와 표기의 차이 인식하기 	<ul style="list-style-type: none"> 국어 규범 인지하고 수용하기 	<ul style="list-style-type: none"> 국어생활 점검하고 실천하기 언어 표현의 효과 평가하기 	<ul style="list-style-type: none"> 국어 규범의 원리 탐색하기 언어 표현의 의도 탐색하고 대안 모색하기 국어 문제 발견하고 실천 양상 비판하기
가치·태도		<ul style="list-style-type: none"> 한글에 대한 호기심 	<ul style="list-style-type: none"> 국어의 소중함 인식 	<ul style="list-style-type: none"> 국어생활에 대한 민감성 집단·사회의 언어와 나의 언어의 관계 인식 	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 집단·사회의 언어에 대한 언어적 관용 언어로 구성되는 세계와 자아 인식

(5) 문학

핵심 아이디어		<ul style="list-style-type: none"> 문학은 인간의 삶을 언어로 형상화한 작품을 통해 즐거움과 깨달음을 얻고 타자와 소통하는 행위이다. 문학 작품을 통한 소통은 작품의 갈래, 작가와 독자, 사회와 문화, 문학사의 영향 등을 고려하며 이루어진다. 문학 수용 · 생산 능력은 문학의 해석, 감상, 비평, 창작 활동을 통해 향상된다. 인간은 문학을 향유하면서 자아를 성찰하고 타자를 이해하며 공동체의 일원으로 성장한다. 				
범주		내용 요소				
		초등학교		중학교		
지식 · 이해	갈래	1~2학년	3~4학년	5~6학년	1~3학년	
	맥락		<ul style="list-style-type: none"> 독자 맥락 	<ul style="list-style-type: none"> 작가 맥락 독자 맥락 	<ul style="list-style-type: none"> 작가 맥락 독자 맥락 사회 · 문화적 맥락 	
과정 · 기능	작품 읽기와 이해	<ul style="list-style-type: none"> 낭송하기, 말놀이하기 말의 재미 느끼기 	<ul style="list-style-type: none"> 자신의 경험을 바탕으로 읽기 사실과 허구의 차이 이해하기 	<ul style="list-style-type: none"> 작가의 의도를 생각하며 읽기 갈래의 기본 특성 이해하기 	<ul style="list-style-type: none"> 사회 · 문화적 상황을 생각하며 읽기 연관된 작품들과의 관계 이해하기 	
	해석과 감상	<ul style="list-style-type: none"> 작품 속 인물 상상하기 작품 읽고 느낀 점 말하기 	<ul style="list-style-type: none"> 인물의 성격과 역할 파악하기 이야기의 흐름 생각하며 감상하기 	<ul style="list-style-type: none"> 인물, 사건, 배경 파악하기 비유적 표현에 유의하여 감상하기 	<ul style="list-style-type: none"> 근거를 바탕으로 작품 해석하기 갈등의 진행과 해결 과정 파악하기 보는 이, 말하는 이의 효과 파악하기 운율, 비유, 상징의 특성과 효과를 생각하며 감상하기 	
	비평		<ul style="list-style-type: none"> 마음에 드는 작품 소개하기 	<ul style="list-style-type: none"> 인상적인 부분을 중심으로 작품에 대해 의견 나누기 	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 해석 비교 · 평가하기 	
	창작	<ul style="list-style-type: none"> 시, 노래, 이야기, 그림 등 다양한 형식으로 표현하기 	<ul style="list-style-type: none"> 감각적 표현 활용하여 표현하기 	<ul style="list-style-type: none"> 갈래 특성에 따라 표현하기 	<ul style="list-style-type: none"> 개성적 발상과 표현으로 형상화하기 	
가치 · 태도		<ul style="list-style-type: none"> 문학에 대한 흥미 	<ul style="list-style-type: none"> 작품 감상의 즐거움 	<ul style="list-style-type: none"> 문학을 통한 자아 성찰 문학 소통의 즐거움 	<ul style="list-style-type: none"> 문학을 통한 타자 이해 문학을 통한 공동체 문제에의 참여 문학의 가치 내면화 	

(6) 매체

핵심 아이디어		<ul style="list-style-type: none"> 매체는 소통을 매개하는 도구, 기술, 환경으로 당대 사회의 소통 방식과 소통 문화에 영향을 미친다. 매체 이용자는 매체 자료의 주체적인 수용과 생산을 통해 정체성을 형성하고 사회적 의미 구성 과정에 관여한다. 매체 이용자는 매체 및 매체 소통의 영향력에 대한 이해와 자신과 타인의 권리를 지키기 위한 적극적인 노력을 통해 건강한 소통 공동체를 형성한다. 			
범주		내용 요소			
		초등학교		중학교	
지식 · 이해	매체 소통 맥락	1~2학년	3~4학년	5~6학년	1~3학년
	매체 자료 유형	<ul style="list-style-type: none"> 상황 맥락 사회 · 문화적 맥락 	<ul style="list-style-type: none"> 인터넷의 학습 자료 뉴스 및 각종 정보 매체 자료 	<ul style="list-style-type: none"> 대중매체와 개인 인터넷 방송 광고 · 홍보물 	
과정 · 기능	접근과 선택	<ul style="list-style-type: none"> 매체 자료 접근하기 	<ul style="list-style-type: none"> 인터넷 자료 탐색 · 선택하기 	<ul style="list-style-type: none"> 목적에 맞는 정보 검색하기 	
	해석과 평가		<ul style="list-style-type: none"> 매체 자료 의미 파악하기 	<ul style="list-style-type: none"> 매체 자료의 신뢰성 평가하기 	<ul style="list-style-type: none"> 매체의 특성과 영향력 비교하기 매체 자료의 재현 방식 분석하기 매체 자료의 공정성 평가하기
	제작과 공유	<ul style="list-style-type: none"> 글과 그림으로 표현하기 	<ul style="list-style-type: none"> 발표 자료 만들기 매체 자료 활용 · 공유하기 	<ul style="list-style-type: none"> 복합양식 매체 자료 제작 · 공유하기 	<ul style="list-style-type: none"> 영상 매체 자료 제작 · 공유하기
	점검과 조정		<ul style="list-style-type: none"> 매체 소통의 목적 점검하기 	<ul style="list-style-type: none"> 매체 이용 양상 점검하기 	<ul style="list-style-type: none"> 상호 작용적 매체를 통한 소통 점검하기
가치 · 태도		<ul style="list-style-type: none"> 매체 소통에 대한 흥미와 관심 	<ul style="list-style-type: none"> 매체 소통 윤리 	<ul style="list-style-type: none"> 매체 소통에 대한 성찰 	<ul style="list-style-type: none"> 매체 소통의 권리와 책임

나. 성취기준

[초등학교 1~2학년]

(1) 듣기 · 말하기

[2국01-01] 중요한 내용이나 일이 일어난 순서를 고려하며 듣고 말한다.

[2국01-02] 바르고 고운 말로 서로의 감정을 나누며 듣고 말한다.

[2국01-03] 상대의 말을 집중하여 듣고 말차례를 지키며 대화한다.

[2국01-04] 자신의 경험이나 생각을 바른 자세로 발표한다.

[2국01-05] 듣기와 말하기에 관심과 흥미를 가진다.

(가) 성취기준 해설

- [2국01-02] 이 성취기준은 대화를 나눌 때 자신의 감정을 적절하게 표현함으로써 타인과의 관계를 형성하고 유지하며 발전시키는 능력을 기르기 위해 설정하였다. 기쁨, 슬픔, 사랑, 미움 등 다양한 감정과 관련된 표현 알기, 감정을 표현하는 과정에서 바르고 고운 말을 사용하기, 상대의 감정을 이해하고 수용하기 등을 학습한다.
- [2국01-03] 이 성취기준은 구어 의사소통의 상호 교섭성을 인식하는 출발점으로, 대화 상황에서 상대의 말에 집중하여 그 내용을 이해하고 순서를 교대하며 구어 의사소통에 참여하는 기본 능력을 기르기 위해 설정하였다. 상대의 말을 집중하여 듣기, 다음 말할 사람을 선택하여 다음 말할 사람을 선택하여 부르거나, 고갯짓, 시선, 억양 등의 말차례 교환 신호를 활용하여 다음 사람이 말차례를 알아차릴 수 있도록 하기, 말차례 교환 신호를 확인하여 자신의 말차례 지키기 등을 학습한다.
- [2국01-04] 이 성취기준은 교실에서 자신의 경험이나 생각을 바른 자세로 표현하고 학습에 참여할 수 있는 기본 능력을 기르기 위해 설정하였다. 자신의 경험이나 생각을 동료 학습자들 앞에서 간단히 말하기, 자신의 경험이나 배경지식을 바탕으로 말하기, 수업 시간에 바른 자세로 서서 말하기, 듣는 사람을 바라보며 말하기, 적절한 크기의 소리로 말하기 등을 학습한다.
- [2국01-05] 이 성취기준은 삶에서 듣기 · 말하기의 즐거움을 느끼고 듣기 · 말하기의 중요성을 인식하도록 하기 위해 설정하였다. 듣기 · 말하기가 다양한 생각과 감정을 나누며 의사소통하기 위한 기본적인 도구임을 인식하기, 듣기 · 말하기의 역할과 중요성을 직접 경험해 보기, 다양한 놀이를 통해 듣기 · 말하기에 흥미 가지기 등을 학습한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 학습자가 학교생활에 적응하는 과정에서 다른 사람과 상호 작용하는 데 필요한 기초적인 듣기·말하기 능력을 갖출 수 있도록 한다. 일상생활에서 친숙하게 접할 수 있는 주제로 대화하는 상황, 교사나 동료 학습자 앞에서 자신의 경험이나 배경지식을 바탕으로 간단히 발표하는 상황을 중심으로 듣기·말하기 활동이 이루어지도록 한다.
- 올바른 구어 의사소통 습관을 형성할 수 있도록 학습자의 삶과 연계하여 지도한다. 말차례 지키기나 바르고 고운 말로 말하기에 대해 학습하는 수업 시간뿐만 아니라 평소 학교생활이나 가정생활에서도 말차례 지키기와 바르고 고운 말 사용하기를 실천하도록 한다.
- 학습자가 경험할 수 있는 실제적이고 구체적인 상황 맥락을 설정하여 학습자가 듣기·말하기 활동에 관심과 흥미를 가지고 자발적으로 참여할 수 있도록 하고, 그 과정에서 자연스럽게 평가가 이루어지도록 하여 평가에 대한 부담을 느끼지 않게 한다.
- 감정 나누기를 지도할 때는 화자의 감정을 일방적으로 전달하는 데 그치지 않고 상대의 감정 표현도 이해하며 서로의 감정을 교류할 수 있도록 한다.
- 발표하기를 지도할 때는 학습자가 공적 발표 상황에 대해 부담감이나 불안감을 느낄 수 있으며 발표 수행 결과에 따라 부정적인 자아 개념을 형성할 수도 있다는 점에 유의하여, 동료 학습자의 발표에 대해 긍정적으로 반응하고 상호 격려하는 교실 문화를 조성하도록 한다.

(2) 읽기

[2국02-01] 글자, 단어, 문장, 짧은 글을 정확하게 소리 내어 읽는다.

[2국02-02] 의미가 잘 드러나도록 문장과 짧은 글을 알맞게 띠어 읽는다.

[2국02-03] 글을 읽고 중심 내용을 확인한다.

[2국02-04] 인물의 마음이나 생각을 짐작하고 이를 자신과 비교하며 글을 읽는다.

[2국02-05] 읽기에 흥미를 가지고 즐겨 읽는 태도를 지닌다.

(가) 성취기준 해설

- [2국02-02] 이 성취기준은 글을 의미 단위에 알맞게 띠어 읽으면서 글의 의미를 파악하는 능력을 기르기 위해 설정하였다. 글을 읽으면서 의미 단위를 인식하고 이에 맞게 띠어 읽는 것은 글의 의미를 정확하게 파악하고 읽기 유창성을 높이는 데 중요한 요소이다. 글의 의미를 이해하기 위해 의미 단위에 따른 어구나 어절 단위 등으로 띠어 읽기, 주어부와 서술어부 등을 단위로 하여 띠어 읽기, 문장 부호에 따라 문장 단위를 인식하면서 띠어 읽기, 쉬는 지점, 쉼의 길이에 유의하며 띠어 읽기 등을 학습한다.

- [2국02-04] 이 성취기준은 글에 등장하는 인물의 마음과 생각을 짐작하는 능력과 타인에 대한 공감 능력을 기르기 위해 설정하였다. 인물의 마음이나 생각을 짐작하는 것은 글의 내용에 대한 이해와 더불어 실제 주변 인물에 대한 이해를 높이는 데 도움이 된다. 인물의 처지나 상황을 파악하기, 자신의 경험에 비추어 인물의 마음이나 생각 짐작하기, 감정을 드러내는 다양한 어휘를 활용하여 인물의 마음이나 생각을 표현하기, 인물의 마음이나 생각과 관련된 자신의 경험이나 생각을 떠올리며 비교하기 등을 학습한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 읽기 성취기준과 타 영역의 성취기준을 분리해서 지도하기보다 상호 연계하여 국어 활동의 총체성을 구현하도록 한다. 예를 들어 정확히 소리 내어 읽기와 관련한 성취기준은 글자와 단어를 바로 쓰기에 대한 쓰기 성취기준, 소리와 표기가 다름을 알고 정확하게 발음하고 쓰기에 대한 문법 성취기준, 말놀이와 낭송에 관한 문학 성취기준 등과 연계하여 지도한다.
- 정확히 소리 내어 읽기나 알맞게 띄어 읽기를 지도할 때는 학습자가 해당 성취기준에 대한 학습 시간에는 물론이고, 일상생활에서도 학교 안내판, 학급 게시판, 광고지 등 주변에서 접할 수 있는 읽기 자료를 보고 스스로 읽기 활동에 적극적으로 참여할 수 있도록 관심을 기울여 지도한다. 나아가 가정에서도 쉽게 접할 수 있는 읽기 자료를 보고 정확히 소리 내어 읽고 알맞게 글을 읽는지 점검하도록 안내하여 학교 안팎에서의 기초 읽기 능력이 균형 있게 발달할 수 있도록 한다.
- 알맞게 띄어 읽기는 함께 읽기와 혼자 읽은 후 짹과 함께 상호 점검하며 읽기 등의 방법을 활용한다. 이때 의미에 따라 여러 단위에서 띄어 읽기가 가능하므로 기계적으로 띄어 읽기를 하지 않도록 유의한다.
- 학습자가 한글 학습에 흥미를 느끼고 지속적으로 참여할 수 있도록 몸으로 문자를 표현하는 등의 신체 놀이, 첫음절이 같은 단어를 다양하게 떠올려 보는 연상 놀이 등을 활동 중심 수업과 연계하여 지도할 수 있다. 또한 이 시기는 한글 학습을 통해 기초적인 읽기 능력 계발뿐만 아니라 학습자가 읽기에 대한 흥미를 형성하는 매우 중요한 시기이다. 따라서 학습자가 자신의 수준과 흥미에 맞는 책을 읽은 후 자신의 생각을 표현하는 놀이나 활동·체험 등을 연계하여 즐거운 독서 경험을 통해 독서에 대한 긍정적인 태도를 기를 수 있도록 지도한다.
- 일반 학습자를 포함하여, 다문화 배경 학습자나 느린 학습자 등의 특별한 요구가 있는 경우에는 해당 성취기준에 대한 개별화 맞춤형 수업을 통해 정확히 소리 내어 읽기와 알맞게 띄어 읽기 등의 한글 깨치기 학습이 충실히 이루어질 수 있도록 지도한다.

(3) 쓰기

[2국03-01] 글자와 단어를 바르게 쓴다.

[2국03-02] 쓰기에 흥미를 가지며 자신의 생각이나 느낌을 문장으로 표현한다.

[2국03-03] 주변 소재에 대해 소개하는 글을 쓴다.

[2국03-04] 겪은 일을 표현하는 글을 자유롭게 쓰고, 쓴 글을 함께 읽고 생각이나 느낌을 나눈다.

(가) 성취기준 해설

- [2국03-02] 이 성취기준은 쓰기에 흥미를 가지고 자신의 생각이나 느낌을 문장으로 표현하는 능력을 기르기 위해 설정하였다. 쓰기에 대한 긍정적인 인식을 가지고 문장 쓰기를 수행하는 것은 필자로 성장하기 위한 출발점에 해당한다. 자신의 생각이나 느낌을 문장으로 구성하는 방법, 꾸며 주는 말을 넣어 자신의 생각이나 느낌을 표현하는 방법 등을 학습한다. 이를 통해 학습자가 자신이 쓰고 싶은 화제나 주제를 찾아 다양한 문장으로 표현하는 즐거움을 경험하도록 한다.
- [2국03-04] 이 성취기준은 자신이 겪은 일을 내용이나 형식에 제한 없이 자유롭게 표현하고, 그 과정과 결과를 독자와 공유하는 데에 필요한 능력과 태도를 기르기 위해 설정하였다. 자신이 겪은 일 중 글로 쓰고 싶은 경험 떠올리기, 경험에 대한 자신의 생각이나 느낌 떠올리기, 자유롭게 표현하기, 쓴 글을 함께 읽고 반응하기 등을 학습한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 글자와 단어를 쓰는 것은 쓰기의 기초에 해당한다. 글자를 정확하게 쓰기 위해서 바른 자세로 필순과 글자의 짜임에 맞게 낱자를 쓰게 한다. 글자의 복잡성 정도를 고려하여 처음에는 받침이 없는 간단한 글자부터 시작하여 점차 받침이 있는 복잡한 글자를 쓸 수 있게 한다. 글자를 어느 정도 익히고 난 후에는 단어부터 문장 쓰기까지 경험하도록 한다. 쓰기의 기초에 해당하는 내용은 읽기 영역의 ‘읽기의 기초’와 문법 영역의 ‘한글의 기초와 국어 규범’과 연계하여 지도할 수 있다.
- 기초 한글 학습이 부족한 학습자를 위해서 문자 학습에 흥미를 느낄 수 있도록 신체 놀이, 연상 놀이, 질문 놀이 등 놀이 중심으로 교수·학습을 진행한다.
- 학습자가 쓰기 분량에 부담을 갖지 않도록 자신의 생각을 한두 문장으로 자유롭게 구성하도록 지도하며, 맞춤법이나 띄어쓰기와 같은 규범을 강조하기보다 쓰기에 흥미를 가질 수 있도록 지도하는 데 중점을 둔다.
- 학습자가 쉽게 글감을 마련하여 쓸 수 있도록 인상 깊었던 일이나 자신이 경험한 일을 친구에게 이야기하듯이 글로 쓰도록 지도한다. 문자 언어의 관습과 규범에 익숙하지 않은 학

습자들이 큰 어려움을 느끼지 않으며 글을 쓸 수 있도록 자신의 경험을 글과 그림으로 함께 표현하도록 지도하는 것도 가능하다. 또한 자신이 쓴 글을 다른 사람들과 나누는 과정을 통해 쓰기에 대해 긍정적인 인식을 갖게 하여 쓰기가 자신을 표현하고 사람들과 소통하는 방법임을 깨닫도록 한다.

- 받아쓰기는 글자를 정확하게 쓰는 데 도움이 될 수 있으나, 학습자가 부담을 갖게 되면 국어 활동에 자신감을 잃을 수도 있으므로 신중하게 활용한다. 학습자의 수준을 넘는 어려운 글자나 복잡한 띄어쓰기가 포함된 문장을 피하도록 한다.

(4) 문법

[2국04-01] 한글 자모의 이름과 소리값을 알고 정확하게 발음하고 쓴다.

[2국04-02] 소리와 표기가 다를 수 있음을 알고 단어를 바르게 읽고 쓴다.

[2국04-03] 문장과 문장 부호를 알맞게 쓰고 한글에 호기심을 가진다.

(가) 성취기준 해설

- [2국04-03] 이 성취기준은 문장으로 의사소통하기 위해 필요한 기초적인 문식성을 기르고, 글자, 단어, 문장을 주의 깊게 관찰하고 탐구하는 자세를 기르기 위해 설정하였다. 자신의 생각을 문장으로 쓰는 것은 의사소통 능력의 핵심으로서, 특히 한글 학습 초기에는 음성 언어와는 다른 문자 언어의 특성을 이해하는 것이 중요하다. 문장 부호의 이름과 쓰임, 평서문·의문문·감탄문 등 다양한 종류의 문장 쓰기와 그에 따른 문장 부호 사용하기를 다루되, 문장 부호 사용의 필요성을 깨닫고 문장을 비롯하여 문장을 이루는 글자, 단어에도 호기심을 갖도록 한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 읽기 영역의 ‘읽기의 기초’, 쓰기 영역의 ‘쓰기의 기초’ 성취기준과 연계하여 ‘낱자, 글자, 단어, 문장’에 대한 순차적이고 체계적인 학습을 제공함으로써 입학 초기 기초 문식성을 지원하도록 한다. 특히 단어를 다룰 때는 소리와 표기가 일치하는 단어부터 소리와 표기가 일치하지 않는 단어로 학습 범위를 점차 확장하여, 소리와 표기가 일치하지 않지만 자주 쓰이는 단어를 어법에 맞게 적고 바르게 읽을 수 있도록 지도한다. 이를 통해 한글 학습 및 맞춤법의 기초를 닦을 수 있도록 한다.
- 기초적인 한글 학습을 위해 문법을 지도할 때는 성취기준 설정 취지에 맞게 단계적이고 순차적으로 학습 요소를 설정한다. 또한 다양한 국어 자료를 바탕으로 말놀이나 신체 놀이, 수수께끼 등 흥미로운 활동을 계획하여, 학습자들의 수준이 다르더라도 소외되는 학습자 없이 문법 활동에 모두 적극적으로 참여할 수 있도록 지도한다.

- 한글에 대해 관심과 흥미를 가질 수 있도록 다양한 글이나 담화 자료뿐만 아니라 일상에서 접할 수 있는 다양한 매체 자료를 두루 활용하여, 학습자들이 국어의 표기 수단인 한글에 호기심을 가질 수 있도록 지도한다.

(5) 문학

[2국05-01] 말놀이, 낭송 등을 통해 말의 재미와 즐거움을 느낀다.

[2국05-02] 작품을 듣거나 읽으면서 느끼거나 생각한 점을 말한다.

[2국05-03] 작품 속 인물의 모습, 행동, 마음을 상상하여 시, 노래, 이야기, 그림 등으로 표현한다.

[2국05-04] 시나 노래, 이야기에 흥미를 가진다.

(가) 성취기준 해설

- [2국05-01] 이 성취기준은 흥미로운 말놀이와 분위기를 살린 낭송을 통해 언어 활동의 재미와 즐거움을 느끼며 언어적 감수성을 기르게 하기 위해 설정하였다. 일상에서 쉽게 접할 수 있는 작품은 물론 일상적 대화 등을 통해 언어의 놀이적 성격을 인지하도록 하고, 의성어와 의태어, 규칙적으로 반복되는 소리, 언어유희, 재치 있는 문답, 수수께끼, 끝말잇기 등에서 말놀이의 재미와 가치를 느끼게 한다. 또한 작품의 느낌과 분위기를 살려 낭송해 보면서 목소리 크기나 말의 속도, 어조 등을 달리함에 따라 다양한 느낌을 전달할 수 있음을 알고 문학을 즐겨 향유하도록 한다.
- [2국05-02] 이 성취기준은 학습자들이 작품에 대해 느끼거나 생각한 점을 다른 이들과 나누는 과정에서 문학에 대해 더욱 흥미를 느끼고, 주체적으로 작품을 수용하는 능력을 기르게 하기 위해 설정하였다. 학습자의 발달과 정서적 측면을 고려하여 시, 노래, 이야기 등 다양한 갈래의 작품을 제시하고, 학습자가 이들 작품을 대상으로 자신의 생각이나 느낌을 표현할 수 있도록 한다. 이 과정에서 학습자로 하여금 작품에 대한 다른 학습자들의 말을 경청하게 하고, 사람마다 작품을 다르게 받아들일 수 있다는 점을 이해하게 한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 학습자가 문학에 친밀감과 흥미를 느끼게 하는 데 중점을 둔다. 재미있는 발상과 표현이 담긴 작품을 활용하여 말의 재미를 느끼고, 작품을 읽은 뒤 자신의 생각이나 느낌, 작품과 관련된 경험을 다양하게 표현하는 활동을 통해 문학을 향유하는 데 필요한 기초 소양을 기르도록 한다.
- 작품에 대한 생각과 느낌을 표현하는 활동을 할 때는 학습자가 어렵지 않게 수행할 수 있는 수준에서 다른 영역 성취기준과 연계하여 통합적인 국어 능력이 신장될 수 있게 한다.

- 다문화 배경 학습자나 느린 학습자 등 특별한 지원이 필요한 경우 해당 성취기준에 대한 수준별 교과 수업, 협력 수업, 교과 수업 이외의 보충 수업, 기타 학업 지원을 통해 말놀이 나 낭송, 작품에 대해 생각한 점 말하기 등의 활동이 충실히 이루어질 수 있도록 지도한다.
- 낭송이나 낭독을 지도할 때는 작품의 분위기나 느낌을 살려서 표현하는 데에 중점을 두되, 같은 작품이라도 낭송하는 사람에 따라 개성 있는 느낌과 분위기를 만들어 낼 수 있으므로 융통성을 가지고 허용적인 분위기 속에서 다양한 활동이 이루어지게 한다.
- 교과 외 시간에도 시나 노래, 이야기에 흥미를 가지고 즐겨 접하도록 독려함으로써 문학을 생활화하는 태도를 기르게 한다. 수업 시간에 작품의 일부만을 다루었거나 관련 있는 작품들을 더 읽는 것이 필요한 경우, 작품 전체 읽기, 다른 작품 함께 읽기 등을 통해 부족한 부분을 보완하도록 한다.

(6) 매체

[2국06-01] 일상의 다양한 매체와 매체 자료에 흥미와 관심을 가진다.

[2국06-02] 일상의 경험과 생각을 글과 그림으로 표현한다.

(가) 성취기준 해설

- [2국06-01] 이 성취기준은 매체와 관련된 일상 경험을 나눔으로써 매체와 매체 자료에 대한 흥미와 관심을 가지고 매체의 가치와 필요성을 자연스럽게 인식하도록 하기 위해 설정하였다. 매체란 소통을 매개하는 도구, 기술, 환경으로, 책, TV, 스마트폰, 컴퓨터, 태블릿, 인터넷 등이 이에 속하며, 매체 자료에는 그림책, 만화, 뉴스, 광고, 웹툰, 애니메이션, 영화 등이 있다. 이 성취기준에서는 학습자가 친숙한 매체와 매체 자료를 토대로 일상의 경험을 매체와 연결 지어 이야기하여 매체와 매체 자료의 개념과 쓰임을 이해하고 다양한 매체와 매체 자료에 흥미와 관심을 갖도록 한다.
- [2국06-02] 이 성취기준은 글과 그림으로 자신의 생각과 느낌을 표현하는 즐거움을 경험하도록 하기 위해 설정하였다. 글, 그림(또는 사진, 이모티콘 등)을 활용하여 자신, 친구, 가족, 학교, 교실 등 친숙한 주제에 대해 표현하거나 그림일기를 작성해 보는 활동을 통해 자신의 경험과 생각을 다양한 방식으로 표현해 보는 데 중점을 둔다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 매체 경험을 나눌 때는 학습자가 교육적으로 적절한 매체 자료를 선정할 수 있도록 안내를 제공할 필요가 있다. 또한 각자의 고유한 매체 이용 경험을 자유롭게 공유하도록 함으로써 학습자가 매체 및 매체 자료에 대한 흥미와 관심을 가질 수 있도록 한다.

- 일상의 매체 자료에 대해 흥미와 관심을 갖는 활동은 읽기 영역에서 읽기에 흥미를 가지고 즐겨 있는 태도를 함양하는 활동([2국02-05])과 연계할 수 있다. 그리고 일상의 경험을 글과 그림으로 표현해 보는 활동은 쓰기 영역에서 자신의 생각이나 느낌을 문장으로 표현해 보는 활동([2국03-02]), 문학 영역에서 작품 속 내용을 시, 노래, 이야기, 그림 등으로 표현해 보는 활동([2국05-03])과 연계할 수 있다.

[초등학교 3~4학년]

(1) 듣기 · 말하기

- [4국01-01] 중요한 내용과 주제를 파악하며 듣고 그 내용을 요약한다.
 [4국01-02] 원인과 결과의 관계를 고려하여 내용을 예측하며 듣고 말한다.
 [4국01-03] 상황에 적절한 준언어·비언어적 표현을 활용하여 듣고 말한다.
 [4국01-04] 상황과 상대의 입장을 이해하고 예의를 지키며 대화한다.
 [4국01-05] 목적과 주제에 알맞게 자료를 정리하여 자신감 있게 발표한다.
 [4국01-06] 주제에 적절한 의견과 이유를 제시하고 서로의 생각을 교환하며 토의한다.

(가) 성취기준 해설

- [4국01-03] 이 성취기준은 구어 의사소통 상황에서 억양, 어조, 속도 등의 준언어적 표현과 표정, 시선, 몸동작, 자세 등의 비언어적 표현을 활용하여 의미를 효과적으로 전달하고 이해할 수 있는 능력을 기르기 위해 설정하였다. 다양한 상황에 알맞은 준언어·비언어적 표현의 중요성 이해하기, 준언어·비언어적 표현의 의미와 효과 파악하기, 준언어·비언어적 표현의 적절성 점검하기, 상황에 적절한 준언어·비언어적 표현 활용하기 등을 학습한다.
- [4국01-05] 이 성취기준은 교과 학습 상황을 비롯하여 다양한 상황에서 필요한 기초적인 발표 능력을 기르기 위해 설정하였다. 주어진 자료에서 발표 목적과 주제에 알맞은 내용을 중심으로 발표 내용 정리하기, 준비한 내용이 명확하게 전달되는지를 점검하며 발표 연습하기, 준언어·비언어적 표현을 효과적으로 사용하는지 점검하며 발표 연습하기, 연습 과정에서 부족했던 부분을 조정하여 자신감을 가지고 발표하기 등을 학습한다.
- [4국01-06] 이 성취기준은 문제를 합리적으로 해결하기 위한 기초 능력으로서 토의 능력을 기르기 위해 설정하였다. 주제에 적절한 의견을 이유와 함께 제시하기, 상대의 의견을 구체적으로 파악하거나 의견과 이유의 적절성을 점검하기 위해 서로 묻고 답하기, 다른 사람의 생각 존중하기 등을 학습한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 일상생활과 교과 학습에 필요한 듣기 · 말하기 능력을 갖출 수 있도록 한다. 학습자 생활 주변의 친숙한 주제에 대해 대화하는 상황, 교과 학습 과정에서 일정한 자료를 정리한 결과를 교사나 동료 학습자 앞에서 발표하는 상황, 학교생활 중 문제를 해결하기 위해 토의하는 상황 등을 중심으로 듣기 · 말하기 활동이 이루어지도록 한다.
- 대화, 발표, 토의 담화 수행을 위한 상황 맥락을 설정할 때는 학습자들의 발달 수준, 경험, 흥미와 관심사를 고려하여 학습자들이 적극적으로 참여할 수 있도록 한다.
- 구어 의사소통에 즐겁게 참여할 수 있도록 드라마, 애니메이션, 다큐멘터리 등 각종 영상 자료를 활용하거나 역할 놀이 등 다양한 방법을 활용한다.
- 상황과 상대의 입장 이해하기, 예의를 지키며 듣고 말하기, 목적과 주제를 고려하여 말하기 등의 기능은 대화나 발표 담화에서뿐만 아니라 일반적인 구어 의사소통 과정에서 두루 필요함을 고려하여 지도한다.
- 듣기 · 말하기 과정과 전략에 대해 점검하고 조정하기 기능은 준언어 · 비언어적 표현이 효과적인지, 대화 과정에서 예의에 어긋남이 없는지, 발표 내용이 목적과 주제에 알맞은지, 토의에서 제시한 의견이 주제에 적절하고 이유가 의견을 뒷받침하고 있는지 등을 듣기 · 말하기 중이나 후에 점검하고 조정하는 활동을 통해 지도한다.
- 화자와 청자로서의 효능감을 가질 수 있도록 발표를 비롯한 다양한 담화 상황에 자신감 있게 참여하고 상대방과 긍정적으로 상호 작용할 수 있는 기회를 제공한다. 동료 학습자의 듣기 · 말하기 활동에 대해 피드백을 할 때는 화자나 청자로서의 강점을 중심으로 의견을 나누고, 개선 할 점에 대해 언급할 때는 화자나 청자로서의 효능감을 훼손하지 않도록 주의하여 지도한다.
- 예의를 지키며 대화하기를 지도할 때는 학습자의 삶과 연계해 예의를 지키는 대화 습관을 형성할 수 있도록 한다. 대화가 이루어지는 시간과 장소, 대화의 목적, 상대의 입장 등 다양한 상황을 고려하여, 그에 알맞은 호칭어 사용하기, 인사 예절 지키기, 높임 표현 활용하기, 준언어 · 비언어적 표현 활용하기, 비속어 경계하기, 온라인 대화 예절 지키기 등을 문법 영역, 매체 영역 등과 연계하여 지도한다. 또한 언어 예절을 지키며 대화하는 과정을 스스로 점검하고 평가하여 가정에서도 예의를 지키며 대화하기를 실천하도록 한다.
- 토의하기를 지도할 때는 학습자들이 토의 담화에 입문하는 단계임을 고려하여 토의 집단을 짹, 소집단, 대집단으로 서서히 확대하고, 학습자가 소속된 학급에서 경험한 실제적 문제와 관련된 주제를 선정하여 토의에 흥미를 갖도록 한다. 토의의 절차나 형식을 지나치게 강조하지 않으며, 학급 회의나 원탁회의 등을 활용하여 학습자들이 자신의 생각을 자유롭게 나눌 수 있도록 한다. 상대의 의견을 존중하며 경청하는 태도와 자신의 의견만을 고집하지 않는 자세도 함께 지도하여, 협력에 기반한 집단 의사소통을 통해 민주시민으로서의 기초 소양을 함양할 수 있도록 한다.

(2) 읽기

- [4국02-01] 글의 의미를 파악하며 유창하게 글을 읽는다.
- [4국02-02] 문단과 글에서 중심 생각을 파악하고 내용을 간추린다.
- [4국02-03] 질문을 활용하여 글을 예측하며 읽고 자신의 읽기 과정을 점검한다.
- [4국02-04] 글에 나타난 사실과 의견을 구분하고 필자와 자신의 의견을 비교한다.
- [4국02-05] 글이나 자료의 출처가 믿을 만한지 판단한다.
- [4국02-06] 바람직한 읽기 습관을 형성하고 읽기에 대한 자신감을 기른다.

(가) 성취기준 해설

- [4국02-01] 이 성취기준은 글의 의미를 효과적으로 표현하는 방법을 사용하여 유창하게 글을 읽는 능력을 기르기 위해 설정하였다. 글의 유형에 따라 글의 분위기, 장면, 인물의 특성 등을 파악하고 이를 고려하되, 어조, 억양, 속도, 강세 등의 표현 요소를 활용하여 글을 읽으면서 글의 의미를 효과적으로 표현하기 등을 학습한다.
- [4국02-03] 이 성취기준은 글을 읽으며 글에 대한 질문을 만들고 이에 대한 답을 예측하면서 글을 읽는 추론적 읽기 능력을 기르기 위해 설정하였다. 읽기 전이나 읽기 중에 이루어지는 질문을 통해 자신의 배경지식이나 경험을 글과 관련짓기, 배경지식이나 경험을 활성화하여 글의 의미 추론하기, 제목이나 글의 차례, 사진이나 그림 등의 자료를 통해 글의 의미 추론하기, 질문을 통해 단어의 의미, 이어질 내용이나 사건의 전후를 예측하기, 질문을 통해 글을 이해한 정도를 점검하거나 읽기 과정에서 겪는 어려움을 점검하기 등을 학습한다.
- [4국02-04] 이 성취기준은 글에 나타난 사실과 의견을 구별하고 필자와 자신의 의견을 비교하면서 필자의 의견을 일방적으로 수용하지 않고 글을 비판적으로 읽는 능력을 기르기 위해 설정하였다. 글을 읽고 필자의 의견과 객관적 사실을 구별하기, 필자의 의견과 자신의 의견을 비교하기, 필자의 의견에 대한 타당성을 평가하기, 동일한 주제나 상황에 대한 서로 다른 의견 비교하기 등을 학습한다.
- [4국02-05] 이 성취기준은 도서관이나 인터넷 등을 통해 글이나 자료를 찾아 읽을 때 출처의 신뢰성을 평가하며 읽고 믿을 만한 글이나 자료를 선별하는 능력을 기르기 위해 설정하였다. 글이나 자료의 출처 확인 방법이나 필요성 이해하기, 다양한 매체를 활용하여 글이나 자료 탐색하기, 글이나 자료의 정보 출처 파악하기, 정보 출처의 유형이나 정보의 최신성 확인하기, 권위나 공신력 등을 고려한 신뢰성 평가하기, 여러 정보를 비교하며 내용의 신뢰성 평가하기 등을 학습한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 글의 내용을 파악하고 글에 담긴 의미를 추론하고 평가하는 등 기본적인 읽기 능력을 갖출 수 있도록, 읽기 유창성을 고려한 읽기 상황, 중심 내용을 파악하는 읽기 상황, 질문과 예측을 활용한 능동적인 읽기 상황, 사실과 의견을 구분하거나 출처의 신뢰성을 평가하는 상황 등을 중심으로 읽기 활동이 이루어지도록 한다.
- 읽기 유창성을 지도할 때는 먼저 혼자 읽은 후에 짹과 함께 상호 점검하며 읽을 수 있도록 지도한다. 또한 글을 읽을 때 빠르고 정확하게 읽는 읽기 유창성이 충분히 숙달되었는지 점검하면서 글의 의미를 효과적으로 표현할 수 있는 방법을 사용하여 유창하게 글을 읽는지 살피고, 학습자의 읽기 유창성의 수준을 고려하며 지도한다. 1~2학년의 소리 내어 읽기와 알맞게 띄어 읽기의 학습이 충실히 이루어졌는지 연계하여 지도함으로써 한글 깨치기의 어려움을 진단하고 이를 보정하면서 소리 내어 읽기, 알맞게 띄어 읽기 기능이 숙달될 수 있도록 지도한다. 일반 학습자를 포함하여, 다문화 배경 학습자나 느린 학습자 등의 특별한 요구가 있는 경우에는 해당 성취기준에 대한 개별화 맞춤형 수업을 통해 한글 깨치기 학습이 충실히 이루어질 수 있도록 지도한다.
- 중심 내용 간추리기를 지도할 때는 문단별로 중요 단어와 중심 문장을 파악하고 이를 바탕으로 글 전체의 중심 내용을 파악하여 간추리도록 지도한다. 문단별로 보충, 반복된 문장은 삭제하고, 중심 생각이 잘 드러나지 않은 문장은 학습자가 재구성할 수 있도록 한다. 그런 다음 문단별로 중심 문장을 통합하여 글 전체의 중심 내용을 파악할 수 있도록 지도한다. 이때 밑줄 긋기, 메모하기, 중요도 평정 등의 전략 등을 안내하고 이를 적용할 수 있도록 지도한다. 해당 성취기준은 타 교과 학습을 위한 교과서 읽기, 학습 자료 읽기 등의 상황과 연계하여 지도함으로써 교과 학습 능력과 읽기 능력이 균형 있게 발달할 수 있도록 한다.
- 문맥을 고려하여 모르는 단어의 의미를 짐작하도록 지도할 때는 우선 학습자가 단어의 의미를 짐작한 후 그 의미를 확인하게 한다. 그리고 이 과정을 문법 성취기준과 연계함으로써 국어사전을 활용하여 모르는 단어를 찾도록 지도할 수 있다. 또한, 학습자의 어휘력을 기르기 위해 글을 읽으면서 연관 어휘를 익히거나, 의미 관계를 중심으로 비슷한 말이나 반대말 등을 찾게 할 수 있다. 이때 연상 활동이나 말놀이, 어휘망 그리기 등을 활용할 수 있고, 나만의 단어 사전이나 그림 사전 등을 만들어 다른 학습자들과 공유하도록 지도할 수 있다.
- 이 시기는 학습자가 바람직한 독서 습관을 형성하고 읽기에 대한 효능감을 형성하도록 함으로써 지속적으로 읽기에 참여할 수 있는 태도를 형성하는 데 매우 중요한 시기이다. 교사는 학습자가 자신의 수준과 흥미에 맞는 읽을거리를 스스로 찾고, 독서 시간과 분량 등을 고려하여 독서 계획을 세움으로써 한 권의 책을 완독할 수 있는 습관을 형성할 수 있도록 지도한다. 또한 교사는 학습자의 읽기 어려움을 점검하고 이를 해결할 수 있는 피드백을 제공함으로써 학습자가 성공적

인 읽기 경험을 통해 읽기 효능감을 높이도록 지도할 수 있다. 이때 읽기 효능감을 높일 수 있도록 어려움을 겪는 학습자의 독서 활동에 대해 교사와 동료 학습자들이 격려와 칭찬과 같은 긍정적인 피드백을 제공하도록 한다. 또한 교사는 수업 상황을 고려하여 학급 전체가 같은 책을 읽거나, 모둠끼리 같은 책을 읽거나, 학습자 개인별로 원하는 책을 읽도록 할 수 있다.

(3) 쓰기

[4국03-01] 중심 문장과 뒷받침 문장을 갖추어 문단을 쓰고, 문장과 문단을 중심으로 고쳐 쓴다.

[4국03-02] 절차와 결과가 드러나게 정확한 표현으로 보고하는 글을 쓴다.

[4국03-03] 대상에 대한 자신의 의견과 그렇게 생각한 이유가 드러나게 글을 쓴다.

[4국03-04] 목적과 주제를 고려하여 독자에게 마음을 전하는 글을 쓴다.

[4국03-05] 자신의 쓰기 과정을 점검하며 쓰기에 자신감을 갖는다.

(가) 성취기준 해설

- [4국03-01] 이 성취기준은 문단을 짜임새 있게 쓰는 능력을 길러 글을 쓰는 과정에서 이를 적용할 수 있도록 하기 위해 설정하였다. 문단의 개념, 문단의 기능과 역할, 중심 문장과 뒷받침 문장의 관계, 중심 문장과 뒷받침 문장을 쓰는 방법, 중심 문장과 뒷받침 문장을 갖추어 문단을 쓰는 방법, 문장과 문단을 중심으로 글을 고쳐 쓰는 방법 등을 학습한다.
- [4국03-02] 이 성취기준은 교과 학습의 기초가 되는 보고하는 글을 쓰는 능력을 기르기 위해 설정하였다. 보고하는 글의 개념, 보고하는 글에 들어가야 할 내용 요소, 절차와 결과가 드러나게 글의 내용을 조직하는 방법, 절차와 결과를 정확하게 표현해야 하는 이유, 정확한 표현으로 보고하는 글 쓰기 등을 학습한다.
- [4국03-03] 이 성취기준은 어떤 대상이나 사실, 문제에 대한 자신의 의견을 구체적이고 명료하게 글로 쓰는 능력을 기르기 위해 설정하였다. 의견의 개념, 의견을 제시하는 것이 필요한 이유와 상황, 주제를 고려하여 자신의 의견을 제시하는 방법, 의견에 대한 이유를 드는 방법 등을 학습한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 쓰기는 특정한 상황 안에서 이루어지는 의미 구성 행위이다. 쓰기가 이루어지는 상황 맥락에 대한 이해 없이는 필자의 의도, 전달하고자 하는 바를 효과적으로 표현할 수 없다. 이때의 상황 맥락은 텍스트의 생산·수용 과정에 직접적으로 개입하는 맥락을 의미한다. 쓰기의 상황 맥락 요인으로는 예상 독자, 글의 주제, 글의 목적, 매체 등을 들 수 있다. 다양한 쓰기 과정을 제시하여 상황 맥락 요인에 따라 쓰기 과정과 결과가 달라질 수 있음을 지도한다.

- 쓰기 활동을 위해 쓰기 과제를 설계할 때는 다양한 사회·문화적 배경의 학습자들이 소외되지 않고 쓰기 활동에 적극적으로 참여할 수 있는 상황 맥락을 설정한다. 나아가 이들 학습자들의 사회·문화적 경험을 활용하여 글을 쓸 수 있도록 함으로써 쓰기 학습 과정에서 다양성을 경험할 수 있도록 지도한다.
- 글은 문단들로 구성되며, 하나의 문단은 중심 문장과 이 중심 문장의 내용을 구체적으로 보충하고 뒷받침하는 뒷받침 문장으로 구성된다. 문단을 구성하는 것은 한 편의 글을 구성하는 과정에서 필요한 능력이다. 문단 쓰기를 지도할 때에는 다양한 예시 글을 활용하여 중심 문장과 뒷받침 문장의 개념을 이해한 후 학습자가 글을 쓰는 과정에서 이를 실제로 적용할 수 있도록 지도한다.
- 학습에 필요한 기본적인 쓰기 능력과 태도를 갖출 수 있도록, 교과 학습의 토대가 되는 쓰기 활동이 이루어지도록 한다. 특히 국어과 내 타 영역의 성취기준, 타 교과의 성취기준, 범교과 학습 주제와 관련된 쓰기 활동을 계획하여 쓰기 활동이 학습자의 교과 학습에 실제적으로 기여할 수 있도록 지도한다.
- 보고하는 글 쓰기를 지도할 때는 체험 학습 보고서, 과학 실험 보고서, 조사 보고서 등의 글을 다루도록 한다. 보고하는 목적과 주제에 맞게 보고서에 들어갈 핵심 내용을 구성하고 형식을 갖추어 간결하고 정확하게 보고하는 글을 쓰도록 지도한다. 또한 보고하는 글이 내용적으로 사실에 기반해야 함을 이해하고, 과장되거나 왜곡된 내용을 경계하여 정확하게 표현하는 글을 쓸 수 있도록 지도한다.
- 자신의 의견을 밝히는 글 쓰기를 지도할 때는 학급, 학교, 이웃과 관련하여 쟁점이 되는 사안을 화제로 선정하고, 자신의 배경지식과 경험을 기초로 의견을 뒷받침하는 이유를 들어 글을 쓰도록 지도한다. 글을 쓰는 과정에서 자신의 의견을 명료화, 구체화함으로써 논리적으로 글을 쓰는 기초 능력을 기르는 데에 중점을 둔다.
- 고쳐쓰기를 지도할 때는 학습자들이 자신의 글을 점검하는 데에 익숙하지 않을 수 있으므로, 동료 학습자를 통해 실제 독자의 반응을 접하고 이를 반영하여 자신의 글을 점검하고 수정할 수 있도록 격려한다. 고쳐쓰기는 글을 쓰는 전 과정에서 이루어져야 하지만, 초고 쓰기 이후에 집중적으로 지도하는 것도 가능하다.
- 예상 독자에 대한 인식이 형성되기 시작하는 시기이므로 학습자에게 자신의 글을 읽을 예상 독자를 생각하며 글을 쓰도록 안내하고 실제 독자와 소통하는 기회를 제공할 필요가 있다. 실제 독자를 고려하여 편지의 형식을 갖추어 글을 쓰거나 사회 관계망 서비스(SNS) 등의 인터넷 매체를 활용하여 글을 쓸 수 있도록 지도한다. 쓴 글을 상대에게 전달하고 독자의 반응을 접함으로써 글이 소통의 매개가 됨을 이해하고 독자를 고려한 글쓰기의 필요성을 인식하며 필자로서의 효능감을 느낄 수 있도록 하는 데에 중점을 둔다.

(4) 문법

- [4국04-01] 단어와 단어 간의 의미 관계를 파악한다.
- [4국04-02] 단어를 분류하고 국어사전을 활용하여 능동적인 국어 활동을 한다.
- [4국04-03] 기본적인 문장의 짜임을 이해하고 적절하게 사용한다.
- [4국04-04] 글과 담화에 쓰인 높임 표현과 지시·접속 표현을 이해하고 상황에 맞게 표현한다.
- [4국04-05] 언어가 의사소통과 관계 형성의 수단임을 이해하고 국어를 소중히 여기는 태도를 지닌다.

(가) 성취기준 해설

- [4국04-02] 이 성취기준은 단어에 대한 기본적인 이해를 바탕으로 국어사전에서 단어를 찾고 국어사전에 수록된 정보를 활용하여 능동적인 국어생활을 할 수 있는 능력을 기르기 위해 설정하였다. 명사, 동사, 형용사에 대한 기본적인 이해를 바탕으로 하되, 상황에 따라 다양하게 해석되는 단어의 의미를 국어사전에서 찾을 수 있도록 동형이의어와 다의어가 국어사전에 수록된 방식을 이해하고, 동사와 형용사의 기본형과 활용형을 구분할 수 있도록 한다. 또한 국어 사전을 통해 단어의 표기, 발음, 품사, 의미, 용례 등 다양한 정보를 확인할 수 있음을 이해하고, 단어의 정확한 발음과 표기를 국어사전에서 찾아 어법에 맞는 국어생활을 할 수 있도록 한다.
- [4국04-04] 이 성취기준은 높임 표현과 지시·접속 표현이 상황 맥락에 맞는 언어 표현을 선택하거나 글이나 담화를 유기적으로 구성하는 데 필요한 지식임을 이해하고, 글이나 담화에서 높임 표현과 지시·접속 표현을 적절히 사용할 수 있는 능력을 기르기 위해 설정하였다. 높임 표현의 기능과 적절한 사용 방식, 앞에 나온 말을 가리키는 지시 표현 및 문장과 문장 등을 연결하는 다양한 접속 표현의 기능과 이러한 표현들의 적절한 사용 방식을 학습한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 단어의 의미, 단어 간의 의미 관계, 단어의 분류, 문장의 짜임, 높임 표현과 지시·접속 표현 등을 지도할 때는 우리 주변의 글이나 담화 자료를 다양하게 활용하고, 학습한 지식을 바탕으로 어휘력이나 문장 생성 능력을 신장할 수 있도록 연계함으로써, 문법 활동이 학습자의 실제 삶의 맥락 및 국어생활과 밀접히 관련될 수 있도록 한다. 특히, 지시·접속 표현을 지도할 때는 유기적인 언어 단위인 글이나 담화의 개념을 이해할 수 있도록 지도한다.
- 전통적인 글 자료 이외에 학습자들이 일상에서 접할 수 있는 다양한 매체 자료를 두루 활용하여 언어 자료의 실제성을 높이고, 매체 자료의 특성과 효과를 이해할 수 있도록 한다. 특히 다양한 형태와 유형의 종이 사전과 웹 사전(유의어·반의어 사전, 분류 사전 등)을 적극적으로 참조하고 활용하여 국어생활을 효과적으로 영위할 수 있도록 안내한다.

- 언어의 본질과 맥락 관련 내용 요소는 학교급이 올라감에 따라 지속적으로 심화·연계될 수 있도록 지도한다. 예를 들어, 의사소통의 수단인 언어의 기호적 속성은 이후 학년군·학교급의 음성 언어와 문자 언어의 특성과 매체, 국어의 음운 체계와 문자 체계 관련 내용 요소와 심화·연계될 수 있도록 지도한다. 또한, 높임 표현은 참여자 간의 관계나 장면에 따라 분화되는 선택항으로서, 이후 학년군·학교급의 지역에 따른 언어와 표준어, 세대·분야·매체에 따른 언어 관련 내용 요소와 심화·연계될 수 있도록 지도한다.
- 언어가 의사소통 및 관계 형성의 수단임을 지도할 때에는, 언어의 다양한 기능 중 지시적·정보적·친교적 기능에 중점을 두어 일상생활에서 수집한 다양한 언어 사례를 분석해 봄으로써 언어가 의사소통과 관계 형성의 주요한 도구임을 이해하고 국어를 소중히 하는 태도를 지닐 수 있도록 한다.
- 문법 지식을 학습하는 데만 머무르지 않고 학습자 스스로 자신의 국어생활을 되돌아볼 수 있도록 간단한 형태의 점검표나 관찰 기록표 등을 제공함으로써 일상의 국어생활을 개선하는 계기를 마련한다.

(5) 문학

[4국05-01] 인물과 이야기의 흐름을 중심으로 작품을 감상한다.

[4국05-02] 자신의 경험을 바탕으로 작품 속 세계와 현실 세계를 비교하여 작품을 감상한다.

[4국05-03] 작품을 듣거나 읽고 마음에 드는 작품을 소개한다.

[4국05-04] 감각적 표현에 유의하여 작품을 감상하고, 감각적 표현을 활용하여 자신의 생각이나 감정을 표현한다.

[4국05-05] 재미나 감동을 느끼며 작품을 즐겨 감상하는 태도를 지닌다.

(가) 성취기준 해설

- [4국05-01] 이 성취기준은 문학 작품 속 인물의 특성과 서사의 기본 구조를 파악하며 작품을 이해하는 능력을 기르게 하기 위해 설정하였다. 이야기를 읽을 때 인물의 성격과 역할을 파악하고, 이를 고려하여 시간적 순서나 인과관계를 생각하며 이야기의 흐름을 파악하는 활동에 중점을 둔다. 나아가 작품 속 다양한 인물의 특성을 고려하면서 이어질 이야기를 상상하여 표현해 봄으로써 작품을 능동적으로 이해하고 감상하게 한다.
- [4국05-02] 이 성취기준은 작품 속의 세계가 현실 세계를 반영한 것이지만, 허구적 세계로서 현실 세계와 구별된다는 점을 인식하며 작품을 감상할 수 있게 하기 위해 설정하였다. 작품 속의 인물·정서·상황·배경·분위기·사건 등을 이해할 때 학습자 자신의 경험을 바탕

으로 경험과 상상, 사실과 허구를 비교하며 생각하게 하고, 허구적으로 표현한 부분에 대한 의견을 나누며 작품을 감상하도록 한다.

- [4국05-04] 이 성취기준은 문학 표현 방식의 효과와 기능을 이해하며 작품을 감상하고, 자신의 생각이나 느낌을 다양한 방법으로 나타내어 다른 이들과 나누게 하기 위해 설정하였다. 학습자로 하여금 감각적 표현을 통해 작품 속에 형상화된 대상을 생동감 있게 체험하면서 문학의 즐거움을 느끼게 하는 데 중점을 둔다. 또한 자신의 생각과 감정을 효과적으로 전달할 수 있는 감각적 표현을 활용하여 말을 하거나 글을 써 보고 감각적 표현을 사용하였을 때와 그렇지 않을 때의 차이를 비교하게 한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 작품으로 형상화된 세계와 현실 세계를 비교하여 이해하고 감상하며, 그 결과를 다양한 방법으로 표현하는 능력을 기르는 데 중점을 둔다. 학습자가 자신의 흥미와 발달 단계에 맞는 작품을 찾아 읽고, 감상의 결과를 능동적으로 표현하면서 문학을 즐기는 태도를 기르도록 한다.
- 마음에 드는 작품을 소개하는 활동을 할 때는 국어과의 다른 영역 성취기준과 연계하여 학습자의 수준에 맞는 통합적 활동을 수행하게 할 수 있다. 작품이 마음에 든 이유, 작품에 대한 자신의 의견 등을 정확히 말하거나 쓰면서 문학을 매개로 이루어지는 소통 활동을 다양하게 경험할 수 있게 한다.
- 작품을 선정할 때는 서책 형태의 작품은 물론 오디오북, 전자책 등의 매체로 만들어진 작품들, 애니메이션, 영화, 연극 등 다양한 방식으로 구현된 작품들도 함께 고려하여 선정한다.
- 학습자의 성취 정도를 판단할 때는 교수·학습에서 다룬 지식이나 개념에 대한 이해에 한정하지 않고 작품을 감상하는 과정, 감상 결과를 표현하는 방법, 마음에 드는 작품을 설득력 있게 소개하고자 노력하는 자세, 문학을 즐기는 태도의 형성 등도 고려하여 평가한다.

(6) 매체

[4국06-01] 인터넷에서 학습에 필요한 다양한 자료를 탐색하고 목적에 맞게 자료를 선택한다.

[4국06-02] 매체를 활용하여 간단한 발표 자료를 만든다.

[4국06-03] 매체 소통 윤리를 고려하여 매체 자료를 활용하고 공유한다.

(가) 성취기준 해설

- [4국06-01] 이 성취기준은 다양한 교과 학습 맥락에서 인터넷에 접속하여 다양한 자료에 효과적으로 접근하고 유용한 정보를 선택하여 목적에 맞게 활용할 때 필요한 기초 능력을 기르기 위해 설정하였다. 교사의 안내에 따라 디지털 매체를 통해 지정된 인터넷 공간에 접

속하기, 다양한 자료 훑어보기, 자료의 내용 파악하기, 유용한 자료 선택하기 등을 수행하고, 이를 통해 인터넷 접속 방법, 비선형적 자료의 탐색 방법, 목적에 맞는 정보 선택 방법 등을 체계적으로 학습한다.

- [4국06-03] 이 성취기준은 매체 기반의 소통에서 지켜야 할 기본적인 윤리를 이해하고 이를 고려하며 매체 자료를 활용하거나 공유할 수 있는 능력을 기르기 위해 설정하였다. 다양한 매체 자료를 활용하거나 공유하는 과정에서 저작권과 초상권 침해, 개인 정보 유출 등의 문제가 발생할 수 있음을 이해한다. 다양한 사례를 통해 매체 이용자로서 소통 윤리를 지키려는 태도를 기르고, 매체 자료를 안전하고 올바르게 활용하고 공유할 수 있는 방법 등을 학습한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 학습자들이 이미 학교 밖에서 다양한 인터넷 활동을 경험하고 있음을 고려하여 자료 탐색과 선택, 매체 자료의 활용과 공유 등의 학습 활동 설계 시 학습자들의 실제 삶과 유기적으로 연계될 수 있도록 한다.
- 인터넷에서 학습에 필요한 다양한 자료를 탐색하고 목적에 맞게 선택하기를 지도할 때는 인터넷 공간을 지정하여 제한된 범위에서 자료 탐색이 이루어질 수 있도록 하여 상위 학년의 내용 요소인 검색하기보다는 접속하기와 자료 훑어보기 등에 초점을 두어 지도한다.
- 인터넷에서 학습에 필요한 다양한 자료를 탐색하고 목적에 맞게 선택하는 활동은 매체를 활용하여 간단한 발표 자료를 제작하는 활동과 순차적으로 연계될 수 있다. 또한 듣기·말하기 영역에서 목적과 주제에 맞게 자료를 정리하여 발표하는 활동([4국01-05])과도 연계하여 발표 자료의 준비, 제작, 발표에 이르는 일련의 과정을 지도할 수도 있다.
- 인터넷 접속 경험이 적고 자료 탐색 활동에 어려움을 겪는 학습자가 있는 경우, 보다 구체적인 안내를 통해 이들이 학습에서 소외되지 않도록 지도한다.
- 매체 소통 윤리와 관련된 활동을 지도할 때는 규범의 당위성만을 강조하기보다는 매체 소통에 참여하는 구성원으로서 지켜야 할 예절, 배려, 준법정신 등의 태도를 강조하고 바람직한 매체 소통 문화 형성에 기여하는 사회 구성원으로서의 소양을 기를 수 있도록 한다.

[초등학교 5~6학년]

(1) 듣기 · 말하기

[6국01-01] 대화에서 생략된 내용을 추론하며 듣는다.

[6국01-02] 주장을 파악하고 이유나 근거가 타당한지 평가하며 듣는다.

[6국01-03] 주제와 관련하여 궁금한 내용을 질문하며 적극적으로 듣고 말한다.

[6국01-04] 면담의 절차를 이해하고 상대와 매체를 고려하여 면담한다.

[6국01-05] 자료를 선별하여 핵심 정보를 중심으로 내용을 구성하고 매체를 활용하여 발표한다.

[6국01-06] 토의에 협력적으로 참여하며 서로의 의견을 비교하고 조정한다.

[6국01-07] 절차와 규칙을 지키고 타당한 이유와 근거를 제시하며 토론한다.

(가) 성취기준 해설

- [6국01-03] 이 성취기준은 교과 학습 상황을 비롯한 다양한 상황에서 주제와 관련하여 적극적으로 질문하며 구어 의사소통에 참여하는 능력을 기르기 위해 설정하였다. 들은 내용을 확인하거나 명료하게 이해하기 위한 질문, 생략된 내용을 추론하기 위한 질문, 상대의 의도를 파악하기 위한 질문, 다른 사람의 생각과 자신의 생각을 연결하기 위한 질문, 자료에서 제시되지 않은 대안이나 더 많은 정보를 찾기 위한 질문 등 다양한 목적으로 질문 생성하기, 분명한 표현으로 질문하기, 예절을 지켜 질문하기 등을 학습한다.
- [6국01-04] 이 성취기준은 일련의 절차에 따라 면담을 경험해 봄으로써 정보 수집 등의 목적을 가진 구어 의사소통을 효과적이고 체계적으로 수행하는 능력을 기르기 위해 설정하였다. 면담 준비 · 진행 · 결과 정리 등 면담의 절차 이해하기, 면담의 목적 · 대상 · 주제 등 설정하기, 사전 정보 수집하기, 면담 대상 섭외하기, 목적 · 대상 · 주제에 알맞은 질문 준비하기, 녹음기나 기록용 노트 등 면담에 필요한 매체 준비하기, 준비한 질문을 바탕으로 면담하기, 면담 결과를 발표하거나 글로 써서 보고하기 등을 학습한다. 면담 상대를 배려하여 사전에 약속 시간 정하기, 녹음 여부에 대해 동의 구하기, 민감하거나 불편한 질문은 아닌지 점검하기, 종료 후 감사 표현하기 등 면담 과정에서 지켜야 할 예절도 학습한다.
- [6국01-07] 이 성취기준은 민주적 의사소통 능력으로서 토론 능력을 기르기 위해 설정하였다. 찬성 또는 반대의 입장에서 주장하는 바에 대한 이유 마련하기, 이유를 뒷받침할 수 있는 객관적인 사실 또는 정보를 활용하여 근거 마련하기, 주장이 가치 있고 실천 가능한지 검토하기, 이유가 주장과 관련이 있는지 검토하기, 이유가 상대에게 받아들여질 수 있는지 검토하기, 근거가 이유와 관련이 있는지 검토하기, 근거로 제시한 자료의 출처가 명확하고 믿을 만한지 검토하기, 상대의 의견을 존중하며 토론하기, 절차와 규칙에 따라 합리적으로

소통하는 태도 형성하기 등을 학습한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 다양한 담화 상황에서 지켜야 할 절차와 규칙, 태도를 학습함으로써 기본적인 구어 의사소통 능력을 기르고, 이를 바탕으로 교과 학습을 수행하며 대인 관계를 형성하고 학습자가 속한 공동체의 문제를 해결하는 능력을 갖출 수 있도록 한다. 친숙하거나 흥미로운 주제에 대해 대화하는 상황, 정보를 수집하기 위해 면담하는 상황, 자료를 선별하고 매체를 활용하여 발표하는 상황, 학교나 지역사회 문제에 대해 토의하는 상황, 찬성과 반대로 나누어 토론하는 상황 등을 중심으로 듣기·말하기 활동이 이루어지도록 한다.
- 전형적인 구어 담화 자료 이외에 학습자들이 일상에서 접할 수 있는 여러 가지 매체를 활용하여 디지털 공간을 비롯한 다양한 소통 공간에서 담화를 정확하게 이해하고 효과적으로 표현하는 능력을 기르도록 지도한다. 발표를 위해 주제나 목적에 적합한 자료를 선별할 때, 면담을 위해 사전 질문을 준비할 때, 토의에 필요한 자료를 수집할 때, 토론에서 타당한 근거를 마련할 때에 매체 영역과 연계하여 지도할 수 있다.
- 대화, 면담, 발표, 토의, 토론 담화에 대한 수업을 설계할 때 다양한 사회·문화적 배경의 학습자들이 소외되지 않고 듣기·말하기 활동에 적극적으로 참여할 수 있도록 주제, 청자, 매체 선정 등에 유의한다. 구어 의사소통 과정에서 상대방이 처한 상황과 입장의 다양성을 인정하고 서로를 배려하는 민주시민의 기초 소양을 함양할 수 있도록 한다.
- 추론하며 듣기, 주제에 적절한 질문하기, 의견 비교 및 조정하기, 주장·이유·근거가 타당한지 평가하며 듣기 등의 기능은 대화, 토의, 토론 담화에서뿐만 아니라 다양한 담화를 듣고 말하는 데 두루 필요함을 고려하여 지도한다.
- 듣기·말하기 과정과 전략에 대해 점검하고 조정하기 기능은 면담에서 질문이 적절한지, 발표 내용이 목적과 주제에 적절한지, 토론에서 절차와 규칙을 준수하고 있는지 등을 듣기·말하기 중이나 후에 점검하고 조정하는 활동을 통해 지도한다.
- 면담하기를 지도할 때는 학습자의 진로를 탐색하는 활동과 연계할 수도 있다. 학습자가 관심을 가지고 있는 직업군에서 면담 대상자를 선정하고, 해당 직업에 대해 인터넷 정보 검색을 통해서 확인할 수 있는 정보보다 면담을 통해서 얻을 수 있는 정보를 물어보는 구체적이고 실제적인 질문을 준비하여 면담하도록 한다. 다만 면담의 실제성이 높아지는 만큼 사전 준비와 면담 시 지켜야 할 예절 등을 충분히 지도한다.
- 토의하기를 지도할 때는 토의의 일반적인 절차를 고려하여 학습자가 경험한 일상생활의 실제 문제에 대해 토의하도록 한다. 특히 학습자가 소속된 학교나 지역사회 문제와 연계된 토의 주제를 정함으로써 협력적 소통을 통해 공동체의 문제를 해결하는 방안을 마련해 보는 경험을 할 수 있도록 한다.

- 토론하기를 지도할 때는 토론이 문제에 대해 대립되는 입장을 확인함으로써 상호 이해의 계기를 마련하는 민주적인 소통 방법이라는 점을 안내한다. 토론 과정에서 상대의 의견을 존중하며 경청하는 태도와 자신의 의견만을 고집하지 않는 자세를 갖추도록 하여, 민주시 민으로서의 기초 소양을 함양할 수 있도록 한다.

(2) 읽기

[6국02-01] 글의 구조를 고려하며 주제나 주장을 파악하고 글 내용을 요약한다.

[6국02-02] 글에서 생략된 내용이나 함축된 표현을 문맥을 고려하여 추론한다.

[6국02-03] 글이나 자료를 읽고 내용의 타당성과 표현의 적절성을 평가한다.

[6국02-04] 문제 상황과 관련된 다양한 관점의 글을 읽고 이를 문제 해결에 활용한다.

[6국02-05] 긍정적인 읽기 동기를 형성하고 적극적으로 읽기에 참여하는 태도를 기른다.

(가) 성취기준 해설

- [6국02-01] 이 성취기준은 글의 구조를 고려하며 글의 중심 내용을 파악하고 자신의 언어로 요약하는 능력을 기르기 위해 설정하였다. 요약하기의 일반 원리를 이해하기, 글의 구조를 시각화한 도해 조작자를 활용하여 글의 구조와 내용 파악하기, 주제나 주장을 파악하기, 글의 중심 내용을 자신의 언어로 재구성하여 요약하기 등을 학습한다.
- [6국02-02] 이 성취기준은 글의 문맥을 고려하여 글에 표면적으로 드러나지 않은 내용을 추론하며 읽는 능력을 기르기 위해 설정하였다. 중요 단어나 문장, 문단 등의 수준에서 의미 추론하기, 글의 전체적인 흐름을 고려할 때 글에서 빠진 세부 내용이나 이어질 내용 추론하기, 학습자의 배경지식을 이용하여 함축적 표현이 암시하거나 내포하는 의미 추측하기 등을 학습한다.
- [6국02-04] 이 성취기준은 학습자가 직면한 문제를 해결하기 위해 다양한 관점의 글을 찾아 읽고 문제 해결에 필요한 지식이나 정보를 구성하는 창의적 읽기 능력을 기르기 위해 설정하였다. 문제 상황과 관련한 읽기 목적 명료화하기, 문제 상황 해결에 도움을 줄 수 있는 다양한 관점의 글 선정하기, 다양한 관점의 글을 읽고 내용의 타당성과 유용성 평가하기, 문제 해결을 위한 자신만의 창의적인 해결 방안 마련하기 등을 학습한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 글의 구조를 고려하여 요약하기를 지도할 때는 요약하기가 단순히 글의 분량을 줄이는 것이 아니라 글의 구조에 따라 중심 내용을 자신의 언어로 표현하는 것임을 이해할 수 있도록 지도한다. 글의 구조를 시각화하여 제시한 도해 조작자 등을 활용하고, 짹 활동이나 모둠

활동을 통해 요약하기 과정과 결과를 공유하며 효과적으로 요약하기 전략을 내면화할 수 있도록 지도한다. 해당 성취기준은 타 교과 학습을 위한 교과서 읽기, 학습 자료 읽기 등의 상황과 연계하여 지도함으로써 교과 학습과 관련하여 읽기 능력이 균형 있게 발달하도록 지도한다.

- 일반 학습자를 포함하여, 다문화 배경 학습자나 느린 학습자 등의 특별한 요구가 있는 경우에는 해당 성취기준에 대한 개별화 맞춤형 수업을 통해 한글 깨치기 학습과 기본적인 읽기 기능에 대한 학습이 연계하여 이루어질 수 있도록 지도한다.
- 교육 기술의 발달에 따라 교육 현장의 여건과 학습자의 수준에 적절한 매체를 선정하여 학습 공간을 연결하고 확장하여 지도할 수 있다. 수업 상황에서는 학습관리시스템(LMS), 교육 기술 수업 도구, 실시간 쌍방향 수업 플랫폼, 메타버스 등을 활용하여 실시간과 비실시간으로 독서 토론, 대화, 발표, 질의응답 등을 수행하고 독서에 관한 피드백을 나눌 수 있다. 또한 독서 과정과 결과를 인터넷 게시판, 누리집 등을 통해 공유할 수 있다. 독서 감상문이나 서평 쓰기, 책 쓰기 등의 독서 활동 이외에도 카드 뉴스 만들기, 책 소개 영상을 제작하고 공유하는 활동 등 매체를 활용하여 다채로운 독서 활동을 수행할 수 있도록 지도한다.
- 학습자 스스로 자신의 읽기 활동을 되돌아보고 능동적으로 읽기에 참여하는지 확인하기 위해 독서 성찰 일지나 독서 기록장을 작성하도록 하고, 자기 점검표나 관찰 기록표 작성 등 다양한 방법을 활용하여 일상의 읽기 습관을 개선하고 읽기 동기를 긍정적으로 형성하도록 지도한다. 이때 글을 읽는 과정에서 새롭게 알게 된 단어나 교과 학습을 위한 목적으로 글을 읽을 때 새롭게 알게 된 개념어 등을 토대로 나만의 단어 사전이나 단어 기록장 등을 만들어 학습자가 자기주도적으로 읽기 활동을 수행하는 가운데 어휘 학습을 연계할 수 있도록 지도한다.
- 이 시기는 학습자가 긍정적인 읽기 동기를 형성하여 읽기에 지속적으로 참여할 수 있도록 하는 태도를 형성하는 데 매우 중요한 시기이다. 학습자가 읽기에 대한 중요성과 가치를 인식하고, 교과 학습, 진로 탐색, 여가 등의 읽기 목적과 학습자 개인의 흥미나 수준을 고려하여 읽을 거리를 스스로 찾아 읽되, 한 학기에 적어도 한 편의 글을 능동적으로 읽는 경험을 할 수 있도록 지도한다. 이때, 교사는 도서관이나 인터넷에서 관련 자료를 찾아 참고하면서 책을 찾아 읽을 수 있도록 안내하거나, 관심 분야가 유사한 학습자 간에 모둠을 구성하여 책을 선정하여 읽고, 읽기 결과를 공유할 수 있도록 하는 등의 독서 활동에 필요한 시간을 확보한다. 보상이나 성적 등에 의한 것이 아니라, 주제에 대한 흥미와 선호, 읽기의 가치와 중요성, 읽기에 대한 즐거움 등을 느낄 수 있는 독서 경험을 통해 읽기 동기가 형성될 수 있도록 지도한다.

(3) 쓰기

- [6국03-01] 알맞은 내용을 선정하여 대상의 특성이 나타나게 설명하는 글을 쓴다.
- [6국03-02] 적절한 근거를 사용하고 인용의 출처를 밝히며 주장하는 글을 쓴다.
- [6국03-03] 체험한 일에 대한 감상을 나타내는 글을 쓴다.
- [6국03-04] 독자와 매체를 고려하여 내용을 생성하고 표현하며 글을 쓴다.
- [6국03-05] 쓰기 과정을 점검·조정하며 글을 쓰고, 글 전체를 대상으로 통일성 있게 고쳐 쓴다.
- [6국03-06] 쓰기에 적극적으로 참여하며 자신의 글을 독자와 공유하는 태도를 지닌다.

(가) 성취기준 해설

- [6국03-01] 이 성취기준은 설명하는 글을 쓰는 데에 필요한 능력을 기르기 위해 설정하였다. 설명하고자 하는 대상의 특성을 드러낼 수 있는 내용을 선정하는 방법, 개념 정의, 부연 상술, 예시, 열거, 인용, 비교와 대조 등을 활용하여 독자가 대상의 특성을 이해하기 쉽게 내용을 구성하고 표현하는 방법, 설명 대상과 설명 방법의 관련성 등을 학습한다. 설명 대상은 인문, 사회, 과학, 예술, 체육 등 교과 내용에서 선정한다.
- [6국03-02] 이 성취기준은 주장하는 글을 쓰는 데에 필요한 능력과 쓰기 윤리를 준수하며 글을 쓰는 태도를 기르기 위해 설정하였다. 주장하는 글 쓰기의 중요성과 특성, 주장과 이유 및 근거의 개념과 관계, 주장하는 글에 적절한 근거가 필요한 까닭, 역사적 사실, 실험 및 조사 결과, 통계 수치, 전문가의 견해 등을 활용하여 근거 생성하기, 이유와 근거를 활용하여 주장하는 글 쓰기, 인용의 출처를 밝혀야 하는 이유와 기본적인 인용 방법 등을 학습한다.
- [6국03-04] 이 성취기준은 글을 쓰는 과정에서 쓰기 목적, 독자와 매체 등과 같은 상황 맥락을 고려하여 내용을 생성하고 표현하는 능력을 기르기 위해 설정하였다. 예상 독자의 개념 이해하기, 독자 고려의 필요성 인식하기, 온라인 대화, 인터넷 게시판 댓글, 전자 우편, 블로그, 휴대전화 문자 메시지 등 다양한 매체의 특성 이해하기, 글의 목적이나 주제에 따라 알맞은 매체와 예상 독자 선정하기, 독자와 매체의 특성을 고려하여 계획 및 내용 생성하기, 독자와 매체의 특성을 고려하여 표현하기 등을 학습한다.
- [6국03-05] 이 성취기준은 필자가 자신의 쓰기 과정을 점검·조정하고 그 결과를 바탕으로 글을 고쳐 쓰는 능력을 기르기 위해 설정하였다. 글쓰기에서 통일성의 개념과 중요성, 쓰기 과정에 대한 점검과 조정의 필요성, 쓰기 과정의 회귀적 특성, 글에 대한 독자의 반응을 생각하며 고쳐쓰기, 글의 주제와 목적, 예상 독자 등을 고려하여 글의 통일성 점검하기 등을 학습한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 설명하는 글 쓰기는 학습에 필요한 쓰기 능력을 갖출 수 있도록 교과 학습과 연계하여 지도하는 것이 효율적이다. 각 교과의 관찰, 조사 등의 학습 활동과 연계하여 대상의 특성이 나타나게 설명하는 글을 쓰도록 지도한다.
- 쓰기 과정에서 자료 수집이 필요할 경우, 다양한 매체를 활용하여 표현하고자 하는 내용에 알맞은 사진이나 삽화, 도표, 동영상 등의 자료를 찾을 수 있도록 지도한다. 또한 글을 쓸 때에도 글의 목적이나 주제에 따라 필자의 의도를 효과적으로 전달할 수 있는 다양한 매체를 선정하고, 선정한 매체의 특성을 고려하여 글을 쓸 수 있도록 지도한다. 동일한 목적의 글이라 하더라도 매체가 달라지면 글의 내용과 형식이 영향을 받게 됨을 이해하도록 하는 것에 중점을 두되, 다양한 예시 글을 제시하고 학습자가 스스로 글을 분석하여 내용 선정 시 고려해야 할 점, 내용 선정 방법 등을 찾을 수 있도록 안내한다. 이때 제시한 글이 단순히 모방을 위한 예가 되지 않도록 유의한다.
- 설득을 목적으로 하는 글 쓰기는 주장하는 바가 뚜렷하게 드러나고 근거가 적절해야 독자를 효과적으로 설득할 수 있음을 지도한다. 제시한 근거가 주장과 관련이 있는지, 주장을 뒷받침하는 데에 적절한지에 중점을 둔다.
- 체험을 바탕으로 감상을 나타내는 글을 쓰는 과정을 지도할 때는 학습자의 삶의 맥락에서 접하는 다양한 체험을 소재로 솔직하고 진솔하게 글을 쓰게 하되, 특별한 경험이 아닌 일상의 경험에서 의미 있는 글의 소재를 찾을 수 있도록 지도한다.
- 쓰기 과정을 지도할 때는 계획하기, 내용 생성하기, 내용 조직하기, 초고 쓰기, 고쳐쓰기와 같은 일련의 과정을 거침으로써 효율적인 글쓰기가 가능해진다는 점을 이해시키되, 이러한 일련의 쓰기 과정이 엄격하게 구별되거나 분절적인 것이 아니며 쓰기 과정에 대한 점검 및 조정을 통해 회귀할 수 있는 특성을 가졌다는 점에 유의하여 지도한다. 내용 생성하기 과정에서는 독자와 매체를 고려하여 내용 생성하기를 지도하되, 브레인스토밍, 마인드맵 등의 방법을 통해 글을 쓰기 위한 내용 생성 전략이나 기능을 익히도록 한다. 고쳐쓰기 과정에서는 띠어쓰기와 맞춤법을 포함하여 지도하되, 본래 의도한 의미가 독자에게 전달될 수 있도록 표현되었는지, 글 전체의 통일성이 확보되었는지 등에 중점을 두어 지도한다.
- 쓰기 윤리는 필자가 글을 쓰는 과정에서 준수해야 할 윤리적 규범으로, 학습자가 글을 쓰는 과정 전반에서 이를 고려하도록 지도한다. 다른 사람의 글이나 자료를 인용하여 글을 쓸 때는 그 출처를 밝히도록 지도하는 데에 중점을 두며, 자신의 의견과 다른 사람의 의견을 구분하여 표시하고 지나치게 많은 부분을 인용하지 않도록 지도한다. 디지털 의사소통 환경 속에서 글을 쓰고 소통할 때에도 쓰기 윤리를 지키고 독자를 존중하고 배려하는 태도를 지녀야 한다는 점에 유의하도록 지도한다.

- 진로연계교육과 관련하여 자신의 흥미나 관심사가 무엇인지 생각해 보고, 관련된 직업에 대해 다양한 매체를 활용하여 글을 쓸 수 있도록 지도한다.
- 쓰기는 사회·문화적 맥락을 고려한 사회적 행위이며, 필자는 쓰기 경험을 통해 언어 공동체의 구성원으로 성장할 수 있어야 한다. 쓰기 과정에서 필자가 고려해야 하는 사회·문화적 맥락으로는 자신이 속한 언어 공동체의 문화, 신념, 가치관 등을 들 수 있다. 자신이 속한 언어 공동체의 구성원이 공유하는 사회·문화적 맥락에 대해 이해하고 필자로서 언어 공동체에 적극적으로 참여하는 경험을 통해 독자와 효과적으로 소통하는 필자로 성장할 수 있도록 지도한다.

(4) 문법

[6국04-01] 음성 언어 및 문자 언어의 특성을 이해하고 다양한 매체 자료에서 표현 효과를 평가한다.

[6국04-02] 표준어와 방언의 기능을 파악하고 언어 공동체와 국어생활과의 관계를 이해한다.

[6국04-03] 고유어와 관용 표현의 쓰임과 가치를 이해하고 상황에 맞게 표현한다.

[6국04-04] 문장 성분을 이해하고 호응 관계가 올바른 문장을 구성한다.

[6국04-05] 글과 담화에 쓰인 시간 표현을 이해하고 상황에 맞게 표현한다.

[6국04-06] 글과 담화에 쓰인 단어 및 문장, 띄어쓰기를 민감하게 살펴 바르게 고치는 태도를 지닌다.

(가) 성취기준 해설

- [6국04-01] 이 성취기준은 생각을 표현하는 언어 양식으로서 음성 언어와 문자 언어의 특성을 이해하고, 매체 자료에서 생성된 음성 언어 및 문자 언어의 표현 효과를 평가하는 능력을 기르기 위해 설정하였다. 음성 언어 및 문자 언어의 특성을 비교하되, 복합양식적 특성을 지니는 다양한 매체 자료에 사용된 언어 양식의 표현 효과를 학습하고, 표현하고자 하는 목적이나 핵심 주제가 같더라도 언어 양식이 다르면 전달되는 내용과 표현 효과가 다를 수 있음을 분석적, 비판적 시각으로 이해하고 평가할 수 있도록 한다.
- [6국04-02] 이 성취기준은 국어 화자의 의사소통에서 표준어와 방언이 담당하는 기능이 다르다는 점을 알고, 자신이 속한 언어 공동체 특유의 한국어 변이형들로 인해 자신의 국어 생활이 상황에 따라 다양하게 실현됨을 이해하도록 하기 위해 설정하였다. 방언의 형성과 존재 양상을 파악함으로써 지역적 요인에 따라 자연스럽게 한국어에 변이가 일어남을 이해하도록 하고, 이러한 다양성을 아우르는 언어 공동체 규준인 표준어의 개념과 필요성을 함께 다루도록 한다. 또한 의사소통의 공적·사적 상황에 따라, 상대방과의 거리감 조절 등 화자의 의도에 따라 표준어와 방언을 선택함으로써 다양한 의사소통 기능이 실현된다는 점을 확인할 수 있도록 한다.

- [6국04-03] 이 성취기준은 고유어와 관용 표현의 쓰임과 가치를 이해하고 국어문화에 대한 관심과 우리말을 소중히 여기는 태도를 고양하기 위해 설정하였다. 한자어, 외래어와 함께 국어 어휘의 일부를 이루는 고유어의 특성과 가치, 고유어에 다양하게 발달해 있는 관용 표현의 특성과 쓰임에 대한 이해에 중점을 두되, 상황과 표현 의도에 따라 어휘를 적절하게 사용하고 외래어의 오·남용 방지 등 국어 순화의 필요성을 자각하며 실천할 수 있도록 한다.
- [6국04-04] 이 성취기준은 문장을 구성하는 성분들 사이의 호응 관계가 올바르고 자연스러운 문장을 구성하는 데 필요한 능력을 기르기 위해 설정하였다. 문장에서 주어, 목적어, 서술어의 역할, 성분 간의 호응 관계(주어와 서술어의 호응, 목적어와 서술어의 호응)에 대해 학습하고, 이전 학년군의 높임 표현 및 동일 학년군의 시간 표현 성취기준과 연계하여 높임이나 시제의 일치를 함께 학습할 수 있다.
- [6국04-05] 이 성취기준은 효과적인 의사소통을 위해 상황 맥락에 맞게 시간 표현을 사용하는 것의 중요성을 알고 시간을 표현할 때 사용되는 언어 형식을 이해하고 활용하는 능력을 기르기 위해 설정하였다. ‘-았/-었-, -는/-ㄴ-, -겠-, -(으)ㄹ 것이-’나 시간 부사 등 글이나 담화에서 과거, 현재, 미래를 표현하는 언어 형식 및 방법을 학습하고, 다양한 상황 맥락에서 시간 표현을 사용한 후 그 적절성을 평가해 보도록 한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 고유어와 관용 표현의 의미와 쓰임, 시간 표현의 형식이나 기능을 지도할 때는, 문장 수준에 국한되지 않도록 우리 주변의 글이나 담화 자료를 다양하게 활용하고, 학습한 지식을 바탕으로 어휘력이나 문장 생성 능력을 신장할 수 있도록 연계함으로써 문법 활동이 학습자의 실제 삶의 맥락 및 국어생활과 밀접히 관련될 수 있도록 한다.
- 지역에 따른 언어 변이로서 방언을 지도할 때는, 지역 연계 학습을 도입, 활용하여 지역 방언을 자신이 속한 언어 공동체의 언어로서 인식하고, 그러한 언어로 사고하고 소통하는 것의 의미를 자신의 삶의 맥락 및 정체성과 연계하여 이해할 수 있도록 한다. 또한 학습자들의 다양한 언어적 배경과 교실 맥락을 고려하여 특정 학습자가 소외되지 않고 적극적으로 참여할 수 있도록 학습 활동을 설계한다.
- 다양한 매체에 나타난 음성 언어 및 문자 언어의 특성과 표현 효과를 지도할 때는, 매체 영역 5~6학년의 복합양식 매체 자료 제작 관련 성취기준과 연계할 수 있으며, 직접 매체 자료를 제작해 보는 과정을 통해 그 이해가 확장, 심화될 수 있도록 학습 활동을 설계할 수 있다.
- 호응 관계가 자연스럽고 올바른 문장 사용하기, 잘못 쓰인 단어나 문장 고쳐 쓰기, 오·남용한 외래어 순화하기 등 바른 국어생활을 위한 내용을 지도할 때는, 배운 지식을 활용하여 자신의 국어생활을 되돌아볼 수 있도록 구조화된 점검표나 관찰 기록표, 성찰 일지, 자기

보고서 등 다양한 형태의 평가 도구를 제공함으로써 일상의 국어생활을 민감하게 주시하고 이 과정에서 발견되는 문제를 적극적으로 개선할 수 있도록 지도한다.

(5) 문학

- [6국05-01] 작가의 의도를 생각하며 작품을 읽는다.
- [6국05-02] 비유적 표현의 효과에 유의하여 작품을 감상한다.
- [6국05-03] 소설이나 극을 읽고 인물, 사건, 배경을 파악한다.
- [6국05-04] 인상적인 부분을 중심으로 작품에 대한 의견을 나눈다.
- [6국05-05] 자신의 경험을 시, 소설, 극, 수필 등 적절한 갈래로 표현한다.
- [6국05-06] 작품을 읽고 자신의 삶과 연관 지어 성찰하는 태도를 지닌다.

(가) 성취기준 해설

- [6국05-01] 이 성취기준은 작품을 만든 이에 대해 호기심을 가지고 작가라는 존재를 고려하면서 작품을 수용하는 능력을 기르게 하기 위해 설정하였다. 작가가 작품을 쓰게 된 계기나 상황을 생각하고, 작가의 취지와 의도를 헤아리면서 작품을 더 깊고 넓게 이해할 수 있게 한다. 또한 작가에 대한 관심을 바탕으로 작가의 다른 작품들도 찾아 읽는 태도를 가지며 능동적인 문학 향유자로 성장할 수 있게 한다. 아울러 다양한 상상의 세계를 펼쳐 보이는 창의성을 가진 인간에게 관심을 가짐으로써 학습자도 그러한 창의성을 가진 인간으로 성장하는 계기가 될 수 있게 한다. 다만 작품의 의미는 작가의 의도에 한정되는 것이 아니며, 다양한 독자들의 해석이 더해져서 계속 생성되어 가는 것이라는 점을 함께 생각하며 문학 소통에 적극적으로 참여할 수 있게 한다.
- [6국05-03] 이 성취기준은 작품을 이루는 주요 요소를 중심으로 작품을 분석하고 이해하는 능력을 기르게 하기 위해 설정하였다. 작품 속 인물, 사건, 배경을 파악하고, 각 요소의 기능 및 요소 간 관계를 이해하도록 한다. 예를 들어 인물의 성격과 사건의 전개 과정 간의 관계, 인물의 성격이 사건 전개 과정에 끼치는 영향, 사건의 전개 과정과 배경과의 관련, 배경의 변화에 따른 사건 전개 과정의 변화 등을 파악하여 작품을 깊이 있게 감상한다. 나아가 이러한 요소의 역할이나 관계가 모든 작품에서 동일한 양상으로 나타나는 것이 아니며, 작품에 따라 특정 요소가 두드러지게 부각되기도 하고 요소 간의 관계가 독특하게 형성 되기도 한다는 점을 생각하며 작품을 수용하게 한다.
- [6국05-04] 이 성취기준은 학습자가 작품에 대한 자신의 생각을 적극적으로 표현하고, 이를 타인과 나누어보며 주체적인 문학 수용 능력을 기르게 하기 위해 설정하였다. 이를 위해 인상적인 장면을 중심으로 작품에 대한 의견을 나누되, 인상적이라고 생각하는 이유

나 근거를 작품과 연결 지어 설명하도록 한다. 또한 상대방의 수용 경험에도 귀를 기울여 작품에 대한 해석이 다양한 관점에서 이루어질 수 있음을 알고 문학 소통에 즐겁게 참여하도록 한다.

- [6국05-06] 이 성취기준은 작품을 읽고 성찰하는 과정을 통해 자신을 돌아보는 것은 물론 자신이 속한 공동체의 삶에 대해서도 생각하게 하기 위해 설정하였다. 학습자가 작품을 적극적으로 수용하여 작품에 담긴 가치를 내면화하는 가운데 자신의 삶의 모습을 되돌아보게 한다. 또한 공동체의 다양한 문제를 다룬 작품을 읽을 때에도 먼저 자신의 삶을 돌아보고, 함께 살아가는 삶을 위해 공동체 구성원으로서 가져야 할 바람직한 자세나 태도에 대하여 생각해 보도록 한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 작품에 담긴 뜻이나 의도를 깊이 생각하고, 작품을 구성하는 여러 요소들에 대한 이해를 바탕으로 작품에 대한 자신의 의견을 적극적으로 표현하는 데에 중점을 둔다. 또한 작품을 읽고 자신의 삶을 성찰하는 한편, 자신의 경험을 다양한 갈래로 표현하여 다른 독자들과 능동적으로 소통하도록 한다.
- 작품에 대한 의견을 나누는 활동을 할 때는 다른 사람의 의견을 존중하는 가운데 국어과의 다른 영역 성취기준과 연계하여 통합적인 국어 능력이 신장될 수 있도록 한다. 예를 들어 이전 학년 쓰기 영역의 ‘자신의 의견을 담은 글 쓰기’([4국03-03])에 대해 학습한 내용을 활용하여, 의견을 제시할 때 고려해야 할 점에 유의하면서 작품에 대한 자신의 의견을 명확하게 전달할 수 있도록 한다.
- 자신의 경험을 문학으로 표현하는 활동을 할 때, 작품으로 쓸 만한 특별한 일이나 경험이 없다고 어려움을 호소하는 학습자의 경우, 관심을 가지고 주위를 둘러보며 익숙했던 것들을 새로운 시각으로 관찰하는 등 작고 쉬운 일에서부터 경험의 폭을 넓힐 수 있게 독려한다. 또한 이러한 태도를 지속적으로 유지하며 문학 표현에 적극성을 가질 수 있게 지도한다.
- 어떤 대상이나 상태를 다른 것에 빗대어 나타내는 비유적 표현을 지도할 때는 비유를 쓰지 않았을 때와 비유를 사용했을 때의 차이와 효과를 생각해 보게 함으로써 비유의 특성을 자연스럽게 이해할 수 있게 하는 데에 중점을 둔다. 또한 문학 작품을 읽을 때는 물론이고 일상에서 언어생활을 할 때에도 비유를 통해 효과적인 언어 표현이 이루어짐을 깨달음으로써 비유의 중요성을 인식할 수 있게 지도한다.
- 학습자가 작품을 수용하고 생산하는 과정에서 자연스럽게 문학에 대한 지식을 익히고, 그 지식을 바탕으로 학습자가 더 적극적이고 수준 높은 문학 활동을 수행하는 선순환적 관계를 형성할 수 있게 지도한다.

- 지구가 처한 위기에 관련된 문제들을 찾아보고 일상에서 그러한 문제를 해결하기 위해 노력하는 생태 소양을 함양하는 한편 융합적인 사고와 역량을 기를 수 있도록 지도한다. 예를 들어 사회과의 ‘지구촌을 위협하는 다양한 문제들을 파악하고, 지속 가능한 미래를 위한 해결 방안을 탐색’하는 성취기준([6사12-02])과 연계할 수 있는 문학 작품을 선정하여 교과 통합적 활동을 수행하도록 한다.
- 진로연계교육과 관련하여 학습자가 자신의 흥미나 관심사가 무엇인지 생각해 보고, 관심사와 연관된 작품을 찾아 읽으며 자신의 미래에 대해 지속적으로 관심을 가지고 탐색할 수 있도록 지도한다.

(6) 매체

[6국06-01] 정보 검색 도구를 활용하여 자신의 목적에 맞는 매체 자료를 찾는다.

[6국06-02] 뉴스 및 각종 정보 매체 자료의 신뢰성을 평가한다.

[6국06-03] 적합한 양식과 수용자의 반응을 고려하여 복합양식 매체 자료를 제작하고 공유한다.

[6국06-04] 자신의 매체 이용 양상에 대해 성찰한다.

(가) 성취기준 해설

- [6국06-01] 이 성취기준은 정보 검색 도구의 특성을 이해하고 적절한 정보 검색 전략을 수립하여 자신의 목적에 맞는 매체 자료를 찾아 활용하는 능력을 향상하기 위해 설정하였다. 정보 유형별로 검색 결과를 제시하는 정보 검색 도구의 기능을 이해한다. 또한 핵심 단어 중심으로 검색이 되는 정보 검색 도구의 특징을 이해하여 자신의 목적에 적합한 검색어를 만들 수 있도록 한다. 인터넷의 특성을 고려하여 정보 검색 과정에서 지속적인 성찰과 점검을 통해 자신의 목적에 부합한 자료 검색 과정이 이루어질 수 있도록 한다.
- [6국06-02] 이 성취기준은 뉴스 및 각종 정보 매체의 매체 자료에 대해 신뢰성 측면을 중심으로 평가하는 능력을 기르기 위해 설정하였다. 뉴스 및 각종 정보 매체 자료는 개인과 공동체에 미치는 영향력이 크기 때문에 매체 자료를 수용할 때는 그것이 신뢰할 만한 것인지 평가하는 태도가 중요하다는 점을 이해하도록 한다. 매체 자료의 신뢰성은 제작자가 얼마나 해당 분야에 전문적이고 권위가 있는지, 실제 취재하거나 수집한 근거 자료를 기반으로 제작된 것인지, 근거 자료가 얼마나 정확하고 최신의 것이며 증빙 가능한 것인지 등의 측면에서 평가할 수 있다.
- [6국06-03] 이 성취기준은 매체 및 매체 자료의 양식과 수용자에게 끼칠 영향을 고려하여 복합양식 자료를 제작하는 능력을 기르기 위해 설정하였다. 의도나 주제를 드러내는 다양한 표현 양식을 이해하고 자신의 목적, 주제, 수용자 반응을 고려하여 이미지가 포함된 글,

카드 뉴스, 발표 자료, 동영상 등의 복합양식 매체 자료를 제작한 다음 이를 공유하여 그 효과성을 점검한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 학습자가 학교 밖에서 수행한 다양한 매체 경험을 교실이라는 공적 공간을 통해 공유함으로써 학교와 학교 밖에서의 삶이 유기적으로 연계될 수 있도록 안내한다. 학교 밖에서의 매체 경험은 매체 단원을 학습하는 학습의 자원으로서 작용할 수 있다. 따라서 한편으로는 기존에 형성된 학습자들의 검색 전략 및 표현 전략을 수용하고 적극적으로 공유할 수 있는 수업 분위기를 조성하되, 다른 한편으로는 부족한 부분에 대해 명시적인 안내를 제공하도록 한다. 또한 학교 밖에서 여가에 초점을 두고 이루어진 활동에 대해서도 학습자 개인의 선호나 주도성의 발현이라는 측면에서 긍정적으로 바라보고 학습자 간 상호 공유하는 과정을 통해 각자의 매체 경험에 대해 점검과 성찰이 이루어질 수 있도록 안내한다.
- 정보 검색 도구를 활용하여 자신의 목적에 맞는 매체 자료를 찾는 활동은 자료를 선별하여 핵심 정보를 중심으로 내용을 구성하고 매체를 활용하여 발표하는 활동([6국01-05])과 연계 가능하다. 학습자들은 [6국06-01]에서 정보를 검색하는 일반적인 원리를 학습한 후 이를 [6국01-05]의 학습 상황에 적용해 볼 수 있다.
- 정보 검색 활동에서 초등학생에게 교육적으로 적합하지 않은 선정적인 글이나 이미지 등의 검색 결과가 포함될 수 있다. 교사는 이를 고려하여 학습자들이 안전한 인터넷 공간에서 검색 활동을 실행할 수 있게 하며, 이러한 고려에도 불구하고 부적절한 자료가 검색되었을 때는 교사에게 즉시 말할 수 있도록 사전에 안내한다.
- 복합양식 매체 자료의 제작은 쓰기 및 문법 영역의 성취기준과 연계하여 지도할 수 있다. 쓰기 영역에서는 문자를 중심으로 독자와 매체를 고려하여 글을 생산하는 과정([6국03-04])에 초점을 맞춘다면, 매체 영역에서는 문자와 더불어 그림, 사진, 이미지, 소리 등의 다양한 표현 양식을 통한 소통에 초점을 맞춘다. 각 양식의 표현 효과를 이해하고 적용하는 과정은 문법 영역에서 음성 언어 및 문자 언어의 특성을 이해하고 다양한 매체 자료에서 표현 효과를 평가하는 활동([6국04-01])과 유기적으로 연계될 수 있다.

3. 교수 · 학습 및 평가

가. 교수 · 학습

(1) 교수 · 학습의 방향

- (가) ‘국어’의 목표와 성취기준을 고려하여 미래 사회에서 요구하는 국어과 역량인 ‘비판적 · 창의적 사고 역량’, ‘디지털 · 미디어 역량’, ‘의사소통 역량’, ‘공동체 · 대인 관계 역량’, ‘문화 향유 역량’, ‘자기 성찰 · 계발 역량’을 기를 수 있도록 하고, 학습자의 실생활과 가까운 학습 맥락을 제공하여 흥미와 동기를 높이며, 학습자가 상호 협력적으로 문제를 해결할 수 있도록 교수 · 학습을 계획하고 운용한다.
- (나) 학습자의 다양한 능력 수준, 관심과 흥미, 적성과 진로, 언어와 문화 배경 등 개인차를 고려하고, 학습자가 교수 · 학습의 과정에서 자신의 학습 방법이나 학습 소재 등을 주도적으로 선택할 수 있도록 함으로써 학습자 개개인의 발달과 성장을 지원할 수 있는 학습자 맞춤형 교수 · 학습 및 자기 선택적 교수 · 학습을 계획하고 운용한다.
- (다) 디지털 환경에서의 의사소통 맥락을 고려하여 온오프라인 수업을 적절하게 활용하고 온라인 수업에서도 교사와 학생 간의 상호 작용 및 학생과 학생 간의 상호 작용을 촉진할 수 있도록 하며, 학습자가 실생활에서 활용할 수 있는 디지털 도구를 적극적으로 활용할 수 있도록 교수 · 학습을 계획하고 운용한다.
- (라) 문자 기반의 국어 활동 외에도 디지털 기반의 음성, 시각, 영상, 복합양식 자료 등을 활용하여 새로운 정보와 지식을 창출하고, 공동체의 구성원과 적극적으로 소통하는 국어 활동 과정에서 자신과 사회의 문제를 적극적으로 해결할 수 있는 언어 소양과 디지털 소양을 기를 수 있도록 교수 · 학습을 계획하고 운용한다.
- (마) 초등학교 · 중학교 · 고등학교 간의 교육 내용이 자연스럽게 연계되도록 하고, 진로연계 교육과 관련하여 다양한 국어 활동을 통해 학습자가 자신의 적성과 소질을 탐색하여 스스로 미래를 설계하고 꾸준히 자신의 진로에 관심을 가지면서 진로를 탐색하는 습관이 형성될 수 있도록 교수 · 학습을 계획하고 운용한다.
- (바) 국어의 학습 도구적 성격을 이해하고 타 교과와의 통합, 비교과 활동 및 학교 밖 생활과의 통합을 통해 학습자가 다양한 주제에 대해 비판적이고 창의적으로 국어 활동을 하는 데에

중점을 둔다. 또한 학습자가 다양한 담화, 글과 자료, 작품 등을 주제 통합적으로 이해하여 자신의 관점과 의견을 주도적으로 생성하며 이를 효과적으로 표현할 수 있도록 교수·학습을 계획하고 운용한다.

(사) ‘국어’ 성취기준에 대한 통합적이고 깊이 있는 학습을 위해 한 권 이상의 도서를 긴 호흡으로 읽을 수 있도록 선정하고, 이를 다양한 성취기준의 통합, 영역 간 통합, 교과 간 통합 수업에 활용할 수 있다. 이를 위해 개별 관심사와 진로를 고려하여 학습자가 자기 선택적으로 도서를 선정하도록 하고, 종이책이나 전자책 등 상황에 적합한 도서 준비와 충분한 독서 시간 확보 등의 물리적 여건을 조성한다.

(2) 교수·학습 방법

(가) ‘국어’를 통해 학습자의 자기주도적인 학습이 가능하도록 학습자가 적극적으로 자신의 학습 계획을 수립하고, 학습자 스스로 자신의 학습 상황을 점검 및 조정하는 개별화 수업을 활용할 수 있다.

- 개별화 수업을 활용할 때는 학습자의 준비도, 흥미, 학습 유형 등을 고려하여 학습 소재, 학습 과정, 학습 환경 등을 개별화함으로써 학습자 개개인이 최적의 학습을 진행할 수 있도록 지원하는 것에 초점을 둔다.
- 개별화 수업을 활용할 때는 학습자의 준비도를 고려하여 학습의 시작점이나 학습 속도를 계획하고, 학습자의 흥미와 동기를 고려하여 선호하는 학습 방법이나 학습 결과물을 산출하는 방식을 선택하도록 할 수 있다.
- 개별화 수업의 과정에서 학습자의 개별 학습 과정이 ‘국어’에서 목표로 하는 교육 내용과 범위를 넘어서지 않도록 하고, 학습자의 개별 학습 과정을 교사가 면밀하게 관찰하고 피드백하여 성장과 발달을 지원할 수 있도록 한다.

(나) ‘국어’를 통해 학습자가 실생활과 연계된 국어 학습 경험을 하게 하고, 학습한 내용을 자신의 언어생활에 적용하는 역량을 갖추게 하며, 학습자가 주도적으로 국어과 교수·학습에 참여하게 하기 위해서는 프로젝트 기반의 수업을 활용할 수 있다.

- 프로젝트 수업을 활용할 때는 학습자의 언어생활과 관련한 실제적인 맥락을 고려하여 학습자에게 보다 유의미한 학습 주제나 탐구 문제를 선정하고, 선정 과정에 학습자가 직접 참여하게 할 수 있다.
- 프로젝트 수행 과정에서 학습자가 스스로 문제의식을 가지고 주도적으로 문제를 탐구하도록 하고, 조사 및 연구, 발표 및 공유, 평가에 이르는 전 과정에 적극적으로 참여하는 것에 초점을 둔다.

- 프로젝트 수업을 구성할 때는 학습자의 개인별 활동과 협력적인 문제 해결 활동을 조화롭게 구성하고 프로젝트 수행 과정에서 적극적인 피드백을 통해 교사와 동료가 조력자의 역할을 할 수 있도록 한다.

(다) ‘국어’를 통해 다양한 정보를 분석·평가·종합하여 대안을 제시하는 문제 해결 능력을 신장하고 학습자의 적극적인 참여와 상호 작용을 독려하기 위해서는 토의·토론 및 협동 수업을 활용할 수 있다.

- 토의·토론 및 협동 수업을 활용할 때는 학습자가 개인별 언어 활동 외에도 토의·토론과 같은 협력적 활동을 통해 보다 효과적으로 문제를 해결할 수 있음을 인식하게 하고, 학습자 간의 적극적인 상호 작용을 지원하는 것에 초점을 둔다.
- 토의·토론 및 협동 수업의 주제로는 안전·건강 교육, 인성 교육, 진로 교육, 민주시민 교육, 인권 교육, 다문화 교육, 통일 교육, 독도 교육, 경제·금융 교육, 환경·지속가능발전 교육 등의 범교과 학습 주제를 고려하여 ‘국어’와 타 과목 간의 주제 통합적인 수업을 구성할 수 있다.
- 토의·토론 및 협동 수업 과정에서 개개인의 학습자가 책임감을 가지고 적극적으로 참여할 수 있도록 학습자 간의 협의를 통해서 적절한 역할을 부여하고, 이러한 역할 수행 과정을 교사가 주의 깊게 관찰하고 피드백함으로써 학습자 간의 협력적 수행을 독려한다.

(라) ‘국어’ 수업 환경 및 학습자의 실제적인 언어 사용 환경을 고려하여 온오프라인 연계 수업 및 디지털 도구를 적극적으로 활용할 수 있다.

- ‘국어’에서 온오프라인 연계 수업이나 디지털 도구를 활용할 때는 학습자의 발달 수준에 따른 디지털 기기 활용 능력을 고려하고, 학습을 효과적으로 지원할 수 있는 온라인 수업 및 디지털 도구 활용을 계획한다.
- ‘국어’ 수업에서 학습자의 언어 활동 과정과 결과를 공유 문서나 온라인 플랫폼을 활용하여 실시간으로 공유하고, 이를 교사나 동료와 상호 피드백하면서 학습을 개선할 수 있도록 한다.
- 학습자가 실제 언어생활에서 디지털 도구를 사용하는 맥락을 고려하여 필요한 디지털 도구를 자기 선택적으로 활용하도록 하되, 디지털 도구의 활용 과정에서 지켜야 하는 디지털 윤리 의식을 함양할 수 있도록 한다.

(마) ‘국어’의 교수·학습을 통해서 학습자가 최소 수준 이상의 학습 능력을 갖출 수 있도록 기초 학력을 보장하고, 타 교과 학습의 기본이 되는 국어 능력을 신장시킬 수 있도록 지도한다.

- ‘국어’ 과목을 통해서 기초적인 국어 능력은 물론 타 교과의 내용을 이해하고 활용하는 데 필요한 듣기·말하기, 읽기, 쓰기 능력을 갖출 수 있도록 지도한다.

- ‘국어’를 통해 듣기 · 말하기, 읽기, 쓰기의 인지적 영역 외에 학습자의 흥미, 효능감 등의 정의적 영역에 대해서도 누적적으로 관찰하고 점검하여 학습자가 스스로 자신의 국어 능력에 관심을 가지고 이를 개선하고자 하는 긍정적인 태도를 형성할 수 있도록 지도한다.

(바) ‘국어’ 학습 과정에서 학습자의 깊이 있는 학습이 이루어질 수 있도록 영역별 성취기준의 특성을 고려하여 효과적인 교수 · 학습 방법을 적용한다.

- ‘듣기 · 말하기’ 영역에서는 듣기 · 말하기의 다양한 목적과 맥락을 반영하여 구어 의사소통 활동을 실제로 수행하는 경험을 강조한다. 구어 의사소통에 적극적으로 참여하는 과정에서 부딪히는 문제를 해결하기 위해 듣기 · 말하기의 전략을 점검 · 조정하도록 유도하고, 협력적인 태도로 상대와 상호 작용하며 삶의 문제를 해결하는 교수 · 학습 활동을 설계한다. 듣기와 말하기를 분리하지 않고 상호 통합하여 지도하여 구어 의사소통의 상호 교섭성을 구현하도록 하고, 국어과의 타 영역 성취기준, 타 교과 성취기준, 범교과 학습 주제를 참고하여 학습자가 경험하는 구체적인 삶의 맥락과 연계하여 담화의 상황을 설정함으로써 교수 · 학습의 실제성을 확보한다.
- ‘읽기’ 영역에서는 지엽적인 지식이나 세부적인 기능, 전략에 대한 분절적인 학습을 지양하고, 상황 맥락과 사회 · 문화적 맥락을 고려하여 다양한 유형의 글이나 자료를 토대로 적절한 읽기 전략을 적용하고 그 효과성을 점검 · 조정하며 읽는 활동을 강조한다. 학습자의 수준, 관심, 흥미, 적성, 진로 등을 고려한 자기 선택적 읽기 활동을 안내하고 특히, 읽기 상황과 학습자의 읽기 수준을 고려하여 읽을거리의 난도나 분량 등을 결정하되, 짧고 쉬운 글이나 자료에서 한 권 이상의 책 읽기로 심화할 수 있도록 지도한다. 또한 읽기 과정에서 학습자가 스스로 질문을 생성하고 학습자 간의 발표, 대화, 토론 등의 과정을 통해 다른 독자들의 다양한 반응을 공유함으로써 학습자가 개인적 읽기에 머무르지 않고 사회적 읽기에 참여하는 독자로 성장할 수 있도록 지도한다.
- ‘쓰기’ 영역에서는 쓰기의 상황 맥락 및 사회 · 문화적 맥락을 고려하여 실제로 글을 쓰는 활동을 강조한다. 글을 쓰는 과정에서 학습이 이루어질 수 있도록 적절한 쓰기 과제를 제시하고 학습자가 스스로 질문을 생성하며 쓰기 과정에서 부딪히는 문제를 능동적으로 해결할 수 있도록 안내한다. 또한 학습자가 생산한 글을 가능한 방법을 활용하여 발표하거나 출판하여 다양한 독자의 반응을 경험할 수 있도록 지원함으로써 학습자가 실제 삶의 맥락 속에서 적극적인 필자로 성장할 수 있도록 조력한다.
- ‘문법’ 영역에서는 우리 주변에서 쉽게 접할 수 있는 국어 자료에 나타난 다양한 국어 현상과 국어 문제를 탐구하여 언어 지식을 구성하고 언어의 힘과 가치를 인식하는 활동을 강조한다. 또한 문법 교육 내용이 위계적으로 반복 · 심화될 수 있도록 지도하되, 학습한 내용을

국어생활의 개선에 능동적으로 활용할 수 있도록 안내함으로써, 학습자가 자신과 주변의 국어생활을 민감하게 주시하고 성찰하는 언어 주체로 성장할 수 있도록 지도한다.

- ‘문학’ 영역에서는 학습자가 적극적이고 능동적으로 문학을 향유하는 주체로 성장할 수 있게 하는 활동을 강조한다. 학습자의 수준에 맞는 작품들을 다양하게 접하는 가운데 문학의 즐거움을 경험하게 하며, 학습자들이 작품을 접한 후에 각자 가지는 생각과 감정을 자유롭고 적극적으로 다른 학습자들과 공유하며 소통할 수 있게 한다. 나아가 학습자가 자신을 창의적이고 효과적으로 표현할 수 있는 능력을 기를 수 있도록 문학 창작의 경험을 충분히 쌓을 수 있게 한다. 이와 함께 온전한 작품 한 편, 또는 작품이 수록된 시집이나 작품집 한 권 등 긴 호흡으로 작품을 충분히 즐길 수 있는 기회와 여건을 제공하도록 한다. 제한된 분량의 교재, 한정된 시수 등으로 인해 수업 시간에는 작품을 일부만 발췌하여 읽는다 하더라도, 책 한 권 읽기나 작품 전체 읽기 활동 등을 통해 불완전한 문학 수업의 한계를 최소화할 수 있게 한다.
- ‘매체’ 영역에서는 매체 자료가 생산되고 소통되는 상황 맥락 및 사회·문화적 맥락을 고려하여 다양한 매체를 실제로 수용, 생산, 공유하는 활동과 자신과 우리 사회의 매체 소통 문화를 성찰하는 활동을 강조한다. 매체 영역의 학습 과정에서 지면을 통해 간접적으로 구현된 매체 자료를 일부 활용할 수 있으나, 되도록 디지털 기기를 활용하여 실제적인 매체 자료를 수용·생산할 수 있도록 하고, 학습자가 생산한 매체 자료를 다양한 온라인 플랫폼을 활용하여 공유할 수 있도록 안내한다. 또한 ‘매체’ 영역에서는 ‘국어’ 과목의 타 영역과 긴밀하게 연계함으로써, 학습자가 국어생활 전 영역에서 매체를 능동적이고 책임감 있게 사용할 수 있도록 지도한다.

나. 평가

(1) 평가의 방향

(가) ‘국어’의 성취기준을 고려하여 구체적인 평가 요소를 도출하고, 이를 평가 요소에 학습자가 도달한 수준을 정확하게 판단할 수 있도록 지필평가와 수행평가의 방법을 선정한다. 이때 성취기준과 관련하여 지엽적인 지식이나 분절적인 기능을 평가하기보다는 학습자가 실제적인 국어 활동 상황에서 지식과 기능을 통합하여 적용하는 능력을 평가할 수 있도록 평가를 계획하고 운용한다.

(나) 학습자의 수준과 관심사를 고려하여 평가의 난도, 과제 내용 등을 계획하고, 학습자가 평가에 참여하는 동안 흥미와 동기를 가지고 적극적으로 참여할 수 있도록 하며, 교사 주도의 평가 외에도 자기 평가나 동료 평가 등 학습자가 자기주도적으로 자신의 학습 상태를 점검하고 개선할 수 있도록 평가를 계획하고 운용한다.

- (다) ‘국어’의 성취기준을 고려하여 평가하되, 실제 언어생활 맥락에서 학습한 내용을 적용할 수 있는 역량을 평가할 수 있도록 한다. 또한 인지적 영역 외에도 정의적 영역의 평가가 균형을 이루도록 하여 ‘국어’의 학습에 대한 흥미, 동기, 효능감 등의 정의적 영역을 체계적으로 점검하고 지원할 수 있도록 평가를 계획하고 운용한다.
- (라) 결과 중심의 평가 외에도 수행평가와 형성평가 등 과정 중심의 평가를 적극적으로 활용하여 학습자가 성취기준에 도달해 가는 과정을 평가하고, 학습자가 성장할 수 있는 기회를 제공할 수 있도록 한다. 또한 지필평가나 수행평가 외에도 수업 중 관찰, 대화, 질의응답, 면담 등을 활용하여 학습자의 학습 상태를 점검하고 지원할 수 있도록 평가를 계획하고 운용한다.
- (마) 오프라인 수업과 마찬가지로 온라인 수업 상황에서도 다양한 평가 방법을 활용하여 학습자의 ‘국어’ 학습 상태를 효과적으로 진단하고 피드백할 수 있도록 한다. 학습자의 발달 단계에 적합한 학습 플랫폼과 디지털 도구를 활용하여 학습자의 ‘국어’ 성취기준 도달 과정을 상시로 확인하고 학습을 개선하기 위한 적절한 피드백을 제공할 수 있도록 평가를 계획하고 운용한다.

(2) 평가 방법

- (가) 학습자가 ‘국어’에서 학습한 내용을 실제 언어생활에 적용하는 역량을 평가하기 위해 다양한 방식의 수행평가를 활용할 수 있다.
- 수행평가 과제를 구성할 때는 학습자의 실제 언어생활 맥락과 연계된 상황을 제공하여 학습자가 학습한 내용이 실제 언어생활에서 어떻게 적용되는지를 경험할 수 있도록 한다. 또한 학습자의 관심과 흥미를 고려하고, 학습자가 국어 활동의 세부 주제나 소재를 선정하는데에 직접 참여하게 할 수 있다.
 - ‘듣기·말하기’, ‘읽기’, ‘쓰기’, ‘문법’, ‘문학’, ‘매체’ 각각의 하위 영역을 중심으로 세부적인 언어 수행 능력을 평가하도록 수행평가 과제를 구성할 수도 있고, 다양한 영역을 연계하여 통합적인 언어 수행 능력을 평가하도록 수행평가 과제를 구성할 수도 있다.
 - ‘국어’의 정규 수업 과정을 벗어난 평가를 지양하고, 최종적인 산출물 외에도 포트폴리오나 성찰 일지 등을 활용하여 학습자의 학습 과정을 누적적으로 평가하는 과정 중심의 수행평가를 지향하여, 학습자의 수행 과정을 구체적으로 관찰하고 피드백할 수 있도록 한다. 이를 통해 학습자의 국어 능력의 성장과 발달을 지원하는 데에 초점을 둔다.
- (나) 학습자가 ‘국어’의 학습 내용을 깊이 있게 이해하고 탐구하는 능력을 갖추었는지를 평가하기 위해 서·논술형 평가를 활용할 수 있다.

- ‘국어’에서 서·논술형 평가를 활용할 때는 선택형 지필평가의 한계를 보완하여 학습자가 가지고 있는 지식이나 의견을 자신의 언어로 직접 표현하게 함으로써 ‘국어’의 성취기준에서 요구하는 학습 내용에 대해 보다 심층적이고 종합적인 사고 능력을 평가하는 데에 초점을 둔다.
- ‘국어’의 성취기준을 분석하여 적합한 평가 요소를 도출하고, 이러한 평가 요소와 연계하여 서술형 평가에서는 중요한 지식이나 개념, 원리 등을 간략하게 설명하여 서술하도록 하고, 논술형 평가에서는 주어진 문제에 대해서 주장과 근거를 논리적으로 조직하여 작성하는 능력을 종합적으로 평가하도록 한다.
- 서·논술형 평가를 활용할 때는 발문, 보기(또는 자료), 조건 등의 구조를 고려하여 문항을 명료하게 작성함으로써 학습자가 문항을 해석하는 과정에서 혼란이 발생하지 않도록 유의하고, 채점 기준을 세부적으로 작성하여 평가의 타당도와 신뢰도를 확보할 수 있도록 한다.

(다) 교사 주도적인 평가 외에도 학습자가 평가의 주체가 되는 자기 평가나 동료 평가를 적극적으로 활용하고, 인지적 영역의 평가와 정의적 영역의 평가가 조화를 이룰 수 있도록 한다.

- 자기 평가나 동료 평가를 활용하여 학습자가 주도적으로 자신의 수행을 점검·조정할 수 있도록 한다. 이를 위해서 학생과 교사가 함께 협의하면서 평가기준을 마련하고, 학습자가 평가기준의 의도와 내용을 정확히 이해하도록 하여 자기 평가와 동료 평가가 학습자의 발전과 성장에 실질적으로 도움이 될 수 있도록 한다.
- 동료 평가를 활용할 때는 동료 학습자의 언어 수행에 대해서 단점을 위주로 평가하기보다는 장점과 개선점을 중심으로 평가하도록 하고, 동료의 피드백에 대해서 열린 마음으로 수용할 수 있도록 안내한다. 이를 통해 학습자가 동료들의 다양한 피드백을 긍정적으로 수용하면서 자신의 ‘국어’ 수행을 점검하고 조정할 수 있도록 한다.
- ‘국어’의 성취기준과 관련한 인지적 영역의 평가 외에 ‘국어’ 학습에 대한 학습자의 흥미, 동기, 효능감 등의 정의적 영역에 대해서도 자기 점검표, 성찰 일지 등의 방법을 활용하여 평가 및 피드백함으로써 학습자의 전인적 성장을 지원할 수 있도록 한다.

(라) 상시적이고 누적적인 평가를 통해서 기초학력에 도달하지 못할 가능성이 있는 학습자를 사전에 파악하여 적시에 지원하고, 평가의 과정과 결과에 대한 충분한 피드백을 제공한다.

- 수업 중, 학기 중에 상시 평가를 활용하여 학습자의 상태를 진단하고 이를 통해 추후 교수·학습을 수립하는 데에 적극적으로 활용할 수 있도록 한다. 학기 초에 진단평가를 시행하여 학습자의 준비도를 확인하고, 상시 형성평기를 시행하여 학습 성취 여부를 점검, 지원함으로써 기초학력에 도달하지 못한 학습자가 발생하지 않도록 사전에 예방한다.

- 특히 기초학력에 도달하기 어려울 것으로 예상되는 학습자의 경우 학습자의 개별 학습 상황을 점검하고 수준에 적합한 보충 학습 자료를 적극적으로 지원함으로써 ‘국어’ 과목의 평가를 통해 일상적인 언어생활 및 타 교과 학습의 바탕이 되는 기초 문식성을 점검하고 지원할 수 있도록 한다.
- ‘국어’의 기초학력 및 문식성 성취 정도를 누적적으로 점검하고 피드백하기 위해서는 진단 평가나 형성평가 외에도 대화, 면담, 학습 일지 등 교사와 학생 간의 적극적인 상호 작용이 이루어질 수 있는 평가 방법을 활용할 수 있도록 한다. 이를 통해 학습자가 주도적으로 자신의 학습을 개선하고자 하는 동기가 형성될 수 있도록 한다.

(마) ‘국어’를 평가할 때는 영역별로 다음의 사항에 유의한다.

- ‘듣기 · 말하기’ 영역에서는 듣기와 말하기를 유기적으로 통합하여 구어 의사소통에 적극적이고 협력적으로 참여하는 데 필요한 능력과 상대를 배려하고 공감하는 소통 태도를 중점적으로 평가한다. 대화, 면담, 발표, 연설, 토의, 토론 등 담화 유형별 수행 능력을 평가할 때는, 각각의 담화를 수행하는 데 필요한 지식·기능·태도를 모두 평가하기보다 학년군별 내용 요소를 고려하여 해당 학년군의 성취기준에 부합하는 평가 기준을 설정한다. 구어 의사소통 활동을 직접 수행하는 과정을 평가하는 것이 중요하므로, 구체적이고 실제적인 담화 맥락을 조성하여 평가의 실제성을 확보하고, 직접 평가를 실시하도록 한다. 학습자 특성이나 학급 상황을 고려하여 녹화 기록법, 관찰 평가 등 다양한 방법을 활용할 수 있다. 태도를 평가할 때는 일상의 구어 의사소통을 개선하고 성찰적 태도를 형성하는 데 도움이 되도록 자기 점검표나 성찰 일지를 활용하여 태도 변화를 지속적으로 점검하고 그 결과를 누적하여 평가한다.
- ‘읽기’ 영역에서는 교과서의 제재뿐 아니라 교과서 밖의 적절한 제재도 활용하여 실제적인 읽기 능력과 읽기 태도, 다양한 독서 경험 등을 종합적으로 평가하는 데 중점을 둔다. 또한 읽기 영역의 단독 평가뿐만 아니라, 타 영역과 통합한 평가를 실시하되, 읽기 평가 요소를 명시하여 읽기에 대한 구체적인 진단과 피드백이 가능할 수 있도록 평가 도구를 구성한다. 기초 수준에 있는 학습자나 느린 학습자 등 읽기에 어려움을 겪는 학습자의 읽기 문제를 진단하고 효과적인 피드백을 제공하기 위해 해독, 유창성, 독해 기능과 관련된 평가를 실시할 수 있다. 세부적으로는 자유 회상 검사, 오독 분석, 빈칸 메우기법, 자율적 수정, 중요도 평정, 요약하기 등의 평가를 실시할 수 있다. 읽기 태도나 습관 등을 평가할 때는 일회적 평가보다 누적적 평가를 실시하여 지속적으로 점검하고 학습자의 향상을 지원할 수 있도록 한다.
- ‘쓰기’ 영역에서는 상황 맥락과 사회 · 문화적 맥락을 고려하여 글을 쓰는 능력과 긍정적이고 적극적인 쓰기 태도에 중점을 두어 평가한다. 기초 수준에 있는 학습자나 느린 학습자를 대

상으로 평가할 때는 맞춤법 등의 형식적인 요소를 지나치게 강조하기보다 표현하고자 하는 의도와 내용을 얼마나 충실하게 표현했느냐에 주안점을 두어 평가함으로써 쓰기에 흥미를 느낄 수 있도록 평가 도구를 구성한다. 학습자가 작성한 한 편의 글을 평가할 때는 내용, 조직, 표현 등을 종합적으로 평가하되, 경우에 따라 특정한 평가 요소에 초점을 맞추어 평가 도구를 구성할 수도 있다. 태도와 같은 정의적 측면을 평가할 때는 일회적 평가보다 누적적으로 평가하고 지속적으로 피드백을 제공하여 쓰기 태도를 함양할 수 있도록 평가 도구를 구성한다. 학습자의 쓰기 과정과 결과물을 평가할 때는 교사 평가 이외에 자기 평가, 동료 평가를 적극적으로 활용하여, 학습자가 평가가 자신의 글쓰기 과정과 그 결과를 점검하고 보완할 수 있는 정보를 제공해 주는 학습 과정의 일부임을 이해하도록 유도한다.

- ‘문법’ 영역에서는 문법 지식을 단순 암기하는 데 그치지 않고 국어의 구조와 문법의 작동 원리를 파악하고 이를 생활 속에 적용, 실천할 수 있도록 문법 지식의 이해와 탐구 및 적용 능력에 중점을 두어 평가한다. 태도와 같은 정의적 측면을 평가할 때는 자기 점검표나 성찰 보고서 등의 도구를 제공하여 지속적으로 누적 평가가 가능하도록 지원한다. 평가의 실제성을 확보할 수 있도록 다양한 국어 자료를 활용해 탐구 및 적용 과제를 설계하되, 과제 수행 결과뿐 아니라 국어 자료를 수집, 분석하고 언어 지식을 구성해 나가는 과정을 함께 평가할 수 있도록 평가를 설계한다.
- ‘문학’ 영역의 평가는 문학 영역의 지식을 이해하고 문학 작품을 해석, 감상, 비평하며 문학 작품을 창작할 수 있는 능력에 중점을 두어 평가한다. 단편적인 개념이나 작품의 부분에 대한 이해를 확인하기보다는 상상력을 발휘하여 작품의 부분과 전체를 주체적으로 수용할 수 있는 능력의 수준을 확인하는 한편, 학습자의 문학 능력 가운데 부족한 부분을 정확히 진단 할 수 있는 평가를 설계한다. 또한 작품에 대한 감상이나 비평, 작품 창작 활동을 누적적으로 기록해 나갈 수 있는 평가 방법을 개발하여 작품 수용과 생산의 결과뿐 아니라 과정을 함께 평가할 수 있게 한다. 이와 함께 교과서에 일부만 수록된 작품에 한정하지 않고 책 한 권 읽기나 작품 전체 읽기에 바탕을 둔 평가 활동을 통해 긴 호흡으로 작품을 즐겨 읽는 태도를 형성하는 데 도움이 되는 평가를 기획한다.
- ‘매체’ 영역에서는 상황 맥락과 사회·문화적 맥락을 고려하여 매체를 수용하고 생산하는 능력과 능동적인 태도에 중점을 두어 평가한다. 특히, 매체와 관련한 개념이나 지식의 단순 암기에 그치지 않고 실제 언어생활 맥락에서 매체를 수용하고 생산하는 능력에 중점을 두어 평가하되, 이 과정에서 ‘국어’의 타 영역과 긴밀하게 통합하여 평가 과제를 구성할 수 있도록 한다.



사회

사회

교육과정 설계의 개요

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

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

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

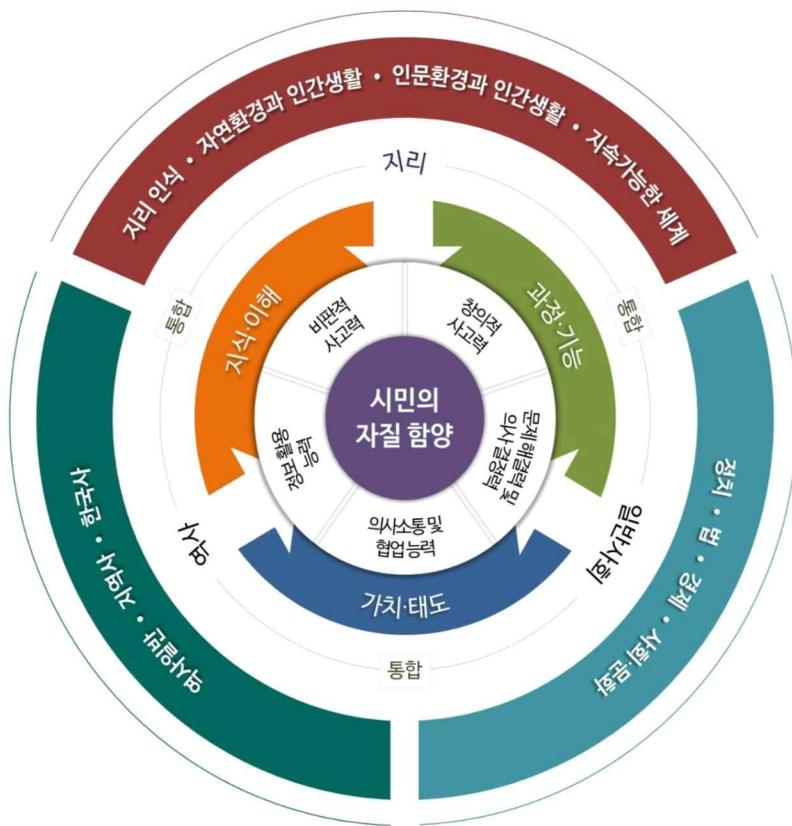
사회과는 ‘지리 인식’, ‘자연환경과 인간생활’, ‘인문환경과 인간생활’, ‘지속가능한 세계’, ‘정치’, ‘법’, ‘경제’, ‘사회·문화’, ‘역사 일반’, ‘지역사’, ‘한국사’ 등의 영역을 중심으로 구성되었다. 이들 영역은 시·공간 속의 인간과 사회현상을 종합적으로 이해하고, 관련 문제나 쟁점을 창의적으로 해결하는 시민의 자질을 기르는 데 기여한다. 이에 따라 지리 관련 영역은 다양한 장소와 공간의 자연 및 인문환경의 특성, 인간과 환경 간 상호 작용에 대한 이해를 바탕으로 우리나라와 세계 여러 지역의 문제와 쟁점에 대한 해결 방안을 모색하고 지속가능한 세계를 만드는 데 기여한다.

일반사회 관련 영역은 정치, 법, 경제, 사회·문화적 측면의 사회생활에 필요한 지식을 바탕으로 현재 및 미래 사회의 문제나 쟁점을 해결할 수 있는 능력을 기르는 데 기여한다. 역사 관련 영역은 과거 사람들의 생활상을 이해하고 삶에 대한 애정을 키우며, 다양한 시각에서 인간의 삶과 관련된 문제를 해석하고 과거와 현재, 나와 타인의 삶에 대해 성찰하는 능력을 기르는 데 기여한다.

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

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

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



[그림] 사회과 교육과정 설계의 개요

1. 성격 및 목표

가. 성격

사회과는 학생들이 사회생활에 필요한 지식과 기능을 익혀 이를 토대로 시·공간 속의 인간과 사회현상을 인식하고, 민주 사회의 구성원에게 요구되는 가치와 태도를 지님으로써 시민으로서의 자질을 갖추도록 하는 교과이다.

사회과에서 기르고자 하는 시민은 인간과 사회현상을 탐구하고 지역사회, 국가, 세계에서의 생활에 참여하는 데 필요한 지식과 기능의 습득을 바탕으로 자율적으로 판단하고 행동한다. 또한 공동체 의식을 가지고 타자를 존중하고 배려하면서 개인적, 사회적 문제를 합리적으로 해결하는 능력을 갖추어 개인의 성장을 도모하고, 지역사회·국가·세계의 발전에 기여한다.

사회과는 시민으로서 갖추어야 할 자질을 함양하는 데 필요한 창의적 사고력, 비판적 사고력, 문제 해결력 및 의사 결정력, 의사소통 및 협업 능력, 정보 활용 능력 등을 기르는 데 중점을 둔다. 창의적 사고력은 새롭고 가치 있는 아이디어를 생성하는 능력을 의미하며, 비판적 사고력은 사태를 분석적으로 평가하는 능력을 의미한다. 문제 해결력 및 의사 결정력은 다양한 사회적 문제를 해결하기 위해 합리적으로 결정하는 능력을 의미하며, 의사소통 및 협업 능력은 자신의 견해를 분명하게 표현하고 타인과 효과적으로 상호 작용하는 능력을 의미한다. 또한 정보 활용 능력은 다양한 자료와 테크놀로지를 활용하여 정보를 수집, 해석, 활용, 창조할 수 있는 능력을 의미한다.

사회과는 지리, 역사, 제 사회과학의 개념과 원리, 문제와 쟁점, 탐구 방법과 절차 등에 관한 요소를 통합적으로 선정·조직하여 사회현상과 사회문제, 공간구조와 변화, 시간의 변화와 지속을 종합적으로 이해하고 탐구할 수 있도록 구성되어 있다. 또 사회과는 우리 삶의 터전인 지역의 이해를 바탕으로, 우리나라의 역사, 국토와 환경, 한국 사회 제도의 현실과 변화, 지구촌의 특징과 변화 등에 대한 탐구를 통해 한국인으로서의 정체성과 세계시민으로서의 자질을 갖추도록 구성되어 있다.

나. 목표

사회과는 학생들이 시민으로서의 자질을 함양할 수 있도록 사회현상에 관한 기초적 지식을 습득함은 물론, 지리, 역사, 제 사회과학의 기본 개념과 원리를 발견하고 탐구하는 능력을 익혀 우리 사회의 특징과 세계의 여러 모습을 종합적으로 이해하게 한다. 또한 사회과는 다양한 정보를 활용하여 현대 사회의 문제를 창의적, 합리적으로 해결하는 데 적극적으로 참여하는 능력과 태도를

기르는 것을 목표로 한다. 이를 통해 사회과는 개인의 성장은 물론, 지역사회·국가·세계의 발전에 기여할 수 있는 책임 있는 시민을 기른다.

사회과는 학습자의 성장 발달 정도와 사회·문화적 경험을 고려하여 학교급별 주안점을 달리 한다. 초등학교에서는 학생들이 주변의 사회현상에 대하여 관심과 흥미를 가지며, 생활과 관련된 기본적 지식과 능력을 습득하고, 이를 자신의 주변 환경이나 문제에 적용할 수 있는 적극적인 태도를 기른다. 중학교에서는 학생들이 초등학교에서의 학습을 바탕으로 각 영역에서 중요시하는 지식을 과학적 절차에 의하여 발견·적용하며, 사회적 문제에 관심을 갖고 지역사회·국가·세계에 속한 구성원으로서의 시민성을 함양한다.

사회과의 세부 목표는 다음과 같다.

- (1) 사회의 여러 현상과 특성을 그 사회의 지리적 환경, 역사적 맥락, 정치·경제·사회적 제도 등과 관련지어 이해한다.
- (2) 지표 공간의 자연환경 및 인문환경에 대한 이해를 통해 지역에 따른 인간 생활의 다양성과 역동성을 파악하고, 지역적, 국가적, 세계적 수준의 지리 문제와 쟁점에 관심을 갖는다.
- (3) 역사 지식과 개념에 대한 이해를 바탕으로 과거 사람들이 각 시대의 사회구조와 상호 작용한 방식과 그 영향을 탐구함으로써 시대별 생활 모습을 파악한다.
- (4) 사회생활에 관한 기본적 지식과 정치·법·경제·사회·문화 현상에 대한 기본적인 원리를 종합적으로 이해하고, 현대 사회의 성격 및 민주적 사회생활을 위하여 해결해야 할 여러 문제를 파악한다.
- (5) 인간과 사회현상을 파악하는 데 필요한 지식과 정보를 획득, 분석, 조직, 활용하는 능력을 기르며, 공동체 생활과 관련된 여러 문제를 합리적으로 해결하기 위한 탐구 능력, 의사 결정 능력 및 사회 참여 능력을 기른다.
- (6) 개인과 사회생활을 민주적으로 운영하고, 우리 사회가 당면한 문제들에 관심을 가지고 개인·지역사회·국가·세계적 차원에서 지속가능한 삶을 위해 적극적으로 노력하는 태도를 가진다.

2. 내용 체계 및 성취기준

가. 내용 체계

(1) 지리 인식

핵심 아이디어		<ul style="list-style-type: none"> 지표상에 분포하는 모든 사건과 현상은 절대적, 상대적 위치와 다양한 규모의 영역을 차지한다. 장소는 다른 장소와 차별되는 자연적·인문적 성격을 지니며, 특정 장소에 따른 장소감은 개인이나 집단에 따라 다양하다. 지표 세계는 정소적 성격의 동질성, 기능적 상호 관련성, 지역민의 인지 등의 측면에서 다양하게 구분되며, 이렇게 구분된 지역은 고유한 지역성이 나타난다. 지도를 비롯한 다양한 공간자료와 도구를 통한 지리 정보 수집은 장소와 지역의 여러 현상과 사건을 분석하고 해석하며 추론하는 데 필수적이다. 			
범주		내용 요소			
		초등학교		중학교	
		3~4학년	5~6학년	1~3학년	
지식 · 이해	위치와 영역	<ul style="list-style-type: none"> 우리 지역의 위치 우리나라 행정구역 	<ul style="list-style-type: none"> 우리나라의 위치와 영토 세계 여러 국가의 위치와 영토 	<ul style="list-style-type: none"> 우리나라 행정구역과 주요 도시의 위치 세계 속 우리나라의 위치와 영역 세계 각 지역의 국가와 주요 도시의 위치 	
	장소와 지역	<ul style="list-style-type: none"> 장소 경험과 장소감 생활 주변의 주요 장소 우리 지역의 지리 정보 	<ul style="list-style-type: none"> 독도의 지리적 특성 세계 대륙과 대양 	<ul style="list-style-type: none"> 장소감과 장소성 다양한 스케일에서의 지역 간 연계와 상호 작용 지역의 문제와 발전 전망 세계(아시아, 유럽, 아프리카, 아메리카, 오세아니아, 극지방) 우리나라(중부 지역, 남부 지역, 북부 지역) 	
과정 · 기능	공간 분석	<ul style="list-style-type: none"> 지도의 종류와 쓰임 (디지털)지도와 공간자료 지도의 요소 	<ul style="list-style-type: none"> 공간자료와 도구 세계 지도와 지구본 	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 지리 정보와 매체 분석 및 활용 지도 표현 지리적 시각화 	
		<ul style="list-style-type: none"> (디지털)지도에서 우리 지역 위치와 정보 확인하기 야외에서 관찰 및 조사 수행하기 생활 주변의 주요 장소 조사하기 생활환경을 분류하고 조사하기 지역의 정보를 수집하고 비교하기 (디지털)지도 및 지구본을 활용하여 지역 및 국가의 위치와 정보 확인하기 		<ul style="list-style-type: none"> 지리적 질문이나 주제에 적합한 데이터, 지리 정보를 수집하고 비교분석하기 다양한 지리 정보와 매체를 활용하여 지리적 시각화하기 지리적 특성이나 문제를 지도로 표현하기 지리정보기술을 활용하여 장소와 지역의 위치, 거리, 이동 경로, 특징 등 파악하기 다양한 데이터 및 시사 자료를 활용하여 지역의 특성, 당면 과제와 지역의 변화 추론하기 	

		<ul style="list-style-type: none"> 지역의 변화와 그 영향을 다양한 스케일 상의 다른 지역과의 상호연계성과 관련하여 파악하기
가치 · 태도	<ul style="list-style-type: none"> 장소에 대한 경험 공감 및 장소에 대한 감수성 자신의 생활공간에서 일어나는 일에 대한 관심 삶의 터전으로서의 국토의 위치와 영역에 대한 관심 세계 여러 국가에 대한 편견 없는 관심과 호기심 	<ul style="list-style-type: none"> 세계와 우리나라 여러 지역에 대한 인식과 호기심 세계와 우리나라 여러 지역 및 장소에 대한 자신의 인식과 감정, 관점에 대한 성찰 세계와 우리나라에서 벌어지는 다양한 지역 이슈에 대한 관심과 참여

(2) 자연환경과 인간생활

핵심 아이디어		내용 요소		
		초등학교		중학교
		3~4학년	5~6학년	1~3학년
지식 · 이해	기후 환경	<ul style="list-style-type: none"> 우리 지역의 기온과 강수량 사례 지역의 기후환경 	<ul style="list-style-type: none"> 우리나라의 계절별 기후 세계의 기후 	<ul style="list-style-type: none"> 우리나라의 계절별, 지역별 기후 특성과 변화 양상 세계 각 지역의 기후 특성
	지형 환경	<ul style="list-style-type: none"> 사례 지역의 지형환경 	<ul style="list-style-type: none"> 우리나라의 지형 세계의 지형 	<ul style="list-style-type: none"> 우리나라 주요 지형의 위치와 특성, 지형 경관 세계 각 지역의 지형 특성
	자연 – 인간의 상호 작용	<ul style="list-style-type: none"> 이용과 개발에 따른 환경 변화 	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 자연환경과 인간 생활 기후변화 자연재해 	<ul style="list-style-type: none"> 기후변화에 대한 지역별 대응 노력 자연재해의 지리적 특성과 대응 노력
과정 · 기능		<ul style="list-style-type: none"> 자료를 바탕으로 다양한 자연환경과 생활모습 조사하기 자료를 바탕으로 우리나라의 계절별 기후 특징 탐구하기 지도, 기후 그래프, 사진 등을 활용하여 세계의 다양한 기후 비교하기 사진, 기록물, 영상자료 등을 활용하여 다양한 지형의 사례 조사하기 자연재해 대비 노력 조사하기 		<ul style="list-style-type: none"> 지도상에서 세계와 우리나라의 주요 자연환경 요소의 위치 파악하기 다양한 지리 정보와 매체를 활용하여 지리적 시각화하기 지리적 특성이나 문제를 지도로 표현하기 자연환경과 인간생활 간 상호 연계성 파악하기 일상생활에서 자연재해에 적극적으로 대처하기
가치 · 태도		<ul style="list-style-type: none"> 개발과 보전에 대한 균형 있는 관점 자연환경에 대한 감수성 기후변화 대응에 대한 관심 		<ul style="list-style-type: none"> 세계와 우리나라의 자연경관에 대한 호기심과 소중히 여기는 태도 자연환경 보호 활동의 참여 및 실천 기후변화 문제 해결을 위한 생활 속 실천과 참여

(3) 인문환경과 인간생활

핵심 아이디어		<ul style="list-style-type: none"> 자연적, 인문적 특성은 특정 지역의 인구 분포, 인구 구성, 인구 이동에 영향을 미친다. 장소나 지역에 따라 다양한 문화가 형성되고, 문화는 여러 요인에 의해 변동된다. 도시와 촌락은 입지, 기능, 공간 구조와 경관 등의 측면에서 다양한 유형이 존재하며, 여러 요인에 의해 변화한다. 인간의 경제활동은 자원이나 산업구조 등 지역의 특성에 따라 다양한 모습으로 나타나며, 교통과 통신은 시 · 공간적 제약을 감소시키고 지역을 변화시킨다. 		
범주		내용 요소		
		초등학교		중학교
		3~4학년	5~6학년	1~3학년
지식 · 이해	인구	<ul style="list-style-type: none"> 우리 지역 인구 정보 	<ul style="list-style-type: none"> 우리나라의 인구 분포와 문제 세계의 인구 분포와 특징 	<ul style="list-style-type: none"> 지역별 인구 특징
	문화	<ul style="list-style-type: none"> 지역의 문화 	-	<ul style="list-style-type: none"> 종교, 문화경관과 생활양식 문화 다양성과 문화 혼종성
	도시와 촌락	<ul style="list-style-type: none"> 도시의 특징과 도시문제 촌락의 환경 	-	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 유형의 도시 공간 구조
	경제와 교통	<ul style="list-style-type: none"> 지역의 생산물 교통, 통신과 생활의 변화 	-	<ul style="list-style-type: none"> 지역별 산업 변화와 당면 과제 자원 수출과 자원 안보 초국적 기업의 글로벌 생산체계와 입지 변화 교통 발달과 지역 변화
과정 · 기능		<ul style="list-style-type: none"> 도시의 특징과 관련지어 도시문제를 파악하고 해결 방안 탐구하기 인구 자료를 바탕으로 인구 특징과 인구문제 파악하기 자료를 바탕으로 교통과 통신의 변화를 찾고, 생활 변화와의 관계 파악하기 		<ul style="list-style-type: none"> 지도상에서 세계와 우리나라의 주요 인문환경 요소 위치 파악하기 각 지역의 인문환경과 주민생활 간 상호연계성 파악하기 다양한 데이터 및 시사 자료를 활용하여 지역의 특성, 당면 과제와 지역의 변화 추론하기 지역의 변화와 그 영향을 다양한 스케일 상의 다른 지역과의 상호연계성과 관련하여 파악하기
가치 · 태도		<ul style="list-style-type: none"> 세계 여러 국가의 다양한 인구 특징에 대한 관심 도시문제 해결을 위한 실천 노력 교통과 통신의 변화에 따른 미래 사회에 대한 호기심 		<ul style="list-style-type: none"> 다른 지역의 문화와 생활양식에 대한 이해, 관심, 존중 문화 다양성에 대한 열린 태도와 다문화 감수성 다른 지역, 문화, 종교, 인종에 대한 인식 및 관점에 대한 반성적 성찰 세계와 우리나라의 지역 이슈에 대한 관심 세계와 우리나라의 지속 가능한 발전을 위한 참여 및 실천

(4) 지속가능한 세계

핵심 아이디어		<ul style="list-style-type: none"> 인간이 거주하기에 유리한 조건은 공간적으로 불균등하게 분포하고, 이에 따라 지역 간 갈등이나 분쟁이 발생한다. 조화를 이루며 살아가려는 인간의 신념 및 활동은 지구환경의 지속가능성을 가능하게 한다. 인류는 공동의 번영과 공존을 위해 지역적 수준에서 지구적 수준까지 다양한 공간적 스케일에서 상호 협력 및 연대가 필요하다. 		
범주		내용 요소		
		초등학교		중학교
		3~4학년	5~6학년	1~3학년
지식 · 이해	갈등과 불균등의 세계	-	<ul style="list-style-type: none"> 지구촌 갈등 사례 	<ul style="list-style-type: none"> 지역의 통합과 분리 지역 불균형 분단과 접경지역
	지속 가능한 환경	<ul style="list-style-type: none"> 우리가 사는 곳의 환경 살기 좋은 환경과 삶의 질 	<ul style="list-style-type: none"> 지구촌을 위협하는 문제 	<ul style="list-style-type: none"> 지역 개발과 환경 문제 지역문제 해결 지속가능한 도시 글로벌 환경 이슈 및 지속가능한 발전
	공존의 세계	-	<ul style="list-style-type: none"> 균형적인 국토 발전 분단과 평화의 장소 	<ul style="list-style-type: none"> 한반도 평화와 통일 국토의 미래상
과정 · 기능		<ul style="list-style-type: none"> 학생의 관점에서 살기 좋은 환경의 조건 나열하기 균형적인 국토 발전을 위한 방안 탐색하기 지구촌을 위협하는 문제 해결을 위한 노력 조사하기 		
가치 · 태도		<ul style="list-style-type: none"> 우리가 사는 곳의 환경에 대한 감수성 삶의 질과 관련 있는 환경에 대한 관심 국토의 아름다움과 생태적 환경에 대한 인식 인류 공동 문제에 대한 관심 		
		<ul style="list-style-type: none"> 특정 지역에 대한 자신의 인식과 관점에 대한 반성적 성찰 다양한 가치, 관점과 의견에 대해 이해하고 존중하는 열린 마음 한반도 평화와 통일에 대한 관심과 평화 감수성 지리적 문제 해결을 위한 지리적 상상력 환경 문제의 심각성 인식 및 지속가능한 미래를 위한 생태 감수성 지역, 국가, 세계 수준에서 지역문제 해결 및 지속가능한 발전을 위해 참여하고 실천하는 태도 		

(5) 정치

핵심 아이디어		<ul style="list-style-type: none"> 민주주의의 이념과 원리를 실현하기 위해서는 제도와 의식의 개선이 필요하다. 다양한 정치 주체가 정치과정에 참여하며, 민주주의는 여러 제도와 시민 참여를 통해 실현된다. 국제 사회에는 여러 행위 주체가 활동하며, 우리나라를 비롯한 국제 사회의 행위 주체는 다양한 국제 문제 해결을 위해 노력한다. 					
범주		내용 요소					
		초등학교		중학교			
		3~4학년	5~6학년	1~3학년			
지식 · 이해	민주주의	<ul style="list-style-type: none"> 민주주의의 의미 학교 자치 사례 주민 자치 사례 		<ul style="list-style-type: none"> 정치와 민주주의 민주주의의 발전, 민주주의의 이념과 원리 현대 민주주의와 시민의 역할 			
	정치 과정	<ul style="list-style-type: none"> 민주주의의 실천 주민 참여와 지역사회 문제 해결 		<ul style="list-style-type: none"> 선거의 의미와 역할 미디어의 역할 미디어 콘텐츠의 분석 			
	국제 정치	<ul style="list-style-type: none"> 평화 통일을 위한 노력 지구촌의 평화 		<ul style="list-style-type: none"> 국제 사회의 주체와 특징 국제 사회의 분쟁과 시민의 역할 우리나라의 국제 문제와 대응 방안 			
과정 · 기능		<ul style="list-style-type: none"> 민주주의 사례를 조사하기 미디어 콘텐츠를 비판적으로 분석하기 사회문제 해결에 참여하기 					
가치 · 태도		<ul style="list-style-type: none"> 민주적 기본 가치 선거 과정의 참여 학교 자치에의 참여 미디어에 대한 비판적 태도 					
		<ul style="list-style-type: none"> 민주주의의 이념과 원리의 내면화 개인의 자유와 공공선의 조화로운 실천 민주적 의사 결정 과정에 대한 존중 다양한 정치 주체의 입장과 선호에 대한 존중 민주시민으로서 정치과정에 적극적으로 참여하려는 태도 국제 문제에 관심을 가지고 적극적으로 대응하려는 자세 					

(6) 법

핵심 아이디어		<ul style="list-style-type: none"> 우리 사회에는 일상을 규율하는 다양한 법들이 있으며, 사람들은 재판을 통해 권리를 실현할 수 있다. 인권 보장을 위해 헌법에 기본권을 규정하고, 국가와 시민은 기본권 보장을 위해 노력한다. 헌법에 따라 우리나라의 국가기관은 국회, 대통령과 행정부, 법원과 헌법재판소 등으로 구성된다. 		
범주		내용 요소		
		초등학교		중학교
		3~4학년	5~6학년	1~3학년
지식 · 이해	법과 생활	-	<ul style="list-style-type: none"> 법의 적용 사례 법의 의미와 역할 	<ul style="list-style-type: none"> 법의 의미와 목적 다양한 법과 사회법의 필요성 재판의 의미와 종류, 공정한 재판
	인권과 기본권	-	<ul style="list-style-type: none"> 인권의 의미 헌법상 인권의 내용 인권 침해 문제의 해결 인권 보호 활동 참여 	<ul style="list-style-type: none"> 인권과 기본권 기본권 제한, 기본권 침해 구제 근로자의 권리, 근로자의 권리 침해 대응
	헌법과 국가	-	<ul style="list-style-type: none"> 국회 행정부 법원 권력 분립 	<ul style="list-style-type: none"> 우리나라 정부 형태, 대통령과 행정부의 역할 입법 과정과 국회의 역할 법원의 역할과 헌법재판소의 성격
과정 · 기능		<ul style="list-style-type: none"> 법적 문제 관련 정보를 수집 · 분석하기 인권 침해 문제를 합리적으로 해결하기 권력 분립의 이유를 탐구하기 		
가치 · 태도		<ul style="list-style-type: none"> 시민으로서의 준법 태도 권리와 책임의 조화 인권 친화적 태도 국가기관에 대한 비판적인 태도 		
		<ul style="list-style-type: none"> 민주주의와 법치주의의 기본 가치 내면화 법에 따른 권리의 행사와 의무의 수행 법체계와 절차에 대한 존중 법적 쟁점에 대한 다양한 관점의 존중 법을 개선하는 활동에 적극적으로 참여하려는 태도 		

(7) 경제

핵심 아이디어		<ul style="list-style-type: none"> 가계와 기업은 합리적 선택을 통해 소비와 금융, 생산 등의 경제활동에 참여하면서 각자의 역할을 수행한다. 시장에서 가격은 수요와 공급을 통해 결정되고 다양한 요인으로 인해 변동한다. 우리나라 경제에서는 경제 성장, 물가 변동, 실업 등의 현상이 나타나며, 세계화 과정에서 다른 나라와의 교역이 활발해지고 있다. 		
범주		내용 요소		
		초등학교		중학교
		3~4학년	5~6학년	1~3학년
지식 · 이해	경제 생활	<ul style="list-style-type: none"> 자원의 희소성 경제활동 합리적 선택 생산과 소비 활동 	<ul style="list-style-type: none"> 가계와 기업의 역할 근로자의 권리 기업의 자유와 사회적 책임 	<ul style="list-style-type: none"> 합리적 선택 경제생활과 금융 생활 기업의 역할과 기업가 정신
	시장 경제	-	-	<ul style="list-style-type: none"> 시장의 사례와 특징 수요와 공급, 시장 가격의 결정 시장 가격의 변동
	국가 경제	<ul style="list-style-type: none"> 지역 간 교류 상호의존 관계 	<ul style="list-style-type: none"> 경제 성장의 효과 경제 성장과 관련된 문제 해결 무역의 의미 무역의 이유 	<ul style="list-style-type: none"> 경제 성장과 국내 총생산 물가 변동과 실업 국제 거래와 환율
과정 · 기능		<ul style="list-style-type: none"> 합리적으로 선택하기 지역 간 상호의존 관계를 조사하기 무역의 이유를 탐구하기 경제 성장의 문제를 합리적으로 해결하기 		
		<ul style="list-style-type: none"> 경제 현상 및 문제 사례 조사하기 경제 현상 및 문제 탐구 방법 파악하기 경제 현상 및 문제 탐구 계획 수립하기 경제 관련 정보와 자료 수집 · 분석하기 경제 관련 분석 결과를 종합하여 추론하기 경제 문제의 원인 및 해결 방안 도출하기 		
가치 · 태도		<ul style="list-style-type: none"> 합리적 소비의 실천 경제활동의 자유를 존중하는 태도 공정한 분배에 대한 감수성 		
		<ul style="list-style-type: none"> 선택 상황에서 편익과 비용을 고려하는 합리적 태도 경제 문제 관련 주장 및 근거의 경청과 존중 상충하는 가치를 균형 있게 고려하려는 자세 공동체의 경제 문제 해결에 적극적으로 참여하려는 태도 다양한 관점을 가진 구성원들과 협력 하려는 태도 		

(8) 사회 · 문화

핵심 아이디어		<ul style="list-style-type: none"> 인간은 사회 속에서 성장하면서 사회적 지위를 가지고 역할을 수행하며, 다양한 갈등과 차별을 인식한다. 우리는 일상생활에서 여러 문화를 접하고 있으며, 이로 인해 다양한 문화를 이해하고 존중하는 태도가 필요하다. 우리 사회는 급격한 사회 변동과 다양한 사회문제를 경험하고 있으며, 이에 대응하기 위해서는 시민의 역할이 중요하다. 			
범주		내용 요소			
		초등학교		중학교	
		3~4학년	5~6학년	1~3학년	
	사회 생활	-	-	<ul style="list-style-type: none"> 사회화의 의미와 자아 정체성 사회적 지위와 역할, 역할 갈등 사회적 갈등과 차별 	
지식 · 이해	문화 이해	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 문화의 확산 효과와 문제 문화 다양성 	-	<ul style="list-style-type: none"> 문화의 사례, 의미와 특징 미디어와 문화 다양한 문화와 문화 이해 태도 	
	사회 변동	<ul style="list-style-type: none"> 사회 변화의 양상과 특징 생활 모습의 변화 	<ul style="list-style-type: none"> 지구촌의 문제 지속 가능한 미래 	<ul style="list-style-type: none"> 사회 변동과 우리 생활 오늘날의 사회문제 국내외의 대응과 시민의 역할 	
과정 · 기능	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 문화의 사례 조사하기 문화 다양성으로 인한 문제를 해결하기 사회 변화의 양상과 특징을 조사하기 	<ul style="list-style-type: none"> 사회 및 문화 현상 탐구 및 자료 수집 방법 파악하기 사회 및 문화 현상의 탐구에 필요한 자료 수집하기 자료 및 정보의 타당성과 신뢰성 검토하기 자료 및 정보를 분석하여 결론 도출하기 다양한 관점과 이론을 비판적으로 평가하기 사회 및 문화 현상 개선을 위한 합리적인 대안 마련하기 			
가치 · 태도	<ul style="list-style-type: none"> 문화 다양성을 존중하는 태도 상대주의 관점에서 문화를 이해하는 태도 사회 변화에 주체적으로 대응하는 태도 	<ul style="list-style-type: none"> 사회 및 문화 현상에 대한 자신과 타인의 관점 파악과 존중 인류 보편적 가치와 우리 사회의 기본 가치에 대한 존중 자신과 다른 입장を持つ 타인과 소통하고 협력하려는 자세 논쟁 문제 해결을 위한 민주적인 절차에 대한 존중 다른 문화의 가치에 대한 존중과 문화 다양성 보존을 위한 노력 사회적 소수자에 대한 공감과 배려 			

(9) 역사 일반

핵심 아이디어		<ul style="list-style-type: none"> 시대에 따라 지역, 교통·통신, 풍습 등 생활 모습이 달라진다. 과거의 모습을 보여주는 자료는 역사의 증거로 활용된다. 일상생활 속 과거에 관심을 가짐으로써 자신을 역사적 존재로 인식한다. 		
범주		내용 요소		
		초등학교		중학교
		3~4학년	5~6학년	1~3학년
지식 · 이해	역사 학습의 기초	<ul style="list-style-type: none"> 역사의 시간 개념 역사 증거 변화와 지속(지역, 교통·통신, 풍습) 	<ul style="list-style-type: none"> 역사 탐구 방법 	<ul style="list-style-type: none"> 역사의 의미와 역사 학습의 목적 역사 탐구의 절차와 방법
과정·기능		<ul style="list-style-type: none"> 역사적 질문 생성하기 신뢰성 있는 역사 정보를 선택, 분석, 추론하기 역사적 서사를 구성하여 다양한 방식으로 표현하기 사회문제의 역사적 연원을 파악하는 질문 생성하기 		<ul style="list-style-type: none"> 자료의 선택·분석·해석과 논쟁을 통해 역사 지식을 형성하기 적절하고 타당한 근거를 가지고 역사적 사실에 대해 해석, 판단하기 역사적 개념을 이해하고 활용하기 역사적 서사를 구성하여 다양한 방식으로 표현하기
가치·태도		<ul style="list-style-type: none"> 역사에 대한 관심과 흥미 역사적 시간 속에서 자기 위치 확인 타인의 역사적 해석을 존중하는 태도 역사에 성찰적으로 접근하는 태도 		<ul style="list-style-type: none"> 타인의 역사적 해석을 존중하는 태도 역사적 연원에 대한 이해를 토대로 다양한 문화와 정체성 존중 역사에 성찰적으로 접근하는 태도 지속가능한 삶을 위한 가치관 자신을 역사적 존재로 인식하고 실천하는 자세

(10) 지역사

핵심 아이디어		<ul style="list-style-type: none"> 문화유산은 과거와 현재를 이어주는 자료이다. 지역의 박물관, 기념관, 유적지는 지역의 정체성을 보여준다. 지역의 역사적 문제는 역사 자료를 분석·해석·평가하여 해결한다. 			
범주		내용 요소			
		초등학교		중학교	
		3~4학년		5~6학년	
지식 · 이해	지역사	<ul style="list-style-type: none"> 지역의 문화유산 알아보기 지역의 역사 이해하기 지역의 역사적 문제 파악하기 	-	-	-
과정·기능		<ul style="list-style-type: none"> 지역의 박물관, 기념관, 유적지 답사하기 신뢰성 있는 역사 정보를 선택, 분석, 추론하기 역사적 서사를 구성하여 다양한 방식으로 표현하기 사회문제의 역사적 연원을 파악하는 질문 생성하기 역사 지식 활용하기 		<ul style="list-style-type: none"> 자료의 선택·분석·해석과 논쟁을 통해 역사 지식을 형성하기 적절하고 타당한 근거를 가지고 역사적 사실에 대해 해석, 판단하기 역사적 개념을 이해하고 활용하기 역사적 서사를 구성하여 다양한 방식으로 표현하기 	
가치·태도		<ul style="list-style-type: none"> 지역의 역사에 대한 관심과 흥미 지역의 문화유산을 보존하는 태도 역사적 존재로서 자기인식 타인의 역사적 해석을 존중하는 태도 역사에 성찰적으로 접근하는 태도 		<ul style="list-style-type: none"> 타인의 역사적 해석을 존중하는 태도 역사적 연원에 대한 이해를 토대로 다양한 문화와 정체성 존중 역사에 성찰적으로 접근하는 태도 지속 가능한 삶을 위한 가치관 자신을 역사적 존재로 인식하고 실천하는 자세 	

(11) 한국사

핵심 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> 각 시대의 모습에는 당시 사람들의 생활상과 사고방식이 반영된다. 역사 정보나 자료의 분석·해석·판단을 통해 역사 지식을 형성한다. 역사 문제를 해결하면서 역사적 주제로서 실천하는 태도를 갖는다. 			
범주	내용 요소			
	초등학교		중학교	
	3~4학년	5~6학년	1~3학년	
문명의 발생과 고대 세계의 형성	-	<ul style="list-style-type: none"> 선사 시대 사람들의 생활 	<ul style="list-style-type: none"> 선사 문화와 문명의 특징 고대 서아시아·지중해 세계의 형성 고대 동아시아·인도 세계의 형성 	
국가의 형성과 발전	-	<ul style="list-style-type: none"> 고조선 사람들의 생활 	<ul style="list-style-type: none"> 고조선과 여러 나라의 형성 삼국과 가야의 성장 삼국과 가야의 문화 	
통일신라와 발해	-	<ul style="list-style-type: none"> 고대 사람들의 생각과 생활 	<ul style="list-style-type: none"> 삼국 통일과 발해의 성립 통일신라와 발해의 정치 통일신라와 발해의 문화 	
지식 · 이해	고려의 성립과 변천	<ul style="list-style-type: none"> 고려 시대 사회 모습과 사람들의 생활 	<ul style="list-style-type: none"> 고려의 성립 고려의 정치적 변동과 대외 관계 원 간섭기 고려 사회의 변동과 개혁 고려의 문화와 교류 	
	조선의 성립과 발전	<ul style="list-style-type: none"> 유교 문화가 조선 시대 사람들의 생각과 생활에 미친 영향 	<ul style="list-style-type: none"> 조선의 성립 사립의 성장과 성리학적 질서의 확산 왜란과 호란 	
조선 사회의 변동	-	<ul style="list-style-type: none"> 조선 후기 사회·문화적 변화와 근대 문물 수용으로 달라진 생활 	<ul style="list-style-type: none"> 왜란과 호란 이후 체제의 재정비 조선 후기 문화의 변화 조선 후기 사회 모순과 대응 	
근·현대 사회로의 전환	-	<ul style="list-style-type: none"> 일제 식민 통치에 대한 저항이 사회와 생활에 미친 영향 8·15 광복과 6·25 전쟁으로 달라진 생활 평화 통일을 위한 노력 민주화와 산업화로 달라진 생활 문화 독도 역사 	<ul style="list-style-type: none"> 근대 국가 수립을 위한 노력 국권 회복과 극복 민주주의의 발전 지속 가능한 사회를 위한 과제 	
과정·기능	<ul style="list-style-type: none"> 시대별 생활 모습에 대한 역사적 질문 생성하기 역사 증거를 토대로 분석, 해석 및 판단하기 역사적 서사를 구성하여 다양한 방식으로 표현하기 사회문제들의 역사적 연원을 파악하는 질문 생성 및 해결 방안 탐색하기 			<ul style="list-style-type: none"> 자료의 선택·분석·해석과 논쟁을 통해 역사 지식을 형성하기 적절하고 타당한 증거를 가지고 역사적 사실에 대해 해석, 판단하기 역사적 개념을 이해하고 활용하기 역사적 서사를 구성하여 다양한 방식으로 표현하기

가치 · 태도	<ul style="list-style-type: none"> · 역사에 대한 관심과 흥미 · 역사적 존재로서 자기인식 · 타인의 역사적 해석을 존중하는 태도 · 역사에 성찰적으로 접근하는 태도 · 역사적 주체로서 실천하는 삶의 자세 	<ul style="list-style-type: none"> · 타인의 역사적 해석을 존중하는 태도 · 역사적 연원에 대한 이해를 토대로 다양한 문화와 정체성 존중 · 역사에 성찰적으로 접근하는 태도 · 지속 가능한 삶을 위한 가치관 · 자신을 역사적 존재로 인식하고 실천하는 자세
---------	---	---

나. 성취기준

[초등학교 3~4학년]

(1) 우리가 사는 곳

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

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

(가) 성취기준 해설

- [4사01-01]은 학생들의 생활이 이루어지는 주변 여러 장소에서의 경험과 느낌을 글, 그림, 심상지도 등의 다양한 방식으로 표현하고, 이를 통해 사람마다 장소감의 차이가 나타날 수 있음을 이해하도록 설정한 것이다. 장소감이란 장소에 대한 인지, 감정, 태도, 행동을 포괄하는 것으로 개인이나 집단이 장소에 부여하는 의미나 관심을 뜻한다. 장소 경험을 공유하는 과정에서 장소감의 차이를 이해하고 서로 존중하며, 주변의 장소를 알아가면서 이에 대한 관심을 심화시키는 데 초점을 맞춘다.
- [4사01-02]는 학생들이 생활하는 데 편익을 제공하는 주요 장소 및 시설이나 기관을 살펴보고, 우리가 사는 곳을 더 살기 좋은 곳으로 만드는 방안을 찾아보도록 설정한 것이다. 특히, 우리가 사는 곳의 놀이 · 여가, 안전, 교육 · 문화, 건강 · 의료 등과 관련 있는 장소를 조사하여 좋은 점, 불편한 점 등을 확인하고, 학생들의 관점에서 살기 좋은 곳의 조건을 생각하면서 우리가 사는 곳에 관심을 가지도록 하는 데 중점을 둔다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 우리가 사는 곳의 범위는 생활권을 기반으로 하되 여가, 쇼핑을 위한 이동 및 학생의 경험 등 일상생활이 이루어지는 공간 범위를 고려하여 탄력적으로 설정할 수 있다. 1~2학년군

통합 교과의 ‘동네’, ‘마을’과는 차별적으로 차량을 이용하여 자주 방문하는 장소도 포함할 수 있다.

- 삶의 터전에 관심을 가지고 학생의 생활과 관련이 깊은 주변의 장소를 탐색하는 데 중점을 둔다. 또한 우리가 사는 곳의 좋은 점, 불편한 점 등을 살펴보면서 살기 좋은 삶터를 만드는 방안을 생각해보고, 이를 알리는 활동을 수행할 수 있다.
- 우리가 사는 곳의 여러 장소를 탐색할 때는 디지털 영상지도, 사진 등의 자료나 현장답사 등으로 실제 모습을 파악하는 활동을 수행할 수 있다.
- 장소감을 표현하고 이를 공유하는 과정에서 장소에 대한 관심 정도 및 의사소통 능력과 태도를 평가할 수 있으며, 이때 장소에 대한 감정과 같은 정의적 영역뿐만 아니라 인지적, 행동적 영역을 고려한다.

(2) 일상에서 만나는 과거

[4사02-01] 일상 속에서 시간의 흐름을 경험할 수 있는 사례를 살펴보고, 이를 바탕으로 역사의 시간 개념을 이해한다.

[4사02-02] 오래된 물건이나 자료들을 주변에서 찾아보고, 이를 통해 과거의 모습을 살펴볼 수 있음을 이해한다.

[4사02-03] 지역의 변화상을 보여주는 역사 자료를 분석하여 지역 사람들의 달라진 생활 모습을 파악한다.

(가) 성취기준 해설

- [4사02-01]은 가정, 학교 등 학생 주변의 사례를 활용하여 역사의 시간 개념을 이해하도록 설정한 것이다. 역사에서 자주 사용하는 시간 표현 용어, 시간의 흐름 속에서 어떤 사건의 시간상 위치를 파악하는 등 역사의 시간 개념을 이해한다.
- [4사02-02]는 주변의 오래된 물건이나 자료 등이 과거 모습을 알려주는 증거 역할을 한다는 것을 이해하도록 설정한 것이다. 학생의 애장품을 비롯해 생활 주변에서 볼 수 있는 오래된 물건이나 자료(신문 기사, 편지, 일기, 노래 가사, 사진 등), 주변 사람들의 증언 등을 활용한다.
- [4사02-03]은 지역 사람들의 달라진 생활 모습을 탐구하며 역사의 변화와 지속을 이해하도록 설정한 것이다. 지역의 유래와 관련된 이야기, 지역의 변화를 알려주는 사진이나 영상 등 역사 자료를 활용하여 (변형되어, 혹은 그대로) 이어져 내려온 것, 사라진 것을 찾아 지역 사람들의 생활이 어떻게 달라졌는지 살펴본다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

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

(3) 사회 변화와 다양한 문화

[4사03-01] 최근 사회 변화의 양상과 특징을 파악하고, 그로 인해 나타난 생활모습의 변화를 탐색한다.

[4사03-02] 우리 사회에 다양한 문화가 확산되면서 나타나는 긍정적 효과와 문제를 분석하고, 나와 다른 사람이나 집단의 문화를 존중하는 태도를 기른다.

(가) 성취기준 해설

- [4사03-01]은 사례를 통해 저출산, 고령화, 지능정보화 등 최근 사회 변화가 가져온 현상과 특징을 파악하고, 그로 인해 우리의 생활 모습이 어떻게 변화되는지 분석하도록 설정한 것이다. 이를 통하여 사회 변화에 대응할 수 있는 역량을 기르는 데 초점을 맞추도록 한다.
- [4사03-02]는 외국인 이주민의 증가, 1인 가구와 비혼, 반려동물 양육 등 다양한 문화가 확산·공유되면서 나타나는 긍정적 효과와 사회문제를 사례 또는 통계 자료를 통해 파악하도록 설정한 것이다. 이를 바탕으로 나와 다른 사람들의 삶의 방식이나 문화를 존중하는 태도를 함양하는 데 초점을 맞춘다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

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

(4) 옛날과 오늘날의 생활 모습

[4사04-01] 옛날 풍습에 대해 알아보고, 오늘날과 비교하여 변화상을 파악한다.

[4사04-02] 옛날부터 오늘날까지 교통의 변화에 따른 이동과 생활 모습의 변화를 이해한다.

[4사04-03] 옛날부터 오늘날까지 통신수단의 변화에 따른 정보 교류와 의사소통 방식의 변화를 설명 한다.

(가) 성취기준 해설

- [4사04-01]은 옛날의 다양한 풍습을 살펴보며 당시 사람들의 생활을 이해하고, 오늘날과 비교하여 변화상을 파악하도록 설정한 것이다. 놀이, 세시 풍속 등 여러 풍습을 통해 변화상을 알아보고 풍습 속에 담긴 옛날 사람들의 생활과 생각을 이해한다.
- [4사04-02]는 교통로 및 교통수단의 변화와 달라진 사람들의 생활 모습과의 관계를 이해하도록 설정한 것이다. 시대에 따른 교통의 변화가 사람과 물자의 이동 및 생활 전반에 어떤 변화를 일으켰는지 살펴본다. 그리고 교통 발달에 따른 생활공간의 확대를 고려하여 변화를 설명한다.
- [4사04-03]은 시대에 따른 통신수단의 변화 과정을 파악하고 이를 통해 달라진 사람들의 생활 모습을 파악하도록 설정한 것이다. 정보 교류와 의사소통 방식의 변화를 파악하여 통신 발달에 따른 공간적 변화를 탐색한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- ‘옛날’은 해당 시대에 맞게 설정하여 당시 사람들의 생활 모습을 맥락적으로 파악한다. 또 시대에 따른 사람들의 생활 모습은 다양한 양상으로 나타난다는 점을 이해하고, 현재의 시

각만으로 과거를 평가하지 않도록 유의한다.

- 변화가 발전만을 의미하지 않는다는 점을 이해하고 발전의 성과와 한계를 함께 살펴본다.
- 도로, 철도, 항만, 공항, 교량 등 교통망의 구축으로 나타나는 생활공간의 확대를 중심으로 사람과 물자의 이동 및 달라진 생활 모습을 종합적으로 파악한다.
- 여가 생활을 포함하여 학생의 일상생활 경험과 관련 있는 소재를 중심으로 교통의 발달이 생활 변화에 미친 영향을 파악한다.
- 세대 간 의사소통 경험을 비교하면서 통신기술 발달에 따른 정보 교류와 의사소통 방식(시간과 빈도, 정보의 질과 양 등)이 달라졌음을 이해하고, 시·공간을 초월한 실시간 소통으로 나타난 생활 변화를 파악하는 데 초점을 둔다.
- 교통수단과 통신수단의 발달 과정을 시간 순서대로 배열하는 등의 단순 지식을 평가하는 방법은 지양하고, 교통·통신의 변화가 생활에 미친 영향을 이해하고 있는지를 평가한다.

(5) 지도로 만나는 우리 지역

[4사05-01] 우리 지역을 표현한 다양한 종류의 지도를 찾아보고, 지도의 요소를 이해한다.

[4사05-02] 지도에서 우리 지역의 위치를 파악하고, 우리 지역의 자리 정보를 탐색한다.

(가) 성취기준 해설

- [4사05-01]은 우리 지역을 표현한 다양한 종류의 지도를 탐색하고, 우리 지역의 지도를 활용하여 방위, 기호와 범례, 축척, 높낮이 표현 방식 등 지도 제작에 필요한 요소를 파악하도록 설정한 것이다. 여기서는 지도의 요소를 이해하여 일상생활에서 지도를 활용하는 데 초점을 맞춘다.
- [4사05-02]는 행정구역을 나타낸 지도에서 지역의 위치를 파악하고, 지역의 자리 정보를 바탕으로 지역의 특징을 탐구하도록 설정한 것이다. 우리나라 지도에서 시·도 단위의 행정구역을 파악하면서 우리 지역(시·군·구)의 위치를 확인하고, 지역의 자리 정보(위치, 면적, 인구, 지형, 기온, 강수량 등)를 다른 지역과 비교하여 지역이 지닌 특징을 이해하는 데 초점을 맞춘다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 지도의 요소 파악은 지도에 대한 흥미와 지역 이해를 도모하려고 학생들이 거주하는 지역의 지도를 이용할 수 있으며, 상황에 따라 서책형 지도와 디지털 영상지도 등을 융통성 있게 이용한다. 특히 디지털 영상 지도의 축소 및 확대 기능을 이용하여 우리 지역을 살펴보면서 축척 개념도 자연스럽게 이해하도록 한다.

- [4사05-01]과 [4사05-02]에서의 우리 지역은 행정구역상 시·군·구 단위의 범위를 의미한다. [4사05-02]에서 우리 지역의 위치를 파악할 때는 시·도 단위의 행정구역 범위에서 위치를 찾아보고, 우리 지역과 연접한 지역(시·군·구)도 확인할 수 있다. 또한 전국 시·도 단위의 행정구역을 파악함으로써 [4사07-02]의 지역 간 교류 학습에서 다른 지역의 위치를 파악하는 데 도움이 되도록 한다.
- 지역의 누리집, 통계, 지도, 지역에서 발간하는 홍보물 등 다양한 자료를 이용하여 지역의 지리 정보를 조사한다. 우리 지역의 특징을 이해하기 위해 우리 지역과 다른 지역을 비교하여 지역 간의 차이점이나 상호의존 관계를 파악하는 활동을 수행할 수 있다. 다만 지역 간의 우열을 가리거나 다른 지역에 대한 편견을 가지지 않도록 유의한다.
- 지도의 요소 이해를 바탕으로 지도를 읽고 해석하는 활동에서 지도를 활용하는 능력을 평가할 수 있다. 이때, 축척 계산, 방위 기입, 기호 식별 등과 같은 지필평가는 지양한다.

(6) 우리 지역의 문화유산

[4사06-01] 지역의 문화유산을 통해 문화유산의 의미와 유형을 알아보고, 문화유산의 가치를 탐색한다.

[4사06-02] 지역의 박물관, 기념관, 유적지 등을 체험하고 지역의 역사를 이해한다.

(가) 성취기준 해설

- [4사06-01]은 문화유산에 관한 기본 지식 및 가치를 지역의 문화유산을 통해 이해하도록 설정한 것이다. 지역 문화유산을 통해 문화유산의 의미와 유형을 알아보고, 이를 토대로 옛 날 사람들의 생활 모습을 추론하며 과거와 현재를 이어주는 귀중한 자료로서 문화유산의 가치를 파악한다.
- [4사06-02]는 지역에 있는 박물관, 기념관, 유적지 등을 방문하여 지역의 역사를 이해하기 위해 설정한 것이다. 박물관, 기념관, 유적지 등을 온오프라인으로 방문하여 학생이 주도적으로 지역의 역사에 관한 지식을 습득하고 해석하며 표현한다. 그리고 지역의 역사를 보존하고 실천하는 태도를 기른다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 문화유산의 의미와 특징을 역사적, 과학적, 심미적, 생태환경적 측면에서 파악한다.
- 지역의 역사는 고유성을 지니며 지역에 따라 다양성을 드러낸다는 사실을 이해한다.
- 지역의 박물관, 기념관, 유적지를 체험할 때 학생이 질문을 만들고 답을 찾아가는 과정을 경험하도록 한다. 전시물을 통해 옛날 사람들의 생활 모습을 재현하고 기억·기념하는 장소로서 박물관, 기념관, 유적지를 살펴본다.

(7) 경제활동과 지역 간 교류

[4사07-01] 자원의 희소성으로 인해 경제활동에서 선택의 문제가 발생함을 이해하고, 경제활동에서 합리적 선택의 방법을 탐색한다.

[4사07-02] 생산과 소비 활동을 파악하고, 인적·물적 교류의 사례를 통해 각 지역 및 사람들이 상호 의존 관계를 맺고 있음을 탐색한다.

(가) 성취기준 해설

- [4사07-01]은 자원의 희소성 개념을 이해하고, 이를 바탕으로 경제활동에서 합리적 선택의 방법을 파악하도록 설정한 것이다. 여기서는 경제활동에서 선택의 문제가 발생하는 이유와 합리적 선택의 중요성을 이해하는 데 초점을 맞춘다.
- [4사07-02]는 생산과 소비의 개념을 이해하고, 한 지역의 생산과 소비 활동이 다른 지역과 상호의존 관계에 있음을 이해하도록 설정한 것이다. 여기서는 지역에서 이루어지는 생산과 소비 활동의 사례를 통하여 한 지역의 경제활동이 다른 지역과 상호 의존 관계에 있다는 사실을 파악하는 데 초점을 맞춘다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 일상적 사례를 통해 생산이나 소비 활동에서 선택의 문제가 발생하는 이유를 희소성 개념과 관련하여 파악하도록 하고, 실제 경제활동에서 합리적으로 선택하는 능력을 기르는 데 중점을 둔다.
- 다양한 사례에서 생산과 소비 개념을 이해하고, 상품과 인적 교류의 사례를 통하여 지역의 경제활동이 다른 지역과 상호 의존 관계에 있다는 사실을 인식함으로써 지역 간 교류의 중요성을 깨닫게 하는 데 중점을 둔다.
- 경제활동에서 합리적으로 선택하는 과정을 평가하고, 지역 간 경제활동의 상호 의존 관계를 파악함으로써 상호 협력의 중요성을 인식하는지를 평가한다.

(8) 민주주의와 가치

[4사08-01] 학교 차치 사례를 통하여 민주주의의 의미를 이해하고, 학교생활에서 민주주의를 실천하는 능력을 기른다.

[4사08-02] 지역에서 이루어지는 민주주의 사례를 통해 주민 차치와 주민 참여의 중요성을 파악하고, 지역사회의 문제 해결에 참여하는 태도를 기른다.

(가) 성취기준 해설

- [4사08-01]은 학교 자치 사례를 통해 민주주의의 의미를 이해하고, 이를 바탕으로 학교생활에서 학교 자치를 실천할 수 있도록 설정한 것이다. 여기서는 학생이 학교 자치를 통해 민주주의를 실천하고 참여할 수 있는 능력을 기르는 데 초점을 맞춘다.
- [4사08-02]는 민주주의의 의미에 기초하여 마을이나 지역에서 이루어지는 주민 자치와 참여의 중요성을 파악하도록 설정한 것이다. 여기서는 마을이나 지역사회에서 이루어지는 민주주의의 사례를 통해 주민 자치와 주민 참여의 중요성을 이해하고 지역사회의 문제 해결에 관심을 갖고 참여하는 태도를 기르는 것에 초점을 맞춘다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 지방 자치 기관의 권한이나 역할 같은 어려운 내용을 다루기보다는 지역사회에서 민주주의가 실현되는 사례를 통하여 주민 자치와 주민 참여의 중요성을 인식하고, 지역사회의 문제 해결 과정에 적극 참여하는 시민 역량을 기르는 데 중점을 둔다.
- 학교 자치 조례의 내용을 설명하기보다는 학교생활에서 이루어지는 학급회장 및 학생회장 선거, 학급 생활 규칙의 제·개정, 학생 행사의 주체적 운영처럼 학생이 학교생활과 관련된 의사 결정 및 운영에 참여하는 기회를 제공하도록 한다.
- 학생이 학교의 주체로서 학교생활 속에서 민주주의를 실천하는 방안을 토론하는 과정 및 학교 자치 활동에 참여하는 과정을 평가하도록 한다.

(9) 지역문제를 해결하고 지역을 알리는 노력

[4사09-01] 생활 주변에서 찾을 수 있는 여러 가지 문제를 파악하고, 그 문제를 합리적으로 해결하는 능력을 기른다.

[4사09-02] 지역의 자연환경, 역사, 문화, 생산물 등을 알리려는 지역사회의 노력을 알고 관심을 갖는다.

(가) 성취기준 해설

- [4사09-01]은 각 지역에서 발생하는 문제를 민주적 방식으로 해결하는 과정과 방법을 습득하도록 설정한 것이다. 지리적 문제, 환경 문제, 사회적 문제, 역사적 문제 등 다양한 문제를 찾아서 토론을 통해 합리적으로 해결하는 방법과 능력을 배우는 데 초점을 맞춘다.
- [4사09-02]는 지역의 자연환경, 역사, 문화, 생산물 등을 알리기 위한 여러 활동을 조사하면서 지역을 이해하도록 설정한 것이다. 여기서는 지역의 자연환경, 역사, 문화, 생산물 등을 살펴보고, 지역에 관심을 가지며, 지역사회에 참여하는 태도를 기르는 데 주안점을 둔다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 학생이 경험할 수 있는 문제를 선정하고, 그 문제가 발생한 배경과 이유, 과정을 살펴보고 문제와 관련된 사실과 가치 부분을 구분하고 객관적인 자료와 근거에 의거해 문제를 합리적으로 해결하는 능력과 태도를 기르는 데 중점을 둔다.
- 학생들이 문제 해결을 위해 관련 자료를 분석하고 토론하는 과정을 평가하고, 문제를 해결하기 위해 서로 협력하고 합리적인 해결 방안을 선택하는 능력과 태도를 형성하는 과정을 평가하도록 한다.
- 지역의 자연환경, 역사, 문화, 생산물 등이 지역의 단순한 홍보나 자랑거리가 아닌, 지역을 깊이 이해하는 내용임을 알고 수업을 구성한다.
- 역사와 관련 있는 축제, 문화 관광, 역사적 연원이 있는 생산물 등을 통해 지역의 역사를 어떻게 해석하여 활용하고 있는지를 오늘날 시각으로 파악한다.
- 지역의 지리적 환경 이해를 바탕으로 지역의 관광, 축제, 생산물 등의 특성을 파악하고, 지역에 대한 관심을 가지도록 한다.
- 지역사회와의 노력을 조사할 때 지역의 누리집이나 사회 관계망 서비스(SNS), 소식지, 관광 안내 자료 등을 활용할 수 있다.

(10) 다양한 환경과 삶의 모습

[4사10-01] 여러 지역의 자연환경과 인문환경의 특징을 살펴보고, 환경의 이용과 개발에 따른 변화를 탐구한다.

[4사10-02] 사례에서 도시의 인구, 교통, 산업 등의 특징을 탐구하고, 도시에서의 삶의 모습을 이해 한다.

(가) 성취기준 해설

- [4사10-01]은 우리 지역과 다른 자연환경 및 인문환경이 나타나는 곳을 살펴보고, 환경의 이용과 개발로 변화한 모습을 탐구하도록 설정한 것이다. 여기서는 다양한 환경 특성을 파악하고, 개발로 인해 나타난 긍정적, 부정적 변화 모습을 균형 잡힌 관점으로 파악하는 데 중점을 둔다.
- [4사10-02]는 우리나라 여러 도시의 특징을 탐구하면서 도시에서 나타나는 삶의 모습을 종합적으로 이해하도록 설정한 것이다. 사례에서 도시의 경관, 인구, 교통, 산업, 생활방식의 특징을 이해하고 도시 생활의 좋은 점과 문제들을 파악하는 데 중점을 둔다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 환경의 이용과 개발로 촌락이었던 곳에도 도시적 요소가 나타나는 도시화의 과정에 중점을 두어 지역 변화를 살펴본다. 이때, 촌락과 도시를 이분법적으로 구분하는 것을 지양하며 촌락과 도시에 고정 관념이나 편견을 갖거나, 환경 결정론적 인식이 발생하지 않도록 주의한다.
- 환경의 이용과 개발에 따른 변화를 다룰 때는 시간의 흐름에 따른 경관과 토지 이용의 변화를 나타낸 사진 등과 같은 시각 자료뿐 아니라 통계 자료, 보도 자료, 영상자료, 지도 등을 활용할 수 있다. 또한 이러한 변화에서 환경과 인간의 상호 작용을 탐색하고 생태시민으로서 환경 감수성을 지니도록 한다.
- 산업과 기능에 따른 우리나라 여러 도시의 사례에서 도시의 경관뿐만 아니라 인구, 교통, 산업 등을 전반적으로 탐색하면서 도시에서의 삶을 이해하도록 한다. 이때 인간의 생활공간에 대한 이해를 도모하고 다양한 생활공간을 파악하는 데 주안점을 둔다.

[초등학교 5~6학년]

(1) 우리나라 국토 여행

- [6사01-01] 우리나라 산지, 하천, 해안 지형의 위치를 확인하고 지형의 분포 특징을 탐구한다.
[6사01-02] 독도의 지리적 특성과 독도에 대한 역사 기록을 바탕으로 영토로서 독도의 중요성을 이해 한다.

(가) 성취기준 해설

- [6사01-01]은 우리나라 주요 산지, 하천, 해안 지형의 위치를 지도에서 확인하고 그 분포 특징을 파악하도록 설정한 것이다. 이를 바탕으로 국토 환경에 대한 기초적인 지식을 기르는 데 중점을 둔다.
- [6사01-02]는 독도의 위치, 지형, 기후, 동식물 등의 지리적 특성을 파악하고 독도에 대한 역사 기록을 탐구하여 영토 주권 의식을 기르도록 설정한 것이다. 이를 바탕으로 영토로서 독도의 가치를 인식하고 위상을 확인하는 데 주안점을 둔다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 지역 간 경계나 지세에 영향을 주는 주요 산지, 하천의 분포를 파악하고, 해안선의 특징을 살펴본다. 이때, 각 지형을 자세히 다루기보다는 국토의 전체적인 특징을 파악하는 데 초점을 둔다.

- 국토의 아름다움과 생태환경의 중요성을 느끼는 데 주안점을 두고 우리나라에서 유명한 지형과 관련 있는 관광지를 대상으로 답사 및 현장 체험 학습이나 가족 여행 설계하기 등과 같이 실제 생활과 관계 깊은 활동을 수행할 수 있다.
- 국토의 지형 경관을 텍스트 중심의 자료보다는 주제도나 그래픽, 영상물 등의 구체적인 자료로 살펴보고, 국토지리정보원 누리집 내 각종 지도 자료, 디지털 영상지도, 국토 전체 및 지방별 백지도 등을 활용하도록 한다.
- 독도의 위치를 지도에서 찾아보고, 주요 역사 기록들을 분석 및 해석하여 독도가 우리나라 영토임을 확인한다. 독도를 다루는 다양한 정보를 탐색하는 데 독도와 관련 있는 기관의 누리집을 활용할 수 있다. 이를 통해 영토 주권 의식을 기르고, 주변국과 영토 관련 주제를 다룰 때 합리적이고 능동적으로 적극 대처할 수 있는 태도를 기르도록 한다.
- 지리적 차원에서 독도의 지형, 기후, 동식물 등에 대한 학습으로 독도의 아름다움을 감상할 수 있게 하며 소중한 국토로서 독도의 가치를 인식하도록 한다.
- 한반도 전체의 지형적 윤곽과 특징을 파악하면서 우리나라 국토의 특징을 이해하는 데 중점을 두며, 개별 산맥과 하천의 이름을 암기하는 등의 지필평가는 지양한다.

(2) 우리나라 지리 탐구

[6사02-01] 우리나라의 계절별 기후 특징을 자료에서 탐구하고, 기후변화로 인한 자연재해의 심각성을 이해한다.

[6사02-02] 우리나라의 지역별 인구 분포의 특징을 알아보고, 이에 따른 문제점과 해결 방안을 탐색 한다.

(가) 성취기준 해설

- [6사02-01]은 기후 그래프를 비롯해 디지털 영상 자료와 지도, 통계 자료, 사진 등 다양한 시각 자료를 활용하여 우리나라의 계절별 기후 특징을 기온, 강수, 바람의 측면에서 탐구하도록 설정한 것이다. 또한 기후변화로 자연재해가 심화하고 있음을 파악하고 기후 행동 등에 참여하는 태도를 갖는 데 주안점을 둔다.
- [6사02-02]는 우리나라의 인구 분포 특징을 수도권 인구 집중과 관련한 자료를 중심으로 탐구하면서 인구 집중의 원인, 문제, 그리고 이를 해결하려는 노력을 알아보도록 설정한 것이다. 이를 통해 인구 분포의 불균형과 인구 문제의 심각성을 이해하여 국토 균형 발전의 중요성을 인식하고 해결 방안을 탐색하는 데 주안점을 둔다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 기온과 강수량을 나타낸 기후 그래프에서 우리나라의 계절별 기후 특징을 탐구하며, 최근의 기후변화 현황과 원인을 파악한다. 단, 초등학교에서는 지역별 기후 특징으로까지 학습 범위를 확대하지 않는다.
- 기후변화 대응에 관심을 가지며, 기후변화로 심화하는 자연재해에 대비하기 위한 안전 수칙 준수의 생활화가 이루어지도록 한다. 이때 기후변화와 재해로 인한 피해 중 일부는 인간 행위의 결과일 수 있음을 인식하도록 한다.
- 기후변화 및 자연재해 관련 자료는 미디어 등에서 시의적절하게 선별하되, 자료의 신뢰성을 고려하여 기상청 누리집에서 기상 특보의 종류와 발표 기준, 기후 관련 통계 자료와 그래프, 위성사진 등을 활용할 수 있다.
- 우리나라 인구 분포를 파악하는 데 필요한 자료로 통계청 누리집의 자료를 활용하며, 수도권 지역 인구 유입 및 연령별 인구 구조를 파악한다.
- 우리나라의 기후와 인구에 대한 사실적 지식 습득 관련 평가는 지양하고, 지도나 그래프 등의 자료를 토대로 사실 정보 파악하기, 두 가지 사실 정보 사이의 관계(일반화) 도출하기, 두 가지 사실 정보 외의 다른 사실 정보를 추가하여 관계 확장하기 등의 활동으로 학생의 탐구 과정을 평가하는 데 중점을 둔다.

(3) 법과 인권의 보장

[6사03-01] 일상 사례에서 법의 의미와 역할을 이해하고, 헌법에 규정된 인권이 일상생활에서 구현되는 사례를 조사하여 인권 친화적 태도를 기른다.

[6사03-02] 일상생활에서 인권이 침해되는 사례를 찾아 그 해결 방안을 탐색하고, 인권을 보호하는 활동에 참여한다.

(가) 성취기준 해설

- [6사03-01]은 우리 생활에 영향을 미치는 법의 의미와 역할을 일상 사례를 통해 이해하고, 헌법에 규정된 인권을 보장하는 다양한 사례를 조사하도록 설정한 것이다. 이를 통해 준법 태도와 인권 의식을 기르는 데 초점을 맞춘다.
- [6사03-02]는 일상생활에서 발생하는 인권 침해 문제의 해결 방안을 제시할 수 있는 능력을 기르도록 설정한 것이다. 인권 문제 해결과 관련된 토론 및 문제 해결의 과정을 통해 인권 보호 활동에 참여하는 능력과 태도를 함양하는 데 중점을 둔다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 학생이 경험하는 일상 사례를 통하여 법이 우리의 행동과 삶에 미치는 영향력을 이해하고, 권리 보장과 사회 질서 유지 같은 법의 역할을 인식함으로써 준법 태도를 형성하는 데 중점을 둔다.
- 헌법에 규정된 기본적 인권의 개념과 조항을 나열하지 않고 자유, 평등, 정치 참여, 사회 복지 등 실제 생활에서 보장되는 인권의 사례들을 조사하여 인권 보장이 인간다운 삶을 위해 중요하다는 사실을 인식하도록 한다. 또한 나와 타인의 인권을 존중하고 보호하는 인권 의식을 함양하는 데 초점을 맞춘다.
- 최근 우리 사회에서 발생하는 인권 침해 사례를 제시하고, 토론을 통해 문제를 해결하는 능력을 함양한다. 또한 인권을 존중하고 보호하는 활동에 참여하는 기회를 제공함으로써 인권 친화적 태도를 함양하는 데 중점을 둔다.
- 인권 침해 문제의 해결 방안을 토의하는 과정에서 자신의 주장을 뒷받침하기 위한 합리적 근거, 이유, 사례 등을 제시하는지 평가하고, 인권 친화적 태도를 형성하였는지 평가한다.

(4) 유적과 유물로 살펴본 옛 사람들의 생활

[6사04-01] 선사 시대와 고조선의 유적과 유물을 활용하여 당시 사람들의 생활을 추론한다.

[6사04-02] 역사 기록이나 유적과 유물에 나타난 고대 사람들의 생각과 생활을 추론한다.

[6사04-03] 다양한 역사 자료를 활용하여 고려 시대 사회 모습과 사람들의 생활을 추론한다.

(가) 성취기준 해설

- [6사04-01]은 선사 시대와 고조선의 유적과 유물을 활용하여 당시 사람들의 생활 모습을 추론하도록 설정한 것이다. 당시 사람들의 생활을 추론하는 데 적절한 유적과 유물 등을 선정하여 탐구 과정을 경험하도록 한다.
- [6사04-02]는 고대의 역사 기록이나 유적과 유물을 활용하여 당시 사람들의 생각이나 생활 모습을 추론하기 위해 설정한 것이다. 『삼국사기』, 『삼국유사』 등 역사 기록이나 삼국·가야·통일신라·발해 사람들의 생각과 생활 모습이 드러난 유적과 유물을 탐구하여 고대 사회의 여러 면모를 알아본다.
- [6사04-03]은 유적과 유물, 역사 기록 등 여러 자료를 활용하여 고려 시대 사회 모습과 사람들의 생활을 탐구하도록 설정한 것이다. 종교, 성별, 신분, 교류 등과 관련된 내용 중에서 고려 시대 사회 모습과 사람들의 생활을 보여주는 주제를 선택하여 살펴본다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 유적과 유물, 역사 기록을 활용한 탐구 과정을 경험하며 당시 사회 모습과 사람들의 생활 모습을 파악하는 데 중점을 둔다.
- 학생들이 역사 지식에 대해 질문을 하고 답을 찾아가는 과정을 경험하도록 학습 주제에 따라 적절한 역사 탐구 방법을 안내한다. 이 과정에서 역사적 관점에 따라 당시 모습을 다르게 해석할 수 있음을 파악하도록 한다.
- 종교, 성별, 신분, 교류 등과 관련 있는 자료를 탐구하며 당시 사회 모습과 사람들의 생활을 시대적 맥락에 맞게 파악하는지 평가한다.

(5) 달라지는 시대, 변화하는 생활 모습

[6사05-01] 조선 시대 사람들의 생각과 생활에 유교 문화가 미친 영향을 파악한다.

[6사05-02] 조선 후기 사회 · 문화적 변화와 개항기 근대 문물 수용 과정에서 달라진 사람들의 생활을 이해한다.

(가) 성취기준 해설

- [6사05-01]은 유교 문화가 정착되는 과정에서 조선 시대 사람들의 생각과 생활이 어떻게 달라졌는지를 여러 분야에서 파악하도록 설정한 것이다. 유교 문화가 조선 사회에 미친 영향을 다양한 사례를 중심으로 탐구하는 데 초점을 둔다.
- [6사05-02]는 조선 후기 사회 · 문화적 변화 양상과 개항 이후 근대 문물 수용으로 달라진 생활 모습을 이해하도록 설정한 것이다. 조선 후기 새로운 문화 주체로 등장한 사람들의 활동을 살펴보고 개항 이후 근대 문물의 수용, 변형 등을 파악한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- [6사05-01]은 조선 전기부터 조선 후기까지 유교 문화가 조선 사회에 미친 영향을 파악하는 데 중점을 둔다.
- 유교 문화, 조선 후기 사회 · 문화적 변화 및 개항기 근대 문물 수용 과정과 관련 있는 내용 중에서 당시 사람들의 생각과 생활을 보여주는 주제를 선택하여 살펴본다.
- 조선 후기 사회 · 문화적 변화와 근대 문물의 수용 과정에서 사람들의 생각과 생활이 변화 되었음을 다양한 자료를 통해 파악한다.
- 유교 문화가 조선 시대 사람들의 생각과 생활에 미친 영향과 조선 후기 사회 · 문화적 변화 및 근대 문물 수용 과정에서 달라진 생활 모습을 설명할 수 있는지 평가한다.

(6) 식민 통치와 저항, 전쟁이 바꾼 사회와 생활

[6사06-01] 일제의 식민 통치와 이에 대한 저항이 사회와 생활에 미친 영향을 이해한다.

[6사06-02] 8·15 광복과 6·25 전쟁이 사회와 생활에 미친 영향을 파악한다.

(가) 성취기준 해설

- [6사06-01]은 일제 식민 통치와 국권 회복을 위한 저항으로 달라진 사회와 식민 통치하에 사람들의 생활 모습을 알아보도록 설정한 것이다. 3·1 운동 등 일제에 대한 저항을 알아보고, 이로 인해 달라진 사회 변화와 사람들의 생활을 사례를 중심으로 살펴본다.
- [6사06-02]는 8·15 광복과 6·25 전쟁이 사회와 사람들의 생활에 가져온 변화를 살펴보도록 설정한 것이다. 8·15 광복과 6·25 전쟁을 알아보고, 성별, 연령, 계층 등 사람들의 생활과 사회 전반에 미친 영향을 구체적 사례로 파악한 후 오늘날까지 영향을 미치고 있음을 이해한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 일제에 저항한 사건들을 시간 순서대로 나열하여 다루기보다, 구체적인 사례로 당시 사회와 사람들의 생활을 깊이 있게 탐구하는 데 중점을 둔다.
- 일제가 식민 통치에 근대 문물을 어떻게 활용하였는지 살펴봄으로써 식민 통치라는 제약 속에서 근대 문물이 어떻게 해석·변형되었는지 알아본다.
- 6·25 전쟁을 학습할 때 전쟁의 원인 등 당시 상황을 파악할 수 있는 사진이나 영상, 기록 등 학생 수준에 적절한 자료를 선정하여 살펴본다.
- 8·15 광복부터 6·25 전쟁에 이르는 역사 사건들을 연대기 순서대로 나열하여 다루기보다 광복과 전쟁이 당시 사회와 생활에 미친 영향을 탐색하는 데 중점을 두고 이를 평가한다.

(7) 평화 통일을 위한 노력, 민주화와 산업화

[6사07-01] 분단으로 나타난 문제점과 분단과 관련된 장소를 평화의 장소로 만들려는 노력 등을 알아보고, 평화 통일을 위해 우리가 할 수 있는 일을 탐색한다.

[6사07-02] 민주화와 산업화로 인해 달라진 생활 문화를 사례를 들어 이해한다.

(가) 성취기준 해설

- [6사07-01]은 분단으로 나타난 문제점과 평화 통일을 위한 과제를 탐색하도록 설정한 것이다. 분단이 사회와 사람들의 생활에 미친 영향을 알아보고, 분단과 관련된 장소를 평화의

장소로 만들려는 사람들의 노력을 살펴본다. 그리고 평화 통일의 필요성을 인식하고 이를 위해 우리가 할 수 있는 일을 탐색한다.

- [6사07-02]는 민주화, 산업화가 사람들의 생활과 어떤 관계가 있는지 알아보도록 설정한 것이다. 사회적인 강압이나 통제에서 벗어나기 위해 노력한 다양한 분야 사람들의 모습과 산업화로 달라진 사람들의 생활을 여러 사례를 중심으로 이해한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 전쟁과 관련 있는 장소 및 기념관, 박물관 등을 온오프라인으로 방문하여 전시물을 분석하고, 전쟁으로 인한 인권 유린 및 생태환경의 파괴, 분단으로 발생한 사회문제 등을 이해한다.
- 여러 역사 주체(성별, 연령, 계층 등)의 경험을 바탕으로 사회 전반에 걸쳐 진행된 민주화와 산업화를 파악한다.
- 산업화와 관련 있는 사람들의 생활 모습을 디룰 때는 산업화의 성과와 한계점을 함께 살펴본다.
- 평화 통일을 위한 노력, 민주화, 산업화와 관련 내용은 사회 참여나 실천을 포함하여 다양한 방식으로 평가한다.

(8) 민주주의와 시민 참여

[6사08-01] 민주주의에서 선거의 의미와 역할을 파악하고, 시민의 주권 행사를 위해 선거에 참여하는 태도를 기른다.

[6사08-02] 민주 국가에서 국회, 행정부, 법원이 하는 일에 대해 이해하고, 각 국가기관의 권력을 분립하는 이유를 탐색한다.

[6사08-03] 민주주의에서 미디어의 의미와 역할을 이해하고, 여러 가지 미디어의 내용을 비판적으로 분석하여 올바르게 이용하는 태도를 기른다.

(가) 성취기준 해설

- [6사08-01]은 민주주의에서 시민의 주권 행사의 한 방법으로써 선거의 역할과 중요성을 파악하도록 설정한 것이다. 이를 바탕으로 선거에 주체적으로 참여하는 태도를 형성하는 데 중점을 둔다.
- [6사08-02]는 우리나라 민주주의에서 국회, 행정부, 법원이 하는 일을 이해하도록 설정한 것이다. 이를 바탕으로 시민의 자유와 권리 보장 측면에서 권력 분립의 이유를 파악하는 데 중점을 둔다.
- [6사08-03]은 민주주의에서 신문, 방송, 사회 관계망 서비스(SNS) 같은 미디어가 하는 역할을 파악하고, 미디어가 제공한 거짓 또는 왜곡된 정보와 내용 등을 찾아 비판적으로 분석

하고 평가하도록 설정한 것이다. 이런 비판적 분석을 통해 미디어를 올바르게 이용하는 능력을 함양하는 데 초점을 맞춘다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 국회의원, 대통령 선거 같은 사례에서 시민이 직접 주권을 행사하는 선거의 중요성을 인식하고 선거 과정에 능동적으로 참여하는 태도를 형성하는 데 중점을 둔다.
- 국회, 행정부, 법원의 권한을 나열하기보다는 사례를 통해 국가기관이 시민의 권리 보장과 공익의 실현을 위해 하는 일을 파악하고, 권력 분립을 위반한 사례를 통해 민주주의에서 국가기관 간 상호 견제와 균형을 이루게 하는 이유와 중요성을 인식하는 데 초점을 맞춘다.
- 전통적인 언론과 소셜 미디어를 포함하여 여러 가지 미디어에서 찾을 수 있는 거짓 또는 왜곡된 정보나 내용(소위 가짜 뉴스, 허위 사실 유포 등)에서 학생들이 누가 무엇을 어떻게 왜곡,과장, 생략 등을 했는지 비판적으로 분석하는 활동을 통해 미디어에 대한 비판적 사고력을 기르도록 한다. 이런 활동에서 학생이 미디어의 내용을 비판적으로 받아들이고 올바르게 이용하는 능력과 태도를 함양하는 데 중점을 둔다.
- 민주주의의 의미와 특성에 기초하여 선거의 중요성을 인식하고 선거에 적극 참여하는 태도가 형성되었는지 평가하도록 한다.
- 학생이 객관적인 근거를 바탕으로 미디어의 내용을 비판적으로 분석하였는지 평가하고, 미디어를 올바르게 이용하는 태도가 형성되는지를 평가하도록 한다.

(9) 지구, 대륙 그리고 국가들

[6사09-01] 세계를 표현하는 다양한 공간 자료의 특징을 이해하고, 지구본과 세계지도에서 위치를 표현하는 방법을 익힌다.

[6사09-02] 세계 주요 대륙과 대양을 파악하고, 우리나라 및 세계 여러 국가의 위치와 영토의 특징을 이해한다.

(가) 성취기준 해설

- [6사09-01]은 지구본, 세계지도뿐만 아니라 디지털 공간 영상 정보 등 다양한 공간 자료의 특성을 이해하고 이를 활용하여 세계에 대한 기초적인 지리 정보를 획득하려고 설정한 것이다. 여기서는 경·위도의 의미를 이해하고, 이를 활용하여 위치를 표현하는 방법을 익히도록 한다.
- [6사09-02]는 위치가 갖는 중요성을 인식하여 지구본과 세계지도에서 세계의 대륙 및 대양의 위치를 파악하도록 설정한 것이다. 세계 여러 국가의 위치와 영토의 형상 등 기초적인 지리 정보를 획득하는 데 주안점을 둔다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 디지털 공간 영상 정보를 활용하여 세계지도(평면)와 지구본(입체)의 차이를 이해함으로써 세계에 대한 인식의 왜곡을 줄이도록 유의한다. 대륙과 대양 및 여러 국가의 영토 특징을 파악할 때 평면적 공간 도구뿐 아니라 입체적 공간 도구를 활용하도록 한다.
- 세계지리 학습에서는 세계에 대한 지식 이외에도 도해력을 포함한 다양한 지리적 기능(지구본에서 경도와 위도 특성 알아내기, 세계 백지도 완성하기, 지도 퍼즐 맞추기 등)의 학습 기회를 제공한다.
- 위도와 경도를 이해하기 위해 사례를 중심으로 탐구한다. 경도와 관련하여 단순히 시차 계산보다는 대중매체, 문학작품, 여행 경험 등 생활 주변 소재를 중심으로 시차의 의미를 파악하며, 표준경선의 역할, 시차를 이용한 지역 간 교류 등을 논의할 수 있다. 위도별 기후 분포는 [6사10-02]에서 본격적으로 학습하고, 여기서는 위도(저위도, 고위도, 중위도)에 따른 일사량의 차이(밤낮의 길이), 북반구와 남반구의 계절 차이 정도를 파악하도록 한다.
- 세계 여러 나라 중에서 국제적인 위상, 우리나라와의 관계 등을 고려하여 우리나라와 정치·경제·문화면에서 밀접한 관계를 맺고 있는 국가들을 사례로 선정할 수 있으며, 그 국가들의 위치와 영토를 파악하여 기초적인 지리 정보를 이해하도록 한다.
- 생소한 지명들을 열거하고 이를 암기하기보다는 세계의 대륙과 대양, 여러 국가 등을 다양한 공간 도구를 통해 파악하도록 하며, 이를 통해 다양한 지도 읽기, 위치 표현 방법 등의 도해력을 평가할 수 있다.

(10) 세계의 자연환경

[6사10-01] 세계의 여러 지역의 지형 경관을 살펴보고, 이를 통해 다양한 삶의 모습을 이해한다.

[6사10-02] 세계의 다양한 기후를 알아보고 기후 환경과 인간생활 간의 관계를 탐구한다.

(가) 성취기준 해설

- [6사10-01]은 세계적으로 유명한 산지, 하천, 해안 지역 등의 경관 특징과 그곳에서 살아가는 사람들의 생활 모습에서 세계 여러 지역의 다양성을 이해하도록 설정한 것이다. 여기서는 우리와 다른 지역의 생활 모습에 관심을 갖는 데 주안점을 둔다.
- [6사10-02]는 기온 및 강수량을 나타낸 기후 그래프, 지도, 사진 자료 등을 활용하여 세계 주요 기후의 분포를 파악하도록 설정한 것이다. 여기서는 기후와 인간 생활을 관련지어 이해하는 데 중점을 둔다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 광활하고 경이로운 지형 경관이 나타나는 사례 지역을 중심으로 관광산업의 발달과 이에 따른 긍정적·부정적 영향을 균형적 시각으로 학습하도록 유의한다.
- 세계적으로 유명하거나 학생이 가보고 싶은 지형 경관 학습을 위해 텍스트 자료뿐만 아니라 지도나 시청각 자료(사진, 영상 등)의 활용도를 높임으로써 직접 경험하지 않은 곳에 대한 감각을 기를 수 있도록 한다.
- 학생들의 사고력 수준을 고려하여 기후 지역을 지나치게 세분하여 가르치지 않도록 주의한다. 기후 지역은 1차적으로 열대, 건조, 온대, 냉대, 한대, 고산 기후로 구분할 수 있다. 다만, 강수 패턴의 다양성으로 세분하는 열대 기후와 온대 기후는 각각 열대 우림, 열대 사바나와 서안 해양성, 지중해성 기후를 추가로 제시할 수 있다.
- 각종 이미지를 활용하여 기후 지역별 특징 표현하기, 기후 지역별 전형적인 경관 사진을 적도에서 극지방 순서로 배열하기 등의 활동으로 기후에 대한 이해를 평가할 수 있다.
- 사람들의 생활양식을 기후 조건과 연결 지어 생각함으로써, 우리와 다른 기후 환경에 적응하고, 이를 극복하면서 살아가는 사람들의 다양한 생활양식을 이해하는 데 중점을 둔다. 또한, 같은 기후 환경에서도 다양한 인간의 삶이 있다는 것을 파악하여 인간과 자연과의 관계를 다각적으로 인식하도록 한다.

(11) 시장경제와 국가 간 거래

[6사11-01] 시장경제에서 가계와 기업의 역할을 이해하고, 근로자의 권리와 기업의 자유 및 사회적 책임을 탐색한다.

[6사11-02] 경제성장이 우리 생활에 미치는 영향을 파악하고, 빠른 경제성장으로 발생한 문제의 해결 방안을 탐색한다.

[6사11-03] 사례를 통해 무역의 의미를 이해하고, 국가 간 무역이 발생하는 이유를 탐구한다.

(가) 성취기준 해설

- [6사11-01]은 시장경제의 특징에 대한 이해를 바탕으로 가계와 기업의 역할 및 상호 의존 관계를 파악하고, 근로자의 권리와 기업의 자유로운 경제활동 및 사회적 책임을 탐색하도록 설정한 것이다. 이를 바탕으로 근로자의 권리를 보호하고 기업이 자유로운 경제활동과 이윤을 추구하면서 사회적 책임을 이행하는 것의 중요성을 인식하는 데 초점을 맞춘다.
- [6사11-02]는 우리나라의 경제성장이 우리 생활에 미친 긍정적·부정적 영향을 통계 자료를 통해 파악하고 빠른 경제성장으로 발생한 문제의 해결 방안을 찾도록 설정한 것이다. 또한, 토론을 통해 빠른 경제성장으로 발생하는 문제를 합리적으로 해결하는 방안을 찾는 데 중점을 둔다.

- [6사11-03]은 학생이 접할 수 있는 수입·수출 상품의 사례에서 무역의 의미와 중요성을 파악하고 세계 여러 나라 간 무역이 발생하는 이유를 탐구하도록 설정한 것이다. 이를 바탕으로 오늘날 여러 나라가 무역을 통해 경쟁 및 상호 의존 관계에 있음을 파악하는 데 중점을 둔다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 사례를 통해 시장경제에서 가계와 기업의 자유로운 경제활동이 상호 관계를 맺고 서로 영향을 주고받는다는 사실을 파악한다. 이에 기초해 공정한 시장과 지속가능한 발전을 위해서 근로자의 권리를 보호하고 기업이 자유로운 경제활동 및 사회적 책임(ESG 등)을 이행하는 것의 중요성을 인식하는 데 초점을 맞춘다.
- 통계 자료를 활용하여 경제성장이 우리 생활에 가져온 긍정적·부정적 영향을 파악한다. 또한 토론을 통해 저임금과 노사 갈등, 불평등과 빈부격차의 심화, 과소비와 자원 낭비 같은 경제문제의 해결 방안을 정부, 기업, 시민단체, 개인 등 여러 차원에서 찾는 능력을 기르는 데 중점을 둔다.
- 세계화 시대에 무역의 중요성을 파악하고, 무역 관련 통계 자료나 시사 자료를 활용하여 세계 여러 나라가 무역을 통해 경쟁 및 상호 의존 관계에 있음을 파악하는 데 초점을 맞춘다.
- 우리나라의 빠른 경제성장 과정에서 발생한 문제의 해결 방안을 토론하는 과정에서 객관적 자료와 근거를 바탕으로 합리적인 해결 방안을 제시하는 능력과 상대방의 주장을 경청하는 태도 등을 평가한다.

(12) 지구촌 사람들

[6사12-01] 세계의 인구 분포를 파악하고 여러 국가의 인구 특징을 탐구한다.

[6사12-02] 지구촌을 위협하는 다양한 문제들을 파악하고, 지속가능한 미래를 위한 해결 방안을 탐색 한다.

(가) 성취기준 해설

- [6사12-01]은 세계의 인구 분포를 파악하고, 인구수 및 인구 밀도의 특징이 두드러진 국가를 탐구하도록 설정한 것이다. 여기서는 지구촌 시대의 세계 여러 지역에 대한 기본적인 지리 정보를 습득하는 데 초점을 맞춘다.
- [6사12-02]는 지구촌의 평화와 발전을 위협하는 문제를 파악하고 이를 해결하려는 방안을 탐색하며, 지속가능한 지구촌을 건설하는 데 관심을 가지도록 설정한 것이다. 세계에 대한 올바른 이해를 바탕으로 세계시민으로서 지녀야 할 관점과 태도를 함양하는 데 주안점을 둔다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 세계의 인구 분포 특징을 알아보고, 인구 분포와 자연 및 인문환경 간의 관계를 탐구한다. 인구 성장, 인구수, 인구 밀도, 인구 구조 등과 같은 주제를 선정하여 세계의 인구 특징을 파악하는 활동을 수행할 수 있다.
- 세계 여러 나라 중에서 인구수와 인구 밀도를 고려하여 인구수가 많은 나라와 적은 나라 및 인구 밀도가 높은 나라와 낮은 나라를 사례로 인구 특징을 탐색할 수 있으며, 이 과정에서 특정 국가에 대한 편견을 가지지 않도록 유의한다.
- 지구촌 차원에서 공동으로 대응하여 해결해야 할 문제(자원 및 에너지 문제, 기후변화 문제, 생태계 파괴 문제, 난민 문제 등)의 원인과 현황을 조사함으로써 비판적 사고력을 기르고 지구촌 갈등 사례를 해결하려고 노력하는 개인, 국가, 국제기구, 비정부 기구 등 다양한 행위 주체들의 활동 실천 사례를 조사함으로써 지구촌의 평화와 발전에 기여할 수 있는 태도를 함양하도록 한다.
- 세계 여러 지역의 인구 분포와 특징을 도출하는 데 다양한 지도 및 통계 자료를 활용할 수 있으며 이러한 자료를 수집하고 분석하는 능력을 평가할 수 있다.

3. 교수 · 학습 및 평가

가. 교수 · 학습

(1) 교수 · 학습의 방향

- (가) 학습자가 시 · 공간 속의 인간과 사회현상에 대한 흥미와 관심을 가지며, 이에 대한 원리를 발견하고 실생활에 적용할 수 있도록 학습을 전개한다.
- (나) 사회과가 목표로 하는 기초 지식 이해, 탐구 기능 습득, 사고력 신장, 문제 해결력 및 실천 능력 향상을 추구하고, 인권 존중 의식, 사회 정의 및 공동체 의식, 존중과 배려 의식, 관용과 타협 정신 등을 함양하기 위해 다양한 교수 · 학습 방법을 활용한다.
- (다) 사회현상에 관한 기초 지식을 습득하고, 지리, 역사, 제 사회과학의 기본 개념과 원리를 발견하고 탐구할 수 있도록 안내한다.
- (라) 창의적 사고력, 비판적 사고력, 문제 해결력, 의사 결정력, 메타 인지 등과 같은 고차 사고력 함양에 적합한 교수 · 학습 방법을 통해 학습자 스스로 지식을 구성하고 자기주도적 학습 능력을 향상시킬 수 있도록 학습을 전개한다.
- (마) 개인적, 사회적 문제나 쟁점에 대한 관심을 가지고, 가치명료화나 가치 분석을 통한 가치 탐구 및 의사 결정 능력, 가치 갈등과 문제 상황에서의 타인에 대한 공감 능력, 갈등 해결 및 친사회적 행동 실천 능력 등을 신장시킬 수 있도록 학습을 전개한다.
- (바) 사회과의 학습 목표, 학습자 상황, 교육 환경을 고려하여 효과적인 교수 · 학습 방법을 자율적으로 선택하여 실시하고, 이를 반성적으로 개선해 나가도록 한다.
- (사) 학습자의 학습 준비 정도나 성취기준 도달 정도를 파악하고, 다양한 학습자 유형 및 특성을 고려하여 맞춤형 교수 · 학습 방법을 설계한다.
- (아) 디지털 교육 환경의 조성에 따라 학습자에게 유용한 디지털 도구를 활용하고, 온오프라인 연계 수업, 원격 수업 등 다양한 학습 경험을 제공한다.
- (자) 학교급 간 교육 내용의 연계를 고려하여 지도하고, 특히 학교급 전환이 이루어지는 시기에는 학생들이 자신의 진로와 상급학교 과정의 학습을 탐색할 수 있는 교육 기회를 제공한다.

(차) 범교과 학습 주제와 민주시민 교육, 디지털 소양 교육, 생태전환 교육 등 국가·사회적 요구를 반영하여 학생들에게 다양한 교육 경험을 제공한다.

(2) 교수·학습 방법

(가) 사회현상에 대한 종합적인 인식을 위하여 통합적인 교수·학습 방법을 강조한다.

(나) 학습자의 유형, 성취수준, 학습 속도, 흥미, 경험, 요구 등을 고려하고 교육 현장에 적합한 주제와 문제를 중심으로 단원을 구성하여 효과적인 수업이 이루어질 수 있도록 한다.

(다) 학습자의 사고력을 자극할 수 있도록 적절한 탐구 상황을 설정하고 다양한 발문 기법을 활용 한다.

(라) 쟁점이나 문제 상황, 가치 갈등 상황, 인권 침해 사례 등 다양한 상황이나 사례를 제시하고, 학습자가 합리적인 해결 방안을 모색하고 실천할 수 있도록 사례 및 체험 중심의 교수·학습 방법과 자료를 활용한다.

(마) 협동 학습을 통해 민주시민의 중요한 자질이라 할 수 있는 공동체 구성원으로서의 책임성, 참여 의식, 타인에 대한 존중과 배려, 의사소통 능력, 협업 능력을 함양한다.

(바) 학습 내용에 따라 질문, 조사, 토의·토론, 논술, 관찰 및 면담, 현장 견학과 체험, 초청 강연, 실험, 역할 놀이와 시뮬레이션 게임, 모의재판과 모의국회, 사회 참여 활동, 사료 학습, 제작 학습, 추체험 학습, 야외답사 등의 다양한 학습 방법을 적절하게 활용한다.

(사) 각종 디지털 기술과 정보 매체를 활용할 수 있도록 교실 환경을 조성하고, 지리정보시스템 (GIS), 미디어 활용 교육, 디지털 기반 학습을 활용한다.

(아) 학습자가 스스로 사회문제나 쟁점을 탐구하거나 가치를 분석하는 기회를 갖도록 각종 사회 문제에 대한 시사 자료와 지역사회 자료를 활용한다.

(자) 현대 사회의 다양한 현상을 경험적 자료에 근거하여 분석하고, 일상생활에서 흔히 접할 수 있는 다양한 문제 및 갈등을 이해와 공감을 바탕으로 합리적으로 해결할 수 있도록 지도한다.

(차) 교수·학습의 효율성을 높이기 위하여 지도, 도표, 영화, 통계, 사료, 신문, 방송, 사진, 기록물, 디지털 자료, 여행기 등의 다양한 교수·학습 자료를 활용한다.

나. 평가

(1) 평가의 방향

(가) 사회과 평가는 교육과정에 제시된 목표와 내용, 교수·학습 방법과의 일관성을 유지하도록 한다.

(나) 사회과 평가는 교육과정에 제시된 목표와 내용을 준거로 하여 추출된 평가 요소에 따라 이를 뿐만 아니라 평가하는 차원에서 실시한다.

(다) 평가는 개개인의 학습 과정과 성취수준을 이해하고 성장을 돋는 차원에서 실시한다.

(라) 학습 과정 및 학습 수행에 관한 평가가 이루어지도록 한다.

(마) 평가 요소는 지식·이해에만 치우쳐서는 안 되며, 과정·기능과 가치·태도를 균형 있게 선정한다.

(바) 지식·이해의 평가에서는 사실적 지식의 습득 여부와 함께 사회현상의 설명과 문제 해결에 필수적인 기본 개념 및 원리, 일반화에 대한 이해 정도 등을 평가하는 데 중점을 둔다.

(사) 과정·기능의 평가에서는 지식 습득과 민주적 사회생활을 하는 데 필수적인 정보 수집 및 활용 기능, 탐구 기능, 의사 결정 기능, 비판적 사고 기능, 의사소통 기능, 참여 기능 등을 평가하는 데 초점을 둔다.

(아) 가치·태도의 평가에서는 국가·사회적 요구와 개인적 요구에 비추어 가치의 내면화와 명료화 정도, 가치 분석 및 평가 능력, 공감 능력, 친사회적 행동 실천 능력 등을 평가하는 데 중점을 둔다.

(자) 다양한 학습자의 유형과 특성을 고려한 맞춤형 평가 방안을 모색한다.

(차) 디지털 교육 환경에서의 다양한 평가 방법을 탐색하고 디지털 도구를 활용한 평가 방안을 마련한다.

(2) 평가 방법

(가) 지필평가 외에 구술, 면접, 토론, 논술, 관찰, 활동 보고서, 포트폴리오 등을 통한 다양한 수행평가를 실시한다.

- (나) 선택형 평가를 실시하더라도 단순한 결과적 지식 습득 여부보다는 기본 개념 및 원리 이해와 더불어 지식 및 정보의 획득 과정과 활용 능력을 평가한다.
- (다) 사고력 신장이나 가치·태도 변화를 평가하기 위하여 양적 자료와 더불어 질적 자료를 수집·활용하여 평가한다.
- (라) 발표, 토론, 역할 놀이, 시뮬레이션 등 개인 및 집단 활동에 대한 관찰이나 면접과 같은 평가 방법을 활용하여 문제 및 갈등 해결 능력, 공감 능력, 친사회적 행동 실천 능력 등을 평가 한다.
- (마) 자료를 분석·해석하고, 복합적이고 단계적으로 사고하는 것을 측정할 수 있도록 평가한다.
- (바) 학습자의 유형 및 특성을 고려하여 다양한 평가 도구를 개발하여 활용한다.
- (사) 디지털 교육 환경과 도구를 활용한 평가 방법을 모색하고 온라인 평가 도구를 개발하여 평가 한다.
- (아) 평가 결과는 학습자들의 학업 성취수준을 판정하고 학습자의 학습 능력과 교수·학습 방법의 적절성을 진단하고 개선하는 데 활용한다.
- (자) 평가 결과를 지속적인 교육과정 개선을 위한 참고 자료로 활용한다.
- (차) 평가 과정과 결과에 대한 피드백을 적절하게 제공하여 학습자의 성장을 돋운다.



도덕

도덕

교육과정 설계의 개요

2022 개정 도덕과 교육과정은 총론에서 제시하고 있는 인간상인 ‘포용성과 창의성을 갖춘 주도적인 사람’을 가치와 도덕의 차원에서 뒷받침하는 것을 목적으로 삼는다. 포용성과 주도성은 도덕과 교육과정이 목표로 하는 ‘도덕적인 인간’이 지니고 있을 것으로 기대하는 도덕성의 핵심적인 요소들이다. 또한 창의성에는 도덕적 상상력의 함양을 통해 기여할 수 있을 뿐만 아니라, 도덕적 상상력은 창의성이 수반할 수 있는 고립성과 배타성 등의 어두운 측면을 완화시키는 도덕적 토대를 제공할 수 있다. 이와 더불어 도덕과는 미래 사회가 요구하는 역량의 함양에 기여할 수 있다. 도덕과는 비판적이면서도 배려적인 사고력과 도덕 판단 능력, 정의로운 사회를 지향하는 도덕공동체 의식, 생태계 위기에 공감하는 도덕적 상상력, 새로운 정보기술 사회가 요구하는 인공지능 및 디지털 윤리 등의 교육을 통해 총론이 목표로 하는 시민역량과 생태전환 역량, 디지털 역량의 함양에 기여하는 교과로서 역할을 해낼 수 있다. 동시에 도덕과는 도덕성을 바탕으로 자율성과 주도성을 발휘할 수 있는 도덕적인 인간을 길러냄으로써, 미래 사회의 불확실성에 능동적으로 대처하며 각자의 삶을 스스로 책임질 수 있도록 해야 한다는 총론의 지향에도 적극적으로 부합할 수 있을 것이다.

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

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

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

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

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

과정·기능 범주에서는 도덕 수업이 단순한 도덕적 또는 윤리학적 지식의 전수를 목표로 하는 것이 아님을 분명히 하기 위해서 탐구와 성찰의 과정을 구체화하여 적극적으로 포함시키고자 한다. 가치·태도 범주 또한 일상의 실천을 중심으로 도덕 수업에서 배운 내용을 일상 속 실천에 옮기고자 하는 태도와, 그 실천 자체를 수업 상황 속 탐구와 성찰의 대상으로 삼는 가치탐구와 수양(修養)의 과정을 중심으로 구성하고자 한다. 이를 통해 도덕과는 학교라는 중심축을 토대로 가정과 사회, 국가, 세계와 지속적으로 상호 작용하는 역동성을 지닐 수 있게 될 것이다.

1. 성격 및 목표

가. 성격

도덕 교과는 학생들이 도덕성을 함양하도록 함으로써 보다 나은 삶과 사회를 지향하게 하는데 도움을 주기 위한 교과이다. 도덕성은 사회 규범으로서 도덕과 각 개인의 내면에서 작동하는 도덕성 사이의 긴장과 갈등, 조화의 과정과 결과로 구체화된다. 따라서 도덕성 함양을 위해서는 도덕 현상에 관한 탐구와 내면의 도덕성에 관한 성찰, 일상의 실천이라는 도덕적 지식과 실천의 연계 과정이 지니는 세 구성요소가 교육과정의 주요 내용으로 포함되어야 한다. 이때 도덕적 지식과 실천의 연계 과정은 인간으로서 지향해야 하는 가치로서의 도(道)와 그 도에 이르고자 하는 실천 역량으로서 덕(德)을 기반으로 삼아, 도덕적 탐구와 윤리적 성찰, 일상의 실천이 몸과 마음에 새겨져 도덕적 행동으로 연결될 수 있는 가능성을 높이고자 하는 과정을 지칭하는 개념이기도 하다.

우리 학교 상황 속에서 도덕 교과는 특히 인성 교육과 시민교육에서 중요한 역할을 감당해주어야 한다는 요청을 받고 있다. 도덕 교과는 바람직한 인성(人性)을 함양하기 위한 핵심 교과임과 동시에, 시민의 도덕성과 역량을 길러주기 위한 학교 시민교육의 주요 교과 중 하나라는 위상과 역할을 부여받고 있다. 시민사회에서 개인의 바람직한 인성은 시민으로서 갖추고 있어야 할 도덕성과 기본 역량의 토대이고 시민의 역량 또한 도덕성을 기반으로 삼아 정치·경제적 역량 등으로 확장될 수 있기 때문에, 도덕 교과는 타 교과와의 긴밀한 연계와 협조를 전제로 시민교육을 담당하는 주요 교과로서 교과통합적 기능도 수행한다.

이런 필요에 부응하기 위하여 도덕과는 ‘도덕적인 인간’을 토대로 그가 살아가야 할 ‘정의로운 사회’를 연속적인 지향점으로 설정하고자 한다. 도덕적인 인간은 개인적인 삶의 영역에서 도덕성을 핵심 지향으로 삼는 인간이고, 그 도덕적 인간의 시민사회적 외연(外延)은 자연스럽게 정의로운 시민으로 확장된다. 이러한 교육적 인간상을 통해 도덕 교과는 학교 시민교육의 주요 교과 중 하나로서의 성격을 보다 적극적으로 천명할 수 있게 될 뿐만 아니라, 인성 교육과 시민교육 사이의 접점을 적극적으로 모색하는 교과로서의 성격도 지닐 수 있게 된다.

나. 목표

도덕 교과의 목표는 도덕성 함양을 통한 도덕적인 인간의 지향이다. 이 목표는 동시에 도덕적인 인간이 함께 살아가야 하는 사회를 보다 정의로운 사회로 만들고자 하는 지향을 포함한다. 도덕성은 각각 개인적 도덕성과 사회구조적 도덕성으로 나눌 수 있고, 이 두 유형의 도덕성은 서로 긴밀한 영향을 주고받으면서 한 개인과 사회적 삶의 양상에 지대한 영향을 미친다. 따라서 도덕

교과의 목표는 이러한 두 도덕성 사이의 유기적 연관성을 토대로 삼아, 성실, 배려, 정의, 책임의 핵심 가치를 체득하여 도덕적 지식과 실천의 과정을 연계시킬 수 있는 도덕적인 인간을 바탕으로 정의로운 사회를 만들고자 하는 의지와 역량을 갖춘 시민을 육성하는 것이다.

도덕과는 또한 인간의 삶에 내재해 있는 도덕적 차원에 관한 인식을 출발점으로 삼아 타자와의 관계를 통해서만 가능한 삶의 속성에 관한 인식 및 수용, 그 타자들을 대하는 도덕적 태도와 실천 역량을 길러주는 것을 목표로 삼는다. 이러한 목표 추구를 통해 도덕과는 자신을 사고와 행위의 주체로 인식하는 바탕 위에서 비판적이면서도 도덕적인 판단을 할 수 있게 하고, 건전한 도덕적 정서를 토대로 협력적이고 공감적인 의사소통을 가능하게 할 것이다. 그리고 우리 사회를 보다 건강한 도덕공동체로 작동하게 하는 데 기여할 수 있다.

도덕과는 교사와 학생이 도덕 수업이라는 시·공간을 통해 사회적 차원의 도덕 현상에 관한 탐구와 자기 내면의 도덕성에 관한 성찰, 일상의 실천이라는 세 요소로 구성되는 도덕적 지식과 실천의 연계 과정을 공유함으로써 일상 속 실천과 성찰의 연결고리를 확보하는 것을 목표로 한다. 이는 도덕적 지식의 비판적 이해와 수용, 도덕적 사고와 정서 기능의 습득, 도덕적 가치·태도의 함양 등과 같은 구체적이고 연속적인 과정의 공유를 통해 가능하다.

- (1) 자신과의 관계에서는 스스로에 대한 정당한 인식과 도덕적 초월 가능성에 관한 성찰을 바탕으로, 자율적인 도덕 판단 능력과 균형 잡힌 도덕적 정서, 일상의 실천 역량을 함양한다.
- (2) 타인과의 관계에서는 사회 규범으로 존재하는 도덕을 탐구하고, 그 도덕과 내면의 도덕성 사이의 관계를 성찰하여 일상의 실천으로 연결시키는 역량을 함양한다.
- (3) 사회 및 공동체와의 관계에서는 민주시민으로서 필요한 비판적 사고와 배려를 토대로, 민주적 가치·덕목과 규범을 내면화하여 실천할 수 있는 역량을 함양한다.
- (4) 자연과의 관계에서는 기후위기로 상징되는 현재의 관계 맺기 방식에 관한 비판적 성찰을 토대로, 바람직한 자연관 모색 등을 통해 인간과 자연 간의 새로운 관계를 설정하여 생태학적으로 지속가능한 삶을 실천할 수 있는 역량을 기른다.

2. 내용 체계 및 성취기준

가. 내용 체계

(1) 자신과의 관계

핵심 아이 디어	<ul style="list-style-type: none"> 성실은 도덕적 가치와 덕목을 일관되게 추구하도록 하여 도덕적 삶으로 이끈다. 자아에 대한 탐구와 성찰은 자신을 존중하는 마음을 기르는 도덕 공부의 기초이다. 		
범주	학년군		
	3~4학년군	5~6학년군	중학교
지식 · 이해	<ul style="list-style-type: none"> 나는 왜 소중한 사람인가? 어떤 사람을 정직한 사람이라고 하는가? 자신에게 정성을 다하는 삶을 살아야 하는 이유는 무엇인가? 도덕적으로 행동하는 일은 왜 필요할까? 	<ul style="list-style-type: none"> 자주적으로 살아야 하는 이유는 무엇일까? 자신의 생활을 반성하는 일은 왜 중요할까? 자신이 하고 싶은 일을 선택할 때 어떤 것을 고려해야 할까? 	<ul style="list-style-type: none"> 나는 어떤 사람이고, 어떻게 살아야 할까? 어떤 사람이 도덕적인 사람일까? 행복이란 무엇일까? <hr/> <ul style="list-style-type: none"> 옳고 그름을 어떻게 분별할 수 있을까? 삶과 죽음의 의미는 무엇일까? 마음의 평화를 어떻게 이룰 수 있을까? 직업적 삶에서 어떤 윤리가 필요할까?
과정 · 기능	<ul style="list-style-type: none"> 자신을 탐구하여 자기감정의 소중함 설명하기 정직한 행동 찾아보기 성실한 생활의 모범 정하기 다른 사람의 관점에서 문제 바라보기 	<ul style="list-style-type: none"> 자주의 의미를 살펴보고 자신의 생활에 반영하기 자신의 생활 점검하여 성찰 하기 자신의 적성을 도덕적으로 탐색하기 	<ul style="list-style-type: none"> 자아를 탐색하고 도덕적 삶을 자아와 통합하기 도덕적 인격이 갖추어야 할 특성 파악하기 행복의 의미를 검토하고 삶의 목적과 행복의 관계 규정하기 <hr/> <ul style="list-style-type: none"> 윤리이론을 도덕 문제에 적용하여 도덕 판단 도출하기 삶의 유한함이 갖는 의미를 탐색하고 삶의 의미 구성하기 고통의 원인을 성찰하고, 마음의 평화를 얻는 방법 모색하기 진로를 설계하고 직업윤리의 필요성 정당화하기
가치 · 태도	<ul style="list-style-type: none"> 자기를 소중히 하는 태도 정직하게 행동하려는 자세 성실한 태도 도덕적으로 행동하려는 자세 	<ul style="list-style-type: none"> 주체적인 삶의 태도 반성하는 태도 도덕적 성장을 지향하는 자세 	<ul style="list-style-type: none"> 내면에 주의를 기울이는 태도 도덕적 인격의 특성을 내면화하는 자세 자신의 행복을 소중히 여기는 자세 <hr/> <ul style="list-style-type: none"> 도덕 판단과 행동을 일치시키는 태도 삶의 의미에 관심을 갖는 자세 건강한 마음을 가꾸는 자세 직업적 양심을 키워가는 자세

(2) 타인과의 관계

핵심 아이 디어	<ul style="list-style-type: none"> 배려는 타인에 대한 관심과 공감을 기반으로 타인의 삶을 개선한다. 차이의 존중은 갈등을 평화적으로 해결하고 타인과 더불어 사는 삶으로 이끈다. 		
범주	학년군		
	3~4학년군	5~6학년군	중학교
지식 · 이해	<ul style="list-style-type: none"> 가족의 행복을 위해 무엇을 해야 할까? 친구끼리 배려해야 하는 이유는 무엇일까? 타인에 대한 공감은 왜 필요할까? 	<ul style="list-style-type: none"> 타인을 왜 도와야 하며, 어떻게 도울 수 있을까? 서로의 다른을 존중해야 하는 이유는 무엇일까? 인공지능 로봇과 친구가 될 수 있을까? 	<ul style="list-style-type: none"> 가정의 모습은 어떠해야 할까? 우정이 소중한 이유는 무엇일까? 가상공간에서 타인을 어떻게 대해야 할까? <hr/> <ul style="list-style-type: none"> 타인과의 관계는 왜 중요할까? 관계 속에서 발생하는 갈등·폭력을 어떻게 해결할까? 성(性)의 도덕적 의미는 무엇일까?
과정 · 기능	<ul style="list-style-type: none"> 효·우애의 의미 설명하기 친구를 서로 배려하는 방법 탐색하기 타인의 감정 함께 나누기 	<ul style="list-style-type: none"> 타인의 상황을 주의 깊게 관찰하고 다양한 도움 방안 탐색하기 편견 사례를 찾고 수정 방안 제안하기 인공지능 로봇과 관계 맺을 때 필요한 윤리적 원칙 점검하기 	<ul style="list-style-type: none"> 가정의 의미를 파악하고 가족 간에 민주적으로 소통하기 우정의 의미와 가치에 관해 성찰하기 가상공간과 현실의 연속성/불연속성을 분별하고, 가상공간에서 바람직한 관계 모색하기 <hr/> <ul style="list-style-type: none"> 관계적 존재의 의미를 고찰하고 타인과 공감하며 소통하기 갈등·폭력의 원인을 분석하여 평화적 해결 방안 도출하기 성윤리를 탐구하고 성에 대한 편견의 문제점 분석하기
가치 · 태도	<ul style="list-style-type: none"> 가족을 사랑하는 태도 친구를 배려하는 자세 타인에 공감하는 태도 	<ul style="list-style-type: none"> 타인을 위하는 자세 다양성을 존중하는 태도 인공지능 로봇과의 바른 관계 형성 의지 함양 	<ul style="list-style-type: none"> 가족 간에 서로 공감하며 감사하는 태도 친구를 인격적으로 존중하는 태도 가상공간에서 타인을 존중하는 자세 <hr/> <ul style="list-style-type: none"> 타인의 마음에 주의를 기울이는 태도 열린 마음으로 갈등·폭력 해결에 참여하는 자세 성에 대한 편견을 극복하는 자세

(3) 사회·공동체와의 관계

핵심 아이 디어	<ul style="list-style-type: none"> 사회 정의는 시민의 인간다운 삶을 보장하는 도덕공동체의 토대가 된다. 세계시민은 인류의 문제를 이해하고 공감하여 인류 번영과 세계 평화에 기여한다. 		
범주	학년군		
	3~4학년군	5~6학년군	중학교
지식· 이해	<ul style="list-style-type: none"> 공정한 사회를 위해서 내가 할 일은 무엇일까? 디지털 사회에서 발생하는 문제를 어떻게 해결할까? 통일은 왜 필요할까? 	<ul style="list-style-type: none"> 인권을 존중해야 하는 이유는 무엇일까? 정의로운 공동체를 위해 어떻게 행동해야 하는가? 통일과정과 통일 이후 사회는 어떤 모습이어야 할까? 다른 나라의 사람들까지 사랑해야 하는 이유는 무엇일까? 	<ul style="list-style-type: none"> 인권은 보편적 가치일까? 다양한 문화·종교는 어떻게 공존할 수 있을까? 통일은 어떤 의미와 가치가 있을까? <hr/> <ul style="list-style-type: none"> 정의로운 사회는 어떤 모습일까? 국가와 시민의 바람직한 관계는 무엇일까? 세계시민으로서 우리는 무엇을 할 수 있을까? 과학기술 시대의 윤리적 쟁점은 무엇일까?
과정· 기능	<ul style="list-style-type: none"> 불공정한 사례 분석을 통해 공정사회를 위해 내가 할 일 탐색하기 디지털 사회에서 발생하는 문제를 알아보고 해결 방안 탐색하기 통일의 필요성 설명하기 	<ul style="list-style-type: none"> 인권 관련 문제 사례 조사하기 정의로운 공동체를 위한 규칙 고안하기 통일과정과 통일 이후 바람직한 사회 모습 탐색하기 다른 나라의 사람들이 겪는 문제를 살펴보고 해결 방안 생각하기 	<ul style="list-style-type: none"> 인권의 도덕적 정당화 근거 추론하기 타문화·타종교에 대한 편향을 분석하고 공존을 위한 조건 탐구하기 분단의 문제점을 분석하고 보편 가치에 근거하여 통일의 의미 탐색하기 <hr/> <ul style="list-style-type: none"> 정의가 실현되는 사회를 상상하고 정의의 원칙을 탐구하기 국가의 역할, 시민의 권리와 의무에 관해 추론하기 지구적 차원의 문제로 도덕적 사고와 정서 확장하기 과학기술과 관련된 윤리적 쟁점을 분석하고 대안 추론하기
가치· 태도	<ul style="list-style-type: none"> 공정을 실천하려는 태도 정보통신 윤리의식 함양 통일 감수성 함양 	<ul style="list-style-type: none"> 인권 감수성 함양 정의로운 공동체 형성 의지 함양 통일을 추구하는 태도와 의지 함양 인류를 사랑하는 태도 	<ul style="list-style-type: none"> 인간의 존엄함을 존중하는 태도 차이와 다양성을 존중하는 자세 평화 감수성을 길러 미래지향적인 통일을 추구하는 자세 <hr/> <ul style="list-style-type: none"> 정의를 존중하는 태도 사회 문제에 관심을 갖고 참여하는 자세 인류의 고통에 공감하는 태도 과학기술 활용에 대한 책임 있는 태도

(4) 자연과의 관계

핵심 아이 디어	<ul style="list-style-type: none"> 자연에 대한 윤리적 책임은 자연의 본래 가치에 관한 이해를 높여 생태전환을 이끈다. 자연을 아끼고 생명을 소중히 여기는 마음은 환경 위기의 극복을 돋는다. 		
범주	학년군		
	3~4학년군	5~6학년군	중학교
지식 · 이해	<ul style="list-style-type: none"> 생명은 왜 소중할까? 인간과 자연이 함께 살아야 하는 이유는 무엇일까? 	<ul style="list-style-type: none"> 환경 위기를 극복하기 위해 어떻게 해야 하는가? 지속가능한 삶이란 무엇일까? 	<ul style="list-style-type: none"> 도덕적 고려의 대상은 어디까지 일까? 자연을 어떻게 바라보며 관계를 맺어야 할까?
과정 · 기능	<ul style="list-style-type: none"> 생명 경시 사례 조사하기 자연과 공생하기 위해 자신이 할 수 있는 일 탐색하기 	<ul style="list-style-type: none"> 환경 위기를 극복하기 위한 방안 살펴보기 미래 세대의 권리를 지키기 위한 계획 세우기 	<ul style="list-style-type: none"> 도덕적 고려의 범위를 인간 이외의 생명체로 확장하고 정당화하기 인간과 자연의 관계에 대한 여러 입장을 비교·평가하고, 환경 위기에 대한 윤리적 책임 도출하기
가치 · 태도	<ul style="list-style-type: none"> 생명에 대한 존중 생태 감수성 함양 	<ul style="list-style-type: none"> 환경 위기를 극복하는 자세 미래 세대에 대한 책임의식 함양 	<ul style="list-style-type: none"> 도덕적 고려의 대상을 확장하는 태도 자연과 공존하는 태도

나. 성취기준

[초등학교]

(1) 자신과의 관계

[4도01-01] 자신의 감정을 소중히 여기며 존중하는 태도를 바탕으로 내가 누구인가를 탐구한다.

[4도01-02] 정직의 의미를 알고 모범적인 사례를 탐색하여 바르게 행동하려는 태도를 기른다.

[4도01-03] 성실한 생활의 모범 사례를 탐색하고 시간 관리를 위한 생활을 계획하여 지속적인 자기 성장을 모색한다.

[4도01-04] 다른 사람의 관점을 수용할 수 있는지를 도덕적으로 검토하고 도덕규범을 내면화하여 도덕적으로 행동할 수 있는 자세를 기른다.

[6도01-01] 자주적인 삶에 대한 이해를 바탕으로 자신의 생활계획을 세우고 실천하여 주체적인 삶의 태도를 기른다.

[6도01-02] 생활 습관에 대한 성찰을 통해 자기 생활을 점검하고 올바른 계획을 세워 이를 실천한다.

[6도01-03] 자기가 하고 싶은 일을 선택할 때 도덕적 고려의 필요성을 알고 자신의 특기와 적성을 탐색하여 진로계획을 수립한다.

(가) 성취기준 해설

- [6도01-02] 이 성취기준의 취지는 자신의 행동에 대한 문제점을 확인하고 재정립하도록 하여 반성하는 태도를 기르기 위한 것이다. 학생이 스스로 자기 행동의 문제를 인식하고 개선하려 노력함으로써 바른 도덕 생활의 토대를 마련하도록 한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 학생이 성실하게 생활하면서도 자신의 삶에 대한 반성을 통해 도덕적인 삶으로 개선시켜 나갈 수 있도록 하는 것에 중점을 둘 필요가 있다.
- 성취기준의 내용은 핵심 가치인 성실을 비롯하여 자기존중, 정직, 자주, 반성 등이 관련되어 있다. 각각의 내용은 복합적으로 서로 작용하여 학생의 행동으로 드러나므로 통합적으로 다루어질 필요가 있다.
- 성취기준이 주로 자기 이해의 도덕적 성장을 도모하는 내용으로 구성된 점을 감안하여, 학생의 일상생활에서 탐구 활동을 통하여 사례가 확인될 수 있어야 교육의 효과를 극대화할 수 있다.

(2) 타인과의 관계

[4도02-01] 효, 우애의 의미와 필요성을 명료하게 이해하고 가족의 행복을 위해 할 수 있는 일을 탐색하여 실천 계획을 세운다.

[4도02-02] 친구 사이의 배려에 대한 올바른 이해를 바탕으로 일상생활에서 배려에 기반한 도덕적 관계를 맺을 수 있는 방안을 탐색한다.

[4도02-03] 공감의 태도가 필요한 이유를 이해하고 도덕적 상상력을 바탕으로 대상과 상황에 따라 감정을 나누는 방법을 탐구하여 실천한다.

[6도02-01] 봉사의 의미와 중요성을 이해하고, 타인이 처한 상황과 환경에 대한 주의 깊은 관심을 바탕으로 봉사를 실천한다.

[6도02-02] 편견이 발생하는 이유를 탐색하여 해결 방안을 살펴보고, 다양성 존중을 바탕으로 다른 사람과 올바른 관계를 맺기 위한 실천 방안을 탐구한다.

[6도02-03] 인간과 인공지능 로봇 간의 다양한 관계를 파악하고 도덕에 기반을 둔 관계 형성의 필요성을 탐구한다.

(가) 성취기준 해설

- [6도02-01] 이 성취기준의 취지는 봉사의 의미와 중요성을 지식적으로만 이해하는 것에 그치지 않고 타인의 환경에 대한 관심을 바탕으로 생활 속에서 자연스럽게 봉사를 실천할 수 있는 역량을 함양하기 위한 것이다. 타인을 위한 봉사 경험을 통해 학생에게 진정한 이타심과 봉사 의지를 다지고 고양할 기회를 제공하도록 한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 다른 사람과의 원만한 관계를 위해 타인과의 관계에서 발생하는 문제를 올바로 인식하고 해결할 수 있는 역량을 함양하도록 한다.
- 배려와 감사, 봉사, 차이 존중 등과 관련된 도덕적 문제 상황에서 문제 해결을 위한 여러 가지 방법을 스스로 찾아보고 그 방법의 타당성을 점검해 볼 수 있는 기회를 제공한다.
- 학생과 인공지능 로봇의 올바른 관계 형성뿐만 아니라 인공지능 윤리의식 함양에도 역점을 둔다.
- 다양한 도덕적 문제 상황에 직면하여 학생 스스로 생각하여 의미 있고 책임 있는 의사 결정을 할 수 있는 역량 함양에 중점을 둔다.

(3) 사회·공동체와의 관계

[4도03-01] 불공정의 사례를 탐구하고, 일상생활에서 공정의 가치를 추구하는 활동을 통해 실천 의지를 함양한다.

[4도03-02] 디지털 사회에서 발생하는 다양한 문제를 살펴보고, 해결 방안을 탐구하여 정보통신 윤리에 대한 민감성을 기른다.

[4도03-03] 통일의 필요성을 이해하고, 통일 감수성을 길러 바람직한 통일의 방향을 모색한다.

[6도03-01] 인권과 관련된 다양한 사례를 살펴보고 인권에 관한 감수성을 길러 이를 실천하려는 의지를 함양한다.

[6도03-02] 정의에 관한 관심을 토대로 공동체 규칙의 중요성을 살펴보고 직접 공정한 규칙을 고안 하며 기초적인 시민의식을 기른다.

[6도03-03] 통일과정과 통일 이후 사회의 여러 가지 상황을 예상하고 바람직한 통일과정과 통일 국가의 사회상을 제시한다

[6도03-04] 다른 나라 사람들이 처한 여러 가지 상황을 종합적으로 이해하고 해결 방안을 탐구하며 인류애를 기른다.

(가) 성취기준 해설

- [4도03-01] 이 성취기준의 취지는 학생이 자신의 삶에서 공정이라는 가치에 관해 성찰하는 기회를 갖도록 하여 공정한 사회로 발전해가는 토대를 마련하려는 것이다. 학생이 공정과 불공정의 사례를 스스로 탐구하고 일상에서 공정을 실제로 추구하는 활동을 실천함으로써 공정의 가치를 생활화할 수 있도록 한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 공동체 구성원 모두 인권을 지니고 있음을 느낄 수 있도록 하며 인권의 의미와 중요성에 대해 탐구하는 과정에서 인권 감수성을 강화할 수 있도록 한다.
- 학생의 일상에서 공정과 불공정의 사례를 탐색하고 자신의 이익과 공정이라는 가치가 대립 할 때 어떻게 판단하고 행동해야 하는지를 구체적으로 다루도록 한다.
- 인공지능 윤리, 미디어 문해력 등과 관련된 문제를 도덕적인 관점에서 살펴보고 해결 방안을 탐구한다.
- 통일에 관해 다양한 관점을 탐색하면서 균형 잡힌 통일의식을 함양하고 북한 주민에 대한 이해의 과정을 확장하여 인류애까지 이어지도록 한다.

(4) 자연과의 관계

[4도04-01] 생명 경시 사례를 조사하고 문제 해결 방법을 탐구함으로써 생명의 소중함을 이해한다.

[4도04-02] 인간과 자연이 함께 살아야 하는 이유를 이해하고 공생을 위한 구체적인 실천 계획을 세우며 생태 감수성을 기른다.

[6도04-01] 지구의 환경 위기 상황을 이해하고, 이를 극복하기 위한 다양한 방안을 찾아 자신의 일상에서 실천하고자 노력한다.

[6도04-02] 지속가능한 삶의 의미를 탐구하고 미래 세대에 대한 책임을 강화하여 자연의 다양성을 존중하고 생산성을 유지할 수 있는 미래를 위한 실천 방안을 찾는다.

(가) 성취기준 해설

- [4도04-02] 이 성취기준의 취지는 학생이 일상에서 자연스럽게 생태 감수성과 생태전환적 사고에 따라 실천하도록 하기 위한 것이다. 생태전환과 관련된 도덕적 쟁점을 마주할 때 단순히 생태 체험에만 그치지 않고, 인간중심 사고에서 벗어나 자연과의 공존을 위한 생각과 행동의 변화까지 모색한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 생명의 소중함에 대한 인식을 바탕으로 도덕적 정서에 기반을 둔 생태 감수성을 기를 수 있도록 수업을 계획한다.
- 생명 경시 사례, 과도한 개발 문제, 기후 문제 등 지구의 환경 위기 상황을 초래하고 있는 도덕적 쟁점을 주제로 지속가능한 삶에 대하여 탐구하는 기회를 제공한다.
- 미래 세대에 대한 책임이나 자연과의 공생 방법을 탐색할 때 현재 상태를 부정적으로 생각하지 않도록 주의하여 지도한다.
- 학생 스스로 협력적 연대를 통하여 자연과의 바람직한 공존을 위해 실천 가능한 수준에서 문제 해결 방법을 모색할 수 있도록 한다.

3. 교수 · 학습 및 평가

가. 교수 · 학습

(1) 교수 · 학습의 방향

- (가) 교수 · 학습은 내용 체계에 제시되어있는 지식 · 이해, 과정 · 기능, 가치 · 태도를 고려하고, 학생의 발달 수준과 학습 환경에 적합하게 교육과정을 재구성하여 성취기준의 도달을 지향한다.
- (나) 핵심 아이디어에 대한 이해를 바탕으로 일상에서 직면하는 도덕 현상을 탐구하고, 도덕적 가치와 덕목 등에 비추어 자신의 삶을 윤리적으로 성찰하며, 이러한 도덕적 탐구와 윤리적 성찰을 일상의 도덕적 실천과 유기적으로 통합하는 과정을 구현하는 교수 · 학습의 과정을 구성한다.
- (다) 전인적인 도덕적 인격의 형성을 위해 도덕성의 인지적, 정의적, 행동적 요소를 골고루 갖춘 통합적 접근을 지향하고, 도덕적 인격 함양에 필요한 가치 · 덕목의 기본적 이해와 습득, 발달 단계에 적합한 도덕적 사고 및 탐구 능력 함양에 초점을 둔다.
- (라) 학습자 주도성을 살려 능동적인 학습 참여를 장려하고, 일상에서 경험하는 도덕 문제를 학습 소재로 활용하여 삶과 도덕 수업의 연계성을 높임으로써 학생의 자율적 역량을 기르는 교수 · 학습의 과정을 구성한다.
- (마) 최신의 디지털 학습 환경 기술을 학생 수준에 맞게 활용하여 교사-학생, 학생-학생 간 쌍방향 교수 · 학습의 기회를 확대하고, 온오프라인 교육 환경을 구축하여 개별화된 학습 경험을 제공한다.
- (바) 자기 장학, 동료 장학과 더불어 수업에 대한 학생의 반응과 평가를 폭넓게 수집하고 분석하여 교수 · 학습의 내용과 방법을 개선한다.

(2) 교수 · 학습 방법

- (가) 지식 · 이해 범주를 위해서는 도덕적 지식을 터득하고 설명하며 적용하도록 하고, 과정 · 기능 범주를 위해서는 도덕적 탐구과정을 활성화하고 자신의 내면을 성찰해 볼 수 있는 방법을 활용하며, 가치 · 태도 범주를 위해서는 도덕적 가치와 덕목을 내면화하고 실천할 수 있는 교수 · 학습 방법을 활용할 수 있다.

- (나) 학습 내용, 학생의 발달 수준, 삶의 맥락 등을 종합적으로 고려하여 개념학습, 주제학습, 탐구학습, 토의·토론학습, 논술학습, 협동학습, 역할놀이학습, 프로젝트학습, 봉사학습, 사회정서학습, 내러티브학습 등 다양한 교수·학습 모형 및 방법을 활용할 수 있다.
- (다) 역할교환, 관점 채택 등을 통해 서로의 생각과 감정을 이해하고 공감하며 민주적으로 소통하는 허용적인 학습 분위기를 조성하여 학생들이 교수·학습 과정에 자기주도적으로 참여 할 수 있도록 한다.
- (라) 실생활과 관련된 도덕 이야기, 문학 및 예술 작품, 영화, 교육연극, 도덕적 딜레마 등을 활용하여 다양한 도덕 문제를 탐색하고 도덕적 해결책을 찾아가는 개인 및 모둠 활동을 통해 도덕적 사고 능력 및 문제 해결 능력을 기른다.
- (마) 학생들이 도덕적 문제 상황에 직면하여 적절한 도덕적 감정을 경험하고, 타인의 감정에 공감하며 배려를 실천할 수 있도록 교수·학습 과정을 구성하여 도덕적 민감성과 도덕적 정서 능력의 신장을 도모한다.
- (바) 자신의 도덕적 이야기를 구성하고 공유하는 과정을 통해 삶 속에서 자신이 소중히 여기는 도덕적 가치와 덕목을 명료화하고, 도덕적 가치와 덕목이 일상의 도덕적 실천으로 이어져 도덕적 습관으로 정착할 수 있도록 실천지향적인 교수·학습 과정을 구성한다.
- (사) 초등학교 도덕과 교수·학습은 학생의 발달 수준에 맞게 도덕적 행위의 실천을 위한 가치나 태도를 강화하는 방향으로 나아가야 하며, 이를 위해 3~4학년군은 적절한 강화기제 활용을 통한 도덕적 가치·규범의 모방 및 수용에, 5~6학년군은 도덕적 가치·규범의 자율적이고 합리적인 이해에 역점을 둔다. 아울러, 과정·기능에 기반한 도덕과 교수·학습 방법에서 3~4학년군은 단일한 과정·기능에, 5~6학년군은 복합적인 과정·기능에 역점을 두어 지도한다.

나. 평가

(1) 평가의 방향

- (가) 성취기준을 평가의 준거로 설정하고, 교수·학습의 결과로 나타나는 학생의 도덕성 변화를 평가한다. 도덕과의 목표, 핵심 아이디어, 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도에서 지향하는 바를 종합적이고 체계적으로 평가한다.

- (나) 단편적인 지식 중심의 평가를 지양하고 도덕적 지식과 실천의 요소들을 통합적으로 평가 한다. 이 과정에서 도덕적 지식과 이해, 도덕적 사고 및 정서 기능, 도덕적 가치와 태도의 내면화 정도를 다양한 평가 방법을 활용하여 평가한다.
- (다) 일상에서 직면하는 도덕 문제를 해결할 수 있는 도덕적 문제 해결 능력을 평가한다. 이를 위해 도덕 판단의 기준과 이유를 찾는 비판적 사고, 다양한 도덕적 대안들을 찾는 창의적 사고, 타인의 감정과 필요에 주의를 기울이는 배려적 사고, 공동체를 존중하며 타인과 협력할 수 있는 공동체적 사고, 도덕적 가치와 덕목을 준거로 삶을 윤리적으로 반성하는 성찰적 사고 등을 평가한다.
- (라) 학습의 결과뿐만 아니라 학습의 과정을 평가할 수 있는 수행평가 방법을 활용한다. 수행평가의 기준은 성취기준 도달 여부를 측정할 수 있는 것이어야 하고, 교사와 교사, 교사와 학생 사이의 소통을 통해 평가기준의 상호주관성을 확보하기 위해 노력한다.
- (마) 교육공동체는 교사의 평가 전문성을 신뢰하고 존중하는 학교 문화를 구축하고, 이를 위한 제도적 차원의 노력을 기울여야 한다. 이를 토대로 교사는 평가 전문성을 바탕으로 학생의 발달 수준과 학교 현장의 다양성, 특수성을 고려하여 질적 평가를 수행함으로써 학생들의 도덕적 성장을 촉진한다.
- (바) 평가의 과정 및 결과를 분석하여 교수·학습 과정, 평가 방법을 개선하고, 학생의 도덕적 성장을 위한 맞춤형 피드백을 제공한다.
- (사) 초등학교 도덕과 평가는 담임교사가 중심이 되어 범교과 활동이나 바른생활과 등 인접 교과와 연계하여 통합적으로 평가함으로써, 학생의 도덕성 형성 수준을 보다 균형 있고 종합적인 관점에서 확인하고, 도덕적 성장을 자극하고 돋는 방향으로 이루어지도록 한다.

(2) 평가 방법

- (가) 선택형, 서술형, 논술형을 포함하는 지필평가와 프로젝트 평가, 포트폴리오 평가, 관찰 평가, 구술 평가 등 다양한 수행평가 방법을 활용하여 학생에게 일어난 변화와 성장을 평가한다.
- (나) 논술 평가를 통해 문제 상황을 도덕 문제로 인식하고 분석하는 능력, 자신의 도덕적 판단을 정당화하고 합리적인 해결 방안을 도출할 수 있는 도덕적 사고 능력, 자신의 도덕적 주장을 합리적으로 표현할 수 있는 도덕적 글쓰기 능력 등을 평가한다.

- (다) 도덕적 딜레마와 윤리적 쟁점에 대한 토론과정의 관찰을 통해 자신의 도덕적 주장을 합리적으로 정당화하고 상대방의 도덕적 주장에 대해 반론을 제기하며 소통할 수 있는 도덕적 의사소통 능력과 토론을 준비하는 자세, 상대방에 대한 존중, 토론 규칙 준수, 토론에 대한 반성 등의 도덕적 태도를 종합하여 평가한다.
- (라) 프로젝트 평가를 통해 도덕적 문제를 인식하고 분석하는 능력, 문제 해결을 위한 동료들과의 협업 능력, 활동 결과에 대한 발표 능력 등을 교사 평가, 동료 평가, 자기 평가 등의 방법을 활용하여 종합적으로 평가한다.
- (마) 포트폴리오 평가를 통해 일정 기간 수행한 학습 과정과 도덕적 수행의 결과들을 누적하여 학생의 도덕적 성장을 평가한다. 학생들이 다양한 수행과제들을 스스로 작성하고, 관리하고, 점검하는 과정을 관찰함으로써 도덕적 지식과 실천의 연계 과정을 종합적으로 평가한다.
- (바) 온오프라인 연계 수업으로의 전환을 고려하여 온라인 프로젝트 평가, 사회 관계망 서비스 (SNS) 프로그램을 활용한 화상 구술 평가, 수업 중 실시간 피드백이 가능한 형성평가 프로그램을 활용한 평가 등 온라인 공간에서 이용할 수 있는 다양한 평가 방법과 도구를 개발하여 활용한다.
- (사) 초등학교 지식·이해 범주의 평가는 도덕적 개념에 대한 이해와 적용의 정도를 확인하는 서술형·논술형 평가와 도덕적 판단의 정당화를 살피는 토론법을 활용할 수 있다. 또한 전이가 높은 지식의 습득 여부를 확인하기 위해 서술형이나 인터뷰 방법을 활용할 수 있다.
- (아) 초등학교 과정·기능 범주의 평가는 도덕성이 형성되어 가는 과정을 확인하는 면접법과 일정 기간 도덕과 학습의 수행 정도를 측정하는 관찰법, 연구보고서 방법이나 포트폴리오 방법을 활용할 수 있다.
- (자) 초등학교 가치·태도 범주의 평가는 도덕과 교수·학습을 통해 길러진 도덕성이 실천되는 성향을 확인할 수 있는 관찰법이나 자기 보고 방법, 동료 평가법을 활용할 수 있다.



수학

수학

교육과정 설계의 개요

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

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

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

되는 내용을 전반적으로 다룬다.

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

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

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

수학과 교육과정 설계의 개요를 그림으로 나타내면 다음과 같다.

수학과 교육과정



[수학과 교육과정 설계의 개요]

1. 성격 및 목표

가. 성격

수학과는 수학의 개념, 원리, 법칙을 이해하고 주변의 여러 가지 현상을 수학적으로 관찰하고 해석하며 논리적으로 사고하고 합리적으로 문제를 해결하는 능력과 태도를 기르는 교과이다. 수학은 오랜 역사를 통해 인류 문명 발전의 원동력이 되어 왔으며, 세계화·정보화가 가속화되는 미래 사회의 구성원이 지녀야 할 역량을 기르는 데 필수적이다.

초·중학교에서 학습한 수학은 기본적인 삶을 영위하고 일상생활을 포함한 다양한 맥락의 문제를 해결하는 데 도움이 되고, 고등학교 수학뿐만 아니라 여러 교과 학습의 토대가 된다. 수학 학습은 자연과학, 공학, 의학뿐만 아니라 사회과학, 인문학, 예술 및 체육 분야 등 다양한 분야의 직업에서 요구하는 수리 소양을 형성하는 데 기초가 되며, 나아가 미래 사회를 주도할 창의성을 갖춘 사람으로 성장할 수 있는 기반을 제공한다.

학생들은 수학 학습을 통해 수학 지식을 이해하고 수학적 사고 과정과 기능을 형성하며 수학의 가치를 인식하고 바람직한 수학적 태도를 갖추어 수학 교과 역량을 함양할 수 있다. 또한 수학을 학습하는 과정에서 협력하여 문제를 해결하고 성찰하는 경험을 통해 다른 사람에 대한 포용성을 갖춘 민주 시민이자 인간과 환경의 공존 및 지속가능한 발전을 추구하는 세계 공동체의 일원으로 성장할 수 있다.

나. 목표

수학의 개념, 원리, 법칙을 이해하고 수학의 가치를 인식하며 바람직한 수학적 태도를 길러 수학적으로 추론하고 의사소통하며 다양한 현상과 연결하여 정보를 처리하고 문제를 창의적으로 해결하는 수학 교과 역량을 함양한다.

- (1) 수학적 지식을 이해하고 활용하여 적극적이고 자신감 있게 여러 가지 문제를 해결한다.
- (2) 수학적 사실에 대해 흥미와 관심을 갖고 추측과 정당화를 통해 추론한다.
- (3) 수학적 사고와 전략에 대해 의사소통하고 수학적 표현의 편리함을 인식한다.
- (4) 수학의 개념, 원리, 법칙 간의 관련성을 탐구하고 실생활이나 타 교과에 수학을 적용하여 수학의 유용성을 인식한다.
- (5) 목적에 맞게 교구나 공학 도구를 활용하며 자료를 수집하고 처리하여 정보에 근거한 합리적 의사 결정을 한다.

2. 내용 체계 및 성취기준

가. 내용 체계

(1) 수와 연산

핵심 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> 사물의 양은 자연수, 분수, 소수 등으로 표현되며, 수는 자연수에서 정수, 유리수, 실수로 확장된다. 사칙계산은 자연수에 대해 정의되며 정수, 유리수, 실수의 사칙계산으로 확장되고 이때 연산의 성질이 일관되게 성립한다. 수와 사칙계산은 수학 학습의 기본이 되며, 실생활 문제를 포함한 다양한 문제를 해결하는 데 유용하게 활용된다. 					
구분		내용 요소				
범주	초등학교			중학교		
	1~2학년	3~4학년	5~6학년	1~3학년		
지식 · 이해	<ul style="list-style-type: none"> 네 자리 이하의 수 두 자리 수 범위의 덧셈과 뺄셈 한 자리 수의 곱셈 	<ul style="list-style-type: none"> 다섯 자리 이상의 수 분수 소수 세 자리 수의 덧셈과 뺄셈 자연수의 곱셈과 나눗셈 분모가 같은 분수의 덧셈과 뺄셈 소수의 덧셈과 뺄셈 	<ul style="list-style-type: none"> 약수와 배수 수의 범위와 올림, 버림, 반올림 자연수의 혼합 계산 분모가 다른 분수의 덧셈과 뺄셈 분수의 곱셈과 나눗셈 소수의 곱셈과 나눗셈 	<ul style="list-style-type: none"> 소인수분해 정수와 유리수 	<ul style="list-style-type: none"> 유리수와 순환소수 	<ul style="list-style-type: none"> 제곱근과 실수
과정 · 기능	<ul style="list-style-type: none"> 자연수, 분수, 소수 등 수 관련 개념과 원리를 탐구하기 수를 세고 읽고 쓰기 자연수, 분수, 소수의 크기를 비교하고 그 방법을 설명하기 사칙계산의 의미와 계산 원리를 탐구하고 계산하기 수 감각과 연산 감각 기르기 연산 사이의 관계, 분수와 소수의 관계를 탐구하기 수의 범위와 올림, 버림, 반올림한 어림값을 실생활과 연결하기 자연수, 분수, 소수, 사칙계산을 실생활 및 타 교과와 연결하여 문제해결하기 				<ul style="list-style-type: none"> 최대공약수와 최소공배수 구하기 정수, 유리수, 실수의 대소 관계 판단하기 정수, 유리수, 근호를 포함한 식의 사칙계산의 원리를 탐구하고 계산하기 유리수와 순환소수의 관계 설명하기 	
가치 · 태도	<ul style="list-style-type: none"> 자연수, 분수, 소수의 필요성 인식 사칙계산, 어림의 유용성 인식 분수 표현의 편리함 인식 수와 연산 관련 문제해결에서 비판적으로 사고하는 태도 			<ul style="list-style-type: none"> 음수, 무리수의 필요성 인식 실생활에서 사칙계산의 유용성 인식 수 체계의 논리적 아름다움에 대한 관심 정수와 유리수의 사칙계산의 원리를 이용하는 문제의 풀이 과정과 결과를 반성하는 태도 		

(2) 변화와 관계

핵심 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> 변화하는 현상에 반복적인 요소로 들어있는 규칙은 수나 식으로 표현될 수 있으며, 규칙을 탐구하는 것은 수학적으로 추측하고 일반화하는 데 기반이 된다. 동치 관계, 대응 관계, 비례 관계 등은 여러 현상에 들어있는 대상들 사이의 다양한 관계를 기술하고 복잡한 문제를 해결하는 데 유용하게 활용된다. 수와 그 계산은 문자와 식을 사용하여 일반화되며, 특정한 관계를 만족시키는 미지의 값은 방정식과 부등식을 해결하는 적절한 절차를 거쳐 구해진다. 한 양이 변함에 따라 다른 양이 하나씩 정해지는 두 양 사이의 대응 관계를 나타내는 함수와 그 그래프는 변화하는 현상 속의 다양한 관계를 수학적으로 표현한다. 					
구분 범주		내용 요소				
지식 · 이해	초등학교			중학교		
	1~2학년	3~4학년	5~6학년	1~3학년		
지식 · 이해	<ul style="list-style-type: none"> 규칙 	<ul style="list-style-type: none"> 규칙 동치 관계 	<ul style="list-style-type: none"> 대응 관계 비와 비율 비례식과 비례배분 	<ul style="list-style-type: none"> 문자의 사용과 식 일차방정식 좌표평면과 그래프 	<ul style="list-style-type: none"> 식의 계산 일차부등식 연립일차방정식 일차함수와 그 그래프 일차함수와 일차방정식의 관계 	<ul style="list-style-type: none"> 다항식의 곱셈과 인수분해 이차방정식 이차함수와 그 그래프
과정 · 기능	<ul style="list-style-type: none"> 물체, 무늬, 수, 계산식의 배열에서 규칙을 탐구하기 규칙을 찾아 여러 가지 방법으로 표현하기 두 양의 관계를 탐구하고, 등호를 사용하여 나타내기 대응 관계를 탐구하고, □, △ 등을 사용하여 식으로 나타내고 설명하기 두 양의 관계를 비나 비율로 나타내기 비율을 분수, 소수, 백분율로 나타내기 비율을 실생활 및 타 교과와 연결하여 문제해결하기 비례식을 풀고, 주어진 양을 비례배분하기 					
가치 · 태도	<ul style="list-style-type: none"> 규칙, 동치 관계 탐구에 대한 흥미 대응 관계, 비 표현의 편리함 인식 비와 비율의 유용성 인식 변화와 관계 관련 문제해결에서 비판적으로 사고하는 태도 					
	<ul style="list-style-type: none"> 문자의 유용성 인식 순서쌍과 좌표, 그래프 등 수학적 표현의 유용성과 편리함 인식 방정식, 부등식, 함수의 필요성 인식 실생활, 사회 및 자연 현상과 관련된 문제를 수학적 모델링을 통해 해결하려는 도전적인 태도 체계적으로 사고하여 합리적으로 의사 결정하는 태도 타당한 근거에 따라 논리적으로 설명하는 태도 					

(3) 도형과 측정

핵심 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> 평면도형과 입체도형은 여러 가지 모양을 범주화한 것이며, 각각의 평면도형과 입체도형은 고유한 성질을 갖는다. 도형의 성질과 관계를 탐구하고 정당화하는 것은 논리적이고 비판적으로 사고하는 데 기반이 된다. 측정은 여러 가지 속성의 양을 비교하고 속성에 따른 단위를 이용하여 양을 수치화함으로써 여러 가지 현상을 해석하거나 실생활 문제를 해결하는 데 활용된다. 					
구분 범주		내용 요소				
지식 · 이해	초등학교			중학교		
	1~2학년	3~4학년	5~6학년	1~3학년		
지식 · 이해	<ul style="list-style-type: none"> 입체도형의 모양 평면도형과 그 구성 요소 양의 비교 시각과 시간 (시, 분) 길이(cm, m) 	<ul style="list-style-type: none"> 도형의 기초 원의 구성 요소 여러 가지 삼각형 여러 가지 사각형 다각형 평면도형의 이동 시각과 시간(초) 길이(mm, km) 들이(L, mL) 무게(kg, g, t) 각도(°) 	<ul style="list-style-type: none"> 합동과 대칭 직육면체와 정육면체 각기둥과 각뿔 원기둥, 원뿔, 구 다각형의 둘레와 넓이 원주율과 원의 넓이 직육면체와 정육면체의 겉넓이와 부피 	<ul style="list-style-type: none"> 기본 도형 작도와 합동 평면도형의 성질 입체도형의 성질 	<ul style="list-style-type: none"> 삼각형과 사각형의 성질 도형의 닮음 피타고拉斯 정리 	<ul style="list-style-type: none"> 삼각비 원의 성질
과정 · 기능	<ul style="list-style-type: none"> 여러 가지 사물과 도형을 기준에 따라 분류하기 도형의 개념, 구성 요소, 성질 탐구하고 설명하기 평면도형이나 입체도형 그리기와 만들기 평면도형을 밀기, 뒤집기, 돌리기 한 모양을 추측하고 그리기 쌓은 모양 추측하고 쌓기나무의 개수 구하기 공간 감각 기르기 여러 가지 양을 비교, 측정, 어림하는 방법 탐구하기 측정 단위 사이의 관계 탐구하기 측정 단위를 사용하여 양을 표현하기 실생활 문제 상황에서 길이, 들이, 무게, 시간의 덧셈과 뺄셈하기 도형의 둘레, 넓이, 부피 구하는 방법 탐구하기 측정을 실생활 및 타 교과와 연결하여 문제해결하기 					
가치 · 태도	<ul style="list-style-type: none"> 평면도형, 입체도형에 대한 흥미와 관심 합동인 도형, 선대칭도형, 점대칭도형의 아름다움 인식 표준 단위의 필요성 인식 넓이와 부피를 구하는 방법의 편리함 인식 도형과 측정 관련 문제해결에서 비판적으로 사고하는 태도 				<ul style="list-style-type: none"> 증명의 필요성 인식 피타고拉斯 정리, 삼각비의 유용성 인식 피타고拉斯 정리, 삼각비에 대한 흥미와 관심 도형의 성질을 이용한 건축물, 문화유산, 예술 작품에 대한 흥미와 관심 다양한 정당화 방법을 이용하여 체계적으로 사고하고 타인을 합리적으로 설득하려는 태도 정당화를 통해 수학적 근거를 바탕으로 비판적으로 사고하는 태도 	

(4) 자료와 가능성

핵심 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> 자료를 수집, 정리, 해석하는 통계는 자료의 특징을 파악하고 두 집단을 비교하며 자료의 관계를 탐구하는데 활용된다. 사건이 일어날 가능성을 여러 가지 방법으로 표현하는 것은 불확실성을 이해하는 데 도움이 되며, 가능성을 확률로 수치화하면 불확실성을 수학적으로 다룰 수 있게 된다. 자료를 이용하여 통계적 문제해결 과정을 실천하고 생활 속의 가능성을 탐구하는 것은 미래를 예측하고 합리적인 의사 결정을 하는 데 기반이 된다. 					
	구분 범주	내용 요소				
		초등학교		중학교		
	1~2학년	3~4학년	5~6학년	1~3학년		
지식 · 이해	<ul style="list-style-type: none"> 자료의 분류 표 ○, ×, / 를 이용한 그래프 	<ul style="list-style-type: none"> 그림그래프 막대그래프 꺾은선그래프 	<ul style="list-style-type: none"> 평균 띠그래프, 원그래프 가능성 	<ul style="list-style-type: none"> 대푯값 도수분포표와 상대도수 	<ul style="list-style-type: none"> 경우의 수와 확률 	<ul style="list-style-type: none"> 산포도 상자그림과 산점도
과정 · 기능	<ul style="list-style-type: none"> 자료를 기준에 따라 분류하고 설명하기 탐구 문제를 설정하고 그에 맞는 자료를 수집하기 자료를 표나 그래프로 나타내고 해석하기 자료의 평균을 구하고 해석하기 자료를 수집하고 정리하여 문제해결하기 사건이 일어날 가능성을 비교하고 표현하기 실생활과 연결하여 사건이 일어날 가능성을 예상하기 					<ul style="list-style-type: none"> 적절한 대푯값을 선택하여 구하기 자료를 표, 그래프로 나타내고 해석하기 통계적 탐구 문제 설정하기 공학 도구를 이용하여 자료를 수집하고 분석하기 확률의 기본 성질 탐구하기 자료의 분포를 비교하고 설명하기 자료의 상관관계 설명하기
가치 · 태도	<ul style="list-style-type: none"> 표와 그래프의 편리함 인식 평균의 유용성 인식 자료를 이용한 통계적 문제해결 과정의 가치 인식 가능성에 근거하여 판단하는 태도 자료와 가능성 관련 문제해결에서 비판적으로 사고하는 태도 					<ul style="list-style-type: none"> 대푯값, 상대도수, 상자그림의 유용성 인식 공학 도구를 이용한 자료 수집과 분석의 편리함과 유용성 인식 자신의 삶과 연계된 확률과 통계에 대한 흥미와 관심 통계적 문제해결 과정에 주도적으로 참여하는 태도 체계적으로 사고하여 합리적으로 의사 결정하는 태도 확률 및 통계적 근거를 바탕으로 비판적으로 사고하는 태도

나. 성취기준

[초등학교 1~2학년]

(1) 수와 연산

① 네 자리 이하의 수

[2수01-01] 수의 필요성을 인식하면서 0과 100까지의 수 개념을 이해하고, 수를 세고 읽고 쓸 수 있다.

[2수01-02] 일,십,백,천의 자릿값과 위치적 기수법을 이해하고, 네 자리 이하의 수를 읽고 쓸 수 있다.

[2수01-03] 네 자리 이하의 수의 범위에서 수의 계열을 이해하고, 수의 크기를 비교할 수 있다.

[2수01-04] 하나의 수를 두 수로 분해하고 두 수를 하나의 수로 합성하는 활동을 통하여 수 감각을 기른다.

② 두 자리 수 범위의 덧셈과 뺄셈

[2수01-05] 덧셈과 뺄셈이 이루어지는 실생활 상황과 연결하여 덧셈과 뺄셈의 의미를 이해한다.

[2수01-06] 두 자리 수의 범위에서 덧셈과 뺄셈의 계산 원리를 이해하고 그 계산을 할 수 있다.

[2수01-07] 덧셈과 뺄셈의 관계를 이해한다.

[2수01-08] 두 자리 수의 범위에서 세 수의 덧셈과 뺄셈을 할 수 있다.

[2수01-09] □가 사용된 덧셈식과 뺄셈식을 만들고, □의 값을 구할 수 있다.

③ 한 자리 수의 곱셈

[2수01-10] 곱셈이 이루어지는 실생활 상황과 연결하여 곱셈의 의미를 이해한다.

[2수01-11] 곱셈구구를 이해하고, 한 자리 수의 곱셈을 할 수 있다.

(가) 성취기준 해설

- [2수01-06] 덧셈은 두 자리 수의 범위에서 다루되, 합이 세 자리 수인 경우도 포함한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- ‘수와 연산’ 영역에서는 용어와 기호로 ‘덧셈, 뺄셈, 곱셈, 짹수, 홀수, +, -, ×, =, >, <’를 다룬다.
- 자연수가 개수, 순서, 이름 등을 나타내는 경우가 있음을 알고, 실생활에서 수가 사용되는 사례를 통하여 네 자리 이하의 수의 필요성을 인식하게 한다.

- 두 자리 수를 10개씩 묶음과 낱개로 나타내게 함으로써 위치적 기수법의 기초 개념을 형성하게 한다.
- 저학년 학생들의 한글 학습 정도를 고려하여 수를 ‘여덟’, ‘마흔아홉’, ‘칠십육’, ‘첫째’ 등과 같이 한글로 쓰게 하는 것은 지양한다.
- 수 세기가 필요한 장면에서 묶어 세기, 뛰어 세기의 방법으로 수를 세어 보게 한다.
- 짹수와 홀수는 20 이하의 수의 범위에서 다루고, 실생활 상황에서 둘씩 묶어 보는 활동을 통하여 짹수와 홀수를 직관적으로 이해하게 한다.
- 십의 자리 수가 0인 세 자리 수, 백의 자리 수나 십의 자리 수가 0인 네 자리 수를 활용하여 자릿값을 이해하게 할 수 있다.
- 수를 분해하고 합성하는 활동은 20 이하의 수의 범위에서 한다.
- ‘~보다 ~만큼 더 큰 수’, ‘~보다 ~만큼 더 작은 수’, ‘더한다’, ‘합한다’, ‘뺀다’, ‘덜어 낸다’, ‘합’, ‘차’ 등의 일상용어를 사용하여 덧셈과 뺄셈의 의미에 친숙하게 한다.
- 한 자리 수인 두 수를 바꾸어 더해 보고 그 결과를 비교하는 활동을 통하여 덧셈의 교환법칙을 직관적으로 이해하게 한다.
- 덧셈과 뺄셈을 여러 가지 방법으로 계산하는 활동을 통하여 연산 감각을 기르게 하되, 이를 지나치게 형식화하여 다루지 않는다.
- 학생들에게 친근한 실생활 상황을 이용하여 덧셈과 뺄셈에 관련된 문제를 만들고 해결하게 한다.
- 덧셈식, 뺄셈식, 곱셈식에서 등호(=)의 양쪽에 있는 양이 서로 같음을 이해하게 한다.
- 한 가지 상황을 간단한 덧셈식과 뺄셈식으로 나타내는 활동을 통하여 덧셈과 뺄셈의 관계를 이해하게 한다.
- 세 수의 덧셈에서는 세 수를 앞에서부터 순서대로 더한 결과와 합이 10이 되는 두 수를 먼저 더하고 나머지 수를 더한 결과를 비교하는 활동을 통하여 덧셈의 결합법칙을 직관적으로 이해하게 한다.
- □가 사용된 덧셈식과 뺄셈식은 □의 값을 직관적으로 구할 수 있는 수준으로 다룬다.
- 곱셈의 의미는 배의 개념과 동수누가를 통하여 다루고, 1의 곱과 0의 곱은 실생활과 관련지어 다룬다.
- 곱셈표를 이용해서 두 수를 바꾸어 곱해도 곱이 같음을 비교하는 활동을 통하여 곱셈의 교환법칙을 직관적으로 이해하게 한다.
- ‘수와 연산’ 영역의 문제 상황에 적합한 문제해결 전략을 지도하여 문제해결 역량을 기르게 한다.

(2) 변화와 관계

① 규칙 찾기

[2수02-01] 물체, 무늬, 수 등의 배열에서 규칙을 찾아 여러 가지 방법으로 표현할 수 있다.

[2수02-02] 자신이 정한 규칙에 따라 물체, 무늬, 수 등을 배열할 수 있다.

(가) 성취기준 해설

- [2수02-01] 물체, 무늬, 수 등의 배열을 관찰하여 일정하게 반복되거나 증가하는 규칙을 찾고 말, 수, 그림, 기호, 구체물, 행동 등의 다양한 방법으로 표현하게 한다. 그리고 물체, 무늬, 수의 배열에서 다음에 올 것이나 중간에 빠진 것을 추측하게 한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 학생이 스스로 만든 규칙에 따라 물체, 무늬, 수 등을 배열하는 활동을 통해 수학에 대한 흥미를 느끼게 할 수 있다.
- 수의 배열뿐만 아니라 수 배열표, 덧셈표, 곱셈표를 활용하여 수의 다양한 규칙을 찾게 한다.
- 물체, 무늬, 수 등의 배열에서는 크기, 색깔, 위치, 순서 등에 대한 단순한 규칙을 다루고, 지나치게 복잡한 배열에 대한 평가는 지양한다.
- 다른 사람의 배열에서 규칙을 찾아보거나 규칙에 대해 서로 말하게 한다.
- ‘변화와 관계’ 영역의 문제 상황에 적합한 문제해결 전략을 지도하여 문제해결 역량을 기르게 한다.

(3) 도형과 측정

① 입체도형의 모양

[2수03-01] 교실 및 생활 주변에서 여러 가지 물건을 관찰하여 직육면체, 원기둥, 구의 모양을 찾고, 이를 이용하여 여러 가지 모양을 만들 수 있다.

[2수03-02] 쌓기나무를 이용하여 여러 가지 입체도형의 모양을 만들고, 그 모양에 대해 위치나 방향을 이용하여 말할 수 있다.

② 평면도형과 그 구성 요소

[2수03-03] 교실 및 생활 주변에서 여러 가지 물건을 관찰하여 삼각형, 사각형, 원의 모양을 찾고, 이를 이용하여 여러 가지 모양을 만들 수 있다.

[2수03-04] 삼각형, 사각형, 원을 직관적으로 이해하고, 그 모양을 그릴 수 있다.

[2수03-05] 삼각형, 사각형에서 각각의 공통점을 찾아 말할 수 있다.

③ 양의 비교

[2수03-06] 구체물의 길이, 둘이, 무게, 넓이를 비교하여 각각 ‘길다, 짧다’, ‘많다, 적다’, ‘무겁다, 가볍다’, ‘넓다, 좁다’ 등을 구별하여 말할 수 있다.

④ 시각과 시간

[2수03-07] 시계를 보고 시각을 ‘몇 시 몇 분’까지 읽을 수 있다.

[2수03-08] 1시간과 1분의 관계를 이해하고, 시간을 ‘시간’, ‘분’으로 표현할 수 있다.

[2수03-09] 실생활 문제 상황과 연결하여 1분, 1시간, 1일, 1주일, 1개월, 1년 사이의 관계를 이해한다.

⑤ 길이

[2수03-10] 길이 단위 1cm와 1m를 알고, 이를 이용하여 주변 사물의 길이를 측정할 수 있다.

[2수03-11] 1m와 1cm의 관계를 이해하고, 길이를 ‘몇 m 몇 cm’과 ‘몇 cm’으로 표현할 수 있다.

[2수03-12] 여러 가지 물건의 길이를 어림하고, 길이에 대한 양감을 기른다.

[2수03-13] 실생활 문제 상황과 연결하여 길이의 덧셈과 뺄셈을 할 수 있다.

(가) 성취기준 해설

- [2수03-02] 쌓기나무로 만든 입체도형의 모양에 대해서 ‘~의 앞’, ‘~의 오른쪽’, ‘~의 위’, ‘2층’ 등을 사용하여 말하게 한다.
- [2수03-04] 삼각형, 사각형, 원은 예인 것과 예가 아닌 것을 분류하는 활동을 통하여 직관적으로 이해하게 한다. 본뜨기, 도형판을 이용한 활동 등을 통해 삼각형, 사각형, 원의 모양을 그리게 할 수 있다.
- [2수03-10] 길이의 표준 단위를 도입하기 전에 구체물을 직접 비교해 보거나 여러 가지 임의 단위를 사용하여 구체물의 길이를 재어보는 활동을 통해 표준 단위의 필요성을 알게 한다.
- [2수03-12] 생활 주변의 여러 가지 물건들의 길이를 어림해 보고 자로 측정하여 확인하는 활동과 주어진 길이에 해당하는 선분을 그려 보는 활동을 통해 길이에 대한 양감을 기르게 한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- ‘도형과 측정’ 영역에서는 용어와 기호로 ‘삼각형, 사각형, 원, 꼭짓점, 변, 시, 분, 약, cm, m’를 다룬다.

- 입체도형과 평면도형의 모양을 다룰 때 모양의 특징을 직관적으로 파악하여 모양을 분류하고, 분류한 모양을 지칭하기 위해 일상용어를 사용하게 할 수 있다.
- 입체도형과 평면도형의 모양을 이용한 모양 만들기의 주제는 학생들에게 친근한 소재인 동물, 탈 것, 건물 등으로 다양하게 제시하여 수학에 대한 흥미와 관심을 갖게 한다.
- 쌓기나무, 칠교판 등의 구체물을 이용한 모양 만들기를 통하여 도형에 대한 공간 감각을 기르게 한다.
- 양의 비교는 학생들에게 친근한 실생활 상황을 이용하고, 직관적인 비교, 직접 비교, 간접 비교 등을 상황에 따라 알맞게 다룬다.
- 저학년 학생들의 한글 학습 정도를 고려하여 양을 비교할 때 ‘짧다’, ‘많다’, ‘넓다’ 등과 같이 한글로 쓰게 하는 것은 지양한다.
- 학생들이 모형 시계를 조작하여 ‘몇 시’, ‘몇 시 30분’, ‘몇 시 몇 분’, ‘몇 시 몇 분 전’ 등의 시각을 읽게 한다.
- ‘몇 시 몇 분 전’의 시각 읽기에서 5분 전, 10분 전과 같이 간단한 경우를 다루고, 13분 전과 같이 복잡한 경우는 다루지 않는다.
- 시간의 여러 가지 단위를 지도할 때는 단위 사이의 관계를 이해하는 데 중점을 두고, 지나친 단위 환산은 다루지 않는다.
- 1일, 1주일, 1개월, 1년 사이의 관계를 지도할 때는 실생활 상황에서 달력을 이용하여 그 관계를 이해하게 한다.
- 구체물의 길이를 재는 과정에서 자의 눈금과 일치하지 않는 길이의 측정값을 ‘약’으로 표현할 수 있음을 알게 한다.
- ‘도형과 측정’ 영역의 문제 상황에 적합한 문제해결 전략을 지도하여 문제해결 역량을 기르게 한다.

(4) 자료와 가능성

① 자료의 정리

[2수04-01] 여러 가지 사물을 정해진 기준 또는 자신이 정한 기준으로 분류하여 개수를 세어 보고, 기준에 따른 결과를 말할 수 있다.

[2수04-02] 자료를 분류하여 표로 나타내고, 자료를 표로 나타내면 편리한 점을 말할 수 있다.

[2수04-03] 자료를 분류하여 ○, ×, / 등을 이용한 그래프로 나타내고, 자료를 그래프로 나타내면 편리한 점을 말할 수 있다.

(가) 성취기준 해설

- [2수04-02] 표를 이용하여 자료의 크기를 수로 정리하면, 자료의 크기를 나타내고 비교하는 데 편리하다는 점을 통해 수학의 유용성을 인식하게 한다.
- [2수04-03] 그래프를 이용하여 자료의 크기를 시각적으로 나타내면, 자료의 크기를 한눈에 비교하는 데 편리하다는 점을 통해 수학의 유용성을 인식하게 한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- ‘자료와 가능성’ 영역에서는 용어와 기호로 ‘표, 그래프’를 다룬다.
- 분류하기에서는 학생들이 실생활에서 친근하게 느낄 수 있는 소재를 활용한다.
- 기준을 정하여 분류할 때는 학생들이 정한 다양한 기준을 존중하되, 분명하지 않은 기준으로는 분류하기가 어렵다는 점을 인식하게 한다.
- 자료를 분류하여 표나 그래프를 만들 때는 자료가 중복되거나 빠지지 않도록 세어 보는 방법을 함께 지도한다.
- 표와 그래프로 나타내기는 실생활이나 환경과 관련된 자료들을 활용하되, 학생들의 수준에 비해 어려운 분류 대상이나 분류 기준을 사용하지 않는다.
- ‘자료와 가능성’ 영역의 문제 상황에 적합한 문제해결 전략을 지도하여 문제해결 역량을 기르게 한다.

[초등학교 3~4학년]

(1) 수와 연산

① 다섯 자리 이상의 수

[4수01-01] 큰 수의 필요성을 인식하면서 10000 이상의 큰 수에 대한 자릿값과 위치적 기수법을 이해하고, 수를 읽고 쓸 수 있다.

[4수01-02] 다섯 자리 이상의 수의 범위에서 수의 계열을 이해하고, 수의 크기를 비교하며 그 방법을 설명할 수 있다.

② 세 자리 수의 덧셈과 뺄셈

[4수01-03] 세 자리 수의 덧셈과 뺄셈의 계산 원리를 이해하고 그 계산을 할 수 있다.

③ 세 자리 수 범위의 곱셈

[4수01-04] 곱하는 수가 한 자리 수 또는 두 자리 수인 곱셈의 계산 원리를 이해하고 그 계산을 할 수 있다.

④ 세 자리 수 범위의 나눗셈

[4수01-05] 나눗셈이 이루어지는 실생활 상황과 연결하여 나눗셈의 의미를 알고, 곱셈과 나눗셈의 관계를 이해한다.

[4수01-06] 나누는 수가 한 자리 수인 나눗셈의 계산 원리를 이해하고 그 계산을 할 수 있으며, 나눗셈에서 몫과 나머지의 의미를 안다.

[4수01-07] 나누는 수가 두 자리 수인 나눗셈의 계산 원리를 이해하고 그 계산을 할 수 있다.

⑤ 자연수의 어림셈

[4수01-08] 자연수의 덧셈, 뺄셈, 곱셈, 나눗셈과 관련한 여러 가지 상황에서 어림셈을 할 수 있다.

⑥ 분수

[4수01-09] 양의 등분할을 통하여 분수의 필요성을 인식하고, 분수를 이해하고 읽고 쓸 수 있다.

[4수01-10] 단위분수, 진분수, 가분수, 대분수를 알고, 그 관계를 이해한다.

[4수01-11] 분모가 같은 분수끼리, 단위분수끼리 크기를 비교하고 그 방법을 설명할 수 있다.

⑦ 소수

[4수01-12] 분모가 10인 진분수와 연결하여 소수 한 자리 수를 이해하고 읽고 쓸 수 있다.

[4수01-13] 자릿값의 원리를 바탕으로 소수 두 자리 수와 소수 세 자리 수를 이해하고 읽고 쓸 수 있다.

[4수01-14] 소수의 크기를 비교하고 그 방법을 설명할 수 있다.

⑧ 분수의 덧셈과 뺄셈

[4수01-15] 분모가 같은 분수의 덧셈과 뺄셈의 계산 원리를 이해하고 그 계산을 할 수 있다.

⑨ 소수의 덧셈과 뺄셈

[4수01-16] 소수 두 자리 수의 범위에서 소수의 덧셈과 뺄셈의 계산 원리를 이해하고 그 계산을 할 수 있다.

(가) 성취기준 해설

- [4수01-03] 덧셈은 세 자리 수의 범위에서 다루되, 합이 네 자리 수인 경우도 포함한다.
- [4수01-04] 곱셈은 ‘(두 자리 수)×(한 자리 수)’, ‘(세 자리 수)×(한 자리 수)’, ‘(두 자리 수)×(두 자리 수)’, ‘(세 자리 수)×(두 자리 수)’를 다룬다.
- [4수01-06] 나눗셈에서 ‘(두 자리 수)÷(한 자리 수)’는 나누어떨어지는 경우와 나누어떨어지지 않는 경우를 포함하여 몫과 나머지를 이해하게 한다.
- [4수01-07] 나누는 수가 두 자리 수인 나눗셈에서는 ‘(두 자리 수)÷(두 자리 수)’, ‘(세 자리 수)÷(두 자리 수)’를 다룬다.
- [4수01-09] 1보다 작은 양을 나타내는 경우를 통하여 분수의 필요성이나 그 표현의 편리함을 인식하게 할 수 있다. 양의 등분할을 통하여 분수를 도입할 때 부분과 전체를 파악하게 하고, ‘분모’, ‘분자’를 사용한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- ‘수와 연산’ 영역에서는 용어와 기호로 ‘나눗셈, 몫, 나머지, 나누어떨어진다, 분수, 분모, 문자, 단위분수, 진분수, 가분수, 대분수, 자연수, 소수, 소수점(.), ÷’를 다룬다.
- 뉴스, 광고 등 여러 가지 매체를 활용해 자료를 조사하는 활동을 통하여 실생활에서 다섯 자리 이상의 큰 수가 쓰이는 경우를 찾아보게 한다. 조사한 결과를 바탕으로 큰 수와 관련하여 이야기하는 활동을 통하여 큰 수에 대한 필요성을 인식하고 양감을 기르게 한다.
- 한 가지 상황을 곱셈식과 나눗셈식으로 나타내는 활동을 통하여 곱셈과 나눗셈의 관계를 이해하게 한다.
- 나눗셈에 대한 검산에서는 나눗셈식을 보고 곱셈식으로 나타내는 것보다 검산의 목적과 필요성을 이해하는 데 초점을 둔다.

- 자연수의 덧셈, 뺄셈, 곱셈, 나눗셈을 하기 전에 계산 결과를 어림하기, 어림한 값을 이용하여 계산 결과가 타당한지 확인하기, 어림셉이 필요한 실생활 상황의 문제를 해결하기 등을 다룰 수 있다.
- 친근한 실생활 상황을 이용하여 자연수의 덧셈, 뺄셈, 곱셈, 나눗셈에 관련된 문제를 만들어 해결하게 하고, 사칙계산의 유용성을 인식하게 한다.
- 실생활에서 소수를 활용한 사례를 통해 소수의 필요성을 인식하게 한다.
- 소수의 덧셈과 뺄셈은 계산 원리를 이해할 수 있는 수준에서 간단히 다룬다.
- 계산 기능을 숙달하는 것이 목적이 아닌 경우에는 계산기를 사용하게 할 수 있다.
- ‘수와 연산’ 영역의 문제 상황에 적합한 문제해결 전략을 지도하고, 문제해결 과정을 설명하게 하여 문제해결 역량을 기르게 한다.
- ‘수와 연산’ 영역에서 문제해결 과정을 설명할 때 다른 친구의 의견을 존중하고 경청하는 태도로 참여하게 한다.

(2) 변화와 관계

① 규칙을 수나 식으로 나타내기

[4수02-01] 다양한 변화 규칙을 찾아 설명하고, 그 규칙을 수나 식으로 나타낼 수 있다.

[4수02-02] 계산식의 배열에서 규칙을 찾고, 계산 결과를 추측할 수 있다.

② 등호와 동치 관계

[4수02-03] 등호를 사용하여 크기가 같은 두 양의 관계를 식으로 나타낼 수 있다.

(가) 성취기준 해설

- [4수02-02] 다양한 규칙을 찾을 수 있는 계산식의 배열, 수의 성질을 탐구할 수 있는 계산식의 배열을 다룬다.
- [4수02-03] 등호(=)의 의미를 토대로 구체물, 그림 등을 사용하여 주어진 식이 옳은지 판단하는 활동, 크기가 같은 두 양을 찾는 활동 등을 통해 동치 관계를 이해하게 한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 규칙을 식으로 나타낼 때 혼합 계산식, 일반항을 나타낸 식 등을 이용해야 하는 복잡한 문제는 다루지 않는다.
- 계산식의 배열에서 계산 결과의 규칙을 찾는 활동을 할 때 필요에 따라 계산기를 사용하게

할 수 있다.

- 자신이 추측한 규칙을 배열에 적용해 보는 등 다양한 방법으로 규칙이 옳은지 스스로 검토하게 할 수 있다.
- 동치 관계는 두 자리 수의 범위에서 다룬다.
- 등호가 사용된 식이 옳은지 판단할 때는 수 감각이나 학생이 직관적으로 이해하고 있는 연산의 성질을 이용하여 두 양이 서로 같은지 비교하게 할 수 있다.
- ‘변화와 관계’ 영역의 문제 상황에 적합한 문제해결 전략을 지도하고, 문제해결 과정을 설명하게 하여 문제해결 역량을 기르게 한다.
- ‘변화와 관계’ 영역에서 문제해결 과정을 설명할 때 다른 친구의 의견을 존중하고 경청하는 태도로 참여하게 한다.

(3) 도형과 측정

① 도형의 기초

[4수03-01] 직선, 선분, 반직선을 이해하고 구별할 수 있다.

[4수03-02] 각과 직각을 이해하고, 직각과 비교하는 활동을 통하여 예각과 둔각을 구별할 수 있다.

[4수03-03] 직선의 수직 관계와 평행 관계를 이해한다.

② 평면도형의 이동

[4수03-04] 구체물이나 평면도형의 밀기, 뒤집기, 돌리기 활동을 통하여 그 변화를 이해한다.

[4수03-05] 평면에서 점의 이동에 대해 위치와 방향을 이용하여 설명할 수 있다.

③ 원의 구성 요소

[4수03-06] 원의 중심, 반지름, 지름을 이해하고, 그 성질을 안다.

[4수03-07] 컴퍼스를 이용하여 여러 가지 크기의 원을 그릴 수 있다.

④ 여러 가지 삼각형

[4수03-08] 여러 가지 모양의 삼각형에 대한 분류 활동을 통하여 이등변삼각형, 정삼각형을 이해하고, 그 성질을 탐구하고 설명할 수 있다.

[4수03-09] 여러 가지 모양의 삼각형에 대한 분류 활동을 통하여 직각삼각형, 예각삼각형, 둔각삼각형을 이해한다.

⑤ 여러 가지 사각형

[4수03-10] 여러 가지 모양의 사각형에 대한 분류 활동을 통하여 직사각형, 정사각형, 사다리꼴, 평행사변형, 마름모를 이해하고, 그 성질을 탐구하고 설명할 수 있다.

⑥ 다각형

[4수03-11] 다각형과 정다각형을 이해한다.

[4수03-12] 주어진 도형을 이용하여 여러 가지 모양을 만들거나 채우고 설명할 수 있다.

⑦ 시각과 시간

[4수03-13] 1분과 1초의 관계를 이해하고, 초 단위까지 시각을 읽을 수 있다.

[4수03-14] 실생활 문제 상황과 연결하여 초 단위까지의 시간의 덧셈과 뺄셈을 할 수 있다.

⑧ 길이

[4수03-15] 길이 단위 1mm와 1km를 알고, 이를 이용하여 길이를 측정하고 어림하며 수학의 유용성을 인식할 수 있다.

[4수03-16] 1cm와 1mm, 1km와 1m의 관계를 이해하고, 길이를 ‘몇 cm 몇 mm’와 ‘몇 mm’, ‘몇 km 몇 m’과 ‘몇 m’으로 다양하게 표현할 수 있다.

⑨ 들이

[4수03-17] 들이 단위 1L와 1mL를 알고, 이를 이용하여 들이를 측정하고 어림하며 수학의 유용성을 인식할 수 있다.

[4수03-18] 1L와 1mL의 관계를 이해하고, 들이를 ‘몇 L 몇 mL’과 ‘몇 mL’로 표현할 수 있다.

[4수03-19] 실생활 문제 상황과 연결하여 들이의 덧셈과 뺄셈을 할 수 있다.

⑩ 무게

[4수03-20] 실생활에서 무게를 나타낼 때 사용하는 단위 1g과 1kg을 알고, 이를 이용하여 무게를 측정하고 어림하며 수학의 유용성을 인식할 수 있다.

[4수03-21] 1kg과 1g의 관계를 이해하고, 무게를 ‘몇 kg 몇 g’과 ‘몇 g’으로 표현할 수 있다.

[4수03-22] 실생활에서 무게를 나타낼 때 사용하는 단위 1t을 알고, 1t과 1kg의 관계를 이해한다.

[4수03-23] 실생활 문제 상황과 연결하여 무게의 덧셈과 뺄셈을 할 수 있다.

⑪ 각도

[4수03-24] 각의 크기의 단위인 1도($^{\circ}$)를 알고, 각도기를 이용하여 각의 크기를 측정하고 어림할 수 있다.

[4수03-25] 여러 가지 방법으로 삼각형과 사각형의 내각의 크기의 합을 추론하고, 자신의 추론 과정을 설명할 수 있다.

(가) 성취기준 해설

- [4수03-04] 실생활에서 평면도형의 이동을 활용한 사례를 찾아서 이동에 따른 변화를 추론하고 위치나 방향이 어떻게 변화했는지 설명하게 한다.
- [4수03-05] 평면에서 점의 이동은 격자를 따라 위, 아래, 오른쪽, 왼쪽으로 ‘~칸’, ‘~cm’를 이동하는 수준에서 다룬다. 한 점의 이동에 대해 위치와 방향을 설명하는 데 초점을 두고, 꼭짓점의 이동을 이용하여 평면도형의 이동을 설명하는 활동은 다루지 않는다.
- [4수03-07] 컴퍼스를 사용하여 다양한 크기의 원을 그리는 방법을 원의 성질과 연결하여 이해하게 한다.
- [4수03-11] 도형판, 모양 조각 등의 교구를 이용한 구체적인 조작 활동을 통해 다각형과 정다각형을 이해하게 한다.
- [4수03-12] 다양한 교구와 공학 도구 등을 이용한 구체적인 활동을 통해 주어진 도형으로 여러 가지 모양을 다양하게 만들거나 채울 수 있다.
- [4수03-20] 초등학교에서는 무게와 질량의 개념을 엄밀하게 구분하지 않으며, 무게를 비교하고 측정하는 데에 g, kg의 단위를 사용하게 한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- ‘도형과 측정’ 영역에서는 용어와 기호로 ‘직선, 선분, 반직선, 각, (각의) 꼭짓점, (각의) 변, 직각, 예각, 둔각, 수직, 수선, 평행, 평행선, 원의 중심, 반지름, 지름, 이등변삼각형, 정삼각형, 직각삼각형, 예각삼각형, 둔각삼각형, 직사각형, 정사각형, 사다리꼴, 평행사변형, 마름모, 다각형, 정다각형, 대각선, 초, 도($^{\circ}$), mm, km, L, mL, g, kg, t’을 다룬다.
- 직선, 선분, 반직선에 대한 평가에서는 정확한 정의나 표현보다 직선, 선분, 반직선을 서로 구별할 수 있는지에 중점을 둔다.
- 평면도형의 이동에서 돌리고 뒤집기나 뒤집고 돌리기 등 복잡한 변화를 지양한다.
- 평면도형의 이동을 활용하여 모양의 변화나 무늬를 설명하게 할 때 설명 방법이 다양할 수 있음에 유의하여 다른 친구들의 설명을 비판적으로 검토하게 한다.
- 평면도형의 이동, 원 그리기 등을 이용하여 여러 가지 모양이나 무늬 만들기 활동을 통해 수학의 아름다움을 느끼게 할 수 있다.
- 삼각형의 성질을 탐구하는 활동에서 구체적인 관찰, 실험, 측정 등 귀납적 추론을 통해 성질을 이해하게 한다.
- 여러 가지 사각형의 성질은 구체적인 조작 활동을 통하여 간단한 것만 다루고, 여러 가지 사각형 사이의 관계는 다루지 않는다.
- 시각과 시간의 의미는 구체적인 상황 속에서 구별하여 사용할 수 있는 정도로 이해하게 한다.

- 실제로 채거나 어렵하는 측정 활동을 통하여 시간, 길이, 들이, 무게, 각도에 대한 양감을 기르게 한다.
- 들이, 무게의 표준 단위를 도입하기 전에 표준 단위의 필요성을 알게 한다.
- 시간, 길이, 들이, 무게의 단위를 지도할 때 단위 사이의 관계를 이해하는 데 중점을 두고, 1km와 1cm의 관계, 1t과 1g의 관계 등의 지나친 단위 환산은 다루지 않는다.
- 길이, 들이, 무게, 각도를 측정할 때 측정도구의 눈금에 일치하지 않는 측정값을 ‘약’으로 표현하게 한다.
- ‘도형과 측정’ 영역의 문제 상황에 적합한 문제해결 전략을 지도하고, 문제해결 과정을 설명하게 하여 문제해결 역량을 기르게 한다.
- ‘도형과 측정’ 영역에서 문제해결 과정을 설명할 때 다른 친구의 의견을 존중하고 경청하는 태도로 참여하게 한다.

(4) 자료와 가능성

① 자료의 수집과 정리

[4수04-01] 자료를 수집하여 그림그래프나 막대그래프로 나타내고 해석할 수 있다.

[4수04-02] 자료를 수집하여 꺾은선그래프로 나타내고 해석할 수 있다.

[4수04-03] 탐구 문제를 해결하기 위해 자료를 수집, 정리하여 막대그래프나 꺾은선그래프로 나타내고 해석할 수 있다.

(가) 성취기준 해설

- [4수04-03] 여러 가지 문제를 해결하기 위해 자료를 수집, 정리하고 그래프로 나타내어 해석하는 일련의 과정을 직접 경험하게 한다. 자료의 크기를 비교할 때는 막대그래프로, 시간에 따른 변화의 경향을 알아볼 때는 꺾은선그래프로 나타내는 것이 편리함을 알고, 자료의 특성에 따라 목적에 맞는 적절한 그래프를 선택하게 한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- ‘자료와 가능성’ 영역에서는 용어와 기호로 ‘그림그래프, 막대그래프, 꺾은선그래프’를 다룬다.
- 문제 상황에 맞게 간단한 설문조사, 실험과 관찰, 공공 자료의 활용 등을 통해 자료를 직접 수집하게 한다.
- 그림그래프를 그릴 때 항목의 이름과 수량의 단위를 명확히 인식하고, 자료의 개수에 따라 그림이 나타내는 단위를 적절히 선택하게 한다.

- 막대그래프와 꺾은선그래프를 그릴 때는 가로축과 세로축이 각각 무엇을 나타내는지 확인하게 하고 눈금 한 칸이 나타내는 크기를 적절히 선택하게 한다.
- 막대그래프와 꺾은선그래프를 그릴 때 공학 도구를 사용하게 할 수 있다.
- 여러 가지 사회, 환경 문제를 탐구하는 데 그림그래프, 막대그래프, 꺾은선그래프로부터 얻은 정보를 활용하게 할 수 있다.
- 자료 수집의 목적과 수집한 자료의 특성에 맞는 그래프로 적절히 표현되었는지를 비판적으로 판단하게 할 수 있다.
- ‘자료와 가능성’ 영역의 문제 상황에 적합한 문제해결 전략을 지도하고, 문제해결 과정을 설명하게 하여 문제해결 역량을 기르게 한다.
- ‘자료와 가능성’ 영역에서 문제해결 과정을 설명할 때 다른 친구의 의견을 존중하고 경청하는 태도로 참여하게 한다.

[초등학교 5~6학년]

(1) 수와 연산

① 자연수의 혼합 계산

[6수01-01] 덧셈, 뺄셈, 곱셈, 나눗셈의 혼합 계산에서 계산하는 순서를 알고, 혼합 계산을 할 수 있다.

② 수의 범위와 올림, 버림, 반올림

[6수01-02] 실생활과 연결하여 이상, 이하, 초과, 미만의 의미와 쓰임을 알고, 이를 활용하여 수의 범위를 나타낼 수 있다.

[6수01-03] 어림값을 구하기 위한 방법으로 올림, 버림, 반올림의 의미와 필요성을 알고, 이를 실생활에 활용함으로써 수학의 유용성을 인식할 수 있다.

③ 약수와 배수

[6수01-04] 약수, 공약수, 최대공약수를 이해하고 구할 수 있다.

[6수01-05] 배수, 공배수, 최소공배수를 이해하고 구할 수 있다.

④ 분수의 덧셈과 뺄셈

[6수01-06] 크기가 같은 분수를 만드는 방법을 이해하고, 분수를 약분, 통분할 수 있다.

[6수01-07] 분모가 다른 분수의 크기를 비교하고 그 방법을 설명할 수 있다.

[6수01-08] 분모가 다른 분수의 덧셈과 뺄셈의 계산 원리를 탐구하고 그 계산을 할 수 있다.

⑤ 분수의 곱셈과 나눗셈

[6수01-09] 분수의 곱셈의 계산 원리를 탐구하고 그 계산을 할 수 있다.

[6수01-10] '(자연수) \div (자연수)'에서 나눗셈의 뜻을 분수로 나타낼 수 있다.

[6수01-11] 분수의 나눗셈의 계산 원리를 탐구하고 그 계산을 할 수 있다.

⑥ 분수와 소수의 관계

[6수01-12] 분수와 소수의 관계를 이해하고 크기를 비교하며 그 방법을 설명할 수 있다.

⑦ 소수의 곱셈과 나눗셈

[6수01-13] 소수의 곱셈의 계산 원리를 탐구하고 그 계산을 할 수 있다.

[6수01-14] '(자연수) \div (자연수)'에서 나눗셈의 뜻을 소수로 나타낼 수 있다.

[6수01-15] 소수의 나눗셈의 계산 원리를 탐구하고 그 계산을 할 수 있다.

(가) 성취기준 해설

- [6수01-11] 분수의 나눗셈은 ‘(분수) \div (자연수)’, ‘(자연수) \div (분수)’, ‘(분수) \div (분수)’를 다룬다.
- [6수01-15] 소수의 나눗셈은 ‘(소수) \div (자연수)’, ‘(자연수) \div (소수)’, ‘(소수) \div (소수)’를 다룬다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- ‘수와 연산’ 영역에서는 용어와 기호로 ‘이상, 이하, 초과, 미만, 올림, 버림, 반올림, 약수, 공약수, 최대공약수, 배수, 공배수, 최소공배수, 약분, 통분, 기약분수’를 다룬다.
- 자연수의 혼합 계산은 계산 순서에 중점을 두고, 지나치게 복잡한 혼합 계산은 다루지 않는다.
- 수의 범위와 올림, 버림, 반올림은 측정 상황과 같이 수나 양의 어림이 필요한 여러 가지 실생활 사례를 통하여 그 의미를 알게 한다.
- 약수와 배수는 실생활에서 활용되는 경우를 찾아 자연수 범위에서 다룬다.
- 약수와 배수를 학습하는 과정에서 약수와 배수의 관계를 이해하게 한다.
- 최대공약수와 최소공배수는 두 수에 대하여 약수와 배수를 각각 나열하여 공통된 약수와 배수를 찾는 방법으로 그 의미를 이해하게 하고, 평가에서 소인수의 곱으로 나타내어 구하는 방법은 다루지 않는다.
- 구체물이나 그림 등을 이용하여 크기가 같은 분수를 만든 후 분모는 분모끼리, 분자는 분자끼리 비교하는 활동을 통해 크기가 같은 분수를 만드는 방법을 이해하게 한다.
- 분모가 다른 분수의 크기를 비교할 때 수 감각을 이용하여 추론하고 토론하는 활동을 하게 한다.
- 분수의 사칙계산에서 기약분수로 나타낼 것을 요구하지 않을 경우, 계산 결과를 기약분수가 아닌 분수로 나타내는 것도 허용한다.
- 분수를 통분할 때는 공통분모로 최소공배수뿐만 아니라 분모의 곱과 같은 공배수도 이용하게 할 수 있다.
- 분수의 곱셈과 나눗셈, 소수의 곱셈과 나눗셈은 계산 원리를 탐구하여 이해하는 수준에서 다룬다.
- 소수의 곱셈과 나눗셈에서 복잡한 계산은 계산기를 사용하게 할 수 있다.
- 소수의 곱셈과 나눗셈에서 계산 결과를 어림할 필요가 있는 상황, 정확한 계산 대신에 어림셈으로 비교가 가능한 상황 등 어림셈이 필요한 여러 가지 실생활 상황을 제시하여 어림셈의 필요성과 유용성을 알게 한다.
- ‘수와 연산’ 영역의 문제 상황에서 문제해결 전략 비교하기, 주어진 문제에서 필요 없는 정

보나 부족한 정보 찾기, 조건을 바꾸어 새로운 문제 만들기, 문제해결 과정의 타당성 검토하기 등을 통하여 문제해결 역량을 기르게 한다.

- ‘수와 연산’ 영역에서 자신의 문제해결 과정을 논리적으로 설명하고 다른 친구의 문제해결 과정과 비교함으로써 비판적으로 사고하는 태도를 기르게 한다.

(2) 변화와 관계

① 대응 관계

[6수02-01] 한 양이 변할 때 다른 양이 그에 종속하여 변하는 대응 관계를 나타낸 표에서 규칙을 찾아 설명하고, □, △ 등을 사용하여 식으로 나타낼 수 있다.

② 비와 비율

[6수02-02] 두 양의 크기를 비교하는 상황을 통해 비의 개념을 이해하고, 두 양의 관계를 비로 나타낼 수 있다.

[6수02-03] 비율을 이해하고, 비율을 분수, 소수, 백분율로 나타낼 수 있다.

③ 비례식과 비례배분

[6수02-04] 비례식을 알고, 그 성질을 이해하며, 이를 활용하여 간단한 비례식을 풀 수 있다.

[6수02-05] 비례배분을 알고, 주어진 양을 비례배분 할 수 있다.

(가) 성취기준 해설

- [6수02-02] 두 양을 비교할 때는 한 양을 기준으로 다른 양이 몇 배가 되는지를 나타낼 필요성을 인식하면서 비의 개념을 이해하게 한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- ‘변화와 관계’ 영역에서는 용어와 기호로 ‘비’, 기준량, 비교하는 양, 비율, 백분율, 비례식, 비례배분, :, %’를 다룬다.
- 대응 관계를 탐구할 때는 두 양의 변화를 함께 고려하게 하고, 한 양의 변화에만 초점을 두지 않는다.
- 두 양 사이의 대응 관계를 식으로 나타내는 방법을 지도하는 활동에서는 덧셈식, 뺄셈식, 곱셈식, 나눗셈식 중 하나로 표현되는 간단한 경우만 다룬다.
- 비와 비율을 다룰 때는 기준량과 비교하는 양을 명확하게 인식하게 한다.
- 비와 비율을 탐구할 때는 실생활 및 타 교과에서 비와 비율이 적용되는 간단한 사례를 활

용하며 수학의 유용성을 인식하게 한다.

- 동일한 비율을 분수, 소수, 백분율로 다양하게 나타낼 수 있음을 알게 한다.
- 대응 관계를 기호를 사용하여 식으로 나타내고 두 양의 관계를 비로 나타내 보는 경험을 통해 수학적 표현의 편리함을 인식하게 할 수 있다.
- ‘변화와 관계’ 영역에서는 기후변화, 생태계, 과학 기술의 발전 등 학생의 삶과 관련된 다양한 문제 상황을 활용할 수 있다.
- ‘변화와 관계’ 영역의 문제 상황에서 문제해결 전략 비교하기, 주어진 문제에서 필요 없는 정보나 부족한 정보 찾기, 조건을 바꾸어 새로운 문제 만들기, 문제해결 과정의 타당성 검토하기 등을 통하여 문제해결 역량을 기르게 한다.
- ‘변화와 관계’ 영역에서 자신의 문제해결 과정을 논리적으로 설명하고 다른 친구의 문제해결 과정과 비교함으로써 비판적으로 사고하는 태도를 기르게 한다.

(3) 도형과 측정

① 합동과 대칭

[6수03-01] 도형의 합동을 이해하고, 합동인 도형의 성질을 탐구하고 설명할 수 있다.

[6수03-02] 실생활과 연결하여 선대칭도형과 점대칭도형을 이해하고 그릴 수 있다.

② 직육면체와 정육면체

[6수03-03] 직육면체와 정육면체를 이해하고, 구성 요소와 성질을 탐구하고 설명할 수 있다.

[6수03-04] 직육면체와 정육면체의 겨냥도와 전개도를 그릴 수 있다.

③ 각기둥과 각뿔

[6수03-05] 각기둥과 각뿔을 이해하고, 구성 요소와 성질을 탐구하고 설명할 수 있다.

[6수03-06] 각기둥의 전개도를 그릴 수 있다.

④ 원기둥, 원뿔, 구

[6수03-07] 원기둥, 원뿔, 구를 이해하고, 구성 요소와 성질을 탐구하고 설명할 수 있다.

[6수03-08] 원기둥의 전개도를 그릴 수 있다.

⑤ 입체도형의 공간 감각

[6수03-09] 쌓기나무로 만든 입체도형을 보고 사용된 쌓기나무의 개수를 구할 수 있다.

[6수03-10] 쌓기나무로 만든 입체도형의 위, 앞, 옆에서 본 모양을 표현할 수 있고, 이러한 표현을 보고 입체도형의 모양을 추측할 수 있다.

⑥ 다각형의 둘레와 넓이

[6수03-11] 평면도형의 둘레를 이해하고, 기본적인 평면도형의 둘레를 구할 수 있다.

[6수03-12] 넓이 단위 1cm^2 , 1m^2 , 1km^2 를 알며, 그 관계를 이해한다.

[6수03-13] 직사각형과 정사각형의 넓이를 구하는 방법을 이해하고, 이를 구할 수 있다.

[6수03-14] 평행사변형, 삼각형, 사다리꼴, 마름모의 넓이를 구하는 방법을 다양하게 추론하고, 이와 관련된 문제를 해결할 수 있다.

⑦ 원주율과 원의 넓이

[6수03-15] 여러 가지 원 모양 물체의 원주와 지름을 측정하는 활동을 통하여, 원주율이 일정한 값임을 알고 그 근삿값을 사용할 수 있다.

[6수03-16] 원주와 원의 넓이를 구하는 방법을 이해하고, 이를 구할 수 있다.

⑧ 입체도형의 겉넓이와 부피

[6수03-17] 직육면체와 정육면체의 겉넓이를 구하는 방법을 이해하고, 이를 구할 수 있다.

[6수03-18] 부피 단위 1cm^3 , 1m^3 를 알며, 그 관계를 이해한다.

[6수03-19] 직육면체와 정육면체의 부피를 구하는 방법을 이해하고, 이를 구할 수 있다.

(가) 성취기준 해설

- [6수03-01] 합동인 두 도형에서 대응점, 대응변, 대응각을 각각 찾게 하고 대응변의 길이와 대응각의 크기를 비교하는 활동을 통해 합동인 도형의 성질을 탐구하고 설명하게 한다.
- [6수03-10] 여러 가지 물체, 건축물, 예술품, 쌓기나무로 만든 입체도형 등의 위, 앞, 옆에서 본 모양을 이용해서 전체 모양을 추측하게 하고, 이에 대해 자신의 추론 과정을 설명하게 한다.
- [6수03-15] 여러 가지 원에서 $(\text{원주}) \div (\text{지름})$ 의 값을 구하여 모든 원에서 원주율이 일정함을 이해하게 하고, 원주율의 근삿값으로 3.14를 사용하게 한다.
- [6수03-16] 지름과 원주율을 이용하면 원주를 직접 측정하지 않고도 구할 수 있음을 알게 하고, 직사각형의 넓이를 구하는 방법을 이용하여 원의 넓이를 구하는 방법을 이해하게 한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- ‘도형과 측정’ 영역에서는 용어와 기호로 ‘합동, 대칭, 대응점, 대응변, 대응각, 선대칭도형,

점대칭도형, 대칭축, 대칭의 중심, 직육면체, 정육면체, 면, 모서리, 밑면, 옆면, 겨냥도, 전개도, 각기둥, 각뿔, 원기둥, 원뿔, 구, 모선, 가로, 세로, 밑변, 높이, 원주, 원주율, cm^2 , m^2 , km^2 , cm^3 , m^3 ’를 다룬다.

- 선대칭도형과 점대칭도형 그리기를 평가할 때 모눈종이, 점판, 공학 도구 등을 이용하여 쉽게 그릴 수 있게 한다.
- 무늬 찾기, 종이 접쳐 오리기, 도장 찍기, 데칼코마니 등 구체적인 조작 활동을 통하여 도형의 합동의 의미를 알게 한다.
- 실생활이나 자연 환경 등에서 도형의 합동, 선대칭도형, 점대칭도형의 예를 찾고 수학의 아름다움을 느낄 수 있게 한다.
- 입체도형의 전개도에 대한 평가는 전개도가 될 수 있는 것과 될 수 없는 것을 구별하는 데 중점을 둔다.
- 각기둥의 전개도는 간단한 형태만 다루고, 각뿔과 원뿔의 전개도는 다루지 않는다.
- 한 직선을 중심으로 직사각형, 직각삼각형, 반원을 돌리는 활동을 통하여 원기둥, 원뿔, 구를 만들어 보게 한다.
- 실생활에서 접할 수 있는 여러 가지 물건, 건축물 등에서 직육면체, 정육면체, 각기둥, 각뿔, 원기둥, 원뿔, 구를 찾고 수학에 대한 흥미와 관심을 갖게 한다.
- 입체도형의 구성 요소와 성질, 전개도, 쌓기나무로 만든 입체도형을 탐구할 때는 여러 가지 모형과 공학 도구를 이용하게 할 수 있다.
- 쌓기나무로 만든 입체도형의 위, 앞, 옆에서 본 모양에 대한 평가를 할 때는 간단한 모양을 이용한다.
- 삼각형의 넓이를 구할 때는 높이가 삼각형의 외부에 있는 것도 다룬다.
- 넓이 단위 사이의 관계 중 1cm^2 , 1km^2 사이의 단위 환산은 다루지 않는다.
- 도형의 넓이는 1cm^2 인 정사각형의 몇 배인지를 구하는 것임을 이해하게 하고, 도형의 변형을 이용하여 넓이를 구하는 여러 가지 방법을 추론하게 한다.
- 원주율을 지도할 때는 원주와 지름의 관계를 이해하고 원주율에 대한 양감을 기르게 한다.
- 원주율, 원주, 원의 넓이, 입체도형의 겉넓이와 부피 등을 구할 때 복잡한 계산은 계산기를 사용하게 한다.
- 겉넓이와 부피를 구하는 방법에 대하여 다양한 추론을 하게 하고, 자신의 추론 과정을 다른 사람에게 설명하게 할 수 있다.
- 도형의 넓이와 부피를 구하는 방법의 편리함을 인식하게 한다.
- ‘도형과 측정’ 영역의 문제 상황에서 문제해결 전략 비교하기, 주어진 문제에서 필요 없는 정보나 부족한 정보 찾기, 조건을 바꾸어 문제 만들기, 문제해결 과정의 타당성 검토하기

등을 통하여 문제해결 역량을 기르게 한다.

- ‘도형과 측정’ 영역에서 자신의 문제해결 과정을 논리적으로 설명하고 다른 친구의 문제해결 과정과 비교함으로써 비판적으로 사고하는 태도를 기르게 한다.

(4) 자료와 가능성

① 자료의 수집과 정리

[6수04-01] 평균의 의미를 알고, 자료를 수집하여 평균을 구하고 해석할 수 있다.

[6수04-02] 자료를 수집하여 띠그래프나 원그래프로 나타내고 해석할 수 있다.

[6수04-03] 탐구 문제를 설정하고, 그에 맞는 자료를 수집, 정리하여 적절한 그래프로 나타내고 해석할 수 있다.

② 가능성

[6수04-04] 사건이 일어날 가능성을 말로 표현하고 비교할 수 있다.

[6수04-05] 사건이 일어날 가능성을 수로 나타낼 수 있다.

[6수04-06] 자료를 이용하여 가능성을 예상하고, 가능성에 근거하여 적절한 판단을 내릴 수 있다.

(가) 성취기준 해설

- [6수04-01] 평균은 집단의 자료를 대표하는 값임을 이해하고, 여러 집단의 평균을 비교하는 활동을 통해 수학의 유용성을 인식하게 한다.
- [6수04-03] 해결하고자 하는 문제를 설정하고 그에 맞는 자료를 수집, 정리하여, 막대그래프, 꺾은선그래프, 띠그래프와 원그래프 중 적절한 그래프로 나타내고 해석하는 일련의 과정을 직접 경험하게 한다.
- [6수04-04] ‘확실하다’, ‘불가능하다’, ‘~일 것 같다’, ‘~아닐 것 같다’, ‘반반이다’ 등 일상에서 사건이 일어날 가능성을 나타내는 다양한 표현을 이해하고, 가능성의 크기를 비교하게 한다.
- [6수04-05] 가능성이 직관적으로 파악되는 생활 속의 간단한 사건에 대하여 그 가능성을 $0, \frac{1}{2}, 1$ 등과 같은 수로 표현하게 한다. 사건이 일어날 가능성과 일어나지 않을 가능성이 같은 경우에 사건이 일어날 가능성을 $\frac{1}{2}$ 로 표현할 수 있음을 이해하게 한다.
- [6수04-06] 제비뽑기, 동전 던지기, 주사위 던지기, 회전판 돌리기 등과 같은 간단한 실험 결과를 나타낸 표나 그래프를 보고 사건이 일어날 가능성을 비교하고 대략적으로 예상하게 한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- ‘자료와 가능성’ 영역에서는 용어와 기호로 ‘평균, 띠그래프, 원그래프, 가능성’을 다룬다.
- 자료를 수집할 때, 간단한 설문조사, 실험이나 관찰, 공공 자료 활용과 같은 방법 중 탐구 목적에 적합한 것을 결정하게 한다.
- 평균을 구하는 방법뿐만 아니라 그 의미를 직관적으로 파악하게 한다.
- 복잡한 자료의 평균이나 백분율을 구할 때 계산기를 사용하게 할 수 있다.
- 조사 자료에서 전체에 대한 각 부분의 비율을 비교해야 하는 문제 상황을 제시하여 띠그래프와 원그래프의 필요성을 인식하게 한다.
- 원그래프를 그릴 때는 눈금이 표시된 원을 사용하게 한다.
- 띠그래프와 원그래프를 그릴 때 공학 도구를 사용하게 할 수 있다.
- 여러 가지 사회, 환경 문제를 탐구하는 데 그림그래프, 막대그래프, 겹은선그래프, 띠그래프, 원그래프로부터 얻은 정보를 활용하게 할 수 있다.
- 자료 수집의 목적과 수집한 자료의 특성에 맞는 그래프로 적절히 표현되었는지, 또는 정보를 왜곡하는 오류가 포함되어 있지는 않은지 등을 비판적으로 판단하게 할 수 있다.
- ‘자료와 가능성’ 영역의 문제 상황에서 문제해결 전략 비교하기, 주어진 문제에서 필요 없는 정보나 부족한 정보 찾기, 조건을 바꾸어 새로운 문제 만들기, 문제해결 과정의 타당성 검토하기 등을 통하여 문제해결 역량을 기르게 한다.
- ‘자료와 가능성’ 영역에서 자신의 문제해결 과정을 논리적으로 설명하고 다른 친구의 문제 해결 과정과 비교함으로써 비판적으로 사고하는 태도를 기르게 한다.

3. 교수 · 학습 및 평가

가. 교수 · 학습

(1) 교수 · 학습의 방향

- (가) 수학과 교육과정에 제시된 성격, 목표, 내용 체계, 성취기준, 평가와 일관성을 가지도록 교수 · 학습을 운영한다.
- (나) 핵심 아이디어를 중심으로 수학의 지식 · 이해, 과정 · 기능, 가치 · 태도를 통합적으로 교수 · 학습하여 수학 교과 역량을 함양하고 수리 소양을 갖추게 한다.
- (다) 학생이 주도적으로 수학을 학습하여 수학과 교육과정에 제시된 목표를 달성하도록 교수 · 학습을 운영한다.
- (라) 수학 내용 특성에 적합한 교구나 공학 도구를 선택하여 효율적인 교수 · 학습이 이루어지도록 하고 학생들의 디지털 소양 함양을 도모한다. 그리고 수학 교과서 읽기, 수학 학습 과정과 결과 쓰기, 문장체 해결 등을 통해 학생들의 언어 소양 함양을 도모한다.
- (마) 수학 내용의 특성, 학교 여건, 학생의 학습 능력과 수준 등을 고려하여 교수 · 학습을 운영한다.
- (바) 학생 개인의 필요, 수학 학습 속도, 학습 능력 등을 고려하여 학생 맞춤형 수업을 실시하고 보충 학습과 심화 학습의 기회를 제공한다.
- (사) 수학 교수 · 학습에서 범교과 학습 주제(안전 · 건강, 인성, 진로, 민주 시민, 인권, 다문화, 통일, 독도, 경제 · 금융, 환경 · 지속가능발전 등)를 현상이나 소재로 선택하여 활용할 수 있다.
- (아) 사회적 환경, 학생의 요구, 수학 내용의 특성, 수업 방식 등에 따라 온라인을 활용한 교수 · 학습을 운영할 수 있다.
- (자) 학교급 전환에 따라 변화되는 수학 내용과 수업 방법을 파악하여 교수 · 학습에 적용하고, 진로연계교육에서 이를 고려한다.
- (차) 수학과 교수 · 학습 계획을 수립하거나 교수 · 학습 자료 개발 등을 할 때 교육과정을 재구성할 수 있다.

(2) 교수·학습 방법

(가) 수학 교과 역량 함양을 통해 수학을 깊이 있게 학습하고 적용할 기회를 제공한다.

① 다음과 같은 교수·학습 방법을 통해 문제해결 역량을 함양하게 한다.

㉠ 수학의 개념, 원리, 법칙을 이용하여 해결 가능한 문제를 학생에게 제시한다. 이때 다양한

방법으로 해결 가능한 문제, 여러 가지 해답이 나올 수 있는 문제 등을 활용할 수 있다.

㉡ 문제에 주어진 조건과 정보를 분석하고 적절한 문제해결 계획을 수립하고 실행하며 문제

해결 과정을 반성하도록 구체적인 발문과 권고를 제시한다.

㉢ 문제해결 과정 및 결과의 의미를 재해석하여 주어진 문제를 변형하거나 새로운 문제를 만

들어 해결하게 한다.

㉣ 성공적인 문제해결 경험을 바탕으로 적극적이고 자신감 있게 문제해결에 참여하게 하고,

단번에 답이 나오지 않는 문제라도 끈기 있게 도전하여 성취감을 느끼게 한다.

② 다음과 같은 교수·학습 방법을 통해 추론 역량을 함양하게 한다.

㉠ 관찰, 실험, 측정 등 구체적 조작 활동을 통해 수학의 개념, 원리, 법칙에 흥미와 관심을

갖고 다양한 방법으로 탐구하고 이해하게 한다.

㉡ 귀납, 유추 등의 개연적 추론을 통해 수학적 추측을 제기하고 정당화하며, 수학적 증거와

논리적 근거를 바탕으로 비판적으로 사고하는 태도를 갖게 한다.

㉢ 수학의 개념, 원리, 법칙을 도출하는 과정과 수학적 절차를 논리적이고 체계적으로 수행

하고 반성하게 한다.

③ 다음과 같은 교수·학습 방법을 통해 의사소통 역량을 함양하게 한다.

㉠ 수학 용어, 기호, 표, 그래프 등의 수학적 표현을 정확하게 사용하고 표현끼리 변환하게 한다.

㉡ 학생이 자신의 사고와 전략을 수학적 표현으로 나타내고 설명하면서 수학적 표현의 편리

함을 인식하게 한다.

㉢ 학생 간 상호 작용과 질문이 활발한 교실 문화를 조성하고 수학적으로 의미 있는 의사소

통이 이루어지도록 적절한 과제를 제시하고 안내한다.

㉣ 수학적 아이디어에 대해 상호 작용하는 과정에서 타인을 배려하고 의견을 존중하는 태도

를 기르게 한다.

④ 다음과 같은 교수·학습 방법을 통해 연결 역량을 함양하게 한다.

㉠ 영역이나 학년(군) 내용 간에 관련된 수학의 개념, 원리, 법칙 등을 유기적으로 연계하여

새로운 지식을 생성하면서 창의성을 기르게 한다.

㉡ 수학과 실생활, 사회 및 자연 현상, 타 교과의 내용을 연계하는 과제를 활용하여 수학의

유용성을 인식하게 한다.

- ⑤ 다음과 같은 교수·학습 방법을 통해 정보처리 역량을 함양하게 한다.
- ㉠ 실생활 및 수학적 문제 상황에서 자료를 탐색하고 수집하며 수학적으로 처리하여 합리적인 의사 결정을 하는 태도를 기르게 한다.
 - ㉡ 교구나 공학 도구를 활용하여 추상적인 수학 내용을 시각화하고 수학의 개념, 원리, 법칙에 대한 직관적 이해와 논리적 사고를 돋는다.
 - ㉢ 학생이 주도적으로 교구나 공학 도구를 활용하여 탐구하게 한다.
 - ㉣ 계산 기능 함양을 목표로 하지 않는 교수·학습 상황에서는 복잡한 계산을 할 때 공학 도구를 이용할 수 있게 한다.

- (나) 학생들이 수학 학습에 주도적으로 참여하는 교수·학습 환경과 분위기를 조성한다.
- ① 수학 학습의 주체가 학생 자신임을 인식하고 수학 학습에 적극적으로 참여하도록 유도한다.
 - ② 스스로 수학 학습 목표와 계획을 세우고 학습 결과를 평가하고 성찰하도록 안내한다.
 - ③ 수학을 효과적으로 학습하는 방법을 탐색하고 자신의 학습 과정과 태도를 돌아보고 조절하는 자기주도적 학습 습관을 형성하도록 지도한다.
 - ④ 교사 및 동료와 협력적 관계 속에서 수학 학습에 대한 조언과 의견을 경청하고 수용할 수 있도록 허용적인 분위기를 조성한다.
 - ⑤ 수학 학습에 자신감을 가지고 실수가 배움의 기회임을 인식하며 끈기 있게 도전하도록 격려하고 지원한다.

- (다) 수학과의 수업은 학습 내용, 학생의 학습 능력과 수준 등을 고려하여 다음의 교수·학습 방안을 적절히 선택하여 적용한다.
- ① 설명식 교수는 교사가 설명과 시연을 통해 수업을 주도하는 교수·학습 방안으로, 수업 내용을 구조화하여 체계적으로 지도하는 데 효과적이다. 이때, 교사는 학생의 적극적인 수업 참여를 유도하고, 사고를 촉진하는 발문을 적절히 활용한다.
 - ② 토의·토론 학습은 특정 주제에 대해 협의하거나 논의하는 교수·학습 방안으로, 학생들이 수학 내용을 폭넓게 이해하고 자신의 주장을 효과적으로 표현하고 다른 사람의 의견을 비판적 사고를 통해 수용하여 합리적으로 의사 결정하는 태도를 기를 수 있게 한다.
 - ③ 협력 학습은 모둠 내의 상호 작용, 의사소통, 참여를 통해 공동의 학습 목표에 도달하도록 하는 교수·학습 방안으로, 다른 사람을 존중하고 배려하며 모둠 내의 역할을 수행하고 책임감을 기를 수 있게 한다.
 - ④ 탐구 학습은 학생이 중심이 되어 수학의 개념, 원리, 법칙을 발견하고 구성하는 교수·학습 방안으로, 학생 스스로 자료와 정보로부터 지식을 도출하거나 지식의 타당성을 확인하는 것이 중요함을 알게 할 수 있다.

- ⑤ 프로젝트 학습은 학생 스스로 특정 주제나 과제를 탐구하고 해결하기 위해 계획을 수립하고 수행하여 결과물을 산출하고 공유하는 교수·학습 방안으로, 자기주도적으로 수학 지식과 경험을 통합하게 할 수 있다.
- ⑥ 수학적 모델링은 학생의 삶과 연계된 현상을 다양한 수학적 표현 방식을 이용하여 수학적 모델로 만들고 수학적 모델을 다시 실생활이나 사회 및 자연 현상에 적용하는 교수·학습 방안으로, 수학의 응용에 대한 넓은 안목을 갖게 할 수 있다.
- ⑦ 놀이 및 게임 학습은 호기심과 흥미를 유발하는 놀이 및 게임 활동을 활용하는 교수·학습 방안으로, 활동 속에서 수학 개념이나 원리를 탐구하고 동료와 경쟁 또는 협력하면서 자연스럽게 수학에 접근하고 수학 학습에 대한 자신감 및 의사소통 역량을 기르게 할 수 있다.
- (라) 수학 교수·학습 과정에서 학생의 다양성을 고려하고 학생의 성장을 지원하기 위한 맞춤형 지도를 실시한다.
- ① 학생의 수학 학습 수준이나 사고방식의 차이를 존중하여 학생 개인에게 적합한 학습 과제를 선정하여 제시하고, 학생이 소재나 과정을 선택하고 구성할 수 있도록 수학 학습 활동을 설계한다.
- ② 학생의 시도와 성취에 대해 구체적으로 격려하고 칭찬하며, 동료 학생의 학습 수준이나 학습 결과에 대해 포용적인 교실 문화를 형성한다.
- ③ 학생의 수학 학습 과정과 결과를 점검하여 학생의 성장 발전을 지원하고, 이때 온라인 학습 관리 시스템을 활용할 수 있다.
- (마) 범교과 학습 또는 타 교과와의 연계를 고려하여 수학 교수·학습 과정을 설계할 수 있다.
- ① 범교과 학습 주제에 관심을 갖고 각종 자료와 정보를 수집하여 수학적으로 분석 및 해석하게 하고, 수학적 분석 결과에 근거하여 토의와 토론에 참여하게 한다.
- ② 가정, 학교, 지역사회와의 연계나 타 교과와의 연계를 고려하여 범교과 학습 주제에 대한 프로젝트를 수행할 수 있다.
- ③ 수학적 모델링을 활용하여 타 교과의 내용을 맥락으로 수학의 개념, 원리, 법칙 등을 다루는 연계 수업을 할 수 있다.
- (바) 온라인 수학 교수·학습 상황에서는 다음 사항에 유의한다.
- ① 원격수업을 실시하는 경우, 학생의 특성과 학습 내용의 성격에 적합하고 안정적으로 운영 할 수 있는 온라인 학습 플랫폼을 선택하여 수업 목표, 수업 내용, 수업 전략을 설계하고 운영한다.
- ② 학습 내용과 학생의 수준에 적합한 매체와 도구를 활용하여 학습의 효율성과 다양성을 도모한다.

- ③ 원격수업에서도 학생 참여형 수업이 이루어질 수 있도록 하고 적절한 조언과 발문을 통하여 학습 참여를 이끌어 낸다.
- ④ 온라인 교수·학습 자료를 활용할 때는 공표된 저작물의 출처를 명시하고 다른 누리집 등에 공유하지 않도록 안내한다.

나. 평가

(1) 평가의 방향

- (가) 학생의 수학 학습에 대한 정보를 수집·활용하여 학생의 주도적 학습과 성장을 지원하고 교사의 수업 개선을 돋도록 지속적으로 평가를 실시한다.
- (나) 수학과 교육과정에 제시된 성격, 목표, 내용 체계, 성취기준, 교수·학습과 일관성을 가지도록 평가를 실시한다.
- (다) 학생의 수학 학습을 돋기 위해 수업과 평가를 통합하여 과정을 중시하는 평가를 실시한다.
- (라) 수학 내용 체계의 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도를 학습 결과뿐 아니라 학습 과정에서 균형 있게 평가한다.
- (마) 학생이 평가 과정에 적극적으로 참여하고 스스로 설정한 수학 학습 목표에 대한 달성 여부를 점검할 수 있게 한다.
- (바) 학생의 사회·문화적 배경, 신체 특성 등이 불리하게 작용하지 않도록 평가를 실시하고, 학생의 사전 지식, 수학에 대한 흥미, 학습 유형, 학습 수준을 고려하여 평가 목적, 교수·학습 내용 및 방법에 따라 다양한 평가 방법을 적용한다.
- (사) 진단평가, 형성평가, 총괄평가 등을 적절히 활용하여 수학 학습 과정과 결과에 대한 구체적인 정보를 바탕으로 학생의 특성과 학습 결손을 파악하고 개별적 지원 방안을 마련한다.
- (아) 온라인 수학 수업에서 평가를 할 때 학습 환경 등의 외적 요소가 수학 학습 과정과 평가 결과에 영향을 미치지 않도록 한다.
- (자) 평가 절차를 개방적이고 공정하게 시행하고 학생의 수학 학습에 대한 의미 있는 정보를 학생, 학부모에게 제공한다.

(2) 평가 방법

(가) 수학 수업과 연계하여 과정을 중시하는 평가를 실시할 때는 다음 사항을 고려한다.

- ① 성취기준을 중심으로 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도 범주를 평가 요소로 구체화한다.
- ② 교수·학습과 연계하여 적절한 평가 도구와 준거를 개발하고 평가를 실시한다.
- ③ 평가 결과에 기반하여 학생의 학습 정보 및 수행 과정을 학생과 학부모에게 환류한다.

(나) 수학 교과 역량을 평가할 때는 다음 사항을 고려한다.

- ① 문제해결 역량의 평가는 수학의 개념, 원리, 법칙을 문제 상황에 적절히 활용하는지, 주어진 조건과 정보를 분석하고 적절한 해결 전략을 탐색하여 해결하는지, 문제해결 과정을 돌아보며 절차에 따라 타당하게 결과를 얻어내고 이를 반성하는지, 적극적이고 자신감 있게 문제해결에 참여하는지, 적절한 방법을 찾기 위해 끈기 있게 도전하는지 등을 고려한다.
- ② 추론 역량의 평가는 수학의 개념, 원리, 법칙을 이해하는지, 논리적으로 절차를 수행하는지, 수학적 지식을 다양한 방법으로 탐구하는지, 관찰에 근거하여 추측하고 일반화를 할 수 있는지, 추측의 근거를 제시하는지, 타당한 정당화를 하는지, 수학에 대한 흥미와 관심을 갖는지, 체계적으로 사고하려는 성향이 있는지, 수학적 증거와 논리적 근거를 바탕으로 비판적으로 사고하는 태도를 갖는지 등을 고려한다.
- ③ 의사소통 역량의 평가는 수학 용어, 기호, 표, 그래프 등 수학적 표현을 이해하고 정확하게 사용하는지, 적절한 수학적 표현을 선택할 수 있는지, 수학적 표현 간에 변환을 할 수 있는지, 수학적 아이디어나 수학 학습 과정 및 결과에 대해 표현하고 다른 사람의 견해를 이해하는지, 수학적 표현의 편리함을 인식하는지, 타인을 배려하고 의견을 존중하는지 등을 고려한다.
- ④ 연결 역량의 평가는 영역이나 학년(군) 내용 사이에서 개념, 원리, 법칙을 적절하게 관련지어 이해하는지, 수학의 개념, 원리, 법칙을 연계하여 새로운 지식을 생성할 수 있는지, 수학을 실생활이나 타 교과의 지식, 기능, 경험에 적용할 수 있는지, 실생활이나 타 교과의 지식, 기능, 경험을 수학적으로 해석할 수 있는지, 수학을 바탕으로 창의적으로 관련성을 찾을 수 있는지, 수학의 유용성을 인식하는지 등을 고려한다.
- ⑤ 정보처리 역량의 평가는 자료와 정보를 목적에 맞게 수집하고 변환하고 정리하는지, 자료를 바탕으로 도출한 결론이 적절한지, 교구나 공학 도구를 적절하게 활용하는지, 수학적 근거를 바탕으로 합리적으로 의사 결정하는 태도를 갖는지 등을 고려한다.

(다) 학생의 수학 학습 과정과 결과는 다양한 평가 방안을 사용하여 양적 또는 질적으로 평가한다.

- ① 지필평가는 수학 내용 체계의 지식·이해, 과정·기능을 평가하는 데 활용할 수 있고, 선택형, 단답형, 서·논술형 등의 다양한 문항 유형을 사용할 수 있다.

- ② 프로젝트 평가는 학생 스스로 특정 주제나 과제를 탐구하고 해결하기 위해 계획을 수립하고 수행하는 과정과 그 결과물을 평가하는 방안으로, 수학 내용 체계의 세 범주를 종합적으로 평가할 때 활용할 수 있다.
- ③ 포트폴리오 평가는 학생의 성장에 대한 정보를 얻기 위해 수학 학습 수행과 그 결과물을 일정 기간 수집하여 평가하는 방안으로, 수학 교과 역량의 발달을 종합적으로 평가할 때 활용할 수 있다.
- ④ 관찰 평가, 면담 평가, 구술 평가는 학생 개인 및 소집단을 관찰, 학생과의 질의응답, 학생의 발표를 통해 평가하는 방안으로, 학생의 사고 방법, 수행 과정, 수학 내용 체계의 가치·태도 등을 평가할 때 활용할 수 있다.
- ⑤ 자기 평가는 학생 스스로 자신의 학습 과정과 결과를 평가하는 방안으로, 수학 내용의 이해와 수행 과정, 문제해결과 추론 과정의 반성, 자신의 생각 표현, 수학 내용 체계의 가치·태도 등을 평가할 때 활용할 수 있다.
- ⑥ 동료 평가는 동료 학생들이 상대방을 서로 평가하는 방안으로, 협력 학습 상황에서 학생 개개인의 역할 수행이나 집단 활동의 기여를 평가할 때 활용할 수 있다.

(라) 교구나 공학 도구를 활용하여 평가할 때는 다음 사항을 고려한다.

- ① 성취기준의 도달 여부를 판단하는 데 교구나 공학 도구의 사용이 효과적인 경우 이를 활용한 평가를 실시할 수 있다.
- ② 교구나 공학 도구를 활용하여 평가할 때는 교구나 공학 도구의 기능 및 조작이 아닌 수학 내용의 탐구 과정을 평가한다.

(마) 온라인 수학 교수·학습 환경에서 평가할 때는 다음 사항을 고려한다.

- ① 온라인 수학 학습에서는 학생의 활동에 근거한 구체적인 자료를 사용하여 평가한다.
- ② 온라인 학습 플랫폼이나 학습 관리 시스템을 이용하여 학생의 수행 과정을 관찰하고 개별 맞춤형으로 환류할 수 있다.
- ③ 학생의 접속 환경 미비로 인한 불참 시 기회 부여 등에 대해 방안을 마련하고 형평성의 문제가 제기되지 않도록 사전에 안내한다.



과학

과학

교육과정 설계의 개요

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

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



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

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

과학과 교육과정은 ‘성격 및 목표’, ‘내용 체계 및 성취기준’, ‘교수·학습 및 평가’로 구성된다. ‘성격 및 목표’에서는 각 과목의 고유한 특성과 주요 목표를 제시하였다. ‘내용 체계 및 성취기준’에서는 과목의 핵심 아이디어와 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도별 주요 내용 요소 및 학생이 교과 학습을 통해 할 수 있기를 기대하는 도달점을 성취기준으로 제시하였다. 즉, 과학과 성취기준은 다양한 탐구 중심의 학습을 통해 ‘영역’별 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도의 세 차원을 상호보완적으로 함양함으로써 영역별 핵심 아이디어에 도달할 수 있도록 제시하였다. 과학과 지식·이해는 과학과 영역별로 학생이 알고 이해해야 하는 내용을 학년군별로 제시하였다. 과학과 과정·기능은 학생들이 과학 학습을 통해 개발할 것으로 기대하는 과학과 탐구 기능과 과정에 해당하는 것으로, 문제 인식 및 가설 설정, 탐구 설계 및 수행, 자료 수집·분석 및 해석, 결론 도출 및 일반화, 의사소통과 협업을 근간으로 영역별 특성을 반영하였다. 과학과 가치·태도는 과학 가치(과학의 심미적 가치, 감수성 등), 과학 태도(과학 창의성, 유용성, 윤리성, 개방성 등), 참여와 실천(과학문화 향유, 안전·지속가능 사회에 기여 등)으로 구성하였다. ‘교수·학습 및 평가’에서는 교육과정에서 제시한 성취기준에 도달하는 데 필요한 교수·학습 및 평가의 주요 방향을 제시하였다. 과학과 교육과정에서는 학생이 지식·이해뿐만 아니라 과정·기능, 가치·태도를 균형 있게 발달시킬 수 있도록 지도하고, 학생이 행위 주체로서 자신의 역량 함양을 위해 교수·학습에 참여하도록 하는 방향, 그리고 교수·학습과 연계하여 학생의 학습과 성장을 도울 수 있는 평가 방향을 제시하였다. 특히, 미래 교육 환경에 적합한 다양한 교수·학습 활동을 통해 디지털·인공지능 기초 소양을 함양하도록 하였다.

1. 성격 및 목표

가. 성격

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

‘과학’은 초등학교 1~2학년에서 학습한 내용과 연계하여 미래 사회를 살아가기 위한 역량을 함양하고, 고등학교 과학 교과목 학습에 필요한 과학 기초 학력을 보장하기 위한 교과이다. ‘과학’은 초등학교 1~2학년의 ‘슬기로운 생활’과 고등학교 1학년의 ‘통합과학1, 2’, ‘과학탐구실험 1, 2’, 그리고 고등학교 일반선택, 융합선택 및 진로선택 과목과 긴밀하게 연계되어 있다.

‘과학’은 운동과 에너지, 물질, 생명, 지구와 우주 및 과학과 사회의 5개 영역으로 구성된다. 운동과 에너지 영역에서는 힘과 에너지, 전기와 자기, 열, 빛과 광동 등을 다루며, 물질 영역에서는 물질의 성질, 물질의 변화, 물질의 구조 등을 다룬다. 생명 영역에서는 생물의 구조와 에너지, 항상성과 몸의 조절, 생명의 연속성, 환경과 생태계, 생명과학과 인간의 생활 등을 다루며, 지구와 우주 영역에서는 고체 지구, 유체 지구, 천체 등을 다룬다. 과학과 사회 영역에서는 이들 4개 영역의 내용을 통합적으로 다루면서 과학과 안전, 과학과 지속가능한 사회, 과학과 진로 등을 다룬다.

미래 사회는 첨단 과학기술을 기반으로 혁신적인 융복합 영역이 창출되는 사회로, 과학적 문제 해결력과 창의성을 발휘하는 전문가 집단과 과학적 소양을 갖춘 시민이 함께 이끄는 사회이다. ‘과학’에서는 다양한 탐구 중심의 학습을 통해 ‘과학’의 5개 영역과 관련된 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도의 세 차원을 상호보완적으로 함양함으로써 영역별 핵심 아이디어를 습득하고, 행위 주체로서 갖추어야 할 과학적 소양을 기를 수 있을 것이다.

나. 목표

자연 현상과 일상생활에 대하여 흥미와 호기심을 가지고 과학적 탐구를 통해 주변의 현상을 이해하고, 개인과 사회의 문제를 과학적이고 창의적으로 해결하는 데 민주 시민으로서 참여하고 실천하는 과학적 소양을 기른다.

- (1) 자연 현상과 일상생활에 대한 흥미와 호기심을 바탕으로, 개인과 사회의 문제를 인식하고 과학적으로 해결하려는 태도를 기른다.

- (2) 과학의 탐구 방법을 이해하고 자연 현상과 일상생활의 문제를 과학적으로 탐구하는 능력을 기른다.
- (3) 자연 현상과 일상생활을 과학적으로 탐구하여 과학의 핵심 개념을 이해한다.
- (4) 과학과 기술 및 사회의 상호 관계를 이해하고, 개인과 사회의 문제해결에 민주 시민으로서 참여하고 실천하는 능력을 기른다.

2. 내용 체계 및 성취기준

가. 내용 체계

(1) 운동과 에너지

핵심 아이디어		<ul style="list-style-type: none"> 자연과 일상생활 속의 여러 가지 힘은 물체의 속력과 운동 방향을 변화시키고, 물체의 운동은 힘과 에너지를 통해 예측할 수 있으며, 이는 안전한 일상생활의 토대가 된다. 전하와 전류는 다양한 전기와 자기 현상을 일으키고, 전기와 자기에 대한 성질은 전구, 전동기 등 여러 가지 전기 기구의 작동 원리로 유용하게 활용된다. 열은 온도가 높은 곳에서 낮은 곳으로 이동하며, 일상생활에서는 단열 등 다양한 분야에 물질의 열적 성질이나 열의 이동 방식이 이용된다. 빛과 소리는 반사, 굴절, 진동 등 파동의 특성을 가지며, 그 특성은 거울, 렌즈, 악기, 색의 구현 등 편리하고 심미적인 삶에 도움이 된다. 		
범주	구분	학년(군)별 내용 요소		
		초등학교		중학교
지식 · 이해	힘과 에너지	<ul style="list-style-type: none"> 밀기와 당기기 무게 수평 잡기 도구의 이용 	<ul style="list-style-type: none"> 위치의 변화 속력 속력과 안전 	<ul style="list-style-type: none"> 힘 중력 부력 등속 운동 자유 낙하 운동 일과 에너지 중력에 의한 위치 에너지 운동 에너지 역학적 에너지 보존
	전기와 자기	<ul style="list-style-type: none"> 자석과 물체 사이의 힘 자석과 자석 사이의 힘 자석의 극 자석의 이용 	<ul style="list-style-type: none"> 전기 회로 전지의 직렬연결 전자석 전기 안전 	<ul style="list-style-type: none"> 전기력 정전기 유도 전압 옴의 법칙 전기 에너지 자기력

	열		<ul style="list-style-type: none"> • 온도 • 열의 이동 • 단열 	<ul style="list-style-type: none"> • 열평형 • 전도 • 대류 • 복사 • 비열 • 열팽창
	빛과 파동	<ul style="list-style-type: none"> • 소리의 발생 • 소리의 세기 • 소리의 높낮이 • 소리의 전달 	<ul style="list-style-type: none"> • 빛의 직진 • 평면거울에서 빛의 반사 • 빛의 굴절 • 렌즈의 이용 	<ul style="list-style-type: none"> • 시각과 상 • 반사와 굴절 • 거울과 렌즈 • 빛의 합성과 색 • 파동의 발생과 전달 • 파동의 요소와 소리의 특성
과정 · 기능			<ul style="list-style-type: none"> • 자연과 일상생활에서 운동과 에너지 관련 문제 인식하기 • 문제를 해결하기 위한 탐구 설계하기 • 관찰, 측정, 분류, 예상, 추리 등을 통해 자료를 수집하고 비교 · 분석하기 • 수학적 사고와 컴퓨터 및 모형 활용하기 • 결론을 도출하고, 자연과 일상생활에서 운동과 에너지 관련 상황에 적용 · 설명하기 • 자신의 생각과 주장을 과학적 언어를 사용하여 다양한 방식으로 표현하고 공유하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 자연과 일상생활에서 운동과 에너지와 관련된 현상을 관찰하고 문제를 찾아 정의하고 가설을 설정하기 • 적절한 변인을 포함하여 탐구 설계하기 • 운동과 에너지 사이의 관계를 이끌어내기 위해 자료를 수집하고 이를 그래프로 변환하여 해석하기 • 운동과 에너지와 관련된 다양한 현상을 관찰하여 규칙성을 추리하기 • 모형을 만들어 현상을 설명하거나 예측하기 • 과학적 증거에 기반하여 주장하기
가치 · 태도			<ul style="list-style-type: none"> • 과학의 심미적 가치 • 과학 유용성 • 자연과 과학에 대한 감수성 • 과학 창의성 • 과학 활동의 윤리성 • 과학 문제 해결에 대한 개방성 • 안전 · 지속가능 사회에 기여 • 과학 문화 향유 	

(2) 물질

핵심 아이디어		<ul style="list-style-type: none"> 물질은 여러 가지 상태로 존재하며, 구성 입자의 운동에 따라 물질의 상태와 물리적 성질이 변한다. 물질의 상태 변화 및 화학 반응에는 에너지 출입이 수반되며, 이는 일상생활에 유용하게 활용된다. 물질은 서로 구분할 수 있는 고유한 특성을 가지며, 물질의 특성은 일상생활의 다양한 혼합물 분리에 이용된다. 화학 반응을 통해 물질은 다른 물질로 변하며, 화학 반응의 규칙성은 새로운 물질의 생성 원리가 된다. 			
범주	구분	학년(군)별 내용 요소			
		초등학교		중학교	
		3~4학년군	5~6학년군	1~3학년	
지식·이해	물질의 성질	<ul style="list-style-type: none"> 물체와 물질 물질의 세 가지 상태 기체의 무게 온도와 압력에 따른 기체의 부피 변화 물의 상태 변화 	<ul style="list-style-type: none"> 용액, 용매, 용질 용해 용액의 진하기 혼합물의 분리 	<ul style="list-style-type: none"> 입자 운동 기체의 압력 기체의 압력과 부피 관계 기체의 온도와 부피 관계 물질의 상태와 입자 모형 상태 변화와 열에너지 밀도, 용해도, 녹는점, 끓는점 순물질과 혼합물 	
	물질의 변화		<ul style="list-style-type: none"> 지시약 산성 용액 염기성 용액 연소 조건 연소 생성물 	<ul style="list-style-type: none"> 화학 변화 화학 반응식 질량 보존 법칙 일정 성분비 법칙 기체 반응 법칙 화학 반응에서 열에너지의 출입 	
	물질의 구조			<ul style="list-style-type: none"> 원소 원자 분자 이온 화합물 화학식 주기율표 	
과정·기능		<ul style="list-style-type: none"> 자연과 일상생활에서 물질과 관련된 문제 인식하기 관찰, 측정, 분류, 예상, 추리 등을 통해 자료를 수집하고 비교·분석하기 탐구 결과를 해석하여 결론을 도출하기 물질과 관련된 일상생활의 문제를 해결하기 위한 탐구 설계하기 결론을 도출하고, 자연과 일상생활에서 물질 관련 상황에 적용·설명하기 자신의 생각과 주장을 과학적 언어를 사용하여 다양한 방식으로 표현하고 공유하기 	<ul style="list-style-type: none"> 자연과 일상생활에서 물질과 관련된 현상을 관찰하여 문제를 인식하고 가설을 설정하기 관찰, 측정, 분류, 예상, 추리 등을 통해 자료를 수집하고 비교·분석하기 적절한 변인을 포함하여 탐구 설계하기 탐구 결과를 해석하여 결론을 도출하기 수학적 사고와 디지털 탐구 도구 활용하기 변인 간의 관계를 이끌어내기 위해 자료를 수집하고 이를 그래프로 변환하여 해석하기 모형을 이용하여 현상을 설명하거나 예측하기 과학적 증거에 기반하여 주장하기 		
가치·태도		<ul style="list-style-type: none"> 과학의 심미적 가치 과학 유용성 자연과 과학에 대한 감수성 과학 창의성 과학 활동의 윤리성 과학 문제 해결에 대한 개방성 안전·지속가능 사회에 기여 과학 문화 향유 			

(3) 생명

핵심 아이디어		<ul style="list-style-type: none"> 생물은 세포로 이루어져 있고, 여러 구성 단계가 유기적으로 연관되어 있으며, 조화로운 작용을 통해 건강한 몸을 유지한다. 식물은 광합성으로 양분을 만들며, 생물은 호흡을 통해 생명 활동에 필요한 에너지를 얻는다. 동물은 다양한 감각 기관을 통해 자극을 받아들이고, 신경계와 호르몬의 작용을 통해 반응한다. 생물은 생식을 통해 자손을 생산하고, 생물의 형질은 유전자에 의해 자손에게 전달되며, 생물의 유전 현상은 사람의 가계에서도 관찰된다. 우리 주변의 다양한 생물은 환경과 영향을 주고받으며 밀접한 관계를 맺고 있으며, 생물 다양성은 생태계와 인간의 삶과도 밀접하게 관련되어 있다. 		
		학년(군)별 내용 요소		
범주	구분	초등학교		중학교
		3~4학년군	5~6학년군	1~3학년
지식 · 이해	생물의 구조와 에너지	<ul style="list-style-type: none"> 동물의 생김새 식물의 생김새 균류, 원생생물, 세균의 특징 	<ul style="list-style-type: none"> 세포의 구조 뼈와 근육의 구조와 기능 소화 · 순환 · 호흡 · 배설 기관의 구조와 기능 뿌리, 줄기, 잎, 꽃의 구조와 기능 증산 작용 광합성 산물 	<ul style="list-style-type: none"> 세포와 생물 구조 단계 소화계, 순환계, 호흡계, 배설계의 구조와 기능 광합성 과정 광합성에 영향을 미치는 요인 식물의 호흡과 광합성의 관계
	항상성과 몸의 조절			<ul style="list-style-type: none"> 감각 기관의 구조와 기능 뉴런과 신경계의 구조와 기능 자극에서 반응까지의 경로 호르몬에 의한 항상성 유지
	생명의 연속성	<ul style="list-style-type: none"> 동물의 한살이 식물의 한살이 식물이 자라는 조건 다양한 환경에 사는 동물과 식물 특징에 따른 동물 분류 특징에 따른 식물 분류 		<ul style="list-style-type: none"> 세포분열 동물의 발생 과정 유전 형질과 유전 원리 변이와 생물다양성 종의 개념과 분류 체계 생물다양성 보전의 중요성
	환경과 생태계	<ul style="list-style-type: none"> 생물 요소와 비생물 요소 환경오염이 생물에 미치는 영향 먹이사슬과 먹이그물 		
	생명과학과 인간의 생활	<ul style="list-style-type: none"> 생활 속에서 동물과 식물의 이용 균류, 원생생물, 세균의 이용 생명과학과 우리 생활 		
과정 · 기능		<ul style="list-style-type: none"> 자연과 일상생활에서 생명 현상 관련 문제 인식하기 문제를 해결하기 위한 탐구 설계하기 	<ul style="list-style-type: none"> 생물 특징과 생명 활동 관계 추론하기 생물 분류하기 	

	<ul style="list-style-type: none"> • 생물 관찰 및 분류하기 • 자료 조사 및 해석하기 • 모형으로 설명하기 • 자신의 생각과 주장을 과학적 언어를 사용하여 협력적 소통하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 생명 현상 관찰을 토대로 문제를 인식하고 가설 설정하기 • 관찰, 측정, 분류, 예상, 추리 등을 통해 자료를 수집하고 비교·분석하기 • 적절한 변인을 포함하여 탐구 설계하기 • 탐구 결과를 해석하여 결론을 도출하기 • 모형을 만들어 생명 현상을 설명하거나 예측하기 • 협력적 소통하기
가치·태도	<ul style="list-style-type: none"> • 과학의 심미적 가치 • 과학 유용성 • 자연과 과학에 대한 감수성 • 과학 창의성 • 과학 활동의 윤리성 • 과학 문제 해결에 대한 개방성 • 안전·지속가능 사회에 기여 • 과학 문화 향유 	

(4) 지구와 우주

핵심 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> • 지구계는 지권, 수권, 기권, 생물권 등으로 구성되며, 이러한 지구계 구성 요소들이 상호작용을 통해 에너지와 물질을 교환하는 과정에서 다양한 자연 현상들이 발생한다. • 암석과 화석, 지구 내부를 탐구함으로써 지질시대 동안 지구 환경과 생물의 변천 과정을 밝혀낼 수 있다. • 물은 땅과 바다, 대기 등으로 끊임없이 순환하면서 지표의 특징을 변화시키고 지하구조를 만든다. • 지구의 기후시스템은 태양 복사와 지구 복사, 인간 활동 등의 영향을 받으며, 이러한 요인들이 복합적으로 상호작용하여 나타난 기상 현상과 기후변화는 우리 생활과 지속가능성에 영향을 미친다. • 태양계는 행성 및 소천체 등으로 구성되며, 생성 과정에 따라 태양계 천체의 표면은 다양하게 나타난다. • 별의 표면 온도, 크기, 질량, 거리 등을 결정하는 데 관측 자료와 증거 기반 해석 등이 활용된다. 			
	구분 범주	학년(군)별 내용 요소		
지식·이해		초등학교	중학교	
고체 지구	3~4학년군	5~6학년군		
지식·이해	고체 지구	<ul style="list-style-type: none"> • 강 주변 지형 • 화산 활동 • 화성암 • 지진 대처 방법 	<ul style="list-style-type: none"> • 지층 • 퇴적암 • 화석의 생성 • 과거 생물과 환경 	<ul style="list-style-type: none"> • 지구계 • 광물과 암석 • 암석의 순환 • 풍화 작용 • 판과 대륙이동설 • 지진대와 화산대
	유체 지구	<ul style="list-style-type: none"> • 바다의 특징 • 밀물과 썰물 • 과도 • 바닷가 주변 지형 • 갯벌 보전 • 지구의 대기 	<ul style="list-style-type: none"> • 날씨와 기상 요소 • 이슬, 안개, 구름 • 고기압과 저기압 	<ul style="list-style-type: none"> • 대기와 해양의 충상 구조 • 수권과 수자원 • 염분과 해류 • 온실효과와 지구온난화 • 대기 대순환 • 강수 과정 • 중위도 저기압 • 일기도

	천체	<ul style="list-style-type: none"> • 달의 모양과 표면 • 달의 위상변화 • 태양계 행성 • 별과 별자리 	<ul style="list-style-type: none"> • 태양과 별의 위치 변화 • 지구의 자전과 공전 • 계절별 별자리 변화 • 태양 고도의 일변화 • 계절별 낮의 길이 	<ul style="list-style-type: none"> • 태양계 구성 천체 • 태양 표면과 태양 활동 • 달의 위상변화 • 일식과 월식 • 연주시차 • 별의 특성 • 우리은하 • 우주 팽창 • 우주탐사
	과정 · 기능	<ul style="list-style-type: none"> • 자연과 일상생활에서 지구와 우주 관련 문제 인식하기 • 문제를 해결하기 위한 탐구 설계하기 • 관찰, 측정, 분류, 예상, 추리 등을 통해 자료를 수집하고 비교·분석하기 • 수학적 사고, 컴퓨터 및 모형 활용하기 • 결론을 도출하고, 지구와 우주 관련 상황에 적용·설명하기 • 자신의 생각과 주장을 과학적 언어를 사용하여 다양한 방식으로 표현하고 공유하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 지구와 우주 관련 현상 관찰을 토대로 문제를 인식하고 가설을 설정하기 • 관련 변수를 포함하여 탐구 설계하기 • 지구시스템 구성 요소들의 상호작용에 대한 자료를 조사·평가 및 변환하기 • 지구와 우주와 관련된 다양한 현상을 관찰하여 규칙성을 추리하기 • 모형을 만들어 현상을 설명하거나 예측하기 • 과학적 증거에 기반하여 주장하기 	
	가치 · 태도	<ul style="list-style-type: none"> • 과학의 심미적 가치 • 과학 유용성 • 자연과 과학에 대한 감수성 • 과학 창의성 • 과학 활동의 윤리성 • 과학 문제 해결에 대한 개방성 • 안전·지속가능 사회에 기여 • 과학 문화 향유 		

(5) 과학과 사회

	핵심 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> • 과학 탐구를 통해 얻은 과학기술은 질병의 발생 원인 규명과 예방법 마련 등 인류 복지에 기여하고, 인류가 처한 여러 가지 재난 상황 극복에 활용된다. • 과학기술은 자원과 에너지 등의 효율적 이용 방안을 제공하여 지속가능한 사회에 기여한다. • 과학기술의 발달은 미래 사회의 모습과 직업에 영향을 미치며, 개인은 이러한 미래 사회의 모습과 새로운 진로를 탐색하며 자신의 삶을 준비한다. 		
구분		학년(군)별 내용 요소		
		초등학교		중학교
		3~4학년군	5~6학년군	1~3학년
범주	과학과 안전	<ul style="list-style-type: none"> • 질병과 예방 • 감염병과 건강한 생활 		<ul style="list-style-type: none"> • 재해 · 재난 • 재해 · 재난에 대한 과학적 대처 방안
	과학과 지속가능한 사회	<ul style="list-style-type: none"> • 기후변화 사례 • 기후위기 대응 	<ul style="list-style-type: none"> • 자원의 종류 • 자원의 효율적인 이용 • 지속가능한 에너지 이용 	<ul style="list-style-type: none"> • 과학적 탐구 방법 • 과학기술의 영향 • 과학과 지속가능한 사회
	과학과 진로		<ul style="list-style-type: none"> • 진로와 과학의 관련성 • 진로 계획 	<ul style="list-style-type: none"> • 과학 관련 진로와 직업 • 진로 계획 실천 방안

과정 · 기능	<ul style="list-style-type: none"> • 자연과 일상생활에서 과학과 기술 및 사회의 상호작용과 관련된 문제 인식하기 • 문제를 해결하기 위한 탐구 설계하기 • 신뢰성 있는 출처를 활용하여 자료를 수집하고 정리하기 • 융합적 사고와 수학적 사고, 컴퓨터 및 모형 활용하기 • 결론을 도출하고, 과학 · 기술 · 사회의 문제 해결 상황에 적용 · 설명하기 • 자신의 생각과 주장을 과학적 언어를 사용하여 다양한 방식으로 표현하고 공유하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 자연과 일상생활에서 과학과 기술 및 사회의 상호작용과 관련된 문제를 찾아 정의하고 가설 설정하기 • 문제를 해결하기 위해 변인이 포함된 탐구 설계하기 • 다양한 도구를 활용하여 자료를 수집하고 변환하기 • 융합적 사고, 수학적 사고와 컴퓨터 등을 활용해 자료를 분석 · 평가 · 추론하기 • 결론을 도출하고, 결론의 사회적 가치를 판단하여 과학 · 기술 · 사회의 문제 해결 상황에 적용 · 설명하기 • 타당한 근거에 기초하여 자신의 주장을 펼치고 실천적 대안 마련하기
가치 · 태도	<ul style="list-style-type: none"> • 과학의 심미적 가치 • 과학의 사회적 가치 • 과학 유용성 • 자연과 과학에 대한 감수성 • 과학 창의성 • 과학 활동의 윤리성 • 과학 문제 해결에 대한 개방성 • 과학 문제 해결의 학문 간 융합적 접근 • 안전 · 지속가능 사회에 기여 • 과학 문화 향유 	

나. 성취기준

[초등학교 3~4학년]

(1) 힘과 우리 생활

[4과01-01] 일상생활에서 힘과 관련된 현상에 흥미를 갖고, 물체를 밀거나 당길 때 나타나는 현상을 관찰할 수 있다.

[4과01-02] 수평잡기 활동을 통해 물체의 무게를 비교할 수 있다.

[4과01-03] 무게를 정확히 비교하기 위해서는 저울이 필요함을 알고, 저울을 사용해 무게를 비교할 수 있다.

[4과01-04] 지레, 빗면과 같은 도구를 이용하면 물체를 들어 올릴 때 드는 힘의 크기가 달라짐을 알고, 도구가 일상생활에서 어떻게 쓰이는지 조사하여 공유할 수 있다.

<탐구 활동>

- 무거운 물체를 밀 때와 가벼운 물체를 밀 때의 특징 탐구하기

(가) 성취기준 해설

- [4과01-01] 무거운 물체를 밀고 당길 때와 가벼운 물체를 밀고 당길 때 드는 힘의 크기를 느끼는 데 중점을 둔다.
- [4과01-03] 무게와 질량을 구분하지 않으며 무게를 비교하는 단위로 g, kg을 사용한다.
- [4과01-04] 지레, 빗면과 같은 간단한 도구를 이용할 때 힘의 크기가 달라진다는 점을 관찰하는 데 중점을 두며, 도구의 원리나 구조적 특성을 다루지 않는다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 초등학교 5~6학년군 ‘물체의 운동’, 중학교 1~3학년군 ‘힘의 작용’과 연계된다.
- 무게를 비교할 때는 용수철저울이나 전자저울 등을 사용하고, 분동을 사용하는 윗접시저울은 다루지 않는다.
- 조사한 내용을 공유할 때 사회 관계망 서비스(SNS)를 활용할 수 있으며, 글과 그림으로 표현한 발표 자료 만들기를 할 수 있다.

(2) 동물의 생활

[4과02-01] 여러 가지 동물을 관찰하여 특징에 따라 동물을 분류할 수 있다.

[4과02-02] 다양한 환경에 서식하는 동물을 조사하여 동물의 생김새와 생활 방식이 환경과 관련되어 있음을 설명할 수 있다.

[4과02-03] 동물의 특징을 이용하여 일상생활에서 활용할 수 있는 생활용품을 설계하여 협력적으로 소통할 수 있다.

<탐구 활동>

- 동물 분류 기준 정하기

(가) 성취기준 해설

- [4과02-01] 동물의 형태적 특징을 찾고 그 특징에 따라 분류 기준을 정하여 분류하는 활동을 하도록 하며 생물학적 분류 체계는 다루지 않는다.
- [4과02-02] 서식지에 따른 동물의 생김새와 생활 방식의 다양성을 다루고, 적응 개념은 다루지 않는다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 초등학교 3~4학년군 ‘생물의 한살이’, ‘생물과 환경’, 5~6학년군 ‘우리 몸의 구조와 기능’과 중학교 1~3학년군 ‘생물의 구성과 다양성’, ‘동물과 에너지’와 연계된다.
- ‘동물의 생활’에서는 여러 가지 동물의 형태적 특징을 중심으로 관찰, 분류 활동을 한다.

(3) 식물의 생활

[4과03-01] 여러 가지 식물을 관찰하여 특징에 따라 식물을 분류할 수 있다.

[4과03-02] 다양한 환경에 서식하는 식물을 조사하여 식물의 생김새와 생활 방식이 환경과 관련되어 있음을 설명할 수 있다.

[4과03-03] 식물의 특징을 이용하여 일상생활에서 활용할 수 있는 생활용품을 설계하여 협력적으로 소통할 수 있다.

<탐구 활동>

- 식물 분류 기준 정하기

(가) 성취기준 해설

- [4과03-01] 여러 가지 식물의 잎을 채집해 생김새 등과 같은 외형적 특징에 따라 기준을 세워 분류하는 활동을 하며 생물학적 분류 체계는 다루지 않는다.
- [4과03-02] 서식지에 따른 식물의 생김새와 생활 방식의 다양성을 다루고, 적응 개념은 다루지 않는다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 초등학교 3~4학년군 ‘생물의 한살이’, ‘생물과 환경’, 5~6학년군 ‘식물의 구조와 기능’과 중학교 1~3학년군 ‘생물의 구성과 다양성’, ‘식물과 에너지’와 연계된다.
- 여러 가지 식물을 줄기, 잎, 꽃 등으로 분류 활동을 할 수 있으나, 주변에서 쉽게 구할 수 있는 식물의 잎을 대상으로 활동하도록 한다.
- 초등학교 5~6학년군 ‘식물의 구조와 기능’에서 각 부위의 구조와 기능을 이해하는 데 중점을 두고 다루므로 ‘식물의 생활’에서는 여러 가지 식물의 잎을 중심으로 관찰, 분류 활동을 한다.

(4) 생물의 한살이

[4과04-01] 동물의 한살이를 직접 관찰하고, 관찰한 내용을 글과 그림으로 표현할 수 있다.

[4과04-02] 식물이 자라는 데 필요한 조건을 찾는 실험을 설계하여 수행할 수 있다.

[4과04-03] 생물의 한살이 과정을 조사하여 생물에 따라 한살이의 유형이 다양함을 소개하는 자료를 만들어 공유할 수 있다.

<탐구 활동>

- 곤충의 한살이 관찰하기

(가) 성취기준 해설

- [4과04-02] 씨가 찻트는데 필요한 조건은 물과 온도로 한정하고, 식물이 자라는데 필요한 조건은 물과 햇빛으로 제한한다.
- [4과04-03] 한살이의 유형을 이해하는 생물의 범위는 동물과 식물에 한정하여 다루고, 식물의 한살이 유형은 한해살이와 여러해살이로 구분하여 이해하도록 한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 초등학교 3~4학년군 ‘동물의 생활’, ‘식물의 생활’, ‘생물과 환경’, 5~6학년군 ‘식물의 구조와 기능’, ‘우리 몸의 구조와 기능’, 중학교 1~3학년군 ‘식물과 에너지’, ‘동물과 에너지’와 연계된다.

- 동물의 한살이 관찰을 위해서는 주변에서 쉽게 구할 수 있으며, 한살이 기간이 짧은 동물(예: 배추흰나비)을 선택하는 것이 좋다.
- 동물의 한살이 관찰을 통하여 동물에 대한 관심과 호기심을 증대시키는 것도 중요한 목표이므로 동물을 직접 관찰하는 활동을 권장하며, 보조 학습 자료로 동영상이나 누리망을 활용할 수 있다. 다양한 도구를 활용하여 글과 그림으로 한살이를 표현해 보도록 지도할 수 있다.
- 동물의 한살이 관찰에는 시간이 많이 소요되므로 학습이 시작되기 전에 관찰 대상을 미리 준비해야 하며, 교수·학습 전개 시 수업 차시에 따라 연속하여 진행하기에는 무리가 있으므로 동물의 한살이 정도에 맞추어 융통성 있게 수업 시간을 재구성하는 것이 좋다.

(5) 물체와 물질

[4과05-01] 물체를 이루는 여러 가지 물질의 성질을 비교하고, 물질의 종류에 따라 물체를 분류할 수 있다.

[4과05-02] 물질의 세 가지 상태인 고체, 액체, 기체의 성질을 관찰하여 비교할 수 있다.

[4과05-03] 다양한 물질의 성질을 이용하여 쓰임새 있는 물체를 설계할 수 있다.

<탐구 활동>

- 용기에 따른 고체와 액체의 모양과 부피 변화 관찰하기
- 기체가 공간을 차지하고 있음을 알아보는 실험하기

(가) 성취기준 해설

- [4과05-01] 나무, 철, 유리, 플라스틱 등 학생들이 일상생활에서 쉽게 접할 수 있는 물질의 다양한 성질을 관찰하고 비교하는 활동에 중점을 두고, 이를 바탕으로 여러 가지 물체를 물질의 종류에 따라 분류하도록 한다.
- [4과05-02] 물질의 세 가지 상태인 고체, 액체, 기체의 성질을 관찰하고 비교하는 활동에 중점을 두고, 한 가지 물질이 여러 가지 상태로 존재한다는 것은 다루지 않는다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 초등학교 3~4학년군 ‘물의 상태 변화’, ‘여러 가지 기체’, 5~6학년군 ‘혼합물의 분리’, 중학교 1~3학년군 ‘물질의 특성’과 연계된다.
- 일상생활에서 사용할 수 있는 물체를 기초적인 아이디어 수준에서 설계하며, 물체의 쓰임새에 적합한 성질을 지닌 물질을 이용하는 데 중점을 두고 지도한다.

(6) 지구와 바다

[4과06-01] 지구가 대기로 둘러싸여 있음을 알고, 지구 표면을 구성하는 육지와 바다의 특징을 비교할 수 있다.

[4과06-02] 바닷물의 특징을 육지의 물과 비교하고, 바닷가에서 볼 수 있는 다양한 지형을 조사할 수 있다.

[4과06-03] 밀물과 썰물의 차이를 알고, 갯벌의 가치와 보전의 필요성을 설득·홍보할 수 있다.

<탐구 활동>

- 지구의 육지와 바다 면적 비교하기
- 육지의 물과 바닷물을 가열하여 남는 물질 탐구하기

(가) 성취기준 해설

- [4과06-02] 바닷물의 침식, 운반, 퇴적 작용에 대해서는 다루지 않는다.
- [4과06-03] 밀물과 썰물은 바닷물의 높이 변화를 다루는 수준이며, 조석 용어와 원인에 대해서는 다루지 않는다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 초등학교 5~6학년군 ‘날씨와 우리 생활’, 중학교 1~3학년군 ‘날씨와 기후변화’, ‘수권과 해수의 순환’과 연계된다.
- 여행에서 촬영한 사진 자료나 스마트 기기를 활용하여 육지와 바다의 다양한 모습과 지형을 탐색하여 수업에 활용할 수 있다.
- 지구의 물은 바닷물과 육지의 물로 구분하며, 지구 표면에서 바다가 차지하는 비율은 정성적으로 다룬다. 지구의 육지와 바다 면적을 시각적으로 비교할 수 있는 자료를 활용할 수 있다.
- 육지의 물과 바닷물을 가열할 때는 끓임쪽을 넣고 가열하는 등 안전에 유의한다.
- 우리나라의 대표적인 갯벌의 위치, 갯벌에 사는 생물의 다양성, 갯벌 보전의 필요성을 알아보는 활동을 통해 환경과 생명의 가치를 알고 생태감수성을 기르도록 한다.

(7) 소리의 성질

[4과07-01] 여러 가지 물체를 이용하여 소리를 내보고, 소리가 나는 물체는 떨림이 있음을 설명할 수 있다.

[4과07-02] 큰 소리와 작은 소리, 높은 소리와 낮은 소리를 구분하고, 세기와 높낮이가 다른 소리를 낼 수 있다.

[4과07-03] 여러 가지 물질을 통하여 소리가 전달되는 것을 관찰하고, 소음을 줄이는 방법을 찾아 일상생활에서 실천할 수 있다.

<탐구 활동>

- 소리가 나는 소리굽쇠의 떨림 관찰하기
- 물체의 길이에 따른 소리의 높낮이 비교하기

(가) 성취기준 해설

- [4과07-03] 소리가 여러 가지 물질을 통해 전달되는 현상을 관찰하는 데 중점을 두며, 소리 전달의 과학적 원리는 다루지 않도록 한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 중학교 1~3학년군 ‘빛과 파동’과 연계된다.
- 소리를 관찰하기 위해 청각뿐만 아니라 시각, 촉각 등의 다양한 감각을 활용할 수 있도록 한다.
- 큰 소리로 인해 청각이 손상될 수 있으므로 안전에 유의한다.
- 소리의 세기와 높낮이를 탐구할 때 디지털 탐구 도구를 활용할 수 있다.
- 소음을 줄이는 방법을 찾아 실천해 볼으로써 공동체의 문제 해결에 참여하는 민주 시민으로서의 소양을 기르되, 소리 자체에 대한 부정적 인식이 형성되지 않도록 유의한다.

(8) 감염병과 건강한 생활

[4과08-01] 생활 속 감염병의 사례를 알고, 다양한 질병과 그 위험성에 대해 토의할 수 있다.

[4과08-02] 감염병으로부터 안전한 사회에 관심을 가지고, 여러 감염 과정을 통해 생활 습관과 감염병 유행과의 연관성을 설명할 수 있다.

[4과08-03] 건강한 생활을 위해 필요한 감염병 예방 수칙을 공유하고, 생활 속에서 실천할 수 있다.

<탐구 활동>

- 감염 과정과 감염병 예방 방법 탐구하기

(가) 성취기준 해설

- [4과08-01] 질병은 예방접종이나 범유행 상황 등 학생이 경험하거나 인지할 수 있는 생활 속 질병을 다룬다.
- [4과08-02] 감염 과정은 생활 습관과 관련지을 수 있는 접촉 감염, 비말 감염, 공기 감염, 수인 감염, 타액 감염 등의 사례로 한정하여 다루며, 감염병의 특성과 면역 반응을 구체적으로 다루지 않는다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 중학교 1~3학년군 ‘재해·재난과 안전’과 연계된다.
- 예방접종의 경험이나 범유행 상황 등을 통해 생활 속에서 다양한 감염 사례가 있음을 인식할 수 있도록 한다.
- 다양한 감염 과정을 놀이, 역할극, 그림, 표, 책 만들기 공예 등 다양한 시각화 방법을 통해 표현할 수 있다. 단, 단순한 표현 활동보다는 생활 속 습관과 감염병 유행과의 연관성을 탐구하도록 지도한다.
- 건강한 생활을 위해 지켜야 하는 수칙은 감염 과정과 생활 습관을 관련지어 학생들이 실천 가능한 수준으로 제시하도록 한다.

(9) 자석의 이용

[4과09-01] 자석과 여러 가지 물체를 가까이했을 때 나타나는 현상을 관찰하고, 자석과 자석에 붙는 물체 사이에 작용하는 힘의 특징을 말할 수 있다.

[4과09-02] 자석과 자석을 가까이했을 때 나타나는 현상을 관찰하여 그 특징을 자석의 극과 관련지어 설명할 수 있다.

[4과09-03] 자석을 이용하여 일상생활을 편리하게 하는 장치를 설계할 수 있다.

<탐구 활동>

- 자석의 극을 찾고 서로 같은 극과 다른 극을 가까이했을 때의 특징 비교하기
- 나침반과 자석을 가까이했을 때 나타나는 현상 관찰하기

(가) 성취기준 해설

- [4과09-01~02] 자석과 물체, 자석과 자석 사이의 상호작용을 다루되, 자기장의 개념은 도입하지 않는다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 초등학교 5~6학년군 ‘전기의 이용’, 중학교 1~3학년군 ‘전기와 자기’와 연계된다.

- 자석을 이용한 장치 설계하기 활동은 학습한 자석의 성질을 이용하여 생활을 편리하게 만드는 장치를 구상해볼 수 있도록 하기 위한 것으로, 설계한 것이 반드시 만들기로 이어져야 함을 의미하는 것은 아니다.

(10) 물의 상태 변화

[4과10-01] 물이 세 가지 상태로 변할 수 있음을 알고, 우리 주변에서 예를 찾을 수 있다.

[4과10-02] 물이 얼 때, 얼음이 녹을 때, 물이 증발할 때와 끓을 때, 수증기가 응결할 때의 변화를 관찰할 수 있다.

[4과10-03] 물의 상태 변화를 이용하여 물을 얻을 수 있는 장치를 설계하고 만들 수 있다.

<탐구 활동>

- 물이 얼 때와 얼음이 녹을 때의 무게와 부피 변화 관찰하기
- 물이 증발할 때와 끓을 때의 특징 관찰하기
- 얼음이 든 비커의 바깥 면 관찰하기

(가) 성취기준 해설

- [4과10-01] 물의 상태 변화는 관찰 가능한 현상 수준에서만 다루고, 물의 상태가 변하는 까닭은 다루지 않는다.
- [4과10-02] 물이 얼 때와 얼음이 녹을 때의 부피 변화는 물기둥의 높이 변화로 관찰하도록 한다. 물의 증발과 끓음을 비교할 때는 물이 수증기로 상태가 변하는 현상이라는 공통점에 중점을 둔다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 초등학교 3~4학년군 ‘물체와 물질’, 중학교 1~3학년군 ‘물질의 상태 변화’와 연계된다.
- 실험 전에 학생들에게 물을 가열하거나 얼음을 다룰 때 주의할 점과 안전사고 대처 방법을 지도한다.
- 생태전환교육과 연계하여 물의 중요성과 물 부족 현상을 다룬다. 물을 얻는 여러 가지 사례나 장치를 조사하고, 이를 바탕으로 물을 얻을 수 있는 장치를 창의적으로 고안하도록 한다.
- 물을 얻을 수 있는 장치를 설계할 때는 물의 상태 변화를 이용하는 데 중점을 두고, 우리 주변에서 쉽게 구할 수 있는 재료를 이용하여 간단한 장치를 만드는 수준에서 지도한다.

(11) 땅의 변화

[4과11-01] 흐르는 물의 작용과 강 주변 지형의 특징을 관련지을 수 있다.

[4과11-02] 화산의 의미와 화산 활동으로 나오는 물질을 알고, 화산 활동을 모형으로 표현할 수 있다.

[4과11-03] 화성암을 관찰하고 분류할 수 있다.

[4과11-04] 화산 활동과 지진이 우리 생활에 미치는 영향을 조사하여, 대처 방법을 실천할 수 있다.

<탐구 활동>

- 흙 언덕을 만들고 물을 흘려보낸 후, 깎이는 곳과 쌓이는 곳 관찰하기
- 지진의 피해 사례를 조사하고 대처 방법 탐구하기

(가) 성취기준 해설

- [4과11-01] 강 주변 지형은 흐르는 물에 의한 침식, 운반, 퇴적 작용을 중심으로 다룬다.
- [4과11-02] 화산 활동과 화산 분출물을 중심으로 학습한다.
- [4과11-03] 화성암은 현무암과 화강암만 다룬다.
- [4과11-04] 화산 활동의 피해와 이로운 점을 함께 다루며, 지진 발생 원인은 다루지 않는다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 초등학교 5~6학년군 ‘지층과 화석’, 중학교 1~3학년군 ‘지권의 변화’와 연계된다.
- 휴화산이나 활화산과 같은 화산의 상태에 대해서는 다루지 않으며, 화산과 화산이 아닌 산을 비교하여 화산의 의미를 살펴볼 수 있다.
- 학생들이 화산 활동과 지진을 직접 관찰하기 어려우므로, 화산 활동이나 지진과 관련된 영상을 스마트 기기로 조사하는 활동이 필요하다.
- 화산 활동을 모형실험으로 지도하는 경우 안전사고가 발생하지 않도록 유의하며, 실제 화산 활동과 모형실험의 공통점과 차이점을 비교할 수 있다.

(12) 다양한 생물과 우리 생활

[4과12-01] 균류 · 원생생물 · 세균을 관찰하여 특징과 사는 곳을 설명할 수 있다.

[4과12-02] 균류 · 원생생물 · 세균이 우리 생활에 미치는 영향을 조사하여 발표할 수 있다.

[4과12-03] 우리 생활에 생명과학이 이용되는 사례를 소개하는 자료를 만들어 공유할 수 있다.

<탐구 활동>

- 벼섯과 곰팡이 관찰하기

- 해캄과 짚신벌레 관찰하기

(가) 성취기준 해설

- [4과12-03] 우리 생활에 생명과학이 이용되는 사례는 균류, 원생생물, 세균을 중심으로 학생들이 생활 속에서 경험하고 인지할 수 있는 수준으로 다룬다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 초등학교 3~4학년군 ‘동물의 생활’, ‘식물의 생활’, ‘생물과 환경’과 중학교 1~3학년군 ‘생물의 구성과 다양성’과 연계된다.
- 주변에서 쉽게 구할 수 있는 벼섯, 곰팡이, 해캄, 짚신벌레를 디지털현미경이나 실체현미경 등 학생들이 다룰 수 있는 다양한 도구를 사용하여 직접 관찰하도록 하고, 지역의 특성에 따라 관찰 가능한 소재로 변경하여 다룰 수 있다.
- 세균은 사진 자료나 동영상 자료 등을 활용하여 관찰할 수 있게 한다.
- 세균이나 곰팡이 등이 우리 생활에 미치는 영향이나 생명과학의 이용 사례는 실생활에 많이 반영된 자료들을 중심으로 한다.
- 우리 생활에 생명과학이 이용되는 사례는 관련 도서와 누리망 자료를 활용하고, 발표 자료를 만들고 공유하는 활동은 디지털 소양 교육과 연계하여 지도할 수 있다.

(13) 밤하늘 관찰

[4과13-01] 달의 모양과 표면, 달의 위상변화를 관찰하여 밤하늘 관찰에 흥미를 가질 수 있다.

[4과13-02] 태양계 구성원을 알고, 태양과 행성을 조사할 수 있다.

[4과13-03] 별의 정의를 알고, 북극성 주변의 별자리를 관찰할 수 있다.

<탐구 활동>

- 여러 날 동안 보이는 달의 모양 관찰하기
- 태양계 행성 모형 만들기

(가) 성취기준 해설

- [4과13-01] 달의 위상변화 원인을 다루지 않고, 달의 모양이 주기적으로 바뀌는 현상을 관찰하여 확인하는 데 초점을 둔다.
- [4과13-02] 태양계를 구성하는 행성들의 표면적인 특징 위주로 조사하고, 태양과 행성의 실제 크기나 태양에서 행성까지의 실제 거리, 행성의 질량, 자전 속도, 대기 성분 등과

같은 구체적인 물리량은 다루지 않는다.

- [4과13-03] 별의 정의는 행성과 비교하여 스스로 빛을 내는 천체라는 수준에서만 다룬다. 별자리는 학생들이 쉽게 관찰할 수 있는 북극성 주변의 별자리를 다루며, 계절별 별자리와 관련짓지 않는다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 초등학교 5~6학년군 ‘지구의 운동’, ‘계절의 변화’, 중학교 1~3학년군 ‘태양계’, ‘별과 우주’와 연계된다.
- 여러 날 동안 달의 모양 변화 등은 관찰 시기와 방법을 안내한 후 관찰하도록 한다.
- 모형이나 시청각 자료, 천체 관측 프로그램 등을 이용하여 천체에 대한 호기심을 유도하고 공간적 이해를 도울 수 있다.
- 야간에 달, 행성, 별 등을 관찰할 경우 안전 사항을 준수하도록 한다.

(14) 생물과 환경

[4과14-01] 생태계의 구성 요소를 조사하여 생물 요소와 비생물 요소로 분류할 수 있다.

[4과14-02] 생물 요소들의 먹고 먹히는 관계를 조사하여 먹이그물로 표현할 수 있다.

[4과14-03] 인간 활동이 생태계에 미치는 영향을 조사하고, 생태계 보전을 위해 우리가 할 수 있는 일을 토의하여 실천할 수 있다.

<탐구 활동>

- 양분을 얻는 방법에 따라 생물 요소 분류하기
- 먹이 관계 모형 만들기

(가) 성취기준 해설

- [4과14-01] 숲, 바다, 강 등 다양한 생태계를 다루고, 각 생태계에서 생물 요소와 비생물 요소를 분류할 수 있게 한다.
- [4과14-02] 생태계에서 다양한 먹이 관계를 알아보고 먹이 관계가 복잡할수록 생물이 생존하는 데 유리함을 이해하게 한다.
- [4과14-03] 대기오염, 수질오염, 토양오염 등의 환경오염에 관한 사례를 중심으로 다루고, 생태계 보전을 위해 우리가 해야 할 일을 조사하여 실천함으로써 생태계 보전에 대한 의식을 가지게 한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 초등학교 3~4학년군 ‘동물의 생활’, ‘식물의 생활’, ‘생물의 한살이’, ‘다양한 생물과 우리 생활’과 중학교 1~3학년군 ‘생물의 구성과 다양성’과 연계된다.
- 먹이사슬 놀이, 먹이그물 모형 만들기 등과 같은 모의 활동을 통하여 생태계의 구성 요소들이 상호 관련되어 있음을 인식하게 한다.
- 생태전환교육과 연계하여 생태계 보전 또는 복원을 위한 활동을 학생 스스로 계획하고 실천함으로써 생태계 보전과 관련한 문제해결력을 기르도록 지도할 수 있다.

(15) 여러 가지 기체

[4과15-01] 실험을 통해 기체가 무게가 있음을 설명할 수 있다.

[4과15-02] 온도나 압력에 따라 기체의 부피가 달라지는 현상을 관찰하고, 우리 주변에서 예를 찾을 수 있다.

[4과15-03] 일상생활에서 이용되는 기체의 종류와 성질을 조사하고, 여러 가지 기체에 대해 흥미를 느낄 수 있다.

[4과15-04] 기체의 성질을 이용하여 작동시킬 수 있는 장치를 설계하고 만들 수 있다.

<탐구 활동>

- 공기를 넣거나 뺄 때의 무게 변화 관찰하기
- 온도나 압력에 따른 기체의 부피 변화 관찰하기

(가) 성취기준 해설

- [4과15-01] 부피가 같은 용기에 공기를 1기압으로 담은 상태와 이 상태에서 공기를 넣거나 뺀 상태의 무게를 비교하는 실험을 바탕으로 기체가 무게가 있음을 설명한다.
- [4과15-02] 온도를 높일 때와 낮출 때 공기의 부피 변화, 압력을 높일 때와 낮출 때 공기의 부피 변화를 관찰하도록 한다. 온도나 압력에 따라 기체의 부피가 어떻게 변하는지를 정성적으로 이해하도록 하고, 입자 모형으로 기체의 부피가 변하는 까닭은 설명하지 않는다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 초등학교 3~4학년군 ‘물체와 물질’, 중학교 1~3학년군 ‘기체의 성질’과 연계된다.
- 질소, 산소, 이산화 탄소 등 여러 가지 기체의 성질과 일상생활 속 이용 사례를 조사하여 발표하도록 지도한다.
- 장치를 작동시키는 기체로는 공기를 사용하고, 장치를 평가할 때는 기체의 어떤 성질을 이용했는지에 중점을 둔다.

(16) 기후변화와 우리 생활

[4과16-01] 기후변화 현상의 예를 알고, 기후변화가 인간의 활동과 관련되어 있음을 토의할 수 있다.

[4과16-02] 기후변화의 심각성에 관심을 가지고, 기후변화가 우리 생활과 환경에 미치는 영향을 설명할 수 있다.

[4과16-03] 기후변화 대응 방법을 조사하고, 생활 속에서 기후변화 대응 방법을 실천할 수 있다.

<탐구 활동>

- 해수면 상승으로 인한 피해 모형실험하기

(가) 성취기준 해설

- [4과16-01] 기후변화의 과학적 원인은 다루지 않으며 기온, 강수량 등 기후요소가 평년 값에 비해 현저히 높거나 낮은 사례(가뭄, 폭설, 폭염, 한파, 홍수 등)를 탐구하도록 한다.
- [4과16-02] 인간의 삶에 부정적인 영향을 미치는 기후변화 현상의 사례를 모형이나 실험 활동을 통해 알아보고, 이에 기반하여 기후변화로 인한 인간의 피해를 예측하고 설명할 수 있도록 한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 초등학교 5~6학년군 ‘날씨와 우리 생활’, 중학교 1~3학년군 ‘날씨와 기후변화’, ‘재해·재난과 안전’과 연계된다.
- 기후라는 용어를 설명하는 데 중점을 두기보다는 기후변화의 사례를 주로 다룬다.
- 기후변화에 대응하는 방법은 기후변화로 인한 자연환경의 변화를 인간이 완화하는 방안, 혹은 변화에 적응하는 방안으로 생각해볼 수 있으나, 이를 구분하여 지도하지 않도록 한다.
- 기후변화가 우리 생활과 환경에 끼치는 영향을 학습하면서 지나친 불안감이나 무기력함을 느끼기보다는 기후위기를 해결하기 위한 진취적인 의지를 다지도록 한다.

[초등학교 5~6학년]

(1) 지층과 화석

[6과01-01] 지층의 특징을 알고, 지층의 형성 과정을 모형으로 표현할 수 있다.

[6과01-02] 지층이 퇴적암으로 이루어짐을 알고, 퇴적암을 알갱이의 크기에 따라 분류할 수 있다.

[6과01-03] 화석의 생성 과정을 모형으로 설명하고, 지구의 과거 생물과 환경을 추리하는 활동을 통해 화석의 가치를 인식할 수 있다.

<탐구 활동>

- 이암, 사암, 역암 관찰하기
- 화석을 관찰하고 화석 모형 만들기

(가) 성취기준 해설

- [6과01-01] 지층의 두께나 색 등을 다루고, 지층이 휘어지거나 끊어진 모습을 소개하되 생성 원리는 다루지 않는다.
- [6과01-02] 퇴적암은 이암, 사암, 역암만 다룬다.
- [6과01-03] 화석 표본은 동물과 식물의 특징이 분명하게 드러나는 것을 사용한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 초등학교 3~4학년군 ‘땅의 변화’, 중학교 1~3학년군 ‘지권의 변화’와 연계된다.
- 여러 가지 지층, 퇴적암, 화석 등을 관찰하여 그 특징을 찾아 생성 과정을 추리하는 활동이 필요하다. 이때, 학생들이 직접 조사한 자료를 활용할 수 있다. 학생들이 박물관에서 찍은 사진이나 여행지에서 찍은 사진을 이용하여 관련 특징을 설명하면 학습 효과를 높일 수 있을 것이다.
- 디지털 소양 교육과 관련하여 실감형 자료를 활용한 화석 관찰도 가능하다.

(2) 빛의 성질

[6과02-01] 물체를 보기 위해서 빛이 있어야 함을 알고, 빛의 성질에 대해 흥미를 느낄 수 있다.

[6과02-02] 빛이 나아가는 현상을 관찰하여 빛이 직진, 반사, 굴절하는 성질이 있음을 말할 수 있다.

[6과02-03] 거울과 렌즈의 쓰임새를 조사하고 거울이나 렌즈를 이용한 장치를 창의적으로 만들 수 있다.

<탐구 활동>

- 어둠상자 속의 물체 관찰하기
- 평면거울에서 빛의 반사 실험하기

- 렌즈를 이용하여 빛의 굴절 실험하기

(가) 성취기준 해설

- [6과02-02] 빛이 직진, 반사, 굴절하는 성질은 햇빛이나 레이저 광선의 진행으로 나타나는 현상을 관찰하여 알 수 있도록 하되, 반사와 굴절의 법칙은 다루지 않는다. 또, 볼록 렌즈와 물체 사이의 거리, 볼록렌즈와 눈 사이의 거리에 따른 물체의 모습 차이는 다루지 않는다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 중학교 1~3학년군 ‘빛과 파동’과 연계된다.
- 물체를 보기 위해서는 빛이 필요하며 빛이 없을 때 불편한 점을 과학 글쓰기, 그림 그리기, 역할 놀이 등의 다양한 활동으로 융합하여 전개할 수 있다.
- 빛의 직진, 반사, 굴절 현상을 관찰할 때 컴퓨터 시뮬레이션, 가상 현실, 증강 현실 등을 이용하여 관찰을 보조할 수 있다.

(3) 용해와 용액

[6과03-01] 용해 현상의 의미를 알고, 용질의 종류와 물의 온도에 따라 물에 녹는 용질의 양이 달라짐을 비교할 수 있다.

[6과03-02] 용질이나 용매의 양에 따라 용액의 진하기가 달라짐을 관찰하고, 용액의 상대적인 진하기를 비교할 수 있다.

[6과03-03] 일상생활에서 용액이 쓰이는 사례를 조사하여 용액의 필요성을 알리는 자료를 만들고 공유할 수 있다.

<탐구 활동>

- 용해 전과 후의 무게 측정하기
- 물에 녹는 용질의 양에 영향을 미치는 요인 탐구하기
- 진하기가 다른 용액에서 물체의 뜨는 정도 비교하기

(가) 성취기준 해설

- [6과03-01] 용질, 용매, 용액, 용해의 개념을 다루되, 입자 모형으로 용해 현상을 설명하거나 용해 현상이 일어나는 과학적 이유나 원리를 설명하지 않는다. 용해 전과 후의 무게를 비교하여 용해 과정에서 물질이 사라지지 않음을 이해하도록 한다.

- [6과03-02] 진하기가 다른 두 용액에서 같은 물체의 뜨는 정도가 다를을 이용하여 용액의 상대적인 진하기를 비교하도록 한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 초등학교 5~6학년군의 ‘혼합물의 분리’, ‘산과 염기’, 중학교 1~3학년군의 ‘물질의 특성’과 연계된다.
- 일상생활에서 용액의 사용 사례를 조사하여 우리 주변에서 용액의 중요성과 필요성을 이해 할 수 있도록 한다. 디지털 소양 교육과 연계하여 포스터, 동영상 등 다양한 형태로 디지털 자료를 제작하여 누리망이나 사회 관계망 서비스 등에서 공유하도록 한다.

(4) 우리 몸의 구조와 기능

[6과04-01] 뼈와 근육의 생김새를 관찰하고 모형을 만들어 몸이 움직이는 원리를 설명할 수 있다.

[6과04-02] 소화, 순환, 호흡, 배설 기관의 구조와 기능을 알아보고, 우리 몸의 여러 기관이 서로 관련되어 있음을 설명할 수 있다.

[6과04-03] 우리 몸의 여러 기관과 관련된 질병을 조사하고, 건강을 유지하기 위한 생활 방식을 실천할 수 있다.

<탐구 활동>

- 운동할 때 몸에서 일어나는 변화 관찰하기

(가) 성취기준 해설

- [6과04-01] 중학교와 고등학교 과정에서는 뼈와 근육에 대해서 학습하지 않으므로, 뼈와 근육의 구조와 기능을 기초적으로 이해하는 데 중점을 둔다.
- [6과04-02] 우리 몸의 각 기관은 종류, 위치, 생김새, 기능을 중심으로 탐구한다.
- [6과04-03] 질병은 소화, 순환, 호흡, 배설 기관과 관련된 것으로 조사하고 건강을 유지하기 위한 생활 방식은 각 질병의 예방법을 중심으로 다룬다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 초등학교 3~4학년군 ‘동물의 생활’, ‘생물의 한살이’와 중학교 1~3학년군 ‘동물과 에너지’와 연계된다.
- 우리 몸의 각 기관의 위치와 생김새는 그림과 모형 등을 통해 관찰하게 하고, 각 기관의 기능은 기관계의 역할을 위주로 이해하게 한다.
- 일상생활에서 우리 몸의 각 기관에 발생하는 질병과 예방법을 책이나 발표 자료 등의 다양한 형태로 만들어 공유함으로써 학생들의 건강을 유지하기 위한 실천 의지를 다진다.

또한, 발표 자료를 만들거나 공유하는 활동은 디지털 소양 교육과 연계하여 지도할 수 있다.

(5) 혼합물의 분리

[6과05-01] 알갱이의 크기가 다른 고체 혼합물과 골고루 섞이지 않는 액체 혼합물을 분리할 수 있다.

[6과05-02] 물에 용해되는 성질을 이용하여 고체 혼합물을 분리하고, 물을 증발시켜 물에 용해된 고체 물질을 분리할 수 있다.

[6과05-03] 지속가능한 삶을 위한 과학기술 사례 중 혼합물의 분리를 이용한 장치를 조사하여 공유 할 수 있다.

<탐구 활동>

- 모래와 자갈의 혼합물 분리하기
- 물과 기름의 혼합물 분리하기
- 소금과 모래의 혼합물 분리하기

(가) 성취기준 해설

- [6과05-01] 혼합물의 의미를 학습한 뒤 혼합물의 분리 실험을 진행하도록 한다. 혼합물은 두 가지 이상의 물질이 성질이 변하지 않고 섞여 있는 상태라는 수준에서 다룬다. 골고루 섞이지 않는 액체 혼합물 분리에서 액체가 골고루 섞이지 않는 까닭은 다루지 않는다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 초등학교 3~4학년군의 ‘물체와 물질’, 5~6학년군의 ‘용해와 용액’, 중학교 1~3학년군의 ‘물질의 특성’과 연계된다.
- 대부분 물질은 혼합물 상태이기 때문에 필요한 물질을 얻기 위해서는 혼합물을 분리할 필요가 있음을 이해하도록 지도한다.
- 혼합물의 분리 실험을 할 때는 우리 주변에서 쉽게 구할 수 있는 물질을 사용하고, 실험이 끝난 뒤 남은 물질은 과학 실험실 폐수 및 폐기물 처리 기준과 방법에 따라 처리할 수 있도록 한다.
- 유리 기구를 사용하거나 거름 장치와 증발 장치로 실험할 때는 실험 전에 학생들에게 주의할 점과 안전사고 대처 방법을 지도한다.
- 생태전환교육과 연계하여 오염된 물을 정화할 수 있는 장치 등과 같이 경제적, 사회적, 지역적 상황을 고려하여 개발된 과학기술 사례를 중심으로 조사하도록 한다. 디지털 소양 교육과 연계하여 조사 결과를 누리망이나 사회 관계망 서비스 등에서 공유하도록 한다.

(6) 날씨와 우리 생활

[6과06-01] 기상 요소를 조사하고, 날씨가 우리 생활에 주는 영향을 인식할 수 있다.

[6과06-02] 이슬, 안개, 구름을 관찰하고, 공통점과 차이점을 찾을 수 있다.

[6과06-03] 고기압과 저기압의 분포에 따른 날씨의 특징을 기상 요소로 표현할 수 있다.

<탐구 활동>

- 이슬, 안개 발생 실험하기
- 바람 발생에 대한 모형실험하기

(가) 성취기준 해설

- [6과06-01] 기상 요소는 기온, 바람, 습도, 구름의 양, 강수량을 중심으로 다루고, 기상 자료에서 규칙성을 파악하도록 한다.
- [6과06-02] 구름에서 비와 눈이 내리는 과정을 다루지 않고 현상을 중심으로 다루며, 단열 팽창과 관련된 구름의 생성 과정은 다루지 않는다.
- [6과06-03] 고기압과 저기압의 날씨와 고기압에서 저기압으로 부는 바람의 방향을 이해하는 수준에서 현상 중심으로 다룬다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 초등학교 3~4학년군 ‘지구와 바다’, 중학교 1~3학년군 ‘날씨와 기후변화’, ‘수권과 해수의 순환’과 연계된다.
- 날씨는 학생들이 매일 접하는 자연 현상으로, 관찰과 실험을 중심으로 한 탐구 활동의 좋은 소재가 된다. 따라서 관찰과 실험을 중심으로 여러 가지 기상 요소의 특징을 이해하고, 우리 생활과 관련짓도록 한다.
- 이슬, 안개 발생 실험 과정에서 응결 현상을 중심으로 설명하고, 단열 팽창 실험 기구를 활용하지 않는다.
- 바람 발생에 대한 모형실험은 해륙풍 모형으로 제시하며, 가열에 따른 육지와 바다의 온도 차이에 의해 고기압에서 저기압으로 바람이 부는 것으로 설명한다.

(7) 열과 우리 생활

[6과07-01] 물체의 따뜻하고 차가운 정도를 온도로 표현함을 알고, 온도계를 이용하여 온도를 측정 할 수 있다.

[6과07-02] 온도가 다른 두 물체가 접촉했을 때 두 물체의 온도 변화를 관찰하고 그 원인을 추리할 수 있다.

[6과07-03] 주위에서 열의 이동으로 나타나는 현상을 관찰하여 열의 이동 방식이 다양함을 설명할 수 있다.

[6과07-04] 일상생활에서 단열을 이용하는 사례를 조사하고, 온도를 오랫동안 일정하게 유지할 수 있는 장치를 창의적으로 만들 수 있다.

<탐구 활동>

- 온도가 다른 두 물체가 접촉할 때 두 물체의 온도 변화 측정하기
- 열이 이동하는 여러 방식의 특징 비교하기

(가) 성취기준 해설

- [6과07-02] 온도가 다른 두 물체를 접촉하는 탐구에서는 두 물체의 온도 변화를 측정하는 데 중점을 두고, 물체의 온도가 변하는 원인이 온도가 높은 물체에서 온도가 낮은 물체로 열이 이동하기 때문이라는 사실을 추리하도록 한다. 단, 열평형이라는 용어는 사용하지 않는다.
- [6과07-03] 전도, 대류, 복사는 고체, 액체, 기체에서의 열의 이동과, 빛에 의한 열 이동 현상을 관찰하는 데 중점을 두고 다룬다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 초등학교 3~4학년군 ‘물의 상태 변화’, 5~6학년군 ‘날씨와 우리 생활’, 중학교 1~3학년군 ‘열’과 연계된다.
- 일상생활의 열과 관련된 현상을 과학 글쓰기, 그림 그리기, 역할 놀이, 장치 만들기 등의 다양한 활동으로 융합하여 다룰 수 있다.
- 뜨거운 물질이나 물체 등을 다룰 때 화상, 화재 등의 안전사고에 유의한다.

(8) 자원과 에너지

[6과08-01] 우리가 생활에서 이용하는 다양한 자원을 조사하고, 자원의 유한함을 설명할 수 있다.

[6과08-02] 재생에너지의 종류를 조사하고, 에너지를 지속가능하게 이용하는 방법에 관심을 갖는다.

[6과08-03] 자원과 에너지의 효율적인 이용 방법에 대해 탐색하고, 생활 속에서 실천할 수 있는 다양한 사례를 공유할 수 있다.

<탐구 활동>

- 효율적으로 에너지를 이용하는 집 모형의 효과 탐구하기

(가) 성취기준 해설

- [6과08-02] 재생에너지는 태양 에너지, 풍력, 수력, 해양 에너지, 지열 에너지, 바이오 에너지 등을 의미한다.
- [6과08-03] 효율적인 자원의 이용 방법에서 물 자원과 산림 자원, 광물 자원을 종합적으로 다루며, 학생들이 배운 내용을 바탕으로 생활 속에서 자원의 소중함을 느끼고, 효율적인 이용 방법을 공유하고 실천할 수 있도록 한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 중학교 1~3학년군 ‘식물과 에너지’, ‘동물과 에너지’, ‘전기와 자기’, ‘운동과 에너지’와 연계된다.
- 재활용된 자원이 순환 과정을 거치는 사례가 있으나, 이러한 사례로 인해 자원이 무한한 것이라는 인식을 갖지 않도록 유의한다.
- 일상생활에서 이용하는 에너지를 알아보고, 지속가능한 에너지 이용이 필요한 까닭을 알 수 있도록 한다.

(9) 산과 염기

[6과09-01] 여러 가지 용액에 지시약을 넣었을 때의 변화를 관찰하여 용액을 산성 용액과 염기성 용액으로 분류할 수 있다.

[6과09-02] 산성 용액과 염기성 용액의 성질을 관찰하고, 산성 용액과 염기성 용액을 섞을 때 용액의 성질 변화를 실험을 통해 추론할 수 있다.

[6과09-03] 우리 주변에서 산성 용액과 염기성 용액을 이용하는 예를 찾아서 설명할 수 있다.

[6과09-04] 산성화로 인한 환경의 피해 사례를 소개하는 자료를 만들고 공유할 수 있다.

<탐구 활동>

- 지시약을 이용하여 용액 분류하기
- 묽은 염산과 묽은 수산화 나트륨 용액을 섞을 때 용액의 색깔 변화 관찰하기

(가) 성취기준 해설

- [6과09-01] 리트머스 시험지, 페놀프탈레인 용액, 붉은 양배추 용액 등과 같은 지시약의 색깔 변화를 이용하여 여러 가지 용액을 산성 용액과 염기성 용액으로 분류하도록 한다.
- [6과09-02] 산성 용액은 탄산 칼슘과 반응하고 염기성 용액은 단백질과 반응하는 성질을 중심으로 다룬다. 산성 용액과 염기성 용액을 섞을 때 용액의 성질 변화에서 지시약이 들어 있는 용액의 색깔이 변하는 현상을 관찰하는 수준에서만 다루고 중성, pH, 중화 개념은 다루지 않는다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 초등학교 3~4학년군 ‘물체와 물질’, 5~6학년군 ‘물질의 연소’, 중학교 1~3학년군 ‘화학 반응의 규칙성’과 연계된다.
- 겉보기 성질이 비슷한 여러 가지 용액의 분류 활동 결과를 바탕으로, 용액을 분류하는 새로운 기준이 필요함을 인식하도록 한다.
- 산성 용액이나 염기성 용액을 사용할 때는 실험실 안전 수칙에 따라 실험하고, 실험이 끝난 뒤 남은 물질은 과학 실험실 폐수 및 폐기물 처리 기준과 방법에 따라 처리할 수 있도록 한다.
- 생태전환교육과 연계하여 산성비, 해양 산성화, 토양 산성화 등 산성화로 인한 생태계의 피해 사례 및 관련 자료를 수집하여 분석하도록 한다. 디지털 소양 교육과 연계하여 환경 파괴의 원인, 현황, 전망, 대책 등을 포함한 조사 결과를 누리망이나 사회 관계망 서비스 등에서 공유하도록 한다.

(10) 물체의 운동

[6과10-01] 운동하는 물체는 시간에 따라 위치가 변화함을 알고 그 변화를 표현할 수 있다.

[6과10-02] 물체의 이동 거리와 걸린 시간을 측정하여 속력을 구하고 빠르기를 비교할 수 있다.

[6과10-03] 속력과 관련된 안전 수칙과 안전장치를 조사한 결과를 공유하고 일상생활에서 교통안전을 실천할 수 있다.

<탐구 활동>

- 운동하는 물체의 공통된 특징 탐구하기

- 같은 시간 동안에 물체가 이동한 거리 비교하기

(가) 성취기준 해설

- [6과10-01] 시간에 따라 위치가 변하는 다양한 운동을 다루면서 처음 위치와 나중 위치를 간단한 좌표 평면 위에 표현하되 두 위치 사이의 거리는 구하지 않는다.
- [6과10-02] 물체의 속력을 구할 때 물체가 한 길을 따라 한 방향으로 운동하는 경우만 다루며, 속력의 단위 변환에 중점을 두지 않는다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 초등학교 3~4학년군 ‘힘과 우리 생활’, 중학교 1~3학년군 ‘운동과 에너지’와 연계된다.
- 속력의 산술적 계산 능력보다는 속력의 의미를 이해하고 물체의 빠르기를 정량적으로 표현하여 소통할 수 있는 과학적인 의사소통 능력 평가에 중점을 둔다.
- 물체의 속력을 측정하고 계산할 때 디지털 탐구 도구나 계산기 등을 활용할 수 있다.
- 속력과 관련된 안전 수칙과 안전장치를 조사한 결과를 발표하거나 사회 관계망 서비스 등을 통해 공유하고, 교통안전의 실천은 실천적 습관 형성에 주안점을 둔다.

(11) 식물의 구조와 기능

[6과11-01] 생물을 이루고 있는 기본 단위인 세포를 현미경으로 관찰할 수 있다.

[6과11-02] 식물의 각 기관의 구조를 관찰하고, 기능을 알아보는 실험을 수행하여 식물 각 기관의 구조와 기능을 설명할 수 있다.

[6과11-03] 여러 가지 식물의 특징을 설명하는 자료를 만들어 공유할 수 있다.

<탐구 활동>

- 줄기에서 물의 이동 실험하기
- 광합성 산물 확인 실험하기
- 증산 작용 확인 실험하기

(가) 성취기준 해설

- [6과11-01] 세포 관찰은 식물 세포로 하고, 세포의 구조는 핵, 세포막, 세포벽을 용여 수준에서 다룬다.
- [6과11-02] 식물의 기관에서 물과 양분의 이동을 탐구하면서 식물의 기관이 서로 연결되어 있음을 다룬다.

- [6과11-03] 학생들이 관심 있는 식물의 구조와 기능을 관찰하거나 조사하고 이를 설명하는 자료를 만들어 발표하고 공유하게 한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 초등학교 3~4학년군 ‘식물의 생활’, ‘생물의 한살이’, 중학교 1~3학년군 ‘생물의 구성과 다양성’, ‘식물과 에너지’와 연계된다.
- 식물 세포 현미경 표본을 만들어 직접 관찰하되 학교 사정에 따라 이미 만들어진 현미경 표본을 이용하여 관찰할 수도 있다.
- 식물의 구조와 기능을 설명하는 자료를 만들어 공유하는 활동은 디지털 소양 교육과 연계하여 지도할 수 있다.
- 초등학교 3~4학년군 ‘식물의 생활’과 ‘생물의 한살이’에서는 식물들의 특징을 관찰하고 비교하는 데 중점을 두지만, ‘식물의 구조와 기능’에서는 식물 각 기관의 구조와 기능에 중점을 두는 만큼 실험을 통해 탐구하도록 한다.

(12) 지구의 운동

[6과12-01] 하루 동안 태양과 별을 관찰하여 위치 변화의 규칙성을 찾을 수 있다.

[6과12-02] 지구의 자전을 알고, 낮과 밤이 생기는 이유를 설명할 수 있다.

[6과12-03] 지구의 공전을 알고, 계절에 따라 달라지는 별자리를 관찰할 수 있다.

<탐구 활동>

- 낮과 밤이 생기는 이유 모형실험하기
- 천체 관측 프로그램을 이용하여 계절별 대표적인 별자리 관찰하기

(가) 성취기준 해설

- [6과12-01] 남쪽 하늘을 바라보는 관측자 관점에서 태양과 별의 위치가 달라지는 현상을 중심으로 다룬다.
- [6과12-02] 지구의 자전에서는 지구가 자전축이 기울어진 채 하루에 한 바퀴 도는 것을 중심으로 다룬다.
- [6과12-03] 별자리 명칭보다는 계절에 따라 보이는 별자리와 별자리의 위치가 달라지는 까닭을 이해하는 데 초점을 둔다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 초등학교 3~4학년군 ‘밤하늘 관찰’, 5~6학년군 ‘계절의 변화’, 중학교 1~3학년군 ‘태양계’, ‘별과 우주’와 연계된다.
- 관찰과 실험을 중심으로 지구의 운동과 관련된 개념을 이해하고 지구의 자전과 공전에 의하여 일어나는 현상을 지구의 관측자 중심으로 탐구할 수 있는 활동이 필요하다.
- 탐구 활동을 하기 전, 교실이나 운동장 등의 공간에서 관측자가 남쪽을 바라볼 때를 기준으로 방위를 설정할 필요가 있다.
- 디지털 소양 교육 관련하여, 계절별 대표적인 별자리는 남쪽 하늘의 별자리를 중심으로 천체 관측 프로그램이나 실감형 자료를 활용하여 조사할 수 있다.

(13) 계절의 변화

[6과13-01] 태양 고도 측정기로 하루 동안 태양 고도, 그림자 길이, 기온을 측정하여 이들의 관계를 찾을 수 있다.

[6과13-02] 계절에 따른 태양의 남중 고도와 낮의 길이 사이의 관계를 자료에 근거하여 추론할 수 있다.

[6과13-03] 계절 변화의 원인을 지구의 자전축이 기울어진 채 공전하는 것으로 설명할 수 있다.

<탐구 활동>

- 태양 고도 측정기 만들기
- 디지털 자료를 활용하여 계절별 태양의 남중 고도, 낮의 길이 관계 탐구하기

(가) 성취기준 해설

- [6과13-03] 지구 자전축이 기울어진 채 공전하기 때문에 계절에 따라 태양의 남중 고도가 달라져 지표가 받는 태양 에너지의 차이로 계절의 변화가 생김을 이해하게 한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 초등학교 3~4학년군 ‘밤하늘 관찰’, 5~6학년군 ‘지구의 운동’과 중학교 1~3학년군 ‘태양계’, ‘별과 우주’와 연계된다.
- 태양 고도 측정기 만들기 활동에서는 단순하게 그림자의 길이를 이용하는 장치, 정확한 태양 고도값을 측정하는 장치 등 다양한 태양 고도 측정 장치를 설계하고 만들 수 있다. 또한, 하루 동안 태양 고도와 그림자 길이를 직접 측정하여, 표와 그래프로 나타내는 활동이 필요하다.
- 디지털 소양 교육과 관련하여, 누리집을 활용하여 계절에 따른 태양의 남중 고도와 낮의 길이 자료를 수집하고 해석할 수 있다.

(14) 물질의 연소

[6과14-01] 물질의 성질이 달라지는 변화와 달라지지 않는 변화를 관찰하여 비교할 수 있다.

[6과14-02] 물질이 연소할 때 나타나는 공통적인 현상을 관찰하고, 연소의 조건을 찾을 수 있다.

[6과14-03] 연소 전과 후의 물질을 비교하여 연소 과정에서 물질의 성질이 달라짐을 설명할 수 있다.

[6과14-04] 연소 과정에서 생성되는 물질로 인한 생태계의 피해 사례를 수집하고 분석하여 해결책을 제안하고 공유할 수 있다.

<탐구 활동>

- 서로 다른 물질을 섞었을 때 물질의 성질 변화 관찰하기
- 양초와 알코올이 탈 때 나타나는 공통적인 현상 관찰하기
- 연소 후 생성되는 물질 확인하는 실험하기

(가) 성취기준 해설

- [6과14-01] 서로 다른 물질을 섞었을 때 물질의 성질이 달라지는 변화를 활용한 재미있고 간단한 실험을 실시한다. 물질을 섞은 후 물질의 성질이 까닭은 다루지 않으며, 물리 변화나 화학 변화 용어를 도입하지 않는다.
- [6과14-02] 양초, 알코올, 나무 등과 같은 물질의 연소를 중심으로 다룬다.
- [6과14-03] 물이나 이산화 탄소와 같은 연소 생성물은 염화 코발트 종이나 석회수 등을 이용한 실험으로 확인하고, 그을음은 연소 생성물로 다루지 않는다.
- [6과14-04] 생태계의 피해 사례는 연소 생성물 중 이산화 탄소로 인한 피해 사례를 중심으로 조사한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 초등학교 3~4학년군 ‘물체와 물질’, ‘여러 가지 기체’, 5~6학년군 ‘산과 염기’, 중학교 1~3학년군 ‘화학 반응의 규칙성’과 연계된다.
- 연소 과정에 필요한 물질이나 연소 후 생성되는 물질을 지도할 때 초등학교 3~4학년군 ‘여러 가지 기체’에서 학습한 산소나 이산화 탄소의 성질을 상기시킨다.
- 실험할 때는 학생들이 적절한 안전 장구를 착용하도록 하고, 실험 전에 학생들에게 주의 할 점과 안전사고 대처 방법을 지도한다.
- 생태전환교육과 연계하여 연소 생성물 중 이산화 탄소로 인한 생태계의 피해 사례를 수집하여 분석하도록 한다. 디지털 소양 교육과 연계하여 피해의 원인, 현황, 전망 등을 바탕으로 실천 가능한 해결책이나 행동 방식을 제안하고, 누리망이나 사회 관계망 서비스 등에서 공유하도록 한다.

(15) 전기의 이용

[6과15-01] 전지와 전구, 전선을 연결하여 전구에 불을 켜보고, 불이 켜지는 전기 회로의 특징을 말할 수 있다.

[6과15-02] 전지 한 개를 연결한 전기 회로와 전지 두 개를 직렬연결한 전기 회로의 특징을 비교할 수 있다.

[6과15-03] 전자석을 만들어 전자석의 성질을 탐색하고 전자석이 사용되는 예를 조사할 수 있다.

[6과15-04] 전기를 효율적이고 안전하게 사용하는 방법을 조사하여 실천 계획을 세우고 일상생활에서 실천할 수 있다.

<탐구 활동>

- 전구에 불이 켜지는 전기 회로와 불이 켜지지 않는 전기 회로 비교하기
- 전지 한 개를 연결한 전기 회로와 전지 두 개를 직렬연결한 전기 회로에서 전구의 밝기 비교하기
- 전자석의 성질을 영구 자석과 비교하여 탐색하기

(가) 성취기준 해설

- [6과15-02] 전구의 직렬연결과 병렬연결은 다루지 않고, 전지의 연결은 직렬연결만 다룬다.
- [6과15-03] 전자석은 전지를 이용하여 제작하고, 전지의 수에 따라 전자석의 세기가 달라지는 현상, 전지의 연결 방향에 따라 전자석의 극이 달라지는 현상을 관찰하여 영구 자석과의 차이를 비교하도록 하되, 전류에 의한 자기장 개념은 도입하지 않는다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 초등학교 3~4학년군 ‘자석의 이용’, 중학교 1~3학년군 ‘전기와 자기’와 연계된다.
- 탐구 활동 등의 학습 과정에서 전기 안전에 유의하도록 한다.
- 전지와 전구, 전선을 연결하여 전구에 불이 켜지는 전기 회로를 구성하여 도체와 부도체를 구별하는 활동을 진행할 수 있다.
- 전지 한 개를 연결한 회로와 전지 두 개를 직렬연결한 회로의 특징을 비교하기 위해 발광다이오드, 전동기, 베저 등의 다양한 전기 부품을 이용할 수 있다.
- 전구 등의 전기 부품은 전지의 연결을 고려하여 알맞은 규격을 사용한다.
- 전기를 효율적이고 안전하게 사용하는 방법에 대한 학습을 생활 규칙 만들기, 과학 글쓰기, 그림 그리기, 역할 놀이 등의 다양한 활동으로 융합하여 전개할 수 있다.

(16) 과학과 나의 진로

[6과16-01] 미래 사회에 일어날 수 있는 문제를 조사하고, 문제를 해결하는 데 과학이 기여할 수 있는 방법을 토의할 수 있다.

[6과16-02] 다양한 진로가 과학과 관련됨을 알고, 자신의 진로를 과학과 관련지어 설명할 수 있다.

<탐구 활동>

- 우리의 진로에 영향을 미치는 과학적 요소 탐구하기

(가) 성취기준 해설

- [6과16-01] 단순한 상상이 아니라 현재의 다양한 정보를 기반으로 미래 사회의 문제를 예상해보도록 한다.
- [6과16-02] 과학자와 관련된 직업을 다루는 것이 아니라 학생이 희망하는 다양한 직업을 기준으로 하여 해당 직업과 관련된 과학적 요소를 찾도록 한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 중학교 1~3학년군 ‘과학과 나의 미래’와 연계된다.
- 인구 문제, 환경 문제 등 미래 사회에 일어날 수 있는 문제의 해결과 관련하여 과학의 유용성을 다룰 때는 과학이 모든 문제를 해결할 수는 없다는 것도 함께 지도한다.
- 과학기술의 발달이 가지고 올 미래 사회의 모습에 맞춰 새로운 진로의 탐색이나 미래의 나를 위한 준비의 필요성을 느낄 수 있도록 지도한다.

3. 교수 · 학습 및 평가

가. 교수 · 학습

(1) 교수 · 학습의 방향

- (가) ‘과학’ 관련 다양한 활동을 통해 ‘과학’ 교육과정에서 제시한 목표를 달성하고, ‘과학’ 관련 기초 소양 및 미래 사회에 필요한 역량을 함양하기 위한 교수 · 학습 계획을 수립하여 지도한다.
- (나) ‘과학’ 교육과정의 내용 체계표에 제시된 핵심 개념인 지식 · 이해뿐만 아니라 과정 · 기능, 가치 · 태도를 균형 있게 발달시킬 수 있도록 지도한다.
- (다) 역량 함양을 위한 깊이 있는 학습이 이루어지도록 적절하고 다양한 일상생활 소재나 실험 · 실습의 기회를 학생들에게 제공하여 실제적인 맥락에서 문제를 해결하는 경험을 할 수 있도록 한다.
- (라) 학생의 발달과 성장을 지원할 수 있도록 학생의 능력 및 수준에 적합한 ‘과학’ 과목의 교수 · 학습 계획을 수립하고, 학생이 능동적인 학습자로서 수업에 참여할 수 있도록 한다.
- (마) 디지털 교육 환경 변화에 따른 온 · 오프라인 연계 수업을 실시하고, 다양한 디지털 플랫폼과 기술 및 도구를 적극적으로 활용한다.

(2) 교수 · 학습 방법

- (가) 학년이나 학기 초에 교과협의회를 열어 교육과정-교수 · 학습-평가가 일관되게 이루어질 수 있도록 ‘과학’ 과목의 교수 · 학습 계획을 수립한다.
- 교수 · 학습 계획 수립이나 학습 자료 개발 시 학교 여건, 지역 특성, 학습 내용의 특성과 난이도, 학생 수준, 자료의 준비 가능성 등을 고려하여 교육과정의 내용, 순서 등을 재구성할 수 있다.
 - 학생이 과제 연구, 과학관 견학과 같은 여러 가지 과학 활동에 참여할 수 있도록 계획한다.
 - 실험 · 실습에서 지속적인 관찰이 요구되는 내용을 지도할 때는 자료 준비, 관찰자, 관찰 내용 등에 관한 세부 계획을 미리 세운다.
 - 학교급 전환에 따른 학교급 간 교육내용 연계 및 진로연계교육을 고려하여 지도계획을 수립한다.

- 융합적 사고와 과학적 창의성을 계발하기 위해 내용 연계성을 고려하여 과목 내 영역이나 수학, 기술, 공학, 예술 등 다른 교과와 통합 및 연계하여 지도할 수 있도록 계획한다.

(나) 강의, 실험, 토의 · 토론, 발표, 조사, 역할 놀이, 프로젝트, 과제 연구, 과학관 견학과 같은 학교 밖 과학 활동 등 다양한 교수 · 학습 방법을 적절히 활용하고, 학생이 능동적으로 수업에 참여할 수 있도록 한다.

- 학생의 지적 호기심과 학습 동기를 유발할 수 있도록 발문하고, 개방형 질문을 적극적으로 활용한다.
- 교사 중심의 실험보다 학생 중심의 탐구 활동을 설계하고, 동료들과의 협업을 통해 과제를 해결하는 과정에서 상호 협력이 중요함을 인식하도록 지도한다.
- 탐구 수행 과정에서 자신의 의견을 명확히 표현하고 다른 사람의 의견을 존중하는 태도를 가지며, 과학적인 근거에 기초하여 의사소통하도록 지도한다.
- 모형을 사용할 때는 모형과 실제 자연 현상 사이에 차이가 있음을 이해할 수 있도록 한다.
- 과학 및 과학과 관련된 사회적 쟁점을 주제로 과학 글쓰기와 토론을 실시하여 과학적 사고력, 과학적 의사소통 능력 등을 함양할 수 있도록 지도한다.

(다) 학생의 디지털 소양 함양과 교수 · 학습 환경의 변화를 고려하여 교수 · 학습을 지원하는 다양한 디지털 기기 및 환경을 적극적으로 활용한다.

- ‘과학’ 학습에 대한 학생의 이해를 돋고 흥미를 유발하며 구체적 조작 경험과 활동을 제공하기 위해 모형이나 시청각 자료, 가상 현실이나 증강 현실 자료, 소프트웨어, 컴퓨터 및 스마트 기기, 인터넷 등의 최신 정보 통신 기술과 기기 등을 실험과 탐구에 적절히 활용한다.
- 온라인 학습 지원 도구를 적극적으로 활용하여 대면 수업의 한계를 극복하고, 다양한 교수 · 학습 활동이 온라인 학습 환경에서도 이루어질 수 있도록 한다.
- 지능정보기술 등 첨단 과학기술 기반의 과학 교육이 이루어질 수 있도록 지능형 과학실을 활용한 탐구 실험 · 실습 중심의 교수 · 학습 활동 계획을 수립하여 실행한다.
- ‘과학’ 관련 탐구 활동에서 다양한 센서나 기기 등 디지털 탐구 도구를 활용하여 실시간으로 자료를 측정하거나 기상청 등 공공기관에서 제공한 자료를 활용하여 자료를 수집하고 처리하는 기회를 제공한다.
- 학교 및 학생의 디지털 활용 수준 등을 고려하여 디지털 격차가 발생하지 않도록 유의한다.

(라) 학생의 과학에 대한 흥미, 즐거움, 자신감 등 정의적 영역에 관한 성취를 높이고 과학 관련 진로를 탐색할 수 있는 교수 · 학습 방안을 강구한다.

- 과학 지식의 임정성, 과학적 방법의 다양성, 과학 윤리, 과학 · 기술 · 사회의 상호 관련성, 과학적 모델의 특성, 과학의 본성과 관련된 내용을 적절한 소재를 활용하여 지도한다.

- 학습 내용과 관련된 첨단 과학기술을 다양한 형태의 자료로 제시함으로써 현대 생활에서 첨단 과학이 갖는 가치와 잠재력을 인식하도록 지도한다.
- 과학자 이야기, 과학사, 시사성 있는 과학 내용 등을 도입하여 과학에 대한 호기심과 흥미를 유발한다.
- 학교의 지역적 특성을 고려하여 지역의 자연 환경, 지역 명소, 박물관, 과학관 등 지역별 과학 교육 자원을 적극적으로 활용한다.
- ‘과학’ 관련 직업이나 다양한 활용 사례를 통해 학습과 진로에 대한 동기를 부여한다.

(마) 학생이 ‘과학’ 교육과정에 제시된 탐구 및 실험·실습 활동을 안전하게 진행할 수 있는 환경을 조성한다.

- 실험 기구의 사용 방법, 화학 약품을 다룰 때 주의할 점과 안전 사항을 사전에 지도하여 사고가 발생하지 않도록 유의한다.
- 야외 탐구 활동 및 현장 학습 시에는 사전 답사를 하거나 관련 자료를 조사하여 안전한 활동을 실행한다.
- 실험 기구나 재료는 수업 이전에 충분히 준비하되, 실험 후 발생하는 폐기물은 적법한 절차에 따라 처리하여 환경을 오염시키지 않도록 유의한다.
- 생물을 다룰 때는 생명을 아끼고 존중하는 태도를 가질 수 있도록 지도한다.

(바) 범교과 학습, 생태전환교육, 디지털·인공지능 기초 소양 함양과 관련한 교육내용 중 해당 주제와 연계하여 지도할 수 있는 내용을 선정하여 함께 학습할 수 있도록 지도한다.

(사) 학습 부진 학생, 특정 분야에서 탁월한 재능을 보이는 학생, 특수교육 대상 학생 등 모두를 위한 교육을 위해 학습자가 지닌 교육적 요구에 적합한 교수·학습 계획을 수립하여 지도 한다.

- 학생의 능력과 흥미 등 개인차를 고려하여 학습 내용과 실험·실습 활동 등을 수정하거나 대체 활동을 마련하여 제공할 수 있다.
- 특수교육 대상 학생의 학습 참여도를 높이기 위해 학습자의 장애 및 발달 특성을 고려하여 교과 내용이나 실험·실습 활동을 보다 자세히 안내하거나 학생이 이해할 수 있도록 적합한 대안을 제시할 수 있다.

나. 평가

(1) 평가의 방향

- (가) ‘과학’에서 평가는 교육과정 성취기준에 근거하여 실시하되, 평가 결과에 대한 환류를 통해 학생의 학습과 성장을 도울 수 있도록 계획하여 실시한다.
- (나) ‘과학’ 교육과정상의 내용 체계와의 관련성을 고려하여 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도를 균형 있게 평가하되, 지식·이해 중심의 평가를 지양한다.
- (다) 학습 부진 학생, 특정 분야에서 탁월한 재능을 보이는 학생, 특수교육 대상 학생 등의 경우 적절한 평가 방법을 제공하여 교육적 요구에 맞는 평가가 이루어질 수 있도록 한다.
- (라) ‘과학’ 학습 내용을 평가할 때, 온라인 학습 지원 도구 등 디지털 교육 환경을 활용한 평가 방안이나 평가 도구를 활용한다.

(2) 평가 방법

- (가) ‘과학’ 과목의 평가는 평가 계획 수립, 평가 문항과 도구 개발, 평가의 시행, 평가 결과의 처리, 평가 결과의 활용 등의 절차를 거쳐 실시한다.
- (나) 교수·학습 계획을 수립할 때, ‘과학’ 교육과정 성취기준을 고려하여 평가의 시기나 방법을 포함한 평가 계획을 함께 수립한다.
- 교수·학습과 평가를 유기적으로 연결하여, 학습 결과에 대한 평가뿐만 아니라 평가 과정이 학생 자신의 학습 과정이나 결과를 성찰할 기회가 되도록 한다.
 - 평가의 시기와 목적에 맞게 진단 평가, 형성 평가, 총괄 평가 등을 계획하여 실시한다.
 - 평가는 교수·학습의 목표와 성취기준에 근거하여 실시하고, 그 결과를 후속 학습 지도 계획 수립과 지도 방법 개선, 진로 지도 등에 활용한다.
 - 평가 결과를 바탕으로 학생 개별 맞춤형 환류를 제공하여 학생 스스로 평가 결과를 해석하고 학습 계획을 세울 수 있도록 한다.
- (다) 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도를 고르게 평가함으로써 ‘과학’의 교수·학습 목표 도달 여부를 종합적으로 파악할 수 있도록 한다. 또한, 학습의 결과뿐만 아니라 학습의 과정도 함께 평가한다.
- ‘과학’의 핵심 개념을 이해하고 적용하는 능력을 평가한다.

- ‘과학’의 과학적 탐구에 필요한 문제 인식 및 가설 설정, 탐구 설계 및 수행, 자료 수집·분석 및 해석, 결론 도출 및 일반화, 의사소통과 협업 등과 관련된 과정·기능을 평가한다.
- ‘과학’에 대한 흥미와 가치 인식, 학습 참여의 적극성, 협동성, 과학적으로 문제를 해결하는 태도, 창의성 등을 평가한다.

(라) 학생의 학습 과정과 결과를 평가하기 위해 지필 평가(선택형, 서술형, 논술형 등), 관찰, 실험·실습, 보고서, 면담, 구술, 포트폴리오, 자기 평가, 동료 평가 등의 다양한 방법을 활용한다.

- 성취기준에 근거하여 평가 요소에 적합한 평가 상황을 설정하고, 타당한 평가 방법을 선정한다.
- 타당도와 신뢰도가 높은 평가를 위하여 가능하면 공동으로 평가 도구를 개발하여 활용한다.
- 평가 도구를 개발할 때는 창의융합적 문제해결력 및 인성과 감성 함양에 도움이 되는 소재나 상황들을 적극적으로 발굴하여 활용한다.
- 평가 요소에 따라 개별 평가와 모둠 평가를 실시하고, 자기 평가와 동료 평가도 활용할 수 있다.
- 디지털 교수·학습 환경을 고려하여 온라인 학습 지원 도구 등을 활용한 온라인 평가를 병행하여 활용할 수 있다.



실과

실과

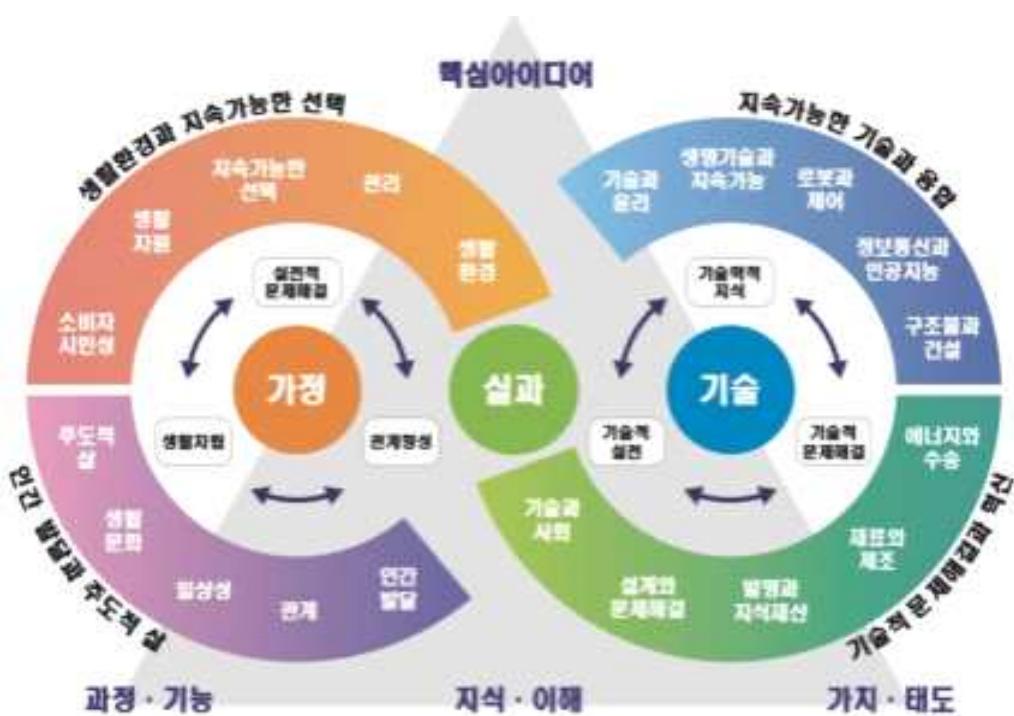
교육과정 설계의 개요

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

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

실과(기술·가정) 교육과정의 내용 영역 중 ‘기술적 문제해결과 혁신’, ‘지속가능한 기술과 융합’에서는 기술학적 지식의 이해 능력, 기술적 문제해결능력, 기술적 실천 능력을 기술 교육과정 편성의 세 가지 교과 역량으로 설정하여 교과 본질적 특성이 반영되도록 하였다. ‘기술적 문제해결과 혁신’ 및 ‘지속 가능한 기술과 융합’ 영역은 기술적 소양과 문제해결이라는 교과 주제와 ‘창의 혁신’, ‘지속 가능’이라는 총론의 방향성을 고려하여 2개 영역으로 구성하였다. ‘기술적 문제해결과 혁신’ 영역에서는 기술에 대한 소양, 설계를 통한 문제 해결, 발명의 가치, 제조 및 수송기

술을 핵심 개념으로 하였다. 이 영역에서는 기술의 본질에 대한 이해와 기술적 소양을 갖도록 하고, 제조와 수송기술 등의 문제를 창의적으로 해결하는 능력을 기르도록 하였다. ‘지속 가능한 기술과 융합’ 영역의 핵심 개념으로 구조물과 건설, 로봇과 제어, 정보통신과 인공지능, 지속가능한 생명기술, 기술과 윤리를 포함하였다. 이 영역에서는 건설, 정보통신, 생명기술 등의 문제를 융합적으로 해결하는 능력을 기르도록 설계하였다. 특히 초등학교 실과와 중학교 기술 영역 분야의 연계성을 강화하고, 최신의 미래 기술 동향을 지향하면서도 학습 내용이 적정하도록 교육과정을 설계하였다. [그림 1]은 실과(기술·가정) 교육과정과 총론과의 연관성, 교과 역량, 교과의 주요 개념 등을 도식으로 나타낸 것이다.



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

1. 성격 및 목표

가. 성격

실과(기술·가정)의 ‘인간 발달과 주도적 삶’, ‘생활환경과 지속가능한 선택’ 영역은 개인과 가족이 일상생활에서 가족은 물론 친구 및 이웃을 비롯한 다양한 수준의 생활환경과 건강한 관계를 형성하여 삶을 주도해 가는데 필요한 생활역량 함양을 지향한다. 최근의 예측 불가능한 사회 및 생태환경의 변화가 ‘좋은 삶’의 기초가 되는 일상생활을 위협하였지만, 오히려 자립적 생활인으로의 자기 관리와 매일의 일상을 공유하는 가족 및 생활환경과 건강한 관계 형성이 인간 삶의 행복의 기초임을 성찰하도록 했다. 이에 학습자가 자기와 타인에 대한 이해를 바탕으로 삶에서 발생하는 다양한 실천적 문제를 해결하며, 자립적 생활역량과 건강한 관계형성 역량을 함양하게 한다. 이를 위해 학습 과정에서 일상적인 의식주 생활 및 소비 생활을 통해 가족, 친구, 이웃과의 건강하고 친밀한 관계 형성, 실천적 문제해결 과정을 통한 건강한 발달 과정 경험 및 의식주와 소비를 위한 생활자원을 관리하는데 필요한 실제 경험을 제공한다. 특히 매일의 일상생활에서 지속적인 선택을 통해 축적되는 삶을 영위하고, 그 결과가 학습자의 삶은 물론 가족과 친구, 이웃 및 공동체, 나아가 생태환경과의 관계에서 지속가능한 공존을 지향하도록 성찰할 수 있는 실천적 경험을 강조하여 제공한다.

또한 실과(기술·가정)의 ‘기술적 문제해결과 혁신’, ‘지속가능한 기술과 융합’ 영역은 인간의 혁신적인 활동과 관련된 기술에 대한 지식과 이해, 사고 과정과 기능, 추구하는 가치와 태도를 형성하여 기술적 소양을 갖추게 하고, 그 과정에서 기술적 문제해결에 대한 사고 발현 및 계발 역량 함량을 지향하고 있다. 또한, 기술학의 내용 요소에 해당하는 기술과 사회, 재료와 제조, 구조물과 건설, 에너지와 수송, 자동화와 정보통신, 생명과 의료 분야, 식량자원 등에 대한 지식을 설계, 생산, 유지, 평가하는 학습과정 및 기술적 문제해결과정의 경험을 제공한다. 기술 분야의 학습 경험은 학습 과정과 결과로 내재화하는 가치와 외현적으로 지향하고 성취하고자 하는 가치를 제공한다. 또한 ‘기술’은 학문 구조 측면에서 ‘기술학적 지식’, 교육 목표 측면에서 ‘기술적 소양’, 교육의 방법 측면에서 ‘기술적 문제해결’, 그리고 진로 교육의 측면에서 ‘기술 진로 탐색’의 성격을 가진다. 아울러 실과의 ‘디지털 사회와 인공지능’ 영역은 중학교 1~3학년 정보 교과와 연계되어 변화하는 세상을 인식하고 컴퓨팅 사고를 바탕으로 인공지능을 활용한 실생활 문제 해결 역량 함양을 지향한다.

나. 목표

실과(기술·가정)에서는 교과 지식, 수행 역량, 가치 및 태도를 함양하여 생활 속 문제를 탐구하고 문제 해결의 결과가 개인과 사회에 미치는 영향을 인식하여, 가정생활, 기술 및 정보 소양을 바탕으로 주도적인 삶을 영위할 수 있도록 한다.

1. 자기 및 타인 이해의 건강한 발달과 상호 존중 및 돌봄의 태도를 바탕으로 긍정적인 자아 정체성과 대인 관계를 형성하며, 개인의 발달과 삶의 요구를 충족시킬 수 있는 건강한 의식주 생활을 주도적으로 영위하기 위해 필요한 자립적 생활역량을 함양한다.
2. 변화하는 생활환경에서 개인과 가족의 삶에 적용할 수 있는 지식, 수행 능력, 태도를 기르고, 생활 자원을 삶의 요구와 필요에 맞게 합리적으로 활용하며, 공동체와 생태환경을 고려한 책임 있는 행동을 통해 나와 가족, 공동체 삶의 질을 향상시키는 생활 역량을 기른다.
3. 기술의 개념과 특성, 기술적 문제 해결, 발명에 대한 이해를 통하여 기술에 대한 올바른 가치를 인식하고 협력적 태도를 바탕으로 창의적이고 혁신적인 기술적 실천을 통해 기술 소양을 기른다.
4. 재료와 제조, 구조물과 건설, 에너지와 수송, 로봇과 제어, 인공지능과 정보통신, 생명과 의료, 식량자원 분야와 관련된 기술적 문제 해결 능력을 기르며, 융합적 사고와 체험을 바탕으로 기술의 세계와 활동을 바르게 이해하고 진로를 탐색한다.

2. 내용 체계 및 성취기준

가. 내용 체계

(1) 인간 발달과 주도적 삶

핵심 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> 인간 발달에 대한 이해는 자립적인 삶을 이끌고 타인과의 건강한 관계를 형성하는 기초가 된다. 일상에서 직면하는 문제에 대처할 수 있는 역량은 개인 및 가족의 긍정적 발달과 행복한 일상의 삶을 주도적으로 이끌 수 있게 한다. 일상에서 직면하는 상호 존중과 협력적 소통에 기반한 관계맺음의 경험은 건강한 대인 관계를 확장하는 밑거름이 된다. 가정일과 생활 습관은 변화하는 일상에서 개인 및 가족의 요구와 문제를 해결해 나갈 수 있게 하면서 생활방식과 진로를 스스로 개척하고 성장하기 위한 바탕이 된다. 	
	내용 요소	
구분	초등학교	중학교
범주	5~6학년	1~3학년
지식 · 이해	<ul style="list-style-type: none"> 아동기 발달과 자기이해 자립적 일상생활 균형 잡힌 식사 옷의 기능과 옷차림 가정생활과 가정일 진로 발달과 직업 	<ul style="list-style-type: none"> 청소년기 발달과 자아 정체성 영양과 청소년의 식생활 자기이미지와 표현 청소년 문제와 적응유연성 전환기 탐색 및 진로 설계 가족의 다양성과 변화 가족 간의 갈등과 소통 뉴노멀사회에서의 가족문화 또래와 세대 관계 상호 존중 관계의 형성과 역할수용
과정 · 기능	<ul style="list-style-type: none"> 건강한 발달을 위한 자기 관리 방법 탐색하기 자립적 일상생활에 필요한 조건 살펴보기 가족원의 다양한 요구 파악하기 바람직한 식습관 형성하기 건강하고 적절한 옷차림 파악하기 가정생활을 유지하는 가정일의 종류 살펴보기 가정일 수행에 참여하기 	<ul style="list-style-type: none"> 주제에 대한 배경과 맥락 파악하기 문제 해결의 목표 설정하기 결과를 고려한 최선의 방안 선택하기 청소년기 발달 특징을 자신에게 적용하기 청소년기 건강한 자아 정체성 형성하기 발달의 특성에 따른 의생활과 식생활 실천하기 청소년의 문제 상황 대처하기 자기 이해에 기반한 진로 탐색과 설계하기 시민적 역량과 관련된 가족의 역할 탐색하기 역할 기대를 고려하여 문제 해결 방안 탐색하기 의사소통과 갈등관리의 방법 탐색하기 또래 및 가족과 친밀한 관계 형성하기
가치 · 태도	<ul style="list-style-type: none"> 아동기 발달에 대한 긍정적인 수용 일상생활 속 올바른 생활습관과 예절을 실천하는 태도 가족 간 배려와 돌봄의 가치 	<ul style="list-style-type: none"> 청소년기 발달에 대한 긍정적인 수용 성적 의사 결정의 상호 존중과 성인지 감수성의 함양 성폭력과 가정폭력에 대한 인식 및 시민적 행동 내면화

	<ul style="list-style-type: none"> 협력적 소통에 기반한 역할 분담의 가치 수용 일과 노동의 가치 진로를 주도적으로 탐색하는 태도 	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 생활 방식 및 타인에 대한 존중과 배려 가족원으로서 협력과 공감의 태도 가족 친화적 가치에 대한 존중 진로 설계의 중요성 내면화 디름을 존중하고 더불어 살아가는 공동체 가치 실현 일상생활에서 자기주도적 태도
--	--	--

(2) 생활환경과 지속가능한 선택

범주 구분	내용 요소	
	초등학교	중학교
	5~6학년	1~3학년
핵심 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> 삶의 욕구와 문제를 해결하는 과정에서 인간이 경험하는 생활자원의 제한성을 개인과 가족의 관리능력을 요구한다. 생활의 기본 조건으로서 의식주 생활의 수행능력을 갖추는 일은 창의적이고 가치 있는 삶을 설계하고 영위할 수 있는 기초가 된다. 변화하는 생활환경을 안전하고 건강하게 유지하고자 하는 개인과 가족의 책임 있는 행동을 통해 소비자 시민성을 힘양할 수 있다. 일상생활에서 지속가능한 선택을 지향하는 것은 현재 생활공동체와의 공존과 함께 미래 세대의 건강한 삶을 위한 책임 있는 행동이다. 	
지식 · 이해	<ul style="list-style-type: none"> 생활자원의 특징 생활자원의 보관과 활용 식재료의 생산과 선택 음식의 마련과 섭취 옷이나 생활용품의 구성 생활공간과 정리정돈 지속가능한 의식주생활 	<ul style="list-style-type: none"> 생활자원의 순환과정 식품선택과 식생활 안전 식사계획과 조리원리 의복재료와 관리행동 의복 마련계획과 업사이클링 주거환경과 주거문화 주거 공간 구성과 계획 소비자 의사 결정과 책임 디지털 생활환경과 자원관리
과정 · 기능	<ul style="list-style-type: none"> 생활자원의 사용가치를 높이는 방법 탐색하기 합리적인 관리 방법 실천하기 자신의 선택이 공동체의 삶과 환경에 미치는 영향 설명하기 음식을 마련하는 과정 체험하기 생활용품을 만드는 과정 경험하기 생활 속 의생활 문제 해결하기 생활공간을 청결하게 하는 과정 경험하기 일상생활에서의 지속가능한 행동을 계획하여 실천하기 	<ul style="list-style-type: none"> 생활 및 습관적 행동 관찰하기 기대하는 목표 설정하기 변화를 위한 기회 탐색하기 자신의 행동이 미치는 영향을 성찰하기 지속가능성을 고려하여 대안 결정하기 생활자원의 생산과 폐기 과정 탐색하기 다양한 변인을 고려하여 식사를 계획하고 조리하기 의생활에 업사이클링 활용하기 더불어 사는 주거문화 실천하기 소비자문제 탐색 및 해결방안 적용하기
가치 · 태도	<ul style="list-style-type: none"> 생활자원을 소중하게 여기는 태도 함께하는 식사의 즐거움 식사 예절을 실천하는 태도 직접 만들어 쓰기의 가치와 창의적 태도 제작 과정에서 절차적 사고를 중시하는 태도 안전한 생활을 실천하는 태도 	<ul style="list-style-type: none"> 일상생활 속 선택에 대한 책임과 성찰 생태 지향적 삶의 태도 생활자원 관리에서 지속가능성을 고려하는 태도 의식주 생활에서 건강을 추구하는 태도 책임 있는 소비자로서의 신념 제작 과정에서 창의적이고 성취지향적인 태도

	<ul style="list-style-type: none"> 쾌적한 생활공간 유지를 위한 노력 나눔의 봉사활동과 기부문화의 존중 	<ul style="list-style-type: none"> 안전한 생활환경을 위한 예방적 태도 창의적인 의식주 소비생활을 실천하는 태도 변화와 혁신에 대한 개방적 태도
--	--	--

(3) 기술적 문제해결과 혁신

핵심 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> 기술은 인간의 필요와 욕구를 충족하기 위한 혁신적인 문제 해결 활동으로 인류 문명을 주도하고 사회·문화·경제 등에 바람직한 영향을 끼치도록 활용되어야 한다. 인간은 기술적 문제 해결 과정을 통해 발명 문제를 창의적으로 해결하며, 지식재산에 대한 보호 및 발명과 혁신은 기술의 가치를 높인다. 창의적인 제품의 개발은 기술적 문제 해결 과정을 통해 이루어지며, 제품을 생산하기 위해서는 설계 활동 및 다양한 재료와 도구의 활용이 필요하다. 친환경 에너지를 활용한 수송 수단은 자원의 고갈과 환경 문제를 극복하는 대안이며, 혁신적 수송 수단과 물류 체계 구축은 제품의 효율적인 수송을 가능하게 한다. 								
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="text-align: center; background-color: #cccccc;">내용 요소</th> </tr> <tr> <th style="text-align: center;">구분</th> <th style="text-align: center;">초등학교</th> <th style="text-align: center;">중학교</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">범주</td> <td style="text-align: center;">5~6학년</td> <td style="text-align: center;">1~3학년</td> </tr> </tbody> </table>		내용 요소		구분	초등학교	중학교	범주	5~6학년
내용 요소									
구분	초등학교	중학교							
범주	5~6학년	1~3학년							
지식·이해	<ul style="list-style-type: none"> 발명의 의미와 발명품 기술적 문제 해결과 발명사고기법 발명과 특허의 개념 지식재산권의 중요성 수송의 의미와 수송 수단의 발달 수송 수단의 구성 요소 								
과정·기능	<ul style="list-style-type: none"> 생활 속 기술적 문제 확인하기 창의적인 제품 구상하기 발명 제품의 설계와 제작하기 발명품의 특허 정보 검색하기 다양한 수송 수단 탐색하기 친환경 수송 수단의 설계와 제작하기 								
가치·태도	<ul style="list-style-type: none"> 발명과 기술에 대한 관심과 흥미 기술에 대한 가치 인식 발명 아이디어 발상의 실천적 태도 지식재산보호에 대한 인식 미래 수송 수단에 대한 관심 								

(4) 지속가능한 기술과 융합

핵심 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> 건설기술은 쾌적하고 편리하며 안전한 생활을 위한 다양한 설계와 시공 및 유지관리 방법을 적용하고 있으며, 다른 산업의 수행을 위한 기반 요소로서 가치를 가진다. 로봇은 기계요소, 전기전자 등의 하드웨어와 이를 제어하는 소프트웨어로 구성되며, 여러 가지 기술과 지식이 적용된 첨단 융합기술의 산물로서 사회 각 분야에 활용된다. 정보통신 기술의 발달은 시공간 극복을 통해 정보와 문화의 교류 및 세계화에 기여해왔으며, 다양한 기술과 융합하여 인간을 새로운 영역으로 이끈다. 생명기술은 다양한 기술과 융합하여 발달하고 있으며, 식량자원의 활용과 농업의 순환체험은 지속가능한 미래 생활을 위한 기초가 된다. 		
구분	내용 요소		
범주	초등학교	중학교	
	5~6학년	1~3학년	
지식 · 이해	<ul style="list-style-type: none"> 건설기술의 개념과 친환경 구조물 디지털 기술의 특징과 디지털 콘텐츠의 종류 로봇의 개념과 작동 원리 로봇 융합기술의 이해 생활 속 동식물의 이해 동식물 자원의 분류 동식물 자원의 친환경 농업 미래생활과 연관된 농업활동 농업과 농촌의 다원적인 역할 <ul style="list-style-type: none"> 건축 구조물과 사회기반시설 구조물의 계획, 설계, 시공 및 유지관리 전기전자 부품과 회로 정보통신과 인공지능 기술 기계요소와 운동 로봇과 제어 생명기술과 지속가능 기술의 융합과 미래 		
과정 · 기능	<ul style="list-style-type: none"> 생활 속 건설 구조물 탐색과 체험하기 디지털 콘텐츠의 제작과 공유하기 간단한 로봇의 조립과 작동시키기 로봇의 동작에 코딩 프로그램 적용하기 융합적 사고하기 동식물과 관련된 생명기술 탐색하기 동식물을 기르고 가꾸기 생활 속 농업활동 체험하기 <ul style="list-style-type: none"> 시공 및 제작하기 도구의 선택과 이용하기 부품 활용과 회로 구성하기 기술적 문제 해결하기 기술 사례 조사 및 활용하기 융합적 사고하기 다양한 기술 비교 분석하기 미래 기술 예측하기 		
가치 · 태도	<ul style="list-style-type: none"> 건설기술에 대한 가치 인식 로봇에 대한 관심과 흥미 건전한 사이버 공간의 활용 태도 동식물에 대한 생태존중감을 갖는 태도 지속가능한 농업의 순환성과 중요성 인식 농업에 대한 관심과 흥미 농산업에 대한 올바른 진로관을 갖는 태도 <ul style="list-style-type: none"> 기술에 대한 가치와 중요성 인식 기술적 문제 해결에 대한 관심, 공감, 도전 창조적 활동에 대한 자신감 융합기술의 중요성과 가치 인식 진로 탐색과 자아실현 생명 존중과 윤리적 태도 기술 활동에 안전을 고려하는 태도 		

(5) 디지털 사회와 인공지능

핵심 아이디어 범주	<ul style="list-style-type: none"> 프로그래밍은 디지털 사회에서 발생하는 다양한 문제를 해결하는 데 도움을 준다. 컴퓨터로 처리할 수 있는 데이터는 디지털 데이터이며, 문제 해결을 위한 명령은 명확한 절차가 필요하다. 인공지능은 인간의 지능을 모방하여 만든 프로그램 시스템으로 생활 속의 다양한 분야에 영향을 미친다.
	내용 요소
	초등학교
	5~6학년
지식 · 이해	<ul style="list-style-type: none"> 컴퓨터의 개념 문제 찾기와 문제 해결 절차 컴퓨터에게 명령하는 방법 데이터의 종류와 표현 생활 속 인공지능
과정 · 기능	<ul style="list-style-type: none"> 생활 속에서 활용되는 컴퓨터의 사례 탐색하기 일상생활의 문제를 해결하기 위한 알고리즘 구상하기 문제를 해결하는 기초적인 프로그래밍하기 데이터 간에 공통되는 유형이나 형태 탐색하기 인공지능이 만들어지는 과정 탐색하기
가치 · 태도	<ul style="list-style-type: none"> 생활 속에서 컴퓨터를 활용해 해결 가능한 문제를 탐색해 보려는 자세 프로그래밍을 통해 만든 산출물을 타인과 공유하고 협력하려는 자세 생활 속의 여러 가지 데이터가 갖는 의미를 파악하는 자세 인공지능이 사회에 미치는 영향을 파악하는 자세

※ '(5) 디지털 사회와 인공지능' 영역은 실과 내 '정보 교육'을 위한 17차시에 해당하는 내용이며, 중학교 1~3학년 정보 교과와 연계되어 있음.

나. 성취기준

[초등학교 실과]

(1) 인간 발달과 주도적 삶

[6실01-01] 아동기의 발달 특징을 이해하고 성장발달에 필요한 조건과 방법을 탐색한다.

[6실01-02] 건강한 발달을 위한 자기 관리 방법을 탐색하고, 일상생활 속에서 올바른 생활습관과 태도를 갖도록 계획하여 실천한다.

[6실01-03] 건강한 가정생활을 위해 가족원 모두에게 다양한 요구가 있음을 이해하여 서로에 대한 배려와 돌봄을 실천한다.

[6실01-04] 균형 잡힌 식사의 중요성과 조건을 탐색하여 자신의 식습관을 검토해 보고 건강한 식습관 형성에 적용한다.

[6실01-05] 옷의 기능을 이해하여 평소 자신의 옷차림을 살펴보고 건강하고 적절한 옷 입기를 실천한다.

[6실01-06] 가정일을 수행하는 과정에서 일의 가치와 중요성을 이해하고, 가정생활을 유지하는 데 필요한 가정일의 종류를 탐색한다.

[6실01-07] 직업의 필요성을 이해하고 적성, 흥미, 성격에 따라 진로 발달 계획을 세우고 주도적으로 탐색한다.

(가) 성취기준 해설

- [6실01-01] 이 성취기준은 아동기의 신체, 사회·정서, 성, 진로 발달의 특징을 이해하여 자신이 여러 영역에서 발달과정에 있다는 것과 발달의 개인차가 있다는 것을 인식하도록 한다. 또한 건강하게 발달하기 위해서는 가족이나 어른들의 도움만이 아니라 자신의 다양한 노력이 필요함을 이해하여 이를 실천한다.
- [6실01-03] 이 성취기준은 삶의 기본적 조건인 의식주생활을 총족시키는 가족의 역할은 가족이 처한 상황이나 조건에 따라 다양할 수 있음을 알도록 하며, 이 과정에서 가정생활의 중요성과 가정일에 있어서 협력적 소통에 기반한 가족의 역할 분담에 대해 이해하고 실천하도록 한다.
- [6실01-05] 이 성취기준은 옷이 자기 몸을 보호하고 활동을 편하게 하면서 자신을 표현하는 수단임을 이해하도록 하여 때와 장소, 상황에 따라 건강, 안전, 위생, 예절을 고려한 옷차림을 영위하는 능력과 태도를 기르도록 한다.
- [6실01-07] 이 성취기준은 가정일 뿐 아니라 직업으로서 일에 대한 필요성을 알고 다양한 직업 중에서 적성, 흥미, 성격 등의 특성을 고려하여 진로 발달 계획을 주도적으로 탐색하도록 한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 아동기의 발달 단계에 근거하여 성장 발달에 요구되는 핵심 조건과 이를 충족하는 방법 탐색에 초점을 둔다. 특히 개인차로 인해 영역마다 발달의 차이가 있을 수 있음을 이해하여 다른 친구들의 발달을 존중하도록 지도한다.
- 가족의 역할 수행에서 성역할 고정 관념이나 편견이 형성되지 않도록 하며 생활 속에서 실천할 수 있는 자기관리 방법을 계획하여 실천하도록 지도한다.
- 균형 잡힌 식사나 적절한 옷차림을 지도할 때, 이것이 자신의 성장 발달과 관련되는 구체적인 내용임을 인식하여 실천할 수 있도록 지도한다.
- 학습자가 진로에 관해 고정관념이나 편견이 있지 않은지 주의 깊게 관찰하여 이에 영향을 받지 않고 자신의 진로를 탐색할 수 있도록 지도한다.

(2) 생활환경과 지속가능한 선택

[6실02-01] 시간이나 용돈과 같은 생활자원이 제한되어 있음을 이해하고, 생활자원의 사용가치를 높이는 방법을 탐색한다.

[6실02-02] 생활자원 관리의 필요성을 인식하고, 생활자원의 합리적인 보관과 활용방법을 익힌다.

[6실02-03] 생활자원의 올바른 사용이 가정과 환경에 도움이 됨을 이해하고 재활용, 재사용 등 환경을 고려한 관리 방법을 실천한다.

[6실02-04] 식재료 생산과 선택의 중요성을 인식하고 여러 식재료의 고유하고 다양한 맛을 경험하여 자신의 식사에 적용한다.

[6실02-05] 음식의 조리과정을 체험하여 자기 간식이나 식사를 스스로 마련하는 식생활을 실천한다.

[6실02-06] 우리나라 밥상차림을 이해하고, 함께 식사하는 즐거움을 경험하면서 이 과정에서 식사 예절을 실천한다.

[6실02-07] 의생활 용품이 만들어지는 과정을 탐색하여 옷이나 생활용품이 어떻게 구성되는지를 설명 한다.

[6실02-08] 다양한 도구와 재료를 활용하여 간단한 생활용품을 만들어 보면서 직접 만들어 쓰는 즐거움과 창의적 태도를 가진다.

[6실02-09] 간단한 옷의 수선 등 의생활과 관련된 문제를 스스로 해결하려는 태도를 가진다.

[6실02-10] 자신의 생활공간을 청결하고 위생적으로 관리하는 것의 중요성을 알고, 정리정돈과 청소 및 쓰레기 처리의 방법을 익혀 실천한다.

[6실02-11] 생태 지향적 삶을 위해 자신의 의식주 생활에서 할 수 있는 구체적인 행동을 계획하여 실천한다.

(가) 성취기준 해설

- [6실02-03] 이 성취기준은 옷, 음식, 생활용품 등 생활자원은 올바른 사용 방법 및 사용 후 버리기 여부의 선택과 처리 방법에 따라 또 다른 생활자원이나 혹은 쓰레기가 될 수 있음을 알고 쓰레기 줄이기 및 분리배출 방법 등을 익혀 실천하도록 한다. 아울러 개인과 가족의 자원 사용이 지구환경에 미치는 영향을 이해하여 생활자원을 소중히 여기고 지속 가능한 삶의 태도로서 나눔과 기부를 실천하도록 한다.
- [6실02-04] 이 성취기준은 자연에서 먹거리로 생산되는 다양한 식재료의 맛을 느끼고 즐길 수 있으며 이 과정에서 맛에 대한 경험을 통해 자연이 주는 먹거리의 의미를 이해하고, 이를 편식 교정 등에 적용할 수 있도록 한다. 특히 지역 및 제철 식품의 이용을 통해 친환경적인 식생활의 의미를 알게 한다.
- [6실02-06] 이 성취기준은 먹는다는 것의 의미와 음식문화의 기본으로서 우리나라의 고유한 식사 형식인 밥상차림을 이해하도록 한다. 또한 음식을 준비하여 함께 먹는 의미와 즐거움을 경험할 수 있도록 하며 이 과정에서 식사예절이 필요함을 인식하고 이를 실천할 수 있도록 한다.
- [6실02-08] 이 성취기준은 다양한 바느질 도구와 재료를 활용하여 간단한 생활용품을 만들어 보는 과정에서 즐거움과 의미를 느낄 수 있도록 한다. 아울러 이러한 활동을 통해 손 조작 능력, 도전성, 창의성 등 다양한 능력을 향상할 수 있도록 한다.
- [6실02-11] 이 성취기준은 건강과 환경을 생각하고 배려의 마음이 깃든 생태 지향적 삶이 왜 필요하고 중요한지를 이해하고, 평소 자신의 의식주 생활습관을 살펴보면서 이를 바탕으로 하여 지속가능한 의식주생활을 위한 구체적인 행동을 계획하고 실천하도록 한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 식재료의 생산과 선택에서 건강과 안전성은 물론 환경을 고려해야 하는 사실을 지도한다. 또한 다양한 식재료의 고유한 맛을 경험하여 아동기에 전통음식을 비롯한 다양한 음식에 대한 수용성을 높일 수 있도록 하기 위해 오감을 활용한 맛 교육을 적용한다.
- 학생들의 학습 부담을 줄이기 위하여 내용 요소로서의 안전 교육은 지양하고 지속가능한 의식주 생활 전반에서 안전한 생활을 위한 예방적 태도를 기를 수 있도록 지도한다.
- 삶을 유지하기 위해 필요한 제한된 생활자원 관리 및 지속가능한 선택을 위해서 환경적 · 생태적 접근을 바탕으로 생태감수성을 길러 실천할 수 있도록 지도한다. 특히 잔반 적게 남기기, 불필요한 전등 끄기, 일회용품 줄이기, 의복의 재활용 등 지속가능한 의식주 생활을 학생 삶의 장면에 생태전환교육으로 적용하고 실천하도록 하는 데 중점을 둔다.

- 시간과 용돈 관리는 학습자들이 흥미를 갖는 도구(애플리케이션 등)를 활용하는 등 변화하는 생활 방식에 따라 다양한 디지털 기기를 선택하여 활용할 수 있도록 하여 생활자원에 대한 관리에 쉽게 접근하고 적용이 가능하도록 한다.

(3) 기술적 문제해결과 혁신

[6실03-01] 발명의 의미를 이해하고, 일상생활을 바꾼 발명품을 탐색하여 발명과 기술에 대한 중요성과 가치를 인식한다.

[6실03-02] 발명사고기법과 기술적 문제 해결 과정을 이해하고, 다양한 재료를 활용하여 생활 속 문제를 해결할 수 있는 창의적인 제품을 구상하고 만들어 봄으로써 실천적 태도를 갖는다.

[6실03-03] 발명과 특허의 관계를 이해하고, 특히 침해 사례를 통하여 지식재산권의 중요성을 인식하여 올바른 방법으로 활용한다.

[6실03-04] 수송의 의미와 수송 수단의 발달과정에 대한 이해를 바탕으로 생활 속 다양한 수송 수단을 탐색한다.

[6실03-05] 수송 수단의 구성 요소를 이해하고, 친환경 에너지를 적용한 다양한 수송 수단의 시제품을 만들어 수송기술의 가치를 인식한다.

(가) 성취기준 해설

- [6실03-01] 이 성취기준은 발명의 의미를 발견과 비교하여 이해하도록 하고 일상생활에 영향을 끼친 다양한 발명품 사례를 탐색하도록 한다. 또한 발명품 중에서 소외된 지역의 사람들에게 도움을 주는 적정기술 사례를 찾아 나눔과 공유의 가치를 인식하도록 한다.
- [6실03-02] 이 성취기준은 일상생활에서 불편한 문제를 찾고 이를 해결하기 위하여 다양한 발명 사고 기법을 적용하여 개선된 아이디어를 내도록 한다. 이를 위해 기술적 문제해결 과정(문제 확인, 아이디어 탐색 및 구체화, 실행, 평가)에 따라 창의적인 물건을 구상하고 만들어서 공유하는 메이커 활동으로 연결되도록 한다.
- [6실03-05] 이 성취기준은 수송 수단의 기본 요소가 구동장치, 조향장치, 제동장치 등으로 구성되어 있음을 일상생활에서의 수송 수단 사례를 들어 설명하여 간단한 수송 수단을 만들고 공유하는 메이커 활동으로 연결한다. 수송 수단의 구동장치를 작동시키기 위하여 태양광 전지와 같은 친환경 에너지를 사용하여 수송 수단을 만들어 보면서 수송기술의 중요성과 가치를 인식하도록 한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 발명, 수송 등이 일상생활의 문제와 연결되어 있음을 이해시키고 그것의 개념을 탐색하는 과정에서 기술적 문제 해결과 발명 개념을 강조한다.

- 창의적인 발명 문제해결과 수송 수단을 만드는 과정에서 자신과 연결된 문제들을 공유와 협업에 기반을 두고 실제로 해결하는 메이커 활동을 통해 건강한 시민으로서의 기본 소양을 갖추도록 한다.
- 메이커 활동의 재료는 일상생활 속에서 손쉽게 구할 수 있는 것을 활용하여 생활 속에서 버려진 재료도 재활용하여 생태전환 측면에도 기여하도록 하고, 로봇과 연계하여 교수·학습 내용이 영역 간 내용이 융합되도록 한다.

(4) 지속가능한 기술과 융합

[6실04-01] 친환경 건설 구조물을 이해하고, 생활 속 건설 구조물을 탐색하여 간단한 구조물을 체험하면서 건설기술에 대한 가치를 인식한다.

[6실04-02] 생활 속 디지털 기술의 중요성을 이해하고, 디지털 기기와 디지털 콘텐츠 저작 도구를 사용하여 발표 자료를 만들어 보면서 디지털 기기의 활용 능력을 기른다.

[6실04-03] 제작한 발표 자료를 사이버 공간에 공유하고, 건전한 정보기기의 활용을 실천한다.

[6실04-04] 로봇의 개념과 구조를 이해하고, 생활 속 로봇 기능을 체험하여 로봇의 중요성을 인식한다.

[6실04-05] 로봇의 종류와 활용 사례를 통해 작동 원리를 이해하고, 로봇에 대한 관심과 흥미를 가진다.

[6실04-06] 로봇의 융합 기술을 이해하고, 간단한 로봇을 만들어 코딩과 프로그램을 적용하여 동작시키는 체험을 통해 융합 기술의 가치를 인식한다.

[6실04-07] 생활 속 동식물을 자원을 활용 목적에 따라 분류하고 이와 관련된 다양한 생명기술을 탐색한다.

[6실04-08] 생활 속 동식물을 기르고 가꾸는 방법을 알고, 동식물을 기르고 가꾸는 체험을 통해 생태 존중감을 가진다.

[6실04-09] 동식물 자원의 친환경 농업 사례를 통해 지속가능한 농업이 순환되고 있음을 인식하고 농업의 미래가치를 인식한다.

[6실04-10] 생활 속에서 농업활동과 관련된 모습을 분석하고 이에 따른 농업활동을 체험하여 농업에 대한 관심을 두고 이를 생활 속에서 실천한다.

[6실04-11] 농업과 농촌의 다원적인 역할과 가치를 이해하고 미래 농업과 관련된 다양한 직업 세계를 탐색한다.

(가) 성취기준 해설

- [6실04-01] 이 성취기준은 건설기술의 의미와 특성에 대한 이해를 바탕으로 건설 구조물에는 건축 구조물과 토목 구조물이 있음을 알고 건설 구조물을 탐색하는 체험 활동을 통해 중등의 건설기술과 연계되도록 설정하였다. 특히, 최근 대두되고 있는 친환경 건설 구조물의 사례를 탐색하고 간단한 구조물을 만드는 메이커 활동을 제시한다.

- [6실04-03] 이 성취기준은 활동으로 만든 발표 자료를 사이버 공간에 공유하는 방법에 대한 이해를 바탕으로 자료를 공유할 때 개인 정보 및 저작권 보호의 중요성을 인식하고 실천하도록 설정하였다. 여기에서는 정보윤리를 지키는 방법에 관해 사례나 구체적인 방법을 제시하도록 한다.
- [6실04-06] 이 성취기준은 로봇에 다양한 정보기술이 융합되는 사례를 탐색하여 로봇과 융합된 다양한 제품 개발에 대해 알고, 로봇의 다양한 센서와 동작을 위하여 블록 기반 프로그램으로 제어할 수 있는 활동을 하도록 하였다. 여기에서는 ‘디지털 사회와 인공지능’에서 학습한 블록 기반의 교육용 프로그래밍 도구를 활용하여 움직이는 간단한 인공지능형 로봇을 제작하여 구동시켜 보면서 로봇의 작동 원리를 학습하도록 한다.
- [6실04-09] 이 성취기준은 친환경 농업에 대한 이해를 바탕으로 이를 이루기 위한 농업 사례들을 구분하여 지속가능한 농업이 이루어지기 위한 농업의 순환성을 이해하고 중요성을 인식하도록 설정하였다. 특히, 지속가능성 농업의 순환에 대한 다양한 사례(예, 친환경 농업, 스마트팜, 로컬 푸드, 푸드 마일리지 등)를 통해 학습하도록 한다.
- [6실04-10] 이 성취기준은 생활 속에서 농업활동과 연관 지을 수 있는 모습에 대한 예측을 바탕으로 다양한 농업활동 분야들을 알고 이와 관련된 농업활동 체험을 통해 농업에 대한 관심과 흥미를 가질 수 있도록 설정하였다. 특히, 농업활동은 실내원예활동, 농업생산물 가공 활동, 원예 및 동물치료 활동 등과 같은 생활상의 변화와 관련된 체험을 제시하도록 한다.
- [6실04-11] 이 성취기준은 농업과 농촌은 농산물 생산뿐 아닌 그 외에도 다원적인 역할을 하고 있음을 이해하고 이에 대한 인식과 이해를 바탕으로 농업과 농촌에 대한 올바른 진로역량을 기르기 위해서 설정하였다. 특히, 다원적인 농업과 농촌의 가치를 환경, 생태, 사회, 문화적인 가치로 분류하여 이와 관련된 진로를 탐색하고 건전한 진로역량을 기르도록 한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 일상생활과 연결되어 있는 건설, 정보 기술의 가치를 인식시키고, 지속가능성과 융합적 사고에 기초하여 체험 과정에서 나타나는 문제를 해결하도록 한다.
- 로봇의 개념과 구조, 작동 원리를 이해하고 앞으로의 발달 사례를 예측하고 블록기반 코딩 프로그램의 적용을 통한 로봇 작동 체험과 인공지능을 연계하여 미래의 로봇에 대한 흥미와 관심이 유발되도록 한다.
- 식물 가꾸기, 동물 기르기와 같은 체험활동을 통해 자연과의 교감, 생명존중, 책임감 등과 같이 농업이 가지는 순기능으로서 인성 함양 측면을 강조하고 동시에 지속가능한 생태 문명을 위해 생각과 행동의 변화를 추구하는데도 농업이 기여할 수 있음을 강조한다.

- 동식물 자원 생산과 유통의 탐색, 생활 속 농촌 체험 등을 통해 지속가능한 기술로서의 농업의 가치와 중요성을 인식시키는 한편, 디지털 소양을 기반으로 이루어지는 스마트팜, 정밀농업 등과 같은 미래 산업으로서 농업의 가치가 부각되도록 한다.

(5) 디지털 사회와 인공지능

[6실05-01] 컴퓨터를 활용한 생활 속 문제해결 사례를 탐색하고 일상생활 속 문제를 해결하기 위한 알고리즘을 다양한 방법으로 표현한다.

[6실05-02] 컴퓨터에게 명령하는 방법을 체험하고, 주어진 문제를 해결하는 프로그램을 작성한다.

[6실05-03] 실생활의 문제를 해결하는 프로그램을 협력하여 작성하고, 산출물을 타인과 공유한다.

[6실05-04] 디지털 데이터와 아날로그 데이터의 특징을 이해하고, 인공지능에 활용할 수 있는 데이터의 유형이나 형태를 탐색한다.

[6실05-05] 인공지능이 만들어지는 과정을 체험하고, 인공지능이 사회에 미치는 영향을 탐색한다.

(가) 성취기준 해설

- [6실05-01] 이 성취기준은 컴퓨터의 개념을 이해하고 다양한 문제 상황에서 컴퓨터가 활용되는 사례 탐색을 통해 그 가치와 활용 방법을 알 수 있어야 한다. 일상생활에서 컴퓨터를 활용해 해결할 수 있는 문제를 탐색하고, 문제 상황에 제시된 요소들을 분석해 문제의 현재 상태와 목표 상태를 정의한다. 언플러그드 활동 등을 통한 문제 해결 과정을 알고리즘으로 작성하기 위해 자연어, 의사코드(pseudocode), 순서도 등으로 문제 해결 과정을 표현하도록 한다.
- [6실05-04] 이 성취기준은 놀이·체험을 중심으로 생활 주변에서 접할 수 있는 디지털 및 아날로그 데이터를 찾아 각각의 특징을 비교하는 과정을 통해 데이터의 의미를 이해하고, 인공지능에 활용할 수 있는 숫자, 글자, 소리, 이미지 데이터의 유형이나 형태를 탐색할 수 있도록 한다.
- [6실05-05] 이 성취기준은 기계학습이 적용된 간단한 인공지능 도구의 체험을 통해 기계 학습의 기본 원리를 이해하고 인공지능으로 인한 사회의 발전과 직업의 변화를 이해하여 인공지능이 사회에 미치는 영향을 탐색할 수 있어야 한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 다양한 디지털 기기를 실제로 활용하며 생활 속 컴퓨터의 활용 사례를 탐색하도록 한다.
- 우리 일상을 돋고 문제를 해결하기 위해 컴퓨터를 활용한 사례를 탐색하여 발표하도록 한다.
- 특정 프로그래밍 언어의 기능을 익히는데 치중하지 않도록 유의하고 알고리즘을 토대로 프로그래밍을 작성하는 활동을 통해 프로그래밍의 기본 원리를 익히도록 한다.

- 단순한 프로그래밍 산출물 평가를 지양하고 프로그래밍 과정을 통한 컴퓨팅사고력의 향상 정도를 측정할 수 있도록 한다.
- 다양한 사례로 데이터의 의미를 파악하는 활동을 통해 디지털 소양을 함양하도록 한다.
- 인공지능 기술을 단순히 체험하는 것을 넘어 인공지능의 기계 학습 과정을 이해할 수 있도록 지도하여 학생들이 인공지능 소양을 함양할 수 있도록 한다.

3. 교수 · 학습 및 평가

가. 교수 · 학습

(1) 교수 · 학습의 방향

- (가) 학생들이 모든 영역의 내용을 고르게 학습할 수 있도록 영역별로 균형 있게 계획하여 지도 한다. 단, 학습자의 요구 및 학교와 지역사회의 여건 등을 고려하여 학습 내용 및 활동 순서와 과제 종류 등을 달리하여 지도할 수 있다.
- (나) 교육과정에 설정된 교과 배당 시간을 반드시 확보하여 지도하며, 교과 내용의 특성상 실험 · 실습, 현장 조사 및 견학 등의 체험 활동을 위하여 창의적 체험활동 등과 연계하여 지도할 수 있다. 또한 다양한 체험 활동을 중심으로 수업을 계획할 경우, 교수 · 학습의 효율성을 위해 수업 시간을 연속적으로 편성 · 지도 운영할 수 있다.
- (다) 발달 단계, 학습 수준, 관심, 흥미 등의 학습자 요구를 고려하여 다양한 교수 · 학습을 계획하고, ‘지식 · 이해’, ‘과정 · 기능’, ‘가치 · 태도’를 통합적으로 적용하여 교과 역량을 기를 수 있도록 지도한다. 또한 대면 수업 뿐만 아니라 원격수업에서도 학습 효과를 극대화할 수 있도록 수업을 계획한다.
- (라) 탐구 및 체험활동이나 실험 · 실습을 위하여 학교 내 실과실(가정실 · 기술실) 및 실습 설비와 교구 등을 확보하고, 학습자의 삶과 연계하고 교과 학습의 효과를 높이는 데 필요한 경우, 지역사회 교육 자원을 연계하여 수업한다.
- (마) 생태전환교육, 민주시민교육 등 범교과의 지식, 사례, 주제를 융합적으로 학습하고 문제를 해결하도록 하며, 이에 필요한 기초적인 언어 소양, 수리 소양, 디지털 정보 및 도구를 활용하는 소양을 함께 기를 수 있도록 한다.
- (바) 초등 실과는 일상생활 속의 경험과 연계된 노작(勞作)활동을 중심으로 한다. 이는 자신의 힘과 노력으로 창조 및 창작 과정을 경험하는 것으로, 정서적인 성장, 사회적 덕성의 함양, 만드는 과정의 몰입 및 결과물에 따른 성취의 경험 등을 통합적으로 제공할 수 있도록 수업을 계획한다.
- (사) 중학교 기술 · 가정과는 학문적 배경이 다른 가정과 교육과 기술과 교육이 병합되어 하나의 교과로서 운영됨에 따라 교과 교사의 전문성과 교수 · 학습의 효율성을 고려하여 가정 내용은 가정 전공 교사가, 기술 내용은 기술 전공 교사가 각각 지도하도록 한다.

(2) 교수·학습 방법

- (가) 실생활과 관련된 조사, 탐구, 체험, 문제해결, 공유나 나눔 활동을 중시하고, 학습자의 삶과 밀접한 지역사회 연계 교육을 활용한다. 특히 지역의 인적 자원을 활용하거나 지역 내 관련 자원 및 기관(박물관, 과학관, 산업체, 연구소 등)을 연계하여 지도할 수 있다.
- (나) 실물이나 모형, 사진 및 동영상 자료, 멀티미디어 자료, 가상현실(VR), 증강현실(AR), 빅 데이터 자료 등과 같은 여러 가지 유형의 아날로그 및 디지털 자료를 교수·학습 자료로 활용하여 교수·학습의 실제감을 높일 수 있도록 한다.
- (다) 실과의 활동 과제는 자신의 일상생활 속에서의 경험과 연결하도록 하며, 조리하기, 바느질 하기, 식물 가꾸기, 동물 기르기, 물건 만들기 등의 활동 과정에서 의미와 즐거움을 느낄 수 있는 학습 방법을 적용한다. 이러한 활동은 실물을 다루는 것을 원칙으로 하되, 이 과정에서 활동의 효과를 더할 수 있도록 다양한 정보기기를 활용할 수 있다. 특히, 정보교육 관련 내용은 삶의 맥락에서 컴퓨팅사고를 통해 문제를 해결할 수 있는 학습 과제를 제시하고 놀이·체험 중심의 학습 방법을 적용하여 과제를 해결하는 과정에서 자연스럽게 인공지능 소양을 함양할 수 있도록 한다.
- (라) 가정과 관련된 교수·학습은 개인과 가족이 다양한 삶의 문제들에 대응하며 삶의 질을 향상시키는 주도적 역할을 할 수 있는 역량을 기르기 위해 초학문적 접근, 다양한 교육 내용 영역을 융합하는 통합적인 접근을 추구한다. 여러 가지 생활환경의 상황과 맥락을 깊이 있게 관찰하고 분석, 해석, 탐구, 성찰하기 위한 실천적 문제해결과정, 창의적 및 비판적 사고, 협력적 의사소통, 성찰하는 가치·태도를 함양하도록 한다. 이를 위해서 프로젝트 학습, 실험·실습학습, 실천적 문제 중심 학습, 토의·토론 학습, 메이커 중심 학습, 협동학습, 봉사기반 학습 등 다양한 방법을 활용하고, 지역사회 연계 체험학습이 이루어질 수 있도록 한다.
- (마) 기술과 관련된 교수·학습은 기술 및 공학과 관련된 문제 상황을 협력하여 해결하도록 한다. 또한 핵심 아이디어를 개념적으로 이해하고 탐구하며, 직접적인 체험을 통해 실천하도록 한다. 따라서 기술 관련 내용과 활동에 따라 학습자 주도의 문제해결 학습, 프로젝트 학습, 문제 중심 학습, 실험·실습, 토의·토론 학습, 협동 학습, 디자인 씽킹, 역할 놀이, 사례 연구 등 다양한 방법을 적절히 활용하되, 특히 학습자의 삶과 연계된 학습을 위해 활동이나 실제 사례에 초점을 두도록 한다.
- (바) 실험·실습 활동은 학습자 주도의 문제해결에 초점을 두고 아래 사항을 유의하도록 한다. 특히 교과의 교육 내용을 분석하여 연간 또는 학기별 실험·실습 계획을 세우고, 실험·실습

활동에 필요한 재료, 설비, 기구 및 자재 등을 사전에 준비하고 점검하며, 학습자의 안전을 가장 고려한다.

- ① 안전한 실험·실습 활동을 위하여 도구, 기계, 설비 등을 사전에 점검 및 수리하고, 사용 방법을 정확하게 익히도록 한다. 또한 안전사고 예방을 위해 사전에 교육을 실시하고, 안전 관련 보호 장비를 착용하도록 한다.
- ② 간단한 응급 처치 요령을 익히도록 하고 사고 발생 시 응급 처치 요령에 따라 즉각적으로 치료받을 수 있도록 한다.
- ③ 실험·실습 재료나 도구를 지정된 장소에 보관하고, 안전·위생 등을 고려하여 취급한다.
- ④ 조리기구, 열원과 연료를 다룰 때의 주의점과 소화기 사용법 등을 지도하여 안전사고가 발생하지 않도록 주의한다.
- ⑤ 조리 실험·실습에서는 식품을 선택, 손질, 보관할 때 위생과 안전을 고려하여 식품 오염에 유의하여 지도한다.
- ⑥ 실험·실습 후에 남은 재료, 부산물, 폐기물 등을 재활용 및 분리배출 등에 관한 지침에 따라 처리하여 환경오염을 예방한다.
- ⑦ 유해 물질이나 분진, 가스가 발생하는 활동에는 환기 및 공기순환장치의 설치를 의무화하고 관련 장비의 활용에 따른 주의사항을 준수한다.
- ⑧ 안전한 실험·실습 활동을 위한 최소한의 실습 공간을 확보하고, 학습자의 발달을 고려하여 인체공학적 측면에서 실습환경을 조성한다.

나. 평가

(1) 평가의 방향

- (가) 실패(기술·가정)의 평가는 연간 혹은 학기 기준으로 사전에 계획하여, ‘교육과정–교수·학습–평가–기록’의 모든 절차가 정합성을 갖도록 실시되어야 한다.
- (나) 평가의 목적이나 내용을 고려하고 학습자의 지식, 기능, 태도의 다양한 측면을 종합적으로 파악하는 것이 중요하므로 평가 방법을 다양화하여 실시한다.
- (다) 평가는 학습자 성취에 대한 판단의 근거 자료 수집은 물론이고 학습의 수행 과정 및 결과를 평가하는 과정을 중시하는 평가를 지향한다. 또한 평가 결과는 학생의 변화와 성장을 위한 자료로 활용하는 동시에 교사의 수업 개선에 도움이 되도록 한다.
- (라) 단편적인 지식이나 사실보다는 개념, 사고 과정 및 기능, 가치 및 태도 등에 대한 평가 자료를 다양하게 수집하여 학습자의 교과 역량을 평가한다.

(마) 실과(기술·가정) 교과의 역량을 평가하기 위해, 단편적인 지식이나 사실보다는 개념, 사고 과정 및 기능, 가치 및 태도 등에 대한 평가 자료를 다양하게 수집하고 기록, 판단하여 학습자의 교과 역량을 종합적으로 평가하고 학습자의 지식, 기능, 태도가 통합적으로 발달하고 있는지 파악한다.

(2) 평가 방법

(가) 자기주도성을 바탕으로 한 학습자 중심 수업을 위해서는 다양한 평가 장면에서 주어지는 교사의 적절한 피드백이 학습의 목표 달성과 학습 촉진을 위한 관건이 되므로, 구체적인 정보를 담은 다양한 방법의 피드백을 계획하여 실시하되, 학생 상호간의 피드백도 적절히 활용한다.

(나) 실과(기술·가정)의 평가를 할 때 단순히 지식·이해의 평가뿐 아니라 과정·기능의 수행, 가치·태도의 내면화를 확인하고 이를 평가에 반영한다.

(다) 평가는 평가 목표와 평가 내용에 따라서, 학습자가 직접 답을 구성해가는 개념지도, 서술형 및 논술형 평가, 그래프나 표, 도안 만들기 등의 방법, 특정 산출물을 요구하는 방법(연구보고서, 실험·실습보고서, 학습 노트, 포트폴리오), 각종 디지털·AI 도구를 활용한 영상 및 제작물 만들기 등의 방법, 특정 활동을 요구하는 방법(구두발표, 시연 및 실습, 토의 및 토론), 과정을 밝히는 방법(관찰 및 면담, 학습일지, 회의) 등의 다양한 방법을 적절히 활용한다. 이 과정에서 학습자에게 과제 수행의 성취를 돋고, 신뢰도 높고 타당한 평가를 위하여 채점 기준(루브릭)을 개발하여 공개하고 채점에 활용한다.

(라) 평가 문항은 단순한 사실이나 지식의 측정 뿐만 아니라 학습자의 적용력, 분석력, 종합력, 평가력 등의 고등정신 기능까지 측정할 수 있도록 양질의 문항을 개발하여 활용한다.

(마) 평가에서 학습자들의 참여의식을 높이고 협력적 학습 공동체 구성원으로서 소통을 강화하기 위해 평가의 주체를 교사 외에 학습자 본인과 동료 학생 등으로 다양하게 실시한다. 이를 위해 평가 항목을 구체화한 채점 기준을 학생들과 함께 작성하여 동기유발은 물론 학습자가 평가에 성실히 참여할 수 있도록 한다.

(바) 학습 부진, 학습속도, 일시적 사고 등의 다양한 학습자 상황에서 발생하는 학습격차를 완화하기 위해 성취기준에 근거한 ‘평가기준’ 및 ‘채점 기준’을 마련하여 평가를 기획하고 수행한다.

(사) 평가 상황에서 학습자의 디지털 격차로 인한 영향이 발생하지 않도록 계획을 세워 실시하되, 학습자가 평가 장면에서 갖추어야 할 책임성도 강조하여 실시한다.

[부록] 학교자율시간 등을 활용한 초등 ‘정보 교육’ 내용

※ 다음은 초등 실과 교과 내 ‘정보 교육’ 중 ‘(5) 디지털 사회와 인공지능’ 영역과 연계하여, 학교가 학생의 필요에 따라 학교자율시간 등에서 초등 ‘정보 교육’을 확대 편성·운영할 때 활용함.

【 성취기준 】

[06자율-1] 생활 속에서 컴퓨터가 활용되는 사례를 찾아보는 활동을 경험한다.

[06자율-2] 놀이를 통해 알고리즘의 다양한 사례를 체험하는 활동을 수행한다.

[06자율-3] 프로그래밍으로 해결된 사례를 찾아보고, 나에게 필요한 프로그램을 만드는 과정을 수행한다.

[06자율-4] 공유된 타인의 프로그램을 탐색해 보고 수정하는 활동을 수행한다.

[06자율-5] 생활 속에서 접하는 다양한 데이터가 서로 다른 의미를 갖고 있음을 파악하는 활동을 경험한다.

[06자율-6] 인공지능이 데이터의 공통되는 부분을 찾아 분류하는 과정을 체험한다.

[06자율-7] 사례를 중심으로 인공지능을 올바르게 사용하는 방법을 토론하고 실천하는 활동을 수행한다.

【 성취기준 해설 】

- [06자율-2] [6실05-01]과 연계하여, 생활 속 문제를 해결하는 알고리즘의 다양한 사례를 이야기로 제시하거나 신체를 움직이고, 다양한 도구 및 학습지를 활용하여 알고리즘을 이해하며 필요성을 설명할 수 있어야 한다.
- [06자율-3] [6실05-02]와 연계하여, 우리 주변의 가까운 곳에서 프로그래밍으로 해결된 문제를 찾아 간단한 프로그램을 작성하며 자료의 입·출력, 변수를 이용하는 경험을 하고 순차, 반복, 선택 과정을 이해할 수 있어야 한다.
- [06자율-5] [6실05-04]와 연계하여, 생활 속에는 많은 데이터가 있으며, 그 데이터들은 각각 사용되는 목적이 다르고 목적에 따라 다양한 의미를 갖고 있다는 것을 활동을 통해 이해할 수 있어야 한다.
- [06자율-6] [6실05-04]와 연계하여, 인공지능이 우리에게 추천하는 다양한 내용, 즉, 인터넷 동영상 플랫폼에서 추천, 서점에서 내가 좋아하는 책 종류 추천 등을 할 때, 인공지능은 어떤 기준을 갖고 내가 선호하는 것을 알아서 추천하는지 등의 과정을 체험해서 인공지능의 분류 과정을 내면화 할 수 있어야 한다.

【 성취기준 적용 시 고려사항 】

- <교수학습> 컴퓨팅 사고력을 함양하기 위해 언플러그드, 문제기반학습, 프로젝트학습, 디자인 기반학습 등 각 영역의 핵심아이디어를 습득하는데 적절한 교수·학습 방법을 각 성취기준에서 달성하고자 하는 내용을 고려하여 활용한다.
- 알고리즘을 체험하고 표현하는 활동 다양한 형태의 데이터를 조작하는 활동 등에서 놀이 중심 언플러그드 활동을 실시하여 교수·학습에 흥미와 재미를 갖도록 한다.
- 컴퓨터와 관련된 학습 목표를 효과적으로 달성하기 위해 학급 내에서 개인차를 고려한 소집단을 구성하여 교수 학습을 전개할 수 있다.
- 토의 및 토론, 역할 놀이, 실천 선언 등을 통해 인공지능 활용의 올바른 가치와 태도를 기를 수 있도록 한다.
- 모둠별 협력 활동을 통해 생활 속 문제를 해결할 수 있는 기초적인 프로그램을 작성함으로써 문제해결력을 함양할 수 있도록 한다.
- <평가> 컴퓨터로 해결 가능한 과제를 제시하고 문제해결을 위한 절차를 글이나 그림 등으로 적합하게 표현했는지 평가한다.
- 성취기준을 분석하고 재구성하여 관찰평가, 서술형평가, 수행평가 등을 활용하며, 자기평가, 동료평가 등과 같은 다면적 평가를 실행하여, 학생 성장에 기여할 수 있는 디지털 평가 포트폴리오를 계획한다.
- 교수·학습 과정에서 다양한 디지털 플랫폼을 활용하여 산출물을 만드는 과정과 결과물을 종합적으로 평가한다.



체육

체육

교육과정 설계의 개요

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

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

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

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

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

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

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

<표 1> 학년군별 내용 요소의 선정 원리

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

1. 성격 및 목표

가. 성격

체육과는 신체활동의 학습을 통해 활동적이고 창의적인 삶, 건강하고 주도적인 삶, 신체활동 문화를 향유하며 사회 속에서 바람직하고 더불어 사는 삶의 자질을 길러주는 교과이다. 신체활동은 놀이, 게임, 운동, 스포츠, 표현 등의 맥락에서 계획적, 의도적으로 수행되는 움직임으로, 신체 능력과 건강을 증진하고, 다양한 기술과 전략을 바탕으로 타인 및 환경과 상호작용하는 과정에서 형성된 삶의 양식이다.

인간은 움직임 기술을 바탕으로 운동, 스포츠, 표현 활동을 실천하며 일상생활과 여가활동에서 활동적인 삶을 영위할 수 있다. 운동 실천과 전략적 경기 수행, 심미적 표현과 같은 신체활동 체험을 통해 인간은 주변 세계와 적극적으로 상호작용하며 창의적으로 대응한다. 신체활동은 건강하고 주도적인 삶의 기초로 신체적, 정신적, 사회적 건강을 위한 필수적인 활동이다. 건강한 삶은 현대 사회의 기후 환경 위기, 좌식화된 생활 방식, 개인화된 사회 구조 등으로 인한 신체적, 정신적, 사회적 건강 문제를 적극적으로 대처하려는 주도적인 노력을 통해 실현된다. 또한 신체활동은 인간이 신체와 관련된 고유한 문화를 향유하고 사회의 다양한 구성원과 더불어 살도록 한다. 인류의 문명화 과정에서 신체 활동 문화는 신체적 수월성을 겨루는 경기 문화, 인간의 삶을 풍요롭게 하는 놀이 및 여가 문화, 신체적 움직임이 미적으로 승화한 표현 문화, 제도화된 신체활동에 내재한 정신문화, 건강한 생활을 추구하는 과정에서 형성된 건강 문화 등 다양한 문화 양식으로 발전해 왔다. 이러한 신체활동 문화는 바람직한 인간관계의 기초가 되며 책임 있고 협력적인 태도, 공정하고 호혜적인 관계와 더불어 생태환경과의 조화로운 삶을 경험할 수 있는 기반이 된다.

이를 실현하기 위해 체육과에서는 첫째, 학습자가 기본 움직임 기술을 익히고, 신체활동 형식과 관련된 개념, 기술, 전략 등을 습득하며, 일상생활에서 신체활동을 계획하고 실천하도록 한다. 둘째, 연구와 실천을 통해 축적된 신체활동에 관한 이론적·경험적 지식을 이해하고 생활 속에서 적용하고 즐기며 다양한 안목을 기르도록 한다. 셋째, 다양한 신체활동 경험을 성찰하며 자신과 세계와의 관계를 인식함으로써 신체활동에 내재한 가치와 태도를 실천하도록 한다. 즉, 체육과 학습을 통해 학습자는 신체활동 문화에 입문하고, 운동, 스포츠, 표현 등의 신체활동 형식과 관련된 움직임 지식, 기술, 태도를 습득하며, 이를 기반으로 체육과가 추구하는 삶의 방식을 생애 전반에 걸쳐 실천할 수 있는 역량을 함양한다. 또한 이러한 신체활동 역량을 운동, 스포츠, 표현 맥락뿐만 아니라 일상생활과 직무, 여가 활동 등에서 효과적이고 효율적으로 발휘할 수 있다.

따라서 체육과는 학습자가 전 생애에 걸쳐 체력과 건강, 움직임에 대한 기능과 지식, 다양한 신체활동에 참여하려는 의지와 태도를 길러 적극적으로 신체활동에 참여하며, 신체활동 문화를 깊이 이해하고

실천함으로써 건강하고 활기찬 삶을 생활화하고, 타인 및 세계와 소통하며 바람직한 민주 시민으로 성장할 수 있도록 한다.

나. 목표

체육과는 활동적이고 창의적인 삶, 건강하고 주도적인 삶, 신체활동 문화를 향유하며 사회 속에서 바람직하고 더불어 사는 삶을 영위할 수 있는 신체활동 역량을 기르는 것을 목표로 한다.

- (1) 움직임 관련 지식을 이해하고, 움직임의 목적과 환경에 적합하게 움직임 기술을 수행하며, 움직임 수행에 필요한 가치와 태도를 실천한다.
- (2) 건강 관련 지식을 이해하고, 생애 전반에 걸쳐 건강을 증진 및 관리하며, 건강의 증진과 관리에 필요한 가치와 태도를 실천한다.
- (3) 신체활동의 고유한 문화 특성을 이해하고, 신체활동 문화를 일상생활에서 누리며, 다양한 문화 양식에 내재한 가치와 태도를 실천한다.

2. 내용 체계 및 성취기준

가. 내용 체계

(1) 운동

핵심 아이디어	운동은 체력과 건강을 관리하는 주요 방법으로, 생애 전반에 걸쳐 건강한 삶의 토대가 된다. 체력은 건강의 기초가 되며, 건강은 신체적 특성에 맞는 운동과 생활 습관을 계획하고 관리함으로써 증진된다. 인간은 생활 속에서 운동을 즐기고, 심신의 건강을 유지하며, 행복한 삶을 영위한다.		
	내용 요소		
지식 · 이해	초등학교		중학교
	3~4학년	5~6학년	1~3학년
지식 · 이해	<ul style="list-style-type: none"> 운동과 체력 기본 체력운동 방법 운동과 건강 건강한 생활 습관 	<ul style="list-style-type: none"> 건강 체력과 운동 체력 체력 종류별 운동 방법 운동과 성장 발달 안전한 생활 습관 	<ul style="list-style-type: none"> 체력 증진의 원리 체력 증진 운동 방법 체력 관리의 원리 체력 관리 운동 방법 운동 처방의 원리 운동 처방 방법 신체 건강의 특성 신체 건강 활동 정신 건강의 특성 정신 건강 활동 사회적 건강의 특성 사회적 건강 활동
과정 · 기능	<ul style="list-style-type: none"> 운동과 체력의 관계 파악하기 기본 체력 운동 시도하기 운동과 건강의 관계 파악하기 건강한 생활 습관 시도하기 안전하게 활동하기 	<ul style="list-style-type: none"> 건강 체력과 운동 체력의 의미와 요소 파악하기 체력을 측정하고 다양한 운동 시도하기 운동과 성장 발달의 관계 파악하기 운동과 생활 속 안전사고 예방 방법 탐색하며 대처하기 안전하게 활동하기 	<ul style="list-style-type: none"> 체력 운동 원리 분석하기 체력 요소별 운동 방법 적용하기 건강 활동 특성 분석하기 건강 활동 방법 실천하기 안전하게 활동하기
가치 · 태도	<ul style="list-style-type: none"> 긍정적 신체 인식 운동 및 건강에 관한 관심 운동 및 건강 습관 실천 의지 	<ul style="list-style-type: none"> 체력 운동 참여의 근면성 체력 증진을 위한 끈기 성장 발달의 차이 공감 안전사고에서의 침착성 	<ul style="list-style-type: none"> 체력 문제 해결 의지 운동 실천의 자기 주도성 자율적인 건강 추구 자신과 공동체에 대한 안전의식

(2) 스포츠

핵심 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> 스포츠는 인간이 제도화된 규범과 움직임 기술을 바탕으로 타인 및 주변 세계와 소통하며 바람직한 구성원으로 성장하는 데 이바지한다. 스포츠는 인간이 환경과 상호작용하고 다양한 기술과 창의적인 전략을 발휘하며 한계를 극복하는 과정에서 발달한다. 인간은 스포츠를 다양한 방식으로 체험함으로써 움직임의 즐거움을 느끼고 활동적인 삶의 태도를 배운다. 		
구분 범주	내용 요소		
	초등학교	중학교	
3~4학년	5~6학년	1~3학년	
지식·이해	<ul style="list-style-type: none"> 스포츠와 움직임 기술 기본 움직임 기술의 종류와 수행 방법 스포츠에서의 기본 움직임 기술 수행 방법 	<ul style="list-style-type: none"> 기술형·전략형·생태형 스포츠의 유형 기술형·전략형·생태형 스포츠의 유형별 움직임 기술 응용 방법 기술형·전략형·생태형 스포츠의 활동 방법과 기본 전략 	<ul style="list-style-type: none"> 기술형·전략형·생태형 스포츠의 역사와 특성 기술형·전략형·생태형 스포츠의 경기 기능과 수행 원리 기술형·전략형·생태형 스포츠의 경기 방법과 전략
과정·기능	<ul style="list-style-type: none"> 스포츠의 의미와 유형 이해하기 기본 움직임 기술과 스포츠의 관계 파악하기 기본 움직임 기술의 종류 파악하고 시도하기 스포츠 유형별 움직임 기술 종류 파악하기 스포츠 유형별 움직임 기술 시도하기 안전하게 움직이기 	<ul style="list-style-type: none"> 기술형·전략형·생태형 스포츠의 유형 파악하기 기술형·전략형·생태형 스포츠의 유형별 움직임 기술 응용 방법 활용하기 기술형·전략형·생태형 스포츠의 기본 전략 적용하기 안전하게 활동하기 	<ul style="list-style-type: none"> 기술형·전략형·생태형 스포츠 유형별 역사와 특성 비교하기 기술형·전략형·생태형 스포츠 유형별 수행 원리를 경기 기능에 적용하기 기술형·전략형·생태형 스포츠 유형별 경기 방법과 전략을 경기에 활용하기 안전하게 경기하기
가치·태도	<ul style="list-style-type: none"> 움직임 수행의 자신감과 적극성 최선을 다하는 태도 게임 규칙 준수 스포츠 환경에 대한 개방성 스포츠 활동 참여의 적극성 	<ul style="list-style-type: none"> 목표 달성 의지 상대 기술 인정 팀원과의 협력 구성원 배려 스포츠 환경을 아끼는 태도 스포츠 환경에 감사하는 태도 	<ul style="list-style-type: none"> 경기 수련에 대한 인내심 도전적 경기 태도 팀워크와 신뢰 페어플레이 스포츠 환경 개선을 위한 공동체 의식 스포츠 환경에 친화적인 태도

(3) 표현

핵심 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> 표현 활동은 인간이 신체 움직임에 생각과 감정을 담아 심미적으로 표현하는 과정에서 창의적인 삶의 태도를 형성하고, 예술적 신체활동 문화를 향유할 수 있도록 한다. 표현 활동은 기본 움직임에 표현 원리가 적용되어 다양한 유형으로 구현되며, 구성 및 창작의 과정을 통해 발달한다. 인간은 다양한 표현 활동을 체험함으로써 움직임의 심미적 가치를 내면화하며 자유롭고 주체적으로 사는 방법을 터득한다. 									
구분 범주	내용 요소 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="text-align: center; background-color: #f2f2f2;">초등학교</th><th style="text-align: center; background-color: #f2f2f2;">중학교</th></tr> <tr> <th style="text-align: center; background-color: #f2f2f2;">3~4학년</th><th style="text-align: center; background-color: #f2f2f2;">5~6학년</th><th style="text-align: center; background-color: #f2f2f2;">1~3학년</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 5px;">• 표현 활동과 움직임 기술 • 기본 움직임 기술의 표현 방법</td><td style="padding: 5px;">• 표현 활동의 유형 • 표현 활동의 유형별 움직임 기술 응용 방법 • 표현 활동의 유형별 움직임 기술 구성</td><td style="padding: 5px;">• 표현 활동의 역사와 특성 • 표현 활동의 동작과 표현 원리 • 표현 활동의 창작과 감상</td></tr> </tbody> </table>	초등학교		중학교	3~4학년	5~6학년	1~3학년	• 표현 활동과 움직임 기술 • 기본 움직임 기술의 표현 방법	• 표현 활동의 유형 • 표현 활동의 유형별 움직임 기술 응용 방법 • 표현 활동의 유형별 움직임 기술 구성	• 표현 활동의 역사와 특성 • 표현 활동의 동작과 표현 원리 • 표현 활동의 창작과 감상
초등학교		중학교								
3~4학년	5~6학년	1~3학년								
• 표현 활동과 움직임 기술 • 기본 움직임 기술의 표현 방법	• 표현 활동의 유형 • 표현 활동의 유형별 움직임 기술 응용 방법 • 표현 활동의 유형별 움직임 기술 구성	• 표현 활동의 역사와 특성 • 표현 활동의 동작과 표현 원리 • 표현 활동의 창작과 감상								
지식 · 이해	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr> <td style="width: 33%; padding: 5px;">• 표현 활동의 움직임 기술 파악하고 시도하기 • 다양한 방법으로 움직임 기술 표현하기</td><td style="width: 33%; padding: 5px;">• 표현 활동의 유형 파악하기 • 표현 활동의 유형별 움직임 기술 응용 방법 활용하기 • 표현 활동의 유형별 움직임 기술 구성하고 발표하기</td><td style="width: 33%; padding: 5px;">• 표현 활동의 유형별 역사와 특성 비교하기 • 표현 활동의 유형별 동작 표현하기 • 표현 활동의 유형별 원리 적용하기 • 표현 활동의 유형별 작품 창작하고 감상하기</td></tr> </tbody> </table>	• 표현 활동의 움직임 기술 파악하고 시도하기 • 다양한 방법으로 움직임 기술 표현하기	• 표현 활동의 유형 파악하기 • 표현 활동의 유형별 움직임 기술 응용 방법 활용하기 • 표현 활동의 유형별 움직임 기술 구성하고 발표하기	• 표현 활동의 유형별 역사와 특성 비교하기 • 표현 활동의 유형별 동작 표현하기 • 표현 활동의 유형별 원리 적용하기 • 표현 활동의 유형별 작품 창작하고 감상하기						
• 표현 활동의 움직임 기술 파악하고 시도하기 • 다양한 방법으로 움직임 기술 표현하기	• 표현 활동의 유형 파악하기 • 표현 활동의 유형별 움직임 기술 응용 방법 활용하기 • 표현 활동의 유형별 움직임 기술 구성하고 발표하기	• 표현 활동의 유형별 역사와 특성 비교하기 • 표현 활동의 유형별 동작 표현하기 • 표현 활동의 유형별 원리 적용하기 • 표현 활동의 유형별 작품 창작하고 감상하기								
과정 · 기능	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr> <td style="width: 33%; padding: 5px;">• 움직임 표현에 대한 호기심 • 움직임 표현에 대한 감수성</td><td style="width: 33%; padding: 5px;">• 다양한 표현 활동 유형에 대한 수용적 태도 • 움직임 표현의 심미성 추구</td><td style="width: 33%; padding: 5px;">• 표현의 독창성 • 다양한 표현 활동에 대한 개방성 • 예술적 표현에 대한 공감과 비평의식</td></tr> </tbody> </table>	• 움직임 표현에 대한 호기심 • 움직임 표현에 대한 감수성	• 다양한 표현 활동 유형에 대한 수용적 태도 • 움직임 표현의 심미성 추구	• 표현의 독창성 • 다양한 표현 활동에 대한 개방성 • 예술적 표현에 대한 공감과 비평의식						
• 움직임 표현에 대한 호기심 • 움직임 표현에 대한 감수성	• 다양한 표현 활동 유형에 대한 수용적 태도 • 움직임 표현의 심미성 추구	• 표현의 독창성 • 다양한 표현 활동에 대한 개방성 • 예술적 표현에 대한 공감과 비평의식								

나. 성취기준

[초등학교 3~4학년]

(1) 운동

[4체01-01] 운동과 체력의 의미를 이해하고 관계를 파악한다.

[4체01-02] 기본 체력운동의 방법과 절차를 익히며 자신의 수준에 맞는 운동을 시도한다.

[4체01-03] 운동과 건강의 의미를 이해하고 관계를 파악한다.

[4체01-04] 건강을 위한 바른 생활 습관을 이해하고 생활 속에서 규칙적으로 실천한다.

[4체01-05] 자신의 신체적 특징을 긍정적으로 인식하고 운동 계획을 세워 안전하게 활동한다.

[4체01-06] 운동과 건강한 생활 습관 형성에 관심을 갖고 적극적으로 실천한다.

(가) 성취기준 해설

- [4체01-01]은 운동이 신체 변화와 체력 증진에 미치는 영향을 이해하기 위해 설정하였다. 운동과 체력의 의미를 이해하고 운동 전후의 신체 및 체력의 변화와 특성을 파악하여 운동의 중요성을 인식하도록 한다.
- [4체01-02]는 체력 증진을 위한 기본 운동 방법과 절차를 체험하며 자신의 신체 특성과 체력 수준에 맞게 운동하기 위해 설정하였다. 준비 운동, 본 운동, 정리 운동의 단계별 목적과 주안점을 파악하면서 운동 방법과 절차를 익히고, 자신의 신체 특성과 체력 수준에 적합한 운동을 선택하여 안전하게 시도하도록 한다.
- [4체01-03]은 운동과 건강의 관계를 이해하기 위해 설정하였다. 건강의 의미와 운동이 건강을 유지, 증진하는 데 미치는 영향을 탐색하고 운동의 필요성을 파악하도록 한다.
- [4체01-04]는 건강을 유지하는 바른 생활 습관을 이해하고 일상생활에서 적극적으로 실천하는 습관을 기르기 위해 설정하였다. 건강한 생활 습관이 신체적 건강뿐만 아니라 정신적, 사회적 건강에도 영향을 미친다는 점을 이해하고, 건강 증진을 위한 생활 태도와 행동을 가정, 학교, 지역사회에서 규칙적으로 실천하도록 한다.
- [4체01-05]는 기본 체력운동을 통해 자신에게 적합한 운동 계획을 세우고 실천하기 위해 설정하였다. 체격, 체형, 체력 등 개인마다 다른 신체 특성을 긍정적으로 인식하고 자신의 신체 특성에 맞는 운동을 안전하고 효과적으로 수행하도록 한다.
- [4체01-06]은 운동을 통한 건강한 생활 습관 형성의 의지를 기르기 위해 설정하였다. 자신의 운동 및 생활 습관을 점검해 보고, 건강 유지, 증진의 저해 요인을 삼가며, 적절한 운동과 바람직한 생활 태도에 관심을 갖고 적극적으로 실천할 수 있는 의지를 갖도록 한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 3~4학년군 운동 영역에서는 자신의 체력 수준에 맞는 운동을 하며 즐거움을 느끼고, 체력과 건강을 증진하면서 정서적, 사회적 건강을 유지할 수 있도록 운동과 일상생활에서의 건강 활동을 체험하도록 한다.
- 체력 운동에서는 학습자가 자신의 신체 특성과 수준을 고려한 운동 방법을 다양하게 탐색하고 실천하도록 운영한다. 단순한 흥미 위주의 활동을 지양하고 자신의 체력 수준을 점검하며 체력의 중요성을 인식할 수 있는 활동을 선정한다. 건강 활동에서는 학습자 스스로 생활 습관을 점검하면서 건강에 대해 적극적인 관심을 두고 올바른 생활 습관 실천 의지를 가질 수 있도록 운영한다. 이론 중심의 수업보다는 생활 속의 다양한 신체활동을 체험하면서 바람직한 생활 태도를 습관화할 수 있도록 활동을 구성한다.
- 3~4학년군의 발달 특성, 학습자의 흥미와 신체활동 능력을 고려하여 수업을 운영한다. 체력 증진에 도움이 되는 다양한 기본 운동 방법을 흥미 있게 구성하여 운동에 관한 관심과 욕구를 가질 수 있도록 한다. 또한 건강한 생활 습관을 자기 주도적으로 실천할 수 있도록 일상생활에서 쉽게 실천할 수 있는 생활 방식을 활용하며, 더욱 생동감 있게 학습할 수 있도록 디지털 기기와 온라인 프로그램의 모의 상황 또는 가상현실 등 다양한 자료를 활용한다.
- 3~4학년군 운동 영역에서는 운동과 체력, 기본 운동 방법, 운동과 건강, 건강한 생활 습관에 관한 이해력, 체력과 건강을 효과적으로 관리하기 위한 운동 수행 능력, 일상생활에서 운동과 건강에 적극적인 관심을 갖고 실천할 수 있는 능력을 균형 있게 평가한다.
- 체력 운동에서 학습자의 체력 증진 수준을 평가할 때는 단순히 체력 측정 결과 중심으로 평가하기보다는 자신의 체력 증진을 위한 자기 주도적인 계획 수립과 실천, 관리의 과정을 전개했는지를 종합적으로 평가한다. 건강 활동에서는 운동에 기초하면서도 그 밖의 건강과 신체의 안전에 긍정적인 영향을 미칠 수 있는 다양한 건강 행동 및 생활 습관을 일상생활에서 실천하는지를 평가한다.
- 3~4학년군 운동 영역 지식에 관한 이해력은 운동과 건강 관련 기본 지식을 중심으로 평가하고, 운동 및 건강 활동 수행 능력과 태도는 건강과 신체의 안전에 영향을 미칠 수 있는 다양한 운동 및 건강 습관을 일상생활에서 꾸준하게 실천하는 과정과 결과를 보여주는 체크리스트, 개인일지, 운동 기능 검사 등을 활용하여 평가한다.
- 3~4학년군 운동 영역에서는 범교과 학습 주제인 안전·건강 교육과 연계하여 학교와 일상 생활에서 안전하고 건강한 생활의 기본 습관을 형성할 수 있도록 체험 중심의 교수·학습을 운영하고, 학습자의 변화 과정을 다양한 방법으로 평가한다.

(2) 스포츠

- [4체02-01] 스포츠의 의미와 유형을 파악한다.
- [4체02-02] 기본 움직임 기술의 의미와 종류를 이해하고 스포츠와의 관계를 파악한다.
- [4체02-03] 움직임 요소에 따른 기본 움직임 기술의 수행 방법을 파악하고 시도한다.
- [4체02-04] 기본 움직임 기술을 연결한 복합적인 움직임 기술을 파악하고 시도한다.
- [4체02-05] 기술형 스포츠에 적합한 기본 움직임 기술을 파악하고 시도한다.
- [4체02-06] 전략형 스포츠에 적합한 기본 움직임 기술을 파악하고 시도한다.
- [4체02-07] 생태형 스포츠에 적합한 기본 움직임 기술을 파악하고 시도한다.
- [4체02-08] 움직임 기술 수행에 자신감을 갖고 적극적으로 시도한다.
- [4체02-09] 게임 활동에 최선을 다하고 규칙을 지킨다.
- [4체02-10] 다양한 스포츠 환경에 개방적인 태도를 갖고 적극적이고 안전하게 스포츠 활동에 참여 한다.

(가) 성취기준 해설

- [4체02-01]은 스포츠의 의미와 유형을 이해하기 위해 설정하였다. 일정한 규칙과 방법에 따라 경기 기술을 수행하고 환경과의 상호작용을 통해 발달한 스포츠의 개념과 기술형, 전략형, 생태형 스포츠의 유형별 특성을 이해하도록 한다.
- [4체02-02]는 기본 움직임 기술의 의미, 종류(이동 움직임, 비이동 움직임, 조작 움직임)와 특성을 파악하기 위해 설정하였다. 기본 움직임 기술의 종류를 다양하게 탐색하면서 스포츠 활동에 기초가 되는 기본 움직임 기술의 특성과 스포츠 활동 수행과의 관계를 파악하도록 한다.
- [4체02-03]은 움직임 요소의 의미를 이해하고, 기본 움직임 기술을 다양한 상황에서 시도하기 위해 설정하였다. 이동 움직임, 비이동 움직임, 조작 움직임 기술을 단계적으로 익히고, 움직임 요소(신체, 노력, 공간, 관계)에 변화를 주어 안전하고 효과적으로 기본 움직임 기술을 수행하도록 한다.
- [4체02-04]는 기본 움직임 기술을 연결하여 다양하고 복합적인 움직임 기술을 수행하기 위해 설정하였다. 움직임 기술의 종류별(이동 움직임 기술 내 호핑과 스키핑의 연결 등), 종류 간(조작 움직임 기술의 치기와 이동 움직임 기술의 달리기의 연결 등)에 기본 움직임을 다양한 방식으로 연결하여 기본 움직임보다 심화된 복합적인 움직임 기술을 익히고, 간단한 게임 상황에서 시도하도록 한다.
- [4체02-05]는 기술형 스포츠 유형에 적합한 움직임 기술을 탐색하고 수행하기 위해 설정하였다. 움직임 기술의 수월성을 겨루는 기술형 스포츠 활동에서 활용되는 다양한 기능과 관

련된 움직임 기술의 효과적 수행 방법(앞뒤 구르기, 옆돌기, 전력 달리기, 헤엄치기, 발차기 등)을 익히고, 간단한 게임 상황에서 시도하도록 한다.

- [4체02-06]은 전략형 스포츠 유형에 적합한 움직임 기술을 탐색하고 수행하기 위해 설정하였다. 움직임 기술과 전략에 따라 승패가 결정되는 전략형 스포츠 활동의 다양한 기능과 관련된 움직임 기술의 효과적 수행 방법(공던지기와 잡기, 공몰기, 공차기와 멈추기, 공치기와 받기, 라켓으로 치기 등)을 익히고, 기본적인 전략을 세워 간단한 게임 상황에서 시도하도록 한다.
- [4체02-07]은 생태형 스포츠 유형에 적합한 움직임 기술을 탐색하고 수행하기 위해 설정하였다. 생활 주변과 자연환경에서 이루어지는 다양한 생태형 스포츠 활동과 관련된 움직임 기술의 수행 방법(균형 잡고 이동하기, 타고 베티기, 잡고 오르기 등)을 익히고, 간단한 활동 상황에서 안전하게 시도하도록 한다.
- [4체02-08]은 기본 움직임 기술의 지속적인 시도를 통해 움직임 기술 수행에 대한 자신감을 기르기 위해 설정하였다. 기본 움직임 기술을 체계적으로 숙달하고, 간단한 규칙을 적용한 활동 상황에서 적극적으로 시도하며 움직임 기술 수행에 대한 자신감을 갖도록 한다.
- [4체02-09]는 게임 활동을 수행하며 정해진 규칙을 지키고 최선을 다하는 태도를 기르기 위해 설정하였다. 다양한 유형의 스포츠 활동에 임하는 마음가짐, 구성원에 대한 태도, 규칙 준수의 필요성, 최선의 가치 등을 실제 활동 과정에서 느끼고 실천하도록 한다.
- [4체02-10]은 스포츠 활동을 즐길 수 있는 환경에 개방적인 태도를 갖고 적극적이고 안전하게 활동하는 태도를 기르기 위해 설정하였다. 가정, 학교, 지역사회 체육 시설, 자연환경 등 다양하고 도전적인 스포츠 환경을 적극적으로 수용하고 활용하되, 안전 수칙을 숙지하여 안전사고를 예방하는 태도를 실천하도록 한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 3~4학년군 스포츠 영역에서는 스포츠의 개념을 이해하고 다양한 유형의 스포츠 활동을 수행하는데 요구되는 기본 움직임과 복합적인 움직임을 탐색하고 간단한 게임 상황에서 시도하도록 한다. 특히 3~4학년군 스포츠 영역은 움직임의 체계적 발달을 위한 입문 단계로서 이동 움직임, 비이동 움직임, 조작 움직임 기술을 신체, 노력, 공간, 관계와 연결한 다양한 복합 움직임 기술의 수행 능력을 기를 수 있도록 충분한 학습 기회를 제공한다.
- 스포츠 유형별 기본 기능과 관련된 기본 움직임 기술을 습득하기 위해 신체, 노력, 공간, 관계의 변화에 따라 다양한 기술을 단계적으로 향상할 수 있는 학습 활동을 선정하고 조직한다. 스포츠 유형에 적합한 기본 움직임 기술과 복합적인 움직임 기술을 연결하여 간단한 게임 상황에서 시도하고 익힐 수 있도록 활동을 구성한다. 기본 움직임 기술을 수행할 기회를 충분히 제공하며, 스포츠 경기 방법 자체보다 기본 움직임의 수행 능력을 충실히 계발할 수 있도록 운영한다.

- 3~4학년군 스포츠 영역에서는 스포츠 수행에 필요한 다양한 기본 움직임 기술을 탐색하고 간단한 활동 상황에서 기본 움직임 기술을 시도하고 습득하는 것을 평가한다. 다양한 기본 움직임 기술의 정확하고 효과적인 수행 능력 습득에 평가의 초점을 맞추고, 이를 활용한 움직임 기술의 연결 능력과 스포츠 유형별 기본 기능에 적합한 복합 움직임 기술의 수행 능력을 평가한다.
- 기본 움직임 기술을 움직임의 요소에 따라 실제로 다양하게 수행할 수 있는지를 평가하도록 한다. 일회성 평가를 지양하고 간단한 게임 상황에서 각각의 움직임 기술을 상황에 맞게 수행할 수 있는지를 평가한다. 이를 위해 움직임 기술 수행 능력 평가, 체크리스트, 자기 평가 등의 다양한 평가 방법을 학습 상황에 맞게 활용한다.
- 3~4학년군 스포츠 영역의 지식에 관한 이해력은 스포츠의 의미와 유형에 관한 이해를 간단한 질의응답이나 평가지를 통해 확인할 수 있으며, 스포츠 관련 움직임 수행 능력은 기본 움직임 기능 및 복합 움직임 기능을 조작적 상황 또는 게임 상황에서 평가할 수 있다. 가치·태도의 실천 능력은 지속적인 태도 변화를 관찰하거나 체크리스트, 성찰 일지, 관찰 등의 평가 방법과 함께 수업 상황에서의 실천 여부를 중심으로 평가한다.
- 3~4학년군 스포츠 영역에서는 다양한 기본 움직임을 탐색하고 습득하는 과정을 통해 개인별 특성을 존중하고, 상호 존중 및 공동체 의식을 함양할 수 있도록 교수·학습을 계획하고 평가한다.

(3) 표현

[4체03-01] 표현 활동의 의미와 기본 움직임 기술과의 관계를 파악한다.

[4체03-02] 움직임 요소에 따른 기본 움직임 기술의 표현 방법을 파악하고 시도한다.

[4체03-03] 기본 움직임 기술을 활용하여 사물이나 자연을 모방하여 표현한다.

[4체03-04] 기본 움직임 기술을 활용하여 느낌이나 생각을 표현한다.

[4체03-05] 기본 움직임 기술을 리듬에 맞춰 표현한다.

[4체03-06] 기본 움직임 기술을 도구를 활용하여 표현한다.

[4체03-07] 움직임의 심미적 표현에 대한 호기심과 감수성을 나타낸다.

(가) 성취기준 해설

- [4체03-01]은 표현 활동의 의미, 표현 활동과 기본 움직임 기술과의 관계를 이해하기 위해 설정하였다. 표현 활동에서의 움직임 기술과 운동 및 스포츠 영역에서의 움직임 기술의 차이를 이해함으로써 표현 활동에서 움직임 기술의 창의적이고 심미적인 특성을 이해하도록 한다.

- [4체03-02]는 움직임 요소에 따른 다양한 기본 움직임 기술을 학습함으로써 표현 활동의 기본 수행 능력을 기르기 위해 설정하였다. 이동 움직임, 비이동 움직임, 조작 움직임 기술을 체험하되 신체, 노력, 공간, 관계 등 움직임 요소의 변화에 따라 기본 움직임 기술을 창의적이고 심미적으로 표현하도록 한다.
- [4체03-03]은 기본 움직임 기술을 활용한 모방 표현 능력을 기르기 위해 설정하였다. 기본 움직임 기술을 활용하여 사물, 인물, 자연 현상 등의 모양과 움직임을 모방하여 표현하는 방법을 탐색하고 그 특징을 살려 표현하도록 한다.
- [4체03-04]는 기본 움직임 기술을 활용한 추상 표현 능력을 기르기 위해 설정하였다. 기본 움직임 기술을 활용하여 느낌과 생각 등을 동작으로 표현하는 방법을 탐색하고 창의적으로 표현하도록 한다.
- [4체03-05]는 기본 움직임 기술을 활용한 리듬 표현 능력을 기르기 위해 설정하였다. 기본 움직임 기술을 활용하여 박자, 강약, 빠르기, 패턴에 맞춰 표현하는 방법을 탐색하고 리듬감을 살려 표현하도록 한다.
- [4체03-06]은 기본 움직임 기술을 활용한 도구 표현 능력을 기르기 위해 설정하였다. 기본 움직임 기술을 활용하여 줄, 공, 천, 훌라후프 등 도구의 특성을 활용한 표현 방법을 탐색하고 도구의 조작과 움직임을 연결하여 표현하도록 한다.
- [4체03-07]은 움직임을 심미적으로 표현하는 것에 대한 호기심과 감수성을 갖도록 설정하였다. 기본 움직임 기술을 아름답게 표현하며 움직임을 심미적으로 표현하는 다양한 자극에 관심을 갖고 운동이나 스포츠 기술과는 다른 감성을 느낄 수 있도록 한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 3~4학년군 표현 영역에서는 표현 활동의 의미와 움직임 기술의 관계에 관한 이해를 바탕으로, 움직임 요소에 따른 표현 기술을 파악하고, 모방 및 추상 표현 방법, 리듬, 도구 등을 활용한 표현 방법을 탐색하여 발표함으로써 표현 활동의 기본 능력을 기르도록 한다. 표현에 관한 이해의 폭을 넓힐 수 있도록 다양한 표현 사례를 직·간접적으로 학습할 기회를 제공한다.
- 모방 표현 방법을 학습하면서 모방 대상의 움직임을 충분히 관찰하고 자유로운 방식으로 표현할 수 있는 학습 분위기를 조성하며, 자연 현상과 주변 환경을 모방 대상으로 설정함으로써 생태전환적 관점에서 환경을 이해할 기회를 제공한다. 추상 표현 방법의 경우 느낌이나 생각을 자유롭게 나타내고, 타인의 표현 방법을 존중하는 허용적인 학습 분위기를 조성한다. 리듬 표현에서는 음악뿐만 아니라 자연 현상이나 생활에서 나타나는 규칙적, 불규칙적 리듬에 따라 신체 표현을 할 수 있도록 표현 대상을 다양화한다. 도구를 활용한 표현의 경우 사전에 안전한 도구 사용 방법을 충분히 숙지하고 그 특징을 파악하여 표현 활동에 활용하도록 한다.

- 기본 움직임 기술의 표현 방법은 자기 주도적 학습을 통해 다양한 움직임 요소를 반영한 기본 움직임 기술을 탐색할 기회를 제공하고, 탐색한 움직임을 모둠별로 공유할 수 있도록 협력 중심의 수업을 설계하고 운영할 수 있다. 또한 협력하여 만든 작품을 서로 발표하고 감상하는 과정을 통해 표현을 위한 움직임 기술을 넓게 탐색하도록 한다.
- 3~4학년군 표현 영역에서는 생각과 느낌을 자유롭게 움직임으로 표현하는 과정에서 인간의 신체적 자유에 대한 권리와 행복추구권을 연계하고, 다양한 표현 방식을 이해하고 존중하는 태도를 학습하도록 한다.
- 3~4학년군 표현 영역에서는 표현과 움직임 기술의 관계, 움직임 요소에 따른 다양한 기본 움직임 기술의 이해력, 표현 방법에 따른 움직임 기술의 수행과 구성 능력, 표현 활동 과정에서 나타나는 움직임에 관한 호기심과 감수성을 균형 있게 평가한다.
- 모방 대상의 특징을 움직임의 관점에서 파악하고 표현하는 능력, 생각과 느낌을 움직임으로 표현하는 능력, 리듬에 맞춰 다양한 요소에 따라 움직임을 표현하는 능력, 도구의 특성을 활용하여 심미적으로 표현하는 능력을 종합적으로 평가한다.
- 3~4학년군 표현 영역에서 표현의 의미와 움직임 기술의 관계에 대한 지식은 지필평가 외에 실제 움직임 표현 과정에서의 이해력을 중심으로 평가한다. 움직임 표현 능력은 표현 동작 검사, 관찰 평가, 프로젝트 평가 등을 활용하여 움직임 기술과 표현 방법의 선택, 동작 수행, 구성의 과정을 종합적으로 평가한다. 가치·태도에 관한 평가는 표현 활동의 적극성과 긍정적인 태도 변화를 관찰하거나 수행 일지, 감상문 등을 통해 평가할 수 있다.

<표 2> 초등학교 3~4학년군의 신체활동 예시

영역	세부 영역	신체활동 예시
운동	기본 체력운동	<ul style="list-style-type: none"> • 체력운동 관련 기본 움직임 기술(걷기, 달리기, 매달리기, 베티기나 굽히기, 밀기, 당기기 등) • 체력운동 기능(오래 달리거나 걷기, 팔굽혀펴기, 윗몸말아올리기, 왕복달리기 등)
	건강 운동 및 생활 습관	<ul style="list-style-type: none"> • 건강 생활 습관(자세, 체중 및 체형 관리, 위생, 식습관, 정서 관리 활동 등) • 운동 생활 습관(맨손체조, 산책, 계단 오르기, 생활 주변 운동기구 활용하기 등)
스포츠	기본 움직임의 기초 기술	<ul style="list-style-type: none"> • 이동 움직임(방향 전환 달리기, 뛰기, 구르기, 물에서 이동하기 등) • 비이동 움직임(균형 잡기, 구부리기, 회전하기, 물에 뜨기 등) • 조작 움직임(던지기, 굴리기, 차기, 잡기, 치기, 뒤기기, 물기, 타기 등)
	스포츠 유형별 움직임 기술	<ul style="list-style-type: none"> • 기술형 스포츠 유형별 움직임(앞뒤 구르기, 옆돌기, 전력 달리기, 헤엄치기, 발차기 등) • 전략형 스포츠 유형별 움직임(공던지기와 잡기, 공몰기, 공차기와 멈추기, 공치기와 받기, 라켓으로 치기 등) • 생태형 스포츠 유형별 움직임(균형 잡고 이동하기, 타고 베티기, 잡고 오르기 등)

영역	세부 영역	신체활동 예시
표현	기본 움직임의 기초 표현	<ul style="list-style-type: none"> • 이동 움직임 표현(워킹, 점핑, 호핑, 스키핑, 갤러핑, 리핑, 슬라이딩 등) • 비이동 움직임 표현(펴기, 접기, 비틀기, 제자리 돌기, 털기, 흔들기 등) • 조작 움직임 표현(들기, 돌리기 등)
	기본 움직임의 표현 방법	<ul style="list-style-type: none"> • 추상 표현(언어 표현, 느낌이나 생각 표현하기 등) • 모방 표현(사물 표현, 인물 표현, 자연 현상 표현하기 등) • 리듬 표현(박자, 강약, 빠르기, 패턴에 따라 표현하기 등) • 도구 표현(줄, 공, 천, 훌라후프 등을 활용하여 표현하기 등)

[초등학교 5~6학년]

(1) 운동

[6체01-01] 건강 체력과 운동 체력의 의미와 요소를 파악하고 다양한 운동 방법을 탐색한다.

[6체01-02] 건강 체력과 운동 체력을 측정하고 자신의 체력 수준에 맞는 운동을 시도한다.

[6체01-03] 성장 발달의 의미와 특성을 이해하고 운동과의 관계를 파악한다.

[6체01-04] 운동 및 생활 속 위험 상황, 성장 발달을 저해하는 생활 방식의 문제점을 파악하고 예방 및 대처 방법을 익혀 안전하게 활동한다.

[6체01-05] 체력 운동을 끈기 있게 규칙적으로 수행한다.

[6체01-06] 성장과 발달 과정에서 나타나는 신체적, 정서적, 사회적 특성과 차이를 공감하고 위험 상황에 침착하게 대처한다.

(가) 성취기준 해설

- [6체01-01]은 3, 4학년군에서 학습한 기본 운동 방법을 체력 요소별로 구분하여 이해하고 체력 요소별로 다양한 운동 방법을 탐색하기 위해 설정하였다. 체력을 건강 체력과 운동 체력으로 구분하고, 유형별 체력 요소를 이해하며, 학습자 스스로 자신의 수준에 적합한 체력 요소별 운동 방법을 찾도록 한다.
- [6체01-02]는 자신의 건강 체력과 운동 체력 수준을 파악하여 체력을 증진할 수 있는 다양한 운동 방법을 선택하고 실천하기 위해 설정하였다. 자신의 우수한 체력과 부족한 체력이 무엇인지를 파악하고, 특히 부족한 체력을 기르기 위해 체력 수준에 적합한 운동 방법을 탐색하여 꾸준하게 실천하도록 한다.
- [6체01-03]은 자신의 성장 발달을 이해하고, 운동이 성장 발달에 미치는 긍정적인 영향을 이해하기 위해 설정하였다. 성장에 따른 신체적, 정서적 변화, 특히 제2차 성징에 대한 이

해를 바탕으로 자신의 성장 발달 양상을 긍정적으로 파악하고, 사춘기에 운동이 신체적, 정서적, 사회적 성장 발달에 바람직한 영향을 미친다는 점을 이해하도록 한다.

- [6체01-04]는 운동과 일상생활에서 발생할 수 있는 다양한 안전사고의 유형과 성장 발달을 저해하는 생활 방식의 문제점을 파악하고 침착하게 대처하기 위해 설정하였다. 운동 시설이나 용·기구, 지상·수상·빙상 등의 다양한 운동 환경에서 발생할 수 있는 안전사고, 건강한 성장 발달에 부정적인 생활 습관(흡연, 음주, 약물 오·남용 등), 안전을 위협하는 생활 및 자연 환경을 탐색하며 건강하고 안전한 생활 습관을 실천하도록 한다.
- [6체01-05]는 체력 증진에 필요한 끈기와 근면성을 기르기 위해 설정하였다. 단기간에 증진되기 어려운 체력 운동의 특성상, 학습자가 운동 과정에서 쉽게 포기하지 않도록 체력 증진을 저해하는 개인적, 환경적 조건을 탐색하고 극복하면서 체력 운동을 규칙적으로 수행하도록 한다.
- [6체01-06]은 성장과 발달 과정에서 개인별 차이를 공감하며, 안전을 위협하는 위험 상황에 대처하기 위해 설정하였다. 자신의 신체적, 정서적, 사회적 건강 특성이 다른 사람과 어떤 차이가 있고, 그러한 차이를 공감하는 것이 자신과 공동체에 어떤 영향을 미치는지를 실제 사례를 통해 이해하도록 한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 5~6학년군 운동 영역에서는 체력 유형별로 각 체력 요소에 적합한 운동을 선정하고 자기 수준에 맞는 운동 방법을 찾아 실천하도록 한다. 운동을 통해 신체의 성장과 발달 및 체력 향상뿐만 아니라 정서적, 사회적 성장 발달과의 관계를 파악할 수 있도록 교수·학습을 운영한다.
- 체력 운동에서는 건강 체력과 운동 체력의 요소를 학습자가 이해하기 쉬운 수준으로 안내하고, 체력 요소별로 다양한 운동 방법을 선정하며, 끈기와 근면함을 바탕으로 자신의 체력을 점진적으로 증진할 수 있도록 단계적으로 학습을 운영한다. 건강 활동에서는 신체 성장에 따른 신체적 변화와 제2차 성장에 대한 이해와 함께 양성평등 감수성을 갖출 수 있도록 운영하고, 다양한 운동을 시도해 보면서 운동이 신체의 성장과 발달, 정서적 건강, 사회적 관계에 긍정적인 영향을 미친다는 것을 체험하도록 한다.
- 건강 체력과 운동 체력의 측정 결과를 참고하여 자신의 체력 강점과 약점을 파악하고, 수준에 적합한 운동을 선정하여 안전하게 활동할 수 있도록 운영한다. 개인별 성장 및 발달 속도의 차이, 성별에 따른 차이를 인권 보호 및 양성 평등적 관점에서 수용할 수 있도록 하며, 디지털 도구와 프로그램을 활용하여 지속적이고 자기 주도적인 건강 관리와 체력 운동을 실천하도록 한다.

- 5~6학년군 운동 영역에서는 개인적, 사회적으로 올바른 생활 양식의 실천을 민주시민 교육과 양성평등 및 상호 존중의 인권 교육과 연계하여 학습하도록 한다.
- 5~6학년군 운동 영역에서는 건강 체력과 운동 체력, 체력 요소별 운동 방법, 운동과 성장 발달, 안전한 생활 습관에 관한 이해력, 체력 측정 결과를 바탕으로 다양한 운동을 안전하게 시도할 수 있는 운동 및 건강 활동 수행 능력, 일상생활에서 체력 운동에 끈기 있고 꾸준하게 참여하면서 개인별 차이를 공감하고 수용하는 태도를 균형 있게 평가한다.
- 체력 운동에서는 체력 측정 결과 자체보다는 자신의 체력 수준에 적합한 체력 운동을 선정하고 계획하여 안전하게 실천하는 과정을 중심으로 평가한다. 건강 활동은 학습자가 운동이나 건강 활동을 하면서 자신과 타인의 신체적, 정서적 성장 발달의 차이를 공감하고 배려하면서 건강하고 안전한 생활 습관을 실천하는 태도를 평가한다.
- 5~6학년군의 운동 영역의 지식은 체력 운동 및 건강 활동 과정에서의 이해력을 중심으로 평가한다. 체력 운동 및 건강 활동 수행 능력과 태도는 체력 및 건강을 증진할 수 있는 다양한 운동 및 건강 습관을 일상생활에서 꾸준하게 실천하는 과정과 결과를 체력 및 건강 검사, 체크리스트, 개인일지 등을 활용하거나 디지털 도구 및 온라인 교수·학습 방법을 적용하여 평가한다.

(2) 스포츠

- [6체02-01] 기술형 스포츠의 의미와 유형을 파악한다.
- [6체02-02] 기술형 스포츠 유형별로 기본 움직임 기술을 응용한 기본 기능을 파악하고 수행한다.
- [6체02-03] 기술형 스포츠 유형별 활동 방법을 파악하고 기본 전략을 게임 활동에서 수행한다.
- [6체02-04] 전략형 스포츠의 의미와 유형을 파악한다.
- [6체02-05] 전략형 스포츠 유형별로 기본 움직임 기술을 응용한 기본 기능을 파악하고 수행한다.
- [6체02-06] 전략형 스포츠 유형별 활동 방법을 파악하고 기본 전략을 게임 활동에서 수행한다.
- [6체02-07] 생태형 스포츠의 의미와 유형을 파악한다.
- [6체02-08] 생태형 스포츠 유형별로 기본 움직임 기술을 응용한 기본 기능을 파악하고 수행한다.
- [6체02-09] 생태형 스포츠 유형별 활동 방법을 파악하고 기본 전략을 게임 활동에서 수행한다.
- [6체02-10] 스포츠 활동에 참여하며 목표를 달성하기 위한 의지를 실천하고 상대의 기술을 인정한다.
- [6체02-11] 스포츠 활동에 참여하며 팀원과 협력하고 구성원을 배려한다.
- [6체02-12] 스포츠 활동에 참여하며 환경을 아끼고 감사하는 태도를 실천한다.

(가) 성취기준 해설

- [6체02-01]은 기술형 스포츠의 의미와 유형을 이해하기 위해 설정하였다. 기술의 수월성을 추구하는 기술형 스포츠의 의미를 이해하고 다양한 환경(지상, 수상, 빙상 등)에서의 움직임 기록 향상을 위한 기록형, 일련의 절차와 방법이 정해진 움직임을 정확하게 수행하는 동작형, 상대방의 신체적 기량과 겨루는 투기형으로 구분하여 유형별 움직임의 세부 특성을 파악하도록 한다.
- [6체02-02]는 기록형, 동작형, 투기형 스포츠에서 기본 움직임 기술을 응용한 기본 기능을 효과적으로 활용하기 위해 설정하였다. 속도와 거리, 정확성에 도전하는 기록형 스포츠의 기본 기능(도움닫기 하여 멀리뛰기, 목표물에 정확히 던지기 등), 절차와 방법이 정해진 움직임을 수행하는 동작형 스포츠의 기본 기능(손 짚고 옆돌기, 다리 벌려 뛰어넘기 등), 상대방과 신체적 기술을 겨루는 투기형 스포츠의 기본 기능(발차기, 다리 걸기 등)을 게임 상황에 맞게 효율적으로 수행하도록 한다.
- [6체02-03]은 기록형, 동작형, 투기형 스포츠의 활동 방법과 기본 전략을 활용하기 위해 설정하였다. 기록형, 동작형, 투기형 스포츠를 변형한 게임 활동의 경기 방법을 이해하고, 기록 측정과 분석, 동작 수행의 점검과 분석, 자신과 상대의 기량 확인과 분석 등 기술형 스포츠의 기본 전략을 파악하고 수행하도록 한다.
- [6체02-04]는 전략형 스포츠의 의미와 유형을 이해하기 위해 설정하였다. 움직임 기능 수행 능력과 전략에 따라 승패가 결정되는 전략형 스포츠의 의미를 이해하고 스포츠의 유형을 상대 영역으로 이동하여 정해진 지점으로 공을 보내 득점하는 영역형, 동일 공간에서 공격과 수비를 번갈아 하며 정해진 구역을 돌아 점수를 얻는 필드형, 네트 너머에 있는 상대 영역에 공을 보내 넘기지 못하게 하여 득점하는 네트형으로 구분하여 각각의 세부 특성을 파악하도록 한다.
- [6체02-05]는 영역형, 필드형, 네트형 스포츠에서 기본 움직임 기술을 응용한 기본 기능을 효과적으로 활용하기 위해 설정하였다. 패스, 드리블, 슛 등과 같은 영역형 스포츠의 기본 기능, 포구, 송구, 타격, 주루 등과 같은 필드형 스포츠의 기본 기능, 서브, 리시브, 토스, 스트로크(스매싱) 등과 같은 네트형 스포츠의 기본 기능을 변형게임이나 뉴스포츠 수준의 게임 상황에 맞게 효율적으로 수행하도록 한다.
- [6체02-06]은 영역형, 필드형, 네트형 스포츠의 활동 방법과 기본 전략을 활용하기 위해 설정하였다. 영역형, 필드형, 네트형 스포츠를 변형한 게임이나 뉴스포츠와 같은 게임 활동에 참여하며 경기 방법을 파악하고, 공간 만들기, 공간 차단하기, 골 넣기와 막기, 빈 곳으로 공 치기, 구역과 역할 나누어 수비하기, 빈 곳으로 공 넘기기, 유기적으로 역할 분담하기 등 전략형 스포츠의 기본 전략을 파악하고 수행하도록 한다.

- [6체02-07]은 생태형 스포츠의 의미와 유형을 이해하기 위해 설정하였다. 다양한 환경 맥락에 따라 활동 특성이 나타나는 생태형 스포츠의 의미에 관한 이해를 바탕으로 생활 주변의 환경을 이용하여 활동하는 생활환경형, 자연환경과 상호작용하며 활동하는 자연환경형으로 구분하여 유형별 세부 특성을 파악하도록 한다.
- [6체02-08]은 생활환경형, 자연환경형 스포츠에서 기본 움직임 기술을 응용한 기본 기능을 효과적으로 활용하기 위해 설정하였다. 주변 생활환경에서 할 수 있는 골프형 게임, 디스크형 게임, 자전거 타기, 롤러스케이팅, 클라이밍 활동, 민속놀이 등과 자연환경에서 체험할 수 있는 등산 활동, 캠핑 활동, 수상 활동, 설상 활동 등 생태형 스포츠의 기본 기능을 익혀 주변의 다양한 활동 상황에 맞게 환경친화적으로 수행하도록 한다.
- [6체02-09]는 생활환경형, 자연환경형 스포츠의 활동 방법과 기본 전략을 활용하기 위해 설정하였다. 생활환경형, 자연환경형 스포츠를 변형한 게임이나 뉴스포츠 수준의 활동에 참여하며 활동 방법을 파악하고 스포츠 환경에 적합한 활동의 선정과 장비 사용, 안전하고 환경친화적인 활동과 정리 등 생태형 스포츠의 기본 활동 방법과 전략을 파악하고 수행하도록 한다.
- [6체02-10]은 스포츠 활동에 참여하며 목표 달성을 위한 의지와 상대 기술을 인정하는 태도를 기르기 위해 설정하였다. 스스로 목표를 설정하고 책임감 있게 꾸준히 실천하도록 하며, 함께 참여하는 상대 팀과 구성원의 우수한 기술을 인정하고 배우는 태도를 실천하도록 한다.
- [6체02-11]은 스포츠에 참여하며 팀원과 협력하고 구성원을 배려하는 태도를 기르기 위해 설정하였다. 민주적인 의사결정을 통해 역할을 분담하고 전략을 수립하는 등 팀원과의 협력을 강조하며, 기능 수행에 어려움을 겪는 학습자를 도와주고 배려함으로써 팀의 활동 성과를 공유하도록 한다.
- [6체02-12]는 스포츠 활동 환경을 아끼고 감사하는 태도를 기르기 위해 설정하였다. 주변의 다양한 스포츠 시설 및 용·기구 현황을 탐색하고 이를 적극적으로 활용하면서 학교 및 지역사회가 제공하는 스포츠 복지의 중요성을 이해하도록 한다. 또한 스포츠 환경을 아끼고 보존함으로써 지속해서 혜택을 누릴 수 있다는 점에 감사함을 느낄 수 있도록 한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 5~6학년군 스포츠 영역에서는 3~4학년에서 학습한 스포츠와 움직임에 관한 지식, 기본 움직임 기술과 스포츠 유형별 기본 기능 및 태도를 바탕으로 기술형, 전략형, 생태형 스포츠의 의미와 유형, 기본 기능과 연계한 움직임 기술의 응용 방법과 기본 전략을 학습할 수 있도록 한다. 특히 스포츠 활동을 체험할 수 있는 주변 환경을 아끼는 태도와 목표 달성을 위한 의지를 발휘하며 경기 결과에 집착하지 않고 팀원과 협력하며 동료를 배려하는 태도를 꾸준히 실천할 수 있도록 교수·학습을 운영한다.

- 기술형 스포츠에서는 동작형, 기록형, 투기형 스포츠의 유형별 목표 달성을 효과적인 응용 기능, 활동 방법, 전략을 파악하고 시도하는 데 중점을 둔다. 기본 움직임 기술을 경기에서 활용할 수 있는 응용 기능으로 발전시켜 학습하면서 기록을 향상하거나, 동작의 정확성을 추구하며, 상대의 기술에 맞춰 상호작용하는 기술형 스포츠의 특징을 학습할 수 있는 변형 게임이나 뉴스포츠 등의 활동을 선정하고 운영한다.
- 전략형 스포츠에서는 영역형, 필드형, 네트형 스포츠의 유형별로 개인 또는 팀의 전략을 겨루는 활동에 효과적인 응용 기능, 활동 방법, 전략을 파악하고 시도하는 데 중점을 둔다. 학습자가 활동 방법과 기본 전략을 협력적으로 수행하고 역할을 맡으며 민주적 의사결정 과정을 경험하도록 활동을 조직하고, 전략형 스포츠의 기본 전략을 학습할 수 있는 변형 게임이나 뉴스포츠 등의 활동을 선정하고 운영한다.
- 생태형 스포츠에서는 자연환경형, 생활환경형 스포츠 유형별로 환경과 상호작용하며 즐길 수 있는 활동에 유용한 응용 기능, 활동 방법, 전략을 파악하고 시도하는 데 중점을 둔다. 단위 학교의 환경을 고려한 활동으로 재구성하여 직접 체험하거나 디지털 기술을 활용하여 다양한 활동을 간접적으로 체험할 수 있도록 한다. 또한 가족이나 친구들과 함께 학교 밖 여가활동으로 이어질 수 있는 실천 방법을 안내하고 주변 환경을 보호하는 활동(플로깅, 플로깅 등)을 병행하여 생태적 감수성을 높이도록 한다.
- 스포츠 영역에서는 교내외 체육 시설 이용에 따른 안전사고를 예방할 수 있도록 교수·학습을 운영한다.
- 5~6학년군 스포츠 영역에서는 기술형·전략형·생태형 스포츠의 의미와 유형, 활동 방법과 기본 전략에 관한 이해력, 스포츠 유형별 기본 기능의 습득을 위한 움직임 기술의 응용 방법과 활동 수행 능력, 목표 달성 과정에서 인내하고 팀원과 협력하며 상대를 배려하고 스포츠 환경을 아끼고 감사하는 태도를 균형 있게 평가한다.
- 기술형 스포츠에서는 학습자 수준별로 목표 달성 여부, 수행 과정에서의 변화 정도를 평가 한다. 전략형 스포츠에서는 개인별 기본 움직임 기술의 응용 기능 및 전략 수행 능력과 함께 팀별 활동 수행 능력을 함께 평가한다. 생태형 스포츠에서는 생활 및 자연환경의 활용 능력뿐만 아니라 자연환경을 보호하기 위한 활동을 병행함으로써 스포츠 환경을 아끼고 감사하는 태도를 함께 평가한다.
- 5~6학년군의 스포츠 영역 지식에 관한 이해력은 자기 점검 및 경기 분석 보고서, 포트폴리오 등을 활용하고, 기본 움직임 기술을 응용한 게임의 기본 기능은 동작 분석용 애플리케이션 등 디지털 도구를 활용한 평가, 게임 수행 능력은 활동 중 기본 기능과 전략을 평가 할 수 있는 체크리스트 등을 활용한다. 교육환경의 제약으로 생태형 스포츠를 학습하기 힘든 경우, 간접 체험 활동을 통해 평가할 수 있다.

(3) 표현

- [6체03-01] 표현 활동의 의미와 유형을 파악한다.
- [6체03-02] 스포츠 표현에서 움직임 기술을 응용한 기본 동작을 파악하고 표현한다.
- [6체03-03] 스포츠 표현의 기본 동작을 다양하게 구성하여 발표하고 감상한다.
- [6체03-04] 전통 표현에서 움직임 기술을 응용한 기본 동작을 파악하고 표현한다.
- [6체03-05] 전통 표현의 기본 동작을 다양하게 구성하여 발표하고 감상한다.
- [6체03-06] 현대 표현에서 움직임 기술을 응용한 기본 동작을 파악하고 표현한다.
- [6체03-07] 현대 표현의 기본 동작을 다양하게 구성하여 발표하고 감상한다.
- [6체03-08] 다양한 표현 활동 유형을 수용하고, 움직임 표현의 아름다움을 추구한다.

(가) 성취기준 해설

- [6체03-01]은 표현 활동 의미와 유형을 이해하기 위해 설정하였다. 스포츠에서 신체 움직임의 심미성을 다루는 스포츠 표현, 민족의 고유한 전통을 신체 움직임으로 표현한 전통 표현, 자유로운 형식으로 움직임을 표현하는 현대 표현의 유형별로 다양한 작품을 직·간접적으로 체험함으로써 기본 동작과 구성 방법의 공통점과 차이점을 중심으로 특징을 파악하도록 한다.
- [6체03-02]는 스포츠 표현의 기본 움직임 기술과 응용 동작을 탐색하고 심미적으로 표현하기 위해 설정하였다. 신체활동의 예술적 아름다움을 추구하는 스포츠 표현의 기본 동작에 적합한 움직임 기술의 응용 동작을 심미적으로 표현하도록 한다.
- [6체03-03]은 스포츠 표현에 적합한 움직임 기술의 응용 동작을 활용하여 작품을 구성하고 표현하기 위해 설정하였다. 스포츠 표현에 적합한 움직임 기술의 응용 동작을 창의적으로 구성하고, 개인 또는 모둠별로 간단한 작품을 만들어 발표하며 작품의 의도와 동작의 심미성을 감상하도록 한다.
- [6체03-04]는 우리나라와 세계 여러 민족과 지역에서 전해 내려오는 전통 표현에서 기본 움직임 기술을 응용한 동작의 문화적 특징을 파악하고 그 특성을 살려 표현하기 위해 설정하였다. 전통 표현의 기본 동작에 적합한 움직임 기술의 응용 동작을 문화적 특색이 드러나게 표현하도록 한다.
- [6체03-05]는 전통 표현에 적합한 움직임 기술의 응용 동작을 활용하여 작품을 구성하고 표현하기 위해 설정하였다. 다양한 전통 표현에 담긴 역사와 특성을 이해하고 전통 표현의 움직임 기술 응용 동작을 문화적 특성에 따라 구성한다. 개인 또는 모둠별로 간단한 작품을 만들어 발표하며 작품의 의도와 동작이 갖는 전통적 의미를 감상하도록 한다.

- [6체03-06]은 현대 표현에서 기본 움직임 기술을 응용한 동작의 자유로움이 갖는 특징을 파악하고 창의적으로 표현하기 위해 설정하였다. 기본 동작에 적합한 움직임 기술 응용 동작을 기준의 표현 방법이나 틀에 얹매이지 않고 자유롭고 창의적으로 표현하도록 한다.
- [6체03-07]은 현대 표현에 적합한 움직임 기술의 응용 동작을 활용하여 작품을 구성하고 표현하기 위해 설정하였다. 현대 표현에 적합한 움직임 기술의 응용 동작을 표현의 주제와 자유로운 흐름을 고려하여 구성한다. 개인 또는 모둠별로 간단한 작품을 만들어 발표하며 작품의 의도를 현대 사회의 문화적 특징과 비교하며 감상하도록 한다.
- [6체03-08]은 다양한 표현 활동 유형을 긍정적으로 수용하고 움직임 표현의 아름다움을 추구하도록 설정하였다. 다양한 표현 유형에 담긴 의미와 표현 특성을 직·간접적으로 탐색 하며 표현 문화에 대한 이해의 폭을 확장하고 움직임 표현의 아름다움을 추구하도록 한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 5~6학년군 표현 영역에서는 3~4학년군에서 학습한 표현과 움직임에 관한 지식, 기본 움직임 기술과 표현 유형별 기본 움직임 기술 및 태도를 바탕으로 스포츠 표현, 전통 표현, 현대 표현의 의미와 유형, 기본 움직임 기술의 심미적 응용 동작과 구성 방법을 학습하도록 한다. 스포츠 표현, 전통 표현, 현대 표현의 유형별 다양한 사례를 직·간접적으로 체험함으로써 공통점과 차이점을 인식할 수 있도록 교수·학습을 운영한다.
- 스포츠 표현에서는 기술적 표현과 예술적 표현이 강조되는 활동을 중심으로 신체활동을 선정하되 움직임이나 동작의 개수, 난이도를 고려하여 절차와 규칙을 간소화한 형식으로 활동을 구성한다. 전통 표현에서는 우리나라와 세계 여러 나라의 전통 표현을 체험함으로써 문화와 관련된 움직임 표현의 특성을 파악할 수 있도록 하며, 다양한 문화를 존중하고 수용하는 태도를 기를 수 있도록 한다. 현대 표현의 경우 최근의 문화적 변화를 반영한 다양한 표현 사례를 직·간접적으로 체험할 기회를 제공함으로써 표현 문화의 개인적, 사회적 가치를 인식하도록 하며, 창의적이고 자유로운 표현이 가능한 분위기를 조성한다.
- 표현 유형별 의미와 특징을 활동 과정에서 자연스럽게 이해할 수 있도록 하며, 언어와 이미지, 영상 등을 활용한다. 표현 유형별 움직임 기술의 응용 동작은 기본 및 복합 움직임 기술을 표현 유형별 동작에 맞게 연결하되, 다양한 표현 동작을 학습자 스스로 탐색할 수 있도록 한다. 모둠별 협력 수업을 통해 표현 동작을 공유하고 개선할 수 있도록 운영하고, 동작의 연결, 대형의 선택, 예술적 표현 방법 등 표현 동작과 구성 방법을 설계하며, 작품의 의도와 표현 동작의 심미적 특성을 고려하여 기본적인 감상이 이루어지도록 한다. 특히 모둠별 작품 구성 및 발표 과정에서 발생할 수 있는 안전사고를 예방할 수 있도록 교수·학습을 운영한다.

- 5~6학년군 표현 영역에서는 표현 유형에 따라 심미성을 추구하는 다양한 표현 방식을 존중하는 태도를 기를 수 있도록 한다. 이를 위해 세계 여러 나라의 전통 표현을 체험하면서 문화와 전통의 다양성을 존중하는 다문화 교육과 연계하여 운영할 수 있다.
- 5~6학년군 표현 영역에서는 표현 활동 유형별 움직임 기술의 공통점과 차이점에 관한 이해, 유형별 특성을 반영한 움직임 기술의 표현 능력, 작품을 구성하고 감상할 수 있는 능력, 다양한 표현 활동 유형을 수용하는 태도와 움직임 표현의 아름다움을 추구하는 태도를 균형 있게 평가한다.
- 스포츠 표현은 움직임 기술의 수행과 함께 심미적 표현 능력, 전통 표현에서는 표현에 담긴 문화적 특성을 이해하고 동작을 구성하여 발표하는 능력, 현대 표현에서는 타인의 작품을 공감하고 자신의 생각과 감정을 자유롭게 표현하며 감상하는 능력을 종합적으로 평가한다.
- 5~6학년군 표현 영역에서 표현 활동 유형별 의미와 특성에 관한 지식은 단순 지필평가보다는 유형별 표현 활동 과정에서의 이해력을 평가한다. 유형별 움직임 표현 능력은 표현 동작 평가, 관찰 평가, 동료 평가, 포트폴리오 평가 등을 활용하며, 유형별 특성이 잘 드러나도록 표현 방법의 선택, 수행, 구성 및 감상의 과정을 종합적으로 평가한다. 가치·태도에 관한 평가는 다양한 표현 활동 유형을 수용하고 표현 유형별 움직임의 아름다움을 추구하는 태도를 확인할 수 있는 관찰 평가, 개인일지, 감상문 등의 평가 방법을 활용한다.

<표 3> 초등학교 5~6학년군의 신체활동 예시

영역	세부 영역	신체활동 예시
운동	건강 체력 및 운동 체력	<ul style="list-style-type: none"> 건강체력 관련 운동(근력, 근지구력, 심폐지구력, 유연성 운동 등) 운동체력 관련 운동(순발력, 민첩성, 평형성, 협응성 운동 등)
	성장 및 안전 활동	<ul style="list-style-type: none"> 성장 관련 활동(신체 변화 및 제2차 성징 이해 활동, 감정 수용 및 조절 활동, 관계 형성 활동, 성 건강 활동 등) 안전 활동(운동 관련 안전사고 예방 및 대처 활동, 생활 안전사고 예방 및 대처 활동, 자연환경 변화 대처 활동 등)
스포츠	기술형 스포츠 유형별 활동	<ul style="list-style-type: none"> 기록형(육상 활동, 경영 활동, 빙상 활동, 표적 활동 등) 동작형(매트 활동, 웨틀 활동, 평균대 활동 등) 투기형(태권도 활동, 씨름 활동 등)
	전략형 스포츠 유형별 활동	<ul style="list-style-type: none"> 영역형(축구형 게임, 농구형 게임, 핸드볼형 게임, 럭비형 게임, 하키형 게임 등) 필드형(야구형 게임 등) 네트형(배구형 게임, 배드민턴형 게임, 족구형 게임, 탁구형 게임, 테니스형 게임 등)
	생태형 스포츠 유형별 활동	<ul style="list-style-type: none"> 생활환경형(골프형 활동, 플라잉디스크형 활동, 자전거타기형 활동, 인라인스케이팅 활동, 스포츠클라이밍 활동, 민속놀이 등) 자연환경형(오리엔티어링, 등산 활동, 캠핑 활동, 수상 활동, 설상 활동, 승마 활동 등)

영역	세부 영역	신체활동 예시
표현	스포츠 표현 활동	<ul style="list-style-type: none">창작체조 활동, 음악줄넘기 활동 등
	전통 표현 활동	<ul style="list-style-type: none">우리나라의 민속무용 활동, 외국의 민속무용 활동 등
	현대 표현 활동	<ul style="list-style-type: none">라인댄스 활동, 댄스스포츠 활동, 스트리트댄스 활동 등

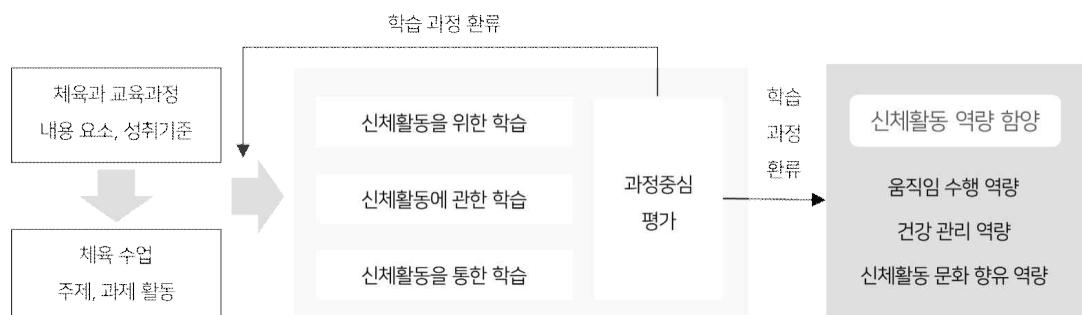
3. 교수 · 학습 및 평가

가. 교수 · 학습

(1) 교수 · 학습의 방향

(가) 신체활동 역량 함양을 위한 교수 · 학습

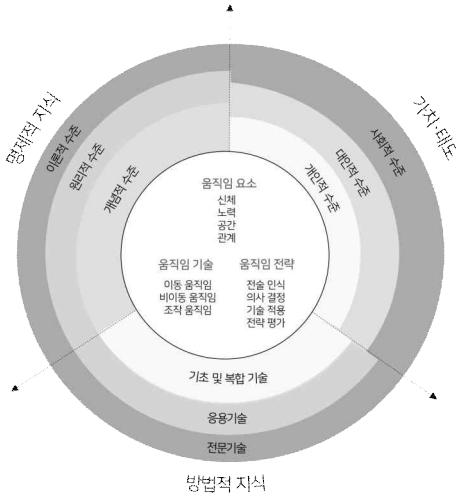
신체활동 역량의 함양을 위해 영역별 내용 요소를 깊이 있게 경험할 수 있는 다양한 수업 주제와 교수 · 학습 활동을 선정하고 지도한다. 신체활동을 위한 학습을 통해 신체활동 형식의 움직임 기술, 방법 등을 습득하며 신체활동을 효율적, 심미적으로 수행하고, 신체활동에 관한 학습을 통해 신체활동에 관한 이론적, 경험적 지식을 이해하고 안목을 기르며, 신체활동을 통한 학습에서 자신의 신체활동 경험을 성찰하며 사회 속에서 자신과 타인의 관계를 인식함으로써 신체활동의 의미 있는 가치와 태도를 함양하도록 한다.



<그림 1> 신체활동 역량 함양을 위한 교수 · 학습

(나) 움직임의 체계적 발달을 위한 교수 · 학습

움직임 수행 역량은 신체활동 역량의 핵심으로, 움직임의 개념적 요소와 기술, 전략을 체계적으로 학습함으로써 발달한다. 이를 위해 움직임 요소를 이해하고, 움직임의 원리를 기술 수행에 적용하여, 다양한 신체활동 상황에서 효과적인 의사결정과 전략을 발휘할 수 있도록 지도한다. 특히 움직임의 지식 · 이해, 과정 · 기능, 가치 · 태도를 학년군에 따라 계열적으로 학습하도록 신체활동의 상황과 조건을 발달 단계에 적합하게 조직하고 지도한다.



<그림 2> 움직임의 체계적 발달을 위한 교수·학습

(다) 자기 주도적 학습을 위한 맞춤형 교수·학습

학습자의 자기 주도적 학습을 촉진하기 위해서는 교사에 의해 안내된 학습과 학습자가 직접 설계한 학습을 병행하여 맞춤형 교수·학습이 이루어지도록 한다. 이를 위해 학습자가 스스로 학습 내용을 파악하고, 주어진 과제를 적극적으로 해결할 수 있도록 교수·학습 환경을 조성하며, 학습자의 관심과 특성을 고려한 수준별 과제 제시, 자신감을 높여주는 동기 유발 전략 등을 마련한다. 학습자 스스로 문제를 해결하기 위한 탐구적 교수·학습 자료를 제공하고 신체활동의 적극적인 연습과 교정이 이루어질 수 있도록 학습 과제, 시설 및 기자재를 안전하고 효율적으로 조직한다. 또한 영역과 활동의 특성을 고려하여 적합한 수업 모형 및 전략을 선정하거나 이를 창의적으로 변형함으로써 교수·학습의 타당성을 높인다.

(라) 신체활동의 시간적·공간적 확장을 위한 교수·학습

체육과 학습을 통해 습득한 신체활동의 지식, 기능, 태도는 생애 전반에 걸쳐 건강하고 행복한 삶의 토대가 된다. 따라서 학습자가 학습한 내용을 학교뿐만 아니라 가정 및 집 주변, 지역사회에서 실천할 수 있도록 자율성과 실천력을 길러주고, 교·내외 체육대회, 학교스포츠클럽 활동, 자율 체육 활동에 적극적으로 참여할 수 있도록 지도한다. 또한 학습자가 해당 학년군뿐만 아니라 생애주기별로 지속해서 신체활동에 참여하며 다양한 문화적 삶을 향유할 수 있도록 안내한다.

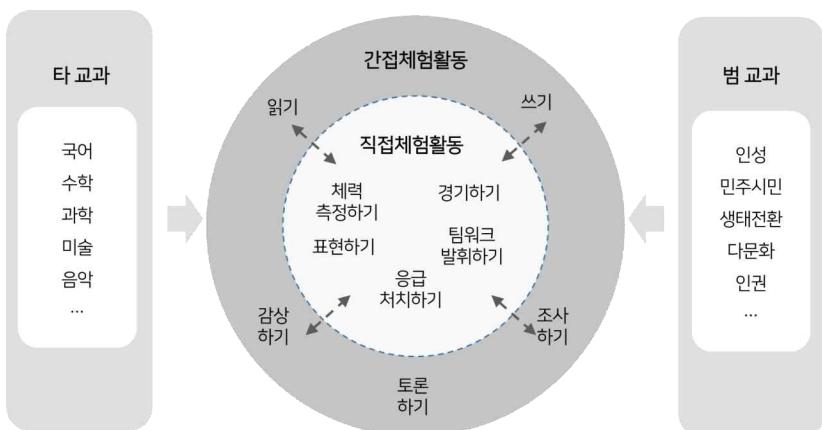
(마) 디지털 기술을 활용한 효율적 교수·학습

체육수업에서 디지털 도구, 매체, 소프트웨어, 영상 자료 등의 기술은 교수·학습 및 평가에 긍정적으로 활용될 수 있다. 예를 들어, 신체활동 모니터 도구로 수집된 신체 활동 정보는 학습자가 자신의 신

체활동 수준을 확인하고, 운동 계획을 수립하는 데 활용될 수 있으며, 신체활동 참여 동기를 높이는 데 도움을 줄 수 있다. 모바일 기기의 동작 인식 프로그램은 다양한 움직임과 기능 관련 피드백을 효과적으로 제공할 수 있다. 또한 액서게이밍(exergaming)과 같이 가상현실, 증강현실, 인공지능 기반의 실감형 콘텐츠를 활용한 학습은 학교에서 학습하기 어려운 신체활동 체험을 가능하게 하거나 체험의 질을 확장시켜 줄 수 있다. 특히 디지털 기술은 체육수업 외의 신체활동 관리에 효과적으로 활용될 수 있다. 학습자는 디지털 매체로 전달된 과제를 시·공간의 제약에서 벗어나 확인할 수 있고, 교사는 학습자의 활동 결과를 실시간으로 모니터링하고 피드백할 수 있다. 따라서 학습 과정에서 온·오프라인을 연계하거나 디지털 기술을 활용함으로써 학습자의 신체활동 참여를 촉진하고 효율적인 학습 자료 관리가 이루어지도록 지도한다.

(바) 창의성과 인성 함양을 위한 통합적 교수·학습

체육과에서는 학습자의 창의성과 인성 함양을 위해 두 가지 측면으로 통합적 교수·학습 활동을 제공한다. 첫째, 학습자가 영역별 내용을 깊이 있게 학습할 수 있도록 직접 체험 활동과 간접 체험 활동을 제공하도록 한다. 즉 신체활동의 직접 체험뿐만 아니라 신체활동과 관련된 다양한 문화 자원을 탐색함으로써 새롭고 창의적인 신체활동을 체험하고, 바람직한 삶의 가치를 느끼고 성찰할 수 있도록 한다. 둘째, 타 교과 및 범교과 학습 주제, 예를 들어 문학 및 예술적 감수성, 과학 및 수학적 분석력, 인성 및 민주시민 의식, 생태전환과 지속 가능한 발전 등의 주제를 체육과 학습 내용과 융합하여 학습함으로써 학습자가 체육과의 학습 내용을 다양한 분야와 연계하여 비판적으로 사고하고, 바람직한 가치 판단과 공동체의 삶의 방식을 폭넓게 수용하고 실천할 수 있도록 지도한다.



<그림 3> 창의성과 인성 함양을 위한 통합적 교수·학습

(2) 교수·학습 방법

(가) 교육과정의 운영

① 학년군 단위 교육과정의 운영

단위 학교에서는 해당 학년군의 교육과정에서 제시한 모든 영역을 성취기준에 맞게 반드시 지도한다. 체육과의 학습 내용은 학년군 단위로 계획하여 구성하되, 운동, 스포츠, 표현 영역별 학습 내용은 학년별 수준을 고려하여 단위 학교에서 자율적으로 재편성할 수 있다. 이를 위해 학년 또는 체육 교과 협의회를 통해 학년군 단위 지도 계획을 수립하고 매년 연계하여 운영한다. 해당 학년군에서 제시된 모든 성취기준이 학습될 수 있도록 해야 하며, 학년별로 영역의 중복 학습이 이루어지지 않도록 한다.

② 연간 교육과정 운영

학기 초 단위 학교의 연간 학사 일정을 바탕으로 교내·외 체육 대회, 현장 학습 등의 학교 행사를 사전에 확인하여 수업 가능 일수와 시간을 파악하고, 실제 수업 시수를 바탕으로 수업 활동을 계획한다. 다양한 신체활동 형식의 학습 기회를 보장하기 위해 특정 영역의 내용에 편중되지 않도록 연간 교육 계획을 수립하고 시수를 배정한다. 내용 영역을 통합하여 계획을 수립할 경우, 각 영역의 내용 요소를 누락하지 않아야 하며 영역 설정의 취지를 벗어나지 않는 범위 내에서 통합할 수 있다. 체력 운동 등 장기간의 학습 활동이 필요한 영역은 학기 초와 학기 말에 영역을 나누어 편성하거나 학기 중 주당 1시간을 해당 영역에 편성하는 등 융통성 있게 운영한다.

③ 온·오프라인 연계 교육과정의 운영

단위 학교에서는 교육환경의 변화에 적극적으로 대응하고 학교 안팎의 신체활동 학습 지원을 위해 온·오프라인을 연계한 교육과정 운영을 적극적으로 고려한다. 교사는 다양한 디지털 매체를 활용해 오프라인 학습의 시·공간적 한계를 넘어, 학습자의 흥미와 체력, 환경 특성 등을 고려한 온라인 과제 활동을 제공하고, 학습자 스스로 학습 과정을 모니터링하여 학습에 책임감 있게 참여하도록 지원한다. 오프라인 학습에서는 온라인 학습 내용과의 연계를 통해 학습 활동을 심화하고 교사와 학습자, 학습자와 학습자 간 상호작용이 충분히 이루어지도록 운영한다.

(나) 단원의 운영

① 영역의 특성을 고려한 단원 목표와 학습 활동의 선정

영역별 신체활동은 학년군별 내용 요소와 성취기준에 적합하게 선정한다. 단, 학교 여건 및 학습자 수준에 따라 다른 학년군의 신체활동을 선택할 수 있다. 예를 들어, 영역형 경쟁 단원에서 경기 시설 부

재 또는 학생 수 부족 등으로 인해 정식 농구 수업이 어려운 경우, 농구형 게임(넷볼, 3대3 농구 등)을 선택하거나 경기를 변형하여 운영할 수 있다. 또한 같은 신체활동이라도 영역의 특성과 성취기준에 따라 학습 목표, 학습 내용 및 방법을 다르게 설정하도록 한다. 예를 들어, 기술형 스포츠 영역에서의 달리기는 건강 활동을 위한 달리기와는 다르게 기록 향상을 위한 트레이닝과 경기 수행을 위한 단계별 기능 및 기록 분석, 경기 전략이 강조되도록 한다.

② 학습자 수준을 고려한 교수·학습 활동의 다양화

학습자의 사전 학습 경험과 특성 등을 고려하여 학습자 수준에 맞는 교수·학습 활동을 계획하고 운영한다. 학습자의 사전 학습 경험은 수업 내용과 직·간접적으로 관련되는 신체활동의 경험뿐만 아니라 지적, 정서적 경험을 포함한다. 교사는 교수·학습 운영을 계획할 때 체력, 운동 기능, 신체 특성, 문화적 배경 등 학습자의 수준과 사전 학습 경험을 파악하여 평등한 학습 기회를 보장받도록 한다.

③ 체육 시설 및 교육환경을 고려한 교수·학습

수업에 필요한 시설과 용·기구의 수요를 파악하여 교수·학습 운영에 적합한 환경을 구축해야 한다. 시설 및 용·기구가 부족한 경우, 교육과정의 성취기준과 동일한 교육적 가치와 효과를 가져올 수 있는 용·기구로 대체 또는 보완할 수 있으며, 이를 위해 주변 학교, 지역사회 시설을 이용하는 등의 대안을 마련한다. 이때 교육적 효과와 안전을 충분히 고려하고 학교 및 지역사회 시설 환경에 대한 존중과 생태적 가치를 실천하도록 한다.

④ 차시별 수업 내용의 엄선과 위계적 조직

단원의 차시별 수업 내용은 영역별 내용 요소와 성취기준에 근거하여 선정하고, 해당 학년군 수준에 적합하게 조직한다. 이를 위해 신체활동의 유형과 종목(활동)이 영역의 성취기준 달성을 위한 충분한 지식과 활동 내용을 제공할 수 있는지를 고려한다. 또한 차시별 수업 목표와 학습 내용을 교수·학습의 원리에 맞게 조직하기 위해 내용 요소와 학습 과제를 절차적, 위계적으로 분석하도록 한다.

(다) 수업의 운영

① 학습 활동의 재구성

영역의 특성과 성취기준을 준수하되, 단위 학교별 학습자의 특성 및 학습 환경을 고려하여 학습 활동을 재구성할 수 있다. 예를 들어, 경기장의 형태와 용·기구, 참여 인원과 조직, 경기 규칙 및 방법 등을 변형하여 학습 활동을 유연하게 조직할 수 있다. 학습 활동의 재구성 시 학습자의 의견을 적극적으로 수렴함으로써 참여 동기와 학습 활동에 대한 이해도를 높일 수 있다. 단, 목표 도달의 효과성과 안전성을 충분히 고려하여 학습 활동을 재구성한다.

② 학습 기회의 형평성 제고

모든 학습자에게 자기 수준에 맞는 평등한 학습 기회를 제공한다. 평등한 학습 기회는 모든 학습자에게 같은 학습 내용과 방법을 제공하는 것이 아니라, 학습자의 특성과 상황을 고려한 학습 과제를 제공함으로써 학습의 과정과 결과에서 모두 학습자가 목표를 성취하도록 지원하는 것이다. 특히, 체력, 운동 기능, 신체 특성, 문화적 차이로 인해 과제 참여가 제한되지 않도록 해야 한다. 예를 들어, 규칙과 방법을 변형하여 체력 및 운동 기능 수준별로 과제를 다양화하고 장애 유무, 문화의 특수성을 고려하여 시설 및 용·기구를 지원하는 등 개별 특성에 맞는 활동 과제와 환경을 제공한다. 또한 학습 활동에서 다양한 역할을 제시하여 활동에 적극적으로 참여할 수 있게 함으로써 수업에 소외되는 학습자가 없도록 한다.

③ 학습자의 효율적 관리와 안전한 수업 분위기 조성

학년 또는 학기 초에 수업 규칙을 수립하고 일관성 있게 적용함으로써 학습자를 효율적으로 관리하고 부적절한 행동을 예방한다. 또한 안전사고를 예방하기 위해 안전 수칙과 절차를 마련하고 이를 학습자가 숙지하도록 한다. 신체활동의 특성을 고려한 준비 운동 및 정리 운동을 하고, 수업 전·후 체육 시설 및 장비 점검을 통해 안전사고를 예방한다. 또한 과도한 성취 욕구와 경쟁심으로 인해 운동 손상이나 안전사고가 발생하지 않도록 하며, 수업 과정에서 구성원을 상호 존중하고, 긍정적인 관계를 형성할 수 있도록 한다.

나. 평가

(1) 평가의 방향

(가) 신체활동 역량 함양을 위한 종합적 평가

신체활동 역량은 지식, 기능, 태도를 포괄하는 총체적 능력이며, 일상생활과 여가활동 등 삶의 다양한 맥락과 밀접하게 관련되어 있다. 따라서 학습의 결과로서 습득한 지식과 기능 그리고 내면화된 가치와 더불어, 학습의 과정에서 나타나는 지식의 이해 양상과 수행 과정, 학습 태도에 관한 능력을 종합적으로 평가할 수 있도록 수행 중심의 평가를 활용한다. 이를 위해 첫째, 평가 내용 측면에서는 내용 영역(운동, 스포츠, 표현)과 범주(지식·이해, 과정·기능, 가치·태도)에 따라 분류된 내용 요소를 균형 있게 평가한다. 둘째, 평가 방법 측면에서는 학습의 결과와 과정을 평가할 수 있도록 실제 맥락에서의 수행 능력을 평가한다. 셋째, 평가 도구 측면에서는 신체활동 역량의 성취 정도를 직·간접적으로 파악하고, 특히 인지적, 정의적 영역의 경우 서술형, 논술형, 보고서 등의 평가 도구를 다양하게 활용한다.

(나) 학습자의 성장 과정을 반영한 다양한 평가

학습자는 신체활동을 통해 체형, 체력, 운동 기능, 인성, 개념 등 다양한 측면으로 성장할 수 있다. 따라서 교사는 학습자의 성장을 다면적으로 평가해야 한다. 첫째, 학습 경험을 수업 전, 중, 후로 평가하여 학습자의 학습 과정을 지원한다. 일회성 평가를 지양하고, 교육의 목표와 내용, 교수·학습 및 평가의 일관성을 고려하여 학습 과정을 지속해서 평가함으로써 학습 결과뿐만 아니라 학습 과정에서 나타나는 학습자의 변화를 학습 활동 및 개선 자료로 활용한다. 둘째, 학습자의 성취수준은 교사뿐만 아니라 동료 학습자, 학습자 자신 등 다양한 주체가 평가하도록 한다. 셋째, 체육수업은 인지적, 심동적, 정의적 학습 맥락에서 이루어지기 때문에, 각 학습 맥락에서 나타나는 학습자 경험을 다양한 평가 방법 및 도구를 활용하여 평가하도록 한다. 이때, 다양한 디지털 매체를 활용하여 학습자가 자신의 학습 경험을 기록하고, 체계적으로 관리하도록 한다.

(다) 학습자의 수준을 고려한 맞춤형 평가

학습자의 신체활동에 대한 흥미와 동기, 체력, 기능 등의 수준을 고려하여 교사는 단원이나 수업의 출발점 단계에서 학습자 수준을 파악하고 이를 학습의 과정과 결과에 반영함으로써 학습자 수준을 고려한 맞춤형 평가를 시행한다. 즉 학습자의 출발점 수준에 따라 학습 과정을 체계적으로 관찰하고, 개인별 수준을 고려하여 학습을 통해 도달해야 하는 성취기준을 융통성 있게 설정할 수 있다. 학습자는 맞춤형 평가를 통해 자기 수준에 적합한 다양하고 구체적인 피드백을 제공 받을 수 있으며, 자신의 성취수준을 파악함으로써 학습에 대한 흥미와 동기를 유지할 수 있다.

(2) 평가 방법

(가) 평가 내용 선정

- ① 평가 범위는 교수·학습 활동을 통해 지도된 전 영역을 대상으로 하되, 내용 영역에 따라 평가 비중을 달리할 수 있다. 단, 평가 내용의 균형성을 고려하여 특정 영역에 편중되지 않도록 한다.
- ② 평가 내용에는 수업 목표와 학습 내용에 제시된 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도 요소를 균형 있게 포함한다.
- ③ 평가의 주체를 고려하여 평가 내용을 선정한다. 동료 또는 자기 평가와 같이 학습자가 주체가 된 평가를 할 경우, 평가의 목적에 부합하도록 평가 내용을 선별하고 구체적인 성취수준을 제공 한다.

(나) 성취기준 및 성취수준 선정

- ① 평가를 위한 성취기준과 성취수준은 교육과정 성취기준, 단위 학교 수업 내용 등을 고려하여 선정한다.
- ② 평가를 위한 성취기준 선정 시 교수·학습의 내용과 방법 등을 고려하여 영역별 성취기준을 나누거나 통합할 수 있다. 단, 성취기준을 나누거나 통합할 경우, 내용 영역별 성취기준이 누락되지 않도록 한다.
- ③ 성취수준은 점수화 및 등급화를 위한 기능의 단순 분류나 기록의 명시보다는 영역별 내용 요소에 따른 기능의 도달 정도를 구체적인 행동 수준으로 진술하고, 평가 등급(단계) 또한 양적 요소와 질적 요소를 모두 포함하여 수준에 맞게 진술한다.

(다) 평가 방법 및 도구의 선정

- ① 학습 목표 및 평가 목적에 적합하게 평가 방법을 선정한다. 다양한 평가 방법의 특징과 장·단점을 파악한 후 학습자의 특성과 수준을 고려하고, 평가 목적(학습의 과정 또는 결과에 대한 평가, 학습자의 학습 성취도 평가, 교수·학습 과정의 개선 등)을 고려하여 가장 적합한 평가 방법을 선정한다.
- ② 체육과 평가에서 활용되는 기존 평가 도구를 사용하거나 평가 내용에 적합한 도구를 개발하여 사용할 수 있다. 평가 도구의 선정 또는 개발 시 평가의 목적이나 내용에 대한 타당도 및 신뢰도를 면밀하게 검토하며, 디지털 도구를 활용할 경우, 학습자의 도구 접근성이나 활용도 등을 고려한다. 또한 평가의 효용성을 높이기 위해 평가 대상, 평가 시기, 평가 장소, 채점 방식, 시설 및 장비, 평가 인원 등을 고려한다.
- ③ 모둠별 학습 활동의 경우, 개별 학습자의 역할이나 노력, 기여 정도를 평가할 수 있는 방안을 마련한다. 과제 수행의 계획 단계부터 구성원이 맡은 역할을 책임 있게 수행하도록 역할 분담과 참여 방법, 시기와 절차를 명확히 제시하며, 개인별 과제 기여도를 타당하게 평가할 수 있도록, 교사의 관찰 평가와 더불어 자기 평가와 동료 평가를 병행하여 실시한다.

(라) 평가 결과의 활용

- ① 평가 결과는 교수·학습을 수정하고 보완하는 데 활용한다. 개별 평가 자료는 학습 과제의 수준과 활동 방법을 수정하기 위한 기초 자료로 활용하며 전체 평가 결과의 특징을 분석하여 교수·학습 방법 전반을 개선하는 데 활용한다.

- ② 평가 결과의 활용성을 높이기 위해 학습자와 학부모가 쉽게 이해하도록 평가 결과를 재구성하여 안내한다. 이를 통해 학습자는 생활 속에서 학습 주제와 관련된 신체활동 수행 계획을 스스로 수립하고 지속해서 실천할 수 있다.
- ③ 디지털 기술은 평가 결과의 누가 기록 및 체계적인 관리, 결과 분석에 활용될 수 있다. 학습자 스스로 디지털 도구를 활용하여 개인별 학습 과정과 평가 결과를 누가 기록하고 이를 활용함으로써 자신의 건강 관리, 진로 진학, 여가 활용 등과 연계하여 체계적인 신체활동 계획을 수립하고 실천하기 위한 기초 자료로 활용할 수 있다.

[체육과 교육과정 용어]

건강 체력: 건강을 증진하고 신체활동을 효율적으로 수행하는데 필요한 체력의 종류로 심폐지구력, 근력, 근지구력, 유연성, 신체 조성 등의 요소로 구성됨.

건강 활동: 신체적, 정신적, 사회적 건강을 증진하기 위한 활동으로 목적과 대상에 따른 운동(신체 건강 운동, 정신 건강 운동, 건강한 사회와 안전을 위한 운동 등)과 건강 관리 활동(생활 안전 관리, 질병 관리, 영양 관리, 약물 및 기호품 관리, 체형 및 체질 건강 관리)으로 구분됨.

경기 기능: 정식 스포츠 경기에서 요구되는 기능으로, 경기 규칙, 방법, 전략에 따라 발휘됨.

경기 수행 능력: 스포츠 게임 또는 경기에서 기능, 전술 및 전략 등을 상황에 맞게 수행할 수 있는 능력

경기(게임) 전략: 공격이나 수비 등의 다양한 전술을 비롯해 경기(게임) 목적을 달성하기 위해 수립하는 전반적인 경기(게임) 운영 방법

경기(게임) 전술: 경기(게임) 중 즉각적인 목표를 수행하거나 특정 상황을 해결하기 위해 개인 또는 팀이 내리는 대응 방법

기록형 스포츠: 속도(speed), 거리(distance), 정확성(accuracy)을 기준으로 수립한 기록에 도전하는 스포츠 활동

기본 기능: 스포츠 경기와 활동에 참여하기 위해 기본적으로 요구되는 기능으로 축구나 농구의 패스 하기, 기계체조 마루 종목의 손 짚고 앞구르기 등이 해당함.

기본 움직임 기술(fundamental movement skills): 모든 신체활동의 바탕이 되는 움직임 기술로, 비이동 기술(뻗기, 굽히기, 균형 잡기 등), 이동 기술(걷기, 뛰기 등), 조작 기술(던지기, 치기, 차기 등)로 분류됨.

기술형 스포츠(skills-based sports): 참여자 개인의 기술 수행 능력에 따라 경기의 승패가 좌우되는 스포츠 활동으로, 기술 수행(혹은 도전)의 목표에 따라 동작형, 기록형, 투기형 스포츠 유형으로 구분됨.

네트형 스포츠: 네트를 사이에 두고 서로 공이나 콕을 주고받는 스포츠 활동으로, 상대 영역으로 보낸 공이나 콕을 받아넘기지 못할 때 득점이 됨. 상대(팀)와 신체적 접촉이 없다는 특성이 있으며, 배구, 탁구, 배드민턴, 테니스 등이 해당함.

도구 표현: 기본 움직임 기술을 도구의 종류(줄, 공, 천, 훌라후프 등)와 특성(모양, 움직임 등)에 맞게 표현하는 활동

동작형 스포츠: 맨몸 혹은 기구 등을 활용해 신체가 이루어낼 수 있는 최고의 동작을 추구하며 동작의 완성도를 겨루는 스포츠 활동으로, 대표적으로 기계체조(마루, 평균대, 철봉, 도마 등)가 해당함.

리듬 표현: 기본 움직임 기술을 리듬의 요소, 즉 박자(time), 강약(accent), 빠르기](tempo), 패턴(pattern)에 맞게 표현하는 활동

모방 표현: 기본 움직임 기술을 활용하여 사물, 인물, 자연 현상 등을 모방하여 표현하는 활동

변형 게임(활동)(modified game): 정식 경기의 경기장, 인원수 등의 물리적 환경, 전술적 상황, 경쟁적 요소 축소 등의 심리적 환경 등을 교육이나 훈련의 목적으로 변형한 게임(활동)

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

생태형 스포츠(ecological sports): 생활 주변이나 자연환경 등 다양한 환경적 맥락 속에서 인간과 환경과의 상호작용 및 생태적 결합을 추구하는 스포츠 활동으로, 활동 공간에 따라 생활환경형, 자연환경형 스포츠 유형으로 구분됨.

생활환경형 스포츠: 공원, 공터, 도로, 주변 실내 공간 등과 같이 일상생활 공간에서 체험할 수 있는 스포츠 활동으로, 볼링, 인라인 스케이팅, 사이클링, 스포츠클라이밍, 플라잉디스크 등이 해당함.

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

스포츠(sports): 기술, 규칙, 경쟁적 특성을 바탕으로 제도화되고 조직화된 신체활동과 다양한 환경과의 상호작용을 통해 생태적 결합을 추구하는 신체활동을 포괄하는 형식

스포츠 정신(sportsmanship 또는 sports-personship): 스포츠에 참여하는 사람이 지녀야 하는 올바르고 이상적인 덕목이자 마음가짐

스포츠 표현: 스포츠에서 예술적 아름다움을 추구하는 표현 활동으로, 스포츠에 존재하는 움직임의 원리와 예술성 등을 적용하고 창의적으로 표현하는 활동 유형이며, 창작체조, 리듬체조, 음악줄넘기, 피겨스케이팅 등이 해당함.

신체활동(physical activity): 놀이, 게임, 운동, 스포츠, 표현 등의 맥락에서 계획적, 의도적으로 수행되는 움직임으로, 신체 능력과 건강을 증진하고, 다양한 기술과 전략을 바탕으로 타인 및 환경과 상호작용하며 도전, 경쟁, 표현하는 과정에서 형성된 삶의 양식을 의미함.

신체활동 문화(physical activity culture): 제도화된 신체활동의 역사와 정신, 지식과 수행 방법 등 신체활동과 관련된 생활 양식을 총체적으로 일컫는 용어

신체활동 역량(physical activity competency): 신체활동과 관련된 지식, 기능, 태도의 총체로서, 신체활동에 참여할 수 있는 역량이자 신체활동 참여를 통해 길러질 수 있는 역량을 포괄함.

신체활동 형식(forms of physical activity): 신체활동을 참여 목적이나 방식 등에 따라 가장 상위 수준에서 분류한 개념으로, 기본 움직임(fundamental movements), 놀이(play), 운동(exercise), 스포츠(sport), 표현(dance), 무예(martial arts), 여가활동(leisure) 등으로 분류됨.

영역형 스포츠: 상대 영역으로 이동하여 정해진 지점에 공을 보내 득점하는 스포츠 활동으로, 상대 팀의 영역을 침범하기 위해 상호 경쟁하는 특성을 보이며, 축구, 농구, 핸드볼, 럭비, 하키 등이 해당함.

운동(exercise): 체력과 기능 향상, 건강 증진을 목적으로 행해지는 신체활동 형식

운동 처방(exercise prescription): 과학적인 검사를 통해서 개인의 건강 상태와 체력 수준에 맞는 운동을 선택하여 운동 시간, 운동 빈도, 운동 강도, 운동 기간 등을 적용하는 행위

운동 체력: 운동을 효율적으로 수행하는데 기초가 되는 체력의 종류로서, 순발력, 협응성, 민첩성 등의 요소로 구성됨.

움직임 요소(movement concepts): 인간의 움직임을 구성하는 신체(body), 공간(space), 노력(effort), 관계(relationship) 요소를 의미함. 인간의 모든 움직임은 어떤 신체 부위를 움직일 것인가(신체), 어디로 움직일 것인가(공간), 어떻게 움직일 것인가(노력), 환경이나 도구, 다른 사람과 어떤 관계를 맺고 움직일 것인가(관계)와 같은 요소의 결합으로 분화되고 다양해짐.

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

자연환경형 스포츠: 일상생활 공간을 벗어나 자연환경 속에서 체험할 수 있는 스포츠 활동으로, 골프, 등반, 카약, 래프팅, 스키, 승마 등이 해당함.

전략형 스포츠(strategies-based sports): 경기 기능뿐만 아니라 경기 전략이 승패에 주된 영향을 미치는 스포츠 활동으로, 전략적 특성에 따라 영역형, 필드형, 네트형 스포츠 유형으로 구분됨.

전문 기술(specialized skills): 정식 경기의 전술적 혹은 전략적 상황에 맞게 응용 기능을 수행할 수 있는 기능으로, 정식 축구 경기나 농구 경기 등에서 응용 기능을 수행할 수 있는 능력을 의미함.

전통 표현(traditional expression): 민족의 고유한 전통을 신체 움직임으로 표현하는 활동으로, 우리나라 또는 외국의 민속무용에서 나타나는 전형적이고 예술적인 표현 동작 또는 유형을 의미하며, 민속무용(탈춤, 부채춤, 플라멩코 등), 궁중무용(춘앵무, 향발무, 발레 등)이 해당함.

정식 경기(full game): 국내외 각 종목별 공인 기관에서 공식화한 경기 방법, 규칙 등을 따르는 경기

체력 운동: 신체적 성(physical fitness)과 이를 통한 신체 수행(physical performance) 능력을 향상하기 위해 수행하는 운동

추상 표현: 기본 움직임 기술을 활용하여 느낌, 생각 등을 독창적으로 표현하는 활동

투기형 스포츠: 여러 가지 공격과 방어 기술들을 주고받으면서 상대방의 신체적 기량에 맞서는 스포츠 활동으로, 유술형, 타격형, 혼합형 스포츠 등으로 구분됨.

표현(expression): 생각과 감정을 다양한 동작으로 나타내는 신체활동 형식

표현 방법: 움직임의 기술, 요소를 바탕으로 다양한 동작을 아름답게 나타내는 방법으로, 모방 표현, 추상 표현, 리듬 표현, 도구 표현 등이 포함됨.

표현 요소: 표현(활동) 작품에서 요구되는 주제, 동작, 구성, 음악, 의상 등의 표현적 특성을 드러내는 요소

표현(활동) 유형: 유사한 형태로 이루어진 표현 형식의 세부 활동을 묶은 것으로, 스포츠 표현, 전통 표현, 현대 표현으로 구분됨.

표현 원리: 움직임을 창의적이고 아름답게 표현하는 데 작용하는 원리로, 특정 표현 활동을 수행하는데 필요한 인지적, 심동적, 정의적 측면의 내용으로 구성됨.

필드형 스포츠: 동일 공간에서 공격과 수비를 번갈아 하며 정해진 구역(혹은 누)을 돌아 점수를 얻는 스포츠 활동으로, 야구, 소프트볼 등이 해당함.

현대 표현: 전통적이고 형식적인 표현 방식에서 벗어나 자유롭고 개성 있는 신체 움직임으로 표현하는 활동으로, 현대무용, 댄스스포츠, 스트리트댄스 등이 해당함.

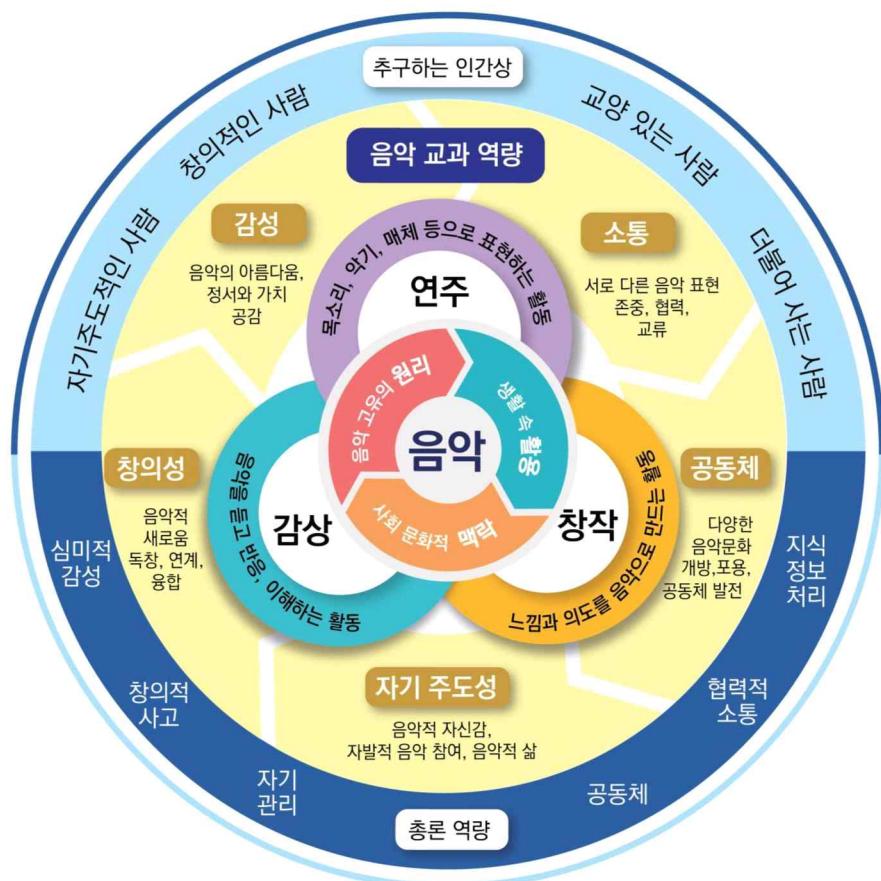


음악

음악

교육과정 설계의 개요

음악 교과 교육과정은 학생들이 감성, 창의성, 자기주도성을 발휘하여 음악 활동을 하며, 삶 속 공동체 내에서 음악적으로 소통할 수 있도록 하는 데 중점을 두고 설계되었다.



[그림 1] 음악 교과 교육과정의 설계 개요

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

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

<표 1> 음악 교과 내용 체계의 구성

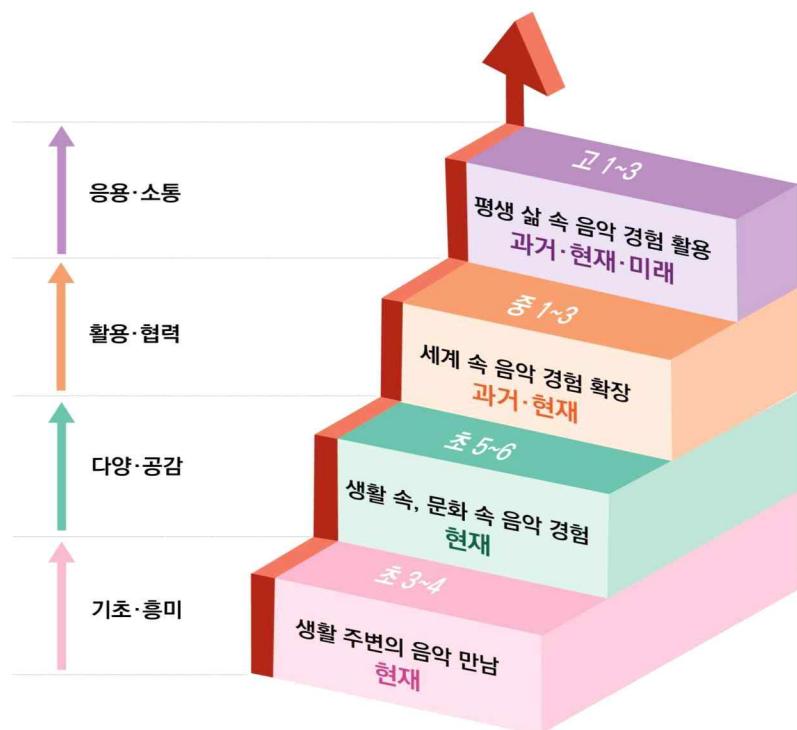
영역명	연주	감상	창작
핵심 원리 진술문①	음악은 고유한 방식과 원리에 따라 음악은 고유한 방식과 원리에 따라 음악은 고유한 방식과 원리에 따라 ... 표현한 것이다. ... 청각적 ... 것이다. ... 만들어낸 것이다.		
아이디어 진술문② 맥락	연주는 ... 사회문화적 배경에 따라 ...	수용과 반응은 ... 사회문화적 배경에 따라 ...	창작은 ... 사회문화적 배경에 따라 ...
진술문③ 활용	생활 속에서 ... 활용하여 함께 경험하며 소통한다.	생활 속에서 ... 발견하고 공감한다.	생활 속에서 ... 활용하여 ... 음악을 구성하며 기여한다.
1) 지식·이해 2) 과정·기능 3) 가치·태도	① 음악 범위 ② 내용적·절차적 지식 ③ 학습 요소·관점	연주, 감상, 창작할 대상으로서의 음악 범위 음악 요소/원리/개념 등 내용적 지식 + 연주/창작 방법 등 절차적 지식 연주, 감상, 창작 학습 시 초점을 두어야 할 포괄적 요소·관점	신체적·실천적 기능(노래/연주 등), 인지적·연계적 기능(설명/활용 등)
	개인의 음악적 태도·가치(흥미 등), 사회적·문화적·정서적 가치(존중/협력 등)		

영역별 내용 체계는 핵심 아이디어를 중심으로 ‘지식·이해’, ‘과정·기능’, ‘가치·태도’의 세 범주별 내용 요소로 구성되는데, 이는 성취기준의 근간이 된다. 즉 ‘지식·이해’, ‘과정·기능’, ‘가치·태도’에 제시된 내용을 다양하게 결합하여 진술하면 성취기준이 되는 것이다.

먼저 ‘지식·이해’는 각 영역에서 다루어야 할 ①음악 유형이나 장르를 포괄하는 음악 범위, ② 내용적 지식과 더불어 음악 교과에서는 수행 자체가 주요 지식이고 절차가 중요하다는 점에서 절차적 지식, ③학습 시 초점을 두어야 할 핵심 요소나 관점으로 구성된다. ‘과정·기능’은 영역별 이해를 위한 방법, 과정, 전략으로서 신체적·실천적·인지적·연계적 기능으로, ‘가치·태도’는 개

인적 및 사회적 측면에서 요구되는 음악적 태도와 가치화로 구성된다. 이렇게 구성된 영역별 내용 체계는 실제적 수행이 중요하다는 점에서 연주 영역을 먼저 제시하고, 새로운 음악을 만드는 창작 영역은 연주, 감상 등 다른 활동을 기반으로 보다 쉽게 수행할 수 있다는 점에서 마지막에 제시된다.

학년군 및 학교급별 내용 구성과 위계의 주요 사항은 다음과 같다. 학생의 자기주도성 뿐만 아니라 교사의 문서 활용 다양성 및 자율성도 보장하기 위해 음악 교과 목표 달성을 위한 포괄적·핵심적인 내용을 중심으로, 다양한 내용의 균형을 고려하여 설계하였다. 이러한 내용의 위계는 학습자를 중심으로 공간(생활-세계)과 시간(현재-과거-미래)적 관점에서 학습 영역을 확장해가며 추가 및 심화하는 방식으로 구성하였다.



[그림 2] 음악 교과 교육과정의 학년군별 내용 구성과 위계

1. 성격 및 목표

가. 성격

음악은 소리를 통해 인간의 다양한 감정과 생각을 표현하는 예술이면서 사회·문화적 양상과 변화하는 시대상을 반영하는 인간 활동의 산물이다. 인간은 노래를 부르고 악기를 연주하거나 음악을 듣고 만드는 활동을 통해 음악의 아름다움을 만끽하면서 다른 것으로 대체할 수 없는 경험을 한다. 또한 인간은 음악성을 계발하면서 새로운 음악적 아이디어를 떠올리거나 다양한 경험에 대한 느낌과 생각을 담은 음악 표현 활동을 통해 상상력과 창의성을 표출할 뿐만 아니라, 소리와 음악이 주는 즐거움이나 기쁨 등을 통해 정서적 안정감과 행복감을 느낀다.

음악 활동은 이처럼 개인의 음악적·정서적 발달뿐만 아니라 다양한 전인적 성장도 이끈다. 인간은 생활 속에서의 협력적 음악 경험을 통해 자존감·책임감·균형감 등의 인성을 함양하고, 지역·세대·계층 간 음악적 소통을 통해 공동체의 가치관을 이해하는 등 사회적으로 성장한다. 또한 인간의 음악적·정서적·사회적 성장을 근간으로 하는 공동체의 음악 문화는 인간, 문화, 사회를 통찰하고 공감할 수 있는 안목을 형성하는 데에 도움을 주며, 문화의 계승과 사회의 발전을 이끈다.

최근 변화하는 사회 속에서 음악의 가치와 영향력이 더욱 확대되고 있다. 전통적·현대적·예술적·실용적 가치를 모두 아우르는 우리 음악 문화는 우리나라의 위상을 세계적으로 드높이고, 음악에 대한 시각과 안목을 넓혀 다양한 문화 산업 발전을 선도한다. 또한 다양한 미디어를 활용하여 음악 활동을 함으로써 디지털 소양을 함양하고 미래 디지털 기반 사회의 발전을 도모한다. 나아가 음악을 통한 표현력과 공감력은 사회와 문화 속에서의 음악의 의미와 가치를 확장시켜 자연 환경이나 생태계의 지속 가능한 발전에 공감하는 감수성으로 전이되어 학습자가 더불어 살아갈 미래 삶을 대비하는 데에도 기여한다.

음악 교과는 이처럼 인간·문화·사회·산업·과학·환경적 측면에서 다양한 의미와 가치를 지니는 음악을 포괄적이며 효율적으로 경험하도록 함으로써 학생의 음악적 발달을 이끌어 살아가는 데에 필요한 미래 역량을 길러주는 교과이다. 또한 음악 교과는 주도적인 음악 활동을 하며 음악을 생활화하고, 다양한 분야와 연계한 창의적인 음악 활동을 통해 다른 사람과 소통하는 전인적 성장을 촉진하는 교과이다.

이런 점에서 초등학교·중학교 <음악> 과목은 학생이 음악의 본질과 다양한 가치를 주도적으로 경험함으로써 생활 속에서 음악을 활용하여 사회·문화적 안목과 가치관을 주체적으로 형성해 가도록 기여해야 한다. 이를 위해 <음악> 과목의 열개는 학생들로 하여금 감성, 창의성, 자기주도성을 가지고 연주, 감상, 창작 등의 음악 활동을 하며 민주적 공동체의 이해와 발전을 도모하고 문화적 소통을 촉진할 수 있도록 구성하였다.

초등학교에서는 생활 속 음악의 기초 지식, 기능, 태도를 바탕으로 음악을 학습하고 스스로 즐길 수 있는 능력을 개발하여 음악 학습자 겸 향유자로 성장하도록 하는 데에 중점을 둔다. 중학교에서는 사회나 문화 속 음악의 다양한 지식, 기능, 태도를 바탕으로 음악을 가치화하고 학생의 음악적 발달을 도모하여 미래지향적 음악 문화의 능동적 일원으로 성장하도록 하는 데에 중점을 둔다.

나. 목표

초등학교와 중학교의 <음악> 과목은 음악의 핵심적 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도를 포괄하는 다양한 음악 활동을 통하여 감성, 창의성, 자기주도성을 기르고, 일상생활 속 다양한 공동체 안에서 소통할 수 있는 인간 육성을 목표로 한다.

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

2. 내용 체계 및 성취기준

가. 내용 체계

(1) 연주

핵심 아이디어	• 음악은 고유한 방식과 원리에 따라 인간의 느낌, 생각, 경험을 다양한 소리의 어울림으로 표현한 것이다. • 개인적 혹은 협력적 음악 연주는 인간의 감수성과 사회·문화적 배경에 따라 다양한 행위 과정으로 나타난다. • 인간은 생활 속에서 다양한 음악 매체와 표현 방법을 활용하여 함께 경험하며 소통한다.		
	내용 요소		
범주 구분	초등학교		중학교
	3~4학년	5~6학년	1~3학년
[지식·이해]	• 생활 속의 음악 • 기초적인 음악 요소 • 자세와 주법 • 느낌, 여러 소리	• 간단한 악곡의 연주 형태 • 음악 요소 • 주법과 표현 기법 • 어울림, 여러 악기	• 다양한 음악의 연주 형태 • 음악 요소, 음악적 특징 • 다양한 주법과 표현 기법 • 소리의 상호작용
	• 노래 부르거나 악기 연주하기 • 신체로 표현하고 놀이하기 • 발표하고 이야기하기	• 노래 부르거나 악기 연주하기 • 다양한 방법으로 표현하기 • 발표하고 돌아보기	• 노래와 악기 연주 향상하기 • 매체를 활용하여 표현하기 • 발표하고 평하기
	• 연주를 즐기는 태도 • 연주에 대한 관심	• 음악으로 함께하는 태도 • 연주 준비와 참여	• 음악으로 협력하는 태도 • 연주 문화 인식과 참여

(2) 감상

핵심 아이디어	• 음악은 고유한 방식과 원리에 따라 다양한 속성을 청각적 형태로 구현한 것이다. • 음악적 수용과 반응은 인간의 감수성과 사회·문화적 배경에 따라 다양하게 나타난다. • 인간은 생활 속에서 다양한 음악 경험을 통해 미적 가치와 의미를 발견하고 공감한다.		
	내용 요소		
범주 구분	초등학교		중학교
	3~4학년	5~6학년	1~3학년
[지식·이해]	• 다양한 종류의 음악 • 지역의 음악 문화유산	• 다양한 종류와 문화권의 음악 • 우리나라 음악 문화유산	• 다양한 시대·사회·문화권의 음악 • 유네스코에 등재된 우리 음악문화유산
	• 기초적인 음악 요소 • 음악적 특징 • 느낌, 분위기, 쓰임	• 음악 요소 • 음악적 특징, 음악의 간단한 구성 • 느낌, 배경, 활용	• 음악 요소 • 음악적 특징, 음악의 구성 • 감성, 다양성, 배경, 역할
	• 반응하며 듣기 • 탐색하고 발견하기 • 묘사하거나 이야기하기	• 감지하며 듣기 • 인식하고 구별하기 • 설명하기	• 집중하여 듣기 • 분석하고 파악하기 • 비교하고 평가하기
[과정·기능]	• 소리와 음악을 즐기는 태도 • 음악에 대한 호기심	• 음악의 아름다움에 대한 인식 • 음악에 대한 공감	• 음악에 대한 존중 • 음악의 다양한 가치 인식

(3) 창작

핵심 아이디어	• 음악은 고유한 방식과 원리에 따라 인간의 무한한 상상과 가능성을 탐구하여 만들어낸 것이다. • 개인적 혹은 협력적 음악 창작은 인간의 감수성과 사회·문화적 배경에 따라 다양한 과정과 결과물로 나타난다. • 인간은 생활 속에서 다양한 매체와 방법을 활용하여 자기 주도적으로 음악을 구성하며 기여한다.		
	내용 요소		
범주 구분	초등학교		중학교
	3~4학년	5~6학년	1~3학년
[지식·이해]	• 소리와 음악	• 간단한 음악	• 간단한 형식의 음악
	• 기초적인 음악 요소 • 간단한 악보	• 음악 요소 • 기초적인 기보, 음악 매체	• 음악 요소, 음악적 특징 • 기보법(오선보, 정간보 등), 음악 매체
	• 느낌, 상상	• 느낌, 아이디어	• 의도, 아이디어
[과정·기능]	• 즉흥적으로 표현하기 • 부분적으로 바꾸기 • 모방하여 나타내기	• 떠올리며 표현하기 • 간단한 조건에 따라 바꾸기 • 활용하여 만들기	• 적용하여 창작하기 • 조건에 따라 바꾸기 • 연계하여 만들고 활용하기
	• 음악에 대한 흥미 • 음악의 새로움을 즐기는 태도	• 음악에 대한 자신감 • 음악에 대한 열린 태도	• 자기 주도적인 태도 • 저작권, 책임감 인식
[가치·태도]			

나. 성취기준

[초등학교 3~4학년]

(1) 연주

[4음01-01] 바른 자세와 주법을 익혀 노래 부르거나 악기로 연주한다.

[4음01-02] 기초적인 음악 요소를 살려 노래 부르거나 악기로 연주하고 느낌을 이야기한다.

[4음01-03] 노래와 악기 연주에 어울리는 신체표현이나 놀이를 하며 음악을 즐긴다.

[4음01-04] 생활 속에서 음악을 경험하며 연주에 관심을 가지고 참여한다.

(가) 성취기준 해설

- [4음01-02] 이 성취기준은 노래나 악기 연주를 통해 기초적인 음악 요소를 표현하도록 하기 위해 설정하였다. 기초적인 수준의 음악 요소를 익혀 다양한 악곡을 연주하고, 이를 통해 알게 된 점이나 느낌 등을 이야기해 봄으로써 음악 개념과 활동을 의미 있게 연결 짓도록 하는 데 중점을 둔다.

- [4음01-03] 이 성취기준은 다양한 노래나 악기 연주의 특성을 탐색하고 관련지어 자유롭게 신체나 놀이로 표현하도록 하기 위해 설정하였다. 학습자의 발달 단계에 적합한 흥미로운 신체 표현을 통해 음악을 즐기고, 음악을 활용하여 전통과 현대의 다양한 놀이를 하도록 함으로써 노래, 연주 등의 음악 활동이 음악 외의 여러 활동과 연결되도록 하는 데 중점을 둔다.
- [4음01-04] 이 성취기준은 음악 수업을 통해 학습한 다양한 음악 경험을 생활 속으로 확장하도록 하기 위해 설정하였다. 혼자 또는 여럿이 함께한 노래 및 악기 연주 경험을 바탕으로 가정, 학교 등 주변 생활 속에서 음악을 활용할 수 있는 방법에 대해 살펴보고, 실제 생활에서 간단한 연주 활동에 스스로 관심을 가지고 참여하도록 하는 데 중점을 둔다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 생활 속에서 접할 수 있는 다양한 노래와 악기 연주 활동을 통해 음악적 감성을 기르도록 한다.
- 자유롭게 소리를 탐색하며 음악 요소나 주법 등을 기초적인 수준에서 이해하여 음악에는 고유한 방식과 원리가 있고 이를 다양한 소리로 표현할 수 있음을 경험하도록 한다.
- 노래나 악기 연주를 통한 음악 기초 기능을 바탕으로 신체표현, 놀이, 이야기 등으로 점차 확장시켜 음악 개념과 활동을 의미 있게 연결 짓도록 구성한다.
- 연주를 즐기는 태도나 연주에 대한 관심과 관련된 성취기준은 학생의 학습 참여도 등을 평가기준으로 삼아 표현하기, 이야기하기 등의 다양한 활동으로 나타내도록 할 수 있다.
- 간단한 악곡의 연주에 관한 개인 또는 공동체의 경험을 토대로 일상생활 속에서 음악에 관심을 가지고 생활화할 수 있도록 구조화된 점검표나 다이어그램, 음악 생활 일지 등을 활용할 수 있다.

(2) 감상

[4음02-01] 음악을 듣고 기초적인 음악 요소를 탐색하며 반응한다.

[4음02-02] 다양한 음악을 듣고 음악적 특징을 발견한다.

[4음02-03] 다양한 종류의 음악을 듣고 음악의 분위기를 묘사하거나 쓰임을 이야기한다.

[4음02-04] 생활 속에서 음악을 들으며 느낌과 호기심을 갖고 즐긴다.

[4음02-05] 우리 지역의 음악 문화유산을 찾아 듣고 국악을 즐기는 태도를 갖는다.

(가) 성취기준 해설

- [4음02-01] 이 성취기준은 감상곡에 포함된 기초적인 음악 요소를 청각적으로 인식하도록 하기 위해 설정하였다. 음악을 들으며 기초적인 수준의 음악 요소를 탐색해 보고, 노래,

악기, 신체, 언어, 그림 등 다양한 방법으로 자신의 반응을 자유롭게 표현하도록 하는 데 중점을 둔다.

- [4음02-02] 이 성취기준은 음악의 종류나 주제 등에 따른 음악의 전반적 특징을 발견하며 감상하는 능력을 기르도록 하기 위해 설정하였다. 다양한 음악을 감상하며 음악적 특징을 발표하고 공유하는 활동을 통해 다양한 주제가 감상곡에서 어떤 음악적 특징으로 나타나는지 살펴 청각적 인식과 음악적 이해를 연결 짓도록 하는 데 중점을 둔다.
- [4음02-03] 이 성취기준은 다양한 분위기와 쓰임을 가진 음악을 듣고 경험하도록 함으로써 음악을 활용할 수 있는 능력을 기르도록 하기 위해 설정하였다. 악곡과 관련된 느낌과 감정, 분위기나 장면 등을 떠올려 보고, 이를 노래, 악기 연주, 신체표현, 그림, 영상, 글쓰기 등의 방법으로 묘사해 본다. 나아가 놀이, 의식, 노동 등 생활 속에서 다양하게 쓰이는 음악에 대해 이야기해 보며 음악 감상을 통한 경험을 확장하도록 하는 데 중점을 둔다.
- [4음02-04] 이 성취기준은 일상생활 속에서 호기심을 가지고 다양한 음악을 들으며 친숙함을 느끼도록 하기 위해 설정하였다. 국악, 서양음악, 세계음악, 대중매체에서 접하는 음악 등을 열린 마음으로 수용하고 즐김으로써 음악 감상을 생활화하도록 하는 데 중점을 둔다.
- [4음02-05] 이 성취기준은 지역에 전승되어 오는 음악 문화유산에 관심을 갖고 찾아 들으며, 생활 속에서 국악을 즐기는 태도를 가질 수 있도록 하기 위해 설정하였다. 타 교과의 지역 학습과 연계하여 지역의 음악 문화유산을 통해 자신이 속한 지역 문화에 대한 이해를 높이고, 지역에 전승되어 오는 음악 문화유산에 호기심을 가지게 함으로써 생활 속에서 국악을 즐기는 태도를 함양하는 데 중점을 둔다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 다양한 음악 감상을 통해 음악의 요소, 느낌, 쓰임 등을 파악하고 다양한 방식으로 반응, 탐색, 묘사해 보며, 음악이 고유한 방식과 원리에 따라 청각적으로 구현된 것임을 경험함으로써 음악적 감성을 기르도록 한다.
- 예술적·교육적 가치뿐만 아니라 주변 생활과 밀접한 주제나 쓰임을 지닌 감상곡을 다룸으로써 생활 속의 다양한 소리와 음악에 호기심과 흥미를 갖도록 한다.
- 음악의 종류나 주제에 따른 음악의 전반적 특징을 발견하고 이를 발표하며 공유하는 활동을 통해 청각적 인식과 음악적 이해를 연결 짓도록 한다.
- 다양한 쓰임이나 주제를 가진 음악을 듣고 이를 노래나 악기 연주뿐 아니라, 신체, 그림, 영상, 글 등의 다양한 방법과 연계하여 표현할 수 있도록 한다.
- 음악에 대한 호기심을 가지거나 음악을 즐기는 태도와 관련된 성취기준은 생활 속의 다양한 음악 조사하기, 소개하기, 생각 발표하기 등의 다양한 활동으로 나타내도록 할 수 있다.

- 감상에서 평가는 실음을 중심으로 악곡에 대한 이해뿐만 아니라 음악을 감상하는 태도를 포괄적으로 평가할 수 있도록 실음 지필 평가, 관찰 평가, 포트폴리오 등의 다양한 방법을 활용할 수 있다.

(3) 창작

[4음03-01] 느낌과 상상을 즉흥적으로 표현하며 음악에 대한 흥미를 갖는다.

[4음03-02] 악곡의 일부를 바꾸어 표현하고 간단한 악보로 나타낸다.

[4음03-03] 기초적인 음악 요소를 활용하여 소리나 음악으로 표현한다.

[4음03-04] 생활 주변의 소리나 장면을 모방하며 음악의 새로움을 즐기는 태도를 갖는다.

(가) 성취기준 해설

- [4음03-01] 이 성취기준은 주변 경험과 관련된 느낌이나 상상한 바를 음악으로 나타냄으로써 음악적 상상력을 기르도록 하기 위하여 설정하였다. 자신의 느낌이나 상상을 일정한 틀이나 형식에 얹매이지 않고 목소리, 악기, 신체, 물체 등을 활용하여 즉흥적인 소리나 음악으로 표현하는 활동을 하며 자신과 다른 사람의 자유로운 표현을 즐기고 음악에 관한 흥미를 갖도록 하는 데 중점을 둔다.
- [4음03-02] 이 성취기준은 노랫말 등 악곡의 일부를 바꾸어 표현하고 음악을 기록하는 다양한 방법에 대해 기초적인 수준에서 이해하도록 하기 위해 설정하였다. 음·음표, 그림, 기호, 숫자, 문자 등을 활용하여 악보로 나타내고 창작과 공유의 즐거움을 경험하도록 하는 데 중점을 둔다.
- [4음03-03] 이 성취기준은 음악 요소에 관한 이해를 바탕으로 소리나 음악을 창작하는 기초적인 능력을 기르도록 하기 위해 설정하였다. 기초적인 수준의 음악 요소를 활용하여 짧고 간단한 소리나 음악으로 자유롭게 표현하며 음악 요소에 따른 음악적 효과와 특징을 스스로 인식하도록 하는 데 중점을 둔다.
- [4음03-04] 이 성취기준은 생활 주변의 소리에 민감하게 반응하고 새로운 음악을 만들어 가며 즐길 수 있도록 하기 위해 설정하였다. 일상에서 경험할 수 있는 다양한 소리나 장면을 음악의 관점에서 탐색해 보고 이를 모방하여 노래, 악기 연주, 신체표현 등의 다양한 방법으로 나타내도록 한다. 학습자마다 산출해낸 다양한 결과물을 서로 공유하며 새로운 표현과 그 가능성을 즐기도록 하는 데 중점을 둔다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 소리와 음악의 새로운 표현을 탐구하고 즐기며 음악적 창의성을 기르도록 한다.

- 음악 요소 등 음악의 고유한 방식과 원리에 대한 이해를 바탕으로 한 음악적 표현을 통해 음악 창작 활동에 대한 자신감과 자기주도성의 토대를 형성하도록 한다.
- 자신의 느낌과 상상을 다양하게 탐구하여 즉흥 표현하기, 바꾸기, 모방하여 나타내기 등 간단한 수준의 여러 창작 활동들을 쉽고 재미있게 할 수 있도록 구성한다.
- 창작의 과정에 흥미를 느낄 수 있도록 자유롭고 수용적인 분위기를 조성하도록 한다.
- 학생의 관심과 음악적 수준에 따라 음악을 표기하는 다양한 방법 중 적절한 것을 선택하여 활용할 수 있도록 한다.
- 음악에 대한 흥미나 새로움을 즐기는 태도와 관련된 성취기준은 자신이 만든 음악을 신체나 악기 등으로 표현하기, 친구들과 공유하며 발전시키기, 창작 과정과 결과물에 관한 느낌 발표하기 등의 다양한 활동으로 나타낼 수 있다.
- 창작에서 평가는 결과물뿐만 아니라 창작 동기나 과정, 참여도를 종합적으로 살피도록 하며 체크리스트, 포트폴리오, 음악 창작 일지 등을 활용할 수 있다.

[초등학교 5~6학년]

(1) 연주

[6음01-01] 바른 주법과 표현 기법을 익혀 노래나 악기로 느낌을 담아 연주한다.

[6음01-02] 음악 요소를 살려 노래나 악기로 발표하고 과정을 돌아본다.

[6음01-03] 소리의 어울림을 생각하며 다양한 방법으로 함께 표현한다.

[6음01-04] 간단한 형태의 연주를 준비하여 생활 속 음악 활동에 참여한다.

(가) 성취기준 해설

- [6음01-02] 이 성취기준은 악곡에 드러난 음악의 다양한 요소를 익혀 노래나 악기 연주로 표현하는 기회를 가지도록 하기 위해 설정하였다. 여러 음악 요소에 대한 이해를 바탕으로 노래나 악기 연주로 발표하고, 자신의 발표 과정을 스스로 돌아보면서 서로 평하는데 중점을 둔다.
- [6음01-03] 이 성취기준은 함께하는 연주 활동을 통해 다양한 소리의 어울림을 경험하고 음악 표현의 재미를 느낄 수 있도록 하기 위해 설정하였다. 목소리, 악기, 신체, 물체 등을 활용한 다양한 소리와 그 어울림의 특징을 탐구하고, 이를 표현하기 위한 여러 방법을 탐색하도록 한다. 이 과정에서 다른 사람과 함께 활동함으로써 공동체 속에서 음악으로 소통하는 즐거움을 경험하도록 하는 데 중점을 둔다.

- [6음01-04] 이 성취기준은 학생들이 노래와 악기 연주 기능을 발휘하여 생활 속에서 음악 활동을 실천하는 태도를 기르도록 하기 위해 설정하였다. 가정 및 학교의 행사나 지역 축제 등 생활 속에서 음악이 필요한 상황을 생각하여 적절한 음악을 선택하고 학생들의 수준에 맞는 간단한 형태로 혼자 또는 여럿이 연주를 준비하도록 한다. 연주를 위한 준비 과정과 발표에 참여함으로써 음악을 생활화하며 자기주도적으로 즐기는 태도를 기르도록 하는 데 중점을 둔다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 3~4학년에서 학습한 음악 요소, 주법과 표현 기법, 노래, 악기 연주 등에 관한 기초적인 내용을 포함하되, 5~6학년에서는 지식이나 기능의 개별 학습에 그치지 않고 협력적인 음악 연주 활동을 통해 소통하며 공동체 속에서의 민주 시민 의식을 기를 수 있도록 한다.
- 다양한 연주를 통해 자신과 타인의 느낌, 경험, 생각 등을 조화롭게 표현할 수 있음을 경험하고 협력적인 활동을 다양하게 수행하며 과정을 돌아봄으로써 연주의 즐거움을 느끼도록 한다.
- 노래와 악기 등의 연주를 위한 자세, 호흡, 발성, 악기 연주 방법 등의 주법과 표현 기법의 필요성을 인식하고, 소리의 원리와 특징에 따라 아름다운 소리로 연주할 수 있도록 한다.
- 악곡에 드러난 여러 음악 요소에 대한 이해를 바탕으로 노래나 악기 연주로 발표하고, 자신의 발표 과정에 관해 스스로 또는 동료들과 함께 이야기하도록 한다.
- 생활 속의 음악 활동 참여와 관련된 성취기준은 연주를 위한 준비와 발표 과정에서의 참여도를 평가 기준으로 삼아 자발적이고 주도적인 참여 태도, 실생활에서의 실천 의지 등으로 평가할 수 있다. 이 때 연습 일지나 체크리스트, 포트폴리오 등을 활용할 수 있다.
- 연주를 발표하거나 생활 속 활동에 참여하는 것을 평가할 때에는 녹음이나 녹화를 통해 연주 활동을 되돌아보고 자기 평가 또는 상호 평가 등 학생들의 평가 내용을 반영할 수 있다.

(2) 감상

[6음02-01] 음악을 듣고 음악의 요소를 감지하며 구별한다.

[6음02-02] 다양한 문화권의 음악을 듣고 음악적 특징과 음악의 간단한 구성을 인식한다.

[6음02-03] 다양한 종류의 음악을 듣고 음악의 배경과 활용을 설명한다.

[6음02-04] 생활 속에서 음악을 찾아 들으며 아름다움을 느끼고 공감한다.

[6음02-05] 우리나라 음악 문화유산을 찾아 듣고 국악의 가치를 인식한다.

(가) 성취기준 해설

- [6음02-01] 이 성취기준은 감상곡의 음악 요소를 감지하여 구별하고 반응하는 능력을 기르도록 하기 위해 설정하였다. 음악을 들으며 악곡에 나타나는 여러 음악 요소를 감지하여 구별하고, 이를 노래, 악기, 신체, 언어, 그림 등의 다양한 방법으로 표현해보면서 이해하는 데 중점을 둔다.
- [6음02-02] 이 성취기준은 문화권에 따라 다양하게 나타나는 음악의 특징과 음악의 간단한 구성을 인식하도록 하기 위해 설정하였다. 우리나라를 비롯하여 여러 지역이나 나라의 다양한 음악을 듣고 음악의 간단한 구성과 전반적인 특징을 인식하여, 이를 평하기, 설명하기, 표현하기 등의 다양한 행동적 활동을 통해 나타내 보는 데 중점을 둔다.
- [6음02-03] 이 성취기준은 음악의 내적 측면과 외적 측면을 균형 있게 파악하는 능력을 기르도록 하기 위해 설정하였다. 다양한 음악의 쓰임과 배경을 이해하고 건강, 행사, 환경 등 학습자의 생활과 관련된 다양한 음악의 활용에 대하여 꼭넓게 학습하여 이를 설명할 수 있도록 하는 데 중점을 둔다.
- [6음02-04] 이 성취기준은 생활 속에서 접하는 다양한 음악의 아름다움을 인식하고 공감하는 능력을 기르도록 하기 위해 설정하였다. 국악, 서양음악, 대중음악, 세계음악 등 생활 속에서 접할 수 있는 다양한 음악에 관심을 가지고 스스로 찾아 들으며, 음악에 대한 느낌을 여러 방식으로 표현할 수 있는 데 중점을 둔다.
- [6음02-05] 이 성취기준은 우리나라 음악 문화유산의 경험을 바탕으로 국악의 가치를 인식하도록 하기 위해 설정하였다. 무형문화재에 대한 이해를 바탕으로 시도 무형문화재, 국가 무형문화재로 지정된 음악 문화유산을 찾아 들어보고 음악적·문화적 의미를 이해하여 국악의 가치를 인식하는 데에 중점을 둔다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 3~4학년에서 학습한 음악 요소, 종류 등의 기초적인 내용을 포함하되, 5~6학년에서는 보다 전체적이고 조화로운 음악적 구성이나 느낌, 배경, 활용 등의 맥락을 이해함으로써 음악적 감성을 기르도록 한다.
- 건강, 행사, 기후·생태환경 변화 등 학습자의 생활과 관련된 다양한 음악의 활용과 연결지어 감상함으로써 음악의 내적·외적 측면을 균형 있게 파악하고, 음악 감상을 생활화하는 태도를 형성할 수 있도록 구성한다.
- 음악의 요소, 특징, 구성을 구별하거나 인식, 혹은 음악에 대해 공감하는 것에 관한 성취기준은 노래, 악기, 신체, 언어, 그림 등으로 표현하기, 설명하기, 평하기 등의 다양한 활동을 통해 나타낼 수 있다.

- 다양한 문화권, 배경, 활용 등 음악을 둘러싼 맥락에 관한 부분은 관련된 타 교과의 성취 기준과 연계하여 학습하고 평가할 수 있다.
- 감상에서 평가는 실음을 중심으로 악곡에 대한 이해뿐만 아니라 음악을 감상하는 태도를 포괄적으로 평가할 수 있도록 실음 지필 평가, 관찰 평가, 포트폴리오 및 보고서 등의 다양한 방법을 활용할 수 있다.

(3) 창작

[6음03-01] 느낌과 아이디어를 떠올려 여러 매체나 방법으로 자신감 있게 표현한다.

[6음03-02] 기초적인 기보를 활용하여 간단한 조건에 따라 악곡의 일부를 바꾼다.

[6음03-03] 음악의 요소를 활용하여 간단한 음악을 만든다.

[6음03-04] 생활 주변 상황이나 이야기를 활용하여 음악을 만들며 열린 태도를 갖는다.

(가) 성취기준 해설

- [6음03-01] 이 성취기준은 음악 창작의 소재로서 느낌과 아이디어를 발산해 내고 이를 음악으로 표현하며 음악적 상상력과 자신감을 기르도록 하기 위해 설정하였다. 자신의 경험과 관련된 다양한 느낌과 아이디어를 떠올려 그림, 기호, 언어 등을 활용하여 기록하고, 목소리, 악기, 물체, 신체, 디지털 매체 등을 통해 새롭게 표현해 보도록 하는 데 중점을 둔다.
- [6음03-02] 이 성취기준은 음악적 약속으로서 통용되는 기초 기보를 이해하고 이를 활용한 음악 창작 능력을 기르도록 하기 위해 설정하였다. 음이름, 계이름, 율명을 익히고 음악을 기록하는 오선보나 정간보 등의 기보 방법을 기초적 수준에서 이해하여 주어진 조건에 따라 노랫말, 말붙임새 등 악곡의 일부를 바꾸어 기보해본다. 또한 이를 통한 느낌이나 생각을 공유하는 데 중점을 둔다.
- [6음03-03] 이 성취기준은 음악에서 음악 요소의 의미와 효과를 이해하고 이를 활용하여 음악을 창작하는 능력을 기르도록 하기 위해 설정하였다. 음악 요소의 특징이 드러나는 짧고 단순한 형태의 음악을 간단한 기보, 프로그램, 매체 등을 활용하여 스스로 혹은 협력적으로 만들며 서로의 음악적 산출물을 공유해 보는 데 중점을 둔다.
- [6음03-04] 이 성취기준은 학생들의 실제 생활과 경험을 토대로 음악 창작과 삶을 연계하여 음악에 대한 긍정적인 태도를 기르도록 하기 위해 설정하였다. 주변의 다양한 상황이나 이야기를 소재로 음악적 아이디어를 끌어내어 간단한 음악극이나 음악 영상 등으로 함께 만들어 나눔으로써 서로의 음악에 대한 열린 태도를 갖고 소통하는 데 중점을 둔다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 3~4학년에서의 자유로운 발상을 토대로, 5~6학년에서는 악기나 매체 등을 활용하여 떠올리며 표현하기, 바꾸거나 활용하여 만들기 등의 창작 활동을 통해 음악적 창의성을 기르도록 한다.
- 음악 창작의 소재로서 느낌과 아이디어를 자유롭게 발산해 내고 이를 음악으로 표현함으로써 음악적 자신감과 자기주도성의 토대를 형성하도록 한다.
- 음악 창작과 표현, 공유와 소통 과정에서 디지털 매체를 적절히 활용함으로써 디지털 기초 소양을 기르도록 한다.
- 창작의 과정에 흥미와 긍정적 태도를 가질 수 있도록 자유롭고 수용적인 분위기를 조성하도록 한다.
- 음악에 대한 자신감이나 열린 태도와 관련된 성취기준은 학생들의 실제 생활을 토대로 자신의 경험 떠올리기, 관심 있는 대상에 관해 이야기하기, 음악 창작 활동에 관한 생각이나 느낌 발표하기 등의 다양한 활동으로 나타낼 수 있다.
- 창작에서 평가는 결과물뿐만 아니라 창작 동기와 과정, 참여도를 종합적으로 살피도록 하며 체크리스트, 포트폴리오, 음악 창작 일지, 보고서 등을 활용할 수 있다.

3. 교수 · 학습 및 평가

가. 교수 · 학습

(1) 교수 · 학습의 방향

(가) <음악> 과목의 교육과정에서 제시하는 성격과 목표, 내용 체계와 성취기준을 바탕으로 깊이 있는 학습이 유의미한 방식으로 경험될 수 있도록 하며, 학습자의 생활과 연계하여 감성 역량, 창의성 역량, 자기주도성 역량, 공동체 역량, 소통 역량을 함양할 수 있는 지도 방안을 수립하도록 한다.

(나) <음악> 과목의 교수 · 학습은 다양한 음악 활동을 통해 음악의 아름다움을 체험하고, 영역별 지식 · 이해, 과정 · 기능, 가치 · 태도가 통합적으로 실생활 맥락에서 수행되도록 한다. 또한 <음악> 수업에 능동적으로 참여하여 음악적 이해가 실제적 활용으로 이어질 수 있도록 지도 방안을 마련한다.

(다) <음악> 과목의 전체 구조와 맥락 속에서 핵심 아이디어를 중심으로 학습 내용 간 관계와 의미를 파악할 수 있도록 하고, 음악 학습 능력을 다양한 상황에 적용하여 주도적으로 문제를 해결할 수 있는 지도 방안을 고려하도록 한다.

[초등학교]

- 연주 영역에서는 교육적 · 예술적 · 문화적 · 실용적 가치를 고려한 다양한 악곡을 활용하여 학습자의 생활과 연계한 노래와 악기 연주에 즐겁게 참여하고 공동체와 소통할 수 있도록 구성한다.
- 감상 영역에서는 교육적 · 예술적 · 문화적 · 실용적 가치를 고려한 다양한 감상곡을 통해 음악을 듣고 반응함으로써 감성을 기를 수 있도록 구성한다.
- 창작 영역에서는 음악의 고유한 방식과 원리에 따라 자신의 느낌과 상상 등을 음악으로 새롭게 표현하고 음악에 대한 긍정적인 경험과 자신감을 가질 수 있도록 구성한다.

[중학교]

- 연주 영역에서는 교육적 · 예술적 · 실용적 가치뿐 아니라 역사적 · 문화적 가치를 함께 고려한 다양한 악곡을 활용하여 학습자의 생활과 연계한 노래와 악기 연주에 스스로 참여하고 공동체와 소통하며 연주하는 즐거움을 가질 수 있도록 구성한다.
- 감상 영역에서는 교육적 · 예술적 · 실용적 가치뿐 아니라 역사적 · 문화적 가치를 함께 고려한 다양한 감상곡을 통해 음악을 듣고 반응함으로써 음악의 다양한 특성을 알고 감성을 기를 수 있도록 구성한다.

- 창작 영역에서는 음악의 고유한 방식과 원리에 따라 자신의 느낌과 상상, 의도와 아이디어 등을 음악으로 새롭게 표현할 수 있음을 알고 음악에 대한 자기주도성과 창의성을 기를 수 있도록 구성한다.

(라) 학생들의 다양한 특성과 발달 수준을 고려하여 <음악> 과목에서의 학생 맞춤형 수업 혹은 개별화 수업 방안을 마련하며 수업 설계 과정이나 학습 자료와 학습 활동의 선택 과정 등에 학생들이 능동적으로 참여할 수 있는 기회를 제공한다. 또한 모든 음악 활동에서 서로 존중되는 분위기를 형성할 수 있도록 하며, 특히 배움이 느린 학습자, 다문화 학생, 특수 학생 등을 배려한다.

(마) 온·오프라인에서 음악 수업의 연속성을 감안하여 <음악> 과목의 교수·학습을 계획하도록 하며, 디지털 환경을 고려한 지도 전략을 세우고 디지털 기기와 미디어를 <음악> 교수·학습의 내용과 특성에 적합하게 활용하는 방안을 구성하도록 한다.

(바) 초등학교 1~2학년 통합 교과와 3~4학년 <음악> 과목의 연계, 초등학교와 중학교의 학교급 간 연계 등을 고려하여 지도 방안을 구성한다.

(사) 안전·건강, 인성, 진로, 민주 시민, 인권, 다문화, 통일, 독도, 경제·금융, 환경·지속가능발전 등의 범교과 학습 주제나 타 교과 및 영역과 연계하여 지도 방안을 구성할 때에는 음악과의 성격과 특성에 부합하도록 한다.

(아) 음악 관련 진로나 직업을 탐색하거나 체험할 수 있도록 연주, 감상, 창작 영역을 통합하여 진로연계교육 방안을 마련하도록 한다.

(자) 함께 참여하는 연주·감상 활동 시, 다수의 학생과 군중들이 밀집한 곳에서 질서를 유지하여 표현·관람 활동이 안전하게 진행될 수 있도록 안전 수칙 안내 등 지도·관리에 힘쓴다.

(2) 교수·학습 방법

(가) <음악> 과목의 교육과정 성격과 목표 및 역량 함양에 가장 적합한 최신 교수·학습 유형과 방법을 선정하며, 원칙과 중점에 따라 내용 체계의 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도를 종합적으로 아우를 수 있도록 한다. 또한 학습자 상황과 교수·학습 환경 등의 맥락에 맞추어 성취기준을 재구성할 수 있다.

설기 수업, 토의·토론 학습, 협동·협력 수업, 탐구 학습, 발견 학습, 프로젝트 학습, 문제 해결 학습, 스토리텔링 기반 학습, 사례 중심 학습, 역할놀이 학습, 블랜디드 학습, 거꾸로 학습, 이러닝, 스마트 러닝, 모바일 학습, 인공지능융합 학습 등

- (나) 등교–원격 수업을 연계할 때 교수·학습 과정에서 음악적 소통과 협력 활동의 원활한 진행을 통해 음악 교사의 실재감을 충분히 느낄 수 있도록 하며, 디지털 플랫폼 활용 수업 전략 방안을 마련하고 온라인 환경에서의 음악 활동과 의견 공유로 학습의 폭이 확장될 수 있도록 한다.
- (다) <음악> 과목의 교수·학습은 실음을 중심으로 질 높은 음향이 구현될 수 있도록 하며 최신의 디지털 음악실 환경을 구축하고, 인공지능, 가상악기, 메타버스 및 공개 빅데이터 등을 활용한 실감형 음악 학습 콘텐츠와 자료를 바탕으로 다양한 교수·학습이 실현될 수 있도록 한다.
- (라) 학교급별 교수·학습 방법은 학생의 생활과 연계한 다양한 음악 활동을 중심으로 하되, 발달 단계와 흥미, 교육적 요구 등에 알맞은 제재와 교수학습 자료를 적절히 활용하도록 함으로써 학습자 중심의 교수·학습이 이루어질 수 있도록 한다.
- 초등학교에서는 기초적인 음악 지식을 이해하여 노래나 악기 연주, 감상, 창작 등의 다양한 음악 활동에 즐겁게 참여하며 학생들이 다양한 음악에 대한 긍정적 경험을 가질 수 있도록 한다. 이를 위하여 학생의 수준과 교수·학습 환경을 고려한 다양한 접근법과 교수·학습 자료 및 악기를 적절히 활용하도록 한다.
 - 중학교에서는 다양한 음악 개념과 지식에 대한 이해를 바탕으로 노래나 악기 연주, 감상, 창작 등의 음악 활동에 스스로 참여하며 자신감과 성취감을 느끼고 서로의 음악 활동에 공감할 수 있도록 한다. 음악의 특징을 탐구하고 생활 속 다양한 영역과 융합하며 창의적인 사고를 발휘하도록 다양한 교수·학습 활동과 환경을 구성한다.
- (마) 연주, 감상, 창작의 각 영역별 교수·학습 방법은 성취기준 및 해설, 적용 시 고려사항에서 제시하는 내용에 중점을 두며, 각 영역을 연계하여 포괄적으로 지도하도록 한다. 또한 음악적 지식을 바탕으로 다양한 맥락이나 생활 속에서 음악을 체험하고 그 역할과 가치를 폭넓게 이해하여 내면화할 수 있도록 한다. 더불어 다양한 유형의 음악을 균형 있게 다루며, 타 교과와 예술, 범교과 학습 주제 등과의 연계를 고려하고 공동체와의 협업 활동을 통해 음악에 대한 안목을 형성할 수 있도록 한다.
- 연주 영역에서는 악곡의 특징을 파악하고 악기의 주법 및 노래의 기법 등을 익혀 연주하는 과정에 적극적으로 참여하고, 자신의 음악적 표현을 성찰하며 서로의 연주를 존중하는 태도를 기르도록 한다. 국악곡은 되도록 국악기로 반주하여 시김새, 장단 등의 음악 요소를 살려 노래하거나 연주할 수 있도록 한다.

- 감상 영역에서는 다양한 학습 자료를 활용하여 감상과 적극적인 반응을 촉진하고, 비평 및 분석을 통해 음악의 원리와 배경, 미적 특징 등을 발견하며 다양한 감상 활동에 참여하고 적용할 수 있는 능력을 키우도록 한다. 국악곡은 감상을 통해 음악의 쓰임, 가치, 역사·문화적 배경 등을 충분히 이해할 수 있도록 한다.
- 창작 영역에서는 자유롭고 수용적인 분위기 속에서 음악적 상상력을 창의적으로 발휘하여 다양한 매체를 활용한 여러 형태의 창작물을 만들고 표현함으로써 음악적 자신감과 주도성을 높일 수 있도록 한다. 국악 창작 활동은 시김새, 장단 등의 음악 요소를 드러낼 수 있는 기보법(가락선 악보, 정간보, 구음보 등)을 활용하고, 그 결과를 국악의 창법을 살려 노래하거나 국악기로 표현할 수 있도록 한다.

(바) 다양한 음악 행사 참여와 관련된 교수·학습에서는 공연의 목적, 장소, 규모, 환경 등을 고려하여 질서 유지 및 안전 수칙을 사전에 지도할 수 있도록 한다.

나. 평가

(1) 평가의 방향

- (가) <음악> 과목 교육과정에서 제시하는 성격과 특성에 기반하여 깊이 있는 학습을 통한 역량 함양 평가 방안을 마련하며, 목표·내용 체계·성취기준을 근거로 역량과 내용을 균형 있게 반영하여 학습자의 성취도와 학습의 수행 과정을 평가할 수 있도록 한다.
- (나) <음악> 과목의 평가는 학습의 과정에 통합하여 실시하고 성취기준을 평가 준거로 하여 지속적인 평가가 이루어질 수 있도록 하며, 평가의 공정성, 타당성, 신뢰성을 확보할 수 있도록 수행 주체와 과정을 직접 관찰하고 확인한다.
- (다) <음악> 과목 교육과정에서 제시하는 성취기준에 기반한 내용 체계와의 관련성을 고려하여 학생의 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도를 통합적으로 평가하며 이를 통해 학생의 음악적 성장과 발달을 촉진하고 음악 역량의 향상을 추구하도록 한다.
- (라) 학생을 평가 과정에 포함하여 평가의 주체로서 자신의 음악 학습을 성찰할 수 있는 기회를 제공하며, 학습 과정이나 상황을 면밀히 파악하고 적절한 피드백을 제공하여 학습한 내용의 의미를 재확인할 수 있도록 한다.
- (마) 학생의 다양한 특성과 발달을 고려하여 음악적 수준을 진단하고 파악한 후 평가 문항 혹은 평가 과제를 개발한다. 특히 배움이 느린 학습자, 다문화 학생, 특수 학생 등을 배려하고

개별 맞춤형 피드백을 강화하며, 일정 기간 학습을 마친 후 이루어지는 평가에서는 음악 학습 내용을 새로운 상황과 맥락에 적용할 수 있는 수행 능력에 관한 평가를 실시하도록 한다.

(바) 온·오프라인을 연계한 교수·학습 과정에서는 디지털 교육 환경에서의 내용과 특성에 적합한 평가 계획을 세우고, 디지털 도구 활용, 온라인 평가 결과물 보관 등 다양한 평가 상황에 따른 방안을 마련하도록 한다.

(사) 평가 결과는 교수·학습에 환류하여 수업 계획과 방법, 자료 등 음악 수업을 개선하는 데 활용하며, 학생의 음악적 역량 함양을 도모하는 데 반영될 수 있도록 한다.

(2) 평가 방법

(가) <음악> 과목의 평가 목적에 따라 성취기준을 확인하고 연주, 감상, 창작 영역의 특성에 적합한 평가의 적용 방법을 구상하여 평가 방법을 선정하며 다양한 역량을 균형 있게 평가하도록 한다. 그리고 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도의 내용 체계를 근거로 성취기준을 재구성하여 평가할 수 있다.

실기 평가, 관찰 평가, 실음 지필 평가, 서·논술형 평가, 보고서 평가, 구술 평가, 면담 평가, 자기 평가, 동료 평가, 포트폴리오 평가, 프로젝트 평가, 토의·토론 평가, 온라인 평가 등

(나) 학생의 음악적 성장과 발달을 지원할 수 있도록 적합한 평가 내용과 단계를 계획하며, 사전 진단을 포함하여 학습의 과정 및 결과를 평가할 수 있는 방법을 다양하게 활용하여 과정 중심 평가가 실행되도록 한다.

(다) 평가는 <음악> 과목에서 학습한 내용을 바탕으로 수업 과정이나 적절한 시기에 실시하며 학습 과정에서 관찰된 행동이나 태도의 변화 등도 반영하도록 한다.

(라) 원격 수업에서의 온라인 평가는 디지털 학습 환경을 고려하고 음악 공학적 도구 및 디지털 도구를 활용한 평가 전략을 구축하여 실시하며, 비대면 교수·학습 과정에서도 자기 평가와 동료 평가를 적절히 포함하여 학생 참여와 상호작용이 이루어질 수 있도록 한다.

(마) 연주, 감상, 창작의 각 영역별 평가 방법은 성취기준 및 해설, 적용 시 고려사항에서 제시하는 내용을 기반으로, 각 영역을 연계·통합하여 역량 함양 평가 방안이 마련될 수 있도록 한다.

- 연주 영역에서는 실기 평가, 관찰 평가, 포트폴리오 평가, 자기 평가, 동료 평가, 온라인 평가 등 다양한 유형의 방법을 적절히 활용하여 노래 부르기, 악기 연주하기 등의 활동에 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도를 골고루 반영한 역량 함양 평가가 될 수 있도록 한다.

- 감상 영역에서는 실음 지필 평가, 보고서 평가, 포트폴리오 평가, 토의·토론 평가, 자기 평가, 동료 평가, 온라인 평가 등 다양한 유형의 방법을 적절히 활용하여 음악에 관한 포괄적 이해 정도와 반응 과정, 음악에 대한 내면화 등을 균형 있게 반영한 역량 함양 평가가 될 수 있도록 한다.
- 창작 영역에서는 실기 평가, 관찰 평가, 프로젝트 평가, 자기 평가, 동료 평가, 디지털 기반 평가 등 다양한 유형의 방법을 적절히 활용하여 음악 만들기, 매체 적용 창작 활동 등에 필수적인 지식·이해와 참여 과정, 주도적 소통의 정도를 종합적으로 반영한 역량 함양 평가가 될 수 있도록 한다.
(바) 학생이 잘하는 점과 보완해야 할 점을 세심하게 파악하여 학생과 학부모에게 목표 도달 여부와 유의미한 향상을 구체적으로 안내하도록 하며 이를 토대로 학습을 개선하고 음악적 성장의 기회로 삼을 수 있도록 한다.



미술

미술

교육과정 설계의 개요

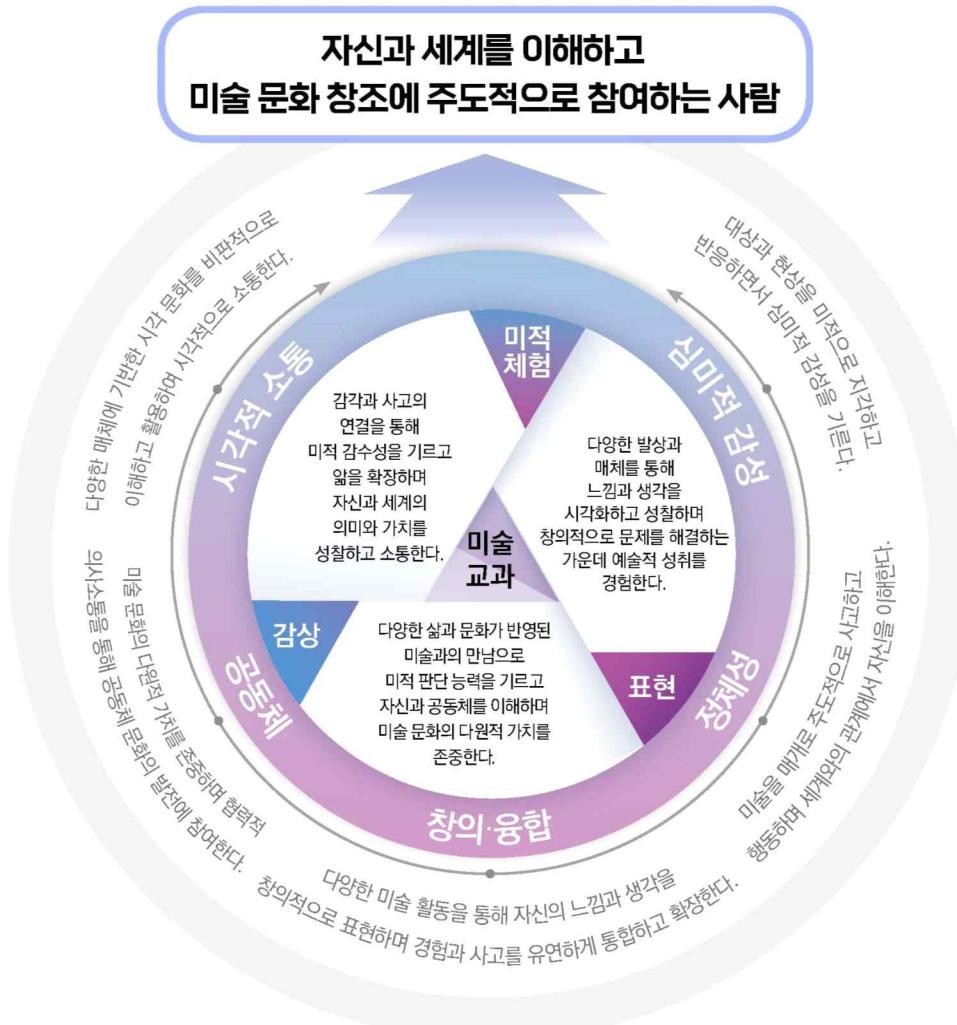
미술과 공통 교육과정은 총론에서 제시한 인간상 및 역량과 연계하여 심미적 감성 역량, 창의·융합 역량, 시각적 소통 역량, 정체성 역량, 공동체 역량을 미술과 학습을 통해 기를 수 있는 교과 역량으로 설정하였다. 이 교과 역량을 토대로 학생은 대상과 현상에 대한 미적 체험을 바탕으로 느낌과 생각을 표현하고 감상하는 활동을 통하여 자신과 세계를 이해하고 미술 문화 창조에 주도적으로 참여할 수 있다.

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

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

핵심 아이디어는 각 영역에서 학습을 통해 일반화할 수 있는 내용을 진술한 것으로, 영역의 정의와 의미, 역할 등을 포괄하여 세 문장으로 제시하였다. 내용 요소는 핵심 아이디어에 기초하여 학생들이 학습해야 할 필수 내용을 선정한 것으로, 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도의 세 범주로 구분하여 학년군별, 학교급별로 위계화하였다. 지식·이해는 미술과 학습을 통해 반드시 알아야 할 구체적 지식과 그것에 대한 이해를 의미하며, 과정·기능은 미술 지식을 형성하는 데 활용되는 사고 및 탐구 과정과 미술 고유의 절차적 지식이다. 가치·태도는 미술 활동을 통해서 기를 수 있는 의미 있고 바람직한 가치 및 태도이다. 영역별 성취기준은 지식·이해, 과정·기

능, 가치 · 태도 중 두 개 이상의 내용 요소를 연결하여 진술하였다. 교수 · 학습 및 평가는 미술과 목표 달성을 위한 교수 · 학습의 강조점을 확인하고 목표 도달을 촉진하기 위한 평가의 방향과 방법을 제시하였다.



[그림] 미술과 공통 교육과정 설계의 개요

1. 성격 및 목표

가. 성격

미술은 느낌과 생각을 시각적으로 표현함으로써 자신을 둘러싼 세계와 소통하며 자신과 세계와의 관계를 이해하고 그 의미와 가치를 창조하는 인류 보편의 언어이다. 미술은 조형적으로 문제를 해결해나가는 과정을 통해 자신의 내면을 통찰하고 상상력과 창의성을 발현시켜 개인과 공동체의 삶을 풍요롭게 한다. 또한 시대의 특징과 문화를 기록하고 반영하는 미술은 과거부터 동시대에 이르기까지 시공간을 가로질러 자유하게 함으로써 인간의 삶에 대한 이해와 새로운 미술 문화 창출을 이끌고 인류의 지속가능한 발전에 공헌한다.

학교 교육에서 미술 교과는 미술의 의미와 가치에 기초하여 심미적 감성을 함양하고 창의·융합적으로 사고하는 힘과 시각적으로 소통하는 능력을 길러주며 정체성과 공동체성을 확립하여 학생들의 전인적 성장을 이끄는 데 이바지하는 교과이다.

초등학교와 중학교 미술 교과에서 학생들은 주변 대상과 현상을 지각하고 반응하면서 미적 감각과 풍부한 감성을 기른다. 또한 표현 과정에서 아이디어를 떠올리고 매체를 활용하여 물성을 탐색하며, 새로운 시도를 모색하는 가운데 상상력을 발휘하는 등 창작의 역동성과 예술적 성취를 경험한다. 학생들은 다양한 시간과 장소를 배경으로 하는 미술 작품을 비판적으로 이해하고 활용하여 시각적으로 소통할 수 있다. 아울러, 미술을 매개로 사고하고 행동하며 자신과 세계와의 관계를 성찰하여 자신에 대한 이해를 확장할 수 있다. 나아가 인류의 정신적, 물질적 유산인 미술 문화를 존중하고 공동의 문제 해결에 참여하며 문화 발전에 기여할 수 있다. 이처럼 미술 교과는 학생들이 포용성과 창의성을 겸비한 주도적인 사람으로 성장하는 데 핵심적인 역할을 한다.

디지털 전환의 시대를 맞이하여 미래에 대한 예측이 불확실해질수록 삶의 주체로서 자신에 대한 이해가 더욱 중요해지고 있다. 미술의 경험을 통하여 학생들은 자신이 느끼고 생각한 것을 이해하고 성찰하며 확장함으로써 자신의 정체성을 형성해 갈 수 있다. 또한 타인, 환경, 세계와 상호 작용하는 가운데 자신의 위치를 확인하고 나아가 타인의 고유성을 존중하며 더불어 살아가는 힘과 협력적 문화를 형성하는 힘을 기를 수 있다. 특히 가상공간까지 미술의 범위를 확대하고, 표현과 소통의 도구로 디지털 매체를 적극적으로 활용함으로써 학생들은 신체와 사고, 시간과 공간의 경험을 확장하며 디지털 시대에 필요한 소양을 기를 수 있다. 이를 바탕으로 학생들은 개인의 문제를 넘어 주변과 세계에서 일어나고 있는 다양한 문제에 새로운 질문을 던지고 함께 해결하면서 사람과 환경의 공존을 위한 생태 전환적 가치를 함양하여 공동체의 발전에 참여하는 시민으로 성장할 수 있다.

나. 목표

대상과 현상에 대한 미적 체험을 바탕으로 느낌과 생각을 표현하고 감상하는 활동을 통하여 자신과 세계를 이해하고 미술 문화 창조에 주도적으로 참여할 수 있다.

- (1) 대상과 현상을 감각적으로 지각하고 반응하면서 심미적 감성을 기른다.
- (2) 미술 활동을 통해 자신의 느낌과 생각을 창의적으로 표현하며 경험과 사고를 유연하게 통합하고 확장한다.
- (3) 다양한 매체에 기반한 시각 문화를 비판적으로 이해하고 활용하여 시각적으로 소통한다.
- (4) 미술을 매개로 주도적으로 사고하고 행동하며 세계와의 관계에서 자신을 이해한다.
- (5) 미술 문화의 다원적 가치를 존중하며 협력적 의사소통을 통해 공동체의 문화 발전에 참여 한다.

2. 내용 체계 및 성취기준

가. 내용 체계

(1) 미적 체험

핵심 아이디어	내용 요소		
	초등학교	중학교	
범주 구분	3~4학년	5~6학년	1~3학년
[지식 · 이해]	<ul style="list-style-type: none"> • 자신의 감각 • 대상의 특징 • 생활 속 미술 	<ul style="list-style-type: none"> • 감각과 매체의 역할 • 자신과 환경의 관계 • 이미지와 의미 	<ul style="list-style-type: none"> • 감각을 활용한 미적 인식 • 시각 문화의 의미와 역할 • 삶과 미술의 관계
[과정 · 기능]	<ul style="list-style-type: none"> • 감각을 활용하여 탐색하기 • 대상에 반응하여 느낌과 생각을 나타내기 • 미술의 특징과 역할을 발견하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 감각과 매체를 활용하여 탐색하기 • 대상과 상호 작용하며 의미 발견하기 • 이미지를 해석하고 활용하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 이미지를 비판적으로 해석하기 • 이미지를 활용하여 소통하기 • 미술과 다양한 분야 연결하기
[가치 · 태도]	<ul style="list-style-type: none"> • 미적 탐색에 대한 호기심 • 미술의 역할에 관한 관심 	<ul style="list-style-type: none"> • 주변 환경에 대한 민감성 • 비판적으로 이해하는 태도 	<ul style="list-style-type: none"> • 자신과 환경에 대한 감수성 • 다양한 문화 존중과 참여

(2) 표현

핵심 아이디어 범주	내용 요소		
	초등학교		중학교
구분	3~4학년	5~6학년	1~3학년
[지식·이해]	<ul style="list-style-type: none"> 표현 주제 기본적인 표현 재료와 용구 조형 요소의 특징 	<ul style="list-style-type: none"> 표현 주제와 발상 표현 재료와 용구, 디지털 매체 조형 요소와 원리의 관계 	<ul style="list-style-type: none"> 표현 주제와 의도 다양한 표현 재료와 방법 조형 요소와 원리의 효과
[과정·기능]	<ul style="list-style-type: none"> 관찰과 상상으로 아이디어를 떠올리기 표현 방법을 익히기 의도를 가지고 작품을 제작하기 타 교과와 관련짓기 	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 방법으로 아이디어를 연결하기 표현 방법을 탐색하여 활용하기 과정을 돌아보며 작품을 발전시키기 타 교과와 융합하기 	<ul style="list-style-type: none"> 주제에 적합한 표현 계획하기 새로운 표현을 실험하고 작품 제작하기 작품을 공유하고 소통하기 미술 표현 경험을 삶과 연결하기
[가치·태도]	<ul style="list-style-type: none"> 표현에 대한 흥미 자기 작품을 소중히 여기는 태도 	<ul style="list-style-type: none"> 주제 표현의 의지 자유롭게 시도하는 태도 	<ul style="list-style-type: none"> 표현 과정에서의 주도성과 성찰 자신과 타인의 작품 존중

(3) 감상

핵심 아이디어 범주	내용 요소		
	초등학교		중학교
구분	3~4학년	5~6학년	1~3학년
[지식·이해]	<ul style="list-style-type: none"> 미술 작품과 미술가 미술 작품의 특징 미술 전시 	<ul style="list-style-type: none"> 미술 작품의 배경 미술 작품의 내용과 형식 공동체의 미술 문화 	<ul style="list-style-type: none"> 미술의 시대적, 지역적, 사회적 맥락 미술 용어와 지식 다양한 감상 방법과 관점
[과정·기능]	<ul style="list-style-type: none"> 자세히 보고 질문하기 미술 작품에 관한 느낌과 생각을 설명하기 미술 전시 및 행사에 참여하기 	<ul style="list-style-type: none"> 작품과 배경을 연결하기 다양한 방법으로 분석하기 미술 문화 활동을 경험하고 공유하기 	<ul style="list-style-type: none"> 미술 작품의 내용과 형식 분석하고 설명하기 미술 작품을 해석하기 미술 감상 경험을 삶과 연결하기
[가치·태도]	<ul style="list-style-type: none"> 자신의 감상 관점 존중 미술 문화에 관한 관심 	<ul style="list-style-type: none"> 서로 다른 관점의 존중 공동체 문화에 참여 	<ul style="list-style-type: none"> 미술의 다원성 존중 공동체 문화에 기여

나. 성취기준

[초등학교 3~4학년]

(1) 미적 체험

[4미]01-01] 자연물과 인공물을 탐색하는 데 다양한 감각을 활용할 수 있다.

[4미]01-02] 주변 대상을 체험하며 떠오른 느낌과 생각을 다양한 방법으로 나타낼 수 있다.

[4미]01-03] 미적 탐색에 호기심을 갖고 참여하며 자신의 감각으로 대상의 특징을 이해할 수 있다.

[4미]01-04] 생활 속에서 활용되는 미술에 관심을 가지고 미술의 특징과 역할을 발견할 수 있다.

(가) 성취기준 해설

- [4미]01-03] 성취기준은 객관적 지식을 적용하거나 고정 관념에 따라 대상을 이해하는 방식에서 벗어나 몸의 다양한 감각으로 직접 대상을 탐색하는 데 호기심을 갖고 참여하며 자신의 감각을 바탕으로 대상의 특징을 이해하는 데 중점을 둔다. 같은 대상이라도 지각하고 반응하는 방식은 학생마다 다를 수 있다. 대상을 지각하며 자연스럽게 떠올린 자신의 감정, 느낌, 생각 등을 나타내고 친구들의 다양한 반응을 접하며 자신만의 고유한 감각을 통해 대상이 지닌 다채로운 특징을 이해한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 미적 체험 영역에서는 학생들이 지각, 성찰, 소통의 개념을 이해하도록 한다.
- 미적 체험은 학생들이 자신의 감각으로 주변 대상을 생동감 있게 탐색하고 지각하는 활동을 통해 감각적 인식이 주는 새로움과 다양성을 경험하는 데 수업의 주안점을 둔다. 미적 체험에서는 시각을 비롯한 촉각, 청각, 후각, 미각 등 몸의 다양한 감각을 활용한다. 직접 체험이 좋지만, 환경적 여건이 어려울 때는 사진, 영상, 멀티미디어 자료 등을 활용한 간접 체험을 활용하도록 한다.
- 특정 감각을 활용하는 데 어려움이 있는 학습자를 고려한 활동을 별도 구성하여 유의미한 미적 체험이 될 수 있도록 하며 활동 시 안전에 유의한다.
- 미적 탐색은 대상을 지각하는 체험뿐만 아니라 대상에 반응하며 떠오르는 자신의 감정, 느낌, 생각 등을 글, 그림, 사진, 동영상, 음악, 움직임 등을 통해 자유롭게 표현하는 활동으로까지 이어지도록 한다. 이로써 자신의 감각을 통해 대상을 지각하고 반응하는 방식을 성찰할 수 있다. 작품 표현 활동이 아니므로 시각적 표현을 지나치게 강요하지 않도록 유의한다.

- 생활 속 미술의 범위는 순수 미술, 응용 미술 및 시각 문화 전반을 포함한다. 학습자가 주변의 생활용품이나 영상물, 건축 및 생활공간 등에서 미술과 관련된 것들을 조사·수집·분류하고 소통하는 과정에서 미술이 삶과 밀접하게 연관되어 있음을 이해하도록 한다.
- 미적 체험은 감각을 통해 대상을 직접 보고 느끼며 이해하는 심미적 경험이다. 학습자가 대상을 보는 자신만의 방식을 발견하고 대상이 지닌 다채로운 면모를 접하며 세계에 대한 호기심을 기를 수 있도록 허용적인 분위기를 조성한다.
- 미적 체험의 평가는 감각을 활용하는 능력, 대상을 관찰하고 탐색하는 능력, 대상에 대한 자신의 반응을 이해하는 능력, 생활 속에서 미술을 발견하는 능력을 평가하며 체험 결과 뿐만 아니라 과정에 초점을 두고 관찰하여 평가한다.

(2) 표현

- [4미]02-01] 관찰과 상상으로 아이디어를 떠올려 표현 주제를 구체화할 수 있다.
- [4미]02-02] 기본적인 표현 재료와 용구의 특성을 이해하고 사용 방법을 익힐 수 있다.
- [4미]02-03] 조형 요소의 특징을 자유롭게 탐색하며 주제 표현에 알맞게 활용할 수 있다.
- [4미]02-04] 표현 의도를 가지고 작품을 제작하며 자기 작품을 소중히 여길 수 있다.
- [4미]02-05] 미술과 타 교과를 관련지어 주제를 표현하는데 흥미를 가질 수 있다.

(가) 성취기준 해설

- [4미]02-02] 성취기준은 기본적인 표현 재료의 물성을 경험하고 표현 용구의 사용법을 충분히 익히는 활동에 중점을 둔다. 표현 재료와 용구는 단순히 표현 수단을 넘어 그 자체로서 학생들에게 새로운 느낌과 생각을 가지게 한다. 초등학교 3~4학년 수준에서 다룰 수 있는 기본적인 표현 재료에는 종이류(도화지, 색종이, 한지 등), 드로잉 재료(연필, 펜 등), 채색 재료(크레파스, 파스텔, 수채화물감, 아크릴물감, 먹 등), 조소 재료(찰흙, 종이 죽, 공예용 철사 등)가 있으며 그 밖에 생활 속에서 익숙하게 다루고 있는 다양한 생활용품 및 디지털 매체를 활용할 수 있다.
- [4미]02-03] 성취기준은 미술 표현에 기초가 되는 조형 요소의 특징을 탐색하고 표현 주제와 연결 지어 조형 요소를 활용하는 데 중점을 둔다. 조형 요소에는 선, 형과 형태, 색, 질감, 양감 등이 있다. 각 조형 요소를 탐색하여 시각적 특징을 발견하고 표현하고자 하는 주제와 어울리는 조형 요소를 찾아 주제 표현에 활용한다.
- [4미]02-04] 성취기준은 작품 제작을 위한 계획 단계부터 작품을 완성한 후 발표 및 전시에 이르기까지 학생들의 제작 의도와 작품을 대하는 태도에 중점을 둔다. 작품 제작에 분명한 의도를 갖는 것은 주도적으로 작품을 제작하는 바탕이 되어 표현 재료와 용구, 조형

요소의 특징을 탐색하여 작품에 활용하는 일련의 과정을 이끈다. 또한, 자신의 의도에 따라 주도적으로 제작한 작품에는 특별한 의미가 부여되어 작품을 소중히 여기는 태도로 이어질 수 있다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 표현 영역에서는 학생들이 발상, 매체 탐색, 제작의 개념과 방법을 이해하도록 한다.
- 표현 활동이 학생들의 삶과 연결될 수 있도록 성취기준을 활용하여 학습 목표를 설정한다. 관찰의 대상이나 상상을 이끄는 동기는 학습자의 주변에서 흔히 접할 수 있는 생활 요소에서 출발하여 표현 활동이 삶에 주는 심미적 영향력을 경험할 수 있도록 한다.
- 작품 제작은 주제 선정에서 표현 계획 및 실행과 발표 및 마무리까지 일련의 문제 해결 과정이 되도록 한다. 심화 수준의 학생들에게는 표현 방법과 과정을 자기주도적으로 계획하여 실행할 수 있도록 장려하고, 보통 수준의 학생들에게는 표현 주제에 적합한 예시적인 방법을 제안하는 등 학생들의 개인차에 따라 과제를 부여한다.
- 조형 요소는 시각적 아름다움을 구성하는 기본 요소이다. 학생들이 작품뿐 아니라 주변 자연물이나 인공물에서 조형 요소를 발견하고 그 특징을 이해하여 주제 표현에 알맞은 조형 요소를 연결하여 적용할 수 있도록 한다.
- 표현 재료와 용구의 물성을 감각적으로 익히고 체험하는 활동은 학생들의 감수성을 발달시키고 자신의 느낌과 생각, 경험을 시각적으로 표현하는데 중요한 경험이다. 이에 다양한 표현 재료와 용구를 충분히 다루고 익힐 수 있는 시간을 확보하여 학생들이 의도에 따라 활용할 수 있도록 한다. 더불어 재료와 용구의 사용에 있어 제한이 있는 학생을 고려하여 대체할 방법을 마련하도록 한다.
- 학생들의 건강과 환경에 미치는 영향을 고려하여 표현 재료와 용구를 준비하고 안전하게 사용하는 방법을 지도한다. 표현 재료와 용구의 구성 성분 및 유의 사항을 파악하여 학생들의 피부와 호흡기에 해로운 재료와 용구를 사전에 구별하여 제외한다. 사용 후 발생하는 쓰레기 처리 및 하수 처리 등이 환경에 미치는 영향을 고려하여 표현 재료와 용구를 준비하고 안전 수칙을 지켜 사용하도록 한다.
- 학생들의 감성, 흥미, 표현력 등의 개인차에 따라 작품 제작의 과정과 결과는 다를 수 있다. 다른 사람들의 시선을 의식하지 않고 자신의 창작 욕구에 따라 표현 주제에 흥미를 갖고 끝까지 작품을 제작하도록 하되 지나치게 높은 수준의 완성도를 요구하지 않도록 한다.
- 표현에서 평가는 표현 주제를 구체화하는 능력, 조형 요소의 특징을 이해하고 활용하는 능력, 기본적인 표현 재료와 용구의 사용 방법을 익히는 과정, 자유로운 시도로 의도에 맞게 작품을 제작하는 과정, 자기 작품을 소중히 하는 태도 등을 지속해서 관찰하여 평가한다.

(3) 감상

- [4미]03-01] 미술 작품을 자세히 보고 작품과 미술가에 관해 질문할 수 있다.
- [4미]03-02] 미술 작품의 특징과 작품에 관한 자신의 느낌과 생각을 설명할 수 있다.
- [4미]03-03] 미술 문화에 관심을 가지고 전시 및 행사에 참여할 수 있다.
- [4미]03-04] 작품 감상에 흥미를 가지고 참여하며 작품에 대한 자신의 감상 관점을 존중할 수 있다.

(가) 성취기준 해설

- [4미]03-01] 성취기준은 작품에 대한 교사의 질문이나 조사에 의존하는 감상 방식에서 벗어나 학생들이 작품을 충분히 보고 자신의 느낌과 생각을 바탕으로 질문을 만들어 상호 작용하는 데 중점을 둔다. 질문하기를 통한 감상은 작품과 나누는 대화의 시작이다. 작품 정보를 활용한 질문, 작품의 내용이나 형식에 관한 질문, 작가의 입장이 되어 던지는 질문 등 다양한 질문을 통하여 학생들이 감상에 흥미를 느끼고 감상 관점을 기르도록 한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 감상 영역에서는 학생들이 미술의 이해, 비평, 생활화의 개념을 이해하도록 한다.
- 감상 활동 시 미술 작품과 미술가를 조사하고 탐구하는 방법을 안내하고 정보와 일화 등을 활용하여 학생들이 미술 작품과 미술가를 친근하게 느끼고 감상에 흥미와 관심을 가지도록 한다.
- 작품 선정은 학습자의 발달 수준을 고려하되, 여러 분야의 작품을 풍부하게 접할 수 있도록 배려한다. 사실기 전 발달 수준의 학습자들이 다양한 미술 작품을 접함으로써 미술에 대한 고정 관념에서 벗어나 자신의 취향을 발견하고 감상에서 이해한 바를 표현 활동의 아이디어로 연계할 수 있도록 한다. 더불어 미술 작품을 통해 서로 다른 생각이 공존할 수 있음을 이해하고 존중하는 태도를 기를 수 있도록 한다.
- 미술 작품에 관해 교사가 질문하고 학생이 답변하는 감상이 아니라 미술 작품을 충분히 볼 수 있는 기회와 여건을 제공하여 학생들이 호기심을 갖고 질문을 만들 수 있도록 유도한다. 질문 만들기를 통해 미술 작품에 대한 적극적인 감상 태도와 자신의 감상 관점을 기르도록 한다.
- 작품 감상문 쓰기, 작품을 소개하는 편지 쓰기, 작품 속 장면을 연극으로 표현하기, 작품을 노래로 표현하기 등 작품에 대한 느낌과 생각을 자유롭게 발표하도록 한다.
- 감상에서 평가는 미술 작품과 미술가를 조사한 내용, 작품에 관한 질문 만들기, 작품에 대한 자신의 느낌과 생각 발표, 미술 전시에 참여하는 태도 등을 중심으로 평가한다.

[초등학교 5~6학년]

(1) 미적 체험

[6미]01-01] 다양한 감각과 매체를 활용하여 자신과 대상을 탐색할 수 있다.

[6미]01-02] 자신이나 주변 환경에서 찾은 감각적 특징, 느낌, 생각 등을 관련지어 나타낼 수 있다.

[6미]01-03] 주변 환경에 대한 민감한 태도로 대상과 상호 작용하며 새로운 의미를 발견할 수 있다.

[6미]01-04] 이미지가 나타내는 의미를 비판적으로 이해하고 느낌과 생각을 전달하는 데 활용할 수 있다.

(가) 성취기준 해설

- [6미]01-02] 성취기준은 자신이나 대상, 그리고 시시각각 변화하는 현상 등 주변 환경을 탐색하며 예민하게 찾은 감각적 특징과 체험 과정에서 떠오른 느낌과 생각을 관련지어 보는 경험에 중점을 둔다. 미술의 특성상 시각적 특징을 우선 다루게 되지만, 보이지 않아도 느낄 수 있는 특징이나 느낌과 상상이 반영된 색, 형, 이미지, 문구, 소리, 움직임 등을 자유롭게 활용한다. 이를 통해 감각이 사고에 미치는 영향뿐만 아니라 자신과 환경 사이의 관계를 이해한다.
- [6미]01-03] 성취기준은 주변 환경 속 대상과 민감하게 상호 작용하며 경험한 느낌과 생각을 바탕으로 대상에 이름 붙이기, 자신을 닮은 대상 찾기, 대상을 연결하여 이야기 만들기 등 대상에 의미를 부여하는 활동에 중점을 둔다. 보는 사람, 시간과 장소, 분위기 등에 따라 대상과 다양하게 교감하며 그 과정에서 생성되는 의미를 성찰할 수 있도록 한다. 이를 통해 예술적 사고를 이끄는 대상의 가치를 이해하고 자신과 환경과의 생태 전환적 관계를 인식한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 미적 체험 영역에서는 학생들이 지각, 성찰, 소통의 개념을 이해하도록 한다.
- 5, 6학년의 미적 체험은 3, 4학년에서의 대상에 대한 탐색에서 나아가 자신에 대한 탐색 까지 다루도록 한다. 자신의 외적 특징뿐만 아니라 관심, 취향, 성격 등 내면적 특징을 민감하게 찾아보도록 한다. 자신도 모르게 이끌리는 것, 자신에게 의미 있는 것 등을 주의 깊게 지각하며 정체성을 발견하는 기회가 되도록 한다.
- 자신이나 대상을 다양한 방법으로 탐색할 수 있도록 고려한다. 3, 4학년에서 경험한 몸의 감각적 체험과 더불어 사진, 영상, 증강현실 및 가상현실 기기 등 디지털 매체를 포함한 다양한 매체를 활용하여 탐색하고 새로운 특징을 지각하도록 한다. 이를 통해 학습자가 감각의 확장을 경험할 수 있다.

- 미적 체험은 주변 환경의 특징을 지각하는 데 그치는 것이 아니라 감각과 사고의 연결을 경험하는 활동까지 연계되도록 한다. 주변 환경에서 찾은 감각적 특징과 자신이 떠올린 감정, 느낌, 생각을 관련지어 통합적으로 나타내는 경험을 통해 감정, 느낌이 사고에 미치는 영향을 성찰하도록 한다.
- 광고, 게임, 만화, 영화, 포스터, 픽토그램, 표지판 등 학습자에게 친근한 생활 속 시각 문화를 탐색하고 이미지에 담긴 의미를 비판적으로 해석함으로써 시각적 문제력을 기르도록 한다. 시각 문화가 만들어진 맥락과 의도, 속성을 탐색하며 이미지를 주도적으로 이해하고 활용하는 능력을 기르는 데 중점을 둔다. 학생들이 토의, 토론, 게임, 퀴즈 등을 통해 이미지의 의미를 흥미 있게 탐구하고 소통할 수 있도록 고려한다.
- 미적 체험은 무심코 보던 대상을 감각적으로 탐색하고 지각함으로써 세계에 대한 인식과 소통의 범위를 확장하는 활동으로 사람과 사람, 사람과 주변 대상, 대상과 대상과의 관계를 포함한다. 미적 체험을 통해 학습자가 시야를 넓히고 타인과 대상에 대한 심미적 감성을 함양할 수 있도록 고려한다. 나아가 인간 중심의 사고에서 벗어나 대상에 대한 생태 감수성을 풍부하게 하고 사람과 자연의 공존에 대한 생태 전환적 가치를 내면화하도록 지원한다.
- 미적 체험의 평가는 자신과 대상의 특징을 발견하는 능력, 주변 환경에 대한 자신의 반응을 나타내는 능력, 주변 환경 속 대상과 상호 작용하며 의미를 만드는 능력, 이미지의 의미를 이해하고 활용하는 능력을 중심으로 평가하며 체험 결과뿐만 아니라 과정에 초점을 두고 관찰하여 평가한다.

(2) 표현

- [6미]02-01] 다양한 방법으로 아이디어를 연결하여 확장된 표현 주제로 발전시킬 수 있다.
 [6미]02-02] 디지털 매체 등 다양한 표현 재료와 용구를 탐색하여 작품 제작에 활용할 수 있다.
 [6미]02-03] 조형 요소의 어울림을 통해 조형 원리를 이해하고 주제 표현에 연결할 수 있다.
 [6미]02-04] 주제 표현에 의지를 갖고 표현 과정을 돌아보며 작품을 발전시킬 수 있다.
 [6미]02-05] 미술과 타 교과의 내용과 방법을 융합하는 활동을 자유롭게 시도할 수 있다.

(가) 성취기준 해설

- [6미]02-02] 성취기준은 하나의 표현 주제에도 다양한 표현 방식이 있음을 이해하고 학생들이 자신의 의도에 따라 표현 재료와 방법을 선택하여 작품을 제작하는 데 중점을 둔다. 표현 주제에 적합한 표현 재료와 용구의 쓰임을 학생 스스로 탐색하고 습득하여 주제가 잘 드러날 수 있도록 적용하게 한다. 특히, 디지털 매체는 신체적 감각과 지각을 확장하는 표현의 도구로써 디지털 매체의 특징과 사용법을 익혀 작품 제작에 효과적으로 활용하게 한다.

- [6미]02-04] 성취기준은 계획 단계를 비롯한 작품 완성의 전 과정에서 주제 표현에 의지를 갖고 표현 방법과 절차를 재고하는 성찰의 태도를 기르는 데 중점을 둔다. 주제 표현의 의지를 갖는 것은 표현 주제를 나타내기 위해 다양한 표현 재료와 용구, 조형 요소와 원리를 작품에 활용하는 일련의 과정을 이끈다. 또한 작품을 주도적으로 돌아보고 보완하며 발전시키는 경험을 통해 학생들은 작품 완성의 기준을 스스로 설정하고 창작에 대한 상위 인지를 활성화한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 표현 영역에서는 학생들이 발상, 매체 탐색, 제작의 개념과 방법을 이해하도록 한다.
- 학생들의 표현 주제는 생활 속 경험, 타 교과 학습 경험 등 다양한 경험을 바탕으로 한다. 주변 대상과 현상을 자세히 관찰 및 조사하거나 다양한 소재의 작품을 접하면서 떠오르는 생각을 연결하여 아이디어를 발전시키도록 한다. 또한 연상과 상상을 바탕으로 대상과 현상을 새롭게 바라보거나 변화시키는 다양한 발상의 과정을 안내하여 표현 주제를 확장할 수 있도록 한다.
- 작품 제작을 위한 조형 요소와 조형 원리의 이해는 감상 활동과 연계할 수 있다. 주제 표현을 위해 조형 요소와 원리를 효과적으로 적용한 작품 사례를 살펴보고 조형 요소의 어울림으로 조형 원리를 이해할 수 있도록 한다. 학생들이 조형 요소와 원리를 다양하게 적용해보면서 그 차이를 경험하고 의도에 따라 주제 표현에 활용하도록 한다.
- 남과 다른 자신만의 표현 방식을 존중받는 분위기 속에서 표현 재료와 용구를 확장하여 디지털 매체를 포함한 생활 주변의 다양한 매체와 방법을 활용하여 작품을 제작할 수 있도록 한다. 사용하고자 하는 표현 재료와 용구의 활용 방법을 조사하고 익힐 수 있는 수업 환경을 마련하고 온라인 수업과 연계한 혼합 수업도 계획할 수 있다. 특정 표현 재료와 용구에 따라 환기가 잘 되는 수업 환경 유지를 위해 유해성 물감, 분진, 금속, 플라스틱, 섬유 등 의 사용에 주의하고 학생들이 안전사고 예방과 사고 발생 시 행동 요령을 숙지하도록 한다.
- 교사는 학생들이 자신의 느낌과 생각, 경험을 작품을 통해 나타내고 발표하는 모든 과정에서 자기주도성을 가질 수 있도록 협력한다. 학생들의 개인차에 따라 다양한 전략으로 접근하여 학습 부진 학생, 느린 학습자, 장애가 있는 학생, 다문화 가정 학생 등 모든 학생이 소외되지 않고 깊이 있는 학습을 경험할 수 있도록 돋는다.
- 표현에서 평가는 표현 주제를 발전시키는 능력, 조형 요소와 원리를 작품 제작에 활용하는 능력, 디지털 매체 등 다양한 표현 재료와 용구를 탐색하고 활용하는 과정, 반성적 태도로 작품을 발전시키는 성찰의 과정, 타 교과와 융합하여 자유롭게 표현하려는 시도 등을 지속해서 관찰하여 평가한다.

(3) 감상

[6미]03-01] 미술 작품을 작품이 만들어진 시대적, 지역적 배경 등과 연결하여 이해할 수 있다.

[6미]03-02] 미술 작품의 내용(소재, 주제 등)과 형식(재료와 용구, 표현 방법, 조형 요소와 원리 등)을 분석하여 작품의 특징을 설명할 수 있다.

[6미]03-03] 공동체의 미술 문화 활동에 관심을 가지고 참여하며 경험을 공유할 수 있다.

[6미]03-04] 다양한 방법을 활용하여 작품을 감상하며 작품에 관한 서로 다른 관점을 존중할 수 있다.

(가) 성취기준 해설

- [6미]03-03] 성취기준은 교실 수업이라는 시공간을 확장하여 전시, 지역 축제, 문화 행사 등 학생들이 살아가는 지역 사회의 미술 문화에 관심을 가지고 적극적으로 참여함으로써 문화를 향유하는 태도를 생활화하는 데 중점을 둔다. 또한 그 경험을 공유하고 소통함으로써 새로운 문화를 생성해가는 데까지 관심을 확장한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 감상 영역에서는 학생들이 미술의 이해, 비평, 생활화의 개념을 이해하도록 한다.
- 미술 작품 감상은 작품이 만들어진 시대적, 지역적 배경, 미술가의 심리와 정서 등과 관련지어 작품을 맥락과 함께 이해할 수 있도록 한다.
- 미술 작품의 내용과 형식의 개념을 이해하고 작품의 특징을 분석하는 활동을 통해 미술 감상 방법을 익히고 자신의 느낌과 생각을 미술 용어를 활용하여 설명할 수 있는 능력을 기르도록 한다.
- 우리나라의 전통 미술과 현대 미술을 포함하여 다양한 시대의 미술 작품과 다양한 문화의 미술 작품을 비교 감상하면서 작품에 대한 자신의 관점과 반응을 명료화하고 관점의 다양성을 경험하도록 한다. 더불어 문화적 다양성을 이해하고 존중하는 태도를 기르도록 한다.
- 감상 작품은 학습자의 발달 수준을 고려하여 선정하며 학생들이 직접 경험할 수 있는 전시와 문화 행사 등을 적극적으로 활용한다. 또한 온라인 미술관 작품 감상을 통해 학습자가 주도적으로 미술 작품을 찾아 감상할 수 있도록 지도하여 미술을 생활화할 수 있도록 한다.
- 감상에서 평가는 미술 작품의 배경을 연결하여 감상하기, 미술 작품의 내용과 형식에 따른 특징 분석하기, 여러 가지 미술 감상 방법을 활용하고 자신의 느낌과 생각을 발표하기, 다양한 미술 문화에 관심 갖기 등을 중심으로 평가한다. 관찰법, 발표 및 토론법, 감상문, 포트폴리오법 등을 활용하여 감상의 과정과 태도가 평가에 반영될 수 있도록 한다.

3. 교수 · 학습 및 평가

가. 교수 · 학습

(1) 교수 · 학습의 방향

(가) 미술과 교육과정에서 제시한 성격, 목표, 내용 체계(영역, 핵심 아이디어, 지식 · 이해, 과정 · 기능, 가치 · 태도의 세 범주에 따른 학교급별, 학년군별 내용 요소), 성취기준을 고려하여 교수 · 학습을 계획하고 실행한다.

- 미술 교과의 역량인 심미적 감성 역량, 시각적 소통 역량, 창의 · 융합 역량, 정체성 역량, 공동체 역량을 반영하여 교수 · 학습을 계획하고 실행한다.
- 핵심 아이디어를 중심으로 학습 내용을 엄선하고 깊이 있는 미술 학습이 일어날 수 있도록 교수 · 학습을 계획하고 실행한다.
- 내용 체계의 영역별 지식 · 이해, 과정 · 기능, 가치 · 태도의 세 범주를 연계하여 교수 · 학습을 계획하고 실행한다.

(나) 학습자의 주도성을 바탕으로 삶과 긴밀하게 연관된 주제를 다루며 다양한 학습자를 고려한 맞춤형 교수 · 학습이 이루어질 수 있도록 계획하고 실행한다.

- 학교의 다양한 여건, 지역 간 차이, 수업 환경 등을 고려하여 학습의 내용과 양, 수준을 적정화한다.
- 학습자 스스로 자신이 무엇을 배우고 어떻게 문제를 해결하는지 학습 과정에 대해 성찰 할 수 있도록 교수 · 학습을 계획하고 실행한다.

(다) 디지털 환경과 미술의 변화를 고려하여 교수 · 학습 과정에서 다양한 디지털 매체를 활용하고 온오프라인 연계가 가능한 교수 · 학습을 계획하고 실행한다.

- 디지털 매체를 활용하는 수업을 계획할 때는 미적 경험과 상상력, 표현의 가능성을 확장 하는 데 중점을 두어 디지털 소양을 기를 수 있도록 한다.
- 비대면 원격교육 시, 학습자 간, 학습자와 교사 간 상호 작용을 촉진하고 참여에 어려움을 겪는 학생을 포함한 모든 학생의 능동적 참여를 강화하는 방안을 마련하여 교수 · 학습을 계획하고 실행한다.

(라) 학습자의 진로와 연계한 교수 · 학습을 계획하고 실행한다.

- 교수 · 학습 계획과 실행 단계에 학습자의 참여를 확대하여 학습자가 자신의 진로와 적성에 따라 무엇을 어떻게 배울지 주도적으로 선택할 수 있도록 한다.

- 진로연계교육 시, 학교급 전환을 고려하여 초등학교, 중학교, 고등학교 간 교육 내용이 자연스럽게 연계 및 심화되도록 교수·학습을 계획하고 실행한다.

(마) 범교과 교수·학습 주제를 미술 수업에 도입하고 적용한다.

- 인성, 인권, 다문화, 통일, 독도, 경제·금융, 디지털 소양 등 범교과 학습 주제를 교수·학습과 연계하여 민주시민의 태도와 자질을 함양할 수 있도록 한다.
- 생명 존중, 기후 위기 대응 등을 학습 내용에 포함하여 생태 감수성을 함양하고 환경과 인간의 안전과 건강한 공존을 추구하며 지속가능한 미래에 대해 상상하고 실천할 수 있도록 교수·학습을 계획하고 실행한다.

(바) 미술관, 박물관에서의 전시, 지역 사회 미술 축제 등에 참여할 때는 관람 예절과 공공장소에서의 안전 수칙을 준수하고 작품을 소중히 여기도록 한다. 환경적 여건이 어려울 때는 온라인 미술관 전시를 활용한다. 궁극적으로 학습자가 일상에서 미술을 향유할 수 있는 태도와 능력을 기르는 데 중점을 둔다.

(2) 교수·학습 방법

(가) 미술 수업을 통해 학습자의 삶과 긴밀하게 연관된 깊이 있는 학습 경험을 제공하기 위하여 다양한 교수·학습 방법을 활용할 수 있다.

- 삶을 둘러싼 다양한 실생활의 문제들을 수업 주제로 다룰 수 있으며, 귀납적 사고법, 창의적 문제 해결법, 직접 교수법, 반응 중심 학습법, 프로젝트 학습 방법, 토의·토론 학습 방법, 협동 학습 방법 등을 수업 목표에 따라 선택하여 활용할 수 있다.
- 프로젝트 학습 방법은 문제를 심층적으로 연구하며 해결 방안을 모색하고 실행하는 교수·학습 방법이다. 학습자가 관심 있는 주제를 중심으로 미술 영역 내, 타 교과 및 타 분야와 연계하여 수업을 실행할 수 있다. 문제를 해결하기 위해 충분한 기간과 단계적 수행 과정을 거치며 비판과 성찰, 상호 작용을 통한 깊이 있는 학습을 경험하고 문제를 창의적으로 해결하는 자기주도적 학습 태도를 함양할 수 있다.
- 토의·토론 학습 방법은 규칙과 단계에 따라 의견을 나누는 가운데 앎을 명료하게 하고 확장할 수 있는 교수·학습 방법이다. 의사결정이나 아이디어 정교화가 필요한 활동과 쟁점 중심의 활동에 활용할 수 있다. 다른 친구들과 생각과 의견을 나누며 다양한 관점을 존중하는 태도를 기를 수 있다.
- 협동 학습 방법은 공동의 학습 문제를 설정하고 상호 작용을 통해 해결하는 교수·학습 방법이다. 자료 수집, 아이디어 발상, 주제에 적합한 표현 방법을 찾는 과정에서 역할을 분담하고 집단의 힘을 발휘할 수 있으며 협력적 의사소통 능력을 기를 수 있다. 협동 작품

만들기, 벽화 그리기, 전시 기획하기처럼 다양한 아이디어와 역할이 요구되는 활동에 적용 할 수 있다.

(나) 미술 수업에서 학습자의 주도성이 적극적으로 발현될 수 있도록 학습자의 특성을 고려한 개별화, 맞춤형 교수·학습 방법을 활용할 수 있다.

- 학습자의 흥미와 관심, 문화적 배경 등을 고려하여 주제를 선정하고 수업 방법을 정할 수 있다. 학습자의 개성, 사전 지식 등 개별 학생의 특성 분석을 토대로 한 맞춤형 교수·학습 설계, 실행, 지원을 통해 학생의 동기를 유발하고 적극적인 참여를 이끌 수 있다.
- 미술 활동 시, 충분한 시간을 확보하여 학습 부진 학생, 느린 학습자 등이 자신의 학습 속도에 맞추어 수업에 참여할 수 있도록 하고, 장애가 있는 학생을 고려하여 미술실 수업 환경, 수업 기자재와 도구 등을 사전에 점검하고 적합한 학습 환경을 구성한다. 학습의 주제와 작품 등을 선정할 때는 다문화 가정 학생을 비롯하여 소외될 수 있는 환경에 있거나, 배려가 필요한 학생들을 고려하여 신중하게 선택한다.
- 학생들이 자신의 경험, 생각과 느낌을 시각적으로 표현하는 과정은 외부 세계와의 상호 관계 속에서 내면을 성찰하게 한다. 삶과의 긴밀한 연결을 만들고 의미를 구성하며 학습자의 반성적 성찰을 돋기 위해 시각 요소를 담은 신문이나 잡지, 이미지를 포함한 일기 등을 활용한 서사 중심의 교수·학습 방법을 활용할 수 있다.

(다) 미술 학습 환경의 변화를 고려하여 온오프라인 연계가 가능한 디지털 기반 교수·학습 방법을 활용할 수 있다.

- 온오프라인 연계 학습은 학습의 목표 달성 및 효과를 극대화하기 위해 온라인 수업과 오프라인 수업 등을 다양한 방식으로 혼합한 교수·학습 방법이다. 학습 상황을 고려하고 온오프라인 수업의 특징을 분석하여 각 수업의 장점이 잘 연계되도록 한다.
- 미술과에서 활용 가능한 디지털 기반 교수·학습 방법에는 실감형 콘텐츠 활용 학습 방법, 메타버스 활용 학습 방법, 학습관리시스템(LMS : Learning Management System) 활용 학습 방법 등을 예로 들 수 있다. 실감형 콘텐츠를 활용한 활동은 실재감을 구현하여 학습에 몰입감을 높이고, 공감각적 상호 작용이 가능하다. 새로운 지각 경험을 통해 미적 체험, 표현, 감상의 영역을 확장할 수 있다. 메타버스를 활용한 활동으로 가상공간에서 전시회를 열고 감상하거나, 온라인 게시판 등을 활용하여 소통의 장을 넓힐 수 있다.
- 디지털 기술을 활용하여 학습자의 개별 특성과 학습 속도에 적합한 맞춤형 학습을 도울 수 있다. 학습관리시스템을 활용하면 실시간 온라인 협업을 통해 작품 및 결과물 공유, 전시가 가능하며 학습자의 관리와 분석, 피드백 제공 등 원격수업 상황에서도 학습자에게 적합한 지원으로 학습 효과를 높일 수 있다.

(라) 학습자의 진로와 연계한 수업을 실행할 때는 진로와 관련한 문제 해결과 이해에 중점을 두어 교수·학습 방법을 선택할 수 있다.

- 학습자의 관심 분야에서 실제 경험할 수 있는 문제를 미술과 연계하여 창의적으로 해결하는 활동을 할 수 있다.
- 미술 관련 관심 분야에 따라 모둠을 구성하여 진로를 조사하고 탐구하거나 미술 분야별 전문가 집단을 형성하여 공동의 과제를 수행하는 협동 학습을 할 수 있다.
- 미술 관련 인물에 대한 인터뷰, 감상문 작성, 온오프라인 현장 탐방 등의 활동을 통해 해당 분야에 대한 경험과 지식을 쌓고 구체적인 실행 전략을 배울 수 있다.

나. 평가

(1) 평가의 방향

(가) 미술과 교육과정의 목표와 성취기준을 근거로 성취기준 도달 정도를 정확하게 파악할 수 있도록 평가의 목표와 내용을 설정하되, 학습자의 성취수준을 고려하여 평가 계획을 수립한다.

- 평가 내용 및 방법, 평가 도구의 타당성, 신뢰성 등을 고려하여 평가 계획을 수립하고, 수립한 평가 계획과 기준을 학습자에게 미리 제시하여 평가의 신뢰성을 높인다.
- 각 영역의 성격과 내용을 충실히 반영하되, 미적 체험, 표현, 감상 영역별 특성을 고려한 다양한 평가 방법을 구안하여 적용한다.
- 내용 체계와의 관련성을 고려하여 학습자의 태도, 학습 과정, 학습 결과를 고루 평가하며, 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도 세 범주의 내용이 균형 있게 평가되도록 계획하고 실행한다.
- 교수·학습 방법과 평가 방법이 일관성을 가질 수 있도록 유의한다.

(나) 학습자가 성취기준에 도달하는 과정과 학습 결과를 고려하여 학습자의 성장과 발달을 지원 할 수 있도록 과정을 중시하는 평가를 계획하여 실행한다.

- 학습 과정을 중시하는 평가를 통해 학습자가 자신의 학습 과정을 돌아보고 수행 과정을 스스로 성찰, 보완하도록 한다.
- 교수·학습 과정 전반에서 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도 등을 포괄하여 피드백을 제공하도록 한다.
- 교수·학습 과정에서의 다양한 산출물(계획서, 아이디어 스케치, 보고서, 창작 작품, 발표 자료 등)과 학생의 변화와 성장에 대한 자료를 다각적으로 수집하여 학습자에게 구체적이고 명확한 맞춤형 피드백을 제공한다.

- 자기 평가 및 동료 평가를 통해 학습자가 스스로 성찰하며 반성적으로 사고할 수 있는 기회를 제공한다.

(다) 원격수업 상황을 고려하여 디지털 도구를 활용한 평가 방법을 계획하고 실행한다.

- 디지털 기반의 학습관리 시스템을 활용하여 온오프라인 연계 수업 상황에서 미적 체험, 표현, 감상 과정의 산출물을 기록 및 관리하고, 디지털 도구를 활용한 실시간 피드백과 학생 간 상호 평가가 이루어질 수 있도록 한다.
- 원격수업 상황에서도 학습자의 성취기준 도달 과정을 지속해서 점검하고 피드백한다.

(라) 학습자의 성장과 발달을 위해 평가 결과는 다음과 같이 활용한다.

- 학습 과정을 중시하는 평가를 통해 드러난 학습자의 현재 수준과 도달해야 할 수준 간의 차이를 피드백함으로써 학습자의 학습과 성장을 지원한다.
- 과제 수행에 어려움을 겪는 학습자가 다른 학습자를 보고 배울 수 있도록 학습자 간 상호 피드백의 기회를 제공한다.
- 최종 수행 결과를 학습자에게 안내하고 의사소통함으로써 평가 결과와 학습을 연결한다. 교사는 학습자의 수행 과정을 점검하여 다음 수업의 교수·학습 계획을 조정할 수 있다.
- 학습자의 개인차를 고려하여 평가 결과를 해석하고 이를 활용하여 후속 학습과 성장을 돋는 방향으로 평가 결과를 제공하여 학습자의 학습 동기를 긍정적인 방향으로 촉진한다.
- 평가 결과를 바탕으로 교수·학습 및 평가 방법, 평가 도구 등을 보완하여 수업의 질을 개선하며, 학습자의 특성과 능력을 파악하여 진로 지도에 활용한다.

(2) 평가 방법

(가) 교수·학습과 연계하여 학생의 성장을 도울 수 있도록 학습 과정을 중시하는 평가를 시행한다.

- 성취기준에 도달하는 학습 과정을 평가할 때, 계획서 평가, 스케치 평가, 제작 또는 탐색 과정 보고서 평가, 발표, 체크리스트 등의 방법을 활용하여 교수·학습 과정 중 평가가 이루어질 수 있도록 한다.
- 결과 중심의 일회성 평가를 지양하고, 학습자가 성취기준에 도달해 가는 과정을 교사가 직접 관찰하고 기록하여 학습자에게 맞춤형 피드백을 제공할 수 있도록 한다.
- 서술형이나 논술형 평가에서 채점 기준에 따른 피드백을 제공한다.

(나) 평가 목표, 평가 내용, 평가 상황 등을 고려하여 적합한 서술형 및 논술형 평가, 관찰법, 발표 및 토의·토론법, 자기 평가 및 동료 평가, 연구보고서법, 감상문, 포트폴리오법, 실기 평가 등 다양한 평가 방법을 적절하게 활용한다.

- 서술형 및 논술형 평가와 발표 및 토의 · 토론법 등을 활용하여 미술 지식을 바탕으로 자기의 관점, 의견, 주장을 논리적이고 설득력 있게 말과 글로 다른 사람과 소통하는 능력을 파악할 수 있다.
- 포트폴리오법과 프로세스폴리오법을 활용하여 미술 활동 과정에서의 성찰과 변화를 파악하고 학습자의 성장 정도를 평가할 수 있다.
- 관찰법, 자기 평가 및 동료 평가는 학습자의 태도, 학습 과정, 학습 결과를 평가하는 데 활용할 수 있으며, 특히 학습 단계와 성취를 다면적으로 점검하고 평가하는 데 도움을 줄 수 있다.
- 실기 평가, 감상문, 연구보고서법 등을 활용하여 수업 목표와 성취기준에 근거하여 학습의 결과를 평가하고 다음 학습 목표 설정의 자료로 활용할 수 있다.
- 협동 학습에서 개인 평가와 모둠 평가를 적절하게 활용하고 개인의 역할과 비중을 고려하여 공정한 평가를 도모한다.

(다) 교수 · 학습 활동에 따라 미적 체험, 표현, 감상 영역을 고루 평가하되, 각 영역에서는 다음과 같은 방법을 주로 활용하여 평가한다.

- 미적 체험 영역에서는 감각을 활용하여 자신과 대상, 환경을 탐색하는 능력, 시각 문화와 이미지를 활용하여 소통하는 능력을 평가하기 위해 관찰법, 발표 및 토의 · 토론법, 연구보고서법 등을 활용할 수 있다.
- 표현 영역에서는 작품 제작 과정 및 작품을 평가하기 위해 실기 평가, 포트폴리오법, 프로세스폴리오법을 활용하고, 작품 발상과 학생의 주도적 표현 과정을 평가하기 위해 작품 계획서, 제작 과정 점검 체크리스트, 자기 평가 및 동료 평가 등의 방법을 활용할 수 있다.
- 감상 영역에서는 자신과 다른 학생의 작품, 작가들의 작품을 맥락적으로 이해하고 감상하는 능력을 평가하기 위해 감상문, 연구보고서법, 서술형 및 논술형 평가, 발표 및 토의 · 토론법 등을 활용할 수 있다.

(라) 다양한 학습 플랫폼과 디지털 도구를 활용하여 평가할 수 있다.

- 다양한 디지털 도구를 활용하여 아이디어 스케치, 제작 과정, 과제 수행 태도 등을 관찰하고 평가할 수 있다.
- 디지털 평가 도구를 활용하여 학습자의 누적된 학습 데이터를 분석 및 활용하여 학습자에게 맞춤형 피드백을 제공할 수 있다.

(마) 교사 주도의 평가 외에도 학습자가 평가에 참여하는 학생 참여 중심 평가 방법을 운영한다.

- 학생 참여 중심 평가에서 교사는 학습자가 평가를 기획하고 실행하는 평가의 주체가 될 수 있도록 평가 조력자의 역할을 수행한다.

- 학습자가 수행 계획과 방법에 대해서 교사와 협의한 후 자기 평가 기준을 마련하고, 이를 근거로 학습자가 평가를 수행할 수 있도록 한다.
 - 학습자가 관심 있는 수행 주제와 방법을 스스로 결정하고 자신의 표현 능력이나 템색 과정을 평가하는 기회를 제공한다.
- (바) 다양한 학습 격차 문제를 해결하기 위한 평가 방법을 마련한다.
- 장애 학생, 다문화 학생, 탈북 학생 등을 위해 성취기준을 재구조화하여 별도의 평가 방법과 기준을 마련한다.
 - 학습에서 소외되거나 학습이 느려서 성취기준 미도달이 예상되는 학생들을 사전에 파악하여 지속적인 관찰과 보충 과제를 부여하는 등 최소 성취수준에 도달할 수 있도록 지원한다.



영어

영어

교육과정 설계의 개요

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

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

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

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



[그림] 영어과 역량 및 영역 구성

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

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

1. 성격 및 목표

가. 성격

영어는 현재 국제적으로 가장 널리 통용되고 있는 언어로서 서로 다른 언어 및 문화 배경을 가진 사람 사이의 주요한 의사소통 수단이다. 영어과는 학생의 영어 의사소통 능력을 길러 디지털 전환에 따른 사회적 변화, 기후변화 및 환경 재난 등 위기 상황에 능동적으로 대응할 수 있는 기본 역량과 변화 대응력을 키워 준다. 영어로 의사소통한다는 것은 학생의 삶과 연계한 실생활 맥락에서 영어로 표현된 다양한 형태의 정보를 습득하고, 영어로 자신의 생각과 느낌을 자유롭고 창의적으로 표현하며, 영어 사용 공동체 참여자들과 협력적으로 상호 작용하는 것을 의미한다.

일상생활에서 영어를 거의 사용하지 않는 우리나라의 상황에서는 매체 발달과 기술 변화로 다변화된 의사소통 방식을 반영하여 영어 지식 정보의 처리 및 사용을 위한 실제적인 교육을 학교에서 효과적으로 시행하는 것이 필요하다. 이에 학교 영어 교육은 변화하는 영어 의사소통 방법과 목적에 대한 학생 및 국가적·사회적 요구를 반영하도록 한다. 이와 더불어 외국어로서의 영어를 습득하는 데 영향을 미치는 학생의 인지적·정서적 발달 정도를 고려하고, 학생의 흥미와 적성을 바탕으로 하여 삶과 진로를 설계할 수 있도록 한다. 이로써 영어과는 학생이 영어를 습득하는 과정을 통해 자기주도적인 사람으로 성장하도록 하며, 다양한 문화에 대한 이해를

바탕으로 세계 공동체 일원으로서 지속가능한 삶을 함께 살아가는 포용성을 갖춘 사람으로 성장하도록 교육한다.

학교 영어 교육에서는 학생에게 실생활 맥락과 연계된 영어 사용 기회를 가능한 많이 제공할 수 있는 교수·학습 방법을 계획하고 실천한다. 디지털·인공지능 교육 환경으로의 변화에 부합하도록 다양한 매체 자료와 정보 통신 기술 등을 수업과 학습에서 활용하며 교수·학습 활동과 평가를 유기적으로 연계하여 학습의 효율성을 극대화한다.

나. 목표

영어과의 궁극적인 목표는 다변하는 미래 사회를 대비하여 언어와 문화의 배경이 다른 세계인과 영어로 의사소통하는 역량을 기르는 것이다. 이와 같이 학생의 삶과 연계된 영어 의사소통 역량을 함양하기 위한 영어과의 세부 목표는 다음과 같다.

첫째, 일상생활 및 다양한 주제에 대하여 협력적 태도로 자신의 참여 목적과 상황에 맞게 영어로 의사소통한다.

둘째, 영어에 대한 흥미와 관심을 바탕으로 스스로 영어 사용의 필요성을 파악하여 학습 목표를 세우고, 다양한 학습 전략을 사용하여 자기주도적으로 영어 학습을 지속한다.

셋째, 지역·국가·세계 공동체의 구성원으로서 문화 정체성과 언어 및 문화적 다양성에 대한 이해를 바탕으로 공감, 배려와 관용 및 포용 능력을 갖추고 영어를 통해 공동체의 문제 해결에 적극적으로 참여한다.

넷째, 영어로 전달되는 다양한 분야의 지식, 기술, 경험 등을 융합적으로 활용하고 비판적으로 사고하여 자신의 생각을 창의적으로 표현한다.

다섯째, 영어로 표현된 다양한 자료와 작품 등을 통해 인간에 대한 공감적 이해와 심미적 감수성을 기르고 이를 바탕으로 삶의 의미와 가치를 발견하고 향유한다.

여섯째, 영어로 표현된 다양한 매체의 디지털 지식 정보를 자신의 목적에 맞게 검색, 수집, 이해, 분석, 평가 및 활용한다.

2. 내용 체계 및 성취기준

가. 내용 체계

(1) 이해(reception)

핵심 아이디어		<ul style="list-style-type: none"> 의사소통 목적과 상황에 맞게 배경지식을 활용하고 관점, 목적과 맥락을 파악함으로써 담화나 글을 이해하는 능력을 함양한다. 적절한 사고 과정 및 전략을 활용하여 담화나 글의 의미를 파악하고 분석한다. 담화나 글을 이해하는 활동은 협력적이고 포용적으로 화자나 필자의 의도를 이해하는 태도를 길러 준다. 		
범주		내용 요소		
		초등학교		중학교
지식 · 이해	언어	3~4학년	5~6학년	1~3학년
		<ul style="list-style-type: none"> 쉽고 간단한 단어, 어구, 문장의 소리, 철자, 강세, 리듬, 억양 [별표 2] 의사소통 기능과 예시문 [별표 3] 기본 어휘 관련 지침에 따른 학습 어휘 수 300단어 이내 [별표 4] 초등학교 권장 언어 형식 	<ul style="list-style-type: none"> 간단한 단어, 어구, 문장의 강세, 리듬, 억양 [별표 2] 의사소통 기능과 예시문 [별표 3] 기본 어휘 관련 지침에 따른 학습 어휘 수 300단어 이내 [별표 4] 초등학교 권장 언어 형식 	<ul style="list-style-type: none"> 단어와 문장의 강세, 리듬, 억양, 연음이나 축약 [별표 2] 의사소통 기능과 예시문 [별표 3] 기본 어휘 관련 지침에 따른 학습 어휘 수 1,500단어 이내 [별표 4] 중학교 권장 언어 형식
	맥락	<ul style="list-style-type: none"> 이야기나 서사 및 운문(동화; 그림 책, 만화, 노래, 시 등) 친교나 사회적 목적의 담화와 글(대화, 편지, 이메일 등) 정보 전달 · 교환 목적의 담화와 글(표지판, 메모, 묘사, 안내 등) 	<ul style="list-style-type: none"> 이야기나 서사 및 운문(수필, 단편 소설 대본, 시, 전기문, 여행 일지 등) 친교나 사회적 목적의 담화와 글(이메일, 소셜 미디어, 인터뷰, 초대장 등) 정보 전달 · 교환 목적의 담화와 글(공지, 안내, 묘사, 설명, 광고 등) 의견 전달 · 교환이나 주장 목적의 담화와 글(포스터, 감상문 등) 	<ul style="list-style-type: none"> [별표 1] 소재 자기 주변 주제 간단한 의사소통 상황 및 목적 다양한 문화권에 속한 사람들의 비언어적 의사소통 방식
과정 · 기능		<ul style="list-style-type: none"> 소리 식별하기 알파벳 대소문자 식별하기 강세, 리듬, 억양 식별하기 소리와 철자 관계 이해하며 소리 내어 읽기 의미 이해하기 주요 정보 파악하기 시각 단서 활용하여 의미 추측하기 	<ul style="list-style-type: none"> 강세, 리듬, 억양 식별하기 강세, 리듬, 억양에 맞게 소리 내어 읽기 의미 이해하기 세부 정보 파악하기 중심 내용 파악하기 일이나 사건의 순서, 전후 관계 파악하기 일이나 사건의 원인과 결과 파악하기 	<ul style="list-style-type: none"> 연음이나 축약된 소리 식별하기 세부 정보 파악하기 줄거리나 요지 파악하기 주제 파악하기 일이나 사건의 순서, 전후 관계 파악하기 일이나 사건의 원인과 결과 파악하기

	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 매체로 표현된 담화나 문장을 듣거나 읽기 	<p>내용 예측하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 특정 정보를 찾아 듣거나 읽기 • 내용 확인하며 다시 듣거나 읽기 • 다양한 매체로 표현된 담화나 글을 듣거나 읽기 	<ul style="list-style-type: none"> • 기분이나 감정 추론하기 • 의도나 목적 추론하기 • 단어, 어구, 문장의 함축적 의미 추론하기 • 다양한 매체로 표현된 담화나 글을 듣거나 읽기 • 적절한 전략 활용하여 듣거나 읽기
가치 · 태도	<ul style="list-style-type: none"> • 흥미와 자신감을 가지고 듣거나 읽으며 즐기는 태도 • 상대의 감정을 느끼고 공감하는 태도 • 다양한 문화와 의견을 존중하고 포용하는 태도 	<ul style="list-style-type: none"> • 자신감을 가지고 관심 분야에 대해 적극적으로 듣거나 읽는 태도 • 다양한 의견과 관점을 존중하는 태도 	

(2) 표현(production)

핵심 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> • 의사소통 목적과 상황에 맞게 적절한 매체를 활용하여 자신의 감정이나 의견을 담화나 글로 표현하는 능력을 함양한다. • 적절한 사고 과정 및 전략을 활용하여 의미를 표현하거나 교환한다. • 담화나 글로 표현하는 활동은 다양한 문화와 관점에 대한 이해를 바탕으로 협력적이고 포용적으로 상호 소통 하며 의미를 표현하거나 교환하는 태도를 길러 준다. 		
	내용 요소		
범주	초등학교		중학교
	3~4학년	5~6학년	1~3학년
지식 · 이해	언어	<ul style="list-style-type: none"> • 쉽고 간단한 단어, 어구, 문장의 소리, 철자, 강세, 리듬, 억양 • [별표 2] 의사소통 기능과 예시문 • [별표 3] 기본 어휘 관련 지침에 따른 학습 어휘 수 300단어 이내 • [별표 4] 초등학교 권장 언어 형식 	<ul style="list-style-type: none"> • 간단한 단어, 어구, 문장의 강세, 리듬, 억양 • [별표 2] 의사소통 기능과 예시문 • [별표 3] 기본 어휘 관련 지침에 따른 학습 어휘 수 300단어 이내 • [별표 4] 초등학교 권장 언어 형식
	맥락	<ul style="list-style-type: none"> • 이야기나 서사 및 운문(동화, 그림책, 만화, 노래, 시 등) • 친교나 사회적 목적의 담화와 글(대화, 편지, 이메일 등) • 정보 전달 · 교환 목적의 담화와 글(표지판, 메모, 묘사, 안내 등) 	<ul style="list-style-type: none"> • 이야기나 서사 및 운문(일기, 수필, 기행문, 소설 대본, 노래 가사, 시 등) • 친교나 사회적 목적의 담화와 글(편지, 이메일, 소셜 미디어 등) • 정보 전달 · 교환 목적의 담화와 글(공지, 안내, 묘사, 설명, 광고 등) • 의견 전달 · 교환이나 주장 목적의 담화와 글(포스터, 감상문 등)

과정 · 기능	<ul style="list-style-type: none"> • 강세, 리듬, 억양에 맞게 따라 말하기 • 알파벳 대소문자 쓰기 • 소리와 철자 관계 바탕으로 단어 쓰기 • 실물, 그림, 동작 등을 보고 말하거나 쓰기 • 인사 나누기 • 자기 소개하기 • 주변 사람이나 사물 묘사하기 • 행동 지시하기 • 감정 표현하기 • 주요 정보 묻거나 답하기 • 표정, 몸짓, 동작 수반하여 창의적으로 표현하기 • 적절한 매체 활용하여 창의적으로 표현하기 • 철자 점검하며 다시 쓰기 	<ul style="list-style-type: none"> • 강세, 리듬, 억양에 맞게 말하기 • 실물, 그림, 동작 등을 보고 말하거나 쓰기 • 알파벳 대소문자와 문장 부호 바르게 사용하기 • 주변 사람 소개하기 • 주변 사람이나 사물 묘사하기 • 주변 장소나 위치, 행동 순서나 방법 설명하기 • 감정이나 의견, 경험이나 계획 기술하기 • 세부 정보 묻거나 답하기 • 예시문 참고하여 목적에 맞는 글 쓰기 • 반복, 확인 등을 통해 대화 지속하기 • 브레인스토밍으로 아이디어 생성하기 • 다양한 매체 활용하여 창의적으로 표현하기 • 피드백 반영해 고쳐 쓰기 	<ul style="list-style-type: none"> • 연음 및 축약된 소리 활용하기 • 사람이나 사물 등 묘사하기 • 기분이나 감정 묘사하기 • 위치나 장소 등 설명하기 • 그림, 사진, 도표 등 설명하기 • 방법이나 계획 설명하기 • 일이나 사건의 순서, 전후 관계 설명하기 • 일이나 사건의 원인과 결과 설명하기 • 자신의 의견 주장하기 • 듣거나 읽고 요약하기 • 일기, 편지, 이메일 등 쓰기 • 적절한 매체 활용하여 말하거나 쓰기 • 적절한 전략 활용하여 말하거나 쓰기 • 자신의 창의적인 생각을 말하거나 쓰기
가치 · 태도	<ul style="list-style-type: none"> • 말하기와 쓰기에 대한 흥미와 자신감 • 대화 예절을 지키고 협력하며 의사소통 활동에 참여하는 태도 	<ul style="list-style-type: none"> • 상대방을 배려하며 말하거나 쓰는 태도 • 정보 윤리를 준수하며 말하거나 쓰는 태도 	

나. 성취기준

[초등학교 3~4학년]

(1) 이해

[4영01-01] 알파벳과 쉽고 간단한 단어의 소리를 듣고 식별한다.

[4영01-02] 알파벳 대소문자를 식별하여 읽는다.

[4영01-03] 쉽고 간단한 단어, 어구, 문장을 듣고 강세, 리듬, 억양을 식별한다.

[4영01-04] 소리와 철자의 관계를 이해하며 쉽고 간단한 단어, 어구, 문장을 소리 내어 읽는다.

[4영01-05] 쉽고 간단한 단어, 어구, 문장의 의미를 이해한다.

[4영01-06] 자기 주변 주제에 관한 담화의 주요 정보를 파악한다.

[4영01-07] 적절한 전략을 활용하여 담화나 문장을 듣거나 읽는다.

[4영01-08] 다양한 매체로 표현된 담화나 문장을 흥미를 가지고 듣거나 읽는다.

[4영01-09] 시, 노래, 이야기를 공감하며 듣는다.

[4영01-10] 자기 주변 주제나 문학에 관한 담화나 문장을 존중의 태도로 듣거나 읽는다.

(가) 성취기준 해설

- [4영01-04] 이 성취기준은 단어, 어구, 문장을 개별 소리와 철자 관계에 주목하며 소리 내어 읽음으로써 독자적인 문자 해독의 기초를 형성하는 데 초점이 있다. 초기 학습 단계에서는 소리와 철자 관계가 규칙적이면서 친숙한 단어를 읽고, 나아가 두음이나 각운이 같은 단어를 포함한 어구나 문장, 의미를 알고 있는 어구나 문장을 반복하여 읽으면 소리와 철자 관계를 이해하는 것을 의미한다.
- [4영01-06] 이 성취기준은 말이나 대화를 듣고 명시적이고 구체적으로 언급된 정보를 파악하는 사실적 이해의 수준을 말하며, 담화의 상황과 내용을 이해하는 데 가장 핵심이 되는 한두 가지의 정보를 파악하는 것을 의미한다.
- [4영01-07] 이 성취기준은 영어 듣기와 읽기 전략에 관한 것으로 실물, 그림, 동작 등의 시각 정보를 활용하여 담화의 상황이나 내용, 문장의 의미를 파악하는 것을 의미한다.
- [4영01-09] 이 성취기준은 시, 노래, 이야기 등 문학이나 예술적 감성을 불러일으키는 듣기 자료를 통해 기쁨, 슬픔 등의 감정을 느끼고 공감하는 것을 의미한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려사항

- 영어를 처음 접하는 시기이므로 듣기 능력의 향상에 중점을 두되, 읽기 능력도 균형적으로 발달하도록 지도한다. 또한 이해 영역의 듣기와 읽기를 연계한 활동뿐만 아니라 이해한 내

용을 말하거나 쓰기, 질문하며 답하기 등의 활동을 활용하여 이해 영역 활동이 자연스럽게 표현 영역 활동에 연결되도록 통합적으로 지도한다.

- 영어 학습 초기임을 고려하여 학습자 자신 주변의 주제(이름, 색깔, 시간, 학용품, 운동, 동물 등)를 중심으로 듣기나 읽기 자료를 구성하는 것이 효과적이다. 다양한 실물, 동작, 그림, 사진, 삽화, 도표 등의 시각 정보도 함께 제시하여 학습자가 듣거나 읽은 것을 쉽게 이해할 수 있도록 한다.
- 영어 학습에 관한 인지적 부담을 낮추고 흥미와 자신감을 가질 수 있도록 듣고 행동으로 반응하기, 듣고 지시대로 행동하기, 들은 내용을 바탕으로 그리기, 들은 내용을 바탕으로 도표 만들기 등 듣고 이해한 정도를 다양한 과업 수행으로 표현할 수 있도록 지도한다.
- 듣기와 읽기 전략은 학습자가 담화나 문장을 효과적으로 이해하는 데 도움을 줄 수 있다. 그림이나 동작 등 시각적 단서를 활용하여 단어, 어구, 문장의 의미를 추측할 수 있으며, 삽화 속에 나타난 등장인물이나 상황을 통해 이야기의 내용이나 결말을 예측해 보도록 하여 능동적으로 의미를 구성해 보는 기회를 준다.
- 듣기나 읽기 자료를 제시할 때는 시각 자료나 일상생활의 맥락, 배경이 포함되도록 하여 학습자의 이해를 돋고, 역할극, 놀이, 게임, 영상 등 다양한 매체와 학습 방법을 통해 관련 표현을 자연스럽게 반복적으로 배우도록 지도한다. 특히, 에듀테크에 기반한 디지털 매체는 영어 입력 및 영어 학습에 대한 흥미도 향상, 영어에 관한 불안감 해소에 기여할 수 있다.
- 알파벳은 알파벳 모형 등 구체적인 조작물을 활용한 알파벳 대소문자 짹짓기, 이름 듣고 해당하는 알파벳 찾기, 신체를 활용한 알파벳 놀이, 디지털 도구를 활용한 알파벳 인식 등 다양한 읽기 활동을 통하여 재미를 느끼면서 익힐 수 있도록 지도한다.
- 소리와 철자의 관계를 지도할 때는 비슷한 패턴을 보이는 여러 단어를 사용하여 학습자가 스스로 규칙을 찾도록 유도한다. 첫소리나 끝소리가 같은 단어 찾기, 중간 모음이 같은 단어 찾기, 철자를 조합하거나 변형하여 읽어 보기 등 다양한 활동을 할 수 있다.
- 듣기의 이해 정도를 평가할 때는 질문에 관한 대답뿐만 아니라 그림으로 나타내거나 행동으로 반응하는 등 언어 외적인 방법으로도 표현할 수 있도록 한다. 또한 상황에 따라 알맞게 단어나 어구 등을 바꾸어 제시하고 집중하여 듣는 능력을 평가하는 방법도 사용할 수 있다. 초기 영어 학습자임을 고려하여 단순한 음성 자료만 활용하는 것은 지양하고, 시각적 자료를 병행하거나 일상생활의 맥락, 배경이 포함된 음성 자료를 활용하여 평가하도록 한다.
- 단어나 어구 읽기를 평가할 때는 가급적 구두로 익힌 쉽고 간단한 단어나 어구를 선정한다. 학습자의 수준에 따라 시각적인 보조 자료 없이 문자 언어만 제시하는 것도 고려할 수 있다. 평가 방법으로는 단어 또는 어구와 그림을 연결하기, 단어 또는 어구를 읽고 분류하기, 상황에 어울리는 단어 또는 어구 카드 찾기 등이 있다.

- 영어 이해 기능의 가치·태도를 평가할 때는 해당 성취기준을 독립적으로 평가하기보다는 다른 성취기준과 통합하여 평가하는 것을 권장한다. 존중과 배려의 태도로 상대방의 말을 수용하거나 다양한 문화를 이해하는 것이 중요한 듣기의 태도임을 인식할 수 있도록 지도 한다. 또한 일회적인 평가보다는 장기간의 지속적인 관찰을 통해 평가하기를 권장한다.
- 평가에 대한 개별 피드백을 제공하여 학습에 대한 동기를 부여하고 이것이 다시 학습의 과정과 결과물에 반영되는 순환 구조가 이루어지도록 한다.

(2) 표현

[4영02-01] 쉽고 간단한 단어, 어구, 문장을 강세, 리듬, 억양에 맞게 따라 말한다.

[4영02-02] 알파벳 대소문자를 구별하여 쓴다.

[4영02-03] 소리와 철자의 관계를 바탕으로 쉽고 간단한 단어를 쓴다.

[4영02-04] 실물, 그림, 동작 등을 보고 쉽고 간단한 문장으로 말하거나 단어나 어구를 쓴다.

[4영02-05] 자신, 주변 사람이나 사물의 소개나 묘사를 쉽고 간단한 문장으로 말하거나 보고 쓴다.

[4영02-06] 행동 지시를 쉽고 간단한 문장으로 말하거나 보고 쓴다.

[4영02-07] 자신의 감정을 쉽고 간단한 문장으로 말하거나 보고 쓴다.

[4영02-08] 자기 주변 주제에 관한 담화의 주요 정보를 묻거나 답한다.

[4영02-09] 적절한 매체나 전략을 활용하여 창의적으로 의미를 표현한다.

[4영02-10] 의사소통 활동에 흥미와 자신감을 가지고 대화 예절을 지키며 참여한다.

(가) 성취기준 해설

- [4영02-03] 이 성취기준은 단어를 쓰는 단계에서 학습자가 기계적으로 철자를 외워서 쓰는 것이 아니라 단어의 개별 소리에 대응하는 철자를 생각해 보며 쓰도록 하는 것을 의미한다.
- [4영02-05] 이 성취기준은 간단한 인사말과 함께 자신과 가족, 친구 등의 이름이나 외모, 주변의 물건이나 동물 등의 특징을 쉬운 언어 형식의 한두 문장으로 말하거나 제시된 문장을 그대로 보고 쓰는 것을 의미한다.
- [4영02-09] 이 성취기준은 의사소통 과정에서 사진, 그림, 디지털 매체 등을 활용하여 다양한 방식으로 의미를 전달하거나 교환하는 것을 말한다. 이는 표정, 몸짓, 동작 등의 비언어적 수단을 수반하여 말하는 것과 함께 그림 글자나 단어 쓰기, 고안 철자(invented spelling) 쓰기, 철자 점검하며 다시 쓰기 등의 전략을 적절하게 사용하는 것을 의미한다.
- [4영02-10] 이 성취기준은 말하기·쓰기 활동 및 과업을 수행하는 과정에서 학습자가 흥미와 자신감을 가지고 능동적으로 참여하도록 다양한 학습 경험을 제공하는 데 초점이 있으며, 대화 상대자의 영어 사용 수준이나 문화적 차이를 고려하여 상대방을 배려하고 차례를

지키며 대화에 참여하도록 하는 것을 의미한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려사항

- 영어를 처음 접하는 시기이므로 말하기 능력의 향상에 중점을 두되, 쓰기 능력도 균형적으로 발달하도록 지도한다. 또한 표현 영역에서 말하기와 쓰기를 연계한 활동뿐만 아니라 듣고 말하기, 읽고 쓰기 등의 활동을 활용하여 이해 영역과 표현 영역의 활동이 자연스럽게 연결되도록 통합적으로 지도한다.
- 교실 및 자기 주변에서 쉽게 접하는 교사나 친구, 사물에 대하여 말하거나 쓰는 활동을 통해 교사와 학생, 동료 학생 간의 상호 작용을 강화하고 목표 언어의 의미와 사용 맥락을 실제적으로 체험할 수 있도록 지도한다.
- 노래와 찬트는 영어의 강세, 리듬, 억양을 익히기에 좋은 언어 자료이므로 내용을 이해하고 반복적으로 들으면서 따라 부르도록 한다. 단어 수준에서부터 어구, 문장, 간단한 대화 등의 순으로 들려주면서 자연스럽게 영어의 강세, 리듬, 억양에 익숙해지게 한다.
- 학습자는 여러 단계의 중간 언어(interlanguage)를 거쳐 영어를 습득하기 때문에 발화 과정에서 나타나는 오류는 자연스러운 현상이다. 따라서 의사소통에 지장을 주는 경우가 아니라면 오류에 대한 즉각적인 교정은 피하는 것이 좋다. 교정적인 피드백은 학습자끼리 주고받을 수도 있고, 오류의 유형과 특성에 따라 개인별 혹은 전체를 대상으로 교사가 제공할 수도 있다.
- 알파벳 쓰기를 처음 배우는 시기이므로 대소문자를 모양과 획순에 맞게 정확하게 쓸 수 있게 충분한 연습 기회를 제공한다. 모양이 유사해서 혼동하기 쉬운 철자에 대하여 반복적으로 학습할 기회를 제공하고, 소문자 위주로 단어나 어구 등이 제시될 수 있으므로 대문자도 균형적으로 익힐 수 있도록 유의한다. 학습자의 특성과 필요에 따라 단기간 집중 또는 분산 지도 방법을 사용하여 알파벳을 지도할 수 있으며, 읽기와 쓰기를 연계하여 지도한다.
- 초기 쓰기 단계에서는 학습자가 철자 쓰기에 어려움을 겪는다. 따라 쓰기, 보고 쓰기, 완성하여 쓰기의 순으로 점진적으로 통제의 정도를 줄여 가며 쓰도록 하여 쓰기에 대한 자신감을 가지게 한다. 또한 알파벳의 이름과 소리를 연계하여 생각해 보기, 같은 소리와 철자를 가진 친숙한 단어 생각해 보기 등 철자를 기억할 수 있는 다양한 전략도 활용하도록 안내한다.
- 학습자는 영어로 표현하는 것에 대한 어려움과 불안감을 느끼는 경우가 많다. 교사는 이해 가능한 입력 자료, 의미 중심의 활동, 동료와의 협력 등을 통해 발화에 어려움이 있는 학습자가 적극적으로 대화에 참여하도록 이끌어 주어야 한다. 쓰기에 대한 흥미와 관심도 잊지 않도록 주변의 친숙한 간판이나 표지판, 상표 등에 나타난 알파벳과 단어를 중심으로 쓰게 한다. 또한 언어 수준을 고려하여 개별 학습자에게 필요한 맞춤형 자료를 준비하여 지도한다.

- 학습자 간 의사소통 과정에서 기본적인 대화 예절을 이해하고 준수하도록 지도한다. 적극적으로 대화에 참여하는 태도, 상대방을 배려하여 공손하게 듣고 말하는 태도, 말하는 차례 지키기 등을 의사소통 전 과정에 걸쳐 체득할 수 있도록 지속적으로 점검하고 격려한다.
- 에듀테크의 발달에 따라 사이버 공간에서 활발한 상호 작용이 이루어지고 온오프라인 연계 학습이 활성화되고 있으므로 교육 환경과 학습자의 상황을 고려하여 적절한 매체와 기법을 활용하여 새롭고 흥미로운 학습 경험을 제공하고, 다양한 형태의 결과물을 창의적으로 만들 수 있도록 유도한다.
- 말하기 형성평가는 교사의 발문에 대한 응답, 짹이나 소그룹 활동 등에서 이루어지는 학습 자들의 상호 작용 및 과업 수행 정도, 전략 활용과 대화 예절 등에 초점을 두고 진행한다. 쓰기 형성평가는 학습자가 배운 단어, 어구, 문장을 바르게 쓸 수 있는지와 과업의 수행 정도 등에 중점을 둔다.
- 말하기와 쓰기에 대한 흥미나 자신감을 평가하는 방법으로 자기 평가와 동료 평가를 활용 할 수 있다. 표현 활동에 얼마나 흥미가 있으며 자신감이 생겼는지 평가하는 과정을 통해 학습자 스스로 학습 계획을 세워 실천해 나가며 성찰할 수 있는 자기주도학습의 기초가 될 수 있도록 한다.
- 말하기와 쓰기의 통합 평가를 위해 간단한 단어와 어구를 쓰고 이와 관련된 의사소통 표현 을 묻거나 답하는 방법, 구어로 물어본 질문에 답하고 이를 단어나 어구로 쓰도록 하는 방법 등을 이용할 수 있다. 통합 평가를 수행하는 데 어려움을 겪는 학습자에게는 시각적 단서 등의 자료를 제공하여 평가할 수 있다.

[초등학교 5~6학년]

(1) 이해

- [6영01-01] 간단한 단어, 어구, 문장을 듣고 강세, 리듬, 억양을 식별한다.
- [6영01-02] 간단한 단어, 어구, 문장을 강세, 리듬, 억양에 맞게 소리 내어 읽는다.
- [6영01-03] 간단한 단어, 어구, 문장의 의미를 이해한다.
- [6영01-04] 일상생활 주제에 관한 담화나 글의 세부 정보를 파악한다.
- [6영01-05] 일상생활 주제에 관한 담화나 글의 중심 내용을 파악한다.
- [6영01-06] 일상생활 주제에 관한 담화나 글에서 일이나 사건의 순서를 파악한다.
- [6영01-07] 적절한 전략을 활용하여 일상생활 주제에 관한 담화나 글을 듣거나 읽는다.
- [6영01-08] 다양한 매체로 표현된 담화나 글을 흥미와 자신감을 가지고 듣거나 읽는다.
- [6영01-09] 시, 노래, 이야기를 공감하며 듣거나 읽는다.
- [6영01-10] 일상생활 주제나 문화에 관한 담화나 글을 포용의 태도로 듣거나 읽는다.

(가) 성취기준 해설

- [6영01-06] 이 성취기준은 말이나 대화, 글의 흐름을 파악하는 데 초점을 둔 것으로, 주요한 일이나 사건의 전후 관계 및 시간적 순서를 파악하는 것을 의미한다. 그림이나 만화 등을 이용하여 사건이 일어난 순서에 따라 연결하거나 배열하기, 일이 일어난 순서대로 번호 쓰기 등의 활동을 하는 수준을 말한다.
- [6영01-07] 이 성취기준은 듣기나 읽기 전·중·후 과정에서 다양한 단서를 활용하여 담화나 글의 내용을 예측하기, 특정 정보를 찾아 듣거나 읽기, 내용 확인을 위해 다시 듣거나 읽기 등의 전략을 활용하는 것을 의미한다.
- [6영01-08] 이 성취기준은 일상생활 주제에 관해 다양한 매체로 표현된 학습 자료를 듣거나 읽으면서 영어에 대한 흥미와 자신감을 높이고, 학습자 스스로 자신의 수준에 맞는 다양한 영어 자료를 자기주도적으로 찾아 즐기는 것을 의미한다.
- [6영01-10] 이 성취기준은 공동체 구성원으로서의 가치·태도와 관련된 것으로, 일상생활 주제나 문화에 관한 담화나 글을 듣거나 읽으면서 다른 사람의 생각과 의견을 존중하고 이해하는 태도를 갖는 것을 의미한다. 이는 우리나라와 다른 문화권의 다양한 의사소통 방식과 생활 양식을 수용하는 것을 포함한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려사항

- 듣기와 읽기 능력을 균형 있게 향상하는 데 중점을 두어 지도한다. 또한 이해 영역의 듣기와 읽기를 연계한 활동뿐만 아니라 이해한 내용을 말하거나 쓰기, 질문하며 답하기 등의 활동을 활용하여 이해 영역 활동이 표현 영역 활동에 자연스럽게 연결되도록 통합적으로 지도한다.
- 초등학교 5~6학년군에서는 일상생활에서 자주 접할 수 있는 주제(장래 희망, 여행, 취미, 건강 등)를 중심으로 3~4학년군보다 다양한 주제와 의사소통 상황을 포함한 듣기, 읽기 자료를 구성하여 활용한다. 자연스러운 의사소통의 맥락에서 학습자가 다양한 문화권에 속한 사람들의 의사소통 방식이나 일상생활도 접할 수 있도록 한다.
- 일상생활 주제의 담화나 글을 이해하기 위해 듣기 및 읽기 전·중·후 활동에서 적절한 전략을 활용할 수 있다. 즉, 듣기·읽기 전 활동에서는 시각 단서를 활용하여 듣거나 읽을 내용을 예측하는 전략, 듣기·읽기 중 활동에서는 특정 정보에 주목하여 듣거나 읽는 전략, 듣기·읽기 후 활동에서는 듣거나 읽은 내용을 점검하고 필요한 내용을 다시 듣거나 읽는 전략 등을 단계별로 지도한다.
- 담화나 글의 내용을 파악할 때는 인물, 행동, 장소, 시간, 감정 등 명시적으로 언급된 세부 정보뿐만 아니라, 담화나 글의 맥락, 주제 및 요지 등의 중심 내용, 일이나 사건의 전후 관계 등을 파악하도록 지도한다. 예를 들어 담화나 글의 줄거리 파악하기, 듣거나 읽은 문장을 순서대로 배열하기, 간단한 메모 작성하기 등 학습자의 흥미를 불러일으킬 수 있는 유의미하고 다양한 학습 활동을 사용한다.
- 소리 내어 읽기를 위해 혼자 읽기, 반 전체가 함께 읽기, 짹이나 모둠원과 번갈아 읽기, 모둠에게 읽어 주기, 시간을 정하여 읽기 등 다양한 방법을 활용한다. 소리 내어 읽기의 목적은 단어, 어구, 문장을 빠르고 정확하게 읽도록 연습하는 데 있으므로, 의미 중심의 읽기를 위한 발판의 역할로 사용하는 것이 좋다.
- 에듀테크의 발달과 함께 듣기, 읽기 도구도 다양해지고 있으므로 다양한 디지털 매체를 활용한 듣기와 읽기에 익숙해질 수 있도록 한다. 인공지능이나 앱, 번역기 등의 디지털 도구를 활용하여 학습자의 수준에 맞는 맞춤형 학습을 제공할 수도 있다.
- 듣기·읽기 평가는 일괄적으로 실시하는 것보다 평가 목적과 대상, 방법에 따라 다양하게 실시하는 것이 바람직하며, 단어, 어구, 문장, 글 등 학습자의 수준에 적절한 언어 재료를 다양하게 활용하는 방안을 고려할 수 있다.
- 듣기·읽기 평가는 지필평가, 수행평가, 교사 평가, 동료 평가, 자기 평가 등을 다양하게 적용하여 학습의 과정이 드러나도록 한다. 학습 과정을 누가 기록할 수 있도록 다양한 도구를 활용하고, 이를 바탕으로 학습자에게 적절한 피드백을 제공한다. 학습자가 피드백을 활용하여 자신의 현재 수준과 학습의 목표 사이의 간격을 줄이도록 지도한다.

- 듣기 · 읽기의 가치 · 태도를 평가할 때는 해당 성취기준을 독립적으로 평가하기보다는 다른 성취기준과 통합하여 평가하는 것을 권장한다. 자기 평가나 동료 평가 등을 통해 학습자 스스로 듣기나 읽기 태도를 확인하고 점검하게 할 수 있다. 또한 듣기 · 읽기 태도가 자신의 영어 듣기 · 읽기 능력 향상과 어떠한 관련이 있는지를 스스로 성찰해 볼 수 있도록 지도한다.

(2) 표현

- [6영02-01] 간단한 단어, 어구, 문장을 강세, 리듬, 억양에 맞게 말한다.
- [6영02-02] 실물, 그림, 동작 등을 보고 간단한 단어, 어구, 문장으로 말하거나 쓴다.
- [6영02-03] 알파벳 대소문자와 문장 부호를 문장에서 바르게 사용한다.
- [6영02-04] 주변 사람이나 사물을 간단한 문장으로 소개하거나 묘사한다.
- [6영02-05] 주변 장소나 위치, 행동 순서나 방법을 간단한 문장으로 설명한다.
- [6영02-06] 자신의 감정이나 의견, 경험이나 계획을 간단한 문장으로 표현한다.
- [6영02-07] 일상생활 주제에 관한 담화나 글의 세부 정보를 간단한 문장으로 묻거나 답한다.
- [6영02-08] 예시문을 참고하여 목적에 맞는 간단한 글을 쓴다.
- [6영02-09] 적절한 매체와 전략을 활용하여 창의적으로 의미를 생성하고 표현한다.
- [6영02-10] 의사소통 활동에 흥미와 자신감을 가지고 참여하여 협력적으로 수행한다.

(가) 성취기준 해설

- [6영02-05] 이 성취기준은 주변의 장소를 찾아가는 방법이나 위치, 일상생활에서 이루어지는 활동을 위한 일련의 행동 순서나 방법에 대하여 두세 문장으로 말하거나 쓰는 것을 의미한다. 이때 문장과 문장을 이어 주는 말(and, but 등)이나 순서를 나타내는 말(first, second 등)을 적절하게 활용할 수 있다.
- [6영02-08] 이 성취기준은 초대, 감사, 축하 등을 목적으로 하는 카드나 이메일, 경험을 담은 일기나 기행문 등 일상생활에서 빈번하게 일어나는 쓰기의 상황과 목적을 고려하여 글을 쓰는 것으로서, 예시문을 참고하여 글의 형식에 맞게 적절한 내용으로 변형하거나 응용하여 쓰는 수준을 말한다.
- [6영02-09] 이 성취기준은 구어나 문어로 의사소통하는 과정에서 학습자의 수준과 특성에 알맞은 매체와 전략을 사용하여 창의적으로 의미를 생성하고 표현하는 것을 말한다. 이는 브레인스토밍이나 생각 그물 등을 활용하여 아이디어를 생성하고, 이를 동작이나 그림과 같은 전통적인 매체뿐만 아니라 다양한 앱이나 디지털 매체 등을 활용하여 새로운 방법으로 말하거나 쓰는 것을 의미한다. 또한 의사소통 과정에서 발생하는 어려움을 극복하기 위해 반복하기, 반복 및 확인 요청하기 등의 말하기 전략과 고쳐 쓰거나 다시 쓰기 등의 쓰기

전략을 활용하는 것을 의미한다.

- [6영02-10] 이 성취기준은 온오프라인 공간에서 제공된 다양한 형태의 말하기 · 쓰기 과업이나 활동에 흥미와 자신감을 가지고 능동적으로 참여하는 것을 의미한다. 지속적으로 이루어지는 짹이나 모둠별 말하기 · 쓰기 활동을 통해 학습자들이 서로 가르쳐 주거나 배우는 과정에서 긍정적인 피드백을 주고받으며 말하거나 쓰고 싶은 의욕과 자신감을 높이는 것을 말한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려사항

- 말하기와 쓰기 능력을 균형 있게 향상하는 데 중점을 두어 지도한다. 또한 표현 영역의 말하기와 쓰기를 연계한 활동뿐만 아니라 듣고 말하기, 읽고 쓰기 등의 활동을 활용하여 이해 영역 활동과 표현 영역 활동이 자연스럽게 연결되도록 통합적으로 지도한다.
- 학습자의 일상생활과 밀접하게 관련된 주제로서 자신의 경험, 의견, 계획, 진로뿐만 아니라 기후변화나 다문화 문제 등에 대해서도 적극적으로 관심을 가지도록 과업이나 프로젝트 학습, 의견 조사 등의 다양한 활동을 실시한다. 학습자가 결과물을 정리하고 발표하는 과정에서 자기주도성을 높이고 유의미한 학습이 이루어지도록 수업을 설계한다.
- 교사와 학습자, 학습자 간의 상호 작용에서 다양한 유형의 질문과 피드백을 활용하여 학습자의 응답을 유도하고, 지속적인 상호 작용이 이루어지도록 한다.
- 효과적인 쓰기 활동을 위해 계획, 초고 쓰기 및 수정, 공유 단계 혹은 쓰기 전 · 중 · 후 활동으로 나누어 단계별로 지도할 수 있다. 학습자 스스로 또는 동료들과 협력하여 쓰기 과정을 점검하게 함으로써 쓰기 능력을 신장하는 기회로 활용한다.
- 교사 또는 학습자 상호 간의 교정을 통해 알파벳 대소문자와 문장 부호 등 영어 표기법을 이해하고 알맞게 사용할 수 있도록 지도한다. 이 과정에서 국어에서 배운 쉼표, 마침표, 물음표 등에 대한 지식을 활용하도록 지도할 수 있다.
- 말하기와 쓰기의 유창성을 높이기 위해 그림, 사진, 실물 등의 시각 자료나 번역기 등을 활용할 수 있다. 그림으로 그런 후에 이를 보고 문장을 말하거나 써 보도록 할 수 있으며, 사전 앱이나 번역기 등의 도움을 받아 문장을 구성하게 하는 것도 좋다. 또한 협력 학습을 통해 짹이나 모둠원과 서로 번갈아 문장을 말하거나 쓰는 문장 릴레이 활동을 한 후 여러 개의 문장을 이어서 말하거나 쓰도록 교수 · 학습 과정을 구성할 수도 있다.
- 학습자의 수준을 고려하여 개별화된 수준별 학습 자료, 시청각 자료뿐만 아니라 다양한 디지털 매체를 활용한 학습 자료를 제공하여 인지적 · 심리적 부담감을 줄인다.
- 말하기 전략은 의사소통 과정에서 발생할 수 있는 여러 가지 어려움을 해결하는 데 유용한 방법이 될 수 있으므로 다양한 비언어적, 언어적 전략을 익혀 활용하도록 지도한다. 글쓰기

과정에서도 교사와 동료의 피드백을 반영하여 고쳐 쓰거나 사전 앱이나 번역기 등의 디지털 도구를 활용하는 것은 중요한 쓰기 전략 중의 하나이며 자기주도적인 학습자로 성장하는 데 있어 좋은 경험이 될 수 있다.

- 말하기 · 쓰기 평가는 가급적 수행평가를 통해 실시하며, 말하기는 면접이나 과업(역할놀이, 조사 활동 등), 쓰기는 서답형 문항이나 포트폴리오 등을 활용하여 평가할 수 있다.
- 말하기 · 쓰기 평가를 위한 채점 척도는 일반 평가 원리에 의한 척도를 응용하거나 과업에 적합한 척도를 만들어 사용할 수 있고, 표현 능력을 발현시키고 측정할 수 있는 다양한 매체를 활용할 수도 있다. 말하기는 발음, 어휘, 내용 등에 대하여, 쓰기는 철자와 구두점, 어휘, 내용, 언어 형식 등에 대하여 세부적인 평가기준을 마련하고 학습자에게 충분히 안내한 후에 평가를 실시한다.
- 말하기와 쓰기에 대한 흥미와 자신감, 짹이나 모둠 구성원들의 협력 정도를 평가할 때는 자기 평가와 동료 평가를 활용할 수 있다. 이때 평가 결과는 학습자 스스로 학습 계획을 세우고 실천해 나가며 성찰할 수 있는 자기주도학습의 기초가 되도록 한다.

3. 교수 · 학습 및 평가

가. 교수 · 학습

(1) 교수 · 학습의 방향

- (가) 깊이 있는 학습을 통하여 영어 의사소통 능력을 함양하도록 지도한다. 학교급과 전체 교육과정을 고려하여 내용 관련 배경지식과 맥락을 최대한 제시하고, 사회적인 목적과 실생활에의 적용 가능성이 잘 드러나는 의미 중심 의사소통 과업을 제공하여 학습 몰입감과 흥미를 높인다.
- (나) 학습자가 능동적인 사고 과정을 거치도록 지도한다. 학습 활동을 설계할 때 과업 목표 달성을 위한 문제 인식과 상황 이해, 의사 결정, 문제 해결 등의 인지 과정을 부여하고, 이것에 필요한 과정 · 기능을 전략적으로 취사선택하여 스스로 학습할 수 있도록 지도한다.
- (다) 학습자의 요구나 개별 관심사를 반영한 단원의 소주제나 관련 자료, 토론 내용, 활동 방법을 선정하여 학습자 자신의 관심사와 연결해 배움을 확장하도록 지도한다.
- (라) 학습 내용을 현실에 적용할 기회를 제공한다. 학습 목적에 부합하는 현실 사회의 영어 의사소통 환경(사회 관계망 서비스 등 사회적 상호 작용), 또는 실생활 맥락을 담은 자료에 노출되도록 하고, 학습한 언어 · 문화 지식과 언어 기능을 실제 맥락에서 적용하고 체험해 보도록 지도한다.
- (마) 다양한 디지털 교수 · 학습 도구를 적극적으로 활용하여 지도한다. 수업에서 능동적 참여와 상호 작용, 동기 부여 등을 촉진하기 위한 각종 프로그램을 효과적으로 사용한다. 또 개별화 학습을 위한 각종 언어 보조 학습 도구를 소개하고 이를 활용해 볼 수 있는 과업을 부여함으로써 생동감 있고 풍부한 영어 학습을 경험하고 디지털 소양을 기르게 한다.
- (바) 자신의 생각을 표현할 수 있는 창의적인 활동을 제공한다. 학습자의 연령이나 영어 수준에 맞추어 단어, 어구, 문장 등을 사용하여 자신의 느낌, 생각, 기억, 상상력, 새로운 아이디어 등을 표현할 수 있는 다양한 활동을 제시한다. 이를 위해 사전에 예시를 제공하고, 디지털 자료와 도구를 활용하여 학습자의 언어적 제한을 극복하고 창의적인 발상을 공유하도록 지원한다.

- (사) 영어로 표현된 다양한 문화적 산물을 체험하면서 심미적 감성을 함양할 기회를 제공한다. 세계인의 삶과 문화를 표현한 일화, 예술·문학 작품 등을 예시 자료로 제시하여 언어와 문화의 심미적 요소를 학습자 스스로 탐구하고 감상할 수 있도록 지도한다.
- (아) 수업 환경이나 영어 학습 내용에 따라 다양한 온오프라인 연계 학습을 설계한다. 교육 상황과 목적에 따라 융통성 있게 온오프라인 연계 수업을 활용하여 학생들이 일상생활에서 영어를 사용하여 이해, 표현 및 상호 작용할 수 있도록 지도한다. 예를 들어 실제 언어 입력이나 언어 지식(어휘, 언어형식) 등을 온라인으로 제시하고, 언어 수행과 상호 작용(발표, 모둠 활동)은 오프라인으로 진행하는 등의 연계 학습을 계획할 수 있다.
- (자) 자신의 진로 및 미래의 삶과 연결하여 스스로 영어 학습을 관리하도록 지도한다. 희망하는 진로 분야에서 요구하는 영어의 역할과 영어 능력을 파악하도록 지원하고, 현실적이고 구체적인 성취 목표와 학습 방법을 스스로 선택, 계획, 성찰해 가도록 지도한다. 개별 학습자의 학습 관리가 성공할 수 있도록 교사는 이를 지속적으로 지원하고 점검한다.
- (차) 영어과 내 영역 간 연계를 통해 통합적 사고를 촉진한다. 또한 영어과 주제와 타 교과를 연결, 통합, 확장하는 기회를 마련함으로써 궁극적으로는 학습자의 사고와 경험 이 통합되도록 돋는다.
- (카) 학생의 특성과 성취 단계를 고려하여 개별화 수업을 제공한다. 개별 학생의 영어 능력 수준 및 다양한 학습자 요인을 파악할 수 있는 데이터를 수집하고, 각자의 수준과 요구에 부합하는 자료, 활동, 과제를 선택하게 하는 등 개별화된 수업 환경을 마련한다. 또한 맞춤형 평가와 학습 과정에 대한 피드백을 제공함으로써 개별 학습자의 학습 성취를 돋는다.
- (타) 초등학교와 중학교 간, 중학교와 고등학교 간의 자연스러운 학습 연계를 위해 성취기준 달성을 여부를 점검하고 보충·심화할 수 있는 진로 연계 수업을 계획하여 운영한다.

(2) 교수·학습 방법

- (가) 영어 학습에 대한 학습자의 동기를 유발하고 흥미와 자신감을 유지할 수 있도록 하기 위해 학습자의 관심사를 고려하여 다양한 온오프라인 자료, 에듀테크 등을 활용한다.
- (나) 창의적이고 융합적인 사고 능력을 함양할 수 있도록 문제 해결 프로젝트 등의 활동과 다양한 매체를 활용한 교수·학습 방법을 구안한다.

- (다) 디지털 기반 영어 학습 자료와 프로그램을 사용하여 다양한 언어 입력을 제공함으로써 학습자가 실제적인 영어에 친숙해지고 생동감 있는 언어 사용을 체험할 수 있도록 지원한다.
- (라) 목적과 언어 수준에 맞는 디지털 영어 자료를 학습자 스스로 선택하고 핵심 사항을 파악하여 영어 표현을 다양하게 구사하고 원하는 지식을 쌓을 수 있도록 검색 능력, 비판적 평가 능력, 필요한 기술 및 전략을 길러 준다.
- (마) 온오프라인상의 다양한 영어 의사소통의 기회(교사와 학습자 간, 학습자 간, 학습자와 영어 사용 공동체 간)를 제공하고 안내하여 언어·문화적 상호 작용 능력을 향상시킨다.
- (바) 영어 학습을 지원하는 각종 인공지능 기술 및 디지털 도구(영어 키보드, 영어 사전, 녹음, 학습용 앱, 코퍼스 데이터, 자동 번역, 챗봇, 각종 멀티미디어 저작 도구 등)를 적극적으로 수업에 도입하여 디지털 및 인공지능 리터러시를 함양하고 개인의 영어 학습 성장에 도움이 되는 활용법을 지도한다.
- (사) 자기주도학습이 이루어지도록 다양한 학습자 중심 과업을 구안하여 학습자의 흥미와 동기 유발을 도모한다.
- (아) 영어 이해 및 표현 과정에서 활용할 수 있는 다양한 언어적·비언어적 전략의 종류를 제시하고, 학습자가 다양한 상황에서 이를 적절하게 활용하도록 지도한다.
- (자) 듣기와 읽기는 흥미를 유발하기 위하여 다양한 장르의 입력 자료를 제시하고 다양한 매체를 활용하여 지도한다.
- (차) 듣기와 읽기는 말이나 대화가 일어나는 상황, 글의 문맥, 배경지식 등을 활용하여 의미를 파악하도록 지도하고, 듣기나 읽기 전·중·후 활동으로 나누어 단계별로 지도한다.
- (카) 말하기는 상황이나 목적에 맞는 적절한 표현과 말하기 전략을 사용한 의사소통 중심의 다양한 활동을 충분히 제공하여 영어에 대한 흥미와 자신감을 높이도록 지도한다.
- (타) 쓰기는 학습 목표와 학습자의 수준을 고려한 단계적인 지도가 필요하다. 과정과 결과를 모두 고려한 피드백을 제공하여 효과적인 쓰기 학습이 이루어지도록 한다.
- (파) 교사와 학습자, 학습자와 학습자 간 활발한 상호 작용을 유도하고 영어 사용 기회를 충분히 제공할 수 있는 협력 학습, 문제 해결 학습, 소그룹 및 과업 중심 활동 등을 적절히 활용한다.

- (하) 개별 학습 및 모둠 학습을 적절히 활용하여 자기주도적 학습 태도뿐만 아니라 나눔과 배려의 공동체 의식도 기를 수 있도록 지도한다.
- (거) 언어와 문화의 다양성을 이해하고 포용적 태도를 기를 수 있도록 하고, 적극적이고 협력적으로 영어로 교섭하며 소통할 수 있는 교수·학습 활동을 구안한다.

나. 평가

(1) 평가의 방향

- (가) 깊이 있는 영어 학습과 역량 중심 평가가 이루어지도록 한다. 평가의 목적은 학생의 사고 계발을 촉진하여 궁극적으로는 영어 의사소통 역량의 배양을 지원하는 데 있어야 한다. 이를 위해서는 단편적인 지식이나 기술의 평가를 지양하고, 깊이 있는 학습을 통해 영어과의 교과 역량을 실질적으로 함양하였는지에 초점을 둔 평가가 이루어져야 한다.
- (나) 학생이 평가를 학습 과정의 일부로 인식하고 자신의 영어 학습 과정과 성과를 성찰하도록 구안한다. 평가는 학습의 최종 단계에서 성과를 측정하는 행위를 넘어 자신의 영어 학습 전 과정을 되돌아보고 개인적 의미를 발견하며 학습 계획을 자기주도적으로 수정·보완할 수 있는 계기가 되어야 한다. 따라서 학습 과정과 결과에 대한 평가가 모두 이루어져야 한다.
- (다) 학습 성과에 대한 평가는 학습한 내용을 새로운 상황과 맥락에 적용할 수 있는지에 초점을 둔다. 배운 내용의 단순 확인에서 탈피하여 학생이 학습한 영어 지식과 기술을 활용하여 새로운 상황에서 과업을 수행할 수 있는 역량을 갖추었는지를 평가한다. 이를 위하여 성취기준을 기반으로 학습 내용을 적용할 수 있는 실제적이고 새로운 맥락과 상황을 제시하여 학생의 영어 수행 능력을 평가해야 한다.
- (라) 학습자가 평가 준비, 시행, 결과 해석 과정에 적극적으로 참여할 수 있도록 한다. 이를 통해 학생은 영어 학습의 목표와 성공적인 수행 수준을 명확하게 인지할 수 있게 된다. 또한 수행 과정과 결과를 스스로 평가하고 진단할 수 있는 기회를 학습자에게 제공함으로써 학습자가 자신의 영어 학습을 성찰하고 향후 학습 방향을 계획할 수 있도록 한다.
- (마) 학습자의 다양한 특성 및 영어 수준을 고려한 맞춤형 평가를 시행한다. 학생의 학습 스타일, 정의적 특성, 영어 수준 등을 고려한 다양한 평가 방식을 마련하여 학생 맞춤형 평가가 이루어지도록 한다. 특히 학습 부진을 겪고 있거나 성장 속도가 느린 학생이 단일 평가 방식으로 인해 학습 의욕 저하 및 이탈을 경험하지 않도록 평가 방안을 마련한다.

(바) 다양한 디지털 평가 도구를 적극적으로 활용한다. 디지털 분석·평가 도구를 활용하여 실제적인 평가 맥락을 제공하고, 다양한 학습자 데이터를 체계적으로 구축한다. 이를 토대로 다각적이고 신뢰할 만한 평가 결과를 도출할 수 있다.

(사) 평가 결과를 바탕으로 개별 맞춤형 피드백을 제공한다. 교사는 평가 결과를 지속적으로 모니터하고 교수·학습에 환류하여 수업을 개선한다. 또한 상세한 맞춤형 피드백을 학습자에게 제공하여 학습 성장을 돋는다.

(2) 평가 방법

(가) 평가는 평가 계획서에 제시된 방법과 절차를 따르며 학습자가 평가의 세부 절차와 유의 사항을 분명히 알 수 있도록 사전에 명확하게 안내한다.

(나) 평가 문항 제작, 평가의 시행과 채점에 관한 사항을 평가 계획서에 근거하여 점검표로 만들고 각 항목을 하나씩 점검함으로써 적정한 신뢰도를 유지한다.

(다) 평가의 결과는 차후 평가 계획 수립에 반영하고 교수·학습의 개선 및 학습자의 학습 동기 유발과 개별 지도에 활용한다.

(라) 평가는 영어 학습에 대한 긍정적인 환류 효과를 줄 수 있도록 구안한다.

(마) 학습자가 영어 능력을 다각도로 평가할 수 있도록 다양한 평가 방법을 활용한다.

(바) 표현 영역의 평가는 가급적 수행평가와 같은 직접 평가 방법을 활용한다. 수행평가는 평가의 목표, 내용, 과제 유형, 채점 기준 등을 명확히 한 후에 실시한다.

(사) 학습자의 통합적인 영어 능력을 신장할 수 있도록 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기의 개별 기능에 대한 평가뿐만 아니라 두 가지 이상의 기능을 통합한 평가도 적절히 실시한다.

(아) 듣기나 읽기 같은 이해 영역 평가 시 디지털 텍스트, 텍스트 난이도, 읽기나 듣기 속도, 어휘·언어 형식 수준 등 학습자 개인의 읽기와 듣기 수준을 객관적으로 평가할 수 있는 각종 보충 자료 및 디지털 프로그램(인공지능 기반 플랫폼 등)을 활용하여 학습자의 이해 능력을 진단하고, 개인별 맞춤형 피드백 학습을 통해 향상을 파악한다.

(자) 말하거나 쓰기 같은 표현 영역 평가 시 실제적인 의사소통 맥락을 제공할 수 있는 다양한 인공지능 기술(음성 녹음, 음성 인식, 챗봇, 화상 회의 등)을 활용하여 다각적이고 신뢰할 만한 평가 결과를 도출한다.

- (차) 쓰기 자동 채점, 텍스트 분석, 번역기, 표절 검사 프로그램 등의 기술을 활용하여 쓰기 영역의 평가 신뢰도를 확보한다.
- (카) 학습 성장 과정을 확인할 수 있도록 에듀테크를 평가에 활용한다.
- (타) 개별 학습자의 영어 학습 기록(음성 발화, 작문, 과제물, 각종 평가 점수 등)을 학습 관리 시스템에 체계적으로 저장하고 분석하여 학습 성장 과정을 학습자 스스로 점검하게 하고, 이를 평가에 반영한다.
- (파) 영어 학습 활동의 결과물을 온라인 공유 플랫폼 등에 축적하도록 지도하여(예: 디지털 포트폴리오), 학습자와 동료 학습자의 학습 성장 과정을 지속적으로 기록하며, 자기 평가 혹은 상호 평가의 기회를 제공한다.
- (하) 개별화 학습 및 맞춤형 평가를 촉진하기 위하여 각종 영어 평가, 온라인 설문 등을 활용하여 개별 학습자의 영어 능력 및 학습자 요인(학습 동기, 학습 스타일, 적성 등)에 대한 진단을 시행하고 이를 교수·학습 및 평가 설계에 참고한다.

[별표] 영역

[별표 1] 소재

학습자들이 관심을 가지고 흥미를 느낄 수 있는 소재를 선택하되 학습자들의 의사소통 능력, 공동체 문제 해결 능력, 창의적 사고력, 심미적 감수성 등을 기르는 데 도움이 되는 내용으로 한다.

연번	범주	세부 내용
1	개인생활 관련	<ul style="list-style-type: none"> - 취미, 오락, 여행, 운동, 쇼핑 등 여가 선용에 관한 내용 - 보건, 위생, 영양 등 개인 건강 관리에 관한 내용 - 생일, 관심사, 생활 방식 등 개인 일상에 관한 내용
2	가정생활 관련	<ul style="list-style-type: none"> - 의복, 음식, 주거 등의 내용 - 명절, 가족 행사, 집안일 등 가정 일상에 관한 내용
3	학교생활 관련	<ul style="list-style-type: none"> - 다양한 교육 내용 및 방법, 학교 활동, 교우 관계, 진로, 진학 등 학교 일상에 관한 내용
4	사회생활 관련	<ul style="list-style-type: none"> - 일, 노동, 직업 윤리 등 근로에 관한 내용 - 서신 왕래, 소셜 미디어 등의 온라인 활동, 면대면 대화 등 대인 관계에 관한 내용 - 회의, 지역 행사, 졸업, 결혼, 장례식 등 사회적 행사에 관한 내용
5	문화 관련	<ul style="list-style-type: none"> - 동일 문화권 내의 다른 세대, 성별 간의 문화적 차이에 관한 내용 - 우리의 문화와 생활 양식을 소개하는 데 도움이 되는 내용 - 우리 문화와 다른 문화의 언어·문화적 차이에 관한 내용 - 다양한 문화권의 관습, 규범, 가치, 사고방식, 행동 양식, 의사소통 방식에 관한 내용 - 세계 문화의 의식주, 명절과 축제, 종교, 언어, 문학, 음악, 예술, 대중문화, 여행 및 관광지, 건축물, 전통, 지리, 역사, 인물, 스포츠, 관혼상제 등의 다양한 일상생활에 관련된 내용 - 다양한 문화권의 사람들과의 의사소통, 교류, 협력 등에 관한 내용
6	민주시민 관련	<ul style="list-style-type: none"> - 공중도덕, 예절, 협력, 배려, 봉사, 정의, 책임감 등의 인성에 관한 내용 - 인권, 양성평등, 글로벌 에티켓, 평화 등의 민주시민 의식 및 세계시민 의식을 고취하는 내용 - 올바른 미디어 리터러시를 통한 비판적 사고의 성찰, 사회적 공감과 의사소통, 문제에 대한 비판적 사고와 민주적 의사 결정 및 갈등 해결에 관한 내용 - 가난 및 기아 해결, 인구 문제, 청소년 문제, 고령화, 다문화 사회, 사회 정의와 불평등 해소, 책임 있는 소비와 생산, 자원과 에너지 문제, 국제 문제 해결을 위한 협력 등의 사회 현안을 논의하는 내용

연번	범주	세부 내용
		<ul style="list-style-type: none"> - 변화하는 사회 및 국제적 현안을 해결하기 위하여 가정, 학교, 지역, 국가 및 세계 공동체의 범위로 참여를 촉구하는 내용
7	생태전환 관련	<ul style="list-style-type: none"> - 인간과 생태계의 관계에 대한 관점, 자연환경과 생태 윤리, 생태 감수성과 책임감, 현재 및 미래 세대의 권리로서 환경권 존중 등의 생태계와 인간의 관계에 대한 관점과 태도에 관한 내용 - 생태계의 특성과 시스템 탐구, 생태 시스템과 인간 사회 시스템의 연관성 탐구 등 기후 변화와 생태계 문제 탐구에 관한 내용 - 생태전환을 위한 사회 체계의 변화 제안 및 실천, 생태전환을 위한 지속가능한 과학 기술 제안 및 실천, 일상생활에서의 생태 전환 참여와 실천 등 생태전환을 위한 참여와 실천에 관한 내용
8	디지털 · 인공지능 관련	<ul style="list-style-type: none"> - 컴퓨터와 인터넷 활용, 소프트웨어의 이해와 활용 등 디지털 기술의 이해와 활용에 관한 내용 - 정보의 공유, 온라인 활동 참여와 협업 등 디지털 의사소통과 협력에 관한 내용 - 정보의 수집, 관리, 분석, 표현 등 정보의 처리와 생성에 관한 내용 - 디지털 기술과 정보의 안전한 사용 및 윤리적 사용에 관한 내용
9	일반교양 관련	<ul style="list-style-type: none"> - 생활 안전, 교통안전, 재난 안전, 직업 안전 등의 안전에 관한 내용 - 동식물 또는 계절, 날씨 등의 자연 현상에 관한 내용 - 애국심, 평화, 안보, 독도 교육 및 통일 등의 내용 - 정치, 경제, 금융, 역사, 지리, 수학, 과학, 교통, 정보 통신, 우주, 해양, 탐험 등의 일반 교양을 넓히는 데 도움이 되는 내용 - 인문학, 사회 과학, 자연 과학, 예술 분야 등의 학문적 소양을 기를 수 있는 내용 - 언어, 문학, 예술 등의 심미적 심성을 기르고 창의력, 상상력을 확장할 수 있는 내용

[별표 2] 의사소통 기능과 예시문

1. 아래에 제시된 의사소통 기능은 필요에 따라 선별하여 활용하거나 분리 또는 추가하여 사용할 수 있다. 예시문은 의사소통 기능의 이해를 돋기 위해 예를 제공한 것임에 유의해야 한다.
2. 의사소통 기능을 구현할 표현은 학교급별 언어 형식을 고려하여 사용할 것을 권장한다.
3. () 안에 제시된 낱말이나 구는 생략이 가능한 것을 나타낸다.
4. X, Y 또는 ...은 상황에 맞게 쓸 수 있는 낱말이나 구를 나타낸다.

가. 의사소통 기능

영역	범주	세부 내용	
I. 정보 전달	1. 정보 전달 · 요구하기	1.1. (정체) 확인하기와 상술하기	
			1.2.1. 개인 정보 제공하기
			1.2.2. 습관과 일과 묘사하기
		1.2. 진술하기와 보고하기	1.2.3. 시간 말하기
			1.2.4. 인물 묘사하기
			1.2.5. 사물 묘사하기
			1.2.6. 장소 묘사하기
			1.2.7. 경험이나 사건 묘사하기
			1.2.8. 이야기 서술하기
		1.3. 수정하기	
II. 태도 및 의견	1. 사실에 대한 태도 표현하기	1.4. 질문하고 답하기	
		1.1. 동의하기	
		1.2. 이의 제기하거나 부인하기	
	2. 지식, 기억, 믿음 표현하기	1.3. 동의나 이의 여부 묻기	
		2.1. 알거나 모름 표현하기	
		2.2. 궁금증 표현하기	
		2.3. 기억이나 망각 표현하기	
		2.4. 상기시키기	
		2.5. 확실성 정도 표현하기	
	3. 양상 표현하기	3.1. 가능성 정도 표현하기	
		3.2. 의무 표현하기	
		3.3. 허가 표현하기	
		3.4. 능력 유무 표현하기	

영역	범주	세부 내용
	4. 의지 표현하기	4.1. 바람, 소원, 요망 표현하기 4.2. 의도 표현하기
	5. 감정 표현하기	5.1. 기쁨, 즐거움 표현하기 5.2. 희망, 기대 표현하기 5.3. 슬픔, 화 표현하기 5.4. 불만족, 실망 표현하기 5.5. 걱정, 두려움 표현하기 5.6. 감정이나 상태 묻기 5.7. 위로하기와 안심시키기 5.8. 유감이나 동정 표현하기 5.9. 공감 표현하기 5.10. 화냄에 응대하기 5.11. 안도감 표현하기 5.12. 좋아하거나 싫어하는 것 표현하기 5.13. 선호 표현하기 5.14. 만족이나 불만족 표현하기 5.15. 불평하기 5.16. 관심이나 무관심 표현하기 5.17. 놀람 표현하기
	6. 도덕적 태도 표현하기	6.1. 도덕적 의무 표현하기 6.2. 승인이나 거부 표현하기 6.3. 비난 표현하기
	7. 설득 · 권고하기	7.1. 제안 · 권유하기 7.2. 도움 제안이나 요청하기 7.3. (도움) 제안, 권유, 요청에 답하기 7.4. 충고하거나 구하기 7.5. 허락 요청하고 답하기 7.6. 행동이나 방향 지시하기 7.7. 경고하기 7.8. 금지하기
III. 담화와 글	1. 사교 활동하기	1.1. 주의 끌기 1.2. 만날 때 인사하기 1.3. 호칭하기 1.4. 안부 묻고 답하기 1.5. 제삼자에게 안부 부탁하기

영역	범주	세부 내용	
2. 담화 · 글 구성하기	2. 담화 · 글 구성하기	1.6. 소개하기와 소개에 답하기	
		1.7. 소개가 필요한지 묻기	
		1.8. 환영하기	
		1.9. 음식 권하고 답하기	
		1.10. 감사 표현하고 답하기	
		1.11. 사과하고 수용하기	
		1.12. 축하, 칭찬하기	
		1.13. 격려하기	
		1.14. 기원하기	
		1.15. 헤어질 때 인사하기	
		2.1. 대화 시작하기	
		2.2. 내용 시작 · 전환 알리기	
		2.3. 주제 소개하기	
		2.4. 질문 요청 · 응대하기	
3. 의사소통 개선하기		2.5. 의견 묻거나 표현하기	
		2.6. 예시 듣기	
		2.7. 열거하기	
		2.8. 강조하기	
		2.9. 정의하기	
		2.10. 요약하기	
		2.11. 주제 바꾸기	
		2.12. 대화에 끼어들기	
		2.13. 대화 종료하기	
		2.14. 매체 사용하기	
		3.1. 반복 요청하고 답하기	
		3.2. 확인 요청하기	
		3.3. 설명 요청하기	
		3.4. 철자 · 필기 요청하고 답하기	
		3.5. 표현 요청하기	
		3.6. 표현 제안하기	
		3.7. 이해 점검하기와 이해 상태 나타내기	
		3.8. 오해 알리기	
		3.9. 생각할 시간 요청하거나 주기	

나. 의사소통 기능 예시문

I. 정보 전달

1. 정보 전달 · 요구하기

1.1. (정체) 확인하기와 상술하기

This is/That's/It's/They're

The man over there is Mr. Kim.

We have three cats and one dog.

My father is 45 years old.

Ann has blue eyes.

Tom is tall and slim.

Mary has long brown hair.

1.2. 진술하기와 보고하기

1.2.1. 개인 정보 제공하기

My name is John.

I'm from the north of Canada.

I have three sisters and one brother.

1.2.5. 사물 묘사하기

It's blue and it's made of plastic.

It has four doors.

It is bigger than an elephant.

1.2.2. 습관과 일과 묘사하기

He goes to school at 8:30.

I always go swimming on Tuesdays.

On Sundays I visit my grandmother.

John comes to my office every

Tuesday.

1.2.6. 장소 묘사하기

Seoul is the capital city of Korea.

It has 5 royal palaces and many historic sites.

It's also famous for

1.2.3. 시간 말하기

What time is it? A quarter to six.

Do you have the time?

It's 10:45.

The train leaves at three o'clock.

1.2.7. 경험이나 사건 묘사하기

Last week, I visited Jejudo.

It was cool, but windy.

I took a taxi and

1.2.8. 이야기 서술하기

Once upon a time, there lived a giant. He was

1.2.4. 인물 묘사하기

1.3. 수정하기

No, it isn't.

(Sorry.) That's/It's not right.

(No,) this is MY bag.

(I think) you've made a mistake.	That's not right/correct.
1.4. 질문하고 답하기	Of course not.
Is she from Egypt?	You're wrong.
Do you like dancing?	I don't think
Who is he?	1.3. 동의나 이의 여부 묻기
Whose notebook is this/that?	What do you think?
What is your name?	Don't you agree?
What time is it?	Would/Do you agree with me?
Which movie do you want to see?	2. 지식, 기억, 믿음 표현하기
Where did she go to university?	2.1. 알거나 모름 표현하기
When did it happen?	I (don't) know (about)
Why are we waiting?	I heard/have heard (about)
How did they travel?	I'm aware (of)
How much does it cost?	I have no idea.
◎ II. 태도 및 의견	
1. 사실에 대한 태도 표현하기	I haven't got a clue.
1.1. 동의하기	Do you know (about) ... ?
Me, too.	Have you heard (about) ... ?
Okay!/Of course!/Good!/Fine!/Great!	You know ... (, don't you)?
(Yes,) I agree.	Are you aware (of) ... ?
Exactly!/Certainly!	2.2. 궁금증 표현하기
That's a good idea.	I'm curious about
That's right.	I wonder
1.2. 이의 제기하거나 부인하기	I'd be (very) interested to know
I don't think/believe so.	Can someone tell me about ... ?
I don't agree/disagree (with you).	I have a question.
That isn't true.	(Please,) Tell me (about)... .
2.3. 기억이나 망각 표현하기	
	I (don't/can't) remember

I (nearly/completely) forgot (about
that/where I put my bag).

I'll never forget

Do/Don't you remember ... ?

I wonder if you remember

You haven't forgotten about ... ,
have you?

2.4. 상기시키기

Remember to

Remind me to

Don't forget to

2.5. 확실성 정도 표현하기

I'm (not) sure.

Are you sure/certain about ... ?

I have no doubt.

I'm (not) (quite/fairly/absolutely)
sure/certain

How sure are you that ... ?

It seems

3. 양상 표현하기

3.1. 가능성 정도 표현하기

... may/can be changed.

Perhaps/Possibly/Maybe they will

They should/ought to

It is certain/probable/likely/possible/
impossible that

May/Can John ... ?

Is Mary likely to ... ?

Is it probable/likely/possible/

impossible that ... ?

3.2. 의무 표현하기

You have to/must

You should/ought to

It is required to

You're expected to

Must I ... ?

Do I (really) have/need to (...)?

Is it necessary to ... ?

I don't have/need to

3.3. 허가 표현하기

May/Can I ... ?

(Yes,) You may/can

(No,) You may not/can't.

Is it all right/okay if ... ?

I wonder if I could

Do you mind if ... ?

You must not/may not

(I'm afraid) it's/that's not possible.

You're not allowed/supposed to

3.4. 능력 유무 표현하기

I can (not)

I was (not) able to

I (don't) know how to

I'm (not) good at

Can you ... ?

Do you know how to ... ?

Are you good at ... ?

4. 의지 표현하기

4.1. 바람, 소원, 요망 표현하기

I want (to)

I'd like

I look/am looking forward to

I wish I could

Do you want (to) ... ?

Would you like ... ?

Do you wish (you could) ... ?

Are you looking forward to ... ?

I'm excited (about...)!

5.3. 슬픔, 화 표현하기

I'm/I feel (rather/quite/very) sad/unhappy/angry/upset/annoyed (about ...).

That makes me (really) sad/angry.

I'm in a bad mood (now/today).

I can't stand

... is (very) annoying/irritating.

How sad.

4.2. 의도 표현하기

I'm going to

I'm thinking of

I'm planning to

What will you do ... ?

Will you ... ?

Are you going to ... ?

Are you thinking of ... ?

Are you planning to ... ?

5.4. 불만족, 실망 표현하기

I'm/I feel (very) disappointed.

That's very disappointing.

What a pity/shame!

Oh, my(goodness)!

5.5. 걱정, 두려움 표현하기

I'm (rather) worried/anxious (about ...).

I'm scared/frightened/terrified (to ...).

5. 감정 표현하기

5.1. 기쁨, 즐거움 표현하기

That's great/wonderful!

I'm/I feel (very/so) happy/glad.

I'm (very) glad/delighted to

It's a (great) pleasure to

5.6. 감정이나 상태 묻기

Are you all right/okay?

How are you feeling?

Are you afraid/scared/frightened of ... ?

Are you worried/concerned/anxious about ... ?

What are you afraid of/worry about?

Why are you so happy/excited/sad/angry?

What's wrong?

5.2. 희망, 기대 표현하기

I hope

I'm looking forward to

I can't wait for

What's the matter?

Thank goodness.

I'm relieved/glad to hear

5.7. 위로하기와 안심시키기

Don't worry.

5.12. 좋아하거나 싫어하는 것 표현하기

Come on!

I (don't) like/love (to)

Cheer up!

I enjoy ... (very much).

Don't worry/be afraid/be frightened.

My favorite thing is

Things will be better (soon).

... is (very) good/nice/pleasant.

Everything will be ok/all right.

I hate (to)

Don't be disappointed/discouraged.

Do you like ... ?

What (...) do you like?

What's/Who's your favorite ... ?

5.8. 유감이나 동정 표현하기

That's too bad.

5.13. 선호 표현하기

I'm (so/very) sorry (to hear ...).

I prefer X to Y.

That's a pity/shame.

I('d) prefer (to) ... (if possible).

5.9. 공감 표현하기

I feel the same way.

I think X is better than/preferable to Y.

I understand how you feel.

Which do you prefer?

I agree with you.

Do you prefer X to/or Y?

I think you're right.

Do you like X better/more than Y?

5.10. 화냄에 응대하기

Calm down!

5.14. 만족이나 불만족 표현하기

Don't get so angry!

Good!/Fine!/Excellent!

There's nothing to get angry about.

I'm (not) satisfied/happy (with ...).

That's too bad.

That'll do.

I feel the same way.

That won't do/work.

Are you satisfied/happy (with ...)?

5.11. 안도감 표현하기

That's a relief.

How do you like/find ... ?

What a relief!

Is this what you want(ed)/need(ed)/meant/had in mind?

5.15. 불평하기

- It's not fair.
- I'm not happy about
- I want to complain about
- You can't possibly
- I'm sorry, but... .
- 6.2. 승인이나 거부 표현하기
- (Very) good.
- That's fine/excellent.
- That's/It's not (very) good/nice.
- You shouldn't have done that.
- I don't/can't approve (of ...).

5.16. 관심이나 무관심 표현하기

- I'm (not) (very) interested in
- ... interests me (a lot/greatly).
- I'm fascinated by
- How interesting/boring!
- Are you interested in ... ?
- What are you interested in?
- Do you find X interesting?
- 6.3. 비난 표현하기
- It's (all) your/his fault.
- You're to blame.
- It's (all) because of you/him.
- It isn't/wasn't my fault.
- Don't blame me.
- It was a(n honest) mistake.

5.17. 놀람 표현하기

- What a surprise!
- That's/It's surprising!
- I (just) can't believe this.
- I'm surprised that
- Does that surprise you?
- Are you surprised that ... ?
- What surprised you?
7. 설득 · 권고하기
- Let's
- What/How about ... ?
- Why don't we/you ... ?

6. 도덕적 태도 표현하기

6.1. 도덕적 의무 표현하기

- You should/ought to
- It's right/wrong to
- You must
- You have to/have got to
- You're supposed to
- Can you make it (at ten)?
- You'd better
- (I think) you should/ought to
- Would you like (me) to ... ?
- I suggest (that) we
- Shall we ... ?

7.2. 도움 제안이나 요청하기

Can I help you?

Let me help you.

Can I give you a hand?

(Please,) open the door.

Can you ... (, please)?

Could I ask you to ... ?

Would you mind closing the window?

7.3. (도움) 제안, 권유, 요청에 답하기

Yes!/Okay!

Sure!/All right!

No problem.

(That) sounds good.

Sorry ..., but

No, thank you.

Thank you, but

I'm afraid I can't

7.4. 충고하거나 구하기

(I think) you should

Why don't you ... ?

You'd better

If I were you, I'd

Do you think I should ... ?

Could you give me some advice?

What would you do if ... ?

7.5. 허락 요청하고 답하기

May/Can I ... (, please)?

Let me

Do you mind if ... ?

Would it be possible ... ?

I was wondering if I could ... ?

(I'm afraid) that's/it's not possible.

7.6. 행동이나 방향 지시하기

Stand up.

Come to the front.

Flip the card.

Turn on the light.

The museum is on the left.

Go to the end of the street and turn right.

Where is the supermarket?

It's straight ahead.

7.7. 경고하기

Don't

Be careful.

Watch/Look out (for ...)!

Make sure you don't

Mind your head/step!

7.8. 금지하기

Don't

You mustn't/can't/shouldn't

You'd better not

III. 담화와 글

1. 사교 활동하기

1.1. 주의 끌기

Hey!/Hello!	Please give my regards to
(Oh,) look/listen.	Remember me to
May I have your attention(, please)?	
Excuse me.	1.6. 소개하기와 소개에 답하기
1.2. 만날 때 인사하기	I'm
Hi!/Hello!	My name is
Good morning/afternoon/evening.	I'm
Good/Nice to see you (again)!	Please call me
How do you DO?	X, this is Y. Y, this is X.
-How do YOU do?	I'd like you to meet
It's been a long time.	I'd like to introduce
1.3. 호칭하기	(It's) nice/good to meet you.
Mr./Miss/Mrs./Ms. ...	(I'm) (very) pleased to meet you.
Doctor/Professor/Director Brown	It's a pleasure to meet/meeting you.
How/What do you want me to call you?	I've been looking forward to meeting you.
1.4. 안부 묻고 답하기	1.7. 소개가 필요한지 묻기
How are you (today)?	Do you know each other?
How's it going?	Have you already met ... ?
How are you doing?	I think you (two) know/have met each other, don't/haven't you?
What's up?	X, can I introduce Y?
How have you/things been?	1.8. 환영하기
(I'm) okay (, thanks/thank you).	Welcome!
(I'm) fine/very well (, thanks/thank you).	Glad you're here.
Not (too/so) bad (, thanks/thank you).	Glad you could come.
1.5. 제삼자에게 안부 부탁하기	1.9. 음식 권하고 답하기
Say hello to ... (for me).	(Please) help yourself.
	Please go ahead.

Please try some	Never mind.
Would you like some ... ?	
Do you want some more(...)?	1.12. 축하, 칭찬하기
Yes, please/thanks/thank you.	Congratulations (on ...)!
No, thanks/thank you. (I'm full./I'd rather have some)	(Very) good!
That would be very nice.	Good (for you)!
It/everything looks delicious.	What a nice ... !
1.10. 감사 표현하고 답하기	How ... she is!
Thanks (a lot)/Thank you (very/so much).	Great!/Excellent!
Thanks for	(You did a) good (work/job)!
I (really) (do) appreciate your help/what you've done.	I like ... !
Sure.	Thanks/Thank you (very much).
You're welcome.	You, too!
No problem.	I'm glad you like
(It was) my pleasure.	How nice (of you)!
Don't mention it.	
Not a big deal.	
1.11. 사과하고 수용하기	1.13. 격려하기
(I'm so/very) sorry (about that).	You can do it!
Please forgive me.	Don't give up!
I apologize.	That's all right. (You'll do better next time).
Not at all.	Come on.
(That's/It's) okay.	Keep (on) going.
That's all right.	Thanks/Thank you (very much).
Forget it.	You, too!
It doesn't matter.	How nice (of you)!
No problem.	
	1.14. 기원하기
	Happy birthday/New Year/... !
	Good luck (with your .../the ...)!
	Bless you.
	Have a good/nice ... !

I'll keep my fingers crossed!	I'd like to say something about
I hope/wish	I'd like to tell you what
1.15. 헤어질 때 인사하기	2.4. 질문 요청 · 응대하기
Bye(-bye).	If you have any questions, feel free to ask me.
Goodbye.	Does anyone have any questions or comments?
Take care.	Please stop me if you have any questions.
(Have a) nice day/good night.	Do you have any questions before I move on?
See you (later/again/tomorrow).	Thank you for your question, Ann.
2. 담화 · 글 구성하기	That's an interesting/great question.
2.1. 대화 시작하기	Does that answer your question?
May I have your attention, please?	Please email me at
Excuse me, can I talk to you for a minute?	email@address.com, if you have any question.
Excuse me. I wonder if you could help me.	2.5. 의견 묻거나 표현하기
Hello everyone, I'm very happy to be speaking with you today.	What do you think (of/about ...)?
My name is ... , and I'm	How do you feel about ... ?
Today, I'd like to talk about	What is your view/opinion?
We will discuss	I think/feel/believe
I am going to talk about.	It seems to me
The purpose of this presentation is	In my view/opinion,
2.2. 내용 시작 · 전환 알리기	2.6. 예시 들기
Let's get started.	For example
Let me begin by looking at	A good example of this is
Let me start with some	To illustrate this point
2.3. 주제 소개하기	This reminds me of
(Now) let's talk about	

To give you an example

What I'm saying is that

What I want to say... .

2.7. 열거하기

A, B, and C.

There are three things to consider.

First Second Third

There are two kinds of The first
is The second is

We can see four advantages and two
disadvantages. First, advantages

One is Another is A third
advantage is Finally(Lastly),

There are (four) different stages to
the process.

First ... , then ... , next ... , after
that ... , then x, after x there's y.

There are two steps involved. The
first step is The second step is

There are four stages to the project.

At the beginning / later / then /
finally

2.9. 정의하기

X/This means

The meaning of X/this is

2.10. 요약하기

In short,

In brief,

To sum up,

2.11. 주제 바꾸기

By the way,

Let's move on to

I'd like to say something else

2.12. 대화에 끼어들기

Excuse me.

Can I say something?

Can I interrupt you for a moment?

2.8. 강조하기

It is important to/that

I want to stress

My point is

I DO love my family.

This is important because

I'd like to emphasize that

We have to remember that

In other words,

To put it more simply,

2.13. 대화 종료하기

Thanks for listening.

Thank you for your attention/time.

It was nice talking(to you).

That's all I want to say about

To sum up,

That's it for today.

So, now I'd be very interested to
hear your comments.

This is the end of this presentation.

Anyway, I should get back to work.

I'm sorry, I have to go now.

I must go, see you later.

-I said that

Can you repeat that?

Can you speak (more) slowly?

2.14. 매체 사용하기

Hello?

(This is) ... (speaking/here).

May/Can I speak to ... , please?

Who's calling, please?

Can I leave/take a message?

(Sorry, but) can I call you back?

Dear Mr. Kim,

Best regards/Sincerely,

Can you hear/see me?

Is the audio/video working?

Turn on/off your video.

Please, mute/turn off the
microphone.

I can't see the people at the sides of
the room.

Thank you for talking with me today.

Thank you for taking the time to talk
with me today.

3.2. 확인 요청하기

Did you say X?

Are you sure?

Do/Did you mean ... ?

He lives in Seoul, doesn't he?

3.3. 설명 요청하기

What is X (exactly)?

What do you mean by X?

Could you explain ... ?

3.4. 철자·필기 요청하고 답하기

How do you spell ... ?

Could you spell that, please?

Could you write that down (for me),
please?

-B-A-G.

-'Bag' is spelled B-A-G.

-It's spelled with a capital 'P'.

3. 의사소통 개선하기

3.1. 반복 요청하고 답하기

Excuse me?

(I'm) sorry?

What (did you say)?

(I beg your) pardon?

Would you say that again(, please)?

-(I said) X.

3.5. 표현 요청하기

What is X (in English)?

Do you say ... (or ...)?

I don't know how to say/write it.

How would/do you say this in
English/Korean?

3.6. 표현 제안하기

X.

Do you mean X?

I think you mean

In English/Korean we say

means.

(Sorry/I'm afraid) I don't know what
you mean/meant.

3.7. 이해 점검하기와 이해 상태 나타내기

Do you understand?

Do you see/know what I mean?

Is this/everything clear (now)?

Do you follow me?

I'm sorry, did you say "..."?

I'm not sure I understand. Are you
saying that ...?

Do you mean ...?

Are you with me?

I see./Okay.

I (don't) understand.

Please, go on.

It (still) isn't clear to me what this

3.8. 이해 알리기

(No,) I mean Y (not X)

(I'm afraid) that's wrong/not right.

That's not (exactly) what I meant to
say.

3.9. 생각할 시간 요청하거나 주기

Let me see/think.

Just a moment (while I think).

May I think about that for a
moment?

Take your time (to think).

You have five minutes.

I'll give you five (more) minutes.

[별표 3] 어휘

기본 어휘 관련 지침

- 영어과 기본 어휘 목록은 영어과 교육과정의 성취기준 달성을 위한 가장 기본적인 3,000개의 단어로 되어 있다. *표를 한 단어는 800개로 초등학교에서 사용하기를 권장하고, **표를 한 단어는 1,200개로 중학교와 고등학교 공통과목에서 사용하기를 권장한다. 나머지 1,000개의 단어는 그 외의 과목에서 사용하기를 권장한다.
- 각 학년군 및 과목의 학습 어휘 수는 다음과 같다.

2022 개정 영어과 교육과정 어휘 수

과목명		어휘 수
초등학교	초등학교 3~4학년	300단어 이내
	초등학교 5~6학년	300단어 이내
	누계: 600단어 이내	
중학교	중학교 1~3학년	1,500단어 이내
고등학교	공통과목*	1,600단어 이내
	공통영어 1, 2	1,800단어 이내
	영어 I	2,000단어 이내
	영어 독해와 작문	2,200단어 이내
	영어 II	2,500단어 이내
	직무 영어	2,000단어 이내
진로 선택	영어 발표와 토론	2,500단어 이내
	심화 영어	2,800단어 이내
	영미 문학 읽기	3,000단어 이내
	심화 영어 독해와 작문	3,500단어 이내
	실생활 영어 회화	1,500단어 이내
융합 선택	미디어 영어	2,000단어 이내
	세계 문화와 영어	2,200단어 이내

* 기본영어와 공통영어의 어휘 수는 각각 1과 2의 합본 상태의 어휘 수를 말한다.

3. 학습 또는 평가에서 사용되는 어휘는 초등학교, 중학교, 고등학교 공통과목 및 일반 선택과목은 90% 이상을, 진로 선택과목 및 융합 선택과목은 80% 이상을 기본 어휘 목록에서 사용할 것을 권장한다.
4. 기본 어휘 목록은 단어군의 대표형으로 제시한다. 대표형은 그 자체와 모든 굴절 변이형과 다음 36개의 파생 접사에 의한 변이형을 나타낸다. 단, 이들 파생 변이형은 *precious* ‘price 어근 + -ous’와 같이 파생 접사가 의존 어근에 붙어 만들어진 변이형을 포함하지 않는다. 빈도가 상대적으로 높고 학습에 유용한 일부 파생 변이형은 대표형 옆의 () 안에 표기한다.

[예시]

<굴절 변이형>

write: writes, wrote, written, writing
 be: am, are, is, was, were, been, being
 have: has, had, having
 book: books, foot: feet
 tall: taller, tallest
 they: their, them, theirs, themselves

<파생 변이형>

un-: unable, unhappy, unlike
 in- (il-, im-, ir-): incorrect, illogical, impossible, irresponsible
 en- (em-): endanger, enjoy, enlarge, embody
 inter-: interact, international, interview
 mis-: misfortune, mistake, mistrust
 re-: rebuild, recycle, review
 dis-: disappear, discount, disease
 -able: considerable, preventable, sustainable
 -er: leader, teacher, writer
 -ish: childish, selfish, foolish
 -less: endless, homeless, restless
 -ly: finally, happily, softly
 -ness: darkness, softness, weakness
 -or: actor, conqueror, inventor
 -th: fourth, fifth, ninth, twelfth
 -y: rainy, dirty, easy
 -al (-i(c)al, -ual): formal, biological, material, usual

-ation (-ication): information, realization, situation, application
 -ful: beautiful, colorful, harmful
 -ist: pianist, scientist, tourist
 -ity: ability, generosity, mentality
 -ism: capitalism, nationalism, romanticism,
 -ize (-ise): apologize, finalize, criticise
 -ment: basement, government, payment
 -ous: dangerous, famous, ambitious
 -ance: acceptance, importance, maintenance
 -ant (-icant): consultant, participant, pleasant, significant
 -ary: elementary, legendary, primary, secondary
 -ence: dependence, emergence, interference
 -ent: different, excellent, president, student
 -ship: friendship, membership, relationship, scholarship
 -ic: Arabic, economic, dramatic, programmatic
 -ify: identify, quantify, signify
 -ion: admission, convention, description, perception, union
 -ive: effective, negative, positive
 -ure: departure, failure, mixture

5. 고유 명사, 호칭, 감탄사, 로마자화된 우리말 또는 영어 이외 외국어 단어, 알파벳과 문자, 단위명, 약어, 화학식, 기수와 서수는 기본 어휘뿐만 아니라 학습해야 하는 새로운 어휘로도 간주하지 않는다.

[예시]

<고유 명사>

인명: Bill, Laura, Mr. Porter, Doctor Watson,...

지명: Asia, Brazil, California, the Pacific (Ocean), Jeju, the (River) Thames, the Panama Canal, Lake Tahoe, the Sahara, Mount Everest, the Alps,...

언어명: Korean, English, French, German, Chinese, Arabic,...

월 · 요일명: January, February,... Monday, Tuesday,....

축일명: Independence Day, Christmas,....

기타: Kennedy Airport, Westminster Bridge, Harvard University, the House of Commons, the Savoy, the Mermaid (Theatre), the Louvre Museum, The New York Times,...
 단, *Lake Tahoe*와 같이 이름과 보통 명사로 이뤄진 고유 명사의 경우에 보통 명사에 해당하는 것은 일반 기본 어휘 관련 지침을 따른다.

<호칭>

Mr., Ms., Madam, sir, ma'am

<감탄사>

Oh, Ah, Aha, Wow, Yippee, Ouch, Ow, Ugh, Ouh, Shhh,...

<로마자화된 우리말 또는 영어 이외 외국어 단어>

bulgogi, pungsokdo, samullori,...

umuntu ngumuntu ngabantu (a person is a person through (other) people),...

<알파벳과 문자>

A, B, C,... a, b, c,... α, β, γ,... A1, Q2,...

<단위명>

pound, gram, ounce, liter,... dollar, cent, euro,... meter, yard, mile,... percent

<약어>

A.M. (a.m., am), P.M. (p.m., pm), A.D. (AD), B.C. (BC), TV, CD, DVD, DNA, SNS, AI, Wi-Fi

<화학식>

CO₂, H₂O, CH₄, ...

<기수>

zero, one, two, three, four, five, six, seven, eight, nine, ten, eleven, twelve, thirteen, twenty, thirty, hundred, thousand, million, billion을 제외한 기수

<서수>

first, second, third, twenty-first, twenty-second, twenty-third를 제외한 서수


 기본 어휘 목록

A

a* (an)	accumulate	advice**
abandon	accurate	advise**
able** (disabled)	accuse**	advocate
aboard	ache (headache)	aesthetic
abort (abortion)	achieve**	affair**
abound (abundant)	acid	affect** (affection)
about*	acknowledge	afford**
above*	acquire	afraid*
abroad	acquisition	after*
absent	across*	afternoon*
absolute**	act* (actual, interact)	again*
absorb	adapt**	against*
abstract	add*	age*
absurd	addict	agency
abuse	address*	agenda
academy	adequate	agent**
accelerate	adjust	aggress (aggressive)
accent**	administer	ago*
accept**	(administration)	agree* (disagree)
access**	admire**	agriculture
accident**	admit** (admission)	ahead*
accommodate	adolescent	aid**
accompany	adopt**	aim**
accomplish	adult*	air*
accord	advance**	airline**
account**	advantage** (disadvantage)	airplane* / aeroplane*
	adventure**	airport**
	adverse	alarm**
	advertize** / advertise**	album*

alcohol**	ancient	area*
alert	and*	argue**
alien	angel**	arise
alike	anger**	arm*
alive**	angle	army**
all*	animal*	around*
allocate	anniversary	arrange**
allow**	announce**	arrest**
ally	annoy**	arrive*
almost*	annual**	arrow
alone*	another*	art*
along*	answer*	article**
alongside	ant**	artifice (artificial)
aloud**	anticipate	as*
already*	anxiety	aside**
alright*	anxious**	ask*
also*	any*	asleep**
alter**	apart**	aspect
alternate (alternative)	apartment*	aspire
although**	apology	assault
altogether**	apparent	assemble
always*	appeal**	assert
amaze**	appear** (disappear)	assess**
ambassador	apple*	asset
ambition (ambitious)	apply** (applicant)	assign** (assignment)
ambulance**	appoint**	assist** (assistant)
among**	appreciate**	associate**
amount**	approach**	assume**
amuse**	appropriate**	assure
analysis**	approve	astonish
analyze / analyse	approximate	at*
anchor	architect (architecture)	athlete

atmosphere**	back*	beach*
atom	background**	beam
attach**	bacon**	bean**
attack**	bad*	bear*
attempt**	badminton*	beard
attend**	bag*	beast
attention**	bake*	beat**
attitude**	balance**	beauty*
attract**	ball*	because*
attribute	balloon**	become*
auction	ban	bed*
audience**	banana*	bee*
aunt*	band**	beef*
authentic	bang**	beer**
author	bank*	before*
automatic**	bankrupt	beg**
autumn*	bar**	begin*
avail (available)	bare**	behalf
average**	bargain	behave (behavior /
avoid**	bark**	behaviour)
await	barrier	behind*
awake**	base*	belief**
award**	baseball*	believe*
aware** (unaware)	basis**	bell*
away*	basket*	belong**
awe (awful)	basketball*	below*
awkward**	bat*	belt*
	bath*	bench**
	battery**	bend**
	battle**	beneath**
	bay**	benefit**
baby*	be*	beside*

B

bet**	blossom	brand**
betray	blow**	brave*
between*	blue*	bread*
beyond**	board*	break*
bias	boat*	breakfast*
big*	body* (embody)	breast**
bike*	boil**	breath**
bill*	bold	breathe**
billion**	bomb**	breed
bin**	bond**	breeze
bind**	bone*	brick**
biography	book*	bridge*
biology	boom**	brief**
bird*	boost	bright*
birth*	boot**	brilliant**
biscuit*	border	bring*
bit**	bore**	broad**
bite**	borrow*	broadcast
bitter**	boss**	brother*
black*	both*	brown*
blame**	bother**	brush*
blank**	bottle*	brute (brutal)
blanket**	bottom*	bubble**
blast	bounce**	budget**
blend	boundary	bug**
bless**	bow**	build*
blind**	bowl**	bulk
blink	box*	bull
block**	boy*	bully
blonde**	brain**	bump**
blood*	brake**	bunch**
bloom**	branch**	bundle

burden	candidate	ceiling**
burn*	candy*	celebrate
burst**	canvas	celebrity
bury**	cap*	cell**
bus*	capable**	censor
bush**	cape**	center*
business*	capital**	century**
busy*	captain**	certain*
but*	capture	certificate
butcher	car*	chain**
butter*	card*	chair*
button*	care*	chairman**
buy*	career**	challenge**
buzz	carpet**	chamber
by*	carrot*	champion**
	carry*	chance*
C	cart**	change*
	carve	channel**
	case* (casual)	chaos
cable**	cash*	character**
cage**	cast**	characteristic**
cake*	castle**	charge** (discharge)
calculate** (calculator)	cat*	charity
calendar**	catalogue** / catalog**	charm**
call*	catch*	chart**
calm**	category**	chase**
camera*	cater	chat**
camp*	cattle	cheap*
campaign*	cause** (causal)	check* / cheque*
can*	caution	cheek**
cancel	cave	cheer**
cancer	cease	cheese*

chef	clay	colleague
chemical	clean*	collect*
chest**	clear* (clarify)	college*
chew**	clerk**	colony
chicken*	clever*	color* / colour*
chief**	click**	column
child*	client**	combat
chill	cliff**	combine**
chin	climate**	come*
chip**	climb*	comedy**
chocolate*	cling	comfort** (comfortable)
choice**	clinic	comic*
choir	clip**	command**
choose*	clock*	comment**
chop**	close* (disclose, enclose)	commerce**
chorus	clothes*	commit (commission)
chronic	cloud*	committee**
church*	club*	commodity
cigarette**	clue**	common**
cinema**	cluster	communicate**
circle*	coach**	(communication)
circulate	coal**	communist
circumstance**	coast**	community**
cite	coat*	companion
citizen**	code**	company*
city*	coffee*	compare**
civil**	coin**	compatible
claim**	coincide	compel
clap	cold*	compensate
clash	collaborate	compete (competent)
class* (classic, classify)	collapse	compile
clause	collar	complain**

complement	congratulate*	convene (convenient,
complete**	congress	convention)
complex** (complexity)	connect**	converse** (conversation)
complicate**	conscience	convert
component	conscious**	convey
compose	consent	convict
compound	conserve	convince**
comprehend (comprehensive)	consider**	cook*
comprise	consist (consistent)	cookie* / cooky*
compromise	constant**	cool*
compute* (computer)	constitute (constitution)	cooperate
conceal	constrain	coordinate
conceive	construct (construction)	cop**
concentrate**	consult	cope**
concept**	consume** (consumer, consumption)	copyright
concern**	contact**	cord
concert**	contain**	core
conclude	contemporary	corn
concrete	contend	corner*
condemn	content**	corporate (corporation)
condition*	contest**	correct**
conduct	context**	correspond
confer	continent	corridor
confess	continue**	corrupt
confide (confident)	contract**	cost*
confine	contradict	costume
confirm**	contrary	cottage**
conflict**	contrast	cotton**
conform	contribute**	cough**
confront	control*	could*
confuse**	controversy	council**

D

counsel	critic (criticize / criticise,	
count** (discount, counter)	criticism) crop	
counterpart	cross*	dairy
country*	crowd**	damage**
countrieside**	crown**	damp
county**	crucial	dance*
couple*	cruel**	danger*
coupon	cruise	dare**
courage (discourage, encourage)	crush	dark*
course*	cry*	darling**
court*	crystal	dash
cousin*	cultivate	database
cover* (discover)	culture*	date*
cow*	cup*	datum (data)
crack**	cure**	daughter*
craft	curious** (curiosity)	dawn**
crash**	curl**	day*
crawl**	currency	dead*
crayon*	current**	deal**
craze (crazy)	curriculum	death*
cream*	curry	debate**
create** (creature)	curse	debt**
credible (incredible)	curtain*	decade
credit**	curve	decay
creep	custody	decent
crew	custom	decide* (decision)
crime** (criminal)	customer*	deck**
crisis**	cut*	declare
crisp**	cute**	decline (declension)
criterion	cycle** (recycle, cyclist)	decorate**
	cynical	decrease

dedicate	depress**	die*
deep*	deprive	diet**
defeat	derive	differ (different)
defend (defendant)	descend	difficult*
defense** / defence**	describe** (description)	dig**
deficiency	desert**	dignity
deficit	deserve**	dimension
define**	design*	diminish
definite**	designate	dine
degree**	desire**	dinner*
delay**	desk*	dip
delegate	despair	diplomat
delete	desperate**	direct**
deliberate	despite**	dirt** (dirty)
delicate	destine (destination)	disappoint**
delicious*	destiny	disaster
delight**	destroy**	disc** (disk)
deliver**	destruct (destruction)	discipline**
demand**	detach	discourse
democracy	detail**	discriminate
democrat	detect**	discuss*
demon	determine**	disgust**
demonstrate**	develop**	dish**
dense	device	dismiss
dentist**	devil	display**
deny**	devise	dispute
depart (department, departure)	devote	disrupt
	diabetes	distance**
depend** (dependence, independent)	dialogue* / dialog*	distinct
depict	diary**	distinguish
deposit	dictate	distort
	dictionary**	distract

distribute	dream*	eat*
district**	dress*	economy**
disturb**	drill	edge**
dive**	drink*	edit**
diverse	drive*	educate**
divide**	drop*	effect** (effective)
divine	drown	efficient
divorce**	drug**	effort**
do*	drum*	egg*
doctor*	dry*	eight*
document**	dual	either**
dog*	duck*	elaborate
doll*	due**	elect**
dolphin**	dull	electric**
domain	dump**	electronic
domestic**	during*	elegant
dominate (dominant)	dust**	element** (elementary)
donate**	duty**	elephant*
door*	dwell	elevate (elevator)
dose	dynamic	eleven*
dot		eliminate
double*		elite
doubt**	E	else**
doughnut*		embarrass**
down*	each**	embassy
dozen**	eager	embrace
draft	ear*	emerge (emergence)
drag**	early*	emergency
drain	earn**	emit (emission)
drama**	earth*	emotion**
draw* (drawer)	ease** (disease, easy)	emphasis
dread	east*	emphasize**

empire**	essence (essential)	exercise*
employ**	establish**	exhaust**
empty**	estate	exhibit
encounter	estimate**	exist**
end*	ethic (ethical)	exit**
endure	ethnic	exotic
enemy**	evacuate	expand**
energy*	evaluate	expect**
engage**	even**	expense** (expensive)
engine**	evening*	experience**
engineer**	event** (eventually)	experiment**
enhance	ever**	expert**
enormous**	every*	expertise
enough*	evidence**	explain**
enter*	evil**	explicit
enterprise	evitable (inevitable)	explode
entertain**	evolution	explore
enthusiastic	evolve	export
entire**	exact**	expose**
entry	exaggerate	express**
envelope**	examine** (examination /	extend**
environ (environment)	exam)	extent
envy	example*	external
equal**	exceed	extinct
equip (equipment)	excel (excellent)	extra**
era	except**	extract
erase (eraser)	excess	extraordinary
erect	exchange**	extreme**
err (error)	excite**	eye*
escape**	exclude (exclusive)	eyebrow
especial** (especially)	excuse**	
essay**	executive	

F

fabric	fate (fatal)	fine*
face*	father* (dad, daddy)	finger*
facilitate	fault**	finish*
facility	favor** / favour**	finite
fact* (factual)	favorite* / favourite*	fire*
factor**	fear**	firm**
factory**	feature**	first*
faculty	federal	fish*
fade	fee**	fit**
fail*	feed**	five*
faint**	feel*	fix*
fair**	fellow**	flag**
faith**	female**	flame**
fall*	fence**	flash**
false	ferry	flat**
fame (famous)	fertile	flavor / flavour
familiar**	festival*	flaw
family*	fever**	flee
fan*	few**	flesh
fancy**	fiber / fibre	flexible
fantastic**	fiction	flight**
far*	field*	flip
fare	fierce	float**
farm*	fight*	flock
fascinate**	figure**	flood**
fashion**	file*	floor*
fast*	fill*	flourish
fasten	film*	flow**
fat*	filter	flower*
	final**	flush
	finance**	fly*
	find*	focus*

fog**	four*	fury (furious)
fold**	fox*	fuse
folk**	fraction	future*
follow**	frame**	
fond	framework	
food*	frankly**	
fool*	free*	
foot*	freeze**	gain**
football*	frequent	gallery
for*	fresh*	gamble
forbid	friend* (friendship)	game*
force** (enforce)	fright**	gang
forecast	frog**	gap
forehead	from*	garage**
foreign**	front*	garden*
forest*	frost	gas*
forever**	frown	gasoline / petrol
forget*	fruit*	gate**
forgive**	frustrate**	gather**
fork*	fry**	gaze
form* (formal, formation, informal)	fuel	gear**
format	fulfil	gender
former	full*	gene (genetic)
formula	fun*	general**
forth**	function**	generate (generation)
fortunate**	fund**	generous
fortune**	fundamental	genius
forward**	funeral	gentle**
foster	fur**	gentleman*
found** (foundation)	furnish	genuine
fountain	furniture**	geography
	furthermore	geology

G

gesture**	grand**	gun**
get*	grandfather*	guy*
ghost**	grant**	gymnasium / gym
giant**	grape*	
gift**	graph** (graphic)	
giraffe**	grasp	
girl*	grass*	
give*	grateful	habit*
glad*	grave	habitat
glance**	gray* / grey*	hair*
glare	great*	half**
glass*	greed	hall**
globe (global)	green*	halt
glory**	greet**	hamburger*
glove**	grief	hammer
glow	grip	hand*
glue**	grocery**	handicap
go*	gross	handle**
goal*	ground*	handsome**
goat	group*	hang*
god*	grow*	happen**
gold*	guarantee**	happy*
golf**	guard**	harbor / harbour
good* (goods)	guardian	hard* (hardly)
goodbye* (bye)	guess*	harm**
gorgeous**	guest**	harmony (harmonious)
govern** (government)	guide**	harsh
grab**	guideline	harvest
grace**	guilt** (guilty)	hat*
grade** (gradual)	guitar*	hate*
graduate	gulf	haunt
grain	gum*	have*

H

hazard	hire**	hundred*
he*	history*	hunger** (hungry)
head*	hit*	hunt*
headquarters	hobby*	hurry*
heal	hold*	hurt**
health** (healthy)	hole**	husband*
hear**	holiday*	hut
heart*	holy	hypothesis
heat*	home*	
heaven**	homework*	I
heavy*	honest*	
heel	honey**	
height**	honor** / honour**	I*
heir	hook	ice*
helicopter**	hope*	idea*
hell**	horizon	ideal
hello* / hey* / hi*	horror	identical
helmet*	horse*	identity** (identify)
help*	hospital*	ideology
hence	host	if*
here*	hostile	ignore**
heritage	hot*	ill**
hero*	hotel**	illude (illusion)
hesitate**	hour*	illustrate**
hide**	house*	image*
hierarchy	household	imagine**
high*	how*	imitate
highlight	however*	immediate**
highway**	hug**	immense
hike*	huge**	immigrate
hill*	human*	immune
hint**	humor** / humour**	impact

imperial	initial	interfere
implement	inject	interior
imply	injure**	intermediate
import (importance, important)	inn	internal**
impose	innovate	interpret
impress**	input	interrupt**
improve**	inquire / enquire	interval
in*	insect	intervene
incentive	insert	intimate
incident	inside*	into*
incline	insight	intrigue
include**	insist**	introduce*
income**	inspect**	invade
incorporate	inspire	invent** (inventor)
increase**	install	invest**
indeed**	instance**	investigate**
index	instant**	invite*
indicate**	instead**	involve**
individual**	instinct	iron**
induce	institute (institution)	irony
industry**	instruct**	irritate
infant	instrument**	island**
infect	insult	isolate
infer (inference)	insure** (insurance)	issue*
inflate	integrate	it*
influence**	intellect (intellectual)	item**
inform**	intelligent	
ingredient	intend**	
inhabit	intense**	
inherent	intent** (intention)	
inhibit	interest**	jacket*

jail	kiss*	latter
jam*	kit	laugh**
jar	kitchen*	launch
jaw**	knee**	laundry
jeans**	knife*	law**
job*	knight	lawn**
jog	knock**	lawyer**
join*	knot	lay** (layer)
joint	know*	lazy*
joke**	knowledge**	lead**
journal		leaf**
journey**	L	league**
joy** (enjoy)		leak
judge**	label**	lean**
juice*	labor** / labour**	leap**
jump*	laboratory** / lab**	learn*
junior**	lack**	lease
jury	ladder	leather
just*	lady*	leave**
justice**	lake*	lecture
	lamb**	left*
K	lamp**	leg*
	land*	legal**
keen	landscape	legend
keep*	lane**	legislate
key*	language**	legitimate
kick*	lap	leisure
kid*	large*	lemon**
kill*	laser*	lend**
kind*	last*	lesson*
king*	late*	let**
		letter* (literal)

level**	lone	manage**
liberal	long*	manifest
liberty	look*	manipulate
library*	loose**	manner**
license** / licence**	lose**	manufacture**
lid**	loss**	many*
lie*	lot**	map*
life*	loud**	marathon*
lift**	love*	margin
light*	low*	marine
like* (likely)	loyal	mark**
likewise	luck*	market*
limit**	lump	marry*
line*	lunch*	marvel**
linguistic	luxury	mask**
link**		mass**
lion*	M	master**
lip*		match**
liquid		mate**
list**	machine**	mathematics* / maths* /
listen*	mad*	math*
literature	magazine**	matter** (material)
little*	magic**	mature
live*	magnet	maximum**
livingroom**	magnificent	may*
load**	mail*	maybe**
loan**	main**	mayor
local**	maintain**	meal**
locate**	major** (majority)	mean**
lock**	make*	meanwhile
log**	male**	measure**
logic	man*	meat*

mechanic	milk*	month*
mechanism	mill**	monument
medal*	million	mood**
mediate	mind*	moon* (half-moon)
medical**	mine (miner)	moral**
medicine**	mineral	moreover**
medieval	minimal	morning*
medium (media)	minimum	mortal
meet*	ministry	mother* (mom, mommy)
melon**	minor**	motion**
melt**	minute**	motive
member* (membership)	miracle	motor**
memory*	mirror**	mount**
mental**	miss*	mountain*
mention**	missile	mouse*
menu**	mission**	mouth*
merchant	mix**	move*
mere	mobile	movie*
merge	mock	much*
merit	mode	mud**
mess**	modify	multiple
message**	model*	murder
metal**	moderate	muscle**
method**	modern**	museum**
metropolitan	modest	mushroom**
microphone	moist (moisture)	music*
microwave**	molecule	must*
middle*	moment**	mutual
might*	money*	mystery**
migrate (migrant)	monitor**	myth
mild	monkey*	
military**	monster	

N

nail**	nevertheless	numerous
naive	new*	nurse*
naked	news*	nut**
name*	newspaper*	
narrate	next*	
narrow**	nice*	O
nasty	night*	
nation* (international)	nightmare	oak**
native**	nine*	obey
nature*	no* / nope* / nay*	object** (objective)
navy**	noble	oblige
near*	nod	observe**
neat**	noise**	obsess
necessary**	nominate	obtain
neck*	none**	obvious**
need*	nonetheless	occasion**
needle	noon**	occupy (occupation)
negate (negative)	nor**	occur** (occurrence)
neglect	norm (normal)	ocean**
negotiate	north*	odd**
neighbor** / neighbour**	nose*	of*
neither**	not*	off*
nephew	note* (notion)	offend
nerve** (nervous)	notebook*	offer**
nest**	nothing*	office* (official)
net**	notice**	officer**
network	novel	often*
neutral	now*	oil*
never*	nowadays**	okay* / okey* / OK*
	nowhere**	old*
	nuclear	on*
	number*	once**

one*	overall**	pardon**
only*	overcome	parent*
open*	overhead	park*
opera**	overlap	parliament
operate**	overlook	part*
opinion**	overnight	participate
opportune (opportunity)	oversea / overseas	particle
oppose**	overwhelm	particular** (particularly)
opt (option)	owe	partner*
optimist	own**	party*
or*		pass*
oral	P	passage
orange*		passenger
orbit		passion
orchestra	pace	passport
order** (disorder)	pack**	past**
ordinary**	pad	pat
organ (organic, organize	page*	patch
/ organise)	pain**	patent
orient (orientation)	paint*	path**
origin (original)	pair**	patient**
other**	palace**	pattern**
otherwise**	pale	pause**
ought**	palm	pave
out*	pan**	pay*
outcome	panel	peace** (peaceful)
outline	panic**	peak
output	pants*	pear**
outrage	paper*	peasant
outstanding	parade**	peel
oven**	paragraph**	peer
over*	parallel	pen*

penalty	pill	police*
pencil*	pilot*	policy**
people*	pin**	polish
pepper**	pinch	polite**
per**	pine**	politics**
perceive (perception)	pink*	poll
perfect**	pioneer	pollute**
perform**	pipe**	pond
perhaps**	pitch**	pool**
period**	pity**	poor*
permanent	pizza*	pop**
permit	place* (displace)	popular**
persist	plain**	populate (population)
person** (personality)	plan*	pork**
perspective	plane**	port**
persuade	planet**	portion
pet**	plant**	portrait
phase	plastic*	pose (dispose)
phenomenon	plate**	posit (position, positive)
philosophy	platform	possess**
photograph** / photo**	play*	possible**
phrase	please* (pleasant,	post** (poster)
physical**	pleasure)	pot**
physics	plenty**	potato*
piano*	plot	potential**
pick*	plus**	pour**
picnic**	pocket**	powder**
picture*	poem**	power*
pie**	poet**	practical**
piece**	point*	practice** / practise**
pig*	poison**	praise
pile**	pole** (polar)	pray**

preach	prior	prospect
precede (unprecedented)	prison**	prosper
precise	privacy**	protect**
predator	private**	protein
predict	privilege	protest**
prefer**	prize**	proud**
pregnant**	probable** (probably)	prove**
prejudice	problem*	provide**
premium	proceed** (procedure)	province
prepare**	process**	provoke
prescribe	produce**	psychology
presence**	profession**	pub**
present*	professor	public**
preserve	profile	publish (publisher)
preside (president)	profit**	pull**
press**	profound	pump**
presume	program* / programme*	punch**
pretend**	(programmatic)	punish**
pretty*	progress**	pupil
prevail	prohibit	puppy*
prevent**	project*	purchase**
previous**	prominent	pure**
prey	promise**	purple**
price**	promote**	purpose**
pride**	prompt	pursue
priest	pronounce**	push*
prime** (primary)	(pronunciation)	put*
primitive	proof	puzzle**
prince*	proper**	
principal	property**	
principle**	proportion	
print*	propose**	

Q

quality** (qualify)	rather**	regret
quantity	rational	regular**
quarter**	raw	regulate
queen*	reach**	reinforce
question*	react**	reject
questionnaire	read*	relate** (relative,
quick*	ready*	relation, relationship)
quiet*	real** (realize / realise)	relax**
quit**	rear	release**
quite**	reason** (reasonable)	relevant
quiz*	rebel	relief**
quote**	receipt	relieve
	receive** (reception)	religion
	recent**	reluctant
R	recipe**	rely**
	recognize**	remain**
rabbit*	recommend**	remark**
race* (racial)	record**	remedy
radio*	recover**	remember*
rage	recreation*	remind**
rail**	recruit	remote
rain*	red*	remove**
rainbow**	reduce**	rent**
raise**	refer**	repair**
rally	refine	repeat**
random	reflect**	replace**
range**	reform	reply**
rank	refrigerate (refrigerator)	report**
rapid**	refuse**	represent**
rare**	regard**	republic
rat**	region**	reputation
rate**	register**	request**

require**	revolution	rot
rescue	reward	rough**
research**	rhythm	round**
resemble	ribbon*	route**
reserve**	rice**	routine
reside (resident)	rich*	row**
resign	rid	royal**
resist**	ride**	rub** (rubber)
resolve	ridicule (ridiculous)	rude**
resort	right*	ruin**
resource**	ring*	rule**
respect** (respective)	riot	rumor / rumour
respond**	rise**	run*
responsible**	risk**	rural
rest**	rival	rush**
restaurant*	river*	
restore	road*	S
restrain	roar	
restrict	roast	
restroom*	rob**	sack
result**	robot*	sacred
resume	rock*	sacrifice
retail	rocket**	sad*
retain	rod	safe*
retire**	role**	sail**
retreat	roll** (enroll / enrol)	salad*
return*	romantic	salary**
reveal	roof**	sale*
revenge	room*	salt*
reverse	root**	same*
revise	rope**	sample**
revive	rose*	sand*

sandwich*	seat**	severe
satellite	second* (secondary)	sew**
satisfy**	secret**	sex**
sauce**	secretary**	shade**
save*	section**	shadow**
say*	sector	shake**
scale**	secure**	shall**
scan	see*	shallow
scandal	seed**	shame**
scarce	seek**	shape**
scare**	seem**	share**
scarf**	seize	sharp**
scatter	select**	shave**
scene**	self**	she*
schedule**	sell*	sheep**
scheme	send*	sheet**
scholar	senior**	shelf**
school*	sense** (sensation)	shell**
science*	sensible	shelter**
scissors*	sentence**	shift**
scope	sentiment	shine**
score*	separate**	ship*
scramble	sequence	shirt*
scratch**	series**	shock**
scream**	serious**	shoe*
screen**	serve**	shoot**
screw	service*	shop*
sculpt (sculpture)	session**	shore**
sea*	set*	short*
seal**	settle**	should*
search**	seven*	shoulder**
season*	several**	shout**

show*	skirt*	software*
shower**	sky*	soil**
shut**	slave**	soldier**
shy*	sleep*	sole
sick*	slice	solid**
side*	slide**	solve**
sigh	slight**	some*
sight**	slim	somewhat**
sign** (significant)	slip**	son*
silent	slope	song*
silly**	slow*	soon**
silver**	small*	sophisticate
similar**	smart**	sore**
simple**	smash**	sorry*
simulate	smell*	sort**
simultaneous	smile*	soul**
sin	smoke**	sound*
since**	smooth**	soup*
sing*	snack**	sour**
single**	snake**	source**
sink**	snap**	south*
sister*	sneak	space*
sit*	snow*	spaghetti*
site**	so*	span
situate** (situation)	soak	spare**
six*	soap	spark
size*	soccer*	speak*
skate*	social**	species** (special)
ski*	society**	specific**
skill**	sociology	spectacle
skin*	sock*	spectrum
skip	soft*	speech**

speed*	stare**	strain
spell**	start*	strange**
spend**	starve	strategy**
sphere	state**	strawberry**
spill	station**	stream**
spin**	statistic	street*
spirit**	statue	stress**
spit	status	stretch**
splash	stay*	strict
split	steady**	strike**
spoil**	steak*	string**
sponsor**	steal**	strip
spoon*	steam**	stripe
sport*	steel**	stroke
spot**	steep	strong*
spouse	stem	structure**
spray**	step**	struggle**
spread**	stick**	studio**
spring*	stiff	study* (student)
spy**	still**	stuff**
square**	stimulate	style*
squeeze	stir**	subject** (subjective)
stable**	stitch	submarine
stack	stock**	submit (submission)
staff*	stomach**	subscribe
stage**	stone*	substance (substantial)
stain	stop*	substitute
stairs**	store*	subtle
stamp**	storm**	suburb
stand*	story*	subway*
standard**	stove	succeed**
star*	straight**	success**

such**	suspend	tap**
suck	sustain	tape*
sudden**	swallow**	target**
suffer**	swear	task
suffice (sufficient)	sweat	taste*
sugar*	sweater**	tax**
suggest**	sweep**	taxi*
suicide	sweet**	tea**
suit**	swell	teach*
suite	swift	team*
sum** (summary)	swim*	tear**
summer*	swing**	tease
summit	switch**	technique** / technic**
sun*	symbol	technology**
super**	sympathy	teenage**
superb	symphony	telegraph
superior	symptom	telephone* / phone*
supervise	system**	television*
supper**		tell*
supplement		temperature**
supply**		temple
support**		temporary
suppose**	table*	tempt
sure* (ensure)	tackle	ten*
surface**	tag	tenant
surgery	tail*	tend**
surprise**	take* (mistake)	tender
surrender	tale**	tennis*
surround**	talent	tense**
survey**	talk*	tent*
survive**	tall*	term**
suspect**	tank**	terminal

T

terminate	though**	tomato*
terrace	thousand**	tomorrow*
terrible**	thread	tone**
terrific	threat**	tongue**
territory	three*	tonight*
terror (terrorist)	thrill	too*
test*	throat**	tool**
text**	through**	tooth*
textbook*	throw**	top*
than*	thumb	topic**
thank*	thus**	torture
that*	tick	toss
the*	ticket*	total**
theater** / theatre**	tide** (tidy)	touch*
theme	tie**	tough**
then**	tiger*	tour**
theory**	tight**	toward** / towards**
therapy	till**	towel**
there*	timber	tower**
therefore**	time*	town*
they*	tin**	toxic
thick**	tiny**	toy*
thief**	tip**	trace**
thin**	tire* (tired)	track*
thing*	tissue	trade**
think*	title** (entitle)	tradition**
third*	to*	traffic**
thirst*	toast**	tragic
thirteen*	today*	trail
thirty*	toe**	train*
this*	together*	transact
thorough	toilet**	transfer**

transform	tunnel	universe
transition	turn*	university**
translate	turnover	unless**
transmit	twelve*	until**
transport**	twenty*	up*
(transportation)	twenty-first*	update
trap**	twenty-second*	upon**
travel*	twenty-third*	upper**
tray**	twice*	upset**
treasure	twin**	upward / upwards
treat**	twist**	urban
treaty	two*	urge (urgent)
tree*	type*	use* (usual)
tremendous		utilize / utilise
trend		utter
triangle**		
tribe		
trick**	ugly*	
trigger	ultimate	
trim	umbrella*	vacate (vacation)
trip*	uncle*	vaccine
triumph	under*	vacuum
troop	undergo	vague
trouble**	underlie	valid
truck*	undermine	valley**
true*	understand*	value**
trunk**	undertake	van**
trust**	uniform**	vanish
truth**	unify	various**
try* (trial)	unique	vary**
tube	unit**	vast
tune**	unite** (union)	vegetable*

U

V

vehicle**	voice*	weather*
venture	volume**	weave
verb (verbal)	volunteer**	website*
verse	vote**	wedding*
version**		weed
versus	W	week*
vertical		weekend*
very*		weigh**
vessel	wage**	weight*
veterinarian	wait*	weird
via	wake*	welcome*
vice	walk*	welfare
victim**	wall*	well*
victory	wander	west*
video*	want*	wet*
view** (interview, review)	war*	whale**
vigor (vigorous)	warehouse	what*
villa**	warm*	wheat
village**	warn**	wheel**
violent**	warrant	when*
violin*	wash*	where*
virgin	waste**	whereas
virtue (virtual)	watch*	whether**
virus	water*	which**
visible	watermelon*	while**
vision**	wave**	whip
visit*	way*	whisper**
visual	we*	whistle**
vital	weak**	white*
vivid	wealth	who*
vocabulary	weapon**	whole**
vocation	wear*	why*

wicked	wound**
wide**	wrap**
wife*	wreck
wild**	write*
will*	wrong*
win*	
wind*	
window*	
wine*	
wing**	year*
winter*	yell**
wipe**	yellow*
wire**	yes* / yeah* / yep*
wise**	yesterday*
wish*	yet**
wit	yield
with*	you*
withdraw	young*
within**	
without**	
witness	
woman*	zebra**
wonder**	zero**
wood*	zone
wool**	zoo*
word*	
work*	
world*	
worry*	
worship	
worth**	
would**	

Y

Z

[별표 4] 의사소통에 필요한 언어 형식

※ ● 표시는 학습 시작 권장 학교급을 의미

범주	예문	학습 시작 권장 학교급		
		초	중	고
1. Nouns	Kate is from London.	●		
	A boy/The boy/The (two) boys ran in the park.	●		
	Water is very important for life.	●		
	The water in this river is clean.		●	
	She lived in the woods when she was a kid.		●	
	A lot of houses are made of wood.		●	
	Thank you for your kindness.		●	
	He does a kindness to poor people.		●	
	The audience is/are enjoying the show.			●
	The news is very interesting.			●
2. Determiners	Mathematics is my favorite subject.		●	
	The store is closed.	●		
	This book is very interesting.	●		
	That dog is smart.	●		
	These/Those books are really large.	●		
	You can choose any color you like.		●	
	We didn't buy much/any food.	●		
	I need a little more time to think.		●	
	Most good comedians tell some bad jokes.		●	
	Many young people have no money.	●		
3. Generic Expressions	Every monkey likes bananas.	●		
	All children love baby animals.	●		
	Each boy admires his teacher.		●	
	A few/few students came late for class.		●	
	A lion is brave.		●	
	The lion is brave.		●	
4. Pronouns	Lions are brave.		●	
	A German is a good musician.		●	
	Germans are good musicians.		●	
	The Germans are diligent.			●
	Which do you like better, this or that?	●		
	These are apples, and those are tomatoes.	●		
	I like your glasses. What about mine?	●		
	We are very glad to hear from him.	●		
	He will help her.	●		

범주	예문	학습 시작 권장 학교급		
		초	중	고
5. Substitute Expressions	They're really delicious.	●		
	She is a scientist, and he's a teacher.	●		
	Susan likes math, but John doesn't like it.	●		
	You should be proud of yourself.		●	
	He praised himself in the meeting.		●	
	I myself took this picture.			●
	They're talking to each other.		●	
6. Nonreferential It	I don't like the black coat, but I like the brown one.		●	
	These cups are dirty. Could I have some clean ones?		●	
	I have three books. One is mine. The others are yours.		●	
	The chocolate cookie is sweet. I'm going to have another one.		●	
	The climate of Seoul is milder than that of New York.		●	
	The ears of rabbits are longer than those of squirrels.		●	
	I'd like to write a diary, but I'm too busy to do so.			●
7. Tenses	It's cold outside.	●		
	It's Wednesday.	●		
	It's half past four.	●		
	It's windy today.	●		
	It's far from here.	●		
8. Progressives	He walks to school every day.	●		
	We (usually) meet after lunch.	●		
	We played soccer yesterday.	●		
	She is going to visit her grandparents next week.	●		
	I will visit New York next year.	●		
9. Perfectives	He is sleeping now.	●		
	I was studying when John called me.		●	
	She will be coming soon.		●	
	I'm thinking about the problem.		●	
	He's being very rude.			●
	We are hoping you will be with us.			●
	The train has arrived.	●		
	Have you ever been to Florida?	●		
	He has attended the club meetings regularly.	●		
	The bakery has been open since 1960.	●		
	I've been reading for two hours.	●		
	He had already left when we arrived.	●		
	I will have finished my homework by the time you get here.			●

범주	예문	학습 시작 권장 학교급		
		초	중	고
10. Sentence Patterns	The baby cried.	●		
	She stayed in bed.	●		
	He is a math teacher.	●		
	You look happy today.	●		
	I like gimbap.	●		
	You can put the dish on the table.		●	
	He gave me a present.		●	
	They elected him president.		●	
11. Enough / Too	Is the room warm enough?		●	
	These bags are too expensive.		●	
	We cannot thank you enough.			●
	You cannot be too careful to drive a car.			●
12. Equatives	She is as tall as her mother (is).		●	
	She is old, but she is not as old as he (is).		●	
	I don't know as many people as you (do).			●
	You can run as fast as Billy can.		●	
	I arrived at the same time as Tom (did).			●
13. Comparatives	Mary is taller than I/me.	●		
	Yellow tomatoes are less sour than red ones.		●	
	They've got more/less money than they need.		●	
	A car is much more expensive than a motorbike.		●	
	I prefer tea to coffee.		●	
	The more she thought about it, the less she liked it.		●	
14. Superlatives	Cindy is the shortest of the three.		●	
	It was the worst moment in/of my life.		●	
	Where is the world's highest mountain?		●	
	It is the most interesting speech I've ever heard.		●	
	She is one of the smartest students in my class.			●
15. Causative Verbs / Sensory Perception Verbs	I made him carry the box.		●	
	They had me repeat the same things.		●	
	You shouldn't let him go there again.		●	
	Bill had the car cleaned.		●	
	My mom got me to clean the room.		●	
	I heard the children sing/singing.		●	
	I saw him lying on the sofa.		●	
16. To-Infinitive	To see is to believe.		●	
	He wanted to go home.		●	
	I hope to see you again soon.			●

범주	예문	학습 시작 권장 학교급		
		초	중	고
17. To-Infinitive as an adjective complement	I have a book to read.		●	
	He came to see me.		●	
	He told me not to do it again.		●	
	The problem is where to get money (from).		●	
	He seemed to have been ill (for some time).			●
	This new ship is big enough (to cross the Pacific).		●	
	This story sounds too good (to be true).		●	
	The turtle moves slowly enough for us to catch it.		●	
	Robin ran too fast for me to catch him.		●	
	Dan wanted Betty to behave herself.		●	
	I asked her to help me.		●	
	I helped my mom (to) wash the dishes.		●	
	Bill promised Jane to work out with her.			●
	Bill persuaded Jane to work out with him.			●
18. Gerunds	Mike is slow to react.		●	
	Chris was glad to hear the news.		●	
	Ray is hesitant to agree with you.		●	
	Ron is easy to please.		●	
	Playing baseball is fun.		●	
	We enjoy swimming in the pool.		●	
	I'm interested in watching horror movies.		●	
	I remembered John/John's coming late for class.			●
	Did you go fishing last weekend?	●		
	I don't feel like sleeping now.		●	
	I cannot help doing things like that.		●	
	It's no use trying to persuade me.			●
19. Clause Types	There is no use crying over the spilt milk.			●
	It goes without saying that time is money.			●
	Life is worth living.		●	
	John and Mary are good friends.	●		
	Does Anne work out on weekends?	●		
	Open your book.	●		
	Let's go to Brian's birthday party.	●		
	How beautiful she is!		●	
	What a wonderful day it is!		●	
	How sweet!		●	
	What a player!		●	

범주	예문	학습 시작 권장 학교급		
		초	중	고
20. Negation	I am not tired.	●		
	It isn't very cold.	●		
	I don't like snakes.	●		
	You can't swim here.	●		
	We didn't enjoy the movie very much.	●		
	They haven't told him what to do.		●	
	Tom won't be at the meeting tomorrow.	●		
	Few/No people understand what he's saying.		●	
	The children seldom/rarely/hardly/scarcely like carrots.		●	
21. Interrogatives	Are you ready?	●		
	Is it raining?	●		
	Do you like oranges?	●		
	Don't you like apples?	●		
	Can you write a letter in English?	●		
	Won't you have some cookies?		●	
	Have you finished your homework yet?		●	
	This is your book, isn't it?		●	
	You like oranges, don't you?		●	
	Bob isn't here, is he?		●	
	They haven't left, have they?		●	
	Bring me some water, will you?		●	
	Let's go, shall we?		●	
	There are children playing in the park, aren't there?		●	
	When will you come?	●		
	Where can we take the bus?	●		
	Why did he leave early?	●		
	How do you spell your name?	●		
	Who can answer that question?	●		
	Whose dolls are these?	●		
	Which ice cream do you like, vanilla or chocolate?	●		
	What size is this shirt?	●		
	What kind of job do you want?		●	
	Which color do you prefer?		●	
	What time is it?	●		
	How old is she?	●		
	How big is the house?	●		
	How heavy is your computer?	●		
	How much is it?	●		

범주	예문	학습 시작 권장 학교급		
		초	중	고
22. Direct Speech / Indirect Speech	How far did you drive today?		●	
	How come you were late this morning?		●	
	How good a dancer is she?		●	
	Who cares?			●
	It cost how much?			●
	She said, "I will help you."		●	
	She said that she would help me.		●	
	He said to me, "I have been busy lately."		●	
	He told me that he had been busy lately.		●	
	He said to me, "I will come tomorrow."			●
23. Reports of Questions and Statements	He told me that he would come the next day.			●
	He said to me, "Please come at once."			●
	He asked me to come at once.			●
	He said, "Do you need a pen?"			●
	He asked if/whether I needed a pen.			●
	Emma asked, "Where do you live?"		●	
	Emma asked where I lived.		●	
	I don't know where he lives.		●	
	Please tell me what happened.		●	
	I wonder whose bicycle that is.		●	
24. Real Conditionals	I don't know whether he will come (or not).		●	
	Tell me how to make cookies.		●	
	I think (that) he is a good actor.		●	
	If oil is mixed with water, it floats.		●	
	I'll lend Jack the book if he needs it.		●	
	If you feel seasick, take one of these pills.		●	
	We're going to play baseball tomorrow unless it rains.			●
	Take these pills in case you feel ill on the bus.			●
	I'll lend you the book on condition that you return it within two weeks.			●
	Provided that/As long as they had plenty to eat, the crew seemed to be happy.			●
25. Unreal Conditionals	If Joe had time, he would go to Spain.		●	
	If I were/was a bird, I could fly home.		●	
	If Joe should have time, he would go to Spain.			●
	Had I had enough money, I would have bought a cell phone.			●
	If it were not for you, I would be lonely.			●
	Without/But for your advice, I would have failed.			●

범주	예문	학습 시작 권장 학교급		
		초	중	고
	It's time you were in bed.		●	
	I wish I spoke English well.		●	
	I wish I had learned swimming last summer.			●
	He acts as if he knew you.			●
	He acts as if he had been there.			●
	I'd rather we had dinner now.			
	Can we sit down in here?	●		
	May I borrow your book?	●		
	You may leave now.	●		
	Could we ask you what your opinion is?		●	
	You should do as he says.		●	
	You had better not say anything about this.		●	
	They must do well on the test.		●	
	Will you do me a favor?		●	
	Shall we go now?		●	
	You don't have to go to school tomorrow.		●	
	You needn't worry about the test.		●	
	You don't need to pay that fine.		●	
	Children may not use the swimming pool.		●	
	You shouldn't be so impatient.		●	
	He suggested that they (should) play baseball.			●
26. Modals	He may be sick.		●	
	He can't be working at this time.			●
	There might be some complaints.			●
	The whole plan could be ruined.			●
	Our guests should/ought to be home by now.			●
	I should have studied English grammar harder.			●
	There shouldn't be any difficulties.			●
	You have to/You've got to be joking.			●
	They'll fight to the end rather than give up.			●
	That must be my daughter.		●	
	She may have made an important discovery.			●
	They must have arrived by now.			●
	She can play the violin.	●		
	Could you show me the way to the nearest post office?		●	
	I will be able to help you get to the party tonight.		●	
	Will you please help me with my English?		●	
	My father won't give me any money.		●	

범주	예문	학습 시작 권장 학교급		
		초	중	고
27. Coordinating Conjunctions	Would you like me to open the window?		●	
	Are you going to take the last train?		●	
	Oil will float on water.			●
	He would take a walk every morning.		●	
	There used to be a lake around here.		●	
28. Subordinating Conjunctions	Andy plays the guitar, and his sister plays the piano.	●		
	They are my neighbors, but I don't know them well.	●		
	I may stop by tomorrow or just phone you.		●	
	Both the teacher and the students enjoyed the class.		●	
	You can have either tea or coffee.		●	
	It is not only beautiful but (also) useful.		●	
	The film was neither well-made nor well-acted.		●	
	He came not to complain, but to help us.			●
29. Conjunctive Adverbials	When we arrived, she was talking on the phone.		●	
	Since he left this morning, I haven't seen him.		●	
	He went to bed because he was sleepy.	●		
	We stayed home since it rained hard.		●	
	Although/Though it was cold, I went swimming.		●	
	I hurried so that I wouldn't be late.		●	
30. Relative Clauses	We moved to London so (that) we could visit our friends more often.		●	
	The weather was so nice that we went hiking.		●	
	The cell phone is thin and light. Therefore, it is very convenient to carry around.		●	
	We believe he is the thief. However, we have no evidence against him.		●	
	I like spending my holidays in the mountains. On the other hand, my sister prefers the seaside.		●	
30. Relative Clauses	The girl who is playing the piano is called Ann.		●	
	The pen which is on the desk is mine.		●	
	This is the book (that) I bought yesterday.		●	
	I met the girl whose father is a musician.		●	
	She is the girl who/whom I told you about.		●	
	The town in which I was born is very small.			●
	The house where she lives is very spacious.			●
	This is why we have to study English grammar.			●
	Mr. Lee, who teaches English, has two children.		●	
	My kids work very hard, which makes me happy.			●
	Nobody understood what she said about that plan.		●	

범주	예문	학습 시작 권장 학교급		
		초	중	고
	That's just how he talks, always serious about his work.		●	
	Whoever wins this game will win the World Cup.			●
31. Postmodification	Something strange happened last night.		●	
	At the station I met a lady carrying a large umbrella.		●	
	Wallets found on the street must be reported to the police.			●
32. Adverbial Participles	Walking along the street, I met an old friend.		●	
	Joshua returning home, the puppy ran toward him.			●
	(Being) tired, he went to bed.		●	
	Having seen that movie before, I wanted to see it again.			●
	Too shy to reply, she kept staring at the floor.			●
33. Stance Markers	With the night coming, stars began to shine in the sky.			●
	Personally, I don't like his paintings.		●	
	Frankly speaking, I failed the test.			●
	Unfortunately, they couldn't make it.		●	
	To be sure, we have heard many such stories before.			●
34. Ellipsis	To our regret, she rejected the offer.		●	
	My brother was wearing a raincoat and (he) didn't get wet.		●	
	One student has written a poem, and the other (has written) a short story.			●
	Kevin understands the problem better than Amy (does).		●	
	Though (he had been) defeated, he remained popular.			●
35. Inversion	You can borrow my pen, if you want/like (to).		●	
	Down came the rain.			●
	Here he comes.		●	
	Here comes the bus.		●	
	Not a word did he say.			●
	She was hungry and so was I.		●	
	I enjoyed the play and so did my friends.		●	
36. Nonreferential There	Ryan didn't see the accident and neither did Rachel.			●
	There are two books on the desk.	●		
	There are some rooms available.		●	
	There were several men running in the park.		●	
37. Focus/ Emphasis	There have been three people rescued.		●	
	Won't you try again? – Yes, I will try again.			●
	You must speak to the teacher. – I have spoken to him.			●
	I do hope you will succeed.		●	
	It was Justin who/that told me the truth.			●
	It was by train that we traveled to London.			●
	What we need is more time.			●

범주	예문	학습 시작 권장 학교급		
		초	중	고
38. Anticipatory It	It is important to protect our environment.		●	
	It is difficult for me to speak French.		●	
	It was kind of you to help us.		●	
	It is strange that you don't know such a thing.		●	
	She found it exciting to learn new things.		●	
39. Appositives	Ms. Pova, a famous tennis player, will be visiting us at the gym tomorrow.		●	
	Your dream of becoming an astronaut requires a great amount of time and energy.			●
	The fact that Melissa was late didn't surprise me.			●
40. Passive Voice	The novel was written by Mark Twain.		●	
	The building was built in 1880.		●	
	A prize was given to Jasmin.		●	
	Stella was given a prize.		●	
	Cooper will be invited to today's meeting.		●	
	The information superhighway will have been introduced to everyone by 2030.			●
	The monkey has been raised by human parents for years.			●
	I was made to clean the room.			●
	Nolan was seen to enter the building.			●
	Let it be done at once.			●



창의적 체험활동

창의적 체험활동

교육과정 설계의 개요

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

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

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

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

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

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

창의적 체험활동 교육과정은 ‘성격과 목표’, ‘영역과 활동’, ‘설계와 운영’으로 구성되어 있다. ‘성격과 목표’ 중 ‘성격’에서는 창의적 체험활동 고유의 특성 및 학교교육에 있어 창의적 체험활동의 필요성을, ‘목표’에서는 학교급별로 창의적 체험활동을 통해 함양하고자 하는 역량을 중심으로 목표를 제시한다.

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

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

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

● 창의적 체험활동 교육과정의 구성 중점

창의적 체험활동은

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

● 영역과 활동



[그림] 창의적 체험활동 교육과정 설계의 개요

1. 성격 및 목표

가. 성격

창의적 체험활동은 교과와의 상호 보완적인 관계 속에서 학생의 전인적인 성장을 위하여 학교가 자율적으로 설계·운영할 수 있는 경험과 실천 중심의 교육과정 영역이다. 창의적 체험활동은 초·중등학교 학생들이 자신의 삶과 연계된 다양한 활동에 참여함으로써 개인의 소질과 잠재력을 계발 할 뿐만 아니라 창의성과 포용성을 지닌 민주시민으로서의 삶의 태도를 기르는 것을 목표로 한다.

창의적 체험활동은 다음의 성격을 가지고 있다.

첫째, 창의적 체험활동은 역량 함양을 위한 학습자 주도의 교육과정이다. 창의적 체험활동은 자율·자치활동, 동아리 활동, 진로 활동의 3개 영역으로 구성되며, 각 영역의 활동은 학생의 자기관리 역량, 지식정보처리 역량, 창의적 사고 역량, 심미적 감성 역량, 협력적 소통 역량, 공동체 역량의 증진을 도모한다.

둘째, 창의적 체험활동은 교과와의 연계, 학교급 간 및 학년 간, 그리고 영역 및 활동 간의 연계와 통합을 추구한다. 학교는 학생의 발달 단계와 교육적 요구 등을 고려하여 학생 개인별 또는 집단별로 영역 및 활동을 선택하여 집중적으로 운영할 수 있다.

셋째, 창의적 체험활동은 학교급별 특성을 반영하여 설계한다. 학교는 학생의 흥미와 관심, 교육적 필요와 요구, 지역 사회의 특성 등을 고려하여 특정 영역과 활동에 중점을 두고 융통성 있게 설계 할 수 있다. 학교는 학교급별 목표와 운영의 중점을 고려하고 학교의 자율성과 특수성을 반영하여 창의적 체험활동을 설계·운영한다.

넷째, 학교는 창의적 체험활동 교육과정을 설계하고 운영함에 있어 자율성을 발휘한다. 창의적 체험활동의 설계 주체는 학교, 교사, 학생이다. 창의적 체험활동에서는 교사와 학생이, 학생과 학생이 공동으로 계획을 수립하고 역할을 분담하여 실천한다. 이를 위해 국가 및 지역 수준에서는 학교와 지역의 특색을 고려하여 전문성을 갖춘 인적·물적 지원을 충분히 제공할 수 있는 기반을 마련한다.

나. 목표

창의적 체험활동은 학생들이 창의적인 다양한 활동에 주도적으로 참여함으로써 개인의 소질과 잠재력을 계발·신장하여 창의적인 삶의 태도를 기르고 공동체 의식을 함양하도록 하는 데 목표가 있다.

(1) 초등학교에서는 자신의 개성과 소질을 탐색하고 발견하여 공동체 생활에 필요한 기본 생활 습관과 시민의식을 기른다.

- (2) 중학교에서는 자아 정체성을 확립하고 다른 사람과 더불어 살아가는 태도를 증진하여 자신의 진로를 적극적으로 탐색하는 능력을 기른다.
- (3) 고등학교에서는 공동체 의식의 확립을 기반으로 나눔과 배려를 실천하고, 자신의 진로를 창의적으로 준비하고 설계하는 역량을 기른다.

2. 영역과 활동

가. 영역

창의적 체험활동은 자율·자치활동, 동아리 활동, 진로 활동의 세 영역으로 구성한다.

- (1) 자율·자치활동 영역은 자율활동과 자치활동으로 구성한다.
- (2) 동아리 활동 영역은 학술·문화 및 여가 활동과 봉사활동으로 구성한다.
- (3) 진로 활동 영역은 진로 탐색 활동과 진로 설계 및 실천 활동으로 구성한다.

나. 활동

학교는 영역별 활동과 내용을 토대로, 학교급과 학년(군) 및 학생 개개인의 특성에 따른 교육적 요구를 고려하여 활동을 영역별로 제시하거나 영역 통합적인 활동, 교과와 연계한 활동 등을 창의적으로 편성·운영할 수 있다.

(1) 영역별 활동

<표 1> 창의적 체험활동의 영역, 활동 및 예시 활동

영역	활동	예시 활동
자율·자치 활동	자율활동	<ul style="list-style-type: none"> 주제 탐구 활동: 개인 연구, 소집단 공동 연구, 프로젝트 등 적응 및 개척 활동: 입학 초기 적응, 학교 이해, 정서 지원, 관계 형성 등 프로젝트형 봉사활동: 개인 프로젝트형 봉사활동, 공동 프로젝트형 봉사활동 등
	자치활동	<ul style="list-style-type: none"> 기본생활습관 형성 활동: 자기 관리 활동, 환경·생태의식 함양 활동, 생명존중 의식 함양 활동, 민주시민 의식 함양 활동 등 관계 형성 및 소통 활동: 사제동행, 토의·토론, 협력적 놀이 등 공동체 자치활동: 학급·학년·학교 등 공동체 중심의 자치활동, 지역 사회 연계 자치활동 등
동아리 활동	학술·문화 및 여가 활동	<ul style="list-style-type: none"> 학술 동아리: 교과목 연계 및 학술 탐구 활동 등 예술 동아리: 음악 관련 활동, 미술 관련 활동, 공연 및 전시 활동 등 스포츠 동아리: 구기 운동, 도구 운동, 계절 운동, 무술, 무용 등 놀이 동아리: 개인 놀이, 단체 놀이 등
	봉사활동	<ul style="list-style-type: none"> 교내 봉사활동: 또래 상담, 지속 가능한 환경 보호 등 지역 사회 봉사활동: 지역 사회참여, 캠페인, 재능 기부 등 청소년 단체 활동: 각종 청소년 단체 활동 등
진로 활동	진로 탐색 활동	<ul style="list-style-type: none"> 자아탐색 활동: 자기이해, 생애 탐색, 가치관 확립 등 진로 이해 활동: 직업 흥미 및 적성 탐색, 진로 검사, 진로 성숙도 탐색 등 직업 이해 활동: 직업관 확립, 일과 직업의 역할 이해, 직업 세계의 변화 탐구 등 정보 탐색 활동: 학업 및 진학 정보 탐색, 직업 정보 및 자격(면허) 제도 탐색, 진로진학 및 취업 유관기관 탐방 등
	진로 설계 및 실천 활동	<ul style="list-style-type: none"> 진로 준비 활동: 진로 목표 설정, 진로 실천 계획 수립 등 진로계획 활동: 진로 상담, 진로 의사 결정, 진로 설계 등 진로 체험 활동: 지역 사회·대학·산업체 연계 체험활동 등

(2) 영역별 내용

(가) 자율·자치활동

자율·자치활동은 학생의 자기주도성과 민주시민성 함양을 위해 이루어지는 영역으로 자율 활동과 자치활동으로 구성된다. 자율·자치활동의 활동, 활동 목표와 예시 활동은 다음과 같으며, 학교에서는 이를 바탕으로 내용과 구체적인 활동을 창의적으로 설계할 수 있다.

<표 2> 자율·자치활동의 활동 목표와 예시 활동

활동	활동 목표	예시 활동
자율활동	학생이 주제를 스스로 선택하여 활동 함으로써, 신체적·정신적·환경적 변화에 적응하고 자신의 삶을 개척해 나가는 자기주도성을 함양한다.	<ul style="list-style-type: none"> • 주제 탐구 활동: 개인 연구, 소집단 공동 연구, 프로젝트 등 • 적응 및 개척 활동: 입학 초기 적응, 학교 이해, 정서 지원, 관계 형성 등 • 프로젝트형 봉사활동: 개인 프로젝트형 봉사활동, 공동 프로젝트형 봉사 활동 등
자치활동	성숙한 민주시민으로서 타인과 원활하게 소통하고 공동체의 문제를 상호 연대하여 해결할 수 있는 역량을 함양 한다.	<ul style="list-style-type: none"> • 기본생활습관 형성 활동: 자기 관리 활동, 환경·생태의식 함양 활동, 생명존중 의식 함양 활동, 민주시민 의식 함양 활동 등 • 관계 형성 및 소통 활동: 사제동행, 토의·토론, 협력적 놀이 등 • 공동체 자치활동: 학급·학년·학교 등 공동체 중심의 자치활동, 지역 사회 연계 자치활동 등

① 자율활동

자율활동은 자기주도성과 창의성을 함양하기 위한 활동으로, 개인 연구, 소집단 공동 연구, 프로젝트 등의 주제 탐구 활동, 입학 초기 적응, 학교 이해, 정서 지원, 관계 형성 등의 적응 및 개척 활동, 개인 혹은 공동 프로젝트형 봉사활동 등이 여기에 해당된다.

② 자치활동

자치활동은 자신의 삶을 능동적이고 주도적으로 영위하며, 공동체를 조직하고 운영하는 역량을 함양하기 위한 활동으로, 기본생활습관 형성 활동인 자기 관리, 환경·생태의식 함양, 생명존중 의식 함양 활동, 민주시민 의식 함양 활동, 관계형성 및 소통 활동인 사제동행 활동, 토의·토론 활동, 협력적 놀이 활동, 공동체 자치활동인 학교·학년·학급 등 공동체 중심의 자치활동, 지역 사회연계 자치활동 등이 해당된다.

(나) 동아리 활동

동아리 활동은 학생의 진로, 흥미와 적성에 부합하도록 동아리를 구성하거나 가입하여 다양한 체험을 하도록 하며, 나눔과 봉사를 실천함으로써 포용성과 시민성을 함양하는 데에 초점을 두는 영역으로 학술·문화 및 여가 활동, 봉사활동 등으로 구성된다. 동아리 활동 영역의 활동, 활동 목표, 예시 활동은 다음과 같으며, 학교에서는 이를 바탕으로 내용과 구체적인 활동을 창의적으로 설계할 수 있다.

<표 3> 동아리 활동의 목표와 예시 활동

활동	활동 목표	예시 활동
학술·문화 및 여가 활동	동아리 활동을 통해 다양한 학술 분야와 문화에 대해 관심을 가지고 탐구력과 심미적 감성을 함양한다.	<ul style="list-style-type: none"> • 학술 동아리: 교과목 연계 및 학술 탐구 활동 등 • 예술 동아리: 음악 관련 활동, 미술 관련 활동, 공연 및 전시 활동 등 • 스포츠 동아리: 구기 운동, 도구 운동, 계절 운동, 무술, 무용 등 • 놀이 동아리: 개인 놀이, 단체 놀이 등
봉사활동	학교 안팎에서 나눔과 봉사를 실천함으로써 포용성과 시민성을 함양 한다.	<ul style="list-style-type: none"> • 교내 봉사활동: 또래 상담, 지속가능한 환경 보호 등 • 지역사회 봉사활동: 지역사회 참여, 캠페인(학교폭력 예방, 안전사고 예방, 성폭력 예방, 생태환경 보호 등), 재능 기부 등 • 청소년 단체 활동: 각종 청소년 단체 활동 등

① 학술·문화 및 여가 활동

학술·문화 및 여가 활동은 자신의 흥미 및 진로를 탐색하여 관련한 소질과 적성을 기르기 위한 동아리 활동으로, 학술 동아리인 교과 연계 및 학술 탐구 활동, 예술 동아리인 음악 관련 활동, 미술 관련 활동, 공연 및 전시 활동, 스포츠 동아리인 구기 운동, 도구 운동, 계절 운동, 무술, 무용, 놀이 동아리인 개인 놀이, 단체 놀이 등이 해당된다.

② 봉사활동

봉사활동은 공동체와 사회에 기여함으로써 포용성과 시민성을 함양하기 위한 활동으로, 또래 상담, 지속가능한 환경 보호 활동 등의 교내 봉사활동, 지역사회 참여, 학교폭력 예방, 안전사고 예방, 성폭력 예방, 생태환경 보호 등의 캠페인활동, 재능 기부 등의 지역사회 봉사활동, 각종 청소년 단체 활동 등이 해당된다. 봉사활동은 동아리 활동의 하위 활동으로 편성되어 있으나, 그 성격상 창의적 체험활동 모든 영역의 활동과 연계·통합하여 운영할 수 있다.

(다) 진로 활동

진로 활동은 학생이 긍정적 자아 개념을 형성하고 자신의 흥미와 적성에 따른 진로를 탐색 및 설계하도록 하기 위한 영역으로, 학생 자신과 직업 세계에 대한 이해를 바탕으로 적성에 맞는 진로를 탐색, 설계, 경험하기 위한 진로 탐색 활동, 진로 설계 및 실천 활동 등으로 구성된다. 진로 활동의 활동, 활동별 목표와 내용으로서의 예시 활동은 다음과 같으며, 학교에서는 이를 바탕으로 내용과 구체적인 활동을 창의적으로 설계할 수 있다.

<표 4> 진로 활동의 활동 목표와 예시 활동

활동	활동 목표	예시 활동
진로 탐색 활동	긍정적인 자아 개념을 형성하고 진로 및 직업 세계의 특성과 변화를 이해하여 자신의 진로와 관련된 건강한 직업 가치관을 확립한다.	<ul style="list-style-type: none"> 자아탐색 활동: 자기이해, 생애 탐색, 가치관 확립 등 진로이해 활동: 직업 흥미 및 적성 탐색, 진로 검사, 진로 성숙도 탐색 등 직업이해 활동: 직업관 확립, 일과 직업의 역할 이해, 직업 세계의 변화 탐구 등 정보탐색 활동: 학업 및 진학 정보 탐색, 직업 정보 및 자격(면허) 제도 탐색, 진로진학 및 취업 유관기관 탐방 등
진로 설계 및 실천 활동	자신의 진로에 대한 이해를 바탕으로 희망하는 진로와 직업의 경로를 설계하고 실천한다.	<ul style="list-style-type: none"> 진로 준비 활동: 진로 목표 설정, 진로 실천 계획 수립 등 진로계획 활동: 진로 상담, 진로 의사 결정, 진로 설계 등 진로체험 활동: 지역 사회·대학·산업체 연계 직업 체험활동 등

① 진로 탐색 활동

진로 탐색 활동은 자신의 진로와 관련된 교육 및 직업 정보를 탐색하기 위한 활동으로, 자기이해, 생애 탐색, 가치관 확립 등 자아탐색 활동, 직업 흥미 및 적성 탐색, 진로 검사, 진로 성숙도 탐색 등 진로이해 활동, 직업관 확립, 일과 직업의 역할 이해, 직업 세계의 변화 탐구 등 직업이해 활동, 학업 및 진학 정보 탐색, 직업 정보 및 자격(면허) 제도 탐색, 진로진학 및 취업 유관기관 탐방 등 정보탐색 활동이 해당된다.

② 진로 설계 및 실천 활동

진로 설계 및 실천 활동은 희망하는 진로와 직업의 경로를 설계하고 실천하기 위한 활동으로, 진로 목표 설정, 진로 실천 계획 수립 등의 진로 준비 활동, 진로 상담, 진로 의사 결정, 진로 설계 등의 진로계획 활동, 지역 사회·대학·산업체 연계 직업 체험활동 등의 진로체험 활동이 해당된다.

3. 설계와 운영

가. 설계의 원칙

학교는 학생들의 자발적인 참여와 체험 중심의 창의적인 교육 활동이 가능하도록 학생의 발달 단계와 교육적 요구 등을 고려하여 시간, 장소, 영역별 활동 구성 등을 자율적으로 설계한다.

(1) 영역 및 활동 설계

학교는 창의적 체험활동 교육과정 편성·운영 시 자율·자치활동, 동아리 활동, 진로 활동의 영역과 영역별 활동의 특성에 따라 각각 운영하거나 각 영역 및 활동을 연계·통합한 활동으로 설계 할 수 있다. 학교급별, 학년(군)별, 학기별로 학생의 특성과 요구에 따라 일부 영역과 활동을 선택 하여 집중적으로 편성·운영하는 등 영역 및 활동의 편성에 있어 다양한 운영 방식으로 설계할 수 있다.

(2) 시수 편성 기준

창의적 체험활동 교육과정 운영을 위한 시수 편성은 총론의 학교급별 교육과정 편성·운영 기준에 제시된 시간 배당 기준 등에 따른다. 초등학교와 중학교에서 학교는 자율적으로 교과(군)별 및 창의적 체험활동의 20% 범위 내에서 시수를 증감하여 편성·운영할 수 있다. 고등학교에서는 최소 이수 학점에 해당하는 시간을 편성·운영한다.

구분	시간 배당 기준	비고
초등학교 1~2학년	238	
초등학교 3~4학년	204	① 학년군의 창의적 체험활동 시간 배당은 연간 34주를 기준으로 2년간의 기준 수업 시수를 나타낸 것이다.
초등학교 5~6학년	204	
중학교	306	① 교과(군)별 및 창의적 체험활동 시간 배당은 연간 34주를 기준으로 3년간의 기준 수업 시수를 나타낸 것이다.
고등학교	18학점(288시간)	① 창의적 체험활동의 학점 수는 최소 이수 학점이며 () 안의 숫자는 이수 학점을 시간 수로 환산한 것이다.

창의적 체험활동에 배당된 학교급별, 학년(군)별 시수를 특정 학년이나 학기에 편중하여 편성하지 않도록 한다. 초등학교 1학년은 입학 초기 적응 활동으로 입학 후 3월 중 34시간을 배정한다.

초등학교 1학년 4월 이후에는 주당 평균 2시간, 초등학교 2~6학년 및 중학교, 고등학교에서는 주당 평균 3시간과 같이 매주 평균적인 시간을 배당하거나 특정일을 선택하여 블록 타임 운영 및 온·종일 활동을 포함한 집중 운영 등 다양하고 탄력적인 방식으로 시간을 운영할 수 있다.

(3) 설계·운영 관련 자율성 확보

학교는 초등학교, 중학교, 고등학교의 입학 초기 및 상급 학교(학년)로 진학하기 전 학기의 일부 시간을 활용하여 학교급 간 전환 시기의 연계와 생활 적응을 지원하기 위해 전로 연계 교육을 운영 할 수 있다. 중학교의 자유학기에서는 자유학기 프로그램과 연계하여 창의적 체험활동의 다양한 영 역과 활동을 계획하도록 한다. 교육적 필요에 따라 교과와의 연계 및 통합이 원활하게 이루어지도록 설계되며 교과 진도와 관련된 심화 보충형 학습이 되지 않도록 한다. 범교과 학습 주제의 경우 관련 있는 교과 교육과정에서 우선하여 교육하고 필요시 창의적 체험활동에서 다루도록 한다. 계기 교육을 창의적 체험활동을 통해 실시할 경우, 강의식이나 지식 전달 위주의 수업 방식이 아닌 학생 중심의 창의적 체험활동 교육과정 운영이 될 수 있도록 한다.

(4) 모든 학생을 위한 교육 기회의 제공

창의적 체험활동의 계획은 학생들의 흥미와 소질, 학교와 지역의 실정을 고려하여 수립하도록 한다. 특히 학습 부진 학생, 특정 분야에서 탁월한 재능을 보이는 학생, 특수교육 대상 학생, 귀국 학생, 다문화 가정 학생 등 개별적 특성을 충분히 고려하여 모든 학생이 창의적 체험활동에 참여할 수 있도록 한다.

(5) 교내외 체험활동에 따른 안전교육

학교는 창의적 체험활동의 운영 과정에서 안전에 유의하여야 한다. 교내외 체험활동에 앞서 반드시 체계적이고 실효성 있는 안전교육을 실시하고, 관련 법령 및 상급기관의 안전 관련 지침을 따른다.

또한, 창의적 체험활동 교육과정 운영 시 교내외 체험활동 과정에서 발생할 수 있는 다양한 위기 상황에 대응하고 안전을 확보할 수 있도록 국가 및 지역 수준에서는 다음의 사항을 지원한다.

(가) 학생 규모 및 다중 밀집도, 장소, 숙박시설, 이동수단 등의 안전 확보를 위한 현장체험학습 운영 매뉴얼 등 지침을 제공한다.

(나) 교육 활동 중에 일어나는 안전사고 등으로 인한 법적 분쟁이나 학생 및 교원의 신체적·정신적 피해 등을 해결할 수 있는 종합적 안전 대책을 마련한다.

(6) 설계·운영 시 고려사항

창의적 체험활동 교육과정 설계의 주체는 학교, 교사, 학생이다. 국가 및 지역 수준에서는 학교와 지역의 특색을 고려하여 전문성을 갖춘 인적·물적 자원을 충분히 제공할 수 있는 기반을 마련한다. 창의적 체험활동에서는 교사와 학생이 공동으로 또는 학생이 자기주도적으로 계획을 수립하고 역할을 분담하여 실천한다.

창의적 체험활동의 활동 장소는 교내 시설 및 학교 밖 지역 사회 시설 등을 이용할 수 있으며, 학부모를 포함한 외부 인적 자원을 활용할 수 있다. 이때, 학교는 창의적 체험활동의 운영에 필요한 인적·물적 자원의 활용 등과 관련하여 교육청의 지원을 받을 수 있다. 또한, 학교의 상황과 교육적 필요 등을 종합적으로 고려하여 원격수업 방식으로 운영이 가능하다.

의식행사, 발표회, 체육행사, 현장체험학습 등 각종 행사를 각 영역 또는 활동에 적합한 방식으로 설계한다. 행사 활동의 시수 배정은 각 행사의 특성에 따라 관련 교과 및 창의적 체험활동의 영역별 활동으로 편성한다.

나. 운영

학교는 다음을 고려하여 창의적 체험활동을 운영한다.

<표 5> 창의적 체험활동의 학교급별 영역별 운영 중점

학교급	운영 중점
초등학교	<p><자율·자치활동></p> <ul style="list-style-type: none"> • 생활 속 여러 문제를 해결하는 능력 함양 • 정서적·심리적 안정과 입학 초기 및 사춘기 적응 • 즐거운 학교생활 및 다양한 주제 활동 경험 • 학생 자치 회의, 학급회의 등 공동체를 통한 의사소통 경험 • 민주적 의사 결정의 기본 원리 이해와 실천 <p><동아리 활동></p> <ul style="list-style-type: none"> • 창의·융합적 사고를 통한 현재와 미래의 문제 해결 • 다양한 경험과 문화, 예술, 체육 프로그램 체험 • 삶을 풍요롭게 하는 신체 활동 및 놀이 • 인간과 환경의 공존을 위한 지속가능한 환경보호 <p><진로 활동></p> <ul style="list-style-type: none"> • 긍정적인 자아 개념 형성 • 일의 중요성을 이해하기 위한 진로 체험 • 다양한 직업 세계 탐색 • 진로 기초 소양 함양

학교급	운영 중점
	<p><자율·자치활동></p> <ul style="list-style-type: none"> • 자신의 관심사를 주체적으로 모색하여 관련 탐구 활동 수행 • 사춘기의 신체적·정서적 변화에 성숙하게 대처하는 태도 함양 • 타인에 대한 이해를 바탕으로 상대를 존중하고 배려하는 관계 형성 • 주도적으로 자신이 속한 공동체에 봉사하는 태도 함양 • 학생 자치 회의, 토론회 등 공동체 협의를 통한 의사소통 • 민주적 의사 결정을 통한 문제 해결 능력 함양 <p><동아리 활동></p> <p>중학교</p> <ul style="list-style-type: none"> • 관심 분야에 대한 탐구력 및 문제해결력 신장 • 다양한 문화·예술 영역에 대한 소양과 소질 함양 • 스포츠 활동을 통한 건전한 심신의 발달 • 사회 구성원으로서 봉사하는 나눔과 배려의 태도 함양 <p><진로 활동></p> <ul style="list-style-type: none"> • 긍정적인 자아 개념 강화 • 일과 직업에 대한 폭넓은 가치 탐구 • 실제 경험을 통한 직업 세계의 이해 • 진로 탐색 및 진학으로의 연계
	<p><자율·자치활동></p> <ul style="list-style-type: none"> • 진로(진학·취업)와 연계된 분야의 주제 탐구 활동 수행 • 삶과 연계된 다양한 문제를 주체적으로 해결하는 능력 함양 • 공동체 구성원으로서 주도적인 역할 수행 및 공동체에 봉사하는 활동 수행 • 다양성에 대한 이해를 바탕으로 타인을 존중하는 의사소통 능력 신장 • 학생 자치 회의, 토론회, 자치법정 등 공동체 협의를 통한 의사소통 • 협력적 사고를 통한 공동의 문제 해결 능력 함양 <p><동아리 활동></p> <p>고등학교</p> <ul style="list-style-type: none"> • 진로(진학·취업)와 관련된 전문 학술 분야의 탐구 능력 신장 • 문화·예술적 안목 형성 및 창작 능력 배양 • 스포츠 활동을 통한 심신의 능력 향상 • 주도적으로 사회에 봉사하고 기여하는 활동 수행 <p><진로 활동></p> <ul style="list-style-type: none"> • 긍정적 자아 개념과 건강한 직업의식을 기반으로 한 진로 탐색 • 자신의 꿈과 비전을 진로(진학·취업)와 연결하여 학업 및 진로 설계 능력 함양 • 자신의 적성에 따라 진로를 탐색하고 그에 따른 잠재 능력 개발 • 다양한 진로 체험을 통한 졸업 이후의 삶 준비

(1) 초등학교

초등학교의 창의적 체험활동은 학생들의 발달 수준, 학교의 여건 등을 종합적으로 고려하여 영역을 선택적으로 편성·운영할 수 있다. 예컨대, 1~2학년군에서는 학생들의 발달 수준을 고려하여 자율·자치, 그 밖의 학년군은 자율·자치 및 동아리 활동에 중점을 두어 운영할 수 있다. 초등학교

1학년 1학기는 유치원과 6학년 2학기는 중학교와 교육과정이 연계될 수 있도록 진로 연계 교육 프로그램을 운영한다.

(가) 자율·자치활동

초등학교 자율·자치활동은 일상생활에 필요한 질서와 예절을 익혀 기본 생활 습관을 형성할 수 있도록 운영한다. 초등학교에서는 학생의 입학 초기 학교생활 적응과 학습 격차 해소 등을 위하여 지역 특색과 학생의 교육적 요구 등을 반영하여 입학 초기 적응 활동의 적용 시기와 시수 및 활동 내용을 결정한다. 학교는 삶의 여러 문제를 해결하는 능력의 함양, 정서·심리적 안정과 입학 초기 및 사춘기 적응, 즐거운 학교생활 및 다양한 주제 활동의 경험, 공동체를 통한 의사소통과 민주적인 의사 결정을 위한 기본 원리의 이해와 실천 등에 중점을 두고 운영할 수 있다.

(나) 동아리 활동

초등학교에서는 학생들이 동아리를 선택하고 동아리에 참여하여 활동의 즐거움을 느끼고, 학생의 빌랄 단계를 고려하여 봉사의 의미를 깨닫는 학습 활동에 중점을 둔다. 이에 따라 초등학교 동아리 활동은 창의적이고 융합적인 사고를 통해 현재와 미래의 여러 문제를 해결하고, 다양한 문화, 예술, 체육 프로그램을 경험하며, 삶을 풍요롭게 하는 신체 활동 및 놀이 등을 계획하여 운영한다. 또한, 인간과 환경의 공존을 위해 지속 가능한 환경보호 등 의 봉사활동을 계획하여 운영할 수 있다.

각 동아리 활동 내용은 교과를 통해 배운 지식과 기능을 다양한 방법으로 적용하고 체험할 수 있는 기회를 제공한다. 학생의 흥미와 적성에 맞는 취미 생활이나 특기를 기를 수 있도록 체험 중심으로 운영되며, 학생의 개별적 활동보다는 친구와 협력하여 공동으로 문제를 해결하는 경험을 제공한다. 학생의 흥미, 특기, 적성과 관련된 활동을 탐색하여 선택하는 기회를 제공하고 적극적인 참여를 도모한다.

(다) 진로 활동

초등학교 진로 활동은 긍정적 자아 개념 형성, 일의 중요성 이해를 위한 진로 체험, 다양한 직업 세계의 탐색, 진로 기초 소양 함양 등을 위한 활동을 계획하여 운영할 수 있다. 학생들이 자신에 대해 이해할 수 있는 기회와 자신에게 맞는 진로를 찾아가는 과정을 제공하는데 중점을 두어 지도한다.

초등학교에서는 학생들이 개성과 소질을 인식하고, 일과 직업에 대해 편견 없는 마음과 태도를 갖도록 지도한다. 학교 및 지역 사회의 시설과 인적 자원 등을 활용하여 직업 세계의 이해와 탐색 및 체험의 기회를 제공한다.

(2) 중학교

중학교에서는 자율적이고 주도적으로 자신의 삶과 학업을 설계하며, 건강한 시민으로서 공동체 생활에 필요한 자질을 함양하고, 다양한 분야에 대한 경험을 통해 자신의 흥미와 적성을 이해하여 진로를 탐색하는 데에 중점을 둔다. 중학교에서는 교과 및 창의적 체험활동의 운영 과정에서 학생들이 흥미를 느끼는 분야에 소집단으로 공동 주제를 설정하고 탐구 과정을 경험할 수 있는 기회를 제공한다.

중학교에서는 학생이 원만한 교우 관계를 형성하고 자주적 문제해결능력을 함양할 수 있도록 학교, 학년, 학급 및 소집단 단위의 다양한 집단 활동을 편성·운영한다. 중학교 1학년 1학기는 초등학교와 3학년 2학기는 고등학교와 교육과정이 연계될 수 있도록 진로 연계 교육 프로그램을 운영한다.

(가) 자율·자치활동

중학교 자율·자치활동은 자신의 관심사를 주체적으로 모색하여 관련 분야의 탐구 활동을 수행하고, 사춘기의 신체적·정서적 변화에 성숙하게 대처하는 태도를 함양하며, 주도적으로 자신이 속한 공동체에 봉사하는 태도를 함양하는 데에 중점을 둔다. 또한, 타인에 대한 이해를 바탕으로 상대를 존중하고 배려하는 관계를 형성하며, 민주적인 의사 결정을 통해 공동체의 문제를 해결하는 능력을 함양하는 기회를 제공한다.

(나) 동아리 활동

중학교 동아리 활동은 학생들이 동아리의 조직과 운영 계획의 수립에 적극적으로 의견을 제시하여 능동적으로 참여하고, 학생이 자신의 취미와 특기를 살려 주도적으로 실천할 수 있도록 지도하는 데 중점을 둔다.

중학교 동아리 활동은 관심 분야에 대한 탐구 활동을 통해 탐구력 및 문제해결력을 기르고, 다양한 문화·예술 영역에 대한 소양과 소질을 함양하며, 스포츠 활동을 통해 건전한 심신의 발달을 도모하는 데에 중점을 둔다. 또한, 공동체의 구성원으로서 사회에 봉사하는 나눔과 배려의 태도를 함양하는 기회를 제공한다.

각 동아리 활동 내용은 교과를 통해 배운 지식과 기능을 다양한 방법으로 적용하고 체험할 수 있는 기회를 제공한다. 학생의 흥미와 적성에 맞는 취미 생활이나 특기를 기를 수 있도록 체험 중심으로 운영하되, 학생의 개별적 활동보다는 친구와 협력하여 공동으로 문제를 해결하는 경험을 제공한다. 창의적 체험활동 시수 외에 이루어지는 자율 동아리는 창의적 체험활동 교육과정 내에 이루어지는 동아리와 연계·통합하여 운영할 수 있다.

(다) 진로 활동

중학교 진로 활동은 긍정적인 자아 개념을 강화하고, 실제적인 경험을 통해 일과 직업에 대한 폭넓은 가치를 탐구함으로써 진로 탐색 및 진학으로 연결되도록 한다. 이에 따라 학생들이 자신에 대해 이해할 수 있는 기회와 자신에게 맞는 진로를 찾아가는 과정을 제공하는 데 중점을 두어 지도한다. 학생의 진로와 연계된 교과담당교사와 진로진학상담교사 등 관련 교원 간의 협업으로 학생 개인별 또는 집단별 진로 상담을 수행한다. 중학교에서는 학업 및 직업 진로에 대한 활동 계획을 수립하여 학생의 흥미, 소질, 능력 등에 적절한 진로 선택의 기회를 부여한다. 또한 고등학교 진학과 연계하여 학업 및 직업 진로를 탐색할 수 있도록 지도한다.

(3) 고등학교

고등학교에서는 자기주도성을 기반으로 삶의 다양한 문제를 자율적이고 주체적으로 해결하고, 다양한 공동체 활동을 통해 삶을 풍요롭게 영위하며, 자신과 직업 세계에 대한 이해를 기반으로 진로를 탐색·설계하는 데에 중점을 둔다. 고등학교 1학년 1학기는 중학교와 3학년 2학기는 대학 진학 및 취업과 연계될 수 있도록 진로 연계 교육 프로그램을 운영한다.

(가) 자율·자치활동

고등학교에서는 진로 및 진학과 연계된 분야의 주제 탐구 활동을 수행하고, 생활 속의 다양한 문제를 주체적으로 해결하는 능력을 함양하며, 다양성에 대한 이해를 바탕으로 타인을 존중하는 의사소통 능력을 신장하는 데에 중점을 두고 운영한다. 또한, 학생이 공동체 구성원으로서 주도적인 역할과 공동체에 봉사하는 활동을 수행하고, 협력적 사고를 통해 공동의 문제 해결 능력을 신장할 수 있는 기회를 부여하도록 한다. 이때 학급, 학년, 학교 단위의 다양한 집단 활동을 편성·운영하며, 학생이 주도적으로 창의적 체험활동의 프로그램을 계획·운영할 수 있는 기회를 제공한다.

(나) 동아리 활동

고등학교의 동아리 활동은 진로 및 진학과 관련된 전문 학술 분야의 탐구 능력 신장, 문화·예술적 안목 형성 및 창작 능력 배양, 스포츠 활동을 통한 심신의 능력 향상에 중점을 두고 운영한다. 또한, 다양한 동아리 활동을 통해 학생이 주도적으로 사회에 봉사하고 기여하는 활동을 수행할 기회를 부여한다.

고등학교에서의 동아리 활동은 학생들의 자발적 참여 의사에 따라 자율적으로 운영하기 위하여 스스로 구체적인 활동 계획을 수립하고 실행할 수 있도록 한다. 고등학교에서는 부서 조직과 운영을 학생이 주도하고 교사는 조력자의 역할을 담당하는 등 학생 중심의 흥미롭고

창의적인 동아리 활동을 도모한다. 유사한 진로·진학 계획을 세운 친구들과 함께 학술·문화 및 여가 활동을 함께 하거나 봉사활동을 계획하고 실천할 수 있도록 지도한다. 각 동아리 활동 내용은 교과를 통해 배운 지식과 기능을 다양한 방법으로 적용하고 체험할 수 있는 기회를 제공한다. 학생의 흥미와 적성에 맞는 취미 생활이나 특기를 기를 수 있도록 체험 중심으로 운영하되, 개별적 활동보다는 친구와 협력하여 공동으로 문제를 해결하는 경험을 제공한다. 또한, 학생의 흥미, 특기, 적성과 관련된 활동을 탐색하여 선택하는 기회를 제공하고 적극적인 참여를 도모한다.

(다) 진로 활동

고등학교 진로 활동은 긍정적 자아 개념과 건강한 직업의식을 기반으로 진로를 탐색하고, 자신의 꿈과 비전을 진로와 진학에 연결하여 학업 및 진로 설계 능력을 함양하며, 자신의 적성에 따라 진로를 탐색하여 그에 따른 잠재적 능력을 개발하는 데에 중점을 두고 운영한다. 고등학교에서는 학생들이 자신과 비슷한 진로·진학 계획을 가진 친구들과 관심 분야에 대한 주제를 선정하고 문제를 탐구하여 해결할 수 있는 기회를 제공한다. 또한, 학생의 진로와 연계된 교과담당교사와 진로진학상담교사 등 관련 교원 간의 협업으로 학생 개인별 또는 집단별 진로 상담을 수행한다. 또한, 학업 및 직업 진로에 대한 활동 계획을 수립하여 학생의 흥미, 소질, 능력 등에 적절한 진로 선택의 기회를 부여한다.

고등학교에서는 상급 학교 진학 및 취업에 따른 학업 진로 또는 직업 진로를 탐색·설계하도록 지도하며 특히 특성화 고등학교 및 산업 수요 맞춤형 고등학교에서는 전공과 관련된 다양한 일과 직업 세계의 체험을 통하여 진로를 결정할 수 있는 안목을 형성하도록 지도한다.

다. 평가

학교는 창의적 체험활동 교육과정의 원활한 설계와 운영을 통해 학생의 전인적 성장을 도모하기 위하여 다음과 같이 평가하고 그 결과를 활용한다.

(1) 학생 평가 계획의 수립

창의적 체험활동의 평가는 창의적 체험활동의 교육 목표에 비추어 적합하게 이루어지도록 한다. 평가 목표의 설정, 평가 기준의 선정, 평가 방법의 구체화, 평가 실시와 평가 결과의 기록, 평가 결과의 해석 및 활용 등의 절차를 고려하여 창의적 체험활동의 학생 평가 계획을 수립한다. 창의적 체험활동의 영역 또는 활동별로 평가 관점은 마련하고 평가 기준을 작성, 활용한다.

(2) 학생 평가의 방법과 기록

평가를 위하여 일화 기록법, 체크리스트법, 평정 척도법 등 학생의 활동 상황에 대한 관찰, 의식·태도 조사, 자기 평가, 상호 평가 등 질문지 등을 활용한 조사, 작품 평가, 활동의 기록 분석, 작문, 소감문 분석 학생의 작품과 기록에 대한 분석, 교사 간 의견 교환 등의 다양한 평가 방법을 활용할 수 있다.

학생의 활동 실적, 성장의 정도, 행동의 변화, 특기 사항 등의 평가 결과를 학교생활기록부에 기록한다. 학생 개개인의 성장, 발달, 변화를 평가하여 그 결과를 학생의 소질과 잠재력의 계발을 돋는 자료로 활용한다. 평가 결과는 학교급을 고려하여 상급 학교 진학 또는 취업을 위한 자료로 활용할 수 있다.

(3) 교육과정 평가와 질 관리

학교는 교육과정의 질 관리를 위해 준비 및 설계, 운영, 결과의 측면에서 창의적 체험활동 교육 과정을 평가한다. 학교에서 수행한 창의적 체험활동 교육과정에 대한 평가 결과는 이후 창의적 체험활동 교육과정을 개선하기 위한 자료로 활용한다.