

청소년 핵심역량개발 및 추진방안 연구 III
수련관기반 핵심역량 개발 지도 매뉴얼 I

핵심역량-사고력

총괄책임자 : 김기현(한국청소년정책연구원 · 연구위원)

장근영(한국청소년정책연구원 · 연구위원)

책임연구원 : 임영식(중앙대학교 · 교수)

공동연구원 : 조아미(명지대학교 · 교수)

정경은(초당대학교 · 교수)

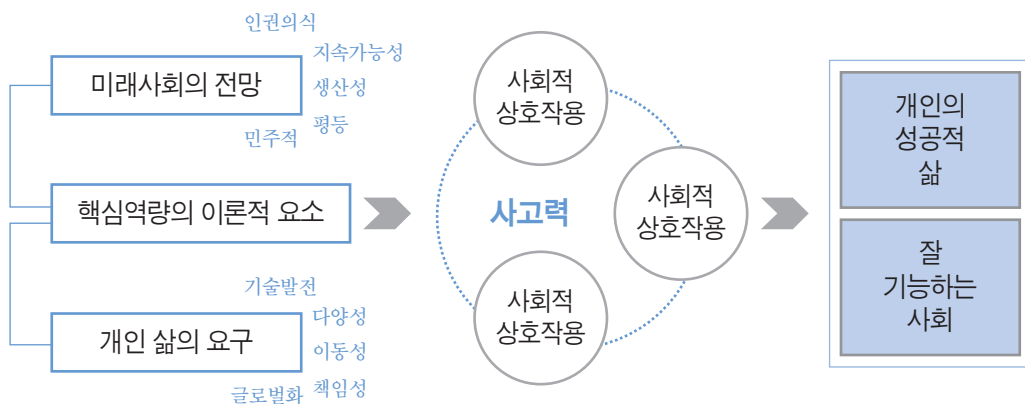
정재천(세계독서코치협회 · 대표)

보조연구원 : 진은설(중앙대학교 대학원 박사수료)

정미내(중앙대학교 대학원 박사수료)

1. 청소년 핵심역량(Key competencies)의 개요

- 이 매뉴얼은 2008년부터 2010년까지 본원에서 수행한 <청소년핵심역량 개발 및 추진방안 연구>의 일환으로 진행된 시범사업의 결과물이다.
- 청소년 핵심역량(Youth Key Competencies) 개념은 1997년부터 OECD 에서 시작한 DeSeCo(Definition and Selection of Key Competencies) 프로젝트의 개념적인 틀을 기반으로 한다. DeSeCo 프로젝트의 목적은 개인이 생애에 걸쳐 갖추어야 할 기본적인 역량과 기술을 규명하고, 인적자원의 질적 표준과 국가학습목표를 제시하여 역량 향상을 위한 제도적 장치를 마련하기 위함이었다.
- DeSeCo는 앞으로 다가올 사회에서 살아가기 위해서는 끊임없이 빠른 속도로 발전하는 새 기술들(technology), 다양성(diversity)이 증가하는 사회, 그리고 전 세계의 지구촌화(globalization) 속에서 지속적으로 이동하는 삶(mobility)에 적응해야 하며, 증가하는 개인의 책임(responsibility)도 감당해야 한다고 전제했다. 이를 기초로 개인이 필수적으로 갖추어야 하는 핵심역량으로 '지적도구 활용(Use tools interactively)', '사회적 상호작용(Interact in heterogeneous groups)', '자율적 행동(Act autonomously)' 및 이 3가지 핵심역량에 모두 영향을 미치는 '사고력'(thinking)을 제안하였다(OECD 2006).



2. 매뉴얼의 구성 체계

- 2010년, 본원에서는 앞서 정의한 청소년 핵심역량 개념을 전제로 실제 청소년수련시설과 학교에서 운영할 수 있는 프로그램을 개발하고 시범적으로 운영하는 사업을 실시하였고, 그 결과를 토대로 본 매뉴얼을 포함 5권의 매뉴얼을 제작하였다.
- 시범사업은 크게 청소년수련시설에서 실시할 수 있는 프로그램과 정규 중고등학교에서 교과과정이나 앞으로 본격 시행될 창의적 체험활동 시간에 실시할 수 있는 프로그램으로 구분된다. 청소년수련시설 프로그램은 관련된 핵심역량을 기준으로 사회성 및 지적도구활용/자율적행동/사고력 프로그램을 다룬 3권의 매뉴얼로 구성되었다. 반면 학교용 매뉴얼은 창의적 체험활동 시간에 실시할 수 있는 프로그램과 정규교과목(본 연구에서는 지리과목)을 핵심역량 기반으로 운영할 수 있는 예를 제시했다.
- 본 시범프로그램의 개발, 운영 및 매뉴얼 작성에는 명지대학교, 중앙대학교, 조선대학교의 연구진이 주도적으로 참여하였다. 매뉴얼의 구성과 분류, 참여기관은 아래 표와 같다.

표. 핵심역량 개발 프로그램 매뉴얼의 구성

권	시설기반	구분	제목	수행기관
1	학교교과과정 연계프로그램	창의적 체험활동 연계	학교기반 지도매뉴얼 핵심역량-창의적체험활동연계	조선대학교
2		교과목 연계	학교기반 지도매뉴얼 핵심역량-교과(지리)수업연계	조선대학교
3		사회성 및 지적도구활용 중심	청소년 수련관 기반 지도매뉴얼 핵심역량-사회성	명지대학교
4	청소년수련시설 활동프로그램	자율적 행동 중심	청소년 수련관 기반 지도매뉴얼 핵심역량-자율적행동	명지대학교
5		사고력 중심	청소년 수련관 기반 지도매뉴얼 핵심역량-사고력	중앙대학교

I. 프로그램 개관	5
1. 프로그램 개발 배경	7
2. 프로그램 개발의 기본 틀	8
3. 프로그램 내용	13
4. 지도자 매뉴얼 제작 및 활용	18
II. 프로그램 매뉴얼	21
1회기. 프로그램 계획안_ 미션을 사수하라	22
2회기. 프로그램 계획안_ 논리와 놀아요	38
3회기. 프로그램 계획안_ 씽크두잉	60
4회기. 프로그램 계획안_ 명탐정 코난 따라잡기	82
5회기. 프로그램 계획안_ 이야기 속으로	98
6회기. 프로그램 계획안_ 패러디가 떴다	118
7회기. 프로그램 계획안_ 합리적 주장과 타당한 근거	134
8회기. 프로그램 계획안_ 포트폴리오 만들기	148
9회기. <부록 1> 심화용 프로그램 계획안 1	156
10회기. <부록 2> 심화용 프로그램 계획안 2	168

I . 프로그램 개관

청소년수련관기반지도매뉴얼 I - 사고력 영역

1_ 프로그램 개발 배경

최근 OECD의 DeSeCo 프로젝트(Defining and Selecting Key Competencies) 발표 이후 청소년기 핵심역량에 대한 논의가 활발하게 진행되고 있다. 국내에서도 역량의 개념 및 하위 영역의 구분 등에 관한 연구가 진행되고 있으며, 교육과정에 역량의 개념을 도입하려고 시도하고 있다(소경희, 2007; 윤명희, 김진화, 2007). 예를 들어, 김기현 등(2008)이 역량의 개념을 한국의 실정에 맞게 설정하였고, 이에 따른 여러 후속 연구(김기현 외, 2008; 김태준, 2008; 최동선 외, 2008; 조아미 외, 2009)들이 청소년들의 역량을 각 영역별로 측정, 진단할 수 있는 측정도구를 개발하였으며, 이러한 도구를 사용하여 우리나라 청소년들의 핵심역량 수준을 측정하였다. 이러한 핵심역량에 대한 개념적 규정과 하위 영역의 구분, 측정도구의 개발 및 측정 등의 노력은 청소년기 핵심역량의 개념과 중요성을 이해하고 현재 우리 청소년들의 수준이 어느 정도인지를 인식하는 데는 도움이 되지만, 청소년들의 부족한 역량을 어떻게 향상시켜 줄 수 있는가와 관련된 개입적 측면에서의 노력은 상대적으로 많이 부족한 실정이라 하겠다.

우리나라에서 규정한 핵심역량은 DeSeCo 프로젝트의 기본틀인 '도구를 상호적으로 사용하기', '이질적 집단에서 상호작용하기', '자율적으로 행동하기' 등 세 가지 범주와 이 세 가지 역량 영역에 공통적으로 영향을 미치는 핵심 요인인 종합적 사고력을 추가하는 형태를 지니고 있다(김기현 외, 2008). 도구를 상호적으로 사용하기는 비교적 학교교과 과정에서 핵심적으로 전달하고 학습하고 있는 읽기, 쓰기, 셈하기와 관련되어 있으며, 이질적 집단에서 상호작용하기와 자율적으로 행동하기는 청소년활동 현장에서 실시하는 대인관계 향상과 진로 및 권리 프로그램과 상당한 관련성을 가지고 있다고 할 수 있다. 반면 사고력은 세 가지 핵심역량에 공통적으로 영향을 미치는 필수적인 요인임에도 불구하고 사설교육기관 중심으로 독서논술 및 수리력에 국한되어 청소년들의 입시를 포함한 학업능력 증진을 위한 방안으로 활용되어 왔으며(동아일보 2010. 11. 8, 중앙일보 2010. 11. 12 참고), 청소년활동 현장에서는 거의 다루어지지 않았거나, 과학활동과 같은 한정된 영역에서만 제한적으로 다루어져 왔다. 따라서 청소년기 사고력을 향상시키고자 하는 노력은 생애핵심 역량의 개발에 매우 필수적인 부분이며, 청소년활동 현장에서 중요하게 고려해야 할 영역이라고 하겠다.

이에 본 프로그램에서는 핵심역량에 영향을 미치는 사고력(비판적 사고력)을 향상시키는 몇가지 방안을 제시하고자 한다. 특히 본 프로그램은 청소년수련관과 같은 청소년현장에서 용이하게 실시할 수 있도록 하였다. 새로운 시대에 새로운 지식을 창출해 내기 위해서는 획일적이고 일방향적인 교육에서 벗어난 다양한 학습과 경험이 요구되며, 교육의 주체와 방법적인 측면에서도 다양성이 요구된다고 할 수 있다. 따라서 학교와 사설 교육기관이 중심이 되었던 사고력 프로그램을 넘어서 청소년활동 현장에서 청소년지도자들이 실시할 수 있는 사고력향상 프로그램을 개발하고자 한다. 본 사고력향상

프로그램의 개발을 위해, 기존 사고력 연구들의 영역 체계를 살펴보았으며, 한국청소년정책연구원의 의뢰로 조아미 등(2009)이 개발한 비판적 사고력 척도의 하위 영역을 기반으로 하여 구조화되고 체계화된 프로그램의 모형을 구성하였다.

2_ 프로그램 개발의 기본 틀

1) 목적 및 목표

(1) 목적

본 프로그램은 청소년기 핵심역량 개발의 관점에서 청소년 시기에 청소년들이 효율적이고 올바르게 사고할 수 있는 능력을 키워 주고, 정보와 지식을 재조합하여 합리적인 문제해결에 대한 잠재능력을 향상시켜 궁극적으로 민주사회의 성숙한 시민으로 성장하게 함을 목적으로 한다.

이를 달성하기 위해 구체적인 비판적 '사고기술'과 비판적이고 바람직한 '사고성향'을 가질 수 있도록 청소년들의 사고력을 개발하기 위한 내용으로 프로그램을 개발하였다. 특히 참여대상인 중학교 청소년들의 인지적·정의적 발달 특성을 고려하여 청소년들이 흥미를 느끼고 적극적으로 참여할 수 있는 내용을 중심으로 구성하였다. 또한 청소년활동현장인 청소년수련시설에서 청소년지도자들이 청소년을 대상으로 쉽게 지도·운영할 수 있도록 프로그램 매뉴얼을 개발하여 보급하고자 하였다.

(2) 목표

- ① 청소년들이 사고기술 능력인 해석, 분석, 평가, 설명 등의 능력을 갖추 수 있도록 훈련한다. 즉, 말이나 글을 해석·분석하고, 그것을 주의 깊게 평가하고, 종합하여 설명할 수 있다.
- ② 청소년들이 비판적이고 바람직한 사고성향인 진실추구성, 탐구성, 체계성, 자기신뢰성, 개방성, 객관성 등을 갖추 수 있도록 환경을 조성하고 인지와 태도를 변화시킬 수 있도록 한다. 즉, 자기 신뢰를 바탕으로 열린 자세를 가지고, 증거들이 필요할 때 증거들을 구하고, 다양한 정보들을 일관적인 방식으로 함께 연결할 수 있도록 하는 것이다. 또한 사고에서의 잘못을 피하려고 노력하고 이치에 닿지 않는 것들에 대해 의문을 제기하고, 획득가능한 최선의 정보 위에서 결정하고 계획할 수 있도록 한다.

(3) 세부목표

위의 목표에 대한 구체적인 내용은 다음과 같다.

- ① 주어진 자료를 범주화하고, 숨겨진 의미를 명확하게 파악할 수 있다.
- ② 다양한 증거를 통해 결론을 도출하며, 그 속성이나 구성요소 간의 관계를 찾아내는 등 아이디어를 생각해 보거나 근거 및 이유를 분석한다.
- ③ 여러 가지 아이디어에 대해 그것들의 가치를 판정하는 기준을 설정하여 평가해 보는 능력을 기른다.
- ④ 자료에 대한 추리과정과 결과를 알기 쉽게 표현할 수 있다.
- ⑤ 자신이 실제 알고 있는 것 이상으로 주장하지 않고, 자신의 가정이나 신념에 반대되는 결과일지라도 진실하고 정직한 과정을 통해 진실을 추구한다.
- ⑥ 최선의 대안을 선택하기 위해 주관적인 견해를 고집하기 보다 다른 관점에 대해서도 수용하며 유연하게 대처할 수 있도록 한다.
- ⑦ 제시된 결과에 대해 수동적으로 받아들이는 것이 아니라 다양한 질문이나 문제제기를 통해 사건의 원인을 탐색해본다.
- ⑧ 타당한 근거를 토대로 결론을 도출하며 증거와 이유가 충분할 때 입장을 정한다.
- ⑨ 자신의 추론과정을 믿으며 비판적 사고를 통해 다양한 결론을 이끌어 낼 수 있다.
- ⑩ 주장하고자 하는 바에 대해 문제의 핵심에서 벗어나지 않고 논리적 일관성을 유지할 수 있다.
- ⑪ 새로운 장치를 고안해 봄으로써 독창적으로 사고하는 능력을 기른다.
- ⑫ 수준 높은 사고를 위해서 기능을 넘어서는 사고력 향상 프로그램이 될 수 있도록 한다.
- ⑬ 사고 기능들을 이해하고 습득하며 사용하는 방법을 익힐 수 있도록 한다.

2) 기본원칙

본 연구에서 개발하고자 하는 비판적 사고력 개발 프로그램은 다음과 같은 원칙을 지향하고자 하였다.

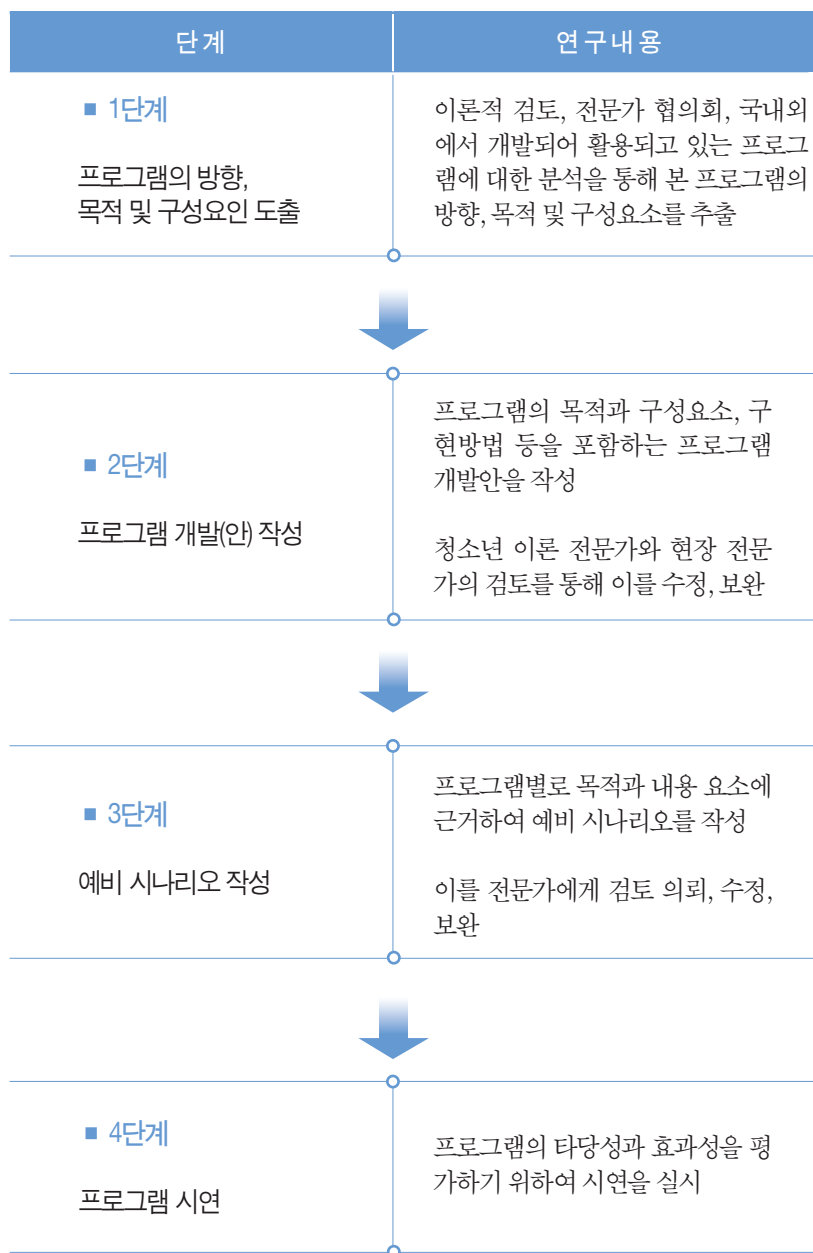
- (1) 본 프로그램은 청소년기의 핵심역량을 향상시키기 위한 프로그램으로서 비판적 사고력에 대한 태도, 기술, 지식 등 역량이 조화를 이룰 수 있도록 구성한다. 이를 위해 2009년도에 개발된 비판적 사고력을 측정하기 위한 척도의 하위영역을 토대로 프로그램 요소에 반영한다. 즉, 8회기의 프로그램을 통해 비판적 사고력의 기술인 해석, 추론, 분석, 평가, 설명 등이 포함되도록 하며, 비판적 사고력의 성향인 진실추구, 개방성, 탐구성, 객관성, 자기신뢰성, 체계성 등이 포함되도록 하였다.
- (2) 비판적 사고력은 청소년들의 생애핵심 역량으로서 특정분야나 특정연령에 한정된 것이 아니라 삶

의 전 영역에 걸쳐 일상 속에서 필요한 능력이므로 참여청소년들에게 비판적 사고력에 대한 관심과 이해를 넓힐 수 있는 기회를 제공하고 일상생활에서 실천할 수 있도록 다양한 자극을 통해 동기를 부여하는 내용으로 구성한다. 따라서 프로그램종료 이후에도 가족 및 또래관계, 학교생활 등에서 비판적 사고력에 관심을 갖고 지속적으로 향상시킬 수 있도록 노력하는 기회가 되도록 한다.

- (3) 프로그램의 각 회기는 사실적인 소재들을 대상으로 하며 청소년들의 균형 있는 성장과 조화로운 발달을 위해 비판적 사고력 기술을 기반으로 비판적 사고성향의 하위요인이 포함되도록 개발한다. 비판적 사고기술과 비판적 사고성향 중 어느 하나를 우선적으로 고려하지 않고, 두 부분이 고루 갖춰질 수 있도록 한다. 또한 각 회기별로 인문과학, 사회과학, 자연과학, 문화예술 등 다양한 테마로 구성한다.
- (4) 사고력 향상을 대표할 수 있는 논술프로그램을 지양하고 청소년들이 흥미롭고 유익하며 재미를 가지고 쉽게 참여할 수 있는 프로그램으로 선정하였으며, 청소년들의 동기유발에 중점을 두어 개발한다. 이를 위해 회기별로 청소년들이 관심있는 분야의 내용을 다루며 프로그램의 소재도 신선하고, 창의적인 내용으로 구성한다. 또한 청소년기의 특성을 고려하여 동적인 요소들을 포함하고, 청소년 시기의 활동성을 가미한 프로그램을 만든다.
- (5) 본 연구에서는 중학교 청소년을 대상으로 했기 때문에 각 학년별로 개발하는 것이 바람직하나 예산, 인력, 기간 등의 여건으로 인해 중학교 2학년을 기준으로 개발한다.
- (6) 청소년지도자들을 위한 매뉴얼은 현장에서 실제 청소년들을 지도하는데 쉽고 유용하게 활용될 수 있도록 구체적으로 제시한다. 매회기마다 프로그램 진행에 필요한 멘트를 기술하고, 특히 종료 시에는 일반적인 마무리 차원이 아닌 해당회기를 적절하게 정리할 수 있는 멘트를 추가한다.

3) 프로그램 개발절차

프로그램 개발은 다음과 같은 절차를 거쳐 개발되었다.





3_ 프로그램 내용

프로그램은 총 8회기로 구성하였으며 청소년 활동현장에 적합하도록 회기당 90분을 기준으로 시간을 배분하였다.

또한 본 프로그램은 15~30명의 청소년들이 참여하는 모듈별 활동프로그램으로, 4명의 청소년들이 하나의 모듈을 구성하여 개인의 사고력 향상뿐 아니라 모듈 구성원 간의 협력을 통해 구성원의 사고력 증진을 도울 수 있도록 구성한다. 특히 모듈별 인원을 4명으로 구성한 것은 모듈별로 제시되는 사고력 자극에 대해 청소년 개개인의 반응을 살피고, 아울러 개별 모듈원이 배제되지 않으면서 모듈의 집중력을 높이기 위한 것이다.

프로그램의 모든 회기는 1) 들어가기 2) 주요활동 3) 마무리(정리)를 공통적으로 구성한다. '들어가기'는 프로그램의 도입부에 해당하며, 참가한 청소년들의 동기를 유발하기 위한 내용과 함께 해당 회기에 대한 소개를 실시한다. '주요활동'은 목표를 달성하기 위한 다양한 내용을 중심으로 참가자들의 자발적인 활동이 이루어지게 되며, 특히 비판적 사고력을 향상시키기 위해 다른 프로그램에서와는 달리, 회기에 따라서는 다른 모듈을 평가하는 내용도 포함되었다. '마무리'는 해당회기 프로그램을 정리하는 단계로, 참가자들에게 실시된 프로그램의 의미와 시사점을 제공하고, 참가자들의 참가소감 등을 교환하는 것이다. 회기별로 그 내용을 살펴보면, 다음과 같다.

프로그램 1

먼저 1회기는 크게 2부로 구분되며, 1부에서는 '비판적 사고력 사전평가'를 실시하고, 2부에서는 프로그램이 진행된다. 1회기는 비판적 사고력에 대한 소개 및 참가자들의 관심과 동기를 유발하기 위한 활동으로 구성되었다. 특히 1회기에서는 효과성 검증을 위한 사전평가가 실시되므로, 참가자들에게 심리적으로 부담 및 긴장을 유발할 수 있기 때문에 프로그램의 내용은 가급적 긴장을 이완시킬 수 있도록 편안함과 재미를 동시에 느낄 수 있는 내용으로 하였다. 구체적인 활동으로는 '글자빙고', '암호해독 후 실행', '길찾기' 등으로 게임적인 요소를 가미하여 제작하였다.

프로그램 2

2회기에서는 논리적인 사고에 대한 이해 및 필요성을 인식하고 논리적이고 분석적인 사고력을 기를 수 있도록 하였으며, 주요활동으로는, '논리적 사고, MECE 이해하기' 및 '실습(쇼핑목록 암기, MECE 여부 판단하기, 직업 알아맞히기, 로직트리 연습, 규칙퍼즐 등)'으로 진행된다.

프로그램 3

3회기에서는 전략적인 사고능력과 바람직한 사고성향을 습득할 수 있는 활동으로, 청소년들의 여가 시간에 일상적으로 활용하고 있는 '보드게임'을 비판적 사고력향상을 위한 게임으로 새롭게 제작하였다. 여기에서는 게임판이라고 할 수 있는 대형보드게임 키트를 가운데 배치하고 모듈별로 주사위를 던져 게임말을 이동하면서 퀴즈카드 및 퍼즐카드, 입체카드를 통해 퀴즈를 풀거나 행동을 하면서 비판적 사고력과 사고성향을 습득하는 것이다. 특히 보드게임키트는 온라인과 오프라인 모두 가능하도록 2가지 형태로 만들어졌으며 수련시설의 상황에 따라 적절하게 사용할 수 있도록 하였다.

프로그램 4

4회기는 여러 가지 단서를 통해 논증과 주장을 구별하며, 추론할 수 있는 활동을 중심으로 구성하였다. 이를 위한 활동으로는, '가짜 다이아몬드 가려내기', '구입한 물품의 장소와 내용을 알아맞히기', '어항을 깨뜨린 사람 지목하기', '거실의 카펫 자르기', '범인찾기와 금고열기'등으로 구성하였다.

프로그램 5

5회기는 낱말 및 그림을 선택하여 이야기를 구성하는 과정에서 올바른 사고기술과 사고성향을 향상시킬 수 있는 내용으로 이루어졌다. 모듈별로 지정된 수만큼의 낱말 및 그림 카드를 골라서 이야기를 구성하되, 이야기는 시나리오, 만화, 그림, 역할극 등 다양한 소재로 발표하도록 하였다. 특히 모듈별로 준비한 이야기에 대해 상대 모듈이 심사를 하도록 함으로서 청소년들의 분석, 설명, 체계성 등이 향상되도록 하였다.

프로그램 6

6회기에서는 자신의 생각을 표현하고 설명하는 과정을 통해 자기신뢰성, 객관성, 체계성 등을 높일 수 있도록 하였다. 청소년들이 미술활동을 통해 경험해 보았던 콜라주 기법으로 패러디를 제작하여 자신의 사고의 논리성과 체계성 등도 확인해 보도록 하였다. 특정주제를 제시하여 청소년들의 사고력을 자극하고 모듈별로 새로운 작품을 제작한 뒤에 발표하고 상대모듈이 진실추구, 객관성, 체계성 등에 대해 평가하도록 하였다.

프로그램 7

7회기는 주어진 자료를 해석하고 추론하는 과정에서 토론 및 토의활동을 펼친다. 모듈별로 자기주장을 발표할 뿐 아니라 상대 모듈의 주장을 주의 깊게 듣고 서로 비판하며 타당한 근거를 제시하여 진실추구성, 개방성, 객관성, 자기신뢰성을 향상시킬 수 있도록 하였다. 특히 토론 및 토의는 입시위주의 청소년들에게 취약한 부분이라고 할 수 있는데 이 활동을 통해 청소년들이 올바른 토론 및 토의법을 습득할 수 있으며 일상생활에서도 분명한 근거를 통해 자기주장을 제시할 수 있는 법을 배울 수 있다. 구체적인 활동으로는 '토의와 토론 이해', '반박하기', '글 이해하기', '주제 토론하기' 등이 있다.

프로그램 8

8회기에서는 그동안에 실시했던 활동을 정리하고 실제로 보관할 수 있도록 하는 포트폴리오를 제작하는 것이다. 이러한 과정은 개인의 변화 및 수행 정도를 평가하는데 용이하다는 장점이 있다. 또한 여기에서는 개개인의 사고력 증진뿐 아니라 자신의 주장을 제시하고 타인의 의견을 수용하는 과정을 돌아보는 시간으로 활용될 수 있으며 서로를 격려하는 시간으로 진행된다.

〈표 III-3〉 전체 프로그램의 구성

회기	목적	내 용
1회기	주어진 자료의 해석, 추론 등의 기술습득 자신의 추론과정 설명을 통한 자기 신뢰성, 객관성, 체계성 등의 향상	■ 프로그램 오리엔테이션 ■ 글자빙고 ■ 암호해독 후 실행 ■ 길찾기
2회기	논리적 · 분석적 사고이해 및 능력 습득 논리적 사고의 틀 인식	■ 논리적 사고 ■ MECE 이해하기 ■ 분류화하기 ■ 로직트리 연습 ■ 규칙퍼즐
3회기	인식과 이해, 전략적 사고 능력 습득 탐구성과 개방성의 향상 등 바람직한 사고 성향 습득	■ 보드게임 키트를 이용한 팀별 보드게임
4회기	논리적인 사고기술 및 추론의 필요성 인식 논증과 주장의 구별	■ 색종이접기 ■ 구입한 물품의 장소와 내용을 알아맞히기 ■ 어항을 깨뜨린 사람 지목하기 ■ 거실의 카펫 자르기 ■ 범인찾기와 금고열기
5회기	이야기 구성 및 발표과정에서의 분석, 설명, 평가 기술습득 날말선택 등을 통한 올바른 사고성향 (개방성, 체계성) 향상	■ 날말, 그림 카드 선택 ■ 이야기 구성 ■ 리허설 ■ 이야기 발표 및 심사 - 이야기 구성 및 발표과정에서의 분석, 설명, 평가 기술습득
6회기	자신의 생각 표현 및 설명에 따른 자기 신뢰성 향상 다른 참가자와의 교류를 통한 개방성, 객관성, 체계성 습득	■ 팀별 작품선정 ■ 팀별 패러디 만들기 ■ 발표 및 심사

7회기	주어진 자료의 정확한 해석 및 추론 토의 · 토론활동에서의 자료분석, 평가, 설명 기술 향상 타인의견수용, 자신의 논리성 주장 등의 과정에서 진실추구성, 개방성, 객관성, 자기 신뢰성 습득	■ 토의와 토론 이해 ■ 반박하기 ■ 글 이해하기 ■ 주제토론하기
8회기	그동안의 회기 정리를 통한 개인의 변화과정 및 수행정도 평가	■ 포트폴리오 활동지 작성 ■ 포트폴리오 만들기 ■ 개별발표

4_ 지도자 매뉴얼 제작 및 활용

1) 지도자 매뉴얼 제작

본 프로그램과 같이 사고력을 주제로 하는 프로그램의 특성상 프로그램개발 및 지도의 어려움 등으로 인하여 아직까지도 수련시설에서의 실시 및 활용이 원활하지 않은 점을 고려하여 청소년활동의 현장에 있는 청소년지도자들이 쉽게 지도·운영할 수 있도록 지도자 매뉴얼을 제작하였다. 이를 위해 매 회기마다 프로그램의 구체적인 자료를 제공하고, 활동에 필요한 활동지(work sheet), 평가지 등을 수록하였을 뿐만 아니라 프로그램에 필요한 활동도구도 별도로 제작하여 제공하였다. 또한 프로그램 전반에 사고력을 자극하고 향상시키기 위한 적절한 멘트를 기술하여 프로그램의 효과를 극대화하도록 하였다.

지도자 매뉴얼은 청소년기의 발달단계를 고려하여 중학생용과 고등학생용 등 총 2종으로 제작하였으며 청소년들의 눈높이에 맞는 사고력의 수준과 활동을 제시하였다.

2) 활용방법

'비판적 사고력 프로그램 지도자용 매뉴얼'은 수련시설에서 청소년활동을 지도할 때 청소년들을 활동에 능동적으로 참여하게 하고, 계획된 목표에 의해 프로그램을 운영하도록 하기 위해 구체적인 과정을 제시하여 안내하는 것이다. 따라서 본 매뉴얼이 효과적으로 활용되기 위해서는 다음과 같은 몇 가지 지침을 고려해야 한다.

첫째 '비판적 사고력 프로그램 지도자용 매뉴얼'은 제시된 프로그램의 절차에 따라 활용하게 되는데, 프로그램을 시작하기 전에 프로그램 전반에 대해 충분히 숙지할 뿐만 아니라 비판적 사고력에 대한 개념을 습득한 이후에 프로그램을 실시해야 청소년들의 사고력 향상에 도움을 줄 수 있게 된다.

둘째 프로그램 매뉴얼은 우선 매회기 프로그램에 대한 개요로 목표, 준비사항, 활동내용과 그에 따른 소요시간이 기재된 표가 제시되며, 이어서 구체적인 내용으로 들어가기, 주요활동, 마무리 등이 구분되어 기술된다. 이러한 순서에 따라 진행하게 될 때 안정감있게 프로그램을 운영할 수 있으며 특히 초보 지도자이거나 사고력 프로그램을 처음 지도하는 경우라면 더욱 매뉴얼에 충실할 것을 권한다.

셋째 각 회기별 소요시간은 90분으로 하였으나, 1회기인 경우, 프로그램 전반에 대한 오리엔테이션이 이루어져야 할 뿐만 아니라, 사전평가와 프로그램이 시간 내에 이루어져야 하기 때문에 시간을 추가적으로 배정할 필요가 있다.

넷째 프로그램 전반에 멘트가 삽입되어 있어서 적절히 활용할 수 있도록 하였다. 특히 본 프로그램은 일반 프로그램과 같은 '들어가기'와 '마무리'를 해서는 안 된다. 즉 프로그램 도입단계(들어가기)에서는 해당 회기에서의 주요활동을 소개하되 그 활동이 사고력과 어떠한 관련이 있는지를 제시할 뿐만 아니라 종료단계(마무리)에서도 일반적으로 간단히 정리하는 정도가 아닌 해당회기에서 왜 그러한 활동을 하였는지에 대해 설명하도록 하였다.

다섯째 위에서 제시한 멘트 외에도 상황을 알려주는 '설명'과 운영 시에 유연하게 대처할 수 있도록 하는 'Tip'을 삽입하였다. '설명'과 'Tip'을 통해 프로그램의 상황을 예측하여 지도자들이 프로그램 운영에 집중할 수 있도록 하였다.

여섯째 매회기마다 활동에 필요한 보충자료를 삽입하였는데, 프로그램 내용에 대한 이론 및 설명자료, 예시 및 참가자들이 작성하는 활동지(work sheet)와 상대모둠을 평가하는 평가지로 구성되어 있다. 이론 및 설명자료, 예시 등은 참가자들에게 사고력과 관련하여 설명을 할 때 필요한 자료이므로 지도자가 먼저 내용을 숙지한 후에 적절히 활용할 수 있으며, 활동지와 평가지는 그대로 복사하여 사용할 수 있도록 하였다.

일곱째 효과적인 운영을 위한 모둠구성에 있어서 모둠당 모듬원의 수는 4명이 적당하며, 특히 5, 6회기에서는 두 모듬이 한 팀을 이루어 서로 평가를 해야 하기 때문에 모듬의 수도 짝수로 구성하는 것이 바람직하다. 모듬원의 수와 모듬의 수를 제한하는 것은 모듬원 전원이 능동적인 상호작용이 가능하도록 하는 것이며, 이는 시연을 통해서도 확인된 결과로 프로그램의 효과성을 극대화하기 위한 조건 중 하나이다.

여덟째 모듬구성은 실시상황에 맞게 조정하는 것이 바람직하다. 첫 회기부터 시작해서 마지막 회기까지 동일한 모듬원으로 가는 경우와 매 회기마다 모듬구성을 달리하는 경우가 있는데 두 가지 방법 모두 장·단점이 있으므로 상황에 따라 지도자가 적절한 방법을 택하면 된다.

아홉째 프로그램 과정에서 참가자를 지속적으로 격려하는 것이 요구되지만 비판적 사고력에 반하는 기술과 태도를 나타낼 경우, 무조건적인 격려 및 과도한 긍정적인 피드백은 오히려 참가자의 사고력 향상을 저해하는 요인으로 작용할 수 있기 때문에 바람직하지 않다. 따라서 상황에 적절한 피드백을 통하여 참가자들의 사고력을 자극할 수 있도록 해야 한다.

열째 수련시설의 상황을 감안하여 회기별 운영에 따른 인력은 지도자 1인으로 하였으나 프로그램의 보다 원활한 운영을 위하여 1-2명의 보조인력을 추가적으로 배치할 필요가 있다.

Ⅱ. 프로그램 매뉴얼

청소년수련관기반지도매뉴얼 I - 사고력 영역

1회기 프로그램 계획안

미션을 사수하라

1회기 프로그램 계획안

모 들	1	명 칭	미션을 시수하라	소 요 시 간	50분
목 표	■ 각 미션을 수행하는 동안 주어진 자료를 해석하고 추론할 수 있다. ■ 자신의 추론과정을 설명하면서 자기 신뢰성과 객관성, 체계성 등을 습득할 수 있다.				
준 비 사 항	필기도구, 색연필, 글자빙고틀, 암호판, 길찾기 판, 간식				
활 동 내 용	사전준비 ■ 프로그램에 필요한 준비물을 점검한다. ■ 출석체크 및 참여 청소년들의 상황을 살핀다. ① 들어가기(5분) 8회기 프로그램 전반에 대해 간단하게 소개하기(오리엔테이션) ② 미션1 - 글자빙고(10분) 팀별로 글자빙고 2회를 실시한다. ③ 미션2 - 암호해독 후 실행(20분) 제시된 암호판을 통해 암호를 해독하고 암호의 내용을 실행한다. ④ 미션3 - 길찾기(12분) 길찾기 판을 이용하여 주어진 경로를 따라 길을 찾는다. ⑤ 정리(3분) 프로그램 참여에 대한 소감을 나눈다.				

→ 사전준비

준비물 _ 필기도구, 색연필, 글자빙고틀, 암호판, 길찾기 판, 간식 등
준비 _ 프로그램 전에 필요한 물품이 빠짐없이 준비되었는지 점검한다.

→ 들어가기

준비물 _ 8회기 오리엔테이션용 자료

〈멘트〉

안녕하십니까? 전 시간에 여러 가지 문제를 푸느라 수고 많았습니다. 여러분이 지금 참여하고 있는 프로그램은 여러분의 비판적 사고력을 높일 수 있도록 도와주고자 만들어졌습니다. 비판적 사고력은 '더 낮게', '더 합리적으로' 그리고 '더 생각해 보고' 판단하기 위한 사고력을 말합니다. 잠깐 동안 떠오른 생각에 사로잡히지 않고 일단 그것을 정지시키고 그런 생각들을 조심스럽게 추리해 본 다음 판단하는 사고력을 의미합니다. 이처럼 '비판적 사고력'은 우리가 평생을 살아가는데 필요한 능력이라고도 할 수 있습니다.

앞으로 오늘을 포함해서 총 8회기 동안 프로그램이 진행됩니다. 프로그램이 끝날 즈음에는 여러분의 비판적 사고력이 많이 향상되기를 기대합니다.

〈멘트〉

먼저 작은 모둠을 만들어 보겠습니다. 여러분 혹시 좋아하는 과일이 있어요? (4-6개 정도 얘기가 나오면) 그럼 여러분이 앳은 순서대로 방금 나온 과일의 이름을 얘기해 봅시다. (순서대로 과일의 이름이 나오면 그 과일끼리 한 모둠이 형성되는 것입니다)

* 설명

이번 순서부터 4명씩 모둠을 만들고 모둠별로 활동을 진행한다. 앞으로 진행되는 3가지 미션은 모둠별로 정확하고 신속하게 수행하도록 한다. 따라서 주 지도자 외에 보조 지도자 2인이 함께 진행하면 더욱 좋다.

→ 미션1 글자빙고

준비물 _ 글자빙고판(참가자용, 지도자용- 보충자료 1-2~1-5), 색연필

〈멘트〉

모둠별로 칸이 그려진 종이 두 장을 나눠줄 겁니다. 이 틀을 가지고 무엇을 할 수 있을까요? 이제 조금씩 칸을 채우다 보면 글자의 모양이 떠오르게 됩니다. 모둠별로 돌아가면서 칸의 숫자와 알파벳을 부르면 그 칸을 색칠하는 것입니다. 이것이 첫 번째 미션입니다. 글자빙고!!! 지금부터 하는 게임은 정확하게 하면서 빠르게 하는 모둠이 점수를 얻는 것입니다.

＊ 설명

글자 빙고를 2회(한 글자, 두 글자) 실시한다. 칸을 모두 색칠하지 않아도 칠하다가 모둠별 유추할 수 있다.

글자빙고 실행 방법 실행 전에 지도자는 이미 색칠된 글자빙고판을 준비해 둔다. 모둠별로 돌아가면서 숫자 하나와 알파벳 하나를 부르면, 지도자는 미리 준비된(색칠된) 빙고판을 보고 있다! 없다!를 외친다. ('있다'는 지도자가 색칠해 온 빙고판에 칠해져 있는 경우를 의미한다) 만약 '있다!'고 하면 참여자들은 그것에 해당하는 칸을 색칠한다. '없다!'라고 하면 참여자들은 X표를 한다. 이를 계속 반복하면 칠한 범위가 넓어지면서 글자가 보이게 된다. 글자가 완성되지 않아도 청소년들이 유추해서 맞출 수 있도록 한다.

주의사항 모둠별로 어느 정도 진행되면 글자를 유추하게 되는데, 모둠별로 글자를 맞출 기회를 동등하게 1-2회 제공해야 하며, 정답을 남발하지 않도록 해야 하며, 맞출 때 왜 그런 답을 유추했는지 지도자가 질문한다.

→ 미션2 암호해독 후 실행

준비물 _ 암호판(보충자료 1-6), 암호풀이(보충자료 1-7), 필기도구

〈멘트〉

글자빙고에 이어서 두 번째 미션은 암호를 해독하는 것입니다. 암호문이 있으니 모둠에서 잘 살펴본 뒤에 어떤 글자인지 풀이하고, 그대로 행동해야 합니다. 암호문은 지금 모둠별로 나누어 드립니다. 중요한 것은 정확하게 빨리 수행하는 것입니다.

* 설명

팀별로 암호판을 받은 뒤 암호문을 해결하고 그대로 실행에 옮긴다.

암호문 해독 방법

- 암호판(보충자료 1-6) 하단에 있는 암호표를 보면 된다. 좌측은 ㄱ, ㄴ 등의 자음을 조합할 수 있고, 우측에는 ㅏ, ㅑ 등의 모음을 조합할 수 있다.
- 암호판에 있는 1모듬 ~ 6모듬의 암호는 우리말의 띄어쓰기가 되어 있으므로, 순서에 따라 자음과 모음을 조합하면 된다.
- 해독의 원리는, 암호표의 바둑판모양(좌측), 딱지모양(우측)을 분해하면 글자가 된다. 예를 들어, 1모듬의 첫 번째 암호 ㄱㅇㄱㅇ에서 맨 처음에 나와 있는 ㄱ은 암호표의 좌측 상단에 'ㄱ'이 들어 있는 표의 모양이다. 따라서 이 암호는 'ㄱ'을 뜻한다. 두 번째 ㅇ은 암호표의 우측 'ㅏ'가 들어 있는 표의 모양이다. 이 암호에서 '점'은 우측 암호표(ㅏ, ㅑ) 중에서도 동그라미를 말한다. 따라서 ㅇ은 'ㅏ'를 뜻한다. 세 번째 암호 ㄱ은 암호표 좌측의 'ㄴ'이 들어 있는 표의 모양이다. 따라서 ㄱ은 'ㄴ'을 뜻한다. 그럼, 1모듬의 첫 번째 구절을 나열해보면, ㄱ ㅏ ㄱ ㅑ 가 나온다. 이를 그대로 조합해 보면 '각자'라는 뜻이 된다.

암호문 결과

- 1모듬 : 각자 지금 가장 원하는 것 한 가지 말해보기
- 2모듬 : 모두 다 아는 간단한 노래 한곡을 다같이 부르기
- 3모듬 : 다같이 휘파람을 분 뒤에 돌아가면서 각자의 이름을 큰 소리로 말하기
- 4모듬 : 각자 이번 방학동안 가장 하고 싶은 일 말해보기
- 5모듬 : 이 프로그램에서 가장 기대하는 것을 말해 봅시다
- 6모듬 : 각자 장래희망을 말해 봅시다

→ 미션3 길찾기

준비물 _ 길찾기 판(보충자료 1-8), 길찾기 판 경로 정답(1-9), 필기도구

〈멘트〉

우리에게 주어진 마지막 미션은 길을 찾는 것입니다. 0에서 출발해서 100으로 가는 가장 짧은 노선을 찾아가는 것입니다. 홀수와 짝수를 번갈아가면서 지나야 하고, 한 번 지난 곳은 다시 갈 수 없습니다. 그럼 시작해 볼까요?

* 설명

팀별로 길찾기 판을 나눠주고 바로 길찾기를 시작한다. 길찾기 판은 실제 전지에 크게 그리거나 컴퓨터 파일로 만들어서 전체가 볼 수 있도록 한다.

〈멘트〉

그럼 각 모둠마다 어떻게 했는지 살펴볼까요? 맞게 잘 찾아갔는지 확인해 보겠습니다.

먼저 1모둠! (모든 모둠을 대상으로 참가자들과 다같이 경로를 따라가며 확인하기 시작한다.)

→ 정리

〈멘트〉

오늘 여러분과 처음 활동을 시작하였습니다. 짧은 시간 동안 3개의 미션을 수행해 봤어요. 참가한 소감을 나누어 봅시다.

* 설명

프로그램 참가에 대한 소감을 나눈다.

〈멘트〉

오늘 우리가 한 활동을 정리해 볼까요? 3개의 미션은 여러분이 어떤 정보를 접했을 때에 얼마나 정확하게 이해하고 있는지를 알아보는 것이었습니다. 또 그 자료나 정보를 파악하는 과정에서 타당한 근거를 가지고 결론을 도출해 내는 지를 보는 것이었습니다. 여러분은 어떤 정보를 알게 되었을 때에 혹은 어떤 문제에 부딪혔을 때에 어떻게 해결하나요? 일정한 논리를 가지고 체계적으로 처리하고 있습니까? 만약 그렇지 않다면 지속적인 연습을 통해서 비판적 사고력을 기를 수 있습니다. 앞으로 남아있는 프로그램에 참여하는 것도 한 가지 방법이겠죠. 여러분의 비판적 사고력 향상을 위해서 다양한 프로그램이 준비되어 있습니다. 오늘 프로그램은 여기서 마치겠습니다.



1. 비판적 사고력 개념

비판적 사고력은 '더 낫게', '더 합리적으로' 그리고 '더 생각해 보고' 판단하기 위한 사고력을 말한다. 잠깐 동안 떠오른 생각에 사로잡히지 않고 일단 그것을 정지시키고 그런 생각들을 조심스럽게 추리해 본 다음 판단하는 사고력을 의미한다.

- 김영채(1998). 사고력: 이론, 개발과 수업, 서울: 교육과학사.

2. 비판적 사고력 향상 10계명 (TOCT위원회; 중앙일보 비판적 사고력 인증시험)

1) 문제를 명확히 읽기

비판적 사고는 문제에 대한 해결책을 평가하거나 대안을 제시하는 것을 목적으로 한다. 해결해야 하는 문제가 무엇인지 분명히 하는 것이 비판적 사고의 첫걸음이다.

2) 목적을 분명하게 알기

문제는 특정 배경이나 맥락에서 출발한다. 문제 자체만 생각할 것이 아니라 제시하려는 해결책이 문제의 목적이나 배경, 맥락에 맞는지 점검해야 한다.

3) 범위 설정하기

비판적 사고력 문제는 증명해야 하는 것과 증명할 필요가 없는 문제로 구분된다. 명제를 증명해 나갈 때는 '왜'라는 물음을 항상 가져야 한다.

4) 출발점에 대한 재검토

논의나 생각의 흐름에는 언제나 출발점이 있다. '당연하다'고 생각하는 것들이 문제해결의 출발점이다. 자신이 당연하다고 느끼는 것들도 '왜 당연한지'에 대해 다시 한번 생각해 봐야 한다.

5) 문제해결에 관계가 있는 정보 구분하기

활용할 수 있는 정보 중에서 문제와 관련이 있는 것과 무관한 것을 구분하는 연습을 해야 한다. 효과적인 정보를 잘만 골라내도 논거를 뒷받침하는 데 큰 도움을 얻을 수 있다.

6) 정확한 정보 파악

정보의 내용을 정확히 판단하고, 지나치게 확대해석하지 말아야 한다.

정보의 출처를 먼저 확인해 신빙성 정도를 파악하자.

7) 논리적인 결론 도출

자신의 생각을 뒷받침하는 근거들을 열거, 조직화하고, 근거들로부터 자신의 결론이 맞다는 것을 입증해 나가는 연습을 해야 한다.

8) 핵심개념어로 정리하기

한마디의 핵심어가 열 마디의 말을 대변한다. 자신의 생각을 하나의 핵심어로 압축해 표현하는 훈련이 필요하다.

9) '함축'을 고려하기

표현되진 않았지만, 표현된 것이 무언가를 담고 있는 것을 '함축'이라고 한다. 자신의 말이 담고 있는 함축이 자신의 전반적인 논리와 배치되지 않았는지 점검해야 한다.

10) 다양한 관점 고려

문제를 파악하는 데는 다양한 입장이 있을 수 있다. 문제를 파악하는 다른 입장이 있는지, 그 입장에서 나의 입장을 어떻게 평가할 것인지 생각해 보자.

보충자료 1-2



글자빙고판1(참가자용)

Bingo! Bingo!!

	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										



	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										



※ 실제 실행 시에는 용지 방향을 '넓게' 로 선택하여 빙고판 용지를 가로로 하여 늘려서 사용해야 함

	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t
1																				
2																				
3																				
4																				
5																				
6																				
7																				
8																				
9																				
10																				
11																				



	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t
1																				
2																				
3																				
4																				
5																				
6																				
7																				
8																				
9																				
10																				
11																				



1모듬

[illegible]

2모듬

[illegible]

3모듬

[illegible]

4모듬

[illegible]

5모듬

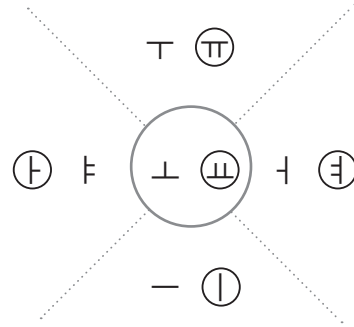
עֲשֵׂה לִּי אֱלֹהִים אֲנִי עֹשֶׂה לְךָ אֱלֹהִים
 כְּעֹשֶׂה לְךָ אֱלֹהִים

6모듬

וְהָיָה כִּי יִשְׁמַע ה' אֶת הַקּוֹל וְהָיָה אֲנִי וְאַתָּה יְהוָה יְהוָה

암호 표

ㄱ	ㄴ	ㄷ
ㄹ	ㅁ	ㅂ
ㅅ	ㅇ	ㅈ
ㅊ	ㅊ	ㅋ
ㅌ	ㅌ	ㅍ
ㅎ	ㅎ	ㅇ



보충자료 1-7



암호 풀이

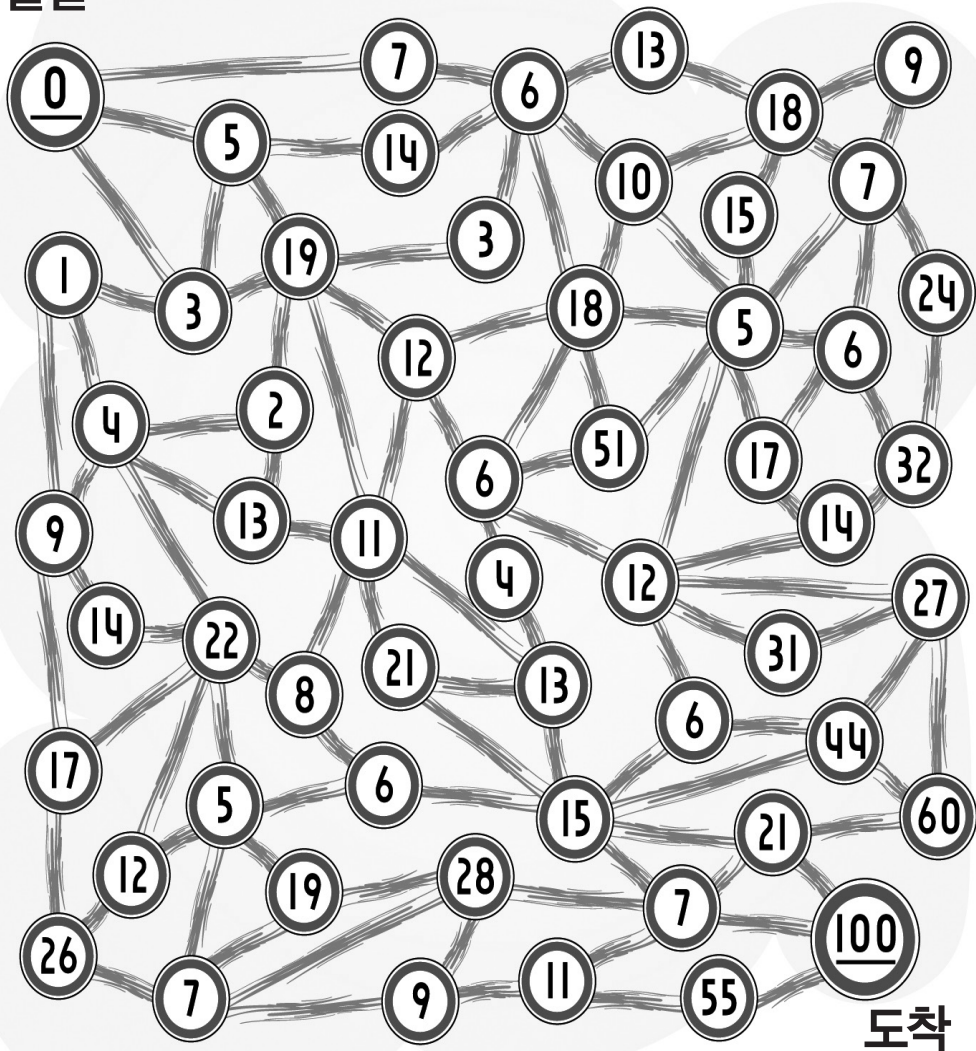
- 1모듬 각자 지금 가장 원하는 것 한 가지 말해보기
- 2모듬 모두 다 아는 간단한 노래 한국을 다같이 부르기
- 3모듬 다같이 휘파람을 분 뒤에 돌아가면서 각자의 이름을 큰 소리로 말하기
- 4모듬 각자 이번 방학동안 가장 하고 싶은 일 말해보기
- 5모듬 이 프로그램에서 가장 기대하는 것을 말해 봅시다.
- 6모듬 각자 장래희망을 말해 봅시다.



0에서 출발해서 100으로 가는 가장 짧은 노선을 찾는 것입니다.

홀수와 짝수를 반드시 번갈아가면서 지나야 하고, 한 번 지난 곳은 다시 지날 수 없습니다.

출발



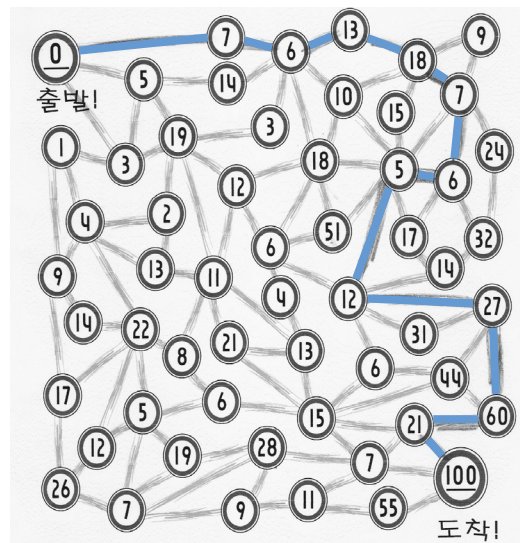
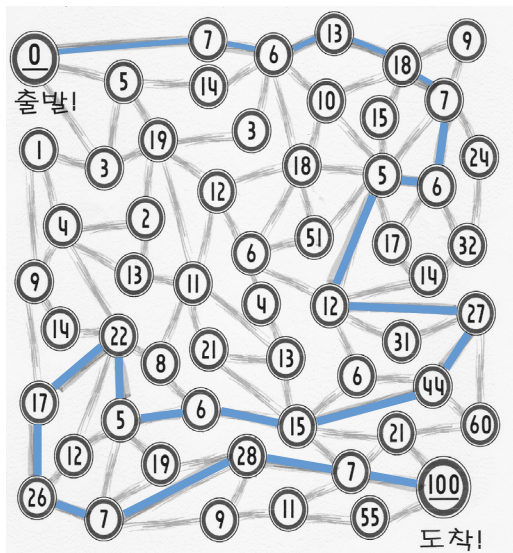


길찾기의 경로는 총 2개의 코스가 있습니다.

- 장거리 코스 : 0-7-6-13-18-7-6-5-12-27-44-15-6-5-22-17-26-7-28-7-100

- 단거리 코스 : 0-7-6-13-18-7-6-5-12-27-60-21-100

따라서 정답은 두 번째 단거리 코스입니다.



2회기 프로그램 계획안

논리와 놀아요

2회기 프로그램 계획안

모듈	2	명칭	논리와 놀아요	소요 시간	90분
목표	■ 논리적 사고의 필요성에 대해 인식할 수 있다. ■ 논리적 사고를 이해할 수 있다. ■ 논리적, 분석적 사고 능력을 기를 수 있다. ■ 자료를 범주화하거나 구성요소를 분해하면서 해석, 분석할 수 있다. ■ 논리적 사고의 툴을 학습할 수 있다.				
준비사항	명찰, 필기도구, A4 용지, 3~4가지 색연필과 형광펜, 간단한 상품 등				
활동내용	사전준비 ■ 프로그램에 필요한 준비물을 점검한다. ■ 참가자들의 지난 회기의 활동사진을 영상으로 준비한다. ① 워밍업(20분) A4 용지 높이 쌓기 ② 논리적 사고, MECE 이해하기(20분) 논리, 논리적 사고 개념 사고의 종류 MECE의 개념 사고기법의 종류 이해 ③ 논리적 사고, MECE 실습(40분) 분류하기 MECE 여부 파악 및 판단 MECE 연습-로직 트리 연습 규칙퍼즐 ④ 마무리하기(10분) 느낀 점에 대해 이야기하며 마무리 한다.				

→ 워밍업

준비물 _길찾기 판(보충자료 1-8), 길찾기 판 경로 정답(1-9), 필기도구

〈멘트〉

안녕하십니까? 오늘은 지난 시간에 함께 했던 모둠 구성원끼리 함께 앉아 주시길 바랍니다. 모두 자신의 모둠을 찾으셨나요? 혹시 함께 했던 모둠 구성원의 이름을 3명 이상 알고 있는 친구가 있습니까? 모둠 구성원의 이름을 3명 이상 알고 있는 참가자에게 상품을 드리도록 하겠습니다.

* 설명

해당 청소년에게 손을 들게 하고 3명의 친구 이름을 호명하게 한다.

〈멘트〉

여러분의 개인적인 사고력 향상도 중요하지만 사고라는 것은 개인의 힘보다는 함께 했을 때 더욱 큰 힘을 발휘할 수 있습니다. 따라서 여러분의 모둠 구성원들과 함께 서로의 의견을 존중하면서 열린 사고로 본 프로그램에 모두 참여합시다. 오늘 프로그램을 시작하기에 앞서 여러분의 팀웍을 높이고, 더불어 여러분의 사고를 열어볼까 합니다. 여기 A4 두 장씩을 받으시고 팀원들의 A4 용지를 사용하여 가장 높이 용지를 쌓아 올리는 팀에게 먼저 00를 드리겠습니다. 제한시간은 10분입니다.

* 방법

경쾌한 음악을 틀고, 적극적으로 활동에 참여할 수 있도록 유도한다.
가장 높이 쌓은 팀을 시상하고 어떤 방식으로 쌓았는지를 들어본다.

→ 논리적 사고 이해하기

준비물 _필기도구, 활동지, 모범답안, 상품 등

<멘트>

지난 시간에는 여러분이 어떤 주제 활동을 하셨나요? 사고력 향상을 위한 첫 번째 시간으로 간단한 퀴즈를 하셨지요?

이번 시간에는 논리적 사고에 대해 알아보기로 해요. 논리라고 하면 어떤 느낌이 듭니까?

차갑고 무겁고 딱딱한 느낌이 드나요? 추리, 설록홈즈나 명탐정 코난이 생각이 나십니까?

논리란 현상에 줄거리를 만들어 이해하기 쉽게 해결하는 것입니다. 그리고 논리적 사고(Logical Thinking)란 상대방의 입장에서 시나리오를 구성하여 이해하기 쉽고 납득하기 쉽게 생각하는 것입니다.

>>> TIP 논리적 사고

- 사실에 바탕을 두고 있다(Fact-based)
 - 시나리오가 연결되어 있다.
 - 근거가 명백하다.
 - 결론이 분명하다.
-

<멘트>

논리라는 한자어가 가지고 있는 어원에 대해 살펴볼까요?

* 설명

한자를 칠판 등에 쓰면서 설명한다. 칠판이 없을 시 종이를 활용한다.

〈멘트〉

논리(論理)의 논(論)이라는 글자는 말씀 언(言)+생각할 룬(論)이 합쳐진 문자입니다.

륜은 冊(책)과 집(人+一)이 합쳐진 글자인데 冊은 나무나 대나무의 패를 이은 옛날 책, 집(人+一)은 모으는 일이므로 륜은 책을 모아 읽고 생각하여 정리하는 일, 經典(경전)에 입각하여 人道(인도)를 생각함의 뜻이랍니다. 륜은 둥글다는 뜻도 가지고 있는데, 바퀴륜(輪)을 살펴보면, 여기서의 륜은 둥글다는 의미가 있고 좀 더 확장시키면 질서, 원리, 법칙을 의미합니다.

한 가지 예를 들어볼까요? 자전거를 타다보면 자전거의 바퀴살이 잘 튕겨져 나옵니다. 그런데 그것이 보기 싫어 튕겨져 나온 바퀴살을 잘랐습니다. 며칠 후 잘라낸 바퀴살 옆의 다른 바퀴살이 튕겨져 나왔습니다. 왜냐하면 바퀴살 두 개가 감당해야 할 외부의 압력을 하나가 담당하다 보니 무리가 따른 것이지요. 시간이 더 지나면 다른 바퀴살들도 튕겨져 나올 것이고 바퀴살이 없는 자전거는 더 이상 쓸모가 없는 물건이 되고 맙니다. 그만큼 질서와 원리는 중요합니다. 따라서 論은 말의 질서, 원리를 의미하기도 합니다.

그리고 다스릴 리(理)가 합쳐져서 논리라는 단어가 되었습니다. 따라서 한자어로 논리를 풀어보면, 말의 법칙과 원리를 따지는 것을 말합니다. 다스릴 리(理)는 옥구슬 옥(玉)변에 발전(田) 그리고 흑토(土)가 합쳐진 글자입니다. 옥을 만들려면 구슬을 만드는 세공사가 흙에서 캐온 광석에다 곁을 내고 무늬를 만들어야 합니다. 그것은 일정한 방식과 원칙을 갖고 일해야 하는 것입니다. 그래야 보석의 값어치가 더해질 수 있기 때문입니다. 그래서 다스릴 리도 질서와 원칙을 나타내는 한자입니다.

따라서 논리적이라는 것은 이해하기 쉽고, 논리적인 사람이 구사하는 말은 말에 질서나 원칙이 있기 때문에 이해하기 쉽습니다. 논리라는 의미에 대해서 좀 이해가 되셨습니까?

>>> TIP

논리(論理) = 論 + 理

○ 玉 + 田 + 土

○ 言(말) + 論(질서, 법칙)

* 설명

보충자료 2-1를 참고로 논리, 논리적인 사람에 대해 추가로 설명해 줄 수 있다.

〈멘트〉

이제 워크지를 활용하여 여러분들과 다양한 퍼즐 게임을 하려고 합니다.

문제를 풀면 풀수록 재미있고, 새로운 문제를 접하면 흥미로울 것입니다. 생각하고 알아가는 즐거움도 오늘 이 시간에 선물하려고 합니다. 끝까지 포기하고 않고 문제를 풀어보면, 여러분들에게 고정적인 사고가 아닌 자유롭게 사고할 수 있는 힘이 생길 것입니다.

→ 논리적 사고 실습

준비물_보충자료 2-2, 2-3를 참고로 논리, 논리적인 사람에 대해 추가로 설명해 줄 수 있다.

〈멘트〉

다음의 쇼핑목록을 암기해 볼까요?

* 활동

목록을 암기하게 한다.

〈멘트〉

이번에는 그룹을 만들어 암기해 봅시다.

* 활동

그룹 목록을 암기하게 한다.

〈멘트〉

무질서한 정보를 분류하는 것은 논리적 사고의 첫 번째 단계입니다.

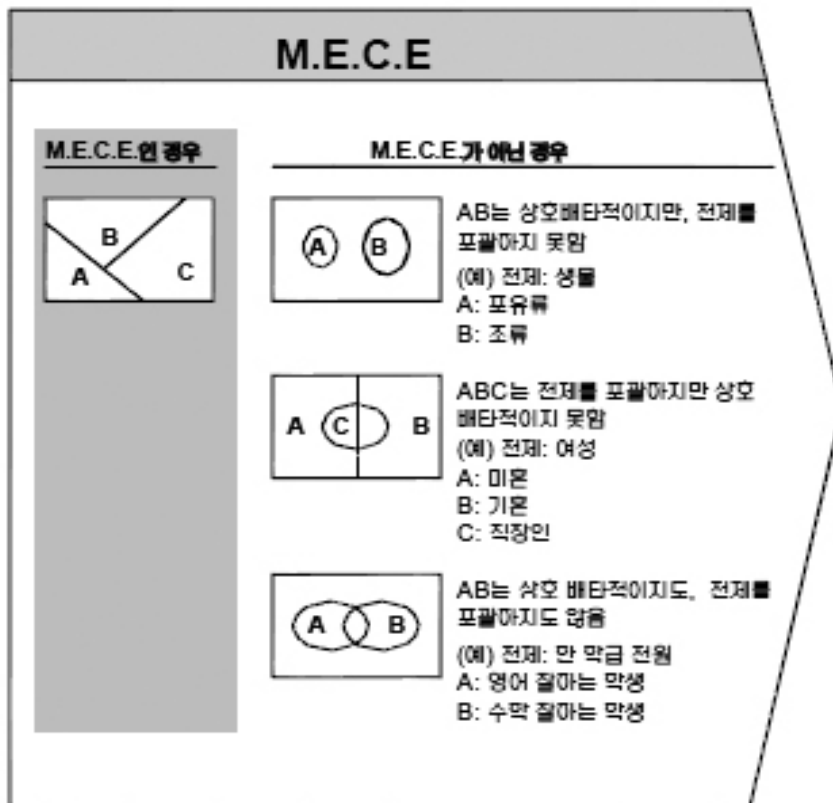
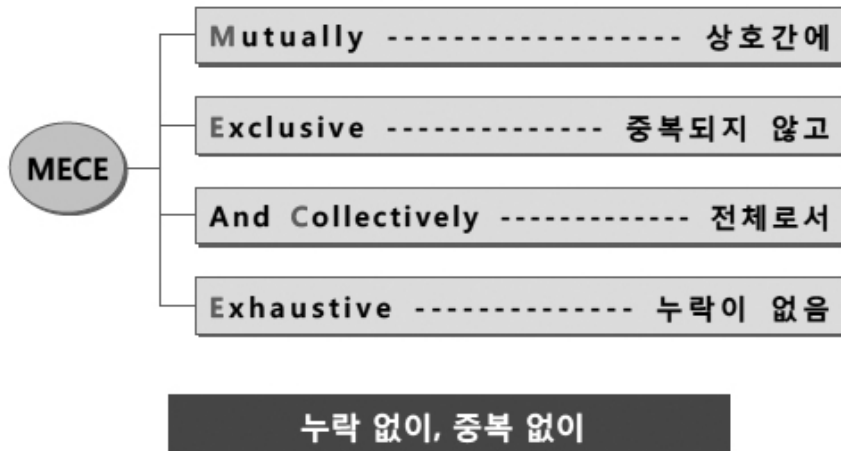
이 분류의 목적은 전체의 모습을 이해하기 쉽도록 보여주는 것입니다. 다음의 00 품목들을 분류해 봅시다.

활동지(보충자료 2-3)를 나누어 준다.

〈멘트〉

이러한 논리적 사고를 위한 분류 작업을 미씨(MECE)라고도 합니다. MECE를 좀 더 정확하게 말씀드리면 MECE란 '상호간에 중복 없이, 전체를 망라한다.'는 요소의 전체집합 개념을 의미합니다. 어떤 사항을 중복 없이, 그림에도 누락 없는 부분의 집합체로 파악하는 것입니다.(다음 Tip 참고)

따라서 MECE적 사고란 서로 중복되지 않으면서 각각의 합이 전체가 되게 하는 분석적 사고입니다.



출처: Seri 자료실, Logical Thinking & Problem Solving

→ 논리적 사고 실습

준비물 _보충자료 2-1를 참고로 논리, 논리적인 사람에 대해 추가로 설명해 줄 수 있다.

〈멘트〉

보여드리는 그림에 대해 MECE 여부를 판단해 보기 바랍니다.

MECE를 생각하다 보면 중복이 없이 누락되지 않았는지 알게 됩니다.

* 설명

24의 자료를 보여 주며 판단해 보도록 한다.

>>> TIP 논리피라미드

피라미드 각 단계의 개념들은 하위단계의 개념들의 그룹을 요약한 것이어야 한다.

한 그룹의 개념들은 같은 속성을 지니고 있어야 한다.

〈멘트〉

이제 다른 MECE로 한 번 더 해보는데, 논리나무(logic tree)로 해 볼까요? 논리나무는 주어진 지문을 잘 읽고 내용대로 구분해 보는 것입니다. 긴 문장을 보면 이해가 쉽지 않지마, 같은 내용인데 논리나무로 표현하면 한결 내용 파악이 쉽습니다. 제한시간은 10분입니다. 먼저 끝내고, 정확하게 분류한 사람에게는 간단한 상품을 드리겠습니다.

* 활동

활동지 25의 자료를 나눠준다.

〈멘트〉

이어서 규칙을 찾는 연습을 해 볼까요?

* 활동

활동지 26의 자료를 나눠준다.

→ 마무리 하기

＊ 설명

이 시간을 통해서 배운 것과 느낀 것이 무엇인지에 대해 이야기해 본다.

〈멘트〉

여러분의 사고가 한층 더 향상되었을 것입니다. 이 시간에는 논리의 기본인 분류, 분석 등 설명 방법을 살펴 보았습니다.

그리고 그런 것들을 어떤 기준에 의해 나누어 보았는지에 대해서도 살펴보았습니다.

모든 일을 할 때, 자료를 살펴보고, 이해한 것들을 잘 분류하고 또 서로 짝을 지어보면서 오늘처럼 어떻게 문제를 풀었는가를 설명하다 보면, 보다 논리적으로 말하는 능력이 생길 뿐만 아니라 자신감도 생길 것입니다. 준비한 영상을 보면서 이 시간을 마치도록 하겠습니다.

＊ 설명

실종된 조랑말의 읽을거리를 영상으로 정리한다. 영상은 ppt로 작성되어 있다. (영상 ppt 문의 : 연구진)
영상 활용이 어려울 시, 읽을거리로 제공할 수 있다.



Logical Thinking

- Logical Thinking은 상대방의 입장에서 시나리오를 구성하여 이해하기 쉽게, 납득하기 쉽게 생각하는 것임.

논리적이라는 것은 이해하기 쉽다는 것이다.

논리적인 사람이 구사하는 말은
이해하기 쉽다.



출처: 한국경영연구원(2009), Logic Thinking.

논리적인 사람

- 논리적인 사람이 구사 하는 말은 이해하기 쉽다.



	논리적인 사람	비논리적인 사람
사고 마인드	방침이 명확하다. 생각하는 사람 긍정적인 사고	방침이 명확하지 않다. 고민하는 사람 부정적인 사고
행동 스타일	목소리가 분명하다. 명확하게 말한다. 정보에 강하다. 정리 지향적이다. 하나의 이야기를 짧게 설명한다. 결론부터 말한다.	목소리가 작다. 말끝을 흐린다. 정보에 약하다. 감정 지향적이다. 하나의 이야기를 길게 늘여서 설명한다. 감정부터 말한다.

이해하기 쉬운 사람

이해하기 어려운 사람

생각하는 사람

- 논리적인 사람은 고민하기보다는 생각한다

생각하는 사람



고민하는 사람



의미	• 전진하는 것 • 벡토(Vektor) ↑ • 해결하기 위한 것	• 멈추는 것 • 벡토르(Vektor) ↓ • 목적, 목표 자체가 명확하지 않음
행동	• 긍정적 에너지 • 그 당시에는 늦어도 점점 빨라진다. • 행동능력이 크다.	• 부정적 에너지 • 아무리 많은 시간이 지나도 빨라지지 않는다. • 행동능력이 작다.
결과	• 결과가 나온다. (성공도 있고 실패도 있다.) • 성공할 확률이 높아진다. • 부차적 결과를 초래하다. (전진한다, 파급된다.)	• 결과가 나오지 않는다. (결국, 실패하는 방향으로) • 성공할 확률이 낮아진다. • 결과가 작아진다. (멈춘다, 후퇴한다.)

출처: 한국경영연구원(2009), Logic Thinking.

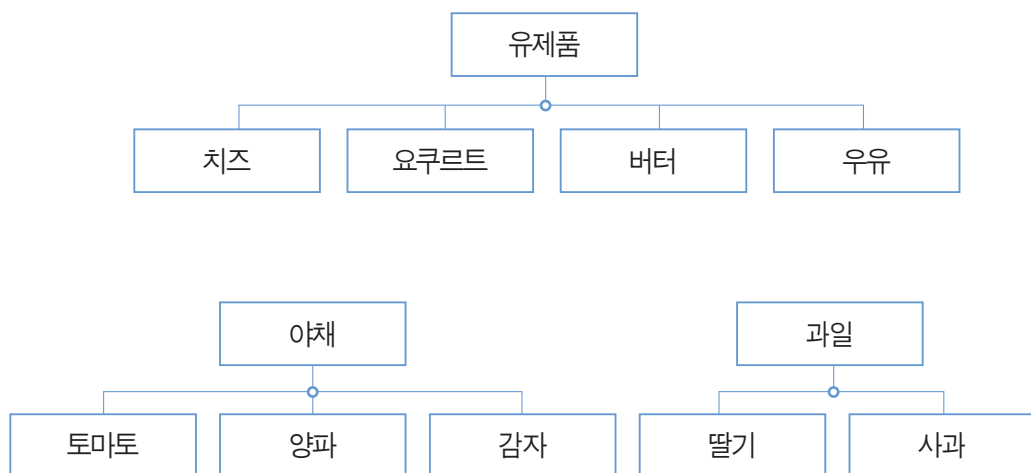


다음의 쇼핑 목록을 암기해 봅시다.

토마토
우유
감자
치즈
양파
딸기
버터
사과
요구르트

..... (자르는선)

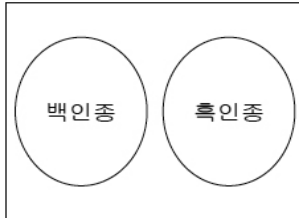
이번에는 그룹을 만들어 암기해 봅시다.



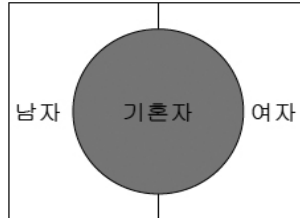


아래 그림에 대해 MECE 여부를 판단해 봅시다.

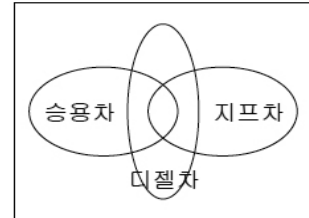
(전체 = 인류)



(전체 = 인류)



(전체 = 자동차)



(자르는선)

아래 예시에 대해 MECE 여부를 판단해 봅시다.

여행 ———— { 국내여행
 해외여행

☐ MECE ☐ ME ☐ CE ☐ ME하지도 CE하지도 않음

교통수단 ———— { 육상교통
 해상교통

☐ MECE ☐ ME ☐ CE ☐ ME하지도 CE하지도 않음

음료수 저장법 ———— { 상온
 냉장
 냉동

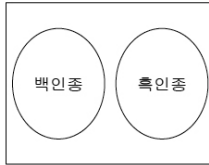
☐ MECE ☐ ME ☐ CE ☐ ME하지도 CE하지도 않음

인류 ———— { 음악을 좋아하는 사람
 그림을 좋아하는 사람

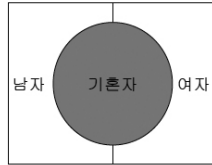
☐ MECE ☐ ME ☐ CE ☐ ME하지도 CE하지도 않음



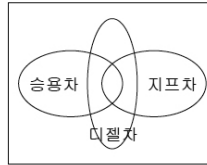
(전체 = 인류)



(전체 = 인류)



(전체 = 자동차)



모두 MECE하지 않음.

백인종과 흑인종의 분류는 상호배타적이지만 전체를 포괄하지 못함.

남자, 여자, 기혼자의 분류는 전체는 포괄하지만 상호배타적이지 않음.

자동차의 분류는 상호배타적이지도, 전체를 포괄하지도 않음.

여행 ——— { 국내여행 ○ MECE ● ME ○ CE ○ ME하지도 CE하지도 않음
 해외여행

상호배타적, 전체를 포괄하지는 않음- 우주 여행도 있음.

수단 ——— { 육상교통 ○ MECE ● ME ○ CE ○ ME하지도 CE하지도 않음
 해상교통

상호배타적, 전체를 포괄하지는 않음- 항공 교통도 있음.

음료수 저장법 ——— { 상온 ○ MECE ○ ME ● CE ○ ME하지도 CE하지도 않음
 냉장
 냉동

전체를 포괄하지 않음- 고온도 있음.

민류 ——— { 음악을 좋아하는 사람 ○ MECE ○ ME ○ CE ● ME하지도 CE하지도 않음
 그림을 좋아하는 사람

상호배타적이지도, 전체를 포괄하지도 않음, 영화, 시 등을 좋아하는 사람,

그리고 이들이 상호 중복될 수도 있음.

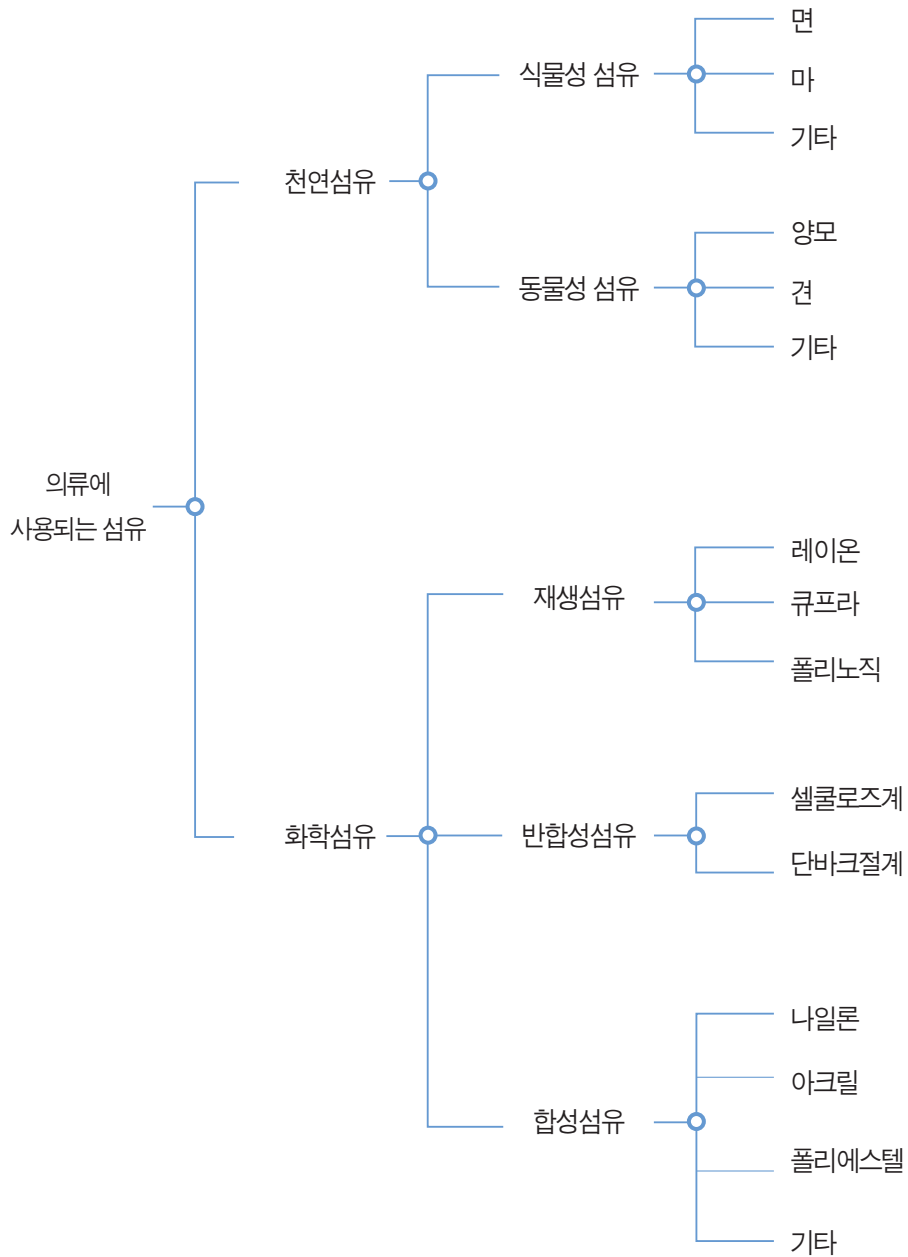


다음은 의류에 사용되는 섬유에 대해 설명한 것입니다.

이 내용을 로직트리로 나타내 봅시다.

의류에 사용되는 섬유는 크게 천연섬유와 화학섬유가 있다. 천연섬유는 식물성 섬유와 동물성 섬유로 분류되고, 식물성 섬유의 대표적인 것으로 면과 마가 있다. 동물성 섬유의 대표적인 것으로 양모와 견이다.

또한 화학 섬유로는 재생섬유, 반합성섬유, 합성섬유로 분류되고 재생섬유에 속하는 것은 레이온, 쿠프라, 폴리노직이다. 반합성섬유로는 셀룰로즈계와 단바크절계가 있고, 셀룰로즈계에는 아세테이드, 단바크절계에는 시논이 그 분류에 속한다. 합성섬유는 여러 종류의 섬유가 개발되고 있지만, 의류용으로서 많이 사용되고 있는 것은 나일론, 아크릴, 폴리에스테일이다.





◆, ■, △에는 어떤 연산규칙이 숨어 있다. 다음에서 각각의 연산 규칙을 찾아 주어진 식을 계산해 봅시다.

$$3 \blacklozenge 3 = 10$$

$$4 \blacklozenge 5 = 21$$

$$2 \blacklozenge 7 = 15$$

$$3 \blacksquare 4 = 9$$

$$4 \blacksquare 2 = 4$$

$$5 \blacksquare 3 = 10$$

$$1 \triangle 7 = 4$$

$$3 \triangle 9 = 6$$

$$8 \triangle 6 = 7$$

$$\{(3 \blacklozenge 4) \blacksquare 2\} \triangle (4 \triangle 6)$$



◆: 두수의 곱+1

◆: 두수의 곱-앞 수

△: 두수의 합/2

풀이

$$\{(3 \blacklozenge 4) \blacklozenge 2\} \triangle (4 \triangle 6)$$

$$= \{13 \blacklozenge 2\} \triangle (4 \triangle 6)$$

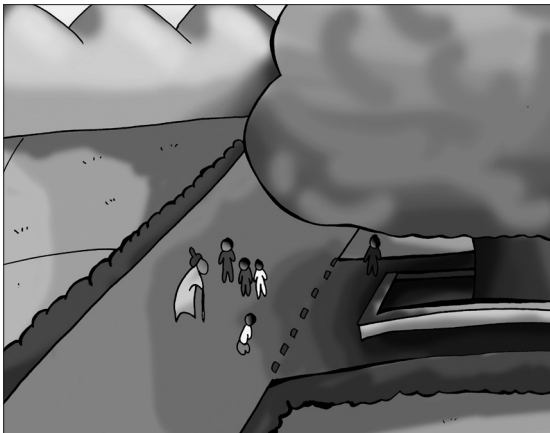
$$= \{13\} \triangle (12)$$

$$= 78$$

정답 78



조랑말을 끌고 길을 가던 한 노인이 길가에서 잠시 쉬다가 잠든 사이에 조랑말을 잃어버렸습니다. '내가 잠든 사이에 누가 조랑말을 훔쳐간 걸까? 아니면 고삐가 풀려 어디론가 도망친 걸까?' 노인은 여러 곳을 돌아다니며 조랑말을 찾아 보았지만 끝내 찾을 수가 없었습니다.



노인은 어느 마을 동구 밖에서 놀고 있는 한때의 소년들을 만났습니다.

"너희들 혹시 조랑말 보지 못했느냐?"

노인의 물음에 소년들은 모른다는 대답뿐이었습니다.

노인이 긴 한숨을 쉬는 것을 보고 한 소년이 말했습니다.

"우리 마을에 재동이라는 아이가 있는데요, 그 애는 무엇이든지 척척 알아맞힌다고요 할아버지, 재동이에게 물어보십시오요."

그때 마침 재동이 마을에서 동구 밖으로 걸어오고 있었습니다.

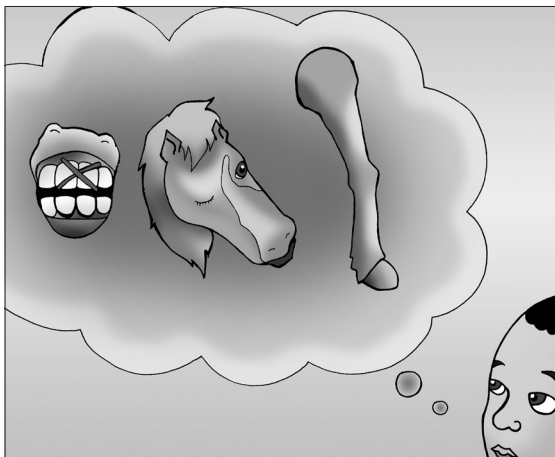
"저 애가 재동이에요."



소년들의 말을 듣고 노인은 재동에게 다가가 말했습니다.

"내가 길을 가다가 낮잠을 자는 사이에 조랑말 한 마리를 잃었구나. 그 조랑말이 어디 있는지 영 알 수 없어 답답하긴 차에 이 마을 아이들이 너에게 물어보라는구나."

그러자 재동이는 할아버지를 쳐다보며 말했습니다.



"할아버지 혹시 그 조랑말은 오른쪽 눈이 멀고 왼쪽 앞발은 절지 않아요? 그리고 앞니는 두 개가 빠졌지요?"

재동이의 말에 노인은 뿔뿔이 기뻐했습니다.

"그래 네가 말한 대로야? 그 조랑말을 어디서 보았니? 그리고 지금 어디에 있지?"

그러나 재동이는 고개를 흔들며 대답했습니다.

"그 조랑말이 어디 있는지는 몰라요. 그리고 저는 할아버지의 조랑말을 본 일도 없구요. 다만 조랑말이 지나간 흔적만 보았을 뿐이어요."

노인은 재동이의 말을 듣고 혼자 생각했습니다.

'이 아이가 내 조랑말을 훔친 게 틀림없어'



노인은 재동이를 관가로 끌고 가서 재판을 해달라고 했습니다. 재동이는 고을 원님에게 말했습니다.

"이 할아버지께서 조랑말에 무슨 짐을 실었는지 저는 알고 있습니다. 한쪽에는 꿀통을 싣고 다른 한쪽에는 양곡 부대를 실었습니다."

노인은 재동이의 말에,

"사또님, 이 아이는 제 조랑말이 실은 짐까지 알아맞히니 조랑말을 훔친 게 틀림없습니다."

원님도 노인과 같은 생각이었지만 더 확실히 알아보기 위해 재동이에게 물었습니다.



"너는 정말 그 조랑말을 못 보았던 말이나?"

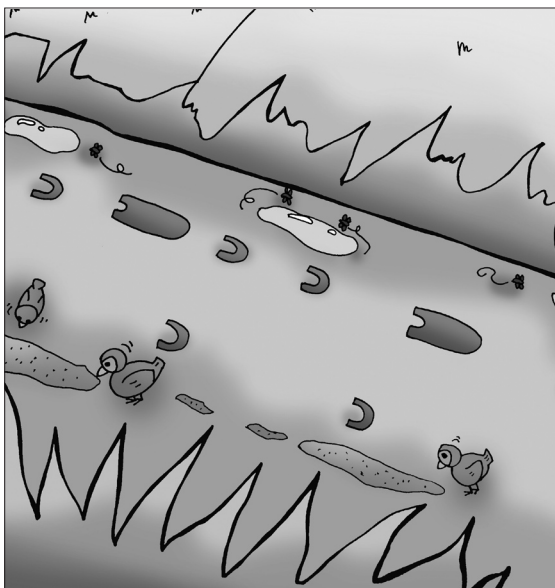
"예, 못 보았습니다."

"조랑말을 보지 못했는데 어떻게 그 생김새와 등에 실은 짐까지 알 수 있느냐?"

"그건 잘 관찰해 보면 누구든지 알 수 있는 일입니다. 그 조랑말이 오른쪽 눈이 멀었다는 것은 길가의 왼쪽 풀만 뜯어먹었기 때문에 그것을 보고 안 것입니다."

"앞니, 두 개가 빠진 것은 어떻게 알았느냐?"

"조랑말이 풀을 뜯어먹는 자국을 보니, 앞니 두 개가 없는 것을 알았습니다. 앞니 두 개의 넓이만큼은 안 뜯겨 있었으니까요."



"음, 그럴 듯한 관찰이구나! 그러면 왼쪽 앞발을 절뚝거리
는 것은 어떻게 알았느냐?"

"조랑말이 걸어난 발자국을 관찰해 보았지요. 그랬더니 앞
발의 오른쪽과 왼쪽이 가지런히 나 있지 않았고, 왼쪽 발자
국을 끌고 다니는 것이 보였습니다. 그래서 왼쪽 발을 저는
조랑말이라고 생각했습니다."

"마지막으로 더 묻겠는데 조랑말의 등에 싣고 있는 짐은
어떻게 알았느냐?"

"그것도 잘 관찰하면 누구나 알 수 있는 문제입니다. 조랑
말이 지나간 한쪽에는 참새 떼가 모여서 양곡을 쪼아 먹고
있었고, 반대쪽에는 꿀이 떨어져 파리 떼가 들끓고 있었으
니까요."

그러자 재판관인 원님과 조랑말을 잃은 노인은 재동 소년
의 말을 듣고 매우 감탄하지 않을 수 없었습니다.



"너의 추리력은 참으로 뛰어나구나!"

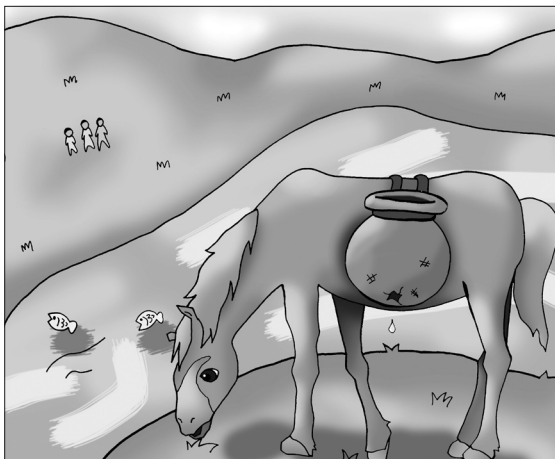
"그런 머리라면 내 조랑말을 누가 훔쳐갔는지, 아니면 어
디로 도망갔는지는 알만할 텐데……."

원님과 노인의 말에 재동 소년은 서슴없이 대답했습니다.

"할아버지의 조랑말은 도둑맞은 게 아닙니다. 도둑이 훔쳐
갔다면 끌고 갔을 겁니다. 그러데 조랑말은 어슬렁어슬렁
걸어가면서 길가의 풀을 뜯어먹은 걸 보면 고삐가 풀려서
제 발로 걸어갔던 것입니다."

"옳거니!"

"그렇다면 지금쯤 어디에 있을지하냐?"



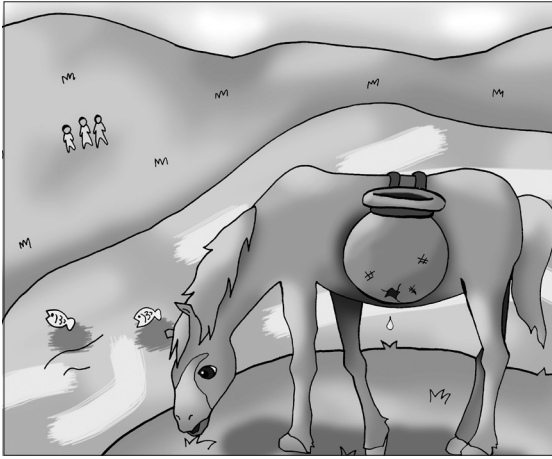
재동 소년은 한동안 생각하다가 대답하였습니다.

"길가에서 풀을 잔뜩 뜯어먹고 햇볕이 뜨거웠으니 목이 말
랐을 겁니다. 그때 간곳은 맑은 물이 흐르는 냇가가 아니겠
습니까?"

"그래, 네 추리에는 정당한 까닭이 있구나!"

"개울가에서 물을 실컷 마신 조랑말은 세상에 부러울 것이
없으니 그곳에서 폭 쉬고 있을 것 같네요."

"그래, 그럴지도 몰라!"



"여봐라, 당장 냇가에 가서 이 노인의 조랑말을 찾아보도록 하여라!"

원님의 명을 받은 나졸들은 한길과 이어진 냇가로 달려가 보았습니다.

"아, 조랑말이 저기서 쉬고 있다."

마침내 꼬마 탐정 재동 소년의 추리로 조랑말을 무사히 찾게 되었습니다.

출처 : 송명호, 즐거운 논리여행, 한국교육평가원

3회기 프로그램 계획안

싱크두잉

3회기 프로그램 계획안

모듈	3	명칭	썸크두잉	소요 시간	90분
목 표	■ 인식과 이해, 추론의 전략적 사고를 기를 수 있다. ■ 탐구성과 개방성의 사고성향을 향상시킬 수 있다. ■ 바람직한 사고성향을 습득할 수 있도록 돕는다.				
준비 사항	명찰, 보드게임 키트 1세트(썸크두잉 게임판, 주사위 2개, 칩, 말, 퀴즈카드, 퍼즐 카드, 입체 카드 등), 상품, 진행자용 모범답안 등				
활동 내용	사전준비 ■ 게임에 필요한 도구를 준비하고, 환경을 만든다. ① 들어가기(5분) 팀편성하기 ② 게임설명(15분) 게임의 규칙을 설명한다. 게임을 끝난 후 받게 될 상을 설명한다. ③ 게임진행(60분) 게임을 진행하는 동안 다른 사람과 사고의 공유를 할 수 있도록 유도한다. ④ 마무리(10분) 게임을 진행하는 동안의 활동을 평가하여 수상한다.				

→ 사전준비

준비물 _ 보드게임 키트, 진행자용 모범답안

준비 _ 게임을 시작하기 전에 진행자는 보드게임 키트와 진행자용 모범답안을 보고 사용법을 숙지한다. 진행자는 미리 상품을 준비해 놓는다. 상품은 청소년들이 함께 나눌 수 있는 먹거리나 학용품 등으로 한다.

>>> TIP

진행자는 게임 시작 전에 퀴즈에 대한 정답을 충분히 숙지하여 참가자들이 적극적으로 참여할 수 있도록 지원하고, 설명한다.

→ 들어가기

<멘트>

안녕하십니까? 이 시간에는 썩크두잉이라는 보드게임을 해 볼 것입니다. 이 게임의 목표는 여러분들이 즐겁게 사고 기술을 익히고 바람직한 사고성향을 갖게 하는 것입니다. 이 시간이 끝날 때에는 우리의 뇌구조가 달라지지 않을까요?

준비 _ 인원수에 따라 개인별로 게임을 진행하거나 조를 편성하여 4~5개 팀으로 조정한다.

→ 게임설명

준비물 _ 보드게임 키트, 필기 도구

〈멘트〉

먼저 게임에 대해서 설명하겠습니다. 본 게임은 총 4개의 코스를 돌게 되어 있습니다.
게임을 마칠 때에 각 팀의 칩을 가장 많이 가지고 있는 팀이 우승하게 됩니다.

* 설명

게임판에 대해 설명해 준다.

〈멘트〉

첫 번째 코스에서는 순서대로 주사위를 던져 해당 게임판의 미션을 잘 수행하면 됩니다. 미션을 수행할 때 해당 팀만 미션을 수행하는 것이 아니라 다른 팀들도 함께 수행합니다. 미션 수행 시간은 1분이며, 가장 먼저 미션을 완료한 팀은 3개의 칩을 드리고 해당 팀에서 미션을 가장 먼저 수행했을 때에는 칩을 하나 더 드립니다. 미션의 카드는 퍼즐카드, 퀴즈카드, 표현카드 등으로 되어 있고, 해당카드를 뽑으신 후 카드에 제시되어 있는 퀴즈를 풀어 주시면 됩니다.

퍼즐카드에는 여러 가지 사고력 관련 문제가 제시되어 있고, 표현카드는 제시되어 있는 속담이나 인물, 영화, 스포츠 등에 대해 팀원의 두 사람이 나와서 몸으로 또는 단어로 표현합니다. 단어로 표현하는 것보다 몸으로 표현하였을 때, 답을 맞추게 되면 3개의 칩을 주게 되고, 말로 표현하였을 때 답을 맞추면 칩이 하나씩 감소합니다. 즉, 단어 하나를 제시하였을 때에 정답을 맞추면 2개의 칩을, 단어가 2개 제시되었을 때 답을 맞추면 1개의 칩을 받게 됩니다. 퀴즈카드는 사고성향에 대한 퀴즈로써 문제를 보고, 답이라고 생각되는 문항에 답하세요. 정답을 맞추면 2개의 칩을 갖게 됩니다.

두 번째 코스는 미로탈출 코너입니다. 본 코너에서는 팀의 차례가 되면 말을 1칸 움직일 것인지, 장애물 1개를 놓을 것인지를 결정하여 실행합니다.(장애물은 팀 수에 따라 조정 가능- 4개 팀일 경우 장애물 1개, 3팀 미만일 경우 장애물 2개 정도) 말은 대각선 외에는 다 움직일 수 있습니다. 장애물이 있을 경우에는 뛰어넘을 수 없고, 돌아가야 합니다. 먼저 말이 상대게임 팀의 진영에 도착하는 팀이 있으면 게임은 끝이 납니다. 먼저 도착한 팀에게는 칩 5개, 두 번째 도착팀은 칩 3개를 드리겠습니다.

세 번째 코스는 첫 번째 코스와 같아 게임방식이 동일합니다.

네 번째 코스는 우리나라의 오목과 비슷합니다. 같은 점은 오목알이 연속해서 놓여지게 되면 게임이 종료되고 이길 수 있다는 점입니다. 다른 점은 오목알이 3개 연속일 때 종료되고, 오목알을 놓은 후 매번 게임판을 좌우 90도로 한 번 돌릴 수 있다는 것입니다. 게임판을 돌릴 때, 다른 게임판의 오목알과 연결하여 오목알 3개를 맞출 수도 있습니다. 오목알은 네모칸 안쪽에 놓습니다.

→ 게임진행

준비물 _ 보드게임 키트, 진행자용 모범답안

〈멘트〉

이제 게임을 시작할까요? 주사위를 던져, 가장 높은 숫자가 나온 팀부터 게임을 시작합니다.
열심히 퀴즈도 풀고, 게임도 즐기면서 우리의 뇌를 깨워봅시다.

* 활동

보드게임 실시

>>> TIP

지도자는 청소년들이 적극적으로 참여할 수 있도록 격려한다.
또한 전체적인 분위기를 봐서 두 번째 코스 이후에 잠시 휴식시간을 줄 수 있다.

〈멘트〉

00모둠이 4번째 코스를 가장 먼저 끝냈습니다. 모두 가지고 있는 칩의 개수를 계산해 보세요.
잠시 후 우승팀 선정이 있겠습니다.

→ 마무리

>>> TIP

지도자는 시상을 하면서 게임 중에 각 팀의 긍정적인 행동이나 태도에 대해 코멘트를 한다.
특히 상을 받지 못한 팀원들의 긍정적인 부분을 발견하여 알려준다.

<멘트>

이번 시간 보드게임에 참여해 보니 어땠습니까? 뇌의 움직임이 빨라짐을 느꼈나요?
본 게임은 여러분이 보다 즐겁게 생각을 열 수 있도록 고안된 게임입니다.
앞으로도 다른 활동에서도 서로의 말에 귀를 기울이며, 해결하지 못하는 문제들에 있어 팀원이 하나가 되어
문제해결을 해 보시길 바랍니다.



본 게임은 보드게임으로 구성되어 있으나 빔 프로젝트 시설이 되어 있는 장소에서는 시각적 효과와 함께 전체의 참여를 극대화시키기 위하여 보드게임을 컴퓨터 프로그램화하여 제작하였다. 프로그램을 진행하는 진행자들이 상황에 맞게 적절히 사용할 수 있다.

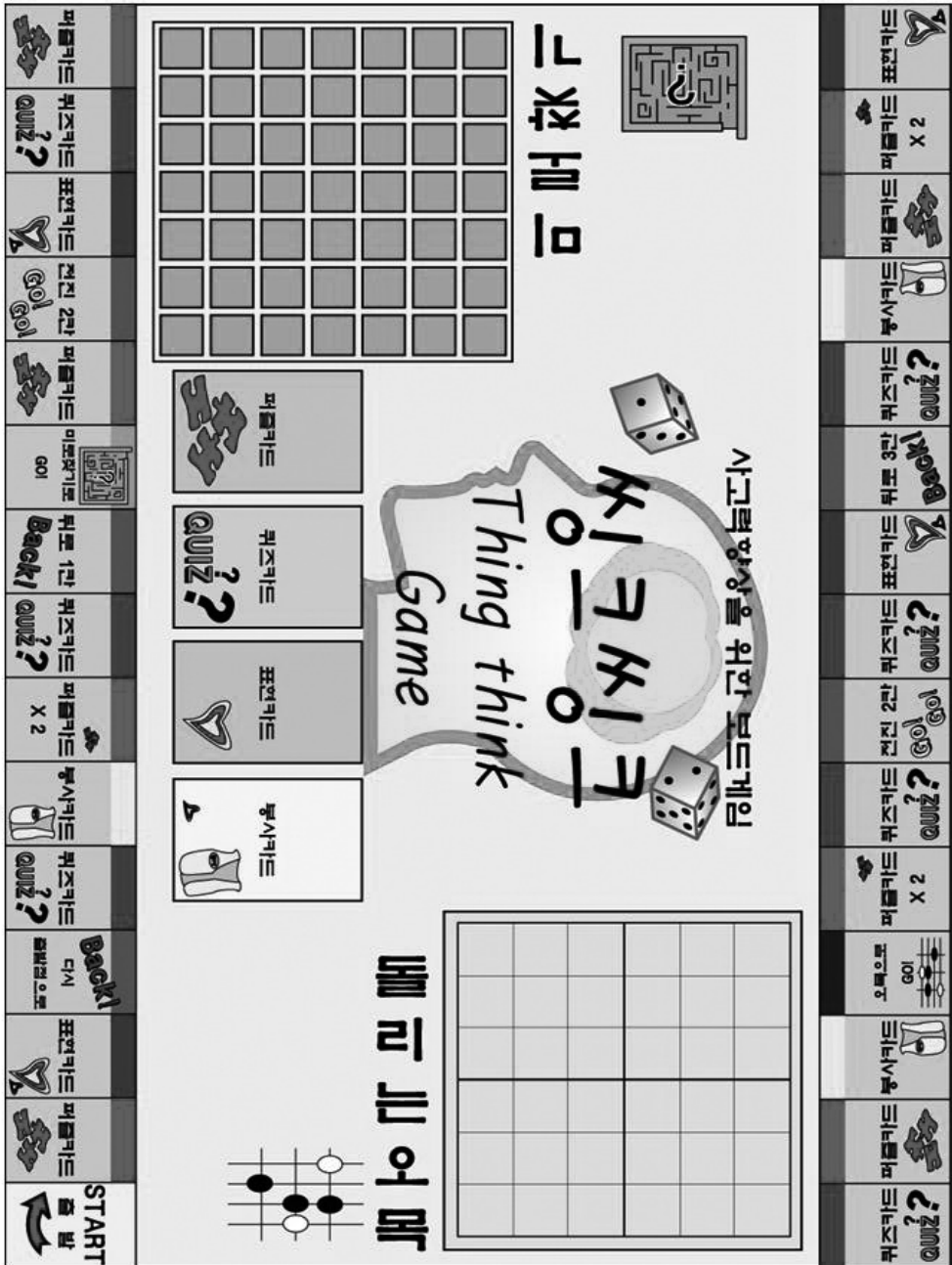
보드게임보다 시각적 효과가 클 수 있으며 보다 집중도를 향상시킬 수 있다.

준비물 _ 보드게임 파일(연구팀 문의), 빔프로젝트

보드판 구성



씹크두잉 보드판





카드에 제시되어 있는 속담은 팀원 가운데 2명이 몸으로 표현하고 팀원이 맞추게 됨
그 외의 것은 몸 표현 또는 연상단어를 제시할 수 있음

속담	속담
지렁이도 밟으면 꿈틀한다.	고래 싸움에 새우 등 터진다.
속담	속담
누워서 침 뱉기	가는 말이 고와야 오는 말이 곱다.
속담	속담
닭 쫓던 개 지붕 쳐다본다.	천리 길도 한 걸음부터
속담	속담
돌다리도 두들겨 보고 건너라!	방귀 편 놚이 성 낸다.
속담	속담
콩 심은데 콩 나고 팥 심은데 팥 난다.	개구리 올챙이 적 생각 못한다.

인 물	인 물
안중근	김유신
인 물	인 물
링컨	비
스 포 츠	스 포 츠
아이스하키	철인3종경기
스 포 츠	스 포 츠
럭비	요트
영 화	영 화
아바타	슈렉
영 화	영 화
해리포터	태극기 휘날리며



카드에 제시되어 있는 퀴즈를 팀원 1명이 읽어주고 팀원이 맞추면 됨

1. 다음 중 바람직한 사고에 대한 태도가 아닌 것은?

- ① 친한 친구가 틀린 말을 했을 때는 틀렸다고 말한다.
- ② 어떤 주장에 대해 그 주장을 뒷받침할 증거를 찾는다.
- ③ 내가 생각하고 있는 것이 항상 옳은 것은 아니다.
- ④ 내가 편견이 있는지 생각해 볼 필요는 없다.

2. 다음 중 바람직한 사고에 대한 태도가 아닌 것은?

- ① 잘 모르는 문제가 생기면 그 문제를 알 만한 사람을 찾아 물어본다.
- ② 어떤 결정을 하기 전에 가능한 많은 것을 수집한다.
- ③ 의견을 제시할 때 근거도 제시한다.
- ④ 전문가의 주장은 무조건 옳은 것이다.

3. 비판적 사고를 향상시키기 위한 노력으로 맞는 것은?

- ① 복잡한 문제가 있으면 생각하지 않는다.
- ② 누군가의 주장에 대해 반박하지 않는다.
- ③ 여러 의견 중에서 하나를 선택할 때는 확실한 근거가 있는지 살펴본다.
- ④ 의견이나 무엇인가를 결정할 때, 본인의 느낌이 가장 중요하다.

4. 진실성 추구라고 하는 것은 어떤 것을 말하는가?

- ① 자료의 구성요소를 확인하고, 이에 입각해서 가정이나 가설 혹은 결과를 끌어내는 것
- ② 사실을 왜곡하지 않고, 자신이 실제 알고 있는 것 이상으로 주장하지 않는 것
- ③ 자신의 추론 과정을 믿으며 비판적 사고를 통해 타당한 결론을 이끌어 내는 자세
- ④ 자료의 의미와 중요성을 이해하는 것

5. 비판적 사고를 하기 위해 갖추어야 할 자세나 성향으로 적절하지 않는 것은?

- ① 타당한 근거를 토대로 결론을 추출하려고 하는 자세
- ② 독단적 태도, 경직성을 배격하고 다른 관점에 대해 유연성이 있으며 존중하는 태도
- ③ 자신이 믿고 싶은 것만 믿으려고 하고 내 생각과 다른 것은 중요하게 고려하지 않는 태도
- ④ 논리적 일관성을 유지하려고 하는 성향

6. 다음의 개념 설명이 잘못되어 있는 것은?

- ① 평가란 신뢰성이나 논리성 혹은 어떤 가치를 근거로 해서 검토와 비판하는 것
- ② 해석이란 자료를 자료의 내용을 범주화하거나 숨은 뜻을 찾거나 의미를 명료하게 하는 것
- ③ 분석이란 자료를 그 속성이 구성요소로 분해하고 그 속성이나 구성요소간의 관계를 찾아내는 것
- ④ 추론이란 증거가 있으면 다른 대안은 생각하지 않고 바로 결론을 내리는 것

7. 다음 중 객관성에 대한 올바른 태도가 아닌 것은?

- ① 친한 친구의 말은 대인관계를 위해서 믿어준다.
- ② 확실한 증거의 유무에 의해서 결론을 내린다.
- ③ 전문가의 말이라도 그 말이 정확하지 따져본다.
- ④ 의견을 제시할 때는 그에 대한 근거도 제시한다.

8. 다음은 문제를 보고 O, X로 답하는 문제입니다.

비판적 사고에서 평가란 논증의 전체와 가정의 정당성이나 증명의 강도를 판단하는 것이 포함된다. (O, X)

9. 다음은 문제를 보고 O, X로 답하는 문제입니다.

비판적 사고를 위한 개방성은 기꺼이 재고하며 특정한 신념의 지배를 받는 고정성, 독단적 자세, 경직성을 배격하는 태도이다. (O, X)

10. 다음은 문제를 보고 O, X로 답하는 문제입니다.

비판적 사고를 위해서는 자신의 추론 과정을 믿는 자기신뢰의 태도가 있어야 한다. (O, X)

11. 다음은 문제를 보고 O, X로 답하는 문제입니다.

비판적 사고를 잘 하기 위해서는 논의하고 있는 문제의 핵심에서 벗어나 다른 입장에서라도 고려하려는 태도도 필요하다. (O, X)

12. 다음은 문제를 보고 O, X로 답하는 문제입니다.

비판적 사고는 자신의 가정과 신념에 반대되는 결과를 받아들이지 않으려는 것이 정직한 태도이다. (O, X)



1. ④

2. ④

3. ④

4. ②

5. ③

6. ④

7. ①

8. O

9. O

10. O

11. X

비판적 사고의 자기신뢰성을 지니기 위해서는 논의하고 있는 문제의 핵심에서 벗어나지 않으며
조직적이고 순서 바르게 탐구하고 결론에 이르기까지 논리적 일관성을 유지하려고 하는 성향

12. X

비판적 사고의 진실추구성은 사실을 왜곡하지 않고, 자신이 실제 알고 있는 것 이상으로 주장하지
않으며 비록 자신의 가정과 신념에 반대되는 결과일지라도 진실하고 정직한 과정을 통해 진실을
추구하려는 태도

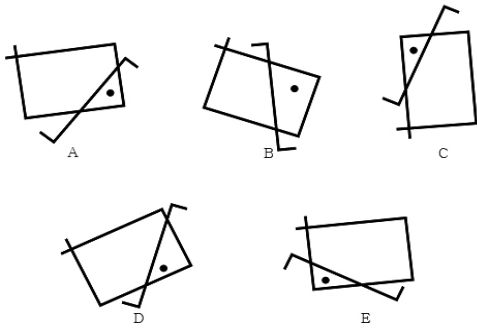
보드판 구성



퍼즐 카드

PUZZLE
001

A~E 중 나머지와 다른 하나는 무엇인가?



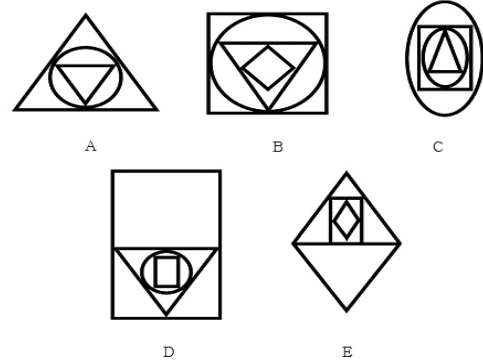
PUZZLE
003

이 다음에 연속해서 올 형태는 무엇인가?



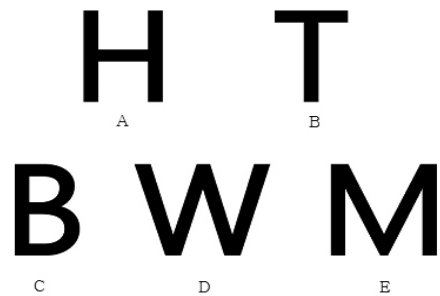
PUZZLE
002

A~E 중 나머지와 다른 하나는 무엇인가?



PUZZLE
004

A~E 중 나머지와 다른 하나는 무엇인가?



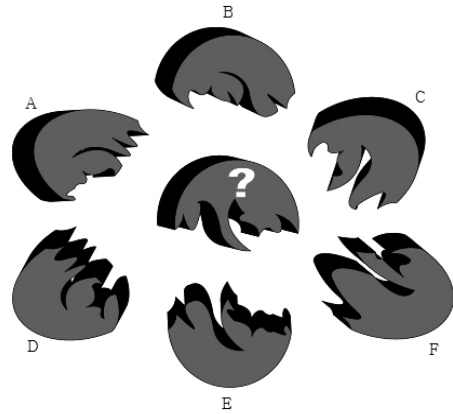
PUZZLE
005

내 나이는 내 딸의 네 배이다.
20년이 지나면 내 나이는 딸의 두 배가
될 것이다. 나는 지금 몇 살일까?



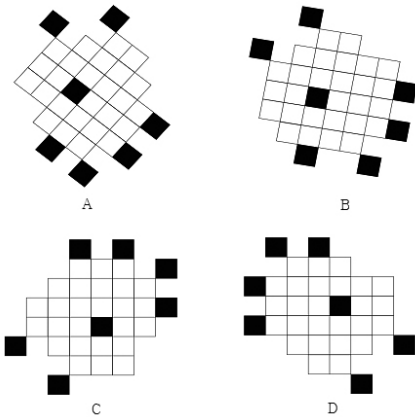
PUZZLE
006

중앙에 있는 모양을 원으로 만들려면 어떤 조
각이 필요할까?



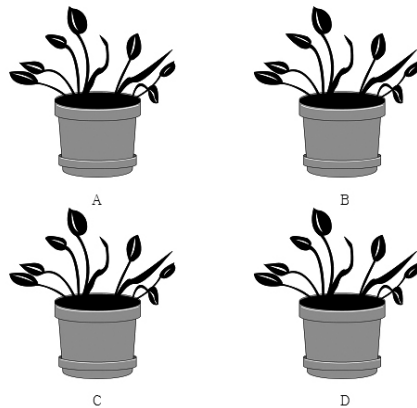
PUZZLE
007

A~D 중 나머지와 다른 하나는 무엇인가?



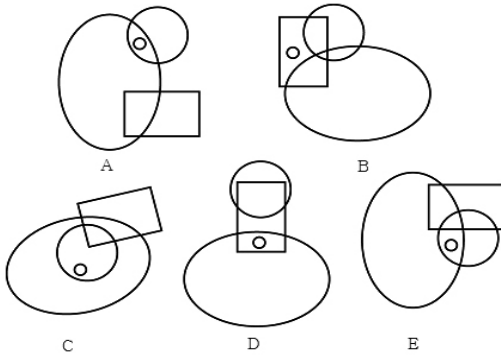
PUZZLE
008

A~D 중 나머지와 다른 하나는 무엇인가?



PUZZLE
009

A~E 중 나머지와의 다른 하나는 무엇인가?



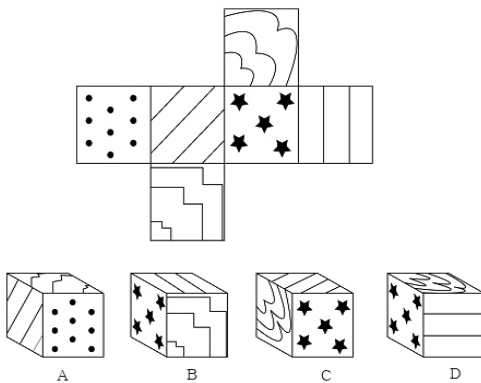
PUZZLE
0010

VIP파티가 끝나고 바닥에 유명 인사들의 이름표가 조각조각 찢긴 패로 흩어져 있었다. 아래의 조각들을 다시 이어 붙여 손님 명단을 완성하라. 참고로 가수는 모두 한국의 유명 인사들이었다.



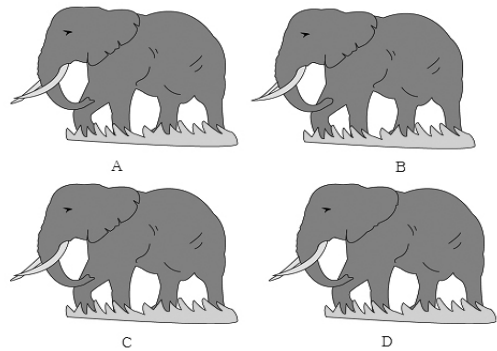
PUZZLE
0011

보기의 정육면체 가운데 펼쳤을 때 아래와 같은 모양이 나오는 것은 무엇인가?



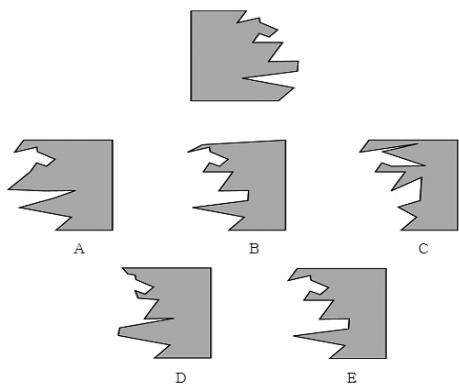
PUZZLE
0012

A~D 중 똑같은 코끼리 두 마리는 무엇과 무엇인가?



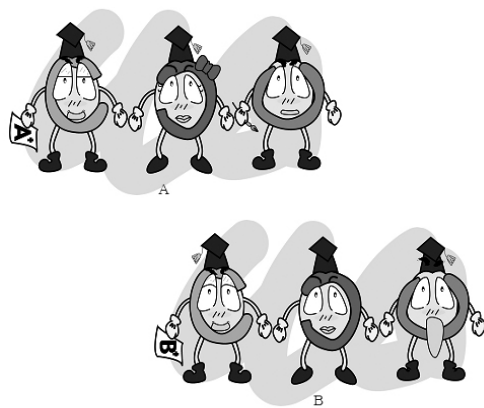
PUZZLE
0013

A-E 중 아래 도형과 결합했을 때 완벽한
사각형을 이루는 것은 무엇인가?



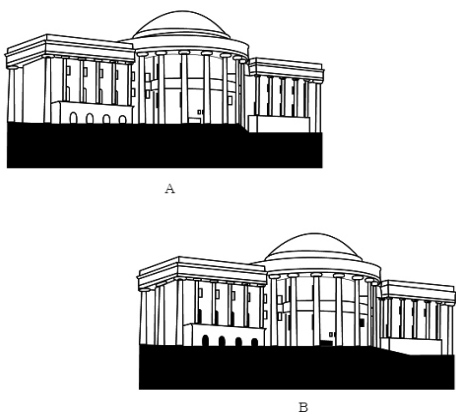
PUZZLE
0014

그림 B에서 A와 다른 점 10곳을 찾아라



PUZZLE
0015

그림 B에서 A와 다른 점 10곳을 찾아라



PUZZLE
0016

9를 네 번 사용하여 100을 만드시오

9 9 9 9



1. B

네모와 직선이 겹쳐지는 도형의 모양이 나머지는 삼각형이지만, B는 사각형임

2. C

가장 바깥도형과 가장 안쪽의 도형의 모양이 다른 것은 일치하지만 C는 일치하지 않음

(C: 가장 바깥쪽은 원모양, 가장 안쪽의 도형은 삼각형

3. 0

거울에 비쳐보면 왼쪽부터 4, 3, 2, 1의 순서이므로 다음에 올 숫자는 0이 됨

4. C

다른 것들은 좌우 대칭이지만, C의 경우는 좌우대칭이 아님

5. 40세

현재 내 나이는 40세, 딸의 나이는 10세

6. C

7. B

B만 하단의 흰색 네모가 네 칸으로 되어 있음

8. B

화분 왼쪽에서 세 번째 앞이 B만 뽀족한 앞임

9. B, D라고 응답할 수도 있음

B만 가장 작은 원이 큰 원 바깥에 위치함

D의 경우, 다른 그림들은 도형들이 가장 큰원과 서로 겹쳐져 있지만 D는 중간 원이 큰 도형과 겹쳐져 있지 않음

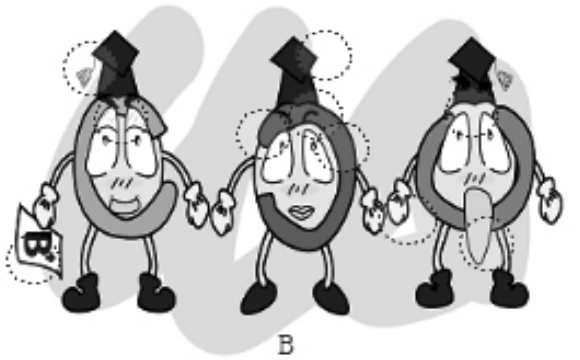
10. 비, SG 워너비, 원더걸스, 슈퍼주니어, 김연아, 김보영, 범재 등

11. A

12. A, C

13. E

14.



15.



16. $99 + (9/9) = 100$

보드판 구성



봉사카드

봉 사

상대 모듬원 어깨 주물러 주기

봉 사

상대 모듬에게 칩 하나씩 주기

봉 사

상대모듬을 배려(칭찬)하는 말 해 주기

봉 사

15초 동안 춤추기

봉 사

활동 시간 이후 뒷정리하기

봉 사

다음 차례에 한번 쉬세요

보드판 구성



미로 찾기

말 4개 (팀당 1개)



장애물 (팀당 2개 정도)

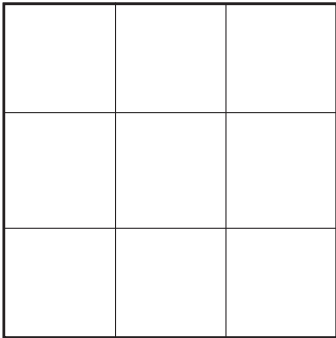


보드판 구성



돌리는 오목

오목판 4개



오목알 (팀당 여러 개)



4회기 프로그램 계획안

명탐정 코난 따라잡기

4회기 프로그램 계획안

모 들	4	명 칭	명탐정 코난 따라잡기	소 요 시 간	90분
목 표	■ 논리적으로 사고하는 기술을 알 수 있다. ■ 추론의 필요성에 대해 인식할 수 있다. ■ 논증과 주장을 구별할 수 있다.				
준 비 사 항	명찰, 필기도구, A4 용지, 3~4가지 색연필과 형광펜, 가위, 색종이, 와인잔, 4B연필, 간단한 상품 등				
활 동 내 용	사전준비 ■ 프로그램에 필요한 준비물을 점검한다. ■ 지난 회기 동안 활동한 사진을 영상으로 준비하여 상영한다. ① 워밍업(10분) 가위바위보 게임 ② 추리(추론) 실습(40분) 추론활동 추론과정 정리 ③ 논증에 대한 이해 및 실습(30분) 논증에 대한 이해 논증의 유형 논증 실습 ④ 마무리하기(10분) 느낀 점에 대해 이야기하며 마무리 한다.				

→ 워밍업

〈멘트〉

오늘 모둠 구성은 가위바위보로 결정합니다. 두 사람씩 짝을 지어 가위바위보를 합니다. 자, 가위바위보!!

* 설명

가위바위보를 해서 이긴 팀과 진팀으로 나누고, 그 집단 내에서 다시 가위바위보를 해서 이긴팀과 진팀으로 나누게 되면 총 4개의 팀이 된다. 참여 인원수를 확인하여 총 6팀으로 만들려면 각 팀에서 다시 가위바위보를 해서 이긴 사람을 2~3명씩 뽑아서 팀을 구성하면 된다. 미리 팀이 구성되어 있는 경우 생략한다.

〈멘트〉

오늘 이 시간을 함께 하기에 앞서 가위바위보 게임을 하겠습니다. 선생님을 도와줄 친구 한 명이 필요합니다. 선생님이 가위바위보를 이 친구와 하는데 항상 제가 지지 않을 겁니다. 가위바위보의 규칙은 바로 전에 냈던 것은 낼 수가 없습니다.

* 활동

가위바위보 게임을 한다.

〈멘트〉

선생님이 계속 이기고 있나요? 이 가위바위보의 원리를 아시겠습니까? 어떤 원리가 숨어 있는 걸까요? 추리해 봅시다.

선생님이 낸 패는 상대방이 낸 패를 보고 상대방에게 지는 패를 낸 것입니다.

선생님이 보를 내고 상대가 가위를 냈다고 가정해 봅시다. 다음에 상대가 낼 수 있는 패는 보와 주먹이 있어요. 그리고 선생님이 낼 수 있는 패는 주먹과 가위이지요. 그러면 선생님이 주먹을 내어야지만 비기거나, 이길 수 있겠지요. 그래서 상대방이 바로 낸 패를 보고 지는 쪽을 선택하면 선생님은 이기거나 비기게 됩니다. 수학의 확률과도 관련이 있겠지요.

여러분도 옆에 앉은 친구와 한번 해 볼까요? 오늘은 이렇게 여러 가지 정황 및 자료들을 살피고 결과를 이끌어내는 방법에 대해 여러분들과 함께 여러 가지 게임을 할 것입니다.

→ 추리(추론) 실습

〈멘트〉

지금 나눠줄 워크지 두 장을 먼저 모둠원끼리 생각을 모아 보세요.
문제를 해결한 이후에 답이 맞는지 검증해 보세요. 틀렸다면 어디에서 잘못되었는지 논의해 보세요.
그럼, 워크지와 정답 검증을 위한 도구를 나눠드리겠습니다.

활동지(보충자료 4-1, 4-2)와 색종이, 가위를 나누어 준다.

＊ 활동

그림만 보고 추론하게 하고 답이 맞는지, 어떤 부분에서 틀렸는지를 팀원끼리 논의하게 한다.

〈멘트〉

이제 생각들을 더 많이 모아야 하는 추리과정입니다.
모둠원과 문제를 해결하고, 해결과정을 한 문제씩 팀을 정해 발표해 보도록 하겠습니다.

활동지(보충자료 4-3~4-5)를 나누어 준다.

＊ 활동

모둠원이 문제를 풀게 한다. 그리고 그 과정을 정리하게 한다.
추론 과정을 한 문제씩 발표할 모듬을 정해서 발표한다.

〈멘트〉

다른 추리 사고 실습을 해 볼까요? 이제 여러분은 명탐정 코난이 되어 보는 겁니다.
우리 안에 범인이 있어요. 어때요? 추리력을 발휘하는 탐정이 되어 볼까요?
이제 함께 사건을 추리하여 범인을 찾아보고, 금고문을 여는 겁니다.
범인은 우리 안에 있는데, 범인을 알 수 있는 힌트가 암호화되어 있어요.
그리고 실제 범인의 지문이 묻은 증거물들을 여러분에게 나누어 줄 것입니다.

＊ 설명

범인은 구성원 중 한 명을 선정할 수 있다. 활동이라는 것을 감안하여 모둠별로 한 명씩의 지문을 사전에 하얀 종이에 적어두고, 모둠구성원에게 용의자 지문을 나누어 준다. 그리고 진행자는 범인의 지문을 유리잔과 종이에 적어서 모둠에게 나누어 준다.

모둠별로 자기 모둠만이 알 수 있는 암호를 만들고, 다른 모둠이 알 수 없도록 암호로 정답을 적어 주시기 바랍니다.

＊ 활동

활동지(보충자료 46)를 나누어 준다.

모둠활동이 끝난 후 범인을 암호로 발표하게 하고 어떤 암호인지도 설명해 줄 수 있도록 한다. 그리고 금고문을 열 수 있는 방법에 대해서도 확인한다.

〈멘트〉

이제 본격적인 추론활동 한 가지를 함께 해 볼까요?
도우미 4명이 필요한데, 각 모둠에서 한 명씩 앞으로 나와 주시기 바랍니다.

＊ 활동

각 모둠에서 한 명씩을 나오게 한다.(총 4명)

＊ 설명

그 중 세 명을 선발하여 각각 눈을 가린 후 의자에 나란히 앉게 하고 세 사람의 머리 위에 풍선을 메달아 두었다. 이 세 사람을 놓고 자기 머리 위에 있는 풍선의 색을 정확히 맞추고 그 이유를 설명하는 사람에게 상품을 주기로 약속한다.
풍선은 흰색 3개, 빨간색 2개가 있다.

〈멘트〉

이 세 사람이 안대를 하고 있고, 머리 위에는 색 풍선을 하나씩 달고 있지요?
이제 한 사람씩 안대를 풀고 머리 위에 있는 풍선의 색깔을 알아맞히게 하겠습니다.

* 활동

세 사람 가운데 한 사람에게 안대를 풀어주고, 자신의 머리 위에 있는 풍선의 색깔을 정확히 알 수 있겠냐고 묻는다. 모르겠다면 두 번째 사람도 안대를 풀어주고, 역시 동일하게 묻는다. 그 사람 역시 모른다고 대답한다.

<멘트>

마지막 사람은 안대를 벗지 않고 자신의 머리 위에 있는 풍선의 색깔을 알아맞힐 수 있을까요? 팀원끼리 색깔을 알아맞힐 수 있는지를 논의해 봅시다.

* 활동

각 모듈별로 풍선의 색깔을 알아맞히는 과정을 정리해 보게 한다.

<멘트>

추리란 주어진 몇 가지 조건들로부터 어떤 결론을 이끌어내는 사고 과정입니다.

위 문제는 몇 가지 조건, 즉 흰 풍선 셋, 빨간 풍선이 두개 있는데 그 중에서 세 개를 고릅니다. 앞의 두 사람은 각각 다른 사람들 풍선 색깔을 볼 수 있지만, 자기 머리의 풍선 색깔을 맞추지 못했다고 하는 조건들로부터 자기의 머리 위에 있는 풍선의 색깔을 추리해 낸 것입니다.

>>> TIP 추리과정

만일 내 머리 위의 풍선이 빨강이라면 앞의 두 사람은 각각 흰 풍선, 빨강 풍선이든가, 둘 다 흰 풍선 일 수밖에 없다. 첫 번째 경우라면(두 번째 사람도 빨강풍선 일 경우) 흰 풍선을 머리위에 둔 사람은 자기의 풍선 색을 알 수가 있다. 왜냐하면 빨강풍선은 2개밖에 없는데, 첫 번째 사람이 보기에 두 번째, 세 번째 사람이 빨강 풍선이라면 대번에 자신의 머리위의 풍선이 흰색 풍선이라는 것을 알 수 있었을 것이다. 하지만 첫 번째 사람은 모른다고 하였다. 따라서 두 번째 사람은 빨강 풍선이 아니라 흰색 풍선이라는 것을 알 수 있다. 그런데 두 번째 사람도 모른다고 했다. 위의 가정대로 내가 빨강풍선이고, 두 번째 사람이 흰색이라면, 첫 번째 사람이 빨강 풍선이었거나, 하얀 풍선이었거나 보기만 하면 대번에 알 수 있었을 것이다. 내가 빨란 풍선을 머리위에 둔 것이라면 첫 번째, 두 번째 경우 모두 불가능하다. 그러므로 나는 흰 풍선이다.

→ 논증에 대한 이해 및 실습

〈멘트〉

여러분은 추리한 것을 상대방에게 설명해 주었습니다. 이것이 바로 논증입니다. 논증이란 자기가 그렇다고 생각하고 있는 믿음이나 주장을 상대방에게 증명해 보이는 것입니다. 추리가 머릿속의 실질적인 사고과정이라면 논증은 그러한 추리의 내용을 언어로 표현하여 상대방에게 보여줌으로써 추리의 결과를 입증하는 것입니다.

〈멘트〉

한 가지 질문을 던져보겠습니다. 400만 명의 인구가 살고 있는 하나의 도시 안에 정확히 똑같은 개수의 머리카락을 가진 사람이 두 명 있을 수 있을까요? 있다고 생각하는 사람은 손을 번쩍 들어보세요. 머리카락 개수가 같은 사람이 없다고 생각하는 사람은 손을 들어보세요. 아마도 여러분은 그럴 수 있다거나 그럴 수 없다고 생각할 것입니다. 그런데 그런 사람이 두 명 있다는 것이 참 또는 거짓이라는 것을 증명할 수 있을까요?

우리는 이 문제를 400만 명의 머리카락을 직접 세어보지 않고서 결정하고 싶어 할 것입니다. 논리는 여기서 도움이 됩니다.

우리의 답변을 확실한 것으로 만드는 두 개의 잘 알려진 사실들이 있습니다. 하나는 인간의 머리카락 수는 많아야 25만개이며 그 숫자보다 더 많을 수는 없다는 사실이에요. 이 두 개의 사실을 연결시키면 똑같은 수의 머리카락을 가지는 두 명의 사람들이 틀림없이 있다는 것을 알게 될 것입니다. 대체 어떻게 알 수 있을까요? 우리가 실제로 사람들의 머리카락 수를 세기 시작했다고 가정해 봅시다. 첫 번째 사람은 한 개의 머리카락을 가지고 있고, 두 번째 사람은 두 개의 머리카락을 가지고 있고, 세 번째 사람은 세 개의 머리카락을 가지고 있고.... 이러한 방식으로 우리는 25만개의 머리카락들에 도달할 수 있습니다. 그리고 나서 우리는 그 다음 사람의 머리카락을 셉니다. 그런데 이 사람은 처음의 25만 명 가운데 누군가와 동일한 수의 머리카락을 가지고 있음에 틀림없습니다. 왜 그럴까요? 어떤 사람의 머리도 25만개 이상의 머리카락을 가질 수 없기 때문이지요.

논리란 얼마나 유용한 것입니까? 논리는 지루하고 사람을 지치게 하는 긴 탐구시간을 덜어줍니다.

논증이란 자신이 생각하고 있는 믿음이나 주장을 상대방도 인정할 수 있는 몇 가지 전제들을 토대로 하여 증명하는 과정입니다.

논증은 반드시 상대방이 납득할 수 있을 만한 전제들이 있고, 또 그 전제들을 통하여 증명되는 자신의 주장, 즉 결론이 있는 것이지요. 어떠한 논증이라도 반드시 전제와 결론이 있어야 합니다.

* 설명

지도자들은 프로그램의 진행상황을 확인하면서 다음의 주장과 논증, 논증의 종류에 대해 설명해 준다.

봄이 되면 따뜻하다. - 주장

봄이 되었으므로 따뜻하다. - 논증

논증의 종류: 연역논증, 귀납논증

연역논증: 일반적인 것에서 특수한 것을 이끌어내는 과정

전교일등은 철수나 수철이 둘 중 하나이다.

전교 일등은 철수가 아니다.

그러므로 전교 일등은 수철이다.

귀납논증: 특수한 것에서 일반적인 것을 이끌어 내는 과정

나의 큰형은 키가 크다.

둘째 형도 키가 크다.

셋째 형도 키가 크다.

그러므로 나도 키가 클 것이다.

→ 마무리

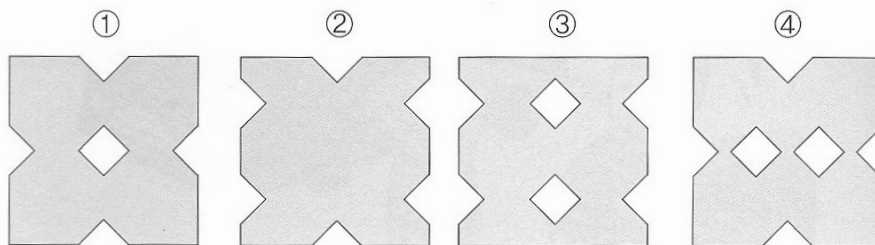
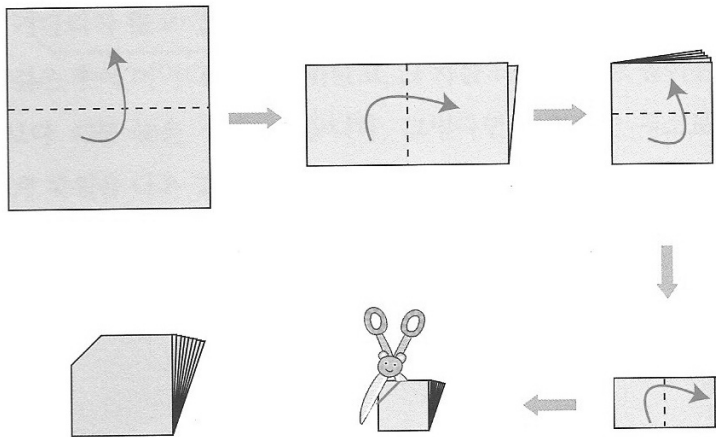
〈멘트〉

오늘은 추론과 논증에 대해서 알아보고 여러 가지 활동들을 해 보았습니다.

비판적 사고를 하기 위해서는 올바르게 해석하고 분석해 보고 추리하고 논리적으로 설명하는 것이 필요합니다. 슬쩍 보기에는 어렵게 보이기도 하지만 끈기를 가지고 문제를 해결하려 하면 곧 문제는 술술 풀리지요. 그 문제를 여러 사람들이 함께 할 때는 더욱 수월해 집니다. 친구들과 함께 서로의 의견을 존중해 가면서 생각들을 퍼즐조각처럼 모아보니, 하나의 큰 퍼즐 조각처럼 문제의 답도 보입니다.



정사각형의 모양의 색종이를 반씩 4번 접어 한쪽 귀퉁이를 삼각형 모양으로 잘라 냈습니다.
이 종이를 펼쳤을 때의 모양은 어떤 모양일까요?





똑같은 모양의 다이아몬드 10개가 있습니다.

이 가운데 하나는 가짜라 다른 다이아몬드보다 가볍습니다.

가짜 다이아몬드를 찾아야 하는데, 양팔저울을 세 번만 사용할 수 있습니다.

가짜 보석을 찾아낼 수 있는 방법은 무엇입니까?



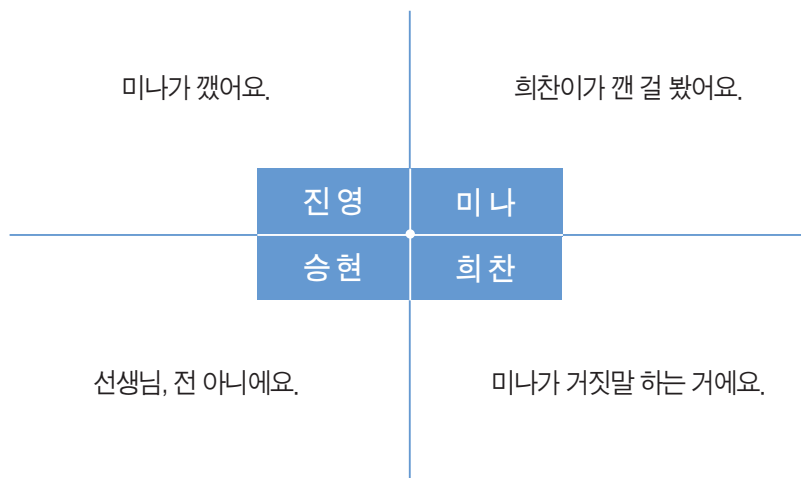
양재원, 정영희, 이연주, 박민희 네 친구는 쇼핑몰에서 물건을 구입하였습니다.
이 쇼핑몰은 컴퓨터, 티셔츠, 가방, 학용품을 서로 다른 층에서 팔고 있습니다.
네 사람이 서로 다른 물건을 구입하였습니다.

1. 재원이는 1층에서 샀다.
2. 컴퓨터는 4층에서 판매하고 있다.
3. 영희는 2층에서 물건을 구입하였다.
4. 연주는 티셔츠를 샀다.
5. 재원이는 가방을 사지 않았다.

위의 네 사람은 각자 몇 층에서 어떤 물품을 구입했을까요?



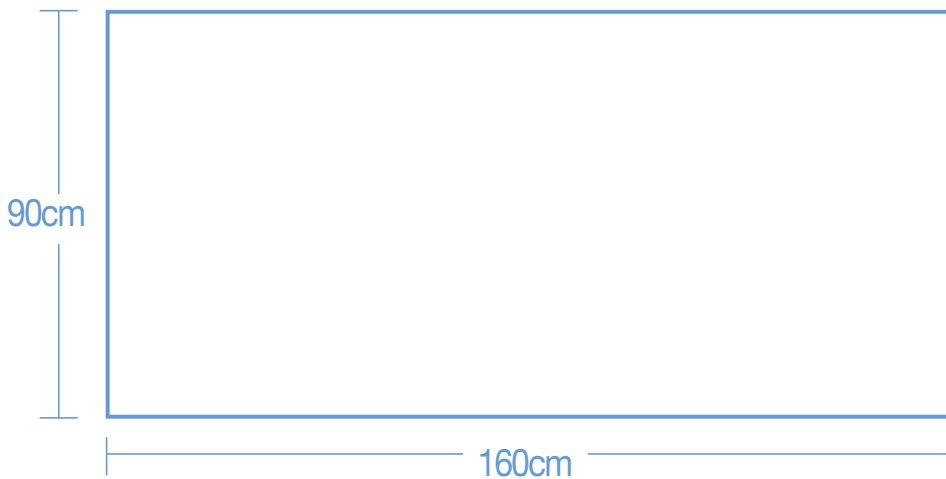
진영, 미나, 승현, 희찬이가 교실에서 장난을 하다가 어항을 깨뜨렸습니다. 선생님이 누가 깨뜨렸냐고 묻자 네 사람은 망설이다가 아래와 같이 대답했습니다. 그런데 이런~ 한사람만이 바르게 대답하고 나머지 세 사람은 거짓말을 하고 있습니다.



위의 네 사람 중 어항을 깨뜨린 사람은 누구일까요?



한 부인이 자신의 집 거실에 카펫을 깔고 싶어 어느 날 카펫가게로 갔습니다. 거실 크기를 재어보지 않아 어림짐작하여 $160 \times 90\text{cm}$ 이면 되지 않을까 싶어 그 사이즈로 구입하였습니다. 그런데 집에 와서 깔아보니 사이즈가 맞지 않아 정확하게 거실의 바닥 사이즈를 재어보니 $120 \times 120\text{cm}$ 인 것입니다. 다음날 카펫가게로 가서 교환을 요구하니, 가게주인은 카펫을 가위로 한 번 자르면 거실에 깔 수 있다고 하였습니다. 어떻게 잘라야 할까요?



힌트

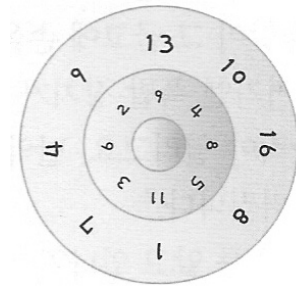
1. 한 번만 자르되, 일직선으로 자르면 안됨
2. 계단식으로 생각하면 도움이 됨



한 은행에 강도가 침입했습니다. 강도는 지점장을 위협하여 금고문을 열게 한 후 돈을 모두 털어 도망쳤습니다. 은행의 금고는 지점장만이 출입하는 곳으로 비밀번호를 알고 있는 사람은 은행장뿐입니다. 그런데 그 지점장이 지금 강도와 격투로 혼수상태입니다. 강도는 금고의 돈을 뺀 후 그 안에 폭발물을 설치해 두었습니다. 빨리 금고문을 열어야 할텐데...

금고 앞 테이블에서 잔이 발견되었고, 그 잔에 범인의 지문이 묻어 있을 거라 추측됩니다. 금고의 문을 한 번에 열지 못하면 터져 버리는데 혹시 몰라 금고 문을 열수 있는 힌트가 암호로 되어 있습니다.

범인은 누구이며, 어떻게 하면 금고의 문을 열 수 있을까요?



■ 금고를 열수 있는 암호화된 힌트

큰	숫	두	수	자	수	에	의	를	서	규	더	작	칙	하	은	적	면	수	인	13
를	나	이	빼	열	되	면	이	기	5	힌	도	가	트	한	된	가	다	다	됨	.

■ 범인을 알 수 있는 단서 일부분의 암호

이 름: 쿤(성)

옷색깔: 커

성 별: 커(여자와 남자는 받침에 차이가 있기 때문에 남자의 ㅁ은 뺌)



1. ③

2. 5개씩 나누어 양팔저울에 달기 → 가벼운 쪽의 다섯 개 가운데 네 개를 선택해서 두 개씩 나누어 달기
 양쪽이 같은 무게라면 남아 있는 한 개가 가짜 보석임 → 양쪽의 무게가 다르다면 가벼운 쪽의 두 개의 보석을 택해 두 개를 양팔저울에 달기 → 가짜 보석 확인

3.

재원	1층	학용품
영희	2층	가방
연주	3층	티셔츠
민희	4층	컴퓨터

풀이 5개의 진술문을 도표로 작성하면 아래와 같음

재원	1층	가방X
영희	2층	
연주? 민희?	3층	
연주? 민희?	4층	컴퓨터

4층은 컴퓨터를 팔기 때문에 연주는 3층에서 티셔츠를 구입

그러면 민희는 4층에서 컴퓨터를 구입함

마지막 재원이 가방을 사지 않았기 때문에 재원은 학用品을 샀고, 영희는 가방을 구입함

4. 승현 _ 가정(㉸)을 이용하여 풀이

가정1 미나가 바르게 대답했다고 가정해 보자. 그럼 희찬이가 어항을 깬 것이 됨

미나는 희찬이가 깬 것을 봤다고 했는데, 희찬이는 미나가 거짓말을 하고 있다고 하고 있음

희찬이는 거짓말을 하고 있기에 희찬이의 말은 미나가 참말을 하고 있다는 것임

진영이도 거짓말을 하고 있기 때문에 미나가 깨지 않았다는 것이 됨

하지만 승현이도 거짓말을 하고 있으므로 승현이가 어항을 깬 것이 되므로 가정1은 틀림

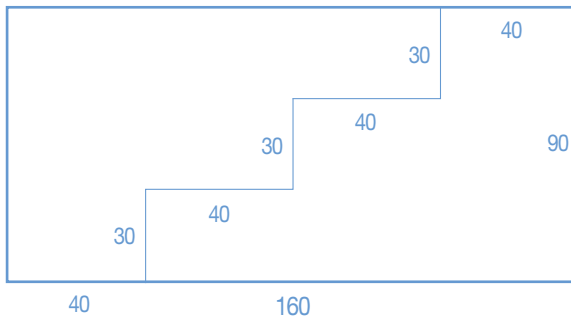
가정2 승현이가 바르게 대답했다고 가정해 보자. 그렇다면 승현이는 어항을 깨뜨리지 않음
 진영이는 거짓말을 하고 있기 때문에 어항은 미나가 깨지 않음
 미나도 거짓말을 하고 있기 때문에 희찬이가 깨지 않음
 희찬이도 거짓말을 하고 있으므로 그럼 희찬이가 어항을 깬 것이 됨. 따라서 가정2는 틀림

가정3 진영이가 바르게 대답했다고 가정해 보자. 그렇다면 미나가 어항을 깬
 미나는 거짓말을 하고 있기 때문에 희찬이는 어항을 깨뜨리지 않음
 승현이는 거짓말을 하고 있기 때문에 승현이가 깬 것이 됨. 따라서 가정3은 틀림

가정4 희찬이가 바르게 대답했다고 가정해 보자. 그렇다면 희찬이는 어항을 깨지 않음
 진영이도 거짓말을 하고 있기 때문에 미나도 어항을 깨지 않음
 승현이도 거짓말을 하고 있기에 승현이가 어항을 깬

5. 아래 그림처럼 계단식으로 자르면 됨

자른 후 잘려진 왼쪽 카펫을 오른쪽 카펫 한계단 위에 올려놓으면 정육면체의 카펫이 됨



6. 금고를 열수 있는 암호화된 힌트

첫 번째 박스 다음부터는 두 칸을 건너 뛰어 읽으면 됨

큰	숫	두	수	자	수	에	의	를	서	규	더	작	칙	하	은	적	면	수	인	13
를	나	이	빼	열	되	면	이	기	5	힌	도	가	트	한	된	가	다	다	됨	.

- 큰 수에서 작은 수를 빼면 5가 된다.
- 숫자의 규칙적인 나열이 힌트가 됨.
- 두수를 더하면 13이 되기도 한다.

5회기 프로그램 계획안

이야기 속으로

5회기 프로그램 계획안

모 들	5	명 칭	이야기 속으로	소 요 시 간	90분
목 표	■ 이야기 구성 및 발표를 통해 사고기술(분석, 설명, 평가)을 기를 수 있다. ■ 낱말 선택 및 이야기 구성을 통해 올바른 사고 성향(개방성, 체계성)을 향상시킬 수 있다.				
준 비 사 항	낱말카드 96개(인물, 교통수단 및 타는 것, 장소 및 건물, 동식물, 사물, 음식), 전지, 매직, 평가지(심사기준 표 제시), 평가판(총점 및 심사기준의 하위 점수 기록), 상품, 낱말 전시판, 플립차트, 화이트보드, 보드마카, 필기도구, 크레파스, 색연필, 종, 명찰, 경쾌한 음악, 활동설명 자료(활동사진 등) 등				
활 동 내 용	사전준비 ■ 활동에 필요한 도구 준비, 환경 조성 ① 들어가기(5분) 5인 1모듬으로 구성 ② 활동설명(5분) 이야기구성의 정의 및 조건 설명 활동의 규칙과 순서 설명 활동이 끝난 후 받게 될 상품 설명 ③ 낱말카드 선택(5분) 두 모듬이 짝을 이루어 96개의 낱말카드 중 6개의 카드 선택 ④ 이야기 구성(20분) 6개의 낱말이 포함된 이야기 구성 ⑤ 리허설 및 휴식(20분) ⑥ 이야기 발표 및 심사(25분) 발표 모듬은 2~3분 동안 효과적으로 이야기 전달(역할극, 이야기 구연 등) 심사기준에 따른 발표 모듬의 이야기 평가 ⑦ 마무리(10분) 시상식 소감 나누기				

→ 사전준비

준비물 _ 낱말카드, 평가판, 평가지

준비 _ 진행자는 미리 상품을 준비해 놓는다. 상품은 청소년들이 함께 나눌 수 있는 먹거리나 학용품 등으로 한다.

낱말카드(보충자료5-1)는 인물, 교통수단 및 타는 것, 장소 및 건물, 동식물, 사물, 음식 등의 여러 가지 상황 설명이 가능한 96개의 낱말을 준비한다. 낱말카드는 한글과 그림, 사진으로 작성한다. 낱말카드를 전시할 수 있는 대형 판을 준비한다. 판과 낱말카드는 벨크로 테이프를 이용하여 여러 번 떼었다 붙일 수 있도록 고정한다.

평가판(보충자료5-2)은 총점 및 심사기준의 하위 점수를 기록할 수 있어야 한다.

심사기준은 ①논리적으로 자연스러운 이야기 구성, ②이해하기 쉬운 내용으로의 표현, ③일관성 있고 주제가 있는 이야기 전달 등이며, 평가지(보충자료5-3)에 작성하도록 한다.

>>> TIP

진행자는 활동 시작 전에 이야기의 정의와 순서 및 방법을 충분히 숙지하여 참여자들에게 적절히 설명해 줄 수 있어야 한다.

→ 들어가기

준비물 _ 경쾌한 음악

〈멘트〉

이 시간에는 '이야기 속으로'라는 활동을 할 것입니다. 활동을 시작하기 전에 미션을 드립니다. 미션은 여기에 모인 참가자 중 서로 공통점이 있는 5명이 모이는 것입니다. 예를 들어, 안경을 낀 사람들, 검은색 옷을 입은 사람들 등의 서로의 공통점을 찾아 5명이 모이면 테이블에 앉으면 됩니다.

준비 _ 음악을 틀고 2분 정도의 시간이 지나면 음악을 끄고, 모둠 구성을 하지 못한 참가자들의 모듬을 조정한다.

>>> TIP

지도자는 짝수 모듬으로 편성하며, 때에 따라서는 모듬 구성원의 인원수를 조정할 수 있다.

〈멘트〉

각 모듬이 어떻게 모였는지 말해 볼까요?

준비 _ 공통점이라고 생각하는 이유를 발표하게 한다.

→ 활동설명

준비물 _ 활동사진, 상품, 평가지, 심사관, 낱말카드가 부착된 대형 판 등

〈멘트〉

'이야기 속으로'라는 활동은 각 모둠에게 주어진 낱말카드를 활용하여 여러분이 직접 이야기를 만들고, 그 이야기를 다른 친구들에게 효과적으로 들려주는 활동입니다.

(멘트) 이야기를 만들기 위해서는 앞에 있는 96장의 낱말카드 중, 두 개의 모둠이 짝을 이루어 세 가지 영역에서 6개의 낱말카드를 선택합니다. 예컨대, 1모둠과 2모둠은 인물, 동식물, 음식의 세 가지 영역에서 각 모둠이 3개의 낱말카드를 선택하여 두 모둠에서 선택한 낱말카드를 서로 공유하고, 3모둠과 4모둠은 인물, 교통수단, 장소의 세 가지 영역에서 총 6개의 낱말카드를 선택하고 공유하게 되는 것입니다.

* 설명

낱말카드가 부착된 대형 판을 보여주어 이해를 돕는다.

〈멘트〉

이제 이야기를 만들 차례입니다. 짝을 이룬 두 개 모둠의 구성원들이 공유한 6개의 낱말카드가 모두 포함되는 하나의 이야기를 만들어야 합니다. 그리고 여러분은 이야기를 만들 때 몇 가지 유념해야 할 사항을 기억해야 합니다.

첫 번째, 이야기의 주제는 모든 모둠에게 공통적으로 주어집니다. 낱말카드 선택 이후에 알려드리겠습니다.

두 번째, 이야기의 내용은 논리적이고 체계적이어야 합니다.

즉, 처음부터 끝까지 이야기의 구성이 자연스러워야 하고, 일관성 있는 내용이어야 합니다.

세 번째, 각 모둠의 이야기는 2~3분 동안 발표를 통해 다른 모둠에게 전달하게 되는데, 이 때 구성된 이야기를 가장 효과적으로 잘 전달할 수 있는 여러 가지 방법(그림책 구성, 역할극, 이야기 구연 등)을 동원하여 다른 모둠의 구성원들이 잘 이해할 수 있도록 하는 것이 중요합니다.

네 번째, 이야기 발표를 마치면, 이야기의 핵심 내용(제목, 의도, 목적 등)을 브리핑하고, 발표를 들은 다른 모둠이 평가합니다. 평가는 구성원 개인에 의해 1차적으로 실시되고, 구성원들의 의견을 종합하여 각 모둠의 최종 점수를 발표합니다.

마지막으로, 심사를 맡게 된 모둠의 구성원들은 평가지를 기준으로 심사하고, 구성원들의 논의를 거쳐 최종 결정된 점수에 대한 심사평을 말할 수 있어야 합니다.

준비 _ 평가지를 보여주면서 기록된 심사기준을 상세히 설명한다.

>>> TIP

이야기 주제는 청소년의 연령과 수준 등을 고려하여 지도자가 선택할 수 있다.

(예: 우생순 우리 생애 최고의 순간, 월드컵 응원가 승리의 함성)

>>> TIP

발표 방법은 그림책 구성, 역할극, 이야기 구연 등의 방법이 가능하다.

청소년의 연령과 수준, 주어진 시간 등을 고려하여 지도자가 선택 또는 제안할 수 있다.

<멘트>

그러나 최종 우승 모듬은 심사결과에 의해서만 평가되지는 않습니다.

여러분들이 참여하는 모든 과정 (예를 들어, 발표 준비, 경청 태도 등)은 따로 평가가 될 것이고, 그 점수 역시 합산될 것입니다. 그러니 끝까지 최선을 다해 참여해야 합니다.

준비 _ 준비된 활동사진을 화면으로 보여주면서 순서와 방법을 설명한다.

→ **날말카드 선택**

준비물 _ 날말카드 96개, 날말카드가 부착된 대형 판, 화이트보드, 보드마카 등

<멘트>

여기 날말카드가 있습니다. 짝을 이룬 두 모듬씩 나와서 한 모듬 당 3개의 날말카드를 뽑고, 각 모듬은 상대방 모듬이 뽑은 3개의 날말카드를 함께 공유하여 총 6개의 카드를 선택하게 됩니다.

준비 _ 보조 진행자는 어떤 모듬이 어떤 날말을 뽑았는지 화이트보드에 기록한다. 한번 선택한 날말 카드는 다시 판에 붙여놓는다. 이후에 나오는 모듬들은 이미 뽑혔던 날말카드를 다시 선택할 수 있다.

→ 이야기 구성

준비물 _ 전지, 색상지, 매직, 필기도구, 크레파스, 색연필, 역할극 소품 등

〈멘트〉

여러분들이 선택한 낱말 6개를 사용해서 제시된 주제에 맞는 이야기를 논리적이고 재미있게 이야기를 만들어보겠습니다. 지금부터 여러분의 상상의 나라를 마음껏 펼쳐기 바랍니다. 한 가지, 이야기 구성의 다섯 가지 유의사항은 잊지 않았겠죠?

준비

- 전지에 이야기 내용을 시나리오, 그림, 만화 등의 방법으로 기록하고 발표 자료로 사용한다.
- 역할극을 위한 충분한 소품을 미리 마련해 둔다.
- 그림책 만들기를 위한 재료를 미리 마련해 둔다.

>>> TIP

보조 진행자는 각 모둠의 이야기 구성이 원활하게 진행되는지 검토하고, 진행이 어려운 모둠과 아이디어를 공유할 수 있다.

→ 리허설 및 휴식

〈멘트〉

이제 각 모둠별로 만든 이야기를 발표할 시간입니다. 발표를 시작하기 전에 잠시 휴식을 하면서 여러분들이 만든 이야기를 재미있고 효과적으로 다른 모둠의 구성원들에게 전달할 수 있도록 준비하고 연습하는 시간을 갖겠습니다. 자유롭게 모둠별로 시간을 가지세요.

>>> TIP

진행자는 청소년들이 적극적으로 참여할 수 있도록 격려한다. 또한 전체적인 분위기와 시간을 고려하여 리허설 및 휴식 시간을 조정할 수 있다.

→ 이야기 발표 + 심사

준비물 _ 모둠별 발표 준비물, 종, 평가판, 보드마카 등

<멘트>

이제부터 한 모둠씩 나와서 이 세상에 단 하나밖에 없는 이야기들을 발표하겠습니다. 기대되지요? 발표하는 모둠은 다른 모둠의 구성원들이 이야기의 내용을 잘 이해할 수 있도록, 이야기가 잘 전달되도록 최선을 다해주시기 바랍니다.

발표 시간은 2~3분으로 정해져 있으니 꼭 지켜주셔야 합니다. 시간이 오버되면 종이 울릴 것입니다.

>>> TIP

30명 기준, 3분씩 6모둠이 발표할 경우 20~30분이 소요된다. 지도자는 발표준비 시간과 인원수, 심사시간, 상황에 따라 발표시간과 방법을 조정할 수 있다.

<멘트>

그리고 나머지 모둠들은 발표 모둠의 이야기를 평가기준에 맞추어 평가해 봅시다.

* 설명

평가지 작성과 평가판 작성은 발표가 이루어지는 동안 진행된다.

<멘트>

A모둠의 이야기 발표를 마쳤습니다. 모두 경청하는 태도가 참 좋습니다.
무엇보다 심사위원님들의 심사결과가 궁금합니다. 평가판을 들어주세요.

>>> TIP

발표 모듬의 발표가 마칠 때마다 평가판을 확인하고 심사평을 듣는다. 가장 높은 점수를 준 모듬과 가장 낮은 점수를 준 모듬의 심사평을 들음으로써 부족한 점과 잘 한 점을 알 수 있다.

>>> TIP

발표 모듬과 짝을 이룬 모듬의 심사점수와 심사평을 듣는 것도 의미가 있다. 같은 낱말카드를 사용하여 이야기를 구성하였기 때문에 논리체계성을 기를 수 있다.

>>> TIP

서바이벌 게임, 슈퍼스타 K 등의 프로그램 구성을 활용한다면 재미와 유익을 고려한 심사평을 들을 수 있을 것이다.

<멘트>

모든 모듬의 발표를 마쳤습니다.

심사위원님들의 평가와 그 이외의 점수들을 합산하여 잠시 후 우승팀 발표가 있겠습니다.

→ 마무리

1) 시상식

준비물 _ 상품, 낱말카드 96개, 낱말카드가 부착된 대형 판 등

〈멘트〉

모두 많이 기다리셨습니다. 이 프로그램에서는 우승팀을 가리기가 참 어려웠습니다. 여러분 모두 6개의 낱말을 조합하여 논리적이고 체계적인 이야기를 구성하고자 노력하였고, 또 효과적이고 재미있는 방법으로 잘 전달하려고 애쓰는 모습을 많이 보았기 때문입니다.

그래도 우승팀을 가려야 하겠죠? 이번 '이야기 속으로'의 우승팀은 0모둠입니다!!

* 설명

우승팀으로 선정된 0모둠이 어떻게 높은 점수를 받았는지에 대해 심사기준을 근거로 설명하고 축하해준다.

>>> TIP

진행자는 시상을 하면서 활동 중에 각 모듬의 긍정적인 행동이나 태도에 대해 코멘트를 한다. 특히 상을 받지 못한 모듬의 구성원들의 긍정적인 부분도 발견하여 알려준다.

2) 소감 나누기

준비물 _ 상품, 낱말카드 96개, 낱말카드가 부착된 대형 판 등

〈멘트〉

이번 '이야기 속으로' 활동에 참여해 보니 어떠셨나요?

혹시 여러분은 낱말카드를 선택하면서 일정한 분류 체계가 있다는 것을 눈치 채셨나요? 낱말카드 인물 편에서는 ①남자·여자, ②외국인·내국인, ③위인·스포츠스타·정치인·아나운서·가수·MC로 구분할 수 있는 낱말들이 제시되어 있었습니다. 그럼, 교통수단은 어떠한 분류 체계로 낱말들이 제시되었는지 생각해 봅시다.

* 설명

교통수단 및 타는 것 ①육상-해상-공상 ②교통수단-비 교통수단

장소 및 건물 ①국외-국내 ②자연 경관-인공 건물

동식물 ①식물-동물 ②식물은 풀-꽃-나무 ③동물은 어류-양서류-파충류-조류-포유류

사물·가구·전자제품

음식 ①자연식품-가공식품 ②자연식품은 육식-해산물-야채 및 과일 ③가공식품은 농산물-축산물-수산물

>>> TIP

진행자는 질문을 통해 참여자들이 낱말카드의 분류체계를 발견할 수 있도록 유도한다.

〈멘트〉

이제, 마지막으로 영상을 보면서 이 활동을 정리해보려고 합니다. 여러분께 보여드릴 영상은 정확한 정보 전달의 중요성과 비판적 사고를 통한 진실 파악의 중요성을 말해주고 있습니다. 영상을 보시면서 일상에서 비판적 사고를 활용할 수 있는 아이디어를 얻으시기 바랍니다.

준비 _ '지식채널e-루머의 공식' 영상을 준비한다.

http://home.ebs.co.kr/reViewLink.jsp?command=vod&client_id=jsike&menu_seq=1&enc_seq=3048046&out_cp=ebs



날말카드의 실제 사이즈는 가로 15cm×세로 10cm

1) 인물



- 남자·여자로 구분할 수 있다.
- 외국인·내국인으로 구분할 수 있다.
- 위인·스포츠 스타·정치인·아나운서·가수·MC로 구분할 수 있다.

2) 교통수단 및 타는 것



- 육상-해상-공상으로 구분할 수 있다.
- 교통수단-비 교통수단으로 구분할 수 있다.

3) 장소 및 건물



- 국외-국내로 구분할 수 있다.
- 자연 경관-인공 건물로 구분할 수 있다.

4) 동식물



- 식물-동물로 구분할 수 있다.
- 식물은 풀-꽃-나무로 구분할 수 있다.
- 동물은 어류-양서류-파충류-조류-포유류로 구분할 수 있다.

5) 사물



■ 가구·전자제품으로 구분할 수 있다.

6) 음식



- 자연식품-가공식품으로 구분할 수 있다.
- 자연식품은 육식-해산물-야채 및 과일로 구분할 수 있다.
- 가공식품은 농산물-축산물-수산물로 구분할 수 있다.



심사결과

평가 점
발표 점

- 선택한 낱말로 논리적으로 자연스러운 이야기를 구성하였다 (분석) 점
- 구성된 이야기를 이해하기 쉽게 표현하였다 (설명) 점
- 주제에서 벗어나지 않고 일관성 있는 이야기를 발표하였다 (체계성) 점
- 보너스 점

총점 점



이야기 속으로 평가지

평가자 _____

발표모둠 _____

※ 다음 항목들을 5점 만점을 기준으로 1~5점까지 평가해 봅시다.

1. 선택한 낱말로 자연스럽게 논리적으로 이야기를 구성하였다. (분석)

_____ 점

2. 구성된 이야기를 이해하기 쉽게 표현하였다. (설명)

_____ 점

3. 주제에서 벗어나지 않고 일관성 있는 이야기를 발표하였다. (체계성)

_____ 점

4. 보너스(이유 _____)

_____ 점

총점 _____ 점

6회기 프로그램 계획안

패러디가 났다

6회기 프로그램 계획안

모 들	6	명 칭	패러디가 났다	소 요 시 간	90분
목 표	■ 자신의 생각을 표현하고 설명하는 과정을 통해 자기신뢰성을 향상시킬 수 있다. ■ 다른 참가자들과의 교류를 통해 개방성, 객관성, 체계성 등을 습득할 수 있다.				
준 비 사 항	여러 작가의 화집(명화), 사진, 잡지, 신문, 그림 컷 자료모음, 도화지, 색연필, 싸인펜, 물감, 파렛트, 붓, 물통, 칼, 가위, 풀, 활동지, 평가지, 필기도구 등				
활 동 내 용	사전준비 ■ 프로그램에 필요한 준비물을 점검한다. ■ 출석체크 및 참여 청소년들의 상황을 살핀다. ① 들어가기 (5분) 프로그램 전반에 대해 간단하게 소개하기 ② 패러디 및 표현방법 설명 (15분) 패러디에 대한 개념 및 사례를 설명한 뒤에 패러디를 위한 표현방법인 콜라주를 설명한다. ③ 팀별 패러디만들기 (30분) 패러디에 대한 작품을 구상하고 표현한다. ④ 평가 (30분) 서로의 작품에 대해 감상하고, 설명을 들은 뒤 평가한다. ⑤ 정리 (10분) 프로그램 참여에 대한 소감을 나눈다.				

→ 사전준비

준비물 _ 여러 작가의 화집(명화), 사진, 잡지, 신문, 그림 컷 자료모음, 도화지, 색연필, 싸인펜, 물감, 파렛트, 붓, 물통, 칼, 가위, 풀 등

준비 _ 프로그램 전에 필요한 물품이 빠짐없이 준비되었는지 점검한다.

→ 들어가기

준비물 _ 패러디 동영상 자료(흥미있는 내용으로 하되 너무 가볍지 않은 내용으로 선택해야 함. 3분 이내)

〈멘트〉

안녕하십니까? 오늘은 먼저 여러분에게 보여줄 것이 있습니다. 같이 본 다음에 얘기 나눠보도록 하겠습니다.

＊ 설명

패러디 동영상을 통해 청소년들의 관심을 유도한다.

〈멘트〉

우리가 본 영상이 무엇입니까? (대답 후) 그렇습니다. 어디선가 본 듯한 장면인 것 같은데 뭔가 좀 다르죠? (대답 후 청소년들의 답을 정리해 준 후에) 오늘 우리도 이런 활동을 하려고 합니다. 우리는 유명한 화가들의 작품과 사진을 통해 각자의 새로운 작품을 만들어 볼 겁니다. 각자가 생각하는 것들을 마음껏 펼쳐볼 수 있는 좋은 기회가 될 것입니다.

→ 패러디 및 표현방법 설명

준비물 _ 패러디 및 콜라주 설명자료(보충자료 6-1, 6-2)

〈멘트〉

여러분, 패러디가 무엇인지 아십니까? 패러디는 특정 작품의 소재나 작가의 문체를 흉내 내어 익살스럽게 표현하는 수법이나 그런 작품을 의미합니다. 그런데 모방과는 좀 다릅니다. 우리가 알고 있는 모방은 원작을 그대로 가져오지만 패러디는 어떤 다른 효과를 산출하기 위해 그대로 가져오는 것이 아니라 변형을 하는 것이죠. 몇 가지 자료를 보겠습니다.

＊ 설명

제시된 자료(패러디 사례)를 청소년들에게 보여주면서 설명한다.

〈멘트〉

우리가 본 것처럼 패러디는 여러분에게 낯설지는 않을 거라고 생각합니다. 오늘 우리가 할 패러디활동은 유명한 국내외 화가들의 작품이나 사진을 가지고 여러분의 생각을 표현하는 것입니다. 그러니까 원래의 작품을 자르거나, 붙이든지 다양한 방법을 통해서 바꿔보는 것이지요. 그런 활동을 하기 위한 방법이 바로 콜라주라는 것이 있습니다. 콜라주는 신문지 · 형겔 · 벽지 · 인쇄물 또는 일상생활에서 취한 물건 등을 화판이나 캔버스에 붙여 만드는 미술기법을 말합니다. 앞에 있는 자료들을 보겠습니다. 이 그림은 무엇을 표현한 것일까요? (질문을 통해 청소년들에게 주의를 집중시키고, 자료를 통해 설명한다)

＊ 설명

제시된 자료(콜라주가 뭐지?)를 청소년들에게 보여주면서 설명한다.

→ 팀별 패러디만들기

준비물 _ 여러 작가의 화집(명화), 사진, 잡지, 신문, 그림 컷 자료모음, 도화지, 색연필, 싸인펜, 물감, 파렛트, 붓, 물통, 칼, 가위, 풀 등

〈멘트〉

먼저 작은 모둠을 만들어 보겠습니다. 여러분 혹시 가보고 싶은 나라가 있습니까? (4-6개 정도 얘기가 나오면) 그럼 여러분이 앉은 순서대로 방금 나온 국가의 이름을 얘기해 봅시다. (순서대로 국가의 이름이 나오면 그 국가끼리 한 모둠이 형성되는 것이다.)

* 설명

이번 순서부터 4명씩 모둠을 만들고 모둠별로 활동을 진행한다. 두 모둠이 동일한 작품으로 각각 활동을 해야 하기 때문에 모둠구성은 반드시 짝수(4, 6개 모둠)가 되게 한다.

>>> TIP

모둠편성은 당일 참석한 청소년들을 대상으로, 임의대로 진행자가 해도 되고, 위의 방법처럼 모둠을 만들어도 좋다. 만약 기존의 모둠이 있다면 그대로 해도 무방하다.

〈멘트〉

모둠에서 새로운 친구들을 만났나요? 이제부터는 두 모둠이 같은 그림이나 사진을 고르게 됩니다. 여기에 여러분이 잘 알고 있는 화가들의 그림과 사진이 있습니다. 이 중에서 마음에 드는 작품을 하나씩 골라 봅시다. (작품선택 후에) 다 골랐습니까? 그럼 한 사람씩 고른 작품에 대해 이야기 해 볼까요? 왜 이 작품을 선택하게 되었나요?

* 설명

- 준비된 그림과 사진을 통해 개별적으로 마음에 드는 작품에 대해 선정하고 발표한다.
- 선정이유, 작품에 대한 느낌, 작품에서 표현하고 싶은 주제와 장면이 무엇인지 팀별로 발표하도록 한다.

〈멘트〉

그럼 이제 정말 작품세계로 빠져 볼까요? 한 가지 주의할 점은 표현하고자 하는 내용이 얼마나 논리적이고 체계적인지를 중심으로 나중에 평가할 것입니다. 이 부분을 기억하고 시작하기 바랍니다.

＊ 설명

콜라주 작업을 시작하기 전에 방향(목표)을 이해하기 쉽게 알려준다. 작품이 완료되면 인원수대로 활동지(작품내용설명)를 나눠주고, 작성하도록 한다.

>>> TIP

지도자는 청소년들 중에 활동에 대해 어려워하거나 혹은 잘 이해되지 않는 청소년들이 있다면 개별적으로 상세히 설명해 주고, 관심을 갖도록 한다. 또한 모둠 내에서 의사소통이 잘 이루어지도록, 특히 소외되는 청소년들이 없도록 살펴야 한다.

→ 평가

준비물 _ 활동지(보충자료 6-4), 평가지(보충자료 6-5), 필기도구

〈멘트〉

주위를 둘러보세요. 완전히 새로운 작품이 탄생했습니다. 다른 모둠의 작품도 한 번 보시기 바랍니다. 혹시 무엇인지 알겠습니까?

＊ 설명

작품 완성 후에 다른 모둠의 작품을 감상하게 하고 그 작품에 대해 무엇을 나타내고 있는지 추측하게 하고 발표하게 한다.

〈멘트〉

다른 모둠 친구들이 설명한 내용이 여러분의 작품에 대한 내용과 어떤 점에서 비슷하고 어떤 점에서 다른가요? 직접 완성한 모둠의 친구들이 작품의 내용을 말해 봅시다.

＊ 설명

다른 모둠원들의 작품 설명(추측)과 각 모듬의 작품 내용을 비교해 본다.

〈멘트〉

그럼 이번에는 서로 같은 그림(사진)을 선택한 모듬끼리 서로의 작품에 대해 심사해 볼까요? (인원수대로 평가지를 나눠준 후) 나눠준 자료(평가지)를 작성해 봅시다.

＊ 설명

다른 모듬의 작품에 대해 평가하고 발표한다. 청소년들이 단편적인 평가를 내리지 않도록 (모듬별이 아닌) 인원수대로 준비된 평가지를 나눠주고 간단한 설명을 덧붙인다. 또한 모듬별 발표 시에는 개별적으로 작성한 평가지를 모듬별로 정리하여 1인이 모듬을 대표하여 발표하게 한다.

〈멘트〉

작성이 끝났으면 서로 같은 그림을 선택한 다른 모듬의 작품에 대해서 얘기해 봅시다.

>>> TIP

지도자는 청소년들이 다른 작품을 편안하게 평가할 수 있도록 유도하고 혹시라도 인신공격 등의 형태로 이루어지지 않도록 발표하는 방법에 대해 주의를 기울일 수 있도록 지도한다.

→ 정리

<멘트>

오늘 여러분이 자신의 생각을 표현해 보고 또 다른 친구들의 작품을 보면서 여러 가지 생각을 해보았습니다.

느낀 점을 말해 봅시다.

* 설명

프로그램 참가에 대한 소감을 나눈다.

<멘트>

이제 정리해 볼까요?

* 설명

본 활동의 목적과 관련한 짧은 동영상(5분 이내, 지식채널e-180도의 진실)을 보여준다.

<멘트>

오늘 우리가 함께 했던 콜라주는 기존에 있던 작품을 다르게 생각해 보고 그것을 표현하기 위해서 했던 활동입니다. 일정한 논리를 가지고 체계적으로 생각한 것들을 표현하기 위해서 한 것입니다. 우리는 일상생활 속에서 어떤 현상이나 사건을 바라볼 때 어떻게 하고 있나요? 그저 눈앞에 펼쳐진 상황만으로 쉽게 판단하지는 않습니까? 아니면 누군가가 맞다고 하니까 쉽게 그런가보다 라고 생각하지는 않나요? 조금 전에 본 영상처럼 항상 똑같이 생각한다면 나와 세상은 바뀌지 않습니다. 발전하지 않습니다. 그러나 내가 생각하는 것을 바꾸면 세상이 다르게 보이고 그것이 나와 세상의 발전을 가져올 수 있습니다. 앞으로도 여러분의 일상 생활에서 자신뿐만 아니라 다른 친구들, 주위 사물에 대해 관심을 갖고 다양하게 생각하고 고민해 볼 수 있으면 좋겠습니다. 그리고 이제 조금씩 생각의 폭을 넓혀 봅시다.



패러디 개념

패러디는 특정 작품의 소재나 작가의 문체를 흉내 내어 익살스럽게 표현하는 수법이나 그런 작품을 의미한다. 특히 우습고 부적절한 주제에 이들을 적용시키면서 모방하는 사고나 구절의 전환으로 이루어진 구성 원작에 다소 밀접하게 근거를 두고 모방하는 것이지만 우스꽝스런 효과를 산출하기 위해 전환된 모방이라고 할 수 있다.

모방은 원작을 그대로 가져오지만 패러디는 어떤 다른 효과를 산출하기 위해 변형이 발생한 다는 사실이다.

패러디 사례

1_ 드라마, 영화, 개그





2_ 노래(음악)

시작은 패러디 그러나 결말은 표절 판정 - 서태지의 컴백홈, 이재수 패러디

이재수 '컴백홈' 방송 금지

서울지법 민사합의50부(재판장 이공현 부장판사)는 2일 가수 서태지씨가 자신의 노래를 흉내낸 음반과 뮤직비디오를 제작, 저작권을 침해했다며 '컴백홈'의 가수 이재수씨 등을 상대로 낸 판매금지 가처분신청을 받아들여 "이씨의 음반과 뮤직비디오의 판매 및 방송을 금지한다"고 결정했다.

재판부는 결정문에서 "저작물의 내용, 형식 등을 무단으로 변경하거나 삭제할 수 없는 데도 이씨 등은 원곡 '컴백홈'의 가사와 곡을 임의로 변형, 서씨의 저작권을 침해한 점이 인정된다"고 밝혔다.

재판부는 특히 "이씨는 원곡에 나타난 독특한 음악적 특징을 흉내내어 단순히 웃음을 자아내는 정도에 그쳤을 뿐 원곡에 대한 비평적 내용을 부가, 새로운 가치를 창출한 것으로 보이지 않는다"며 이씨측의 패러디 주장을 배척했다.

서씨는 "컴백홈'을 담은 4집 음반은 국내 음반 심의제도 폐지를 촉발시키는 등 대중음악의 새 지평을 열었는데 무단으로 가사를 유치하게 바꿔 원곡의 취지를 왜곡했다"며 지난 7월 이씨 등을 상대로 가처분 신청을 냈다.

(서울=연합뉴스 조계창 기자, 2001. 11. 2)

출처 news.chosun.com/svc/content_view/content_view.html?contid=2001110270120

패러디? 모방?? 표절???

모방

- 개념 _ 남의 작품을 흉내 내는 것, 혹은 기본 아이디어를 가져다 쓰는 경우를 의미함
- 아이디어의 모방은 아이디어 표현의 모방으로 보아야 하며 이때는 저작권침해의 대상임

표절

- 개념 _ 남의 작품의 일부를 몰래 쓰는 것이며, 아이디어의 동일성 여부를 떠나서 표현의 일부가 동일하게 이용되는 경우를 의미함
- 저작권침해의 대상임

복제

- 개념 _ 남의 저작물을 완전히 본떠 만드는 것.
다른 작품의 표현을 그대로 가져다 이용하는 경우
- 저작권침해의 대상임

패러디

- 개념 _ 원작에 다소 밀접하게 근거를 두고 모방하는 것이지만 우스꽝스러운 효과를 산출하기 위해 전환된 모방을 의미함
 - 패러디로 인정이 되면 저작권침해의 대상이 아님
 - 패러디와 표절의 차이는 미묘하지만, 패러디란 원작을 누구나 알고 있으며 원작을 풍자하는 형식을 취한 것임
-



콜라주(collage)

물건을 붙이는 풀을 뜻하는 프랑스어 '콜(coole)'에서 온 말이다. 최초의 콜라주 작가는 20세기 초 입체파 운동과 함께 등장하였다. 브라크와 피카소는 자신들의 그림에 신문지와 잡지를 붙였다. 콜라주는 풀로 붙이기도 하고 못으로 박거나 스테플러로 고정하거나 실로 꿰매는 등 여러 가지 방법이 있다. 평면기법이기도 하고 쓰는 재료에 따라 부조나 조각품으로 만들 수도 있다.

재료 _ 종이, 플라스틱조각, 자연에서 발견할 수 있는 것, 그대로 쓰는 물건, 판지, 형짚, 단추, 실, 가위, 풀 등

순서 _ 밑그림 그리기 → 조각오리기 → 붙이기

(붙일 때는 먼 것, 아래에 있는 것부터 먼저 붙인다)

김계자(2008). 포스트모던 미술교육에서 패러디를 활용한 표현지도 방안
서울교육대학교 교육대학원 석사학위 청구논문





1_ 명화 다운로드 사이트

- 1) 청소년세계 www.youth.co.kr (세계명화)
 - 2) 19세기 서양근대미술 www.imoon21.com
 - 3) Art Prints & Posters www.AllPosters.com (Artists)
-

2_ 풍속화 및 사진 다운로드

풍속화 및 사진은 검색창에서 검색 및 확인 가능



작품명은?

무엇을 전달하고 싶은가요?
(작품의 의미)

작품과 관련해서 어떤 경험을 했었나요?

우리 모두의 작품에 대해 평가해
본다면... (각자 말해 봅시다.)

- 1) 작품은 사실(진실)에 근거해서 만들었나요?
- 2) 내용이 논리적으로 잘 만들어졌나요?



상대 모둠의 작품을 보고, 설명을 들은 뒤에 아래 빈칸에 자신의 의견을 적어 봅시다.

작품명

진실추구

- 1) 이 작품은 대체로 우리가 알고 있는 사실과 다르지 않다.
- 2) 이 작품을 설명하는 걸 들으니 과장되지 않고 있는 그대로 라는 걸 알 수 있었다.

객관성

이 작품 및 그에 대한 설명은 타당한 근거(이유)를 토대로 만들어졌다.

체계성

이 작품(설명)은 말하고자 하는 내용을 일관성 있게 논리적으로 잘 표현하고 있다.

기타

이 외에 작품을 보면서 하고 싶은 말

7회기 프로그램 계획안

합리적 주장과 타당한 근거

7회기 프로그램 계획안

모 들	7	명 칭	합리적 주장과 타당한 근거	소 요 시 간	90분
목 표	■ 주어진 자료를 해석하고 추론하여, 토의와 토론 활동을 통해 모둠원과 자료를 분석하고 평가하여 설명할 수 있다. ■ 타인의 말을 잘 듣고 비판하며, 주장을 할 때에는 합리적인 이유와 타당한 근거를 들어 말하면서 진실추구성, 개방성, 객관성, 자기신뢰성을 습득할 수 있다.				
준 비 사 항	토의토론학습지 1~3, 플립차트, 매직, 스티커, 신호등				
활 동 내 용	① 토의와 토론 이해(10분) ● 토의와 토론의 개념과 목적 이해하기 ● 토론의 요건 이해하기 ② 반박하기(5분) ● 주장에 대해서 반박하기 ● 반박하는 이유와 근거 마련하기 ③ 글 이해하기(25분) ● 글을 읽고 핵심 낱말 찾기 ● 자신이 이해한 내용을 바탕으로 모둠원과 의견 통합하기 ④ 주제 토론하기(40분) ● 주제에 대해서 자유롭게 토론하기 ● 신호등 게임을 통해 찬반 주장을 펴서 상대를 설득하기 ⑤ 마무리(10분) ● 토론과 비판적 사고력의 관계 파악하기				

→ 1_ 토의와 토론 이해(10분)

〈멘트〉

토의는 집단의 발전을 위해서 의견을 나누는 협의의 과정입니다. 토론은 찬성과 반대 의견으로 나누어지는 논제를 자신의 입장에서 논리적 근거를 찾아 상대를 설득하려는 목적을 가지고 있습니다.

비판적 사고는 자신의 주장과 근거뿐만 아니라 상대측의 주장과 근거를 예측하는 과정에서 길러집니다. 상대측의 주장을 들을 때에는 주장에 대한 근거가 타당한지를 판단하면서 듣는 태도가 중요합니다.

오늘은 같은 입장을 가진 모둠원과의 토의 활동, 반대의 입장을 가진 상대측과의 토론 활동을 통해서 비판적 사고기술을 습득하게 되고, 비판적 사고성향의 중요성을 깨닫게 될 것입니다.

〈멘트〉

토론은 사회자, 토론자, 찬반으로 나눌 수 있는 주제, 토론규칙, 청중이 있어야 합니다. 토론의 기본 요건 중에서 토론 주제에 대해서 생각해 봅시다. 토론 주제는 반드시 찬반으로 나눌 수 있어야 합니다. 생활 속에서 토론이 필요한 화제를 찾아 토론 주제를 만들어 봅시다.

>>> TIP

개인별 작업이나 모둠별로 그룹작업을 하여 토론 주제를 많이 찾아보도록 하면 찬반으로 나눌 수 있는 주제를 찾는 과정에서 비판적 사고력이 향상된다.

→ 2_ 평가

준비물 _ 토의토론 학습지 1

〈멘트〉

'토의토론 학습지 1'의 두발에 대한 '아버지'의 주장에 대해서 찬성하는 항목이 있을 수도 있지만, 반박을 이유와 근거를 들어 말해 봅시다.

>>> TIP

자신의 입장과 상관없이 '아버지'의 주장에 대한 반박 이유와 근거를 마련하도록 하여 종합적 사고를 하게 한다.

→ 3_ 글 이해하기(25분)

〈멘트〉

'토의토론 학습지 2'를 각자 꼼꼼하게 읽은 후 핵심 낱말을 찾아 밑줄을 긋고, 모둠별로 토의하여 비주얼 텍스트의 빈 칸을 채워 봅시다.

〈멘트〉

자신이 글의 내용을 이해한 것을 바탕으로 모둠원과 '농현의 흐름'에 대해서 토론해 보고, 모둠별로 토론 과정을 통해서 얻은 결론에 따라서 플립차트에 그려 봅시다. 어느 모둠이 정답에 가장 근접한지를 보겠습니다.

〈멘트〉

모둠별로 플립차트에 완성한 '농현의 흐름'을 가장 잘 그린 모둠을 평가하겠습니다. 평가기준은 모둠별로 토의, 토론을 하기 전에 자신이 생각했던 것과 가장 가까운 그림 순입니다. 각자 5장의 스티커를 자신의 생각과 가장 가까운 그림에 붙여 봅시다. 5장의 스티커를 여러 그림에 나누어서 붙일 수 있습니다.

준비 _ 스티커를 붙이는 동안에 음악을 틀어준다.

〈멘트〉

이제 정답을 공개하겠습니다. 정답과 가장 가까운 모둠은 00모둠입니다. 그리고 정답과 가장 가까운 개인은 00입니다. 모둠의 그림이 자신이 생각한 '농현의 흐름'과 결과가 다르게 결정되었을 때 어땠는지 감정을 말해 봅시다. 자신이 옳다고 믿는 사실을 의사결정 과정에서 남을 이해시키고 설득하려면 어떤 능력이 필요한지 생각해 봅시다.

>>> TIP

설득력 있는 주장 등 집단적 사고를 통해 공동체의 바람직한 의사결정을 유도한다.

→ 4_ 주제 토론하기(40분)

준비물 _ 토의토론 학습지 3, 신호등

〈멘트〉

신호등 게임으로 주제 토론을 하겠습니다. 신호등을 떠올려 봅시다. 지금부터 녹색불은 논제의 찬성 측에 해당하며, 노란색은 중간 입장, 빨간색은 논제의 반대 측에 해당합니다. 제시하는 논제를 확인하고 자신의 입장을 결정한 다음 신호등으로 이동하면 됩니다.

녹색과 빨간색 불에 해당되는 모둠은 주장을 펼쳐서 노란색 불의 중간 입장에 있는 사람들을 설득하는 것입니다. 토론을 종료했을 때 중간 입장에 있는 사람들을 더 많이 설득하는 모둠이 승리하는 것입니다.

〈멘트〉

토론규칙은 발언 시간에 제한을 두진 않지만 상대측의 주장이 끝나면 발언을 할 수 있습니다. 주장을 주고 받는 식으로 진행됩니다. 자유롭게 토론하여 노란색 불의 중간 입장에 있는 사람들을 설득해 봅시다.

>>> TIP

자유토론 시 상대를 비난하거나 인신공격을 하지 않도록 기본적인 예절을 지켜줄 것을 당부한다.

→ 5_ 마무리(10분)

〈멘트〉

토론은 대립적인 의견을 전제로 하기 때문에 자칫 감정 대립이나 말싸움이 될 수 있습니다. 따라서 문제를 합리적이고 이성적으로 풀어 갈 수 있어야 합니다. 마지막으로 토론을 통해 내용을 생성할 경우에 얻을 수 있는 효과가 무엇인지 정리해 봅시다.

- 상대의 주장을 이해한다.
- 나의 주장에서 부족한 점을 안다.
- 새로운 관점에서 재검토할 수 있다.
- 몰랐던 내용을 알게 된다.
- 자신의 생각을 정리할 수 있다.

>>> TIP

토론이 주는 유익함은 사고기술과 사고성향과 관련이 있음을 깨닫게 한다.



다음에 제시된 아버지의 당부 말씀을 읽고, 반박해 봅시다.

우리 아버지께서는 제게 당부하십니다.

머리를 기르면 청소년이 향락 업소에 출입할 염려가 많다.
머리를 기르면 머리 꾸미는 데에만 신경을 써서 공부에 집중할 수 없다.
머리가 길면 지저분하다.
공부하는 학생은 깔끔해야 한다.
우리들도 학생 때 머리를 깎았다. 그 때는 아무 말 없이 학교 규정에 따랐다.

그러나 저는 아버지께 이렇게 말씀드리고 싶습니다.



우리 음악, 그 맛과 소리꼴 신대철

1 특별한 경우를 제외하고 모든 음악은 가락을 지닌다. 그리고 그 가락은 강한 생명력과 미적 힘을 지닌 음악적 요소의 하나가 된다. 이는 서양 음악에서나 우리 음악에서나 다 마찬가지이다. 그러나 문예 부흥기 이후 서양 음악의 가락에서 나타나는 음악미적 힘은 화성(和聲)의 뒷받침을 필요로 하는 것이어서 화성의 도움이 없는 우리의 가락과는 그 미적 가치가 다를 수밖에 없다. 저들의 가락이 복음적(複音的) 구조 속에서 다른 음들과 갖는 수직적 관계 때문에 그 가치가 배가되고 지속된다면, 우리의 가락은 외부적 도움 없이 그 자체의 울림과 흐름의 힘만으로 존재 가치를 인정받는다. 따라서 우리의 단선율 음악에서는 가락이 우리의 음악을 더욱 가치 있는 음악이 되게 하는 강한 힘을 지닌 음악 요소가 될 수밖에 없다.

2 단선율 속에서 자란 우리의 가락은 곡선적 흐름을 갖는다. 이러한 곡선의 가락에서 나타나는 한 음 한 음은 고정적이지 않고 유동적이다. 일정한 음고(音高)에서 고정되었다가 다음의 고정음으로 건너가지 않는다. 한 음에서 다른 음으로의 연결은 무지개 다리와 같은 곡선의 모습을 보인다. 그리고 이 무지개의 모습도 가지가지이다. 바로 된 무지개, 재미있게 가로로 꼬인 무지개, 세로로 꼬인 무지개, 드러누운 무지개, 비스듬히 옆으로 걸린 무지개 등 음악에 따라, 연주자의 개성에 따라, 그리고 음악 행위의 현장에 따라 무궁무진한 모습을 나타낸다. 언제나 둥글게 둥글게 흐르는 이 가락의 흐름은 부드러움을 그 생명의 하나로 한다. 그러나 이 무궁무진함은 언제나 가락의 세계 속에서 이루어질 뿐 이를 벗어나지는 않는다.

3 전통적 연주 수법인 농현(弄絃)이 이 유려한 곡선의 선율을 가능하게 한다. 농음(弄音)이라고도 부르는 이 빼어난 주법은 원래 국악에서 현악기를 연주할 때에, 왼손으로 줄을 짚고 흔들어서 여러 가지 꾸밈음을 내는 왼손 주법을 가리키는 말이었다. 그러나 지금은 여타의 기악은 물론 성악을 포함한 전 장르의 국악에서 음을 흔들어주는 기법을 농현이라고 한다. 농현은 일견 서양 음악에서 떨어 주는 연주법인 비브라토(vibrato)나 트릴(trill)의 주법과 비슷한 성격을 지닌 것으로 보인다. 그러나 농현은 비브라토와 트릴보다 훨씬 넓고 미묘한 맛과 멋을 지니는 기법이다. 어떻게 보면 비브라토에 음을 미끄러지듯이 끌어올리고 내리는 포르타멘토(portamento)와 글리산도(glissando)를 결합시킨 것이라고도 할 수 있으나 이것과는 또 다

른 폭넓은 음악적 의미와 중요성을 지니고 있다. 위의 서양 음악적 요소가 부수적인 장식법의 일종인 데 비하여 농현은 그 자체가 음악에 강력한 생명력과 악동성을 주는 주체적 요소이다. 또한 곡선의 원천적 출발선이기도 하고 그 참맛의 근원이기도 하다.

4 이처럼 농현이 지니고 있는 음악적 의미와 그 아름다움이 막중하기에 지음자(知音者)들은 농현을 통해서 음악의 성격은 물론 연주자들의 음악적 취향과 인성까지도 파악할 수 있게 된다. 농현은 있어야 할 때 있어야 하는 음악적 수법이며, 연주자나 음악적 환희와 절제를 요구하는 수법이기 때문이다.

＊ 어휘 풀이

화성(和聲) _ 일정한 법칙에 따른 화음의 연결. 하모니

복음적(複音的) 구조 _ 화음

단선율 _ 하나의 성부(음부, 파트)로 이루어지는 선율

비브라토(vibrato) _ 음을 상하로 가늘게 떠는 기법

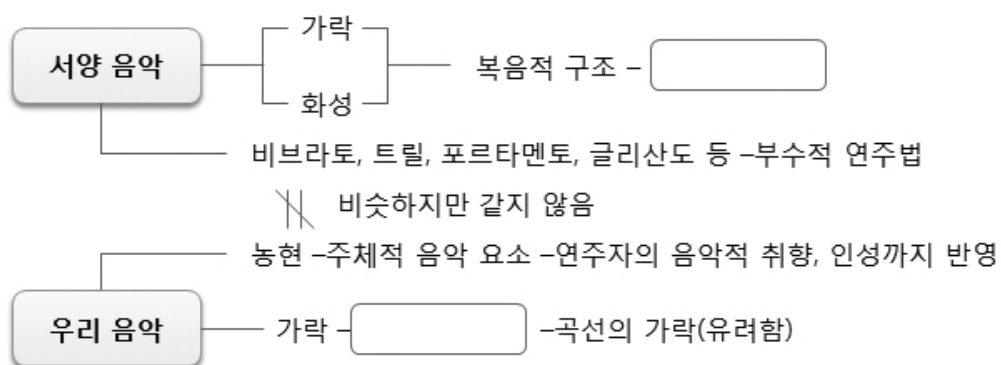
트릴(trill) _ 그 음과 2도 높은 음을 교대로 빨리 연주하여 물결 모양의 음을 내는 것

포르타멘토(portamento) _ 한 음에서 다른 음으로 옮겨 갈 때 미끄러지듯이 연주하는 방법

글리산도(glissando) _ 비교적 넓은 음역을 빠르게 미끄러지듯이 소리를 내는 방법

지음자(知音者) _ 음악의 곡조를 잘 아는 사람

비주얼 텍스트(Visual Text)의 빈 칸 채우기



가락

화성

복음적 구조 -

비브라토, 트릴, 포르타멘토, 글리산도 등 -부수적 연주법

☒ 비슷하지만 같지 않음

농현-주체적 음악 요소-연주자의 음악적 취향, 인성까지 반영

우리 음악

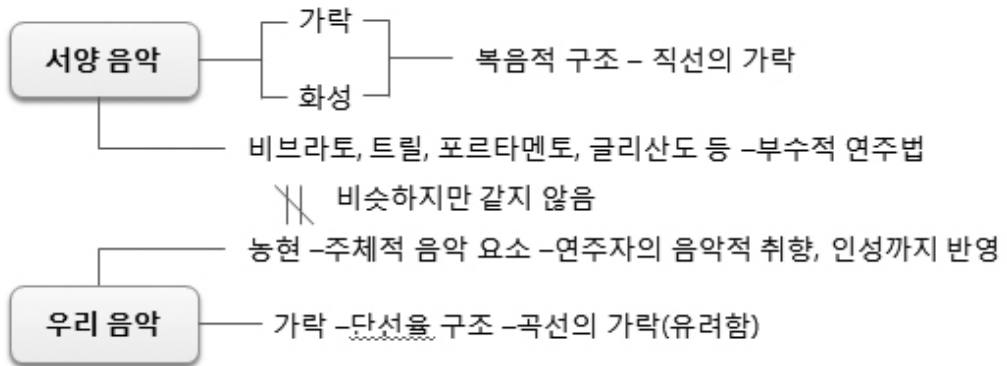
가락 -

-곡선의 가락(유려함)

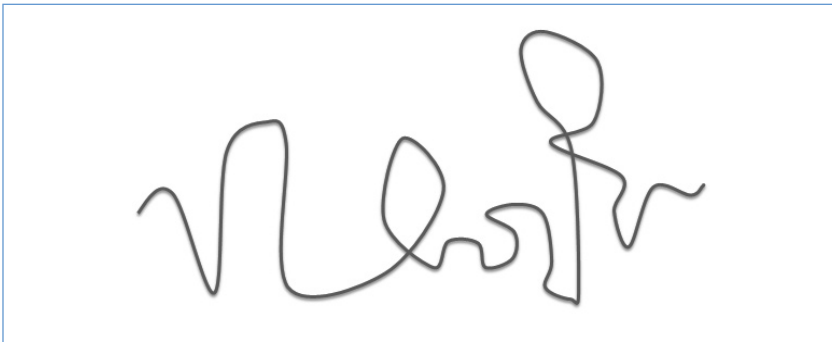
'농현(弄絃)'의 흐름을 그림으로 표현해 봅시다.



비주얼 텍스트(Visual Text)의 빈 칸 채우기



'농현(弄絃)'의 흐름을 그림으로 표현해 봅시다.



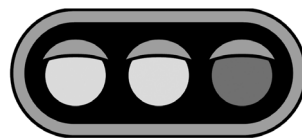
해설 단선율 속에서 자란 우리의 가락은 곡선적 흐름을 갖는다. 이러한 곡선의 가락에서 나타나는 한 음 한 음은 고정적이지 않고 유동적이다. 한 음에서 다른 음으로의 연결은 무지개 다리 같은 곡선의 모습을 보인다.

오답 피하기 단선율이므로 한 줄만 사용해야 하며, 곡선의 가락은 고정적이지 않고 유동적이므로 같은 모양의 곡선이 규칙적으로 반복되지 않는다.



논쟁 신호등

- 개고기는 우리나라 복날에 즐겨 먹는 음식이다. 세계인들은 우리나라를 야만인이라고 한다. 우리는 계속 먹어야만 하는가?
- 큰 죄를 지은 사람은 사형을 시킨다. 세계일부에서는 사형은 또 다른 죄라고 한다. 사형 제도를 계속 유지시켜야만 하는가?
- 인간복제는 과학기술을 발달시키지만, 인간존중의 가치는 떨어진다. 인간복제를 해야만 하는가?
- 토끼와 거북이의 삶에서 토끼의 삶을 선택할 것인가, 아니면 거북이의 삶을 선택할 것인가?
- 민주시민 교육에서 학생에 대한 차별은 인정되어야 하는가?
- 요즘은 한글 표기를 많이 써서 한자를 모르는 사람이 많아졌다. 그래서인지 우리의 고대 문화를 모르는 경우도 많아졌다. 문제의 심각성 때문인지 교과서의 한자 병용을 주장하는 국어학자들이 있다. 그런데 한쪽에서는 한글 전용을 주장하고 있다. 과연 한자병용은 이루어지는 것이 좋겠는가?
- 학생은 이성친구들을 사귀어도 좋은가?
- 화장(火葬)제도는 좁은 국토인 우리나라에 효율적이다. 그러나 조상 존중정신에 위배되어, 반대하기도 한다. 화장 제도는 법적으로 정해야 하나?



8회기 프로그램 계획안
포트폴리오 만들기

8회기 프로그램 계획안

모 들	8	명 칭	포트폴리오 만들기	소 요 시 간	60분
목 표	■ 비판적 사고 프로그램의 활동 결과물들을 정리함으로써 개인의 변화 과정 및 수행 정도를 평가할 수 있다.				
준 비 사 항	포트폴리오 활동지, 필기도구, 2절 색상지, 공작용품(풀, 가위, 칼, 색상지, 싸인펜, 색연필, 크레파스, 매직 등), 프로그램 활동사진, 활동 결과물, 활동 영상, 클리어 파일(개인자료 정리용)				
활 동 내 용	사전준비 ■ 보조진행자 1명은 사진촬영을 담당하여 모든 프로그램의 활동사진을 개인 포트폴리오의 자료로 활용할 수 있도록 함 ① 활동설명(5분) 활동의 목표 포트폴리오 개념 ② 포트폴리오 활동지 작성(10분) ③ 포트폴리오 만들기(40분) ④ 마무리(5분) 포트폴리오 전시 참여자들과 지도자의 격려				

→ 활동설명

준비물 _ 포트폴리오 활동지

<멘트>

지금까지 우리는 7회기 동안 비판적 사고력을 향상시키기 위한 프로그램에 참여하였습니다. 프로그램에 참여하면서 함께 웃기도 하고, 고민하기도 하면서 비판적 사고력에 관한 다양한 활동을 했습니다. 이제 우리는 이 프로그램을 통해 비판적 사고력의 중요성을 알게 되었습니다.

<멘트>

이번 프로그램의 마지막 활동은 포트폴리오를 만드는 것입니다. 이 포트폴리오에는 비판적 사고력 프로그램에 참여했던 여러분의 활동이 담겨질 것입니다. 포트폴리오는 여러분이 비판적 사고력 프로그램에 참여하였다는 추억거리도 되겠지만 일상생활에서도 프로그램의 활동들을 기억하면서 비판적 사고를 하게하는 효과가 있습니다. 따라서 7가지 프로그램에 참여하면서 기억하고 싶은 활동, 비판적 사고력을 갖는데 도움이 되었던 활동, 비판적 사고력을 갖고 앞으로 행동할 때 도움이 될 만한 활동 자료들(사진, 결과물, 소감문 등)을 여기에 기록하여 보관하시기 바랍니다.

<멘트>

포트폴리오를 만들기 전 우리는 포트폴리오 활동지를 먼저 작성할 것입니다. 활동지는 개인 포트폴리오에 포함시킬 내용들을 선정하기 위한 것입니다.

준비 _ 포트폴리오 활동지(보충자료0-1)를 보여주면서 설명한다.

<멘트>

그 다음 활동지의 순서와 내용에 따라 포트폴리오를 만들 것입니다. 비판적 사고력 프로그램에 참여한 경험을 가장 잘 기록할 수 있는 방법을 생각해서 다양한 재료와 자료들을 사용하여 만들 것입니다.

>>> TIP

포트폴리오는 청소년의 연령과 수준을 고려하여 예시로 보여줄 수도 있으나 되도록 참여자들의 독창적인 아이디어를 발산할 수 있도록 예시를 보여주지 않고 활동할 수 있도록 유도한다.

→ 포트폴리오 활동지 작성

준비물 _ 포트폴리오 활동지, 프로그램 일정표, 필기도구, 활동 영상 등

〈멘트〉

이제 포트폴리오에 포함시킬 프로그램을 일정표를 참고하여 선정하고, 프로그램의 내용을 어떤 방법으로 표현할 것인지에 대해 작성해 보겠습니다. 다 같이 포트폴리오 활동지를 적어 봅시다.

>>> TIP

포트폴리오 활동지를 작성하는 동안 청소년들이 참여하였던 활동 영상을 보여줌으로써 프로그램의 기억을 되살려 활동 선정을 용이하게 할 수 있다.

→ 포트폴리오 만들기

준비물 _ 포트폴리오 활동지, 2절 색상지, 공작용품(풀, 가위, 칼, 색상지, 싸인펜, 색연필, 크레파스, 매직 등), 활동사진, 클리어 파일 등

〈멘트〉

여러분이 작성한 활동지를 따라 포트폴리오를 만들어 보겠습니다. 프로그램 이후에도 포트폴리오를 보면서 비판적 사고력을 떠올릴 수 있도록 이 세상에서 단 하나밖에 없는 멋진 포트폴리오를 만들어 봅시다.

>>> TIP

다양한 재료와 활동 자료를 준비하여 포트폴리오의 완성도를 높인다.

→ 마무리

준비 _ 완성된 포트폴리오를 활동 장소 내에 전시하여 다른 청소년들의 활동 기록을 볼 수 있도록 한다.

>>> TIP

진행자는 인원 수, 시간, 상황을 고려하여 청소년들이 자신의 포트폴리오에 대해 소개하고 소감을 나누는 시간을 가질 수 있다.

<멘트>

포트폴리오 만들기 프로그램은 그동안 여러분들이 참여하였던 활동들을 정리해봄으로써 프로그램에 참여하는 동안 비판적 사고력의 변화 과정을 발견하고, 결과를 확인하기 위한 프로그램이었습니다.

포트폴리오를 만들면서 여러분은 어떤 생각을 하셨나요? 혹시 조금씩 변화하고 있는 자신의 모습을 발견하셨나요? 변화된 모습을 발견하지 못 하였더라도 실망해서는 안 됩니다. 이미 여러분의 삶에 변화가 시작되었고, 여러분의 삶은 이제부터 새롭게 시작하는 것이기 때문입니다.

비판적 사고력의 완성은 없습니다. 일상생활 속에서, 그리고 다양한 사람들과의 만남 속에서 지금까지 체험하고 알게 된 것을 적용하고 활용하는 자세가 중요한 것입니다. 그러나 이 과정은 힘들고 어려울 수 있습니다. 그래서 끊임없는 노력이 필요한 일이기도 합니다.

앞으로의 삶에서 많은 어려운 문제가 닥쳐도, 친구들과 갈등이 있다 하더라도 비판적으로 생각하는 습관으로 다가올 어려움들을 지혜롭게 해결해 나가기를 바랍니다.

끝으로 지금까지의 활동들을 떠올리면서 비판적 사고력을 각자 자신의 언어로 정의해보면 어떨까요?

"비판적 사고력은 이다"라고 한 명씩 돌아가면서 말해 봅시다.

>>> TIP

진행자는 인원 수, 시간, 상황을 고려하여 모둠 안에서 나누도록 할 수도 있다.

〈멘트〉

마지막까지 수고가 많았습니다.

8회기 프로그램을 함께한 동료들과 선생님들과 서로 격려하고 인사하면서 모든 프로그램을 마치겠습니다.

＊ 설명

지도자와 참여자들이 악수, 등 두드리 주기 등으로 서로 격려하고 인사하면서 프로그램을 마무리한다.



기록하고 싶은 프로그램	활동 내용	기록방법
예) 패러디가 떴다	예) 패러디를 통해 비판적 사고력의 체계성을 기를 수 있다. 왜냐하면 패러디는 의도를 갖고 새로운 변화를 구성하기 때문이다. 특히, 콜라주 기법은 쉽고 재미있게 표현할 수 있어서 더 기억에 남는다.	예) 패러디 작품, 사진, 소감문 활용

〈부록 1〉

심화용 프로그램 계획안 1

심화용 1_프로그램 계획안

모 들	9	명 칭	토론 전 활동	소 요 시 간	90분
목 표	■ 주어진 자료를 해석하여 논제를 결정하고, 논거를 찾는 과정에서 자료를 분석하고 추론하며 토론할 내용을 설명할 수 있다. ■ 자료를 바탕으로 토론할 내용을 생성하는 과정에서 객관성, 체계성, 자기신뢰성을 습득할 수 있다.				
준 비 사 항	읽기 자료, 사전, 인터넷, 신문, 토론계획표, 쟁점 찾기 학습지, 자료 찾기 학습지, 2절지, 네임펜, 유성매직펜, 포스트잇, 독서카드, 선물 등				
활 동 내 용	① 논제 찾기(10분) 진정한 불우 이웃 돕기 자료 읽기 논제 찾기 ② 입장정리 및 쟁점 찾기(10분) 찬성 측과 반대 측 입장 선택하기 같은 측끼리 쟁점을 찾아 토의하기 논제에 적합한 쟁점 선택하기 ③ 자료조사 및 쟁점정리(35분) 쟁점에 대한 근거 자료 조사 방법 정하기 조사한 자료 정리하기 ④ 토론계획표 작성(30분) 근거 자료를 토대로 같은 측끼리 토의하기 조사한 자료를 근거하여 토론계획표 작성하기 ⑤ 마무리(5분) 다음 시간 원활한 토론 활동 진행을 위한 역할 정하기				

→ 1_ 논제 찾기(10분)

준비물 _ 진정한 불우 이웃 돕기 읽기 자료

준비

- 진행자는 참가자 2인을 선발하여 각각 '찬성'과 '반대'의 역할을 정해주고 진정한 불우 이웃 돕기 찬반 자료를 읽게 한다.
- 나머지 참가자들은 '찬성'과 '반대'의 논제를 파악하여 밑줄을 긋고 각각의 논제를 파악한다.

>>> TIP

진행자는 진정한 불우 이웃 돕기에 대한 일화를 소개하면서, 가난한 사람과 부유한 사람이 각각 남을 돕는 마음이 어떠할지 짐작해 보게 한 후 모둠별로 토론 활동 내용과 근거를 마련하기 위한 협의의 중요성을 강조한다.

→ 2_ 입장정리 및 쟁점 찾기(10분)

준비물 _ 쟁점 찾기 활동지

준비 _ 진행자는 참가자들이 찬성 측과 반대 측 중에 자신의 입장을 선택하도록 유도한다.

〈멘트〉

이제 찬성 측과 반대 측으로 나누어졌습니다. 지금부터 쟁점을 찾아 토의하여 쟁점 찾기 활동지를 완성하면 됩니다.

쟁점 찾기 활동지의 논제의 진술에 대한 입장을 결정하고 주장을 협의하여 결정합니다.

각 주장에 대한 근거를 마련할 방법을 결정하여 역할을 나눕니다.

>>> TIP

모둠별로 능력의 차이가 발생하지 않도록 구성원의 수준을 고려하여 편성되도록 주의한다.

→ 3_ 자료조사 및 쟁점정리(35분)

준비물 _ 자료 찾기 활동지

준비 _ 진행자는 참가자들에게 자료 찾기 학습지를 나누어 주고, 활동 방법을 결정하여 안내한다.

〈멘트〉

자료 찾기 학습지에 쟁점에 대한 자신의 주장을 뒷받침할 자료를 찾습니다.

자료를 정리할 때는 자료의 출처를 밝히고, 자료에 대한 적절한 주장을 결정해 봅시다.

쟁점에 대한 근거 자료를 조사한 다음, 모듈별로 2절지를 활용하여 정리해 봅시다.

시각적인 자료를 사용하거나 아이디어를 내어 정리해 봅시다.

종료는 2절지에 내용을 정리한 후 모듈별로 뒤편에 있는 벽면에 테이프를 이용하여 붙여 봅시다.

>>> TIP

그룹작업을 할 때 동료들 통해 배우는 것이 많다. 그런데 공동으로 작업을 하다 보면 책임감이 약해지는 경우가 있으므로 모듈활동이 끝나면 책상 및 주변 정리정돈을 하도록 지도한다.

→ 4_ 토론계획표 작성(30분)

준비물 _ 토론계획표

준비 _ 진행자는 참가자들에게 토론계획표를 나누어 주고, 활동 방법을 결정하여 안내한다.

〈멘트〉

조사한 자료를 근거하여 토론계획표를 작성해 봅시다. 토론계획표를 작성 시 먼저 쟁점 찾기 학습지를 보고 주장과 근거를 적습니다. 상대측에서 하게 될 질문을 예상해 보고, 그 질문에 대한 반론을 생각하여 적습니다.

상대측의 주장을 적고 예상되는 근거를 생각해 보고 문제점을 찾습니다. 마지막으로 모둠원과 협의를 거쳐 최종 반론을 적어 봅시다.

>>> TIP

인터넷 환경이 되지 않을 경우는 미리 예고하여 자료를 준비해 오도록 안내한다.

자료 찾기 활동지, 토론계획표 작성 시 상황에 따라서 개인 활동 또는 모둠활동으로 진행한다.

→ 5_ 마무리(5분)

※ 활동

토론흐름표를 보고 각 모둠별로 역할을 미리 정해서 원활한 토론 활동이 되도록 준비하시기 바랍니다. 토론흐름표에 모둠원 전체의 이름이 들어가야 합니다.



사회자 해마다 연말이 되면 우리 주변의 어려운 이웃을 돕기 위한 모금이 시작됩니다. 작년의 모금 활동을 보면 가난한 동네에서보다 부자 동네에서 많은 금액이 모금되었다고 합니다. 이 통계를 보면 '진정한 불우 이웃 돕기는 경제적인 여유와 비례한다.'는 생각이 듭니다. 이에 대한 의견을 발표해 주시기 바랍니다.

찬성 '곳간에서 인심 난다.'는 속담이 있습니다. 곳간이 가득해야 다른 사람을 생각하고 도울 수 있는 여유가 생긴다는 뜻으로, 누군가를 돕기 위해서는 경제적인 여유가 있어야 한다고 생각합니다.

반대 그렇지 않습니다. 경제적인 여유가 있는 사람들은 여행이나 스포츠를 즐기느라 가난한 사람들의 처지를 잘 모릅니다. 또 돈이란 것은 많으면 많을수록 더 많이 모으고 싶은 욕심에 사로잡히게 합니다. 그러나 가난한 사람들은 얼마나 힘든지를 잘 알고 있기에 어려운 가운데서도 자신보다 더 불우한 이웃을 돕게 됩니다.

찬성 돕고 싶은 마음은 있어도 돈이 없으면 도울 수가 없습니다. 신문에 소개되는 불우 이웃 돕기 성금 기부자들을 보면 대부분 경제적으로 여유가 있는 사람이 많습니다. 또 사회 복지 시설에 성금을 기부한 사람들도 경제적으로 부유한 사람이 많았습니다. 이것은 경제적인 여유가 있기 때문에 가능한 일입니다. 몇 년 전 경제가 안 좋을 때는 불우 이웃 돕기 성금이 적게 들어왔지만, 경기가 회복되고 좋아지니까 성금이 훨씬 많이 들어왔습니다.

반대 가난한 사람이 평생 모은 재산을 불우 이웃을 위해 기탁했다는 신문 기사를 보면, 물질적인 여유와는 상관없이 돕고 싶은 마음이 생겨야 도울 수 있다는 것을 알 수 있습니다. 구세군 모금에서도 부유한 동네보다 가난한 동네에서 더 많은 성금이 모이는 것을 보면 알 수 있습니다. 신문이나 방송에서처럼 이름이 나오는 경우는 잘 모르지만, 기부자의 이름이 나오지 않는 경우에는 가난한 사람의 성금이 더 많았습니다. 따라서 경제적인 여유와 진정한 불우 이웃 돕기는 비례하지 않습니다.



논제의 진술	진정한 불우 이웃 돕기는 경제적인 여유와 비례하는가?			
입 장	찬성 진정한 불우 이웃 돕기는 경제적인 여유와 비례한다. 반대 진정한 불우 이웃 돕기는 경제적인 여유와 비례하지 않는다.			
쟁 점	찬성 측의 주장		반대 측의 주장	
주장 1	주장		주장	
	근거 마련 방법		근거 마련 방법	
주장 2	주장		주장	
	근거 마련 방법		근거 마련 방법	

보충자료 9-3



자료 찾기 활동지

자료 내용

자료의 출처

자료에 대한 적절한 주장

2010년 월 일 요일

토론자

주장 1

주장과 근거

예상되는 질문

자신들의 반론

상대의 주장

예상되는 근거

생각할 수 있는 문제점

최종 변론

```

graph TD
    A[2010년 월 일 요일] --- B[토론자]
    A --- C(( ))
    C --- D[주장 2]
    C --- E(( ))
    E --- F[주장과 근거]
    F --- G(( ))
    G --- H[예상되는 질문]
    H --- I(( ))
    I --- J[자신들의 반론]
    J --- K(( ))
    K --- L[상대의 주장]
    L --- M(( ))
    M --- N[예상되는 근거]
    N --- O(( ))
    O --- P[생각할 수 있는 문제점]
    P --- Q(( ))
    Q --- R[최종 변론]
    R --- S(( ))
  
```

2010년 월 일 요일

토론자

주장 2

주장과 근거

예상되는 질문

자신들의 반론

상대의 주장

예상되는 근거

생각할 수 있는 문제점

최종 변론



	순서	이름
입론	찬성 측 첫 번째	
	■ 반대 측 질의	
	■ 입론자 답변	
	반대 측 최종 변론	
	■ 찬성 측 질의	
	■ 입론자 답변	
	협의 시간	
	찬성 측 두 번째	
	■ 반대 측 질의	
	■ 입론자 답변	
	반대 측 두 번째	
	■ 찬성 측 질의	
	■ 입론자 답변	
	협의 시간	
반론	반대 측 최종 변론	
	찬성 측 최종 변론	

〈부록 2〉

심화용 프로그램 계획안 2

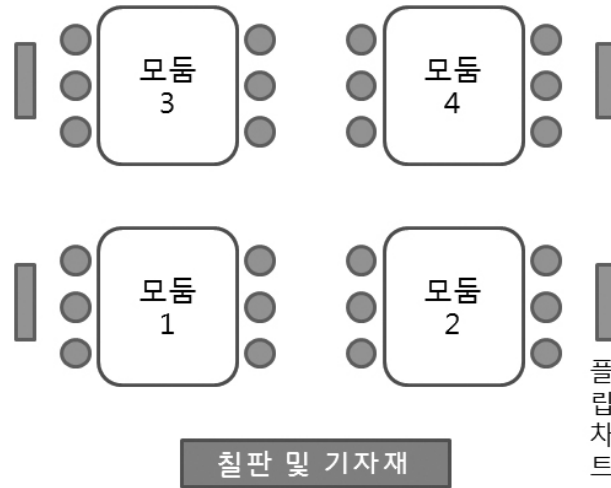
심화용 2_ 프로그램 계획안

모 들	10	명 칭	토론 활동, 토론 후 활동	소 요 시 간	90분
목 표	■ 토론 시 상대측 주장을 분석하고 평가하여 자신의 반론을 설명할 수 있다. ■ 토론 활동과 내용을 정리하는 글쓰기를 통해 진실추구성, 개방성, 탐구성을 습득할 수 있다.				
준 비 사 항	토론흐름표, 토론계획표, 청중용 토론계획표, 쟁점 찾기 활동지, 자료 찾기 활동지, 스톱워치, 플립차트, 매직, 테이프, 풀, 가위 등				
활 동 내 용	① 토론 준비(10분) 토론흐름표 확인하기 참가자 역할에 따라 자리 배치하기 청중용 토론흐름표 배포하기 ② 토론 진행-입론(29분) 사회자의 진행으로 찬성 측과 반대 측이 각각 근거를 들어 주장 펼치기 상대측의 질문에 답변하고 협의 시간을 거쳐서 보완하기 ③ 토론 진행-반론(6분) 상대측의 주장과 질문을 듣고 협의한 내용으로 최종 변론하기 ④ 토론 평가 및 반성(25분) 청중용 토론흐름표 정리하기 토론자와 토론 모둠 평가하기 ⑤ 입장정리(20분) 토론 활동 중 입장 변화 확인하기 자신의 입장을 근거를 들어 정리하는 글쓰기				

→ 1_ 토론 준비(10분)

준비물 _ 토론흐름표, 토론계획표, 청중용 토론계획표, 플립차트, 매직, 테이프, 풀, 가위 등

준비 _ 진행자는 참가자 중에서 토론을 진행할 사회자를 선발하거나 직접 사회자 역할을 한다. 사회자는 참가자를 모둠별로 찬성 측과 반대 측으로 나누어 자리를 배치한다.



〈그림-0〉 모둠의 구성

〈멘트〉

각 모둠별로 토론계획표를 다시 한 번 확인하고 토론자와 질문자, 변론자를 정하도록 합니다. 발언권은 손을 들어 발언권을 획득해야 가능합니다. 토론 규칙을 잘 따라주시기 바랍니다.

각 모둠은 칠판에 붙어 있는 토론흐름표를 확인하시고 역할을 정하시기 바랍니다. 그리고 그 동안 토론을 준비해 온 자료를 플립차트에 정리하여 본격적인 토론을 준비해 주시기 바랍니다.

>>> TIP

토론에 들어가기 전 토론 규칙을 다시 언급하여 토론에 익숙하지 않은 참가자들은 특히 토론 흐름표 숙지하도록 하여 차질이 없도록 해야 한다.

→ 2_ 토론 진행-입론(29분)

준비물 _ 스톱워치, 토론계획표, 플립차트, 매직, 테이프, 풀, 가위 등

준비 _ 사회자는 토론흐름표에 따라 토론을 진행한다.

참가자들에게 나누어 준 청중용 토론흐름표를 확인한다.

〈멘트〉

모둠별로 토론계획표에 따라 가장 준비가 잘 된 사람을 결정하여 토론자 역할을 결정합니다.

나머지는 청중용 토론흐름표에 지금부터 진행되는 토론자의 주장이나 반론을 정리하면서 경청하시기 바랍니다.

	순서	시간	방법	유의점
입론	찬성 측 첫 번째	3분	근거를 들어 주장을 펴	
	■ 반대 측 질의	30초	의문점이나 허점을 질문 형식으로 지적하여 공격함	
	■ 입론자 답변	1분	자기 측에 유리하도록 답변함	
	반대 측 최종 변론	3분	근거를 들어 주장을 펴	
	■ 찬성 측 질의	30초	의문점이나 허점을 질문 형식으로 지적하여 공격함	■ 예정 시간이 지나면 발언자는 자신의 입장을 빨리 마무리해야 함
	■ 입론자 답변	1분	자기 측에 유리하도록 답변함	
	협의 시간	5분		
	찬성 측 두 번째	3분	근거를 들어 주장을 펴	■ 입론 시 질의는 2회 이하로 제한함
	■ 반대 측 질의	30초	의문점이나 허점을 질문 형식으로 지적하여 공격함	■ 상대측에서 질의를 하지 않을 수도 있음
	■ 입론자 답변	1분	자기 측에 유리하도록 답변함	
	반대 측 두 번째	3분	근거를 들어 주장을 펴	
	■ 찬성 측 질의	30초	의문점이나 허점을 질문 형식으로 지적하여 공격함	
	■ 입론자 답변	1분	자기 측에 유리하도록 답변함	
	협의 시간	6분		

〈멘트〉

마지막 협의 시간 동안 최종 반론은 모둠끼리 협의를 한 후에 플립차트에 기록하시기 바랍니다.

>>> TIP

토론을 하다 보면 발언자의 말에 맞장구를 치거나 발언자의 발언에 비난을 하는 참가자도 있고, 또 상대측에서 반론이 들어오면 발언 기회를 가지지 않은 참가자들까지 합세하여 답변을 하거나 상대편을 꺾으려 하기도 한다. 따라서 토론을 할 때는 반드시 토론 규칙을 준수하도록 하고 어길 때는 사회자가 적절한 제재를 해야 한다.

→ 3_ 토론 진행-반론(6분)

준비물 _ 스톱워치, 토론계획표, 플립차트, 매직, 테이프, 풀, 가위 등

〈멘트〉

최종 반론에 대해서는 질의를 할 수 없습니다. 플립차트에 정리한 최종 반론을 하시기 바랍니다.

	순서	시간	방법	유의점
반론	반대 측 최종 반론	3분	의견을 정리, 종합하여 자기 측의 주장을 강화하며, 상대편의 주장을 뒤엎을 수 있는 내용으로 최종 발언함	질의는 할 수 없음
	찬성 측 최종 반론	3분		

>>> TIP

토론자 외의 참가자들은 토론의 흐름을 놓치지 않도록 청중용 토론흐름표를 작성하면서 참여하도록 지도해야 한다.

→ 4_ 토론 평가 및 반성(25분)

준비물 _ 토론평가표, 자기평가표

준비 _ 진행자는 참가자들에게 토론평가표와 자기평가표를 배포한다

〈멘트〉

토론 활동 시에 청중용 토론활동지의 기록을 확인하고, 나누어준 토론평가표와 자기평가표를 작성하시기 바랍니다.

토론 활동을 점검하면서 쟁점을 제대로 제시했는지 평가해 보고, 토론태도에는 문제가 없었는지 반성해 봅시다.

토론평가표 평가기준에 따라서 토론자에게 점수를 줍니다. 논평이 작성된 경우에만 평가가 완료된 것으로 간주합니다.

→ 5_ 입장 정리(20분)

준비물 _ 입장정리 학습지

준비 _ 진행자는 참가자에게 입장정리 학습지를 배포한다.

〈멘트〉

토론 활동을 통해 자신의 입장의 변화가 있었는지 확인하고 자신의 입장을 결정합니다.

입장 정리 활동지에 자신의 입장을 400자 이내로 정리해 봅시다.

>>> TIP

글쓰기 활동은 사고력이 뒷받침 되어야 자신의 생각을 명확하게 정리할 수 있으며 비판적 사고력을 향상시키려면 글로 써보게 하는 방법이 효과적이다.



_____ 모둠 이름 _____

	순서	내용
입론	찬성 측 첫 번째	
	■ 반대 측 질의	
	■ 입론자 답변	
	반대 측 최종 변론	
	■ 찬성 측 질의	
	■ 입론자 답변	
	협의 시간	
	찬성 측 두 번째	
	■ 반대 측 질의	
	■ 입론자 답변	
	반대 측 두 번째	
	■ 찬성 측 질의	
	■ 입론자 답변	
	협의 시간	
반론	반대 측 최종 변론	
	찬성 측 최종 변론	



논제	평가자			
토론자	찬성 측		반대 측	
	제1 토론자	제2 토론자	제1 토론자	제2 토론자
평가기준				
표현능력	①②③④⑤	①②③④⑤	①②③④⑤	①②③④⑤
논증능력	①②③④⑤	①②③④⑤	①②③④⑤	①②③④⑤
반박능력	①②③④⑤	①②③④⑤	①②③④⑤	①②③④⑤
자료 활용 능력	①②③④⑤	①②③④⑤	①②③④⑤	①②③④⑤
대인 관계 능력	①②③④⑤	①②③④⑤	①②③④⑤	①②③④⑤
총점				
으뜸 토론자				
으뜸 토론 모둠				
논평				

사회자	평가기준	표현능력	중립태도	순발력	정리능력	총점
		①②③④⑤	①②③④⑤	①②③④⑤	①②③④⑤	
논평						

점수 : 1(아주 부족), 2(부족), 3(보통), 4(잘함), 5(아주 잘함)



토의/토론 일시	2010년 월 일 요일					이름
논제						
	평가척도					
토의/토론 활동 중 나의 태도	매우 잘함	잘함	보통	부족함	노력 바람	
1. 주장을 뒷받침하는 자료는 적절히 준비되었는가?						
2. 논제에 대하여 내 주장과 근거를 정확하게 말하였는가?						
3. 자료를 잘 활용하여 토론에 참여하였는가?						
4. 상대의 주장과 근거에 대하여 적절하게 반론을 제기하였는가?						
5. 다른 사람의 의견을 잘 들었는가?						
6. 토론의 규칙을 잘 지키며 참여하였는가?						



논제		이름
입 장	토론 전	찬성() 반대() 중립() 미결정()
	토론 후	찬성() 반대() 중립() 찬성 강화() 찬성 약화() 반대 강화() 반대 약화()

자신의 입장을 근거를 들어 400자 이내로 쓰시오.

This image shows a full page of graph paper. It features a uniform grid of small squares created by light blue dashed lines. On the right side of the page, there are four major horizontal grid lines labeled with the numbers 100, 200, 300, and 400, indicating a scale or coordinate system. The rest of the page is covered by the continuous grid pattern without any other markings or text.



연구에 도움을 주신 분들



김기남	은평청소년수련관 팀장
김종훈	서울인왕초등학교 교사
박옥식	서울시청소년미디어센터
변호용	중원청소년수련관 팀장
이성현	인천인주중학교 교사
이수영	서울교육대학교 초등교육과 교수
이영근	인천서구청소년수련관 파트장
이영수	쌍문동청소년문화의집 관장
이재현	초당대학교 디자인학과 재학생
임선정	중구청소년수련관 팀장
정 현	초당대학교 소방행정학과 교수
조영미	한국YWCA연합회 부장
진선경	금천청소년수련관 방과후 아카데미 운영 총괄
홍유나	중앙대학교 청소년학과 재학생

(가나다 순)



청소년수련관기반지도매뉴얼 I
핵심역량 - 사고력 프로그램

인 쇄	2010년 12월 27일
발 행	2010년 12월 30일
발행처	한국청소년정책연구원 서울특별시 서초구 태봉로 114
발행인	원장 이명숙
등 록	1993. 10. 23 제 21-500호
인쇄처	계문사(02-725-5216)

ISBN 978-89-7816-930-1 (93330)
978-89-7816-927-1 (93330) (세트)

사전 승인없이 보고서 내용의 무단전제·복제를 금함.
구독문의 : (02) 2188-8844(학술정보아카이브팀)