



기초학력 보장을 위한

사회정서역량 지도 길라잡이

초등학교용

CONTENTS

I. 일련두기

1. 개발 목적	7
2. 자료 활용 방안	8
3. 자료 구성 체계도	13

II. 사회정서역량 지도 방법

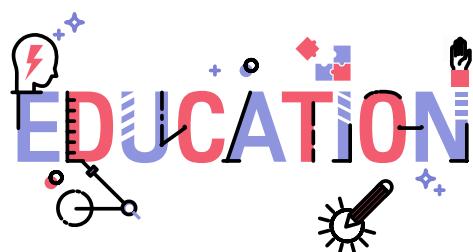
1. 사회정서역량 검사 및 분석	17
가. 사회정서역량 검사 개요	17
나. 사회정서역량 검사 순서	17
다. 참고자료 - 초등학생 사회정서역량 진단지	22
2. 사회정서역량 지도의 실제	24
가. 자기 인식	24
나. 자기 관리	40
다. 사회적 인식	62
라. 대인관계 기술	84
마. 책임 있는 의사 결정	110

III. 문답으로 풀어가는 지도 TIP

1. 사회정서역량 지도 관련 Q&A	129
2. 경북 기초학력 정책 관련 Q&A	133

IV. 참고자료

• 꾸꾸(KU-CU) 탑재 자료 목록	139
----------------------------	-----



일려두기





1**개발 목적**

2008년 학업성취도 전수 조사를 시작으로 국가 차원의 기초학력 보장을 위한 다각도의 정책이 추진되었다. 전수 조사 결과 ‘기초학력 미달’ 학생 비율이 높은 학교를 중심으로 ‘학력 향상형 창의경영학교’ 운영을 통해 기초학력 미달 학생들에 대한 맞춤형 지원을 실시하였으나, 그 효과성은 지속적이지 못했다. 그 원인을 분석한 결과, 단순히 학력 향상에 초점을 둔 지원으로는 기초학력 보장에 한계가 있음을 알게 되었고, 그 이후 기초학력 미달의 근본적인 원인을 찾아 지원하는 방안에 대한 다각도의 노력이 이루어졌다.

2012년부터 정서행동발달지원의 필요성에 따라 학교 밖 지원체제인 ‘학습종합클리닉센터’가 구축되었고, 2014년부터 단위학교 내 총체적 지원을 하기 위한 ‘두드림학교’가 지정 운영되기 시작했다. 두드림학교는 기존의 학력 향상형 창의경영학교에 기반을 두되, 기초학력 미달의 근본적인 원인을 찾아 해당 학생별 맞춤형 지원을 통해 기초학력을 보장하는 데 그 목적이 있었다.

기초학력 미달의 근본적인 원인은 단순 학습 부진, 정서행동발달의 문제, 가정 환경의 어려움, 건강상 문제 등 학생 상황에 따라 다양하게 나타난다. 이 중에서 특히 정서행동발달에 대한 정확한 진단 및 지원이 기초학력 보장에 지대한 영향을 준다는 여러 연구 결과에 따라 단위학교 자체에서 운영하는 기초학력 보장 프로그램에 정서행동발달 지원을 40% 이상 확보하라는 안내를 하게 되었다.

그런데 학교 현장에서는 정서행동발달 지원에 대한 구체적이고 명확한 인식을 공유할 기회가 없었고 40% 이상을 정서행동발달 프로그램으로 운영하는데 많은 부담과 어려움을 느꼈다. 그 결과 외부전문가를 초빙하여 ‘음악치료’, ‘미술치료’ 등과 같은 병적 현상을 치료하는 것으로 프로그램이 왜곡되기도 하였다.

이러한 학교 현장의 무거운 부담과 잘못된 지도 방향을 바로 잡고, **기초학력 보장을 위한 올바른 정서 지도에 대한 안내**를 하고자 본 자료를 개발하게 되었다.

본 자료는 정서행동발달지원 중 정서지원에 초점을 두고, 미국 CASEL¹⁾에서 사용하는 사회정서학습이론에 근거를 두고 개발되었으며, 정서를 사회정서로 통칭하여 사용함을 미리 밝힌다. 그리고 국가기초학력지원센터(한국교육과정평가원)에서 기 개발한 꾸꾸(KU-CU)사이트²⁾에 탑재된 자료를 활용하는 방법을 안내하는데 중점을 둔 자료이다.

아울러 기초학력 보장을 위해 **단위 학교에서 본 자료를 반드시 활용해야 하는 것은 아니며, 본 자료는 초등학생 정서지도 시 쉽게 활용할 수 있는 예시자료임을 인지해 주길 바란다.**

끝으로 본 자료에서 다루지 못한 학교급별 다양한 정서지원 자료 개발과 행동발달에 초점을 둔 자료가 체계적, 지속적으로 개발되길 기대한다.

1) 미국의 사회정서학습을 총괄하는 기관, Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning

2) 2009년 구축된 국가차원에서의 기초학력 보장 지원 사이트

본 자료는 사회정서학습이론에 근거하여 그 하위 역량을 자기인식(self-awareness), 자기관리(self-management), 사회적 인식(social awareness), 대인관계기술(relationship skills), 책임있는 의사결정(responsible decision-making)으로 규정하여 개발하였다. 초등학생의 발달 수준에 맞게 다섯 가지 하위 역량을 재구조화하여 학생들이 쉽고, 재미있게 사회정서역량을 함양할 수 있도록 구성하였다.

국가기초학력지원센터에서 기 개발하여 꾸꾸사이트에 탑재된 자료는 주로 초등학교 3학년 이상 활용할 수 있는 자료이지만, 그 내용을 조금 수정하여 초등학교 전체 학년이 활용할 수 있도록 재구성하였다.

본 자료는 도내 모든 초등학교에서 운영하고 있는 「희망사다리교실」과 지정 및 선정으로 운영되고 있는 「두드림학교」의 정서행동발달지원 프로그램 운영 시 현장 교사가 활용하기 위한 예시자료로 개발되었다. 그러나 이 자료는 기초학력 보장 각종 프로그램 외에도 일반 학급 학생 대상으로도 활용 가능한 자료이므로 학교 현장에서 교과 및 창의적 체험활동 시간을 활용해서 본 자료를 적극 활용하길 권장한다. 사회정서 지도는 학습지원대상학생 뿐만이 아니라 모든 학생의 기초학력 보장에서 가장 중요한 교육활동이기 때문이다.

초등학생의 사회정서 지도를 할 경우에 반드시 본 자료만 활용해야 하는 것은 아니다. 예를 들면 「희망사다리교실」을 지도운영할 때 학습지원대상학생과 협의를 통해 그림책, 혹은 동화책을 읽고 서로 이야기 나누는 활동, 학습지원대상학생과 손을 잡고 운동장을 거닐며 서로 이야기 나누는 활동, 학습 지원대상학생과 음악을 듣고 그 느낌을 함께 나누는 활동 등 그 모든 활동이 사회정서지도에 해당한다.

즉 어떤 활동이라도 학습지원대상학생의 생각을 읽고 마음을 토닥여 주는 것이라면 그 자체가 바로 사회정서지도가 되는 것이다. 다만 일회성이 아닌 학습지원대상학생의 미흡한 사회정서역량을 파악하고, 그 역량을 길러주기 위한 체계적이고 지속적인 지도가 이루어져야 할 것이다.

본 자료는 ‘사회정서역량의 검사 및 분석’, ‘사회정서역량 지도의 실제’, ‘문답으로 풀어가는 사회정서역량 지도의 TIP’로 구성되어 있다. 자료의 효과적인 활용 방안에 대한 구체적인 안내는 다음과 같다.

첫째, 학습지원대상학생에 대한 사회정서역량 진단 및 분석을 먼저 실시한다.

학생 개인별 맞춤형 사회정서지도 계획을 수립하기 전 필수적으로 거쳐야 하는 과정이며, 이러한 과정을 통해 학습지원대상학생지도에 대한 합리적인 근거를 마련할 수 있다.

이 진단검사 외에도 다양한 검사가 있으며, 그 구체적인 내용은 본 자료의 Ⅲ 부분을 참고하기 바란다.

1 사회정서역량 검사 및 분석

가. 사회정서역량 검사 개요

검사 소개	<ul style="list-style-type: none"> • 한국교육과정평가원에서 개발 • 초등학생의 사회·정서역량 수준을 진단 및 이해하는 검사 • 검사 결과와 연계한 프로그램 운영을 통해 사회·정서역량 신장 지원
검사 대상	<ul style="list-style-type: none"> • 초등학교 3학년~6학년
검사 문항	<ul style="list-style-type: none"> • 21개 문항(시간 제한 없음)
검사 유형	<ul style="list-style-type: none"> • 온라인, 오프라인 검사
실시 방법	<ul style="list-style-type: none"> • 학생이 문항의 내용을 이해했는지 확인하고, 편안한 분위기에서 검사 실시 • 학생들이 개별적으로 온라인에 접속하여 검사 가능

둘째, 사회정서역량 지도의 실제 부분은 사회정서학습의 다섯 가지 하위기술 역량으로 구성되어 있지만, 순서대로 모두 지도할 필요는 없다. 사회정서역량 진단 및 분석 결과를 토대로 필요한 하위기술 영역을 집중적으로 지도하는 것이 더 효과적일 수도 있다.

가. 자기 인식



자신이 느끼는 감정을 말로 잘 표현하지 못하는 00이

친구의 감정을 헤아리는 것이 어려운 ☆☆이

자신의 강·약점을 알지 못하거나 자존감이 낮고 자신감이 부족한 **이

▶ 자기 인식 역량 향상이 필요해요

「자기 인식」역량 개요

「자기 인식(self-awareness)」 역량은 자신의 정서, 신념, 흥미, 가치관, 강점, 약점을 정확하게

그리고 다섯 가지 하위기술 역량 중 다섯 번째에 해당하는 ‘책임있는 의사 결정’은 네 가지 하위기술을 아우르는 역량에 해당하므로, 지도 방법도 차별성을 두고 설계 및 기술되어 있음을 미리 밝힌다.

셋째, 단위학교에서 사회정서지도를 할 경우 실정에 따라 융통성 있게 지도할 수 있다.

「희망사다리교실」 매 차시 도입 부분 혹은 마무리 부분에서 다음과 같은 자료를 활용하여 분산운영할 시에는 연중 지속적인 지도를 할 수 있는 이점이 있을 것이다.

자료 및 활용 방법 소개

지도내용-1 : 내 감정 알기



자료 명	사회정서역량 향상 지원 프로그램 1. 정서인식 및 조절(함께 연습해보기)
자료 특징	<input checked="" type="checkbox"/> 학생 활동 및 안내를 위한 유튜브 동영상(7분 42초) 제공 <input checked="" type="checkbox"/> 영상을 보며 활동할 수 있는 학습지 제공
자료 구성	<input checked="" type="checkbox"/> 학생용 활동지(정서 1-1) <input checked="" type="checkbox"/> 동영상(1-1 내 감정을 알 수 있어요)
주요 활동	<input checked="" type="checkbox"/> 실생활 속 문제 상황을 애니메이션으로 제시하고 상황 속에서 학습한 개념 확인하기 <input checked="" type="checkbox"/> 영상과 학습지를 보며 실제 상황에서 자신의 감정표현 연습하기
출처	<input checked="" type="checkbox"/> 기초학력향상지원사이트(꾸꾸) - 정서·심리지원 - 사회정서역량 향상지원 프로그램 1. 정서인식 및 조절 (함께 연습해 보기) http://www.basics.re.kr/kuku/emotion/selectEmotionBSDLDetail.do?seqo=14544&pageIndex=1&searchWrd=



한편, 「희망사다리교실」 혹은 「두드림학교」 운영에서 학습지원대상학생에 대한 사회정서지도를 집중적으로 지도할 필요가 있을 경우에는 다음과 같은 본 자료 내용을 참고하여 지도하면 효과적일 것이다. 이러한 집중 지도는 가능하면 학기 초, 여름 방학 중에 실시하고, 미흡한 부분은 2학기 프로그램 운영에 반영하면 더 효과가 있을 것이다.

'다양한 정서 인식' 집중 지도 교수학습과정안



학습목표 : ♥ 감정 단어를 살펴보고, 내 감정을 표현할 수 있다.

배움 시작하기 (8분)	□ 자료
<input checked="" type="checkbox"/> 그림책으로 열어가기 <input checked="" type="checkbox"/> 교사가 읽어주는 그림책을 감상하며 마음의 문을 열어 감정 이해하기 <input checked="" type="checkbox"/> 그림책 '두드려 보아요'를 듣고 나의 마음 살펴보기	<input type="checkbox"/> 그림책 '두드려 보아요'
개념학습 (7분)	□ 자료
<input checked="" type="checkbox"/> 감정 단어 스무고개 <input checked="" type="checkbox"/> 활동지에 있는 감정 단어 중 하나를 선택하여 스무고개 문제를 만들고 맞추기	<input type="checkbox"/> 1-1 활동지 및 스무고개 PPT
연습하기 (15분)	□ 자료
<input checked="" type="checkbox"/> <선택1> 편안한 감정과 불편한 감정 나누기	<input type="checkbox"/> 1-1 활동지 및 1-1 동영상

교수학습과정안은 40분을 기준으로 작성하였지만 상황에 따라 운영 시간을 증감할 수 있을 것이며 학습 및 활동 내용을 수정하여 적용할 수도 있을 것이다. 교수학습과정안의 내용은 ‘자료 및 활용 방법 소개’에서 제시한 자료중 가장 효과성이 높을 것으로 예상되는 자료, 혹은 꾸꾸(KU-CU)자료로 학교현장에서 바로 사용 할 수 있는 자료를 선정하여 작성하였다.

기초학력 보장을 위한 사회정서지도 및 기초학력 관련 각종 정책에 대한 궁금점이 있을 경우에는 Q&A 자료를 참고하고, 더 자세한 문의는 교육지원청 및 도교육청 담당자에게 문의 가능하다.

1 사회정서역량 지도 관련 Q&A

Q1 사회정서역량 강화 프로그램을 운영하는 이유가 무엇인가요?

학습지원대상학생의 경우 학습 외에도 학습동기 및 부정적 정서 문제(무기력증, 우울, 불안 등)를 수반하는 경우가 많습니다. 정서적 문제와 사회 관계적 문제를 개선하지 않고 일방적으로 이루어지는 학습 활동은 반복된 실패로 연결될 가능성이 높습니다. 따라서 학습지원대상학생에게 적합한 사회정서 역량 강화 프로그램을 투입하여 또래 및 교사와의 관계를 개선하고 학습동기 향상을 통한 기초학력 보장을 위해 학습 지원과 동시에 사회정서역량 강화 프로그램 운영이 필요합니다.

Q2 사회정서역량 강화 프로그램은 어떤 형태로 운영할 수 있나요?

학습지원대상학생의 특성 및 지도교사와의 관계 등을 고려하여 일반적으로 다음 표와 같은 형태로 운영할 수 있으며, 그 외에도 단위학교 차원에서 개발한 다양한 형태 운영도 가능합니다.

구분	운영형태
집중형	한 차시 및 연속 차시에 걸쳐 사회정서역량 강화 프로그램 운영 (학기 초 혹은 특정 시기에 40분 기준 여러 시간 집중 지도)
분산형	연중 매 차시마다 분할하여 사회정서역량 강화 프로그램 운영 (연중 매 차시마다 10분씩, 혹은 적당한 시간으로 분할하여 지속적 지도)

Q3 사회정서역량 강화 프로그램 운영 시 어떤 자료를 활용할 수 있나요?

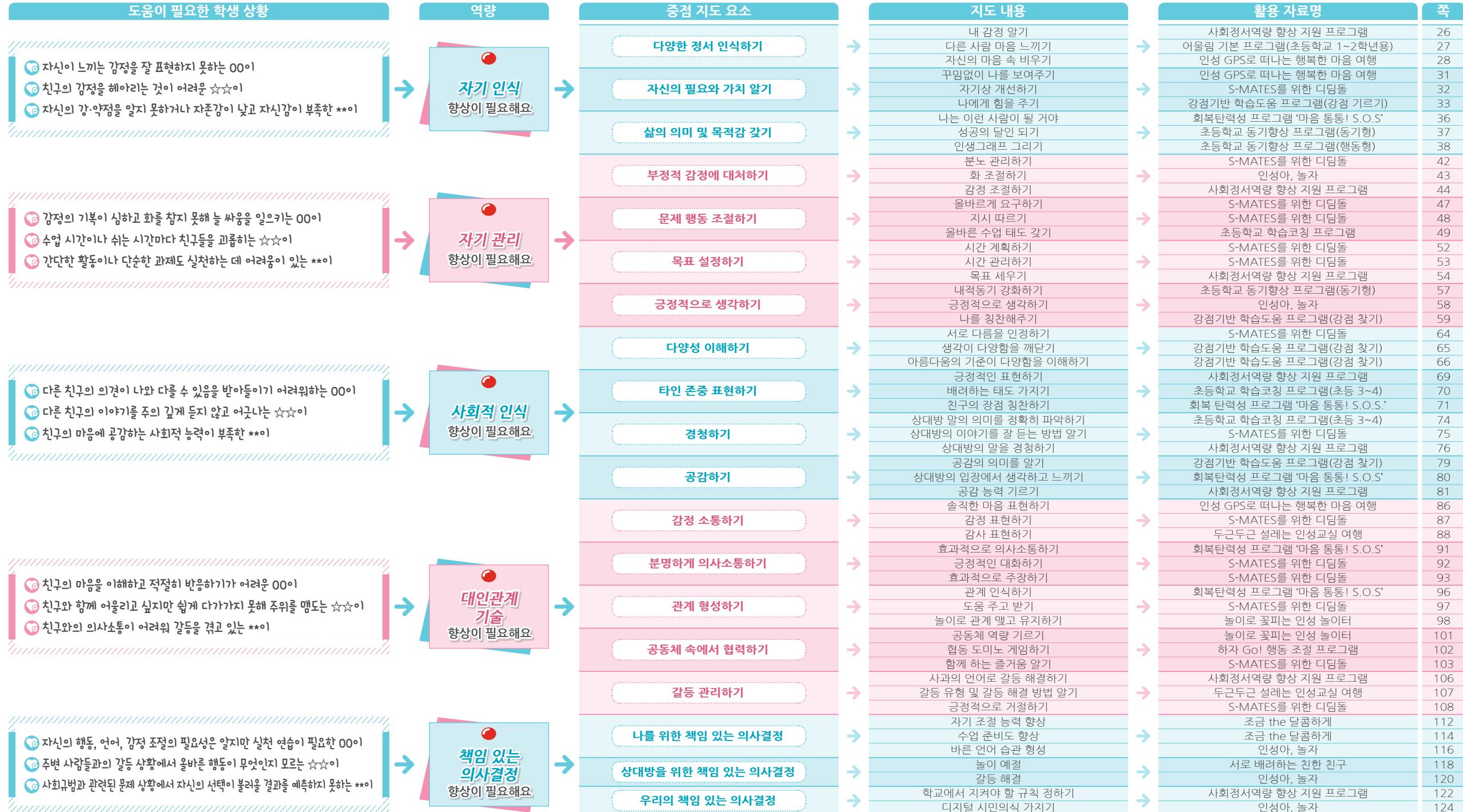
사회정서역량 강화 프로그램 운영 시 활용할 수 있는 자료는 첫째, 본 자료(초등학교 사회정서역량 지도 길라잡이) 활용을 권장합니다. 본 자료는 국가기초학력지원센터에서 개발하여 꾸꾸(KU-CU)사이트에 탑재되어

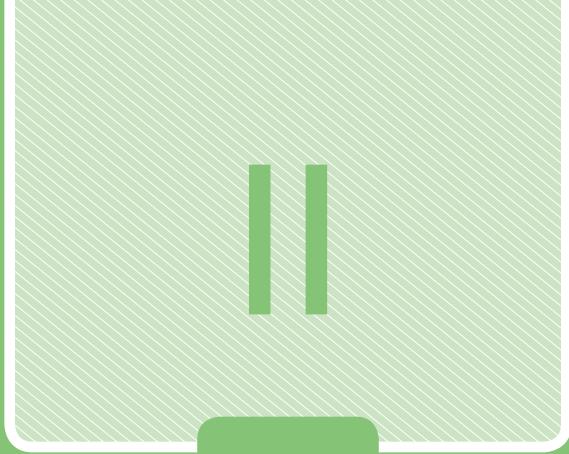


3 자료 구성 체계도



한 눈으로 살펴보는 「초등학교 사회정서역량 지도 길라잡이」





사회정서역량 지도 방법



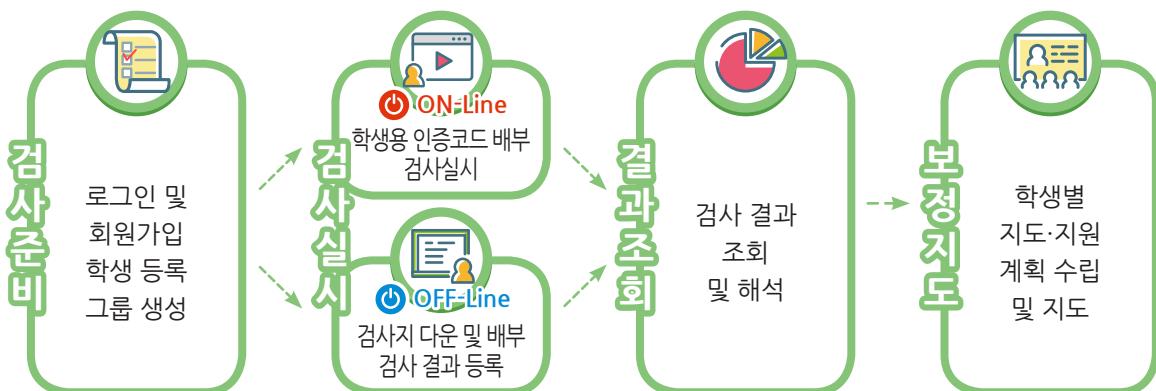
1

사회정서역량 검사 및 분석

가. 사회정서역량 검사 개요

검사 소개	<ul style="list-style-type: none"> 한국교육과정평가원에서 개발 초등학생의 사회·정서역량 수준을 진단 및 이해하는 검사 검사 결과와 연계한 프로그램 운영을 통해 사회·정서역량 신장 지원
검사 대상	<ul style="list-style-type: none"> 초등학교 3학년~6학년
검사 문항	<ul style="list-style-type: none"> 21개 문항(시간 제한 없음)
검사 유형	<ul style="list-style-type: none"> 온라인, 오프라인 검사
실시 방법	<ul style="list-style-type: none"> 학생이 문항의 내용을 이해했는지 확인하고, 편안한 분위기에서 검사 실시 학생들이 개별적으로 온라인에 접속하여 검사 가능 단체로 오프라인 검사 시행 후 학생들의 응답을 일괄 업로드하여 결과 확인 가능
결과 해석	<ul style="list-style-type: none"> 학생의 사회·정서역량의 다양한 영역 수준을 파악하기 위한 목적 ‘정서인식 및 조절’, ‘자기관리’, ‘공감하기’, ‘긍정적 관계 맺기’, ‘책임 있는 행동하기’의 5개 영역으로 구분 수준은 상, 중, 하로 분류 ‘하’ 수준의 학생에게는 사회·정서역량 신장을 위한 온라인 콘텐츠 등을 통해 지도·지원 필요
결과 활용	<ul style="list-style-type: none"> 학생별 지도·지원 계획 수립 및 운영에 활용 가능
주의사항	<ul style="list-style-type: none"> 학생의 인적 사항이 모두 올바르게 기입되었는지 확인 필요 누락된 문항과 이중 응답 문항 발생 시 해당 문항은 채점 미반영 오프라인 검사를 온라인에서 채점 시 누락된 문항과 이중 응답 문항은 미입력

나. 사회정서역량 검사 순서





검사 준비

로그인 및 회원가입

회원 로그인

학생 로그인

간편로그인

N 네이버 간편로그인 카카오 간편로그인

구글 홈페이지는 SNS를 통해 본인인증 후 회원가입을 통해 로그인하여 일부 서비스를 사용 하실 수 있으며 최소한의 정보만 제공 가능합니다.

1 '기초학력향상지원사이트-꾸꾸'

(<http://www.basics.re.kr/>) 사이트 접속

2 로그인 및 회원가입

- ▶ 꾸꾸사이트는 별도의 회원가입 절차가 없으며, 간편 로그인을 통해 회원가입과 사이트 이용 가능
- ▶ 네이버 또는 카카오 간편 로그인을 선택하여 선생님으로 회원가입

학생 등록

KiCu

김세아를 입력하세요. 로그아웃 마이페이지 공지사항 헤더크기 + -

학습자료 정서·심리지원 교원공간 학생공간 기초학력 이야기 꾸꾸(KU-CU)

마이페이지

학생정보 관리 학생그룹 관리 검사이력 관리 추천한 학습자료 내 정보 관리

총 0건 현재 1/1 페이지 학생이름 입력 학생추가 엑셀업로드

<input type="checkbox"/> 이름	학교명	학년	반	번호	성별	인증코드
-----------------------------	-----	----	---	----	----	------

1 마이페이지→학생정보 관리

2 학생추가

- ▶ 학생 개별로 등록할 경우

3 엑셀 일괄 등록

- ▶ 여러 명의 학생을 등록할 경우 엑셀로 일괄 입력 가능

그룹 생성

KiCu

김세아를 입력하세요. 로그아웃 마이페이지 공지사항 헤더크기 + -

학습자료 정서·심리지원 교원공간 학생공간 기초학력 이야기 꾸꾸(KU-CU)

마이페이지

학생정보 관리 학생그룹 관리 검사이력 관리 추천한 학습자료 내 정보 관리

그룹생성 그룹명 30자 이내 전체 그룹저장 취소

개인정보처리방침 저작권보호정책 FAQ 사이드맵 (주)27873 충청북도 청주시 청원군 교육로 8 한국교육과학정보원 운영담당 cyber119@kiec.re.kr KICE 관련사이트 ©2020 by KICE, ALL RIGHTS RESERVED.

1 마이페이지→학생그룹 관리

- ▶ 학생 정보 등록 후 활용 가능
- ▶ 여러 명의 학생을 그룹으로 관리 가능

2 학생그룹 생성하기→그룹 생성

3 그룹명 입력 ▶ 30자 이내로 그룹명 입력

4 학생 선택 ▶ 그룹 생성할 학생 선택

5 그룹저장 클릭



학생용 인증코드 배부

The screenshot shows the 'Student Information Management' section of the KICe-ONLINE system. It displays a table with student information, including 'Name', 'Grade', 'Class', 'Gender', and 'Authentication Code'. The 'Authentication Code' column for the first student contains the value 'iatK11', which is highlighted with a red box.

1 마이페이지 → 학생정보 관리

2 학생 등록 시 생성된 인증코드 확인

3 학생 로그인 시 인증코드 필요

검사 실시(학생)

The screenshot shows the 'Student Login' section of the KICe-ONLINE system. It displays a form where the 'Authentication Code' field is filled with 'iatK11', which is highlighted with a red box.

The screenshot shows the 'Social-Character Inventory Examination' section of the KICe-ONLINE system. It displays a table with examination details, including 'Grade' (3rd year), 'Subject' (Social-Character Inventory), and 'Exam Type' (Self-assessment). A red box highlights the 'Take Exam' button at the bottom of the page.

The screenshot shows the results of the 'Social-Character Inventory Examination'. It lists four questions with five response options each. The 'Response' column for the first question is highlighted with a red box. The responses are: 1. 나는 내 기분에 이름을 붙일 수 있다.(예: 기쁨, 슬픔, 화남, 부끄러움 등) 2. 전혀 그렇지 않다. 3. 그렇지 않다. 4. 보통이다. 5. 그렇다. 6. 매우 그렇다.

1 회원 로그인 → 학생 로그인

2 교사에게 받은 학생 개별
인증코드 번호와 이름 입력

1 정서·심리지원 →

학습준비도검사 →

사회·정서역량 검사

2 '사회·정서역량 검사 실시'

클릭 후 온라인 검사 실시

1 검사 문항별 5가지 척도 중
해당 사항을 선택하기

2 모든 문항에 응답한 후
'제출하기' 클릭

3 '결과지 보기'로 검사 결과 확인

4 영역별 온라인 콘텐츠로
사회·정서역량 신장



OFF-Line

오프라인 검사 실시

검사지 다운 및 배포

주제별 분야별 미리보기 분야별 전경 시 해당 분야별 세부검색 가능하지 않음
· 오프라인 검사를 온라인에서 채점 시 누락된 문항과 이중답 문항은 딜레이하지 않음

실시요강 결과지 샘플보기 검사 결과조회

(방법1) 온라인 검사
학생용 검사 실시 [다운로드]

(방법2) 오프라인 검사
검사지 다운로드 [다운로드]

검사 결과등록 [바로가기]

학습준비도 검사 흘 >

- 1 정서·심리지원 → 학습준비도 검사 → 사회·정서역량 검사(교사용)
- 2 사회·정서역량 검사 → 검사지 다운로드
- 3 검사지를 인쇄하여 학생 배부 및 검사 실시

검사 결과 등록

검사결과 엑셀 일괄 등록

엑셀 샘플 양식 다운로드 후 파일 내용 수정 및 저장 하신후 파일을 첨부하여 등록 합니다.

엑셀 샘플 다운로드 파일첨부 파일선택 등록 닫기

사회정서역량검사_조_샘플.xlsx - Excel

H12	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1	학생번호	학생이름	1번	2번	3번	4번	5번	6번	7번	8번	9번
2											
3											
4											
5											

- 1 오프라인 검사 → 검사 결과 등록
 - 2 엑셀 샘플 양식 다운로드 후 학생 응답 결과 입력 후 저장
 - 3 결과 입력 엑셀 파일 첨부 후 등록
- ※ 누락된 항목이나 이중 응답 문항은 입력하지 않음



결과 조회

결과 조회(교사)

The screenshot shows the KiJCU website interface for teachers. At the top, there's a search bar and navigation links for '로그아웃', '마이페이지', '공지사항', and '회원하기'. Below that, it says '학습자료' (Learning Materials), '전시·심리지원' (Exhibition·Counseling), '교원공간' (Teacher Space), '학생공간' (Student Space), '기초학력·이야기' (Basic Academic Ability·Storytelling), and '꾸미(KU-CU)'.

The main content area is titled '사회·정서역량 검사' (Social-Emotional Intelligence Exam). It includes a note: '초등학교 3학년 ~ 6학년 학생을 대상으로 하는 사회·정서역량 검사도구입니다.' (A tool for measuring social-emotional intelligence for 3rd to 6th grade elementary school students).

Below this, there's a section for '우리아이 사회·정서역량 진단 검사 결과' (Our Child Social-Emotional Intelligence Diagnosis Result) with a dropdown menu set to '3학년 1반' (3rd Grade 1 Class). A red box highlights the table below:

이름	학교명	학년	반	번호	사회·정서역량	검사일자	검사결과
김	초등학교				하	2022-08-08	<input type="button" value="결과보기"/>
김	초등학교	1	2		하	2022-08-08	<input type="button" value="결과보기"/>

At the bottom of the page, there are buttons for '돌이기' (Back) and '다음' (Next).

- 1 정서·심리지원 → 학습준비도 검사 → 사회·정서역량 검사(교사용) → 결과조회
- 2 그룹 선택 → 검사결과 바로가기 → 결과 확인
- 3 마이페이지 → 검사이력 관리에서도 검사 결과 조회 가능

결과 조회(학생)

The screenshot shows the KiJCU website interface for students. At the top, it says '사회·정서역량 검사' (Social-Emotional Intelligence Exam) and '초등학교 3학년 ~ 6학년 학생을 대상으로 하는 사회·정서역량 검사도구입니다.' (A tool for measuring social-emotional intelligence for 3rd to 6th grade elementary school students).

Below this, there's a section for '사회·정서역량 검사 완료' (Social-Emotional Intelligence Exam Completed) with a note: '서역량 검사는 초등학생의 사회·정서적 역량을 측정할 수 있는 검사입니다.' (A test that measures the social and emotional abilities of elementary school students).

Then, it shows the '검사가 모두 끝났습니다.' (All tests are finished) message with a blue button labeled '결과지 보기' (View Results). Below this, it says '검사결과는 아래의 "결과지 보기" 버튼을 클릭하시면 확인 하실 수 있습니다.' (You can check the results by clicking the "View Results" button below).

At the bottom, there's a copyright notice: 'HT(C) 2020 by KICE. ALL RIGHTS RESERVED.'

- 1 검사 완료 후 조회 및 인쇄 가능
- 2 마이페이지 → 검사이력 관리에서도 검사 결과 조회 가능



보정 지도

The screenshot shows the '사회·정서역량 검사 결과지' (Social-Emotional Intelligence Exam Result) page. At the top, it says '검사일 2022-09-27' (Test Date 2022-09-27). The table shows the following data:

학교명	와룡초등학교	학년/반/번호	5학년 1반 99번
이름	다다	성별	남자

Below this, there's a section for '사회·정서역량 총점' (Total Score) with a note: '사회정서역량은 아동이 행복한 삶을 영위하며 다른 사람과 원만하게 지내고 책임 있는 공동체 구성원으로서 살기가는 대 표모든 역량으로서 자기 존중, 자기 관리, 사회적 인식, 문제 해결, 책임 있는 의사결정 영역으로 구성됩니다. 이 단계의 학생들은 자기감정을 잘 이해하고 표현하여 목표를 세우고 일상화해 타인에 대한 공감을 보여 주고 긍정적인 관계를 유지하며 어떤 일에 대해 책임 있는 결정을 내리는 편이지만, 때때로 어려움을 겪습니다. 사회정서역량을 양성시키기 수 있는 방법에 관심을 갖고 관련 기술들을 연습한다면 보다 충실히 유익한 학교생활을 할 수 있을 거라 기대합니다.' (The social-emotional intelligence is composed of various abilities that enable children to live happily and interact well with others. It includes self-respect, self-control, social awareness, problem solving, and responsibility. At this stage, students understand their emotions well and express them, set goals, and maintain positive relationships with others. However, they may face challenges when making responsible decisions. If you practice social-emotional intelligence, you will have a more fulfilling school life.).

Then, there's a section for '홍길동 학생의 영역별 진단결과' (Diagnosis Results by Domain for Hong Gil Dong Student) with a chart showing the following data:

영역	점수
총점	83.0 50.39
정서안정 및 표현하기	50.39
자기관리	50.64
공감하기	58.23
공정적 관계맺기	43.77
책임있는 행동하기	43.37
총점	54.45

- 1 사회·정서역량 검사 결과 해석을 확인한 후 학생별 지도·지원 계획 수립
- 2 사회·정서역량 신장을 위한 영역별 온라인 콘텐츠 : 5가지 영역별 사회·정서역량 신장을 위한 온라인 콘텐츠 제공
- 3 정서지도 길라잡이 프로그램을 활용한 보정 지도

다. 참고자료 - 초등학생 사회정서역량 진단지

초등학생 사회정서역량 진단지

학교

학년

반

번 이름

- ✓ 다음 문장을 읽고, 여러분 자신과 가장 가깝다고 생각되는 곳에 '✓' 표시를 하세요.

번호	문항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1	나는 내 기분에 이름을 붙일 수 있다.(예 : 기쁨, 슬픔, 화남, 부끄러움 등)	①	②	③	④	⑤
2	나는 좋은 성격을 얻기 위해 구체적인 계획을 세운다.	①	②	③	④	⑤
3	나는 모둠 활동을 할 때 친구를 잘 도와준다.	①	②	③	④	⑤
4	나는 놀고 싶어도 해야 할 일을 먼저 끝낸 다음에 논다.	①	②	③	④	⑤
5	나는 다른 사람의 말이나 표정으로 그 사람의 기분을 알아차릴 수 있다.	①	②	③	④	⑤
6	나는 다른 사람들과 생활할 때, 도움이 되는 행동을 하려고 노력한다.	①	②	③	④	⑤
7	나는 우리 반 친구들과 두루 친하게 지낸다.	①	②	③	④	⑤
8	나는 내가 느끼는 기분의 이유를 정확히 알아차릴 수 있다.	①	②	③	④	⑤
8	나는 내가 계획한 대로 일이 진해되고 있는지 중간 중간 확인한다.	①	②	③	④	⑤
10	나는 어떤 행동이 예의 바른 행동인지 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
11	나는 숙제가 어려워도 포기하지 않고 끝까지 해서 낸다.	①	②	③	④	⑤
12	나는 평소에 상대방 입장에서 생각하려고 노력한다.	①	②	③	④	⑤
13	나는 상황에 맞게 내 감정을 표현할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
14	나는 다른 사람의 생각과 감정을 이해하려고 노력한다.	①	②	③	④	⑤
15	나는 어려운 일이 생기면 도와 달라고 부탁하는 편이다.	①	②	③	④	⑤
16	나는 다른 사람이 슬퍼할 때, 함께 슬퍼한다.	①	②	③	④	⑤
17	나는 도움이 필요한 친구를 보면 잘 도와주는 편이다.	①	②	③	④	⑤
18	나는 학교에서 지켜야 할 규칙을 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
19	나는 불편한 기분(예 : 화, 걱정, 우울 등)이 들 때, 스스로 가라앉힐 수 있다.	①	②	③	④	⑤
20	나는 우리반에서 정한 규칙을 잘 지킨다.	①	②	③	④	⑤
21	나는 내가 어떤 상황에서 기분이 불편하고 나쁜지 알고 있다.	①	②	③	④	⑤



2

사회정서역량 지도의 실제

가. 자기 인식



자신이 느끼는 감정을 말로 잘 표현하지 못하는 00이
친구의 감정을 헤아리는 것이 어려운 ☆☆이
자신의 강·약점을 알지 못하거나 자존감이 낮고 자신감이 부족한 **이

자기 인식 역량 향상이 필요해요

「자기 인식」역량 개요

「자기 인식(self-awareness)」 역량은 자신의 정서, 신념, 흥미, 가치관, 강점, 약점을 정확하게 파악하고, 자신의 정서와 생각이 행동에 미치는 영향을 이해하며, 근거 있는 자신감과 자기효능감을 유지하는 능력이다.

자기 인식 역량 향상을 통해 학생은 자기 자신의 감정, 생각, 가치를 이해하고 자신감과 긍정적 마인드 및 성장형 사고방식을 기반으로 자신의 강점과 한계를 평가할 수 있게 된다. 또 다른 사람은 알 수 없는 자신의 내면을 인식하고 다른 사람이 자신을 어떻게 보는지 파악해 자신을 존중하며, 원만한 대인관계 및 인성 발달을 위한 필수 요건을 바탕으로 집단 내 인정과 수용을 통한 바람직한 교우관계를 맺게 된다.

중점 지도 요소

연번	지도 요소	지도 요소의 개념
1	다양한 정서 인식하기	자신의 정서 상태를 인지하는 힘을 기르고, 다른 사람의 표정이나 행동을 통해 정서를 이해하며, 적절하게 반응하는 능력
2	자신의 필요와 가치 알기	자존감이 낮은 학생에게 자신의 필요와 가치를 이해하게 하고 자기효능감과 자존감을 신장하는 능력
3	삶의 의미 및 목적감 갖기	삶에 대한 태도가 회의적이고 목표가 없는 무기력한 학생에게 삶의 의미와 목적감을 가지도록 지원하는 능력

가-1 다양한 정서 인식하기

지도의 유의점

학습지원대상학생 중에서는 자신이 느끼는 감정, 생각, 가치를 바르게 인식하기 어려워하는 경우가 있다. 정서적인 감정표현이 서툴면, 단순히 기분이 나쁘고 좋다는 표현으로 획일화된 감정표현을 하게 되어 자신의 정서를 말로 풀어내지 못해 분노 행동으로 이어질 수 있다. 친구와 의사소통할 때 갈등 상황도 자주 일어날 수 있어서 다양한 정서를 바르게 인식할 수 있어야 한다.

자신이 느끼는 감정을 인식하고, 어떠한 감정인지 설명할 수 있으며, 자신의 정서와 생각이 행동에 미치는 영향을 이해하여 자신의 정서를 존중하는 것을 바탕으로 원만한 대인관계 및 인성 발달을 도모한다.

학생의 수준과 학습 상황을 충분히 고려해야 하며, 평소 자신이 느끼는 감정의 원인과 다양한 감정의 종류를 알고 있는지 우선 파악해야 한다. 또한 수업 시간 이외에도 정서 표현 방법을 충분히 인지하고 스스로 관리해 볼 수 있는 환경이나 분위기를 조성하면 보다 효과적이다.

지도 내용 및 자료 목록

연번	지도 내용	자료명	지도 세부 내용
1	내 감정 알기	사회정서역량 향상 지원 프로그램	1. 정서인식 및 조절(함께 연습해보기)
2	다른 사람 마음 느끼기	어울림 기본 프로그램 (초등학교 1~2학년용)	공감 1차시 - 표정과 행동에 공감하기
3	자신의 마음 속 비우기	인성 GPS로 떠나는 행복한 마음 여행	공감 모듈 - 1차시 마음을 비워요



자료 및 활용 방법 소개

지도내용-1 : 내 감정 알기

자료 명	사회정서역량 향상 지원 프로그램 1. 경서인식 및 조절(함께 연습해보기)
자료 특징	<input checked="" type="checkbox"/> 학생 활동 및 안내를 위한 유튜브 동영상(7분 42초) 제공 <input checked="" type="checkbox"/> 영상을 보며 활동할 수 있는 학습지 제공
자료 구성	<input checked="" type="checkbox"/> 학생용 활동지(경서 1-1) <input checked="" type="checkbox"/> 동영상(1-1 내 감정을 알 수 있어요)
주요 활동	<input checked="" type="checkbox"/> 실생활 속 문제 상황을 애니메이션으로 제시하고 상황 속에서 학습한 개념 확인하기 <input checked="" type="checkbox"/> 영상과 학습지를 보며 실제 상황에서 자신의 감정표현 연습하기
출처	<input checked="" type="checkbox"/> 기초학력향상지원사이트(꾸꾸) - 경서·심리지원 - 초등학교 - 사회정서역량 향상지원 프로그램 1. 경서인식 및 조절 (함께 연습해 보기) http://www.basics.re.kr/kuku/emotion/selectEmotionBSDetail.do?seq=14544&painIndex=1&searchWrd= 

함께 해보기



내 감정을 알아보기

- ▣ '내 감정을 알 수 있어요' 동영상 시청하기
- 발표하는 상황에서 미주와 진수가 느꼈던 마음 생각해보기
(활동지 1-1번의 1번 문제 해결하기)
 - 자신이 발표했던 경험과 그 때의 마음 나누기
 - 똑같은 상황에서도 각자 느끼는 감정이 모두 다름을 알기



동영상 1-1

감정의 종류 알아보기

- ▣ 편안한 감정과 불편한 감정의 특징에 대하여 알아보기
- 다양한 감정을 편안한 감정과 불편한 감정으로 나누어보기
(활동지 1-1번의 2번 문제 해결하기)

 편안한 감정	 불편한 감정
<ul style="list-style-type: none"> • 사람들을 기본 좋게 할 • 즐거움을 주고 삶을 즐기는 데 도움을 줌 	
<ul style="list-style-type: none"> • 사람들이 불쾌한 기분이 들게 할 • 사람들이 성숙하고 더 나아질 수 있게 도움을 줌 	
편안한 느낌에 대해 소중함을 활용해보자!	

동영상 1-1

내가 느낀 감정 공유하기

- ▣ 감정을 느낀 경험 공유하기
- 불편한 감정을 나타내는 표현 한 가지를 골라 그 감정을 느낀 상황을 친구들에게 설명하기
 - 편안한 감정을 나타내는 표현 한 가지를 골라 그 감정을 느낀 상황을 친구들에게 설명하기

 불편한 감정	 편안한 감정
편안한 감정은 어떤 때나 어떤 상황에서 나타나는 감정입니다. 불편한 감정은 어떤 때나 어떤 상황에서 나타나는 감정입니다.	
편안한 감정은 어떤 때나 어떤 상황에서 나타나는 감정입니다. 불편한 감정은 어떤 때나 어떤 상황에서 나타나는 감정입니다.	

동영상 1-1

내가 친구라면

- 친구들이 느낀 감정의 상황 중 한 가지를 선택해 나라면 어떠한 감정을 느꼈을지 발표하기
- 사람마다 느끼는 감정은 다양하고, 틀린 것이 아닌 서로 다른 것임을 이해하기

 활동지 1-1
--

활동지 1-1

지도내용-2 : 다른 사람 마음 느끼기



자료 명	어울림 기본 프로그램(초등학교 1~2학년용) 공감 1차시 - 표정과 행동에 공감하기
	<input checked="" type="checkbox"/> 사회정서 역량을 키울 수 있는 활동을 학년별 발달 특성에 따라 수준별로 배치 구성 <input checked="" type="checkbox"/> 교과 내용과 연계하여 구성할 수 있도록 관련 성취기준 예시 제시 <input checked="" type="checkbox"/> 활동지, 활동자료, 참고자료를 프로그램 자료로 제시
자료 특징	<input checked="" type="checkbox"/> 교사용 프로그램 지도서(42쪽) <input checked="" type="checkbox"/> 교사용 참고자료(공감 초등1~2학년/슬라이드 1~16) <input checked="" type="checkbox"/> 학생용 활동지(감정에 맞는 표정 그리기) <input checked="" type="checkbox"/> 학생용 활동자료(감정상황판, 공감 표현 방법 알아보기, 얼굴 형태·눈·눈썹·입 모양 카드, 표정카드)
자료 구성	<input checked="" type="checkbox"/> 표정 카드를 보여주며 표정 전달 게임 하기 <input checked="" type="checkbox"/> ‘나는 어떤 상황에서 그런 표정이었는지 그때의 감정은 어땠는지’ 포스트잇에 적기
출처	<input checked="" type="checkbox"/> 학교폭력예방교육지원센터- 어울림 기본 프로그램- 초등1~2학년- 공감 https://www.stopbullying.re.kr/board?menuld=MENU00354 

함께 해보기



어떤 표정일지 맞혀보기

- 표정 카드를 보고 어떤 감정인지 맞히기
 - 감정을 나타내는 표정별로 어떤 특징이 있는지 이야기하기

☒ 표정 전달 게임

- 한 세트의 표정 카드는 학생들이 잘 보이도록 칠판에 게시하고 문제로 출제할 표정 카드는 교사가 가지기
 - 게임에 참가하는 학생들을 일렬로 서게 하여 뒤로 돌게 하고, 맨 앞 학생만 앞을 보게 한 후 한 장의 표정 카드 제시하기
 - 다음 학생을 앞을 보게 하여 똑같은 표정을 지어 전달하여 마지막 학생까지 표정 전달하기
 - 교사가 활용한 표정 카드와 마지막 학생이 선택한 표정 카드를 칠판에 게시하기
 - 게임에 참가한 학생들은 순서대로 자신이 어떠한 표정을 지었는지, 앞의 사람 표정의 어떤 부분 때문에 그런 표정을 지었는지 이야기하기

어, 나도 그랬어!

- ▣ 표정 카드를 감정상황판에 붙이고 포스트잇에 적어 붙이기
 - 원하는 학생이 자신이 적은 상황과 기분을 친구들에게 발표하기
 - 친구의 이야기에 대해 말, 표정, 행동 등으로 표현하는 방법을 이야기해보고 간단하게 짹과 연습하기

표정을 그려봐요!

- 동그란 원 속에 감정에 맞는 표정(눈, 눈썹, 코, 입 등)을 그려보고
왜 그렇게 그렸는지 짹과 이야기 나누기

The diagram illustrates the life cycle of amoebae, showing the following stages:

- Trophont stage:** The first stage shows a single amoeba.
- Binary fission:** The amoeba undergoes division into two daughter cells.
- Plasmodium stage:** The amoeba forms a plasmodium, which is a multinucleated mass of cytoplasm.
- Reproduction:** The plasmodium undergoes further division.
- Cyst formation:** The amoeba forms a protective cyst.
- Germination:** The cyst begins to germinate.
- Young amoeba:** A new amoeba emerges from the cyst.

지도내용-3 : 자신의 마음 속 비우기



자료 명	인성 GPS로 떠나는 행복한 마음 여행 공감 모듈 - 1차시 마음을 비워요
자료 특징	<input checked="" type="checkbox"/> 교사용 매뉴얼, 학생용 워크북, 교사용 웹 자료로 구성 <input checked="" type="checkbox"/> 초등학생의 발달 수준에 적합한 놀이(game), 동화(story)를 다양하게 활용
자료 구성	<input checked="" type="checkbox"/> 학생용 워크북(7-11쪽) <input checked="" type="checkbox"/> 교사용 지도서(13-26쪽)
주요 활동	<input type="checkbox"/> 동화 '펌프와 항아리 물' 읽고 생각 나누기 <input type="checkbox"/> 자신의 마음 비우고 상황 카드를 통해 감정 파악하기 <input type="checkbox"/> 감경나무 꾸미기
출처	<input checked="" type="checkbox"/> 인성교육지원센터- 자료실- 프로그램/지도자료- 19. GPS로 떠나는 행복한 마음 여행 http://insung.kedi.re.kr/information/info_view.do?nttId=657&bbsId=BBSMSTR_000000004200



함께 해보기



동화로 열어가기

- 인성 동화 '펌프와 항아리 물' 감상하기
 - 항아리와 우리의 마음이 닮은 점 이해하기
 - 마음 속의 감정을 쏟아 내는 것도 중요하다는 것을 상기시키기



차시 개요(교사용 14쪽)

상황 카드에 맞게 몸짓으로 나타내기

- 다양한 상황에 맞게 표정이나 몸짓으로 표현해보기
 - 말을 하지 않고 상황에서 느끼는 감정을 표정이나 몸짓으로 나타내어 보기
 - 다양한 상황에서 느끼는 여러 가지 감정들을 다양한 방법으로 표출
 할 수 있음을 알기



학생용 워크북 9쪽

자신의 마음 상태 표현하기

- 지금 자신의 마음 상태를 동물, 날씨, 음식 등으로 표현하기
 - 지금 자신의 상태가 어떠한지 눈을 감고 살펴보기
 - 자신의 마음 상태를 동물, 날씨, 음식 등의 주제를 주며 표현하게 하기
 (예시 : 지금 내 마음은 폭우 같아/내 마음은 매운 떡볶이야)
 - 왜 그런 비유를 했을지 함께 생각해보기
 - 자신의 표현에 대해 경험을 이야기하고 공감하기
 (예시 : 강아지를 잊어버렸을 때 내 마음은 폭우 같았어)



학생용 활동지(교사용 21쪽)

친구의 마음 이해하기

- 친구가 느낀 마음 상태를 겪었던 상황 공유하기
 - 친구가 표현한 마음 상태를 겪은 상황 이야기하기
 (예시 : 나는 엄마한테 혼날 때 마음이 폭우 같았어.)
 - 사람마다 느끼는 감정은 다양하고, 틀린 것이 아닌 서로 다른 것임을
 이해하기

‘다양한 정서 인식’ 집중 지도 교수·학습과정안

학습목표 : ♥ 감정 단어를 살펴보고, 내 감정을 표현할 수 있다.



배움 시작하기 (8분)	□ 자료
<p><input checked="" type="checkbox"/> 그림책으로 열어가기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▣ 교사가 읽어주는 그림책을 감상하며 마음의 문을 열어 감정 이해하기 ▣ 그림책 ‘두드려 보아요’를 듣고 나의 마음 살펴보기 	<input type="checkbox"/> 그림책 ‘두드려 보아요’ 
개념학습 (7분)	□ 자료
<p><input checked="" type="checkbox"/> 감정 단어 스무고개</p> <ul style="list-style-type: none"> ▣ 활동지에 있는 감정 단어 중 하나를 선택하여 스무고개 문제를 만들고 맞추기 	<input type="checkbox"/> 1-1 활동지 및 스무고개 PPT
연습하기 (15분)	□ 자료
<p><input checked="" type="checkbox"/> <선택1> 편안한 감정과 불편한 감정 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▣ 영상을 보고 미주와 진수는 어떤 마음이 들었을지 생각해보기 ▣ 편안하거나 불편한 감정을 느낀 경험 이야기 나누기 	<input type="checkbox"/> 1-1 활동지 및 1-1 동영상 
<p><input checked="" type="checkbox"/> <선택2> 감정을 조절하는 방법을 알고, 올바르게 표현하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▣ 자신의 감정을 조절하지 못하고 표현한 경험 또는 자신의 감정을 표현하지 못하고 참은 경험 이야기 나누기 ▣ 감정 조절 방법(신체에 변화를 주어 감정 조절하기, 생각의 변화를 통해 감정 조절하기) 연습하기 	<input type="checkbox"/> 1-3 활동지 및 1-3 동영상
정리 및 삶 속에서 적용하기 (10분)	□ 자료
<p><input checked="" type="checkbox"/> 마음의 문을 열고 나의 마음을 색으로 표현하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▣ 그림책 ‘두드려 보아요’ 주인공이 다양한 경험을 했던 것처럼 지금 나의 마음을 살펴본 후 어울리는 색으로 표현하기 	<input type="checkbox"/> 그림책 ‘두드려 보아요’
<p><input checked="" type="checkbox"/> 삶 속에서 적용하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▣ 오늘 배웠던 강점 단어를 참고하여 하루 종 나에게 있었던 일을 기록 (감정이 1가지 이상 들어가도록 적기)한 후 감정 단어 표시하기 	<input type="checkbox"/> 1-1 활동지

지도 시 참고 사항



- <**개념학습**> 단계에서 추가적으로 감정 단어를 지도하는 방법에는 감정 단어를 읽은 후 느낌 떠올리기, 감정을 느낀 상황 이야기 나누기, 감정 단어를 보며 표정 짓기 등이 있다.
- <**연습하기**> 단계에서 동영상의 경험 말하기를 할 때 학생이 대답을 어려워한다면 캐릭터(학생)의 대답을 활용하여 말하도록 지도한다.
- <**정리**> 단계에서 문장 적기를 힘들어하는 학생은 ‘마음의 문을 열고 나의 마음을 색으로 표현하기’ 활동만 한 후 상황에 어울리는 감정 단어만 적도록 한다.

가-2 자신의 필요와 가치 알기

지도상의 유의점

자신감이 부족하고 자존감이 낮은 학생들은 자신의 장점을 보기보다는 단점에 치중해 스스로를 가치가 없다고 느끼며 소극적인 모습을 보인다. 자아존중감은 자신이 사랑받을 만한 가치가 있는 소중한 존재이고, 어떤 성과를 이루어낼 만한 유능한 사람이라고 믿는 마음이며, 이러한 마음을 통해 정체성을 확립할 수 있다.

자신이 무능하고 가치가 없다는 자기비하적 사고를 하는 학생에게는 반드시 스스로를 사랑하는 방법을 알려주어야 하고, 자존감을 길러주는 것이 필요하다. 학생 스스로 장점을 수용할 줄 알고, 단점도 장점으로 바꾸어 생각하는 새로운 관점을 제시해 주고, 친구와 자신의 장단점을 비교하는 활동을 통하여 모두 소중하고 가치 있는 사람이라는 것을 알 수 있도록 지도한다.

지도 내용 및 자료 목록

연번	지도 내용	자료명	지도 세부 내용
1	꾸밈없이 나를 보여주기	인성 GPS로 떠나는 행복한 마음 여행	진정성 모듈 - 2차시 있는 그대로의 나를 보여주기
2	자기상 개선하기	S-MATES를 위한 디딤돌	학생용 워크북 5. 강점 펼치기 기술 - 2차시 짱 좋은 나
3	나에게 힘을 주기	강점기반 학습도움 프로그램 - 초등학생	초월 기르기 - 영성

자료 및 활용 방법 소개

지도내용-1 : 꾸밈없이 나를 보여주기

자료 명	인성 GPS로 떠나는 행복한 마음 여행 진정성 모듈 - 2차시 있는 그대로의 나를 보여주기	
자료 특징	<input checked="" type="checkbox"/> 바로 사용할 수 있도록 교사용 매뉴얼, 학생용 워크북, 교사용 웹 자료로 구성 <input checked="" type="checkbox"/> 자신과 타인이 다른 점을 알게 하고 모두 가치 있음을 알게 하는 활동으로 구성	
자료 구성	<input checked="" type="checkbox"/> 학생용 워크북(181쪽)	<input checked="" type="checkbox"/> 교사용 매뉴얼(173~182쪽)
주요 활동	<input checked="" type="checkbox"/> 오프라 윈프리의 이야기를 통해 솔직함이 가진 장점 알기 <input checked="" type="checkbox"/> 내 마음 속의 생각과 가치를 꾸밈없이 솔직하게 표현하기	
출처	<input checked="" type="checkbox"/> 인성교육지원센터- 자료실- 프로그램/지도자료- 19. GPS로 떠나는 행복한 마음 여행 http://insung.kedi.re.kr/information/info_view.do?nttId=657&bbsId=BBSMSTR_000000004200	



함께 해보기



이야기로 마음 열기

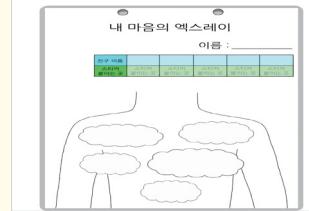
- ‘나는 예쁘지 않아요!’ 이야기 읽기
 - 오프라 윈프리의 이야기를 읽고, 그녀의 가장 큰 장점인 ‘솔직함’에 대하여 이야기 나누기
 - 스스로 솔직한지 생각해보고, 스스로 솔직했던 경험에 대하여 친구들 앞에서 발표하기



차시 개요(교사용 174쪽)

내 마음속의 엑스레이

- 활동지에 있는 상반신 모양에 내가 느끼는 것, 나에 대해 설명하는 것, 내가 요즘 자주 느끼는 감정, 내가 싫어하는 것과 좋아하는 것, 요즘 내가 보는 나 등 엑스레이를 찍듯이 내 마음을 솔직하게 써보기
- 동그라미 크기가 클수록 나에게 큰 비중을 차지하는 마음 적기



학생용 활동지 181쪽

나를 소개합니다

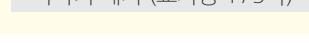
- 내 마음속의 엑스레이 활동지 위에 구멍을 뚫은 후 고리를 만들어 목에 걸고 돌아다니며 친구들에게 자신의 감정을 적은 말을 이용해 스스로 소개하기
- 소개를 들을 때는 ‘그렇구나.’ 하고 반응하기



이야기 예시 (교사용 175쪽)

오히려 좋아

- 가장 솔직하게 자신을 표현한 친구에게 스티커를 주고 솔직한 모습에 ‘오히려 좋아!’ 하며 칭찬해주기
- 무례한 것과 솔직한 것의 차이를 알려주고, 예의를 지키며 솔직하게 자신의 이야기를 전달할 수 있도록 지도하기



지도내용-2 : 자기상 개선하기



함께 해보기



잠자는 고양이

- ▣ 잠자는 고양이에 대해 생각 나누기
 - 잠자는 고양이가 자신을 어떻게 생각할지 의견 나누기
 - 자신이 생각하는 고양이에 대한 장점과 단점 이야기하기
 - 장단점에 대한 기본적인 개념 익히기

장점 단점 나눠보기

- 낱말카드로 장단점 나누기
 - 여러 가지 낱말카드를 장점과 단점으로 분류하기
 - 자신이 가지 장단점을 골라 장점/단점 바구니에 넣어보기

✓ 나의 제일 큰 장점

- 자신이 골라 넣은 장점 가운데 5가지를 가장 좋다고 생각하는 순서대로 나열하고 이유 적어보기
 - 장점 말하기 릴레이 게임 하기

단점 바꾸기

- ▣ 자신의 단점을 긍정적인 말로 바꾸어보기
 - 자신이 골라 넣은 단점 가운데 5가지를 가장 좋지 않다고 생각하는 순서대로 나열해보기
 - 예시를 보며 새로운 관점으로 자신의 단점을 긍정적인 말로 바꾸어 보기
 - 자신의 단점이 긍정적으로 바뀔 수 있다고 느낀 경험을 나누고, 앞으로의 관점 바꾸려는 노력 다짐하기

The screenshot shows the Duolingo app's main interface in Korean. At the top, there are two tabs: '언어 배우기' (Language Learning) and '언어 번역' (Language Translation). The '언어 배우기' tab is selected. Below it, there are three circular icons representing different learning modes: '언어 배우기' (Language Learning), '언어 번역' (Language Translation), and '언어 듣기' (Language Listening). The main area displays a large green button with the text '한국어 배우기' (Learn Korean). To the right of this button, there is a small icon of a person with the text '한국어 배우기' below it. Below the green button, there is a section titled '한국어 배우기' with a sub-section '한국어 배우기' and a small icon of a person. The bottom of the screen features a navigation bar with icons for '언어 배우기' (Language Learning), '언어 번역' (Language Translation), '언어 듣기' (Language Listening), and a search bar.

교사용 매뉴얼 111쪽

학생용 워크북 8쪽

단계를 규칙적으로 반복하세요		
단계 번호에 들어가는 단계를 규칙적으로 반복하세요.	내 단계	단계를 규칙적으로 반복하세요.
보기	나는 남에게 노출됩니다.	나를 다른 사람에게 노출합니다. 나는 그 사람에게 노출됩니다.
1		
2		
3		
4		
5		

학생용 워크북 12쪽

지도내용-3 : 나에게 힘을 주기



자료명	강점기반 학습도움 프로그램-초등학생 초월 기르기 - 영성
자료 특징	<input checked="" type="checkbox"/> 용기·자애·정의·초월·절제·지혜 6개의 모듈, 24가지 강점 덕목 및 감정을 기르는 프로그램 제시 <input checked="" type="checkbox"/> 한 파일 안에 교수학습 예시 지도안과 활동지 제공
자료 구성	<input checked="" type="checkbox"/> 교사용 매뉴얼(185~189쪽)
주요 활동	<input type="checkbox"/> 주사위 놀이를 통해 나의 세계 알아보기 <input type="checkbox"/> 풍선에 자성예언 목록 만들기 <input type="checkbox"/> 감정나무 꾸미기
출처	<input checked="" type="checkbox"/> 기초학력향상지원사이트(꾸꾸)- 정서·심리지원 - 초등학교 - 강점기반 학습 도움 프로그램- 초등학생 PDF 책자 http://www.basics.re.kr/kuku/emotion/selectEmotionBSDetail.do?seq=12665&painIndex=3&searchWrd=%

함께 해보기



나를 찾아 떠나는 여행

□ 나의 세계

- 배를 꾸미며, 자신에 대한 질문 해결하기
 - 질문에 답하며 자기에 대해 이해하기

나의 세계 주사위 놀이

□ ‘나’에 대한

- ‘그렇다’라고 생각하면 큰소리로 설명 읽기
 - ‘아니다’라고 생각하면 한번 쉬기
 - 친구와 함께 주사위 놀이를 하며 친구에 대하여 이해하기

나는 예언하노라

▣ 자성예언의 의미 알기

- 자성예언이란 자기 자신에게 하는 예언으로, 자신의 노력을 북돋워 주는 것
 - 풍선에 내가 할 수 있고, 지키고자 하는 5가지를 적어 내가 하고 싶은 자성예언 목록 만들고 친구들 앞에서 발표하기
 - 나의 자성예언 풍선과 함께 사진 촬영하기

친구의 자성예언에 응원 댓글 달기

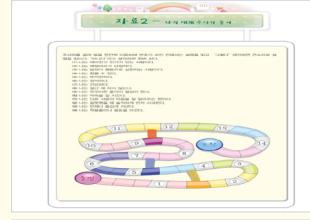
- 완성한 자성예언 풍선을 전시하고, 포스트잇을 활용하여 친구의 자성예언 목록에 응원 댓글 달아주기
 - 가장 인상 깊은 친구의 자성예언을 발표하고, 칭찬하기



지도안 185쪽



활동 안내 186쪽



학생용 활동지 189쪽

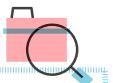
‘자신의 필요와 가치 알기’ 집중 지도 교수·학습과정안

학습목표 : ♥ 나의 가치에 대해 바르게 이해하고 표현할 수 있다.



배움 시작하기 (5분)	자료
<p><input checked="" type="checkbox"/> 나의 보물 소개하기</p> <p><input type="checkbox"/> 내가 가장 소중하게 여기는 것 5가지의 순위를 매겨 발표해보기 <input type="checkbox"/> 보물 1호와 그 이유에 대하여 설명하기</p>	<input type="checkbox"/> 보물 리스트 학습지
개념학습 (10분)	자료
<p><input checked="" type="checkbox"/> 자존감과 자존심 차이 알기</p> <p><input type="checkbox"/> [나의 보물 1호는 바로 나야!]에 나오는 친구들과 줄거리 파악하기 <input type="checkbox"/> 내가 나를 사랑하고 위하는 마음인 ‘자존감’과 남이 나를 인정하고 따라 주길 바라는 마음인 ‘자존심’에 대한 차이 이해하기</p>	 <input type="checkbox"/> PPT 자료
활동하기 (20분)	자료
<p><input checked="" type="checkbox"/> 자신의 단점 카드 만들기</p> <p><input type="checkbox"/> 자신이 가진 단점을 5가지씩 적은 카드 만들기</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> ‘그렇구나, 하지만’ 게임 하기</p> <p><input type="checkbox"/> 친구의 카드와 바꾸어 책상에 뒤집어 놓고, 가위바위보를 한 후 친구의 카드를 하나씩 뒤집기 <input type="checkbox"/> 친구의 단점을 말하고, ‘그렇구나, 하지만~’ 하며 친구의 단점을 장점으로 바꾸어 말하는 게임 하기 (예시 : 너는 목소리가 너무 커서 시끄럽구나. 그렇구나, 하지만 너의 큰 목소리는 수업 시간 중 집중이 안 될 때 집중시켜주는 선생님의 확성기 역할을 할 수 있단다.) <input type="checkbox"/> 친구의 단점을 장점으로 바꾸어 말하면 그 카드는 본인이 가지기 <input type="checkbox"/> 모은 카드의 개수가 많은 친구가 게임에서 승리</p>	<input type="checkbox"/> 빈 카드
정리 및 삶 속에서 적용하기 (5분)	자료
<p><input checked="" type="checkbox"/> 느낀 점 발표하기</p> <p><input type="checkbox"/> 친구가 바꾸어 준 장점 카드 중 인상 깊은 점 발표하기 <input type="checkbox"/> 자존감을 올리는 방법 발표해보기</p>	

지도 시 참고 사항



- 단점을 장점으로 바꾸는 방법에 대해 다양한 예시자료를 미리 제시한다.
- 자존감과 자존심이 헷갈리는 경우에는 자존감이 훨씬 중요하다는 것을 인식시킨다.

가-3 삶의 의미 및 목적감 갖기

지도상의 유의점

미래에 대해 기대감이 없고 삶에 대해 회의적인 학생은 모든 활동에 무기력하며, 학업이나 또래 집단 활동에도 의미를 찾지 못하는 모습을 보인다. 스스로에 대한 확신이 없으며, 성공 경험이 적어 비관적인 태도를 지니는 학생들에게 낙관적인 태도로 삶을 대하고, 열정을 가지며 살아가는 힘을 기르는 것이 중요함을 알려주어야 한다.

학생들이 자기를 사랑하는 방법에 대하여 알고 주체적인 삶을 살 수 있도록 다양한 성공 경험을 제공한다. 삶에 대한 비관적인 시선을 낙관적인 시선으로 바꾸어보는 활동을 통해 실패에 대한 두려움을 극복하고, 자기에 대한 확신을 얻으며 미래에 대한 기대감으로 살아가도록 한다.

실패의 경험이 많아 소극적인 학생에게 일상생활에서 성공의 가치를 알게 하여 자신의 삶이 소소한 성공으로 채워져 가치 있음을 깨닫게 한다. 더 나아가 미래의 삶을 그려보며, 더 나은 내일을 위해 실패 또한 가치 있음을 알도록 지도한다.

지도 내용 및 자료 목록

연번	지도 내용	자료명	지도 세부 내용
1	나는 이런 사람이 될 거야	회복탄력성 프로그램 '마음 통통! S.O.S'	Part 2 긍정성 - 5차시 낙관성
2	성공의 달인 되기	초등학교 동기향상 프로그램(동기형)	초등학교 동기향상 프로그램 (동기형) 2권 5차시
3	인생 그래프 그리기	초등학교 동기향상 프로그램(행동형)	초등학교 동기향상 프로그램 (행동형) 4권 8차시

자료 및 활용 방법 소개

지도내용-1 : 나는 이런 사람이 될 거야



자료 명	회복탄력성 프로그램 '마음 통통! S.O.S'
	Part 2 긍정성 - 5차시 낙관성
자료 특징	<input checked="" type="checkbox"/> 회복탄력성을 자기조절, 긍정성, 대인관계로 분류해 각 범주에 따라 프로그램 구성 <input checked="" type="checkbox"/> 프로그램 활용 예시와 지도 매뉴얼, 활동지로 구성
자료 구성	<input checked="" type="checkbox"/> 교사용 매뉴얼(70-72쪽)
주요 활동	<input type="checkbox"/> 자기가 되고 싶은 사람의 특징을 알아보기 <input type="checkbox"/> 자신이 되고 싶은 사람의 내용을 담은 선서문 발표하기
출처	<input checked="" type="checkbox"/> 기초학력향상지원사이트(꾸꾸) - 정서·심리지원 - 초·중학교 공통 - 회복탄력성 프로그램 '마음 통통! S.O.S.' - 교사용 매뉴얼 PDF파일 http://www.basics.re.kr/kuku/emotion/selectEmotionEDetail.do?seq=12619&painIndex=1&searchWrd=%



함께 해보기



☒ 김연아 이야기

- ▣ 김연아의 '이미지 트레이닝' 성공 이야기 들려주기
 - 자신이 성공하는 모습을 머릿속으로 그리고 소리 내어 말하는 기법을 통해 성공한 사례 소개하기
 - 자신이 이루고 싶은 것을 낱말로 소리 내어 크게 발표해보기

교사용 매뉴얼 70쪽

☒ 내가 되고 싶은 사람은?

- 활동지 5-1을 이용해 내가 되고 싶은 사람의 특징 골라보기
- 자신이 되고 싶은 사람의 특징 적어보기
- 내가 되고 싶은 모습이 직업이 되지 않도록 하기

교사용 매뉴얼 70쪽

☒ 선서문 작성하기

- 내가 가장 되고 싶은 모습을 3가지 정도 골라 선서문 작성하기
- 돌아가면서 선서문 낭독하기
- 지금의 나와 내가 되고 싶은 모습을 스스로 비교해보기

학생용 활동지 71쪽

☒ 내가 할 일 탐색하기

- 선서문의 내용을 이루기 위해 내가 지금 당장 할 수 있는 일 생각해보기
- 오늘부터 지켜야 할 약속 스스로 정하기
- 친구들 앞에서 선서문 낭독하고 친구들의 선서문 경청하기
- 선서문을 전시하고 친구들이 잘 지킬 수 있도록 응원하기

학생용 활동지 72쪽

지도내용-2 : 성공의 달인 되기



자료 명	초등학교 동기향상 프로그램 초등학교 동기향상 프로그램 (동기형) 2권 5차시	
자료 특징	<input checked="" type="checkbox"/> 교사용 매뉴얼, 워크북, 파워포인트 자료 제공 <input checked="" type="checkbox"/> 성공한 인물들의 공통점인 꿈(목표)의 중요성 이해	
자료 구성	<input checked="" type="checkbox"/> 교사용 매뉴얼(50~55쪽)	<input checked="" type="checkbox"/> 교사용 PPT
주요 활동	<input type="checkbox"/> 성공의 올바른 의미에 대해 이해하기 <input type="checkbox"/> 성공한 인물들을 살펴보고 자신의 삶과 연관시켜보기	
출처	<input checked="" type="checkbox"/> 기초학력향상지원사이트(꾸꾸)- 정서·심리지원- 초등학교- 초등학교 동기 향상 프로그램(동기형)- 동기향상 프로그램(동기형) 2권 http://www.basics.re.kr/kuku/emotion/selectEmotionBSDetail.do?seq=12657&painIndex=2&searchWrd=	

함께 해보기

 성공이란 선생님의 사진 보여주기

- 목표를 이룬 선생님은 성공한 사람이라고 소개하기
- 성공에 대한 생각을 나누기
- 큰 성공과 작은 성공에 대한 이야기를 나누며, ‘성공’이라는 경험 자체가 중요함을 이해하기

교사용 매뉴얼 50쪽

 성공 인물 다섯 고개 성공한 사람들 맞추기

- 5가지 힌트를 주며 다양한 분야에서 성공한 인물 소개하기
(체육, 문화, 예술, 학문, 종교 등)
- 성공한 사람들의 공통점(목표가 있음) 알아보기

교사용 PPT [성공의 달인]

 나의 목표 생각하기

- 오늘 이를 작은 목표부터 앞으로 이루고 싶은 큰 목표까지 다양하게 생각해보기
- 목표를 위해 필요한 것 생각하기
- 자신의 목표 발표하고, 친구들의 목표 듣고 응원해주기

학생용 워크북 61쪽

 꿈 빙고 놀이

- 꿈을 이루기 위하여 꼭 필요한 요소들 이야기해보기
- 친구들이 말한 것을 칠판에 적은 후 3칸 빙고 하기
- 칸 개수 및 요소를 다양하게 활용하기 (직업 추가 등)

지도내용-3 : 인생그래프 그리기



자료명	초등학교 동기향상 프로그램 초등학교 동기향상 프로그램 (행동형) 4권 8차시	
자료특징	<input checked="" type="checkbox"/> 교사용 매뉴얼, 워크북, 파워포인트 자료가 제공 <input checked="" type="checkbox"/> 자신의 삶을 되돌아보고, 앞으로 어디로 나아가야 할지 생각해보는 활동 구성	
자료구성	<input checked="" type="checkbox"/> 교사용 매뉴얼 64~69쪽	<input checked="" type="checkbox"/> 교사용 PPT
주요활동	<input type="checkbox"/> 명상의 시간 (태어나면서 지금까지 희로애락의 경험을 떠올려보기) <input type="checkbox"/> 과거, 현재, 미래 인생 그래프 그리기	
출처	<input checked="" type="checkbox"/> 기초학력향상지원사이트(꾸꾸) - 정서·심리지원 - 초등학교 - 초등학교 동기향상 프로그램(행동형) - 동기향상 프로그램(행동형) 4권 http://www.basics.re.kr/kuku/emotion/selectEmotionBSDetail.do?seq=12659&painIndex=3&searchWrd=	



함께 해보기



명상의 시간

- 지금까지 나에게 큰 영향을 미친 일 떠올리기
 - 기뻤던 일, 슬펐던 일, 방황했던 일, 고통스러웠던 일 등 떠올리기
 - 눈을 감고 심호흡을 하며 천천히 경험 떠올리기
 - 나에게 큰 영향을 미친 경험 나누기

교사용 매뉴얼 64쪽

인생 그래프 그리기

- 과거, 현재, 미래를 인생 그래프에 점을 찍어 표시하고 사건에 대해 기록하기
- 80세까지의 인생을 계획하며 인생 그래프 그리기
- 만족스러웠던 나이를 상향곡선 점으로, 불만족스러웠을 때는 하향곡선 점으로 표시하고, 선을 연결하여 그래프 그리기

교사용 PPT [인생그래프]

인생 그래프 발표하기

- 자신의 인생 그래프 내용 발표하기
 - 상향곡점과 하향곡점의 높낮이에 대하여 설명해 자신이 지금까지 겪은 경험의 크기와 미래에 겪을 경험의 크기에 대해 짐작하기
 - 친구의 인생 그래프 발표 경청하고 기억에 남는 점 기록하기

학생용 워크북 68쪽

친구의 인생 그래프에 응원 댓글 달기

- 완성한 인생 그래프를 전시하고, 포스트잇을 활용하여 친구의 인생 그래프 아래에 응원 댓글 달아주기
- 서로의 인생 그래프와 응원 댓글 감상하고 느낀 점 발표하기

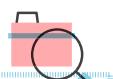
'삶의 의미 및 목적감 갖기' 집중 지도 교수·학습과정안



학습목표 : ♥ 나를 사랑하는 데 필요한 노력을 알고 실천할 수 있다.

배움 시작하기 (10분)	<input type="checkbox"/> 자료
<p><input checked="" type="checkbox"/> '꾸준함'에 대한 경험 나누기</p> <p><input type="checkbox"/> 사소해도 좋고 별 볼일 없이 일상적인 것도 좋은, 꾸준히 하는 것 발표하기 (밥 먹기, 씻기 가능)</p> <p><input type="checkbox"/> 해군 대장 윌리엄 맥레이븐의 '세상을 바꾸고 싶다면, 이불 정리부터 시작해' 영상 시청하기</p>	<input type="checkbox"/> 해군 대장 연설 
개념학습 (10분)	<input type="checkbox"/> 자료
<p><input checked="" type="checkbox"/> 스스로 사랑하기 때문에 할 수 있는 노력 생각해보기</p> <p><input type="checkbox"/> 현재의 자신을 위해 하는 행동과 미래의 자신을 위해 하는 행동 구분해보기</p> <p><input type="checkbox"/> 현재의 나를 위해 하는 행동은 즉각적인 만족이 있고 수많은 노력이 필요하지 않지만, 미래의 나를 위해 하는 행동은 즉각적인 만족은 부족하고 수많은 노력이 필요한 점 이해하기</p>	<input type="checkbox"/> PPT 자료
활동하기 (15분)	<input type="checkbox"/> 자료
<p><input checked="" type="checkbox"/> 오늘의 체크리스트 만들기</p> <p><input type="checkbox"/> 어제 했던 행동을 담은 5가지의 체크리스트 만들고 체크 하기</p> <p><input type="checkbox"/> 오늘 반드시 실천할 수 있는 5가지의 체크리스트 만들기</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 현재의 나와 미래의 나를 위한 체크리스트 만들기</p> <p><input type="checkbox"/> 오늘 실천할 수 있는 것 중 현재의 나를 위한 것과 미래의 나를 위한 것 구분하기</p> <p><input type="checkbox"/> 현재의 나를 위한 쉬운 체크리스트 3개와 미래의 나를 위해 조금의 노력이 필요한 체크리스트 2개 만들기</p> <p><input type="checkbox"/> 모든 체크리스트가 나를 위한 것임을 이해하기</p>	<input type="checkbox"/> 체크리스트 활동지
정리 및 삶 속에서 적용하기 (5분)	<input type="checkbox"/> 자료
<p><input checked="" type="checkbox"/> 발표 및 다짐하기</p> <p><input type="checkbox"/> 나의 체크리스트 발표하기</p> <p><input type="checkbox"/> 미래의 나를 위해 하루 2가지의 체크리스트를 완성할 것을 다짐하기</p>	

지도 시 참고 사항



- 당장 만족을 위한 활동도 나를 사랑하기에 하는 행동임을 인식시킨다.
- 지금의 나를 힘들게 하는 것이 미래의 나를 위한, 즉 나를 사랑해서 하는 것임을 이해하고 자신의 미래를 위해 하는 노력의 필요성을 깨닫게 한다.

나. 자기 관리



감정의 기복이 심하고 화를 참지 못해 늘 싸움을 일으키는 00이

수업 시간이나 쉬는 시간마다 친구를 괴롭히는 ☆☆이

간단한 활동이나 단순한 과제도 실천하는데 어려움이 있는 **이

이 자기 관리 역량이 필요해요

「자기 관리」역량 개요

「자기 관리(self-management)」 역량은 다양한 상황에서 자신의 감정, 생각, 행동을 효과적으로 조절할 수 있는 능력이다. 스트레스를 관리하고 충동을 조절하며, 스스로 동기를 부여할 뿐 아니라 개인적·학업적 목표를 설정하고 달성하기 위해 노력하는 능력을 포함한다.

자신의 감정을 정확하게 표현하는 방법과 충동적인 행동의 원인을 파악하는 기술을 통해 스트레스를 관리하고 충동을 조절할 수 있다. 또한 구체적인 목표와 계획을 수립하는 기술을 통해 자신에게 긍정적 동기를 부여하고 피드백을 통하여 스스로 세운 목표를 달성하기 위한 노력을 지속적으로 실천할 수 있게 된다.

중점 지도 요소

연번	지도 요소	지도 요소의 개념
1	부정적 감정에 대처하기	자신의 감정(불안, 분노, 우울 등)을 정확하게 표현하고 자신의 감정을 바르게 조절하는 능력
2	문제 행동 조절하기	충동, 공격성, 자기 파괴적이고 반사회적인 행동의 원인을 파악하여 바람직하지 않은 행동을 스스로 조절하는 능력
		목표행동 성취를 위해 필요한 피드백이 무엇인지 알고 바람직한 방향으로 행동을 수정하는 능력
3	목표 설정하기	구체적이고 실천 가능한 목표와 계획을 수립하며, 목표 달성을 위해 계획을 수정하고 관리하는 능력
4	긍정적으로 생각하기	부정적 상황과 환경 속에서 긍정적인 의미를 찾아내고 긍정적으로 상황을 바라보고 생각할 수 있는 능력

나-1 부정적 감정에 대처하기

지도의 유의점

감정은 우리의 행동에 대한 정보를 제공한다.

모든 감정은 자연스러운 것이며 좋고 나쁜 것으로 나눌 수는 없다. 하지만 분노나 우울과 같은 부정적인 감정을 조절하지 못하거나 적절한 방법으로 표현하지 못하면 다른 사람과 원만한 관계를 맺지 못한다. 실제로 이러한 문제로 학교생활에 어려움을 겪는 학생이 많다. 이를 위해 학생에게 모든 감정은 허용되지만, 감정에 따른 행동은 바람직한 방향으로 해야 함을 인식시키는 것이 중요하다.

자신의 감정을 적절한 방법으로 표현하고, 바르게 조절할 수 있는 방법을 익힐 수 있는 다양한 기회를 학생에게 제공하고, 실제의 삶 속에서 꾸준히 반복적으로 연습할 수 있도록 체계적이고 지속적으로 지도 및 격려해야 한다.

지도 내용 및 자료 목록

연번	지도 내용	자료명	지도 세부 내용
1	분노 관리하기	S-MATES를 위한 디딤돌 사회성 기술 훈련 프로그램	모듈2. 자기관리기술 2차시 나는야, 도전 왕!
2	화 조절하기	인성아, 놀자	1영역. 건강한 감정표현 기본 2차시 화 다스리기
3	감정 조절하기	사회정서역량 향상 지원 프로그램	단원1. 정서인식 및 조절 3차시 내 감정을 조절할 수 있어요



자료 및 활용 방법 소개

지도내용-1 : 분노 관리하기

자료명	S-MATES를 위한 디딤돌 사회성 기술 훈련 프로그램 모듈2. 자기관리기술 - 2차시 나는야, 도전 왕!
자료특징	<input checked="" type="checkbox"/> 교사용 프로그램 지도서 제공 <input checked="" type="checkbox"/> 수업 활동 중 바로 사용 가능한 학생용 워크북 제공
자료구성	<input checked="" type="checkbox"/> 교사용 프로그램 지도서(29~35쪽) <input checked="" type="checkbox"/> 학생용 워크북(10~16쪽)
주요활동	<input type="checkbox"/> 마음 온도계를 만들고 마음 온도계 재어보기 <input type="checkbox"/> 화가 났을 때 화를 가라앉히는 방법 4단계 연습하기
출처	<input checked="" type="checkbox"/> 기초학력향상지원사이트(꾸꾸) - 정서·심리지원 - 초등학교-'S-MATES를 위한 디딤돌' 사회성 기술 훈련 프로그램 http://www.basics.re.kr/kuku/emotion/selectEmotionBSDetail.do?seq=12647&painIndex=2&searchWrd[교사용] http://www.basics.re.kr/kuku/emotion/selectEmotionBSDetail.do?seq=12643&painIndex=1&searchWrd[학생용 워크북]

함께 해보기



내 마음속 금은동

- 화가 났었던 경험 이야기 나누기
 - 굉장히 화가 났었던 경험 이야기하기
 - 만화에 나오는 친구들의 이야기와 나의 경우 비교하기
 - 그때의 내 마음에 따라 금, 은, 동으로 색칠하기



학생용 워크북 11~12쪽

마음 핫(hot) 온도

- 마음 온도계를 만들고 마음의 온도 재어보기
 - 마음 온도계를 만들어서 내 마음 온도 재기
 - 내가 분노를 느낄 때 어떤 행동을 하는지 생각해보기



학생용 워크북 13쪽

아바타 도전!

- 화가 났을 때 화를 가라앉히는 방법 4단계 연습하기
 - 민수의 아바타가 되어 4단계 도전하기
 - 1단계) 멈춰! 2단계) 생각해! 3단계) 골라! 4단계) 됐어!
 - <민수의 일기>를 읽고 민수가 화가 난 상황 이해하기
 - 민수가 화가 난 상황을 이해하고 왜 화가 났는지 이야기하기



학생용 워크북 14쪽

앗싸! 뽕뿅!, 그래! 결심했어!

- 분노를 가라앉게 하는 단어 찾아보기
 - 단어를 찾아서 색칠하고, 화를 가라앉히는 방법 연습하기
 - 분노를 조절하는 마음을 다짐하는 글을 쓰며 활동 정리하기

지도내용-2 : 화 조절하기



자료명	인성아, 놀자 1영역. 건강한 감정표현 - 기본 2차시 화 다스리기	
	<input checked="" type="checkbox"/> 교사용 프로그램 지도서 및 동영상, PPT 등 다양한 수업자료 제공 <input checked="" type="checkbox"/> 수업 활동 중 바로 사용 가능한 학생용 활동지 제공	
자료구성	<input checked="" type="checkbox"/> 교사용 프로그램 지도서(30~41쪽) <input checked="" type="checkbox"/> 동영상	<input checked="" type="checkbox"/> 학생용 활동지(9쪽) <input checked="" type="checkbox"/> PPT
주요활동	<input type="checkbox"/> 화가 난 경험 알아보기 <input type="checkbox"/> 신호등 기법 이해하기 및 적용하기	
출처	<input checked="" type="checkbox"/> 인성교육지원센터- 정보마당 - 자료실-프로그램/지도자료-112-인성아, 놀자 http://insung.kedi.re.kr/information/info_view.do?nttId=842&bbsId=BBSMSTR_000000004200  <input checked="" type="checkbox"/> 법사랑사이버랜드- 법교육프로그램 -초등학생용-인성아, 놀자 https://www.lawnorder.go.kr/portal/cluser/intro/teachSchool_pro_1.do 	

함께 해보기



이야기 주인공의 기분 알아차리기

- ## ▣ 동영상 보고 이야기 나누기

- 이야기 속의 주인공이 신호등 표시에서 어떻게 했는지 이야기하기

화가 난 경험 알아보기

- ▣ 화가 났던 경험 떠올려서 종이비행기에 적어 날리기
 - 비행기에 적힌 내용을 모둠별로 큰 소리로 읽기
 - 비행기에 적힌 친구의 고민을 들은 소감 말하기

신호등 기법 이해하기

- ## □ 신호등 기법의 단계별 의미와 기법 알아보기

빨강 신호등) 욱하는 감정이 올라오거나 공격적인 행동이 나오려고 할 때
일단 멈추고, 숫자를 세거나 심호흡을 하는 것

노랑 신호등) 내가 느끼는 감정과 생각을 확인하고 어떻게 행동하고 싶은지,
그러면 결과가 어떻게 되는지, 대신할 수 있는 행동이 무엇이
있는지 생각하는 것

초록 신호등) 내가 하려는 행동의 결과가 문제가 없다면 행동으로 옮기는 것

신호등 기법 적용하기

- #### □ 신호등 기법을 적용하여 각 상황을 해결해보기

확인하기, 다짐하기

- ▣ 배운 내용 확인하고 다짐하기
 - 신호등 기법의 단계별 의미와 기법 확인하기
 - 화가 나는 상황에서 어떻게 행동할지 나의 다짐을 보석 스티커에 적고, 그 다짐을 보물 지도에 붙이기



교사용 PPT 6쪽



교사용 PPT 21쪽



학생용 워크북 9쪽

지도내용-3 : 감정 조절하기



자료명	사회정서역량 향상 지원 프로그램 단원1. 정서인식 및 조절 - 3차시 내 감정을 조절할 수 있어요	
자료 특징	<input checked="" type="checkbox"/> 학생 활동 및 학습 안내를 위한 유튜브 동영상 제공(8분 6초) <input checked="" type="checkbox"/> 제공한 동영상에 맞춰 바로 활용 가능한 학생용 활동지 제공(정서 1-3)	
자료 구성	<input checked="" type="checkbox"/> 학생용 워크북(정서 1-3)	<input checked="" type="checkbox"/> 동영상(1-3 감정을 조절할 수 있어요, 8분 6초)
주요 활동	<input type="checkbox"/> 신체 변화 주기로 감정 조절하기 <input type="checkbox"/> 생각의 변화로 감정 조절하기	
출처	<input checked="" type="checkbox"/> 기초학력향상지원사이트(꾸꾸) - 정서·심리지원 - 초등학교 http://www.basics.re.kr/kuku/emotion/selectEmotionBSDetail.do?seq=14544&painIndex=1&searchWrd	



함께 해보기



마음 열기_자신의 경험 이야기하기

- 자신의 감정을 조절하지 못하고 표현한 경험 이야기하기
- 자신의 감정을 표현하지 못하고 참은 경험 이야기하기

01 자신의 감정을 조절하지 못하고 표현한 적이 있나요?
자신의 감정을 표현하지 못하고 참은 적이 있나요? 관련된 경험을 적어 보세요.

학생용 워크북 1-3

활동1_감정 조절 방법

신체에 변화를 주어 감정 조절하기

- 깊게 호흡하기
호흡에 집중 ▶ 숨을 크게 들이마시면서 배를 팽창시킴 ▶ 천천히 숨을 다시 내쉬
- 하나부터 열까지 세면서 천천히 호흡을 반복하기
- 좋아하는 운동하기, 좋아하는 노래 부르기, 좋아하는 악기 연주하기 등 집중할 수 있는 신체 활동하기

02 감정 조절 방법을 직접 연습해 봅시다.

- 1) 깊게 호흡을 해 보세요.
- 2) 집중할 수 있는 나만의 신체 활동을 찾아보고 적어 보세요.

학생용 워크북 1-3

생각의 변화를 통해 감정 조절하기

1. 원인 생각하기 : “왜 이렇게 기분이 나쁘지?” “무엇 때문에 화가 났지?”
2. 다르게 생각하기 : “정말 그럴까?” “다른 것 때문에 그런 것은 아닐까?”
3. 나와 대화하며 생각하기 : “별일 아니야.” “그럴 수도 있지.”
4. 해결 방법 생각하기 : “어떻게 문제를 해결할 수 있을까?” “어떻게 하면 기분이 나아질 수 있을까?”

03 생각의 변화를 통해 감정을 조절하는 연습을 해 봅시다.
영상에 나오는 민경이의 이야기를 보고, 빈칸을 채워 보세요.

	감정 조절 연습하기
원인 생각하기	
다르게 생각하기	
나와 대화하며 생각하기	
해결 방법 생각하기	

학생용 워크북 1-3

활동2_감정 조절 연습

영상에 나오는 민경이의 이야기를 보고 빈칸 채우기

정리_배운 내용 정리하기

감정을 조절할 때 신체나 생각에 변화를 주어 조절하기

‘분노 관리하기’ 집중 지도 교수·학습과정안

학습목표 : ♥ 화가 날 때 감정을 진정시키는 방법을 알고 실천할 수 있다.



배움 시작하기 (10분)	□ 자료
<input checked="" type="checkbox"/> 그림책으로 열어가기 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 그림책 ‘소피가 화나면, 정말 정말 화나면’ 책 표지를 보며 어떤 내용일지 추측하기 <input type="checkbox"/> 등장인물의 감정을 헤아리며 교사가 읽어주는 그림책 감상하기 	<input type="checkbox"/> 그림책 
개념학습 (5분)	□ 자료
<input checked="" type="checkbox"/> 신호등 기법 알아보기 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 활동 영상을 보며 감정을 조절하는 신호등 기법에 대해 알아보기 	<input type="checkbox"/> 주제1 동영상
연습하기 (15분)	□ 자료
<input checked="" type="checkbox"/> <활동1> 신호등 기법 적용하기 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 법사랑 사이버랜드 영상을 보고 신호등 기법 적용하기 <input type="checkbox"/> 각 상황의 해결 방법을 활동지에 기록하기 	<input type="checkbox"/> 주제1 활동지 및 동영상
<input checked="" type="checkbox"/> <활동2> 화를 가라앉게 하는 방법 찾아 실천하기 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 포스트잇에 ‘화를 가라앉히는 나만의 방법’ 기록하기 <input type="checkbox"/> 포스트잇에 적은 내용을 살펴보면서 다른 사람에게 ‘피해를 주지 않는 방법’을 골라 모두 한목소리로 읽기 	<input type="checkbox"/> 포스트잇
정리 및 삶 속에서 적용하기 (10분)	□ 자료
<input checked="" type="checkbox"/> 만다라 색칠하기 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 화를 진정시키는 방법 중의 하나인 ‘만다라 색칠하기’를 통해 배운 내용을 실천하며 정리하기 	<input type="checkbox"/> 만다라, 색연필, 조용한 음악
<input checked="" type="checkbox"/> 삶 속에서 적용하기 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 함께 읽었거나 학생이 읽은 그림책 속 등장인물의 속마음을 살펴보고 학교 생활에서 실제 발생하는 문제 상황에 적용하기 	<input type="checkbox"/> 그림책

지도 시 참고 사항



- 본 교수·학습 과정안은 학습지원대상학생에 따라 지도 시간을 가감하여 운영할 수 있다.
- 정서를 효과적으로 관리하기 위해 그림책 속 등장인물과의 대화, 실생활 속 다양한 상황 등에서 지속적이고 반복적으로 연습·적용할 수 있도록 한다.
- 만다라 색칠하기를 할 때는 차분한 음악을 준비해서 편안한 환경에서 활동을 할 수 있도록 한다. 또한 빨리 완성하는 것이 중요하지 않고 천천히 색칠하며 마음을 진정시켜서 집중하는 것이 중요함을 알 수 있도록 한다.

나-2 문제 행동 조절하기

지도상의 유의점

학습지원대상학생은 과잉행동, 충동성, 감각 과민, 고집, 집착 등 문제 행동을 보이는 경우가 많다. 문제 행동에 대한 피드백을 경험하는 경우가 대부분이지만 즉각적인 행동 수정으로 이루어지지 않는다.

내가 아닌 타인의 피드백을 통해 행동을 수정하는 것은 학습지원대상학생의 정서행동 개선을 위해 아주 중요한 부분이다. 하지만 피드백을 통해 행동을 수정하기 위해서는 타인의 이야기를 귀담아 들을 줄 아는 자세가 먼저 필요하며, 자신의 행동에 문제가 있음을 자각하게 하는 것이 중요하다.

타인의 피드백을 통해 나의 문제 행동을 수정하였을 때의 좋은 점을 알게 하고, 직접적으로 문제 행동을 수정해보는 경험을 제공하여, 학습지원대상학생이 작은 성공의 경험을 지속적으로 느낄 수 있도록 지도해야 한다.

지도 내용 및 자료 목록

연번	지도 내용	자료명	지도 세부 내용
1	올바르게 요구하기	S-MATES를 위한 디딤돌 사회성 기술 훈련 프로그램	모듈 4. 효과적인 의사표현 기술 4차시 소원을 말해봐
2	지시 따르기		모듈 3. Triumph(지시 따르기) 1차시 범인을 찾아라
3	올바른 수업 태도 갖기	하자 Go! 행동 조절 프로그램	4차시 - 바꿔 줄래?

자료 및 활용 방법 소개

지도내용-1 : 올바르게 요구하기

자료 명	S-MATES를 위한 디딤돌 사회성 기술 훈련 프로그램 모듈4. 효과적인 의사표현 기술 - 4차시 소원을 말해봐
자료 특징	<input checked="" type="checkbox"/> 교사용 프로그램 지도서 제공 <input checked="" type="checkbox"/> 수업 활동 중 바로 사용 가능한 학생용 워크북 제공
자료 구성	<input checked="" type="checkbox"/> 교사용 프로그램 지도서(98~103쪽) <input checked="" type="checkbox"/> 학생용 워크북(18~21쪽)
주요 활동	<input checked="" type="checkbox"/> 내 마음을 읽어줘 <input checked="" type="checkbox"/> 동서남북 놀이로 자신감 up
출처	<input checked="" type="checkbox"/> 기초학력향상지원사이트(꾸꾸) - 정서·심리지원 - 초등학교 http://www.basics.re.kr/kuku/emotion/selectEmotionBSDetail.do?seq=12647&painIndex=2&searchWrd=%



함께 해보기



▣ 마음 열기_제 도끼 돌려 주세요

- ▣ 선생님과 함께 다음 이야기 읽어 보고, 생각해보기
 - 이야기 읽고 나무꾼 입장이 되어 보기

▣ 활동1_내 마음을 읽어줘

- ▣ 전래동화 속 한 장면을 읽고 이야기 나누기
 - 전래동화 속 한 장면 읽기
 - 콩쥐의 입장이 되어 이야기해보기

▣ 활동2_동서남북 놀이로 자신감 UP

- ▣ 동서남북 게임으로 요구하는 말하기 연습하기
 - 동서남북 색종이를 접어서 종이 한쪽에 일상생활에서 상대방에게 요구하는 짧은 문장 쓰기

물 마시러 다녀와도 돼요? 밖에 나가 놀아도 돼요?
화장실 다녀와도 돼요? 준비물 좀 빌려도 돼요? 등

- 요구하는 말이 나오면 큰소리로 세 번 읽기

▣ 정리_만약 나라면?

- ▣ 주어진 상황에서 '만약' 나라면 어떻게 할지 역할극 해 보기
 - 선생님과 함께 상황 속에 등장하는 역할 나누기
 - 역할 바꾸어서 해 보기

- ▣ '올바르게 요구하기' 기술의 단계 확인하기
 - 동기, 사회적 기술, 상황 선택, 결과 인식



학생용 워크북 18쪽



학생용 워크북 19쪽



학생용 워크북 21쪽

지도내용-2 : 지시 따르기



자료 명	S-MATES를 위한 디딤돌 사회성 기술 훈련 프로그램 모듈 3. Triumph(지시 따르기) - 1차시 범인을 찾아라	
자료 특징	<input checked="" type="checkbox"/> 다양한 상황과 맥락을 통해 자연스럽게 사회성 기술 습득 <input checked="" type="checkbox"/> 직접교수, 역할놀이, 모델링, 수행에 대한 피드백 등으로 이루어져 있으며 책 만들기, 보드게임 등 다양한 활동으로 구성	
자료 구성	<input checked="" type="checkbox"/> 교사용 프로그램 지도서(50~59쪽)	<input checked="" type="checkbox"/> 학생용 워크북(1~4쪽)
주요 활동	<input type="checkbox"/> 교사의 지시에 따라 수행하기 <input type="checkbox"/> 지시를 수행하며 과제를 완성 시키기	
출처	<input checked="" type="checkbox"/> 기초학력향상지원사이트(꾸꾸) - 정서·심리지원 - 초등학교 http://www.basics.re.kr/kuku/emotion/selectEmotionBSDetail.do?seq=12647&painIndex=2&searchWrd=	



함께 해보기



'집으로 가는 길' 함께 완성하기

- '집으로 가는 길' 활동지 완성 시키기
 - 눈을 감고 교사의 안내에 따라 선 긋기
 - 학생이 어려워한다면 보조 활동지 활용

'범인을 찾아라' 놀이 안내하기

- '범인을 찾아라' 놀이 설명하기

교사의 설명 : ○○이는 아침 일찍 학교에 갔어요. 도착해보니 교실이 엉망이 되었어요. 도대체 누가 우리 교실을 엉망으로 만든 걸까요? 선생님의 지시에 따라 힌트를 얻고 범인을 찾아주세요.

번호	도전 과제 1	힌트
1	하얀 종이에 풀그레이드 챠 커도 두 개, 세도 네개를 그립니다. (예 예쁜 글씨체로 자신의 이름을 합니다.)	한글 카드
2	자리에서 일어나 앉았던 일자리자리를 10회 실시합니다.	2번 카드
3	(교실에 떨어진 쓰레기장을 찾아 흙자루에 넣고 놓아줍니다.)	3번 카드
4	(교실에 흐트러진 책상과 의자들을 잘 정돈합니다.)	4번 카드
5	하얀 종이에 풀그레이드 두 개, 세도 네 개를 그린 후 노란색으로 색칠을 합니다.	5번 카드
6	자리에서 일어나 교실을 한 바퀴 돌고 자리에 앉습니다.	6번 카드
7	앉은 자리에서 춤을 추고 1분간 기민히 있습니다.	7번 카드
8	하얀 종이 오른쪽 위에서부터 별을 열 한개 그립니다.	8번 카드

교사용 프로그램 지도서 53쪽



교사용 프로그램 지도서 55쪽



'범인을 찾아라' 놀이하기

- [도전 과제1] 수행하기
- [도전 과제2] 수행하기

1. 도전 과제를 완성하여 범인을 찾는 놀이 활동이다.
2. 한 번에 교사의 지시를 잘 듣고 기억해서 수행하도록 유도한다.
3. 학생들이 평소 잘 따르지 않던 지시를 수행해보는 연습을 하도록 구성할 수 있다.
4. 수준이 높은 학생을 위해 추가적인 도전 과제를 준비할 수 있다.

- 범인 알려주기



지도내용-3 : 올바른 수업 태도 갖기

함께 해보기

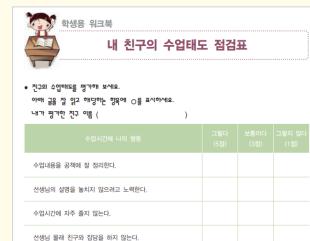


- 배울 내용 소개
 - 만화 살펴보기
 - 수업을 준비하는 친구들의 모습을 살펴보고 이야기 나누기

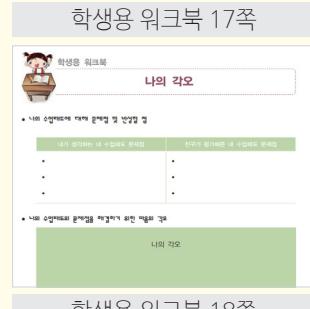


교사용 자료 37쪽

- 나의 수업 태도 점검표 작성하기
 - 나의 수업 태도 점검표 작성하기
 - 스스로 체크리스트를 작성하고 점수 합산해보기



- 친구의 수업 태도 평가해보기
□ 친구 한 명을 정해 그 친구의 수업 태도 평가해보기
 - 비교하고 발표하기
□ 친구들과 함께 수업 태도에 대해 이야기 나누기
□ 이야기 나눈 내용을 바탕으로 발표해 보기



학생용 워크북 18쪽

‘문제행동 조절하기’ 집중 지도 교수·학습과정안

학습목표 : ♥ 역할극을 통해 문제 행동을 바로 잡을 수 있다.



역할극 안내하기 (10분)	□ 자료
<p><input checked="" type="checkbox"/> 마음 열기_제 도끼 돌려주세요</p> <p><input type="checkbox"/> 선생님과 함께 다음 이야기 읽어 보고, 생각해보기</p>	□ 주제 1 자료 활용
<p><input checked="" type="checkbox"/> 역할극 안내하기</p> <p><input type="checkbox"/> 연극 동영상 감상하기 - 교실 내 문제 행동</p> <p><input type="checkbox"/> 오늘 친구들과 함께 할 역할극에 대해 안내하기</p> <p><input type="checkbox"/> 몇 가지 상황 알려주기(수업 준비하지 않기, 소란 피우기, 친구 괴롭히기, 떠들기, 돌아다니기 등)</p>	□ 교실 내 문제 행동에 관한 연극 동영상
역할극 준비하기 (15분)	□ 자료
<p><input checked="" type="checkbox"/> 친구들과 역할극 준비하기</p> <p><input type="checkbox"/> 교실에서 문제 행동을 보이는 장면이 포함된 역할극 준비하기</p> <p><input type="checkbox"/> 친구들과 대본 만들고 연습해보기</p>	□ 대본 자료
역할극 하기 (10분)	□ 자료
<p><input checked="" type="checkbox"/> 역할극 하기</p> <p><input type="checkbox"/> 친구들과 선생님 앞에서 역할극 선보이기</p> <p><input type="checkbox"/> 선생님도 함께 연기하기</p>	
<p><input checked="" type="checkbox"/> 문제 행동 찾기</p> <p><input type="checkbox"/> 친구들의 역할극 속에 나타난 문제 행동 찾아 적어보기</p> <p><input type="checkbox"/> 어떤 문제 행동이 있었는지 발표하기</p>	□ 활동지
정리 및 이야기 나누기 (5분)	□ 자료
<p><input checked="" type="checkbox"/> 오늘 한 활동에 대해 이야기 나누기</p> <p><input type="checkbox"/> 문제 행동을 하면 안 되는 이유에 대해 말해보기</p> <p><input type="checkbox"/> 공부한 소감 말하기</p>	

지도 시 참고 사항



- 본 교수·학습 과정안은 지도학급 상황에 따라 지도 내용을 가감하여 운영할 수 있다.
- 학생들이 역할극을 준비할 때 다양한 문제 행동들을 표현하는 것에 대하여 허용적인 분위기를 조성한다.
- 언급된 문제 행동들이 잘못된 행동임을 인지시키고 앞으로 개선해 나가는 일이 중요함을 느낄 수 있도록 이야기를 이끌어 간다.

나-3 목표 설정하기

지도상의 유의점

학교생활 속에서 시간을 계획하고 관리하는 능력은 또래나 교사와 긍정적인 관계를 맺고 유지하는데 매우 중요하다. 또한 구체적인 목표를 세우고 꾸준히 관리하는 기술은 삶을 건강하고 성공적으로 살아가는 데 큰 영향을 미친다. 하지만 스스로 시간을 계획하고 관리하는 것이 어려워 학교생활에 어려움을 겪는 학생이 많다.

학생에게 시간 계획 및 시간 관리를 효과적으로 할 수 있는 방법을 알게 하고, 자신의 목표를 구체적으로 세우고 꾸준히 관리하는 방법을 실천하는 힘을 길러주어야 한다.

이러한 경험을 학생의 실제 생활 속에서, 즉 아침 활동, 교과수업 시간, 창의적 체험활동, 방과후시간 등을 통해 통합적이고도 지속적으로 제공하고, 그 과정에 대한 자기평가 및 성찰의 기회가 이루어지도록 지도해야 한다.

지도 내용 및 자료 목록

연번	지도 내용	자료명	지도 세부 내용
1	시간 계획하기	S-MATES를 위한 디딤돌 사회성 기술 훈련 프로그램	모듈2. 자기관리 기술 3차시 도전! 시간 관리의 달인
2	시간 관리하기		모듈2. 자기관리 기술 4차시 꿈을 이루어가는 알찬 하루
3	목표 세우기	사회정서역량 향상 지원 프로그램	단원2. 자기 관리 1차시 목표를 세울 수 있어요

자료 및 활용 방법 소개

지도내용-1 : 시간 계획하기



자료명	S-MATES를 위한 디딤돌 사회성 기술 훈련 프로그램 모듈2. 자기관리 기술 - 3차시 도전! 시간 관리의 달인	
자료특징	<input checked="" type="checkbox"/> 교사용 프로그램 지도서 제공 <input checked="" type="checkbox"/> 수업 활동 중 바로 사용 가능한 학생용 워크북 제공	
자료구성	<input checked="" type="checkbox"/> 교사용 프로그램 지도서(36~40쪽)	<input checked="" type="checkbox"/> 학생용 워크북(17~21쪽)
주요활동	<input type="checkbox"/> 시간 관리 능력 테스트	<input type="checkbox"/> 똑똑 똑똑 시계 책 만들기
출처	<p><input checked="" type="checkbox"/> 기초학력향상지원사이트(꾸꾸) - 정서·심리지원 - 초등학교 - 'S-MATES를 위한 디딤돌' 사회성 기술 훈련 프로그램</p> <p>http://www.basics.re.kr/kuku/emotion/selectEmotionBSDetail.do?seq=12647&painIndex=2&searchWrd[교사용]</p> <p>http://www.basics.re.kr/kuku/emotion/selectEmotionBSDetail.do?seq=12643&painIndex=1&searchWrd[학생용 워크북]</p>	



함께 해보기



‘태평이와 성실이의 하루’ 만화 읽기

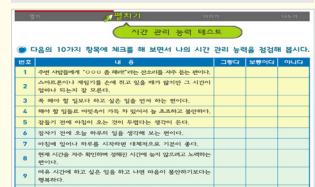
- ▣ 그림을 보고 ‘태평이와 성실이의 하루’ 비교하기
 - 시간의 의미를 알아보고 소중한 시간을 관리하는 방법 알아보기



학생용 워크북 17쪽

시간 관리 능력 테스트

- ▣ ‘시간 관리 능력’ 테스트하기
 - 열 가지 항목 체크 하기
 - 항목별 점수 매겨서 나의 시간 관리 점수 확인하기



학생용 워크북 18쪽

똑똑 똑똑 시계 책 만들기

- ▣ 똑똑 똑똑 시계 책 만들기
 - 시계 책을 만들면서 고정되어 반복되는 시간 알아보기
 1. 일과표 안에 고정 시간을 표시한다.
 2. 도화지에 순서대로 붙이고 상자 모양으로 접는다.
 3. 큰 도화지에 그림을 순서대로 붙이고 색칠한다.
 4. 고정 시간과 그림을 연결하여 붙인다.



학생용 워크북 20쪽

나의 시간 지도 만들기

- ▣ 성실이의 시간 지도 살펴보기
 - 고정 시간을 제외하고 개인적으로 활용할 수 있는 시간 알아보기
- ▣ 나의 시간 지도 만들기
 - 고정 시간, 개인적으로 활용할 수 있는 시간 등을 구분하여 나의 시간 지도를 만들어서 시간 계획하기

지도내용-2 : 시간 관리하기



자료 명	S-MATES를 위한 디딤돌 사회성 기술 훈련 프로그램 모듈2. 자기관리 기술 - 4차시 꿈을 이루어가는 알찬 하루
자료 특징	<input checked="" type="checkbox"/> 교사용 프로그램 지도서 및 동영상, PPT 등 다양한 수업자료 제공 <input checked="" type="checkbox"/> 수업 활동 중 바로 사용 가능한 학생용 활동지 제공
자료 구성	<input checked="" type="checkbox"/> 교사용 프로그램 지도서(42~47쪽) <input checked="" type="checkbox"/> 학생용 활동지(22~28쪽)
주요 활동	<input checked="" type="checkbox"/> 시간 도둑 습관 테스트 <input checked="" type="checkbox"/> 우선순위 세우기
출처	<p><input checked="" type="checkbox"/> 기초학력향상지원사이트(꾸꾸) - 정서·심리지원 - 초등학교 - 'S-MATES를 위한 디딤돌' 사회성 기술 훈련 프로그램</p> <p>http://www.basics.re.kr/kuku/emotion/selectEmotionBSDetail.do?seq=12647&painIndex=2&searchWrd[교사용]</p> <p>http://www.basics.re.kr/kuku/emotion/selectEmotionBSDetail.do?seq=12643&painIndex=1&searchWrd[학생용 워크북]</p>



함께 해보기

 나의 시간 도둑 찾기

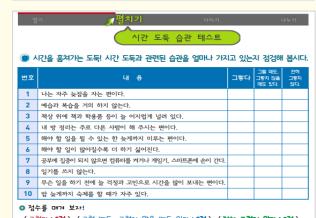
- 시간을 낭비하는 요인 분석하기
 - 그림을 살펴보면서 시간 도둑이 원하는 것이 무엇인지 찾아보기



학생용 워크북 22쪽

 시간 도둑 습관 테스트

- 시간 도둑 습관 테스트하기
 - 열 가지 항목을 체크하고 점수 매기기
 - 점수를 통해 나에게 시간을 낭비하는 습관이 있는지 점검하기



학생용 워크북 23쪽

 우선순위 세우기

- 해야 할 일과 하고 싶은 일 적기
 - 개인적으로 활용할 수 있는 시간에 오늘 하루 해야 할 일 정리하기
 - 색연필을 들고 먼저 해야 하는 중요한 일부터 순서대로 정하기

<해야 할 일> 제시간에 등교하기, 방 청소하기, 숙제하기(영어, 수학)
<하고 싶은 일> 성진이랑 자전거 타기, 컴퓨터게임 하기, 피자 먹기

 우선순위 책 만들기 나의 하루 계획 세우기

- 하루 계획 세우기
 - 우선순위 책의 내용을 가지고 하루 계획 세우기
- 시간 거울로 들여다보는 나의 하루
 - 하루를 마무리하는 저녁 시간에 하루 계획표를 보고 결과 체크하면서 나의 하루 평가하기



학생용 워크북 25쪽

지도내용-3 : 목표 세우기



함께 해보기



주어진 물건으로 할 수 있는 일 말하기

- ▣ 공, 종이와 연필, 악기와 악보로 할 수 있는 일 알아보기
 - 무엇을 할 수 있는지 말해보기
 - 어떤 것을 할 수 있는지 말해보기
 - 하고 싶은 것이 있는지 말해보기
 - ▣ 목표의 의미 알아보기

〈목표〉 내가 하고 싶은 것, 무언가 이루겠다고 마음먹고 기준을 정하는 것

〈예시〉 공이 있다면? 축구 대회에서 골을 넣어 우승할 거야!

종이와 연필이 있다면? 동화를 쓰고 싶어!

목표 세우는 방법 알기

- 영상을 보며 목표 세우는 방법을 알아보기
 - 두 친구의 차이점을 통해 목표를 제대로 세우는 방법 알아보기
 1. 목표는 구체적이고 알 수 있게 세우기
 2. 목표를 달성하기 위해 꾸준히 노력하기

구체적으로 목표 세우기

- 내가 이루고 싶은 목표가 무엇인지 생각하기
 - 내가 하고 싶은 것, 내가 바라는 것, 내가 이루고 싶은 것, 나에게 부족한 것, 내가 잘하는 것을 더 잘하는 법 등 떠올리기
 - 단성할 수 있는 나마의 목표 정하기

◀ 배운 내용 정리하기

- 달성할 수 있는 목표를 세우려면 그 목표는 구체적이고 명확해야 하며 목표 달성을 위해 꾸준히 노력하기

01 다음 영상 속 두 친구의 차이점을 적어보세요.

학생용 워크북 2-1-1

02 달성할 수 있는 나만의 목표를 정해봅시다.

- 학교에서의 목표
- 가정에서의 목표
- 또 다른 원하는 목표

학생용 워크북 2-1-2

‘목표 설정하기’ 집중 지도 교수·학습과정안

학습목표 : ❤️ 시간을 낭비하는 요인을 분석하여 목표를 세우고 꾸준히 실천할 수 있다.



배움 시작하기 (10분)	<input type="checkbox"/> 자료
<input checked="" type="checkbox"/> 태평이와 성실이의 하루 이야기 읽기 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 태평이와 성실이의 하루를 읽고 두 사람의 시간 비교하기 <input type="checkbox"/> 이야기를 통해 시간 관리의 소중함과 관리 방법에 대해 생각해보기 	<input type="checkbox"/> 주제1 활동지 
개념학습 (5분)	<input type="checkbox"/> 자료
<input checked="" type="checkbox"/> 목표의 의미 알아보기 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 동영상을 보고 질문을 통해 목표의 의미를 구체적으로 알아보기 	<input type="checkbox"/> 주제3 활동지, 동영상
연습하기 (15분)	<input type="checkbox"/> 자료
<input checked="" type="checkbox"/> <선택1> 시간 도둑 습관 테스트 <ul style="list-style-type: none"> - 열 가지 항목을 체크하고 점수 매기기 - 점수를 통해 나에게 시간을 낭비하는 습관이 있는지 점검하기 	<input type="checkbox"/> 주제2 활동지
<선택2> 우선순위 세우기	<input type="checkbox"/> 주제2 활동지
<input type="checkbox"/> 해야 할 일과 하고 싶은 일 적기 <ul style="list-style-type: none"> - 개인적으로 활용할 수 있는 시간에 오늘 하루 해야 할 일을 정리하기 - 색연필을 들고 먼저 해야 하는 중요한 일부터 순서대로 정하기 	
정리 및 삶 속에서 적용하기 (10분)	<input type="checkbox"/> 자료
<input checked="" type="checkbox"/> 구체적으로 목표 세우기 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 내가 하고 싶은 것, 내가 바라는 것, 내가 이루고 싶은 것, 나에게 부족한 것, 내가 잘하는 것을 더 잘하는 법 등 떠올리기 	<input type="checkbox"/> 주제3 활동지
<input checked="" type="checkbox"/> 삶 속에서 적용하기	
<input type="checkbox"/> 학교, 가정 등 일상생활 속에서 실천할 수 있는 목표를 세워서 꾸준히 노력하기	

지도 시 참고 사항



- 본 교수·학습 과정안은 지도 학급 상황에 따라 지도 내용을 가감하여 운영할 수 있다.
- 시간을 효과적으로 관리하기 위해 학교, 가정 등 실생활 속 다양한 상황 등에서 지속적이고 반복적으로 연습·적용할 수 있도록 한다.
- 구체적인 목표를 찾는 것이 어려운 학생에게는 충분히 생각할 수 있는 시간을 주도록 하고 학교에서 쉽게 할 수 있는 일부터 실천할 수 있도록 한다.

나-4 긍정적으로 생각하기

지도상의 유의점

학습지원대상학생은 학습에 대한 혹은 학교생활 전반에 대한 동기가 부족한 경우가 많다. 동기가 결여 된 상태로 학교생활에 임하다 보니, 학습의 능률도 오르지 않고 흥미를 느끼지 못하는 경우가 대부분이다.

긍정적 동기를 갖게 하는 것은 학습지원대상학생에게 성공을 경험시켜주기 위한 첫 단계라고 볼 수 있다. 단순한 과업을 이루는 일조차도 힘겨워하는 학습지원대상학생에게 긍정적인 동기를 부여시켜 주는 것은 다른 어떤 정서행동지원보다 중요한 교육활동이다.

학습지원대상학생의 성향에 따른 다양한 긍정적 동기를 부여하고, 긍정적 동기를 가지고 목표를 성취했을 때의 성취감을 자주 느끼게 하는 활동을 통해 실제 생활에서 긍정적으로 생각하는 습관을 길러주도록 해야 한다.

지도 내용 및 자료 목록

연번	지도 내용	자료명	지도 세부 내용
1	내적동기 강화하기	초등학교 동기향상 프로그램	2. 신나는 플마카드 게임
2	긍정적으로 생각하기	인성아, 놀자	1영역. 건강한 감정표현 선택 1차시 생각의 마술
3	나를 칭찬해주기	강점기반 학습도움 프로그램	강점찾기 프로그램 - 초월 - 낙관성 - 그래도 난 할 수 있어

자료 및 활용 방법 소개

지도내용-1 : 내적동기 강화하기



자료 명	초등학교 동기향상 프로그램 2. 신나는 플마카드 게임
	<input checked="" type="checkbox"/> 학습유형검사를 통하여 학생의 특성 이해 <input checked="" type="checkbox"/> 학습부진 유형에 따른 교수학습자료 제공
자료 특징	<input checked="" type="checkbox"/> 교사용 자료(24~30쪽) <input checked="" type="checkbox"/> 학생용 워크북(31쪽)
자료 구성	
주요 활동	<input type="checkbox"/> 연산 문제를 게임을 통해 접근하면서 자존감 향상시키기 <input type="checkbox"/> 어려운 문제도 즐겁게 할 수 있음을 강조하기
출처	<input checked="" type="checkbox"/> 기초학력향상지원사이트(꾸꾸) - 정서·심리지원 - 초등학교 http://www.basics.re.kr/kuku/emotion/selectEmotionBSDetail.do?seq=12657&painIndex=3&searchWrd=% 

함께 해보기



모둠 만들기

- ▣ “친구를 사랑하십니까?” 게임하며 모둠 만들기
 - 자리 바꾸기 게임을 하며 2명씩 모둠 만들기
 - 학습지원대상학생의 숫자가 적을 경우 교사가 임의로 모둠을 만들어 주거나 혼자서 게임하도록 안내

[플마카드 게임하기](#)

- ▣ 플마카드 게임 규칙 설명하고 시범 보이기
 - 쉬운 숫자로 여러 번 연습을 한 다음 본 게임하기

1. 준비물 : 숫자카드, +카드, -카드
 2. 방법
 - 가. 교사가 제시하는 숫자가 답이 되도록 카드들을 배열하여 연산식을 만든다.
 - 나. 먼저 만든 모둠은 모둠 구호를 외치거나 이름을 외친다.
 - 다. 맨 처음에는 숫자만 제시하여 연습하고 익숙해지면 사용해야 하는 카드 숫자를 제시한다

- ### ▣ 플마카드 게임하기 - 게임의 성공에 따른 보상 제공하기

정리하기

- 소감 말하기
 - 친구들과 함께 플마카드 게임을 한 소감 이야기해보기
 - 어떤 공부도 즐겁게 할 수 있음을 강조하기

교사용 자료 29쪽

교사용 자료 29쪽

학생용 워크북 자료 31쪽

지도내용-2 : 긍정적으로 생각하기



자료명	인성아, 놀자 1영역. 건강한 감정표현 - 선택 1차시 생각의 마술		
자료특징	<input checked="" type="checkbox"/> 교사용 프로그램 지도서 및 동영상, PPT 등 다양한 수업자료 제공 <input checked="" type="checkbox"/> 수업 활동 중 바로 사용 가능한 학생용 활동지 제공		
자료구성	<input checked="" type="checkbox"/> 교사용 프로그램 지도서(52~63쪽)	<input checked="" type="checkbox"/> 학생용 활동지(13쪽)	<input checked="" type="checkbox"/> 동영상
주요활동	<input type="checkbox"/> 기분을 나쁘게 하는 생각 알기	<input type="checkbox"/> 긍정적으로 생각하기	<input type="checkbox"/> 긍정 생각 마술사가 되어보기
출처	<input checked="" type="checkbox"/> 인성교육지원센터-정보마당-자료실-프로그램/지도자료-112-인성아, 놀자! http://insung.kedi.re.kr/information/info_view.do?nttId=842&bbsId=BBSMSTR_000000004200		



함께 해보기



긍정 게임하기

- 한 방향으로만 읽었을 때는 부정적인 말이 다른 방향으로 읽으면
긍정적인 단어가 되는 말 찾기
- 수고, 금지, 내 힘들다 등



교사 지도서 55쪽

기분을 나쁘게 하는 생각 알기

- 법사랑 사이버랜드의 영상 시청하기
- 여러 상황을 보고 어떤 감정이 느껴지며 어떤 생각 때문에 그런지 이야기 나눠보기
- 내 생각 정리하기



교사 지도서 61쪽

긍정적으로 생각하기

- 여려 가지 상황 동영상 시청하기
- 주어진 상황을 긍정적으로 해석하기



교사용 지도서 54쪽

긍정 생각 마술사 되어 보기

1. 기분 나쁜 순간을 포스트잇에 적기
2. 4절지 도화지에 포스트잇 붙이기
3. 자신의 포스트잇을 제외한 다른 친구의 포스트잇을 읽고 말풍선으로
그려서 쓰기
4. 자신의 포스트잇 주변에 그려진 말풍선 읽고 다시 생각해보기

긍정 한라봉 만화 읽고 긍정적 생각의 좋은 점 알기

확인하고 다짐하기

지도내용-3 : 나를 칭찬해주기



자료명	강점기반 학습도움 프로그램
	그래도 난 할 수 있어!
자료 특징	<ul style="list-style-type: none"><input checked="" type="checkbox"/> 학생의 강점 및 지원을 찾고 긍정적인 가능성을 탐색할 수 있게 구성<input checked="" type="checkbox"/> 자료 안에 활동의 흐름, 유의점, 내용 및 활동에 따른 자료들을 함께 수록하여 손쉽게 활용이 가능함
자료 구성	<ul style="list-style-type: none"><input checked="" type="checkbox"/> 교사용 프로그램 지도서(181~186쪽)<input checked="" type="checkbox"/> 동영상 자료
주요 활동	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> 낙관성의 의미 알기<input type="checkbox"/> 긍정적인 마음 다지기<input type="checkbox"/> 내게 있는 낙관성 요소 찾기
출처	<ul style="list-style-type: none"><input checked="" type="checkbox"/> 기초학력향상지원사이트(꾸꾸) - 정서·심리지원 - 초등학교 <p>http://www.basics.re.kr/kuku/emotion/selectEmotionBSDetail.do?seq=12664&painIndex=3&searchWrd=%</p>

함께 해보기



희망을 주는 친구들

- ▣ '승가원의 천사들' 동영상 시청하기
 - 동영상 시청하고 함께 이야기 나누기
 - ▣ 낙관성의 의미에 대해 이야기 해보기

세상과 맞닿은 도전

- '승가원의 천사들' 동영상 중 태호의 이야기 부분 시청하기
 - 태호의 모습을 보며 나의 모습 생각하기
 - 다음의 질문에 답해보기

1. 동영상을 보면서 어떤 느낌이 들었나요?
 2. 태호는 어떻게 사람들에게 희망을 주게 되었나요?
 3. 태호보다 여러분은 어떤 점이 더 것강하까요?

그래, 결심했어!

- ▣ 거울 메아리 놀이하기
 - 거울 놀이를 통해 스스로에게 긍정적인 메시지 전달하기
 - 활동을 통해 느낀 소감 나누기

 찾아보아요

- 오늘 활동을 하고 난 후 드는 생각 이야기하기
 - 내게 있는 낙관적인 태도 찾기



동영상 자료



교사용 프로그램 지도서 186쪽

번호	낙관성 척도 문항
1	지금은 힘들다 할지도도 내 미래에 대해 희망을 가지고 있다.
2	나는 언제나 잘 될 거라고 생각한다.
3	어려운 일이 있어도 다음 기회를 위해 노력할 것이다.
4	나의 장점은 세 가지 이상 말할 수 있다.
5	나의 장래 희망은 이루기 위해 계획을 세우고 있다.

교사용 프로그램 지도서 185쪽

‘긍정적으로 생각하기’ 집중 지도 교수·학습과정안

학습목표 : ♥ 꿈 발표회를 통해 ‘나도 할 수 있다’는 긍정적인 생각을 실천할 수 있다.



선생님의 이야기 듣기 (5분)	□ 자료
<p><input checked="" type="checkbox"/> 희망을 주는 친구들</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> ‘승가원의 친구들’ 동영상 시청하기 <ul style="list-style-type: none"> - 동영상 시청하고 함께 이야기 나누기 <input type="checkbox"/> 낙관성의 의미에 대해 이야기 해보기 	<input type="checkbox"/> 주제 3 자료 활용
<p><input checked="" type="checkbox"/> 선생님의 이야기 듣기</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 선생님의 성장 과정을 친구들과 함께 듣기 <input type="checkbox"/> 어떻게 꿈을 이룰 수 있었는지에 대해 이야기 나누기 	<input type="checkbox"/> 선생님의 성장 과정이 담긴 PPT 또는 사진자료
꿈 발표회 준비 (15분)	□ 자료
<p><input checked="" type="checkbox"/> 꿈 발표회 준비하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> ‘내가 하고 싶은 일’을 주제로 이야기 나누어 보기 <input type="checkbox"/> 종이에 같은 주제로 표현하기(글, 그림, 만화 등) 	<input type="checkbox"/> 활동지 - 꿈 발표회
꿈 발표회 (15분)	□ 자료
<p><input checked="" type="checkbox"/> 꿈 발표회 개최하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 자기의 꿈 발표회 자료를 가지고 이야기 나누기 <input type="checkbox"/> 친구들의 꿈에 대해 질문하고 답하며 이야기 나누기 	
<p><input checked="" type="checkbox"/> ‘축구를 하며 생각한 것들’ 함께 읽기</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 축구선수 손흥민에 대해 이야기 나누기 <input type="checkbox"/> 할 수 있다는 마음가짐이 중요한 이유에 대해 이야기 나누기 	<input type="checkbox"/> 책 안내 자료(PPT)
정리하기 (5분)	□ 자료
<p><input checked="" type="checkbox"/> 오늘 이야기 나눈 내용 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 꿈을 가지고 있는 삶에 대해 이야기하기 <input type="checkbox"/> 우리는 모두 할 수 있다는 자신감 가지기 	

지도 시 참고 사항



- 본 교수·학습 과정안은 지도학생 수에 따라 지도 시간을 가감하여 운영할 수 있다.
- 선생님과 친구들의 이야기를 귀담아 들을 수 있도록 경청하는 분위기를 조성한다.
- 꿈 발표회를 위해 작성하는 활동지에는 글, 그림, 만화 등 어떤 형식을 활용해도 됨을 인지시키고 글로 적을 필요가 없음을 알려준다.



다. 사회적 인식



다른 친구의 의견이 나와 다른 수 있음을 받아들이기 어려워하는 ○○이

다른 친구의 이야기를 주의 깊게 듣지 않고 어긋나는 ☆☆이

친구의 마음에 공감하는 사회적 능력이 부족한 ♥♥이

▶ 사회적 인식 역량 향상이 필요해요

「사회적 인식」역량 개요

사회적 인식(Social Awareness)은 다양한 배경, 문화, 맥락을 가진 사람을 포함한 타인의 관점을 수용하고 공감하며, 사회적이고 윤리적인 규범들을 이해하는 능력이다. ‘자기인식’과 ‘자기관리’가 자기 차원의 역량이었다면, ‘사회적 인식’과 ‘관계 관리’는 타인 차원의 역량으로 구분된다.

초등학교 시기에는 타인의 정서에 대한 인식 능력이 확장된다. 이것은 타인과 의사소통을 하는데 촉진적 역할을 하고, 여러 상황 정보, 정서 정보를 고려하여 전반적 생활 상황에 대한 공감 반응이 가능해진다. 따라서 ‘사회적 인식’ 차원에서 타인이 어떻게 느끼고 생각하는가에 대한 언어적, 신체적, 상황적 단서를 포착할 수 있어야 한다.

중점 지도 요소

연번	지도 요소	지도 요소의 개념
1	다양성 이해하기	타인과 나의 관점과 가치관이 다를 수 있음을 이해하는 능력
2	타인 존중 표현하기	타인의 가치와 판단을 소중히 여기고 이를 표현하는 의사소통 능력
3	경청하기	상대방의 말을 주의 깊게 듣고 의미하는 바를 정확히 파악하는 능력
4	공감하기	타인의 감정에 관심을 나타내고 감사와 연민을 표현하는 능력

다-1 다양성 이해하기

지도의 유의점

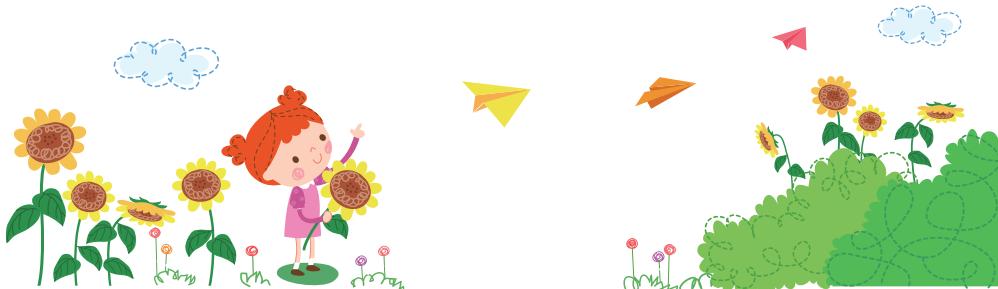
바람직한 사회 구성원으로서 첫발을 딛는 학교에서 학습에 어려움을 겪는 학생은 사회적 상호 작용의 부족으로 많은 어려움을 겪고 있다. 이들은 낮은 학업 성취와 반복된 학습 실패 경험 등을 통해 부정적 자아개념을 갖게 되고, 이는 또래들로부터 소외, 따돌림 등 부정적인 대인 관계를 맺을 수 있다.

이를 위해 긍정적인 자아개념을 갖는 것과 동시에 올바른 사회적 관계를 형성하는 것도 중요하다. 올바른 사회적 관계를 위한 첫걸음으로 주변을 바르게 인식하고 다양성을 이해하는 것이 필요하다.

사람이 서로 다름을 인정하고, 다양한 생각이 있음을 깨달으며, 가치관(아름다움)이 서로 다양함을 이해할 수 있어야 한다.

지도 내용 및 자료 목록

연번	지도 내용	자료명	지도 세부 내용
1	서로 다름을 인정하기	S-MATES를 위한 디딤돌	모듈 5. Strength(강점 펼치기 기술) - 1차시 우린 모두 달라요
2	생각이 다양함을 깨닫기	강점기반 학습도움 프로그램	지혜 - 개방성 - 열린 생각, 열린 마음
3	아름다움의 기준이 다양함을 이해하기	(강점찾기 프로그램 - 초등학생)	초월 - 심미안 - 세상에서 가장 아름다운 것



자료 및 활용 방법 소개

지도내용-1 : 서로 다른을 인정하기

자료 명	S-MATES를 위한 디딤돌 모듈5. Strength(강점 펼치기 기술) - 1차시 우린 모두 달라요(차이 인정하기)
자료 특징	<input checked="" type="checkbox"/> 그림과 동화 등 학생이 흥미를 가질 수 있는 그림과 이야기 자료를 제공함
자료 구성	<input checked="" type="checkbox"/> 교사용 매뉴얼(106~109쪽) <input checked="" type="checkbox"/> 학생용 워크북(1~5쪽)
주요 활동	<input type="checkbox"/> 그림 카드와 동화를 통해 서로 다른 것에 대해 이야기 나누기 <input type="checkbox"/> 친구와 나를 비교해보고, 장점을 찾아보며 서로 다른을 이해하기
출처	<input checked="" type="checkbox"/> 기초학력향상지원사이트(꾸꾸) - 정서·심리지원 - 초등학교(교사용 매뉴얼) http://www.basics.re.kr/kucu/emotion/selectEmotionBSDetail.do?seq=12647&painIndex=2&searchWrd=%  <input checked="" type="checkbox"/> 기초학력향상지원사이트(꾸꾸) - 정서·심리지원 - 초등학교(학생용 워크북) http://www.basics.re.kr/kucu/emotion/selectEmotionBSDetail.do?seq=12646&painIndex=1&searchWrd=% 

함께 해보기



그림 카드 속 다른 점 찾아보기

- 그림 카드를 분류하기
 - 그림 카드의 테두리 색깔별로 분류하기
 - 같은 색깔의 카드끼리 다른 점 찾기
- 그림 카드를 보고 다른 점에 대해 이야기 나누기
 - 서로 다른 이유에 대해 이야기 나누기
 - 다르다는 것이 나쁘거나 틀린 것이 아닌 것을 깨닫기



학생용 워크북 1쪽

동화 속에서

- 선생님이 읽어주는 동화를 듣고 내용 파악하기
 - 선생님이 들려주시는 동화를 주의깊게 듣기

〈동화 내용〉 소나무 새싹이 숲에 있는 다른 나무들을 부러워만 하고, 자신은 보잘 것 없다고 생각하였다. 하지만 바람이 이를 위로해주었고, 천천히 자라지만 튼튼하게 자란 소나무를 다른 나무들이 칭찬하면서, 소나무는 남들과 다른 자신의 모습을 자랑스럽게 여기는 이야기이다.

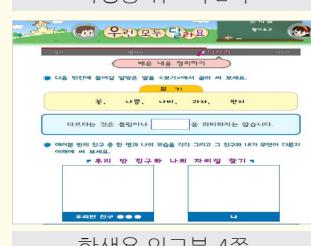
- 소나무의 마지막 말 함께 읽어보기



학생용 워크북 2쪽

다른의 의미를 생각하고 차이 인정하기

- 다르다는 의미를 나타내는 말을 찾아 활동지에 쓰기
- 우리 반 친구들과 나의 차이점을 찾아 활동지에 쓰기



학생용 워크북 4쪽

자신과 친구의 장점을 생각하고 다짐하기

- 활동 정리하고, 나의 다짐 읽기
 - 활동지를 보고, 그림의 말 주머니에 들어갈 말 쓰기
 - 나의 다짐을 크게 읽으며 마무리하기

지도내용-2 : 생각이 다양함을 깨닫기



자료 명	강점기반 학습도움 프로그램(강점찾기 프로그램) 지혜 - 개방성 - 열린 생각, 열린 마음
자료 특징	<input checked="" type="checkbox"/> 생각과 마음이 모두 다양함을 알고 수용하는 태도를 기르는 다양한 자료 제공 <input checked="" type="checkbox"/> 다양성을 찾을 수 있는 사진 자료를 제공하여 활용하기 편리함
자료 구성	<input checked="" type="checkbox"/> 교사용 프로그램 지도서(23~31쪽)
주요 활동	<input type="checkbox"/> 고정관념에 대해 알아보기 <input type="checkbox"/> 다양한 인물과 사물을 보고 생각 나누기 <input type="checkbox"/> 나의 개방적인 사고를 발견하고 칭찬하기
출처	<input checked="" type="checkbox"/> 기초학력향상지원사이트(꾸꾸) - 정서·심리지원 - 초등학교 http://www.basics.re.kr/kuku/emotion/selectEmotionBSDetail.do?seq=12664&painIndex=3&searchWrd=%



함께 해보기

 생각이 바뀌면

- 별을 그려보고 사진과 고정관념에 대해 이야기 나누기
 - 각자 별을 그려보기
 - 그린 별을 사진과 비교해보고 다른 점 찾기
 - 고정관념에 대해 알아보고 다양한 고정관념에 대해 이야기 나누기



지도서 28쪽

 변하는 세상, 달라진 생각

- 인물 사진을 보고 고정관념에 대한 여러 가지 생각 나누기
- 세상이 변하면 생각이나 판단도 바뀐을 깨닫기



지도서 29쪽

 열린 생각, 열린 마음

- 고정관념을 깨는 다양한 사진을 보며 이야기 나누기
 - 네모난 수박, 곰팡이 색깔의 샌드위치 포장지, 줄자 모양의 허리띠 등 다양한 물건을 보면서 고정관념을 깨는 것이 필요함을 알기
- 감정에 맞는 경험 표현하기



지도서 31쪽

 느껴 보아요

- 활동 내용에 대해 이야기 나누기
 - 스스로 열린 마음을 가지고 있음을 알기
 - 개방성의 필요성에 대해 알아보고, 지혜 척도 문항으로 자기 평가하기

지도내용-3 : 아름다움의 기준이 다양함을 이해하기



함께 해보기



심미안이란?

□ 심미안의 의미 알기

- 아름다운 것이 무엇인지 이야기 나누기
 - 심미안은 생활이나 자연 속에서 아름다움을 찾을 수 있는 태도 임을 알기

1 ‘세상에서 가장 아름다운 것’ 이야기 읽기

 - 이야기를 함께 읽고, 전사가 되어 주변의 아름다운 것 찾아보기
 - 내가 차운 아름다운 걸을 칙구들과 이야기 나누기

✓ 아름다운 세상

▣ 자연(실외)에서 아름다운 것 찾기

- 학교 운동장(식위)로 나가 아를답다고 생각하는 것 착아보기

▣ 아름다운 것 찾아 사진찍기

- 카메라(스마트폰) 등으로 사진을 찍기
 - 친구와 찍은 사진 같이 보며 이야기 나누기

아름다운 세상 표현하기

- ▣ 아름다운 것 돌아가며 말하기
 - ▣ 아름다운 건 찾으면 느낌 막하고 맘잡구치기

 찰아보아요

- 나를 칭찬해주기
 - 심미안의 의미를 재확인하고, 나와 친구를 칭찬해주기
 - 내게 있는 심미안 요소 찾기
 - 체크리스트를 보면 나의 심미안 요소를 찾아보기

지도서 170쪽

A collage of nine images arranged in a grid-like pattern. The top row shows a butterfly, several different flowers (lily, sunflower, rose), and a purple book cover. The middle row shows a green terrarium, a young girl smiling, and a black and white photo of a horse. The bottom row shows a waterfall scene, a person performing a handstand, and a person performing a backflip.

지도서 171쪽

‘다양성 이해하기’ 집중 지도 교수·학습과정안

학습목표 : ♥ 나와 친구가 서로 다름을 이해하고, 다양성의 중요함에 대해 말할 수 있다.



배움 시작하기 (10분)	□ 자료
<input checked="" type="checkbox"/> 영상으로 열어가기 <ul style="list-style-type: none"> ▣ 우리 주변의 세상이나 사물이 한 가지 물질로 이루어지면 어떨지 이야기 나누기 ▣ 자료 시청한 뒤 생각과 느낌 나누기 	<input type="checkbox"/> EBS배움너머, 세상이 한가지 물질로 만들어졌다면? (4'53'') https://www.ebs.co.kr/tv/show?prodId=10294&lectId=3118285
활동1. 우린 서로 달라요 (10분)	□ 자료
<input checked="" type="checkbox"/> 서로 다름을 알아채기 <ul style="list-style-type: none"> ▣ 그림 카드를 살펴보며 같은 색깔의 카드의 다른 점 찾기 ▣ 그림 카드의 동물/사물의 모습이 서로 다른 이유를 찾아 이야기 나누기 	<input type="checkbox"/> 주제 1의 그림 카드
활동2. 다른 것은 나쁜게 아니에요 (10분)	□ 자료
<input checked="" type="checkbox"/> 이야기를 함께 읽고 내용 파악하기 <ul style="list-style-type: none"> ▣ 학생들과 함께 이야기 돌아가며 읽기 ▣ 대나무와 소나무의 마음 발표하기 	<input type="checkbox"/> 주제 1의 이야기 자료 ‘빨리 크고 싶은 소나무’
<input checked="" type="checkbox"/> 친구와 나의 차이점 찾기 <ul style="list-style-type: none"> ▣ 친구와 나의 장점을 찾아 비교해보고, 서로 다름을 알기 ▣ 다르다는 것의 진정한 의미를 생각하고 나쁜 것이 아님을 수용하기 	<input type="checkbox"/> 주제 1의 활동지 1,2
정리 및 삶 속에서 적용하기(10분)	□ 자료
<input checked="" type="checkbox"/> 다양함이 중요한 이유 깨닫기 <ul style="list-style-type: none"> ▣ 무지개를 마음대로 색칠해보고 어떤 것이 아름다운지 이야기 나누기 ▣ 무지개가 아름다운 이유는 다양한 색깔이 조화를 이루기 때문임을 느끼기 	<input type="checkbox"/> 색연필, 무지개 색칠하기 자료 http://www.supercoloring.com/ko/saegcilmaginol/mujigae

지도 시 참고 사항



- 본 교수·학습 과정안은 지도 학생 상황을 고려하여 다른 내용으로 재구성 할 수 있다.
- 다양함을 이해하고 다양한 것이 중요하다는 것을 깨닫게 하기 위해 다양한 직업이나 생활 다양성 자료, 다문화 교육 자료 등을 함께 활용할 수 있다.
- 생각과 느낌을 이야기할 때에는 학생이 적극적으로 참여할 수 있도록 수용적인 태도와 적극적인 지지를 교사가 보내도록 한다. 특히 소집단의 경우 학생이 서로 지지를 할 수 있도록 발표가 끝나면 박수를 치거나 엄지손가락 들기 등 반응을 약속하면 좋다.

다-2 타인 존중 표현하기

지도상의 유의점

타인을 존중하는 것은 인간관계의 필수적인 요건이라고 할 수 있다. 따라서 나와 상대방을 소중한 존재로 인정하고 이를 표현하는 연습이 필요하다. 학습 상황이나 학교 생활 자체에 어려움을 겪는 학생은 사회적 존재로서 긍정적인 인간관계를 형성하는 것을 힘들어한다.

따라서 본 자료는 타인을 존중하는 것을 표현하기 위한 긍정적인 표현을 연습하고, 친구를 배려하는 태도를 알아보며, 친구의 장점을 찾아 적극적으로 칭찬하기로 구성되었다. 이를 통해 상대방의 의견, 감정, 정서를 존중하는 태도를 가질 수 있을 것이다.

뿐만 아니라 평소에 타인을 존중하는 표현 활동을 반복적으로 연습하여 습관화하도록 지도해야 한다.

지도 내용 및 자료 목록

연번	지도 내용	자료명	지도 세부 내용
1	긍정적인 표현하기	사회정서역량 향상 지원 프로그램	4. 긍정적 관계 맺기 - 4-1 긍정적인 말을 할 수 있어요
2	배려하는 태도 가지기	초등학교 학습코칭 프로그램 (초등 3~4)	나를 알Go, 공부를 알Go~!! - 11차시 너, 나, 우리
3	친구의 장점 칭찬하기	회복 탄력성 프로그램 '마음 통통! S.O.S.'	대인관계 - 관계성 - 5차시 친구 장점 칭찬하기

자료 및 활용 방법 소개

지도내용-1 : 긍정적인 표현하기

자료 명	사회정서역량 향상 지원 프로그램 4. 긍정적 관계 맺기 - 4-1 긍정적인 말을 할 수 있어요.	
자료 특징	<input checked="" type="checkbox"/> 여러 가지 상황을 제시하여 상대방을 존중하기 위한 대화 예절이 필요한 이유를 스스로 깨달을 수 있도록 함 <input checked="" type="checkbox"/> 긍정적인 표현을 통해 상대방을 존중하는 태도를 기르고 연습해볼 수 있도록 구성됨	
자료 구성	<input checked="" type="checkbox"/> 동영상(8' 32'')	<input checked="" type="checkbox"/> 학생용 활동지(정서-4-1)
주요 활동	<input type="checkbox"/> 그림 카드와 동화를 통해 서로 다른 것에 대해 이야기 나누기 <input type="checkbox"/> 친구와 나를 비교해보고, 장점을 찾아보며 서로 다음을 이해하기	
출처	<input checked="" type="checkbox"/> 기초학력향상지원사이트(꾸꾸) - 정서·심리지원 - 초등학교 http://www.basics.re.kr/kuccu/emotion/selectEmotionBSDetail.do?seq=14563&painIndex=1&searchWrd=%	



함께 해보기

 이야기 경험 나누기

- 기억에 남는 말을 들었던 경험 이야기하기
 - 기분 좋았던 말이나 따뜻한 위로가 되었던 말을 들은 경험 이야기하기
 - 기분 나빴던 말이나 상처를 받았던 말을 들은 경험 이야기하기

 좋은 관계를 맺는 것이 중요함을 알기

- '시간 관리 능력' 테스트하기
 - 친구와 다퉁을 때나 재미있게 놀 때의 마음 이야기하기
 - 좋은 관계를 위해 노력해야 하는 것이 중요함을 깨닫기

 대화 예절에 대해 알아보기

- 상황을 보며 대화 예절에 대해 알아보기
 - 대화 예절은 상대방을 존중하는 것임을 알기
 - 여러 가지 상황에서 잘못된 대화 예절을 찾고, 바르게 고치기

 긍정적인 말과 부정적인 말 분류하기

- 여러 가지 표현을 긍정적인 말과 부정적인 말로 분류하기
 긍정적인 말의 필요성에 대해 알아보기

 구체적인 상황에서 긍정적으로 말하는 연습하기

- 두 가지 상황에서 긍정적인 말하기 시연하고 연습하기
 - 활동지를 보고, 올바른 긍정적인 말을 찾아 시연하기
 긍정적인 말의 필요성에 대해 알아보기



동영상 자료



학생용 활동지 4-1-1



학생용 활동지 4-1-2

지도내용-2 : 배려하는 태도 가지기



함께 해보기



이번 시간에 배울 내용 소개하기

- 서로의 마음을 알아주는 친구에 대한 경험이나 이야기 나누기

공감의 중요성 인식하기

- ▣ 친구의 마음을 잘 알아주는 좋은 친구에 대해 알아보기
 - 읽기 자료를 읽고 누가 가장 좋은 친구인지 생각 나누기

주변 상황을 파악하여 상대방 배려하는 마음 갖기

- 예화를 읽고 이야기 나누기
 - '여우와 두루미' 이야기를 돌아가며 읽기
 - '여우와 두루미'의 마음 이해하기
 - 역할극으로 상대방을 배려하는 연습하기
 - 역할 카드를 설명하고 상황 이해하기
 - 역할극을 해보고, 어떻게 배려해야 하는지 연습하기

배운 내용 정리하기

- ▣ 활동 내용에 대해 이야기 나누기
 - 오늘 활동에 대해 느낀 점 이야기 나누기
 - 상대방을 배려하는 마음이 인간관계에서 중요함을 이해하기

The image shows the first two pages of a Korean textbook for grade 1. The left page features a large title '나, 나, 우리' with a green background, and a section titled '준비해' with a list of items: '물고기 모양 치즈(치즈)', '이어지기 상자(상자)', '화분(화분)', and '식탁놀이용 카드'. The right page features a large title '교사용 지도서 109쪽' at the bottom.

누가 좋은 친구일까요?

한번만 써도 되는 수업자료입니다. 예전에 배운 내용을 놓고 오류를 발견해보면서, 수업 시간에 관심과 흥미를 높이고, 글쓰기 활동을 통해 글쓰기 능력을 향상시킬 수 있도록 글쓰기 노트를 활용하는 방법을 소개합니다. 그리고 글쓰기 활동을 통해 글쓰기 능력을 향상시키는 방법을 소개합니다.

“구어체, 비 서체, 표제어”에 대한 내용과 “나 담그고 노는 숲 속 봄꽃의 꽃을 묻는다.”

리포트, 그림그리기 활동은

“우리가 살고 있는 경기 지역에, 나의 생활과 새로운 점을 낸 경기도.”

이르고 활동은 “나는 어떤 책을 좋아하는지 책을 소개하기 위한 활동입니다.”

“당신은 ‘속살기’인가? 아니면 표준어인가?” 활동은 “당신은 표준어인가, 아니면 속살기인가?” 활동입니다.

마지막으로 “나는 어떤 책을 좋아하는지 책을 소개하기 위한 활동입니다.”

마지막으로 “나는 어떤 책을 좋아하는지 책을 소개하기 위한 활동입니다.”

지도내용-3 : 친구의 장점 칭찬하기



자료 명	회복 탄력성 프로그램 ‘마음 통통! S.O.S.’
	대인관계 - 관계성 - 5차시 친구 장점 칭찬하기
자료 특징	<input checked="" type="checkbox"/> 활동시간이 10~15분으로 짧게 구성되어 다양한 활동의 도입부에 활용 가능함 <input checked="" type="checkbox"/> 학급 전체 활동으로 확대하여 실시할 수 있음
자료 구성	<input checked="" type="checkbox"/> 교사용 프로그램 지도서(101~102쪽)
주요 활동	<input type="checkbox"/> 친구의 장점이나 본받고 싶은 점을 메모지(포스트잇)에 쓰기 <input type="checkbox"/> 주인공(왕)을 정해 망토(보자기)와 왕관을 씌우고, 칭찬 메모지를 붙여 칭찬하기
출처	<input checked="" type="checkbox"/> 기초학력향상지원사이트(꾸꾸) - 정서·심리지원 - 초 중학교 공통 http://www.basics.re.kr/kuku/emotion/selectEmotionEDetail.do?seq=12619&painIndex=1&searchWrd=%



함께 해보기

 서로의 장점을 칭찬하기 서로의 장점 이야기 나누기

- 내가 생각하는 친구의 장점이나 본받을 점을 찾아 친구 칭찬하기
- 내가 들었던 말 중 가장 기억에 남는 말 발표하기

 메모지에 칭찬의 말 쓰기

- 친구의 장점을 생각하기
- 학생 수만큼 메모지 나누어주기
- 메모지 1장에 한 친구에게 칭찬하는 말 쓰기

 역할극으로 발표하기 역할극 안내하기

〈역할극 순서〉

1. 왕의 의자를 정하고 한 명의 친구(주인공) 앉기
2. 황금 망토(보자기)와 왕관(티아라)를 씌우고 왕의 역할이라고 알리기
3. 다른 친구는 차례로 나와 왕에게 공손한 자세로 칭찬 메모지를 앞에서 읽기
4. 칭찬 메모지를 왕의 망토에 붙이기
5. 왕은 자신을 칭찬한 친구에게 감사 표현하기(악수, 포옹, 어깨 두드리기, 감사의 말 등)

- 역할극으로 칭찬 나누기
- 받은 칭찬 메모지 간직하기

5 친구의 장점 칭찬하기

활동 목표

친구의 장점을 찾아서 칭찬하는 활동 경험을 통해 긍정적인 대인관계 기술을 배운다.

활동 내용

1 친구의 장점을 찾으려면 활용한 소스를 활용하세요.

2 친구의 장점을 찾으려면 활용한 소스를 활용하세요.

3 친구의 장점을 찾으려면 활용한 소스를 활용하세요.

교사용 지도서 101쪽

유의 사항

1 이 활동을 프로그램 마지막 회차에 역할극으로 진행할 때 유용하다. 함께 긍정 활동을 하면서 누군가에게 찬사를 전달하는 행위를 경험하는 순간을 통해 프로그램을 흔들어버리거나 흥미를 끌어올 수 있다.

2 학생이 주제라는 걸 고지하고 넓게 역할극을 적용하는 순간을 통해 프로그램을 흔들어버리거나 흥미를 끌어올 수 있다.

3 내용적인 행위를 이해하는 학생에게는 칭찬 메모지를 활용해 전달하는 활동으로 진행할 수 있다.

활동 예시

유의사항 및 활동예시 102쪽

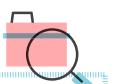
‘타인 존중 표현하기’ 집중 지도 교수·학습과정안

학습목표 : ♥ 상대를 존중하는 표현을 찾아 말할 수 있다.



배움 시작하기 (10분)	□ 자료
<p><input checked="" type="checkbox"/> 놀이로 열어가기</p> <p><input type="checkbox"/> ‘친구와 함께 탁구공 튕기기’ 놀이하기 〈놀이 방법〉 2~3명 등이 팀을 이루어 하나의 탁구공을 손으로 쳐서 바닥에 한번 튕기며 다른 사람에게 전달하는 놀이이다. 끊기지 않고 몇 번 할 수 있는지 기록을 한다.</p> <p><input type="checkbox"/> 놀이를 잘 하기 위해서는 어떻게 해야 할지 이야기 나누기 - 친구가 잘 받을 수 있도록 알맞은 세기와 적당한 높이로 친다.</p>	<input type="checkbox"/> 탁구공
활동1. 긍정적인 표현 찾아보기 (10분)	□ 자료
<p><input checked="" type="checkbox"/> 긍정적인 표현과 부정적인 표현으로 나누기</p> <p><input type="checkbox"/> 활동지에 나와 있는 여러 가지 표현을 보고 긍정/부정 표현으로 나누기</p> <p><input type="checkbox"/> 다른 긍정적인 표현이 어떤 것이 있는지 생각하여 발표하기</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 긍정적인 표현 골라 연습하기</p> <p><input type="checkbox"/> 그림을 보고 주어진 상황에 할 수 있는 긍정적인 표현 골라보기</p> <p><input type="checkbox"/> 알맞은 표정, 행동으로 긍정적인 표현 연습하기</p>	<input type="checkbox"/> 주제1의 활동지
활동2. 존중 표현 연습하기 (10분)	□ 자료
<p><input checked="" type="checkbox"/> 그림책을 읽고 이야기 나누기</p> <p><input type="checkbox"/> 다같이 돌아가며 그림책 읽기</p> <p><input type="checkbox"/> 그림책에서 친구를 존중하지 않는 표현 찾아보기</p> <p><input type="checkbox"/> 찾은 표현을 존중하는 표현으로 바꾸어 말하기</p> <p><input type="checkbox"/> 존중 표현으로 말했을 때 이야기 속의 인물의 기분을 예상하고, 대답해보기</p>	 <p>□ 그림책 ‘오늘의 기분은 먹구름’ (글 그림: 토 프리먼) □ 메모지(포스트잇)</p>
정리 및 삶 속에서 적용하기 (10분)	□ 자료
<p><input checked="" type="checkbox"/> 생활 속에서 존중 표현 실천하기</p> <p><input type="checkbox"/> 여러 가지 존중 표현에 대해 이야기하기, 왜 중요한지 발표하기</p> <p><input type="checkbox"/> 상대를 존중하는 표현으로 말하겠다는 다짐하기</p>	<input type="checkbox"/> 존중 표현을 쓴 포스트잇

지도 시 참고 사항



- 본 교수·학습 과정안은 지도 학생 상황에 따라 지도 시간을 가감하여 운영할 수 있다.
- 그림책에 나오는 인물이 되어 역할 놀이를 하면 더욱더 몰입하여 활동에 참여할 수 있다.
- 상대를 존중하는 표현을 통해 대화가 원만하게 진행하도록 지도하고, 각자 연습할 수 있는 기회를 많이 제공한다.

다-3 경청하기

지도상의 유의점

우리는 이야기를 할 때, 상대방이 나의 말을 잘 들어주기를 바라지만 그렇지 못해 갈등을 겪거나 소통하지 못하는 경우가 많다. 또 수업 중에 선생님의 이야기를 잘 듣지 않아 학습을 따라오지 못하는 경우도 빈번하다.

본 자료에서는 경청의 의미에 대해 알아보고 스스로 경청하는 태도를 접觸해 보는 과정을 통하여 경청의 태도를 기르고 습관화하도록 구성하였다.

경청은 단순히 외부의 소리를 귀로 듣는 것이 아니라, 공감적인 태도를 바탕으로 상대방의 메시지에 주의를 기울여 듣고 그의 생각과 감정을 이해하는 것이므로, 경청을 학습할 때에는 상대방의 입장을 상상해보고 대화가 이루어지는 상황 또는 맥락을 이해하는 과정이 꼭 필요하다.

지도 내용 및 자료 목록

연번	지도 내용	자료명	지도 세부 내용
1	상대방 말의 의미를 정확히 파악하기	초등학교 학습코칭 프로그램 (초등 3~4)	나를 알Go, 공부를 알Go~!! - 10차시, 귀를 기울이면
2	상대방의 이야기를 잘 듣는 방법 알기	S-MATES를 위한 디딤돌	모듈1. Membership(상호작용 기술) - 1차시 내 귀는 토키 귀
3	상대방의 말을 경청하기	사회정서역량 향상 지원 프로그램	4. 긍정적 관계 맺기 - 2) 친구의 말을 경청할 수 있어요.

자료 및 활용 방법 소개

지도내용-1 : 상대방 말의 의미를 정확히 파악하기



자료 명	초등학교 학습코칭 프로그램 (초등 3~4)
	나를 알Go, 공부를 알Go~!! - 10차시, 귀를 기울이면
자료 특징	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> 학생 활동지와 준비물이 기재된 교사용 매뉴얼 제공 <input checked="" type="checkbox"/> 적극적 경청 체크리스트 2종(교사용, 학생용)을 제공하여 객관적 판단이 가능함
자료 구성	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> 교사용 프로그램 지도서(103~108쪽)
주요 활동	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 실제 사례와 체크리스트 통해 경청하기의 중요성 체험 <input type="checkbox"/> 자신의 경험을 통해 경청을 위한 요건 생각해보기 <input type="checkbox"/> 자기 성찰을 통해 배운 내용을 정리하기
출처	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> 기초학력향상지원사이트(꾸꾸) - 경서·심리지원 - 초등학교 http://www.basics.re.kr/kucu/emotion/selectEmotionBSDetail.do?seq=12661&painIndex=3&searchWrd= <div style="text-align: right; margin-top: 10px;"> </div>

함께 해보기



주의집중 게임으로 오늘 배운 내용 소개

- 사자성어 게임으로 주의 집중하기
 - 4명의 친구가 사자성어를 한 글자씩 동시에 외치고 다른 친구들이 정답 맞히기
 - '상대방이 말하는 것을 주의 깊게 듣고 이해하기'에 대해 알아보기



교사용 지도안 105쪽

체크리스트로 경청하기의 중요성 체험하기

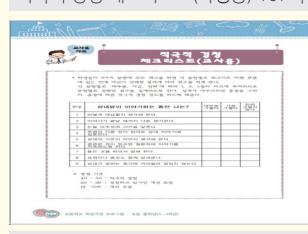
- 워크북의 체크리스트를 활용하여 나의 행동 돌아보기
 - 상대방의 입장이 되어 생각하며 경청의 중요성 생각하기



적극적 경청 체크리스트(학생용) 107쪽

경험을 통해 경청을 위한 요건 생각해 보기

- 2가지 그림을 비교하여 살펴보고 경청하는 태도 알아보기
- 개그콘서트의 '대화가 필요해' 역할극을 통해 '진정한 경청'의 의미와 자세 알아보기



적극적 경청 체크리스트(교사용) 108쪽

성찰하기

- 공감을 표현하며 다른 친구의 이야기 듣기
- 나의 행동을 돌아켜보고 바람직한 행동은 무엇인가 생각하기

학습 내용 정리하기

- 개와 고양이가 사이좋게 지내는 그림을 살펴보며 서로의 이야기를 잘 들어줄 것을 다짐하기

지도내용-2 : 상대방의 이야기를 잘 듣는 방법 알기



자료 명	S-MATES를 위한 디딤돌 모듈1. Membership(상호작용 기술) - 1차시 내 귀는 토끼 귀	
자료 특징	<input checked="" type="checkbox"/> 경청하지 않았을 때 생길 수 있는 문제에 대해 알아보고 경청하는 기술을 익히는 활동으로 구성 <input checked="" type="checkbox"/> 토끼라는 매개체를 활용하여 학생의 거부감을 줄여 보다 쉽게 접근할 수 있음	
자료 구성	<input checked="" type="checkbox"/> 교사용 매뉴얼(2~6쪽)	<input checked="" type="checkbox"/> 학생용 워크북(1~5쪽)
주요 활동	<input type="checkbox"/> 토끼 가면 만들기	<input type="checkbox"/> 경청을 위한 사회적 기술 익히기
출처	<input checked="" type="checkbox"/> 기초학력향상지원사이트(꾸꾸) - 정서·심리지원 - 초등학교(교사용 매뉴얼) http://www.basics.re.kr/kuku/emotion/selectEmotionBSDetail.do?seq=12647&painIndex=2&searchWrd=%	
		
	<input checked="" type="checkbox"/> 기초학력향상지원사이트(꾸꾸) - 정서·심리지원 - 초등학교(학생용 워크북) http://www.basics.re.kr/kuku/emotion/selectEmotionBSDetail.do?seq=12646&painIndex=1&searchWrd=%	
		

함께 해보기

 동물 이름 맞히기

- 그림 보며 이야기 나누기
 - 그림 속 동물(토끼)의 특징 알아보기
 - 토끼 가면 만들기



학생용 워크북 2쪽

 잘 듣지 않았을 때의 문제점 알아보기

- 글을 읽고 잘 듣지 않았을 때 발생하는 문제 생각하기
 - 주의 깊게 듣지 못한 경험 생각하기
 - 그 때의 어려움 이야기 나누기



학생용 워크북 5쪽

 경청의 사회적 기술 익히기

- 경청의 사회적 기술 알아보기

1단계 : 하던 일을 멈춘다.	2단계 : 말하는 사람을 바라본다.
3단계 : 메모하거나 질문한다.	4단계 : 문제를 해결한다.

- 다양한 사회적 기술 알아보기



교사용 매뉴얼 2쪽

 잘 듣고 질문에 답하기

- 선생님이 읽어주는 짧은 글을 듣고 질문에 답하기
 - 경청의 기술을 활용하여 잘 듣기 위한 연습하기
 - 학습자의 단계에 따라 지시문의 수준과 횟수 조정하기

 내용 정리하기

- 가정에서도 경청의 기술 실천하기

지도내용-3 : 상대방의 말을 경청하기



자료명	사회정서역량 향상 지원 프로그램 4. 긍정적 관계 맺기 - 4-2 친구의 말을 경청할 수 있어요.	
자료특징	<input checked="" type="checkbox"/> 학생 활동 및 안내를 위한 유튜브 동영상(8분) 제공 <input checked="" type="checkbox"/> 영상을 보며 활동할 수 있는 학습자 제공	
자료구성	<input checked="" type="checkbox"/> 동영상(8')	<input checked="" type="checkbox"/> 학생용 활동지(정서-4-2)
주요활동	<input type="checkbox"/> 실생활 속 문제 상황을 애니메이션으로 제시하고 상황 속에서 학습한 개념 확인하기 <input type="checkbox"/> 영상과 학습지를 보며 경청의 필요성을 익히고 경청하는 방법 실습하기	
출처	<input checked="" type="checkbox"/> 기초학력향상지원사이트(꾸꾸) - 정서·심리지원 - 초등학교 http://www.basics.re.kr/kucu/emotion/selectEmotionBSDetail.do?seq=14563&painIndex=1&searchWrd=#	

함께 해보기



선생님과 함께 이야기하기

경청의 경험 이야기하기

- 누군가가 나의 이야기를 귀 기울여 들어주었던 경험 말하기
- 누군가가 나의 이야기를 귀 기울여 들어주지 않아 답답했던 경험 말하기



학생용 동영상(1)

경청하며 이야기 나누기

경청의 의미 알아보기

경청의 비법 알아보기

경청의 비결 알아보기

- '나경청'씨의 인기 비결 알아보기

[첫번째] 보여주기

- ① 눈 마주치기 ② 고개 끄덕이기 ③ 미소 짓기

[두 번째] 말하기

- ① 친구가 말할 때 맞장구치기
- ② 친구가 어떤 느낌이었을지 말하기
- ③ 친구를 비난하거나 충고하지 않기
- ④ 친구의 말을 중간에 끊지 않기



학생용 동영상(2)

경청의 비법을 활용하여 이야기 나누기

대화 주제 정한 후 이야기 나누기

- 경청의 방법을 사용하여 실제 대화 나누기



학생용 워크북

배운 내용 정리하기

- 내가 실천할 수 있는 경청 방법 약속하기

‘경청하기’ 집중 지도 교수·학습과정안

학습목표 : ♥ 경청 방법을 이해하고 생활 속에서 실천할 수 있다.



배움 시작하기 (5분)	<input type="checkbox"/> 자료
<input checked="" type="checkbox"/> 경청의 뜻 풀이하기 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> ‘傾聽’ 한자를 보며 어떤 단어일지 추측하기 <input type="checkbox"/> ‘경청’의 뜻을 풀어 설명하기 	
경청의 필요성 이해하기 (10분)	<input type="checkbox"/> 자료
<input checked="" type="checkbox"/> 경청이 필요한 까닭 이해하기 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 글을 읽고 잘 듣지 않았을 때 생기는 문제점 알아보기 <input type="checkbox"/> 유리와 같은 경험이 있었을 때 이야기하기 	<input type="checkbox"/> 주제2 워크북 ‘내 귀는 토끼 귀’
경청하며 말하는 방법 익히기 (10분)	<input type="checkbox"/> 자료
<input checked="" type="checkbox"/> ‘나경청’씨의 이야기를 듣고 경청하는 방법 익히기 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> ‘친구의 말을 경청할 수 있어요’ 영상 감상하기 <input type="checkbox"/> ‘나경청’씨가 알려준 경청 방법 정리하기 <input type="checkbox"/> 내가 실천할 수 있는 경청 방법 찾아 경청 서약하기 	<input type="checkbox"/> 주제3 동영상 (1:16~5:45)
경청 게임하기 (10분)	<input type="checkbox"/> 자료
<input checked="" type="checkbox"/> 경청 스피드 게임 진행하기 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 경청과 관련된 속담 스피드 게임하기 <input type="checkbox"/> 정답을 맞히는 사람은 경청의 4가지 방법을 활용하여 문제 듣기 <input type="checkbox"/> 게임이 끝난 후 소감 나누기 	<input type="checkbox"/> 경청과 관련된 속담 ppt 혹은 스케치북
정리하기 (5분)	<input type="checkbox"/> 자료
<input checked="" type="checkbox"/> 눈을 맞추고 대화하기 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> ‘이번 주에 가장 기대되는 일’을 주제로 짹과 함께 대화 나누기 <input type="checkbox"/> 경청의 방법 4가지 정리하고 실천 약속하기 	

지도 시 참고 사항

- 상호작용과 마음 나눔이 중요한 활동이므로 편안하고 즐거운 수업 분위기를 유지하도록 한다.
- 시선 맞추기를 어려워하는 학생의 경우 학생의 수준에 맞게 조절하여 진행할 수 있다.



다-4 공감하기

지도상의 유의점

공감 능력은 상대방의 관점을 수용하는 인지적 공감, 상대방의 정서를 대신하여 느끼는 정서적 공감, 이해한 내용을 상대방에게 전해주는 의사소통적 공감이 있다.

공감 능력이란 이 세 가지 관점을 포함하는 복합적인 개념이다. 쉽게 말해서 자신을 잠시 젖혀 놓고 상대방의 내면으로 들어가 마치 자신이 상대방인 것처럼 생각하고 느껴 보고 행동하는 것으로, 자신이 그 사람인 것처럼 타인의 깊은 내면까지도 생생하게 체험할 수 있도록 지도하는 것이 필요하다.

공감은 사람과 사람과의 관계를 변화하고 성장하게 만드는 필수 조건이 되므로, 공감 능력을 향상 시킴으로써 전반적인 사회정서역량 신장에 긍정적인 향상을 가져올 것으로 기대된다.

자신이 갖고 있는 공감 요소를 찾아보고 상대방의 입장에서 생각하고 느끼는 공감 역량을 기르는 과정을 실생활에서 연습하도록 지도해야 한다.

지도 내용 및 자료 목록

연번	지도 내용	자료명	지도 세부 내용
1	공감의 의미 알기	강점기반 학습도움 프로그램 (강점찾기 프로그램 - 초등학생)	인간애 - 사회지능 - 내 마음을 읽어봐
2	상대방의 입장에서 생각하고 느끼기	회복탄력성 프로그램 '마음 통통! S.O.S.'	대인관계 - 공감능력 - 3차시 역지사지의 마음
3	공감 능력 기르기	사회정서역량 향상 지원 프로그램	3. 공감하기 - 3-1 공감의 중요성 - 3-2 친구의 마음 이해하기 - 3-3 공감하며 대화하기

지도내용-1 : 공감의 의미를 알기



자료 명	<p>강점기반 학습도움 프로그램(강점찾기 프로그램)</p> <p>인간애 - 사회지능 - 내 마음을 읽어봐</p>
자료 특징	<p><input checked="" type="checkbox"/> 학습지원대상 학생의 강점을 찾아 자존감 향상과 자신감 향상으로 이어지도록 지도가 가능함</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 차시 종료 후 강점 진단 카드를 활용하여 학생 개인이 지닌 강점 수준을 파악할 수 있음</p>
자료 구성	<p><input checked="" type="checkbox"/> 교사용 프로그램 지도서(76~93쪽)</p>
주요 활동	<p><input type="checkbox"/> 공감의 의미 알기</p> <p><input type="checkbox"/> '내 마음을 읽어봐' 카드 놀이하기</p> <p><input type="checkbox"/> 내게 있는 공감 요소 찾기</p>
출처	<p><input checked="" type="checkbox"/> 기초학력향상지원사이트(꾸꾸) - 정서·심리지원 - 초등학교</p> <p>http://www.basics.re.kr/kucu/emotion/selectEmotionBSDetail.do?seq=12664&painIndex=3&searchWrd=%</p> 

함께 해보기



공감이란?

- ▣ ‘짜장 짬뽕 탕수육’ 이야기 읽기
 - 이야기 속 인물의 마음 알아보기
 - 공감의 유통 알아보기

'내 마음을 읽어봐' 카드 놀이하기

- ▣ 그림 카드에 나온 인물의 마음에 대해 이해하고 공감하기
 - 그림 카드를 선택하여 주인공의 마음 생각해보기
 - TAT 검사 기법을 활용한 그림 자료로, 학생이 인물의 마음에 공감할 수 있도록 이야기 이끌기

TAT 검사 기법(주제 통각 검사)이란?

그림이 어떤 상황으로 묘사되었으며, 어떻게 하여 그런 상황이 되었고, 앞으로 결과가 어떻게 될 것인가를 이야기로 꾸며 반응하게 하는 검사로 심리학에서 취하는 성격 검사 방법 중 하나이다.

- 교사 피드백 예시문을 참고하여 이야기 나누기

내게 있는 공감 요소 찾기

- 활동 돌아보기 후 체크리스트를 통한 공감 요소 찾기
 - 활동 마무리 후 사람 첫도 문학을 통하여 자신의 모습 찾아보기



교사용 지도서 76쪽



그림카드 놀이 활동 예시 84쪽

[내가 있는 사회지능의 요소 찾기]			
	내가 드는 행동	그다음 드는 행동	내마음
1	나는 친구로나 학생으로서 잘 어울려온다.		
2	나는 친구 사이에 격차는 문제가 있어서 좋게 해결하고 노력한다.		
3	나는 친구들이 행복해할 때 나는 행복한 기분이 든다.		
4	나는 친구들이 슬퍼할 때 같이 슬퍼해 한다.		
5	친구가 나를 향해 미안한 말을 하는 수는 차가 있다.		

공감의 유수 착기 91쪽

지도내용-2 : 상대방의 입장에서 생각하고 느끼기



자료명	회복 탄력성 프로그램 '마음 통통! S.O.S.'
	대인관계 - 공감능력 - 3차시 역지사지의 마음
자료 특징	<input checked="" type="checkbox"/> 10~15분의 짧은 활동으로 구성되어 특정 활동의 도입이나 수준을 달리하여 적용할 수 있음 <input checked="" type="checkbox"/> 교사와 학생의 1대 1 활동으로 구성되어 있으나 학급 수업 시간에도 활용 가능함
자료 구성	<input checked="" type="checkbox"/> 교사용 프로그램 지도서(127~129쪽)
주요 활동	<input type="checkbox"/> 그림을 보고 이야기 나누며 역지사지에 대해 알아보기 <input type="checkbox"/> 이야기 '소가 된 게으름뱅이'의 인물의 마음을 감정 카드로 알아보기
출처	<p> <input checked="" type="checkbox"/> 기초학력향상지원사이트(꾸꾸) - 정서·심리지원 - 초 중학교 공통(교사용 지도자료) http://www.basics.re.kr/kuku/emotion/selectEmotionESDetail.do?seq=12619&painIndex=1&searchWrd=% </p> <p> <input checked="" type="checkbox"/> 기초학력향상지원사이트(꾸꾸) - 정서·심리지원 - 초 중학교 공통(감정카드) http://www.basics.re.kr/kuku/emotion/selectEmotionESDetail.do?seq=12620&painIndex=1&searchWrd=% </p>  



함께 해보기



▶ 공감 능력 테스트 하기

- ▣ 삽화를 보며 내용 파악하기
 - 삽화의 이야기를 함께 읽기
 - 상대방의 입장에서 생각할 수 있는 능력이 무엇인지 파악하기

교사용 지도자료 132쪽

동화로 알아보는 역사사지

공감능력 테스트 134쪽

역사사지의 의미 알아보기

- ▣ 역지사지의 의미 알아보기
 - 고사성이 ‘역지사지’의 의미를 알아보기
 - 공감을 위해 상대방의 입장에서 생각하는 ‘역지사지’의 마음이 반드시 필요함을 깨닫기
 - 입장 바꿔 상대방의 처지에서 바라보는 연습하기

감정 카드

지도내용-3 : 공감 능력 기르기



자료 명	사회정서역량 향상 지원 프로그램 3. 공감하기 - 3-3 공감하며 대화할 수 있어요.	
자료 특징	<ul style="list-style-type: none"> ☑ 학생 활동 및 안내를 위한 유튜브 동영상(7분 46초) 제공 ☑ 영상을 보며 활동할 수 있는 학습지 제공 ☑ 공감의 중요성을 익히고, 친구의 마음을 이해하고 공감하며 대화하기를 실습하는 전체 3차시의 활동으로 필요에 따라 선택하여 활동할 수 있음 	
자료 구성	☑ 동영상(7' 46")	☑ 학생용 활동지(정서-3-3)
주요 활동	<ul style="list-style-type: none"> ▣ 실생활 속 문제 상황을 애니메이션으로 제시하고 상황 속에서 학습한 개념 확인하기 ▣ 영상과 학습지를 보며 공감하며 대화하는 실습하기 	
출처	<ul style="list-style-type: none"> ☑ 기초학력향상지원사이트(꾸꾸) - 정서·심리지원 - 초등학교 http://www.basics.re.kr/kucu/emotion/selectEmotionBSDLdetail.do?seq=14557&painIndex=1&searchWrd=# 	

함께 해보기



☑ 공감이 필요한 상황 살펴보기

- ▣ 이야기를 듣고 윤지의 고민 찾아보기
 - 속상한 친구의 마음을 위로해주는 방법 이야기하기
 - 친구의 고민을 해결해 주기 위한 공감의 대화 방법 생각하기

☑ 나의 경험 나누기

- ▣ 공감해주고 싶은데 방법을 몰라 고민했던 경험 나누기
 - 친구나 가족의 어려운 상황을 공감해주고 싶은데 하지 못했던 경험에 대해 이야기하기

☑ 공감의 대화 방법 알아보기

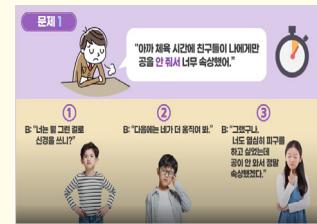
- ▣ 마음을 알아주는 대화 방법 알아보기
 - 표정, 행동, 말을 활용하여 상대방의 마음을 이해하고 상대방의 마음에 공감하는 반응하기
 - 상대방의 마음을 이해하고 이에 적절한 반응으로 마음을 알아주는 대화를 할 수 있음을 이해하기
- ▣ 문제 상황에서 적절한 반응 '표정, 행동, 말' 살펴보기
 - 세 가지 문제 상황별로 적절한 반응을 살펴보기
 - 적절한 반응을 표정, 행동, 말로 구분하여 살펴보고 공감하는 대화의 특징 찾아보기

☑ 상대방의 마음에 공감하는 반응하기

- ▣ 예시를 보고 따라하기
 - 모델링을 통한 공감의 대화 방법 익히기



학생용 동영상(1)



학생용 동영상(2)



학생용 워크북

‘공감하기’ 집중 지도 교수·학습과정안

학습목표 : ♥ 공감하며 대화를 나눌 수 있다.



배움 시작하기 (5분)	□ 자료
<input checked="" type="checkbox"/> 공감하며 대화하지 않는 상황 살펴보기 <ul style="list-style-type: none"> ▣ ‘민서의 월요일 아침’ 영상을 본 후 민서라면 어땠을지 기분 이야기하기 ▣ 연서는 왜 민서의 이야기에 집중하지 않았는지 추측하기. 	<input type="checkbox"/> 사회정서역량 향상 지원 프로그램 3-1 왜 공감은 중요할까요. wmv (0:35~5:45)
공감하며 대화할 때의 좋은 점 알아보기 (10분)	□ 자료
<input checked="" type="checkbox"/> 공감하며 대화했을 때의 상황 살펴보기 <ul style="list-style-type: none"> ▣ 앞의 이야기에서 민서가 보였을 반응 이야기하기 ▣ 공감하지 않고 반응했을 때의 상황 살펴보기 <ul style="list-style-type: none"> - 여러 반응 중 부정적인 대화 반응에 대하여 펼쳐질 일 상상해보기 ▣ 공감하며 반응했을 때의 상황 살펴보기 <ul style="list-style-type: none"> - 여러 반응 중 공감하며 반응한 대화 이후 펼쳐질 일 상상해보기 ▣ 바람직한 대화 상황 찾아보기 <ul style="list-style-type: none"> - 위의 대화들 중 바람직한 상황을 찾고 까닭 생각해보기 - 민서의 선택 살펴보기 	<input type="checkbox"/> 사회정서역량 향상 지원 프로그램 3-1 왜 공감은 중요할까요. wmv (3:15~3:50)
공감하며 대화하는 방법 익히기 (15분)	□ 자료
<input checked="" type="checkbox"/> 표정, 행동, 말로 구분하여 공감하며 대화하는 방법 익히기 <ul style="list-style-type: none"> ▣ 학습지에 제시된 상황별로 적절한 반응 골라보기 ▣ 적절한 반응이 공통적으로 가지는 특징 찾아보기 ▣ 역할극으로 공감하는 대화 따라하기 	<input type="checkbox"/> 주제3 학습지
공감 대화 능력 찾아보기 (5분)	□ 자료
<input checked="" type="checkbox"/> 공감 대화 능력 찾아보기 <ul style="list-style-type: none"> ▣ 사랑 척도 문항을 통한 자신의 모습 찾아보기 ▣ 공감하며 대화하는 능력 수준 파악 및 향상 약속하기 	<input type="checkbox"/> 주제 1 지도자료 또는 강점 찾기 카드
정리하기 (5분)	□ 자료
<input checked="" type="checkbox"/> 배운 내용 정리하기 <ul style="list-style-type: none"> ▣ 선생님의 이야기에 공감하는 대답 해보기 ▣ 배운 내용 정리하고 실천 약속하기 	<input type="checkbox"/> 주제1 지도자료

지도 시 참고 사항



- 상대방의 표정, 행동, 말을 관찰하여 마음을 이해할 수 있도록 지도한다.
- 수업의 순서나 절차에 엄마이기보다 학생의 학습 분위기에 따라 자연스럽게 지도한다. 이야기를 상상하거나 공감이 어려운 학생에게는 상황에 대한 구체적인 설명을 제공한다.



라. 대인 관계 기술



친구의 마음을 이해하고 적절히 반응하기가 어려운 00이

친구와 함께 어울리고 싶지만 쉽게 다가가지 못해 주위를 맴도는 ☆☆이

친구와의 의사소통이 어려워 갈등을 겪고 있는 **이

▶ 대인 관계 기술 향상이 필요해요

「대인 관계 기술」역량 개요

대인 관계 기술(relationship skills)은 다양한 개인 및 그룹과 의사소통하고 협력하며 갈등을 해결하고, 관계를 형성 및 유지하는 능력이다.

타인과 관계를 맺기 위해 학생이 매일 겪는 사회적 과업인 또래 관계 형성과 또래 협력을 위한 기초기술을 습득함으로써 집단 활동에서 소속감과 공동체 구성원들과 친밀감을 느끼게 된다. 그리고 학생이 사회적 상황에서 이루어지는 언어적 비언어적 표현을 올바르게 인식하고, 친사회적 표현 능력의 향상을 통해 개인, 공동체 간에 건강하고 행복한 관계를 유지할 수 있게 된다.

중점 지도 요소

연번	지도 요소	지도 요소의 개념
1	감정 소통하기	자신의 감정을 바르게 표현하고 타인의 감정에 공감하며 대화하는 능력
2	분명하게 의사소통하기	표현하고자 하는 바를 정확하게 표현하며 대화하는 능력
3	긍정적 관계 형성하기	타인과의 관계를 심화시키고 지지를 얻기 위해 다른 사람의 긍정적 관심을 얻는 능력
4	공동체 속에서 협력하기	공동체 속에서 자신의 재능과 능력을 발휘하여 협력을 성공적으로 이끌어가는 능력
5	갈등 관리하기	상대방의 관점이 나와 다를 수 있음을 이해하고 서로의 생각과 감정을 솔직하게 표현하고 소통하며 문제를 해결하는 능력

라-1 감정 소통하기

지도의 유의점

자신의 감정을 표현하고 상대의 마음을 이해하거나 공감해주는 방법이 서툴러 관계를 맺고 유지하는데 어려워하는 학습지원대상학생이 많다. 친구와의 긍정적인 상호작용을 위해 학교생활 및 실생활 상황에서 정서를 효과적으로 표현하고 관리하는 방법을 익혀 실천할 수 있어야 한다.

이를 위해 나와 친구의 다양한 마음을 이해하고 올바르게 표현하는 방법을 익히고, 친구의 생각을 이해하고 배려하는 마음을 키우며 인정하고 격려하는 태도를 가져야 한다.

자신과 타인의 다양한 감정을 파악하는 것을 학습하는 것뿐만 아니라 학생이 자주 겪는 일상생활의 다양한 상황에서 감정의 차이를 존중하고 공감하며, 자신의 생각과 감정을 효과적으로 표현할 수 있도록 충분히 기회와 환경을 조성한다.

지도 내용 및 자료 목록

연번	지도 내용	자료명	지도 세부 내용
1	솔직한 마음 표현하기	인성 GPS로 떠나는 행복한 마음 여행	진정성 모듈 - 3차시 나, 너, 모두에게 솔직해요
2	감정 표현하기	S-MATES를 위한 디딤돌	모듈 5. Strength(강점 펼치기 기술) - 3차시 솔직한 게 최고야
3	감사 표현하기	두근두근 설레는 인성 교실 여행	6. 구슬은 서 말인데 어떻게 끼지?!



자료 및 활용 방법 소개

지도내용-1 : 솔직한 마음 표현하기



자료 명	인성 GPS로 떠나는 행복한 마음 여행 진정성 모듈 - 3차시 나, 너, 모두에게 솔직해요
자료 특징	<input checked="" type="checkbox"/> 바로 사용할 수 있도록 교사용 매뉴얼, 학생용 워크북, 교사용 웹 자료로 구성 <input checked="" type="checkbox"/> 초등학생의 발달 수준에 적합한 놀이(Game), 연극(Play), 동화(Story)를 방법적으로 활용
자료 구성	<input checked="" type="checkbox"/> 교사용 프로그램 지도서(183~192쪽) <input checked="" type="checkbox"/> 웹자료
주요 활동	<input type="checkbox"/> 인성동화 '친구와의 약속' 감상하고 생각 나누기 <input type="checkbox"/> 자신에게 일어난 사건으로 '진진가 게임'하기 <input type="checkbox"/> 친구에게 솔직하게 자신의 마음 전하기
출처	<input checked="" type="checkbox"/> 인성교육지원센터-자료실-프로그램/지도자료-19. GPS로 떠나는 행복한 마음 여행 http://insung.kedi.re.kr/information/info_view.do?nttld=657&bbsld=BBSMSTR_000000004200 [PDF] 인성 GPS로 떠나는 행복한 마음 여행 교사용 지도서 및 워크북

함께 해보기



동화로 열기

- 인성 동화 '친구와의 약속' 감상하고 생각 나누기
 - 짹과 함께 정희와 지현이가 되어 하고 싶은 말 전하기
 - 솔직하게 이야기를 나눈 정희와 지현이의 마음 느끼기



웹자료

진진가 게임

- 진짜 감정과 가짜 감정을 구별하여 진짜 감정을 중심으로 친구와 이야기 나누기
 - 자신에게 일어난 사건을 진짜 2가지, 가짜 1가지의 감정과 느낌을 섞어 이야기하기
 - 진짜 감정과 가짜 감정을 구별하며 진짜 감정을 중심으로 친구 또는 교사와 이야기 나누기



교사용 지도서 188쪽

내 마음을 전해요

- 솔직하게 자신의 마음을 전하지 못한 일을 떠올리며 친구에게 자신의 마음을 전하기



교사용 지도서 192쪽

마음 나누기

- 마음 온도계 높이기
 - '나, 너, 모두에게 솔직해요' 옆에 있는 온도계 칸을 색칠하고 소감 적기
 - 친구와 소감 나누기

지도내용-2 : 감정 표현하기



자료명	S-MATES를 위한 디딤돌 모듈5. Strength(강점 펼치기 기술) - 3차시 솔직한 게 최고야
자료 특징	<input checked="" type="checkbox"/> 다양한 상황과 맥락을 통해 자연스럽게 사회성 기술을 습득 <input checked="" type="checkbox"/> 직접교수, 역할놀이, 모델링, 수행에 대한 피드백 등으로 이루어져 있으며 책 만들기, 보드게임 등 다양한 활동으로 구성
자료 구성	<input checked="" type="checkbox"/> 교사용 프로그램 매뉴얼(115~119쪽) <input checked="" type="checkbox"/> 학생용 워크북(14~19쪽)
주요 활동	<input type="checkbox"/> 감정을 나타내는 말 알기 <input type="checkbox"/> 감정을 자신 있게 표현하기 <input type="checkbox"/> 감정을 바꿔서 표현하기
출처	<input checked="" type="checkbox"/> 기초학력향상지원사이트(꾸꾸) - 정서·심리지원 - 초등학교 http://www.basics.re.kr/kuku/emotion/selectEmotionBSDLdetail.do?seq=12647&painIndex=2&searchWrd= <div style="text-align: right; margin-top: 10px;">  </div> <p>[PDF] S-MATES를 위한 디딤돌 사회성 기술 훈련 프로그램 교사용 매뉴얼 [PDF] S-MATES를 위한 디딤돌 사회성 기술 훈련 프로그램 학생용 워크북</p>

함께 해보기

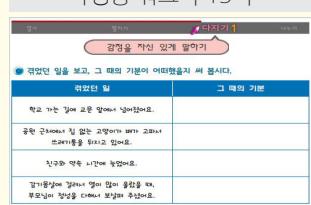


- 이야기 주인공의 기분 알아차리기
 - 선생님이 들려주는 이야기 듣기
 - 이야기 속의 주인공이 되어 감정 말하기



하생요 워크북 13쪽

- ▢ 감정을 나타내는 말 알아보기
 - ▢ 기분을 나타내는 낱말로 빙고 게임하기
 - ▢ 표정을 나타내는 낱말을 보고 어울리는 얼굴 표정 연결하기
 - ▢ 친구에게 쓴 글을 읽으면 감정을 나타내는 말 찾기



하나의 이코노미크리에이션

- 감정을 표현해 보기**
 - 경험에 맞는 감정 표현하기
 - 학교 가는 길에 교문 앞에서 넘어졌을 때의 기분
 - 약속 시간에 늦게 도착해 친구를 기다리게 했을 때의 마음
 - 간접에 맞는 경험 표현하기**



학생용 워크북 18쪽

지도내용-3 : 감사 표현하기



자료 명	두근두근 설레는 인성교실 여행 6. 구슬은 서 말인데 어떻게 꿰지?!
자료 특징	<input checked="" type="checkbox"/> 바로 사용할 수 있도록 교사용 매뉴얼, 학생용 워크북, 교사·학생 부록으로 구성 <input checked="" type="checkbox"/> 차시별 <부록> 활동지를 활용하여 학생들의 참여도를 높이고, <돌아보기>를 통해 꾸준히 실천할 수 있도록 구성
자료 구성	<input checked="" type="checkbox"/> 교사용 프로그램 지도서(106~125쪽) <input checked="" type="checkbox"/> 워크북 부록 <input checked="" type="checkbox"/> 학생용 워크북(53~64쪽)
주요 활동	<input type="checkbox"/> 감사의 의미와 그 능력 이해하기 <input type="checkbox"/> 친구·자연·사물 그리고 나에게 감사하기 <input type="checkbox"/> 일주일 동안 감사 표현 실천하여 감사 카드 장식해 보기
출처	<input checked="" type="checkbox"/> 인성교육지원센터-자료실-프로그램/지도자료-16. 초등학교 인성교육 지도자료 http://insung.kedi.re.kr/information/info_view.do?nttld=372&bbsld=BBSMSTR_000000004200 <div style="float: right;"> </div>

함께 해보기



생명의 소중함 알기

- 생명의 양팔 저울 무게 재기
 - 붙임 쪽지에 우리 주위에서 '생명'을 가진 것이라고 생각하는 것 쓰기
 - 양팔 저울이 되어 붙임 쪽지를 한 장씩 올려 놓으며 무게 재기



학생용 부록 06-2

엄마 닭이 되어 알을 품다!

- 작은 달걀 아기 돌보기
 - 워크북 부록을 활용하여 달걀 아기 옷 만들기
 - 달걀을 어떻게 키울지 다짐을 글로 쓰고 달걀 아기 키우기



학생용 워크북 55쪽

부모님께 감사 표현하기

- 부모님께 진심으로 감사하는 마음 담아 편지쓰기



학생용 워크북 62쪽

친구·자연·사물 그리고 나에게 감사하기

- 친구에게 감사 표현하기
 - 이야기를 읽고 질문하기 활동을 통해 친구의 의미와 소중함 깨닫기
 - 워크북 부록 활용하여 감사 카드를 만들고 돌아가며 감사 표현하기



자연에게 감사 표현하기

- 오늘 아침 등교할 때 만날 수 있었던 자연의 모습을 떠올려 보고 그림으로 그린 후 감사한 이유 적기

나에게 감사 표현하기

- 내가 가지고 있는 몸에 대한 감사, 하루의 일상에 대한 감사 표현하기

일주일 동안 감사하기 미션 수행하기

‘감정 소통하기’ 집중 지도 교수·학습과정안

학습목표 : ♥ 자신과 친구의 속마음을 살펴보고, 서로에게 공감하는 말을 할 수 있다.



배움 시작하기 (10분)	□ 자료
<p><input checked="" type="checkbox"/> 그림책으로 열어가기</p> <p>▣ 그림책 ‘친구가 미운 날’ 책 표지를 보며 어떤 내용일지 추측하기</p> <p>▣ 등장인물의 감정을 헤아리며 교사가 읽어주는 그림책 감상하기</p>	<p>□ 그림책 ‘친구가 미운 날’</p> 
개념학습 (5분)	□ 자료
<p><input checked="" type="checkbox"/> 공감하며 대화하는 방법 알아보기</p> <p>▣ 활동 영상을 보며 서로의 마음을 알아주는 즐거운 대화 방법 알아보기</p>	
연습하기 (15분)	□ 자료
<p><input checked="" type="checkbox"/> <선택1> 자신의 속마음을 표현하고 공감하며 대화하기</p> <p>▣ 활동지를 살펴보며 상황에 가장 적절한 반응을 찾고 그 반응의 ‘표정, 행동, 말’에 대해 생각해보기</p> <p>▣ 영상을 보면서 모둠 또는 교사와 대화하기 연습하기</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <선택2> 감정 진진가 게임 하기</p> <p>▣ 자신에게 일어난 사건을 진짜 2가지, 가짜 1가지의 감정과 느낌을 섞어 이야기하기</p> <p>▣ 진짜 감정과 가짜 감정을 구별하며 진짜 감정을 중심으로 친구와 이야기 나누기</p>	<p>□ 활동자료 1 활동지</p>
정리 및 삶 속에서 적용하기 (10분)	□ 자료
<p><input checked="" type="checkbox"/> 그림책 주인공이 되어 역할극 해보기</p> <p>▣ 그림책 ‘친구가 미운 날’ 주인공이 되어 짹이나 교사와 함께 생각과 감정을 솔직하기 이야기하기</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 삶 속에서 적용하기</p> <p>▣ 함께 읽었거나 학생이 읽은 그림책 속 등장인물의 속마음을 살펴보고 공감 대화하기 또는 다양한 일상생활의 문제 상황에 적용하기</p>	<p>□ 그림책 ‘친구가 미운 날’</p> 

지도 시 참고 사항



- 본 교수·학습 과정안은 지도 학생의 상황에 따라 재구조화하여 운영할 수 있다.
- 정서를 효과적으로 표현하기의 내재화를 위해 그림책 속 등장인물과의 대화, 실생활 속 다양한 상황 등에서 지속적이고 반복적으로 연습·적용할 수 있도록 한다.
- <정리>단계에서 그림책 주인공이 되어 역할극을 할 때 막대 인형을 활용하거나 빈 의자에 주인공이 있다고 가정한 후 주인공에게 자신의 감정을 표현하는 방법을 설명하도록 할 수도 있다.

라-2 분명하게 의사소통하기

지도상의 유의점

다른 사람과 더불어 살아가기 위해 관계를 형성하고 유지하는 데 소통 능력이 꼭 필요하다. 하지만 자신의 생각이나 의견을 잘 표현하지 못하거나 적절한 의사 표현의 방법을 잘 몰라 긍정적인 대화에 실패의 경험이 있거나 학급 친구와의 대화가 어려운 학습지원대상학생이 많다.

이를 해결하기 위해 학생이 생활 속에서 타인이 하고자 하는 말을 이해하고, 자신의 생각과 의견 등 표현하고자 하는 바를 정확하게 전달하여 효과적으로 의사소통을 할 수 있어야 한다.

의사소통은 혼자 학습하는 것이 아니라 타인과 상호작용하고 주변의 도움을 받으면서 학습해야 하고, 일회성의 교육이나 단시간에 기를 수 있는 것이 아니므로 긍정적인 피드백과 함께 생활 속에서 지속적이고 반복적으로 지도해야 한다.

지도 내용 및 자료 목록

연번	지도 내용	자료명	지도 세부 내용
1	효과적으로 의사소통하기	회복탄력성 프로그램 '마음 통통! S.O.S'	PartIII. 대인관계 - 소통능력 - 1차시 나의 의사소통은 ~ 5차시 이럴 땐 이렇게 대화해요
2	긍정적인 대화하기	S-MATES를 위한 디딤돌	모듈4. Efficiency(효과적인 의사표현 기술) - 1차시 내가 먼저 말 할래요
3	효과적으로 주장하기		모듈4. Efficiency(효과적인 의사표현 기술) - 3차시 차분하고 용기 있게

자료 및 활용 방법 소개

지도내용-1 : 효과적으로 의사소통하기



자료 명	회복탄력성 프로그램 '마음통통 S.O.S'	
	Part III. 대인관계-소통능력 - 1차시 관계 인식~5차시 친구의 장점 칭찬하기	
자료 특징	<ul style="list-style-type: none"> ☑ 학생들이 생활에서 경험하는 실패 상황에 대한 회복탄력성을 향상시킬 수 있는 프로그램 ☑ 차시당 10~15분으로 짧게 구성되어 다양한 활동의 도입부에서 활용이 가능 ☑ 활동 진행에 필요한 교사 발문과 피드백 제시 	
자료 구성	<input checked="" type="checkbox"/> 교사용 프로그램 지도서(103~120쪽) <input checked="" type="checkbox"/> 학생용 활동지	
주요 활동	<ul style="list-style-type: none"> ▣ 빈 의자 기법을 활용해 의사소통 관계 알아보기 ▣ 게임판을 활용하여 의사소통 게임하기 	
출처	<ul style="list-style-type: none"> ☑ 기초학력향상지원사이트(꾸꾸) - 정서·심리지원 - 초·중학교 공통 http://www.basics.re.kr/kucu/emotion/selectEmotionEDetail.do?seq=12619&painIndex=1&searchWrd= [PDF] 회복탄력성 프로그램 '마음 통통! S.O.S' 	



함께 해보기



☑ 나의 의사소통은

- ▣ 교사의 시연 모습을 보고 빈 의자에 자신이 앉아 있다고 생각하고 가까운 사람들이 자신에게 어떻게 대화하는지 표현하기
- ▣ 표현한 모습의 상황에 대해 이야기 나누기

☑ 내 마음을 알까

- ▣ 활동지의 그림을 보며 이야기 나누기
- ▣ 본인의 감정을 표현하는 방법을 알아보고 나라면 어떻게 할지 이야기 나누기

☑ 칭찬하면서 대화할 수 있어요

- ▣ 눈을 감고 각기 다른 세 가지 형식의 지시문을 들으며 미로 활동지에 선 긋기
- ▣ 세 번의 활동 중 마음이 편하고 좋았던 대화법에 대해 이야기 나누기

☑ 상대방을 배려하며 대화할 수 있어요

- ▣ 게임판을 이용하여 적극적인 경청 연습 게임하기

☑ 이럴 땐 이렇게 대화해요

- ▣ 게임판을 이용하여 언어적, 비언어적 의사소통 게임하기

나의 의사소통은

교사용 매뉴얼(104쪽)



학생용 활동지

교사용 매뉴얼(104쪽)

학생용 활동지

지도내용-2 : 긍정적인 대화하기



자료 명	S-MATES를 위한 디딤돌 모듈4. Efficiency(효과적인 의사표현 기술) - 1차시 내가 먼저 말할래요	
자료 특징	<input checked="" type="checkbox"/> 다양한 상황과 맥락을 통해 자연스럽게 사회성 기술 습득 <input checked="" type="checkbox"/> 직접교수, 역할놀이, 모델링, 수행에 대한 피드백 등으로 이루어져 있으며 책 만들기, 보드게임 등 다양한 활동으로 구성	
자료 구성	<input checked="" type="checkbox"/> 교사용 프로그램 매뉴얼(82~86쪽)	<input checked="" type="checkbox"/> 학생용 워크북(1~5쪽)
주요 활동	<input type="checkbox"/> 손거울을 보며 자기소개하기 <input type="checkbox"/> 여러 가지 상황에서 적절한 말을 먼저 건네는 연습하기	
출처	<input checked="" type="checkbox"/> 기초학력향상지원사이트(꾸꾸) - 정서·심리지원 - 초등학교 http://www.basics.re.kr/kuku/emotion/selectEmotionBSDLDetail.do?seq=12647&painIndex=2&searchWrd= 	
	[PDF] S-MATES를 위한 디딤돌 사회성 기술 훈련 프로그램 교사용 매뉴얼 [PDF] S-MATES를 위한 디딤돌 사회성 기술 훈련 프로그램 학생용 워크북	



함께 해보기



자기 소개하기

- ▣ 교사의 시범을 보고 손거울을 보며 자기 소개하기
- 손거울에 보이는 자신을 보면 친구에게 말하듯이 자기소개하기

어떻게 할까요?

- 2개의 그림 카드를 보고, 다른 점 찾아보기
 - 자신이라면 다치 치구를 보고 어떻게 할지 막해보기

요럴 땐 이렇게 말해요

- ▣ 여러 가지 상황에서 적절한 말 먼저 건네기 연습하기
 - 상황별 그림 카드 보고 말하는 연습하기
 - 학생이 반복해서 큰 소리로 말하는 연습 많이 하기

상황1) 아침에 등교해서 친구를 만났을 때

상황2) 등교하며 선생님을 만났을 때

상황3) 친구가 상을 받아 축하해주고 싶을 때

상황4) 친구가 나에게 생일 선물을 줬을 때

상황5) 친구가 나에게 준비물을 빌려줬을 때

상황6) 친구에게 사과할 일이 생겼을 때

▣ 진짜 민서 끌 끌게요

- ▣ 매운 내용 정리 후 글쓰기
 - 오늘 활동한 것을 생각하며 빈칸 채우며 정리하기
 - 생활 속에서의 실천 다짐 말하고 쓰기

교사용 매뉴얼 83쪽

학생용 워크북 4쪽

지도내용-3 : 효과적으로 주장하기



함께 해보기



종이접기로 열기

- #### ▣ 손가락 인형 종이접기

- 교사와 함께 종이접기를 하며 최근 부모, 형제자매, 친구 간에 있었던 얹을했던 기억 이야기하기

좋은 말, 싫은 말 찾기 게임하기

- #### □ 좋은 말, 싫은 말 찾기 게임하기

- #### ■ 좋은 말, 싫은 말을 선택한 이유 살펴보기

울그락 불그락 화가 나

- #### □ 그림을 보고 자신의 경험 이야기하기

- 가정 또는 학교에서 내 잘못이 아닌데 벌을 받거나 혼난 경우, 친구나 동생 혹은 형과 똑같이 잘못했는데 나만 혼난 경우 등

- ▣ 교사와 함께 손가락 인형으로 일상생활에서 억울하게 혼이 났거나 난처했던 경험을 역할극 하기

차분하고 용기 있게

- #### □ 자기변호를 할 수 없었던 이유를 세 가지로 정리하기

1 3가지 이유 중에서 한 가지를 역학적으로 꾸미기

- 자기 정당한 방법을 알고 그 방법으로 역학급 하기

- #### ■ 여하을 바꿔가며 해보기

배운 내용 정리 및 실천 다진하기

- #### ■ 유키 있게 자신의 생각을 적글적으로 막하는 연습 약속하기



교사용 지도서 93쪽



학생용 워크북 11쪽



학생용 워크북 14쪽

‘분명하게 의사소통하기’ 집중 지도 교수·학습과정안

학습목표 : ♥ 자신의 생각을 상대방이 이해할 수 있도록 효과적으로 표현할 수 있다



배움 시작하기 (10분)	<input type="checkbox"/> 자료
<p><input checked="" type="checkbox"/> 그림책으로 열어가기</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 그림책 ‘곰씨의 의자’ 책 표지를 보며 어떤 내용일지 추측하기 <input type="checkbox"/> 등장인물의 감정을 헤아리며 교사가 읽어주는 그림책 감상하기 	<input type="checkbox"/> 그림책 ‘곰씨의 의자’ 
내용 파악 및 생각 나누기 (10분)	<input type="checkbox"/> 자료
<p><input checked="" type="checkbox"/> 내용 파악하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 책의 내용으로 질문 놀이하며 내용 파악하기 <input type="checkbox"/> 인상 깊은 장면이나 책의 주제, 생각이나 느낌 등 나누기 	
속마음을 솔직하게 표현하기 (15분)	<input type="checkbox"/> 자료
<p><input checked="" type="checkbox"/> <선택1> 등장인물들을 초대하여 인터뷰하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 등장인물의 말과 행동을 생각하며 등장인물에게 궁금한 질문 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 등장인물의 마음, 등장인물의 문제점 등을 고려하기 <input type="checkbox"/> 등장인물을 초대하여 인터뷰하기 <ul style="list-style-type: none"> - 등장인물과의 인터뷰 활동을 통해 등장인물이 처한 상황을 이해하고 등장인물의 말과 행동에 공감하기 <input type="checkbox"/> 곰씨의 고민과 문제점을 해결하기 위한 방법 찾기 <input type="checkbox"/> 문제를 해결하기 위해 등장인물에게 조언하기 <ul style="list-style-type: none"> - 막대 인형을 활용하거나 빙 의자에 주인공이 있다고 가정한 후 주인공에게 자신의 생각을 제대로 표현하는 방법에 대해 이야기하기 	<input type="checkbox"/> 모형マイ크, 질문지
<p><input checked="" type="checkbox"/> <선택2> 레디~액션!</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 자신의 생각을 제대로 표현하지 못하는 곰씨의 고민과 문제점에 대해 생각 나누기 <input type="checkbox"/> 자신의 생각을 제대로 전달하기 위한 ‘나 전달법’에 대해 알아보기 <ul style="list-style-type: none"> - 나를 중심으로 사실-감정-바람 순으로 이야기하기 <input type="checkbox"/> 친구가 ‘나 전달법’으로 이야기했을 때 대답하는 방법에 대해 알아보기 <input type="checkbox"/> ‘곰씨의 의자’ 그림책 내용을 ‘나 전달법’으로 바꾸어 역할극으로 표현하기 	<input type="checkbox"/> 이름표
정리 및 삶 속에서 적용하기 (5분)	<input type="checkbox"/> 자료
<p><input checked="" type="checkbox"/> 삶 속에서 적용하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 활동 소감 나누기 <input type="checkbox"/> 생활 속에서의 실천 다짐 말하기 	

지도 시 참고 사항



- 본 교수·학습 과정안은 지도 학생 상황에 따라 시간을 가감하여 운영할 수 있다.

라-3 관계 형성하기

지도상의 유의점

사람은 누구나 관계를 맺으며 살아간다. 타인과 시간, 긍정적인 감정, 따뜻한 말, 경험 등을 함께 나눌 때 관계가 형성되고 친해질 수 있다. 하지만 학교생활에서 중요한 부분을 차지하고 있는 친구와의 관계에서 함께 어울리는 것을 피하거나 위축되어 어려움이 있는 학습지원대상학생이 많다.

이를 해결하기 위해 먼저 주변의 친구들에게 관심을 갖고, 배려하며 존중하는 마음을 표현해 긍정적 관심을 얻을 수 있도록 한다. 주변의 친구들과 서로 배려하고 소통하며 바람직한 관계를 형성하고 유지시키며 삶 속에서 행복을 채워나갈 수 있도록 한다.

긍정적인 관계 형성은 혼자 기를 수 있는 것이 아니므로 학급 상황과 학생의 특성을 고려하여 학습 지원대상학생뿐만 아니라 학급의 다른 학생도 함께 지도하는 것이 바람직하다. 학생들이 적극적으로 참여할 수 있는 편안한 분위기를 조성하도록 한다.

지도 내용 및 자료 목록

연번	지도 내용	자료명	지도 세부 내용
1	관계 인식하기	회복탄력성 프로그램 '마음 통통! S.O.S'	PartⅢ. 대인관계 - 관계성 - 1차시 관계 인식
2	도움 주고 받기	S-MATES를 위한 디딤돌	모듈1. Strength(상호작용 기술) - 3차시 좋은 친구 되기
3	놀이로 관계 맺고 유지하기	놀이로 꽂피는 인성 놀이터	짬짬이 놀이-04-공기 왕을 찾아서 짬짬이 놀이-10-딸기 아줌마 가위바위보 IV창체 놀이-02-너도 그래? 나도 그래!

자료 및 활용 방법 소개



지도내용-1 : 관계 인식하기

자료명	회복탄력성 프로그램 ‘마음통통 S.O.S’ PartⅢ. 대인관계 - 관계성 - 1차시 관계 인식
자료 특징	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> 학생들이 생활에서 경험하는 실패 상황에 대한 회복탄력성을 향상시킬 수 있는 프로그램 <input checked="" type="checkbox"/> 차시당 10~15분으로 짧게 구성되어 다양한 활동의 도입부에서 활용이 가능 <input checked="" type="checkbox"/> 활동 진행에 필요한 교사 발문과 피드백 제시
자료 구성	<input checked="" type="checkbox"/> 교사용 프로그램 매뉴얼(89~91쪽) <input checked="" type="checkbox"/> 학생용 활동지
주요 활동	<input type="checkbox"/> 내 주변 사람들과의 관계 그려보기 <input type="checkbox"/> 내 주변 사람들과의 관계 패턴 찾기
출처	<p><input checked="" type="checkbox"/> 기초학력향상지원사이트(꾸꾸) - 정서·심리지원 - 초·중학교 공통 http://www.basics.re.kr/kuku/emotion/selectEmotionEDetail.do?seq=12619&painIndex=1&searchWrd=%</p> 
[PDF] 회복탄력성 프로그램 ‘마음 통통! S.O.S’	



함께 해보기



대인관계의 개념 알기

- ## □ 대인관계의 개념 이해하고 의미 탐색하기

관계 속의 나

- #### ▣ ‘나’ 주변에 있는 사람들과의 관계 그려보기

노란색 줄 · 서로 사이가 좋은 관계

빨가색 줄·서로 사이가 좋지 않은 관계

파란색 줄 · 내가 좋아하지만 나를 싫어하는 관계

보라색 줄 · 내가 싫어하지만 나를 좋아하는 관계

- #### ▣ ‘나’ 주변에 있는 사람들과의 관계 줄 잊기

- 그 사람과의 관계를 생각하면서 나와 그 사람을 줄로 잊기

내 주변 사람들과의 관계 패턴 찾기

- 각자 그린 ‘관계 속의 나’를 살펴보며 관계 방식 생각해보기

- 관계 속에서 어떤 색깔의 줄이 더 많이 있나요?

- 그림에서 나의 대인관계 특징이 나타나 있나요?

- 사이가 좋은 사람이 많나요?

관계 인식		
발음영역	소요시간	준비물
그물	10분	재미일
▶ 대인관계의 개념을 알고 자신과 타인의 대인관계 방식의 특징을 이해한다.		
1 대인관계의 개념을 이해하고 의미를 학습한다.		
<p>☞ 대인: 서로를 통해 관계를 맺어가는 개인, 그룹, 단체, 공동체, 조직, 회사, 국가 등을 지칭하는 용어로, 개인이나 그룹과 개인이나 그룹 사이에 일정한 상호작용이나 영향력을 가지는 관계이다. 그동안 내 주변의 시장과 같은 대인관계는 개인과 개인이나 그룹과 그룹 사이에 일정한 상호작용이나 영향력을 가지는 관계이다.</p>		
2 대인관계의 특징을 살펴본다.		
<p>☞ 대인관계의 특징은 다음과 같다. ① 대인관계는 개인과 개인, 그룹과 그룹, 개인과 그룹 사이에서 이루어지는 관계이다. ② 대인관계는 개인과 개인, 그룹과 그룹, 개인과 그룹 사이에서 이루어지는 관계이다. ③ 대인관계는 개인과 개인, 그룹과 그룹, 개인과 그룹 사이에서 이루어지는 관계이다. ④ 대인관계는 개인과 개인, 그룹과 그룹, 개인과 그룹 사이에서 이루어지는 관계이다. ⑤ 대인관계는 개인과 개인, 그룹과 그룹, 개인과 그룹 사이에서 이루어지는 관계이다. ⑥ 대인관계는 개인과 개인, 그룹과 그룹, 개인과 그룹 사이에서 이루어지는 관계이다. ⑦ 대인관계는 개인과 개인, 그룹과 그룹, 개인과 그룹 사이에서 이루어지는 관계이다. ⑧ 대인관계는 개인과 개인, 그룹과 그룹, 개인과 그룹 사이에서 이루어지는 관계이다. ⑨ 대인관계는 개인과 개인, 그룹과 그룹, 개인과 그룹 사이에서 이루어지는 관계이다. ⑩ 대인관계는 개인과 개인, 그룹과 그룹, 개인과 그룹 사이에서 이루어지는 관계이다.</p>		

지도내용-2 : 도움 주고 받기



함께 해보기



그림 속 도움이 필요한 친구의 상황 알아차리기

- 선생님이 들려주는 이야기 확인하기
 - 일상 속 도움을 필요로 하는 친구 살펴보기
 - ☞ 이야기를 들려줄 때 사전 연습을 통해 실감나게 표현되도록 한다.

도움을 주었던 경험 나누기

- ▣ 도움이 필요한 여러 친구들의 상황 확인하기
 - ▣ 다른 사람을 도왔을 때의 감정 이야기하기
 - ▣ 만약 도움을 주지 않았을 때의 상황 가정하여 생각해보기

도와주면 좋은 점 찾기

- ▣ 친구를 도와주면 어떤 점이 좋을지 이야기하기

상황1) 친구가 수업 시간에 모르는 것을 물어볼 때
상황2) 친구가 아프거나 힘들어할 때
상황3) 친구가 없는 것을 나누어 쓸 때

도움 나눔 실천서 작성하기

- ▣ 다른 사람의 도움이 필요할 때 용기 있게 도움 요청하기
 - ▣ 도움이 필요한 친구를 도울 줄 아는 친구 되기
 - ▣ 자신이 어떤 도움을 실천할지 결정하기
 - ▣ 자신의 행동이 어떤 결과를 얻을지 생각해보기
 - ▣ 자신의 이야기를 정리하여 발표하기

☞우리 주변에 도움이 필요로 하는 사람들을 생각해보게 한다



학생용 워크북 11쪽



한생우 이그잼 12쪽



한국의 철학자들은 사람을 도울 때마다 철학자를 대하고, 100%를 주도록 하면 100%를 더 주는 철학자들이 있다.

지도내용-3 : 놀이로 관계 맺고 유지하기



자료명	놀이로 꽂피는 인성 놀이터
	짬짬이 놀이 - 04 - 공기 왕을 찾아서
	짬짬이 놀이 - 10 - 딸기 아줌마 가위바위보 IV창체 놀이 - 02 - 너도 그래? 나도 그래!
자료 특징	<input checked="" type="checkbox"/> 특별한 준비물 없이, 공간과 시간의 제약 없이 할 수 있는 놀이를 짬짬이, 체육, 교과 수업, 창의적 체험활동 놀이의 4가지 영역으로 나누어 구성 <input checked="" type="checkbox"/> 아이들 스스로 참여하고 스스로 변형할 수 있는 놀이로 활동 구성
자료 구성	- 공기 왕을 찾아서(23쪽) <input checked="" type="checkbox"/> 교사용 지도서 - 딸기 아줌마 가위바위보(44쪽) <input checked="" type="checkbox"/> 프로그램 시연 동영상 - 너도 그래? 나도 그래!(158쪽)
주요 활동	<input checked="" type="checkbox"/> 친구와 함께 쉽고 단순한 놀이를 하며 서로 긍정적인 관계 형성하기 <input checked="" type="checkbox"/> 서로에 대해 이해하고 공감할 수 있는 대화형 놀이하기
출처	<input checked="" type="checkbox"/> 인성교육지원센터-프로그램/지도자료-놀이로 꽂피는 인성 놀이터 http://insung.kedi.re.kr/information/info_view.do?nttId=855&bbsId=BBSMSTR_000000004200 
	[PDF] 놀이로 꽂피는 인성 놀이터 교사용 지도서

함께 해보기



공기 왕을 찾아서

- ▣ 공깃돌 5개와 1~4까지 적혀있는 순서 카드를 활용해 놀이하기
 - 팀을 정한 뒤 이긴 팀이 먼저 순서 카드를 뽑은 후 숫자 카드에 적힌 수만큼 공깃돌을 잡은 후 놀이하기
 - 미션을 성공하면 1점을 획득하고 총 3점을 먼저 획득한 팀이 승리
 - ☞ 놀이를 마친 후 역할 분담을 하는 과정에 대해 이야기한다.

딸기 아줌마 가위바위보

- ▣ 친구와 함께 박수 놀이 가위바위보 하기
 - 두 명의 친구가 마주 보고 앉기
 - 4박자에 맞춰 두 손으로 무릎치기, 손뼉치기, 오른손 엄지 척, 왼손 엄지 척에 맞추어 ‘딸기 아줌마’ 노래하기
 - 마지막에 노랫말 이후 가위바위보 하기
 - 가위바위보로 이긴 학생이 대장이 되고 진 학생은 대장의 뒤를 따라다니며 “대장 따라 하기 놀이”하기
 - ☞ 과일의 재미난 특징을 생각해 보면서 노랫말과 동작을 바꾸어 보게 한다.

너도 그래? 나도 그래!

- ▣ 주어진 주제에 대해 떠오르는 낱말을 말하며 서로의 생각에 대해 공감하는 대화형 놀이하기
 - 주제와 관련된 낱말을 쓰고 자신이 쓴 낱말을 발표하기
 - 발표자와 같은 낱말을 쓴 학생들 수만큼 점수 얻기



교사용 지도서 23쪽



놀이 영상&교사용 지도서 44쪽



교사용 지도서 158쪽

‘관계 형성하기’ 집중 지도 교수·학습과정안

학습목표 : ♥ 바른 의사소통 방법을 실천하여 긍정적 관계 맺기를 할 수 있다.



배움 시작하기 (10분)	□ 자료
<p><input checked="" type="checkbox"/> 그림책으로 열어가기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▣ 그림책 ‘핑’ 책 표지를 보며 어떤 내용일지 추측하기 ▣ 내가 해야할 ‘핑’을 생각하며 교사가 읽어주는 그림책 감상하기 	<input type="checkbox"/> 그림책 ‘핑’ 
내용 파악 및 생각 나누기 (10분)	□ 자료
<p><input checked="" type="checkbox"/> 내용 파악하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▣ 책의 내용으로 질문 놀이하며 내용 파악하기 ▣ 인상 깊은 장면이나 책의 주제, 생각이나 느낌 등 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 관계를 맺으며 내가 할 것, 중요하게 생각해야 할 것에 대해 이야기 나누기 	
내게 필요한 펑! 풍! (15분)	□ 자료
<p><input checked="" type="checkbox"/> <선택1> 펑! 풍! 보물찾기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▣ 둑근 종이에 친구에게 해줄 칭찬, 격려 등 긍정적인 말인 ‘핑’ 적기 ▣ 내가 적은 ‘핑’에 친구가 전해주거나 듣고 싶은 ‘풍’에 대해 이야기 나누기 ▣ 책상이나 의자 아래, 책장 옆면 등 교실 곳곳에 숨겨두기 <ul style="list-style-type: none"> - 다음 날 학급 친구들과 ‘핑’ 보물찾기 후 펑풍 놀이하기 	<input type="checkbox"/> 둑근 종이, 테이프
<p><input checked="" type="checkbox"/> <선택2> 펑! 풍! 놀이</p> <ul style="list-style-type: none"> ▣ 스펠지 공을 주고받으며 이야기 ‘펑! 풍!’ 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - A가 B에게 “나도 같이 놀자”라고 말하며 공(펑)을 던지면 B는 공을 받고 “그래, 좋아.” “자리가 부족해서 안 될 것 같아.” 등의 말(풍)로 받아치기 ▣ 가장 듣고 싶었던 ‘펑! 풍!’과 가장 듣기 싫었던 ‘펑! 풍!’ 골라 이유 말하기 	<input type="checkbox"/> 스펠지 공
정리 및 삶 속에서 적용하기 (5분)	□ 자료
<p><input checked="" type="checkbox"/> 삶 속에서 적용하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▣ 활동 소감 나누기 ▣ 오늘 친구나 가족에게 전할 ‘핑’ 3가지 말하기 	

지도 시 참고 사항



- 본 교수·학습 과정안은 지도 학생 상황에 따라 재구성하여 운영할 수 있다.
- <선택1>과 <선택2>활동을 통합하거나 순차적으로 활동하여 2차시로 운영할 수 있다.
- <선택1>과 <선택2>활동 마무리에 탁구, 패드민턴 등 신체활동으로 학생들의 관심과 흥미를 높이고 실제상황에서 의사소통 방법을 적용할 수도 있다.

라-4 공동체 속에서 협력하기

지도상의 유의점

“선생님 저는 모둠 활동보다는 혼자 하는 활동이 좋아요. 말이 안 통하는 아이가 있으면 같이 활동하기 싫어요.”, “우리 모둠 친구들이 나는 안 끼워줘요. 저 다른 모둠으로 가면 안 될까요?” 이런 아이들의 하소연은 1, 2학년들은 물론, 고학년이 됐음에도 교실에서 쉽게 들을 수 있다.

이를 해결하기 위해 다른 사람들과 공동의 목표를 세워보고 협력하여 달성을 경험을 갖는 것이 필요하다. 더 나아가 협동의 중요성과 즐거움을 통해 ‘나’에서 범위를 넓혀 ‘우리’, ‘함께’하는 것의 소중함과 가치를 깨닫는 것이 중요하다.

실생활 속에서 여러 가지 활동을 함께 하면서 협동하는 활동의 즐거움을 경험하고, 어울림의 소중함을 체득할 수 있도록 지속적으로 지도해야 한다.

지도 내용 및 자료 목록

연번	지도 내용	자료명	지도 세부 내용
1	공동체 역량 기르기	놀이로 꽂피는 인성 놀이터	I 짬짬이 놀아-02-으라차차 함께하는 오목 II 교과수업 놀아-11-행운, 7초 협동화를 그려봐 IV 창체 놀이-01-손뼉으로 함께 달려요!
2	협동 도미노 게임하기	하자 Go! 행동 조절 프로그램	모듈4. 공주를 구출하라 - 3차시. 조심조심 협동의 세계
3	함께 하는 즐거움 알기	S-MATES를 위한 디딤돌	모듈 1. Strength(상호작용 기술) - 4차시 함께해서 즐거워요

자료 및 활용 방법 소개

지도내용-1 : 공동체 역량 기르기

자료 명	놀이로 꽂피는 인성 놀이터
자료 특징	<input checked="" type="checkbox"/> 놀이를 통해 나보다 우리를 생각하며 소통과 협력 경험하는 내용으로 구성 <input checked="" type="checkbox"/> 아이들 스스로 참여하고 스스로 변형할 수 있는 놀이로 활동 구성
자료 구성	- 으라차차 함께하는 오목(16쪽) <input checked="" type="checkbox"/> 교사용 지도서 - 행운, 7초 협동화를 그려봐(94쪽) <input checked="" type="checkbox"/> 프로그램 시연 동영상 - 손뼉으로 함께 달려요!(155쪽)
주요 활동	<input type="checkbox"/> 개인이 아닌 팀전으로 참여하며 협의하는 작전타임 갖기 <input type="checkbox"/> 각 팀만의 방식으로 전략을 세우고 적용하여 게임하기
출처	<input checked="" type="checkbox"/> 인성교육지원센터-프로그램/지도자료-놀이로 꽂피는 인성 놀이터 http://insung.kedi.re.kr/information/info_view.do?nttld=855&bbsld=BBSMSTR_000000004200 <div style="float: right;">  </div> <input type="checkbox"/> [PDF] 놀이로 꽂피는 인성 놀이터 교사용 지도서

함께 해보기



으라차차 함께하는 오목

- ▣ 팀 간의 실력 비슷하게 팀 구성하여 놀이하기
- 팀원의 협의하여 둘을 둘 수 있는 작전타임 활용하기
 - 각 팀에서 규칙 잘 이해한 1명 심판으로 정하기
 - ☞ 놀이를 마친 후 상대팀에 대한 배려와 존중의 중요성에 대해 이야기하도록 한다.



교사용 지도서 16쪽

행운, 7초 협동화를 그려봐

- ▣ 모둠에서 역사 인물 또는 문화재 5개 선정하기
- 종이 뽑고 해당하는 인물, 문화재 한 사람당 7초씩 그림 그리기
 - 해당 주제의 특징을 살려 그림 그리기
 - ☞ 역사적 사건을 주제로 하여 진행할 수도 있고, 저학년은 동물을 활용하는 것도 좋다.



교사용 지도서 94쪽

손뼉으로 함께 달려요!

- ▣ 손뼉치기의 진행 순서와 방법, 방향 정하기
- 진행자의 진행에 따라 손뼉 치고, 발 구르기
 - 성공 시간을 단축하는데 함께 도전하기
 - ☞ 놀이가 익숙해지면 중간에 재미있는 소리나 동작을 넣어서 손뼉 전달해보는 활동도 추가한다.



교사용 지도서 155쪽

지도내용-2 : 협동 도미노 게임하기



자료 명	하자 GO! 행동 조절 프로그램 모듈4. 공주를 구출하라 - 3차시. 조심조심 협동의 세계
자료 특징	<input checked="" type="checkbox"/> 학생들이 호기심과 흥미를 갖는 요리, 끈매기, 게임 등 5개의 생활주제로 구성됨 <input checked="" type="checkbox"/> 본 모듈은 마법의 성에 갇힌 공주를 구출하는 스토리텔링 기반 프로그램으로 퍼즐, 보드게임, 협동 도미노, 도미노 생활 계획표 세우기로 구성됨
자료 구성	<input checked="" type="checkbox"/> 교사용 프로그램 매뉴얼 (58~60쪽) <input checked="" type="checkbox"/> 학생용 워크북(18~24쪽) <input checked="" type="checkbox"/> 동영상
주요 활동	<input type="checkbox"/> 만화를 보면 미션을 확인하고 친구들과 함께 미션 해결을 위한 전략 세우기 <input type="checkbox"/> 미션 해결을 위해 친구들과 함께 도미노 놀이하기
출처	<p> <input checked="" type="checkbox"/> 기초학력향상지원사이트(꾸꾸) - 정서·심리지원 - 초등학교 http://www.basics.re.kr/kuku/emotion/selectEmotionBSDetail.do?seq=12649&painIndex=2&searchWrd=[PDF] 행동 조절 프로그램 교사용 매뉴얼 </p> <p> http://www.basics.re.kr/kuku/emotion/selectEmotionBSDetail.do?seq=12653&painIndex=2&searchWrd=[PDF] 행동 조절 프로그램 학생용 워크북4 </p> <div style="text-align: right;">   </div>

함께 해보기



도미노 그림과 영상으로 열기

- ▣ 도미노 그림과 영상을 보며 오늘 활동 생각하기
 - 일상 속 도움을 필요로 하는 친구 살펴보기
 - ☞ 이야기를 들려줄 때 사전 연습을 통해 실감나게 표현되도록 한다.



동영상

도미노 놀이 방법과 주의사항 알아보기

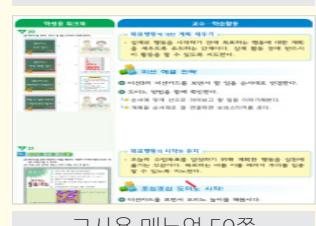
- ▣ 만화를 보며 마법의 성에 갇힌 공주를 구출하기 위한 미션2 확인하고 이야기하기
- ▣ 도미노 놀이 방법과 주의사항 이야기하기



학생용 워크북 19쪽

미션 해결 전략 수립하기

- ▣ 미션3 카드를 보며 할 일 순서 확인하기
 - 순서에 맞게 선으로 이어보고 할 일 이야기하기



교사용 매뉴얼 59쪽

도미노 놀이하기

- ▣ 친구들과 함께 미션 카드를 보면서 도미노 놀이하기
 - 친구들과 협동하여 도미노를 세우는 미션을 완료하면 마법의 성으로 가는 열쇠(보상 스티커) 주기

활동 정리하기

- ▣ 도미노 게임을 위해 우리가 한 활동 돌아보기
- ▣ 친구들과 함께 한 도미노 게임이 우리에게 준 도움 찾아 발표하기

지도내용-3 : 함께 하는 즐거움 알기



자료 명	S-MATES를 위한 디딤돌 모듈1. Strength(상호작용 기술) - 4차시 함께해서 즐거워요
자료 특징	<input checked="" type="checkbox"/> 바로 사용할 수 있도록 교사용 매뉴얼, 학생용 워크북, 교사·학생 부록으로 구성 <input checked="" type="checkbox"/> 놀이, 학급 토의 등의 활동을 통해 학생들의 참여도를 높이고, 협동하는 과정 속 다른 사람의 의견을 경청하고, 집중하고, 공감하는 태도 내면화에 초점을 맞춤
자료 구성	<input checked="" type="checkbox"/> 교사용 프로그램 매뉴얼(17~22쪽) <input checked="" type="checkbox"/> 학생용 워크북(17~22쪽)
주요 활동	<input type="checkbox"/> 협동하면 좋은 점 이해하기 <input type="checkbox"/> 토의·협동학습을 통해 문제해결과정 이해하고 해결하기 <input type="checkbox"/> 협동하여 이야기 완성하기
출처	<input checked="" type="checkbox"/> 기초학력향상지원사이트(꾸꾸) - 정서·심리지원 - 초등학교 http://www.basics.re.kr/kuku/emotion/selectEmotionBSDetail.do?seq=12647&painIndex=2&searchWrd= [PDF] S-MATES를 위한 디딤돌 사회성 기술 훈련 프로그램 교사용 매뉴얼 [PDF] S-MATES를 위한 디딤돌 사회성 기술 훈련 프로그램 학생용 워크북

함께 해보기

 협동의 즐거움·소중함 알기

- 교실에서 모두가 함께하는 놀이하기
 - 스피드 컵 쌓기, 고리잡기, 말뚝 박기, 긴 줄넘기 등
 - ☞ 여럿이 함께해서 더 즐거운 놀이에 대해 알아보고 그 이유 나누게 한다.



학생용 워크북 17쪽

 협동하면 좋은 점 이해하기

- 협동했을 때의 즐거웠던 경험 공유하기
 - 혼자서 일을 할 때와 여럿이서 협동하면서 할 때의 경험 비교하기
 - ☞ 협동하면 좋은 점을 감정에서부터 구체적으로 생각할 수 있도록 한다.



학생용 워크북 19쪽

 협동학습 통해 문제해결과정 알아보기

- '미래도시'에 대한 서로의 생각을 나누고 작품 완성하기



학생용 워크북 21쪽

 '바자회 수익금 사용' 학급 토의하기

- 학급 토의를 통해 의사표현하기
 - 친구들의 의견 경청, 집중, 공감하기
 - ☞ 상대방의 의견을 나와 다른 의견이라고 비방하지 않도록 한다.

 협동하여 이야기 만들기

- 깨끗한 환경 만들기 위한 의견 나누기
 - ☞ 이야기를 만드는 과정에서 하나의 완성된 작품이 나올 수 있도록 한다.

 협동학습의 기술 익히기

- 협동하는 분위기 만들기 - 모두 참여하기 - 경청하기 - 순서 지키기 - 집중하기

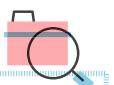
‘공동체 속에서 협력하기’ 집중 지도 교수·학습과정안

학습목표 : ♥ 친구와 함께하는 즐거움을 알고, 힘을 모아 협동할 수 있다.



배움 시작하기 (10분)	자료
<p><input checked="" type="checkbox"/> 책 이야기로 열어가기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▣ 책 표지를 보고 ‘도깨비 하기 싫어’의 내용 추측하기 ▣ 등장인물이 겪는 문제 상황 확인하고 감정 공감하기 <ul style="list-style-type: none"> ☞ 자신과 친구들의 학교생활 모습을 생각해보는 시간을 주도록 한다. 	<p>□ 책 ‘도깨비 하기 싫어’</p> 
상황 분석하기 (5분)	자료
<p><input checked="" type="checkbox"/> 이야기 속 상황 확인하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▣ 이야기 속 아이들이 처한 현재 갈등 상황의 원인과 이유 생각해보기 ▣ 등장인물 각각의 입장에서 생각과 감정 적어보기 <ul style="list-style-type: none"> ☞ 과거 회상 장면을 나타내는 기법 ‘플래시백’에 아이들이 당황하지 않도록 설명한다. 	<p>□ 포스트잇</p>
문제 해결 반응하기 (15분)	자료
<p><input checked="" type="checkbox"/> 이야기 속 문제 해결 방법 생각하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▣ 동수가 고집부리지 않고 친구의 의견에 귀 기울였을 때의 상황 생각해보기 ▣ 친구와 의견이 일치하지 않을 때의 해결책 이야기 나누기 <p><input checked="" type="checkbox"/> ‘백지장은 어떻게 들라고?’ 활동하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▣ 모두가 행복해지려면 어떻게 해야 하는지 릴레이 활동하기 ▣ 짹 토론 - 모둠 토론 - 발표 [하브루타 나눔] 방법 게임하기 <p> 하브루타 나눔 방법</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; border-radius: 10px;">질문 만들기</div> <div style="margin: 0 10px;">→</div> <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; border-radius: 10px;">쫙 토론</div> <div style="margin: 0 10px;">→</div> <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; border-radius: 10px;">모둠 토론</div> <div style="margin: 0 10px;">→</div> <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; border-radius: 10px;">발표</div> </div> <ul style="list-style-type: none"> ☞ 협동의 소중함과 즐거움을 스스로 확인할 수 있도록 돋는다. 	<p>□ 인성교육 지원센터 ‘두근두근 설레는 인성교실 여행’ -백지장은 어떻게 들라고?(41쪽)</p>
정리 및 삶 속에서 적용하기 (10분)	자료
<p><input checked="" type="checkbox"/> 자신의 모습 되돌아보기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▣ 그동안 자신의 생각과 의견만을 고집하지 않았는지 반성하기 <p><input checked="" type="checkbox"/> 책 제목 바꿔보기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▣ 제목 ‘도깨비도 괜찮아’로 바꿨을 때 책 곁표지 그림 상상하여 그리기 	<p>□ 책 ‘도깨비 하기 싫어’</p> 

지도 시 참고 사항



- 본 교수·학습 과정안은 지도 학생의 상황에 따라 지도 시간을 가감하여 운영할 수 있다.
- <뒷이야기 상상하여 만들기>활동에서 ‘동수’의 고집을 탓하고 비난하기보다는, 소통하고 협동했을 때의 즐거움과 달라지는 점에 초점을 맞추어 이야기를 창작할 수 있도록 돋는다.

라-5 갈등 관리하기

지도상의 유의점

“선생님 ○○와 다퉁는데 어떻게 화해해야 할지 모르겠어요.”, “선생님 □□가 돈 안 빌려주면 저 따돌린다고 하는데 저 좀 도와주세요?” 친구들 관계 속 발생하는 여러 가지 문제 상황들을 해결하는데 유독 어려워하는 아이들이 있다. 어떤 말을 해야 하는지, 어떻게 요구하고 거절해야 하는지 하나부터 열까지 난처해한다.

이를 위해 진심 어린 사과를 통한 갈등 해결하기, 당당한 말하기로 성공적인 거절하기 등과 같은 활동들을 반복하여 연습하고 경험하는 것이 필요하다.

본 자료를 통해 학습지원대상학생이 친구와의 관계, 일상 속 갈등 상황에서 당황하거나 회피하지 않고 다양한 방법을 통해 적극적으로 문제 해결할 수 있도록 체계적으로 지도해야 한다.

지도 내용 및 자료 목록

연번	지도 내용	자료명	지도 세부 내용
1	사과의 언어로 갈등 해결하기	사회정서역량 향상 지원 프로그램	4. 긍정적 관계 맺기(함께 연습해 보기) - 3) 친구와의 갈등을 해결할 수 있어요
2	갈등 유형 및 갈등 해결 방법 알기	두근두근 설레는 인성교실 여행	9. 비 온 뒤에 땅이 굳어지려면?
3	긍정적으로 거절하기	S-MATES를 위한 디딤돌	모듈 4. Strength (효과적인 의사표현 기술) - 2차시 이렇게 말하며 거절해 볼까?

자료 및 활용 방법 소개

지도내용-1 : 사과의 언어로 갈등 해결하기



자료 명	사회정서역량 향상 지원 프로그램 4. 긍정적 관계 맺기(함께 연습해 보기) - 3) 친구와의 갈등을 해결할 수 있어요	
자료 특징	<input checked="" type="checkbox"/> 학생 활동 및 안내를 위한 유튜브 동영상(9분 39초) 제공 <input checked="" type="checkbox"/> 영상을 보며 활동할 수 있는 학습지 제공	
자료 구성	<input checked="" type="checkbox"/> 활동지	<input checked="" type="checkbox"/> 동영상
주요 활동	<input checked="" type="checkbox"/> 실생활 속 문제 상황을 애니메이션으로 제시하고 상황 속에서 학습한 개념 확인하기 <input checked="" type="checkbox"/> 영상과 학습지를 보며 여러 상황에서 친구와의 갈등 해결하는 연습하기	
출처	<input checked="" type="checkbox"/> 기초학력향상지원사이트(꾸꾸) - 정서·심리지원 - 초등학교 http://www.basics.re.kr/kuku/emotion/selectEmotionBSDetail.do?seq=14563&painIndex=1&searchWrd=%	

함께 해보기

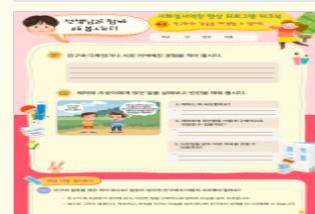


친구와 다투 경험 이야기하기

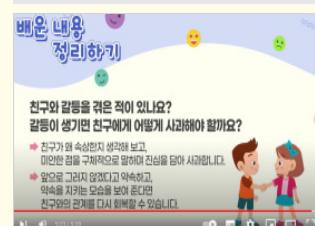
- 친구와 다퉈 서로 어색해진 상황 떠올리기
 - ☞ 서로 상한 마음을 다독여 줄 수 있는 방법 생각해보게 한다.



갈등 상황 떠올리기 (영상)



활동지



사과하는 방법 정리하기

진심으로 사과하는 방법 알아보기

- 영상과 활동지와 함께하며 구체적으로 미안함을 표현하기
 - 2가지 상황을 살펴보고 적절한 사과를 보인 대화 고르기

상황1) 표정과 목소리에 미안한 마음이 전해지지 않을 때

상황2) 어떤 것이 미안한지 구체적으로 전달할 때

- 그 반응의 '표정, 행동, 말'은 어떠하였는지 생각하고 말하기

갈등 해결을 위한 약속하기

- 사과하는 말하기를 통해 갈등 해결하기
 - 예시 영상을 보고 연습하기
 - ☞ 약속을 앞으로 실천하고 지켜가는 모습을 보여주는 것이 친구와의 갈등을 줄이고 관계를 다시 회복할 수 있음을 깨닫게 한다.

지도내용-2 : 갈등 유형 및 갈등 해결 방법 알기



자료 명	두근두근 설레는 인성교실 여행 9. 비 온 뒤에 땅이 굳어지려면?
자료 특징	<input checked="" type="checkbox"/> 여러 관계 가운데에서 발생하는 다양한 갈등의 종류 및 해결 방법 학습 <input checked="" type="checkbox"/> 여러 가지 놀이 활동을 통한 구체적인 갈등 해결 방법 경험
자료 구성	<input checked="" type="checkbox"/> 교사용 프로그램 지도서(165~193쪽) <input checked="" type="checkbox"/> 학생용 워크북(94~104쪽)
주요 활동	<input type="checkbox"/> 내가 겪은 갈등 상황 친구와 이야기하며 갈등 유형 파악하기 <input type="checkbox"/> 놀이를 통해 다양한 갈등 해결 방법을 알고 실천 다짐하기
	<input checked="" type="checkbox"/> 인성교육지원센터-자료실-프로그램/지도자료-16. 초등학교 인성교육 지도자료
출처	http://insung.kedi.re.kr/information/info_view.do?nttld=372&bbsld=BBSMSTR_000000004200 [PDF] 두근두근 설레는 인성교실 여행 교사용 지도서 [PDF] 두근두근 설레는 인성교실 여행 학생용 워크북



함께 해보기



내가 경험했던 갈등 나누기

- 가족, 친구, 선생님, 이웃 등 여러 관계 속에서 사는 나 확인하기
- 내가 경험했던 갈등 생각해보기
 - 갈등이란 무엇인지 나 생각 적어보기

갈등 해결 유형 알기

- 자작형, 회피형, 공격형, 화해형
 - 나의 갈등 유형 확인하고, 어떤 방법으로 해결하였는지 적어보기
 - ☞ 갈등 유형별 구체적인 대화 내용들을 유심히 확인할 수 있도록 한다.

갈등 해결 방법 알기

- '둥글게 둥글게' 공감 산책하기
 - 갈등은 부정적이기만 한 것이 아님을 이해하기
 - 짹끼리 팔짱을 끼고 원을 따라 둥글게 걸으며 대화하기
 - ☞ 갈등의 긍정적인 측면을 지도할 수 있도록 한다. 자책, 회피, 공격은 건강한 선택이 아님을 느낄 수 있도록 주의한다.

갈등 해결 다짐하기

- '던져라 던져라' 공감볼 활동하기
 - 공감하는 연습해보기
 - 공감 볼 안에 적힌 이야기 살펴보고 공감하기
 - ☞ 1. 친구의 말과 감정을 내 기준으로 판단하지 않도록 한다.
2. 친구의 입장에서 생각하고 느끼도록 한다.



학생용 워크북 94쪽



학생용 워크북 98쪽



학생용 워크북 102쪽

지도내용-3 : 긍정적으로 거절하기



자료 명	S-MATES를 위한 디딤돌 모듈4. Strength(효과적인 의사표현 기술) - 2차시 이렇게 말하면 거절해 볼까?
자료 특징	<input checked="" type="checkbox"/> 다양한 상황과 맥락을 통해 자연스럽게 상호작용 기술 습득 <input checked="" type="checkbox"/> 경험 나누기, 역할놀이, 모델링, 수행에 대한 피드백 등으로 이루어져 있으며 도우미 역할 수행하기, 도움 주고받기 실천서 작성하기 등 다양한 활동으로 구성
자료 구성	<input checked="" type="checkbox"/> 교사용 프로그램 매뉴얼(87~92쪽) <input checked="" type="checkbox"/> 학생용 워크북(6~9쪽)
주요 활동	<input type="checkbox"/> 학교생활 속 비슷한 상황을 확인하고 친구의 마음 소중히 여기며 거절하기 <input type="checkbox"/> 긍정적인 표현법으로 공격적이지 않고 당당하게 거절하는 방법 익히기
출처	<input checked="" type="checkbox"/> 기초학력향상지원사이트(꾸꾸) - 정서·심리지원 - 초등학교 http://www.basics.re.kr/kuku/emotion/selectEmotionBSDetail.do?seq=12645&painIndex=1&searchWrd=% <div style="float: right; margin-top: -20px;">  </div> <p>[PDF] S-MATES를 위한 디딤돌 사회성 기술 훈련 프로그램 교사용 매뉴얼 [PDF] S-MATES를 위한 디딤돌 사회성 기술 훈련 프로그램 학생용 워크북</p>



함께 해보기



거절하기 어려워 난처해하는 상황 알아차리기

- 선생님이 들려주는 이야기 확인하기
 - 친구의 싫은 부탁 거절했던 경험 떠올리기
 - ☞ 좋은 말로 친구에게 당당하게 거절하는 것이 목적임을 인식하게 한다



학생용 워크북 6쪽

당당하게 말하기

- ▣ 친구도 소중하고 나도 소중한 ‘당당한 거절’ 연습하기
☞ 처음 ‘상황 1’은 교사가 먼저 시범을 보인다. 학생이 어려워 할 경우 더 많은 상황을 함께 해 보도록 한다.



한국어

▣ 성공적인 거절하기

- #### □ 여러 가지 상황 속 당당하게 거절하기 연습하기

상황1) 친구가 술제를 해 달라고 할 때

상황2) 학원을 가야하는 데 친구가 함께 놀자고 학 때

상황3) 갑자기 친구가 청원을 빙려달라고 학 때

☞ ‘긍정적으로 거절하기’를 배우는 것에 초점을 맞출 수 있도록 으도한다.

거절하기 방법 화이 정리하기

- ▣ 「좋은 말로 친구에게 정확하게 싶다고 당당하게 표현하는 것」
 - ↳ “친구도 소중하고, 나도 소중해요!”
 - ☞ 여러 비슷한 상황에서 사용할 수 있도록 지속적으로 연습할 것을 강조한다



하생요 워크북 9쪽

‘갈등 해결하기’ 집중 지도 교수·학습과정안

학습목표 : ♥ 자신과 친구의 속마음을 헤아리며, 갈등을 해결할 수 있다.



배움 시작하기 (10분)	□ 자료
<p><input checked="" type="checkbox"/> 책 이야기로 열어가기</p> <p>▣ 책 표지 그림을 보고 ‘13일의 단톡방’ 어떤 내용일지 추측하기</p> <p>▣ 등장인물이 겪는 갈등 상황 확인하고 감정 공감하기</p>	<p>□ 책 ‘13일의 단톡방’</p> 
개념학습 (5분)	□ 자료
<p><input checked="" type="checkbox"/> 갈등 상황 해결하는 방법 알아보기</p> <p>▣ 주인공이 처한 갈등 상황과 비슷한 경험 친구들과 공유하기</p> <p>▣ 모두의 마음을 다독이는 ‘사과하는 표현’ 적어보기</p>	<p>□ 포스트잇</p>
연습하기 (15분)	□ 자료
<p><input checked="" type="checkbox"/> <선택1> 자신과 친구의 속마음을 이해하는 역할극 하기</p> <p>▣ 이야기 속 문제 상황 중 선택하여 갈등 해결하기 위한 적절한 반응 ‘표정, 행동, 말’에 대해 생각해보기</p> <p>▣ 모둠 또는 교사와 대화하기 연습하기</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <선택2> ‘나 전달법’ 실천하기</p> <p>▣ 이야기 속 등장인물의 대화 내용 ‘나 전달법’으로 바꾸어 보기</p> <p>▣ ‘나 전달법’으로 대화 나눌 때 좋은 점 친구와 이야기 나누기</p>	<p>□ 스펠지 공</p>
정리 및 삶 속에서 적용하기 (10분)	□ 자료
<p><input checked="" type="checkbox"/> 주인공이 되어 일기 쓰기</p> <p>▣ 책 ‘13일의 단톡방’ 주인공이 되어 짹이나 교사와 함께 생각과 감정을 일기에 적어보기</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 삶 속에서 적용하기</p> <p>▣ 등장인물의 속마음을 살펴보고 실제 여러 가지 갈등 속 목소리의 높낮이, 표정, 태도, 몸짓 등 비언어적표현이 갖는 의미를 생각해보기</p>	<p>□ 책 ‘13일의 단톡방’</p>

지도 시 참고 사항



- 본 교수·학습 과정안은 지도 학생의 상황에 따라 재구성하여 운영할 수 있다.
- 친구 관계 및 갈등 상황 해결에 어려움을 겪고 있는 학생을 위해 책 속 등장인물과의 대화, 실생활 속 다양한 상황 등에서 지속적이고 반복적으로 연습·적용할 수 있도록 한다.
- <정리>단계에서 이야기 속 갈등 상황과 비슷한 혹은 직접 겪었던 문제들을 적용하여 자신의 감정을 표현하고 문제 해결하기 위한 대화에서 주의해야 할 점을 생각해보게 한다.

마. 책임 있는 의사결정



자신의 행동, 언어, 감정 조절의 필요성을 알지만 실천 연습이 필요한 OO이

주변 사람들과의 갈등 상황에서의 올바른 행동이 무엇인지 모르는 ☆☆이

사회규범과 관련된 문제 상황에서 자신의 선택이 불려울 결과를 예측하지 못하는 **이

책임 있는 의사결정 능력 향상이 필요해요

「책임 있는 의사결정」 역량 개요

책임 있는 의사결정(responsible decision-making) 역량은 앞서 배운 네 가지 사회정서역량인 자기인식, 자기관리, 사회적 인식, 대인관계 기술을 활용하여 자신과 타인 모두의 건강과 안전에 도움이 되는 결정을 내리는 능력이다.

즉, 윤리적 기준, 안전, 사회적 규범, 다양한 행동의 결과에 대한 현실적인 판단과 경험에 근거해 건설적이고 책임 있는 선택을 하는 것이 이에 해당 한다.

학생 스스로 자신이 내린 결정과 선택이 어떤 결과를 초래할지를 예측하여 문제를 해결하는 전략들을 생각해 내고, 그 전략들을 비교·분석·평가하는 일련의 과정을 통해 책임 있는 의사결정이 이루어질 수 있다.

중점 지도 요소

연번	지도 요소	지도 요소의 개념	의사결정 기술
1	나를 위한 책임 있는 의사결정	자기 관리, 감정 조절, 조직 구성원으로서의 역할 수행 관련 문제 상황에서 행동 선택 및 그 결과에 대한 책임지기	상황을 분석하고 문제 확인하기 ↓ 사회적 의사결정 하기
2	상대방을 위한 책임 있는 의사결정	친구, 선생님, 가족과의 갈등 상황에서 사회적 규범 및 윤리적으로 바람직한 선택과 그 결과 실천하기	↓ 문제해결 반응하기 ↓ 평가 및 반성하기
3	우리의 책임 있는 의사결정	학교 및 사회에서 겪을 수 있는 폭력, 예절, 안전, 규칙 준수 등 규칙, 규범과 관련한 문제 상황에서 책임 있는 의사결정하기	↓ 책임감 있게 행동하기

지도의 유의점

학생은 자신도 모르게 일상생활 속에서 끊임없이 선택하고 책임을 지는 상황에 놓이게 되지만 어떤 선택이 더 나은 선택이며, 자신의 선택이 어떠한 결과를 불러올지 모르는 경우가 많다. ‘책임 있는 의사결정’에서는 학생이 실생활에서 접하는 문제 상황에서 어떤 행동을 할지 연습하여 본인은 물론 다양한 사회적 관계 속에서 서로가 지켜야 할 규칙과 규범에 따라 바람직한 선택을 할 수 있는 능력을 기르는 것을 목표로 한다.

자기 인식, 자기 관리, 사회적 인식, 대인 관계 기술 등의 사회정서 역량을 바탕으로 한 통합적 지도를 위해 ‘나를 위한 책임 있는 의사결정’, 상대방을 위한 책임 있는 의사결정, 우리의 책임 있는 의사결정’으로 구성하여 각 상황에 따라 의사결정 기술을 깊게 학습할 수 있도록 모든 과정을 ‘집중 지도 교수학습과정안’ 형태로 제시하였다.

의사결정 연습 과정에서 안내된 자료를 적극적으로 활용하되, 상황에 따라서는 학생이 직접 겪은 일, 교사가 지도하고 싶었던 실제상황을 활용하여 지도하는 것이 학생의 참여와 교육적 효과를 배가 할 수도 있을 것이다.

지도 내용 및 자료 목록

연번	지도 내용	자료명	지도 세부 내용
나를 위한 책임 있는 의사결정	1 자기 조절 능력 향상	조금 the 달콤하게	13. 그놈이 온다
	2 수업 준비도 향상	조금 the 달콤하게	4. 오늘의 준비물
	3 바른 언어 습관 형성	인성아, 놀자	4. 바른 언어 습관을 길러요
상대방을 위한 책임 있는 의사결정	1 놀이 예절	서로 배려하는 친한 친구	4. 친구 사이에도 예의가 필요해요
	2 갈등 해결	인성아, 놀자	6. 갈등을 해결해요
우리의 책임 있는 의사결정	1 학교에서 지켜야 할 규칙 정하기	사회정서역량 향상 지원 프로그램 5. 책임 있는 행동하기	5-2. 규칙을 지킬 수 있어요.
	2 디지털 시민의식 가지기	인성아, 놀자	9. 디지털 시민의식을 가져요

마-1 나를 위한 책임 있는 의사결정

자기 조절 능력 향상



지도 중점

시험 기간에 겪을 수 있는 ‘집중하지 않아 공지 사항을 놓치는 경험’, ‘TV를 보느라 시험 공부를 못한 경험’ 속에서 취할 수 있는 여러 행동들을 생각해보고, 각 행동들의 장·단점을 살펴 더 나은 행동을 선택하고, 일상생활 속에서 꾸준히 실천하여 자기조절 능력을 향상시키고자 한다.

사회적 의사결정하기 (15분)	자료(□) 및 유의점(※)											
<p><input checked="" type="checkbox"/> 중요한 공지 사항을 전달할 때 친구의 행동 살펴보기</p> <p>■ 친구의 행동 세 가지 적어보기</p> <ul style="list-style-type: none"> · 메모하며 듣기 · 친구들과 장난치기 · 이야기를 듣는 것처럼 앉아 다른 생각 하기 <p>■ 각 행동의 장 단점 알아보기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 각 행동의 장·단점을 살펴보며 더 나은 행동이 무엇인지 선택하기 <p>■ 재혁이가 다시 비슷한 실수를 하지 않도록 조언하기</p> <p>■ 열심히 노력하는 재혁이에게 칭찬의 글 써주기</p>	<p>□ 학생용 활동지(27쪽)</p> <p>● 선생님께서 중요한 공지사항을 전달할 때 친구들은 어떤 모습으로 행동하나요?</p> <table border="1"> <tr><td>행동 1</td></tr> <tr><td>행동 2</td></tr> <tr><td>행동 3</td></tr> </table> <p>● 각 행동의 장·단점은 무엇일까요?</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>장점</th> <th>단점</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>행동 1</td><td></td></tr> <tr><td>행동 2</td><td></td></tr> <tr><td>행동 3</td><td></td></tr> </tbody> </table> <p>※ 잘못된 행동을 적더라도 비판하지 않고, 각 행동의 단점을 적으면 스스로 파악하도록 유도</p>	행동 1	행동 2	행동 3	장점	단점	행동 1		행동 2		행동 3	
행동 1												
행동 2												
행동 3												
장점	단점											
행동 1												
행동 2												
행동 3												

문제 해결 반응하기 (15분)	자료(□) 및 유의점(※)
<p><input checked="" type="checkbox"/> 태호가 친구와 나눈 메시지를 보고 상황 파악하기</p> <p>■ 태호가 친구와 나눈 메시지에서 상황 살펴보기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 과학 시험 보기 전날 TV를 보느라 시험공부를 하지 못한 상황 <p>■ 계획을 지키지 못하게 된 이유 말해보기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 비슷한 경험 이야기 나누며 공감하기 <p><input checked="" type="checkbox"/> 시험 전날 TV가 보고 싶을 때 친구의 행동 살펴보기</p> <p>■ 친구의 행동 세 가지 적어보기</p> <ul style="list-style-type: none"> · TV가 없는 도서관에서 공부하기 · 시험 공부를 먼저 끝내고 TV 보기 · 알람을 맞추어 TV를 끄고 공부하기 <p>■ 각 행동의 장 단점 알아보기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 각 행동의 장 단점을 살펴보며 더 나은 행동이 무엇인지 선택하기 <p>■ 태호를 위해 제안하기</p> <p>■ 열심히 노력하는 태호에게 칭찬의 글 써주기</p>	<p>□ 학생용 활동지(58쪽)</p> <p>● 학생용 활동지(59쪽)</p> <p>● 학생용 활동지(59쪽)</p> <p>※ 잘못된 행동을 적더라도 비판하지 않고, 각 행동의 단점을 적으면 스스로 파악하도록 유도</p>

평가 반성하기 및 책임감 있게 행동하기 (5분)	자료(□) 및 유의점(※)
<p><input checked="" type="checkbox"/> 전략 일기 쓰기</p> <p>■ 시험 준비 상황에 대한 자신의 모습을 전략 일기에 적고, 실천하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 자신의 행동을 살펴보고, 배운 내용을 바탕으로 전략일기를 작성하여 실천하고, 다음 시간에 확인하기 	<p>□ 전략일기 수첩(꾸糗사이트 활용)</p>

지도 시 참고 사항

- 고학년을 중심으로 운영하되 예시 자료를 학생이 실제로 겪은 일로 변경하여 활용 가능하다.
- 잘못된 행동을 적더라도 장단점을 살펴보며, 더 나은 행동을 선택할 수 있도록 지도한다.



수업 준비도 향상



지도 중점

수업 준비가 제대로 되어 있지 않은 상태로 수업에 참여하는 학생의 행동 습관을 교정하기 위한 프로그램으로, 다소 충동적이고 주의가 산만한 학생을 대상으로 개별 맞춤형으로 지도한다면 큰 도움을 줄 수 있을 것이다.

다소 귀찮을 수도 있는 준비물 챙기기 습관을 지속적으로 실천하는 경험을 제공하고, 그 결과에 대한 긍정적 인식을 가질 수 있도록 지도한다.

<p>상황을 분석하고 문제 확인하기 (5분)</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 마음이가 등장하는 만화 살펴보기</p> <p>□ 만화 속 상황 알아보기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 수업 준비물을 가져오지 않았다. - 친구가 콤팩트스를 빌려주었다. <p>□ 마음이의 행동에 대해 생각 말하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 준비물을 잘챙겨 왔으면 좋겠다. - 준비물을 잘챙겨 왔는지 미리 확인하면 좋겠다. - 쉬는 시간이 끝나기 전에 확인해야 한다. 	<p>자료(□) 및 유의점(※)</p> <p>□ 학생용 워크북(8쪽)</p> <p>☞ 편의리-▶ 수업 시작 줄이 물었네요~ 마음이와 학급이 대화하는 모습을 한번 볼까요?</p> <p>※ 마음이의 문제행동을 인식하도록 한다.</p>
<p>사회적 의사결정하기 (10분)</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 수업 준비를 잘하는 방법 알아보기</p> <p>□ 마음이가 수업 준비를 잘하는 방법 찾아보기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 알림장을 잘 작성한다. - 준비물을 잘챙겼는지 자기 전에 점검한다. - 친구에게 물어본다. 	<p>자료(□) 및 유의점(※)</p> <p>□ 교사용 지도서(16쪽) 참고</p> <p>※ 가능하면 학생이 직접 생각해보도록 안내</p> <p>※ 해결 방법이 구체적이지 않다면 교사가 질문을 하면서 구체적인 방법을 찾아갈 수 있도록 자연스럽게 유도</p> <p>※ 학생 수준의 어휘와 설명으로 의사소통하기</p> <p>※ 교사의 의견을 강요하지 않기</p>

문제 해결 반응하기 (20분)

중요한 공지 사항을 전달할 때 친구의 행동 살펴보기

다양한 해결 방법 중 어떤 방법이 가장 효과적일지 순위를 정해 보기

방법 1 책상 귀퉁이에 알림장을 두고 수업 시간 준비물이 있는 경우 바로 적는다. 짹이나 친한 친구에게 준비물을 놓친 게 없는지 확인을 받고 하교한 후 집에 가면 준비물부터 챙긴다. 알림장에 적힌 준비물들을 잘챙겨서 수업 준비가 잘 된 하루는 칭찬 스티커를 전략일기수첩에 받는다.

방법 2 일림장대신 조그만한 달력을 이용하여 준비물이 필요한 날짜에 준비물이나 숙제를 기입한다. 바로 다음날 필요한 준비물이 아닌 이삼일 또는 일주일 후에 필요한 준비물이나 숙제를 놓치지 않을 수 있는 장점이 있다. 성공한 날은 동그라미를 치고 전략수첩에 칭찬 스티커를 받는다.

마음이에게 좋은 해결방법 제안하기

어떤 방법으로 메시지를 전할지 결정하기

- 편지쓰기 - 말로 전하기
- 그림으로 전하기 - 영상편지로 전하기

본인이 선택한 방법으로 조언하기

- 전하려는 메시지를 미리 생각해보도록 한다.
- 본인만의 방법으로 메시지를 작성(제작) 한다.

평가 반성하기 및 책임감 있게 행동하기 (5분)

확인 및 정리하기

마음이의 행동이 어떻게 변하면 좋을지 생각하기
 마음이 이야기와 관련하여 나의 행동에 대해 이야기해 보기

자료() 및 유의점()

- ※ 교사와 자연스럽게 대화하면서 순위 정하기
- ※ 순위를 정하는 활동보다는 그렇게 생각하는 이유와 본인에게 적용 가능한 시사점을 도출하는 활동에 의미 두기

학생용 워크북(9쪽)

● 매번 준비물 가져오는 것을 잊어버리는 마음이에게 도움을 줄 것 같아요.
마음이에게 좋은 해결방법을 편지로 써서 전달해볼까요?

※ 학생용 워크북에는 편지쓰기의 방법이 제시되어 있지만 다양한 방법 인정하기

※ 본인의 능력과 기호를 적용하여 적절한 방법을 선택하도록 안내하기

자료() 및 유의점()

학생용 워크북(9쪽)

● 마음이가 내가 준 편지를 읽고 그대로 실천한다면 평소에 하던 행동 중 어떤 행동이 바뀌게 될까요? 준비물을 잘챙겨올 수 있게 된 마음이는 수업 시작할 때 마음 속에 어떤 변화가 생길지 말해 봅시다.

- ※ 학생의 의견을 개방적으로 수용
- ※ 학생의 문제행동을 지적하거나 개선을 강요하지 않도록 유의
- ※ 자발적으로 자신의 사례에 적용토록 안내

지도 시 참고 사항

- 유창하게 표현하지 못하더라도 학생 수준에서 문제 상황에 공감하고 조언할 수 있도록 한다.
 - 효과적이고 명확한 개선 방법을 찾는 것보다는 자신의 직·간접적 경험을 투영하여 주인공에게 적합한 개선점을 찾아 희망하는 방식으로 조언하는 활동에 중점을 두고 지도한다.
 - 주인공의 상황을 본인에게 적용시켜 행동 습관의 내적동기로 활용한다.
 - 평가 및 반성 단계에서는 학생의 다짐이 긍정적으로 작용할 수 있도록 지지 및 응원한다.

바른 언어 습관 형성



학생 스스로 자신의 언어 습관을 돌아보고 고쳐나가고자 하는 동기와 자기 주도적 생활 습관을 기르는 데 초점을 둔다. 진지하게 자신의 언어 습관을 돌아보고 수정해 나가는 반성적 사고와 자기 성찰의 기회를 제공하고, 학급에서 자주 사용하는 말들을 살펴보고 바른 언어 사용을 위한 규칙 설정 및 실천하기 등 실생활과 연계하여 통합적으로 지도한다.

자료 명	인성아, 놀자 4. 바른 언어 습관을 가져요	
자료 특징	<input checked="" type="checkbox"/> 강한 감정표현, 올바른 언어 사용, 따뜻한 관계 형성의 세 가지 주제로 구성 <input checked="" type="checkbox"/> 영역별로 3~4개의 기본 차시와 2~3개의 선택 차시로 선택 활용 가능 <input checked="" type="checkbox"/> 교사용 매뉴얼에 관련 영상 링크, 그림 자료, 활동지 예시 답안, 지도 유의점 등 제시	
자료 구성	<input checked="" type="checkbox"/> 교사용 매뉴얼(72~83쪽) <input checked="" type="checkbox"/> ppt, 동영상(해당 차시 자료 다운로드 버튼 클릭 시 다운로드 가능)	
주요 활동	<input type="checkbox"/> 나의 말이 모여 나의 이미지가 됨을 알기 <input type="checkbox"/> 바른 말, 고운 말의 소중함 알기 <input type="checkbox"/> 나의 언어 습관 되돌아보기	
출처	<input checked="" type="checkbox"/> 법사랑사이버랜드-법교육프로그램-모두가 행복한 교실 프로그램 (초등학생용)-인성함양 '인성아, 놀자!'(초등 중/고학년) https://www.lawnorder.go.kr/portal/cluser/intro/teachSchool_pro_1.do	
<input checked="" type="checkbox"/> [PDF] 인성아, 놀자 - 교사용 매뉴얼(72~83쪽) <input checked="" type="checkbox"/> [PDF] 인성아, 놀자 - 학생용 활동지(17~22쪽)		

상황을 분석하고 문제 확인하기 (5분)	자료(□) 및 유의점(※)
<input checked="" type="checkbox"/> 영상을 보고 생활 속 언어폭력 관련 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 영상 살펴보기 <ul style="list-style-type: none"> - 친구가 듣기 싫어하는 말이 언어폭력이 될 수 있음을 알고, 바른 언어 습관의 중요성 생각해보기 <input type="checkbox"/> 나의 언어 습관 되돌아보기 <ul style="list-style-type: none"> - 나의 언어 습관 중 고쳐야 할 점 세 가지 찾기 	<input type="checkbox"/> 동영상 <ul style="list-style-type: none"> - 언어폭력, 능력자(공익광고협의회) - 안녕, 우리말 청소년 언어
<input checked="" type="checkbox"/> 내 주변에서 자주 사용하는 기분 나쁜 말 알아보기 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 친구에게 들었을 때 기분 나쁜 말 찾기 <input type="checkbox"/> 친구들이 자주 쓰는 나쁜말(혹은 욕) 찾기 	 <p>※ 교사용 매뉴얼을 참고하고, 제공되는 PPT 자료를 활용하면 원활한 수업 진행 가능</p>

사회적 의사결정하기 (15분)	자료(□) 및 유의점(※)
<p><input checked="" type="checkbox"/> 나의 말이 모여 나의 이미지가 됨을 알기</p> <p>▣ 아르침볼도의 ‘정원사’를 보며 채소로 얼굴 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> 내가 자주 쓰는 말을 활동지에 쓰고 색칠하기 채소를 자르고 붙여 나의 얼굴 완성하기 <p>- 평소 내가 사용하는 말들이 모여 나의 이미지가 될수 있음을 알기</p> <p>▣ 평소 내가 사용하는 말들로 비추어 볼 때 다른 사람에게 비치는 내 얼굴이 어떨지 되돌아보기</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 바른 말 고운 말의 소중함 알기</p> <p>▣ 우리 반에서 자주 쓰는 말들로 구성된 PPT에서 무엇이 사라졌는지 찾기</p> <ul style="list-style-type: none"> 바른말, 고운 말이 사라지고 욕과 거친 말만 남는다면 어떻게 될지 생각해보기 	<p>□ 학생용 활동지(17, 19쪽)</p>  <p>□ ‘바른 말 고운 말의 소중함을 알기’ ppt</p>  <p>※ ppt의 원을 클릭하여 평소 학급에서 사용되는 말들로 바꾸어 활용</p>
<p><input checked="" type="checkbox"/> 나의 언어 습관 되돌아보기</p> <p>▣ 학급에서 자주 쓰는 말로 말 그릇 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> 모둠별로 학급에서 자주 쓰는 말로 학습지 완성하기 모둠별로 자신이 자주 쓰는 말 세 가지 골라 말 그릇에 쓰기 (총5~6라운드) 교사는 바른말 세 가지에 동그라미를 그리고, 학생들은 그것이 무엇인지 맞추기 완성된 말 그릇 학습지에 ‘나의 마음’이라고 쓰기 <p>- 완성된 그릇을 보며 나의 마음 살펴보기</p> <p>- 나의 마음을 예쁘게 만들기 위한 방법 생각해보기</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 바른말 온도 측정하기</p> <p>▣ 나의 언어 사용 점검하기</p> <ul style="list-style-type: none"> 자신의 언어 습관을 돌아보고 욕과 거친 말을 줄이고 바른 말 고운 말을 사용하기 위해 노력하기 	<p>□ 학생용 활동지(20쪽)</p>  <p>□ 학생용 활동지(21쪽)</p> 
<p><input checked="" type="checkbox"/> 바르고 고운 말을 썼을 때 나의 얼굴 변화 생각하기</p> <p>▣ 나의 말하는 습관 중 고쳐야 할 점 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> 나의 얼굴, 말 그릇 만들기 활동을 보며, 자신이 고쳐야 할 나쁜 말들에 ×표하며 다짐하기 	<p>□ 학생용 활동지(19쪽, 20쪽)</p> <p>※ 수업 후 학교 생활에서 꾸준히 실천할 수 있도록 다짐을 쓰고 학급에 게시 가능</p>

지도 시 참고 사항

- 수업 상황에 따라 개인 활동, 학급 전체 활동을 선택하여 실시할 수 있다.
- 평소 학생 개인이나 학급에서 많이 사용하는 말들을 활용하는 것이 효과적이다.



마-2 상대방을 위한 책임 있는 의사결정

놀이 예절



지도 중점

친구 사이의 갈등을 해결하는 방법을 잘 모르는 저학년 학생을 대상으로 역할극, 놀이 등을 통해 쉽게 배울 수 있도록 구성하였다. 놀이기구를 독차지하려는 아이, 괴롭힘을 당하는 아이, 친구들의 부당한 행동을 모른 척하는 아이, 친구의 잘못을 당당히 지적하는 아이 등의 캐릭터를 연기하며 바람직한 행동이 무엇인지 살펴볼 수 있다. 또한, 배려와 협력이 필요한 놀이를 하며 사회관계 기술을 습득하는 과정에 초점을 두고 지도한다.

자료명	서로 배려하는 친한 친구 4. 친구 사이에도 예의가 필요해요		
자료 특징	<input checked="" type="checkbox"/> 친구와의 갈등 상황을 역할극과 놀이를 통해 갈등 해결 방법을 찾도록 구성 <input checked="" type="checkbox"/> 역할극, 놀이용 ppt, 상황설명 음성파일, 대본, 역할극 만화, 실외에서 놀이할 때 필요한 발문지 등을 사이트에서 다운로드 가능		
자료 구성	<input checked="" type="checkbox"/> 역할극 ppt <input checked="" type="checkbox"/> 역할극 만화	<input checked="" type="checkbox"/> 역할극 상황설명(음성파일) <input checked="" type="checkbox"/> 놀이 ppt	<input checked="" type="checkbox"/> 역할극 대본 <input checked="" type="checkbox"/> 놀이 실외수업용 발문지
주요 활동	<input type="checkbox"/> 놀이기구를 독차지하겠다고 욕심을 부리는 상황 역할극하기 <input type="checkbox"/> '메너왕의 풍선' 놀이하기		
출처	<input checked="" type="checkbox"/> 법사랑사이버랜드-법교육프로그램-모두가 행복한 교실 프로그램 (초등학생용)-학교폭력예방 '서로 배려하는 친한 친구' https://www.lawnorder.go.kr/portal/cluser/intro/teachSchool_pro_1.do		



상황을 분석하고 문제 확인하기 (10분)	자료(□) 및 유의점(※)
<p><input checked="" type="checkbox"/> '문제 상황' 살펴보기</p> <p><input type="checkbox"/> 놀이기구를 독차지하려고 친구를 괴롭히는 상황 살펴보기 - 문제 상황 확인하기 - 자신이 겪었던 비슷한 경험 떠올려 보고, 자신은 어떻게 행동했는지 생각해보기</p>	<p><input type="checkbox"/> 친구 사이에도 예의가 필요해요 ppt ※ 제공되는 PPT 자료를 활용하면 원활한 수업 진행 가능</p> <p><input type="checkbox"/> 역할극 상황설명 파일 또는 역할극 만화</p> <div style="text-align: center;">  <p>수업이 끝나고, 반 친구들이 이 놀이터에 하나 둘, 다 같이 시원하게 놀고 있었어요. 그 중에 친구들에게 가장 인기가 많은 것이 '滚球'이었어요.</p> <p>아! 저리 비켜. 이거 내 거야. 내가 먼저 걸었어.</p> <p>내가 아까 밀려 놓거든. 너도 밀지? 내도 밀지?</p> <p>침몰이가 너 오기 전에 하고 있던 거야. 당신은 절 다녀왔어!</p> </div> <p>※ 학생들의 성향에 따라 ppt, 음성파일, 만화 중 상황 제시 방법 선택</p>

사회적 의사결정하기 (15분)	자료(□) 및 유의점(※)
<p><input checked="" type="checkbox"/> 역할극 해보기</p> <p><input type="checkbox"/> 등장인물을 확인하고 역할 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> · 과롭히는 아이 : 뾰족, 심술 · 과롭힘을 당하는 아이 : 슬픔 · 도와주는 아이 : 당당 · 못 본 척하는 아이 : 나나 <p><input type="checkbox"/> 역할극 해보기</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 생각 나누기</p> <p><input type="checkbox"/> 역할극 내용을 바탕으로 바람직한 행동 알아보기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 비슷한 경험 이야기 나누기 - 등장인물이 되어 행동의 이유 생각해보기 - 등장인물의 행동으로 인한 결과 예측하기 - 역할극 수행 후 문제 상황에서의 바람직한 행동에 대한 생각 나누기 	<p><input type="checkbox"/> 역할극 대본</p> <p>내나 : 수영이 끝나고 만 친구들이 서로 일 놀이터에 하나 둘 모이기 시작했어요. 그 중에 친구들끼리 가장 먼저 가는 걸은 것은 '정말 그럴까요?'였어요. 슬픔 : '아 저거 비단 이거 같아.'라고 내게 하네요. 슬픔 : 내가 먼저 먼저 걸었어요. 당당 : 내가 아까 걸었어 걸었든 그렇지, 뾰족이? 뾰족 : '심술이가 너 오기 전에 그리고 있었던 거야. 짐칸 화장실 다녀온 거야.' 당당 : 그게 쟤 어디 있던가?? 슬픔이가 먼저 걸었으니까 슬픔이가 타이지. 주인이 어디 있나? 당당 : '설마, 나 나만 알잖아.' 슬픔 : 그려, 너 열 번짼 듯. 다음에 내가 날게. 당당 : 알았어. 뾰족이. 나 좀 말해. 내나 : 심술이는 슬픔이가 미리 웃음에 그네를 계속 밟았어요. 슬픔 : '아, 재미다. 뾰족이. 어떤데 네가 다. 내가 나를 밟아겠으니까 나도 너를 밟아 줄게.' 뾰족 : '좋았어!' 슬픔 : '설마. 너 다음에 나 터기로 했잖아.' 뾰족 : '안개? 설마! 다음에 나도 나는 다른 것 가지고 놀면 되잖아.' 당당 : 나에게만 터지니! 슬픔처럼 한 속도 지어지지. 슬픔 : '경찰 나무부제 휴.... 당당아. 나나아. 그럼 우리 미끄럼틀 타고 놀자.' 내나 : 뾰족아. 우리도 미끄럼틀 타자!</p> <p>※ 역할극을 통해 인물 별로 행동을 살펴보고 행동의 결과를 예측해보게 하여 바람직한 행동의 선택 지원 가능</p>
<p><input checked="" type="checkbox"/> '매너왕의 풍선' 놀이 방법 알기</p> <p><input type="checkbox"/> 놀이 방법 살펴보기</p> <ul style="list-style-type: none"> · 6인 1조로 모둠 정하고, 풍선을 칠 순서 정하기 · 모둠원끼리 순서를 섞어 원을 만들고 순서대로 풍선 치는 연습하기 · 연습 후 한 모둠씩 나와 풍선에 적힌 말을 외치며 순서대로 풍선 치기 · 풍선이 떨어지거나 경해진 순서대로 못 치면 아웃 · 풍선을 친 횟수가 20회 이상 되면 성공 <p><input checked="" type="checkbox"/> 놀이 후 매너왕 뽑기</p> <p><input type="checkbox"/> 나의 언어 사용 점검하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 순서를 잘 지키고 양보를 잘하는 친구 찾기 - 친구가 풍선을 잘 못 쳤을 때 화를 낸 경우 친구의 감정 살피기 - 풍선을 많이 쳤을 때의 기분 이야기 나누기 	<p><input type="checkbox"/> 놀이 ppt, 풍선, 유성펜</p> <p>※ 놀이 상황에서 발생하는 비난이나 갈등 상황의 경우, 놀이 중간 또는 놀이 후 함께 이야기 나누며 해결</p>
<p><input checked="" type="checkbox"/> 실천 계획 세우고 다짐하기</p> <p><input type="checkbox"/> 내가 겪은 갈등 상황 생각하며 해결 방법 떠올리기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 내가 겪은 갈등을 해결하는 방법 찾기 - 갈등 해결 전략 실천 다짐하기 	<p>※ ppt 자료의 심화 놀이는 추후 학급 상황에 따라 실시 가능</p>

지도 시 참고 사항

- 저·중학년에 적합한 내용으로 구성되어 있으나 학급 실태에 따라 변형 적용 가능하다.
- 역할극이나 놀이 상황에서 자연스럽게 발생하는 갈등 상황도 수업의 소재로 활용할 수 있다.



갈등 해결



지도 중점

'갈등 해결 전략 5단계'에 따라 갈등 상황을 해결해 나가는 방법을 익히고, 바람직한 대인 관계를 유지할 수 있도록 돋는다. 갈등이 생기는 이유, 갈등 해결 전략 익히기, 갈등 해결하기의 훈련을 통해 실생활에 적용할 수 있도록 한다. 다만, 저학년의 경우에는 다소 어려울 수 있으므로 교사의 적극적 개입이 필요하다.

자료 명	인성아, 놀자 6. 갈등을 해결해요	
자료 특징	<input checked="" type="checkbox"/> 건강한 감정표현, 올바른 언어 사용, 따뜻한 관계 형성의 세 가지 주제로 구성 <input checked="" type="checkbox"/> 영역별로 3~4개의 기본 차시와 2~3개의 선택 차시로 선택 활용 가능 <input checked="" type="checkbox"/> 관련 영상 링크, 그림 자료, 활동지 예시 답안, 지도 유의점 등 제공	
자료 구성	<input checked="" type="checkbox"/> 교사용 매뉴얼(98~111쪽) <input checked="" type="checkbox"/> ppt, 동영상(해당 차시 자료 다운로드 버튼 클릭 시 다운로드 가능)	
주요 활동	<input type="checkbox"/> 갈등이 생기는 이유 알기 <input type="checkbox"/> 갈등 해결 전략 익히고, 친구와의 갈등 해결하기	
출처	<input checked="" type="checkbox"/> 법사랑사이버랜드-법교육프로그램-모두가 행복한 교실 프로그램 (초등학생용)-인성함양 '인성아, 놀자!'(초등 중/고학년) https://www.lawnorder.go.kr/portal/cluser/intro/teachSchool_pro_1.do [PDF] 인성아, 놀자 - 교사용 매뉴얼(98~111쪽) [PDF] 인성아, 놀자 - 학생용 활동지(31~32쪽)	

상황을 분석하고 문제 확인하기 (10분)	자료(□) 및 유의점(※)
<p><input checked="" type="checkbox"/> '은지의 오해' 일기 읽고 이야기 나누기</p> <p><input type="checkbox"/> 일기 읽어보고, 내용 살펴보기</p> <ul style="list-style-type: none"> · '나'는 은지에게 무슨 문자를 받았나요? · '나'는 실제로 친구들에게 은지 욕을 했나요? <p><input checked="" type="checkbox"/> 친구 간에 갈등이 생기는 이유 알기</p> <p><input type="checkbox"/> 싸우거나 갈등을 겪은 상황 이야기 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 친구와 겪었던 갈등을 포스트잇에 적어 칠판에 붙이고 유형별로 나누어보기 <p><input type="checkbox"/> 갈등 유형 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> · 기본예절을 안 지킴 · 친구에 대한 배려 부족 · 친구와의 의사소통 문제 · 책임감 부족 - 갈등이 생기는 이유를 아는 것이 중요한 이유 알기 	<p><input type="checkbox"/> ppt, 포스트잇</p> <p>제목: 은지의 오해</p> <p>오늘 은지에게 문자가 왔다. 나와 친구들에게 자가 응을 하고 다른느낌에서 기분 나쁘다고 문자를 보냈다. 난 무슨 말인지 몰라서 물어봤더니 내가 은지를 맨날 거짓말 안 하고 더러는 대라고 놀자 았라고 친구들에 소문을 냈다는 것이다. 그럇 난 그렇게 막한 자가 없다.</p> <p>원래는 지난 주 철로일에 학교 끝나고 은지랑 같이 운동장에서 놀기로 했었는데, 그런데 은지가 갑자기 할머니께서 아프시다고 병원에 가셨어 못다녀서 나갈 수 없어서 다음에 놀자고 했다. 그런데 그냥 집에 가는 길에 은지가 엄마 친구들에게 은지가 거짓말을 해서 기본이 나쁘다고 막했을 것이다.</p> <p>온지의 문자를 알고 싶을까? 하면서 어떻게 해야 할지 모르겠다.</p> <p>※ 교사용 매뉴얼을 참고하고, 제공되는 PPT 자료를 활용하면 원활한 수업 진행 가능</p> <p>※ 친구 간의 갈등이 생기는 이유들을 학생들이 자유롭게 이야기할 수 있는 허용적 분위기 조성</p>

사회적 의사결정하기 (15분)	자료(□) 및 유의점(※)
<p><input checked="" type="checkbox"/> 친구와의 갈등 해결 전략 익히기</p> <p>▣ '갈등 해결 전략 5단계' 익히기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 교사의 질문에 답하며 '갈등 해결 전략 5단계'에 대해 생각하고, 정리하기 <ul style="list-style-type: none"> · 서로의 감정 알아보기 · 문제가 무엇인지 확인하기 · 서로가 원하는 것이 무엇인지 확인하기 · 여러 가지 해결책을 찾아 검토하기 · 가장 괜찮은 해결책을 고르고 실천하기 <p>- '갈등 해결 전략 5단계' 활용 사례 살펴보기</p>	<p><input type="checkbox"/> ppt 자료 또는 교사용 매뉴얼(105쪽)</p> <p>※ 상황 친 친구에게 친구들이랑 미움을 하다가 내가 먼저 공이 친구의 머리를 맞았다. 나는 바로 비난하다고 사과하고 일부러 그런 게 아니라고 말했다. 그런데도 친구이는 내가 일부러 그런 거라면서 화를 냠고 결국 나도 화가 나서 싸우게 됐다.</p> <p>1. 나와 친구이는 어떤 기분인가요? 내가 원하는 것 친구이가 원하는 것 "나를 친구에게 미워하지 않고 싶어" 친구이에게 나를 친구하고 싶어</p> <p>2. 현재 문제로 되는 것은 무엇인가요? 나와 친구이의 문제로 되는 것은 친구이가 친 친구에게 미움을 했거나 친 친구이가 나를 친구하고 싶어하지 않아서 문제로 되는 것이다.</p> <p>3. 나와 친구이가 원하는 것은 무엇일까요? 내가 원하는 것 친구이가 원하는 것 "나를 친구에게 미워하지 않고 싶어" 친구이에게 나를 친구하고 싶어</p> <p>4. 나와 친구이의 문제로 되는 것을 어떤 방법이 있을까요? 그 해결책을 찾을 때 어떤 결과가 나올까요? - 친 친구에게 미움을 했거나 친 친구이가 나를 친구하고 싶어하지 않아서 문제로 되는 것이다. - 친 친구에게 미움을 했거나 친 친구이가 나를 친구하고 싶어하지 않아서 문제로 되는 것이다. - 친 친구에게 미움을 했거나 친 친구이가 나를 친구하고 싶어하지 않아서 문제로 되는 것이다. - 친 친구에게 미움을 했거나 친 친구이가 나를 친구하고 싶어하지 않아서 문제로 되는 것이다. - 친 친구에게 미움을 했거나 친 친구이가 나를 친구하고 싶어하지 않아서 문제로 되는 것이다.</p> <p>5. 가장 괜찮은 해결책을 고르고 소견해봅시다. - 친 친구에게 미움을 했거나 친 친구이가 나를 친구하고 싶어하지 않아서 문제로 되는 것이다.</p>
<p><input checked="" type="checkbox"/> 갈등 해결 전략에 따라 갈등 해결해보기</p> <p>▣ 갈등 상황을 정하여 '갈등 해결 전략 5단계'에 따라 갈등 해결 연습해보기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 자신이나 짹이 겪은 갈등 상황 중 한 가지를 골라 '갈등 해결 전략 5단계'로 해결해보기 <p style="text-align: center;"><갈등 상황 예시></p> <ul style="list-style-type: none"> · 실수로 부딪쳐서 넘어졌는데 화를 내는 상황 · 친구와 함께 우유 당번인데 친구가 핑계 대면서 안 하고 나만 하는 상황 · 친구랑 놀기로 했는데 친구가 학원에 가야한다고 해서 다투는 상황 · 친구가 내 앞에서 다른 친구에게 굿속말해서 기분 나쁜 상황 · 내가 남자친구가 생긴 걸 알고 친구가 놀리고 소문내는 상황 <p>▣ 갈등 해결 방법과 결과 발표하기</p> <p>▣ 갈등 해결 단계에서 어려웠던 부분 발표하기</p>	<p><input type="checkbox"/> 학생용 활동지(31~32쪽)</p> <p>※ 학생용 활동지 1. 친 친구에게 친 친구에게 미움을 했거나 친 친구이가 나를 친구하고 싶어하지 않아서 문제로 되는 것이다. 2. 그 해결책을 찾을 때 어떤 결과가 나올까요? 3. 나와 친구이가 원하는 것은 무엇일까요? 4. 나와 친구이가 원하는 것은 무엇일까요? 5. 가장 괜찮은 해결책을 고르고 소견해봅시다.</p>
<p><input checked="" type="checkbox"/> 갈등 해결 방법 생각하며 생활 속에서 실천하기</p> <p>▣ 내가 겪은 갈등 상황 생각하며 해결 방법 떠올리기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 내가 겪은 갈등을 해결하는 방법 찾기 - 갈등 해결 전략 실천 다짐하기 	<p>※ 학생이 직접 겪은 갈등 상황에 대해 이야기 나누며 해결 방법을 스스로 찾도록 유도</p> <p>※ 학생의 반응 수준을 고려하여 교사가 갈등 상황 예시 제시 가능</p>

지도 시 참고 사항

- 갈등 해결 전략 실행에 어려움을 겪는 학생의 경우 교사와 함께 생각하고 활동하도록 한다.
- 대상 학생이 겪은 갈등 상황이나 교사가 제시하고 싶은 갈등 상황으로 연습하는 것도 좋다.

마-3 우리를 위한 책임 있는 의사결정

학교에서 지켜야 할 규칙 정하기



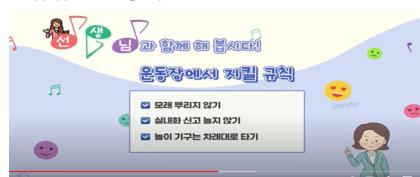
지도 중점

즐겁고 원만한 학교생활과 교우관계 유지를 위해서는 정해진 규칙을 잘 알고 실천하는 것이 중요하다. 즐겁고 안전한 학교생활을 위해 꼭 필요한 규칙을 판단 근거를 바탕으로 선택해보는 활동을 통하여 학생은 논리적인 사고를 경험하고 자신의 생각을 말로 표현할 줄 아는 의사소통 기술을 체득하게 될 것이다.

자료명	사회정서역량 향상 지원 프로그램 5. 책임있는 행동하기 - 2) 규칙을 지킬 수 있어요	
자료 특징	<input checked="" type="checkbox"/> 유튜브 동영상을 보면서 교사와 함께 생각해보고 이야기 해보는 교육 활동으로 구성 <input checked="" type="checkbox"/> 상황별 지켜야 할 규칙 및 즐겁고 안전한 교실을 위한 학급 규칙 사례	
자료 구성	<input checked="" type="checkbox"/> 교사용 프로그램 지도서 <input checked="" type="checkbox"/> 동영상	<input checked="" type="checkbox"/> 학생용 워크북 <input checked="" type="checkbox"/> 사진자료
주요 활동	<input type="checkbox"/> 그림을 보고 규칙을 지키지 않아 불편하거나 위험했던 행동 알아보기 <input type="checkbox"/> 상황별 지켜야 할 규칙을 알아보고 즐겁고 안전한 교실을 위한 학급 규칙 정해보기	
출처	<input checked="" type="checkbox"/> 기초학력향상지원사이트(꾸꾸) - 정서 심리지원 - 초등학교 http://www.basics.re.kr/kucu/emotion/selectEmotionBSDetail.do?seq=14569&painIndex=1&searchWrd=# [PDF] 사회정서역량 향상 지원 프로그램 5. 책임있는 행동하기 5-2 활동지	



상황을 분석하고 문제 확인하기 (5분)	자료(□) 및 유의점(※)
<input checked="" type="checkbox"/> 영상을 시청하며 노마의 학교생활 살펴보기 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 노마의 학교생활은 어떠한지 살펴보기 <ul style="list-style-type: none"> - 친구와 복도에서 부딪힘 - 계단에서 넘어짐 - 친구가 뿐린 모래가 눈에 들어감 <input type="checkbox"/> 노마와 비슷한 경험이 있는지 이야기 해보기 	
사회적 의사결정하기 (15분)	자료(□) 및 유의점(※)
<input checked="" type="checkbox"/> 상황별 지켜야 할 규칙 알아보기 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 복도에서 지켜야 할 규칙 알아보기 <ul style="list-style-type: none"> · 오른쪽으로 걷기 · 한 줄로 걷기 · 쓰레기 버리지 않기 · 뛰지 않기 · 조용히 다니기 	<input type="checkbox"/> 학생용 활동지  <p>※ 상황별 다양한 규칙을 허용적으로 수용</p>

사회적 의사결정하기 (15분)	자료(□) 및 유의점(※)
<p>▣ 계단에서 지켜야 할 규칙 알아보기</p> <ul style="list-style-type: none"> · 한 칸씩 내려가기 · 뛰지 않기 · 친구와 어깨동무 하고 가지 않기 · 계단 난간 타고 내려가지 않기 <p>▣ 운동장에서 지켜야 할 규칙 알아보기</p> <ul style="list-style-type: none"> · 모래 뿌리지 않기 · 실내화 신고 놀지 않기 · 놀이기구는 차례대로 타기 <p><input checked="" type="checkbox"/> 실제 우리 학교(급)의 규칙과 비슷한 규칙 찾아보기</p> <p>▣ 복도, 계단, 운동장에서 지켜야 할 규칙과 관련된 경험 이야기 나누기</p>	<p>□ 학생용 활동지</p>  <p>※ 상황별 다양한 규칙을 허용적으로 수용</p> <p>□ 유튜브 영상자료</p> 
<p><input checked="" type="checkbox"/> 이유를 생각하며 학급 규칙 정하기</p> <p>▣ 서로 존중하는 학급을 위한 규칙 중 가장 중요하다고 생각되는 규칙 두 가지 선택하기 - 선택한 이유 이야기 나누기</p> <p>▣ 안전사고 없는 학급을 위한 규칙 중 가장 중요하다고 생각되는 규칙 두 가지 선택하기 - 선택한 이유 이야기 나누기</p> <p>▣ 폭력 없는 학급을 위한 규칙 중 가장 중요하다고 생각되는 규칙 두 가지 선택하기 - 선택한 이유 이야기 나누기</p> <p>▣ 선택한 학급 규칙 활동지에 정리하여 적기</p>	<p>□ 유튜브 영상자료 및 학생 활동지</p>  <p>※ 조건별 다양한 규칙을 영상을 이용하여 제시 하되 학생이 제시한 적절한 규칙도 수용</p> <p>※ 필요시 1~3개의 규칙 선택</p> <p>※ 다양한 규칙을 찾는 것 보다도 여러 가지 현실적 이유를 반영하여 적절한 규칙을 선택하도록 하는 것에 중점 두기</p>
<p><input checked="" type="checkbox"/> 배운 내용 정리하고 반성해보기</p> <p>▣ 즐겁고 안전한 학교생활을 하기 위해 규칙이 필요함을 알기</p> <p>▣ 자신의 행동 되돌아보고 안전하고 즐거운 학교생활 다짐 하기</p>	<p>□ 자료(□) 및 유의점(※)</p> 

지도 시 참고 사항

- 상황별 규칙은 동영상 내용을 참고하되 학생의 의견을 최대한 수용하여 활동한다.
- 규칙을 찾는 활동보다는 선택한 규칙을 정한 이유나 판단의 근거, 학생의 생각을 이야기 나누고 들어주는 활동에 좀 더 초점을 두어 진행한다.
- 평가 및 반성 단계에서는 학생의 다짐이 긍정적으로 작용할 수 있도록 지지 및 응원한다.

디지털 시민의식 가지기



지도 중점

악플은 명예훼손이나 욕설 사용, 모욕죄 등으로 문제가 되기도 한다.

악플로 피해를 입은 사람의 사례를 알아보고 피해자의 마음에 공감하는 선플을 달아보는 활동을 직접 실천하는 경험을 제공한다. 디지털 시민의식의 중요성과 필요성을 깨닫고 모두를 위한 책임 있는 의사결정을 할 수 있도록 지도한다.

자료 명	법사랑 사이버랜드-인성교육 프로그램 인성아! 놀자 3영역. 따뜻한 관계형성-기본9차시. 디지털 시민의식을 가져요	
자료 특징	<input checked="" type="checkbox"/> 손쉽게 활용 가능하도록 프로그램 구성, 동영상이 포함된 지도자료(PPT) 상세 제공 <input checked="" type="checkbox"/> 법무부 법사랑 사이버랜드 법교육프로그램 메뉴에서 매뉴얼과 지도자료 다운 가능	
자료 구성	<input checked="" type="checkbox"/> 교사용 매뉴얼(154쪽~164쪽) <input checked="" type="checkbox"/> 동영상	<input checked="" type="checkbox"/> 학생용 활동지(45쪽) <input checked="" type="checkbox"/> 지도자료(PPT 36쪽 분량)
주요 활동	<input type="checkbox"/> 관련 영상을 보고 악플의 뜻과 심각성, 피해를 입은 사람의 마음에 공감하기 <input type="checkbox"/> 선플에 대해 알아보고 선플달기 연습하기(2~3명 활동 적절)	
출처	<input checked="" type="checkbox"/> 법무부 법사랑 사이버랜드-법교육프로그램-학교법교육-모두가 행복한 교실-초등학생용-인성함양인성아 놀자!-기본 9차시 https://www.lawnorder.go.kr/portal/cluser/intro/teachSchool_pro_1.do	
	<input type="checkbox"/> [PDF] 인성아놀자 교사용 매뉴얼-3영역-기본 9차시(154쪽~164쪽) <input type="checkbox"/> [PDF] 인성아놀자 학생 활동지-기본 9-1 선플 연습하기(45쪽)	



상황을 분석하고 문제 확인하기 (10분)	자료(□) 및 유의점(※)
<p><input checked="" type="checkbox"/> 영상 살펴보고 이야기 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 인터넷의 댓글에 대해 이야기 나누기 <input type="checkbox"/> 인터넷에 댓글을 남긴 경험 공유하기 <input type="checkbox"/> 악성 댓글 근절에 관한 공익광고 시청하기 <ul style="list-style-type: none"> - 어떤 말이 제일 많이 들리나요? - 무엇에 대해 경고하는 광고였나요? 	<p><input type="checkbox"/> 지도자료 PPT(9쪽)</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px; text-align: center;">  <p>동기유발</p> <p>악의적인 댓글은 관리면에서 피의 차별받을 수 있는 범죄 행위입니다.</p> </div>
사회적 의사결정하기 (10분)	자료(□) 및 유의점(※)
<p><input checked="" type="checkbox"/> 악플에 대해 알기</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 악플의 뜻 알아보기 <ul style="list-style-type: none"> - 유언비어를 퍼트리는 것 - 비방하거나 나쁜 말 하는 것 <p>악플은 인터넷상 게시물에 대하여 악의적으로 올리는 괴리말을 말한다. 악플은 인터넷상의 게시물에 대하여 의견을 다는 댓글 중 악의적인 욕설이나 비방을 담은 댓글로, 이러한 악플을 다는 자를 악플러라고 한다. 악플은 논리성을 결여하고 대부분 감정에 치우친 욕설이나 비방 등 인신 공격적 내용을 담고 있다.(김상경, 2011)</p>	<p><input type="checkbox"/> 교사용 매뉴얼(157쪽)</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px; text-align: center;"> <p>작동하기</p> <p>활동 1: 악플에 대해 말하기</p> <p>▶ 악플에 대해 말하고 피해자의 마음을 생각해봅시다.</p> <p>▶ 이 활동은 학생의 두가 감각장을 풀고, 영상을 통해 학습로 이해를 입은 사람들에게 활동하는 활동입니다.</p> <p>▶ 악플의 뜻은 무엇일까요? ◀ 중언비어를 버티려는 것인가요. ◀ 부조리적인 반감을 표시하는 것인가요. ◀ 비방하거나 원만하지 않는 것인가요.</p> <p>▶ 악성 댓글의 사회 영향인 '대안아이의 일기'를 봅시다.</p> <p>(원) http://www.youth.or.kr/contents/bbs/bbsView.php?bbsID=40</p> </div> <p>※ 다양한 조작적 정의를 긍정적으로 수용</p>

사회적 의사결정하기 (10분)	자료(□) 및 유의점(※)
<p><input type="checkbox"/> 악성 댓글의 피해 영상인 '대삼이의 일기' 살펴보기 영상설명(5' 28')</p> <p>이 영상은 악플이 한 사람에게 미치는 나쁜 영향에 대해 보여줍니다. 웹툰작가인 경대삼씨가 만화 연재를 중단했을 때 달린 악플로 상처 입은 상황과 그를 응원하는 선플로 다시 연재할 용기를 얻은 상황을 보여주며, 악플과 선플의 영향력에 대해 알게해주는 영상입니다.</p> <p><input type="checkbox"/> 자신에 대한 악플을 본 사람의 마음 예상하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 기분이 나쁠 것이다. - 화가 나고 슬플 것이다. - 자살하고 싶을 것이다. <p><input type="checkbox"/> 악플의 문제점 살펴보기</p> <p><input type="checkbox"/> 악플의 문제점 해결 방법 찾아보기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 함부로 댓글을 쓰지 않는다. - 선플을 단다. 	<p><input type="checkbox"/> 지도자료 PPT(17쪽), 지식채널 e 동영상</p>  <p>활동 1 악플에 대해 알기</p> <p>자식처럼(?)</p> <p>돌아왔습니다. 제게 용기와 힘을 주신 분들의 마음을 배신할 수 없었기에... 또한 제가 안화를 너무 사랑하기에...</p> 
문제 해결 반응하기 (15분)	자료(□) 및 유의점(※)
<p><input checked="" type="checkbox"/> 선플에 대해 알아보기</p> <p><input type="checkbox"/> 선플의 뜻 알아보기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 선한 댓글, 착한 댓글 <p>선플(full of sunshine / sunfull) : '착한 인터넷 댓글'을 함축한 낱말. 영문은 '햇살 가득한(full of sunshine)'을 합친 것으로 따뜻한 인터넷 세상을 만들자는 뜻이다. 인터넷 익명성에 기댄 악성 댓글이 난무하는 현실을 정화하자는 취지로 민간단체인 인 선플운동본부가 만들었다.(한국정보통신기술협회, 정보통신용어사전)</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 선플 달기 연습하기</p> <p><input type="checkbox"/> 주어진 상황에 대해 살펴보기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 개인 사정으로 연재를 중단한 작가 - 산불 발생으로 인명피해와 재산피해가 발생한 상황 <p><input type="checkbox"/> 어떤 말을 해주고 싶은지 생각해 보기.</p> <p><input type="checkbox"/> 선플 작성하기</p> <p><input type="checkbox"/> 친구가 작성한 선플 살펴보기</p>	<p><input type="checkbox"/> 학생 활동지(45쪽)</p> <p>모둠원이 손서를 정해 줄이거나 선물을 날아봅시다.</p>   <p>인터넷 뉴스 기사 지난 10일, 00 지역에 대규모 산불이 발생하여 주민 4명이 실종되었고, 오랫동안 생태계를 이루어온 나무들을 비롯한 자연이 크게 훼손되었다. 또한, 이번 산불로 많은 양의 이산화탄소가 배출되었으며 생태계를 복원까지는 최대 50년까지 걸릴 것으로 보고 있다.</p> <p>RE: RE: RE:</p> <p>※ 2~3명 활동이 적절하지만 개인활동도 가능 ※ 어떤 말을 해주고 싶은지 반드시 미리 생각해 보고 정리하여 쓰도록 안내</p>
평가 반성하기 및 책임감 있게 행동하기 (5분)	자료(□) 및 유의점(※)
<p><input checked="" type="checkbox"/> 확인 및 정리하기</p> <p><input type="checkbox"/> 친구의 선플 중 가장 마음에 들었던 선플 말하기</p> <p><input type="checkbox"/> 선플을 단 후의 느낌 공유하기</p>	<p>※ 도덕적 강요를 하지 않도록 주의하기 ※ 학생이 이유를 가지고 선택하고 자신의 선택과 느낌에 대해 의사소통하기</p>
지도 시 참고 사항	
<ul style="list-style-type: none"> • 악플의 피해를 입은 사람의 사례를 통해서 악성 댓글의 심각성을 이해하도록 한다. • 도덕적 강조보다는 학생의 생각과 수준에서 선플을 달아보는 활동과 의사소통에 중점을 둔다. • 평가 및 반성 단계에서는 학생의 다짐이 긍정적으로 작용할 수 있도록 지지 및 응원한다. 	





문답으로
풀어가는
사회정서역량
지도 TIP



Q1**사회정서역량 강화 프로그램을 운영하는 이유가 무엇인가요?**

학습지원대상학생의 경우 학습 외에도 학습동기 및 부정적 정서 문제(무기력증, 우울, 불안 등)를 수반하는 경우가 많습니다. 정서적 문제와 사회 관계적 문제를 개선하지 않고 일방적으로 이루어지는 학습 활동은 반복된 실패로 연결될 가능성이 높습니다. 따라서 학습지원대상학생에게 적합한 사회정서 역량 강화 프로그램을 투입하여 또래 및 교사와의 관계를 개선하고 학습동기 향상을 통한 기초학력 보장을 위해 학습 지원과 동시에 사회정서역량 강화 프로그램 운영이 필요합니다.

Q2**사회정서역량 강화 프로그램은 어떤 형태로 운영할 수 있나요?**

학습지원대상학생의 특성 및 지도교사와의 관계 등을 고려하여 일반적으로 다음 표와 같은 형태로 운영할 수 있으며, 그 외에도 단위학교 차원에서 개발한 다양한 형태 운영도 가능합니다.

구분	운영형태
집중형	한 차시 및 연속 차시에 걸쳐 사회정서역량 강화 프로그램 운영 (학기 초 혹은 특정 시기에 40분 기준 여러 시간 집중 지도)
분산형	연중 매 차시마다 분할하여 사회정서역량 강화 프로그램 운영 (연중 매 차시마다 10분씩, 혹은 적당한 시간으로 분할하여 지속적 지도)

Q3**사회정서역량 강화 프로그램 운영 시 어떤 자료를 활용할 수 있나요?**

사회정서역량 강화 프로그램 운영 시 활용할 수 있는 자료는 첫째, 본 자료(초등학교 사회정서역량 지도 길라잡이) 활용을 권장합니다. 본 자료는 국가기초학력지원센터에서 개발하여 꾸꾸(KU-CU)사이트에 탑재되어 있는 자료를 중심으로 개발자가 학습지원대상학생 지도 시 활용한 자료를 재구성한 것입니다.

둘째, 희망사다리 교실 혹은 두드림학교에서 학습지원대상학생을 담당하는 선생님이 가장 좋아하고, 또 가르치는 데 효과가 있다고 검증된 자료를 활용하시길 추천합니다. 왜냐하면 사회정서역량 강화 프로그램 운영의 궁극적인 목적은 학습지원대상학생의 자존감과 학습동기 향상을 통해 기초학력을 보장하려는 것입니다. 따라서 어떤 활동이라도 그것을 통해 학습지원대상학생이 자신에 대한 애정과 작은 성공의 경험을 갖게 된다면 그 모든 활동은 가장 좋은 사회정서역량 강화 프로그램이 될 수 있습니다.

예를 든다면 학습지원대상학생과 협의한 후에 그림책 혹은 동화책 함께 읽고 이야기 나누기, 언어 및 수리, 창의력 신장 보드게임 함께 하기, 줄넘기 및 탁구 치기, 그림 보면서 이야기 나누기, 악기 연주 및 음악 듣기 등의 교육활동을 연중 체계적·지속적으로 운영하는 것, 바로 모범적인 사회정서역량 강화 프로그램입니다.

Q4

학습지원대상학생의 학습 지원 계획 수립을 위해 참고할 자료는 어떤 것이 있나요?

우선적으로는 매년 3월에 실시되는 기초학력진단검사 결과와 전년도 담임교사 및 관련 교사의 전문적 판단을 참고하시면 됩니다. 아울러 3월 한 달 간 학생을 직접 지도하면서 파악한 특성도 중요한 자료로 활용할 수 있습니다. 나아가 학부모와의 상담을 통해 양적·질적 평가 결과 분석을 통해 정확한 판단을 할 수 있을 것입니다.

다음으로는 꾸꾸(KU-CU)사이트에 탑재된 학습준비도 검사(무료)를 활용할 것을 추천합니다. 활용 방법은 다음을 참고하시기 바랍니다.

- ▣ 기초학력향상지원사이트 – 정서·심리지원 – 학습준비도 검사
- ▣ 검사 둘러보기 및 결과지 샘플보기 등은 로그인 필요 없음
- ▣ 검사실시 및 결과 누적 관리를 위해서는 로그인 필요함

[꾸꾸(KU-CU)사이트 학습준비도 검사목록]

검사명	검사특성	바로가기	
학습 역량 검사 I	<p>초등학교 2학년 ~ 3학년 대상 15문항(약 10분), 온라인 및 오프라인 검사 가능 학습에 대한 어려움의 원인을 찾아보는 검사 인지, 동기, 행동, 환경적 측면의 파악 가능 원인별 학생지원전략 수립 가능</p>		 <검사소개> <결과지>
학습 역량 검사 II	<p>초등학교 4학년 ~ 6학년 대상 69문항(약 22분), 온라인 및 오프라인 검사 가능 어휘력, 수리력, 기억력 검사 실시 학생의 인지적 학습역량 중 부족한 부분 파악 가능</p>		 <검사소개> <결과지>
학습 유형 검사	<p>초등학교 4학년 ~ 6학년 대상 60문항(시간제한 없음), 온라인 및 오프라인 검사 가능 학습유형 검사(학습동기, 자기통제, 학습행동) 학생 기본정보 및 위기요소 파악(환경 및 개인 차원) 학생별 지도 지원 전략 계획 및 실행 가능</p>		 <검사소개> <결과지>
학습 저해 요인 진단 검사	<p>초등학교 4학년 ~ 6학년 대상 48문항(시간제한 없음), 온라인 검사 인지·정의·행동·환경적 영역 검사 실시 전국의 대상학생과 비교하여 영역별 5단계 결과 제시</p>		 <검사소개> <결과지>
수학 학습 동기 검사	<p>초등학교 4학년 ~ 6학년 대상 32문항(시간제한 없음), 온라인 검사 수학 교과에 대한 무동기, 외재 동기, 내재 동기의 수준 파악, 영역별 5단계 결과 제시</p>		 <검사소개> <결과지>
사회 학습 동기 검사	<p>초등학교 4학년 ~ 6학년 대상 32문항(시간제한 없음), 온라인 검사 사회 교과에 대한 무동기, 외재 동기, 내재 동기의 수준 파악, 영역별 5단계 결과 제시</p>		 <검사소개> <결과지>

Q5 학습지원대상학생의 사회정서역량 강화 계획 수립을 위해 참고할 자료는 어떤 것이 있나요?

우선적으로는 본 자료(131쪽)에 제시된 진단검사를 활용해 주시길 권장합니다. 그 외 활용할 수 있는 진단검사로는 꾸꾸(KU-CU)사이트에 탑재된 사회정서역량 관련 진단검사(무료)를 활용할 수 있으며, 구체적인 내용은 다음 표를 참고하시기 바랍니다.

검사명	검사특성	바로가기	
사회·정서 역량 검사	초등학교 3학년 ~ 6학년 대상 20문항(약 10분), 온라인 및 오프라인 검사 가능 사회정서역량 수준을 진단하는 검사 검사 결과와 연계한 프로그램 운영 가능		 <검사소개> <결과지>
정서행동 환경검사 (EBEQ)	초등학교 4학년 ~ 6학년 대상 1차 체크리스트(24문항), 2차 진단검사(68문항) 온라인 검사, 오프라인 검사 가능 정서, 행동, 환경적인 측면을 상·하 분류후 제시		 <검사소개> <결과지>
학교생활 적응도 검사	초등학교 4학년 ~ 6학년 대상 38문항(시간제한 없음), 온라인 검사 아동의 학교생활 적응도를 객관적으로 평가 생활지도 및 학습지도에 활용 가능		 <검사소개> <결과지>

다음으로는 도내 기초학력거점지원센터 및 지원청별 특수교육지원센터 의뢰를 통해 정밀 진단검사를 받을 수 있습니다.

Q6 사회정서역량 강화 프로그램 운영 관련 유의할 점은 무엇인가요?

학습지원대상학생의 정서적, 사회적 문제 개선을 위한 지도는 담임교사(희망사다리 교실 혹은 두드림학교 담당교사)가 담당함이 원칙입니다. 그러나 전문적인 지원이 필요한 경우에는 학교 밖 외부기관을 이용한 프로그램 운영도 가능하지만, 일회성이 아닌 연중 지속적인 운영이 확보되어야 합니다.

그리고 이런 경우에는 외부기관 담당자와의 긴밀한 소통 체제를 구축하여 사회정서역량 강화 프로그램 운영 결과가 희망사다리 교실 혹은 두드림학교 운영에 반영되어 학습지원대상학생에 대한 통합적 지원을 위한 지속적인 모니터링이 필요합니다. 아울러 학습지원대상학생의 성장은 단시간에 파악할 수 없음을 인지하고, 긴 호흡으로 기다려주고 응원해 주는 담당선생님의 마음이 가장 중요합니다.

Q1

경북 기초학력 보장 정책명이 새롭게 바뀐 이유는 무엇인가요?

기존 ‘BEST’는 10년 전 기초학력 패러다임을 반영, 기초학력 사업 내용을 프로그램 중심으로 구성(학습격차 해소, 정서행동발달지원, 시스템지원, 교원전문성 지원)하여 다중지원시스템 구축을 강조한 정책이었습니다.

그에 비해 ‘따뜻함’은 학습에서 소외되어 왔던 학생을 따뜻하게 보살피는 가운데 예방-진단-지원의 선순환 고리를 형성하여 교실, 학교, 지역사회의 3단계 안전망으로 모든 학생을 끝까지 책임지겠다는 의지를 표명한 것입니다.

즉, 프로그램 중심에서 학생 중심으로, 사업별 운영이 아닌 사업 간의 장벽을 허물어 선순환 지원체계 구축을 통해 모든 학생의 기초학력을 보장하겠다는 목적을 좀 더 강하게 표현한 정책명이라고 할 수 있습니다.

Q2

경북 기초학력 정책에서 새롭게 도입된 사업으로는 어떤 것이 있나요?

두레교사제 : 농촌사회의 공동 노동 형태에서 따온 용어로 수업 내에서 담임교사와 협력교사가 학생의 참여를 유도하고, 개별 맞춤형 지원을 지향하는 수업 유형을 지칭하는 것으로 제1안전망(교실 내)의 핵심 사업입니다.

함께 따로 공부방 : 학습부진 누적 상황에 따른 개별 맞춤형 수업 형태로 함께 공부방은 수업 중 맞춤형 지원, 따로 공부방은 별도 공간에서 개별 맞춤형 지원을 하는 것으로 따로 공부방(풀아웃)은 학생 및 학부모의 동의를 얻어 진행해야 합니다.

희망사다리 교실 : 기존 튼튼교실(초), 방과후 맞춤형 프로그램(중)을 통합한 새로운 용어로 교실 수업이 학생의 희망을 복원하는 사다리가 되겠다는 의지를 담은 것으로 제2안전망(학교 내)의 가장 중요한 사업입니다.

다(多)지원학교 : 학습부진이 해소될 때까지 ‘많이’, ‘다’ 지원하는 학교가 되겠다는 의지를 담은 용어로 제2 안전망(학교 내) 핵심 사업으로 두드림학교(초3~고1), 기초학력오름학교(초1~2), 선도·시범학교를 포함하는 사업입니다.

3) 경상북도교육청 유초등교육과-1549(2022. 1. 27.), 「2022 경북 기초학력 보장 기본계획」 자료를 편집하였음

Q3 단위학교 학습지원대상학생 지원 프로그램(희망사다리 교실)은 어떻게 운영하나요?

- 단위학교 내 학습지원대상학생 지원 프로그램(희망사다리 교실)은 모든 학교에서 실시해야 하며, 예산은 학교기본운영비에서 편성합니다.
- 학생 기준 연간 80시간 이내(과목당 20시간 이상), 지도 내용은 학습지도 및 사회정서지원 프로그램으로 구성 및 운영합니다. 학교별 상황에 따라 80시간 이상 가능하나 학생의 학업 스트레스를 감안하여 신중하게 결정하여 사회정서지원 프로그램 40% 이상 운영을 권장합니다.
- 지도 교사는 단위학교 교사를 원칙으로 하되, 여건에 따라 외부강사 위촉 가능하지만, 외부강사 위촉 시 한시적·위촉직으로 운영해야 합니다.
- 강사비는 시간당 최대 30,000원으로 하되, 학교 상황에 따라 지급할 수 있으며 학급당 인원은 5명을 기준, 학교 상황에 따라 가감 운영할 수 있습니다.
- 방과후 및 방학 중 이루어지는 교육활동이므로 학교운영위원회 심의와 해당 학생 학부모의 동의서를 받아야 하고 그 근거는 다음과 같습니다.
※ 심의 근거 : 초·중등교육법 제32조 1항의 6호(정규학습시간 종료 후 또는 방학 기간 중의 교육활동 및 수련 활동)
- 학습지원대상학생 지도 관련 보관 자료로는 연간지도계획, 출석부, 학생이력카드(단위학교 자율 서식- 학생의 지도과정 및 성장 과정 누가기록), 학교운영위원회 심의자료, 학부모 동의서 등이 있습니다.

Q4 ‘희망사다리 교실’과 ‘우리 반 희망사다리 교실’의 차이점은 무엇인가요?

희망사다리 교실은 학교운영비로 지속적으로 운영되는 사업이고, 우리 반 희망사다리 교실은 코로나19로 인한 학습결손을 회복하기 위해 교육부 특별교부금으로 한시적으로 운영되는 사업입니다.
그리고 희망사다리 교실은 학습지원대상학생을 중심으로 지도가 이루어지고, 우리 반 희망사다리 교실은 학습지원대상학생을 포함한 모든 희망 학생을 대상으로 운영할 수 있습니다.

Q5 학습지원대상학생에 대한 기초학력 향상도 검사는 어떻게 실시하면 되나요?

급 별	내 용
초·중·고	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 기초학력 진단-보정시스템(http://glms.gyo6.net/) 활용 <ul style="list-style-type: none"> - 대상 : 초 4학년 ~ 고 1학년 중 학습지원대상학생(경계선 학생 권장) - 시기 : 연 3회(5월/9월/11월) 향상도 검사 및 맞춤형 보정지도 실시 - 기초학력진단보정시스템 사용자 연수 참석 : 교당 1명 - 초 1, 2학년 기초 국어, 기초 수학 지도 자료 활용

Q6 기초학력 교원 연수 의무 이수(연간 4시간)는 어떻게 운영하면 되나요?

연간 4시간 이상 연수를 이수하는 방법은 학교 상황에 따라 다양하게 추진할 수 있으며, 구체적인 예시자료는 다음 표를 참고하시기 바랍니다.

구 분	추진 방법
전달 연수	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 업무담당자가 거점센터 주관 연수 참석한 후 단위 학교 전달 연수로 이수 <ul style="list-style-type: none"> - 전달 연수 계획 내부 결재 / 전달 연수 결과 내부 결재 - 전달 연수 결과는 나이스에 등재할 수 없음 - 등록부를 스캔하여 내부 결재만 가능 <p>※ 전달 연수는 1회 최대 2시간만 인정</p>
자체 연수	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 단위 학교 자체 연수를 통한 이수 <ul style="list-style-type: none"> - 강사: 기초학력 정책 연수 및 원격연수 이수자, 외부 전문 강사 등 - 자체 연수 결과는 나이스에 등재할 수 없음 - 증빙 자료: 자체 연수 등록부 내부 결재 <p>※ 연수 등록부 원본은 학교 보관, 1회 최대 2시간만 인정</p>
개별 연수	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 경상북도교육청연수원 및 중앙교육연수원 주관 연수 이수 <ul style="list-style-type: none"> - 추후 연수원 발송 공문 참조 ▶ 교육부 인가 사설 연수원 연수 이수

Q7

기초학력 보장을 위한 각종 활용 자료는 어디서 찾을 수 있나요?

꾸꾸사이트
(<http://www.basics.re.kr/>)

The website features a search bar at the top and sections for '학습자료' (Learning Materials), '교육공연' (Educational Performances), '특수교육' (Special Education), '기초학력 이야기' (Stories about Basic Education), and '꾸꾸(KU-CU)'.

On the left, there's a sidebar for '학습준비도 검사' (Preparation Check) with a link to '학습자료' and a note about the 'KuCu' logo. The main content area shows a grid of subjects: 국어 (Korean), 수학 (Math), 영어 (English), 과학 (Science), and 사회 (Social Studies). Each subject has a '선택하세요' (Select) button and a '학년 선택' (Grade Selection) dropdown menu.

Below the grid, there's a section for '인기 학습자료' (Popular Learning Materials) featuring a thumbnail for '한국어·국어·국어' (Korean Language).

기초학력진단-보정시스템
(<http://glms.gyo6.net>)

The website has a search bar at the top and a navigation menu with icons for '교과별 학습자료' (Subject-specific Learning Materials), '교과별 학습지도' (Subject-specific Learning Guidance), '교과별 학습진단' (Subject-specific Learning Diagnosis), and '교과별 학습보정' (Subject-specific Learning Correction).

The main content area features a large banner with two children holding up orange blocks with Korean characters on them, with the text '맞춤형 학습' (Customized Learning) and '나에게 맞는 학습' (Learning that suits me).

베이스캠프
(<http://www.plasedu.org>)

The website has a search bar at the top and a navigation menu with icons for '교과별 학습자료' (Subject-specific Learning Materials), '교과별 학습지도' (Subject-specific Learning Guidance), '교과별 학습진단' (Subject-specific Learning Diagnosis), and '교과별 학습보정' (Subject-specific Learning Correction).

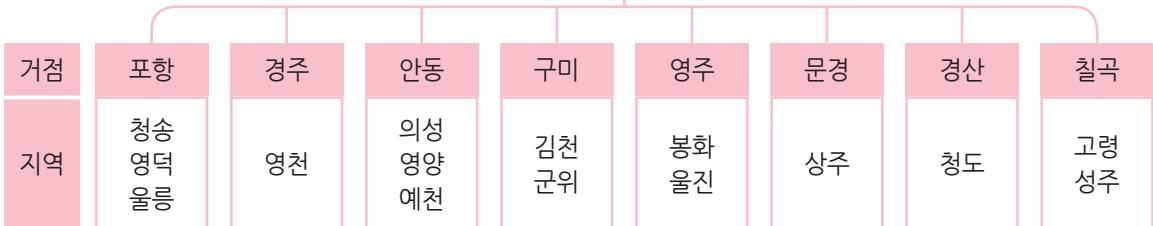
The main content area features a colorful banner with cartoon characters and the text '스스로 배우고 스스로 학습하는 힘을 키워주세요!' (Develop your own learning and study power!). Below the banner are sections for '학습자료' (Learning Materials), '학습지도' (Learning Guidance), and '학습진단' (Learning Diagnosis), each with a list of items.

Q8

사회정서지원 관련 자료는 어디에 요청하면 되나요?

학습지원대상학생 맞춤형 다중지원 기관으로 경북기초학력지원센터가 있으며, 사회정서지원 관련 자료 및 지원은 본청과 모든 교육지원청에 기초학력(거점)지원센터가 설치되어 있어 가까운 곳으로 문의 및 요청할 수 있습니다.

경북기초학력지원센터



경북기초학력 지원센터	- 연락처 : ☎ 054) 805-3305 - 위치 : 본청 4층 유초등교육과 내	영주기초학력 거점지원센터	- 연락처 : ☎ 054) 630-4248~9 - 위치 : 영주교육지원청 내 3층
포항기초학력 거점지원센터	- 연락처 : ☎ 054) 241-4425~6 - 위치 : 포항초등학교 내	문경기초학력 거점지원센터	- 연락처 : ☎ 054) 550-5553~4 - 위치 : 문경교육지원청 학생교육관 내
경주기초학력 거점지원센터	- 연락처 : ☎ 054) 740-9153 - 위치 : 경주 월성초등학교 내	경산기초학력 거점지원센터	- 연락처 : ☎ 053) 819-7626, 7630 - 위치 : 경산교육지원청 학생지원관
안동기초학력 거점지원센터	- 연락처 : ☎ 054) 859-9510~1 - 위치 : 안동교육지원청학교교육지원센터(구, 안동영호초등학교)	칠곡기초학력 거점지원센터	- 연락처 : ☎ 054) 800-8034 - 위치 : 칠곡교육지원센터 내
구미기초학력 거점지원센터	- 연락처 : ☎ 054) 465-9160~1 - 위치 : 구미 신기초등학교 내	지역기초학력 지원센터 (15개소)	- 교육지원청 : 김천, 영천, 상주, 군위, 의성, 청송, 영양, 영덕, 청도, 고령, 성주, 예천, 봉화, 울진, 울릉 - 위치 : 교육지원청 및 지정 장소

IV

·
·

참고자료

·
·

KU-CU



1

꾸꾸(KU-CU) 탑재 자료 목록

22. 10. 10. 기준

사회정서역량 향상 지원 프로그램(2022)



지도 대상

사회정서역량이 부족하여 학습 상황이나 학교에서 어려움을 겪는 학생

특 징

- * 차시별 6~8분의 수업 영상과 활동지가 있음
- * 매뉴얼이 없어 자세한 활동 내용을 알기에는 어려움이 있음

회복탄력성 프로그램 '마음 통통! S.O.S'(2016)



지도 대상

회복탄력성이 낮은 학생 (초5~중1대상)

특 징

- * 개인 및 그룹별 활동 형태로 운영 가능하며 다양한 활동의 도입부에서 활용 가능
- * 활동 진행에 필요한 교사 발문과 피드백 제시

만족지연 프로그램 '조금 the 달콤하게'(2016)



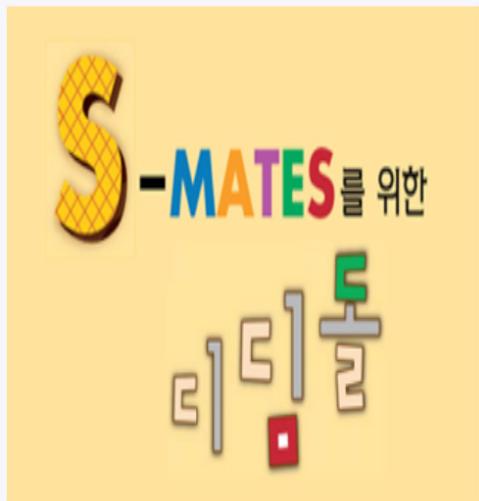
지도 대상

주의 및 행동에 대한 자기통제가 어려운 학생
(초6~중1대상)

특 징

- * 1대1로 지도
- * 고학년 대상 지도자료

S-MATES를 위한 디딤돌(2014)



지도 대상

3~4학년 중 사회성 기술 부족으로 또래와의
관계나 학교 적응에 어려움을 겪는 학생

특 징

- * 교실에서 바로 쓸 수 있는 학습자료 제공
- * 학습지원대상 학생의 특성에 맞게 직접 교수법과
연습을 통해 적용할 수 있음
- * 1대1 지도 혹은 소집단 지도 가능



하자Go! 행동 조절 프로그램(2014)



지도 대상

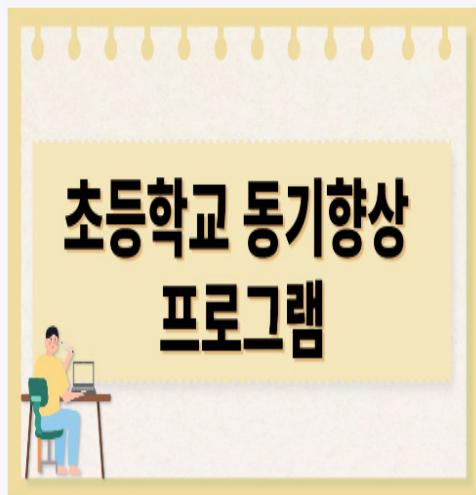
3~4학년 중 자기 생활 관리가 어려운 학생

특 징

- * 다양한 주제(요리, 끈, 캠핑 등)로 행동 조절 훈련을 재미있게 할 수 있음



초등학교 동기향상 프로그램(2011)



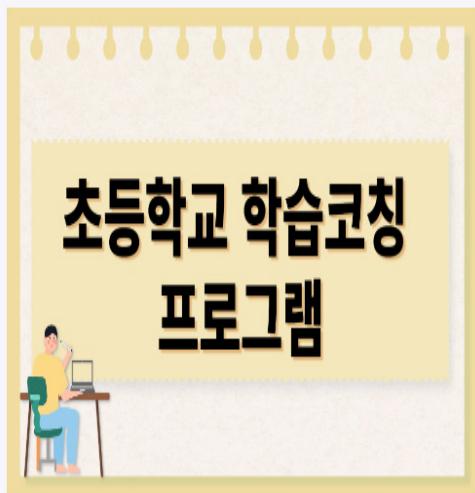
지도 대상

낮은 동기로 인해 학습부진이나 무력감을 겪는 학생

특 징

- * 학습유형검사를 통하여 적합한 프로그램을 선택하여 적용하도록 구성됨
- * 12차시 연계형 프로그램임

초등학교 학습코칭 프로그램(2011)



지도 대상

초등학교 3~6학년 학습지원대상학생

특 징

- * 초등 중학년(3~4학년), 고학년(5~6학년)으로 활용 가능함
- * 학습전략 습득 후 실제와 같은 자연스러운 상황에서 적용할 수 있음

강점기반 학습도움 프로그램(2011)



지도 대상

교실에서 소외받는 학생

특 징

- * 학생의 강점을 찾기 위한 다양한 활동이 안내되어 있음

총괄

정인보 경상북도교육청연구원장

기획

박용휘 경상북도교육청연구원 교육과정부장

남금희 경상북도교육청연구원 교육연구사

검토위원

오상철 한국교육과정평가원 선임연구위원

노원경 한국교육과정평가원 연구위원

자문

정광봉 경상북도교육청 유초등교육과 장학사

집필위원

우동하 풍기초등학교 교장

양은숙 청하초등학교 교감

강현구 의성북부초등학교 교사

권묘정 호계초등학교 교사

권성교 도촌초등학교 교사

유경호 두호초등학교 교사

유진호 하주초등학교 교사

윤현종 창수초등학교 교사

이수경 신성초등학교 교사

임수연 영양중앙초등학교 교사

진덕현 외룡초등학교 교사

홍한솔 남산초등학교 교사

기초학력 보장을 위한 사회정서역량 지도 길라잡이

초등학교용

발행인 경상북도교육청연구원장

발행처 경상북도교육청연구원

발행일 2023년 1월

주소 36746 경상북도 안동시 강남로 152(정하동)

전화. 054-840-2270 팩스. 054-859-4123

자료탑재 내친구교육넷 – 교수학습

홈페이지 www.gyo6.net

※ 경상북도교육청연구원의 허가 없이 일부 또는 전체를 변경 및 복제할 수 없음.

