초등 논술 지도론 1, 2

김슬옹 교수 (목원대학교 국어교육과)

0. 오늘 강의의 목적과 가치

- 사교육 분야에서 가르치시는 선생님들께 드리는 사랑의 고언

1) 6학년 전학년 교과서를 제대로 연구하고 가르치십니까?
2) 논술 교육에 대한 전반적인 흐름에 대해 고민해 보셨습니까?
3) 말하기, 듣기, 쓰기, 읽기 유기적 관계를 고려해 보셨습니까?

1. 초등학생한테 논술을 특화시켜 가르칠 필요가 있는가?

가. 가르칠 필요가 없는 맥락

(1) 토론, 조사, 활동 중심의 수업 - 그 자체가 논술 교육이다.
(2) 헛똑똑이, 겉똑똑이, 꾀돌이를 양산할 수 있다.
(3) 전반적인 글쓰기 프로그램 속에 가르쳐도 괜찮다.
(4) 대입시(특히 서울대) 논술 시스템에 휘둘릴 필요가 없다.

나. 가르칠 필요가 있는 맥락

(1) 활동 중심 교육에서는 토론교육이 핵심이므로 토론교육의 핵심인 논술교육을 특화시킬 수 있다.
(2) 사회적 글쓰기 기본은 논술문이다. 능동적인 사회인으로 키우기 위해 논술비평 교육을 강화시켜야 한다.
(3) 사고력이나 논리 교육을 위해 좋다.
(4) 맥락 위주의 사고와 실천에 논술교육이 좋다.

2. 7차 초등 교과서의 특징과 문제(별지 도표 참조)

1) 특징

(1) 1학년부터 3학년까지는 말하기듣기, 쓰기, 읽기 3등분 교과서
(2) 4학년부터 6학년까지는 말하기듣기쓰기, 읽기 2등분 교과서
(3) 단원별 연계 구성(말하기듣기, 쓰기는 밀접한 연계, 읽기는 간접 연계 또는 별개)
(4) 수준별 구성
(5) 각 단원은 5단계 구성(들어가기, 1.2, 되돌아보기, 더 나아가기)
(3) 언어기능(말하기, 듣기, 쓰기, 읽기)을 중심으로 편집하였다.

2) 장점(6차와의 상대평가)

(1) 6 차에 비해 아이들 눈높이와 감성을 존중하였다.(소재와 내용, 편집 태도)
(2) 6학년 전 과정에 대한 세밀한 유기적 관계가 증가하였다.
(3) 읽기자료의 수준과 폭이 다양하고 좋아졌다.

3) 단점/문제점

(1) 250여편의 좋은 글을 인용하면서 출처를 안 밝히는 상식이하의 짓을 저질렀다.- 표절 의

식 심어줌

인용 출처를 밝히지 않은 상식 이하의 초등 교과서/김슬옹

7차 교과서가 부실 투성이라고 한다. 이 때 부실은 주로 맞춤법을 제대로 지키지 않은 것을 가리킨다. 그런데 초등 교과서의 경우 그보다 훨씬 더 심각한 부실이 있다. 교과서에 실린 수많은 작품의 지은이 이름이 빠져 있다. 마치 집필진이 쓴 듯이 실려 있다. 명백한 표절이다. 너무도 상식 이하의 사건인지라 내 눈을 의심해가며 보고 또 보아도 그 어느 구석에서도 발견할 수 없었다. 그래서 교육부에 득달같이 전화를 하니 그것이 해방 후 50여년간의 관례라는 것이다.

창조 행위와 지적 정보의 소중함을 가르쳐야 할 교과서에서 인용글의 지은이를 빼먹은 것은 있을 수 없는 일이다. 그것은 글의 아주 중요한 일부를 없애는 것과 같다. 아니 집짓기에서 주춧돌을 뺀 것과 마찬가지다. 훌륭하거나 가치 있는 글들의 저자를 아이들에게 왜 제대로 가르치지 않는가.

중고등학교 교과서는 저자 정도의 인용출처 표기는 당연한 관례다. 그렇다면 중고등학생들은 저자를 알 권리가 있고 초등학생들은 몰라도 된다는 얘기인가. 어릴수록 누가 왜 썼는지를 알 권리가 있고 그런 맥락을 습관화할 교육가치가 있다.

관례라는 말 속에서 나는 이 사회의 무서운 도덕 불감증과 잘못한 시스템을 발견했다. 교육부 관리들이야 관료주의 타성 때문에 그렇다 치더라도 초등교과서 제작에 참여한 그 수많은 집필진, 검토진, 심의진들은 왜 진지하게 문제제기를 하지 않고 이제껏 이 사건을 방치해왔는가. 교과서 맨 뒷장을 보라. 정말 교육 분야에서 핵심 역할을 하는 화려한 사람들의 이름과 주요 이력이 나와 있다. 도대체 이들은 무슨 책임과 권리를 다하고 그곳에 버젓이 활자화되어 있는지 알 수가 없다. 또한 그동안 50 여년간 수만명의 초등교사들이 가르쳐왔는데, 교사들은 왜 이의제기하지 않고 이제껏 내려왔는지 알 수 없다. 더욱 답답한 노릇은 자신의 글이 실린 지은이들이다. 자신들의 이름이 빠졌는데 또 왜 항의를 제대로 안하고 참고 있는지 참으로 불가사의한 일이다.

사실 교육 현장에서 행해지는 무책임한 표절 행위는 이것만이 아니다. 수없이 많은 교과서 재구성 자료, 부교재, 국가 기관이나 공공기관에서 행하는 학습자료에서 출전을 제대로 밝히지 않는 것이 관행처럼 되고 있다. 더욱 웃긴 것은 그런 행위가 교육용이란 이름으로 자행되고 있다는 것이다. 교육일수록 철저히 지켜야 하는데 그 반대이니 더욱 문제다.

나는 그동안 중고등학생을 10년 대학생을 7년 정도 가르쳐왔다. 그 과정에서 한결같이 느낀 것은 학생들이 남의 글에 대한 배려 정신이 부족하다는 것이다. 그건 공부 잘하는 학생이나 못하는 학생이나 차이가 없다. 아무 거리낌없이 남의 글을 출전없이 인용한다. 왜 이런 무책임한 글쓰기 행위가 만연되어 있을까 고민하고 있었는데 이번에 아주 중요한 원인 하나를 발견한 셈이다.

교육부에서는 교사용 지도서에 저자 정보가 있다고 변명하고 있다. 그렇다면 더더욱 초등학생들의 인권을 무시하는 행위다. 이제라도 늦지 않았다. 정오표를 만들어 초등학생과 학부모들에게 배포하고 저자와 국민들에게 사과해야 한다. 저자들도 가능하면 정신적 피해보상을 요구해, 교육현장에서 행해지는 습관적 표절을 뿌리뽑는 계기를 마련하는 것이 좋겠다. 더욱 절실한 대책은 학부모와 초등 교사들이 좀더 적극적으로 나서는 일이다.

(2) 통합교육과 총제적 언어 교육에 위배 : 말하기・듣기, 읽기, 쓰기로 배타적 분할, 대안교과서 『우리말우리글』 체재가 바람직

(3) 집중 학습이 어렵다

예) 한 마당 단원에 여러 가지 주제가 모여 있다.

3. 교과서 쓰기 영역의 조망과 진단

1) 7차교육 과정의 쓰기 교육 전략

(1) 6차 교육과정에서는 본질 범주에서 '쓰기의 중요성, 쓰기의 과정, 쓰기의 상황'을 교육 내용으로 선정하였는데 7차에서는 '쓰기의 필요성, 쓰기의 목적, 쓰기의 개념, 쓰기의 방법'을 추가하였다. 원리 범주에서는 '고쳐쓰기'를 독립시켰으며, '컴퓨터로 글쓰기'를 추가하여 내용을 제시였다.(교육부 해설 자료)

-> 과정 중심의 글쓰기 경향 강조

-> 정보 시대 글쓰기의 특수성 강조

(2) 단순 연상적 쓰기→ 언어 수행적 쓰기→ 의사 소통적 쓰기→ 통합적 쓰기→ 인식적 쓰기 등 쓰기 발달 단계를 고려하고, 한 문장→ 두세 문장→ 한 문단→ 두세 문단→ 완전한 글 등 언어 단위를 고려하여 위계화하였다. 그리고 주제와 글감을 고려하여 구체적・개인적→ 추상적・사회적 순으로, 규범적 글쓰기→ 변형된 글쓰기→ 창조적 글쓰기→ 모방→ 습작→ 창작 등 쓰기의 일반적 학습 단계를 고려하여 내용을 조직하였다.(교육부 해설 자료)

-> 인지 과정에 따른 글쓰기 강조

-> 수준차에 따른 글쓰기 교육 강조

2) 쓰기 교과의 구성과 갈래, 특징 조망- 별지

4. 논술 영역의 성격과 문제

1) 학년별 주요 핵심 중점 사항 비교

학년	학기	제목	주요 중점 사항		
			말하기듣기	쓰기	읽기
1	1	이렇게 **생각**해요	남의 **생각** 제대로 듣기	**까닭** 쓰기	글쓴이/인물 **생각**/의견 찾기
	2	이렇게 하면 좋겠어요	남생과 내**생각** 다른점 따져보기	**생각** 잘 드러내 쓰기	글쓴이/인물 **생각** 잘 찾기
2	1	내 **생각** 어때요	제대로 내 **생각** 말하기	내**생각** 분명하게 드러나는 글 쓰기	*가리키는 말 주의하기
	2	내 **생각**은 이래요	**원인**과 **결과** 잘드러내 말하기	**까닭** 들어가며 내**생각** 쓰기	문장과 내용 이어짐 주의읽기
3	1	**생 각** 하 는 생활	다른이 **의견**과 **이유** 말하기	**원인**과 **결과** 드러난 짧은 글쓰기	글쓴이의 **생각**과 **의견**읽기
	2	커가는 우리	다른이 **의견** 듣고 **까닭**말해보기	**의견** 잘 드러내기	내**생각** 남**생각** 비교하기
4	1	새로운 시작을 위하여	**이유** 들어가며 **의견** 말하기	**이유** 들어가며 **의견** 쓰기	글 내용 간추리기
	2	**생각**의 열매를 모아	친구 **의견** 듣고 내**의견** 말하기	서로 다른 **의견**에 대해 내 **의견**쓰기	글쓴이/인물주장에 대해 내 **생각**알아보기
5	1	이리 보고 저리 보고	적절한 예로 **의견**말하기	적절한 예로 내**의견** 쓰기	*읽기 방법
	2	말과 실천	적절한 근거로 토론해 보기	**의견**을 만화와 글로 표현해 비교하기	사실과 **의견** 주의해 읽기
6	1	**의견**을 모아서	토의에서 알맞은 **근거**로 주장분명히 말하기	주장과 **근거**가 잘 드러나는 글 쓰기	주장과 **근거** 적절성 따져읽기
	2	문제와 해결	문제에 대한 해결방안 말해보기	문제와 해결 짜임으로 글쓰기	문제와 해결 방안 **생각**하며 읽기

2) 특징

(1) 남의 생각 제대로 듣기 - 남생각 내생각 차이 - 내 생각 제대로 - 문제해결하기

(2) 구성요소 집중: 까닭-생각, 원인-결과, 이유-의견, 근거-주장, 문제-해결방안

(3) 전체적으로 위계화가 되어 있다.

3) 문제

(1) 전학년 위계화에 집중하다보니 각학년 시기별 나름의 성향과 취향이 소거되었다.

'문제-해결' 구도가 꼭 6학년에만 필요한다. 논술 영역 자체가 그런 구도이니 아예 저학년부터 그런 맥락을 교육시킬 필요가 있다.

(2) 비슷한 구도가 몇 학년에 걸쳐 지나치게 반복되었다.

5. 교과서 확장/재구성 전략

1) 확장 전략

(1) 부족한 점 중심으로

(2) 주제별 모음

(3) 외부 텍스트와의 결합

2) 실제 보기

[읽기1-2] 둘째 마당 이렇게 하면 좋겠어요-천경록(광주교육대학교)/김철호(광주광역시교육청)

1. 영우, 민석, 삼촌의 생각이 어떻게 다른지 알아보며 '컴퓨터 게임'을 읽어 봅시다.

컴퓨터 게임

나는 학교에서 돌아오자마자, 컴퓨터 게임을 하러 삼촌 방으로 갔습니다. 삼촌께서 먼저 컴퓨터를 쓰고 계셨습니다.

"삼촌, 지금 뭐 하세요?"

"응, 컴퓨터를 이용하여 책을 사고 있지."

삼촌께서 말씀하셨습니다. 나는 삼촌께서 책을 사는 모습을 지켜 보았습니다.

삼촌께서 자리에서 일어나시자, 나는 컴퓨터 게임을 하였습니다. 요즈음 친구들이 좋아하는 축구 게임이었습니다. 재미가있어서 시간 가는 줄 몰랐습니다.

그 때, 민석이가 왔습니다.

"영우야, 놀이터에 가서 공놀이하자."

"싫어, 게임을 하는 것이 더 좋아."

"영우야, 놀이터에 가면 친구들이 많이 있어. 가서 공놀이하며 놀자."

"민석아, 밖에 나가서 공놀이를 하면 땀이 나고 힘이 들잖아? 그러니까 집에서 컴퓨터 게임을 하자."

"영우야, 우리 어머니께서 그러시는데 운동을 해야 건강해진데. 우리, 놀이터에 가서 공놀이 하자."

그 때, 삼촌께서 다가오시며 말씀하셨습니다.

"영우야, 컴퓨터를 잘 이용하면 우리에게 도움이 된단다. 삼촌이 한 것처럼 책을 살 수도 있지. 그런데 컴퓨터를 너무 오래 하면 좋지 않단다. 눈이 나빠지고, 살이 찌기 쉽거든."

2. 영우, 민석, 삼촌이 말하고자 하는 생각을 찾아 선을 이어 봅시다.

영우 ·	· 놀이터에서 공놀이를 하자.
민석 ·	· 컴퓨터 게임을 하자.
삼촌 ·	· 컴퓨터를 너무 오래하면 좋지 않다.

3. 영우, 민석, 삼촌이 왜 그렇게 생각하였는지 말하여 봅시다.

4. 영우, 민석, 삼촌 중에서 누구의 생각이 가장 좋은지 친구들과 이야기하여 봅시다. 그리고 왜 그렇게 생각하는지도 이야기하여 봅시다.

5. 컴퓨터를 이용하면 어떤 점이 좋고 나쁜지 친구들과 이야기하여 봅시다. 그리고 이야기한 내용을 정리하여 봅시다.

좋은 점	· 숙제를 쉽게 할 수 있다. · _____ · _____
나쁜 점	· 눈이 나빠질 수도 있다. · _____ · _____

[말하기 듣기 5-2] 넷째 마당 말과 실천-이재승(대구 교육 대학교)/박정진(서울 배봉 초등 학교)

- 의견이나 주장은 무엇인가요?

□□ 의견이나 주장을 효과적으로 표현할 수 있다.

[2] 곧은 생각 좋은 세상

□□ 토론 내용을 듣고, 토론할 때에 주의할 점에 대하여 알아봅시다.

1. 토론자의 태도를 생각하며 '초등 학생의 컴퓨터 게임은 통제되어야 하는가'를 들어 봅시다.
초등 학생의 컴퓨터 게임은 통제되어야 하는가

사회자: 지금부터 "초등 학생의 컴퓨터 게임은 통제되어야 하는가'라는 주세로 토론을 시작하겠습니다. 찬성편에서는 이은선, 김윤재 학생이, 반대편에서는 한경수, 박효민 학생이 참여해 주셨습니다. 토론자들께서는 발언권을 얻으신 뒤, 말씀해 주시기 바랍니다. 그리고 토론 주제에서 벗어난 말은 피해 주셨으면 합니다. 먼저 찬성편 의견부터 듣겠습니다. 이은선 학생, 말씀해 주십시오.
이은선: 저는 학생들이 컴퓨터 게임을 하지 못하도록 통제해야 한다고 생각합니다. 컴퓨터 게임을 너무 많이 하면 눈이 나빠집니다. 눈이 나빠…
박효민: (은선의 말을 가로채며) 잠깐만요. 컴퓨터 게임을 많이 하면 눈이 나빠진다고 할 수 있습니까? 제가 알기로는 책이나 텔레비전을 볼 때의 잘 못된 자세가 눈을 나빠지게 한다고 들었습니다.
사회자: 박효민 학생은 이은선 학생이 말을 끝낸 뒤에 발언권을 얻어서 말씀해 주십시오. 이은선 학생, 계속해 주시겠습니까?
이은선: 예, 컴퓨터 게임을 하면 눈이 나빠진다는 것은 이미 연구를 통해 밝혀진 사실입니다. 미리 나누어 드린 자료를 참고해 주십시오. 그렇기 때문에 지금처럼 지나치게 컴퓨터 게임을 하는 것은 통제되어야 합니다.
사회자: 반대편의 한경수 학생이 말씀해 주시겠습니까?
한경수: 예, 저는 컴퓨터를 통해 많은 것을 배울 수 있다고 생각합니다. 멀리 떨어진 나라의 정보를 쉽게 찾을 수 있게 해 주는 인터넷도 결국 컴퓨터가 있기에 가능한 것입니다. 컴퓨터에 친숙해지기 위해서라도 컴퓨터 게임을 통제해서는 안 된다고 생각합니다.
사회자: 김윤재 학생은 어떻게 생각하십니까?
김윤재: 예? 저요? 지금 말씀을 하셨죠?
사회자: 김윤재 학생은 토론에 집중해 주셨으면 좋겠습니다. 왜 컴퓨터 게임이 통제되어야 한다고 생각하십니까?
김윤재: 아, 그거요? 한번 컴퓨터 게임을 시작하면 시간가는 줄도 모를 만큼 푹 빠져 있을 때가 많습니다. 그래서 저는 컴퓨터 게임이 공부를 하는 데 방해가 된다고 생각합니다.
사회자: 그러면 이번에는 박효민 학생이 말씀해 주십시오.
박효민: 컴퓨터 게임 분야에서도 이제는 자신의 능력을 충분히 발휘할 수 있습니다. 컴퓨터 게임

대회에 나가 상을 받으면 대학에 들어갈 때에도 도움이 된다고 들었습니다. 그리고 컴퓨터 게임하는 일을 직업으로 삼을 수도 있습니다.
사회자: 지금까지 찬성편과 반대편의 말씀을 들어 보았습니다. 양쪽 편 모두 열심히 토론해 주셨습니다. 기회가 된다면 이 주제로 다시 한 번 토론하기로 하고, 오늘은 이것으로 마치겠습니다.

2. '초등 학생의 컴퓨터 게임은 통제되어야 하는가'를 다시 듣고, 친구들의 주장과 근거를 정리하여 봅시다.

	주 장	이 름	근 거
찬성		이은선	
		김윤재	
반대		한경수	
		박효민	

3. 토론을 잘 한 사람과 잘 못 한 사람을 적어 봅시다. 그리고 그렇게 생각한 까닭을 말하여 봅시다.

	이 름	그렇게 생각한 까닭
잘 한 사람		
잘 못 한 사람		

4. 토론할 때에 주의할 점에 대하여 친구들과 이야기를 주고받아 봅시다.
□□ 토론 주제를 정하고, 주장을 뒷받침할 수 있는 근거를 마련하여 봅시다.

[읽기6-1] 넷째 마당 의견을 모아서-최영한(인천교육대학교)/곽지순(인천안산초등학교)

1.@주장에 대한 근거의 적절성을 판단하는 방법을 알아봅시다.

주장하는 글에서 글쓴이는 자기의 주장을 뒷받침하기 위하여 여러가지 근거를 제시합니다. 이러한 근거에는 '있었던 일', '일반적인 사실', '다른 사람의 의견' 등이 포함됩니다. 글을 읽을 때에는 근거가 주장과 밀접한 관련이 있는지, 그리고 근거가 믿을만한 것인지를 판단하여 읽어야 합니다.

1. 주장에 대한 근거의 적절성을 판단하며 '프로 게이머가 되고 싶다고' 를 읽어 봅시다.

프로 게이머가 되고 싶다고

요즈음 프로 게이머가 새로운 직업으로 주목을 받고 있습니다. 한 자료에 따르면, 우리 나라 청소년 대부분이 컴퓨터 게임을 즐기고 있고, 그 중에서 50퍼센트가 프로 게이머를 미래 자신의 직업으로 생각하고 있다고 합니다.
현대는 다양성의 시대이고, 직업도 매우 다양해졌습니다. 프로 게이머라는 직업은 비록 생긴지는 얼마 안 되었지만, 분명히 하나의 직업입니다. 모든 사람이 교수, 의사, 피아니스트 등과 같이 오랜 공부가 필요한 직업을 가져야만 할 이유는 없습니다. 그러한 의미에서 자기가 가진 소질에 따라, 자기가 하고 싶은 게임을 실컷 즐기면서 돈도 벌 수 있는 프로 게이머라는 직업은 매우 매력적인지도 모릅니다. 그러나 우리가 프로 게이머를 직업으로 선택하는 데에는 생각해야 할 점이 많이 있습니다.

첫째, 게임을 좋아하고 잘한다고 하여 모든 사람이 프로 게이머가 될 수 있는 것은 아닙니다. 게임 애호가들 가운데 1~2퍼센트 정도만 프로 게이머가 될 수 있다고 합니다. 말하자면, 지금 초등학생 중에서 프로 게이머가 되려는 사람은 게임을 즐기는 청소년 100명이 참가하는 게임 대회에서 1,2위를 할 수 있는 수준이 되어야 합니다. 이와 같이 프로 게이머가 될 가능성은 매우 적습니다.
둘째, 우리 나라 청소년의 장래 직업에 대한 설문 조사 결과대로 50퍼센트가 프로 게이머가 된다면 심각한 직업 편중 현상이 나타날 것입니다. 게임은 원래 단순한 놀이를 목적이로 시작 되었습니다. 공기놀이, 연날리기, 제기차기 등과 같이 말입니다. 하지만, 옛날 사람들은 이런 놀이를 직업으로 삼지는 않았습니다. 물론, 프로 게이머가 축구 선수, 야구 선수와 같은 것이 아니냐고 되물을 수도 있습니다. 하지만, 우리가 축구를 좋아한다고 해서 모두가 축구 선수가 되는 것은 아니지 않습니까? 더구나 우리 나라 사람들 가운데에서 반 이상이 축구 선수나 프로 게이머가 된다면 , 다른 분야의 일은 누가 하겠습니까?
셋째, 프로 게이머를 평생 직업으로 삼는 데에는 어려움이 많이 따릅니다. 평생 직업이라면 나이가 들어도 계속 할 수 있고 일정한 수입도 보장되어야 하는데, 프로 게이머는 나이가 들면 계속해서 하기가 어렵고 수입도 일정하지 않은 편입니다. 한 신문 기사에 따르면, 프로 게이머가 활발하게 활동할 수 있는 기간은 2~3년 정도라고 합니다.
넷째, 프로 게이머가 되려면 많은 시간과 돈을 게임하는 데에 써야 합니다. 게임에 몰두하다 보면 아무래도 학교 공부도 소홀해질 것이고, 건강도 해칠 우려가 있습니다. 또, 자칫하면 게임 중독증이라는 부작용이 나타날 수도 있습니다.
여기서, 우리는 게임이 즐겁다는 이유만으로 프로 게이머가 되고 싶어하는 것은 아닌지 생각해 보아야 합니다. 나에게는 계발할 수 있는 많은 소질이 있는데, 게임만을 즐김으로써 그 소질을 계발하지 못하는 것은 아닌지 재고해 보아야 합니다.
프로 게이머는 분명히 미래에 유망한 직어 중의 하나입니다. 그리고 일과 재미를 함께 추구할 수 있다는 점에서 매력적이기도 합니다. 그러나 프로 게이머를 직업으로 삼고자 하는 사람은 앞에서 지적한 점들을 진지하게 고려해 보아야 합니다.

2. '프로 게이머가 되고 싶다고'를 읽고, 글쓴이가 내세운 주장과 근거를 정리하여 봅시다.

3. '프로 게이머가 되고 싶다고'에서 글쓴이가 자신의 주장을 뒷받침하기 위하여 제시한 근거가 적절한지 말하여 봅시다.
;주장을 뒷받침하는 근거가 적절합니까?
;그렇게 판단하는 까닭은 무엇입니까?

<재구성을 위한 전략적 질문>
1. 위 세 단원 각각의 문제는 무엇입니까?
2. 세 단원을 연계시켰을 때의 문제는 무엇입니까?
3. 컴퓨터 게임을 소재로 했을 때 가장 바람직한 교육 구성은 무엇입니까?

[구체 전략 예시]

1차 : 게임 경험담 발표 얘기 나누기
2차 : 게임의 갈래와 문제점, 선호도 조사 발표(모둠별)
3차 : 찬반론 듣기 읽기, 토론, 프로 게이머 인터뷰
4차 : 다양한 분석 바탕으로 2차 토론하기, 내 주장글 쓰기

입장	찬 성				반 대			
	교 육	경 제	사회/문화	건 강	교 육	경 제	사회/문화	건강
학생(소비자)	·학습 도움 ·지능 개발 ·컴퓨터 실력 향상 ·자연스런 외국어접촉 ·창의적 사고 확장 ·3차원적 공간 경험	·기능향상으로 다양한 효과를 거둘 수 있음. ·소비를 통한 경제 활성화 ·전문프로그래머 배양 ·인터넷 능력 향상	·새로운 사회 인간형(사이버)을 익힘. ·새로운 놀이문화 익힘.	·스트레스 해소	·학습 내용 편중 ·균형 있는 발전 저해	·과소비 조장	·편협성 ·폐쇄성	·시력나빠짐.
생산자	·교육발전에 도움. ·전문프로그래머 양성에 도움	·소프트웨어 시장 활성화 ·중소기업 활성화	·놀이 문화발전		·시장 편중(오락 프로그램 때문에 교육용이 안 팔림)	·소프트웨어 시장 획일화로 더욱 손해		
학부모	·학습 도움	·용돈 줄일 수 있음.	·새로운 놀이 문화 창출	·스트레스 해소로 아이들 건강에 좋음.	·학습 방해	·용돈 많이 주어야 함.	·놀이문화에 편중 ·세대간 갈등 조장	·몸이 허약해짐.
선생님	·학습 도움 ·지능 개발	·멀티미디어 교육 환경 조성	·학생들의 사회적 응력 육성		·학습 방해	·낭비벽이 생김.	·오락 집중으로 적응력 저하 ·폭력성 조장	

- 김슬옹(2000), 삐딱하게 보고 뒤집어 생각해라, 미래 M&B

6. 논술 프로그램 구성 전략

1) 수준별
2) 주제별
3) 논술 집중
4) 특정 주제 집중 프로그램

회차	영역	큰주제	집중영역	주요언어기능영역	관련자료/텍스트
1	길트기	마음열기	나는 이런 사람인데 이러고 싶어라는 형식으로 소개	말하기	빈종이와 열린마음
2		또래글즐기기	주장이 담긴 다양한 형식글(편지,논술문 외) 읽기	읽기, 말하기	또래 글
3		관점잡기	서로 다른 관점 글 문제의식 비교하기	읽기, 말하기, 쓰기	또래 글, 쟁점 글
4		단락구성이해하기	읽기와 쓰기에서 단락 단위가 중요함을 익힌다.	읽기	
5		갈래 익히기	친구글을 다른 갈래로 표현해보기	쓰기	또래글
6		비판해보기	친구글 다른 입장에서 비판해보기	말하기, 짧은 글쓰기	또래 글
7	길고르기	공통토론 논제 정하기	함께 논의하고 싶은 논제 정하기	말하기	
8		근거 따져보기	다양한 근거 설정하기	말하기 쓰기	
9		개요짜보기	마인드맵 등을 활용하여 개요짜기중요성 익히기	쓰기	
10		첫단락 써보기	첫단락은 첫인상, 첫단락쓰기의 즐거움	쓰기	
11		중간단락 써보기	치열한 중간 단락, 논증하기의 아름다움	쓰기	
12		마지막단락써보기	마지막 단락 힘주기	쓰기	
13	길다지기	완성한 글 서로 첨삭토론	고쳐주기의 아름다움	쓰기	
14		자신만의 문제설정 정하기와 개요짜기	문제찾기의 신남	쓰기	
15		직접 써보기			
16		친구와 함께 토론하기			
17		완성하기			
18		서로 첨삭			
19	또길트기	1주제:통일 길트기	밑 첨부 자료		
20		길고르기(길다듬기)			
21		길다지기			
22		또길트기			
23		마무리			
24		놀이와 축제			

[도움책 방식 4단계]

▶ 길트기

미군 장갑차에 의해 죽은 두 중학생 추모 영상 감상

http://cafe.daum.net/edutongil

<차분나>

(1) 미국과 미군에 대한 평소 생각을 써 주세요.

(2) 미국은 우리의 우방이라고 말합니다. '우방'이란 말을 사전에서 찾아보고 이 말의 쓰임새에 대해 얘기해 봅시다.

▶ 길고르기

조성권(1993), 남쪽 동무 북쪽 친구, 새싹나라

북한 이야기나 글

▶ 길다지기

남북 언어, 북남 언어 조사 비교

▶ 또길트기

● 시 읽기

분단 김규동

분단(分斷)

이슬에 젖은
거울을 숨기고
두 개의 몸짓을 본다
이처럼 다른
두 얼굴이 나타내는 것
어둠의 끝이다
운명의 끝이다
우리 서로 쳐다본 채로 죽는
죽음의 빛이다
상승과 낙하가 하나가 되는
종말의 빛이다
폐허에 막이 내리면
뿔이 달린 현실은
캄캄한 심장을 흔들어 놓는데.

깨끗한 희망, 창작과비평사, 1985

분단아! 박봉우

분단(分斷)아!

너무나 오래 지쳤다
두 동강이 난 허리
오로지 조국은 하나여야 하는데
가슴 잘린 쓰라림
백두에도
한라에도
태극기 펄럭여야 하는데
그날은
언제인가
우리가 서로 뭉친
하나 될 때
세계는 놀래리라
이 진통 이 아픔
눈물로 달래지는 않으리라
피어린 역사 속에서

우리는 5천 년을 살아온
백의(白衣)였다

휴전선, 정음사, 1957

● 노래읽기: 서울에서 평양까지

꽃다지 노래

서울에서 평양까지 택시요금 오만원
소련도 가서 달나라도 가고 못 가는 곳 없는데
광주보다 더 가까운 평양은 왜 못 가
우리 민족 우리네 땅 평양은 왜 못 가
경적을 울리며 서울에서 평양까지
꿈 속에라도 신명나게 달려볼란다

분단세력 몰아내고 통일만 된다면
돈 못 받아도 나는 좋아 이산가족 태우고 갈래
돌아올 때 빈차걸랑 울고 죽은 내 형제들
묵은 편지 원혼이나 거두어오지
경적을 울리며 서울에서 평양까지
꿈 속에라도 신명나게 달려볼란다

(1) 분단을 각각 어떻게 보고 있는지 말해 봅시다.
(2) 분단, 평화, 통일 세 소재가 들어가는 개사곡을 지어 봅시다.
(3) 통일에 대한 주장 글 쓰기를 해 봅시다.

놀이식 프로그램 개발 예

명쾌한 어린이 법정

* 학습목표

♠ 사건을 정확히 정리할 수 있다.
♠ 판단의 근거를 제시할 수 있다.
♠ 옳고 그름을 판단할 수 있다.

* 재판 과정을 본 적이 있나요? 보았다면 어떤 사건이었는지 말해 보세요.

* 친구들 사이에 다툼이 생겼어요. 잘 읽고 정리해 보세요.

분쟁의 발생

예식이는 작은 녹음기로 음악을 듣다가 그만 교실 바닥에 떨어뜨리고 말았다. 흠집이 나긴 했지만 겉은 멀쩡해 보였다. 그런데 음악을 들으려니 작동이 안 되는 것이었다. 이 녹음기는 예식이가 고모한테 빌린 것인데 무척 비싼 것이었다.

고모에게 혼이 날 것이 걱정된 예식이는 평소에 물건을 척척 고쳐 우리 반 맥가이버라고 불리는 명준이에게 고쳐달라고 부탁했다. 그러나 명준이는 워낙 비싼 물건인데다가 고치기가 힘들 것으로 보여 거절했다. 그러자 예식은 마음이 다급해져서 못 고쳐도 아무말 안 할테니 시도만이라도 해달라고 애원을 했다. 그 소리에 명준이가 마음을 고쳐 먹고 녹음기를 분해했다. 그러나 생각보다 녹음기는 구조가 복잡하여 명준이는 고칠 수도 없었을뿐더러 다시 조립할 수도 없었다.

분해된 채로 책상 위에 놓여진 녹음기를 보던 예식은 무서운 고모의 얼굴이 떠올라 명준이에게 당장 원상복귀하라고 소리를 쳤다. 명준은 예식의 요구에 어이가 없었다. 그래서 자신은 책임질 수 없다고 주장했다.

둘의 다툼이 너무 팽팽해져서 우리 반은 어린이 법정을 열어 원만한 해결을 도모해 보기로 했다.

사건 당사자 -

다툼의 원인 -

사건의 경과 -

* 모둠원을 둘로 갈라 원고와 피고의 편을 들어 보세요.

1) 우리 모둠원을 적어 보세요.

내 주장은 말이야 ~

피고 편 어린이 -

2)

원고 0 0 0의 주장 -

원고 주장을 뒷받침하는 근거 -

3) 상대방의 주장을 듣고 난 후, 반박할 내용을 의논해 보세요.

피고의 주장에 대한 반박 -

1) 우리 모둠원을 적어 보세요.

2) 다음 사항을 함께 논의하여 정리해 보세요.

판결하기

피고 0 0 0의 주장 -

피고 주장을 뒷받침하는 근거 -

3) 상대방의 주장을 듣고 난 후, 반박할 내용을 의논해 보세요.
원고의 주장에 대한 반박 -

---

* 모둠원 전체가 배심원이 되어 토론을 한 후, 판결을 내려 보세요.
이 때는 앞서 편가르기한 것과 상관없이 의견을 낼 수 있어요.

1) 원고 주장의 타당성 검토 -

2) 피고 주장의 타당성 검토 -

3) 손을 들거나 혹은 비밀투표를 하여 판결을 내려 보세요.

결정된 판결 내용 -

* 어린이 법정을 하면서 느낀 점을 간단하게 말해 보세요.

@ 평가하기 - 자신의 활동을 평가해 보세요.

평가 기준	예	아니오
원고와 피고의 주장과 근거를 제대로 파악했나요		
상대방 주장과 근거에 대해 논리적으로 반박했나요.		
최종 판결을 공평하게 했나요		

~~ 놀이를 마치며 ~~

원숭이 놀이

학습목표

♠ 미루어 짐작하는 힘이 솔솔 자라난다.
♠ 논리를 따지는 힘이 자글자글 피어난다.
♠ 협동하는 힘이 우쑥우쑥 자란다.

▶ 자 여러분 **'원숭이는엉덩이는빨개'노래알죠.한번불러볼까요?**

원숭이 엉덩이는 빨개 ► 빨가면 사과 사과는 맛있어 ► 맛있으면 바나나 바나나는 길어 ► 길으면 기차 기차는 빨라 ► 빠르면 비행기 비행기는 높아 ► 높으면 백두산

♬ 백두산 뻗어 내려 반도 삼천리

◐ 서로 연관되는 낱말을 연결해서 위와 비슷한 노랫말을 만들어 봅시다.

▶ 예:토끼의 눈은 빨개→빨가면 불자동차 불자동차는 빨라→바르면 구급차 구급차는 하애→하야면 눈사람 눈사람은 뚱뚱해→뚱뚱하면 곰 곰은 너무 느려→느리면거북이/ 김밥은 동그래→동그라면 보름달 보름달은 밝아→밝으면 전구 전구는 노랗다→노라면 개나리

▶ 모둠별로 바꿔 제대로 연결했나 평가해 봅시다.

예) 전구는 노랗다. : 노란 전구가 지금도 있나

- 평가 기준

1) 자연스럽게 연결이 되어야 한다.

2) 내용이 직접 관련을 맺고 있어야 한다.

◐ 다음 그림을 보고 연상되는 낱말을 적어 봅시다.

그림

<적어보기>

◐ 이번에는 귓속말 이어가기 놀이를 해보겠어요.

선생님이 앞에 친구한테 귓속말로 어떤 낱말을 말해 줄 거예요. 그럼 그 친구는 그 낱말 그대로 전하지 말고 연상되는 낱말을 똑같은 방식으로 전해야 해요.

▶ 평가

이런 놀이를 통해 무엇을 느꼈나요. 가장 구체적으로 느낀 점을 적어 봅시다.

◐ 이번에는 특정 문제에 대한 근거 이어가기 놀이입니다. 다음과 같이 특정 문제에 대해 연결을 해보세요.

▶ 예) **소풍은즐겁다->**학교에 안가도 된다→안가면 공부안해도 된다→책붙잡고 있지 않으면 친구들과 신나게 뛰어놀 수 있다→놀다가 지치고 배고프면 맛있는 것도 많이 먹을 수 있다→신나게 놀고 많이 먹으면 기분이 좋아진다→기분이 좋아지면 마음도 몸도 즐거워진다

▶ 서로 바꿔 이치에 맞게 연결이 되었는지를 평가해 주세요. 그 이유도 설명해 주세요.

지적할 곳	근거
학교 안 가면 공부안해도 된다.	공부할 것이 더 많고 힘들어진다.

◐ 특정 문제에 대한 근거 많이 쓰는 놀이입니다. 다음 한 문장에 대해 근거를 최대한 많이 써 주세요.

▶ 유의사항

(1) 근거와 근거가 연결될 필요는 없다.

▶ 반장 제도는 없어져야 한다.

▶ 반장 제도는 꼭 필요하다.

▶ 서로 상대편 근거를 반박해 봅시다.

상대편 근거	반박 근거

◐마무리 하며

이제 근거 찾기가 재미 있어졌죠. 이제 뭔가 주장할 때는 풍부하고 조리있게 주장할 수 있다는 자부심이 들죠..... 좋아요..

이제 여러분은 당찬 어린이입니다.