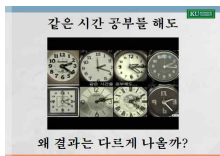
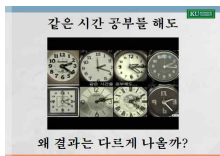
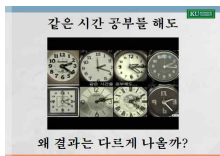


07차시 : 질문생성 지도법

집필자 : 소 재 구

FLOW	세부 FLOW	내 용
준비하기	오늘의 주제	<p>미국 심리학자 브루너(Bruner)는 ‘학습한다’는 것은 ‘발견한다’는 뜻을 갖고 있다고 하고 있으며, 학습자가 스스로 생각하여 새로운 것을 이해하는 과정을 통해 하나의 지식이 생성된다고 했다.</p> <p>이러한 발견학습은 지식이나 새로운 사실을 발견하게 함으로 학습의 기쁨을 맛보게 하는 과정을 통해 학습을 극대화시키는 것으로 볼 수 있다. 그리고 학습자로 하여금 지식의 탐구과정에 능동적으로 참여하여 스스로 의문을 품고 탐구한 결과와 그 해답을 발견하도록 하는 방법이다.</p> <p>스스로 질문을 생성하고 그 답을 찾아 문제를 해결한다면 단순 암기하여 금방 잊어버리는 학습과는 천지차이가 된다. 아이들의 학습 지도에 아이들 스스로 문제를 해결할 수 있도록 적당한 시간과 참고 사항을 준비하여 스스로 공부하는 습관을 기를 수 있도록 도와야겠다.</p> <p>“왜, 어떻게”라는 질문을 많이 하여 아이들의 사고력을 키울 수 있도록 유도해야겠다.</p>
	오늘의 목표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 질문의 힘, 질문목적, 질문조건, 질문방법 등 질문의 성질을 이해하고 설명할 수 있다. 2. 질문생성 전략과 방법을 설명하고 적용할 수 있다. 3. 질문생성 활동의 실재를 실습하고 활용할 수 있다.
	사전체크	<p>1. 질문생성 학습전략이란 학습자가 질문을 만들고 답하는 전략이다</p> <p>정답(0)</p> <p>질문생성 학습전략은 학습내용을 파악하기 위해 학습자 스스로 질문을 고안하고 답하는 전략을 말하며, 학습자가 자기 자신에게 질문하는 자문을 포함하여 학생이 다른 학생이나 교사에게 여러 가지를 질문하는 방법을 학습하는 것이다.</p> <p>2. 질문생성 학습전략은 매우 효과적인 읽기전략이라 할 수 있다.</p> <p>정답(0)</p> <p>질문생성 학습전략은 학습 내용을 파악하기 위해 학습자 스스로 질문을 고안하고 답하는 전략을 말하며, 이러한 질문생성 학습전략은 매</p>

		<p>우 효과적인 읽기 전략이라고도 할 수 있다. ‘읽는다’ 는 것은 학습을 위한 과정으로 사용되는 것이다. 읽고 이해한다는 것은 학습의 기본이 되므로 독해를 학습의 열쇠로 볼 수 있고, 독해력을 증진시킨다는 의미는 학업성취도의 증진과 직결된다.</p>		
<p>학습하기</p>	<p>1) 기억의 분류화</p> <p>(1)활동순서</p> <p>① 기억력 테스트를 하는 동영상을 감상한다.</p> <p>② 공부경험 많은 사람과 공부경험이 없는 사람들의 기억법을 확인한다.</p> <p>(2)기억의 분류화 - 교수학습활동</p> <p>[자료#1]</p> <table> <tr> <td>  </td> <td> <p>공부의 경험이 많은 (잘하는) 일류대학을 갓 입학한 학생들의 기억력 테스트가 있습니다. 똑 같은 시간, 같은 방법으로 공부의 경험이 적은(중학생)들도 기억력 테스트를 2초에 1장씩 5분간 100장의 단어(수업내용과는 상관없는 단어) 카드를 기억하는 것입니다. 1차 기억력 테스트에서는 평균 23.92% 기억을 했습니다. 이번에는 10개의 항목을 알려주고 미리 답안지에 항목을 적어서 나누어주고 테스트한 결과 40.62% 기억을 했습니다.</p> <p>다시 공부의 경험이 많은 학생들의 처음 실험에서 46.25% 기억을 해냈습니다. 이 학생들의 답안지에는 본능적으로 분류화해서 기억을 하고 있었습니다.</p> </td> </tr> </table> <p>수영은 누가 더 먼저 빨리 도착 하느냐의 게임입니다.</p> <p>축구는 어느 팀이 더 많이 골을 넣느냐의 게임입니다.</p> <p>그럼 공부는 어떤 것일까요?</p> <p>공부는 누가 더 잘~ 기억하느냐의 게임입니다.</p> <p>많이 기억하느냐가 아니고 잘~ 기억 하느냐의 게임입니다.</p> <p>그럼 기억을 잘~ 하려면 어떻게 해야 되는지 알아보기로 합시다.</p> <p>동영상에서 보았듯이 많은 양의 학습내용을 기억하려면 비슷한 항목별로 분류화해서 기억하는 것이 훨씬 효과적이라는 것을 알 수가 있습니다.</p>		<p>공부의 경험이 많은 (잘하는) 일류대학을 갓 입학한 학생들의 기억력 테스트가 있습니다. 똑 같은 시간, 같은 방법으로 공부의 경험이 적은(중학생)들도 기억력 테스트를 2초에 1장씩 5분간 100장의 단어(수업내용과는 상관없는 단어) 카드를 기억하는 것입니다. 1차 기억력 테스트에서는 평균 23.92% 기억을 했습니다. 이번에는 10개의 항목을 알려주고 미리 답안지에 항목을 적어서 나누어주고 테스트한 결과 40.62% 기억을 했습니다.</p> <p>다시 공부의 경험이 많은 학생들의 처음 실험에서 46.25% 기억을 해냈습니다. 이 학생들의 답안지에는 본능적으로 분류화해서 기억을 하고 있었습니다.</p>	
	<p>공부의 경험이 많은 (잘하는) 일류대학을 갓 입학한 학생들의 기억력 테스트가 있습니다. 똑 같은 시간, 같은 방법으로 공부의 경험이 적은(중학생)들도 기억력 테스트를 2초에 1장씩 5분간 100장의 단어(수업내용과는 상관없는 단어) 카드를 기억하는 것입니다. 1차 기억력 테스트에서는 평균 23.92% 기억을 했습니다. 이번에는 10개의 항목을 알려주고 미리 답안지에 항목을 적어서 나누어주고 테스트한 결과 40.62% 기억을 했습니다.</p> <p>다시 공부의 경험이 많은 학생들의 처음 실험에서 46.25% 기억을 해냈습니다. 이 학생들의 답안지에는 본능적으로 분류화해서 기억을 하고 있었습니다.</p>			

	<div data-bbox="518 230 734 268" data-label="Section-Header"> <h2>2) 분류화의 함정</h2> </div> <div data-bbox="518 315 681 353" data-label="Section-Header"> <h3>(1) 활동순서</h3> </div> <div data-bbox="533 385 1412 506" data-label="List-Group"> <ol style="list-style-type: none"> ① 동영상상을 감상한다. ② 기억을 돕기 위한 분류화에도 기억할 수 있도록 하려면 어떻게 하는지 알아본다. </div> <div data-bbox="518 553 948 591" data-label="Section-Header"> <h3>(2) 분류화의 함정 - 교수학습활동</h3> </div> <div data-bbox="518 604 1412 1075" data-label="Complex-Block"> <div data-bbox="533 748 780 931" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="805 636 1401 1041" data-label="Text"> <p>우리 뇌는 단순한 문제를 질문했을 때는 별로 반응하지 않지만 추상어인지 구체어인지를 생각할 때는 전두엽과 해마의 활동이 활발해진다. 원의 색을 소리 내어 읽을 때와 색이 다른 글씨를 읽을 때 반응을 알아본다. 바둑기사 4단과 전혀 바둑지식이 없는 사람이 대국 장면을 보고 기억을 하게 되면 바둑기사는 거의 완벽하게 기억을 하지만 바둑지식이 없는 사람은 전혀 기억을 못한다. 그러나 바둑판에 아무렇게나 바둑알을 펼쳐놓고 다시기억 하게 하면 이번에는 바둑기사는 전혀 기억 하지 못한다. 오히려 바둑지식이 전혀 없는 사람이 더 많이 기억하게 되는 것을 알 수 있다. 분류화에는 기억을 할 분류화에는 패턴을 드려서 의미가 주어지면 이해가 쉬워져서 기억을 잘 하게 된다.</p> </div> </div> <div data-bbox="518 1115 1412 1236" data-label="Text"> <p>동영상에서 보았듯이 분류화를 할 때도 같은 패턴을 그려서 의미를 부여하면 이해가 되고 이해가 되면 기억을 쉽게 할 수 있다는 것을 알 수 있습니다.</p> </div> <div data-bbox="518 1267 1412 1346" data-label="Text"> <p>이렇게 의미를 부여하여 패턴을 그릴 수 있는 방법이 바로 질문을 만드는 것입니다</p> </div> <div data-bbox="518 1393 987 1431" data-label="Section-Header"> <h2>3) 자신이 선택한 단어 기억해서 쓰기</h2> </div> <div data-bbox="518 1438 681 1476" data-label="Section-Header"> <h3>(1) 활동순서</h3> </div> <div data-bbox="533 1507 1412 1628" data-label="List-Group"> <ol style="list-style-type: none"> ① 기억력 테스트 3차를 하는 동영상상을 감상한다. ② 학습내용을 정확하고 오래 기억 하려면 어떤 방법이 좋은지 확인한다. </div> <div data-bbox="518 1657 948 1695" data-label="Section-Header"> <h3>(2) 기억의 분류화 - 교수학습활동</h3> </div> <div data-bbox="518 1727 625 1765" data-label="Text"> <p>[자료#1]</p> </div> <div data-bbox="518 1785 1412 2036" data-label="Complex-Block"> <div data-bbox="533 1834 780 1977" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="805 1792 1401 2024" data-label="Text"> <p>지난시간 분류화를 해서 기억하는 것이 더 효율적인 기억법인데 이번에는 자신이 선택한 단어를 기억하는 실험을 한다. 지난 1차, 2차 테스트에 참가한 학생들이 이번에는 자신이 먼저 단어를 선택하게 하고 그 선택한 단어들을 기억해서 쓰게 하였더니 37.57%가 나왔다. 자신이 선택한 단어를 기억해서 쓰는 것이 더욱 효율적이고 내용을 이해하기가 쉽다는 것을 알 수 있다</p> </div> </div>
--	--

자~ 이번에는 동영상에 보았듯이 자신이 선택한 단어는 기억하기가 더 쉽다는 것을 알 수 있습니다. 새로운 지식의 내용이 이해가 되지 않는 것들이 있을 것입니다. 이럴 때는, “수업을 하기위한 게임”에서 소개하는 “금전등록기” 게임을 활용하여 내가 스스로 퀴즈를 만들어 보면 새로운 지식의 내용을 이해하기가 쉽고, 오래기억하게 될 것입니다.

※ 금전등록기 게임 -

게임을 시작하기에 앞서 각 조별로 인원을 편성하는 것이 좋습니다.
먼저 상황 설명표를 읽어보고, 다음 1가지 질문에 맞으면 0, 틀리면 X
애매하면 ? 를 표시 하도록 합니다.

★주의사항 - 여기에는 정답은 없으며, 선생님이 먼저 답을 말하지 않습니다.
선생님의 의도대로 유도하지도 않습니다.

그냥 학생들이 답을 쓰면 왜 그렇게 생각하는지 이유만 물어 봅니다.
그리고 “그렇게 생각 할 수 있구나” 하고 학생의 생각을 지지해 줍니다.

이렇게 생각을 말하고 나면 이번에는 각 조별로 합의점을 찾아서 결론을 내리도록 합니다. 그리고 각 조별로 발표를 합니다.

발표과정에 나와 다른 생각들을 들어보면서 내 생각을 정립해 나갑니다.

금전등록기 게임

● 활동목적 :

참가자들의 이해력과 집중력을 증진시키고 나와 집단의 사고력을 발달시킨다.

● 상황설명표 :

「한 상인이 상점안의 전기불을 꺾을 때, 한 남자가 나타나 돈을 요구했다. 주인이 금전등록기를 열었다. 그 금전등록기에 들어있던 것이 꺼내졌고, 그 남자는 재빨리 사라졌다. 한 경관에게 즉시 통보되었다.」

◆ 위의 상황설명표를 읽고, 다음의 설명문항이 맞으면 0, 틀리면 X, 애매하면 ?를 하세요.

번 호	설 명 문 항	개 인	집 단	정 답
--------	---------	--------	--------	--------

1	2	주인이 자기 상점 전기 불을 켜 있을 때, 한 남자가 나타났다			
	3	그 강도는 남자였다			
	4	금전등록기를 연 남자는 주인 이었다			
	5	상점 주인이 금전등록기에 들어 있던 것을 꺼내 가지고 달아났다			
	6	누군가가 금전등록기를 열었다			
	7	돈을 요구한 남자가 금전등록기에 들어 있던 것을 꺼내 가지고 달아났다			
	8	금전등록기에 돈은 있었으나, 이야기 내용에서는 그 액수를 밝히지 않았다			
	9	그 강도는 주인의 돈을 요구 했다			
	10	이야기의 내용에 나오는 사람들은 오직 세 사람 뿐이다, 즉, 상점주인과 돈을 요구한 남자와 경관이다			
	11	이야기 중 다음 내용은 사실이다 어떤 사람이 돈을 요구했다. 금전등록기가 열렸으며, 그 안에 있던 것이 꺼내졌으며, 한 남자가 상점 밖으로 달아났다			

질문생성 수업을 하기위한 게임

질문생성 수업은 학생들의 입장에서는 어려운 과정 이므로 게임을 통한 질문의 단계이해와 발표를 통한 용기 키우기, 게임형식으로 재미있게 구성 한다.

5가지 질문의 유형을 시트지와 게임의 형식으로 진행한다.

단, 한가지 주의할 점은 활동의 과정과 결과에 대해 지속적으로 발표를 하게함으로서 질문의 용기를 심어준다.

☆언어유희 게임 ☆

사고력에 미치는 영향

● **활동목적 :**

*학생들의 상상력과 언어표현 향상에 도움을 준다.
*선생님들의 닫힌 사고를 확장 시켜준다.

문제	정답
1) 학습빵집에는 700원, 1000원짜리 빵을 판다. 첫 번째 손님이 와서 ‘얼마짜리 빵을 드릴까요?’ 했더니, ‘천원짜리 빵 주세요’ 했다. 다음 손님이 또 ‘빵 주세요’ 했는데 다짜고짜 천원짜리 빵을 주었다. 그 이유는?	첫 번째 손님은 천원짜리 지폐를 내고 빵을 샀고, 두 번째 손님은 백원짜리 동전을 10개 주어 빵을 달라고 했기 때문이다.
2) 학습그룹회장이 죽은채로 발견이 되었다. 용만그룹엔 세 아들이 있었다. 경찰이 조사를 하는데 세 아들의 진술이 모두 달랐다. 첫째아들은 “작년에 돌아가셨다.” 둘째아들은 “몇시간전에 돌아가셨다.” 셋째아들은 “어제 돌아가셨다.” 라고 진술을 하였다. 그런데 세 아들의 진술이 모두 사실이었다. 과연 어떻게 된 사실 일까?	아버님이 돌아가신 날은 12월31일 이다.
3) 직장인들이 상사들에게 가장 듣고 싶은 말은 “수고했네” 등등 이다. 그런 직장인들이 상사들에게 가장 듣기 싫은 말은?	그동안 수고했네.
4) 어떤형제가 살고 있었다. 어느 날 갑자기 아버지가 돌아가셨다. 유서에는 ‘우물 밑 에 있는 집이 동생의 집이다.’라고 써있었다. 형은 우물위의 집(형)보다 아래의 집이 더 좋은 것을 알고 유서에 한 글자를 추가하여 유서를 바꿨다. 추가될 글은?	우물(이)밑에 있는집이...

사고력 퀴즈 (있다/ 없다)

유형	정답
장구엔 있다. 핑과리엔 없다. 보라엔 있다. 초록엔 없다.	물

		<p>놀이엔 있다. 게임엔 없다. 고기엔 있다. 채소엔 없다.</p>	
		<p>강은 있다. 들엔 없다. 왕엔 있다. 신하엔 없다. 맛엔 있다. 향기엔 없다. 깨엔 있다. 기름엔 없다.</p>	소금
		<p>방은 있다. 거실엔 없다. 해는 있다. 달은 없다. 찍은 있다. 날개엔 없다.</p>	사랑
		<p>하늘은 있다 땅은 없다. 서울대에는 있다 연세대에는 없다. 호수는 있다 강은 없다. 올림픽은 있다 아시아게임에는 없다.</p>	공원
		<p>자리에 는 있다. 의자에는 없다. 새우에는 있다. 가재에는 없다. 옷 에는 있다. 신발에는 없다. 꾸러기엔 있다. 개구쟁이엔 없다.</p>	잠
		<p>3) 질문의 성질 분석</p> <p>(1) 활동순서</p> <p>① 질문이 갖는 힘을 알고 설명한다. ② 질문의 목적을 설명한다. ③. 질문의 조건을 설명한다. ④ 질문의 방법을 설명한다.</p> <p>(2) 질문이 갖는 힘</p> <p>① 질문을 하면 답이 나온다. ☞ 응답반사 - 질문을 받으면 대답을 하지 않을 수가 없다.</p> <p>② 질문은 생각을 자극한다. ☞ 질문을 하는 사람과 받는 사람의 사고를 자극한다.</p> <p>③ 질문은 정보를 얻는다. ☞ 적절한 질문은 내가 원하고, 필요한 정보를 얻는다.</p> <p>④ 질문을 하면은 상황이 통제 된다 ☞ 질문은 대답을 요구하므로 질문을 하는 사람이 유리한 입장에 서게 되며, 사람의 마음을 특정 방향으로 움직이게 한다.</p> <p>⑤ 질문은 마음을 열어 귀를 기울이게 한다. ☞ 질문을 하는 것은 상대방과 그의 이야기에 관심을 보여주는 것</p>	

		<p>이므로 과묵한 사람이라도 생각과 감정을 드러낸다. 적절하게 질문을 하는 능력을 향상시키면 보다 적절하고 분명한 대답을 듣게 되고, 중요한 일에 집중하기 쉬워진다.</p> <p>(3) 질문의 목적</p> <p>① 학생이 특정내용과 관련된 기본적인 사실들을 이해하는 것이다.</p> <p>② 비판적인 사고기능을 이용하여 그 사실들을 응용하도록 하는 것이다.</p> <p>③ 그 밖에 다른 목적들</p> <ul style="list-style-type: none"> - 이전에 읽고 학습한 정보를 복습하게 한다. - 학생의 필요와 학력수준을 진단한다. - 어떤 주제나 문제에 관한 토의를 자극한다. - 학생의 비판적, 창의적 사고를 자극한다. - 학생의 흥미와 주의를 유도한다. - 학생의 행동을 통제한다. - 학생의 학습과제 수행을 개별화한다. - 수업 시 학생의 참여나 기여를 자극한다. - 수업 시 다른 학생을 새롭게 보게 하는 기회를 준다. - 교사 자신의 교수효과를 평가하게 한다. <p>(3) 질문의 조건</p> <p>효율적인 질문, 즉 좋은 질문을 하려면 목적을 명확히 설정하고 질문 내용을 개괄하며 질문 절차를 구체화하는 것이 필요하다.</p> <p>① 질문은 무엇을 묻는 것인지 명료해야 한다.</p> <p>② 사고를 진작 시킬 수 있는 응답의 여지가 많은 질문 이어야 한다.</p> <p>③ 질문에 답변 내용이 포함되어 있지 않아야 한다.</p> <p>④ 예, 아니오 란 답변의 단순질문이 아닌 확산적 사고를 요구하는 질문이어야 한다.</p> <p>⑤ 학생들의 개념발달을 지향하는 질문 이어야 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 교과와 특성에 따른 다양한 질문 - 학생이 올바른 대답을 할 수 있는 질문 - 질문 용어는 직접적이고 명확하고 익숙한 어휘나 어법을 사용하는 질문 - 지식이나 경험 및 능력에 적합한 질문 - 한 번에 하나의 요점만을 물어야 하고 구체적이고 간단히 답 할 수 있는 질문 <p>(4) 질문의 방법</p> <p>① 질문은 학생의 입장에서 이루어져야 한다.</p> <p>“~란 무엇인가” 는 질문은 단순히 “be형 사고” 를 하도록 되어</p>
--	--	--

		<p>있으나 이런 질문 보다는 “무엇을 어떻게 할 것인가” 라는 “do형 사고” 와 관련된 질문을 통해 학생들에게 능동적인 사고를 하도록 하는 것이 학생들의 입장을 고려한 질문이다. 또한 질문은 학생들이 지닌 경험이나 지식의 범위 내에서 해야 하며, 질문은 구체적이어야 한다. “전 시간에 어떤 내용을 배웠던가요?” 와 같은 질문은 너무 넓은 범위의 것을 요구하기 때문에 학생들은 처음부터 손을 들 생각을 하지 않는다. 그리고 학생이 오답을 하더라도 이를 전면적으로 거부할 것이 아니라 오답도 하나의 답으로 인정하는 대신 그 주변의 구조를 부각시키거나 조건을 바꾸어 옳은 답으로 유도하는 것이 바람직하다.</p> <p>② 질문은 수업에서 이탈되어서는 안 된다. 학습에서 이탈된 질문은 수업의 맥을 끊으며 한 번 끊긴 수업은 다시 추스르기가 힘들다. 그렇다고 해서 학생 상호간의 질문과 대답을 억제시켜서는 안 된다. 또한, 수업의 맥뿐 아니라 학생 사고를 단절시키는 질문에 유의해야 한다. 쉬운 예로 “독도는 어디에 있는가?” 라는 식의 단편적인 지식과 학생들이 뻔히 알고 있을 듯한 답을 묻는 질문에 학생들은 흥겹게 반응하지 않는다. 무엇보다도 이런 1문 1답의 질문은 전후 연결이 거의 없어 사고를 단절시켜 학생들의 사고를 정지시키고, 학생의 발전적이고 유연한 사고를 방해한다.</p> <p>4) 질문생성의 분석</p> <p>(1) 활동순서</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 질문생성의 정의와 목적을 설명한다. ② 질문생성 활동에 대해서 설명한다. ③ 질문생성 전략에 대해서 설명한다. ④ 질문생성 방법에 대해서 설명한다. ⑤ 질문생성 활동에 대해서 설명한다. <p>(2) 질문생성의 정의와 목적</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 질문생성 전략이란? 질문 생성의 전략은 질문을 제기하고 여기에 답을 찾는 식으로 글을 읽어나감으로서 글의 이해를 돕고 사고력을 배양하는 전략이다. ② 질문생성 전략의 목적 <ul style="list-style-type: none"> - 공부내용의 이해를 증진시키기 위함 - 생각하는 능력을 기르기 위함 - 성적향상과 더불어 자신감을 갖기 위함
--	--	--

		<p>③ 질문생성 전략의 장점</p> <ul style="list-style-type: none"> - ‘의역 전략’의 다음 단계가 질문생성의 전략이다. - 내용의 이해를 증진시킨다. - 생각하는 능력을 증진시킨다. - 독서후의 질문도 학습재료의 이해 여부 확인 및 보충에 필수적이다. - 이해 없이 외우는 것은 기계적인 학습으로 거의 소용이 없다. <p>(3) 질문생성의 방법</p> <p>① 1단계(what) : 개념, 관계 수렴적 차원에서 정확한 개념을 이해하는 질문이다. 이 부분은 요점정리 시간에 학생들이 훈련을 받으면서 시작되는 단계이다. 질문유형) “~무엇인가?”, “~무슨 뜻인가?”, “~무엇을 말하는 것인가?”, “~의미 차이는 무엇인가?”</p> <p>② 2단계(why) : 이유, 원인 이유와 원인을 물어보는 질문이다. 이 부분은 수업 중에 내용을 들으면서 떠오르는 과정이다. 질문유형) “왜하지?”, “~이유가 무엇일까?”, “그렇게 된 원인이 무엇일까?”</p> <p>③ 3단계(how) : 과정, 추론 구체적인 과정에 대한 질문이다. 논리적인 추론을 통해 결론에 도달하는 과정이다. 질문유형) “어떻게 그렇게 되지?” “다음에는 어떻게 되지?”</p> <p>④ 4단계(but) : 반론, 비판 들은 내용에 대해 반대의견을 꺼내는 차원이다. 비판적 사고의 높은 수준 질문단계이다. 질문유형) “하지만---한 것은 왜 그렇죠?” “그렇지만---한 것은 어떻게 된 거죠?”</p> <p>⑤ 5단계(if) : 가정, 상상 수렴을 넘어 확산하는 열린 사고의 질문유형이다. 가정적인 상황으로 다양하게 확산한다. 질문유형) “만약...한다면 어떻게 될까요?” , “만약___해도 그렇게 될 수 있을까요?”</p> <p>(4) 질문생성의 실제</p> <p>교과서에 나오는 모든 지문은 대체로 인물과 사건 중심으로 나누어집니다.</p>
--	--	---

- ① 동기유발 및 문제파악
교과서에 나오는 인물이나 사건을 빨리 찾아 적어보는 게임을 한다
나오는 인물은?, 일어난 사건은 ?
유의점 및 자료) 인물사전, 백과사전을 활용하여 조별로 나누어
일정한 시간에 많이 찾는 조가 이기도록 하고, 교과서에 나오는
것으로 제한하여 진행한다.
- ② 문제해결 질문생성
조별로 교과서를 보고 질문을 만들어 보기
생성한 질문으로 조원들과 역할 교대하여 묻고 답하기
유의점 및 자료) 전체에 대한 의문을 가지는 질문을 생성한다.
- ③ 학습형태 정하기
질문 생성한 내용을 조별로 PT에 제작하여 발표하기
“빠진 내용은 없나요?”, “다른 점은 무엇인가요?”
유의점 및 자료) 조별로 한 사람이 대표로 발표하게 한다.

5) 질문생성 활동의 실제

공부습관이 안된 학생들은 사전 지식으로는 읽은 글에서 ‘질문만들기’를 매우 어려워한다. 그 어려움을 덜어주기 위해 질문의 유형을 세 가지로 구성하였다.

문장 가운데서

- ① 주격 조사가 붙은 단어를 답으로 쓸 수 있는 질문 만들기 활동
- ② 목적격 조사가 붙은 단어를 답으로 쓸 수 있는 질문 만들기 활동
- ③ 공부한 뒤 중요 사실을 답으로 쓸 수 있는 질문 만들기 활동

질문 생성 훈련 노트 -1

과 목 : _____ 일 자 : 2009년 월 일 (요일)

단 원 : _____ 페이지 : _____

주격 조사가 붙은 단어	주격 조사가 붙은 단어를 답으로 쓸 수 있는 질문 만들기
	1단계 : 지식단계 질문(what)-(질문유형): “무엇인가”, “무슨 뜻인가”, “무엇을 말하는 것인가”, “의미 차이는 무엇인가”

	2단계 : 이해단계 질문(why)-(질문유형): “왜하지?” “이유가 무엇일까?” “그렇게 된 원인이 무엇일까?”
	3단계 : 적용단계 질문(how)-(질문유형): “어떻게 그렇게 되지?” “다음에는 어떻게 되지?”
	4단계 : 분석단계 질문(but)-(질문유형): “하지만---한 것은 왜 그렇죠?” “그렇지만---한 것은 어떻게 된 거죠?”
	5단계 : 종합단계 질문(if)-(질문유형): “만약...한다면 어떻게 될까요?” “만약___해도 그렇게 될 수 있을까요?”

질문 생성 훈련 노트 -2

과 목 : _____ 일 자 : 2009년 월 일 (요일)

단 원 : _____ 페이지 : _____

목적적 조사 가	목적적 조사가 붙은 단어를 답으로 쓸 수 있는 질문 만들기
-------------	-------------------------------------

붙은 단어	
	<p>1단계 : 지식단계 질문(what)-(질문유형): “무엇인가”, “무슨 뜻인가”, “무엇을 말하는 것인가”, “의미 차이는 무엇인가”</p>
	<p>2단계 : 이해단계 질문(why)-(질문유형): “왜하지?” “이유가 무엇일까?” “그렇게 된 원인이 무엇일까”</p>
	<p>3단계 : 적용단계 질문(how)-(질문유형): “어떻게 그렇게 되지?” “다음에는 어떻게 되지?”</p>
	<p>4단계 : 분석단계 질문(but)-(질문유형): “하지만---한 것은 왜 그렇죠?” “그렇지만---한 것은 어떻게 된 거죠?”</p>
	<p>5단계 : 종합단계 질문(if)-(질문유형): “만약...한다면 어떻게 될까요?” “만약___해도 그렇게 될 수 있을까요?”</p>

질문 생성 훈련 노트 -3

과 목 :

일 자 : 2011년 월 일 (요일)

		단 원 : _____ 페이지 : _____
		<div>중요한 사실</div> <div></div> <div>중요한 사실을 답으로 쓸 수 있는 질문 만들기</div> <div> <div>1단계 : 지식단계 질문 (what)-(질문유형): “무엇인가”, “무슨 뜻인가”, “무엇을 말하는 것인가”, “의미 차이는 무엇인가”</div> <div></div> <div>2단계 : 이해단계 질문 (why)-(질문유형): “왜하지?” “이유가 무엇일까?” “그렇게 된 원인이 무엇일까”</div> <div></div> <div>3단계 : 적용단계 질문 (how)-(질문유형): “어떻게 그렇게 되지?” “다음에는 어떻게 되지?”</div> <div></div> <div>4단계 : 분석단계 질문 (but)-(질문유형): “하지만---한 것은 왜 그렇죠?” “그렇지만---한 것은 어떻게 된 거죠?”</div> <div></div> <div>5단계 : 종합단계 질문 (if)-(질문유형): “만약...한다면 어떻게 될까요?” “만약___해도 그렇게 될 수 있을까요?”</div> <div></div> </div>

심화학습		<p>1. 질문생성 학습전략의 개념</p> <p>질문생성 학습전략이란 학습 내용을 파악하기 위해 학습자 스스로 질문을 고안하고 답하는 전략을 말하며, 학습자가 학습자료와 지식의 의미를 능동적으로 구성하고 생성하며 해석하도록 조장할 수 있음을 기본 가정으로 하는 전략이다.</p> <p>2. 학습과정으로서의 질문생성 학습전략의 의의</p> <p>① 학습환경을 창출 의사소통 촉진, 능동적으로 참여, 복습에 도움을 주며, 특정 사고와 인지활동을 자극</p> <p>② 사고를 촉진 비판적, 반성적, 합리적 사고 등 다양한 형태, 다양한 수준의 사고를 자극함.</p> <p>③ 적극적인 참여로 유능한 정보처리자가 되게 함.</p> <p>3. 질문생성 학습전략</p> <p>① 1단계(what) : 개념, 관계 - 지식단계의 질문 ② 2단계(why) : 이유, 원인 - 이해단계의 질문 ③ 3단계(how) : 과정, 추론 - 적용단계의 질문 ④ 4단계(but) : 반론, 비판 - 분석단계의 질문 ⑤ 5단계(if) : 가정, 상상 - 종합단계의 질문</p> <p>4. 질문생성 학습전략의 실제 - 질문 만들기</p> <p>문장 가운데서</p> <p>① 주격 조사가 붙은 단어를 답으로 쓸 수 있는 질문 만들기 활동 ② 목적격 조사가 붙은 단어를 답으로 쓸 수 있는 질문 만들기 활동 ③ 공부한 뒤 중요 사실을 답으로 쓸 수 있는 질문 만들기 활동</p>
정리하기	내용정리	<p>1. 질문생성 학습전략의 개념</p> <p>질문생성 학습전략이란 학습내용을 파악하기 위해 학습자 스스로 질문을 고안하고 답을 하는 전략을 말한다.</p> <p>2. 질문생성 학습전략의 목적</p> <p>① 공부한 내용의 이해를 증진 ② 생각하는 능력을 증진</p>

		<p>3.질문생성 학습전략 - 1단계, 2단계, 3단계, 4단계, 5단계</p> <p>4.질문생성 학습전략의 실제 - 질문 만들기 활동</p>
	문제풀이	<p>1.질문의 힘에 대한 설명으로 틀린 것은?</p> <p>①질문은 주고받는 사람의 사고를 자극한다. ②질문은 상황을 느슨하게 만든다. ③질문은 사람의 마음을 열게 한다. ④질문으로 정보를 얻는다.</p> <p>정답 ②번 해설)질문은 상황을 통제한다. 이는 모든 사람이 스스로 상황을 통제하고 있을 때 편안하고 안전하게 느끼기 때문이다. 질문은 대답을 요구하므로 질문을 하는 사람이 유리한 입장에 서게 되며, 사람의 마음을 특정 방향으로 움직이게 한다.</p> <p>2.질문생성 학습전략에 대한 설명으로 틀린 것은?</p> <p>①질문생성 학습전략의 목적은 학습내용의 이해와 사고력을 증진하기 위함이다. ②질문은 수업에서 이탈되어서는 안되고 학생의 입장에서 이루어져야 한다. ③질문생성 학습전략에서의 ‘질문’은 교사의 질문도 포함한다. ④질문생성 학습전략은 매우 효과적인 읽기전략이다.</p> <p>정답 ③번 해설)질문생성 학습전략에서의 ‘질문’이란 학생이 질문을 고안해내는 것으로 교사의 질문과 구별하여 사용된다. 학생이 자기 자신에게 질문하는 자문을 포함하여 학생이 다른 학생이나 교사에게 여러 가지를 질문하는 방법을 학습하는 것이다.</p> <p>3.질문생성의 방법에 대한 설명으로 틀린 것은?</p> <p>①질문생성의 1단계는 지식단계의 질문으로서 정확한 개념을 이해하는 질문이다. ②질문생성의 2단계는 이해단계의 질문으로서 이유와 원인을 물어보는 질문이다 ③질문생성의 3단계는 적용단계의 질문으로서 구체적인 과정에 대한 질문이다. ④질문생성의 4단계는 종합단계의 질문으로서 가정적인 상황으로 다양하게 확산하는 열린 사고의 질문이다.</p> <p>정답 ④번 해설)질문생성의 4단계는 분석단계의 질문으로서 비판적 사고의 질문</p>

		<p>단계로서 들은 내용에 대해 반대의견을 제시하는 단계이다. 종합단계의 질문은 질문생성의 5단계로서 가정적인 상황으로 다양하게 확산하는 열린 사고의 질문으로 학생에게 여러 개의 아이디어나 요소들을 결합하여 독특하고 새로운 것을 창조하도록 요구하는 단계이다.</p>
	다음시간에는	