자기주도학습
프로그램

목 차

Ⅰ. **자기주도학습 프로그램 개요** ---------- 2

1. 자기주도학습 프로그램의 필요성 ---------- 2

2. 자기주도학습 프로그램 특징 ---------- 2

3. 매 회기별 기본 진행구조 ---------- 2

Ⅱ. **전체 프로그램 구성** ---------- 3

Ⅲ. **회기별 프로그램 지도안** ---------- 4

※ 참고문헌 ---------- 42

Ⅰ. 자기주도학습 프로그램 개요

1. 배움이 느린 학생을 대상으로 한 자기주도학습 프로그램의 필요성

▪ 무기력한 학생이 스스로 계획·실행·평가하는 학습 능력 함양 필요
▪ 학습에 흥미가 낮은 학생에게 활동 중심의 학습 경험 필요
▪ 주의가 산만한 학생이 집중할 수 있는 학습 과제 제공 필요
▪ 부정적인 공부 개념을 긍정적 공부 개념으로 전환시키는 성취 경험의 제공 필요

2. 자기주도학습 프로그램의 특징

1) 프로그램의 목적

배움이 느린 학생을 대상으로 활동 중심적인 학습 프로그램을 제공하여 학습에 대한 흥미를 높인다. 나아가 자발적 의사에 따라 선택하고 결정하여 행하게 되는 자기 주도적 학습 프로그램을 통해 효율적인 학습전략으로 공부에 대한 자신감을 부여하고, 학생이 행복한 학교생활을 할 수 있도록 돕는다.

2) 프로그램의 목표

▪ 학습자는 전체 활동 과정에서 스스로 집중하여 과제에 임할 수 있다.
▪ 학습자는 참여과정 속에서 자신이 성취한 학습 전략 요소를 설명할 수 있다.
▪ 학습자는 자신에게 맞는 효율적인 학습전략을 사용하여 학습할 수 있다.
▪ 학습자를 플래너 사용을 통해 스스로 학습을 계획하고 점검하며 평가할 수 있다.

3) 프로그램 구성

o 무기력한 학생이 자기 주도적으로 계획·점검·평가하는 플래너
o 학습에 흥미가 없고 효과가 낮은 학생에게 활동 중심의 학습전략 프로그램
o 주의가 산만한 학생이 집중할 수 있는 집중 프로그램

3. 매 회기별 기본 진행 구조

주요 구조		프로그램 적용 구조
도입 단계	워밍업 활동	· 동기향상 구호 외치기, · 집중력 향상 활동 (지도서에서 복사해서 사용)
전개 단계	학습전략 훈련	· 활동 중심적 학습전략 연습 · 각 활동에서의 제시된 지문 활용 외에, 학생의 수준에 따라 한 지문으로 반복하여 모든 활동을 진행하는 것도 가능
정리 단계	메시지 주기	· 척도그래프 활동을 통한 긍정적 학습 태도 자기 서술 · 구체적 행동에 근거한 잠재 학습기술 요소 메시지 주기 · 플래너 점검을 통한 실천 비결 발표

Ⅱ. 전체 프로그램 구성

회 기	영역	프로그램 제목	프로그램 활동 내용
1회기	학습동기	안녕? 동기야!	· 프로그램 소개 · 집단 약속, 구호 만들기, 신호등 소개 · 풍선으로 친구 표현하기 · 내가 공부하는 이유
2회기	학습유형	나만의 공부 스타일을 찾아라~	· 구호, 집중력 활동지 · 학습 방법 진단 검사 · 학습 전략 강점과 약점
3회기	시간전략	시간아, 너의 주인은 바로나!	· 구호, 집중력 활동지 · 공부 걸림돌 제거하기
4회기	읽기 전략	읽기? 전략 타이밍 1,2	· 구호, 집중력 활동지 · SQ3R 사다리 게임 · 그림 단서 찾기
5회기			· 구호, 집중력 활동지 · SQ3R 교과서 자르기
6회기	쓰기 전략	쓰기 귀찮아도 너쯤이야~ 1,2	· 구호, 집중력 활동지 · 암호풀기 · 만화 그리기와 말풍선 채우기
7회기			· 구호, 집중력 활동지 · 교과서 줄여 쓰기 · 표 만들기
8회기	암기 전략	암기? 연습이 필요해 1,2	· 구호, 집중력 활동지 · 학교에 가면 · 전기게임 · 플래시카드 암기게임
9회기			· 구호, 집중력 활동지 · 암기법 실습
10회기	적용	실습? I can do it! 1,2	· 구호, 집중력 활동지 · 읽기, 노트정리, 암기 종합 실습
11회기			· 구호, 집중력 활동지 · 읽기, 노트정리, 암기 종합 실습
12회기	마무리	콕콕? 집고 끝내요	· 구호, 집중력 활동지 · 초성 완성하기 · 공부개념 수정 · 자기상장 만들기 · 평가 설문지, 수료식

Ⅲ. 회기별 프로그램 지도안

회기	제목	안녕? 동기야!
1	목표	・프로그램 참여 과정에서의 규칙을 자발적으로 설명할 수 있다. ・다른 집단원의 얼굴 부분을 긍정적으로 그릴 수 있다. ・자신이 원하는 학습 동기를 표현할 수 있다.
	준비물	학생용활동지, 신호등, 풍선, 포스트잇, 유성매직

단계	활 동 내 용	비 고
도입 (15분)	**■ 프로그램 소개** 학습상담사 소개와 프로그램 목적 및 전체 프로그램 과정을 안내한다. Tip - 비자발적으로 온 학생일 경우 참여에 대한 긍정적 해석과 라포 형성이 필요하다. **■ 집단 서약서 <학생활동자료 1-1>** 서약서에 있는 빈 공간을 집단원간에 합의해서 함께 정하도록 한다. Tip - 애매한 목표가 아닌 작지만 과정 중심의 구체적인 행동 목표가 정리단계에서 학습 기술 관련 메시지를 부여하는데 힌트가 될 수 있다. 동시에 배움이 느린 학생 자신도 스스로 세운 목표를 달성함으로써 학습에 대한 자존감이 향상될 수 있다.	
전개 (25분)	**■ 신호등 소개 <상담자용 자료 1-1>** 신호등 모양을 잘라 신호등 색깔의 의미를 설명한다. ・빨간색 신호등(Stop!) - 행동 멈추기 ・노란색 신호등(Think!) - 현재 모습 살펴보며 생각하기 ・녹색 신호등(Go!) - 다시 참여하기	

Tip - 이 활동은 시각적인 도구를 활용해서 학생 자신의 집중 정도를 인식할 수 있는 '자기 관찰'의 효과가 있다. 집단원 중에 특히 집중하지 못하는 학생에게 직접 신호등을 사용해 보도록 하거나 학습상담사가 선호하는 방식대로 간단한 놀이로 변형해서 사용할 수도 있다. 학습상담사가 직접 시범을 보이면 학생들이 더 쉽게 이해하는데 도움이 될 수 있다.

■구호 만들기 <학생활동자료 1-2>

'나는 내가 정말 좋다'라는 문구를 활용해서 프로그램 진행 시작 때 마다 외친다. 학습 동기를 높일 수 있는 문구로 변형할 수도 있다.

■풍선으로 소개하는 친구

① 각자 한명씩 풍선을 가지고 불게 하는데 너무 크게도, 너무 작게도 불지 않게 하여 묶게 한다.
② 풍선에 매직이나 싸인펜으로 자신의 이름을 쓴다.
③ 진행자가 하나, 둘, 셋 하면 위로 던져보고 되돌아오는 풍선을 잡아 풍선에 있는 이름에 맞는 사람을 찾아 눈을 그려 보게 한다.
④ 다시 풍선을 위로 던져 보고 되돌아오는 풍선을 잡아 풍선에 맞는 사람의 코를 그려본다.
⑤ 이런 방법으로 눈->코->입->얼굴형->귀->머리카락을 그리고 완성이 되면 돌아가면서 마지막으로 긍정적인 말 써주기를 하면서 마지막에는 본인의 것을 찾는다.

Tip - 가장 마음에 들게 그려진 것에 작품상을 주어 앞으로 매회가 진행 되는 동안 활동을 열심히 하는 사람에게는 보상이 따른다는 것을 알려 적극적인 참여를 이끌어 낼 수 있도록 동기부여를 한다.

■내가 공부하는 이유 <학생활동자료 1-3>

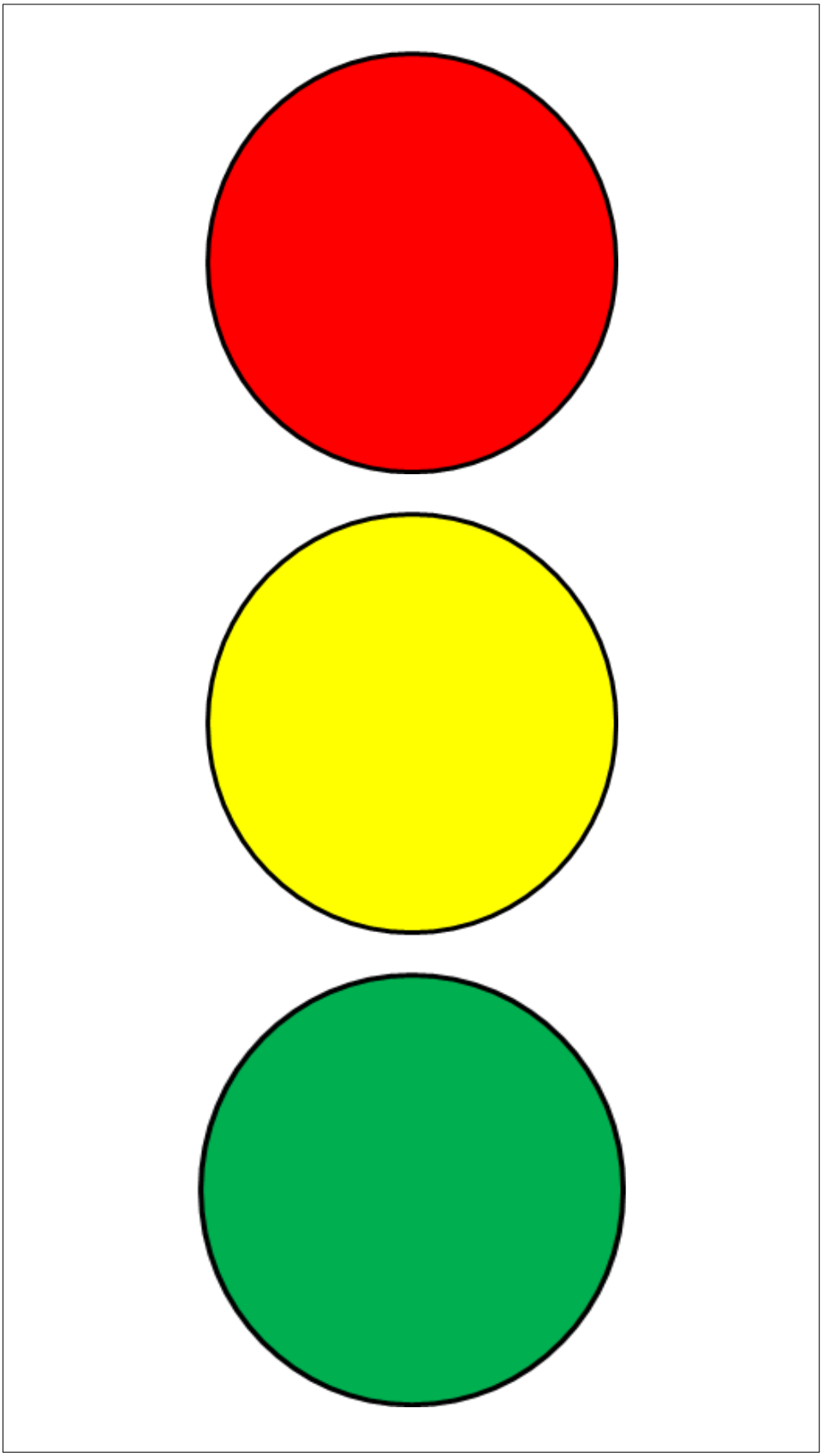
공부하는 이유에 대해 질문을 하고, 활동지에 있는 항목에 체크하거나 자발적으로 항목을 구성하도록 한다.

소극적인 태도를 보일 경우 아래의 내용을 참고해서 설명하고 관심 가는 항목에 대해 이야기를 나눈 후 다음 활동으로 넘어간다. 3가지로 학습 동기를 정리한 후 포스트잇에 써서 벽이나 정해진 곳에 붙인 후 발표한다. 공부 목표설정의 유무에 따른 차이점을 질문한 후 학습상담사가 요약한다.

	공부해야하는 이유 7가지 · 생각의 폭을 넓혀준다. · 학교 선택의 폭을 넓혀준다. · 직업 선택의 폭을 넓혀준다. · 잠재능력을 찾아주고 길러준다. · 인내력을 길러준다. · 지식사회에 적응하기 위한 기초가 된다. · 경제적 독립능력을 키워 줄 확률이 높다.	
정리 (10분)	**■ 회기 척도그래프 <학생활동자료 1-4>** 척도 점수는 회기가 끝나고 난 후 학생이 주관적으로 느끼는 점수만큼 그래프를 그리는 것이다. 점수 그래프를 표시한 후 옆 칸에 자신이 노력한 구체적인 행동이나 도움이 된 부분을 서술하도록 한다. 학생이 서술한 내용을 근거로 학습기술과 연결된 긍정적인 행동을 메시지로 부여한다.	
유의점	· 신호등은 매회기 수시로 사용해야 하기에 찢어질 우려가 있음으로 두꺼운 종이를 덧붙이거나 투명 시트지를 붙여서 사용하면 오랫동안 사용할 수 있다. · 풍선을 사용해서 다른 친구의 얼굴 부분을 그릴 때 진지하게 참여할 수 있도록 분위기 조성하는 것이 필요하다. · 배움이 느린 학생들은 부정적인 학습 자아 개념으로 인해 참여 과정에서 자신의 긍정적인 태도에 대해 잘 인식하지 못할 가능성이 높음으로 프로그램 진행시 학습상담사는 민감한 눈으로 꼼꼼하게 관찰해서 학습기술과 관련된 긍정적인 행동 근거를 찾아내어 배움이 느린 학생도 몰랐던 사실에 근거한 메시지 부여가 무척 중요하다. 사실 행동에 근거해서 메시지를 부여할 때 배움이 느린 학생들에게 메시지 내용이 내면화 될 수 있다. · 첫날이라서 시간 부족으로 모든 활동을 할 수 없을 수도 있음으로 구호 만들기와 신호등 소개는 재량으로 선택해서 사용하도록 한다.	

상담자용 자료 1-1

▪신호등 모양을 잘라서 사용하세요.



회기	제목	나만의 공부 스타일을 찾아라~
2	목표	·효율적인 학습을 위해 필요한 것들을 이해할 수 있다. ·자신의 학습방법 중에 강점을 발견할 수 있다.
	준비물	학생용활동지, 필기도구

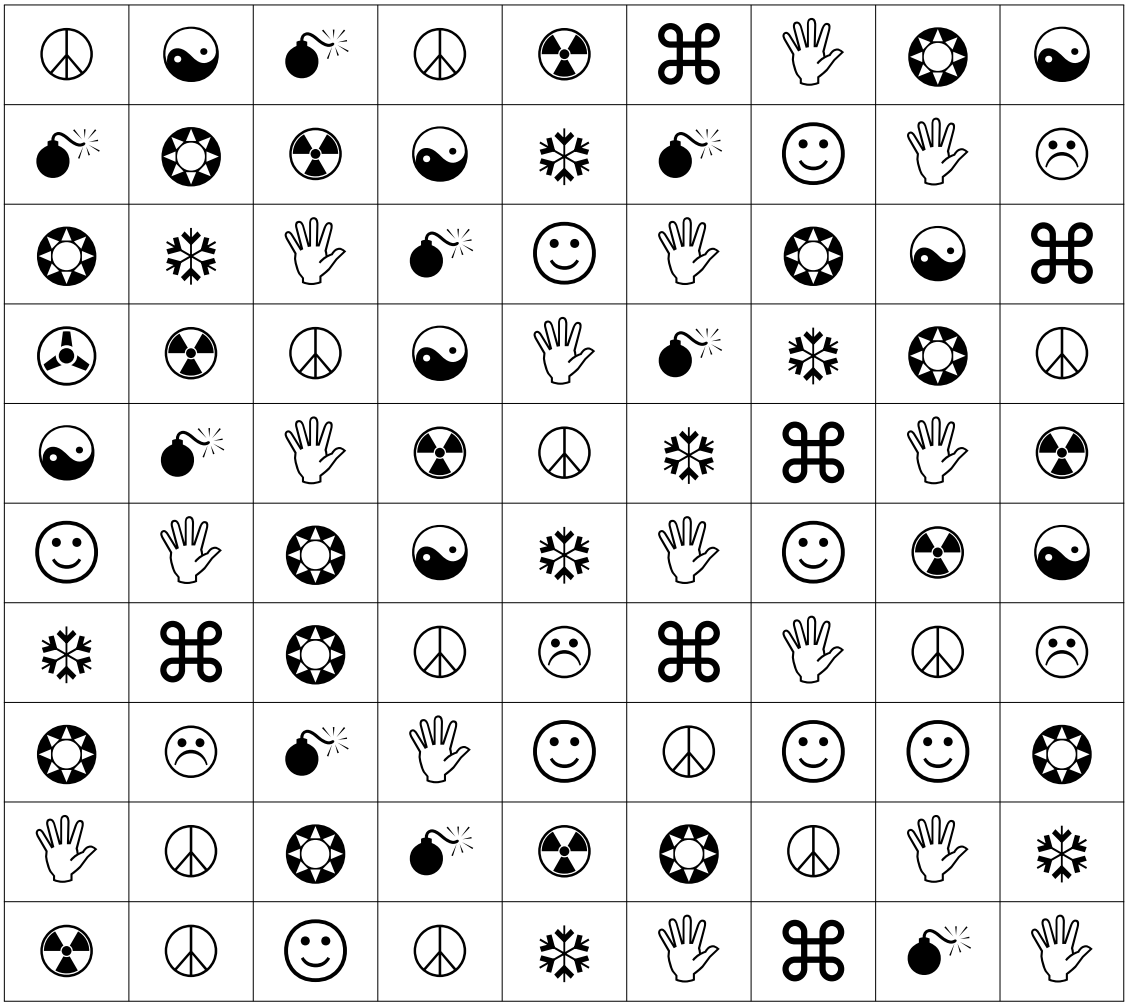
단계	활동내용	비고
도입 (15분)	**■회기 목표 및 과정 소개** 각자의 옷 스타일에 대해 이야기를 나누며 오늘은 자신의 공부 스타일에 대해서 알아보는 시간이라고 소개한다. **■집단 약속 및 구호** 첫 회기에 함께 정한 규칙을 다시 한번 상기시킨 후 다함께 구호를 외친다. **■집중력 활동지 <상담자용 자료 2-1>** Tip - 집중력 활동지는 학생용활동지에 넣으면 미리 다음 회기 활동까지 해버릴 우려가 있어 지도서에 포함했다. 학생 수 만큼 복사해서 사용하도록 한다.	
전개 (25분)	**■학습 방법 진단 검사 <학생활동자료 2-1>** ① 자신만의 학습방법을 알기 위한 검사이며, 나의 학습방법을 개선하기 위한 검사라는 점을 강조하여 솔직하고 편안하게 답하도록 안내한다. ② 총 40개의 검사 문항을 읽고 '학습방법 진단검사 답안지'에 5점 척도로 기입한다. 항목별 합계를 구한 후 '학습방법 진단검사 결과표'에 점수 기입과 합계 점수를 그래프 상에 점으로 표시하고 선으로 연결한다. ③ '나의 강점과 약점' 부분에 검사 결과를 근거로 작성한다. Tip - 검사 결과에 대해 제대로 파악하지 못할 경우 학습상담사가 설명해 준다. 그래프 점수가 대체적으로 낮더라도 높은 부분에서의 경험을 질문해서 사실에 근거한 강점이 있음을 강조한다. 이를 통해 배움이 느린 학생 스스로 공부를 위한 자원이 있음을 느낄 수 있다. 강점 부분을 더 발전시키기 위해 할 수 있는 방법을 말하게 하여 확장시키고, 자신감을 갖도록 지지하고 격려한다.	

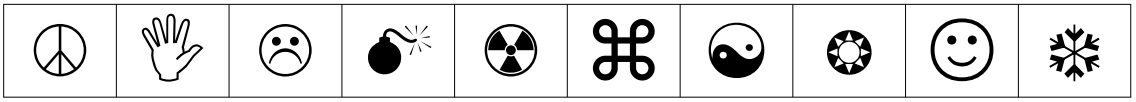
	• 효율적인 학습을 위해 필요한 것들 ① 동기와 실천력 - 공부의 중요성을 알고 노력하는 기술 ② 시간 관리 - 주어진 시간을 효율적으로 사용하는 기술 ③ 수업 듣기와 태도 - 수업시간에 적극적으로 임하는 기술 ④ 책읽기 - 책을 핵심 내용을 파악하는 기술 ⑤ 공책 정리하기 - 주요 내용을 요약하며 필기하는 기술 ⑥ 기억하기 - 핵심 내용을 암기하는 기술 ⑦ 집중하기 - 자신이 의도하는 방향으로 정신을 모으는 기술 ⑧ 시험기술 - 시험을 전략적으로 잘 보는 기술	
정리 (10분)	**■ 회기 척도그래프 <학생활동자료 2-2>**	
유의점	학습방법 검사를 통해 파악된 자신의 학습방법 중에서 강점은 계속 신장하고, 단점은 보완하고 개선하여 기초적 학습기술 향상을 꾀할 수 있도록 안내한다.	

상담자용 자료 2-1

집중력 훈련

※ 다음 그림을 보고 같은 그림을 찾아 아래 ( )안에 개수를 써 넣으시오.





( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( )

회기	제목	**시간아, 너의 주인은 바로나!**
3	목표	·공부에 방해가 되는 원인을 스스로 찾아 낼 수 있다. ·성적 향상을 위한 개선 방법을 생각할 수 있다.
	준비물	학생용활동지, 8절 색화지, 가위, 풀

단계	활동내용	준비물
도입 (10분)	**■회기 목표 및 과정 소개** **■집단 약속 및 구호** **■집중력 활동지 <상담자용 자료 3-1>**	
전개 (30분)	**■성적향상을 위한 걸림돌 제거하기 <학생활동자료 3-1>** ① 공부할 때 도움이 되는 것들과 방해가 되는 것들을 질문한다. ② 걸림돌을 어떻게 제거할 것인지 질문한다. Tip - 공부 방해 요소가 나에게 원인이 있는지, 외부에 있는지, 외부 환경에 있는지 질문한다. 또한 해결의 주체가 학생인지, 부모님인지, 선생님인지 확인한다. ③ **<학생활동자료 3-1>**과 8절 색화지를 배부한다. ④ 자신에게 해당하는 공부 방해 원인을 가위로 오린 후 붙인다. ⑤ 8절 색화지 왼쪽에는 현재 공부 방해 원인을 서술한다. ⑥ 오른쪽에는 공부 방해 원인을 개선하기 위한 해결 방법을 생각한 후 구체적으로 서술하도록 지도한다. ⑦ 윗부분은 '성적향상을 위한 걸림돌 제거'라는 제목을 붙이고 아랫부분에는 자신의 좌우명을 서술한다. ⑧ 완성 후 전시를 하고 서로 돌아가며 발표한다. 이때 학습상담사는 학생 발표 내용을 근거로 긍정적인 피드백을 한다.	
정리 (10분)	**■회기 척도그래프 <학생활동자료 자료 3-2>**	
유의점	공부의 걸림돌을 없앨 수 있는 더 좋은 방법을 학생들끼리 토론함으로써 학생들 자신에게서 해결중심적인 변화 행동들이 많이 도출될 수 있도록 유도한다. 또한 공부의 걸림돌을 극복했던 경험을 질문해서 어떻게 성공할 수 있었는지 배움이 느린 학생들이 스스로 할 수 있다는 자신감이 들 수 있도록 진행해야 한다.	

상담자용 자료 3-1

집중력 훈련

지각속도 검사

다음을 보고 왼쪽과 오른 쪽이 서로 다른 것에 ∨표 하시오.

1) ▶ ∋ ☆ ∞ ¤ Σ ..... ( ) ..... ▶ ∋ ☆ ⌘ ¤ Σ

2) 2 3 0 9 8 7 6 ..... ( ) 2 3 0 9 8 7 8

3) ♠ ₵ ∝ ‰ Å ¥ ..... ( ) ..... ♠ ₵ ∝ ‰ ∧ ¥

4) ◬ ⊗ ◒ ◈ ◆ ▣ ..... ( ) ..... ◬ ⊗ ◒ ◈ ◆ ▣

5) ☯ ◘ ◔ ◘ ◕ ◘ ..... ( ) ..... ☯ ◘ ◔ ◘ ◕ ◘

6) ≠ ≠ ⊃ ⊈ ⊛ ≠ ..... ( ) ..... ≠ ≠ ⊃ ≠ ⊛ ≠

7) ⊂ ∩ ⋔ ⊂ ⊵ ⊈ ..... ( ) ..... ⊂ ∩ ⋔ ⊂ ⊵ ⊈

8) 9 1 3 2 0 4 1 ..... ( ) 9 1 3 3 0 4 1

9) ⊕ ⊗ ⊘ ⊛ ⊖ ⦶ ..... ( ) ..... ⊕ ⊗ ⊘ ⊛ ⊖ ⦶

10) ∄ ∅ ∉ ∯ ∑ ∄ ..... ( ) ..... ∄ ∅ ∯ ∄ ∑ ∄

11) ≮ ≒ ∮ ≔ ∈ ≠ ..... ( ) ..... ≮ ≒ ∮ ≔ ∈ ≠

12) ∩ ↕ ⇛ ↖ ⇆ ⇔ ..... ( ) ..... ∩ ↕ ⇛ ↖ ⇆ ⇔

13) ⌘ # ⊕ ⊠ ⊙ ⊠ ..... ( ) ..... ⌘ ⊨ ⊕ ⊠ ⊙ ⊠

14) ♮ ♯ 𝄞 ⌒ 𝄢 ♬ ..... ( ) ..... ♮ ♯ 𝄞 ⌒ 𝄢 ♬

15) ✂ ⓪ ✊ ✉ ✏ ✒ ..... ( ) ..... ✂ ⓪ ✊ ✉ ✏ ✒

16) ☄ ☀ ☼ ☁ ☂ ☃ ..... ( ) ..... ☄ ☀ ☼ ☁ ☂ ☃

17) ⇱ ☙ ☽ ☠ ⤨ ☠ ..... ( ) ..... ⇱ ☙ ☽ ☠ ⤨ ☠

18) ◈ ▣ ◐ ♨ ☏ ⊙ ..... ( ) ..... ◈ ▣ ◓ ♨ ☏ ⊙

19) 」 ↕ _ ■ └ ★ ..... ( ) ..... 」 ↕ _ ■ └ ★

20) 4 8 9 0 5 6 7 ..... ( ) 4 8 0 0 5 6 7

21) 칡 참 앎 솥 밖 캅 ..... ( ) ..... 칡 참 앎 솥 밖 캅

22) ㄸ ㅎ ㅍ ㅈ ㅂ ㅆ ..... ( ) ..... ㄸ ㅇ ㅍ ㅈ ㅂ ㅆ

23) 👦 ✂ 🗑 ⚠ ♨ 🌊 ..... ( ) ..... 👦 ✂ 🗑 ⚠ ♨ 🌊

24) ⌖ ◈ ⌖ ◘ ▣ ▽ ..... ( ) ..... ⌖ ◈ ◇ ◘ ▣ ▽

25) ⧖ ⊠ ⊠ ⊕ ⊙ ⬡ ..... ( ) ..... ⧖ ⊠ ⊠ ⊕ ⊙ ⬡

(소요시간 분 초) /

〈학생활동자료 3-1예시〉

성적 향상을 위한 걸림돌제거

회기	제목	읽기? 전략타이밍! 1
4	목표	· SQ3R 읽기 방법 순서를 열거할 수 있다. · 책을 읽을 때 단서를 찾는 것이 중요함을 인식할 수 있다.
	준비물	학생용활동지, 가위, 풀

단계	활동내용	
도입 (10분)	**■ 회기 목표 및 과정 소개** **■ 집단 약속 및 구호** **■ 집중력 활동지 <상담자용 자료 4-1>** 고양이 소리인 '야옹 야옹' 글자 찾기를 통해 복잡해 보이는 내용에서 단서 찾는 것이 중요하다는 동기 유발을 한다.	
전개 (30분)	**■ SQ3R 사다리 게임** **<학생활동자료 4-1> <학생활동자료 4-2> <학생활동자료 4-3>** ① 책을 읽는 방법에 대해 알아보는 시간임을 알린다. ② **<학생활동자료 4-2>** 사다리 게임을 훑어보기, 질문하기, 자세히 읽기, 외우기, 다시보기의 순서로 진행한다. ③ 게임을 마치고 카드를 자른다. 사다리 밑의 그림과 일치하는 카드를 선택하여 지문의 지시대로 읽기자료를 읽어간다. ④ 자세히 읽기 부분에서는 학생들이 돌아가면서 읽도록 한다. ⑤ 다시보기에서는 전체 내용을 돌아가면서 한 문장씩 요약을 하게한다. ⑥ 책을 읽을 때 이러한 단계를 생각하며 읽으면 내용파악이 쉬워짐을 알려준다. Tip - 요약을 어려워하는 학생은 앞의 친구와 같게 말을 하게 해도 된다. 이 부분이 내용요약이 될 수 있다. **■ 그림 단서 찾기 <학생활동자료 4-4>** ① 본 활동은 지문을 읽고 추리를 잘해야 맞출 수 있음을 안내하며 학생 자신이 탐정이라고 생각하고 사건 해결의 단서를 찾도록 설명한다.	

Tip - 단서를 찾기 위해 지문 내용을 읽을 때 줄을 긋거나 빗금을 치는 등 표시를 하면서 먼저 읽도록 한다. 사다리 게임에서 익힌 것을 조금이라도 적용하면서 읽을 수 있도록 지도한다.
다 읽고 난 후 그림에서 사람이 다녀간 단서를 찾도록 설명한다. 먼저 빨리 찾은 학생은 조용히 학습상담사에게 와서 손가락으로 답이 되는 단서를 표시하도록 한다. 잘 찾지 못하는 학생은 지문에서 가장 중요한 핵심 단어를 찾을 수 있도록 학습상담사가 도와준다.

② 모두 답을 맞추었을때 어떻게 단서를 찾을 수 있었는지 설명한다. 단서를 찾아서 읽으면 내용 파악에 효과적임을 설명하며 마무리한다.

■ SQ3R 읽기방법 이해

1	훑어보기 (Survey)	짧은 시간에 가볍게 제목, 소제목, 굵은 글씨, 그림, 표, 그래프 등을 살펴본다.
2	질문하기 (Question)	제목들을 의문문으로 바꾸거나 내용으로 가기 전에 소제목을 질문형식으로 또는 자신이 예상하여 질문을 만들어 본다.
3	자세히 읽기 (Read)	질문에 대한 답을 찾으며 읽고 소주제별 또는 단락별로 끊어 읽는다.
4	외우기 (Recite)	중요한 내용을 정리하며 암기한다.
5	다시보기 (Review)	책을 덮고 자기말로 간단하게 요약 정리한다.

정리 (10분)

■ 회기 척도그래프 <학생활동자료 4-5>
■ 플래너 점검

Tip - 플래너 점검시 처음부터 완벽하게 잘하는 것보다 기억해서 실천한 것을 과정 칭찬한다. 학생 개인차에 따라 다르게 적용해서 점검하는것이 습관화 하는데 효과적이다.

유의점

- 그림 단서 찾기에서 학생에 대한 개인차를 염두해 두고 진행해야 한다. 빨리 찾은 학생은 그림에 색칠을 하거나 기타 조용히 기다릴 수 있도록 하는 활동지가 효과적이다.
- 사다리 읽기를 시작할 때 학습상담사와 함께 진행속도를 맞출 것을 미리 알려준 후 진행한다.

상담자용 자료 4-1

아래 이상한 글자들 사이에 우리말 동물 소리가 숨어 있습니다. 숨어 있는 동물 소리를 찾으려면 차례로 나오는 자음과 모음을 맞추면 됩니다. 어떤 동물의 소리가 숨어 있을까요?

_____

회기	제목	읽기? 전략타이밍! 2
5	목표	· 읽기 교과서 내용에서 단서가 되는 내용을 자를 수 있다. · SQ3R 읽기 순서대로 교과서 중요내용을 구분 할 수 있다.
	준비물	학생용활동지, 국어사전, 색깔펜이나 형광펜, 가위, 풀

단계	활동내용	비고
도입 (10분)	**■ 회기 목표 및 과정 소개** **■ 집단 약속 및 구호** **■ 집중력 활동지 <상담자용 자료 5-1>**	
전개 (30분)	**■ SQ3R 교과서 자르기** **<학생활동자료 5-1 예시> <학생활동자료 5-1>** ① SQ3R 읽기 방법에 대한 복습 활동을 실시한다. Tip - 지난 회기에 활동했던 학생용활동지 부분을 다시 살펴보거나 학습상담사 재량으로 퀴즈를 내는 등 순서를 기억해 낼 수 있도록 지도한다. ② 교과서 내용 자르기를 통한 SQ3R 실습을 실시한다. Tip - 개방형 질문을 통해 학생들 스스로 순서와 과정을 생각해 낼 수 있도록 돕는다. 예를 들면 훑어보기(Survey) 단계에서 "자~ 어떤 부분의 내용을 잘라서 붙이면 한 눈에 내용을 파악하는데 도움이 될 수 있을까?" 라고 질문하면서 큰 제목, 소제목, 굵은 글씨, 그림이 단서가 됨을 스스로 찾아낼 수 있도록 지도한다. 단서 내용을 찾기 위해 형광펜이나 색깔펜을 사용한다. ③ 국어사전을 미리 준비해서 모르는 단어의 뜻을 이해할 수 있도록 한다. Tip - 학생들이 국어사전 찾는 것을 귀찮아 할 수 있음으로 워밍업 활동에서 비닐장갑을 끼고 학습상담사가 말하는 단어의 뜻을 가장 빨리 찾는 게임을 먼저 실시해서 국어사전 사용에 대해 긍정적인 호감을 가질 수 있도록 돕는다. ④ 활동이 끝난 후 교과서 본문 내용만 읽었을 때와 자르기 활동을 통해 읽을 때의 차이점을 질문해서 효과적인 면을 강조한다.	
정리 (10분)	**■ 회기 척도그래프 <학생활동자료 자료 5-2>** **■ 플래너 점검**	
유의점	단순히 자르고 붙이는 활동만이 아니라 SQ3R 방법을 이해하고 자기 주도적으로 참여할 수 있도록 지도해야 한다.	

상담자용 자료 5-1

⊠ 그림을 보고 [보기]와 같이 알맞은 수를 써 넣으시오.

실시일 ;　　년　　월　　일　성명(　　)

(보기)

⊠	⌧	⊠	⇛	⋖	⧖
가	나	다	라	마	바

⊠	⇛	⊠	⋖	⊠	⌧
⇛	⧖	⋖	⊠	⧖	⌧
⌧	⋖	⊠	⊠	⇛	⧖
⋖	⌧	⊠	⇛	⧖	⊠
⋖	⊠	⇛	⌧	⊠	⧖
⌧	⇛	⋖	⊠	⧖	⊠
⊠	⋖	⊠	⇛	⌧	⇛

소요시간(　분　초)

〈학생활동자료 5-1예시〉

1.큰제목을 잘라서 왼쪽 칸에 붙이세요.
2.모르는 단어가 있나요? 있다면 모르는 단어의 뜻을 찾아 오른쪽 칸에 써 보세요.
3.소제목이나 굵은 글씨, 그림을 잘라서 가운데 칸에 붙이세요.
4.제목이나 굵은 글씨에 물음표를 달고 질문을 해 보세요.
5.질문에 대한 답이 되는 중요 문장을 찾아 잘라서 가운데 소제목이나 굵은 글씨 밑에 붙이세요.
6.자~ 이제 눈을 감고 내가 잘라서 만든 이미지를 떠올려 볼까요!

생태계에서 생물의 상호 작용

경쟁,

따개비와 담치: 경쟁

경쟁이란?

먹이나 사는 장소가 비슷한 생물들

함께 살면 양쪽 모두가 살아가는 데 손해를 보게 됨

경쟁관계인 생물은?

따개비와 담치와 같이 서로 경쟁하는 생물

공생,

꽃과 나비: 공생

공생이란?

서로 도움을 주고받는 관계

공생관계인 생물은?

개미는 말벌이나 딱정 벌레로부터 진딧물을 보호

고 진딧물은 개미에게 달콤한 꿀을 주고

나비는 꽃의 꿀을 먹고 꽃가루를 다른 꽃에 옮겨 줌

기생

진딧물과 식물: 기생

기생이란?

한쪽은 이익을 보지만 한쪽은 손해를 보는 관계

기생관계인 생물은?

기생충은 사람이나 다른 생물의 몸속에서 기생하면서 질병

진딧물은 식물에 붙어 양분과 수분을 빨아 먹음

생태계: 환경과의 생물군 및 이를 유지하게 하는 물리적 요인을 포함한 복합적 체계

회기	제목	쓰기 귀찮아도 너쯤이야~ 1
6	목표	· 효과적인 노트정리를 위해 줄여 쓰기가 필요함을 알 수 있다. · 교과서 지문에서 중요한 내용을 줄여서 쓸 수 있다.
	준비물	학생용활동지

단계	활동내용	
도입 (10분)	**■ 회기 목표 및 과정 소개** **■ 집단 약속 및 구호** **■ 집중력 활동지 <상담자용 자료 6-1>** 반대로 외치기 활동을 통해 스스로 통제하려고 노력하는 행동을 과정칭찬하면서 암호 풀기를 실시한다.	
전개 (30분)	**■ 암호 풀기 <학생활동자료 6-1>** ① 숫자 밑에 해당하는 글씨를 찾아 쓰게 한다. ② 노트 정리에서 주의할 사항임을 알려 준다. 1) 깨끗하게 필기한다. 2) 세 가지 정도의 색상을 사용한다. 3) 간단하게 한다. 4) 표 그림 등을 사용한다. **■ 만화 말풍선 채우기 <학생활동자료 6-2 예시> <학생활동자료 6-2>** ① 먼저 교과서 내용을 SQ3R 방법으로 읽도록 지도한다. Tip - 색깔펜을 가지고 중심 단어에 동그라미를 치거나 줄을 그어서 중요내용을 구분해서 읽도록 한다. 물음표도 그려서 소리 내어 질문해 보도록 지도한다. 학생이 어려워할 경우 학습상담사가 시범을 보인 후 스스로 할 수 있도록 돕는다. 굵은 글자인 '가정, 또래 집단, 학교, 대중매체' 가 중심단어임을 찾을 수 있도록 질문을 한다. ② 빈 네 개의 칸에 가족, 친구, 학교, 대중 매체를 교과서 내용을 근거해서 자유롭게 그림을 그리도록 한다. 만화로 그릴 수 있는 학생은 만화로 그리도록 한다. ③ 빈 말풍선 안에 각 그림에 적합하게 교과서 내용을 줄여서 쓰도록 한다. ④ 그림과 글을 함께 보면서 암기하도록 시간을 준다.	

	Tip – 이때 우뇌와 좌뇌를 함께 함께 사용해서 기억하기에 암기가 효과적으로 잘 될 것임을 설명한다. 그리고 눈으로 읽기만 하는 것보다 쓰면서 기억하면 집중력 향상과 복습효과가 있어 기억하는데 효과적임을 알려준다. ⑤ 학습상담사가 ○X 게임이나 퀴즈를 통해 복습활동을 한다.	
정리 (10분)	■ **회기 척도그래프 <학생활동자료 자료 6-3>** ■ **플래너 점검**	
유의점	· 말풍선 채우기 활동에서 그림 그리는 것을 좋아하지 않는 학생들이 있을 수 있으므로 이 활동은 그림을 잘 그리기 위해서가 아니라 교과서 내용을 효과적으로 정리하기 위해서 그리는 것임을 미리 주지시킨 후 시작한다. · 학생에 따라 너무 잘 그리려고 꼼꼼하게 천천히 수행해서 소요시간이 너무 길어질 수 있음으로 미리 예상 소요시간을 얘기해 주고 가끔씩 남은 시간을 말해주며 활동지를 완성할 수 있도록 지도하는 것이 필요하다.	

상담자용 자료 6-1

· 아래 그림을 보고 ☹ 은 '좋아' 라고 외치고, ☻ 은 '싫어' 라고 외치세요.

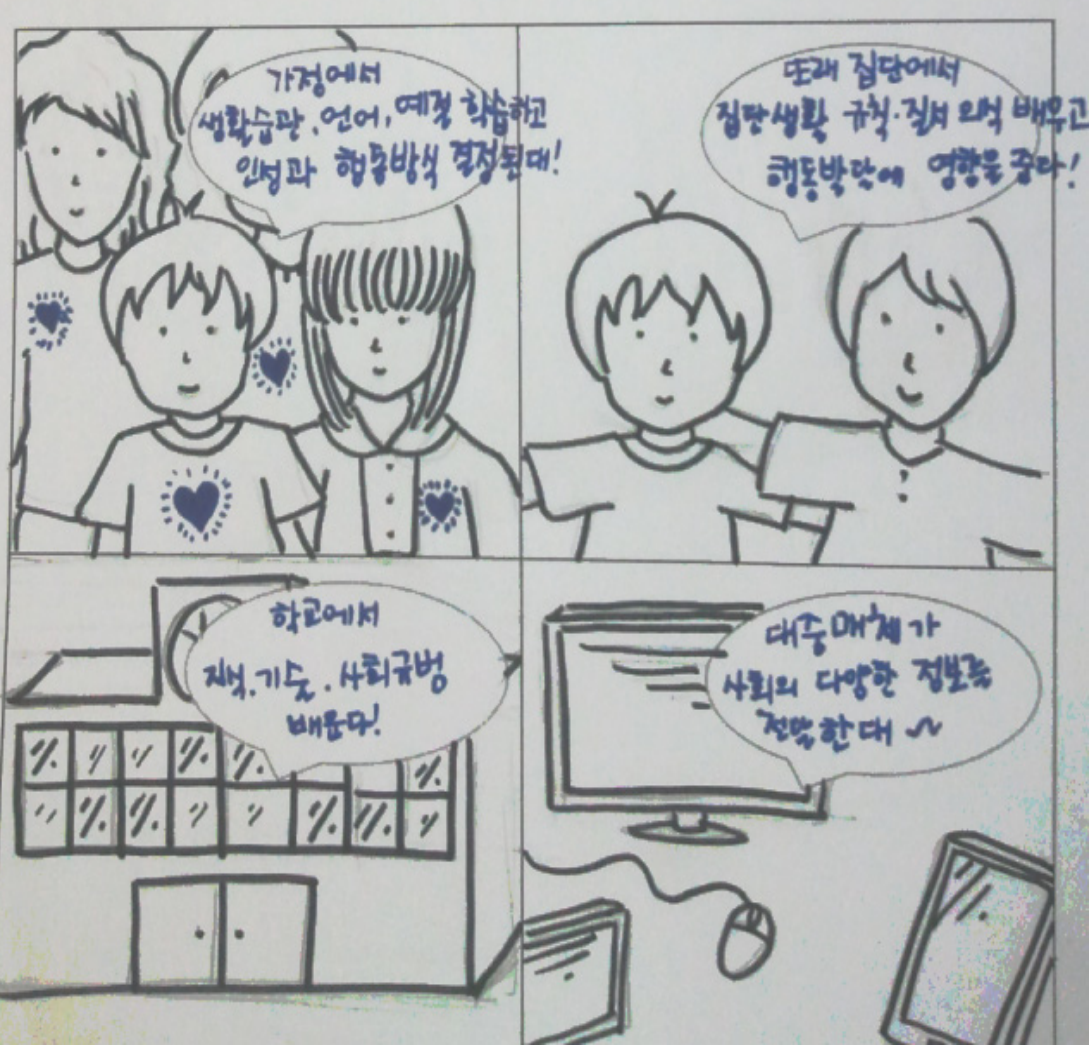
☹	☹	☻	☻
☻	☹	☹	☻
☹	☻	☻	☹
☻	☹	☻	☹
☹	☻	☻	☹
☹	☹	☻	☹
☻	☹	☹	☻
☻	☻	☹	☻
☹	☻	☹	☻
☻	☹	☹	☹

〈학생활동자료 6-2예시〉

■ 사람다움은 어디에서 배울까?

개인의 사회화 과정에서 영향을 주는 사람이나 집단을 사회화 기관이라고 한다. 가장 기초적인 사회화는 어린 시절 가정에서 시작된다. 가정에서 의식주 등 기본적인 생활 습관, 언어, 예절 등을 학습하게 되며, 부모의 양육 방식에 따라 아동의 인성과 행동 방식이 결정되기도 한다.

사람은 점차 성장하면서 가족의 테두리를 벗어나 비슷한 또래의 친구들을 만나게 된다. 또래 집단에서는 집단생활의 규칙이나 질서 의식을 배우게 되고, 서로의 행동 발달에 영향을 주고받게 된다. 학교에서는 지속적이고 체계적으로 지식이나 기술, 사회 규범 등을 배우게 된다. 최근에는 인터넷, 텔레비전, 신문 등 대중 매체가 빠르게 변화하는 사회의 다양한 정보를 효율적으로 전달하는 기능을 하고 있다.

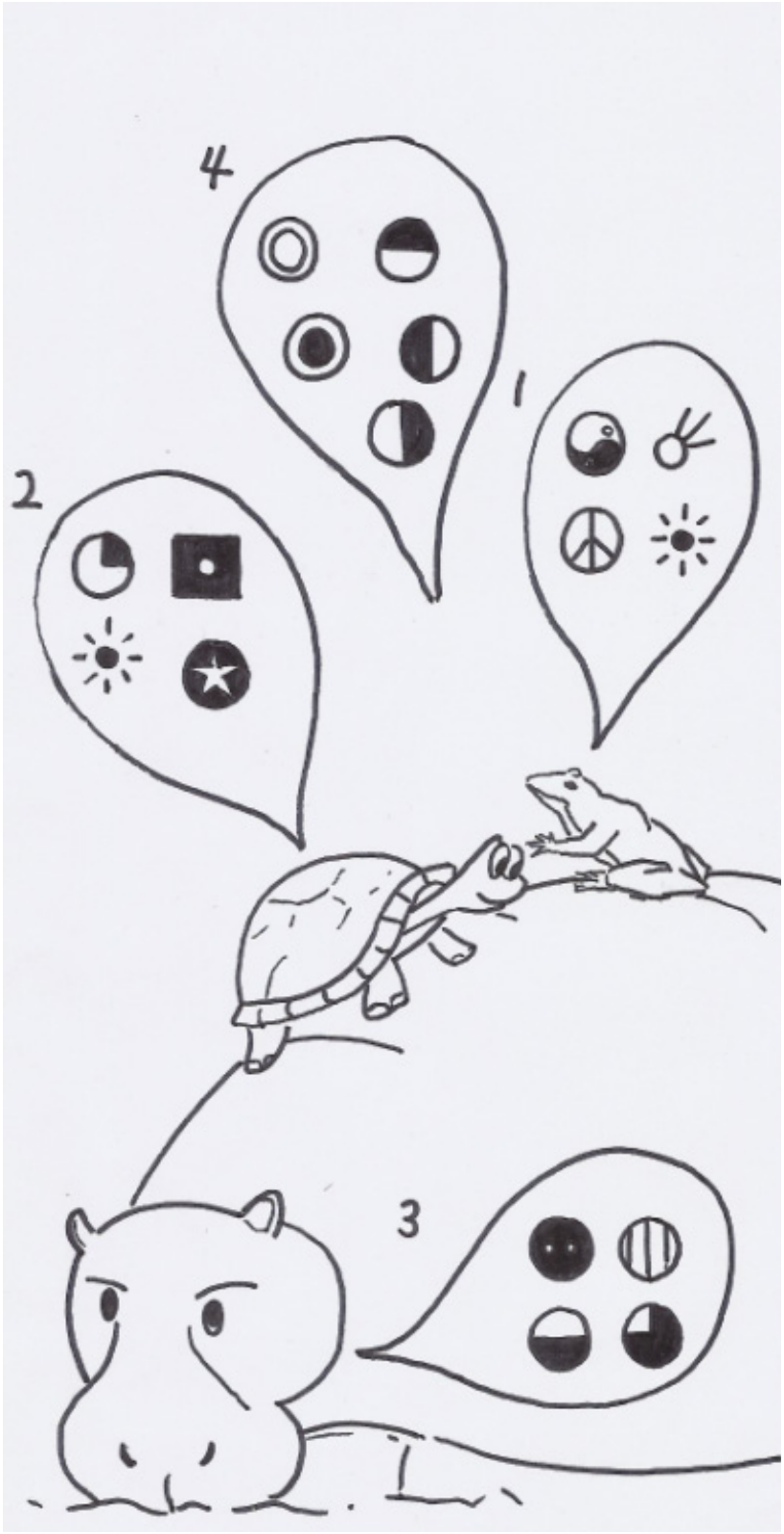


회기	제목	쓰기 귀찮아도 너쯤이야~ 2	
7	목표	· 마인드맵 형식으로 노트정리를 할 수 있다. · 지문을 읽고 표로 노트정리를 할 수 있다.	
	준비물	학생용활동지	
단계	활동내용		비고
도입 (10분)	**■ 회기 목표 및 과정 소개** **■ 집단 약속 및 구호** **■ 집중력 활동지 <상담자용 자료 7-1>** 역할을 나누어서 기호에 맞게 대사를 읽는다. Tip - 기호를 사용해서 내용전달이 가능함을 보면서 효과적인 노트정리에 대해 동기유발 시킨다.		
전개 (30분)	**■ 교과서 마인드맵<학생활동자료 7-1 예시> <학생활동자료 7-1>** ① 마인드맵 노트정리 방법에 대해 할 것임을 알려 준다. ② 교과서 내용을 SQ3R방법에 따라 읽도록 한다. ③ 중심어를 찾게 하고 가운데에 써넣게 한다. ④ 가지를 뻗어가며 관련된 글을 단어 중심으로 쓰게 한다. ⑤ 그림을 같이 그려 넣도록 지도한다. **■ 표 만들기 <학생활동자료 7-2>** ① 표 만들기 노트정리 방법임을 알려 준다. ② 글을 먼저 읽고 표는 자유롭게 만들도록 한다. Tip - 힘들어하는 학생에게는 '두 그룹에서 무엇을 비교하면 좋을까?' 같은 힌트를 주어 시작할 수 있도록 한다. 학생이 만든 표를 보며 수정이 필요한 부분은 이유를 물어보고 수정하도록 한다. 학생의 생각이 타당하면 그대로 둔다. 끝나면 긴 글이 한눈에 내용이 파악될 수 있으며 암기를 할 때 빨리 할 수 있음을 알려준다.		
정리 (10분)	**■ 회기 척도그래프 <학생활동자료 7-3>** **■ 플래너 점검**		
유의점	노트정리는 싫어하는 학생이 있을 수 있다. 잘라서 붙이는 방법을 선호할 경우, 중심 내용을 잘라서 붙이고 관련 그림을 그리도록 지도한다.		

상담자용 자료 7-1

거북이와 개구리는 어떤 이야기를 나누고 있을까요?

맨 오른쪽에 있는 기호풀이를 보고, 이야기 주머니 속의 기호들을 풀어 보세요.



☯개굴개굴~

☉등이 아프구나

☮여기 미끄럼틀이

☀너무 재미있다!

☞거북아!

☻얘들아!

◘그래! 그래!

◍재미있게 놀았니?

◎앗!

◉아저씨 등인줄 몰랐어요.

◐이제 내려갈께요!

◑안녕히 계세요^^

◔히히히~

◕등이 아프구나~

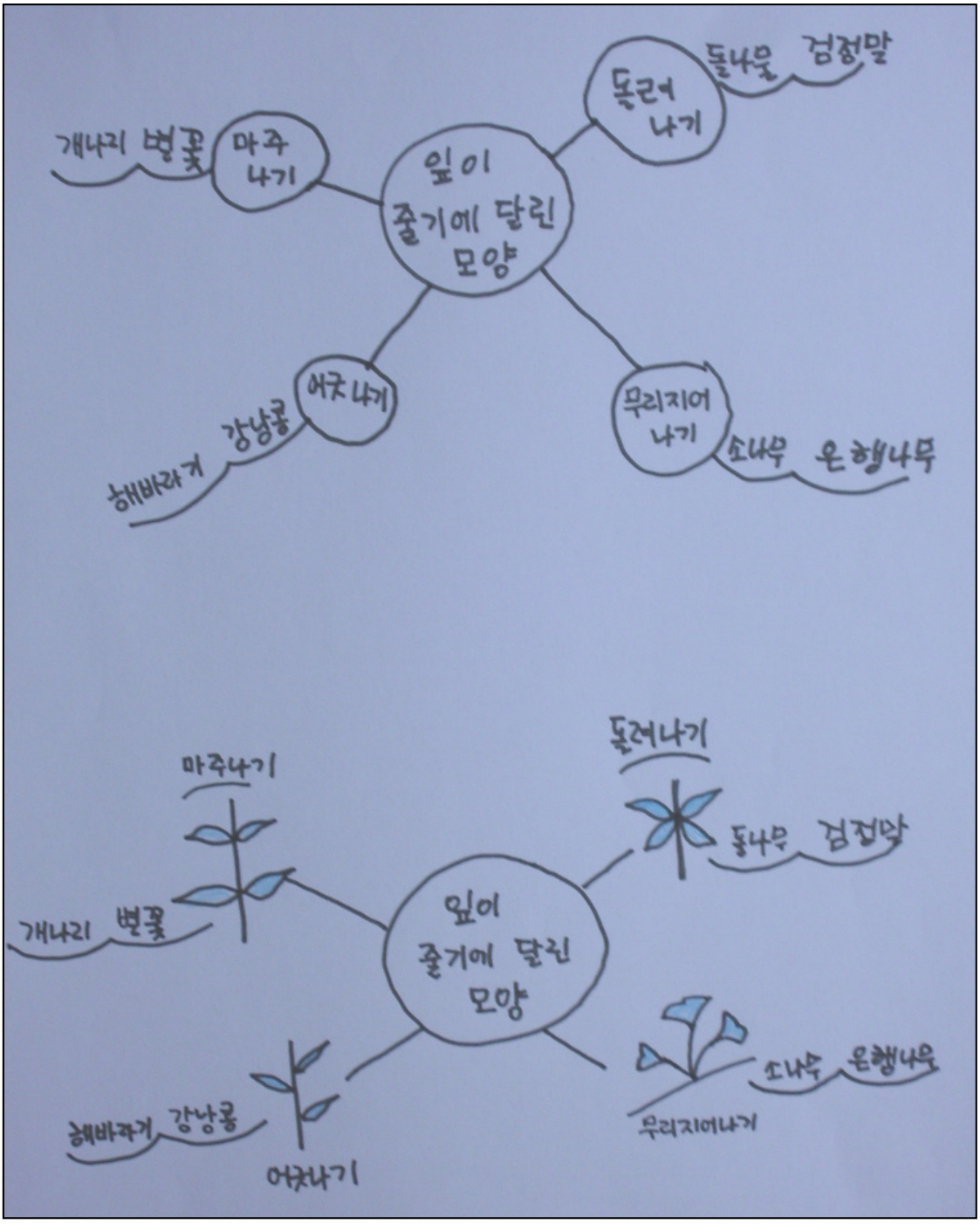
✪야호 신난다!

◒그런데 이제 좀 내려와 주겠니?

◓죄송합니다!

〈학생활동자료 7-1예시〉

잎은 줄기에 달리는 모양이 식물에 따라 다릅니다.
줄기에 잎이 두 장씩 서로 마주보며 나는 마주나기 잎이 있습니다. 여기에는 개나리, 별꽃등이 있습니다. 어긋나기잎은 줄기에 잎이 한 장씩 어긋나게 붙어나는 것으로 해바라기, 강낭콩이 있습니다. 줄기의 같은 높이에 잎이 여러 장 돌아가며 난 잎은 돌려나기입니다. 돌나물, 검정말 여기에 속합니다. 무리지어나기잎은 소나무, 은행나무로 여러 개의 잎이 줄기의 한 부분에 무리지어 납니다.



초등학교 과학4-2

회기	제목	암기? 연습이 필요해! 1
8	목표	· 기억이 잘되는 과정을 경험할 수 있다. · 암기방법을 사용하는 활동에 흥미를 느낄 수 있다.
	준비물	학생용활동지, 가위

단계	활동내용	비고
도입 (10분)	**■회기 목표 및 과정 소개** **■집단 약속 및 구호** **■집중력 활동지 <상담자용 자료 8-1>** Tip - 모양 얼굴 수 찾기를 통해 어떻게 얼굴 구분을 했으며 어떻게 기억했는지에 대한 전략을 질문해서 각자의 방법들을 듣고 과정칭찬을 한다.	
전개 (30분)	**■***에 가면 <학생활동자료 8-1 예시> <학생활동자료 8-1>** ① ***에 가면 게임을 한다. ② 게임을 마친 후 게임을 하면서 암기한 단어들을 글로 표현 표현하거나 그림으로 표현하도록 한다. ③ 두 가지 모두 하길 원하면 같이해도 좋다. ④ 다 기억하여 나타낼 수 있는 것은 게임을 하는 동안 여러번의 반복으로 암기가 되었음을 알려준다. **■전기게임 <상담자용 자료 8-2> <학생활동자료 8-2>** ① 4명이 동그랗게 손을 잡는다. ② 마주 잡은 손을 1,2,3,4로 번호를 정해준다. ③ 학습상담사가 한 번, 두 번, 세 번을 외칠 때 마다 마주 잡은 손을 한번이면 1번손, 두 번 외치면 1,2손이 동시에 든다. 세 번하면 1,2,3번 손이 한꺼번에 든다. ④ 네 번이면 모두 손을 들어 만세를 부른다. ⑤ 학습상담사는 순서 없이 한 번, 두 번, 세 번, 네 번을 외친다. ⑥ 이 과정은 뇌가 복습을 할 때 마다 암기가 빨라지고 기억이 튼튼해짐을 알려준다. (활동자료 8-3을 보면서 설명을 한다. 내용설명은 유의사항 참조)	

	Tip - 이과정은 뇌가 복습을 할 때 마다 전달되는 속도임을 알려준다. 다음과 같이 설명해 줄 수 있다. "한번은 한번 본 것이고, 두 번 세 번 복습할 때마다 전달되는 속도가 빨라지는 것이야" "세 번에서 네 번 복습을 하게 되면 뇌는 한꺼번에 반응을 한게 된단다." "처음 공부했을 때보다 여러번 반복을 하면 쉽게 기억할 수 있단다." "그래서 우리가 만세를 부른 것이 바로 그런 이유란다" 복습은 머리가 나쁜 사람이어서 하는 것이 아니라 우리의 뇌가 원하는 것이고 뇌는 이런 복습을 통해 기억함을 알려준다. **■플래시 카드 암기게임 <학생활동자료 8-3>** ① 플래시 카드 모양을 가위로 자른 후 각자 암기한다. ② 두 명씩 짝을 지어 한 사람이 단어를 말하면 다른 한 사람이 답 내용을 말하는 형식으로 활동을 진행한다. Tip - 단어만 펼쳐놓고 외우다가 기억이 나지 않으면 뒤집어서 답 내용을 본 후 다시 뒤집어 놓고 암기한다. 이런식으로 암기하다 보면 처음에는 여러 번 뒤집다가 나중에는 모두 암기할 수 있게 된다. 모두 암기가 가능할 때 반복해서 복습하면 할수록 기억에 효과적임을 설명한다. 가능하다면 에빙하우스의 '망각의 곡선' 그림을 준비해서 설명해주면 학생들이 이해하는데 도움이 될 수 있다. ③ 네 명 중에 한 사람이 단어를 말하고 나머지 사람들이 답 내용 맞추기를 한다. Tip - A4종이를 가지고 다른 교과서 내용이나 학생이 흥미를 보이는 내용으로 직접 단어와 답을 쓰도록 하면 자발성이 높아 질 수 있다.	
정리 (10분)	**■회기 척도그래프 <학생활동자료 8-4>** **■플래너 점검**	
유의점	· 전기게임에서 단순히 재미있는 게임으로만 끝나지 않고 암기를 위한 효과적인 기억의 원리를 자연스럽게 인식할 수 있도록 지도해야 한다. · 게임이 끝나고 네모 칸에 그 외 뇌를 자극할 수 있는 다양한 게임들을 표현할 수 있도록 한다. · 활동자료8-3설명 : 1번 - 처음 뉴런A가 자극을 받아 뉴런B를 활성화 시킨다. 이때는 활성화가 잠깐 유지된다. 2번-A가 다시 자극을 받으면 연결선이 만들어진다. 3번- 뉴런A와 B의 강한 발화는 뉴런C와D가 활성화시킨다. 이렇게 뉴런들이 반복적인 자극으로 한꺼번에 발화가 되는 것이 기억이 된다 출처 : 뇌는 어떻게 학습 하는가- Davida.Sousa	

상담자용 자료 8-1

다음 그림을 보고 물음에 답하시오.

실시일 :　　년　　월　　일　　성명(　　)

◆다음 모양의 얼굴이 얼마나 있습니까?

-(　)개　　-(　)개　　-(　)개

-(　)개　　-(　)개

소요시간 (　　분　　초)

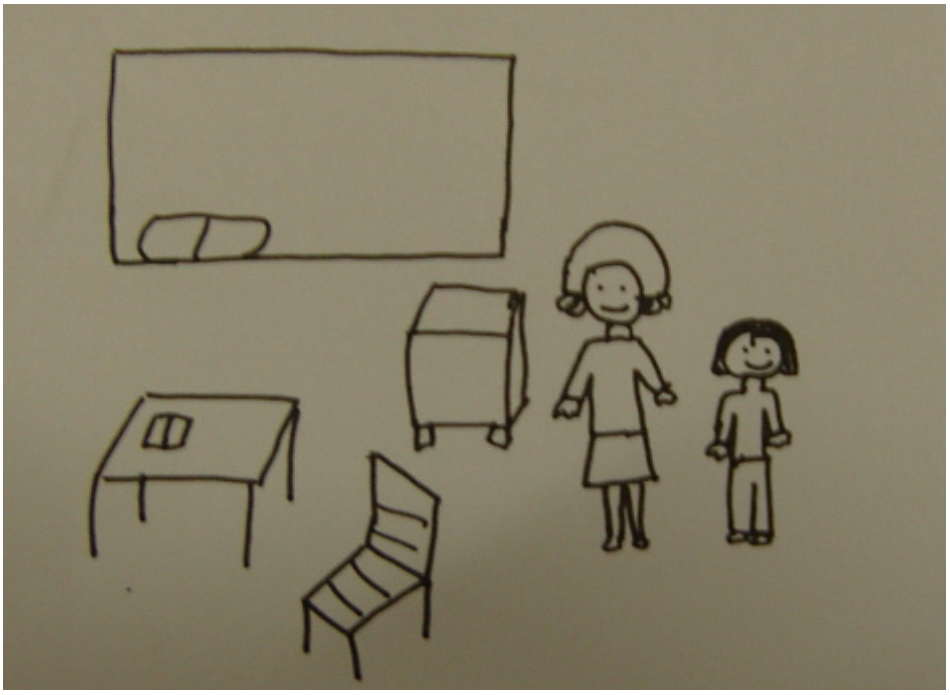
〈학생활동자료 8-1예시〉

교실에 가면 ~~

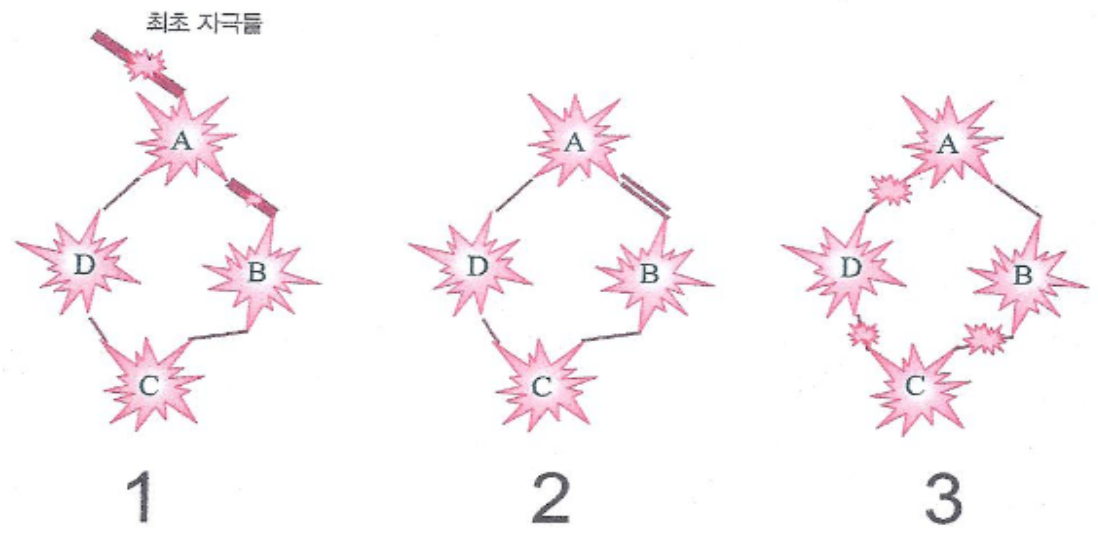
글로쓰기

예) 칠판, 칠판지우개,
책상, 교탁, 의자,
친구, 책, 선생님

그림으로 그리기



상담자용 자료 8-2



한 번에 외우지 못하는 것이 머리가 나쁜 것이 아니라
우리의 뇌의 특성 때문이다.

우리 뇌는 반복으로 오랫동안 기억을 잘 할 수 있다.

그림출처

: 박승호 외 공역 (2009) 뇌는 어떻게 학습하는가. David A. Sousa. How The Brain Learns, 3rd. 서울:시그마프레스

*뇌를 자극하는 놀이는 무엇이 있을까요?

회기	제목	암기? 연습이 필요해! 2	
9	목표	· 다양한 암기전략을 사용할 수 있다. · 암기법을 사용한 후의 효과를 말할 수 있다.	
	준비물	학생용활동지	
단계	활동내용		비고
도입 (10분)	**■ 회기 목표 및 과정 소개** **■ 집단 약속 및 구호** **■ 집중력 활동지 <상담자용 자료9-1>**		
전개 (30분)	**■ 암기법 실습 <학생활동자료 9-1>** ① 1번의 단어를 외워보도록 한다. 어떤 방법을 사용하여 외웠는지 물어봐주고 좋은 방법을 알고 있다는 격려를 해준다. ② 2번 '앞 글자 따서 외우기' 전략을 설명해주고 그 전략을 사용하여 외워보도록 한다. ③ 3번 '그림으로 외우기'전략을 설명해주고 그 전략을 사용하여 외워보도록 한다. Tip - 아주 잘 그릴 필요가 없다는 것을 강조할 필요가 있다. 편하게 전략을 사용할 수 있는 마음이 들도록 하는 것이 중요하다. ④ 4번 '노래로 외우기'전략을 설명해주고 그 전략을 사용하여 외워보도록 한다. Tip - 가사와 곡이 딱 맞아떨어질 필요는 없다. 노래로 만들어 내용을 외워본다는 자체를 즐겁게 생각할 수 있도록 하는 것이 중요하다. 학습상담사가 먼저시범을 보여주고 학생에게도 학생에게 익숙한 노래를 선택하여 해볼 수 있게 한다. ⑤ 5번 '이야기로 만들어 외우기' 전략을 설명해주고 그 전략을 사용하여 외워보도록 한다. ⑥ 6번 '도표로 만들어 외우기' 전략을 설명해주고 그 전략을 사용하여 외워보도록 한다.		
정리 (10분)	**■ 회기 척도그래프 <학생활동자료 9-2>** **■ 플래너 점검**		
유의점	· 활동에서 사용된 단어의 개수는 10개씩이다. 이를 부담스러워하는 학생은 개수를 줄여줄 수 있다. · 전략을 습득하는데 시간이 걸려 모든 전략을 다 연습할 시간이 되지 않을 경우에는 학습상담사가 재량껏 선택하여 익힐 수 있다. · 외우기가 지겨운 것이 아니라 재미있는 활동이라는 것을 알도록 하는 것이 중요하다.		

상담자용 자료 9-1

집중력 훈련

※ 다음 표에서 중심선을 중심으로 선대칭이 되도록 왼쪽 그림을 오른쪽에 정확하게 옮겨 그려 보자.(모양도 대칭이 되도록 변형한다.)

&				=	+								
		O	<			c							
				?		×							
					?								
	)		◆										
		!				^							
				V									
	A	7				%							
			6			×							
%				m									
	s		×										
*		k			∽								
	+					●							
	=		>		0	#							
			%		*								
			+		∧	∨							
&				!	)								
		*		v		?							

회기	제목	실습? I can do it! 1	
10	목표	· SQ3R방법대로 읽을 수 있다. · 자기 스타일로 노트정리를 할 수 있다. · 자신에게 적합한 암기법으로 암기할 수 있다.	
	준비물	학생용활동지, 국어사전	
단계	활동내용		비고
도입 (10분)	**■ 회기 목표 및 과정 소개** **■ 집단 약속 및 구호** **■ 집중력 활동지 <상담자용 자료 10-1>**		
전개 (30분)	**■ 읽기, 노트정리, 암기 종합 실습 <학생활동 자료 10-1>** ① 지난 회기 동안에 한 읽기와 노트정리, 암기 등을 간단히 정리를 해주며 학생들과 함께 이야기 나눈다. ② 먼저 지문을 읽기 단계를 진행하는데 제목과 전체그림을 보게 한다. ③ 혼자서 읽으며 중요한 단어나 내용에 줄을 긋고 모르는 낱말을 한 쪽에 쓰게 한다. ④ 낱말의 뜻을 찾아 쓰게 하고 다시 한 번 읽기를 한다. ⑤ 마인드 맵, 코넬식 노트 법, 표 만들기등의 필기 법 중 자신에게 맞는 것을 찾아 정리하게 한다. ⑥ 다음으로 암기를 하도록 한다. ⑦ 암기가 끝나면 암기가 되었는지 확인하고 어떤 방법으로 암기를 하였는지 물어보고 잘 하였음을 격려해 준다.		
정리 (10분)	**■ 회기 척도그래프 <학생활동 자료 10-2>** **■ 플래너 점검**		
유의점	읽기와 노트정리, 암기법을 종합적으로 실시하는 것이기에 배움이 느린 학생들이 재미있는 활동이 없어서 지루해 할 가능성도 있다. 주도적으로 참여할 수 있도록 프로그램 진행시 보상물이나 기타 재량 활동을 통해 동기 유발이 될 수 있도록 하는 것이 필요하다.		

상담자용 자료 10-1

집중력 훈련

※ 다음 보기와 같이 기호를 '가, 나, 다, 라, 마'로 바꾸어 쓰시오.

보기

●	❍	■	⦶	□
가	나	다	라	마

●	■	□	■	□	⦶	●
⦶	□	●	❍	■	⦶	□
■	●	❍	●	□	⦶	❍
❍	■	⦶	❍	■	●	■
■	●	■	●	□	⦶	□
●	□	❍	⦶	■	●	■
❍	●	⦶	■	❍	■	●
●	❍	□	●	■	⦶	□
●	□	⦶	❍	■	❍	●

회기	제목	실습? I can do it! 2
11	목표	・복습을 위한 읽기, 노트정리, 암기법을 사용할 수 있다. ・자신이 사용하는 학습 전략을 설명할 수 있다. ・스스로 완성한 결과물을 보며 할 수 있다는 자신감을 가질 수 있도록 돕는다.
	준비물	학생용활동지

단계	활동내용	
도입 (10분)	**■회기 목표 및 과정 소개** **■집단 약속 및 구호** **■집중력 활동지 <상담자용 자료11-1>** Tip - 두 수의 합이 10이 되는 짝을 찾는 활동이다. 이 활동에서 어떻게 그렇게 집중할 수 있었는지에 대한 확대 질문을 통해 배움이 느린 학생 스스로가 자신이 어떻게 집중했는지에 대한 구체적인 과정을 내면화할 수 있도록 돕는다.	
전개 (30분)	**■읽기, 노트정리, 암기 종합 실습 <학생활동 자료 11-1>** ① 10회기에서 진행 한 방법을 설명한다. ② 이번 회기에서는 학습상담사는 아무제시도 안 할 것이며, 각자 스스로 해결할 것을 알린다. ③ 좀 어렵게 느껴지는 학생에게는 지난 회기의 활동지를 보며 해도 좋다고 한다. ④ 학습상담사는 학생들이 활동을 하는 동안에 지켜보며 조언을 해준다. ⑤ 완성된 활동지를 보며 자신의 방법과 장단점을 돌아가며 발표 하게한다. ⑥ 완성된 것에 칭찬을 해주며 중학교에 가서도 지금과 같은 방법으로 하면 좋은 결과가 있을 것을 알려 준다.	
정리 (10분)	**■회기 척도그래프 <학생활동 자료 11-2>** **■플래너 점검**	
유의점	읽기와 노트정리, 암기법을 종합적으로 실시하는 것이기에 배움이 느린 학생들이 재미있는 활동이 없어서 지루해 할 가능성도 있다. 주도적으로 참여할 수 있도록 프로그램 진행시 보상물이나 기타 재량 활동을 통해 동기 유발이 될 수 있도록 하는 것이 필요하다.	

상담자용 자료 11-1

집중력 훈련

※ <보기>와 같이 이웃하는 두 수의 합이 10이 되는 짝을 찾아 ○로 이으시오.

<보기>

1 3 4 5 6 3 7 8 3 2 8 4 6 4 3 9 1 9 8 3 2 8 6 3 5 5 6 7	합계: 8

문 제	합계
8 2 3 5 4 1 8 4 4 3 7 5 8 5 3 2 1 5 5 1 8 3 7 2 5 7 3 8 1 9	
7 1 2 9 2 3 7 2 4 7 4 5 2 8 2 4 7 1 9 3 8 2 6 2 4 6 4 5 7 3	
6 4 2 6 1 8 9 2 3 5 5 6 2 8 9 1 1 9 4 6 3 8 9 1 2 5 6 4 6 7	
3 6 5 8 9 1 1 8 5 4 7 3 2 1 4 2 5 6 7 3 5 5 6 2 8 9 3 6 3 7	
2 8 1 7 1 8 8 2 3 9 1 2 7 1 2 7 6 5 9 7 1 9 8 3 4 5 2 7 2 5	
5 4 8 9 9 3 1 9 1 2 6 7 2 3 8 1 9 3 2 9 8 1 2 7 6 5 4 8 9 3	
8 2 3 9 1 2 7 6 5 9 6 4 5 2 8 9 3 6 3 9 9 8 1 9 1 2 6 7 2 8	
1 2 5 6 3 6 9 6 7 1 9 8 3 4 4 8 1 2 8 5 6 3 2 7 3 6 5 4 6 4	
3 6 9 5 8 5 1 1 8 5 4 7 3 2 1 4 2 5 6 7 3 5 5 6 2 8 9 2 1 9	
2 4 6 8 7 3 4 5 5 6 5 4 3 7 9 2 3 6 5 8 9 1 1 8 5 4 7 3 2 4	
5 2 7 3 2 9 8 1 2 7 6 5 4 8 9 1 2 5 6 3 6 9 6 7 1 2 8 3 1 4	
4 3 7 2 9 8 1 3 7 5 5 6 5 2 4 5 6 3 2 7 8 2 3 4 7 1 9 3 6 6	
8 8 2 3 9 1 2 5 6 3 2 7 6 5 4 8 1 2 5 6 3 7 6 5 4 4 6 5 8 2	
5 4 7 3 2 1 4 2 5 6 7 3 5 5 5 4 8 9 1 2 5 6 3 2 7 3 5 4 5 6	
7 3 2 9 8 1 2 5 6 3 2 7 6 5 4 8 9 8 2 1 9 3 3 7 4 7 6 3 7 5	
1 4 2 5 6 7 3 5 5 6 2 8 9 2 1 1 9 8 7 4 6 3 8 2 9 7 7 6 3 7	
9 8 5 9 8 1 4 4 6 3 2 8 2 9 4 7 3 8 1 9 3 4 6 3 7 8 2 8 1 6	

회기	제목	콕콕? 집고 끝내요
12	목표	· 전체 학습 전략 내용을 기억해 낼 수 있다. · 긍정적인 공부 개념으로 변화되었음을 설명할 수 있다. · 프로그램 참여시 긍정적 공부개념을 세울 수 있다..
	준비물	학생용활동지, 평가 설문지

단계	활동내용	
도입 (10분)	**■ 회기 목표 및 과정 소개** 그 동안의 내용들을 돌아보며 정리하는 시간임을 알려준다. **■ 집단 약속 및 구호** **■ 나만의 집중력 비결 발표하기** Tip - 그동안 프로그램 참여를 통해 활동한 학생용활동지를 돌아보며 자신이 어떻게 집중할 수 있었는지와 자신만의 집중 전략을 자연스럽게 설명할 수 있도록 지도한다.	
전개 (30분)	**■ 혼자서도 잘해요 <학생활동자료 12-1>** ① 지금까지 해온 내용을 다시 생각해보는 시간임을 알린다. ② 스스로 퀴즈를 풀게 한 후 학습상담사와 정답을 맞춰본다. **■ 초성 완성하기 <학생활동자료 12-2>** ① 앞의 활동 `혼자서도 잘해요`와 연관 지어 정답을 찾게 한다. ② 하나씩 빨리 찾기 게임 형식으로 해도 좋다. ③ 다 찾은 후 학습상담사는 학생들과 함께 지금까지 해온 것을 전체적으로 정리를 해본다. **■ 공부 개념 수정 <학생활동자료 12-3>** 두개의 뇌그림에서 왼쪽 부분은 자기주도학습 프로그램에 참여하기전, 공부에 대한 자신의 생각을 기술해 보도록 지시한다. 오른쪽 부분은 자기주도학습 프로그램을 끝내면서 변화된 긍정적인 공부에 대한 생각을 기술하도록 하고 서로 비교해본다. Tip - 그동안 프로그램 참여과정에서의 긍정적인 면들을 떠올릴 수 있도록 긍정적 과정 설명을 해 준다면 도움이 된다. **■ 자기상장 <학생활동자료 12-4>** 자기주도학습 프로그램에 참여하면서 학생 스스로가 생각하기에 잘했다고 생각되는 부분에 대해 '상이름'을 만들어 보도록	

	한다. Tip - 잘 생각해 내지 못할 경우 학습상담사가 그동안 메시지 부여에서 했던 내용들을 떠올릴 수 있도록 돕는다. 완성되면 정식으로 상을 주는 것처럼 학습상담사가 상장을 주고 다른 학생들은 다함께 박수를 쳐주도록 미리 설명한 후 진행한다. 다른 학생 중에 기념사진을 찍도록 하는 것도 좋다.	
정리 (10분)	**■ 평가 설문지**	
유의점	· 학생들의 그동안의 내용을 잘 기억해 내지 못할 수도 있으므로 학생용활동지를 다시 펼쳐보며 긍정적인 기억을 떠올릴 수 있도록 진행하는 것이 필요하다. · 공부 개념 활동에서 기분에 따라 답하지 않도록 그동안 프로그램에 참여하면서 긍정적인 학습기술 행동 메시지를 기억해 낼 수 있도록 도와야 한다. · 학생용활동지 뇌그림이 작다고 말할 때는 빈 공간에 써도 괜찮다고 알려준다.	

<학생활동자료 12-2 정답>

초성 맞추기 게임

1. ㅇ ㅅ - 예습
2. ㅂ ㅅ - 복습
3. ㅎ ㅇ ㅂ ㄱ - 훑어보기
4. ㅅ ㅎ ㄱ ㅎ ㅍ - 생활계획표
5. ㅈ ㅅ ㅎ ㅇ ㄱ - 자세히 보기
6. ㄴ ㅌ ㅈ ㄹ - 노트 정리
7. ㅁ ㅇ ㄷ ㅁ - 마인드맵
8. ㄷ ㅅ ㅂ ㄱ - 다시보기
9. ㅇ ㄱ ㅈ ㄹ - 암기전략
10. ㅈ ㅁ ㅎ ㄱ - 질문하기

번외게임 짜잔

ㄴㄴ ㄴㄱ ㅈㅁ ㅈㄷ - 나는 내가 정말 좋다

승자의 길

승자는 실패했을 때 "내가 잘못했다"라고 말한다.
패자는 실수했을 때 "너 때문이다"라고 말한다.
승자의 입에서는 솔직함이 가득하고,
패자의 입에는 핑계가 가득하다.
승자는 어린아이에게도 사과할 수 있고,
패자는 어른에게도 고개를 숙이지 못한다.

승자는 패자보다 더 열심히 일하지만 시간의 여유가 있고,
패자는 승자보다 게으르지만 늘 "바쁘다, 바빠"하고 말한다.
승자는 열심히 일하고, 열심히 놀고, 열심히 쉰다.
패자는 허겁지겁 일하고, 빈둥빈둥 놀고, 흐지부지 쉰다.
승자의 하루는 25시간이고,
패자의 하루는 23시간밖에 없다.
승자는 시간을 관리하면서 살고,
패자는 시간에 끌려다니며 산다.

승자는 넘어지면 일어서는 기쁨을 알고,
패자는 넘어지면 신세를 한탄한다.
승자는 문제 속에 뛰어들 줄 알고,
패자는 문제의 주변에서만 맴돈다.

승자의 주머니 속에는 꿈이 있고,
패자의 주머니 속에는 욕심이 있다.
승자가 즐겨 쓰는 말은 "다시 한 번 해보자"이고,
패자가 자주 쓰는 말은 "해봐야 별 수 없다"이다.

▌참 고 문 헌 ▌

교육과학기술부 (2011) 초등학교 과학5-1. 금성출판사
교육과학기술부 (2011) 초등학교 과학6-1. 금성출판사
현종오 외16인 (2012) 중1과학. 좋은책 신사고
신영준 외 11인 (2012) 중1과학. ㈜천재교과서
박승호 외 공역 (2009) 뇌는 어떻게 학습하는가. David A. Sousa. How The Brain Learns, 3rd. 서울:시그마프레스
서울특별시교육청 (2001) 학교생활 적응력 향상을 위한 집단상담 프로그램

▌만든사람들 ▌

지도위원

김 양 옥 ▌서울특별시교육청 평생진로교육국장
신 병 찬 ▌서울특별시교육청 책임교육과장

기획위원

오 윤 심 ▌서울특별시교육청 기초학력보장 장학관
주 소 연 ▌서울특별시교육청 기초학력보장 장학사
변 명 희 ▌서울특별시교육청 기초학력보장 장학사

집필위원

강 은 숙 ▌서울특별시교육청 서울학습도움센터 학습상담사
오 연 주 ▌서울특별시교육청 서울학습도움센터 학습상담사
임 혜 숙 ▌서울특별시교육청 서울학습도움센터 학습상담사

검토위원

이 민 선 ▌서울특별시교육청 서울학습도움센터 팀장
강 진 아 ▌서울특별시교육청 서울학습도움센터 연구원

올바른 공부 습관 정착을 위한 **자기주도학습 프로그램**

* 인 쇄 일 : 2012. 11
* 발 행 일 : 2012. 11
* 발 행 처 : 서울특별시교육청 평생진로교육국 책임교육과 (www.sen.go.kr)
* 인 쇄 처 : 흥문기획 (02)363-8679