

공존을 위한 공감교육 Teaching Guidelines

I. 학습목표

1. 평화로운 공존을 위해 혐오와 차별을 하지 않고 공감, 존중, 협력의 태도를 기른다.
2. 공존을 위해 공감, 존중, 협력이 왜 중요하고 어떻게 실천할 수 있는지 안다.
3. 공동체를 위해 우리가 해결해야 할 문제를 발견하고 친구들과 협력해 해결하는 방법을 계획하고 실천해 본다.

#핵심 키워드 : 공감, 존중, 협력, 평화

II. 교육대상

초등학교 4~6학년, 중학교 1학년

III. 교육 시간

90분씩 2회차 총 180분

IV. 사전 준비

1. 교안(PPT), 워크북, 전지, 유성매직, 포스트잇, 하트(♥)스티커, 하드보드지, 영화 클립영상(영화 원더*) 파일
2. 사전에 4~5명씩 한 조로 모둠을 구성한다.

*미디어 리터러시 영화 [원더]

안면기형을 갖고 있는 주인공 '어기'가 학교에 가서 처음에는 차별과 혐오를 받지만, 용기와 따뜻한 품성으로 오히려 주변 사람들을 변화시키게 만드는 소설 기반의 영화



1차시 : Think & Learn

학습개요

구분	세부 활동	시간
1차 (90분)	도입 교육 소개 & 아이스 브레이킹 오늘 교육을 소개한다. 수업 시작에 앞서 아이스브레이킹으로 낯선 사람에 대한 나의 반응을 떠올려본다.	5분
	1교시 Think & Learn 인지교육 1. 1) 경쟁과 협력의 빅히스토리적 배경 왜 우리는 나와 다른 누군가를 만났을 때 경계하게 되는지 그 이유를 인류 역사에서 찾아보고, 공감과 협력의 필요성을 이해한다. 2) 사람의 공감능력(#성찰하는 자의식) 인류에게 생긴 특별한 공감의 능력을 알아보고 그 능력을 발휘했을 때 어떤 결과가 있었는지 살펴본다.	15분
	미디어 리터러시 1. 영화 캐릭터 분석 타인을 만났을 때 다른 반응을 보이는 캐릭터가 나오는 영화 장면을 보고 표정과 반응 등을 분석해 평가해본다.	15분
	인지교육 2. 혐오와 편견을 극복하는 방법(#과학적 사고) 나의 잘못된 생각을 수정하고 발전시키며 타인을 공감할 수 있는 능력인 '과학적 사고'에 대해 알아본다.	10분
	인지교육 3. 사람의 공감 능력(#거울뉴런) 사람이 가진 특별한 공감능력인 '거울뉴런'에 대해 알아본다.	5분
	2교시 Think & Learn 액티비티 1. 1) 거울뉴런 액티비티 2) 프로공감러 캐릭터 만들기 및 발표 거울뉴런을 생각하며 타인의 입장이 되어 바라는 공감 반응을 캐릭터에 반영해 만들어본다. 공감을 잘 하는 사람이란 누구인지 생각해보고, 타인이 원하는 공감도 이해해 본다.	15분

구분	세부 활동		시간
1차 (90분)	2교시 Think & Learn	미디어 리터러시 2. 공동체 속 차별, 혐오 행동 분석 영화 속 교내에 있는 차별과 혐오 장면을 보고 왜 그런 행동을 하게 되었는지, 어떤 계기가 감정변화를 만드는지 생각해본다.	15분
		인지교육 4.공감을 실천하는 방법(#행동적 공감) 공감을 인지를 넘어 행동까지 실천하는 것이 중요함을 알 수 있다. 주인공이 영화 속에서 용기 내어 행동적 공감을 발휘하는 장면을 보며 우리가 생활 속에서 할 수 있는 공감 행동에 대해 생각해본다.	5분
	마무리	마무리. 정리 및 과제 안내 핵심 개념인 #성찰하는자의식 #거울뉴런 #과학적사고 #행동적공감을 정리하며 마무리한다. 다음 시간까지 일상에서 혐오와 차별의 사례와 해결방법에 대한 아이디어를 생각해오도록 안내한다.	5분
1일차 교육			90분

도입(5분)

A. Teaching Guide

- 교육 전 선생님은 교안(PPT), 영화 클립영상을 PC에 설치해 준비합니다. 전지, 유성매직, 포스트잇 등은 활동시간에 쓸 것이므로 준비해두고, 1차시에 학생들에게는 워크북만 나눠 줍니다.
- 수업이 시작되면 주의를 집중시키며 오늘 함께 할 교육인 <공존을 위한 공감교육: 원더러스 프로젝트>에 대해 소개합니다.

B. 시나리오

- T. 여러분, 오늘은 공존을 위한 공감교육 원더러스 프로젝트를 시작해 볼 거예요. Wonderous 는 '멋진, 대단한' 이런 의미가 있죠? 그리고 '원더'와 'US'가 합쳐진 Wonder+Us '놀라운 우리, 지구시민'이라고도 해석할 수 있어요.
- T. 바로 세상에 변화를 만들 수 있는 주체로서의 우리=지구 공동체라는 의미로요.
- T. 총 2번의 수업시간 동안 선생님과 함께 세상을 바꾸는 우리만의 아이디어를 만들어봐요.



프로젝트 소개하기

A. Teaching Guide

- 프로젝트 수업에 대해 학생들에게 소개하는 시간입니다. 프로젝트 수업이 생소한 친구들을 위해 '프로젝트'의 의미와 방법에 대해 의견을 나누는 시간을 갖습니다.
- 프로젝트 수업에서 중요한 것은 학생이 주인공이 되어 적극적으로 참여하는 것이라는 점을 강조합니다. 적극적인 참여 분위기를 조성하기 위해 가벼운 질문부터 시작합니다.

B. 시나리오

- T.** 원더러스 프로젝트를 시작하기 전에 먼저 여러분이 생각하는 '프로젝트'에 대해 이야기 해볼까요? 프로젝트 하면 떠오르는 것들은 뭐가 있나요?

예시를 들어주며 생각할 수 있도록 안내합니다.

(예: 다이어트 프로젝트, 유튜브 영상 만들기 프로젝트, 팀프로젝트, 발표 등)

- T.** 여러분이 비록 어린이지만 중요한 가치를 위해 목소리를 낸 경험이 있나요? 또는 어린이지만 아니었다면 사회에 마음껏 얘기하고 싶었던 이야기가 있나요? 정답은 없어요. 1분을 줄 테니 한번 생각해봐요.

편하게 발표할 수 있도록 예시를 들어주세요. (예: 담배꽂초를 아무데나 버리지 말자는 캠페인 영상을 만들어 SNS에 올렸다. 어른들이 어린이의 생각을 듣는 시간을 만들면 좋겠다. 학교에 체육시간을 늘리자고 제안했다 등).

- T.** 다 적었으면 발표를 해보도록 할게요!

2~3명이 일어서서 발표할 수 있도록 독려합니다. 작거나 큰 아이디어 상관 없이 공감하고 박수를 쳐주도록 유도해주세요.

- T.** 여러분은 그런 생각들을 하고 있었군요. 놀랍게도 아직 여러분과 같은 또래이지만 이미 세상에 목소리를 내는 친구들이 있어요. 영상을 함께 봐요.

영상자료를 들어줍니다.

[영상 재생: Just a Kid 유니세프 영상]

<https://www.youtube.com/watch?v=y4udqAY2Bqc>

- T.** 영상에서 보았듯이 어린이도 다양한 자신만의 프로젝트로 세상에 목소리를 낼 수 있어요. 그렇다면 '원더러스'에서는 어떤 주제로 함께 프로젝트를 만들어 나갈까요? 바로 공감, 존중, 협력과 평화에 대해 생각해볼 거예요. 솔직히 이 단어들은 우리가 매일 생각하는 주제는 아닐지도 몰라요. 그런데 우리가 매일 경험하고 있는 일상 속에 모두 숨어 있답니다!



아이스 브레이킹 : 낯선 타인을 만날 때 감정 생각해보기

A. Teaching Guide

교육의 도입부로 낯선 타인을 처음 만날 때 드는 감정들에 관해서 이야기하고 공통된 감정을 생각해 보는 시간입니다. 부정적인 답변도, 긍정적인 답변도 나올 수 있습니다. 이 활동의 핵심은 대부분의 사람이 나와 다른 타인을 처음 만났을 때 주로 경계하는 태도를 보이는데, 이는 자연스러운 감정이란 것을 강조하는 것입니다.

B. 시나리오

T. 살면서 나와 다른 모습이나 성격, 취향, 언어, 지역의 사람을 만난 적이 많죠? 그때의 감정, 생각, 반응, 첫인상은 어땠나요? 그 상황을 떠올려보고 솔직하고 구체적으로 묘사해 볼까요? 만약 떠올리기 어렵다면 선생님을 처음 만난 날을 생각해 보세요. 선생님 첫인상이 어땠는지, 눈빛은 어땠는지, 묻는 말에 바로바로 대답할 수 있었는지 등등 한번 다양하게 생각해 봐요. 2분 줄게요.

낯선 타인을 상상할 수 있도록 예시를 들어줍니다. (예: 나와 머리카락과 눈 색깔이 다른 외국인, 새로 전학 온 친구, 나보다 몸이 큰 친구, 사투리를 쓰는 이웃 등)

T. 2명~3명만 발표해볼까요?

어떤 부분이 달랐는지, 어떤 감정이 느껴졌는지도 질문합니다. 선생님의 사례를 예시로 들어주며 편하게 답할 수 있도록 합니다. (예: “선생님 동네에 외국인이 이사 왔는데 머리카락과 눈 색깔이 달라서 낯설었어요. 그 외국인이 한국말로 먼저 인사했지만 어색하고 말투가 이상하다고 느껴 처음에는 친해지기 어려웠어요” 등)

T. 나와 다른 상대방을 처음 만났을 땐 우리는 어색하고, 경계하게 되고, 조심스러워지죠? 왜 우리는 나와 다른 누군가를 만났을 때 다름에 대해 본능적으로 경계하게 되는 걸까요? 그 이유를 우리 인류 역사에서부터 찾아보도록 해요.

다양한 대답이 나오더라도 낯선 타인을 만날 땐 긴장되고 경계하는 건 자연스러운 감정이라는 점을 공감하며 말해주세요. 수렵채집 시대, 소규모로 살아가던 인류는 더 많은 사람들과 모여 살게 되고, 무리가 다양해지면서 생존과 안전을 보장하기 위해 낯선 이에 대해 경계하는 본성을 갖게

되었습니다. 낯선 사람을 경계하는 마음은 안전과 생존을 위한 자연스러운 감정이었다는 점을 말해주세요.



경쟁과 협력의 빅히스토리적 배경 (10분)

A. Teaching Guide

- 경쟁보다는 협력이 인류의 생존과 공존에 유리했음을 빅히스토리적으로 설명하는 파트입니다.
- 빅히스토리에 관해서는 개념을 나열하며 설명하기보다는 옛날 이야기를 하는 것처럼 스토리텔링하여 설명하면 흥미로워합니다.
- 낯선 이에게 경계심을 느끼는 이유는 인류가 역사적으로, 위험으로부터 자신을 지키기 위해 낯선 사람과 다른 무리에 적대적인 모습을 보이는 본성이 우리 안에 남아있기 때문입니다. 이처럼 우리의 본성에는 이기심이나 공격성도 있지만 이타심이나 다정함도 있다는 점을 강조해주세요.
- 단기적으로는 경쟁에서 살아남는 무리가 유리할 것 같지만 역사적으로 보면 이기심보다는 이타심과 다정함을 발휘하고 실천한 것이 인류의 공존과 번영에 중요하게 작용했음을 강조합니다.

B. 시나리오

T. 여러분, 우리 우주는 언제 탄생했을까요?

바로 45억 년 전이에요. 인류가 탄생한 건 600만 년 전이고 현생 인류인 호모사피엔스가 생겨난 건 약 20만 년 전이에요. 긴 시간 동안 인류는 계속 진화했어요. 20만 년 전부터 지금까지 만들어지고 다듬어진 본성은 아직 우리 안에 남아 있습니다.

T. 이 그림(호모사피엔스가 힘을 합쳐 매머드를 사냥하고 있는 그림)을 한번 볼까요? 1만 년 전 빙하기 시기의 사람들이에요. 이들은 호모사피엔스라고 합니다. 무엇을 하고 있나요? 맞아요, 힘을 합쳐 매머드를 사냥하고 있어요. 이때 당시 주변은 매머드, 코뿔소 등 무서운 동물들로 넘쳐났어요. 인간은 이 동물들에 비해 몸집도 작고, 날카로운 이빨도 없고, 단단한 갑옷도 없잖아요. 그렇기 때문에 살아남기 위해 어떻게 해야 했을까요? 네, 바로 '협력'을 해야만 했답니다.



다른 동물들에 비해 나약했던 호모사피엔스의 무기는 지혜와 힘을 모으는 '협력'이었다는 사실을 강조해 주세요.

T. 협력을 하려면 무리 지어 살아야 했겠죠? 그런데 여기서 무슨 문제가 생길까요? 무리가 커지면 커질수록 필요한 식량도 많아졌어요. 그러면서 무리에서 가장 필요한 사람 순서대로 음식이 주어지고, 무리에서 필요하지 않다고 생각하면 쫓겨나기도 했어요. 어떤 사람들은 무리에서 더 높은 위치에 올라가기 위해 싸우기도 하고, 내가 다른 사람보다 더 낫다는 것을 보여주기 위해 거짓말을 하거나 다른 사람들을 깎아내리면서 경쟁을 하기도 했어요. 집단에서 살아남고, 인정받기 위해서였죠.

T. 그런데 역사적으로 아주 재미있는 점이 있어요. 여기서 퀴즈! 이기적인 사람이 모인 무리와 이타적인 사람이 많이 모인 무리 중 어느 무리가 지금까지 살아남았을까요?

| 학생들에게 질문하고 왜 그런 생각을 했는지 이유를 나누어봅시다.

T. 이기적인 행동을 한 사람이 많이 살아남을 것 같았지만, 결국은 이타적인 사람들의 모임이 살아남았어요. 왜 그랬을까요?

T. 만약 맹수가 쳐들어온 상황에서 이기적인 집단과 이타적인 집단은 어떻게 다를까요? 이기적인 집단은 나 혼자 살기 위해 동료들을 버리고 먼저 도망갈 거예요. 혼자 남은 아이들과 노인들은 어떡하죠? 죽게 될 거예요. 힘이 세고 빠른 사람들만 남게 되겠죠.

운이 좋게 살아 남더라도 나중에 다른 맹수가 왔을 때 옛날에 사람들이 나만 살겠다고 도망갔던 생각을 하며 더욱 더 겁이 많고 혼자 도망가기 바쁠 거예요. 결국 집단은 서로 믿지 못하고 도움을 주고받지 못하게 되고 필요에 따라 흩어지게 되겠죠. 그러면 집단이 유지가 될 수 있을까요, 없을까요?

T. 반면 이타적인 집단은 어떨까요? 맹수에 맞서 싸우려고 협력하거나, 같이 힘을 합쳐 도망치게 되겠죠? 그럼 더 많은 사람들이 살아남을 수 있을 거예요. 도움을 받은 사람들은 고마웠던 기억을 생각하며 나중에 작거나 큰 일에 서로 도와주게 될 거예요. 그러면서 집단은 더 단단하게 뭉치고 더 많은 사람들이 함께 살아가게 될 거예요.

그리고 이기적인 집단은 먹이를 사냥해 오면 서로 먹겠다고 싸우고 공격할 텐데 이타적인 집단은 서로 배려하고 양보하며 평화롭게 살아가겠죠? 이렇게 이타적인 집단은 집단 내에서 발생하는 갈등은 줄이고 큰 문제를 만났을 때 함께 협력하여 해결하고, 외부의 공격에는 함께 맞서 싸울 수 있었기 때문에 생존에 유리했어요

이타적인 사람들 집단이 살아남을 수 있던 과정을 선생님은 힌트만 주고 학생들 스스로 상상해서 다양한 사례를 들어 설명하도록 해보세요.(예, 사냥, 외부공격, 먹이분배, 양육 등)

이기적인 집단에서 발생했던 부정적인 상황의 단어들을 설명해 주세요(싸움, 공격, 경쟁, 죽음, 폭력적, 흩어짐 등). 그리고 대조적으로 이타적인 집단에 있었던 긍정적인 상황의 단어들을 설명해 주세요.(배려, 화해, 참음, 도와줌, 협력, 같이 등)

T. 단기적으로는 '이기적인 선택'이 유리해 보이지만, 긴 시간 동안 보면 '이타적인 선택'을 한 무리가 더 생존에 유리하게 되었습니다. 결국 인간의 역사는 집단을 위해 협력하고 헌신하는 이타적인 인간들이 그룹에 남아 지금까지 와서 전 세계 80억 명이 가까운 인류 집단이 되었어요.



빅히스토리로 살펴보는 우리의 공감능력(#성찰하는 자의식)

A. Teaching Guide

- 핵심개념이 나오는 섹션입니다. '성찰하는 자의식'의 단어가 생소할 수 있습니다. 개념설명과 더불어 마치 '일기'나 '반성문' '미래 계획표'를 쓰는 것과 같다고 비유를 들어 설명해 주세요.
- 성찰하는 자의식 덕분에 동물과 달리 사람은 과거를 돌아보며 현재의 내 모습을 수정하고 더 발전된 미래를 만들어 갈 수 있게 되었습니다.
- 성찰하는 자의식은 인류가 6만 년 전에 획득한 사람만이 가진 특별한 능력임을 강조해 주세요.

B. 시나리오

- T.** '이기적인 집단보다 이타적인 집단이 더 유리하다'는 사실을 깨닫고 다정함을 택한 인류! 이처럼 우리는 어떻게 자신을 이해하고 더 나은 사람으로 나아갈 수 있었을까요?

인류는 계속 진화하면서 두뇌가 커졌어요. 이렇게 크고 잘 발달한 두뇌로 6만 년 전에 호모사피엔스는 '**성찰하는 자의식**'이란 특별한 능력을 갖추게 되었습니다.

우리는 스스로 내가 누구인지 알 수 있습니다. 그것을 '자의식'이라고 하죠. 내가 누구인지 인식하는 것은 침팬지나 돌고래 같은 동물들도 할 수 있어요.

그런데 '**성찰하는 자의식**'은 더 업그레이드된 능력이에요.

우리는 스스로의 생각과 감정, 행동까지 들여다볼 수 있어요. 심지어 과거의 내 행동을 되돌아보고, 미래의 나도 예측할 수 있답니다.

마치 마음속을 '특별한 안경'으로 들여다보는 것처럼, 내가 한 일, 내 생각, 느낀 감정을 들여다볼 수 있습니다. 그리고 미래도 '살짝' 볼 수 있지요.

우리는 '**성찰하는 자의식**'을 발휘하여 과거에 내가 했던 행동과 생각을 분석해 보고, 예상했던 결과와 다르면 그 원인을 분석해 다시 행동을 계획해서 더 발전된 나를 만들어 갑니다. 성찰하는 자의식 덕분에 우리는 더 나은 선택을 하고 원하는 삶의 방향으로 갈 수 있게 됩니다.

예를 들어, 친구와 다뤘다고 생각해 봅시다. 우리는 성찰하는 자의식이란 특별한 안경 덕분에 내가 어제 왜 다뤘는지 내 행동을 되돌아보고, 어떻게 하면 다음에는 더 잘 지낼 수 있을까 생각해 볼 수 있습니다. 그리고 앞으로 비슷한 일이 생기면 어떻게 할지 예측해서 행동을 계획할 수 있지요. 이렇게 목표를 세우고 행동을 개선하다 보면 분명 친구와 더 좋은 관계가 될 수 있을 것입니다.

개념을 어려워한다면 성찰하는 자의식을 발휘하거나 그렇지 않은 두 사례를 스토리텔링으로 이야기하며 비교·설명해 줍니다.

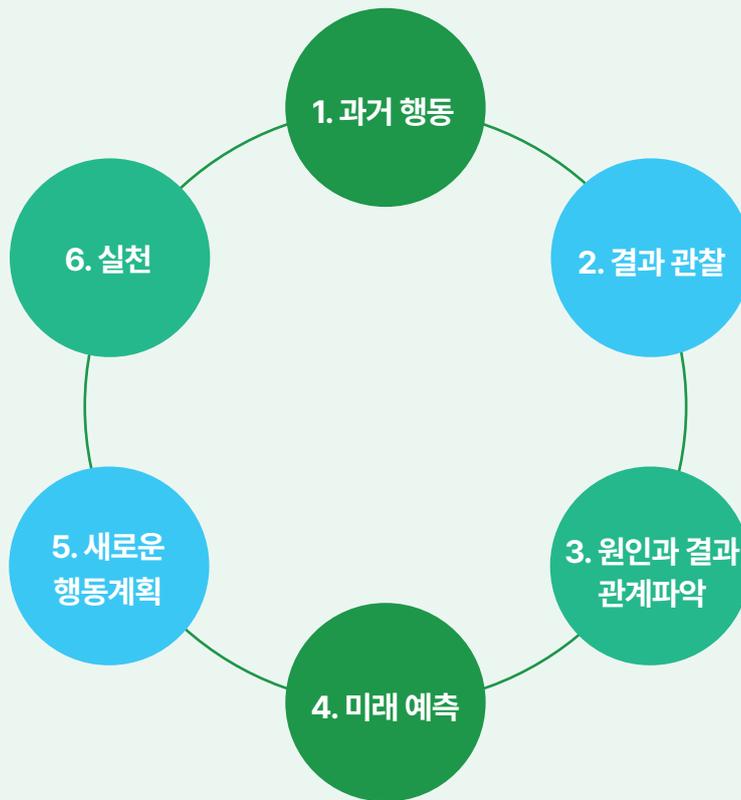
(옛날 인류의 모습을 상상하며 한 가지 예를 더 들어볼까요?)

토끼사냥에 실패했을 때, 두 친구의 모습을 비교해 봅시다. A는 '내일은 잡을 수 있겠지' 하고 낮잠을 자기 시작했습니다. A는 낮잠에 푹 빠져있는 한편, B는 행동을 되돌아보며 고민하기 시작했습니다. '왜 사냥에 실패했을까?' 고민하다가 토끼를 잡기 직전에 발소리를 냈던 모습이 생각났어요. 그래서 다음에는 다가갈 때 발소리를 없애 보자고 다짐했습니다. 물론 발소리를 없애도 토끼를 잡지 못할 수도 있습니다. 하지만, 운에 기대어 잠만 자는 A보다는 B의 사냥 성공률이 높을 것이라는 점을 알 수 있습니다. 만약 B가 사냥에 실패한다고 하더라도, 발소리가 아닌 또 다른 원인을 찾아보겠지요? 그렇게 계속 행동을 되돌아보고 예측할수록 A보다는 B가 원하는 목표를 달성할 확률이 더 높아질 거예요.)

- T.** 동물은 과거와 미래를 생각하지 않아요. 오직 사람만이 과거를 되돌아보고, 현재를 분석하고, 미래를 계획해서 더 발전된 나를 만들어가죠.

큰 짐승들에 비해 신체적으로 약했던 인간들은 '성찰하는 자의식' 덕분에 협력하고 발전하는 무리를 만들며 수많은 강한 동물들 속에서도 끝까지 살아남았답니다.

성찰하는 자의식은 다음과 같은 과정으로 이루어집니다.



1. **과거 행동 분석** : 우리가 했던 행동을 돌아봅니다.
2. **결과 관찰** : 그 행동들이 어떤 결과를 가져왔는지 살펴봅니다.
3. **원인과 결과 관계 파악** : 행동과 결과 사이의 관계를 이해합니다.
4. **미래 예측** : 내 행동에 따라 어떤 결과가 나올지 예측해 봅니다.
5. **새로운 행동계획** : 예측과 다른 결과가 나왔다면 원하는 결과를 얻기 위해 수정된 행동방식을 계획합니다.
6. **실천** : 계획한 대로 새롭게 행동합니다.
7. **결과 분석** : 새로운 행동의 결과를 다시 분석합니다.



미디어 리터러시 1: 영화 캐릭터 분석 (15분)

A. Teaching Guide

- 미디어 리터러시의 메인 콘텐츠인 영화 '원더'의 영상 클립을 시청하고 활동을 진행하는 섹션입니다. 해당 영화는 안면기형을 가진 소년 '어기'가 새로운 학교에 전학을 오게 되면서 맞닥뜨리는 다양한 상황들을 보여주고 있습니다. 첫 만남에서 반 친구들의 다양한 반응은 낯선 타인을 대할 때 우리가 어떻게 반응하는지 거울처럼 비춰줍니다. 영화를 보기 전에 영상 클립의 의미를 보충 설명해 주세요.

혐오와 편견을 극복하는 방법(#과학적 사고)

A. Teaching Guide

- '과학적 사고'는 우리 안에 잠재된 편견과 고정관념을 깨기 위해서 갖춰야 하는 중요한 사고방식입니다.
- 과학적 사고의 사례들은 곧바로 생각하기 어렵기 때문에 선생님이 먼저 편견을 갖고 있었던 개인적 경험 또는 가짜뉴스에 속는 것 등을 얘기해주면서 개념을 이해할 수 있도록 도와주세요.

B. 시나리오

- T.** 이제 우리 영화 [원더]를 보며 낯선 아이들이 서로 처음 만났을 때 어떻게 반응하는지 살펴볼게요. 안면기형으로 외모가 남다른 한 친구가 전학을 오게 되는데 3명의 친구들이 학교를 소개해 주는 영상이에요. 우리가 낯선 타인을 대할 때 어떤 표정을 짓는지, 어떤 모습인지 볼 수 있을거예요. 각 캐릭터들의 표정, 목소리 톤, 리액션, 시선, 말투, 바디랭귀지 등을 유심히 살펴보세요.

| [영화클립 재생] 나와 다른 누군가를 만나 서로 탐색하는 장면 [6:10 - 10:10]

B. 시나리오

T. 각자 발견한 것들을 한 번 발표해 볼게요! 한 명씩 각각 잭, 줄리안, 샬롯을 발표해보세요.

발표자 한 명당 한 명씩 잭, 줄리안, 샬롯을 맡아 발표할 수 있도록 해주세요(총 3명). 캐릭터의 표정, 목소리 톤과 시선, 바디랭귀지 등 우리가 다른 사람의 감정을 이해할 때 살피는 여러 요소를 영화 캐릭터 분석에 접목해 연습해 봅시다

T. 그렇다면 이들 중 어떤 캐릭터가 낯설어하는 어기를 향해 공감하고 배려를 해주었을까요?

줄리안은 어기의 기분을 고려하지 않은 채 말하고 행동했어요. 샬롯 역시 낯설어하는 어기를 보지도 않은 채 자기 얘기하느라 바빴죠.

그런데 잭은 낯설어하는 어기를 위해 애써 웃기도 하고, 무례했던 줄리안에게 어기 대신 소리쳐주기도 했죠.

T. 잭은 어떻게 이런 행동들을 할 수 있었을까요? 과학적인 관점에서 한번 살펴봅시다.

잭이 줄리안보고 '입다물어!'라고 소리친 부분이 있었죠? 왜 그렇게 화를 냈을까요? 줄리안은 어기에게 식당을 보여주며 "너는 '특별식'을 먹냐"고 물어봤어요. 또 과학실에서는 홈스쿨링을 했던 어기는 과학을 잘 못할 거라며 무시했죠?

T. 왜 줄리안은 어기가 특별식을 먹고, 과학을 잘 못했을까라 생각했을까요?

우리들이 겉모습만 보고 내면을 판단해 혐오와 차별을 갖게 되는 과정을 느끼도록 하는 장면입니다. 학생들이 혐오와 차별을 하는 이유와 과정을 생각하고 답변할 수 있게 유도해 주세요.

T. 어기의 겉모습만 보고 자기와 다르게 생겼다고 음식도 다른 것을 먹을 거라고 판단한 거겠죠? 또 학교에 다니지 않아서 공부를 못했을 거라고 선불리 판단해 버렸어요. 이 생각이 과연 맞을까요?

T. 자기가 생각하거나 아는 것이 진짜 맞는지 질문하고, 정확한 근거를 가지고 확인하고, 새로운 사실이 드러날 때마다 자기가 가지고 있던 생각을 계속 수정하고 보완하는 것을 '과학적 사고'라고 합니다.

- T. 여러분은 혹시 다시 한번 질문하고 정확한 근거를 찾아보는 과정을 생략하고 설부터 판단했던 경험은 없었나요? 또는 다른 사람이 나의 겉모습이나 행동만 보고 편견을 가지고 대했던 적은 없었나요?

그림이나 사진을 보여주는 방식으로 대체할 수 있어요. 장애인, 성별/키/외모에 따른 직업 등 여러 사진을 보여주며 우리가 알 수 있는 것과 없는 것을 구분해 봅니다. (예, 휠체어에 탄 사람의 사진을 보여주며 우리가 이 사진을 보고 알 수 있는 점은 무엇이 있죠? 성격이나 직업을 알 수 있을까요? 등) 겉모습이나 소문만 듣고 정확히 알 수 없으니 우리는 처음에는 '중립기어를 놓고(어린이들의 유행어)' 잠시 멈춰 정확히 확인하고 경험해 본 다음 판단하자고 과학적 사고의 방법을 설명해 줍니다.

- T. (예. 선생님은 문신이 많고 몸집이 큰 친구를 만난 적이 있었는데, 처음에는 그 친구가 성격이 거칠 것이라고 생각했는데 나중에 알고 보니 눈물도 많고 노숙자들을 위해 봉사활동도 하는 마음 따뜻한 사람이었더라고요. 그래서 외모만 보고 함부로 판단한 스스로가 부끄러워진 적이 있어요)

(가짜뉴스 사례: 2020년 코로나바이러스가 시작됐을 때 여기저기 유튜브나 인터넷에서는 바나나에서 바이러스가 퍼지기 시작했다는 뉴스가 퍼졌었어요. 그래서 그때 잘 모르는 어르신들은 바나나를 먹지도 않고 그러셨죠. 그런데 자세히 알아보니깐 어떤 의사도 그런 말을 한 적이 없고, 어디서 시작되었는지는 모르지만, 가짜뉴스로 판명이 났어요

선생님의 개인적 경험을 이야기 해도 좋고, 사람들이 가짜뉴스에 휘둘러 이상한 루머가 생성된 사건들을 말해줘도 좋습니다.

- T. 이번엔 여러분의 경험을 나눠 볼게요! 2명만 발표해 볼까요?

발표할 땐 ①어떤 상황이었는지, ②어떤 부분에서 착각했는지 혹은 편견을 갖고 있었는지를 묻고, ③사실은 무엇이었는지 말할 수 있도록 묻습니다.



사람의 공감 능력(#거울뉴런) (5분)

A. Teaching Guide

- '거울뉴런'은 공감의 필수 요소로 사람의 뇌에서 특별히 발달했습니다. 사물을 동일하게 비춰주는 '거울'의 특징에 빗대어 타인의 감정을 똑같이 비춰줘 타인의 감정, 생각, 의도를 읽을 수 있도록 돕는다는 특징을 설명해 주세요.
- 원숭이의 거울뉴런은 신체의 움직임을 조절하는 부위에 몰려 있지만 사람의 거울뉴런은 전두엽과 두정엽을 넘어 변연계까지 넓게 퍼져 있습니다. 따라서 다른 사람을 모방하는데 유용할 뿐만 아니라 감정과 생각까지 폭넓게 읽을 수 있습니다.
- 공감을 하기 위해서는 다른 사람의 상황을 인지적으로 이해할 뿐만 아니라 그 사람의 정서를 함께 느낄 수 있어야 하는데 이것이 가능한 이유는 우리 뇌 속의 '거울뉴런'이 있기 때문입니다. '거울뉴런'은 공감능력의 필수 요소임을 강조해 주세요.
- 슬퍼하는 사람을 보면 눈물이 글썽여지고, 웃는 사람을 보면 같이 웃음이 나오는 등 감정전염이 되는 사례를 들어 설명할 수 있습니다.

B. 시나리오

- T.** 우리 뇌는 무려 1,000억 개의 신경세포로 이루어져 있어요. 두뇌세포 중에는 다른 사람의 표정이나 몸짓을 '거울'처럼 인식하는 세포가 있는데요, 이것 '거울뉴런'이라고 한답니다. 뭐라구요? 거.울.뉴.런!
- T.** 친구가 하품을 할 때 나도 따라한 적이 있지요? 신 레몬을 먹는 사람을 볼 때 입에 침이 고이죠? 그게 바로 거울뉴런이 작동하고 있는 것이랍니다. 재미있는 건 거울뉴런은 단순히 행동만 복사할 뿐만 아니라 감정까지 복사할 수 있다는 거예요!
- T.** 상대방이 찡그린 표정으로 "아야"라고 외치면 우리 뇌는 바로 내가 얼굴을 찌푸리며 비명을 지르는 상황을 떠올리게 해요. 그때 우린 상대방의 감정을 판단할 수 있어요. '아, 지금 저 사람이 아프구나!' 생각하고 나도 아픈 감정을 떠올릴 수 있어요
- 필요하다면 선생님이 직접 표정을 지어가며 예시를 보여주세요.
(예: "선생님이 웃고 있으면 어떤 기분일까요?", "선생님이 울고 있으면요?" 등.)

- T. 책은 어색해하는 어기의 표정과 얼굴을 보고 그 속마음을 읽어냈어요. '이 친구가 지금 어색하구나'라고 생각을 했고, 그에 따라서 어기가 편안해질 수 있게 웃는 표정도 짓고, 조심조심 말도 걸어보고 했죠.
- T. 상대방에게 공감을 잘 하기 위해서는 상대방의 얼굴과 표정에서 그 속마음을 읽을 줄 알아야 해요. 거울뉴런이 잘 발달한 사람들은 사람들의 마음을 잘 헤아리는 능력이 발달해 있어요. 다른 사람도 나와 똑같이 느끼고 생각할 수 있다는 것을 알고 있거든요. 바로 책처럼요.
- T. 그럼, 우리의 뇌에 거울뉴런이 있다는 것을 생각하면서 다음 활동으로 넘어가 볼게요!
- 전지는 모듈별로 1개씩, 포스트잇은 모듈별로 빨간색, 초록색 1묶음씩, 유성매직도 1세트씩 나눠줍니다.



거울뉴런 액티비티 & 프로공감러 캐릭터 만들기 (20분)

A. Teaching Guide

- 거울뉴런 액티비티는 거울뉴런 개념을 활용해 내가 바라는 / 바라지 않는 상대의 모습을 적어보는 활동입니다. 해당 활동을 통해 친구들이 바라는 나의 모습을 한번 되돌아 볼 수 있습니다.
- 모듈활동으로 진행되며 자유롭게 토론할 수 있는 분위기를 만들어주세요.
- 각 모듈마다 전지, 포스트잇, 유성매직을 나누어주세요.

B. 시나리오

T. 선생님이 나눠준 전지를 보면 [I want / I don't want]로 분리가 되어있을 거예요. 조금 전 우리는 여기서 처음 전학왔을 때 잭, 줄리안, 샬롯이 보인 반응을 분석해 봤어요. 이 캐릭터들의 반응을 포함해서 '내가 처음 새 학교에 전학 갔을 때' 받고 싶은 반응을 초록색 포스트잇에 적고 [I want] 섹션에 붙여볼 거예요. 반대로 받고 싶지 않은 반응을 빨간색 포스트잇에 적고 [I don't want] 섹션에 붙여볼 거예요. 4분 줄게요. 친구들이랑 소통해 가면서 붙여 주세요.

한 사람당 원하는 반응, 원하지 않는 반응 각각 2개 이상씩 적을 수 있도록 돌아다니며 독려합니다.

예시를 떠올리기 어려워하는 학생들에게 친구들에게 새 학기가 되었을 때 내 감정을 상상하게 해주세요.



'프로공감러' 캐릭터 만들기

A. Teaching Guide

- 해당 활동은 I want에 붙인 내용들을 토대로 전지에 '친구 삼고 싶은' '프로공감러' 캐릭터를 직접 그리는 활동입니다. 모둠 활동이기 때문에 소외되거나 참여하지 못하는 학생들이 없도록 신경써 주세요.
- 프로공감러 캐릭터 만들기는 내가 생각하는 가장 이상적인 공감행동이 무엇인지 생각하게 하고, 더불어 다른 친구들이 어떤 공감행동을 원할지도 이해할 수 있게 하는 활동입니다.

- 많은 학생들은 의견을 쓰는 것보다 캐릭터를 예쁘게 그리는 것에 집중합니다. 학생들에게 중요한 것은 그림을 그리는 것보다 왜 그렇게 그렸는지 이유를 설명할 수 있어야 한다고 전달해주세요. 학생들 나름의 이유를 갖고 논리를 만드는 활동은 프로젝트 수업에서 매우 필요한 부분입니다.

B. 시나리오

T. 이제 팀별로 새로운 캐릭터를 만들어 볼게요. [I want] 섹션에 모인 반응을 모아 누구에게나 열려 있는, 창의적이고 유쾌한 캐릭터를 창조해 보세요. 이름도 지어주고, 표정은 어떻게 하면 좋을지, 눈빛, 말투, 어떤 좋은 질문들을 해야 할지 생각나는 모든 아이디어를 모아 '프로공감러' 캐릭터를 완성해 볼게요! 너무 잘 그리려고 하지 않아도 괜찮아요. 그렇게 그린 이유를 생각하며 한번 그려보세요! 10분 줄게요.

T. 각 조에서 만든 프로공감러 캐릭터를 모두 발표해 볼까요?

조별로 차례대로 나와서 발표할 수 있도록 해주세요.

발표할 때 그렇게 그린 이유를 설명할 수 있도록 질문을 계속해 주세요. (예: 눈을 왜 반짝이게 그렸어? 예상 대답: 상대방에게 집중하고 있다는 것을 알 수 있게요. 예: 귀는 왜 이렇게 크게 그렸어? 예상 대답: 잘 들어주려고요 등)



미디어 리터러시 2: 공동체 속 차별, 혐오 행동 분석 (15분)

A. Teaching Guide

해당 클립에서는 교내에서 일어나는 차별과 혐오의 장면이 보입니다. 그리고 뒤늦게 한 학생이 잘못을 뉘우치는 장면이 나옵니다. 잘못을 직면하는 과정에서 '성찰하는 자의식'이 발동되는 것을 느낄 수 있는 장면입니다. 영화 '윈더'가 아니더라도 잘못을 저지른 인물이 성찰하여 행동을 개선하는 장면을 활용할 수 있습니다.

B. 시나리오

T. 이제 또 다른 영화 장면을 볼 거예요. 이 장면에서 각 캐릭터의 행동을 성찰하는 자의식, 과학적 사고, 거울뉴런의 관점에서 한번 잘 살펴볼게요!

영화 클립을 재생합니다.

[영화클립 재생] 교내 괴롭힘과 따돌림 문제 및 잘못을 직면하는 장면 [1:25:00 - 1:30:00]

T. 줄리안의 잘못은 무엇인가요? 맞아요, 어기에게 나쁜 말을 쓰고 그림을 보내며 괴롭혔어요.

T. 줄리안은 왜 그런 행동을 했을까요? 얼굴이 이상한데도 친구가 많은 어기가 부럽고, 질투가 나서도 맞아요.

T. 곧이어 줄리안은 어떻게 변하게 되나요? 변화의 계기는 무엇이었나요? 교장선생님께서 따끔한 한마디를 하죠.

T. 영화에서 교장선생님이 이런 대사를 했어요. 한번 OO이 읽어줄래요?

He can't change his looks.

Maybe we can change the way we see!

T. 이 대사처럼, 나와 다른 모습을 가진 친구의 외모를 바꿀 수는 없어요. 그 친구를 바라보는 우리의 '시선'을 바꿔야 합니다.



공감을 실천하는 방법(#행동적 공감) (5분)

A. Teaching Guide

- 공존을 위해 어떻게 공감을 실천해야 해야 하는지 공감의 방법을 알려주는 파트입니다.
- 공감에는 '인지적 공감' '정서적 공감' '행동적 공감' 3단계가 있습니다. 그 중 '행동적 공감'은 가장 심화된 공감으로 측은지심, 연민, 동정을 넘어 상대의 감정이 마치 나의 감정인 것처럼 느껴지고, 인지를 넘어서 실제로 도움을 주거나 축하를 건네는 '행동'까지 나아가는 단계입니다.
- 연민, 동정은 누구나 가지고 있는 감정이지만 그것을 행동으로 실천하는 것에는 많은 용기가 필요합니다. 그리고 세상은 용기를 내어 행동하는 사람들을 통해 변화가 시작된다는 점을 강조해 주세요.
- 공감의 3가지 형태는 학교생활이나 일상의 사례를 예시로 들어주면 좋습니다.
(예: '인지적 공감' - 친구가 원하는 시험에 떨어져 실망했을 때 그 친구 입장에서 왜 실망했는지 이해하는 것 / '정서적 공감' - 노력한 친구의 불합격에 함께 아쉬워하고 마음 아파하는 것 / '행동적 공감' - 친구에게 다가가 위로하고 같이 맛있는 것을 먹으며 기분을 풀어주는 등 실질적으로 도움을 주는 것

B. 시나리오

T. 줄리안은 어기를 심하게 괴롭혔지만, 나중에는 결국 자기의 잘못을 인정하고 미안하다고 했어요. 우리가 오늘 배운 개념 중에 무엇에 해당하는 것 같아요? 그렇죠. 바로 '성찰하는 자의식'이 생기고 있는 과정이겠죠?

T. 줄리안의 엄마는 차별과 혐오의 감정을 고스란히 드러냈죠. 자기 생각이 편견일 수도 있다는? 뭐라고요? 네 맞아요, 바로 '과학적 사고'를 하지 못한 것 같아요.

오늘 배운 핵심개념(성찰하는 자의식, 과학적 사고)을 학생들이 기억할 수 있도록 바로 정답을 말해주기보다는 스스로 말할 수 있도록 해주세요. 잘 맞지 못하고 있다면 앞 글자를 이야기해 힌트를 줍니다.

- T. 이렇게 자신의 행동을 스스로 반성하며 성찰하고, 더 나아가 결국 발전할 수 있는 것은 자연스럽게 되는 것이 아니에요. 우리 모두 의도적으로 노력을 해야 한답니다. 운동을 하면 근육이 커지듯이 공감능력도 노력하고 연습하면 더 강화될 수 있습니다.
- T. 공감에는 3가지 단계가 있어요. 첫 번째는 인지적 공감이에요. 상대방의 감정이나 상황을 이해하는 것이죠. 요즘도 전쟁으로 많은 사람이 죽고 있죠? 그런 소식을 들을 때 ‘안타깝다’ 이렇게 그 상황과 감정을 이해하는 게 인지적 공감이에요. 조금 가벼운 수준의 공감이죠.
- T. 두 번째는 정서적 공감이에요. 상대방의 감정을 마치 자신의 감정처럼 공감하는 것이지요. 마치 나의 일인 것처럼 고통스럽고 눈물이 나는 것이죠. 전쟁으로 가족을 잃은 사람들을 생각했을 때, 마치 나의 가족을 잃은 것처럼 너무나도 아파하고 슬퍼하는 것이 정서적 공감이에요.

해당 예시를 들 때 학생들에게 질문을 하면서 참여를 유도해 주세요.(예, 전쟁이 났을 때 고통스러워하는 사람들의 사진을 본 사람 있나요? 마음이 어땠나요?)
- T. 마지막은 **‘행동적 공감’**이에요. 인지와 정서적 공감을 넘어 직접 지원하고 도움을 주며, 상대방이 어려움을 해결할 수 있도록 직접 행동까지 하는 공감을 말해요. 전쟁으로 고통스러워 하는 사람들을 위해 용돈을 기부하거나 평화의 메시지를 영상으로 만들어 공유하는 등 적극적인 도움을 주려고 노력하는 것이 행동적 공감이에요.
- T. 누구나 공감은 할 수 있어요. 중요한 건 생각만 하는 것이 아니라 용기 내서 행동하는 것이에요. 우리 모두 행동적 공감을 더 많이 한다면 세상은 조금씩 선한 곳으로 바뀌게 될 거예요.



수업 마무리 (5분)

A. Teaching Guide

- 1차시 수업을 마무리하며 핵심 개념인 '성찰하는 자의식' '거울뉴런' '과학적 사고' '행동적 공감'을 한 번 더 요약해서 설명해 주세요.
- 다음 수업에서는 학생들이 1주일 동안 주변에서 찾은 공감, 배려 등의 사례와 혐오, 차별 등의 사례를 나누며 본격적인 프로젝트 활동이 전개됩니다. 사례가 많을수록 프로젝트 아이디어 구상도 다양해지고, 원활하게 진행될 수 있어요. 따라서 그 전까지 충분히 많은 사례를 생각해 올 수 있도록 참여를 독려해 주세요.

B. 시나리오

- T.** 오늘은 우리가 어떻게 진화하여 지금에 이르렀고, 인간만이 갖고 있는 특별한 공감이라는 능력에 대해 배워보았어요. 혹시 기억에 남는 키워드가 있나요? (성찰하는 자의식, 거울뉴런, 과학적사고, 행동적 공감)
- T.** 마지막으로 다음 시간 활동에 대해 얘기해주면, (원더보드를 들며) 원더보드에는 일주일 동안 학교나 집, 학원, 뉴스 등에서 찾은 공감, 배려/도움, 용기, 존중의 행동들에 대해 써주세요. (원더박스를 보이며) 원더박스에는 미움, 혐오, 차별, 불평등 같은 나쁜 사례들에 대해서 작성해 주세요.
- 다음 시간에는 우리가 인지적 공감을 넘어서 행동적 공감까지, 직접 더 따뜻한 세상을 위한 노력을 한번 해볼 거예요!

2차시 : Act & Connect

학습개요

구분	교수학습활동		시간
2차시 (90분)	도입	학습활동 리뷰 & 과제확인 학습한 내용을 복습하며 오늘 학습할 내용을 소개한다.	5분
	1교시 Act 디자인 씽킹	활동1. 문제탐색 우리 주변에서 발견할 수 있는 미움/차별/공감/존중/협력에 관한 사례를 찾아본다.	10분
		활동2. 문제재정의 모둠별로 해결하고자 하는 문제를 정하여 당사자의 입장에서 진짜 문제가 무엇인지 재정의해본다	15분
		활동3. 솔루션 찾기 문제를 해결하거나 많은 사람에게 알릴 수 있는 방법이 무엇인지 찾아본다.	15분
	2교시 Connect 프로젝트 디자인	활동4. 프로젝트 디자인 모둠별 솔루션을 실행하기 위해 무엇을 해야하는지 어떤 도구가 필요한지, 누구의 도움이 필요한지 구체적으로 계획해본다.	20분
		활동5. 프로젝트 플랜 프로젝트를 실행하기 위해 필요한 시간을 구체적으로 정하고 계획과 실천행동을 짜본다. 각 모듬원의 강점을 찾아 역할과 실행플랜을 분배한다.	10분
		활동6. 프로젝트 발표 모듬별로 프로젝트를 소개하고 프로젝트 디자인을 발표한다.	10분
	마무리	리뷰 및 마무리 교육을 통해 이해했던 공감, 협력의 중요성과 방법을 일상에서 꾸준히 실천해야 함을 강조하며 마무리한다.	5분

교육 매뉴얼

1. Act : 디자인 씽킹 (45분)

- 공존을 위한 공감교육 프로젝트 시간의 핵심은 '디자인씽킹(Design Thinking)'입니다. 디자인씽킹은 크게 '공감(문제탐색)' > '문제재정의' > '솔루션 찾기 아이디어이션' > '프로젝트디자인' > '실행'으로 나누어집니다.
- 디자인씽킹의 예시는 다음과 같습니다.
'학교에서 선생님이 남학생은 자동차를, 여학생은 바비인형을 가지고 놀도록 했어요. 그러나 한 여학생은 자동차를 갖고 놀고 싶어서 속상해했어요.' 라는 문제상황이 있습니다. 이것이 문제라는 공감이 이루어지고 나서는 해결을 위해 문제를 다시 재정의합니다. 이 상황에서 해결해야 하는 진짜 문제는 남자와 여자를 바라볼 때 가지고 있는 편견입니다. 그리고 해결을 하기 위해 갖가지 아이디어를 도출합니다. '모든 아이들이 모든 장난감을 사용할 수 있도록 요일마다 장난감 바꾸기', '성별 상관없이 조를 만들어 장난감 사용하기' 등 같은 아이디어를 생각해낼 수 있습니다.
이후 이를 실행할 수 있는 계획들을 세우며 프로젝트를 디자인한 후, 실행까지 나아갑니다. 이 과정을 학생들이 직접 수행하면서 문제해결력을 증진할 수 있고, 자기주도학습을 실현할 수 있습니다. 또한 모둠 활동을 통해 협업과 의사소통 능력이 향상됩니다.

도입 (5분)

A. Teaching Guide

- 쉬는 시간에 컴퓨터에 교안(PPT)을 설치하고, 미리 클립영상이 잘 작동하는지 확인해 둡니다. 확인 후 첫 교안 화면을 띄워둡니다.
- 지난 시간에 나눠 준 워크북을 확인하고 포스트잇과 하트 스티커, 전지와 하드보드지 및 유성매직은 한 쪽에 정리해 둡니다.
- 간단한 초성퀴즈를 통해 지난 시간에 배운 내용을 복습하고 수업에 대해 다시 상기 시켜줍니다.
- 이후 본격적인 수업에 도입하며 지난 1주일 동안 주변에서 찾은 공감과 배려의 사례를 작성한 원더보드와 혐오와 차별 등의 사례를 모은 원더박스의 사례를 학생들과 나누며 수업을 본격적으로 시작합니다.

B. 시나리오

원더보드와 원더박스를 가져와 주세요.

각 모둠에 전지와 포스트잇, 스티커를 나눠주세요.

- T. 여러분, 지난 시간에 우리는 공감, 협력에 관해 배웠어요. 그리고 속제로 일주일간 우리 주변에 공감이나 협력이 이루어진 사례, 반대로 미움, 혐오, 차별, 불평등이 발생한 사례를 모아달라고 했어요. 어땠어요?



공감(문제탐색) (10분)

A. Teaching Guide

- 원더보드와 원더박스를 활용해 모은 사례들은 디자인씽킹의 첫 번째 단계, '공감'에 해당하는 단계입니다. '공감' 단계에서는 많은 사례들을 수집하며 문제에 놓인 상대방과 그 상황에 공감하고, 이를 문제라고 인식합니다.
- 지난 1주일 동안 직접 경험한 학생들의 사례를 소개하는 시간입니다. 보드와 박스에 있는 사례들을 칠판에 붙이며 불러줍니다.
- 각 팀마다 공감이 되는 사례를 포스트잇에 적어 전지 위에 붙이도록 합니다.
- 비슷한 사례를 묶어 Grouping하고 구체적으로 문제/주제를 적어봅니다.
- 1인당 3개의 하트 스티커를 나눠주고, 가장 공감이 가는 포스트잇(사례)에 스티커를 붙이도록 합니다.

B. 시나리오

T. 그렇다면 이제 우리만의 문제를 찾아볼게요.

원더보드와 박스에 있는 사례들을 불러줍니다.

각 팀마다 공감이 되는 사례를 포스트잇에 적어 전지 위에 붙입니다.

사례를 듣고 비슷한 경험이 떠오른다면 그 경험을 적도록 유도해 줍니다.

팀 모두가 활동할 수 있도록 도와주세요.

T. 이제 비슷한 문제들끼리 묶어서 Grouping을 해주세요. Grouping은 비슷한 주제의식, 비슷한 대상끼리 묶는 거예요. 그리고 그 공통된 속성을 한번 뽑아봅시다.

칠판에 Grouping을 하면서 먼저 예시를 보여주세요. 대부분 직관적으로 잘할 테지만 어려워하는 학생들을 위해 몇 가지 주제범주를 보여줘도 좋아요. (예: 빈곤과 불평등, 교육, 환경, 보건, 인권, 주거, 노동, 범죄와 치안, 정치, 이민과 난민, 디지털 격차, 교통, 가족과 청소년, 노인, 국제 관계 등)

(예를 들어 '선생님이 남학생만 예뻐해서 속상했다', '여학생만 예뻐해서 속상했다'라는 사례들은 성차별에 관한 것으로 묶을 수 있습니다. '전 세계적으로 전쟁 때문에 고통 받는 사람들이 많다', '난민들이 먹을 게 없어서 계속 굶고 있다'의 문제는 이민과 난민 문제로 묶을 수 있습니다.)

T. 이제 책상 위에 있는 스티커를 가장 공감이 가는 문제들에 붙여주세요. 1인당 3개씩 붙여주세요. 팀원들에게 가장 많은 공감 스티커를 받은 문제는 무엇인가요?

팀이 아닌 개개인이 공감이 가는 사례 위에 하트 스티커를 붙입니다.

포스트잇 위에 하트 스티커를 붙일 수 있도록 유도해 주세요.

팀 별로 가장 많은 하트 스티커를 받은 포스트잇이 우리 팀이 해결해 보는 문제가 됩니다.

팀 별로 뽑은 문제가 무엇인지 자리에서 발표합니다.



디자인씽킹, 문제재정의(15분)

A. Teaching Guide

- 디자인씽킹의 두 번째 단계, '문제재정의'에 해당하는 단계입니다. 상황 내에 내재한 진짜 문제는 무엇인지 정확하게 진단하는 것이 문제해결의 첫 단추입니다.
- 해당 질문의 중요성은 제퍼슨 기념관 사례에서 나타납니다.
- 제퍼슨 기념관은 큰 문제가 있었는데, 심하게 부식되는 벽 때문에 매년 보수 작업이 필요했고, 이는 기념관에 대한 이미지 훼손, 청소용역비 증가, 관광객 불편 등 부정적인 영향을 주었습니다. 너무 오래된 건물이라 잦은 청소가 필요하다고는 했지만 새로 부임한 기념관 관장은 반복되어 온 문제를 해결하기 위해 '진짜 원인'을 찾기 시작했습니다. 우선 잦은 청소의 원인은 기념관에 쌓이는 비둘기 배설물이며, 그 비둘기들은 거미를 먹기 위해 찾아왔습니다. 거미는 그들의 먹이인 나방을 찾아 기념관에 줄을 쳤고, 나방은 기념관의 화려한 불빛에 이끌려 몰려들 수밖에 없었던 것입니다. 그래서 결국 나방이 모여드는 시간을 피해 기념관 전등을 켜게 되면서 기념관의 오랜 문제를 해결하게 됩니다.
- 이처럼 계속해서 '왜', '어떻게 하면'이라는 질문을 통해 집요하게 '진짜 문제'를 파악하는 과정에서 학생들은 문제해결 능력을 기르게 됩니다.
- 워크북 질문에 답을 적는 시간과 팀별로 상의하는 시간을 충분히 주되, 주어진 시간 안에 적을 수 있도록 도와주세요.
- 아이들이 솔루션 아이디어를 찾을 때 실질적으로 문제를 해결하지 않더라도 문제를 알리는 캠페인이 될 수도 있고 인식개선을 위한 스토리나 작품 창작으로 승화시키는 방법 등 다양한 방법과 아이디어가 있음을 예시로 알려주세요.

B. 시나리오

T. 이제 이 문제를 해결할 수 있는 우리 팀만의 방법을 찾아볼 거예요. 이 문제를 해결하면 누구에게 도움이 되나요? 어떤 사람이 될 수도 있고, 사회가 될 수도 있고, 환경이 될 수도 있어요.

각 팀별 문제를 워크북에 적고, 그 문제를 해결하면 누구에게 도움이 될지 구체적인 페르소나를 설정합니다.

(예: 문제 - 가족차별 - 동생 또는 막내가 잘못하면 부모님이 너그럽게 봐주시고 용서해주는데 첫째가 잘못하면 혼을 낸다. 도움을 받는 사람 : 작은 잘못에도 크게 혼나는 첫째들)

- T. 그 사람에게 가장 필요한 것(도움)은 무엇일까요? 돈이 될 수도 있고, 어떤 물건이 될 수도 있고, 어떤 메시지가 될 수도 있겠죠?

흔히 '필요한 것'을 떠올릴 때 물건을 생각하기 마련입니다. 더 다양한 아이디어가 떠오를 수 있도록 예시를 들어주세요.

(예: 첫째들이 실수했을 때 동생과 똑같은 대우를 받도록 도와준다)

- T. 그렇다면 우리 팀이 해결해야 하는 진짜 문제는 무엇인가요? 당사자의 입장에서 위 문제를 '왜?' 그리고 '어떻게 하면?'이라는 문장으로 다시 풀어서 적어볼 거예요. 먼저 모둠별로 정리된 문제에 대해서 '왜?'라고 일단 물어봅시다. 왜 그 문제가 발생한 것 같나요? 그리고 그 질문에 대해서 또 한 번 왜? 라고 의문을 가져보세요. 끝까지 파고들어 가면 결국 우리가 해결해야 하는 '진짜 문제'가 나올 거예요. 그리고 그걸 어떻게 해결할 수 있을까요?

1) 왜 _____? (예: 왜 부모님들은 첫째들에게만 엄격할까?)

2) 어떻게 하면 _____? (예: 어떻게 하면 첫째들도 실수를 했을 때 혼나지 않고 동생들처럼 너그럽게 봐주시고 용서해 주실까?)



디자인씹킹, 솔루션찾기 (15분)

A. Teaching Guide

- 워크북 질문에 답을 적는 시간과 팀별로 상의하는 시간을 충분히 주되, 주어진 시간 안에 적을 수 있도록 도와주세요.
- 아이들이 솔루션 아이디어를 찾을 때 실질적으로 문제를 해결하지 않더라도 문제를 알리는 캠페인이 될 수도 있고 인식개선을 위한 스토리나 작품 창작으로 승화시키는 방법 등 다양한 방법과 아이디어가 있음을 예시로 알려주세요.

B. 시나리오

T. 마지막으로 이 문제를 해결하거나 많은 사람에게 알릴 방법은 무엇인가요? 생각나는 대로 브레인스토밍해봐요.

학교뿐 아니라 더 많은 친구와 전 세계에 있는 친구들에게 이 문제를 알리고 해결 방안을 찾아 나갈 수 있는 방법을 찾도록 도와주세요. (예: 시, 인스타그램 릴스, 영화 제작, 기사 작성, 동화책, 포스터, 학생 운동 등)

T. 그렇다면 이런 다양한 방법 중 가장 창의적이고 효과적인 방법은 무엇인가요?

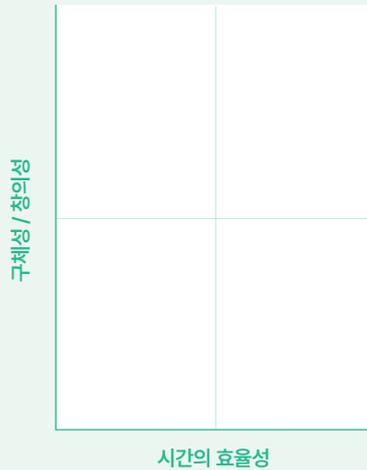
팀별로 의논하면서 협력하는 법을 배우게 됩니다. 내 것만 고집하지 않고 상대방의 의견도 수용하고, 그 안에서 최적의 상황들을 찾는 법을 배웁니다.

T. 각자 자기만의 방법들을 한번 적어보았나요? 그렇다면 조원들의 다양한 방법 중에서 가장 효과적이고 효율적인 방법은 무엇일까요? 나눠준 전지 뒤 쪽에 X축과 Y축의 그래프를 하나 그려보세요.

T. X축은 시간의 효율성을 나타내는 축이에요. 시간이 짧을수록 효율적인 방법이겠죠? 효율성이 좋은 방법을 적은 포스트잇을 오른쪽 끝에 붙여주시고, 오래 걸릴수록 왼쪽에 붙여주세요. 시간이 오래 걸린다는 기준은 여러분이 생각한 모든 방법에 대해 상대적으로 나타내는 것이에요.

(예를 들어서, 환경보호를 하자라는 팀 프로젝트를 수행하는 데 여러 방법이 있겠죠. 하나는 내가 오늘부터 당장 텀블러를 가지고 다니는 거예요. 시간이 짧게 걸리죠? 다른 하나는 공장들이 대기오염 배출을 줄이도록 국민들의 동의를 얻고 법안을 발의하도록 압력을 넣는거예요. 이 방법은 문제는 해결할 수 있겠지만 시간이? 네, 엄청 오래 걸릴 거예요.

- T. Y축은 구체성을 나타내는 축이에요. 대상이 명확하고 과정이 명확할수록 구체적이라고 할 수 있어요. (예를 들어서 환경보호를 할 때 막연하게 '쓰레기를 많이 버리지 맙시다', 하고 캠페인을 하는 것과 '플라스틱 빨대를 쓰지 맙시다'라고 하는 것 중에서 무엇이 더 구체적인가요? 단순히 쓰레기를 버리지 말자고 하는 것보다는 플라스틱 빨대라는 아주 디테일한 제안이 있는 쪽이 더 구체적이죠?) 해결 방법이 구체적이고 창의적일수록 위쪽에 붙여 주시고, 해결 방법이 구체적이지 않고, 평범할수록 아래쪽에 붙여주세요.



- T. 그 다음에는 팀별로 의논하여 한 가지 선택해 주세요! 오른쪽 위에 붙은 포스트잇이 가장 효율적이고 구체적인 방법이겠죠? 혹시 너무 좋은 아이디어가 두 가지 이상 있어서 아쉽다면 그 두 가지의 아이디어를 하나로 합쳐도 좋아요.

(예: 시를 짓고 포스터로 만들어 학교에 붙여 전 학년이 볼 수 있도록 한다. / 대본을 작성하여 상황극을 만들고 영상을 찍어 유튜브에 올린다.)

- T. 아이디어까지 확정된 팀은 손을 들고 코치님을 기다려주세요! 팀 프로젝트 보드를 (하드보드지) 나눠줄게요.

| 하드보드지를 나눠줍니다.



2. Connect : 프로젝트 디자인(45분)

도입 (5분)

A. Teaching Guide

- 팀별로 정한 문제의 해결 방안을 구체화하며 어떻게 실행해 볼 지를 논의하며 계획해 보는 시간입니다.
- 계획하기에 앞서 프로젝트명과 팀명을 정합니다. 프로젝트명은 심플하고 직관적일 수 있게, 팀명은 유쾌하고 긍정적일 수 있게 예시를 알려주세요.
- 팀원들이 의견을 모아 창의적이고 독특한 이름이 나올 수 있게 자유로운 분위기를 조성하며 격려해 주세요.
- 꾸미는데 너무 많은 시간이 소요되지 않도록, 내용이 모두 채워질 수 있도록 독려해 주세요.

B. 시나리오

T. 여러분, 모두 팀별로 문제와 해결법 하나씩 골랐나요? 이게 바로 이제 각 팀의 프로젝트가 될 거예요! 먼저 팀별로 프로젝트명과 팀 명을 정해볼게요. 진지한 것도 좋고 유머러스한 컨셉도 좋아요! 틀린 건 없으니 생각나는 대로 아이디어를 모아볼게요! 다 정한 팀은 하드보드지에 팀명과 프로젝트명을 모두가 볼 수 있게 크고 예쁘게 적어주세요!

각 팀의 장점과 개성이 돋보이는 팀명을 지을 수 있도록 합니다. (예: 프로젝트명_ 그것이 알고 싶다. 남녀차별의 진실 / 팀명_ 꼬꼬무_ 꼬리의 꼬리를 무는 이야기)



전개 : 프로젝트 디자인 (20분)

A. Teaching Guide

- 팀별로 프로젝트를 직접 실행하는데 필요한 모든 것을 탐색하고 정리하는 시간입니다.
- 이 프로젝트를 실제로 도전할 경우 해야 할 일, 꼭 필요한 도구, 우선순위, 팀원을 제외하고 도움을 받아야 하는 사람 등 구체적으로 적을 수 있도록 도와주세요.
- 팀별로 논의할 때 한 명의 의견에만 집중되지 않도록 주의해 주시고 모든 팀원이 자기의 의견을 내고 모든 의견이 존중될 수 있도록 격려해 주세요.

B. 시나리오

T. 이제 본격적으로 프로젝트를 시작해 볼거예요! 먼저 분석과 탐색으로 시작해 볼게요! 우리 팀의 프로젝트를 위해서는 무엇을 해야 하는지, 어떤 도구가 필요한지, 누구의 도움이 필요한지 팀원과 의논하여 리스트를 써볼게요. 필요한 것들을 만들어내거나 구하기 위해 어떻게 해야 할까요? 필요한 사람이 있다면 도움을 구하기 위해 어떻게 연락해보면 좋을까요? 이 프로젝트를 하기 위해서는 총 얼마나 시간이 걸릴까요?

해야 할 일 예

자료조사, 설문조사, 포스터 디자인, 시나리오 작성, 영상 촬영, 게시물 업로드, 프로토타입 제작, 장소 섭외, PPT 만들기 등등

필요한 도구 예

노트북, 휴대폰, 재활용 박스, 의자 2개, 편집 프로그램 등등

도움을 받을 사람 및 연락/섭외 방법 예

담임선생님 이메일 혹은 손글씨 편지를 써서 부탁드립니다.

교장선생님 계획서를 친구들과 작성해 교장선생님과 약속을 잡아 직접 찾아 뵙니다.

반 친구들 하갯길에 만나 유튜브에 출연해달라고 아이스크림을 사주며 직접 부탁드립니다.

오은영선생님 소속사를 찾아 직접 전화해보고 연결이 되지 않을 시 계획서를 작성하여 이메일을 보낸다.



전개 : 프로젝트 플래닝 (10분)

A. Teaching Guide

- 팀별로 프로젝트 실행 계획표를 작성합니다. 실행가능하고 구체적인 계획을 짤 수 있도록 격려합니다.
- 무한정의 시간이 주어질 경우 프로젝트 계획의 구체성이 떨어질 수 있으므로, 4주간의 시간이 주어졌다는 전제하에 주간 별로 각 할 일을 분배하고 일정을 조율할 수 있도록 합니다.
- 그 후 아이들이 프로젝트 실행을 실제로 도전해 볼 수 있도록 이 프로젝트를 완성했을 때의 작은 성취(상품/상장/혜택)을 반이나 학교 안에서 제시하는 것도 좋습니다.

B. 시나리오

- T. 이 프로젝트를 하기 위해서는 총 얼마의 시간이 걸릴지 계산해 보세요. 너무 오랜 기간이 걸린다면 4주 안에 할 수 있는 대안을 구상해 보세요.
- T. 달력을 보면서 이번 프로젝트를 위해 해야 하는 일들을 순서대로 차근차근 계획해 보세요.
- T. 구체적일수록 더 좋은 플래닝이 될 수 있지만 전체 계획을 시간 단위로 짜지는 않아도 돼요.



전개 : 역할 설정

A. Teaching Guide

- 팀별로 각 팀원의 역할을 정합니다. 한 사람에게만 너무 많은 역할이 주어지지 않도록 서로의 특기를 살려 역할을 공평하게 나눌 수 있도록 합니다.
- 이 활동에서 중요한 것은 공감교육에서 공감, 존중, 배려를 배운 만큼 팀원들끼리 서로의 장점과 특기를 발견해 주는 것입니다.
- 학생들이 우리는 서로 모두 다르고 각자 다른 장점과 특징, 특기를 가지고 있기 때문에 이를 자세히 들여다보면 발견할 수 있다는 것을 배웁니다.
- 팀원의 이름과 슈퍼파워, 역할을 정하면서 모두가 이 프로젝트에서 필요한 존재임을 확인할 수 있도록 지도해 주세요.

B. 시나리오

- T.** 마지막으로 팀별로 함께하는 팀원들의 역할을 나누어볼게요. 서로 친구들의 최대 강점을 하나씩 찾아주세요!
- T.** 먼저 어떤 역할이 필요한지 생각해 보세요. 그런 다음 팀을 이끄는 사람, 격려하는 분위기 메이커, 예산집행자, 기록하는 사람, 잘 만드는 메이커, 발표자 등등 팀마다 프로젝트 실행에 필요한 역할들을 나누고 서로의 강점을 토대로 각자에게 가장 적합한 역할을 서로 정해보세요. 이때도 지난 주에 생각했던 공감과 존중의 말을 꼭 적용해보세요!

예:

- 목소리가 아주 큰 ○○이는 홍보 부장
- 그림을 잘 그리는 ○○이는 포스터 디자인
- 센스가 넘치는 ○○이는 시선을 사로잡는 썸네일 디자인
- 꼼꼼한 성격이 특기인 ○○이는 프로젝트 매니저
- 친절함과 친화력이 슈퍼파워인 ○○이는 배우 친구 섭외하기



교육 매뉴얼

마무리 : 프로젝트 발표 (10분)

A. Teaching Guide

- 팀별로 계획한 프로젝트를 발표합니다. 당당한 모습과 태도로 발표할 수 있도록 독려합니다.
- 어떤 문제의식으로부터 이 프로젝트를 시작하게 되었으며 어떤 방법으로 해결하거나, 인식을 개선하거나, 널리 알릴 것인지를 공유합니다.
- 이 때 프로젝트 보드를 사용하되 적은 글씨를 그대로 읽지 않고, 나의 말로 잘 설명할 수 있도록 지도해 주세요.
- 프로젝트 발표가 끝난 후 프로젝트 보드를 교실이나 복도에 전시하고 하트 스티커를 함께 배치하여 공감을 얻는 문제의식에 스티커를 붙여 공감 투표를 진행해 볼 수도 있습니다. 이를 통해 아이들의 아이디어가 사소하고 작아도 그것도 의미 있는 것임을 알 수 있게 합니다. 아이디어로 그치지 않고 용기 내 실행해 보는 것을 독려합니다.
- 수업 이후에도 우리 일상과 사회에 혐오와 차별의 문제를 공감, 존중, 협력으로 바꿀 수 있는 여러 방법을 생각해 보고 친구들과 힘을 합쳐 해결 방법을 생각하고 실천하자고 독려하며, 미래는 우리가 주인공이 되어 바꿀 수 있음을 강조하며 마무리합니다.

B. 시나리오

- T.** 어떤 문제의식에서 이 프로젝트를 정하게 되었는지, 다양한 아이디어 중 왜 이 아이디어를 선택하게 되었는지, 앞으로의 계획을 포함하여 여러분의 프로젝트를 멋지게 소개해 주세요! 그리고 앞으로 이 시간이 끝나고 난 뒤에 여러분이 공감능력을 발휘하는 프로젝트를 일상에서 용기 있게 실천하기를 바랍니다. 여러분의 작은 공감행동이 쌓여 우리 사회는 더욱더 배려하고 공감하고 협력하는 사회가 될 수 있을 거예요.



1. 성찰하는 자의식

자신의 감정, 생각, 행동을 객관적으로 바라보고 분석하는 것으로 과거 나의 경험과 행동을 돌아보고 이를 기반으로 결과를 예상하고 목표에 맞게 행동을 수정하며 더 나은 미래를 위해 나를 발전시킬 수 있는 능력입니다.

2. 메타인지

메타인지는 내 인식에 대한 이해를 말합니다. 내가 정확히 무엇을 아는지, 무엇을 모르는지 객관적으로 파악하는 것입니다.

***성찰하는 자의식 vs. 메타인지**

성찰하는 자의식은 자신의 내면세계 전반(사고, 감정, 행동, 경험 등)에 대한 깊은 이해와 목표에 따라 행동을 분석하고 발전시키는 데 초점을 두지만, '메타인지'는 자신의 인지과정, 즉 사고와 학습 과정에 초점이 맞춰 있습니다. 성찰하는 자의식과 메타인지는 서로 보완적인 개념이지만 성찰하는 자의식이 더 포괄적인 개념입니다.

3. 거울뉴런

다른 사람의 표정과 행동을 보고 자신이 그 행동을 하는 것처럼 반응하는 뇌세포입니다. 거울뉴런은 다른 사람의 감정과 행동을 이해하고 공감하는 데 중요한 역할을 합니다.

4. 마음이론

다른 사람의 마음(생각, 믿음, 욕구, 의도 등)을 이해하고 추측하는 능력입니다. 다른 사람의 마음에 공감하고 배려하고 예측하는 데 필요한 능력입니다.

***거울뉴런 vs. 마음이론**

거울뉴런은 다른 사람의 감정과 행동을 이해할 수 있는 '생물학적 특징'을 말하고, 마음이론은 다른 사람의 마음상태를 이해하고 예측하는 '능력'을 설명합니다.

5. 과학적 사고

당연하게 생각하지 않고 '왜 그럴까?' 질문하고 그 답을 사실에 근거하여 정확하게 찾아보며 확인하는 사고방식입니다. 더불어 새로운 사실이 나타나면 언제든지 생각을 수정하고 보완하는 태도를 말합니다.

6. 행동적 공감

다른 사람의 감정과 상황을 이해하는 것을 넘어 돕고 지원하는 행동까지 취하는 적극적인 공감을 말합니다.

*인지적 공감 vs. 정서적 공감 vs. 행동적 공감

'인지적 공감'은 타인의 감정이나 상황을 이해하는 데 중점을 두고, '정서적 공감'은 타인의 감정에 공감하여 그 감정을 내재화하고 공유하는 것을 의미하며, '행동적 공감'은 인지와 정서적 공감을 넘어 직접 지원하고 도움을 주며 개선하여 행동까지 나아가려는 공감을 말합니다

별첨2 초·중등 교과연계

초등학교 4~6학년과 중학교에서 사회, 도덕 과목과 연계됨

I 초등학교 4~6학년

과목		연계 내용
사회	(4)지속가능한 세계 (*5~6학년)	<ul style="list-style-type: none"> 지구촌 갈등 사례 지구촌을 위협하는 문제 지구촌을 위협하는 문제 해결을 위한 노력 조사하기 인류 공동 문제에 대한 관심
	(8)사회문화	<ul style="list-style-type: none"> 문화, 편견과 차별, 타문화 존중에 대해 배우기 문화 다양성을 존중하는 태도 상대주의 관점에서 문화를 이해하는 태도
도덕	(1)자신과의 관계	<ul style="list-style-type: none"> 다른 사람의 관점을 수용할 수 있는지 검토하고 도덕규범을 내면화하여 도덕적으로 행동할 수 있는 자세를 기른다 자신의 생활을 반성하는 일은 왜 중요할까? 자신의 생활 점검하여 성찰하기 자신의 적성을 도덕적으로 탐색하기 반성하는 태도
	(2)타인과의 관계	<ul style="list-style-type: none"> 공감의 태도가 필요한 이유를 이해하고 도덕적 상상력을 바탕으로 대상과 상황에 따라 감정을 나누는 방법을 탐구하여 실천한다 서로 다름을 존중해야 하는 이유는 무엇일까? 편견사례를 찾고 수정방안 제시하기 타인을 위하는 자세 다양성을 존중하는 태도
	(3)사회·공동체와의 관계	<ul style="list-style-type: none"> 불공정의 사례를 탐구하고, 일상생활에서 공정의 가치를 추구하는 활동을 통해 실천의지를 함양한다 다른 나라의 사람들까지 사랑해야 하는 이유는 무엇일까? 인류를 사랑하는 태도

I 중학교

과목		연계 내용
사회	(4)지속가능한 세계	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 이해관계 및 가치를 둘러싼 문제에 대해 자신 및 상대방의 의견을 비판적으로 검토하고 합리적으로 소통하기 • 지역, 국가, 세계 수준에서 지역문제 해결 및 지속가능한 발전을 위해 참여하고 실천하는 태도
	(8)사회문화	<ul style="list-style-type: none"> • 사회적 갈등과 차별사회 및 문화 현상에 대한 자신과 타인의 관점 파악과 존중 • 인류 보편적 가치와 우리 사회의 기본 가치에 대한 존중 • 자신과 다른 입장을 가진 타인과 소통하고 협력하는 자세 • 논쟁 문제 해결을 위한 민주적인 절차에 대한 존중 • 다른 문화의 가치에 대한 존중과 문화다양성 보존 위한 노력
도덕	(1)자신과의 관계	<ul style="list-style-type: none"> • 나는 어떤 사람이고 어떻게 살아야 할까? • 옳고 그름을 어떻게 분별할 수 있을까? • 자아를 탐색하고 도덕적 앎을 자아와 통합하기 • 도덕적 인격이 갖추어야 할 특성 • 내면에 주의를 기울이는 태도
	(2)타인과의 관계	<ul style="list-style-type: none"> • 타인과의 관계는 왜 중요할까? • 관계 속에서 발생하는 갈등, 폭력을 어떻게 해결할까? • 관계적 존재의 의미를 고찰하고 타인과 공감하며 소통하기 • 갈등, 폭력의 원인을 분석하여 평화적 해결방안 도출하기 • 타인의 마음에 주의를 기울이는 태도 • 열린 마음으로 갈등, 폭력 해결에 참여하는 자세
	(3)사회·공동체와의 관계	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 문화, 종교는 어떻게 공존할 수 있을까? • 세계시민으로서 우리는 무엇을 할 수 있을까? • 타문화, 타종교에 대한 편향을 분석하고 공존을 위한 조건 탐구하기 • 국가의 역할, 시민의 권리와 의무에 관해 추론하기 • 지구적 차원의 문제로 도덕적 사고와 정서 확장하기 • 인간의 존엄함을 존중하는 태도 • 차이와 다양성을 존중하는 태도 • 사회문제에 관심을 갖고 참여하는 자세 • 인류의 고통에 공감하는 태도

Copyright © 2024 풀무원재단, 프로젝트플래닛

이 문서의 모든 내용은 저작권법에 의해 보호받습니다.

이 문서는 교육 목적으로만 사용할 수 있으며,
상업적 이용 및 무단 복제 · 배포를 금지합니다.

본 문서의 사용 및 저작권에 관한 문의:

pulmuonefoundation@pulmuone.com

projectplanet.kr@gmail.com