



학습활동 목표		목표 달성 정도 평가			
1. 달 생존 게임에 즐겁게 참여해 친구와 친해질 수 있다.		☆☆☆☆☆ %			
2. 다른 사람의 의견을 잘 듣고 존중하며 자신의 의견을 충분히 말할 수 있다.		☆☆☆☆☆ %			
3. 의사소통, 의사결정 능력을 알아볼 수 있다.		☆☆☆☆☆ %			
* 다음 시간 수업 내용—마음 듣기(경청)		<input type="checkbox"/> 확인했어요!			
미션	300킬로미터의 달 표면 도보 이동에 필요도가 높은 순으로, 1~15까지 번호를 붙여주세요.				
모둠 활동 규칙 — 전원 합의 (만장일치)로 결정한다.	<ul style="list-style-type: none"> * 자신의 개인 순위 결정은 고치지 못한다. * <u>의견이 많을수록, 차이가 클수록 좋은 결론에 이를 가능성이 크다고</u> 생각하고 모둠 전체가 최선의 결정을 내릴 수 있도록 모든 모듬원의 작은 의견이라도 충분히 경청하고 검토한다. * 다소 자신이 없다고 느껴지더라도 자신의 결정을 다른 사람이 받아들일 수 있도록 충분히 주장한다. 갈등을 피한다는 이유로 자신의 의견을 바꾸어 남에게 대충 동의하는 일은 피한다. * 알고 있는 지식, 논리를 최대한 동원하되 모듬원의 감정도 충분히 존중해 감정을 다치지 않도록 한다. * 자기의 판단을 고집하거나 남에게 이기기 위한 논쟁은 피한다. * 다수결, 평균치를 산출해본다든가 하는 식으로 안이하게 편법을 쓰지 않는다. * 참가자에게 골고루 시간과 기회를 배분해 특정인의 독무대가 되지 않게 한다. 				
모듬조	모듬 이름	모듬 구호(두 글자)			
모듬원					
	물건	개인 활동		모듬 활동	
		오차 (절댓값)	순위	순위	오차 (절댓값)
1	성냥 1통				
2	농축 식품				
3	나일론 밧줄(15미터)				
4	불투명 낙하산				
5	휴대용 태양전지식 히터				
6	권총 2정				
7	분유 1상자				
8	50킬로그램의 산소통				
9	달에서의 별자리 지도				
10	(가스가 든) 구멍 고무보트				
11	물(20리터)				
12	자석				
13	조난 구조 신호등				
14	(주사침이 붙은) 구급상자				
15	통신용 FM 수신기				
나의 오차 합계(A)		A=	나의 오차 합계(B)		B=
전체 모듬원의 오차 합계(C)		C=	전체 모듬원 오차의 평균(D=C/n)		D=
우리 모듬의 최소 오차 모듬원		()번 ()	최소 오차값(E)	E-B=?	
개인별 평균 오차와 모듬 오차의 차이(D-B=?)			모듬의 의사결정 능력	(상, 중, 하)	

1. 이 활동 중 나는



(1) 나의 의견을……

● 그 이유는?

(2) 나의 감정을……



● 그 이유는?

(3) 모둠원들은 서로의 의견을……



● 그 이유는?

2. 자기의 의견(개인 의사결정)을 바꾸는 데 어떤 어려움을 느꼈나요?



● 그 이유는?

3. 전원 합의가 충분히 되었다고 생각하나요?

예 / 아니요

● 그 근거는?

4. 전원 합의에 의한 결정을 해보고(다수결에 비교해서) 어떤 점을 느꼈나요?

5. 집단 의사결정을 하는 데 모둠원으로서 어떤 태도가 필요하다고 생각하나요?

6. 이 활동을 하면서 모둠의 다른 친구들의 생각·태도·행동에 대하여 특별히 느낀 점은 어떤 것인가요? (인상이 강하게 남는 친구에 대해서 쓰세요. 여러 명을 써도 됩니다.)

● 누구의 어떤 점

내면 관찰 (메타 인지)	사실적 사고	추론적 사고	비판적, 창의적 사고
	느낌(정서)/행동 관찰	생각(인지) 파악 = 정서의 원인	변화 대책(필요시)
학습활동 중 파악한 자신의 기분(느낌), 행동과 이유를 구체적으로	이번 수업을 하던 나의 느낌, 기분을 돌이켜 관찰해보니 ()던(한) 것 같다. 이번 수업을 하던 나의 행동, 자세를 돌이켜 관찰해보니 ()던(한) 것 같다.	그 이유는 () 때문인 것 같다.	이렇게 하면 될 것 같다.
알게 된 것			
자신에 대해 알게 된 것 (변화된 것)			
질문이나 더 알고 싶은 것			
학습활동 소감 (실천 계획, 의견, 건의 등)			



학습활동 목표		목표 달성 정도 평가			
1. 바다 생존 게임에 즐겁게 참여해 친구와 친해질 수 있다.		☆☆☆☆☆ %			
2. 다른 사람의 의견을 잘 듣고 존중하며 자신의 의견을 충분히 말할 수 있다.		☆☆☆☆☆ %			
3. 의사소통, 의사결정 능력을 알아볼 수 있다.		☆☆☆☆☆ %			
* 다음 시간 수업 내용—마음 듣기(경청)		□확인했어요!			
미션	남태평양상에서 화재로 요트 소실. 구명보트로 옮겨 탐. 현재 위치는 가장 가까운 육지에서 남서 방향으로 약 1,600킬로미터 정도 떨어진 것으로 추정. 주머니에는 지폐 몇 장과 성냥 한 갑, 구명보트엔 다음의 열다섯 가지 물건뿐. 생존하는 데 필요한 중요성에 따라 1에서 15까지 등급 매기기.				
모둠 활동 규칙 — 전원 합의 (만장일치)로 결정한다.	<ul style="list-style-type: none"> * 자신의 개인 순위 결정은 고치지 못한다. * 의견이 많을수록, 차이가 클수록 좋은 결론에 이를 가능성이 크다고 생각하고 모둠 전체가 최선의 결정을 내릴 수 있도록 모든 모둠원의 작은 의견이라도 충분히 경청하고 검토한다. * 다소 자신이 없다고 느껴지더라도 자신의 결정을 다른 사람이 받아들일 수 있도록 충분히 주장한다. 갈등을 피한다는 이유로 자신의 의견을 바꾸어 남에게 대충 동의하는 일은 피한다. * 알고 있는 지식, 논리를 최대한 동원하되 모둠원의 감정도 충분히 존중해 감정을 다치지 않도록 한다. * 자기의 판단을 고집하거나 남에게 이기기 위한 논쟁은 피한다. * 다수결, 평균치를 산출해본다든가 하는 식으로 안이하게 편법을 쓰지 않는다. * 참가자에게 골고루 시간과 기회를 배분해 특정인의 독무대가 되지 않게 한다. 				
모둠조	모둠 이름	모둠 구호(두 글자)			
모둠원					
순번	물건	개인 활동		모둠 활동	
		오차 (절댓값)	순위	순위	오차 (절댓값)
1	해상용 천체 각도 측정기				
2	화장용 거울				
3	물 1통(20리터)				
4	모기장				
5	군대 전투식량 1상자				
6	태평양 지도				
7	방석(물에 뜬다)				
8	윤활유와 휘발유의 혼합유(4리터)				
9	소형 라디오				
10	상어 쫓는 약				
11	불투명 플라스틱(6.6미터)				
12	80도짜리 술 1병				
13	나일론 줄(4.5미터)				
14	초콜릿바 2상자				
15	낙시 도구 상자				
나의 오차 합계(A)		A=	나의 오차 합계(B)		B=
전체 모듬원의 오차 합계(C)		C=	전체 모듬원 오차의 평균(D=C/n)		D=
우리 모듬의 최소 오차 모듬원		()번 ()	최소 오차값(E)	E-B=?	
개인별 평균 오차와 모듬 오차의 차이(D-B=?)			모듬의 의사결정 능력		(상, 중, 하)



학습활동 목표		목표 달성 정도 평가			
1. 사막 생존 게임에 즐겁게 참여해 친구와 친해질 수 있다.		☆☆☆☆☆ %			
2. 다른 사람의 의견을 잘 듣고 존중하며 자신의 의견을 충분히 말할 수 있다.		☆☆☆☆☆ %			
3. 의사소통, 의사결정 능력을 알아볼 수 있다.		☆☆☆☆☆ %			
* 다음 시간 수업 내용—마음 듣기(경청)		□확인했어요!			
미션	8월 어느 날 아침 10시. 비행기가 한 탄광촌 남남서쪽 약 110킬로미터 지점의 사막지대에 불시착. 비행기의 위치를 아무에게도 알리지 못함. 기상예보는 최고 온도가 60℃ 정도, 선인장 외에는 식물이라곤 없는 불모지대. 모두 얇은 반소매 셔츠와 바지를 입고 있으며, 양말과 구두를 신고 있고, 손수건을 가지고 있음. 불시착 비행기 안에는 다음의 열다섯 가지 물건뿐. 생존하는 데 필요한 중요성에 따라 1에서 15까지 등급 매기기.				
모둠 활동 규칙 — 전원 합의 (만장일치)로 결정한다.	<ul style="list-style-type: none"> * 자신의 개인 순위 결정은 고치지 못한다. * 의견이 많을수록, 차이가 클수록 좋은 결론에 이를 가능성이 크다고 생각하고 모둠 전체가 최선의 결정을 내릴 수 있도록 모든 모둠원의 작은 의견이라도 충분히 경청하고 검토한다. * 다소 자신이 없다고 느껴지더라도 자신의 결정을 다른 사람이 받아들일 수 있도록 충분히 주장한다. 갈등을 피한다는 이유로 자신의 의견을 바꾸어 남에게 대충 동의하는 일은 피한다. * 알고 있는 지식, 논리를 최대한 동원하되 모둠원의 감정도 충분히 존중해 감정을 다치지 않도록 한다. * 자기의 판단을 고집하거나 남에게 이기기 위한 논쟁은 피한다. * 다수결, 평균치를 산출해본다든가 하는 식으로 <u>안이하게</u> 편법을 쓰지 않는다. * 참가자에게 골고루 시간과 기회를 배분해 특정인의 독무대가 되지 않게 한다. 				
모듬조	모듬 이름	모듬 구호(두 글자)			
모듬원					
	물건	개인 활동		모듬 활동	
		오차 (절댓값)	순위	순위	오차 (절댓값)
1	1인당 물 1리터				
2	1인당 코트 1벌				
3	4.5구경 권총(실탄 장전) 1정				
4	나침반 1개				
5	화장용(여자) 손거울 1개				
6	보드카(술) 2병				
7	책(『사막에서 먹을 수 있는 동물』)				
8	잭나이프(다용도 등산용 칼) 1개				
9	1인당 선글라스 1개				
10	정제소금 1,000알				
11	압박붕대				
12	낙하산				
13	손전등				
14	우비				
15	항공지도				
나의 오차 합계(A)	A=	나의 오차 합계(B)	B=		
전체 모듬원의 오차 합계(C)	C=	전체 모듬원 오차의 평균(D=C/n)	D=		
우리 모듬의 최소 오차 모듬원	()번 ()	최소 오차값(E)	E-B=?		
개인별 평균 오차와 모듬 오차의 차이(D-B=?)		모듬의 의사결정 능력	(상, 중, 하)		



학습활동명	마음 듣기(공감적 경청)－경청과 탄청 사이	
	학습활동 목표	목표 달성 정도 평가
	1. 마음 듣기(공감적 경청)의 뜻과 중요성을 알 수 있다.	☆☆☆☆☆ %
	2. 마음 듣기(공감적 경청)의 방법을 알고 실습할 수 있다.	☆☆☆☆☆ %
	3. 나의 마음 듣기(공감적 경청) 능력을 관찰하고 평가할 수 있다.	☆☆☆☆☆ %
	4. 나의 목표:	☆☆☆☆☆ %
	* 다음 시간 수업 내용－거울 놀이	<input type="checkbox"/> 확인했어요!

마음 듣기(공감적 경청)에 대해 자유롭게 정리(안내 자료를 그대로 필기하지 마세요.)

마음 듣기(공감적 경청) 실습 안내

짝궁 이름	()번 ()			
실습 방법	나	계속 말하기(어떤 황당함이 있더라도)	짝궁	계속 말하기(어떤 황당함이 있더라도)
	짝궁	1. 마음 듣기(공감적 경청) 실습－1분 2. 탄청 피우기 연기－1분 3. 다시 마음 듣기 실습－1분	나	1. 마음 듣기(공감적 경청) 실습－1분 2. 탄청 피우기 연기－1분 3. 다시 마음 듣기 실습－1분
이야깃거리 (소재)	방학 중에 있었던 가장 기억에 남는 일, 내가 좋아하는 것들……			

나의 마음 듣기(공감적 경청) 자기평가

마음 비우기 (편견, 평가, 비판 없이)	<input type="checkbox"/> 매우 좋음 <input type="checkbox"/> 좋은 편 <input type="checkbox"/> 보통 <input type="checkbox"/> 부족한 편 <input type="checkbox"/> 매우 부족
눈 맞춤 (관심과 호기심의 눈빛과 표정)	<input type="checkbox"/> 매우 좋음 <input type="checkbox"/> 좋은 편 <input type="checkbox"/> 보통 <input type="checkbox"/> 부족한 편 <input type="checkbox"/> 매우 부족
고개 끄덕임과 맞장구 (리액션)	<input type="checkbox"/> 매우 좋음 <input type="checkbox"/> 좋은 편 <input type="checkbox"/> 보통 <input type="checkbox"/> 부족한 편 <input type="checkbox"/> 매우 부족
느낌 읽어 말해주기 (".....했겠구나!")	<input type="checkbox"/> 매우 좋음 <input type="checkbox"/> 좋은 편 <input type="checkbox"/> 보통 <input type="checkbox"/> 부족한 편 <input type="checkbox"/> 매우 부족

내면 관찰 (메타 인지)	사실적 사고	추론적 사고	비판적, 창의적 사고
	느낌(정서) /행동 관찰	생각(인지) 파악 = 정서의 원인	변화 대책(필요시)
학습활동 중 파악한 자신의 기분(느낌), 행동과 이유를 구체 적으로	이번 수업을 하던 나의 느낌, 기분을 돌 이켜 관찰해보니 () 던(한) 것 같다.	그 이유는 () 때문인 것 같다.	이렇게 하면 될 것 같다.
알게 된 것			
자신에 대해 알게 된 것 (변화된 것)			
질문이나 더 알고 싶은 것			
학습활동 소감 (실천 계획, 의견, 건의 등)			



학습활동명	거울 놀이—복사와 반사 사이	
	학습활동 목표	목표 달성 정도 평가
	1. 마음 듣기를 실천해 짝공의 말을 사실 그대로 잘 듣고 말할 수 있다. [복사]	☆☆☆☆☆ %
	2. 들은 내용에 담겨 있는 짝공의 마음(심정, 느낌, 감정)을 읽어내어 말해줄 수 있다. [반사]	☆☆☆☆☆ %
	3. 나의 목표:	☆☆☆☆☆ %
	* 다음 시간 수업 내용—마음 듣기(경청)	<input type="checkbox"/> 확인했어요!

지난주 공감 대화법을 얼마나 실천했나요?	<input type="checkbox"/> 늘 <input type="checkbox"/> 자주 <input type="checkbox"/> 가끔 <input type="checkbox"/> 거의 <input type="checkbox"/> 전혀
마음 듣기 실천 사례와 효과(육하원칙으로)	

거울 놀이 진행 안내	<p>1. 개인 활동(5분) : '최근에 가장 기억에 남는 일'(사실만)을 생각해내서 적어보기</p> <p>2. 짝공 활동(10분) : 짝공이 말해주면 ① 그대로 말하기(말투, 표정, 행동까지)+② 한 문장으로 요약해주기+③ 마음(심정, 느낌, 감정) 읽어주기 (".....했겠구나!)/역할 바꿔서 한 번 더 하기+④ 활동지 쓰기</p> <p>3. 모둠 활동(15분) : ① 짝공의 이야기를 자신의 이야기처럼 복사해서 말(연기)하고 그 마음까지 읽어서 말하기 ② 같은 방법으로 돌아가며 한 사람씩 모두 말하기 ③ 짝공의 발표를 들은 소감 말하기</p> <p>4. 소감 나누기(10분) : 모두 발표. '느낌+이유+알게 된 것'의 형식으로 말하기</p>
-------------	--

최근에 있었던 일 중 가장 기억에 남는 일
(사실만 육하원칙에 따라 스토리가 있게—구체적으로 자세하게)

<언제>

<어디서>

<누구와>

<무엇을>

<어떻게>

<왜>

짜공의 이야기를 듣고 나서	짜공 이름	()번()			
	짜공 이야기를 한 문장으로 요약한다면?		내가 파악한 짜공의 마음(심정, 느낌, 감정)은?		
짜공이 나의 말과 느낌을 말해준 뒤	내 이야기 중 짜공이 놓친 내용				
	짜공의 마음 듣기 실천 평가 (눈 맞춤, 고개 끄덕임, 맞장구)		짜공의 내 이야기 복사율	내 느낌(감정) 반사(공감)율	
	☆☆☆☆☆		%	%	
모둠 활동 후	(짜공이 모둠원에게 내 이야기를 해줄 때) 내 이야기 중 짜공이 놓친 내용				
	짜공의 내 이야기 복사율		내 느낌(감정) 반사(공감)율		
	□좋아짐 □같음 □나빠짐		□좋아짐 □같음 □나빠짐		
내면 관찰 (메타 인지)	사실적 사고		추론적 사고		비판적, 창의적 사고
	느낌(정서) /행동 관찰		생각(인지) 파악 = 정서의 원인		변화 대책(필요시)
학습활동 중 파악한 자신의 기분(느낌), 행동과 이유를 구체적으로	이번 수업을 하던 나의 느낌, 기분을 돌이켜 관찰해보니() 던(한) 것 같다.		그 이유는 () 때문인 것 같다.		이렇게 하면 될 것 같다.
	이번 수업을 하던 나의 행동, 자세를 돌이켜 관찰해보니() 던(한) 것 같다.				
알게 된 것					
자신에 대해 알게 된 것 (변화된 것)					
질문이나 더 알고 싶은 것					
학습활동 소감 (실천 계획, 의견, 건의 등)					



학습활동명	내 가슴을 뛰게 한 말들—기억 속의 멋진 나 찾기	
	학습활동 목표	목표 달성 정도 평가
	1. 내 가슴을 뛰게 한 말들을 많이 쓰고 분류할 수 있다.	☆☆☆☆☆ %
	2. 행복과 용기를 주는 말은 어떤 말인지 알 수 있다.	☆☆☆☆☆ %
	3. 짝공의 이야기를 ‘마음 듣기’ 한 후 마음(감정)을 읽어주는 말을 할 수 있다.	☆☆☆☆☆ %
	4. 나의 목표:	☆☆☆☆☆ %
* 다음 시간 수업 내용—마음 듣기(경청)		<input type="checkbox"/> 확인했어요!

지난주 공감 대화법을 얼마나 실천했나요?	<input type="checkbox"/> 늘 <input type="checkbox"/> 자주 <input type="checkbox"/> 가끔 <input type="checkbox"/> 거의 <input type="checkbox"/> 전혀
마음 듣기 실천 사례와 효과(육하원칙으로)	

활동 1. 내 가슴을 뛰게(행복하게) 한 말들(혹은 비언어, 행동)

누가	어떤 언행(상대방의 말과 행동을 그대로 쓰세요.)	그때의 느낌(기분)과 생각은 어땠나요?	분류 (번호)
선생님으로부터			
부모님이나 어른으로부터			
친구로부터			
그 밖에 ()			

활동 2. 분류하기/분류 기준 항목 = 공감, 소통을 높이는 말들

- ① 인정하고 믿어주는 말: 내가 말하는 내용이나 내 능력을 믿어주는 언행 _____ ()개
- ② 격려, 위로하는 말: 내 기분, 감정을 잘 파악해 알아주고 마음을 어루만져주는 언행 _____ ()개
- ③ 수용, 지지해주는 말: 내 의견이나 판단을 지지하고 받아들여주거나 내 편을 들어주는 언행 _____ ()개
- ④ 자랑스럽게 여기거나 칭찬하는 말: 내 장점을 드러내어 말함으로써 나를 명예롭게 만드는 언행 _____ ()개
- ⑤ 관심, 그리움, 사랑을 표현하는 말: _____ ()개
- ⑥ 도움, 이득이 될 만한 유익한 말: _____ ()개
- ⑦ 그 밖에 () _____ ()개

위의 통계로 알 수 있는 점은?



학습활동명	내 마음을 아프게 한 말들—이젠 말하고 싶다	
	학습활동 목표	목표 달성 정도 평가
	1. 내 마음을 아프게 한 말들을 많이 쓰고 분류할 수 있다.	☆☆☆☆☆ %
	2. 공감을 방해하고 상처를 주는 말은 어떤 말인지 알 수 있다.	☆☆☆☆☆ %
	3. 짝공의 이야기를 ‘마음 듣기’ 한 후 마음(감정)을 읽어주는 말을 할 수 있다.	☆☆☆☆☆ %
	4. 나의 목표:	☆☆☆☆☆ %
* 다음 시간 수업 내용—관찰과 평가		□확인했어요!

지난주 공감 대화법을 얼마나 실천했나요?	□늘 □자주 □가끔 □거의 □전혀
마음 듣기 실천 사례와 효과(육하원칙으로)	

활동 1. 내 마음을 아프게(힘들게) 한 말들(혹은 말투, 표정, 행동)			
누가	어떤 언행(상대방의 말과 행동을 그대로 쓰세요.)	그때의 느낌(기분)과 생각은 어땠나요?	분류 (번호)
선생님으로부터			
부모님이나 어른으로부터			
친구로부터			
그 밖에 ()			

활동 2. 분류하기/분류 기준 항목 = 공감을 해치는 말들

- ① **도덕적, 주관적 판단:** 말하는 사람 마음대로 옳고 그름, 좋고 나쁨, 정상 비정상 등의 이분법으로 구분해 단정 지어 하는 언행 ————— ()개
- ② **비교, 차별:** 어떤 기준을 두고 다른 사람과 견주는 언행 ————— ()개
- ③ **강요, 협박:** 선택권을 주지 않고 부탁을 들어주지 않으면 비난이나 벌을 받을 것임이 암시적으로 포함되어 있는 언행 ————— ()개
- ④ **당연시, 책임 회피:** 사정을 따져보지도 않고 마땅히 그래야 한다고 생각하거나 말한 사람 자신의 말이나 행동에 대해 책임을 인정하지 않고 다른 이유나 남 탓으로 돌리는 언행 ————— ()개
- ⑤ **모욕, 무시, 거부:** 의견이나 요구를 자세히 들어보지도 않고 물리치는 언행 ————— ()개
- ⑥ **잘난 척, 빈정덤, 냉소:** 자신을 과시하며 내 존재나 의견 등의 가치는 인정하지 않고 업신여기거나 놀리고 비웃는 언행 ————— ()개
- ⑦ **비난, 인신공격:** 내 잘못이나 결점을 트집 잡아 나쁘게 과장해 말함으로써 나를 부끄럽고 치욕적이고 불명예스럽게 만드는 언행 — ()개
- ⑧ **그 밖에 ()** ————— ()개

위의 통계로 알 수 있는 점은?	
자신은 위와 같은 말을 얼마나 하고 있나요?	□늘 □자주 □가끔 □거의 □전혀

활동 3. 수다 떨기/“이 말이 듣고 싶었어!”(마음을 읽고 보듬어주는 말 = 공감적 듣기)

A의 활동	B의 활동
<p>앞의 1번 활동에서 하나를 골라(동그라미로 표시) 짝궁에게 그 상황을 자세히 이야기합니다.</p> <p>그때 상대방에게 듣고 싶었던 말이나 부탁하고 싶은 점이 무엇이었는지 말해봅니다.</p>	<p>마음 듣기—눈 맞춤, 고개 끄덕임, 맞장구(질문) 짝궁의 이야기를 듣고 그때 짝궁의 마음(감정, 기분, 느낌)이 어떠했는지 짝궁에게 말해주세요. (“그랬구나! 네 마음이 ……했겠구나!”)</p>

내면 관찰 (메타 인지)	사실적 사고	추론적 사고	비판적, 창의적 사고
	느낌(정서) /행동 관찰	생각(인지) 파악 = 정서의 원인	변화 대책(필요시)
<p>학습활동 중 파악한 자신의 기분(느낌), 행동과 이유를 구체적으로</p>	<p>이번 수업을 하던 나의 느낌, 기분을 돌이켜 관찰해보니 () 던(한) 것 같다.</p> <p>이번 수업을 하던 나의 행동, 자세를 돌이켜 관찰해보니 () 던(한) 것 같다.</p>	<p>그 이유는 () 때문인 것 같다.</p>	<p>이렇게 하면 될 것 같다.</p>
알게 된 것			
자신에 대해 알게 된 것 (변화된 것)			
질문이나 더 알고 싶은 것			
학습활동 소감 (실천 계획, 의견, 건의 등)			



학습활동명	관찰과 평가—세상을 보는 두 가지 눈		
학습활동 목표		목표 달성 정도 평가	
1. 자신과 모둠 친구에 관한 말들과 그 말에 대한 느낌을 쓸 수 있다.		☆☆☆☆☆ %	
2. 관찰과 평가(사실과 의견)의 차이를 알고 구분할 수 있다.		☆☆☆☆☆ %	
3. 평가 표현을 관찰 표현으로 바꿔 말할 수 있다.		☆☆☆☆☆ %	
4. 나의 목표:		☆☆☆☆☆ %	
* 다음 시간 수업 내용—느낌과 생각		□확인했어요!	

지난주 공감 대화법을 얼마나 실천했나요?	□늘 □자주 □가끔 □거의 □전혀
마음 듣기 실천 사례와 효과(육하원칙으로)	

1. 내가 나에 대해 떠오르는 말(생각)들—짧은 문장(출문장)으로		
말(생각)	←에 대한 생각	유형 분류
나는 _		

2. ()에 대해 떠오르는 말(생각)들—짧은 문장(출문장)으로 (세 개씩 쓰고 오른쪽으로)		
말(생각)	←에 대한 나의 생각	유형 분류
너는 _		

관찰(사실)과 평가(의견) 유형 분류 기준				
① 관찰(사실) : 있는 그대로 보고 듣는 것. 중립적, 객관적, 개별화.				
② 평가(의견) : 현상에 대한 주관적 해석. 편파적, 주관적, 일반화.				
③ 관찰+평가 : 평가가 섞인 관찰 ≒ 평가				
() 조	모둠 이름		모둠 구호(두 글자)	
모듬원 이름	번	번	번	번

* 퀴즈 대회—(모둠 활동. 전원 합의 방식, 만장일치로 결정) ① □안에 표시,
 ② 평가 표현이면 관찰 표현으로 바꾸기.

1. 상우는 어제 내게 화를 냈어. (□관찰/□평가)
→
2. 너 왜 거짓말했어? (□관찰/□평가)
→
3. 태희는 어제저녁에 텔레비전을 보면서 손톱을 물어뜯었다. (□관찰/□평가)
→
4. 공유는 나를 무시한다. (□관찰/□평가)
→
5. 민호는 공격적이다. (□관찰/□평가)
→
6. 넌 너무 살찐다. (□관찰/□평가)
→
7. 이 성적으로 대학 못 간다. (□관찰/□평가)
→
8. 용준이는 회의 시간에 내 의견을 묻지 않았다. (□관찰/□평가)
→
9. 너, 왜 이렇게 화장이 진해? (□관찰/□평가)
→
10. 중기는 내게 노란색 옷이 어울리지 않는다고 말했다. (□관찰/□평가)
→
11. 이 정도는 풀어야지. (□관찰/□평가)
→
12. 왜 이렇게 예의가 없어? (□관찰/□평가)
→
13. 그 애는 이기적이다. (□관찰/□평가)
→
14. 넌 시간개념이 없다. (□관찰/□평가)
→
15. 넌 나에게 관심이 없어. (□관찰/□평가)
→

평가해 말하면 상대방은 이를 비판으로 받아들이기 쉽다.
관찰해 있는 그대로 말하면 상대는 기분이 상하지 않으며 오해하지 않고 듣게 된다. 이것이 공감과 소통을 위한 첫걸음이다.
 평가로 세상을 보던 관점을 **관찰의 관점으로 바꾸는 노력**이 필요하다.

내면 관찰 (메타 인지)	사실적 사고	추론적 사고	비판적, 창의적 사고
	느낌(정서) /행동 관찰	생각(인지) 파악 = 정서의 원인	변화 대책(필요시)
학습활동 중 파악한 자신의 기분(느낌), 행동과 이유를 구체적으로	이번 수업을 하던 나의 느낌, 기분을 돌이켜 관찰해보니 () 던(한) 것 같다.	그 이유는 () 때문인 것 같다.	이렇게 하면 될 것 같다.
알게 된 것			
자신에 대해 알게 된 것 (변화된 것)			
질문이나 더 알고 싶은 것			
학습활동 소감 (실천 계획, 의견, 건의 등)			



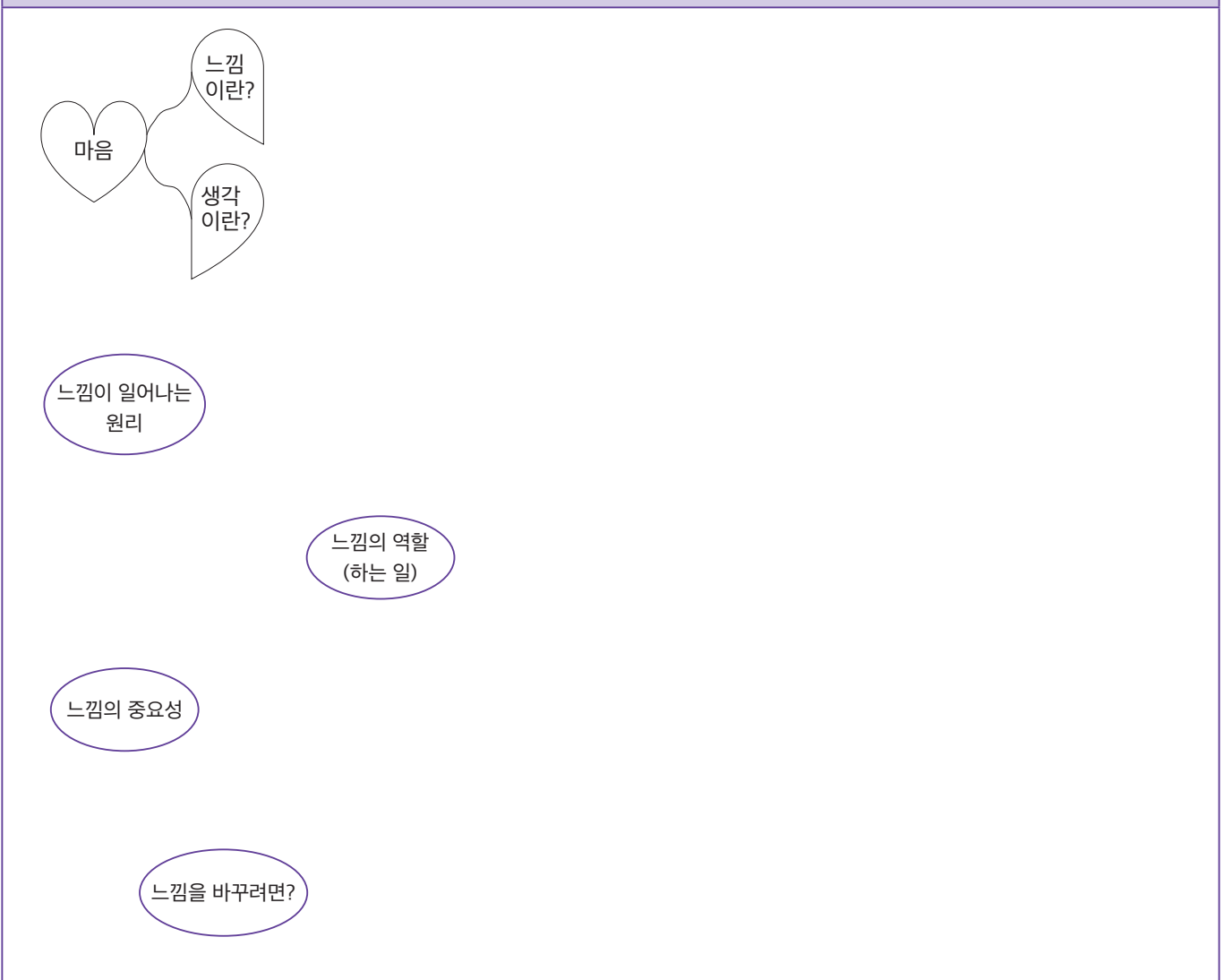
학습활동명	느낌과 생각(바람)—머리와 가슴 사이	
	학습활동 목표	목표 달성 정도 평가
	1. 느낌과 생각(바람)을 구분할 수 있다.	☆☆☆☆☆ %
	2. 느낌과 생각 퀴즈 대회에 적극적으로 참여할 수 있다.	☆☆☆☆☆ %
	3. 느낌이 일어나는 원리를 알 수 있다.	☆☆☆☆☆ %
	4. 느낌의 역할과 중요성, 느낌을 바꾸는 방법 등을 알 수 있다.	☆☆☆☆☆ %
	5. 나의 목표:	☆☆☆☆☆ %
	* 다음 시간 수업—느낌과 생각 카드놀이	<input type="checkbox"/> 확인했어요!

지난주 공감 대화법을 얼마나 실천했나요?	<input type="checkbox"/> 늘 <input type="checkbox"/> 자주 <input type="checkbox"/> 가끔 <input type="checkbox"/> 거의 <input type="checkbox"/> 전혀
'마음 듣기' '마음(감정) 읽어주기'의 구체적 실천 사례와 효과(육하원칙으로)	
'관찰로 말하기'의 구체적 실천 사례와 효과(육하원칙으로)	

활동 1. 느낌(기분, 감정)과 생각(인지, 평가, 분석, 희망)의 구분
<p>느낌(기분, 감정, 정서): 외부나 내부의 자극에 대해 우리 몸과 마음에서 자동적, 즉각적으로 일어나는 심리적, 신체적 반응.</p> <p>생각(인지, 바람, 필요, 욕구): 외부 현상이나 상대의 행동에 대한 평가나 해석, 진단, 분석, 요구, 희망 사항 등 느낌 이외의 거의 모든 정신 활동.</p>

* 퀴즈 문제—① ‘느낌’인지 ‘생각’인지 표시하기 ② ‘생각’인 문장은 ‘느낌’ 표현으로 고쳐 쓰기(‘……라서/……때문에/……때/……면’+느낌 낱말) ③ 그때의 생각(바람, 필요)은 무엇인지 써봅시다. (개인 활동 → 모둠 활동)

① 연습 문장	② 느낌을 나타낸 표현	③ 그때의 생각(바람)
<예시> 네가 좀더 <u>분별이 있어야 한다고 느껴</u> . (<input type="checkbox"/> 느낌, <input type="checkbox"/> 생각) →	난 네가 분별이 없는 것 같아서 <u>실망스러워</u> .	네가 분별이 있기를 바란다.
1. 너 <u>화난 것 같다</u> . (<input type="checkbox"/> 느낌, <input type="checkbox"/> 생각) →		
2. 웬지 손해 보는 <u>느낌이야</u> . (<input type="checkbox"/> 느낌, <input type="checkbox"/> 생각) →		
3. 나에게 돼지라고 말하다니, 넌 나를 <u>모욕했어</u> . (<input type="checkbox"/> 느낌, <input type="checkbox"/> 생각) →		
4. 네 말을 들으니 <u>가슴이 답답해</u> . (<input type="checkbox"/> 느낌, <input type="checkbox"/> 생각) →		
5. 세상이 우리를 <u>조종하는 것처럼 느껴져</u> . (<input type="checkbox"/> 느낌, <input type="checkbox"/> 생각) →		
6. 너의 깊은 고민을 나에게 말해줘서 <u>정말 고마워</u> . (<input type="checkbox"/> 느낌, <input type="checkbox"/> 생각) →		
7. 마치 벽에 말하는 것처럼 <u>느껴져</u> . (<input type="checkbox"/> 느낌, <input type="checkbox"/> 생각) →		
8. 나는 친구들에게 별로 중요하지 않은 것처럼 <u>느껴져</u> . (<input type="checkbox"/> 느낌, <input type="checkbox"/> 생각) →		
9. 나는 무시당하고 있다고 <u>느껴</u> . (<input type="checkbox"/> 느낌, <input type="checkbox"/> 생각) →		
10. 카톡에 그런 내용을 올리다니 <u>배신당한 느낌이다</u> . (<input type="checkbox"/> 느낌, <input type="checkbox"/> 생각) →		



내면 관찰 (메타 인지)	사실적 사고	추론적 사고	비판적, 창의적 사고
	느낌(정서) /행동 관찰	생각(인지) 파악 = 정서의 원인	변화 대책(필요시)
학습활동 중 파악한 자신의 기분(느낌), 행동과 이유를 구체적으로	이번 수업을 하던 나의 느낌, 기분을 돌이켜 관찰해보니 () 던(한) 것 같다. 이번 수업을 하던 나의 행동, 자세를 돌이켜 관찰해보니 () 던(한) 것 같다.	그 이유는 { } 때문인 것 같다.	이렇게 하면 될 것 같다.
알게 된 것			
자신에 대해 알게 된 것 (변화된 것)			
질문이나 더 알고 싶은 것			
학습활동 소감 (실천 계획, 의견, 건의 등)			



학습활동명	느낌과 생각 카드놀이—느낌과 생각을 찾아라		
학습활동 목표		목표 달성 정도 평가	
1. 느낌과 생각, 카드놀이에 적극적으로 참여할 수 있다.		☆☆☆☆☆ %	
2. 자신의 느낌과 생각(바람)을 알아차릴 수 있다.		☆☆☆☆☆ %	
3. 다른 모둠원의 느낌과 생각(바람)을 알아낼 수 있다.		☆☆☆☆☆ %	
4. 나의 목표:		☆☆☆☆☆ %	
* 다음 시간 수업 내용—부탁과 강요		□확인했어요!	

지난주 공감 대화법을 얼마나 실천했나요?	□늘 □자주 □가끔 □거의 □전혀
'마음 듣기' '마음(감정) 읽어주기'의 구체적 실천 사례와 효과(육하원칙으로)	
'관찰로 말하기' '느낌과 생각 구별해 말하기'의 구체적 실천 사례와 효과(육하원칙으로)	

() 조	모둠 이름		모둠 구호(두 글자)	
모듬원 이름	번	번	번	번

카드놀이 1. “느낌을 찾아라!”	
<p>1. 사회자: 모듬원들에게 느낌말 카드를 4분의 1씩 나눠준다.</p> <p>2. 모든 모듬원: 카드 중에서 자신에게 일어났던 느낌말 카드 하나를 뽑아 자기 앞에 얹어서 내놓는다.</p> <p>3. 첫 모듬원(발표자): 자신이 뽑은 카드를 다른 사람에게는 보여주지 않고 그 느낌을 경험한 혹은 경험할 만한 상황을 느낌과 평가 없이 관찰로만 말한다. <보기> “나는 이런 상황에서 이렇게 느껴. 어떤 상황이나 하면, ……”라고 말한다.</p> <p>4. 다른 친구들: 돌아가며 발표자에게 일어났을 느낌말 카드를 뽑아 “……을 느끼니?”라고 말하며 발표자 앞에 내놓거나 카드 없이 느낌말만 말해도 된다. 자신이 가진 카드에 없거나 떠오르는 말이 없으면 “통과”라고 해도 된다. 정답자가 나올 때까지 같은 방법으로 다음 친구로 넘어간다.</p> <p>5. 첫 모듬원(발표자): 같은 카드 내용은 나올 수 없으므로 최대한 가까운 ‘느낌말’을 답으로 인정한다. 맞힌 친구에게 카드를 준다.</p> <p>* 발표자가 다음 친구로 넘어가면서 같은 방법으로 교사가 “그만!”이라고 할 때까지 계속. 개인이 정답으로 받은 카드 개수를 합해 가장 많은 카드를 모은 모듬이 승리!</p>	

카드놀이 2. “느낌과 생각(바람)을 찾아라!”	
<p>출제하기: 최근에 기분이 매우 좋았거나 나빴던 일을 다음 형식에 따라 최대한 생생하게 적기. 평가나 느낌을 절대로 넣지 않고 있는 그대로 관찰로 적는다. (2분)</p> <p><보기> 내가 (지난 주말 토요일 오후에 공부를 세 시간쯤 하고 머리를 식힐 겸 TV를 켜고 5분쯤 봤을 때 엄마가 거실로 나오면서 “넌 맨날 TV만 보냐. 공부하기가 그렇게 싫냐? 내 친구 아들, 딸들은 TV도 안 보고 폰도 2G폰만 쓴다더라. 그러려면 공부 때려치워라!”라고 말하는 걸 들었다.)</p> <p><문제> 내가 ()</p>	
내가 뽑은 느낌 카드의 내용	내가 뽑은 생각(바람) 카드의 내용

“느낌과 생각(바람)을 찾아라!” 카드놀이 순서

1. 사회자: 느낌 카드와 생각(바람) 카드를 4분의 1씩 나눠준다.
2. 첫 모둠원(발표자): 자신이 적었던 출제 문제를 평가와 느낌을 넣지 않고 관찰로 자세히 말한다.
3. 다른 모둠원들: 다 듣고 나서 말하는 사람의 느낌을 추측해 그에 해당하는 카드를 뽑아 “……을 느끼니?”라고 물어보면서 말한 사람 앞에 느낌 카드를 한 장 내려놓는다. 다음 사람으로 돌아간다. 만약에 자기 차례에 내놓을 카드가 없으면 “통과”라고 말한다. 2~3회 돌아가거나 모두 “통과”를 할 때까지 돌아간다.
4. 첫 모둠원(발표자): 다른 사람들이 추측해 내놓은 카드 중에서 자신의 느낌과 맞는 카드를 한두 장 선택하고 나머지 카드는 다른 사람들이 적당히 가져간다.
5. 다른 모둠원들: 바로 이어서 생각(바람) 카드를 훑어보고 말한 사람의 생각(바람)이라고 생각되는 카드를 찾아 “……이(가) 중요해/필요해/원해/바라니?”라고 물어보면서 한 장씩 내려놓는다. 다음 방법은 앞과 같다.
6. 첫 모둠원(발표자): 자기 앞에 놓은 생각(바람) 카드 중에서 자신의 마음을 가장 잘 표현한 카드를 한두 장 고르고 나머지는 다른 사람들이 적당히 가져간다. 이어서 왜 그걸 골랐는지 느낌과 생각(바람)을 자세히 이야기해주고 이야기를 나눈다.
7. 다른 모둠원들: 마음 듣기(공감적 경청)를 적극적으로 실천한다.

* 여기까지 한 다음에 다음 친구로 넘어간다. 네 명 모두 돌아가며 같은 방식으로 한다. 모두 끝나면 박수!

* 느낌은 우리 마음의 온도계, 경보기다. 원하는 것이 충족됐는지 그렇지 못한지, 무엇이 필요한지를 알려주는 역할을 한다. 원하는 것이 충족되면 기분 좋고 힘이 나지만 충족되지 않으면 힘 빠지고 우울해진다. 느낌을 예민하게 잘 살펴야 한다.

* 느낌(기분, 감정)은 생각(바람, 필요, 욕구)에서 생기므로 느낌이나 기분을 바꾸려면 생각을 바꾸면 된다.

* 다른 사람의 마음을 잘 관찰해 말해야 하는 것처럼 자신의 내면(마음)도 관찰해 말해야 한다.

내면 관찰 (메타 인지)	사실적 사고	추론적 사고	비판적, 창의적 사고
	느낌(정서) /행동 관찰	생각(인지) 파악 = 정서의 원인	변화 대책(필요시)
학습활동 중 파악한 자신의 기분(느낌), 행동과 이유를 구체적으로	이번 수업을 하던 나의 느낌, 기분을 돌이켜 관찰해보니 () 던(한) 것 같다. 이번 수업을 하던 나의 행동, 자세를 돌이켜 관찰해보니 () 던(한) 것 같다.	그 이유는 () 때문인 것 같다.	이렇게 하면 될 것 같다.
알게 된 것			
자신에 대해 알게 된 것 (변화된 것)			
질문이나 더 알고 싶은 것			
학습활동 소감 (실천 계획, 의견, 건의 등)			



학습활동명	부탁과 강요—나는 부탁, 너에겐 강요	
	학습활동 목표	목표 달성 정도 평가
	1. 솔직함과 공감에 바탕을 둔, 부탁하는 방법을 알고 실천할 수 있다.	☆☆☆☆☆ %
	2. 부탁과 강요를 구분할 수 있다.	☆☆☆☆☆ %
	3. 영상물의 상황에 적용해 부탁하기를 할 수 있다.	☆☆☆☆☆ %
	4. 나의 목표:	☆☆☆☆☆ %
	* 다음 시간 수업 내용—공감 대화법 모델로 말하기 <input type="checkbox"/> 확인했어요!	
지난주 공감 대화법을 얼마나 실천했나요?	<input type="checkbox"/> 늘 <input type="checkbox"/> 자주 <input type="checkbox"/> 가끔 <input type="checkbox"/> 거의 <input type="checkbox"/> 전혀	
'마음 듣기' '마음(감정) 읽어주기' '가슴 뛰게 하는 말하기' 등의 구체적 실천 사례와 효과(육하원칙으로)		
'관찰로 말하기' '느낌과 생각(바람)을 구별해 말하기'의 구체적 실천 사례와 효과(육하원칙으로)		

* 활동 1—1. 어떤 사람 혹은 내 마음을 아프게 한 사람에게 부탁의 말을 써보고(2분)/짜공을 그 사람이라고 생각하고 부탁의 말을 해보기 → 짜공은 '들어주고 싶은 마음'이 몇 퍼센트인지 평가 → 역할 바꿔 한 번 더!

어떤 상황에서, 누구에게	부탁의 말(직접 말하듯이 연기)	부탁을 들어주고 싶은 정도(짜공이 작성)
	(상대를 부르는 말 →),	%

* 활동 1—2. 앞의 부탁을 짜공에게 한 번 더 하고 짜공은 단호하게 거절한다.

상대방에게 거절당했을 때 나에게 일어나는 느낌과 생각, 상대방에게 하고 싶은 말

* 활동 2—1. 앞에서 한 부탁(활동 1—1)을 평가해 고쳐야 할 점에 체크(√)해보고 고쳐서 짜공에게 다시 부탁하기 → 짜공은 다시 평가 → 역할 바꿔 한 번 더!

평가 기준(보완할 점)	<input type="checkbox"/> 1. 더 구체적(행동)으로 <input type="checkbox"/> 2. 긍정적 내용으로 <input type="checkbox"/> 3. 완곡, 의문, 존중의 말투로	
'활동 1-1'의 부탁을 고쳐서 부탁하기	부탁을 들어주고 싶은 정도(짜공이 작성)	
(),	%	

* 활동 2—2. 앞의 활동 1—2에서 보인 나의 대응으로 봤을 때 나의 말은 '부탁'이었을까, '강요'였을까? 강요일 경우 고쳐서 반응한다면?

평가	강요라면 나의 느낌과 생각, 말을 어떻게 바꿔야 할까?
<input type="checkbox"/> 부탁/ <input type="checkbox"/> 강요	

* 활동 3. 영상물을 보고 영상물 속 딸과 아버지의 느낌과 생각(바람, 필요, 욕구)을 알아내고 말하는 내용 알려주기(개인 활동 → 모둠원 돌아가며 말하기 → 가장 좋은 내용 발표).

인물	느낌	생각(바람)	상대에게 부탁하는 말하기
아버지			
딸			

* 부탁하는 방법

모호한 표현은 자신의 의도(욕구, 목적)를 달성할 수 없다. 상대가 뭘 해줘야 하는지 알 수 없기 때문이다. 그러므로 **자신이 무엇을 원하는지(생각) 스스로 분명히 알아야 한다.**

1. 부탁의 종류 두 가지

- (1) **소감, 의견 요구 부탁:** “이 말을 들었을 때 어떻게 느꼈는지 말해주겠니?” “방금 제가 말씀드린 것에 대해 어떻게 생각하시는 지 말씀해주실 수 있겠어요?”
- (2) **행동 요구 부탁:** 구체적인 실행을 요구하는 것.

2. 행동 요구 부탁이 갖춰야 할 조건

- (1) **명확하고 구체적인 행동으로:** “늦으면 연락해!” → “7시 이후에 오게 되면 전화나 문자로 알려줘!”/“발표에 자신감을 가졌으면 좋겠어!” → “발표할 내용의 순서와 핵심을 간단히 요약한 카드를 만들어 그걸 참고하면서 발표해봐.”
- (2) **원하지 않는 것(부정)이 아닌 원하는 것(긍정)을 부탁:** “게임하지 마.” → “함께 나가서 30분만 동네 산책을 하는 게 어떻겠니?”
- (3) **완곡하게 혹은 의문형으로:** “운동을 해라.” → “운동을 하면 좋겠어요.” “운동할 수 있겠니?”
- (4) **명령처럼 들리지 않도록 느낌과 생각(바람), 상황을 함께 표현**

3. ‘부탁인가, 강요인가’의 구분

- (1) 말하는 사람의 느낌과 생각(바람)을 표현하지 않는 부탁은 명령처럼 들릴 수 있다.
- (2) 부탁을 거절했을 때 상대방을 비판, 비난하거나 죄의식을 느끼게 하는 것은 강요다.
- (3) 부탁한 사람이 상대의 생각(바람)을 이해하는 마음(공감, 마음 듣기)을 가지면 부탁이다.

내면 관찰 (메타 인지)	사실적 사고	추론적 사고	비판적, 창의적 사고
	느낌(정서) /행동 관찰	생각(인지) 파악 = 정서의 원인	변화 대책(필요시)
학습활동 중 파악한 자신의 기분(느낌), 행동과 이유를 구체적으로	이번 수업을 하던 나의 느낌, 기분을 돌이켜 관찰해보니 () 던(한) 것 같다. 이번 수업을 하던 나의 행동, 자세를 돌이켜 관찰해보니 () 던(한) 것 같다.	그 이유는 () 때문인 것 같다.	이렇게 하면 될 것 같다.
알게 된 것			
자신에 대해 알게 된 것 (변화된 것)			
질문이나 더 알고 싶은 것			
학습활동 소감 (실천 계획, 의견, 건의 등)			



학습활동명	공감 대화법 말하기 모델—자기 공감	
	학습활동 목표	목표 달성 정도 평가
	1. 공감 대화법의 4요소를 갖춘 모델을 알 수 있다.	☆☆☆☆☆ %
	2. 공감 대화법 말하기 모델로 관계를 해치지 않으면서 솔직하게 말할 수 있다.	☆☆☆☆☆ %
	3. 영상물의 대화를 공감 대화법 말하기 모델에 맞게 고칠 수 있다.	☆☆☆☆☆ %
	4. 나의 목표:	☆☆☆☆☆ %
	지난주 공감 대화법을 얼마나 실천했나요?	<input type="checkbox"/> 늘 <input type="checkbox"/> 자주 <input type="checkbox"/> 가끔 <input type="checkbox"/> 거의 <input type="checkbox"/> 전혀
	'마음 듣기' '마음(감정) 읽어주기'의 구체적 실천 사례와 효과(육하원칙으로)	
	'관찰로 말하기' '느낌과 생각(바람, 필요, 욕구)을 구별해 말하기'의 구체적 실천 사례와 효과(육하원칙으로)	

* 활동 1. 공감 대화법 말하기 모델—사이를 나쁘게 하지 않으면서도 솔직하게 말하기

	= “	”
	= “	”
	= “	”
	= “	”

* 활동 2. 공감 대화법 말하기 모델로 연기해보기—이럴 때 말한 사람에게 어떻게 말할까? 자신이 작성한 후에 모둠원에게 실제처럼 말해보기.

4요소	관찰	느낌	생각(바람)	부탁(구체적, 긍정적)
상황	“……을 보니(보고) ……을 들으니(듣고)”	“[느낌말]”	“나의 바람은 ……이야.” “왜냐하면 ……”	“그러니 ……해줄 수 있겠니?”
시험공부 한 뒤 방금 누웠는데 엄마가 “또 누워 있냐?”라고 했을 때	엄마가 “또 누워 있냐?”라고 하고 하시니 말을 들으니	억울해요!/속상해요!	저의 바람은 엄마가 저를 믿고 존중해주시는 거예요.	조금 전까지 공부하다가 잠시 쉬는 것이니 믿어주실 수 있으시겠어요?
① 내가 산 새 옷을 내가 입기도 전에 언니(형)가 먼저 입고 나갔다 돌아왔을 때	언니(형),			
② 함께할 일에 대해 친구에게 물었는데 “너는 몰라도 되는 거임!”이란 말을 들었을 때	()야,			
③ 학원에 갔다 왔는데 바로 “공부 해라!” 했을 때	(),			
④ 배고픈데 마침 좋아하는 음식이 나와서 급히 먹으니까 “그러니 살이 찌지. 고만 좀 먹어라”라고 했을 때	(),			

* 활동 3. 영상물을 보고 엄마와 딸 사이의 말을 공감 대화법 말하기 모델로 나눠보기(모둠원이 엄마와 딸의 역할을 맡아서 역할극으로 보여주기).

엄마(모둠원1:):

딸(모둠원2:):

엄마(모둠원3:):

딸(모둠원4:):

내면 관찰 (메타 인지)	사실적 사고	추론적 사고	비판적, 창의적 사고
	느낌(정서) /행동 관찰	생각(인지) 파악 = 정서의 원인	변화 대책(필요시)
학습활동 중 파악한 자신의 기분(느낌), 행동과 이유를 구체적으로	이번 수업을 하던 나의 느낌, 기분을 돌이켜 관찰해보니 () 던(한) 것 같다.	그 이유는 () 때문인 것 같다.	이렇게 하면 될 것 같다.
알게 된 것			
자신에 대해 알게 된 것 (변화된 것)			
질문이나 더 알고 싶은 것			
학습활동 소감 (실천 계획, 의견, 건의 등)			



학습활동명	공감 대화법 듣기(문기) 모델—상대 공감	
	학습활동 목표	목표 달성 정도 평가
	1. 공감 대화법 듣기 모델을 알 수 있다.	☆☆☆☆☆ %
	2. 공감 대화법 듣기 모델로 듣기(문기)를 할 수 있다.	☆☆☆☆☆ %
	3. 공감 대화법 듣기 모델로 짝꿍의 이야기를 듣고 물을 수 있다.	☆☆☆☆☆ %
	4. 나의 목표:	☆☆☆☆☆ %
* 다음 시간 수업 내용—마음 아픈 말을 들었을 때의 네 가지 선택법 <input type="checkbox"/> 확인했어요!		
지난주 공감 대화법을 얼마나 실천했나요?	<input type="checkbox"/> 늘 <input type="checkbox"/> 자주 <input type="checkbox"/> 가끔 <input type="checkbox"/> 거의 <input type="checkbox"/> 전혀	
'마음 듣기' '관찰로 말하기' '느낌과 생각(바람, 필요)을 구별해 말하기'의 구체적 실천 사례와 효과(육하원칙으로)		
'공감 대화법 모델로 말하기'의 구체적 실천 사례와 효과(육하원칙으로)		

* 활동 1. 공감 대화법 듣기(문기) 모델

	=		"
	=		"
	=		"
	=		"

* 활동 2. 공감 대화법 말하기 모델로 연기해보기—이럴 때 말한 사람에게 어떻게 말할까? 자신이 작성한 후에 모둠원에게 실제처럼 말해보기.

	4요소	상대방의 관찰	상대방의 느낌	상대방의 생각(바람)	상대방의 부탁(구체적, 긍정적)
상황		"(네가을 보거나 들었을 때"	"너의 느낌이니?구나!"	"너의 바람은이니?"	".....해주길 바라니?"
시험공부 한 뒤 방금 누웠는데 엄마가 "또 누워 있냐?"라고 했을 때		제가 누워 있는 걸 보시니 (보셨을 때)	걱정되세요?	엄마의 바람은 제가 노력해서 좋은 성적을 얻는 것인가요?	제가 계속 공부하길 바라세요?
① 급히 연락할 일이 있어서 폰을 만졌는데 마침 엄마가 "폰만 만지지 말고 공부 좀 해라"라고 말씀하셨을 때	(엄마),				
② 다른 친구들과 있었던 일을 이야기하는 도중에 어떤 친구가 갑자기 내게 "너는 좀 나대지 마라!"라고 말했다	()야,				
③ 난 최선을 다했는데 "년 월 제대로 하는 게 없네"라고 말했다	(),				
④ 친구에게 농담했는데 정색하며 화를 내면서 "너랑 안 논다!" 했을 때	(),				

* 활동 3. 짝공과 연습하기.

모듬 짝공	()번 ()
짝공의 마음 아팠던 상황(육하원칙)과 말의 내용 적기	

짝공의 말을 듣고 공감 대화법으로 듣기(묻기)+대화하기

관찰 (".....을 보니/.....들으니")	느낌 ("너의 느낌이니?")	생각(바람, 필요) 묻기(너의 바람은이니?/왜냐하면 내가때문이니?)	부탁 묻기 (내가해주길 바라니?)

짝공과 대화를 나누고 난 뒤의 느낌과 생각의 변화	
-----------------------------	--

내면 관찰 (메타 인지)	사실적 사고	추론적 사고	비판적, 창의적 사고
	느낌(정서) /행동 관찰	생각(인지) 파악 = 정서의 원인	변화 대책(필요시)
학습활동 중 파악한 자신의 기분(느낌), 행동과 이유를 구체적으로	이번 수업을 하던 나의 느낌, 기분을 돌이켜 관찰해보니 () 던(한) 것 같다. 이번 수업을 하던 나의 행동, 자세를 돌이켜 관찰해보니 () 던(한) 것 같다.	그 이유는 () 때문인 것 같다.	이렇게 하면 될 것 같다.

알게 된 것	
자신에 대해 알게 된 것 (변화된 것)	
질문이나 더 알고 싶은 것	
학습활동 소감 (실천 계획, 의견, 건의 등)	



학습활동명	마음 아픈 말을 들었을 때의 네 가지 선택법	
학습활동 목표		목표 달성 정도 평가
1. 마음 아픈 말을 들었을 때의 네 가지 선택법을 알 수 있다.		☆☆☆☆ %
2. 역할극을 하면서 공감 대화법 모델로 말할 수 있다.		☆☆☆☆ %
3. 자극과 원인을 구분할 수 있다.		☆☆☆☆ %
4. 나의 목표:		☆☆☆☆ %
* 다음 시간 수업 내용—분노 표현하기		<input type="checkbox"/> 확인했어요!
지난주 공감 대화법을 얼마나 실천했나요?	<input type="checkbox"/> 늘 <input type="checkbox"/> 자주 <input type="checkbox"/> 가끔 <input type="checkbox"/> 거의 <input type="checkbox"/> 전혀	
'마음 듣기' '관찰로 말하기' '느낌과 생각(바람, 필요, 욕구)을 구별해 말하기'의 구체적 실천 사례와 효과(육하원칙으로)		
'공감 대화법 모델로 말하기/듣기'의 구체적 실천 사례와 효과(육하원칙으로)		

* 활동 1. 마음 아픈 말을 들었을 때의 선택법 네 가지—역할극으로 연습하기.

관점	대상	태도	결과
평가	나	나를 낮게(상대를 높게) 평가(내 탓)	자기 공격=자기를 비하, 자책함, 변명, 우울
	상대	상대를 낮게(나를 높게) 평가(남 탓)	상대 공격=상대를 비하, 비난함, 분노, 폭력
관찰	나	내 마음(느낌과 생각)을 관찰	자기 공감=자신의 느낌과 생각에 공감, 마음의 평화
	상대	상대 마음(느낌과 생각)을 관찰	상대 공감=상대의 느낌과 생각에 공감, 배려, 유대감

모둠원	A	B	C	D	E
	()번 ()	()번 ()	()번 ()	()번 ()	()번 ()
상황					

마음 아프게 한 말				
():				
선택법	내용			
1. 자기 공격				
2. 상대 공격				
3. 자기 공감 =공감 대화법 으로 말하기	관찰 ("너의을 보니/들으니")	느낌 ("나의 "느낌말")	생각(바람) ("나의 바람은이야.")	부탁 ("네가해주 수 있겠니?")
4. 상대 공감 =공감 대화법 으로 듣기 (묻기)	관찰 ("나의을 보니/들으니")	느낌 ("너의 느낌이니?")	생각(바람) ("너의 바람은이니?")	부탁 ("내가해주길 바라니?")

* 자신이 가진 역할 카드에 적힌 역할을 연기하고 모둠원 모두 다 하면 카드를 오른쪽으로 돌린다. 같은 방법으로 계속한다. 모두 다 끝나면 손뼉 치기.

* 활동 2. 역할극 발표하기 준비.

모둠 번호 ()조		모둠 이름		모둠 구호(두 글자로)	
역할 나누기	A(모듬장)	B(자기 공격)	C(상대 공격)	D(자기 공감)	E(상대 공감)
	()번 ()	()번 ()	()번 ()	()번 ()	()번 ()
설정 상황 (A가 설명)	마음 아프게 하는 말하기(A가 연기)				
():					

맡은 역할	연기자			내용
	5명	4명	3명	
1. 자기 공격	B	B	B	
2. 상대 공격	C	C	C	
3. 자기 공감	D	D	B	
4. 상대 공감	E	B	C	

* 활동 3. 청중 평가단이 되어봅시다(자신의 모듬은 평가하지 않습니다).

우리 모듬이 생각하는 심사 기준

모듬	모듬 이름(구호)	평가	심사평
1		/10	
2		/10	
3		/10	
4		/10	
5		/10	
6		/10	
1위 팀		2위 팀	3위 팀

내면 관찰 (메타 인지)	사실적 사고	추론적 사고	비판적, 창의적 사고
	느낌(정서)/행동 관찰	생각(인지) 파악 = 정서의 원인	변화 대책(필요시)
학습활동 중 파악한 자신의 기분(느낌), 행동과 이유를 구체적으로	이번 수업을 하던 나의 느낌, 기분을 돌이켜 관찰해보니 () 던(한) 것 같다. 이번 수업을 하던 나의 행동, 자세를 돌이켜 관찰해보니 () 던(한) 것 같다.	그 이유는 () 때문인 것 같다.	이렇게 하면 될 것 같다.
알게 된 것			
자신에 대해 알게 된 것 (변화된 것)			
질문이나 더 알고 싶은 것			
학습활동 소감 (실천 계획, 의견, 건의 등)			



학습활동명	분노 표현하기—분노의 놀라운 목적		
학습활동 목표		목표 달성 정도 평가	
1. 분노의 자극과 원인을 구분할 수 있다.		☆☆☆☆☆ %	
2. 분노를 네 단계로 표현할 수 있다.		☆☆☆☆☆ %	
3. 다른 사람이 나에게 분노를 표현할 때의 대처법을 알 수 있다.		☆☆☆☆☆ %	
4. 나의 목표:		☆☆☆☆☆ %	
* 다음 시간 수업 내용—거절 표현하기		□확인했어요!	
지난주 공감 대화법을 얼마나 실천했나요?	□늘 □자주 □가끔 □거의 □전혀		
'마음 듣기' '관찰로 말하기' '느낌과 생각(바람, 필요, 욕구)을 구별해 말하기'의 구체적 실천 사례와 효과(육하원칙으로)			
'공감 대화법 모델로 말하기/듣기(문기)'의 구체적 실천 사례와 효과(육하원칙으로)			

* 활동 1. 분노의 자극과 원인 구별하기.

<p>화났던 상황, 들었던 말 (구체적으로 자세히)</p>	<p>(오늘 아침 수업 시간 시 작중 치고 아이들이 떠들고 있을 때) “야, 너, 거기 안경, 조용히 못해!”</p>	<p>너, 왜 그렇게 똥똥하고 못생겼냐?</p>	<p>폰 좀 그만 보고 공부 좀 해라!</p>	
<p>어떤 것이 화나게 만들었나? (=자극)</p>	<p>나를 ‘너 거기 안경’이라고 부른 것. 같이 이야기했는데 나만 지적한 것.</p>			
<p>그때 든 생각(판단), 당위적 생각은? (“……해야 해.”)</p>	<p>내 이름도 모르고 나를 무시했어. 모든 일은 공평하게 해야 해. 나만 잘못은 아냐.</p>			
<p>위의 생각은 다음 중 어떤 것? (=원인)</p>	<p><input type="checkbox"/>자기 공격 <input type="checkbox"/>상대 공격 <input type="checkbox"/>자기 공감 <input type="checkbox"/>상대 공감</p>	<p><input type="checkbox"/>자기 공격 <input type="checkbox"/>상대 공격 <input type="checkbox"/>자기 공감 <input type="checkbox"/>상대 공감</p>	<p><input type="checkbox"/>자기 공격 <input type="checkbox"/>상대 공격 <input type="checkbox"/>자기 공감 <input type="checkbox"/>상대 공감</p>	<p><input type="checkbox"/>자기 공격 <input type="checkbox"/>상대 공격 <input type="checkbox"/>자기 공감 <input type="checkbox"/>상대 공감</p>
<p>나의 진정한 바람</p>	<p>나를 존중해줬으면 좋겠다. 내가 친구에게 급하게 할 말이 있었음을 알아줬으면 좋겠다. 공평하게 대해줬으면 좋겠다.</p>			

* 활동 2. 네 단계로 분노 표현하기 + 짝공과 나누기.

누구로부터		선생님	
분노를 느꼈던 상황이나 들었던 말 (구체적으로)		“야, 너, 거기 안경, 조용히 못해!”	
1단계	심호흡 세 번	□했음	□했음
2단계	칼린 생각 돌아보기	내 이름도 모르고 나를 무시했어. 모든 일은 공평하게 해야 해. 나는 잘못이 없어.	
3단계	진정한 바람 찾기	나를 존중해줬으면 좋겠다. 내가 친구에게 급하게 할 말이 있었음을 알아줬으면 좋겠다.	
4단계	분노 다루기(마음 정리) 혹은 상대방에게 하고 싶은 말	(선생님이 급히 말하신 것을 무시했다고 평가할 필요는 없어. 모든 학생의 사정을 다 알고 공평하게 대하는 것도 현실적으로는 어려울 거야.) 선생님, 제가 짝공과 이야기하는 걸 보시고 화가 나셨나요? 제가 조용히 수업에 집중하길 바라시나요? 제가 앞으로 조심할게요.	

* 활동 3. 상대의 분노에 대처하기 + 짝공과 나누기.

누군가 나에게 화냈던 상황, 들었던 말(구체적으로 자세히)	
그때 자신의 느낌	
그때 어떤 말과 행동을 했나?	
그 사람이 화낸 이유는 무엇이었다고 생각하나?	□모른다 □안다
↑ 은 다음 중 어떤 것?(=원인)	□자기 공격 □상대 공격 □자기 공감 □상대 공감
상대방에게 하고 싶은 말(부탁)	
자신에게 하고 싶은 말(부탁)	

내면 관찰 (메타 인지)	사실적 사고	추론적 사고	비판적, 창의적 사고
	느낌(정서)/행동 관찰	생각(인지) 파악 = 정서의 원인	변화 대책(필요시)
학습활동 중 파악한 자신의 기분(느낌), 행동과 이유를 구체적으로	이번 수업을 하던 나의 느낌, 기분을 돌이켜 관찰해보니 () 던(한) 것 같다.	그 이유는 () 때문인 것 같다.	이렇게 하면 될 것 같다.
	이번 수업을 하던 나의 행동, 자세를 돌이켜 관찰해보니 () 던(한) 것 같다.		
알게 된 것			
자신에 대해 알게 된 것 (변화된 것)			
질문이나 더 알고 싶은 것			
학습활동 소감 (실천 계획, 의견, 건의 등)			



학습활동명	거절 표현하기—후회와 미안 사이	
학습활동 목표	목표 달성 정도 평가	
1. 거절하지 못해 후회했던 일이나 거절해서 미안했던 일을 떠올릴 수 있다.	☆☆☆☆☆ %	
2. 후회와 미안함의 원인을 알 수 있다.	☆☆☆☆☆ %	
3. 공감 대화법으로 거절 의사를 표현하고 상대의 거절에 대처할 수 있다.	☆☆☆☆☆ %	
4. 나의 목표:	☆☆☆☆☆ %	
* 다음 시간 수업 내용—내면 소통		□확인했어요!
지난주 공감 대화법을 얼마나 실천했나요?	□늘 □자주 □가끔 □거의 □전혀	
'마음 듣기' '관찰로 말하기' '느낌과 생각(바람)을 구별해 말하기'의 구체적 실천 사례와 효과(육하원칙으로)		
'공감 대화법 모델로 말하기/듣기(문기)' '네 가지 선택법'의 구체적 실천 사례와 효과(육하원칙으로)		

* 활동 1—1. 후회 경험 떠올려 이유 분석하기—각자 작성 후 짝꿍(모둠원)과 이야기해보고 결과를 발표하기.

거절하지 못해 후회했던 일		후회의 정도	자신의 생각(바람)	거절 못했던 이유(사정)
누가	어떤 부탁?			
		/10		

—그 사람과의 친밀도는?

(□아주 친한 □친한 □그냥 인사하는 정도 □얼굴만 아는 □전혀 모르는)

—길 가는 행인의 갑작스러운 부탁을 거절하지 못했을 때 어느 정도 후회될까? (/10)

—후회의 근본적인 이유는 무엇일까?

* 활동 1—2. 미안한 경험 떠올려 이유 분석하기—각자 작성 후 짝꿍(모둠원)과 이야기해보고 결과를 발표하기.

거절하고 나서 미안했던 일			미안함의 정도	자신의 생각(바람)	거절 못했던 이유(사정)
누가	어떤 부탁?	어떻게 거절?			
			/10		

—그 사람과의 친밀도는?

(□아주 친한 □친한 □그냥 인사하는 정도 □얼굴만 아는 □전혀 모르는)

—길 가는 행인의 갑작스러운 부탁을 거절했을 때는 어느 정도 미안할까? (/10)

—미안함의 근본적인 이유는 무엇일까?

* 활동 1—3. 모둠 발표—모둠 구호(두 글자) (!)

우리 모둠에서 이야기해본 결과, 거절이 힘든 이유, 후회하거나 미안해하는 이유는 ()

근거(사례)로는 ()

해결책은 ()라고 생각해.

* 활동 2—1. 짝꿍에게 부탁하기—짝꿍의 활동지를 받아서 적은 후 짝꿍에게 넘겨주기.

짝꿍에게 부탁할 내용	()야,
-------------	-------

* 활동 2—2. 거절 표현하기—작성하고 난 후에 역할극.

“짜공의 부탁 내용)을 들으니”(관찰)	상대의 느낌과 생각(바람)을 읽어 말하기=상대 공감	자신의 느낌	자신의 생각 (바람)과 사정, 이유	상대에게 부탁하기
네가 (돈을 꿔달라고 하는 부탁)을 들으니	네가 얼마나 다급해서 그럴까 하고	안타까워.	그런데 나도 돈이 없어서 살 걸 못 사고 있어.	미안하지만, 꿔줄 수 없는 내 사정을 이해해줄 수 있겠니?
네가 ()라고 하는 부탁을 들으니				

* 활동 3. 상대의 거절에 대처하기(= 상대 공감).

쉽게 들어줄 수 있는 부탁하기	짜공의 거절	이때 나의 느낌	자신이 생각한, 상대가 거절한 이유 묻기	상대의 부탁 묻기	나의 바람, 부탁
		“네 말을 들으니 ……해!”	“너에게 …… 이유(사정)가 있니?”	“내가 ……하면 되겠니?”	“나의 바람은 ……이야.”

내면 관찰 (메타 인지)	사실적 사고	추론적 사고	비판적, 창의적 사고
	느낌(정서)/행동 관찰	생각(인지) 파악 = 정서의 원인	변화 대책(필요시)
학습활동 중 파악한 자신의 기분(느낌), 행동과 이유를 구체적으로	이번 수업을 하던 나의 느낌, 기분을 돌이켜 관찰해보니 () 던(한) 것 같다. 이번 수업을 하던 나의 행동, 자세를 돌이켜 관찰해보니 () 던(한) 것 같다.	그 이유는 () 때문인 것 같다.	이렇게 하면 될 것 같다.
알게 된 것			
자신에 대해 알게 된 것 (변화된 것)			
질문이나 더 알고 싶은 것			
학습활동 소감 (실천 계획, 의견, 건의 등)			



학습활동명	내면 소통—내 마음을 바꾸는 힘	
학습활동 목표		목표 달성 정도 평가
1. 실수로부터 자신의 생각(바람)을 찾아내 바꿀 수 있다.		☆☆☆☆☆ %
2. 의무를 선택으로 바꿀 수 있다.		☆☆☆☆☆ %
3. 나의 목표:		☆☆☆☆☆ %
* 다음 시간 수업 내용—감사 표현하기		<input type="checkbox"/> 확인했어요!
지난주 공감 대화법을 얼마나 실천했나요?	<input type="checkbox"/> 늘 <input type="checkbox"/> 자주 <input type="checkbox"/> 가끔 <input type="checkbox"/> 거의 <input type="checkbox"/> 전혀	
'마음 듣기' '관찰로 말하기' '느낌과 생각(바람, 필요, 욕구)을 구별해 말하기'의 구체적 실천 사례와 효과(육하원칙으로)		
'공감 대화법 모델로 말하기/듣기(문기)' '네 가지 선택법'의 구체적 실천 사례와 효과(육하원칙으로)		

* 활동 1. 실수란 없다+짜꿍과 나누기.

실수, 후회되는 언행 /마음이 힘들었던 일	그때의 느낌/생각이나 혼잣말은?	←이것에 대한 분석	그때 바람은 무엇이었나?	생각(바람)을 어떻게 바꾸거나 없앨까?	느낌의 변화는?
과제 마감을 깜빡 잊어서 감점을 받았다.	우울했다/역시 나는 안 돼. 나는 제대로 하는 게 없네.	<input type="checkbox"/> 자기 공격 <input type="checkbox"/> 상대 공격 <input type="checkbox"/> 자기 공감 <input type="checkbox"/> 상대 공감	좋은 성적을 받고 인정을 받는 것. 목표를 이루는 것. 내가 성장하는 것.	다른 과제를 하느라 바빴고 그 과제는 좋은 성적을 받았으니 자책할 필요는 없다. 그걸 통해 배운 점이 있으니 성장하려는 바람은 이뤄졌다.	자책감과 죄책감이 사라지고 마음이 훨씬 가벼워졌다.
		<input type="checkbox"/> 자기 공격 <input type="checkbox"/> 상대 공격 <input type="checkbox"/> 자기 공감 <input type="checkbox"/> 상대 공감			

* 활동 2. 의무를 선택으로 바꾸기—“즐겁지 않은 일은 하지 마라!”

재미없는데도 의무적으로 계속하고 있는 일들	계속하고 있는 이유는?	진정으로 바라는 것은?	최종 선택—마음을 바꿔 기쁜 마음으로 계속할 것인가? 다른 방법을 찾을 것인가?
	<input type="checkbox"/> 돈 <input type="checkbox"/> 인정받음 <input type="checkbox"/> 처벌을 피함 <input type="checkbox"/> 수치심을 피함 <input type="checkbox"/> 죄책감을 피함 <input type="checkbox"/> 의무감 <input type="checkbox"/> 그 밖에()		<input type="checkbox"/> 마음 바꿈 (내용:) <input type="checkbox"/> 다른 방법 (내용:)
	<input type="checkbox"/> 돈 <input type="checkbox"/> 인정받음 <input type="checkbox"/> 처벌을 피함 <input type="checkbox"/> 수치심을 피함 <input type="checkbox"/> 죄책감을 피함 <input type="checkbox"/> 의무감 <input type="checkbox"/> 그 밖에()		<input type="checkbox"/> 마음 바꿈 (내용:) <input type="checkbox"/> 다른 방법 (내용:)
	<input type="checkbox"/> 돈 <input type="checkbox"/> 인정받음 <input type="checkbox"/> 처벌을 피함 <input type="checkbox"/> 수치심을 피함 <input type="checkbox"/> 죄책감을 피함 <input type="checkbox"/> 의무감 <input type="checkbox"/> 그 밖에()		<input type="checkbox"/> 마음 바꿈 (내용:) <input type="checkbox"/> 다른 방법 (내용:)
	<input type="checkbox"/> 돈 <input type="checkbox"/> 인정받음 <input type="checkbox"/> 처벌을 피함 <input type="checkbox"/> 수치심을 피함 <input type="checkbox"/> 죄책감을 피함 <input type="checkbox"/> 의무감 <input type="checkbox"/> 그 밖에()		<input type="checkbox"/> 마음 바꿈 (내용:) <input type="checkbox"/> 다른 방법 (내용:)



학습활동명	감사 표현하기—행복에 이르는 가장 빠른 길		
학습활동 목표		목표 달성 정도 평가	
1. 자신을 돌아보고 감사하는 마음을 가질 수 있다.		☆☆☆☆☆ %	
2. 공감 대화법 모델로 감사하는 말을 할 수 있다.		☆☆☆☆☆ %	
3. 나의 목표:		☆☆☆☆☆ %	
* 다음 시간 수업 내용—연설하기		□확인했어요!	
지난주 공감 대화법을 얼마나 실천했나요?	□늘 □자주 □가끔 □거의 □전혀		
'마음 듣기' '관찰로 말하기' '느낌과 생각(바람, 필요, 욕구)을 구별해 말하기'의 구체적 실천 사례와 효과(육하원칙으로)			
'공감 대화법 모델로 말하기/듣기'의 구체적 실천 사례와 효과(육하원칙으로)			

* 활동 1. 조용히 자신의 삶 속에서 감사한 마음이 드는 사람을 마음에 떠올립니다. 그 사람이 한 일과 그때 자신의 느낌과 충족된 바람이 무엇이었는지 회상해봅시다. 작성 후 짝궁에게 말해줍니다. (짝궁 활동)

누구에게	감사함을 느끼게 한 일, 에피소드(관찰)	느낌	충족된 나의 바람, 기대(욕구)	하고 싶은 말이나 간단한 편지

1. 짝궁의 말을 듣고 짝궁의 느낌과 충족된 바람을 그대로 반복해줍니다.
2. 그 말을 듣고 자신에게 어떤 느낌이 일어나는지 어떤 생각, 바람, 기대가 충족됐는지 말해줍니다.

느낌	이유(바람, 기대)
네 말을 들으니 내 느낌이 ()!	왜냐하면 ()하고 싶은 나의 바람, 기대가 충족됐기 때문이야.

* 활동 2. 자기 자신에게 감사하기+모둠원과 나누기.

자신의 어떤 면에 대해 감사하고 싶은가?	구체적 사례, 에피소드는? (기억나는 대로, 최대한 자세히)	그 이유는?	이때 충족된 자신의 바람, 기대는 구체적으로 어떤 것일까?	이런 감사의 내용을 스스로 알고 난 뒤의 느낌은?

* 활동 3. 모둠 친구들에게 감사하기.

친구 이름	고마움을 느꼈던 구체적 사례, 에피소드	그때의 느낌과 충족된 바람과 기대	친구에게 하고 싶은 말, 편지	친구 활동지의 감사글을 읽은 느낌과 충족된 바람, 기대는?
오른쪽① ()에게		느낌: 충족된 바람, 기대:		읽은 느낌: 충족된 바람, 기대:
오른쪽② ()에게		느낌: 충족된 바람, 기대:		읽은 느낌: 충족된 바람, 기대:
오른쪽③ ()에게		느낌: 충족된 바람, 기대:		읽은 느낌: 충족된 바람, 기대:
우리 모둠 아닌 친구 ()에게		느낌: 충족된 바람, 기대:		읽은 느낌: 충족된 바람, 기대:

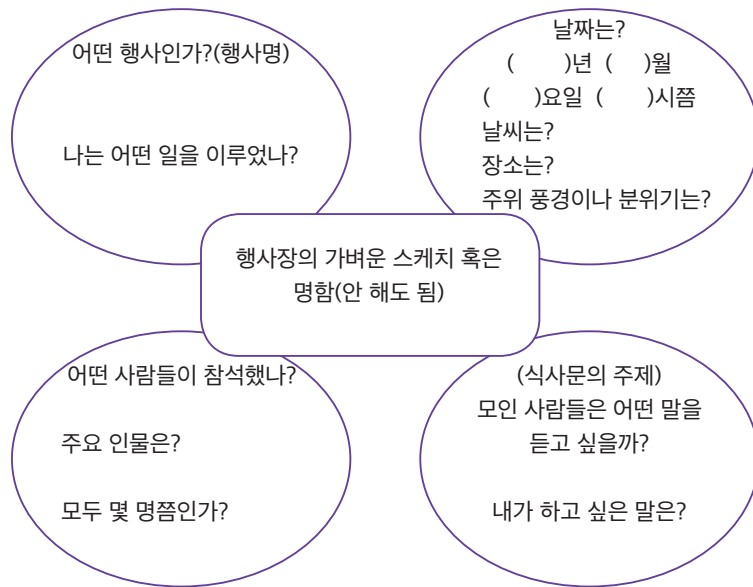
내면 관찰 (메타 인지)	사실적 사고	추론적 사고	비판적, 창의적 사고
	느낌(정서)/행동 관찰	생각(인지) 파악 = 정서의 원인	변화 대책(필요시)
학습활동 중 파악한 자신의 기분(느낌), 행동과 이유를 구체적으로	이번 수업을 하던 나의 느낌, 기분을 돌이켜 관찰해보니 () 던(한) 것 같다. 이번 수업을 하던 나의 행동, 자세를 돌이켜 관찰해보니 () 던(한) 것 같다.	그 이유는 () 때문인 것 같다.	이렇게 하면 될 것 같다.
알게 된 것			
자신에 대해 알게 된 것 (변화된 것)			
질문이나 더 알고 싶은 것			
학습활동 소감 (실천 계획, 의견, 건의 등)			



학습활동명	연설문 스토리텔링(이야기 만들기)	
	학습활동 목표	목표 달성 정도 평가
	1. 연설의 정의와 중요성을 알 수 있다.	☆☆☆☆☆ %
	2. 스토리텔링의 중요성과 방법을 알 수 있다.	☆☆☆☆☆ %
	3. 나의 미래를 스토리텔링할 수 있다.	☆☆☆☆☆ %
	4. 나의 목표:	☆☆☆☆☆ %
* 다음 시간 수업 내용—연설문 원고 쓰기		<input type="checkbox"/> 확인했어요!

이야기 만들기(스토리텔링)

(이야기의 끝)—나는 지금 어떤 행사의 주인공으로 모든 사람의 시선을 한눈에 받는 가운데 높은 자리에 있다. (미래의 어느 시점을 잡아 상상해 마음껏 쓰기 바랍니다.)





학습활동명	연설문 원고 작성하기
연설문 원고 쓰기 (분량: 3분 연설 = 1,200자 정도, 40자 X 30줄)	
행사명:	
대상(청중):	
주제(연설의 목적, 하고 싶은 말):	
짜임새: 인사말 → 본문(스토리텔링 이용) → 맺음말	
	5
	10
	15
	20
	25
	30

짜공 검토	검토 기준		평점	의견
	행사의 목적, 성격에 맞는가?(이성적 요소)		()/5	
	처음, 중간, 끝의 짜임새가 잘 갖춰졌는가?(이성적 요소)		()/5	
	듣는 사람이 공감하고 감동할 수 있는 내용인가?(감성적 요소)		()/5	
	어려움을 이겨내는 스토리가 있는가?(감성적 요소)		()/5	
	듣는 사람을 배려하고 예의 바르며 품위 있게 표현했는가?(인성적 요소)		()/5	
종합 의견 (좋은 점)				

내면 관찰 (메타 인지)	사실적 사고	추론적 사고	비판적, 창의적 사고
	느낌(정서)/행동 관찰	생각(인지) 파악 = 정서의 원인	변화 대책(필요시)
학습활동 중 파악한 자신의 기분(느낌), 행동과 이유를 구체적으로	이번 수업을 하던 나의 느낌, 기분을 돌이켜 관찰해보니 () 던(한) 것 같다. 이번 수업을 하던 나의 행동, 자세를 돌이켜 관찰해보니 () 던(한) 것 같다.	그 이유는 () 때문인 것 같다.	이렇게 하면 될 것 같다.
알게 된 것			
자신에 대해 알게 된 것 (변화된 것)			
질문이나 더 알고 싶은 것			
학습활동 소감 (실천 계획, 의견, 건의 등)			

- * 평가 단계는 5단계(1~5점)나 3단계(1~3점, 상·중·하)로 평가.
- * 잘했으면 ○/보통이면 △/미흡하면 × 등 자신이 정해서 평가하기 바랍니다.
- * 자신의 연설이 끝나면 활동지 1, 2를 제출해주세요.

청중 평가단 여러분 우리 반 '불후의 명연설' 세 명을 뽑아주세요! (순위 상관없음)

추천 친구 이름		이유
번		
번		
번		

내면 관찰 (메타 인지)	사실적 사고	추론적 사고	비판적, 창의적 사고
	느낌(정서)/행동 관찰	생각(인지) 파악 = 정서의 원인	변화 대책(필요시)
학습활동 중 파악한 자신의 기분(느낌), 행동과 이유를 구체적으로	이번 수업을 하던 나의 느낌, 기분을 돌이켜 관찰해보니 () 던(한) 것 같다. 이번 수업을 하던 나의 행동, 자세를 돌이켜 관찰해보니 () 던(한) 것 같다.	그 이유는 () 때문인 것 같다.	이렇게 하면 될 것 같다.
알게 된 것			
자신에 대해 알게 된 것 (변화된 것)			
질문이나 더 알고 싶은 것			
학습활동 소감 (실천 계획, 의견, 건의 등)			

- * 평가 단계는 5단계(1~5점)나 3단계(1~3점, 상·중·하)로 평가.
- * 잘했으면—○/보통이면—△/미흡하면—× 등 자신이 정해서 평가하기 바랍니다.
- * 발표가 끝나면 1주일 이내에 인터넷 카페에 후기를 올려주세요.

청중 평가단 여러분 우리 반 '감동 세미나' 세 명을 뽑아주세요! (순위 상관없음)

이름		이유
번		
번		
번		

내면 관찰 (메타 인지)	사실적 사고	추론적 사고	비판적, 창의적 사고
	느낌(정서)/행동 관찰	생각(인지) 파악 = 정서의 원인	변화 대책(필요시)
학습활동 중 파악한 자신의 기분(느낌), 행동과 이유를 구체적으로	이번 수업을 하던 나의 느낌, 기분을 돌이켜 관찰해보니 () 던(한) 것 같다. 이번 수업을 하던 나의 행동, 자세를 돌이켜 관찰해보니 () 던(한) 것 같다.	그 이유는 () 때문인 것 같다.	이렇게 하면 될 것 같다.
알게 된 것			
자신에 대해 알게 된 것 (변화된 것)			
질문이나 더 알고 싶은 것			
학습활동 소감 (실천 계획, 의견, 건의 등)			