

질문으로 여는 진로수업 4주

무엇이 되고 싶은지보다
어떤 경험을 해볼지 묻는 시간

- 01 경험 발견
- 02 선택의 조건
- 03 질문과 정보 탐색
- 04 작은 실험과 성찰

중1~고1 · 4차시 · 차시당 45~50분

교사 운영안 + 인쇄 활동지 + 작성 예시 + 피드백

신규 창작 제작본 / 현장 적용 전 검토용

CONTENTS

필요한 페이지부터 펼치세요

03	이 책을 사용하는 법
04	안전한 대화를 위한 약속
05	준비물과 인쇄 안내
06	1차시 운영안
07	1차시 질문 카드
08	활동지 1-A · 장면 수집
09	활동지 1-B · 장면 확대
10	가상의 작성 예 · 장면 카드
11	1차시 교사 해설과 관찰
12	1차시 출구표와 결석 대안
13	2차시 운영안
14	활동지 2-A · 조건 나침반
15	활동지 2-B · 조건의 근거와 충돌
16	가상의 작성 예 · 조건 나침반
17	2차시 교사 해설과 결석 대안
18	3차시 운영안
19	활동지 3-A · 질문 사다리
20	활동지 3-B · 출처 지도
21	가상의 작성 예 · 질문 사다리
22	3차시 질문 점검표
23	3차시 교사 해설과 결석 대안
24	4차시 운영안
25	활동지 4-A · 미니 실험 설계
26	활동지 4-B · 수업 후 실행 기록
27	가상의 작성 예 · 미니 실험
28	4차시 동료 피드백 카드
29	4차시 교사 해설과 결석 대안
30	4주 기록 한 장에 모으기
31	학생 자기 점검표
32	교사용 실행 점검표
33	수업 후 교사 성찰
34	마무리 · 답 대신 다음 질문

표지는 별도 · 첫 수업 전 10분 준비

이 책을 사용하는 법

이 자료는 진로를 빨리 결정하게 하는 검사지가 아니라, 학생이 자기 경험을 질문으로 다시 보고 다음 탐색을 고르는 4차시 수업안이다. 각 차시는 45~50분이며 '개인 기록-선택적 나눔-작은 실행'의 같은 리듬으로 진행된다. 중1은 구체적 장면과 쉬운 낱말을, 고1은 조건과 근거를 한 단계 더 요구하면 된다.

활동지는 한 면씩 인쇄하거나 화면에 띄워 공책에 옮겨 쓸 수 있다. 말하고 싶지 않은 경험은 가상의 사례로 바꾸거나 '통과'를 선택하게 한다. 이 원고는 신규 창작 초안이며, 배포 전 담당 교사가 학교 일정·학급 관계·접근성·표현 난이도를 현장 검토해야 한다. 특정 직업 선택, 성과, 학생부 기재 결과를 보장하지 않는다.

교사 메모 | 학생 답은 평가 자료가 아니라 탐색 단서다. 회수할 경우 목적과 보관 기간을 먼저 알리고, 가능하면 학생이 보관하게 한다.

우리 수업 적용 메모

우리 반에 맞춰 바꿀 질문이나 설명

필요한 준비물과 참여 지원

수업 뒤 확인할 행동과 다음 질문

기억에 남는 장면에서 단서 찾기 · 48분

1차시 운영안

도입 5분에는 '최근 한 달, 시간이 빨리 갔다고 느낀 순간'을 조용히 떠올린다. 개인 기록 10분에는 즐거움뿐 아니라 답답했지만 끝낸 장면도 허용한다. 장면 확대 10분에는 누구와, 무엇을, 어떤 순서로 했는지 사실을 적는다. 짝 인터뷰 12분은 한 명당 5분과 교대 2분으로 운영하고, 정리 8분에는 반복되는 조건을 한 문장으로 묶는다.

마지막 3분 출구표는 '나는 아직 직업을 정하지 않았지만, ○○할 때 더 움직였다'로 쓴다. 장면이 떠오르지 않는 학생은 학교생활이 아닌 게임, 돌봄, 이동, 영상 시청, 실패 경험을 써도 된다. 교사는 눈에 띄는 성취보다 행동의 조건을 묻고, '그건 네 적성이야' 같은 확정 표현 대신 '지금까지 나온 단서 중 하나'라고 되돌려 준다.

교사 메모 | 시간이 45분이면 짝 인터뷰를 8분으로 줄이고, 장면 카드 한 장만 완성한다.

우리 수업 적용 메모

우리 반에 맞춰 바꿀 질문이나 설명

필요한 준비물과 참여 지원

수업 뒤 확인할 행동과 다음 질문

한 장면을 사진처럼 기록하기

활동지 1-A · 장면 수집

최근에 집중했거나 끝까지 붙잡았거나, 뜻대로 되지 않아도 다시 시도한 장면 하나를 고른다. 대단한 결과는 필요 없다. 누군가를 도운 일, 순서를 정리한 일, 고장 난 것을 살핀 일, 설명을 듣고 따라 한 일도 좋다. '재미있었다'로 끝내지 말고 눈에 보이는 행동을 동사로 적는다.

기억이 흐리면 오늘 아침부터 지금까지를 시간순으로 훑는다. 개인정보가 포함된 장면은 인물 이름을 '친구 A'처럼 바꾼다. 실제 경험을 쓰기 불편하면 가상의 학생이 겪은 장면을 만들어도 된다. 중요한 것은 진실 고백이 아니라, 어떤 조건에서 행동이 시작되고 이어지는지 연습해 보는 것이다.

장면의 때와 장소: _____

그때 함께한 사람 또는 혼자였는지: _____

내가 실제로 한 행동 3가지: ①_____ ②_____ ③_____

멈추거나 어려워진 지점: _____

다시 움직이게 한 것: _____

완성 답안이 아니라 구체화의 수준 보기

가상의 작성 예 · 장면 카드

가상의 중2 학생 '하람'은 '친구에게 수학을 알려 줬다'를 장면으로 골랐다. 처음에는 '가르치는 걸 좋아한다'고 썼지만, 질문을 따라가며 '친구가 어느 단계에서 막혔는지 표시하고, 다른 예를 만들어 설명했다'로 바꾸었다. 도움이 된 조건은 둘이 조용히 이야기할 수 있었던 것, 문제의 답보다 풀이 순서를 볼 수 있었던 것이었다.

하람의 임시 문장은 '한 사람의 막힌 지점을 찾아 순서를 다시 설명할 때 집중하기 쉬웠다'다. 이 문장만으로 교사나 강사 직업이 맞다고 결론 내릴 수는 없다. 다음에는 동생에게 앱 사용법을 설명하는 장면, 혼자 복잡한 설명서를 정리하는 장면과 비교해 '사람'과 '정리' 중 어떤 조건이 더 큰지 확인할 수 있다.

작성 예시 · 가상의 상황

피해야 할 축약: '수학을 잘하니 교사가 적성이다.' 더 나은 기록: '한 사람의 막힌 단계를 찾아 다른 예로 설명할 때 집중했다.'

우리 수업 적용 메모

우리 반에 맞춰 바꿀 질문이나 설명

필요한 준비물과 참여 지원

수업 뒤 확인할 행동과 다음 질문
