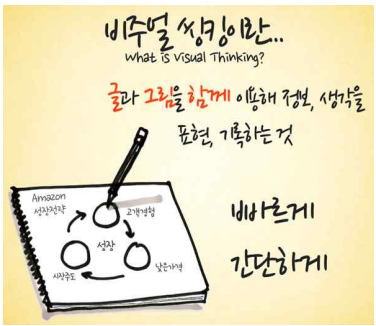
# 비주얼 씽킹+맵

황보근영 (www.poori.net ¦ http://munchon.tistory.com/)
경기도 매홀고등학교 수석교사

## Ⅰ. "생각을 쇼하라" - 비주얼 씽킹 수업 철학

### ■ What > 비주얼 씽킹(Visual Thinking)이란?

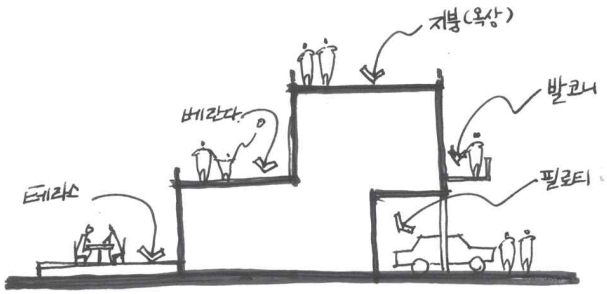



비주얼씽킹 수업연구회

- 글과 그림을 이용하여 생각과 정보를 표현하거나 기록하는 것
- '보여주는 생각'=> 그림으로 생각하기, 생각의 시각화, 시각 사고법
- 나에게 비주얼 씽킹이란? _____이다.
  왜냐하면? _____이기 때문에
- *나의 생각> "비주얼 중요할까요, 씽킹이 중요할까요? 달을 가리키는 손가락에 비유해봅니다. 비주얼은 '손가락'이며, 씽킹은 '달'입니다. 그렇다고 해서 결코 달이 목표가 될 수는 없죠. 달 또한 수업에 사용되는 소재(요리재료)에 불과합니다."*

### ■ Why>비주얼 씽킹, 왜 필요한가?

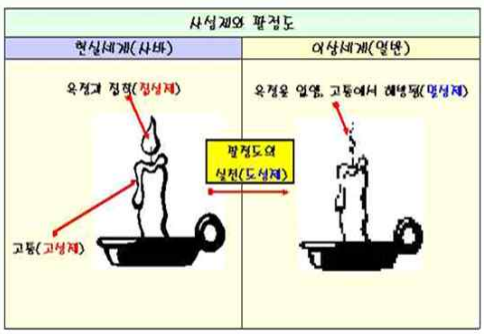
읽는 시대에서 보는 시대로, 이미지 중심의 훑어보기 문화, 데이터의 단순화된 정리와 정보의 빠른 이해가 요구되는 사회, 한 장의 사진이나 이미지가 주목 받는 SNS 세상, 우뇌가 발달되고 나아가 창의 융합형 인재가 성공하는 세상, 남다른 개성과 창의성으로 생각을 정리 표현하기




베란다, 발코니, 테라스, 필로티에 대한 이해가 쉽다ⓒ조원용
-http://m.blog.daum.net/wondoleg/13736011

### ■ Why > 비주얼 씽킹의 효과는?

- *나의 생각> "**비주얼 씽킹은 '생각의 그림'입니다.** 그림은 마음 속 그리움을 보여주는 것이구요. 생각을 보다 구체적이면서도 아름답게 그려내고, 함축적 의미를 부여합니다. 스토리를 더하여 공감하고, 재미와 즐거움을 더해줍니다. 물론 한방에 이해하고, 오래 기억하게 하며, 무릎을 탁치며 경탄케 하는 감동을 준답니다. 새로운 것도 아닙니다. 인류 최초의 의사소통 방식이 바로 비주얼 씽킹 아니겠습니까? **언어가 있기 전에 그림이 있었습니다.**"*

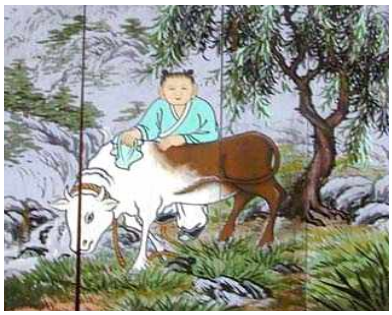
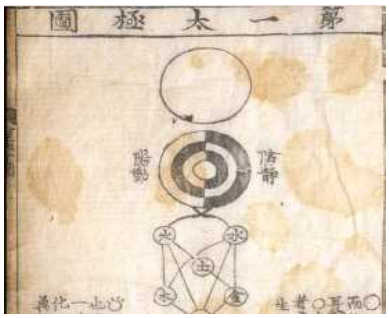



불교의 사성제(고집멸도) 사상의 이해를 돕기 위한 그림
http://www.poori.net/ethics/426.htm

- 비주얼씽킹 장점과 효과
  * 정진호> 이해가 쉽다 / 공감대 형성 / 의사결정속도 / 영감을 얻는다 / 높은 설득력 / 시간과 돈 절약- http://social.lge.co.kr/view/opinions/visual_thinking/
  * 온은주> 한 방에 이해 / 공감대 형성 / 오래 기억 / 아이디어 발상 / 높은 설명력 / 빠른 확산 - 『Visual Thinking으로 하는 생각정리기술』

## ■ When (History)> 비주얼 씽킹은 언제부터 시작되었는가?

- 태초에 생각이 있었다. 그리고 생각은 그림으로 전해졌다.
- 언어가 있기 전에 그림이 먼저 있었다. 그림과 노래와 춤은 문화의 시작이 되었다.

| 알타미라 동굴벽화(14000년 전) | 고분벽화(강서대묘 사신도·7C) | 태극도설(주염계, 1070) |
|---|---|---|
| | | |
| 심우도 벽화 (곽암선사, 12C) | 성학십도 (퇴계, 1568) | 오륜행실도(정조, 1796) |
|  |   | |

## ■ 나의 비주얼 씽킹 수업 철학(1) : 의미부여를 위한 메타포(Metaphor)
## 일언명구 : 카피(copy), 캐치 프레이즈(catch phrase)

- 메타포 : 어원적으로는 전이(轉移)의 뜻. 은유법
- 은유법(隱喩法) : '숨겨서 비유하는 수사법' 암유
- 원관념(A)은 숨기고 보조관념(B)만 드러냄
  : ***'A는 B 이다'***
- 표현하려는 대상을 설명, 그 특징을 묘사하는 표현법
- 직유법과 대조됨 : 직유> ***'A는 B와 같다.'***
- 원래 구상적 사물을 가리키는 언어가 추상적, 비유적으로 사용되면 곧 메타포가 된다.

모둠>효문자도 "가족은 물이다."
http://munchon.tistory.com/410

모둠>테셀레이션 "나의묘비명"
http://munchon.tistory.com/456

- 메타포(metaphor, 은유) : 원관념에 의미를 부여하게 되며, 의미가 부여된다는 것은 가치를 부여하는 것이다.
- 나의 메타포 : 의미부여(Sinngebung)와 이름 짓기, 그것은 김춘수의 시, '꽃' 속의 **'이름 부르기'**와 같다.
- 의미를 부여하고 이름을 부르는 메타포는 삶을 보다 시적으로 만들며, 세상을 보다 아름답게 만든다.

***"A는 B이다! 왜냐하면? ~~~ "***

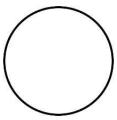
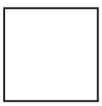
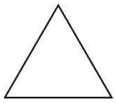
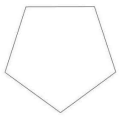
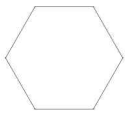
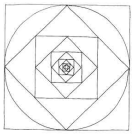
- 제목이 멋있어야한다!!! 일언명구(카피) : 광고 문안과 같은 한 줄의 카피 문장이 전체의 의미와 이미지 상징함.
- 제목은 사람으로 치면 얼굴이다!!! 선전구호(캐치 프레이즈) : 광고, 선전 따위에서 남의 주의를 끌기 위한 문구나 표어

## ■ 나의 비주얼 씽킹 수업 철학(2) : 이미지의 상징과 의미

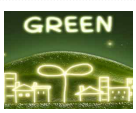
- 비주얼 씽킹, 비주얼은 '손가락'이며, 씽킹은 '달'이다. 그러나 손가락이든 달이든 그것들 역시 수업에 사용되는 도구이다. 비주얼 씽킹으로 표현되는 **그림 속에는 상징이 있어야 하며, 의미를 있어야 한다.** 학생들이 없다고 해도 **교사는 의미를 부여해주어야 한다.**
- 비주얼 씽킹의 도형과 색깔 등에 상징과 의미를 부여해보자. 그 안에 담겨있는 스토리도 전달하자. **상징과 의미와 스토리를 부여하면 아이들의 창의성이 풍성하게 발산될 것**이다.
- **같은 이미지**라도 어디에서 어느 때에 사용되었는가에 따라 **상징과 의미가 달라진다**. 그 안에 담긴 **스토리를 알아야**한다.

| 출처 | 유교> 창덕궁 부용정 연지 | 불교> 사찰(부석사 목어) | 기독교> 교회(익투스) |
|---|---|---|---|
| 이미지 | | | |
| 의미와 스토리 | ?임금과 신하의 관계 :<br>유비와 제갈량의 水魚之交 | ?게으름 경계하며, 면학 정진<br>: 눈감지 않는 물고기 | ?그리스도인 : '예수 그리스도는 하느님의 아들, 구세주' |

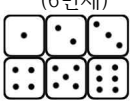
### ■ 도형> 상징과 스토리

| 동그라미 | 네모 | 세모 | 5각 | 6각 | 십자 | 만다라 |
|---|---|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  | |  |
| ?하늘[天]<br>**원만,완전**<br>윤회,역동<br>진리, 태극 | ?땅[地],<br>**질서, 사방,**<br>**사계**(삼계+시간)<br>**강인함** | ?인간[人],<br>**삼재-천지인**<br>음(△-여)<br>양(▽-남) | 오행(五行)-<br>(목화토금수)<br>별 | **음양태극**<br>**음양조화**<br>(육모정자)<br>-테셀레이션 | 기독교-대속부활<br>불교(만)-길상<br>만덕,윤회/태양<br>우주에너지,중심 | **불교>본질**<br>**깨달음**, 원,<br>보리심<br>성역, 생명 |
| 환구단 | 사직단 | 피라미드 | 펜타콘 | 유대인의 별 | 화엄일승법계도 | 만다라 |
| 엽전 / 방지원도(부용정)<br> | <br>삼각(앞)<br>사각(위) | | 음양의 묘합<br> | 철십자와<br>하켄크로이츠<br> | | |

### ■ 색깔(오방색 등)> 상징과 스토리

| 청/목/仁 | 적/화/禮 | 백/금/義 | 흑/수/智 | 황/토/信 | 녹색 | 자주색 | 회색 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **동방, 봄**<br>승화, **희망**<br>**기쁨, 젊음**<br>출발, 물<br>풍요, 재생 | **남방, 여름**<br>**태양,불,피**<br>**밝음, 벽사**<br>광명, 열정<br>생명, 사랑 | **서방, 가을**<br>**순결, 밝음**<br>**절개, 청렴**<br>청정, 죽음<br>미,무,침묵 | **북방, 겨울**<br>**신격, 검소**<br>**슬픔, 부정**<br>밤,악,죽음<br>지옥, 공포 | **정중, 서울**<br>**풍요, 따뜻**<br>**금, 풍요**<br>중요, 건강<br>임금, 진보 | **신성, 생명**<br>**안전, 풍요**<br>**자연, 재생**<br>**환경보호** | **벽사, 태양**<br>**부처, 황제**<br>**화기, 양**<br>신성, 서기<br>정의, 고귀 | **노인, 불길**<br>**모호, 은밀**<br>**우울, 중립**<br>**승려, 탈속** |
| | | | | |  | | |
| ?좌청룡(동) | ?남주작(남) | ?우백호(서) | ?북현무(북) | ?보신각(중) | 그린스타트 | 동지팥죽 | 운룡 |

■ **숫자> 상징과 스토리**

| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **원형, 무, 혼돈, 알(卵), 태극, 시작, 충만** monad<br>불)공(空)<br>도)텅빔,여성 | **해(하나), 양 아버지, 남성 우두머리, 신, 진리, 모든 것, 통일,** 전부,<br>중심 뛰어남, | **달(둘), 음, 어머니, 여성, 부부, 결혼, 균형조화, 해탈, (태극)음양, 화합, 대립** | **완벽, 안전 천지인**, 대표<br>훌륭함, **긴세월 기본3요소**<br>유)삼강,삼락<br>불)길수,전체 | **대지(땅),세상 안정, 사방, 완전, 전체**<br>사주(팔자)<br>**죽음, 불길**<br>도)즐거움(喜) | **길수, 안정, 중심(왕), 조화 성수(聖數) 풍요, 완전**<br>기본주기>5행,5방,5복,5복,5감 | **점괘(육효)**<br>6서,6예,6유,6의<br>완전수-1,2,3<br>불안정666<br>우주=2*3<br>인간=얼굴+몸 |
| 색즉시공<br>(色卽是空)<br> | 100-1=0<br>홍살문<br>일주문<br> | 태극음양<br> | 삼위일체<br>삼보(불법승)<br> | 주역 4상)<br>태양 ⚌ 소음 ⚍<br>태음 ⚎ 소양 ⚏<br>불)4대,4고<br>4성제<br>유)4례, 4단<br>문방사우 | 삼강오륜<br>오행상생상극<br> | 6바라밀<br>주사위<br>(6면체)<br>  |
| **7** | **8** | **9** | **10** | **12** | **100(백)** | **10,000(만)** |
| **완성,길수,신성, 행운(lucky),**<br>안정, 안식,<br>남녀정사 | **운명-팔자 전체-팔방**<br>유)우주조화<br>불)완성,최고 | **완전(수), 최고양(중양), 재생,** 우주 | **완전, 전체, 중앙, 장구 다수, 충만**<br>10간, 시방세계 | **12지지:땅 달, 1년,** 마지막 한 묶음 | **완성, 모두 많음, 전체(온)**<br>풍요, 희다(白)<br>긴세월, 장수 | **삼라 만상 대자연,우주 만(권) 가득참(滿)** |
| 규중칠우<br>죽림칠현<br>칠성신<br> | 불)팔상도,<br>팔고(8苦)<br>유,도) 8괘<br> | 3*9=27<br>2+7=9<br>유)구용, 구사<br>민)구절판<br> | 십장생도<br> <br>테트라크티스<br>(볼링핀)<br>불) 십우도 | <br>참고>가톨릭)'십자가의 길' 14처 | 백수백복도<br> <br>참고>99세<br>=백수(白壽) | 삼라만상<br>=만다라<br> <br>참고>1000<br>:천일야화 |

■ **팔괘> 상징과 스토리** (태극기 : 태극음양[◒] / 태극 4괘(건곤리감) / 양효 음효의 2진법과 디지털)

| 팔괘 | 건(乾)☰ | 태(兌)☱ | 이(離)☲ | 진(震)☳ | 손(巽)☴ | 감(坎)☵ | 간(艮)☶ | 곤(坤)☷ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 자연 | 하늘 | 못 | 불 | 우레 | 바람 | 물 | 산 | 땅 |

저의 홈페이지, 나라의 뿌리찾기(http://www.korearoot.net/korea)-태극기-태극기 개요 참조

## ■ 나의 비주얼 씽킹 수업 철학(3) : 픽토리텔링(pictorytelling, 그림이야기)

- 비주얼 씽킹은 의미를 담고 있어야 한다. **스토리는 비주얼 씽킹에 생명을 불어넣는 일이다.**
- **미켈란젤로의 그림 '아담의 창조'와 같이,** 하느님이 자기의 형상을 닮은 아담을 창조한 다음에 손가락을 통해 아담에게 생명을 전하고 있다. 아래의 그림을 자세히 보면, 하느님의 손가락과 아담의 손가락이 닿지 않았다. 이제 아담이 응답할 때이다. 줄탁동시와 E.T가 연상된다.
- **비주얼 씽킹이 보여지는 형상이라면, 의미와 상징과 스토리는 그것의 영혼이며 생명이다.**
- 비주얼 씽킹이 스토리텔링과 결합할 때, 비주얼 씽킹 학습이 완성된다.

■ 핑거 두들링 (나는 누구인가?)

엄지(최고가치)/검지(꿈)/중지(자랑)/약지(올해약속)/소지(고칠점)

■ 핑거 두들링 학습에 사용된 스토리

: 나는 누구인가? 무엇이 최고 가치인가?

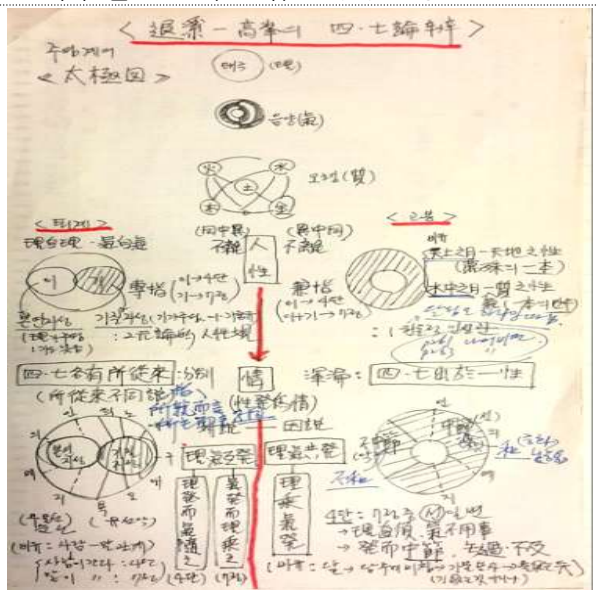
쿨교육통신문과 학생활동결과물 등은 블로그("문촌수기")에서

# Ⅱ. "생각을 쇼하라" - 비주얼 씽킹 수업 유형

## ■ What > 비주얼 씽킹 수업의 유형은 어떤 것이 있는가?

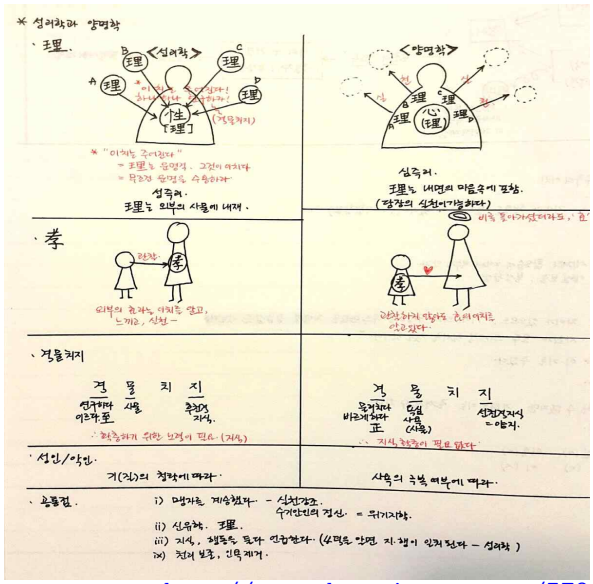
: 저의 VT 사례를 중심으로 소개드리고, 다음에는 연구회 선생님들 사례 소개드립니다.

■ 비주얼 노트(교사)> 퇴계-고봉 4·7논변



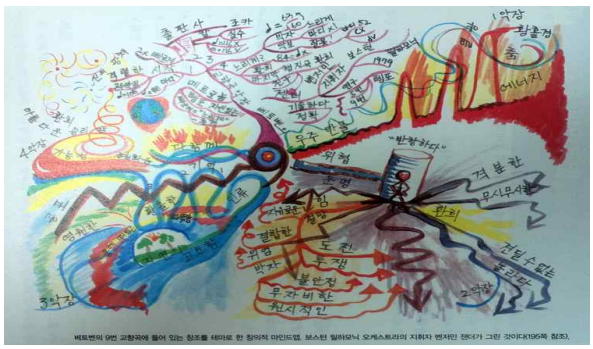
퇴계-고봉 사단칠정논변 이해 노트

■ 비주얼 노트(학생)> 성리학 vs 양명학

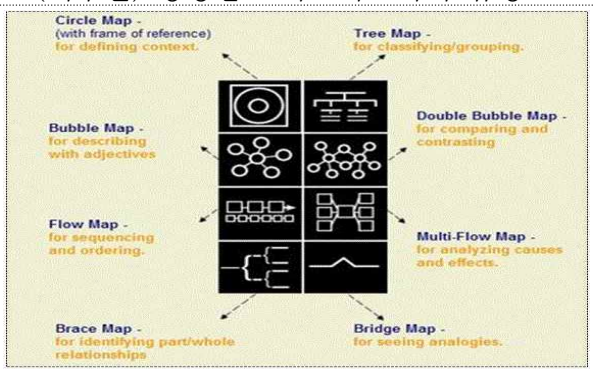


http://munchon.tistory.com/572

■ (비주얼) 마인드맵 : 생각의 가지 뻗기



■ (비주얼) 씽킹맵 : 사고의 8가지 유형

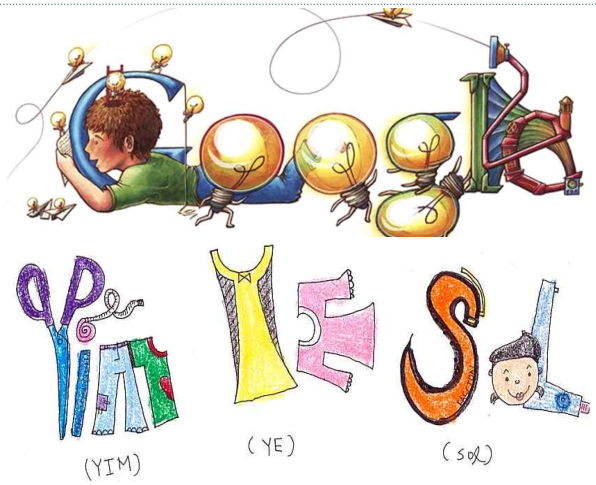


'통일'주제> 써클맵+버블맵 / 더블버블맵

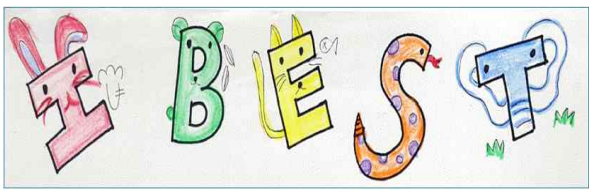
http://munchon.tistory.com/442

쿨교육통신문과 학생활동결과물 등은 블로그("문촌수기")에서

■ 알파벳 두들링 & 네임 두들링(이름 그림)




네임 두들링> 나의 꿈 나의 이름
http://munchon.tistory.com/554

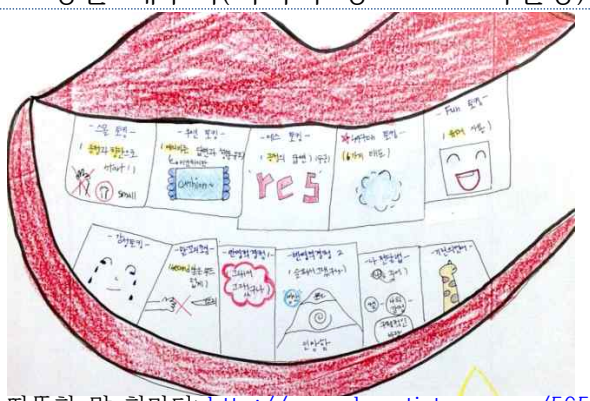


알파벳 두들링> 작은 하나의 힘! I BEST 스토리텔링
http://munchon.tistory.com/569

■ 핑거 두들링(손가락 그림) : 학년초 수업 효과

핑거두들링> http://munchon.tistory.com/476
스토리텔링> http://munchon.tistory.com/487

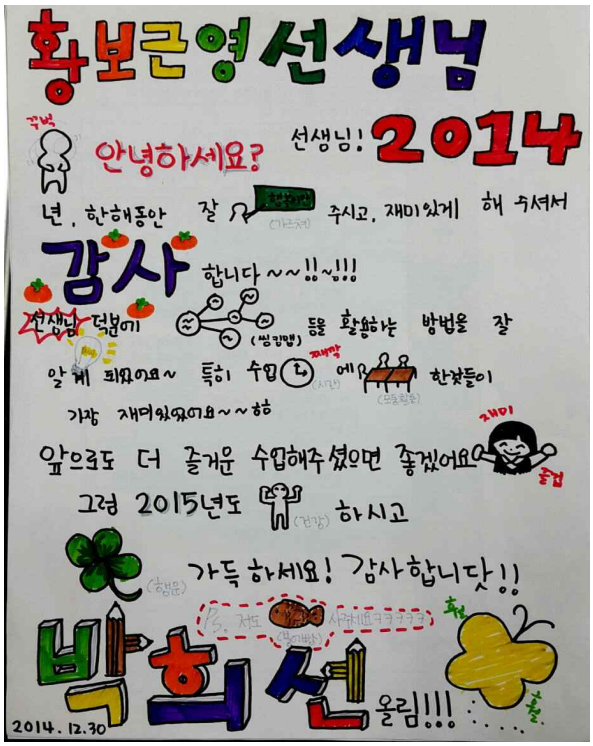
■ Window Panning 또는 4컷만화
: 창틀 채우기(이미지 창 + 스토리텔링)



따뜻한 말 한마디>http://munchon.tistory.com/565
따뜻한 말 강의>http://munchon.tistory.com/575

통일 4컷만화> http://munchon.tistory.com/395

■ 그림 편지쓰기 : 학기말 방학전에 수업효과 있죠.




그림편지> http://munchon.tistory.com/444
http://munchon.tistory.com/458 ~ 459

## ■ 통일 게시판 제작 프로젝트 수업
: 입체적, 창의적게시판 제작과 발표 모둠활동

http://munchon.tistory.com/385
http://munchon.tistory.com/search/통일게시판

## ■ 스토리텔링 시화 > 우정의 화중유시
: 정선의 인왕제색도 이야기

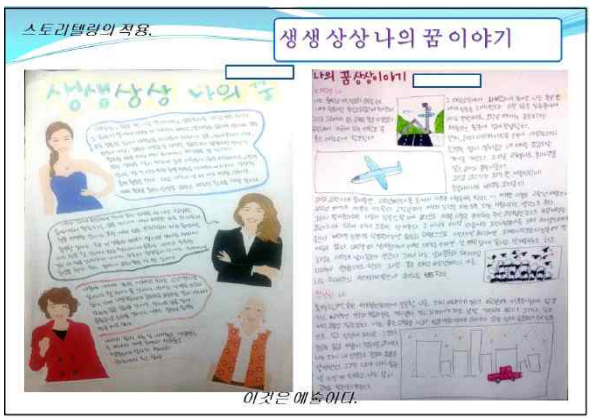
http://munchon.tistory.com/570

## ■ 픽토리텔링 : 효 문자도 이야기

http://munchon.tistory.com/410 (모둠활동)
http://munchon.tistory.com/403 (개인활동)

## ■ 픽토리텔링 : 생생상상 나의 꿈

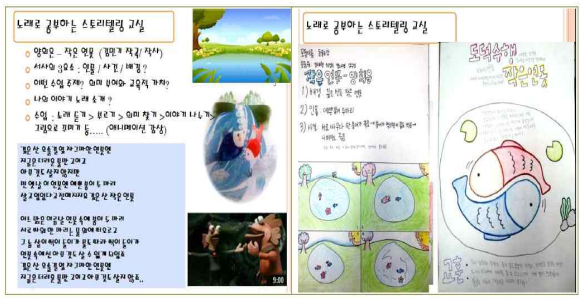
(꿈과 진로에 대한 고민과 계획을 이야기로)




http://munchon.tistory.com/440

## ■ 노래와 만나는 비주얼 씽킹

* 양희은의 [작은 연못] 노래 - 남북 평화적 교류와 협력의 수업주제로 활용하기
* 노래 속의 이야기를 남북 관계의 이야기로 풀어가기 : 음악+미술+도덕적 가치 = 융합!

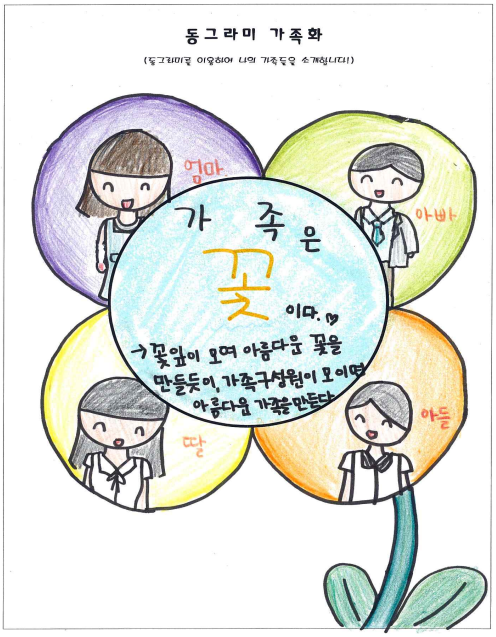



공자의 '흥어시, 입어예, 성어악'라 했습니다. 음악과 노래는 참 훌륭한 수업매체이며 교육과정입니다. 수업주제에 부합하는 노래를 듣고 부르고 의미새기며 비주얼씽킹으로 표현하기!! 아이들도 좋아할 것입니다.
*조성모의 '가시나무'와 불교의 사성제 사상
http://munchon.tistory.com/94
*비틀즈와 법구경 http://munchon.tistory.com/593

## ■ 테셀레이션(쪽매맞춤)과 일언명구

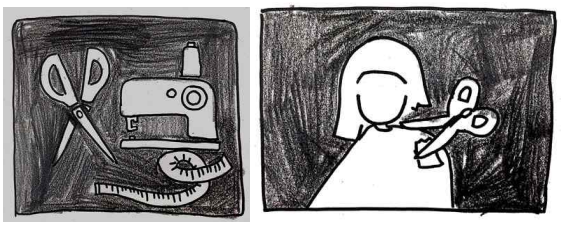
http://munchon.tistory.com/537

## ■ 동그라미 가족화(또는 자화상)




동그라미(원) 하나만 제시하고 여러 가지 비주얼씽킹 주제를 제시할 수 있답니다. 동그라미 자화상 등
http://munchon.tistory.com/597

## ■ 그래픽 심볼(픽토그램, 아이콘, 이모티콘)



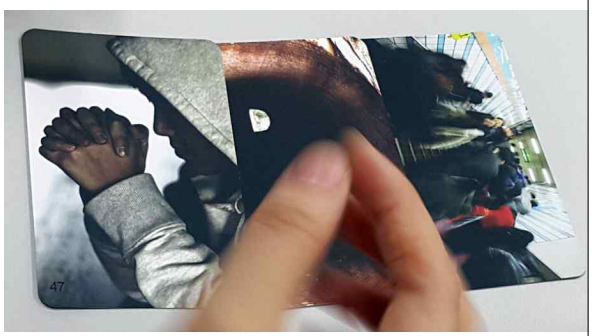
픽토그램> 공공시설 상징 그림문자
아이콘>컴퓨터 기능 설명 등의 그림기호
이미티콘>컴퓨터 그림문자로 감정이나 느낌전달 사용
나의 꿈 http://munchon.tistory.com/585

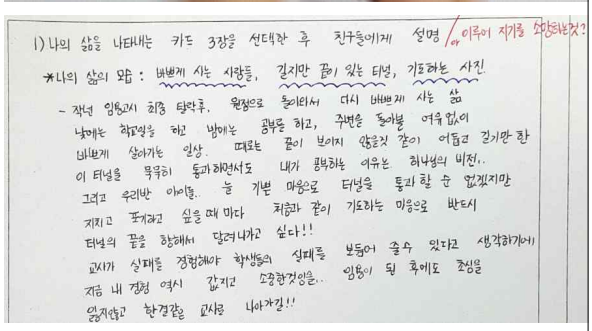
자화상그리기 : '나는 나에게 OO이다.'

## ■ 캘리그래프(calligraphy)

글씨 자체가 그림과 같은 아름다움을 전해주는 것이 캘리그래피입니다.

## ■ 이미지카드(버츄 카드/ 솔라리움 카드)

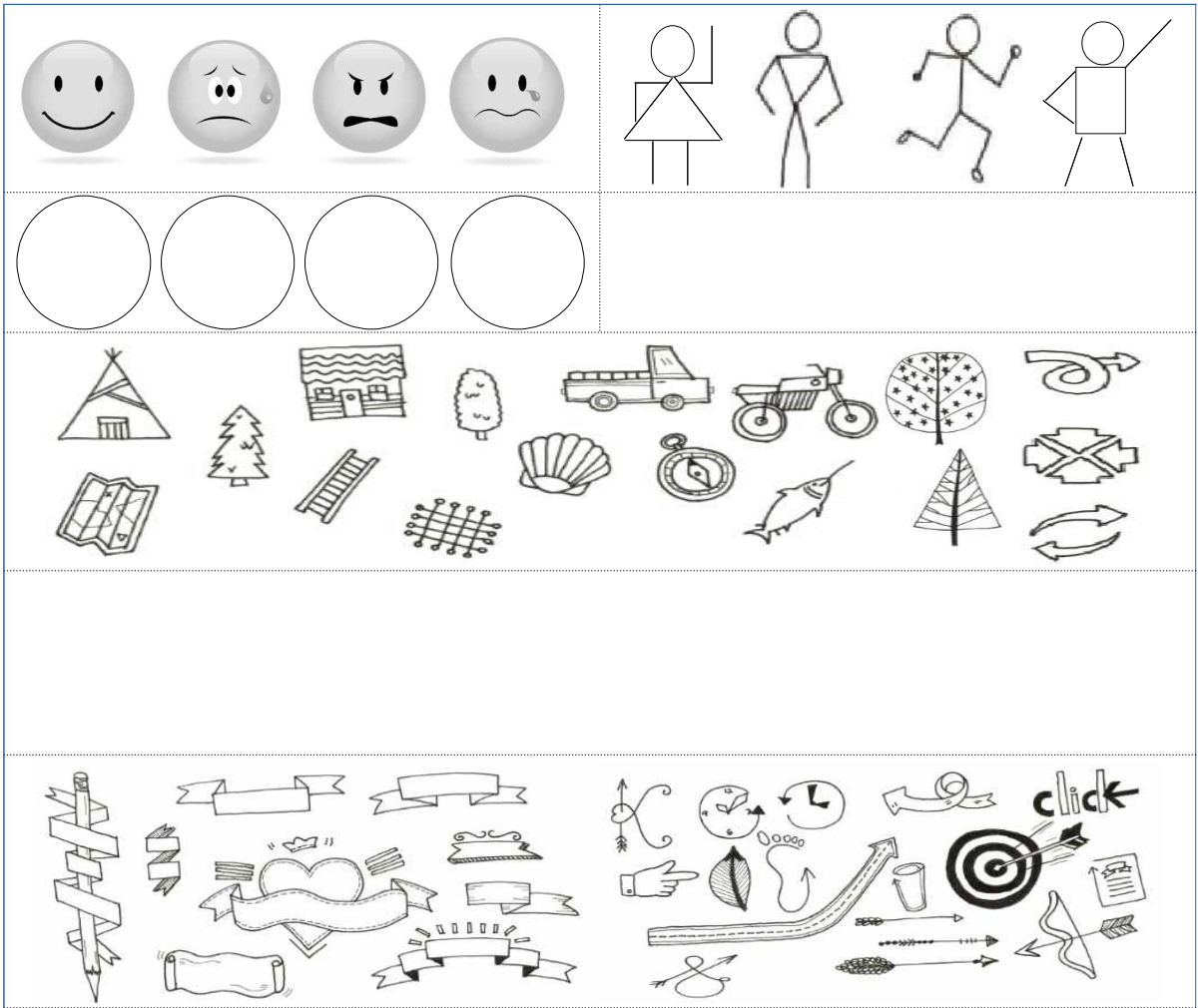


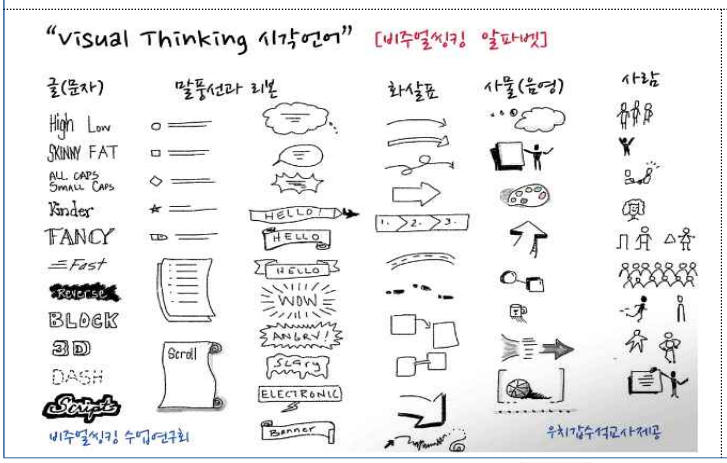



한국 버츄 프로젝트> http://virtues.or.kr/ (미덕52)

## ■ How > 비주얼 씽킹 연습

비주얼씽킹 기본 연습(1) : 동그라미 얼굴(감정표현) / 사람(남녀, 역동성) / 자연과 사물 / 제목상자・리본 / 화살표

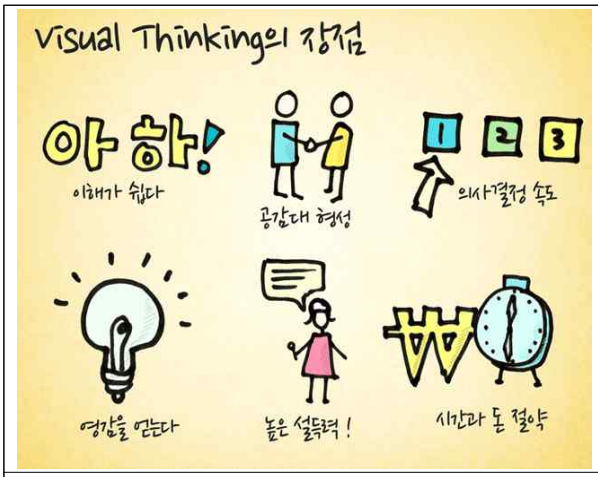


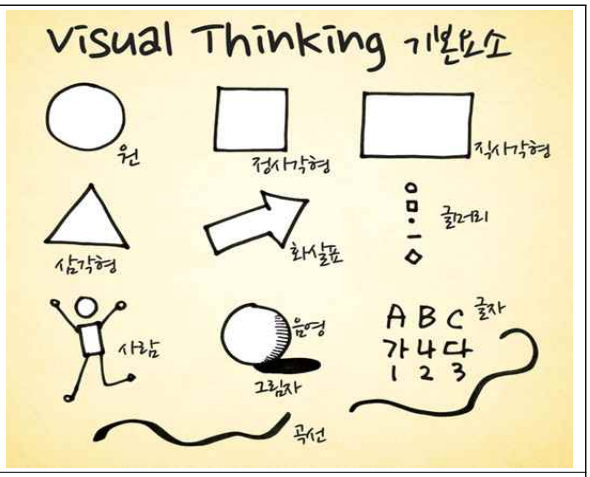


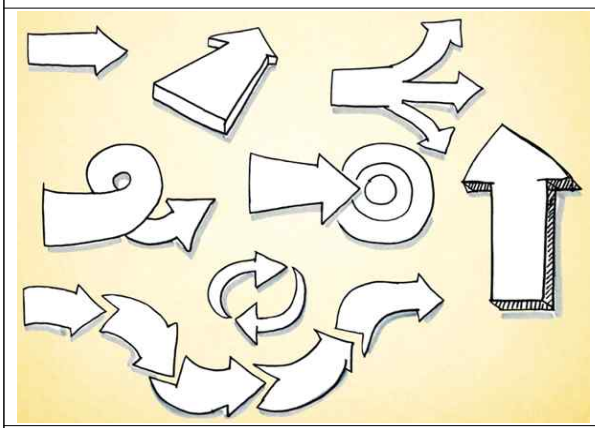

참고> 출처 : <비주얼씽킹수업>
우치갑 , 이미향 , 김장환 , 이영옥 지음 | 디자인펌킨

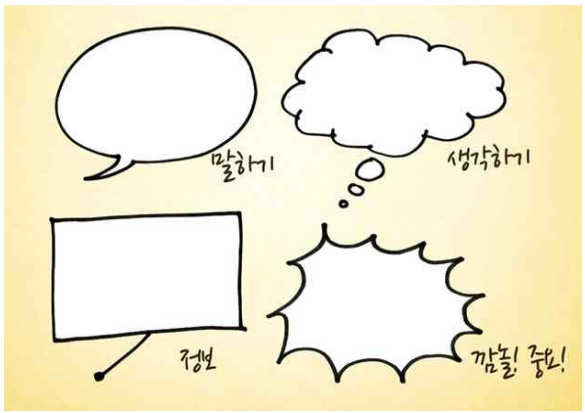
출처 : 〈Visual Thinking으로 하는 생각정리기술〉
온은주 저 | 영진닷컴

비주얼씽킹 기본 연습(2) : 비주얼씽킹의 장점 / 기본요소(여러 도형, 화살표, 글머리, 사람, 음영, 글상자, 글, 수, 선)



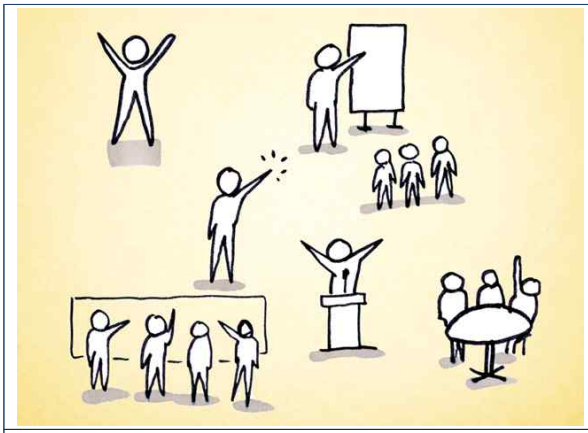



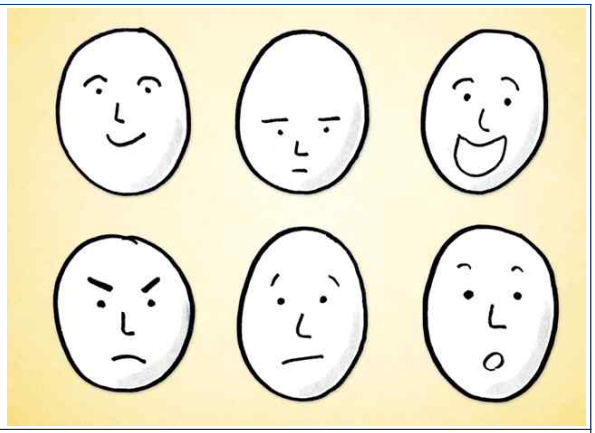



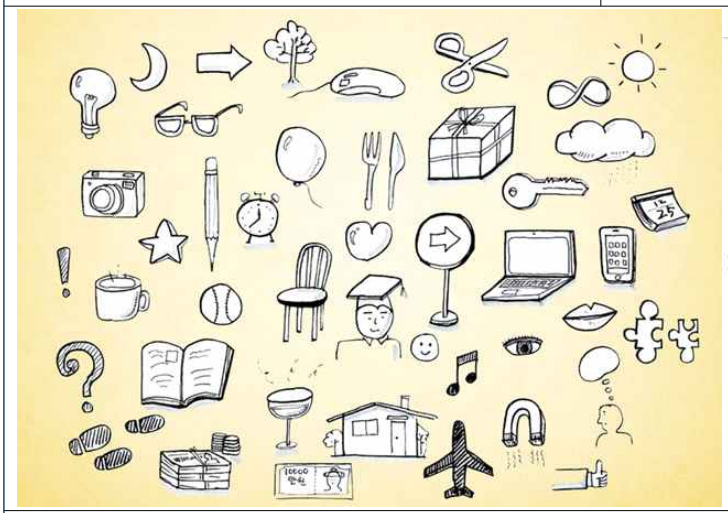



http://social.lge.co.kr/view/opinions/visual_thinking/

글과 그림으로 생각을 표현하는 초간단 '비주얼 씽킹' - 정진호







누구나 할 수 있는 정진호의 '비주얼 씽킹'
정진호 저 | 한빛미디어

비주얼 씽킹 실전

**(1) <장자> 변무(駢拇)**

*鳧脛雖短 續之則憂*
*鶴脛雖長 斷之則悲*
*故性長非所斷 性短非所續*

*오리 다리가 비록 짧다고 하더라도*
*늘여주면 근심이 되고,*
*학의 다리가 비록 길다고 하더라도*
*자르면 아픔이 됩니다.*
*그러므로 본래 긴 것은 잘라서는 안 되며,*
*본래 짧은 것은 늘여서도 안 됩니다.*

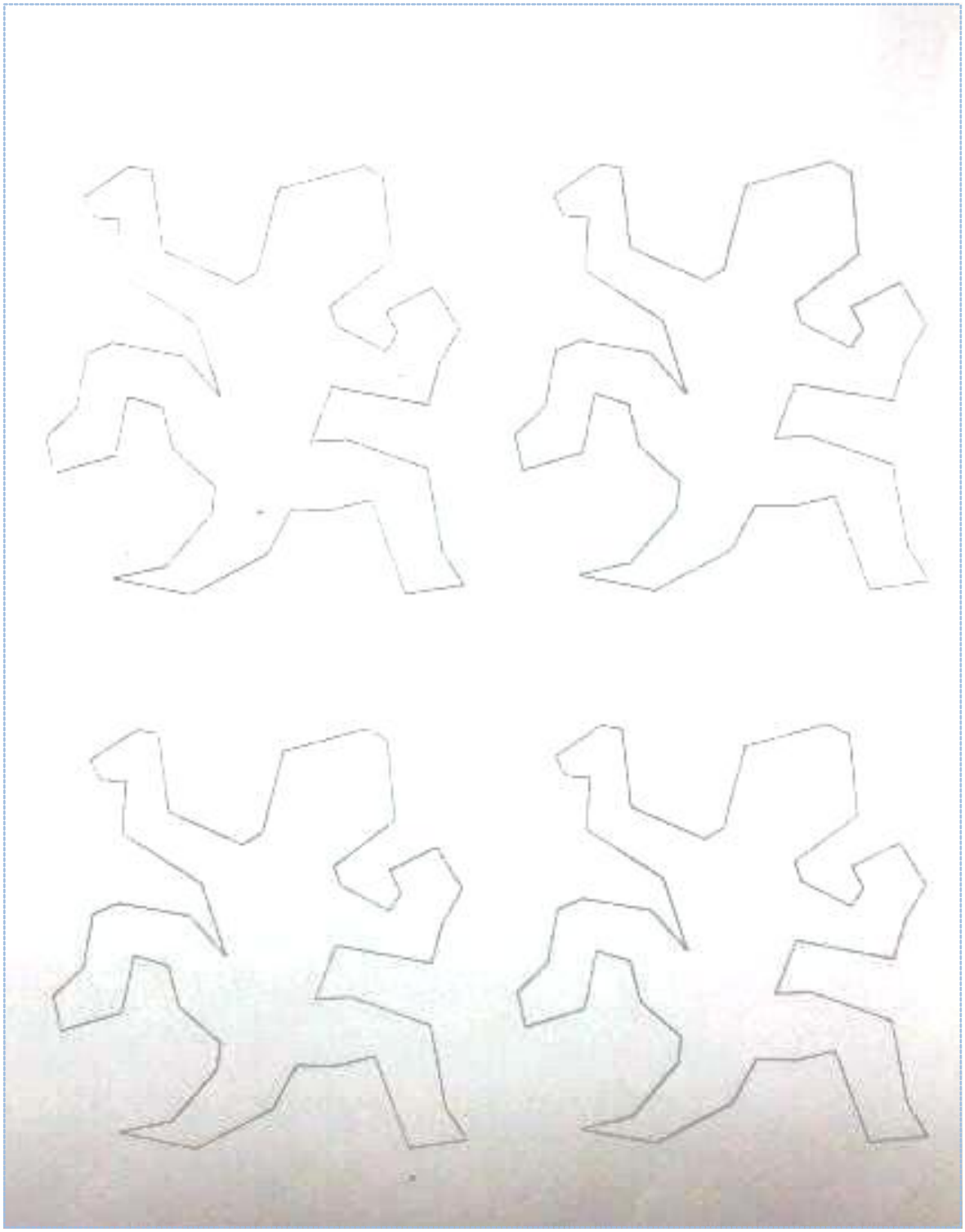
**(2) 양희은의 <작은 연못>**

*깊은 산 오솔길 옆*
*자그마한 연못에*
*지금은 더러운 물만 고이고*
*아무것도 살지 않지만*
*먼 옛날 이 연못엔*
*예쁜 붕어 두마리*
*살고 있었다고*
*전해지지요.*
*깊은 산 작은 연못*

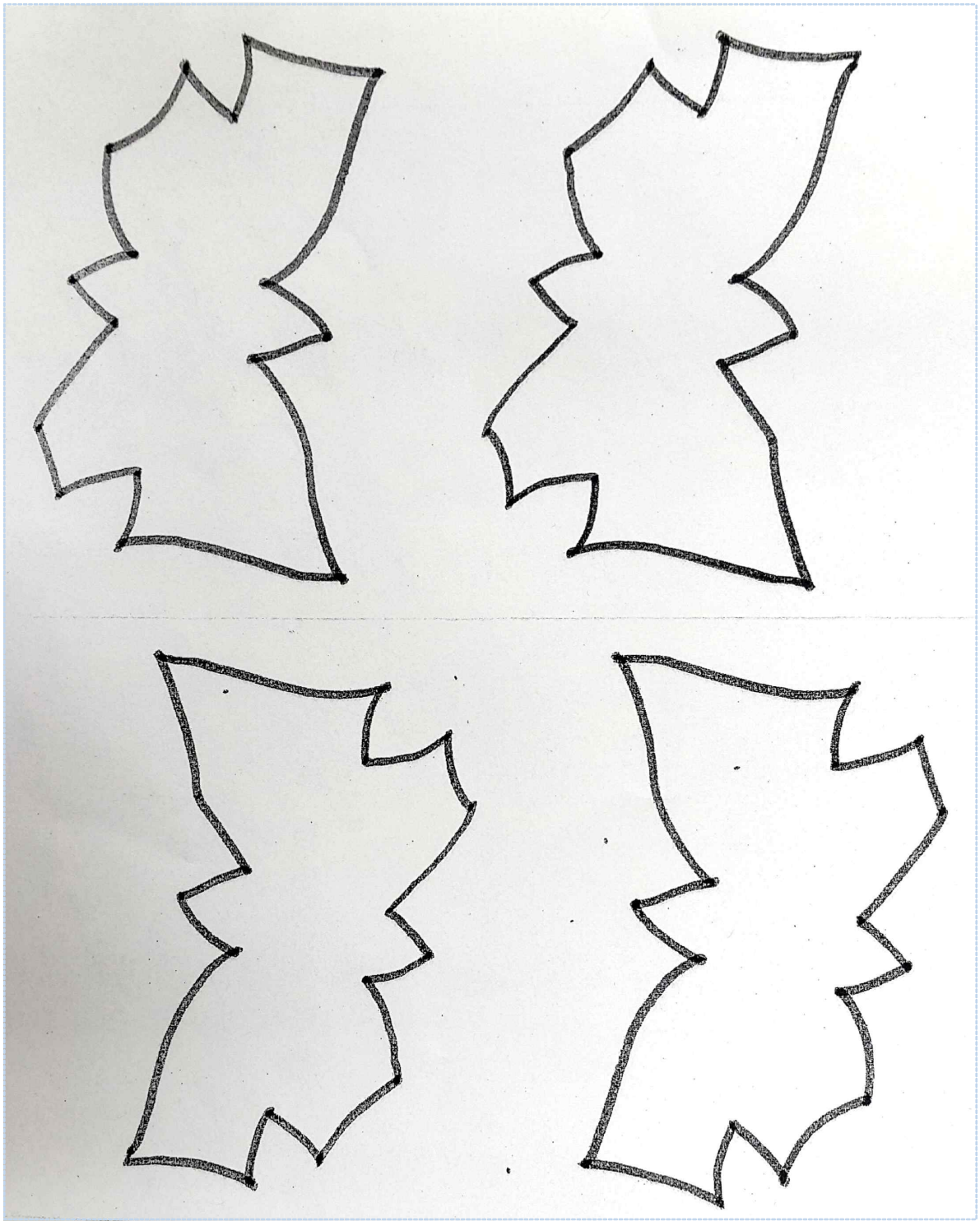
*어느 맑은 여름날*
*연못 속에 붕어두마리*
*서로 싸워 한 마리는*
*물위에 떠오르고*
*여린 살이 썩어 들어가*
*물도 따라 썩어 들어가*
*연못 속엔 아무것도*
*살수 없게 되었죠*

**(3) 문자도(두들링)** : 한반도 분단의 상징인 "DMZ(비무장지대)", 이제는 통일과 평화의 상징으로 만들어야 합니다. "DMZ"이라는 알파벳을 디자인하며 평화의 상징 문자도를 그려봅시다. (또는 "평화·平和·Peace" 문자도)

참고 > 테셀레이션1 – 도마뱀 쪽매 (가위로 오려서 모두 깨끗한 “같은 면”으로 사용)



참고 > 테셀레이션2 – 나비 쪽매 (가위로 오려서 모두 깨끗한 “같은 면” 으로 사용)



# Ⅲ. 논리적인 생각의 지도 : 씽킹맵

## ■ What > 씽킹맵의 8가지 유형

### 서클 맵(Circle Map)
-개념 정의하기-

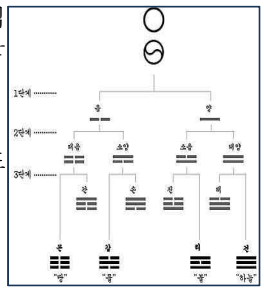
- 어떠한 개념이나 용어에 대해 정의를 내리거나 사실 관계를 나타내는 기법

- 이중의 원 안에 자신의 이름을 적어 넣고 자신에 대해 관계 되는 여러 가지 사실들을 적어 보는 등.

### 트리 맵(Tree Map)
-분류하기-

- 여러 가지 사물이나 지식을 일정한 기준에 따라 분류

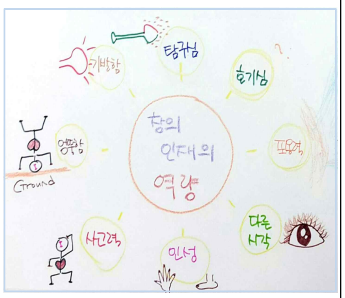
- 그룹을 만들거나 조직도를 그리는 기법



### 버블 맵(Bubble Map)
-묘사하기-

-어떠한 사물이나 지식에 대해 묘사하는 것

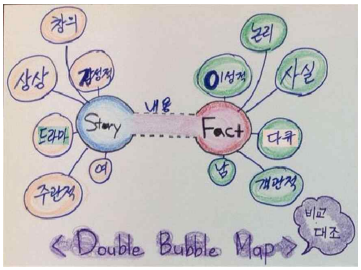
-글을 쓰거나 작품을 구성 할 때 많이 활용




### 더블 버블 맵(Double Bubble Map)
-비교/대조 하기-

- 서로 다른 사물이나 개념 비교, 공통점과 차이점 찾기

- 두 가지를 놓고 서로 대조해 보는 사고기법




### 플로우 맵(Flow Map)
-순서 정렬하기-

-순서를 정해 일정한 규칙과 기준에 따라 정렬하는 기법

-학습의 전개과정이나 경영전략 등을 수립 할 때 활용

### 멀티 플로우 맵(Multi-Flow Map)
-원인/결과 분석 하기-

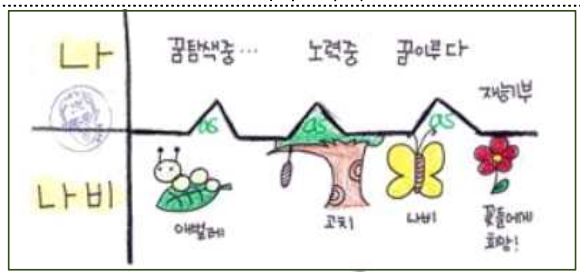
-사건이나 현상에 대해 인과관계를 찾아내는 사고기법

-일에 대한 원인 분석과 영향이나 효과를 규명하는 기법

### 브레이스 맵(Brace Map)
-부분과 전체 파악 하기-

-부분과 전체에 대한 관계를 파악 위한 기법
- 생물의 분류체계와 유사

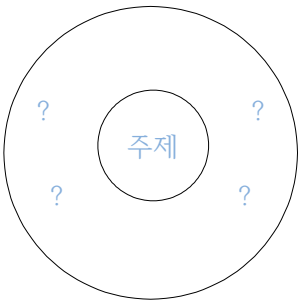
### 브릿지 맵(Bridge Map)
-유추 하기-



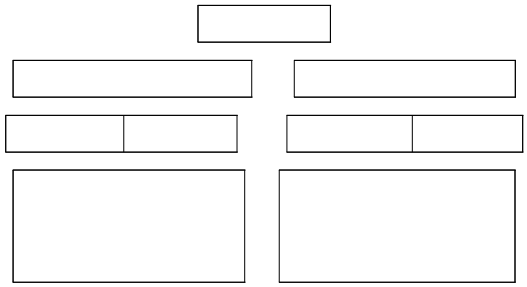

-한 가지 사실을 통하여 또 다른 사실을 유추 하는 사고기법
-예를 들어, 한 가지 정보가 갖고 있는 기준과 원리가 또 다른 정보에도 적용될 수 있는지 유추해볼 때 활용

## ■ How > 교과 수업에서의 씽킹맵 적용

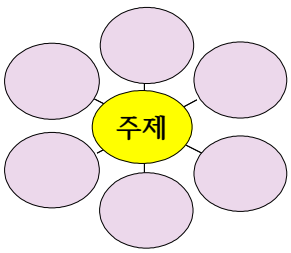
### 서클 맵(Circle Map)
-개념 정의하기, 연상이미지-



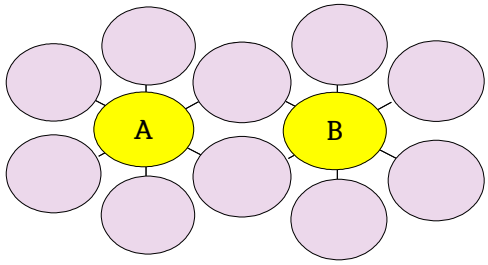

### 트리 맵(Tree Map)
-분류하기-



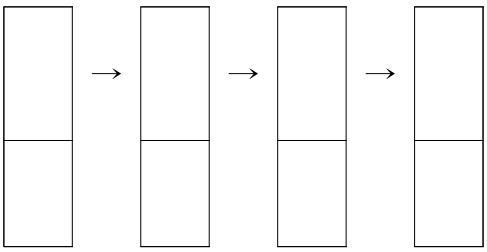
### 버블 맵(Bubble Map)
-묘사하기, 종류나열하기-



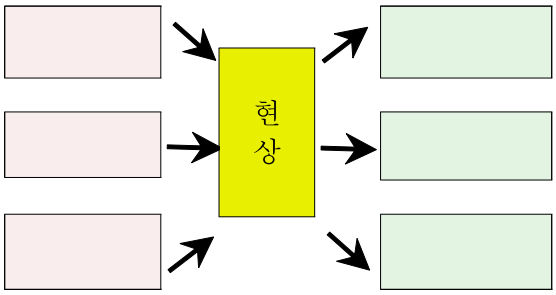

### 더블버블 맵(Double Bubble Map)
-A와 B의 비교/대조하기-



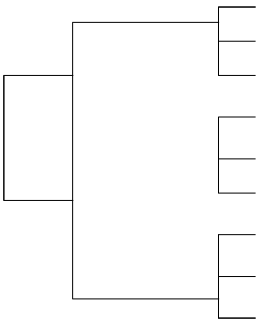

### 플로우 맵(Flow Map)
-순서 정렬하기-



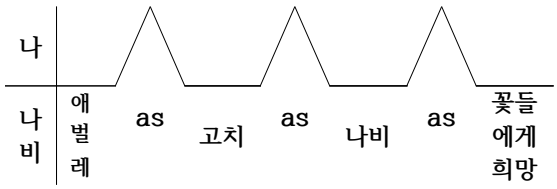
### 멀티플로우 맵(Multi-Flow Map)
-원인(현상분석) / 결과(효과) 분석하기-




### 브레이스 맵(Brace Map)
-부분과 전체 파악 하기- *(요점정리)*



### 브릿지 맵(Bridge Map)
-유추하기-

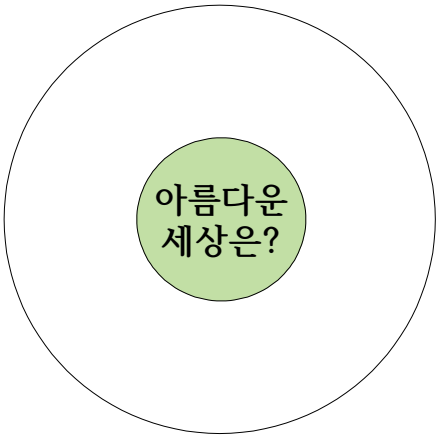
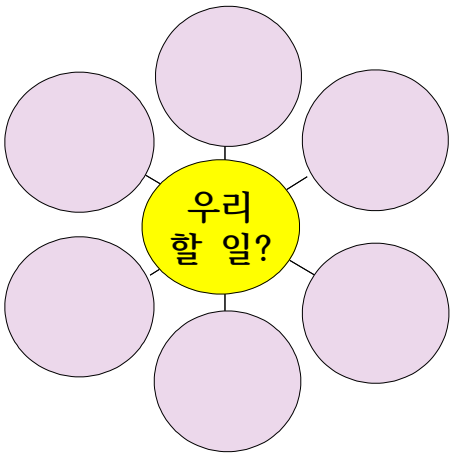
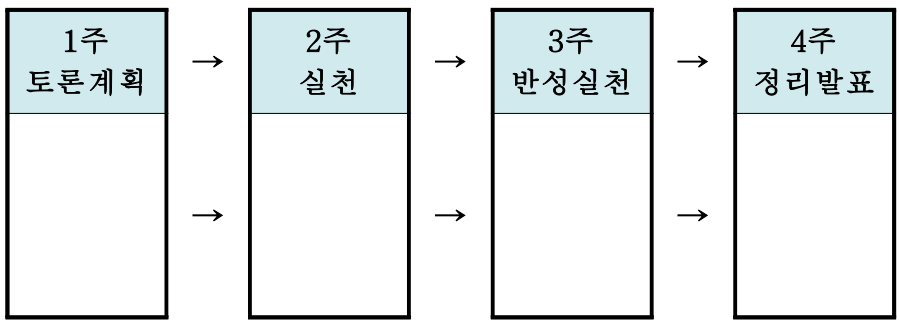


## ■ How > '아름다운 세상 만들기' 프로젝트 활동에서의 씽킹맵 적용

| 문1>창의적 인재의 조건? (다니엘핑크+α)<br>미래 인재의 핵심역량은? | 문2> '아름다운 세상이란?' |
|---|---|
| | |
| 문3> 그런 세상을 만들기 위해<br>해야 할 일/할 수 있는 일 | 문4> 모둠 친구들 각자 할 수 있는 일 |
| | |
| 문5> 아름다운 세상 실천 단계(절차)와 내용 | 문6> 프로젝트 활동 하는 일(IN)과<br>예상되는 효과(OUT) |
| | |
| 문7>씽킹맵 또는 비주얼 씽킹 교수법이<br>부각되는 이유와 예상되는 효과는? | 문8> 교과에서의 씽킹맵 또는 비주얼씽킹 수업<br>경험나누기 적용해 볼 만한 단원(주제)는? |
| | |

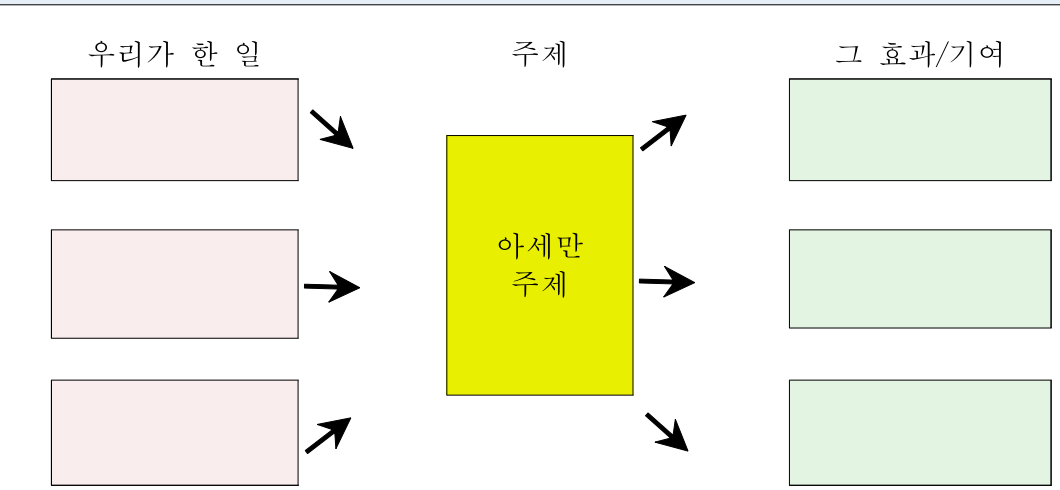
○ 공동선의 실천 : '아름다운 세상 만들기' 모둠별 프로젝트 학습 (계획서)

친구와 함께 '아름다운 세상을 만들기' 위해 다음과 같이 토론하고 계획하여 실천하겠습니다.

<table>
<tr><td>우리모둠 이름</td><td colspan="2">(　　학년 _____반 _____조) :</td></tr>
<tr><td>모둠이름 이유</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>우리모둠 친구들</td><td colspan="2">"아.세.> 이끔이-조장"정하기와 모둠 친구들 이름(번호)</td></tr>
<tr><td>도덕적 실천주제</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">-씽킹맵으로 설계하기-<br><br><아름다운 세상 만들기>에 대한 토론 정리</td><td>1) 아름다운 세상이란? - 써클맵<br> 
</td><td>2) 그런 세상 만들기 위해 우리가 해야 할 일? - 버블맵<br> 
</td></tr>
<tr><td colspan="2">3) 기간 동안 우리가 할 일을 단계적으로 설계하기 - 플로우맵<br> 
</td></tr>
<tr><td>1주차<br>토론, 계획서, 수정</td><td>2~3주차<br>실천 및 반성</td><td>4주차<br>정리, 보고서, 발표</td></tr>
</table>

○ 공동선의 실천 : '아름다운 세상 만들기' 모둠별 프로젝트 학습 (보고서)

친구와 함께 '아름다운 세상을 만들기' 위해 이렇게 실천하였습니다.

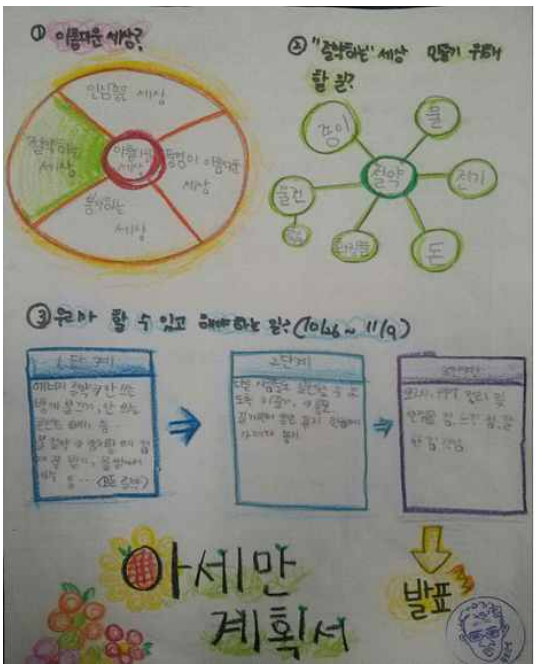
| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 우리모둠 이름 | (1학년 _____반 _____조) : | | | | |
| 도덕적 실천 주제 | | | | | |
| 아름다운 세상 만들기를 위해 [한일]과 [효과] - 멀티플로우 맵 | | | | | |
| 그림·이미지로 표현하면 더 재미있고 전달에 효과적입니다. |  | | | | |
| 개인실천 | 누가(번호)? | | | | |
| | 무엇을?<br>어떻게? | | | | |
| | 자기평가 점수 '○'표<br>상호평가 점수 '□'표 | 5, 4, 3, 2, 1 | 5, 4, 3, 2, 1 | 5, 4, 3, 2, 1 | 5, 4, 3, 2, 1 | 5, 4, 3, 2, 1 |
| | 나의 느낌과 다짐 | | | | |

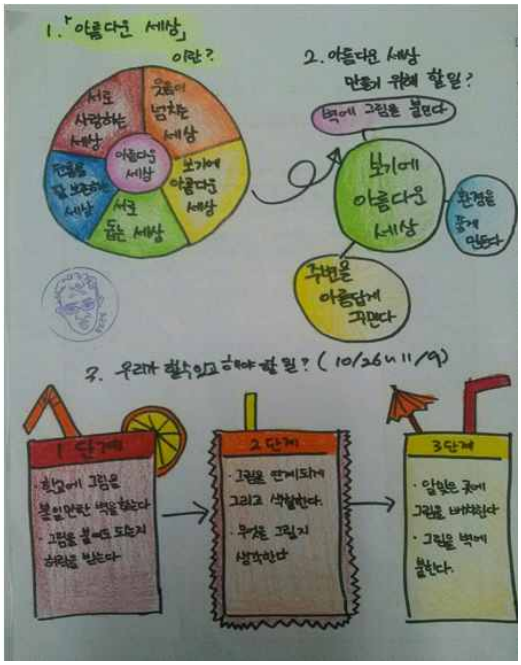
| 아름다운 학교 만들기 프로젝트 활동 발표회 및 내용 | | | |
|---|---|---|---|
| 발표 방법<br>(PPT, 동영상 등) | | 발표 내용<br>(간략목차) | |

| 선생님 기록 | | | |
|---|---|---|---|
| 특이사항 | | 최종평가 점수 | A \| B \| C \| D |

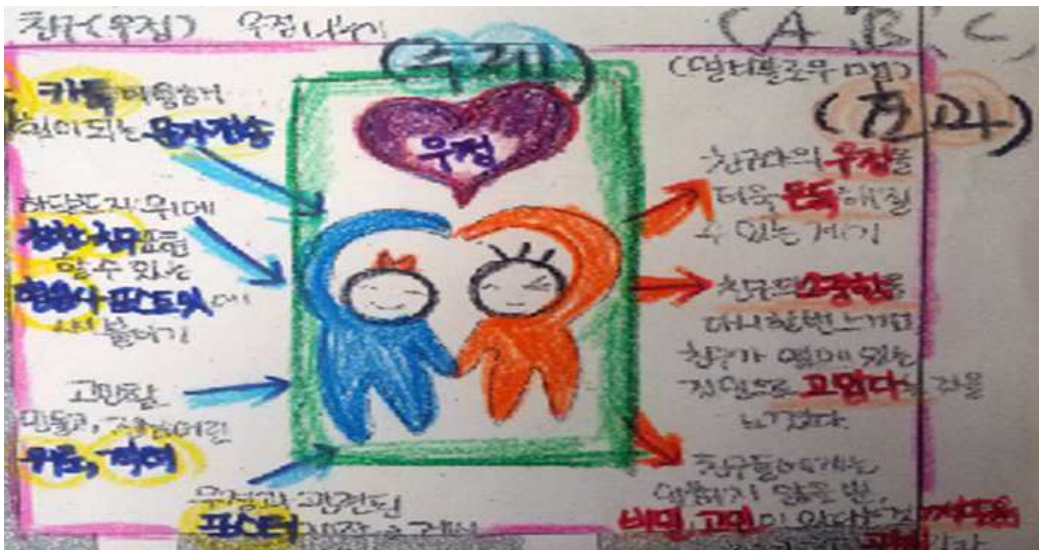
## ■ 참고 > 모둠 학습 활동에서 사용된 비주얼 씽킹맵 사례

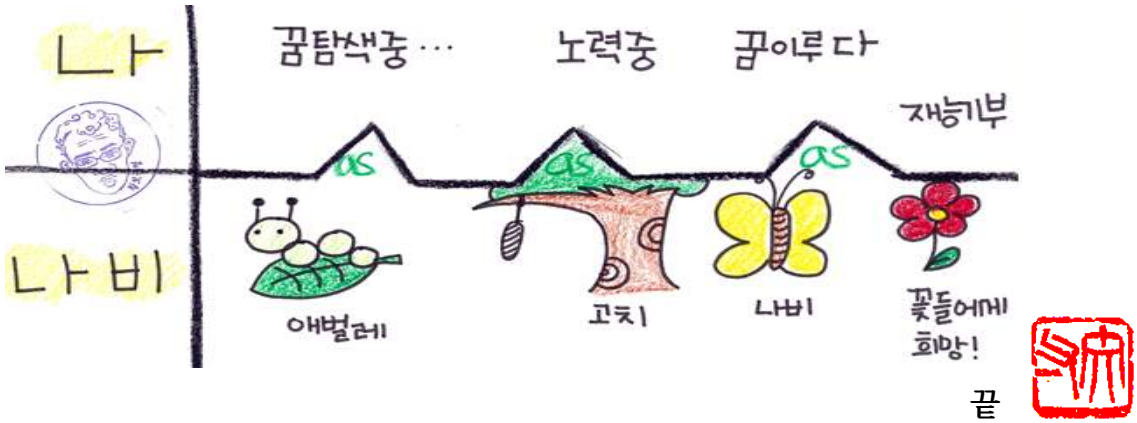
● '아세만 프로젝트' 계획서 : 써클맵(주제)-버블맵(할 일)-플로우맵(실천 단계)




● '아세만 프로젝트' 보고서 : 멀티플로우맵 (실천한 일→주제→기대되는 효과)




● 픽토리텔링 수업 모둠활동 결과물 : 브릿지 맵 (나비이야기를 나의 이야기로)