



학생 질문 중심 수업·평가 초등 선도교원 연수

2026년



교육부



경상북도교육청

21~22차시 집합

2026 『학생 질문 중심 수업·평가』 초등 선도교원 연수

학생 질문 역량 함양의 심화

: 질문 놀이형

교사 000(지역역 학교명)



교육부



경상북도교육청

학습목표

질문 놀이형 수업의 흐름과 국면을 설명할 수 있다.

다양한 질문 놀이를 학급 상황에 맞게 변형해 적용할 수 있다.

놀이로 질문 부담을 낮추고, 자유롭게 질문하는 학급 문화를 만든다.

(마음 열기) 질문 놀이로 만나요

다음 중 나는?

1) 다음 중 내가 좋아하는 음식은?

- ① 짬뽕 ② 짜장

2) 다음 중 나에게 대한 설명으로 틀린 것은?

- ① 나는 3년 동안 ~
② 나는 3년 동안 ~
③ 나는 3년 동안 ~
④ 나는 3년 동안 ~

(질문 놀이) 나는 누구일까요?

- 나를 알 수 있는 객관식 퀴즈 1~2문제를 포스트잇에 적기
- 포스트잇을 모아 무작위로 뽑고, 문제를 낸 사람 추측하기
- 자기소개가 아닌 '질문 던지기'로 서로 알아보기

질문 놀이형 수업 모델의 이해

왜 '질문 놀이'인가?

틀릴까봐

나만 모를까봐

질문이 부담

TIPS



- '이런 질문을 해도 되나?' - 평가가 두려워 질문 삼키기
- 놀이 = '틀려도 괜찮은' 안전한 공간 만들기
- 재미가 '더 묻고 싶은' 호기심으로 이어지기
- 질문을 '가르치기'가 아니라 놀이로 '경험하기'

질문 놀이형 수업 모델의 구조

질문의 전 과정을 네 국면 ‘탐험 여정’으로 지나가기

출발

자유롭게
질문 만들기

준비 캠프

더 나은 질문
만들기

탐험

질문에
답 찾기

성장 축제

성찰과 다음
배움을 위한
질문 만들기

- 각 국면에는 대응하는 놀이가 배치됨
- 차시나 학생의 수준에 따라 놀이를 선택, 변형할 수 있음

자유롭게 질문 만들기

- ✓ 주제나 단서를 기반으로 자유롭게 질문 만들기
- ✓ 친구들과 질문 공유하며 더 나은 질문 생성을 위한 아이디어 얻기
- ✓ 생각을 발산할 수 있는 질문 놀이 활용

더 나은 질문 만들기

- ✓ 질문을 다양한 방식으로 바꾸어 보며 정교화하기
- ✓ 피드백을 반영해 질문을 구체화하고 보완하기
- ✓ 좋은 질문을 판단할 수 있는 질문 놀이 활용

질문에 답 찾기

- ✓ 자료 조사, 실험, 관찰, 토론 등으로 답 탐색하기
- ✓ 근거를 정리하고 친구들과 발표·소통하기
- ✓ 발표 내용에 질문하며 점검할 수 있는 질문 놀이 활용

성찰과 다음 배움을 위한 질문 만들기

- ✓ 질문과 답을 공유하며 생각을 확장하고 성찰하기
- ✓ 새로운 질문과 아이디어를 모아 다음 배움 준비하기
- ✓ 배운 내용·과정을 성찰하는 질문 놀이 활용

생각을 발산할 수 있는 질문 놀이

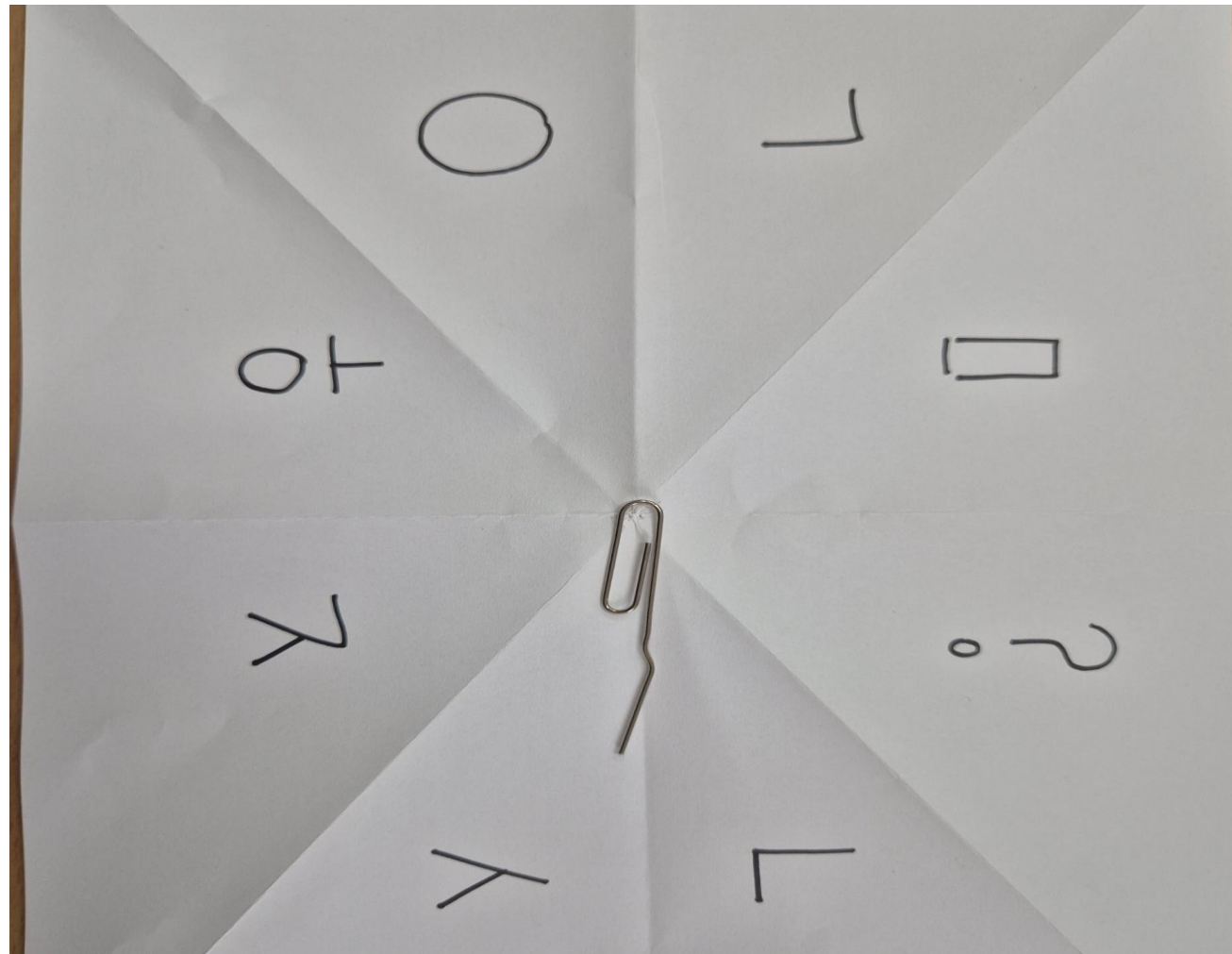
최대한
많이 만들기

모든 질문
환영하기

질문에 대한
판단 금지

- 정답 보다는 양이 중요한 발산을 위한 놀이
- 어떤 질문도 틀리지 않음을 강조해 질문의 물꼬트기

예) 질문 첫 글자 뽑기



● **준비물** : 자음이 적힌 돌림판 또는 자음 카드

● **방법**

- 돌림판을 돌리거나 자음 카드를 뽑아 자음을 무작위로 선택하기
- 뽑은 자음으로 떠오르는 질문 적기
- 만든 질문을 친구들과 함께 나누기

이럴 땐 이렇게(주의할 점)

주제와 연결될 수 있도록 질문 초점을 명확하게 하기

질문 만들기를 어려워하면 예시질문, 질문 틀 제시하기

‘양’경쟁에 치우치지 않도록, 참신하고 좋은 질문도 함께 칭찬하기

발산 단계이므로 평가·교정은 미루고, 모든 질문을 수용하기

좋은 질문을 판단할 수 있는 질문 놀이

질문
정교화가 목표

평가 기준
제시하기

가치
판단하기

- 만든 질문 중 '더 좋은 질문'이 무엇인지 생각하도록 하기
- 좋은 질문의 기준이 무엇인지 이해하기(적합성, 탐구 가능성, 가치 등)

학습문제

(10/14)

[간식만들기] 계획서를 쓸 때 도움되는 질문

① ◦ 음식을 만드려면 어떤 재료가 필요한가요? 4개 (5모둠)

② ◦ 카나페 1개 만들 때 몇 분 걸릴까? 5개 (5모둠)

③ ◦ 알레르기를 유발할만한 재료가 많을까? (적을까?) 3개

④ ◦ 카나페가 뭘까? 4개 (1모둠)

⑤ ◦ 음식을 잘 만들기 위해 무엇을 해야 할까? 1개 (6모둠)

⑥ ◦ 식품 영양소가 적절히 들어갔을까? 10개 (4모둠)★

예) 질문 경매 놀이

준비물: 입찰 칩, 질문 카드, 평가 기준 게시판

① 기준·공유

평가 기준 정하고
각 모둠별 만든 질문
공유하기

② 칩 입찰

갖고 싶은 질문에 칩 걸고
이유 설명
→
최고가 낙찰

③ 정교화·활용

낙찰 질문 보완
→
모둠이 만들었던 질문과
함께 낙찰 질문을
탐구 자료로 활용하기

질문 경매 놀이에서 칩 도는 방식

낙찰 모듬

칩을 내고
질문 카드(탐구 자원) 얻기

출제 모듬

낙찰받은 칩 수 만큼 점수 받기
: 좋은 질문을 만든 보상

탐구 자원

우리 질문
+ 경매로 얻은 질문을
활용하여 탐구 하기

이럴 땐 이렇게(주의할 점)

칩 모이기= 승리로 흐르지 않도록
낙찰 질문이 곧 탐구 자원임을 목표로 안내하기

입찰이 인기투표로 흐르지 않도록 기준에 근거한 이유 설명 요구하기

낙찰되지 못한 질문도 소중하다는 점 강조하기

발표 내용에 질문하며 점검할 수 있는 질문 놀이

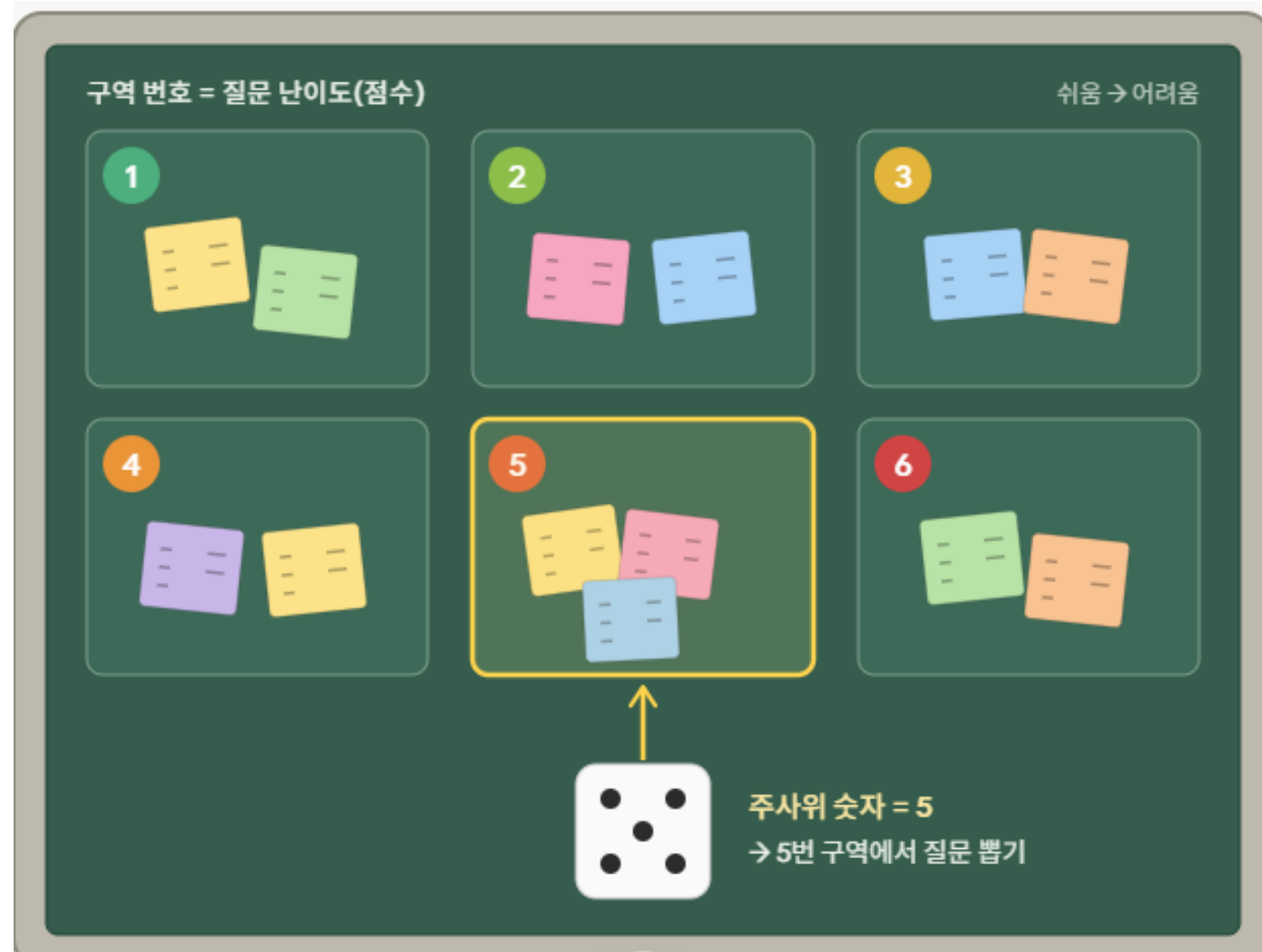
근거 들어
답하기

꼼꼼히
점검하기

탐구
경험하기

- 질문과 답을 통해서 좀 더 꼼꼼하고 자세하게 살펴 볼 수 있도록 하기
 - 근거를 들어 답하는 '탐구' 경험하기

예) 주사위 질문 챌린지



● **준비물** : 주사위, 붙임 쪽지, 1~6번 질문판 구역(칠판 등)

● **방법**

- 모둠의 발표 듣고 질문 만들기
- 만든 질문의 난이도(1~6점)을 결정하기
- 칠판에 해당 번호 (1~6) 칸에 만든 질문 붙이기
- 공격 모둠 선정 및 주사위 던져 칠판의 해당 칸의 질문 고르기
- 발표팀의 답변 및 답변 판정하기

이럴 땐 이렇게(주의할 점)

승부 점수에 몰입해 '근거 대결'이 '말싸움'이 되지 않도록 하기

발표팀이 답을 못해도 비난하지 않고, 해결 못한 질문은 다음 탐구 과제로 넘기기

단답, 트집형 질문이 아니라 난이도와 근거가 담긴 질문 만들도록 안내하기

역할이 한쪽에 쏠리지 않게 돌아가며 역할 맡기

배운 내용·과정을 성찰하는 질문 놀이

배움의 과정
돌아보기

기억에 남는
질문 돌아보기

새 질문으로
이어가기

- 무엇을·어떻게 배웠는지 질문과 답을 나누며 되돌아보기
 - 새롭게 생긴 궁금증을 다음 배움의 질문으로 모으기

예) 질문 탐험 카드 놀이



● 준비물

- 질문 카드 1인 1장
- 답변 카드 질문당 정답 2~3장, 오답 1장
- 조커 카드(조커 카드는 질문에 상관없이 항상 정답)

● 놀이 방법

- 질문카드, 답변카드, 조커 카드 만들기
- 카드를 섞은 후 질문 카드 1장, 답변 카드 4장 받기
- 질문과 답변 카드 짝 맞추기
- 자신이 받은 질문에 맞는 답변 카드 3장 모으고
이유 설명하면 성공
- 기억에 남는 질문, 새로 안 점 친구들과 나누기

이럴 땐 이렇게(주의할 점)

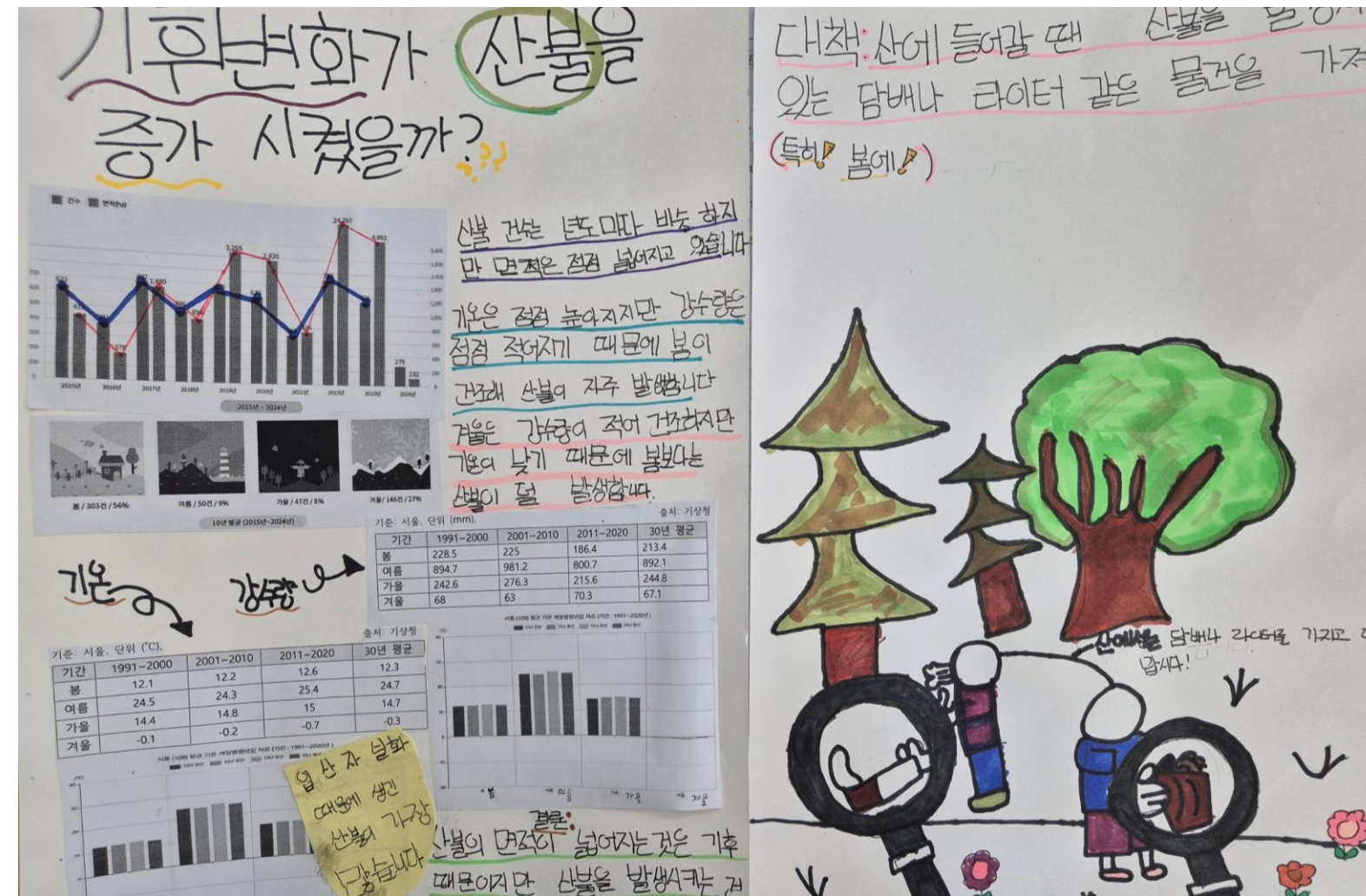
놀이 전 질문과 답의 타당성 검토하기

카드 제작이 길어지지 않도록 양식, 시간 미리 안내하기

조커 카드 남용으로 놀이가 가벼워지지 않도록 사용 횟수 제한 두기

승패보다 기억에 남는 질문, 새로 안점 나누기에 무게 두기(성찰이 목적)

수업 적용 사례(5학년 기후변화 관련)



● 질문 생성

: "산불은 왜 늘어날까? 기후 변화와 관련 있을까?"

● 질문 강화

: 질문 경매 놀이로 친구 피드백 받아 개선하기

● 답 탐험

: 기상청 통계·뉴스 자료 탐색·분석하기

● 확장

: 산불 예방 제안서 쓰고 질문 되돌아보기

질문 수업에서 (놀이중심) 교사는?

✓ 환경과규칙의 설계자

심리적 안전지대 구축, 놀이 규칙 흐름 명확히 안내, 놀이를 핵심 개념 탐구과제와 연결

✓ 질문 유도자, 촉발자

마중물 질문 던지기, 시각적 감각적 자료 제공, 좋은 질문의 본보기 보이기

✓ 상호작용 촉진자, 중재자

꼬리 질문 유도, 참여의 균형 유지

✓ 의미 구조화자

✓ 학생 질문의 시각화, 탐구 과제로 발전, 연결

질문의 가치 인정, 평가 기준에 근거한 성장 안내

이럴 땐 이렇게 (운영 팁)

놀이하는 학급 상황·목적에 따라 자유롭게 변형·생략하기

시작

'틀려도 된다' 분위기 만들기.
준비물은 필요한 것만

진행

좋은 질문 기준 제시·학습 목적
계속 상기하기

평가·확장

정답보다 질문 발전 과정 주목.
비난 아닌 도움 피드백

정리 · 내일 교실로

오늘 떠난 네 국면의 질문 탐험 여정
내 교과 수업에 적용하기



'내일 바로 쓸 것' 한 가지와 '새로 생긴 궁금증' 모둠과 나누기
· 질문이 살아있는 교실 = 교사의 작은 발문 하나에서 시작하기

저녁식사

웰컴레터 확인해 주세요
맛있게 드세요

