



당신의 자녀가 7학년에서 배우게 되는 것

HOWARD COUNTY
PUBLIC SCHOOL SYSTEM

2015 - 2016 학년도

가정에서 자녀를 돕는 방법 수록

주에서 마련한 공통 핵심 표준(CCSS)

주에서 마련한 공통 핵심 표준 이니셔티브는 전국 주지사 협회의 최상의 실행을 위한 센터(NGA Center)와 수석 주 학교 관료 협의회(CCSSO)의 협력하에 주에서 이끈 노력의 결과이다. 이 표준들은 교사, 학교 행정가, 그리고 전문가들이 협동하여 우리의 자녀들이 대학과 직장에 잘 대비할 수 있는 분명하고 일관된 틀을 제공하도록 개발되었다.

이 표준들은 K-12학년의 교육 과정 가운데 자기 학년 내에서 갖추어야 할 지식과 능력을 규명해줌으로써 고등학교를 졸업할 때 입문 수준의 학점 수여 대학 과정과 직업 훈련 프로그램에서 성공할 수 있게 해주는 것이다. 표준들은 미 전역에 걸쳐 그리고 세계적으로 최고의 가장 효과적 모델들에 의해 정보가 알려지게 된다. 또한 교사들과 부모들에게 학생들이 배우게 될 것에 대한 공통의 이해를 제공하고 모든 학생들이 어디에 살든 상관없이 적절한 기준점을 갖도록 제공하고 있다.

자료 출처:

<http://www.corestandards.org/about-the-standards>

메릴랜드 주의 대학 및 직업 준비 기준

공통 핵심 기준(CCS) 채택을 따름으로, 메릴랜드 교육부는 넓은 기반과, 연간 단위의 절차를 개시하여 새로운 기준을 분석하고 기존의 PK-12 학년에 이르는 주(State) 교과과정을 주에서 마련한 공통 핵심 기준(CCSS)과 비교하고 있다. 이들은 메릴랜드 교과과정의 기초이며 교과과정 자원의 발전을 이끌어 오고 있다. 메릴랜드의 대학 및 직업 준비 기준은 주에서 마련한 공통 핵심 기준(CCSS)을 근거로 한다.

메릴랜드의 기준은:

- 증거를 기반으로 하며
- 대학 및 직장의 기대치와 맥락이 같고
- 명확하고, 이해되며, 일관적이다
- 엄격한 내용 및 높은 수준의 기술을 통한 응용 지식을 포함하고 있다.
- 현 주 교과과정의 강점과 레슨들 위에 구축되었다.
- 최고의 수행 국가들에서 정보를 받아, 모든 학생들이 글로벌한 경제 및 사회 속에서 성공할 수 있도록 준비시키기 위한 것이다.

당신의 자녀가 배우게 되는 것

영어 언어 (English)

영어 언어 수업은 장르와 테마의 분석을 다루는 HCPSS 단원들에 반영되어 있는 공통핵심 대학 및 직업 준비 수준의 엄격한 요구에 근거한 수업 지도를 제공하고 있다. 7학년 샘플 단원들로는:

- 인내
- 불의에 대응하기
- 전율과 오싹함

영어 언어 대학 및 직업 준비(공통 핵심) 기반 기준
이 기준은 아래에 보여지는 것처럼 부차적-주제가 동반되는 4가지 주요 영역을 다룬다. 각 부차적-주제에 대한 구체적인 설명은 <http://corestandards.org/ELA-Literacy> 에서 찾아볼 수 있다.

읽기(식자 및 정보글)에 대한 기반 기준

복잡한 글을 이해하고, 유추를 끌어내며, 글 사이에 연결점을 짓는 능력을 키워나가게 될 것이다.

- 중심 아이디어와 디테일
- 기교 및 구조
- 지식과 아이디어의 통합
- 광범위한 읽기와 글의 난이도 수준

쓰기에 대한 기반 기준

읽기 및 리서치를 통해 발견한 증거들에 대해 다양한 형태로 글을 쓰게 된다.

- 글의 형태와 목적(주장, 설명, 서술형)
- 작문 제작 및 배우
- 지식을 세우고 발표하기 위한 리서치
- 글의 범위

말하기 및 듣기에 대한 기반 기준

효과적인 협력에 요구되는 상호교류 기술을 개발하는 한편 공식적 및 비공식적 상황에서 의사소통하는 능력을 키워나가게 된다.

- 이해 및 협력
- 지식 및 아이디어 발표

언어에 대한 기반 기준

언어를 바르고 효과적으로 사용하고 특정 내용과 일반적 학업 용어들에 대한 지식을 키워나간다.

- 표준 영어의 규범
- 언어에 대한 지식
- 어휘 습득과 활용

쓰기

다음과 같은 다양한 형태로 과제를 완수한다:

- 인쇄 및 비인쇄 글 모두에 대한 분석을 포함한 설명의 글
- 주장을 뒷받침하는 증거를 사용한 논지의 글
- 서술의 글

모든 영어 언어 학생들은 글쓴이로서의 평가 및 성장을 위해 작문 포트폴리오를 갖춰야 한다.

읽기 세미나 강좌

읽기에 있어서 풀이 및 해석에 지원이 필요한 학생은 세미나 강좌에 등록을 한다. 이것은 소그룹으로 차별화된 수업이 진행된다. 세미나 중재 프로그램은 학생의 필요에 근거해서 학교별로 개설할 수 있으며 각 학년 수준으로 제공된다.

영어 언어 세미나

학생들은 영어 언어 7의 학습 결과와 직접 연결되는 읽기, 쓰기, 언어 습득을 배우고 적용할 기회를 갖는다. 영어 언어 세미나 교사는 소규모 그룹에서 발판이 되는 수업을 제공함으로써 학생들이 자신의 언어 기술에 대한 지식과 개념을 잘 나타내고 적용하게 하며 정규 영어 수업에서 성공적으로 학업할 수 있도록 한다.

영재 GT 반

고교 수준의 지속적인 성공을 이루기에 필요한 특정한 비평적 읽기, 쓰기, 사고력뿐 아니라, 7학년 영어 언어 교과 과정이 요하는 것들을 다루게 된다. 또한, 치밀한 교과 과정은 동기부여가 잘된 학생들로 하여금 교재의 틀을 허물고 학생에게 보다 용이한 수업으로 인한 혜택을 받게 한다. 교사는 갈리지보드의 영어 언어 및 작문 고급 AP 시험 과제와 비슷한 과제에 학생들이 반응할 수 있는 기회를 제공한다.

혁신 및 탐구 프로그램(Innovation and Inquiry Program)

이 프로그램은 학생들로 하여금 실생활로의 연결을 시도 하면서 팩트와 의견, 자료의 신뢰성 및 연관성을 고려해서 자신의 사고를 명확히 함으로 참여적이고, 관련성 있으며, 신뢰할만하고, 다양한 리소스와 교류할 교차-교과과정의 기회를 제공해준다. 다른 종류의 미디어를 다루며, 탐색적이며 사려깊은 질문을 하게 된다. 학생의 호기심은 가능성을 고려하며, 탐구를 실시하며 작품을 만들어낼 이윤을 보게 해준다. 실생활과의 연결을 창출하는데 있어서, 학생들은 기술을 배우고 연습하며, 정보를 모으고 발표하고, 문제를 풀어낸다. 각 9주에 걸친 과정 중, 각 특정 단원의 토픽에 대해 깊은 이해를 쌓게 될 것이다.

독자의 카페(The Reader's Cafe)

독서하는 즐거움과 독자적, 창의적, 비평적 사고를 촉진하는 능력의 중요성에 대한 이해를 쌓는다.

실행 경제(Economics in Action)

국가 및 세계시장 경제를 이해하고, 사람과 국가가 이 시장 체계에 의해 어떻게 직간접적으로 영향을 받는 지 이해력을 개발시킨다.

창의적 습관: 미술과 미술의 설득력(The Creative Habit: Art and the Art of Persuasion)

이 단원은 미술이 사회의 신념과 인정된 표준에 변화를 주고 설득하고 도전하는 힘이 있음을 인식하고 이해 하도록 도와준다.

미디어 언어(Language of the Media)

어떻게 언어가(미디어를 통해) 대상에게 영향을 미치고, 조정하고, 힘을 실어주는 지 생각하게 한다.

디지털 시민의식(Digital Citizenship)

정보 시스템이 자신의 삶과 일터에 미치는 영향을 점검한다.

당신의 자녀가 배우게 되는 것

수학 (Mathematics)

수학 실행의 표준

수학 실행의 표준은 모든 수준의 수학교육자들이 자신의 학생들에게서 개발해내려는 다양한 전문지식을 설명하고 있다.

- 문제를 이해하고 인내로 푼다.
- 추상적으로 그리고 양적으로 추론한다.
- 실행가능한 논지를 구축하고 다른 사람의 추론을 비평한다.
- 수학을 모델로 한다.
- 적절한 도구를 전략적으로 사용한다.
- 정확성에 주의를 기울인다.
- 구조를 찾아서 활용한다.
- 반복적 추론에서 규칙성을 찾고 표현한다.

수학 내용의 표준

다음과 같은 수학 내용의 표준(필수 교과과정)은 과정과 이해에 대한 균형잡힌 조합을 고취하도록 만들어졌다. “이해”라는 단어로 시작하는 기대치는 수학 실행을 내용과 연결시킬 수 있는 특별히 좋은 기회가 된다. 이해에 대한 기대치를 심어주는 내용의 표준은 수학 내용 표준과 수학 실행간의 잠재적 “교차점”이 된다.

숫자 체계

분수의 덧셈, 뺄셈, 곱셈, 나눗셈에 관한 연산 법칙에 대한 사전지식을 넓히고 적용한다.

- 유리수의 덧셈과 뺄셈; 좌표평면이나 수직선상에 유리수의 덧셈과 뺄셈을 표시한다.
 - 반대 부호의 숫자들을 합쳐 0이 만들어지는 상황들을 설명한다.
 - $p+q$ 가 p 점에서 q 의 절대값만큼 떨어진 거리에 있다는 것을 이해한다.
 - 유리수의 뺄셈을 덧셈법 역원을 더하는 것으로 이해한다.
 - 유리수 덧셈과 뺄셈에 연산법칙들을 적용한다.
- 분수와 유리수의 곱셈과 나눗셈과 그에 관한 이전의 이해를 넓히고 적용한다.
 - 유리수 곱셈에 사용하던 연산 법칙을 이용해 분수 곱셈도 할 수 있음을 이해한다.
 - 정수(0이 아닌 약수)의 비율이 유리수임을 이해한다.
 - 실생활과 관련해서 유리수를 이용한 연산에서의 답과 비율을 해석한다.
 - 유리수가 들어한 4가지 연산 법칙을 사용하여 실생활 문제들을 푼다.

비율과 비례의 관계

비례의 관계를 분석하고 실생활과 수학적 문제들을 풀이 하는데 사용한다.

- 분수의 비율과 관련된 단위 비율을 계산한다.
- 비율 개념을 이해하고 두 질량의 비율 관계를 설명한다.
 - 두 질량이 비율 관계에 있는지를 결정한다.
 - 도표, 그래프, 방정식, 목록이나 비율 관계의 설명을 보고 비례상수(단위비율)를 찾아낸다.
 - 비율 관계를 식으로 표현한다.
 - 상황에 따라 그래프 선상의 점 (x, y) 이 비율 관계에서 무엇을 의미하는지를 설명한다.
- 비율 개념을 사용하여 다단계의 비율과 퍼센트 문제들을 푼다.
 - 질량의 퍼센트를 100단위의 비율로 찾는다; 전체, 부분적인 퍼센트를 찾고 그것을 이용하여 문제를 푼다.
 - 비율을 사용하여 측량단위로 변환시킨다.

기하 도형을 그리고, 구축하고, 묘사하며 그들간의 관계를 설명한다.

- 축척도로부터 실제 길이와 넓이를 계산하고 축척도를

다른 스케일에서 재현해 내는 등, 기하 도형의 축척도를 포함하는 문제를 푼다.

식과 방정식

동등한 식을 산출하기 위해 연산법칙을 사용한다.

- 연산법칙을 사용하여 합리적인 계수를 포함한 1차 방정식의 덧셈, 뺄셈, 인수를 적용한다.
- 문제안의 숫자들이 어떻게 연결되어 있는지를 다른 형태의 식으로 표현함으로써 이해한다.

식이나 대수 방정식을 사용하여 실생활과 수학적 문제들을 푼다.

- 양수와 음수가 들어있는 다단계 실생활 문제들을 풀고 암산이나 추측을 통해 가능한 답을 찾아본다.
- 변수를 사용하여 실생활의 문제를 수로 표현해 보며 간단한 식을 만들어 보고 부등식 문제들을 풀어본다.
 - 두 단계 방정식을 유도하는 서술형 문제들을 풀어본다. 대수적 해결방법과 수학적 해결 방법들을 비교해보고 각 문제에 있어서의 연산의 순서를 찾아낸다.
 - 두단계 부등식을 유도하는 서술형 문제들을 풀어본다. 나올수 있는 답들을 그래프로 나타내 보고 문제안에서 그것을 해석한다.

각의 측정, 면적, 표면적, 부피를 포함하는 실생활 및 수학적 문제들을 푼다.

- 어떤 도형의 미지의 각을 위한 간단한 방정식을 쓰고 풀기 위해 다단계 문제에서의 각의 관계들에 관한 사항을 활용한다.

기하

기하적 도형을 그리고 만들고 설명하며 도형들의 관계를 설명한다.

- 실제 길이와 면적을 비율에 맞춰 축소된 눈금 그리기에 계산해 내는 문제들을 풀고, 다른 비율로 다시 만들어 낸다.
- 면적과 원의 둘레 공식을 알고 문제 풀이에 사용한다.
- 삼각형, 다변형, 다각형, 정육면체, 각기둥을 포함한 평면 및 입체 도형의 면적, 부피, 표면적을 사용하여 실생활 문제들을 푼다.

통계와 확률

모집단에 관한 추측을 하기 위해 무작위 샘플을 사용한다.

- 통계가 모집단의 샘플을 검토함으로써 모집단의 정보를 얻는데 사용된다는 것을 이해한다.
- 무작위 샘플링이 샘플을 나타내고 타당한 근거를 제공함을 이해한다.
- 잘 알려져 있는 모집단의 특성에 대한 추측을 끄집어 내기 위하여 무작위 샘플에서 얻은 데이터를 사용한다.

두개의 모집단으로부터 비공식적인 비교 추측을 한다.

- 유사한 가변성을 가진 두개의 데이터 분포가 시각적으로 중복도를 형식에 구애받지 않고 평가한다.
- 두개의 모집단에 관한 비공식적 비교 추측을 하기 위해 무작위 샘플로부터 수량 데이터의 가변성 정도와 중간값을 구한다.

확률 모델을 만들고, 사용하고 평가하고 일어날 수 있는 확률을 계산한다.

- 일어날 수 있는 모든 사건 중 일어날 수 있는 확률은 0과 1사이의 숫자라는 것을 이해한다. 확률과 일어날 수 있는 확률의 차이점을 이해한다.
- 일어나는 사건의 데이터 수집과 장기간의 빈도를 통해 일어날 수 있는 사건의 확률을 예측한다.
- 확률 모델을 만들고 사건의 확률을 찾는데 사용한다.

당신의 자녀가 배우게 되는 것

제학년 및 수준 및 G/T 7학년

제학년보다 높은 수준의 수학에 등록된 학생들은 공통 핵심 7학년 수학과 공통 핵심 8학년 수학을 함께 듣게 된다. G/T 수학을 등록한 학생은 공통 핵심 대수 I에 규정된 교과과정을 우선적으로 배우게 될 것이다. 이상의 교과과정들에 대한 보다 자세한 정보는 www.hcpss.org/academics/math/curriculum.shtml에서 찾아보기 바란다.

과학 (Science)

개요

K-12학년 과학 교육의 틀에서, 대단히 중요하게 여기는 목표는 “모든 학생들이 과학이 지닌 아름다움과 경이로움에 대한 감사를 갖게 하는 것; 과학 및 엔지니어링에 관련된 이슈에 관한 공공연한 토론에 참여할 수 있는 충분한 지식 소지하기; 일상 생활과 관련된 과학적 및 기술적 정보에 대해 주의를 기울이는 소비자가 되기; 학교 밖에서도 계속해서 과학에 대해 배워나갈 수 있기; 그리고 과학, 엔지니어링, 테크놀로지 분야 직종을 포함하여 자신이 선택한 직업으로 입문할 수 있는 기술을 갖게 하는 것”이다.

HCPSS의 과학 프로그램은 과학에 대한 이같은 비전을 근간으로 한다. 중학 과학 프로그램을 통해 학생들이 보다 깊고 풍부한 과학 지식을 개발할 수 있도록 과학의 핵심 아이디어와 교차 개념을 실습과 함께 가르치고 있다. 7학년 과학에서는 환경요인들의 상호작용 및 지역적이나 글로벌한 관점에서의 영향뿐만 아니라, 생물들의 역동적 특성들, 상호작용, 오랜 시간에 걸쳐 일어나는 상호작용의 결과에 조사한다.

또한, 학생들은 체사픽 만 2000년 협약 에 정의된 바와 같이 의미있는 유역 경험을 쌓게 된다.

과학 및 공학 실습

중학교에서는 과학 실습 기술을 개발하게 되는데, 매년 이 기술을 실험실과 현장 조사, 또한 장기간 프로젝트에 적용할 기회를 많이 갖게 된다. 이러한 실습은 K-12학년 과학 교육 틀에 따르며 다음 사항들을 포함하고 있다:

- 어떻게 자연 세계와 설계된 세계가 작용하고 어떤 쪽이 실증적으로 시험될 수 있는지 질문을 정리하여 설명해 본다.
- 도표, 그림, 물리적 모형, 수학적 표현, 비유, 그리고 컴퓨터 시뮬레이션등을 포함하는 모델을 사용하고 만들어서 아이디어를 나타내고 설명을 하는 유용한 도구로 삼는다.
- 체계적이면서, 데이터로 간주되는 것을 규명하는 것과 변수 혹은 매개변수의 확인을 요하는 조사를 협동적으로 혹은 독자적으로 현장 혹은 실험실에서 계획하고 실행한다.
- 여러 방법을 사용하여 데이터의 중요한 특성과 패턴을 확인하고, 연구한 것 중에 틀린 부분을 확인하여 결과의 확실성 정도를 계산함으로써 통계적으로 의미있는 결과를 얻기 위해 분석되어야 할 데이터를 만들어낸다.
- 시뮬레이션을 구축하고; 통계적으로 데이터를 분석하며; 양적 관계를 인식, 표현, 적용하는 것과 같은 광범위한 작업을 위한 기본적인 수학 도구와 계산을 이용하여 물리적 변수와 그 관계들을 나타낸다.
- 세상에 대한 설명을 해줄만한 이론들을 구축한다.
- 자연 현상에 대한 가장 적절한 설명 혹은 디자인 문제에 대한 최상의 해결책을 확인하기 위한 증거를 근거로 추론하고 주장한다.
- 실험중에 산출되는 아이디어와 방법들을 분명하고 설득력있게 말과 글로 의사 소통한다.

과목 내용

중학 생명 과학 학습은 차세대 과학 표준에 규명된 다음과 같은 필수 질문들을 다루게끔 해준다:

- 유기체의 구조는 어떻게 생명 기능에 공헌할까?
- 유기체는 어떻게 자라고, 발달하고, 번식할까?
- 개별 유기체는 어떻게 물질과 에너지를 얻고 사용하며, 물질과 에너지는 어떻게 생태계에서 움직임을 갖는걸까?
- 유기체는 물질과 에너지를 얻기 위해 물리적 환경에서 어떻게 다른 유기체와 상호작용 할까?
- 종의 유기체들간의 유전적 변이는 어떻게 생존 및 번식에 영향을 미칠까?
- 환경은 여러 세대에 걸친 집단의 유전적 특성에 어떤 영향을 미칠까?

생명과과학에서, 학생들은 자신의 조사를 몰아가고 점차 정교해지는 발표 및 데이터 평가를 이끌어낼 과학적 질문을 정규적으로 하게 된다. 또한 문제를 규명하기 위한 솔루션 디자인하기같은 공학적 특정 실습을 배우고 적용할 기회를 갖는다. 다른 과학적 규범과의 연결을 패턴과 에너지의 교차편집같은 개념과 연중 동일시한다. 중학생을 위한 경험은, 과학의 규범적 핵심 아이디어와 과학 공학적 실습을 혼합하여 학생들로 하여금 생명과학상의 실세계 현상을 설명할 실용적 지식 개발을 이루게 지원 하는 것이다.

생명과과학 학습 순서는 문맥과 학습에 대한 동기부여를 제공하는 일련의 유발 질문들을 중심으로 구성되어 있다. 각 유발 질문들 내에서 중요한 개념들에 대한 자신의 이해를 구축하면서 과학과 공학 실습에 몰두하도록 주의깊게 고안된 일련의 독특한 학습 경험에 학생들은 관여하게 된다. 이 경험들은 주의깊게 배열되어서 발달상으로도 인지적으로 적합한 아이디어들을 접하게 해준다. 학습 경험의 중반쯤에 학생들은 차세대 과학 표준 실행 기준치를 충족하게 되고 유발 질문들을 다룰 수 있게 될 것이다.

7학년 중학 생명 과학은 다음 4가지 유발 질문을 중심으로 이루어진다:

- 과학자들은 동물이 그 환경 안에서 행동하는 것을 연구하기 위해 어떻게 공조할까?
- 과학자들은 질병 점유를 예방하기 위해 어떻게 자신의 지식을 사용할 수 있을까?
- 과학자들의 유전학 지식은 어떻게 세계 인구 식량 공급에 도움을 줄 수 있을까?
- 지역사회의 수질은 생태계에 어떤 영향을 미칠까?

G/T 과학 프로그램

7학년 G/T 과학에서는 추가 학습 목표를 다루면서 시험 가능한 가설을 조사하기 위한 실험을 만들고 수행하기 위한 창의적인 문제 해결 기술을 사용하는 심도 깊은 리서치를 완수함으로써, 학생들은 내용과 과학 실습에 더욱 깊이 그리고 독자적으로 몰두하게 될 것이다. 리서치는 교과과정에 내장되어 장기적으로 실시됨으로 말미암아 신뢰할만한 데이터 수집과 분석을 이루게 된다.

당신의 자녀가 배우게 되는 것

사회 (Social Studies)

개요

지리와 세계 문화(Geography and World Cultures)라는 2년 과정 수업의 두번째 부분이다. 이 과정은 학생들에게 지리학적 기술과, 세계 문화의 개념을 자기 자신의 문화와 관련하여 이해하고, 지리적 문화적 이슈를 학습하며, 여러 지역의 문화유산과 역사를 공부할 기회를 준다. 학생들이 다른 문화를 이해하고 존중하도록 하며, 지리학적 기술로 문제를 풀도록 권장한다. 분기별로 시행되는 카운티 범주의 평가시험에 해당되는 과목이다.

사회 학습 능력

다음과 같은 기술과 기타의 것들이 교과과정에 들어 있다.

- 지도 읽기와 작도, 해석.
- 공간 분석 및 해석.
- 역사적 사고 능력.
- 문제풀기/비판적 사고.
- 시민권자의 역할, 권리 및 책임.
- 전략적인 사회 과목 글 읽기.
- 경제적인 의사 결정.
- 설명 및 주장의 글쓰기.
- 정보 활용 능력.
- 일차적 및 이차적 자료에 대한 분석 및 평가.
- 데이터 분석과 해석.

과목 내용

네가지 단원이 있는데 다음은 주요 목표 몇가지를 요약한 것이다.

단원 I: 유럽의 지리와 고대사

- 세계 속에서의 유럽의 상대적인 위치를 확인하고 그 지역을 만들어주는 특성을 설명한다.
- 유럽과 러시아의 주요 지리 및 기후적 양상을 설명한다.
- 고대 그리스의 위치를 묘사하기 위해 지리적 도구를 사용한다.
- 인적 및 물리적 특성에 근거하여 고대 그리스의 위치를 설명한다.
- 고대 그리스의 발생 요인을 들고, 세계에 끼친 공헌과 주요 업적의 예를 들어 본다.
- 아테네와 스파르타의 사회, 정치 구조를 비교, 대조 해본다.
- 고대 그리스의 몰락을 설명한다.
- 마케도니아의 알렉산더의 정복이 미친 영향과 이어진 헬레니즘 문화의 확산을 묘사한다.
- 고대 로마의 위치를 묘사하기 위해 지리적 도구를 사용한다.
- 인적 및 물리적 특성에 근거하여 고대 로마의 위치를 설명한다.
- 고대 로마 제국의 발생 요인과 세계에 끼친 공헌 및 주요 업적의 예를 들어 본다.
- 로마제국의 몰락과 그것이 비잔틴 제국의 탄생에 미친 영향을 설명한다.
- 비잔틴 제국이 어떻게 그레코-로마 문화를 보존하게 되었는지 점검한다.

단원 II: 유럽의 지리, 현대사 그리고 시사문제

- 봉건제도의 발전을 이끈 요인들을 설명한다.
- 중세유럽의 정치적, 사회적, 경제적인 생활을 설명한다.
- 슬라브, 바이킹, 비잔틴 문화가 러시아 사회 발전에 끼친 영향을 설명한다.
- 십자군이 유럽의 기독교 확장에 끼친 영향을 설명한다.
- 지역의 특정한 나라들과 주요도시들을 확인한다.
- 현대 유럽의 주요 지역을 확인하고 묘사한다. GT-천연 물리적 특성을 포함한 용이한 자원을 근거로 주요 도시들의 정착 패턴을 예측한다.

- 현대 유럽국가들의 정착과 인구 패턴에 끼친 지리적 영향을 조사한다.
- 위치, 기후, 천연 자원이 어떻게 현대 유럽국가들의 무역과 경제 개발에 영향을 미치고 있는지 설명한다.
- 현재의 데이터를 이용하여 특정 현대 유럽국가들의 생활 수준을 비교한다.
- 현대 유럽의 다양한 정치 및 경제 시스템의 특성과 구조를 분석한다.
- 왜 유럽 연합(EU)이 생겨났는지 설명하고 그것의 성공 및 실패의 면모를 조사한다.
- 이민, 인종 분쟁, 종교적 갈등, 경제적 우려 등 현대 유럽 사회가 안고있는 시사 문제들을 조사한다.

단원 III: 라틴 아메리카

- 세계 속에서의 라틴 아메리카의 상대적인 위치를 확인하고 그 지역을 만들어주는 특성을 설명한다.
- 라틴 아메리카의 주요 지리 및 기후적 양상을 설명한다.
- 라틴 아메리카의 특정한 나라들과 주요 도시들을 확인한다.
- 현대 남미국가들의 정착과 인구 패턴에 끼친 지리적 영향을 조사한다.
- 위치, 기후, 천연 자원이 어떻게 현대 남미국가들의 무역과 경제 개발에 영향을 미치고 있는지 설명한다.
- 마야, 아즈텍, 잉카 제국의 출현, 성장, 성취, 그리고 몰락을 조사한다.
- 탐험시대의 요인과 결과들을 분석한다.
- “칼럼비아 교환”이 동서 반구에 미친 원인과 영향을 조사한다.
- 라틴 아메리카 국가들에 식민주의가 미친 영향과 독립 과정을 묘사한다.
- 왜 라틴 아메리카의 국가들이 안정된 정부를 세우기 힘들었는지 설명한다.
- 인구성장과 경제요인이 환경에 미치는 영향에 대해 조사한다.
- 다양한 경제 및 인구통계학적 데이터를 사용하여, 특정 남미국가들의 발달 상태를 확인 및 정당화하고 세계의 다른 국가들과 비교해본다.
- 세계 경제와의 경쟁과 같은 경제적 우려, 마약에 대한 전쟁, 정치적 부패 등 남미 사회의 시사 문제들을 조사한다.

단원 IV: 미국과 캐나다

- 세계 속에서의 북미의 상대적인 위치를 확인하고 그 지역을 만들어주는 특성을 설명한다.
- 캐나다와 미국의 주요 지리 및 기후 특색을 설명한다.
- 그 지역의 특정 미국 주/캐나다 주/영토들과 주요 도시들을 확인한다.
- 캐나다와 미국의 주요 지역들을 확인하고 설명한다.
- 캐나다와 미국국가들의 정착과 인구 패턴에 끼친 지리적 영향을 조사한다.
- 위치, 기후, 천연 자원이 어떻게 캐나다와 미국의 무역과 경제 개발에 영향을 미치고 있는지 설명한다.
- 북미의 토착 인구를 확인하고 위치를 찾아본다.
- 캐나다의 정착 패턴이 영국과 프랑스의 식민지화와 어떻게 연결되는지 설명하고, 두 국가의 경쟁이 어떤 갈등을 가져왔는지 설명한다.
- 캐나다는 어떻게 독립국가가가 되었는지 설명한다.
- 캐나다와 미국의 연방정부 형태를 비교한다.
- 캐나다 역사가 어떻게 현대 사회의 문화적 요소에 영향을 미쳤는지 설명한다.
- 한 국가가 단일 언어에서 이중 언어로 옮겨가는 효과를 점검한다.
- 미구으로의 이민이 어떻게 다양한 문화, 관습, 전통으로 이뤄진 복합사회의 결과를 가져왔는지 설명한다.
- 세계 경제 속에서의 경쟁과 같은 경제적 우려, 환경 등 캐나다와 미국에서의 시사 문제들을 조사한다.

당신의 자녀가 배우게 되는 것

G/T 수업

G/T 학생들은 학기 동안 “G/T 리서치 조사들”을 완수한다. 이 조사들은 특정 단원의 내용에 입각하며, 교사가 개발한 역사적 혹은 지리적 리서치 이거나 교육구에서 개발한 수행 평가 과제, 혹은 교육구에서 승인한 Document Based Questions(DBQs) 등의 형태를 취할 수 있다. 선택적으로, 전국 역사의 날 프로그램에 참여할 수도 있다.

특별 프로그램

중고등학교 사회과 사무실은 중학생을 위한 몇가지 특별 프로그램을 마련했다. 역사의 날 경시 대회는 중고등 학생들이 알아야 할 역사적 질문, 지식, 이해를 촉진시키기 위한 지역, 주, 전국적인 경쟁 대회이다. 역사의 날은 리서치 자질을 개발하고 직접적, 간접적 자료의 분석 및 해석과 창의적 표현의 기회를 권장한다. HCPSS는 이 지역 공립, 사립학교 학생 300명까지 참여할 수 있는 대규모 지역 대회를 후원하고 있다. 이 프로그램은 교과 과정의 일부분으로 통합되어 있지만 학교 재량에 달려 있다. 블랙 사가 경시 대회(Black Saga Competition)는 미흑인의 경험에 관한 학생의 지식을 도전하는 주 전역에 걸친 경쟁대회이다. 주 전역의 초중등학생들이 상금과 수상을 놓고 겨루게 된다. 이 행사는 교과외 프로그램으로서, 전적으로 학교에서 갖는 관심과 지역사회 지원 정도에 따라 결정된다.

시각 미술(Visual Art)

다음에 대해 다양한 전략, 개념, 매체를 적용한다:

- 미술 작품에 나타낼 자신의 표현을 위한 아이디어를 만들어내고 설명한다.
- 미술 작품에 답을 지식을 정리하기 위해 다양한 도구, 재료, 절차, 기술로 실험한다.
- 피드백/건설적 비판을 주고 받으며 작품에 대한 자신의 해결책을 인내하며 다듬는다.
- 발표나 전시를 위한 자신의 초이스와 대상 선택을 분석하고 옹호한다.
- 왜 그리고 어떻게 사람들이 개인적, 문화적 혹은 역사적 의미를 가진 물건과 아이디어를 모으고, 발표 및 보관하는지 살펴본다.
- 시각 미술을 통해 아이디어, 경험 그리고 환경을 인지하고, 해석하고 반응한다.
- 작품에 담긴 영향력과 의도 및 의미를 분석, 해석한다.
- 선별 기준을 근거로 작품을 평가한다.
- 작품을 만들 때 개인적 경험과 지식을 연결한다.
- 미술을 역사와 인간 경험의 필수적 측면으로서 이해한다.

중학교 졸업 즈음에 학생들은 다음 사항을 할 수 있다:

- 미술 문제 해결을 위한 혁신적 아이디어를 발생하기 위해 다양한 매체, 전략 및 개념을 적용한다.
- 자신의 개입 및 성장을 보여줄 아이디어 수집을 유지한다.
- 오묘한 자연, 미술의 힘과 역사를, 다른 사람들과 연결하고, 이야기를 들려주며, 보이는 것을 기록하고, 자신의 아이디어를 연관시킨다든가 혹은 상상한 것을 실체화하기 위해 인식하고 적용한다.
- 문제에 대한 분명한 길이나 해결책이 없을 때 마음을 차분히 하고 다양한 전략을 적용해 본다.
- 복잡한 미술 문제 해결을 위해 주어진 한계 내에서 작업한다.
- 개인적으로 의미있는 해결책을 만들어 낸다.
- 개선이 필요한 영역과 대안을 확인하기 위해 진행 중인 작업을 평가함으로써 인내심있게 문제 해결을 시도한다.

- 합의와 해결에 도달할 수 있도록 동료들과 협력한다.

가족과 소비학 (Family and Consumer Science)

음식과 영양

- 가정, 학교, 미래 직장 및 생활 환경에서 부엌의 안전 절차와 위생 기술을 적용할 수 있음을 보인다.
- 필수 영양소와 생과일과 야채, 저지방 유제품, 정제되지 않은 곡물, 저지방 단백질을 포함한 영양소가 풍부한 식품의 예를 든다.
- 지방, 나트륨, 첨가된 당분이 적으면서 영양이 풍부한 식당음식을 선택하는 영양 지식을 적용한다.
- 비슷한 음식의 영양소를 음식 레벨을 읽고 해석함으로써 비교하여 건강한 식단을 짠다.
- 예산에 맞추어 식사나 간식을 준비하는 비교 쇼핑법을 사용한다.
- 음식의 가격과 선택(예를 들어, 외식이나 간편한 음식)의 관계를 토론한다.
- 다양한 과일이나 채소를 식사나 간식에 섞어 먹는 방법을 찾고 해본다.
- 요리사/불어, 과도, 빵갈이나 자르는데 사용하는 도구 (예를 들면, 강판, 껍질까는 칼)들을 분별하며 안전하고 적절한 사용 방법을 보인다.
- 베이킹, 로우스팅, 브로일링, 찌기, 끓이기, 약한 불에 끓이기등의 건조하거나 습한 가열 방법을 사용한 조리 법을 보이고 설명한다.
- 외식사업이나 접대 사업에 중점을 둔 직업 선택을 검토 한다.

재정 지식

- 정보에 근거한 재정적으로 책임있는 결정을 하기 위한 재정 지식을 적용한다.
- 잠정적 수입으로 이끌어줄 교육과 진로 선택을 관련 짓는다.
- 재정에 관한 목표와 소비계획을 만들어 돈을 잘 운영할 수 있는 기술을 개발한다.
- 생길 수 있는 부채나 신용 유지를 위해 정보에 근거한 결정 기술을 개발한다.
- 재정을 튼튼케 하고 부를 축적하기 위해 저축과 투자를 하는 장기간 목표를 세우고 그 목표에 도달하는 기술을 개발한다.
- 재정적 어려움을 최소화하기 위한 재정 관리 능력을 배운다.

영재반 (G/T)

G/T프로그램이 G/T 클래스에 추가로 제공된다. 중학교 G/T교사들은 G/T Writer Guild협회, 수업 지도 세미나 및 리서치 조사에 참여하는 학생들을 지도한다.

보건(Health Education)

질병 예방과 관리

- 라이프 스타일, 가족사, 환경 및 다른 요인들이 어떻게 질병 및 다른 건강 문제의 원인이나 예방에 관계되는지 설명한다.
- 일반적인 비전염성 질병의 예방, 중재, 치료를 식별한다.

영양과 신체 단련

- 건강한 체중유지와 관련된 제품, 서비스, 건강 정보를 찾고, 평가하며, 잘 사용한다.

당신의 자녀가 배우게 되는 것

사회적, 정서적 건강

- 사회적 기능이 건강한 신체 이미지에 관한 관점에 미치는 역할을 설명한다.
- 섭식 장애가 생기는 이유, 증상, 치료법을 찾아낸다.
- 우울증의 예방과 치료방법의 예를 든다.
- 개인, 가족, 커뮤니티에 괴롭힘이 미치는 영향을 검토한다.
- 아동 학대 예방과 치료 방법을 요약한다.

인간의 성

- 성적 건강을 향상시키기 위하여 개인적이나 상호간의 소통 능력을 적용한다.
- 수정에 관계된 여성과 남성의 성기관을 설명한다.
- 건강한 성과 관련하여 “자제”라는 용어를 설명한다.
- 임신 기간동안 태아와 태아의 변화를 설명한다.

교육 공학 (Instructional Tech)

공학 운행 및 개념

- 테크놀로지를 적절한 언어로 설명한다.
- 기본적인 컴퓨터 작동을 보여 준다.
- 입출력 장치를 익숙하게 사용한다.
- 파일들을 여러 형태로 저장하고, 파일과 폴더를 정리하며, 파일을 외장 드라이브와 서버에 저장함으로 관리한다.
- 보조 공학 장치의 본질을 알아본다.
- 안전한 컴퓨터 사용을 연습한다.

디지털 시민 정신

- 리서치를 할 때, 적절한 저작권이 있는 전자 자원의 목록을 적는다.
- 테크놀로지가 어떻게 개인과 사회에 영향을 미치는지 설명한다.
- 개인 정보 보호를 존중하여 반드시 허락하여 정보를 사용하고 변경한다.
- 소프트웨어 사용 및 인터넷 파일을 포함한 저작권법을 지킨다.
- 정보 및 테크놀로지의 안전하고, 합법적이며, 책임감있는 사용을 실천한다.

의사 소통 및 협력

- 적절한 키보드 기술을 사용함으로 생산성을 높인다.
- 내용 관련 정보를 준비하고 발표하기 위한, 텍스트와 그래프를 포함하는 뉴스레터나 책자같은 데스크톱 출판물을 디자인 및 개발한다.
- 적절한 소프트웨어를 사용하여 데이터를 수집, 정리, 조작하고 분석한다.
- 아이디어의 소통을 위해 탭, 마진 조정, 페이지 방향, 열 맞춤, 단, 머리말, 꼬리말, 페이지 번호와 같은 포맷 특성들을 이용하여 워드프로세싱 문서를 만든다.
- 교과 관련 문제, 이슈, 정보들을 조사하기 위해 친구들, 전문가, 그리고 다른 사람들과 함께 전자 커뮤니케이션을 사용하여 협력한다.
- 전자 커뮤니케이션에서 테크놀로지의 역할을 인식한다.
- 여러가지 목적을 위한 다양한 매체와 포맷을 사용한다.
- 웹페이지, 쌍방향 발표 및 디지털 비디오 작품과 같은 멀티미디어 작품을 디자인, 개발, 출판 및 발표하기 위한 교과과정 개념을 소통한다.

리서치 및 정보의 능숙도

- CD-ROM, 데이터 베이스, 인터넷과 같은 전자 자료 자원의 정보를 알고, 얻고, 사용한다.

비평적 사고, 문제 해결 및 의사 결정

- 교육 기법을 통하여 실세계의 문제를 푼다.
- 교육 기법을 통하여 정보화된 결정을 한다.

창의성과 혁신

- 창의적 사고를 보이고, 지식을 구축하며 테크놀로지를

사용하여 혁신적 결과물과 절차를 개발한다.

도서관 미디어 (Library Media)

조회 절차

- 정보의 필요성을 확인한다.
- 리서치 절차를 인도하기 위한 기준을 만들고, 다듬고, 사용한다.
- Big6절차를 사용하여 체계적인 문제해결 단계를 따른다.

자료 및 자원 찾기 그리고 평가하기

- 광범위한 자료를 확인하고 사용한다.
- 도서관 미디어 센터의 카탈로그를 사용하여 필요한 정보에 대한 자원을 찾도록 한다.
- 필요한 정보에 대한 잠재적 자원을 평가한다.
- 적절한 자료를 선정하기 위해 글의 특성을 사용한다.
- 지역 내의 테크놀로지 및 소셜 미디어에 대한 책임있는 사용 원칙을 확인하고 따른다.
- 안전한 온라인 실행을 배우고 사용한다.

데이터/정보를 찾고, 형성하고, 기록하고 정리하기

- 질문에 대한 답을 찾는 주요 단어를 사용한다.
- 자료에서 관련된 정보를 모으기 위한 효과적인 검색 전략을 활용한다.
- 자료 내의 데이터/정보를 찾고, 기록하고, 정리하기 위해 테크놀로지 도구를 사용한다.
- 사실과 의견을 차별화 한다.
- 관련 정보를 정확히 기록하고 사용된 자원을 잘 기록함으로 표절을 피할 수 있다.
- 데이터/정보 기록과 정리를 위해 다양한 포맷을 사용한다.
- 허용된 인용 스타일을 사용하여 자료 목록을 만든다.
- 내용의 정리를 위해 적절한 포맷을 통일시킨다.

기록된 데이터/정보 해석하기

- 기록된 정보의 주 아이디어를 찾아낸다.
- 비평적 사고와 문제 해결 전략을 적용한다.
- 필요한 정보에 연관되는 새로운 이해와 지식을 만든다.

결과/결론 나누기

- 배운 정보를 타인과 나눌 다양한 포맷을 사용한다.
- 공정한 사용, 저작권법, 저작권 귀속 등을 토론하고 적용한다.
- 연구 절차 및 정보물에 관해 심사 숙고 해보며 이에 관한 피드백을 제공한다.

문학 감상 및 평생 학습

- 인간 경험을 반영한 이야기를 읽고, 듣고, 보고, 토론한다.
- 문헌들을 자신, 다른 문헌, 멀티미디어, 그리고 세상과 연결해 본다.
- 개인적 혹은 과제에 대한 필요로 도서관을 사용한다.
- 읽기 자료를 찾기 위해 도서관 회람 절차 및 정책을 활용한다.
- 다양한 장르의 문헌과 혹은 멀티미디어를 찾아보고, 선정한다.
- 독서와 평생 학습자의 연관성을 인식한다.

음악 (Music)

인지, 연주, 반응하기

- 음악을 인지하고, 연주하며, 반응하는 능력을 보이게 된다.
- 음악의 요소와 음악 소리의 특성들이 세계 문화를 대표하는 다양한 장르와 스타일에 사용될 때의 적용을 평가한다.
- 음악을 일반적, 목소리, 악기 연주 세팅에서 행할 때 필요한 기술을 개발한다.
- 움직임을 통해 음악에 반응한다.
- 표준 표기법을 읽고 음악 연주에 적용한다.

당신의 자녀가 배우게 되는 것

- 역사적, 문화적, 사회적 맥락
- 음악에 대한 이해를 역사와 인간 경험의 필수 측면으로 나타내 보이게 된다.
- 음악적 표현이 어떻게 사회적, 정치적, 윤리적 이슈를 반영하는지 설명한다.
- 특정 역사 시기와 지역의 음악인들에게 미친 요소들을 알아본다.
- 음악과 댄스, 극장, 시각 미술, 기타 규범들과의 관계를 확인하고 설명한다.
- 세계 문화를 대표하는 음악사의 특정 스타일과 장르들을 확인하고 구분한다.

창의적 표현 및 작품

- 음악적 아이디어와 소리를 창의적으로 낼수 있는 능력을 나타내 보인다.
- 간단한 즉흥곡을 통해 음악적 아이디어를 탐구한다.
- 간단한 작곡과 편곡을 통해 음악적 아이디어를 보존한다.

미학 및 비평

- 심미적 판단을 할 수 있는 능력을 보인다.
- 설정된 평가 기준을 사용하여 선별된 음악 작곡을 평가한다.
- 자신과 타인의 연주를 평가하기 위한 평가 기준을 만들어 내고, 적용하고, 소통한다.

체육 (Physical Education)

운동 기능과 움직임 패턴

- 완화된 공격형 게임에서 달리고, 능숙하게 방향 및 속도를 바꾸어 가면서 물체를 던지고 받기를 한다.
- 다양한 실습 과업 중 주로 사용하는 그리고 주로 사용하지 않는 손과 발을 이용해 드리블 한다.
- 다양한 실습 과업 중 열린 공간으로 도구를 사용하여 물체를 친다.

개념 및 전략

- 열린 공간을 구축하기 위한 다음 공격 전술 중 최소한 두가지를 실시한다: 공 없이 열린 공간으로 움직이기, 다양한 패스 및 페이크 사용하기, 파트너와 기브 앤 고 사용하기
- 재빨리 제자리로 돌아옴으로 그리고 급우들과 소통함으로써 공격에서 방어 혹은 방어에서 공격으로 전환한다.
- 상황에 따른 올바른 방어 플레이를 선정한다.(예를 들어 포스 아웃)

신체 활동 및 피트니스

- 신체적으로 활발한 라이프 스타일 유지에 장애물이 되는 것들을 확인하고 그러한 장애물들을 제거할 해결책을 찾아본다.
- 다른 형태의 신체 활동을 위한 과중원리(FITT포물러)를 설명한다.

개인적 그리고 사회적 행동

- 급우들과의 협력, 포괄적 행동 보이기 그리고 급우 지원 등을 통해 책임감있는 사회성을 보인다.
- 갈등 해결을 위한 규칙 및 방침을 정함으로써 협동력을 나타낸다.
- 신체 활동을 위한 한도를 따름으로 규칙과 에티켓에 대한 지식을 보인다.

신체 활동의 가치 인식하기

- 그룹으로 난제에 부딪힐 때, 제안이나 해결책을 제시하는 등의 긍정적 전략을 만들어낸다.
- 상대방을 돕고 격려하며, 효율적으로 소통하고, 급우들에게 지원을 아끼지 않음으로 사회적 교류의 중요성을 나타내 보인다.

학교 상담 (School Counseling)

학업 개발

- 장기간 프로젝트 완수를 위한 시간 관리 및 작업 관리 기술을 알아본다.

커리어 개발

- 장기간 프로젝트 완수를 위한 시간 관리 및 작업 관리 기술을 알아본다.

개인적/사회적 개발

- 인터넷으로 책임감있는 의사소통 하는 것을 확인하고 사이버상의 괴롭힘에 관한 안전한 선택을 하기 위한 효과적인 의사 결정을 적용한다.

공학 및 기술 교육 (Engineering and Technology Education)

탐구적 경험을 통해 공학 디자인에 대한 이해력을 키운다. 학생들은 기준, 제한, 절차가 어떻게 디자인에 영향을 미치는지 이해하기 위한 활동에 참여하게 될 것이다. 디자인에 대한 아이디어 창출, 시각화, 모델화, 구축, 시험, 그리고 다듬어 봄으로 말미암아 학생들로 하여금 혁신의 활용 및 영향에 대한 이해를 직접 가져볼 기회를 갖게 한다. 또한 디자인 정보를 소통하고 결과를 보고하는 기술도 개발하게 된다.

기술의 본질

- 기술의 본질, 특성과 범위에 대한 이해를 보인다.
- 기술의 핵심 개념에 대한 이해를 나타낸다.
- 여러 기술들간의 관계 및 다른 학문 분야들과의 연관에 대한 이해를 보인다.

기술의 영향

- 제품과 시스템의 영향을 평가한다.
- 기술의 문화적, 사회적, 경제적, 정치적 효과에 대한 이해를 보인다.
- 환경에 끼친 기술의 결과를 결정한다.
- 기술의 개발과 사용에 대한 사회의 역할에 대한 이해를 나타낸다.

엔지니어링 디자인 및 개발 절차

- 디자인의 특성을 설명한다.
- 공학 디자인에 대한 이해를 보인다.
- 도구와 장비를 정확하고 안전하게 선택, 사용한다.
- 고장수리, 리서치 및 개발, 발명 및 기술 혁신, 문제 해결 실험에 대한 이해를 높인다.
- 기술 제품과 시스템을 사용하고 유지한다.

핵심 기술, 디자인 세계의 초석

- 일반 기술 체계에 적용된 핵심기술의 기능과 응용을 설명한다.
- 구조적 시스템의 기능과 응용을 설명한다.

디자인 세계의 상품과 서비스를 제작하는 주요 기업들

- 제작기술을 이해하는 능력을 보인다.
- 디자인, 개발, 생산, 서비스같은 제작과정을 설명한다.
- 분리, 형성, 결합, 검사와 같은 재료의 형태를 바꾸는 기계과정을 분류한다.
- 다른 기업의 운영에서 제조업이 하는 역할을 설명한다.

당신의 자녀가 배우게 되는 것 가정에서 자녀를 돕는 방법

세계의 언어(불어 혹은 스페인어) World Languages (French or Spanish)

불어나 스페인어로 의사 소통하기

대인관계

- 알파벳을 사용하여 단어를 스펠링한다.
- 인사와 작별인사에 반응하고 주도한다.
- 0에서 100까지 센다.
- 학교의 과목, 시간표, 교실에 대해 말한다.
- 달력과 생일에 대해 말한다.
- 날씨와 계절에 대해 말한다.
- 자신과 친구들에 대해 소개하고 이야기 한다(나이, 개성, 신체적 특성 등).
- 여가, 여가 활동, 스포츠에 대해 이야기 한다.
- 가족 및 애완동물을 묘사한다(불어).
- 건강한 생활을 위한 식사와 요소들에 대해 이야기 한다.

해석

- 정통 녹음물, 방송 및 비디오를 이용하여 익숙한 주제에 관한 간단한 일상 대화를 이해한다.
- 문맥상의 힌트, 같은 어원의 단어, 파생 단어, 그리고 기타 자원을 이용하여 단어의 의미를 결정한다.
- 문어 및 구어에 대한 이해를 얻기 위하여 사전, 도중, 이후 전략을 사용한다.

발표

- 다양한 글쓰기 포맷을 이용하여 작문한다.
- 형식을 갖춘 구두 발표를 한다.

다른 문화에 대한 지식과 이해 얻기

실행

다른 사람들의 삶의 방식 그리고 그들의 행동 패턴과 그 안에 담긴 신념간의 관계 및 그들의 삶을 인도하는 가치 관에 대한 지식과 이해를 나타내 보인다.

산물

해당 언어를 사용하는 문화의 결과물과 신념간의 관계 그리고 가치관에 대한 지식과 이해를 보인다.

다른 수업들과 연결시키고 학과목간의 정보를 얻기 교차 교과

세계의 언어를 통해 다른 학과목에 대한 더 많은 지식을 추구한다.

정보 얻기

Big6™ 절차를 적용하여 해당 언어가 갖고 있는 정보에 접속하고 정보를 사용한다.

언어와 문화의 본질에 대한 통찰력 개발하기

언어

해당 언어의 요소들과 영어의 비교되는 요소들을 살펴 본다.

문화

자신의 문화와 배운 문화들의 개념을 비교해 본다.

다중언어 모입에 참여하기

- 학교 현장 안팎에서 해당 언어를 사용한다.
- 평생 학습자로서 자신의 즐거움과 소양을 위해 해당 언어를 사용한다.

영어 언어

- 갈등과 좌절의 차이를 이해하도록 도와준다.
- 아이가 무엇을 하는가에 대해서가 아니라 무엇을 배우는가에 대해 함께 의논해 본다.

쓰기

- 아이와 함께 각자 독창적인 일기를 쓰기 위한 주제를 선정한다. 서로 보여줄 수 있다면 어떻게 보여줄 것인지 결정한다. 규칙: 텍스트 부호나 단축형 단어는 안됨.
- 부모님의 일에 관련된 작문을 나눈다.
- 매일의 의논거리와 동의하지 못함의 증거를 요청한다.
- 자녀의 교사를 만날 때마다 작문 폴더를 보여달라고 요청한다.

읽기

- 부모가 좋아하는 책 가운데 하나를 자녀가 읽도록 권해서 그 책에 대해 함께 이야기한다.
- 자녀와 함께 소설 및 비소설 책을 다양하게 소리내어 읽고 논의해 보도록 한다.
- 책, 잡지, 신문 등을 가정에 구비한다.
- 매일 책 읽는 시간을 정해둔다.
- 가족이 공립 도서관을 방문한다.
- MAP Lexile 데이터를 이용해서 독자적 읽기에 좋은 적정 연령의 재료를 권장한다.

수학

- 자녀가 배우고 있는 수학에 대해 이야기한다.
- 실생활에서 수학 문제 푸는 기회를 찾는다.
- 자녀가 수학 문제에 어떻게 접하며 푸는지 설명하는 것을 듣는다.
- 퍼즐이나 재미있는 수학 풀이를 함께 한다.
- 책이나 텔레비전 쇼에 수학적인 내용이 있는지 찾아본다.
- 미디어(신문 기사, 뉴스 보도, 잡지)에 나타나는 수학적인 내용에 대해 이야기 나눈다.
- 연필과 종이뿐 아니라 컴퓨터와 계산기를 사용해서 문제를 푼다.
- 수학 문제의 답이 왜 이치에 맞는지 혹은 안 맞는지 아이와 이야기 한다.
- 외운 식을 복습한다.
- 실수를 배움의 과정으로 여긴다.
- 수학에 대해 긍정적인 태도를 갖는다.
- 웹 자료를 얻으려면 www.hcps.org 로 가서 "For Students"에서 수학 자료를 보도록 한다.

과학

- 자녀로 하여금 그날 수업 시간에 배운 과학 개념에 대해 토론하게 한다.
- 신문, 잡지와 같은 인쇄 재료를 통해 과학과 기술의 최근 개발에 대해 확인하고 학습한다.
- 과학 프로 시청을 권장하고 본 것에 대해 이야기나눈다.
- 수업 중 논의된 주제에 대한 추가 정보를 찾고 리서치하기 위해 도서관을 방문한다.
- 체사피만 협회같은 기관이 주최하는 프로그램에 참여해서 지역사회의 변화가 어떻게 체사피만과 그 분수령에 영향을 미칠 수 있는지 공부한다.
- 박물관을 찾아 과거와 최근의 과학적 발견을 알아본다. 이것이 현재의 인류 생활에 어떤 영향을 미쳤는지 토론한다.
- 지역 환경자원이 있는 곳을 정화하거나 질을 개선하는 계획을 리서치 및 고안하도록 도와준다.
- Middle Patuxent Environmental Area를 방문하여 그 지역의 환경적 우려 및 주제를 학습하기 위한 프로그램에 참여한다.
- 주변의 식품점에서 팜플렛을 얻어 식습관이 건강에 미치는 영향을 공부한다.

가정에서 자녀를 돕는 방법

사회

- 사회 과목에서 배우는 것에 대해 물어 보고 그 내용에 대해 대화를 나눈다.
- 자녀와 시사 문제에 대해 토론한다.
- 뉴스와 시사 문제를 비평적으로 살펴보도록 격려한다.
- 저녁 뉴스를 아이와 함께 시청한다.
- 여행할 때, 지도나 태블릿, 스마트폰 등으로 여정을 따라오게 한다.
- 투표할 때 아이를 데려간다.
- 지역의 역사지나 박물관을 방문한다.
- 시민 정신과 공익의 덕을 심어주기 위해 지역사회 개발 프로젝트에 자원 봉사하거나 참여할 기회를 갖게 한다.

미술

- 작품을 만들고 전시할 수 있는 공간을 마련해 준다.
- 스케치북에 작품 계획을 기록하게 하고 다음과 같은 다양한 도구와 재료를 준비해 준다:
 - 자연 및 인공 형태의 물체를 표현한 상상물을 그릴 수 있도록 2B 연필, 가는 수성펜, 목탄.
 - 깎이를 나타내기 위한 색칠하기 예: 색연필, 수성펜, 템페라, 수성물감.
 - 표면의 세부묘사와 질감을 나타내는 판화를 위한 리놀륨, 나무판, 적절한 조각칼.
 - 일상의 물체들을 새로운 방식으로 이해하는 데에 필요한 조각을 위한 뭉툭한 나무 도구와 합성 찰흙.
 - 리듬과 움직임을 보여주기 위한 공예에 필요한 펠트, 철사, 자연을 이용한 물체.
- 자화상을 포함하여, 그림, 회화, 조각에 이미지를 기록하는 수단으로서의 관찰을 강조한다.
- 미술 작품을 만드는데 필요한 아이디어를 가족앨범, 정물화 대상 물체, 잡지, 미술관이나 박물관에서 만든 전단지나 화보 등을 통해 얻는다.
- 가족 행사를 특별하게 하기 위해 미술을 이용한 활동을 하도록 한다.
- 화랑이나 박물관을 방문해서 화가가 사용한 구도, 소재, 과정, 기법에 대해 이야기하고 그 화가가 활동한 시대를 어떻게 작품에 반영하고 있는지 설명한다.
- 유명한 미술가의 그림과 그들의 삶, 작품 방식 등을 담은 책을 자녀와 함께 도서실에서 찾아본다.

가족과 소비학

- 자녀가 가족 식사 준비 및 장보는 것을 돕도록 한다.
- 스스로 건강 간식과 식사를 만들어 먹도록 권장한다.
- 가족이 함께 새로운 음식을 즐긴다.
- 쿠폰을 사용하는 것을 포함하여 가격을 절감하는 등의 절약 쇼핑을 통해 매주 장보기의 목록을 만들게 한다.
- 영양과 가격을 고려하여 일주일분의 학교 점심을 미리 계획하고 만드는 책임을 자녀에게 준다.
- 자녀로 하여금 자신의 주간 수입과 월수입, 비용을 계산 하도록 하고 가족의 예산에 대해 이야기한다.
- 저축과 투자에 관한 다양한 방법들에 대해 이야기한다.
- 다양한 직업 선택들과 그에 필요한 교육, 수입, 라이프 스타일에 대해 생각해 보도록 자녀를 권장한다.

보건

- 광고나 TV 프로의 술에 대한 내용을 자녀가 해석하는 것을 돕는다.
- 책임감있는 음주 행위의 본보기와 그 결과를 지적한다.
- 음주에 대한 부모의 입장을 분명히 말해준다.
- 지역사회에서 이용 가능한 보건 서비스에 대해 자녀와 함께 찾아본다.
- 양질의 보건 서비스에 대한 기대를 아이와 함께 이야기한다.
- 건강한 식습관을 실행한다.
- 건강한 생활을 유지하기 위한 운동, 다이어트, 휴식을 잘하도록 도와준다

- 가족 단위로 함께 운동한다.
- 부모님의 삶에서 우정이 갖는 의미에 대해 아이에게 이야기해준다.
- 대화하기에 좋은 조용한 시간을 만들어 방해받지 않고서 이야기 나눌 수 있도록 한다.
- 인간의 성에 관련하여 아이에게 알려주는 정보의 양을 자신의 느낌과 아이의 나이, 성숙도에 따라 결정한다.
- 부모님의 가치관을 분명히 말해준다.
- TV 등장인물이나 뉴스 인물이 부모님의 가치관과 일치 하지 않는 행동을 할 때는 지적하도록 한다.
- 질병예방과 관리를 위해 위험요인을 줄이고 방어요인을 강화하는 법에 대한 가족의 계획을 함께 적어본다.
- 우울증에 대처할 수 있는 여러가지 기술을 아이와 함께 의논한다.

교육 공학

- 휴대폰, PDAs(휴대 정보 단말기), 이메일 소통, 소셜 미디어, 자동 현금 인출기, 도서관의 전자 카탈로그 등 일상 생활에서 사용되는 테크놀로지의 사용 및 영향에 대해 토론한다.
- 테크놀로지가 필요할때 리서치 도구로 사용하도록 권장한다. 예를 들어, 어떤 특정 주제에 대한 정보를 찾기 위해 인터넷을 사용하도록 도울 수 있을 것이다.
- 테크놀로지가 필요할때 숙제의 도구로 사용하도록 권장한다. 예를 들어, 수업 프로젝트로 멀티미디어 프리젠테이션 만드는 것을 도와줄 수 있을 것이다.
- 자판을 연습하게 한다.
- 7학년에게 적합한 소프트웨어 프로그램 및 앱을 사용하도록 권 한다: MS 워드, 엑셀, 파워포인트, Inspiration, Mavis Beacon Teaches Typing, 그리고 교육용 Google Apps (GAFE).

도서관 미디어

- 다양한 포맷의 문학 및 정보 서적 등으로 풍성한 환경을 만든다.
- 물 모델이 된다; 책 읽기가 즐겁고 여가 활동이 되도록 권장한다.
- 가능한 어떤 순간에라도-그것이 식탁에서 보는 신문 기사의 일부라 해도 아이와 함께 읽도록 한다.
- 부모님과 아이가 읽는 책 속에 담긴 아이디어에 대해 토론한다.
- 일상 속의 문제들을 풀기 위해 빅6모델을 사용하는 것을 익힌다.
- 리서치 프로젝트나 기타 과제들을 시작할 수 있도록 돕는다.
- HCPSS가 제공하는 온라인 데이터베이스와 기타 정보 자원을 활용하도록 권장한다 (*Career Puppy*, *CultureGrams*, *문맥 속의 과학*, *SIRS*, *문맥 속의 학생용 자원*, *월드북 온라인*). 학교 도서미디어 담당 교사에게 접속 정보를 받는다.
- 자녀를 위해 도서 카드를 만들고 도서관을 정보 및 즐거움을 주는 재료의 출처로 활용한다.
- 공립 도서관에서 주관하는 자녀의 연령에 적합한 활동에 참여하도록 권장한다.
- 하워드 카운티 도서관에서 제공하는 온라인 숙제 도우미를 활용하도록 권장한다.

음악

- 자녀가 부모님과 함께 다양한 종류의 음악을 듣게 한다.
- 자녀와 함께 음악의 선호에 대해 라디오나 텔레비전 혹은 직접 연주되는 음악을 서술식 표현으로 토론한다.
- 학교에서 기악이나 합창반에 들게 하고 사적으로 기악 레슨을 받게 한다.

HOW TO HELP YOUR CHILD AT HOME

- 관현악단, 지역사회 극단, 여름 캠프 등 자녀가 대외적인 음악 활동에 참여할 기회를 준다.
- 자녀가 사용할 수 있는 다양한 음악 자료와 기구(CD, 테이프, 음악, 소프트웨어, 책, 음악과 음악가에 대한 정기 간행물, 악기)를 제공한다.
- 관심이 있는 음악가, 작곡가, 음악 종류 등을 인터넷, 도서관, 책, 백과사전, 정기간행물을 통해 조사할 수 있도록 권한다.
- 다양한 문화의 음악을 지역 사회의 축제나 연주회 혹은 여행중에 접할 기회를 갖는다.
- 부모의 문화에서 나온 음악을, 자녀 그리고 학급 아이들과 나눈다.
- 컴퓨터나 집에 있는 악기를 사용해서 실험하고 즉흥적으로 연주, 작곡해 보도록 권한다.
- 다양한 연주회에 참석해서 선곡과 연주에 대해 이야기 나눈다.
- 음악은 없어서는 안될 과목이며 성공적인 학교생활과 풍성한 삶을 살게 해주는 것이라는 부모의 가치관을 자녀에게 심어준다.

체육

- TV에서 방영되는 단체나 개인 스포츠의 방어와 공격 전략에 대해 설명해 보도록 한다.
- 고등학교 운동장의 트랙을 12분 동안 걷기/달리기를 하게 한다. 12분동안 자녀가 얼마나 갈 수 있는가? 한 바퀴는 400미터이다. 자녀는 거리와 시간을 어떻게 계산하는지 알게 될 것이다.
- 학교 외에 운동, 댄스, 야외 활동에 참여하도록 권장한다.

학교 상담

- 자녀가 숙제를 잘 마칠 수 있는 공간을 마련해 준다.
- 매일 해야 하는 숙제와 장기간에 걸쳐 해야 할 숙제에 대해 자녀와 함께 점검한다.
- 특별 프로그램과 특별 활동에 참여하여 중학 생활을 적극적으로 하도록 권장한다.
- 자녀의 노력과 성취를 칭찬해 준다.
- 가족이나 친구들의 직업을 이야기함으로써 진로를 접할 수 있게 한다.
- 감정을 어떻게 효과적으로 나눌 수 있는지 설명한다.
- 기회가 있을 때마다 아이에게 선택할 권한을 주고 결정의 본을 보여줌으로써 의사 결정 기술을 습득하게 도와준다.
- 학교 상담사가 갖고 있는 정보 자원이나 도움을 줄 수 있는 상황들에 대해 아이에게 이야기한다.
- 학교 상담사와 긍정적인 관계를 가질 수 있도록 한다.

공학 및 기술 교육

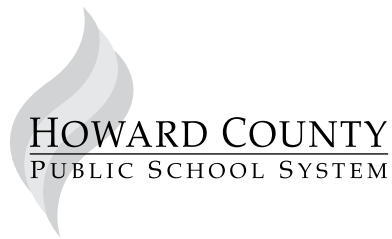
- 과학 기술과 관련된 분야를 갖춘 혹은 중점을 두는 박물관을 함께 방문한다.
- 자녀가 문제 풀이를 위한 다양한 디자인을 실험할 수 있는 공간을 마련해 준다.
- 문제 풀이를 위한 진행과정 개요를 만들도록 권장한다.
- 일상 생활에 사용되는 여러 형태의 테크놀로지를 지적한다.

세계의 언어

- 새로운 언어를 집에서 연습하도록 격려한다.
- 새 언어의 단어나 구절을 당신이나 형제에게 가르치게 한다.
- 타문화의 미술이나 공예품을 특징으로 하는 화랑과 박물관을 방문한다.
- 식당, 백화점, 가게 등에서 해당 언어를 모국어로 사용하는 사람과 그 언어를 연습하도록 격려한다.

- 해당 문화를 담은 여행 브로셔, 비디오 및 여행 가이드를 자녀와 함께 살펴 본다.
- 사물, 전문직업인, 가족 구성원, 동물, 음식 등의 이름을 불어나 스페인어로 가족들에게 알려달라고 청한다.
- 해당 언어와 해당 문화에 대한 당신의 경험을 자녀와 나눈다.
- 접하게 된 해당 언어의 단어나 구절을 해석해 보도록 요청한다.
- 해당 언어가 구사되는 나라를 직접 혹은 가상으로 방문해 본다.
- 가족이나 이웃을 위해 자녀가 해당 언어로 공연할 수 있는 기회를 만들어준다.
- 발음 연습을 위해 해당 언어로 숫자, 요일, 월, 계절, 색상, 옷, 지리명, 가족 이름, 직업 및 음식을 연습하도록 격려한다.
- 나이에 적합한 해당 문화의 음악을 듣고 영화를 볼 기회를 마련해 준다.

실수하는 것도 학습의 일부예요!



10910 Clarksville Pike • Ellicott City, MD 21042
410-313-6600 • www.hcpss.org

하워드 공립학교 시스템은 직원 채용이나, 프로그램에 참여하는 일에 있어서, 인종이나, 피부색, 신조, 출신국가,종교, 신체적 혹은 정신적 장애, 연령, 성별, 결혼여부, 혹은 성적경향의 이유로 차별하지 않습니다. Title IX 신청에 대한 문의는 10910 Clarksville Pike, Ellicott City, MD 21042, 전화 410.313.6654, Title IX Coordinator, 평등권 보장 사무실(Equity Assurance Office), 하워드 카운티 공립학교 시스템으로하시기바랍니다.

“당신의 자녀가 배우게 되는 것(What your child will learn)” 가정 지침서는 HCPSS의 웹사이트 www.hcpss.org/academics/learnguides.shtml 에서도 확인할 수 있습니다.

SMT.815