

정보처리모형을 이용한 중학교 사회 1 교과서 탐구과제 분석*

An Analysis of Inquiry Tasks in Middle School Social Studies 1 Textbooks with the Information Processing Model

송 기 호 (Gi Ho Song)**

목 차

- | | |
|-----------|------------|
| 1. 서론 | 4. 탐구과제 분석 |
| 2. 정보처리모형 | 5. 결론 및 제언 |
| 3. 선행연구 | |

초 록

본 연구의 목적은 학교도서관활용교육 측면에서 교과와 교수-학습 방법 개선과 강화에 기여할 수 있는 방안을 제안하는 것이다. 이를 위해 정보처리모형을 활용하여 2022 개정 중학교 사회 1 교과서 5종에 수록된 64개의 탐구과제를 분석하였다. 분석 결과 인간친화지능을 강화할 수 있는 모듈과제가 많고, 인지 행동이 좀 더 다양해졌음을 확인하였다. 정보처리모형에 따르면, 주요 투입 요소는 사진이며, 처리 요소는 분석과 창안이고, 산출 요소는 쓰기와 표 정리하기로 나타났다. 또한, 모듈활동 과제의 영향으로 모듈평가 출현이 많았다. 특히, 사회 영역은 그림말, 누리집, 도서 등 투입 요소가 다양하고, 인지 행동도 평가, 적용, 창안 그리고 분석과 같이 다양하게 나타났다. 그리고 다양한 체험 활동을 통한 산출이 많았다. 따라서 사서교사는 개별학습과 모듈학습에 필요한 도서관 환경을 구축하고, 도서관 자료와 탐구과제 연계 도구 및 표현과 평가를 위한 학습자료를 개발할 필요가 있다. 아울러 체험 중심 탐구활동에 필요한 학교 밖 자원과의 연계 체계를 구축해야 한다.

ABSTRACT

The purpose of this study is to propose ways to improve and strengthen teaching-learning methods of studies through school library-based instruction. For the aim, this study analyzed 64 inquiry tasks included in five 2022 revised middle school social studies 1 textbooks with the information processing model. As a result of the analysis, it was confirmed that there were more group topics to strengthen interpersonal intelligence and that cognitive behavior became more diverse. According to the model, the main input element was photography, the processing elements were analysis and creation and the output elements were writing and filling tables. In addition, there was a lot of group evaluation due to the influence of group activity tasks. Especially in the social sector, the input elements such as picture words, websites and books were diverse, and the processing elements such as evaluation, application, creation, and analysis were also varied. And various experiential activities were used as output factors. Therefore, teacher librarians should build a library environment for individual and group learning and develop integrated tools that link library materials and inquiry tasks and learning tools for expression and evaluation. In addition, a linkage system between school library and out of school resources must be established to support experience-based inquiry activities.

키워드: 중학교 사회, 탐구과제, 정보처리모형, 인지행동, 다중지능, 협동수업, 학교도서관활용교육
Middle School Social Studies, Inquiry task, Information Processing Model, Cognitive Behavior, Multiple Intelligences, Collaborative Instruction, School Library-based Instruction

* 이 논문은 2025년 국립공주대학교 산학협력단 학술연구지원사업의 연구지원에 의하여 연구되었음.

** 국립공주대학교 문헌정보교육과 교수(giho7@kongju.ac.kr / ISNI 0000 0004 6411 4832)
논문접수일자: 2026년 1월 16일 최초심사일자: 2026년 1월 28일 게재확정일자: 2026년 1월 28일
한국문헌정보학회지, 60(1): 5-29, 2026. <http://dx.doi.org/10.4275/KSLIS.2026.60.1.005>

© Copyright © 2026 Korean Society for Library and Information Science
This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>) which permits use, distribution and reproduction in any medium, provided that the article is properly cited, the use is non-commercial and no modifications or adaptations are made.

1. 서론

1.1 연구 필요성

학교도서관의 주요 사명은 '교육과정과 밀접한 자료를 최대한 제공하여 자료 중심 교육 및 과정 중심 교육을 실현함으로써 열린 교육과 자기 주도적 학습을 지원하고, 과제해결능력을 육성하여 평생학습 기초를 마련하는 것'이다(한국도서관협회, 2013, 145). 이러한 사명은 학교도서관이 단순한 자료 제공이나 교육과정 지원 기관이 아님을 보여 주는 것이다. IFLA(2015)가 발표한 『학교도서관 가이드라인』(IFLA School Library Guidelines)에서는 학교도서관을 '교육과정과 통합된 적극적인 교수 프로그램을 제공하는 교수-학습센터'로 규정하고, 교육과정 통합 운영 방법의 하나로 '탐구기반학습(Inquiry-Based Learning)'을 제시하였다. IFLA와 UNESCO(2025)의 『학교도서관 선언』(IFLA-UNESCO School Library Manifesto 2025)에서는 학교도서관의 비전을 '급변하는 교육 환경에서 협동을 통해 전체 학교 공동체의 교육 및 학습을 개선하고, 강화하는 것'으로 제시하였다.

학교도서관이 지원이 아닌 협동을 기반으로 교육과정 개선과 강화에 기여하기 위해서는 교수-학습자료가 연계될 교육과정에 대한 이해가 중요하다. 교육과정은 교육 목표와 교육적 인간상 그리고 시대적 요구 등을 반영하며, 교과서는 이를 실천하기 위한 대표적인 도구이다(김영일, 2019, 1). 따라서 사서교사가 교육과정을 아는 것은 협동 대상인 교사와 학생이 가르치고 배우는 학교 지식과 지도 방법을 이해하고, 자료와 그 활용 방법의 적절한 제공 방법을 아는

것이다(송기호, 2025, 8). 결국, 사서교사의 교육과정 이해는 학습주제와 자료 그리고 교수-학습 방법과 정보활용능력 간 연계성을 기반으로 협동을 촉진함으로써 교수-학습 개선과 강화로 이어진다.

본 연구에서 분석하고자 하는 2022 개정 중학교 사회 1 교과서의 지리 영역은 다양한 매체와 정보기술을 활용하여 문제를 해결하고 실생활에 적용할 수 있도록 구성되어 있다(김현미, 2023, 36). 그리고 사회 영역은 사회현상 이해 및 탐구와 사회문제와 쟁점에 관한 토론을 유도할 수 있다(강대현 외, 2023, 158). 따라서 체험과 간접 경험을 제공하는 도서관 자료와 좀 더 많은 연계성을 가질 것으로 보인다. 특히, 탐구과제는 학생 스스로 교과 지식을 심화하고 일반화할 수 있도록 활동 중심으로 설계되었다는 점에서 자기주도학습을 지향하는 학교도서관 활용교육에 적용할 수 있는 유용한 분석 대상이다.

1.2 연구 목적 및 방법

본 연구는 교과 교육과정의 탐구과제 분석을 통해서 학교도서관활용교육 측면에서 교과의 교수-학습 방법 개선과 강화에 이바지할 수 있는 방안을 제안하는 것이다. 이를 위해 2022 개정 중학교 사회 1 교과서 5종의 대단원별 탐구과제 64개(〈표 4〉 참조)를 정보처리모형을 활용하여 분석하였다. 교과의 탐구과제는 해결할 과제의 범위와 과제 해결에 활용할 자료 그리고 표현 방법이 이미 제시된 형태이다. 따라서 탐구기반학습모형이나 정보문제해결모형 대신 자료의 투입, 처리, 산출 과정이 명료한 정보처

리모형을 분석 도구로 활용하였다. 투입 요소는 탐구과제 해결을 위해 교과에서 제시한 자료의 유형을 분석 대상으로 삼았으며, 처리 요소는 과제 해결 과정에 등장하는 인지 행동 유형을 분석하였다. 그리고 산출 요소는 다중지능을 활용하여 최종 산출물(예: 마인드맵)은 물론 최종 산출물 생산 과정에서 이루어진 단계별 결과물(예: 표정리)도 함께 분석하였다. 본 연구에서는 <표 1>에서 보는 바와 같이 탐구과제 수행 과정에 출현하는 개별 요소의 출현 횟수를 단원별로 종합한 후 특징을 살펴보았다. 다만, 5종 교과서 간 탐구과제의 특징과 투입 자료, 처리 활동 그리고 산출 결과에 대한 질적 분석은 이루어지지 않았다.

2. 정보처리모형

정보처리모형은 자극과 반응의 연결 사이에 존재하는 학습 회로가 투입(수용), 처리, 산출(표현) 그리고 피드백으로 이어지는 컴퓨터의 정보처리 방식과 유사하게 작용한다고 본다(Connell, 2005/2008, 161-162). 이 모형에 따르면, 학습자는 학습 내용을 담고 있는 자료(매체)로부터 정보를 받아들이고, 이 정보를 배경지식과 연결해 조직한 후에 발표나 글쓰기 또는 신체적 활동 등을 통해 새로운 지식으로 표현한다(송기호, 2017, 8). 본 연구에서는 정보처리모형의 산출 이후 투입에 작용하는 피드백을 제외한 투입, 처리, 산출 요소를 분석 도구로 활용하였다.

<표 1> 정보처리모형을 활용한 탐구과제 분석(예)

영역	단원	탐구과제 및 탐구 절차	과제 유형	정보처리모형							산출 요소
				투입 요소			처리 요소				
				읽기 자료	시각 자료	전자 자료	이해	적용	분석	창안	
지리	5. 아메리카	[탐구과제] 오감 만족 아메리카 여행하기 ① 자기주도적 수행 활동 (손영찬 외, 2025, 98-99) [비판적 사고력] 1. 제시된 아메리카의 여행 자료와 관련하여 즐길 수 있는 요소를 ⑤ 오감에 따라 분류해 보자. - (⑨ 표로 정리) (본문) 제시 자료: ② 텍스트(6), ③ 사진(5) [창의적 사고력] 2. 아메리카 국가의 오감 여행 마인드맵을 만들어 보자. - 아메리카의 국가 중 한 곳을 ⑦ 선택한다. - ④ 인터넷을 활용하여 선택한 국가에서 즐길 수 있는 ⑥ 요소들을 조사한다. - ⑤ ⑧ 조사한 내용을 오감에 맞게 분류하여 ⑧ 마인드맵으로 표현한다.	① 개별 학습	② 읽기 자료 (6)	③ 사진 (5)	④ 인터넷 (1)	⑤ 분류 (2)	⑥ 실행 (1)	⑦ 선정 (1)	⑧ 구성 (1)	③ 마인드맵 작성 (1) ⑨ 표정리 (1)

※ () 안 숫자는 출현 횟수임.

2.1 투입 요소

투입 요소는 탐구과제 해결을 위하여 교과서에 제시된 자료 유형을 활용하였다. 투입 요소 분석에 활용한 자료 유형은 선행연구(송기호, 2019)를 참고하였다. 다만, 분석 대상이 교과서 소단원별 탐구과제가 아닌 대단원별 탐구과제로 제한된 점을 고려하여 출현하지 않은 인물 자료를 제외한 후 읽기자료(텍스트), 영상자료, 전자자료로 구분하였다. 읽기자료의 경우 교과 지식을 확인하는 출처가 없는 글은 읽기자료 일반으로 묶고, 도서 그리고 신문, 기사와 같이 수록 매체와 글의 유형에 따라 범주화하였다. 시각자료는 사진, 삽화와 같이 매체 유형에 따라 하위 요소를 범주화하고, 그림 위주의 만화, 웹툰 그리고 그림말을 포함하였다. 전자자료는 누리집, 인터넷, 동영상공유플랫폼, 사회관계망서비스 등 탐구과제에 나타

난 그대로 구분하였다(〈표 5〉 참조).

2.2 처리 요소

처리 요소는 탐구과제 수행 단계에 나타난 인지 행동 유형별 행위 동사를 활용하였다. 본 연구에서는 Anderson et al.(2001/2005)이 개정한 Bloom의 신교육목표 분류 체계에 따른 6개의 인지 행동 유형인 기억, 이해, 적용, 분석, 평가, 창안을 활용하였다. 학습자의 인지행동 유형은 ‘기억하다, 이해하다, 적용하다, 분석하다, 평가하다, 창안하다’ 등 6가지로 구분할 수 있으며, 유형별로 인지 행동을 길러줄 수 있는 구체적인 행위 동사를 포함하고 있다(Gunter et al., 2006/2010, 72-74). 따라서 〈표 2〉에서 보는 바와 같이 탐구과정에 포함된 행위 동사를 활용하면 인지행동 유형을 확인할 수 있다.

〈표 2〉 중학교 사회 1 교과서 탐구과제의 인지 행동 유형별 행위 동사 사례

인지 행동	정의	행위 동사	5종의 중학교 사회 1 교과서의 탐구과제에 나타난 행위 동사 사례
기억하다.	장기 기억으로부터 관련 정보를 인출한다.	확인하다.	아프리카에 대한 기존 생각을 정리한다(허수미 외, 2025, 85-86).
		인지하다.	사례 없음
		회상하다.	사례 없음
		인출하다.	이와 같이 선택한 까닭을 배운 내용을 바탕으로 써 보고 친구들과 이야기해보자(강창숙 외, 2025, 216).
이해하다.	수업자료로부터 의미를 구성한다.	해석하다.	제시된 생태 관광객들이 자연 경관과 문화를 보호하기 위해 어떤 노력을 하고 있는지 써 보자(설규주 외, 2025, 116-117).
		바꾸어 설명하다.	사례 없음
		예시하다.	사례 없음
		분류하다.	제시된 아메리카의 여행 자료와 관련하여 즐길 수 있는 요소를 오감에 따라 분류해 보자(설규주 외, 2025, 98-99).
		유목화하다.	1에서 조사한 내용을 바탕으로 모둠원과 논의하여 우리 모듬의 가짜 뉴스 판별을 위한 원칙을 정해 보자(설규주 외, 2025, 152-153).
		요약하다.	여행하기로 선택한 국가의 여행지 3곳을 조사하고 특징을 요약한다(허수미 외, 2025, 27-28).
		일반화하다.	생태 관광지에서 꼭 지켜야 할 수칙들을 만들어 보자(설규주 외, 2025, 116-117).

인지 행동	정의	행위 동사	5종의 중학교 사회 1 교과서의 탐구과제에 나타난 행위 동사 사례
		추론하다.	초국적 기업이 진출한 지역에 어떤 변화가 있을지 예상한다(손영찬 외, 2025, 110).
		결론을 내리다.	모둠별로 2단계에서 적은 내용을 발표한 후 우리 학급에 가장 필요하다고 생각하는 규칙을 다 같이 논의하여 학급 규칙 제1조를 정한다(허수미 외, 2025, 167-168).
		예측하다.	미래에 나는 어떤 사람이 되고 싶은지 추구하고 싶은 가치관, 직업, 사회적 관계(가정생활, 친구관계 등)를 고려하여 구체적으로 써 보자(설규주 외, 2025, 134-135).
		비교하다.	사례 없음
		설명하다.	사례 없음
적용하다.	절차를 새로운 상황에 적용하다.	진행하다.	여러 기사를 모아 하나의 모둠 신문을 만들 수 있도록 모둠원이 1-2인으로 나뉘어 기사를 작성한다(설규주 외, 2025, 78-79).
		실행하다.	자신이 선택한 지역의 주민생활 모습을 인터넷, 책 등으로 조사해 보자(설규주 외, 2025, 42-43).
분석하다.	자료를 부분으로 나누어 부분이 서로 그리고 전체와 어떠한 관계가 있는지를 결정하다.	변별하다.	교과서 1단원(8-23쪽)에서 제시한 사진의 키워드를 정리한다(손영찬 외, 2025, 26).
		선정하다.	모둠원과 토의하여 각자 겹치지 않게 전 세계 국가 중 한 곳을 고른다(조지욱 외, 2025, 23).
		조직하다.	서평 내용을 조직(도입-본론-마무리)조직한다(허수미 외, 2025, 67-70).
		통합하다.	사례 없음
		개괄하다.	사례 없음
		구조화하다.	홍보 소책자의 구성 방식(여행지도, 장소별 특징, 교통편, 여행 정보 등)을 토의한다(손영찬 외, 2025, 70).
평가하다.	기준과 표준에 기초하여 판단을 내리다.	점검하다.	인공지능에 환경문제 해결 방법을 질문한 후 답변을 정리하고, 오류가 없는지 확인한다(허수미 외, 2025, 119-120).
		비판하다.	여행 계획을 친구에게 소개하고 서로의 여행 계획을 평가해 본다(손영찬 외, 2025, 50).
		판단하다.	세계시민으로서 지녀야 할 태도를 생각해본다(허수미 외, 2025, 85-86).
창안하다.	여러 요소들을 일관된 전체 또는 새로운 구조로 함께 통합하다.	가설을 세우다.	내가 아시아에서 열리는 축제에 간다면?(강창숙 외, 2025, 46).
		설계하다.	아시아 시장 대상 창업계획서를 작성한다(허수미 외, 2025, 49-50).
		구성하다.	선정한 국가에 있는 여러 도시들의 자연환경, 인문환경 등을 조사하여 피자 재료와 모양 등을 구상한다(조지욱 외, 2025, 23).

2.3 산출 요소

산출 요소는 탐구과제 수행 결과물을 다중지능별 선호하는 활동을 활용하여 분석하였다. Gardner(2006/2007)에 따르면, 누구나 다중지

능을 갖고 있으며 지능에 따라 문제 해결에 사용하는 상징 체계와 자료는 물론 활동 방법과 결과가 다르다. 따라서 다중지능은 개인이 자신의 지능을 사용하여 어떻게 문제를 해결하고 유용한 산물을 만들어내는가를 이해할 수 있는

인지적 모형이다. 9가지 다중지능의 핵심 능력 과를 살펴보면 <표 3>과 같다.
과 선호하는 자료 그리고 선호하는 활동 및 결

<표 3> 다중지능의 유형별 특징과 교수-학습전략

지능	핵심 능력	선호하는 자료	선호하는 활동 및 결과
언어지능 (Linguistic Intelligence)	말로 생각하는 지능, 아이디어를 표현하는 데 언어를 사용하는 능력	잡지, 만화, 책, 종이, 연필, 컴퓨터와 프린터	십자말풀이 / 단어 만들기 놀이 / 기사 작성 / 편지쓰기 / 말하기 / 토론하기
논리수학지능 (Logical-mathematical Intelligence)	계산하거나 측정, 논리의 사용, 수학과 과학의 문제를 푸는 능력, 논리적, 수리적 유형에 대한 민감성과 구분 능력	계산기, 각도기, 줄자, 과학책, 수학책, 컴퓨터	도미노 / 체스 / 실험하기 / 수학과 과학 관련 소프트웨어 사용하기 / 유추하기
신체운동지능 (Bodily-kinesthetic Intelligence)	능숙하게 신체와 손을 사용하는 능력, 자기 몸의 움직임을 통제하고 사물을 능숙하게 다루는 능력	블록, 목공품, 바느질감, 체조, 춤, 배우, 무도에 대한 책	역할극 / 춤극 / 책의 장면 연출하기 / 연극을 위한 소도구 디자인하기 / 책의 등장인물 몸짓으로 표현하기 / 모션 시뮬레이션 게임과 같은 소프트웨어 사용하기
시공간지능 (Visual-spatial Intelligence)	그림을 통해 생각하는 능력과 모양, 색깔, 크기 등으로 이미지나 디자인을 보거나 창조하는 능력	색지, 펜, 낙서장, 모형 집토, 인형, 퍼즐, 레고, 지구의, 지도, 카메라	사진 찍기 / 개념도 등을 활용한 요점 정리하기 / 인형극 / 삽화 그리기 / 가상현실 소프트웨어 사용하기
음악지능 (Musical Intelligence)	리듬, 음조, 음색을 만들고 평가하는 능력: 음악적 표현 형식에 대한 평가 능력	CD 재생기, CD 녹음기, 악기, 악보	자기만의 노래와 음악 / 작곡 (작사)하기 음악 듣기 / 배경음악에 시(詩) 녹음하기
대인관계지능 (인간친화지능) (Interpersonal Intelligence)	다양한 방법으로 다른 사람을 이해하며 어울리는 능력(타인의 기분, 기질, 동기 욕망을 구분하고 적절하게 대응하는 능력)	보드게임, 카드	협동집단 조직하고 참여 / 인터뷰하기 / 개인교수 / 인형극
자기이해 (자기성찰)지능 (Intrapersonal Intelligence)	자기의 감정에 충실하고 자신의 정서들을 구분하는 능력: 자신의 장점과 약점에 대한 인식	동기부여와 영감을 주는 책, 컴퓨터, 종이, 연필	반성적 글쓰기 / 소논문 쓰기 / 자사전 쓰기 / 일기 쓰기 / 일지 쓰기 / 스크랩북 제작
자연탐구지능 (자연친화지능) (Naturalist Intelligence)	자신이 살아가고 있는 환경 혹은 자연 세계에 민감하고 그것을 인식하고 분류하는 데에 탁월한 전문 지식, 전문 기술과 그에 따른 문제해결능력	환경 관련 책, 식물, 곤충, 애완동물 관련 책, 현미경, 확대경, 식물, 애완동물	식물 돌보기 / 애완동물 돌보기 / 자연물 분류하기 / 동물의 주거지 연구하기 / 자연환경 관찰하기
실존지능 (영성지능) (Existential Intelligence)	우주에서 자신의 위치를 알아내는 능력, 삶과 죽음의 의미, 신체적 심리적 세계의 궁극적인 운명에 관심을 갖는 능력	철학, 종교, 역사 관련 자료	통찰력이 필요한 의문에 질문하기(왜 사는가?, 왜 죽는가?, 사랑이란 무엇인가?)

(출처: Connell, 2005/2008; Gardner, 2006/2007; Campbell, 2007/2012의 내용을 정리함)

3. 선행연구

중학교 사회 교과와 탐구과제에 대한 분석은 배경 학문 차원에서 교육과정 개편 방향을 제시하고, 교실 차원에서 학습자 중심의 교수-학습을 실천하기 위한 전략을 마련하고자 진행되고 있다. 특히, 학습자 중심 학습, 역량교육 같은 시대 변화를 반영하기 시작하면서 교과서 분석이 활발해졌다. 우선, 박상운과 강창숙(2013)은 2007 개정 중학교 사회 1 교과서 지리 영역(지형과 도시 단원)을 구성하고 있는 시각자료의 유형별 비중과 학습 주제별 시각자료의 유형과 기능을 분석하고, 사진이 가장 높은 비중을 차지하고 있음을 밝혔다. 또한, 비중이 높은 인지적 기능(예시, 설명, 보충, 탐구) 중에서도 예시를 위해 시각자료를 주로 활용하는 것으로 나타났다.

이지연과 이진석(2014)은 한국의 2009 개정 사회 교과서와 일본 중학교 사회 교과서의 탐구 활동을 빈도와 탐구활동의 내용 구성으로 나누어 분석하였다. 그 결과 한국의 사회 교과서에 탐구활동이 더 빈번하게 등장했으며, 한국의 탐구활동은 그림보다는 사진을 더 많이 제시하고 있는 것으로 나타났다. 자료 유형에 따른 탐구활동은 자료 비교·분석형, 학습내용 확인형, 의사결정형과 문제해결형 등의 순으로 높게 나타났다. 반면에 일본 교과서는 그림의 비중이 높고 의사결정형, 학생 활동형, 자료 비교·분석형 등의 순으로 나타났다. 강지영(2017)은 2009 개정 중학교 사회 1 교과서의 지리 영역에 포함된 탐구활동의 내용을 분석하였다. 그 결과 인지(지식) 부분이 압도적으로 많고, 기능적이나 정의적인 탐구활동은 거의 찾아보기 어려운 것

으로 나타났다. 따라서 지리 영역 탐구활동만으로는 학생의 이해, 적용, 내면화 부분을 평가하여 피드백하는 데 어려움이 있음을 지적하였다. 이은진(2015)은 2009 개정 중학교 사회 교과서 정치 영역에 수록된 삽화 자료를 분석하였다. 분석 결과 정치 영역 모두 삽화가 게시되어 있으며, 유형별로는 사진 자료가 차지하는 비율이 절반을 넘고, 도표의 활용이 적은 것으로 파악되었다. 그리고 일부 삽화의 경우 해설이 빠져 있거나 부족하여 내용을 완벽하게 설명하지 못했으며, 본문의 내용을 넘어선 용어를 포함하거나 내용과 관련성이 떨어지는 경우도 있음을 밝혔다.

김영일(2019)은 2015 개정 중학교 사회 1 교과서 7종의 지리 영역 2단원(우리와 다른 기후, 다른 생활)에 포함된 탐구활동을 출판사별로 비교 분석하였다. 분석 결과 4종의 교과서가 활동형 문항의 수가 부족하거나 구조가 단순하고, 활동 결과를 단순한 보고서로 작성하도록 함으로써 창의적인 활동 결과를 도출하기 어려운 과제를 수록하고 있는 것으로 나타났다. 2015 개정 중학교 사회 교과서의 공통 탐구과제 69개를 분석한 연구(송기호, 2015)와 310개의 탐구과제를 정보활용과정을 중심으로 분석한 결과(송기호, 유종열, 2015)를 보면, 개별 과제의 비중이 높고 탐구과제를 수행하는 학생은 개별적으로 필요한 자료를 선정하여 조사하고, 그 결과를 보고서로 쓰거나 발표하는 활동을 전개하는 것으로 나타났다. 그리고 '인터넷과 신문을 조사해 보자'와 같이 포괄적이고, 일반적인 지시어로 언급된 탐구과제가 많아 정보활용과정이 구체적으로 적용되지 않은 것으로 나타났다. 한편, 송기호(2019)는 2015 개정 중학교 사

회 1 교과서 8종에 포함된 총 1,089개의 탐구과제에 포함된 매체를 분석하였다. 그 결과 투입되는 매체는 사진과 삽화 중심의 시각자료와 출처를 알 수 없는 읽기 자료가 주류를 이루었고, 처리 방법은 구조화를 통한 분석과 추론을 통한 이해인 것으로 나타났다. 그리고 산출 방법은 말하기와 쓰기 중심의 언어지능 요소를 주로 활용하였다.

선행연구를 보면, 중학교 사회 교과는 교과 지식 전달 및 탐구과제 수행에 사진자료를 많이 활용하고 있음을 알 수 있다. 그리고 탐구활동이 주로 개별적으로 제시된 자료를 비교, 분석하거나 조사한 후 글쓰기나 발표하는 형식을 취하고 있어서 학습자 중심의 창의적인 탐구활동 결과를 기대하기 어렵다는 분석이다. 그러나 연구 범위가 2022 개정 교육과정 이전의 교과서이고, 특정 영역이나 단원별 분석이 많은

실정이다. 이에 본 연구에서는 2022 개정 교육 과정에 맞추어 개발된 중학교 사회 1 교과서 5종을 대상으로 정보처리모형을 이용하여 탐구과제에 나타난 특징을 살펴보고자 한다.

4. 탐구과제 분석

4.1 분석 대상 탐구과제 현황

2022 개정 중학교 사회 1 교과서 5종의 대단원에 등장하는 탐구과제는 <표 4>에서 보는 바와 같이 총 64개이다. 이 중 모둠 과제가 29개(45%)로 가장 많고, 개별 + 모둠 과제는 19개(30%) 그리고 개별 과제는 16개(25%)로 나타났다. 영역별로는 지리 영역의 모둠 과제(16개)가 사회 영역(13개)보다 조금 많다.

<표 4> 분석 대상 탐구과제 현황

영역	단원	탐구과제	유형		
			개별	모둠	개별 + 모둠
지리	1. 세계화 시대, 지리의 힘	① 여행 계획 세우기	○		
		② 지역 특색을 담은 피자 만들기		○	
		③ 지역의 특성을 살린 캐릭터 만들기	○		
		④ 내가 즐기고 싶은 관광 상품을 고른다면?			○
		⑤ 교과서 사진 자료를 활용하여 빙고 게임하기		○	
	2. 아시아	① 아시아 시장 대상 창업계획서 작성하기	○		
		② 아시아 종교 유적지 달력 만들기		○	
		③ 아시아 주민의 일상툰 그리기		○	
		④ 내가 아시아에서 열리는 축제에 간다면?			○
		⑤ 아시아를 보고 느끼는 여행 계획 세우기		○	
3. 유럽	① 유럽과 관련된 책 읽고 서평 작성하기	○			
	② 유럽 랜드마크 지도 만들기		○		
	③ 다채로운 축제의 장, 유럽	○			
	④ 내가 유럽 여행에서 자식 기념품을 산다면?			○	
	⑤ 유럽의 독특한 도시를 소개하는 홍보 소책자 만들기		○		

영역	단원	탐구과제	유형		
			개별	모둠	개별 + 모둠
지리	4. 아프리카	① 아프리카의 지속 가능한 발전을 응원하는 나무 만들기			○
		② 아프리카의 공정 여행 상품 개발하기		○	
		③ 아프리카 문화신문 만들기		○	
		④-1 적정 기술 아이디어 제안하기		○	
		④-2 내가 지속 가능한 발전을 위한 실천 방안을 고른다면?			○
		⑤ 아프리카의 매력적인 국가를 소개하는 포스터 만들기		○	
	5. 아메리카	① 아메리카 홍보물 제작 전문가가 되어 보자	○		
		② 아메리카 여행 가방 챙기기		○	
		③ 오감 만족 아메리카 여행하기	○		
		④ 내가 아메리카의 음악과 춤을 춘다면?			○
		⑤ 아메리카 지역으로 진출할 조국적 기업 경영하기		○	
	6. 오세아니아와 극지방	① 인공지능(AI)아! 태평양 지역의 환경문제를 어떻게 해야 할까?	○		
		② 환경문제 해결을 촉구하는 노래 만들기		○	
		③ 생태 관광지로 주목받는 오세아니아			○
		④-1 태평양 지역의 환경문제 해결을 위한 동영상 제작하기		○	
		④-2 내가 뉴질랜드에 가서 인증사진을 찍는다면?			○
		⑤ 태평양 지역의 환경문제 해결에 동참하는 짧은 영상(숏폼) 만들기		○	
	소계	32	8	16	8
사회	7. 인간과 사회생활	① 조금 다른 사람들을 주제로 웹툰을 제작해 보자.	○		
		② 차별을 근절하기 위한 공익광고 만들기		○	
		③ 미래 나의 모습 그리기	○		
		④ 내가 차별을 다룬 영화를 만든다면?			○
		⑤ 내 삶의 중요한 가치를 담은 표비명 만들기	○		
	8. 다양한 문화의 이해	① 가짜뉴스를 분석하는 미디어 비평가가 되어 보자.		○	
		② 국가의 문화를 소개하는 카드 뉴스 만들기		○	
		③ 미디어 리터러시 기르기	○		
		④ 내가 진로 체험 활동을 기록한다면?			○
		⑤ 문화의 다양성을 알리는 콘텐츠 제작하기		○	
	9. 민주주의와 시민	① 학급 규칙을 민주적으로 제안하기		○	
		② 민주주의 발전을 위해 노력한 분께 감사 편지 쓰기			○
		③ 우리나라 민주주의 발전	○		
		④ 내가 친구들과 함께 연극을 보러 간다면?			○
		⑤ 주사위 게임으로 정리하는 민주주의		○	
	10. 정치과정과 시민참여	① 청소년 정책 박람회에 참가해 보자.	○		
		② 정치 주체로서 영향력을 행사하는 정당 만들기		○	
		③ 지역문제 해결을 위한 프로젝트		○	
④-1 시민참여 활동 계획 세우기			○		
④-2 내가 시민단체에 참여한다면?				○	
⑤ 청소년 시민단체를 만들어 활동해 보기		○			

영역	단원	탐구과제	유형		
			개별	모듬	개별 + 모듬
사회	11. 일상생활과 법	① 내가 형사재판의 판사가 된다면?			○
		② 운수 좋은 날 모의재판			○
		③ 학급 자치 법령 체험하기	○		
		④ 내가 형사재판에 참여하는 인물이 된다면?			○
		⑤ 동화 속 분쟁을 해결하는 판결문 써 보기		○	
	12. 인권과 기본권	① 인권 감수성을 담은 그림책을 제작해 보자.			○
		② 행복한 결말을 맺는 인권 만화 그리기		○	
		③ 모두를 위한 디자인, 유니버설 디자인	○		
		④-1 세계인권선언 그림말 만들기			○
		④-2 내가 기자가 되어 기본권 관련 뉴스를 취재한다면?			○
		⑤ 인권침해 상황을 해결하는 역할극 하기		○	
	소계	32	8	13	11
계	64(100%)	16(25%)	29(45%)	19(30%)	

(출처: ① 허수미 외, 2025; ② 조지욱 외, 2025; ③ 설규주 외, 2025; ④ 강창숙 외, 2025; ⑤ 손영찬 외, 2025)

4.2 투입 요소 분석

탐구과제의 투입 요소 결과 <표 5>에서 보는 바와 같이 시각 자료(181건) 중심으로 나타났다. 이어서 읽기자료(68건)와 전자자료(23건)가 뒤를 이었다. 개별 자료별로는 사진(113건)과 읽기자료 일반(53건) 그리고 삽화(30건)의 출현이 많았다. 반면에 영상자료는 영화가 단 1건 나타났다. 영역별로는 지리 영역의 경우 사진(97건)과 삽화(21건) 중심의 시각자료(127건)의 활용이 많고, 읽기자료 일반(38건)의 출현이 많았다. 사회 영역의 경우에는 시각자료(54건)의 출현이 줄어들고, 전자자료(15건)의

출현이 많았다. 특히, 시각 자료(54건) 중 그림말(26건)이 새롭게 등장하였고, 읽기 자료(25건) 중 도서(6건)의 활용이 많고, 읽기 자료의 유형도 선언문(1건), 판결문(1건), 형법(1건) 등으로 다양하게 나타났다. 전자자료도 누리집(9건)의 활용이 늘고, 동영상공유플랫폼(2건)과 사회관계망서비스(1건), 인공지능(1건) 등이 나타났다.

탐구과제 해결에 필요한 투입 요소 중 구체적으로 출처가 드러난 자료는 <표 6>에서 보는 바와 같이 총 24건이며, 이 중 누리집(13건)이 가장 많았다. 그리고 읽기자료(7건), 시각자료(3건), 영상자료(1건) 순으로 나타났다. 영역별

<표 5> 중학교 사회 1 교과서 탐구과제의 투입 요소 분석 결과

영역	단원	자료 유형			
		읽기 자료	시각자료	영상자료	전자자료
지리	1. 세계화 시대, 지리의 힘	읽기자료 일반(5), 기사(1)	사진(56), 삽화(4), 지도(2)		누리집(1)
	2. 아시아	읽기자료 일반(5), 도서(책)(1)	삽화(7), 사진(5), 지도(1)		인터넷(1)

영역	단원	자료 유형			
		읽기 자료	시각자료	영상자료	전자자료
지리	3. 유럽	읽기자료 일반(4), 도서(책)(1), 홍보책자(1)	사진(8), 삽화(3), 지도(1)		인터넷(1)
	4. 아프리카	읽기자료 일반(11), 교과서(1)	사진(12), 삽화(3), 지도(2), 사회과부도(1)		누리집(2)
	5. 아메리카	읽기자료일 반(7)	사진(5), 삽화(2), 그림(1), 사회과부도(1), (공연)포스터(1)		
	6. 오세아니아와 극지방	읽기자료 일반(6)	사진(11), 삽화(2)		인공지능(1), 누리집(1), 인터넷(1)
	소계	[시각자료](127)-사진(97), 삽화(21), 지도(6), 그림(1), 사회과부도(1), (공연)포스터(1) [읽기자료](43)-일반(38), 도서(2), 교과서(1), 기사(1), 홍보책자(1) [전자자료](8)-누리집(4), 인터넷(3), 인공지능(1)			
사회	7. 인간과 사회생활	읽기자료 일반(6), 도서(소설)(2)	그림말(11), 웹툰(1)		
	8. 다양한 문화의 이해	신문(3)	사진(4), 삽화(2)		누리집(2), 뉴미디어(1), 블로그(1), 동영상공유플랫폼(2), 사회관계망서비스(1), 웹게시판(1)
	9. 민주주의와 시민	읽기자료 일반(4), 도서(소설)(1)	사진(4), 삽화(2), 만화(1)	영화(1)	누리집(1)
	10. 정치과정과 시민참여	기사(1), 읽기자료(1)	삽화(3)		누리집(3)
	11. 일상생활과 법	읽기자료 일반(3), 기사(1), 도서(소설)(1), 형법(1), 도서(동화)(1)	그림말(8), 삽화(2)		누리집(1)
	12. 인권과 기본권	읽기자료 일반(4), 도서(그림책)(1)	그림말(7), 사진(8), 삽화(3), 만화(1)		누리집(2)
	소계	[시각자료](54)-그림말(26), 사진(16), 삽화(9), 만화(2), 웹툰(1) [읽기자료](25)-일반(15), 신문(3), 기사(2), 규정(1), 법조문(1), 세계인권선언(1), 판결문(1), 형법 (1) / (도서)(6)-소설(4), 그림책(1), 동화(1) [전자자료](15)-누리집(9), 동영상공유플랫폼(2), 뉴미디어(1), 블로그(1), 사회관계망서비스(1), 웹 게시판(1) [영상자료](1)-영화(1)			
계	[시각자료](181)-사진(113), 삽화(30), 그림말(26), 지도(6), 그림(1), 사회과부도(1), (공연)포스터(1) [읽기자료](68)-일반(53), 기사(3), 신문(3), 교과서(1), 규정(1), 법조문(1), 세계인권선언(1), 판결문(1), 형법(1), 홍보책자(1) / (도서)(8)-소설(4), 책일반(2), 그림책(1), 동화(1) [전자자료](23)-누리집(13), 인터넷(3), 동영상공유플랫폼(2), 뉴미디어(1), 블로그(1), 사회관계망서비스(1), 웹게시판(1), 인공지능(1) [영상자료](1)-영화(1)				

※ ()안 숫자는 출현 횟수임

〈표 6〉 투입 요소 중 출처가 드러난 자료 현황

영역	단원	자료 유형			
		읽기 자료	시각자료	영상자료	전자자료
지리	1. 세계화 시대, 지리의 힘				누리집(1) - 외교부해외안전여행누리집
	4. 아프리카				누리집(2) - 한·아프리카 단누리집 - 적정기술미래포럼누리집
	6. 오세아니아와 극지방				누리집(1)-그린피스
	소계	전자자료(4)-누리집(4)-그린피스(1), 외교부해외안전여행누리집(1), 적정기술미래포럼 누리집(1), 한·아프리카 재단 누리집(1)			
사회	7. 인간과 사회생활	도서(소설)(2) - 나는 귀머거리다. - 지하철에서 옆자리에 흑인이 앉았다.			
	8. 다양한 문화의 이해				누리집(2) - 국제도서관연맹(1) - 언론사(1)
	9. 민주주의와 시민	도서(소설)(1) - 우리들의 일그러진 영웅	만화(1)-0℃ (연극)삽화(2) - 근대시민혁명을 다룬 연극 - 6월 민주항쟁을 다룬 연극	영화(1) - 화려한 휴가	누리집(1) - 대한민국 역사박물관(1)
	10. 정치과정과 시민참여				누리집(3) - 지자체(2) - 행정부(1)
	11. 일상생활과 법	도서(소설)(1) - 운수 좋은 날 도서(동화)(1) - 아기 돼지 삼형제			누리집(1) - 국민양형체험프로그램(1)
	12. 인권과 기본권	도서(그림책)(1) - 그림책-아나들의 작은 냄비 읽기자료(1) - 세계인권선언			누리집(2) - 국가인권위원회(1) - 세계인권선언(1)
	소계	[전자자료](9)-(누리집)(9)-지자체(2), 국가인권위원회(1), 국민양형체험프로그램(1), 국제도서관연맹(1), 대한민국 역사박물관(1), 세계인권선언(1), 언론사(1), 행정부(1) [읽기자료](7)-(도서-소설)(4)-나는 귀머거리다. 우리들의 일그러진 영웅, 운수 좋은 날, 지하철에서 옆자리에 흑인이 앉았다. / (도서-동화)(1)-아기 돼지 삼형제 / (도서-그림책)(1)-아나들의 작은 냄비 / [읽기자료](1)-세계인권선언(1) [시각자료](3)-(만화)(1)-0℃ / (연극)삽화(2)-근대시민혁명을 다룬 연극, 6월 민주항쟁을 다룬 연극			

영역	단원	자료 유형			
		읽기 자료	시각자료	영상자료	전자자료
	계	[전자자료](13)-(누리집)(9)-지자체(2), 국가인권위원회(1), 국민양형체험프로그램(1), 국제도서관 연맹(1), 그린피스(1), 대한민국 역사박물관(1), 세계인권선언(1), 언론사(1), 외교부해의 안전여행누리집(1), 적정기술미래포럼 누리집(1), 한·아프리카 재단 누리집(1), 행정부(1) [읽기자료](7)-(도서-소설)(4)-나는 귀머거리다. 우리들의 일그러진 영웅, 운수 좋은 날, 지하철에서 옆자리에 흑인이 앉았다 / (도서-동화)(1)-아기 돼지 삼형제 / (도서-그림책)(1)-아나톨의 작은 냄비 / [읽기자료](1)-세계인권선언(1) [시각자료](3)-(만화)(1)-0℃ / (연극)삼화(2)-근대시민혁명을 다룬 연극, 6월 민주항쟁을 다룬 연극 [영상자료](1)-영화(1)-화려한 휴가			

※ ()안이 숫자는 출현 횟수임

로 살펴보면, 지리 영역은 누리집(4건) 중심인 반면, 사회 영역은 누리집(9건) 이외에 소설(4건), 동화(1건), 그림책(1건) 등 도서자료와 연극(2건), 영화(1건) 등 체험형 자료가 등장했다.

4.3 처리 요소 분석

처리 요소 분석 결과 <표 7>에서 보는 바와 같이 분석(63건)과 창안(56건)이 가장 많이 등장하였다. 이어서 적용(42건)과 평가(42건)가 많이 나타났고 기억(13건)의 출현 횟수가 가장

적었다. 인지 행동별로는 분석의 선정(35건)과 평가의 판단(29건), 적용의 실행(24건) 그리고 창안의 구성(24건) 순으로 나타났다. 영역별로 살펴보면, 지리 영역의 경우 분석(35건)의 선정(22건), 창안(29건)의 구성(16건), 적용(16건)의 실행(14건) 순으로 많이 분석되었다. 사회 영역의 경우 분석(28건), 창안(27건), 적용(26건), 평가(25건) 등 인지 유형이 고르게 출현하였으며, 인지 행동별로도 평가의 판단(20건), 적용의 진행(16건), 창안의 설계(13건) 그리고 분석의 선정(13건) 등 다양하게 나타났다.

<표 7> 중학교 사회 1 교과서 탐구과제의 처리 요소 분석 결과

영역	단원	인지 행동					
		기억	이해	적용	분석	평가	창안
지리	1. 세계화 시대, 지리의 힘	인출(1)	비교(1), 요약(1)	실행(1)	선정(3), 개괄(1), 변별(1)	판단(2)	구성(1), 가설수립(1)
	2. 아시아	인출(1)		실행(1)	선정(4), 조직(1)	비판(1), 판단(1)	구성(2), 설계(2), 가설수립(1)
	3. 유럽	인출(1)	비교(1)	실행(3)	선정(3), 개괄(2), 구조화(1), 조직(1)	판단(1)	구성(3), 가설수립(1), 설계(1)

영역	단원	인지 행동					
		기억	이해	적용	분석	평가	창안
	4. 아프리카	확인(1), 인출(1)	일반화(1)	실행(5), 진행(1)	선정(5), 개괄(1), 변별(1), 조직(1)	판단(3), 점검(1)	구성(4), 설계(1), 가설수립(1)
	5. 아메리카	인출(1)	분류(1), 비교(1), 설명(1), 추론(1)	실행(2)	선정(2), 개괄(1), 변별(1)	점검(2), 판단(1)	구성(3), 가설수립(2), 설계(1)
	6. 오세아니아와 극지방	인출(1)	일반화(1), 해석(1)	실행(2), 진행(1)	선정(5), 개괄(1)	점검(4), 판단(1)	구성(3), 가설수립(1), 설계(1)
	소계	[분석](35)-선정(22), 개괄(6), 변별(3), 조직(3), 구조화(1) [창안](29)-구성(16), 가설수립(7), 설계(6) [평가](17)-판단(9), 점검(7), 비판(1)			[적용](16)-실행(14), 진행(2) [기억](10)-비교(3), 일반화(2), 분류(1), 설명(1), 요약(1), 추론(1), 해석(1) [기억](7)-인출(6), 확인(1)		
사회	7. 인간과 사회생활	인출(1)	예측(1), 일반화(1)	실행(1)	선정(3), 개괄(1)	판단(2), 점검(1)	구성(2), 설계(2), 가설수립(1)
	8. 다양한 문화의 이해	인출(1)	유목화(1)	실행(3), 진행(2)	변별(1)	판단(3), 점검(2)	구성(2), 가설수립(1), 설계(1)
	9. 민주주의와 시민	인출(1)	추론(1), 해석(1)	실행(2), 진행(1)	선정(2)	판단(3), 점검(1)	가설수립(1), 구성(1)
	10. 정치과정과 시민참여	인출(1)		진행(8), 실행(2)	선정(5), 변별(1)	판단(4), 점검(1)	설계(5), 가설수립(1)
	11. 일상생활과 법	인출(1)		진행(4), 실행(1)	개괄(2), 변별(2), 선정(1)	판단(5)	설계(3), 가설수립(1)
	12. 인권과 기본권	인출(1)		실행(1), 진행(1)	변별(3), 구조화(2), 귀인(2), 선정(2), 개괄(1)	판단(3), 점검(1)	구성(3), 설계(2), 가설수립(1)
	소계	[분석](28)-선정(13), 변별(7), 개괄(4), 구조화(2), 귀인(2) [창안](27)-설계(13), 구성(8), 가설수립(6) [적용](26)-진행(16), 실행(10)			[평가](25)-판단(20), 점검(5) [이해](5)-유목화(1), 예측(1), 일반화(1), 추론(1), 해석(1) [기억](6)-인출(6)		
계	[분석](63)-선정(35), 개괄(10), 변별(10), 구조화(3), 조직(3), 귀인(2) [창안](56)-구성(24), 설계(19), 가설수립(13) [적용](42)-실행(24), 진행(18)			[평가](42)-판단(29), 점검(12), 비판(1) [이해](15)-비교(3), 일반화(3), 추론(2), 해석(2), 분류(1), 설명(1), 예측(1), 요약(1), 유목화(1) [기억](13)-인출(12), 확인(1)			

※ ()안이 숫자는 출현 횟수임

4.4 산출 요소 분석

산출 요소 분석 결과 <표 8>에서 보는 바와 같이 인간친화지능(58건)과 언어지능(57건)이 많은 것으로 나타났다. 이어서 공간지능(30건), 논리수학지능(27건), 자기성찰지능(19건), 음악지능(2건)과 실존지능(1건) 순으로 출현하였다. 그러나 신체운동지능과 자연친화지능은 산출 요소로 활용되지 않은 것으로 나타났다. 지능별 활동 내용을 보면, 언어지능의 쓰기(35건), 논리수학지능의 표정리(26건), 인간친

화지능의 모듈평가(21건)의 활용이 많았다. 영역별로 살펴보면, 지리 영역은 언어지능(29건), 인간친화지능(25건), 공간지능(21건)의 출현 횟수가 많고, 언어지능의 쓰기(15건)와 공간지능의 그리기(13건) 그리고 논리수학지능(12건)의 표정리(11건) 활동이 많았다. 사회 영역은 인간친화지능(33건), 언어지능(30건) 중심이며, 언어지능의 쓰기(20건)와 논리수학지능(15건)의 표정리(15건) 활동이 많고, 지리 영역보다 인간친화지능의 모듈평가(13건)가 더 많은 것으로 나타났다.

<표 8> 중학교 사회 1 교과서 탐구과제의 산출 요소 분석 결과

영역	단원	다중지능						
		언어지능	논리수학지능	공간지능	음악지능	인간친화지능	자기성찰지능	실존지능
지리	1. 세계화 시대, 지리의 힘	글쓰기(2)	표정리(2)	그림(피자)그리기(1), 캐릭터 제작(1)		생각공유(2), 모듈평가(1), 빙고게임(1), 상호평가(1)	자기평가(3)	
	2. 아시아	글쓰기(1), 대화(1), 발표(1), 창업계획서 쓰기(1)		달력 제작(1), 지도표시(1), 웹툰 제작(1)		상호평가(2), 모듈평가(1), 생각공유(1), 역할분담(1), SNS 게시(1)	자기평가(2)	
	3. 유럽	글쓰기(1), 발표(1), 서평쓰기(1), 토의(1)	표정리(1)	지도제작(1), 홍보책자 제작(1), 홍보포스터 제작(1)		모듈평가(1), 상호평가(1), 생각공유(1)	자기평가(2)	
	4. 아프리카	발표(3), 대화(1), 제안서 작성(1)	표정리(2)	게시판 제작(1), 나무그림 제작(1), 동영상 제작-QR코드(1), 문화신문 제작(1), 포스터 제작(1)		생각공유(2), 모듈평가(2), 모듈구성(1), 상호평가(1)	자기평가(1)	

영역	단원	다중지능						
		언어지능	논리수학 지능	공간지능	음악지능	인간친화 지능	자기성찰 지능	실존지능
	5. 아메리카	글쓰기(1), 발표(2), 홍보계획서 작성(1)	표정리(2), 마인드맵 제작(1)	그림 그림기(1), 그림말 제작(4)		모둠평가(1), 상호평가(1), 생각공유(1)	자기평가(1)	
	6. 오세아니아와 극지방	글쓰기(4), 발표(2), 대본쓰기(1), 스토리보드 작성(1)	표정리(4)	그림 제작(1), - 이미지생성 인공지능프로그래밍 영상 제작(1), 솟품 제작(1), - 동영상 편집 프로그램	노랫말짓기(1), 노래하기(1)	모둠평가(2), 생각공유(1)	자기평가(2)	
	소개	[언어지능](29)-(쓰기)(15)-글쓰기(9), 계획서(2), 대본(1), 서평(1), 스토리보드(1), 제안서(1) / (말하기)(12)-발표(9), 대화(2), 토의(1) [인간친화지능](25) - 모둠평가(8), 생각공유(8), 상호평가(6), 빙고게임(1), 역할분담(1), SNS게시(1) [공간지능](21)- (그리기)(13)-그림(4), 그림말(4), 지도(2), 포스터(2), 웹툰(1) / (만들기)(8)-만들기(4), 영상제작(3), 게시판(1) [논리수학지능](12)-표정리(11), 마인드맵 제작(1) [자기성찰지능](11)-자기평가(11) [음악지능](2)-노랫말 짓기(1), 노래하기(1)						
사회	7. 인간과 사회생활	글쓰기(2), 발표(2), 시나리오 작성(1), 스토리보드 작성(1)	표정리(3)	공익광고 제작(1), 웹툰 제작(1)		모둠평가(2), 생각공유(1), 시사회(1)	자아성찰(1), 자기평가(1)	표비명 쓰기(1)
	8. 다양한 문화의 이해	글쓰기(1), 발표(1), 토론(1)	표정리(2)	카드뉴스 제작(1), 콘텐츠 제작(1)		모둠평가(1), 생각공유(1)		
	9. 민주주의와 시민	글쓰기(2), 발표(1), 편지쓰기(1)	표정리(3)			모둠평가(3), 생각공유(1), 주사위 게임(1)	자기평가(1)	
	10. 정치과정과 시민참여	글쓰기(2), 계획서 작성(1), 취지문 작성(1), 토의(1)	표정리(2)	카드 제작(1)		모둠평가(3), 박람회 참가(1), 생각공유(1), 정당창당(1), 시민단체 조직(1), 시민활동 참가(1), 온라인팸업 게시(1), 친구와 계획실천(1)	자기평가(2)	

영역	단원	다중지능							
		언어지능	논리수학지능	공간지능	음악지능	인간친화지능	자기성찰지능	실존지능	
	11. 일상생활과 법	글쓰기(1), 발표(1), 재판대본 쓰기(1), 판결문 쓰기(1), 토론(1)	표정리(4)				모둠평가(2), 모의재판(1), 생각공유(1), 역할분담(1), 자치법정 체험(1)	자기평가(1)	
	12. 인권과 기본권	글쓰기(3), 대본 쓰기(1), 발표(1), 설명하기(1), 콘티계획서 작성(1)	표정리(1)	그림말 그리기(1), 그림책 제작(1), 만화그리기(1), 유니버설 디자인(1)			모둠평가(2), 갤러리워킹(1), 생각공유(1), 역할극(1), 전시(1)	자기평가(2)	
	소개	[인간친화지능](33)-모둠평가(13) / 체험(12)-모의재판(2), 갤러리워킹(1), 게시(1), 박람회(1), 정당창당(1), 시민단체 조직(1), 시민활동 참가(1), 시사회(1), 역할극(1), 전시(1), 친구와 계획실천(1) / 생각공유(6) / 역할분담(1) / 주사위 게임(1) [언어지능](30)-(쓰기)(20)-글쓰기(11), 계획서(2), 대본(2), 시나리오(1), 스토리보드(1), 취지문(1), 판결문(1), 편지(1) / (말하기)(10)-발표(6), 토론(3), 설명하기(1) [논리수학지능](15)-표정리(15) [공간지능](9)-(그리기)(4)-그림말(1), 만화(1), 웹툰(1), 유니버설디자인(1) / (만들기)(5)-카드(2), 공익광고(1), 그림책(1), 콘텐츠(1) [자기성찰지능](8)-자기평가(7), 자아성찰(1) [실존지능](1)-묘비명 쓰기(1)							
	계	[인간친화지능](58)-모둠평가(21) / 생각공유(14) / 체험(12)-모의재판(2), 갤러리워킹(1), 게시(1), 박람회(1), 정당창당(1), 시민단체 조직(1), 시민활동 참가(1), 시사회(1), 역할극(1), 전시(1), 친구와 계획실천(1) / 상호평가(6) / 역할분담(2) / 게임(2) / SNS게시(1) [언어지능](57)-(쓰기)(35)-글쓰기(20), 계획서(4), 대본쓰기(3), 스토리보드(2), 서평쓰기(1), 시나리오(1), 제안서(1), 취지문(1), 판결문(1), 편지(1) / (말하기)(22)-발표(15), 토의(토론)(4), 대화(2), 설명하기(1) [공간지능](30)-(그리기)(17)-그림(4), 그림말(5), 웹툰(2), 지도(2), 포스터(2), 만화(1), 유니버설디자인(1) / (만들기)(13)-만들기 일반(4), 영상(3), 카드(2), 공익광고(1), 그림책(1), 게시판(1), 콘텐츠(1) [논리수학지능](27)-표정리(26), 마인드맵 제작(1) [자기성찰지능](19)-자기평가(18), 자아성찰(1) [음악지능](2)-노래하기(1), 노랫말 짓기(1) [실존지능](1)-묘비명 쓰기(1)							

※ ()안이 숫자는 출현 횟수임

4.5 분석 결과 및 시사점

분석 결과 중학교 사회 1 교과서의 탐구과제를 수행하는 학생은 모둠활동 중심으로 교과서

에 제시된 사진(113건) 중심의 시각자료(181건)를 활용하여 분석(63건)을 위한 선정(35건)과 창안(56건)을 위한 구성(24건) 과정을 거치며, 쓰기(35건)와 표정리(26건) 활동으로 결과를

산출하는 것으로 나타났다. 영역별로는 지리 영역은 사진(97건)을 과제 해결을 위한 투입 요소로 활용하여 선정(22건)과 구성(16건) 과정을 거쳐 쓰기(15건)와 그리기(13건) 그리고 표 정리(11건) 활동으로 결과를 산출하고, 사회 영역은 그림말(26건) 중심의 시각자료와 누리집(9건) 중심의 전자자료를 투입 요소로 활용하여 판단(20건)과 진행(16건)을 거쳐 쓰기(20건)와 표정리(26건) 활동으로 결과를 산출하고, 모듈평가(21건)를 진행할 것으로 보인다. 분석 결과 나타난 주요 특징과 시사점을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 중학교 사회 1 교과서 탐구과제는 모듈활동 중심이다. 5종 교과서 12개 단원에 수록된 64개의 탐구과제 중 모듈활동 과제가 29개(45%), 개인 + 모듈활동 과제가 19개(30%)를 차지하고 있다. 지리 영역과 사회 영역 모두 모듈과 개별 + 모듈활동 과제 비율이 24개로 나타났다. 그 결과 산출 요소로 인간친화지능(58건)의 모듈 평가(21건)가 가장 많이 등장하였다. 이것은 개별과제의 비중 높았던 2015 개정 중학교 사회 교과서에 비해서 모듈과제가 늘어났음을 보여 준다.

둘째, 탐구과제 해결에 제시된 투입 요소는 시각자료(사진) 중심이며, 지리 영역과 사회 영역 간 투입된 자료에 차이가 있다. 시각자료(181건)의 투입이 많고, 지리 영역은 사진(97건) 중심이지만 사회 영역은 시각 자료의 투입 건수(54건)가 대폭 줄어들고, 그림말(26건)과 누리집(9건) 투입이 많다. 이것은 시각자료 활용 전통이 이어지고 있지만, 사회 영역을 중심으로 투입 자료가 점차 다양화되고 있음을 보여 준다.

셋째, 투입 요소로 활용한 전자자료(23건)는 누리집(13건) 중심이며, 영역별 차이가 나타났다. 지리 영역은 누리집(4건)과 인터넷(3건) 중심이지만, 사회 영역은 동영상공유플랫폼(2건), 사회관계망서비스(1건), 블로그(1건), 웹게시판(1건), 인공지능(1) 등 다양한 전자자료가 등장한다. 이것은 탐구 과정과 결과 산출에 인터넷 이외에 디지털기술 활용이 확대될 수 있음을 보여 준다.

넷째, 투입 요소 중 출처가 제시된 자료(24건)는 주로 사회 영역에서 나타났다. 지리 영역은 출처가 제시된 자료가 누리집(4건)에 불과하지만, 사회 영역은 누리집(9건) 이외에 소설(4건), 동화(1건), 그림책(1건), 만화(1건), 연극(2건), 영화(1건) 등 다양한 자료를 투입 요소로 활용하고 있다. 이것은 과제 수행을 위해 학교 밖 자원을 활용하는 체험형 탐구활동이 늘어나고 있음을 보여 준다.

다섯째, 탐구과제의 처리 요소는 분석(63건)과 창안(56건) 중심이며 영역별 차이가 나타났다. 지리 영역은 선정(22건) 중심의 분석(35건)과 구성(16건) 중심의 창안(29건)이고, 사회 영역은 평가(25건)의 판단(20건), 적용(26건)의 진행(16건), 창안(27건)의 설계(13건) 그리고 분석(28건)의 선정(13건) 등이 다양하게 나타났다. 이것은 탐구활동이 학습내용 확인이나 단순한 자료의 비교 분석보다는 의사 결정과 학생 활동 중심으로 전환되고 있음을 보여 준다.

여섯째, 탐구과제의 산출은 인간친화지능(58건)의 모듈평가(21건)와 언어지능(57건)의 쓰기(35건) 중심이지만 영역별 차이가 나타났다. 우선, 지리 영역은 쓰기(15건)가 읽기자료를 요약하는 글쓰기(9건) 중심인 반면, 사회 영역의

쓰기(20건)는 요약하는 글쓰기(11건) 이외에 계획서(2건), 대본(2건), 시나리오(1건), 스토리보드(1건), 취지문(1건), 판결문(1건), 편지(1건) 등 목적이 있는 글쓰기가 다양하게 나타났다. 인간친화지능도 지리 영역은 모둠평가(8건)와 생각 공유(8건) 등 모둠활동 중심인 반면, 사회 영역은 모둠 평가(13건) 이외에 다양한 체험 활동(12건) 중심이다. 따라서 언어지능과 논리수학지능을 중시하는 경향은 이어지고 있지만, 체험과 활동 중심의 탐구과제가 늘어났음을 알 수 있다.

5. 결론 및 제언

5.1 결론

학교도서관이 교수-학습을 개선하고 강화하기 위해서는 사서교사와 교과교사의 교육적 역할에 대한 상호이해가 중요하다. 무엇보다도 사서교사는 개별 교과가 지도하는 지식과 지식의 전달 방법을 담고 있는 교육과정을 이해하고, 어떤 교육 정보서비스를 제공할 수 있는지 확인할 필요가 있다. 본 연구는 교과의 학습자 중심의 탐구활동이 학교도서관활용교육 활성화에 기여할 것으로 보고, 5종의 2022 개정 중학교 사회 1 교과서 대단원에 수록된 64개의 탐구과제를 정보처리모형을 활용하여 분석하였다.

분석 결과, 중학교 사회 1 탐구과제는 개별 과제보다는 인간친화지능을 강화할 수 있는 모둠 과제의 비중이 높은 것으로 나타났다. 이러한 현상은 단순히 자료를 비교 분석하거나 학습

내용을 확인하는 형태(이지연, 이진석, 2014)에서 학생활동을 강조하는 탐구과제가 많아졌음을 보여 준다. 투입 요소 측면에서는 사진 자료 중심의 시각자료 선호가 여전히 나타났다. 다만, 사회 영역의 경우 그림말과 출처가 있는 다양한 도서자료의 제시가 나타났다. 또한, 이미지 생성 인공지능프로그램, 동영상공유플랫폼, 동영상 편집 프로그램 등 디지털 신기술 기반 학습 도구를 활용한 탐구활동도 등장하였다. 처리 요소는 분석과 창안 중심이며 지리 영역은 선정과 구성 중심인 반면, 사회 영역은 판단과 진행 그리고 설계 활동이 많이 나타났다. 선행연구(송기호, 2019)와 비교하면, 여전히 분석을 강조하고 있으나 구조화를 통한 분석과 추론을 통한 이해에서 벗어나 지리 영역은 구성과 창안을 통한 분석으로 사회 영역은 판단을 통한 평가와 진행(조사)을 통한 적용이 늘어났다. 따라서 탐구활동에 활용하는 인지 행동이 좀 더 다양해졌음을 확인하였다. 산출 요소 측면에서 탐구과제는 쓰기(언어지능)와 표 정리하기(논리수학지능) 중심이며, 모둠 과제의 영향으로 모둠평가와 같은 인간친화지능 활용이 두드러졌다. 이것은 쓰기와 말하기 중심의 언어지능이 주된 산출 요소였던 2025 개정 교과서 탐구과제(송기호, 2015)에 비해서 산출 요소가 다양화되었음을 보여 준다.

5.2 제언

이상의 분석 결과를 바탕으로 학교도서관활용교육 측면에서 교과의 교수-학습 방법 개선과 강화에 기여할 수 있는 현장 중심의 몇 가지 방안을 제안하면 다음과 같다.

첫째, 개별 활동과 모둠활동에 필요한 도서

관 환경을 구축할 필요가 있다. 중학교 사회 1 교과서 탐구과제는 인간친화적인 모둠활동 중심이고, 개인 + 모둠활동 과제도 30%(19건)를 차지하고 있다. 또한, 창안을 위한 구성 활동을 많이 수행할 것으로 보인다. 학교 급별 요구를 반영한 학교도서관 공간 구성 방향을 보면, 중학교 도서관은 의견을 나눌 수 있는 공간과 과제 수행을 위한 공간, 휴식, 여가 활동을 위한 문화공간을 선호하는 것으로 나타났다. 따라서 다양한 미디어 활용 및 가변적 공간 활용과 더불어 자기주도적 학습능력과 태도 함양 필요성을 고려한 중(中) 소음의 소통 중심 공간을 구축할 필요가 있다(송기호 외, 2023, 151).

둘째, 도서관 자료와 탐구과제 연계 도구 개발이 필요하다. 분석 결과 탐구과제 수행에 제시된 자료가 사진 중심이지만, 사회 영역은 그림말과 같은 새로운 시각자료를 활용하고 있으며 소설, 동화, 그림책, 영화 등 다양한 읽기 자료를 투입 요소로 활용하는 경향을 보인다. 따라서 영역별 주제별로 사진 이외의 누리집, 도표, 그림, 영상, 도서 자료 등에 대한 활용 방법이 담긴 탐구활동 연계 자료집을 개발하고, 이를 활용할 수 있는 학습도구 개발이 필요하다. 최근 사서교사 중심의 교과 연계 도서 자료집(한국학교도서관협의회정책국, 2021)이나 서평집(한국학교도서관협의회, 2025)이 제작되고 있으나 도서 자료 중심이라는 한계를 안고 있다.

셋째, 탐구 결과 표현과 평가를 위한 학습도구 개발이 필요하다. 탐구과제 수행 결과를 여전히 쓰기와 표정리 등 언어기능과 논리수학기능을 활용하여 표현하고 있지만, 사회 영역은 대본, 시나리오, 스토리보드, 취지문, 판결문 등 주제가 있는 글쓰기와 요약하는 글쓰기가

많이 나타났다. 따라서 사서교사-사회교사-국어교사가 연계된 협동수업을 운영하거나, 글쓰기와 자료 유형별 요약하기를 도울 수 있는 학습 도구를 개발할 필요가 있다. 또한, 개인별 모둠별로 탐구 과정과 결과 평가에 활용할 수 있는 학습 도구를 개발할 필요가 있다. 최근에 개발된 학습 도구(전보라, 2025)의 경우 자료 유형(텍스트, 이미지, 인공지능 등)과 평가를 위한 광범위한 문해력 도구를 담고 있다. 향후, 학교급별로 협동수업의 실천에 기여할 수 있는 다양한 학습 도구 개발이 지속적으로 이루어져야 한다.

넷째, 학생의 체험 중심 탐구활동 지원을 위한 학교도서관과 학교 밖 자원과의 연계 체계를 구축해야 한다. 신출 요소 측면에서 사회 영역은 사회 영역은 박람회, 정당 활동, 시민단체 조직, 시사회, 전시, 연극(관람) 등 다양한 체험 활동이 등장하였다. 이들 체험 활동은 학교 밖 자원과의 연계를 통해 지원하는 것이 효과적이다. 따라서 사서교사는 교내 파트너십은 물론 교외 파트너십 확장에 힘써야 하며, 이를 통해 학교도서관이 교내 교수-학습자원은 물론 지역 사회 자원을 연계하는 허브 역할을 강화함으로써 공정한 학습 기회를 제공해야 한다.

본 연구는 2022 개정 중학교 사회 1 교과서를 분석 대상으로 삼았으며, 탐구과제 수행에 투입되는 자료의 질과 탐구과제별 탐구 절차에 대한 분석은 제외하였다. 향후 탐구기반학습과 같은 좀 더 과정 중심의 분석 도구를 활용하여 다양한 교과와 학교 지식과 탐구과제를 분석할 필요가 있다. 또한, 자료와 교과 지식의 연계성과 자료별 활용 도구 개발에 대한 실천적 연구가 더 활발해지길 기대한다.

참 고 문 헌

- 강대현, 송민섭, 송미리 (2023). 2022 개정 중학교 사회 일반사회 영역 교육과정 개정 과정과 결과에 대한 반성적 성찰. *시민교육연구*, 55(3), 147-182.
<http://dx.doi.org/10.35557/trce.55.3.202309.006>
- 강지영 (2017). 중학교 사회 교과서 탐구활동의 내용 분석과 대안: 2009 개정 교육과정 사회 1 교과서 지리 영역을 중심으로. 석사학위논문, 제주대학교.
- 강창숙, 박상준, 임은진, 이수영, 장경주, 조철민, 조성백, 한선아, 김상희, 이경민, 정민영, 민병권, 김연주, 최미라, 이두희 (2025). 중학교 사회 1. 과천: 비상교육.
- 김영일 (2019). 2015 교육과정 중학교 사회 1 교과서 활동 과제 비교 분석: 2단원을 중심으로. 석사학위 논문, 동국대학교.
- 김현미 (2023). 2022 개정 중학교 사회 지리 영역 교육과정의 개발 방향과 특징. *한국지리환경교육학회지*, 31(1), 29-44. <http://dx.doi.org/10.17279/jkagee.2023.31.1.29>
- 박상윤, 강창숙 (2013). 2007 개정 중학교 사회 1 교과서 지리 영역 시각자료의 유형과 기능. *사회과교육연구*, 20(2), 61-76.
- 설규주, 구정화, 오정준, 강정구, 조수진, 김종근, 유상철, 김진관, 박찬성, 신두인, 선보라, 전진현, 송민섭, 김형남 (2025). 중학교 사회 1. 서울: 동아출판.
- 손영찬, 조성호, 이강준, 최영아, 홍철희, 박찬민, 신이우, 정다혜, 김영규, 양설, 황유정, 노은총 (2025). 중학교 사회 1. 서울: 미래엔.
- 송기호 (2015). 중학교 사회 교과서의 공통 탐구과제에 포함된 정보활용과정 요소 분석. *한국문헌정보학회지*, 49(3), 233-252. <http://dx.doi.org/10.4275/KSLIS.2015.49.3.233>
- 송기호 (2017). 정보처리모형을 이용한 초등학교 도덕 교과서의 수록 매체 분석. *한국비블리아학회지*, 28(1), 5-23. <https://doi.org/10.14699/kbiblia.2017.28.1.005>
- 송기호 (2019). 정보처리모형을 이용한 중학교 사회 1 교과서 수록 매체 분석. *한국문헌정보학회지*, 53(2), 5-27. <http://dx.doi.org/10.4275/KSLIS.2019.53.2.005>
- 송기호 (2025). 학교도서관 교육론. 대구: 태일사.
- 송기호, 강봉숙, 고재민, 김혜진, 노지윤, 소병문 (2023). 미래 교육을 위한 학교 독서교육 및 학교도서관 발전 방안 연구. 공주: 공주대학교산학협력단, 교육부.
- 송기호, 유종열 (2015). 중학교 사회 교과서 탐구과제의 특성: 정보활용과정을 중심으로. *학습자중심교과교육연구*, 15(11), 461-486.
- 이은진 (2015). 중학교 사회 교과서 삽화 자료에 대한 분석: 정치 영역을 중심으로. 석사학위논문, 한국외국어대학교.

- 이지연, 이진석 (2014). 한국과 일본 중학교 사회 교과서의 탐구활동 비교 분석. *교사교육연구*(2014), 53(4), 629-641. <http://dx.doi.org/10.15812/ter.53.4.201412.629>
- 전보라 (2025). 수업에 바로 써먹는 AI 시대 문해력 도구 30. 서울: 학교도서관저널.
- 조지욱, 김봉수, 송훈섭, 신승진, 이승우, 이준구, 최도성, 송민구, 강은경, 선윤정, 이호균, 김성은, 나유진, 박다운 (2025). *중학교 사회 1*. 과주: 아침나라.
- 한국도서관협회 (2013). *한국도서관기준 (개정판)*. 서울: 한국도서관협회.
- 한국학교도서관협회의회 (2025). *책의 세계를 지키는 사람들*. 서울: 기억.
- 한국학교도서관협회의회정책국 (2021). *2015 개정 교육과정 학교도서관을 만나다 (개정판)*. 서울: 조은 글터.
- 허수미, 김영래, 김지혜, 김진수, 김현우, 박성진, 윤영재, 이건, 이지원, 이찬희, 최재희, 최종현, 최혜연 (2025). *중학교 사회 1*. 서울: 천재교육.
- Anderson, L. W., Krathwohl, D. R., Airasian, P. W., Cruikshank, K. A., Mayer, R. E., Pintrich, P. R., Raths, J., & Wittrock, M. C. ed. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- 강현석, 강이철, 권대훈, 박영무, 이원희, 조영남, 주동범, 최호성 옮김 (2005). *교육과정 수업 평가를 위한 새로운 분류학: Bloom 교육목표분류학의 개정*. 서울: 아카데미프레스.
- Campbell, B. (2007). *Handbook of Differentiated Instruction Using the Multiple Intelligences: Lesson Plans & More*. London: Pearson.
- 황윤한, 조영임 옮김 (2012). *다중지능을 활용한 개별화 수업*. 서울: 아카데미프레스.
- Connell, J. D. ed. (2005). *Brain-based Strategies to Reach Every Learner*. California: Scholastic Teaching Resources.
- 정종진, 임청환, 성용구 옮김 (2008). *뇌 기반 교수-학습전략*. 서울: 학지사.
- Gardner, H. (2006). *Multiple Intelligences: New Horizons*. New York: Basic Books.
- 문용린, 유경재 옮김 (2007). *다중지능*. 서울: 웅진지식하우스.
- Gunter, M. A., Estes, T. H., & Mintz, S. L. (2006). *Instruction: A Models Approach (5th ed.)*. Boston: Allyn & Bacon.
- 권낙원 옮김 (2010). *수업모형 (제5판)*. 서울: 아카데미프레스.
- IFLA (2015). *IFLA School Library Guidelines. (2nd ed.)*. Available: <https://www.ifla.org/wp-content/uploads/2019/05/assets/school-libraries-libraries-resource-centers/publications/ifla-school-library-guidelines.pdf>.
- IFLA & UNESCO (2025). *IFLA-UNESCO School Library Manifesto 2025*. Available: <https://repository.ifla.org/rest/api/core/bitstreams/e23b5ab5-d7ff-4c17-9012-badcc46cad25/content>.

• 국문 참고자료의 영어 표기

(English translation / romanization of references originally written in Korean)

- Anderson, L. W., Krathwohl, D. R., Airasian, P. W., Cruikshank, K. A., Mayer, R. E., Pintrich, P. R., Raths, J., & Wittrock, M. C. ed. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman. Translated by Kang, Hyun-seok, Kang, Yi-cheol, Kwon, Dae-hoon, Park, Young-moo, Lee, Won-hee, Jo, Young-nam, Joo, Dong-beom, & Choi, Ho-seong (2005). *A New Taxonomy for Curriculum Instruction Evaluation: A Revision of the Bloom Taxonomy of Educational Objectives*. Seoul: Academy Press.
- Campbell, B. (2007). *Handbook of Differentiated Instruction Using the Multiple Intelligences: Lesson Plans & More*. London: Pearson. Translated by Hwang, Yun-han, & Jo, Young-im (2012). *Individualized Classes Using Multiple Intelligences*. Seoul: Academy Press.
- Connell, J. D. ed. (2005). *Brain-based Strategies to Reach Every Learner*. California: Scholastic Teaching Resources. Translated by Jeong, Jong-jin, Lim, Cheong-hwan, & Seong, Yong-gu (2008). *Brain-based Teaching-Learning Strategies*. Seoul: Hakjisa.
- Gardner, H. (2006). *Multiple Intelligences: New Horizons*. New York: Basic Books. Translated by Moon, Yong-rin, & Yoo, Kyeong-jae (2007). *Multiple Intelligences*. Seoul: Woongjin ThinkBig.
- Gunter, M. A., Estes, T. H., & Mintz, S. L. (2006). *Instruction: A Models Approach* (5th ed.). Boston: Allyn & Bacon. Translated by Kwon, Nak-won (2010). *Instructional Model* (5th ed.). Seoul: Academy Press.
- Heo, Soo-mi, Kim, Young-rae, Kim, Ji-hye, Kim, Jin-su, Kim, Hyun-woo, Park, Seong-jin, Yoon, Young-jae, Lee, Geon, Lee, Ji-won, Lee, Chan-hee, Choi, Jae-hee, Choi, Jong-hyun, & Choi, Hye-yeon (2025). *Middle School Social Studies 1*. Seoul: Chunjae.
- Jeon, Bo-ra (2025). 30 AI-era Literacy Tools that Can be Used Right Away in Class. Seoul: Schoollibraryjournal.
- Jo, Ji-wook, Kim, Bong-su, Song, Hoon-seop, Shin, Seung-jin, Lee, Seung-woo, Lee, Jun-gu, Choi, Do-seong, Song, Min-gu, Kang, Eun-kyung, Seon, Yun-jeong, Lee, Ho-gyun, Kim, Seong-eun, Na, Yu-jin, & Park, Da-eun (2025). *Middle School Social Studies 1*. Paju: Achimnara.
- Kang, Chang-sook, Park, Sang-jun, Lim, Eun-jin, Lee, Soo-young, Jang, Gyeong-ju, Jo, Cheol-min, Cho, Seong-baek, Han, Seon-ah, Kim, Sang-hee, Lee, Gyeong-min, Jeong, Min-young,

- Min, Byeong-kwon, Kim, Yeon-ju, Choi, Mi-ra, & Lee, Doo-hee (2025). Middle School Social Studies 1. Gwacheon: Visang.
- Kang, Dae-hyun, Song, Min-sub, & Song, Mi-ri (2023). A reflective introspection for the process and results of 2022 revision middle school social studies' curriculum. *Theory and Research in Citizenship Education*, 55(3), 147-182. <http://dx.doi.org/10.35557/trce.55.3.202309.006>
- Kang, Ji-young (2017). An Analysis on Content and Alternatives of Quest Activities in Middle School Social Studies Textbooks-Centered on the Geography Field in the 2009 Revised Curriculum's Social Studies 1 Textbooks. Master's theses, Jeju National University.
- Kim, Hyun-mi (2023). Directions and key characteristics of the 2022 revised middle school social studies geography curriculum. *The Journal of the Korean Association of Geographic and Environmental Education*, 31(1), 29-44. <http://dx.doi.org/10.17279/jkagee.2023.31.1.29>
- Kim, Young-il (2019). A Comparative Analysis of Middle School Social Studies Textbooks of the 2015 National Curriculum: Focusing Narrowly on Task-based Activities in Unit 2. Master's theses, Dongguk University.
- Korean Library Association (2013). *Korean Library Standards* (2nd ed.). Seoul: KLA.
- Korean School Library Association (2025). *People Who Protect the World of Books*. Seoul: Giyeok.
- Lee, Eun-jin (2015). Analysis of Illustrations in Social Studies Textbooks for Middle school: Focusing on the Subject of Politics. Master's theses, Hankuk University of Foreign Studies.
- Park, Sang-yun & Kang, Chang-sook (2013). The types and functions of visual materials in geography section of 2007 revised middle school social studies 1 textbooks. *Research in Social Studies Education*, 20(2), 61-76.
- Policy Department of Korean School Library Association (2021). *2015 Revised Curriculum Meet the School Library* (2nd ed.). Seoul: Joeungeulter.
- Seol, Gyu-ju, Koo, Jeong-hwa, Oh, Jeong-jun, Kang, Jeong-gu, Jo, Soo-jin, Kim, Jong-geun, Yoo, Sang-cheol, Kim, Jin-gwan, Park, Chan-seong, Shin, Doo-in, Seon, Bo-ra, Jeon, Jin-hyeon, Song, Min-seop, & Kim, Hyeong-nam (2025). *Middle School Social Studies 1*. Seoul: Bookdonga.
- Son, Young-chan, Cho, Seong-ho, Lee, Kang-jun, Choi, Young-ah, Hong, Cheol-hee, Park, Chan-min, Shin, Yi-woo, Jeong, Da-hye, Kim, Young-gyu, Yang, Seol, Hwang, Yu-jeong, & Noh, Eun-chong (2025). *Middle School Social Studies 1*. Seoul: Mirae-n.
- Song, Gi-ho & Yu, Jong-youll (2015). Characteristics for inquire tasks in middle school social studies textbooks: focus on information literacy process. *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, 15(11), 461-486.

- Song, Gi-ho (2015). Analysis of elements of the information literacy process within common inquiry tasks of textbooks in Korean middle schools social studies. *Journal of the Korean Society for Library and Information*, 49(3), 233-252.
<http://dx.doi.org/10.4275/KSLIS.2015.49.3.233>
- Song, Gi-ho (2017). An analysis of media in the elementary moral textbooks by the information processing model. *Journal of the Korean Biblia Society for Library and Information Science*, 28(1), 5-23. <https://doi.org/10.14699/kbiblia.2017.28.1.005>
- Song, Gi-ho (2019). An analysis of media of social studies 1 textbooks for the middle school with the information processing model. *Journal of the Korean Society for Library and Information Science* 53(2), 5-27. <http://dx.doi.org/10.4275/KSLIS.2019.53.2.005>
- Song, Gi-ho (2025). *School Library Education*. Daegu: Taeilsa.
- Song, Gi-ho, Kang, Bong-sook, Ko, Jae-min, Kim, Hye-jin, Noh, Ji-yoon, & So, Byeong-moon (2023). *Research on School Reading Education and School Library Development Plans for Future Education*. Gongju: Industry-Academic Cooperation Foundation of Kongju National University, Ministry of Education.
- Yi, Ji-hyun & Lee, Jin-seok (2014). Comparative analysis of the inquiry activities in middle school social studies textbooks of Korea and Japan. *Teacher Education Research* (2014), 53(4), 629-641. <http://dx.doi.org/10.15812/ter.53.4.201412.629>

