



Meta cognition

같은 것을 하더라도 더 빠르고 깊게

written by UR dokzon

이 글은 속독이 불가능한 글입니다.

누가 더 천천히, 오래, 깊게 읽느냐에 따라 얻어가는 것의 정도가 매우 클 거라는 얘기입니다. 따라서, 최대한 정독하여 의미를 생각해보고, 한 문장이더라도 숨은 뜻이 더 있지 않을까 고민하는 과정 자체가 깨달음의 과정이실 겁니다. 차분하게 읽어주시기를 바랍니다.

지금부터 개괄적인 내용을 시작으로 '모든 과목'에서 얻을 수 있는 깨달음들을 각각 서술할 겁니다. 입시 공부 목적으로 쓰인 글이나 이 글을 통해서 우리의 인생에서 큰 깨달음을 얻을 수 있을 것입니다. 생각의 깊이가 이렇게나 깊어질 수 있으며 언어로 이러한 심층적인 지식의 전달이 가능할 수 있다는 것을 깨닫게 해드리겠습니다.

다시 한 번 부탁드립니다. 정독해주세요. 아는 내용 같더라도 천천히 말입니다.

인류 최고의 발명품이 뭐라고 생각하시나요? 저는 단언컨대 언어라고 생각합니다.

여러분은 언어의 도움을 받지 않고 생각을 할 수 있나요?

저것을 먹고 싶다. 저것을 하고 싶다 _ 이런 식으로 결국은 언어로 표현되어 사고합니다.

그냥 행동하는 것 말고 [생각]을 해보시면 제 말씀을 아실 겁니다.

‘내가 삼분 후 눈을 뜨겠다’라는 생각, 즉각적이지 않고, 본능에 따르지 않은 행위를 담은 생각을 [언어]없이 하실 수 있을까요? 언어가 있기에 순간에 머무르지 않고 우리의 사고는 확장된 것입니다. 즉각적이지 않은 심층의 생각이 가능해진 것이죠.

무엇을 하겠다는 1차원적이고 ‘원초적인 본능’을 벗어나도록, [생각]을 통해 사고의 깊이를 넓혀준 것이 언어이며, 이는 단순한 지식의 전달보다 고차원적인 사고의 확장입니다.

이러한 언어의 힘을 빌려 지금부터 [메타인지]라는 것을 해보고자 합니다.

메타인지가 이 글의 전반적 내용이지만, [언어]를 통해 이 정도 깊이의 사고 과정이 존재함과 전달이 가능하다는 것을 알리는 것 또한 목적이니 항상 고려해서 읽어주시면 좋을 겁니다.

STEP 1. 나를 알아라

나를 안다는 것이 무엇일까요.

발전을 하기 위해서는 반드시 내가 부족한 약점을 찾아내 강점으로 전환시켜야 합니다.

따라서 크게 두 단계이겠네요.

1) 문제점을 찾는다 → 2) 해결책을 찾는다

너무나도 당연해 보이는데 이걸 실제로 실천하는 사람은 많지 않습니다.

탁구를 치는 상황을 생각해봅시다. 처음 쳐서 공이 자꾸 밖으로 나갑니다.

이때 잘 치기 위해서는 어떻게 해야 할까요? 왜 밖으로 나가는지 우선 알아내야 합니다.

내 손목이 너무 위를 보는 쪽으로 돌아가서 공이 자꾸 위로 튀구나, 공을 너무 때렸구나, 탁구채를 잘못 잡아서 자꾸 위 모서리에 맞는구나, 상대가 강하게 치면 갖다 대기만 해서 받기만 하면 되는데 내가 힘을 줘서 쳐버렸구나... 등등

공이 밖으로 나가는 것만 해도 이유가 허다합니다. 비단 탁구만 그런 것이 아닐 겁니다.

거의 모든 일이 이런 식으로 ‘정해진’ 문제점이 존재하며, 이를 의식해서 해결책을 찾아야 합니다.

생각보다 해결책을 찾는 것은 간단합니다. 엄청난 아이디어를 낼 필요 없이 문제점을 뒤집으면 됩니다.

손목이 너무 위쪽으로 돌아감 → 손목을 아래로 조금 돌림
공을 너무 때림 → 손목에 힘을 살짝 풀고 팔뚝을 고정함
채를 잘못 잡음 → 채를 바로 잡음

그대로 뒤집으면 됩니다. 하지만, 거의 모든 사람들은 탁구를 치면서까지 이렇게 문제점을 분석하고 싶어하지는 않습니다. 그냥 많이 쳐서 ‘나도 모르게’ 특정 경지에 오르게 되죠. 실제로 자기가 하면 되지만, 귀찮아서 안 한다고 하는 사람도 많습니다. 그러나, 탁구야 뭐 그렇다고 치더라도, 사람은 습관의 동물이어서 정작 중요한 입시나 여러 관문들에서도 같은 실수를 반복합니다. 정말 할 수 있는데 안 한 걸지, 정말 못하는 건지 구분이 필요할 것 같습니다.

능동적이지 않더라도 물론 언젠가는 발전하겠죠. 하지만 너무 더디며, ‘나도 모르게’ 된다는 것은 정말 나조차도 어떻게 되는지 몰라 안정성이 떨어집니다. 무작정 모의고사를 계속 풀고 답 맞추고 짜증낸다고 해서 성적이 오를까요? ‘그래도 내가 문제를 풀었으니까 보상으로 실력이 늘어야 하지 않을까’ 대충 통 쳐서 생각하신 것은 아닐까요. 따라서 발전의 효율을 매우 높이려면, 능동적으로 문제점에 대해 분석하는 태도와 실제로 제대로 문제점을 찾아내는 능력이 매우 중요합니다.

어떤 게임이든 잘하는 친구 한 명 얘기를 해보려 합니다.

그 친구랑 동시에 게임을 시작하면 무조건 그 친구가 다른 애들보다 더 잘합니다. 예를 들어 축구 게임을 한다고 할 때, 모든 선수들의 특징을 외웁니다. 슈팅이 강력한 선수에게는 패스를 하도록 가운데를 막고, 슈팅이 좋지 않아 패스를 할 선수에게는 패스 길을 차단하는 과감한 압박을 하기 위해서입니다. 또한, 상대 수비의 행동을 패턴으로 분류하고 그 패턴들마다 파훼법을 정리한다고 합니다. 그리고 나서 게임을 하며 실제로 그 파훼법을 바로바로 할 수 있도록 연습을 했다고 합니다. 그랬더니 6개월 만에 가장 높은 티어에 도달했다고 하네요. 단순한 게임은 패턴 분류가 쉬우니 더욱 잘하기까지 걸리는 시간이 적었습니다. 이 친구는 게임을 어떻게 잘하고 있나요? 그 이유를 정리해봅시다.

- 1) 특정 상황들로 케이스를 탁월하게 분류함.
- 2) 분류한 케이스 별로 문제점을 잘 찾아냄.
- 3) 문제점에 대한 해결책을 바로 피드백함.
- 4) 피드백을 실천해냄. ... 으로 요약됩니다.

이를 따라하면 우리도 저 친구처럼 뭐든지 잘 할 수 있지 않을까요?

아니... 나도 알지... 그렇게 하면 된다는 걸 누가 몰라. 그걸 못하니까 내가 못하는 거 아냐.
아니요. 누구나 할 수 있는 건데 ‘안’하고 계신 겁니다.

사람마다 다른데 너가 뭘 알아.
아니요. [누구나]할 수 있습니다.

자, 왜 지금까지 못 한 게 아니라 안 한 걸지 찾아봅시다. 다음의 질문들에 해당하는지 살펴보세요. 첫째, 정말 자신이 피드백하려고 노력했는지 되돌아보세요. 처음에는 각오하고 열심히 했을지언정 그 태도를 계속 유지하기 어렵습니다. 문제를 처음에는 철저히 오답하면서 내가 모르는 것을 [알아가는] 과정을 겪었지만, 어느 순간부터는 그냥 풀고, 그냥 해설지랑 비교하고 그저 답지에 감탄하고 다음 문제로 넘어가는 그런 일들을 모두가 겪어봤을 겁니다. 특히나 여가, 취미로 하는 것들은 더욱 그러겠죠. 강렬히 잘하고자 하는 열망이 있는 것이 아니었다면, 그저 흘러가듯이 그 행위를 했지, 피드백을 잘하지 않게 됩니다. 초심을 잃지 않고, 발전이라는 목적을 잃지 않고, 단순 반복에서 벗어나 매 행위마다 발전에 도움이 되었는지 돌아보시면 됩니다. 한 번을 하더라도 제대로 했는지 말이예요.

둘째, 피드백을 실천했는지 되돌아보세요. 정말로, 여러분들이 알아낸 것을 [체화]하는 과정을 거쳤나요? 아무리 손목이 돌아가서 탁구가 안 된다는 것을 알아내도, 실제로 손목이 안 돌아가도록 자세를 교정하고 훈련하는 과정이 없으면 발전하기 어렵듯이 말이예요. 이 또한 무작정 계속 친다고 고쳐지지는 않겠죠. 계속해서 손목이 돌아가고 있음을 인지하고 자세를 교정하려는 노력을 매 회 시도해야 할 겁니다.

지금 저는 ‘문제점을 분석하지 못하는’ 문제점을 분석하고 있습니다. 이런 방식으로 다른 문제들도 분석하면 그게 메타인지입니다. 제대로 된 문제점을 찾기 위해서는 결국 상황을 구성하고 있는 1) 요인들과, 상황을 구성하고 있는 요인들의 2) 관계를 명확하게 밝혀내야 합니다. 지금부터 그 능력을 ‘상황 분석’ 능력이라고 부를 것이며 이는 메타인지의 큰 축이니 기억해주시기를 바랍니다. 그러면 왜 상황 분석을 해야 할까요? 요인들과 요인들의 관계를 명확히 밝혀내면 문제점을 쉬이 찾을 수 있기 때문입니다.

[상황 분석]과 [문제점 파악]의 관계 _

문제 상황: $A \rightarrow B \rightarrow C$ 로 모식도가 그려지면, 문제점은 A에서, B에서, C에서 각각 발생할 수도 있고(요인에서 문제 발생), A에서 B로 가는 ‘→’와 B에서 C로 가는 ‘→’에서 발생할 수 있을 것이다(관계에서 문제 발생).

이런 식으로 가능하기 때문입니다. 간단히 앞서 예를 들었던 탁구로 살펴봅시다.

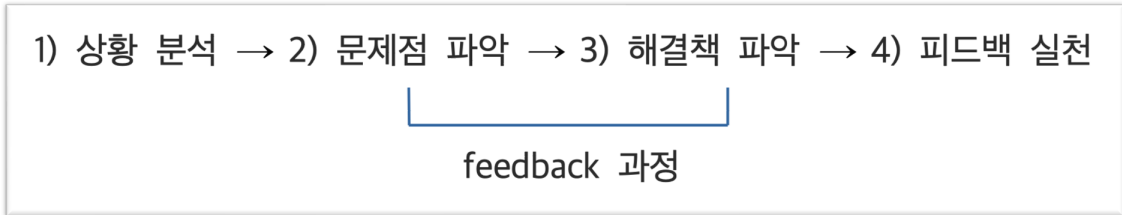
요인은 무엇이 있을까요? 대략적으로 자세, 채와 공이 맞는 각도, 세기 등이 있을 것 같네요. 적절한 힘으로 적절한 곳으로 보내는 것이 탁구의 핵심이겠죠. 그러니 맞는 ‘세기’로 ‘옳은 각도’에 맞게 공을 맞추는 것이 중요할 겁니다. 관계가 있는지도 생각해봅시다. 아무리 세기가 좋아도 각도가 안 맞으면 그 힘이 전달이 안 되죠. 그러므로 두 요인 사이의 관계가 [자세]겠네요. 이를 모식도로 나타내봅시다.

채를 휘두르는 세기(A) → 채의 각도(B)

→ : 채를 휘두르는 자세

그러면 문제점은 첫째 A(세기)가 잘못되었거나 B(체의 각도)가 잘못되었거나 아니면 두 요인 간의 관계인 '→'(자세)인 것이죠. 이렇게 요인을 나누고 요인 간의 관계를 나누는 상황 분석을 하면, 요인들과 관계에서 문제가 발생하니 문제점 파악이 쉬워집니다.

여러분들께 제가 말씀드렸던, 게임 잘하는 친구의 메타인지의 과정은 다음과 같았습니다.



따라서 문제점이 발생할 수 있는 구간은 1) / 2)와 3)을 합친 feedback 과정 / 4)가 전부입니다. 이제부터 메타인지의 과정 자체를 하나의 [상황]으로 간주해서 메타인지 해보겠습니다. 간략히 말하자면, 메타인지가 뭔지 메타인지하겠다는 겁니다. 왜냐면 지금 우리는 메타인지를 하지 못하는 문제 상황에 처했으니, 메타인지를 못하는 정확한 문제점을 찾아내서 해결해야 하니까요.

지금 이미 모식도는 나타냈으니 상황 분석은 되었습니다. 이렇게 분석된 각 요인들과, 관계(화살표)가 무엇인지 분석하면 [문제점 파악]이 될 것이고, 뒤집으면 [해결책 파악], 마지막으로 이를 체화해서 피드백을 실천하면, 메타인지를 못했던 문제점을 해결하여 메타인지를 잘하게 될 겁니다.

feedback은 말씀드렸던 대로 상황 분석이 되면 문제점이 저절로 나오고, 문제점이 나오면 해결책도 저절로 나오기 때문에 결국 우리가 메타인지를 하지 못하는 이유는 [1) 상황 분석]과 [4) 피드백 실천]라는 것을 알 수 있습니다. 그래서 제가 아까 누구나 메타인지를 할 수 있는 걸 여러분이 안 하고 있는 것이지 못하는 게 아니라고 하면서, 제가 두 개의 질문을 했던 겁니다.. '정말 피드백을 하려는 노력 자체, 즉 상황 분석을 했는지'와 '알아낸 피드백을 실천했는지'를 말합니다.

이렇게 방금 제가 한 것이 바로 [상황 분석]입니다. 지금 돌아가고 있는 상황을 간단히 모식도로 나타냈고, 요인들과 요인들 간의 관계를 표현했습니다. 말씀드린 대로 이렇게 하면 문제점 파악이 쉽습니다. 꼭해봐야 각 단계에서 문제점들이 나올 것이고, 각 단계(요인)마다 서로를 연결하는 '→' 즉 [관계]가 의미하는 바가 무엇인지에 따라 또 문제점이 있을 겁니다. 해결책은 문제점을 뒤집으면 되니 역시 자연스럽게 따라오겠죠. 이에 전 모식도를 상황 분석에 매우 추천하는 편입니다. 따라서 이를 보시고, 메타인지의 과정을 익히시고, 어떻게 제가 했는지를 참고하시면 될 것 같습니다.

어쨌든 여러분이 스스로 무언가를 못하는지 알아야 발전할 수 있다는 것이 [STEP 1. 나를 알아]였습니다. 그리고 ‘문제점과 해결책의 근간’인 [상황 분석]과 그 후에 이어지는 체화 과정인 [피드백 실천]이 중요하다는 것까지 살펴보았습니다. 이를 무의식적으로는 알면서도 자기 객관화를 통해 발전하지 못한 이유는 ‘1) 어느 순간부터 무의식에 맡겨버리느라 상황 분석이 안 됨 & 2) 기껏 찾아낸 피드백을 실천해내지 못함’이었습니다. 이를 해결하려면 뒤집으면 됩니다. 1) 언제나 의식에 맡겨 상황 분석을 함 & 2) 찾아낸 피드백을 실천함.

우선 첫 번째 해결책입니다. 1) 언제나 의식에 맡겨 상황 분석을 하기 위해서는 모식도를 활용해야 합니다. [요인]들을 찾고, 화살표를 제대로 표시하고 그 화살표가 의미하는 바를 쓸 수 있어야 [관계]를 알 수 있으며, 요인들과 관계에서 문제점을 찾을 수 있다는 얘기는 계속 반복했습니다.

말에 여러 예제들을 통해 지금부터 모식도를 통해 [상황 분석]을 하는 능력을 길러 봅시다. 중요한 것은 복잡해 보이는 상황을 올바른 단계와 요인으로 나누고, 각각의 관계를 표시해보는 겁니다. 그렇게 해야 어떤 상황이든 본질적인 쟁점을 찾아내 올바른 해결을 할 수 있습니다.

Question 1.

수능 국어 과목의 경우, [선택과목(화작, 언매 中 택 1) + 문학 + 독서]로 이루어져 있다. 수험생 A는 80분의 시험 시간 안에 매번 다 풀지 못하는 고질병을 앓고 있다. 푸는 순서는 선택 과목 → 문학 → 독서인데, 독서에서 매번 많이 틀린다. 이때 수험생 A의 문제로 생각할 수 있는 것들을 최대한 써보시오.

Answer 1.

현재 수험생 A의 문제는 무엇일까요? 시간이 부족하다는 겁니다. 그렇다면, 시간 소요가 과다하다는 뜻이므로 시간이 소요되는 것들을 찾아봅시다. 선택 과목 / 문학 / 독서 → 독서를 풀다가 시간이 오버되었으니까 독서가 문제일까요? 많은 학생들이 독서를 풀다가 많이 틀리면 독서만 주구장창하는 경우가 많으나 이는 일차원적인 생각입니다. 선택 과목이나 문학에서 시간이 많이 소요되서 뒤의 독서에도 영향을 끼칠 수도 있으니 말입니다. 그러면 어떻게 수험생 A는 독서 자체가 문제인지, 다른 과목이 영향을 끼친 것인지 구별할 수 있을까요?

현재 수험생 A에게 문제가 되는 요소를 찾아야겠네요. 이는 우리가 압니다. ... [시간 / 실력]
→ 그렇다면 두 요소를 분리해낼 수 있는 방법을 생각해야 할 겁니다.

어렵지 않습니다. 독서만 풀었을 때의 시간과 정답률을 보면 됩니다. 시간 조금 늘렸더니 독서가 잘 나오면 이는 앞 파트 문제일 테고, 독서만 풀어도 안 나오면 그것은 독서 문제가 맞을 것입니다. 만약, 똑같은 타이트한 시간 내에 독서만 풀었는데도 잘 나오면, 다른 과목에서 시간을 줄이는 것이 문제가 아니라 다른 과목에서 머리를 많이 쓰고 온 상태에서 독서에 들어오면 피로도도 인해 실력이 저하되는 것일 겁니다.

[선택 과목 + 문학] → 독서

→ : 시간적 요소, 피로도

이런 식으로 하면 됩니다. 저 모식도에서 위에서 말했던 문제점을 다 찾아낼 수 있습니다. 독서라는 요인의 문제면 독서 실력 부족, 화살표의 문제면 앞선 파트에서 시간이 너무 쓰였거나 피로도가 쌓여 뒤에 영향을 미침으로 해석이 되기 때문입니다. 이런 모식도를 만들어낼 수 있으면 상황 분석을 잘 하신 겁니다.

Question 2.

고등학생 A는 시험을 치던 중 자신의 절친인 학생 B가 컨닝하는 것을 목격했다. 이로 인해 1명만 받을 수 있는 장학금을 B가 받게 되었다. 원래 받았어야 할 학생 C는 집안 사정도 안 좋아 장학금이 간절했었던 지라 요즈음 표정이 좋지 않다. A가 친구 관계와 양심에 대한 고민을 어떻게 해결해야 할지 최대한 써보시오. (가능한 등장인물: A, B, C, 선생님, 부모님)

Answer 2.

A가 할 수 있는 가장 큰 태도는 고발 아니면 방관일 겁니다.

<모식도>

A→B: A가 고발하면 B 장학금 취소 및 손해 / 방관하면 B 장학금 획득 및 이득

A→C: A가 고발하면 C 장학금 획득 및 이득 / 방관하면 C 장학금 취소 및 손해

A (고발 행위): 친구 사이 단절

A (방관 행위): C를 보며 양심의 가책

현재 A의 경우 다양한 관계에 얽여 있어 어떤 선택을 할지 매우 헷갈리는 상황입니다. 또한, 가치관마다 다른 선택이 나올 수도 있을 것 같기도 하네요. 하지만 지금처럼 모식도로 보면 요약이 됩니다. A의 행위로 인해 타인인 B와 C의 이득이 결정되고 있어요. 원래 장학금 주인인 C의 권리와 새로운 주인인 B의 권리가 A의 손에 달려있는 겁니다. 무언가 이상하지 않나요...? 둘의 권리를 A가 대신 가지는 바람에 A는 고발 행위와 방관 행위에 대한 책임으로써 친구 관계와 양심의 가책 사이에서 갈등을 해야 하네요. 그러면 문제점이 정리가 됐어요.

바로 [과도한 권리]인 것이죠. 그렇기 때문에 이를 정상화하는 것이 해결책이겠네요!

따라서, 정상적으로 장학금에 관한 권리를 C에게 돌려주는 것이 맞겠죠. 스스로 방관해서 B한테 권리를 넘길지, 자신의 권리를 자기 손으로 되찾을지는 모두 C의 권리이니깐요. 그러므로 Best는 C에게 자신이 말한 것을 알리지 말아 달라고 하고 컨닝 사실을 말하여, C가 고발과 방관 여부를 결정해 책임을 지도록 하는 것이겠네요. 이 역시 상황 분석을 모식도로 한 후에 문제점을 파악하고 해결책을 찾는 전형적인 형태였습니다.

물론 답은 여러 가지 나올 수 있으나, 이 정도 깊이로 고민하셨으면 모두 괜찮습니다. 자신의 답이 너무 간략했다면 결과는 그대로 두고 그 답에 대한 근거를 다시 찾아보시는 걸 추천합니다.

Question 3.

수능 국어 독서 파트는 여러 분야의 글이 출제된다. 이때 가장 중요한 출제 기준은 [논리]이며, 논리적이라는 말은 글의 맥락이 끊어지지 않고 타당하게 이어진다는 것을 이른다. 수능 지문은 논리학 박사들도 참여하기에 논리의 엄밀성에서는 오류가 있지 않다. 이 중 인문 파트의 글의 경우 특정 유명한 이론가들의 이론에 대해 소개하며, 여러 이론가들의 이론을 비교하여 묻는 문제가 자주 출제된다. 두 대립되는 이론(A와 B의 이론)이 나온 지문이라고 할 때, 해당 지문에 대한 문제로 ‘A 이론가가 B 이론가에 대해 반박한 내용으로 적절한 것은?’이라는 문제가 출제되었다. 그렇다면 어떤 선지가 답으로 제일 명료하고 적합하게 받아들여질지 최대한 자세히 써보시오.

Answer 3.

다른 이론을 반박해야 하는 상황입니다. 반박을 하려면 해당 이론의 논리에서 오류를 지적해야 합니다. 이론의 [요소]를 분석해봅시다. ‘이론의 전제 → 이론의 내용 → 이론의 결론’ 순으로 요소들이 있을 것 같습니다. 이들을 잇는 화살표는 ‘논리’일 테고요.

<모식도>

이론의 전제 → 이론의 내용 → 이론의 결론

→ : 논리

따라서 문제점은 각 요소들과 화살표인 ‘논리성’에서 발생할 것입니다. 그러나 수능 지문인데 비논리적일 수는 없다고 발문에서 주었습니다. 그러므로 화살표는 반박 거리가 못 됩니다.

이론의 전제에서 내용까지 실컷 전개했고, 논리적이라면 당연히 뒤에 이어지는 결론은 반박할 거리가 없을 겁니다. 이론의 내용은 이론가가 자기의 생각을 말하는 것이니 그 자체로 틀렸다고 하기 힘들겠죠. 대립되는 이론이라고 하더라도 다른 사람의 이론이 논리적으로 타당하고 내용이 짜임새 있다면 반박할 수 없습니다. 결국 논리적으로 연결됐다면 반박할 거리가 없습니다. 그렇다면 논리적으로 연결 되지 않은 부분은 결국 양 끝이며, 지금까지 언급되지 않은 끝 지점은 ‘시작점’뿐입니다. 바로 [전제]입니다. [전제]는 논리적인 설명 없이 기본적으로 이 말은 맞다고 가정한 바로 그 내용입니다. 따라서, [전제]를 잘못됐다고 꼬집는 것이 논리로 무장한 여러 이론들의 파헤치자 반박이 될 겁니다. ‘논리’라는 연결 부위(화살표)는 잘못되지 않았다고 발문에서 주었으니 결국은 양 끝이 정답이며, 연결의 방향성이 존재하니 끝 부분이 아니라 시작 부분인 [전제]가 꼽힌 것입니다.

이를 통해 반박을 할 수 있는 부분은 논리의 시작점인 [전제]라는 것을 알 수 있었고, 실제로 23 9평을 비롯해 평가원에서 출제된 반박 문제는 모두 [전제]의 뒤집기로 출제되었습니다. 대립되는 지점을 근거로 반박한다는 의견도 가능하나, [논리]의 정의에 맞추어 논리적인 수능 지문에 대해 상황 분석을 해보았을 때, ‘전제 뒤집기’가 더 올바른 답으로 우선 여겨집니다.

이제 슬슬 의문이 드실 겁니다.

도대체 이런 연습이 나에게 무슨 도움이 되는가.

공부는 말씀드린 것처럼 자신이 모르는 것을 알게 하는 행위입니다. 모르는 것을 명확하고 세세하게 집어내는 능력이 바로 공부에서의 메타인지 능력입니다. 이걸 알게 전환하는 능력이 흔히 말하는 ‘머리가 좋다’는 능력일 겁니다. 하지만 모르는 것이 뭔지 알면, 좋은 책이 많고 인강도 흔히 볼 수 있는 우리 시대에서 알게 만드는 것은 오히려 어렵지 않습니다. 따라서 메타인지를 어떤 식으로 각 과목에서 사용하여 여러분들을 [강화]하는지가 이 책이 추구하는 바일 겁니다.