

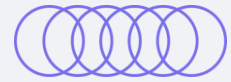


2026

인공지능 활용 선도교사

××○×





[집합] 10과정

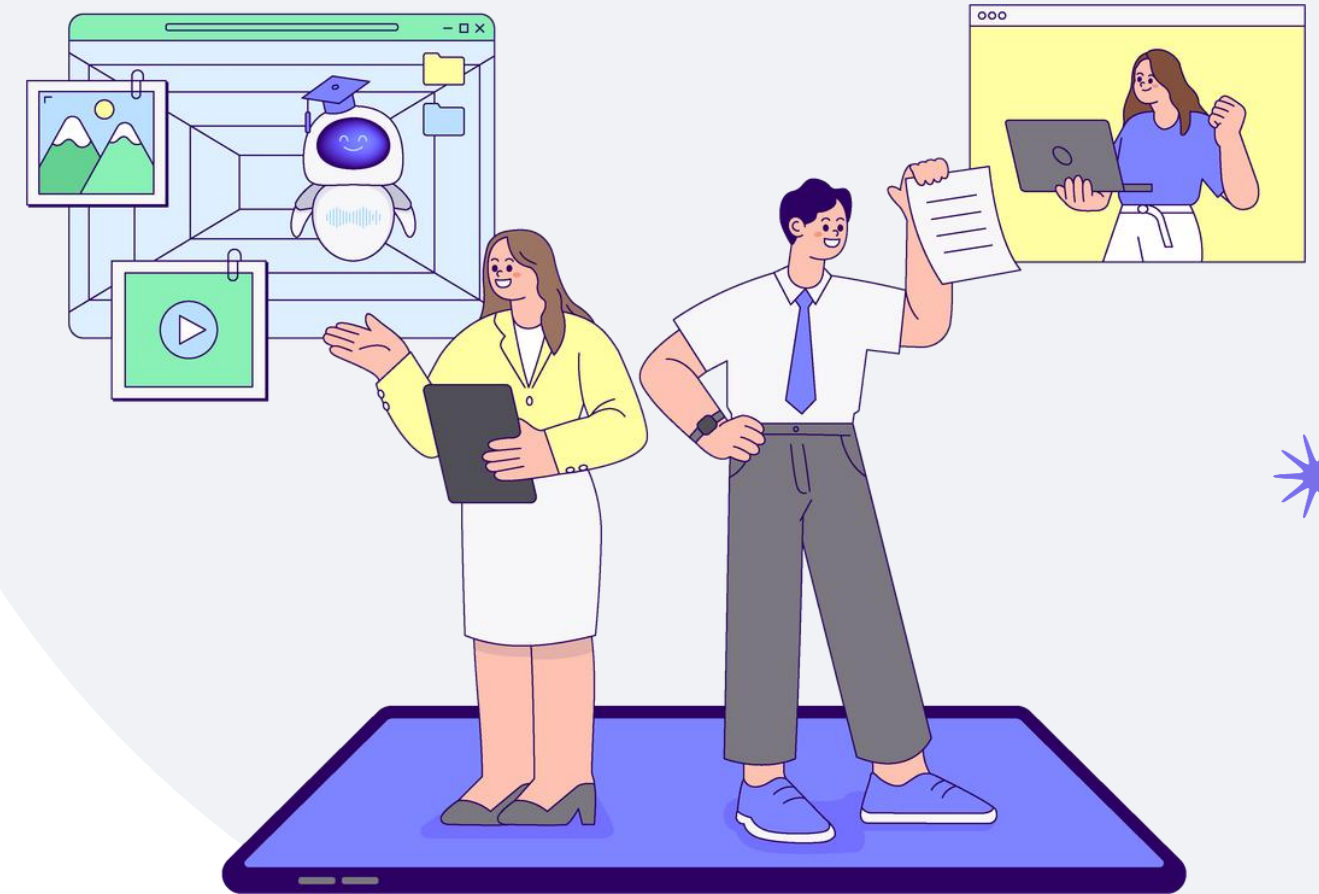
학생이 살아나는 수업: AI 기반 수업·평가 설계

좋은 AI 디지털 수업을 탐색하고 분석하며, 교육과정-수업-평가의 연계 속에서 나의 수업을 설계합니다.
마이크로티칭에서 **학생 참여-AI 상호작용-과정 중심 평가** 통합 수업의 핵심 장면을 실행합니다
과정중심평가 시나리오를 통해 학생의 '깊이 있는 학습'으로의 성장을 이끄는 교사의 '실행' 전문성을 함께 탐구합니다



목차

++++



01 **실행의 시작**
학생의 배움을 만드는 교사 전문성의 힘

02 **AI수업 모델**
수업 패러다임의 변화

03 **[모델링] 💡 AI수업 ON AIR**
교육과정-수업-평가를 연결하는 AI 활용 수업 체험

04 **[마이크로티칭]: 깊이 있는 학습을 지원하는 📁 DESIGN ON, 🗣️ TEACHING ON**
학생 참여 촉진 및 AI 활용 핵심 장면 실행: 깊이 있는 학습을 확장하는 상호 작용

05 **[과정중심평가 시나리오 설계]: 💬 FEEDBACK ON**
IF-THEN: 학생의 배움을 읽고 성장 지원하기

06 **통합 성찰**
3단계 사이클 통합과 결과물 정리

㉠과정에서 완성한 수업설계안의 핵심 장면을 팀 내에서 실행하고,
학생 참여 촉진 전략·AI 상호작용·과정중심평가를 하나의 수업 구조로 통합하여 학생이 살아나는 수업으로 함께 보완합니다.

통합 → 실행 → 성찰

01 수업·평가 마이크로티칭 준비



- 이론적 배경 및 강사 시연을 통한 AI 기반 수업·평가 수업 흐름 이해
- 마이크로티칭 운영 구조 및 역할 안내

이론적 배경, 강사 시연

02 수업·평가 마이크로티칭 실행



- AI 기반 핵심 수업 장면 마이크로티칭 실행
- 관찰 및 동료 피드백 기반 수업 수정·보완

수업 및 평가 마이크로티칭

03 과정중심평가 시나리오 설계



- 평가 모먼트(Assessment Moment) 및 팀 기반 IF-THEN 평가 시나리오 설계
- 학생 반응 기반 질문·피드백 전략 적용

과정중심평가, 피드백 전략

차시 특징

- 학생참여형 수업설계안을 실제 교실 장면으로 직접 실행해보는 차시
- 마이크로티칭 → 동료피드백의 반복 구조로 실행 역량을 강화하는 차시
- 오늘의 실행이 내 수업의 출발점으로 연결되는 차시



교원 역량 체계

핵심가치	영역 (3)	역량(7)	활동지표(21)		
			이해	활용	성찰(개선)
① 인간의 존엄성을 위한 교육	기본	A. AI·디지털 기반 교육 이해	[A1] AI·디지털 기반 교육 본질과 필요성 이해 • 본질 이해 • 배경 및 필요성 인식 • 교사 역할 및 학생 성장 이해	[A2] AI·디지털 기반 교육 실천 탐색 • 교육과정-수업-평가 활용 탐색 • 학습과 학생 지도 활용 탐색 • 개별맞춤형 교육 활용 탐색	[A3] AI·디지털 기반 교육 가치관 정립 • 교육적 활용 관점 성찰 • 교사 주도성 성찰 • 역량 개발 방향 성찰
		B. 윤리적 실천	[B1] 교육에서 AI·디지털 윤리 원칙 이해 • 인간 중심 기술 활용 원칙 이해 • 디지털 교육 규범 이해 • 안정성, 공정성, 투명성 원칙 이해	[B2] AI·디지털 기술 윤리적 활용 • 윤리적 도구 활용 • 저작권 윤리 실천 • 학습데이터·활동결과물의 안전하고 투명한 관리·활용	[B3] AI·디지털 윤리 자기 인식 및 성찰 • 교사 정체성과 역할 성찰 • 윤리적 판단의 비판적 성찰 • 윤리적 실천 역량 개발
② 모든 학생의 성장	AI 디지털 기반 교육 실천	C. 수업 및 학습자 분석	[C1] 데이터 기반 교육 맥락 분석 필요성 이해 • 데이터 분석의 중요성 이해 • 디지털 환경 데이터 활용 • AI·디지털 도구의 분석 지원 기능 이해	[C2] 학습데이터 분석 및 해석 방법 • AI 기반 데이터 분석 • 신뢰성 있는 분석 체계 구축 • 데이터 시각화와 해석	[C3] 종합적(인지·사회정서) 성장 지원을 위한 성찰 • 정확성과 신뢰성 검증 • 편향성과 윤리적 고려 • 사회정서적 지원을 위한 학습자 이해 성찰
		D. 교수·학습 및 평가 설계	[D1] AI·디지털 기반 교수·학습 및 평가 설계 이해 • 맞춤형 학습 경로와 학생 참여형 활동 설계의 이해 • 교육과정-수업-평가 정합성 설계의 이해 • AI·디지털도구의 수업 및 평가 설계 지원 기능 이해	[D2] AI·디지털 기반 교수·학습 및 평가 설계 • 맞춤형 학습 경로와 학생 참여형 활동 설계 • 교수·학습과 통합된 과정중심 평가 설계 • 교수·학습 방법 및 평가에 적합한 AI·디지털 도구 선정	[D3] 설계의 타당성과 적절성 성찰 • 맞춤형 학습 경로와 학생 참여형 활동의 교육적 타당성 검증 • 교육과정-수업-평가의 정합성과 공정성 검증 • AI·디지털 도구 선정 및 활용의 적절성 검증
		E. 교수·학습 실행	[E1] AI·디지털 기반 학생 참여 교수·학습 실행 이해 • 학생참여 수업 실행 방향성 이해 • 교사 역할 확장 이해 • AI·디지털 도구의 수업 실행 지원 기능 이해	[E2] AI·디지털 기반 학생 참여 교수·학습 실행 • AI·디지털 기술 활용 단계별 수업 실행 • 학생 참여 촉진 전략 실행 • 교사-학생-AI 상호작용 촉진	[E3] 학생 참여 수업의 실천적 성찰 • 수업 실행 결과 분석 • AI·디지털 활용 인지적·사회정서적 교육 효과 성찰 • 데이터 기반 수업 개선
		F. 평가 실행	[F1] AI·디지털 기반 과정중심평가의 이해 • 과정중심평가 개념과 필요성 이해 • 데이터 기반 평가 중요성과 효과 탐색 • AI·디지털 도구의 평가 실행 지원 기능 이해	[F2] AI·디지털 기반 과정중심평가의 실행 • 평가 사례 분석 및 적용 • 수업 맥락 기반 평가 도구 설계 • 평가 도구 검토 및 보완(다면성·자기성찰)	[F3] 평가 결과 기반 교수·학습 환류 • 개별 맞춤형 피드백 계획·공유 • 교수·학습 전략 개선 및 적용 • 평가 데이터 분석 및 교육적 성찰
③ 교사 전문성	발전	G. AI·디지털 기반 교사 전문성 개발	[G1] AI·디지털 기반 교사 전문성 영역 이해 • AI·디지털 기반 교사 전문성 영역 이해 • AI·디지털 기반 교수학습 혁신 영역 이해 • 디지털 생산자와 윤리적 활용	[G2] AI·디지털 기반 교사 전문성 계획 수립 • 역량체계 기반 자기 진단 • 맞춤형 전문성 개발 경로 • 전문성 개발을 위한 AI 학습 자원 확보	[G3] 실천 기반 전문성 성찰 및 협력적 성장 • 학습공동체 공동 실천 • 콘텐츠 제작과 공유·확산 • 실천 기록 기반 성찰과 환류



10과정 흐름 한눈에 보기: 총 4차시, 2개 파트

- 좋은 AI 디지털 수업 - 경험하고, 분석하고, 설계하다

[파트1 (60분) AI수업 ON AIR]

10과정 안내

20분

과정 이해 및 전체 흐름 안내

• 10과정 전반부 2차시(100분)

AI 수업 모델 및 사례

20분

AI 활용 수업 모델 이해
핵심기능 및 학생 모드 체험 세팅

10과정 후반부 2차시(100분)

AI수업 ON AIR(수업 라이브)

30분

실제 학생모드로 체험하며
좋은 수업의 설계 포인트 분석
AI활용 수업 경험

(팀) 적용 인사이트 공유

10분

(강사 - 수강생) 질의응답
(팀)내 수업 적용 아이디어 나눔

[파트2 (140분) 마이크로 티칭 ON]

수업 준비

20분

교수학습과정안 점검 및
AI디지털 도구 적용 준비

(팀) 마이크로티칭 ON

80분

5인 X 16분
AI 활용 수업 실행 및
동료 피드백

(팀) IF-THEN 시나리오 설계

15분

학생 성장 지원을 위한
과정중심평가 피드백 설계

통합 성찰

5분

실행 성찰 및 핵심 내용 정리
11과정으로 연결

흐름의 본질 · 학생 참여 촉진 → 교사·학생·AI 상호작용 → 과정중심평가가 하나의 학생 중심 수업 구조로 통합되는 것을 실행



Ch 1

실행의 시작: 학생의 배움을 만드는 교사 전문성의 힘

◦ 좋은 AI·디지털 수업의 방향과 연수의 전체 흐름을 이해합니다.





//

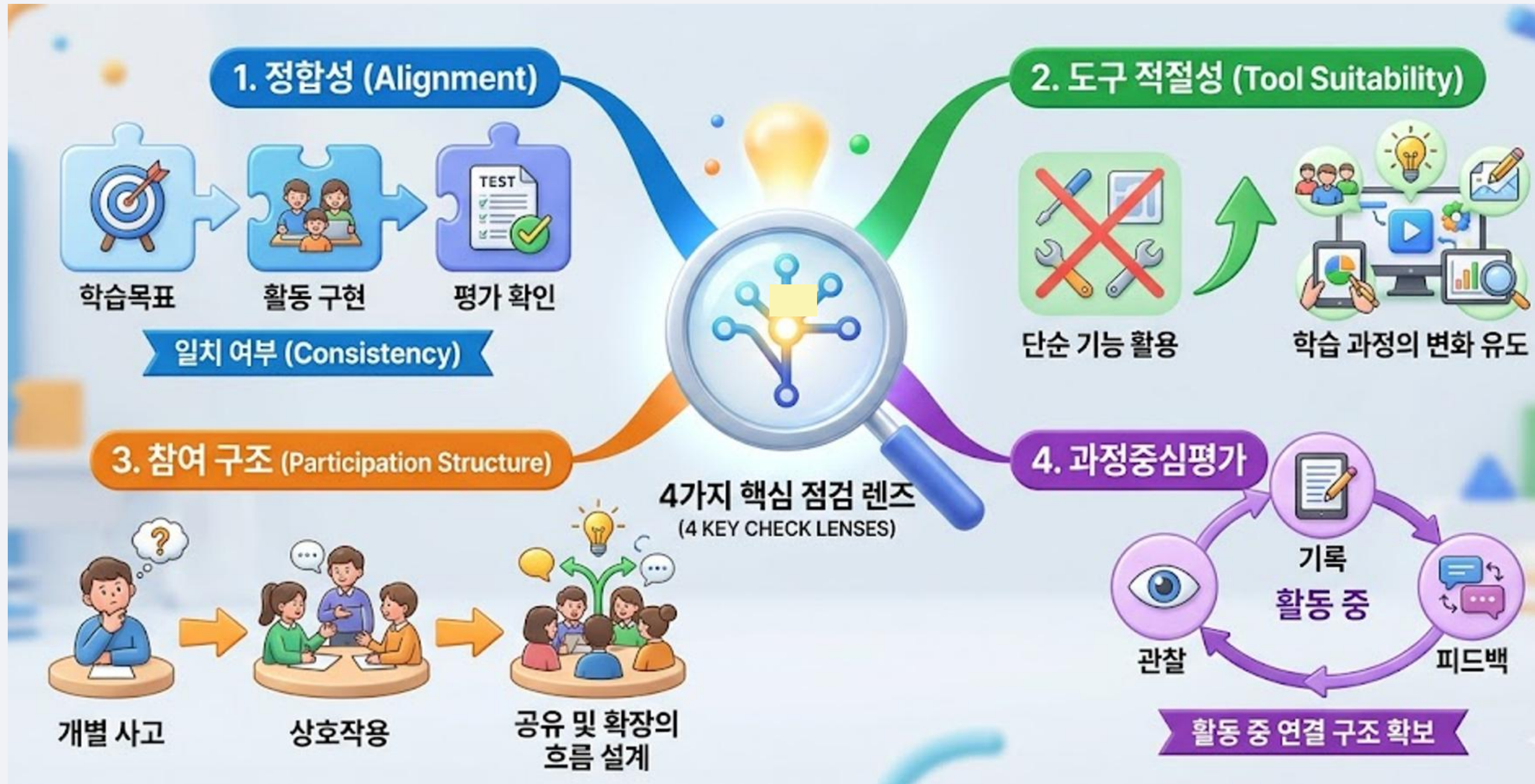
AI 활용 수업에서 학생의 배움을 어떻게 읽고,
어떻게 개입하며, 어떻게 수업을 조정하는가?
(설계자-촉진자-관계 전문가인 교사)

//

지난 주 또는 1학기의 수업에서 학생의 배움이 막혔던 순간,
나는 무엇을 보고 어떻게 지원했는지를 1분간 떠올려 보세요

4가지 핵심 점검 렌즈

- 수업 속 AI 디지털 도구가 주도적 배움을 이끄는 '엔진'으로 작동하는지 4가지 관점으로 타당성을 점검합니다.



수업 패러다임의 변화: '무엇을 가르치는가'에서 '학생이 어떻게 학습하는가'로

4가지 핵심 점검 렌즈로 살펴 본 수업 구조의 전환

기존 수업

초점	교사가 무엇을 가르치는가 / 교과서 진도 중심
평가	결과 중심 · 일회성 채점 · 점수, 3단계 등급 부여
교사 역할	지식 전달자 / 정답을 알려주는 사람
AI 활용	도구 추가 / 단순 자료 검색·자동 채점

새로운 수업 구조

초점	학생이 어떻게 변화하는가 / 학습 변화의 결정적 순간
평가	과정 중심 · 지속적·개별화된 피드백 · 성장 지향
교사 역할	발문·피드백·흐름 조정 으로 학습을 이끄는 수업설계자·안내자·촉진자
AI 활용	수업 구조 변화 / 개인별 학습 경로 지원·맞춤 피드백 ·맞춤형 학습 지원·학생 맞춤 교육자료 제작(웹앱 등)



1. (정합성) 가르친 것과 활동, 평가가 긴밀히 연결되는가?

- 교육과정-수업-평가-기록의 일체화
- 성공적인 수업 설계의 첫걸음은 일관성!

활동 중심의 딛 (분절)

수업 상황 예시

'생존수영 체험학습(목표: 수중 생존 기술 습득)'을 다녀온 후, 교실에서 '생.존.수.영' 4행시 짓기 활동을 진행함.

▲ 진단: 4행시 짓기(국어적 창작)는 본래의 학습 목표(위기 대처 능력)와 무관한 단순 흥미 위주의 활동으로, 목표와 활동이 완전히 어긋나 있습니다.

VS

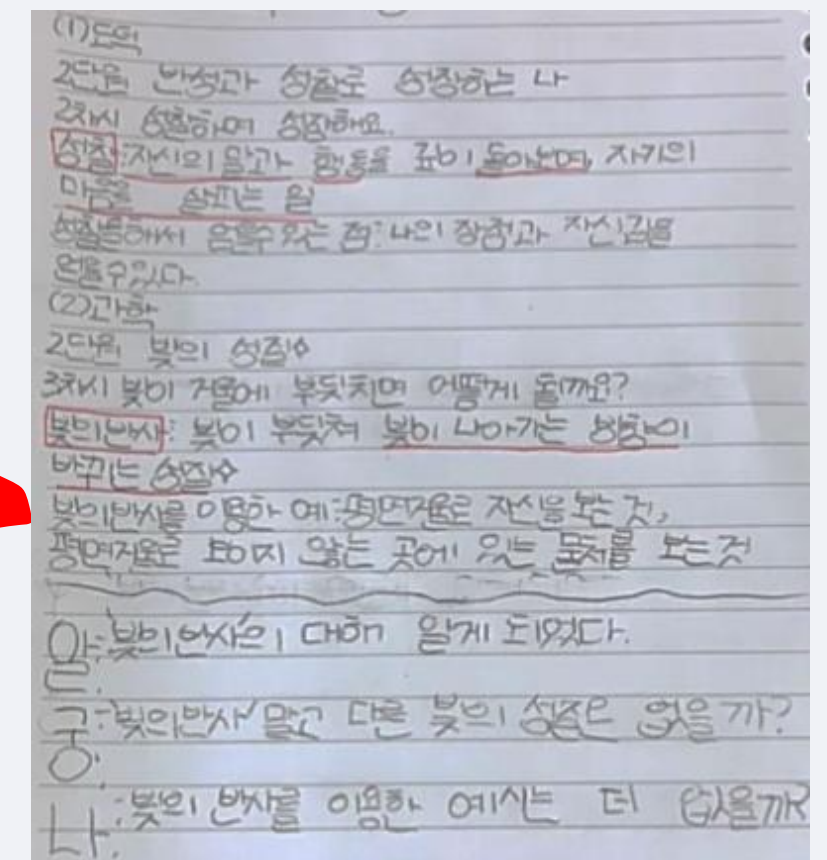
목표-활동 일체화 (연결)

수업 상황 예시

생존수영 중 겪은 위기 대처 행동 요령을 디지털 패드에 성찰·기록하고, 이에 대해 교사와 동료의 즉각적인 피드백을 주고받음.

✓ 진단: 배운 생존 기술(목표)을 직접 기록하며 구조화(활동)하고, 피드백(평가)을 통해 내면화하는 완벽한 정합성을 보여줍니다.

[강사님 예시로 교체 가능]
학생 배움 노트 일부



(출처: 학생 배움 노트)



2. (도구 적절성) 화려한 기술이 아닌 학습 과정의 변화를 만드는가?

- 단순 기능 활용을 넘어선 '학습 과정의 변화' 유도

기능 중심의 댓 (장식)

수업 상황 예시

'중요 내용 요약하기' 과제에서 내용은 뒷전인 채, Canva에서 AI로 화려한 이미지를 생성하고 디자인을 꾸미는 데에만 대부분의 시간을 허비함.

⚠ 진단: AI 디지털 도구가 사고를 돕는 도구가 아니라, 본질(요약)을 흐리는 단순한 '흥미 유발용 장식품'으로 전락했습니다.

인지적 파트너 (엔진)

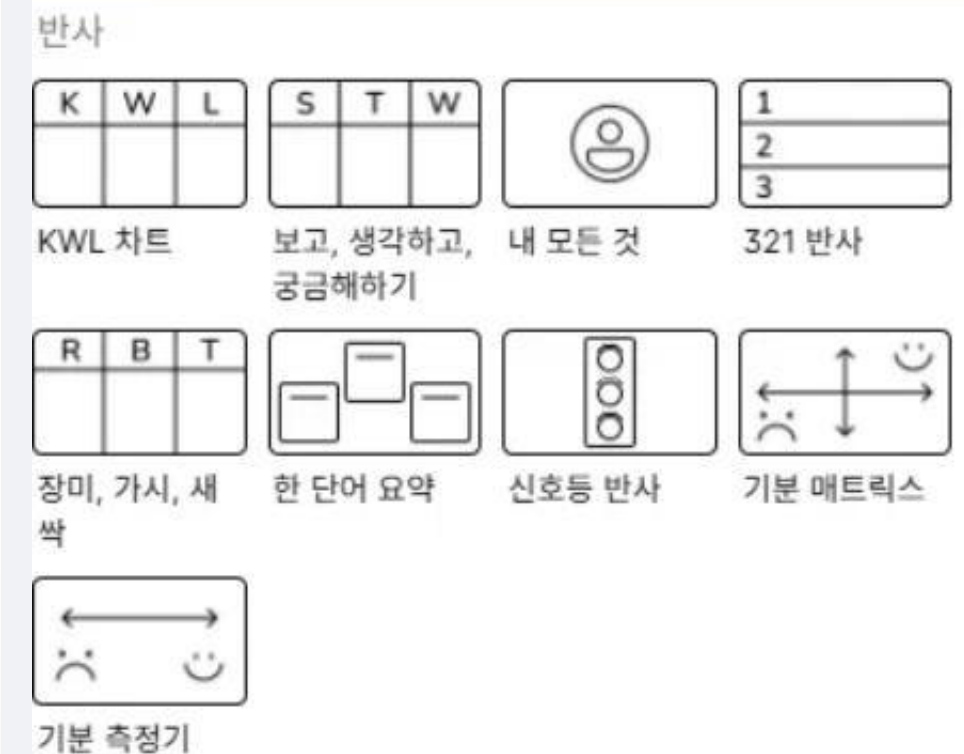
수업 상황 예시

디지털 마인드맵 도구를 활용해 핵심 개념 간의 위계와 관계를 논리적으로 구조화하며, 내용을 체계적으로 요약함.

✓ 진단: 도구가 학생의 정보 구조화 능력을 확장시키며, 주도적 탐구를 이끄는 강력한 '필수 엔진'으로 작동하고 있습니다.

VS

[예시교체가능] 탐구를 깊게 만드는 KWL차트 등 생각 루틴보드 활용



(출처: 패들렛 - 샌드박스 템플릿)



3. (참여 구조) 개인에서 동료, 그리고 배움의 확장으로 유연하게 설계되었는가?

- 개별 사고 → 상호작용 → 공유 및 확장의 흐름 설계(교과·학습 목표에 따라 선택할 수 있는 참여 구조의 예시)

단절된 참여 (방관)

수업 상황 예시

사전 개별 고민 시간 없이 바로 조별 과제를 시작하여, 특정 우수 학생 1명만 디지털 도구를 조작하고 나머지는 화면만 구경함.

⚠️ **진단:** 개별 사고 단계가 생략되어 '무임승차'가 발생하며, 도구가 소수만의 전유물이 되어 학습 참여 구조가 무너졌습니다.

VS

단계적 확장 (연결)

수업 상황 예시

각자 기기로 의견 제출(개별 사고) → 온라인 보드에서 비교·토의(상호작용) → 수정된 결과를 학급 갤러리에 아카이빙(공유 및 확장).

✅ **진단:** 모든 학생이 주도권을 쥐고 생각의 파이를 키워가는 촘촘하고 유연한 협력적 참여 설계가 돋보입니다.

[예시교체가능]
협력적 참여와 학생참여형 수업 설계



(출처: 서울미성초 신다운 / 발표자료 제작 후 월드카페 형식 발표)



4. (과정중심평가) 배움의 정체 시점을 포착하고 성장 지원 메커니즘을 갖췄는가?

- 활동 중 관찰·기록·피드백 연결 구조

결과 중심 평가 (단편)

수업 상황 예시
수업 내내 학생들의 활동 과정을 확인하지 않다가, 수업 종료 후 제출된 최종 산출물만 보고 일회성으로 A/B/C 등급을 매김.

⚠️ 진단: 배움이 일어나는 '과정'에서의 문제점과 성장을 포착하지 못하는 전형적인 사후 진단식 평가입니다.

VS

실시간 환류 루프 (지속)

수업 상황 예시
디지털 대시보드로 학생 진행 상황을 실시간 모니터링(관찰/기록)하고, 오류에 빠진 학생에게 즉각적인 맞춤형 코멘트 (피드백) 제공.

✅ 진단: 학습 공백을 실시간으로 메우고 성장을 촉진하는 무중단 피드백 메커니즘(Closed-loop)이 제대로 작동하고 있습니다.

[예시교체가능]
대시보드로 실시간 관찰 및 기록
즉각적인 맞춤 피드백

김현진

광학 현미경은 빛을 이용하여 아주 작은 표본 관찰을 할 수 있는 도구이다

부1 26.05.22 20:39 2 1

D 2026.05.28 10:58

김현진, 광학 현미경으로 어떤 표본을 관찰해보고 싶나요?

댓글 2개

임 2026. 05. 13.

누구에게 무엇을 했는지 구체적으로 잘 쓴 것 같아!!!!

김 2026. 05. 26.

제목이 엄청 글이 읽고 싶어지는 것 같아!!!

(교사)

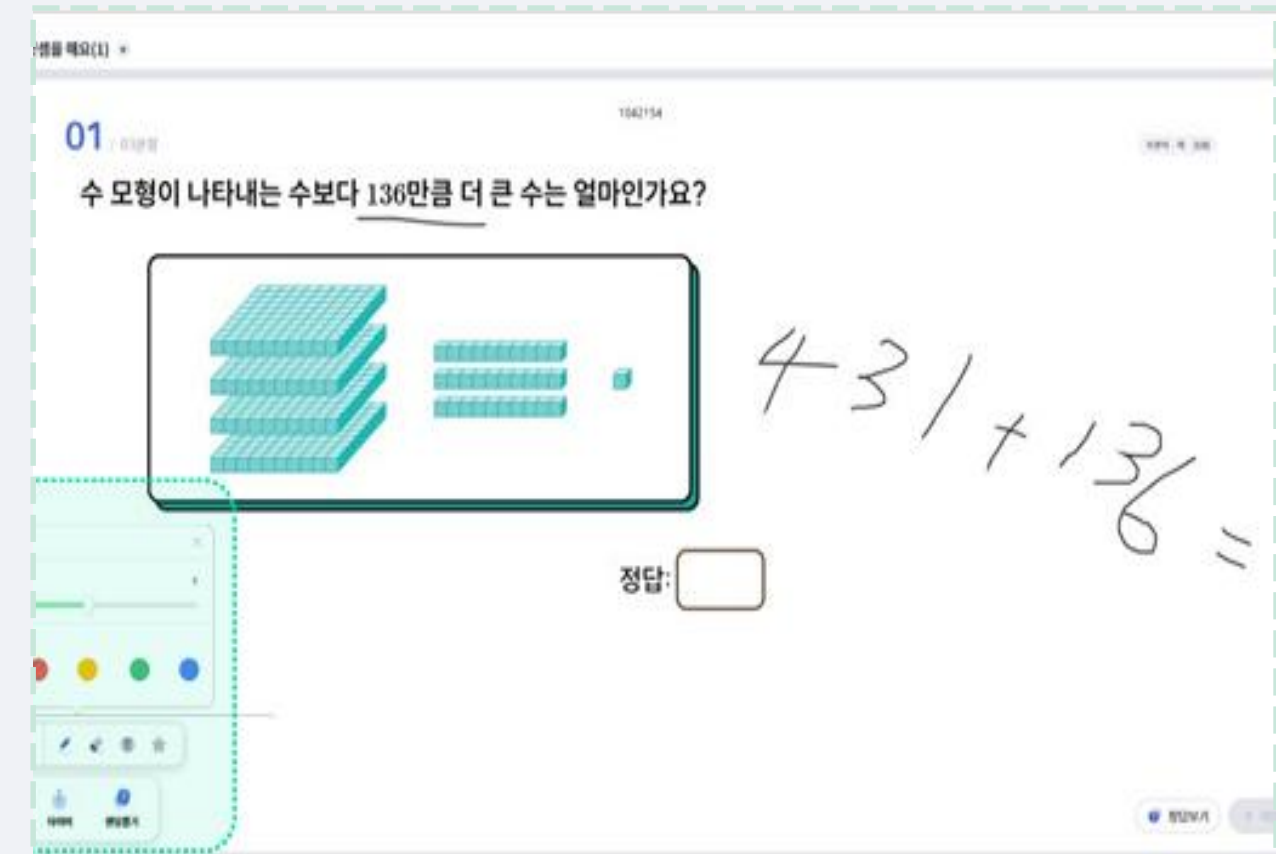
(학생 상호평가)

(출처: 서울미성초 신다운 / 와우아이디어스 활용 학습 정리)



💬 학생의 배움이 살아나는 순간들 (개별 강사님 사례로 교체 가능)

- 학생 참여 구조(개별 사고 → 상호 작용 → 공유 및 확장)



① 참여 촉진

“어떤 전략이 학생참여형,
깊이 있는 학습을 촉진하나요?”

학생 모두의 깊이 있는 학습이 일어나는,
참여가 변화하는 결정적 순간은 언제인가?
(즉시 반응형 활동, 역할 부여, 감정·창의 자극,
협업 구조화, 게임화·즉시 피드백)

② AI 상호작용 장면

“AI가 도구로 쓰였나요,
수업 구조가 바뀌었나요?”

AI가 대체 가능한 하나의 도구로 끝났는가,
학생 참여형 수업으로 구조를 바꿨는가?
(개인화 피드백, 질문 유도, 대화 루프)

③ 과정중심평가 장면

“학생의 배움을 어떻게 발견하고,
성장으로 연결할 수 있을까요?”

AI가 대체 가능한 하나의 도구로 끝났는가,
학생 참여형 수업으로 구조를 바꿨는가?
(개인화 피드백, 질문 유도, 대화 루프)



💬 'AI 수업 ON AIR' 💡 에서는

☑ AI·디지털 활용 수업 사례와 핵심 기능 확인

☑ 학생 기능을 직접 체험하며 수업 흐름 점검

☑ AI 수업 관찰 카드로 설계 포인트 기록

☑ 이후 팀에서 개별로 진행하시는
마이크로티칭을 위한 강사 수업
모델링(Modeling) 참고 및 분석

AI 수업 관찰 카드

학생의 눈으로 살펴보고, 교사의 전문성으로 완성합니다.

1



이 AI·디지털 도구는
수업의 어느 장면에서
활용되었나요?

(배움 열기 · 탐구 · 성장 · 연결)
(도입 · 전개 · 정리)

2



이 도구는 교실의 상호작용과
깊이 있는 학습을
어떻게 지원하나요?

3



학생의 활동은
과정중심평가와 다음 배움에
어떻게 활용될 수 있나요?

4



나의 수업에 적용을 위한
아이디어, 실행 꿀팁은
무엇인가요?



💬 마이크로티칭, 그래도 누군가와 함께 하면 덜 어렵습니다

- 마이크로티칭을 하면 좋은 점이 있을까요? → 좋은 설계안을 실제 작동하는 수업으로 실행



💬 마이크로티칭, 무엇을 작게 자르는가?

전체 수업 흐름이 아닌 '학생의 학습이 변화하는 결정적 순간'을 공유

마이크로티칭이란

전체 수업이 아닌 **핵심 장면만 시연**하여
실제 학생 반응 속에서 **전략을 실행하고 수정**하는
짧은 단위의 수업 실행

핵심 원칙

'설계의 시연'이 아니라 '실행의 실험'

학생의 반응에 따라 조정, 피드백, 수정

OPERATION

1인당 16분으로 운영

2분

수업 준비(계정 접속 등) 및 설계 의도 공유
근거 이론 또는 수업 설계 근거 설명

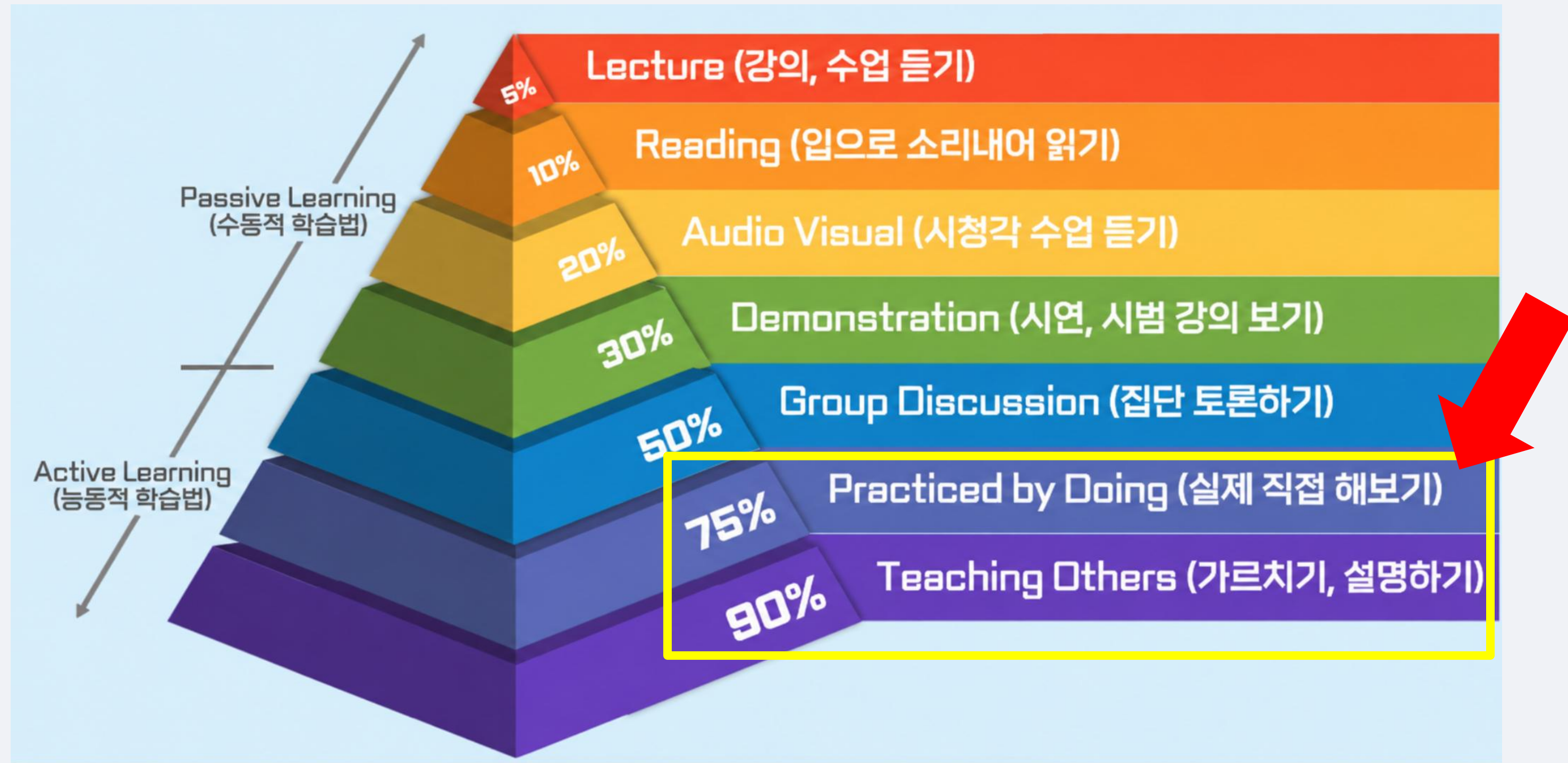
12분

수업 실행
핵심 장면 중심 마이크로티칭

2분

동료 피드백
성장을 돕는 질문 및 피드백 나누기

💬 The Learning Pyramid(학습 피라미드) – Knowledge retention rates





Ch 2

AI 활용 수업 모델

- 핵심 수업 장면을 직접 실행하기 전, 강사의 AI·디지털 활용 수업 사례와 핵심 기능을 살펴보고, 좋은 AI·디지털 수업의 설계 원리를 이해합니다.





//

학생이 참여하지 않는 건 그 학생의 문제일까,
수업 구조로 바뀌낼 수 있을까?

//

AI디지털 도구는 교육의 본질, 수업의 흐름 속에서 어떻게 활용될 수 있는가?

💬 AI 디지털 도구(패들렛) 활용 수업 (강사님 예시로 변경 가능, 단계명도 수정 가능: 배움 열기~배움 연결이 아닌 '도입-전개-정리' 등)

[배움 열기]

전시학습 확인 질문 / 가치 수직선 / KWL(알고 있는 것, 궁금한 것), 학생의 경험 나누기,
우리 생활에서 사례 찾기(사진, 링크 등 업로드)

[배움 탐구]

모둠 탐구 결과 정리(사진·그림·영상·링크) / 공동 브레인스토밍 및 아이디어 모으기
역할별 조사 결과 공유 / 실험 결과·관찰 내용 기록

[배움 성장]

다른 모둠 결과 둘러보기(갤러리워크) / 댓글·좋아요·질문으로 상호피드백
/ 교사 실시간 코멘트 및 보충 질문 / 우수 사례 비교·토론

[배움 연결]

학생 게시글을 활용한 AI 퀴즈 생성(ZEP QUIZ, 퀴즈앤, 블루킷, Gimkit 등) /
핵심 내용 AI 요약 / 실천 과제 연결 / 글쓰기 과제 등

💬 AI 디지털 도구(패들렛) 활용 수업 (강사님 예시로 변경 가능, 단계명도 수정 가능: 배움 열기~배움 연결이 아닌 '도입-전개-정리' 등)

[배움 열기]

전시학습 확인 질문 / 가치 수직선 / KWL(알고 있는 것, 궁금한 것), 학생의 경험 나누기,
우리 생활에서 사례 찾기(사진, 링크 등 업로드)

※ 아래 예시는 하나의 도구도 수업의 다양한 장면에서 활용할 수 있다는 취지로

단계별 활용 방법을 정리한 것입니다. 모두 타구 결과 정리(사진·그림·영상·링크) / 공동 브레인스토밍 및 아이디어 모으기
할별 조사 결과 공유 / 실험 결과·관찰 내용 기록

모든 수업 단계에서 AI·디지털 도구를 활용해야 한다는 의미로 수강생이 오해하지 않도록

다르 모든 결과 둘러보기(갤러리위크) / 대극·쥬아오·직무으로 산후피드백
교육적 필요에 따라 적절한 순간을 선택하는 것이 중요하다는 것을 함께 안내 부탁드립니다

[배움 연결]

학생 게시글을 활용한 AI 퀴즈 생성(ZEP QUIZ, 퀴즈앤, 블루킷, Gimkit 등) /
핵심 내용 AI 요약 / 실천 과제 연결 / 글쓰기 과제 등

💬 AI 디지털 도구 활용 수업 사례

연수생이 '좋은 AI·디지털 수업'을 이해할 수 있도록

AI·디지털 도구가 교육과정-수업-평가 속에서 어떻게 의미 있게 활용되는지

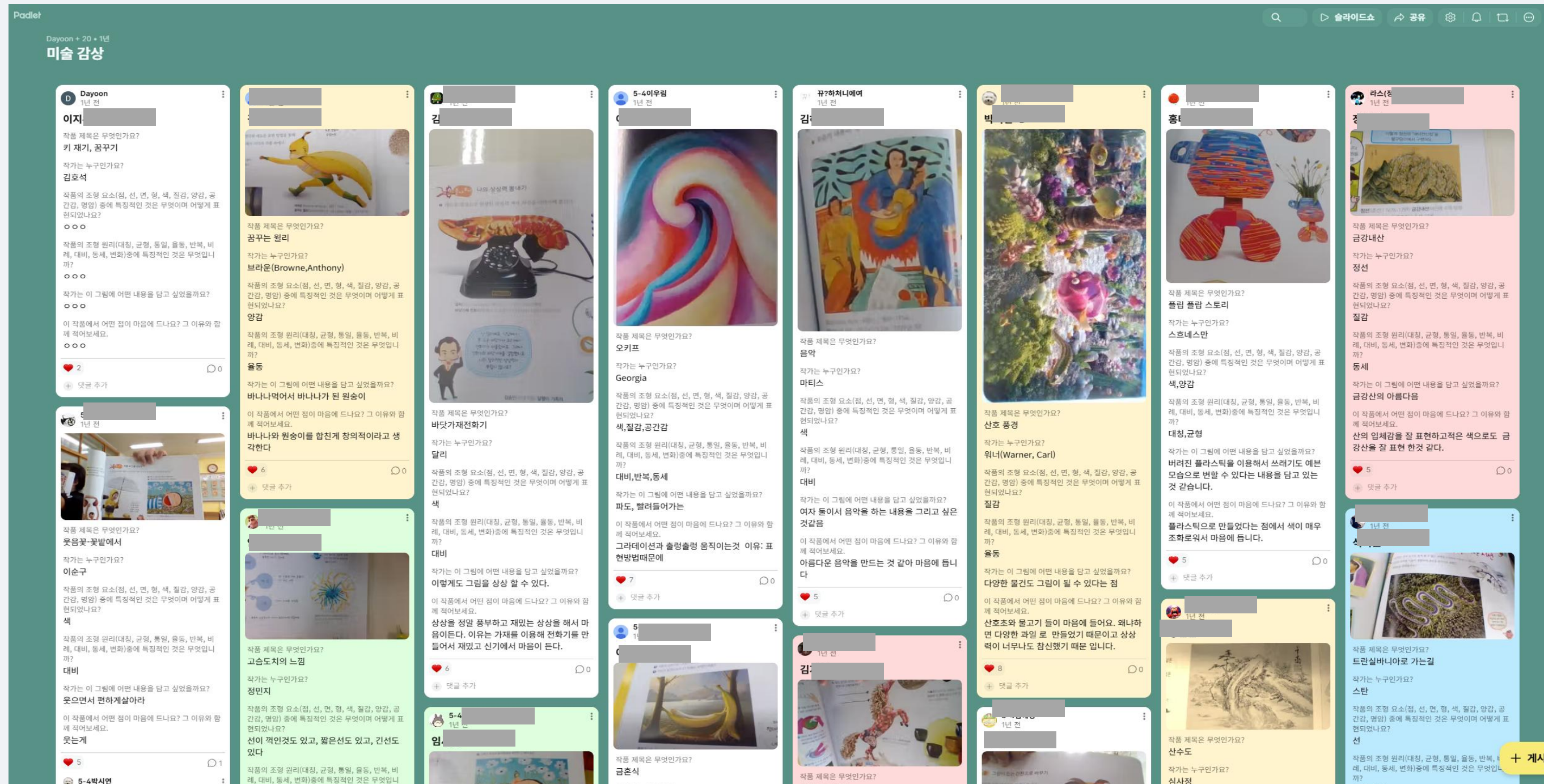
강사님의 사례를 소개해주세요

(수업 사진, 수업 영상, 학생 산출물, 화면 캡처 등 다양한 자료 활용 가능)

(※학생 이름, 얼굴 등 개인정보 노출 유의, 마스킹 처리)

💬 AI 디지털 도구(패들렛) 활용 수업 사례 (강사님 예시로 바꿔주세요)

- 단순한 공유 게시판을 넘어 질문이 있는 사고의 공간으로: 가이드 질문(게시물 필드 기능) 활용



💬 AI 디지털 도구(패드렛) 활용 수업 사례 (강사님 예시로 바꿔주세요)

- 생각을 모으고, 토의하며 함께 만드는 협업 공간(샌드박스)



💬 AI 활용 수업 - 평가 설계 의도 (강사님 예시로 바꿔주세요)



🎤 수업-평가 설계 의도

오늘 수업은 4학년 2학기 수학 4단원 「사각형」의 '평행사변형의 성질을 알아볼까요?'를 주제로 한 수업입니다. TPACK 관점에서 AI·디지털 도구를 학습 목표에 맞게 통합하여 설계했습니다.

평행사변형의 성질을 교사의 설명으로 전달하기보다, 학생들이 직접 탐구하고 발견하며 개념을 구성하도록 설계했습니다.

먼저 평행사변형의 기본 개념을 학습한 뒤, AI로 제작한 웹앱에서 다양한 평행사변형을 직접 그리고 변의 길이와 각을 측정하며 성질을 탐구합니다.

오늘 마이크로티칭에서는 학생들이 탐구 결과를 패들렛에 공유하고, 서로의 탐구 결과를 살펴봄으로써 평행사변형의 성질을 확인하는 핵심 장면을 시연합니다.

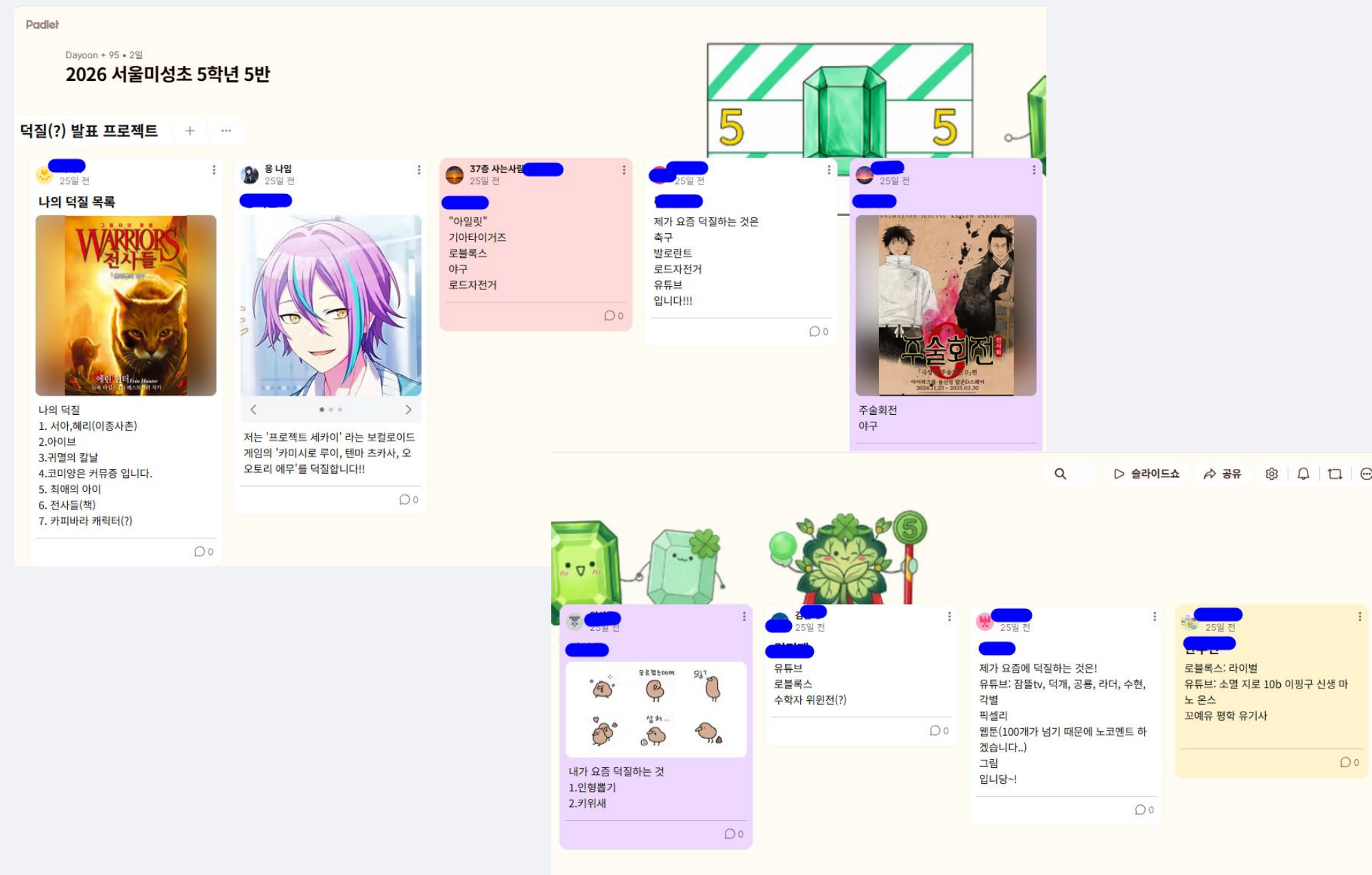
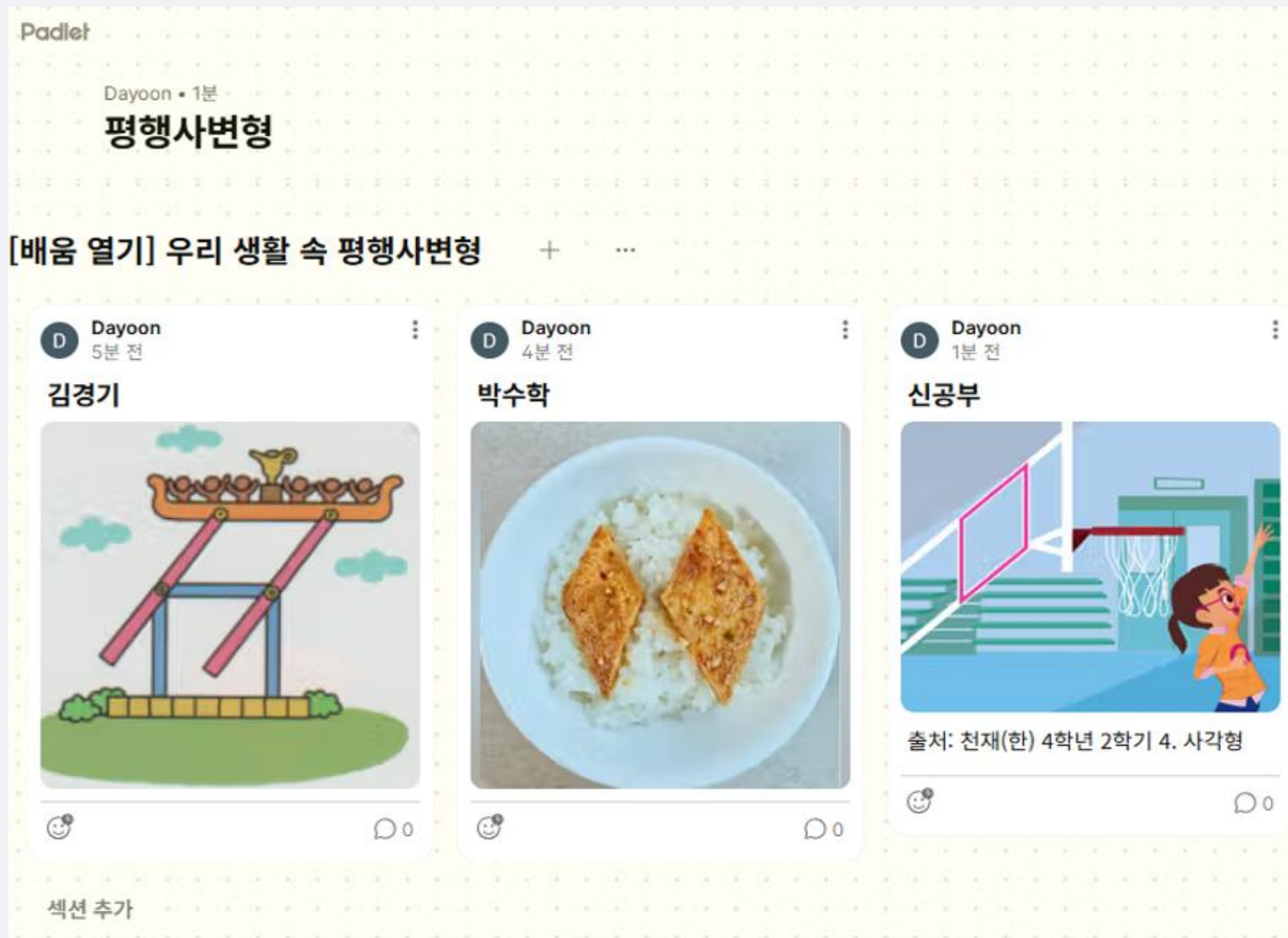
교사는 학생들의 결과를 실시간으로 확인하며 오개념을 파악하고, 질문과 맞춤형 피드백으로 학생의 사고를 확장합니다.

마지막으로 AI 챗봇을 활용하여 학생들이 발견한 성질을 핵심 아이디어로 정리하도록 지원합니다. AI는 학생 수준에 맞는 힌트와 피드백을 제공하는 학습 지원 도구로 활용하고, 교사는 학생들의 이해 정도를 확인하며 개념을 정교화하도록 돕습니다.

💬 AI 디지털 도구 활용 수업(패드렛) (강사님 예시로 바꿔주세요)

[배움 열기]

우리 생활에서 평행사변형 찾기(사진, 링크 등 업로드) / 학생들의 삶과 경험에서 출발하기



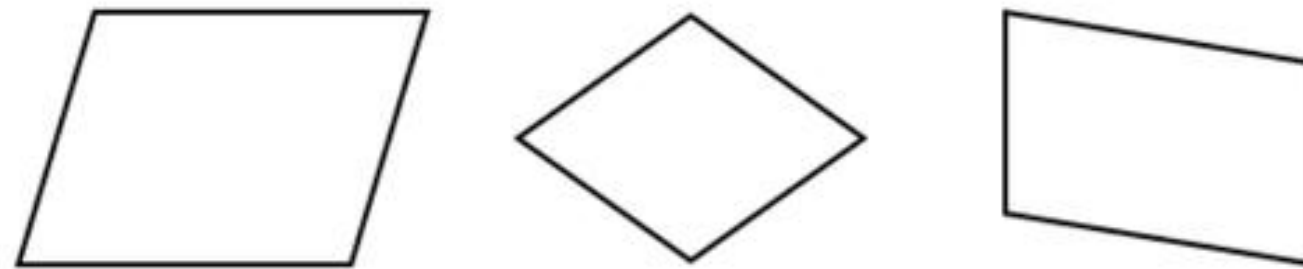
💬 AI 디지털 도구 활용 수업(패들렛) (강사님 예시로 바꿔주세요)

[배움 탐구]

교과서 활용 [평행사변형 개념의 정의, 속성의 제시, 예와 예가 아닌 것 검토]

활동 2 평행사변형의 성질을 알아봅시다. 준비물 10

- 평행사변형에는 어떤 성질이 있을지 예상해 보세요.



마주 보는
두 변의 길이는
같을까? 다를까?

해리



마주 보는
두 각의 크기는
같을까? 다를까?

유나



이웃하는
두 각의 크기의 합은
몇 도일까?

지호



💬 AI 디지털 도구 활용 수업(패들렛) (강사님 예시로 바꿔주세요)

[배움 탐구]

모둠 탐구 결과 정리/ 실험 결과·관찰 내용 기록

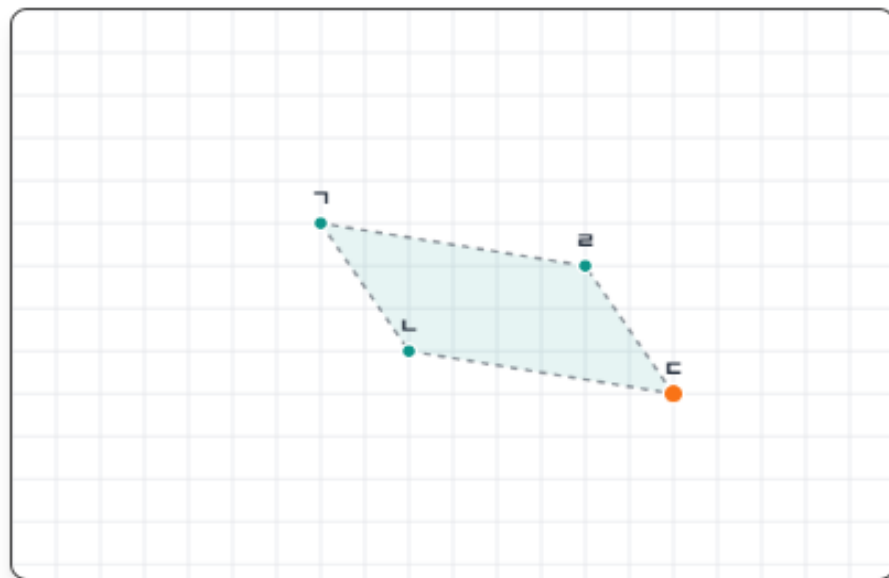
[개념 분석 및 익히기(개별)] – 교사 제작 웹앱

[개념 분석 및 익히기(공유 및 확장)] – 패들렛 등 공유 보드

두 쌍의 변이 평행한 사각형 그리기 & 측정 도구

1. 만들기 순서: 꼭짓점 ㄱ, 다음 꼭짓점 ㄴ을 차례로 클릭하세요.
2. 마우스를 움직여 미리보기를 확인하고, 클릭해서 꼭짓점 ㄷ을 확정하면 도형이 완성됩니다.
3. '측정 모드'를 켜고 원하는 변이나 각을 클릭하면 측정값이 기록됩니다.
4. '도형 수정 모드'에서는 ㄱ, ㄴ, ㄷ을 자유롭게 드래그해서 모양을 바꿀 수 있습니다.

📍 모눈 한 칸은 1cm 입니다.



두 쌍의 변이 평행한 사각형의 성질 탐구하기

1. 측정을 통해 발견한 두 쌍의 변이 평행한 사각형의 성질을 적어보세요.
매주보는 각과 변의 길이가 같다.

1. 측정을 통해 발견한 두 쌍의 변이 평행한 사각형의 성질을 적어보세요.
어긋나는 각의 합이 180도이다.

1. 측정을 통해 발견한 두 쌍의 변이 평행한 사각형의 성질을 적어보세요.
어긋나는 두 각의 합이 180도입니다.

1. 측정을 통해 발견한 두 쌍의 변이 평행한 사각형의 성질을 적어보세요.
모든변의 길이가 90도이다.

1. 측정을 통해 발견한 두 쌍의 변이 평행한 사각형의 성질을 적어보세요.
매주보는 두 각의 크기가 같습니다.

1. 측정을 통해 발견한 두 쌍의 변이 평행한 사각형의 성질을 적어보세요.

1. 측정을 통해 발견한 두 쌍의 변이 평행한 사각형의 성질을 적어보세요.

1. 측정을 통해 발견한 두 쌍의 변이 평행한 사각형의 성질을 적어보세요.

1. 측정을 통해 발견한 두 쌍의 변이 평행한 사각형의 성질을 적어보세요.



AI 디지털 도구 활용 수업(패들렛) (강사님 예시로 바꿔주세요)

[배움 성장]

다른 모듈 결과 둘러보기(갤러리워크) / 댓글·좋아요·질문으로 상호피드백
/ 교사 실시간 코멘트 및 보충 질문 /

작품 제목은 무엇인가요?
꿈꾸는 비단마

작가는 누구인가요?
김현경

작품의 조형 요소(점, 선, 면, 형, 색, 질감, 양감, 공간감, 명암) 중에 특징적인 것은 무엇이며 어떻게 표현되었나요?
색, 질감

작품의 조형 원리(대칭, 균형, 통일, 율동, 반복, 비례, 대비, 동세, 변화)중에 특징적인 것은 무엇입니까?
율동

작가는 이 그림에 어떤 내용을 담고 싶었을까요?
말 몸에 꽃무늬와 나비가 있는것으로 보아 꽃과 나비에 조합에 아름다움을 담은 비단마

이 작품에서 어떤 점이 마음에 드나요? 그 이유와 함께 적어보세요.
비단마의 입체감

8
1년 전
와우 비단마가 정말 다체롭네요

+ 댓글 추가

작가는 이 그림에 어떤 내용을 담고 싶었을까요?
웃으면서 편하게살아라

이 작품에서 어떤 점이 마음에 드나요? 그 이유와 함께 적어보세요.
웃는게

5
1년 전
우.와.정.말.아.이.가.행.복.해.보.여.

+ 댓글 추가

8
1년 전
와우 비단마가 정말 다체롭네요

+ 댓글 추가

환경을 지키는 에코백

3
1년 전
해가 귀엽당

환경을 지키는 애코백

[양치컵을 써요!]

2
1년 전
당연당연 양치컵을 써야지

AI 디지털 도구 활용 수업(패들렛) (강사님 예시로 바꿔주세요)

[배움 연결]

학생 게시글을 활용한 AI 퀴즈 생성(ZEP QUIZ, 퀴즈앤, 블루킷, Gimkit 등) /
핵심 내용 AI 요약 / 실천 과제 연결 / 글쓰기 과제 등

> 얼굴
 > 사진

문제 6 단답형

▶ <소셜미디어를 통해 노출되는 개인정보 점검하기> 상품 언박싱 영상을 라이브로 찍다가 택배송장에 적힌 개인정보가 노출되었습니다. 어떤 개인정보를 확인할 수 있나요? : 이름, 전화번호, ()



> 주소

문제 7 선택형

개인정보가 유출되어 피해가 발생할 수 있는 사례를 모두 고르시오

- ☒ 여행, 콘서트 인증샷으로 개인정보가 적혀있는 티켓을 선명하게 찍어올렸다
- ☒ 공공장소에서 PC사용 후 로그아웃을 하지 않고 갔다.
- ☒ 인스타그램 계정에 나의 학교, 반, 얼굴 사진, 영상, 전화번호를 올려두었다.
- ☐ 신뢰할 수 없는 사이트, 메시지를 클릭하지 않는다

⚙️ 수업 메뉴 >
 📄 학습 리포트
 ⏻ OFF

? 문제 1

개인정보란 특정 개인을 알아볼 수 있는 정보입니다. 이름, 전화번호, 주소, 학교 반, 계좌번호 등으로 남에게 함부로 알려줘서는 안 됩니다. 부모님 성함, 주민번호, 전화번호도 부모님의 소중한 개인정보입니다.

○

×

제출하기

💬 AI 디지털 도구의 핵심 기능 및 적용 방법

(1) 소개해주신 수업 사례에서의 AI·디지털 도구 주요 기능

(예를 들어 수학AI코스웨어라면:

활동지 및 평가 배부, 자동 채점, 자동 오답노트 생성,

학생 필기 등 모니터링, 교사 대시보드 등)

(2) 연수생이 교실에서 오늘 탐색한 도구를 활용하고자 할 때 필요한 사전 세팅,

시행착오를 줄이는 꿀팁을 안내 부탁드립니다.



Ch. 3

[모델링] AI수업 ON AIR 💡

◦ 도입-전개-정리(교육과정-수업-평가 연계)의 각 장면에서 AI디지털 도구를 활용한 학생 참여 촉진 전략 및 AI 상호작용 장면을 학생의 입장에서 살펴봅니다.





//

지금의 AI 활용은
‘도구 추가’인가, ‘수업 구조 변화’인가?

//

💬 AI수업 ON AIR 수업 라이브(강사님 수업 개요를 입력해주세요)

01

수업 개요

교과 / 영역

성취기준

탐구질문

활용 AI디지털 도구

02

사전 준비

교사(예시): 패들렛 보드, 템플릿 생성 / 보드 권한 설정 / 모듈별 역할 / 퀴즈도구 선정

학생(예시): 학교 계정 로그인

03

수업 흐름

도입

전개

정리

또는

배움 열기

배움 탐구

배움 성장

배움 연결

💬 'AI 수업 ON AIR' 💡 를 참관하며 AI 수업 관찰 카드를 작성해주세요

AI 수업 관찰 카드

학생의 눈으로 살펴보고, 교사의 전문성으로 완성합니다.

1



이 AI·디지털 도구는
수업의 어느 장면에서
활용되었나요?
(배움 열기 · 탐구 · 성장 · 연결)
(도입 · 전개 · 정리)

2



이 도구는 교실의 상호작용과
깊이 있는 학습을
어떻게 지원하나요?

3



학생의 활동은
과정중심평가와 다음 배움에
어떻게 활용될 수 있나요?

4



나의 수업에 적용을 위한
아이디어, 실행 꿀팁은
무엇인가요?



💬 듀얼 중계를 통한 학생 / 교사 UI 및 기능 확인 (예시 화면입니다. 연수생이 개인 기기에서 학생 모드를 체험하는 동안 실시간 교사 대시보드에서는 어떻게 보이는지도 함께 소개할 수 있습니다)

[학생 화면] - 문제 풀이, 필기, AI튜터

12번 통분하기 전의 두 기약분수 구하기 | 난이도 중 | [유사] 왕수학 실력 - 초등수학5-1, 93p 27 [유사] 수학리더 기본 BOOK2 백전백승 - 초등수학5-1, 67p 10

어떤 두 기약분수를 통분하였더니 $\left(\frac{91}{156}, \frac{132}{156}\right)$ 가 되었습니다. 두 기약분수를 바르게 짝 지은 것은 어느 것입니까? ()

- ① $\left(\frac{7}{12}, \frac{13}{15}\right)$
 ③ $\left(\frac{3}{5}, \frac{13}{15}\right)$
 ⑤ $\left(\frac{13}{15}, \frac{11}{13}\right)$
- ② $\left(\frac{7}{12}, \frac{11}{13}\right)$
 ④ $\left(\frac{7}{15}, \frac{11}{13}\right)$

Handwritten calculation: $9 \overline{) 156} 91$
 21

[교사 화면] - 정오답, 진행률, 학생 필기 내용

점수	1번	2번	3번	4번	5번	6번	7번	8번	9번	10번	11번	12번	13번	14번	15번	16번	17번	18번	19번	20번
65점 제출 (13/20)	○	○	×	×	×	○	×	×	○	○	○	○	○	○	?	○	○	○	○	?
75점 제출 (15/20)	×	○	○	×	×	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
85점 제출 (17/20)	○	○	○	○	×	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○
40점 제출 (8/20)	○	○	×	○	×	○	×	?	×	×	○	○	×	×	○	×	×	×	○	×
65점 제출 (13/20)	○	○	○	○	×	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×
35점 제출 (7/20)	○	○	○	○	×	×	×	?	?	○	?	?	×	○	?	?	×	×	×	○
85점 제출 (17/20)	○	○	○	○	×	○	○	×	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○
47점 제출 (8/17)	○	○	×	○	×	×	○	×	×	×	×	○	○	×	○	×	○			
85점 제출 (17/20)	○	○	○	○	×	○	○	×	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○
80점 제출 (16/20)	○	○	○	○	×	○	○	×	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○
15점 제출 (3/20)	×	○	×	×	×	×	○	?	×	×	×	?	○	×	×	×	×	×	?	×
60점 제출 (12/20)	○	○	○	×	×	○	○	×	○	○	○	×	○	×	○	×	×	×	○	○
80점 제출 (16/20)	○	○	○	○	?	○	○	×	○	○	○	○	○	○	?	○	×	○	○	○
90점 제출 (18/20)	○	○	○	○	×	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
65점 제출 (13/20)	○	○	○	○	×	○	○	×	×	○	○	○	○	×	○	×	×	○	○	×
30점 제출 (6/20)	○	○	○	×	?	○	○	?	?	?	?	?	?	?	?	○	×	?	×	×

💬 AI 디지털 활용 수업 라이브

※ 본 모델링에서 활용하는 AI·디지털 도구를 수강생이 마이크로티칭에서 사용해야하는 것이 아님을 안내해주세요.

'AI수업 ON AIR'는 좋은 AI·디지털 활용 수업의 설계와 운영 방식을 이해하기 위한 체험입니다.

연수생에게 이후 기존 클래스로 돌아가면 20분간 수업 설계안을 점검하고 AI·디지털 도구를 세팅하는 시간이 있으니, 기존에 계획한 도구를 그대로 활용하시면 된다고 안내해주세요. 다만 수강생이 희망하는 경우 이번에 체험한 도구로 변경하여 적용할 수 있으며, 이 경우 9과정 수업 설계안도 함께 수정이 필요합니다.

💬 AI 디지털 활용 수업 라이브 후: 적용 인사이트 나눔(팀 내 진행)

- 선생님의 수업에 적용한다면 어떻게 활용해보고 싶으신가요?

AI 수업 관찰 카드

학생의 눈으로 살펴보고, 교사의 전문성으로 완성합니다.

-  이 AI·디지털 도구는 수업의 어느 장면에서 활용되었나요?
(배움 열기 · 탐구 · 성장 · 연결)
(도입 · 전개 · 정리)
-  이 도구는 교실의 상호작용과 깊이 있는 학습을 어떻게 지원하나요?
-  학생의 활동은 과정중심평가와 다음 배움에 어떻게 활용될 수 있나요?
-  나의 수업에 적용을 위한 아이디어, 실행 꿀팁은 무엇인가요?

AI 수업 관찰 카드

학생의 눈으로 살펴보고, 교사의 전문성으로 완성합니다.

-  이 AI·디지털 도구는 수업의 어느 장면에서 활용되었나요?
(배움 열기 · 탐구 · 성장 · 연결)
(도입 · 전개 · 정리)
-  이 도구는 교실의 상호작용과 깊이 있는 학습을 어떻게 지원하나요?
-  학생의 활동은 과정중심평가와 다음 배움에 어떻게 활용될 수 있나요?
-  나의 수업에 적용을 위한 아이디어, 실행 꿀팁은 무엇인가요?



Ch 4

[마이크로티칭] 깊이 있는 학습을 지원하는 Design ON, Teaching ON

- 깊이 있는 학습을 지원하는 교사-학생-AI 상호작용 전략을
마이크로티칭 핵심 장면으로 구현합니다



💬 학생 참여 촉진 전략 5가지

01

즉시 반응형 활동

02

역할 부여

03

감정·창의 자극

04

협업 구조화

05

게임화·즉시 피드백

참여 구조 개별 사고 → 상호작용 → 공유 및 확장

🔑 마이크로티칭 실행 포인트

핵심 수업 장면에서 최소 2가지 이상 전략 적용 | 빠른·느린·저하 반응 상황에 따라 즉각 질문·피드백 조정
피드백 초점: "교사의 어떤 개입이 학생의 '깊이 있는 학습'으로의 참여를 변화시켰는가?"

💬 설계 핵심 및 의도 설명 2분

🕒 수업 실행 12분

🤝 동료 피드백 2분

💬 AI 활용 피드백 4가지 시점과 교사 역할

- AI 피드백은 출발점, 교사 개입이 완성

AI 개인화 피드백 4가지 시점

진단 시점

학습 시작 전 사전 지식·이해도 진단 → 출발점 확인

탐구 중 시점

개별 시도에 즉각 피드백 → 막힘 지점에서 힌트 제공

표현 시점

학생 산출물에 첨삭·강점/약점 분석 → 개선 방향 제시

성찰 시점

학습 종료 후 학습 패턴·다음 과제 제안 → 자기주도 학습

AI 피드백에서 교사의 역할

AI 피드백은 출발점, 교사 개입이 완성

검토

AI 피드백을 그대로 전달하지 않고,
교사가 먼저 정확성·적절성을 검토한다.

번역

AI의 말투를 학생이 이해할 수 있는 언어와
수준으로 번역하여 전달한다.

선별

방대한 AI 피드백 중 그 학생에게 가장 필요한
1-2가지로 선별·집중한다.

연결

AI 피드백을 다음 학습 활동과 연결해
"다음에 무엇을 할지" 분명히 한다.

보호

AI 피드백이 학생의 학습 의욕을
꺾지 않도록 정서적 측면도 함께 살핀다.



마이크로티칭 준비: 설계안 검토 및 AI 디지털 활용 수업 세팅(20분)

수업 핵심장면에서 사용할 AI 디지털 도구 사전 준비(학생 계정, 접속 등)

장점 Strength
자신의 일상을 다른 사람과 공유할수있다.
sns를 통해 지식을 쌓을 수 있다.




단점 Weakness
어린이들이 sns를 많이 보면
각종 질병들이 생길수있어요.
sns에 너무 빠져 있으면 가족과의
시간이 줄어든다.




초등학생의 SNS사용 (5모둠)

유튜브를 성공하면 돈을 엄청
많이 벌수있어요

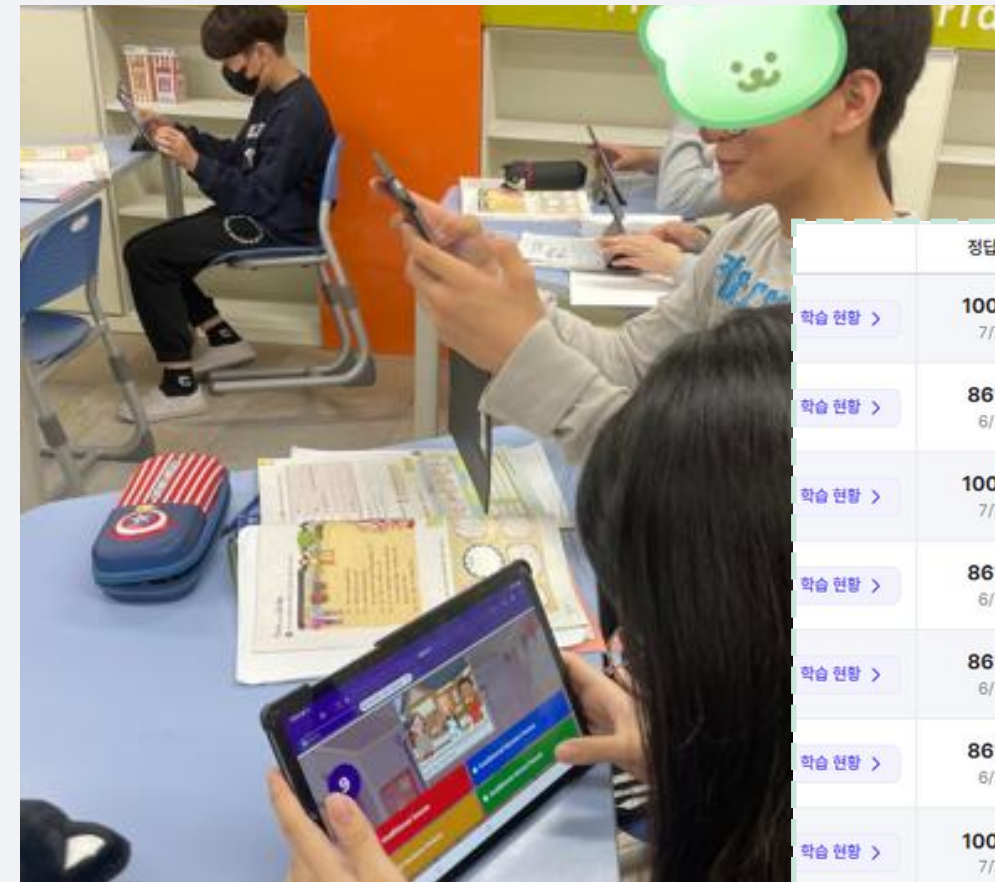



기회 Opportunity(억 소리가 나게 벌수있음)

초등학생은 잘못된
정보를 쉽게 믿을 수 있다.
나의 개인정보가 다른 사람들에게
유출될 수 있다.
많은 사람들은
SNS가 초등학생의
뇌운동을
저하시키고
나쁜 영향을
준다.




위기 Threat



	정답률	총 소요 시간	문제 1 >	문제 2 >	문제 3 >	문제 4 >	문제 5 >	문제 6 >
학습 현황 >	100% 7/7	1분 37초	✓ 1초	✓ 16초	✓ 11초	✓ 16초	✓ 18초	✓ 17초
학습 현황 >	86% 6/7	1분 48초	✗ 4초	✓ 16초	✓ 10초	✓ 22초	✓ 13초	✓ 18초
학습 현황 >	100% 7/7	1분 31초	✓ 8초	✓ 2초	✓ 7초	✓ 36초	✓ 8초	✓ 18초
학습 현황 >	86% 6/7	2분 6초	✓ 4초	✓ 18초	✓ 19초	✗ 20초	✓ 25초	✓ 22초
학습 현황 >	86% 6/7	1분 39초	✓ 7초	✗ 7초	✓ 15초	✓ 14초	✓ 16초	✓ 20초
학습 현황 >	86% 6/7	2분 31초	✓ 14초	✓ 17초	✓ 15초	✗ 19초	✓ 19초	✓ 17초
학습 현황 >	100% 7/7	2분 5초	✓ 21초	✓ 3초	✓ 15초	✓ 20초	✓ 16초	✓ 25초

(예시) 공유 보드 및 활용 템플릿 준비

학생의 개별 사고 및 탐구 촉진, 생각을 정리하고 공유할 수 있는

(예시) 게임, 퀴즈화 도구 준비

학생들이 문제를 출제하면 AI·디지털 도구 퀴즈로 제작, 성취도 점검, 맞춤 피드백

마이크로티칭: 5인 1팀 / 역할 순환

마이크로티칭은 우리가 설계한 수업을 '실행 - 관찰 - 피드백 - 개선'의 순환 속에서 더 나은 수업으로 성장시키는 과정입니다



교사 역할 — 수업 운영

핵심 수업 장면 실행 / 전략 적용 및 즉각 조정 / 학생 반응에 따른 발문·피드백

학생 역할 (3인) — 실제 참여

실제 학생으로 활동 / 빠른·느린·저하 등 다양한 반응 상황 자연스럽게 구현
(여러 페르소나 중 3개의 역할을 시작 전 미리 설정하고 서로 공유해주세요)

관찰자 역할 (1인) — 데이터 기록

학생 참여 변화 / 교사의 성장 지원 등 마이크로티칭 시뮬레이션 데이터 기록

💡 피드백 원칙: 성장을 돕는 질문 형태 / 평가적 시선 배제 / 심리적 안전감 확보

마이크로티칭에서 팀 역할 안내(5명)

- 교사/ 학생1 / 학생2 / 학생3 / 관찰자의 역할을 순환하여 말합니다

교사 역할



⑨과정 수업설계안에서 핵심 수업 장면 선정

(16분) 수업 준비 및 설계 의도 2분
수업 실행 12분
동료 피드백 2분

핵심 수업 장면 실행, 학생 반응에 따른 피드백

(1)학생참여 촉진 / (2)AI 상호작용 전략 적용

💬 마이크로티칭에서 팀 역할 안내(5명)

- 교사/ 학생1 / 학생2 / 학생3 / 관찰자의 역할을 순환하여 말합니다

학생 역할 예시(1)



📋 [학생1]의 페르소나: (예시)맞춤 지원 필요

📋 여러 페르소나 특성 중 1개 선택하여 반응

- 어려움이나 오개념
- 문제 해결 과정에서 막힘 / 느린 수행
- 참여 의지는 있으나, 학습 결손 누적
- 참여 저하 또는 무기력 등

📋 교사의 질문·피드백·활동 조정에 따라 학습 변화 나타내기



💬 마이크로티칭에서 팀 역할 안내(5명)

- 교사/ 학생1 / 학생2 / 학생3 / 관찰자의 역할을 순환하여 맡습니다

학생 역할 예시(2)



📋 [학생2]의 페르소나:

(예시) 중간 수준의 반응, 성취도

📋 여러 페르소나 특성 중 1개 선택하여 반응

- 집중하는 편
- 질문에 답할 수 있으나 먼저 발표하지는 않음
- 개념은 이해하나, 모둠 활동에 나서지 않음 등

📋 교사의 질문·피드백·활동 조정에 따라 학습 변화 나타내기

💬 마이크로티칭에서 팀 역할 안내(5명)

- 교사/ 학생1 / 학생2 / 학생3 / 관찰자의 역할을 순환하여 말합니다

학생 역할 예시(3)



📋 [학생3]의 페르소나: (예시)심화 경로 안내 필요

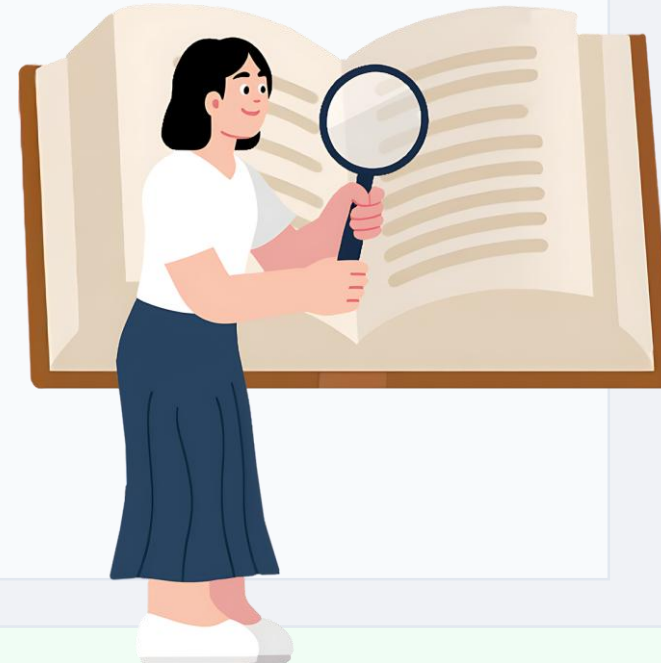
- 📋 여러 페르소나 특성 중 1개 선택하여 반응
- 주어진 활동을 빠르게 완료
 - 추가 자극이 없으면 흥미 저하, 다른 활동
 - 모둠 활동에서 주도적인 역할을 하고자 함 등

📋 교사의 질문·피드백·활동 조정에 따라 학습 변화 나타내기

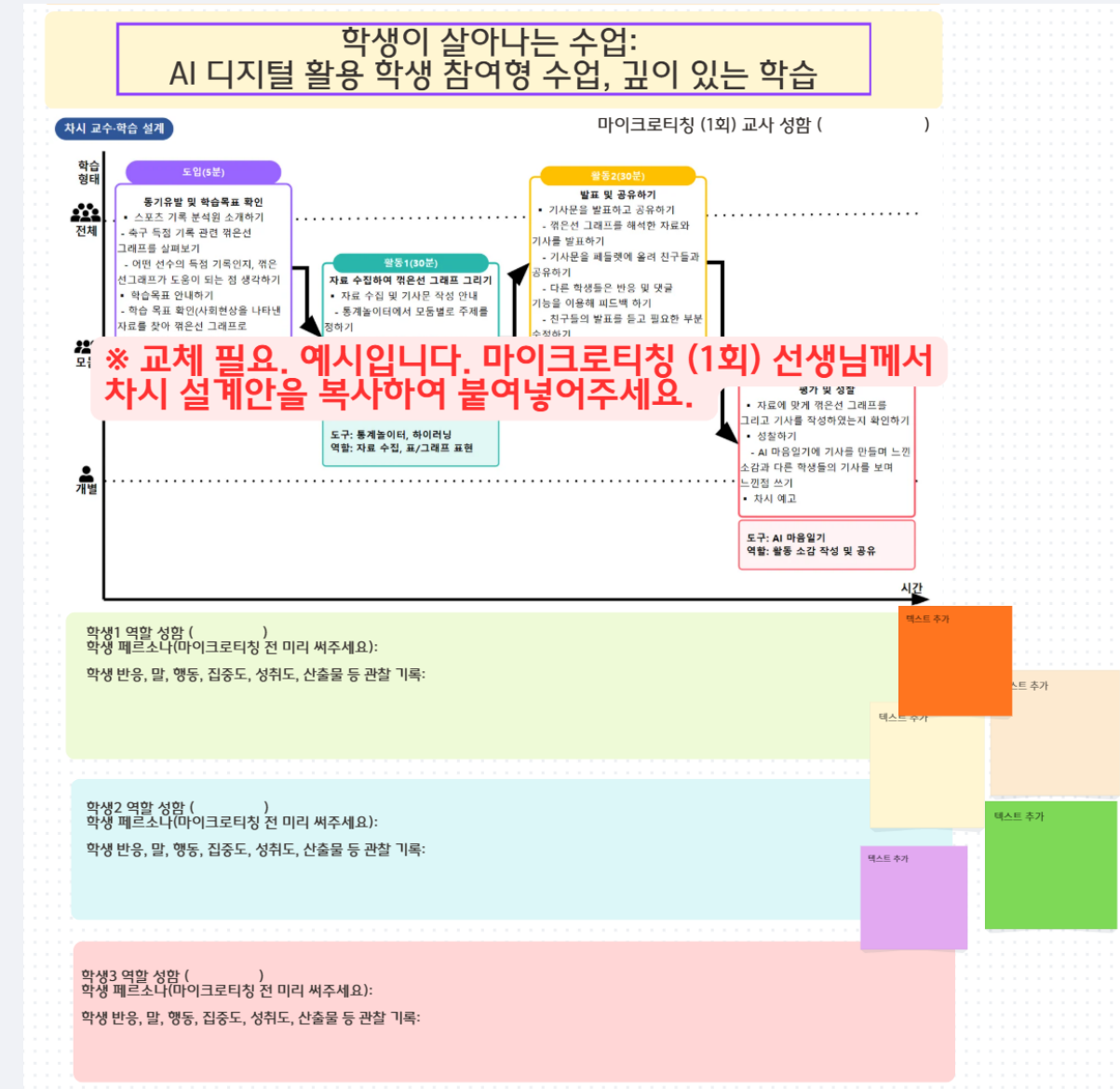
관찰자 기록 포인트

관찰자가 기록할 것

- ☑ 학생 참여가 변화한 순간 (언제, 어떻게)
- ☑ 교사의 개입 방식 (질문 유형, 타이밍)
- ☑ 활동 흐름 조정 (속도 조절, 역할 변경)
- ☑ 참여 저하·과잉·균형 장면

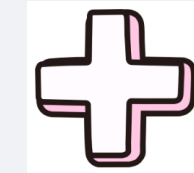
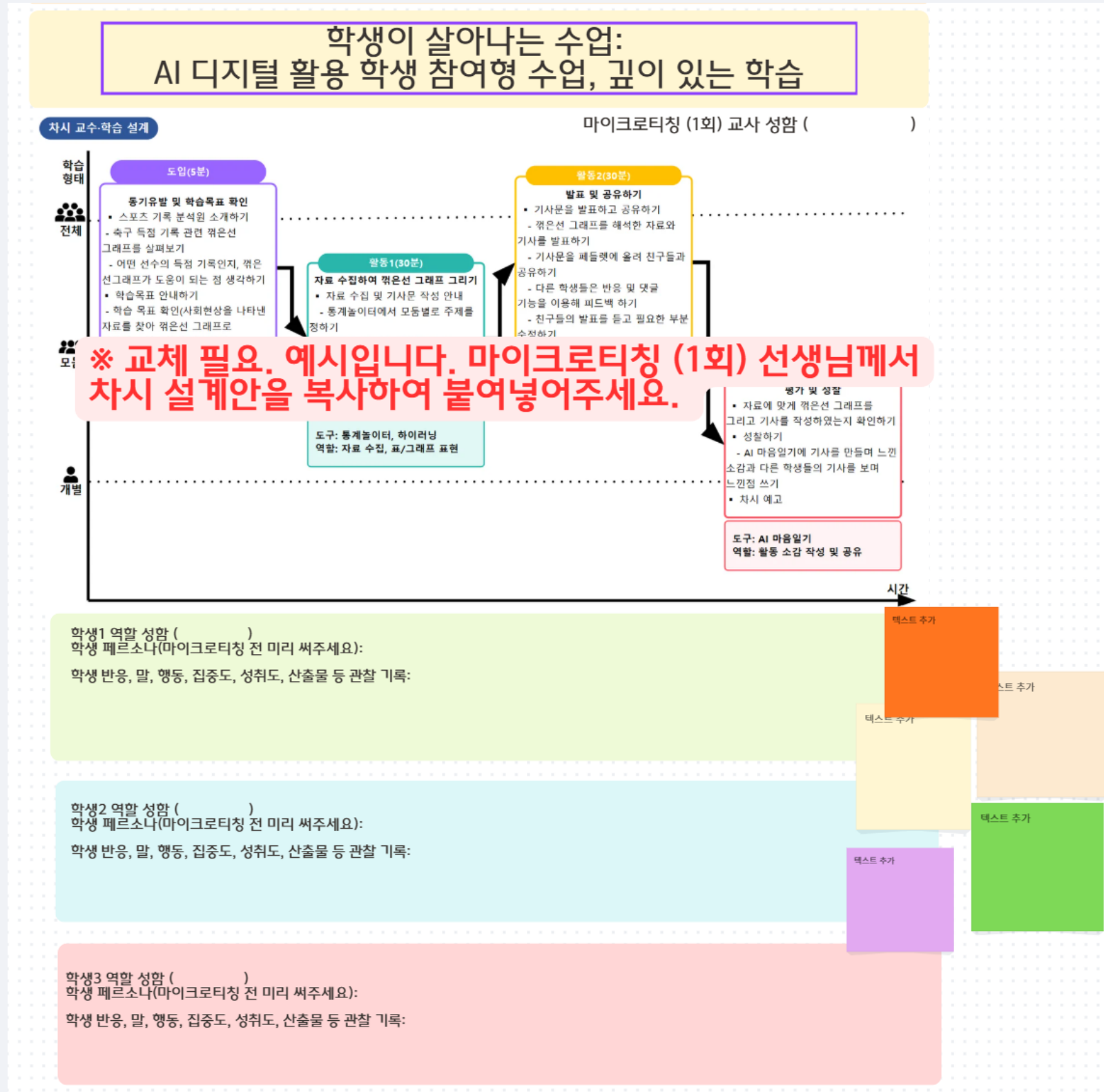


관찰기록지(연수 패들렛 내 Canva 화이트보드 활용)

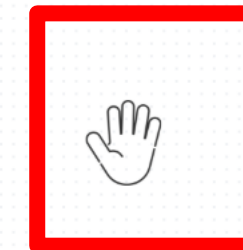


💡 마이크로티칭에서 생성된 관찰 기록과 수업자의 메모는 과정중심평가 팀 시나리오 설계에서 활용합니다

Canva 화이트보드 튜토리얼



**Ctrl +마우스 휠 조작으로
화이트보드 화면의 확대 / 축소가 가능합니다**



학생1 역할 성함 ()
학생 페르소나:
학생 반응, 말, 행동, 집중도, 성취도, 산출물 등 관찰 기록:

**화이트보드에서 스페이스바를 누른 채 마우스로
영역 이동이 가능합니다
(이동 모드: 손바닥 모양이 보여야합니다)**

💬 동료피드백(2분)

- 마이크로티칭 종료 후 교사 역할 선생님에게 피드백을 하나씩 전해 주세요 (평가가 아닌 '상호 성장을 돕는 질문')

피드백을 흐르게 하는 네 단계

- 01 관찰한 것을 묘사**
"이 장면에서 학생 ○○이 ~을 했어요."
- 02 교사의 의도 물음**
"그때 어떤 의도로 그 질문을 하셨나요?"
- 03 성장 질문 던지기**
"같은 장면이 다시 온다면, 무엇을 다르게 해보고 싶으세요?"
- 04 다음 한 수 함께**
"그러면 다음 사이클에서는 어떻게 시도해 볼까요?"

2분, 어떻게 쓰는가

관찰한 장면을 짧게 묘사

성장 질문 1개를 던지기

교사의 응답 듣기

💬 효율적인 상호 소통(피드백) 전략

- 최고의 팀의 소통 방법 (대니얼 코일, 최고의 팀은 무엇이 다른가, 2018)



💬 (예시) 수업 설계 핵심 및 의도 설명

- 마이크로티칭의 흐름과 관찰 포인트를 먼저 팀원 선생님들에게 설명합니다

📖 학년 및 단원: 5학년 1학기 국어(가) 2단원 <기행문을 써요>

📖 성취기준: [6국03-03] 체험한 일에 대한 감상을 나타내는 글을 쓴다.

평가 요소	내용
지식·이해	기행문의 특징 이해
과정·기능	체험과 감상을 연결하여 기행문 쓰기
가치·태도	자신의 경험을 진솔하게 표현하며 소통하는 태도

🖥️ AI 디지털 도구: AI글쓰기 코스웨어(자작자작, 키위티 등)

✅ AI 디지털 도구 활용을 위한 활용 동의 및 학운위 심의

✅ 학생들에게 이름·학교·여행 경험 속 개인정보 입력 유의 안내



AI를 단순한 글쓰기 채점 도구가 아니라 **학생의 학습을 확장하는 상호작용 도구**로 활용합니다.

AI는 맞춤법 검사, 형식 점검 등 반복적이고 기초적인 피드백을 지원하고, 교사는 글의 내용과 표현, 감상과 경험의 연결 등 학생의 사고를 확장하는 고차원적인 피드백에 집중합니다.

학생들은 먼저 Canva를 활용한 가상 여행 박람회를 통해 기행문의 소재와 경험을 공유합니다.

이후 여정, 견문, 감상이 드러나도록 AI 글쓰기 코스웨어 '자작자작'에 기행문을 작성합니다.

AI는 교사가 사전에 설정한 루브릭을 바탕으로 맞춤법 검사와 1차 피드백을 제공하고, 교사는 이를 검토·조정하여 학생 수준에 맞는 피드백을 제공합니다.

오늘 마이크로티칭에서는 **학생이 AI 코스웨어에 글을 작성하고, AI와 교사의 피드백을 바탕으로 글을 수정·보완하는 핵심 장면을 중심으로 시연합니다.** 이 과정에서 교사는 "어떤 부분이 더 생생해졌을까?", "감상이 잘 드러나는 문장은 무엇일까?"와 같은 질문으로 학생의 사고를 확장합니다.

마지막으로 학생들은 서로의 글을 읽고 댓글을 주고받으며 상호 피드백을 제공하고, 교사의 개별 피드백까지 반영하여 글을 여러 차례 수정합니다. AI, 동료, 교사와의 상호작용을 반복하며 글의 완성도를 높이고, 학생 스스로 자신의 글을 발전시키는 경험을 하도록 설계했습니다.



☞ (예시) 마이크로티칭 수업 개요

- 마이크로티칭의 흐름과 관찰 포인트를 함께 살펴봅니다.

[01 시간표현 이해, 시간표현을 활용해 있었던 일 나타내기]

제목 작은 고양이가 키운 큰마음

며칠 전, 가족과 함께 집으로 가던 길에 새끼 고양이 한 마리를 보았다. 고양이는 추운지 몸을 잔뜩 웅크리고 있었는데 어미의 모습은 보이지 않았다. 그대로 두면 다칠 것 같아서 고양이를 조심스럽게 안고 가까운 유기 동물 보호소로 데려갔다. 보호소에는 우리가 데려간 고양이 말고도 유기 동물이 여러 마리 있었다. 선생님께서는 길을 잃거나 버려진 동물이 생각보다 훨씬 많다는 사실을 알려 주셨다. 그 이야기를 들으며 마음이 무거워졌고, 생명을 책임진다는 일이 얼마나 어렵고 중요한 일인지 깨달았다.

85쪽

출처: 티셀파

[02 기행문의 특성 알기]

5. 기행문에 들어가야 할 내용을 생각하며 보기에서 알맞은 문장을 찾아 빈칸에 써 봅시다.

보기

- 울산 바위로 오르는 길에는 오래된 나무가 많았다.
- 다음 날, 한계령을 넘어 집으로 돌아왔다.
- 계절이 바뀌면 다시 이곳에 오자는 다짐을 했다.

감상
(생각하거나
느낀 것)

- 산을 내려오니 눈도 맑아지고 정신도 맑아진 것 같았다. 그리고 무엇보다 마음의 키가 한 뼘은 자란 것처럼 느껴졌다.
- 계절이 바뀌면 다시 이곳에 오자는 다짐을 했다.

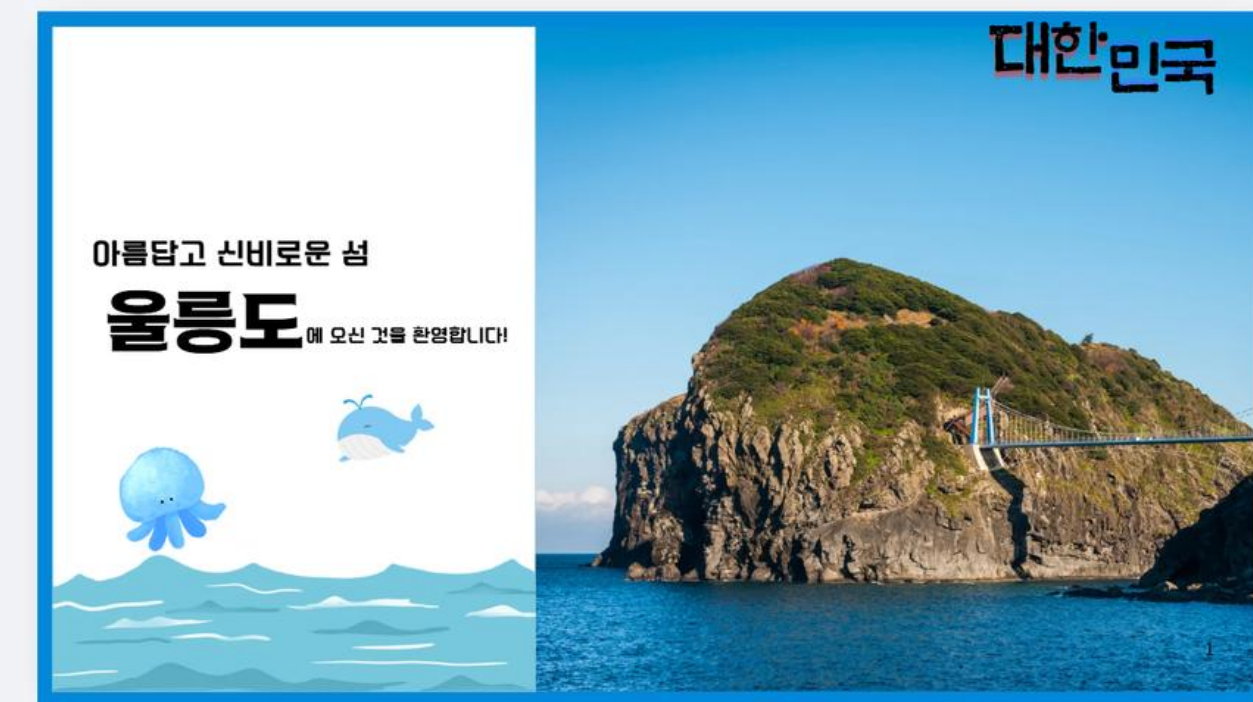
핵심 정리

[기행문의 특성]

- 글쓴이가 여행하며 다닌 곳을 ? 이라고 합니다.
- 글쓴이가 여행하며 보고 들은 것을 ? 이라고 합니다.
- 글쓴이가 여행하며 생각하거나 느낀 것을 ? 이라고 합니다.
- ? 에는 여정, 견문, 감상이 들어가야 합니다.

출처: 티셀파

[03 가상 여행 박람회 기획하기]



출처: 학생 제작 자료

☞ (예시) 마이크로티칭 수업 개요

- 마이크로티칭의 흐름과 관찰 포인트를 함께 살펴봅니다.

[04 글의 구조 잡기]

[05 기행문의 특성에 맞게 기행문 작성하기(글쓰기 공책 활용)]

기행문 구조 잡기 학습지

★ 여행의 전체 흐름

여행한 순서대로 장소를 적어 보세요.

여행 시작

여행 끝

① 장소:

무엇을 했나요?

무엇을 알게 되었나요?

어떤 생각이 들었나요?

② 장소:

무엇을 했나요?

무엇을 알게 되었나요?

어떤 생각이 들었나요?

③ 장소:

무엇을 했나요?

무엇을 알게 되었나요?

어떤 생각이 들었나요?

④ 장소:

무엇을 했나요?

무엇을 알게 되었나요?

어떤 생각이 들었나요?

⑤ 장소:

무엇을 했나요?

무엇을 알게 되었나요?

어떤 생각이 들었나요?

⑥ 장소:

무엇을 했나요?

무엇을 알게 되었나요?

어떤 생각이 들었나요?

여행을 통해 느낀 점 (전체 느낌)

제목:

No.

2026/5/23 / 토

기행문

제목: 아름다운 섬 '울릉도'에 한박 여행하러 간다

나는 2026 5/22일부터(금) 5/24일 까지(일) 2박 3일동안 울릉도에 갔다왔다. 간 목적은 추억을 남기기 위해 갔다. 울릉도는 하늘처럼 푸른 바다가 있는 천혜의 자연 휴양지이다. 맛집에 갔는데 신애 본식의 따개비 칼국수와 현포 곶감 반점의 중화 비빔밥이 가장 맛있었다. 숙소는 코스모스 울릉도(4.5점)에서 지냈다. 조식과 수영장이 있었다. 예쁜 죽암곶돌해안에도 갔다. 울릉도의 거센 파도에 의해 만들어진 물해안이다. 이외의 다른 예쁜 관광지들도 봤다.

소감: 다음에는 독도도 가고 싶은 기대감 생겼고, 다음에도 가족이랑 좋은 추억 남기겠다.

(예시) 마이크로티칭 수업 개요

[06 기행문 1차 고쳐쓰기 (AI 글쓰기 코스웨어에 옮기기)]

아름답고 신비로운 섬 '울릉도'에 오신걸 환영합니다!

나는 2026 5/22(금)부터 5/24(일)까지 2박 3일 동안 울릉도에 갔다 왔다.

간 목적은 추억을 남기기 위해 갔다. 울릉도는 하늘처럼 푸른 바다가 있는 천혜의 자연 휴양지다.

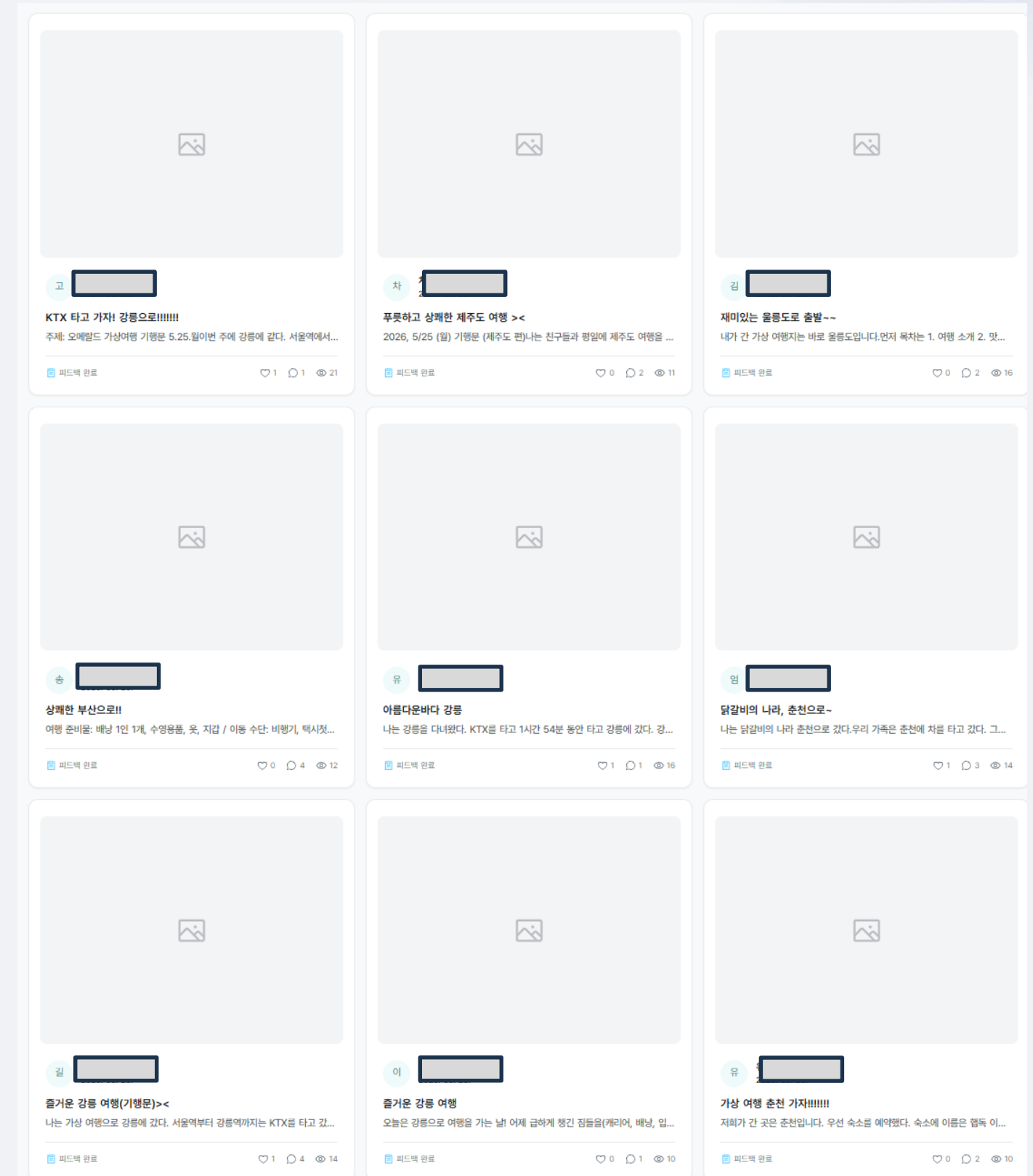
맛집에 갔는데 신애 분식의 진하고 따뜻한 국물이 매력인 따개비 칼국수와 현포 고동 반점의 맛있는 중화 비빔밥이 가장 맛있었다. 숙소는 코스모스 울릉도(4.5점)에서 지냈다. 숙소에는 조식과 수영장이 있었다. 정말 넓고 좋았다.

그리고 아주 예쁜 죽임 뽕돌 해안에 갔다. 울릉도의 거센 파도에 의해 만들어진 뽕돌 해안이다. 바다 특유의 짠냄새가 내 코와 가족들의 코로 솔솔 들어왔다. 이외의 다른 예쁜 관광지들도 봤다.

소감: 다음에는 독도도 가보고 싶은 기대감이 생겼고, 다음에도 가족이랑 좋은 추억 남기고 싶다.

♡ 좋아요

♡ 0 💬 2 📷 60



💬 (예시) 마이크로티칭 수업 개요

[07 AI-교사-친구와 상호작용하며 2차 고쳐쓰기]

✓ AI 분석에는 부정확하거나 맥락에 맞지 않는 내용이 포함될 수 있으므로 검토 및 교사의 직접 최종 피드백 작성 후 학생에게 전송

The screenshot displays a web interface for AI feedback. On the left, there's a sidebar with tabs for 'AI 도우미', '맞춤법', and '피드백'. The main area shows a travel diary entry titled '오메랄드 가상여행 기행문' with a sample text and a list of writing requirements. Below the entry, there's a section for '가상여행 기행문: 사진 맛집이 줄줄 사람이 줄줄' with a detailed paragraph. On the right, a blue-bordered box highlights the 'AI 피드백 요청' section, which lists four feedback points: 1) 여정은 시간 순서로 3곳 이상 적어 보세요. 2) 각 장소에서 느낀 점을 한 문장씩 꼭 적으세요. 3) 글 전체를 가상의 여행이라는 틀로 통일해서 읽는 사람이 같은 여행을 따라가게 만들어 보세요. 4) 글 전체를 가상의 여행이라는 틀로 통일해서 읽는 사람이 같은 여행을 따라가게 만들어 보세요. Below this, there's a '평가' section with a score of 60 and a '개선 제안' section with three suggestions for improvement.





Ch 5

[과정중심평가 시나리오 설계]: Feedback ON

◦마이크로티칭에서 마주한 실제 학생 반응을 바탕으로, 평가 모먼트 포착과 IF-THEN 시나리오 설계를 통해 학생의 배움을 읽고 지원하는 과정중심평가 전략을 팀 협업으로 완성합니다





//

우리는 **성장을 지원**하는 평가를 하고 있는가,
아니면 **결과 정리**를 하고 있는가?

//

평가는 결과를 '정리'하는 일이 아니라,
수업 안에서 학생의 학습을 '읽고 조정'하는 행위

과정중심평가의 개념과 본질

- 결과를 채점하는 것이 아니라 학습 과정에 개입하는 평가

과정중심평가는 학습자의 학습 과정에 초점을 맞추어 학습과 성장을 관찰·기록하고, **의미 있는 피드백**을 제공하는 **학습 지향적 평가**이다.

▼ 3가지 원리

학습을 위한 평가

성적 산출이 아닌 학습을 안내·지원하기 위한 평가.
평가가 다음 학습의 방향을 결정한다.

학습으로서의 평가

학생이 자기 학습을 스스로 평가·점검·조정하는 활동 자체가 학습이 되는 평가.
메타인지 강화.

교육과정-수업-평가 일체화

설계-실행-평가가 하나의 흐름으로 연결되어, 평가가 수업의 자연스러운 일부가 된다.



수업 중에 실행되는 평가는 어떻게 작동하는가

- 관찰 · 상호작용 · 피드백 — 분리된 세 단계가 아니라 동시에 흐르는 세 갈래

01 OBSERVE

관찰

학생의 사고·표현·시도 과정을
수업 중에 읽어내는 행위

예: 풀이 막힘, 발화 변화,
결과물에 나타난 사고의 흔적

02 INTERACT

상호작용

발문·힌트·대화로 학생의
다음 사고를 끌어내는 개입

예: '왜 그렇게 썼지?'
'한 단계 앞의 질문' 던지기

03 FEEDBACK

피드백

즉각적인 방향 제시·수정 단서로
학생의 학습을 다음 단계로 옮기는 일

예: '시도 자체'를 인정,
'다음 한 걸음'의 방향 제시



수업 중에 실행되는 평가는 어떻게 작동하는가

- 관찰 · 상호작용 · 피드백의 결합

관찰

"학습 과정을 읽기"

▶ 관찰 항목

독서·이해·표현 과정
탐구·검증 과정
표현·산출 과정
협업·발화·반응 양상

관찰 도구

관찰 기록지·체크리스트·
시점별 짧은 메모·학생 활동지

상호작용

"발문·힌트·재질문으로 개입하기"

▶ 상호작용 형태

핵심 발문·재질문
막힘 지점 힌트 제공
토론·논의 방향 제시
학생끼리 상호 검증 유도

교사 행위

"어떻게 그렇게 생각했어?
다른 방법은? 만약 ~ 라면?"

피드백

"즉각 수정과 방향 제시"

▶ 피드백 원칙

구체적 사실 기반
즉각 제공 (수업 중)
다음 단계 안내 포함
판단 아닌 성장 지원

예시

"지금 1개 근거를 잘 썼어.
한 가지만 더 추가하면 설득력이 올라갈 것
같은데 추가로 찾아보겠니?"



6가지 관점에서 본 평가의 본질적 차이

- 결과중심평가와 과정중심평가의 비교

비교 관점	결과중심평가	과정중심평가
평가 개념	최종 성과와 산출물 중심 학습 결과에 대한 판정	학습 과정과 성장 중심 학습을 위한/으로서의 평가
평가 시점	학습 종료 후 일회성 실시 학습과 평가의 분리	학습 과정 중 지속적·반복적 실시 학습과 평가의 통합
평가 초점	성취도·등급 부여 선별과 분류	학습 과정에서의 이해와 성장 개선과 발전 지원
피드백	최종 결과에 대한 일회성 피드백 점수와 등급 형태	지속적·개별화된 피드백 성장을 위한 구체적 조언
학생 역할	평가 대상 (수동적) 정답을 재현하는 역할	평가의 주체 (능동적) 자기평가·동료평가 참여
교사 역할	평가자·채점자 객관적 판정자	안내자·촉진자 학습 개선 지원



팀 기반 IF-THEN 시나리오의 완성

공통 협업 시트 활용 방법

우리 팀의 협업 시트, 마이크로티칭 기록, 학생 반응 유형 카드 확인
각자 자신의 수업 맥락·교과·AI 도구를 연결하여 디지털 포스트잇에 작성 → 팀 Canva보드에 공유 → 토의

마이크로티칭에서 관찰한 내용, 학생 반응 유형 카드 또는 우리 학급에 있는 실제 학생을 떠올리며 작성

느린 수행 학생

반복 오답 학생

참여 저하 학생

AI 힌트 의존 학생

심화 과제 탐색 학생

IF ○○한 학생 반응이 나타나면 → **THEN** 어떤 발문·피드백·활동 조정을 할 것인가?

팀 토의 활동으로 진행합니다 — 마이크로티칭에서의 학생 반응 또는 우리 학급 학생의 특성을 바탕으로 작성해 주세요

학생 반응 유형 카드(예시)

마이크로티칭 · 학생 유형 카드

교실 속 학생 유형 카드

성취 수준과 참여 태도, 두 축으로 나눈 아홉 가지 학생 유형입니다. 아래 버튼으로 두 축을 조합해 필터링하며, 유형별 대응 전략을 함께 이야기해 보세요.

성취도

전체

A (상)

B (중)

C (하)

참여 태도

전체

적극형

소극형

산만형

전체 9명 중 9명



학생 1
누적 결손·무기력형

● 성취도 C 소극형

학습 태도

개념 이해에 어려움이 있고 오개념을 가진 경우가 많아요. 문제 해결 과정에서 자주 막히고, 수행 속도가 느려요.

수업 참여 · 에너지 표현

참여하려는 의지는 있지만 학습 결손이 누적된 상태예요. 시간이 지날수록 참여가 저하되거나 무기력한 모습을 보이기도 해요.



학생 2
조용한 성실형

● 성취도 A 소극형

학습 태도

수업에 집중하는 편이고, 질문에 답할 수는 있지만 먼저 손을 들어 발표하지는 않아요.

수업 참여 · 에너지 표현

개념은 이해하고 있지만 모든 활동에 적극적으로 나서지는 않아요. 조용히 자기 몫을 하는 스타일이예요.



학생 3
주도적 도전형

● 성취도 A 적극형

학습 태도

주어진 활동을 빠르게 완료하고, 개념 이해도가 높아 이미 다음 단계로 넘어갈 준비가 되어 있어요.

수업 참여 · 에너지 표현

추가 자극이 없으면 금방 흥미를 잃고 다른 활동을 시작해요. 도 활동에서는 주도적인 역할을 하고 싶어해요.



학생 4
인정 추구 노력형

● 성취도 C 적극형

학습 태도

이해는 부족하지만 손을 자주 들고, 틀려도 계속 시도하려는 의지가 있어요.

수업 참여 · 에너지 표현

발표 내용이 논점에서 벗어나거나 부정확한 경우가 많고, 교사의 관심과 인정을 자주 필요로 해요.



학생 5
조용한 의존형

● 성취도 C 소극형

학습 태도

시키면 하지만 스스로 질문하거나 도움을 요청하지 않아요. 모르는 것을 티 내지 않고 조용히 있는 편이에요.

수업 참여 · 에너지 표현

활동지 빈칸이 많아도 먼저 말하지 않고, 짝이나 모둠 친구의 답에 의존하는 경향이 있어요.



학생 6
활발한 반응형

● 성취도 B 적극형

학습 태도

발표는 적극적으로 하지만 답의 정확도는 들쭉날쭉하고, 새로운 활동에는 호기심 있게 반응해요.

수업 참여 · 에너지 표현

친구들과의 상호작용을 즐기고 목소리가 큰 편이에요. 깊이 있는 사고보다는 빠른 반응에 익숙해요.



학생 9
지루한 우등형

● 성취도 A 산만형

학습 태도

이미 아는 내용이라고 여겨 수업에 무관심한 태도를 보이고, 빨리 끝내고 딴짓(그림 그리기, 책 보기 등)을 해요.

수업 참여 · 에너지 표현

지루함을 참지 못하고 산만한 행동으로 표현하지만, 도전적인 과제가 주어지면 다시 몰입해요.

과정중심평가는 '피드백'에서 시작된다: 학생의 성장을 만드는 교사의 언어

7 Things Teachers Say to Create a Supportive Classroom

1. I believe in you.
2. We missed you.
3. I'm listening.
4. Oops, I made a mistake.
5. We'll figure it out together.
6. You've really improved...
7. I'm sorry.

What would you add to the list?



초등 수학

기존 표현

성장을 지원하는 언어

문제 풀어 봐.

오늘은 답보다 풀이 과정을 설명해 봅시다.

틀렸어.

어디까지는 맞았는지 먼저 찾아볼까요?

왜 이렇게 했어?

이 방법을 선택한 이유가 있었나요?

다시 계산해.

어느 부분에서 생각이 달라졌는지 찾아보자.

어려운 문제야.

생각이 자라는 문제를 만났네요.

답만 맞았네.

친구도 이해할 수 있도록 설명해 볼까요?

다른 방법 없어?

또 다른 방법도 가능할까요? 함께 찾아봅시다.



과정중심평가는 '피드백'에서 시작된다: 학생의 성장을 만드는 교사의 언어

초등 국어

기존 표현

성장을 지원하는 언어

글 다시 써.

독자가 더 잘 이해하려면 무엇을 더 넣으면 좋을까요?

맞춤법 틀렸어.

내용은 잘 전달됐어요. 이제 표현을 조금 더 다듬어 볼까요?

발표해 봐.

친구들에게 가장 전하고 싶은 한 가지는 무엇인가요?

책 잘 읽었네.

어떤 장면이 가장 기억에 남았나요? 왜 그랬을까요?

의견이 달라.

친구와 다른 생각을 하게 된 이유가 궁금해요.

근거가 부족해.

네 생각을 뒷받침해 줄 장면을 하나 찾아볼까요?

초등 과학

기존 표현

성장을 지원하는 언어

실험 잘못했네.

예상과 다른 결과도 중요한 발견이에요. 왜 그랬는지 함께 생각해 볼까요?

다시 해 봐.

이번에는 한 가지 조건만 바꿔서 다시 관찰해 볼까요?

틀렸어.

그렇게 생각한 이유가 궁금해요. 어떤 관찰이 있었나요?

결과가 이상해.

이 결과가 나온 까닭을 함께 찾아보자.

빨리 정리해.

오늘 가장 놀라웠던 발견은 무엇이었나요?

답이 달라.

친구의 결과와 비교하면 어떤 점이 같고, 어떤 점이 다른가요?

관찰이 부족해.

한 번 더 자세히 살펴보면 새로운 점을 찾을 수 있을까요?

교과별 IF-THEN 시나리오 예시

교과	IF (학생 반응)	THEN (교사 발문·피드백·조정)
국어·영어	학생의 글이 막연하면	한 문장을 골라 '왜 그렇게 썼는지'를 묻는다
국어·영어	영어 발화를 어색해하면	쉬운 단계부터 AI 튜터를 활용해 발화 연습을 하게 한다
수학·실과	학생의 풀이가 막히면	정답 대신 한 단계 앞의 질문을 던진다
수학·실과	빠른 수행 학생이면	AI 코스웨어 심화 후 친구 풀이 설명 역할을 맡게 한다
사회·과학	학생이 주요 용어와 개념의 학습을 어려워하면	개인 공부 후 서로 설명하는 짝공부 미션 제공, 게이미케이션 퀴즈화 (오픈북을 통한 자신감 제공)
예체능	표현 활동을 망설이면	작은 시도부터 먼저 칭찬 / AI 이미지·음악 도구로 참고 자료 탐색

과정중심 평가 실행: 관찰 기록에서 실행 시나리오로

1단계: 개인(5분)

학생의 생각·행동·반응을 읽는 것,
배움이 일어나는 순간을 포착합니다

마이크로티칭에서 관찰자 선생님이
기록해주신 관찰 메모를 참고해주세요
가장 난감했던 학생 반응 한 장면을
캔바 포스트잇에 IF 한 줄로 작성합니다

작성 예시:

"역할 부여를 했는데 한 학생이 계속 멈춰 있었다"
"오늘 학습한 통분 개념에 오개념을 가지고 있다"
"학생들이 질문에 침묵한다"

2단계: 팀 공유(5분)

각자 작성한 IF 포스트잇을
팀원이 함께 살펴봅니다.
비슷한 장면은 모아서 묶어봅니다.

내가 작성했던 IF 포스트잇
또는 팀원이 작성한 IF 포스트잇에
THEN을 작성해봅니다

3단계: 팀 분류 (5분)

모인 IF 학생 반응 유형에 이름을 붙여봅니다
느린 수행 / 반복 오답 / 참여 저하 /
AI 힌트 의존 / 빠른 수행 등

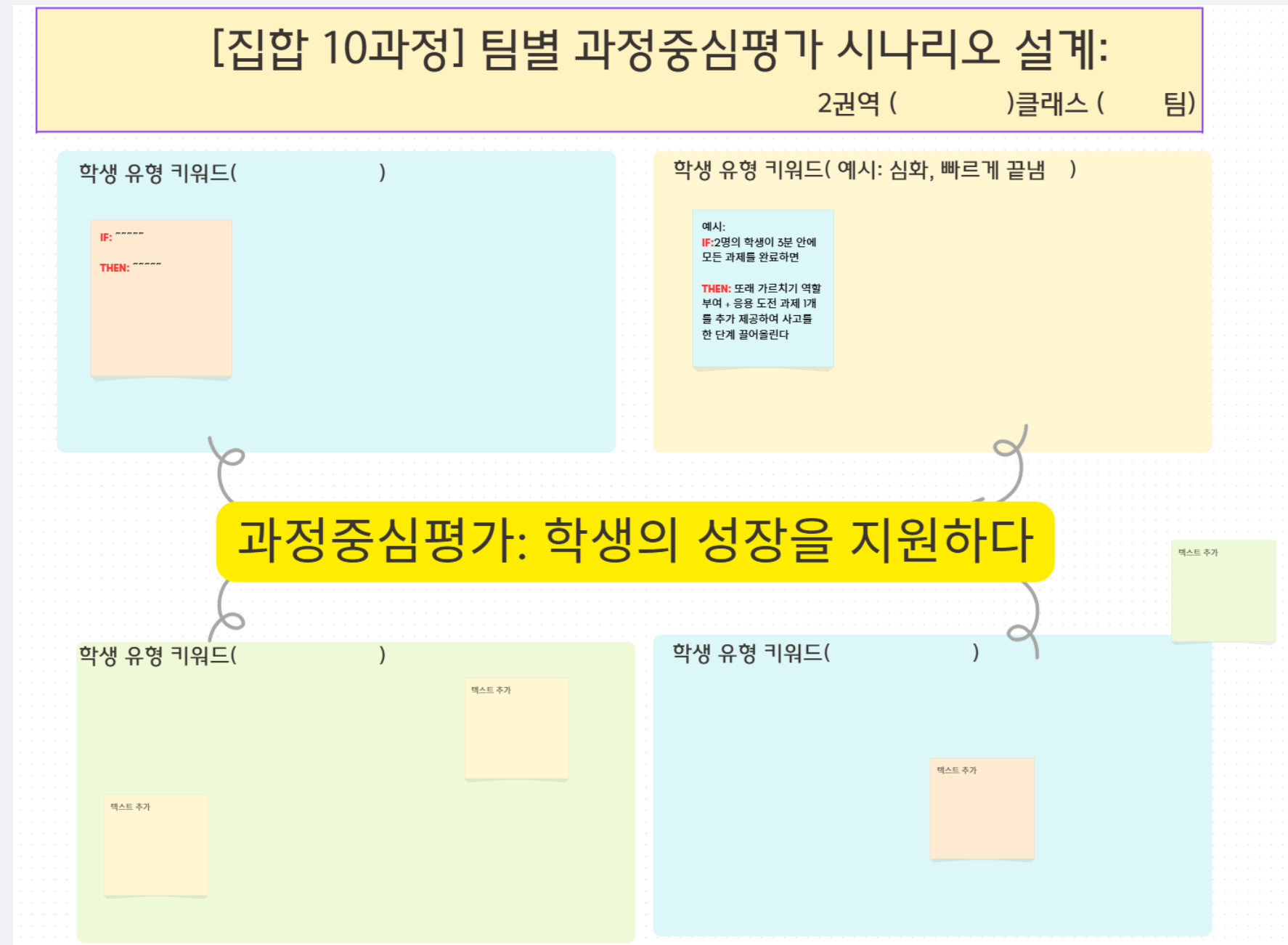
"우리 팀의 과정중심평가 시나리오 설계에
특히 많이 나온 유형은 무엇인가요?"

[정리] IF- THEN 설계

- (IF) 학생 유형 카드 중 선택하여 또는 실제 우리 반 학생을 떠올리며 써보기
- (THEN) 수업 교과·활용 수업 도구·그 학생의 상황으로 THEN 작성하기, 같은 IF 상황에 대한 동료의 과정중심평가 방안 살펴보기

팀 IF-THEN 과정중심평가 시나리오 협업(CANVA 화이트보드 활용)

학생이 **IF** 한 반응(답·행동)을 보이면 → **THEN** 한 발문·피드백·활동 조정을 한다.



예시:

IF: 2명의 학생이 3분 안에 모든 과제를 완료하면

THEN: 또래 가르치기 역할 부여 + 응용 도전 과제 1개를 추가 제공하여 사고를 한 단계 끌어올린다



Ch 6

통합 성찰

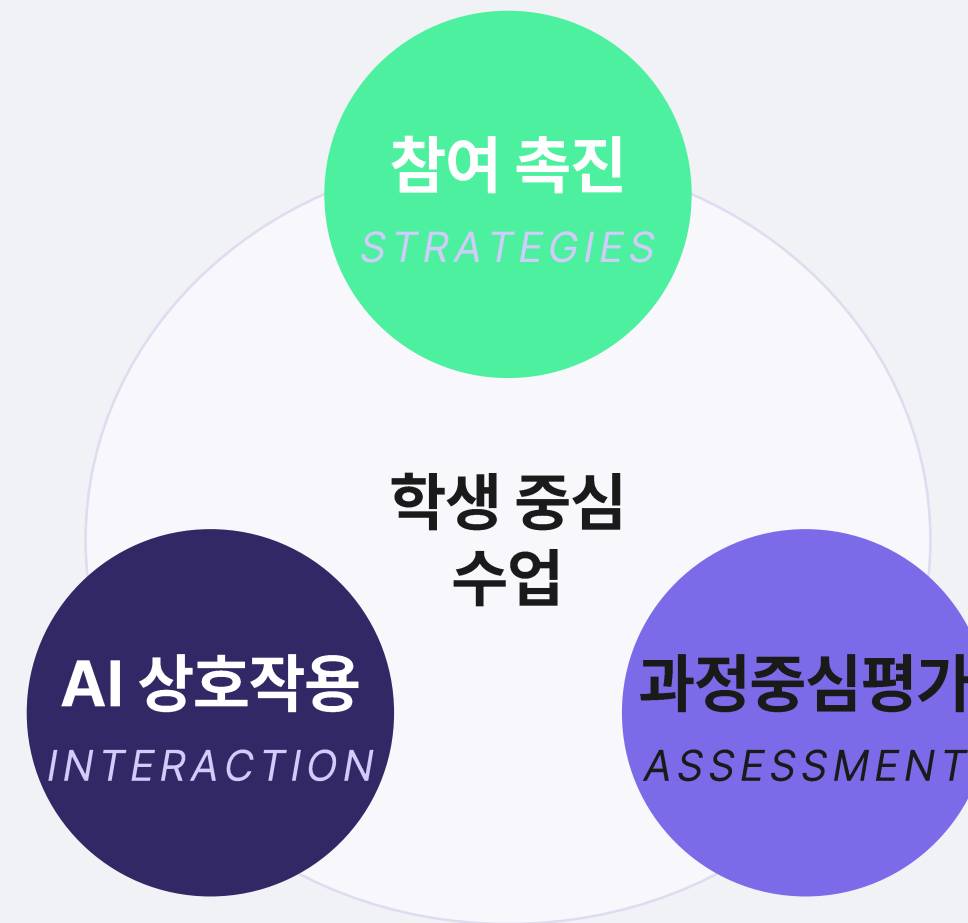
3가지 사이클을 하나로 통합하여 학생 학습 변화를 일으키는 수업으로
참여 · 상호작용 · 평가의 3단계가 어떻게 하나의 흐름으로 통합되어
학생의 학습 변화를 만들어내는지 종합적으로 성찰한다.



💬 '세 단계'가 아니라 연결된 '하나의 수업'

- 참여 촉진 → AI 상호작용 → 과정중심평가는 동시에, 함께 흐릅니다

참여 없이는
상호작용도 평가도 없다

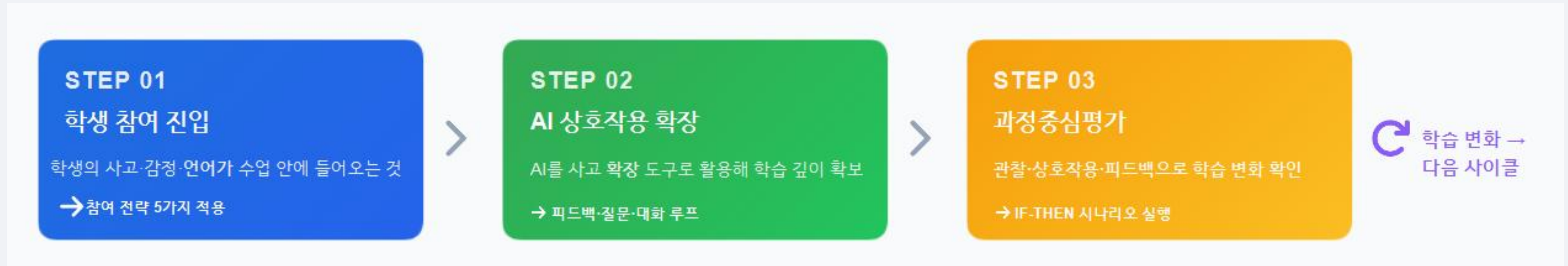


평가는 수업을 다음으로 옮긴다

AI는 적절히 활용될 때 새로운
상호작용 가능성을 제공할 수 있다.

3단계 사이클 통합 성찰

- 참여 → 상호작용 → 평가가 하나의 학생 중심 수업 흐름으로 연결될 때



통합 성찰을 위한 3가지 핵심 질문

QUESTION 01
3가지 사이클이 자연스럽게 연결되었는가?

참여 끌어내기 → AI 상호작용 →
평가 개입이 한 흐름으로 이어지는가,
아니면 단절되어 있는가?

QUESTION 02
학생의 학습 변화가 실제로 일어났는가?

시연 시작과 끝에서 학생의 응답·사고·표현이
분명히 달라졌다고 말할 수 있는 증거가 있는가?

QUESTION 03
우리 교실로 가져갈 수 있는가?

마이크로티칭에서 확인한 개입을,
다음 주 실제 수업 1차시에 어떻게 적용할 것인가?



💬 10과정 핵심 정리: 3단계 사이클 통합 및 결과물 정리

01 AI 디지털 도구가 학생의 깊이 있는 학습, 주도적 배움을 이끄는 '엔진'으로 작동하는지 타당성 점검하기

02 AI 디지털 도구를 '도구 추가'가 아닌 교사-학생-AI 상호작용의 구조로 수업 안에 통합하기

03 과정중심평가의 3요소(관찰·상호작용·피드백)와 IF-THEN 시나리오로 수업 중 과정중심평가 실행하기

04 오늘 생성된 관찰 기록/학습 데이터/산출물/질문 리스트/IF-THEN 시나리오
→ ⑪과정 학습 데이터 분석, 증거기반 실천과 연결

- 교육부. (2022). 『2022 개정 교육과정: 국어과 교육과정』.
- Coyle, D. (2018). 『최고의 팀은 무엇이 다른가』. 웅진지식하우스.
(원저: *The Culture Code*)
- Palmer, P. J. (2015). 『가르칠 수 있는 용기』.



//

좋은 가르침(수업)은 테크닉으로 환원되지 않는다.
그것은 **교사의 정체성과 총체성**에서 비롯된다

//

— Parker J. Palmer, 「가르칠 수 있는 용기(The Courage to Teach)」

의미를 살려 번역