

2026

인공지능 활용 선도교사

잠시 후 수업이 시작됩니다

(2일차) - AI디지털 시대에 필요한 교육적 소양 함양

과정	시간	차시명(2권역 명칭)
4과정	14:00 ~15:40	사례로 읽는 AI 수업 설계의 본질
5과정	15:50~17:30	AI 시대 수업과 평가는 함께 설계된다

안내사항



- 입장 후 닉네임 설정이 잘 되어 있는지 확인 부탁드립니다.
- 출석확인을 위해 카메라를 모두 켜주시기 바랍니다.
- 설정된 닉네임과 사진을 증빙으로 출석이 인정됩니다.
- 강의 종료 후 만족도 조사가 진행됩니다.
- 수업중에는 연수 내용과 관련된 문의사항만 채팅 부탁드립니다.
- 운영과 관련한 문의는 채널톡으로 연락 부탁드립니다. (운영진 대기중)



연수생 패들렛

<https://padlet.com/AILeadTeachers/2-qp7edbvx1j6ivoqx>



김진관(닷커넥터)

배움, 나눔, 성장을 추구하는 연결주의자

닷커넥터의 서재





[원격] 5과정

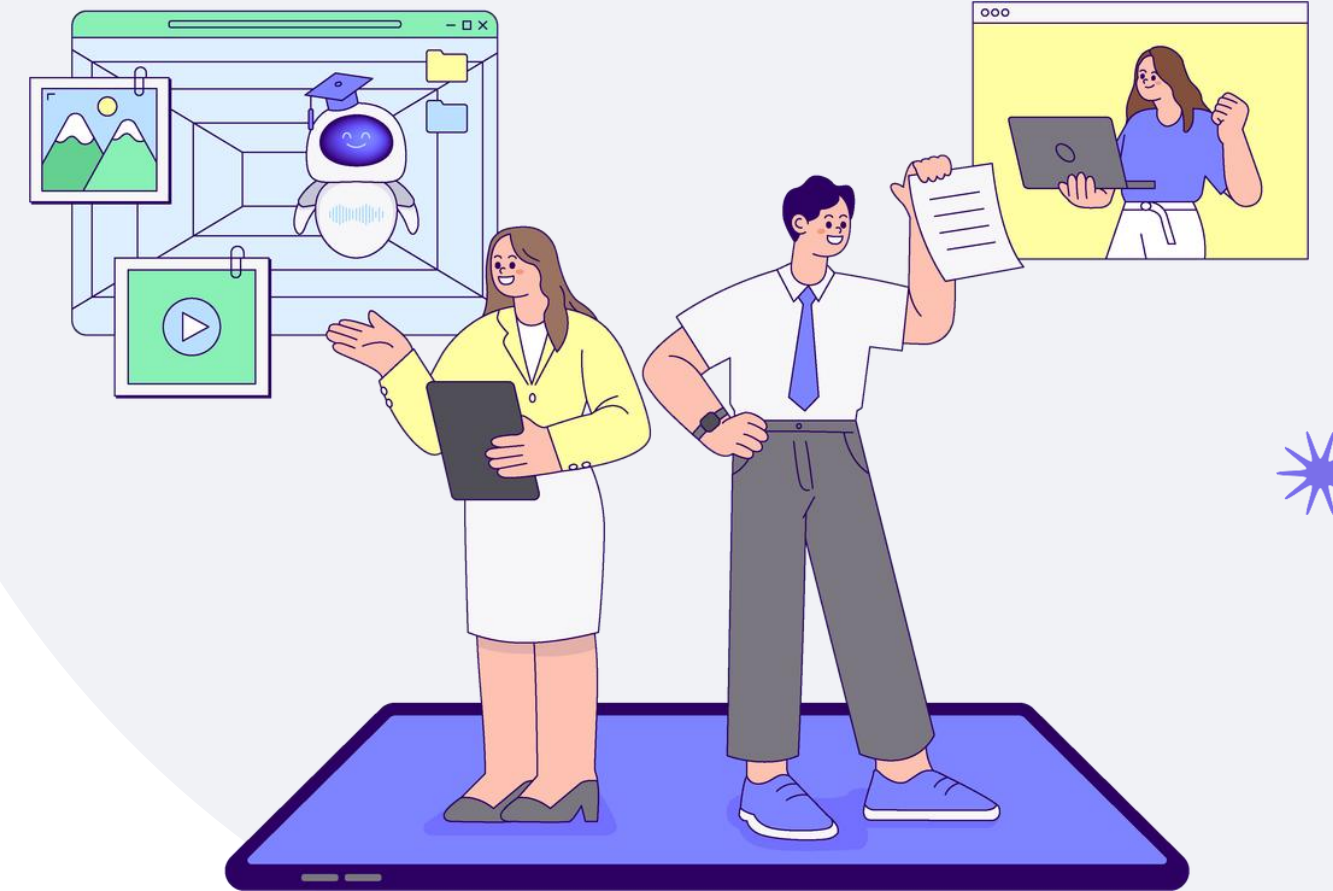
AI 디지털 기반 교수·학습 설계 이해

- AI 디지털 기반 교수·학습 설계 이해
- 백워드를 활용한 교수·학습 설계



목 차

++++



01 내 수업 한 장면 떠올리기

02 교수·학습 설계 모델 이해하기

03 과정중심평가와 피드백 설계하기

04 KERIS 수업설계안 양식 이해하기

05 내 수업설계안 초안 구상하기

AI 시대, 평가와 수업은 함께 설계됩니다.

공유 → 이해 → 설계

01

수업-평가 사례 공유



- 내 수업 한 장면 떠올리기
- 학생의 배움이 드러난 장면 찾기
- 수업과 평가가 연결된 사례 나누기

돌아보기

02

교수·학습 설계 이해



- 도달할 배움의 목표 먼저 생각하기
- 백워드 설계 3단계 이해하기
- 과정중심평가와 피드백 연결하기

백워드 설계

03

교과 수업 설계



- KERIS 수업설계안 양식 이해하기
- 목표-평가-활동-도구 연결하기
- 내 수업설계안 초안 작성하기

수업 설계



차시 특징

- 듣는 연수보다 해보는 차시
- AI·디지털 도구의 역할을 정하는 차시
- 내 수업설계안 초안으로 연결하는 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 • 학습 데이터·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] 학습 데이터 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

디지털 기반 교육 혁신에 대한 오해들



???: 수업에서 디지털, 에듀테크 도구를 써야 혁신적이다.

???: 기존의 아날로그 수업은 원시적이고, 문제가 많으므로 전환시켜야 할 대상이다.

레거시 미디어 변화의 흐름



Video Killed the Radio Star

1979년 버글스의 싱글앨범

과연 비디오는 라디오를 없애기 위해 존재하는가?

본질



- 송출하는 방식으로써 매체의 시대적 흐름은 언제나 유동적입니다.
- 그럼에도 콘텐츠의 오리지널리티는 여전합니다.
- 라디오는 죽지 않았습니다!!

오히려 라디오는 보이는 라디오로 진화합니다.



매체 활용상의 장점 혼합

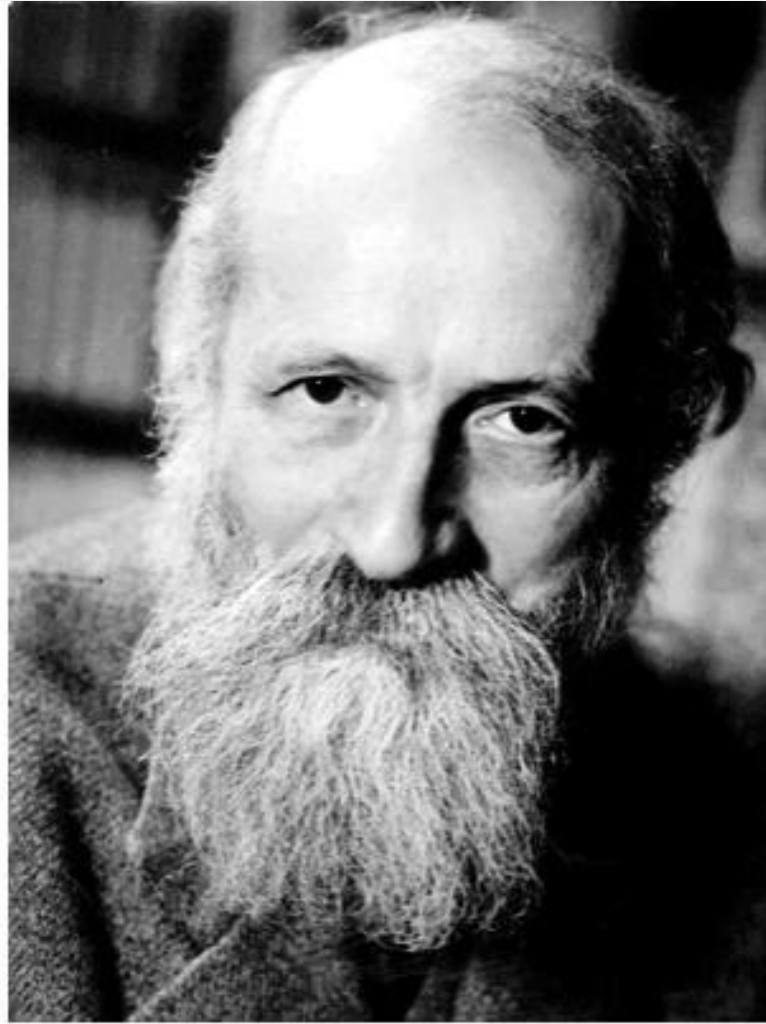
= 보이는 라디오

- 디지털 교육은 아날로그 교육을 폐하지 않습니다.
- 되려 아날로그 교육을 완성하기 위해 존재합니다.

교육에서의 중요한 오리지널리티는

학생의 배움과 성장을 이끄는 수업

디지털 기반의 교육 혁신의 전제 조건



교육은 만남이다

마르틴 부버

🧐 보이는 라디오는 TV인가, 라디오인가?

- AI 디지털 활용은 만남을 돕는 날개가 되어줄 수 있다.
- 단, 아날로그 만남이라는 **오리지널리티**가 확실해야 한다.

보이는 라디오가 잘 되려면
결국 라디오가 재미있어야
(라디오 + a)



Q. AI 디지털 도구를 사용하면 교실 수업 혁신,
학생들의 고차원적 역량 함양이 가능해지나요?

A. 그렇지만은 않습니다. 도구의 활용 자체가 이를 담보하지 못합니다.

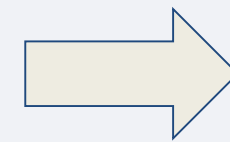
하지만 AI 디지털 도구를 활용하여 얻는 장점도 분명합니다.

결국 AI 디지털 기반 수업 혁신은 교사들의 활용에 달렸습니다.

활용 전문성 = 실천적 지혜

AI 디지털 기술 활용 다양한 교수 학습 실천 사례 필요

활용적 전문성의 주체



마음은 '학생 중심', 현실은 '디지털 주입식 교육'

기기만 바뀌었을 뿐, 아이들은 여전히 수동적인 '화면 소비자'입니다.



jinkwan_soul_groove "스마트 기기만 도입하면 우리 아이들이 수학을 더 쉽고 재미있게 배울 수 있을까?"

태블릿이나 스마트보드 등 교육 현장의 에듀테크 열풍은 뜨겁지만, 최근 발표된 2026년 연구(Selepe & Ndlovu)는 우리가 품어왔던 화려한 환상에 목직한 돌직구를 던집니다.

남아프리카공화국 림포포 지역 실제 교실을 들여다보니 아이들이 주도적으로 기기를 쓰기보다, 선생님이 띄워놓은 화면을 수동적으로 바라보는 '디지털 주입식 교육'에 머무는 경우가 많았기 때문인데요. 열악한 와이파이 환경, 딱딱한 교육과정 지침, 일회성 연수라는 아날로그식 장벽도 교사들을 지치게 만들고 있었습니다.

결국 에듀테크의 성공은 화려한 기기가 아니라, 기술을 징검다리 삼아 아이들의 사고력을 깨워주는 '교사의 따뜻한 교수 설계'에 달려 있습니다.

차가운 기기 너머, 아이들의 가능성을 켜주는 진짜 교육에 대해 고민해 볼 때입니다.

<출처>

Selepe, M. A., & Ndlovu, T. (2026). Educational technology and mathematical problem-solving skills in Grade 3: evidence from a stimulated recall study. *Frontiers in Education*, 11, 1830065. <https://doi.org/10.3389/feduc.2026.1830065>

#에듀테크 #초등수학 #초등교육 #디지털주입식교육 #교육인사이트 #수학교육 #구성주의 #SelepeNdlovu2026 #미래교육

수정됨 · 1주

디.기.아.수. (디지털 기반 아날로그 수업)

아날로그 활동의 본질적인 교육적 가치를 기반으로
디지털 도구를 활용하여 증강된 학습경험을 만드는
사고방식이자 실천전략

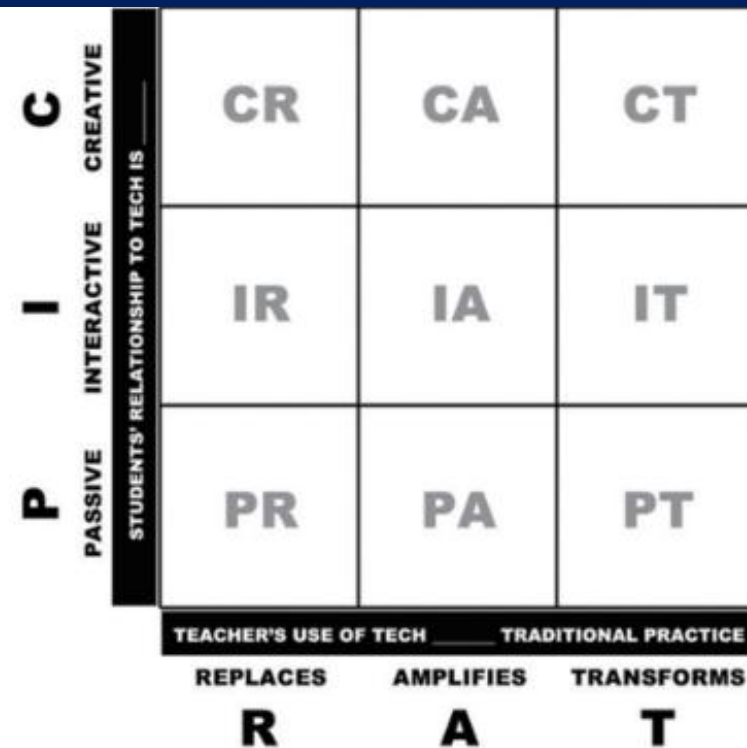
출처: 김진관 외 (2025). 요즘 교사를 위한 AI 디지털 수업 설계 가이드. 한빛 미디어

본질에 충실한 디지털 기반의 아날로그 수업

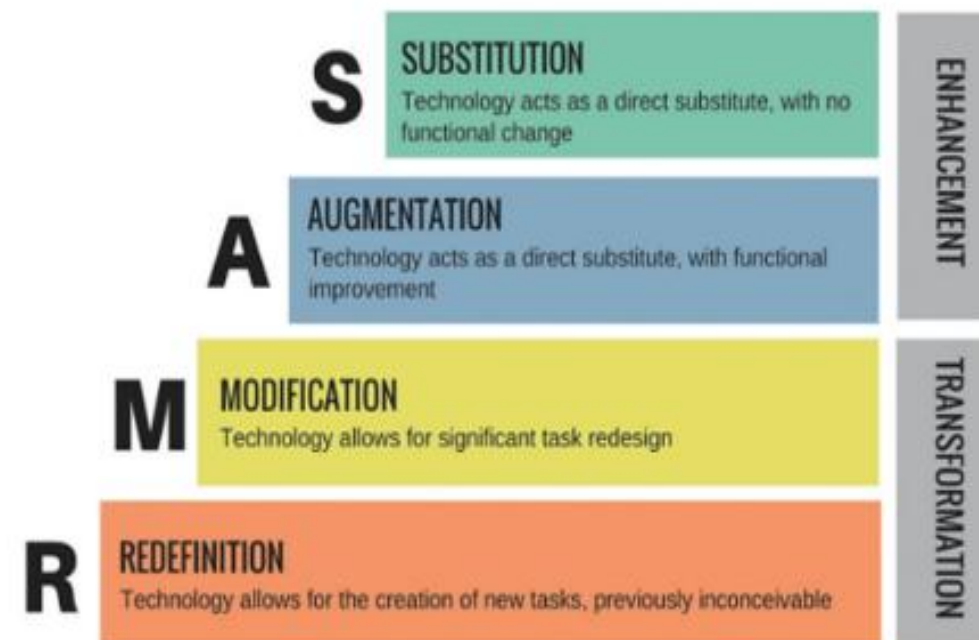


아날로그 활동의 본질적인 교육적 가치를 기반으로 디지털 도구를 활용하여 증강된 학습경험을 만드는 사고방식이자 실천전략

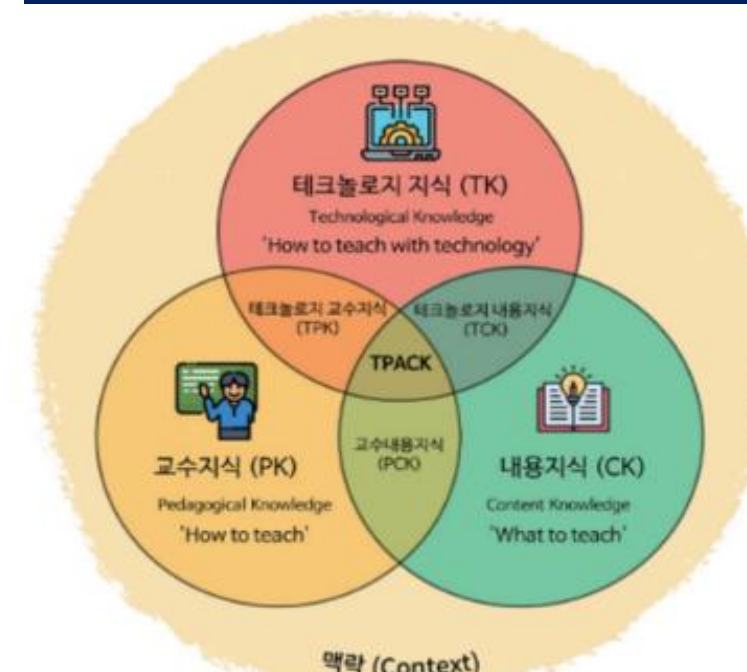
PICRAT 모델



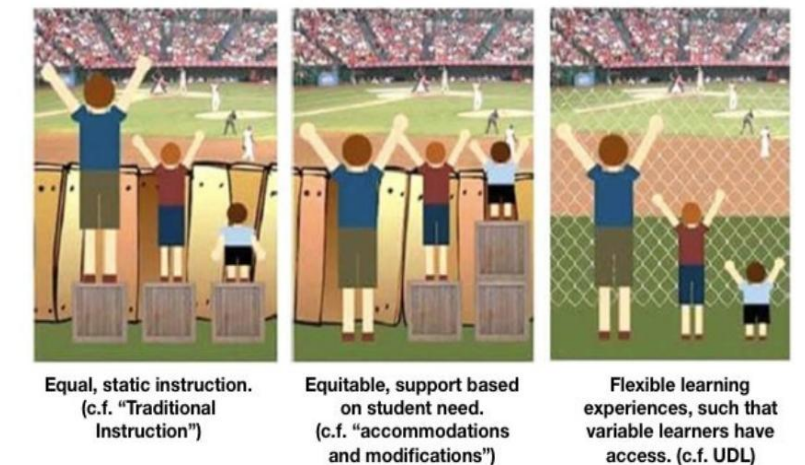
SAMR 모델



TPACK 모델



UDL 모델



전통적 교수학습 / 개별맞춤형 교수학습 / 보편적학습설계



출처: 김진관 외 (2025). 요즘 교사를 위한 AI 디지털 수업 설계 가이드. 한빛 미디어

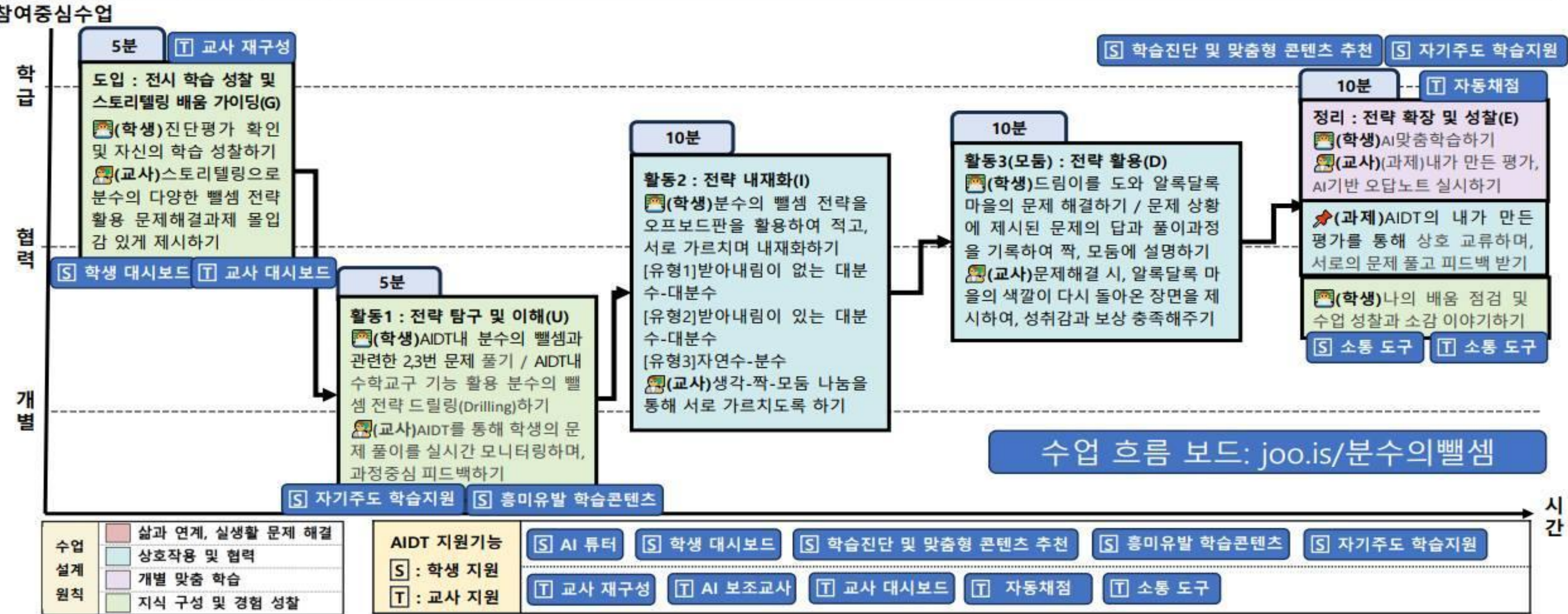
**결국, AI 디지털 도구의 활용은
교육적 의도(성취기준, 학습목표) 달성에
반드시 정렬되어야 합니다.**

AI 디지털교과서(교육자료) 활용 수업 영상(초4 수학, 천재교육 박만구)

출처: <http://www.youtube.com/watch?v=-ZUoWn6uvlc>(교육부 유튜브 '교육 TV', 2024)



(수학)과 수업설계(지도)안									
학교급	초등	학년-학기	4학년 2학기	단원	2. 분수의 덧셈과 뺄셈	학습목표	분수의 다양한 뺄셈 전략 활용하기	교사	김진관
수업 의도	AI 디지털교과서의 분석을 통해 분수의 덧셈에 비해 상대적으로 분수의 뺄셈이 부족하다는 진단을 바탕으로, 분수의 뺄셈에 대한 이해를 심화하고 문제 해결 능력을 향상시키기 위해 AI 디지털교과서와 스토리텔링 기반의 깊이 있는 문제해결학습을 결합한다. <AI 드림이와 알록달록 마을>이라는 친숙한 내러티브를 통해 학생들의 몰입도를 높이고, AI 디지털교과서를 활용한 개별화된 학습 경험과 서로 가르치기의 아날로그적 상호작용 활동을 균형감 있게 제공한다. 또한 가이딩(G)-탐구 및 이해(U)-내재화(I)-활용(D)-성찰(E)로 이루어진 G.U.I.D.E. 프레임워크를 통해 학생들이 분수의 뺄셈 전략에 대한 깊이 있는 이해와 문제 해결 능력을 함양하도록 한다.								



[초4 AIDT 수학] 분수의 덧셈과 뺄셈 활동하기

닷캐릭터 · 2024년 12월 5일 목요일 오후 11:44 · 제출 2명 · 피드 5개

가이드

이명현님

배움을 이끄는 가이드

AI 드림이와 알록달록 마을의 비밀

어느 날, AI 드림이는 알록달록 마을에서 온 편지를 받았어요. 편지에는 이렇게 적혀 있었답니다.

"도와주세요! 우리 마을의 모든 색깔이 사라져 버렸어요. 당신만이 우리를 도울 수 있답니다!"

드림이는 용기를 내어 알록달록 마을로 향했어요. 마을에 도착하자 모든 것이 회색빛이었어요. 마을 이장님이 드림이를 반갑게 맞이했습니다.

"드림이야, 우리 마을의 색깔을 되찾으려면 세 가지 수학 미션을 해결해야 해. 준비했나?"

첫 번째 미션: 빨간색을 되찾아라!
이장님이 첫 번째 미션을 설명했어요. "빨간색을 되찾으려면 반아내림이 있는 대분수끼리의 뺄셈을 해결해야 해."
문제는 이게었어요. $3\frac{3}{4} - 1\frac{1}{4} = ?$

두 번째 미션: 노란색을 되찾아라!
두 번째 미션은 반아내림이 없는 대분수끼리의 뺄셈이었어요.
문제는 이게예요. $2\frac{2}{3} - 1\frac{1}{3} = ?$

세 번째 미션: 파란색을 되찾아라!
마지막 미션은 자연수에서 분수를 빼는 문제였어요.
문제는 이게예요. $5 - \frac{3}{4} = ?$

활동 ① 전략 탐구

이명현님

활동 ① 전략 탐구

AIDT 천재(박만구)를 엽니다.

- ID: 별도 제공

- PW: 별도 제공

<수행할 것>

(1) 23번 다시 한번 풀기(실시간 모니터링)

(2) 수학교구 분모가 같은 분수의 덧셈과 뺄셈

자연수-분수 풀기

활동 ② 전략 내재화

이명현님

활동 ② 전략 내재화

분수의 뺄셈 설명하기 짝 -> 모둠

(1) 반아내림이 없는 대분수-대분수

(2) 반아내림이 있는 대분수-대분수

(3) 자연수-분수

* 오프보드편을 활용합니다.

분수의 뺄셈(1)

자연수 자연수끼리 빼고, 분수 자연수끼리 빼고.

예) $2\frac{3}{4} - 1\frac{1}{4} = 1 + \frac{3}{4} - \frac{1}{4} = 1 + \frac{2}{4} = 1\frac{1}{2}$

대분수끼리 대분수끼리 빼고.

예) $2\frac{2}{3} - 1\frac{1}{3} = 1 + \frac{2}{3} - \frac{1}{3} = 1 + \frac{1}{3} = 1\frac{1}{3}$

분수의 뺄셈(3)

자연수에서 분수를 빼고, 자연수에서 자연수 빼고.

예) $4\frac{2}{3} - 2\frac{2}{3} = 2 + \frac{2}{3} - \frac{2}{3} = 2 + 0 = 2$

대분수끼리 대분수끼리 빼고.

예) $2\frac{2}{3} - 1\frac{1}{3} = 1 + \frac{2}{3} - \frac{1}{3} = 1 + \frac{1}{3} = 1\frac{1}{3}$

분수의 뺄셈(2)

자연수에서 자연수 빼고.

예) $5 - \frac{3}{4} = 4 + \frac{4}{4} - \frac{3}{4} = 4 + \frac{1}{4} = 4\frac{1}{4}$

자연수에서 자연수 빼고.

예) $5 - \frac{3}{4} = 4 + \frac{4}{4} - \frac{3}{4} = 4 + \frac{1}{4} = 4\frac{1}{4}$

활동 ③ 전략 활용

이명현님

활동 ③ 전략 활용

드림이를 도와 알록달록 마을의 문제를 해결해주자!

- 문제 풀고, 풀이 과정 설명하기

(1) $3\frac{3}{4} - 1\frac{1}{4} = ?$
정답을 맞추자 마을의 사과들이 뽕장게 울들기 시작했어요

(2) $2\frac{2}{3} - 1\frac{1}{3} = ?$
드림이가 문제를 풀자 해바라기들이 노랑게 반하기 시작했어요

(3) $5 - \frac{3}{4} = ?$
드림이가 마지막 문제를 해결하자 하늘이 파랑게 반하기 시작했어요

활동 ④ 전략 확장 및 성찰

이명현님

활동 ④ 전략 확장 및 성찰

주제: 우리 반 수업

맞춤 학습

과제

시뮬레이션

신용금 수업 학습

맞춤 학습

과제

평가

학습 기록표

부제: 우리 반 평가

내가 만든 평가

오답 노트

복합 도판

3D 4차원

3D 4차원

새로운 도판

3D 4차원

3D 4차원

새로운 도판

3D 4차원

3D 4차원

주후 과제로 제시해도 무방함

(1) 맞춤학습-AI 맞춤학습-진단하기-AI 맞춤학습

(2) 내가 만든 평가, 오답노트 실시하기

(3) 과제출제

- '학급철판'에 각 문제 유형별로 1문제씩, 총 3문제를 만들고 서로의 문제를 풀니다.

- AIDT를 활용한 수업 소감에 대해 적어봅시다.

시뮬레이션

신용금 수업 학습

<수업 보드>

<https://old.trythis.co.kr/board/QzEwMDE2NTcyTFVF>

Copyright @ Kim Jin-kwan All Right Reserved.

아날로그 교육이라는 본질 위에 디지털 도구를 활용하는 전문성

활용 전문성 = 본질에 도구를 거들 뿐



다양한 아날로그 기반 협동학습 구조의 실천이 기본: 3~4월 집중 훈련



🍲 어떻게 일상 수업의 실제적인 변화를 이끌 수 있을까요?

- 수업루틴은 보여주기 수업이 아니라, 집밥식 수업을 가능하게 함
- 본인이 자주 활용하는 수업 방법으로 내용을 재구성
- 성취기준에 기반한 **교사 교육과정**을 만들어갈 수 있음



🔗 쏟아지는 AI 디지털 도구들.. 뭘 써야 할까요?



다윗과 골리앗(Wikipedia, 2023)

- 교사들은 결국 자신있는 몇가지 도구들만 사용하게 됨
- 다윗의 무릿매와 돌을 기억할 필요가 있음
- 어떻게 활용하느냐에 따라 성취기준, 핵심역량이라는 골리앗을 쓰러뜨릴 수 있음

요즘 수업을 주도하는 담론들

1. 깊이 있는 학습(개념기반 탐구학습)
2. 과정중심평가 + 피드백(2022 개정 교육과정)
3. 사회정서학습



Ch 1

내 수업 한 장면 떠올리기

- 최근 수업 한 장면을 떠올려 봅니다
- 좋은 수업의 느낌을 학생의 배움 확인으로 연결해 봅니다



//

내 수업에서 학생의 배움은 어디에 드러났는가?

//

💬 최근 수업 중 하나를 떠올리고 아래의 질문에 대해 잠깐 생각해봅시다.

- 그 수업은 어떤 장면 때문에 기억에 남았나요?



1. 학생들이 활발하게 참여했던 수업
2. 활동 결과물이 인상 깊었던 수업
3. 흐름이 자연스럽게 이어졌던 수업
4. 활동은 좋았지만 정리가 어려웠던 수업

💬 방금 떠올린 수업을 조금 더 구체적으로 생각해봅시다.

- 그 수업은 '잘 되었다', '아쉬웠다'고 느낀 이유는 무엇이었나요?



1. 학생들이 몰입했기 때문에
2. 발표와 반응이 활발했기 때문에
3. 결과물이 기대보다 좋았기 때문에
4. 수업 흐름이 계획대로 진행되었기 때문에
5. 교사가 의도한 질문과 대화가 오갔기 때문에
6. 정리와 피드백까지 이어지지 못했기 때문에

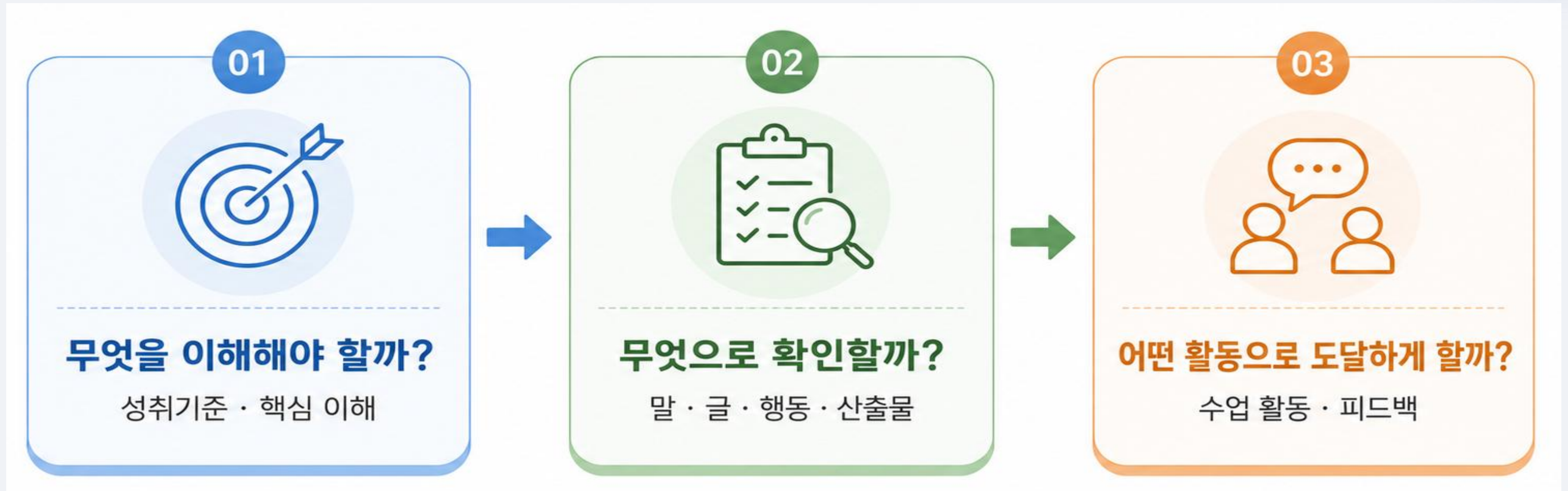
💬 그때, 배움은 어떻게 확인하셨나요?

- '잘 되었다고 느낀 수업도, '아쉬웠다'고 느낀 수업도 한 가지 질문을 더 던져볼 수 있습니다.



1. 학생이 무엇을 이해했나요?
2. 어떤 말이나 글에서 드러났나요?
3. 어떤 행동이나 산출물에서 확인했나요?
4. 성취기준과 연결된 증거가 있었나요?
5. 다음 피드백으로 이어질 정보가 남았나요?

수업과 평가는 하나의 흐름으로 이어집니다.



좋은 수업은 학생의 배움이 수업 과정과 결과 속에서 드러나도록, 목표-평가-활동이 연결된 수업입니다.



Ch 2

교수·학습 설계 모델 이해하기

- 활동보다 먼저, 학생이 도달할 배움을 생각합니다
- 목표-평가-활동을 하나의 흐름으로 연결해 봅니다

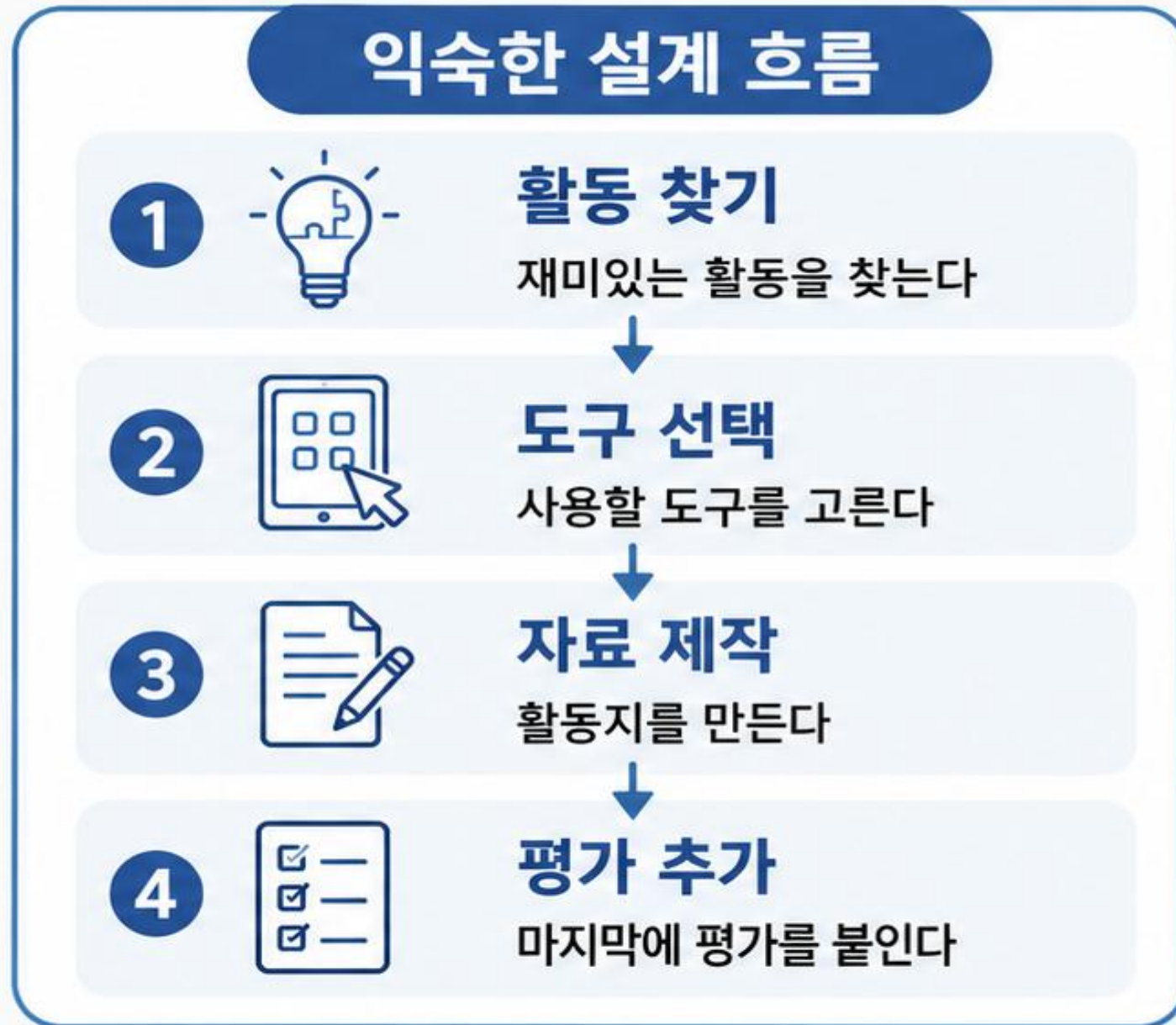


//

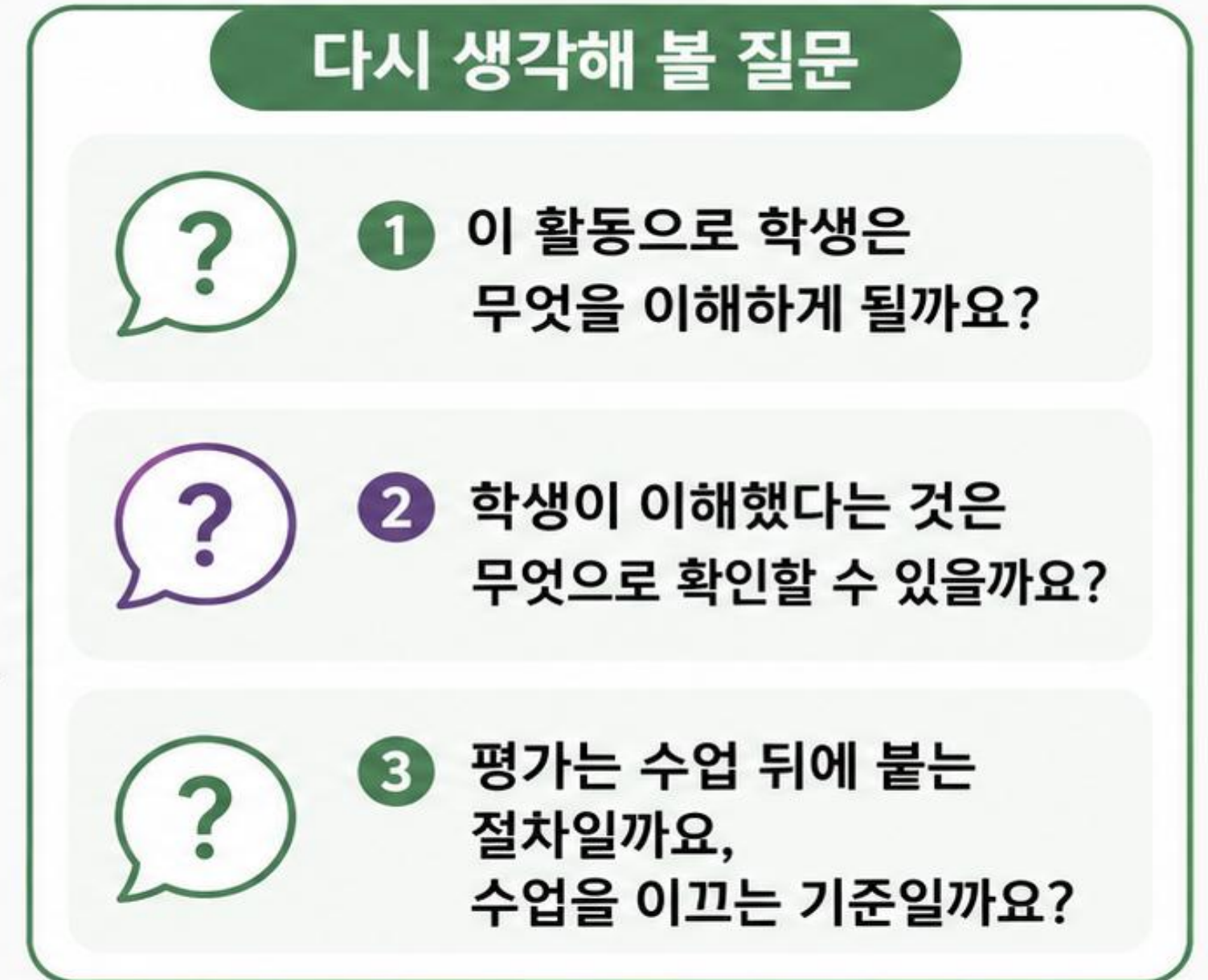
교수·학습 설계에서
가장 먼저 정해야 할 것은 무엇일까?

//

수업 설계, 보통 어디서부터 시작하나요?



.....
잠깐,
질문을
바꿔 봅니다
→



활동에서 출발하면 수업은 풍성해질 수 있지만, 학생이 도달할 배움과 확인 방법은 흐려질 수 있습니다.

💬 질문의 순서를 바꾸면 설계가 달라집니다.

활동에서 출발한 설계

- 1  활동을 정한다
- 2  도구와 자료를 준비한다
- 3  수업을 진행한다
- 4  마지막에 평가를 붙인다

활동은 풍성하지만,
무엇을 확인해야 하는지 흐려질 수 있습니다.



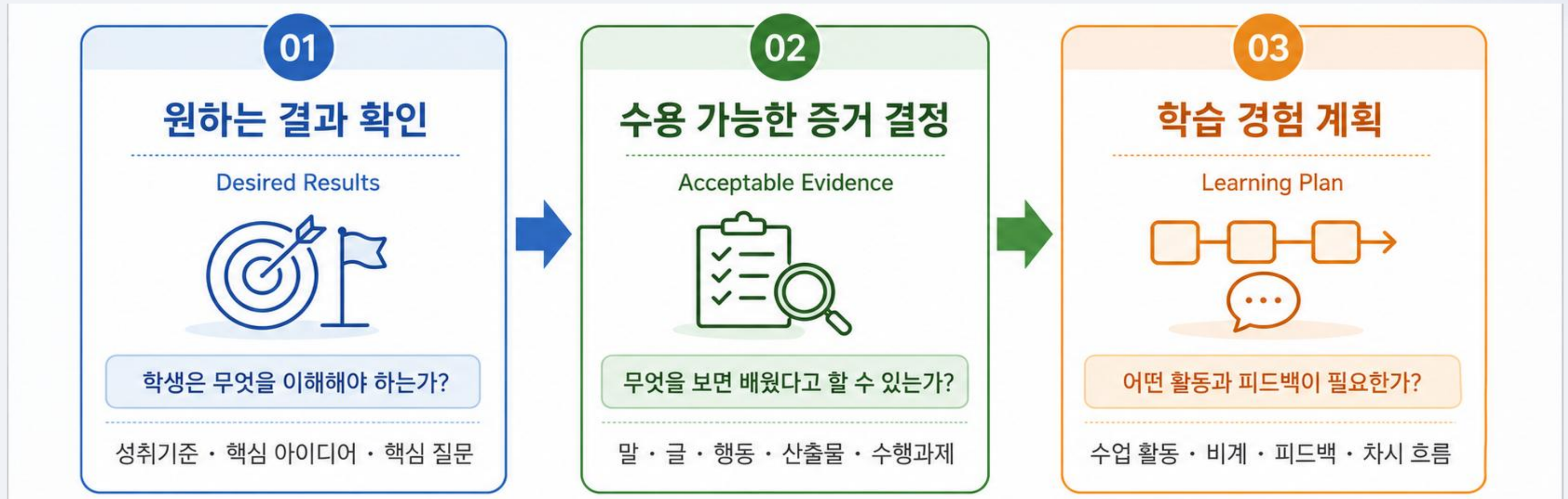
질문의 순서를
바꿔 봅니다

배움에서 출발한 설계

- 1  도달할 배움을 정한다
- 2  확인할 방법을 정한다
- 3  필요한 활동을 설계한다
- 4  수업 중 피드백한다

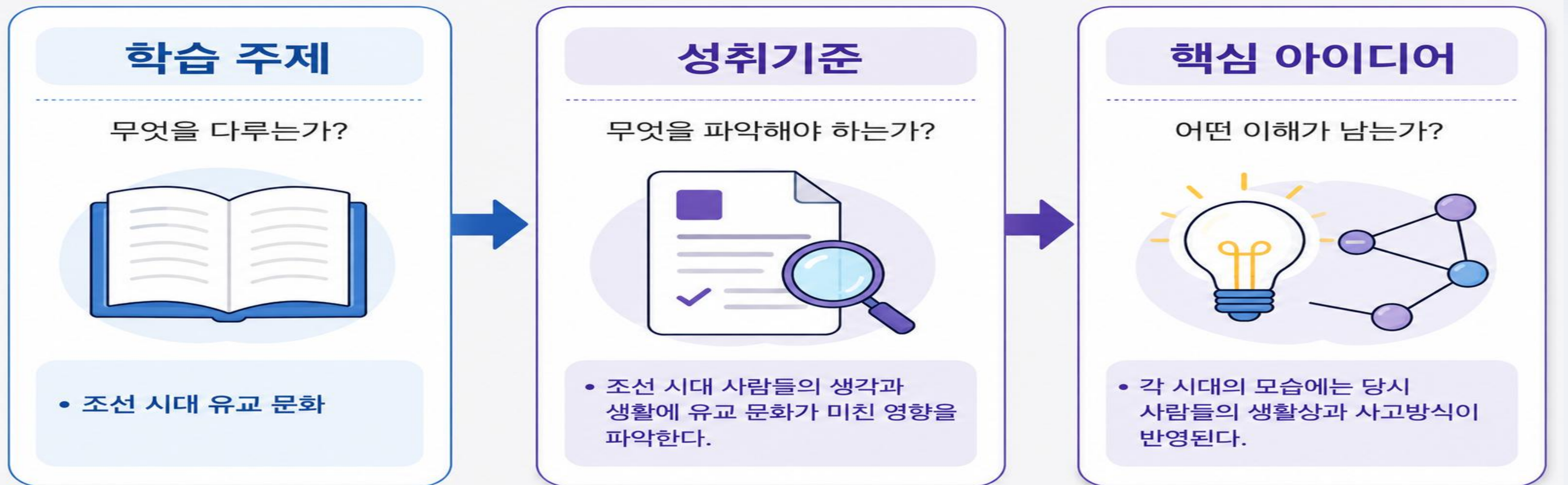
목표와 평가가 먼저 정해지면,
활동의 이유가 분명해집니다.

💬 백워드 설계의 3단계



활동을 줄이는 것이 아니라, 활동이 목표와 평가에 연결되도록 설계하는 방식입니다.

💬 핵심 아이디어란 무엇인가?



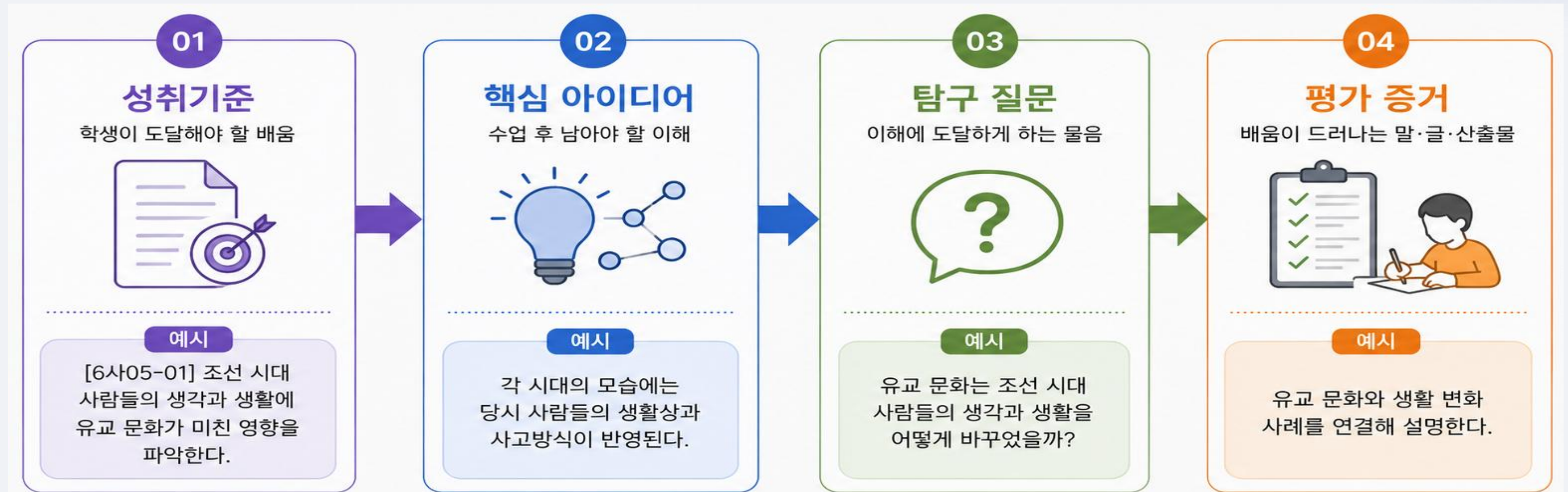
핵심 아이디어는 단원 내용을 요약한 문장이 아니라, 여러 사례를 통해 학생에게 남아야 할 개념적 이해입니다.

💬 탐구질문이란 무엇인가?



탐구 질문은 정답을 바로 찾는 질문이 아니라, 학생이 자료를 보고 비교하며 근거를 들어 설명하게 하는 질문입니다.

💬 핵심 아이디어와 탐구 질문 연결하기



성취기준, 핵심아이디어, 탐구 질문, 평가의 증거가 연결될 때 목표·평가·활동이 같은 방향을 향하게 됩니다.

💬 1단계: 학생이 도달할 배움을 정하기

- 수업 활동을 정하기 전에, 학생이 도달해야 할 배움을 정합니다.



1. 학생이 무엇을 이해해야 하는가?
2. 어떤 핵심 아이디어를 가져가야 하는가?
3. 배운 내용을 어떤 상황에 활용할 수 있어야 하는가?
4. 단원이 끝났을 때 학생에게 남아야 할 것은 무엇인가?

💬 1단계 더 깊이 보기: 성취기준에서 핵심 아이디어 찾기

- 성취기준은 활동 목록이 아니라, 학생이 도달해야 할 배움의 방향을 담고 있습니다.

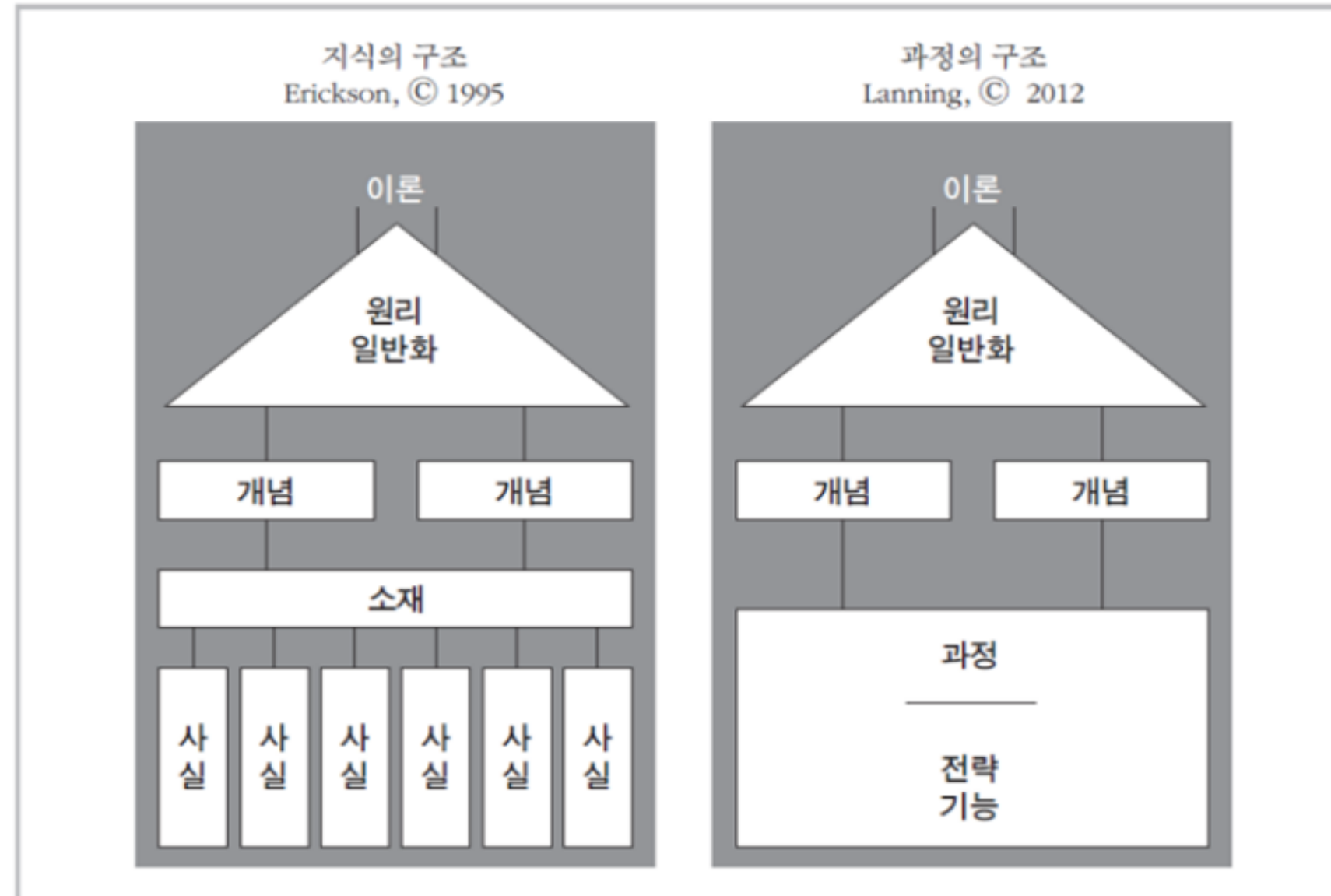


1. 핵심 개념을 찾습니다.
2. 학생이 해야 할 사고를 봅니다.
3. 개념 사이의 관계를 연결합니다.
4. 오래 남아야 할 핵심 아이디어로 정리합니다.

출처: Erickson & Lanning, 2014: 25, 개념 기반 교육과정의 이해 (시흥초 교사 윤지영)

지식의 구조와 과정의 구조

개념적 내용 위주의
사회, 과학



수행 과정, 전략, 기능 위주의
언어, 음악, 미술

Copyright © Kim Jin-kwan All Right Reserved.

출처: PYP의 개념(온정덕 외, 2020: 76-77), 개념 기반 교육과정의 이해 (시흥초 교사 윤지영)

국제 바칼로레아(IB)의 매크로 개념(주요 개념)과 마이크로 개념(관련 개념)

개념적 렌즈 설정 시 7가지 중
선택하여 활용할 수 있어 유용함

일반화(원리) 문장을 만드는 데
관점을 제시해주어 도움을 줌

주요 개념 (매크로 개념)	주요 질문	정의	관련 개념 (마이크로 개념)
Causation	되었는가? 어떻게	다른 것을 이해하기 변화는 한 상태에서 다른 상태로 나	영향 적용, 성장, 순환,
책임 Responsibility	우리의 책임은 무엇인가?	수 있음 인간은 자신의 이해를 바탕으로 선택을 하며, 그들이 하는 행동은 다른 결과를 만든다는 것을 이해하기	권리, 시민의식, 가치, 정의, 자주성

Copyright © Kim Jin-kwan All Right Reserved.

[깊이 있는 학습] 사실적 지식에서 일반화, 원리 문장으로 나아가는 전략(6-2)

닷컴캐터 · 2025년 5월 15일 목요일 오후 6:24 · 제출 1명 · 피드 9개

가이드

익명 세달전

배움을 이끄는 가이드

🔍 탐구 질문: 사실적 지식에서 일반화, 원리 문장으로 나아가는 전략에는 무엇이 있을까?

0

익명 세달전

채점기준표(루브릭)

평가 영역	평가 기준 (채점 기준)	최고득점 (5점)	보통득점 (3점)	최저득점 (1점)	비고
1. 문제 이해	제출된 문제의 내용을 정확히 이해하고, 문제의 핵심을 파악한다.	5점	3점	1점	문제 이해가 부족하면 채점하지 않음
2. 탐구 질문	제출된 문제의 내용을 정확히 이해하고, 문제의 핵심을 파악한다.	5점	3점	1점	문제 이해가 부족하면 채점하지 않음
3. 탐구 질문	제출된 문제의 내용을 정확히 이해하고, 문제의 핵심을 파악한다.	5점	3점	1점	문제 이해가 부족하면 채점하지 않음

익명 세달전

구체적인 사실적 지식으로부터 보편적인 개념 추출하기 1

우리가 배우는 '태양계와 별'의 구체적인 이야기들을 예시로 삼아, 어떻게 더 크고 넓은 생각(매크로 개념)을 뽑아낼 수 있는지 살펴볼게요.

1 "왜 그럴까? 그래서 뭘까?" 포리에 포리를 무는 질문 던지기 (근본 원리 파고들기)

요령: 눈앞의 사실에 대해 "왜?"라는 질문을 계속 던져 보세요. 그 사실이 우리에게 정말로 말하고 싶은 더 깊은 의미나 원리가 나올 때까지 파고드는 거예요.

예시 탐구 (태양계와 별): "행성들은 왜 태양 주위를 돌까?" ➡ "중력 때문이야."

"중력이란 건 뭘까?" ➡ "서로 끌어당기는 힘이고, 서로 영향을 주고받는다는 거지." (상호작용 발견!)

"이렇게 서로 영향을 주고받으며 도는 건 어떤 모습일까?" ➡ "하나의 팀처럼 질서 있게 움직이는 모습이야." (시스템, 질서 발견!)

"만약 중력이 없다면?" ➡ "행성들이 흩어져 버리겠지. 지금의 모습이 유지되지 않아." (안정성, 조건의 중요성 발견!)

2 공통점 찾기: "이것들도 결국은 같은 이야기 아닐까?" (패턴 인식하기)

요령: 여러 가지 다른 사실이나 현상들을 모아놓고 가만히 들여다보세요. 혹시 이것들 사이에 숨어있는 공통된 규칙이나 반복되는 모양(패턴)은 없을까요?

예시 탐구 (태양계와 별):

익명 세달전

구체적인 사실적 지식으로부터 보편적인 개념 추출하기 2

5 핵심 단어 뽑아내고 묶어보기: "가장 중요한 말은 뭘까?" (어휘화 및 범주화)

요령: 어떤 내용을 공부하거나 이야기를 나눌 때, 자주 반복해서 나오거나 "이건 정말 중요하다!" 싶은 핵심 단어들을 뽑아보세요. 그리고 비슷한 뜻을 가진 단어들끼리 묶어서 대표 이름을 붙여주면 그게 바로 매크로 개념이 될 수 있어요.

예시 탐구 (태양계와 별): 여러 현상 설명에서 '움직인다', '바뀐다', '자란다', '사라진다' 같은 말들이 자주 나온다면? ➡ 아, 이런 '변화'에 대한 이야기구나!

'힘을 준다', '끌어당긴다', '영향을 미친다', '관련 있다' 같은 말들이 보인다면? ➡ 이런 '상호작용' 또는 '관계'에 대한 거네!

'여러 개가 모여 있다', '짜임새가 있다', '함께 일한다' 같은 느낌이라면? ➡ 이런 '시스템'이나 '구조'를 말하는 걸 거야!

6 비유나 그림으로 표현해보기: "이걸 다른 것에 비한다면 뭘까?" (본질 파악하기)

요령: 복잡하거나 어려운 내용을 쉬운 비유나 간단한 그림으로 표현해 보세요. 그리고 그 비유나 그림이 원래 내용의 어떤 가장 중요한 특징을 잡아낸 건지 생각해 보면, 핵심 개념을 발견할 수 있어요.

예시 탐구 (태양계와 별): "태양은 태양계 전체에 빛과 열을 공급해." ➡ "태양은 마치 우리 태양계의 따뜻한 난로나 화한 정도 감이야!"

익명 세달전

큰 개념과 개념적 렌즈로 일반화 문장 만들기

큰 아이디어 + 생각의 안경 = 나만의 특별한 문장 만들기! 🌟

'큰 아이디어'는 우리가 세상을 이해하는 핵심 열쇠라면, '생각의 안경'은 그 열쇠로 어떤 문을 열어볼지 방향을 알려주는 나침반 같아요. 이 둘을 합쳐서, 마치 과학자처럼 세상을 설명하는 일반적인 원리나 법칙을 문장으로 만들어 보는 거예요!

특별한 문장 만들기, 4단계 작전!

1단계: 나의 '큰 아이디어(매크로 개념)' 주인공 정하기! 🌟

- 가장 먼저, 어떤 '큰 아이디어'에 대해 이야기하고 싶은지 마음속으로 정하세요. (예: '시스템', '변화', '상호작용', '질서' 등 우리가 앞에서 찾았던 것들!) 이것이 문장의 주인공이 됩니다.

2단계: 일곱 빛깔 '생각의 안경(개념적 렌즈)' 중 하나 고르기! 🌈

- 이제, 나의 '큰 아이디어'를 어떤 관점에서 살펴보고 싶은지 7가지 '생각의 안경' 중에서 하나를 골라보세요.

(1) 형태 안경: "이 아이디어는 어떤 모습이나 구조를 가질까?"

(2) 기능 안경: "이 아이디어는 어떤 중요한 역할을 할까?"

(3) 원인 안경: "이 아이디어는 왜 생겨났을까? 무엇 때문에 이런 모습일까?"

(4) 변화 안경: "이 아이디어는 시간이 지나거나 상황이 바뀌면 어떻게 달라질까?"

(5) 연결 안경: "이 아이디어는 다른 아이디어나 세상과 어떤 것들과 연결될까?"

익명 세달전

"특별한 문장" 만들기 마법의 문장 만들기

여기에 각 '생각의 안경' 별로 '큰 아이디어'를 넣어 특별한 문장을 만들 수 있는 마법의 문장 줄기를 준비했어요! [나의 큰 아이디어] 부분에 친구들이 찾은 매크로 개념을 꼭 넣어주세요!

마법의 문장 줄기 (예시)

형태 안경: "나의 큰 아이디어는 [나의 큰 아이디어]라는 [나의 큰 아이디어]를 가진 [나의 큰 아이디어]이다." (예: 나의 큰 아이디어는 '시스템'이라는 [나의 큰 아이디어]를 가진 [나의 큰 아이디어]이다.)

기능 안경: "나의 큰 아이디어는 [나의 큰 아이디어]라는 [나의 큰 아이디어]를 가진 [나의 큰 아이디어]이다." (예: 나의 큰 아이디어는 '상호작용'이라는 [나의 큰 아이디어]를 가진 [나의 큰 아이디어]이다.)

원인 안경: "나의 큰 아이디어는 [나의 큰 아이디어]라는 [나의 큰 아이디어]를 가진 [나의 큰 아이디어]이다." (예: 나의 큰 아이디어는 '변화'라는 [나의 큰 아이디어]를 가진 [나의 큰 아이디어]이다.)

변화 안경: "나의 큰 아이디어는 [나의 큰 아이디어]라는 [나의 큰 아이디어]를 가진 [나의 큰 아이디어]이다." (예: 나의 큰 아이디어는 '질서'라는 [나의 큰 아이디어]를 가진 [나의 큰 아이디어]이다.)

연결 안경: "나의 큰 아이디어는 [나의 큰 아이디어]라는 [나의 큰 아이디어]를 가진 [나의 큰 아이디어]이다." (예: 나의 큰 아이디어는 '시스템'이라는 [나의 큰 아이디어]를 가진 [나의 큰 아이디어]이다.)

익명 세달전

생각 탐험가의 특별한 문장 만들기 훈련 캠프 1

탐험가대원, 환영해! 🎉

우리는 오늘 아주 특별한 훈련을 할 거야. 바로 우리 주변 세상 속에 숨겨진 '큰 아이디어' 보물을 찾고, '일곱 빛깔 생각의 안경'으로 그 보물을 요리조리 살펴보면, 세상을 설명하는 '나만의 특별한 문장'을 만드는 멋진 훈련이지! 준비됐으면, 생각 탐험 배낭을 메고 출발! 🎒

훈련 1단계: 오늘의 탐험 주제 정하기! - "우리 학교"

오늘은 우리의 신나는 배움터, ***"우리 학교"***를 탐험하며 '큰 아이디어' 보물을 찾아볼 거야! 학교 구성원, 친구들과 선생님, 재미있는 규칙들 속에는 어떤 큰 생각들이 숨어 있을까?

훈련 2단계: "우리 학교" 속 '큰 아이디어' (매크로 개념) 보물 찾기!

"우리 학교"를 가만히 들여다보면 여러 가지 '큰 아이디어' 보물들이 숨어 있어. 아래 힌트를 보고, 오늘 네가 깊이 탐험하고 싶은 '큰 아이디어' 보물을 하나 골라 적어보자!

힌트 보물 상자 📦: 시스템(하나의 팀), 규칙과 질서, 변화, 관계와 상호작용(서로 영향 주기), 역할과 책임, 배움과 성장, 협동, 문제 해결 등 (만약 다른 '큰 아이디어'가 떠오르면 그것을 적어도 좋아!)

내가 오늘 깊이 탐험할 '큰 아이디어' 보물은 바로

익명 세달전

생각 탐험가의 특별한 문장 만들기 훈련 캠프 2

훈련 4단계: '큰 아이디어'와 '생각의 안경'을 합쳐, '특별한 문장' 만들기 도전!

자, 이제 가장 신나는 시간! 네가 고른 아이디어 보물과 [생각의 안경]을 합쳐, '세상을 설명하는 특별한 문장'을 만들어봐. 아래 '마법의 문장 만들기'들 중 네가 고른 안경에 어울리는 것을 골라 활용하거나, 너만의 멋진 문장을 자유롭게 만들어 보자!

내가 고른 '큰 아이디어' 보물: (위에서 내용 다시 한번 보기)

내가 고른 '생각의 안경': (위에서 고른 이름 다시 한번 보기)

안경이 던지는 질문 다시 보기 (선택: 질문을 위 표에서 찾아 다시 한번 적어)

마법의 문장 만들기! 🌟 (네가 고른 안경에 맞는 틀을 찾아 활용: 자유롭게 창작해도 좋아!)

(모양 안경) 세상의 많은 [나의 큰 아이디어]는 (여러 부분들이 모여, 규칙에 따라) 특별한 모습(형태)을 가 (기능 안경) 모든 [나의 큰 아이디어] (어떤 목적을 위해/다른 것에 영향을 중요한 역할(기능)을 한다. (원인 안경) 대부분의 [나의 큰 아이디어]는 특별한 이유(원인) 때문에 생겨나. 지금의 모습은 (변화 안경) [나의 큰 아이디어] (시간이 흐르거나 상황이 바뀌면) 달라진다(변화). (연결 안경) 세상의 [나의 큰 아이디어]는 다른 [나의 큰 아이디어]와 연결되어 있다.

출처: <https://old.trythis.co.kr/board/QzEwMDIxMjc3UVdM>

🏕️ 생각 탐험가의 특별한 문장 만들기 훈련 캠프! 🏕️

탐험가 대원, 환영해! 🎒

우리는 오늘 아주 특별한 훈련을 할 거야. 바로 우리 주변 세상 속에 숨겨진 '큰 아이디어' 보물을 찾고, '일곱 빛깔 생각의 안경'으로 그 보물을 요리조리 살펴보면, 세상을 설명하는 '나만의 특별한 문장'을 만드는 멋진 훈련이지! 준비됐으면, 생각 탐험 배낭을 메고 출발! 🎒

학습개념

일반화 문장

🕒 훈련 1단계: 오늘의 탐험 주제 정하기! - "우리 학교"

여러개념

오늘은 우리의 신나는 배움터, ***"우리 학교"***를 탐험하며 '큰 아이디어' 보물을 찾아볼 거야! 학교 구석구석, 친구들과 선생님, 재미있는 규칙들 속에는 어떤 큰 생각들이 숨어 있을까?

우정, 용기, 인내, 김밥, 안경, 정직,

💎 훈련 2단계: "우리 학교" 속 '큰 아이디어(매크로 개념)' 보물찾기!

"우리 학교"를 가만히 들여다보면 여러 가지 '큰 아이디어' 보물들이 숨어 있어. 아래 힌트를 보고, 오늘 네가 깊이 탐험하고 싶은 '큰 아이디어' 보물을 하나 골라 적어보자!

- 힌트 보물 상자 📦: 시스템(하나의 팀), 규칙과 질서, 변화, 관계와 상호작용(서로 영향 주기), 역할과 책임, 배움과 성장, 협동, 문제 해결 등 (알약 다른 '큰 아이디어'가 떠오르면 그것을 적어도 좋아!)

내가 오늘 깊이 탐험할 '큰 아이디어' 보물은 바로:

용기

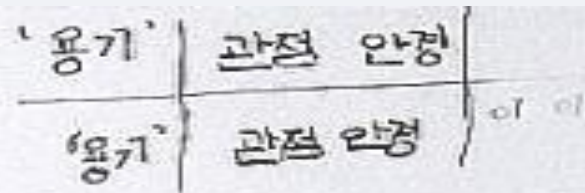
🕒 훈련 3단계: 일곱 빛깔 '생각의 안경(개념적 렌즈)' 고르기!

네가 고른 '큰 아이디어' 보물을 어떤 안경으로 자세히 살펴보고 싶니? 아래 7가지 생각의 안경 중에서 가장 마음에 드는 것을 하나 골라 이름과 안경 모양에 동그라미 해보자!

안경 이름	안경 모양	이 안경은 이런 질문을 던져!
1. <u>모양</u> 안경	👁️	이 아이디어는 어떤 <u>모습</u> 이나 <u>구조(짜임새)</u> 를 가질까?
2. <u>기능</u> 안경	🕒	이 아이디어는 어떤 중요한 <u>역할(하는 일)</u> 을 할까?
3. <u>원인</u> 안경	?	이 아이디어는 왜 생겨났을까? <u>무엇 때문에</u> 이런 모습일까?
4. <u>변화</u> 안경	⏸️	이 아이디어는 <u>시간이 지나거나 상황이 바뀌면 어떻게 달라질까?</u>
5. <u>연결</u> 안경	🔗	이 아이디어는 <u>다른 생각이나 세상의 다른 것들과 어떻게 이어져 있을까?</u>
6. <u>관점</u> 안경	👤	이 아이디어를 사람들은 <u>어떻게 다르게 생각하거나 바라볼까?</u>
7. <u>책임</u> 안경	💡	이 아이디어를 생각할 때 <u>우리가 무엇을 생각하고 행동해야 할까?</u>

내가 오늘 사용할 '생각의 안경'은 바로: 관점 안경

링크: https://docs.google.com/document/d/19PTb2DoMGKdWISM_y8pG5jBXaLfwjYzFrTbTxDEl0dQ/edit?tab=t.0



△ 훈련 4단계: '큰 아이디어'와 '생각의 안경' 합체!  "특별한 문장" 만들기 도전!

자, 이제 가장 신나는 시간! 네가 고른 [큰 아이디어 보물]과 [생각의 안경]을 합쳐서 '세상을 설명하는 특별한 문장'을 만들어 볼 거야. 아래 '마법의 문장 만들기 틀' 중에서 네가 고른 안경에 어울리는 것을 골라 활용하거나, 너만의 멋진 문장을 자유롭게 만들어 보자!

- 네가 고른 '큰 아이디어' 보물: (위에서 적은 내용 다시 한번 적기)
- 네가 고른 '생각의 안경': (위에서 고른 안경 이름 다시 한번 적기)
- 안경이 던지는 질문 다시 보기: (선택한 안경의 질문을 위 표에서 찾아 다시 한번 적어보자!)

★ 마법의 문장 만들기 틀 ★

(네가 고른 안경에 맞는 틀을 찾아 활용하거나, 자유롭게 창작해도 좋아!)

- (모양 안경 ) 세상의 많은 [나의 큰 아이디어]은/는 (여러 부분들이 모여/일정한 규칙에 따라) 특별한 모습(형태)을 가진다.
- (기능 안경 ) 모든 [나의 큰 아이디어]은/는 (어떤 목적을 위해/다른 것에 영향을 주며) 중요한 역할(기능)을 한다.
- (원인 안경 ) 대부분의 [나의 큰 아이디어]은/는 특별한 이유(원인) 때문에 생겨나거나 지금의 모습을 갖게 된다.
- (변화 안경 ) 모든 [나의 큰 아이디어]은/는 (시간이 흐르면서/상황이 바뀌면서) 끊임없이 달라진다(변화한다).
- (연결 안경 ) 세상의 [나의 큰 아이디어]은/는 다른 [또 다른 큰 아이디어/세상의 어떤 것](와)과 서로 이어져(연결되어) 영향을 주고받는다.
- (관점 안경 ) 똑같은 [나의 큰 아이디어]이라도 사람들의 (경험/생각/문화)에 따라 다양한 시각(관점)으로 보일 수 있다.
- (책임 안경 ) 우리가 [나의 큰 아이디어]을/를 생각할 때는 그것이 (다른 사람/우리 사회/자연)에 미칠 영향을 생각하는 마음(책임)이 필요하다.

나의 "특별한 문장"을 아래에 적어보자!

똑같은 '용기'라는 단어라도 사람들의 생각에 따라 서로 다른 모습으로 보일 수 있다.

'용기'는 매일 다른 곳에, 다른 시간에, 다른 모습으로 사람들의 생각을 따라 다르게 사용된다.

'용기'의 중요 기능은 용기가 필요한 이유를 보여준다.

★ 훈련 5단계: 나의 '특별한 문장' 뽐내기 및 점검하기!

정말 멋진 문장을 만들었구나! 이제 네가 만든 '특별한 문장'이 얼마나 넓고 깊은 생각을 담고 있는지 스스로 점검해 보자!

점검 내용	스스로 점검 (O, X)
1. 내 문장은 "우리 학교" 이야기뿐만 아니라, 다른 곳(예: 우리 집, 우리나라, 다른 이야기)에도 적용될 수 있을까? (넓게 생각하기 성공!)	O
2. 내 문장은 단순히 하나의 사실만 말하고 있나, 아니면 더 일반적인 원리나 큰 생각을 담고 있나? (큰 생각 담기 성공!)	O
3. 다른 친구가 내 문장을 읽었을 때 무슨 뜻인지 쉽게 이해할 수 있을까? (명확하게 표현하기 성공!)	O

만약 모든 질문에 O를 할 수 있다면, 너는 정말 훌륭한 생각 탐험가야! ★

'용기'는 매일 다른 곳에, 다른 시간에, 다른 모습으로 사람들의 생각에 따라 다르게 사용된다.

 생각 탐험가 명예 인증서 

이름: 

위 어린이는 "생각 탐험가의 특별한 문장 만들기 훈련 캠프"의 모든 훈련을 훌륭하게 마쳤으며, 세상을 깊이 있게 이해하고 설명하는 멋진 능력을 보여주었기에 이 인증서를 드립니다. 앞으로도 빛나는 생각으로 세상을 탐험하길 응원합니다!

캠프 대장 (여러분의 선생님) 

오늘 날짜: 6/11 (수)

링크: https://docs.google.com/document/d/19PTb2DoMGKdWISM_y8pG5jBXaLfwjYzFrTbTxDEl0dQ/edit?tab=t.0

💬 1단계 더 깊이 보기: 핵심 아이디어를 핵심 질문으로 바꾸기

- 핵심 아이디어는 학생이 계속 탐구할 수 있는 질문으로 바뀔 때 수업의 방향이 됩니다.



1. 핵심 아이디어를 문장으로 정리합니다.
2. 학생의 탐구를 이끌 물음으로 바꿉니다.
3. 단원 전체를 이끄는 핵심 질문을 만듭니다.
4. 차시별 탐구 질문으로 나눕니다.

💬 2단계: 수용 가능한 증거 결정하기

- 핵심 질문을 정했다면, 학생의 이해가 무엇으로 드러날지 먼저 생각합니다.



1. 설명, 질문, 토의, 발표
2. 짧은 답변, 활동지, 성찰문 등
3. 분류, 선택, 조작, 협력
4. 작품, 보고서, 포스터, 발표 자료

수용 가능한 증거는 시험지만이 아니라,
수업 중 드러나는 말·글·행동·산출물을 포함합니다.

💬 3단계: 학습 경험과 수업 활동 계획하기

- 학생의 이해가 드러나는 장면이 드러나도록 활동을 설계합니다.



1. 원하는 결과와 평가 증거를 다시 확인합니다.
2. 학생이 성공적으로 수행할 수 있도록 활동을 설계합니다.
3. 필요한 비계와 자료를 제공합니다.
4. 피드백과 수정 기회를 포함합니다.

3단계의 핵심은 활동을 많이 넣는 것이 아니라,
1단계 목표와 2단계 평가에 맞게 학습 경험을 정렬하는 것입니다.

백워드 설계와 수업설계안 항목 연결하기

- 설계안에서는 이렇게 작성합니다

()과 AI·디지털 도구 활용 단위 교수·학습 설계안

학년·학기	단원	대상	지도교사
핵심 아이디어		성취기준	
탐구 질문		AI·디지털 도구	
단원 재구성 의도		학생 및 과제 분석	

과정 중심 평가

평가요소	피드백			평가도구 (방법)
	심화	기본	기초	

AI·디지털 도구 활용 유의사항

1. 학생 및 과제 분석

- 우리 반 학생은 무엇을 알고 있고, 어디에서 어려워할까?

2. 핵심 아이디어·성취기준·탐구 질문

- 학생이 도달할 배움은 무엇인가?

3. 과정 중심 평가

- 무엇을 보면 배움이 드러났다고 할 수 있을까?

4. 교수·학습 설계와 도구 역할

- 어떤 활동과 AI·디지털 도구가 그 배움을 돕는가?



Ch 3

과정중심평가와 피드백 설계하기

- 과정중심평가는 수업 중 학생의 배움을 확인하고,
- 그 정보를 피드백과 다음 활동으로 연결하는 설계입니다.



//

무엇을 보고
학생이 배웠다고 말할 수 있을까?

//

💬 과정중심평가는 무엇을 평가할까요?

- 학생의 배움은 결과뿐 아니라 학습 과정에서도 드러납니다.

**과정중심 평가는 학습의 결과 뿐만 아니라
학습의 과정을 중요시하며 다양한 방법으로 시행됩니다.**

과정중심 학생평가에서는 배운 내용에 대한 결과뿐만 아니라 학습의 과정에서 학생의 성취도, 태도, 역량 등을 평가하여 한 명 한 명의 학생이 무엇을 할 수 있는지 살펴봅니다.

이를 통해 학생이 잘 하는 점과 부족한 점을 세심하게 파악하고 추후 학습을 안내하여, 모든 학생들의 성장과 발달을 지원하는 평가입니다.



1. 배운 내용에 대한 결과를 살펴봅니다.
2. 학습 과정에서 드러나는 모습을 함께 봅니다.
3. 학생의 성취도, 태도, 역량을 확인합니다.
4. 학생이 잘하는 점과 부족한 점을 파악합니다.

**과정중심평가는 결과만 보는 평가가 아니라,
학생이 배워 가는 과정까지 함께 살피는 평가입니다.**

💬 왜 과정중심평가를 해야 할까요?

- 평가는 학생의 현재 도달 정도를 확인하고, 다음 배움을 돕기 위해 사용됩니다.

**과정중심 평가는 학생에게는 성장하는 기회를
교사에게는 수업 방법을 개선하는 기회를 갖게 합니다.**

학생은 학습 과정과 결과에 대한 안내와 피드백을 통해 자신이 교육 목표에 얼마만큼 도달했는지, 부족한 점은 무엇인지를 구체적으로 알게 되고 보완할 수 있습니다.

또한 교사는 과정중심 평가를 통해 파악한 학생의 현재 수준, 보충학습이나 심화학습을 위해 필요한 정보를 바탕으로 수업을 개선할 수 있습니다.



1. 학생은 자신의 도달 정도를 확인할 수 있습니다.
2. 부족한 점을 알고 보완할 기회를 갖습니다.
3. 교사는 학생의 현재 수준을 파악할 수 있습니다.
4. 평가 정보를 바탕으로 수업을 조정할 수 있습니다.

**과정중심평가는 학생에게는 성장의 기회를,
교사에게는 수업을 개선할 기회를 제공합니다.**

💬 과정중심평가는 '누가 더 잘했는가'보다 '어디까지 도달했는가'를 봅니다

학생 간 비교

누가 더 잘했는가?



점수표		
순위	이름	점수
1	민준	95
2	서연	88
3	지훈	78
4	하린	65
...	...	...

- 다른 학생과 비교합니다.
- 상대적 위치를 확인합니다.
- 점수와 순위 중심으로 흐르기 쉽습니다.

➡
비교에서
기준으로

기준에 비추어 확인

성취기준에 어느 정도 도달했는가?



- 성취기준과 평가기준에 비추어 봅니다.
- 도달 정도와 부족한 부분을 확인합니다.
- 피드백과 다음 배움으로 연결합니다.

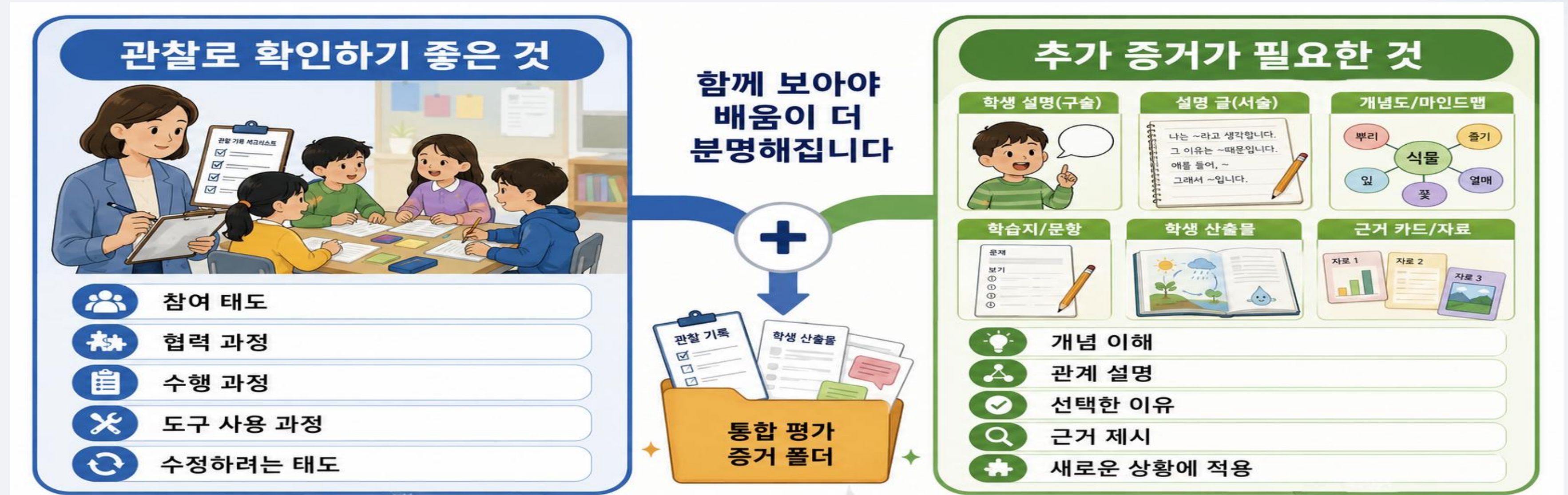
과정중심평가는 학생간 비교보다,
성취기준에 비추어 학생의 도달 정도를 확인하는 평가입니다.

💬 과정중심평가는 무엇을 평가해야 할까요?



과정중심평가는 결과만이 아니라, 학생의 배움이 드러나는 과정의 증거를 함께 확인합니다.

☞ 참여와 수행 과정은 관찰할 수 있지만, 이해는 말·글·산출물로 함께 확인해야 합니다.



인지적 성취를 평가할 때는 "무엇을했는가"보다 "무엇을 이해했는가"가 드러나야 합니다.

💬 목표가 요구하는 사고가 달라지면, 배움을 확인하는 방법도 달라져야 합니다.



목표가 요구하는 사고 수준과 평가 증거가 맞아야 학생의 배움을 타당하게 확인할 수 있습니다.

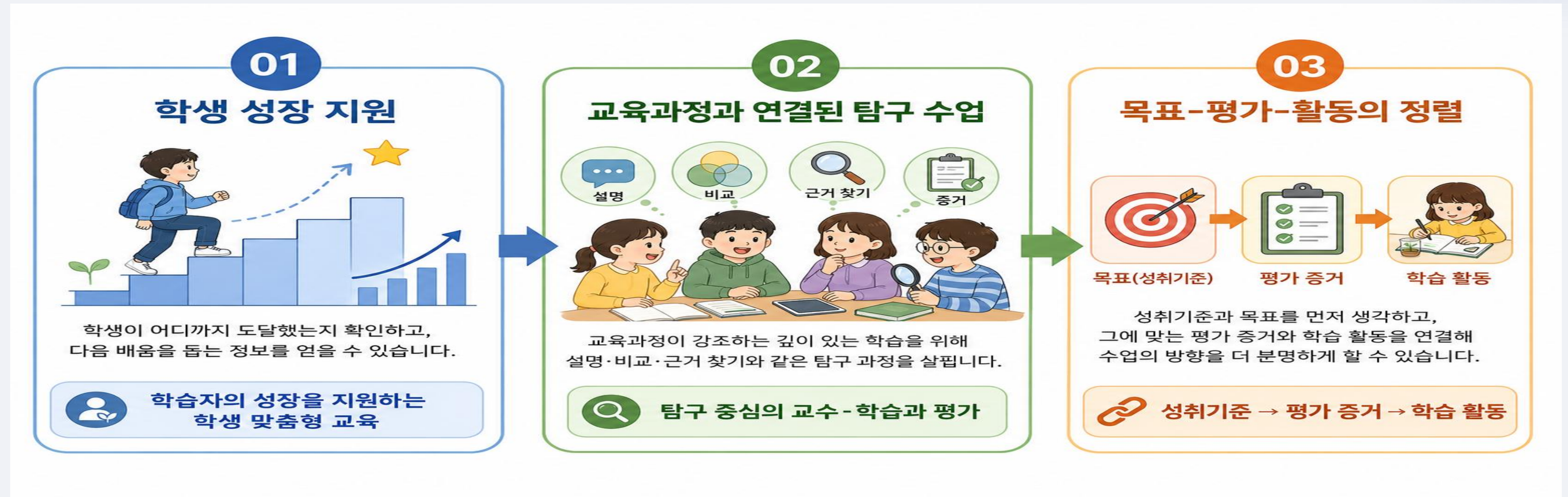
💬 과정중심평가는 왜 백워드 설계와 연결될까요?



과정중심평가는 백워드 설계의 두 번째 질문,

“무엇을 보면 배움이 드러났다고 할 수 있는가?”를 수업 과정 속에 넣는 일입니다.

💬 최근 교육과정과 AI·디지털 교육 흐름은 학생 성장, 탐구 중심 수업, 평가-수업 정렬을 강조합니다.



과정중심평가는 학생의 성장을 확인하고,

탐구 과정에서 드러난 배움의 증거를 바탕으로 목표-평가-활동을 다시 연결하는 과정입니다.

💬 AI·디지털 도구는 평가 판단을 대신하는 것이 아니라, 학생의 배움이 드러난 자료를 더 잘 모으고 정리하도록 돕습니다.



AI·디지털 도구는 평가의 주체가 아니라,
교사가 더 정확하게 보고 더 빠르게 피드백하도록 돕는 보조 도구입니다.

💬 GRASPS는 수행과제를 목표·역할·청중·상황·산출물·기준으로 구체화하는 틀입니다.



평가 증거가 단순 활동 결과물이 되지 않으려면,
학생이 어떤 맥락에서 무엇을 수행할지 구체화해야 합니다.

GRASPS 예시로 수행과제를 정리해 봅니다.

수업 사례

5학년 사회
조선 시대 유교 문화와 사람들의 생활

조선 시대 생활 해설가가 되어,
조선을 처음 배우는 동생에게
유교 문화가 생활을 어떻게 바꾸었는지
설명합니다.

산출물: 4컷 만화 또는 설명 카드

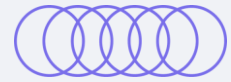


유교 문화가
우리 생활을 이렇게
바꾸었어요!

GRASPS로 정리하기

G	Goal 목표	유교 문화가 조선 사람들의 생각과 생활에 미친 영향을 설명한다.
R	Role 역할	조선 시대 생활 해설가
A	Audience 청중	조선 시대를 처음 배우는 4학년 동생
S	Situation 상황	동생이 '유교가 생활을 어떻게 바꾸었는지 모르겠다'고 묻는 상황
P	Product 산출물	4컷 만화 또는 설명 카드
S	Standards 기준	유교 가치 · 생활 변화 사례 · 자기 말 설명 · 근거 제시

좋은 수행과제는 산출물의 완성도가 아니라
성취기준과 연결된 이해가 드러나는지를 기준으로 설계됩니다.



Ch 4

KERIS 수업설계안 양식 이해하기

- 설계안의 각 항목이 어떤 의미인지 살펴봅니다
- 목표, 평가, 활동, 도구가 연결되도록 작성 방향을 확인합니다



//

목표-평가-활동-도구의 연결을
설계안에 어떻게 담을 것인가?

//

• 수업설계안 양식은 활동 목록이 아니라, 목표-평가-활동-도구의 연결을 보여주는 설계도입니다.

별첨1

AI·디지털 도구 활용 **단원** 교수·학습 설계안(양식)

()과 AI·디지털 도구 활용 단원 교수·학습 설계안

학년-학기		단원		대상		지도교사	
핵심 아이디어				성취기준			
탐구 질문				AI·디지털 도구			
단원 재구성 의도				학생 및 과제 분석			

과절 중심 평가

평가요소	피드백			평가도구 (방법)
	심화	기본	기초	

AI·디지털 도구 활용 유의사항

양식의 각 칸은 따로 쓰는 것이 아니라, 하나의 수업 흐름으로 연결되어야 합니다.

목표 영역: 학생이 도달할 배움 정리하기

별첨1

AI·디지털 도구 활용 **단원** 교수·학습 설계안(양식)

()과 AI·디지털 도구 활용 단원 교수·학습 설계안

학년-학기	단원	대상	지도교사
핵심 아이디어		성취기준	
탐구 질문		AI·디지털 도구	
		학생	

<아쉬운 작성 예시>

성취기준 : 조선 시대 유교 문화를 배운다.
핵심 아이디어 : 조선 시대에는 유교가 중요했다.
탐구 질문 : 조선 시대 유교는 무엇일까?

<개선된 작성 예시>

성취기준 : [6사05-01] 조선 시대 사람들의 생각과 생활에 유교 문화가 미친 영향을 파악한다.
핵심 아이디어 : 사회가 중요하게 여기는 가치는 사람들의 생각, 생활 방식, 관계 질서에 영향을 미친다.
탐구 질문 : 유교 문화는 조선 시대 사람들의 생각과 생활을 어떻게 바꾸었을까?

이 영역은 백워드 설계 1단계인 '원하는 결과 확인하기'에 해당합니다.

학생이 이 단원에서 도달해야 할 핵심 이해와 탐구 방향을 정리합니다.

☞ 맥락 영역: 왜 이렇게 설계하는지 설명하기

별첨1

AI·디지털 도구 활용 **단원** 교수·학습 설계안(양식)

()과 AI·디지털 도구 활용 단원 교수·학습 설계안

학년-학기	단원	대상	지도교사
핵심 아이디어		성취기준	
탐구 질문		AI·디지털 도구	
		학생	

<아쉬운 작성 예시>

단원 재구성 의도 : 조선 시대 유교 문화를 알아보고, 4컷 만화를 만들어 발표합니다.

학생 및 과제 분석 : 학생들이 역사 내용을 어려워할 수 있으므로 그림 자료를 제공하고 활동지를 작성하게 합니다.

<개선된 작성 예시>

단원 재구성 의도 : 유교 문화와 조선 시대 생활 변화 사례를 연결해 설명하는 수행과제로 재구성합니다.

학생 및 과제 분석 : 학생들은 생활 모습은 쉽게 떠올리지만, 유교 가치와 생활 변화의 관계를 설명하는 데 어려움이 있습니다. 사례 자료를 바탕으로 근거를 찾고, 토의 과정의 말, 정리한 글, 설명 카드 산출물을 통해 이해 정도를 확인합니다.

이 영역은 수업 설계의 출발 맥락을 정리하는 곳입니다.

학생의 출발점, 예상 어려움, 과제 특성을 바탕으로 단원을 왜 이렇게 재구성했는지 설명합니다.

평가 영역: 무엇을 보면 배움이 드러나는지 정하기

별첨1

AI·디지털 도구 활용 **단원** 교수·학습 설계안(양식)

()과 AI·디지털 도구 활용 단원 교수·학습 설계안

학년-학기	단원	대상	지도교사
핵심 아이디어		성취기준	
탐구 질문		AI·디지털 도구	
단원 재구성 의도		학생 및 과제 분석	

과정 중심 평가

평가요소	피드백			평가도구 (방법)
	심화	기본	기초	

AI·디지털 도구 활용 유의사항

이 영역은 백워드 설계 2단계인 '수용 가능한 증거 결정하기'에 해당합니다.

평가요소, 피드백, 평가도구가 연결되어야 학생의 배움을 과정 속에서 확인할 수 있습니다.

🗨️ 도구 영역: AI·디지털 도구의 역할 정리하기

별첨1

AI·디지털 도구 활용 **단원** 교수·학습 설계안(양식)

()과 AI·디지털 도구 활용 단원 교수·학습 설계안

학년-학기		단원		대상		지도교사	
핵심 아이디어				선택기준			
탐구 질문				AI·디지털 도구			
단원 재구성 의도				학생 및 과제 분석			

과정 중심 평가

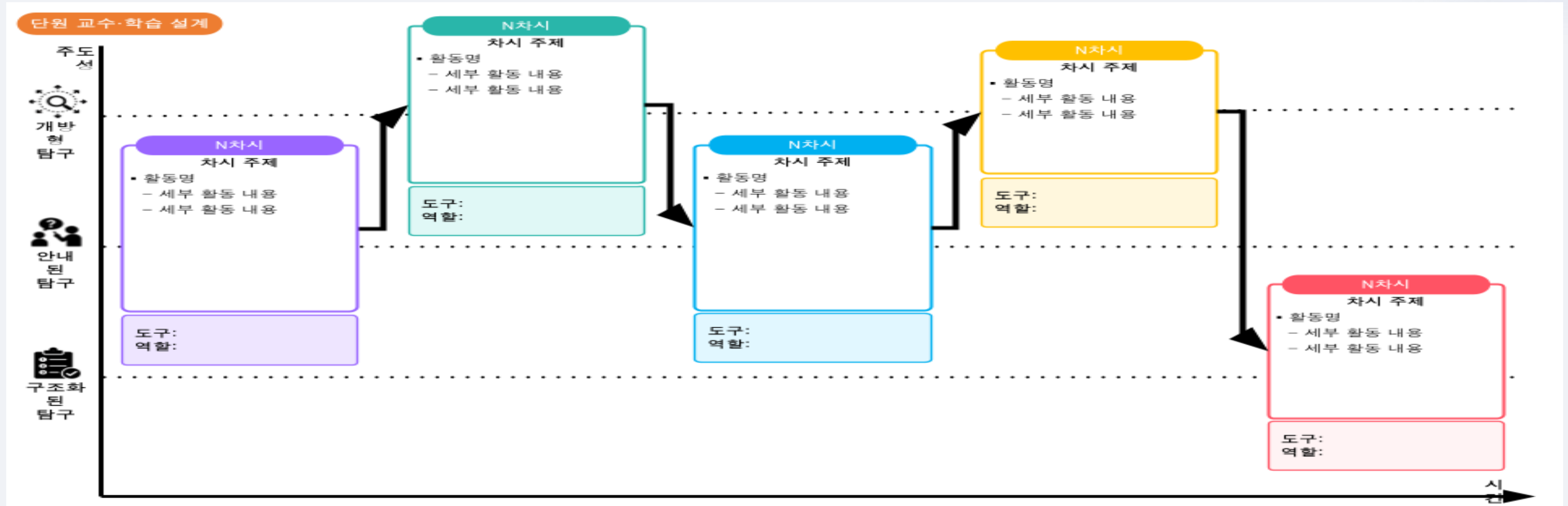
평가요소	피드백			평가도구 (방법)
	심화	기본	기초	

AI·디지털 도구 활용 유의사항

AI·디지털 도구는 수업과 평가를 대신하지 않습니다.

학생의 활동 기록, 산출물 수집, 피드백, 자기 점검을 돕는 역할로 활용합니다.

단원 교수·학습 설계: 차시 흐름과 도구 역할 정리하기



단원 교수·학습 설계는 차시별 활동을 나열하는 칸이 아니라,
목표·평가·도구 역할이 수업 흐름 속에서 연결되는지 확인하는 영역입니다.



Ch 5

내 수업설계안 초안 구상하기

- 내 수업 주제를 정하고 설계안 초안 방향을 잡습니다
- 목표-평가-활동-AI·디지털 도구가 연결되는지 점검합니다



//

내 수업에서 배움은 어떤 증거로 드러나게 할 것인가?

//

수업설계안 초안은 이 순서로 작성합니다



1단계 : 성취기준 확인하기

- 이 수업에서 학생이 도달해야 할 배움은 무엇인가?

2단계 : 핵심 아이디어와 탐구 질문 정하기

- 학생에게 남아야 할 이해는 무엇인가?

3단계 : 평가 근거 정하기

- 무엇을 보면 학생이 배웠다고 판단할 수 있는가?

4단계 : 수행과제 또는 활동 설계하기

- 학생은 어떤 맥락에서 배움을 드러낼 것인가?

5단계 : AI·디지털 도구 역할 정하기

- 도구는 수집, 정리, 표현, 피드백 중 무엇을 돕는가?

💬 먼저 내 수업 주제를 정합니다.

성취기준 검색: <https://stas.moe.go.kr/cmnm/main>

교과 : 사회

학년 : 5학년 2학기

단원 : 유교 문화가 발달한 조선

성취기준 : [6사05-01] 조선 시대 사람들의 생각과 생활에 유교 문화가 미친 영향을 파악한다.

수업 차시 : 3~4차시 분량



💬 목표 영역을 먼저 작성합니다.



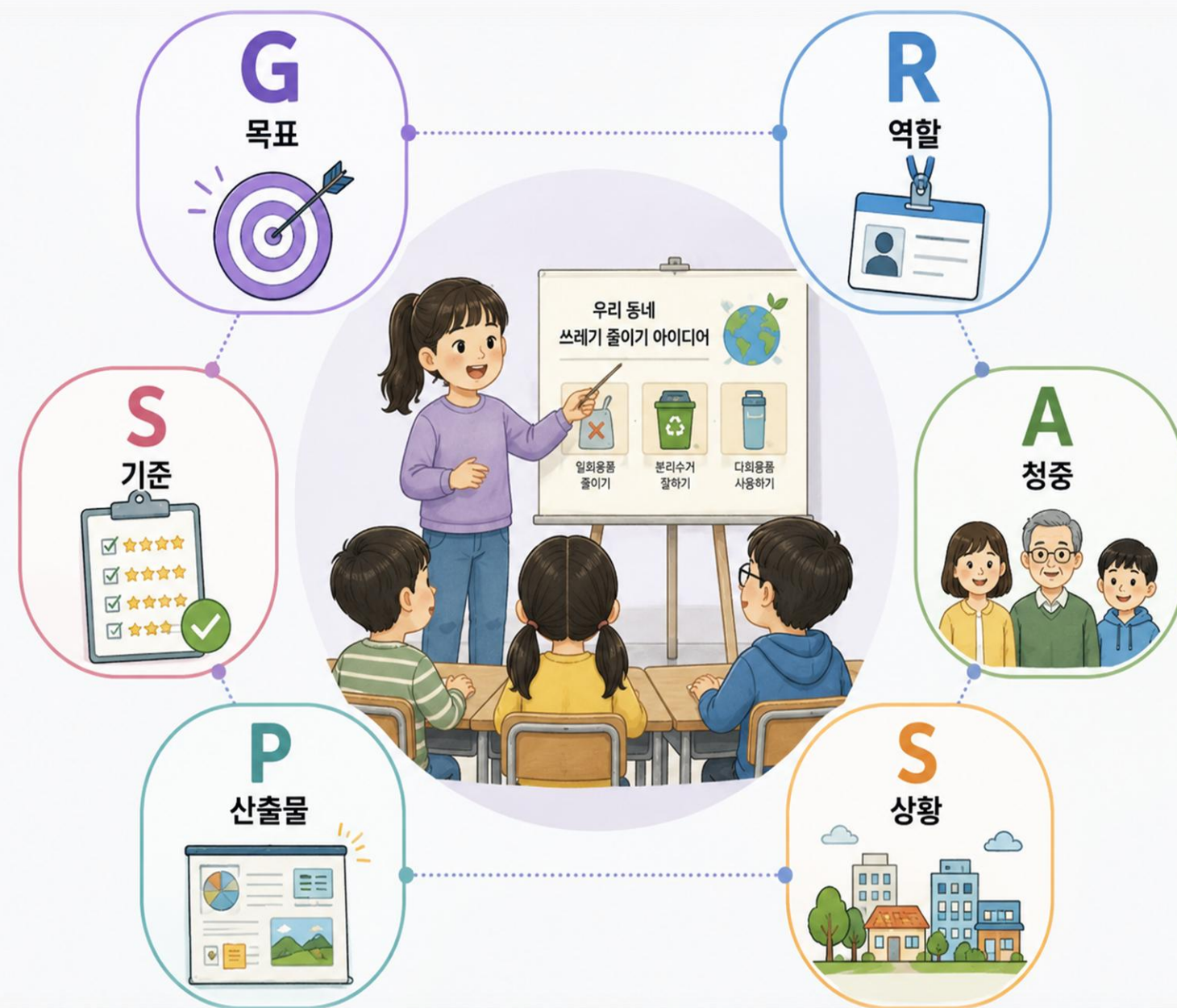
성취기준 : [6사05-01] 조선 시대 사람들의 생각과 생활에 유교 문화가 미친 영향을 파악한다.

핵심 아이디어 : 사회가 중요하게 여기는 가치는 사람들의 생각과 생활에 영향을 미친다.

탐구 질문 : 유교 문화는 조선 사람들의 생각과 생활을 어떻게 바꾸었을까?

학습 목표 : 유교 가치와 생활 변화 사례를 연결하여 설명할 수 있다.

수행과제를 GRASPS로 구체화합니다.



G 목표 : 무엇을 해결해야 하는가?

R 역할 : 학생은 어떤 역할을 맡는가?

A 청중 : 누구에게 설명하거나 제안하는가?

S 상황 : 어떤 맥락에서 수행하는가?

P 산출물 : 무엇을 만들어 배움을 드러내는가?

S 기준 : 무엇을 기준으로 평가하는가?

💬 AI·디지털 도구의 역할을 정합니다.

도구보다 역할을 먼저 정합니다.

수집 : 패들렛, 트라이디스

정리 : 패들렛, 트라이디스

표현 : 캔바로 설명카드 제작

피드백 : 스노클, 매직스쿨 AI

성찰 : 그라운드 카드

내 수업설계안 초안을 점검합니다.



- ☐ 성취기준과 학습 목표가 연결되어 있는가?
- ☐ 핵심 아이디어가 단순 사실이 아니라 이해로 제시되어 있는가?
- ☐ 탐구 질문이 학생의 사고를 이끄는 질문인가?
- ☐ 평가가 말·글·행동·산출물 등 구체적으로 제시되어 있는가?
- ☐ 활동이 평가 증거를 만들도록 설계되어 있는가?
- ☐ AI·디지털 도구의 역할이 분명한가?
- ☐ 피드백과 성찰 방법이 포함되어 있는가?

- 수업 설계의 출발점은 활동이 아니라, 학생이 도달해야 할 배움입니다.
- 성취기준, 핵심 아이디어, 탐구 질문은 수업의 방향을 정하는 기준이 됩니다.
- 과정중심평가는 학생의 말, 글, 행동, 산출물에서 성취를 확인하고 피드백으로 연결하는 과정입니다.
- AI·디지털 도구는 평가를 대신하는 것이 아니라, 배움의 기록을 수집·정리·표현·성찰하도록 돕는 역할을 합니다.



- 교육부. (2021). 「2022 개정 교육과정 총론 주요사항 발표」.
- 교육부. (2022). 「2022 개정 교육과정 총론」.
- 교육부. (2022). 「사회과 교육과정」. 교육부 고시 제2022-33호 [별책 7].
- 교육부·17개 시도교육청·한국과학창의재단. (2020). 「궁금해요? 물어보세요! Q&A 과정중심 학생평가」.
- Erickson, H. L., Lanning, L. A., & French, R. (2017). Concept-Based Curriculum and Instruction for the Thinking Classroom (2nd ed.). Corwin.
- Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). Understanding by design (2nd ed.). Association for Supervision and Curriculum Development.
- Bloom, B. S., Engelhart, M. D., Furst, E. J., Hill, W. H., & Krathwohl, D. R. (1956). Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. Handbook I: Cognitive domain. Longmans, Green.
- UNESCO. (2023). Guidance for Generative AI in Education and Research.
- OECD. (2019). OECD Learning Compass 2030.



만족도 조사 안내



- 만족도 조사는 오늘 수업이 모두 종료된 후 진행
- 1일 1회 실시(원격연수 총 3회 실시)
- 반드시 종교연 홈페이지에 가입했던 번호와 동일한 번호로 기재

https://www.survey.co.kr/?ACCESS_KEY=a94cf69c21804c59b403&grpId=&AREA=2