



2026

인공지능 활용 선도교사

잠시 후 수업이 시작됩니다

(3일차) - AI·디지털 기반 교수학습 설계 이해(2)

과정	시간	차시명(2권역 명칭)
6과정	14:00 ~15:40	AI·디지털 도구의 숲에서 본질을 찾다
7과정	15:50~17:30	AI 디지털 도구로 수업과 평가를 설계하다

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>



2026

인공지능 활용 선도교사

- AI Storyteller
- Edu Sketcher
- Future Educator

미래 교육을 스케치하고,
지금 이 곳에 연결합니다.

닷커넥터의 서재

교사의 수업 설계권을
강화해 주는
AI 디지털 기술

- 2024 T.R.I.P.O.D. 전국단위 수업-평가 연구회 회장(교육부)
- 2021-현재 대전AI교육커뮤니티 AI 티처스쿨 대표교사
- 2024-2025 교실혁명 선도교사 양성연수 강사(교육부)
- 2024 T.O.U.C.H. 교사단(2기) 양성 연수 강사(교육부)
- 2023 대한민국 정보교육상(교육부)
- 2023-현재 T.O.U.C.H. 교사단(교육부) 및 대전 대표 교사(초등)
- 2023-현재 AIEDAP 마스터 교원(교육부)
- 교사가 이끄는 교실혁명 AI 디지털교과서 100% 활용하기(초등) 공저
- 명탐정 준의 AI 파란노트 공저(대표저자)
- 중등 교감 자격 연수, 초중등 1급 정교사 자격 연수 강사 외 다수
- 2021-2022 대전교육경보원 대전AI교육지원센터 파견교사





[원격] 7과정

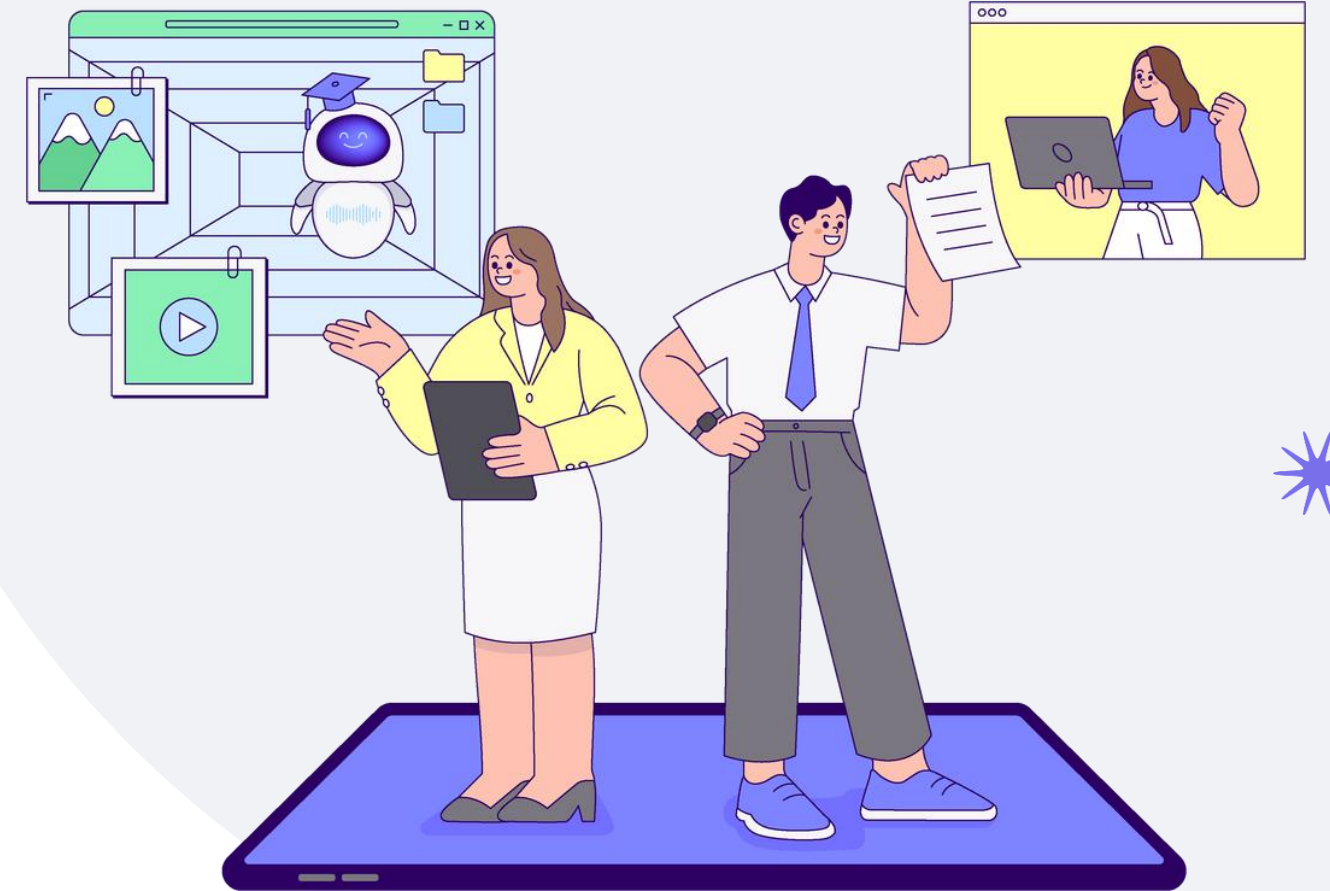
AI 디지털 도구로 수업과 평가를 설계하다.

AI 디지털 기술을 적재적소에 활용한
학생 참여 중심 수업 및 과정중심평가 설계 실습



목 차

++++



01 백워드 설계와 과정중심평가

02 수업설계안 예시 분석

03 수업설계안 양식 이해 및 수업설계안 초안 작성

학습 증거를 바탕으로 AI 디지털 기반 수업·평가를 설계하고, 함께 점검합니다

분석 → 설계 → 공유/점검

01

학습 증거 분석하기



- 학생의 배움을 확인할 증거 탐색
- 참여·수행·성찰 · 데이터 기반 증거 구분
- AI 디지털 도구의 역할 탐색

과정중심평가

학습 증거

성취기준

02

수업·평가 설계하기



- 백워드 설계 3단계 이해
- 목표-평가-활동의 정렬성 확인
- AI 디지털 도구 활용 장면 구상
- 수업설계안 초안 작성

백워드 설계

수업 평가 설계

AI 디지털 도구

03

설계안 점검·공유하기



- 수업설계안 점검
- 목표-평가-활동의 정렬성 점검

수업설계안

정렬성 점검

공유와 나눔



차시 특징

- 단순히 AI 디지털 도구 활용 수업을 설계하는 것이 아닌 백워드 설계와 과정중심평가에 대한 이론적 배경을 바탕으로 수업설계안을 작성해 보는 차시



AI 디지털 도구로 수업과 평가를 설계하다.

2026 인공지능 활용 선도교사

교원 역량 체계

핵심가치	영역 (3)	역량(7)	활동지표(21)		
			이해	활용	성찰(개선)
① 인간의 존엄성을 위한 교육	기 본	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	발 전	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



Ch 1

백워드 설계와 과정중심평가

5과정에서 배운 내용을 핵심만 짚어봅시다.





AI 디지털 도구는
백워드 설계 모델과 과정중심평가에
어떤 역할을 할 수 있을까요?



💬 백워드 설계

‘목표 → 평가증거 → 학습경험’의 순서로 수업을 설계하는 방식

- 성취기준을 먼저 확인하고, 학생이 무엇을 이해하고 수행해야 하는지 정한 뒤, 그 이해를 확인할 **평가 증거**를 먼저 계획하고 수업 활동을 구성
- 학습 증거는 단원평가 점수만이 아니라 관찰, 수행과제, 자기평가, 동료평가, 산출물, 지필·퀴즈, 성찰 기록 등으로 다양하게 수집 가능

백워드 설계

학습 증거(Learning Evidence)

VS

평가 증거(Assessment Evidence)

수집하는 대상(결과물)은 같을 수 있지만, 그것을 바라보는 **목적과 활용하는 맥락**에서 명확한 차이

목적	학생의 성장과 배움의 과정 확인	성취기준 달성 여부 및 최종 수준 판정
중점 시기	수업 진행 중 (과정 중심)	단원이나 학기 말 (결과 중심)
주요 역할	피드백 제공, 교수·학습 방향 수정	성적 산출, 교수 결과의 책무성 증명

"지금 어떻게 배우고 있는가?"

"최종적으로 목표에 도달했는가?"

진정한 이해를 위한 역발상: 백워드 설계(Backward Design) 프로세스 가이드

교육과정-수업-평가의 일체화를 실현하는 백워드 설계의 핵심 개념과 3단계 절차를 교육 전문가에게 전달한다.

백워드 설계의 철학적 기반



“결과부터 생각하는 역발상 설계”

- 학습이 끝났을 때 학생이 도달해야 할 '이데'를 최우선으로 설정하고 이를 중심으로 교육과정을 역순으로 구성합니다.



- 전통적 방식과 달리, 목표 설정 직후 평가 증거를 결정하여 수업의 목적성을 극대화합니다.

“심층적 이해와 학습의 전이”

단순 지식 암기를 넘어, 습득한 정보를 새로운 맥락과 실생활에 유연하게 적용하는 것을 최종 목적으로 합니다.

1단계: 바라는 결과 확인하기



“1단계: 바라는 결과 확인하기”

- 국가 성취기준을 분석하여 단원의 '빅 아이디어(Big Idea)'와 탐구를 자극하는 '본질적 질문'을 설정합니다.

2단계: 수용 가능한 증거 결정하기



“2단계: 수용 가능한 증거 결정하기”

- 학습 목표 달성을 증명할 수명 과제를 설계하며, 실생활 역락을 반영한 GRASPS 모델을 활용하여 평가 계획을 수립합니다.

GRASPS 모델 프레임워크	
요소 (GRASPS)	설명
Goal (목표)	해결해야 할 문제나 달성해야 할 과제의 목적
Role (역할)	학생이 과제 수행 공 맡게 되는 실제적인 역할
Situation (상황)	과제가 전행되는 실생활 중심의 시나리오와 맥락

3단계: 학습 경험 및 수업 계획하기



“3단계: 학습 경험 및 수업 계획하기”

- 앞선 단계의 목표와 평가에 일치하도록 수업 활동을 조직하며, WHERETO 원리를 적용해 효과적인 학습 경험을 설계합니다.

 [참고] GRASPS와 WHERETO

<표 II-3> GRASPS 수행과제 설계 모델(강현석 외, 2008, p.207을 재구성)

요소	설계단서 및 예시
목표(Goal)	과제(목표, 문제)는 ~이다.
역할(Role)	- 당신은 ~이다. - 당신의 일은 ~이다.
청중(Audience)	- 고객은 ~이다. - 목표 대상은 ~이다.
상황(Situation)	- 상황은 ~이다. - 도전은 ~이다.
수행(Performance)	- 당신은 ~을 하기 위해 ~을 만들 것이다. - 당신은 ~하기 위해 ~을 개발할 필요가 있다.
기준(Standards)	- 당신의 수행은 ~을 필요로 한다. - 당신의 결과는 다음 기준~을 충족해야 한다.

<표 II-5> WHERETO 요소별 고려 사항 (강현석 외, 2008; p.251 재구성)

요소	학습 내용
W (Where)	단원이 어디로 나아가고 있고, 왜 그런지를 이해시키기
H (Hook)	도입에서 학생들의 관심을 사로잡고 끝까지 놓치지 않기
E (Explore)	학생들에게 필요한 경험, 도구, 지식, 수행목적을 충족시키기
R (Rethink)	주요 아이디어를 재고하고 과정 속에서 반성하고 학생들의 활동을 교정하기 위한 기회 제공하기
E (Evaluate)	과정과 자기평가를 하기 위한 기회 제공하기
T (Tailor)	학생 개별적인 재능, 흥미, 스타일, 필요를 반영할 수 있도록 구성하기
O (Organize)	피상적 학습에 반대되는 깊이 있는 이해를 위해 조직하기

과정중심평가

과정중심평가의 의미와 중요성

- 교육과정 성취기준에 기반한 평가 계획에 따라 교수·학습 과정에서 학생의 변화와 성장에 대한 자료를 다각도로 수집하여 적절한 피드백을 제공하는 평가
- 학생의 교육 목표 도달도를 확인하고 교수 학습의 질을 개선하는 데에 주안점

<표 II-6> 평가의 관점에 따른 변화(이경화 외, 2016, p.827)

결과 중심 평가	범주	과정 중심 평가
총괄적 평가	평가목적	형성적 평가
학습의 평가	학습과의 관계	학습을 위한 평가, 학습으로서의 평가
성취기준과 관련된 수학적 개념, 원리, 법칙의 이해 및 적용 능력	평가내용	- 성취기준과 관련된 수학적 개념, 원리, 법칙의 이해 및 적용 능력 - 문제해결, 추론, 창의·융합, 의사소통, 정보처리, 태도 및 실천 등의 교과 핵심 역량
지필평가	평가방법	지필평가, 프로젝트평가, 포트폴리오 평가, 관찰 평가, 면담 평가, 구술 평가, 자기 평가, 동료 평가
수업 후에 일회적으로 평가	평가시기	수업 중에 지속적으로 평가
객관적이고 표준화된 양적 정보	수집된 정보	비형식적인 질적 정보
교사	평가주체	교사, 학생(동료, 자기 자신)
미래의 학생에게 더 많은 혜택	혜택의 분배	미래의 학생과 현재의 학생
즉각적이지 않으며 일반적	피드백	즉각적, 구체적



[그림 1] 평가패러다임의 변화

<표 1> 평가유형별 특성¹⁾

평가의 유형	평가의 목적	판단의 기준	평가의 주체
학습결과의 평가 (Assessment of learning)	배치, 진급, 자격 부여 등의 판단을 위한 정보 제공	다른 학생과의 상대적 비교, 성취기준, 교사의 기대치	교사
학습을 위한평가 (Assessment for learning)	교사의 교수적 판단을 위한 정보 제공	성취기준, 교사의기대치	교사
학습으로서의 평가 (Assessment as learning)	학생의 자기 점검, 자기평가를 위한 정보제공	학생개별목표와 성취기준	학생

총괄평가

형성평가

자기평가

과정중심평가

핵심은 ‘피드백과 환류’

- 과정중심평가는 성취기준에 기반하여 수업 과정 중 **학생의 변화와 성장** 자료를 수집하고 피드백하는 평가
- 핵심은 평가 시기를 수업 후로 미루는 것이 아니라, 수업 중 학생의 참여·수행·성찰 데이터를 확인하고 학생 성장에 활용하는 데 있음

평가방법

논술

구술

자기평가
동료평가

관찰법

토의토론

프로젝트

실험실습

포트폴리오

평가방법

자기평가 동료평가

수행 과정이나 학습 과정에 대하여 학생이 스스로 평가하거나,
동료 학생들이 상대방을 서로 평가하는 방법



평가방법

프로젝트

특정한 연구 과제나 산출물 개발 과제 등을 수행하도록 한 다음,
프로젝트의 전 과정과 결과물(연구보고서나 산출물)을 종합적으로 평가하는 방법

논술

구술

자기평가
동료평가

관찰법

토의토론

프로젝트

실험실습

포트폴리오

과정중심평가

핵심은 ‘피드백과 환류’

- 피드백은 학생이 현재 어디에 있고, 목표 수준과 어떤 차이가 있으며, 다음에 무엇을 보완해야 하는지 알려주는 역할을 한다. 또한 교사는 평가 결과를 다음 수업 조정에 활용한다.
- **모든 차시에 과정중심평가를 넣는 것이 목적은 아니다.**
성취기준 도달 여부를 확인해야 하는 핵심 장면을 선정하고, 그 장면에서 적절한 평가 방법과 피드백을 계획하는 것이 중요하다.

💬 피드백

피드백의 유형

분류기준	피드백 유형
피드백 주체	- 교사 주도의 피드백: 교사가 학생에게 주는 피드백 - 학생 주도의 피드백: 학생 스스로 혹은 동료가 하는 피드백
학습자의 도달 기준	- 목표지향 피드백: 학습목표와 학생의 현 상태 간의 차이를 비교하는 피드백 - 자기참조 피드백: 학생의 과거 수행과 현재 수행을 비교하여 성장이 이루어졌는지에 대한 정보를 제공하는 피드백
피드백 목적	- 가치판단 피드백: 학생의 수행에 대하여 총합적인 수준을 요약적으로 제시하는 피드백 - 교정적 피드백: 학생의 학습을 수정하고 개선하기 위해 필요한 구체적인 정보를 제공하는 피드백 - 비계설정 피드백: 학생이 과제를 수행하는 도중에 학습을 지원하기 위해 제공하는 피드백 - 동기유발 피드백: 학생의 학습을 격려하여 학습이 성공적으로 유지되도록 돕기 위한 피드백

💬 피드백 [학습자의 도달 수준에 따른 분류]

목표 지향 피드백

VS

자기 참조 피드백

"오늘의 목표는 주장을 뒷받침하는 근거를 3가지 이상 쓰는 것이었어. 현재 글에는 근거가 2가지만 제시되어 있네. 목표에 도달하려면 본론에 근거를 한 가지 더 추가해야 해."

"오늘의 학습 목표는 '겹받침이 있는 낱말 정확하게 쓰기'란다. 우리 OO이가 '맑다'의 뜻은 잘 알고 있지만, 받침을 '막다'로 썼네? 오늘의 목표를 채우려면 'ㄴ' 받침을 생각하며 다시 한번 써볼까?"

"오늘 목표는 '두 발로 동시에 힘차게 땅을 구르며 뛰기'야. 지금 OO이는 한 발씩 따로 구르고 있어. 목표에 가까워지려면 두 발 모아 쿵! 하고 뛰는 연습을 해보자."

💬 피드백 [학습자의 도달 수준에 따른 분류]

목표 지향 피드백

VS

자기 참조 피드백

• **알림장 적기 상황:** "학기 초에는 알림장 글씨를 알아보기 힘들 때가 많았는데, 지금은 줄도 바르게 맞추고 글씨도 정말 또박또박 잘 쓰는구나! 그동안 엄청나게 노력한 게 눈에 보여."

• **줄넘기 상황:** "지난주에는 줄넘기를 연속으로 3개밖에 못 해서 속상했잖아? 그런데 오늘은 쉬지 않고 10개나 성공했네! 일주일 사이에 정말 많이 늘었어!"

💬 피드백 [목적에 따른 분류]

가치 판단

VS

교정적

VS

비계 설정

VS

동기유발

“주제에 맞게 다양한 색깔을 아주 풍성하게 잘 사용했구나.
이번 미술 과제는 '참 잘했어요' 수준이야!”

💬 피드백 [목적에 따른 분류]

가치 판단

VS

교정적

VS

비계 설정

VS

동기유발

종이접기 상황

(종이가 안 접힌다고 찡그리는 학생에게)

"이 부분이 조금 어렵지?"

선생님이 먼저 반을 접어볼 테니까 잘 봐봐.

자, 선생님 따라서 요 모서리와 요 모서리를 똑같이 맞추고
꼭 눌러볼까?"

💬 피드백 [목적에 따른 분류]

가치 판단

VS

교정적

VS

비계 설정

VS

동기유발

발표 상황

“목소리가 조금 작아서 떨리는 게 느껴졌지만,
용기 내 끝까지 멋지게 발표해 줘서 정말 고마워!”

💬 피드백 [목적에 따른 분류]

가치 판단

VS

교정적

VS

비계 설정

VS

동기유발

"문제를 보면 '모두 몇 개인지 구하시오'라고 되어 있지?
구해야 하는 건 '더하기'인데 00이는 '빼기'를 해버렸네.
식을 더하기로 바꾸어서 다시 계산해 볼까?"

과정 중심 평가의 6가지 핵심 특징

교육과정 성취기준 기반 평가



교과서 내용 위주가 아닌, 교육과정에서 제시하는 성취기준을 중심에 둡니다.

수업 중에 이루어지는 평가



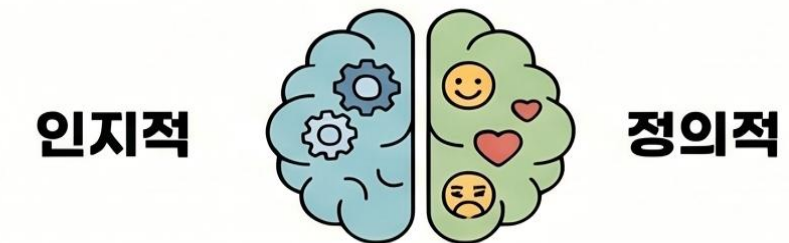
학습 종료 후가 아닌, 교수·학습 과정 중에 실시하여 후속 학습을 돕습니다.

수행 과정의 다각적 평가



최종 산출물뿐만 아니라 수행 과정에서의 지식, 기능, 태도를 고루 평가합니다.

인지적·정의적 영역의 종합 평가



지식 습득의 인지적 영역은 물론, 태도와 가치관 등 정의적 영역까지 포함합니다.

다양한 방법과 평가 주체 활용



논술·토론 등 다양한 방법과 함께 자기 평가 및 동료 평가를 적극 활용합니다.

성장을 도모하는 결과 환류



평가 결과를 바탕으로 학생은 스스로 학습을 계획하고, 교사는 수업의 질을 개선합니다.

NotebookLM

백워드 설계와 과정중심평가는 어떻게 연결되는 걸까요?

백워드 설계 모형	과정 중심 평가
<1단계> · 학습결과에 초점을 맞추고 빅 아이디어와 과정의 이해를 가르치고 평가한다. · 빅 아이디어와 이해를 중심으로 기대하는 학습의 결과(학습목표)를 분명히 한다. · 빅 아이디어나 일반화를 본질적인 질문의 형식으로 조직한다.	· 발달적 평가관을 바탕으로 학생의 성장과 발달을 추구한다. · 교육과정 성취기준을 기반의 평가이다.
<2단계> · 학습의 결과라고 인정할 수 있는 증거를 결정한다. · 학습목표에 따른 다양한 평가 자료들을 수집한다. · 이해의 여섯 가지 측면에서 한 가지 이상의 측면을 평가하도록 한다.	· 수업과정 중 학생의 수행능력을 지속적으로 파악한다. · 학생 수행정도에 대한 평가 결과에 대한 정보를 제공하여 학생의 발달방향을 제시한다. · 교사 뿐 아니라 학생 본인, 동료 등 다양한 평가주체와 수업내용에 맞는 다양한 평가방법을 사용한다. · 수행과제를 통해 학생들의 지식, 기능, 태도 및 인지적, 정의적 영역을 종합적으로 평가한다.
<3단계> · 기대하는 학습 결과 및 수행과 일치하는 수업을 계획한다. · 학습자들이 스스로 의미와 큰 개념을 구성하는 경험을 할 수 있는 활동을 포함한다.	· 수업 중 평가를 지향하며 수업과 평가의 연계를 강조하여 수업을 계획한다. · 학생 평가 결과를 학습자의 발달을 위한 교수·학습 개선자료로 활용한다.

백워드설계모형에서의평가와과정중심평가의연결성

- '성취기준-평가-수업의 일관성'을 강조한다는 점에서 연결
- 백워드 설계는 목표 설정 후 평가를 먼저 계획하고 그 평가에 맞는 학습 경험을 조직하므로, 과정중심평가의 실행 틀로 활용하기 적합하다.

**백워드 설계는
수업 활동을 먼저 정하는 방식이 아니라,
학생이 도달해야 할 목표와 그 목표를 확인할 증거를 먼저 정한 뒤
학습 경험을 설계하는 방식이다.**

**과정중심평가는
이 설계 안에서 학생의 참여, 수행, 성찰 데이터를
수업 중에 확인하고 피드백과 환류에 활용하는 평가이다.**

//

AI 디지털 도구는
백워드 설계 모델과 과정중심평가에
어떤 역할을 할 수 있을까요?

//

과정중심평가에 어떤 디지털 도구를 사용하고 계신가요?

Padlet
-한 눈에
모니터링
가능

AI 디지털 도구를 활용한 과정중심평가 사례 소개

AI 디지털 도구를 활용한 과정중심평가 사례 [국어]

AI 플랫폼을 활용한
과정 중심 글쓰기 형성평가

JAJAK

내 그룹 >

내 그룹

짜짜7기

그룹홈

그룹 통계

활동 및 글감 관리

참여자 관리

그룹 설정

그룹 광장

내 글 모아보기

디지털 책장

마이페이지

참여자: 15명 글감: 1개 글: 13개

B 보라보랏

글감 (자유형)

AI피드백이 제공되지 않습니다.

영화 감상문 작성하기

1. 서론 : 왕카라는 영화를 보게 된 계기, 감독/시간 정보 등

2. 본론 : 줄거리, 인상깊은 점, 배운 점, 알게 된 점, 궁금한 점 등

3. 결론 : 요약, 정리 등

글 다운로드

내용 달기

작성 글

피드백

미제출

최근 제출순

왕카를 보고

학교에서 찰리의 초콜릿 공장의 후속작인 왕카를 보러 갔다. 감독은 폴 킹이다. 오전 10시에 시작하는 영화를 봤다.

월리 왕카라는 사람이 초콜릿 가게를 차리기 위해서 힘든 일을 이겨내고 꿈을 이루는 이야기이다. 낯선 사람이면 믿지 말아야 한다는 것을 느꼈다. 권력을 가진 사람들에게 당하는 주인공이 불쌍했다. 영화속 사람들은 돈에 집착하는 것 같았다. 돈이 모든 걸 해주는 게 아닌데 돈에 빠진 것 같다. 재벌가 중에 자신의 딸을 버린 사람이 나오니까 돈이 가진 힘에 대해서도 생각해볼 수 있었다.

왕카 감상문(권혁)

왕카라는 영화를 학교에서 봤다. 감독은 '폴 킹'이고 시간은 1시간 56분이었다. 제작비는 1600억이나 들었다.왕카는 1월31일에 개봉해서 일주일 만에 박스오피스 1위를 기록했다 이 영화는 찰리와 초콜릿 공장의 이전이다. 왕카는 지금까지 91만명의 관객수를 기록했다.

시작할 때 나오는 노래부터 끝날 때 나오는 노래까지 모든 노래가 다 좋았고 신났다. 그리고 초콜릿 가게를 보니까 놀이공원 같았다.또 초콜릿을 먹는 소리도 좋았다. 영화속 사람들은 돈에 집착하는 것 같았다. 돈이 모든 걸 해주는 게 아닌데 돈에 빠진 것 같다. 재벌가 중에 자신의 딸을 버린 사람이 나오니까 돈이 가진 힘에 대해서도 생각해볼 수 있었다.

왕카영화를 보고

보게된 계기는 마지막으로 함께 추억을 만들기위해서였다. 감독은폴킹이라는분이고 우리는 CGV에서 10시부터 12시까지 영화감상을 했다.영화는정말 엄청난 초콜릿과백화점건물 여러건물들과 사람수 경찰차와동물원까지 엄청난 대규모세트장 인 것같았다.정말 어마어마했다.그리고 정말 초콜릿이 어떤맛이고 정말재료들이 일반초콜릿이랑 어떻게 다를지 생각해보았다.

줄거리는 찰리가 초콜릿백화점사장과 싸워 결국이기는 이야기이고 초콜릿을 보면

* AI 피드백 스타일

피드백 대상자의 수준을 고려한 문장 스타일을 설정합니다.

초등

쉽고 친근한 단어를 사용해 초등학생도 이해하기 쉬운 피드백을 제공합니다.

일반

다양한 어휘와 전문적인 표현으로 상세한 피드백을 제공합니다. 글의 구조와 논리에 대한 깊이 있는 분석을 제시합니다.

* 갈래별 평가 기준

각 갈래에 가장 적합한 평가 기준을 생성합니다.

표현적 글쓰기

개인의 감정, 경험, 생각을 자유롭게 표현하는 글쓰기입니다.

설득하는 글쓰기

독자의 생각이나 행동의 변화를 목적으로 하는 글쓰기입니다.

정보 전달의 글쓰기

사실이나 지식을 올바르게 전달하기 위한 글쓰기입니다.

보고하는 글쓰기

특정 사안에 대한 조사, 분석, 연구 결과를 체계적으로 정리 보고하는 글쓰기입니다.

저장

AI 디지털 도구를 활용한 과정중심평가 사례 [국어]

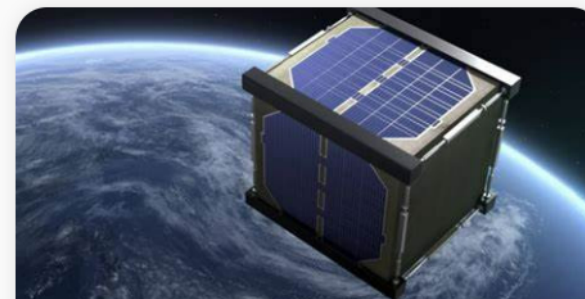
AI 플랫폼을 활용한
과정 중심 글쓰기 형성평가

생글생글 경제신문 누가기록하기

- 6/23(월)~6/27(금) (3/22)
- 6/17(월)~6/21(금) (5/22)
- 6/10(월)~6/14(금) (17/22)
- 4/8(월)~4/12(금) (20/22)
- 4/15(월)~4/19(금) (19/22)
- 4/22(월)~4/26(금) (19/22)
- 4/29(월)~5/5(금) (17/22)
- 5/8(월)~5/12(금) (18/22)
- 5/14(월)~5/18(금) (17/22)
- 5/21(월)~5/24(금) (18/22)
- 5/27(월)~5/31(금) (19/22)
- 6/3(월)~6/7(금) (19/22)
- 4/1(월)~4/5(금) (23/22)
- 3/25(월)~3/29(금) (19/22)
- 3/18(월)~3/22(금) (20/22)

디지털 포트폴리오

제출: 17 미제출: 5 기타: 0



나무가 우주로 떠난다고?

좋아요 0개 24. 6. 18. By_박시우

제가 인상 깊었던 기사는 [세상에 이런 과학이?!] [우주로 떠나는 나무 인공위성]입니다.

제가 이 신문이 인상 깊은 이유를 알려드리겠습니다.

...

댓글 0개



자원보다 국민의 노력이 중요...

좋아요 0개 24. 6. 18. By_허신우

제가 인상 깊었던 신문 기사는 부유한 나라의 비결
자원보다 국민이 노력이 중요해요 입니다.

제가 인상 깊었던 첫 번째 이유는 부유한 나라의 비결이 왜
국민의 노력이 중요한지 궁금하기 때문...

댓글 0개

한국 1인당 국민총소득 처음으로...

좋아요 0개 24. 6. 18. By_권하린

제가 인상 깊었던 기사는 한국 1인당 국민 총소득 처음으로 일본 추월했다는 기사가 인상 깊었습니다.
그 이유는 우리나라의 한국 1인당 국민 총소득이 처음으로 일본을 추월했다는 한국은행의 발표에 따르면, 2023년 한국의 1인당 GNL는 미국 달러화로 환산해 3

물가 상승률 2%? 농산물은 19...

좋아요 0개 24. 6. 18. By_공성현

제가 인상 깊었던 신문 기사는 물가 상승률 2%? 농산물은 19% 올랐습니다. 요즘 물가가 말도 안 되게 오르고 있기 때문에 물가가 얼마나 올랐고, 무엇이 줄었는지 궁금하기 때문입니다. 그럼 제가 왜 이 신문 기사가 인상 깊었는지 말해 보겠습니다.

...

댓글 0개

물가 상승률 2%? 농산물은 19...

좋아요 0개 24. 6. 18. By_이승호

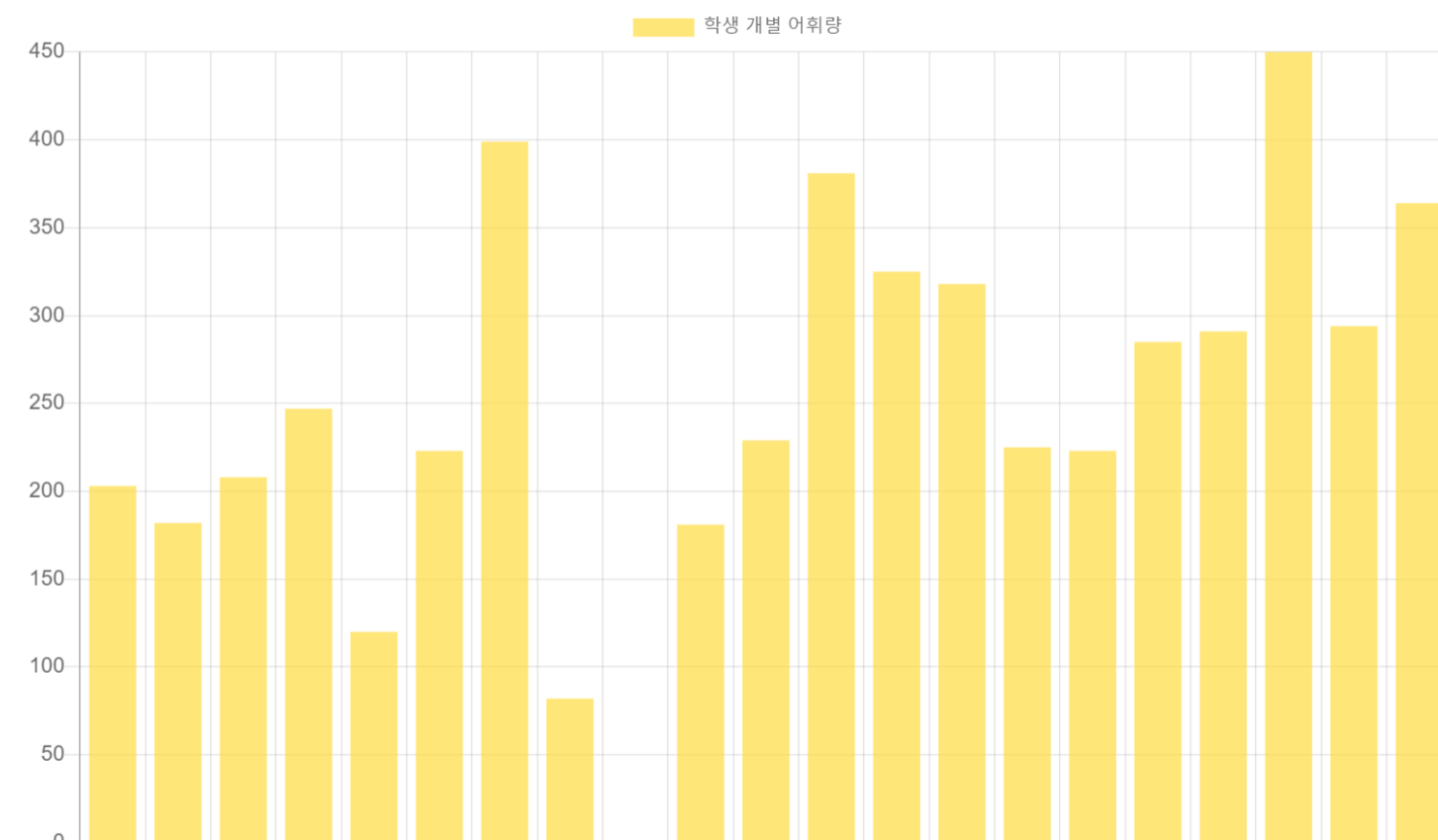
제가 생글생글 신문 기사를 읽고 인상 깊었던 내용과 그 이유, 궁금한 점 등에 관해 쓴 기사는 "물가 상승률 2%? 농산물은 19% 올랐다"

AI 디지털 도구를 활용한 과정중심평가 사례 [국어]

AI 플랫폼을 활용한 과정 중심 글쓰기 형성평가 결과 확인

어휘량 신난

▶ 어제까지 작성된 글의 어휘량 분석 그래프입니다.



전체 제출률

6-3

12/21 명 제출

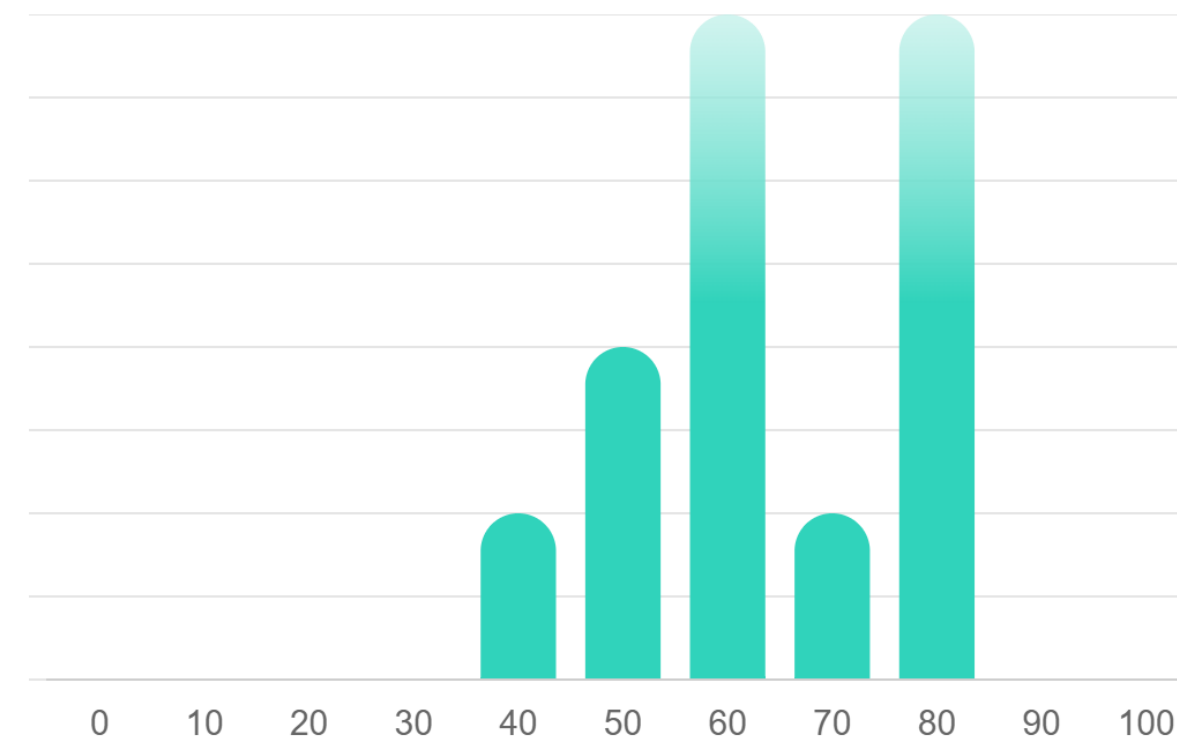
57 %

미제출자

제출자

전체 평균 69.1점

엑셀 생성



AI 디지털 도구를 활용한 과정중심평가 사례 [수학]

형성평가를 활용하여 학습 목표 도달 정도 확인
- 자동채점, 유사문제 제공 등

3단원 단원평가 대비 문제 | 단원과제

정오표 > 채점화면 시험지화면

강의모드 > 공통문제지 >

학생 21 관리 출력선택

이름	학습	오답유사
246301	23/25 92점 11.26 09:45	2/2 100점 11.26 09:47
246302	21/25 84점 11.26 09:21	미제출
246303	22/25 88점 11.26 09:23	3/3 100점 11.26 09:27
246304	21/25 84점 11.26 09:20	4/4 100점 11.26 09:23
246305	24/25 96점 11.26 09:29	1/1 100점 11.26 09:31
246306	25/25 100점 11.26 09:26	-
246307	22/25 88점 11.26 09:11	3/3 100점 11.26 09:13
246308	20/25 80점 11.26 09:30	미제출
246309	23/25 92점 11.26 09:26	2/2 100점 11.26 09:29
246310	25/25 100점	-

3단원 단원평가 대비 문제
문제풀기
이름: 246301

01 .. 제출 9
지현이가 촬영을 하고 있습니다. 아래와 같은 두 화면이 나왔을 때 ㉠과 ㉡에 들어갈 카메라 번호의 합을 구하시오.

02 .. 제출 3
다음과 같이 공을 놓고 각 방향에서 사진을 찍었을 때 가능하지 않은 사진은 어느 것입니까?

가 나
다 라

① 가 ② 나 ③ 다
④ 라 ⑤ 모두 찍을 수 있습니다.

㉠번 카메라 ㉡번 카메라

여백을 추가로 조절하려면 조절바를 아래로 드래그해주세요

AI 디지털 도구를 활용한 과정중심평가 사례 [수학]

학습

오답유사

공통 문제지

학생별

전체선택

학생	학습	오답유사
☒ 246316	2/3 (66점)	1/1 (100점)

오답노트

추가 학습 제공

자동 채점

3.2.1 (자연수)÷(자연수), 몫 어림하기 - 개념5/문제풀기

초등 6-1 개념익힘편(2024)

이름: 246316

01. 제출 ①

어림셈하여 몫의 소수점 위치가 올바른 식을 고르시오.

① $93.6 \div 4 = 23.4$

② $93.6 \div 4 = 2.34$

③ $93.6 \div 4 = 234$

03. 제출 ②

어림셈하여 몫의 소수점 위치가 올바른 오.

① $8.6 \div 5 = 17.2$

② $8.6 \div 5 = 1.72$

③ $8.6 \div 5 = 0.172$

서울한산초 임보라 교사

 춘천교육대학교
CHUNGCHON NATIONAL UNIVERSITY OF EDUCATION

 TEAM
MONOLITH

 (주)네패스
코코아랩 kpc 한국생산성본부

AI 디지털 도구를 활용한 과정중심평가 사례 [수학]

 <https://ctool.co.kr/> - 실시간으로 아이들과 상호작용 가능한 툴

나의 클래스

나의 클래스

클래스 활동 결과 관리하기

클래스 수업 화면 캡처

클래스 활동 결과 관리하기

※ 클래스를 선택하고 기간을 설정하여 검색해보세요.

👁 상세보기 는 활동 기록을 확인, 💾 다운로드 는 활동 기록을 저장할 수 있습니다.

클래스 선택 서울명신초등학교 6학년 3반 ▼

기간 검색 연도-월-일 ~ 연도-월-일 🔍

번호	클래스 코드	수업 타이틀	활동 일시	활동 유형	참여인원	다운로드	삭제
8	202A2N		09:50:32	화이트 보드	21	👁 상세보기 💾 다운로드	🗑
7	202A2N		09:43:56	화이트 보드	21	👁 상세보기 💾 다운로드	🗑
6	202A2N		09:43:00	화이트 보드	21	👁 상세보기 💾 다운로드	🗑
5	202A2N		09:34:00	화이트 보드	21	👁 상세보기 💾 다운로드	🗑

9

$$\begin{array}{r} 31 \\ \times 2 \\ \hline 62 \end{array}$$

결과: 62
나머지: 310

100

넓이가 400제곱센티미터인 정사각형 안쪽에
꼭짓는 원의 원주와 넓이 (원주율 3.1)



넓이가 400제곱센티미터인 정사각형 안쪽에
꼭짓는 원의 원주와 넓이 (원주율 3.1)

원주: 62.31 3
넓이: 314.16 2

AI 디지털 도구를 활용한 과정중심평가 사례 [수학]

Genia. 튜터 학습 리포트 지니아튜터 소개 고객센터 임보라 선생님 로그아웃

6학년 3반

학습 과정 편집

초등 수학6-1(성취기준)

초등 사회6-1(성취기준)

새 과정 등록하기

수학6-1(성취기준)

수와 연산(분수의 나눗셈)

도형(각기둥과 각뿔)

수와 연산(소수의 나눗셈)

규칙성(비와 비율)

자료와 가능성(여러 가지 그래프)

측정(직육면체의 부피와 겉넓이)

☒ 진단평가

☒ [6수03-09] 직육면체와 정육면체의 겉넓이를 구하는 방법을 이해하고, 이를 구할 수 있다.

☒ [6수03-10] 부피를 이해하고, 1cm^3 , 1m^3 의 단위를 알며, 그 관계를 이해한다.

☒ [6수03-11] 직육면체와 정육면체의 부피를 구하는 방법을 이해하고, 이를 구할 수 있다.

형성평가 [6수03-11] 직육면체와 정육면체의 부피를 구하는 방법을 이해하고, 이를 구할 수 있다.

과제 배포:) 응시 현황 보기

아이들이
과제를 하고 있는
현황을
살펴볼 수 있음

AI 디지털 도구를 활용한 과정중심평가 사례 [수학]

아이들이
과제를 하고 있는
현황을
살펴볼 수 있음

☒ 학생·문제별 현황 문항을 클릭하면 응답 분포를 확인 할 수 있습니다.

선택학생 시험 초기화

채점 수정

낮음

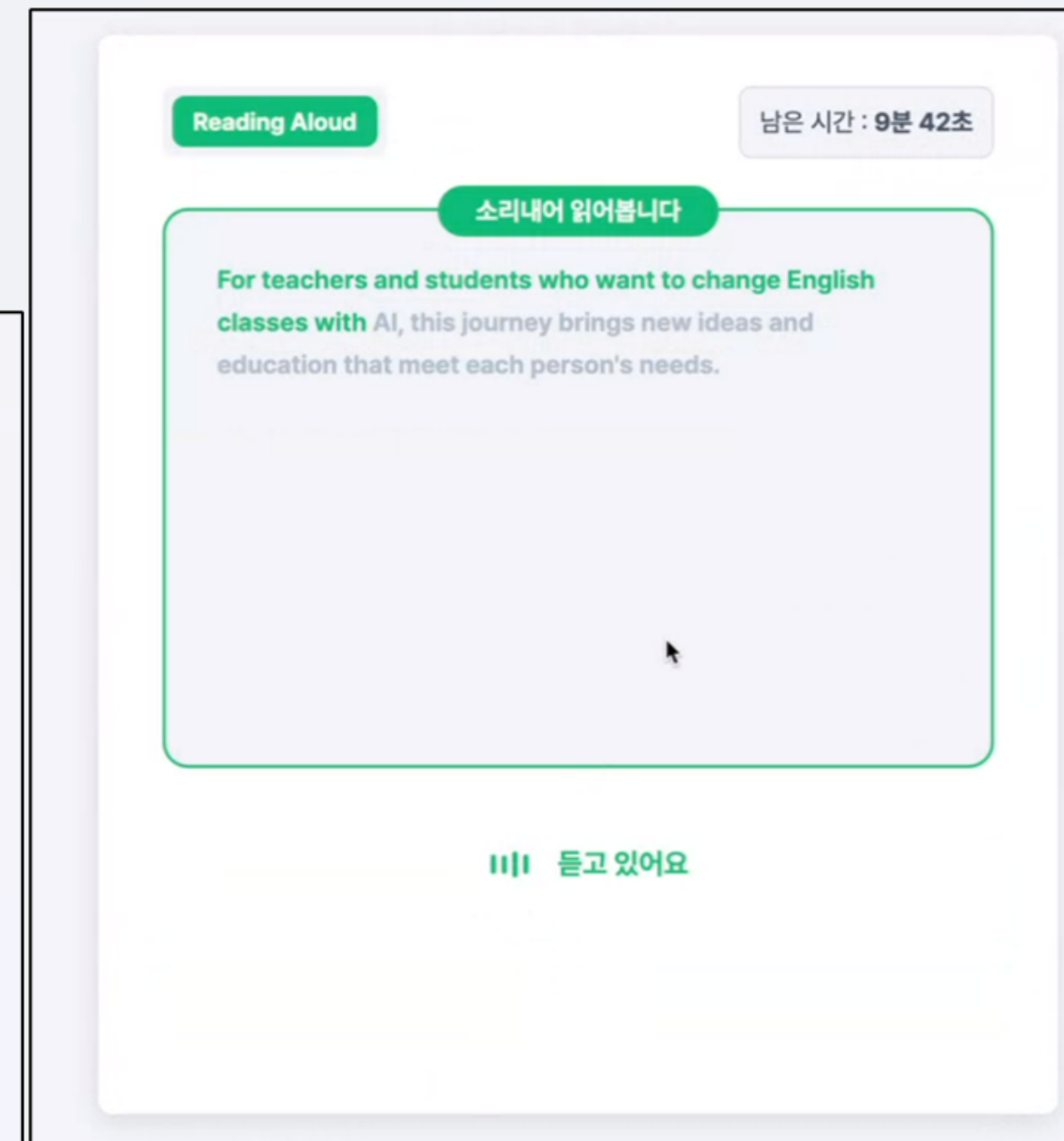
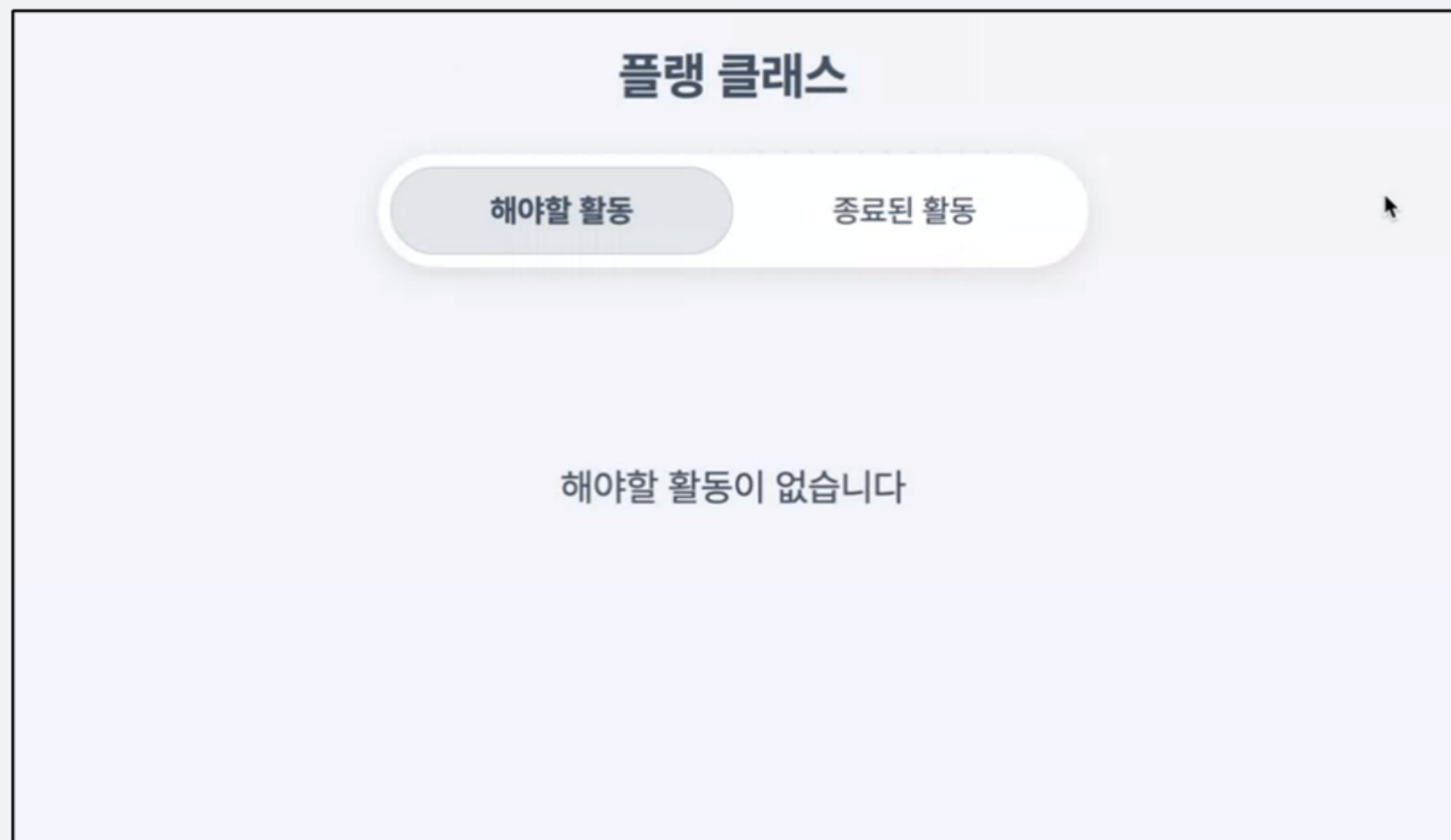
높음

번호/이름			정답율	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	제출 시간 (풀이 시간)
☐ 전체 선택			성취율	89%	95%	100%	95%	84%	
☐	1	강셀파	100%	○	○	○	○	○	24.07.09 10:15 (02분 06초)
☐	2	공셀파	100%	○	○	○	○	○	24.07.09 10:16 (02분 51초)
☐	3	권셀파	100%	○	○	○	○	○	24.07.09 10:15 (00분 18초)
☐	4	김셀파	100%	○	○	○	○	○	24.07.09 10:14 (00분 36초)
☐	5	수셀파	100%	○	○	○	○	○	24.07.09 10:16 (02분 33초)
☐	6	은셀파	100%	○	○	○	○	○	24.07.09 10:14 (00분 36초)
☐	7	한셀파	80%	○	○	○	○	×	24.07.09 10:17 (00분 36초)

AI 디지털 도구를 활용한 과정중심평가 사례 [영어]

수업에서도 실시간으로 사용

선생님이 '활동' 을 부여하면 아이들에게는 직관적으로 화면에 '해야할 활동' 으로 보입니다.



AI 디지털 도구를 활용한 과정중심평가 사례 [영어]

6학년 3반

단일 활동

업사이클링 예시, 기업 및 나라 정책 등

종료 시간

제한 없음

수정

Reading Aloud

학습 종료 후 자기주도학습 진행 여부

끄기

켜기

실시간 관찰

활동 분석

활동 정보 보기

학생 화면에서 보기

활동 링크 공유하기

총 14명

학생 데려오기

CSV로 다운로드

완료 : 14명

진행 중 : 0명

미완료 : 0명

보기 방식

익명 모드

점수 숨김

아이들이 과제를 하고 있는 현황을 살펴볼 수 있음

상태	단어 Upcycling	문장 Do you know about Upc...	단어 a bicycle	문장 We can make a bicycle u...	문장 Many companies try to s...	단어 label-free	문장 How about buying label-...	단어 trash	문장 We can cut down trash.
제출 완료	77점 ★★★★	84점 ★★★★ 66점 ★★★	87점 ★★★★	92점 ★★★★ 86점 ★★★★	94점 ★★★★ 97점 ★★★★	91점 ★★★★	78점 ★★★★ 63점 ★★★	97점 ★★★★	94점 ★★★★ 95점 ★★★★
제출 완료	55점 ★★★	59점 ★★★ 56점 ★★★	88점 ★★★★	68점 ★★★ 66점 ★★★	57점 ★★★ 66점 ★★★	62점 ★★★	55점 ★★★ 73점 ★★★	60점 ★★★	64점 ★★★ 71점 ★★★

활동 분석

발음이 어려운 단어

1 Do x0.5 x1.0

2 can x0.5 x1.0

3 using x0.5 x1.0

4 about x0.5 x1.0

5 We x0.5 x1.0

trash about trash. a bicycle a car. can Upcycling Upcycling? We label-free bottles? Many know you the Earth. Do make cut down companies How about buying to save

Speed-Talker

정연준 11번 107.2단어/min

박희찬 4번 93.5단어/min

신예은 5번 93.3단어/min

황시현 4번 82.7단어/min

이건희 8번 80.5단어/min

Clear Speaker

박희찬 4번

정연준 11번

황시현 4번

신예은 5번

이건희 8번

78점
★★★★

80점
★★★★ 63점
★★★

AI 디지털 도구를 활용한 과정중심평가 사례

퀴즈를 통한 사전 진단 혹은 형성평가



- 메타버스 기반 퀴즈 플랫폼
- 아바타 컨셉
- 제공되는 템플릿을 선택하여 교사는 문제만 입력하면 됨
- 유료의 경우, AI 만들기 지원
- QR 코드, 입장코드, 링크 공유 총 세 가지 방법으로 접속 가능

클릭 몇 번으로
재미있는 **방탈출 퀴즈**를
만들어 보세요

👤 나만의 퀴즈 만들기 📄 QR 코드로 입장



AI로 문제 추가

주제를 자유롭게 입력해 주세요

해양 동물에 관한 퀴즈를 만들어 줘.

AI 기반 답변으로, 부정확하거나 부적절한 정보가 포함될 수 있습니다.

문제 유형

선택형 문제

문제 난이도

쉬워요

Tip! 구체적인 주제를 설정하거나 원하는 예시를 입력해주면, AI가 문제를 더 효과적으로 만들 수 있어요.

취소

🚀 자동으로 문제 생성하기



"해양 동물에 관한 퀴즈를 만들어 줘."

QUIZ AI가 자동으로 문제를 생성하고 있어요.
잠시만 기다려 주세요.



🔍 둘러보기

로그인 내 퀴즈

+ 새 퀴즈 만들기

오늘은 어떤 퀴즈를 풀어볼까요?

원하는 퀴즈를 찾아 보세요

🔥 인기 퀴즈 전체 국어 수학 사회 과학 영어 컴퓨터-예체능 엔터테인먼트 기타



(수학 6-1) 6. 직육면체의 부피와 겉넓이(2)

원숭이쌤

수학

🕒 7일 전 ▶ 1734

다른 사람들이 만들어 놓은 퀴즈
복사, 공유, 입장 가능

📄 복사하기

📄 공유하기

👤 입장하기

AI 디지털 도구를 활용한 과정중심평가 사례

Teams의
Forms를 활용한
동료평가 예시

평가 항목 및 척도
상세화
그리고
사전 공유

4. 이 팀의 제품에 대해 평가해주세요 *

	아주 좋음	좋음	보통	노력 필요
문제 공감 정도	☐	☐	☐	☐
기능적 개선 아이디어	☐	☐	☐	☐
환경 문제 개선 정도(재질)	☐	☐	☐	☐
시각적 디자인 어필	☐	☐	☐	☐
발표 태도	☐	☐	☐	☐
협업 정도	☐	☐	☐	☐

AI 디지털 도구를 활용한 과정중심평가 사례

와우아이디어스를
활용한 동료평가
예시

평가 항목 및 척도
상세화
그리고
사전 공유

☆☆☆☆ 0

동료평가

과제 평가

3

8개 이상의 문장으로 자신있게 자신에 대해 소개하였으며, 적절한 이미지를 사용하였다.

2

8개 이상의 문장으로 자신에 대해 소개하였으나 이미지를 조금 더 사용할 필요가 있고, 대소문자 구분, 마침표 등에 보완이 필요한 경우가 있다.

1

문장의 갯수가 8개가 되지 않으며, 이미지나 대소문자, 마침표 등에 보완이 필요하다.

★ [4. Introduce my favorite things.] 루브릭 상호평가 결과

아이디어의 평가결과를 확인합니다. 멤버들의 별표평가 합산 결과 입니다.

☒ 관리자만 보기

평가결과보기

평가현황 0/15 명

총 아이디어수 : 28 개

☒ 관리자평가점수포함

NO	이름 -	아이디 -	제목	기준 : 동료평가 상호평가합산점수 -	평균값 -
☐ 1	00000000 00	*****	.	★ 37 / 13명	2.85
☐ 2	00000000 00	*****	.	★ 34 / 13명	2.62
☐ 3	00000000 00	*****	who am i....??	★ 33 / 13명	2.54
☐ 4	00000000 00	*****	who am i	★ 33 / 13명	2.54
☐ 5	00000000 00	*****	Who am I	★ 33 / 13명	2.54
☐ 6	00000000 00	*****	who am I?	★ 31 / 13명	2.38
☐ 7	00000000 00	*****	Who am I	★ 30 / 13명	2.31
☐ 8	00000000	*****	마이 패이브리잇	★ 29 / 13명	2.23

☒ 아이디어 선정/복사

선택한 아이디어를 다음 작업장으로 복사하여 발전시킬 수 있습니다.

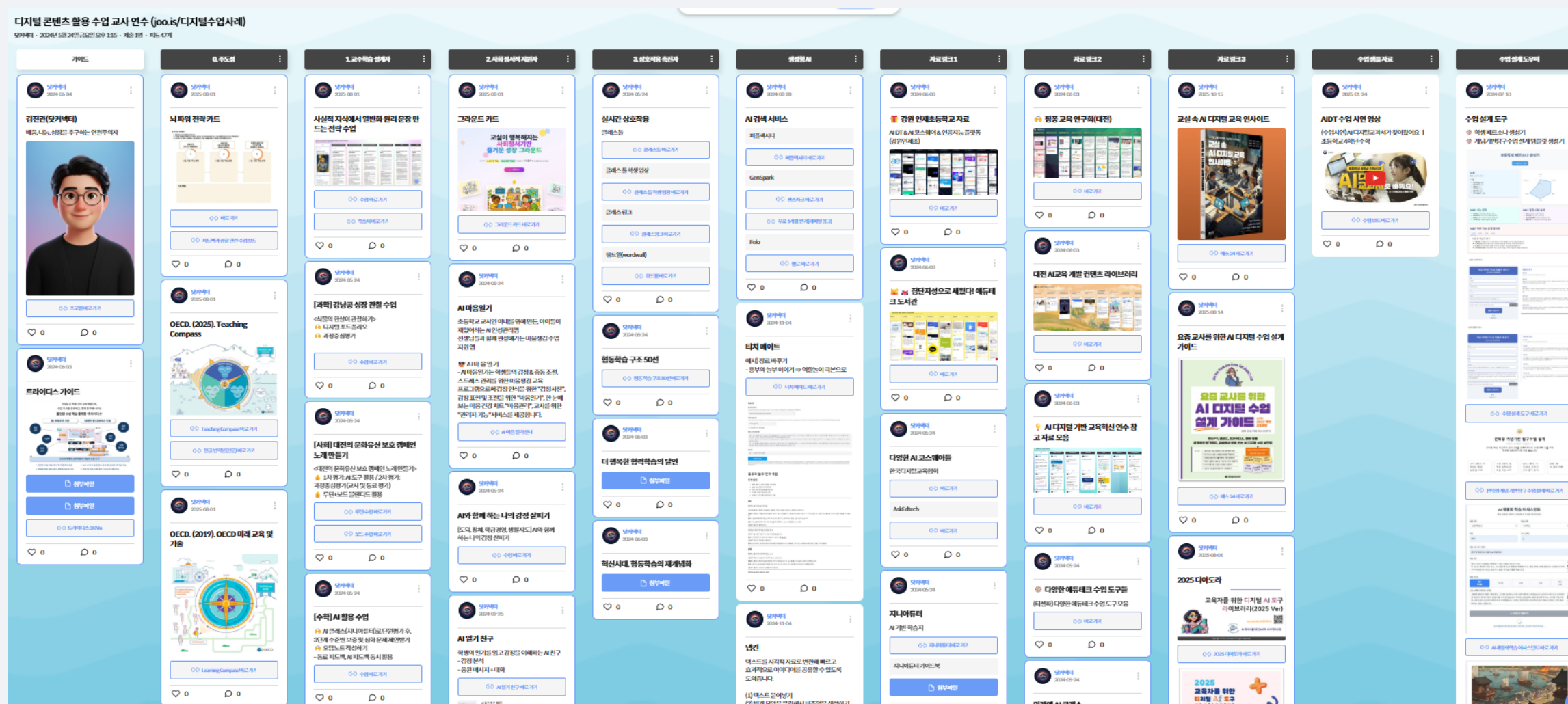
작업공간을 선택해주세요.

이동하기

복사하기

AI 디지털 도구를 활용한 과정중심평가 사례 소개

joo.is/디지털수업사례



개념적 이해의 증거로서의 수행 과제 모델, GRASPS

수행과제

☞ 탐구질문: 저출산·고령화, 정보화, 세계화를 반영한 도시를 설계하려면 무엇을 고려할 수 있을까요?



1 개념 (Concept): 변화, 연결성, 도전과 해결
 (1) 변화: 저출산·고령화, 정보화, 세계화로 인한 사회적, 경제적, 문화적 변화
 (2) 연결성: 세계화로 인해 국가 간 교류가 확대되고 상호 의존성이 높아짐
 (3) 도전과 해결: 저출산·고령화 문제, 정보화로 인한 부작용, 세계화로 인한 갈등과 해결 방안

2 Goal (목표)
 학생들은 저출산·고령화, 정보화, 세계화의 핵심 개념을 이해하고, 이를 기반으로 변화하는 미래 사회를 반영한 스마트 시티를 설계한다. 사회적 도전 과제를 해결하기 위한 창의적이고 실현 가능한 대책을 제안한다.

3 Role (역할)
 스마트 시티 개발 전문가: 미래 사회에서 다양한 변화들을 반영하여 설계와 문제 해결을 담당하는 역할

4 Audience (대상)
 2050년을 대비하는 정부 관계자 또는 국제 협력 기구: 학생들은 미래 도시 설계를 제안하고 대책을 설명하는 프레젠테이션을 진행한다.

5. Situation (상황)
 사회적 변화의 도전 과제: 2050년, 저출산·고령화로 인해 인구 구조가 변화하고, 정보화 기술과 생활이 급격히 발전하며, 계화로 다양한 문화와 교류가 활발해졌다.
 하지만 이런 변화는 새로운 도전 과제를 가져오며, 이를 해결하기 위한 도시 설계가 필요하다.

6. Product/Performance (산출물/수행)
 학생들은 다음을 포함하는 산출물을 제작하고 발표한다:

- 📌 스마트 시티 설계안:
 - 도시 설계를 나타낸 그림, 도식, 또는 모형
 - 도시 내 주요 요소: 주거, 교통, 정보통신 기술, 공공 서비스, 다문화 공간 등.
 - 문제 해결 대책 보고서: 저출산·고령화 문제 해결 방안: 예) 노인 복지 시설, 육아 지원 정책, 정보화 문제 해결 방안: 예) 사이버 보안, 정보 격차 해소 대책, 세계화 문제 해결 방안: 예) 다문화 이해 교육, 문화 융합 공간 설계
 - 발표 자료: 설계된 도시와 문제 해결 방안을 설명하는 발표 자료(포스터, 파워포인트, 동영상 등)

출처: <https://old.trythis.co.kr/board/QjEwMDE3MTAxSkJP>

 C-GRASPS 평가 루브릭

평가 기준	상(3점)	중(2점)	하(1점)
저출산·고령화, 정보화, 세계화의 개념이 도시 설계와 대책에 잘 반영되었는가?	세 가지 개념이 모두 명확하게 반영됨	일부 개념만 반영됨	개념 반영이 미흡함
도시 설계가 창의적이며, 실현 가능성을 갖추었는가?	독창적이며 실현 가능한 설계임	창의성이나 실현 가능성 중 한 가지만 충족	창의성과 실현 가능성이 모두 부족
팀 내 역할 분담과 협력이 원활하게 이루어졌는가?	역할 분담과 협력이 매우 효과적	일부 협력이 이루어짐	협력이 미흡함

■ 점수 해석

- 9점 (매우 우수)

- 시대적 개념을 완벽히 이해하고 도시 설계에 통합적 반영
- 매우 창의적이고 실현 가능한 해결책 제시
- 팀원 간 효과적인 협력 수행

- 6~7점 (우수)

- 시대적 개념을 적절히 이해하고 반영
- 창의성과 실현 가능성 중 한 가지 이상 충족
- 원활한 팀워크 유지

- 3~5점 (보통)

- 개념 이해와 반영이 부분적
- 창의성과 실현 가능성이 미흡
- 팀 협력이 불충분

출처: <https://trythis.co.kr/board/QjEwMDE3MTAxSkJP>

평가 루브릭 생성: perplexity.ai

*** AI 디지털 도구와 과정중심평가의 연결성**

AI·디지털도구는 학습의 **전 과정**에서 과정중심평가를 지원합니다.

**효율성**

디지털 기반으로 교수·평가가 한 번에

**통합적 설계**

수업과 평가 설계 - 실행 - 평가 및 피드백의 유기적 연계

**공유와 협업**

교사 간 / 교사와 학생 간 수업 공유가 용이해지며,
협력 활동과 피드백을 촉진

**디지털 전환**

온·오프라인 학습 산출물을 디지털로 전환하여
누적·분석 가능

**지속적 개선**

학습자 산출물에 대한 지속적인 평가와 관리가 가능

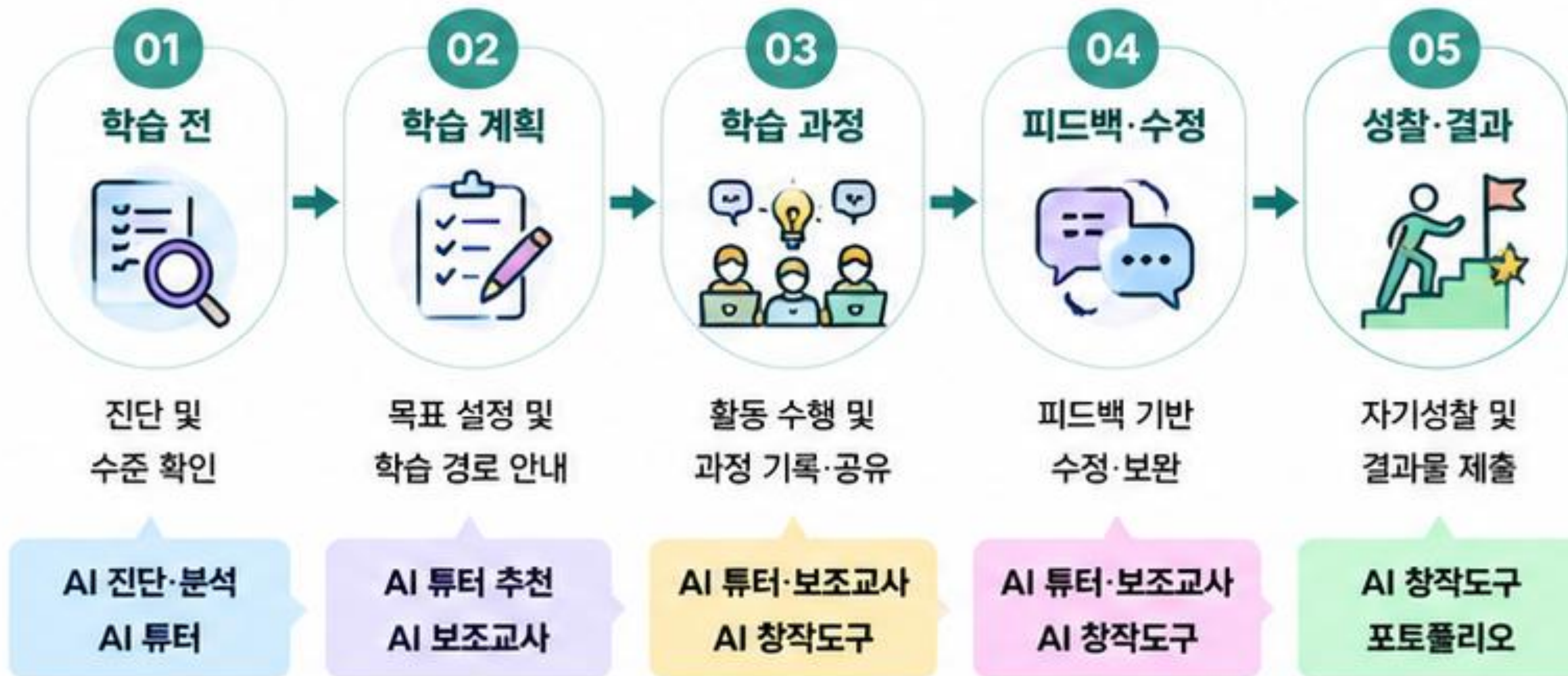
* AI 디지털 도구와 과정중심평가의 연결성

Curipod

MAGIC SCHOOL

snorki

과정중심평가 흐름과 AI·디지털도구의 역할



* AI 디지털 도구와 과정중심평가의 연결성



학생들의 음성과 시각적 설명을 인식하여 즉각적인 AI 피드백을 제공하는 대표적인 멀티모달(Multimodal) AI 에듀테크 플랫폼

에 대한 ▾

계획

안전

로그인

회원가입

학생들의 실제 사고 에 대한 즉각적인 피드백 .

Snorkl은 녹음된 설명에 대한 즉각적인 AI 피드백을 제공하여 개념 이해를 돕습니다 .

AI Feedback **Correct** **Strong**

Great job splitting up the composite shape into three rectangles! 🎉 How did you know to add each piece?

Find the area.

$4 \times 3 = 12$
 $+ 4 \times 5 = 20$
 $+ 6 \times 5 = 30$
 $\hline 62 \text{ in}^2$

0:26/0:38

* AI 디지털 도구와 과정중심평가의 연결성

핵심 영역	AI 챗봇(튜터)	AI 보조교사(분석도구)	AI 창작도구
 학습 전 (진단·계획)	- 질의응답 및 개념 설명 - 선수학습 진단 - 추가 학습자료 추천 - 학습 전략 제안 - 학습 진도 모니터링	- 학습 수준 분석 - 진단 결과 시각화 - 개인별 강·약점 분석 - 학습 경로 제안	- 아이디어 발상 지원 - 주제 탐색 및 자료 수집 - 브레인스토밍 지원
 학습 중 (수행·형성평가)	- 질문·답변 및 즉각 피드백 - 힌트 및 예시 제공 - 설명 재구성 지원 - 학습 동기 및 성찰 지원	- 학습 과정 데이터 수집 - 수행 과정 분석 루브릭 기반 피드백 제안 - 협업 활동 모니터링	- 텍스트·이미지·영상·음악 등 콘텐츠 제작 지원 - 초안 제작 및 수정 - 협업 문서·슬라이드 제작
 학습 후 (성찰·총괄평가)	- 자기성찰 질문 제공 - 학습 요약 및 정리 - 개별 피드백 제공 - 다음 학습 제안	- 성장 추적 및 리포트 생성 - 성취도 분석 및 시각화 - 과정 중심 증거 수집 - 다음 단계 개선점 제안	- 최종 결과물 제작 - 디지털 포트폴리오 구축 - 발표 자료 및 영상 제작 - 창의적 표현 및 공유



어떤 영역에서
과정중심평가의
연결을
기대하시나요?
혹은 사용을 하고
싶으신가요?

과정중심평가에 AI 디지털 도구만 쓰시나요?

동료평가 - 아날로그 활동지

2. 친구들의 아이디어 살펴보기

순번	이름	표현한 문장 If I were a blind man, ~	창의성	표현성
1		I feel elephants' <u>foot</u> as <u>a stone</u> .	☆☆☆	☆☆☆
2		I feel elephants' <u>leg</u> as <u>a tree</u> .	☆☆☆	☆☆☆
3		I feel elephants' <u>ear</u> as <u>a leaves</u> .	☆☆☆	☆☆☆
4		I feel elephants' <u>nose</u> as <u>a nose</u> .	☆☆☆	☆☆☆
5		I feel elephants' <u>tail</u> as <u>rope</u> .	☆☆☆	☆☆☆
6		I feel elephants' <u>tibery</u> as <u>a stone</u> .	☆☆☆	☆☆☆
7		I feel elephants' <u>hands</u> as <u>a rock</u> .	☆☆☆	☆☆☆

자기평가 - 아날로그 활동지

3. 가장 멋진 아이디어를 냈다고 생각한 친구는요?

친구 이름	그 이유
	그녀를 지렁이라고 한게 신박해서
	상아를 칼이라고 한게 너무 잘 맞아서

4. 활동을 되돌아보며

느낀 점, 알게된 점, 배운 점, 궁금한 점 등을 5줄 이상 써 보세요~^^

이 활동을 하며 친구들의 다양한 아이디어를 볼수있어 좋았다. 비슷한 의견들도 있었지만 그것들도 친구들의 개성이 있어서 좋았다. 다음에도 이런 활동을 하면 좋겠다. 친구들의 다양한 아이디어를 볼수있으면 좋겠다.

깊이 있는 학습을 만드는 평가

상호작용에 기반한 피드백 =
메타인지(성찰) + 비판적사고 + 학습 전략의 재구성 + 생각의 재구성

자기평가 + 동료평가(왜 그 점수를 주었는지 이유도 함께 공유)

- 자기 평가 양식에도 동료 평가가 함께 이루어질 수 있도록 하여 그 점수를 부여한 이유를 함께 작성하게 함
- 학습 과정에 대한 점검과 개선의 기회 및 효과를 강화 시킬 수 있음

평가 기준을 직접 학생들이 정해보기

[❗ 배움을 이끄는 가이드]

❗ 탐구질문

- 1 대전지역의 문화유산을 조사하는 방법에는 어떤 것이 있을까요?
- 2 대전지역의 문화유산을 협력하여 조사, 제작, 발표할 수 있나요?
- 3 대전지역의 문화유산을 왜 소중히 여겨야 할까요?

[🧑‍🎓 평가기준 만들기]

🧑‍🎓 탐구질문을 토대로 평가기준을 만들어봅시다.

- 1 매우잘함, 보통, 노력요함의 3단계로 정해주세요.
- 2 표로 작성하면 더 예쁩니다.
- 3 오프보드에 작성하고, 사진을 찍어 올립니다.

사회: 우리지역의 문화유산을 조사해볼까요?

단계	평가기준
매우 잘함	사회학에 나오는 문화유산 조사방법을 잘 이해하고, 탐구질문에서 다룬 문화유산 조사할 때 아주 좋은 성과를 거두었다.
보통	사회학에 나오는 문화유산 조사방법을 이해하고, 탐구질문에서 다룬 문화유산 조사할 때 좋은 성과를 거두었다.
노력 요함	사회학에 나오는 문화유산 조사방법을 이해하고, 탐구질문에서 다룬 문화유산 조사할 때 노력하였다.

사회: 우리지역의 문화유산을 조사해볼까요?

단계	평가기준
매우 잘함	우리지역의 문화유산을 조사하는 방법을 알고 있으며, 친구들과 협력하여 자료를 수집하여 발표할 수 있다.
보통	우리지역의 문화유산을 조사하는 방법을 알고 있으며, 친구들과 협력하여 자료를 발표할 수 있다.
노력 요함	우리지역의 문화유산을 조사할 방법을 알고 있으며, 친구들과 협력하여 자료를 발표할 수 있다.

사회: 평가기준 세우기

매우 잘함	우리지역의 문화유산에 대해 조사한 내용을 정리와 협력을 잘한다.
보통	우리지역의 문화유산에 대해 조사한 내용을 기억하고 협력을 잘한다.
노력 요함	우리지역의 문화유산에 대해 조사한 내용을 기억하는게 어렵고 협력을 하게 어렵다.

출처: <https://trythis.co.kr/board/QjEwMDA1NDc1TVNQ>

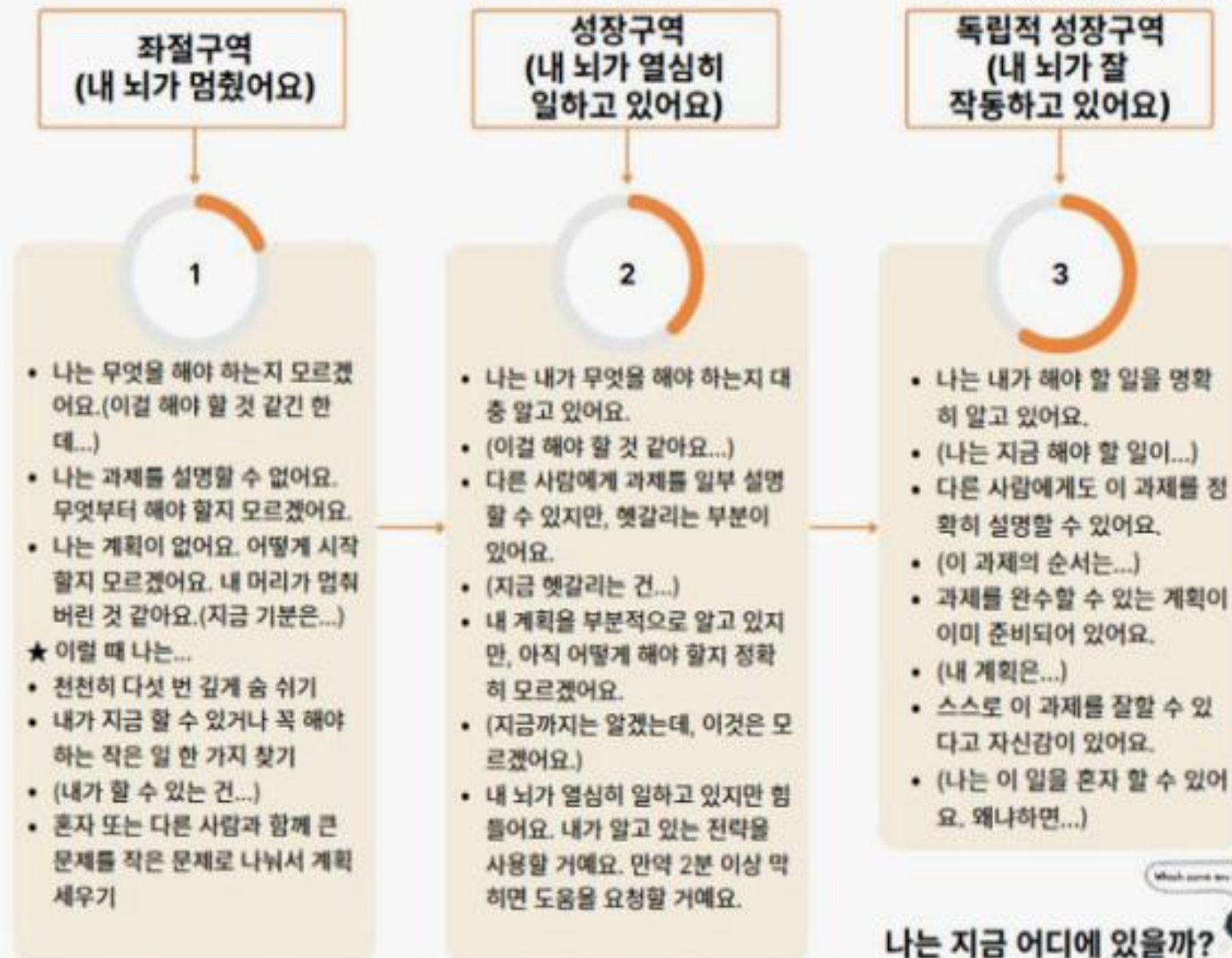
출처: https://www.canva.com/design/DAGhkqLMs4I/vYB0To8bku1MepzWeBloIA/edit?fbclid=IwY2xjawLv6I5leHRuA2FlbQlXMAbicmlkETfYZj2akZySVByM1FUaUk4AR4oHuz_DkNIUoUL7hmfZ64a1hXl7vnQWnNA0lyMj4ywUokaVsYMsWyfcnf6Q_aem_dfpb7wjrxQdEgzNthfx5lw



<Brain Power Strategy Card 번역본과 기재하는 법>

뇌 파워 전략카드

만든 이: Katherine Erlenbach 선생님



★ 이렇게 작성해요

1. 현재 자신의 상태를 생각합니다.
2. 각각의 존에서 구체적으로 어떤 느낌이고, 무엇이 어려운지 또는 쉬운지를 한 문장 정도로 기록합니다.
3. 마지막 "내 계획" 부분에서 다음 수업이나 다음 과제를 위한 구체적인 작은 계획을 씁니다.



AI 디지털 도구를 활용한 과정중심평가 방안 탐색 WITH AI

수업에 어울리는 평가와 AI 디지털 도구 추천기 [웹앱]

2022 개정 교육과정 연계

전과목 에듀테크 통합 지원기

초간편 이미지 다운로드 기능 활성화

AI 과정중심 평가 설계 & 디지털 도구 추천기

1 과목 및 학년군 선택

1. 과목 분류

국어

수학

과학

사회

체육

음악

미술

영어

2. 학교급 및 학년군

초등 3~4학년군

초등 5~6학년군

중학교

3. 핵심 성취기준 선택

해당하는 성취기준이 없습니다.

2 맞춤형 수업 정보 입력

예시 자동 완성

수업 주제 (단원명)

AI 번역과 음성 챗봇으로 완성하는 3단계 롤플레이밍

핵심 학습 목표

AI 추천 평가 설계안

2022 개정 주요 고시

이미지 저장하기 (PNG)

설계안 작성을 시작해 보세요!

왼쪽 입력폼에서 원하는 **과목**, **학년**, **성취기준**을 선택하고 **주제와 목표**를 작성하신 뒤 아래 버튼을 눌러주세요. 2022 개정 지침에 특화된 과정 평가 가이드라인이 생성됩니다.

추천 샘플 데이터로 즉시 체험하기

에듀테크 수업평가 시뮬레이터 • © 2026 Edu-Tech Design Builder.

2. 평가 기준표 (루브릭)

평가준거	상 (우수)	중 (보통)	하 (노력요함)
수행능력	성취기준의 핵심 원리를 완벽하게 인지하고 있으며, 계획한 주제를 논리적이고 창의적으로 구성해 낸다.	단원의 핵심 지식을 전반적으로 이해하고 있으며, 평이하게 기능과 과제를 완수해 낸다.	기초 조작이 일부 미진하고 핵심 용어 및 방법론의 인지가 불명확하여 교사의 보조조력이 추가로 요구된다.
디지털활용	권장된 AI 에듀테크 도구의 기능을 주도적, 자율적으로 융합하여 독창적인 고품질의 디지털 포트폴리오를 구성한다.	디지털 프로그램의 지시선과 매뉴얼에 따라 단순 입력 및 관찰 결과를 수동적으로 작성한다.	기기 기동을 어려워하며 에듀테크 기능을 오작동 또는 우회하여 기존의 텍스트 양식으로만 진행하려 한다.
참여태도	안전 및 정보윤리 기준을 완벽하게 수호하며, 조원간 의견 충돌 시 조율에 능동적으로 임하고 진정성 있는 평가를 준수한다.	모둠 내 자신의 배정 역할은 성실히 해내나, 상호 발전을 이끄는 적극적인 성찰 댓글이나 소통이 아쉽다.	협력적 과제 구성에 무관심하거나 학습과정의 기기 규칙 및 안전 매뉴얼을 빈번하게 어긴다.

3. 연계 추천 AI 디지털 도구

1. Canva & Book Creator:

- 선정이유:** 짧은 어휘와 대화록을 풍성한 일러스트가 가미된 영어 동화책으로 편집하고, 실제로 페이지가 넘어가고 원어인 음성 TTS가 탑재된 가상 출판물로 제작하게 돕습니다.

2. AI Speech Recognition Bot:

- 선정이유:** 자연스러운 생활 영어 상황에서 외국어 노출 장벽을 완화하고, 발음의 유창성과 정확도를 인공지능을 통해 맞춤 처방받을 수 있는 기회를 줍니다.



Ch 2

수업설계안 예시 분석

AI와 교사가 작성한
수업설계안 예시 분석



//

목표, 평가, 활동, AI 디지털 도구가 맞물리는
수업 설계안 어떻게 작성할 수 있을까요?

//

성취기준을 학습목표와 평가증거로 바꾸어 볼까요? [웹앱]

- 성취기준을 바탕으로 학습 목표, 평가 증거, 과정중심평가 장면, 교수학습 활동을 정렬하여 설계하는 방향을 탐색해 봅시다.

에듀링크 All-in-One 2022 개정 통합
 교육부 고시 제2022-33호 기반 초등 전과목 수업 설계 어시스턴트

2022 고시 개요
 저장 보관함

수업 설계 설정 (전과목 지원)

원하시는 과목과 2022 개정 성취기준을 연결해 보세요.

교과 과목 선택
 국어 수학 사회 과학 체육 음악 미술

교육과정 학년군
 초등 학교 3~4학년군
 세부 내용 영역
 듣기·말하기

실제 수업 학년
 3학년
 희망 수업 주제 *
 배려하며 말하기

연계 성취기준 선택 *

☒ 4국01-01 대화의 예절을 지키며 상대의 말에 공감하며 듣고 말한다.

☐ 4국01-02 회의에서 의견을 교환하고 합리적인 해결 방안을 결정한다.

☒ 기본 오프라인 생성 모드 (매우 빠름)
 API 키가 없거나 네트워크 연결이 미비할 경우, 자체 탑재된 초정밀 교육 분석 시뮬레이터로 계획서를 즉시 도출합니다.

✨ 학습 목표 및 평가 기준 설계하기

교수·학습 활동 구성 (도입-전개-정리)

도입
 지도안내: 특정 학생의 평소 말투나 사투리 등을 부정적으로 규정하는 일이 없도록 따뜻하고 차별 없는 언어 존중 분위기를 만드십시오.

- 재미있는 일상 대화 녹음본이나 영상 매체를 통한 오늘 배움 주제 호기심 유도
- 상황에 따른 말의 무게와 에티켓을 점검하는 짧은 마인드맵 발표

전개
 지도안내: 디지털 기기 조작 미숙으로 활동이 지체되지 않도록 직관적인 가이드라인 카드를 책상마다 사전 배치하십시오.

- [활동 1] 배움 활동지를 활용하여 모의 장면에서의 대사 분석 및 창작 연습
- [활동 2] 모둠별(동료 학습) 태블릿을 이용해 우리의 발표 동작과 표정 녹화 및 셀프 분석
- [활동 3] 난이도를 완화된 상호 피드백 미니 매치 발표회 진행

정리
 지도안내: 공개적인 피드백으로 자존감이 상하는 학생이 없도록 격려와 칭찬의 비율을 9:1로 유지하십시오.

- 친구들의 발표에서 배울 점과 오늘의 고운 말 한 줄을 포스트잇에 적어

☞ 성취기준을 학습목표와 평가증거로 바꾸어 볼까요? [웹앱]

- 성취기준을 바탕으로 학습 목표, 평가 증거, 과정중심평가 장면, 교수학습 활동을 정렬하여 설계하는 방향을 탐색해 봅시다.

[국어] 3~4학년군 - 듣기·말하기 영역

생성일: 2026. 5. 31.

배려하며 말하기 수업 설계안

 대상 학년: 초등학교 3학년 🔍 연계 성취기준 4국01-01

🕒 교육과정 내용 영역 및 연계성 분석

본 설계는 초등학교 3학년 국어과 '듣기·말하기' 영역 성취기준을 근간으로 하며, 수업 주제인 '배려하며 말하기'을 통해 실생활 맥락 속 능동적인 문해 및 상호 소통력을 높이도록 고안되었습니다. 다양한 매체 자원을 조합하고 타인을 존중하는 태도를 강조합니다.

🎯 다차원적 학습 목표 설계

지식 · 이해 (Knowledge)

- '배려하며 말하기'을 실행하기 위해 숙지해야 하는 어휘 및 문장 표현 규칙과 소통 에티켓을 바르게 이해한다.
- 말하는 이와 듣는 이의 관점 차이에 따른 표현 방식의 다원성을 인지한다.

과정 · 기능 (Skills)

- 동료들과 의견을 경청하고 조율하며 자신의 입장을 명료하고 조리있게 발화한다.
- 제시된 글과 자료에서 신뢰할 수 있는 정보를 탐색하여 문단이나 논리적 발표로 재구성한다.

가치 · 태도 (Attitudes)

- 자신의 고정관념을 벗어나 동료의 신선한 의견을 개방적인 태도로 포용한다.
- 말하기와 글쓰기 행위를 우리 삶을 가꾸는 즐겁고 유익한 일상 습관으로 향유한다.

💬 성취기준을 학습 목표와 평가 증거로 바꾸어 볼까요? [웹앱]

- 성취기준을 바탕으로 학습 목표, 평가 증거, 과정중심평가 장면, 교수학습 활동을 정렬하여 설계하는 방향을 탐색해 봅시다.

☰ 성취 수준별 평가 증거 및 루브릭 (수행 기준)

평가 요소	상 (우수)	중 (보통)	하 (노력요함)
의견 소통 및 표현의 명료성	어휘 사용이 매우 풍부하고, 논리 정연한 주장과 타당한 근거를 연결하여 모둠 내에서 완벽한 소통을 이끈다.	자신의 주장은 잘 전달하지만, 근거가 다소 명확하지 않거나 듣는이의 관점 수용도가 일부 부족하다.	어휘력이 다소 한정적이며, 모둠 대화 시 대화 예절을 유지하는 과정에서 세밀한 지도가 필요하다.
규칙 준수 및 민주적 참여도	회의/동료 학습 규칙을 자발적으로 철저히 사수하며 소외되는 모둠원을 적극 도와 협력 과제를 해결한다.	일반적인 학습 활동 규칙을 충실히 지키나, 일부 상황에서 경청보다 본인 생각의 주장에 치우친다.	규칙 준수가 미흡하거나 과제 참여보다 방관하는 모습을 보여 개별 자율 유도가 필요하다.

L.I.G.H.T. 하계 나만의 수업 펼치기!(초등)							
성함							
수업 개요	학년 / 교과	4학년/사회					
	단원 / 주제	우리 지역의 문화유산 / 지역의 문화유산 소개자료 제작하기					
	수업 유형	프로젝트 학습					
목표 설정	성취 기준	[4사06-01] 지역의 문화유산을 통해 문화유산의 의미와 유형을 알아보고, 문화유산의 가치를 탐색한다. [4사06-02] 지역의 박물관, 기념관, 유적지 등을 체험하고 지역의 역사를 이해한다.					
	학습 결과	학생은 현재 (지역에 관심을 가지는) 수준에서 출발하여 이 수업을 통해 (지역의 문화유산을 소개하는 수준)에 도달할 수 있다.					
수업 분석	핵심역량	지식정보처리 역량 의사소통 역량					
	수업 의도	지역의 박물관 및 유적지를 다녀오며 지역의 문화유산에 관심을 가지고 견학내용을 AI디지털도구를 활용하여 정리하고 공유할 수 있도록 설계하였다.					
학생 이해	학습 수준	상	AI 디지털 기기 활용 경험	높음			
	사전 지식	AI디지털도구를 활용하여 발표자료를 제작해본 경험이 있다.					
	추가 특이사항	가치 판단 및 정보 검색에 집중하도록 지도할 필요가 있음					
평가 가능한 수행목표 만들기	조건	AI 디지털 도구를 활용하여	통합 진술	학생은(조건)에서 (행동)을 (기준)으로 수행할 수 있다.			
	행동	발표		학생은 AI디지털 도구를 활용하여 자신이 다녀온 유적지나 소개하고 싶은 문화유산에 대한 발표자료를 만들어 소개할 수 있다.			
	기준	시간 내 완성하여					
수업 차시	L(look) 학습 목표 설정	I(insight) 핵심 질문	G(go) 활동 흐름 전개	H(help) 도구 지원	T(trace) 과정중심평가	!(idea) 수업 성찰 및 수정	
	학생이 이 차시에서 반드시 하게 될 행동은?	수업을 관통하는 하나의 질문은 무엇인가요?	해당 차시 가장 중요한 메인 활동 작성	학습을 돕기 위한 도구와 전략은 무엇인가요? (AI 포함)	성취를 판단할 수 있는 구체적 증거는 무엇인가요?	의견을 공유하고 피드백하며 떠오르는 생각을 적어보세요	
1차시	문화유산이 중요한 이유에 대해 이해하기	문화유산은 왜 중요할까요?	토의	문화유산이 중요한 이유에	실시간 협업 AI디지털 도구를 활용하여 문화유산을 보았던	구술	문화유산의 가치에 대해
2차시	박물관이나 유적지 견학 계획 세우기	그 곳에서 무엇을 봐야할까요?	탐구	문화유산의 가치를 느낄 수	인터넷을 활용하여 문화유산을 견학하기 좋은 견학지를 찾아	글쓰기	어느 견학지로 가서 어떤
3차시 4차시	견학 내용 기록하기	무엇을 보고, 배우고, 느꼈나요?	탐구	견학지에서 자신이 보고,	패들렛의 게시물 필드를 활용하여 학생들이 견학내용을 정리할 수	관찰법	견학지에서 자신의
5차시 6차시	문화유산 소개자료 제작하기	그 문화유산에는 어떤 가치가 있나요?	만들기	다녀온 견학지에서	패들렛에 정리한 내용을 바탕으로 발표자료를 제작할 수 있도록	프로젝트	주어진 양식에 맞게 발표자료를
7차시	문화유산 소개자료 발표하기	문화유산을 보호하는 마음이 들게하기 위해 무엇을	발표	문화유산의 가치를 공유할 수		발표	문화유산이 지닌 가치에 대해

별첨1

AI·디지털 도구 활용 **단원** 교수·학습 설계안(양식)

(수학)과 AI·디지털 도구 활용 단원 교수·학습 설계안

학년-학기	4-2	단원	5. 꺾은선 그래프	대상	4학년	지도교사	4학년 담임교사
핵심 아이디어	-꺾은선 그래프는 변화하는 양을 시각적으로 나타내어 '변화의 경향성'을 보여준다. -그림그래프와 막대그래프는 이산적인 자료를 대상으로 크기를 시각적, 직관적으로 비교하기 위해 사용되므로 꺾은선 그래프와 사용 목적에서 차이가 있다. -자료를 수집, 정리, 해석하는 통계의 전 과정을 거치며 통계를 활용하는 경험은 사회 현상 및 문제를 이해하고 해결하는 데에 도움이 된다.			성취기준	[4수04-02] 자료를 수집하여 꺾은선 그래프로 나타내고 해석할 수 있다. [4수04-03] 탐구 문제를 해결하기 위해 자료를 수집, 정리하여 막대그래프나 꺾은선 그래프로 나타내고 해석할 수 있다.		
탐구 질문	-우리 주변의 사회 현상은 시간에 따라 어떻게 변화하고 있으며, 이를 꺾은선 그래프로 어떻게 효과적으로 전달할 수 있을까? -자료를 꺾은선 그래프로 나타내면 변화의 경향을 어떻게 읽어내고 설명할 수 있을까?			AI·디지털 도구	하이라닝, 페들렛, ZEP 퀴즈, 이지통계		
단원 재구성 의도	꺾은선 그래프의 기본 개념과 꺾은선 그래프로 나타내고 해석하는 방법을 이해하고 자료를 수집하여 사회 현상을 분석한 기사를 작성하여 우리 반 신문을 만든다. 이따 학생들의 역할은 사회 현상을 취재하는 기자, 상황은 학급 게시판 및 페들렛에 기사를 공유하는 상황으로 설정한다. 학생 산출물은 꺾은선 그래프가 포함된 기사 형태의 글이다.			학생 및 과제 분석	-4학년 1학기 막대그래프 단원을 공부하며 '자료와 가능성' 영역 학습을 함. AI와 디지털 도구를 활용하여 학습한 결과물을 바탕으로 학생 개인의 성취 수준 및 학습 이해도를 파악하여 수업에 적용함 -이전 단원인 '삼각형'을 공부하여 학생들이 디지털 도구를 활용한 수학 학습에 흥미가 높아졌다는 사실을 바탕으로 수업을 설계함		

과정 중심 평가

평가요소	피드백			평가도구 (방법)
	심화	기본	기초	
표준 보고 주어진 자료를 꺾은선 그래프로 나타낼 수 있는가?	자료의 변화 폭에 맞게 세로 눈금 한 칸의 크기와 물결선 사용을 스스로 판단하여 그래프를 정확하게 완성한 경우, 다른 간격의 눈금으로도 나타내 보게 하고 어떤 눈금이 변화를 더 잘 드러내는지 비교·설명하도록 안내한다.	점은 바르게 찍으나 눈금 간격 설정이나 물결선 사용이 미흡한 경우, 자료의 최솟값과 최댓값을 먼저 확인하게 한 뒤 눈금 한 칸의 크기를 정하는 과정을 함께 짚어 준다.	가로축·세로축이 나타내는 것을 혼동하거나 점 찍기를 어려워하는 경우, 완성된 예시 그래프와 표준 나란히 놓고 한 점씩 대응시켜 보며 가로와 세로의 의미를 다시 확인하도록 돕는다.	이지통계 활용할 수 있도록 작성된 평가지 (관찰, 서술형)
꺾은선 그래프를 보고 알 수 있는 내용과 예측할 수 있는 내용을 설명할 수 있는가?	변화의 경향을 정확히 읽고 근거를 들어 이후를 예측하는 경우, 그렇게 예측한 까닭과 예측이 빗나갈 수 있는 상황(외부 요인 등)까지 생각해 기사에 담도록 발전 과제를 제시한다.	가장 많이/적게 변한 구간은 찾으나 전체 경향 설명이 부족한 경우, 선이 올라가는지 내려가는지 등을 손가락으로 따라가며 말로 표현해 보게 한다.	그래프에서 값을 읽는 것 자체를 어려워하는 경우, 특정 시점의 값을 하나씩 함께 읽어 보며 점의 높이가 양의 크기를 뜻한다는 점부터 다시 확인한다.	사회 현상을 꺾은선 그래프로 작성하는 보고서 (보고서, 관찰 평가)



AI·디지털 도구 활용 유의사항

- 이지통계로 그래프를 자동 생성할 수 있으나, 학생이 눈금·축·제목을 직접 설정하는 경험이 빠지지 않도록 도구는 완성·확인 단계에서 활용하고 손으로 그려 보는 과정을 먼저 거치게 한다.
- 페들렛에 기사를 공유할 때는 친구의 자료나 사진을 함부로 가져오지 않고 출처를 밝히도록 지도하며, 공개 게시판 특성상 개인정보가 드러나지 않게 안내한다. -자료 수집 시 통계청·공공데이터 등 신뢰할 수 있는 출처를 사용하도록 하고, AI가 제시한 자료나 해석은 반드시 학생이 직접 검토·검증하게 한다.
- 모든 학생이 도구에 원활히 접근하도록 기기·계정 상태를 사전에 점검한다.



AI 및 디지털 기반 수업 설계 및 평가 계획

작성자: 임보라

학교급-학년-학기	초-6-1	과목	영어	단원	Go straight and turn right.	성취기준	[6영01-03] 간단한 단어, 어구, 문장의 의미를 이해한다. [6영02-05] 주변 장소나 위치, 행동 순서나 방법을 간단한 문장으로 설명한다.
수업 목표	길과 위치를 묻고 답하는 표현을 말하고 읽을 수 있다.				수업 유의점	정보차 활동의 짝 구성 시 학생들의 수준을 고려한다. 위치를 나타내는 문장을 모둠별로 협업하여 완성할 때 모둠원별로 돌아가며 한 명씩 문장을 만드는 경험을 할 수 있도록 한다.	
활용 디지털 도구	원아워						



제 수업의 의도는 아날로그 활동과 디지털 활동을 한 수업 시간 내에 모두 다루면서 다양한 상호작용 양상의 활동이 나타나도록 하였습니다. 개별 - 짝 - 모둠 활동을 통해 맥락 속에서 과업을 수행하게 됩니다.

도입

전개

정리

수업

[마음열기]
주요 표현 복습
및 Chant
부르기

[활동1]
원아워로
교과서
표현 연습하기

[활동2]
짝과 함께
information
gap activity
(정보차 활동)

[활동3]
도착할 장소
지정하여
위치를 나타내는
문장 완성하기

[성찰하기]
-Exit 티켓 등

전체

개별

짝

모둠

평가

평가시점	평가기준	평가방법	평가도구	환류 계획
활동 1, 활동2, 정리	주요 표현을 자신감 있게 말할 수 있는가?	관찰, 구술	체크리스트	자신감있게 말하기에 어려움을 느낄 경우, 개별 과업을 부여하여 연습을 더할 수 있도록 지원한다.
활동 3	모둠과 협업하여 문장을 만들 수 있는가?	관찰	체크리스트	문장 만들기에 어려움을 느낄 경우, 단어를 먼저 찾을 수 있는지 확인하여 지원한다.

디자인 by. 서울명신초 임보라

**수업설계안의 양식은 조금씩 다르더라도
수업과 평가가 연계된다는 것은 변함이 없다.**



Ch 3

수업설계안 초안 작성

목표, 평가, 활동, AI 디지털 도구가 맞물리는
수업설계안 작성



//

목표, 평가, 활동, AI 디지털 도구가 맞물리는
수업 설계안을 작성해 볼까요?

//

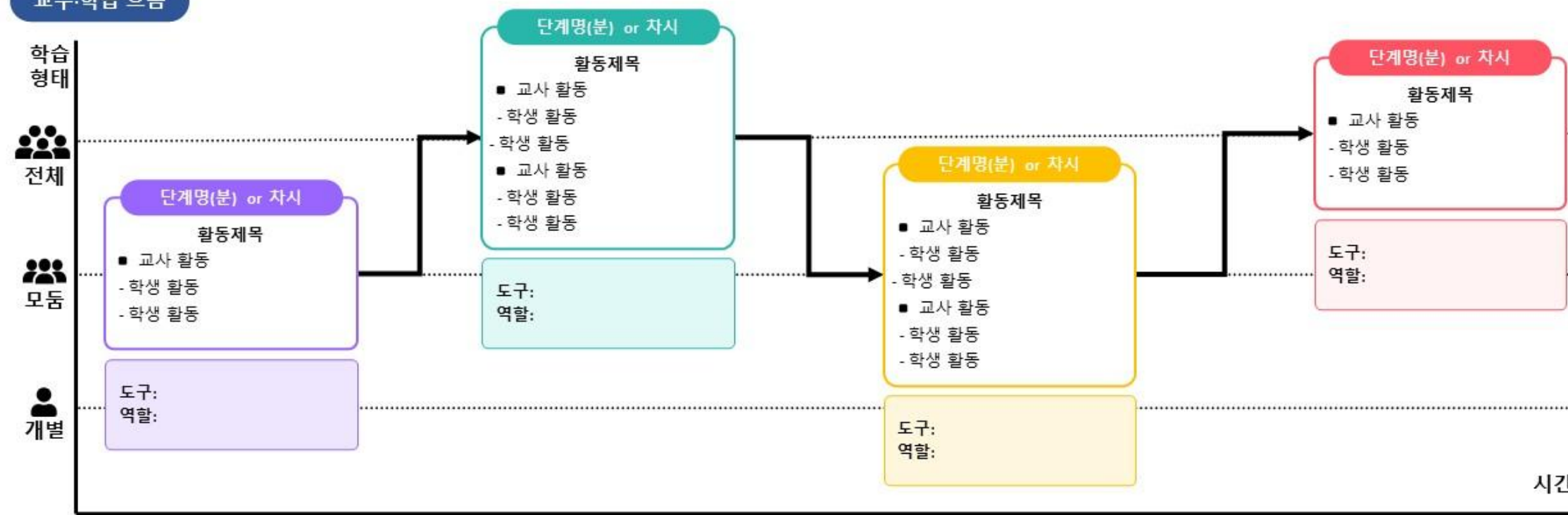
별첨

AI·디지털 도구 활용 교수·학습 설계안(양식)

()과 AI·디지털 도구 활용 교수·학습설계안

학년·학기	단원	차시	대상	지도교사
수업 주제			성취기준	
탐구 질문			AI·디지털 도구	
수업 의도			수업 전 학생 및 과제 분석	

교수·학습 흐름



과정 중심 평가

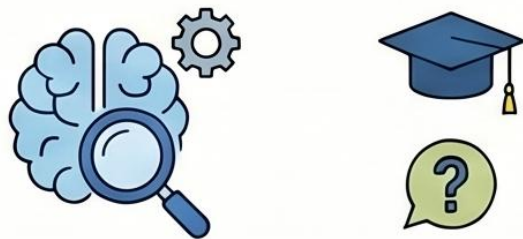
평가요소	피드백			평가도구 (방법)
	심화	기본	기초	

AI·디지털 활용 유의사항

진정한 이해를 위한 역발상: 백워드 설계(Backward Design) 프로세스 가이드

교육과정-수업-평가의 일체화를 실현하는 백워드 설계의 핵심 개념과 3단계 절차를 교육 전문가에게 전달한다.

백워드 설계의 철학적 기반



“결과부터 생각하는 역발상 설계”

- 학습이 끝났을 때 학생이 도달해야 할 '이데'를 최우선으로 설정하고 이를 중심으로 교육과정을 역순으로 구성합니다.

전통적 설계
(목표 → 활동 → 평가)



백워드 설계
(목표 → 평가 증거 → 학습 활동)



- 전통적 방식과 달리, 목표 설정 직후 평가 증거를 결정하여 수업의 목적성을 극대화합니다.

“심층적 이해와 학습의 전이”

단순 지식 암기를 넘어, 습득한 정보를 새로운 맥락과 실생활에 유연하게 적용하는 것을 최종 목적으로 합니다.

1단계: 바라는 결과 확인하기



“1단계: 바라는 결과 확인하기”

- 국가 성취기준을 분석하여 단원의 '빅 아이디어(Big Idea)'와 탐구를 자극하는 '본질적 질문'을 설정합니다.

2단계: 수용 가능한 증거 결정하기



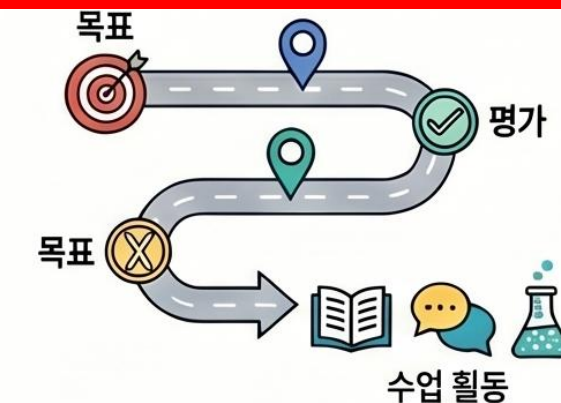
“2단계: 수용 가능한 증거 결정하기”

- 학습 목표 달성을 증명할 수행 과제를 설계하며, 실생활 역량을 반영한 GRASPS 모델을 활용하여 평가 계획을 수립합니다.

GRASPS 모델 프레임워크

요소 (GRASPS)	설명	아이콘
Goal (목표)	해결해야 할 문제나 달성해야 할 과제의 목적	Target icon
Role (역할)	학생이 과제 수행 공 맡게 되는 실제적인 역할	Student icon
Situation (상황)	과제가 진행되는 실생활 중심의 시나리오나 맥락	Person in situation icon

3단계: 학습 경험 및 수업 계획하기



“3단계: 학습 경험 및 수업 계획하기”

- 앞선 단계의 목표와 평가에 일치하도록 수업 활동을 조직하며, WHERETO 원리를 적용해 효과적인 학습 경험을 설계합니다.

수업설계안작성방법

()과 AI·디지털 도구 활용 교수·학습설계안

학년-학기	단원	차시	대상	지도교사
수업 주제			성취기준	
탐구 질문			AI·디지털 도구	
수업 의도			수업 전 학생 및 과제 분석	

1) **교육과정 분석**을 바탕으로 설계할 교과 내용 요소를 확인하고 학습 요소를 추출
-> 바라는 결과 설정

- 아래 세 가지의 경우, AI의 도움을 받거나 추후 작성 가능
 - 탐구 질문
 - AI 디지털 도구
 - 수업 전 학생 및 과제 분석

수업설계안작성방법

과정 중심 평가

평가요소	피드백			평가도구 (방법)
	심화	기본	기초	

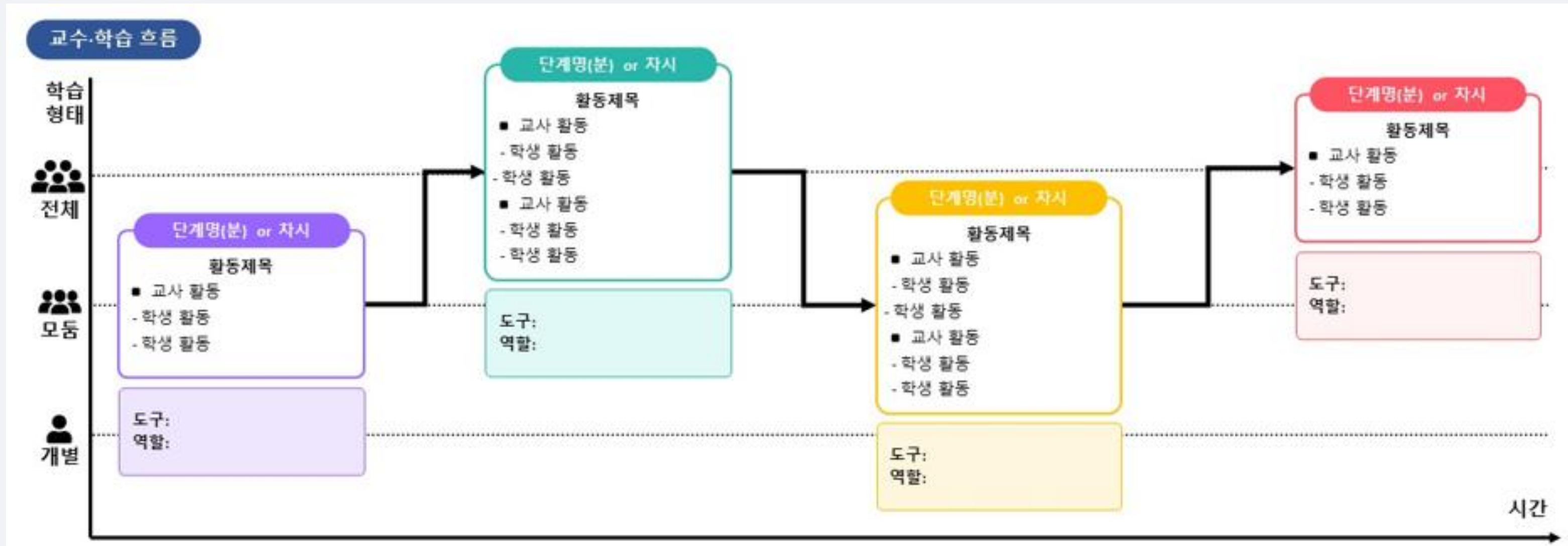
AI-디지털 활용 유의사항

2) 수용 가능한 증거 결정하기

- 평가 방법 및 도구 : 증거 수집 방법
- 평가 요소 : 가르치기로 결정한 내용 요소 중심으로 설정
- 수준별 피드백 계획

+ AI 디지털 활용 유의사항

수업설계안작성방법



3) 학습 경험과 수업 설계

- 상호 작용/학습 형태 : 전체, 모둠, 짝, 개별
- 학습 활동 : 학습자 중심의 의미 있는 활동
- 활용할 자료 및 도구 : AI 디지털 도구가 필요하다고 판단될 때 활용

수업설계안을 검토해봅시다. [기준 1]

-  교육과정의 성취기준에 근거하여 과제가 설계되었는가?
-  수업 목표 및 내용과 관련이 있고, 수업과 연계하여 실행 가능한가?
-  학생이 과제를 수행하는 동안 인지적·정의적 측면에서 긍정적이고 가치 있는 경험을 할 수 있는가?
-  성별, 지역, 문화적인 측면에서 특정 학생에게 유리하거나 불리하지 않은가?
-  공간, 시간, 비용 등의 수업 환경을 고려할 때 실행 가능한가?
-  평가를 통해 산출되는 결과가 교수·학습 과정에서 학생과 교사에게 유의미하게 활용될 수 있는가?
-  (추가) AI 디지털 도구가 적절하게 활용되었는가?

수업설계안을 검토해 봅시다. [기준 2]

Triple E 프레임워크

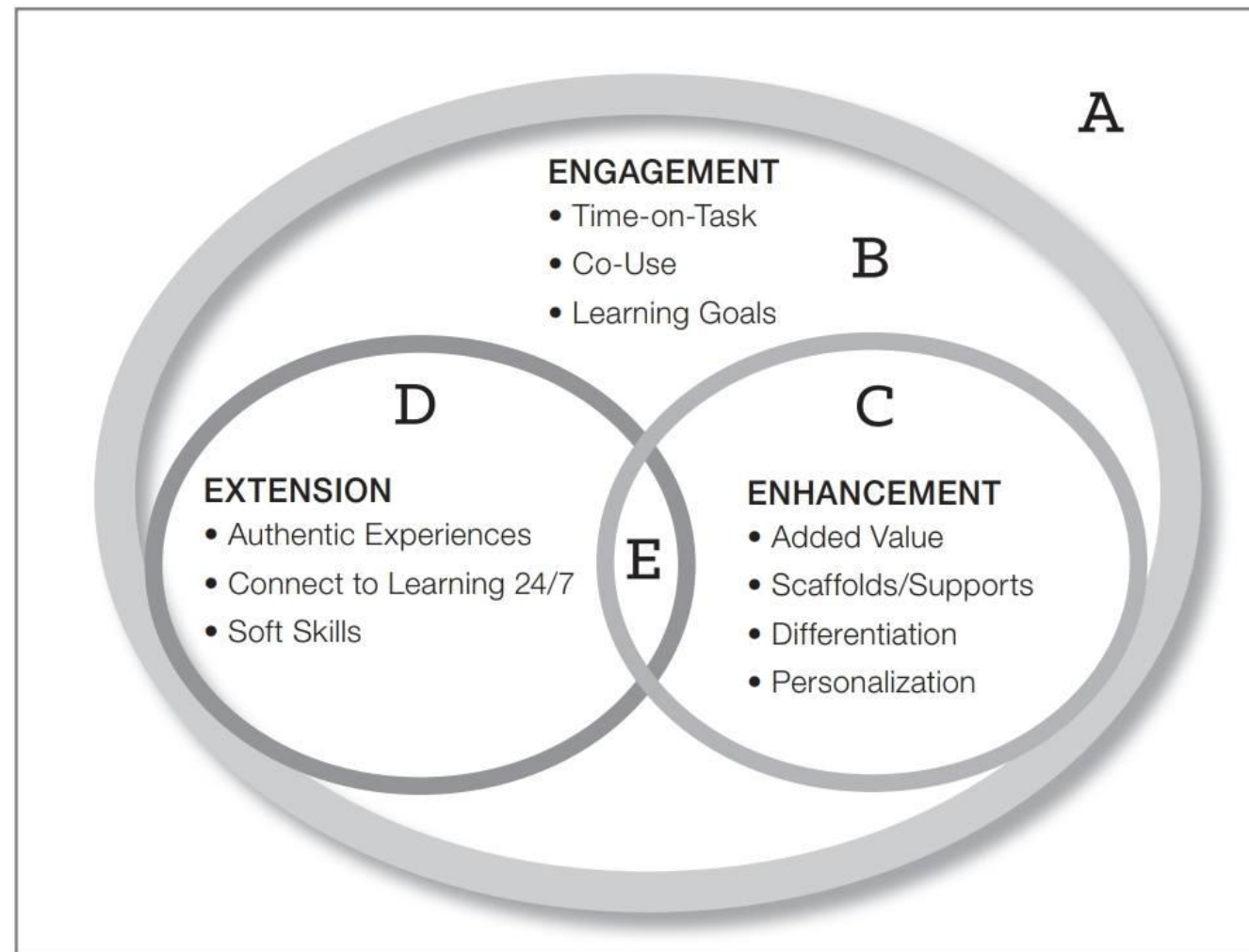


Figure 3.1 This diagram demonstrates how the three Triple E components merge in an ideal lesson or project. Note that it is rare that such a lesson will not have engagement if the other two components are present.

- **Engagement (참여)**
AI 디지털 도구가 학생을 단순 흥미 유발을 넘어 실제 학습 과제에 협력적이고 주체적으로 몰입하도록 돕는가?
- **Enhancement (향상)**
기존의 아날로그 도구로는 도저히 도달하기 힘든 깊이 있는 탐구적 사고와 정교한 탐색 성과를 이끌어내도록 돕는가?
- **Extension (확장)**
교실 내부의 단순 지식 평가를 넘어 실생활 맥락 속의 과제와 연결해주고 스스로 주도할 수 있게 촉진하는가?

수업설계안을 검토해 봅시다.

평가 영역	평가 문항 (질문)	0점	1점	2점
1. 학습 참여 (Engagement in the learning)	Q1. 기술 도구가 학생들이 주의 산만을 줄이고 과제/활동/학습 목표에 집중할 수 있도록 돕는가? (과업 집중 시간, Time on Task)	☐	☐	☐
	Q2. 기술 도구가 학생들이 학습 과정을 시작하도록 능동적인 동기를 부여하는가?	☐	☐	☐
	Q3. 기술 도구가 학생들의 행동 변화를 유도하는가?	☐	☐	☐
2. 학습 향상 (Enhancement in the learning)	Q4. 기술 도구가 학생들이 (고차원적 사고 능력을 활용하여) 학습 목표나 지식에 대해 더 정교하고 깊이 있는 이해를 발달시키거나 증명하도록 돕는가?	☐	☐	☐
	Q5. 기술 도구가 어려운 개념이나 아이디어를 쉽게 이해할 수 있도록 맞춤형 학습 지원 체계(비계, Scaffold)를 제공하는가? (예: 수준별 학습 차별화, 개인화)	☐	☐	☐
	Q6. 기술 도구가 학생들이 기존의 학습 도구(종이, ICT 등)로는 불가능했던 새로운 방식으로 학습 목표에 대한 이해도를 표현할 수 있는 경로를 만들어 주는가?	☐	☐	☐
3. 학습 확장 (Extension in the learning)	Q7. 기술 도구가 학생들이 일반적인 일과 시간(등교 시간) 외에도 스스로 학습할 수 있는 기회를 만드는가? (시간과 공간의 제약이 없는 24/7 연계)	☐	☐	☐
	Q8. 기술 도구가 학생들의 학교 학습과 일상의 현실 세계 경험을 연결하는 가교 역할을 하는가? (학습 목표와 일상 경험의 연계)	☐	☐	☐
	Q9. 기술 도구가 학생들이 실제 일상생활에서 유용하게 바로 활용할 수 있는 실질적인 삶의 소프트 스킬(소통, 협업 등)을 배양하도록 돕는가?	☐	☐	☐

내 수업설계안에서 목표, 평가, 활동, AI 디지털 도구는 서로 맞물려 있나요?

1. 목표를 읽고 평가가 예상되는가?
2. 평가 장면이 활동 속에 들어 있는가?
3. 도구를 빼면 무엇이 안 되는지 답할 수 있는가?

- 백워드 설계와 과정중심평가: '성취기준-평가-수업의 일관성'을 강조한다는 점에서 연결
- AI 디지털 도구는 과정중심평가의 전 과정 지원 가능
- AI 디지털 도구가 어떻게 활용될 것인가를 판단하는 것이 교사의 전문성
- 백워드 설계로 수업 및 평가를 구성하는 것도 교사의 전문성



- 교육부, 한국교육과정평가원. (2018). 초등학교 교사별 과정중심평가 이렇게 하세요.
- 교육부. (2022). 「2022 개정 초·중등학교 교육과정 고시」 (교육부 고시 제2022-33호)
- 노시현. (2018). 백워드 설계에 기반한 수학과 과정 중심 평가가 학습자의 이해와 정의적 특성에 미치는 영향. 
- 서울특별시교육청. (2021). 초등과정중심평가 도움자료.
한국교육과정평가원. (2017). 과정을 중시하는 수행평가 어떻게 할까요?
- Kolb, L. (2017). Learning first, technology second: The educator's guide to designing authentic lessons. International Society for Technology in Education.
- Wiggins & McTighe. (2005). Understanding by Design.





//

학교는
학생에게 평가 결과에 대한 적절한 정보를 제공하고
추수 지도를 실시하여
학생이 자신의 학습을 지속적으로 성찰하고 개선할 수 있도록 한다.

학교와 교사는 학생 평가 결과를 활용하여
수업의 질을 지속적으로 개선한다.

//

— 7과정을 마치며

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