경상남도교육청 미래교육원 2023-03

경남교육 아이좋아

2023년 경남교육정책

연구보고서

14권

현장연구형 전문적학습공동체 연구보고서

14-1 마을교육과정의 메타버스 연계 방안 연구

14-2 영어과 성취평가제 안착을 위한 평가도구 제작 및 활용 방안 연구

14-3 초등학교 구성원 간 협력UP, 갈등down, 통!하는 연수프로그램 연구
- 교원, 행정직원, 공무직원 참여 연수 프로그램 개발 -

14-4 IB PYP에 기반한 교사 교육과정 설계 방안 탐구

경상남도교육청 미래교육원

2023. 경남교육정책

연구보고서

14권

현장연구형 전문적학습공동체 연구보고서

14-1 마을교육과정의 메타버스 연계 방안 연구

14-2 영어과 성취평가제 안착을 위한 평가도구 제작 및 활용 방안 연구

14-3 초등학교 구성원 간 협력UP·갈등down, 통!하는 연수프로그램 연구

14-4 IB PYP에 기반한 교사 교육과정 설계 방안 탐구

2023. 경남교육정책 현장연구형 전문적학습공동체 연구보고서

마을교육과정의 메타버스 연계 방안 연구

연구진

연구책임자

김명화 진동초등학교 교사

공동연구원

강지원 진동초등학교 교사
김아영 진동초등학교 교사
서유진 진동초등학교 교사

연구협력관

김인철 경상남도교육청 창의인재과 장학사
위미나 경상남도교육청 미래교육원 책임연구원

연구요약 2023. 현장연구형 전문적학습공동체

마을교육과정의 메타버스 연계 방안 연구

연구책임자	김명화(진동초등학교 교사)
공동연구원	강지원(진동초등학교 교사), 김아영(진동초등학교 교사) 서유진(진동초등학교 교사)
연구협력관	김인철(경상남도교육청 창의인재과 장학사) 위미나(경상남도교육청 미래교육원 책임연구원)

주제어	마을교육과정, 메타버스

1 연구 목적 및 필요성

인공지능과 4차 산업혁명이 겹치며 학교 교육 현장이 변화의 소용돌이 속에 있다. 인공지능, 메타버스, 에듀테크, 블렌디드 러닝과 같은 새로운 방법들이 막을 수도 없이 밀려들어 오고 있는 것이다. 그러나 현재 미래교육은 시작 단계이다보니 에듀테크부터 메타버스까지 대부분 기술에 초점이 맞추어져 있다. 이런 기술 변화만으로는 미래교육을 실현할 수 없으며 미래교육의 역량인 4C를 기를 수 있는 핵심 기초기능과 교사의 역할 변화를 염두한 수업 설계가 필요하다. 여기에 적합한 것이 학생 중심의 프로젝트 학습이며 그중에서도 앎과 삶을 일치시킬 수 있는 마을교육과정은 중요한 역할을 할 수 있다. 이와 같은 이유로 마을교육과정과 메타버스의 연계방안이 필요하다.

또, 교사들에게 마을교육과정은 하지 않으면 머릿속에 남지 않고 하려면 너무 어려운 것 중 하나이다. 메타버스 역시 현장의 교사들이 손쉽게 도전하기에는 어렵게 느껴진다. 교육 현장에 필요한 것은 쉽게 도전해 볼 만한 사례들이다. 실행연구를 통해 쉽게 도전할 수 있는 사례들을 만들고 정책 제안을 통해 좀 더 활용하기 쉬운 환경을 만들어 가는 일이 현시점에서 필요하다.

2 연구 방법

① 선행연구 분석 및 실태분석

마을교육과정과 미래교육에 관한 선행연구 분석과 실행연구 대상에 관한 실태분석을 통해 시사점을 도출하였다.

② 실행연구의 연구과제 설정 및 실천

마을교육과정과 메타버스를 연계한 「마을버스」 프로그램을 개발하여 적용·실천함으로써 프로그램 적용 이전과 이후의 마을 이해 및 긍정적 인식, 디지털 사용 능력, 메타버스 활용 능력의 변화와 4C의 질적 측정 결과를 비교하였다. 이를 통해 마을교육과정과 메타버스를 연계한 프로그램의 현장 적용 필요성을 밝히고 이 과정에서 겪는 어려움을 바탕으로 교육 현장에 도움이 될 수 있는 교육 정책을 제언하였다.

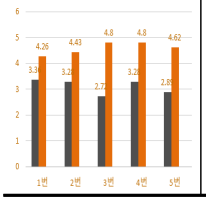
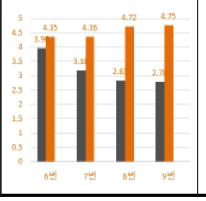
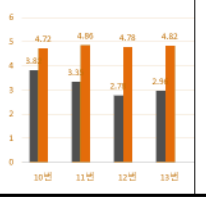
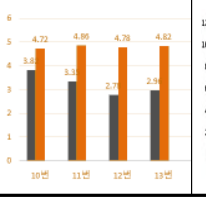
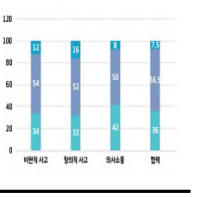
3 연구 내용

마을교육과정과 메타버스를 연계한 「마을버스」 프로그램의 연구내용은 아래 표와 같으며 각 연구과제에 실천과제 3개를 설정하여 실행연구를 진행하였다. 각 연구과제의 실행이 종료될 때마다, 연구원들이 모여 피드백하고 다음 연구과제 실천을 위한 수정·보완 단계를 거쳐 연구를 진행하였다.

연구과제 1	연구과제 2	연구과제 3	연구과제 4	정책제안
마을, 버스를 타다	마을, 이야기하며 놀다	마을, 메이커 되다	마을, 세상에 알리다	실천 연구를 통한 마을교육과정과 메타버스 연계 방안 정책 제안
마을 탐방 마을 이해	이야기와 놀이로 알아보는 마을의 역사	메이커 활동으로 마을 알리기	메타버스 홍보를 통한 우리 마을 알리기	

4 연구 결과

「마을버스」프로그램을 실행한 결과는 아래와 같다. 왼쪽이 사전, 오른쪽이 사후 결과 그래표이며 각 영역이 모두 개선되었음을 알 수 있다.

마을에 대한 이해	마을에 대한 긍정적 인식	디지털 활용 능력	메타버스 이해 및 활용	4C 역량 질적 측정 결과
				

이를 통해 마을교육과정과 연계한 메타버스는 교육적 효과를 가지며, 현장 적용이 필요함을 알 수 있다.

5 정책 제언

① 메타버스 플랫폼 사용금 지원

현재 많은 메타버스 플랫폼들이 소프트웨어 사용권을 구입하거나 월 사용료를 지불하고 사용하는 시스템을 구축하고 있다. 무료 사용의 경우 동시접속자 수가 제한되어 학급 단위로 사용하려면 유료 구입을 해야 한다. 따라서 메타버스를 사용하려는 학급을 조사하여 일괄적으로 지원이 되는 정책이 시행된다면 현장에서 마을교육과정과 연계한 메타버스 활용이 활발해질 수 있을 것이다.

② 지역교육청 단위의 메타버스 기본 맵 구축 및 지원

현장에서 교사들이 많이 사용하는 ZEP과 같은 메타버스 플랫폼에 교사들이 쉽게 이용할 수 있도록 기본 맵을 지역교육청에서 구축해야 한다. 특히 지역의 사진이나 영상만 바꾸면 쉽게 마을교육과정에 활용할 수 있는 맵이나, 지역의 특정 장소에서 퀴즈를 해결할 수 있는 맵과 같은 것들이 기본으로 제공되어야 한다.

③ 아이톡톡 자료방을 통한 지역화 사진 제공

교사들이 마을교육과정을 위한 메타버스 자료나 수업 자료를 제작할 때 우리 지역의 사진을 쉽게 활용할 수 있도록 아이톡톡 자료방에 지역화 사진이 함께 제공되어야 한다. 메타버스나 수업 자료 제작을 위한 사진을 찾느라 드는 시간과 노력을 매우 줄일 수 있을 뿐 아니라, 양질의 수업 자료가 생산될 수 있을 것이다.

④ 메타버스 관련 학부모 연수 및 교육자료 배부

메타버스를 적용할 때 큰 걸림돌이 되는 학부모의 메타버스에 대한 인식 부족을 해결하기 위한 지속적인 학부모 연수 및 교육자료 배부가 필요하다. 특히 메타버스의 교육적 효과에 대한 객관적인 자료를 바탕으로 교실 현장에서 활용되는 메타버스의 교육적 유용성에 대한 연수와 교육이 꼭 필요하다. 되도록 많은 학부모가 연수에 참여할 수 있도록 다양한 장소에서, 전문가를 초빙한 주기적인 연수가 교육 현장의 인식을 바꿀 수 있다.

목차

Ⅰ. 서론

1. 연구의 필요성 ····· 1
2. 연구의 목적 ····· 2
3. 연구 문제 및 방법 ····· 3
4. 용어 정의 ····· 3
5. 연구 범위 및 제한점 ····· 3

Ⅱ. 이론적 배경 및 실태분석

1. 이론적 배경 ····· 4
2. 선행연구 분석 ····· 4
3. 실태분석 내용 및 방법 ····· 5
4. 실태조사 결과 분석 ····· 6

Ⅲ. 연구의 설계

1. 연구의 설계 및 추진 ····· 8
2. 연구 내용 ····· 9
3. 연구과제 실천을 위한 여건 조성 ····· 11

Ⅳ. 연구의 실행

1. 연구과제 1. 마을, 버스를 타다 ····· 14
2. 연구과제 2. 마을, 놀이하며 이야기하다 ····· 18
3. 연구과제 3. 마을, 메이커 되다 ····· 22
4. 연구과제 4. 마을, 세상에 알리다 ····· 26

Ⅴ. 연구의 성과

1. 양적 검증 결과 및 분석 ····· 30
2. 질적 검증 결과 및 분석 ····· 32
3. 단계별 성과 ····· 33

Ⅵ. 제언

1. 마을교육과정과 메타버스 연계의 어려움 ····· 36
2. 정책제안 ····· 38

* 참고문헌 ····· 40
* 부 록 ····· 41

표목차

<표 1> 선행연구 분석 요약 ····· 5
<표 2> 설문지 문항 구성 ····· 5
<표 3> 마을버스 프로젝트 관련 설문 측정 결과 ····· 6
<표 4> 4C 역량의 질적 측정 결과 ····· 7
<표 5> 연구 대상 및 기간 ····· 8
<표 6> 연구설계 및 추진 ····· 8
<표 7> 연구과제 설정 ····· 9
<표 8> 연구과제 1의 실천과제 ····· 9
<표 9> 연구과제 2의 실천과제 ····· 10
<표 10> 연구과제 3의 실천과제 ····· 10
<표 11> 연구과제 4의 실천과제 ····· 10
<표 12> 메타버스 플랫폼 비교 ····· 13
<표 13> 실천과제 1. 교실에서 알아보는 우리 마을 ····· 15
<표 14> 실천과제 2. 뚜벅뚜벅 걸어서 우리 마을 탐방 ····· 16
<표 15> 실천과제 3. 진동리 유적지 메타버스 ····· 17
<표 16> 실천과제 1. 이야기로 알아보는 우리 마을 ····· 19
<표 17> 실천과제 2. 놀이로 알아보는 우리 마을 ····· 20
<표 18> 실천과제 3. 놀이와 이야기 메타버스 ····· 21
<표 19> 실천과제 1. 메타버스 메이커 ····· 23
<표 20> 실천과제 2. 캐릭터 메이커 ····· 24
<표 21> 실천과제 3. 여행 매니저 되어보기 ····· 25
<표 22> 실천과제 1. 메타버스 문화해설사 ····· 27
<표 23> 실천과제 2. 가족과 함께하는 메타버스 ····· 28
<표 24> 실천과제 3. 우리의 메타버스 홍보하기 ····· 29
<표 25> 마을버스 프로그램 사전·사후 설문 측정 결과 ····· 30
<표 26> 4C 역량의 질적 측정을 통한 정도 비교 ····· 32

그림목차

[그림 1] 교육과정 분석 ····· 11
[그림 2] 프로그램 개발 ····· 11
[그림 3] 전문적 학습 공동체 운영 ····· 12
[그림 4] 연구과제 1 ····· 14
[그림 5] 연구과제 2 ····· 18
[그림 6] 연구과제 3 ····· 22
[그림 7] 연구과제 4 ····· 26

Ⅰ. 서론

1. 연구의 필요성

가. 마을교육과정? 그거 하기 힘든 일이잖아요.

현재 대다수의 교육지원청과 시청 등 다양한 공공기관에서 중요하게 생각하는 화두 중 하나는 마을교육과정 또는 마을연계교육과정이다. 굉장히 많은 지원이 이루어지고 있고 다양한 우수사례들을 나눔하며 확산과 정착에 공을 들이고 있기도 하다. 그런데 정작 교육 현장에서 '마을교육과정'이라고 하면 하기 어려운 것, 할 것이 너무 많은 것으로 인식하고 있는 경우가 많다. 그래서 교사들이 선뜻 마을교육과정을 운영하겠다고 마음먹기 쉽지 않다. 하지만 마을교육과정이 빠진 지역화 수업은 기껏해야 디지털 영상지도로 지역의 이곳 저곳을 살펴보고 가족과 함께 다녀오라고 안내하는 정도가 대부분이다. 아이들의 삶의 터전인 우리 마을이 배움의 중요한 공간인 것은 확실하다. 그렇다면 교사들이 좀 더 쉽게 다가갈 수 있도록 해야 하는 것은 아닐까?

나. 마을의 역사나 옛이야기는 재미없다?

마을 교육과정이라고 하면 마을의 역사나 마을과 관련된 옛이야기를 알아보는 과정을 거치게 되는 경우가 많다. 그런데 옛이야기라고 하면 생각보다 흥미를 갖는 아이들이 적다. 코로나19 이후 가파르게 발전한 OTT 서비스들 덕분에 눈이 높아진 아이들의 호기심을 사로잡기 위해서라도 새로운 돌파구가 필요한 시점이다. 어렵게 우리 마을에 오래 거주하신 어른과 만나 옛이야기를 듣더라도 목적의식이 있어야 재미도, 집중도 가능한 법이다. 우리 마을의 역사나 옛이야기를 게임을 즐기는 것처럼 혹은 가상공간을 체험하는 것처럼 메타버스를 활용할 수 있다면 이 상황을 충분히 반전시킬 수 있을 것이다.

다. 인공지능, 에듀테크, 메타버스... 무엇을, 어떻게 해야 할까?

코로나19와 4차 산업혁명이 겹치며 학교 교육 현장이 변화의 소용돌이 속에 있다. 이른바 디지털 기반의 미래교육이 막을 수도 없이 밀려들어 오고 있는 것이다. 인공지능, 에듀테크, 메타버스, 블렌디드 러닝과 같이 생소했던 용어들이 불과 3년 만에 익숙해졌다.

그러나 용어의 친숙함과는 별개로 이것들을 실제 학교 현장에서 활용하기에는 어려움을 겪는 교사들이 더 많다. 민간 에듀테크 기업들이 급성장을 하면서 쏟아지는 자료와 도구들이 넘쳐나지만, 아직 제대로 겪어본 것이 없는 사람들에게는 보배가 아닌 오르지 못할 나무가 되고 있다.

진입장벽이 낮아야 교육현장도 미래교육을 위한 변화에 발맞출 수 있다. 미래교육, 나도 해볼 수 있겠는데? 라는 생각을 할 수 있도록 간단한 에듀테크 도구들이나 메타버스를 활용한 수업 사례들이 이런 교사들에게 도움이 될 수 있을 것이다. 미래교육의 전환점에 있는 지금, 현장에 필요한 것은 쉽게 도전해 볼 만한 사례들이다.

라. 기술만 익히면 미래교육을 할 수 있을까?

현재 미래교육은 시작 단계이다 보니 에듀테크부터 메타버스까지 기술에 초점이 맞춰지고 있다. 그러나 기술 변화만으로는 미래교육을 실현할 수 없다. OECD가 이야기하는 미래교육의 역량인 4C(비판적 사고, 창의적 사고, 의사소통, 협력)를 기르기 위해서는 교사의 역할도 변화가 필요하다. 지식의 전달자가 아닌 안내자의 역할을 해야 한다. 또, 학생들의 역량을 쌓기 위한 핵심 기초기능(문해력, 수리력, 디지털 활용능력, 데이터 활용능력, 건강 기초) 발달 지원도 필요하다.

핵심 기초기능과 역할 변화를 염두한 수업 설계가 진정한 미래교육 실현을 위한 시작이 될 것이다. 이런 수업 설계에 적합한 것 중 하나가 학생 중심의 프로젝트 학습이다. 그중에서도 앎과 삶을 일치시킬 수 있는 마을교육과정은 4C를 기르는데 중요한 역할을 할 것이다. 이와 같은 이유로 마을교육과정과 미래교육 방법 중 하나인 메타버스를 연계할 수 있는 방안의 연구가 필요하다.

2. 연구의 목적

본 연구는 마을교육과정과 메타버스를 연계한 수업 방안을 고안·적용하여 4C 역량을 가진 미래인재를 만들어 내는 교육 정책 제안에 목적이 있으며 구체적인 내용은 다음과 같다.

첫째, 「마을버스」 프로그램을 통해 배움과 삶을 일치시켜 실생활 문제해결력을 기를 수 있는 수업 방안을 고안·적용한다.

둘째, 「마을버스」 프로그램을 메타버스를 중심으로 한 디지털 기반 교육방법과 연계하는 다양한 방안을 고안·적용한다.

셋째, 학교 현장에서 손쉽게 사용이 가능하면서 마을교육과정과 메타버스를 연계할 수 있는 정책을 제안한다.

3. 연구 문제 및 방법

본 연구를 통한 정책 제안을 위해 다음과 같은 연구 문제를 설정하였다.

첫째, 학생들의 배움과 삶을 일치시켜 실생활 문제해결력을 기를 수 있는 지역기반 마을교육과정을 어떻게 고안할 것인가?

둘째, 마을교육과정을 메타버스와 어떤 방법으로 연계할 것인가?

셋째, 메타버스와 연계한 마을교육과정 정착을 위한 정책을 어떻게 고안할 것인가?

이를 바탕으로 지역기반 마을프로젝트를 계획하고 블렌디드 러닝과 메타버스를 결합한 교육과정 운영을 통해 정책을 제안하는 방법으로 연구를 실시하고자 한다.

4. 용어 정의

가. 마을버스

마을버스는 「마을 담은 메타버스」의 준말로 본 연구의 중심이 되는 지역기반 마을교육과정을 메타버스와 연계한 프로그램을 지칭하는 용어이다.

5. 연구 범위 및 제한점

첫째, 본 연구는 「마을버스」 프로그램을 적용할 실험집단 4개 학급을 선정하여 결과를 비교하였다. 그러나 창원지역에 한정된 연구 결과이므로 모든 지역으로 일반화하기에는 제한이 있다.

둘째, 본 연구는 3학년 학생들을 대상으로 하여 적용할 수 있는 디지털 기반 학습 방법에 제한이 있다. 같은 이유로 전 연령에 적용하기에는 무리가 있다. 다만 3, 4학년을 대상으로 하는 사회 지역화 교육과정 적용에는 유용할 것으로 생각된다.

Ⅱ. 이론적 배경 및 실태분석

1. 이론적 배경

가. 마을교육과정

마을교육과정은 아직 합의된 명확한 개념이 정립되어 있지 않고 연구자들마다 조금씩 다른 내용으로 정의하기도 한다. 마을교육과정을 마을기반 역량중심 교육과정(이성외, 2016), 마을 연계 교육과정이나 지역사회 연계 교육과정(백윤애 외, 2016)으로 지칭하기도 한다. '학교 교육과정에 부합하는 마을의 교육 프로그램을 학교와 연계·운영하여 온 마을이 학교가 되고 마을에서 소통하고 가르치고 배우는 것'(시흥시청, 2016), '학교와 지역을 연계하여 학생들의 앎과 삶을 일체화하는 교육과정(백윤애 외, 2016)'으로 정의하기도 한다. 또, '공동체를 살리기 위한 교육과정'이 되어야 한다는 주장도 있다(문재현, 2015).

이를 바탕으로 경상남도교육청에서는 마을교육과정을 학습자들이 배움의 공간을 마을로 확장하여 삶의 방향을 설정하고 함께 살아가는 사람들과 의미 있는 관계를 맺으면서 참여를 통해 마을의 주체로서 성장해가는 교육과정(경상남도교육청, 2019)으로 정의한다.

나. 미래교육과정

미래교육이 구체적으로 어떻게 변화할지 정확히 예측할 수는 없다. 하지만 전통적인 교육의 개념은 크게 변화될 것이고 디지털 기반으로 재설계 될 것이다. 종이 교과서는 디지털 교과서, 모바일 북으로 대체되고 온·오프라인이 병행되는 블렌디드 러닝을 기반으로 하는 다양한 프로젝트 학습이 진행될 것이며, 미래 교실은 스마트 교실이 될 것이다.

2. 선행연구 분석

본 연구의 목적은 본 연구는 마을교육과정과 메타버스를 연계한 수업 방안을 고안·적용하여 4C 역량을 가진 미래인재를 만들어 내는 교육 정책 제안에 있다. 따라서 지금까지 진행된 마을교육과정과 미래교육 관련 연구들의 선행사례를 분석하였다.

〈표 1〉 선행연구 분석 요약

연도	연구자	연구주제	주요내용
2020	허주	OECE 교육 2030 참여 연구 : 미래지향적 역량교육 실행을 위한 교사의 역할과 역량	개정교육과정의 바탕이 되는 OECD 2030 참여 연구 중 하나로 기존 교사의 역할과 역량을 이해하고, 역량교육 실행을 위한 교사의 역할과 역량을 탐색함.
2018	이영희	미래교육 관련 연구 메타분석을 통한 미래교육의 방향	최근 몇 년간 수행된 미래 교육관련 연구보고서를 대상으로 미래 교육의 목표 및 방향에 대한 주요 내용을 메타분석적 접근으로 분석함.
2022	김미경	미래교육 전망 : UNESCO 교육의 미래와 OECD 교육 2030을 중심으로	변화하는 미래 사회를 대비하기 위해 UNESCO 교육의 미래와 OECD 교육 2030을 비교하여 미래 교육을 전망하고, 이에 따른 향후 우리나라 교육의 방향을 모색하고 정책을 제언함.
2023	박아람, 이찬	디지털 정보기술의 발전에 따른 에듀테크의 진화와 미래교육을 위한 역할 고찰	교육과 기술이 오랫동안 공진화하며 발전한 에듀테크를 시대별로 조망함으로써 최신 기술의 기능성을 우선시하는 기술 중심이 아닌 교육 본연의 목표와 대상을 고려한 교육 중심의 관점에서 에듀테크의 역할을 고찰함.
2018	류방란	제4차 산업혁명 시대의 교육 : 학교의 미래	제4차 산업혁명으로 인한 사회 변화의 특징, 교육 쟁점, 방향 탐색을 중심으로 미래를 전망하며 여러 문제를 성찰하고 교육이 나아가야 할 방안을 제시함.

3. 실태분석 내용 및 방법

연구에 앞서, 연구의 대상이 되는 학생들의 실태를 파악하여 실행 과제를 선정하고자 선행연구를 참고로 하여 실태조사를 실시하였다.

실태조사는 크게 우리 마을, 디지털 활용 능력, 메타버스 이해에 대한 하위 항목으로 구성하여 총 17문항의 설문지를 구안하여 실시하였다.

또한, 교사의 학생 관찰을 통한 4C 역량의 질적 분석을 함께 진행하였다.

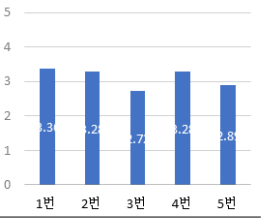
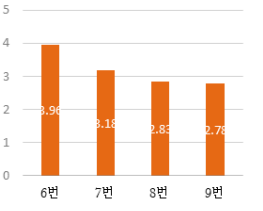
〈표 2〉 설문지 문항 구성

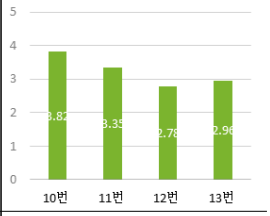
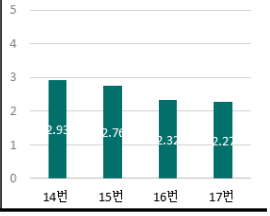
구분	하위영역	문항 번호	문항 수
우리 마을	① 마을에 대한 이해	1, 2, 3, 4, 5	5
	② 마을에 대한 긍정적 인식	6, 7, 8, 9	4
핵심 기초기능	③ 디지털 활용 능력	10, 11, 12, 13	4
메타버스	④ 메타버스 이해도	14, 15	2
	⑤ 메타버스 활용 능력	16, 17	2
계	5		17

4. 실태조사 결과 분석

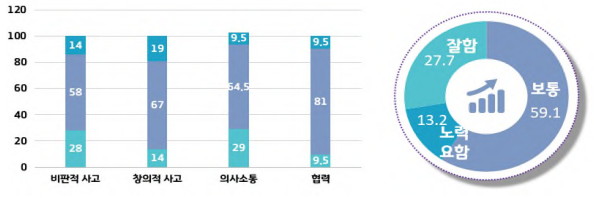
학생 실태조사는 연구 목적에 맞게 구성된 내용을 측정하기 위한 사전 설문지 및 학생 면담· 관찰을 통해 이루어졌다.

〈표 3〉 마을버스 프로젝트 관련 설문 측정 결과 (N=112)

<table>
<tr><th>하위영역</th><th>순</th><th>문항</th><th>전체평균</th></tr>
<tr><td rowspan="6">마을
이해</td><td>1</td><td>나는 우리 마을에 대해 잘 알고 있다.</td><td>3.36</td></tr>
<tr><td>2</td><td>나는 우리 마을에 대해 자신 있게 소개할 수 있다.</td><td>3.28</td></tr>
<tr><td>3</td><td>나는 우리 마을에 전해 내려오는 이야기를 1개 또는 그보다 많이 알고 있다.</td><td>2.72</td></tr>
<tr><td>4</td><td>나는 우리 마을의 대표적인 장소를 5개 또는 그보다 많이 알고 있다.</td><td>3.28</td></tr>
<tr><td>5</td><td>나는 우리 마을의 역사적인 장소를 3개 또는 그보다 많이 알고 있다.</td><td>2.89</td></tr>
<tr><td colspan="2">전체평균</td><td>3.11</td></tr>
<tr><td>결과
분석 및
시사점</td><td colspan="2">- 학생들의 마을 이해 수준은 5점 만점에 3.11로 그다지 높지도 낮지도 않은 점수를 보인다. 다만, 전반적으로 구전 동화나 역사적 장소에 관한 이해가 낮은 것으로 보인다.
- 학생들이 우리 마을에 대해 생각해 볼 기회를 갖지 못한 것으로 보인다.</td><td> 
</td></tr>
<tr><td rowspan="5">마을에
대한
긍정적
인식</td><td>6</td><td>나는 우리 마을에 대해 알고 싶다고 생각한다.</td><td>3.96</td></tr>
<tr><td>7</td><td>나는 우리 마을의 옛이야기가 재미있을 것 같다.</td><td>3.18</td></tr>
<tr><td>8</td><td>나는 우리 마을에 가볼 만한 곳이 많다고 생각한다.</td><td>2.83</td></tr>
<tr><td>9</td><td>나는 우리 마을이 다른 사람에게 소개할 만한 것이 많다고 생각한다.</td><td>2.78</td></tr>
<tr><td colspan="2">전체평균</td><td>3.19</td></tr>
<tr><td>결과
분석 및
시사점</td><td colspan="2">- 우리 마을에 대해 전반적으로 더 알고 싶어하는 학생의 비율이 높아 보인다. 다만, 그와 별개로 우리 마을에 대해 긍정적으로 인식하지 않는 것으로 나타났다.
- 우리 마을에 대해 알아볼 기회가 제공된다면 보다 긍정적인 인식을 가질 것으로 기대된다.</td><td> 
</td></tr>
</table>

하위영역	순	문항	전체평균
디지털 활용 능력	10	나는 컴퓨터, 스마트폰, 태블릿 등을 활용하여 디지털 영상 지도를 이용할 수 있다.	3.82
	11	나는 컴퓨터, 스마트폰, 태블릿 등을 활용하여 나에게 필요한 정보를 스스로 찾을 수 있다.	3.35
	12	나는 컴퓨터, 스마트폰, 태블릿 등을 활용하여 설문조사에 스스로 참여할 수 있다.	2.78
	13	나는 QR코드만 있으면 필요한 사이트에 스스로 접속할 수 있다.	2.96
	전체평균		3.23
결과 분석 및 시사점	- 학생들의 디지털 활용 능력 수준은 3.23으로 그리 낮지 않은 것으로 나타났다. 다만, 이는 사회 교과에서 배운 디지털 영상 지도 활용 능력이 월등히 높아 나타난 결과로 보이며, 그 외의 디지털 활용 능력은 그다지 높지 않은 것으로 나타났다. - 학생들이 스마트폰을 활용하는 시간에 비해 실제 스마트폰을 다양하게 활용하는 능력은 높지 않은 것으로 보인다.		
메타버스 이해 및 활용 능력	14	나는 메타버스가 무엇인지 알고 있다.	2.93
	15	나는 메타버스 플랫폼(ZEP, 제페토, 게더타운 등)이 무엇인지 알고 있다.	2.76
	16	나는 메타버스 플랫폼(ZEP, 제페토, 게더타운 등)에 접속하여 활용해 본 적이 있다.	2.32
	17	나는 메타버스 플랫폼(ZEP, 제페토, 게더타운 등)에 접속하여 스스로 공간을 만들어 본 적이 있다.	2.27
	전체평균		2.57
결과 분석 및 시사점	- 후속 질문으로 확인한 결과 메타버스가 무엇인지 들어본 학생의 숫자가 그리 많지 않은 것으로 나타났다. 또, 직접 활용해 본 비율은 매우 낮은 것으로 보인다. - 메타버스 경험이 거의 없어서 흥미 있게 참여할 수 있으나, 진입장벽이 있을 것으로 보이므로, 자세한 안내가 필요하다.		

〈표 4〉 4C 역량의 질적 측정 결과

역량	4C 역량의 질적 측정을 통한 정도 비교	실태분석 및 시사점
4C 역량	 	비판적·창의적 사고의 경우 잘함의 비율이 비교적 높은 편이나 의사소통과 협력의 경우 잘함의 비율이 낮다. 이 프로젝트를 통해 보통의 학생들을 잘함의 비율로 좀 더 이끌어 주어야 한다.

Ⅲ. 연구의 설계

1. 연구의 설계 및 추진

가. 연구 대상 및 기간

〈표 5〉 연구 대상 및 기간

연구 대상	- ○○초등학교 3학년 ○반 학생 28명(남 : 16명, 여 : 12명) - ○○초등학교 3학년 ○반 학생 28명(남 : 16명, 여 : 12명) - ○○초등학교 3학년 ○반 학생 28명(남 : 15명, 여 : 13명) - ○○초등학교 3학년 ○반 학생 28명(남 : 16명, 여 : 12명)
연구 기간	- 2023.3.1.~2023.12.31.

나. 마을이해도

본 연구 대상의 대부분은 현재의 마을에서 태어나 유년 시절을 보내고 본교에 입학한 것으로 파악된다. 그러나 마을을 시골로 인식하고 좀 더 발전하기를 바랄 뿐, 마을에 대해 아는 것이 많지 않다.

다. 디지털 문해력

3학년을 대상으로 하는 연구로 높은 수준의 디지털 문해력을 기대하기는 어렵다. 또, 외곽 지역에 위치하고 있어, 코딩이나 다양한 에듀테크 경험을 가지기 어려운 환경이다.

라. 연구 추진 계획

〈표 6〉 연구설계 및 추진

단계		추진내용	기간(월)										
			2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
예비기	**계획**	- 문헌 연구, 연구, 실태조사, 분석 - 실천 과제 설정, 연구계획서 작성											
실행기	**실행**	- 마을버스 프로젝트 실행											
성찰기	**검증**	- 결과 분석 및 피드백											
	정리	- 보고서 작성, 정책 제안											

2. 연구 내용

가. 연구과제 설정

「마을버스」 프로그램의 구안·적용으로 마을교육과정의 메타버스 연계 방안을 연구하고자 다음과 같이 연구과제를 설정하여 실행하였다.

〈표 7〉 연구과제 설정

연구과제 1	연구과제 2	연구과제 3	연구과제 4	정책제안
마을, 버스를 타다	마을, 이야기하며 놀다	마을, 메이커 되다	마을, 세상에 알리다	실천연구를 통한 마을교육과정의 메타버스 연계방안 정책 제안
마을 탐방 마을 이해	이야기와 놀이로 알아보는 마을의 역사	메이커 활동으로 마을 알리기	메타버스 홍보를 통한 우리 마을 알리기	

나. 연구과제의 세부 실천 계획

각 연구과제에 실천 과제를 설정하여 세부 실천 계획을 세웠다. 이를 통해, 구체적이고 세세한 실행계획을 세울 수 있었으며, 팀원들과 많은 토의 끝에 각 연구과제에 3개의 실천 과제를 아래와 같이 설정하였다.

1) 마을, 버스를 타다.

〈표 8〉 연구과제 1의 실천 과제

실천 과제 1	실천 과제 2	실천 과제 3
교실에서 알아보는 우리 마을	뚜벅뚜벅 걸어서 우리 마을 탐방	진동리 유적지 메타버스
- 디지털 영상지도로 우리 마을 알아보기	- 가족과 우리 마을 탐방 - 진동리 유적지 탐방하기 - 도립미술관, 창원의 집 견학하기	- 진동리 유적지 퀴즈, 캐릭터 만들기 - 진동리 유적지 메타버스 게임하기
디지털 활용 능력 의사소통 능력	비판적 사고 의사소통 능력	창의적 사고 협력

2) 마을, 놀이하며 이야기하다

〈표 9〉 연구과제 2의 실천 과제

실천 과제 1	실천 과제 2	실천 과제 3
이야기로 알아보는 우리 마을	놀이로 알아보는 우리 마을	놀이와 이야기 메타버스
- E-book, 우리 지역 시민 그림책으로 우리 고장 이야기 알아보기 - 우리고장 이야기 책 만들기	- 진동 큰 줄다리기, 낙화놀이 거꾸로 수업 - 줄다리기 체험	- 우리 고장 놀이와 이야기 메타버스 게임하기
비판적·창의적 사고 의사소통 능력	창의적 사고 의사소통 능력, 협력	창의적 사고 디지털 활용 능력, 협력

3) 마을, 메이커 되다

〈표 10〉 연구과제 3의 실천 과제

실천 과제 1	실천 과제 2	실천 과제 3
메타버스 메이커 -우리 고장 교통수단 메타버스 만들기	캐릭터 메이커	여행 매니저 되어보기
- 우리 고장의 환경에 따른 교통수단 알아보기 - 우리 고장의 교통수단 퀴즈 만들기 - 우리 고장의 교통수단 메타버스 만들고 체험하기	- 우리 마을 캐릭터 디자인하기, 투표하기 - 우리 마을 캐릭터 버튼 만들기	- 우리 지역의 관광 명소 알아보기 - 학교에서 출발한 당일 여행 코스 짜기 - 여행 코스 발표하기
창의적 사고 디지털 활용 능력	창의적 사고 비판적 사고	창의적 사고, 디지털 활용 능력, 협력

4) 마을, 세상에 알리다

〈표 11〉 연구과제 4의 실천 과제

실천 과제 1	실천 과제 2	실천 과제 3
메타버스 문화해설사	가족과 함께하는 메타버스	우리의 메타버스 홍보하기
- 우리 고장에서 소개할 장소, 내용 조사하기 - 문화해설사 되어 내가 맡은 장소 메타버스 만들기 - 친구와 함께 메타버스 체험하기	- 가족과 함께 메타버스 체험하기 - 가족의 메타버스 체험 후기 조사하기	- 프로젝트 학습을 통해 만들고 체험한 메타버스 홍보자료 만들기 - 다른 학년의 메타버스 체험 후기 조사하기
창의적 사고 디지털 활용 능력	의사소통 능력, 협력	창의적 사고, 의사소통 능력, 협력

3. 연구과제 실천을 위한 여건 조성

가. 교육과정 분석

ON – 온라인활동, OFF– 오프라인 활동

교과	활동시기	단원	4C 역량				디지털활용능력	마을버스 재구성	
			비판적사고	창의적사고	의사소통	협력		단계	세부 활동
사회	3월 4주	1. 우리 고장의 모습(6-7, 9-10/16)	○		○		○	연구과제 1	OFF 우리 고장의 다양한 장소 알아보기, 진동리 유적지 메타버스 게임하기
창체	4월 4주	학년 특색(마을버스 프로젝트)	○	○				연구과제 2	ON OFF 전래놀이 거꾸로 수업, 전래놀이 체험
미술	4월 4주	3. 나는야 디자이너(3-5/6)		○		○		연구과제 3	OFF 캐릭터 메이커 되어보기
사회	5월 2주	2. 우리가 알아보는 고장 이야기(15-16/17)		○		○		연구과제 2	ON OFF 우리 고장의 옛이야기 알아보기, 책 만들기

[그림 1] 교육과정 분석

나. 교육과정 재구성을 통한 프로그램 개발

ON – 온라인활동, OFF– 오프라인 활동

연구주제	교과 통합 재구성 활동		4C 역량				디지털활용능력	시수
	세부 활동 내용	교과연계 관련 단원	비판적사고	창의적사고	의사소통	협력		
마을, 버스를 타다	ON OFF 교실에서 알아보는 우리 마을 - 디지털 영상지도로 우리 마을 알아보기	㉮ 1. 우리 고장의 모습	○		○		○	1
	OFF 뚜벅뚜벅 걸어서 우리 마을 탐방 - 가족과 우리 마을 탐방하기, 진동리 유적지 탐방하기	㉯ 학년 특색 ㉮ 1. 우리 고장의 모습	○	○	○			2
	ON OFF 진동리 유적지 퀴즈 만들기, 메타버스 게임 참여하기	㉯ 학년 특색 ㉮ 1. 우리 고장의 모습		○		○	○	2

[그림 2] 프로그램 개발

다. 연구의 계획 및 실천을 위한 교사 전문적 학습공동체 조직 및 운영

본 연구는 동학년 단위의 전문적 학습공동체 운영을 통해 이루어졌다. 따라서 다양한 공동사고 과정을 거쳐 프로젝트 학습활동을 재구성하고 운영하였다.

1) 새학년 행복맞이주간을 통한 교육과정 재구성 협의

새학년 행복맞이주간을 이용해 교육과정 재구성을 위한 기초 협의가 이루어졌다. 3학년 교육과정의 특색은 사회 교과의 경우 지역화 내용이 큰 비중을 차지한다는 것이다. 마을교육과정 운영의 필요성은 이해하지만 어렵게 느껴진다는 구성원의 의견에 따라 공동사고 과정을 통해 마을교육과정을 운영해 보기로 하였다. 또, 미래 교육 방법과 접목하여 운영하는 것이 어떻겠냐는 의견에 메타버스와 Chat GPT가 거론되었다. Chat GPT의 경우 저학년 아이들의 특성상 활용이 어려울 것 같아 최종적으로 띵커벨 퀴즈와 보드, 패들렛, 메타버스를 접목한 마을교육과정을 운영하기로 하였다.

2) 월 2회 정기적인 전문적 학습공동체 운영

월 2회(2주, 4주 화요일) 정기적인 전문적 학습공동체를 운영하여 마을버스 프로젝트 진행 과정을 확인하고 먼저 진행한 반의 피드백을 수용하며 프로젝트 학습을 진행하였다. 이 시간을 활용해 띵커벨 퀴즈와 보드, 패들렛, 메타버스 제작 및 운영에 관한 내부 연수를 실시하여 미래 교육 방법을 적용할 수 있는 밑바탕을 마련하였다. 또, 정기적인 모임 이외에 노션 사이트를 활용해 수시로 프로젝트 자료를 공유하고 피드백하였으며, 학년 회의를 통해 지속적인 공동사고를 통한 프로젝트를 운영하였다.

[그림 3] 전문적 학습 공동체 운영

라. 메타버스 플랫폼 비교

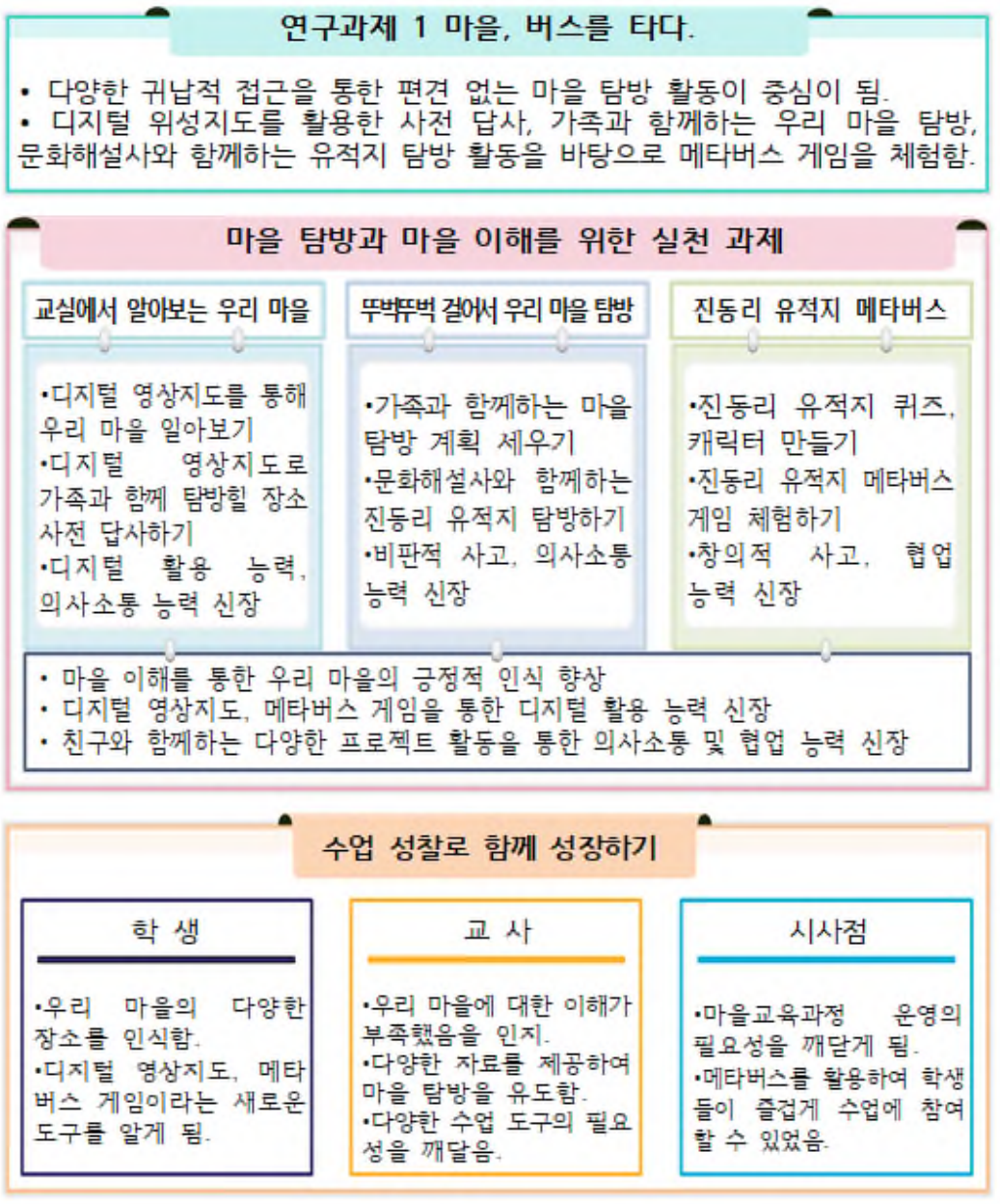
〈표 12〉 메타버스 플랫폼 비교

플랫폼	장점	단점
마인크래프트	- 사용자들과 협력을 통해 건축이 가능함. 이로 인해 다양한 메타버스 환경을 제공할 수 있음. - 자연스러운 컴퓨팅 사고력 신장이 가능함. - 다양한 콘텐츠를 체험할 수 있음.	- 컴퓨터나 노트북(아이북 포함)을 사용할 경우 악성파일 배포 가능성이 있음. - 개인정보를 노리는 사이버 범죄의 대상이 될 가능성이 있음. - 다양한 피싱 사이트가 존재함.
로블록스	- 사용자가 게임을 만들고, 다른 사용자와 함께 즐길 수 있음. 이로 인해 다양한 메터버스 환경을 제공할 수 있음. - 캐릭터를 커스텀하고 판매 및 구매 할 수 있음.	- 사이버 범죄 노출 가능성이 있음. - 로블록스 내의 화폐인 로벅스를 이용한 범죄의 대상이 되거나, 사용요금이 발생될 수 있음.
게더타운	- 사용자를 링크만으로 접속을 하여 사용할 수 있음. - 일반 사용자도 맵을 만들 수 있음. - 아바타와 함께 얼굴이 보이는 화상회의를 할 수 있음. - 다양한 외부 어플리케이션을 삽입하여 활용할 수 있음.	- 접속인원 25명 초과시 사용 요금이 발생함. - 모바일에서는 기능이 제한되며 PC 사용을 할 경우 기능을 최적화하여 사용할 수 있음.
제페토	- 3차원 가상공간에서 나만의 캐릭터를 꾸밀 수 있음. - 다른 사람과 의사소통하며 다양한 여가 활동을 즐길 수 있음.	- 같은 공간 최대 수용 인원이 16명으로 적은 편임. - 익명성이 보장되어 이로 인한 다양한 사이버 범죄에 노출될 가능성이 있음. - 아이템 구입으로 인한 사용 요금이 발생될 수 있음.
ZEP	- 사용자는 프로그램을 설치할 필요 없이 링크로 접속이 가능함. - 일반 사용자도 맵을 만들 수 있음. - 아바타와 함께 얼굴이 보이는 화상회의가 가능함. - 다양한 외부 어플리케이션 삽입이 가능함. - 아이톡톡 아이디로 회원 가입이 가능하여 접근성이 좋음.	- 모바일에서 기능이 제대로 작동하지 않는 경우가 있음. - 마인 크래프트나 로블록스에 비해 게임의 요소가 적음. - 아바타 꾸미기에 제한이 많아 자신을 표현하는데 한계가 있음.

인기가 많은 플랫폼은 마인크래프트, 로블록스였지만 사용요금 발생 가능성과 사이버 범죄 가능성이 높은 편이었다. 또, 부모임들이 게임으로만 인식하는 경우가 많아 대상에서 제외되었다. 게더타운과 ZEP은 모두 링크로도 접속이 가능하고 상대적으로 사이버 범죄 발생 가능성이 낮은 편이었다. 그 중에서 ZEP은 아이톡톡 아이디로 회원 가입이 가능하고 맵을 쉽게 만들 수 있어 최종적으로 선정하여 활용하게 되었다.

Ⅳ. 연구의 실행

1. 연구과제 1. 마을, 버스를 타다.



[그림 4] 연구과제 1

가. 실천과제 1. 교실에서 알아보는 우리 마을

〈표 13〉 실천과제 1. 교실에서 알아보는 우리 마을

교과 및 단원	사회. 1. 우리 고장의 모습(9-10/16)
성취 역량	디지털 활용 능력, 의사소통 능력 신장, 우리 마을 이해하기
성취 기준	[4사01-02] 디지털 영상지도 등을 활용하여 주요 지형 지물들의 위치를 파악하고, 백지도에 다시 배치하는 활동을 통하여 마을 또는 고장의 실제 모습을 익힌다.
배움 주제	디지털 영상 지도에서 고장의 주요 장소 찾기

수업의 설계

■ 우리 마을의 주요 장소를 알아보기 전, 디지털 영상지도를 활용하여 고장의 다양한 장소를 알아보는 활동을 먼저 하도록 프로젝트 활동을 재구성하였다. 먼저 디지털 영상지도를 통해 내가 알고 있는 장소를 검색하여 활동에 흥미를 유발하고, 후속활동과 연계하고자 하였으며, 이를 통해 디지털 활용 능력을 신장하고, 다양한 장소감을 기를 수 있을 것이다.

활동 내용

■ 내가 가본 우리 마을의 다양한 장소 이야기 나누기 : 모둠별로 실제 가보았던 다양한 장소에 대해 이야기 나눔. 특정 공간보다는 다양한 상호명이 등장한 경우가 많았으나, 상호를 이야기 하면서 경험을 나누는 것이 상호작용이 활발하여 그대로 진행함.
■ 디지털 영상지도 활용 방법 익히기 : 스마트폰을 이용하여(아이북이 배부되지 않음) 디지털 영상지도 활용하는 방법을 익힘. TV 화면을 통해 단계별로 따라올 수 있도록 수업을 구성함.
■ 디지털 영상지도를 통해 내가 가본 장소 검색하기 : 일반지도, 위성지도, 거리뷰를 활용해 보도록 함. 거리뷰에 많은 흥미를 보이며 집을 검색해 보고 싶어 하는 경우가 많아 자신의 집을 포함한 다양한 장소를 검색해 보도록 함.
■ 우리 고장의 관광 지도에 나타난 장소 디지털 영상지도로 검색하기 : 창원시청에 신청하여 받은 관광 지도를 함께 살펴보고 디지털 위성지도에 검색해 보는 활동을 함.

장소감 나누기

디지털 영상지도 활용

우리 고장 관광지도 활용

우리 고장 관광지도 활용

교사의 한마디

● 디지털 위성지도와 우리 고장의 관광 지도는 어떤 차이점이 있는지 이야기 해 봅시다.

아이들의 한마디

● 인터넷으로는 여러 가지 지도를 한 번에 이용할 수 있어서 좋아요.

시사점

● 마을에 대한 흥미를 높이기 위해서는 다양한 수업 보조도구를 활용하는 것이 효과적일 것으로 생각됨.

나. 실천과제 2. 뚜벅뚜벅 걸어서 우리 마을 탐방

〈표 14〉 실천과제 2. 뚜벅뚜벅 걸어서 우리 마을 탐방

교과 및 단원	사회. 1. 우리 고장의 모습(6-7/16) / 창체(학년 특색교육활동)
성취 역량	비판적 사고, 의사소통 능력 신장, 우리 마을 탐방하기
성취 기준	[4사01-01] 우리 마을 또는 고장의 모습을 자유롭게 그려보고, 서로 비교하여 공통점과 차이점을 찾아 고장에 대한 서로 다른 장소감을 탐색한다.
배움 주제	우리 마을 탐방하기

수업의 설계

■ 디지털 영상지도를 통해 가족과 함께 탐방하고 싶은 장소를 선정하도록 교육과정을 재구성하여 설계하였다. 학습 내용 정리 시간을 탐방으로 재구성하여 본 차시를 운영하도록 하였으며, 가능한 가정의 경우만 자율적으로 탐방하고 학급 전체 탐방으로 활동을 확장하여 수업을 구성하였다.

활동 내용

■ 우리 고장 관광 지도를 보며 가족 탐방 장소 정하기 : 우리 고장 관광 지도를 보며 다양한 장소 중 가족과 함께 가보고 싶은 장소를 선정함. 실제 가족과 탐방하기 어려운 경우, 포털 사이트 검색을 통해 계획을 세우는 것으로 대체하도록 안내함.

■ 디지털 영상지도로 가족 탐방 장소 사전 답사하기 : 관광 지도에서 선정한 탐방 장소를 디지털 영상지도를 활용해 위치를 확인하고 거리뷰를 통해 자세히 보도록 함. 관광 지도에서 선정한 장소가 디지털 영상지도 검색 후 달라지는 경우가 있었음.

■ 문화해설사와 함께하는 우리 마을 유적지 탐방 : 미리 공문을 보내어 문화해설사를 예약한 후, 진동리 유적지 탐방을 계획함. 학급별로 탐방계획을 수립하여 충분히 유적지를 탐방할 수 있었으며, 문화해설사의 설명을 통해 깊이 있는 탐방 활동이 진행됨.

■ 도립미술관, 창원역사민속관, 창원의 집 탐방 : 아직 미술관에 가보지 않은 아이들이 많아 도립미술관 견학을 계획하여 진행함. 창원역사민속관과 창원의 집은 문화해설사를 예약하여 옛날 사람들의 생활 모습, 우리 지역의 옛날 모습 등을 알아봄.

진동리 유적지 탐방

도립미술관 견학

창원의 집 견학

역사민속관 견학

교사의 한마디

● 걸어서 올 수 있는 진동리 유적지는 볼거리도 많고, 공원의 역할도 할 수 있는 장소라고 생각됩니다.

아이들의 한마디

● 직접 와서 유적지를 보니까 그냥 돌이라고 생각했던 곳이 더 특별하게 여겨졌어요.

시사점

● 탐방 활동을 통한 학습자의 경험이 깊어짐을 느낄 수 있었음. 마을교육과정의 필요성을 깨닫게 됨.

다. 실천과제 3. 진동리 유적지 메타버스

〈표 15〉 실천과제 3. 진동리 유적지 메타버스

교과 및 단원	사회. 1. 우리 고장의 모습(14-15/16)
성취 역량	창의적 사고, 협력 능력, 디지털 활용 능력 신장
성취 기준	[4사01-02] 디지털 영상지도 등을 활용하여 주요 지형 지물들의 위치를 파악하고, 백지도에 다시 배치하는 활동을 통하여 마을 또는 고장의 실제 모습을 익힌다.
배움 주제	우리 고장 메타버스 퀴즈 만들고 체험하기

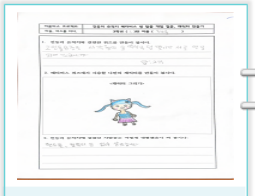
수업의 설계

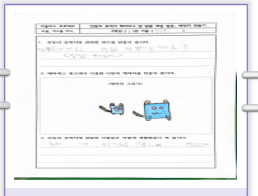
■ 메타버스 경험이 전무한 아이들이 대부분인 환경을 고려하여, 방탈출 게임을 위한 퀴즈 제작에 학생활동의 초점을 두고 수업을 설계하였다. 교사가 학생들이 만든 퀴즈와 디자인한 캐릭터를 활용하여 메타버스 게임을 제작하고 이를 체험하여 마을 탐방을 통한 마을 이해가 효과적으로 이루어지도록 수업을 구성하였다.

활동 내용

■ 메타버스 퀴즈 만들기 : 진동리 유적지 탐방 경험을 토대로 메타버스 방탈출 게임에 활용할 퀴즈를 만듦. 또, 메타버스 게임에 등장할 다양한 캐릭터를 디자인하는 활동도 함께 진행함. 아직 메타버스 퀴즈를 해 보지 않은 대다수의 아이들이 게임에 대한 기대와 함께 자신의 퀴즈 또는 캐릭터가 등장하기를 기대하며 학습활동에 매우 적극적으로 참여하는 모습을 보임. 아이들이 제출한 다양한 퀴즈와 캐릭터는 교사가 선별하여 메타버스 게임 제작에 활용함.

■ 메타버스 퀴즈 체험하기 : 아직 로그인이 어려운 3학년 수준을 감안하여 QR코드를 통해 게임에 접속하도록 하였음. 아이북이 아직 배부되지 않아 1,2학년용 태블릿 PC를 대여하여 사용함. 접속환경을 동일하게 진행하여 게임의 설명이나 참여가 용이하였음.


퀴즈 만들기


캐릭터 디자인하기

메타버스 체험하기

메타버스 링크

교사의 한마디

● 여러분이 만든 퀴즈와 캐릭터가 등장하는 메타버스 방탈출 게임을 해 봅시다. 마지막 문제를 해결하면 우리 학교로 올 수 있어요.

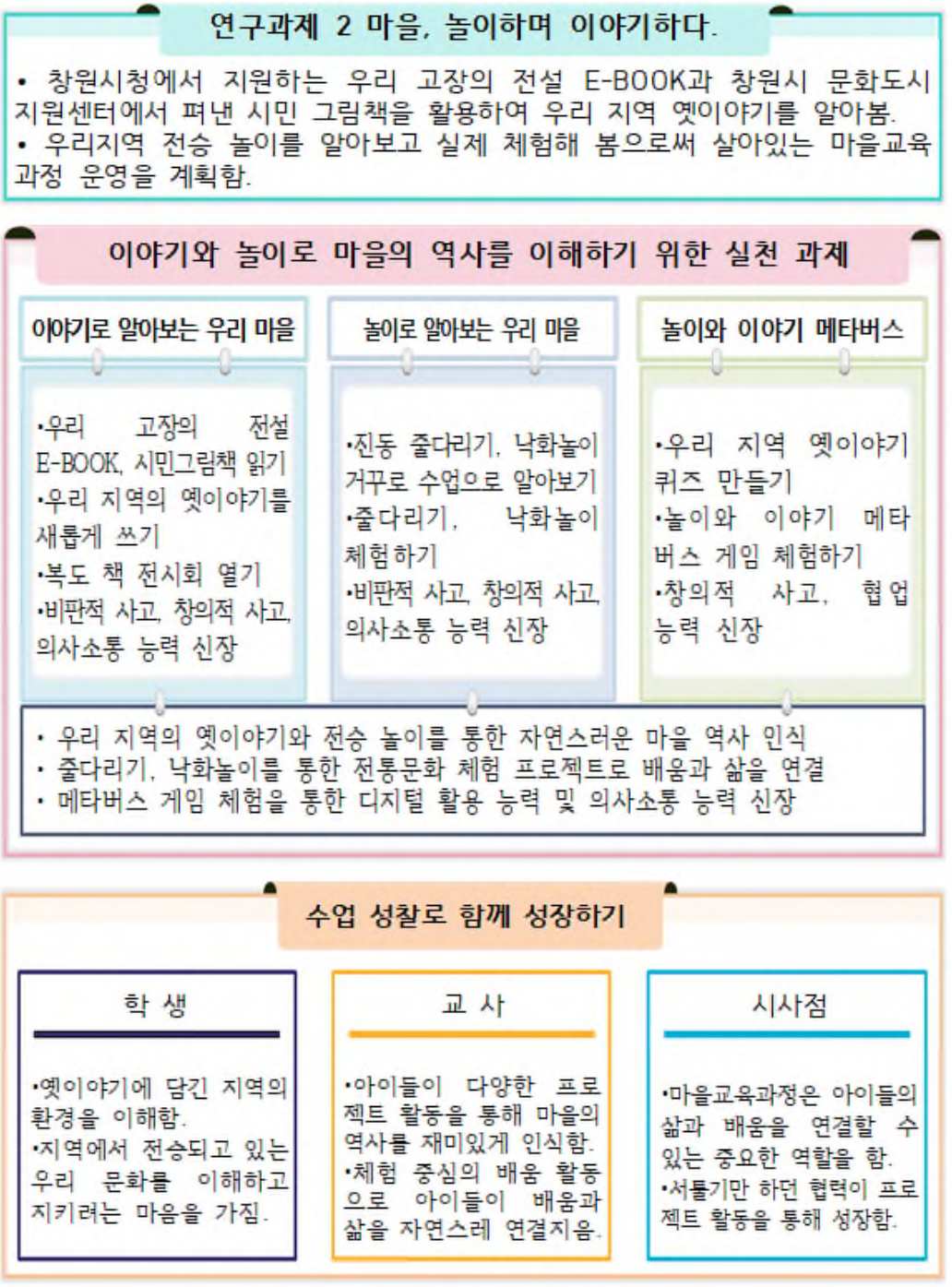
아이들의 한마디

● 선생님은 이렇게 재미있는 메타버스를 어떻게 알았어요? 이거 우리도 만들 수 있어요? 직접 만들어 보고 싶어요.

시사점

● 메타버스의 형식을 빌린 방탈출 게임은 복습 활동에 최적화 되어 있는 것으로 보이며 아이들이 즐겁게 게임에 참여하였음.

2. 연구과제 2. 마을, 놀이하며 이야기하다.



[그림 5] 연구과제 2

가. 실천과제 1. 이야기로 알아보는 우리 마을

〈표 16〉 실천과제 1. 이야기로 알아보는 우리 마을

교과 및 단원	사회. 2. 우리가 알아보는 고장 이야기(5-6/17)
성취 역량	비판적 사고, 창의적 사고, 의사소통 능력
성취 기준	[4사01-03] 고장과 관련된 옛이야기를 통하여 고장의 역사적인 유래와 특징을 설명한다.
배움 주제	우리 고장의 옛이야기 알아보고 책 만들기

수업의 설계

■ 우리 고장의 옛이야기를 궁금해하지만, 어떻게 조사해야 할지 막연한 아이들을 위해 창원시청 홈페이지의 우리 고장의 전설 E-BOOK을 사전 안내하여 수업을 구조화 함. 또, 이야기책 만들기를 위해 창원시에서 기획·출판한 시민 그림책을 담당자를 통해 입수, 우리도 그림책을 만들어 볼 수 있다는 동기를 제공하고자 하였음.

활동 내용

■ 창원의 전설 : 단원을 시작하기 전 링크를 미리 안내하여 수업 이전에 온책읽기 활동이 이루어지도록 함. 책 읽기를 하지 못한 아이들의 경우 3권 중 2권의 6번째, 진동마을 이야기를 읽고 올 수 있도록 하였으며, 어려운 경우 아침 활동 시간을 이용해 읽도록 지도함.

■ 시민 그림책 함께 읽기 : 전문 작가가 아닌 시민들이 펴낸 그림책을 모둠별로 함께 읽음. 그림책에 나타난 우리 지역의 변화된 모습과 변하지 않은 모습을 찾아보고, 다양한 삶의 모습이 그림책의 소재가 될 수 있음을 자연스레 알게 됨.

■ 시민 그림책 작가 되기 : 창원의 전설 일부를 바꾸거나 우리 고장에 오래 사신 가족이나 친척을 인터뷰하여 그림책을 만들어 봄. 시민 그림책과 비슷한 완성도로 그림책을 완성하고자 하는 아이들이 많았으며, 자신이 만들고자 하는 창원의 전설이나, 우리 지역의 이야기에 대해서 깊이 있는 이해를 하게 됨. 완성된 그림책은 복도에 전시하여 학년 전시회를 운영함. 다른 친구들의 그림책을 보며 다양한 감상을 나눔.

시민 그림책 읽기

시민 그림책 읽기

시민 그림책 만들기

학년 전시회 운영

교사의 한마디

● 벚꽃이 필 때가 되면 미더덕을 사러 가시는 할머니의 모습에서 우리는 무엇을 알 수 있을까요?

아이들의 한마디

● 저도 우리 부모님과 할머니께 예전 마산의 모습을 물어보고 책으로 만들고 싶어요.

시사점

● 옛이야기와 현재의 연결고리를 찾는 활동을 통해 자신의 세계를 확장하는 아이들의 모습을 볼 수 있었음.

나. 실천과제 2. 놀이로 알아보는 우리 마을

〈표 17〉 실천과제 2. 놀이로 알아보는 우리 마을

교과 및 단원	사회. 2. 우리가 알아보는 고장 이야기(11/17) / 창체(학년 특색교육활동)
성취 역량	창의적 사고, 의사소통 능력, 협력 능력 신장
성취 기준	[4사01-04] 고장에 전해 내려오는 대표적인 문화유산을 살펴보고 고장에 대한 자긍심을 기른다.
배움 주제	우리 고장의 문화유산-전승 놀이 알아보기

수업의 설계

■ 우리 지역의 다양한 전승 놀이 중, 1800년을 이어온 진동 큰줄다리기와 지속적으로 축제를 열고 있는 낙화놀이를 선정하여 수업을 재구성하였다. 특히 코로나로 인해 제대로 된 체육대회를 경험한 적이 없는 우리 아이들을 위해 줄다리기 체험을 함께 구성하여 프로젝트 활동에 큰 관심과 흥미를 가지고 적극적으로 참여하도록 수업을 설계하였다.

활동 내용

■ 1800년은 이어온 진동 큰줄다리기 알아보기 : 진동 큰줄다리기를 다룬 영상과 2023년 진동 큰줄다리기 행사 뉴스 영상을 통해 스스로 진동 큰줄다리기에 대해 공부하고 친구들에게 서로 설명하는 활동을 함. 실제 행사에 다녀온 친구들이 중심이 되어 다양한 이야기를 나눔.

■ 줄다리기 체험 : 사전 안전 지도 후 체육관으로 이동하여 반 대항 줄다리기 경기를 체험함. 아이들의 안전을 고려해 장갑을 준비하고, 줄은 적당한 굵기로 준비하여 진동 큰줄다리기처럼 큰 줄은 사용할 수 없음을 사전에 안내함. 영상으로 봤던 줄다리기를 실제로 해본다는 생각에 즐겁고 적극적으로 줄다리기에 참여함.

■ 낙화놀이 알아보기 : 마산문화원 홈페이지와 진동 낙화 축제 영상을 통해 스스로 낙화놀이에 대해 학습한 후 친구들과 어떤 의미가 있는 전승놀이인지 이야기 나눔.

■ 낙화놀이 체험 : 낙화놀이 체험을 위해 지끈을 이용한 조명을 직접 만든 후 교실에 장식해 봄으로써 불꽃놀이를 대신한 낙화놀이를 체험함.

전승놀이 거꾸로 수업

줄다리기 체험

줄다리기 체험

낙화놀이 체험

교사의 한마디

● 진동 큰줄다리기의 역사가 1800년이나 된다니, 굉장히 오랜 역사를 가지고 있는 전승놀이라는 생각이 듭니다.

아이들의 한마디

● 친구들과 줄다리기를 해보니, 힘을 합쳐야 한다는 생각이 들었어요. 왜 줄다리기를 했는지 알 것 같아요.

시사점

● 배움과 체험이 함께 이루어졌을 때, 아이들이 배움의 이유를 스스로 찾아가는 모습을 보였음.

다. 실천과제 3. 놀이와 이야기 메타버스

〈표 18〉 실천과제 3. 놀이와 이야기 메타버스

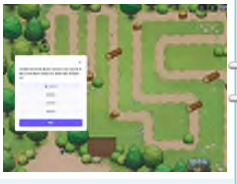
교과 및 단원	사회. 2. 우리가 알아보는 고장 이야기(7-8/17)
성취 역량	창의적 사고, 협력 능력, 디지털 활용 능력 신장
성취 기준	[4사01-03] 고장과 관련된 옛이야기를 통하여 고장의 역사적인 유래와 특징을 설명한다.
배움 주제	우리 고장의 놀이와 이야기 메타버스 체험하기

수업의 설계

■ 메타버스를 한 번 경험해 보았지만, 아이북이 배부되지 않아 자동로그인이 힘든 현실을 고려하여 메타버스 제작 대신 퀴즈 제작에 학생활동의 초점을 두고 수업을 설계하였다. 교사가 학생들이 만든 퀴즈를 활용하여 메타버스 게임을 제작하고 이를 체험하여 우리 고장의 전승 놀이와 이야기 속에 담긴 환경 등을 복습할 수 있도록 구성하였다.

활동 내용

■ 메타버스 퀴즈 만들기 : 지역화 교재인 '우리고장 창원'과 거꾸로 수업 자료를 활용하여 우리 고장의 이야기와 전승 놀이에 관한 퀴즈를 만듦. 만든 퀴즈는 난이도를 고려하여 반별로 2-3개를 선정하였으며 자신이 만든 퀴즈에 대한 정답을 이야기하지 않기로 사전지도 하며 퀴즈를 제작함.
■ 메타버스 퀴즈 체험하기 : 아이북이 배부되지 않아 ZEP 회원가입 및 메타버스 제작에 어려움을 겪음. 아이북이 배부 되는데로 메타버스 제작 방법을 지도하기로 하고 지난번과 마찬가지로 QR코드 접속을 통해 퀴즈를 체험함. 두 번째 체험임에도 능숙하게 메타버스를 즐겼으며 가르쳐 주기도 전에 아바타를 꾸미는 등 능동적인 학습 모습을 보임. 또, 모든 퀴즈를 해결하고 학교 운동장으로 이동했을 때, 선생님 대신 미니게임을 주도하며 즐기는 모습을 보임.


메타버스 접속 화면

메타버스 체험하기

메타버스 체험하기

메타버스 링크

교사의 한마디

● 우리 고장의 이야기에 담긴 환경을 잘 알 수 있는 퀴즈를 만들어 봅시다. 친구들이 쉽게 풀 수 있는 퀴즈도, 어려운 퀴즈도 좋습니다.

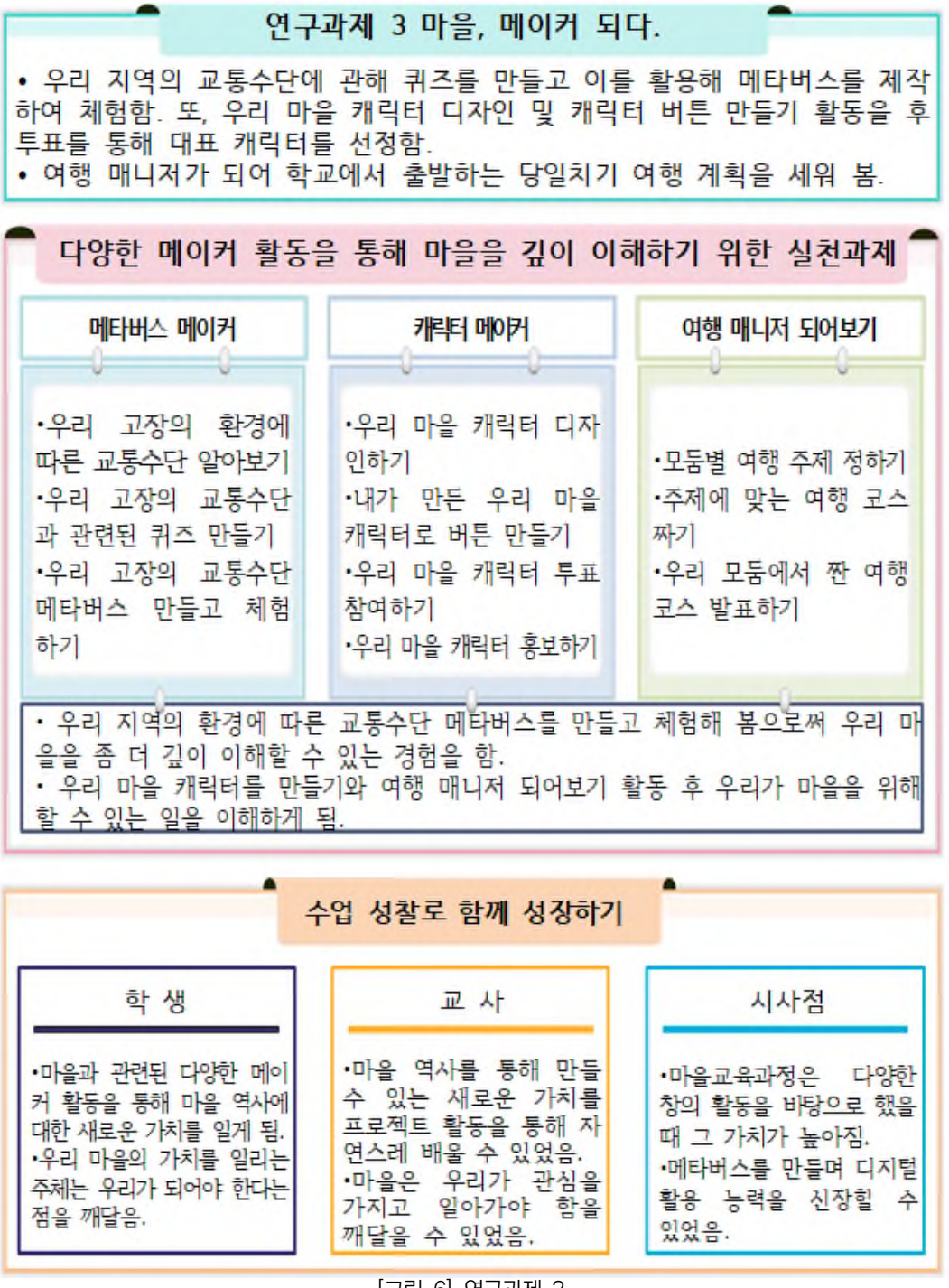
아이들의 한마디

● 저는 아바타를 다른 친구들과 다르게 꾸몄어요. 아바타로 성별이 달라지니 친구들이 알아보지 못해 재미있었어요.

시사점

● 메타버스 제작에는 태블릿보다는 노트북이나 데스크탑이 필요함. 따라서 아이북과 같은 복합기 형식의 기기가 수업에 필요함.

3. 연구과제 3. 마을, 메이커 되다



[그림 6] 연구과제 3

가. 실천과제 1. 메타버스 메이커

〈표 19〉 실천과제 1. 메타버스 메이커

교과 및 단원	사회. 2. 우리가 알아보는 고장 이야기(7-9/18)
성취 역량	창의적 사고, 디지털 활용 능력
성취 기준	[4사01-05] 옛날과 오늘날의 교통수단에 관한 자료를 바탕으로 하여 교통수단의 발달에 따른 생활 모습의 변화를 설명한다.
배움 주제	우리 고장의 환경에 따른 교통수단 메타버스 만들기

수업의 설계

■ 우리 고장의 환경에 따라 이용하는 교통수단을 알아보고 이를 바탕으로 메타버스에 활용할 수 있는 퀴즈를 만든다. 만든 퀴즈를 바탕으로 메타버스 방 탈출 퀴즈를 제작하는데, 처음 제작해 보는 활동이므로 ZEP에서 제공되는 기본 맵을 활용하도록 하였다.

활동 내용

■ 지역화 교재인 '우리 고장 창원'의 사진과 내용을 퀴즈 만들기에 활용할 수 있도록 아침 독서 활동 시간을 활용해 함께 읽음. 국어 교과와 연계하여 교통수단을 이용하는 장면을 역할극으로 표현하여 우리 교장의 교통수단에 대한 내용을 한 번 더 알아봄.

■ 우리 고장의 환경에 따른 교통수단 퀴즈 만들기 : 우리 고장의 환경에 따른 교통수단 퀴즈 만들기 활동을 함. 개인별로 퀴즈를 만들면, 모둠에서 돌아가며 퀴즈를 풀어보고 쉬운 문제와 어려운 문제 각 1개, 보통 난이도의 문제 3개를 선정함. 선정된 퀴즈 중 중복되는 것을 제외한 나머지들로 메타버스 퀴즈를 준비함.

■ 우리 고장의 환경에 따른 메타버스 만들고 체험하기 : 만든 퀴즈를 바탕으로 메타버스 방탈출 퀴즈를 제작함. 처음 제작해 보는 활동이므로 어렵지 않게 모둠 협력 활동으로 진행함. ZEP에서 기본으로 제공되는 맵을 활용하여 간단히 오브젝트 추가, 삭제만으로 만들어 봄.

역할극 하기

퀴즈 만들기

메타버스 접속화면

메타버스 링크

교사의 한마디

● 우리 고장은 산, 바다, 도로 등 다양한 환경을 이용한 교통수단을 이용하고 있습니다. 이와 관련된 메타버스 퀴즈를 만들어 봅시다.

아이들의 한마디

● 메타버스로 퀴즈를 만들고 게임을 했더니 배운 내용이 더 잘 생각나는 것 같아요. 우리가 직접 만들어서 더 재미있었어요.

시사점

● 스스로 무언가를 만들어 보는 활동은 아이들의 적극성과 자발성을 이끌어 내는 데 효과적이었음.

나. 실천과제 2. 캐릭터 메이커

〈표 20〉 실천과제 2. 캐릭터 메이커

교과 및 단원	사회. 2. 우리가 알아보는 고장 이야기(14/17) / / 미술 3. 나는야 디자이너(4~5/6)
성취 역량	창의적 사고, 비판적 사고
성취 기준	[4사01-04] 고장에 전해 내려오는 대표적인 문화유산을 살펴보고 고장에 대한 자긍심을 기른다. [4미02-03] 연상, 상상하거나 대상을 관찰하여 주제를 탐색할 수 있다.
배움 주제	우리 마을의 캐릭터 디자인하기

수업의 설계

■ 우리 지역의 문화유산과 다양한 상징물을 학습한 뒤 이를 바탕으로 우리 마을의 캐릭터를 디자인하며 우리 고장을 알릴 수 있도록 수업을 설계하였다. 디자인하기 전 창원을 상징하는 캐릭터인 피우미, 홍하비와 다른 지역의 상징 캐릭터들을 제시하여 참고할 수 있도록 하여 충분한 디자인씽킹 과정이 이루어지도록 하였다.

활동 내용

■ 캐릭터 디자인하기 : 디자인하기 전, 다양한 지역을 대표하는 캐릭터를 살펴보며 상징하는 것들을 어떻게 표현했는지 집중적으로 알아봄. 이를 바탕으로 우리 지역의 상징물 중 무엇을 가지고 디자인할지 정한 뒤, 캐릭터로 표현함.

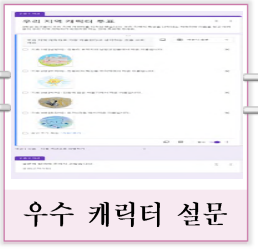
■ 버튼 만들기 : 캐릭터 디자인을 한 뒤, 모둠원과의 상호 피드백을 통한 수정 과정을 거침. 최종적으로 디자인 한 캐릭터로 버튼을 만들어 전시함.

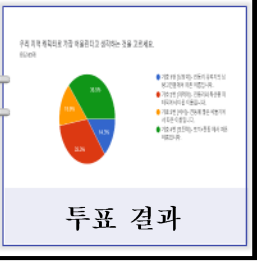
■ 캐릭터 설문하기 : 각 반에서 대표 캐릭터를 선정한 후 구글설문지를 이용해 학년 전체 투표를 통해 우리 지역의 캐릭터를 뽑음. 설문은 6학년 학생을 대상으로 설문하였으며 설문 전 , 우리 지역을 잘 나타낸 캐릭터를 뽑을 수 있도록 사전지도 함. 각 반의 대표 캐릭터로 선정된 아이들은 캐릭터 소개문을 작성하게 하여 투표 내용에 반영함.

■ 투표 결과 : 6학년 학생들의 투표 결과를 3학년 학생들에게 공개하였으며, 6학년 학생들이 어떤 부분이 우수캐릭터라고 느꼈는지 피드백 한 부분을 학생들과 공유함.

캐릭터 디자인하기

버튼 만들기


우수 캐릭터 설문


투표 결과

교사의 한마디

● 우리가 그동안 배운 내용을 떠올려 봅시다. 우리 마을 하면 떠오르는 장소, 특산물, 유적지 무엇이든 좋습니다.

아이들의 한마디

● 그냥 예쁜 캐릭터를 그리는 게 아니라 우리 마을을 나타내야 한다는 부분이 어렵게 느껴졌어요.

시사점

● 실제 캐릭터들이 활용되고 지역 SNS에서 활용되고 있는 부분들을 제시하여 좀 더 실생활과 밀접한 학습이 이루어짐.

다. 실천과제 3. 여행 매니저 되어보기

〈표 21〉 실천과제 3. 여행 매니저 되어보기

교과 및 단원	사회. 2. 우리가 알아보는 고장 이야기(17/17) / 창체(학년 특색교육활동)
성취 역량	창의적 사고, 디지털 활용 능력, 협력
성취 기준	[4사01-03] 고장과 관련된 옛이야기를 통하여 고장의 역사적인 유래와 특징을 설명한다.
배움 주제	여행 매니저 되어보기

수업의 설계

■ 우리 지역의 축제, 관광 명소를 활용하여 랜선 여행 코스를 짜는 매니저가 되어 보고 실제 여행 코스를 발표하도록 수업을 설계하였다. 모둠별로 여행의 주제(축제, 먹거리 여행, 힐링 여행, 역사 여행 등)를 정한 뒤 관련 장소를 탐색하고 이동 거리를 생각하여 여행코스를 짜는 활동을 통해 다른 지역의 사람들의 시선에서 우리 지역을 생각해 볼 수 있도록 하였다.

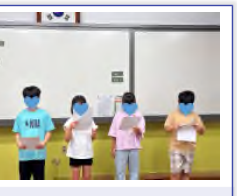
활동 내용

■ 모둠별 주제 정하기 : 다양한 주제를 스스로 찾아낸 뒤, 모둠별 토의를 통해 주제를 정함. 모둠별 주제가 많이 중복되지 않도록 주제가 확정되기 전 확인하여 조정함.
■ 여행 코스 짜기 : 주제에 맞는 지역의 다양한 장소를 태블릿으로 검색하고, 관광지도와 우리 지역 창원 책을 활용하여 자료를 수집함. 수집한 자료는 띵커벨로 공유하고 이를 바탕으로 모둠별 발표자료를 준비함. 카카오맵이나 네이버지도를 활용하여 장소 간 이동시간도 확인하도록 사전이 안내함.
■ 여행 코스 발표하기 : 발표 전 장소 선정 이유와 좋은 점, 주의 사항 등을 발표할 수 있도록 사전에 안내하여 다행한 자료를 가지고 발표 활동이 진행되도록 함.

모둠별 주제 정하기

여행 코스 짜기

여행 코스 짜기


여행 코스 발표하기

교사의 한마디

● 여행 매니저가 되어 여행 코스를 짜 봅시다. 여행 코스를 짤 때는 주제와 관련된 장소인지, 이동거리가 멀지는 않은지, 주의 사항은 없는지 생각해 봅시다.

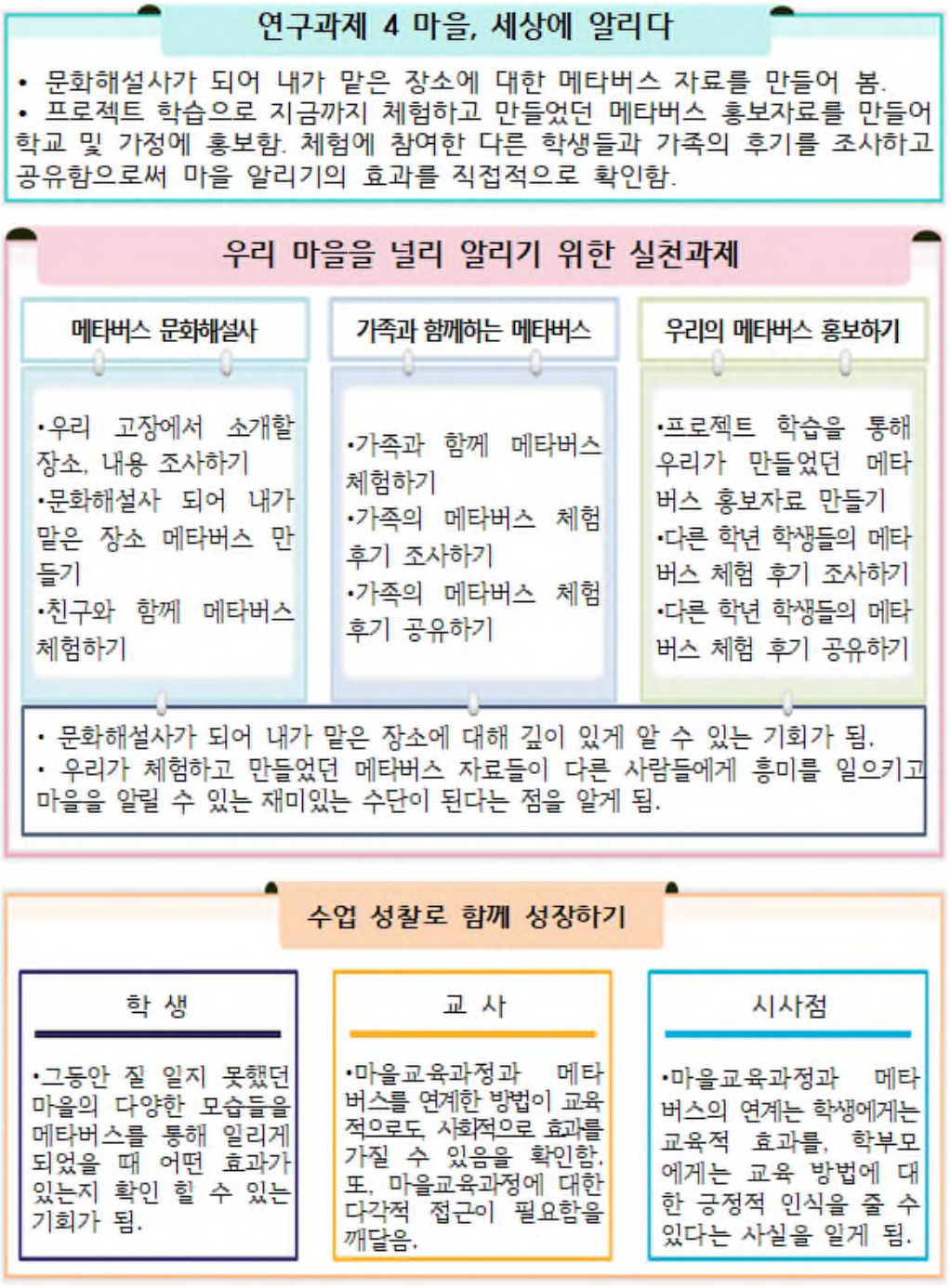
아이들의 한마디

● 우리가 짠 여행 코스로 가족과 함께 여행해 보고 싶어요. 그리고 좋았다면 다른 친척들에게도 소개하고 싶어요.

시사점

● 실제 여행을 간다고 생각하고 고장의 다양한 장소를 떠올리며 여행 코스를 짜 보았더니 주차장이나 이동 거리, 입장권 가격 등을 검색해보는 모습을 볼 수 있었음.

3. 연구과제 4. 마을, 세상에 알리다



[그림 7] 연구과제 4

가. 실천과제 1. 메타버스 문화해설사

〈표 22〉 실천과제 1. 메타버스 문화해설사

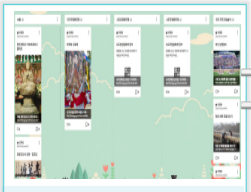
교과 및 단원	사회. 2. 우리가 알아보는 고장 이야기(15-16/17) / 창체(학년 특색교육활동)
성취 역량	창의적 사고, 디지털 활용 능력
성취 기준	[4사01-03] 고장과 관련된 옛이야기를 통하여 고장의 역사적인 유래와 특징을 설명한다.
배움 주제	메타버스 문화해설사 되어보기

수업의 설계

■ 사회 1, 2 단원에서 배운 우리 고장의 주요 장소 및 유적, 옛이야기가 담긴 장소 등을 모두 활용하여 메타버스 세상 속에서 문화해설사가 되어보도록 수업을 설계하였다. 친구들에게 소개할 내용을 선정한 뒤, 메타버스 세상 속에 영상이나 사진, 퀴즈 자료 등을 구현하고 친구에게 설명하는 문화해설사가 되어보고, 또 해설을 들어볼 수 있는 경험을 제공하고자 한다.

활동 내용

■ 문화해설사가 되기 위한 자료 수집 : 지역화 교재인 '우리고장 창원'의 내용을 살펴보며 짝과 함께 문화해설사 되어 소개할 장소를 선정하고 해설을 위한 자료를 띵커벨을 이용하여 수집, 공유함.
■ 메타버스 제작하기 : ZEP에서 제공하는 기본 맵을 이용하여 메타버스를 제작하였음. 제작 전, 구역을 나누어 공간이 중복되지 않도록 하였으며, 모둠별 제작시간을 나누어 공동제작으로 인해 새로고침 현상이 반복되는 것을 막았음. 창원시에서 제공하는 [사이버투어(VR)] 사이트를 메타버스에 삽입할 수 있도록 사전에 안내하였으며, 창원시 블로그 등을 적극 활용하도록 함.
■ 문화해설사 메타버스 체험하기 : 다른 친구들이 만든 공간을 둘러보고 다양한 우리 지역의 VR체험, 영상 자료, 사진 자료 등을 통해 실감나는 투어를 할 수 있었음.


문화해설사 자료 수집

메타버스 접속화면

메타버스 체험하기

메타버스 링크

교사의 한마디

● 메타버스 세상 속 문화해설사가 되어 친구들에게 우리 고장을 소개해 봅시다.

아이들의 한마디

● 우리 지역의 다양한 장소에 가본 것처럼 느껴졌어요. 가족과 함께 메타버스를 둘러보고 실제로 여러 장소에 가보고 싶어요.

시사점

● 메타버스를 통해 체험한 다양한 장소들은 아이들이 실제 체험한 것과 같은 느낌을 받게 하였음. 이를 통해 메타버스와 마을교육과정 연계의 필요성을 알 수 있었음.

나. 실천과제 2. 가족과 함께하는 메타버스

〈표 23〉 실천과제 2. 가족과 함께하는 메타버스

교과 및 단원	사회. 3. 교통과 통신수단의 변화(7/18)
성취 역량	의사소통 능력, 협력
성취 기준	[4사01-05] 옛날과 오늘날의 교통수단에 관한 자료를 바탕으로 하여 교통수단의 발달에 따른 생활 모습의 변화를 설명한다.
배움 주제	가족과 함께 메타버스 체험하기

수업의 설계

■ 프로젝트 학습을 통해 체험하고 만들었던 메타버스를 주말을 이용해 가족과 함께 체험해 보도록 하였다. 가족에게 홍보하는 자료의 주제와 소개 문구는 아이들이 정하도록 하였고, 미리 다시 접속하여 접속방법과 퀴즈의 내용들을 간략하게 확인하였다. 주말에는 가족에게 제일 재미있었던 메타버스를 소개하고 함께 체험 후, 설문에 참여하도록 하였다.

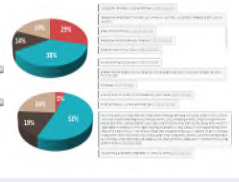
활동 내용

■ 메타버스 홍보자료 문구 선정 : 가족에게 메타버스를 홍보할 주제, 소개 문구 등을 모둠별로 토의함. 모둠의 의견을 바탕으로 전체 투표를 통해 최종 소개 문구를 선정함.
■ 가족과 함께 체험하기 : 아이들이 선정한 문구를 바탕으로 교사가 소개자료를 만듦. 이 자료를 학교종이 앱을 통해 게시하고, 아이들에게도 안내하여 주말을 이용해 가족과 함께 메타버스를 체험할 수 있도록 함. 체험 후에는 설문에 참여하여 메타버스에 대한 생각을 알 수 있도록 하였음.
■ 설문 참여 공유하기 : 메타버스 체험 후 설문에 참여한 가족들의 생각을 알아보고 실제 체험한 우리와는 어떤 다른 의견이 있었는지, 긍정적인 이유와 부정적인 이유, 앞으로의 개선 방향 등을 함께 생각해 봄.

홍보문구 토의

메타버스 홍보자료

앱을 이용한 홍보


설문 참여 결과

교사의 한마디

● 부모님과 형제, 자매에게 우리가 만들고 체험한 메타버스를 소개해 봅시다. 어떤 점을 소개하면 좋을까요?

아이들의 한마디

● 교실에서 나만 했던 메타버스를 집에가서 부모님과 같이 한다고 생각하니 기대도 되고 걱정도 됩니다.

시사점

● 메타버스의 학습효과보다는 게임적인 요소에 초점을 두고 부정적인 시각을 가진 학부모가 생각보다 많았음. 이런 부분들은 메타버스와 교육과정을 연계할 때 걸림돌이 될 것으로 생각됨.

다. 실천과제 3. 우리의 메타버스 홍보하기

〈표 24〉 실천과제 3. 우리의 메타버스 홍보하기

교과 및 단원	사회. 3. 교통과 통신수단의 변화(8-9/18)
성취 역량	창의적 사고, 의사소통 능력, 협력
성취 기준	[4사01-05] 옛날과 오늘날의 교통수단에 관한 자료를 바탕으로 하여 교통수단의 발달에 따른 생활 모습의 변화를 설명한다.
배움 주제	우리의 메타버스 홍보하기

수업의 설계

■ 프로젝트 학습을 통해 체험하고 만들었던 메타버스의 홍보자료를 직접 만들어 다른 학년 학생들에게 홍보하는 활동을 중심으로 수업을 설계하였다. 메타버스를 체험하며 느꼈던 생각과 느낌을 중심으로 홍보자료를 만들어 다른 학생들이 흥미를 느끼고 메타버스를 체험해 볼 수 있도록 하였으며, 이를 통해 배움의 과정을 다시 한 번 되돌아보고 배움을 확산하는 기회를 가지게 되었다.

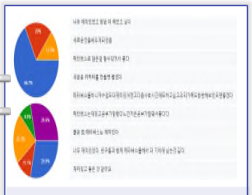
활동 내용

■ 메타버스 홍보자료 제작 : 가족과 함께 다시 한 번 체험한 메타버스의 내용들을 떠올리며 다른 학년 학생들을 위한 메타버스 홍보자료를 만듦. 메타버스를 체험하며 느낀 점을 중심으로 홍보자료를 제작하여 다른 학생들의 흥미를 자극하고 적극적인 참여를 유도하고자 하였음.
■ 메타버스 홍보 : 복도, 급식소 및 도서관 앞 등 많은 학생들이 다니는 곳을 선정하여 홍보자료를 붙이고 설문조사에 참여할 수 있도록 홍보 활동을 함.
■ 메타버스 참여 설문 확인 및 공유 : 구글 설문지를 통해 메타버스 참여 설문 결과를 확인하고 공유하며, 우리의 생각이나 느낌과 같은 점은 무엇인지, 다른 점은 무엇인지, 개선 사항은 무엇인지 알아봄.

메타버스 홍보자료 제작

메타버스 홍보자료 제작

메타버스 교내 홍보


설문 참여 결과

교사의 한마디

● 우리가 체험하고 만들었던 메타버스를 다른 학생들에게 소개해 봅시다. 홍보자료에 체험하며 재미있었던 점을 쓰면 다른 학생들에게 도움이 될 거예요.

아이들의 한마디

● 친구들과 제일 재미있었던 메타버스에 대해 이야기 해 보니 의견이 달라서 재미있었어요. 그런 내용을 홍보자료에 쓰면 좋을 것 같아요.

시사점

● 구글 설문지를 통해 다른 학생들의 의견과 우리의 의견의 공통점과 차이점을 비교하며 개선점도 함께 찾아보는 활동을 통해 마을교육과정의 마무리를 할 수 있었음.

Ⅴ. 연구의 성과

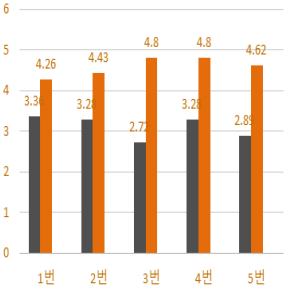
1. 양적 검증 결과 및 분석

양적 검증을 위해 마을에 대한 이해, 마을에 대한 긍정적 인식, 디지털 활용 능력, 메타버스 이해도, 메타버스 활용 능력에 대한 하위 항목으로 구성하여 총 17문항의 설문지를 사전·사후 분석하였다. 이를 위해 사전(3월), 사후(10월) 동일 검사지(5점 Likert 척도)를 활용하였다.

〈표 25〉 마을버스 프로그램 사전·사후 설문 측정 결과 (N=112)

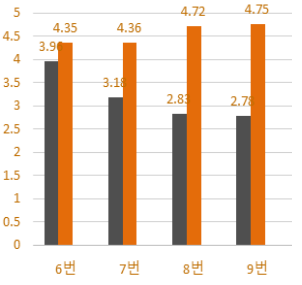
문항		사전 평균	사후평균
1	나는 우리 마을에 대해 잘 알고 있다.	3.36	4.26
2	나는 우리 마을에 대해 자신 있게 소개할 수 있다.	3.28	4.43
3	나는 우리 마을에 전해 내려오는 이야기를 1개 또는 그보다 많이 알고 있다.	2.72	4.8
4	나는 우리 마을의 대표적인 장소를 5개 또는 그보다 많이 알고 있다.	3.28	4.8
5	나는 우리 마을의 역사적인 장소를 3개 또는 그보다 많이 알고 있다.	2.89	4.62
① 마을에 대한 이해		3.11	4.58

- .우리 마을에 대한 이해도는 평균 3.11에서 1.47 포인트 상승한 4.58이다. 이는 최대 점수가 5점임을 감안 했을 때 큰 상승 폭이다.
- 우리 마을에 대해 잘 알고 있다는 항목과 자신 있게 소개할 수 있다는 항목은 나머지 3,4,5번 항목에 비하면 상승 폭이 적은 편인데 구체적인 항목을 예로 들었을 때 조금 더 명확하게 이해도를 표현할 수 있었던 것으로 보인다.
- 프로젝트 학습을 통해 우리 마을의 옛이야기와 대표적인 장소, 역사적인 장소 등을 학습하고 메타버스와 메이커 활동 등으로 복습과 확산의 과정을 거치며 조금 더 명확하게 이해한 것으로 보인다.
- 본 프로젝트 학습을 통해 마을에 대한 이해도는 전반적으로 상승하였으며, 이를 통해 마을교육과정, 그와 연계한 메타버스 역시 효과적이었다고 생각된다.



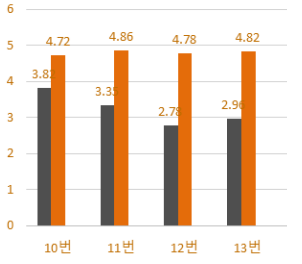
문항		사전 평균	사후평균
6	나는 우리 마을에 대해 알고 싶다고 생각한다.	3.96	4.35
7	나는 우리 마을의 옛이야기가 재미있(을 것)다고 생각한다.	3.18	4.36
8	나는 우리 마을에 가볼 만한 곳이 많다고 생각한다.	2.83	4.72
9	나는 우리 마을이 다른 사람에게 소개할 만한 것이 많다고 생각한다.	2.78	4.75
② 마을에 대한 긍정적 인식		3.19	4.55

- 마을에 대한 긍정적 인식은 평균 3.19에서 1.36 포인트 상승한 4.55이다. 이를 통해 마을에 대해 보다 긍정적 인식을 갖게 된 것으로 해석할 수 있다.
- 6번 문항의 경우 다른 문항에 비해 상승 폭이 크지 않아 사후 질문을 통해 확인하니 이미 많이 알게 된 것 같다 더 알고 싶다고 생각하지 않는다고 답한 학생들이 많았다.
- 8, 9번 문항이 각각 1.89, 1.97 포인트 상승하였는데 이는 프로젝트 학습을 통해 잘 몰랐던 우리 고장의 다양한 장소들을 알게 되었음을 시사한다. 아이들 스스로도 가보고 싶은 장소가 많이 생겼다고 이야기했고, 직접 다녀온 아이들도 있었다.



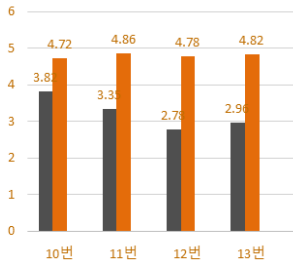
문항		사전 평균	사후평균
10	나는 컴퓨터, 스마트폰, 태블릿 등을 활용하여 디지털 영상지도를 이용할 수 있다.	3.82	4.72
11	나는 컴퓨터, 스마트폰, 태블릿 등을 활용하여 나에게 필요한 정보를 스스로 찾을 수 있다.	3.35	4.86
12	나는 컴퓨터, 스마트폰, 태블릿 등을 활용하여 설문조사에 스스로 참여할 수 있다.	2.78	4.78
13	나는 QR코드만 있으면 필요한 사이트에 스스로 접속할 수 있다.	2.96	4.82
③ 디지털 활용 능력		3.23	4.80

- 디지털 활용 능력은 평균 3.23에서 1.57 포인트 상승한 4.8이다. 사전 조사에서는 교과서에서 활용해 본 디지털 영상지도 관련 설문만 점수가 높았었는데 사후 조사에서는 네 문항 모두 높은 평균 점수를 보인다.
- 프로젝트 학습을 통해 다양한 수업도구(띵커벨, 패들렛, 설문조사, 인터넷을 통한 자료 조사, 메타버스 등)를 활용하였다. 이 경험이 디지털 활용 능력을 높이는 데 기여한 것으로 분석된다.
- 특히 인터넷 설문조사가 불가능하여 종이 설문을 진행했던 사전 조사와 달리 사후 조사는 QR코드를 통해 별다른 설명 없이 진행할 수 있었다.
- 다양한 조사학습의 경우 포털 사이트 여는 것만으로 시간을 보냈던 학기 초와 비교하면 스스로 검색어를 생각하여 필요한 자료를 수집하는 모습을 볼 수 있었다.



문항		사전 평균	사후평균
14	나는 메타버스가 무엇인지 알고 있다.	2.93	4.52
15	나는 메타버스 플랫폼(ZEP, 제페토, 게더타운 등)이 무엇인지 알고 있다.	2.76	4.45
16	나는 메타버스 플랫폼(ZEP, 제페토, 게더타운 등)에 접속하여 활용해 본 적이 있다.	2.32	4.72
17	나는 메타버스 플랫폼(ZEP, 제페토, 게더타운 등)에 접속하여 스스로 공간을 만들어 본 적이 있다.	2.27	4.73
④ 메타버스 이해 및 활용		2.57	4.61

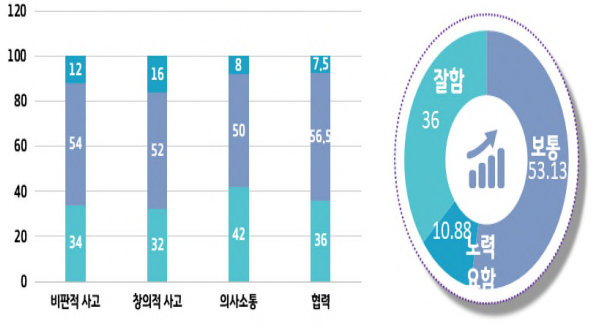
- 메타버스 이해 및 활용은 평균 2.57에서 2.04 포인트 상승한 4.61이다. 이는 4가지 영역 중 최고 수준으로, 이전에 메타버스에 대해 알지 못하고 경험한 적이 없던 학생들이 메타버스를 경험하면서 나타난 결과라고 볼 수 있다.
- 14~17번 문항 모두 높은 증가폭을 보이고 있다. 이는 본 프로젝트 학습을 통해 메타버스와 메타버스 플랫폼에 대해 알게 되었으며 메타버스 플랫폼에 접속하고 활용하며 만들어 보는 경험까지 하게 되었음을 나타낸다.



2. 질적 검증 결과 및 분석

질적 검증은 학생들의 4C 역량(비판적 사고, 창의적 사고, 의사소통, 협력)에 대한 변화를 확인할 수 있는 교사의 학생 관찰, 수업의 결과물 분석을 통하여 검증하였다.

〈표 26〉 4C 역량의 질적 측정을 통한 정도 비교

역량	4C 역량의 질적 측정을 통한 정도 비교	실태분석 및 시사점
4C 역량		-사전 조사와 비교하면 잘함의 비율이 27.7%에서 36%로 증가하였다. 또, 노력 요함의 비율은 13.2%에서 10.88%로 낮아졌다. 특히 창의적 사고와 협력의 잘함의 비율은 각각 18%, 26.5% 증가하였다. 이는 본 프로젝트 학습을 통해 창의적 사고와 협력이 발전하였다는 것을 시사한다. 특히 본격적인 모둠활동을 처음 시작하는 3학년에게 프로젝트 학습은 매우 효과적이었던 것으로 파악할 수 있다.

3. 단계별 성과

가. 연구과제 1. 마을, 버스를 타다.

연구과제 1의 경우 디지털 영상지도를 활용해 우리 학교, 내가 사는 곳부터 시작해 점차 범위를 넓혀가며 가족과 주변을 살펴보고 반 친구들과 우리 마을에 있는 역사적인 장소를 가보는 활동으로 구성되어 있다. 이런 활동으로 마을에 대한 편견 없이 다양한 각도로 마을에 접근하여 마을에 대한 이해와 긍정적 인식을 향상할 수 있었다. 특히 학교에서 간 진동리 유적지 답사 활동의 경우 장소에 대한 깊은 이해를 위해 사전에 문화해설사를 예약하여 설명을 들으며 진행하였으며, 이를 통해 우리 마을에서 찾을 수 있는 오랜 역사적 장소에 대한 가치를 인식할 수 있었다. 처음으로 시도한 메타버스 활동은 우리가 이미 다녀온 장소에 대해 캐릭터를 만들고, 퀴즈를 만들어 보는 간단한 활동으로 시작하여 부담 없이 시작할 수 있도록 하였다. 디지털 영상지도와 메타버스 체험으로 인해 학생들의 디지털 사용 능력이 대폭 향상될 수 있었으며 처음 메타버스를 접해 본 아이들이 굉장히 즐거워하며 다음 마을교육과정 프로젝트 학습을 기다리는 모습을 보였다.

즉, 연구과제 1을 실천하여 마을 이해도를 높이고, 마을에 대해 긍정적인 인식을 갖게 되어 마을교육과정의 순조로운 시작을 할 수 있었으며, 디지털 영상지도와 메타버스 체험 시도를 통해 메타버스와 연계한 마을교육과정의 기반을 마련할 수 있었다. 또 다양한 모둠활동으로 의사소통 능력과 협력을 조금씩 기를 수 있었으며 캐릭터와 퀴즈를 만드는 활동으로 창의적·비판적 사고력도 향상시킬 수 있었다.

나. 연구과제 2. 마을, 이야기하며 놀다

연구 과제 2는 놀이와 이야기를 통해 우리 고장에 대해 조금 더 알아보는 단계이다. 국어 교과와 연계하여 우리 고장의 전설 E-book과 시민그림책을 읽고 내가 작가가 되어 이야기를 새롭게 쓰는 단계를 통해 창의적 사고와 비판적사고를 기를 수 있었다. 진동 큰줄다리기와 낙화놀이의 역사에 대해 스스로 알아보고, 직접 체험하는 활동으로 배움과 삶을 연결지어 우리의 배움이 삶 속에서 나타날 수 있다는 것을 알게 되었다. 우리 지역 옛이야기 메타버스 퀴즈를 만들 때는 누구보다 우리 고장 옛이야기에 대해 많이 아는 전문가가 되어 볼 수 있었으며 실제 퀴즈를 풀 때도 자신감을 가지고 풀어 나갈 수 있었다.

즉, 연구과제 2의 실천으로 마을 이해도를 더욱 높이고 체험을 통해 배움과 삶을 연결할 수 있었으며 새로운 이야기 쓰기, 퀴즈 만들기 등의 활동으로 비판적 사고력과 창의적 사고력을 신장시킬 수 있었다. 그리고 메타버스와 띵커벨, 패들렛과 같은 도구에 익숙해져 디지털 사용 능력이 더욱 신장되었다.

다. 연구과제 3. 마을, 메이커 되다

연구 과제 3은 다양한 메이킹 활동을 통해 지식을 활용하는 단계이다. 이제껏 체험하기만 했던 메타버스를 직접 만들어 보는 활동으로 창의적 사고를 하고, 체험 활동을 하면서 분석적 사고를 할 수 있었다. 캐릭터 메이커 활동에서는 상징성을 부여하는 과정으로 분석적 사고력을 신장하고 친구의 의견을 받아들여 수정·보완하는 과정에서 의사소통 능력과 협력을 신장시킬 수 있었다. 여행 매니저 되어보기 활동은 대부분 활동이 모둠활동으로 이루어져 아이들끼리 토의 과정을 통해 의견의 확산과 수렴 과정을 거쳐야만 했는데 정보 검색까지 포함한 종합적인 과제 수행으로 4C 역량 모두와 디지털 활용 능력까지 함께 신장할 수 있었다.

즉, 연구과제 3의 실천으로 마을의 다양한 정보에 상징성과 관광 상품을 더해 새로운 마을의 가치를 발견할 수 있었다. 이는 마을에 대한 긍정적 인식에서 나아가 주인의식을 가지고 마을을 알릴 필요성을 스스로 깨닫는 역할을 하였다. 또 이러한 종합적인 과제 수행을 통해 4C 역량과 디지털 활용 능력이 함께 신장되는 결과를 보였다.

라. 연구과제 4. 마을, 세상에 알리다

연구 과제 4는 연구과제 1, 2, 3을 통해 우리가 알게 된 다양한 마을의 정보를 효과적으로 알릴 수 있는 방법을 탐색하고 실천하는 단계이다. 메타버스 문화해설사는 그동안 퀴즈 형태의 메타버스 형식에서 벗어나 다양한 사진과 영상, VR 자료들을 삽입하여 우리 지역의 여러 장소에 대한 정보들을 담을 수 있도록 하였다. 이 과정에서 창의적 사고와 분석적 사고, 디지털 활용 능력이 신장되었다. 그리고 가족, 학교로 메타버스를 공유하는 단계를 거쳐 우리가 알게 된 우리 지역의 내용들을 다른 사람들과 함께 공유하고, 설문을 통한 피드백을 거쳐 보완점과 메타버스에 대한 서로 다른 의견들을 알 수 있었다.

즉, 연구과제 4를 통해 배움에서 그치지 않고 배움의 확산을 위해 노력하게 되었으며 마을을 알리기 위한 다양한 방안을 찾고 실천하는 과정에서 4C 역량을 신장시킬 수 있었다. 또, 가족, 다른 학년 학생들과 함께 메타버스를 체험하는 과정을 통해 친구가 아닌 다른 사람과 의사소통하는 경험을 하게 되었다. 그간 우리끼리만 만들고 체험했던 메타버스를 가족과 다른 학생들과 공유함으로써 새로운 의견이나 수정 사항을 받아들이게 되었고, 생각이 다른 의견들이 존재함을 알고 상대방을 어떻게 설득하면 좋을지 생각해 보는 기회가 되었다.

Ⅵ. 제언

1. 마을교육과정과 메타버스 연계의 어려움

마을교육과정과 메타버스를 연계하기 위해서는 본 실행연구를 진행하며 겪은 어려움을 먼저 생각해 본 뒤, 이와 관련한 정책제안과 제언을 하는 것이 필요하다고 생각한다. 특히 교육의 주체인 교사부터 학생과 학부모까지 모두의 입장이 다르고 중요하게 생각하는 부분이 다르기 때문에 이 부분이 고려되지 않는다면 교육 현장에서 마을교육과정과 메타버스를 연계하기 어려울 것으로 생각된다. 본 실행연구에 참여한 교원들은 모두 메타버스 제작에 특별한 경험이 없어 현장 대부분의 교사가 겪을 수 있는 어려움을 겪었다고 생각되므로 충분한 일반화 가치가 있다고 판단된다.

가. 메타버스 제작의 어려움

처음 마을교육과정과 메타버스를 연계하여 운영할 계획을 세웠을 때만 하더라도 VR을 만들어 봐야지 하는 원대한 꿈을 가지고 연구 교원 모두가 책을 구입하고 공부도 했다. 아이들이 마을의 많은 장소를 다 가볼 수 없으니 우리가 VR로 구현해 보겠다고 생각했다. 그런데 카메라 구입이 선행되어야 한다는 사실을 뒤늦게 깨달아 좌절되었다. 또, 매번 우리 지역의 장소에 사진을 찍으러 나갈 수 없는데, 저작권 없이 제공되는 사진은 화질도, 화소도 높지 않아 막상 메타버스에 적용하기 어려웠던 적이 많다. 창원시청에서 운영하는 블로그에 있는 사진들만 원본으로 받을 수 있어도 참 좋을텐데... 하는 생각이 종종 들었다.

아이들과 함께 메타버스를 만들기 시작하면서 ZEP에서 기본적으로 제공하는 맵을 사용하게 되었는데, 이럴 때 우리 지역에서 기본적으로 제공하는 맵이 있으면 어땠을까 하는 아쉬움이 컸다. 한국직업능력연구원이나 부산 교육연구정보원 만들어 놓은 기본 맵들을 보며, 우리 교육청에서도 마을 교육과정을 위해 저런 것 하나 만들어서 제공해 주면 좋겠다 하는 생각이 더 간절해졌다. 이런 제한점들로 인해 결국 아이들과 방탈출 퀴즈 형식을 주로 사용하여 메타버스를 만들게 되었다. 마지막 메타버스를 만들기 전 창원시청 누리집에서 VR을 제공한다는 사실을 알게 되어 링크를 시도했으나 각 장소별 링크는 연결할 수 없어 어쩔 수 없이 전체 페이지 링크만 하게 되었다. 메타버스에서 제공하는 기본 맵이 아닌 빈 맵에서 시작해서 메타버스를 제작하려고 하면 굉장히 많은

시간과 노력이 든다. 1~2 차시의 수업을 위해 5-6 시간의 제작 시간이 든다면 교육현장에서 메타버스가 활발하게 사용될 수 있을까? 여전히 높은 벽이 존재하지 않을까? 하는 생각이 들었다.

나. 교사, 학생과 학부모의 온도 차

본 실행연구를 진행하며 어려웠던 또 하나는 교사, 학생과 학부모의 메타버스에 대한 온도 차가 크다는 것이었다. 아이들은 이렇게 재미있는 걸 어떻게 알았냐며 공부에 쓰니까 공부가 신이 난다고 하는데, 부모님들은 부정적인 반응을 보였다. 메타버스 체험 후 사후 설문을 진행했을 때, 학습효과 있을 것 같다는 반응은 5%에 지나지 않았고, 재미있을 것 같다는 의견이 52%, 재미는 있겠지만 우려된다는 의견이 19%, 학습효과가 없을 것 같다는 의견이 24%를 보였다. 특히 평소 태블릿으로 조사 활동하는 것조차 이해하기 어렵다는 입장을 견지하는 한 학부모는 이거 게임과 뭐가 다르냐, 왜 학교에서 사용하느냐고 격렬하게 설문조사에 글을 남기기도 하였다. 정도의 차이는 있었지만, 게임의 요소가 있어서 우려가 된다는 입장과 차라리 책을 읽는 게 더 좋을 것 같다는 의견도 있었다. 또, 코로나 이후 선생님과의 대면 수업이 중요하다는 걸 느꼈다는 의견도 있었다. 의사소통의 부족이 만든 결과도 일부 있을 것이라는 생각은 들었다. 메타버스를 매시간 활용한다고 하면 우려가 되겠지만 사회 교과 17~18차시당 1~2차시 정도 사용한 정도이고 그 외 교과는 한 학기에 한 번 정도 사용할 수준이라는 것을 안내했다면 다른 결과가 나왔을 것 같다.

모순되게도 교실에서 교사가 느끼는 메타버스의 학습효과는 꽤 높다. 읽고 책 만들기 활동을 했을 때는 잘 기억하지 못하던 고장의 옛이야기를 메타버스를 하고 나니 술술 이야기하는 모습을 보았다.

또, 체험학습을 다녀와서 글쓰기를 했을 때보다 메타버스 퀴즈를 풀었을 때, 어떤 것을 보고 들었는지 더 기억을 잘 하기도 했다. 무엇보다 아이들의 학습 동기 부여에 아주 효과적이다. 메타버스로 문제를 풀면, 평소 학습 동기가 낮았던 아이도 교과서를 열심히 들여다보고 정답을 찾기 위해 애쓴다. 평소 학습된 무기력을 보이는 우리 반 아이에게 처음 들은 질문이 메타버스 퀴즈 질문이었다. 대부분의 아이들은 누구보다 빨리 도착점에 도달하기를 원하고 그러기 위해서 문제를 열심히 푼다. 풀다가 막혀도 포기하지 않는다. 왜냐하면 아직 통과하지 못한 많은 친구들이 있고, 꼴찌가 되더라도 아이들과 같은 공간에 있고 싶기 때문이다. 이런 교실 상황을 살펴보면 문제를 풀면 키워드를 찾을 수 있고 그 키워드를 통해 새로운 공간을 찾아가는 형식의 메타버스가 게임과

같아서 우려스럽다는 학부모의 의견이 선뜻 이해가 가지 않는다. 그 의견이 아이와 함께 메타버스를 체험한 후 쓰여진 의견이어서 더욱 그렇다.

결국 마을교육과정이든, 학교교육과정이든 메타버스와 연계하기 위해서는 이 차이를 줄여야 할 필요가 있다. 교사와 학생은 좋은데, 학부모는 싫은 메타버스! 이는 현장에 메타버스를 작용하려는 교사에게도 부담으로 작용한다. 함께 긍정적으로 생각하여 교육현장의 적용에 무리가 없도록 인식의 변환이 필요하다.

2. 정책제안

가. 메타버스 플랫폼 사용금 지원

현재 아이톡톡 아이디와 연동해서 사용할 수 있는 ZEP의 경우 무료였다가 올해 7월부터 유료 요금제로 전환되었다. 다행히 아이톡톡과 연동해서 사용할 수 있는 ZEP-EDU의 경우는 2023년 12월 31일까지 동시접속자 50명은 무료로 사용할 수 있다. 하지만 내년부터는 무료 사용의 동시접속자 기준이 50명일지 미지수이다. 동시접속자가 20명 이하로 내려간다면 월 25만원의 사용료를 내야만 학교 전체가 사용할 수 있다. ZEP이 아닌 다른 메타버스 플랫폼들도 여건은 비슷하다. 소프트웨어 사용권을 사서 사용해야 하는 경우도 있고 월 사용료를 지불해야 하는 경우도 있다. 망고보드와 같은 소프트웨어 사용 여부를 조사하여 지원하였던 선례를 참고하여 메타버스 역시 사용하려는 학급을 조사하여 일관적으로 지원이 된다면 불안하지 않고 안정적으로 메타버스를 활용할 수 있을 것이다.

나. 지역교육청 단위의 메타버스 기본 맵 구축 및 지원

ZEP과 같은 많은 교사들이 활용하는 플랫폼에 쉽게 이용할 수 있는 기본 맵을 지역교육청에서 만들어 제공해 주기를 제안한다. 특히 지역의 여러 사진이나 영상만 바꾸면 사용할 수 있는 맵이나, 지역의 특정 장소에서 퀴즈를 해결할 수 있는 맵과 같은 것들이 기본으로 제공된다면 교사들의 자료 제작 시간은 훨씬 줄어들고, 메타버스 사용 빈도는 훨씬 늘어날 수 있을 것이다. 아이들도 보다 쉽게 메타버스를 제작할 수 있어, 메타버스 사용 경험이 확대되는 효과를 가져올 것이다. 메타버스를 잘 제작하는 사람들보다 기본 맵을 바꾸는 정도의 활용 방법만 알고 있는 사람도 쉽게 메타버스를 이용할 수 있는 환경을 구현하는 것이 마을교육과정과 메타버스를 연계하여 활용하는데 중요한 요소로 작용할 것이다.

다. 아이톡톡 자료방을 통한 지역화 사진 제공

위에서 밝혔듯이 마을교육과정을 위한 메타버스를 만들려고 해도 해상도가 높은 사진을 구하는 일이 쉽지 않다. 올 한해 아이톡톡 자료방에서 지역화 교재인 우리 고장 창원 자료를 잘 활용하였다. 지역화 교재를 아이톡톡 자료방에서 공유한 것처럼 지역화 사진 자료도 함께 자료방에 공유하기를 제안한다. 이렇게만 된다면 선생님들은 더 이상 해상도 높은 사진을 찾아 시청이나 도청의 블로그를 찾아다니지 않아도 될 것이다. 지역화 사진 자료는 메타버스 뿐만 아니라 다른 마을교육과정을 운영할 때도 좋은 기초자료로 활용될 것이다.

라. 메타버스 관련 학부모 연수 및 교육 홍보 자료 배부

앞서 이야기 한 바와 같이 아이들과 교사들은 메타버스의 학습효과에 긍정적인데 반해 학부모들은 메타버스를 게임과 같은 선상에 놓고 우려하는 경우가 많았다. 이는 모두 메타버스가 가지는 교육적 효과보다는 게임은 나쁘다는 선입견을 메타버스에 그대로 적용하여 나타난 결과로 보인다.

메타버스의 대표적인 플랫폼인 마인크래프트와 로블록스는 아이들이 정말 좋아하는 게임 중 하나이다. 자세히 살펴보면 아이들이 창의적으로 무궁무진하게 새로운 세상을 만들어 갈 수 있는 하나의 도구이기도 하다. 그러나 학부모에게는 게임이라는 인식이 매우 강해 두 플랫폼은 학교 현장에서 사용할 시도조차 하지 못했다. 많은 교사들이 메타버스 연계를 떠올릴 때 이런 고민에 동의할 것이다.

그래서 학부모들이 싫어할 게임적인 부분이 적은 플랫폼인 ZEP을 활용하게 된 것인데, 그조차 게임의 형식을 가지고 있다고 우려한다. 이런 학부모의 인식은 새로운 시도를 하려는 교사에게 그대로 부담으로 작용해, 결국 기존의 방식으로만 교육과정을 운영하게 될 위험성을 내포한다.

학부모의 이런 우려들은 교육적인 효과를 모르기에 나올 수 있는 결과이다. 메타버스 뿐만 아니라 많은 에듀테크 방법들이 모두 갖는 고민이기도 하다. 따라서 메타버스나 AI, 다양한 에듀테크 방법들이 교육에 적용되었을 때 어떤 효과를 가져오는지에 관한 학부모 연수 및 홍보가 지속적으로 이루어져야 한다. 특히, 학습효과를 눈으로 볼 수 있는 실제적인 사례가 함께 해야 할 것이다. 그래야만 다양한 미래교육 기법들을 교사들이 부담 없이 현장에서 활용할 수 있을 것이다.

참고문헌

경상남도교육청(2019). 오늘 2교시는 마을로 가볼까 마을교육과정 이해자료. 경상남도교육청
백윤애, 박현숙, 이경숙, 이윤정(2020). 마을로 걸어간 교사들, 마을교육과정을 그리다. 살림터
박영선, 박정미. 이경하, 조혜진, 김락훈(2022) 학교의 눈으로 마을을 읽다. 놀북
정지영(2022). 맛있는 블렌디드 러닝을 위한 에듀테크 활용 레시피. 내하출판사
김지영(2020). 미래교육을 멘토링하다. 소울하우스
송기상, 김성천(2019). 미래교육 어떻게 만들어 갈 것인가. 살림터
김보배(2022) 2025 미래 교육 대전환. 길벗
교육정책디자인연구소, 구소희, 강은경, 김성천, 김영자(2020). 소환된 미래교육. 테크빌교육

부록

1. 설문지

본 설문지는 여러분의 마을과 메타버스에 대한 생각을 알아보기 위하여 작성되었습니다. 여러분들의 솔직한 의견을 알아보고자 하오니 질문지의 내용을 읽으신 후 솔직하게 응답해주시면 감사하겠습니다.

본 질문지는 무기명으로 작성되며 본 연구의 목적 외에는 사용하지 아니할 것을 약속합니다.

1. 다음은 여러분들의 '마을에 대한 이해'에 관한 문항입니다. 각 문장을 잘 읽고 자신과 가장 가깝다고 생각되는 것 하나를 골라 V표 하세요.

순	문항내용	전혀 그렇지 않다	조금 그렇지 않다	보통 이다	조금 그렇다	매우 그렇다
1	나는 우리 마을에 대해 잘 알고 있다.	1	2	3	4	5
2	나는 우리 마을에 대해 자신 있게 소개할 수 있다.	1	2	3	4	5
3	나는 우리 마을에 전해 내려오는 이야기를 1개 또는 그보다 많이 알고 있다.	1	2	3	4	5
4	나는 우리 마을의 대표적인 장소를 5개 또는 그보다 많이 알고 있다.	1	2	3	4	5
5	나는 우리 마을의 역사적인 장소를 3개 또는 그보다 많이 알고 있다.	1	2	3	4	5

2. 다음은 여러분들의 '마을에 대한 긍정정인 생각'에 관한 문항입니다. 각 문장을 잘 읽고 자신과 가장 가깝다고 생각되는 것 하나를 골라 V표 하세요.

순	문항내용	전혀 그렇지 않다	조금 그렇지 않다	보통 이다	조금 그렇다	매우 그렇다
6	나는 우리 마을에 대해 알고 싶다고 생각한다.	1	2	3	4	5
7	나는 우리 마을의 옛 이야기가 재미있(을 것)다고 생각한다.	1	2	3	4	5
8	나는 우리 마을에 가볼 만한 곳이 많다고 생각한다.	1	2	3	4	5
9	나는 우리 마을이 다른 사람에게 소개할 만한 것이 많다고 생각한다.	1	2	3	4	5

3. 다음은 여러분들의 '디지털 활용 능력'에 관한 문항입니다. 각 문장을 잘 읽고 자신과 가장 가깝다고 생각되는 것 하나를 골라 V표 하세요.

순	문항내용	전혀 그렇지 않다	조금 그렇지 않다	보통 이다	조금 그렇다	매우 그렇다
10	나는 컴퓨터, 스마트폰, 태블릿 등을 활용하여 디지털 영상지도를 이용할 수 있다.	1	2	3	4	5
11	나는 컴퓨터, 스마트폰, 태블릿 등을 활용하여 나에게 필요한 정보를 스스로 찾을 수 있다.	1	2	3	4	5
12	나는 컴퓨터, 스마트폰, 태블릿 등을 활용하여 설문조사에 스스로 참여할 수 있다.	1	2	3	4	5
13	나는 QR코드만 있으면 필요한 사이트에 스스로 접속할 수 있다.	1	2	3	4	5

4. 다음은 여러분들의 '메타버스에 대한 이해와 활용'에 관한 문항입니다. 각 문장을 잘 읽고 자신과 가장 가깝다고 생각되는 것 하나를 골라 V표 하세요.

순	문항내용	전혀 그렇지 않다	조금 그렇지 않다	보통 이다	조금 그렇다	매우 그렇다
14	나는 메타버스가 무엇인지 알고 있다.	1	2	3	4	5
15	나는 메타버스 플랫폼(ZEP, 제페토, 게더타운 등)이 무엇인지 알고 있다.	1	2	3	4	5
16	나는 메타버스 플랫폼(ZEP, 제페토, 게더타운 등)에 접속하여 활용해 본 적이 있다.	1	2	3	4	5
17	나는 메타버스 플랫폼(ZEP, 제페토, 게더타운 등)에 접속하여 스스로 공간을 만들어 본 적이 있다.	1	2	3	4	5

※ 아래 내용은 추가로 이루어진 온라인 설문 내용입니다.

마을교육과정 메타버스에 참여한 후 생각과 느낌을 솔직하게 답변해 주세요.

순	문항내용	전혀 그렇지 않다	조금 그렇지 않다	보통 이다	조금 그렇다	매우 그렇다
1	메타버스를 이용해서 공부하면 공부한 내용을 더 잘 알 수 있다.	1	2	3	4	5
2	메타버스를 이용해서 공부하면 재미있게 공부할 수 있다.	1	2	3	4	5
3	메타버스를 이용해서 공부하면 재미있긴 하지만 그냥 공부하는 것과 효과는 비슷한 거 같다.	1	2	3	4	5
4	마을교육과정 메타버스에 참여해 본 생각과 느낌을 적어주세요.					

2. 교육과정 재구성

차시	활동 내용	평가	교육과정 분석				
			교 과	성취기준	단원명	차시	활동 내용
1-6/25	● 마을, 버스를 타다	관찰	사회	[4사01-01] 우리 마을 또는 고장의 모습을 자유롭게 그려 보고, 서로 비교하여 공통점과 차이점을 찾아 고장에 대한 서로 다른 장소감을 탐색한다.	1. 우리 고장의 모습	6-7/16, 9-10/16 14-15/16	●우리 고장의 다양한 장소 알아보기 ●진동리유적 탐방하기 ●진동리유적 메타버스 퀴즈 만들기 ●진동리유적 메타버스 체험하기
			창체		학년특색	1/10	
7-13/25	● 마을, 놀이를 하다	관찰	사회	[4사01-04] 고장에 전해 내려오는 대표적인 문화유산을 살펴보고 고장에 대한 자긍심을 기른다.	2. 우리가 알아보는 고장 이야기	5-6/17 11/17 12-13/17	●우리 고장의 옛 이야기 알아보고 새롭게 쓰기 ●전래놀이 거꾸로 수업 ●전래놀이 체험하기 ●놀이와 이야기 메타버스 만들고 체험하기
			창체		학년특색	2/10	
14-20/25	● 마을, 메이커 되다	실기	사회	[4사01-04] 고장에 전해 내려오는 대표적인 문화유산을 살펴보고 고장에 대한 자긍심을 기른다.	2. 우리가 알아보는 고장 이야기	7-9/17 14/17 17/17	●환경에 따른 교통수단 메타버스 만들고 체험하기 ●캐릭터 메이커 되어 우리마을 캐릭터 버튼 만들기 ●여행 매니저 되어 우리 지역의 여행 코스 짜보기
			미술	[4미02-03] 연상, 상상하거나 대상을 관찰하여 주제를 탐색할 수 있다.	3. 나는야 디자이너	4-5/6	
			창체		학년특색	3/10	
21-25/25	● 마을, 세상에 알리다	실기	사회	[4사01-04] 고장에 전해 내려오는 대표적인 문화유산을 살펴보고 고장에 대한 자긍심을 기른다.	2. 우리가 알아보는 고장 이야기	15-16/17	●메타버스 문화해설사 되어보기 ●가족과 함께 메타버스 체험하기 ●우리가 만들고 체험한 메타버스 다른 학생들에게 소개하기
			사회	[4사01-05] 옛날과 오늘날의 교통수단에 관한 자료를 바탕으로 하여 교통수단의 발달에 따른 생활 모습의 변화를 설명한다.	3. 교통과 통신수단의 변화	7/18 8-9/18	
			창체		학년특색	4/10	

3. 배움중심 교수학습 과정안

가. 교수학습과정안 1

교과	사회	지도 교사	○○○	일시	2023.○.○ ○교시	대상 및 장소	3-○
단원(차시)	사회 1. 우리 고장의 모습					교과서	27~32쪽
배움 주제	디지털 영상 지도에서 고장의 주요 장소 찾기						
배움 목표	디지털 영상지도에서 고장의 주요 장소를 찾아 봅시다.						
성취기준	[4사01-02] 디지털 영상지도 등을 활용하여 주요 지형 지물들의 위치를 파악하고, 백지도에 다시 배치하는 활동을 통하여 마을 또는 고장의 실제 모습을 익힌다.						
교수.학습 자료	교사	PPT, 디지털 영상지도 사이트, 우리 고장 관광지도					
	학생	사회 교과서, 우리 고장 창원 교과서, 태블릿 또는 스마트폰					

배움단계		배움 활동	자료(㉮) 및 유의점(※)
배움 열기	동기유발	◉ 동기유발 ○지역의 다양한 장소 사진 제시하기 -사진을 보며 이곳이 어디인지 짐작하기 -다녀온 경험 나누기	㉮ 영상자료 ※학생들이 충분히 생각할 수 있도록 정답을 알 것 같은 친구도 선생님이 신호를 하기 전에는 말하지 않도록 사전에 안내한다.
	배움문제 확인	◉ 배움 주제 확인하기 **디지털 영상 지도에서 주요 장소 찾기**	
	배움순서 안내	◉ 배움 순서 안내하기 **배움1** **디지털 영상 지도를 알아봐요** **배움2** **관광지도와 디지털 영상지도의 만남**	
배움 활동	디지털 영상지도 알아보기	**배움1** **디지털 영상 지도를 알아봐요** ◉ 내가 가본 우리 마을의 다양한 장소 이야기 나누기 ○모둠 친구들과 함께 내가 가본 우리 마을의 장소에 대해 이야기 나누기 ◉ 디지털 영상지도 활용 방법 익히기 ○스마트폰을 이용하여 디지털 영상지도 활용 방법 익히기 ○선생님의 화면을 보고 단계별로 따라 하기 ○디지털 영상지도에서 내가 가본 장소 검색하기 -일반지도, 위성지도, 거리뷰를 각각 활용해 볼 수 있도록 안내하여 다양한 디지털 위성지도를 활용한다. -가장 먼저 우리 집을 포함한 학교 근처를 검색해 본다.	㉮ppt, 스마트폰 ※자연스러운 분위기에서 장소감을 나눌 수 있도록 한다. ※ 가보고 싶은 곳도 검색해 볼 수 있도록 한다.

	관광지도를 보며 디지털 영상지도로 검색하기	**배움2** **관광지도와 디지털 영상지도의 만남** ◉ 우리 고장의 관광지도 살펴보기 ○우리 고장의 관광지도에서 가보고 싶거나 갔던 곳 살펴보기 ○친구들이 갔던 곳 이야기 들으며 검색할 장소 정하기 ◉ 디지털 영상지도로 검색하기 ○우리 고장의 관광지도를 보며 검색하고 싶은 장소 다양한 디지털 영상지도로 살펴보기	※관광지도에서 장소를 고르기 어려워 할 경우 제일 뒷면의 추천 관광지를 살펴볼 수 있도록 안내한다.
배움 정리	배움정리	◉ 배움정리 ○디지털 영상지도 사용 방법 확인하기 -디지털 영상지도 사용 방법, 일반지도, 위성지도, 거리뷰의 차이 확인하기	※ 집에서 디지털 영상지도를 한 번 더 활용할 수 있도록 안내한다.

◉ 평가계획

평가내용	평가기준		평가 방법
디지털 위성지도에서 고장의 주요장소를 찾고 위치를 설명할 수 있는가?	매우 잘함	디지털 위성지도에서 고장의 주요 장소 3곳 이상을 찾고 위치를 정확하게 설명할 수 있다.	관찰 평가
	잘함	디지털 위성지도에서 고장의 주요 장소 3곳 이상을 찾을 수 있다.	
	보통	디지털 위성지도에서 고장의 주요 장소 찾기를 어려워한다.	

나. 교수학습과정안 2

교과	사회	지도 교사	○○○	일시	2023.○.○ ○교시	대상 및 장소	3-○
단원(차시)	사회 1. 우리 고장의 모습				교과서	39~41쪽	
배움 주제	우리 고장 메타버스 퀴즈 만들고 체험하기						
배움 목표	우리 고장에 대한 생각과 느낌을 표현할 수 있다.						
성취기준	[4사01-01] 우리 마을 또는 고장의 모습을 자유롭게 그려보고, 서로 비교하여 공통점과 차이점을 찾아 고장에 대한 서로 다른 장소감을 탐색한다.						
교수.학습 자료	교사	학습지, PPT, 스마트폰 또는 태블릿					
	학생	진동리 유적지 팜플렛, 개인 필기 자료					

배움단계		배움 활동	자료(㉮) 및 유의점(※)
배움 열기	동기유발	◉ 동기유발 ○'진동리 유적지' 영상 시청하기 -영상을 보며 이곳이 어디인지 짐작하기 -다녀온 경험 나누기	㉮ 영상자료 ※답사했던 아이들의 사진으로 영상을 만들어 흥미를 유도한다.
	배움문제 확인	◉ 배움 주제 확인하기 **우리 고장 메타버스 퀴즈 만들고 체험하기**	
	배움순서 안내	◉ 배움 순서 안내하기 **배움1** **퀴즈와 캐릭터 만들기** **배움2** **메타버스 체험하기**	
배움 활동	퀴즈와 캐릭터 만들기	**배움1** **퀴즈와 캐릭터 만들기** ◉ 진동리 유적지 퀴즈 만들기 ○진동리 유적지 팜플렛, 답사과정에서 스스로 한 메모 등을 활용하여 진동리 유적지 퀴즈 만들기 -우리가 진동리 유적지를 답사하며 배운 내용을 중심으로 퀴즈를 만든다. ◉ 진동리 유적지 퀴즈 캐릭터 만들기 ○진동리 유적지 메타버스에서 활용할 캐릭터 디자인하기 ○캐릭터 디자인 전 주의사항 듣기 -너무 가는 선이나 장식은 사용하지 않는다. -캐릭터 가장자리는 굵은 선으로 따라 그린다. ○캐릭터 선정 투표하기 -친구들의 캐릭터를 보며 메타버스에 등장할 캐릭터를 투표로 선정한다.	㉮팜플렛, 학습지 ※친구와 배운 내용을 확인하며 만들 수 있도록 한다.

	메타버스 체험하기	**배움2** **메타버스 체험하기** ◉ 접속 방법 익히기 ○QR코드를 활용하여 사이트에 접속하는 방법 익히기 ○ZEP에 접속하여 이동하는 방법, 사용해야 하는 자판 알기 등 사용방법 익히기 ◉ 메타버스 체험하기 ○진동리 유적지 메타버스에 접속하여 퀴즈 해결하기 ○퀴즈를 풀며 비밀번호를 획득하고 학교 운동장으로 탈출하기	㉦ 태블릿 ※카메라로 QR코드 접속이 잘 되지 않는 경우 링크로 접속할 수 있도록 한다.
배움 정리	배움정리	◉ 배움정리 ○진동리 유적지에 관한 내용 확인하기 ○QR코드를 이용한 사이트 접속방법 확인하기 ○메타버스 체험한 소감 나누기	※ 메타버스 체험 소감을 자유롭게 나눌수 있도록 한다.

◉ 평가계획

평가내용	평가기준		평가 방법
진동리 유적지에 대한 퀴즈와 캐릭터를 만들 수 있는가?	매우 잘함	진동리 유적지와 관련된 퀴즈를 1개 이상 만들고, 소개 캐릭터를 꾸밀 수 있다.	관찰 평가
	잘함	진동리 유적지와 관련된 퀴즈를 1개 만들 수 있다.	
	보통	진동리 유적지와 관련된 퀴즈와 캐릭터 만들기를 어려워 한다.	

다. 교수학습과정안 3

교과	사회	지도 교사	○○○	일시	2023.○.○ ○교시	대상 및 장소	3-○
단원(차시)	사회 2. 우리 고장의 문화유산					교과서	60~64쪽
배움 주제	우리 고장의 옛이야기 알아보고 책 만들어 소개하기						
배움 목표	우리 고장의 옛이야기를 소개할 수 있다.						
성취기준	[4사01-03] 고장과 관련된 옛이야기를 통하여 고장의 역사적인 유래와 특징을 설명한다.						
교수.학습 자료	교사	시민 그림책, 학습지, PPT, 책 만들기 재료					
	학생	필기구					

배움단계		배움 활동	자료(㉮) 및 유의점(※)
배움 열기	동기유발	◉ 동기유발 ○'시민 그림책' 홍보 팜플렛 살펴보기 -시민 그림책이 무엇을 의미할지 생각해보기 -시민 그림책이 무엇인지 알아보기	㉮ 사진자료 ※책의 표지 사진과 기사 제목만 보여주고 시민 그림책이 무엇일지 예상하여 말해보도록 한다.
	배움문제 확인	◉ 배움 주제 확인하기 **우리고장의 옛이야기 책 만들어 소개하기**	
	배움순서 안내	◉ 배움 순서 안내하기 **배움1** **시민 그림책 읽어보기** **배움2** **나도 시민그림책 작가!**	
배움 활동	시민 그림책 읽어보기	**배움1** **시민 그림책 읽어보기** ◉ 시민 그림책 알아보기 ○시민 그림책에 대해 알아보기 -창원시에서 추진한 일반 시민들의 지역에 관한 이야깃거리를 발굴한 뒤 그림책을 출판하게 된 일을 팜플렛과 지역 신문 기사를 통해 알아본다. ◉ 시민 그림책 표지 살펴보기 ○시민 그림책의 표지를 살펴보기 각각 어떤 이야기일지 상상하여 말해보기 ◉ 시민 그림책 읽어보기 ○모둠 친구들과 함께 시민 그림책 돌려읽기 -모둠별로 다른 종류의 시민 그림책을 주고 다 읽으면 다른 모둠의 책과 바꾸어 보도록 한다. -시민 그림책 중 가장 마음에 드는 작품은 무엇이었는지 모둠 친구들과 이야기를 나눈다.	㉮시민 그림책 ※책의 표지를 보고 자유롭게 말할 수 있는 분위기를 조성한다. ※ 속도가 조금 느린 친구를 배려하도록 사전 지도한다.

	옛이야기 그림책 만들기	**배움2** **나도 시민그림책 작가** ◉ 우리 고장의 전설에서 내가 그리고 싶은 이야기 고르기 ○E-book으로 읽었던 우리 고장의 전설에서 제일 재미있었거나 인상 깊었던 이야기 고르기 ◉ 그림책 계획 세우기 ○표지와 뒷 표지, 8쪽의 내지에 채울 이야기와 그림에 관한 계획 세우기 ◉ 그림책 완성하기 ○계획서를 바탕으로 하여 나만의 그림책 완성하기	㉦ 학습지, 10쪽 책만들기 재료 ※계획을 구체적으로 세울 수 있도록 안내한다.
배움 정리	배움정리	◉ 배움정리 ○친구들의 그림책 전시 예고하기 ○완성된 작품 1-2개 살펴보기 -친구의 작품에서 잘된 부분 찾아 이야기 나누기	※ 친구의 작품을 보고 비난하지 않도록 주의한다.

◉ 평가계획

평가내용	평가기준		평가 방법
우리 고장의 옛이야기를 알고 소개할 수 있는가?	매우 잘함	우리 고장의 옛이야기를 알고 책으로 만들어 소개할 수 있다.	관찰 평가
	잘함	우리 고장의 옛이야기를 알고 간단한 글을 써 소개할 수 있다.	
	보통	우리 고장의 옛이야기를 읽었지만 소개하는 활동을 어려워한다.	

라. 교수학습과정안 4

교과	사회	지도 교사	○○○	일시	2023.○.○ ○교시	대상 및 장소	3-○
단원(차시)	사회 2. 우리 고장의 문화유산				교과서	65~67쪽	
배움 주제	우리 고장의 놀이와 이야기 메타버스 체험하기						
배움 목표	우리 고장의 문화유산을 소개할 수 있다.						
성취기준	[4사01-03] 고장과 관련된 옛이야기를 통하여 고장의 역사적인 유래와 특징을 설명한다.						
교수.학습 자료	교사	학습지, PPT, 스마트폰 또는 태블릿					
	학생	사회 교과서, 우리고장 창원 교과서					

배움단계		배움 활동	자료(㉮) 및 유의점(※)
배움 열기	동기유발	◉ 동기유발 ○ 줄다리기, 낙화놀이 체험 사진 살펴보기 -무엇을 하고 있는 사진인지 이야기 나누기 ○우리가 만든 그림책 전시 사진 살펴보기	㉮ 사진자료 ※아이들의 체험사진, 그림책 전시 사진을 수업 자료로 활용한다.
	배움문제 확인	◉ 배움 주제 확인하기 **우리 고장의 놀이와 이야기 메타버스 체험하기**	
	배움순서 안내	◉ 배움 순서 안내하기 **배움1** **메타버스 퀴즈 만들기** **배움2** **놀이와 이야기 메타버스 체험하기**	
배움 활동	메타버스 퀴즈 만들기	**배움1** **메타버스 퀴즈 만들기** ◉ 전승놀이 메타버스 퀴즈 만들기 ○진동 큰줄다리기와 낙화놀이 대해 다시 한번 생각해보기 -띵커벨 보드에 접속하여 거꾸로 수업 내용 복습하기 -배운 내용을 바탕으로 퀴즈 만들기 ◉ 우리 지역의 옛이야기로 퀴즈 만들기 ○내가 만든 그림책 살펴보기 ○우리 고장 창원 책에 나타난 옛이야기 살펴보기 ○우리 고장의 옛이야기 퀴즈 만들기 -지명, 전설 등을 활용하여 퀴즈를 만든다. **배움2** **놀이와 이야기 메타버스 체험하기**	㉮학습지 ※거꾸로 수업에서 활용했던 띵커벨 보드를 다시 사용한다. ※ 퀴즈를 만들 때 질문이 너무 길어지지 않도록 유의한다. ㉮ 태블릿

	메타버스 체험하기	◉ 메타버스 사용방법 및 사이트 접속 방법 복습하기 ○QR코드를 사용한 사이트 접속방법 복습하기 ○메타버스 사용방법 복습하기 ◉ 놀이와 이야기 메타버스 체험하기 ○놀이와 이야기 관련 퀴즈를 풀면서 메타버스 체험하기	※간단한 접속방법과 조작방법을 안내하고 어려워 하는 학생의 경우 개별 지도한다.
배움 정리	배움정리	◉ 배움정리 ○기억에 남는 퀴즈 내용 이야기하기 -풀었던 퀴즈 중 기억에 남거나 어려웠던 퀴즈에 대해 이야기 나누기 ○메타버스를 통해 우리 지역의 놀이와 옛이야기에 대해 학습한 생각과 느낌 나누기	※ 어떤 내용이라도 이유가 있다면 이야기할 수 있도록 한다.

◉ 평가계획

평가내용	평가기준		평가 방법
우리 고장의 옛	매우 잘함	우리 고장의 옛이야기를 알고 책으로 만들어 소개할 수 있다.	관찰 평가
	잘함	우리 고장의 옛이야기를 알고 간단한 글을 써 소개할 수 있다.	
	보통	우리 고장의 옛이야기를 읽었지만 소개하는 활동을 어려워한다.	

마. 교수학습과정안 5

교과	사회	지도 교사	○○○	일시	2023.○.○ ○교시	대상 및 장소	3-○
단원(차시)	사회 3-1. 교통수단의 발달과 생활 모습의 변화			교과서	112~114쪽		
배움 주제	고장의 환경에 따라 이용하는 교통수단						
배움 목표	고장의 환경에 따라 사람들의 교통수단을 이용하는 모습 알아보기						
성취기준	[4사01-05] 옛날과 오늘날의 교통수단에 관한 자료를 바탕으로 하여 통신수단의 발달에 따른 생활 모습의 변화를 설명한다.						
교수.학습 자료	교사	PPT, 메타버스(ZEP) 방탈출 게임, 태블릿 PC					
	학생	사회 교과서, 우리 고장 창원 교과서					

배움 단계		배움 활동	자료(㉮) 및 유의점(※)
배움 열기	동기유발	◉ 동기유발 ○'그때 그 시절, 마산 해수욕장' 영상 시청하기 -영상에서 알 수 있는 우리 지역의 자연환경은 무엇이 있는지 이야기하기 -옛날과 달라진 점 이야기 나누기	㉮ 영상자료 ※학생들이 자유로운 분위기에서 자신의 생각을 이야기할 수 있도록 한다.
	배움주제 확인	◉ 배움 주제 확인하기 **고장의 환경에 따라 사람들이 이용하는 교통수단**	
	배움순서 안내	◉ 배움 순서 안내하기 **배움1** **우리 고장의 교통수단** **배움2** **도전, 방탈출 ! 교통수단 메타버스**	
배움 활동	교통수단 관련 시설 알아보기	**배움1** **우리 고장의 교통수단** ◉ 우리 고장의 교통수단 관련 시설 알아보기 ○창원시 지도를 보며 우리 고장의 교통수단 관련 시설은 무엇이 있는지 찾아보고 붙임딱지 붙이기 ◉ 바다와 관련된 교통수단 알아보기 ○마산항관광 유람선 터미널과 진해 유람선 터미널 사진을 보며 어떤 교통수단과 관련이 있는지 생각해보기 ○창원어선안전조업국 사진을 보며 어떤 교통수단과 관련이 있는지 생각해보기 ○화물선 사진을 보며 어떤 역할을 하는 교통수단일지 생각해보기 ◉ 땅, 산과 관련된 교통수단 알아보기 ○경운기, 모노레일, 시티투어 버스 사진을 보며 어떤 환경과 관련이 있고, 어떤 역할을 하는 교통수단일지 생각해보기	㉮ppt ※우리 지역의 자연환경과 연관 지어 생각할 수 있도록 질문한다. ※ 다양한 교통수단 관련 사진을 보며 각각의 교통수단이 어떤 역할을
	환경과 관련된 교통수단 알아보기		

	메타버스 방 탈 출 게임 참 여하기	◉ 우리 고장의 특별한 교통수단 알아보기 ○우리 고장의 특별한 교통수단인 '누비자에 대해 알아보기 -왜 창원시는 누비자를 운영하는지 생각하고 이야기 나누기 **배움2** **도전, 방탈출 ! 교통수단 메타버스** ◉ 교통수단 메타버스 방탈출 게임 방법 알아보기 ○교통수단 메타버스 방탈출 게임의 방법을 알아본다. 1. 화면의 QR코드와 비밀번호를 이용해 접속한다. 2. 화면 제일 왼쪽의 1층 교무실부터 곳곳의 단서를 이용해 퀴즈를 해결한다. 3. 2층 1-D 교실의 모든 문제를 해결하면 비밀번호를 얻게 되고, 똥 피하기 게임을 할 수 있는 숲속으로 이동한다. 4. 숲속에서 문제를 해결한 친구들과 함께 똥 피하기 게임에 참여한다. ◉ 교통수단 메타버스 방탈출 게임 참여하기 ○이번 시간에 배운 내용을 활용하여 방탈출 게임 참여하기	할지 생각해 보도록 한다. ㉮태블릿 PC ※게임을 하기 전 게임 방법을 충분히 인지하도록 설명한다. ※문제 해결이 어려운 경우 교과서를 활용하도록 한다.
배움 정리	배움정리	◉ 배움정리 ○우리 고장에 필요한 교통수단 제안하기 -우리 고장에 필요한 교통수단에 어떤 것들이 있는지 이야기 나누기	※ 교통수단을 제안할 때는 까닭을 함께 설명하도록 한다.

◉ 평가계획

평가내용	평가기준		평가 방법
고장의 환경에 따라 이용하는 교통수단이 어떻게 달라졌는지 이야기 할 수 있는가?	매우 잘함	고장의 환경과 교통수단의 관계를 이해하고, 고장의 환경에 따라 이용하는 교통수단이 어떻게 달라졌는지 명확하게 설명할 수 있다.	관찰 평가
	잘함	고장의 환경에 따라 이용하는 교통수단이 어떻게 달라졌는지 설명할 수 있다.	
	보통	고장의 환경에 따라 이용하는 교통수단이 어떻게 달라졌는지 설명하는 데 어려움을 겪는다.	

바. 교수학습과정안 6

교과	사회 미술	지도 교사	○○○	일시	2023.○.○ ○교시	대상 및 장소	3-○
단원(차시)	사회 3-1. 교통수단의 발달과 생활 모습의 변화 미술 3. 나는야 디자이너					교과서	112~114쪽 30~31쪽
배움 주제	우리 마을의 캐릭터 디자인하기						
배움 목표	우리 마을을 상징하는 캐릭터를 디자인하고 버튼을 만들 수 있다.						
성취기준	[4사01-05] 옛날과 오늘날의 교통수단에 관한 자료를 바탕으로 하여 통신수단의 발달에 따른 생활 모습의 변화를 설명한다. [4미02-03] 연상, 상상하거나 대상을 관찰하여 주제를 탐색할 수 있다.						
교수.학습 자료	교사	PPT, 학습지, 버튼 만들기 재료, 버튼메이커					
	학생	사회 교과서, 우리 고장 창원 교과서					

배움 단계		배움 활동	자료(㉮) 및 유의점(※)
배움 열기	동기유발	◉ 동기유발 ○창원시 공식 블로그 화면 살펴보기 -창원시 공식 블로그에서 찾아볼 수 있는 특징 이야기하기 -캐릭터의 이름, 상징을 알아보기	㉮ 창원시 공식 블로그 접속 화면 ※학생들이 자유로운 분위기에서 자신의 생각을 이야기할 수 있도록 한다.
	배움주제 확인	◉ 배움 주제 확인하기 **우리 마을의 캐릭터 디자인하기**	
	배움순서 안내	◉ 배움 순서 안내하기 **배움1** **우리 마을 캐릭터 디자인하기** **배움2** **캐릭터 버튼 만들고 투표하기**	
배움 활동	캐릭터 디자인하기	**배움1** **우리 마을 캐릭터 디자인하기** ◉ 다른 고장의 다양한 캐릭터 살펴보기 ○다른 고장의 다양한 캐릭터를 살펴보며, 각각의 캐릭터가 상징하는 것은 무엇이 있는지 알아보기 ○우리 지역은 어떤 것이 유명한지, 캐릭터가 상징하는 것을 어떻게 나타내고 싶은지 생각해보기 ◉ 캐릭터 디자인하기 ○캐릭터 종류(특산품, 동물, 장소) 설정하기 ○캐릭터가 나타내는 것 정하기 ○캐릭터 밑그림 그리기 ○캐릭터 윤곽선 진하게 그리고 색칠하기 ○캐릭터 이름 정하기	㉮ppt , 학습지 ※우리 지역의 특산품, 상징 동물, 유명한 장소 등을 떠올릴 수 있도록 한다.

	버튼 만들기 투표하기	**배움2** **캐릭터 버튼 만들고 투표하기** ◉ 캐릭터 버튼 만들기 ○캐릭터 버튼 밑그림 그리기 ○버튼 메이커 사용 방법 알아보기 ○버튼 메이커 사용 순서에 맞추어 버튼 제작하기 ◉ 우리 반 대표 캐릭터 투표하기 ○잘 만들어진 우리 지역 캐릭터에 투표하기 ○우리 반 대표 캐릭터 소개 문구 작성하기	㉮버튼 만들기 재료, 버튼 메이커 ※동영상과 사진자료를 통해 버튼메이커 사용방법을 충분히 안내한다.
배움 정리	배움정리	◉ 배움정리 ○우리 고장 캐릭터를 디자인하며 알게 된 것 이야기 나누기 -우리 고장의 특산품, 상징 동물, 특징, 유명한 장소 등을 이야기 나누며 새롭게 알게 된 것을 말해 본다.	※ 이미 알고 있었던 것 보다 새롭게 알게 된 사실을 중심으로 이야기 나눈다.

◉ 평가계획

평가내용	평가기준		평가방법
우리 고장을 상징하는 캐릭터를 디자인하고 버튼을 만들 수 있는가?	매우 잘함	우리 고장을 상징하는 캐릭터를 디자인하고 버튼을 만들 수 있다.	관찰평가
	잘함	간단한 캐릭터를 디자인하고 버튼을 만들 수 있다.	
	보통	캐릭터 디자인을 어려워하여 버튼을 만들지 못한다.	

사. 교수학습과정안 7

교과	사회	지도 교사	○○○	일시	2023.○.○ ○교시	대상 및 장소	3-○
단원(차시)	사회 2. 우리가 알아보는 고장 이야기				교과서	88~91쪽	
배움 주제	우리 지역 여행 매니저 되어보기						
배움 목표	우리 지역의 역사.관광 명소를 통해 여행 코스를 짤 수 있다.						
성취기준	[4사01-03] 고장과 관련된 옛이야기를 통하여 고장의 역사적인 유래와 특징을 설명한다.						
교수.학습 자료	교사	컬러보드, 학습지, 띵커벨 보드, 태블릿					
	학생	사회 교과서, 우리 고장 창원 교과서, 도화지					

배움 단계		배움 활동	자료(㉮) 및 유의점(※)
배움 열기	동기유발	◉ 동기유발 ○'경남 아이와 가볼만 한 곳' 영상 시청하기 -영상에서 자주 나온 낱말 찾아보기 -여행 코스 의미 알아보기	㉮ 영상자료 ※학생들이 자유로운 분위기에서 자신의 생각을 이야기할 수 있도록 한다.
	배움주제 확인	◉ 배움 주제 확인하기 **우리 지역 여행 매니저 되어보기**	
	배움순서 안내	◉ 배움 순서 안내하기 **배움1** **여행 주제 정하고 정보 수집하기** **배움2** **여행 코스 짜고 발표하기**	
배움 활동	여행 주제 정하기	**배움1** **여행 주제 정하고 정보 수집하기** ◉ 모둠별 여행 주제 정하기 ○다양한 주제(축제, 먹거리 여행, 힐링 여행, 역사 여행 등)를 전체 토의를 통해 찾아보기 ○모둠 토의를 통해 각 모둠의 여행 주제 정하기	㉮태블릿, 띵커벨 보드 ※모둠별로 주제가 중복되지 않도록 확정되기 전 조정한다.
	여행 정보 수집하기	◉ 여행 정보 수집하기 ○모둠의 여행 주제에 맞는 장소 조사하여 띵커벨 보드에 공유하기 ○관광지도와 우리 지역 창원 책 활용하여 정보 수집하기 ○카카오맵, 네이버지도, 구글맵 등을 활용하여 장소 간 이동 시간 확인하기	※ 장소간 거리가 너무 멀지 않은지 꼭 확인하도록 사전에 안내한다.

	여행 코스 짜기 발표하기	**배움2** **여행 코스 짜고 발표하기** ◉ 여행 코스 짜기 ○띵커벨 보드의 조사내용 확인하며 여행 코스 짜기 (학교 출발, 점심과 저녁을 먹고 집에 돌아오는 당일 여행 코스) ◉ 여행 코스 발표 준비하기 ○도화지에 우리 모둠의 여행코스 발표자료 준비하기 -여행 코스와 그에 대한 간단한 설명을 적는다. (사진 자료는 띵커벨 자료수집 보드에서 교사가 화면에 띄워준다) ◉ 여행 코스 발표하기 ○우리 모둠의 여행 주제, 여행 코스, 여행 코스를 짠 까닭등을 모둠원이 함께 발표한다.	㉮태블릿 PC, 도화지 ※하루 만에 가능한 코스인지 생각하며 과제를 수행하도록 사전에 안내한다.
배움 정리	배움정리	◉ 배움정리 ○여행 코스를 짜며 재미있었던 점, 어려웠던 점 발표하기 ○부모님과 함께 가보고 싶은 여행 코스 투표하기 - 포스트잇을 통해 투표를 진행하며, 반드시 선택 이유를 적도록 한다.	㉮ 포스트잇

◉ 평가계획

평가내용	평가기준		평가 방법
우리 고장의 역사.관광 명소를 바탕으로 주제에 맞는 여행 코스를 짤 수 있는가?	매우 잘함	우리 고장의 역사.관광 명소를 바탕으로 주제에 맞는 여행 코스를 짤 수 있다.	관찰 평가
	잘함	우리 고장의 역사.관광 명소를 바탕으로 여행 코스를 짤 수 있다.	
	보통	우리 고장의 여행코스 짜기를 어려워 한다.	

2023. 경남교육정책 현장연구형 전문적학습공동체 연구보고서

영어과 성취평가제 안착을 위한 평가도구 제작 및 활용 방안 연구

연구진

연구책임자
박승현 창원고등학교 교사

공동연구원
김현우 웅상고등학교 교사
하종형 창원문성고등학교 교사
김정란 김해외국어고등학교 교사
차수진 창원고등학교 교사

연구협력관
전형남 경상남도교육청 중등교육과 장학사
구경호 경상남도교육청 미래교육원 책임연구원

연구요약 2023. 현장연구형 전문적학습공동체

영어과 성취평가제 안착을 위한 평가도구 제작 및 활용 방안 연구

연구책임자	박승현(창원고등학교 교사)
공동연구원	김현우(웅상고등학교 교사), 하종형(창원문성고등학교 교사) 김정란(김해외국어고등학교 교사), 차수진(창원고등학교 교사)
연구협력관	전형남(경상남도교육청 중등교육과 장학사) 구경호(경상남도교육청 미래교육원 책임연구원)
주제어	성취평가제, 지필평가 선다형, 최소 성취수준

1 연구 목적 및 필요성

가. 고등학교 성취평가제에 따른 학생 내신 변별 우려

2025년까지 성취평가제가 확대 도입될 것이라고 예고되면서 교육 현장에서는 학점 인플레이션(내신 부풀리기)으로 인한 내신 변별도 하락, 대학 입학 전형 자료로서의 신뢰도 하락 등을 우려하는 목소리가 많다. 성취평가제의 성공적인 안착을 위해서 내신 평가의 타당도와 신뢰도 확보가 필수적인 요소일 것이다. 이를 위해 학생 성취 수준을 정확히 판별할 수 있는 평가 도구 모델을 개발·보급하고, 교사의 평가 역량을 향상시킬 필요가 있다.

나. 교사의 평가 역량 요구 증대

성취평가제와 관련하여 우려하는 또 다른 부분은 성취평가에 대한 단위 학교나 교사의 이해도에 따른 유불리 문제이다. 성취평가제가 정상적으로 운영되기 위해서는 단위 학교의 과목 담당 교사가 각 학생의 성취수준(A, B, C, D, E)을 정확히 판별할 수 있도록 교사의 평가 역량을 높일 필요가 있다. 기존의 상대평가 체제에서는 평가의 중점이 내신 변별에 있어 상위 등급 변별을 위한 난도 높은 문항 개발에 몰두하였으나, 성취평가제에서는 교과별 성취기준에 따른 모든 성취수준(A-E)을 변별할 수 있는 평가도구 개발 역량이 무엇보다 중요하다.

다. 최소 성취수준 보장 지도의 실효성 제고

성취평가제의 평가적 중점은 '최소 성취수준 보장을 위한 세밀한 평가계획'과 '학생 책임 지도'에 있다. 그러나 학교 현장에서는 수행평가 비율을 높이는 등 학생의 실제 성취 수준과 관계없이 최소 성취수준에 도달할 수 있도록 '설계된' 경우가 많다. 진정한 의미의 '최소 성취수준 보장 지도'를 위해서는 최소 성취수준 미도달 판정이 가능한 문항을 내신 평가 문항에 적용하여 최소 성취수준 미도달(I) 학생 판별 기준에 있어서 타당도를 확보해야 한다.

따라서 본 연구에서는 학교 현장에서 지필평가 선다형 문항 개발 시 실제로 적용가능한 성취수준 판별 검사지 개발 모델을 제시하고자 한다. 본 연구가 성취기준·성취수준 기반 평가 전문성 함양을 위한 교사 연수 및 자료집 개발에 있어서 질적 향상에 일조하기를 기대한다.

2 연구 방법

연구방법	대상	분석 도구	결과 분석	시기
문헌 연구 및 자료 분석	-	- 선행연구 분석을 통해 시사점 도출 - 2022 개정 교육과정 「공통영어 1」 성취기준·성취수준 분석		~ 2023.07.
연구회 협의	-	성취기준별 모든 성취수준 판별을 위한 「공통영어 1」 지필평가 선다형 문항 개발		~ 2023.08.
양적 연구	일반계 고등학교 1학년 160명	성취수준 판별 검사지	검사지 문항반응률 분석	~ 2023.10.

3 연구 내용

가. 성취수준 판별 검사지 개발 방향

성취평가에 관한 선행연구 고찰, 2022 개정 영어과 교육과정 분석 및 연구회 협의회 내용을 토대로, 「공통영어 1」 이해 영역 성취수준 판별 검사지 개발 방향을 다음과 같이 설정하였다.

첫째, 문항의 내용과 수준이 교육과정의 목표와 수준에 부합해야 하므로, 2022 개정 영어과 교육과정에서 제시한 성취기준·성취수준에 부합하는 선다형 문항을 개발하고자 한다.

둘째, 모든 성취수준(A-E) 판별을 위해 각 성취수준별 대표 문항을 1문항씩, 총 5문항으

로 구성하고, 성취수준별 문항 난도는 문항 유형, 어휘 수준, 구문 복잡도, 내용 추상성 등을 고려하여 설정한다.

셋째, 선다형 평가 문항 자체의 타당도 및 신뢰도를 확보하기 위해, 문항 출제 및 검토상의 원칙은 대학수학능력시험 출제·검토 원칙을 기준으로 하고, 읽기 문항을 위한 지문은 고등학교 1학년 영어 기초학력 진단검사 및 전국연합학력평가를 활용하여 각 성취수준에 맞게 지문을 변형한다.

나. 성취수준 판별 검사지 적용 및 결과 처리 방향

성취수준 판별 검사지 적용 및 문항반응률 분석의 원칙은 다음과 같이 설정하였다.

첫째, '학생의 성취도'와 '성취수준별 문항에 대한 정답률'에 관한 데이터를 추출하기 위해, 문항 정답률에 영향을 미칠 수 있는 기타 변인은 통제한다. 따라서 검사지 적용 대상은 일반계 고등학교 1학년 학생으로 설정하고, 검사지 응시 시기와 응시 시간을 동일하게 설정한다.

둘째, 검사지 적용에 앞서 각 문항별 '전체 학생 예상 정답률'과 '학생 성취도 그룹별 예상 정답률'을 추정하는 과정을 통해 문항 난도를 세부 조정한다. 이때, 성취수준별 대표 문항은 각 수준에 해당하는 학생들의 약 2/3가 정답을 맞힐 수 있는 수준으로 설정되었는지 확인한다.

셋째, 성취수준 판별 검사지가 각 성취수준 변별 도구로서 타당성을 가지는지 알아보기 위해 '문항별 실제 정답률', '성취도 그룹별 각 문항의 실제 정답률,' '성취도 그룹별 전체 문항 정답률' 등을 분석하고, 성취수준 'E(40%이상 60%이하)'에 해당하는 학생과 성취수준 'I(40% 미만)'에 해당하는 학생의 정답률을 구분한다.

4 연구 결과

본 연구는 성취수준 판별 검사지를 개발·적용하고 결과를 분석하는 과정을 통해 성취기준·성취수준 기반 평가 문항 및 최소 성취수준 미도달(I) 판정 문항 개발 모델을 제시하는 데 목표를 두었다. 「공통영어 1」 이해 영역(읽기) 성취기준에 따른 성취수준별 대표 문항으로 검사지를 구성하고, 정답률 추정을 통해 난도 조정 과정을 거쳐 현장에 적용한 후 그 결과를 분석하였다. 본 연구를 통해 얻은 결론은 다음과 같다.

첫째, 검사지 문항반응률 분석 결과, 단어 수가 많아질수록, 구문이 복잡해질수록, 문항 유형 난도가 높아질수록, 선택지가 영어일 때 정답률이 낮아졌다. 특히 성취수준 'A', 'B' 판별 문항은 성취도 'A', 'B' 그룹 학생의 예상 정답률과 실제 정답률이 매우 근접한 결과를 보여 문항 난도를 결정하는 요인에 대한 분석과 적용이 타당했다고 판단하였다.

둘째, 검사지의 예상 정답률보다 실제 정답률이 전반적으로 높게 나왔으며, 특히 성취수

준 'D'와 'E' 대표 문항 정답률을 분석한 결과 검사지에서 제시한 성취수준 'D' 판별 문항이 성취수준 'E' 문항, 즉 최소 성취수준 미도달(I) 판정 문항 난도로 적합하다고 판단하였다.

이상의 연구 결과를 바탕으로, 본 연구에서 제시한 성취수준 판별 검사지 개발 모델을 단위 학교에서 학기 초 학생 수준 진단검사지 개발 시 적용 가능하다고 판단하였고, 해당 검사지 문항반응률 분석 결과를 지필평가 문항 개발 기초자료로 활용한다면 성취기준·성취수준 기반 평가 문항 개발의 질적 향상에 일조할 수 있으리라 기대한다.

5 정책 제언

교사의 평가 전문성을 향상시키기 위해 교사의 필수 역량을 다음과 같이 세분화하여 보완·강화하기 위한 실습형 연수 및 문항 개발 자료집 보급 등 다각도의 지원이 필요하다.

첫째, 평가계획 수립 및 계획서 작성 방법에 대한 역량 강화 지원이 필요하다. 평가 신뢰도를 확보하기 위해서는 평가계획을 교수·학습과 잘 연계하여 평가 타당도를 확보할 수 있도록 해야 하며, 평가의 목적과 상황에 맞는 다양한 유형의 평가 방법을 적절히 활용할 수 있는 역량을 강화할 수 있도록 해야 한다.

둘째, 지필평가의 계획과 시행 역량 강화 지원이 필요하다. 지필평가 계획·시행 시 적절한 비율로 선택형 문항과 서답형 문항을 구성 및 제작하는 능력과 평가 후 문항 반응 결과를 분석하고 해석할 수 있는 역량에 대한 전문성 향상이 필요하다. 지필평가 문항 제작에 대한 평가 전문성 및 역량 제고는 현장의 교사들에게 성취평가제 도입에 따라 필요한 평가 수행 능력향상에 실질적인 도움을 줄 수 있을 것이다.

셋째, 수행평가 구성과 시행 역량 강화 지원이 필요하다. 수행평가는 학습자가 자신의 영어 학습 과정을 스스로 돌아보고 개인적인 의미를 발견하며 자기 주도적으로 학습계획을 수정하고 보완할 수 있는 계기가 되도록 개인별 맞춤형 피드백을 제공할 수 있어야 하며, 이와 관련한 교수·학습 역량 강화가 필요하다.

넷째, 디지털 프로그램 활용 역량 강화 지원이 필요하다. 인공지능 기반 플랫폼 및 화상 콘퍼런스 등의 디지털 프로그램을 수업과 평가에 활용할 수 있는 역량 강화가 필요하다. 이러한 기술을 적절히 활용한다면 '이해' 영역뿐만 아니라 '표현' 영역의 질적 향상을 꾀하고 타당도 높은 평가 도구 개발에 도움이 될 것이다.

목 차

Ⅰ. 서론

1. 연구의 필요성 ····· 1
2. 연구의 목적 ····· 3
3. 용어의 정의 ····· 3
4. 연구의 제한점 ····· 5

Ⅱ. 이론적 배경

1. 이론적 배경 ····· 6
2. 선행 연구 고찰 ····· 7

Ⅲ. 연구 내용 및 방법

1. 연구 대상 및 세부 운영 계획 ····· 10
2. 연구 내용 및 방법 ····· 11

Ⅳ. 성취수준 판별 검사지 개발 방향

1. 평가 문항 개발의 방향과 원칙 ····· 12
2. 2022 개정 영어과 교육과정 분석 ····· 16
3. 성취수준 I(미이수) 판별 문항 개발 방안에 대한 탐색 ····· 21

Ⅴ. 성취수준 판별 검사지 개발의 실제

1. 검사지 개발 절차 ····· 29
2. 성취수준 판별 검사지 현장 적용 및 결과 처리 ····· 43
3. 검사지 결과의 해석 및 활용 ····· 44

Ⅵ. 논의 및 제언

1. 결론 및 기대 효과 ····· 47
2. 정책 제언 ····· 47

* 참고문헌 ····· 51
* 부　록 ····· 52

표 목 차

<표 1> 연구 대상 ····· 10
<표 2> 연구 내용에 따른 연구 방법 ····· 11
<표 3> 출제 전반 검토 항목 ····· 13
<표 4> 지문 내적 검토 항목 ····· 13
<표 5> 지문 외적 검토 항목 ····· 14
<표 6> 영어과 선택 중심 교육과정의 과목 ····· 17
<표 7> 「공통영어 1」 이해 영역의 내용 체계 ····· 17
<표 8> 2022 개정 영어과 교육과정 「공통영어 1」 이해 영역 성취기준 ····· 18
<표 9> 「공통영어 1」 이해 영역 성취기준 적용 선다형 문항 유형 ····· 19
<표 10> 수능 유형에 따른 문항별 난도(경상남도교육청, 2022) ····· 20
<표 11> 성취수준에 따른 읽기 텍스트 수준 ····· 21
<표 12> 검사지 문항 구성 ····· 30
<표 13> 성취수준별 예시 문장 분류 ····· 32
<표 14> 1번 문항 카드 ····· 37
<표 15> 2번 문항 카드 ····· 38
<표 16> 3번 문항 카드 ····· 39
<표 17> 4번 문항 카드 ····· 40
<표 18> 5번 문항 카드 ····· 41
<표 19> 성취수준 판별 검사지 문항정보표 ····· 42
<표 20> 성취수준에 따른 문항별 예상 정답률 ····· 42
<표 21> 검사지 응시 문항반응률 ····· 43

그림목차

[그림 1] 고교학점제 도입 이후 성취수준 변화 ····· 4
[그림 2] 석차9등급제와 성취평가제 비교 ····· 7
[그림 3] 성취평가제 운영 과정에서의 어려움 ····· 8
[그림 4] 세부 운영 계획 ····· 10
[그림 5] 영어과 역량 및 영역 구성 ····· 16
[그림 6] 성취수준 '미도달' 판정을 위한 서답형 문항 ····· 24
[그림 7] 성취수준 '미도달' 판정을 위한 선다형 문항 ····· 25
[그림 8] 2021학년도 고1 기초학력 진단검사 영어 [나형] 16번, 17번 ····· 26
[그림 9] 검사지 개발 절차 ····· 29
[그림 10] 읽기 문항 유형에 따른 난이도 ····· 31
[그림 11] 2021학년도 6월 전국연합학력평가 21번 문항 ····· 33
[그림 12] 2020학년도 6월 전국연합학력평가 23번 문항 ····· 34
[그림 13] 2021학년도 3월 전국연합학력평가 20번 문항 ····· 35
[그림 14] 2021학년도 고1 기초학력 진단검사 영어 [가형] 12번 문항 ····· 36
[그림 15] 2021학년도 고1 기초학력 진단검사 영어 [가형] 21번 문항 ····· 36

Ⅰ. 서 론

1. 연구의 필요성

가. 고등학교 성취평가제에 따른 학생 내신 변별 우려

고교학점제가 전면 시행되는 2025년까지 모든 선택교과에 대해 성취평가제가 확대 도입될 것이라고 예고되면서 교육 현장에서는 우려의 목소리가 확대되고 있다. 특히 상당수의 학부모와 대학, 언론에서는 고교 내신 성취평가제로 인한 학점 인플레이션(내신 부풀리기)으로 인해 내신 변별도가 하락하고, 이는 내신 평가에 대한 신뢰도 하락으로 이어질 수 있다고 우려한다. 내신 평가가 학생의 성장과 학업 수준을 정확히 측정하지 못한다면 대학 입학을 위한 전형 자료로서 기능을 수행하기 힘들 것이고, 이는 내신의 대입 실질 반영률 감소 및 대학별 고사나 대학수학능력시험의 비중 확대로 이어질 수 있을 것이다. 따라서 성취평가제의 안착을 위해서는 내신 평가의 타당도와 신뢰도 확보를 위해 학생 성취 수준을 정확히 판별할 수 있는 평가 도구 모델을 개발·보급함으로써 성취평가의 질을 제고할 필요가 있다.

나. 교사의 평가 역량 요구 증대

기존의 상대평가제는 개별 문항의 신뢰도 및 타당도, 변별도를 확보하기가 용이하여 대입을 위한 학생 선발 기능을 충실히 이행한 데 반해, 학생 간 과도한 경쟁을 유발하여 경쟁 과정에서 도태된 학생들의 학습된 무기력, 단순한 문제 풀이식의 기형적인 학습 행태 등 여러 가지 부정적인 결과를 초래했다는 비난을 면치 못했다. 그 대안으로 성취평가제가 대두되었지만 그에 수반되는 여러 가지 문제들에 대한 충분한 고민과 여러 가지 예상 가능한 문제들에 대한 해결책 없이는 성취평가제가 교육 현장에 성공적으로 안착하기는커녕 변질된 형태의 성취평가제로 전락하여 파행적으로 운영될 수밖에 없을 것이라는 우려가 만연하다.

성취평가제가 정상적으로 운영되기 위해서는 성취평가에 대한 학교나 교사의 이해도에 따른 유불리를 예방하고, 단위 학교의 과목 담당 교사가 판별한 각 학생의 성취수준(A, B, C, D, E)을 신뢰할 수 있도록 교사의 평가 역량을 높일 필요가 있다. 기존의 상대평가 체제에서는 평가의 중점이 내신 변별에 있어 1등급 변별을 위한 난도 높은 문항 개발에

몰두하였으나, 성취평가제에서는 각 성취기준별 모든 성취수준(A-E)을 변별할 수 있는 평가도구를 개발하는 것이 중요하다.

다. 최소 성취수준 보장 지도의 실효성 제고

고교학점제의 주된 취지는 진로 적성에 따라 과목을 선택하고 이수 기준에 도달한 과목에 대해 학점을 취득 및 누적하여 졸업하는 제도로, 평가적 중점이 '최소 성취수준 보장을 위한 세밀한 평가계획'과 '학생 책임 지도 강화'에 있다. 상대평가제의 단점을 보완하여 협동적인 학습 분위기에서 도태되는 학생 없이 모든 학생을 책임 지도하겠다는 성취평가제의 취지는 교육의 본질적 의미와 목표를 고려할 때 충분한 타당성을 가진다.

그러나 2023학년도 고등학교 1학년부터 국어, 영어, 수학 과목에 한해 시행되고 있는 최소 성취수준 보장지도 운영 상황을 살펴보면 성취평가제의 취지와 달리 최소 성취수준 미도달 학생을 방지하는 데 급급한 것으로 보인다. 수행평가의 평가 영역 및 내용이 해당 교과의 성취기준에 맞게 설계되지 않은 경우는 차치하고라도 수행평가 비율을 40% 이상으로 높이고 최소한의 성실함만으로도 수행평가에서 만점을 받을 수 있도록 설계함으로써 대다수의 학생들이 실질적인 성취수준과 관계없이 최소 성취수준에 도달할 수 있도록 운영되는 경우가 허다하다.

위와 같은 이유로 성취평가제가 제대로 안착되기 위해서는 그동안의 준비과정에서 발견된 빈틈을 제대로 메워가는 것이 중요하다. 특히 진정한 의미의 '최소 성취 수준 보장 지도'가 가능하려면 최소 성취수준 판별이 가능한 문항을 내신 평가 문항, 특히 지필평가 문항에 적용해야 할 것이다.

그동안의 성취평가제 관련 교사 대상 연수는 성취평가제의 취지, 관련 개념, 구성 요소 등 외형적인 부분에 초점이 맞춰져 있어서 교사의 평가 역량 향상으로 이어지기에는 다소 어려움이 있었던 것으로 보인다. 교사의 실질적인 평가 역량 향상을 위해서는 각 교과별 성취기준을 분석하여 평가계획 및 실시, 평가 결과 분석에 이르는 전 과정을 매뉴얼화 하고, 이를 자료집 또는 연수의 형태로 보급할 필요가 있어 보인다.

따라서 본 연구에서는 학교 현장에서 지필평가 선다형 문항 개발 시 실제로 적용할 수 있도록, 고등학교 영어과 성취기준별 성취수준 판별을 위한 지필평가 선다형 문항 예시안을 개발한 전 과정을 공유하고자 한다. 본 연구가 성취기준·성취수준 기반 평가 전문성 함양을 위한 교사 연수 및 자료집 개발에 있어서 질적 향상에 일조하기를 기대한다.

2. 연구의 목적

본 연구는 성취평가제에서 영어과 지필평가 성취수준 판별을 위한 선다형 문항 개발 모델을 제시하는 데 그 목적을 두며 구체적인 목적은 다음과 같다.

첫째, 2022 개정 교육과정 '공통영어 1' 성취기준 분석 및 각 성취기준에 따른 성취수준 변별을 위한 검사지 개발 모델 제시

둘째, 영어과 선다형 문항 난도에 영향을 미치는 요소를 확인하고, 모든 성취수준(A-E) 판별을 위한 이해(읽기) 영역 선다형 대표 문항 개발

셋째, 일반계 고등학교 1학년을 대상으로 성취수준 판별 검사지를 적용한 결과 분석을 통해 최소 성취수준 미도달(I) 판별 문항 개발 방향 모색

3. 용어의 정의

가. 성취기준

성취기준은 각 단원 또는 영역에 해당하는 교수·학습이 끝났을 때 학생이 성취하기를 기대하는 지식, 기능, 태도에 도달한 정도를 기술한 것이다. 성취평가는 성취기준을 분석하여 이를 기준으로 교수학습 및 평가 계획을 수립하고 운영한다. 기존의 절대평가는 교과별 성취기준이 명확하지 않았고 성취기준에 대한 활용도도 분명하지 않았기 때문에 성취기준에 근거한 평가를 운영할 수 없었으나, 성취평가제에서는 성취평가제에서 학생이 성취해야 할 내용으로 국가 교육과정의 성취기준에 근거하여 평가가 이루어진다.

나. 성취수준

성취평가제는 성취기준에 대한 도달 수준, 즉 성취수준을 준거로 미리 정한다. 쉽게 말하자면, 각 단원 또는 영역에 해당하는 교수·학습이 끝났을 때 학생이 성취하기를 기대하는 지식, 기능, 태도에 도달한 정도(성취수준)을 미리 진술하고 이에 따라 수업과 평가를 하며 평가 척도에서 준거를 설정하여 성적을 산출한다.

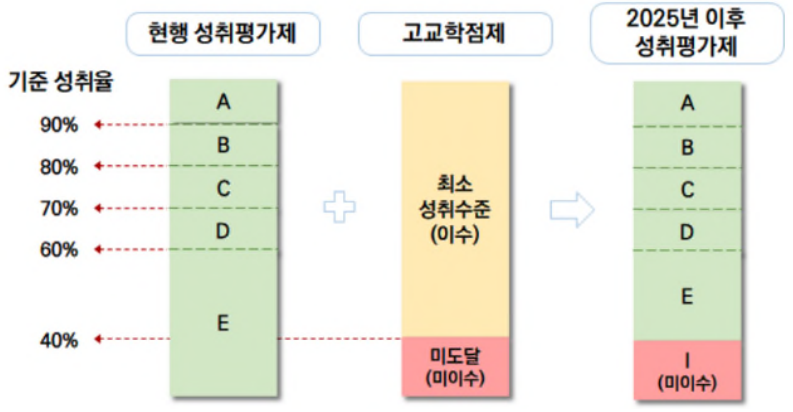
다. 분할점수

분할점수는 수업에서 학생들이 도달하도록 기대되는 준거가 평가 상황에서 점수 척도상의 일정한 점수로 구체화된 것을 말한다. 성취평가에서는 분할점수에 의해 학생의 성취도를 구분하여 성적을 부여하게 되는데, 이렇게 특정한 기준에 기반하여 분할점수를 설정하여 학생들에게 성적을 부여하는 방식은 두 가지 방식, 즉, 고정된 기준 성취율을 100점 만점 척도로 변환하여 90/80/70/60/40점으로 설정하는 '고정 분할점수' 설정 방식과 평가 문항을 분석하고 기준 성취율에 겨우 도달한 학생(최소능력자)의 수행 능력을 파악하고 문항에 대한 각 성취수준별 최소능력자의 점수를 추정하는 '변동 분할점수' 설정 방식으로 나뉜다.

라. 최소 성취수준

현행 성취평가제에서 2025년부터 적용되는 성취평가제로 이행하면서 생기는 가장 큰 변화 중의 하나는 최소 성취수준 설정과 미이수(I) 등급의 설정으로 인한 최소 성취수준 보장 지도이다. 최소 성취수준은 각 과목의 교수·학습이 끝났을 때 학생들이 성취하기를 기대하는 지식, 기능, 태도에 최소한으로 도달한 정도로서 성취율 40% 이상을 달성한 수준을 의미한다.

2025년부터는 모든 과목에 최소 성취수준을 설정하도록 되어 있어 기존 5개 성취수준, 4개의 분할점수 설정 체제에서 2025년부터는 5개 성취수준과 1개 등급(미이수), 5개의 분할점수를 설정하는 방식으로 변화가 불가피하다. 이러한 상황을 도식적으로 설명하면 [그림 1]과 같다(박혜영 외 2022, 136.).



[그림 1] 고교학점제 도입 이후 성취수준 변화

4. 연구의 제한점

가. 본 연구는 창원, 양산의 일반계 고등학교 1학년 학생 중 160명을 대상으로 실시한 성취수준 판별 검사지 문항반응률을 분석하였다. 다만, 실제 시험 상황과 달리 본 검사에서는 총 5개의 문항으로 구성된 검사지를 10분 동안 응시하도록 함으로써 시험 피로도 및 긴장도가 낮은 반면, 실제 시험 상황과 같은 동기부여 장치 부족으로 인해 데이터의 신뢰도가 제한적일 수 있다.

나. 본 연구에서는 A-E의 각 성취수준별 1개의 대표 문항만을 포함하여 총 5개 문항으로 성취수준 판별 검사지를 제작하였다. 성취수준 판별을 위한 선다형 내신 평가 도구 개발 모델 보급에 앞서, 각 성취기준별 모든 성취수준을 판별할 수 있도록 문항 수를 확대하여 후속 연구를 진행함으로써 연구 결과에 대한 신뢰도를 높일 수 있을 것으로 보인다.

다. 본 연구에서 성취수준 판별 검사지를 1회 실시한 후 데이터를 분석한 결과, 예상 정답률과 차이를 보인 문항이 있었다. 이를 바탕으로 문항 난도를 세밀하게 조절하여 예상 정답률과 실제 정답률의 차이를 좁혀가는 과정을 후속 연구에서 보여준다면 실제 학교 현장에서 각 성취수준 판별을 위한 문항 개발 시 참고자료로 활용할 수 있을 것으로 보인다.

라. 본 연구에서 개발한 평가 문항은 고등학교 1학년 이해(읽기) 영역 선다형 문항으로 한정하였다. 본 연구에 이어, '표현 영역' 및 '서술형 문항'에서의 성취수준 판별을 위한 평가 도구 개발을 위한 후속 연구가 필요할 것으로 보인다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 이론적 배경

가. 상대평가제

기존의 9등급제 상대평가제는 규준참조평가로, 학생의 성취를 주어진 집단의 점수부포인 규준(norm)에 의해 결정하므로, 학생 개개인의 학업성적은 '다른 학생에 비해 얼마나 잘했는가'에 의해 평가된다. 이때, 평가도구인 검사지와 개별 문항의 신뢰도, 타당도는 개별 문항의 정답률과 변별도를 통해 측정되며, 이를 확보하기가 용이하다는 장점이 있다. 하지만 상대평가 체제에서는 과도한 경쟁을 유발하여 협동학습을 저해할 수 있다는 단점도 있다.

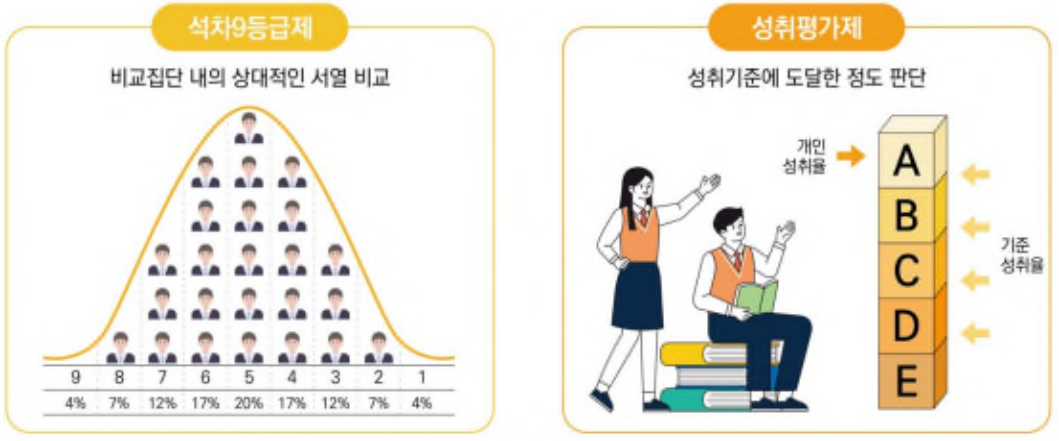
> Norm-referenced tests are designed to rank test takers on a "bell curve," or a distribution of scores that resembles, when graphed, the outline of a bell—i.e., a small percentage of students performing poorly, most performing average, and a small percentage performing well. To produce a bell curve each time, test questions are carefully designed to accentuate performance differences among test takers—not to determine if students have achieved specified learning standards, learned required material, or acquired specific skills. Unlike norm-referenced tests, criterion-referenced tests measure performance against a fixed set of criteria(Joaquim 2018, 180).

나. 성취평가제

성취평가제는 준거참조평가로, 미리 설정한 준거에 비추어 개인의 성취를 판단하여 무엇을 알고 할 수 있는가를 평가한다. 실제 평가 상황에서 교육과정 성취기준의 재구조화를 통해 평가의 준거를 구체화하거나 명료화할 수 있다. 또한, 학생들의 성취기준 도달 정도 파악하여 학습 개선에 적용할 수 있으며, 협동적인 분위기에서 학습할 수 있다. 다만, 단위 학교 과목 담당교사의 전문성 및 역량에 따라 성취수준(A, B, C, D, E)에 대한 판단이 달라질 수 있어서 평가의 타당도 및 신뢰도에 있어서 우려가 제기될 수 있다.

> Criterion-referenced tests and assessments are designed to measure student performance against a fixed set of predetermined criteria or learning standards i.e., concise, written descriptions of what students are expected to know and be able to do at a specific stage of their education. In elementary and secondary education, criterion-referenced tests are used to evaluate whether students have learned a specific body of knowledge or acquired a specific skill set(Manichander 2014, 57).

기존의 석차9등급제와 성취평가제의 평가 방식은 [그림 2]과 같다.



[그림 2] 석차9등급제와 성취평가제 비교

2. 선행 연구 고찰

성취평가제의 주요 개념인 성취기준과 성취수준은 2022 개정 교육과정에서 새롭게 등장한 개념은 아니다. 기존 교육과정에서도 성취기준과 성취수준을 제시하였고, 학생들이 각 과목에서 어느 정도의 성취수준에 도달하였는지 3단계 또는 5단계로 평가하게 되어 있다. 그러나 학교 현장에서 평가는 전체 학생 중 개인의 위치를 파악하는 변별 기능에 초점이 맞추어져 있고, 성취평가제 운영에 관한 선행 연구를 보면 많은 교사들이 성취기준, 성취수준을 설정하고 그에 따라 평가를 설계하는 과정에 난감함을 느끼고 있는 것으로 보인다.

배원희, 신상근(2016, 622)은 학교 현장에서는 문항별 성취수준 설정 시 개별 교사가 형식적으로 처리하는 경우가 많아 성취평가제가 의도한 대로 실시되지 못하는 경우가 많으며, 현장 교사들이 성취기준 및 성취수준을 설정하고, 성취도에 따른 평가도구를 개발·

적용하는 데 어려움을 느낀다고 지적한다. 해당 연구에서 중·고등학교 교사 대상으로 성취평가제 운영 과정에서의 어려움에 관해 설문조사를 실시한 결과는 [그림 3]과 같다.

항목	1순위	2순위	3순위	4순위	5순위
학년 성취기준 재구성	63 (63%)	21 (21%)	12 (12%)	2 (2%)	2 (2%)
학기 성취수준 설정	25 (25%)	70 (70%)	2 (2%)	2 (2%)	1 (1%)
성취기준 기반 수업	9 (9%)	2 (2%)	17 (17%)	70 (70%)	2 (2%)
성취기준 기반 평가 문항 개발	1 (1%)	2 (2%)	69 (69%)	22 (22%)	6 (6%)
등급별 학생 비율 유지	2 (2%)	5 (5%)	0 (0%)	4 (4%)	89 (89%)

[그림 3] 성취평가제 운영 과정에서의 어려움

위의 설문조사 결과에 따르면 교사들이 성취평가제 운영 과정에서 가장 어려운 부분이 '학년 성취기준 재구성', '학기 성취수준 설정', '성취기준 기반 평가 문항 개발' 순임을 알 수 있다.

박은아 외(2014, 16-17)는 성취평가제 운영의 주체인 교사 역량의 중요성을 강조하며, 특히 평가의 타당성과 신뢰성을 확보할 수 있는 교사의 평가 전문성이 중요하다고 강조한다.

> 성취평가제에서 강조되는 첫 번째 교사 역량은 학습을 돕는 평가를 실현하는 역량이다. 성취기준 중심의 학습이 강조되면, 학생의 수행을 다른 학생들의 수행과 비교하는 것이 아니라 성취기준에 근거하여 평가해야 한다. ... 둘째, 성취평가제에서는 평가의 타당성과 신뢰성을 확보할 수 있는 교사 역량이 강조된다. 성취평가제에서 객관적이고 타당한 성취기준이 마련되어 있지 못하고, 성취기준에 근거하여 학생을 평가할 수 있는 교사의 평가 전문성이 결여되어 있다면, 평가의 타당성과 신뢰성은 확보되기 어렵다(김신영, 2012, p. 669: 박은아 2014, 17 재인용).

이어서 해당 연구에서 성취평가제에 대한 이해도가 높은 교사들을 대상으로 실시한 심층 면담에서도 면담 참여자들은 성취평가제 적용 시 평가에 대한 교사의 전문성이 가장 강조되어야 할 역량이라고 지적하며, 평가에 대한 전문성을 갖출 수 있는 교육이 시급하다고 강조했다.

> 면담 참여자들은 성취평가제를 적용할 때 특히 강조되어야 할 역량 중에서 평가에 대한 전문성을 첫 번째로 선택하였다. 성취평가제는 성취기준을 중심으로 가르치고 평가하여 학생의 성취수준을 파악하기 때문에, 평가 내용 및 문항을 어떻게 선정하고 개발하며 그 문항을 통해 평가하고자 하는 학생의 능력과 성취기준, 그리고 학생들의 성취수준을 진단하고 환류하기 위한 능력이 강조될 필요가 있다고 언급하였다. 특히 피드백 관련 교육이나 연수 자료 등이 전무하고, 학생들의 학습 향상은 물론이고 교사 자신의 교수 역량을 개선시킬 수 있는 정보를 수집하고 분석하는 능력이 부족하므로, 평가에 대한 전문성을 갖출 수 있는 교육이 시급하다고 보았다(박은아 2014, 22.)

고교학점제 연구 · 선도학교에서의 성취평가제 운영 실태 및 요구 분석에 관한 선행연구에서는 교사의 평가권 강화 문제 및 성취평가제 운영과 홍보 측면에서 교육청, 국가 수준의 지원이 필요하다는 점을 강조한다.

> … 셋째, 참여자들은 책임교육의 '책임'이 교사에게만 일방적으로 전가되지 않도록 성취평가제 운영과 홍보 측면에서 교육청, 국가 수준의 지원이 필요하다고 주장했다. 운영 측면에서는 국가 수준에서 성취기준을 바탕으로 학교별 성취수준을 설정할 수 있도록 가이드라인 제시가 필요하다고 보았다. 국가 수준의 성취수준 개발과 보급, 다양한 예시 자료에 대한 연구 등이 뒷받침되고 국가 수준에서 표준화된 예시나 통일된 가이드라인이 제시되어야 현장의 혼란을 줄일 수 있다고 전망했다(박혜영 외 2022, 79).

이러한 선행연구에서 제언한 바와 같이, 2023년 초반 경남에서는 국어, 영어, 수학 교과 교사들을 대상으로 구체적이고 초점화된 평가 관련 연수가 개설되어 성취기준에 따른 성취수준 설정, 교과 미이수/미도달 예방 지도를 위한 교수 학습 사례 등에 관한 안내가 이루어졌다. 이러한 노력이 교사의 성취평가제 전반에 대한 인식도를 제고하는 데 어느 정도는 도움이 되었을 것이라 여겨진다. 그러나 선행연구에서는 성취평가제가 내실 있게 자리 잡기 위해서는 보다 전문화된 연수와 연구가 필요하다고 강조한다. 가령, 최소 성취수준에 대한 정확한 의미에 대한 전문성 함양 연수, 수준별(난도를 높이고 낮추는 여러 가지 방법) 문항 구성에 대한 연수(박혜영 외 2022, 110.) 등 성취평가제의 질적 개선을 위한 노력이 다각도로 이루어져야 할 것이다. 본 연구에서는 성취수준별 문항 구성을 위한 절차 및 각 성취 수준 판별에 적합한 문항을 현장 평가에 적용하는 과정을 제시함으로써 현장에서 내신 평가 문항 개발 시 성취수준에 적합한 문항을 개발하는 데 도움을 주고자 한다.

Ⅲ. 연구 내용 및 방법

1. 연구 대상 및 세부 운영 계획

가. 연구 대상

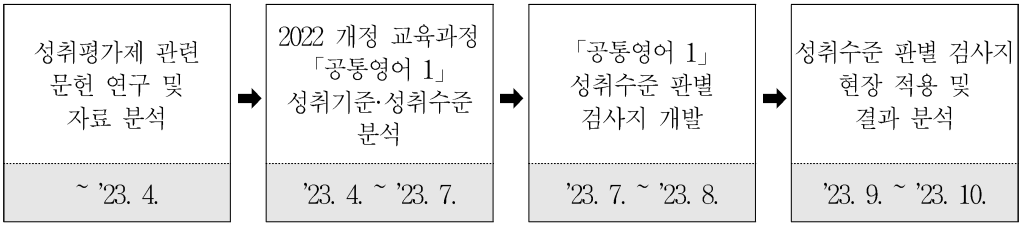
연구 대상은 일반계 고등학교 1학년 학생으로, 학생 구성은 <표 1>과 같다.

〈표 1〉 연구 대상

소속교	지역	1학기말 성취도별 학생 분포(명)						합계
		A	B	C	D	E	I	
창원고등학교	창원	14	11	12	10	18	6	71
창원문성고등학교	창원	20	13	8	16	1	0	58
웅상고등학교	양산	5	8	7	7	4	0	31
합계		39	32	27	33	23	6	160

나. 세부 운영 계획

본 연구는 성취평가제 운영 실태 및 개선 방안 등에 관한 문헌 연구로 시작하여 2022 개정 교육과정 「공통영어 1」 성취기준·성취수준 분석에 이어 「공통영어1」 성취수준 판별 검사지를 개발·적용하였으며, 세부 운영 계획은 [그림 4]과 같다.



[그림 4] 세부 운영 계획

2. 연구 내용 및 방법

가. 2022 개정 교육과정 「공통영어 1」 성취기준 분석

2022 개정 교육과정 「공통영어 1」 이해영역 성취기준을 분석하고, 각 성취기준 평가에 적합한 지필평가 선다형 문항 유형을 대학수학능력시험 읽기 영역 평가 문항을 참고하여 분석하였다.

나. 성취수준 판별 검사지 개발

영어과 지필평가 선다형 문항 난도에 영향을 미치는 요인을 파악하고, 「공통영어 1」 이해 영역 성취기준별 모든 성취수준 판별(A-E)을 위한 문항을 개발하여 예상 정답률을 추정하였다.

다. 성취수준 판별 검사지 현장 적용 및 결과 분석

성취수준 판별 검사지를 현장에 적용한 후, 예상 정답률과 실제 정답률의 차이, 연구 대상 학생의 1학기 성취수준별 정답률, 답지 반응률 등을 분석하여, 실제 지필평가 내신에 적용할 방안을 모색하였다.

〈표 2〉 연구 내용에 따른 연구 방법

연구 내용	연구 방법
2022 개정 교육과정 「공통영어 1」 성취기준·성취수준 분석	[자료 분석] 「공통영어 1」 성취기준 분석 [연구회 협의] 각 성취기준 및 성취수준에 적합한 선다형 문항 유형 분석(대학수학능력시험 읽기 영역 유형 참고)
「공통영어 1」 성취수준 판별 검사지 개발	[연구회 협의] 「공통영어 1」 이해 영역 성취기준에 따른 성취수준별 문항 유형 선정 → 문항 개발 → 예상 정답률 추정
성취수준 판별 검사지 현장 적용 및 결과 분석	[양적 연구] 경남도내 일반계 고등학교 1학년 160명을 대상으로 검사지를 적용한 후, 성취수준별 정답률 및 답지 반응률 분석

Ⅳ. 성취수준 판별 검사지 개발 방향

1. 평가 문항 개발의 방향과 원칙

성취수준 판별을 위한 평가 문항 개발에 앞서 평가 문항 개발 방향과 검토 시 유의할 점에 대해 다음과 같이 정리하였다.

가. 선다형 이해(읽기) 영역 문항 제작 방향

선다형 평가 문항 제작 시 유의할 사항은 다음과 같다.

첫째, 영어와 관련된 단편적 지식 측정은 지양한다.

둘째, 문항의 내용 및 수준이 교육과정의 목표, 내용 및 수준에 부합해야 한다.

셋째, 문항의 지문이 학생들이 배경지식 및 글의 단서 또는 이 둘의 상호작용에 의해 이해할 수 있는 내용이어야 한다.

넷째, 문항의 지문이 하나의 완결성 있는 단락이어야 한다.

다섯째, 언어 표현이 생생하고 글의 전개가 자연스러운 지문을 활용한다.

여섯째, 문항 난이도에 적합한 정도로 문제 해결 단서가 주어져야 한다.

일곱째, 특정 수험생에게 유리한 내용이나 정치적으로 편향된 지문, 불필요한 심리적 거부감을 일으킬 수 있는 지문 등은 배제한다.

여덟째, 한 평가 문항의 내용이 다른 평가 문항에 대한 정답을 고르는데 힌트가 되지 않도록 한다.

나. 선다형 이해(읽기) 영역 검토 시 유의점

선다형 이해(읽기) 영역 문항을 검토할 때, 출제 전반 요소, 지문 내적 요소, 지문 외적 요소의 세 가지 측면에서 살펴볼 수 있다.

1) 출제 전반 요소

문항 전체적으로 교육과정과 부합하는가, 기 출제된 문제가 아닌가, 출제 원칙을 준수하였는가를 검토해야 하며, 구체적인 검토 항목은 <표 3>과 같다.

〈표 3〉 출제 전반 검토 항목(강문구 외 2021, 44)

검토 영역	검토 항목
교육과정 및 교과 내용의 범위, 수준	교육과정 내용과 수준을 벗어난 문항은 없는가?
	출제 범위에서 벗어난 문항이 있는가?
출제 원칙 준수	시중 참고서나 모의고사, 학원 교재, 신문 게재 문제 등에 이미 나와 있는 문항인가?
	출제 계획서에 부합하도록 출제되었는가?
소요 시간	특정 내용 및 행동 영역에 치중하여 출제하지는 않았는가?
	문제를 푸는 데 너무 많은 시간이 소요되는가?

2) 지문 내적 요소

이해(읽기) 영역의 지문 내적 요소와 관련하여 난이도 및 변별도, 어휘 수준, 구문 복잡도이 성취기준 및 성취수준에 부합하는지 검토해야 하며, 구체적인 검토 항목은 <표 4>와 같다.

〈표 4〉 지문 내적 검토 항목(강문구 외 2021, 45)

검토 영역	검토 항목
지문의 난이도&변별도	지나치게 쉬운 문제는 없는가?
	지나치게 어려운 문제는 없는가?
	쉬운 문제와 어려운 문제가 적절히 출제되었는가?
	지문의 길이는 적절한가?
	지문의 난이도와 변별도에 맞게 적절히 배점되었는가?

검토 영역	검토 항목
지문 내용	특정 집단 학생에게 유리한 내용을 담고 있는가?
	비교육적이거나 정치적인 색깔을 띠는 내용을 담고 있는가?
	지문의 소재가 편중되어 있는가?
어휘수준	지문에 사용된 어휘 수준이 적절한가?
	주석을 달아주어야 할 어휘가 더 있는가?
	지문은 authentic한가?
진정성 (authenticity)	텍스트의 논리 전개가 자연스러운가?
	글의 흐름이 자연스러운가?
정확성	문법적인 오류가 있는가?
	철자 오류가 있는가?
단서	단서가 너무 많이 제시되어 내용을 모르는 수험생도 정답을 맞힐 가능성이 있는가?
	지문에서 단서의 위치가 어느 한쪽으로 치우쳐 있는가? (예, 지문의 도입부에 단서를 제공하는 문항이 지나치게 많은 경우)

3) 지문 외적 요소

이해(읽기) 영역의 지문 외적 요소와 관련하여 문두, 선택지, 배점, 편집 체계 등을 검토해야 하며, 구체적인 검토 항목은 <표 5>와 같다.

〈표 5〉 지문 외적 검토 항목(강문구 외 2021, 46)

검토 영역	검토 항목
문두(발문)	한 가지 사항만 묻고 있는가?
	묻고자 하는 내용을 간단명료하게 묻고 있는가?
	정답에 대한 단서가 제시되어 있지는 않은가?
	부정적 표현의 어구에 밑줄이 있는가?
선택지	답지의 내용이 중복되는 것이 있는가?
	선택지에 정답의 단서가 있는가?
	선택지가 논리적 순서에 따라 배열되었는가?

검토 영역	검토 항목
	선택지의 길이가 너무 다른 것은 없는가?
	두 개 이상의 선택지에 공통적으로 포함되는 요소로 인하여 정답의 단서가 되는 것은 없는가?
	오답의 매력도는 적절한가? (오답이라는 단서를 주는 선택지의 경우 매력도가 거의 없다.)
	정답의 위치가 특정 선택지에 편중되어 있지는 않은가?
	관점에 따라 정답이 정답으로 성립될 수 없는 조건이나 상황이 있는가?
	관점에 따라 정답이 다를 수 있는가?
	관점에 따라 정답이 복수가 될 수 있는가?
배점	배점별 문항 수는 정확한가?
	문항의 배점 위치는 정확한가?
편집 체제	문항 순서와 선택지 순서가 제대로 되어 있는가?
	발문과 답지에 오자, 탈자가 있는가?
	발문과 답지의 띄어쓰기가 잘 되어 있는가?

2. 2022 개정 영어과 교육과정 분석

가. 내용 영역 분류 방식의 변화

2022 개정 영어과 교육과정에서는 기존의 네 가지 언어 기능을 두 가지 내용 영역으로 분류하였다.

> 2022 개정 영어과 교육과정에서는 지금까지 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기의 네 가지 언어 기능 관점으로 교육 내용의 영역을 분류하던 기존 방식에서 탈피하여 언어의 사회적 목적 관점에 따라 이해(reception)와 표현(production)의 두 가지 영역을 설정하였다. '이해' 영역에서는 담화와 글뿐만 아니라 이미지, 동영상 등이 다양하게 결합된 방식으로 제공되는 영어 지식 정보를 처리하고 사용하는 능력을 기른다. '표현' 영역에서는 다양한 매체를 통해 말, 글, 시청각 이미지 등을 활용하여 자신의 느낌, 생각, 의견 등을 전달하는 능력을 기른다. 이해 영역과 표현 영역은 독자적인 영역으로 기능하는 한편, 두 영역의 결합된 형태로 영어 사용자 간 상호 작용도 가능하게 한다. 상호 작용은 대화, 토론, 문자 교환 등 참여자 간의 다양한 소통 방식으로 이루어질 수 있다. 영어과 역량 및 영역 구성을 정리하면 아래 그림과 같다(교육부 2022, 33-34).

[그림 5] 영어과 역량 및 영역 구성

나. 「공통영어 1」의 내용 체계 및 성취기준

영어과 선택 중심 교육과정의 내용 체계는 '지식・이해', '과정・기능', '가치・태도'의 세 가지 범주로 구성되어 있으며, 이에 근거하여 성취기준이 진술되어 있다. 영어과 선택 중심 교육과정의 과목은 <표 6>과 같으며, 본 연구에서는 2022 개정 영어과 교육과정에서 제시한 영어과 선택 중심 교육과정의 공통과목 중 「공통영어 1」의 내용 체계를 살펴본 후, 성취기준 및 성취수준을 분석한 후, 성취수준 판별 검사지를 개발하였다.

〈표 6〉 영어과 선택 중심 교육과정의 과목

교과(군)	공통과목	선택과목		
		일반 선택	진로 선택	융합 선택
영어	기본영어 1, 2 공통영어 1, 2	영어 Ⅰ 영어 Ⅱ 영어 독해와 작문	직무 영어 영어 발표와 토론 심화 영어 영미 문학 읽기 심화 영어 독해와 작문	실생활 영어 회화 미디어 영어 세계 문화와 영어

1) 이해(reception) 영역의 내용 체계

2022 개정 영어과 교육과정에서는 「공통영어 1」 이해 영역의 내용 체계를 <표 7>과 같이 제시하였다.

〈표 7〉「공통영어 1」 이해 영역의 내용 체계(교육부 2022, 40-41)

핵심 아이디어	・배경지식을 활용하여 다양한 말이나 글의 맥락적 의미를 파악하는 활동은 소통과 새로운 지식 정보를 습득하는 바탕이 된다. ・말이나 글의 성격에 따른 적절한 듣기 또는 읽기 전략의 활용은 내용에 대한 이해를 증진한다. ・다양한 문화와 관련된 말이나 글을 이해하는 활동은 다양성을 수용하는 포용적 태도를 길러 준다.	
범주	**내용 요소**	
지식・이해	언어	・다양한 단어나 어구 ・다소 복잡하고 다양한 구조의 문장
		・[별표 2] 의사소통 기능과 예시문 ・[별표 3] 기본 어휘 관련 지침에 따른 학습 어휘 수 1,800단어 이내 ・[별표 4] 고등학교 권장 언어 형식

		• 이야기나 서사 및 운문 • 친교나 사회적 목적의 말이나 글 • 정보 전달 • 교환 목적의 말이나 글 • 의견 전달 • 교환이나 주장 목적의 말이나 글
	맥락	• [별표 1] 소재 • 일상생활 및 기본적 지식이나 정보 등의 친숙한 일반적 주제 • 우리 문화와 타 문화의 생활 양식이나 문화 예술
과정 • 기능		• 세부 정보 파악하기 • 주제나 요지 파악하기 • 분위기나 심정 및 의도 추론하기 • 일이나 사건의 논리적 관계 파악하기 • 표현의 함축적 의미 추론하기 • 말이나 글의 전개 방식 및 구조 파악하기 • 적절한 듣기 또는 읽기 전략 적용하기
가치 • 태도		• 다양한 관점과 의견에 대한 포용적 태도 • 목적과 흥미를 가지고 자발적으로 관련 자료를 찾아 듣거나 읽는 태도 • 타인의 의견이나 느낌을 공감하고 자신을 돌아보는 성찰적 태도

2) 이해 영역의 성취기준과 선다형 문항 유형

2022 개정 영어과 교육과정에서 제시한 「공통영어 1」의 성취기준은 <표 8>과 같다.

〈표 8〉 2022 개정 영어과 교육과정 「공통영어 1」이해 영역 성취기준

2022 개정 영어과 교육과정 「공통영어 1」 이해 영역 성취기준	
[10공영1-01-01]	말이나 글에 포함된 세부 정보를 파악한다.
[10공영1-01-02]	말이나 글의 주제나 요지를 파악한다.
[10공영1-01-03]	말이나 글의 분위기나 화자나 인물의 심정 및 의도 등을 추론한다.
[10공영1-01-04]	말이나 글에 나타난 일이나 사건의 논리적 관계를 파악한다.
[10공영1-01-05]	말이나 글에 포함된 표현의 함축적 의미를 추론한다.
[10공영1-01-06]	말이나 글의 전개 방식이나 구조를 파악한다.
[10공영1-01-07]	말이나 글의 이해를 위한 적절한 전략을 적용한다.
[10공영1-01-08]	말이나 글에 나타난 다양한 관점이나 의견을 포용적인 태도로 분석한다.

위의 성취기준을 지필평가 선다형 문항에 적용하기 위해, 「2023학년도 대학수학능력시험 영어 영역」 읽기 유형을 참고하여 성취기준별 선다형 문항 유형과 수능 유형에 따른 난도를 각각 <표 9>, <표 10>와 같이 정리하였다.

〈표 9〉「공통영어 1」 이해 영역 성취기준 적용 선다형 문항 유형

성취기준	수능 유형	문두
[10공영1-01-01]	도표	다음 도표의 내용과 일치하지 않는 것은?
	내용 일치/불일치	Niklas Luhmann에 관한 다음 글의 내용과 일치하지 않는 것은?
	실용자료	다음 글의 내용과 일치하지 않는 것은?
	지칭 추론	밑줄 친 (a)~(e) 중에서 가리키는 대상이 나머지 넷과 다른 것은?
[10공영1-01-02]	주장	다음 글에서 필자가 주장하는 바로 가장 적절한 것은?
	요지	다음 글의 요지로 가장 적절한 것은?
	주제	다음 글의 주제로 가장 적절한 것은?
	제목	다음 글의 제목으로 가장 적절한 것은?
[10공영1-01-03]	목적	다음 글의 목적으로 가장 적절한 것은?
	심경/분위기	다음 글에 드러난 화자의 심경 변화로 가장 적절한 것은?
[10공영1-01-04]	무관한 문장 찾기	다음 글에서 전체 흐름과 관계 없는 문장은?
	글의 순서 배열	주어진 글 다음에 이어질 글의 순서로 가장 적절한 것을 고르시오.
[10공영1-01-05]	함축적 의미	밑줄 친 make oneself public to oneself가 다음 글에서 의미하는 바로 가장 적절한 것은?
[10공영1-01-06]	문장 삽입	글의 흐름으로 보아, 주어진 문장이 들어가기에 가장 적절한 곳을 고르시오.
[10공영1-01-07]	빈칸 추론	다음 빈칸에 들어갈 말로 가장 적절한 것을 고르시오.
[10공영1-01-08]	문단 요약	다음 글의 내용을 한 문장으로 요약하고자 한다. 빈칸 (A), (B)에 들어갈 말로 가장 적절한 것은?

〈표 10〉 수능 유형에 따른 문항별 난도(박승현 외 2022, 80)

평가 영역	문항 유형	순번	세부 유형	비고 (문항별 난도)
읽기	맥락추론	1	글의 목적	L
		2	심경	L
		3	주장	L
	함축적 의미 추론	4	함축적 의미	H
	중심 내용 추론	5	글의 요지	ML
		6	글의 주제	MM
		7	글의 제목	MH
	세부정보파악	8	도표	L
		9	지문 내용 일치/불일치	L
		10	실용자료	LL
	언어형식·어휘	11	어법	HL~HM
		12	어휘	HL~HM
	맥락추론	13	빈칸 추론	H
간접 쓰기	간접 쓰기	14	글의 흐름	MH
		15	글의 순서	HL
		16	문장 삽입	HM~HH
		17	문단 요약	MH~HL
읽기	1지문 2문항	18	글의 제목	MH
		19	어휘	HL
	1지문 3문항	20	글의 순서	MM
		21	지칭 추론	ML
		22	내용 일치/불일치	ML

※ L은 '하', M은 '중', H는 '상' 난도에 해당함

3) 성취수준별 읽기 지문 난도

2015 개정 교육과정 공통 과목 「영어」 읽기 영역의 성취수준별 구분 방식은 <표 11>과 같으며, 본 연구의 성취수준별 읽기 문항 개발 시에도 지문 난도 설정 시 참고하였다.

〈표 11〉 읽기 영역의 성취수준별 구분 방식(권점례 외 2022, 69)

성취수준	글(text) 수준	글(text) 제시 방식	수행의 정확성 정도
A	길고 복잡한 대화나 글		정확하게
B	길고 복잡한 대화나 글		비교적 정확하게
C	비교적 긴 대화나 글		대략적으로
D	짧고 단순한 대화나 글	반복하여 읽고	부분적으로
E	매우 짧고 단순한 대화나 글	반복하여 읽고	부분적으로

3. 성취수준 I(미이수) 판별 문항 개발 방안에 대한 탐색

본 연구의 성취 목표 중 가장 중요한 부분 중 하나가 현장 교사들이 쉽게 활용할 수 있는 성취수준 '미도달' 판정 문항, 즉 성취수준 E의 최소능력자 변별을 위한 문항의 개발 방안과 기 개발 자료의 활용 방안을 제시하는 것이다.

성취수준 E 변별 문항의 난도는 고등학교 1학년을 대상으로 실시하는 기초학력 진단검사 '가'형과 '나'형의 난도보다 높을 필요가 있다. 절대평가이자 중학교 3개년 과정을 평가의 범위로 삼고 있는 기초학력 진단검사 1, 2학기 '가'형과 '나'형에서 '탈락(기초학력 미달)' 판정을 받은 학생이, 고등학교 1학년 정규 학기 범위의 평가에서 이수 판정을 받는 것은 논리적 위계상 맞지 않다. 왜냐하면, 중학교 3개년과 고등학교 영어 교과의 성취 수준이 다르고, 과목의 위계가 (필수 어휘와 구문 등에서) 뚜렷한 영어 교과에서는 이전 단계가 미도달인 상태에서 동시에 이후 단계가 도달이라는 것은, '우연의 결과(선다형 문항의 한계)'를 제외하고는 설명할 근거가 없기때문에, 기준 난도상 기초학력 진단검사보다 높게 설정하고 문항 개발할 필요가 있다.

따라서, 기초학력 진단검사 문항을 그대로 활용할 수는 없습니다. 상기 내용과 같이, 과목의 성취 수준과 학습 범위가 동일하지 않기 때문에, 기초학력 진단검사 문항의 유형과

유사한 형태는 가능하나, 동일한 문항을 사용할 수는 없으므로, 기초학력 진단검사의 각 문항 유형 형태만 참고하여 고1 영어 교과의 학습 내용을 토대로 제작하는 것이 바람직해 보인다.

1) 교과서 출판사의 교사용 지원 자료 활용 방안

2015 개정 교육과정 교과서 11종 가운데서도 단위 학교의 채택률이 높은 '능률교육' 영어 교과서의 경우, 출판사가 제작하여 배포한 교사용 CD와 출판사가 지원하는 교사 지원사이트에 현재까지 탑재된 'worksheet(워크시트)' 혹은 '확인 학습' 문제는 모두 단답형 위주의 서답형 문항이고, 선다형 문항은 거의 없는 점이 단점이다. '능률출판사'의 서답형 문항은, 'advanced'와 'basic'으로 구분된 2종류의 워크시트가 탑재되어 있다. 해당 워크시트에 소개된 많은 확인 학습 문항 가운데서, 우리말 해석이 주어지고, 보기의 어휘가 3개 이내인 문항은 기초학력 진단검사의 난도 보다는 상당히 높은 수준에 해당하고, 성취수준 'D', 'E'를 판별하는 문제로 적합하다고 판단된다.

다음은 교사 지원사이트에 탑재된 'basic' 워크시트 자료 중 일부이다.

B. 부정사의 형용사적 용법

2. 연습문제

다음 단어들을 이용하여 문장을 완성하시오.

① to open / a key / the office door

→ Have you got _key to o the office doo

(사무실 문을 열 열쇠를 갖고 있나요?)

② a lot of friends / him / to help

→ Jake has _lot of friens to help him

(Jake는 그를 도와줄 많은 친구가 있다.)

(양현권 외 2017, 능률교육)

교사의 관점에 따라서는, '어휘 수준이 너무 낮아서 고등학교 1학년 영어의 성취수준 'D', 'E'를 판별하기에 지나치게 쉽다'는 의견이 있을 수도 있고, '문장의 구조(주어-동사-목적어) 및 명사를 수식(후치)하는 형용사(To부정사)의 개념', 기본적인 해석을 위한 어휘의 의미 등 최소 세 가지 이상의 영문 이해 능력을 보유하고 있어야 해결이 가능하므로, 성취수준 'D', 'E'를 판별하는 수준의 문항으로 보인다는 의견이 있을 수 있다.

이러한 교사들 저마다의 관점에 따라 달라질 수 있는 기준을 일치시켜 절대평가 문항을 개발하는 방법(평가문항의 객관도와 신뢰도를 갖춘 방법은 아니나, 단위 학교가 취할 수 있는 현실적 방법)은, 각 성취수준의 특성을 기술한 성취수준 진술문의 내용을 확인해보는 것이다. 2015 개정 교육과정의 성취수준 'E'에 해당하는 최소학업성취수준 진술문을 살펴보면, '[쓰기] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관하여 매우 짧고 단순한 대화나 글을 반복하여 듣거나 읽고 주어진 어휘와 예시문을 참고하여 세부 정보, 요약하는 글, 자신의 의견이나 감정, 주변의 대상이나 상황을 부분적으로 쓸 수 있고, 간단한 서식, 이메일, 메모 등을 부분적으로 쓸 수 있고, 단순한 그림, 도표 등을 설명하는 글을 부분적으로 쓸 수 있다.'라고 제시되어 있다.

또한, 'I'(미도달)의 경우는 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기 전 영역에서 '~주어진 어휘와 예시를 참고하여서 의사소통하거나, 의미를 파악하거나, 쓰는데 어려움이 있다.'라고 제시되어 있다. 즉, 'I'의 경우는 주요 핵심 어휘의 기본 의미를 모르는 학생, 예시를 바탕으로도 기본 문형을 완성하지 못하는 학생에 해당하므로, 그러한 수준을 단계적으로 판별할 수 있는 문항이 적절하다고 볼 수 있다.

해당 사이트에 탑재된 또 다른 'basic' 워크시트 자료 예시는 다음과 같다.

B. Comprehension Checkup

1. Eco-fashion is known as slow fashion and sustainable clothing. ☐ **T** ☐ **F**
2. Poppy's grandma mended her clothes for her. ☐ **T** ☐ **F**

C. Grammar & More

1. 다음 문장에서 어법상 <u>틀린</u> 것을 찾아 고치시오.
   ① We are surrounded by so many ways which we can shop.
   (_____ ➜ _____)
2. 다음 괄호 안에서 어법상 알맞은 것을 고르시오.
   ① Sometimes it is hard to resist (to buy / buying) current fashions at a lower price.

(양현권 외 2017, 능률교육)

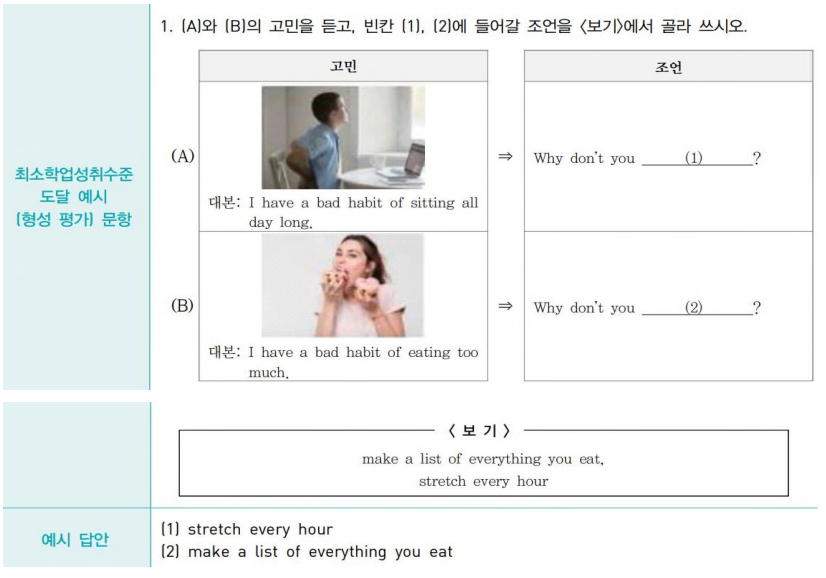
상기 예시와 같이 그 외 교과서 출판사 지원 자료의 basic 워크시트 자료는 단답형 위주의 문항이 거의 대부분이고, 이러한 단답형은 서답형 평가문항 출제 지침상 출제를 지향하라는 현재의 지침과 맞지 않기에, 있는 그대로 활용하기 힘들 것이다. 만일 이를 서답형 출제

지침에 맞게 수정하여, “일치하지 않는 진술문을 찾아서 답란에 해당 문장을 쓰시오.”또는 “어법상 틀린 표현이 있는 문장을 찾아서 답란에 해당 문장을 쓰시오.”와 같은 형태로 ‘어구 이상 문장 쓰기’ 지침을 지킨다고 하더라도, 해당 문항의 난도가 성취수준 ‘E’에 해당하는 학생들조차 해결이 쉽지 않은 난도에 해당한다는 점이 단점이다.

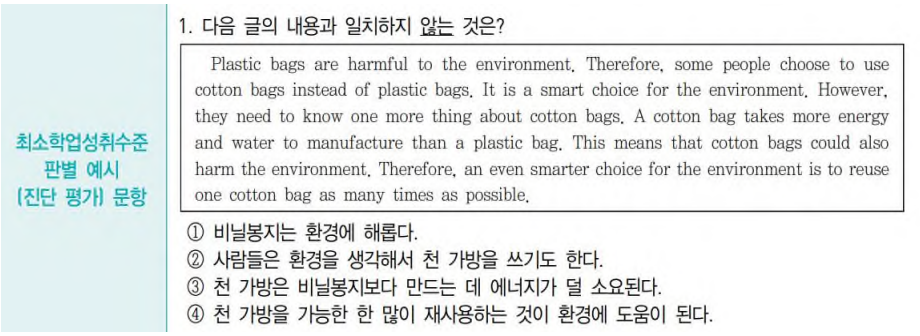
예를 들어, 위의 basic 워크시트에 제시된 B는 본문의 내용을 세부적으로 정확히 해석하는 것을 전제로 참/거짓 진술을 고를 수 있고, C의 어법 단답형 문항은 1-①은 ‘in which’의 개념을 알고 있어야 하고, 2-①은 동명사형을 목적어로 취하는 타동사를 정리해서 숙지하는 지식을 요구하고 있다. 그러한 수준의 세세한 독해나 영문법은 ‘I(미도달)’을 판별하는 문항의 수준으로는 적절하지 않다고 판단된다.

2) 경기도교육청 개발 자료 활용 방안

지난 2021년에 경기도교육청은 단위 학교의 현안으로 닥친 성취평가제 시행 및 그에 따른 성취 수준 ‘I(미도달)’에 해당하는 학생들의 판별과 그 후속 조치인 보정 학습에 대한 단위 학교의 부담을 해소하기 위해, 최소학업성취수준 보장을 위한 교수·학습 및 평가자료를 개발하여 일선 학교 현장에 보급한 바가 있다. 이러한 도교육청 단위의 기민한 대응은 단위 학교의 업무적 부담은 물론이고, “왜 우리 아이가 ‘미도달’ 판정인가?”와 같은 각종 민원으로부터 벗어날 수 있도록, 객관적이고 통일된 평가 문항을 통해 기준을 제시한 측면에서 대단히 긍정적인 성과로 평가할 수 있다. [그림 6], [그림 7]은 해당 자료에서 발췌한 문항 예시 자료이다.



[그림 6] 성취수준 '미도달' 판정을 위한 서답형 문항(김용진 외 2022, 13-14)



[그림 7] 성취수준 '미도달' 판정을 위한 선다형 문항(김용진 외 2022, 35)

경기도교육청의 기개발 문항의 장점은 다음과 같다.

첫째, 고등학교 1학년 영어 교과서의 단원별 내용(건강, 환경 등)과 유사도가 높다.

둘째, 기초학력 진단검사 문항과 비교할 때 어휘, 구문적으로 조금 더 높은 난도를 갖추고 있다.

셋째, 서답형의 경우, 학교 현장에서 단원별로 제시하고 있는 말하기, 쓰기의 의사소통 기능 표현을 충실히 반영하고 있고, 평가 지침을 고려할 때 바로 적용할 수 있는 형태의 문항 유형이다.

한편, 경기도교육청의 기개발 문항의 단점도 있다.

첫째, 제시된 선다형 문항의 경우 4지선다형이 많다.

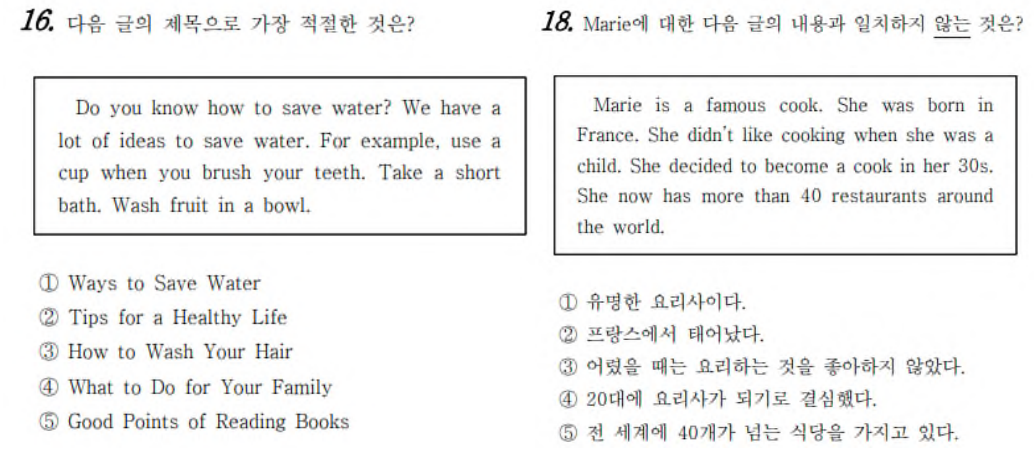
둘째, 기초학력 진단검사 검사지보다 난도가 다소 높은데, 성취수준 'D/E'를 판별하기에 적절한 문항으로 보인다. 이는 고등학교 1학년 영어 교과서의 지문을 거의 그대로 활용하고 있기때문에, 가령 [그림 6]의 내용 일치 문제를 해결하기 위해서는, 지문의 세부적인 어휘와 내용을 잘 파악할 수 있는 능력을 요구하고 있으며, 이는 성취수준 미도달(I)를 판정하는 문항으로는, 적어도 성취수준 진술문의 기술 내용상으로 다소 높은 수준에 해당하는 것으로 파악된다.

이 외에도, 현재까지 기개발된 다양한 평가 문항(교육부가 개발한, 2015 개정교육과정에 따른 평가기준 개발 연구(영어)과목-영어 영역별 평가 예시 문항-'하'수준의 문항)이 성취평가제의 '미도달(I)'를 판별하는 문항으로 사용하기에는 난도가 다소 '높은' 수준이다.

이러한 한계를 고려할 때, 당장은 단위 학교별로 채택한 교과서와 수업 내용을 바탕으로, 기초학력 진단검사 유형과 같은 '저난도'의 문항을 개발할 필요가 있고, 추후 도교육청 단위에서 '평가자료'를 제작하여 보급할 시, 이러한 문제점을 충분히 인식하고, 개선·보완된 자료를 개발할 필요가 있다고 여겨진다.

3) 단위 학교에서 채택한 교과서 지문을 활용하여 자체 제작하는 방안

단위 학교에서 교과서 지문을 활용하여 성취수준 I(미이수) 판별 문항을 개발할 때, 고등학교 1학년 대상의 전국 단위 절대평가 검사지인 기초학력 진단검사 문항의 수준과 유형을 이해하는 것이 필요하다. [그림 8]은 2021학년도 고등학교 1학년 기초학력 진단검사 [나형]에서 발췌한 문항으로, '제목'과 '내용 일치'를 묻는 문항이다.



[그림 8] 2021학년도 고1 기초학력 진단검사 영어 [나형] 16번, 17번

고등학교 1학년 대상 기초학력 진단검사 영어 문항의 특징은 다음과 같다.

첫째, 지문의 길이가 50단어 내외로 짧다.

둘째, 지문 및 선택지에 사용된 어휘 수준이 교육과정어휘목록 상 중학교 수준의 어휘이다.

셋째, 영문 선택지의 경우 길이는 5단어 내외로 짧고, 어휘 수준도 중학교 수준 어휘이다.

넷째, 한글 선택지의 길이가 짧고, 내용 일치 문항의 경우, 단문(하나의 절)을 대상으로 핵심 어휘의 의미를 알고 있는지 측정하는 문항이다.

이러한 전국 단위 절대평가 검사지의 특성과 유형을 확인한 후, 내신평가에서 성취수준 I(미도달)을 판정하기 위한 문항을 제작할 시에는, 교과서 본문의 내용을 그대로 쓰기보다는, 기초학력 진단검사 문항보다 조금 더 높은 난도로 지문의 내용을 각색하고, 선택지를 단순하게 구성할 필요가 있다고 판단된다. 어휘의 수준은 교육과정어휘목록 및 고등학교 1학년 영어 교과서 어휘목록 수준에 맞출 필요가 있다. 지문의 내용을 보다 쉬운 어휘와 구문 수준으로 각색하기 위해서, ChatGPT와 같은 A.I.의 조력을 통해 짧은 시간에 보다 수월하게, (영어 표현적으로) 완성도 높은 지문을 만들 수 있습니다. 우선은 기초학력 진단검사 문항을 10개 정도 ChatGPT에게 풀어보도록 한(학습을 시킨) 후, 교과서 본문을 제시한 후, 앞서 제시한 문항들과 같은 어휘/구문 수준으로 각색하는 방식으로 문항을 제작할 수 있을 것이다.

다음은 '능률교육' High School English. Lesson 5. We Are What We Do. p. 110 교과서 지문 원문을 ChatGPT를 활용하여 성취수준 미도달(I) 판정을 위한 문항으로 수정해 본 과정이다.

<원문>

Eco-Fashion: We Are What We Wear

Most teenagers love to shop for clothes. A day out browsing in a mall is one of the most popular pastimes among young people. Part of the appeal is finding the most recent fashions at affordable prices. Bagging a bargain has become a thrill in itself. At the same time, many more of us are shopping online because it is easier and cheaper than shopping at local stores. Not everyone has access to the Internet, but we are surrounded by so many ways in which we can shop. Sometimes it is hard to resist buying current fashions at a lower price. This is fast fashion.

(양현권 외 2017, 110)

⬇

<1차 수정본>

Many teenagers like to go shopping for clothes. They enjoy spending time at the mall, looking for the latest fashion trends that are also affordable. Finding a good deal on clothes is exciting. Some people prefer to shop online because it's easier and cheaper than going to local stores. Not everyone can use the Internet for shopping, but there are many ways to shop. Sometimes it's hard to resist buying trendy clothes when they're available at lower prices. This is called "fast fashion."

⬇

<2차 수정본 및 문항 제작>

"Teenagers love shopping for clothes, both in stores and online. They like finding fashionable clothes at good prices. Some people shop online because it's easier and cheaper than going to stores. Not everyone can shop online, but there are many ways to buy clothes. Fast fashion means getting trendy clothes at lower prices, and it's hard to resist."

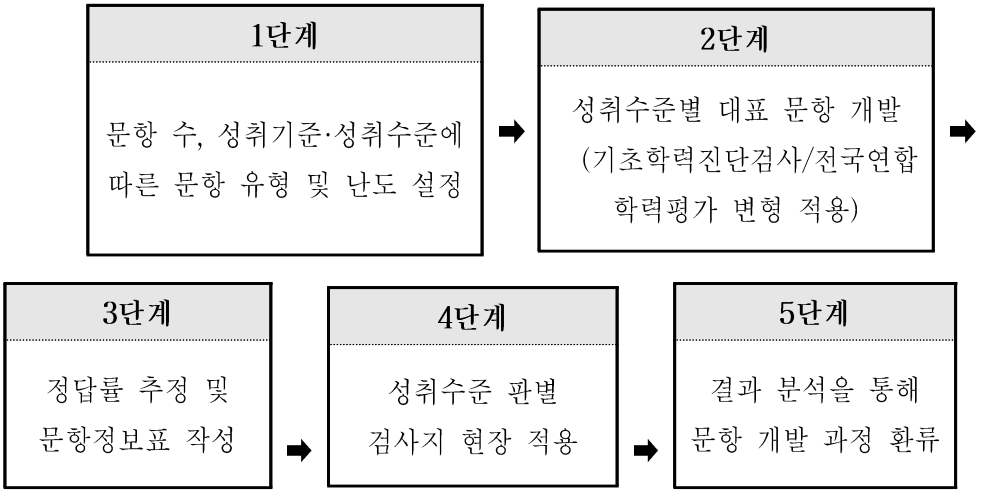
Question: What is the most appropriate title for the above paragraph?
(질문: 윗글의 제목으로 가장 적절한 것은?)
① Teenagers' Shopping Trends / 십대들의 구매 동향
② The Thrill of Mall Browsing / 쇼핑몰 둘러보기의 설렘
③ The Rise of Online Shopping / 온라인 쇼핑의 증가
④ Accessibility to Fashion Trends / 패션 트렌드에 대한 접근성
⑤ The Impact of Fast Fashion / 급변하는 패션 유행의 영향

교과서 본문 원문의 내용과 상이하지 않은 내용으로 지문을 단순화한 후, 선택지의 구성 또한 기초학력 진단검사의 수준과 같이 영문의 경우 5단어 내외로 하되, 어휘의 수준은 기초학력 진단검사의 중학교 어휘 수준이 아닌, 고등학교 1학년 영어 교과의 어휘목록을 참고하여(교육과정어휘목록표 및 교과서 부록의 어휘목록표 참조), 선택지의 어휘 수준을 적절하게 조정할 필요가 있을 것이다.

Ⅴ. 성취수준 판별 검사지 개발의 실제

1. 검사지 개발 절차

성취수준 판별 검사지 개발 절차는 [그림 9]와 같다.



[그림 9] 검사지 개발 절차

① 1단계: 성취수준 판별 검사지의 문항 수를 결정하고, 2022 개정 교육과정 「공통영어 1」의 이해 영역 성취기준에 따른 각 성취수준 변별에 적합한 선다형 문항 유형 및 난도, 개발 예정 문항의 목표 정답률을 설정함.

② 2단계: 대학수학능력 영어 영역 읽기 문항 유형 및 개발 매뉴얼을 참고하되, 기초학력진단검사 및 1학년 전국연합학력평가 기출 문항을 목표 정답률에 맞춰 변형 제작함. 1학년 전국연합학력평가 문항별 난도에 관해서는 EBSi 기준 정답률 자료를 참고함.

③ 3단계: 검사지 개발 후 문항정보표를 작성하고, 연구회 협의회를 통해 예상정답률을 추정하고 문항 난도를 세부 조정함.

④ 4단계: 연구 대상 학교 대상으로 검사지를 적용함. 검사지 응시 시간은 10분으로 동일하게 설정하고, OMR카드를 이용하여 답안을 작성하도록 함. 문항 반응에 대한 신뢰도 확보를 위해 시험과 유사한 상황을 세팅하여 실시함.

⑤ 5단계: 검사 후, 예상 정답률과 실제 정답률을 비교하고, 성취수준별(A, B, C, D, E, I) 정답률, 전체 응시자의 문항 당 문항반응률 등을 분석한다. 결과 분석을 통해

문항 개발 과정을 실제 지필평가 내신 평가에 적용 시 개선·보완점을 도출한다.

가. 문항 수, 문항 유형 및 난도 설정

검사지의 문항 수는 각 성취수준 변별(A/B, B/C, C/D, D/E, E/I)을 위한 대표 문항을 1문항씩, 총 5문항 개발하였고, 성취수준별 대표 문항은 각 수준에 해당하는 학생들의 약 2/3가 정답을 맞힐 수 있는 수준으로 설정하였다. 문항 유형은 이해 영역 중 '읽기'에 해당하는 문항으로 구성하였으며, 연구회 협의회를 통해 성취수준별 지문의 적정 단어 수, 적합한 문항 유형, 구문 복잡도 등의 자체 기준을 <표 12>과 같이 설정하여 문항 개발을 진행하였다.

〈표 12〉 검사지 문항 구성

성취수준	단어 수	문항 유형	구문 복잡도	활용 지문
A	120단어 내외	빈칸 추론 함축적 의미 문장 삽입 글의 순서 배열 무관한 문장 찾기 문단 요약 주제・제목	상	1학년 전국연합
B	100단어 내외		중상	1학년 전국연합 (난이도 하향 조정)
C	80단어 내외	요지 지칭 추론 주장 심경・분위기 목적 내용 일치/불일치	중	1학년 전국연합 (난이도 하향 조정)
D	60단어 내외		중하	기초학력 진단검사 (난이도 상향 조정)
E	40단어 내외		하	기초학력 진단검사

※ 성취수준 E는 성취율 40% 이상 60%미만에 해당한다.

1) 지문 난도 및 단어 수 설정

성취수준 A-C에 해당하는 문항의 지문 난도(문항 유형, 어휘 수준, 구문 복잡도, 내용 추상성 등)는 1학년 전국연합학력평가 EBSi에서 제공하는 학생정답률을 기준으로 설정하였다. 성취수준 A 판별 문항 난도는 전국연합학력평가 학생 정답률이 40% 내외에 해당하는 문항, 성취수준 B 판별 문항 난도는 60% 내외, 성취수준 C 판별 문항 난도는 80% 내외 문항을 기준으로 설정하였다.

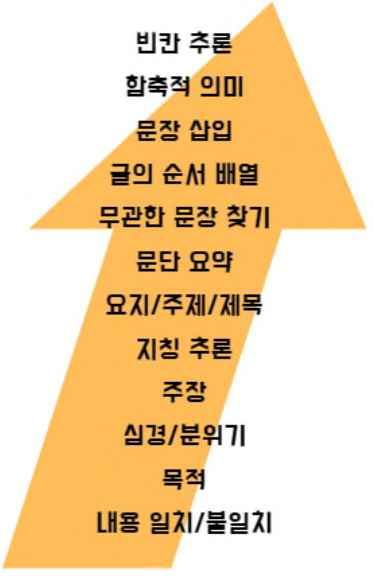
성취수준 D와 E에 해당하는 문항의 지문 난도는 1학년 기초학력 진단검사 읽기 영역

문항을 기준으로 설정하였다. D 수준 문항은 문항 유형, 단어 수, 어휘 수준, 구문 복잡도의 면에서 1학년 기초학력 진단검사 난도보다 다소 높게 설정하고, E 수준 문항은 기초학력 진단검사 난도와 유사하거나 약간 높은 수준으로 설정하였다.

성취수준에 따른 읽기 문항(한 단락 기준) 지문의 단어 수와 관련하여, 성취수준 A 수준 문항의 경우 1학년 전국연합학력평가 읽기 영역 지문의 통상 단어 수에 해당하는 120단어 내외로 설정하고, 성취수준 E 수준 문항의 경우 고등학교 1학년 기초학력 진단검사 읽기 영역 지문의 통상 단어 수에 해당하는 40단어 내외로 설정하였다.

2) 문항 유형에 따른 난도 설정

지문의 단어 수 및 구문 복잡도, 어휘 수준이 동일하다는 가정하에 읽기 문항 유형에 따른 난이도는 [그림 10]과 같이 설정하였으나, 지문의 단어 수, 구문 복잡도, 어휘 수준, 내용 추상성, 선택지 변별도 등에 따라 문항의 난도 및 해당 성취수준은 달라질 수 있다.



[그림 10] 읽기 문항 유형에 따른 난이도

3) 구문 복잡도

읽기 지문의 난이도는 반드시 문장 내 단어 수나 문장 수와 비례하는 것은 아니다. 단어 수 및 문장 수가 많더라도 단문 위주로 구성된 지문이라면 지문의 난도가 낮을

수 있고, 반대로 단어 수 및 문장 수가 적은 지문이라도 복잡한 구문으로 구성된 지문이라면 지문 난도는 높을 수 있다. 문장의 난이도는 통사적 구조와 직접적인 관련성이 있다고 보여지며, 통사적 구조가 복잡해질수록 난도는 높아진다고 볼 수 있다. 통사적 복잡성은 본동사 앞 단어 수, 명사구 밀도[1](김민경, 2016), 종속절의 사용 빈도, 문장 형식 등과 유의미한 상관관계가 있다. 또한, 종속절의 사용에 있어서도 명사절, 형용사절, 부사절에 따른 난이도 차이가 있을 수 있고, 본동사 앞의 단어 수가 길더라도 단순 병렬 구조가 사용되어 통사적 구조가 복잡하지 않을 수도 있으므로, 난이도에 영향을 미치는 여러 요인들을 종합적으로 고려하여 문장 난이도를 판단할 필요가 있다. 본 연구에서는 성취수준별 구문 복잡도에 대한 이해를 위해 2021학년도 3월 1학년 전국연합학력평가에 출제된 문항의 일부 문장을 <표 13>와 같이 성취수준별로 분류해보았다.

〈표 13〉 성취수준별 예시 문장 분류

성취수준	예시 문장	문장 난이도 분석
A	Today, the gap between the skills we once had and the skills we now have grows ever wider as we rely more heavily on modern technology.	본동사(grows) 앞 단어 수: 15개 명사구 수식어구: 2개 이상 종속절: 3개
B	How they have adapted to their way of life will help you to understand the environment and allow you to select the best gear and learn the correct skills.	본동사(will help) 앞 단어 수: 9개 명사구 수식어구: 1개 종속절: 1개 기타: 5형식, 병렬 구조
C	This is crucial because most survival situations arise as a result of a series of events that could have been avoided.	본동사(is) 앞 단어 수: 1개 명사구 수식어구: 1개 종속절: 2개
D	Therefore, when you head off into the wilderness, it is important to fully prepare for the environment.	본동사(is) 앞 단어 수: 9개 명사구 수식어구: 0개 종속절: 1개 기타: 가주어-진주어 구문 사용
E	Before a trip, research how the native inhabitants dress, work, and eat.	본동사(research) 앞 단어 수: 4개 명사구 수식어구: 0개 종속절: 1개 기타: 명령문 사용

1) '명사 수식어 수'를 '명사구 수'로 나눈 비율

4) 성취수준별 대표 문항 선정

① 성취수준 'A' 판별을 위한 대표 문항

성취수준 'A' 판별을 위한 대표 문항은 2021학년도 6월 1학년 전국연합학력평가 21번 문항을 선정하였다. 함축적 의미 추론 유형에 해당하는 문항으로 EBSi 기준 정답률 46.7%에 해당하여 성취수준 'A' 판별 문항으로 적합하다고 판단하였다.

21. 밑줄 친 want to use a hammer가 다음 글에서 의미하는 바로 가장 적절한 것은? [3점]

We have a tendency to interpret events selectively. If we want things to be "this way" or "that way" we can most certainly select, stack, or arrange evidence in a way that supports such a viewpoint. Selective perception is based on what seems to us to stand out. However, what seems to us to be standing out may very well be related to our goals, interests, expectations, past experiences, or current demands of the situation—"with a hammer in hand, everything looks like a nail." This quote highlights the phenomenon of selective perception. If we want to use a hammer, then the world around us may begin to look as though it is full of nails!

① are unwilling to stand out
② make our effort meaningless
③ intend to do something in a certain way
④ hope others have a viewpoint similar to ours
⑤ have a way of thinking that is accepted by others

[그림 11] 2021학년도 6월 전국연합학력평가 21번 문항

② 성취수준 'B' 판별을 위한 대표 문항

성취수준 'B' 판별을 위한 대표 문항은 2020학년도 6월 1학년 전국연합학력평가 23번 문항을 선정하였다. 글의 주제 파악에 해당하는 문항으로 EBSi 기준 정답률 68%에 해당하여 성취수준 'B' 판별 문항으로 적합하다고 판단하였다. 다만, 성취수준 'B' 판별 문항임을 고려할 때, 원 문항의 단어 수가 123단어로 다소 긴 편에 해당하고 일부 문장의 내용 추상성 및 구문 복잡도가 비교적 높은 수준이라고 판단하여, 단어 수 및 구문 복잡도, 내용 추상성 면에서 하향 조정하였다.

23. 다음 글의 주제로 가장 적절한 것은?

Like anything else involving effort, compassion takes practice. We have to work at getting into the habit of standing with others in their time of need. Sometimes offering help is a simple matter that does not take us far out of our way — remembering to speak a kind word to someone who is down, or spending an occasional Saturday morning volunteering for a favorite cause. At other times, helping involves some real sacrifice. "A bone to the dog is not charity," Jack London observed. "Charity is the bone shared with the dog, when you are just as hungry as the dog." If we practice taking the many small opportunities to help others, we'll be in shape to act when those times requiring real, hard sacrifice come along.

① benefits of living with others in harmony
② effects of practice in speaking kindly
③ importance of practice to help others
④ means for helping people in trouble
⑤ difficulties with forming new habits

[그림 12] 2020학년도 6월 전국연합학력평가 23번 문항

③ 성취수준 'C' 판별을 위한 대표 문항

성취수준 'C' 판별을 위한 대표 문항은 2021학년도 3월 1학년 전국연합학력평가 20번 문항을 선정하였다. 필자의 주장 파악에 해당하는 문항으로 선택지가 한글로 제시되어 통상 난도가 '중하' 수준에 해당하는 유형이다. EBSi 기준 정답률 81%에 해당하여 성취수준 'C' 판별 문항으로 적합하다고 판단하였다. 다만, 성취수준 'C' 변별 문항이라는 점을 고려할 때, 단어 수가 113단어로 다소 긴 편이라고 판단하여 다소 불필요하다고 판단되는 부연 설명 부분을 줄여 91단어 수준으로 지문 길이를 조정하였다.

20. 다음 글에서 필자가 주장하는 바로 가장 적절한 것은?

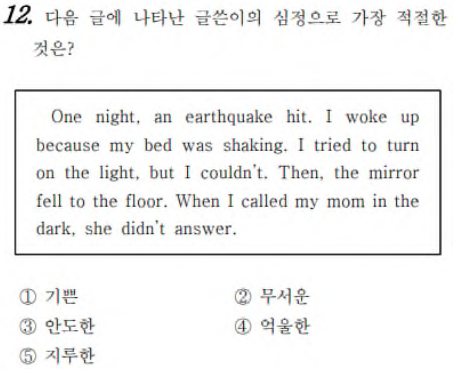
At a publishing house and at a newspaper you learn the following: *It's not a mistake if it doesn't end up in print.* It's the same for email. Nothing bad can happen if you haven't hit the Send key. What you've written can have misspellings, errors of fact, rude comments, obvious lies, but it doesn't matter. If you haven't sent it, you still have time to fix it. You can correct any mistake and nobody will ever know the difference. This is easier said than done, of course. Send is your computer's most attractive command. But before you hit the Send key, make sure that you read your document carefully one last time.

① 중요한 이메일은 출력하여 보관해야 한다.
② 글을 쓸 때에는 개요 작성부터 시작해야 한다.
③ 이메일을 전송하기 전에 반드시 검토해야 한다.
④ 업무와 관련된 컴퓨터 기능을 우선 익혀야 한다.
⑤ 업무상 중요한 내용은 이메일보다는 직접 전달해야 한다.

[그림 13] 2021학년도 3월 전국연합학력평가 20번 문항

④ 성취수준 'D' 판별을 위한 대표 문항

성취수준 'D' 판별을 위한 대표 문항은 2021학년도 기초학력 진단검사 고1영어 가형 12번 문항을 선정하였다. 글쓴이의 심경 파악에 해당하는 문항으로, 단어 수(41개), 구문 복잡도, 내용 추상성 등의 측면에서 성취수준 'D' 판별 문항으로 활용하기에는 낮은 수준이라고 판단하여 성취수준 'D' 판별을 위한 문항 난도 수준에 적합하도록 단어 수를 66단어로 늘리고, 문장 내 단어 수를 늘려 난도를 상향 조정하였다.



12. 다음 글에 나타난 글쓴이의 심정으로 가장 적절한 것은?

One night, an earthquake hit. I woke up because my bed was shaking. I tried to turn on the light, but I couldn't. Then, the mirror fell to the floor. When I called my mom in the dark, she didn't answer.

① 기쁜 ② 무서운
③ 안도한 ④ 억울한
⑤ 지루한

[그림 14] 2021학년도 고1 기초학력 진단검사 영어 [가형] 12번 문항

⑤ 성취수준 'E' 판별을 위한 대표 문항

성취수준 'E' 판별을 위한 대표 문항은 2021학년도 기초학력 진단검사 고1영어 가형 21번 문항을 선정하였다. 세부 내용 파악에 해당하는 문항으로, 문항 난도가 단어 수(34개), 구문 복잡도, 내용 추상성 등의 측면에서 낮은 수준에 해당하여 성취수준 'E' 판별 문항으로 활용하기에는 적합하다고 판단하였다.

21. 다음 글에서 England에 대해 언급되지 않은 것은?

Welcome to England. The capital city of England is London. People speak English here. Fish and chips is a famous dish in England. Every year, lots of tourists visit Big Ben and Tower Bridge.

① 수도 ② 언어
③ 인구수 ④ 유명한 음식
⑤ 관광지

[그림 15] 2021학년도 고1 기초학력 진단검사 영어 [가형] 21번 문항

나. 성취수준별 대표 문항 카드 및 문항정보표

성취수준별(A-E) 대표 문항은 앞서 언급한 성취수준별 문항 개발 기준에 따라 <표 14> ~ <표 18>과 같이 개발하였으며, '성취수준 판별 검사지의 문항정보표'와 '성취수준에 따른 문항별 예상정답률'은 각각 <표 19>, <표 20>와 같다. 각 문항의 배점은 20점, 총점은 100점으로 설정하였다.

〈표 14〉 1번 문항 카드

문항 번호	1번		
영역	이해(읽기)		
성취기준	[10공영1-01-01] 말이나 글에 포함된 세부 정보를 파악한다.		
난이도	쉬움	**예상 정답률**	90%
판별 성취수준 (성취율)	E(40% 이상 ~ 60% 미만)		
출처	2021학년도 기초학력 진단검사 고1영어 [가형] 검사지 21번 (원문항 변형 없음)		
문제	1. 다음 글에서 England에 대해 언급되지 않은 것은? Welcome to England. The capital city of England is London. People speak English here. Fish and chips is a famous dish in England. Every year, lots of tourists visit Big Ben and Tower Bridge. ① 수도 ② 언어 ③ 인구수 ④ 유명한 음식 ⑤ 관광지		
단어 수	34개		
해석	영국에 오신 것을 환영한다. 영국의 수도는 런던이다. 여기 사람들은 영어를 사용한다. 피쉬 앤 칩스는 영국의 유명한 요리다. 매년 많은 관광객이 빅 벤과 타워브리지를 방문한다.		
정답	③번 / 수도, 언어, 유명한 음식 및 관광지는 모두 언급이 되었다.		
출제 의도	두 사람의 대화를 듣고 언급되지 않은 바를 파악한다.		

〈표 15〉 2번 문항 카드

문항 번호	2번		
영역	이해(읽기)		
성취기준	[10공영1-01-03] 말이나 글의 분위기나 화자나 인물의 심정 및 의도 등을 추론한다.		
난이도	쉬움	**예상 정답률**	80%
판별 성취수준 (성취율)	D(60% 이상 ~ 70% 미만)		
출처	2021학년도 기초학력 진단검사 고1영어 [가형] 검사지 12번 (원문항 지문 난도 상향 조정)		
문제	2. 다음 글에 나타난 글쓴이의 심정으로 가장 적절한 것은? One night, the ground shook strongly, and it woke me up because my bed was moving. I tried to turn on the light, but it didn't work. Then, the mirror fell to the floor with a loud noise. I called for my mom in the dark, but she didn't answer. In the dark, my heart pounded, and I held my breath. It was a strange night. ① 기쁜 ② 무서운 ③ 안도한 ④ 억울한 ⑤ 지루한		
단어 수	66개		
해석	어느 날 밤, 땅이 심하게 흔들리고 침대가 움직여서 나는 잠에서 깨어났다. 나는 불을 켜려고 했지만, 그것은 작동하지 않았다. 그리고 그때 거울이 큰 소리를 내며 바닥으로 떨어졌다. 어둠 속에서 엄마를 불렀지만, 엄마는 대답하지 않았다. 어둠 속에서 심장이 뛰고 숨이 막혔다. 이상한 밤이었다.		
정답	②번 / 땅이 흔들리고 불이 켜지지도 않고, 엄마의 대답도 없다는 등의 내용을 통해 해당 분위기를 파악할 수 있다.		
출제 의도	등장 인물의 심경 변화를 파악하는 능력과 주요 사건의 내용을 이해하고 심경을 나타내는 선택지의 형용사, 분사 표현을 충분히 이해하고 있는지를 묻고자 하는 문항이다.		

〈표 16〉 3번 문항 카드

문항 번호	3번		
영역	이해(읽기)		
성취기준	[10공영1-01-02] 말이나 글의 주제나 요지를 파악한다.		
난이도	보통	**예상 정답률**	70%
판별 성취수준 (성취율)	C(70% 이상 ~ 80% 미만)		
출처	2021학년도 3월 고1 전국연합학력평가 20번 (원문항 지문 난도 하향 조정)		
문제	3. 다음 글에서 필자가 주장하는 바로 가장 적절한 것은? At a publishing house and at a newspaper you learn the following: It's not a mistake if it doesn't end up in print. It's the same for email. Nothing bad can happen if you haven't hit the Send key. What you've written can have misspellings, errors of fact, obvious lies, but it doesn't matter. If you haven't sent it, you still have time to fix it. Send is your computer's most attractive command. But before you hit the Send key, make sure that you read your document carefully one last time. ① 중요한 이메일은 출력하여 보관해야 한다. ② 글을 쓸 때에는 개요 작성부터 시작해야 한다. ③ 이메일을 전송하기 전에 반드시 검토해야 한다. ④ 업무와 관련된 컴퓨터 기능을 우선 익혀야 한다. ⑤ 업무상 중요한 내용은 이메일보다는 직접 전달해야 한다.		
단어 수	91개		
해석	당신은 출판사와 신문에서 '인쇄되지 않으면 실수가 아니다'라는 사실을 알게 된다. 이메일도 마찬가지다. 보내기 키를 누르지 않으면 나쁜 일이 일어날 수 없다. 당신이 작성한 내용에는 철자 오류, 사실의 오류, 명백한 거짓말이 있을 수 있지만 그것은 중요하지 않다. 아직 보내지 않았다면 수정할 시간이 아직 남아 있다. 보내기는 컴퓨터의 가장 매력적인 명령이다. 하지만 보내기 키를 누르기 전에 마지막으로 문서를 주의 깊게 읽어보라.		
정답	③번 / 글 전체의 맥락에서 이메일 전송 전 내용 확인에 대한 중요성을 말하고 있다.		
출제 의도	필자의 주장 이해 여부를 파악한다.		

〈표 17〉 4번 문항 카드

문항 번호	4번		
영역	이해(읽기)		
성취기준	[10공영1-01-02] 말이나 글의 주제나 요지를 파악한다.		
난이도	보통	**예상 정답률**	60%
판별 성취수준 (성취율)	B(80% 이상 ~ 90% 미만)		
출처	2020학년도 6월 고1 전국연합학력평가 23번 (원문항 지문 난도 하향 조정)		
문제	4. 다음 글의 주제로 가장 적절한 것은? Like anything else involving effort, compassion takes practice. We need to make an effort to be there for others when they need us. Sometimes, helping can be easy, like saying something kind to someone who's feeling down or helping out on a Saturday for a charity that you genuinely support. At other times, helping involves some real sacrifice. "A bone to the dog is not charity," Jack London observed. "Charity is the bone shared with the dog, when you are just as hungry as the dog." If we practice taking the many small opportunities to help others, we'll be prepared for more significant challenges that demand sacrifice. ① benefits of living with others in harmony ② importance of practice to help others ③ effects of practice in speaking kindly ④ means for helping people in trouble ⑤ difficulties with forming new habits		
단어 수	104개		
해석	노력이 필요한 다른 모든 것과 마찬가지로 연민에도 연습이 필요하다. 우리는 다른 사람들에게 우리가 필요할 때 곁에 있어 주기 위해 노력해야 한다. 때로는 기분이 좋지 않은 사람에게 친절한 말을 하거나 토요일에 진심으로 후원하는 자선 단체를 돕는 등 도움이 쉬울 수도 있다. 어떤 경우에는 도움을 주기 위해 실제적인 희생이 따르기도 한다. Jack London은 "개에게 뼈를 주는 것은 자선이 아닙니다."라고 말했다. "자선은 개만큼 배고플 때 개와 공유하는 뼈입니다." 다른 사람을 돕기 위해 작은 기회를 많이 활용하는 연습을 한다면 희생이 필요한 더 중요한 도전에 대비할 수 있을 것이다.		
정답	②번 / 글의 초반부에서 타인을 도와주기 위한 노력의 중요성을 말하고 있다.		
출제 의도	글의 주제 이해 여부를 파악한다.		

〈표 18〉 5번 문항 카드

문항 번호	5번		
영역	이해(읽기)		
성취기준	[10공영1-01-05] 말이나 글에 포함된 표현의 함축적 의미를 추론한다.		
난이도	보통	**예상 정답률**	50%
판별 성취수준 (성취율)	B(80% 이상 ~ 90% 미만)		
출처	2021학년도 6월 고1 전국연합학력평가 21번 (원문항 변형 없음)		
문제	5. 밑줄 친 want to use a hammer가 다음 글에서 의미하는 바로 가장 적절한 것은? We have a tendency to interpret events selectively. If we want things to be “this way” or “that way” we can most certainly select, stack, or arrange evidence in a way that supports such a viewpoint. Selective perception is based on what seems to us to stand out. However, what seems to us to be standing out may very well be related to our goals, interests, expectations, past experiences, or current demands of the situation – “with a hammer in hand, everything looks like a nail.” This quote highlights the phenomenon of selective perception. If we want to use a hammer, then the world around us may begin to look as though it is full of nails! ① hope others have a viewpoint similar to ours ② make our effort meaningless ③ are unwilling to stand out ④ intend to do something in a certain way ⑤ have a way of thinking that is accepted by others		
단어 수	117개		
해석	우리는 사건을 선택적으로 해석하는 경향이 있다. 우리가 사물이 "이렇게" 또는 "저렇게" 되기를 원한다면 그러한 관점을 뒷받침하는 방식으로 증거를 선택, 쌓거나 배열할 수 있다. 선택적 인식은 우리가 눈에 띄게 보이는 것에 기초한다. 그러나 우리가 눈에 띄는 것은 우리의 목표, 관심, 기대, 과거 경험 또는 현재 상황의 요구와 매우 관련이 있을 수 있다. "손에 망치를 쥐면 모든 것이 못처럼 보인다." 이 인용문은 선택적 인식 현상을 강조한다. 망치를 사용하고 싶다면 우리 주변의 세상이 못으로 가득 찬 것처럼 보일 수도 있다!		
정답	④번 / 해당 밑줄 내용은 특정 방식으로 하고 싶은 행동 의지를 나타낸다		
출제 의도	중요한 개념을 담고 있는 어구를 토대로의 중심 내용을 파악하는 능력을 측정한다.		

〈표 19〉 성취수준 판별 검사지 문항정보표

< 성 취 수 준 판 별 검 사 지 문 항 정 보 표 >								
대상	고등학교 1학년							
과목명	공통영어 1							
평가 방법	지필평가 선다형							
문항 수	5개							
총점	100점							
문항 번호	**내용 영역**	**성취기준**	**정답**	**배점**	**예상 정답률 (%)**	**난이도**		
						어려움	**보통**	**쉬움**
1	이해 (읽기)	[10공영1-01-01] 말이나 글에 포함된 세부 정보를 파악한다.	③	20점	90			O
2	이해 (읽기)	[10공영1-01-03] 말이나 글의 분위기나 화자나 인물의 심정 및 의도 등을 추론한다.	②	20점	80			O
3	이해 (읽기)	[10공영1-01-02] 말이나 글의 주제나 요지를 파악한다.	③	20점	70		O	
4	이해 (읽기)	[10공영1-01-02] 말이나 글의 주제나 요지를 파악한다.	②	20점	60		O	
5	이해 (읽기)	[10공영1-01-05] 말이나 글에 포함된 표현의 함축적 의미를 추론한다.	④	20점	50	O		
합계				100점	70.00	1	2	2

〈표 20〉 성취수준에 따른 문항별 예상 정답률

문항 번호	**성취도 그룹별 예상 정답률(%)**					**문항별 예상 정답률 평균(%)**
	A	**B**	**C**	**D**	**E**	
1	95	95	90	90	85	90
2	95	95	85	75	65	80
3	90	85	80	65	50	70
4	85	75	65	45	25	60
5	80	65	50	35	20	50

2. 성취수준 판별 검사지 현장 적용 및 결과 처리

위와 같이 개발한 검사지를 창원고등학교 1학년 3개반(71명), 창원문성고등학교 3개반(58명), 웅상고등학교 1개반(31명), 총 160명 대상으로 실시하였다. 검사지 응시 일자는 2023년 9월 셋째 주, 검사지 시험 응시 시간은 모두 10분으로 동일하게 설정하였다. 검사지의 문항반응률은 <표 21>과 같다.

〈표 21〉 검사지 문항반응률

문항번호		1	2	3	4	5	전체
예상 정답률(%)		90	80	70	60	50	70
실제 정답률(%)		96.88	91.88	85.63	68.13	51.25	78.75
성취도 그룹별 실제 정답률(%)	A	100.00	100.00	100.00	89.74	79.49	93.85
	B	100.00	100.00	93.75	75.00	53.13	84.38
	C	100.00	88.89	88.89	62.96	40.74	76.30
	D	96.97	90.91	78.79	57.58	39.39	72.73
	E	91.30	78.26	69.57	56.52	30.43	65.22
	I(40% 미만)	66.67	66.67	33.33	16.67	50.00	46.67
답지 반응률(%)	선지 1	0.63	32.50	6.88	7.50	16.88	
	선지 2	0.63	91.88	1.25	68.13	3.75	
	선지 3	96.88	4.38	85.63	8.75	11.25	
	선지 4	1.25	0.00	4.38	13.13	51.25	
	선지 5	0.63	2.50	1.88	2.50	16.88	
정답 인원(명)		155	147	137	109	82	

※ 예상/실제 정답률(%) 및 답지 반응률(%)은 소수점 셋째 자리에서 반올림함

※ 성취도 그룹별 실제 정답률(%): 1학기말 학생 성취도 그룹별 검사지 실제 정답률(%)

3. 검사지 결과의 해석 및 활용

가. 검사지 결과 해석

본 연구에서 개발한 성취수준 판별 검사지 적용 결과, 연구에서 의도한 문항 난도에 따라 실제 정답률에 있어서 유의미한 결과를 보였다. 전반적으로 각 문항에서 판별하고자 하는 성취수준이 높아짐에 따라 실제 정답률이 감소하는 결과를 보였고, 1학기말 성취도가 높은 학생 그룹일수록 모든 문항에서 실제 정답률이 높게 나타나 선다형 문항을 통한 성취수준 변별이 가능한 것으로 나타났다. 성취도 급간(A-B, B-C, C-D, D-E, D-I)별 실제 정답률 차이는 적게는 약 5%에서 많게는 약 15%까지 차이가 나는 것으로 나타났으나, 각 성취도 그룹 내의 학생 수에 차이가 비율 차이에 영향을 미친 것으로 보인다. 예상 정답률과 실제 정답률을 비교한 결과, 전반적으로 예상 정답률보다 실제 정답률이 적게는 1.25%에서 많게는 약 15% 차이가 있었다. 문항별 결과 해석은 다음과 같다.

1) 1번 문항(최소 성취수준 미도달 판정 문항)

1번 문항은 실제 정답률이 96.88%로 높게 나타나 저난도 문항으로 적합하다고 판단되나, 성취도 E 그룹의 실제 정답률이 91.30%로 매우 높게 나타났고, 최소 성취수준 미도달(I) 학생의 정답률 평균도 66.67%로 해당 그룹의 약 2/3에 해당하는 학생이 정답을 맞힌 것으로 나타나 최소 성취수준 미도달 판정 문항으로 활용하기에는 난도가 다소 낮다고 판단하였다.

2) 2번 문항(성취수준 'D' 판별 문항)

2번 문항도 실제 정답률이 91.88%로 높게 나타났으며, 성취도 E 그룹의 실제 정답률이 78.27%로 해당 그룹 학생의 약 2/3가 정답을 맞힌 것으로 나타나 최소 성취수준 판별 문항 난도로 적합하다고 판단하였다. 2번 문항에서 성취도 C 그룹의 실제 정답률보다 성취도 D 그룹의 실제 정답률이 소폭 높게 나왔으나, 해당 그룹에 해당하는 학생 수 차이에 따른 것으로 보여 결과 해석에는 크게 영향을 미치지 않는 것으로 판단하였다.

3) 3번 문항(성취수준 'C' 판별 문항)

3번 문항은 실제 정답률이 85.63%로 예상 정답률보다 15.63% 높게 나왔으며, 이는 성취수준 'D' 판별 문항의 예상 정답률과 유사한 수준인 것으로 확인 되었다. 성취도 D 그룹의 실제 정답률도 78.79%로 나타나 성취수준 'D' 판별 문항 난도로 적합하다고 판단하였다.

4) 4번 문항(성취수준 'B' 판별 문항)

4번 문항은 실제 정답률이 68.13%로 예상 정답률보다 8.13% 높게 나타났으나, 성취도 B 그룹의 실제 정답률이 75%로 예상 정답률과 일치하였으며, 성취도 A 그룹의 실제 정답률도 89.74%로 예상 정답률과 5% 이내의 근소한 차이를 보여 해당 성취수준 판별 문항으로 적합하다고 판단하였다.

5) 5번 문항(성취수준 'A' 판별 문항)

5번 문항(성취수준 'A' 판별 문항)은 실제 정답률이 51.25%로 예상 정답률에 해당하는 50%와 유사한 결과를 보였고, 성취도 A 그룹의 실제 정답률(79.49%)도 예상 정답률(80%)에 근접한 것으로 나타나 해당 성취수준 판별 문항으로 적합하다고 판단하였다.

나. 최소 성취수준 판별을 위한 문항 구성 방안

일반적으로 문항 난도에 영향을 미치는 요인에는 구문의 복잡도, 어휘 수준, 내용 친숙도, 내용의 추상성 등이 있다. 또한 문항 해결에 필요한 시간과 문항 수의 비율이 전체 검사지의 난이도에 영향을 미치는 요인이 될 수 있으며, 문항의 유형에 따라서도 난이도를 구성할 수 있다. 이런 점을 고려하여 최소 성취수준의 판별을 위한 검사 문항이 갖추어야 할 조건은 다음과 같다.

1) 50단어 내외의 단락 제시

통상적으로 1학년 영어 수준에서는 전국연합학력평가 기준 평균 1분 30초당 110단어 내외의 단락을 읽고 문제를 해결해야 한다. 이런 점을 고려하여 최소 성취수준에서 반복하여 읽고 문제를 해결할 수 있는지를 확인하기 위해서 어휘 수를 반복해서 읽을 것으로 예상되는 횟수만큼 적절하게 조절할 수 있다. 예를 들어 두 번 정도 반복해서 읽고 문항을

해결할 것으로 예상된다면, 50단어 내외의 단락을 제시하며 문항을 제작할 수 있다.

2) 어휘 수준, 구문 복잡도, 소재 친숙도 고려

구문의 복잡도를 고려하면 공통영어 최소 성취수준에 도달한 학생들의 경우 비교적 길이가 긴 복문이나, 호흡이 길고 복잡한 형식의 문장을 읽고 이해하는 데 어려움을 겪는 것으로 나타난다. 어휘 수준은 비교적 직전 교육과정의 어휘 수준을 참고하여 수준의 격차가 크게 나지 않도록 조절할 필요가 있다. 소재의 친숙도 측면에서는 일상생활에서 쉽게 접할 수 있는 친숙한 소재를 다루고 있는지 확인할 필요가 있으며, 지나치게 추상적이지 않은 실용적인 내용을 평가의 대상으로 하여 문항을 구성할 필요가 있다.

3) 유형별 난도 및 선택지 구성 시 유의점

읽기 문항의 경우 문항 유형에 따라서 어려움을 겪는 정도가 달라질 수 있다. 예를 들어 실용문 일치·불일치, 글의 내용 일치 불·일치, 도표 등과 같은 세부 정보 파악 유형의 경우 전체 글을 읽고 이해하거나 중심 내용을 파악하지 않고도 찾고자 하는 특정 정보를 중심으로 문항의 해결이 가능하므로 문항 유형으로 볼 때 난도가 가장 낮은 것으로 나타난다.

글의 목적, 심경 변화, 작가의 주장과 같은 맥락 추론 유형이나, 요지, 주제, 제목을 묻는 문항의 경우 지문의 세세한 내용에 관해 이해하지 못하는 부분이 있더라도 핵심어를 중심으로 중심 내용을 찾으면 문항을 해결할 수 있으므로 비교적 쉽게 문항을 해결할 수 있으며, 통상적으로 중 난도 정도의 문항 유형으로 출제된다.

다만, 일부 문항의 선택지가 영어로 구성된다면 상대적으로 난도가 상승하는 것으로 나타난다. 논리적 관계 추론이나 함축적 의미 추론의 경우, 글 전체에 나타난 중심 내용뿐만 아니라 모든 문장의 의미와 행간의 의미까지 추론해야 하므로 가장 난도가 높은 문항에 해당한다. 따라서 최소성취수을 판별할 수 있는 문항을 제작하기 위해 위에서 언급된 바와 같은 유형별 난도의 특징을 잘 활용하여 난이도 구성할 필요가 있다.

Ⅵ. 논의 및 제언

1. 결론 및 기대 효과

본 연구는 성취수준 판별 검사지를 개발·적용하고 결과를 분석하는 과정을 통해 성취기준·성취수준 기반 평가 문항 및 최소 성취수준 미도달(I) 판정 문항 개발 모델을 제시하는 데 목표를 두었다. 「공통영어 1」 이해 영역(읽기) 성취기준에 따른 성취수준별 대표 문항으로 검사지를 구성하고, 정답률 추정을 통해 난도 조정 과정을 거쳐 현장에 적용한 후 그 결과를 분석하였다. 본 연구를 통해 얻은 결론은 다음과 같다.

첫째, 검사지 문항반응률 분석 결과, 단어 수가 많아질수록, 구문이 복잡해질수록, 문항 유형 난도가 높아질수록, 선택지가 영어일 때 정답률이 낮아졌다. 특히 성취수준 'A', 'B' 판별 문항은 성취도 'A', 'B' 그룹 학생의 예상 정답률과 실제 정답률이 매우 근접한 결과를 보여 문항 난도를 결정하는 요인에 대한 분석과 적용이 타당했다고 판단하였다.

둘째, 검사지의 예상 정답률보다 실제 정답률이 전반적으로 높게 나왔으며, 특히 성취수준 'D'와 'E' 대표 문항 정답률을 분석한 결과 검사지에서 제시한 성취수준 'D' 판별 문항이 성취수준 'E' 문항, 즉 최소 성취수준 미도달(I) 판정 문항 난도로 적합하다고 판단하였다.

이상의 연구 결과를 바탕으로, 본 연구에서 제시한 성취수준 판별 검사지 개발 모델을 단위 학교에서 학기 초 학생 수준 진단검사지 개발 시 적용 가능하다고 판단하였고, 해당 검사지 문항반응률 분석 결과를 지필평가 문항 개발 기초자료로 활용한다면 성취기준·성취수준 기반 평가 문항 개발의 질적 향상에 일조할 수 있으리라 기대한다.

2. 정책 제언

성취기준 분석을 바탕으로 목표설정과 이를 달성하기 위한 교수·학습 계획이 수립되었다면 이것을 객관도, 타당도, 신뢰도를 갖춘 방법과 도구로 평가하고 그 결과를 바탕으로 학기말 성취 수준 도달 여부를 판단할 수 있는 평가계획을 수립하게 된다. 여기서, 성취기준에 제시되는 이해, 표현, 적용 능력을 다양한 관점과 방법으로 깊이 있게 측정하고 평가할 수 있도록 계획해야 할 필요가 있다. 이때 성취기준 도달 여부를 판단할 수 있는 평가계획 및 운영은 지역적인 특성에 따라 다를 수 있을 뿐만 아니라, 단위 학교나 학생의 특성에 따라 달라질 수 있다. 따라서 단위 학교에서 평가를 수행하는 교사 개개인의

역량은 성취평가제의 성공적 운영에 중요한 요소이다.

교사는 평가 시행 후 그 결과를 학습자에게 개별적 피드백으로 제공하고 교수·학습 방법 개선에 반영하여 학습자가 성취기준에 도달하도록 지속해 도움을 제공할 수 있어야 한다. 이를 위해 교사는 평가 결과를 바탕으로 한 전체 학습자 집단의 특성에 대한 분석 및 판단 능력과 더불어 평가 대상 학습자에 대한 개별적 분석 능력도 갖추어야 한다. 예를 들어, 지필평가에서 나타나는 계량화된 수치를 분석하고 해석하는 능력이 필요하며, 수행평가를 통해 개별적인 피드백을 제공하며 성취기준에 도달하도록 꾸준히 도움을 제공하는 능력도 요구된다. 이를 위해 교사들이 갖추어야 할 필수적인 평가 역량을 다음과 같이 세분화하여 체계적으로 보완·강화하기 위한 실습형 연수 및 문항 개발 자료집 보급 등 다각도의 지원이 필요하다.

가. 평가계획 수립 및 계획서 작성 방법에 대한 역량 강화 지원

성취기준 도달 여부를 다양한 각도에서 확인할 수 있는 '평가계획 수립 및 계획서 작성 방법'에 대한 역량 강화가 필요하다. 평가 결과의 신뢰도를 확보하기 위해서 교사는 평가계획이 교수·학습과 잘 연계하여 평가의 타당도를 확보할 수 있도록 해야 하며, 또한 학습자가 평가의 세부 절차와 유의 사항 및 평가 기준을 명확하게 파악할 수 있도록 평가 계획서가 작성될 필요가 있다. 따라서 평가의 목적과 상황에 맞는 다양한 유형의 평가 방법을 적절히 활용할 수 있어야 한다. 학습자의 학습 스타일이나, 정의적 특성, 영어 수준 등을 고려한 다양한 평가 방식을 마련하여 맞춤형 평가를 계획하고 운영할 수 있는 역량의 강화가 필요하다.

나. 지필평가의 계획과 시행 역량 강화 지원

학기별 평가계획 수립에 이어서, 지필평가의 계획과 시행에 대한 역량 강화가 필요하다. 지필평가는 전체적인 학습자들의 특성과 수준, 그리고 학습 목표 도달 정도를 계량화된 지표를 통해 확인하고 판단할 때 도움이 된다. 따라서 적절한 비율로 선택형 문항과 서답형 문항을 구성하고 제작하는 능력과 평가 후 문항 반응 결과에 대해 분석하고 해석할 수 있는 역량에 대한 전문성 향상이 필요하다.

잘 제작된 지필평가에서는 다양한 인지 수준의 문항을 골고루 출제하여 이해와 표현 능력을 균형 있게 평가할 수 있을 뿐만 아니라 평가 문항 제작과 시행 및 채점에 있어서 타당성과 신뢰성을 확보할 수 있다. 타당성과 신뢰성을 갖춘 평가 구성을 위해 선택형

및 서답형 문항의 제작 원리와 방법, 채점 기준 마련에 대한 전문성을 확보해야 할 필요가 있다. 예를 들어, 읽기 선택형 문항의 경우, 발문의 명료성, 어휘의 수준, 구문의 복잡도, 내용의 추상성 등의 요소가 어떻게 문항의 난도에 영향을 미칠 수 있는지에 대해 반복적으로 제작 훈련을 하며 출제자가 체험적으로 역량을 강화할 필요가 있다.

또한 선택지를 단계적으로 적절하게 구성하고 문항 반응률을 분석하는 과정을 통해 학습자의 이해 수준을 계량적으로 판단해 볼 수도 있다. 문항 분석을 통해 학습자들의 지식과 이해 수준뿐만 아니라 적용 능력, 성취 수준 도달 여부를 판단하고 개인별 피드백을 할 수 있는 근거 자료를 확보할 수 있으므로 이를 활용할 수 있는 능력을 갖추는 것이 필요하다. 또한 성취평가제에서 평가자가 갖추어야 할 중요한 평가 수행 능력 중 하나인 정답률 추정의 타당성을 확보할 수도 있다.

계량화된 평가 결과를 통해 일정 수준에 도달한 학습자의 특성을 분석적으로 파악하여 정답률 추정의 객관적 근거를 마련할 수 있으며, 이것을 다시 평가 문항 제작에 반영하며 신뢰도 높은 평가를 구성할 수 있게 된다. 서답형 문항의 경우, 서·논술형 문항을 통해 측정하고자 하는 학습자의 능력을 깊이 있게 평가할 수 있다. 이런 문항을 출제하기 위해 성취기준에 연계한 발문과 제시문, 보기 등의 구성 방법과 세부적인 채점 기준 마련 등에 대한 역량 강화가 필요하다. 이를 통해 이해와 표현 능력을 균형 있게 평가할 수 있는 문항을 제작하여 평가할 수 있다. 지필평가 문항 제작에 대한 평가 전문성 및 역량 제고는 현장의 교사들에게 성취평가제 도입에 따라 필요한 평가 수행 능력 향상에 실질적인 도움을 줄 수 있을 것으로 기대된다.

다. 수행평가 구성과 시행 역량 강화 지원

2022 개정 교육과정에서는 학습자가 평가를 학습의 과정 일부로 인식하고 자신의 영어 학습 과정과 성과를 성찰하도록 평가의 방향성을 제시한다. 따라서 수행평가는 학습자가 자신의 영어 학습 과정을 스스로 돌아보고 개인적인 의미를 발견하며 자기 주도적으로 학습계획을 수정하고 보완할 수 있는 계기가 되도록 개인별 맞춤형 피드백을 제공할 수 있어야 하며, 교사의 교수·학습 방법 개선에도 반영할 수 있어야 한다. 따라서 현장의 교사들이 기존에 실시해 왔던 수행평가 방법들이 2022 개정 교육과정의 성취기준과 교수·학습 내용 및 목표에 부합할 수 있는지 점검하고 수정 보완하며, 성취평가제의 취지에 더욱 맞는 수행평가를 계획하고 시행할 수 있는 역량을 강화해야 할 필요가 있다.

라. 디지털 프로그램 활용 역량 강화 지원

‘이해’와 ‘표현’ 능력을 평가하는 데 도움이 되는 다양한 기술 및 디지털 프로그램(인공지능 기반 플랫폼, 음성 챗봇, 화상 콘퍼런스 등)을 활용하는 역량의 강화가 필요하다. 그동안 표현 능력의 상당한 부분과 이해 능력들이 평가 타당도와 신뢰도 측면에서 발생하는 어려움으로 인해 간접적으로 평가되어왔다. 그러나 최근에는 수업과 평가에 활용할 수 있는 다양한 디지털 프로그램들이 개발되어 그동안 간접적으로 또는 제한적으로 이루어져 왔던 표현 영역의 평가 요소들을 효과적으로 평가할 수 있는 가능성이 확대되었다. 이러한 프로그램들을 수업과 평가에 적절히 활용한다면, 수업 활동에 있어서 ‘이해’ 영역뿐만 아니라 ‘표현’ 영역의 질적 향상을 꾀하고 타당도 높은 평가 도구 개발에 도움이 되리라 기대한다.

참고문헌

강문구 외(2021). 영어과 선다형 시험 평가 문항 어떻게 만들어지나?. 한국교육방송공사.

권점례 외. **최소 성취수준 보장 지도 운영매뉴얼(영어). 한국교육과정평가원 연구자료** ORM 2022-44-3

교육부(2022) **영어과 교육과정**. 교육부 고시 제 2022-33호 별책 14. 교육부

김민경(2016). 코메트릭스(Coh-Metrix)를 이용한 중·고등 영어교과서와 대학수학능력시험 읽기 지문의 난이도 분석. 석사학위 논문, 제주대학교

김영은 외(2022). **교고학점제 도입 · 운영 안내서**. 교육부 · 한국교육과정평가원 연구자료 ORM 2022-43.

김용진 외(2022). **2022 공통과목 '영어' 최소학업성취수준 보장을 위한 교수·학습 및 평가 자료**. 경기도교육청

김종훈 회(2022). **최소 성취수준 보장지도 운영 가이드**. 경상남도교육청

능률교육(2017). **2015 개정 고등학교 영어(양형권 외) 교과서 워크시트. https://www.neteacher.co.kr** (2023. 10. 14 검색).

박승현 외(2022). **영어과 평가문항제작 역량강화 연수**. 경상남도교육청

박은아 외(2014). **성취평가제 내실화를 위한 교사 역량 강화 지원 방안**. 한국교육과정평가원 연구보고 PRE 2014-1.

박혜영 외(2022). **고교학점제 도입에 따른 성취평가제 개선 방안**. 한국교육과정평가원 연구보고 PRE 2022-8.

배원희, 신상근. (2016). 중등학교 영어과 성취평가제 운영 실태 및 교사 인식 연구. **중등교육연구, 64(3),** 611-634.

양현권 외(2017). **고등학교 영어**. 능률교육(주)

이주 외(2018). **지필평가 문항제작 길라잡이.** 평가문항제작연구회

Manichander Thammishetty(2014). *Education Evaluation.* Lulu.com.

Joaquim Manuel Andrade. (2018). *Education Must.* Lulu.com.

<부록 1>

(영어) 성취수준 판별 검사지 1회차

제 1 학년 ( )반 ( )번 이름: _____ 2023년 9월 실시

▶ 문항수 : 선다형 5문항

1. 다음 글에서 England에 대해 언급되지 않은 것은?

Welcome to England. The capital city of England is London. People speak English here. Fish and chips is a famous dish in England. Every year, lots of tourists visit Big Ben and Tower Bridge.

① 수도 ② 언어 ③ 인구수
④ 유명한 음식 ⑤ 관광지

2. 다음 글에 나타난 글쓴이의 심정으로 가장 적절한 것은?

One night, the ground shook strongly, and it woke me up because my bed was moving. I tried to turn on the light, but it didn't work. Then, the mirror fell to the floor with a loud noise. I called for my mom in the dark, but she didn't answer. In the dark, my heart pounded, and I held my breath. It was a strange night.

① 기쁜 ② 무서운 ③ 안도한
④ 억울한 ⑤ 지루한

3. 다음 글에서 필자가 주장하는 바로 가장 적절한 것은?

At a publishing house and at a newspaper you learn the following: *It's not a mistake if it doesn't end up in print.* It's the same for email. Nothing bad can happen if you haven't hit the Send key. What you've written can have misspellings, errors of fact, obvious lies, but it doesn't matter. If you haven't sent it, you still have time to fix it. Send is your computer's most attractive command. But before you hit the Send key, make sure that you read your document carefully one last time.

① 중요한 이메일은 출력하여 보관해야 한다.
② 글을 쓸 때에는 개요 작성부터 시작해야 한다.
③ 이메일을 전송하기 전에 반드시 검토해야 한다.
④ 업무와 관련된 컴퓨터 기능을 우선 익혀야 한다.
⑤ 업무상 중요한 내용은 이메일보다는 직접 전달해야 한다.

2023학년도 성취수준 판별을 위한 검사 도구 (영어)과 1 / 2

4. 다음 글의 주제로 가장 적절한 것은?

Like anything else involving effort, compassion takes practice. We need to make an effort to be there for others when they need us. Sometimes, helping can be easy, like saying something kind to someone who's feeling down or helping out on a Saturday for a charity that you genuinely support. At other times, helping involves some real sacrifice. "A bone to the dog is not charity," Jack London observed. "Charity is the bone shared with the dog, when you are just as hungry as the dog." If we practice taking the many small opportunities to help others, we'll be prepared for more significant challenges that demand sacrifice.

① benefits of living with others in harmony
② importance of practice to help others
③ effects of practice in speaking kindly
④ means for helping people in trouble
⑤ difficulties with forming new habits

5. 밑줄 친 want to use a hammer가 다음 글에서 의미하는 바로 가장 적절한 것은?

We have a tendency to interpret events selectively. If we want things to be "this way" or "that way" we can most certainly select, stack, or arrange evidence in a way that supports such a viewpoint. Selective perception is based on what seems to us to stand out. However, what seems to us to be standing out may very well be related to our goals, interests, expectations, past experiences, or current demands of the situation — "with a hammer in hand, everything looks like a nail." This quote highlights the phenomenon of selective perception. If we want to use a hammer, then the world around us may begin to look as though it is full of nails!

① hope others have a viewpoint similar to ours
② make our effort meaningless
③ are unwilling to stand out
④ intend to do something in a certain way
⑤ have a way of thinking that is accepted by others

수고하셨습니다

<부록 2> 검사지 결과 - 학생 제출 답안

학교코드	학급코드	번호	문항-1	문항-2	문항-3	문항-4	문항-5	1학기 성취도
1	1	1	3	2	1	4	1	E
1	1	2	3	2	3	2	5	C
1	1	3	3	1	3	2	4	E
1	1	4	3	2	3	2	4	B
1	1	5	3	2	4	5	1	I
1	1	6	3	3	3	1	5	E
1	1	7	3	2	3	2	1	C
1	1	8	3	2	3	4	4	B
1	1	9	3	2	3	1	4	D
1	1	10	3	2	3	2	4	A
1	1	11	3	2	3	4	1	C
1	1	12	3	2	3	2	1	E
1	1	13	3	2	3	2	4	A
1	1	14	3	2	3	4	4	A
1	1	15	3	2	3	2	1	B
1	1	16	3	2	5	1	4	E
1	1	17	3	2	1	5	4	I
1	1	18	3	2	3	2	4	D
1	1	19	3	2	3	2	5	B
1	1	20	5	3	1	2	4	I
1	1	21	3	2	3	4	4	D
1	1	22	3	2	3	2	5	C
1	1	23	3	2	3	2	5	D
1	1	24	3	2	3	1	4	I
1	2	1	3	2	3	2	4	A
1	2	2	3	2	3	4	1	B
1	2	3	3	2	3	2	1	B
1	2	4	3	2	4	3	5	I
1	2	5	3	2	3	2	1	A
1	2	6	3	3	3	2	5	C
1	2	7	3	2	1	3	4	C
1	2	8	3	2	3	2	4	B

학교코드	학급코드	번호	문항-1	문항-2	문항-3	문항-4	문항-5	1학기 성취도
1	2	9	3	2	3	2	5	E
1	2	10	3	2	3	2	1	E
1	2	11	3	2	3	2	4	A
1	2	12	3	2	3	2	2	C
1	2	13	4	2	3	2	1	E
1	2	14	3	2	3	2	4	A
1	2	15	3	2	3	2	4	A
1	2	16	3	2	3	2	1	C
1	2	17	3	2	3	2	4	E
1	2	18	3	2	3	2	5	C
1	2	19	3	2	4	2	5	E
1	2	20	3	2	1	4	4	E
1	2	21	3	2	3	5	1	E
1	2	22	3	2	3	2	4	B
1	2	23	4	2	3	2	4	D
1	2	24	3	5	1	3	2	E
1	3	1	3	2	3	2	4	B
1	3	2	3	2	3	2	4	A
1	3	3	3	2	3	2	4	A
1	3	4	3	2	3	2	1	B
1	3	5	3	2	3	2	4	A
1	3	6	3	2	3	2	5	D
1	3	7	3	2	3	2	1	A
1	3	8	2	1	3	4	5	I
1	3	9	3	2	3	2	4	C
1	3	10	3	2	3	2	5	A
1	3	11	3	3	1	2	5	E
1	3	12	3	2	3	2	4	D
1	3	13	3	2	3	2	4	D
1	3	14	3	2	3	2	4	D
1	3	15	3	2	3	2	4	A
1	3	16	3	2	5	2	1	E
1	3	17	3	2	3	2	3	E

학교코드	학급코드	번호	문항-1	문항-2	문항-3	문항-4	문항-5	1학기 성취도
1	3	18	3	2	5	4	1	B
1	3	19	3	2	3	1	4	C
1	3	20	3	5	3	4	1	E
1	3	21	3	2	3	1	4	C
1	3	22	3	2	3	2	5	D
1	3	23	3	2	3	2	4	E
2	1	01	3	2	3	2	4	B
2	1	02	3	2	3	1	4	D
2	1	03	3	2	3	4	4	B
2	1	04	3	2	3	2	4	A
2	1	05	3	2	3	2	4	B
2	1	06	3	2	3	2	2	A
2	1	07	3	2	2	3	5	D
2	1	08	3	2	3	2	4	A
2	1	09	3	2	3	2	4	B
2	1	10	3	2	3	2	4	A
2	1	11	3	2	3	2	4	A
2	1	12	3	2	3	2	4	A
2	1	13	3	5	4	1	5	D
2	1	14	3	2	3	2	3	A
2	1	15	3	5	3	2	3	D
2	1	16	3	2	3	2	3	B
2	1	17	3	2	3	2	4	A
2	2	01	3	2	3	2	4	A
2	2	02	3	2	3	2	4	A
2	2	03	1	2	3	5	5	E
2	2	04	3	2	3	2	4	A
2	2	05	3	2	3	4	4	D
2	2	06	3	2	3	4	1	D
2	2	07	3	2	3	2	4	B
2	2	08	3	2	4	2	4	D
2	2	09	3	2	3	3	4	A
2	2	10	3	2	3	2	4	A

학교코드	학급코드	번호	문항-1	문항-2	문항-3	문항-4	문항-5	1학기 성취도
2	2	11	3	2	3	2	4	A
2	2	12	3	2	3	2	4	B
2	2	13	3	2	3	2	4	C
2	2	14	3	2	3	2	4	A
2	2	15	3	2	3	2	4	C
2	2	16	3	2	3	2	4	A
2	2	17	3	2	3	2	4	B
2	2	18	3	2	3	2	4	A
2	3	01	3	2	1	3	1	B
2	3	02	3	2	3	2	4	C
2	3	03	3	2	3	2	1	C
2	3	04	3	2	3	2	5	D
2	3	05	3	2	3	2	1	D
2	3	06	3	2	3	2	4	C
2	3	07	3	2	3	2	5	D
2	3	08	3	2	3	2	5	D
2	3	09	3	2	3	2	1	B
2	3	10	3	2	3	2	4	B
2	3	11	3	2	3	2	5	D
2	3	12	3	2	3	2	5	C
2	3	13	3	2	3	2	4	A
2	3	14	3	2	3	2	4	A
2	3	15	3	2	3	2	4	D
2	3	16	3	2	3	2	5	B
2	3	17	3	2	3	2	4	D
2	3	18	3	2	3	2	4	B
2	3	19	3	2	3	2	4	A
2	3	20	3	2	1	3	1	D
2	3	21	3	2	3	2	1	C
2	3	22	3	2	3	2	3	D
2	3	23	3	2	2	1	4	C
3	1	1	3	2	3	2	2	E
3	1	2	3	2	3	2	2	A

학교코드	학급코드	번호	문항-1	문항-2	문항-3	문항-4	문항-5	1학기 성취도
3	1	3	3	2	3	2	4	B
3	1	4	3	2	3	4	3	A
3	1	5	3	3	3	3	3	C
3	1	6	3	2	3	2	4	D
3	1	7	3	2	3	1	4	E
3	1	8	3	2	3	4	1	B
3	1	9	3	2	3	2	4	B
3	1	10	3	2	3	4	1	D
3	1	11	3	2	1	3	3	D
3	1	12	3	2	4	1	3	D
3	1	13	3	2	3	3	3	D
3	1	14	3	2	3	2	4	E
3	1	15	3	3	3	3	3	D
3	1	16	3	2	3	3	3	B
3	1	17	3	2	3	4	3	E
3	1	18	3	2	3	2	4	C
3	1	19	3	2	3	4	4	A
3	1	20	3	3	3	3	3	C
3	1	22	3	2	3	2	3	C
3	1	23	3	2	3	2	5	B
3	1	24	3	2	1	4	5	D
3	1	25	3	2	4	1	3	C
3	1	26	3	2	3	2	2	A
3	1	27	3	2	3	2	4	A
3	1	28	3	2	3	2	5	B
3	1	29	3	2	3	4	3	B
3	1	30	3	2	3	2	4	B
3	1	31	3	2	3	4	4	C
3	1	32	3	2	3	3	3	C

※ 1학기 성취도 'I': 성취수준 미도달(0~40%)

<부록 3> 검사지 결과 - 학생별 총점

학교코드	학급코드	번호	1학기 성취수준	총점
1	1	1	E	40
1	1	2	C	80
1	1	3	E	80
1	1	4	B	100
1	1	5	I	40
1	1	6	E	40
1	1	7	C	80
1	1	8	B	80
1	1	9	D	80
1	1	10	A	100
1	1	11	C	60
1	1	12	E	80
1	1	13	A	100
1	1	14	A	80
1	1	15	B	80
1	1	16	E	60
1	1	17	I	60
1	1	18	D	100
1	1	19	B	80
1	1	20	I	40
1	1	21	D	80
1	1	22	C	80
1	1	23	D	80
1	1	24	I	80
1	2	1	A	100
1	2	2	B	60
1	2	3	B	80
1	2	4	I	40
1	2	5	A	80
1	2	6	C	60
1	2	7	C	60
1	2	8	B	100

학교코드	학급코드	번호	1학기 성취수준	총점
1	2	9	E	80
1	2	10	E	80
1	2	11	A	100
1	2	12	C	80
1	2	13	E	60
1	2	14	A	100
1	2	15	A	100
1	2	16	C	80
1	2	17	E	100
1	2	18	C	80
1	2	19	E	60
1	2	20	E	60
1	2	21	E	60
1	2	22	B	100
1	2	23	D	80
1	2	24	E	20
1	3	1	B	100
1	3	2	A	100
1	3	3	A	100
1	3	4	B	80
1	3	5	A	100
1	3	6	D	80
1	3	7	A	80
1	3	8	I	20
1	3	9	C	100
1	3	10	A	80
1	3	11	E	40
1	3	12	D	100
1	3	13	D	100
1	3	14	D	100
1	3	15	A	100
1	3	16	E	60
1	3	17	E	80

학교코드	학급코드	번호	1학기 성취수준	총점
1	3	18	B	40
1	3	19	C	80
1	3	20	E	40
1	3	21	C	80
1	3	22	D	80
1	3	23	E	100
2	1	01	B	100
2	1	02	D	80
2	1	03	B	80
2	1	04	A	100
2	1	05	B	100
2	1	06	A	80
2	1	07	D	40
2	1	08	A	100
2	1	09	B	100
2	1	10	A	100
2	1	11	A	100
2	1	12	A	100
2	1	13	D	20
2	1	14	A	80
2	1	15	D	60
2	1	16	B	80
2	1	17	A	100
2	2	01	A	100
2	2	02	A	100
2	2	03	E	40
2	2	04	A	100
2	2	05	D	80
2	2	06	D	60
2	2	07	B	100
2	2	08	D	80
2	2	09	A	80
2	2	10	A	100

학교코드	학급코드	번호	1학기 성취수준	총점
2	2	11	A	100
2	2	12	B	100
2	2	13	C	100
2	2	14	A	100
2	2	15	C	100
2	2	16	A	100
2	2	17	B	100
2	2	18	A	100
2	3	01	B	40
2	3	02	C	100
2	3	03	C	80
2	3	04	D	80
2	3	05	D	80
2	3	06	C	100
2	3	07	D	80
2	3	08	D	80
2	3	09	B	80
2	3	10	B	100
2	3	11	D	80
2	3	12	C	80
2	3	13	A	100
2	3	14	A	100
2	3	15	D	100
2	3	16	B	80
2	3	17	D	100
2	3	18	B	100
2	3	19	A	100
2	3	20	D	40
2	3	21	C	80
2	3	22	D	80
2	3	23	C	60
3	1	1	E	80
3	1	2	A	80

학교코드	학급코드	번호	1학기 성취수준	총점
3	1	3	B	100
3	1	4	A	60
3	1	5	C	40
3	1	6	D	100
3	1	7	E	80
3	1	8	B	60
3	1	9	B	100
3	1	10	D	60
3	1	11	D	40
3	1	12	D	40
3	1	13	D	60
3	1	14	E	100
3	1	15	D	40
3	1	16	B	60
3	1	17	E	60
3	1	18	C	100
3	1	19	A	80
3	1	20	C	40
3	1	22	C	80
3	1	23	B	80
3	1	24	D	40
3	1	25	C	40
3	1	26	A	80
3	1	27	A	100
3	1	28	B	80
3	1	29	B	60
3	1	30	B	100
3	1	31	C	80
3	1	32	C	60

<부록 4> 검사지 결과 - 정답률

문항 번호	예상 정답률(%)	실제 정답률(%)	성취수준별 정답률(%)					
			A	B	C	D	E	I
1	90	96.88	100.00	100.00	100.00	96.97	91.30	66.67
2	80	91.88	100.00	100.00	88.89	90.91	78.26	66.67
3	70	85.63	100.00	93.75	88.89	78.79	69.57	33.33
4	60	68.13	89.74	75.00	62.96	57.58	56.52	16.67
5	50	51.25	79.49	53.13	40.74	39.39	30.43	50.00
평균	70	78.75	93.85	84.38	76.30	72.73	65.22	46.67

※ 소수점 둘째 자리까지 반올림

<부록 5> 검사지 결과 - 답지 반응률

문항 번호	답지 반응률(%)					정답	정답인원	전체인원
	1	2	3	4	5			
1	0.63	0.63	96.88	1.25	0.63	3	155	160
2	32.50	91.88	4.38	0.00	2.50	2	147	160
3	6.88	1.25	85.63	4.38	1.88	3	137	160
4	7.50	68.13	8.75	13.13	2.50	2	109	160
5	16.88	3.75	11.25	51.25	16.88	4	82	160

※ 소수점 둘째 자리까지 반올림

2023. 경남교육정책 현장연구형 전문적학습공동체 연구보고서

초등학교 구성원 간 협력UP·갈등down, 통!하는 연수프로그램 연구

- 교원, 행정직원, 공무직원 참여 연수 프로그램 개발 -

연구진

연구책임자
조순금 성산초등학교 교감

공동연구원
김미애 영천초등학교 교사
서정화 양산교육지원청 파견교사
차성미 충무여자중학교 주무관
최보라 원동초등학교 교무행정원

연구협력관
정광미 경상남도교육청 교육연수원 교육연구사
한미영 경상남도교육청 미래교육원 책임연구원

연구요약 2023. 현장연구형 전문적학습공동체

초등학교 구성원 간 협력UP·갈등down, 통!하는 연수프로그램 연구

- 교원, 행정직원, 공무직원 참여 연수 프로그램 개발 -

연구책임자	조순금(성산초등학교 교감)
공동연구원	김미애(영천초등학교 교사), 서정화(양산교육지원청 파견교사) 차성미(충무여자중학교 주무관), 최보라(원동초등학교 교무행정원)
연구협력관	정광미(경상남도교육청 교육연수원 교육연구사) 한미영(경상남도교육청 미래교육원 책임연구원)
주제어	교원, 교육행정직원, 교육공무직원, 갈등 완화, 상호협력, 통!하는 연수프로그램

1 연구의 목적과 필요성

경상남도교육청이 철학으로 내세우는 '자립'과 '공존'의 교육 가치에 기반한 민주적 학교는 자치 강화를 위해 교육을 이끌어 가는 교육현장의 세 주체(교원, 교육행정직원, 교육공무직원)가 함께 협의하고 조정하며 학교 운영에 참여함을 강조하고 있다. 이 세 주체는 서로의 협력을 통해 학생들이 올바른 인성을 갖춘 사회적 존재로서 성장할 수 있도록 하고 학생 개개인이 꿈꾸는 미래에 필요한 교육을 제공할 수 있도록 노력해야 한다. 그러나 실상은 세 교육주체의 소통 부재와 업무에 따른 갈등 심화로 학교교육의 부정적 요인으로 나타나고 있다. 경남교육청은 이러한 갈등상황을 줄이기 위해 다양한 연수와 업무재구조화 등을 실시하고 있으나 이는 각 직급에서의 단절된 시도로 세 주체 모두가 수긍하고 함께 학교 문화를 만들어가기에 부족한 상황이다. 따라서 본 연구에서는 이러한 문제의식을 가지고 초등학교 내 교육활동을 전개하고 지원하는 주 구성원인 교원, 교육행정직원, 교육공무직원[교원, 교육행정직원, 교육공무직원(교무행정원, 방과후학교실무원, 사무행정원)] 간의 갈등을 완화하고 공통의 교육적 관심을 공유하면서 상호협력 체계를 유지하여 공교육의 역량을 높이고 즐겁게 일하는 학교문화를 위해 세 교육주체 모두가 참여하는 연수프로그램을 개발하고자 하였다.

2 연구 방법

본 연구를 위한 연구 방법 및 내용은 다음과 같다.

연구방법		연구 내용
문헌 연구	자료수집	▪ 단위학교 내 조직문화, 조직구성원의 갈등 상황 및 각 구성원별 연수 내용 문헌 자료 고찰 ▪ 선행연구 자료 수집 및 분석
	계획수립	▪ 단위학교 내 구성원간의 갈등 상황 원인과 해결방안 분석 ▪ 기 개발 된 연수 프로그램 분석 및 적용 가능한 연수 프로그램 개발 계획 수립
↓		
조사도구 개발	도구 개발	▪ 설문 및 FGI 질문 방향 설정 및 문항 개발
	전문가 자문	▪ 전문가 검토를 통한 조사 도구의 타당성 및 적절성 검토 ▪ 조사도구 수정 및 조사문항 확정
↓		
실태 조사 및 분석	설문조사	▪ 교원, 교육행정직원, 교육공무직원의 연수 프로그램의 필요성과 내용 등에 대한 인식 실태조사
	FGI	▪ 상호이해 및 협력증진을 위한 연수 프로그램 구성 방안 탐색 (FGI - Focus Group Interview)
	결과 분석	▪ 실태 분석 및 현장 변화를 위한 요구 분석
↓		
프로그램 개발	연수프로그램 개발	▪ 심리적 영역, 전문적 영역으로 구분하여 연수 프로그램 개발 ▪ 연수 시기와 방법에 대한 학교 현장의 요구 반영
↓		
후속 연구	프로그램 실행	▪ 프로그램 투입 및 실시 ▪ 피드백을 통한 활동 정리
	프로그램 확정	▪ 수정 프로그램 투입 후 확정
	검증 및 보고	▪ 설문과 피드백을 통한 프로그램 질적 평가 및 결론 도출

위의 과정에 따라 연구를 진행하였으며, 계획단계와 중간보고단계에서 미래교육원 협력지도관의 전문적 지도와 자료 지원을 받아 연구를 수정·보완하면서 진행하였다. 또한 학교현장의 세 교육주체를 대상으로 설문과 면담을 통해 연구를 진해하였다.

3 연구 결과

연구주제에 맞춰 설문조사와 FGI를 실시하여, 각 직종별 학교 문화 및 구성원 관계에 대한 인식의 정도, 학교 현장에서 요구하는 연수 내용, 방법, 형태 등에 대한 전반적인 내용을 파악하고자 설문 조사를 실시하였다. 먼저 설문 분석결과는 다음과 같다.

첫째, 학교 세 구성원의 업무책무성 및 긍정적 상호작용 태도에 대한 신뢰도는

전반적으로 높게 평가하고 있는 것으로 나타났다. 긍정적 상호작용에 대한 평가보다는 업무 책무성을 더 높이 평가하고 있는 것으로 보아 학교내에서 업무 중심의 관계와 소통이 우선되고 있는 경향을 볼 수 있다.

둘째, 직종간 업무 이해 및 소통을 위한 연수 필요성을 높게 인식하고 있는 것으로 나타났다. 그 이유는 업무효율 〉 학교문화 〉 학생중심교육 순으로 나타난다. 다만 교육행정직의 경우는 업무 효율성 측면에서 연수가 필요하다고 응답한 비율이 두 직종에 비해 상당히 높게 나타나고 있어 교육행정직이 업무적인 소통을 더욱 필요로 하고 있음을 알 수 있다.

셋째, 직종간 업무 이해 및 소통을 위해 선호하는 연수 내용은 소통 및 힐링 연수 〉 직종간 업무 이해 연수 〉 직무관련연수 순으로 나타났다. 이는 인간적인 친밀감과 소통의 기반 위에 업무적인 소통이 원활하게 이루어질 수 있도록 하는 타직종의 업무에 대한 인식 전환의 요구도 높음을 알 수 있다.

넷째, 연수 시간과 시기는 2시간이 선호도가 가장 높고 연수 시기의 선호도는 새학년 맞이 주간이 가장 높은 것으로 나타났다. 이는 바쁜 일과 중 연수 시간을 할애하는 것에 대한 부담을 느끼고 있는 것을 보이며 연수 시기는 연수의 주제 및 효과적 측면에서 보았을 때 구성원들의 첫 관계 맺기가 시작되는 학년초를 가장 선호하는 것으로 파악된다.

다섯째, 연수 주제 특성상 대면 연수-체험, 실습 형태의 연수를 선호하고 있다. 연수를 통해 서로 소통하고 공감하는 시간적, 공간적 기회를 갖기를 원하는 것으로 파악된다.

FGI를 실시하여 보다 구체적인 사례 중심의 학교 현장 상황을 파악하고 이를 토대로 요구되는 연수 필요 정도와 연수 프로그램 구성 및 운영 등에 대한 정보를 얻고자하였으며. 그 결과를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 학교공동체 안에서의 소통과 협력 사례로는 서로의 업무나 역할에 관심을 가지고 상호지원, 협조했던 경험들을 매우 긍정적으로 인식하고 있는 것으로 나타났다. 각자 개인의 업무로 구분하는 것이 아닌 공동체의 일로 인식하고 지원, 협조했던 경험을 매우 인상 깊게 이야기하였다. 반면 타직종에 대한 낮은 이해, 존중의 결여, 공동체가 아닌 나만을 내세우는 태도 등은 대표적인 갈등 사례로 언급되었다.

둘째, 응답자 전원이 직종간 이해와 소통을 위한 연수를 필요로 한 것으로 나타났다. 연수프로그램을 통해 직종에 따른 서로의 역할과 인식의 차이를 이해하고 이를 바탕으로 원활하게 소통한다면 개인적 친밀감과 유대감을 높일 수 있을 것으로 기대하고 있었다. 이는 건강한 학교 문화 형성에 기여하여 업무 효율 또한 높일 수 있음을 인지하고 있었다.

셋째, 연수 운영 형태는 기존에 운영되고 있는 다모임, 전문적학습공동체, 동아리 등을 활용한 형태로 이루어지기를 희망하였다. 현재 학교 모임들이 주로 교원 중심으로 운영되는 상황이라 세 구성원들이 함께하고 생각과 의견을 공유할 기회가 거의 없는 현실이었다. 이에 연수 시간을 2시간 내외로 하여 일과 중에 정기적으로 운영되는 형태를 가장 많이 요구하였다. 하지만 학교 상황에 따라 다양한 시간대와 내용으로 편성된 연수나 워크숍 등도 충분히 활용할 수 있다고 여기고 있었다.

이상의 설문 조사와 FGI 분석 결과 이외에도 경상남도교육청, 경상남도양산교육지원청, 경남교육청 교육연수원의 연수 자료등을 분석하여 시사점을 도출한 후 연수프로그램을 개발하였으며, 연수 시간으로 구분하여 2시간, 4시간, 6시간, 8시간(1박2일) 형태로 다양화하여 구성하였다. 특히, 업무 이해적인 면에서는 학교 회계의 전반적인 이해 과정과 교무학사 부분에서의 학교 연간 교육과정을 바탕으로 세 구성원들의 역할과 지원 체계를 만들어가는 과정을 두 개의 큰 축으로 삼았다. 6시간으로 개발한 연수프로그램은 다음과 같다.

1일형 _ 6시간 연수 프로그램 계획안

고려사항
- 학교 및 기관에서 연수 시간 확보가 선행되어야 함
- 서로를 좀 더 깊이있게 이해하고 알아가는 활동 가능
- 학교 밖 운영 프로그램으로 구성하여 편안하고 소통 중심 분위기 형성 가능
- 행복마을학교 시설 및 마을 강사 활용시 운영의 수월성 확보(지원체계 구축 필요)

<table>
<tr><th>시간</th><th>내용</th><th>비고</th></tr>
<tr><td>6시간
(300분)

쉬는시간
10분*2회</td><td>▶ 아이스브레이킹 (20분)
- 아젠다 소개 및 확인을 통해 오늘 활동의 목적 구체화
- 전체가 소통할 수 있는 활동으로 구성
▶MBTI로 서로를 알아가기 (60분)
- 성향에 따라 업무 및 소통, 생각의 스타일이 어떻게 다른지 이해할 수 있는 활동으로 구성
: 관계맺기, 대화법, 타인 이해 등의 큰 주제 속에서 학교 상황 및 구성원의 요구에 따라 주제 변경하여 운영 가능
▶ 업무이해강의 (40분) _ 학교 회계 및 업무 흐름의 이해
- 예산 이해 및 항목별 주의 사항, 단가 목록, 회계 YES or NO
: 전문적 소양이 아닌 전체적인 회계 흐름과 맥락 이해에 초점
▶ 톡!으로 통!하자. (50분)
- 연간교육과정 속 우리의 역할과 소통 (예시_아래 참고)
<table><tr><td></td><td colspan="3">( )월의 교육활동</td></tr><tr><td>구분</td><td>교사</td><td>교육행정직</td><td>교육공무직</td></tr><tr><td>역할</td><td></td><td></td><td></td></tr></table>▶ 활동!으로 통!하자. (110분)
- 소그룹별 체험 및 실습 활동
예) 금속공예, 아로마, 도자기, 목공, 캘리 등</td><td>●따뜻하고 열린 분위기 조성
●기관 및 구성원 요구에 따라 강의 주제 변경 가능
●월별 활동 및 하나의 행사에서 각 직종별 역할과 소통 내용에 대해 생각해 볼 수 있도록 구성
●그룹리더 사전 선정
●학생 성장을 위한 더 나은 교육 활동을 위한 공동체 구성원임을 강조</td></tr>
</table>

- 활동시 소통 주제: 어려운 점, 감사한 점, 칭찬할 점 나누기
: 체험에만 집중되지 않도록 리더가 주제에 맞게 자연스러운 소통이 이루어지도록 해야 함

▶ **마무리 및 쉼 (10분)**

- 전체가 모여서 소감을 나누고 앞으로 공동체를 위해 실천할 점을 공유하고 서로 격려하는 시간

4 정책 제언

앞서 제시한 단위학교 내 구성원들이 서로 소통하고 협력하는 문화 형성을 위한 연수프로그램 운영이 효율적으로 운영되고 성과를 달성할 수 있도록 다음과 같이 제언하고자 한다.

가. 학교로 찾아가는 연수의 지원이 필요하다. 학교 조직의 발전과 성장을 위해서는 구성원의 역할이 중요하다는 인식이 커지면서 역량을 개발하기 위한 연구 및 연수가 활발히 진행되고 있지만 구성원 개개인의 역량 개발에 머무르고 있는 실정이다. 학교의 체질과 문화의 변화를 위해서 공동체 조직으로서 학교 구성원의 자발적 참여와 직무에 대한 몰입을 끌어낼 수 있는 단위학교로 찾아가는 연수를 지원해야 할 필요가 있다. 이를 위해 다양한 우수 강사들을 발굴·양성하여 강사풀을 구성하고 이들의 역량을 개발시킬 프로그램의 개발·운영이 필요하다.

나. 학교 밖 운영 프로그램의 구성을 위한 외부연수기관 및 시설 확보가 요구된다. 지역의 교육체험시설로 활용 가능한 시설, 장소, 장비 등을 네트워크화하고 발굴한 지역 자원을 프로그램화하여 단위학교 연수를 지원할 수 있도록 연계하며 단위학교에 홍보를 강화할 필요가 있다. 또한 직종 간 업무 이해 연수 등 과정 특성상 온라인 연수가 적합한 내용은 각 교육과정에 대한 온라인콘텐츠 개발이 필요하다.

다. 개발한 연수프로그램은 설문 결과를 토대로 향후 새학년 맞이 주간 및 학교의 상황을 고려하여 적용하고자 한다. 이에 후속연구에서는 단위학교에 적용 및 피드백을 통해 연수프로그램에 대한 지속적인 연구가 이루어져 수정·보완할 필요가 있다.

라. 단위학교 대상 공동체 연수프로그램 운영이 구성원간의 갈등 완화와 소통 및 상호협력에의 기여도에 대한 후속 연구가 필요하다. 연수프로그램의 개발·적용의 궁극적인 목적인 기존의 업무 효율화 중심의 학교 구성원에 대한 구조적 관점의 학교행정 조직 정책에 대한 보완으로 상호협력을 기초로 하여 단위학교의 실제적인 내·외적 역량 강화에 기여하는지에 대한 후속 연구가 필요하다.

목 차

Ⅰ. 서론

1. 연구의 필요성과 목적 ····· 1
2. 연구 내용 및 방법 ····· 2

Ⅱ. 이론적 배경

1. 학교 조직의 특성 및 구조 ····· 3
2. 교직원 간의 갈등에 관한 선행 연구 ····· 14

Ⅲ. 학교구성원의 학교 문화 인식 및 연수프로그램 개발 요구 분석

1. 설문조사 ····· 10
2. 설문조사 결과 ····· 13
3. 요약 및 시사점 ····· 18

Ⅳ. 현장 실태 파악 및 연수 운영을 위한 요구 분석

1. 포커스그룹 인터뷰 (FGI) 개요 ····· 20
2. FGI 심층 인터뷰 연구 결과 ····· 22
3. 요약 및 시사점 ····· 29

Ⅴ. 연수프로그램 개발

1. 직종별 구성원 요구 분석 ····· 30
2. 요구 분석을 통한 적용 시사점 도출 ····· 31
3. 연수 프로그램 개발 ····· 32
4. 연수에서 활용 가능한 프로그램 목록 ····· 36

Ⅵ. 결론 및 제언

1. 요약 및 결론 ····· 41
2. 제언 ····· 43

* 참고문헌 ····· 45
* 부　　록 ····· 47

표 목 차

<표 1> 학교조직의 구조적 특성 비교 ····· 6
<표 2> 교원과 교육행정직원 간의 갈등에 관한 연구 ····· 6
<표 3> J. A. Litterer의 갈등 발생 요인 ····· 8
<표 4> Reece & Brant의 갈등에 대한 중요한 원인 ····· 9
<표 5> FGI 참여자 정보 ····· 20
<표 6> FGI 참여자의 직종별 상호작용 경험 응답 ····· 22
<표 7> FGI 참여자의 직종별 연수 필요 이유에 대한 응답 ····· 26
<표 8> FGI 참여자의 직종별 연수 내용 및 운영 방법 응답 ····· 27
<표 9> 직종별 요구 분석 ····· 30
<표 10> 항목별 적용 시사점 ····· 31

그림목차

[그림 1] 전체 연구 방법 및 내용 ····· 2
[그림 2] 학교 삼원적 주체 조직도 ····· 10
[그림 3] 익명 설문 응답자 정보 ····· 11
[그림 4] 익명 설문 문항 ····· 12
[그림 5] 익명 설문 응답 – 업무책무성, 상호작용 태도 ····· 13
[그림 6] 익명 설문 응답 – 연수 필요성 ····· 14
[그림 7] 익명 설문 응답 – 연수 필요 이유 ····· 15
[그림 8] 익명 설문 응답 – 연수 필요 이유 ····· 15
[그림 9] 익명 설문 응답 – 연수 내용 ····· 16
[그림 10] 익명 설문 응답 – 연수 시간 및 시기 ····· 17
[그림 11] 익명 설문 응답 – 연수 방법 ····· 17
[그림 12] 익명 설문 응답 – 연수 형태 ····· 18
[그림 13] FGI 심층 인터뷰 문항지 ····· 21
[그림 14] 6*6 질문 놀이판 ····· 37

Ⅰ. 서론

1. 연구의 필요성

경상남도교육청은 2010년부터 교사 행정업무 지원을 위한 교무행정원 배치 및 교무행정팀 구축을 지원하였다. 이를 통해 학교에는 교원, 교육행정직원의 이원적 체제에서 교육공무직원까지 삼원적 체제로 전환되었다. 현재의 학교 조직은 교원, 교육행정직원, 교육공무직원이 현존하면서 교육목적을 달성하기 위하여 상호 활발한 소통과 협력을 해야 하는 다원화된 조직이다. 반면 실제 학교 현장의 현실은 직무의 삼원성, 구성원 상호 간 직무 이해 부족, 역할에 대한 인식의 차이, 소통의 부재, 다양한 근로조건 등 복잡한 갈등 원인이 내재하고 있다.[2] 또한 교무행정팀 운영을 통한 교원의 업무 경감은 '교사의 업무경감'에 초점이 맞춰져 있어 갈등이 더욱 깊게 되는 주요 원인으로 작용하고 있다. 경상남도교육청이 철학적으로 내세우는 '자립'과 '공존'의 교육 가치를 기반한 민주적 학교 자치 강화를 위해 함께 협의하고 조정하며 학교 운영에 참여하여, 학생들이 올바른 인성을 갖춘 사회적 존재로서 성장할 수 있도록 하고 학생 개개인이 꿈꾸는 미래에 필요한 교육을 제공할 수 있도록 노력해야 하는 세 교육주체가 실상은 갈등과 반목으로 협력이 이뤄지지 못하고 있다. 학교의 구조가 변하여도 학교조직 구성원들의 신념, 태도, 가치, 근본가정이 변하지 않으면 학교 교육의 실제는 변화되지 않은 것이다.

교육적으로 의미를 지니는 진정한 학교의 변화는 구성원의 인식 변화를 중심으로 진행되어야 한다. 학교가 변화한다는 것은 학교에서 이루어지는 교육활동을 비롯한 중심적인 사고와 행동, 태도에 모종의 변화가 일어남을 의미하며, 이는 학교 자치 민주주의의 발전을 의미하는 것이기도 하다. 학교 자치 민주주의는 학교를 운영하는 주체들의 적극적인 참여가 전제되어야 하며, 이는 교원, 교육행정직원, 교육공무직원이라는 교육운영의 큰 세 개의 축이 균형을 이루며 함께 움직일 때 가능하다.

교원, 교육행정직원, 교육공무직원을 대상으로 하는 직종별 역량강화 연수프로그램은 많으나 단위학교를 대상으로 한 공동체 연수프로그램 운영 방안 제시에 관한 연구는 아직 활성화되어 있지 않은 것이 현실이다.

따라서 이러한 문제의식을 바탕으로 본 연구에서는 단위학교 내 구성원인 교원, 교육행정직원, 교육공무직원 간의 갈등을 완화하고 상호협력 체계를 유지하는 방법으로 세 구성원 모두가 참여하는 연수프로그램을 개발하는데 그 목적을 두고 있다. 연수프로그램은

2) 김영주, 교직원 업무상 갈등 원인과 해소방안에 관한 연구, 2023. p.5

단위학교 내 구성원 간의 심리적 영역과 업무적 영역 2가지를 중심으로 개발함으로써 세 구성원이 서로를 공감하며, 업무적인 전문성을 함께 신장할 수 있도록 하고자 한다. 이를 위해서 선행연구와 전문 서적을 고찰하고, 개발된 여러 연수프로그램 분석, 각 구성원을 대상으로 FGI(Focus Group Interview), 설문조사 등을 통해 단위학교 구성원 모두가 참여하고 만족하는 연수프로그램을 개발함으로써 구성원 상호간의 '공감과 공유' 라는 2가지 목표를 실현하고 궁극적으로 학교 내 구성원의 자율과 협력을 다져 공교육에 대한 힘을 강화하고자 한다.

이를 위해 본 연구에서는 학교 문화 구성원에 관계에 대한 인식 조사 및 FGI를 통해 프고르램에 대한 요구를 파악하고, 이를 토대로 연수프로그램을 개발하였다.

2. 연구 내용 및 방법

본 연구는 문헌연구, 설문조사를 통한 양적 연구, 면담조사(FGI)를 통한 질적 연구를 병행하여 연구를 진행하였으며 구체적 절차는 다음과 같다.

연구방법	연구 내용	
문헌 연구	자료수집	▪ 단위학교 내 조직문화, 조직구성원의 갈등 상황 및 각 구성원별 연수 내용 문헌 자료 고찰 ▪ 선행연구 자료 수집 및 분석
	계획수립	▪ 단위학교 내 구성원간의 갈등 상황 원인과 해결방안 분석 ▪ 기 개발 된 연수 프로그램 분석 및 적용 가능한 연수 프로그램 개발 계획 수립
↓		
조사도구 개발	도구 개발	▪ 설문 및 FGI 질문 방향 설정 및 문항 개발
	전문가 자문	▪ 전문가 검토를 통한 조사 도구의 타당성 및 적절성 검토 ▪ 조사도구 수정 및 조사문항 확정
↓		
실태 조사 및 분석	설문조사	▪ 교원, 교육행정직원, 교육공무직원의 연수 프로그램의 필요성과 내용 등에 대한 인식 실태조사
	FGI	▪ 상호이해 및 협력증진을 위한 연수 프로그램 구성 방안 탐색 (FGI - Focus Group Interview)
	결과 분석	▪ 실태 분석 및 현장 변화를 위한 요구 분석
↓		
프로그램 개발	연수프로그램 개발	▪ 심리적 영역, 전문적 영역으로 구분하여 연수 프로그램 개발 ▪ 연수 시기와 방법에 대한 학교 현장의 요구 반영
↓		
후속 연구	프로그램 실행	▪ 프로그램 투입 및 실시 ▪ 피드백을 통한 활동 정리
	프로그램 확정	▪ 수정 프로그램 투입 후 확정
	검증 및 보고	▪ 설문과 피드백을 통한 프로그램 질적 평가 및 결론 도출

[그림 1] 전체 연구 방법 및 내용

Ⅱ. 이론적 배경

1. 학교조직의 특성 및 구조

가. 학교조직의 특성

학교조직은 사회가 학교에 부여한 일정한 환경 속에서 교육목표를 달성하는 시스템이며, 조직 내에는 공식적, 비공식적 조직의 특성을 모두 가지고 있다. 즉, 학교별 업무조직, 학부모, 지역사회, 교육청 등의 교육관련 조직과 규범적이고 유기적인 관계를 맺을 뿐만 아니라 교육의 장이라는 특수한 곳을 기반으로 고유한 구조를 갖는다.

학교조직은 그 목적이 교육이고, 대상이 학생이라는 면에서 다른 조직과 비교하여 볼 때 개성이 다른 조직구성원들이 서로 상호작용하면서 다양한 역할을 수행하기 때문에 학교 사회 속에서 일어나는 사회적 과정은 다른 조직과 구별된다.(황지영, 2017)

윤종건(2000: 221)은 학교조직은 가장 보수적인 조직으로 변화를 싫어하는 안정적 조직이라고 하여 아래와 같은 특성을 지적하였다. 첫째, 조직의 유지, 발전과 생존에 있어 전혀 신경 쓸 필요 없이 학교경영에 필요한 모든 재정, 설비, 학생, 교원 등 투입요소가 안정적으로 확보되어 생존자체에 대한 위협이 매우 낮다. 둘째, 조직의 구성원은 전문적인 성향을 가지나 다른 한편으로 직위를 볼모로 관료적 성향이 강하여 수평적 관계보다 수직적 관계를 가짐으로써 안정지향적, 순종적인 생활태도를 들어내고 변화보다 전통과 안정을 선호한다. 셋째, 학교조직은 상호존중이 느슨한 조직이며, 변화와 수용이 느리다고 지적함으로 학교조직의 특성을 언급하고 있다(황지영, 2017: 5).

한국교육개발원(1986)은 학교조직은 각 구성원의 업무수행에 있어 타 조직보다 자율적 구조를 가진다 하였다. 이는 일반 일반조직과 달리 학교조직에서 목적하는 대상이 개인차를 가진 미성숙한 학생이기 때문이다. 이 자율적 구조는 외부적 통제, 간섭, 압력 뿐 아니라 학교조직 내부의 관리자와 교사, 교육행정직원 사이에서도 보장되어야 한다. 학교조직 속에 부여된 교원의 역할은 교육활동의 수행이라는 전문성을 기대하고, 이와 함께 교원에게 교육활동에 부수적으로 관계되는 학교 업무를 지원하는 역할이 주어져 있다. 교육행정직원과 교육공무직원에게는 이러한 교육활동을 행정적·업무적으로 지원하는 역할 및 능률적인 조직관리 역할이 기대되고 있다. 교원과 교육행정직원, 교육공무직원은 각각의 고유역할을 비롯하여 상호협조관계의 업무를 수행하여야 하는데 그것은 교육활동에 상호의존적인 업무가 많기 때문이다. 결국 학교조직의 구조는 교육의 목표를 추구하기 위하여

구성원간의 협동관계를 기본으로 분업체계 및 인원배치가 되어 있으나 상호적인 업무가 많기 때문에 조직체계나 역할 갈등이 발생할 수 있는 조직적 특성을 가지게 된다(황지영, 2017:5-6)

이상에서 학교조직의 특성에 관하여 다양한 견해를 고찰해 보았는데 학교조직의 특수성을 살펴보면 다음과 같다.

학교조직은 학교관리자와 교육활동의 주체인 교원, 그리고 교육활동을 지원하는 교육행정직원, 교육공무직원이 교육의 목표를 효과적으로 달성하기 위해 상호작용하는 체제로 구조되어 있으며 학교조직의 구성원인 교원과 행정직원, 공무직원에게는 각각의 업무와 기대되는 고유한 역할을 부여하고 있다. 교원과 행정직원, 공무직원은 각각의 고유역할을 비롯하여 상호협력관계의 업무를 수행하는데 이는 교육활동에 상호의존적인 업무가 많기 때문이다. 결국 학교조직은 교육의 목표를 달성하기 위하여 학교 구성원간의 협력관계를 기본으로 하고 있으며, 조직체계나 역할에서 갈등이 야기되는 조직적 특성을 지니고 있다.

나. 학교조직의 구조

학교 조직에 관한 법률은 초중등교육법 제19조(교직원의 구분)와 제20조(교직원의 임무)에서 찾아볼 수 있다. 초중등교육법 제19조는 학교 조직의 구성과 관련하여, 학교규모에 따른 교감의 배치와 미배치, 교원과 행정직원 등 직원의 배치(학교에는 교원 외에 학교 운영에 필요한 행정직원 등 직원을 둔다) 등을 규정하고 있다. 제20조는 교직원의 임무를 규정하고 있는데, 이에 의하면 교감은 교장을 보좌하여 교무를 관리하고 학생을 교육하며, 교사는 법령에서 정하는 바에 따라 학생을 교육한다. 행정직원 등 직원은 법령에서 정하는 바에 따라 학교의 행정사무와 그 밖의 사무를 담당한다.

초중등교육법에 근거해볼 때, 교사는 학생을 교육하며, 교감은 교무업무를, 행정직원 등 직원은 행정사무와 기타 사무를 담당한다

> 제19조(교직원의 구분) ① 학교에는 다음 각 호의 교원을 둔다.
> 1. 초등학교·중학교·고등학교·고등공민학교·고등기술학교 및 특수학교에는 교장·교감·수석교사 및 교사를 둔다. 다만, 학생 수가 100명 이하인 학교나 학급 수가 5학급 이하인 학교 중 대통령령으로 정하는 규모 이하의 학교에는 교감을 두지 아니할 수 있다.
> 2. 각종학교에는 제1호에 준하여 필요한 교원을 둔다.
> ② 학교에는 교원 외에 학교 운영에 필요한 행정직원 등 직원을 둔다.
> ③ 학교에는 원활한 학교 운영을 위하여 교사 중 교무(校務)를 분담하는 보직교사를

둘 수 있다.

④ 학교에 두는 교원과 직원(이하 “교직원”이라 한다)의 정원에 필요한 사항은 대통령령으로 정하고, 학교급별 구체적인 배치기준은 제6조에 따른 지도·감독기관(이하 “관할청”이라 한다)이 정하며, 교육부장관은 교원의 정원에 관한 사항을 매년 국회에 보고하여야 한다.

제20조(교직원의 임무) ① 교장은 교무를 총괄하고, 민원처리를 책임지며, 소속 교직원을 지도·감독하며, 학생을 교육한다.

② 교감은 교장을 보좌하여 교무를 관리하고 학생을 교육하며, 교장이 부득이한 사유로 직무를 수행할 수 없을 때에는 교장의 직무를 대행한다. 다만, 교감이 없는 학교에서는 교장이 미리 지명한 교사(수석교사를 포함한다)가 교장의 직무를 대행한다.

③ 수석교사는 교사의 교수·연구 활동을 지원하며, 학생을 교육한다.

④ 교사는 법령에서 정하는 바에 따라 학생을 교육한다.

⑤ 행정직원 등 직원은 법령에서 정하는 바에 따라 학교의 행정사무와 그 밖의 사무를 담당한다.

* 출처: 국가법령정보센터(주소: https://www.law.go.kr)

또한 학교의 조직 구조는 교무실과 행정실로 구분된 이원적 조직으로 구성되어 있으며 각각 교감과 행정실장이 조직을 총괄하고 있다. 학교에 따라 차이가 있지만 대체로 교무실은 교무부, 연구부 등 교육과정에 따라 부서가 세부적으로 조직화되어 있다. 학교에서 교무조직은 교장과 교감 그리고 교과 담당 교사와 학급 담당 교사에 이르는 계선조직과 교무행정 수행을 위해 업무 영역별로 분류된 부장교사 조직의 참모조직으로 구성되어 있다고 할 수 있다(우상수, 2014).

최근에는 교원 업무경감에 대한 정책적 노력의 일환으로 교육공무직원의 규모가 급증함에 따라 학교 구성원의 다양성이 더욱 커지고 있는 실정이다. 교원, 교육행정직원, 교육공무직원 간의 신규임용, 연수, 승진, 전보, 퇴직, 신분보장 등에 대한 적용 법률이 다르며(배병룡, 강민연, 2006), 담당 직무와 인적 배경도 상당한 차이가 있다.

이를 종합하면 학교 조직 내에서 공존하고 있는 교무조직과 행정조직은 이들이 각각 가지고 있는 상이한 특성 즉, 규모, 법적 처우, 운영원리 등으로 인해 다양한 갈등 요인이 잠재해 있다고 볼 수 있다.

〈표 1〉 학교조직의 구조적 특성 비교

조직 / 구분	교무조직(교원)	행정조직(교육행정직원)	지원조직(교육공무직원)
직종	전문직	일반직	교육공무직
구성원	학교장, 교감,교사	행정실장, 주무관	교무·사무행정원 등
업무 성격	자율성 보장	관료적 성격, 합법성	관료적 성격, 합법성
조직 유형	계선-참모조직	계선조직	계선-참모조직
업무 영역	교육과정, 교수·학습지도, 교육활동	회계, 인사, 보안, 문서, 재산, 물품, 시설, 일반행정	교육·행정 업무 지원

2. 교직원 간의 갈등에 관한 선행 연구

가. 교원과 교육행정직원 간의 갈등에 관한 연구

학교조직 내 구성원에 대한 관계 연구는 주로 교원과 교육행정직원 간의 갈등에 관한 연구가 주를 이룬다. 그 동안의 선행연구를 시기적으로 살펴보면, 학교 현장에서 교사와 교육행정직원간의 갈등은 항상 인식해 왔음을 알 수 있다. 또 교원과 교육행정직원의 갈등은 조직에서 어떠한 형태로든 영향을 미치고 있다는 것이다. 교원과 교육행정직원간의 갈등과 관련된 선행연구를 정리한 표는 아래 <표 Ⅱ-2>와 같다. 기존의 선행연구는 학교조직 내에서 교원과 교육행정직원 두 집단 간의 갈등 요인을 분석하고 해소방안을 모색하는 연구가 대부분이었다.

〈표 2〉 교원과 교육행정직원 간의 갈등에 관한 연구

연구자	논문 제목	연구 내용	비고
김유순 (2000)	초등학교 교사와 일반직직원간의 갈등과 역할 수행에 관한 연구	• 갈등요인: 학교제도, 학교경영, 인간관계 • 세 가지 측면 모두 교사가 행정직 직원보다 갈등인지 수준이 더 높음	경기, 초등
강민연 (2005)	교육행정직공무원과 교사간의 갈등에 관한 연구	• 초등학교 조직 간 갈등을 종속변수로 갈등원인을 독립변수로 하여 관계분석 • 갈등원인: 학교제도적, 직무관련, 의사결정, 인간관계, 인구사회학적	경남, 초등
장선미 (2005)	학교조직에서 교사와 교육행정직공무원의 갈등에 관한 연구	• 초·중교사와 행정직원을 비교하여 집단차이를 알아보고 각 집단별로 우선순위 부여 • 갈등요인: 학교제도면, 학교경영면, 인간관계 측면으로 구분 • 교육행정직공무원이 교사에 비해 갈등을 더 많이 인식하고 있는 반면, 갈등해소가능성에 대해서는 낮게 기대	전북, 초등

연구자	논문 제목	연구 내용	비고
최은숙 (2008)	학교조직 갈등에 대한 교육행정직공무원의 인식 및 해소 방안	• 초·중등학교에 근무하는 교육행정직공무원을 대상으로 실증 분석 • 갈등요인: 의사결정관련, 예산집행관련, 학교 제도적, 인간관계관련 요인으로 구분	대구, 교육행정직
박호선 (2013)	학교조직에서 교사와 행정직원 간의 갈등에 관한 연구	• 교사, 일반직ㆍ기능직 공무원, 교육실무직원 대상 • 갈등요인: 법·제도적, 학교경영, 인간관계	경기, 초·중등
임해진 (2022)	단위학교 교무-행정조직 간 상호갈등업무의 협력 요구도 분석	• 교무조직과 행정조직 간의 주요 업무갈등 영역 중 업무협력이 가장 필요한 업무 분석 • 학교 업무체계의 협력·활성화 방안 제시	충남, 초·중등

* 출처: 임해진(2022: 21)을 기반으로 연구자가 재구성

주로 교사-행정직원 간의 갈등 수준 및 갈등 요인 분석, 갈등 주체 간의 인식 차이, 갈등 해소 방안 등을 설문지 데이터를 기반으로 한 양적 실태분석을 바탕으로 이루어졌으며, 갈등의 주요 원인이 되는 업무분야에서의 자세한 연구 보다는 직무, 인간관계, 의사결정, 법·제도적인, 학교경영 등의 측면에서의 서로 간 갈등을 연구하였다.

나. 교육공무직원 관련 쟁점

학교는 교원, 교육행정직원, 교육공무직원이 함께 하는 공간으로, 직무특성이 서로 다른 직종들이 교육의 목적을 달성하기 위한 활동을 하고 있다. 기존 교원 중심의 학교 혁신 정책에서 나아가 학교 구성원으로 비중이 높아지고 있는 교육공무직원들의 참여가 중요하다 할 것이다(이근영 외, 2021). 교육공무직은 교육 현장에서 지원·보조의 업무로 학교 교육 발전에 기여하고 있고 교육의 3주체 중 하나인 교직원으로서 학교의 상시적 업무를 수행하고 있다.(김인재, 2011: 성병창, 2016: 전영옥·김연근·이동기, 2013). 그러나 교원, 지방공무원과 다른 근무 여건으로 인한 상대적 박탈감은 소외감으로 이어져 구성원 간 갈등의 원인이 되고 있다(김혜진, 2016: 한장석, 2016). 또한 동료 간, 직종 간, 상사와의 관계를 형성하고 소통하는 과정에서 서로에 대한 이해 부족에서 오는 왜곡된 인식, 이에 기반한 관계적 차별이 조직 내 갈등 요인으로 작용하고 있다(박승윤, 2015). 교사와의 관계에서 역할 관계는 수평적이라고 생각하지만, 책임 소재와 관련해서는 수직적 관계라고 인식하는 교육공무직원의 상황에 따른 상호 관계에 대한 모순적 인식(김수현, 2019)은 교육공무직원이 조직 내에서 처한 상황을 잘 설명하고 있다.

또한, 수행 역할에 대한 미인정, 권한과 역할의 한계, 연수·회의 등 공식적 소통 과정 및 전문적 학습공동체와 같은 공동체 활동에서의 배제, 형식적으로 진행되는 의견수렴 과정(간담회 등), 관리자나 학교 조직문화에 따른 '인정과 존중' 문화, '경계 짓기와 구분 짓기'로 인한 소외와 차별로 자율적이고 책임 있는 업무 수행의 어려움(이근영 외, 2021)등으로 나타났다.

다. 갈등 발생 원인

조직을 구성하는 주요 요소는 갈등의 원인이 될 수 있으며, 이 같은 원인은 갈등이 발생할 수 있는 갈등 상황이 만들어졌을 때 나타나며, 이는 갈등이 발생 될 수 있는 조직 내의 조건이나 상황이 잠재적으로 내재 되어 있어 곧 갈등의 원인이라고도 할 수 있다. 그러나 갈등 상황이 당사자들에 의해 감지되지 않을 수 있고 구체적인 갈등 관계가 형성되기 전에 갈등이 사라질 수도 있다(오석홍, 1999:597).

최영렬(2002)은 집단 간 갈등을 발생시키는 원인으로 Litterer(J. A. Litterer, 1065)는 목표의 불일치, 자원의 부족과 배분의 불일치, 직원 상호 간의 부조화, 지각 차이 등 네 가지를 제시하고 있고, 그 세부 내용은 <표 Ⅱ-3>과 같다.

〈표 3〉 J. A. Litterer의 갈등 발생 요인

갈등 발생 요인	발생 상황
목표의 불일치	집단의 경쟁적 행위나 보상체계 때문에 집단별로 자기들만의 목표에 집착한다던가 또는 집단별로 집단의 목표를 주관적으로 조작함으로써 집단 간 목표에 불일치 현상을 유발 시킬 때 집단 간갈등이 발생 (정준원, 1995: 10-11)
자원 부족과 배분의 불일치	집단이 맡은 업무를 수행하고 목표의 달성을 위해서 필요한 자원인 인력과 설비, 예산 등이 한정되어 집단들은 더 많은 것을 얻기 위하여 서로 경쟁을 하며, 지나친 경쟁 속에 집단 간 상호 적대감을 조성하게 되며 더 나아가서 갈등이 발생하고, 집단 간 한정된 동일자원에 대한 상호의존도가 높을수록 갈등이 발생할 가능성도 커짐(최영렬, 2002: 72-73)
직원 상호간의 부조화	라인과 스태프 간의 특성의 차이가 상호 간의 지위 신분 지각에 있어서 불일치 현상을 초래하고, 상호 간의 진지한 관계에 장애요인은 물론 역기능적인 감정이 형성된다. 라인은 실무적인 입장을 강조하나, 스태프는 전체 조직적인 시각에서 접근하여 전문적인 대화나 커뮤니케이션도 불통 속에 부조화가 발생(최영렬, 2002: 72-73)
지각의 차이	집단 간 현실에 대한 지각이 다르면 의견의 불일치가 발생하고, 공동의사결정이나 협력이 어렵고, 갈등 발생 가능성이 큼(최영렬, 2002: 72-73)

우상수(2014)는 Reece & Brant의 갈등에 대한 중요한 원인을 <표 Ⅱ-4>와 같이 제시하였다.

〈표 4〉 Reece & Brant의 갈등에 대한 중요한 원인

갈등 발생 요인	발생 상황
의사소통의 단절	조직 갈등에서 자주 발생하는 오해의 원인은 원활하지 못한 의사소통이 가장 큰 원인으로 작용
가치관의 대립	가치관의 차이는 남과 여, 교육의 수준, 직위, 세대 및 종교 등의 차이로 인하여 갈등을 일으키는 주된 원인
직무와 정책의 불명확성	업무가 명확하게 규정되어 있지 않으면 자신들의 책임과 권한의 범위를 잘 알지 못하므로 구성원들이 업무영역에 대한 갈등을 일으키게 된다. 또한 인사정책의 규정이 명확하지 않으면 승진 및 보상 등이 임의적이고 일관성 없이 이행될 수 있다. 이 또한 큰 갈등의 요인으로 작용
인성의 차이	인성의 차이에서 생기는 소소한 감정대립에서 시작한 갈등은 심각한 인간관계의 어려움을 초래하기까지 한다. 부정적인 자아개념과 사람에 대한 적대감을 가진 사람은 심히 방어적이어서 조직 내에 갈등을 초래하고 팀워크를 어렵게 만듦
조직 구성원의 사고 차이	관리자들은 질서와 규칙을 엄격하게 적용하려는 반면 구성원들은감시를 철저히 받으며 건설적인 비판도 받아들여지지 않는다. 또한 구성원들은 더 많은 자유를 누리려고 하는 데서 갈등이 발생
권위에 대한 불신	관리자들의 행동에 의심을 가지며 관리자들이 제시한 제안 및 변화에 거역하고 조직의 정책 및 절차에 대하여 비판

* 출처: 우상수, 2014:12-13

이를 종합해 볼 때, 갈등의 발생 원인은 근본 목표의 불일치, 조직내 구성원 역할에서 오는 차이, 구성원 역할에 대한 모호성, 부적절한 의사소통 등에 있음을 알 수 있었다.

학교는 다양한 구성원들의 협력, 이를 통한 공동체 문화를 기반으로 하고 있다. 교원, 교육행정직원, 교육공무직원 모두 동등한 학교 운영의 주체로서 상호 이해와 인식 제고를 위한 노력, 참여기회 확대를 통한 참여와 소통 활성화로 공동체 문화를 조성하는 것이 중요하다.

지금까지의 선행연구들을 종합해 보면 다양한 의사소통 채널을 통해 소속감을 고취하고 정보 공유를 통해 서로에 대한 이해를 바탕으로 상호 존중하며 함께 해 나가는 공동체 문화의 조성이 필요함을 알 수 있다.

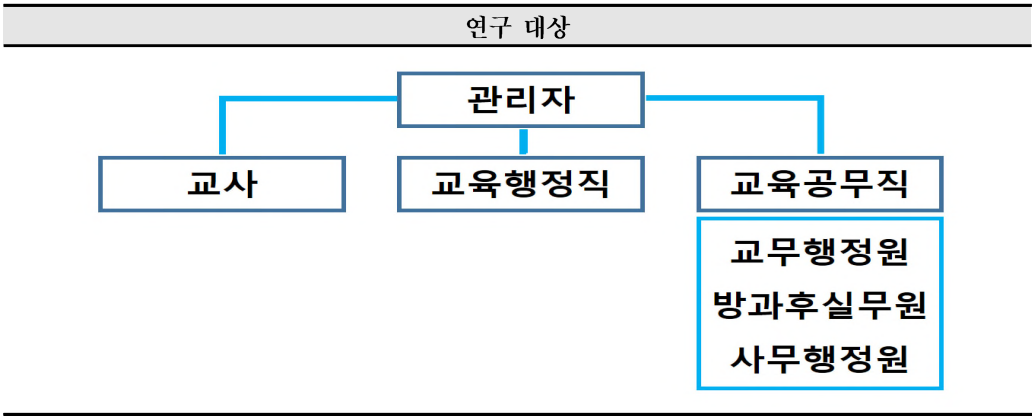
이에 본 연구에서는 학교조직 속에서 공통의 교육적 관심 영역과 갈등 상황을 약화시킬 수 있는 방안을 기본으로 연수프로그램을 개발하는 방향성과 내용을 연구하고자 한다.

Ⅲ. 학교구성원의 학교 문화 인식 및 연수프로그램 개발 요구 분석

1. 설문조사

가. 설문조사 개요

본 연구는 학교에서 교원, 교육행적직원, 교육공무직원의 삼원적 주체의 갈등을 완화하고 상호협력 체계를 유지하는 방법으로 구성원 모두가 참여하는 연수프로그램을 개발하고자 한다. 이를 위해 각 직종별로 학교 문화 및 구성원 관계에 대해 어떻게 인식하고 있고, 학교 현장에서 요구되는 연수 내용, 방법, 형태 등에 대한 전반적인 내용을 파악하고자 하였다.

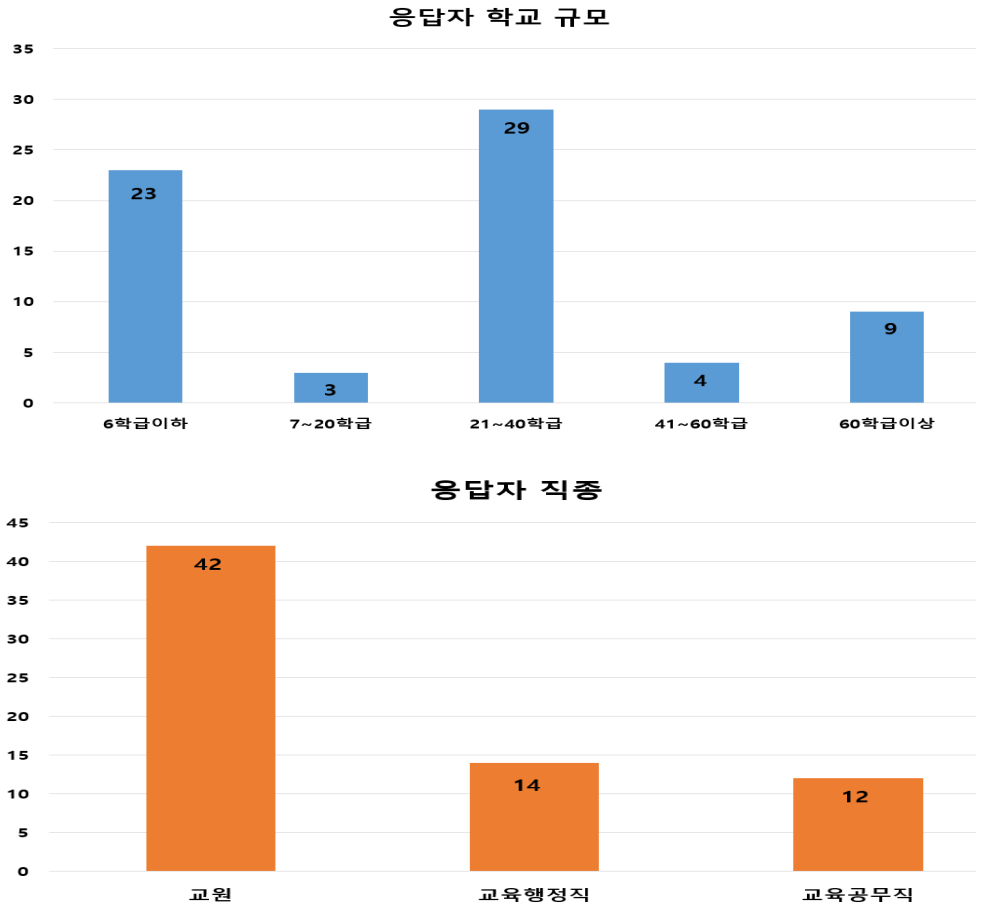


[그림 2] 학교 삼원적 주체 조직도

본 연구의 설문대상을 초등학교 교원, 교육행정직원, 교육공무직원으로 선정한 것은 아래와 같은 이유가 있다.

- 학교 내 다양한 직종의 구성원이 있지만 가장 빈번하게 유기적인 관계성을 지니는 3개 직종 (교사, 교육행정직원, 교육공무직원)으로 연구 대상을 선정함
- 학교급에 따라 학교 상황은 매우 상이함으로 가장 잘 이해하고 파악할 수 있는 초등학교로 학교급을 한정함

설문조사는 약 2주간에 걸쳐 온라인을 통해 익명으로 진행되었으며 온라인 익명 설문에 참여한 인원은 총 68명이다. 이 중 교원은 42명(약 62%), 교육행정직원 14명(약 20%), 교육공무직원 12명(약 18%)이었으며 학교 규모별 응답자는 20학급 이하 26명(약 38%), 21~40학급 33명 (약 43%), 41~60학급 이상 13명(약 19%)으로 집계되었다.



[그림 3] 익명 설문 응답자 정보

나. 설문조사 도구

구분	내용
목적	학교 규모에 따른 전반적인 상황 확인과 직종별 학교 문화에 대한 인식 정도를 파악하기 위함
대상	증산초, 성산초, 원동초 외 다수 (양산 관내 학교 규모별로 대표 학교를 선정하고 이외 타지역 학교 포함)

설문 조사에 활용한 문항은 14문항으로 응답자 본인의 업무책무성, 상호작용 태도 등에 대한 문항을 도입부에 두고 본격적인 연수 프로그램 연구를 위한 구체적인 문항을 두었다. 설문 후반부에 학교 구성원의 업무책무성과 상호작용 태도에 대한 문항을 두어

나와 내가 바라보는 우리 구성원에 대한 인식의 차이도 알아보고자 하였다. 구체적인 선택지가 아닌 문항의 경우 매우 부정(1점), 부정(2점), 보통(3점), 긍정(4점), 매우긍정(5점)으로 응답하는 5점 Likert 척도로 구성하였다.

활용한 설문 문항은 아래와 같다.

설문 문항

1. 학교 규모를 선택해 주세요.
   ◦6학급이하 ◦7~20학급 이하 ◦21~40학급 이하 ◦41~60학급 이하 ◦60학급 이상

2. 귀하의 직종을 선택해 주세요.
   ◦ 교원 ◦교육행정직원 ◦교육공무직원(교무행정원, 방과후실무원, 사무행정원)

3. 귀하는 책임 있게 교육활동과 업무를 처리한다고 생각하십니까?
   ◦ 1점 ◦ 2점 ◦ 3점 ◦ 4점 ◦ 5점

4. 귀하가 학교 구성원과의 소통과 협력에 참여하는 정도를 표시해 주십시오.
   ◦ 1점 ◦ 2점 ◦ 3점 ◦ 4점 ◦ 5점

5. 학교에서 서로 다른 직종과 함께하는 연수의 필요성에 대해 어떻게 생각하십니까?
   ◦ 1점 ◦ 2점 ◦ 3점 ◦ 4점 ◦ 5점

6. 학교에서 서로 다른 직종과 함께하는 연수는 왜 필요하다고 생각하십니까?
   ◦ 배려와 존중이 가득한 구성원이 행복한 학교 만들기 (문화적 이해 및 포용)
   ◦ 교육과정을 잘 이해하고 학생중심의 교육 실현
   ◦ 직종간의 업무 이해를 통한 업무효율성 증진 (다양한 관점과 업무 관련 연수)
   ◦ 기타

7. 학교 내에서 다른 직종과 함께하는 연수는 언제 실시되어야 한다고 생각하십니까?
   ◦ 새학년맞이 ◦ 학기 중 ◦ 학기 말 ◦ 방학 중

8. 학교 내에서 다른 직종과 함께하는 연수의 방법을 선택해 주십시오.
   ◦ 대면 연수 ◦ 비대면 온라인 연수 ◦ 기타

9. (대면연수 선택시) 선호하는 대면 연수의 유형을 선택해 주세요.
   ◦ 강의식 ◦ 월드카페(1인호스트와 4~6명 그룹) ◦ 체험 및 실습 ◦ 기타

9. (비대면연수 선택시) 선호하는 비대면 연수의 유형을 선택해 주세요.
   ◦ 원격전달연수(콘텐츠형) ◦ 온라인체험연수(메타버스) ◦ 실시간 쌍방향 연수

10. 연수 제공 시간은 어느 정도가 적절하다고 생각하십니까?
    ◦ 2시간 ◦ 3시간 ◦ 4시간 ◦ 5시간 ◦ 6시간

11. 우리 학교에서 다른 직종과 함께 듣고 싶은 연수, 또는 추천하고 싶은 연수 종류를 선택해 주세요.
    ◦ 직무관련연수 (예) 컴퓨터 소양 / 미래교육-챗GPT, 메타버스, 2022. 개정 교육과정
    ◦ 직종간 업무 이해 연수 (예) 교무학사업무, 행정업무, 예산회계업무, 교육지원업무 등
    ◦ 소통 및 힐링 연수 (예) MBTI, 팀빙연수, 줍깅, 인문학관련, 식도락 등

12. 선택한 연수 종류와 관련한 경험했거나 원하는 구체적인 연수 내용이 있다면 적어주세요.

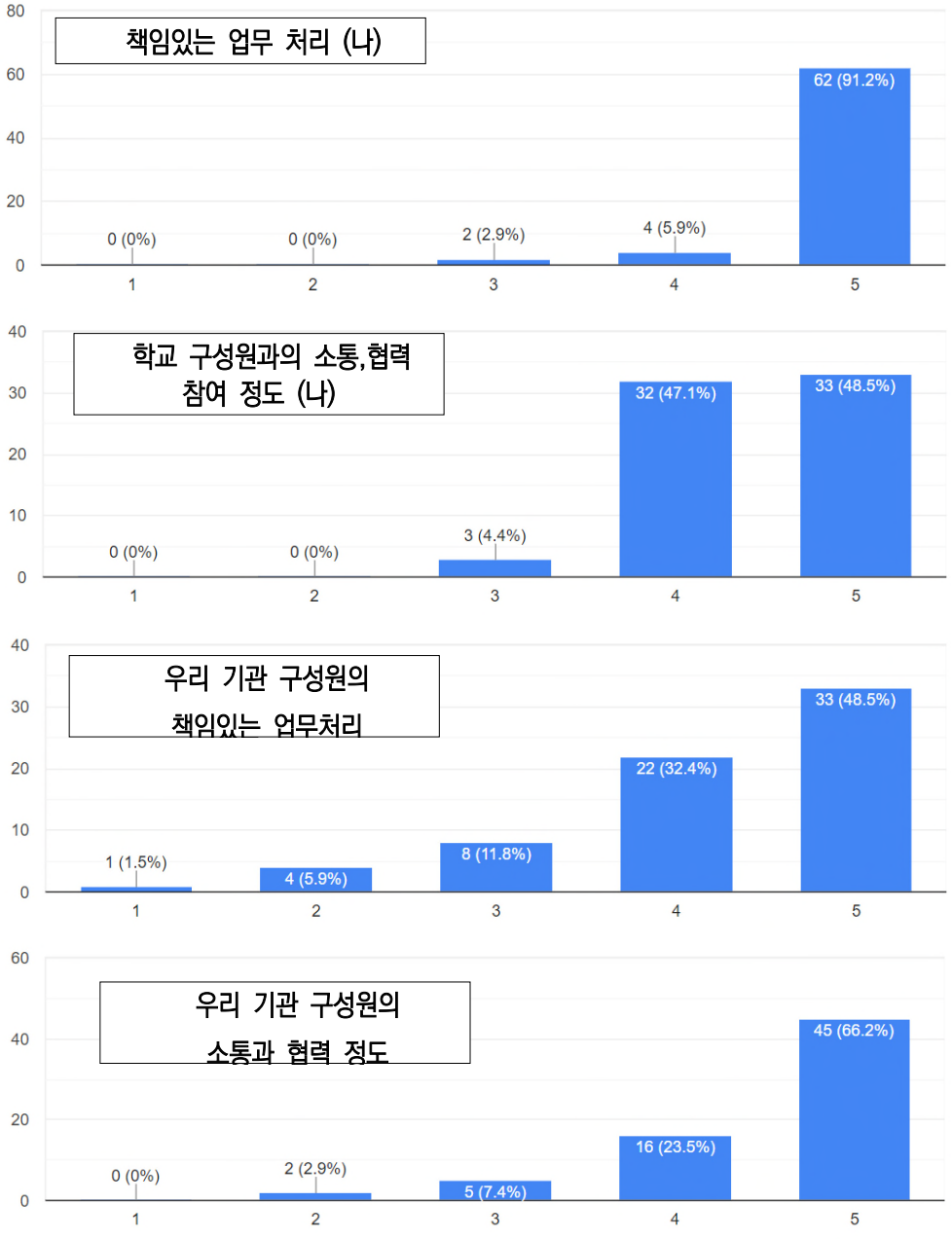
13. 우리 기관의 구성원은 각자의 업무를 책임감 있게 처리한다고 생각하십니까?
    ◦ 1점 ◦ 2점 ◦ 3점 ◦ 4점 ◦ 5점

14. 우리 기관의 구성원은 소통과 협력이 잘 이루어진다고 생각하십니까?
    ◦ 1점 ◦ 2점 ◦ 3점 ◦ 4점 ◦ 5점

[그림 4] 익명 설문 문항

2. 설문조사 결과

가. 구성원의 업무책무성과 긍정적 상호작용 비교

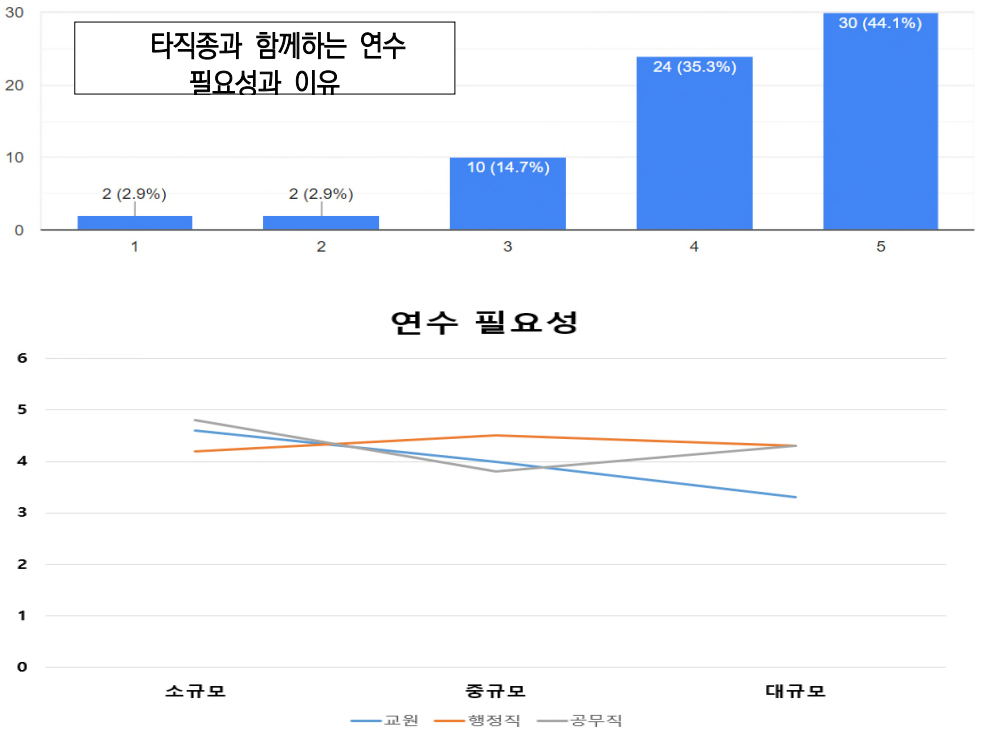


[그림 5] 익명 설문 응답 - 업무책무성 및 상호작용 태도

나와 우리 공동체 구성원의 업무책무성 및 공동체 속에서 소통과 협력 등 긍정적 상호작용 태도에 대한 신뢰도는 전체적으로 높은 편이다. 자세히 살펴보면 업무책무성 매우 높음 비율이 응답자 본인은 91%, 공동체 구성원은 48%로 전체적인 구성원들보다 본인의 업무책무성을 높이 평가하는 부분이 있다. 긍정적 상호 작용 매우 높음 비율이 응답자 본인은 48.5%, 우리 구성원은 66%로 나보다 구성원들의 상호작용 태도를 긍정적으로 인식함을 알 수 있다. 이를 통해 소통과 협력보다는 업무를 우선으로 생각하는 경향을 엿볼 수 있다.

나. 연수프로그램 구성을 위한 자료 비교

1) 연수 필요성

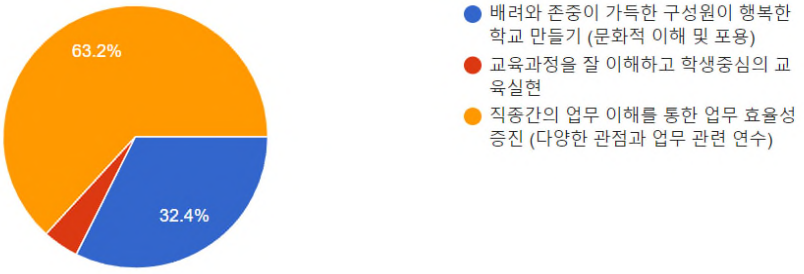


[그림 6] 익명 설문 응답 - 연수 필요성

타직종과 함께하는 연수를 응답자의 약 79% (4, 5점 응답)가 필요하다고 인식하고 있다. 다만 직종별 그 정도를 살펴보면 흥미로운 결과가 나타나는데 교사는 학교 규모가 커질수록 타직종과이 연수 필요성이 크게 낮아지는 경향을 보여준다. 이는 학교 규모가 커

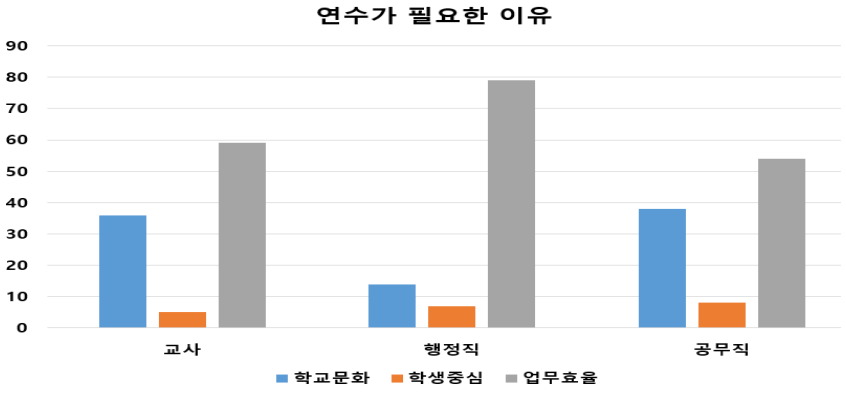
질수록 분업화되면서 교사 1인당 돌아가는 업무가 줄어드는 것에 그 원인지 있지 않을까 추측해본다.

공무직은 학교규모가 20학급 이하일 때 연수 필요성을 가장 높게 인식하는 경향이 있다. 이는 소규모 학교에서는 공무직들의 업무량이 많아지면서 소통과 협력의 필요성을 크게 느끼기 때문일 것으로 추측된다. 더불어 행정직은 두 직종에 비해 편차가 가장 적은 것으로 보아 학교 규모에 따라 영향을 가장 덜 받는 것을 확인할 수 있다.



[그림 7] 익명 설문 응답- 연수 필요 이유

연수가 필요하다고 응답한 이유를 살펴보면 학교 문화 형성이나 교육과정과 학생 중심 교육 실현의 이유보다는 업무 이해와 소통을 통한 업무 효율성 측면의 응답이 약 63%를 차지한다. 이 또한 학교 안에서 심리적인 소통과 관계보다는 업무 위주의 성향이 드러나는 것으로 볼 수 있다. 하지만 학교 특성상 각자 맡은 업무가 대부분 교육활동이나 교육활동 지원인 것을 감안할 때 각자의 업무를 충실히 수행하는 것 또한 학교 교육의 비전이나 목적을 실현하는 것과 매우 밀접한 관련이 있음을 인지해야 한다.

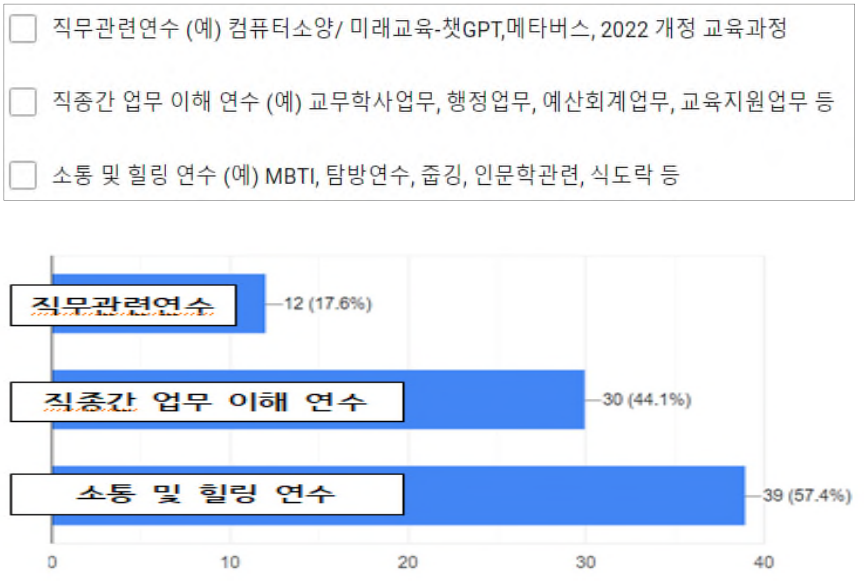


[그림 8] 익명 설문 응답- 연수 필요 이유

응답을 직종별로 살펴보면 연수가 필요한 이유는 교사와 교육공무직, 교육행정직 모두 업무효율 〉 학교문화 〉 학생중심교육 순으로 동일하다. 다만 교사와 세가지 이유의 응답율이 비슷하나 교육행정직은 업무소통을 통한 업무효율이 79%로 월등하게 높음을 알 수 있다. 이는 교육행정직 업무 특성상 회계에 대한 이해 정도가 서로 간의 소통 정도에 큰 영향을 끼치기 때문인 것으로 추측된다.

2) 연수 내용

응답자들이 필요하다고 생각하는 연수 내용을 파악하기 위해 크게 연수의 범주를 아래와 같이 분류하여 문항으로 제시하였다.



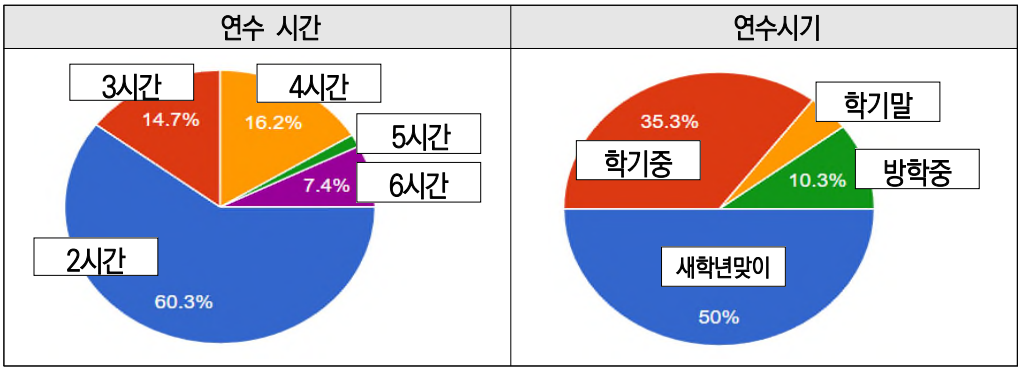
[그림 9] 익명 설문 응답-연수 내용

추천하고 싶은 연수 내용
정기적인 다모임, 미래교육 관련, 예산 및 행정 업무, 섬투어 힐링 연수, 교원 회계 이해도를 높이는 연수, 양산 숲애서 연수(업무공간 벗어나서 소통), 성격과 성향 이해를 바탕으로 조직문화 구축 연수

가장 높이 필요로 하고 선호하는 연수의 내용은 소통 및 힐링 연수로(약 57%) 업무를 벗어나 인간 대 인간으로 서로 소통하고 친밀감과 유대감을 쌓아가는게 중요하다고 인식하는 경향을 볼 수 있다. 근소한 차이로 직종간 업무 이해 연수(약 44%)도 선호하는

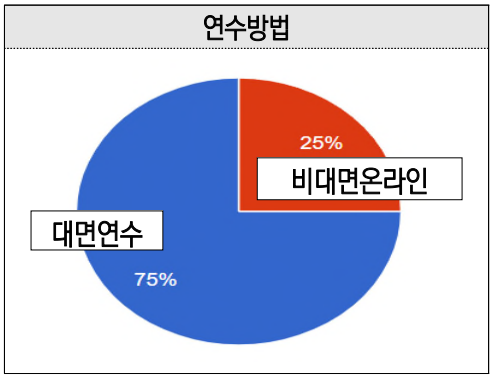
것으로 나타났다. 이를 통해 인간적인 친밀감과 소통이 우선되고 이와 더불어 업무적인 소통이 원활하게 이루어질 수 있도록 하는 타직종의 업무에 대한 인식 전환의 요구도 높음을 알 수 있다. 이는 세 구성원들이 서로를 공감하며, 업무적인 소통과 존중을 바탕으로 내외적으로 튼튼하고 건강한 교육 공동체를 구성할 수 있도록 연수프로그램이 구성되어야 함을 의미하는 것으로 해석할 수 있다.

3) 연수 운영 방법 및 형태



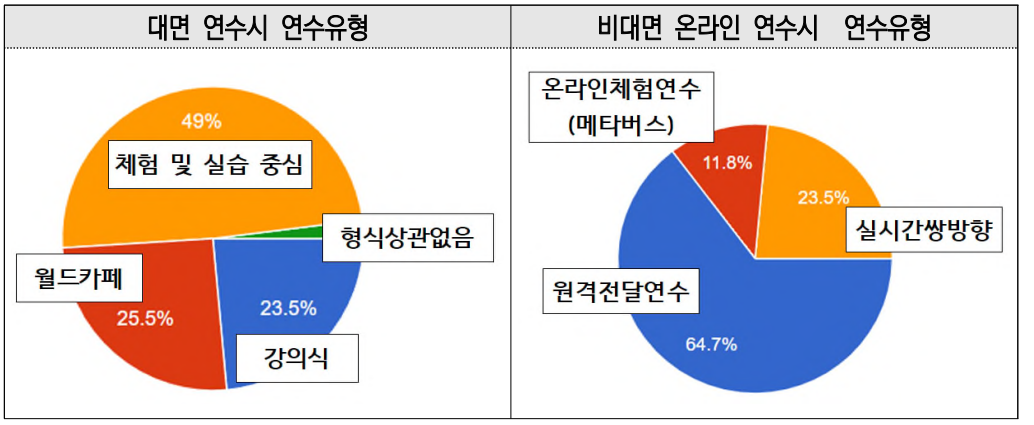
[그림 10] 익명 설문 응답 - 연수 시간 및 시기

연수 시간과 시기에 대한 응답을 살펴보면 연수 시간이 제일 짧은 2시간이 선호도(약 60%)가 가장 높았다. 그리고 연수 시기의 선호도는 새학년 맞이 주간(약 50%), 학기중(약 35%) 순으로 나타난다. 이는 바쁜 업무 속에서 연수 시간을 할애하는 것에 대한 세 구성원들의 부담감이 드러난 것으로 볼 수 있으며 그 시기는 연수의 목적과 효과적인 측면에서 볼 때 학기 초가 우선 되어야 한다고 인식하는 것을 확인할 수 있다. 즉 연수의 필요성을 인식하고 있으며 실제적으로 그 효과가 나타나기를 기대하는 것으로 해석된다.



연수 방법은 연수 내용의 특성상 대면 연수의 형태(약 75%)를 선호하는 것을 확인할 수 있다. 때문에 부득이한 상황이 아니라면 대면 연수 형태로 연수프로그램을 개발해야 하며 대면 연수보다 비대면 온라인 연수가 효과적인 내용이 있다면 비대면으로 구성하는 것도 고려해야 함을 알 수 있다.

[그림 11] 익명 설문 응답 - 연수 방법



[그림 12] 익명 설문 응답 - 연수형태

대면 연수 시 연수 유형은 체험 및 실습 중심(약 49%)이 가장 선호도가 높았는데 이는 앞선 응답의 소통 및 힐링 연수 응답이 높았던 것과 상관관계가 있는 것으로 추측된다. 그 다음이 월드 카페(약 25%)로 1명의 호스트와 4~6명 정도의 그룹원으로 구성한 소그룹 속에서 서로 소통하고 연수 형태를 선호함을 알 수 있다. 비대면 온라인 연수시 선호하는 연수 유형은 원격전달연수(약 65%), 실시간 쌍방향(약 23%), 메타버스(약 11%)로 가장 익숙한 원격 연수 형태 순으로 선호하는 경향을 확인할 수 있다. 이를 종합하여 보면 서로 소통하고 공감할 수 있는 시간과 공간을 제공하는 연수를 선호하는 것을 알 수 있다.

3. 요약 및 시사점

가. 요약

본 연구는 학교에서 교원, 교육행적직원, 교육공무직원의 삼원적 주체의 갈등을 완화하고 상호협력 체계를 유지하는 방법으로 구성원 모두가 참여하는 연수프로그램을 개발하고자 한다. 이를 위해 각 직종별 학교 문화 및 구성원 관계에 대한 인식, 학교 현장에서 요구하는 연수 내용, 방법, 형태 등에 대한 전반적인 내용을 설문을 통해 파악하고자 하였다. 이에 대한 분석 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 학교 세 구성원의 업무책무성 및 긍정적 상호작용 태도에 대한 신뢰도는 전반적으로 높게 평가하고 있음을 알 수 있다. 다만 긍정적 상호작용에 대한 평가보다는 업무책무성을 더 높이 평가하고 있는 것으로 보아 학교 내에서 업무 중심의 관계와 소통이 우선되고 있는 경향을 볼 수 있다.

둘째, 직종간 업무 이해 및 소통을 위한 연수 필요성을 높게 인식하고 있는 그 이유는 업무효율 〉 학교문화 〉 학생중심교육 순으로 나타난다. 다만 교육행정직의 경우는 업무효율성 측면에서 연수가 필요하다고 응답한 비율이 두 직종에 비해 상당히 높게 나타나고 있어 교육행정직이 업무적인 소통을 더욱 필요로 하고 있음을 알 수 있다.

셋째, 직종간 업무 이해 및 소통을 위해 소통 및 힐링 연수를 선호하고 있음을 파악할 수 있는데 이는 업무 외적으로 개인간의 친밀감과 유대감 형성을 원하고 있는 것으로 파악된다.

넷째, 바쁜 일과 중 연수 시간을 할애하는 것에 대한 부담을 느끼고 있는 것을 보이며 연수 시기는 연수의 주제 및 효과적 측면에서 보았을 때 구성원들의 첫 관계 맺기가 시작되는 학년초를 가장 선호하는 것으로 파악된다.

다섯째, 연수 주제 특성상 대면 연수-체험, 실습 형태의 연수를 선호하고 있다. 연수를 통해 서로 소통하고 공감하는 시간적, 공간적 기회를 갖기를 원하는 것으로 파악된다.

나. 시사점

설문 결과를 비교한 결과 다음과 같은 시사점을 도출할 수 있다.

첫째, 학교 현장에서는 맡은 업무나 역할만을 수행하고 소통하는 하는 것만이 아닌 공동체 구성원으로 서로 돕고 지원하는 학교 문화 형성을 목적으로 구체적인 방법과 프로그램이 지원되는 연수가 필요하다.

둘째, 연수 자체가 부담이 되지 않도록 일과 중 2시간 정도의 시간으로 정기적, 지속적으로 운영되어 실제적인 관계 개선 및 소통에 효과를 가져오기를 기대하고 있다. 이를 위해 연수 시기는 학년초가 가장 적합해 보이나 학교 현장의 업무 부담 등을 생각하면 1학기 중 운영하는 것도 고려할 필요가 있다.

셋째, 공동체의 비전과 목표를 같이 인지하고 직종 간 업무 이해와 더불어 개인적인 친밀감과 유대감을 형성할 수 있는 기회를 제공하는 연수 프로그램으로 구성되어야 한다.

넷째, 연수 프로그램 운영을 위한 다양한 강사 인력풀이 요구되며 학교 현장에서 보다 활용 및 적용성이 높기 위해서는 관리자의 퍼실리테이터로서의 역량을 키우는 연수 등도 별도로 진행될 필요가 있다

.

Ⅳ. 현장 실태 파악 및 연수 운영을 위한 요구 분석

1. 포커스그룹 인터뷰 (FGI) 개요

가. 포커스그룹 인터뷰 대상 및 방법

본 연구에서는 설문 조사 결과를 기반으로 인터뷰 대상자를 교원 3명, 교육행정직 2명, 교육공무직원(교무행정원) 2명으로 선정하였다. 연수 프로그램 구성을 위해 학교 현장 상황을 구체적으로 파악하고 갈등 상황 등의 개선을 위한 실마리를 탐색하여 이를 연수 프로그램에 반영하고자 하였다.

포커스 그룹 인터뷰 방법의 기본 개요와 참여자에 대한 구체적인 정보는 다음과 같다.

- 집중적인 대화를 통하여 질문의 방향, 내용에 대해 충분한 이해를 바탕으로 응답할 수 있도록 진행
- 직접 대면, 전화 또는 인터뷰를 응답자 상황에 맞게 활용하여 진행

〈표 5〉 FGI 참여자 정보

직종	학교규모	성별	연령대
교원	20학급 이하	남	40대
교원	60~70학급	여	40대
교원	21~40학급	여	40대
교육행정직원	20학급 이하	여	40대
교육행정직원	21~40학급	남	30대
교육공무직원	21~40학급	여	50대
교육공무직원	60~70학급	여	30대

나. 설문 의도 및 문항

포커스 그룹 인터뷰는 보다 구체적인 사례 중심의 학교 현장 상황을 파악하고 이를 토대로 요구되는 연수 필요 정도와 연수 프로그램 구성 및 운영 등에 대한 정보를 얻고자 진행되었다. 설문 문항은 아래와 같다.

설문 문항지

'하나됨을 위한 연수프로그램' 공통 심층 인터뷰

안녕하십니까? 2023년 현장 연구형 전문적학습공동체 "안다행" 입니다. 저희 연구회에서 교원, 교육행정직원, 교육공무직원이 함께 업무를 수행하는 과정에서 상호 업무를 이해하고 소통할 수 있는 연수프로그램 개발하고자 합니다. 바쁘시겠지만 아래 질문에 구체적으로 응답해주시면 감사하겠습니다.

응답자정보 (해당칸에 V)	교원 ( ), 교육행정직원 ( ), 교육공무직원 ( )

1. 학교에는 교원, 교육행정직원, 교육공무직원(교무행정원,방과후실무사,사무행정원)이 있습니다. 교육활동이나 업무 추진에 있어 다른 직종 구성원과 관련된 긍정적인 경험과 어려웠던 경험을 구체적으로 적어주십시오.

- 긍정적인 경험

- 어려웠던 경험

2. 학교에서 세 직종간의 이해와 소통을 위한 연수가 필요하다고 생각합니까?
(필요하다. / 필요하지 않다.)

위와 같이 생각하는 이유는 무엇입니까?

- 이유

3. 학교에서 세 직종간의 이해와 소통을 위한 어떤 내용의 연수가 필요하다고 생각하십니까?

- 연수의 시기, 운영방법(시간,형태 등), 연수내용이 포함되도록 구체적으로 응답해주십시오.-

귀한 시간 내어주셔서 정말 감사드립니다.

[그림 13] FGI 심층 인터뷰 문항지

2. FGI(focus group interview) 심층 인터뷰 연구 결과

가. 직종 간 상호작용 경험 (긍정, 부정)

심층 인터뷰를 통해 응답자가 경험한 학교 공동체 안에서의 소통과 협력 사례, 갈등 사례 등을 구체적으로 확인하고 이를 개선, 해결하기 위한 원인 및 요인 분석을 하고자 하였다. 응답자들의 응답내용을 살펴보면 아래와 같다. 교육공무직원, 교육행정직원, 교원의 순서대로 응답내용을 살펴보고 분석하고자 한다.

〈표 6〉 FGI 참여자의 직종별 상호작용 경험

직종구분	응답내용
교육공무직	- 긍정적인 경험 기록물 업무를 하면서 어떤 분들은 교직원 연수했던 걸 기억하시고 정보가 업데이트 될 때마다 알려주시고, 이관까지 완벽하게 해주셨다. - 어려웠던 경험 선생님들께서 행정업무에 대한 이해가 떨어진달까 암튼 매번 하나하나 설명하며 알려줘야 한다.(여기서 중요한 포인트는 매번!!!) - 긍정적인 경험- 신입생 가입학식을 하는 경우 학생수가 많은 학교에서는 방학기간이므로 주로 교무, 교무행정원을 중심으로 학교행사를 준비하는 경우가 많습니다. 먼저 말하지 않아서 "일손이 필요할 것 같았다며 방학기간임에도 불구하고, 선생님들께서 학교 나오셔서 같이 봉투작업을 하기도 하고, 교재를 나르기도 하면서 학교 행사를 도와 주는 경우가 있었습니다. 이런 경우 참 고맙고 많은 힘이 되었습니다. - 어려웠던 경험 학교안에서는 여러 가지 많은 일들이 있습니다. 공문 및 기타 일들이 어느 특정인의 업무라고 지정하기가 힘들 때 항상 내일이 아니라고, 이익를 제기할 때 좀 힘든 것 같습니다.

직종구분	응답내용
	- 긍정적인 경험 직종의 문제라기 보다, 사람의 문제라고 생각한다. 어떤직종이건, 직위건 좋은 분과 함께 업무하는 것은 긍정적인 경험이 되는 것임. 맡은 업무에 최선을 다하는 분들과 일했을 때, 나도 덩달아 적극적으로 행동하게 됨 예) 학생 안전교육과 연계한 소방교육을 실시 할 때, 시나리오와 훈련 동선 등을 서로 지속적으로 의사소통하면서 원활한 훈련이 이루어 질 수 있었다. 보통 학생교육이 주된거지만, 교사가 왜 이런걸 해야 하냐며 그냥 매뉴얼에 있는거 붙이기 해서 현실과 맞지 않게 계획을 올리기만 해놓고 관심을 두지 않는 경우가 많은데, 시나리오를 가져와서 이렇게 진행해도 되는지, 준비하는데 문제가 없는지, 학교 실정에 맞게 어떻게 하면 좋을지 의논하면서 노력하시는 모습에 서로 더 돕고 협조하게 되었다. - 어려웠던 경험 서로의 업무 절차 등 이해도가 낮을 경우, 대화가 어려웠고 서로 답답해 하는 상황이 생기는 경우가 많았다. 그러다 보니, 의사소통 시 서로 중요하게 생각하는 부분도 달라서 업무 완성도를 저해하기도 함
교육행정직	- 긍정적인 경험 요즘에는 그런 일이 없지만, 내가 처음 교육행정직으로 근무하던 당시에는 제대로 된 업무교육 없이 현장에 투입되는 경우가 많았다. 기본적인 공문서 작성이나, 기본계획서 작성에도 어려움을 많이 겪었던 시절, 같은 학교에 근무하던 경력이 많으신 선생님께서 공문서 작성이나, 기본계획서 작성에 도움을 많이 주셨던 기억이 있다. 내 일과 남의 일로 구분한다면 절대 있을 수 없는 일이었을 텐데, 같은 학교공동체의 일원으로 함께 성장하고자 후배를 도와주는 인생 선배의 모습이 아니었을까 한다. 내 일과 남의 일을 구분하지 않고 우리의 일로 인식한다면, 협업적 학교공동체를 만들 수 있을 것 같다. - 어려웠던 경험 각 학교공동체 조직구성원의 업무가 일부씩 포함된 새로운 업무가 발생했을 때, "나는 이런 업무를 해본 적이 없어서 할 수 없다.", "너무 바빠서 이런 일까지 내가 할 수는 없다.","도와는 줄 수 있지만, 내가 주관해서 업무추진은 할 수 없다." 등 나만 아니면 된다는 생각을 가지고 있거나, 소통하려고 들지 않는 조직구성원과의 업무처리는 나의 몸과 정신을 지치게 하고, 업무효율도 떨어지게 한다.

직종구분	응답내용
교원	- 긍정적인 경험 지금 제가 있는 학교는 소규모 학교이고 그리고 업무지원팀이 잘 형성되어 있습니다. 그리고 저는 업무지원팀으로, 교육행정직원과 교육공무직원과 근의한 일이 있습니다. 그런데 서로간의 업무 분장이 명확하게 나누어져 있고, 모두가 협조적이어서 학교 일이 아주 원활히 진행되는 편입니다. - 어려웠던 경험 예전 학교에서 교육공무직원분께서 온인이 한 수 있는 일이 정해져 있다고, 공문을 써일부터 못하겠다는 말씀을 하시는 것을 들은 적이 있습니다. 학교에서는 상황에 따라 예외한 일도 할 수 있어야 하는데 그런 마음을 가지고 있지 않은 분과 함께 하니 좀 당당했습니다. - 긍정적인 경험 행복학교가 안착하는 과정에서 행정업무를 지원하는 교육행정직원 및 공무직원의 지원이 절대적으로 필요함. 예산 사용의 융통성, 행정 업무 처리에 있어 협조를 구해야 할 경우가 많은데 행정직원 및 공무직원의 빠른 대처와 대응으로 수월하게 처리되는 경우가 많음. 강사비 지급과 같이 매달 반복되고 많은 서류를 챙겨야 하는 업무의 경우에 특히나 큰 도움을 받음. 더불어, 교사들이 교육활동에 전념하는데 큰 이바지를 함. - 어려웠던 경험 신규 사업이나 추가적인 업무가 발생할 때 교원과 교육행정직원, 교육공무직원 사이의 역할 분담이 쉽지 않음. - 긍정적인 경험 많은 업무추진에 교무행정원, 교육행정직원의 도움을 너무나 많이 받았던 기억이 납니다. 제가 잘 알지 못하는 부분을 가르쳐 주시고 또한 저보다 거시적으로 보는 안목을 가진분께 조언을 받았던 경험 등 수없이 많이 있습니다. 학교에서 교육활동이나 업무 추진을 할 때 학교일이란 분절되는 것이 아니라 김밀히 연결되어 있어 같은 교원 사이 뿐만 아니라 교육행정직 교육 공무직 간 긴밀히 소통 및 연결 되어 있어서 도움을 줄 수 있고 받을 수 있었다고 생각됩니다. - 어려웠던 경험 어려웠던 경험은 없었음.

응답을 토대로 긍정과 부정적 경험으로 구분하여 정리하면 다음과 같다.

긍정적 소통 및 협력 사례
▸ 교육활동을 위한 행정 업무 처리에 있어 교육공무직, 행정직원들의 빠른 대처와 지원
▸ 반복되는 업무 및 서류 작성 등에 대한 지원으로 교사의 교육활동에 집중
▸ 미처 알지 못했던 부분에 대한 협조, 넓은 안목으로 업무 및 교육활동을 지원
▸ 명확한 업무 분장과 구성원들의 협조적인 태도로 학교일이 원활하게 진행
▸ 맡은 업무에 최선을 다하며 적극적으로 소통하고 행동하는 구성원과의 업무 처리
▸ 직종이 다름에서 근무 경력이 많은 구성원의 지원과 조언으로 성장
▸ 전달한 내용에 대한 정확하고 깊이있는 이해로 업무 처리가 수월하게 마무리
▸ 어느 한쪽의 일이 아니라 공동체의 일로 인식하고 먼저 지원하고 협조하여 처리

갈등 상황 사례
▸ 각자의 업무에만 집중하며 다른 구성원이나 업무, 역할에 무관심한 경우
▸ 새롭게 공동체에 발생한 업무나 역할에 대해 모른체하고 떠 넘기는 경우
▸ 누적된 부정적인 경험으로 다른 직종에 대한 선입견과 편견을 가지고 소통 하지 않는 경우
▸ 다른 직종의 업무나 역할을 폄훼하는 경우
▸ 업무에 대한 이해도가 낮음을 인지하지 못하고 자신의 주장만 내세우는 경우
▸ 자기 방어적이거나 공격적인 화법으로 대화와 소통이 이루어지기 전에 감정 싸움이 되는 경우
▸ 공동체의 역할, 비전, 목표에 대한 인식과 책무성 없이 자신만의 이익과 편함을 추구하는 경우

구체적인 경험 사례를 살펴보면 서로의 업무나 역할에 긍정적인 관심을 가지고 존중하고 지원, 협조했던 경험들을 매우 긍정적으로 인식하고 있다. 특히 내 일과 남의 일로 구분하는 것이 아닌 공동체의 일로 인식하고 지원, 협조했던 경험을 매우 인상 깊게 이야기하였다. 반면, 위 내용에서 볼 수 있는 것과 같이 타 직종에 대한 낮은 이해, 존중의 결여, 공동체가 아닌 나만을 내세우는 태도 등은 대표적인 갈등 사례로 언급되었다.

학교 조직과 구성원의 특성상 갈등 상황이 표면적으로 드러나는 경우는 많지 않으나, 이는 갈등 상황이 없음을 의미하는 것은 아니다. 잘 드러나지 않고 표현되지 않는 갈등 상황은 공동체 구성원간의 소통과 관계의 단절을 가져오고 이는 오히려 문제 해결의 기회를 놓쳐 부정적인 학교공동체 문화가 고착화되는 결과를 초래한다.

나. 연수 필요성과 이유

응답자 전원 직종간 이해와 소통을 위한 연수가 필요하다고 응답하였고 그 이유는

다음과 같다.

〈표 7〉 FGI 참여자의 직종별 연수 필요 이유에 대한 응답

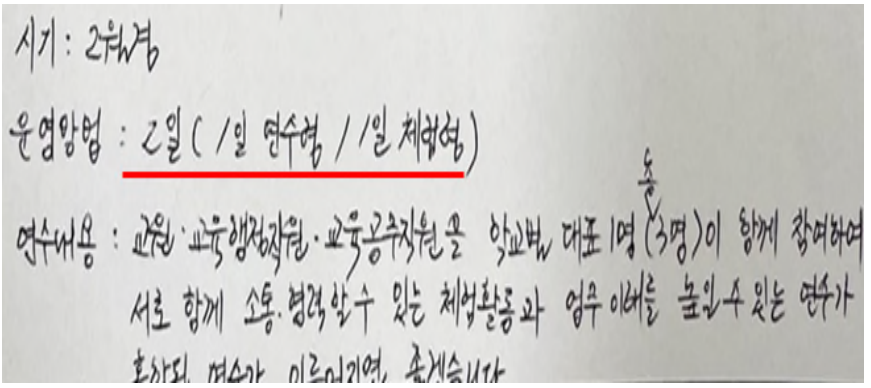
직종구분	응답내용
교원	서로의 입장을 이해하고 보다 친해질 수 있는 계기 마련을 위해 꼭 필요함. 업무로서만 소통하는 것보다 인간적으로 더 친해질 수 있는 계기 마련 - 이유 서로 간의 업무 이해도를 향상할 수 있음. 이해와 소통을 위한 연수가 필요합니다. 이해와 소통이 있으면 어려운 업무라도 더 쉽게 해결될 수 있습니다.
교육행정직	직종 간 이해와 소통 연수가 분명히 필요하고, 형식적이 아닌 의무적으로라도 그런 시간을 가진다면 좀 더 업무처리 시 서로의 입장을 이해하고 효율적으로 업무를 진행할 수 있을 것으로 본다. 학교라는 큰 울타리 안에서 교육의 가치 실현이라는 동일한 목적을 가지고 있지만, 학교공동체 구성원은 각자 담당하는 업무와 구체적으로 실현하고자 하는 목적이 다르고, 업무수행에 담당자를 명확히 지정하기에 모호한 경우가 많아 새로운 업무가 발생할 때마다 학교 내 업무분장 시 혼란과 다툼의 원인이 된다. 학교공동체의 공존과 회복을 위해서 각자 다른 서로간에 대해 이해하고 소통은 연수가 수반되어야 할 것이
교육공무직	- 이유 서로 간의 힘든 점이 무엇인지 어디까지 이해할 수 있는지 알 수 있는 방법이 될 수 있으니깐요. 직종간의 서로입장과 생각이 다르므로 서로 이해 할수 있는 시간을 통해서 협조와 배려를 할 수 있는 계기가 되기 때문이다.

이를 살펴보면 응답자들은 연수프로그램을 통해 직종에 따른 서로의 역할과 인식의 차이를 이해하고 이를 바탕으로 원활하게 소통한다면 개인적 친밀감과 유대감을 높일 수 있을 것으로 기대하고 있다. 이는 곧 건강한 학교 문화 형성에 기여하여 업무 효율 또한 높일 수 있음을 인지하고 있다.

다. 연수 내용 및 운영 방법

세 직종 간 이해와 소통을 위한 연수 프로그램 내용 구성 및 운영 방법 등을 개발하기 위한 질문에 대한 응답 내용은 다음과 같다.

〈표 8〉 FGI 참여자의 직종별 연수 내용 및 운영 방법 응답

직종구분	응답내용
교원	 시기 : 2월셋째 운영방법 : 2일 (1일 연수형, 1일 체험형) 연수내용 : 교원·교육행정직원·교육공무직원 중 학교별 대표 1명(3명)이 함께 참여하여 서로 함께 소통, 협력할 수 있는 체험활동과 업무 이해를 높일 수 있는 연수가
	2월 새학년맞이 주간, 대면(2시간, 워크숍), 교무행정개론(학교 내에서 교원, 교육행정직원, 교육공무직원의 개념 및 역할 이해, 사례 중심의 연수)
	다모임과 같은 정기적 모임이 필요하다고 생각됩니다. 여러 가지 주제에 대해 교육공동체가 함께 생각해보는 모임이 필요하다고 생각됩니다. 연수로서는 새학년 맞이 기간에 친목을 위한 연수가 필요하다고 생각됩니다. 교사간도 필요하지만 교육공동체가 모두 있는 소통과 친목을 위한 연수가 1~2시간 정도는 필요하다고 생각됩니다. 항상 교육공동체라는 말로 같이 함께하자고 말은 하면서 동아리든 모임의 차원이 교사, 교원으로 한정짓는 경우가 많이 있는 것 같습니다. 교사 동아리의 차원을 넘어 세 직종간의 범위를 넓혀 학교안 동아리가 이루어지는 것도 좋을 것 같습니다. 교육행정직원, 교육공무직원은 소수라서 이런 모임열수 있는 주체와 범위가 한정적

직종구분	응답내용
교육행정직	신규직원 연수 시, 기본적인 학교회계 흐름, 예산에 대한 연수를 필수적으로 했으면 좋겠음 업무분장 분쟁 시, 타 직종과의 의사소통 방법, 마인드 등 서로 업무를 바꿔해보기, 다른 입장 되어보기 새 학기가 시작하는 3월 초는 가장 바쁜 시기이면서도 전보 등으로 인한 교직원 이동도 많아 이해관계가 상충되는 경우가 많이 발생하는 시기다. 바쁘지만, 협업적 학교공동체로서 서로를 이해하고 배려할 수 있는 관계성 회복 연수(예) 타인이해과정, 마음수양 등) 와 더불어 학교공동체 공존과 회복을 위해 각자의 업무를 서로 이해할 수 있는 직무연수 과정을 같은 직종 간이 아닌, 다양한 학교공동체 구성원이 함께 할 수 있도록 해야 한다고 생각한다.
교육공무직	시기: 제일 좋겠다고 생각하는 건 새학년맞이 기간이긴 하지만 그 때는 너무 바쁘기 때문에 학기 중(6~9월 사이)이 그나마 나은 거 같습니다. 방법: 메타버스식으로 간접체험을 10분 정도 포함한 온라인 학습 총4시간 정도면 되지 않을까요? 내용: 업무의 깊이 등을 알 수 있는 내용, 사례들이 있으면 괜찮을 거 같습니다. - 시기 : 주1회, 또는 월 2회 - 방법 : 동아리 활동 - 내용 : 요가, 배드민턴, 맨발걷기등등(배구를 선호 하지 않은 사람들도 있으므로)

학교는 1년의 교육과정이라는 큰 계획아래 바쁘게 돌아간다. 그 속에서 구성원들도 별도의 시간을 연수에 할애하기 부담스러워하고 있었다. 하지만 연수를 통해 연수의 목적을 달성하게 되면 지금 보다 더 나은 학교공동체와 근무 환경이 될 것이라는 것에 이의는 없었다. 때문에 연수를 길지 않은 시간 동안 이루어지기를 원하고 현재 학교에서 많이 운영되고 있는 다모임, 전문적학습공동체, 동아리 시간 등을 활용한 형태로 이루어지기를 희망하였다. 현재 학교 모임들이 주로 교원중심으로 운영되는 상황이라 세 구성원들이 서로 함께하고 생각과 의견을 공유할 기회가 거의 없는 현실이었다. 때문에 연수 시간을 2시간 내외로하여 일과중에 장기적인 계획아래 정기적으로 운영되는 형태가 가장 많이 요구되고 있다. 하지만 학교상황과 구성원 요구에 따라 워크숍 등과 같이 1박 2일로 형태로 내용이 알차고 세심하게 구성된다면 충분히 활용할 수도 있다고 여기고 있다. 이에 맞게 연수 프로그램을 개발할 때는 시간 단위별로 기본적인 계획을 마련해 두고 학교 현장에 맞게 수정, 변형하여 활용할 수 있는 형태로 제공되는 것이 바람직하다고 여겨진다.

3. 요약 및 시사점

가. 요약

본 연구는 포커스 그룹의 심층 인터뷰를 통해 학교 상황을 구체적으로 파악하고 이를 개선, 해결하기 위한 연수 프로그램 구성의 기본 자료를 얻고자 진행되었다. 그 내용을 분석한 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 학교 현장에서 발생하는 소통과 협력 사례 및 갈등 사례 등을 살펴보면 대부분 서로의 역할과 업무에 대한 이해와 존중을 바탕으로 원활한 소통의 여부에 따라 구분되는 것으로 파악된다. 때문에 세 구성원 간 개인적, 업무적 이해와 친밀감 형성이 연수 프로그램의 목적이 되는 것으로 볼 수 있다.

둘째, 세 직종간의 소통과 협력을 위한 연수가 필요성은 모두가 공감하고 있으며 개인 간의 친밀감과 유대감 형성이 우선시 되고 이후 업무적인 소통도 필요함을 이야기하고 있다. 이는 성숙한 인간으로 개인적인 친밀감과 유대감이 형성된다면 업무적인 부분의 소통에 있어서도 원활하게 이루어 질 수 있을 것이라 믿고 있기 때문으로 해석된다.

셋째, 연수 운영 형태는 부담되지 않는 선에서 기존에 운영되고 있는 다모임, 동아리 등을 활용하여 이루어지기를 기대하고 있다. 다만 연수 주제 특성상 단기간에 목표를 이루기가 쉽지 않기에 정기적, 지속적으로 운영되어야 한다. 더불어 학교 상황에 맞게 활용될 수 있도록 다양한 시간대와 내용으로 편성된 연수 프로그램 안을 제공하여 학교에서 선택, 수정하여 활용할 있도록 하여야 한다.

나. 시사점

설문 결과를 비교한 결과 다음과 같은 시사점을 도출할 수 있다.

첫째, 공동체 속에서 발생하는 여러 어려움은 직종에 의한 차이보다는 구성원간의 이해 및 친밀도, 구성원의 특성에 의한 것이라고 보고 이를 개선하고 지원할 수 있는 연수 프로그램이 요구된다.

둘째, 현재 학교에서 소통은 교원 중심으로 운영되고 있는 것이 대부분으로 교육행정직, 교육공무직 등이 참여할 수 있는 연수 내용, 시간 확보 등이 필요하다. 이를 위한 제도적 개선과 학교 관리자들의 인식 개선이 병행되어야 할 것으로 보여 진다.

셋째, 타 직종의 업무에 대한 숙련도를 요구하는 것이 아닌 인식의 개선, 공감과 인정을 요구하고 있다. 이에 업무의 전문성 함양은 직종별 직무연수를 활용하고 직종 간 소통과 이해 연수는 전반적인 업무 흐름이나 과정을 이해하는 정도로만 구성되어도 된다.

Ⅴ. 연수프로그램 개발

1. 직종별 구성원 요구 분석

앞에서 실시한 설문, 심층인터뷰, 타 설문 분석 등을 토대로 구성원들의 직종별 요구 분석한 내용은 다음과 같다.

〈표 9〉 직종별 요구 분석

구분	내용
교원	• 교육행정직, 공무직의 지원과 역할의 절대적 필요에 대해 인식하고 있음 • 교사의 주업무는 교육활동으로 명확하게 인식하고 있으며 행정업무에 대한 이해가 미흡한 부분에 대해 당연시 생각하는 부분이 있음 • 현재 교원 중심으로 운영되는 교내 정기적인 모임 시간을(예-다모임 등) 소통과 이해의 장으로 활용하는 방법 제안
교육 행정직원	• 회계 업무에 대한 기초 상식이 없는 경우 대화가 실제적인 문제해결이 되지 않는 경우가 많다고 인식하고 있음 • 학교 공동체 일원으로 교사일, 행정직일 구분을 우선하기 보다 적극적으로 서로 관심을 가지고 협업하는 학교 문화를 원하고 있음 • 회계 업무에 대한 기초 연수가 필요함을 매우 강조함
교육 공무직원	• 일이 많고 적고를 떠나 학교의 일에 모든 구성원이 관심을 가지고 소통, 협업할 때 일의 성취와 보람을 크게 느끼는 경향이 있음 • 행정일에 대한 교사의 무관심이 반복되는 설명 등과 같이 불필요한 일을 발생하게 한다고 인식하고 있음
공통	• 학교 구성원의 역량과 태도에 대한 신뢰도는 높음 (책무성, 소통, 협력 등) • 소통과 이해를 위한 시간이나 연수가 필요성을 인식하고 있음 • 타직종과의 연수가 필요한 이유의 비중(순서)가 동일하나 교육행정직은 직종간 업무 이해 연수의 필요성이 크게 높음 **⇒업무 특성상 회계에 대한 이해정도가 소통의 정도에 큰 영향을 끼침** **<교원> 직종간 업무이해(59%), 행복한 학교만들기(37%), 교육과정 이해(4%) <교육공무직> 직종간 업무이해(54%), 행복한 학교만들기(38%), 교육과정 이해(8%) <교육행정직> 직종간 업무이해(79%), 행복한 학교만들기(14%), 교육과정 이해(7%)** • 연수 시기는 새학년 맞이, 학기중 선호도가 높음-연수의 실제적 효과를 기대함 • 연수 형태는 대면- 체험 및 실습 형태, 소규모 그룹으로 소통의 장 마련을 선호함 • 연수 내용은 소통 및 힐링 연수(약 57%)와 직종간 업무 이해 연수 (약44%)로 선호도가 높음 • 연수 시간은 2~4시간 단위 선호도가 90%가 넘음 ⇒ 2시간, 4시간, 6시간 단위 등의 연수 개요를 마련하여 학교의 필요와 선택에 의해 활용할 수 있도록 지원할 필요 있음 • 업무 공간 벗어나서 하는 연수 형태에 대한 요구 있음 • 별도 연수 시간 확보보다 학교에서 운영하는 다모임 활용하기를 희망함

2. 요구 분석을 통한 적용 시사점 도출

요구 분석을 통해 학교 공동체 구성원들이 서로 소통하고 협력하는 문화 형성을 위하여 도출한 적용 시사점을 크게 3가지 범주로 구분하여 보았다.

〈표 10〉 항목별 적용 시사점

구분	적용 시사점
인식개선	• 맡은 업무나 역할만이 아닌 공동체 구성원으로 서로 돕고 지원하는 학교 문화 형성을 위한 노력과 실천 필요 - 교사 : 행정 및 회계 업무에 대한 기본적인 이해도와 존중 의식 - 행정 및 공무직 : 교사 교육활동의 고유적 특성 이해 ➜ 기본적인 회계업무처리 과정 및 내용에 대한 안내(연수) 필요 ➜ 타인이해과정, 대화법 등과 같은 연수와 실습 필요 ➜ 메타버스 등 가상 현실 속에서 타직종을 이해하는 경험 필요
제도 및 시스템 개선	• 현재 교원 중심으로 이루어지는 교내 다모임, 전학공, 동아리 등을 진정한 교육공동체가 참여하고 함께할 수 있는 체제로의 전환 필요 ➜ 교무행정원, 교육행정직 등의 자리비움에 대한 부담 해소 : 사전 안내 및 전화 녹음 등과 같은 제도적 지원 및 관리자의 이해와 지원 필요 ➜ 교육공동체가 함께할 수 있는 교내 모임 및 주제 구축 ➜ 관리자가 모두가 참여하는 모임, 회의를 효과적으로 설계 및 지원을 할 수 있도록 퍼실리테이터 교육 지원
연수지원	• 직종간 업무 이해와 더불어 개인적인 자연스러운 소통과 친밀도를 높일 수 있는 시간과 기회 제공 필요 ➜ 체험, 실습, 힐링 연수 등을 통한 자연스러운 소통 기회 제공 ➜ 구체적이고 다양한 사례 중심의 소그룹 소통 활성화 ➜ 다양한 시간 구성의 연수 제공으로 학교 상황에 맞게 선택의 폭 확장 ➜ 다양한 기관 및 인력풀을 활용하여 효과적이면서 운영의 수월성 확보

3. 연수 프로그램 개발

앞서 밝힌 내용처럼 학교 현장에서 손쉽게 활용할 수 있는 연수 프로그램 안을 다양하게 마련하여 학교 상황에 맞게 선택하여 활용할 수 있도록 하고자 한다. 크게 연수 시간으로 구분하여 연수 프로그램을 2시간, 4시간, 6시간, 8시간(1박 2일) 형태로 다양화하여 구성하였다. 연수 내용은 업무 이해적인 부분에서는 학교 회계의 전반적인 이해 과정과 교무 학사 부분에서는 학교 연간 교육과정을 바탕으로 세 구성원들의 역할과 지원 체계를 만들어 가는 과정을 두 개의 큰 축으로 삼았다.

가. 연수프로그램 개요

1) 1일형 _ 2시간 연수 계획안

- 일과 중 학교 다모임 및 연수 시간에 활용하기 용이함
- 시작 전 열린 소통 분위기 형성이 중요
- 연간 다모임으로 정기적, 지속적으로 운영 가능

<table>
<tr><th>시간</th><th>내용</th><th>비고</th></tr>
<tr><td rowspan="2">2시간
(120분)

쉬는시간
10분</td><td>▶ 아이스브레이킹 (20분)
- 간단한 신체활동 여는 마당
- 소그룹별 어려운 점, 감사한 점, 칭찬할 점 나누기

▶ 업무이해강의 (40분) _ 학교 회계 및 업무 흐름의 이해
- 예산 이해 및 항목별 주의 사항, 단가 목록, 회계 YES or NO
: 전문적 소양이 아닌 전체적인 회계 흐름과 맥락 이해에 초점

▶ 톡!으로 통!하자. (50분)
- 연간교육과정 속 우리의 역할과 소통 (예시_아래 참고)
<table>
<tr><td></td><td colspan="3">( )월의 교육활동</td></tr>
<tr><td>구분</td><td>교사</td><td>교육행정직</td><td>교육공무직</td></tr>
<tr><td>역할</td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>
</td><td>• 따뜻하고 열린 분위기 조성

• Q&A 및 사례 중심으로 구성 가능

• 월별 활동 및 하나의 행사에서 각 직종별 역할과 소통 내용에 대해 생각해 볼 수 있도록 구성</td></tr>
</table>

2) 1일형 _ 4시간 연수 계획안

- 학교 및 기관에서 연수 시간 확보가 선행되어야 함
- 다양한 체험, 실습, 힐링프로그램을 넣어 다양하게 구성 가능
- 학교 밖 운영 프로그램으로 구성하여 편안하고 소통 중심 분위기 형성 가능
- 행복마을학교 시설 및 마을 강사 활용 시 운영의 수월성 확보 - 지원체계 구축 필요

시간	내용	비고
4시간 (200분) 쉬는시간 10분	▶ **아이스브레이킹 (20분)** - 아젠다 소개 및 확인을 통해 오늘 활동의 목적 구체화 - 전체가 소통할 수 있는 활동으로 구성	● 따뜻하고 열린 분위기 조성
	▶ **업무이해강의 (40분) _ 학교 회계 및 업무 흐름의 이해** - 예산 이해 및 항목별 주의 사항, 단가 목록, 회계 YES or NO : 전문적 소양이 아닌 전체적인 회계 흐름과 맥락 이해에 초점	● 기관 및 구성원 요구에 따라 강의 주제 변경 가능
	▶ **활동!으로 통!하자. (120분)** - 소그룹별 체험 및 실습 활동 예) 금속공예, 아로마, 도자기, 목공, 캘리 등 - 활동 시 소통 주제: 어려운 점, 감사한 점, 칭찬할 점 나누기 : 체험에만 집중되지 않도록 리더가 주제에 맞게 자연스러운 소통이 이루어지도록 해야 함	● 그룹리더 사전 선정 필요
	▶ **마무리 (10분)** - 전체가 모여서 소감을 나누고 앞으로 공동체를 위해 실천할 점을 공유하고 서로 격려하는 시간	● 학생 성장을 위한 더 나은 교육 활동을 위한 공동체 구성원임을 강조

3) 1일형 _ 6시간 연수 계획안

- 학교 및 기관에서 연수 시간 확보가 선행되어야 함
- 서로를 좀 더 깊이 있게 이해하고 알아가는 활동 가능
- 학교 밖 운영 프로그램으로 구성하여 편안하고 소통 중심 분위기 형성 가능
- 행복마을학교 시설 및 마을 강사 활용 시 운영의 수월성 확보 - 지원체계 구축 필요

<table>
<tr><th>시간</th><th>내용</th><th>비고</th></tr>
<tr><td rowspan="2">6시간
(300분)

쉬는시간
10분*2회</td><td>▶ 아이스브레이킹 (20분)
- 아젠다 소개 및 확인을 통해 오늘 활동의 목적 구체화
- 전체가 소통할 수 있는 활동으로 구성

▶MBTI로 서로를 알아가기 (60분)
- 성향에 따라 업무 및 소통, 생각의 스타일이 어떻게 다른지 이해할 수 있는 활동으로 구성
: 관계맺기, 대화법, 타인 이해 등의 큰 주제 속에서 학교 상황 및 구성원의 요구에 따라 주제 변경하여 운영 가능

▶ 업무이해강의 (40분) _ 학교 회계 및 업무 흐름의 이해
- 예산 이해 및 항목별 주의 사항, 단가 목록, 회계 YES or NO
: 전문적 소양이 아닌 전체적인 회계 흐름과 맥락 이해에 초점

▶ 톡!으로 통!하자. (50분)
- 연간교육과정 속 우리의 역할과 소통 (예시_아래 참고)
<table><tr><td></td><td colspan="3">( )월의 교육활동</td></tr><tr><td>구분</td><td>교사</td><td>교육행정직</td><td>교육공무직</td></tr><tr><td>역할</td><td></td><td></td><td></td></tr></table></td><td>● 따뜻하고 열린 분위기 조성

● 기관 및 구성원 요구에 따라 강의 주제 변경 가능

● 월별 활동 및 하나의 행사에서 각 직종별 역할과 소통 내용에 대해 생각해 볼 수 있도록 구성</td></tr>
<tr><td>▶ 활동!으로 통!하자. (110분)
- 소그룹별 체험 및 실습 활동
예) 금속공예, 아로마, 도자기, 목공, 캘리 등
- 활동시 소통 주제: 어려운 점, 감사한 점, 칭찬할 점 나누기
: 체험에만 집중되지 않도록 리더가 주제에 맞게 자연스러운 소통이 이루어지도록 해야 함

▶ 마무리 및 쉼 (10분)
- 전체가 모여서 소감을 나누고 앞으로 공동체를 위해 실천할 점을 공유하고 서로 격려하는 시간</td><td>● 그룹리더 사전 선정

● 학생 성장을 위한 더 나은 교육 활동을 위한 공동체 구성원임을 강조</td></tr>
</table>

3) 1박 2일형 _ 8시간 연수 계획안

- 워크숍 등 학교 행사 일정과 병행하여 운영 가능
- 서로를 좀 더 깊이있게 이해하고 알아가는 활동 가능
- 학교 밖 운영 프로그램으로 구성하여 편안하고 소통 중심 분위기 형성 가능
- 양산 숲애서 등과 같은 외부 연수 기관 및 시설 확보가 관건
- 전 직원 참여가 어려울 경우 각 직종별 (교원은 관리자, 학년별) 최소 인원은 의무 참석으로 운영

시간	내용	비고
1박 2일 8시간	**[1일차 오전 2시간]** ▶ **아이스브레이킹 (30분)** - 아젠다 소개 및 확인을 통해 오늘 활동의 목적 구체화 - 전체가 소통하고 친밀감을 높일 수 있는 활동으로 구성 ▶ **MBTI로 서로를 알아가기 (60분)** - 성향에 따라 업무 및 소통, 생각의 스타일이 어떻게 다른지 이해할 수 있는 활동으로 구성 : 관계맺기, 대화법, 타인 이해 등의 큰 주제 속에서 학교 상황 및 구성원의 요구에 따라 주제 변경하여 운영 가능 **[1일차 오후 2시간]** ▶ **생태나들이 (또는 체험) 통한 소통과 화합의 시간** - 자연속에서 자유롭게 소통하고 서로의 이야기에 귀를 기울이는 시간으로 구성 **[1일차 오후 2시간]** ▶ **업무이해강의 (40분) _ 학교 회계 및 업무 흐름의 이해** - 예산 이해 및 항목별 주의 사항, 단가 목록, 회계 YES or NO : 전문적 소양이 아닌 전체적인 회계 흐름과 맥락 이해에 초점 **[1일차 저녁 2시간]** ▶ **협의회 및 레크레이션** : 학교 상황과 구성원 요구에 맞게 운영하되 모두가 함께 참여, 소통할 수 있는 자리로 구성	• 따뜻하고 열린 분위기 조성 • 기관 및 구성원 요구에 따라 강의 주제 변경 가능 • 그룹별 리더를 사전 선정하여 운영

<table>
<tr><th>시간</th><th>내용</th><th>비고</th></tr>
<tr><td>1박 2일
8시간</td><td>[2일차 오전 2시간]
▶ 톡!으로 통!하자. Ⅰ (60분)
- 연간교육과정 속 우리의 역할과 소통 (예시_아래 참고)
<table><tr><td></td><td colspan="3">( )월의 교육활동</td></tr><tr><td>구분</td><td>교사</td><td>교육행정직</td><td>교육공무직</td></tr><tr><td>역할</td><td></td><td></td><td></td></tr></table>
▶ 톡!으로 통!하자. Ⅱ (40분)
- 각자의 이야기와 서로에 대한 인사 전하기
: 어려웠던 점, 감사한 점, 칭찬할 점 나누면서 공동체 속의 우리는 함께임을 깨닫기</td><td>● 월별 활동 및 하나의 행사에서 각 직종별 역할과 소통 내용에 대해 생각해 볼 수 있도록 구성</td></tr>
</table>

4. 연수에서 활용 가능한 프로그램 목록

가. 아이스브레이킹 활동 프로그램

아이스브레이킹은 새로 형성된 그룹 구성원들이 어색함을 떨쳐버리고 한 팀으로 감정을 형성해 나갈 수 있도록 돕는 활동을 말한다. 게임, 보상, 체조, 퀴즈, 사례, 음악 등 다양한 방법을 사용할 수 있으며 본격적인 주제와 자연스러운 연결이 되어야 한다. 이 때, 지나치게 단순한 게임과 오락을 목적으로 하는 아이스브레이킹은 자칫 연수의 목적과 의미를 저해할 수 있으므로 지양해야 한다. (한국퍼실리테터협회 인증 교육과정 교재: Pure Facilitation) 연수 프로그램 내에서 활용할 수 있는 아이스브레이킹 활동은 매우 다양한데 이 중 몇가지 활동을 안내하면 다음과 같다. (교사가 먼저 시작하는 학교자치 스쿨 퍼실리테이션에서 발췌)

1) 세 단어 짝 소개 (준비물: 포스트잇, 매직)

- 포스트잇에 나를 소개할 수 있는 단어 3개 적기(이름 뜻, 취미, 별칭 등)
- 3개 단어를 중심으로 짝에게 자기소개 하기
- 전체 모둠원들에게 내 짝을 소개하기

2) 잡아

- 짝과 마주 보고 왼손은 펴고 오른손은 검지로 상대방의 왼손을 톡톡 건드리기
- 사회자가 '잡아'하면 왼손으로 상대방의 오른손 손가락 잡기

3) 6X6 질문 놀이 (준비물: 6*6워크시트, 주사위 2개)

- 6*6 워크시트 확인 후 주사위 2개 던지기
- 주사위가 가리키는 칸의 질문에 답을 하거나 미션을 수행하기

6*6 질문놀이

	1	2	3	4	5	6
1	오른쪽 사람과 하이파이브하면서 당신은 최고입니다라고 말해주기	스트레스를 푸는 나만의 방법은?	가본 여행지 중에 특별히 기억에 남는 곳은 어디인가요?	남들이 모르는 나만의 특기나 강점은?	노래방에서 부르는 나의 애창곡은?	즐겨 먹는 음식은?
2	증산초에 오게 된 이유는?	왼쪽 사람에게 당신은 멋진 분입니다. 라고 크게 외치기	받은 선물 중에서 가장 기억에 남는 것은?	같이 식사하고 싶은 유명인은?	살아오면서 내가 가장 잘했다고 생각하는 한 가지는?	다시 돌아가고 싶은 나이와 그 이유는?
3	바로 10억원이 생긴다면 가장 먼저 사고 싶은 것은?	하루 중 가장 행복한 시간은?	마주보는 사람과 이길 때까지 가위, 바위, 보 하기	즐겨보는 TV 프로그램은?	나는 다음 생에 00으로 태어나고 싶다.	소개해주고 싶은 핫플레이스는?
4	나는 찍먹파? 부먹파?	갑자기 외계인과 만난다면 나는 어떻게 할까?	신이 나에게 1가지 능력을 주겠다고 한다면 가지고 싶은 능력은?	눈을 감고 세바퀴 돌고 난 후 "야호"라고 외치기	내 신체에서 가장 자신있는 곳은?	교사가 아니었다면 나는 어떻게 살았을까?
5	추천하고 싶은 영화는?	내 인생 최초의 실패 경험은?	학교생활하면서 뿌듯했던 경험은?	모둠원 전체가 나에게 최고야 라고 말해주기	양손 번쩍 들고 "만세"를 크게 3번 외치기	나는 짜장면? 짬뽕?
6	다른 모둠으로가서 모둠원들 각자에게 웃으며 손하트를 날려주기	자기 직전 내가 주로 하는 것은?	내 인생 버킷리스트는?	우리 가족 자랑 1가지?	작년에 가장 아쉬운 일은?	모둠원에게 돌아가며 "형님, 잘부탁드립니다" 라고 깎듯하게 인사하기

[그림 14] 6*6 질문 놀이판

4) 릴레이 초상화 (준비물: A4종이, 색연필 또는 사인펜)

- 마음에 드는 색연필이나 사인펜을 선택 후 A4 종이에 제일 위에 자기 이름 적기
- 오른쪽으로 전달하고 받은 사람은 종이의 주인공이 누구인지 확인하기
- 10~20초 동안 사회자의 지시에 따라 사회자가 말하는 부위만 그리기 (눈썹만 그리세요)
- 다시 오른쪽으로 전달하면서 4~5번 반복하기

나. 직종 간 업무 이해 활동 프로그램

직종 간 업무 이해 프로그램은 강의식 연수로 대부분 구성되어 질 것으로 보여 진다. 하지만 다양한 차트나 토의 기법 등을 활용하며 서로가 같이 고민하고 해결 방안을 주체적으로 모색하는 시간으로도 구성할 수 있다.

1) 학교 회계 및 업무 흐름의 이해

- 예산 보는 방법_과목별 예산 파악, 잔액 확인, 지출단가 등 알아보기
- 목적사업비, 추경예산, 성립 전 예산 이해하기

2) 교육과정으로 1년살이 살펴보기 (차트 활용)

- 연간교육과정을 확인하고 월별 또는 교육활동 및 행사별 각 직종별 역할 이해
  : 지원 체계 확인 및 소통 강화로 교육활동 중심의 학교 문화 구축

	( )월의 교육활동		
구분	교사	교육행정직	교육공무직
역할			

3) 우리학교 사용 설명서

- 새학년맞이 기간이나 학년 초 시간을 활용하여 1년간 서로 즐겁게 소통하고 지원하는 학교 문화 형성을 위한 내용을 전달 확인
  : 복무, 결재라인, 학교일과, 다양한 교내 모임 및 지원체계 확인 등

4) 사례 중심으로 풀어가는 Q&A

- 직종별 가장 많이 받게 되는 문의나 갈등 상황 등을 사례로 풀어내어 토의를 통해 서로의 업무에 대한 이해와 공감도 확장

5) 메타버스로 역지사지 (온라인)

- 서로의 입장에서 공감하고 소통하기 위해 가상 현실 속에서 직종별 간접 체험

• 사례 위주의 대표적인 상황을 설정하여 공감과 이해의 폭을 극대화

다. 소통 및 힐링 프로그램

1) 내가 행복한 나

• 퍼스널 컬러 찾기 (나와 맞는 컬러도 찾고 스트레스 줄여주는 컬러도 찾아보고)
• 향수 만들기 (나의 이미지와 맞는 향수일까?) or 아로마 테라피
• 나만의 볼펜 만들기, 나만의 화분 만들기 (1년동안 사용할~~)

2) 함께 걷는 길

• 둘레길 걷기 (우리 같이 10000걸음), 생태체험 산책 등
• 플로깅 or 줍깅 : 교직원이 학교 인근에 함께 다니면서 환경 정화 및 위험인자 확인 등을 통해 깨끗하고 안전한 등하굣길 형성

3) 우리는 통! 할 수 있다.

• 타인이해과정, 대화법 등과 관련된 전달 및 실습 중심의 연수
• MBTI 분석을 통한 서로의 공통점과 차이점을 이해하는 연수

4) 함께하는 시간! 통하는 우리

• 1박 2일 또는 당일 기차여행 및 식도락 기행 등을 통한 개인적 친밀감 향상
• 생태 놀이, 레크레이션 같은 간단한 신체 놀이나 게임을 활용하여 편안한 분위기 속에서 서로를 이해하고 소통할 수 있는 기회 제공

5) 나도 여기 아야해

• 거북목, 침침한 눈, 허리디스크, 엘보, 무릎, 등 근골격계와 직장인의 만성질병 예방과 신체 움직임을 통한 친밀감 향상을 위한 스트레칭 및 간단한 운동 익히기
• 스트레스 지수를 확인하고 해소법을 익히는 연수
• 위로와 공감, 격려를 통한 마음 치유 프로그램

다. 클로징 프로그램

연수에서 마무리 또한 시작과 메인 프로그램 못지 않게 중요하다. 적절한 클로징 프로그램을 활용하면 나를 돌아보고 실천을 다짐하는 기회를 제공하기도 하며 연수의 가치,

여운을 더 깊게 만들어 연수의 목적을 더 효율적으로 달성할 수 있도록 하는 역할을 한다.

1) 구름 주머니

- 모둠용 A3, A2 종이에 구름모양을 그리고 각 칸에 이모티콘 그려넣기
  (느낌표, 엄지척, 하트, 화살표 등_ 수정 변경하여 활용 가능)
- 개별로 포스트 잇 4장에 각각에 해당하는 의미와 내용에 대해 작성
  - 느낌표: 연수에서 새롭게 알게 되거나 배운점
  - 엄지 척: 이 연수에서 우리가 함께 이룬 성과는?
  - 하트: 서로에게 하고 싶은 말 한 마디
  - 화살표: 더 나은 공동체를 위해 우리가 해야 할 것은?
- 작성 내용을 모둠내에서 공유하고 전체 게시나 발표 통해 공유

2) 나에게 주는 선물 (준비물: 색지, 리본 끈)

- 색지에 연수 후 내가 실천할 내용과 실행 기간 적기
- 실천을 했을 때 나에게 주고 싶은 선물을 작성 (그림, 글로 표현)
- 모둠 내에서 공유하고 서로 응원과 지지의 메시지 주고받기
- 나의 오른쪽 사람에게 줄 선물을 작성하여 주고 응원하는 말하기로 변형 활용 가능

3) 아주 칭찬해

- 그룹에서 본인을 제외한 그룹원에게 함께하면서 고마웠던 점을 1장에 1명 내용 작성
- 작성 내용을 공유하며 메모지를 해당 그룹원에게 선물
- 가장 인상 깊었던 칭찬과 응원을 모둠 내에서 공유

Ⅵ. 결론 및 제언

1. 요약 및 결론

경상남도교육청은 2010년부터 교사 행정업무 지원을 위한 교무행정원 배치 및 교무행정팀 구축을 지원하였다. 교육목적을 달성하기 위한 교원, 교육행정직원, 교육공무직원의 상호 활발한 소통과 협력은 경남교육의 '자립'과 공존의 교육 가치를 실현하는 원동력이다. 민주적 학교 자치 강화를 위해 함께 협의하고 조정하며 학교 운영에 참여하며, 학생들이 올바른 인성을 갖춘 사회적 존재로서 성장할 수 있도록 하고 학생 개개인이 꿈꾸는 미래에 필요한 교육을 제공할 수 있도록 노력해야 한다. 하지만 실제 학교 현장의 현실은 갈등과 반목으로 협력이 이뤄지지 못하고 있다. 학교의 구조가 변하여도 학교 조직 구성원들의 신념, 태도, 근본가정이 변하지 않으면 학교 교육의 실제는 변화되지 않은 것이다.

교육적으로 의미를 지니는 진정한 학교의 변화는 구성원의 인식 변화를 중심으로 진행되어야 한다. 학교가 변화한다는 것은 교육활동을 비롯한 사고와 행동, 태도에 변화가 일어남을 의미하며 이는 학교 자치 민주주의의 발전을 의미하는 것이기도 하다. 학교 자치 민주주의는 학교를 운영하는 주체들의 적극적인 참여가 전제되어야 하며, 이는 교원, 교육행정직원, 교육공무직원이라는 교육 운영의 큰 세 개의 축이 균형을 이루며 함께 움직일 때 가능하다.

본 연구에서는 이러한 문제의식을 가지고 단위학교 내 구성원인 교원, 교육행정직원, 교육공무직원 간의 갈등을 완화하고 공통의 교육적 관심 영역을 공유하여 상호협력 체계를 유지하는 방법으로 세 구성원 모두가 참여하는 연수프로그램을 개발하고자 하였다.

본 연구는 단위학교 구성원 모두가 참여하는 연수프로그램을 개발하기 위해 먼저, 각 직종별 학교 문화 및 구성원 관계에 대한 인식의 정도, 학교 현장에서 요구하는 연수 내용, 방법, 형태 등에 대한 전반적인 내용을 파악하고자 설문 조사를 실시하였다. 그 결과를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 학교 세 구성원의 업무책무성 및 긍정적 상호작용 태도에 대한 신뢰도는 전반적으로 높게 평가하고 있는 것으로 나타났다. 긍정적 상호작용에 대한 평가보다는 업무책무성을 더 높이 평가하고 있는 것으로 보아 학교 내에서 업무 중심의 관계와 소통이 우선되고 있는 경향을 볼 수 있다.

둘째, 직종 간 업무 이해 및 소통을 위한 연수 필요성을 높게 인식하고 있는 것으로

나타났다. 그 이유는 업무효율 〉 학교문화 〉 학생중심교육 순으로 나타난다. 다만 교육행정직의 경우는 업무 효율성 측면에서 연수가 필요하다고 응답한 비율이 두 직종에 비해 상당히 높게 나타나고 있어 교육행정직이 업무적인 소통을 더욱 필요로 하고 있음을 알 수 있다.

셋째, 직종 간 업무 이해 및 소통을 위해 선호하는 연수 내용은 소통 및 힐링 연수 〉 직종 간 업무 이해 연수 〉 직무관련연수 순으로 나타났다. 이는 인간적인 친밀감과 소통의 기반 위에 업무적인 소통이 원활하게 이루어질 수 있도록 하는 타 직종의 업무에 대한 인식 전환의 요구도 높음을 알 수 있다.

넷째, 연수 시간과 시기는 2시간이 선호도가 가장 높고 연수 시기의 선호도는 새학년 맞이 주간이 가장 높은 것으로 나타났다. 이는 바쁜 일과 중 연수 시간을 할애하는 것에 대한 부담을 느끼고 있는 것을 보이며 연수 시기는 연수의 주제 및 효과적 측면에서 보았을 때 구성원들의 첫 관계 맺기가 시작되는 학년 초를 가장 선호하는 것으로 파악된다.

다섯째, 연수 주제 특성상 대면 연수-체험, 실습 형태의 연수를 선호하고 있다. 연수를 통해 서로 소통하고 공감하는 시간적, 공간적 기회를 갖기를 원하는 것으로 파악된다.

본 연구는 보다 구체적인 사례 중심의 학교 현장 상황을 파악하고 이를 토대로 요구되는 연수 필요 정도와 연수 프로그램 구성 및 운영 등에 대한 정보를 얻고자 FGI를 실시하였다. 그 결과를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 학교공동체 안에서의 소통과 협력 사례로는 서로의 업무나 역할에 관심을 가지고 상호지원, 협조했던 경험들을 매우 긍정적으로 인식하고 있는 것으로 나타났다. 각자 개인의 업무로 구분하는 것이 아닌 공동체의 일로 인식하고 지원, 협조했던 경험을 매우 인상 깊게 이야기하였다. 반면 타 직종에 대한 낮은 이해, 존중의 결여, 공동체가 아닌 나만을 내세우는 태도 등은 대표적인 갈등 사례로 언급되었다.

둘째, 응답자 전원이 직종 간 이해와 소통을 위한 연수를 필요로 한 것으로 나타났다. 연수프로그램을 통해 직종에 따흔 서로의 역할과 인식의 차이를 이해하고 이를 바탕으로 원활하게 소통한다면 개인적 친밀감과 유대감을 높일 수 있을 것으로 기대하고 있었다. 이는 건강한 학교 문화 형성에 기여하여 업무 효율 또한 높일 수 있음을 인지하고 있었다.

셋째, 연수 운영 형태는 기존에 운영되고 있는 다모임, 전문적학습공동체, 동아리 등을 활용한 형태로 이루어지기를 희망하였다. 현재 학교 모임들이 주로 교원 중심으로 운영되는 상황이라 세 구성원들이 함께하고 생각과 의견을 공유할 기회가 거의 없는 현실이었다. 이에 연수 시간을 2시간 내외로 하여 일과 중에 정기적으로 운영되는 형태를 가장 많이 요구하였다. 하지만 학교 상황에 따라 다양한 시간대와 내용으로 편성된 연수나

워크숍 등도 충분히 활용할 수 있다고 여기고 있었다.

이상의 설문 조사와 FGI 분석 결과를 토대로 시사점을 도출한 후 학교 현장에서 쉽게 활용할 수 있는 연수프로그램을 개발하였으며, 연수 시간으로 구분하여 2시간, 4시간, 6시간, 8시간(1박2일) 형태로 다양화하여 구성하였다. 연수 내용은 아이스브레이킹 활동, 직종 간 업무 이해 활동 프로그램, 소통 및 힐링 프로그램, 클로징 프로그램으로 구성하였다. 특히, 업무 이해적인 면에서는 학교 회계의 전반적인 이해 과정과 교무 학사 부분에서의 학교 연간 교육과정을 바탕으로 세 구성원들의 역할과 지원 체계를 만들어가는 과정을 두 개의 큰 축으로 삼았다.

2. 제언

앞서 제시한 단위학교 내 구성원들이 서로 소통하고 협력하는 문화 형성을 위한 연수프로그램 운영이 효율적으로 운영되고 성과를 달성할 수 있도록 다음과 같이 제언하고자 한다.

가. 학교로 찾아가는 연수의 지원이 필요하다. 학교 조직의 발전과 성장을 위해서는 구성원의 역할이 중요하다는 인식이 커지면서 역량을 개발하기 위한 연구 및 연수가 활발히 진행되고 있지만 구성원 개개인의 역량 개발에 머무르고 있는 실정이다. 학교의 체질과 문화의 변화를 위해서 공동체 조직으로서 학교 구성원의 자발적 참여와 직무에 대한 몰입을 끌어낼 수 있는 단위학교로 찾아가는 연수를 지원해야 할 필요가 있다. 이를 위해 다양한 우수 강사들을 발굴·양성하여 강사풀을 구성하고 이들의 역량을 개발시킬 프로그램의 개발·운영이 필요하다.

나. 학교 밖 운영 프로그램의 구성을 위한 외부연수기관 및 시설 확보가 요구된다. 지역의 교육체험시설로 활용 가능한 시설, 장소, 장비 등을 네트워크화하고 발굴한 지역 자원을 프로그램화하여 단위학교 연수를 지원할 수 있도록 연계하며 단위학교에 홍보를 강화할 필요가 있다. 또한 직종 간 업무 이해 연수 등 과정 특성상 온라인 연수가 적합한 내용은 각 교육과정에 대한 온라인콘텐츠 개발이 필요하다.

다. 개발한 연수프로그램은 설문 결과를 토대로 향후 새학년 맞이 주간 및 학교의 상황을 고려하여 적용하고자 한다. 이에 후속연구에서는 단위학교에 적용 및 피드백을 통해 연수프로그램에 대한 지속적인 연구가 이루어져 수정·보완할 필요가 있다.

라. 단위학교 대상 공동체 연수프로그램 운영이 구성원간의 갈등 완화와 소통 및 상호협력에의 기여도에 대한 후속 연구가 필요하다. 연수프로그램의 개발·적용의 궁극적인 목적인 기존의 업무 효율화 중심의 학교 구성원에 대한 구조적 관점의 학교행정조직 정책에 대한 보완으로 상호협력을 기초로 하여 단위학교의 실제적인 내·외적 역량 강화에 기여하는지에 대한 후속 연구가 필요하다.

참고 문헌

강민연(2005). 교육행정직 공무원과 교사간의 갈등에 관한 연구. 경상대학교 행정대학원 석사학위 논문

권재우(2019). 교사가 먼저 시작하는 학교자치 스쿨퍼실리테이션. 서울: 아이스크림

김영주(2023). 교직원 업무상 갈등 원인과 행소 방안에 관한 연구. 한양대학교 공공정책대학원 석사학위 논문

김유순(2000). 초등학교 교사와 일반직직원간의 갈등과 역할수행에 관한 연구. 경인교육대학교 대학원 석사학위 논문

김진희(2021). 학교혁신과 학교조직의 특성. 숙명여자대학교 대학원 박사학위 논문

문정희, 백영선, 고서연, 박한영(2022). 경기도교육청 교육공무직 조직몰입 제고 방안 연구. 정책연구 2022-06. 경기도교육연구원

박진(2021). 도구와 활용 사례로 만나는 오프닝과 클로징. 서울: 학토재

박호선 (2013). 학교조직에서 교사와 행정직원 간의 갈등에 관한 연구. 한국교원대학교 교육정책 전문대학원 석사학위논문

배병룡, 강민연(2006). 교육조직 내 갈등에 관한 경험적 연구. 한국자치행정학보, 20(1), 1-21.

오석홍 (2000). 인사행정론. 서울: 법문사

우상수(2014). 학교 내 업무영역 갈등연구-초·중등학교 환경위생관리자 사례를 중심으로. 한국교원대학교 교육정책전문대학원 석사학위 논문

윤종건(2000). 포스트모던 시대의 교육행정과 교육경영. 서울: 원미사

임선일, 김흥복, 이민영, 강호수(2020). 단위학교 지방교육행정공무원의 직무역량 성장지원 시스템 구축 방안. 현안보고 2020-10. 경기도교육연구원

임유진(2010). 갈등 해소에 있어 커뮤니케이션 요소의 역할에 관한 연구. 이화여자대학교 대학원 박사학위 논문

임해진(2022). 단위학교 교무-행정 조직 간 상호갈등업무의 협력 요구도 분석. 공주교육대학교 대학원 석사학위 논문

장선미(2005). 학교조직에서 교사와 교육행정직공무원의 갈등에 관한 연구. 군산대학교 교육대학원 석사학위 논문

정연홍, 박순결, 김재범, 김순천, 강동선, 박영미(2021). 교육활동 전념 여건 조성을 위한 교육행정원 연수체계 개발 연구. 경상남도교육청 교육연구정보원

정주영(2019). 문화진단을 통한 교수·학습 중심의 학교 행정조직 개선안 탐색. 한국교원대학교 교육정책 전문대학원 석사학위 논문

최영렬(2002). 태권도 지도자의 교육철학과 지도 실제 간의 갈등 원인에 관한 연구. 경기대학교 대학원 박사학위 논문

최은숙(2008). 학교조직 갈등에 대한 교육행정직공무원의 인식 및 해소 방안. 경북대학교 행정대학원 석사학위 논문

퍼포먼스웨이컨설팅 PURE FACILITATION (2022). 한국퍼실리테이터협회

한미영(2022). 교육활동 전념 여건 조성을 위한 교무행정팀 효율적 운영 방안. 2022. 경남교육 정책연구보고서(8권)

황지영(2017). 학교조직에서 교사와 교육행정직원 간의 인간관계 및 업무에 대한 인식비교 연구-제주특별자치도내 국공립 초중등학교를 대상으로. 제주대학교 교육대학원 석사학위논문.

<부록 1>

“하나 됨을 위한 연수프로그램” 연구 설문지

*** 설문 중 서로 다른 직종은 교원, 교육행정직원, 교육공무직원**
(교무행정원, 방과후 실무원, 사무행정원) 세 직종으로 제한함

1. 학교 규모를 선택해 주세요.
   ① 6학급 이하
   ② 7학급 ~ 20학급 이하
   ③ 21학급 ~ 40학급 이하
   ④ 41학급 ~ 60학급 이하
   ⑤ 60학급 이상

2. 귀하의 직종을 선택해 주세요.
   ① 교원
   ② 교육행정직원
   ③ 교육공무직원(교무행정원, 방과후 실무원, 사무행정원)

3. 귀하는 책임감 있게 교육활동과 업무를 처리한다고 생각하십니까?

별다른 관심이 없다.	①	②	③	④	⑤	책임감 있게 처리한다.
	○	○	○	○	○	

4. 귀하가 학교 구성원과의 소통과 협력에 참여하는 정도를 표시해 주십시오.

참여하지 않음	①	②	③	④	⑤	매우 적극 참여
	○	○	○	○	○	

5. 학교에서 서로 다른 직종과 함께하는 연수의 필요성에 대해 어떻게 생각하십니까?

필요하지 않다.	①	②	③	④	⑤	매우 필요하다.
	○	○	○	○	○	

6. 학교에서 서로 다른 직종과 함께하는 연수의 왜 필요하다고 생각하십니까?
① 배려와 존중이 가득한 구성원이 행복한 학교 만들기 (문화적 이해 및 포용)
② 교육과정을 잘 이해하고 학생 중심의 교육 실현
③ 직종 간의 업무 이해를 통한 업무 효율성 증진 (다양한 관점과 업무 관련 연수)
④ 기타

7. 학교 내에서 다른 직종과 함께하는 연수는 언제 실시되어야 한다고 생각하십니까?
① 새 학년 맞이
② 학기 중
③ 학기 말
④ 방학 중

8. 학교 내에서 다른 직종과 함께하는 연수의 방법을 선택해 주십시오.
① 대면 연수
② 비대면 연수
③ 기타

9. (대면 연수 선택시) 선호하는 대면 연수의 유형을 선택해 주세요.
① 강의식 (강사를 초빙하여 진행)
② 월드 카페 (1인의 호스트와 4~6명의 그룹)
③ 체험 및 실습
④ 기타

10. (비대면 연수 선택시) 선호하는 비대면 연수의 유형을 선택해 주세요.
① 원격 전달 연수 (콘텐츠형)
② 온라인
③ 실시간 쌍방향 연수

11. 연수의 제공 시간은 어느 정도가 적절하다고 생각하십니까?
① 2시간
② 3시간
③ 4시간
④ 5시간
⑤ 6시간

12. 우리 학교에서 다른 직종과 함께 듣고 싶은 연수, 또는 추천하고 싶은 연수 종류를 선택해 주세요. (중복 선택 가능)

□ 직무 관련 연수 (예) 컴퓨터 소양/미래 교육/챗GPT/메타버스/2022 개정 교육과정

□ 직종 간 업무 이해 연수 (예) 교무학사업무/행정업무/예산회계업무/교육지원업무 등

□ 소통 및 힐링 연수 (예) MBTI/탐방 연수/줍깅/인문학/식도락 등

13. 선택한 연수 종류와 관련하여 경험했거나 원하는 구체적인 연수 내용이 있다면 적어 주세요.

14. 우리 기관의 구성원 각자의 업무를 책임감 있게 처리한다고 생각하십니까?

	①	②	③	④	⑤	
미흡하다.	○	○	○	○	○	책임감 있게 처리하고 있다.

15. 우리 기관의 구성원은 소통과 협력이 잘 이루어진다고 생각하십니까?

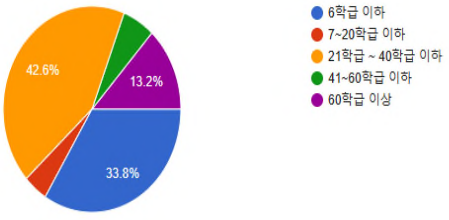
	①	②	③	④	⑤	
미흡하다.	○	○	○	○	○	잘 이루어지고 있다.

16. 기타 의견을 남겨 주세요!

<부록 2>

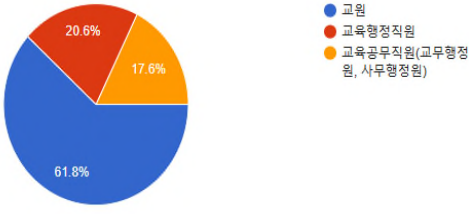
“하나 됨을 위한 연수프로그램” 연구 설문 결과

1. 응답자 정보 (총 68명 응답)



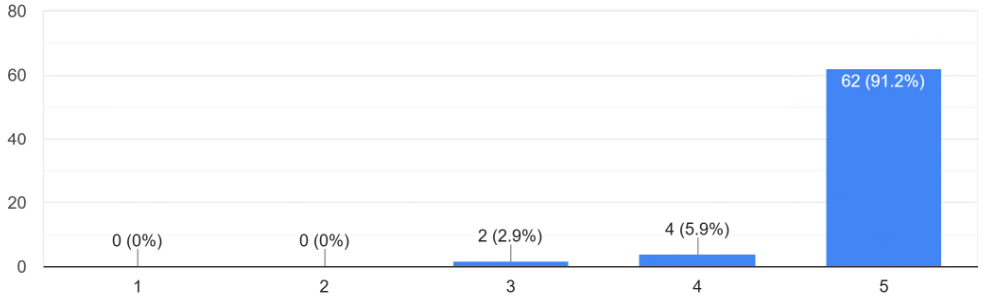
6학급 이하	23
7~20학급 이하	3
21학급~40학급 이하	29
41~60학급 이하	4
60학급 이상	9
합계	68

2. 직종

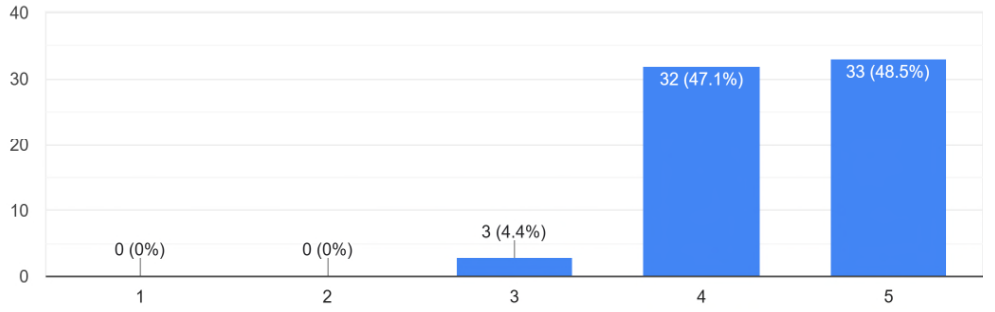


교원	42
교육행정직	14
교육공무직원	12
합계	68

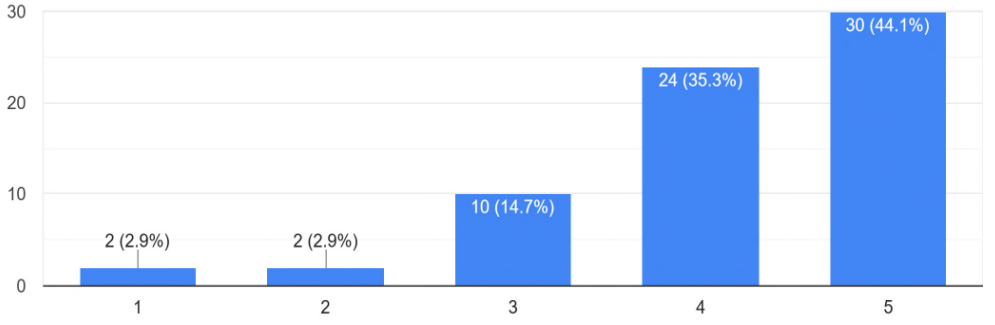
3. 책임감 있는 업무 처리



4. 학교 구성원과의 소통과 협력에 참여 정도



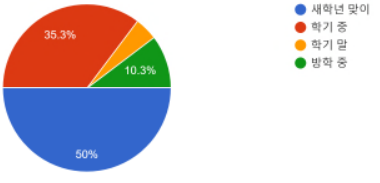
5. 타 직종과 함께하는 연수 필요성



6. 타직종과 함께하는 연수 필요성의 이유

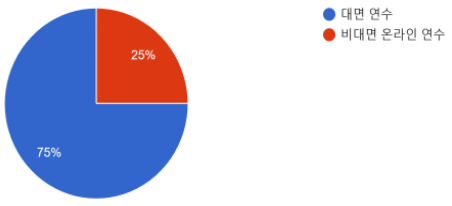
배려의 학교	22
학생중심 교육실현	3
업무효율성 증진	43
합계	68

7. 연수 시기와 연수 방법



새학년 맞이	34
학기 중	24
학기 말	3
방학 중	7
합계	68

8. 연수 방식

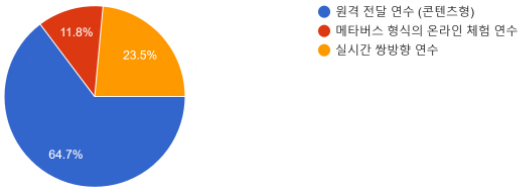


대면연수	51
비대면 온라인 연수	17
합계	68

9. (대면 연수 방식 설문) 선호하는 대면 연수의 유형

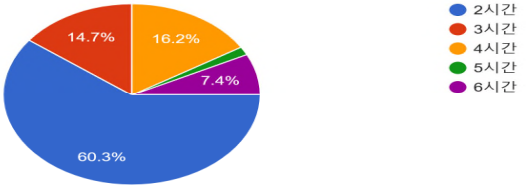
강의식	12
월드카페	13
체험 및 실습중심	25
형식 상관없음	1
합계	51

10. (비대면 연수 방식 설문) 선호하는 비대면 연수의 유형



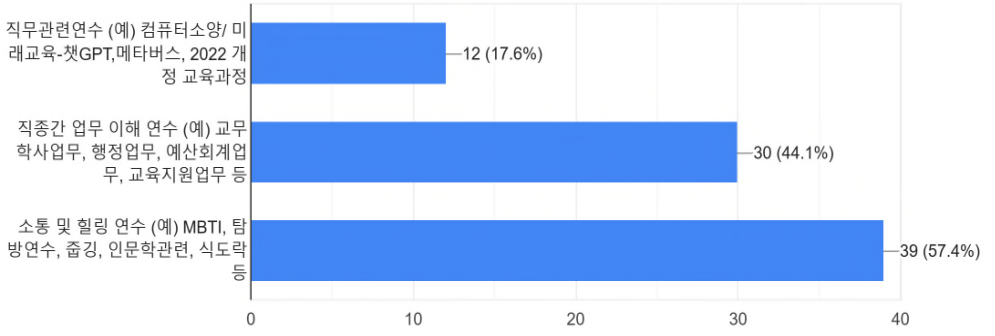
원격 전달 연수	11
메타버스	2
실시간 쌍방향	4
합계	17

11. 연수의 제공 시간



2시간	41
3시간	10
4시간	11
5시간	1
6시간	5
합계	68

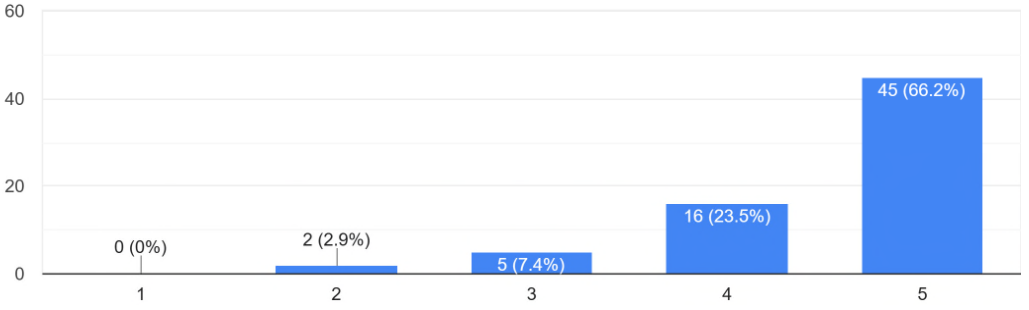
12. 다른 직종과 함께 듣고 싶은 연수, 또는 추천하고 싶은 연수



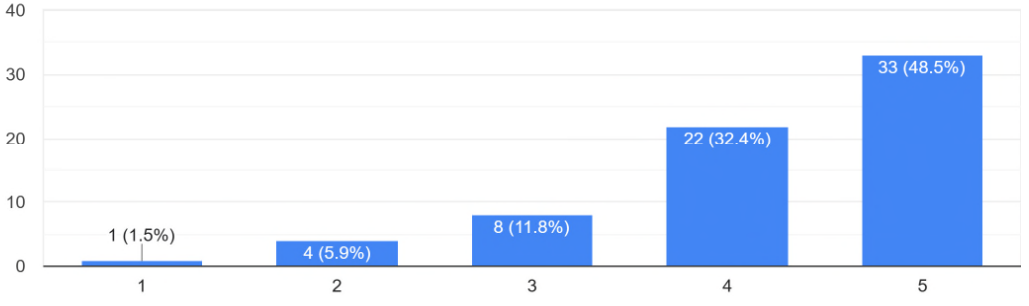
13. 경험했거나 원하는 구체적인 연수

정기적인 다모임, 미래교육, 예산 및 행정업무, 섬투어 힐링 연수, 교원 회계 이해도를 높이는 연수, 양산 숲애서 연수(업무공간을 벗어난 소통), 성격과 성향 이해를 바탕으로 조직문화 구축 연수, 줍깅 등

14. 우리 기관 구성원의 책임감 있는 업무 처리



15. 우리 기관 구성원의 소통과 협력



<부록 3>

하나 됨을 위한 연수프로그램 공통 심층 서면 인터뷰

안녕하십니까? 2023년 현장 연구형 전문적 학습공동체 “안다행”입니다.
저희 연구회에서 교원, 교육행정직원, 교육공무직원이 함께
업무를 수행하는 과정에서 상호 업무를 이해하고 소통할 수 있는
연수프로그램을 개발하고자 합니다.
바쁘시겠지만 아래 질문에 구체적으로 응답해주시면 감사하겠습니다.

응답자 정보 (해당 칸에 V)	교원 ( ), 교육행정직원 ( ), 교육공무직원 ( )

1. 학교에는 교원, 교육행정직원, 교육공무직원(교무행정원, 방과후 실무원, 사무행정원)이 있습니다. 교육활동이나 업무 추진에 있어 다른 직종 구성원과 관련된 긍정적인 경험과 어려웠던 경험을 구체적으로 적어 주십시오.

2. 학교에서 세 직종 간의 이해와 소통을 위한 연수가 필요하다고 생각하십니까?

3. 학교에서 세 직종 간의 이해와 소통을 위한 어떤 내용의 연수가 필요하다고 생각하십니까?

<부록 4>

본 추천 연수 목록은 2015년 ~ 2023년 경상남도교육청 교육연수원 및 경남 지역 교육청에서 실시한 연수 목록을 정리한 내용입니다.

교원 추천 연수 목록

교과목 및 주제	
경남 교육 정책의 이해	원격 수업과 블렌디드 러닝
교원 인사 정책과 공직 윤리	학교생활기록부와 진로진학지도
함께 성장하는 전문적 학습공동체	학생, 학부모 사안별 상담지도
미래사회와 진로 교육	학생이 참여하고 주도하는 토의 토론 수업
배움이 일어나는 수업 디자인	회복적 갈등 해결의 이해와 실천
나만의 노하우로 학급경영 고수되기	2022. 개정 교육과정의 변화와 이해
학부모 상담 및 민원 대응	빅데이터 AI 플랫폼 아이톡톡으로 실천하는 미래 교육
도서관 100% 활용 수업하기	나다움과 교사다움, MZ세대 교사와 소통하기
교무 학사관리의 이해와 실제	놀며 자라는 집단상담의 실제
학생의 마음과 감정을 사로잡는 방법	학교 교육활동 보호를 위한 법률 이해
학생들의 협력을 얻을 수 있는 교사 리더십	학부모, 지역사회와 함께하는 마을 교육 공동체
청소년 발달의 이해와 의사소통	학교 안전사고 사례와 대응 방안
온라인 쌍방향 수업 노하우	교육비 특별회계의 이해
교실 수업 개선 운영 사례	교사를 살리는 책과 문장들
협동학습 수업 이야기	교육활동 중심의 학교조직 재구조화
미래사회 학교 교육의 방향	교사 성장기의 슬기로운 교직 생활

교육행정직원 추천 연수 목록

주제	
산업재해 사례 및 관리 방법	알고 대비하는 감사사례
공유재산 및 물품 관리	설계 도면과 원가계산의 이해
공직생활 및 민원 응대	이것만은 지켜요! 보수 점검 사례
예산 및 지출관리	현장에서 바로 쓰는 공사 감독 요령
적극 행정 운영	근로기준법의 이해
계약일반 (물품, 용역, 공사)	학교운영위원회 및 발전기금의 이해
시설물 재난관리	공유재산의 법령 및 이해
지방계약법 해설	부패 공익신고제도 및 신고자 보호

교육공무직원 추천 연수 목록

(교무행정원, 방과후 실무사, 사무행정원에 한함)

교과목 및 주제	
공문서 작성 및 관리	알아두면 쓸모있는 정보공개 & 기록물
우리가 함께하는 적극 행정	효율적인 물품 관리
학적(전출입)	학교 회계와 친해지기
기자재 운영 관리 (정보, 전산 관련)	내 급여로 알아보는 교육공무직원 노무관리
사진 및 동영상 편집 쉽게 따라 하기	민원의 고수되기
업무 효율 UP! PC 최적화	방과후 학교 운영
미래교육지원 플랫폼 이해	오피스 활용 팁

교직원 추천 연수 목록

교과목 및 주제	
나와 동료의 MBTI 성격유형 파헤치기	한국형 에니어그램 성격유형
내 몸을 디자인하는 방법	예쁜 손글씨를 통한 청렴 의식 다지기
올바른 공문 작성 및 업무포털 사용법	업무가 반으로 줄어드는 오피스 TIP
미리 캔버스, 망고 보드 활용하기	모두 내 편이 되는 대화의 발견
이미지 메이킹	나만의 퍼스널 컬러 찾기
멋진 보고서 꾸미기	긍정 대화법
챗 GPT를 대하는 자세	시네마 힐링
원예테라피(하바플라리움 조명 만들기)	한 땀 한 땀 가죽공예
슬기로운 직장생활을 위한 소통과 공감	아로마테라피-향수 만들기
사회생활 마스터 <업무 매너 갖추기>	소통의 마법, 퍼실리테이션
4차 산업혁명의 핵심기술 <빅데이터와 인공지능>	데일 카네기 인간관계론에서 배우는 자기관리 100년 노하우
그림 진단을 통한 마음 경영과 스트레스 관리	안전사고예방과 대응 방안
협업하는 일잘러의 완벽한 소통법	소극 행정 NO! 적극 행정 YES!
탁월한 기획력을 키우는 생각 정리 기술	내 마음의 휴가를 주는 솔루션
당신의 개인정보는 안녕하십니까?	약점이 강점으로 변하는 단 하나의 포인트
파워포인트 정복으로 고수되기	업무에 바로 쓰이는 엑셀 실무

2023. 경남교육정책 현장연구형 전문적학습공동체 연구보고서

IB PYP에 기반한 교사 교육과정 설계 방안 탐구

연구진

연구책임자
김효림 북면초등학교 교사

공동연구원
박송은 대암초등학교 교사
이경미 교동초등학교 교사
이현화 북면초등학교 교사
최민지 용남초등학교 교사

연구협력관
조재광 경상남도교육청 총무과 장학사
구경호 경상남도교육청 미래교육원 책임연구원

연구요약 2023. 현장연구형 전문적학습공동체

IB PYP에 기반한 교사 교육과정 설계 방안 탐구

연구책임자	김효림(북면초등학교 교사)
공동연구원	박송은(대암초등학교 교사), 이경미(교동초등학교 교사) 이현화(북면초등학교 교사), 최민지(용남초등학교 교사)
연구협력관	조재광(경상남도교육청 총무과 장학사) 구경호(경상남도교육청 미래교육원 책임연구원)
주제어	IB PYP, 개념 기반 학습, 교사 교육과정 설계

1 연구 목적 및 필요성

현재 학교 현장에는 2022 개정 교육과정을 맞이하기 위한 준비가 한창이다. 2022 개정 교육과정은 미래지향적 수업과 평가로의 전환을 도모하고 교육을 학생 개개인의 성장과 미래 역량 함양의 과정으로 인식하며, '학생들이 무엇을 알고 있는가?' 보다는 자신이 알고 있는 것을 기초로 '무엇을 실제로 할 수 있는가?'에 초점을 두고 학습 경험의 질을 제고할 수 있게 한다. 따라서 학교 현장에서의 교육도 학생들에게 다양한 삶의 맥락을 제공하면서 학생 개인의 성장 과정으로 구현할 수 있어야 한다. 이를 위해서는 교육과정-수업-평가의 혁신이 필요하며, 이를 학습 경험에 대한 학생 참여와 참여의 질을 보장하는 교육과정 설계로 어떻게 이끌어 낼 것인가에 대한 고민은 학교 현장의 교사뿐만 아니라 교육 공동체에서 함께 생각해야 할 문제이다.

그렇다면, 미래 교육이 지향하는 교육과정-수업-평가의 혁신을 위한 교육과정 설계는 어떻게 나아가야 할 것인가? 2022 개정 교육과정에서도 학교 현장 교사의 교육과정 설계 능력을 강조하며 교사가 이해하기 쉬운 총론과 각론을 개발하고자 하였다. 또한, 이를 위해 교육과정 문해력 뿐만 아니라 학습의 계열성, 연속성, 각 학문의 특성, 학생들의 삶의 맥락 등과 같은 다양한 요인을 고려한 수업 설계의 중요성을 말하고 있다. 따라서 교사가 교육과정을 설계한다는 것은 단순히 수업을 계획한다는 측면에서 이해하기에는 한계가 있다.

IB PYP의 수업과 평가 과정은 학생들이 학습 주도권을 강화하는 형태로 이루어진다.

2022 개정 교육과정에서 학생들의 학생 주도권을 새롭게 강조하고 있다는 점에서 더욱 IB 교육과정에 대한 이해가 필요하다. 특히 PYP가 지향하는 탐구 학습은 지식과 이해를 발달시키는 과정을 존중하고 학생들이 지닌 현재의 이해 수준에서 새롭고 더 깊은 수준의 이해로 나아가게 한다는 점에서 IB의 교사 교육과정 설계 방법이나 방향에 대한 연구가 필요하다고 할 수 있다.

따라서, PYP의 교육과정 실행 전체의 과정에서 학생들의 탐구를 강화하는 형태의 교육과정 설계나 단원 개발, 수업과 평가를 위한 프레임워크를 분석하여 경남의 교사 교육과정 설계에 적용 가능한 형태의 방안을 탐색하는 과정은 학교 현장에 많은 도움이 될 것이다.

2 연구 문제 및 연구 방법

본 연구는 IB PYP에 기반하여 학교 현장의 교사들에게 수업과 평가의 방법적 측면이 아닌, 교육과정 설계에 대한 새로운 접근을 통해 교사의 교육과정 설계 방안의 변화를 이끌어낼 수 있는 가능성에 초점을 두고 시작하고자 한다. 이러한 연구 목적을 달성하기 위해 세 가지 연구 문제를 설정하였다.

첫째, IB PYP가 지향하는 교육과정 설계와 실행의 특징은 무엇인가?
둘째, 한국에서 IB PYP를 운영하는 학교의 교사 교육과정 설계 방안의 특징과 시사점은 무엇인가?
셋째, IB PYP에 기반하여 경남의 학교 현장에서 적용 가능한 교사 교육과정 설계 방안은 무엇인가?

본 연구에서 첫 번째 연구 문제를 해결하기 위해, IB PYP와 관련된 다양한 문헌을 분석하는 문헌 연구를 진행하였다. IBO와 관련있는 문헌 뿐만 아니라, 관련 연구 결과들을 분석해보았다. 두 번째 연구 문제를 해결하기 위해 현재 한국의 IB 기초, 후보, 인증 학교의 교육과정 사례를 살펴보았다. 그 특징을 분석하여 IB를 운영하지 않는 학교에서도 적용 가능한 형태의 교사 교육과정 설계를 위한 시사점을 도출하기 위함이다. 세 번째 연구 문제를 위해서는 IB PYP가 지향하는 탐구학습을 토대로 경남의 학교 현장에 적용 가능한 형태의 교사 교육과정 설계 방안을 마련해 보고자 한다.

3 연구 내용

교육부에서 말하는 2022 개정 교육과정의 배경은 디지털 전환, 기후·생태환경 변화 등에 의한 불확실성의 증가와 상호 존중과 공동체 의식 함양에 대한 요구와 같이 미래 사회 변화에 대한 대응을 위한 교육으로의 전환이다. 또한, 학교 현장에 기대하는 수업의 변화도 함께 제시하는데 깊이 있는 학습, 삶과 연계한 학습, 교과 간 연계와 통합, 학습에 대한 학습을 주요 방향으로 함께 제안한다. 2022 개정 교육과정의 수업, 수업 방법, 평가와 깊은 관련이 있는 개념이 학생 주도성이다. 이는 학생들의 역량과 연결하여 생각할 수 있고 결국 학교 교육이 지향하는 역량은 교사가 어떻게 수업을 설계하고 실행하느냐에 따라 달라질 수 밖에 없는 것이다.

IBO에서는 학생들의 국제적 마인드 함양, IB 학습자상, 협력적 교육과정 설계, 교수학습 접근 방법과 학습 방법을 제시하며 이와 같은 4가지 상호 연관성에 기반하여 교육을 실행한다. 특히 PYP에서는 학생들이 스스로 정보를 찾고 이해를 구성하는 탐구에 중점을 두고 실제 생활과 연결된 예를 활용하여 학생들이 습득하는 새로운 정보를 자신의 경험과 연결하여 처리할 수 있도록 다양한 맥락을 제공한다. 뿐만 아니라 교육과정 설계와 실행에서 교사 간의 협력과 학생 간의 협력을 강화하는 프레임워크를 제공하는데 이는 POI와 UOI의 설계, PYP의 Unit planner의 구성 요소를 살펴보면 잘 알 수 있다. IBO(2014)에서 말하는 교육과정 설계의 특징을 살펴보면 IB 철학을 반영한 탐구 과정이 POI(Programme of inquiry)와 단원 계획(Unit planner)에서 드러나도록 구성해야 한다. 이를 위해 교육 공동체의 협력적 과정을 강조하고 있고, 교사의 협업과 성찰을 통해 POI, 각 탐구 단원 및 세부 주제의 범위와 순서를 정기적으로 검토한다. 그리고 교수와 학습은 IB 학습자상을 함양하기 위한 방향으로 구현된다. 평가의 과정은 IB 평가 철학을 반영하여 교육과정 계획이 교수-학습과 통합되어 실현되며, IB 학습자상을 기를 수 있도록 학습의 과정을 평가하고 결과를 안내한다. 특히, PYP 프로그램의 마지막 학년의 PYP 전시회는 학생들의 탐구 과정과 배움의 여정을 공유하는 축제의 장이다. 전시회 프로그램을 운영하기 위해 탐구 학습 단원을 교사와 학생이 함께 계획하고 실천하며 이를 통해 학생들이 습득한 탐구, 학습 개념, 학습 기능, 태도, 행동의 결과물을 확인하고 공유한다.

지금까지 살펴본 바와 같이 2022 개정 교육과정의 교사 교육과정 설계 능력의 강화, 학생 주도성 강조를 위한 수업과 평가의 변화는 PYP가 지향하는 협력적 교육과정 설계라는 프레임워크와 개념에 기반한 탐구 수업이라는 점에서 변화의 방향을 찾을 수 있다. 이는 PYP 프로그램이 각 국가의 교육과정이나 성취기준을 적용할 수 있도록 하기 때문에 IB를 운영하지 않는 학교에서도 충분히 활용 가능성이 높을 것이다.

4 연구 결과

경남 초등학교의 교사 교육과정 설계 방안으로 PYP Unit planner를 활용한 템플릿의 개발은 PYP 교육과정 설계, PYP planner의 문헌 조사 내용과 Carla Marschall & Rachel French의 개념 기반 탐구학습의 계획과 실행, 성찰의 과정에 기반하여 개발하였다. 다음으로 초학문적 주제와 성취기준 중심으로 개발한 단원의 연계성을 탐색한 후, Unit planner에 적용하여 IB를 운영하지 않는 일반 학교에서도 쉽게 활용 가능한 형태로 예시를 제안하였다.

첫째, 탐구하기(Inquiry) 단계에서는 PYP의 6가지 초학문적 주제에 기반하여 핵심 개념, 관련 개념, 관련 성취기준, 중심 아이디어에 기반하여 학생들이 탐구할 수 있는 탐구 목록과 최종 평가 과제를 개발한다. 개념 기반 학습에서 핵심 개념은 개념적 렌즈의 역할을 하는데 본 연구에서는 PYP에서 말하는 형태, 기능, 인과 관계, 변화, 연결, 관점, 책임, 성찰이라는 9가지 개념 요소를 활용하여 선택 적용하도록 하였다.

둘째, 실행하기(Action) 단계는 PYP의 교수 접근 방법과 학습 경험을 구체적으로 계획하고 실행하는 과정이다. 해당 단계는 IB의 교수 접근 방법(ATT)과 연결되며, 학습 경험을 구체적으로 계획하고 실행하는 과정이다. 실행하기 단계의 템플릿은 개념적 이해를 위한 탐구 학습을 어떤 흐름으로 구성할 것인지 드러나야 함과 동시에 수업을 진행하며 드러나는 교수·학습에 대한 정보를 기록하고 성찰하는 피드백의 과정이 포함되어야 한다. 이를 위해 탐구 과정에서 학생들의 지식, 기능, 개념적 이해가 어느 정도의 수준으로 이루어지고 있는지에 대한 증거의 수집과 과정 중심 모니터링을 통해 학생의 수준을 판단하고 지원할 수 있어야 하며, 이를 탐구 과정 전반에 걸쳐 지속적으로 실행하도록 개발하였다.

셋째, 성찰하기(Reflecting)는 탐구의 계획, 과정, 영향 등을 고려하여 탐구가 마무리되는 시점에서 전체적인 교육과정-수업-평가에 대한 반성적 활동을 하는 단계이다. 성찰하기의 결과는 학습 공동체에서 함께 공유하고 다음 탐구 단원 운영을 지원하는 정보를 제공할 수 있다. 성찰하기 단계가 본 연구에서 활용한 템플릿의 내용 중 마지막 단계로 제시되어 있지만 탐구하기, 실행하기, 성찰하기 모든 단계에서 실행하고 수업 과정으로 환류되는 과정임을 생각해야 한다.

넷째, 본 연구에서 개발한 교사 교육과정의 설계 및 실행에서 가장 중요한 것은 교사의 협력적인 교육과정 설계에 기반해야 한다는 점이다. PYP에서도 교사들에 함께 수업을 개발하고 적용하고 성찰하는 과정을 매우 중요시 한다. 이를 학교 현장에서도 원활하게 하기

위해서는 동학년이나 전문적학습공동체에서 POI와 UOI의 개발을 함께 할 수 있도록 하여 한 단원의 개발이라도 지속적으로 협력 가능한 공동체를 구성하여 실행해야 할 것이다.

5 정책 제언

① 교사 교육과정 설계 역량 강화를 위한 개념 기반 학습에 대한 연수 개설

본 연구에서 개발한 템플릿은 PYP가 추구하는 개념 기반 학습에 기반하고 있다. IB를 운영하지 않는다 하더라도 2022 개정 교육과정은 개념 기반 학습에 대한 이해를 높이고 교육과정 설계에 적용할 수 있도록 하기 때문에 교사들의 개념 기반 학습에 대한 이해도를 높일 수 있는 연수 과정을 개설할 필요가 있다.

② 개념 기반 학습에 기반한 수업과 평가의 통합적 설계 예시 자료 개발 및 보급

개념 기반 학습은 같은 주제와 내용이라도 어떠한 개념적 렌즈를 적용하느냐에 따라 서로 다른 관점으로 문제를 해결하는 방법이 달라질 수 있음에 기반한 탐구 맥락을 구조화하여 제시한다. 개념적 이해를 위한 실행 과정에서 형성평가를 통해 학생들이 이해하고 있는 것에 대한 정보를 수집하고 분석하여 학생의 성장을 지원해 나가야 한다. 교사들이 이러한 개념 기반 학습이나 탐구 학습에 접근하기 쉽도록 교육청 차원에서 수업과 평가를 통합적으로 설계하고 실행할 수 있는 예시 자료를 교육청 차원에서 개발하고 안내할 수 있어야 한다.

③ 교사의 협력적 교육과정 설계 문화 조성

PYP의 교육과정 프레임워크에서 가장 중요시하는 것은 교사, 학생 간의 협력적인 교육과정 구성 문화이다. 특히, POI의 설계와 UOI의 설계는 Unit planner에서 구체적으로 드러나는데 해당 과정을 전문적학습공동체나 학년(군)별 공동체를 적극 활용할 필요가 있다. 이는 교사의 교육과정 설계 역량을 강화하고, 전문적학습공동체의 역할에 대한 중요성을 인식하는 것에 비해 실행력이 뒷받침되지 못하는 점을 보완하여 교육과정 중심의 전문적학습공동체를 운영하는데 도움이 될 것이다.

④ 학교의 교육 공동체에 기반한 공인된 평가 문화 조성

PYP 평가에서는 교육공동체의 역할이 부여되며 공동체가 협력하여 평가의 과정에 참여하게 한다. 이는 학생들은 자기평가와 동료평가의 방법을 습득하여 학습 과정의 주체로서 능동적으로 평가 과정에 참여하게 하며, 교사는 학생들의 이해에 대한 증거를 수집하고 판단하여 적절한 피드백으로 학생의 성장을 지원한다. 학교 현장에서 이러한 평가 문화를 조성하는 것은 학생 중심 수업과 과정 중심 평가의 변화를 이끌어내는 밑바탕이 될 수 있을 것이다.

목 차

Ⅰ. 서론

1. 연구의 필요성 ····· 1
2. 연구 문제 및 연구 방법 ····· 2
3. 선행연구 분석 ····· 3

Ⅱ. 이론적 배경

1. 2022 개정 교육과정의 특징 ····· 5
2. IB의 특징 ····· 6
3. 개념 기반 학습 ····· 9

Ⅲ. IB PYP 분석

1. IB PYP 교육과정 설계의 특징 ····· 13
2. IB PYP의 POI와 UOI 설계 ····· 18
3. IB PYP 평가의 특징 ····· 21

Ⅳ. IB PYP에 기반한 교사 교육과정 설계 방안 탐색

1. PYP Unit planner ····· 27
2. PYP와 2022 개정 교육과정 수업 구성 요소 비교 ····· 31
3. 교사 교육과정 설계 템플릿 개발 ····· 32

Ⅴ. 결론 및 제언

1. 결론 ····· 47
2. 제언 ····· 49

* 참고문헌 ····· 51
* 부록 ····· 53

표 목 차

<표 1> PYP 교수 접근 방법 ····· 8
<표 2> PYP 학습 접근 방법 ····· 9
<표 3> 마이크로 개념과 매크로 개념 ····· 10
<표 4> PYP 초학문적 주제 ····· 14
<표 5> PYP의 핵심 개념과 관련 개념 ····· 16
<표 6> PYP 교과의 역할 ····· 17
<표 7> UOI 설계의 예 ····· 20
<표 8> PYP 전시회 특징 ····· 23
<표 9> 전시회 최종 결과물 및 전략의 예 ····· 26
<표 10> Reflecting and Planning의 구성 요소 ····· 28
<표 11> Designing and Implementing의 구성 요소 ····· 29
<표 12> Reflecting의 구성 요소 ····· 30
<표 13> PYP와 2022 개정 교육과정의 수업-평가 요소 비교 ····· 31
<표 14> 탐구하기(Inquiry) 템플릿 개발 ····· 33
<표 15> 실행하기(Action) 템플릿 개발 ····· 37
<표 16> 개념 기반 탐구 단계 및 평가 전략 ····· 38
<표 17> 성찰하기(Reflecting) 템플릿 개발 ····· 42
<표 18> 탐구하기 템플릿 적용 예시 ····· 43
<표 19> 실행하기 템플릿 적용 예시 ····· 44
<표 20> 성찰하기 템플릿 적용 예시 ····· 45

그림목차

[그림 1] 지식과 과정의 구조 ····· 11
[그림 2] PYP 커리큘럼의 순환적 모델 ····· 13
[그림 3] 대구 S초등학교 POI 디자인 ····· 19
[그림 4] 제주 P초등학교 POI 디자인 ····· 20
[그림 5] PYP 전시회 ····· 22
[그림 6] PYP 전시회 과정 ····· 23

Ⅰ. 서론

1. 연구의 필요성

현재 학교 현장에는 2022 개정 교육과정을 맞이하기 위한 준비가 한창이다. 2022 개정 교육과정은 미래지향적 수업과 평가로의 전환을 도모하고 교육을 학생 개개인의 성장과 미래 역량 함양의 과정으로 인식하며, '학생들이 무엇을 알고 있는가?' 보다는 자신이 알고 있는 것을 기초로 '무엇을 실제로 할 수 있는가?'에 초점을 두고 학습 경험의 질을 제고할 수 있게 한다. 따라서 학교 현장에서의 교육도 학생들에게 다양한 삶의 맥락을 제공하면서 학생 개인의 성장 과정으로 구현할 수 있어야 한다. 이를 위해서는 교육과정-수업-평가의 혁신이 필요하며, 이를 학습 경험에 대한 학생 참여와 참여의 질을 보장하는 교육과정 설계로 어떻게 이끌어 낼 것인가에 대한 고민은 학교 현장의 교사뿐만 아니라 교육 공동체에서 함께 생각해야 할 문제이다.

그렇다면, 미래 교육이 지향하는 교육과정-수업-평가의 혁신을 위한 교육과정 설계는 어떻게 나아가야 할 것인가? 2022 개정 교육과정에서도 학교 현장 교사의 교육과정 설계 능력을 강조하며 교사가 이해하기 쉬운 총론과 각론을 개발하고자 하였다. 또한, 이를 위해 교육과정 문해력 뿐만 아니라 학습의 계열성, 연속성, 각 학문의 특성, 학생들의 삶의 맥락 등과 같은 다양한 요인을 고려한 수업 설계의 중요성을 말하고 있다. 따라서 교사가 교육과정을 설계한다는 것은 단순히 수업을 계획한다는 측면에서 이해하기에는 한계가 있다. IB(International Baccalaureate)는 IB(International Baccalaureate)는 스위스 제네바에 본부를 둔 비영리 단체인 IBO(International Baccalaureate Organization)에서 제공하고 관리하는 교육과정이다. 교수-학습-평가가 통합된 활동의 커리큘럼이자 평가 체제로서 교육 환경을 통합하는 시스템이다. IB는 만 3세부터 19세까지의 학생들을 대상으로 운영하는데 우리나라의 초등학교에 해당하는 PYP(Primary Years Programme), 중학교에 해당하는 MYP(Middle Years Programme), 고등학교에서 대학 진학 과정에 해당하는 DP(Diploma Programme), 직업 관련 CP(Career-related Programme)의 4가지 프로그램이 있다. IB 교육이 지향하는 핵심 요소를 바탕으로 교과를 초월한 학습 주제의 연결과 교과 학문 간의 탐구, 세계에 대한 이해와 탐구 학습에 중점을 두고 있다. 특히, IB 프로그램 중 PYP의 교육과정 설계와 실행 요소는 학습자, 교수 및 학습, 학습 공동체라는 세 가지 중심 원칙을 강조하며 초학문적 주제 중심의 개념에 기반한 탐구 학습을 지향한다는 점에서 우리나라 교육과정 혁신을 위한 다양한 아이디어를 내포하고 있다는 점에서 주목할 만하다.

IB PYP의 수업과 평가 과정은 학생들이 학습 주도권을 강화하는 형태로 이루어진다. 2022 개정 교육과정에서 학생들의 학생 주도권을 새롭게 강조하고 있다는 점에서 더욱 IB 교육과정에 대한 이해가 필요하다. 특히 PYP가 지향하는 탐구 학습은 지식과 이해를 발달시키는 과정을 존중하고 학생들이 지닌 현재의 이해 수준에서 새롭고 더 깊은 수준의 이해로 나아가게 한다는 점에서 IB의 교사 교육과정 설계 방법이나 방향에 대한 연구가 필요하다고 할 수 있다.

따라서, PYP의 교육과정 실행 전체의 과정에서 학생들의 탐구를 강화하는 형태의 교육과정 설계나 단원 개발, 수업과 평가를 위한 프레임워크를 분석하여 경남의 교사 교육과정 설계에 적용 가능한 형태의 방안을 탐색하는 과정은 학교 현장에 많은 도움이 될 것이다.

2. 연구 문제 및 연구 방법

가. 연구 문제

본 연구는 IB PYP에 기반하여 학교 현장의 교사들에게 수업과 평가의 방법적 측면이 아닌, 교육과정 설계에 대한 새로운 접근을 통해 교사의 교육과정 설계 방안의 변화를 이끌어낼 수 있는 가능성에 초점을 두고 시작하고자 한다. 이러한 연구 목적을 달성하기 위해 세 가지 연구 문제를 설정하였다.

첫째, IB PYP가 지향하는 교육과정 설계와 실행의 특징은 무엇인가?
둘째, 한국에서 IB PYP를 운영하는 학교의 교사 교육과정 설계 방안의 특징과 시사점은 무엇인가?
셋째, IB PYP에 기반하여 경남의 학교 현장에서 적용 가능한 교사 교육과정 설계 방안은 무엇인가?

나. 연구 방법

본 연구에서 첫 번째 연구 문제를 해결하기 위해, IB PYP와 관련된 다양한 문헌을 분석하는 문헌 연구를 진행하였다. IBO와 관련있는 문헌 뿐만 아니라, 관련 연구 결과들을 분석해보았다. 두 번째 연구 문제를 해결하기 위해 현재 한국의 IB 기초, 후보, 인증 학교의 교육과정 사례를 살펴보았다. 그 특징을 분석하여 IB를 운영하지 않는 학교에서도 적용 가능한 형태의 교사 교육과정 설계를 위한 시사점을 도출하기 위함이다. 세 번째

연구 문제를 위해서는 IB PYP가 지향하는 탐구학습을 토대로 경남의 학교 현장에 적용 가능한 형태의 교사 교육과정 설계 방안을 마련해 보고자 한다.

다. 연구의 제한점

본 연구의 제한점은 아직 경상남도에서는 IB 관심학교나 후보학교, 인증학교가 없기 때문에 타 시·도의 IB 학교에서 운영한 내용을 활용하고 분석해야 한다는 점이다. 그리고, IB의 교사 교육과정은 POI, UOI의 협력적 설계 과정이 중요한데, 일반 학교 현장에서 그러한 과정을 꾸준히 실천하기에는 한계가 있다는 점이다. 그러나 본 연구를 통해 일반 학교의 교사 수준, 동학년 수준에서 개발할 수 있는 교육과정 설계 방안을 제시하고, 추후에도 지속적으로 개발·보완하여 일반화할 수 있을 것이라는 점에서 의미있는 과정이 될 것이다.

3. 선행연구 분석

본 연구를 시작하기 앞서, IB와 관련된 연구를 분석한 결과는 다음과 같다. 최근 우리나라에서 IB 교육과정과 관련된 연구는 지속적으로 증가하는 추세이고, 대구나 제주와 같이 IB를 적극 도입하고자 하는 지역에서 특히 활발하게 이루어지고 있다. PYP와 관련된 다양한 연구 중 교육과정 및 교과 연계 연구나 실천 사례 연구를 분석한 결과는 다음과 같다.

먼저 IB 교육과정 프레임을 학교 현장의 교사들에게 적용 가능한 형태의 방안을 탐구하는 선행연구들을 살펴보면 수학, 음악, 영어 등 다양한 교과와 연계하여 이루어진 경우가 많다. 영어과 교육과정을 IB PYP 프레임워크와 연계하여 융합수업 설계 방안을 제시한 김영민 외(2020)의 연구, PYP 음악 교육과정의 문서 방식과 교사 교육과정 설계를 위한 교사의 자기 주도성의 필요성, 학생들의 탐구 학습과 평가 과정을 시사점으로 도출한 최미영(2021)의 연구가 있다. 그리고 PYP뿐만 아니라 IB의 MYP의 수학과 교육과정 프레임을 분석하여 교과 간 통합 학습 방안을 탐색하고, IB의 수학과 교육과정 문서에 제시된 요소를 우리나라 교육과정이나 교과서의 내용에 반영할 것을 제안하는 김선희 외(2020)의 연구가 있다. 이외에도 국내 국제 학교에서 이루어지는 IB 교육과정 운영에 대한 연구(김미강, 2020)와 제주도의 P초등학교에서 실행하고 있는 IB 프로그램 실천과 맥락, 과정, 의미를 알아보는 문선영(2021)의 연구 등도 있다.

이외에도 IB 교육과정의 전반적인 측면을 다루거나 MYP, DP, CP와 관련된 다양한 연구가 이루어지고 있으나, 본 연구의 목적과 가장 부합하는 교육과정 설계와 관련된

연구를 중심으로 한 선행 연구를 분석한 결과는 다음과 같다.

첫째, 교육과정 설계와 관련된 연구들은 특정 교과를 중심으로 재구성하거나 IB의 해당 교과를 분석하여 연계하는 방식이 많다. 2022 개정 교육과정과 초등학교 교과(목)의 각 학문적 특성을 생각해본다면, 특정 교과를 중심으로 하는 연구보다는 PYP가 지향하는 초학문적 주제 중심의 교육과정 재구성을 위한 교사 교육과정 설계 방안을 제시하는 연구는 부족하다.

둘째, 교육과정 설계에 있어 개념에 기반한 탐구 학습을 강조하고 있다. 2022 개정 교육과정에서도 핵심 아이디어를 중심으로 다양한 학문의 연계성을 강화하고 개념 기반 학습, 탐구 학습을 강조한다. 따라서, IB PYP 교육과정 프레임을 이해하는 과정은 교사가 교육과정을 설계하는데 있어 학생 탐구 중심의 수업과 평가를 설계하는 방법에 대한 이해도를 높일 수 있을 것이다.

셋째, IB가 교육과정 설계와 실행에 있어 학생의 주도성 뿐만 아니라 교사 및 교육공동체의 주도성을 강조하고 있으며, 이를 위해 협력적인 교육과정 설계 과정이 필요하다는 것을 제시한다. 아직 IB를 도입하기 이전의 경남 교육 현장이 IB 교육과정을 이해하고 학교 현장에서 실행하기 위해서 협력적 교육과정 설계를 위한 기반 조성을 위해 필요한 것이 무엇인지 살펴볼 필요가 있다.

이러한 선행연구 분석 결과를 통해 본 연구에서는 PYP 프레임워크의 특징과 시사점을 도출하여 경남의 학교 현장에 적용 가능한 형태의 교사 교육과정 설계 방안을 탐색해 보겠다.

Ⅱ. 이론적 배경

1.2022 개정 교육과정의 특징

교육부에서 말하는 2022 개정 교육과정의 배경은 디지털 전환, 기후·생태환경 변화 등에 의한 불확실성의 증가와 상호 존중과 공동체 의식 함양에 대한 요구와 같이 미래 사회 변화에 대한 대응을 위한 교육으로의 전환이다. 또한 학생 개개인의 특성과 진로에 맞는 맞춤형 교육에 대한 요구가 증가하고 있으며, 교육과정 자율화와 분권화에 대한 요구가 높아지고 있다는 점 또한 개정의 배경으로 작용하였다. 이를 실현하기 위한 교육과정의 과제로 미래 변화에 대응하는 교육과정 혁신, 교육과정 혁신을 통한 학습자 맞춤형 교육의 강화, 학교 현장의 자율적인 혁신을 지원하고 촉진하는 교육, 교육 환경 변화에 적합한 교과 교육과정 개발 및 지원이 총론의 주요사항으로 함께 제시되어 있다.

2022 개정 교육과정의 현장 적용을 위해 학교 현장에 기대하는 수업의 변화도 함께 제시하는데 깊이 있는 학습, 삶과 연계한 학습, 교과 간 연계와 통합, 학습에 대한 학습을 주요 방향으로 함께 제안한다. 이를 위해 교사의 수업 변화에 초점을 맞추고 특히 핵심 아이디어에 대한 깊이 있는 학습을 구현하도록 한다. 먼저 수업 설계의 측면에서는 각 교과목에서 제시하는 핵심 아이디어에 대한 깊이 있는 학습을 구현할 수 있도록 교사의 교육과정 설계 능력을 강조하고 있다. 그리고 수업 방법 측면에서는 학생들의 삶과 연계한 학습을 위해 핵심 아이디어에 기반한 교과 간 연계와 통합, 교사와 학생의 학습 과정에 대한 성찰 과정에 초점을 맞춰 학생들의 주도성을 강화할 수 있도록 한다. 평가 과정 역시, 학생들의 학습 과정에서 잘하는 것과 잘 못하는 것을 확인하여 피드백하는 과정을 통해 자신의 수행 과정을 성찰하고 개선해 나가는데 초점을 맞출 수 있도록 안내하고 있다.

지금까지 살펴본 2022 개정 교육과정의 수업, 수업 방법, 평가의 측면과 깊은 연관성이 있는 것이 바로 학생 주도성이다. 학생 주도성은 2015 개정 교육과정에서부터 강조되고 있는 역량과 연결하여 생각해볼 수 있다. 학교 교육이 지향하는 역량은 불확신한 미래의 삶 속에서 자신이 배운 것을 적용하고 실천하며 복잡한 문제를 해결하는 능력이며, 이러한 역량은 총체성을 지니고, 학생들의 수행을 통해 드러나는 특징이 있다. 따라서, 교사가 어떻게 수업을 설계하고 실행하느냐에 따라 학생들의 역량을 함양하는 과정은 달라질 수 밖에 없을 것이다.

2. IB의 특징

가. IB(International Baccalaureate)

IB(International Baccalaureate)는 국제 기구의 주재원이나 외교관의 자녀들을 위해 1968년 스위스 제네바에서 개발된 것으로 다른 나라에서 교육을 받게 되는 아이들도 질 좋은 교육을 받을 수 있도록 하기 위해 민간 비영리 교육 재단에서 개발한 교육과정 및 대입 시험 체제이다(이혜정 외, 2019).

IB는 학교급에 따라 PYP(Primary Years Program), MYP(Middle Years Program), DP(Diploma Program), CP(Career-related Program)의 4가지 프로그램을 제공한다. 각 프로그램은 교과의 범위를 초월하여 학생들의 학습을 위한 주제 연결의 중요성과 교과 학문 간의 관계성 탐구, 세계에 대한 학습에 중점을 두고 있다.

IB에서는 학생들은 학습을 통해 서로 다른 문화를 이해하고 존중하며, 평화로운 세상을 만들어가는데 기여할 수 있는 지식이 풍부하고 탐구심과 배려심이 많은 청소년을 기르는 것을 목표로 한다. 이를 위해 IBO는 학교, 정부 및 국제 기구와 협력하여 질 높은 국제적 수준의 교육과 평가 시스템을 갖춘 교육 프로그램을 개발하고 있으며 IB 프로그램을 통해 전 세계의 학생들이 다른 관점을 가진 사람들도 옳을 수 있다는 것을 이해할 수 있는 적극적이고 열정적인 평생 학습자를 길러내고자 한다(IBO, 2019).

1) IB 교육의 핵심 요소

IBO(2019)에서는 국제적 마인드, IB 학습자상, 교육과정, 교수 학습 접근 방법과 학습 방법을 제시하는데 다음은 IBO의 홈페이지와 관련 문헌을 분석한 내용에 기반하고 있다.

가) 국제적 마인드(International-mindedness)

국제적 마인드는 사고, 존재 및 행동 방식을 포함하는 다면적 개념으로 세계에 대한 개방성과 타인과의 깊은 상호 연결성을 인정하는 것이 중요하다. 이를 위해 IB 프로그램에서는 다양한 지역과 글로벌 이슈에 대한 지속적인 탐구의 기회를 제공하며, 지속적으로 자신의 관점과 문화, 정체성, 타인의 정체성에 대해 반성하게 한다. 그리고 다양한 신념과 가치, 경험을 통해 문화와 학문을 넘나들며 생각하고 협력하는 방법을 배움으로써 IB 학습자들은 더 평화로운 세상으로 나아가기 위한 이해를 얻게 된다.

나) IB 학습자상(The IB learner profile)

IB 학습자상은 IB가 교육과정을 통해 기르고자 하는 학습자의 유형을 정의한 것으로 지적, 개인적, 정서 및 사회적 성장을 포괄하는 광범위한 인간 능력과 책임을 나타내고 있다(김영민 외, 2021). 이는 2022 개정 교육과정이 추구하는 인간상이 초등 및 중등 교육과정 전반에 걸쳐있는 비전과 유사하게 해석할 수 있다. IB를 운영하는 학교의 교사들은 IB 교육과정 전반에서 이러한 특성을 개발하도록 교육과정을 설계해야 하며, 학생들이 성숙해짐에 따라 IB 학습자상은 점점 더 강력하고 정교한 방식으로 표현되어야 한다. 다음은 IB 교육에서 지향하는 10가지 학습자상이다.

· 탐구하는 사람(Inquirers)
· 지식을 갖춘 사람(Knowledgeable)
· 생각하는 사람(Thinkers)
· 소통하는 사람(Communicators)
· 원칙이 있는 사람(Principled)
· 열린 마음을 지닌 사람(Open-minded)
· 배려하는 사람(Caring)
· 도전하는 사람(Risk-takers)
· 균형잡힌 사람(Balanced)
· 성찰하는 사람(Reflective)

학습자상은 교사가 설계하는 교육과정 단원 설계인 UOI에서 각 단원별로 2~3개로 제시하여 학년별 POI를 통해 균형있게 다루어져야 한다(김영민 외, 2021).

다) 광범위하고 균형잡힌 개념적이고 연결된 교육과정(A broad, balanced, conceptual and connected curriculum)

IB의 각 프로그램은 학문 분야와 각 교과의 범위를 넘어선 영역을 연결하고 관련성을 탐구하게 할 뿐만 아니라 학생들이 배운 학습과 실제 세계와의 연결할 수 있는 진정한 기회를 제공하는데 중점을 둔다(IBO, 2009). IB의 PYP, MYP, DP, CP 프로그램은 모두 학생들의 국제적 마인드 함양과 10가지 학습자상 함양을 추구하며, 동시에 각 프로그램마다 고유의 정체성을 가지고 운영되고 있다. 또한, IB 프로그램의 평가는 학습 과정에서의 평가(ongoing assessment)를 지향하며 교육과정에 통합되어 실시한다. 그리고 교사는 학생들을 평가하기 위해 다양한 전략과 도구를 사용하며 교수 학습에

대한 정보, 학생들이 수행 과제에 접근하는 방법에 대한 정보와 관련된 평가 데이터를 협력적으로 분석하는 과정을 강조한다.

라) 교수 접근 방법과 학습 접근 방법(Approaches to teaching and learning)

IB의 6가지 교수 접근 방법과 5가지 학습 접근 방법은 교사와 학생들이 IB 프로그램에 집중할 수 있도록 하는데 중요한 역할을 한다(IBO, 2009). 이러한 접근법은 탐구하기(Inquiry), 행동하기(Action), 성찰하기(Reflection)의 순환적 과정의 중심에 있는데 이는 PYP의 Unit planner의 과정에 포함되어 교육과정을 설계하고 실행하게 된다.

교수 접근 방법(Approaches to teaching)은 학습의 특정 맥락과 학생들의 요구를 반영한 다양한 전략을 선택할 수 있는 유연성이 제공된다. IB의 교육적 원리가 담긴 6가지 교수 접근 방법은 다음과 같다.

〈표 1〉 PYP 교수 접근 방법

교수 접근 방법(ATT)	내용
탐구 기반	· 학생들이 스스로 정보를 찾고 이해를 구성
개념적 이해에 중점	· 학문적 이해를 심화하기 위한 개념의 탐구 · 개념의 연결 및 새로운 맥락에서의 전이
지역 및 글로벌 맥락에 기반한 교육과정 개발	· 실제 상황과 예를 활용 · 학생들이 속한 세계에서 새로운 정보를 자신의 경험과 연결하여 처리
효과적인 팀워크와 협업	· 학생 간의 협력 뿐만 아니라 교사 간의 협력 강화
학습 장벽을 제거하기 위한 교육과정 설계	· 교육은 가치의 다양성을 내포 · 학생의 정체성 확인 · 모든 학생들이 발전하고 개인의 목표를 추구하는 것이 가능하게 하는 학습 기회 마련
평가에 의한 정보	· 최종 평가와 총괄 평가에 의한 정보 · 평가는 측정 뿐만 아니라 학습 지원을 위해 중요한 정보를 제공하는 역할 · 학생들에게 효과적인 피드백 제공

*출처: IBO(2019)

IB에서 학습 접근 방법(Approaches to learning)을 제시하는 것은 학생들이 학습하는 방법을 배우도록 하는 것이 학생 교육의 기본이라는 신념에 기반을 두고 있다(김영민 외, 2021). ATL은 학생들이 스스로 학습을 조절하는 능력을 길러 능동적으로 참여할 수 있도록 학생 주체성을 강화하는 역할을 한다. ATL은 학습의 맥락과 관련된 하위 기능까지 확장하여 적용할 수 있도록 해야하는데, 각각 2~4가지의 하위 기능들을 포함

하고 있으며, 다음의 <표 2>는 모든 IB 프로그램에 적용되는 ATL과 각 하위 기능(sub-skills)을 나타낸 것이다.

〈표 2〉 PYP 학습 접근 방법

학습 접근 방법(ATL)	하위 기능
사고 기능 (Thinking skills)	· 비판적 사고 기술(이슈와 아이디어를 분석·평가) · 창의적 사고 기술(새로운 아이디어 창출 및 새로운 관점 고려) · 전이 기능(다양한 맥락에서 기능과 지식 사용) · 성찰/초인지 기능(학습 과정 성찰)
조사 기능 (Research skills)	· 정보 해득 기능(구성과 기획, 데이터 수집 및 기록, 통합 및 해석, 평가 및 전달) · 미디어 리터러시 기술(아이디어와 정보를 사용하고 생성하기 위한 미디어와 상호작용) · 미디어와 정보의 윤리적 사용(사회적이고 윤리적인 기능의 이해와 적용)
의사소통 기능 (Communication skills)	· 정보 교환 기능(듣기, 해석, 말하기) · 문해 기능(정보 수집과 전달을 위한 읽기, 쓰기, 언어사용) · ICT 기술(정보 수집, 조사, 전달을 위한 기술의 사용)
대인관계 기능 (Social skills)	· 긍정적인 대인관계와 협업 기술(자기 통제, 차질 관리, 동료 지원) · 사회적 감성 지능 함양
자기 관리 기능 (Self-management skills)	· 관리 기능(시간과 과업의 효과적 관리) · 마음의 상태(관심, 인내, 정서적 관리, 자기동기 부여, 회복력)

*출처: IBO(2019); 임유나 외(2020)

3. 개념 기반 학습

IB 교육과정 실행의 가장 큰 특징은 개념에 기반한 탐구학습이라는 점이다. IB를 운영하는 학교를 살펴보면 가장 큰 특징은 교실이나 학교 환경이 학생들의 탐구 질문이나 탐구 주제들로 가득하다는 것이다. 학생들은 일상 생활에서 자신의 삶과 연계되어 있는 다양한 탐구 주제들을 쉽게 접하고 핵심 개념(key concepts과 관련 개념(related concepts)에 기반하여 탐구하게 된다. 따라서, 이러한 탐구 과정을 이해하기 위해서는 개념 기반 학습에 대한 이해가 필요하다.

Lanning(2013)에 따르면 지식과 기능은 개념 기반 학습에서 중요한 요소이며, 여기에 개념을 포함시키면 학생들이 배우는 지식과 기능에 대해 적절성을 부여할 수 있고 학생들은 스스로 사고학고 배운 것을 오래 기억할 수 있게 된다고 말한다. 개념 기반 학습은 학문의 핵심 개념과 개념적 아이디어가 학습의 동기로 작용할 때 학생들은 전이 가능한 이해에 도달할 수 있다고 본다(신광미·강현석, 2021).

개념은 새로운 상황과 맥락으로 전이 가능한 주제 또는 과정으로부터 도출되는 정신적 구성물이다(Erickson, Lanning & French, 2017). 개념은 시간, 공간, 상황 속에서 전이되며, 개념을 전이시키는 과정은 우리가 새로운 정보를 암기하는 대신 새로운 사례를 이해하기 위해 인지적 개념을 사용하게 하고 사물이나 상황, 새로운 생각을 보다 의미있게 연결하도록 해 준다. 이러한 과정은 학생들의 비판적 사고 능력 뿐만 아니라 세상에 대해 더 깊이 이해하고 분석하는 능력을 기르도록 도와준다(신광미 외, 2021).

개념은 교과 내, 교과 간의 범위 내에서 여러 일반화 된 수준으로 존재하는데 이러한 개념을 마이크로 개념 그리고 매크로 개념으로 설명할 수 있다. 관점, 구조, 균형과 같은 매크로 개념은 교과 내 또는 교과 간 존재하는 넓은 범위의 개념을 말하며 새로운 맥락과 상황에 가장 잘 전이될 수 있다. 마이크로 개념은 특정한 교과에서 개념적 지식을 나타내는데 이는 과목의 전문성을 길러주고 개념적 깊이를 더해주는 역할을 하게 된다.

〈표 3〉 마이크로 개념과 매크로 개념

개념의 유형	정의
마이크로 개념	교과(학문)에 관련된 개념으로 구체적이고 탐구에 깊이를 더함
매크로 개념	광범위하고 탐구에 폭을 더하는 교과(학문)내 또는 교과(학문)간 개념

학습을 설계하는 데 있어 개념의 이해를 위해 내용 지식이 필요하지만, 단순히 지식을 습득했다고 해서 개념을 이해하는 것은 아니기 때문에 교사는 학생들이 이해해야 할 명확한 목표를 제시해야 하고 지식과 기능과 개념 사이의 상호작용을 수업에서 미리 계획해야 한다. 이때 개념의 범위가 매크로 개념, 마이크로 개념과 같이 범위가 넓을 수도 있고 좁을 수도 있다는 것과 더 상위 개념으로 갈수록 더 쉽게 전이된다는 것을 이해하면 개념 간의 관계를 파악하고 수업을 계획하는데 도움이 될 수 있다. 예를 들어 매크로 개념은 추상적이어서 맥락화하여 제시한다거나, 매크로 개념을 이해하기 위해 마이크로 개념을 조사하는 것으로 개념 기반 탐구를 시작하는 수업을 계획할 수 있다.

1) 개념적 렌즈

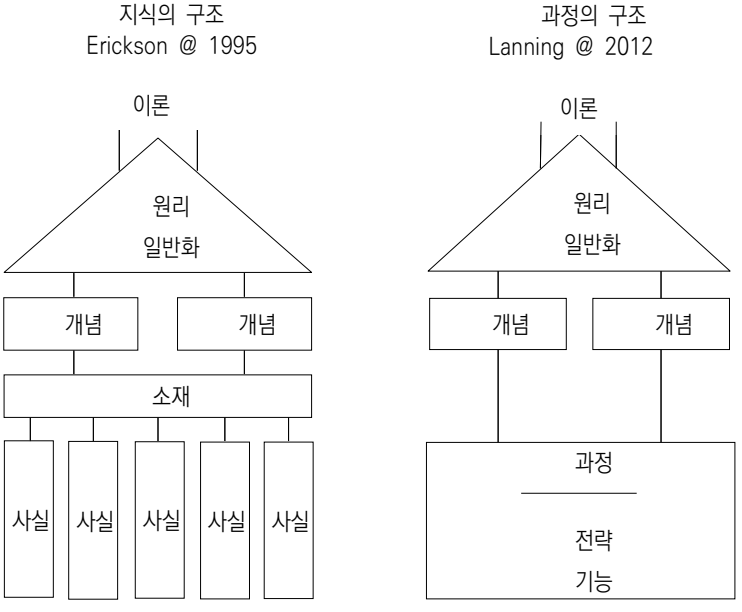
개념 기반 교육과정 설계는 학생들이 이해해야 하는 목표를 명확하게 제시한다. 교사는 지식, 기능과 개념 사이의 상호작용을 위한 개념적 사고를 수업에서 미리 계획해야 하며, 이를 위해 개념 기반 교육과정과 수업 설계에서는 개념적 렌즈를 활용한다. 개념적 렌즈는 어떤 아이디어나 개념으로서 학습에 초점을 제시하고 깊이를 더해주는 역할을 한다.

개념 기반 학습을 적용하는 교사는 학생들의 탐구 과정에서 자신의 생각을 쉽게 이끌어낼 수 있도록 개념적 렌즈를 적용하며 사실적, 개념적, 논쟁적 질문을 함께 사용하여 학생들의 사고를 특정 사례로부터 개념적 이해로 발전시킨다. 따라서 개념적 렌즈를 통해 학생들은 심층적인 수준에서 사고하게 되고, 사건이나 사실에 대해 자신의 사전 지식에 기반하여 개인적 의미를 더 잘 구성할 수 있게 된다. 이러한 접근 방식은 학생들이 학습 내용을 자신과 관련지어 느끼도록 하기 때문에 학습 동기를 높여주는 효과가 있다(온정덕, 2021).

2) 지식과 과정의 구조

학생들이 이해한 것을 전이시킬 수 있는 개념 기반 학습의 교육과정과 수업 설계를 위해서는 지식과 과정이 어떻게 구성되어 있는지 이해하고, 서로 다른 수준의 지식과 과정이 교육과정 설계, 수업, 학습에서 어떤 상호 관련성이 있는지 알아야 한다. 다음은 Erickson & Lanning(2014)이 말하는 지식의 구조와 과정의 구조를 시각적으로 표현한 것이며 지식과 과정의 구조가 어떻게 개념적 이해와 연결되어 있는지 나타낸다.

Erickson & Lanning(2014)의 지식과 과정의 구조는 전체론적으로 [그림3]의 모델 아래 단계는 일반화를 구성하거나 개념의 습득을 지지하는 역할을 한다. 각 모델의 아랫부분은 학생들이 이해에 도달하게 하거나 일반화를 불러일으키는데 매우 중요한 역할을 하기 때문에 개념 기반 학습에서는 아래로부터 시작하는 귀납적인 학습 접근 방식을 적용해야 한다.



[그림 1] 지식과 과정의 구조

Erickson의 지식의 구조를 먼저 살펴보면 소재는 학습의 구체적인 중심 내용으로 사실적이며, 시간, 장소, 상황에 한정되어 있고 전이되지 않는다. 사실은 이러한 소재를 뒷받침하고 일반화 및 원리의 기초를 제공하며 소재와 마찬가지로 전이되지 않는다. 개념은 소재로부터 이끌어낸 것으로 새로운 상황과 맥락으로 전이되며 시간에 제한 받지 않고 보편적이다. 그리고 일반화는 한 문장으로 한두 개의 개념 간의 관계를 진술하며 개념과 마찬가지로 맥락과 상황 간에 전이된다. 종합해보면, 모델의 아래에서 위로 올라가는 지식의 구조는 소재와 사실에서 시작하여 탐구의 기초와 맥락을 제공하며 학생들은 이로부터 중요한 개념을 이끌어내어 개념들을 연결하며 전이 가능한 이해를 구성한다.

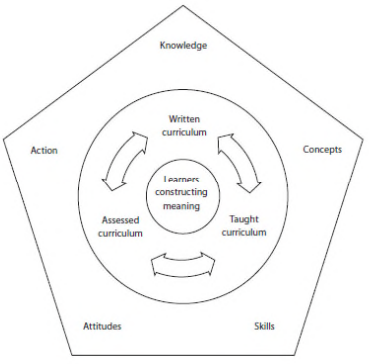
Lanning이 정의하는 과정의 구조의 각 부분들을 살펴보면, 과정은 원하는 결과나 목적을 만들어내는 행동으로 연속적이며 단계를 포함하고 있고 전략으로 세분화될 수 있다. 그리고 전략은 자신의 학습 수행 능력을 향상시키기 위해 의식적으로 적용하거나 점검하는 체계적인 계획으로, 복잡하고 그 안에 많은 기능을 내포하고 있으며 기능은 전략을 더욱 성공적으로 만들 수 있게 하는 작은 요소이다. 개념은 한두 개의 단어로 표현되고 학습하고 있는 복잡한 과정, 전략, 기능으로부터 도출되기도 한다. 개념은 일반화를 진술할 때 사용하며 두 개 이상의 개념으로 일반화를 진술할 수 있다.

개념 기반 학습에서와 같은 교육과정 단원은 정도에는 차이가 있겠지만 지식과 과정의 구조를 모두 반영하고 있으며 한 단원에서 지식의 구조와 과정의 구조로부터 도출된 개념 및 일반화의 수는 아이디어, 지식, 과정에 따라 달라진다. 따라서, 교육과정 설계는 지식과 과정, 그리고 개념적 이해를 명확하게 함으로써 수업과 평가를 계획해야 하며, 학생들에게 개념적 이해를 탐구하게 하기 위해 귀납적 교수법과 탐구 학습을 활용하여 심층적인 이해에 도달할 수 있도록 해야 한다(신광미, 2021).

Ⅲ. IB PYP 분석

1. IB PYP 교육과정 설계의 특징

IBO(2014)에서 말하는 교육과정 설계의 특징을 살펴보면 IB 철학을 반영한 탐구 과정이 POI(Programme of inquiry)와 단원 계획(Unit planner)에서 드러나도록 구성해야 한다는 것이다. 이를 위해 교육 공동체의 협력적 과정을 강조하고 있고, 교사의 협업과 성찰을 통해 POI, 각 탐구 단원 및 세부 주제의 범위와 순서를 정기적으로 검토한다. 그리고 교수와 학습은 IB 학습자상을 함양하기 위한 방향으로 구현된다. 평가의 과정은 IB 평가 철학을 반영하여 교육과정 계획이 교수-학습과 통합되어 실현되며, IB 학습자상을 기를 수 있도록 학습의 과정을 평가하고 결과를 안내한다. 특히, PYP 프로그램의 마지막 학년의 PYP 전시회는 학생들의 탐구 과정과 배움의 여정을 공유하는 축제의 장이다. 전시회 프로그램을 운영하기 위해 탐구 학습 단원을 교사와 학생이 함께 계획하고 실천하며 이를 통해 학생들이 습득한 탐구, 학습 개념, 학습 기능, 태도, 행동의 결과물을 확인하고 공유한다.



[그림 2] PYP 커리큘럼의 순환적 모델

지금까지 살펴본 사항은 PYP 프로그램 운영의 전반적인 과정으로 이를 위한 교육과정 설계의의 핵심 요소는 초학문적 주제, 핵심 개념, 관련 개념, 학습 접근 방법, 학습자상, 교과 영역이라 할 수 있다(김영민 외, 2021). 경남의 학교 현장에서 PYP에 기반한 교사 교육과정을 설계하기 위해 이를 이해하는 과정은 매우 중요하다. 지금부터는 PYP 교육과정 설계의 주요 핵심 요소들을 살펴보고 이에 기반하여 한국 IB 운영 학교의 일부 사례를 활용하여 POI와 UOI의 특징을 분석하고 경남에 적합한 교사 교육과정 설계 방안을 제시할 것이다.

가. PYP의 초학문적 주제(transdisciplinary themes)

초학문적 주제는 통합적 지식 탐구의 프레임이자 출발점인 동시에 교육과정 개발 시 각종 요구들을 엮어내는 통합의 역할을 한다. 그리고 이는 학생 탐구의 시작점으로 학생들이 중심 아이디어를 탐색하고 지식을 동화시키는 것은 각 주제별 매락에서 이루어지게 되며, 이러한 주제는 학생들을 풍부한 대화와 지속적인 협력으로 참여시켜 자신과 공동체, 세계에 대한 이해를 구축할 수 있게 한다(임유나 외, 2020).

PYP에서는 전통적인 교과 영역의 교육도 중요하지만, 교과의 경계를 초월한 맥락에서 학습 기능을 습득하고 학생들의 삶과 연결된 내용을 탐구하는 것도 중요하게 다룬다. 2022 개정 교육과정에서 학생들의 삶과 연계한 깊이 있는 학습을 추구하는 것도 이러한 맥락에 대입하여 생각해볼 수 있는데, PYP 교육과정 설계에서 초학문적 주제가 작용하는 원리를 살펴보면 다음과 같다(IBO, 2009).

- 모든 문화권의 학생들에게 중요성을 지닌 주제
- 학생들에게 인간 경험의 공통점을 탐구하는 기회의 제공
- 전통적인 교과 영역의 지식, 개념, 기능의 지원을 받음과 동시에 교과 간 경계를 초월하는 방법으로의 활용
- 광범위하고 심층적이며 명료한 교육과정을 통해 학년마다 반복적으로 경험하고 최종 결과를 확인
- PYP 교육과정을 통합하는 기반

PYP의 초학문적 주제는 학교들이 소속한 국가 교육과정과 통합하여 학생들이 개념에 대해 풍부한 이해가 가능하게 하며, 세계적인 문제나 이슈들을 국제적 맥락에서 이해하고 교과의 범위를 넘어 탐구할 수 있는 역량을 기를 수 있게 한다. 다음은 IBO(2009)에서 제시하는 PYP의 초학문적 주제이다.

〈표 4〉 PYP 초학문적 주제

주제	내용
우리는 누구인가 Who we are	자아의 본성에 대한 탐구; 신념과 가치; 육체적, 정신적, 사회적 건강; 가족, 친구, 지역 사회 및 문화를 포함한 인간 관계; 인간이 된다는 것의 의미
우리가 속한 시간과 공간 Where we are in place and time	장소와 시간의 정의; 개인의 기록; 집과 여행; 인류의 발견; 인류의 탐험과 이주; 지역과 세계적 관점에서 개인과 문명의 상호 연결성과 관계

우리가 자신을 표현하는 방법 How we express ourselves	생각, 감정, 자연, 문화, 신념, 가치를 발견하고 표현하는 방식에 대한 탐구; 우리의 창의성을 반영하고, 확장하며 즐기는 방법; 미학의 즐거움
세계는 어떻게 움직이는가 How the world works	자연과 법칙에 대한 탐구; 자연 세계와 인간 사회의 상호작용; 인간이 과학적 원리에 대한 이해를 어떻게 사용하는가; 과학 및 기술 발전이 사회와 환경에 미치는 영향
우리는 어떻게 우리 자신을 구성하는가 How we organize ourselves	인간이 만든 시스템과 공동체의 상호 연관성에 대한 탐구; 조직의 구조와 기능; 사회적 의사결정; 경제활동이 인류와 환경에 미치는 영향
우리 모두의 지구 Sharing the planet	유한한 자원을 타인, 다른 생명체와 공유하기 위한 과정의 정의와 책임; 그들 사이의 커뮤니티와 관계; 동등한 접근 기회; 평화와 갈등 해결

위의 초학문적 주제별 세부 내용은 각 주제별 탐구 단원에서 습득하게 될 지식과 이해 사이의 균형을 높이는 역할을 하며, 단원 설계시 각 초학문적 주제와 중심 아이디어 사이의 연계를 구축하는 역할을 한다. 초학문적 주제의 세부 설명 모두가 매 학년 탐구되어야 하는 것은 아니지만 초등 6년의 어느 시점에서는 반드시 탐구되어야 한다(김영민 외, 2021).

나. 학습 접근 방법(ATL)과 학습자상(Learner Profile)

PYP에서 학습 접근 방법을 제시하는 것은 학생들이 학습하는 방법을 배우도록 하는 것이 학생 교육의 기본이라는 신념에 기반을 두고 있다. 스스로 학습하는 방법을 배우는 것은 학생 주도성의 강화라는 측면에서 주목할만한 개념이며 IB 교육의 필수적인 부분이며 학습자상, 지식, 개념적 이해와 탐구를 보완하는 역할을 한다. 학습 접근 방법은 PYP, MYP, DP의 모든 학생들에게 강조되지만, PYP 단계의 학생들에게는 그들에게 적합한 수준의 방식으로 해석하여 적용하는 것이 중요하며 학생들이 학습 경험을 통해 ATL을 계발해 나갈 기회를 제공하도록 교육과정과 수업을 설계해야 한다(대구광역시교육청, 2021).

IB의 학습자상의 설정은 PYP에서 처음으로 시작했지만, MYP와 DP에도 반영되어 각 프로그램에 이어지는 IB 연속선상에 내재하는 주요한 가치가 되고 있다(IBO, 2009). 학생들이 학습자상을 함양하는 것은 학생들이 자신과 타인 및 주변의 세계를 이해하고 존중하는 국제적 마인드를 가질 수 있게 하며 활동적이고 배려하는 사회구성원으로 성장하는데 기초가 된다. 그리고 교육 공동체가 함께 교육과정을 설계하고 협력하는 과정에서 상호 공유할 수 있는 비전을 제공하는 역할을 한다(김영민 외, 2021).

다. 핵심 개념(key concepts)과 관련 개념(related consepts)

PYP의 '개념'은 학생들이 의미있는 탐구를 할 수 있도록 하는 수단으로 작동할 뿐만 아니라 고차원적 이해 형성을 증진하는 탐구를 지원하는 역할을 한다(IBO, 2009). 개념은 교과 내, 교과 간의 범위 내에서 여러 일반화 된 수준으로 존재한다. 이러한 개념을 마이크로 개념 그리고 매크로 개념으로 설명할 수 있다(신광미·강현석, 2021). 관점, 구조, 균형과 같은 매크로 개념은 교과 내 또는 교과 간 존재하는 넓은 범위의 개념을 말하며 새로운 맥락과 상황에 가장 잘 전이될 수 있다. 마이크로 개념은 특정한 교과에서 개념적 지식을 나타내는데 이는 과목의 전문성을 길러주고 개념적 깊이를 더해주는 역할을 하게 된다.

PYP에서는 핵심 개념으로 '형태, 기능, 원인, 변화, 연결, 관점, 책임'을 제시하며 이러한 핵심 개념이 초학문적 주제 중심의 학습이나 교과 학습에서 교과 내용을 탐색하기 위한 구조를 제공하여 지식을 연결시키는 기능을 한다. 이러한 탐구 과정을 통해 학생들의 깊이 있는 이해와 아이디어를 연결할 수 있는 역량을 기르게 되며 전이 가능한 학습을 할 수 있게 된다(IBO, 2018). 다음은 PYP의 핵심 개념과 각 개념을 설명하는 표이다.

〈표 5〉 PYP의 핵심 개념과 관련 개념

핵심 개념	내용	관련 개념의 예시
형태 (form)	모든 것은 관찰, 식별, 묘사 및 분류할 수 있는 인식 가능한 특징을 가진 형태를 가지고 있음	특성, 구조, 차이, 유사성, 패턴
기능 (function)	모든 것은 목적, 역할 또는 조사할 수 있는 행동 방식이 있음	행동, 의사소통, 패턴, 역할, 체계
원인 (causation)	어떤 일은 그냥 일어나는 것이 아니고, 인과관계가 있으며 행동에는 결과가 따름	결과, 계열, 패턴, 영향
변화 (change)	변화는 한 상태에서 다른 상태로의 이동과정, 변화는 보편적이고 필연적임	적응, 성장, 주기, 계열, 변환
연결 (connection)	우리는 개별 요소의 행동들이 다른요소들에 영향을 미치는 상호작용 체계에서 살고 있음	체계, 관계, 향상성, 네트워크, 상호의존성
관점 (perspective)	지식은 관점에 따라 구성되며, 서로 다른 관점은 다른 해석, 이해, 발견으로 이어짐. 관점은 개인, 집단, 문화 교과 등의 특징에 따라 달라질 수 있음	주관성, 진실, 신념, 의견, 편견

책임 (responsibility)	사람들은 각자의 이해, 신념, 가치관을 바탕으로 선택, 그 결과로의 행동은 차이를 만듦	권리, 시민권, 정의, 가치관, 자주성

*출처: 김영민 외(2021: 21)에서 인용하여 재구성

핵심 개념은 각 UOI에서 3개를 초과하는 핵심 개념을 선택하는 것은 권하지 않으며, 각 학년별 UOI를 통해 학생들이 PYP의 7개 핵심 개념을 모두 심도 있게 탐구할 수 있도록 해야 한다. 이와 같은 핵심 개념과 관련 개념은 IB를 운영하는 학교에서 새로운 개념을 추가할 수도 있게 한다.

라. PYP 교과 과목(subject area)

PYP 탐구 프로그램의 실행을 이해하기 위해서는 PYP 과목(subject area)의 역할에 대한 이해가 필요하다. 이는 우리나라 교육과정 재구성에서 각 교과가 어떻게 탐구를 지원할 수 있는가에 대한 고민과 연관되어 있는데 다음의 <표 6>를 통해 각 학문의 고유한 지식을 구성하는 방법이 학생들이 지식을 다루는 방법을 습득할 수 있도록 안내하는 역할을 하고 있음을 알 수 있다. PYP 과목의 역할을 살펴보면 다음과 같다.

〈표 6〉 PYP 교과의 역할

교과 영역	교과의 역할
언어(Language)	·언어는 학교의 교육과정과 학제간 탐구 프로그램에서 가장 중요한 연결 요소 ·학생들은 새로운 의미를 협상하고 새로운 개념을 이해하는 과정에서 자신만의 방식으로 듣고, 말하고, 읽고 쓰기를 반복함 ·교수와 학습에서 언어를 위한 실제적 맥락을 제공하는 것이 중요
수학(Mathematics)	·수학을 사고 방식으로 접근하여 기술하고 분석하는 수학적 힘을 기르는 것은 수학을 주변의 문제를 해결하는 효과적인 탐구 도구로 활용 ·지식의 다양한 측면을 연결하는데 매우 유용한 전략 ·학생들이 수학과 초학문적 주제를 연결하며 수학적 이해를 심화하기 위한 다양한 전략의 수학 기술을 학습하는 것이 필요
과학(Science)	·생물학적, 화학적 및 물리적 측면에 대한 탐구 ·학생들이 과학적 관점으로 세상을 바라보고 과학적 지식과 추론을 통해 주변 세계를 이해하는 경험
사회(Social studies)	·사람들의 과거, 현재 및 미래와 관련된 사람들에 대한 탐구 ·개인적, 문화적 정체성을 찾고 학교, 지역 사회 및 세계와 관련하여 자신을 이해할 뿐만 아니라 타인에 대해서도 더 깊이 이해

	·모든 사회에서 다루는 보편적이고 중요한 개념과 내용을 연결해 나가며 문화간 이해와 존중을 경험
인성, 사회성 교육과 체육(Personal, social and physical education)	·학생들의 개인적, 사회적, 신체적 웰빙의 발전을 위한 기회가 제공 ·다양한 신체 활동에서 새로운 기술과 전략을 습득하고 건강한 생활을 위해 필요한 요소를 이해하며 협력적인 행동과 더 넓은 세계와의 상호작용 과정을 탐구
예술(Art)	·탐구의 창의적인 과정에 대한 본질을 강조하며 초학문적 주제에 대한 이해를 향상시키는 독특한 수단을 제공하고 탐구의 수단으로 작용 ·개인의 탐구와 창의성이 존중되고 장려되는 경험 ·학생들이 새로운 방식으로 생각하고, 자신의 생각을 표현하도록 자극받으며 다양한 미디어와 기술을 통해 주변 세계에 대한 이해를 넓힘

PYP과목의 특징은 넓은 맥락에서 우리나라 교육과정의 각 학문의 교육 목표와 같은 맥락으로 해석할 수 있으며, 각 학문 고유의 기능이 학생들의 수업과 탐구 방식에 어떤 영향을 미치는지 탐색하여 PYP 프레임워크를 활용하는 것의 가능성을 긍정적으로 생각할 수 있다.

2. IB PYP의 POI와 UOI 설계

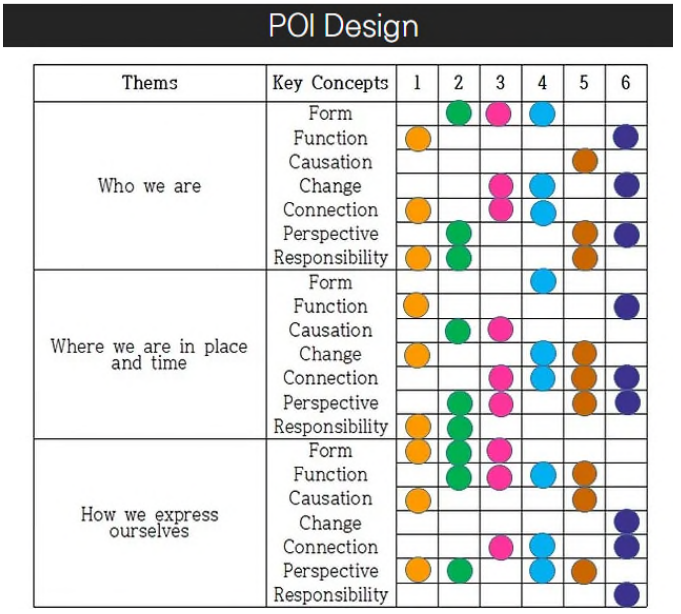
PYP의 교육과정 설계의 가장 큰 특징은 초학문적 주제에 기반하여 학생들의 삶의 맥락 속에서 교과 간 경계를 초월하여 탐구하고 학습하는 방법을 함양할 수 있도록 수업과 평가를 설계하여 운영해야 한다는 점이다. 이는 탐구 프로그램인 POI(Programme of Inquiry)와 프로그램을 구성하는 탐구 단원인 UOI(Unit of Inquiry)로 구현된다.

가. POI(Programme of Inquiry)

POI는 6가지 초학문적 주제를 중심으로 중심 아이디어, 핵심 개념, 관련 개념과 탐구의 흐름을 수직·수평적으로 조직하여 나타내는 체계적인 접근 방식이다. 교사는 협업의 과정을 통해 초학문적 주제 중심의 학년별 탐구 프로그램이 일관성 있고 균형있게 조직되도록 해야 한다. 또한, 이 과정에서의 수업 구현은 탐구를 통해 빅 아이디어에 대한 개념적 이해에 이를 수 있도록 해야 한다.

다음의 [그림 3]은 대구 S초등학교에서 설계한 POI 디자인이다. 초학문적 주제별 관련있는 핵심 개념이 여러 학년에 걸쳐 어떻게 구성되어 있는지 알 수 있다. 또 다른 예로 제주 P학교의 POI를 볼 수 있는데, [그림 3]에서 설계된 POI보다 더 구체적으로 설계되어 있음을 알 수 있다. 특히, 각 학년별로 초학문적 주에와 관련된 중심 아이디

어, 핵심 개념, 관련 개념, 탐구 목록까지 제시되어 있는데 이는 PYP 학교에서 설계하는 가장 기본적인 POI요소들이다. 각 중심 아이디어는 우리나라의 국가 교육과정 성취 기준에 기반하여 설계할 수 있으며 탐구 목록은 한 단원의 구체적인 탐구 목록이라 할 수 있는데 이러한 탐구 내용을 핵심 개념과 관련 개념에 기반하여 탐구하고, 해당 학습 경험은 UOI에 구체적으로 설계되고 수업 장면에서 구현된다고 할 수 있겠다.



[그림 3] 대구 S초등학교 POI 디자인

나. UOI(Unit of Inquiry)

학생들이 탐구를 시작하고 학습하는 것은 POI에서 제시하는 특정 초학문적 주제와 연관된 중심 아이디어가 포함된 UOI가 제공하는 맥락에서 이루어진다. UOI는 POI의 초학문적 주제를 중심으로 중심 아이디어, 핵심 개념과 관련 개념, 학습 접근 방법, IB 학습자상, 탐구의 흐름이 제시되어 있다. 교사들은 POI와 UOI에 기반하여 학생들의 탐구를 이끌어 나가며 모든 활동은 IB 학습자상을 추구하면서 PYP의 필수 요소를 습득하고 표현할 수 있는 기회를 제공하는 방향으로 나아가야 한다.

2021학년도

탐구 프로그램 운영 계획
Programme of Inquiry

표선초등학교

주제 / 학년	구분	우리는 누구인가 Who we are	우리가 있는 시간과 공간은 어디인가 Where we are in place and time	어떻게 우리 자신을 표현하나 How we express ourselves	어떻게 우리를 조직하나 How we organize ourselves	세상은 어떻게 돌아가나 How the world works	지구를 공유하기 Sharing the planet
1학년	중심 아이디어	사람들은 가족과 친척의 관계 속에서 살아간다.	우리나라는 남한과 북한으로 나뉘어 있고 평화 통일을 위해 노력한다.	나라마다 고유한 문화가 있다.	규칙은 여러 사람이 함께 생활하는 데 필요하다.	사람들은 자연환경에 어울리는 생활을 한다.	우리의 행동은 환경을 변화시킬 수 있다.
	핵심 개념	연결, 책임	인과, 변화	형태	책임, 연결	기능, 변화	관점, 책임, 인과
	관련 개념	가족, 예절	남북한, 평화	우리나라 문화	공동체, 규칙, 친구	날씨, 계절, 생활 모습	환경, 동식물 보호
	탐구목록	[나와 가족] 1. 내가 생각하는 가족 2. 가족에 대해 더 알아봐요 3. 가족을 위해 약속해요	[평화의 한반도] 1. 과거의 한반도 2. 현재의 한반도 3. 평화의 미래	[아름다운 우리나라] 1. 우리나라 문화 탐색하기 2. 우리나라 문화 표현하기	[우리가 만드는 즐거운 학교] 1. 우리가 생활하는 공간 탐색하기 2. 공동체를 위한 약속 정하기 3. 약속 실천하기	[계절이 달라졌어요] 1. 계절에 따른 날씨 2. 달라진 생활모습 3. 건강한 계절나기	[표선 자연 지킴이] 1. 자연 둘러보기 2. 우리의 행동 알아보기 3. 자연 보호 실천하기

[그림 4] 제주 P초등학교 POI 디자인

다음 <표 7>은 앞서 제시한 제주 P초등학교의 POI에 기반한 UOI설계의 예이다.

〈표 7〉 UOI 설계의 예

탐구 단원 운영 개요 [Outline] Unit of Inquiry	
초학문적 주제 Transdisciplinary Theme	세상은 어떻게 돌아가나 (How the world works)
단원명	계절이 달라졌어요(1)
운영 시기 / 차수	6월 2주 ~ 6월 4주
중심 아이디어 Central Idea	사람들은 자연환경에 어울리는 생활을 한다.
핵심 개념 Key Concept	변화, 기능
관련 개념 Related Concept	날씨, 계절, 생활모습
학습 접근 방법 Approaches to Learning	연구 역량, 자기 관리 역량
태도 Attitudes	호기심, 공감력
학습자상 Learner Profile	지식을 갖춘 사람, 탐구적 질문을 하는 사람
탐구의 흐름 Lines of Inquiry	1. 계절에 따른 날씨 2. 달라진 생활모습 3. 건강한 계절 나기(3. 모두가 행복한 계절 나기)
관련 교과 / 성취기준 Transdisciplinary Connections/ Achievement Standard	[2바04-01]여름철의 에너지 절약 수칙을 알고 습관화한다. [2슬04-01]여름 날씨의 특징과 주변의 생활 모습을 관련짓는다. [2슬04-02]여름에 사용하는 생활 도구의 종류와 쓰임을 조사한다.

*출처: 제주도 P초등학교 홈페이지

3. IB PYP 평가의 특징

IB PYP의 개념 기반 탐구 학습을 통한 접근 방법은 진정한 학습의 종합적인 평가를 기반으로 한다. PYP의 과정에 참여하는 학생들은 연결된 전체로서의 지식, 개념적 이해, 기술 및 개인의 특성을 이해하는 방법을 습득하고, 학생들이 속한 지역 사회와 그 너머에서 의미 있는 행동을 취하는 방법을 배우는 과정에 대해 탐구하는 경험을 하게 된다. 이러한 과정을 통해 학생들은 유능한 학습자, 평생 학습자로 성장하기 위한 인지적, 정서적, 사회적 도구를 습득하게 되는 것이다(IBO 홈페이지, 2021).

PYP에서 학생들을 유능한 학습자가 되도록 지원하는 강력한 도구 중 하나는 평가의 과정이다. 탐구 과정에서 교사는 학생들이 어떻게 배우고, 무엇을 알고 있으며, 다양한 학습 기술과 전략을 사용하여 학습을 발전시킬 수 있는지에 대해 평가해야 한다. 따라서 평가의 과정은 탐구 단원이나 탐구의 진행 정도에 따라 달라져야 하며, 학생들이 지금까지 무엇을 이해했는지 또는 자신의 이해를 어떻게 명확히 할 수 있는지와 같은 질문에 대한 답을 찾을 수 있어야 한다.

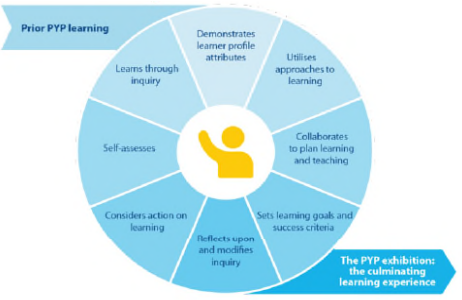
또한 PYP의 개념 기반 탐구 과정에서 다양한 평가를 통한 반성하기, 성찰하기 활동을 포함하는 것은 학생들의 메타인지적 사고가 한 탐구 단원에서 비판적·개념적·창의적 사고와 함께 발전하도록 도울 수 있다. 물론 메타인지 전략만으로 유능한 학습자를 양성하기에는 충분하지 않지만 이러한 전략은 탐구 과정에서 학생들이 학습에 대한 주체성을 구축하여 교사의 생각에 의존하거나 교사의 생각을 따라하지 않고도 자신의 이해를 스스로 형성할 수 있는 능력있는 학습자로 자신을 인식하게 돕는다. 또한, 학생들이 자신의 학습에 대해 성찰하는 과정은 깊이 있는 개념적 사고를 할 수 있도록 하는 것과 직접적으로 연결되어 있기 때문에 학생들은 평가의 과정에 적극적으로 참여할수록 탐구의 과정에서 의도한 개념을 더 깊이 이해하게 되며, 학생들의 주체성 및 자기 인식을 명확히 하는데 중요한 요소로 작용한다(신광미 외, 2021).

결론적으로 개념 기반 탐구 과정 전반에 걸쳐 이루어지는 반성 및 성찰의 단계는 평가 과제의 핵심 구성 요소로 작용하며 학생들이 자신의 학습이나 성취에 대해 생각해 보게 한다. 이러한 과정에 참여하게 함으로써 성공이 어떤 것인지 스스로 확인하게 하거나 자신의 이해가 어떻게 성장했는지에 대해 평가할 수 있게 된다. 평가의 과정은 학생들의 학습 경험의 일부분이 되어야 하고 교사는 평가의 과정을 수업으로 계획하고 실행할 수 있어야 한다. 탐구의 각 단계에서 학생들의 수행과정의 평가를 위한 메타인지 기능과 학습 전략을 함께 고려하는 것은 학생들의 학습 주체성과 탐구학습의 주인으로써 이해를 가능하게 할 수 있을 것이다.

PYP의 평가가 지닌 특징은 여러 평가 전략 중 하나인 전시회(Exihibition)에서 찾을 수 있다. 전시회의 과정은 교사, 학생, 학부모와 함께 공유할 수 있는 다양한 방법을 통해 PYP에서 학습한 과정이나 결과를 종합적으로 드러낼 수 있는 기회이다. 이는 학습에 대한 독립성과 책임감을 보여줄 수 있으며 학생에 대한 다면적이고 심층적인 평가가 가능하게 하는 평가 도구로서도 주목받는다(임유나 외, 2018).

PYP의 전시회는 PYP 마지막 학년의 협업 프로젝트로 PYP의 필수 요소를 활용하여 진행하게 되며, 학생이 주도하여 설계하고 협력하는 과정이다. 이는 학생 개인의 정신과 공동의 책임을 통해 구성되는 학제간 탐구 과정일 뿐만 아니라 MYP 과정으로 넘어가기 위한 것을 축하하는 활동의 총괄 평가 개념이기도 하다. 학생들은 자신이 선택한 탐구 주제에 대한 이해를 보여주기 위해 주제를 확인하고 조사·탐구하며 해결책을 제시해 나가는 과정을 포함한 협력적, 심층적, 초학문적 탐구 과정을 경험하게 된다.

PYP 전시회에서 학생들은 학습에 대한 계획을 세우고, 표현하고, 평가하는 과정을 통해 자신의 학습에 대한 책임감과 행동으로 옮기는 실행력을 보여줄 수 있을 뿐만 아니라 PYP 커리큘럼을 통해 만들어진 학습 공동체의 주도성 뿐만 아니라 학생들의 개인적 주도성을 발휘하게 된다. 학습 공동체가 전시회에 참여하는 과정은 학생 자신의 삶과 타인의 삶에 대한 긍정적인 사고가 가능한 국제적 마인드를 지닌 학생들의 발전을 지원하고 축하하는 것을 가능하게 한다(IBO, 2018).



[그림 5] PYP 전시회

가. PYP 전시회의 특징

전시회는 PYP 마지막 학년의 UOI 중 하나일 수도 있고, 초학문적 주제를 가로지르는 세계적 이슈를 탐구하기 위한 POI 외부의 주제일 수도 있다. 전시회를 운영하는 기간은 다른 탐구 단원과 동시에 실행될 수도 있고, 마지막 학년의 특정 기간에 포함되어 운영할 수도 있다.

〈표 8〉 PYP 전시회 특징

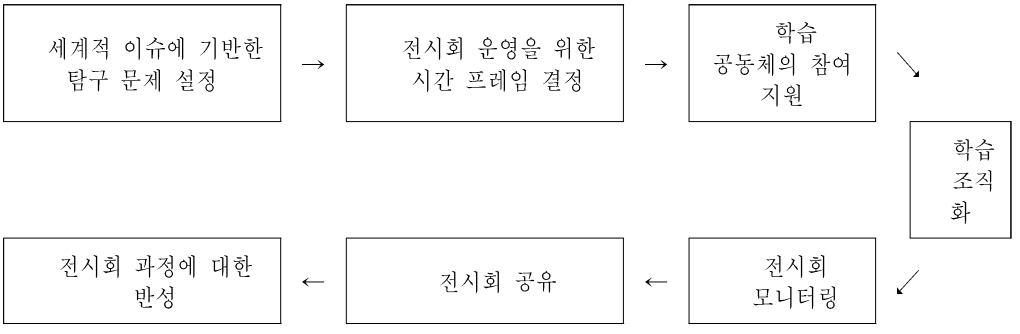
학생 주도적 (student-initiated)	학생 설계 (student-designed)	협업 (collaborative)
· 탐구할 문제(초학문적 주제, 중심 아이디어, 탐구의 흐름, 핵심 개념과 관련 개념)를 스스로 선택하는 역할 · 자신이 습득해야 할 지식과 발전시켜야 할 기술을 학생 스스로 식별함	· 학생들이 학습 목표와 수행의 성공 기준을 설정함 · 교사나 멘토, 동료들과 함께 수행 전략이나 도구를 공동 디자인하여 문서화함 · 학습에 대한 자기 평가와 전시회의 성공을 스스로 평가함	· 전시회 기간 동안 동료, 교사 및 멘토와 함께 협업함 · 정기적인 진행 상황과 피드백의 공유를 통해 진정한 참여 의식이 포함된 과정임

*출처: IBO, The learner(2018)

전시회에 참여하는 학생들의 특성은 매우 다양하기 때문에 그룹으로 협업하여 참여하거나 멘토의 지원을 받아 개인적으로 참여하기도 한다. 중요한 것은 모든 학생들이 학습의 계획, 탐구, 조사, 의사소통과 평가의 과정에서 적극적인 역할을 한다는 것과 교사, 동료, 멘토의 지도와 협력을 통해 자신의 학습을 조정하고 발전시켜 나간다는 것이다.

나. PYP 전시회의 과정

PYP의 전시회를 운영하는 과정은 지역이나 학교 교육과정에 따라 다양한 형태와 기간에 운영할 수 있는데 전체적인 흐름은 다음과 같다(IBO, 2018).



[그림 6] PYP 전시회 과정

1) 세계적 이슈에 기반한 탐구 문제 설정

전시회는 학생들이 생활하고 있는 세계나 지역적 이슈에 기반하여 이루어진다. 단원 설정에서 적용하고자 하는 중심 아이디어를 기반으로 하며, 초학문적 주제를 넘나드는 관점에서 접근할 수 있다. 전시회 운영 초반의 과정에서 교사와 학생들은 지역이나 세계적 이슈에 대해 토의하며 탐구 문제가 학교나 지역 맥락에서 어떤 의미가 있는지 연결시킨다. 이러한 토의의 과정은 학생들의 탐구에 대한 아이디어를 개발시키고 흥미를 돋우며 탐구의 방향성을 찾도록 도와준다. 탐구 문제 설정을 위한 세계적 이슈나 주제들이 지닌 특성은 다음과 같은데 이는 교사 교육과정 설계 시 함께 참고하여 적용할 수 있을 것이다.

- 모든 과목에서 접근 가능한 주제
- 초학문적 주제에 걸쳐 접근 가능한 주제
- 지역적 특성과 연결시킬 수 있는 주제
- 모든 학생들이 세부적으로 조사하기에 충분한 범위와 중요성을 지닌 주제
- PYP 과정에 대한 학생들의 경험과 능력에 반응할 수 있는 주제
- 다양한 능력, 열정, 재능, 관심 및 강점을 가진 학생들을 지원할 수 있는 주제

전시회를 위한 탐구의 범위나 탐구 목적을 정할 때에는 전체 학년이 하나의 문제를 선택하여 동일한 중심 아이디어를 개발하거나, 전체 학년에서 하나의 문제를 선택하고 각 수업니아 그룹, 학생 개인의 관심에 기반하여 중심 아이디어를 개발할 수도 있다. 또는 각 학급별이나 개인별로 서로 다른 글로벌 주제를 선택하고 해당 중심 아이디어를 개발하는 방법도 있다. 이때 어떤 전략을 사용하든 학생들은 전시회가 공동의 협업 과정이라는 것을 알고 학습의 과정을 공유하는 것이 중요하다.

나) 시간 프레임 결정

전시회의 운영 시기는 학교의 재량에 따라 달라진다. 이때 중요한 것은 전시회는 지식, 기술, 개념적 이해의 최고의 발전을 보여주는 학습 경험의 맥락이어야 한다는 것이다. 따라서, 전시회를 철저히 계획하고 실행할 수 있는 충분한 시간을 제공해야 하며 학생들이 협력적으로 학습하기 위한 시간이 구조화되어 있어야 한다. 전시회의 시간 프레임에 포함되어야 하는 것은 다음과 같다.

- 중심 아이디어를 개발하기 위한 협업 시간

- 그룹 또는 개별 탐구 및 학생들의 탐구를 식별하기 위한 시간
- 진행 중인 전시회의 탐구에 집중할 수 있는 지정된 수업 시간
- 진행 상황을 모니터링 및 문서화하고 진행 과정에 대한 피드백 시간

다) 학습 공동체의 지원

전시회 계획의 초기 단계에서는 지난 해의 전시회 과정을 검토하여 반영하고 학교 및 학습 공동체 전반에 걸쳐 멘토를 지정하고 전시회의 목적과 역할을 알려 전시회와 관련된 모든 사람들이 학습의 과정에 책임을 다하도록 지원한다. 이러한 과정에서 필요한 자원이나 예산을 예측하고, 샘플의 전시 자료를 검토하는 것도 포함된다.

라) 학습 조직화

학생들이 탐구를 시작할 때 교사나 멘토와 함께 협력하게 되는데, 다음의 질문들을 통해 학습을 구성하고 조직해 나갈 수 있다.

- 이전의 전시회에서 무엇을 배울수 있는가
- 어떤 종류의 경험이 탐구에 영향을 미칠 수 있는가
- 학생들이 아직 배우지 않은 지식과 기술은 무엇인가
- 어떤 유형의 자료가 탐구에 기여할 수 있는가
- 그러한 자료를 어디에서 구할 수 있는가
- 학생들은 학교 안팎에서 누구를 배울 수 있는가
- 학습 공동체는 전시회에 대해 어떻게 알릴 것인가

마) 전시회 모니터링

전시회의 멘토는 전시회 탐구 과정 전반에 걸쳐 개인이나 그룹을 모니터링하여 학생들을 지원한다. 이때 피드백을 위한 정기적인 시간을 확보하거나 학생의 PYP 전시 저널에 피드백을 문서화하는 형태로 제공할 수 있다. PYP 평가의 일부인 전시회 모니터링과 문서화의 과정은 학생과 멘토의 협력 과정이 포함되어야 한다.

바) 전시회 공유

전시회의 과정은 최종 결과물이나 종합적인 경험으로 마무리 되지만, 전시회를 위한 학습 과정과 여정에도 가치가 있다. 전시회는 학생들이 대규모 행사를 개최하고 최종

결과물을 제작하는 것을 기대하는 것이 아니다. 전시회의 과정은 다양한 형태로 학습의 과정과 피드백, 학습 공동체와 함께하는 반성의 과정이 계획될 수 있으며 학습의 과정을 공유하기 위한 전략을 다양하게 사용할 수 있다. 다음의 <표 9>는 전시회의 과정에서 학생들이 적용할 수 있는 전시회의 최종 결과물 형태와 탐구 과정에 따른 수행 전략 방법의 예를 나타낸 것이다. 이외에도 다양한 형태와 전략을 사용할 수 있다.

〈표 9〉 전시회 최종 결과물 및 전략의 예

탐구 형태	전략
기업가 정신 및 경제학	· 사업 계획서, 보고서 및 구두 발표
사회적 행동	· 커뮤니티 활동에 대한 경험의 문서화 · 사회의 정의나 자원 봉사 활동에 대한 이미지, 녹음 자료, 혼합 미디어
예술	· 공연, 문학 작품 또는 시각 예술 형태
과학과 기술	· 순서도(flow chart), 코딩 스크립트, 기술 도면, 알고리즘, 실험 절차

사) 전시회 과정에 대한 반성

전시회 과정에서는 학생들의 자기 평가 경험이 풍부하게 제공되며, 평가 결과는 전시회 일지와 같은 형태로 문서화될 수 있다. 전시회 과정에서의 피드백은 학습 공동체에서 함께 개발한 수행 성공 기준을 활용할 수 있으며, 평가와 피드백 과정에서 전시회의 개선 영역이나 강점과 같이 더 넓은 관점에서 정보를 제공받을 수 있게 된다.

Ⅳ. IB PYP에 기반한 교사 교육과정 설계 방안 탐색

PYP에 기반한 교사 교육과정 설계 방안을 탐색하기 위해, IB에서 기본적으로 제공하는 Unit planner의 구성 요소를 분석하여 경남 교육 현장에 적용 가능한 방안을 마련해보고자 한다. POI와 UOI의 설계 과정은 Unit planner라는 단원 설계의 과정까지 함께 이어진다. 앞의 장에서 살펴본 POI는 학년(군)별 협력적 교육과정 설계를 강조하는데 Unit planner의 경우에도 교사 개인의 과정보다는 동학년에서 함께 수업을 계획, 실행 및 성찰하는 과정이 강조된다. 따라서, Unit planner를 분석하는 과정 역시 협력적 과정의 관점에서 살펴볼 필요가 있을 것이다.

PYP에 기반한 교사 교육과정 설계 방안을 탐색하기 위해 먼저 PYP Unit planner의 구성 요소를 분석해 볼 것이다. 그리고 Carla Marschall & Rachel French의 개념 기반 탐구학습에 기반한 교사 교육과정 설계를 위해 개념 기반 탐구학습 흐름에 따른 구성 요소와 PYP 그리고 2022 개정 교육과정의 구성 요소들을 비교 분석하여 경남 현장의 교사 교육과정 설계로의 적용 가능성에 대해 살펴볼 것이다. 마지막으로 PYP uni planner에 기반한 교사 교육과정 설계 템플릿을 마련하고 교육과정을 적용한 예시안을 제안해보도록 하겠다.

1. PYP Unit planner 분석

PYP에서 학생들이 탐구하는 과정은 POI에서 제시하는 특정 초학문적 주제와 연관된 중심 아이디어가 포함된 UOI의 제공하는 맥락에서 이루어진다. 교사가 개발하는 UOI에서 제시하는 탐구의 흐름(Lines of inquiry)은 각 단원의 중심 아이디어의 범위가 어떻게 이루어지고 있는지 알 수 있게 하며 이렇게 개발한 탐구 단원이 모여 최종적으로 POI의 프레임을 구성하게 된다.

IB에서는 효율적인 UOI의 실행을 위해 PYP planner 템플릿을 제공한다. IB PYP를 운영하는 학교에서는 PYP에서 제공하는 템플릿을 그대로 활용하거나 협업적인 계획 수립 과정에 기반하여 각 학교만의 planner를 개발하여 활용할 수 있게 한다(IBO, 2018). 따라서 각 학교의 상황과 교육과정 운영의 특징에 맞게 얼마든지 수정하여 활용 가능하다는 점에서 경남의 교사 교육과정 설계 방안으로 적합하다고 할 수 있다.

PYP에서 제공하는 Unit planner 템플릿을 구체적으로 살펴보면 반성 및 계획하기(Reflecting and Planning) - 계획 및 실행하기(Designing and Implementing) - 성찰

하기(Reflecting)의 세 단계의 맵 형태로 제시되어 있다. 본 연구에서는 각 템플릿의 세부 구성 요소를 살펴보고 교사 교육과정 설계 방안으로 추출할 수 있는 요소들을 살펴볼 것이다.

가. 반성 및 계획하기 (Reflecting and Planning)

Reflecting and Planning 템플릿을 살펴보면 POI에서 제시하는 초학문적 주제와 중심 아이디어, 핵심 개념과 관련 개념, ATL의 요소를 중심으로 하여 해당 UOI를 실행하기 위한 사전 지식, 탐구 목록, 초학문적 주제와의 연결성, 학습자상 등으로 구성되어 있다. 반성 및 계획하기는 PYP의 필수 요소를 적용하고 실행할 수 있도록 안내하는 역할을 한다.

〈표 10〉 Reflecting and Planning의 구성 요소

구성 요소	내용
Teacher questions	· LOI(Lines of Inquiry)에 대한 정보를 안내하기 위해 무엇을 질문하고 탐구에 대한 흥미를 유발할 것인가?
Stundent questions	· 학생들의 질문, 사전 지식, 기존 이론, 경험 및 흥미는 LOI에 어떤 정보를 제공할 수 있는가?
Transdisciplinary theme	· 해당 UOI가 초점을 맞추고 있는 초학문적 주제는 무엇인가?
Connections: Transdisciplinary and past	· POI의 내·외적 맥락에 존재하는 과거와 미래의 학습에 대한 연결성 - UOI의 내·외적 맥락에서의 학습에 존재하는 연결성은 무엇인가? - 교과를 넘나드는 학습에서 학생들의 개념적 이해를 발달시키고 학습에 대한 전이를 불러일으키기 위한 학습 기회가 존재하는가? - 학습이 목적성을 띄고, 지역 및 세계적 관점의 과제와 어떻게 연결되어 있는가?
Prior learning	· 학생들의 사전 지식, 개념적 이해, 기능을 어떻게 평가할 것인가? · 사전 학습에 대한 데이터와 증거를 어떻게 사용할 것인가? · 학습 계획이 학생들의 언어와 어떻게 연결되어 있는가?
Learning goals and success criteria	· 학생들이 알고, 이해하고, 할 수 있기를 원하는 것이 무엇인가? · 교사와 학생이 협력하여 구성한 학습 목표와 성공 기준은 무엇인가?
Action	· 학생들의 사전 지식에 기반하여 학생 주도의 실행을 지원하기 위한 기회는 무엇인가?

나. 설계 및 실행하기 (Designing and Implementing)

Designing and Implementing 템플릿은 POI의 맥락에서 실제 교수 학습 장면에서 실행하는 UOI의 탐구 과정과 탐구 내용에 대한 계획이다. 해당 템플릿은 교사와 학생의 질문, 학습 경험의 디자인, 과정 중심 평가, 학생 주도성의 지원, 학습 자원의 활용, 학생 자기 평가 및 동료 평가, 학습 과정의 성찰, 과목별 세부 반성으로 구성되어 있다.

〈표 11〉 Designing and Implementing의 구성 요소

구성 요소	내용
Designing engaging learning experience	· 어떤 경험이 학습을 촉진할 것인가? - 지식과 개념적 이해를 발달시키는 질문, 동기유발, 경험 - ATL과 학습자상의 함양을 위한 진정한 기회 - 학생들의 흥미, 탐구, 발전하는 이론과 행동에 대한 유연하게 대처 - 다국어를 지원하기 위한 언어 통합 - 개별 학습과 협동 학습, 안내된 학습과 비계 학습, 학습의 확장을 위한 경험 구별
Making flexible use of resources	· 자원이 어떻게 학습의 가치와 목적에 부합할 수 있는가? - 학습 공동체를 넘어 학습을 강화하고 확장시키기 위한 자원의 활용 - 시간, 사람, 장소, 기술, 학습 공간, 물리적 재료 등
Questions	· 교사 질문 - 학생들의 발전된 이론으로부터 나오는 교사의 추가 질문과 탐구 동기 유발 · 학생 질문 - 학생들의 발전된 이론으로부터 나오는 학생들의 질문
Ongoing assessment	· 학생들이 나타내는 지식, 개념적 이해와 기능에 대한 어떤 증거를 수집할 것인가? · 학습 목표와 성공 기준에 따라 어떻게 학습을 모니터링하고 문서화할 것인가? · 학습 계획에 대한 정보를 제공하기 위해 과정 중심 평가를 어떻게 활용할 것인가?
Student self-assessment and peer feedback	· 학생들이 교사와 동료 피드백을 받을 수 있는 기회는 무엇인가? · 학생들은 자기 평가와 자신의 학습을 조정하기 위해 피드백의 과정에 어떻게 참여하는가?
Supporting student agency	· 교수 학습의 과정에서 어떻게 학생 주도성을 인식하고 지원하는가? - 학생들은 적극적인 참여자, 학습의 공동 구성자로 참여 - 학습의 자기 조절과 학습 조정을 위해 학생들이 학습을 계

	획하고, 반성하고 평가하는 능력 개발 - 학생 주도의 탐구 지원과 실행
Ongoing reflections	· 학생들이 탐구를 통해 나타내는 질문, 이론, 탐구와 흥미에 어떻게 반응하는가? · 탐구를 통한 학생 주도의 행동을 위해 교사가 지원하는 요소는 무엇인가? · 학습이 학생들의 삶의 맥락과 진정으로 연결된 학습임을 어떻게 보장할 것인가? · 학습과 건강, 웰빙을 위한 기본으로 가정, 가족, 학교가 어떻게 긍정적인 관계를 만들어나가고 있는가?
Additional subject specific reflections	· POI의 내·외적 맥락 - 학생들이 중심 아이디어, 탐구 목록과 POI의 연결을 만들어 나가는 학습 기회는 무엇인가? - 교과를 넘나들며 학습의 전이를 지원하기 위한 학생들의 지식, 개념적 이해, 기능을 개발하기 위한 학습 기회는 무엇인가?

다. 성찰하기 (Reflecting)

PYP planner의 첫 번째와 두 번째 단계에서의 성찰 과정이 교육과정 계획과 실행 과정에서 지속적으로 이루어지고 피드백하며 환류되는 성찰이라면 세 번째 단계에서의 성찰은 탐구가 마무리되는 시점에서 전체적인 교육수업-평가에 대한 성찰 과정이라 할 수 있다. 이를 위해 학생, 교사, 평가의 성찰 요소를 포함하고 있다. 해당 단계의 결과는 학생 및 교사 공동체에서 함께 공유하고 다음 탐구 단원 운영에 반영할 수 있도록 하는데, 이 과정의 구성요소는 다음과 같다.

〈표 12〉 Reflecting의 구성 요소

구성 요소	내용
Teacher reflections	· 단원 전반에 걸쳐 사용한 전략이 학생들의 중심 아이디어에 대한 이해를 발전시키고 확인하는데 어떻게 도움이 되었는가? · 학생들의 발전과 학습자상의 발현과 ATL을 가장 효율적으로 지원한 학습 경험은 무엇인가? · 교과를 넘나드는 학습의 전이를 위해 학생들의 지식, 개념적 이해, 기능이 발전하고 있다는 증거는 무엇인가? · 교사 구성원간의 협업을 통해 학제간 연결을 어떻게 강화했는가? · 미래의 교수와 학습을 위해 발견한 것은 무엇인가?

Student reflections	· 학생 주도의 탐구가 어떻게 발생하고, 학생들이 탐구의 과정을 어떻게 안내했는가? · 어떤 학습 조정 과정이 있었으며, 이러한 과정이 어떻게 학습을 풍부하게 만들었는가? · UOI에서 학생들이 표현하고, 선택하고, 학습의 주도성을 갖도록 지원하는 방법은 무엇인가? · 이러한 학습 경험이 학생들이 학습에 대해 느끼는 방식에 어떤 영향을 미쳤는가?
Assessment reflections	· 학생들의 학습에 대한 교사의 이해를 높이기 위해 학습의 모니터링, 문서화와 평가가 얼마나 효과적이었는가? · 학생의 지식, 개념적 이해와 기능에 대한 어떤 증거를 수집했는가? · 학습의 과정을 학습 공동체와 어떻게 공유할 것인가?

2. PYP와 2022 개정 교육과정 수업 구성 요소 비교

PYP가 말하는 탐구 과정은 개념 기반 학습과 학생들의 자발성이 강조되는 탐구 학습을 중심으로 실행된다. 따라서 교사 교육과정 설계 방안을 탐구하기 전 PYP 교육과정 설계 프레임워크의 구성 요소와 2022 개정 교육과정에서 제시하는 교육과정 구성 요소를 비교하여 살펴봄으로써 설계 방안의 이해도를 높이고자 한다.

〈표 13〉 PYP와 2022 개정 교육과정의 수업-평가 요소 비교

개념 기반 탐구 단원 계획	PYP	2022 개정 교육과정	적용 방안
단원 제목 정하기	초학문적 주제와 탐구 단원	교육과정 재구성 주제	· 교육과정 재구성의 통합 탐구 주제로 초학문적 주제를 선택하여 적용 가능
개념적 렌즈 파악하기	핵심 개념	다양한 형태로 적용	· PYP의 핵심 개념을 탐구를 위한 개념적 렌즈로 활용 가능
단원 웹과 같은 도구 사용하기	관련 교과, 관련 개념	재구성 관련 교과, 관련 성취기준, 핵심 개념	· 2022 개정 교육과정의 교과별 성취기준과 내용 체계표를 활용하여 PYP 프레임워크에 적용 가능
주도적인 개념과 마이크로 개념 식별하기			
단원 스트랜드 확정하기			

일반화 쓰기	중심 아이디어, 개념적 이해	일반화된 지식	· 전이 가능한 개념적 이해로 일반화된 지식을 적용 가능
안내 질문 만들기	탐구 질문	탐구 질문	· 탐구를 위한 사실적, 개념적, 논쟁적 질문 개발
중요 학습 내용 확인하기	탐구 목록	세부 학습 주제	· 핵심 개념과 관련 개념에 기반한 탐구 목록 개발
주요 학습 기능과 전략 분별하기	학습 접근 방법(ATL)	핵심역량, 기능	· 2022 개정 교육과정이 추구하는 핵심역량 및 기능 적용
최종 평가 및 평가 준거 작성하기	최종 평가 과제 개발, 루브릭 작성	수행과제 개발, 루브릭 작성	· 최종 평가 과제
학습 활동 계획하기 및	학습 활동 계획	학습 활동 계획	· 최종 평가 과제에 부합하는 학습 활동 계획
단원 개요 작성하기	탐구 주제 개요	교육과정 재구성 주제 개요	· 학생들의 탐구 동기를 유발하는 탐구 단원 개요

3. 교사 교육과정 설계 템플릿 개발

교육과정-수업-평가 일체화의 관점에서 경남 초등학교의 교사 교육과정 설계 방안으로 PYP Unit planner를 활용한 템플릿의 개발은 PYP 교육과정 설계, PYP planner의 문헌 조사 내용과 Carla Marschall & Rachel French의 개념 기반 탐구학습의 계획과 실행, 성찰의 과정에 기반하였다. 다음으로 초학문적 주제와 성취기준 중심으로 개발한 단원의 연계성을 탐색한 후, Unit planner에 적용하여 IB를 운영하지 않는 일반 학교에서도 쉽게 활용 가능한 형태로 예시를 제시해볼 것이다. 이때 중요한 것은 다음에서 제시할 세 단계가 동학년이나 전문적학습공동체에서 함께 개발하고 수업에 적용하는 과정으로 이루어져야 한다는 것이다.

가. 탐구하기

탐구하기는 IB PYP planner의 반성 및 계획하기(Reflecting and Planning) 단계로 탐구 중심의 단원 개발의 목적이나 목표를 설정하는데 과정이다. 학교 현장에서 본 연

구에서 개발한 템플릿을 활용하기 위해서는 우리나라 교육과정을 적용할 수 있는 형태로의 템플릿이 필요하다. 따라서, 2022 개정 교육과정의 내용 체계표를 활용하여 템플릿에 적용할 수 있도록 템플릿 형식과 요소에 변화를 주었으며, 탐구하기 단계를 위한 구성 요소의 흐름은 Carla Marschall & Rachel French의 개념 기반 탐구학습의 계획의 순서를 적용하여 개발하였다.

〈표 14〉 탐구하기(Inquiry) 템플릿 개발

<table>
<tr><th colspan="4">탐구하기(Inquiry)</th></tr>
<tr><td>초학문적 주제</td><td>· 인간의 경험이 통합된 탐구 주제로 PYP의 6가지 초학문적 주제를 우리나라 교육과정 재구성의 통합 탐구 주제로 선택적으로 적용</td><td>운영 시기</td><td>· 탐구 운영 시기</td></tr>
<tr><td>단원</td><td colspan="3">· 개념 학습을 위한 맥락을 제공하고 단원에 대한 학생들의 관심을 끌고, 학습해야 할 내용을 명확히 할 수 있는 단원명</td></tr>
<tr><td>핵심 개념</td><td colspan="3">· 개념 기반 학습의 개념적 렌즈, 탐구 단원에서 초점을 맞추는 매크로 개념
· PYP의 8가지 개념 요소를 개념적 렌즈 역할로 선택하여 적용</td></tr>
<tr><td>관련 교과</td><td>· 교육과정 재구성 관련 교과</td><td rowspan="2">관련 개념</td><td rowspan="2">· 구체적인 교과 및 학문 분과들로부터 추출하여 핵심개념을 더욱 세부적으로 탐구하게 하는 역할</td></tr>
<tr><td>관련 성취기준</td><td>· 관련 교과별 성취기준 추출</td></tr>
<tr><td>중심 아이디어</td><td colspan="3">· 학생들이 탐구의 결과로 이해하게 되는 중요하고 전이 가능한 개념적 아이디어
· PYP의 개념적 이해와 연결되며 둘 이상의 개념 간의 관계를 설명하는데 사용
· 핵심 개념과 관련 개념들을 바탕으로 개념적 렌즈를 포함하여 학생들이 이끌어 낼 수 있는 개념적 이해를 진술</td></tr>
<tr><td>탐구 목록/
탐구 질문</td><td colspan="3">· 탐구 목록은 관련 개념을 기반으로 학생들이 중심 아이디어를 탐구하기 위해 학습하는 과정의 배열
· 개념적 이해와 전이를 위해 탐구 단원 주제의 지식을 깊게 하고 탐구 과정에서 학생들이 알아야 할 것이 무엇인지를 명확하게 작성
· 탐구 질문은 학생들이 개념적 이해를 도달하기 위한 사고를 스캐폴딩해 주는 역할로 탐구 내용의 수준과 범위를 고려하여 진술함</td></tr>
<tr><td>핵심
역량/기능</td><td colspan="3">· 탐구 단원의 학습과 관련하여 기르고자 하는 2022 개정 교육과정의 핵심역량 또는 관련 교과의 교과 역량이나 기능 요소를 적용</td></tr>
</table>

최종 평가 과제	· 중심 아이디어에 대한 학생들의 이해 정도, 교과의 관련 개념에 대한 지식과 주요 기능을 평가할 수 있는 평가 준거를 포함한 최종 평가 과제의 개요 작성
성찰	· 중심 아이디어를 탐구하기 위한 단원 계획이 교수 방법이나 학습 방법에 어떤 정보를 제공하고 있는지에 대한 반성의 과정

1) 초학문적 주제와 단원

PYP에서 말하는 6가지 초학문적 주제는 인간의 경험이 통합된 탐구 주제로 학생들이 학문 분야를 넘어서 탐구하게 하는 주제이다. IB 운영 학교에서는 6가지 초학문적 주제를 모두 활용하여 POI를 작성하고 그에 따른 UOI를 개발하지만, 본 연구에서는 IB를 운영하지 않는 일반 초등학교에서 적용 가능한 방안을 개발하기 위함이므로 초학문적 주제를 교육과정 재구성의 통합 탐구 주제로 인식하고 선택적으로 적용해보고자 하며, 선택 가능한 초학문적 주제는 다음과 같다.

- 우리는 누구인가
- 우리가 자신을 표현하는 방법
- 우리는 어떻게 우리 자신을 구성하는가
- 우리가 속한 시간과 공간
- 세계는 어떻게 움직이는가
- 우리 모두의 지구

다음으로 단원명은 개념 학습을 위한 맥락을 제공하고 단원에 대한 학생들의 관심을 사로잡고 학습해야 할 내용을 명확히 하여 학습에 능동적으로 참여시킬 수 있는 제목으로 정한다.

2) 핵심 개념

개념 기반 탐구학습의 관점에서 핵심 개념은 개념적 렌즈의 역할을 하며, 탐구 단원에서 초점을 맞추는 매크로 개념이라 할 수 있다(온정덕, 2021). IB PYP에서는 개념 목록에서 핵심 개념을 추출하는데, 일반적인 개념 기반 탐구학습에서는 이에 국한되지 않는다. 다만 본 연구에서는 IB PYP 프레임워크에 기반하고 있기에 PYP에서 말하는 형태, 기능, 인과 관계, 변화, 연결, 관점, 책임, 성찰의 8가지 개념 요소를 선택하여 적용하고자 한다.

3) 관련 교과, 관련 성취기준과 관련 개념

탐구 단원을 구성하기 위해 관련 교과 및 성취기준과 관련 개념을 연결하여 개발하는 이유는 관련 개념이 특정한 학문 또는 학업 연구 분야에 기반하여 학문의 깊이를 제공하고 핵심 개념을 더욱 세부적으로 탐구 가능하게 해 주기 때문이다(강현석 외, 2019). 따라서 관련 개념은 구체적인 교과 및 학문 분과들로부터 추출할 수 있고, 이에 따라 교과의 세부 내용을 향한 탐구의 기회를 제공할 수 있다.

4) 중심 아이디어

중심 아이디어는 학생들이 탐구의 결과로 이해하게 되는 중요하고 전이 가능한 개념적 아이디어로 PYP의 개념적 이해와 연결된다. 이는 둘 이상의 개념 간의 관계를 설명하는데 사용되며, 중심 아이디어는 시간, 장소, 상황이 국한되어 있는 사실과는 달리 전이될 수 있고 개념 기반 탐구학습에서 사실(지식)과 기능은 이해의 기초를 제공한다.

중심 아이디어를 서술 할 때에는 핵심 개념과 관련 개념들을 바탕으로 개념적 렌즈를 포함하여 학생들이 이끌어 낼 일반화를 진술하도록 한다. 중심 아이디어는 탐구의 분야와 관련된 것이어야 하며, 학생들이 탐구할 수 있는 구체적인 학습 내용과 연결되어야 한다.

5) 탐구 목록

PYP의 탐구 목록은 학생들이 탐구하는 각 교과에서 추출한 관련 개념을 기반으로 학생들이 중심 아이디어를 탐구하기 위해 학습하는 과정의 배열로 이루어져야 한다. 이를 위해 학생들의 개념적 이해와 전이를 위해 탐구 단원 주제의 지식을 깊게 하고 탐구 과정에서 학생들이 알아야 할 것이 무엇인지를 명확하게 작성한다.

6) 탐구 질문

탐구 질문은 학생들이 개념적 이해에 도달하기 위한 사고를 스캐폴딩해 주는 역할로 탐구 내용의 수준과 범위를 고려하여 진술되어야 하며, 학생들과 함께 만들 수도 있다. 사실적 질문, 개념적 질문, 호기심을 촉발하는 질문이나 탐구 목록에 대한 정보를 안내하기 위한 질문 등으로 구성하거나 논쟁적 질문으로 구성할 수 있다. 만약, 이 과정에서 학생들과 함께 탐구 질문을 만든다면 중심 아이디어와 관련된 학생들의 사전 지식이나 기존 이론, 경험과 흥미가 탐구 목록에 어떤 정보를 제공하고 있는지에 대해서도 파악할 수 있다.

7) 핵심역량과 기능

기존의 PYP planner에서는 학생들이 탐구 과정에서 어떤 역량을 기르도록 할 것인가, 그것을 어떻게 평가할 것인지에 대해 미리 계획할 수 있도록 학습 접근 방법(ATL)을 수업 설계에 반영하도록 구조화되어 있다. PYP의 학습 접근 방법은 우리나라 교육과정의 '역량' 또는 '기능'에 해당한다. 따라서 본 연구에서는 탐구 단원의 학습과 관련하여 기르고자 하는 핵심역량으로 바꾸어 적용하며 2022 개정 교육과정의 6가지 핵심역량 또는 관련 교과의 교과 역량을 적용한다.

8) 학습 목표와 최종 평가

학습 목표는 학생들이 알고, 이해하고, 할 수 있기를 원하는 것이 무엇인가를 진술하며 교사와 학생이 협력하여 구성 가능하다. 최종 평가는 중심 아이디어에 대한 학생들의 이해 정도, 교과의 관련 개념에 대한 지식과 주요 기능을 평가할 수 있는 평가 준거를 포함하는 최종 평가 과제의 개요를 작성한다. 최종 평가 과제는 중심 아이디어에 직접적으로 연관되어야 하고 학생들의 지식, 이해, 기능을 표현할 기회를 다양하게 제공할 수 있어야 한다. 특히, 교사는 학습의 평가를 제대로 계획하기 위해서 탐구 주제와 평가 과제를 어떻게 관련지을 수 있을지, 학습의 증거를 어떻게 수집할 것인지, 진정한 이해를 위해 학생들의 유의미한 수행을 어떻게 만들어낼지에 대한 질문들에 답하면서 평가 과제를 수립할 수 있다.

자) 성찰

탐구하기 단계의 성찰은 중심 아이디어를 탐구하기 위한 단원 계획이 교수 방법이나 학습 방법에 어떤 정보를 제공하고 있는지에 대한 반성의 과정이다. 이는 다음 실행의 단계에서 구체적인 학습 경험을 계획하고 형성평가를 계획하는데 반영한다.

나. 실행하기

실행하기는 PYP planner의 설계 및 실행하기(Designing and Implementing) 단계로 탐구를 통한 교수·학습 활동의 단계이다. 해당 단계는 IB의 교수 접근 방법(ATT)과 연결되며, 학습 경험을 구체적으로 계획하고 실행하는 과정이다. 실행하기 단계의 템플릿은 개념적 이해를 위한 탐구 학습을 어떤 흐름으로 구성할 것인지 드러나야 함과 동시에 수업을 진행하며 드러나는 교수·학습에 대한 정보를 기록하고 성찰하는 피드백의

과정이 포함되어야 한다. 이를 위해 탐구 과정에서 학생들의 지식, 기능, 개념적 이해가 어느 정도의 수준으로 이루어지고 있는지에 대한 증거의 수집과 과정 중심 모니터링을 통해 학생의 수준을 판단하고 지원할 수 있어야 하며, 이를 탐구 과정 전반에 걸쳐 지속적으로 실행한다.

다음은 PYP planner 실행하기 단계의 템플릿을 Carla Marschall & Rachel French의 개념 기반 탐구학습 과정을 '학습 경험'과 '형성 평가'에 적용하여 완성한 개발안이다.

〈표 15〉 실행하기(Action) 템플릿 개발

<table>
<tr><th colspan="5">실행하기(Action)</th></tr>
<tr><td rowspan="3">질문
· 학습의 과정에서 학생들이 발견하는 이론이나 개념적 이해로부터 나오는 질문
· 학생들의 질문에 대한 교사의 추가적인 질문
· 탐구를 지속시키기 위한 탐구 동기 유발적 질문 등</td><td colspan="4">학습 경험</td></tr>
<tr><td>탐구 목록 차시
· 탐구 목록 별로 각 탐구 단계 적용 가능 차시</td><td>탐구 단계</td><td>학습 내용
· 최종 평가 과제에 부합하고 개념 기반 탐구 단계별 학습 활동의 목적에 맞는 학습 내용 구성
· 각 탐구 단계는 순차적 전개가 아닌, 필요에 따라 다양한 형태로 적용 가능</td><td>평가 전략
· 개념 기반 탐구 단계별 평가 전략 적용
· 학생 주도성 지원과 자기 평가 및 동료 평가 요소와도 잘 연계하여 작성</td></tr>
<tr><td>학생 주도성
· 학생들을 학습의 적극적인 참여자와 학습의 공동 구성자로 참여시키는 학습의 기회</td><td colspan="2">자원
· 탐구를 강화하고 확장시키기 위한 도구
· 시간, 사람, 장소, 기술, 학습 공간, 물리적 재료 등</td><td>자기 평가/동료 평가
· 학습의 자기 조절과 학습 조정을 위해 반성하고 평가하는 능력 함양</td></tr>
<tr><td colspan="2">실행 과정의 성찰
· 학생들이 탐구 과정에 어떻게 반응하는가?
· 학생 주도적 탐구를 위해 교사가 어떻게 지원하는가?
· 학습 공동체가 함께 하는 실천적 맥락은 어떠한가?</td><td colspan="3">교과별 성찰
· 탐구 단원에 포함된 교과와 관련된 내용의 탐구에서 교과를 넘나들며 학습의 전이를 지원하고 있는 과정에 대한 반성</td></tr>
</table>

1) 학습 경험과 형성평가

학습 경험을 계획하는 것은 탐구하기 단계에서 개발한 최종 평가 과제에 부합하는

학습 활동을 구성하는 단계이다. 학습 경험을 계획할 때에는 탐구 단원과 관련된 개념적 관계, 학생들이 탐구를 할 때 필요한 학습 접근 방법, 교과와 관련된 기능을 개발하고 적용하는 학생 주도의 탐구 기회가 무엇인가에 대해 고려해야 한다. 특히 학생들의 학습 접근 방법과 기능은 구조화된 탐구, 안내된 탐구, 개방형 탐구의 연속적인 탐구 전반에 걸쳐 사용되고 전이될 수 있도록 한다.

이를 위해 학생들의 탐구 과정에서 지식과 기능의 이해에 중점을 두면서 동시에 개념적 이해를 위해 두 가지 모두가 어떻게 필요한지 학습할 수 있는 개념 기반 탐구학습 과정을 적용한다. 다음은 해당 템플릿에서 활용하고자 하는 Carla Marschall & Rachel French이 제안하는 개념 기반 탐구 과정과 각 탐구 단계에서 활용 가능한 평가 전략이다.

〈표 16〉 개념 기반 탐구 단계 및 평가 전략

단계	목적	평가 전략
관계 맺기	· 학생들을 지적, 감정적으로 수업에 참여시키기 · 학생들의 사전 지식 이끌어내고 평가하기 · 학생들이 질문할 수 있도록 유도하기	· 이 단계에서 관찰된 내용을 다른 탐구 단계에서 다룰 수 있는 전략에 반영하기 · 학생 성향에 대한 정보 얻기 · 관찰 및 평가 내용 템플릿에 기록하기
집중하기	· 개념 형성 전략을 사용하여 수업 단원의 주도적인 개념을 함께 이해하기 · 탐구 과정의 조사하기 단계에서 더 알아볼 수 있는 관련된 사실적 예 소개하기	· 개념에 대한 학생들의 이해에 대한 평가 · 관계맺기 단계의 '오해'가 개념 형성 전략을 통해 해결되었는지 확인하기 · 수집 가능한 평가 정보 - 개념의 새로운 예시와 비예시를 식별하거나 새로운 예시를 만들 수 있는가? - 개념의 속성을 이해하고 있으며 실제 사례를 볼 때 이를 설명할 수 있는가? - 개념의 유사성과 차이점을 설명할 수 있는가?
조사하기	· 사실적 예, 사례 연구를 더 알아보고 이러한 것들을 단원 개념과 연결시키기 · 복잡성을 도입하거나 추가 질문을 유도할 수 있는 사례 연구를 제공하여 단원의 개념을 이해하는 것을 확장시키기	· 사실과 기능에 대한 기반을 가지고 있는지 확인하여 정리하기와 일반화하기 단계에서 사례 연구 사이의 규칙을 찾을 수 있는지 평가하기 · 학생들의 의도적으로 대화하고 이해 정도를 체크하며 형성평가와 탐구 과정 전반에 걸친 피드백하기 · 의미있는 피드백으로 핵심 개념과 기능을

	· 교과 내 또는 교과 간의 기능을 습득하기	어떻게 습득했는지 인식하게 하기
조직 및 정리하기	· 사실적, 개념적 수준에서 생각 구성하기 · 다른 자료, 방법 또는 교과를 사용하여 개념과 생각 나타내기 · 맥락 안에서 기능들을 알아내고 적용하기	· 조직하고 표상하는 전략으로 평가기준에 대한 정보 얻기 · 수집 가능한 평가 정보 - 학생들이 주제에 대한 풍부한 지식 기반을 가지고 있는가? 그렇지 않은 경우 조사할 추가 기회가 제공될 수 있는가? - 학생들이 조직하고 표상하는 전략에 효과적으로 참여하려면 어떤 기능이 필요한가? - 학생들의 활동을 통해 주도적인 개념에 대한 이해의 정도를 알 수 있는가? - 개념의 통합을 위해 추가 개념 형성 전략이 필요한가?
일반화하기	· 사실적 예시 안에 존재하는 패턴을 알아내고 연결성 찾기 · 일반화를 명료화하고, 정당화하고 전달하기	· 학생들이 예를 사용하여 개념적으로 사고하고, 사고를 정당화하는 능력을 평가하기 · 수집 가능한 평가 정보 - 일반화를 형성하기 위해 학생들은 어느 정도의 지원이 필요한가? - 학생이 생각에 대한 어떤 근거를 제시하는가? 이 근거들은 얼마나 얕거나 깊은가? - 자신의 아이디어의 명확성을 위해 특정한 단어를 사용하는가? - 토론하는 동안 학생들은 어느 정도까지 서로의 아이디어를 받아들이고 종합하는가? - 이 탐구 단계에서 열린 마음가짐, 증거 존중적 마음가짐, 끈기있는 마음가짐을 어떻게 보여주는가?
전이하기	· 일반화의 유효성을 테스트하고 정당화하기 · 새로운 이슈나 상황에 일반화를 적용시키기 · 예측하거나 가정을 형성하기 위해 경험과 이해 활용하기 · 학습에 대해 의미 있는 행동 취하기	· 단원의 지식, 기능, 개념적 이해를 새로운 상황과 맥락에 적용할 수 있는 정도 평가하기 · 새로운 사례 연구로 평가 과제를 만들거나 학생들이 제품을 만들도록 해 보기 · 수집 가능한 평가 정보 - 새로운 사례 연구 또는 맥락에 대해 묻는 질문 유형 - 자신의 이해를 얼마나 유사한 맥락 또는 상이한 맥락에 적용할 수 있는지에 대한 증거 - 학생들이 이전에 확립된 일반화 또는 연구된 사례 연구를 참조하여 자신의 생각을

		얼마나 잘 정당화하는지에 대한 증거 - 교과 간 사고에 대한 증거 · 개념적 이해 전이 능력에 대한 충분한 피드백 제공하기 · 자신의 과제를 스스로 평가하는 데 사용할 수 있는 성공 기준과 루브릭 제공하기
성찰하기	· 학생들에게 자신이 학습의 주체자라는 인식 부여하기 · 학생들이 자신의 학습의 과정을 계획하고 통제할 수 있도록 하기 · 탐구 과정이나 탐구 과정의 마지막에 개인적으로 또는 함께 학습 과정을 평가하기	· 학생들이 평가 과제와 이를 수행하기 위해 취할 수 있는 단계를 이해하기 위해 '깊이 생각'하도록 장려하기 · 수집 가능한 평가 정보 - 학생들은 메타인지 기능과 전략의 사용을 어떻게 표현하는가? - 자신의 학습 진척도와 성취도를 얼마나 정확하게 자체 평가하는가? - 학생들은 평가 과제에 대한 개념적 이해를 어떻게 보여주는가? (일반화, 메타인지 기능, 전략 포함) - 일반화를 새로운 맥락과 상황으로 어떻게 전이하는가?

*출처: 신광미, 강현석 (2021)

학습 경험의 계획에서 개념 기반 탐구 과정을 적용할 때 <표Ⅲ-18>에서 안내하는 단계를 순차적으로 전개할 필요는 없다. 예를 들어, 학생들은 조사하기와 조직 및 정리하기 단계를 몇 차례나 반복적으로 경험함으로써 자신들이 발견한 것을 종합하여 일반화를 형성할 수도 있다. 그리고 학습 경험 계획하기 요소에서의 다양한 평가 전략들은 학생 주도성 지원과 자기 평가 및 동료 평가 요소와도 잘 연계하여 구성하도록 한다.

2) 자원

자원은 학생들이 학습하는 동안 탐구를 강화하고 확장시키기 위한 도구로 시간, 사람, 장소, 기술, 학습 공간, 물리적 재료 등 다양한 학습 자원을 활용할 수 있다.

3) 학생 주도성 지원과 자기 평가·동료 평가

교수 학습의 과정에서 학생들을 적극적인 참여자이자 학습의 공동 구성자로 참여시키는 기회의 제공은 학생 주도의 탐구 지원과 실행의 측면에서 중요한 부분이다. 이를

위해 학생들은 학습의 자기 조절과 학습 조정을 위해 학습을 계획하고, 반성하고 평가하는 능력을 개발해야 하며, 이를 위해 학습 설계의 과정에서 교사와 동료 피드백을 받는 경험과 자기 평가와 동료 평가를 통해 피드백의 과정에 어떻게 참여할 수 있는지 고려해야 한다.

4) 질문

실행하기 단계에서의 질문은 탐구하기 단계의 질문과는 목적이 다르다. 해당 단계에서는 탐구 과정에서 학생들이 발견하는 이론과 일반화의 과정으로부터 나오는 질문, 이에 대한 교사의 추가적인 질문, 탐구를 지속시키기 위한 동기 유발적 질문 등이 무엇인지 확인하고 기록하는 것이다.

5) 실행 과정의 성찰과 교과별 성찰

실행 단계에서의 과정 중심적 성찰은 학생들이 탐구를 통해 나타내는 질문, 이론, 탐구와 흥미에 어떻게 반응하는가, 학생 주도적 탐구를 지원하기 위해 교사가 어떻게 지원하고 있는가, 학생들의 탐구 과정에서 가정, 가족, 학교가 어떻게 긍정적인 관계를 만들어나가며 탐구를 지원하고 있는가와 같은 실천적 맥락의 성찰이다. 그리고 교과별 성찰은 탐구 단원에 포함된 교과와 관련된 내용을 탐구하는 과정에서 교과를 넘나들며 학습의 전이를 지원하기 위한 학생들의 지식, 개념적 이해, 기능을 개발하는 기회에 대한 반성 과정이다.

다. 성찰하기(Reflecting)

성찰하기는 PYP planner의 성찰하기(Reflecting) 단계로 탐구의 계획, 과정, 영향 등을 고려하여 탐구가 마무리되는 시점에서 반성적 활동을 하는 단계이다. 성찰하기의 결과는 학습 공동체에서 함께 공유하고 다음 탐구 단원 운영을 지원하는 정보를 제공할 수 있다.

1) 교사

교사의 성찰은 단원 전반에 걸쳐 사용한 교수 전략이 학생들의 중심 아이디어에 대한 이해를 발전시키고 확인하는데 어떻게 도움이 되었는지에 대한 종합적 성찰이다. 그리고 교사 구성원간의 협업을 통해 초학문적 주제를 바탕으로 학제간 연결을 어떻게

강화했는지, 다음 탐구의 교수와 학습을 위해 발견한 것은 무엇인지에 대한 정보를 기록한다.

2) 학생

학생 성찰은 전반적인 탐구 과정에서 학생 주도의 탐구가 어떻게 이루어졌고, 학생들이 탐구의 과정을 어떻게 진행했는지에 대한 성찰이다. 학생들이 탐구 학습 조정 과정이나 학습의 조절에 대한 정보와 UOI에서 학생들이 표현하고, 선택하고, 학습의 주도성을 갖도록 지원하는 방법이 무엇인지에 대한 정보를 기록한다.

3) 평가

평가에 대한 성찰은 교사가 학습의 모니터링 과정, 문서화나 평가의 과정이 학생들의 학습에 대한 교사의 이해도를 높이는데 얼마나 효과적이었는지 확인하는 과정이다. 교사가 학생의 지식, 기능과 개념적 이해에 대한 어떠한 증거를 수집하였고, 학습의 과정을 학습 공동체와 어떻게 공유할 것인가에 대한 성찰을 기록한다.

〈표 17〉 성찰하기(Reflecting) 템플릿 개발

성찰하기(Reflecting)		
교사	**학생**	**평가**
· 탐구 단원 전반에 걸쳐 사용한 교수 전략이 학생들의 중심 아이디어에 대한 이해를 발전시키고 확인하는데 어떻게 도움이 되었는가? · 교사 구성원간의 협업을 통해 어떻가 학제간 연결을 강화하였으며, 다음 탐구의 교수와 학습을 위해 발견한 것은 무엇인가?	· 학생 주도의 탐구가 어떻게 이루어졌는가? · 탐구 학습의 조정 과정이나 학습 조절에 대한 정보 · UOI에서 학생들이 표한하고 선택하고, 학습의 주도성을 발휘한 경험은 어떠했는가에 대한 반성	· 학습의 모니터링 과정, 평가 결과의 문서화나 평가 과정이 학생들의 학습에 대한 교사의 이해도를 높이는데 얼마나 효과적이었는가? · 학생의 지식, 기능과 개념적 이해에 대한 증거 수집 과정과 학습의 과정을 학습 공동체와 어떻게 공유할 것인가에 대한 반성

라. Unit planner 종합 및 적용안

지금까지 살펴본 Unit planner를 종합한 적용안은 다음과 같다.

PYP의 6가지 초학문적 주제 중 '세상은 어떻게 움직이는가'를 국어, 사회, 미술과 연계하여 적용한 '기후와 인간의 생활'이라는 탐구 단원 적용 예시이다. 쾨펜의 기후 분류에 따른 기후대별 특징과 기후가 특정 지역의 문화와 생활 양식에 미치는 영향을 '인과'와 '형태'라는 개념적 렌즈로 탐구의 초점을 맞춘다.

〈표 18〉 탐구하기 적용안

<table>
<tr><th colspan="4">탐구하기(Inquiry)</th></tr>
<tr><td>초학문적 주제</td><td>· 세상은 어떻게 움직이는가
(How the world works?)</td><td>운영 시기</td><td>· 10월 4주 ~ 11월 4주</td></tr>
<tr><td>단원</td><td colspan="3">· 기후와 인간의 생활</td></tr>
<tr><td>핵심 개념</td><td colspan="3">· 인과, 형태</td></tr>
<tr><td>관련 교과</td><td>· 국어, 사회, 미술</td><td rowspan="2">관련 개념</td><td rowspan="2">· 기후, 문화, 다양성, 환경, 매체</td></tr>
<tr><td>관련 성취기준</td><td>· [6국01-05], [6국02-04]
· [6사07-02], [6사07-03], [6사07-04]
· [6미01-05], [6미03-02]</td></tr>
<tr><td>중심 아이디어</td><td colspan="3">· 지표상에는 다양한 기후 특성이 나타나며, 기후 환경은 특정 지역의 문화와 생활양식에 중요하게 작용한다.</td></tr>
<tr><td>탐구 목록/
탐구 질문</td><td colspan="3">· 다양한 기후 특성이 인간 생활에 미치는 영향
- 세계 주요 기후는 어떠한 형태로 분포하고 있을까?
- 기후와 인간의 생활 양식은 어떤 관계가 있을까?
- 기후에 따른 인간의 생활 모습은 어떻게 다를까?</td></tr>
<tr><td>핵심 역량/기능</td><td colspan="3">· 지식 정보 처리 역량, 심미적 감성 역량, 협력적 의사 소통 역량</td></tr>
<tr><td>최종 평가 과제</td><td colspan="3">· (G) 세계의 다양한 기후 특성에 대한 이해를 바탕으로, 기후와 인간의 문화와 생활 양식의 관계를 찾아내고 그 모습을 다양한 방법으로 표현하는 것이다. (R) 여러분은 '걸어서 세계속으로' 잡지의 편집장이 되어 (A) 초등학교 6학년 학생들을 대상으로 한 잡지를 기획해야 한다. (S) 여러분이 제작하게 될 이번 잡지의 특별호 주제는 '기후 시리즈'이며, (P) 이를 제작하기 위해 세계 기후 분포도와 기후의 특징, 그에 따른 인간 생활모습의 다양성이 드러난 잡지를 발행해야 한다. (S) 기후 시리즈 잡지는, A4용지 10페이지 내외의 분량으로 세계 기후 분포도를 포함한 기후대별 특성, 기후와 인간의 생활 양식의 모습 간의 관계가 드러나야 하며, 서평 이벤트를 통해 독자들과 의사소통하는 이벤트가 포함되어야 한다.</td></tr>
<tr><td>성찰</td><td colspan="3">· '세상은 어떻게 돌아가는가'라는 초학문적 주제의 맥락 유지, 기후별 사례 자료 준비 및 적절성 확인
· 인과와 형태라는 개념적 렌즈를 활용하기 위해 인과는 흐름 다이어그램, 형태는 국어와 미술과와 연계하여 표현하는 기회 제공</td></tr>
</table>

〈표 19〉 실행하기 적용안

<table>
<tr><th colspan="6">실행하기(Action)</th></tr>
<tr><td rowspan="2">질문
· 실제 수업 장면에서 작성</td><td colspan="5">학습 경험</td></tr>
<tr><td>탐구 목록</td><td>차시</td><td>탐구단계</td><td>학습 내용</td><td>평가 전략</td></tr>
<tr><td rowspan="5">다양한 기후 특성이 인간 생활에 미치는 영향</td><td>1</td><td></td><td>· 다양한 사람들의 생활 모습이 드러난 사진 자료를 활용하여 분류하기-기술하기-명명하기 활동하기
· 관련 개념 이끌어내기
· 수행과제 안내하기</td><td>· 분류하기-기술하기-명명하기
· 학생들의 사전지식 이끌어내고 평가하기
· 관련 개념 이끌어내기</td></tr>
<tr><td>2~4</td><td></td><td>· 쾨펜의 분류에 따른 기후의 종류와 특징 조사하기
· 기후의 특징을 나타내는 사례로 교차 비교 차트 만들기
· 세계 기후 분포도 만들기
· 서평 이벤트<1> 기획하기</td><td>· 교차 비교 차트 만들기를 통해 기후의 분류에 대한 이해도 확인 및 피드백
· 자기 평가 루브릭 활용
· 서평 이벤트<1>을 기획하며 동료 평가 루브릭 만들기</td></tr>
<tr><td>5~7</td><td></td><td>· 세계 기후 분포도에 따른 인간의 생활모습의 다양성 탐색하기
· 기후와 인간 생활모습 간 관계 흐름 다이어그램으로 나타내기
· 서평 이벤트<2> 기획하기</td><td>· 흐름 다이어그램 만들기를 통해 인과 관계 탐구 과정 확인 및 피드백
· 자기 평가 루브릭 활용
· 서평 이벤트<2>를 기획하며 동료 평가 루브릭 만들기</td></tr>
<tr><td>8</td><td></td><td>· 기후 시리즈 잡지 발행 기자회견 및 잡지 배부하기</td><td>· 자기 평가 및 동료 평가 루브릭 제공</td></tr>
<tr><td>9</td><td></td><td>· 서평 이벤트 결과 발표로 독자와 소통하기</td><td>· 서평 이벤트로 동료 피드백하기</td></tr>
<tr><td colspan="3">학생 주도성
· 분류하기-기술하기-명명하기</td><td>자원
· 스마트 패드, 온라인 플</td><td>자기 평가/동료 평가</td></tr>
</table>

	로 관련 개념 이끌어내며 탐구로 몰입하기 · 자기 평가 루브릭으로 학습 조절하기 · 서평 이벤트 참여하기	랫폼(구글맵), 세계 지도, 도서관	· 자기 평가 루브릭 활용 · 서평 이벤트 루브릭 만들기 · 서평 이벤트 참여하기
실행 과정의 성찰 · 실제 수업 장면에서 작성		**교과별 성찰** · 실제 수업 장면에서 작성	

〈표 20〉 성찰하기 적용안

성찰하기(Reflecting)		
교사	**학생**	**평가**
· 탐구의 마무리 단계에서 작성	· 탐구의 마무리 단계에서 작성	· 탐구의 마무리 단계에서 작성

마. 교사 교육과정 설계에서 템플릿 적용 시 유의점

본 연구에서 제안하는 교사 교육과정을 설계를 위한 템플릿을 적용할 때 유의해야 할 점을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 탐구하기 과정에서는 교사가 선택한 초학문적 주제를 적용할 때 학생들의 실생활과 연계된 형태의 탐구가 가능할 수 있도록 학습의 맥락을 제공해야 한다. 앞서 제시한 초학문적 주제는 각 교과의 영역을 넘어 학생들이 탐구하는수업 맥락을 제공할 수 있다. 이러한 맥락에 기반한 국가 교육과정의 성취기준의 분석과 학생들의 탐구를 위한 개념적 렌즈의 적용, 중심 아이디어에 기반한 수업과 평가 과제의 설계로 나아가야 할 것이다.

둘째, 실행하기의 단계는 탐구하기 단계의 최종 평가 과제를 학생들의 학습 경험으로 구성하는 단계이다. 최종 평가 과제를 실행하기 위한 평가 방법과 전략을 적절하게 선택하고 수업의 장면에서 평가와 피드백을 실행할 수 있도록 계획하는 것이 중요하다. 이를 위해 템플릿에 있는 평가 루브릭의 작성이 함께 이루어져야 할 것이다.

셋째, 성찰하기 단계는 개발한 템플릿의 내용 중 마지막 단계로 제시되어 있지만 탐구하기, 실행하기, 성찰하기 모든 단계에서 실행하고 수업 과정으로 환류될 수 있는 과정이다. 성찰의 결과는 수업의 모든 과정에 반영할 수 있어야 하며, 교사의 성찰 뿐만 아니라 학생들의 자기평가나 동료평가의 과정을 통해 스스로의 성찰을 이끌어낼 수 있도록 해야할 것이다.

마지막으로 탐구하기-실행하기-성찰하기로 이루어지는 실행 방안은 동학년이나 전문적학습공동체 등에서 함께 계획하고 실천하는 과정이 중요하다. 따라서 한 단원의 개발이라도 지속적으로 협력 가능한 공동체를 구성하여 서로 역할을 부여하고 상호 협력하는 과정이 활발하게 이루어져야 할 것이다.

V. 결론 및 제언

1. 결론

PYP의 교육과정 설계 과정과 실행은 2022 개정 교육과정과 유사한 측면이 많다. 그리고 각 나라의 교육과정이나 성취기준을 활용하여 수업과 평가가 가능하다는 점에서 PYP 프레임워크를 적용하는 데에는 큰 어려움이 없을 것이다. 무엇보다 IB가 학생, 교수 및 학습, 교육 공동체라는 세 가지 중심 원칙을 강조하고 있고, 초학문적 주제 중심의 탐구 학습을 지향한다는 점에서 경남의 교사 교육과정 혁신을 위한 다양한 아이디어를 내포하고 있다는 점에서 주목할만 하다.

이러한 인식에 기반하여 본 연구에서는 경남의 교사 교육과정 설계와 실행의 변화를 위한 미래 지향적 교육 패러다임과 현실적인 방법론으로 PYP 프로그램을 활용하여 실제 교육 현장에서 적용 가능한 측면과 의의가 무엇인지 분석해보고자 하였다. 만약, IB PYP의 교육과정 설계와 실행에서 경남의 교육 현장에 적용 가능한 요소를 적절히 선택하여 적용함으로써 실제 수업 현장에서 발전적으로 구현해 낼 수 있다면 본 연구는 교사의 교육과정 설계 능력 향상과 수업과 평가의 변화에 긍정적인 영향을 끼칠 수 있는 의미 있는 연구가 될 것이라 생각했다.

이러한 연구 목적을 달성하기 위해 첫 번째 연구 문제로 IB PYP가 지향하는 교육과정 설계와 실행의 특징에는 무엇이 있는지 분석하여 PYP 프레임워크에 기반한 교육과정 운영의 특징은 무엇이며 수업과 평가에 어떠한 변화를 가지고 올 수 있는가를 살펴보았다. 이를 위해 PYP의 교육과정 설계와 평가 정책에 대해 분석하였고 PYP가 지향하는 탐구학습이 수업과 평가의 접근 방식에 미치는 영향이 무엇인지에 대해 탐색해보았다. 그리고 PYP전시회의 과정의 특징을 살펴보았다.

두 번째 연구 문제로 한국에서 IB PYP를 운영하는 학교의 교사 교육과정 설계 방안의 특징과 시사점을 설정하였다. 이를 위해 POI와 UOI의 설계의 예시를 제시하고 분석해보았다. 그리고 PYP 프레임워크의 개념 기반 탐구학습과 Unit planner의 구성요소를 살펴보고 2022 개정 교육과정의 구성 요소와 비교하여 적용 가능성을 탐색해보았다.

세 번째 연구 문제로 PYP에 기반하여 경남의 학교 현장에서 적용 가능한 교사 교육과정 설계 방안을 마련해보았다. PYP가 지향하는 개념 기반 탐구학습에 근거하여 Carla Marschall & Rachel French이 제안하는 개념 기반 탐구학습의 과정을 적용한

템플릿을 개발하였고 우리나라 성취 기준을 적용한 예시안을 제시해 보았다.

종합해보면, 경남 초등학교의 교사 교육과정 설계 방안은 PYP Unit planner를 활용한 템플릿의 개발의 개발로 PYP 교육과정 설계, PYP planner의 문헌 조사 내용과 Carla Marschall & Rachel French의 개념 기반 탐구학습의 계획과 실행, 성찰의 과정에 기반하여 개발하였다. 다음으로 초학문적 주제와 성취 기준 중심으로 개발한 단원의 연계성을 탐색한 후, Unit planner에 적용하여 IB를 운영하지 않는 일반 학교에서도 쉽게 활용 가능한 형태로 예시를 제안하였다.

첫째, 탐구하기(Inquiry) 단계에서는 PYP의 6가지 초학문적 주제에 기반하여 핵심 개념, 관련 개념, 관련 성취기준, 중심 아이디어에 기반하여 학생들이 탐구할 수 있는 탐구 목록과 최종 평가 과제를 개발한다. 개념 기반 학습에서 핵심 개념은 개념적 렌즈의 역할을 하는데 본 연구에서는 PYP에서 말하는 형태, 기능, 인과 관계, 변화, 연결, 관점, 책임, 성찰이라는 9가지 개념 요소를 활용하여 선택 적용하도록 하였다.

둘째, 실행하기(Action) 단계는 PYP의 교수 접근 방법과 학습 경험을 구체적으로 계획하고 실행하는 과정이다. 해당 단계는 IB의 교수 접근 방법(ATT)과 연결되며, 학습 경험을 구체적으로 계획하고 실행하는 과정이다. 실행하기 단계의 템플릿은 개념적 이해를 위한 탐구 학습을 어떤 흐름으로 구성할 것인지 드러나야 함과 동시에 수업을 진행하며 드러나는 교수·학습에 대한 정보를 기록하고 성찰하는 피드백의 과정이 포함되어야 한다. 이를 위해 탐구 과정에서 학생들의 지식, 기능, 개념적 이해가 어느 정도의 수준으로 이루어지고 있는지에 대한 증거의 수집과 과정 중심 모니터링을 통해 학생의 수준을 판단하고 지원할 수 있어야 하며, 이를 탐구 과정 전반에 걸쳐 지속적으로 실행하도록 개발하였다.

셋째, 성찰하기(Reflecting)는 탐구의 계획, 과정, 영향 등을 고려하여 탐구가 마무리되는 시점에서 전체적인 교육과정-수업-평가에 대한 반성적 활동을 하는 단계이다. 성찰하기의 결과는 학습 공동체에서 함께 공유하고 다음 탐구 단원 운영을 지원하는 정보를 제공할 수 있다. 성찰하기 단계가 본 연구에서 활용한 템플릿의 내용 중 마지막 단계로 제시되어 있지만 탐구하기, 실행하기, 성찰하기 모든 단계에서 실행하고 수업 과정으로 환류되는 과정임을 생각해야 한다.

넷째, 본 연구에서 개발한 교사 교육과정의 설계 및 실행에서 가장 중요한 것은 교사의 협력적인 교육과정 설계에 기반해야 한다는 점이다. PYP에서도 교사들에 함께 수업을 개발하고 적용하고 성찰하는 과정을 매우 중요시 한다. 이를 학교 현장에서도

원활하게 하기 위해서는 동학년이나 전문적학습공동체에서 POI와 UOI의 개발을 함께 할 수 있도록 하여 한 단원의 개발이라도 지속적으로 협력 가능한 공동체를 구성하여 실행해야 할 것이다.

2. 제언

본 연구를 통해 경남의 교육 현장에서 IB를 운영하지 않는 학교에서 PYP 프레임워크에 기반한 POI와 UOI의 설계, 초학문적 주제 중심의 교육과정 재구성, 개념 기반 탐구학습에 대한 적용 가능성에 대해 살펴보았다. 이러한 연구 결과가 학교 현장에 유의미하게 정학하기 위해 제언해보겠다.

첫째, 교사 교육과정 설계 역량 강화를 위해 개념 기반 학습에 대한 연수를 개설할 필요가 있다. 본 연구에서 개발한 템플릿은 PYP가 추구하는 개념 기반 학습에 기반하고 있다. 또한, 2022 개정 교육과정은 개념 기반 학습에 대한 이해를 높이고 교육과정 설계에 적용할 수 있도록 하기 때문에 PYP 프레임워크를 적용하지 않는다 하더라도 교사들의 개념 기반 학습에 대한 이해도를 높일 수 있는 연수 과정을 개설할 필요가 있다. 2024년 초등학교 1~2학년부터 2022 개정 교육과정이 시작된다는 점에서 해당 과정을 개설하고 운영하는 것은 반드시 필요하다.

둘째, 교사의 전문성에 기반한 수업과 평가의 통합적 설계 능력이 필요하다. 학생들이 진정으로 이해하길 바라는 것이 무엇인가에 대한 평가를 위해 최종 평가 과제를 개발하고, 같은 주제와 내용이라도 어떠한 개념적 렌즈를 적용하느냐에 따라 서로 다른 관점으로 문제를 해결하는 방법이 달라질 수 있음에 기반한 탐구 맥락을 구조화하여 제시할 수 있어야 한다. 또한 개념적 이해를 위한 실행 과정에서 형성평가를 통해 학생들이 이해하고 있는 것에 대한 정보를 수집하고 분석하여 학생의 성장을 지원해 나가야 한다.

셋째, 교사의 협력적 교육과정 설계 문화를 조성해야 한다. PYP의 교육과정 프레임워크에서 가장 중요시하는 것은 교사, 학생 간의 협력적인 교육과정 구성 문화이다. 특히, POI의 설계와 UOI의 설계는 Unit planner에서 구체적으로 드러나는데 해당 과정에서 전문적학습공동체나 학년(군)별 공동체를 활용하는 것을 추천한다. 학교 현장에서의 전문적학습공동체는 형식적으로 이루어지는 경우가 많은데, 교사의 교육과정 설계를 전문적학습공동체와 연계하여 운영한다면 자연스럽게 수업에 대한 고민을 함께 나눌 수 있다. 이러한 과정은 자연스레 교사의 교육과정 설계 역량을 강화하는데 도움이 될

것이다.

넷째, 학습 공동체의 협력에 기반한 공인된 평가 문화 조성이 필요하다. PYP 평가에서는 학생, 교사, 학부모, 학교의 역할이 부여되며 공동체가 협력하여 평가의 과정에 참여한다는 특징이 있다. 이를 위해 학생들은 자기평가와 동료평가의 방법을 습득하여 학습 과정의 주체로서 능동적으로 평가 과정에 참여하며, 교사는 학생들의 이해에 대한 증거를 수집하고 판단하여 적절한 피드백으로 학생의 성장을 지원한다. 학부모는 평가 및 평가 통지의 과정에 참여하거나 전시회의 과정에서 학생의 성장을 지원하는 역할을 부여받게 된다. 이러한 평가 문화의 조성은 초등학교 현장에서 전문적학습공동체의 역할에 대한 중요성을 인식하는 것에 비해 실행력이 뒷받침되지 못하는 점을 보완하여 수업과 평가의 혁신을 이끌어내는 밑바탕이 될 수 있을 것이다.

본 연구는 교사의 교육과정에 대한 전문성에 기반하여 교육과정을 설계하고 실행하는 능력을 함양하기 위해 IB PYP 프레임워크에 교사 교육과정 설계 방안을 마련하고자 하는 목적을 가지고 시작했다. 본 연구를 통해 교사들이 PYP 교육과정 설계와 실행 원리에 대해 깊게 이해하여 IB를 적용하지 않는 학교의 교사들도 학생들의 삶과 연계한 맥락을 수업과 연결시키는 탐구 중심 수업의 설계 방안, 그에 따른 교육과정-수업-평가 일체화의 실현, 교육 공동체의 협력 과정을 바탕으로 이루어지는 교사 교육과정 설계와 실행의 중요성을 새롭게 인식할 수 있는 기회가 되길 기대해 본다.

참고문헌

강현석·이지은(2018). 역량중심 교육의 실효적 방안 탐구: 백워드 설계와의 통합을 중심으로. **예술인문사회 융합 멀티미디어 논문지, 8**(7), 207-216.

강현석(2019). 고교 학점제와 IB 교육과정상의 연계성 탐구. **예술인문사회 융합 멀티미디어 논문지, 9**(7), 1-10.

김미강(2020). 국제학교 IB 교육과정 PYP 운영에 관한 학부모 인식 사례연구. **문화교류와 다문화교육, 9**(4), 71-90.

김선·반재천·박정(2020). 수행평가와 채점기준표 개발. AMEC.

김선희·이은정·김수민(2020). 국제 공인 교육과정 IB 의 초· 중학교 수학 교육 내용과 방법. **학교수학, 22**(1), 85-102.

김선희·안세인(2020). IB 수학 평가 체제 분석을 통한 과정 중심 평가 안착 방안 모색. **수학교육학연구, 30**(3), 445-463.

김영민·조현희(2020). 국제 바칼로레아 초등교육 프레임워크에 기반한 초등영어 융합수업 설계 방안. **초등영어교육, 26**(3), 29-54.

김차진·홍후조·이현아(2021). IB MYP 평가 탐색을 통한 중학교 성장평가 방안 모색. **한국교육학연구 (구 안암교육학연구), 27**(2), 1-38.

김효림(2022). IB PYP를 활용한 초등학교 교육과정 혁신방안: 학생평가를 중심으로. 석사학위논문. 경북대학교 대학원.

대구광역시교육청(2021). 국가 교육과정에 기반한 국제 바칼로레아(IB) 초등교육 프로그램(PYP) 현장 적용 방안 연구. 대구광역시교육청 정책연구 최종보고서.

백경선·민부자·홍후조(2008). IBO 의 PYP 와 우리나라 초등 교육과정의 비교 연구. **교육과정연구, 26**(2), 143-166.

신광미·강현석(2021). 개념 기반 탐구학습의 실천. 학지사.

안금희·이주연(2021). 국제 바칼로레아 (International Baccalaureate) 가 우리나라 미술과 교육과정에 주는 함의. **미술교육연구논총, 65**, 223-259.

이기명(2021). IB의 국내 공교육 도입 추진 쟁점 분석. **Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction, 21**(10), 59-79.

이현아·홍후조·김차진 (2021). 교육과정 틀로서의 MYP 특성 연구. **한국교육학연구 (구안암교육학연구), 27**(2), 159-186.

임유나·김선은·안서헌(2018). 국제공인 유· 초등학교 교육과정 (IB PYP)의 특징과 시사점

탐색. **교육과정연구, 36**(2), 25-54.

정아준(2018). 2015 개정 교육과정에 따른 초등학교 교사들의 역량중심 교육과정에 대한 이해와 실천, 서울대학교 대학원.

정원미(2020). IB 교육과정과 혁신학교 교육과정의 비교 : 교육과정·수업·평가의 일관성 관점에서, 한국교원대학교 교육정책전문대학원.

최미영(2021). IB PYP 음악 교육과정의 분석적 고찰. **미래음악교육연구, 6**(1), 23-44.

한국교육학회(2018). 2018연차학술대회 융·복합 시대의 공교육 혁신. 한국교육학회.

한진호·임유나·안서헌·장소영(2021). 미래지향적 학교 교육과정 개발을 위한 IB PYP의 적용 가능성 탐색. **한국교육학연구 (구 안암교육학연구), 27**(2), 281-312.

한혜정·김기철·이주연·장경숙(2018). 역량기반 교육과정에 대한 국내 선행연구의 이 론적 논의 분석 및 쟁점 탐색. **교육과정평가연구, 21**(3), 1-24.

홍선주(2021). IB PYP 사례 연구를 통한 학교 교육과정 혁신 방안 탐구. **교육문화연구, 27**(5), 49-74.

Erickson, H. L. and L. A. Lanning (2013). Transitioning to concept-based curriculum and instruction: How to bring content and process together, Corwin Press.

Erickson, H. L., Lanning, L. A., & French, R. (2017). Concept-based curriculum and instruction for the thinking classroom. Corwin Press.

International Baccalaureate Organization. (2009). Making the PYP happen: A curriculum framework for international primary education. IBO.

International Baccalaureate Organization(2014). Programme standards and practices. IBO.

International Baccalaureate Organization(2018). Learning & Teaching in the enhanced PYP-part2. IBO.

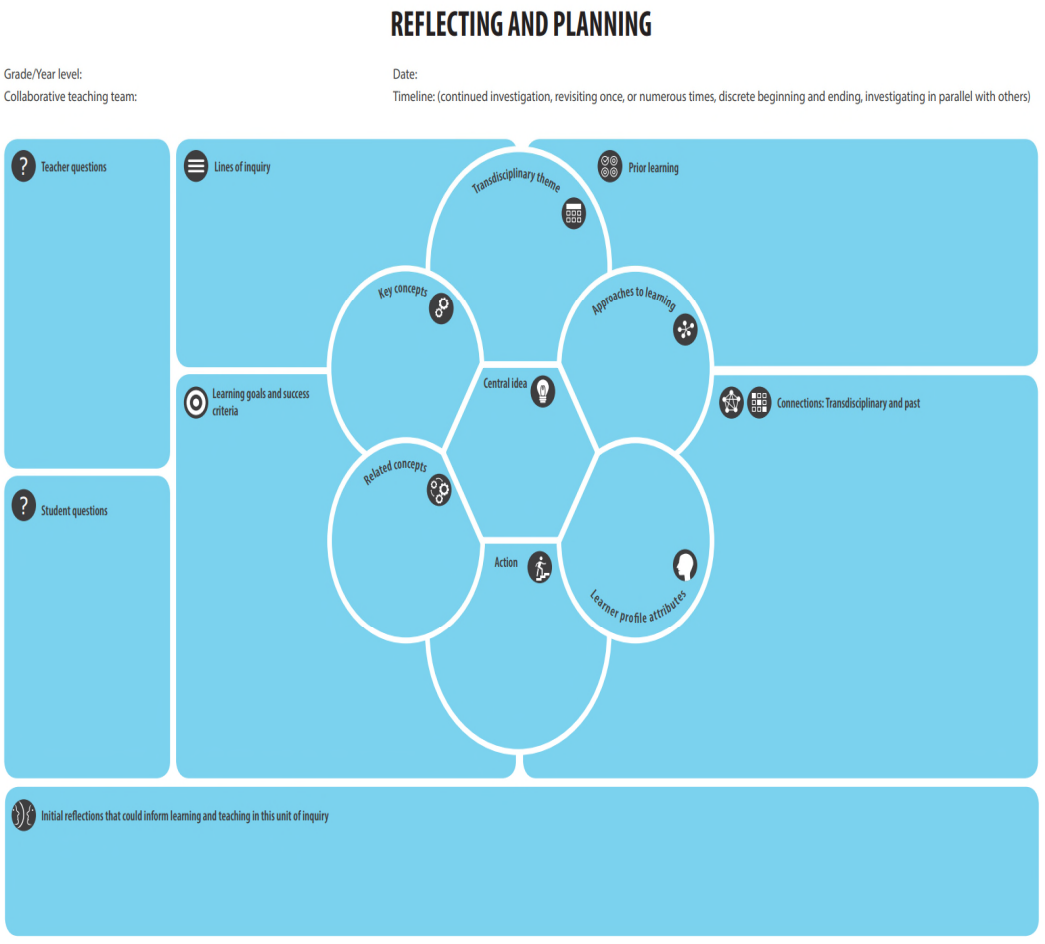
International Baccalaureate Organization(2018). PYP planner. IBO.

International Baccalaureate Organization(2018). The Learner. IBO.

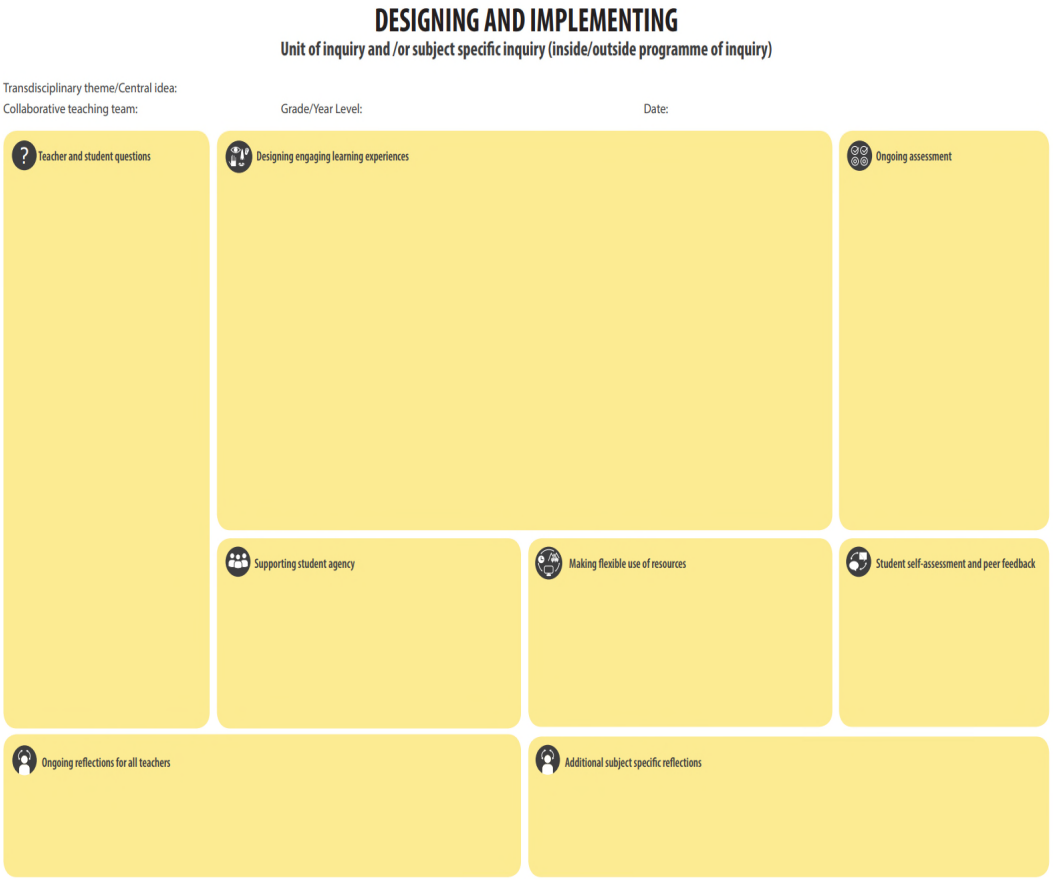
International Baccalaureate Organization(2019). What is an IB education?. IBO.

Lanning, L. A. (2013). Designing a concept-based curriculum for English language arts: meeting the common core with intellectual integrity, k - 12, Corwin Press.

[부록 1] PYP Unit planner



[부록 2] PYP Unit planner



[부록 3] PYP planner

2023년 경남교육정책 연구보고서 14권

현장연구형 전문적학습공동체 연구보고서

발 행 일 2023년 12월 19일 인쇄
2023년 12월 19일 발행

발 행 인 경상남도교육청 미래교육원 원 장 **이수광**

기 획 경상남도교육청 미래교육원 소 장 **차재원**
경상남도교육청 미래교육원 교육연구사 **이정하**
경상남도교육청 미래교육원 교육연구사 **김성호**
경상남도교육청 미래교육원 교육연구사 **정대수**

연구자문 경상남도교육청 미래교육원 책임연구원 **한미영**
경상남도교육청 미래교육원 책임연구원 **정연홍**
경상남도교육청 미래교육원 책임연구원 **구경호**
경상남도교육청 미래교육원 책임연구원 **위미나**

연구지원 경상남도교육청 미래교육원 사무운영주사 **유창호**

발행기관 경상남도교육청 미래교육원
(52151) 경상남도 의령군 의령읍 의병로8길
누리집 : https://gnfe.gne.go.kr/
전 화 : (055)570-5601
전 송 : (055)570-5509

• 본 보고서의 내용은 경상남도교육청 미래교육원의 견해와 다를 수 있습니다.
• 본 보고서의 내용은 경남교육사이버도서관(https://ebook-lib.gne.go.kr/)에서 찾아보실 수 있습니다.