

상인중학교 영어과 교사
바람의 학교, 아이린스쿨 리더



자유학기제 수업디자인으로! 오여라오여라
2017년 7월 12일 @대구 침산중학교

목차

집중!해주세요 ~



01-
마이스브레이
킹 & 수업여정
만들어보기

02
백워드디자
인?
질문 만들기
03
& 수업디자
인



저는요

아이린쌤

수업 블로그 아이린쌤의 영어실험 (irenechey.blog.me/)

교사 성장학교 바람의 학교

영어교사 협업수업디자인스쿨 <아이린스쿨>

2017 영어수업 아이디어모임 협업중심수업 플랜북

2017 영어수업 아이디어모임 협업중심수업 2탄 클래스활동북

2016 교실속 비주얼씹킹 스토리카드-인성카드 출판

2017 교실속 비주얼씹킹 실전편 공동저자 8월 출간 예정

영상

집중! 해주셔요 ~

01-

Motivation

<https://www.youtube.com/watch?v=z8uEPA3OX5M>



02

School Test
Killing Feelings
& Creativity

http://www.huffingtonpost.kr/2017/04/06/story_n_15843724.html

<https://www.youtube.com/watch?v=T516vKoP06c&feature=youtu.be>

How to
boost
creativity!

https://www.youtube.com/watch?v=_NHu6gM91aA

아이스브레이킹 의 예시

집중!해주세요~



01-
이미지 사자성어
혹은 영어속담

02
음악 비주얼씽킹
서클 활동

03-
3!2!1!
Banana

04-
인성왕 뽑기

05-
Trust
Up&Down

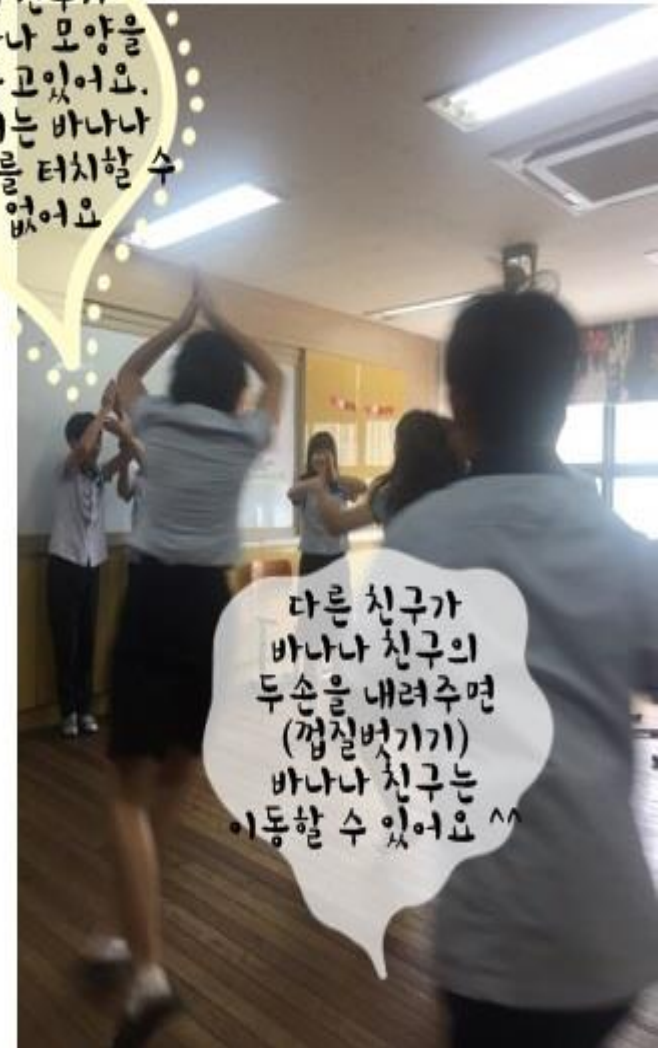
3-2-1 Banana!



신체동작을 활용한
교실놀이를 할 때는,
뛰어다니거나 소란스럽지 않게
서로 규칙을 정하여 함께 외쳐보는
것이 필요해요~!!

Don't run inside. Don't
yell at each other.
특히 교실을 뛰어다니지 않게
경보동작을 연습하는 것도
필요해요^^

이 친구가
바나나 모양을
만들고있어요.
술래는 바나나
친구를 터치할 수
없어요



다른 친구가
바나나 친구의
두손을 내려주면
(찹질벗기기)
바나나 친구는
이동할 수 있어요 ^^



백워드 수업설계하기

Forward Design

교육활동이 목표-내용-방법-평가로 이루어지는

절차로 진행되는 설계방식 → 양의 학습문제, 속도의 학습문제, 활동범람의 문제 초래, 불필요한 내용, 반복, 활동들이 많아짐. 수업내용과 평가의 괴리감이 야기됨.

Backward Design

실제가 있는 구체적인 설계모형으로서 단원수준으로 교육과정을 개발하고 실행하는 틀

1. 평가 강조
2. 전이 가능성이 높은 주요아이디어를 초점
3. 진정한 이해

Copyright©아이린스쿨. All Rights Reserved

1. 평가 강조 모형 : 평가를 수업 설계의 첫 번째로 둠. 평가가 주도하는 설계 방식.

1-1. 용어가 통일되지 않아 “ 거꾸로 생각하는 교육과정 개발 “, “ 후방위 설계 “, “ 역순 설계 “, “ 이해 중심 교육과정 설계모형 “ 으로 불리워 짐.

2. 전이가능성이 높음

“지식의 구조를 가르쳐야 한다“

- Bruner 의 지식의 구조에서 근원을 찾음.
- 학문의 기저를 이루는 일반적 아이디어
- 학습 이외의 사태에도 적용할 수 있도록 구조를 가르쳐야 한다.
- 개념, 원리를 이해시키는 것이 학습의 경제성을 높임.
- 하나를 가르치면 열을 알게 해주는 내용



백워드
설계의
단계

Step 1

바라는
결과
확인하기



Step 2

수용 가능한
증거
결정하기



Step 3

학습 경험과
수업
계획하기



3. 진정한 이해를 강조

- 설명, 해석, 적용, 관점, 공감, 자기 지식
- 진정한 이해를 위해서는 6가지 측면을 모두 개발해야 함.
- 수업목표 설정
- > 평가계획 수립
- > 학습경험 선정 및 조직

Contents Here

01 바라는 결과 확인하기

02 수용가능한 증거 결정하기

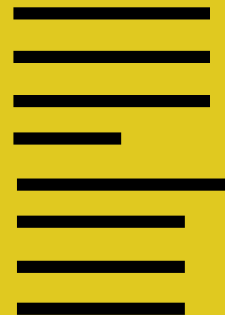
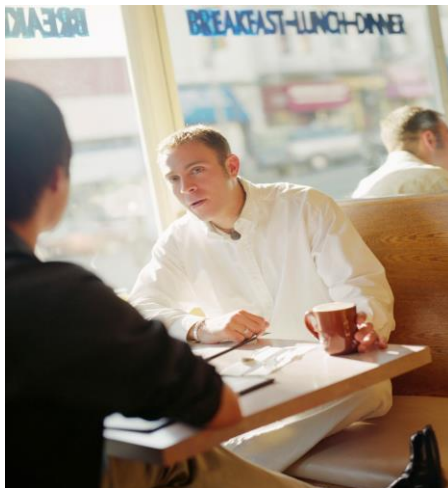
03 학습경험과 수업 계획하기

04 1쪽, 2쪽, 6쪽 템플릿 살펴보기

05 영어과 백워드 디자인하기

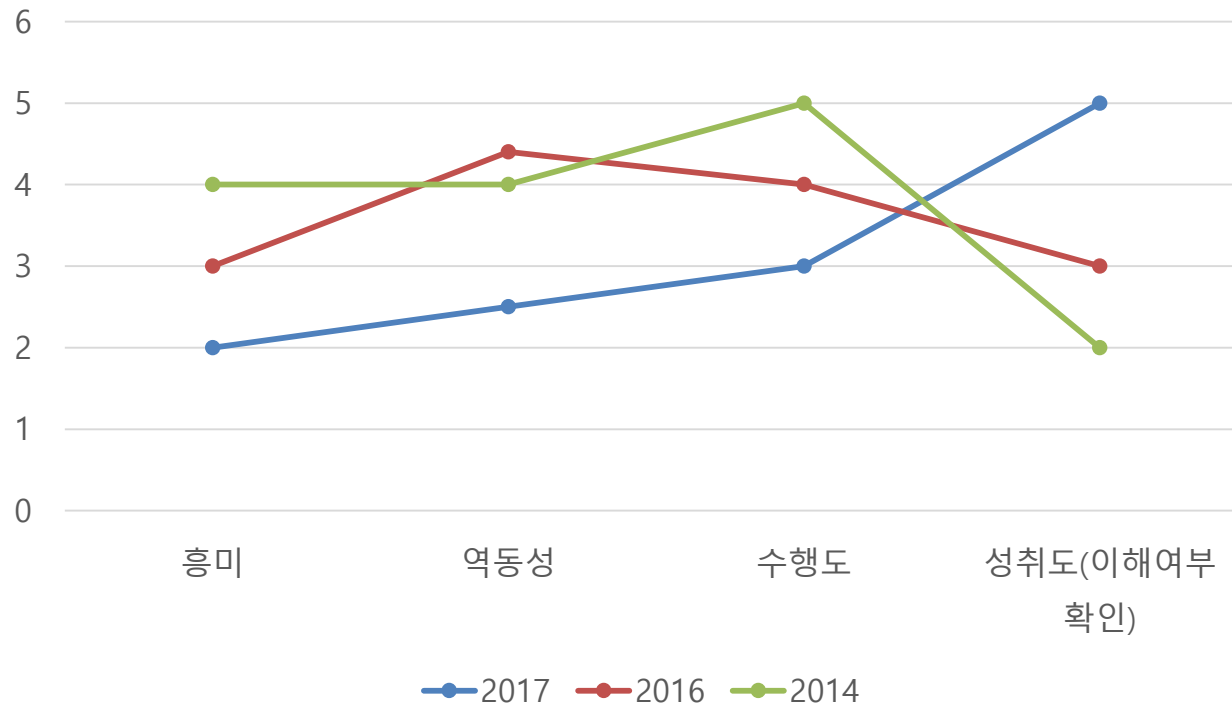


010
-2877
-0713



아이린쌤의 수업가치캔버스

2014-2017년도 나의 상대적인 관심사



선생님들의 수업관심도/집중도를 그래프로 나타내보아요.

아이린쌤의 학생들?



- 학생 정의: 활발/up!/공부 안하려고 함/ 착함/ 순수함
- 학생들의 Needs : 놀이/야외활동/스포츠/운동
- 학생 행동특성 : 활발하고 외향적임. 심심한 것을 싫어함. 같이 노는 것을 좋아함. 학교 호감도가 높음.

선생님들의 학생들을 정의/ Needs/ 특성으로 나타내보아요.

학생 배움여정 (Student Learning Journey)



학생동선
(문제상황)

물리적대응

인지적대응

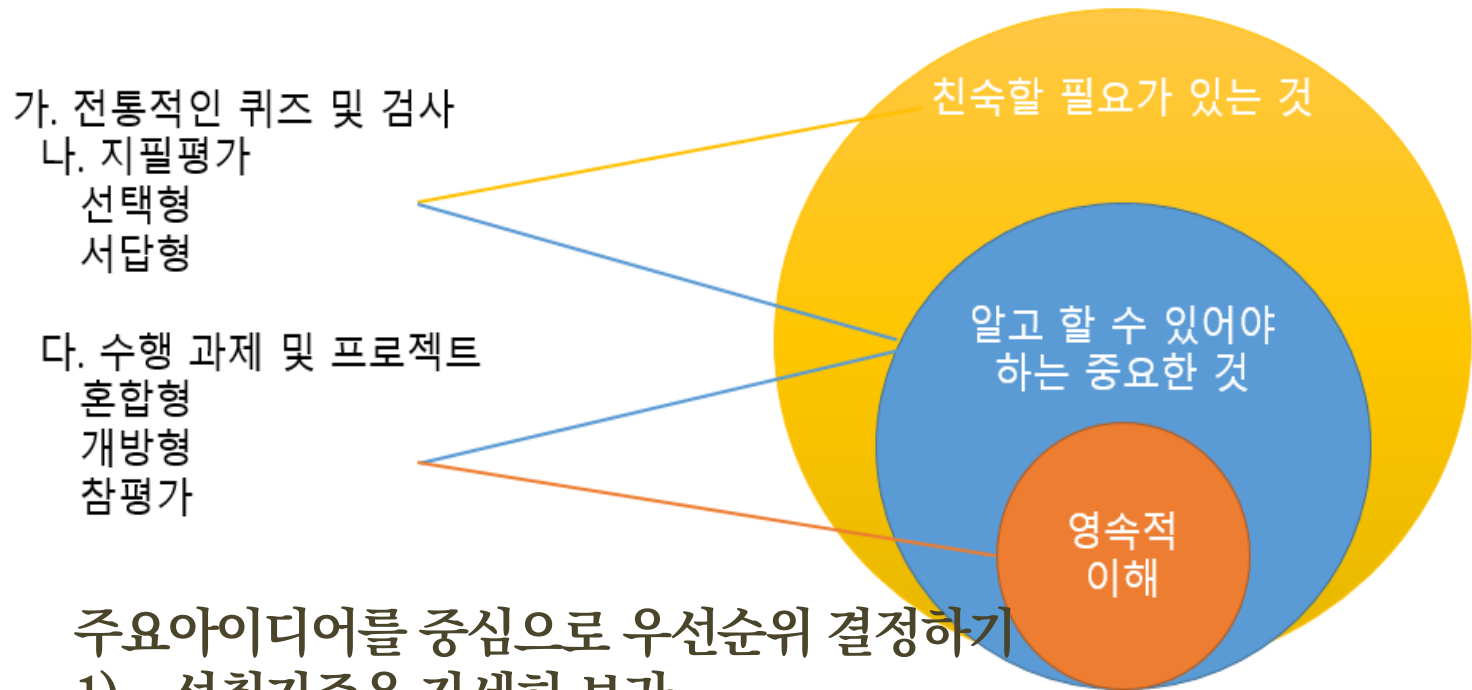
학생공감 1-5 수치로

불편요인

개선방안

선생님들의 힘든 순간을 학생 배움 여정으로 나타내보아요.

영속적 이해 찾기



가. 전통적인 퀴즈 및 검사

나. 지필평가

선택형

서답형

다. 수행 과제 및 프로젝트

혼합형

개방형

참평가

친숙할 필요가 있는 것

알고 할 수 있어야
하는 중요한 것

영속적
이해

주요아이디어를 중심으로 우선순위 결정하기

- 1) 성취기준을 자세히 보라
- 2) 성취기준이 제시된 문서에서 반복되는 주요 명사와 핵심과제를 확인하기 위한 반복되는 동사에 동그라미를 하라.
- 3) 전이 가능한 개념이 무엇인지 확인하라
- 4) 주제나 내용 기준에 관한 다음 질문을 하라
- 5) 관련있고 연상되는 짝을 자연스러운 결과로 주요 아이디어에 생성시켜라.

영속적 이해 찾기



주제나 내용 기준에 관한 다음 질문을 하라

- 1) ~을 왜 공부하나? 그래서 무엇을?
- 2) ~에 관한 연구를 무엇이 “보편적으로” 만드는가?
- 3) ~의 과정이나 기능에 함축된 “주요 아이디어”가 무엇인가?
- 4) ~에 깔려있는 보다 큰 개념, 이슈 혹은 문제가 무엇인가?
- 5) 우리가 ~를 이해하지 못한다면 무엇을 할 수 없나?
- 6) ~이 보다 큰 세상에서 어떻게 적용되고 사용되나?
- 7) ~에 관한 “현실적인” 통찰은 무엇인가?
- 8) ~을 공부하는 가치는 무엇인가?

학생 배움여정 (Student Learning Journey)



학생동선 (문제상황)	수업시간에 불평하기	이해하지 못 할때	기억하지 못 할 때	소리를 지를 때	숙제를 안해 올 때
물리적대응	웃으면서 혹은 짜증내 거나 ㅋㅋ	친절하게 설 명하기 혹은 1:1 개별 활 동하기	다시 설명하 기 또래1:1 지 도	뒤에 나가있 게 하기 교무실 등등	남기기 수업시간에 라도 하게 하기
인지적대응					
학생공감					
불편요인					
개선방안					

선생님들의 힘든 순간을 학생 배움 여정으로 나타내보아요.

지식과 이해

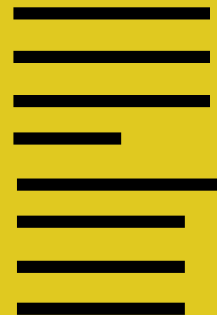
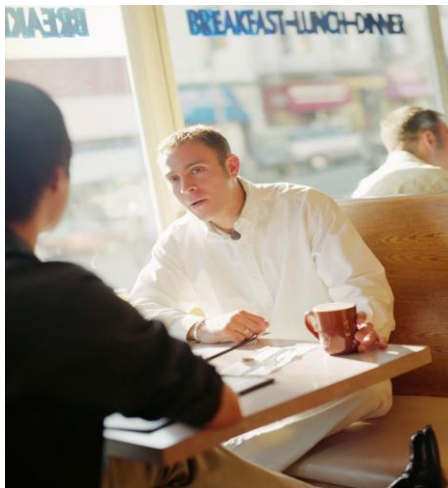


Question 1> 지식과 이해는 무엇이 다른가요?

Question 2> 선생님들께서 가르치신 것을 아이들이 알고 있는지에 대한 측정은 어떻게 하고 계신가요?



010
-2877
-0713



지식과 이해

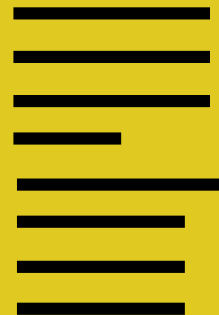
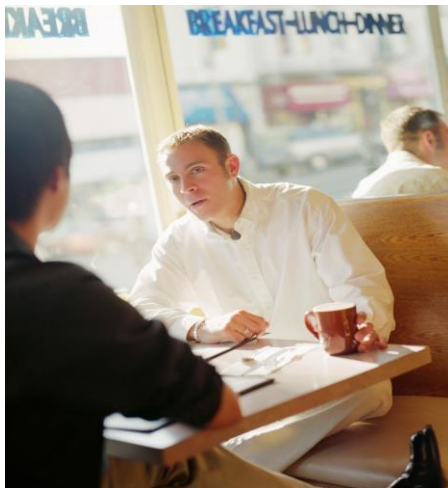


"이해"는 학습자들에게 의미를
학습하게 해주는 사실들의 결과

Dewey, <사고하는 방법>



010
-2877
-0713



지식과 이해



"지식"은 **사실**, 기본적인 **개념**, 일관된 사실의 체계, 증명할 수 있는 **주장**, **옳고 그름**의 문제, 어떤 것이 **진실**임을 아는 것, 알고 있는 것을 가지고 단서에 반응하는 것

- 전이가 되지 않음. (제한적)
- 기계적인 방법으로 학습
- 선택형 평가 문항으로 평가 가능



지식과 이해



"이해"는 사실의 **의미**, 사실들에 **일관성**과 **의미**를 제공하는 이론, 정확하지 않은 형성 과정 중의 이론, **정도** 혹은 **정교성**의 문제, 알고 있는 것을 이용할 때와 그렇지 않을 때를 판단하는 것

- 일반화된 형식으로 큰 아이디어 big idea 반영
- 상황, 장소, 시간에 따라 전이 가능
- 탐구 **추론**, 재사고의 과정을 거쳐야 함
- 수행을 통해 획득됨
- 수행과제를 통해 평가 가능



지식과 이해

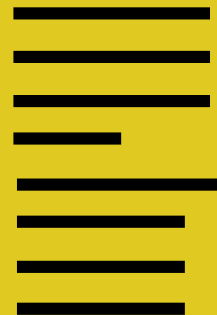
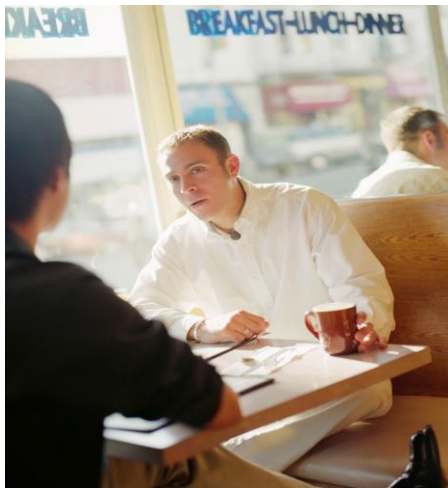


"이해" 는 효과적인 적용, 분석, 종합, 평가를 통해서 기능과 사실을 현명하고 적절하게 처리하는 능력

"이해한다는 것" 은 지식의 의미. 사용되는 상황과 그렇지 않은 상황 등을 구분하고 이를 바탕으로 수행할 수 있는 것



010
-2877
-0713





기존 설계안과 백워드 디자인의 비교

기존 설계안	백워드 디자인
목표- 학습경험- 평가 순으로 설계	목표- 평가- 학습 경험 순으로 설계
평가의 위치 및 역할 축소	구체적인 평가 계획 (도달 여부, 학생들의 진정한 이해여부 확인)
차시 중심의 설계	



이 바라는 결과 확인하기

단원을 개발할 때 중요한 구성요소를 확인하는 단계

목표

단원수준의 목표

단시 수업에 해당
하는 단기적인 목
표를 위한 합리적
인 근거를 제공하
는 본래의 영속적
이고 장기적인 목
표

본질적 질문

교과나 교육과정의 중심에 놓이거나 교과의
탐구나 심층적인 학습을 촉진시킬 수 있는
질문

정답이 없는 질문, 고차원적 사고 유발
기존의 생각을 자극하고, 정보를 얻게하고,
스스로를 설득하여 목표로 나아가게 함.

전통적 설계의 문제점

- 1) 학생들이 양의 학습에 짓눌려 있음
- 2) 속도의 학습에 허덕이고 있음
- 3) 수업에 무의미한 활동이 넘쳐남
- 4) 배움과 삶이 분리되고 있음



바람직한 영속적 이해 설정

Wiggins and McTighe(2005)

전이능력을 구체적으로 나타낸 것!



이해의 여섯 측면

이해의 명료화

설명

명확한 이론
불분명한 현상
자료
감정
사고
아이디어

이유와 방법에 대한 지식

암시하는 것, 관련된 것, 원인을 설명하는 수
행과 산출물을 통한 이해

동학농민운동에 대해 설명하고, 열거하기

1) "이해하는 것을 체크하기"

사실과 아이디어를 연결하는 것

이론 내에서 이상한, 반직관적인, 모순된 것을 포함
사건- 자료가 연결되어 설명, 통찰적이고 체계적인 설명
포함

2) 수업과 평가

- 학생들이 설명하도록 하기
- 더 큰 아이디어로 사실을 관련짓고, 사실을 정당화하도
록 하기
- 지지할 수 있는 수행과제, 프로젝트, 단서, 검사 등 사
용

예제) 요리사는 샐러드 소스를 만들 때 약간의 머스터드를
넣었다. 식초와 오일은 섞이지 않는 성질 때문에 분리되는
데, 머스터드가 분리되지 않도록 해주기 때문에 머스터드
를 넣었다

-> 요리를 할 때 머스터드 오일을 넣는 이유 설명



이해의 여섯 측면

이해의 명료화

해석

의미를 제공하는
해석, 내러티브,
번역

대상은 의미

해석의 통찰 – 강력한 스토리

스토리는 모든 사건, 자료, 경험에 속하는 것
특정 사실에 대한 우리의 이해와 지각을 전
환시킴

해석은 개인, 사회, 문화들이 일어나는 맥락
에 따라 영향을 받는다.

사건의 중요성, 생각의 중요성, 인식과 반향
에 깊은 심금을 울림

설명 = 일반적인 것
해석 = 맥락적인 것, 특수적인 것

법률가, 증인, 저널리스트들이 말하는 이야기는
보다 많은 통찰을 부여함

Ex) 아동학대의 정의, 의미

< 일어나게 된 경위, 이야기. 아동학대방지의 중요성, 의도
는?

성인과 같이 말할 수 있게 하기 위해
이야기와 해석을 구성할 수 있도록 할 것!
(수동적으로 받아들이지 않게)

예제 > 할아버지는 만일의 경우에 대비하여 저축의 중요
성을 예를 들어 설명하기 위해서 불경기에 관하여 이야기
를 들려주신다.



이해의 여섯 측면

이해의 명료화

적용

지식을 새로운 상황이나 다양하고 실제적인 맥락에 적용하여 사용하는 것
Gardener (

능력은 충분한가?

새로운 문제와 상황에 능력, 기능, 지식을 관련지을 수 있도록 개념, 원리나 기능을 충분히 파악하는 것

이해한다는 것 = 지식을 사용할 수 있다는 것

제한적 관련짓기, 빈칸 메우기(X)

실세계를 반영해야 함.

맥락에 아이디어, 실천, 지식을 연결하는 것을 포함함

지식을 판에 박힌 방식으로 끼워맞추는 것이 아니라, 지식의 사용, 적응, 개인에게 맞추는 과정을 통해 개인에게 보여줄 수 있음

참평가

예제 > 중학교 1학년 학생은 자신의 통계적 지식을 사용하여 학생자치로 운영하는 문구사의 내년 예산을 정확하게 산출한다.



이해의 여섯 측면

이해의 명료화

관점

비판적이고 통찰
력있는 시각

냉정하고 공평한 관점으로부터
문제를 바라보는 것

하나의 관점을 전형적으로 포함
대답은 많은 가능성있는 그럴듯한 설명 중
하나

그럴듯한 설명, 당연시되고 가정되고 방관적인 설명 경계

아이디어들이 다른 이점에서 바라보게 되는 방법에 대해
얻게 된 이해

숲을 바라보는 능력, 거리를 두고 바라보기

강한 통찰의 형태 이끌기
관점의 전환, 새로운 입장을 통한 아이디어 검토
새로운 이론, 이야기, 적용을 만들어 낼 수 있음

주요 아이디어에 대한 대안적 이론, 다양한 견해를 다룰 수
있도록 구체적인 기회 제공-

**예제 > 10 살 소녀는 TV광고에서 생산품의 판매를 촉진하
기 위해 인기 있는 인물들을 활용하는 오류를 알아차린다.**

Copyright©아이린스
쿨. All Rights Reserved



이해의 여섯 측면

이해의 명료화

공감

타인의 입장에서
사고하는 능력,누
군가의 관점에서
세계를 이해하기
위해 학습된 관점

냉정하고 공평한 관점으로부
터 문제를 바라보는 것

하나의 관점을 전형적으로 포함
대답은 많은 가능성있는 그럴듯한 설명 중
하나

관점 : 비판적인 거리에서 보고, 객관적으로 보기 위해서
자신을 냉정하게 분리

차가움, 분석적임, 초연함. 공평함

공감 : 타인의 세계관 들여다 보기

신중한 행동, 따뜻함

교과서 위주 < 직접적이고 가상적 경험을 할 수 있도록 할
것

학습은 경험적인 필요가 있음.

사고 이론 문제들의 효과 감정에 직접적으로 직면할 수 있
게 도와줘야 함

예제 > 한 젊은이는 노쇠한 할머니의 제한적이고 구속된
생활양식에 공감을 느낀다.



이해의 여섯 측면

이해의 명료화

자기 지식

무지르라는 지혜,
자신의 사고와 행
동을 반성할 수
있는 능력

자신에 대한 이해, 믿고 알기
를 기대하는 것과 관련된 것
에 대한 이해 이해하지 못했
던 것에 대한 이해

메타인지 : 어떻게 사고하는지와 왜 사고하는 지와 관련됨

“자기 지식” : 이해의 핵심 측면

세계를 바라보는 방법을 자의식적으로 질문하기

맹점, 편견, 간과하는 점을 찾아 추구하기 위해

효과적인 습관, 순진한 자신감, 강한 신념, 세계관 하에 잠
재되어 있는 불확실성과 불일치에 직면하여 용기를 가지며
나아갈 것을 바람

더 넓은 의미에서 자기반성과 성찰을 가르치고 평가하기

예제 > 한 어머니는 딸의 수줍음과 관련한 그녀의 좌절은
자신의 어린시절에 근거한다는 사실을 깨닫는다.

그녀의 학습양식에 대해 유념하면서, 중학생은 공부에 도
움이 되는 그래픽 조직자를 신중하게 사용한다.

Copyright©아이린스
쿨. All Rights Reserved

여섯가지 이해의 측면을 수업에 적용하기

- 설명 : 수업과 평가에서는 단순한 지식의 재생이나 재인이 아니라 학생들이 자신의 설명을 제공하도록 하고, 더 큰 아이디어로 특별한 사실을 관련짓고 그 관계를 정당화하도록 하며, 수행과제, 프로젝트, 단서, 검사 등을 사용해야 한다.
- 해석 : 수업에서는 교사는 학생들이 성인과 같이 지적으로 사고할 수 있도록 교육하기 위해서 학생들이 공식적으로 수용되는 것을 단순히 수동적으로 받아들이게 하기 보다는 이야기와 해석을 구성하는 것을 학습하게 해야 한다.
- 적용 : 수업에서는 실세계와 관련된 참 평가 과제에 초점을 두는 수행중심학습을 강조해야 한다.
- 관점 : 수업에서는 학생들이 수업 과정에서 주요 아이디어에 관한 대안적 이론이나 다양한 견해를 다룰 수 있도록 구체적인 기회들을 제공해야 한다.
- 공감 : 수업에서는 추상적 사고의 이해를 확신시키기 위해서, 학생들은 현재 교과서 위주의 학습보다 훨씬 더 직접적이고 가상적인 경험들을 해야만 한다. 학습은 보다 경험적일 필요가 있으며 학생들이 사고, 이론, 문제들의 효과, 감정에 직접적으로 직면할 수 있는 힘을 길러줄 수 있도록 해야 한다.
- 자기지식 : 실제적으로 수업에서는 자기지식에 대해 많은 주의를 기울임으로써 교사는 더 넓은 의미에서 자기반성과 성찰을 가르치고 평가해야 한다. 학교교육에서 대부분의 프로그램과 전략들이 학생 자신의 학습 양식과 메타인지의 발전을 돕도록 계획되고 운영되어야 한다. 더불어 학생들이 자신의 지적 수행에 대해 지속적인 자기평가를 할 수 있도록 해야 한다.

전이가능성



보다 폭넓은 지식의 구조에서 **맥락이나 상황**을 분명히 하지 않고 구체적인 토픽과 기능을 가르친다는 것은 비경제적인 일이다.

Bransford, Brown, Cocking (2002)

학습자의 능동적인 의미 만들기와 교사가 말하는 것을 혼동하지 말 것!!

모든 학습 내용을 다룬다고 해서 학생들이 모두
이해하는 것은 아님 : 전문가 맹점의 관점

학생 자신의 지적인 흥분을 통해 큰 개념을 영
속적으로 획득하는 것이 중요함.

전이가능성 : 알고 있는 지식과 기능을 파악하
여 큰 그림을 찾고 의미를 만드는 것. 학습자들
이 학습한 지식과 기능을 **실생활에 효과적으로
적용**하는 것



02 수용가능한 증거 설정하기

1단계에서 설정한 목표의 성취 정도를 확인하는 평가를 계획하는 단계

평가

이해,
숙달,
성취의
증거찾기

백워드 설계는 의도된 학습이 이루어졌는지를 기록하고 증명하는데 필요한 평가의 증거 측면에서 한 단위이나 수업을 계획하도록 제안함

수업설계전 평가자처럼 생각하기

학생들이 의도된 이해를 성취했는지에 대해 어떻게 결정할 것인가를 미리 고려함.

- 어떻게 학생들이 목표를 성취하였고 기준에 충족하는지를 알 수 있을 것인가?
- 이해의 측면을 포함한 목표의 특징을 찾아내기 위하여 우리가 필요로 하는 증거의 종류는 무엇인가?
- 학생들의 이해와 숙달의 증거로써 무엇을 받아들일 것인가?
- 바라는 결과가 성취되는 정도(준거, 루브릭)를 결정하기 위하여 우리는 학생의 어떤 반응, 결과물 혹은 수행의 구체적인 특징을 검사해야 하는가?
- 제시된 증거는 학생의 지식, 기능 또는 이해를 추론할 수 있는가? 증거는 목표와 일치하는가? 결과는 분명한가?



Step 1 수행과제 선정

학생들이 실생활에 적용할 수 있는 상황에서 목표를 가지고 구체적인 대상을 고려하면서 특정한 역할과 기준에 따라 수행하고 결과물을 만들어 내는 것

Step 2. 다른 평가 증거 고려

관찰, 검사, 학습결과물, 퀴즈 등의 "효과적 평가" : 평가의 유형과 평가의 형태 및 측정하고자 하는 성취 대상을 관련지어야 함.

Step 3. 평가 준거 결정

교사가 평가자의 입장이 되어 목표와 이해를 고려하여 수행과제를 결정하고 평가 방법을 선택하고 평가 준거를 마련한다.



03 학습경험과 수업계획하기

이해에 대한 증거를 가지고 학습 경험을 계획하는 단계

계획

주요 아이디어
고려하기

목표와 평가 계획
의 일치도를 고려
하여 수업방법이
나 수업자료, 경
험 등 구체적인
사항에 대해 설계

학습의 전이와 의미 생성

단원 전개 과정에서 계열성과 일관성을 고려
하여 주요 아이디어로 활동의 구조를 만들고
이를 기초로 학습의 전이와 의미 생성이 일
어날 수 있는 활동 계획



- 어떤 지식과 기능들이 효과적으로 수행하
고 바라는 결과를 성취하도록 할 것인가?
- 어떤 활동들이 학생들이 필요로 하는 지식
과 기능을 갖추었는가?
- 학습되고 안내될 필요가 있는 것은 무엇이
며, 그것은 수행목표에 따라서 어떻게 최상
으로 학습되어야 하는가?
- 어떤 자료들이 이러한 목표를 성취하는데
가장 적절한가?
- 전반적인 설계는 일관되고 효과적인가?
- ✓ 활동의 구조설계
- ✓ 학습 전이 달성되도록 조직
- ✓ 과제의 성공적 수행 및 질적으로 우수한
결과물을 위한 지원
- ✓ 학습자의 사고 촉진
- ✓ 교과에 몰입 독려
- ✓ 주요 아이디어는 학생의 최종 수행을 위해
학생들이 알고 있어야 하는 것

**왜, 세안에는 백워드 설계를
나타내기 힘들까?**

**세안 양식을 사용하지 못한다
면 어떻게 해야할까?**

**백워드 설계의 아이디어를 잘
나타낼 수 있는 지도안 양식이
있으면 좋겠는데...**



기존 수업 설계의 특징

차시간 연계성
학습자의 특성 이해도가 떨어짐

9. 본시 평가 계획

구분	성취기준	평가기준			평가 시기	평가 방법	피드백 방안
		상	중	하			
인지적	문장에 어울리는 낱말을 넣을 수 있다.	문장에 어울리는 낱말을 넣어 다양한 문장을 완성한다.	문장에 어울리는 낱말을 넣어 문장을 완성한다.	문장에 어울리는 낱말을 넣어 문장을 완성하지 못한다.	수업 중	전환	평가 결과는 학습의 판단 자료로 활용하여 학생 능력별 과제를 제시하도록 한다.
심동적	문장에 어울리는 낱말을 쓸 수 있다.	문장에 어울리는 낱말을 자형에 맞게 바르게 쓴다.	문장에 어울리는 낱말을 쓴다.	문장에 어울리는 낱말을 쓰지 못한다.			
정의적	학습활동에 적극적으로 참여할 수 있다.	친구들과 협력하여 학습활동에 적극적으로 참여하며 친구의 말을 경청한다.	학습활동에 적극적으로 참여한다.	학습활동에 적극적으로 참여하지 않는다.			

상, 중, 하 3단계로 제시 (제시하지 않는 경우도 있음)

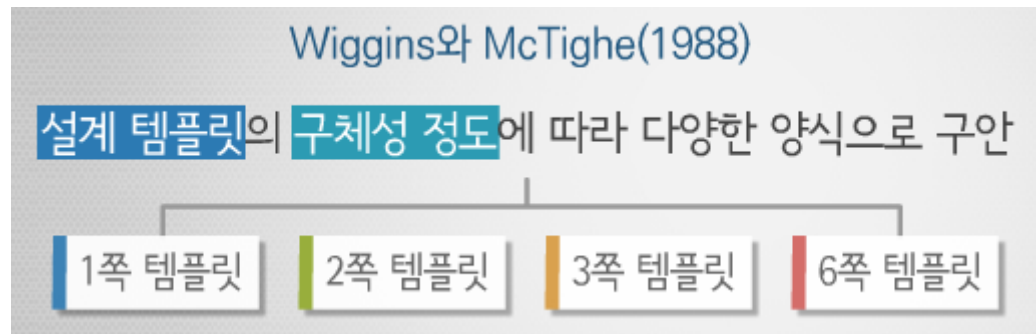
단원 설계시 평가의 위치가 축소되어 있음

백워드 설계 템플릿

무의미한 활동 중심 수업, 진도 나가
기식 수업 극복
학생들이 학습해야 하는 이해를 고려
하여 설계

초점 맞추어야 할 질문 포함 : 단원을
개발하는 과정을 안내하는 기능

동료들과 검토, 타인과 공유하기 위한
형식 검토



수업 상황과 설계의 구체성 정도에 따라 설계자가 적절하게 선택하여 활용 가능



1쪽 템플릿

가장 간결하게 나타내는 수업 설계 양식

1단계 - 바라는 결과 확인 (Desired Results)

목표 설정하기

이해

본질적 질문

학생들은 알게 될 것이다.

학생들은 할 수 있게 될 것이다.

2단계 - 수용 가능한 증거 결정하기 (Assessment Evidence)

수행과제

다른 증거

3단계 - 학습 경험 계획하기 (Learning Plan)

학습활동



1쪽 템플릿

가장 간결하게 나타내는 수업 설계 양식

목표 설정하기

- 목표에서 주요아이디어 찾기 (내용의 우선 순위 고려하기)
- 목표 풀이하기 (Unpacking)

이해

- 이해의 여섯 가지 측면을 고려해 이해도출

본질적 질문

- 본질적 질문이란?
- 본질적 질문의 유형 알기
- 본질적 질문을 찾기 위한 질문들 고려하기

지식

- 학생들이 알기를 바라는 것

기능

- 학생들이 할 수 있기를 바라는 것



본질적 질문

가장 간결하게 나타내는 수업 설계 양식

본질적 질문

- 본질적 질문이란?
- 본질적 질문의 유형 알기
- 본질적 질문을 찾기 위한 질문들 고려하기

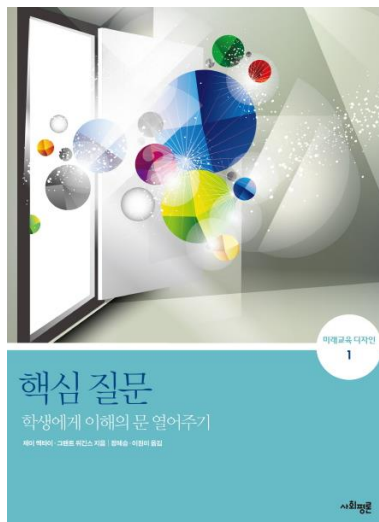
교과	본질적 질문
문학	읽기 좋은 책과 고전은 어떻게 다른가? 무엇이 일시적으로 유행하는 책과 고전을 구분되게 만드는가?
사회과학	우리가 어떻게 사회 정의 실현을 보장할 수 있는가?
경제	주식 시장이 얼마나 합리적이며 그 이유는 무엇인가?
미술/음악	예술은 검열되어야만 하는가? 그렇게 생각하거나 그렇게 생각하지 않는 이유는 무엇인가?
역사	역사는 어떤 방식으로 적자생존을 반영하는가?
지리	어떻게 인간의 운명이 지리에 의해 결정되는가?
과학	그럴듯한 믿음이 어떻게 과학적 이론이 되는가?



본질적 질문

가장 간결하게 나타내는 수업 설계 양식

교과	본질적 질문
수학	어떻게 하면 수학 문제를 해결하는 데 있어 더 효율적일 수 있는가?
외국어와 문학	한 사회의 가치와 믿음이 모국어, 종교, 문화에 어떻게 반영되는가?
보건	유전과 환경이 건강에 어떤 영향을 미치는가?
체육	적절한 운동이 사람의 건강과 행복을 어떻게 증진시킬 수 있는가?



추천도서 :

맥타이와 위킨스의 "핵심질문 "



1쪽 템플릿

- 이 단원의 결과로 학생들이 획득하게 될 핵심지식과 기능은 무엇인가?
- 학생들은 지식과 기능을 습득하여 무엇을 할 수 있어야 하는가?

1단계 - 바라는 결과 확인 (Desired Results)

목표 설정하기

설계에서 초점을 두어야 하는 목표는 무엇인가?

이해

주요 아이디어는 무엇?
예상되는 오개념은?

본질적 질문

탐구와 이해, 학습의 전
이 가능한 질문은?

학생들은 알게 될 것이다.

학생들은 할 수 있게 될 것이다.

기능

핵심지식

2단계 - 수용 가능한 증거 결정하기 (Assessment Evidence)

수행과제

다른 증거

3단계 - 학습 경험 계획하기 (Learning Plan)

학습활동

2단계 - 수용 가능한 증거 결정하기 (Assessment Evidence)

수행과제

- 학생들은 어떤 수행 과제를 통해 **바라는 이해를** 증명할 것인가?
- 이해의 수행을 **어떤 준거로** 평가할 것인가?

다른 증거

- 학생들의 바라는 결과의 성취를 증명하기 위한 다른 증거(**퀴즈, 시험, 학문적 단서, 관찰, 숙제, 저널**)는 무엇인가?
- 학생들은 어떻게 자신의 **학습을 자기 평가하고 반성할** 것인가?

백워드 디자인을 위한 목표 설정하기 1학년 1단원

1) 목표 설정하기

영중9331-1. 그림이나 사진이 포함된 짧은 글을 읽고 세부 내용을 파악할 수 있다.

▼	▼
2) 명사 및 형용사로 진술되거나 암시된 주요 아이디어	3) 동사로 진술되거나 암시된 주요 아이디어
그림, 사진, 짧은 글, 세부내용	읽다, 파악하다
▼	▼
4) 본질적 질문	5) 수행과제 아이디어
What can you describe the picture and the photo in your sentence? How can you introduce yourself? (기능, 전략) What do you need to make friends? (목적, 가치, 맥락)	교과서의 예시 혹은 친구의 정보가 쓰여진 표를 읽고, 설명하기 교과서의 예시 혹은 친구의 정보가 쓰여진 표를 읽고, 주어진 문장을 활용하여 묻고 답하기 (be from, live in, My hobbies are... , to V, -ing)
▼	▼

4) 본질적 질문	5) 수행과제 아이디어
<p>What can you describe the picture and the photo in your sentence? How can you introduce yourself? (기능, 전략)</p> <p>What do you need to make friends? (목적, 가치, 맥락)</p>	<p>교과서의 예시 혹은 친구의 정보가 쓰여진 표를 읽고, 설명하기 교과서의 예시 혹은 친구의 정보가 쓰여진 표를 읽고, 주어진 문장을 활용하여 묻고 답하기 (be from, live in, My hobbies are... , to V, -ing)</p>
▼	▼
<p>6) 이해 : 학생들은 짧은 글을 읽을 수 있을 것이다.</p> <p>학생들은 세부내용을 파악할 수 있을 것이다.</p> <p>학생들은 자신의 말이나 글로 자신이 이해한 바를 말하거나 쓸 수 있을 것이다.</p>	<p>7) 실천 : 학생들은 표와 그림을 활용하여 정보를 전달할 수 있다.</p> <p>8) 평가 연계 : 서술형 평가 - 도표 이해하기 및 해석하기 자기 소개 쇼앤티ل 수행평가</p>

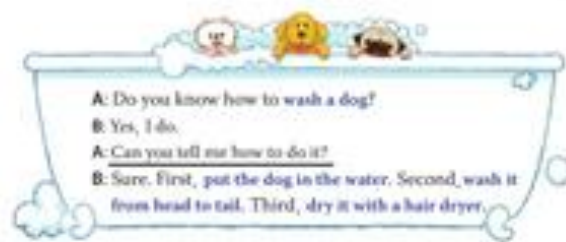
학습활동

- 학생들이 바라는 결과를 성취할 수 있도록 하는 학습 경험과 수업은 무엇인가?
- 어떻게 설계할 것인가?
- **Where and why** : 단원이 어디로 향하며 무엇을 기대하는지 학생들이 이해하도록 돕는가? 학생의 사전 지식과 흥미를 교사가 이해하도록 돕는가?
- **Hook and hold** : 모든 학생의 동기를 유발하고 흥미를 유지하는가?
- **Explore and equip (E1)** : 학생들을 준비시키고 학생들이 주요 아이디어를 경험하고 이슈를 탐구하도록 돕는가?
- **Rethink, Reflect, Revise(R)** : 학생들의 이해와 학습을 재고하고 수정하기 위한 기회를 제공하는가?
- **Evaluate (E2)** : 학생들에게 자신의 학습과 학습의 의미를 평가하도록 하는가?
- **Tailor** : 학습자의 서로 다른 요구와 흥미, 능력에 맞추도록 하는가?
- **Organize** : 효과적인 학습 뿐만 아니라 처음부터 일관된 학습 참여를 최대화하도록 조직하는가?

Wiggins 와 McTighe 학생이 잘 참여하는 과제의 속성

- 1) 직접 실천할 수 있는 과제
- 2) 불가사의하거나 문제를 포함하는 과제
- 3) 다양성을 제공하는 과제
- 4) 도전을 조정하고 수정하고 다소 개별화할 수 있는 기회를 제공하는 과제
- 5) 자신 내에서 그리고 타인들 간에 협동과 경쟁의 균형을 갖추고 있는 과제
- 6) 실제 세계나 의미있는 도전을 근거로 하는 과제
- 7) 사례 연구, 모의 재판, 다른 종류의 가상 도전과 같은 자극적인 상호작용 접근을 사용하는 과제

<강아지를 씻기는 법> 보드게임



오캠으로 설명하는 과정 찍기



1 번) MACARON



2 번) How to send a mail 2304 심유

QRcode 활용 보물 찾기





2쪽 템플릿

1쪽 템플릿에서 2단계의 핵심준거가 포함된 형식

제목:	교과:
주제:	학년:
	설계자:
1단계 - 바라는 결과 확인 (Desired Results)	
목표 설정하기	
이해	본질적 질문
학생들은 알게 될 것이다.	학생들은 할 수 있게 될 것이다.
2단계 - 수용 가능한 증거 결정하기 (Assessment Evidence)	
수행과제:	
핵심 준거:	
다른 증거:	

3단계 - 학습 경험 계획하기 (Learning Plan)
학습활동



2쪽 템플릿

1쪽 템플릿에서 2단계의 핵심준거가 포함된 형식

제목:	교과:
주제:	학년:
설계자:	
1단계 - 바라는 결과 확인 (Desired Results)	
목표 설정하기	
이해	본질적 질문
학생들은 알게 될 것이다.	학생들은 할 수 있게 될 것이다.
2단계 - 수용 가능한 증거 결정하기 (Assessment Evidence)	
수행과제:	
핵심 준거:	
다른 증거:	

3단계 - 학습 경험 계획하기 (Learning Plan)
학습활동



6쪽 템플릿

1쪽 템플릿에서 2단계의 핵심준거가 포함된 형식

단원 개관
(Unit Cover Page)

1단계 - 바라는 결과 확인
(Desired Results)

2단계 - 수용 가능한 증거 결정하기
(Assessment Evidence)

2단계 - 수용 가능한 증거 결정하기
(Assessment Evidence, 계속)

3단계 - 학습 경험 계획하기
(Learning Plan)

3단계 - 학습 경험 계획하기
(Learning Plan, 계속)



6쪽 템플릿

백워드 수업설계를 가장 구체적으로 표현한 양식

단원 개관(Unit Cover Page)

단 원: 학 년:

교과/주제 영역: 단원 수업 차시:

핵심단어:

지도교사:

단원의 주요 요약(교육과정 맥락과 단원 목표 포함)

단원 설계 상태

- ☐ 완성된 템플릿 페이지 – 1 · 2 · 3단계
- ☐ 각 수행 과제를 위해 완성된 청사진 ☐ 완성된 루브릭
- ☐ 학생과 교사의 유의사항 ☐ 자료 및 자원목록
- ☐ 권고사항

상황

- ☐ 동료 평가 ☐ 내용 평가 ☐ 현장 검사 ☐ 타당도

3단계 – 학습 경험 계획하기(Learning Plan, 계속)

학습 계획

요일	요일	요일	요일	요일
< / >	< / >	< / >	< / >	< / >
< / >	< / >	< / >	< / >	< / >
< / >	< / >	< / >	< / >	< / >



6쪽 템플릿

백워드 수업설계를 가장 구체적으로 표현한 양식

2단계 - 수용 가능한 증거 결정하기(Assessment Evidence, 계속)

평가 과제 청사진

평가목표

평가 과제 및 이해의 정도

평가 과제 개관

학생 결과물과 수행

어떤 준거에 따라 학생 결과물과 수행을 평가할 것인가?



6쪽 템플릿

백워드 수업설계를 가장 구체적으로 표현한 양식

2단계 - 수용 가능한 증거 결정하기(Assessment Evidence, 계속)

평가 과제 청사진

평가목표

평가 과제 및 이해의 정도

평가 과제 개관

평가계획을 정
교화할 수 있는
장점이 있음.

수행과제에 대한 설명 기록

학생 결과물과 수행

산출, 수행을 판단할 증거 기록

어떤 증거에 따라 학생 결과물과 수행을 평가할 것인가?

- 학생들의 이해정도를 파악하기 위한 과제
- 다른 결과물
- 학생의 자기 평가와 반성
- 평가 목표
- 평가 과제 및 이해의 정도
- 평가 과제 개관
- 학생 결과물과 수행
- 평가 증거



6쪽 템플릿

백워드 수업설계를 가장 구체적으로 표현한 양식

3단계 - 학습 경험 계획하기(Learning Plan)

학습활동

학생들이 바라는 결과를 성취할 수 있도록 하는 학습 경험과 수업은 무엇인가? 어떻게 설계할 것인가?

- W = 단원이 어디로 향하며 무엇을 기대하는지 학생들이 이해하도록 돕는가?
학생의 사전 지식과 흥미를 교사가 이해하도록 돕는가?
- H = 모든 학생의 동기를 유발하고 흥미를 유지하는가?
- E = 학생들을 준비시키고 학생들이 주요 아이디어를 경험하고 이슈를 탐구하도록 돕는가?
- R = 학생들의 이해와 학습을 재고하고 수정하기 위한 기회를 제공하는가?
- E = 학생들에게 자신의 학습과 학습의 의미를 평가하도록 하는가?
- T = 학습자의 서로 다른 요구와 흥미, 능력에 맞추도록 하는가?
- O = 효과적인 학습뿐만 아니라 처음부터 일관된 학습 참여를 최대화하도록 조직하는가?

- 교수학습 경험 계획
- 주간 학습 계획하기



주요 아이디어를 찾기 위한 절차

1. 성취기준을 자세히 보라.

성취기준이 제시된 문서에서 반복되는 주요 명사와 핵심 과제를 확인하기 위한 반복되는 동사에 동그라미를 하라.

3. 전이 가능한 개념 무엇인지 확인하라.

4. 주제나 내용 기준에 관한 질문을 하라.

5. 관련 있고 연상되는 짝을 자연스러운 결과로 주요 아이디어에 생성시켜라.

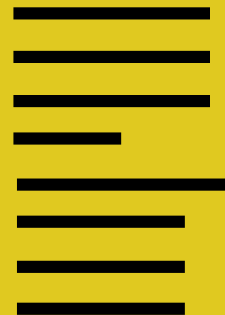
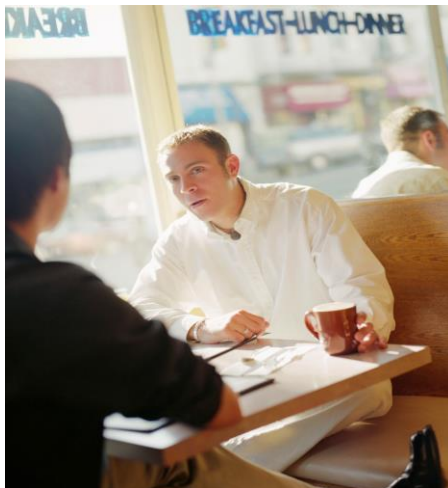
주요아이디어를 찾기

주제나 내용 기준에 관한 질문을 하라

- ~을 왜 공부하는가?
- ~에 관한 연구를 무엇이 보편적으로 만드는가?
- ~의 과정이나 기능에 함축된 주요 아이디어가 무엇인가?
- ~에 깔려 있지 않은 큰 개념, 이슈 혹은 문제가 무엇인가?



010
-2877
-0713



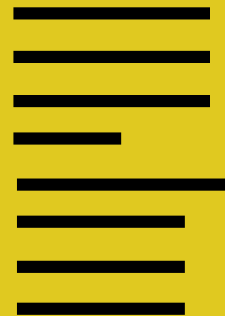
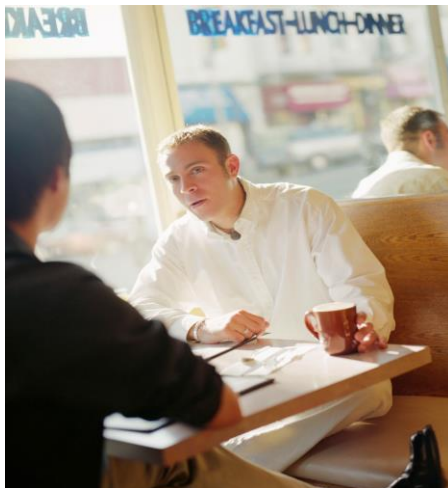
주요아이디어를 찾기

주제나 내용 기준에 관한 질문을 하라

- 우리가 ~를 이해하지 못한다면 무엇을 할 수 없는가?
- ~이 보다 큰 세상에서 어떻게 적용되고 있는가?
- ~에 관한 현실적인 통찰은 무엇인가?
- ~을 공부하는 가치는 무엇인가?



010
-2877
-0713



Copyright©아이린스쿨.
All Rights Reserved

백워드 디자인 실습



2단계 – Assessment Evidence(수용 가능한 증거 결정하기)

GRASPS 활용하여 수행과제 계획하기

요소	내용
목표(Goal)	
역할(Role)	
청중 / 대상 (Audience)	
상황(Situation)	
수행(Performance)	
기준(Standards)	

백워드 디자인 실습

2단계 – Assessment Evidence(수용 가능한 증거 결정하기)

GRASPS 활용하여 수행과제 계획하기

요소	내용
목표(Goal)	목표는 친구 문제에 관한 상담 이메일을 쓰는 것이다
역할(Role)	당신은 친구와 관련된 문제로 고민하는 학생이다.
청중 / 대상 (Audience)	청중은 사이버 상담가이다.
상황(Situation)	당신은 친구와의 문제로 힘들어하다 이메일 상담가에게 도움을 요청하기로 마음먹었다.
수행(Performance)	당신은 친구와의 문제에 관해 상담가에게 메일을 써야 한다.
기준(Standards)	과제완성 : 150자 이상 단어 5형식 사용, the 비교급, the 비교급 사용, 의문사 + to 부정사 사용 내용 : 내용의 일관성 / 구성 : 연결성과 응집성 / 언어 사용 : 문법, 철자

백워드 디자인 실습

2단계 – Assessment Evidence(수용 가능한 증거 결정하기)

GRASPS 활용하여 수행과제 계획하기

요소	내용
목표(Goal)	목표는 초등학생을 위한 동화책을 쓰는 것이다
역할(Role)	당신은 영어로 글을 쓰는 동화작가이다.
청중 / 대상 (Audience)	독자는 초등학생이다.
상황(Situation)	당신은 전학온 다문화친구에게 학교 생활을 소개하고, 친구들에게 자기소개하는 방법을 동화책 내용으로 쓰기로 마음먹었다.
수행(Performance)	당신은 친구에게 자신을 소개하고 학교, 친구들을 소개하는 글을 써야 한다.
기준(Standards)	과제완성 : 150자 이상 단어 Let me introduce ____, My favorite school place, my favorite subject, my favorite sports, my schoolmates 를 넣을것 내용 : 내용의 일관성 / 구성 : 연결성과 응집성 / 언어 사용 : 문법, 철자

백워드 디자인 실습

2단계 – Assessment Evidence(수용 가능한 증거 결정하기)

GRASPS 활용하여 수행과제 계획하기

요소	내용
목표(Goal)	목표는 초등학생을 위한 웹툰을 쓰는 것이다
역할(Role)	당신은 영어로 글을 쓰는 웹툰작가이다.
청중 / 대상 (Audience)	독자는 초등학생이다.
상황(Situation)	당신은 전학온 다문화친구에게 학교 생활을 소개하고, 친구들에게 자기소개하는 방법을 웹툰으로 쓰기로 마음먹었다.
수행(Performance)	당신은 친구에게 자신을 소개하고 학교,친구들을 소개하는 글을 써야 한다.
기준(Standards)	과제완성 : 150자 이상 단어 Let me introduce ____, My favorite school place, my favorite subject, my favorite sports, my schoolmates 를 넣을것 내용 : 내용의 일관성 / 구성 : 연결성과 응집성 / 언어 사용 : 문법, 철자

백워드 디자인 실습



2단계 – Assessment Evidence(수용 가능한 증거 결정하기)

GRASPS 활용하여 수행과제 계획하기

요소	내용
목표(Goal)	목표는 초등학생을 위한 UCC웹드라마를 만드는 것이다
역할(Role)	당신은 영어로 글을 쓰고 연기하는 연기자이다.
청중 / 대상 (Audience)	청중은 초등학생이다.
상황(Situation)	당신은 전학온 다문화친구에게 학교 생활을 소개하고, 친구들에게 자기소개하는 방법을 내용으로 쓰기로 마음먹었다.
수행(Performance)	당신은 친구에게 자신을 소개하고 학교, 친구들을 소개하는 글을 써야 한다.
기준(Standards)	과제완성 : 150자 이상 단어 Let me introduce ____, My favorite school place, my favorite subject, my favorite sports, my schoolmates 를 넣을것 내용 : 내용의 일관성 / 구성 : 연결성과 응집성 / 언어 사용 : 문법, 철자

백워드 디자인 실습

2단계 – Assessment Evidence(수용 가능한 증거 결정하기)

GRASPS 활용하여 수행과제 계획하기

요소	내용
목표(Goal)	목표는 초등학생을 위한 웹툰을 쓰는 것이다
역할(Role)	당신은 영어로 글을 쓰는 웹툰작가이다.
청중 / 대상 (Audience)	독자는 초등학생이다.
상황(Situation)	당신은 전학온 다문화친구에게 학교 생활을 소개하고, 친구들에게 자기소개하는 방법을 웹툰으로 쓰기로 마음먹었다.
수행(Performance)	당신은 친구에게 자신을 소개하고 학교,친구들을 소개하는 글을 써야 한다.
기준(Standards)	과제완성 : 150자 이상 단어 Let me introduce ____, My favorite school place, my favorite subject, my favorite sports, my schoolmates 를 넣을것 내용 : 내용의 일관성 / 구성 : 연결성과 응집성 / 언어 사용 : 문법, 철자

백워드 디자인 실습

2단계 – Assessment Evidence(수용 가능한 증거 결정하기)

GRASPS 활용하여 수행과제 계획하기

요소	내용
목표(Goal)	목표는 창의성에 대한 웹툰을 쓰는 것이다
역할(Role)	당신은 영어로 글을 쓰는 웹툰작가이다.
청중 / 대상 (Audience)	독자는 고등학생이다.
상황(Situation)	당신은 창의성에 대한 내용을 웹툰으로 쓰기로 마음 먹었다.
수행(Performance)	당신은 창의성에 대한 글을 읽고, 문어체를 구어체로 바꾸어 쓰고 상황에 걸맞는 연기를 해야 한다.
기준(Standards)	과제완성 : 150자 이상 단어, 1인당 4-5번의 turn-taking 목표 어휘 : the 비교급 + S + V, the 비교급 S + V. Make 사역동사, 지각동사 활용 내용 : 내용의 일관성 / 구성 : 연결성과 응집성 / 언어 사용 : 문법, 철자

백워드 디자인 실습

3단계 – Learning Plan(학습경험 계획하기)

교수 경험 학습계획(W H E R E T O)

요소	의미	
W (Where and Why)	학습목표	
H (Hook and Hold)	동기유발	도입에서 학생들의 동기를 유발하고 관심을 계속 유지시켜라
E1 (Explore and Equip)	경험탐구	학생들이 중요한 개념을 경험하고 주제를 탐구하도록 준비하여라
R(Rethink, Reflect, Revise)	재사고	
E2 (Evaluate)	평가	
T(Tailor)	개별화	개인적인 재능, 흥미, 필요를 반영할 수 있도록 설계하여라
O(Organize)	조직화	진정한 이해를 최적화하기 위하여 조직하여라

백워드 디자인 실습

3단계 – Learning Plan(학습경험 계획하기)

교수 경험 학습계획(W H E R E T O)

요소	의미	
W (Where and Why)	학습목표	학생들에게 단원이 어디로 나아가고 있고, 왜 그런지를 이해 시켜라
H (Hook and Hold)	동기유발	도입에서 학생들의 동기를 유발하고 관심을 계속 유지시켜라
E1 (Explore and Equip)	경험탐구	학생들이 중요한 개념을 경험하고 주제를 탐구하도록 준비하여라
R(Rethink, Reflect, Revise)	재사고	학생들에게 주요 아이디어를 재고하고, 과정 속에서 반성 하고 활동을 교정 하기 위한 많은 기회를 제공하여라
E2 (Evaluate)	평가	학생들에게 과정 과 자기 평가 의 기회를 제공하여라
T(Tailor)	개별화	개인적 인 재능, 흥미, 필요를 반영할 수 있도록 설계하여라
O(Organize)	조직화	진정한 이해를 최적화하기 위하여 조직하여라

백워드 디자인 실습

3단계 – Learning Plan(학습경험 계획하기)

교수 경험 학습계획(W H E R E T O)

요소		ECRIF 단계
W (Where and Why)	학습목표	Encounter 학습요소를 처음 맞이하는 부분
H (Hook and Hold)	동기유발	
E1 (Explore and Equip)	경험탐구	Clarify- 새로운 지식과 의미를 명확히 받아들이는 단계 Remember- 지식을 기억하고 암기하는 부분
R(Rethink, Reflect, Revise)	재사고	
E2 (Evaluate)	평가	Internalize- 지식을 내재화시키고 실제 자신이 아는 삶과 연관시킬 단계
T(Tailor)	개별화	
O(Organize)	조직화	fluently Use- 학생들이 알고 있는 문법영역, 영어지식을 자유자재로 맥락에 맞게 의사소통할 수 있는 단계

백워드 디자인 실습

3단계 - Learning Plan(학습경험 계획하기)

WHERE TO 요소를 고려하여 설계하기 위해서 교수설계자는 다음과 같은 질문을 활용할 수 있다. 함께 만들어보자.

요소	구체적 질문	
W (Where and Why)	학습목표	1) 이 단원의 목적이나 성취기준은 무엇인가? 2) 학생들은 무엇을 학습할 것인가? 3) 학생들에게 기대하는 것은? 4) 학생들은 어떠한 오개념을 가지고 있는가?
H (Hook and Hold)	동기유발	1) 학생들의 동기유발을 어떻게 할 것인가? 2) 학생들의 흥미를 어떻게 유지할 것인가?
E1 (Explore and Equip)	경험탐구	1) 어떤 경험이나 귀납적 학습이 ~를 위해서 주요 아이디어와 질문을 학생들이 탐구하도록 도울 것인가? 2) 어떤 정보나 기능이 학생들이 ~를 하도록 준비시키기 위해 구체적을 가르칠 필요가 있는가? 3) 어떤 숙제와 교실 밖에 경험이 ~을 위해 학생들을 준비시킬 필요가 있는가?

백워드 디자인 실습

3단계 – Learning Plan(학습경험 계획하기)

WHERE TO요소를 고려하여 설계하기 위해서 교수설계자는 다음과 같은 질문을 활용할 수 있다. 함께 만들어보자.

R(Rethink, Reflect, Revise)	재사고	<ol style="list-style-type: none">1) 학생들이 재고하기를 원하는 아이디어는 무엇인가?2) 실제적이고 숙달되도록 요구하는 기능은 무엇인가?3) 학생들은 어떻게 산출과 수행이 향상되도록 하는가?4) 당신은 어떻게 학생들이 학습과 사고를 반성하도록 격려할 것인가?
E2 (Evaluate)	평가	<ol style="list-style-type: none">1) 학생들의 자기평가를 어떻게 안내할 것인가?2) 학생들에게 반성적 성찰을 어떻게 안내할 것인가?

백워드 디자인 실습

3단계 - Learning Plan(학습경험 계획하기)

WHERE TO요소를 고려하여 설계하기 위해서 교수설계자는 다음과 같은 질문을 활용할 수 있다. 함께 만들어보자.

T(Tailor)	개별화	<ol style="list-style-type: none">1) 단원 학습의 시작에서 선행지식과 기능을 평가하고 상이한 지식과 기능수준을 조절하기 위하여 구별짓는 활동을 개발하라.2) 학생들이 어려운 개념을 이해할 수 있도록 다양한 자료를 활용하라.3) 핵심 아이디어나 질문의 깊은 탐구를 위해 자신의 연구문제를 개발하도록 학생들을 격려하라.4) 다양한 산출과 수행을 통해 이해의 설명을 위한 옵션을 학생에게 제공하라.
O(Organize)	조직화	<ol style="list-style-type: none">1) 학생들이 바라는 결과를 성취할 수 있도록 학습 활동을 어떻게 조직해야 하는가?2) 바라는 결과가 주어졌을 때 가장 매력적이고 효과적인 학습을 제공하는 시퀀스는 무엇인가?3) 전이 가능한 주요아이디어에 초점을 맞추어라.

백워드 디자인 실습

3단계 – Learning Plan(학습경험 계획하기)

2단계에서 설계한 수행과제를 중심으로 학습경험을 계획한다.

3단계 – Learning Plan(학습경험 계획하기)

1. 사진을 주고 1-3단원까지 공부한 문법을 활용하여 이야기해보기 (H)
2. 퀴즈 풀기 (H)
3. 본질적 질문을 학생들에게 제시하기 (H, W) ex) Why do we make people happy? Why do we learn different gestures around the world? Why do we stay healthy?
4. 수행과제를 PPT 자료로 제시하고 학생들에게 안내하기 (W) – 자기 소개하기, 기사 쓰기, 신문 만들기등의 템플릿이나 명료화된 수행기준 등
5. 모듈별로 수행과제 해결을 위한 계획 수립하기 (E1)

백워드 디자인 실습

3단계 – Learning Plan(학습경험 계획하기)

2단계에서 설계한 수행과제를 중심으로 학습경험을 계획한다.

3단계 – Learning Plan(학습경험 계획하기)

6. 수행과제 해결에 필요한 자료 조사하기 (E1, T)
7. 조사한 자료 분석을 통해 의미 파악하기 (E1, T)
8. 전시물을 어떻게 제작할 것인지 모둠원과 토의하기 (E1)
9. 전시물 제작하기 (E1, T)
10. 전시물을 살펴보고 조사한 자료가 포함되었는지, 잘못 제작된 전시물은 없는지 확인하고 수정하기(R)
11. 전시회의 제목을 결정하기 위한 토론하기 (E1)

백워드 디자인 실습

3단계 – Learning Plan(학습경험 계획하기)

2단계에서 설계한 수행과제를 중심으로 학습경험을 계획한다.

3단계 – Learning Plan(학습경험 계획하기)

12. 친구들에게 전시물을 보여주고 전시물에 대한 설명하고 자기 평가 및 동료 평가하기 (E2)

13; 교사는 마지막으로 본질적 질문에 답하는 형식으로 학생들의 표현 양식에 따라 일반화를 도출하기 (E2, R)

백워드 디자인 실습

3단계 – Learning Plan(학습경험 계획하기)

2단계에서 설계한 수행과제를 중심으로 학습경험을 계획한다.

요소	내용
목표(Goal)	목표는 친구 문제에 관한 상담 이메일을 쓰는 것이다
역할(Role)	당신은 친구와 관련된 문제로 고민하는 학생이다.
청중 / 대상 (Audience)	청중은 사이버 상담가이다.
상황(Situation)	당신은 친구와의 문제로 힘들어하다 이메일 상담가에게 도움을 요청하기로 마음먹었다.
수행(Performance)	당신은 친구와의 문제에 관해 상담가에게 메일을 써야 한다.
기준(Standards)	과제완성 : 150자 이상 단어 5형식 사용, the 비교급, the 비교급 사용, 의문사 + to 부정사 사용 내용 : 내용의 일관성 / 구성 : 연결성과 응집성 / 언어 사용 : 문법, 철자

백워드 디자인을 위한 수용 가능한 증거 결정하기 (Assessment Evidence) 2학년 2단원

1) 수행과제 (GRASPS 활용)

- 목표 Goal : 수행과제의 목표
 - 당신의 과제는 <절차에 대한 PT자료를 만드는 것>이다.
- 역할 Role : 실세계에 존재하는 다양한 직업을 고려하는 것
 - 당신은 <초등교사>이다.
 - 당신은 <절차에 대한 영어 프리젠테이션을 해줄 것>을 요구받았다.
 - 당신의 일은 <영어프리젠테이션 자료를 참신하고 이해하기 쉽게 만드는 것>이다.
- 청중 Audience : 청중의 설정에 따라

2) 다른 증거

(다양한 증거수집 방법 고려하기. 평가의 연속체 고려. 한 장의 스냅 사진에서 스크랩북으로 인식하기)

- ☑ make 사역동사의 활용- 서술형
- ☑ 물질명사의 활용- 서술형
- ☑ Pop quiz
- ☑ Dictation
- ☑ 오픈북 테스트
- ☑ 학습저널
- ☑ 이해 : 문장으로 자신의 이야기를 말하거나 쓸 수 있다.
- ☑ 수행과제, 비공식적 질문, 퀴즈 및 검사 항목, 개방형 질문, 다양한 평가방법들
- ☑ 배움 뉴스 만들기

수행과제가 달라짐 - 당신의 고객은
<초등학생>이다.

- 상황 Situation : 실세계의 맥락 고려
 - 당신은 동화책 작가로 교육청이 의뢰한 <초등학생을 위한 알기 쉬운 영어프리젠테이션>을 만들게 되었다.
- 수행 Performance : 학생이 실제 해야 하는 것
 - 당신은 대상인 <초등학생>들이 읽을 수 있게 하기 위해 간결하고 최대한 이해하기 쉽게 프리젠테이션을 만들어야 한다.
(개발할 필요가 있다)
- 기준 Standard : 학생들이 수행 시 도달해야 하는 기준
 - 당신의 수행은 how to 절차에 관련한 내용을 프리젠테이션에 담을 필요가 있다.
 - 당신의 작품은 창의성, 예술성, 영어 표현 활용 여부에 따라 판단될 것이다.
 - 성공적인 결과는 교과서와는 다른 느낌의 프리젠테이션을 만드는 것이다.

(파워포인트에 배운 내용을 요약·정리하고 응용하여 자신의 언어로 쓴 영어 표현을 써본다)

#1. 종류를 다양하게 설정하여 선택할 수 있게 한다.

#2. 선택한 내용으로 템플릿을 자유자재로 구성할 수 있게 한다.

#3. 컴퓨터실에서 함께 만든다.

#4. 필요하다면 파워포인트나 워드, 혹은 동영상 편집 및 녹화 유틸을 배우는 시간을 가진다. (자막 필수)

#5. 상영회를 가지고 배운점, 느낀점, 실천할 점 등등을 써본다.

#6. [일반화 및 공유 작업] 미디어 스페이스에 띄워두고 학생들이 볼 수 있도록 게시한다.

\$7. 배운 내용을 다른 학생들과 함께 알 수 있도록 SNS 등을 활용하여 홍보한다.

백워드 디자인 실습

3단계 – Learning Plan(학습경험 계획하기)

2단계에서 설계한 수행과제를 중심으로 학습경험을 계획한다.

3단계 – Learning Plan(학습경험 계획하기)

1. 친구의 고민을 가진 아이의 목소리를 들려준다 (H)
2. 고민에 대해서 이야기를 나눈다 (H)
3. 아이를 위해 해줄 것을 이야기한다 (W)
4. 본질적 질문 제시하기(H, W) – What should I do to solve this problem? What should I do for my relationship?
5. 수행과제를 PPT 자료로 제시하고 학생들에게 안내하기 (W) -루브릭 안내하기, 요구 조건 안내하기
6. 모둠별로 수행과제 해결을 위한 계획 수립하기 (E1)

백워드 디자인 실습

3단계 – Learning Plan(학습경험 계획하기)

2단계에서 설계한 수행과제를 중심으로 학습경험을 계획한다.

3단계 – Learning Plan(학습경험 계획하기)

- 7. 수행과제 해결에 필요한 자료 조사하기 (E1, T)
- 8. 조사한 자료 분석을 통해 의미 파악하기 (E1, T)
- 9. 전시물을 어떻게 제작할 것인지 모둠원과 토의하기 (E1)
- 10. 전시물 제작하기 (E1, T)
- 12. 전시물을 살펴보고 조사한 자료가 포함되었는지, 잘못 제작된 전시물은 없는지 확인하고 수정하기(R)
- 12. 전시회의 제목을 결정하기 위한 토론하기 (E1)

백워드 디자인 실습

3단계 – Learning Plan(학습경험 계획하기)

2단계에서 설계한 수행과제를 중심으로 학습경험을 계획한다.

3단계 – Learning Plan(학습경험 계획하기)

12. 친구들에게 전시물을 보여주고 전시물에 대한 설명하고 자기 평가 및 동료 평가하기 (E2)

13; 교사는 마지막으로 본질적 질문에 답하는 형식으로 학생들의 표현 양식에 따라 일반화를 도출하기 (E2, R)

백워드 디자인 실습

2단계 – Assessment Evidence(수용 가능한 증거 결정하기)

GRASPS 활용하여 수행과제 계획하기

요소	내용
목표(Goal)	
역할(Role)	
청중 / 대상 (Audience)	
상황(Situation)	
수행(Performance)	
기준(Standards)	