

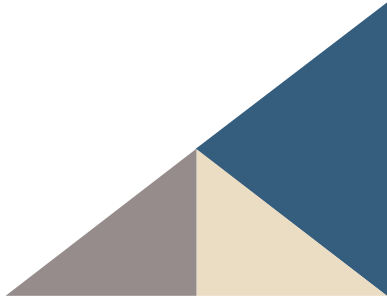
학생중심 수업을 위한 효과적인 전략

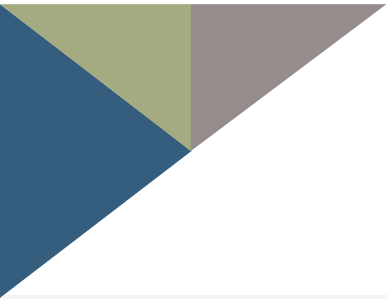


서울대학교 민혜리
hrmin82@snu.ac.kr



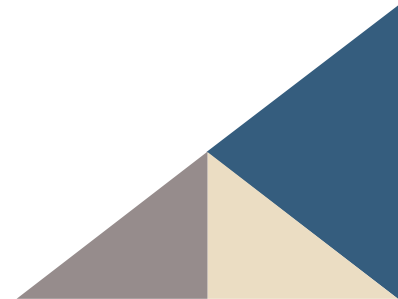
차례

1. 좋은 교수, 더 좋은 수업
 2. 학습자 중심 수업 전략
 3. 정리
- 



1. 좋은 교수, 더 좋은 수업

- 좋은 수업의 핵심요소
- 대학교육 관련 데이터 자료에서 제기하는 좋은 수업



'좋은 수업'의 정의

연구자	'좋은 수업'의 정의
김재춘, 변효종 (2005)	교육적 사태 속에서 일어나는 상호작용 활동을 통해 <u>학생들의 경험의 의미를 확대시켜 줄 수 있는 수업</u>
김창환 (2006)	<u>학습자의 발달이란 목적과 교수자와 학습자의 우호적이고 인간적인 관계 아래에서 교수자는 학습자가 수업 내용을 잘 이해할 수 있도록 설명하면서 학생들의 참여를 촉진하여 학습자들이 폭넓은 경험을 쌓을 수 있도록 하는 수업</u>
Zimitat (2006)	<u>학습자의 수업 참여를 위해 교수자의 열정, 명확한 설명, 상세한 안내, 친밀감, 피드백 제공 등이 수업과정에서 이루어지는 수업</u>
Ambrose 외 (2010)	교수자가 <u>학습자의 학습 과정을 이해하고, 학습자의 학습 형성을 돕기 위해 구성한 수업</u>

학생들의 입장에서 “남는 것이 많은” 수업

학습내용 구성과 제시 방법

- 풍부한 학습내용
- 구조화된 학습내용
- 명확한 설명
- 학습내용과 연계된 유머 사용
- 심화학습을 유도하는 과제 제시

학습방법

- 잘 연계된 다양한 학습활동의 사용
- 학습자의 참여가 포함되는 활발한 상호작용

학습동기 유발 및 학습지원

- 학업 성과 증명 기회 및 피드백의 지속적 제공
- 학습한 내용의 활용 가능성을 언급하고, 지적 자극, 열정 등을 갖도록 지원
- 학습자의 적극적인 수업 참여 유도
- 과제 수행 및 개선을 위한 지원
- 학습 전략의 제시

수업 관리

- 단위 수업에 대한 관리
- 한학기 수업에 대한 관리

학생 평가 및 수업 평가

- 학생 평가의 다양화
- 수업 평가의 다양화

수업에 대한 철저한 준비, 끊임없는 성찰을 통한 수업 개선의 노력

교수자의 열정

수업에 대한 열정
학생에 대한 열정

교수자의 지식

수업 내용에 대한 지식
수업 방법에 대한 지식

좋은 대학수업의 특성 모형

안지혜(2014). 좋은 대학수업의 특성에 대한 문화기술적 사례 연구. 열린교육연구, 22(1), 163-191
교육상, 우수 수업상 수상교수 혹은 센터 추천 우수교수 수업/ 참여관찰+교수면담+학생면담

학생과 교수 집단의 비교를 통해 얻을 수 있는 정보

전국대학 공대 교수 86명, 학생 3004명 대상 설문 분석(공학교육연구 19(3), 2016)
+ 그 외 단대 분석 추가

분석 내용	결과
의견 차이	• 전체 학생평균 3.87 < 교수평균 3.95 • 전체적으로 교수들이 학생에 비해 자신의 강의에 대해 더 만족스럽게 생각하고 있음
통 계 적 유 의 미 한 차이	• 수업에서 해당 과목의 주요 주제들이 적절하게 다루어졌다.(학생 4.02 < 교수 4.30) • 수업과 과제피드백이 학습에 도움이 되었다 (학생 3.87 < 교수 4.38) • 시험, 과제에 대한 평가는 객관적이고 공정하였다.(학생 3.88 < 교수 4.38) • 수업에서 해당 분야의 최신이론과 동향을 전달하였다. (학생 3.73 < 교수 4.02) • 문항4: 수업 중 효과적으로 학생을 수업에 참여시킨다.(학생 3.83 > 교수 3.42) • 문항15: 학습에 도움이 되도록 e-Learning 및 매체, 장비를 활용하였다. (학생 3.87 > 교수 3.71)

< 16> 수업 내 요소들에 대한 학생과 교수간의 실천 여부 인식 차

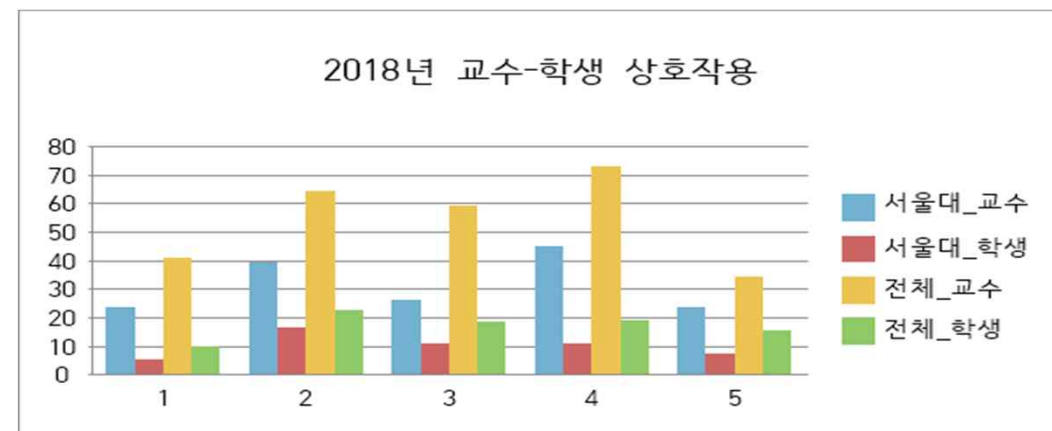
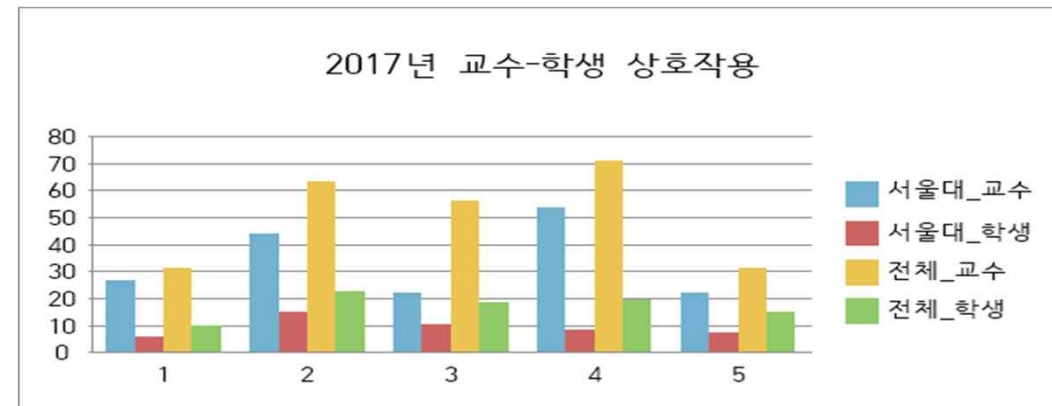
항목	현실만족도 차이	학생	교수	
질문활성화	0.29	학생이 더	2.40	2.12
복습	0.25	만족	2.92	2.67
예습	0.17	^	2.50	2.33
성취감(교양)	0.15		3.15	3.00
진도마침	0.14		4.04	3.90
지적도전(교양)	0.13		3.10	2.97
학생 몰입도	0.10		3.06	2.96
학생간토론	0.07		2.23	2.16
지적도전(전공)	0.07		3.39	3.46
수업시험일치	0.15		3.51	3.66
교수-학생소통	0.19		2.44	2.63
교수열정	0.29		3.23	3.52
과제피드백	0.47		2.49	2.97
시험피드백	0.53	v	2.27	2.80
성취감(전공)	0.59	교수가 더 만족	3.31	3.90

통계적으로 유의미한 차이가 있는 수치를 볼드 표시

2015년. 서울대학교 교수 304명, 학생 2251명 대상 설문

• 상호작용에 대한 교수-학생 의견 비교

- 한국교육개발원(KEDI)의 한국형 교수학습조사도구(NASAL)를 통한 진단 결과
- 다른 문항들에 비하여 교수-학생 상호작용에 속한 모든 문항에서 교수와 학생 간의 인식 차이가 상당히 크고 뚜렷하게 나타나고 있음.
- 교수들이 보고한 교수와의 학문적·사회적 상호작용에 비해 학생들이 보고한 경험 빈도는 상대적으로 낮으며, 이는 지난 3년간 조사결과에서 동일하게 확인되었다.



-
- 한국 대학 교수학습과정에 대한 조사 + 각종 교수학습 관련 연구와 데이터에서의 공통적 개선 방향

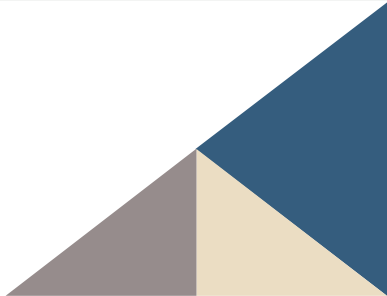
=> 학습자 중심 교육의 강화

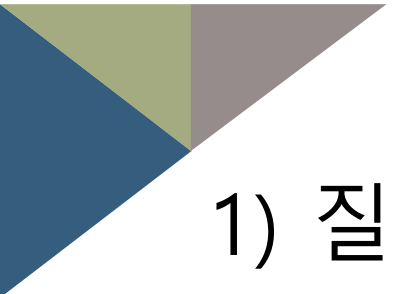
=> 학생과의 소통, 상호작용 강화

=> 과제와 시험결과에 대한 피드백의 강화

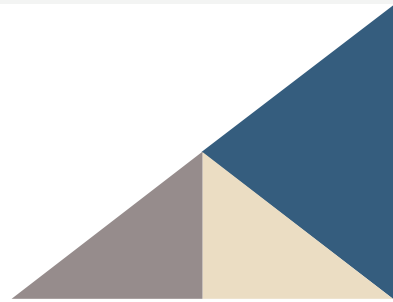


2. 학습자 중심 수업 전략

- 질문전략
 - 학습활동 계획
 - 동료와의 활동
 - 디지털 매체 활용
 - 평가루브릭 활용
- 



1) 질문전략을 통한 접근



□ 호기심을 자극하는 질문

호기심을 자극하는 질문



조 벽

조벽

“인간이 AA전지로 에너지 공급받는다면 하루를 살기 위해
AA전지 몇 개가 필요할까요?” (열역학 강의 중)
→ 정답이 없어도 주제와 관련하여 흥미있고
생각할 호기심을 자극하면 됨

M. 샌델

“무서운 속도로 달리는 전차의 전방 선로에 다섯 남자가 작업을
하고 있다. 전차를 세우기란 불가능하다. 이때 측선이 눈에 들어
온다. 측선에서 한 남자가 작업을 하고 있다. 전차를 돌리면
그 남자는 죽게 된다. 당신은 어떻게 할 것인가?
어떤 것이 정의로운가?” (정치철학 강의 중)
→ 현실에 와 닿는 매력적인 질문으로 학생들의 생각을 사로잡음



Michael Sandel

- 사용시기

- 도입부
- 새롭고 중요한 학습내용이 등장할 때

- 방법

- 학습자와의 관련성 높이기: 학습자의 문화, 관심사, 이익과 연결되는 질문
- 스토리텔링 방식 도입:
 - 예) 오늘은 생물테러란 무엇이고 어떤 종류가 있는지 살펴보겠습니다.
 - 예) 오늘은 생물테러에 대해 살펴보겠습니다. 생물테러가 무엇인가요?
아는 학생? (앞의 학생을 지목하며) 학생 대답해 보세요.
- 예) 어느 날 아침, 여러분의 집 앞에 박스가 하나 놓여져 있습니다. 받는 이에는 내 이름이 적혀져 있습니다. 누가 보낸 것일까 궁금하지만 박스에는 아무 것도 적혀져 있지 않습니다. 당신이라면 이 박스를 열어보시겠습니까? 너무 궁금한 당신은 결국 박스를 열고 말았습니다. 그 때 갑자기 박스 안에서 백색의 가루가 당신에게 뿜어져 나왔습니다. 당신은 어떤 생각이 들까요?(문제형 질문)



□ 프레이밍(Framing) 질문

2) 사고를 확장케 하는 질문

② 프레이밍(Framing) 질문

- 사진 찍을 때 파인더 테두리 안에 피사체를 배치하듯 질문의 방향 제시로 상대방이 답할 수 있게 함
ex) 중요한 의료용품은 무엇이 있을까요?
→ 수술 시에 자주 쓰는 의료용품이 무엇이 있을까요/
(기다림 후) 얼마 전에 실습 나가서 봤던 것들을 떠올려도 좋고요.
- 추상적 설명 대신 구체적 예를 들도록 하는 질문
ex) 독도 영유권 문제는 왜 중요한가?
→ 만일 독도를 일본에게 빼앗긴다면 우리에게 어떠한 일이 일어날까?
(이용숙, 조영태, 1989: 237~249)
- 사고의 범주를 정해주는 질문
답할 수 있도록 답변의 틀을 줄 수 있음
힌트를 주거나 쉬운 질문으로 바꾸어 줄 수 있음

2) 사고를 확장케 하는 질문

현재 실업률은 몇%인가? 작년과 비교하면?

- 이 수치를 개선하려면 정부의 지출 우선순위를 어떻게 바꿔야 할까?

현재 온실가스 배출 상황은?

- 환경부 장관이 되었다.
기자가 대구의 온실가스 배출을 줄일 방안을 물었을 때
뭐라 대답할까?

- 사용시기

- 학생들이 질문에 대해 사고하기를 어려워 할 때
- 학생들이 답하기 어려워 한다는 것이 느껴질 때

- 방법

- 학습자가 생각할 범위를 줄여서 질문을 나누어 던짐
- 학습자가 생각하기 쉽게 추상적인 내용을 구체적인 상황으로 던짐
- 예) 성공하기 위해서는 무엇을 해야 합니까?

=> 현재 당신 행동의 우선순위와 목표는 무엇인가? 가장 가까운 사람들의 우선순위와 목표는 무엇?

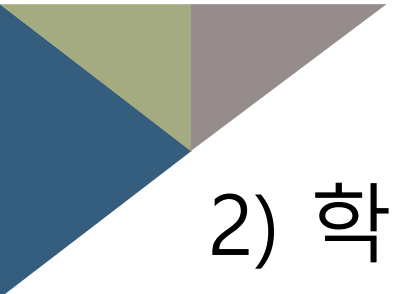
=> 당신은 주변 사람들에게 무엇을 기대하는가? 그들은 당신에게 무엇을 기대하는가?

- 예) 독도 영유권 문제는 왜 중요한가?

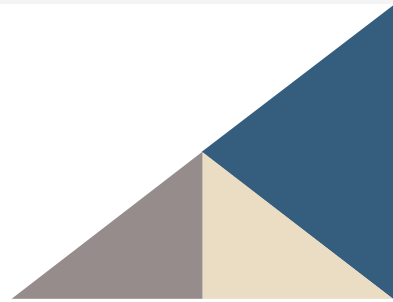
=> 만일 독도를 일본에게 빼앗긴다면 우리에게 어떠한 일이 일어날까? (구체적인 상황으로 만들기)

- 예) 3세 아이들의 특징은 무엇이 있을까요?

=> (영아기 때와 비교해서) 신체적 특징은? 인지적으로는? 사회적으로는? 언어적으로는? 정서적으로는?



2) 학습활동 계획을 통한 접근

- 핸드아웃 활용: 수업 시작할 때, 수업을 들어야 대답할 수 있는 문제를 출제하여 핸드아웃을 나눠주고, 수업 끝난 후 제출하도록 하여 수업내용에 집중하게 함
 - 노트작성 /1 분 paper / 성찰 저널 쓰기
 - 학습활동 문제 만들기 (문제중심학습)
- 

학생 노트정리 및 글쓰기 활동

[illegible]

공학수학2 노트

과 과	2010.		학 번		이 름	
				점 수 검 의 사 할		

1분 paper

오늘 수업내용 중 가장 중요한 내용은 무엇입니까?

오늘 수업내용 중 이해가 되지 않는 부분이 있다면 무엇인가요?

* 강의내용(교육공학 심리학적 기초이론) 모듈별 마인드맵 작성 실습 (In-Class)



학생활동을 위한 문제 사례

사례 1)

교수명

담당 학부 교과목명

최희승

정신건강간호학 및 실습

학부과목 개선안: 가상체험시뮬레이션 시나리오 계획

조현병의 다양한 증상, 특히 망상이나 환각과 같은 양성증상을 효과적으로 관리하기 위해서는 환자가 경험하고 있는 증상과, 그 증상으로 인해 환자가 경험하는 다양한 감정들을 이해하고 공감하는 것이 중요하다. 실제 환자의 환경 경험을 바탕으로 짧은 시뮬레이션 영상을 제작하여 수업시간에 활용할 계획이다. 이 영상을 통해 환자가 경험하고 있는 환경의 양상, 환경으로 인해 환자가 경험하게 되는 다양한 감정들, 그리고 이러한 감정을 다루기 위한 간호증제에 대해 논의해보고자 한다.

영상 시놉시스

[상황: 정신과 병동의 저녁 투약시간이다. 오늘 오후 조현병 진단을 받고 입원한 김OO 환자에게 간호사가 약을 전해주고 있다. 20세 남자 김OO 는 현재 대학교에 재학중이며 2개월 전부터 기숙사를 함께 쓰는 룸메이트와 지도교수가 자신을 감시하고 해치려고 한다는 피해망상과 환청을 주 호소로 초발 조현병 진단을 받고 정신과 외래를 통해 보호병동에 입원하였다]

간호사: 안녕하세요, 김 OO씨. 오늘 드실 저녁약이에요. 외래에서 드시던 약과 같은 약입니다.

환자: 아..... 네.

환자가 경험하는 환경(이후 환청으로 표시): “아니 오늘 처음 보는 저 간호사가 니 이름을 어떻게 알아? 저 사람도 벌써 니 소문을 들은 거 아니야?”

간호사: 저녁 식사는 잘 하셨어요? 오늘 입원하셔서 여러 가지로 낯설고 불편하실 수 있을 것 같아요. 불편하신점이나 궁금하신 점 있으시면 언제든 알려주세요.

환자: 아, 네 알겠습니다.

환청: 또 그 약이네. 그 독약. 너 기운 빠지게 하고 힘들게 하는 그 약이잖아. 그 사람들이 너를 서서히 말려 죽일 거야. 얼른 여기서 도망가.

환자: 나한테 왜 그러시는 거요?

약사: 네? 방금 뭐라고 하셨죠?

환자: 이제 중 그만 괴롭히세요.

환청: 니가 그런다고 니 말을 들을 거 같아? 바보 같으니라고, 니가 그렇게 모자란 행동을 하니까 니 가족도 친구도 다 널 무시하는 거야. 바보, 멍청이, 넌 쓸모없는 인간이야.

환자: (눈을 감고 귀를 감싸 쥐면서 괴로워 한다.)

약사: 김OO 씨, 어디 불편하세요?

사례 2)

그룹 토론 질문

1) 이 영상을 보며 처음 떠오른 감정과 생각에 관해 나누어 보자.

2) 이러한 상황에서 김OO 씨가 경험할 수 있는 감정이나 생각들을 어떤 것일지 이야기 나누어 봅시다.

3) 간호사로서 김OO를 위해 제공할 수 있는 간호증제를 계획해 봅시다. 김OO씨에게 적용할 수 있는 치료적 의사소통의 예와 그 근거를 적어봅시다.

치료적 의사소통의 예	근거

사례 3)

여러분은 문학잡지 회사의 교재 개발부 팀원이다. 노원구의 지역사회 독서클럽에서 The Great Gatsby의 이해에 도움이 되는 잡지를 만들어 달라는 요청이 받았다. 일반인을 위한 자료이므로 쉽고 재미있고 기억에 남도록 이 작품의 시대적 배경과 인물을 설명하는 내용으로 만들어 달라는 주문을 받았다.

이 주문에 대하여 당신 팀은 2개의 잡지를 제작하려고 한다. 첫째 잡지 프로젝트는 1920년대 미국의 시대적 배경 중 작품 이해에 중요하다고 생각되는 포인트를 1사람이 한 주제씩 선정하여 기사를 작성하고, 팀원들의 기사를 돌려보고 수정보완한 후 모아서 잡지를 만든다. 두 번째 잡지 프로젝트는 작품의 주된 인물인 Gatsby와 Nick, 그리고 그 외의 3-4 인물을 선정하여 시대적인 배경에 비추어 인물을 분석한 후 창의적인 방법으로 인물에 대한 기사를 작성하고, 팀원들의 기사를 돌려보고 수정보완한 후 모아서 잡지를 만든다.

사례 4)

일반 문제

- 1890년대에서 1910년대 서양화의 도입과 한국화 전통의 계승 과정과 그 내용에 대해서 알아보자.

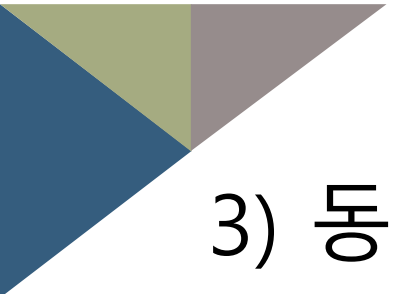


관련성이 강화된 문제

- 여러분은 S박물관의 큐레이터입니다. 이번에 박물관에서는 '1890~1910년대 한국 근대미술의 재조명'을 주제로 전시회를 계획하고 있습니다. 여러분은 그 전시회의 모든 준비와 기획의 책임을 맡게 되었습니다. 어떤 내용과 어떤 작품으로 전시회를 운영할 것인지 기획보고서를 작성해서 제출하시오.

학생 활동 과정/ 절차 - 개별 활동 + 팀 활동

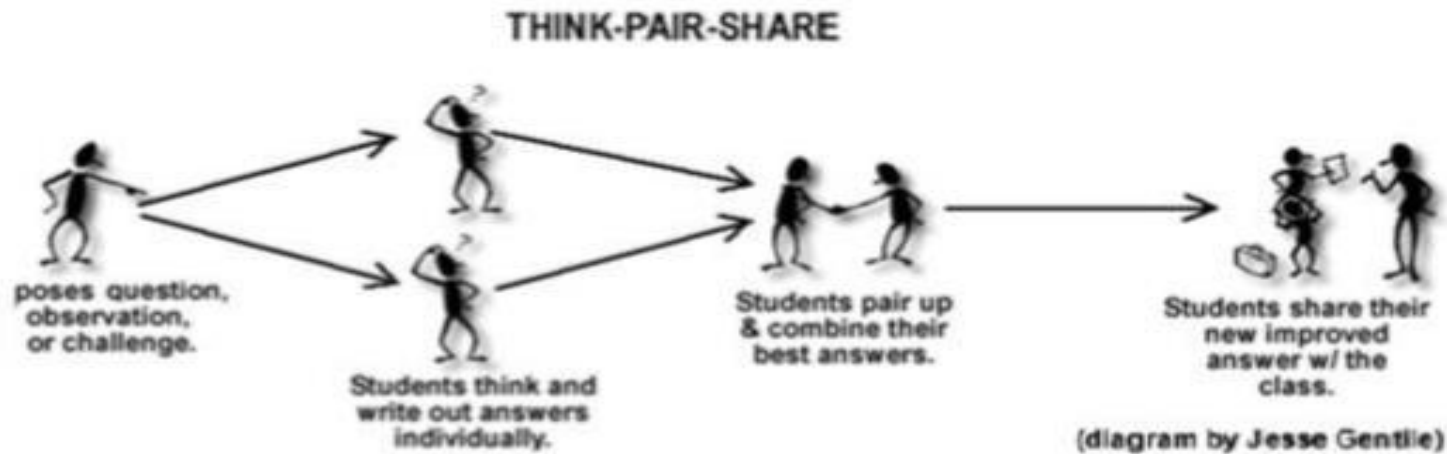
- 1) 위 상황에서 기획보고서를 쓰는데 필요한 중요한 단서를 찾아 밑줄을 그어 보십시오. 왜 이 사항이 중요하다고 생각하십니까?
- 2) 현재 당신과 기관은 어떤 상황입니까? 이 상황에서 중요한 요소 및 고려해야 하는 요소는 무엇이 있을까요?
- 3) 관련 자료를 참고하여 기획보고서를 쓰는데 무엇이 필요한지 의논해봅시다.
 - 3-1) 여러분이 이미 알고 있는 내용은 무엇입니까?
 - 3-2) 기획보고서를 쓰기 위해 추가로 알아야 할 내용은 무엇입니까?
- 4) 여러분이 논의한 내용 및 학습한 내용을 근거로 기획보고서를 작성해봅시다.



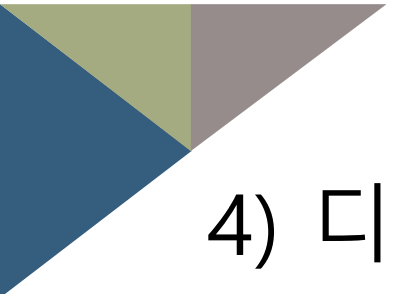
3) 동료와의 활동을 통한 접근

- 수업 중의 작은 토론 활동을 통한 참여 확대 방안 제안: 'Think, Pair and Share Method' 활용 (짝토론)





- 이 방법은 5분 내외에 세 단계를 거쳐 학생들의 참여를 이끌어 내도록 구성된 방법
- 1단계에서는 교수자가 던진 질문에 대해 스스로 생각하고 (30초 ~ 1분)
- 2단계에서는 자신의 생각을 파트너와 나누고 (2분)
- 3단계에서는 교수자 및 학급동료들과 나눌 수 있게 하는 방법 (2분)
- 3단계에서는 교수가 학생들을 무작위로 선택하여 발표를 시키는 것으로 2단계에서의 참여 강화
- 문제풀이/새로운 개념 이해 /질문유도 등의 목표에 모두 적용 가능



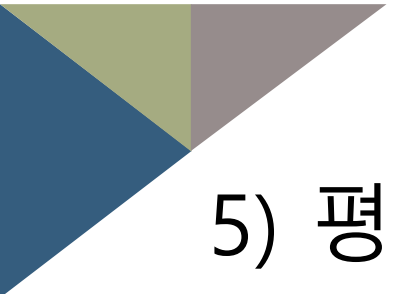
4) 디지털 매체 활용을 통한 접근

- 퀴즈 앱 활용
- Digital Native인 학생들의 적극적인 사례 개발 활동 장려





- 전 시간 복습 혹은 수업 후 마무리 시간에 간단한 퀴즈를 준비하고 풀어보아서 학습이해도
를 확인하는 방안
- 다양한 스마트 앱을 활용하면 학생들의 흥미유발에도 도움이 됨
- 수업 중에 교수와 학생이 모두 학습이해정도를 확인하고 이에 대해 교수자가 추가 학습 및
정리 활동으로 연계 가능함(소크라티브, 카훗 등 활용)



5) 평가루브릭 활용

- 학생의 자기평가, 동료평가 확대
- 객관적, 공정한 평가를 위한 기준 제공
- 평가기준 제공을 통해 학습활동의 목표 제공



파워포인트 과제물 평가표((sample)

기준	배점		
	미약(poor)	준수(good)	탁월(excellent)
효과적인 시각적 제시(색깔, 크기, 배열)			
적절한 그래픽, 그림의 활용			
적절한 애니메이션의 활용			
적절한 순차적 제시의 적용			
상호작용적 교수 설계 원리의 적용			
내용의 정확한 제시			
노력의 정도			
개발 보고서의 창의적 측면			
총점	/20		

교수학습과정안 평가표 (sample)

교수설계 능력		배점		
		미약(poor)	준수(good)	탁월(excellent)
개념 분석	청사진의 적절성	2	3	4
	참고자료 표기			
사례의 효과적 사용	자극 제시	1	2	4
학습지원 방법	매체 및 주의집중	1	2	4
	참여 기법			
평가문항의 적절성	적용 문항	1	2	4
창의적 구성	도입활동	0	1	2
	학생참여활동			
	사례 제시 방식			
	학습자 특성 고려			
전체적인 조직	구성 및 표현방식의 전문성	0	1	2
	수업의 자연스러운 흐름			
종합		/20		

Gagne 수업의 사태 기반 교안 개발 평가표 (sample)

교수설계 능력		배점		
		미약(poor)	준수(good)	탁월(excellent)
도입단계	주의집중	2	3	4
	목표제시			
	사전 지식의 회상			
전개단계	자극제시	1	2	4
	학습 안내 제시			
	수행 유도			
	피드백 제시			
평가		1	2	4
정리	파지와 전이(저장과 적용)	1	2	4
창의적 구성		0	0	2
전체적인 조직		0	0	2
종합		/20		

대학수업에서 루브릭 적용 사례 및 최근 동향

<표 1> 팀워크를 위한 루브릭

평가항목	수행수준		
	3	2	1
역할정의의 적절성	모든 팀원들의 장점을 살려 역할이 적절하고 구체적으로 정의되었다. 팀원들의 장단점과 특징을 파악하려고 노력한 과정이 있다.	모든 팀원들의 장점을 살려 역할이 정의되어 있으나 구체적으로 정의되어야 할 필요가 있다.	역할정의가 구체적이지 않고 역할 정의의 과정들이 분명하게 드러나지 않는다.
정기적인 회의개최와 참여	팀은 정기적으로 회의를 개최하였으며 모든 팀원들이 모든 미팅에 참석하였다.(인터넷 기록, 사진 등의 회의개최 증거물을 제공한다.)	팀은 필요한대로 회의를 개최하였으며 대부분의 팀원들이 회의에 참여하였으나 참석하지 않은 팀원들도 있다.	회의 개최가 정기적이지 않고 미팅에 참여하지 않은 팀원이 다수 있다.
작업일정표의 적절성	팀의 작업일정표가 적절하고 체계적으로 나타나 있다.	팀의 작업일정표가 나타나 있지만 목표 달성을 위해 더 구체적이 될 필요가 있거나 체계적이지 않은 부분이 있다.	팀의 작업일정표가 나타나 있지만 목표 달성을 위해 구체적이지 않고 체계적이지 않다.
회의록 체계	회의록에는 회의참석 여부, 토론내용, 의사결정 과정이 명확하게 기술되어 있다.	회의록에는 회의참석 여부, 토론내용, 의사결정 과정이 기술되어 있지만 어떤 내용은 다른 내용보다 불분명하다.	회의록이 제대로 작성되어 있지 못하다.

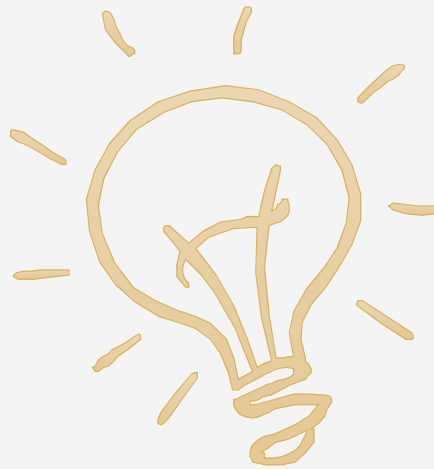
<표 2> 의사소통과 프레젠테이션을 위한 루브릭

평가항목	수행수준		
	3	2	1
내용의 조직성과 논리성	내용이 매우 조직적으로 구성되어 있고 필요한 내용이 논리적으로 구성되어 있다.	내용이 대체로 조직적으로 구성되어 있으나 내용 구성이 논리적이지 못한 부분이 있다	대부분의 내용이 조직적으로 구성되어 있지 않고 내용 구성이 논리적이지도 못하다.
내용 전달의 명료성	표와 그림의 활용이 매우 적절하여 내용의 수준을 높이고 내용 전달을 명료하게 한다.	표와 그림이 내용 전달을 명료하게 하기 위해 더 활용될 필요가 있다.	내용 전달을 명료하게 할 수 있는 표와 그림이 활용되지 않았다.
단락 구성의 정확성	글은 주요 주제와 지지하는 문장을 포함하는 단락으로 구성되어 있다.	글은 주요 주제와 지지하는 문장을 포함하는 단락으로 대체로 구성되어 있으나 보완되어야 할 단락들이 발견된다.	글은 정확한 단락으로 구성되지 않은 부분이 많다.
문법적 오류	문장이 문법적 오류 없이 작성되었다.	문법적 오류가 있는 문장이 간혹 발견된다.	문법적 오류가 있는 문장이 많이 발견된다.

평가항목	미흡:0	보통:1	우수:2	탁월:3
자료조사	주어진 과제와 동떨어진 자료를 찾는다	주어진 과제에 일부 관련 있는 자료를 찾는다	주어진 과제와 대부분 관련된 자료를 찾는다	주어진 과제와 직결된 자료를 찾는다
역할수행	주어진 팀원 역할을 제대로 수행하지 못한다	주어진 팀원 역할을 제한적으로 수행한다	주어진 팀원 역할을 적절히 수행한다	주어진 역할을 모범적으로 수행하고 팀원을 돕는다
성실성	과제 미팅에 가끔씩 불참한다	과제 미팅에 가끔 지각한다	과제 미팅에 지각없이 참여한다	과제 미팅에 철저히 준비하여 참여한다
의사소통	팀원의 의견에 관심이 부족하고 의견 제시도 미흡하다	의견 제시는 활발하나 팀원의 의견 청취가 미흡하다	의견 제시가 활발하며 팀원의 의견을 경청한다	팀원과의 의사소통이 활발하며 팀원의 참여를 이끈다

평가영역	평가범주	평가내용	수준		
무용체험	춤읽기	이론 지식	1) 무용의 개념과 원리를 이해하고 있는가?	체계적으로 이해하고 있다.	A
				이해는 하고 있으나 논리적이지 못한 부분이 있다.	B
				이해하지 못하고 논리성이 없다.	C
			2) 무용의 특성과 차이를 이야기할 수 있는가?	무용의 특성과 차이를 설명할 수 있다.	A
				이해는 하고 있으나 논리적이지 못한 부분이 있다.	B
				이해하지 못하고 논리성이 없다	C
			3) 무용의 사회 문화적 가치를 발견하였는가?	사회문화적 가치를 설명할 수 있다.	A
				가치를 탐구하였으나 하였으나 정리가 되지 않았다.	B
				가치를 찾지 못하였다.	C
			4) 무용의 예술적 가치를 이해하였는가?	예술적 가치를 설명할 수 있다.	A
				가치를 탐구하였으나 하였으나 정리가 되지 않았다.	B
				가치를 찾지 못하였다.	C
	춤추기	실습 수행	1) 움직임의 원리를 이해하며 춤추는가?	움직임 원리를 활용하여 무용동작을 수행하였다.	A
				무용동작을 연결하여 수행하였다.	B
				움직임 원리를 활용하지 못하였다.	C
	춤만들기		2) 정확한 순서로 동작을 수행하는가?	올바른 순서로 동작을 수행하였다	A
				동작의 오류가 발견되었다.	B
				순서를 외우지 못하였다.	C
			3) 창의적으로 무용동작을 구성하였는가?	새로운 동작을 구성하였다.	A
				기존의 동작을 변형하였다.	B
				새로운 구성이 수행되지 않았다.	C
			4) 다양한 방법을 활용하여 동작을 구성하였는가?	다양한 매체를 활용하였다.	A
				무용동작만을 활용하여 구성하였다.	B
				기존의 동작도 활용하지 못하였다.	C

3. 정리



이상과 실제의 괴리

이상	실제
• 학생중심의 지식창출 수업 • 협력활동 및 대화를 통해 생각의 폭을 넓히는 수업 • 행함(practice)을 통해 깨달음(knowledge)을 얻는 수업 • 학생들의 삶과 수업 경험이 연계된 의미 있는 수업	• 교사 중심의 내용 전달식 수업 • 활동은 있으나 사고는 없는 활동중심 수업 • 교과내용(content)과 과정(process)이 분리된 수업 • 학생들의 삶과 유리된 수업



학습자 중심 수업을 위한 전략

- 질문전략 활용
 - 학습활동 계획
 - 동료 학생과의 활동
 - 디지털 매체 활용
 - 평가루브릭 활용
- 



감사합니다