

학생중심, 현장중심 교육

경기 블렌디드 러닝의 이해

 경기도교육청
GYEONGGIDO OFFICE OF EDUCATION





CONTENTS



I	경기 블렌디드 러닝의 이해	5
II	경기 블렌디드 러닝의 실천	15
III	경기 블렌디드 러닝 실천 예시안	31



경기 블렌디드 러닝의 이해

발간목적

최근 코로나19 사태로 우리 사회는 'Before Corona'와 'After Corona'로 구분될 것이라고 할만큼 거대한 사회적 변화를 맞이하고 있습니다. 교육환경 변화에 대응하는 학교교육에 대한 고민도 커지게 되었으며 다시한번 교육의 본질과 미래교육에 대한 고민의 시점이기도 합니다.

경기교육은 학생이 배움의 주체가 되어 삶의 역량을 기르는 역량기반 교육과정, 삶의 역량을 기르는 자발적 배움이 일어나는 배움중심수업, 학습의 과정과 결과에 대한 피드백을 통해 학생의 전면적 발달을 돕는 성장중심평가로 교육과정-수업-평가의 선순환을 추구하고 있습니다.

그러나 코로나19 감염병 상황 발생에 따라 등교수업이 제한되면서 이전의 상황과는 너무도 달라진 현장의 모습을 우리는 직면하고 있습니다. 학교 현장은 대면수업을 전제로 혁신적으로 재구성하였던 교육과정 운영에 어려움을 느끼고 교과별, 단원별, 차시별 분절적인 수업을 온오프라인 방식으로 적기에 제공하기에 급급한 상황이었습니다. 또한 원격수업 운영 시 개별 학생들의 학습동기유발 및 학습 관리에도 어려움을 겪고 있습니다.

위와 같은 문제점들을 해결하기 위하여 교육과정-수업-평가와 연계한 경기 블렌디드 러닝이 교육 현장에 유의미하게 적용될 수 있도록 지원하고자 하며, '경기 블렌디드 러닝 이해자료'는 역량기반 교육과정-배움중심수업-성장중심평가를 구현하는 과정에서 온·오프라인 학습의 장점을 최대한 활용하여 학생의 행복한 배움과 성장을 지원하고자 하는 목적으로 아래와 같은 내용을 담아 제작되었습니다.

첫째, 경기 블렌디드 러닝의 이해와 지향을 살펴봅니다.

둘째, 경기 블렌디드 러닝의 '실천'에서는 교육과정-수업-평가의 맥락화된 학습 경험을 제공하기 위한 성취기준 재구성 및 학습내용 설계, 학생 맞춤형 피드백 설계의 의미와 예시를 제시하였습니다.

셋째, 경기 블렌디드 러닝 '실천 예시안'에서는 학생들의 성장을 돕기 위한 학년별 교육과정-수업-평가 연계 블렌디드 러닝 운영 계획의 구체적인 사례를 제시하였습니다.



경기 블렌디드 러닝의 이해

I

B l e n d e d R u n n i n g



경기 블렌디드 러닝의 이해

1. 블렌디드 러닝의 의미와 지향
2. 미래교육의 키워드 블렌디드 러닝



1

블렌디드 러닝의 의미와 지향

의미



역량기반 교육과정-배움중심수업-성장중심평가를 구현하는 과정에서 성취기준 및 학습 내용 재구성을 통하여 온오프라인의 맥락화된 학습 경험을 제공하고, 학생 맞춤형 학습 설계 및 피드백을 강화하여 학생주도 학습을 지원하는 교육

블렌디드 러닝은 역량기반 교육과정을 바탕으로 배움중심수업과 성장중심평가를 온전히 실현하기 위한 온오프라인 병행 수업을 말합니다. 이는 성취기준이나 학습 내용을 통합하거나 재구성하여 온오프라인을 병행하고 있는 수업상황에서 맥락화된 학습 경험을 제공하고, 개별 학생 맞춤형 학습 설계 및 피드백을 강화하여 학생주도 학습을 지원하는 교육을 의미합니다.

- **온오프라인 연계 맥락화된 학습 경험 제공** 학생의 삶을 중심으로, 온오프라인 학습 상황을 고려하여 교과별 성취기준 및 학습 내용을 재구성하고 교과별, 주제별 통합적 학습 경험 제공
- **학생 맞춤형 학습 설계 및 피드백** 학생의 배움을 중심으로, 온오프라인 학습 방식의 장점을 최대한 활용한 학생 맞춤형 학습 안내 및 피드백(배움 확인, 연계 학습 안내 등)을 실시하여 학생 학습권 보장

배경

사회·문화적 상황

- 4차 산업혁명에 따른 과학 기술의 발달
- 이러닝 플랫폼의 급속한 확대
- 코로나19로 인한 등교·원격수업 병행 상황

교육적 요구

- 학생의 학력 격차 심화 해결 요구
- 학생 참여형 배움에 대한 교육적 필요
- 시·공간을 초월한 다양한 형태의 학습 욕구

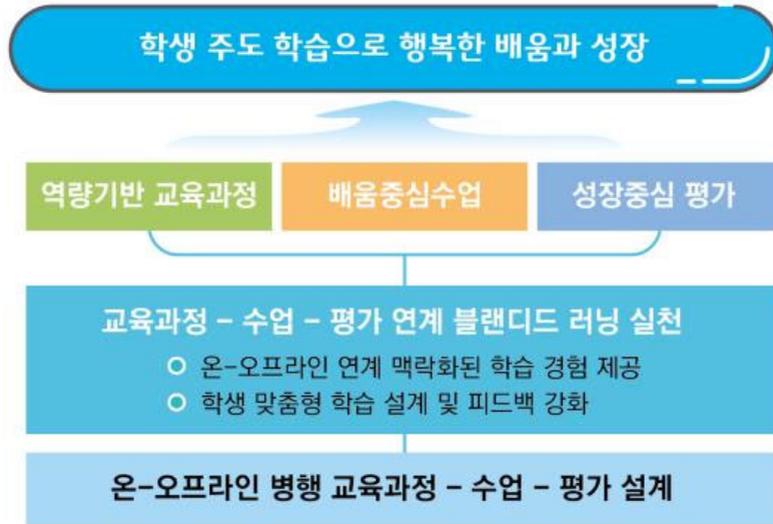
학생관 변화

- 디지털 네이티브라 불리는 세대
- 온라인 정보를 공유하고 소통하는 것이 자유로워짐
- 유의미한 학습을 스스로 만들어갈 수 있는 성장가능성을 가진 존재

교사 역할 변화

- 배움과 성장의 촉진자
- 맥락화된 학습경험 설계자·운영자
- 학생을 이해하고 지원하는 멘토 및 상담자
- 교육과정 자율성을 가진 교육전문가

지향점



- **역량기반 교육과정:** 학생이 배움의 주체가 되어 삶의 역량을 기르는 교육과정
(학생의 삶을 중심으로 국가, 지역, 학교 수준 교육과정을 맥락적으로 재구성)
- **배움중심수업:** 삶의 역량을 기르는 자발적 배움이 일어나는 수업
(삶과 연계한 배움, 학생 주도의 자발적 배움, 협력적 배움)
- **성장중심평가:** 학습의 과정과 결과에 대한 피드백을 통해 학생의 전면적 발달을 돕는 평가로서
경쟁이 아닌 협력으로 모두의 성장을 지원하는 평가

경기도교육청은 경기도 초·중·고등학교 교육과정 총론에서 '구성의 중점'으로 교육 목표, 교육 내용, 교수·학습 및 평가의 일관성을 강화하도록 강조하고 있습니다. 이는 교사의 교육과정 문해력을 바탕으로 자신이 운영할 교육과정을 재구성하고, 배움중심수업의 철학과 가치를 반영한 학생 참여 중심 수업을 실시하며, 자신이 수업한 내용을 성장중심으로 평가하여 교육 과정, 수업, 평가가 일관되고 체계적으로 이어지는 교육과정 편성·운영 방식을 말합니다.

다시 말해서 학생이 배움의 주체가 되어 삶의 역량을 기르는 역량기반 교육과정, 삶의 역량을 기르는 자발적 배움이 일어나는 배움중심수업, 학습의 과정과 결과에 대한 피드백을 통해 학생의 전면적 발달을 돕는 성장중심평가로 교육과정-수업-평가의 선순환을 추구하고 있습니다.

그러나 코로나19 감염병 상황 발생에 따라 등교수업이 제한되면서 이전의 상황과는 너무나 달라진 현장의 모습을 우리는 직면하고 있습니다. 학교 현장은 대면 수업을 전제로 혁신적으로 재구성하였던 교육과정 운영에 어려움을 느끼고 교과별, 단원별, 차시별 분절적인 수업을 온-오프라인 방식으로 적기에 제공하기에 급급한 상황이었습니다. 또한 원격수업 운영 시 개별 학생들의 학습동기유발 및 학습 관리에도 어려움을 겪고 있습니다.

이에 경기도교육청은 위와 같은 문제점들을 해결하기 위하여 교육과정-수업-평가와 연계한 경기 블렌디드 러닝이 교육 현장에 유의미하게 적용될 수 있도록 정책적으로 지원하고자 합니다. 경기 블렌디드 러닝은 역량기반 교육과정-배움중심수업-성장중심평가를 구현하는 과정에서 온-오프라인 학습의 장점을 최대한 활용하여 학생의 행복한 배움과 성장을 지원하는 것이 주된 목적입니다.

2

미래교육의 키워드 블렌디드 러닝

미래사회 변화

• 코로나19로 인한 교육환경의 변화

- 코로나 19는 일상적인 학교 등교를 불가능하게 만들었습니다. 이러한 현상은 공동체로 운영되는 군집 형태의 학교가 가진 한계를 여실히 보여준 사회 변동이자 교육환경의 대변화라고 할 수 있습니다. 대면접촉이 어려워지고, 실물교구를 직접 공유하는 것이 어려워졌으며, 사공간을 가로질러 사람을 연결해야 하는 초유의 사태가 발생한 것입니다. 따라서 학교 교육은 기존의 등교 교육 방식으로는 더 이상 정상적인 수업을 할 수 없게 되었습니다. 기존의 교육방식과 다른, 보다 안전하고 새로운 교육방식으로 팬데믹(pandemic) 현상을 극복할 수 있는 교육적 대응이 필요합니다.

• 인구학적 변동에 따른 교육환경의 변화

- 심각한 저출산고령화 및 인구 절벽 현상은 교육생태계의 변화에 큰 영향을 미쳤습니다. 저출산 현상은 학령 인구의 감소로 나타났고, 이로 인해 학생의 다양성과 개별성에 초점을 두지 않으면 안 되는 새로운 관점의 교육형태를 요청하고 있습니다. 즉, 학생 개개인의 요구와 필요에 맞는 소인수 학급으로의 교육환경 변화를 요구하고 있는 것입니다. 기존처럼 집단교육이나 일제식 교육으로만 수업을 해서는 안 되며, 개별 학생이 지닌 고유성과 특별함을 온전히 발현시키는 교육방식과 교수학습방법 구현이 필요합니다.
- 한편, 고령화 현상은 은퇴 이후 학습을 통해 삶의 의미와 역할을 찾고자 하는 평생교육에 대한 요구가 증가되었습니다. 학교교육은 그 자체로 완결되는 교육이 아니라 평생학습을 위한 기초적 토대를 보여 주어야 하는 것입니다. 즉, 평생동안 성장하고자 하는 자기주도적 학습을 바탕으로 학생들의 배움에 대한 긍정적 태도, 지속적인 학습 동기, 다른 세대와의 공존 등을 배우면서 중장기적 관점에서 교육 로드맵을 기획하는 모든 교육의 기초, 기본, 필수, 공통, 의무교육으로 학교 교육의 역할과 기능이 새로이 정립되어야 합니다.

• 사회적·정치적 변화에 따른 교육환경의 변화

- IT 기술의 발달은 모든 인간의 일상적인 삶을 변화시켜 놓았습니다. 그 중 어린 세대들이 접하면서 습득한 스마트폰과 5G 기반 통신망 등은 학습자에게 맞는 스마트한 교육방식을 확산시키게 하였습니다. 무크, 스마트 안경, 음성 검색기 등 일상생활에서 활용되는 다양한 물건들로 편리해지고 효율적이게 된 사회는 음식, 요리, 주거방식, 가사, 운동, 에티켓, 취미 활동 등 삶의 전반에 걸쳐 개인을 위한 생활지식이 중요시되면서 1인 유튜버, 1인 사장, 1인 기업 등이 나타나는 사회적 변화가 가속화되었습니다. 따라서 기계와 사람의 공존이 심화되면서 상대적으로 사람과 사람의 접촉이 단절되거나 약화되는 현상이 발생하여 공동체 역량, 의사소통 역량과 같은 사회적 기술에 대한 필요가 더욱 대두되고 있습니다.

- 한편, 스마트 기술은 전 국민이 즉각적으로 의견을 수렴하는 직접민주주의 방식을 일상화 시켰습니다. 사회적 이슈나 상황에 대한 개인의 의견을 실시간으로 반영하는 민주적인 형태의 참여와 소통이 가능해진 것입니다. 이것은 학교 교육에도 커다란 영향을 주게 되었습니다. 지방교육자치의 확산으로 단위학교는 교원만이 아니라 학생과 학부모 등 다양한 교육공동체의 의견을 수렴하는 방식으로 교육방식이 변화하고 있습니다. 시민으로서의 다양한 경험과 참여 권리가 학교 현장에서도 배우고 가르쳐야만 하는 민주시민의 필수적인 자질이 된 것입니다. 따라서 학교 교육에서의 의사결정은 모든 주체가 함께 참여하고 소통하는 민주적 의사결정의 속의과정을 거치는 시대가 왔습니다. 이처럼 교육공동체는 '함께 만들어가는' 의사결정을 통해 교육의 방향을 함께 판단하고 결정짓는 방식이 일상화되고 있습니다.

❏ 경기혁신교육과 블렌디드 러닝

교육생태계를 그려내는 블렌디드 러닝

경기혁신교육은 다음과 같은 추진 목적을 가지고 있습니다.

경기혁신교육의 추진 목적

- 첫째, 교육공동체가 함께 만들어가는 교육자치 실현
- 둘째, 다채로운 성장으로 혁신교육의 지역화 다양화
- 셋째, 학생 주도의 배움을 위한 미래교육 기반 조성
- 넷째, 학교와 지역사회가 협력하여 특색있는 교육 실현

지난 10년의 성과를 보여 주는 경기혁신교육은 첫째, 교사나 학교 혹은 교육청 혼자만이 아닌 교육공동체가 함께 교육을 만들어가는 힘에 주목하였습니다. 즉, '단자 인간'의 교육방식이 아니라 '복수 주체들'의 네트워킹이 반영된 교육력이 강조된 것입니다. 이러한 맥락과 연관지어 코로나19는 한 학생을 온전히 성장하기 위해서 학교 교사만이 아니라 가정의 학부모들의 지원이 있어야 함을 환기시켜 주는 계기가 되었습니다. 대면 교육에서 가능한 것은 학교 교육에서 추진할 수 있지만, 비대면 교육이 요구되는 분야에서는 가정에서 원격으로 학습이 이루어져야 합니다. 그러한 온오프라인 병행 교육은 각각 분절적으로 이루어지는 것이 아니라 학생 삶에서의 맥락화된 성장이라는 구심점을 통해 실현되어야 합니다. 따라서 학교에서는 교원이라는 주체, 가정에서는 학부모라는 주체가 학생의 성장을 위해 함께 만들어가는 협업이 필요합니다. 따라서 학생의 부족한 점, 채워야 할 점, 잘하는 점, 강화할 점 등 두 주체가 서로 피드백을 주고 받을 수 있도록 하는 블렌디드 러닝이 요구됩니다. 여러 주체가 학생의 성장을 위해 함께 연대하여 가르치는 블렌디드 러닝은 교육생태계를 만들어내는 거버넌스 구축의 핵심적인 역할을 보여 줄 것입니다.

둘째, 블렌디드 러닝은 학생의 개별성에 주목합니다. 학생 하나하나가 다양한 필요와 흥미, 적성과 소질, 능력과 수준을 가지고 있습니다. 기존 대면 교육에서는 제한적인 형태에서 구현되었지만, 이제 블렌디드 러닝을 통한 온오프라인 수업은 학생의 다양한 특성을 반영하는 개별적 피드백이 가능하게 되었습니다. 이러한 특성은 모든 학생들은 다채로운 성장이 가능해지고, 그 학교만의 특별한 빛깔 있는 교육 모습을 만들어낼 수 있는 잠재력을 보여주는 것입니다.

셋째, 이러한 맥락에서 학생 개별성은 결국 스스로 자기 자신의 성장을 주도하고 자신의 미래를 개척하는 학생 주도적 교육을 중요시하게 됩니다. 배움을 향한 자신의 생각과 의견을 표현해 주도적인 삶의 역량을 도전적으로 쟁취하는 교육이 미래사회에 필요한 역량과 일맥상 통합니다. 따라서 블렌디드 러닝은 교사가 학생과의 개별적 접근이 용이하다는 장점을 활용하여 학생 자신의 배움을 신장시키는 학습 주도적인 배움이 가능한 비대면 형태의 디지털 교육으로 강화되어야 합니다. 미래교육은 교육인프라가 디지털로 전환되어야 하며, 비대면 교육의 일상화
 •안정화•안착화를 통해 미래 시대에 필요한 역량 있는 인재를 육성해야 합니다.

넷째, 경기혁신교육은 공간기반학습(place based learning)의 특성을 갖습니다. 즉, 지역사회의 인적·물적 자원을 활용하여 학생들 배움의 공간을 확장시켜 학생이 살고 있는 공간에서의 유의미한 학습이 이루어지도록 하는 것을 강조합니다. 이러한 맥락에서 블렌디드 러닝은 온라인이라는 공간의 세계를 열어 주면서 오프라인과의 맥락화된 학생의 학습공간을 창조하게 만들어 줍니다. 그러한 온라인 상에서의 접근은 지역사회에 갖추어져 있는 인터넷망과 연결되어 새로운 학습의 장으로 학생들을 초대할 수 있습니다. 내가 살고 있는 마을에서 우리 지역만이 가질 수 있는 특별한 배움이 온라인에서도 충분히 가능한 것입니다.

결국, 경기혁신교육은 학생이 살고 있는 삶의 공간 속에서 학생의 성장이 이루어져야 함을 의미합니다. 학교에서의 대면교육과 가정에서의 비대면교육을 맥락화시켜 주는 것이 교육의 본질적인 역할이자 기능이기 때문입니다. 따라서 이 두 공간 간의 사이를 이어주고 학생의 삶과 연계시켜 주는 블렌디드 러닝은 학생 입장에서 볼 때 코로나19와 같은 현 상황에서도 보다 확장된 수업의 지평으로 학생의 일상적 학습이 가능하게 해준다는 특징을 집중 조명해야 할 때입니다.

미래교육은 학습자가 배움에서 주체성을 지녀야 하며, 삶과 연계된 유의미한 배움이 나타나야 하고, 학습의 시공간적 확장을 이루어 학습자 간의 교육격차를 최소한으로 해주어야 한다는 점을 고려해 볼 때, 블렌디드 러닝은 미래교육의 지향원리이자 교육적 함의를 지니고 있다고 볼 수 있습니다.

학생 맞춤형 교육과정 디자인의 필요

교사별 교육과정은 국가, 지역, 학교 교육과정에 대한 공동체성을 기반으로 학생의 다양한 요구와 필요에 대한 맞춤형 학습을 지원하는 교육과정입니다. 학생의 삶을 중심으로 상위 수준의 교육과정을 바탕에 두어 교사가 맥락적으로 해석하고 개발하여 학생의 성장과 발전을 촉진하는 것이 그 특징입니다. 이러한 맥락에서 온라인 교육과 오프라인 교육의 만남으로 나타난 블렌디드 러닝은 학생의 역량을 기르는 교육전문가적 철학을 담고 있는 교사별 교육과정과 크게 다르지 않습니다. 블렌디드 러닝은 수업을 구현하기 위한 하나의 방식이기 때문에 기존 교사별 교육 과정이 의미하는 교사에 의한 교육과정 개발은 여전히 같은 맥락에서 작동되어야 합니다.

따라서 교육과정을 읽고 해석하여 학생에게 맞추어 디자인하는 것은 블렌디드 러닝에서도 주요한 특징이라고 볼 수 있습니다. 그러한 특징을 바탕으로 온라인과 오프라인에서 함께 병행하는 적극적인 교육과정 재구성이 코로나19 시대에 요구될 뿐입니다. 따라서 코로나19 시대의 교사별 교육과정은 학생들이 살아가고 있는 현재의 모습과 상황, 학습 조건 등을 추가적으로 반영하여 학생 삶과 맥락화된 교육과정을 만들기 위해서 온·오프라인을 연계하여 교육과정을 디자인하는 것입니다. 결론적으로 교사별 교육과정은 온·오프라인과 학생의 삶을 연계시키는 맥락화된 교육과정 개발이라고 볼 수 있으며, 이러한 흐름에서 블렌디드 러닝은 교사별 교육 과정을 구현하기 위한 도구작기능작맥락적 기능을 담당하며, 학생 맞춤형 교육과정 디자인을 가능하게 합니다.

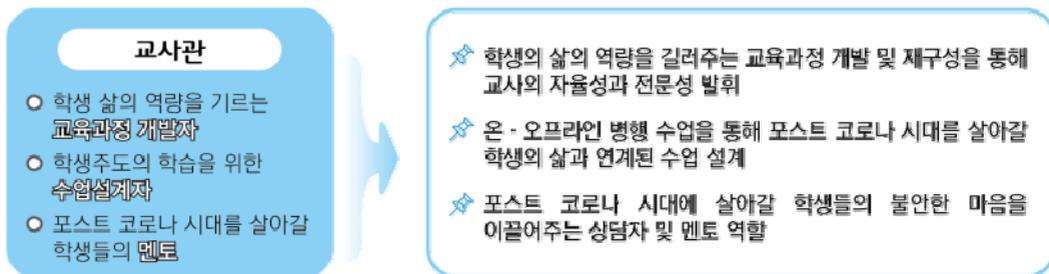


교사, 블렌디드 러닝 실천의 주체

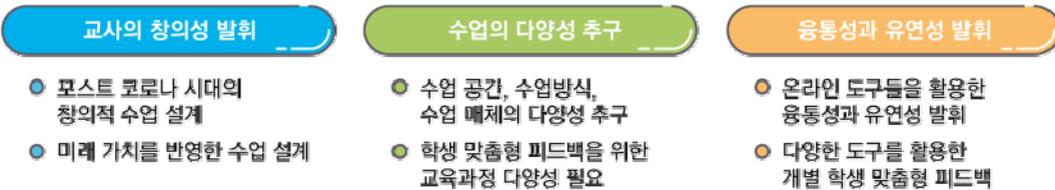
온·오프라인 수업을 통해 삶으로 확장된 수업



포스트 코로나 시대를 살아갈 학생들의 삶과 연계



블렌디드 러닝을 실천할 교사들은...



경기 블렌디드 러닝의 이해





II

B l e n d e d R u n n i n g



경기 블렌디드 러닝의 실천

1. 교사별 교육과정 바탕으로
블렌디드 러닝 재구성 실천 절차
2. 한눈에 보는 블렌디드 러닝 재구성



1

교사별 교육과정 바탕으로 블렌디드 러닝 재구성 실천 절차

교사의 교육 철학 + 교육단체 비전

학생의 삶

교육과정 총론 분석

인간상, 핵심역량,
학교급별 교육목표

교과별 교육과정 분석

교과역량, 교과목표
영역별/단원별
성취기준, 편제, 시수

학교 및 학생 실태 분석

기 학교 인력의 교육자원 파악·개별
학생의 역량과 요구 진단

- ① 학교와 가정의 온라인 학습환경 파악
- ② 단위학교별 등교 상황 및 학년별 특성에 맞는 온라인학습 플랫폼 선정

성취기준

학년(군)별, 교과별, 주제별 성취기준 활용, 재구조화 및 개발

미 블렌디드 러닝의 관점으로 성취기준 바라보기

- ① 단위학교 등교 상황에 따른 교과별 온/오프라인 시수 파악
- ② 성취기준 다시 바라보기
 - 성취기준 자체의 재구성 필요성 판단하기 (성취기준 통합, 재구조화, 개발 등)
 - 기존 성취기준에 대한 블렌디드 비중과 학습량 적정화 판단하기

교수·학습 및 평가계획

성취기준 구현을 위한 배움중심수업, 성장중심평가 계획 수립

미 온/오프라인 병행의 매력화된
학습경험 설계(재구성)

- 기존 학습 및 평가의 온/오프라인 배분 및 수정
- 블렌디드 맥락에 따라 성취기준의 학습내용 전면 재설계

미 학생 맞춤형 피드백 설계

- 온/오프라인 학습 환경 및 플랫폼에 따른 맞춤형 피드백 방안 설계

교육과정 운영 및 환류

교육과정-수업-평가 선순환체제 구축

미 교육과정-수업-평가 연계 블렌디드 러닝 운영 및 환류

- 온/오프라인 병행의 매력화된 학습경험
- 학생 맞춤형 피드백

2

한눈에 보는 블렌디드 러닝 재구성



가. 학교 안팎의 교육자원 파악 · 개별 학생의 역량과 요구 진단

학교 안팎의 교육자원 파악과 개별 학생의 역량과 요구 진단에서는 단위학교와 가정에서의 온라인 학습을 위한 물리적 환경 및 활용 역량을 파악하고, 학년별 특성을 고려하여 적합한 온라인 플랫폼을 선정합니다. 선정한 온라인 플랫폼을 바탕으로 개별 학생의 역량과 요구에 따라 다양한 온라인 수업유형으로 수업을 이끌어 갈 수 있습니다.

학교의 물리적 환경, 학년, 학생수, 학생 특성을 고려하여 수업에 집중할 수 있는 최적의 온라인 학습환경을 파악하여 운영함으로써 균형 있는 학습 역량을 함양하는 방안을 모색합니다.

- 배움 공간의 유연한 적용을 위해 다양한 온라인 플랫폼 선정
 - 실시간 대면소통 도구: 줌, 웹엑스, 구글미트 등
 - 온라인 학습 콘텐츠 제공: e-학습터, EBS 온라인 클래스, 디지털교과서, 클래스팅 등
 - 과제 제시 및 피드백 도구
 - ① 클래스팅, 위두랑, 구글 클래스룸, 구글 문서, 구글 설문, 페들릿, e포트폴리오 등
 - ② 카훿, 클래스 카드, 구글 설문, 페들릿 등
- 온라인 수업의 유형¹⁾ 고려
 - 실시간 쌍방향 수업: 실시간 원격교육 플랫폼을 활용하여 교사-학생간 화상 수업을 실시하며, 실시간 토론 및 소통 등 즉각적인 피드백이 가능함
 - 콘텐츠 활용 중심 수업
(강의형) 학생은 지정된 학습컨텐츠를 시청하고 교사는 학습내용의 확인 및 피드백함
(강의-활동형) 학습컨텐츠 시청 후 댓글 등 원격 토론을 할 수 있음
 - 과제 수행 중심 수업: 교사가 온라인으로 교과별 성취기준에 따라 학생의 자기주도적 학습 내용을 맥락적으로 확인 가능한 과제로 제시하고 피드백함



예 학교 및 학생 상황에 따른 온라인 수업 유형 적용 예시

- ⇒ 학습꾸러미를 활용한 과제 중심 수업(과제 제출시 피드백) + 실시간 쌍방향 수업(즉각적 피드백)
- ⇒ 콘텐츠 활용 중심 수업(내용 확인 피드백) + 과제 수행 중심 수업(과제 제출시 피드백)
- ⇒ 실시간 쌍방향 수업(즉각적 피드백) + 온라인 과제 수행 중심 수업(댓글 활용 개별 피드백)



- ✓ 온라인 플랫폼을 선택하고 적용할 때에는 교사의 교육적 판단과 더불어 학교 구성원의 협의를 바탕으로 선정하는 것이 바람직합니다.
- ✓ 각 온라인 플랫폼의 장·단점이 다르기 때문에 학생들의 혼동을 주지 않는 선에서 몇 가지 플랫폼을 병행하여 사용하는 것이 좋습니다.

1) 교육부(2020), 코로나-19 대응을 위한 원격수업 출결·평가기록 가이드 라인

나. 블렌디드 러닝의 관점으로 성취기준 바라보기

블렌디드 러닝의 관점으로 성취기준 바라보기는 학기 단위의 전체적인 흐름 속에서 학생들의 삶의 맥락이나 학습경험을 고려한 블렌디드 러닝 설계를 바탕에 두고 성취기준을 살펴보는 것을 의미합니다. 이를 위해 교과별로 온/오프라인 시수를 파악하고, 학습량 적정화를 고려하여 성취 기준을 살펴봐야 합니다.

① 교과별 온/오프라인 시수 파악



교과별 온/오프라인 시수 파악에서는 단위학교별 등교 상황(학년별 등교 횟수 및 운영 방법 등)에 따라 교과별 온/오프라인 학습 시수를 전체적으로 파악하여 블렌디드 러닝을 위한 성취기준 및 학습내용 재구성의 기초를 마련합니다.

- 학기별(학년도별) 본교 기준시수 파악하기
- 학년별 주당 등교 일수와 원격수업 일수로 교과별 기준시수 나누기
- 교과별 온라인/오프라인 시수 파악하기

예 온/오프라인 시수 파악 (1학년 2학기)

	2학기 본교기준 시수 (코로나-19 감축)	주1회 등교시 시수		비고
		온라인(4/5)	오프라인(1/5)	
국어	98	78.4	19.6	통합교과 오프라인 31
수학	61	48.8	12.2	
바른생활	25	20.0	5.0	
슬기로운생활	42	33.6	8.4	
즐거운생활	88	70.4	17.6	
창의적체험활동	68	54.4	13.6	
계	382	305.6	76.4	18주



- ✓ 과목별 계산된 시수는 기준이 아닌 참고자료이므로 학교 및 학생의 여건에 맞춰 교과 내, 교과 간 온/오프라인 시수를 조정할 수 있습니다.
- ✓ 1-2학년군의 통합교과의 경우, 각 과목(바생, 즐생, 슬생) 별시수보다는 통합된 시수로 파악하는 것이 설계(재구성)에 편리합니다.

② 성취기준 다시 바라보기

블렌디드 러닝을 위하여 성취기준을 새롭게 바라봅니다. 블렌디드 러닝의 맥락과 학습량 적정화를 위하여 성취기준 자체를 통합, 재구조화, 개발하여 재구성할 필요가 있는지, 또는 기존의 성취기준 도달을 위해 블렌디드 비중(온/오프라인 학습경험 비중)을 어떻게 구성할지 판단합니다. 이를 통해 블렌디드 상황에서 교육과정의 전체 맥락을 파악할 수 있으며, 교사 개발자 수준의 교육과정 재구성이 가능하도록 도와줍니다.

- **학습량 적정화**를 고려하며 블렌디드 관점에서 성취기준 바라보기
 - 성취기준 자체의 재구성 필요성 판단하기: 성취기준의 통합, 재구조화, 개발 등
 - 기존 성취기준에 대한 **블렌디드 비중과 학습량 적정화** 판단하기
- 필요시) 교과(군)별 협의회 등을 통하여 성취기준을 재구성하기

예 성취기준 다시 바라보기 (3학년 1학기 사회)

3-4학년군 사회과 교육과정			3학년	4학년
단원	소단원	성취기준(총 24개)		
1. 우리가 살아가는 곳	우리 고장의 모습	[4사01-01] 우리 마을 또는 고장의 모습을 자유롭게 그려 보고, 서로 비교하여 공통점과 차이점을 찾아 고장에 대한 서로 다른 장소감을 탐색한다.	○	
		[4사01-02] 디지털 영상 지도 등을 활용하여 주요 지형지물들의 위치를 파악하고, 백지도에 다시 배치하는 활동을 통하여 마을 또는 고장의 실제 모습을 익힌다.	○	
		[4사01-03] 고장과 관련된 옛이야기를 통하여 고장의 역사적인 유래와 특징을 설명한다.	○	
		[4사01-04] 고장에 전해 내려오는 대표적인 문화유산을 살펴보고 고장에 대한 자긍심을 기른다.	○	
		[4사01-05] 옛날과 오늘날의 교통수단에 관한 자료를 바탕으로 하여 교통수단의 발달에 따른 생활 모습의 변화를 설명한다.	○	
		[4사01-06] 옛날과 오늘날의 통신수단에 관한 자료를 바탕으로 하여 통신수단의 발달에 따른 생활 모습의 변화를 설명한다.	○	

▷ **블렌디드 맥락 재구성 및 시수 감축을 통한 학습량 적정화**
 - 장소감에 대한 실제적 경험을 위해 마을 탐방으로 재구성한 성취기준이었으나 마을 탐방이 불가능하여 온라인으로 장소감 탐색하는 방안으로 재구성 및 시수 감축을 통한 학습량 적정화 도모

▷ **학습 내용에 따른 오프라인 시수 확보**
 - 디지털 영상지도 사용을 생각보다 어려워 하기 때문에 오프라인 차시의 많은 확보 필요

▷ **기존 성취기준의 통합을 통한 학습량 적정화 도모**
 [4사01-03/04통합] 선생님이 들려주시는 고장의 옛이야기와 대표적인 문화유산을 자세히 알아보고 이를 통해 고장의 역사적 유래와 특징을 설명한다.

▷ **기존 학습내용을 온/오프라인 배분**
 - 평가 관련 내용을 등교 차시로 선정하고 나머지 온라인으로 진행



- ✓ 각 성취기준의 온/오프라인 비중을 비슷하게 모두 비슷하게 선정할 수 있습니다. 이는 단지 설계의 편의성이 아닌 블렌디드에 대한 교육적 판단하에 이뤄져야 합니다
- ✓ 특정 교과와 온/오프라인 비중이 다른 교과와 현저히 차이가 날 수 있습니다. 이 역시 교과의 특성과 각 성취기준을 살펴본 후 이에 따른 교육적 판단하에 이뤄져야 합니다.
- ✓ 교과별 성취기준의 교과서 분석자료(통합, 국, 수, 사, 과, 실)를 활용하면 좋습니다.
 - 자료명: 경기도교육과정에 따른 2019 교육과정 편성안내(초) p.65~106
 - 탑재: 경기도교육청 - 통합자료실 - 과별자료실 - 북부청사 - 학교교육과정과
 - (초등) 경기도교육과정에 따른 2019 교육과정 편성안내 및 교사별 교육과정 이해자료

다. 온/오프라인 병행의 맥락화된 학습 설계(재구성)

온/오프라인 병행의 맥락화된 학습 설계(재구성)는 온라인과 오프라인이 병행되는 학습 상황 속에서 학생들에게 맥락화된 학습경험을 제공하기 위하여 교수학습 및 평가 계획을 설계(재구성)하는 것을 의미하며, 다음의 두 가지 방법을 사용할 수 있습니다.



[방법 1] 기존 학습 및 평가 내용의 온/오프라인 배분 및 수정

기존에 설계한 교수학습 및 평가 내용을 온라인과 오프라인 중 적합한 학습 방법이 무엇인지 결정하고 필요에 따라 학습 내용을 수정하는 것입니다.

- 설계된 교수학습 및 평가 계획을 살펴보고 온라인과 오프라인으로 배분
- 선정된 블렌디드 방식에 맞춰 학습 활동 및 평가 수정
- 교과별 온/오프라인 시수 고려한 시수 재조정(교과 내 또는 교과 간)

예1 블렌디드가 적용된 교육과정 설계 예시 (사회과 3학년 1학기)

▶ 코로나-19 이전 수립한 교수학습 및 평가계획(교사별교육과정 진도표)

성취기준	관련단원	차시	학습내용	평가 방법	평가 시기	비고
[4사01-01] 우리 마을 또는 고장의 모습을 자유롭게 그려 보고, 서로 비교하여 공통점과 차이점을 찾아 고장에 대한 서로 다른 장소감을 탐색한다.	1. 우리가 살아가는 곳	1	내 생활 사진을 보며 경험 나누기			개인사진준비
		2~3	탐방할 우리 마을의 모습을 자유롭게 그려 보기			
		4~5	우리 마을의 모습을 그린 그림 비교해 보기	논술형	5월	
		6	그림을 바탕으로 탐방 코스 계획하기			교통안전
		7~10	우리 마을 탐방하며 느낌 나누기			실종유괴예방 /봄나들이 (주제2)
		11~12	마을 탐방 후속활동			미술연계

▶ 블렌디드러닝을 위해 수정한 교수학습 및 평가계획안

- 블렌디드 영역 추가 및 배분
- 블렌디드 맥락과 학습량 적정화를 고려하여 학습내용 및 평가 수정

성취기준	관련단원	차시	학습내용	평가 방법	평가 시기	블렌디드	비고
[4사01-01] 우리 마을 또는 고장의 모습을 자유롭게 그려 보고, 서로 비교하여 공통점과 차이점을 찾아 고장에 대한 서로 다른 장소감을 탐색한다.	1. 우리가 살아가는 곳	1	고장의 모습을 그린 그림 살피기 우리고장 관련 영상보기			원격	
		2	내 생활 사진과 그 장소에 관한 경험 온라인 글쓰기			원격	
		3	친구 사진을 보고 그 장소에서의 자신의 경험 답글 달기			원격	
		4~5	머리 속에 떠오르는 우리 마을 모습 그려 보기			원격	
		6	우리 마을의 모습을 그린 그림 비교해 보기	논술형	5월	등교	
		7	그림을 바탕으로 탐방 코스 계획하기 (코로나가 없어진다면 함께 탐방하고 싶은 코스)			등교	교통안전



주제중심 프로젝트의 블렌디드 설계 (1학년 2학기)

주제 : 이웃과 함께 하는 나눔

역량 중심 재구성 목표	관련 교육과정	재구성 시기	핵심역량(중점지도)
공동체(이웃)와의 나눔을 통해 함께하는 삶의 가치를 이해한다.	가을(4), 겨울(10), 창체(2)	12월 4주 (14차시)	공동체역량

1. 주제 선정 이유 : 학급 내 마니또 활동에서부터 플리마켓, 수익금 기부활동까지 '나눔의 가치'를 실천함으로써 함께 하는 삶의 가치를 이해하고 공동체 역량을 함양할 수 있도록 재구성하였다.

2. 시수 확보 및 배정

핵심역량	주제(중점)	지도시기	교과	시수	관련단원	활동내용	블렌디드		
공동체역량 (가족인권나눔인구교육)	이웃과 함께 하는 인구교육	12월 4주	준비	자율	1	프로젝트 재구성 열기 이웃과 함께하는 인구교육	주제 열기-프로젝트 도입 퍼즐놀이/ 프로젝트 소개 영상	원격	
			바생	2	2	우리들의 겨울	우리 이웃을 둘러봐요	원격	
			탐색	바생	2	2	우리들의 겨울	비밀 친구가 되어 - 마니또 뽑기, 마니또에게 해주고 싶은 선행 알아보기	등교
			슬생	2	2	내 이웃 이야기	하룻동안 동준이가 본 이웃 - '내이웃과 함께하는 칭찬기차(학교나 마을 이웃 칭찬)	원격	
			바생	2	2	우리들의 겨울	마음을 전해요(마니또 편지 만들고 쓰기)	원격	
			수행	출생	2	1	내 이웃 이야기	서로 듣는 이웃	원격
			슬생	2	2	우리들의 겨울	- 이웃에게 도움을 주는 사람 소개하는 신문 만들기	등교	
			바생	2	2	우리들의 겨울	비밀 친구가 되어: 선물목걸이비즈-열쇠고리는 다리미가 필요, 제작이 원활한 품목으로 수정) 만들기	원격	
			정리	자율	1	이웃과 함께하는 인구교육	주제 닫기- 마니또 발표 및 선물 전달	등교	
			소계	16			[2바08-01] 상대방을 배려하며 서로 돕고 나누는 생활을 한다. [2슬05-01] 이웃과 더불어 생활하는 모습을 조사하고 발표한다.		

3. 차시별 활동 계획

차시	단계	소주제	배움단계	활동내용	교과(시수)	블렌디드	준비물(예산)
1	준비	프로젝트 재구성 열기	배움 열기	* 인구교육이 무엇인지 알아보기	자율(1)	원격	매진보드, 유성펜, 포스트잇/ 여러 형태의 나눔장터 사진 자료 보기
			배움 전개	* 이웃과 함께하는 인구교육 프로젝트 소개			
			배움 정리	* 프로젝트 도입 퍼즐놀이			
6~7	탐색	내이웃 칭찬기차	배움 열기	* 우리 주변의 칭찬할 분을 찾아보기	가을(2)	원격	칭찬기차(프린트)
			배움 전개	* 내 이웃 칭찬 기차 만들기			
			배움 정리	* 칭찬기차 제출하며 느낀점 발표하기(등교시에 실시)			
12~13	수행	사랑의 마음	배움 열기	* 지난 1년 돌아보기(사진이나 영상 감상)	겨울(2)	등교	이젤패드, 아이들 얼굴 사진(프린트 된 것)
			배움 전개	* 감정카드로 지난 1년간의 감정 나타내고 그 까닭 설명하기			
			배움 정리	* 롤링페이퍼의 뜻 알아보기 * 친구들에게 짧은 편지 써주기			
14~15	수행	비밀 친구가 되어	배움 열기	* 비즈 목걸이 만드는 방법 알아보기	겨울(2)	원격	비즈 구슬
			배움 전개	* 비즈 목걸이 만들어보기			
			배움 정리	* 활동 후 느낀점 나누기(온라인)			
16	정리	프로젝트 재구성 닫기	배움 열기	* 마니또 발표하기	자율(1)	등교	
			배움 전개	* 선물 전달하고 사진 찍기			
			배움 정리	* 느낀점 나누기			

4. 평가 계획

성취기준	단원명	학습주제	평가방법	평가시기	평가과제	채점기준안	비고
[2바08-01] 상대방을 배려하며 서로 돕고 나누는 생활을 한다.	2	우르들의 겨울	자기평가 동료평가	12월	친구를 배려하며 돕는 비밀 친구 활동 참여하기	친구를 배려하며 돕는 비밀 친구 활동 미션을 4~5가지 수행한 경우 친구를 배려하며 돕는 비밀 친구 활동 미션을 2~3가지 수행한 경우	



[방법 2] 블렌디드 맥락에 따라 성취기준의 학습 내용 전면 재설계

이는 높은 단계의 재구성으로서 ① 기존의 학습 내용을 온/오프라인 배분하는 것이 힘들거나 ② 높은 수준의 맥락적 설계가 필요한 경우, 또는 ③ 블렌디드 러닝을 위한 성취기준 재구성을 한 경우에 블렌디드 러닝으로 교수학습과 평가를 새로 설계하는 것을 의미합니다.

- 성취기준 분석(학습 요소, 교수학습 및 평가의 방법과 유의사항 등)
- 성취기준 도달을 위한 새로운 블렌디드 학습 및 평가 내용 구안하기

예 성취기준 재구성 및 학습 내용 재설계

▶ 기존 성취기준에 따른 교수학습 및 평가 계획

단원	성취기준	차시	학습 활동	평가 유형	평가 시기	비고	
2. 우리가 알아보는 고장 이야기	[4사01-03] 고장과 관련된 옛이야기를 통하여 고장의 역사적 유래와 특징을 설명한다.	1	단원 학습 내용 예상하기				
		2	오늘날 고장의 옛이야기가 중요한 까닭 알아보기				
		3~4	옛이야기에 담겨 있는 고장의 모습 알아보기				
		5	고장의 옛이야기를 조사하는 계획 세우기				
		6~7	고장의 옛이야기를 다양한 방법으로 소개하기	포트폴리오	5월		
	[4사01-04] 고장에 전해 내려오는 대표적인 문화유산을 살펴보고 고장에 대한 자긍심을 기른다.	8~9	고장의 문화유산이 소중한 까닭 알아보기				
		10	고장의 문화유산을 조사하는 다양한 방법 알기				
		11	고장의 문화유산을 조사하는 계획 세우기				교통안전
		12~13	고장의 문화유산을 다양한 방법으로 소개하기	포트폴리오	6월		
		단원정리	14~15	단원 학습 내용 정리 및 사고력 학습			

▶ 블렌디드 맥락에서의 성취기준 재구성

[4사01-03/04통합] 선생님이 들려주시는 고장의 옛이야기와 대표적인 문화유산을 자세히 알아보고 이를 통해 고장의 역사적 유래와 특징을 설명한다.

▶ 성취기준 재구성 이유

- 옛이야기의 조사가 학년 수준에 맞지 않으며 성취기준 도달에 큰 의미가 없어 교사의 제시로 충분함. 모둠별 조사학습이 불가능하여 제시된 문화유산에 대한 온라인 개별조사 및 발표로 변경.

▶ 재구성한 성취기준에 따른 교수학습 및 평가 계획 설계(학습량 적정화)

단원	성취기준	차시	학습 활동	평가 유형	평가 시기	블렌디드	비고
2. 우리가 알아보는 고장 이야기	[4사01-03/04통합] 선생님이 들려주시는 고장의 옛이야기와 대표적인 문화유산을 자세히 알아보고 이를 통해 고장의 역사적 유래와 특징을 설명한다.	1	우리 고장의 모습 디지털 지도로 살펴보기				원격
		2~3	우리 고장 옛이야기듣고 관련 지명 찾기				원격
		3	문화유산이 소중한 까닭 놀이기				등교
		4~5	우리 고장의 문화유산 알아보기				원격
		6~8	우리 고장의 문화유산을 골라 온라인 조사하고 소개하기				원격
		9~10	옛이야기나 문화유산과 관련하여 고장의 역사적 유래와 특징 설명하기	구술	6월	등교	



단원TIP

- ✓ 학습량 적정화는 교과 시수의 적정화 뿐만 아니라 단위 수업의 학습과제 적정화라는 두 가지 측면에서 접근해야 합니다.
- ✓ 전문적학습공동체, 교과별 협의회, 동학년 협의회 등을 통해 교육공동체가 함께 고민할 때 더 맥락화된 설계가 이뤄질 수 있습니다.
- ✓ 블렌디드 영역은 새로 만드는 대신 학습내용의 빈 공간이나 비교란을 사용할 수도 있습니다.
- ✓ 쌍방향 원격이 힘든 상황에서 등교수업이 적은 경우에 등교수업일의 수행평가 비중이 과도하게 늘어나 고민이 될 때에는 수업이 곧 평가가 되도록 학습 내용을 선정하고 재구성하는 것이 중요합니다. 또한, 수행평가의 횟수를 조정하고 학생 맞춤형 피드백을 강화하면 좋습니다.
- ✓ 성취기준 중심의 교수학습 및 평가계획(진도표)을 만들기 위해 에듀넷티클리어의 단원 지도계획 양식(에듀넷티클리어-2015개정교육과정-교육과정-연수자료-교과용도서자료)을 활용하면 편리합니다.

라. 학생 맞춤형 피드백 설계

맥락화된 학습 설계(재구성)를 바탕으로 학습 과정과 결과에 대한 학생 맞춤형 피드백을 고려하여 설계합니다. 피드백은 학생들이 성취해야 할 **목표**와 학생의 **현재 수준** 그리고 학생들이 도달하기 위한 **학습전략**을 종합하여 제공해야 합니다.



학생 및 교과 특성에 맞는 학습(평가) 내용(과제)을 제시하고, 평가기준 개발을 통해 학생들을 진단하고 이것이 학생들에게 수업 과정 중과 이후에 학습에 대한 피드백이 함께 이루어지도록 해야 합니다. 성취기준, 학급, 학생의 특성을 고려한 수업과 평가 토대의 피드백을 설계하고, 이때 피드백 시기, 주체, 방식 등을 다양하게 고려합니다.

- **시기에 따른 피드백 고려(수업 중과 수업 이후의 피드백 방식 고려)**
 - 수업 중 피드백: 수업 내용(평가기준) 준거의 오개념과 난개념에 대한 실시간 피드백
 - 수업 이후 피드백: 수업 이후 성취도를 중심으로 성장 내용, 우수한 점, 노력할 점, 정의적 영역에 대한 피드백
- **주체에 따른 피드백 고려: 교사, 친구, 자신**
- **학생의 학습 성취에 따른 학생 맞춤형 피드백 방식 고려**
 - 실시간 소통 방식(수업 중 즉각적 피드백 - 체크리스트, 짧은 코멘트, 구두 등)
 - 콘텐츠 제시 방식(온라인 채널을 이용하여 제출한 과제 및 평가에 관련된 수준별 자료 제공 등)
 - 과제 제시 방식(수준별 과제 제시 및 목표 달성을 위한 하위 전략에 대한 지속적 피드백, 관련된 후속 과제 안내 등)
- **학생의 특성에 따른 피드백 고려**
 - 동기 유발적 피드백(학생을 격려하거나 의사소통을 촉진하는 피드백 예) 자기주도적 학생에게 강화
 - 과제지향적 피드백(활동에 대한 필요 정보 제공 및 결과에 대한 피드백 예) 의존형 학생에게 강화

예1 학생 맞춤형 피드백 설계

● 관련 성취기준

- [2국05-04] 자신의 생각이나 겪은 일을 시나 노래, 이야기 등으로 표현한다.
- [2수05-05] 시나 노래, 이야기에 흥미를 가진다.

● 평가 기준

수준	평가 과제	겪은 일을 나타내기	시로 표현하기
성취기준 도달	매우 잘함	자신이 겪은 일을 실감나게 나타내는 경우	반복, 흥내내는 말 등의 표현 방법을 적절히 사용하여 효과적으로 시를 표현한 경우
	잘함	자신이 겪은 일이 대체로 드러난 경우	반복, 흥내내는 말 등의 표현 방법을 적절히 사용하여 쓰려고 했으나 표현의 효과가 아쉬운 경우
	보통	자신이 겪은 일을 떠올려 시로 나타냈으나 약간의 경험만 드러난 경우	반복, 흥내내는 말 등의 표현 방법 중 일부만 사용한 경우
성취기준 미도달	노력 요함	자신이 겪은 일이 거의 드러나지 않은 경우	시로 표현하는 방법을 거의 사용하지 않은 경우

수업

- ✔ 다양한 방법으로 경험 떠올리기 원격
- ✔ 겪은 일을 시로 표현하는 방법 알기 원격
- ✔ 겪은 일을 시로 표현하기 등교
- ✔ 친구와 함께 시 바꾸어 감상하기 원격
- ✔ 시 고쳐 쓰기 원격
- ✔ 자기 평가 원격

평가 & 피드백

평가	피드백 방법
논술형 평가 : 겪은 일 시로 표현하기 동료평가 : 잘된 점 보완할 점 나누기 자기 평가 : 평가 요소 및 흥미	✔ 교사 피드백-실시간 피드백 - 평가 요소에 대한 피드백(개별 댓글, 톡 기능) ✔ 동료 피드백-학습 콘텐츠 활용 - 친구 글의 잘된점 댓글 쓰기(댓글) - 원격 토론(zoom) ✔ 자기 피드백 - 글쓰기에 대한 흥미에 대한 자기 평가(구글 설문지) ✔ 교사 피드백- 추가 콘텐츠 제공 - 학생 그룹별 참고 시 묶음 제공(e-학습터)

예2 BAND & ZOOM을 활용한 그룹 및 개별 피드백

수업 및 피드백 흐름



- 개별 학습을 진행할 때 ZOOM 소회의실 기능을 이용하여 모둠을 구성할 수 있습니다.
 - 협력학습 ⇄ 그룹별 피드백
- 모둠별 학습결과를 패들릿을 이용하여 기록하고 ZOOM 화면공유로 전체 학생이 공유하며 동료 피드백을 받을 수 있습니다.
- 개별 평가 실시 ⇄ 학생마다 학습 수준의 속도가 다르므로 배움의 속도가 빠른 학생에게는 보다 높은 수준의 과제를 제시하고 배움의 속도가 느린 학생에게는 상시 피드백 제공

예3 e-학습터 & ZOOM을 활용한 수업 및 피드백

- 1교시 ZOOM을 활용한 실시간 쌍방향 수업 → 출결확인 및 학습안내
- 2교시~3교시 e학습터를 활용한 콘텐츠 활용 수업 → e학습터 활용 개별학습
3. 4교시 ZOOM을 활용한 모둠학습 → ZOOM 소회의실 기능을 이용하여 모둠학습

수업단계	내용	피드백
수업전	▶ 교육과정 운영 및 수업설계	▶ 학생들의 학습 정도를 파악하여 개별학습 계획 수립 및 목표 설정
수업중	▶ EBS 연계, 학습 콘텐츠 제공 ▶ 학습 내용 배움공책 정리 및 업로드	▶ 배움공책 검토 후 피드백 제공 (e학습터 쪽지 기능 활용/클래스팅 등 활용 가능) ▶ 학습과정 중 오류는 수정하고, 새로운 지식과 질문을 만들어낼 수 있도록 피드백 제공
수업후	▶ 과제(또는 간단한 문제 제시)	▶ ZOOM화면 공유를 통하여 모둠 발표 및 전체 피드백 ▶ 클래스팅 활용 (e학습터 쪽지 기능 활용 가능)

예나 구글 클래스룸을 활용한 맞춤형 개별 과제 제시 피드백

수업 및 피드백 흐름

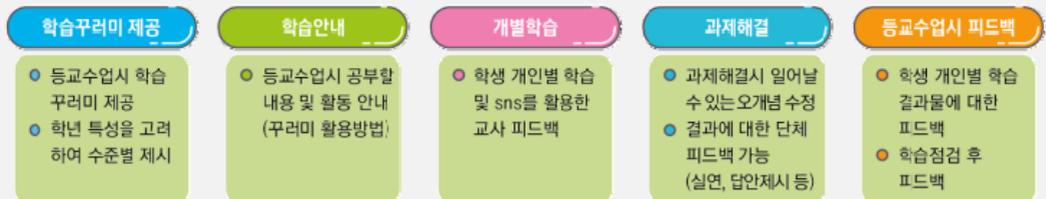


- 종이 과제물이나 학습지, 영상 자료 등도 구글 클래스룸을 통해 제출을 하고 바로 피드백할 수 있습니다.
- 포트폴리오는 학생의 수준에 맞고, 더 적합한 방식을 선택할 수 있습니다. e포트폴리오는 학습 누적이 편리하고, 수시 피드백과 학생의 수정이 가능하다는 장점이 있습니다.

- 여러 가지 과제(문제) 제시 및 피드백 도구
 - ✓ 카훗 챌린지 프로그램을 이용한 단원 마무리 학습
 - ✓ 구글 독스, 구글 슬라이드를 이용한 재미있는 정리 피드백
 - ✓ 구글 설문지를 활용한 형성평가 및 피드백

예나 학습꾸러미를 활용한 과제 제시형 피드백

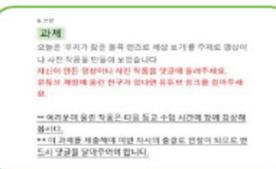
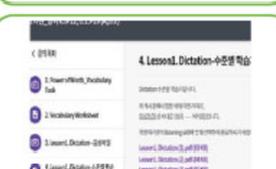
수업 및 피드백 흐름



예5

클래스팅 & EBS 온라인 클래스 활용

수업 및 피드백 흐름

<p>등교수업시 피드백</p>		<ul style="list-style-type: none"> ✓ 수업안내를 할 때 궁금한 점이나 질문을 바로 댓글로 받고 피드백 ✓ 학생들의 수업 준비도 점검
<p>학습의 오개념 및 난개념에 대한 지속적인 피드백</p>		<ul style="list-style-type: none"> ✓ 수업 콘텐츠 아래 질문 댓글을 통하여 수업 내용에 대한 이해도를 체크하고 오개념에 대한 피드백
<p>학습의 단계를 안내하고 학습비계에 대한 동기를 부여하는 피드백</p>		<ul style="list-style-type: none"> ✓ 학생들이 공부해야 할 내용에 대하여 자세하게 안내해주면서 학습 비계에 대한 피드백 제시
<p>정의적 영역의 피드백 포함</p>		<ul style="list-style-type: none"> ✓ 학생들의 과제를 점검하며 틀린 내용에 대한 피드백 뿐 아니라 정의적 영역에 대한 피드백도 제시함
<p>배움이 학생들의 삶과 연결될 수 있도록 피드백 제공</p>		<ul style="list-style-type: none"> ✓ 학생들이 공부한 내용을 스스로 정리하도록 하고, 학습의 결과 뿐만 아니라 삶과 연결할 수 있도록 피드백
<p>개별 학생 맞춤형 피드백</p>		<ul style="list-style-type: none"> ✓ 학생들이 적합한 수준의 과제 및 문항을 선택하여 해결한 뒤, 문항별 영상을 보고 점검함으로써 학생 개인별 맞춤형 피드백 제공



단기 TIP

- ✓ 학생의 삶과 연계한 실제 생활 장면과 관련한 학습 및 평가를 하고, 이에 대해 인지적인 영역 뿐만 아니라 정의적 영역 등에서 구체적으로 피드백을 고려하여 설계합니다.
- ✓ 오프라인 학습에서 하던 피드백을 원격 수업시 어떤 방식으로 할 것인지에 대해 사전에 함께 계획하면 운영이 더욱 수월해집니다.
- ✓ 교과 및 학생 특성에 따라 온라인 공간을 활용한 개별적 피드백을 고려하면 교육적 효과를 높일 수 있습니다.
: 학습과제 제시형 문제를 풀이하는 경우, 학생에게 필요한 문항으로 바로 이동할 수 있는 방안(유튜브의 댓글로 연결, 문항별 영상 제작 등)을 통해 학생 맞춤형 피드백 가능



온라인 수업에서도 중요한 피드백 5대 전략2)



▶ 타이밍!

- 교수학습 과정에서 겪으리라 예상되는 지점에 대한 피드백을 준비하여 적절하게 피드백함
- 과제나 활동 완료 후 바로 확인 가능하도록 피드백을 제공함

▶ 알기 쉽게!

- 학생이 정확하게 무엇을 해야하는지 구체적으로 제공하여 학생들이 인지하기 쉽도록 함
- 글과 더불어 다양한 형태(표와 그래프, 그림 등) 자료로 제시하는 것이 효과적임

▶ 누구나!

- 다른 학생들의 산출물을 보며, 학생 스스로 찾기도 하고 학생-학생 간, 학생-교사 간 활발한 질문과 답변을 통해 해결하기도 함

▶ 객관적으로!

- 명확하고 객관적인 준거를 근거로 해야 함

▶ 균형있게!

- 인지적 영역뿐 아니라 정의적, 심동적 영역 모두에서 성취기준과 교과 역량을 달성하는데 구체적인 정보를 제공해주어야 함

2) 경기도교육청(2018), 성장중심평가 길라잡이- 성장중심평가 피드백의 5대 전략 참고

마. 교육과정 운영 및 환류

교육과정-수업-평가 연계의 블렌디드 러닝 운영은 다음의 두 가지에 초점을 둡니다. 첫 번째, 온/오프라인 병행의 맥락화된 학습경험입니다. 앞선 설계를 바탕으로 교육공동체가 함께 학생의 삶을 기반으로 온/오프라인 병행의 맥락화된 학습경험이 이루어지도록 운영해야 합니다. 두 번째, 학생 맞춤형 피드백입니다. 온/오프라인 병행의 학습상황에서는 기존에 교실에서 이뤄지던 피드백보다 정교한 설계와 운영을 필요로 합니다.

블렌디드 러닝이 운영되는 과정 속의 환류와 운영 결과에 대한 환류 또한 매우 중요하고 의미있는 과정입니다. 학습의 과정과 결과에 대한 소통은 학생과 교사 모두에게 의미 있는 정보를 제공하며, 학생의 성장과 발달을 위한 다음 학습과정에 환류됩니다. 특히, 코로나-19로 인하여 동시다발적으로 블렌디드 러닝에 대한 시행착오를 겪는 이 시점에서의 환류는 교육적으로 더욱 큰 의미를 갖습니다.

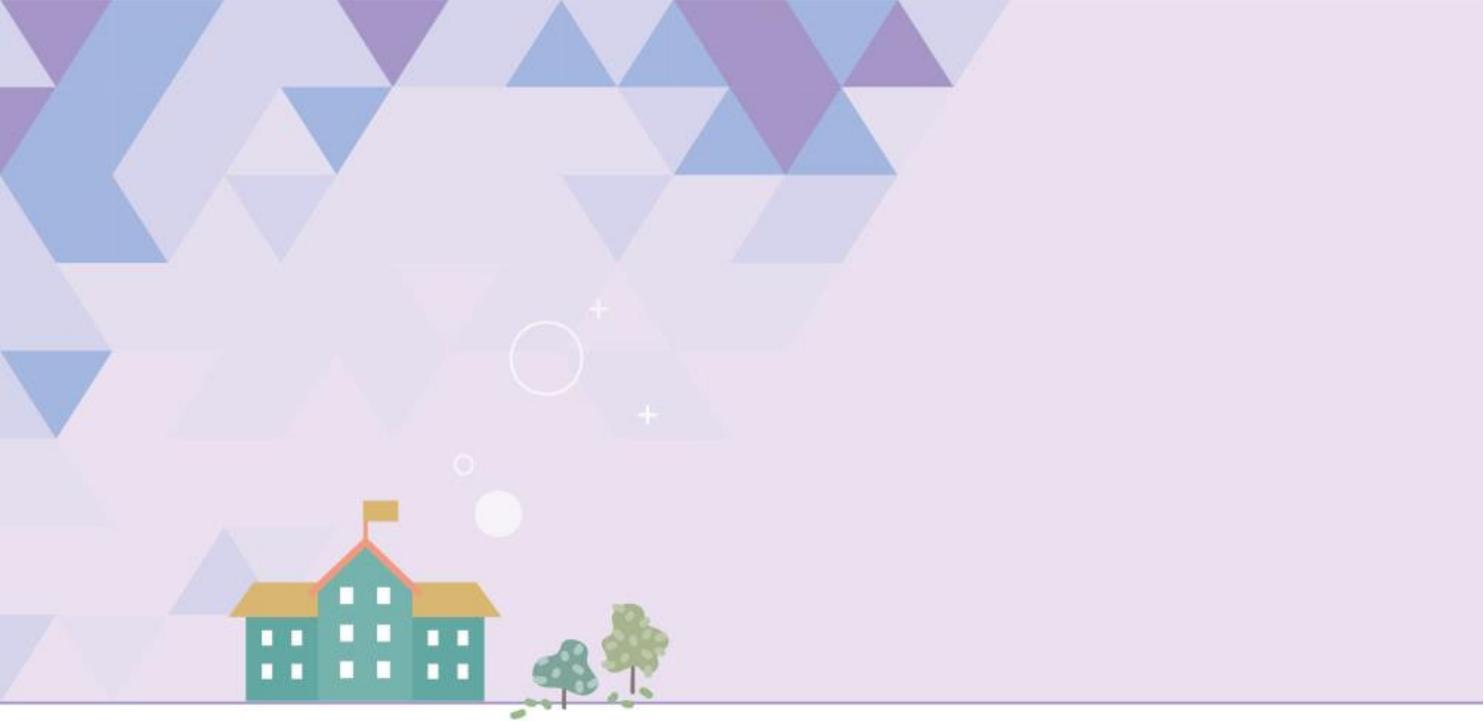


교사별 교육과정 바탕의 블렌디드 러닝 운영을 통해 학생에 대한 정보 및 성취기준 도달을 파악하고, 블렌디드 러닝에서의 교수학습의 개선 방향을 설정할 수 있습니다. 또한, 블렌디드 러닝 교육과정을 운영한 이후 교육공동체에 어떤 의미를 주었는지에 대한 소통하고 그 결과를 토대로 이후의 블렌디드 러닝에 반영하여 학생의 성장을 도모하도록 합니다.

- 학생 맞춤형 관점에서의 설계 및 운영 검토
 - 학생의 발달수준, 학습의 이해 정도 파악 등
 - 학생의 흥미, 관심, 동기 부여, 잠재적 발달 수준 등의 정도 파악
 - 디지털 사용 환경에 따른 학생 학습 설계
- 학습량 적정화 관점에서의 설계 및 운영 검토
 - 재구성을 통한 학생의 학습량 정도, 학습 효과 파악 등
 - 학습 방법에 대한 좋았던 점과 아쉬웠던 점, 지속하고자 하는 방안 등의 파악



- ✓ 다음 학습과 관련하여 학생의 입장에서의 맞춤형 설계 및 학습량이 적정했는지의 전반적 검토를 통해 다음 학습에 환류될 수 있는 방안을 마련합니다.
- ✓ 저학년의 경우, 학습을 마치면서 자유롭게 소감을 나누는 방법이나 중학년 이상의 경우 사전 설문을 통해 성찰적 사고할 수 있는 시간을 가진 후, 이를 추후 공유하며 소통하는 방법도 좋습니다.





B l e n d e d R u n n i n g



경기 블렌디드 러닝 실천 예시안

1. (2학년) 학생들의 성장을 돕는 블렌디드 러닝
2. (3학년) 학생들의 성장을 돕는 블렌디드 러닝
3. (6학년) 학생들의 성장을 돕는 블렌디드 러닝



1

(2학년) 학생들의 성장을 돕는 블렌디드 러닝

1. 블렌디드러닝 교육과정 설계

- **관련 성취기준**

- [2국02-01] 글자, 낱말, 문장을 소리 내어 읽는다.
- [2국03-01] 글자를 바르게 쓴다.
- [2국04-02] 소리와 표기가 다를 수 있음을 알고 낱말을 바르게 읽고 쓴다. <중점>
- [2국04-04] 글자, 낱말, 문장을 관심있게 살펴보고 흥미를 가진다.

- **관련 교과 및 단원**

- (국어) 2-1-5 낱말을 바르고 정확하게 써요
- 2-1-7 친구에게 알려요

- **수업과 평가 미리보기**

이 성취기준은 학습을 통하여 일상 생활과 학습에 필요한 기초 문식성을 갖추는 데 도움을 주는 내용을 다루는 부분이다. 따라서 전체적인 흐름 속에서 학생들이 낱말이나 문장을 다양하게 읽고 쓸 수 있는 다양한 학습 경험을 통하여 의사소통역량을 기를 수 있도록 한다.

[2국03-01]의 경우, 실제로 등교수업에서 학생이 수행하는 과정을 보고 학생의 성취도를 확인할 수 있으나, [2국02-01]과 [2국04-02], [2국04-04]는 원격수업과 등교수업의 전체적인 흐름 속에서 학생들이 학습을 진행하고, 과정과 결과를 평가할 수 있다.



본 학습이 이루어지기 전에 쌍방향수업을 통하여 학생들의 읽기 능력을 진단하였다. EBS교육 방송을 활용하여 소리가 비슷한 낱말을 구분하고 문맥에서 알맞은 말을 사용하여 읽고 쓰는 활동을 통하여 알맞게 사용하는 방법을 익힐 수 있도록 구성하였다.



원격학습에 앞서 주요 학습 내용을 안내하고, 학생들이 원격학습을 통하여 익힌 어휘에 대하여 바르게 이해하고 있는지를 확인할 수 있는 자료를 활용하여 소리가 비슷한 낱말을 구분해보고, 이를 활용한 간단한 문장쓰기로 해보도록 구성하였다.



진단활동을 통하여 학생의 읽기 능력을 간단하게 확인한 후 원격학습 매 차시 피드백을 통하여 학생들이 성취기준에 도달할 수 있도록 지원하였다. 경우에 따라 읽기 능력과 쓰기 능력이 현저히 차이가 있는 경우가 있기 때문에 학생들의 학습 과정을 관찰하고, 평가를 통하여 개인별 피드백을 강조하였다.

- **학습실태**

농촌에 위치한 소규모 학교(전체 6학급, 학급 인원 16명)로 주 1일은 등교학습, 4일은 가정에서 원격 학습으로 학습활동에 참여하고 있다. 조손가정, 다문화 가정 등 학부모 실태를 고려하여 3월 중순부터 밴드를 활용한 소통 플랫폼을 구축하고 원격학습도 학생 및 학부모들이 익숙하게 참여할 수 있는 학급 밴드를 활용하여 학습안내 및 다양한 콘텐츠 제공, 과제 제출을 중심으로 운영하고 있다.

● 교육과정, 수업, 평가 연계 블렌디드 러닝 운영 계획

성취기준	관련단원	배움중심수업 계획	차시	평가계획 (평가방법)
[2국02-01] 글자, 낱말, 문장을 소리 내어 읽는다. [2국03-01] 글자를 바르게 쓴다. [2국04-02] 소리와 표기가 다를 수 있음을 알고 낱말을 바르게 읽고 쓴다. (중점) [2국04-04] 글자, 낱말, 문장을 관심있게 살펴보고 흥미를 가진다.	5. 낱말을 바르고 정확하게 써요. 7. 친구에게 알려요	진단활동(글자와 소리에 유의하여 낱말과 문장 읽기)	1	진단활동 (실연)
		학습 흐름 및 주요 학습 내용 안내	2	
		재미있는 글자공부(ㄱ낱말모여라)	3	
		알맞은 낱말을 사용해야 하는 까닭 알기	4	
		소리가 비슷한 낱말 구분하기	5~6	
		소리가 비슷한 낱말에 유의하여 읽기(짧은 글, 동화책)	7~8	
		편지의 형식 알기	9~10	
		알맞은 낱말을 사용하여 글쓰기		
		헛갈리기 쉬운말 구분하기, 문맥에 맞는 낱말 알기(정리학습)	11~12	실연
		낱말과 문장 읽고 쓰기		

● 학습량 적정화를 위한 전략

1학기에 다루는 국어과 학습 내용 중 5단원과 7단원을 중심으로 문법요소를 다루게 되는데 5단원은 소리가 비슷한 낱말의 뜻을 구분하는 학습활동으로 중심으로 낱말을 읽고 쓰며 한글을 익히고, 7단원에서는 소리가 비슷한 낱말을 알맞게 사용하여 글을 써보는 내용으로 구성되어있다. 따라서 5단원과 7단원에서 다루는 주요 내용을 중심으로 내용을 재구성하여 시수를 감축



등교수업

- 📌 전체적인 학습 흐름 안내
- 📌 낱말과 문장 읽고 쓰기 **평가**
 - 문장 속에서 낱말의 뜻 파악하기
 - 겹(쌍)받침이 있는 낱말을 사용하여 문장으로 표현하기
- 📌 소리가 비슷한 낱말 뜻 구분하기, 낱말을 이용한 글쓰기



원격수업

- 📌 낱말과 문장 읽고 쓰기
 - 특정 자음이 들어가는 낱말 읽고 쓰며 낱말 익히기 (재미있는 글자공부)
 - 낱말과 간단한 문장 읽기 **수업 중 관찰**
- 📌 교육방송 시청하기
 - 소리가 비슷한 낱말 뜻 구분하기
 - 소리가 비슷한 말에 주의하며 읽기
- 📌 글자와 소리에 주의하며 다양한 책 읽기



평가계획에 반영한 평가는 **평가**, 평가계획에 반영하지 않았으나 학습의 과정에서 확인하고, 필요한 피드백을 제공해주는 비형식적인 평가가 이루어지는 부분에는 **수업 중 관찰** 로 표시

2. 수업의 흐름

대 상	2학년	관련 교과	국어(창체 연계)
핵심역량	의사소통 역량, 자료 정보 활용 역량, 의사소통역량 등		
수업 유형	(등교 수업)	주요 학습 요소 및 개념 정리 중심 학습, 원격학습 결과 공유 및 피드백 진행, 전체 또는 개별 피드백, 발전학습	
	(원격 수업)	EBS 교육방송 시청하며 개별 학습 진행, 다양한 자료를 활용한 개별 수행, 개별 피드백	

구 분 (차시)	단 계	주요 수업 내용	활용도구 ▶ 평가, ✨ 피드백
원격 (1)	진단활동	<ul style="list-style-type: none"> 글자와 소리에 유의하며 읽기 <ul style="list-style-type: none"> - 낱말, 문장 단위 읽기(위계별 내용 조직) 	생방형 수업 ✨ 자료1-진단활동 자료 ✨ 학생별 진단 결과 반영하여 학습 계획 피드백1
등교 (2~3)	학습 준비하기	<ul style="list-style-type: none"> 학습 흐름 안내하기 <ul style="list-style-type: none"> - 주요 학습 내용 안내 - 학습 목표 정하기 	✨ 학습에 대한 학생들의 기대감, 궁금한 점 등 대해 의견 공유
	주요학습 내용 미리보기	<ul style="list-style-type: none"> 소리가 비슷한 낱말 알아보기 <ul style="list-style-type: none"> - 소리가 비슷한 낱말이 헷갈렸던 경험 나누기 - 생활주변에서 글자는 다르지만 소리가 비슷한 낱말 찾기 	✨ PPT(또는 판서) ✨ 어휘에 대한 학생들의 배경지식 활성화 피드백2
원격 (4~10)	재미있는 글자공부	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 낱말 중심으로 글자를 익히고 활용 할 수 있는 학급특색 프로그램 운영 <ul style="list-style-type: none"> - 7이 들어가는 다양한 낱말 읽기 - 7이 들어가는 다양한 낱말 쓰기 	생방형 수업 과제 중심 수업 ✨ 자료2,자료3 ✨ 수행결과 확인 및 피드백3
	소리가 비슷한 낱말의 뜻 구분하기	<ul style="list-style-type: none"> 알맞은 낱말을 사용해야 하는 까닭 알기 소리가 비슷한 낱말의 뜻 구분하기 <ul style="list-style-type: none"> - 낱말에 어울리는 그림 연결하기 - 소리는 비슷하지만 글자와 뜻이 다른 낱말 알기 - 문장이나 글의 맥락에 맞는 낱말 찾기 	콘텐츠 활용 중심 수업 ✨ EBS교육방송 한방형수업이므로,교사도 교육 방송을 시청하면서 등교수업에서 다른 내용 정리 ✨ 과제 확인 후 개별 피드백
	소리가 비슷한 낱말에 주의하며 읽기	<ul style="list-style-type: none"> 소리가 비슷한 낱말의 뜻을 구분하여 읽기 <ul style="list-style-type: none"> - 소리가 비슷한 낱말의 뜻을 구분하며 문장에서 쓰인 뜻 알기 	✨ EBS교육방송,동화책 ✨ 과제 확인 후 개별 피드백
	알맞은 낱말을 사용해 글쓰기	<ul style="list-style-type: none"> 알맞은 낱말을 사용해 마음을 전하는 글쓰기 <ul style="list-style-type: none"> - 편지 형식 알기 - 편지 형식에 맞게 편지쓰기(교과서 활용) - 알맞은 낱말을 사용하여 가족에게 감사의 마음을 담아 편지쓰기 	과제 중심 수업 ✨ EBS교육방송, ✨ 과제 확인 후 개별 피드백, (통합 연계) 가족에게 마음을 전하는 편지 쓰기
등교 (11~12)	원격학습 내용 정리 및 평가	<ul style="list-style-type: none"> 원격학습 내용 정리 및 확인 <ul style="list-style-type: none"> - 어려웠던 부분 발표 및 내용 정리 - 문맥에 맞는 낱말 찾기, 알맞은 낱말을 이용하여 문장쓰기 - 낱말과 문장 읽고 쓰기 및 개인별 피드백 	✨ 자료4-헛갈리기 쉬운말 ▶ 평가 및 피드백4



- ✓ (자료1)은 사전에 배부하고 학생들과 시간을 정하여 주로 영상통화로 진행하였으나 학급별 실태에 맞게 운영 가능
- ✓ (자료2)와 (자료3)은 학급에서 지속적으로 활용하고 있는 자료로 꾸준히 한글을 익히는 데 활용
- ✓ 학급특색교육활동으로 독서활동을 진행하고 있어 국어과 수업에서 다루고 있는 학습요소와 연계한 독서 활동 안내하여 운영

3. 평가 및 피드백



평가과제

관련 성취기준	[2국02-01] 글자, 낱말, 문장을 소리 내어 읽는다. [2국04-02] 소리와 표기가 다를 수 있음을 알고 낱말을 바르게 읽고 쓴다.
평가과제	소리와 표기가 다른 낱말과 문장을 바르게 읽고 쓰기
평가방법	포트폴리오 - 지속적으로 학생 수행 과정 관찰 및 누가기록

※ 낱말이나 문장을 읽거나 써 봅시다.

1. (낱말 읽기) 선생님과 함께 읽어봅시다.

	색종이	학교	줄넘기	물병
	참외	위치	의자	애벌레
	종소리	같이	뛰었다	맞추다

2. (낱말 쓰기) 선생님이 불러주는 낱말을 써 봅시다.

	친구	가방	공책	신발
	화장실	장난감	미끄럼틀	선생님

3. (1)~(2)는 선생님과 함께 읽어보고 (3)~(4)에는 선생님이 불러주는 문장을 써 봅시다.

(1) 나는 신나게 학교에 갑니다.

(2) 친구들과 재미있게 놀아요.

(3) 점심시간에 맛있게 밥을 먹었습니다.

(4) 가족들과 놀이공원에 다녀왔어요.



채점기준안 및 피드백

수준	평가 과제	낱말과 문장 읽기	낱말과 문장 쓰기
성취기준 도달	매우잘함	낱말과 문장을 정확하게 읽고 쓰는 경우	문장을 정확하게 읽고 쓰는 경우
	잘함	낱말을 대체로 정확하게 읽고 쓰는 경우	문장을 대체로 정확하게 읽고 쓰는 경우
	보통	일부 낱말을 읽고 쓰는 경우	일부 낱말을 읽고 쓰는 경우
성취기준 미도달	노력요함	낱말을 읽고 쓰는 데 어려움이 많은 경우	낱말을 읽고 쓰는 데 어려움이 많은 경우



☞ 낱말이나 문장을 읽는 데 어려움이 있는 학생들은 교사가 해당 학생이 어려워하는 부분을 파악하여 그 부분에 대한 읽기 지도 후 비슷한 난이도의 자료를 이용하여 놀이 처럼 읽기 학습을 추가로 할 수 있도록 자료를 제공한다.

☞ 낱말이나 문장을 쓰는 데 어려움이 있는 학생은 어려움을 느끼는 지점을 정확하게 파악하여 개별 쓰기 학습을 진행하는 것이 좋다.(간단한 받침이 있는 낱말 쓰기, 소리와 글자가 다른 낱말 쓰기, 간단한 문장 쓰기, 좀 더 긴 문장 쓰기 등)



수업의 과정에서 이루어지는 비형식적 평가 및 피드백

피드백	피드백 방법	활용자료 또는 매체
피드백 1	<ul style="list-style-type: none"> ■ 낱말과 문장 읽기 진단 및 피드백 <ul style="list-style-type: none"> - 읽기 수준별로 구조화된 자료를 제시하여 학생들이 읽는 모습을 관찰하고, 어려움이 있는 부분을 즉시 피드백 - 낱말 읽기가 부족한 경우, 낱말읽기 자료 추가 제공하여 가정에서 학습하고 등교 시 교사와 함께 재학습 할 수 있도록 지원 	진단활동 자료(사전배부) - 자체제작 자료 (영상)통화-학생 상황에 따라 매체 활용
피드백 2	<ul style="list-style-type: none"> ■ 어휘에 대한 배경지식 활성화 <ul style="list-style-type: none"> - 일상 생활에서 소리가 비슷하여 헛갈리기 쉬운 낱말 알아보기 - 기초 어휘력이 부족한 경우 낱말 자체를 모르는 경우가 있어 삽화 등을 활용하여 힌트를 제공하거나, 학생 상호 간 피드백을 주고 받을 수 있는 기회 제공 	PPT로 헛갈리기 쉬운 말 제시 학생들의 발표 판서로 명료화
피드백 3	<ul style="list-style-type: none"> ■ (예) ㄱ낱말 모으라 <ul style="list-style-type: none"> - 다양한 어휘를 익힐 수 있는 학급특색 프로그램으로 자음별로 해당 자음이 들어가는 다양한 낱말을 소리내어 읽고, 제시된 낱말 또는 학생 스스로 해당 자음이 들어가는 다른 낱말을 써보도록 안내 - 쌍방향으로 학생들의 읽기 수행을 확인하고, 어려운 부분은 즉시 피드백 제공, 쓰기 부분에서 어려워하는 경우 교사와 함께 학습이 이루어질 수 있도록 기회 제공 	자체 제작 자료 활용 - <스스로 국어> 및 활동지 (영상)통화-학생 상황에 따라 매체 활용
피드백 4	<ul style="list-style-type: none"> ■ 낱말과 문장 읽고 쓰기 능력 확인 및 피드백 <ul style="list-style-type: none"> - 읽기의 경우 원격수업을 통하여 확인하였으므로 등교수업에서는 간단하게 재확인 - 수준별로 낱말과 문장을 들려주고 학생들이 써보도록 한 후 학생의 성취수준에 맞게 개별 피드백 - 학생에 따라 학급 자체 제작 자료를 활용하여 가정에서 스스로 할 수 있는 추가 과제 제시 (추후 쌍방향으로 학생 개인별 피드백 운영) 	자체 제작 자료 활용 또는 독서교육 연계 한글교육 강화

4. 참고자료



자료 1

- ☞ 원격학습기간에 학생들의 읽기 능력을 진단할 때 활용.
 - 학급 실태를 반영하여 학생과 직접 영상통화 할 수 있는 시간을 정하여 학생의 수행 과정을 관찰하여 수업 계획과 운영에 반영.
 - 낱말과 문장은 학생들의 읽기능력을 확인할 수 있도록 난이도를 달리하여 제시.

	선생님과 함께 잘 공부했는지 알아봐요!	공부한 날
		월 일

♣ 이 활동지는 혼자하는 것이 아니라, 선생님과 통화하면서 직접 답하면서 잘 공부했는지 확인해보는 것입니다.



여러 가지 낱말과 간단한 문장 읽기

	바지	나비	의자	시계
	친구	학교	교실	전화
	운동장	사물함	놀이시간	선풍기
	키위	수족관	참외	싸인펜

	나는 학교에 갑니다.
	친구가 땡땡 달려갑니다.
	나는 부모님께 감사카드를 드렸습니다.
	선생님께서 손을 깨끗하게 씻어야 한다고 말씀하셨습니다.

☞ 활동을 마치고 스스로 평가해 봅시다.

평가내용	자신 있어요	약간 노력이 필요해요	노력이 많이 필요해요
주어진 낱말을 읽을 수 있나요?			
주어진 문장을 읽을 수 있나요?			



☞ 낱말과 문장을 제시할 때에는 학생들의 학습능력을 확인할 수 있도록 위계를 나누어 제시한다. 는 가장 쉬운 단계, 는 가장 어려운 단계의 과제로, 진단활동 결과 단계의 낱말을 학급 학생들이 모두 읽을 수 있는지, 소리와 글자가 다른 낱말을 정확하게 읽는지, 겹모음이 들어간 낱말을 읽는 데 어려움이 없는 지 등을 면밀하게 살피고 그에 따른 후속 학습 및 피드백 계획을 수립하는 것이 좋다.



자료 2



자료 3

☞ 자료 2와 자료 3은 한글교육이 중요한 저학년 시기에 흥미있게 글자를 읽고 쓰는 학습을 학생 주도적으로 할 수 있도록 제작하여 활용할 수 있는 자료

예를 들어 자료2에서 'ㅈ'이 들어가는 낱말들을 다양하게 제시하여 읽어보면서 소리에 익숙해지고, 자료3에서는 제시된 낱말을 보고 쓰거나 또는 해당 자음이 들어가는 다른 낱말을 떠올려 쓰면서 자연스럽게 글자를 익힐 수 있는 자료

배움주제 'ㅈ' 이 들어가는 낱말 익히기

공부한 날 (7)월 (6)일

* 'ㅈ' 이 들어가는 낱말을 써봅시다. (친구와 함께 해도 좋아요!)
(남는 칸에는 어려운 낱말을 한번 더 써봅시다.)

자몽	제티	제일리
잠	조난자	조개
자랑	(난자)잔	다람쥐
날다람쥐	하늘다람쥐	쥐
조림	조림	쥐미
공주	조리사	조장
삼장	참조림	고추장
지렁이	종이접기	매직
자투	주차장	주방

공부를 마치고 나서 나의 생각이나 느낌 한마디!

하 고 소 은 낱말이 더 많다.
주사기, 주막, 주다리, 주냥미

후 달지, 사전, 종이컵, 볼펜, 100원, 장농, 입장, 인장권, 볼펜지, 된장, 간장, 김밥, 김밥, 김밥, 김밥

ㅈ 낱말 모으라!

* 'ㅈ' 이 들어가는 부분에 주의하여 낱말을 소리내어 읽어봅시다.

ㅈ이 들어가는 낱말을 찾아 떠나볼까요?	가치	지렁이
사자	오징어	지구
조개	우주	장미
가족	족발	정수기
의자	수영장	자동차
자	도화지	진주
자석	주렁주렁	전기
미꾸라지	전자파	지갑

활동을 마치고 스스로 평가해 봅시다.

평가내용	자신 있었어요	익힌 노력이 필요해요	노력이 많이 필요해요
주어진 낱말을 정확하게 읽을 수 있었나요?	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

여기에 있는 낱말이나, 자기가 생각한 ㅈ이 들어가는 낱말로 <스스로 코어> 106쪽에 다른 모양으로 글자를 써 봅시다.

☞ 위 자료는 주로 원격학습에서 이루어지는 활동인데, 초반에는 제시된 낱말을 옮겨 쓰는 학생들이 많았지만, 점차 다른 낱말을 찾아 쓰는 데 흥미를 갖는 학생들이 많아졌다. 학생의 수행결과에 대한 개별 피드백을 통하여 학생들이 좀 더 적극적으로 학습활동에 참여할 수 있도록 하는 것이 좋다. 또 라이브방송이나 영상통화 등의 방법으로 교사와 학생, 학생 상호간 말놀이 방식으로 접근할 수도 있다.

✓ (자료1)은 본 학습 이전에 읽기능력을 진단하기 위한 비형식적 평가로 읽는 태도나 발음 등을 면밀하게 관찰하여 학급 학생들의 읽기 능력 실태를 분석하는 데 활용한다. 이 진단활동 후 등교수업에서 읽기능력과 쓰기능력을 종합적으로 확인한 후 개별 학생에 맞는 학습전략 및 향후 국어과 수업 계획을 수립하는 것이 효과적이다.

✓ (자료2)와 (자료3)처럼 학급내에서 지속적으로 한글을 익히는 프로그램을 구안하여 활용하면 학습의 효과가 높고, 학생 스스로 메타인지를 강화하여 학습의 주도성도 높일 수 있다.



자료 4

	햇갈리기 쉬운 말	공부한 날
		월 일

☀ 소리가 비슷한 낱말의 뜻을 구분하며 알맞은 낱말을 골라 ○ 해 봅시다.

	달팽이가 (느리게, 느리게) 기어간다.
	고무줄을 길게 (늘이다, 느리다).
	농부아저씨가 밭에 (거름, 걸음)을 주었다.
	내가 (거름, 걸음)을 걸었다.
	시골에 사시는 할머니께 편지를 (부쳤다, 붙였다).
	색종이를 풀로 (부쳤다, 붙였다).
	뜨거운 찐빵을 (시켜서, 식혀서) 먹었다.
	엄마가 심부름을 (시키셨다, 식히셨다).
	학교를 (마치고, 맞히고) 곧장 집으로 갔다.
	친구가 배트로 공을 (마치고, 맞히고) 뛰었다.

- 이하 생략 -

☞ 앞에서 배운 낱말 중 2개를 골라서 선생님처럼 문장을 써 봅시다.

()에는 내가 고른 낱말을 쓸 것.

	(같이) 나는 동생과 <u>같이</u> 그림을 그렸다.
--	----------------------------------

내가 고른 낱말	고른 낱말을 사용하여 문장 쓰기

☞ 원격수업과 등교학습을 통하여 소리와 비슷한 여러 가지 낱말들을 학습하고 나서, 학습에서 다룬 낱말과 다루지 않은 낱말 중 일상 생활에서 자주 쓰는 상황에서 알맞은 낱말을 찾아보는 학습을 통하여 정리할 수 있다. 또 일부 낱말을 사용하여 문장 쓰기를 해봄으로써 학습내용을 국어사용상황에 적용해 볼 수 있는 기회를 제공할 수 있다.

2

(3학년) 학생들의 성장을 돕는 블렌디드 러닝

1. 블렌디드 교육과정 설계

- **프로젝트 주제: 말의 힘**

- **관련 성취기준**

- [4국02-06] 읽기 경험과 느낌을 다른 사람과 나누는 태도를 지닌다.
- [4국03-04] 읽는 이를 고려하여 자신의 마음을 표현하는 글을 쓴다.
- [4도02-03] 예절의 중요성을 이해하고, 대상과 상황에 따른 예절이 다름을 탐구하여 이를 습관화한다.
- [창의적체험활동/적응] 친구를 사랑하고 배려하는 언어 습관을 지닌다.

- **관련 교과 및 단원**

- (국어) 3-2-5 바르게 대화해요 / (창의적체험활동) 적응
- (도덕) 1-(2) 친구와 사이좋게 지내요 / 우리가 만드는 도덕수업 1. 서로 돕는 우리, 함께 자라는 꿈

- **프로젝트 설계 의도**

3학년은 또래 그룹을 형성하며 본격적인 사회화 시작 단계이다. 사회화의 단계에서 필요한 바른 언어 교육은 온라인과 등교수업이 함께 이루지는 상황에서 더욱 필요함을 느끼고 있다. 학기 초 인성교육과 사회화 교육을 위한 '말의 힘'이라는 프로젝트를 수행하며 바른 언어 사용과 친구를 배려하는 활동을 통해서 예쁘게 말하는 아이들의 모습을 그리며 시작해 본다.

- **수업과 평가 미리 보기**

본 프로젝트는 정의적인 영역의 비율이 높아서 등교수업에서는 학생들의 변화과정을 관찰하며 온라인 수업에서는 독후활동과 자기성찰을 통하여 내면화할 수 있도록 설계하였다.

[4국01-06] 언어의 직접적인 체험활동을 통하여 스스로 판단하고 수행할 수 있는 활동으로 학급 게시판 환경을 이용하여 듣고 싶은 말을 자주 읽고 접하게 함으로 긍정적인 언어 환경을 구성하였다.

[4국02-06]는 독서기반 수업으로, 등교수업에서 함께 책을 읽고 사고를 나누는 과정을 통하여 언어적, 비언어적 활동을 체험 할 수 있게 하였다.

[4도02-03] 학교생활에서의 상황을 제시하여 사고와 행동의 변화를 스스로 평가하고 성찰하며 교사의 관찰을 통한 피드백과 글쓰기를 통한 내면화를 다지기를 계획하고 있다.

[창의적체험활동(적응)]은 온라인 수업 참여 활동을 중심으로 1:1 댓글 피드백과 학생 상호간 칭찬릴레이를 통한 바람직한 언어능력을 기를 수 있도록 하였다.

 <p>원격수업</p>	<p>주제 관련 동영상 시청과 교실 실험 영상매체의 제작을 통하여 프로젝트 주제의 의미를 알고 실천과 다짐의 의지를 강화할 수 있도록 구성했다. 하루 한명 한달 동안 칭찬 게시판 운영과 상황에 알맞은 글쓰기 활동을 통하여 예쁘게 말하기의 생활화에 중점을 두었다.</p>
 <p>등교수업</p>	<p>온라인 수업에서 할 수 없는 함께 읽기와 생각 나눔 활동을 중심으로 구성하였다. 창의성 신장을 위하여 질문 만들기과 교육연극을 설계하였고 실천 의지 강화를 위한 개별 발표 활동으로 평가를 계획하였다.</p>
 <p>평가 및 피드백</p>	<p>정역적인 영역인 활동이 많아 매차시별 긍정적인 1:1 피드백을 통하여 긍정적인 언어 사용을 위한 실천과 내면화 과정을 이루도록 하였다. 생활 속 장면을 선정하여 수준에 알맞은 글쓰기와 발표를 통하여 현 상황에 알맞은 평가를 계획하였다.</p>

● 학급 실태

- ❖ 학습에 대한 이해와 관심이 높은 도시지역의 학교로, 학부모들의 관심은 학생들의 학력과 바른 인성 및 교우관계에 대한 요구가 많으며 학년당 5학급으로 구성되어 있다.
- ❖ 원격학습은 EBS 온라인 클래스를 이용하며 Zoom과 온라인 플랫폼을 통한 피드백을 실시하고 있다. 학급당 주 1회(12~13명), 1/2 출석을 원칙으로 수업을 설계하였다.
- ❖ 독서 활동은 등교수업을 이용한 함께 읽기로 일인 일권 책 읽기로 기획하였다.

등교수업

- ❖ 프로젝트 수업 설계하기
- ❖ 말에 관련된 그림책 보기 **수업 중 관찰**
 - 날말공장 이야기, one, 이겨야 꼭 행복할까 3권의 그림책 읽기
 - 독서전: 책 내용 상상하기, 독서중: 질문만들기, 핫시팅(교육연극) 독서 후 활동: 뒷이야기 상상하기
- ❖ 바른 언어 습관을 위한 생각다지기활동
 - 듣고 싶은 말과 vs 듣기 싫은 말
 - 4컷 만화로 완성된 글 읽기
 - 격려의 편지글 발표 **평가 1**
 - 프로젝트 수업을 끝내고 자기평가하기

평가 2

원격수업

- ❖ 듣고 싶은 말과 vs 듣기 싫은 말
 - 과제방을 이용한 답글 달기 **1:1 댓글**
 - 듣고 싶은 말과 듣기 싫은 말 적기
- ❖ 밥실험 동영상 시청 **1:1 댓글**
 - 미운 말 VS 고운 말 영상보기
 - 교실 실험 꾸미고 관찰하기
 - 우리반 실험 결과 보고 말의 중요성 알기
- ❖ 칭찬사위 활동하기 **1:1 댓글**
 - 온라인 게시판을 이용한 친구 칭찬하기
 - 친구에게 격려의 글쓰기

평가계획에 반영한 평가는 **평가**, 평가계획에 반영하지 않았으나 학습의 과정에서 확인하고, 필요한 피드백을 제공해주는 비형식적인 평가가 이루어지는 부분에는 **수업 중 관찰**로 표시

2. 수업의 흐름

대 상	3학년	관련 교과	국어, 도덕, 창체
핵심역량	의사소통 역량, 공동체·대인관계역량, 도덕적·대인관계역량		
수업 유형	(등교 수업)	프로젝트수업계획 및 동기유발, 주제 실천의지 다지기, 발표학습, 원격학습 결과 공유 및 피드백, 평가	
	(원격 수업)	EBS 온라인 클래스를 이용한 영상시청, 영상매체제작 유튜브 영상, 네이버폼, 패들렛, 댓글, Zoom을 통한 1:1 피드백	

구분	교과	주제	주요 수업 내용	▼ 활용도구 ■ 평가, ✨ 피드백
등교 수업 (1,2/14)	창체	준비하기	<ul style="list-style-type: none"> 프로젝트 수업을 위한 준비 - 주제 살피기, 주제명 정하기 - 하고 싶은 활동 정하기 	▼ 매직, 싸인펜, A4색지 ✨ 프로젝트계획확인
	국어	따뜻한 말의 필요성 알기	<ul style="list-style-type: none"> 책 읽기 - '날말공장' 함께 읽기 - 재미있거나 기억에 남는 장면 나누기 	▼ '날말공장' 그림책 ✨ 발표
원격 수업 (3/14)	국어	따뜻한 말의 필요성 알기	<ul style="list-style-type: none"> '날말공장' 질문하기 - 질문 만들기(사실질문, 생각질문) - 패들렛에 실명으로 질문 쓰기 듣고 싶은 말 vs 듣기 싫은 말 공책에 쓰기 	▼ 참고자료 1: 패들렛 ✨ 개인별댓글 피드백1
등교 수업 (4/14)	창체	미운말 vs 고운말	<ul style="list-style-type: none"> 듣고 싶은 말 vs 듣기 싫은 말 발표 - 온라인과제 학습 확인 - 한 개 단어 선정하여 사과나무에 붙이기 - 발표와 친구들 격려 듣기 	▼ 참고자료 3: 사과모형(2장) ✨ 발표
원격 수업 (5/14)	도덕	미운말 vs 고운말	<ul style="list-style-type: none"> '밥실험' 동영상 시청 - 미운 말 vs 고운 말 영상보기 - 교실실험 꾸미고 영상 안내 	▼ 참고자료 2: 유튜브, 영상매체제작 ✨ 수업소감 올리기 피드백2
등교 수업 (6,7/14)	국어	따뜻한 말로 바꾸기	<ul style="list-style-type: none"> 책 읽고 질문 만들기 - 'one'그림책 함께 읽기 - 질문의 3단계 제시하고 질문 만들기 - 질문에 대한 생각 나누기 	▼ 참고자료 4: one 그림책 및 질문지 ✨ 질문학습지 확인 및 좋은질문 선정(동료평가)
원격 수업 (8/14)	국어	따뜻한 말로 바꾸기	<ul style="list-style-type: none"> 뒷이야기 꾸미기 - 전자시 학습 활동 상기하기 - 'one' 그림책 마지막 장면 제시 - 내가 만든 뒷이야기를 써오기(과제) 	▼ 참고자료 5: 학습지 영상매체제작 및 배움공책 ✨ 과제학습 피드백3

구분	관련 교과	단계	주요 수업 내용	활용도구 ▶ 평가, ✨ 피드백
등교 수업 (9/14)	국어		<ul style="list-style-type: none"> ▶ 핫시팅을 이용한 마음 알아보기 <ul style="list-style-type: none"> - 빨강이에게 하고 싶은 질문 생각하기 - 빨강(선생님)/ 등장인물(친구) 핫시팅 - 말이 우리에게 주는 영향 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ one 그림책 ▶ 연극 참여하기 발표
원격 수업 (10/14)	국어	나의 말하기 돌아 보기	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 4컷 상황글 완성하기 <ul style="list-style-type: none"> - 읽기 전 활동: 내 생각 전하기 - 평소 나의 언어생활 되돌아보기 - '이겨야 꼭 행복할까?' 말주머니 완성 - 과제학습안내: 참고자료 6번 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 참고자료 6: 학습지 영상매체제작 ▶ 수업소감올리기 ▶ 피드백4
등교 수업 (11/14)	도덕		<ul style="list-style-type: none"> ▶ 책읽기 <ul style="list-style-type: none"> - 과제학습확인 - '이겨야 꼭 행복할까?' 함께 읽기 - 책 속의 내용과 내 대화 모습 비교하기 - 경쟁상황에서 가져야 할 태도 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 참고자료 6: 학습지 '이겨야 꼭 행복할 까?' 그림책 ▶ 발표 및 관찰
원격 수업 (12,13/ 14)	국어, 도덕, 창체	따뜻 한 말 실천 하기	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 밥 실험 확인하기 <ul style="list-style-type: none"> - 실험결과 보면서 느낀 점 쓰기 ▶ 칭찬사워 하기 <ul style="list-style-type: none"> - 1일 한명씩 25일 칭찬 - 25일 동안 토론방을 이용한 칭찬하기 ▶ 소감 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 25일 후 친구들과 칭찬 사워 소감 댓글로 쓰기 (공개토론방) ▶ 친구에게 위로의 글쓰기 <ul style="list-style-type: none"> - 위로의 마음을 담아 글쓰기(과제) 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 참고자료 7 영상매체제작,Zoom ▶ 수업소감올리기 ▶ 피드백5 ▶ 참고자료 8: 편지 ▶ 위로의 편지쓰기 (수행과제1)
등교 수업 (14/14)	국어, 도덕		<ul style="list-style-type: none"> ▶ 편지글 발표하기 <ul style="list-style-type: none"> - '수정이의 일기'를 읽고 쓴 편지글 발표하기 ▶ 프로젝트 마치고 소감 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 가장 기억에 남는 활동 - 나의 다짐 발표하기 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 참고자료 8: 과제물(편지글)확인 네이버폼 ▶ 편지글 발표하기 (수행과제1) ▶ 참고자료 9 ▶ 자기평가하기 (수행과제2)



- ✓ 질문을 3단계로 나눠 제시하여 단계적으로 생각을 확장하기
 - 우수한 질문을 많이 읽어주고 생각하기
 - 질문 만들기가 어려운 친구에겐 '내가 ㅇㅇ 라면'으로 만들 수 있도록 안내
- ✓ 1인 1권의 독서 활동하기(방역수칙 지키기)
- ✓ 긍정적인 교사의 모범 언어로 행동 강화

3. 평가 및 피드백



평가과제

성취기준	[4국03-04] 읽는 이를 고려하여 자신의 마음을 표현하는 글을 쓴다. [4도02-03] 예절의 중요성을 이해하고, 대상과 상황에 따른 예절이 다름을 탐구하여 이를 습관화한다.
평가과제	국어: 곤란한 상황에 있는 친구에게 격려의 글쓰기 도덕: 나의 말하기 습관 돌아보기
평가방법	논술형평가 및 자기평가

수행과제 1(국어)

※ 일기를 읽고 당황해하는 수정이에게 여러분의 마음을 전하는 편지를 써 보세요.

〈반짝이의 일기〉 2020년 4월 17일 제목: 급식시간

급식 시간의 일이다. 오늘은 수요일이라 특별히 아이들이 좋아하는 스파게티나 짜장면 같은 맛있는 메뉴가 나오는 날이다. 맛있는 점심 생각에 아까 체육 시간부터 배가 엄청 고팠다. 더군다나 오늘 메뉴는 평소 급식 시간에 잘 먹을 수 없었던 생크림 컵케익이었다. 평소처럼 손을 씻고 줄을 서서 식판에 급식을 받고 있었다. 내 앞에 있던 수정이가 서둘러서 컵케익을 받으려는 순간 마음이 급했는지 그만 들고 있던 식판으로 컵케익 상자를 쳐 버렸다. 순간 컵케익 모두 그만 바닥으로 두두둑~ 떨어지고 말았다. 수정이는 당황하며 어쩔줄 몰라했다.(중략).....컵케익 엄청 먹고 싶었는데.....

수행과제 2(도덕)

※ 나의 말하기 습관을 돌아보고 별점으로 표시해요.

참 잘했어요! ★★★★★/잘 했어요! ★★★/더 노력해요★

나를 돌아보기	/ (월)	/ (화)	/ (수)	/ (목)	/ (금)	/ (토)	자기 평가
친구에게 비난하는 말보다 친구에게 힘을 주는 말을 꾸준히 실천했나요?							
친구에게 비난하는 말을 하지 않으려고 꾸준히 노력했나요?							
말을 하기 전 다시 한번 생각하고 말을 했나요?							



채점기준안 및 피드백

수행과제 1(국어)

수준	평가과제	관련한 상황에 있는 친구에게 위로의 글쓰기
성취기준 도달	매우잘함	친구의 입장을 충분히 이해하고 고려하여, 위로와 격려의 마음을 담아 효과적으로 글을 쓸 수 있는 경우
	잘함	친구의 입장을 이해하고 고려하여, 위로와 격려의 마음을 담아 글을 쓸 수 있는 경우
	보통	친구의 입장을 부분적으로 이해하고 고려하여, 위로와 격려의 마음을 담아 글을 쓸 수 있는 경우
성취기준 미도달	노력요함	친구의 입장을 이해하나, 격려와 위로의 마음을 담아 글을 쓰지 못하는 경우

수행과제 2(도덕)

수준	평가과제	나의 말하기 습관 돌아보기
성취기준 도달	매우잘함	비난하는 말과 격려하는 말을 들었을 때의 기분을 잘 이해하고 상황에 알맞은 말하기를 습관적으로 꾸준히 잘 실천하는 경우
	잘함	비난하는 말과 격려하는 말을 들었을 때의 기분을 잘 이해하고 상황에 알맞은 말하기를 잘 실천 경우
	보통	비난하는 말과 격려하는 말을 들었을 때의 기분을 이해하고 비난하는 말을 하지 않으려고 노력 경우
성취기준 미도달	노력요함	비난하는 말과 격려하는 말을 들었을 때의 기분은 이해하나 아직 예쁘게 말하기를 습관화하지 못하는 경우

- 수행과제 1은 논술형 평가로 실시
- 수행과제 2는 자기평가로 프로젝트 수업이 끝난 후 일주일 동안 자신의 언어 습관을 돌아보는 자기 평가하기



수업의 과정에서 이루어지는 비형식적 평가 및 피드백

피드백	피드백 방법	활용자료 또는 매체
피드백 1	<ul style="list-style-type: none"> ■ 질문 만들기에 대한 내용 피드백 ■ 친구들의 상호 댓글 	패드렛
피드백 2	<ul style="list-style-type: none"> ■ 영상매체 보고 느낀 점 올리기 	EBS 온라인 클래스게시판 댓글
피드백 3	<ul style="list-style-type: none"> ■ 수업 소감 확인 ■ 교사 댓글로 긍정적인 행동 반응 유도하기 	패드렛 EBS 온라인 클래스게시판 댓글
피드백 4	<ul style="list-style-type: none"> ■ 칭찬 릴레이를 통한 상호 댓글 ■ 수업 참여 격려와 확인을 위한 교사 댓글 	EBS 온라인 클래스게시판 댓글 폰 메시지, Zoom을 통한 1:1 피드백
피드백 5	<ul style="list-style-type: none"> ■ 프로젝트 수업에 대한 설문조사 및 결과 공유 	네이버폼 또는 e-알리미 설문

4. 참고자료 (원격수업, 등교수업 활용 자료 등)

 수업 주제: 낱말공장 읽고 질문에 답하기(3/14) 참고자료 1

 원격 수업 자료: 패들렛

※ ‘낱말공장 이야기’ 질문 만들어 공유

- 패들렛 주소 배부
- 질문에 답을 기록하여 친구들과 생각 나누기: 댓글로 좋은 질문 선정하기
- <질문>

Q1 말이나 글자라 하지 않고 왜 낱말이라고 할까요?

Q2 우리가 돈을 주고 낱말을 산다면 어떤 낱말을 사고 싶나요?

Q3 우리가 버리고 싶은 낱말이 있다면 어떤 낱말을 버리고 싶나요?

Q4 만약에 이런 공장이 생긴다면 어떤 낱말을 만들고 싶나요?

※ <원격과제>

여러분이 듣고 싶은 낱말과 듣기 싫은 낱말을 배움공책에 생각나는 대로 기록해 오세요.

 수업 주제: 밥 실험- 미운말 vs 고운말 (5/14) 참고자료 3

 원격 수업 자료 3

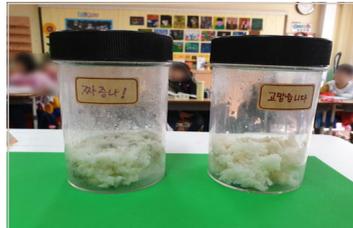
※ MBC 한글날 특집 다큐멘터리, 말의 힘-밥 실험 동영상

<https://www.youtube.com/watch?v=reMQySnEa8Q>



 등교 수업 자료 : 원격수업시 영상으로 실험장치 보기

※ 고운말을 자주 들려주는 밥 vs 짜증나는 말을 자주 들려주는 밥의 곰팡이 비교 실험 장치



📄 수업 주제: 듣고 싶은 말 vs 듣기 싫은 말(4/14) **참고자료 2**

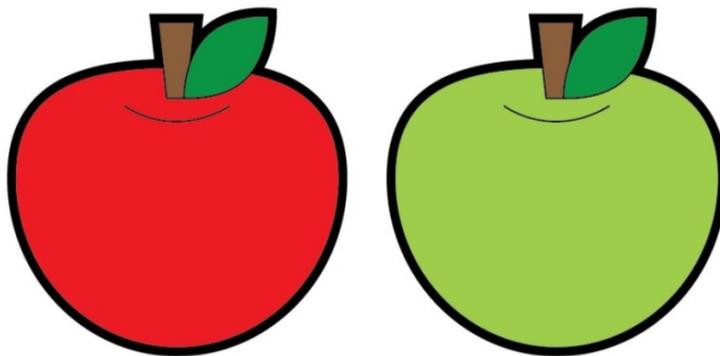
🏠 등교 수업 자료 2

※ 칠판 앞 게시판: 내가 듣고 싶은 말 사과나무



- 원격 수업에서 작성한 친구들에게 내가 듣고 싶은 말과 듣기 싫은 말의 목록 살펴보기
- 그 중 가장 듣기 싫은 말과 가장 듣고 싶은 말을 골라 친구들에게 발표하고 사과나무에 써서 칠판 앞 게시판에 붙이기
- 사과나무에 게시된 듣고 싶은 말(빨간 사과) 듣기 싫은 말(초록 사과)을 각각 기록하기
- 권장하는 말과 싫어하는 말로 자연스럽게 정해 1년 동안 실천을 약속

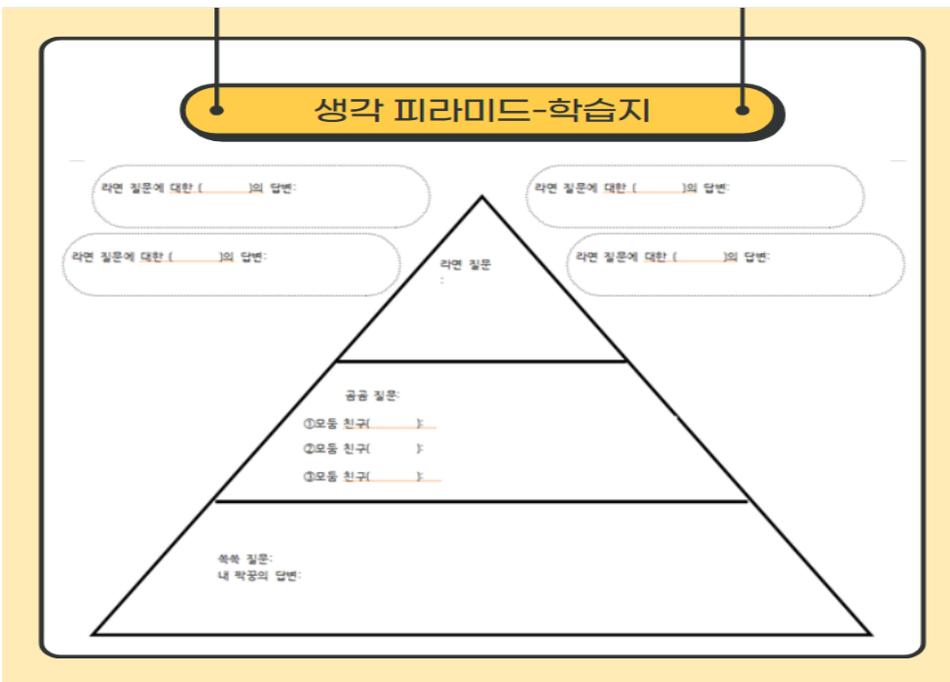
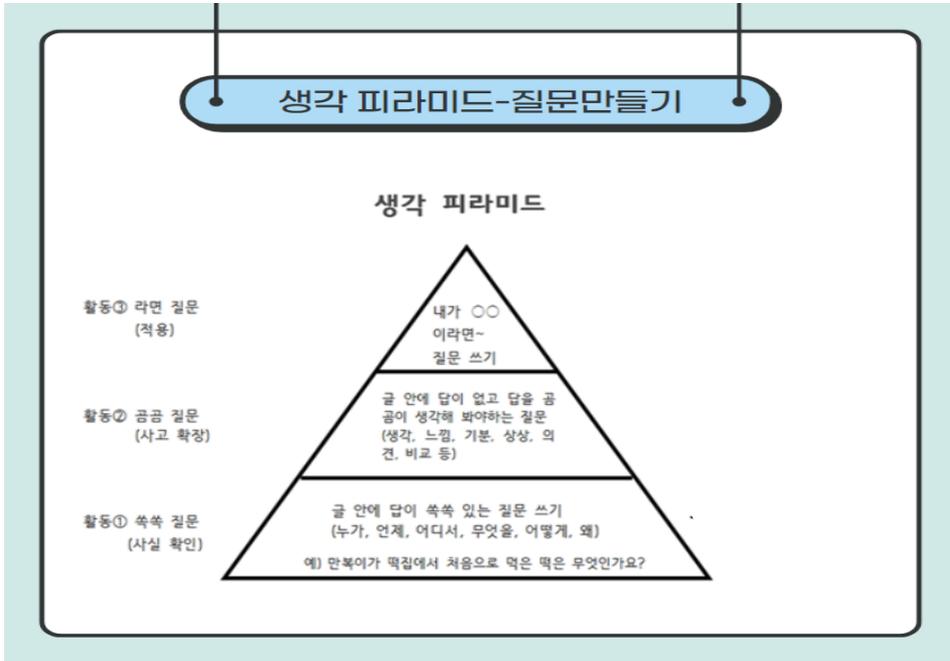
※ 가장 듣고 싶은 말과 가장 듣기 싫은 말을 표현할 사과 단어 카드



📖 수업 주제: 책 읽고 질문 만들기(6,7/14) **참고자료 4**

🏠 등교 수업 자료 4

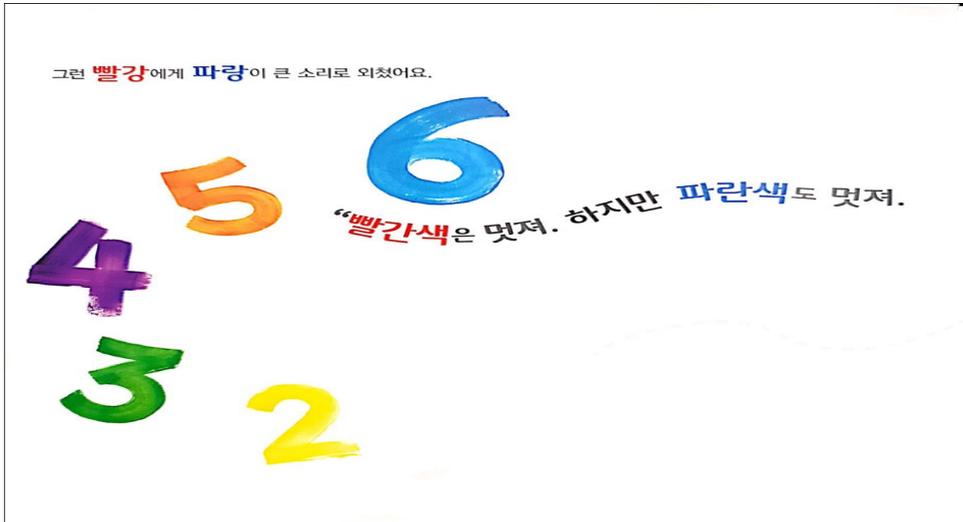
※ 3단계 질문 만들기- 생각 피라미드 학습지



📄 수업 주제: 『그림책 one』 마지막 장면 상상하기(8/14) **참고자료 5**

📖 원격 수업 자료 5

※ 책의 마지막 장면 그림파일로 제시



※ 뒷 이야기 꾸며쓰기 학습지



 수업 주제: 그림책 『이겨야 꼭 행복할까』 읽기 전 활동 (10/14) 참고자료 6
 - 평소 나와 친구들의 언어 습관 살펴보기

 원격 수업 자료 6

※ 평소 나와 친구들의 언어생활 되돌아보기 학습지

나라면.. 이럴때 뭐라고 말할까?



1 축구 경기에서 이겼을때
상대팀 친구에게

2 축구경기에서 이겼을때
우리팀 친구에게

3 축구 경기에서 졌을때
우리팀 친구에게

4 축구 경기에서 졌을때
상대팀 친구에게

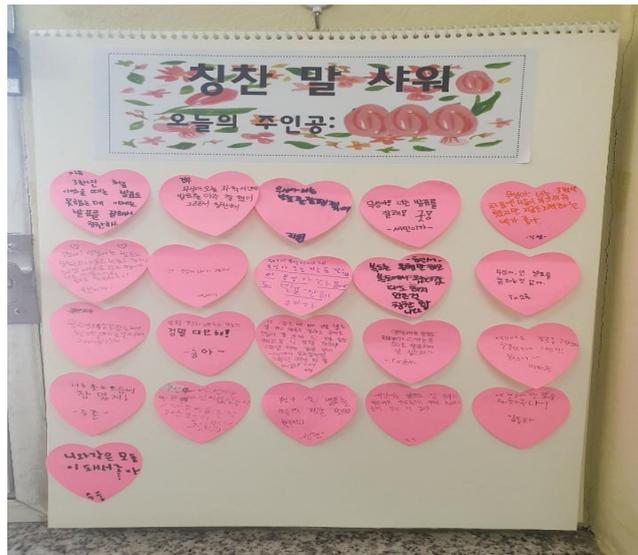
수업 주제: 칭찬 말 샤워 프로젝트(12,13/14) 참고자료 7

원격 수업 자료 7

※ 원격 수업 플랫폼에 따라 다양한 방식으로 댓글이나 토론 게시판, 패들렛 등을 활용하여 하루에 한 명씩 주인공을 정해 친구의 장점이니 칭찬할 점 작성하기

등교 수업 자료

※ 칭찬 말 샤워 댓글 포스트잇



- 친구들이 원격 수업에서 댓글로 달아준 칭찬 샤워 내용을 포스트잇에 출력하여 주인공에게 선물하고 주인공은 친구들에게 감사하는 말 전하는 활동을 한다.

수행 과제 ①- 곤란한 상황에 있는 친구에게 위로의 글쓰기(과제) (13/14) 참고자료 8

평가과제	국어: 곤란한 상황에 있는 친구에게 격려의 글쓰기
평가방법	논술형평가

원격 수업 자료 8- 수행과제① 평가지

일기를 읽고 당황해하는 수정이에게 여러분의 마음을 전하는 편지를 써 보세요.

“ 반짝이의 일기 ”

2020년 4월 17일 목요일 제목: 급식시간

급식 시간의 일이다. 오늘은 수요일이라 특별히 아이들이 좋아하는 스파게티나 짜장면 같은 맛있는 메뉴가 나오는 날이다. 맛있는 점심 생각에 아까 체육 시간 부터 배가 엄청 고팠다. 더군다나 오늘 메뉴는 평소 급식 시간에 잘 먹을 수 없었던 생크림 컵케익이었다. 평소처럼 손을 씻고 줄을 서서 식판에 급식을 받고 있었다. 내 앞에 있던 수정이가 서둘러서 컵케익을 받으려는 순간 마음이 급했는지 그만 들고 있던 식판으로 컵케익 상자를 쳐 버렸다. 순간 컵케익 모두 그만 바닥으로 두두둑~ 떨어지고 말았다. 수정이는 당황하며 어쩔줄 몰라했다.(중략).....컵케익 엄청 먹고 싶었는데.....

2020년 4월 17일 목요일 제목: 급식시간

급식 시간의 일이다. 오늘은 수요일이라 특별히 아이들이 좋아하는 스파게티나 짜장면 같은 맛있는 메뉴가 나오는 날이다. 맛있는 점심 생각에 아까 체육 시간 부터 배가 엄청 고팠다. 더군다나 오늘 메뉴는 평소 급식 시간에 잘 먹을 수 없었던 생크림 컵케익이었다. 평소처럼 손을 씻고 줄을 서서 식판에 급식을 받고 있었다. 내 앞에 있던 수정이가 서둘러서 컵케익을 받으려는 순간 마음이 급했는지 그만 들고 있던 식판으로 컵케익 상자를 쳐 버렸다. 순간 컵케익 모두 그만 바닥으로 두두둑~ 떨어지고 말았다. 수정이는 당황하며 어쩔줄 몰라했다.(중략).....컵케익 엄청 먹고 싶었는데.....

수행과제 ②- 나의 말하기 습관 돌아보기 (과제) (13/14) **참고자료 9**

평가과제	도덕: 나의 말하기 습관 돌아보기
평가방법	자기 평가

원격 수업 자료 9- 수행과제② 평가지



◆ 나의 말하기 습관을 돌아보고
별점으로 표시해요.

참 잘했어요! ☆☆☆☆☆

잘 했어요! ☆☆☆

더 노력해요! ☆

시간표	/	월	/	화	/	수	/	목	/	금	/	토	자기평가
친구에게 비난하는 말보다 친구에게 힘을 주는 말을 꾸준히 실천했나요?													
친구에게 비난하는 말을 하지 않으려고 꾸준히 노력 했나요?													
말을 하기 전 다시 한번 생각하고 말을 했나요?													

3

(6학년) 학생들의 성장을 돕는 블렌디드 러닝

1. 블렌디드러닝 교육과정 설계

● 관련 성취기준

- [6국01-05] 매체 자료를 활용하여 내용을 효과적으로 발표한다.
- [6국05-03] 비유적 표현의 특성과 효과를 살려 생각과 느낌을 다양하게 표현한다.

● 관련 교과 및 단원

(국어) 6-2-4 효과적으로 발표해요

● 수업과 평가 미리보기

이 성취기준은 자료·정보 활용 역량을 기를 수 있는 학습 활동으로 구성한다. 여러 가지 매체 자료의 종류 및 활용에 대해 알아봄으로써 자료와 정보를 분석하고 평가하는 능력을 기르고, 발표상황에 알맞은 주제를 정하여 매체 자료를 직접 만들어보면서 보다 창의적이고 능동적인 자료·정보 활용 역량을 기를 수 있도록 한다.



원격수업

이 수업 과정은 각 매체 자료를 이해한 후 영상자료 제작 방법을 알아보고 그에 따라 영상을 제작하는 실천학습으로 이루어진다. 영상 제작 방법을 알아보는 학습과 영상을 촬영 후 편집하는 과정은 각각 인지적 학습, 학생 중심 활동으로서 온라인 학습에 매우 적합한 학습 과정이다. 따라서 영상 제작 방법을 동영상으로 제공하여 스스로 학습하게 하였고, 영상 편집의 활동 역시 학생 활동 중심 과정이므로 원격 수업(과제 중심 수업)으로 구성하였다



등교수업

온라인 학습이 어려운 영상물 제작을 위한 촬영, 영상물 주제 선정을 위한 토의토론의 과정은 등교수업으로 구성하였다. 원격 수업의 모든 과정은 등교수업으로 전환이 가능하므로 필요에 따라 등교수업으로 전환하여 수업을 구성할 수 있다.



평가 및 피드백

피드백은 매 차시 단계에서 일어날 수 있도록 구성하여 비대면 수업에서 가장 우려되는 피드백의 한계를 보완하고자 하였다. 원격 수업의 경우 학습의 성취 여부를 온라인 피드백 방식으로 설계 하였고, 매체는 온라인 클래스룸을 활용하도록 하였다.

● 학급실태

도시에 위치한 소규모 학교(전체 10학급, 학급 인원 16명)로 주 2일은 학급 전체 등교학습, 3일은 가정에서 원격학습으로 학습활동에 참여하고 있다. 조손가정, 다문화 가정 등 가정환경 실태를 고려하여 3월 중순부터 위두랑 클래스를 활용한 소통 플랫폼을 구축하고 4월부터 줌을 활용한 쌍방향 수업을 진행하고 있으며 과제 제출과 피드백은 위두랑을 통해 실행하고 있다.

● 교육과정, 수업, 평가 연계 블렌디드러닝 운영 계획

성취기준	관련단원	배움중심수업 계획	차시	평가계획 (평가방법)	
[6국01-05] 매체 자료를 활용하여 내용을 효과적으로 발표한다. [6국03-06] 독자를 존중하고 배려하며 글을 쓰는 태도를 지닌다. [6국05-03] 비유적 표현의 특성과 효과를 살려 생각과 느낌을 다양하게 표현한다.	4.효과적으로 말해요	- 수업 전체 차시 및 과정 안내 및 학습 준비상황 점검	1~2	서술형	
		- 여러 가지 매체 자료 알아보기			
		- 주제에 맞는 매체 자료 찾기	3		
		- 발표상황에 맞는 영상 자료 만드는 과정 알아보기	4~5		
		- 영상 자료를 효과적으로 만드는 다양한 방법 알아보기			
		- 발표 주제·내용·장면 정하기	6		
		- 촬영·편집하기	7		프로젝트
		- 제작한 영상 점검·수정·보완하기	8		
- 발표 자료를 소개하는 방법 토의					
- 영상 자료 발표한 후 의견 나누기					
- 온라인 클래스에 영상 자료 게시 및 댓글 달기	9	프로젝트			



이 수업은 블렌디드 수업의 Z형태* 로 구성하였다. 온라인 학습에 적합한 내용과 코로나19 상황을 고려하여 원격 수업을 구성하였으나 기본학습의 '전문가 활동'과 실천학습의 '영상 제작발표회'는 여건에 따라 등교수업으로도 진행할 수 있다.

* Z형태 : 온오프 병행 수업 방법 중 하나로 하나의 학습주제에 대해 각각 온라인 수업과 오프라인 수업에 적합한 활동을 나누어 '원격-등교-원격-등교'(순서 무관)의 방법으로 구성하여 수업 방법

등교수업

- ☞ 수업 전체 차시 및 과정 안내
- ☞ 여러 가지 매체 자료 알아보기

- ☞ 발표 주제·내용·장면 정하기
- ☞ 영상 촬영·편집하기

- ☞ 발표 자료를 소개하는 방법 토의
- ☞ 영상 자료 발표한 후 의견 나누기 **평가**

원격수업

- ☞ 주제에 맞는 매체 자료 찾기
- ☞ 영상 자료 만드는 과정 알아보기

수업 중 관찰



- ☞ 촬영본 편집하기
- ☞ 제작한 영상 점검·수정·보완하기

수업 중 관찰

- ☞ 온라인 클래스에 영상 자료 게시 및 댓글 달기



평가계획에 반영한 평가는 **평가**, 평가계획에 반영하지 않았으나 학습의 과정에서 확인하고, 필요한 피드백을 제공해주는 비형식적인 평가가 이루어지는 부분에는 **수업 중 관찰** 로 표시

2. 수업의 흐름

대상	6학년	관련 교과	국어(창체 연계)
핵심역량	의사소통 역량, 자료·정보 활용 역량 등		
수업 유형	(등교 수업)	개념 학습 및 토의·토론 활동, 모둠 과제 수행 활동	
	(원격 수업)	절차적 방법 학습 및 개별 학습 과제 진행 후 온라인 클래스룸을 활용한 온라인 피드백	

구분 차시	단계	주요 수업 내용	▼ 활용도구, ▶ 평가 ✨ 피드백
등교 (1~2)	사전준비	<ul style="list-style-type: none"> 수업 전체 차시 및 과정 안내 및 학습 준비상황 점검 	
	준비학습	<ul style="list-style-type: none"> 여러 가지 매체 자료 알아보기 - 6학년 1학기 3단원에서 학습한 여러 가지 매체 자료의 종류별 특징을 떠올리기 (다양한 매체 자료 준비, 시연) 	▼ 온라인클래스룸 (위두랑, 구글클래스룸) ▼ 매체 자료
원격 (3~5)	활동 준비	<ul style="list-style-type: none"> 영상 발표회를 준비하며 영상 자료의 특성과 효과성에 대해 알아보고 제작 과정 배우기 	
	기본학습	<ul style="list-style-type: none"> 주제에 맞는 매체 자료 찾기 <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 전문가 집단 활동 매체별 탐구 전문가 집단을 구성하여 활동하기 ① 사진, 도표, 영상 자료 전문가 집단 만들기 ② 전문가 집단별로 매체 별 내용, 주제, 효과성 파악하기 ③ 전문가 집단에서 탐구한 내용 발표하기 </div> 	생방송 수업 ▼ Zoom 전문가 활동 사회의실 개설 ✨ 발표 내용에 대해 피드백1
	영상제작 방법 학습	<ul style="list-style-type: none"> 발표상황에 맞는 영상 자료 만드는 과정 알아보기 발표상황 파악하기 → 주제 정하기 → 내용 및 장면 정하기 → 촬영 계획 세우기 → 촬영하기 → 편집하기 → 발표하기 영상 자료를 효과적으로 만드는 다양한 방법 알아보기 - 다큐멘터리, 뉴스, 뮤직비디오, 에피소드, 게임이나 퀴즈, 스톱모션 사진 기법, 아이클레이 기법, 기승전결 이야기, 종이 넘김 애니메이션, 영화 패러디, 이색 분장이나 복장, 플래시 몹, 마술, 음악 연주, 인형극, 그림, 인터뷰 	콘텐츠 활용 중심 수업 ▼ 구글 Sites 학습 내용을 영상으로 제시 ✨ 구글 Sites 설문- 학습내용 확인 및 피드백2
등교 (6~7)	영상제작 하기	<ul style="list-style-type: none"> 발표 주제·내용·장면 정하기 - 토의 학습을 통해 발표 주제내용장면 정하기 - 학생 관심의 큰 주제 선정 후 모둠별 하위주제를 선정 - 사회과 등 타교과 발표 학습과 연계하여 주제 선정도 가능 촬영·편집하기 - 촬영: 윈도우 라이브 무비 메이커, 카카오 인코더 활용 - 편집: 비바 비디오, 키네마스터, 파워 디렉터, 스냅 무비 활용 - 촬영 과정은 등교 수업으로 진행하고, 편집은 온라인 클래스에 모둠과제방을 개설하여 온라인으로 소통할 수 있음 제작한 영상 점검·수정·보완하기 	과제 중심 수업 ▼ 온라인클래스룸 (위두랑, 구글클래스룸) 활용 모둠별 활동 ✨ 모둠 과제방 확인 및 피드백3
원격 (8~9)	실천 학습	<ul style="list-style-type: none"> 영상 발표회를 준비하며 영상 자료의 특성과 효과성에 대해 알아보고 제작 과정 배우기 	
	영상 제작 발표회	<ul style="list-style-type: none"> 발표 자료를 소개하는 방법 토의 - 영상을 보여 주기 전 (다섯 고개 문제로 관심 불러 일으키기/듣는 사람들에게 발표할 내용과 관련한 것을 묻기) - 영상을 보여 준 후(영상과 관련한 질문 받기/영상에서 인상 깊은 장면 묻기/영상을 촬영하며 겪은 일 이야기하기) 영상 자료 발표한 후 의견 나누기 	생방송 수업 ▼ Zoom
	공유 및 피드백	<ul style="list-style-type: none"> 온라인 클래스에 영상 자료 게시 및 댓글 달기 - 영상 제작과 발표 과정에서 느낀 점 글쓰기 - 영상 발표를 본 후 감상과 느낀 점 댓글 달기 	과제 중심 수업 ▶ 평가 및 피드백4 : 영상 및 댓글

3. 평가 및 피드백



평가과제

관련 성취기준	[6국01-05] 매체 자료를 활용하여 내용을 효과적으로 발표한다. [6국05-03] 비유적 표현의 특성과 효과를 살려 생각과 느낌을 다양하게 표현한다.
평가과제	스스로 점검 질문 작성하기
평가방법	자기 평가 및 동료 평가

예시문항

- ◆ 우리는 초등학교 졸업을 앞두고 있습니다. ‘우리의 초등학교 6년의 기록’을 매체 자료로 제작해 졸업하기 전에 친구들이나 가족에게 발표해 보고, ‘자신의 소중한 추억으로 남겨 봅시다.’

(1) ‘스스로 점검 질문’에 주의하면서 매체 자료를 제작해 보세요.

스스로 점검 질문

- 발표 상황에 알맞은 매체 자료를 활용하였는가?
- 발표 상황에 알맞은 주제를 정하는가?
- 발표 주제에 알맞은 내용과 장면으로 구성하는가?
- 듣는 사람을 배려해 이해하기 쉽게 구성하고 바르고 고운 인어를 사용하는가?
- 비유적 표현과 음악처럼 효과적인 표현을 사용하는가?

(2) 제작한 매체 자료를 발표해 보세요.

주제:

내용 요약:



채점기준안 및 피드백

평가 과제		발표 상황에 알맞은 매체 자료를 제작하고 발표하기
성취기준 도달	매우잘함	'스스로 점검 질문'을 모두 만족하는 매체 자료를 제작하고 발표하는 경우
	잘함	'스스로 점검 질문'을 대체로 만족하는 매체 자료를 제작하고 발표하는 경우
	보통	'스스로 점검 질문'중 일부 조건을 만족하는 매체 자료를 제작하고 발표하는 경우
성취기준 미도달	노력요함	발표상황에 맞는 매체 자료를 제작하는 데 어려움이 있는 경우



수업의 과정에서 이루어지는 비형식적 평가 및 피드백

피드백	피드백 방법	활용자료 또는 매체
피드백 1	<ul style="list-style-type: none"> 주제에 맞는 매체 자료 찾기 전문가 집단 활동 후 발표 내용에 대해 피드백 내용 중 잘못된 부분이나 보충할 내용에 대해 제공 매체 자료의 특성에 대해 정리학습 	Zoom  , Cisco Webex 
피드백 2	<ul style="list-style-type: none"> 영상 자료 제작 방법 알아보기 발표 자료 작성 단계와 절차에 대한 내용 확인 영상을 만드는 방법과 절차에 대한 내용 확인 구글 사이트에서 설문 형태로 문제를 제작 후 제출 받음 학생 별 답안 확인 후 온라인 클래스 비밀 과제방 활용하여 피드백 	구글 Sites 
피드백 3	<ul style="list-style-type: none"> 영상 제작하기 모둠의 과제방에서 이루어지는 모둠 활동 모둠원 간 글쓰기 및 댓글 내용 확인 잘못된 부분이나 보충할 내용에 대해 교사 댓글 게시 교사의 피드백에 대해 학생 댓글 게시 	위두링  , 구글클래스룸
피드백 4	<ul style="list-style-type: none"> 영상 게시 및 댓글 달기 학생 간의 상호 평가에 대한 피드백 제공 온라인 클래스, 친구의 영상자료에 댓글 달기 학생들의 댓글(상호 평가) 대한 피드백을 제공 교사는 영상 평가에 대한 댓글을 달지 않음 영상에 대한 교사의 평가는 평가과제를 수합하여 실시 	위두링  , 구글클래스룸

경기 블렌디드 러닝의 이해



지도위원 황미동 [경기도교육청 학교교육과정과장]

기획위원 김선복 [경기도교육청 초등교육과정기획담당 장학관]
강연주 [경기도교육청 초등교육과정기획담당 장학사]
허은선 [경기도교육청 초등교육과정기획담당 장학사]
이수정 [경기도교육청 초등교육과정기획담당 장학사]

개발위원 이광영 [청아초등학교 교감]
이수정 [강선초등학교 수석교사]
임재일 [서원초등학교 교사]
이근식 [검산초등학교 교사]
권수경 [심원초등학교 교사]
박해영 [성남서초등학교 교사]
김수희 [철산초등학교 교사]
김수미 [송라초등학교 교사]
이선숙 [능길초등학교 교사]
배찬호 [와부초등학교 교사]

발행일 2020년 7월 초판 발행

발행처  경기도교육청
Gyeonggi-do Office of Education

