

미래형 초·중·고 역량중심 통합 교육과정 설계 보고서



교육의 변화 공명의 시작

서울림통합학교

초·중·고 통합 교육과정

알고보면 모있고 신나는 상초월 교육과정

조항연, 이명재, 박성은, 지수연, 김보민, 최명금, 권혁미, 박경은



교육의 변화, 공명의 시작



CONTENTS

I	들어가는 이야기 (바탕깔기)	1
1.	현재 우리 교육의 실태 들여다보기	1
2.	미래 우리 교육의 희망 내다보기	6
3.	교육과정 설계의 목적 및 제한점	9
II	세울림통합학교 교육과정	10
1.	미래학교 교육과정 설계의 원칙	10
2.	교육과정 운영의 실제	23
3.	우리 학교 교육과정 운영을 위한 실천 전략	36
III	제 언	43
1.	제도 개선	43
2.	우리 작업의 현장 활용가능성	43
IV	성찰 이야기	44



1. 들어가는 이야기

Q “미래교육은 과거의 교육, 현재의 교육과 과연 무엇이 달라야 할까?”

A 미래학교에 대한 다수의 연구에서는 미래교육을 “현재 교육의 문제점을 해소하고, 이미 예측되는 미래사회의 문제에 효과적으로 대비하며 좋은 사회를 만들 수 있는 구성원을 만들어 낼 수 있는 교육”이라고 정의한다. 그런데 사실 이러한 미래교육의 정의는 과거에도 동일했을 것이며 이는 미래교육을 과거의 교육과 현재교육의 연장선상에 위치하게 한다.

그러나, 교육의 근본적 변화에 대한 열망이 큰 지금, 미래교육연구원더샵아카데미에 참여한 우리는 ‘미래교육은 지금과 무엇이 달라야 하는가?’ 라는 질문에 진지하게 마주했으며, 이 질문에 답하기 위해 교육의 본질적 가치, 우리 교육의 역사, 미래사회의 변화, 세계의 교육변화 동향, 국내 및 국외의 교육실험사례 등을 살펴보면서 우리만의 답을 내리고자 하였다.

1 현재 우리 교육의 실태 들여다보기

변화의 돌파구를 묻다. (우리가 바라본 교육의 문제점은 무엇인가?)

교육은 개인의 자아실현이라는 본질적 기능 외에도 사회의 유지기능, 사회의 경제를 담당할 일꾼을 길러내는 기능을 가지고 있다. 근대화 과정과 함께 출발한 우리나라의 공교육은 그 동안 민족중흥과 국가의 경제성장이라는 지상과제 속에 산업사회의 일꾼을 길러내는 역할을 충실하게 수행했다. 이를 위해 우리 교육은 기존에 만들어져 있는 지식과 기능을 학습자에게 전수하는 것에 집중했으며, 이는 당시에 효과적으로 작동한 교육 패러다임이었다.

그러나, 그 동안의 교육 패러다임은 그 기능장애가 누적되어 다양한 부작용을 낳고 있으며, 4차 산업혁명과 직업의 변화로 대표되는 미래사회의 불안한 예측은 지금까지 이어져 온 교육에 대한 근본적인 변화를 요구하고 있다. 이에 현재 교육의 문제점과 예측되는 미래사회의 문제점을 진단하며 변화의 돌파구를 찾아보고자 한다.

현재 교육과 미래 사회의 문제 - 변화의 돌파구

(1) 인간을 바라보는 기능주의적 관점과 능력주의(Meritocracy) 패러다임

인간에 대한 기능주의적 관점과 능력주의를 바탕으로 한 지난 시절의 교육 패러다임은 인간존엄과 자아실현이라는 교육의 본질적 기능에 소홀하였고, 경쟁을 바탕으로 하는 교육방식은 참학력(지성, 정서, 체력, 사회적으로 통합된 인간)을 기르지 못하고 학력(이력)을 중시하는 과도한 경쟁으로 인하여 필연적으로 승자와 패자를 만들어냈다. 이는 세대가 지날수록 정서발달, 신체발달, 사회성발달에 더 치중해야 할 아동기부터 학과 공부, 경쟁 사회에 진입하게 만들고, 이로 인하여 아이들이 스트레스에 취약해지고 자신의 감정과 타인의 감정을 돌보는 여유를 갖지 못하고, 서로의 욕구를 듣고 조율할 사회적 기술을 축적하지 못하여 나만 아는 아이, 함께 살아갈 줄 모르는 아이로 자라나게 만들고 있다. 이는 인간의 내면 깊이 외로움과 공허함을 남기고 **인간소외 현상을 낳고 있으므로 인간소외를 극복하고 인간존엄을 실현할 수 있는 교육으로 회복되어야 한다.**

(2) 학생을 미성숙한 인간으로 바라보는 교육적 관점

학생을 미성숙한 인간으로 보기에 가치판단을 교사와 어른이 담당하고 학생을 교화시키며 배움의 내용과 답, 지켜야 할 규칙은 이미 정해져 있고 학생들은 이를 받아들이는 것을 교육의 사회화 기능으로 생각해 왔다. 그러나 인간은 본질적으로 호기심 많은 존재이며, 주변 환경이 정비되면 충분히 제 나이(발달 단계)에 맞는 이성을 발휘할 수 있는 존재이고, 질문하며 답을 찾아가고, 그렇게 답을 찾을 때 배움의 기쁨을 얻는 주체적 존재이다. 이러한 주체적 존재는 **현재의 교육환경 속에서 주체성과 자율성을 상실하고 배움의 기쁨을 잃어버리며 창의성을 발휘하기 어렵게 된다. 그러므로 학생을 환경만 잘 준비하면 얼마든지 이성적 기능을 발휘할 수 있는 주체적인 존재, 선천적으로 호기심 많고 배우고자 하는 마음과 배울 수 있는 능력을 가진 존재, 타인과 함께 잘 살아갈 수 있는 존재로 바라보아야 한다. 즉, 교육의 주도권을 교사와 어른이 아닌 학생에게로 넘겨주어야 한다.**

(3) 창의적 인재를 기르지 못하는 낡은 교육 시스템과 얕은 수준의 빈약한 교육 경험

인구구조의 변화, 국제화된 사회 속에서 우리나라는 이제 더 이상 정해진 문제에 올바른 답을 도출하는 표준형 인재가 아닌 새로운 문제를 찾아 자신만의 창의성으로 새로운 답을 만들어 내는 창의적 인재를 요구하고 있다.

창의적 인재는 지식을 암기하는 교육이 아닌 질문하는 교육, 기존의 지식을 활용하여 새로운 것을 창조하도록 요구하는 교육, 서로 다른 사람과의 만남을 통한 교육, 당면한 복잡한 문제를 해결하는 교육을 통해 길러낼 수 있다.

학년별, 교과별로 골고루 분산되어 있는 학습 주제, 40분, 45분, 50분 단위로 분절된 학습시간은 학생의 학습 속도와 몰입을 방해한다. 교과서를 중심으로 한, 앞에 치중된 배움은 배움의 이유를 찾지 못하며 세상과 괴리된 배움은 깊이 있는 이해를 돕지 못하고, 12년 이라는 긴 기간의 교육을 받은 이후에도 창의적 인재를 키우지 못하고 있다. 그러므로 **보다 깊이 있는 배움이 가능할 수 있도록 학습시간의 유연화, 앞-함-삶이 연계될 수 있는 배움, 배움의 장과 소재를 사회와 연결하는 교육으로 시·공간적 체제와 교과 내용 체계를 재구조화해야 한다.**

(4) 4차 산업혁명 등 변화하는 사회 속에서 존엄한 인간으로 살아가기

미래사회는 그 변화속도가 빠르고 그에 따라 직업의 변화도 빠르게 일어난다. 이는 노동시장의 유연화를 낳게 되고, 사회의 빠른 변화속도는 정서적 스트레스를 유발한다. 이에 적응하기 위하여 **회복탄력성과 끈기, 성장적 Mindset이 필요하며 회복 탄력성은 자아효능감과 공동체성을 통해 기를 수 있다.**

(5) 극복하기 어려운 정도의 초기 격차

우리나라의 경우 초등학교 입학 전부터 이미 부모의 사회경제적 배경에 따른 학력격차가 발생하며 초기 격차는 학교 교육을 통해 극복해나가기 어려운 상황에 도달했다. 이로 인하여 현재 우리나라 교육은 계층 이동의 사다리 노릇을 하지 못하며 계급의 대물림에 기여하고 있다. 이는 교육에 대한 일반시민들의 기대와 어긋나 교육에 대한 신뢰를 낮추는 요인이 된다. 교육은 가정의 사회경제적 배경과 무관하게 열심히 노력만 하면 존엄한 삶을 유지할 수 있도록 계층 이동도 가능할 수 있도록 해주어야 한다. 이것이 교육의 공공성일 것이다. 그러므로 **유치원 교육부터 공교육체제에 흡수하여 출발점을 동일하게 해 줄 필요가 있다.**

(6) 한 아이의 성장을 지속적으로 지원하지 못하는 교육 시스템

초등학교, 중학교, 고등학교로 구분되어 있는 학제 구조와 그에 따라 구분되어 양성되는 교원 양성시스템. 교육과정의 분절성, 학생의 성장을 중심에 두고 지원해나가는 종단적 성장지원 평가 시스템의 부재로 인하여 교육 시스템이 한 아이의 성장을 지속적으로 지원하는 체제로 작동하지 못하고 있다. 이로 인하여 아이들은 학교급이 달라질 때마다 시스템과 문화의 차이로 인하여 혼란을 겪고 있다. 그러므로 **한 아이의 성장을 중심에 두는 12년 통합 지원 시스템이 필요하다.**

(6) 개인의 자기실현과 가족의 성공에만 관심을 갖는 사회적 분위기

우리나라는 성공의 개념이 편협하여 너도나도 개인의 영달과 계급의 상승(유지)에만 관심을 쏟고 있어서 사회적 문제로 나타나고 있다. 개인의 배움(자아실현)으로 인해 사회도 함께 발전할 수 있는 교육, 즉 **배움을 통해 사회에 기여하는 교육이 이루어져야 한다.**

(7) 정보의 홍수, 어떤 것이 옳은지 판단하기 어려운 사회

인터넷과 개인미디어의 발달 및 가짜뉴스 등 너무나 많은 정보가 넘쳐나며 도대체 어떤 것이 옳은지 판단하기 어려운 사회가 다가왔다. 이에 **다양한 정보를 이해하고, 스스로 정보를 선별하며 진위를 판단하는 복합적 Literacy역량과 비판적, 분석적 사고력, 판단력 등의 고급 사고기능이 필요하게 되었다.** 그러므로 Teaching보다 Learning, Learning을 넘어 Thinking에 배움의 중점을 두어야 한다.

(8) 인구의 도시 집중으로 인한 지역사회 몰락, 구도심 공동화

인구의 도시집중은 지역사회 몰락 및 도시문제를 야기하며 이는 국토의 균형발전 및 지속가능 발전을 위협한다. **지역에 기반한 교육으로 마을과 지역에 뿌리 내리고 살아가도록, 마을을 살릴 수 있는 인재로 성장하도록 교육해야 한다.**

(9) 세계화, 양성평등, 저성장사회 진입 등으로 인한 혐오문제

우리나라는 이미 세계화되어 다양한 민족이 함께 살아가는 시대가 왔다. 그러나 저성장으로 인한 경제적 어려움을 사회적 약자에게 혐오로 표출하는 문제가 사회적 이슈로 떠오르고 있다. 이에 **평화롭고 안전한 공존을 위하여 다양성의 가치에 대한 수용성과 성찰이 필요하며 이는 시민 교육 및 잠재적 교육과정을 통해 내면화해야 한다.**

(10) 환경 파괴, 기후 위기, 금융 위기 등 지구적, 생태적, 세계적 문제 해결

전 지구적 수준에서 환경파괴가 진행되고 있으며 이는 기후변화를 넘어 이제 기후위기라는 인류의 생존이 달린 문제가 되었다. 또한 미국 금융위거나 미세먼지 문제처럼 한 나라의 노력만으로 해결하기 어려운 문제들은 전 지구촌의 안정성을 해친다. 그러므로 **지속가능발전을 위한 생태교육, 세계시민교육이 필요하다.**



교육은 현재 사회의 가장 모순된 문제를 품고 있는 곳이기도 하지만 미래의 모습을 바꿀 수 있는 가장 힘 있는 희망을 품고 있는 곳이기도 하다. 우리가 꿈꾸는 미래교육은 새로운 사회의 전망을 품고 희망을 만들어 낼 새로운 사회의 주역을 키워내는 교육이 되어야 한다.

미래교육은 패러다임의 변화, 패러다임의 변화는 방향의 변화이다.

미래교육에 대해 탐구하는 과정 속에서 우리는 미래교육은 교육의 정의와 방향, 문법을 바꾸는 패러다임의 전환이 필요하다는 결론에 도달했다. 우리 교육의 전환, 미래 교육의 시작은 학생, 교사, 학교, 배움과 가르침, 교육이 무엇인지에 대한 관점의 변화에서 출발해야 한다.

기존 교육 패러다임	미래교육 패러다임
▪ 교사가 가르치고 학생은 배우는 존재	» ▪ 학생이 주인이고 학생의 배움을 돕는 과정에서 학생에게 배우는 교사,
▪ 지식을 넣어주는 교육	» ▪ 학생의 생각을 끌어내는 교육
▪ 미래의 부와 행복을 위해 현재를 희생하고 견디는 배움	» ▪ 현재의 삶에 충실하며 배움 그 자체의 즐거움을 느낄 수 있는 교육
▪ 경쟁하는 교육	» ▪ 협력하는 교육
▪ 앞→함→됨→삶으로 이어지던 교육	» ▪ 삶→됨→함→앞의 순서로 이어지는 교육
▪ 교과분절적, 학제분절적 교육	» ▪ 학생의 성장과 삶을 중심으로 둔 통합교육
▪ 지역역량만을 강조하던 교육	» ▪ 지적, 신체적, 정서적, 사회적으로 조화된 건강한 인간을 추구하는 교육
▪ 집단적, 표준화된 교육	» ▪ 개개인의 특성을 발현하는 개별화, 다양화 된 교육
▪ 기회의 공정성을 추구하는 교육	» ▪ 결과에 대한 공정성을 추구하는 교육
▪ 실패에 대한 두려움과 정답에 대한 압박감	» ▪ 실패를 사랑하고 그 속에서 배움을 얻고 성장을 지향하는 마음
▪ 학생을 규칙으로 통제하고 기존의 문화를 재생산하는 학교	» ▪ 학생이 원하고 꿈꾸는 모든 것을 시도하고 도전하며 진화할 수 있는 안전한 공간으로서의 학교

12년 통합교육과정에서 희망을 찾다.

미래교육 패러다임으로 초, 중, 고 학제 시스템을 바라보며 얻은 결론은 통합학교이다.

우리가 바라는 통합학교

1. 한 아이의 성장을 염두에 두고 교육할 수 있는 학교

인간의 성장은 연속적이다. 교육은 학생의 연속적인 성장에 기여해야 한다. 초, 중, 고 통합학교는 유연하게 연계할 수 있기 때문에 학교급간 단절과 폐쇄에서 겪는 진학시기에 겪는 학생의 어려움, 교육과정에서의 인위적 비약이나 퇴보 및 중복을 해소할 수 있다. 또한 일관되고 연속적인 교육과정을 운영할 수 있으며 이는 학생 개인의 능력과 재능의 꾸준한 성장을 도울 수 있다.

2. 격차를 예방하고 보정할 수 있는 학교

가정 배경으로 인해 출발점부터 인지능력, 사회성, 감성 등에서 차이가 벌어지고 이루 뒤처진 학생으로 남은 학생들은 상급 학년으로 갈수록 낙오자로 변하고 있다. 초, 중, 고 통합학교에서는 질 높은 조기프로그램, 예방프로그램으로 격차를 예방하고, 학생 개인별 학습 이력, 역량 평가를 관리하고 지원함으로써 보정하기에 매우 유리하다. 학교 전체가 이러한 격차에 관심을 가지고 지원하는 시스템과 문화를 통해 한 학생의 학습을 지원할 수 있다.

3. 인적 물적 자원을 상호 활용함으로써 질 높은 교육환경을 가진 학교

초, 중, 고 교사들의 전문 영역에 따라 무학년제 활동, 프로젝트 활동 등을 운영하거나 지원함으로써 인적 자원을 활용할 수 있다. 뿐만 아니라 학생의 연속적 성장을 위해 협업함으로써 교사들은 학생에 대한 깊은 이해를 바탕으로 하는 전문성을 확보할 수 있다. 또한 미래학교에 필요한 다양한 첨단 기기 및 활동 공간을 함께 활용할 수 있어서 보다 질 높은 교육환경에서 학생들의 성장을 지원할 수 있다.

4. 지역의 아동, 청소년을 위한 종합 복지문화센터로서의 학교

미래 학교는 지역학습생태계의 중심점으로서 지역사회의 다양한 기관과 연계를 강화하여 활발한 인적 교류가 가능한 네트워크형 교육체제를 운영하게 될 것이라고 예상하고 있다. 학교는 교육 외의 돌봄, 건강, 안전, 진로탐색 등의 기능이 더욱 부가된다. 학교 밖으로 배움을 연결하는 과정이나 학생의 진로 탐색 과정에서 중복되고 누락하는 현재 학교체제에서의 문제점을 해결할 수 있는 학교이다.

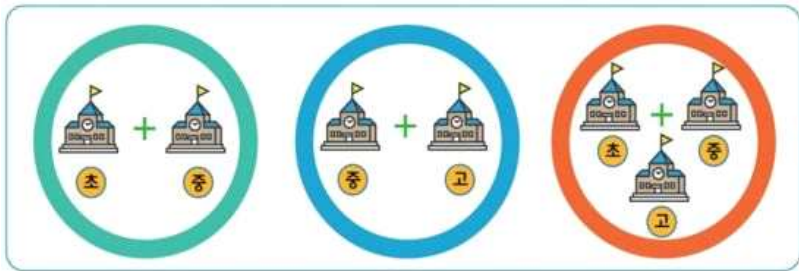
5. 인구절벽 시대의 학령 인구 감소의 위기를 극복할 수 있는 학교

학령인수 감소에 따른 소규모학교 문제 해결을 위한 그간의 대책은 통폐합을 통해 적정 규모의 학교를 유지하고 폐교나 휴학 학교시설을 활용하도록 유도하는 것이었다. 학교효과 감소, 지역의 지속가능한 성장의 잠재적 기반 훼손 등의 문제를 해결하고, 위기를 학교교육경험의 질적 수준을 심화할 수 있는 기회로 만들 수 있는 대안이 될 수 있다. 학교공간의 기능을 재분배하고 그에 맞게 학교 시설을 최적화할 수 있다는 면에서 경제적이다.

통합운영학교 VS 통합학교

우리가 세우고자 하는 12년 통합학교는 통합운영학교와 다른 개념이므로 두 학교 개념 및 장단점을 구분하여 제시하고자 한다.

	통합운영학교 (교육부)	통합학교 (연구팀 제안)
개념	효율적인 학교운영을 위하여 필요한 경우 지역의 실정에 따라 초등학교 및 중학교, 중학교 및 고등학교 또는 초등학교·중학교 및 고등학교의 시설·설비 및 교원 등을 통합하여 운영하는 학교	학교급 간 통합을 통해 교육의 질을 보장하고 학습자의 다양한 요구에 유연하게 대응할 수 있는 기반을 갖추고 초, 중, 고등학교 교육과정의 유기적인 연계성을 갖고 운영하는 학교
장점	<ul style="list-style-type: none"> • 학교 간 인적·물적 자원 활용 • 방과후학교 및 특별활동의 다양화 	<ul style="list-style-type: none"> • 연계성 있는 통합교육과정 편성 및 적용 • 학생의 지속적 성장을 위한 협력
단점	<ul style="list-style-type: none"> • 통합교육과정 편성과 적용의 어려움 • 학교급 간 이질적인 문화 	<ul style="list-style-type: none"> • 법적 기반 마련 필요 • 학교급 간 교사의 협력 필요



역량중심 교육과정에서 희망을 찾다.

왜 역량중심 교육이어야 하는가?

4차 산업혁명, 인구감소와 고령화, 다문화 사회로의 진입, 경제적 불평등의 심화 등의 교육 외적인 변화로 예견되는 미래사회에서 살아갈 아이들을 위한 교육은 어떤 모습이어야 할지에 대한 고민으로부터 역량중심 교육과정을 도출하였다. 2015개정 교육과정은 핵심역량을 기반으로 하고 있지만 여전히 교육과정의 운영은 교과를 중심으로 운영되고 있다. 학교 현장에서는 교육과정 재구성으로 간극을 메우고자 노력하지만 상급학교로 갈수록 교과의 벽에 가로막혀 많은 노력에도 불구하고 형식적인 수준에 그치고 있는 형편이다. 현재 학교에서 실행되는 지식기반 교육과 문서상의 핵심역량 기반교육 사이에서 심층학습으로 가야 하는 과제를 해결하기 위해 우리는 역량중심 교육과정을 선택하였다.

- 1. 학생의 실제 삶에 도움이 되는 능력을 기르기에 유리하다.**
지식이 폭발적으로 늘어나는 상황에서 실제 삶에 도움이 되는 능력은 지식보다는 지식을 활용하여 무엇인가를 하면서 배우는 과정에서 익힐 수 있다. 이러한 배우에 역량중심 교육과정이 유리하다. 또한 인지적 학습 능력 중심의 학교에서 소외된 학생들이 참여할 가능성이 높아질 것이다.
- 2. 복잡한 미래의 문제를 해결할 수 있는 융, 복합 사고와 수행능력을 발휘하기에 유리하다.**
교과 간의 경계를 넘어서 융합, 복합할 수 있는 사고와 수행능력은 역량중심 교육과정에서 더욱 유리하게 발휘할 것이다.
- 3. 다양한 역량을 중심으로 교육하면 모든 사람을 위한 최고의 교육이라는 공공성을 보장하기에 유리하다.**
기존의 인지적 능력만을 강조하는 지식기반 교육에서 외면했던 다양한 역량을 중심으로 교육하면 다양한 특성과 재능을 가진 학생들에게 평등한 교육을 할 수 있을 것이다. 또한 지금까지는 상급학교 진학 때 인지적 학습 능력 외에 주요한 역량까지 선발자료로 활용된다면 좀 더 공정한 인재의 사회적 배분이 이루어질 수 있을 것이다.
- 4. 학생의 개별적 특성과 요구에 따른 주도적인 학습과 연결하기 유리하다.**
학생주도의 프로젝트, 교육활동을 하는데 역량중심교육과정이 유리하다. 학생들이 선정한 주제에 필요한 역량을 연결하여 계획하고, 지원하고 추진할 수 있다.
- 5. 역량이 짧은 시간동안 길러질 수 없는 것이기에 보다 깊은 배움으로 연결하기에 유리하다.**
역량은 긴 시간동안 숙달하거나 결과물을 만들면서 길러지는 능력으로 깊은 배움으로 연결하기에 유리하다.

3 교육과정 설계의 목적과 제한점

교육과정 설계의 목적은 무엇인가?

우리 팀의 연구 목적과 의미를 찾기 위해 이러한 질문을 하였다.

첫째, '현실성을 바탕으로 할 것인가? vs 미래 상상의 교육과정으로 할 것인가?'

학교교육과 환경 및 공간에 대한 지금의 실천도 이미 20년 전의 상상이 현실화 되고 있는 것임을 생각했다. 교육의 본질을 살리는 이상적인 미래학교를 상상하며 만들어진 교육과정은 분명 상상만으로 끝나지는 않을 것이다. 어떤 지점에서는 지금 적용가능한 시사점이 있을 것이며, 또 어떤 지점에서는 장기간의 노력과 사회적 합의를 통해 실천 가능할 것이다. 또 한편으로는 상상만으로 교육의 한 길에 서 있는 사람들의 마음을 울리는 의미가 있을 수 있지 않을까? 최종적인 우리의 선택은 새로운 패러다임으로 바라본 미래학교였고, 상상을 초월하는 교육과정을 설계하기로 합의하였다.

☞ 새로운 패러다임으로 교육을 바라보고, 미래 학교에 적합한 교육과정을 만드는 과정을 통해 미래 교육의 다양한 가능성을 펼쳐보고자 한다.

둘째, '학생이 진정한 주인이 되는 학교는 어떤 교육과정을 운영해야 할 것인가?'

학생의 온전한 성장을 중심으로 학교교육이 설계되려면 학생의 삶과 배움이 하나로 연결되고, 초·중·고 배움이 연결되는 과정, 학생이 사회와 상호작용하며 기여하는 연결을 담아야 한다.

☞ 초·중·고 통합 교육과정을 통해 학생의 삶과 배움이 연결되어 창의적인 시민으로 성장하도록 교육과정을 펼쳐 보고자 한다.

교육과정 설계의 제한점은 무엇인가?

첫째, 역량중심교육과정을 설계하기 위하여 학제를 개편하고 역량에 기반한 교과를 새롭게 개설하였다. 교과와 핵심 개념과 발달 단계별 중점 교육 내용은 제시하였으나 세부적인 성취기준은 추후 검증 작업을 거쳐야 하므로 연구 보고서에는 밝히지 않았다.

둘째, 우리가 설계한 교육과정을 실현하기 위한 전략적 측면에서 학교 문화와 성장 지원 시스템, 학교 공간 구성 등의 원칙과 방향성은 제시하되 현장의 상황과 조건을 고려해야 하는 세부적인 지원 내용은 밝히지 않았다.

셋째, 새로운 패러다임으로 [서울림통합학교]의 철학과 가치, 비전 및 등 교육 목표와 방향을 설정하고, 역량을 도출하고, 역량중심교육과정을 설계하여 12년 통합교육과정의 열개를 만드는 데 주안점을 두었기에 세부적인 교육 내용은 밝히지 않았다.

II. 서울림통합학교 교육과정

1 교육과정 설계의 원칙

[서울림통합학교] 철학

인간은 존엄하다.

학생은 한 명 한 명이 소중하며 누구나 성장할 수 있는 존재이다.
학생은 타고난 학습자이며, 자기 삶의 주인이다.

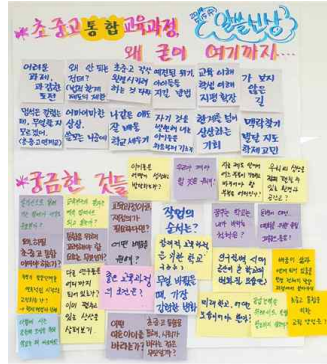
우리 학교는 함께 배우는 따뜻한 삶의 공간이다.
우리 학교는 위험을 넘어 성장하는 실험과 상상의 무한 배움터이다.

우리 학교는 민주주의를 가꾸는 정원이다.
우리 학교의 교육은 더 나은 세상을 만들 수 있다고 믿는다.

인간은 환경만 잘 정비되면 누구나 이성을 발휘할 수 있는 존엄한 존재이기에 시험 점수의 높고 낮음이 인간 존엄성의 높고 낮음의 기준이 되어서는 안 되며 누구나 열심히 일한다면 존엄한 인간으로 살아가기 위한 기본 조건이 제공되어야 한다. 이에 우리 학교에서는 학생의 성장을 위한 다양한 지원체제를 제공하고 시민교육과정을 통해 사회정의를 주요 학습주제로 다루며, 이를 통해 모든 인간이 존엄한 더 좋은 세상을 만들어갈 수 있는 미래 시민으로 학생들을 성장시키고자 한다.

인간은 원래 마음속에 선한 의지와 호기심, 배움의 욕구를 갖고 태어나며 태어나는 순간부터 자신 삶의 주인인 존엄한 존재이다. 가정과 학교에서 학생을 어릴 때부터 진정한 삶의 주인, 배움의 주인으로 대하는 것으로부터 시작하면 학생은 점차 자기 자신을 알아차려 가면서 잘 배워낼 수 있다. 이는 기본적으로 '인간존중'이며 '개인의 자아실현과 다양성의 추구'라는 교육의 궁극적인 목표를 이룰 수 있는 방법이다.

우리 학교는 초·중·고 12년의 학생이 함께 모여 생활하는 삶의 공간이며, 교사와 학생이 존중과 소통을 통해 함께 배우는 따뜻한 정서공동체를 지향한다.



우리 학교는 위험을 원천적으로 제거한 안전한 교육경험이 아닌, 다양한 위험을 내포하고 있는 교육 경험을 의도적으로 배치해 위험을 다룰 수 있는 능력을 키워 결과적으로 더욱 안전한 학교를 지향한다.

우리 학교는 상상하는 모든 것을 시도하고, 실험하며 도전하는 것을 장려하는 문화를 구축한다. 우리는 실험과 상상, 도전과 실패를 통해 배움이 확장되며 자신의 배움을 공동체에 적용하는 과정에서 세상에 기여하고 이로 인한 자기 효능감은 배움의 의미를 다져주며 자아정체성을 더욱 확장시키고 그렇게 더욱 커진 배움으로 세상의 다양한 영역에 기여하게 됨을 믿는다.

우리 학교는 학생들에게 사회정의를 위한 참여와 실천의 경험을 제공하며, 동시에 민주적 학교문화 속에서 학교 자체가 일상적 민주주의의 정원이 되도록 한다. 학생들에게 사회정의를 가르치는 데 있어 가장 효과적인 방법은 학교 자체가 복지와 민주주의의 일상 공간이 되는 일이다.

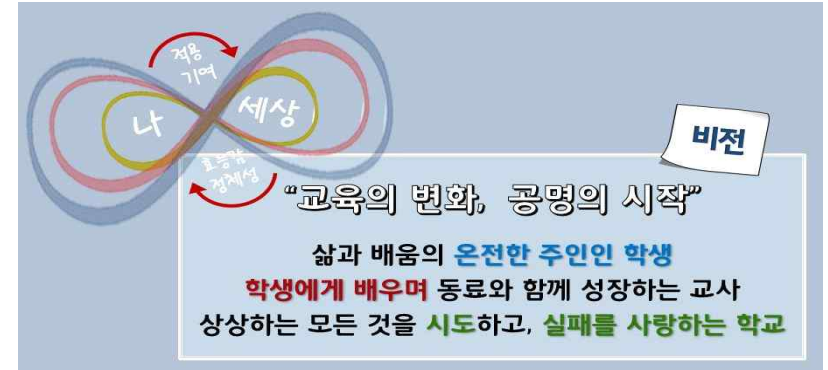
개인의 자아실현은 궁극적으로 행복한 삶을 추구하게 되는데, 인간의 행복은 공동체성과 개인의 자율성의 조화에서 내 삶의 의미를 찾을 때 구현된다. 각 개인이 삶의 의미를 찾고자 노력하면 공동체에 도움이 되는 것을 찾게 될 것이다. '홍익인간'은 교육의 목표로 달성하고자 노력해야 하는 당위가 아닌, 진정한 개인의 자아실현을 통해 나타나게 되는 교육의 결과적 모습인 것이다.

자신을 세우고 세상에 기여하는 우리 학교의 교육은 더 나은 세상을 만들어 갈 것이다.



세울림 [세울림통합학교] : 나를 세워 세상에 기여하라는 의미에서 지은 이름

🌿 [세울림통합학교] 비전



🌿 학생은 삶과 배움의 온전한 주인이다.

학생을 주체적인 존재. 타고난 학습자로 바라보고 진정한 삶의 주인, 배움의 주인으로 대하면 학생은 점차 자신을 알아차리며 잘 배울 수 있다는 믿음으로 교육한다.

🌿 교사는 학생에게 배우며 동료와 함께 성장한다.

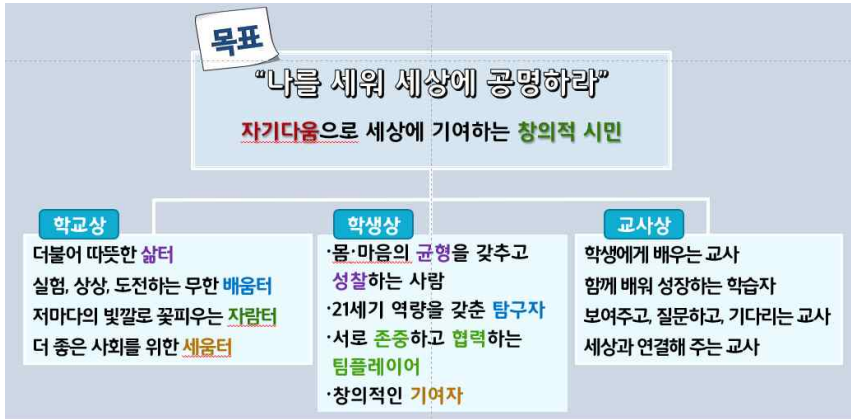
교사는 학생의 배움을 돕는 조력자, 안내자로서 실제적인 학습 경험을 설계하고 촉진하는 역할을 한다. 학생들이 실제적인 맥락에서 다양한 경험을 하고 성찰을 통해 유의미한 학습을 할 수 있도록 학교 안과 밖을 연결한다. 교사는 학생과 함께 배우고, 학생에게 배운다. 교사는 동료와 협력하여 학생의 온전한 성장을 돕는다. 함께 배우는 즐거움과 보람을 경험한 교사들이 학생의 배움과 협력을 촉진할 수 있으며 공동 연구와 공동 실천을 통해 교사는 성장한다.

🌿 우리 학교는 상상하는 모든 것을 시도하고, 실패를 사랑한다.

학교는 구성원이 상상하는 모든 것을 시도하고 도전할 수 있도록 기회를 제공하고, 자원을 마련하여 지원한다. 또한 이 과정에서 겪는 실패를 장려하고 실패를 통해 배운다.

🌿 우리는 나를 발견하고 세워 세상에 기여하는 과정에서 더 큰 나를 발견하고, 성장한 내가 더 큰 기여로 세상에 답하는 무한한 배움터를 꿈꿉니다. 우리 학교를 통한 교육의 변화는 더 좋은 세상을 만들기 위한 공명의 시작이 될 것이라고 믿습니다.





🌿 **학교목표**는 “자기다움으로 세상에 기여하는 창의적 시민”이다. 이는 자신에 대한 성찰과 세움을 바탕으로 사회(공동체)와 세상에 창의적으로 기여하는 시민으로서의 삶을 살아가는 사람으로서의 성장을 의미한다.

🌿 **학교상**은 공동체가 함께 안전하고 행복하게 살아가는 공간으로서의 “삶터”, 다양한 시도와 실패를 사랑하며 끊임없는 도전을 통해 스스로 배움을 실천하는 “배움터”, 각자의 개성과 잠재성을 각자의 속도로 꽃피울 수 있도록 돕는 “자람터”, 그리고 배움과 삶이 하나로 연결되어 공동체에 기여할 수 있는 사람으로서의 성장을 돕는 “세움터”로 제시하였다.

🌿 **학생상**은 몸과 마음이 건강하고 성찰을 통해 자신을 돌아볼 수 있는 사람, 미래사회를 살아가는 데 필요로 하는 다양한 역량을 갖춘 사람(탐구자), 나와 다른 남을 이해하고 존중하며 그들과 함께 소통하고 협력하는 성숙한 팀 구성원(팀플레이어), 그리고 이를 바탕으로 사회에 창의적으로 기여할 수 있는 사람(기여자)으로 제시하였다.

🌿 **교사상**은 변화하는 교육의 패러다임을 반영하여 학생에게 배우는 교사의 모습을 우선으로 제시하였다. 평생학습의 시대에서 교사는 더 이상 지식전달자, 가르치는 자로서의 위치가 아니라 학생을 통해, 학생으로부터, 학생을 배우는 교사여야 한다. 이는 곧 학생과 교사, 교사와 교사가 함께 배워 성장하는 모습으로 연결된다. 또한 교사는 배움의 촉진자, 코칭자로서 학생들의 배움을 위해 보여주고, 질문하고, 기다려야 하며, 학생들의 배움이 삶으로 연결되고 그들이 세상에 대해 이해하고 나아갈 수 있도록 학생과 배움과 세상을 연결해 주는 역할을 다하여야 한다.

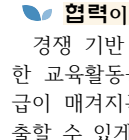
존 중



🌿 **존중**은 존재를 소중히 여기는 마음과 태도이다. 인간은 원래 마음속에 선한 의지와 호기심, 배움의 욕구를 갖고 태어나며 태어나는 순간부터 삶의 주인인 것이다. 가정과 학교에서 학생을 어릴 때부터 진정한 삶의 주인, 배움의 주인으로 존중하는 것으로부터 시작하면 학생은 점차 자기 자신을 알아차려 가면서 잘 배워낼 수 있다. 이는 기본적으로 ‘인간존중’이며 ‘개인의 자아실현과 다양성의 추구’라는 교육의 궁극적인 목표를 이룰 수 있는 방법이다.

- 존중하는 사람은 사람 그 자체에 대해 관심을 가진다.
- 개인이 가진 행동방식, 언어, 감정, 의미 등을 그의 고유성으로 인정하고 그의 관점에서 세상을 보려고 노력한다.

협 력



🌿 **협력**이란 힘을 합하여 서로 돕는 것이다. 경쟁 기반 성적산출 체제에서는 협력의 가치는 구호로만 머문다. 아무리 다양한 교육활동을 통해 협력의 가치를 가르친다고 하더라도 상대적 성적산출로 등급이 매겨지는 순간 경쟁구도로 바뀐다. 하지만 협력은 1+1=3이상의 결과를 도출할 수 있게 해 준다.

- 협력의 기반은 호혜주의이다. 협력을 통해 나를 희생하게 한다면 올바른 협력이 아니다.
- 협력을 통해 내 존엄성이 더 커지고, 내가 얻은 것 또한 더 커지는 것이 진정한 협력의 가치이다.

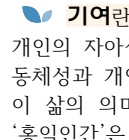
도 전



🌿 **도전**이란 두려움을 딛고 더 나은 방향으로 전진하는 힘이다. 도전은 인간에게 여러 가지 모습으로 다가올 수 있다. 그것은 익숙하지 않은 것으로부터의 탈출이며, 진부한 것으로부터의 일탈이며, 인간을 더 진보하고 더 행복하게 하며 현재 보다 더 나아지고 행복하게 하는 어떤 방향을 지향하는 것이다.

- 도전을 위해서는 실패를 사랑하는 것이 필요하다. 그저 그런 도전도 인정하고 격려한다.
 - 도전은 결코 의미 없이 사라지지 않는다.

기 여



🌿 **기여**란 타인에 대한 공감을 바탕으로 도움이 되도록 이바지하는 것이다. 개인의 자아실현은 궁극적으로 행복한 삶을 추구하게 되는데, 인간의 행복은 공동체성과 개인의 자율성의 조화에서 내 삶의 의미를 찾을 때 구현된다. 각 개인이 삶의 의미를 찾고자 노력하면 공동체에 도움이 되는 것을 찾게 될 것이다. ‘홍익인간’은 교육의 목표로 달성하고자 노력해야 하는 당위가 아닌, 진정한 개인의 자아실현을 통해 나타나게 되는 교육의 결과적 모습인 것이다.

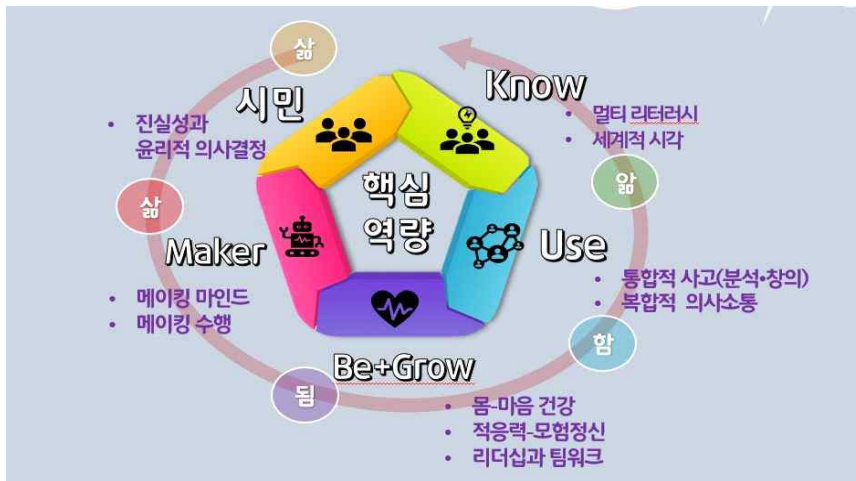
- 누군가의 삶에 기여하는 것만큼 의미있는 삶은 없다.
- 누군가의 삶에 기여하는 것만큼 의미있는 삶은 없다.
- 기여는 자연스러운 욕구이며 리더십의 기본이 된다.

[서울립통합학교] 핵심 역량

우리 학교의 역량중심교육과정은 학생의 전인적 성장, 조화로운 발달을 위하여 다음과 같이 핵심 역량을 선정하여 구성하였다.

핵심 역량	정의
시민	진실성과 윤리적 의사결정 역량을 지닌 시민으로서 살아가는 역량
Maker	메이킹 마인드와 메이킹 수행역량을 지닌 변화를 기획하고 주도하는 메이커로서 살아가는 역량
Be+Grow	몸과 마음의 건강을 알아차리고 돌볼 수 있고 변화에 적응하고 변화에 뛰어드는 모험정신, 자신과 타인을 조율하고 이끌며 리더십과 팀워크를 발휘하는 사람이 되는 역량
Use	분석적이고 창의적인 통합적 사고역량, 복합적인 의사소통역량을 발휘하며 문제를 해결하고 세상에 의미 있는 일을 하는 역량
Know	다양한 텍스트와 정보를 이해하고 생산하는 멀티 리더러시, 세계시민으로 살아갈 수 있는 지적 역량을 통해 새로운 세계를 알아가는 역량

< 선정된 핵심 역량 >



< 핵심역량 구성 체계 >

시민역량은 진실성과 윤리적 의사결정 역량을 지닌 시민으로서 살아가는 역량이다.

핵심역량	세부역량	정의	하위 역량
시민 역량	① 진실성과 윤리적 의사결정	정직, 윤리, 도덕을 바탕으로 개인의 생각과 말, 행동이 일치하는 것과 윤리적 원칙에 일치하는 방법으로 다양한 대안들을 평가하고 선택하는 역량	공감하고 이해하는 관점을 지속하는 능력
			진실성, 정직성, 공정성, 존경심을 함양하는 능력
			부당한 상황에 마주했을 때 도덕적 용기를 표출하는 능력
			보다 큰 공동체의 이익과 행복을 위해 책임감 있게 행동하는 능력
			뉴미디어나 뉴테크놀로지에 대한 윤리적 이슈나 딜레마에 대해 본질적으로 이해하는 능력
			복합 문제에 대해 합리적으로 윤리적인 결정을 내리는 능력

메이커 역량은 메이킹 마인드와 수행역량을 지닌 변화를 기획하고 주도하는 메이커로서 살아가는 역량이다.

핵심역량	세부역량	정의	하위 역량
메이커 역량	② 메이킹 마인드	타인에 공감하며 문제를 해결하고자 하는 마음으로 몰입하여 끊임없이 도전하고 메이킹의 즐거움을 이해하며 타인과 공유하는 역량	다양한 영역에 대한 관심
			도전·의식 실패관리 메이킹 과정의 즐거움
	③ 메이킹 수행	메이킹을 직접적으로 실천하는 데 필요한 기초 수준에서의 지식과 기술 역량	하드웨어에 대한 이해
			전기에 대한 이해 프로그래밍에 대한 이해
			계획 수립 손 지식 정보 탐색 직접적인 실행

Be+Grow 역량은 호기심 있고, 끈기있고, 조직적이며, 정서적으로 탄력 있고 팀학습이 가능한 역량이다.

핵심역량	세부역량	정의	하위 역량
Be+Grow 역량	④ 몸과 마음의 건강	• 긍정적이고 좋은 마음의 습관과 사고 방식	성실성
			창의력
			배움과 호기심을 즐기는 마음
			회복력/탄력성
			끈기/인내심
			자기효능감
			스트레스 관리 능력
	⑤ 리더십과 팀워크	• 집단의 목표 달성을 위해 집단 내 구성원들의 행동에 적극적인 영향력을 미치는 역량 • 2명 이상의 사람이 공동의 목표를 공유하고 이를 달성하기 위해 각 역할에 따라 책임을 다하고 함께 힘을 합쳐 협력적으로 활동하는 역량	새로운 아이디어를 처음으로 생각해내고 제시하는 능력
			지시나 명령, 권위 등을 이용해 사람들을 이끄는 것이 아니라 사람들에게 영향을 미쳐 스스로 따라오게 하는 능력
			신뢰를 쌓고 갈등을 해소하며 다른 사람들을 위해 힘을 보태는 능력
			그룹 토론이나 토의를 촉진하고 의견 일치를 이끌어내며 결과에 대해 협상하는 능력
			가르치고 지도하고 상담하는 능력
			남의 협력을 얻거나 도움을 구하는 능력
			업무를 위해 협력하고 그룹을 관리하며 책임을 위임하는 능력
	결정을 실행하고 목표를 이루는 능력		
	성과를 거두었을 때 공로를 함께 나누는 능력		
	⑥ 적응력/모험 정신	• 일정한 조건이나 환경 따위에 맞추어 응하거나 알맞게 되는 능력 • 위험을 두려워하지 않고 앞으로 나아가기를 성취하는 기질	유연성, 민첩성, 적응력을 키우는 능력
			익숙하지 않은 상황에 도전하는 능력
탐구하고 실험하는 능력			
애매모호한 상황이나 우선순위가 변경되는 상황에서도 효과적으로 일하는 능력			
		실패를 교훈으로 여길 수 있고 혁신은 작은 실패와 작은 성공으로 이뤄진다는 것을 받아들일 수 있는 능력	
		새로운 역할이나 아이디어, 전략을 모색하는 자주적 독립심을 개발하는 능력	
		창업을 하고 기업을 운영하는 데 필요한 지식과 역량을 개발하는 능력	

Use 역량은 창의적이고 비판적인 사고를 통해 결과를 얻고, 문제를 해결하고, 결과를 전달하기 위해 협력적으로 작업 할 수 있는 역량이다.

핵심역량	세부역량	정의	하위 역량
Use 역량	⑦ 분석적/창의적 사고	• 주어진 문제를 보다 단순한 부분들로 구분하고 이를 통해 주어진 문제의 원인을 확인하고 해답을 찾아가는 사고과정 • 기존의 시각이나 관점과 달리 새로운 시각과 관점으로 사물과 현상을 바라보고 문제를 해결하는데 기발한 방법을 제안하는 사고과정	복합 문제를 파악하고 관리하고 처리하는 능력
			편견이나 선입견을 간파하고 신뢰할 수 있는 정보와 불확실한 정보를 구별하는 능력
			정보의 홍수 속에서 양질의 정보를 찾아내는 능력
			의미 있는 질문을 도출하는 능력
			아이디어나 지식을 분석하고 창조하는 능력
			시행착오를 겪으면서도 문제에 대한 해결책을 고안하고 테스트하는 능력
			다양한 대체방법을 생각해내는 능력
	⑧ 복합적 의사소통	복합적인 의사소통을 효과적으로 수행하는 역량	한 분야에 국한되지 않고 여러 분야에 걸치는 지식과 시각을 발전시키는 능력
			지속적인 추론을 해나가는 능력
			여러 가지를 한 가지로 합치거나 새로운 용도와 상황에 맞게 맞추고 조정하는 능력
			정해진 규칙을 통해서는 해결책을 찾을 수 없는 새로운 문제를 해결하는 능력
			복합적인 현실 세계 문제들을 해결하기 위해 지식이나 창의력을 이용하는 능력
			두 가지 이상의 언어로 이해하고 표현할 수 있는 능력
			다양한 청중이나 독자들과 명확하게 의사소통하는 능력
	집중해서 경청하는 능력		
	효과적으로 조리있게 말하는 능력		
			독자들의 다양성을 고려해서 간결하면서도 명확하게 글을 쓰는 능력
			정보를 설명하고 다른 사람들이 꼭 빠져들 정도로 흥미롭게 설득하는 능력

Know 역량은 다양한 텍스트와 정보를 이해하고 생산하는 멀티 리터러시, 세계시민으로 살아갈 수 있는 지적 역량을 통해 새로운 세계를 알아가는 역량이다.

핵심역량	세부역량	정의	하위 역량
Know 역량	⑨ 멀티 리터러시	<ul style="list-style-type: none"> 정보를 검색하고 평가하고 창출하고 전달하기 위해 정보통신 기술을 활용하는 능력 수리적 능력(연산, 산술 능력) 	디지털 테크놀로지를 이해하고 이용하고 적용하는 능력 디지털 지식과 미디어를 창조하는 능력 다양한 형식으로 자신의 아이디어를 효과적으로 전달하기 위해 멀티미디어 자원을 활용하는 능력 고등수학을 숙달하고 이용하는 능력 수학, 과학, 테크놀로지, 환경과학, 로봇틱스, 기하학, 나노 테크놀로지, 바이오 테크놀로지 등 전통적이거나 새롭게 부각된 분야에 대해 이해하는 능력
	⑩ 세계적 시각	<ul style="list-style-type: none"> 다른 나라나 문화권에 대한 이해를 갖고 존중하며 국제사회의 구성원으로서 역할을 수행해 나가는 역량 	다른 사람의 전통이나 가치에 대해 열린 사고를 발달시키는 능력 다른 지역의 역사, 정치, 종교, 문화에 대해 이해하는 능력 전 세계적으로 통용되는 국제어 중 한 가지 이상을 쓸 수 있는 능력 지구촌 곳곳의 사람들이나 일들을 연결하기 위한 테크놀로지 활용 능력 다양한 문화를 넘나들며 정보를 효과적으로 탐색하는 사회적, 지적 능력 글로벌 이슈들을 제대로 이해하고 다루기 위해 의사소통능력, 협동능력, 비판적 사고능력, 창의력 등과 같은 21세기 핵심 역량을 활용하는 능력 상호 존중과 열린 대화를 통해 다양한 문화나 종교, 라이프 스타일을 가진 사람들로 부터 배움을 얻고 함께 협업하는 능력 다양한 아이디어를 창출하고 일을 성취하기 위해 사회적, 문화적 차이를 이용하는 능력

[서울립통합학교] 역량중심 교육과정의 구성 원리

1. 공공성:

다양성을 존중하며 모두의 이익에 부합한다(개별화).
모두의 탁월한 성취를 돕기 위해 교육환경을 정비하여 제공한다.

2. 학습의 즐거움:

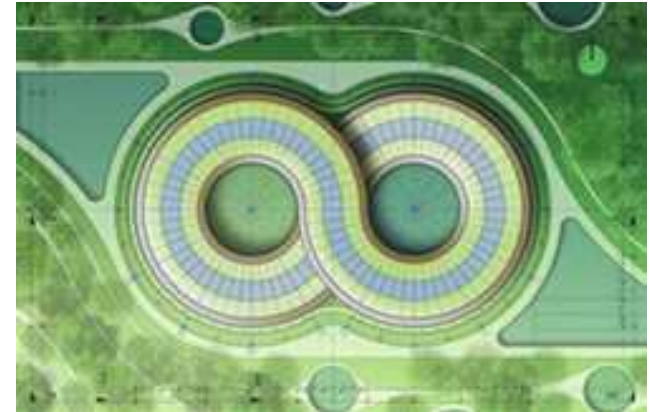
하면서 배우는 원리, 실험과 상상, 실패의 경험의 중요성을 강조한다.
호기심을 키우는 학습을 통해 즐거움을 갖게 한다.

3. 자율과 협력학습:

아이들의 자율성을 발휘하고, 협력할 수 있도록 지원한다.

4. 디피러닝, 연결성, Teaching보다 Learning, Learning을 넘어 Thinking:

많이 보다 깊이있는 배움을 중시한다.
실제 세상과의 연결, 얕-함-삶을 실천한다.
사유하는 인간, 지식의 생산, 문제발견능력을 발현하게 한다.



[서울립통합학교] 교육과정 운영 체제

학제 편성

생애단계	연령	학년(군)		공통 교육 과정	교육중점
아동전기	7~9세	초(저)	1~3학년		돌봄 / 오감발달 / 상호작용
아동후기	10~12세	초(고)	4~6학년		자기관리 / 정서+호기심 / 공동체 생활
청소년전기	13~15세	중	7~9학년		정체성 / 학습역량 / 공동체 기여
갭이어 : 9학년 이후 10~12학년 사이에 분기(쿼터) 단위에서 1년까지 학생 선택에 의해 운영 갭이어 지원팀 운영: 인턴십 과정, 봉사, 진로탐색, 창업 등 다양한 방법들을 탐색하고 시도할 수 있도록 지원함. 갭이어는 사회와의 연결, 기여의 가치를 실현하는 장으로 활용함. 평가는 학생의 활동의 장에서 이루어질 수 있도록 가이드를 마련함.					
청소년 후기	16~18세	고	10~12학년	선택 / 진로	자기결정 / 문제해결 / 리더십 선택과 집중의 진로탐색 / 교과군 수준별 선택 이수 / 무학년제

발달 단계별 교육중점

- **초(저):** 7세(만 5세)에 입학하도록 현재보다 1년 일찍 학제를 시작하며, 돌봄, 오감발달, 상호작용에 중점을 둠.
- **초(고):** 12세에 초등학교 과정을 끝내도록 하며, 자기관리, 정서, 호기심, 공동체 생활에 중점을 둠.
- **중:** 13~15세, 공통교육과정을 마무리하는 과정이며, 정체성, 학습역량, 공동체 기여에 중점을 둠.
- **고:** 16~18세로 현재보다 1년 일찍 사회 진출 가능, 자기결정, 문제해결, 리더십에 중점을 둠. 고등과정 중 학점제로 조건을 충족할 경우 조기졸업 가능
- **갭이어:** 고등과정 중 시기 선택 가능.

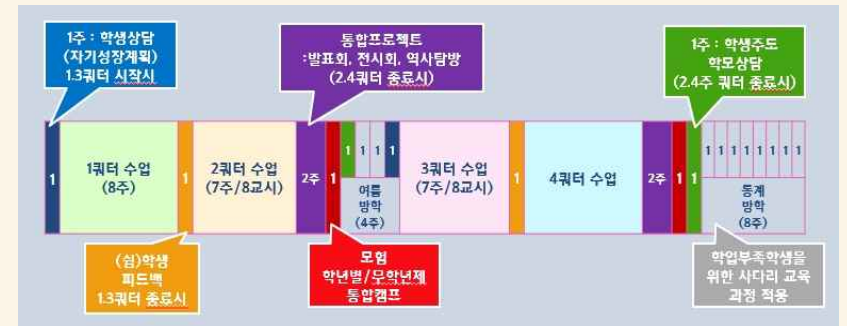
학제 편성의 근거

- 후쿠타 세이지(2019), 국제 바칼로레아의 모든 것(교육을바꾸는사람들 옮김), 21세기교육연구소(p184-186)
 - IB교육과정을 적용하는 빌런트 국제학교의 PYP 교과 통합적 테마를 구성할 때 K1, K2(만 3~4세), K3, G1, G2(만 5~7세), G3, G4, G5(만 8~10세)로 묶었음.
 - 유치원 교육과정인 K3과정을 초등학교 저학년과 묶어 필수과정으로 운영하고 있음.
- 한만중(2017), 학제 개편과 교육체제 개편(더미래연구소), 2017년 이후의 대한민국 대선핵심 이젠다 연속토론회 10(발제 2)
 - 유치원의 취학 전 1년 의무교육(만 5세)으로 제안하고 있음.
 - 초등학교 교육을 현재보다 1년 단축한 5학년제로 제안함.
 - 결국 둘 모두를 만족시키는 학제는 초등 6학년이되 만 5~10세를 교육대상으로 함.
 - 중학교 4학년제로 '중4 전환학년제' 도입을 주장함.

갭이어(Gap year)

- 의미: 갭이어(Gap year)는 학업을 병행하거나 잠시 중단하고 봉사, 여행, 진로 탐색, 교육, 인턴, 창업 등의 다양한 활동을 직접 체험하고 이를 통해 향후 자신이 나아갈 방향을 설정하는 시간을 말한다. 대학 입학 전 다양한 활동을 체험하여 자신이 나아갈 방향을 설정하는 기간을 가진다. 영국을 포함한 여러 서구 지역의 나라들은 학생들이 고등학교를 졸업하면 바로 대학에 진학하지 않고 1년간의 기간에 걸쳐 다양한 경험을 쌓는 갭이어(gap year)를 가진다. 하버드, MIT, 프린스턴, 동경대 등 세계 주요 대학들은 입학 전 Gap Year 프로그램을 경험해 볼 수 있도록 권장하고 있다.
- 운영 방법
 - 9학년 이후 10학년~12학년 사이에 쿼터단위~1년까지 학생의 선택에 의하여 운영함.
 - 학교는 갭이어 지원팀을 운영하여 갭이어를 가지는 학생들이 인턴십과정, 봉사, 진로탐색, 창업 등의 다양한 방법들을 탐색하고 시도할 수 있도록 지원.
 - 갭이어는 사회와의 연결, 기여의 가치를 실현하는 장으로 활용함.
 - 평가는 학생의 활동의 장에서 이루어질 수 있도록 가이드를 마련함.

학기제 + 쿼터제



- 1학기 : 학생 성장을 위한 상담 1주(5일) / 1쿼터 수업 8주(40일) / 1주 심-학생 피드백 / 2쿼터 수업 7주(35일, 8교시) / 학기말 통합프로젝트 활동(2주, 10일)-전시회, 발표회, 역사탐방 등 / 공동체 활동 1주(5일) - 캠프, 모험 등 / 학생 주도 학부모 상담 1주(5일) / 하계방학 4주
- 2학기 : 학생 성장을 위한 상담 1주(5일) / 3쿼터 수업 7주(35일, 8교시) / 1주 심-학생 피드백 / 4쿼터 수업 8주(40일) / 학기말 프로젝트 활동(2주, 10일)-전시회, 발표회 / 공동체 활동(1주, 5일)-캠프, 모험 등 / 학생 주도 학부모 상담 1주(5일) / 동계방학 8주 (학업 부족한 학생을 위한 사다리 교육과정 운영)

서울립통합학교 교육과정 구조



역량에 기반한 교과 조직 구조

코어교육과정		시민교육	maker 교과군	be+grow 교과군	use 교과군	know 교과군
교과군	시민교육	maker 교과군	be+grow 교과군	use 교과군	know 교과군	
핵심 역량	진실성과 윤리적 의사결정	메이킹 마인드 메이킹 수행	몸·마음 건강 적응력·모험정신 리더십과 팀워크	통합적 사고(분석·창의) 복합적 의사소통	세계적 시각 멀티 리더러시	
교과	시민교육	메이커	몸 마음 챙김	모험 사고 스킬	탐구 표현	기본 교과 리터러시, 토론 쓰기

서울립통합학교 교과 교육과정

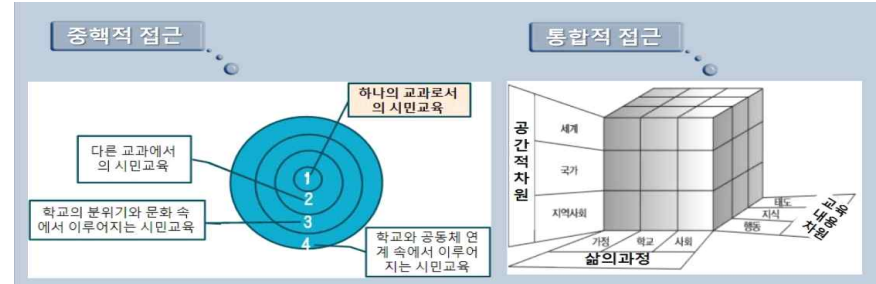
교과란?

- 학교에서 학년별로 알맞게 가르쳐야 할 내용을 체계적으로 짜 놓은 과목
- 학생의 전인적 성장, 조화로운 발달을 위하여 시민교육, be+grow, maker, use, know 교과군 개발
- be+grow 교과군에는 몸·마음 건강, 적응력·모험정신, 리더십과 팀워크 교과가 있음
- maker 교과군에는 메이킹마인드, 메이킹수행 교과가 있음
- use 교과군에는 통합적사고(분석·창의), 분석적 의사소통 교과가 있음
- know교과군에는 세계적 시각, 멀티리더러시 교과가 있음
- 역량중심 교육과정 운영을 위하여 기존 전통적 교과의 변형·통합 및 새로운 교과 개발
- 초, 중, 고 12년간의 유기적이고 통합적인 교과교육과정 운영을 통해 시민으로서 살 수 있도록 도움

시민교과군

정의

- 시민교육은 학교에서부터 시민으로 살 수 있도록 '탐구적 민주주의'의 내용을 제공하고 '참여와 실천'의 장을 열어주어 '진실성과 윤리적 의사결정'의 역량을 함양하는 서울립통합학교의 중핵교육과정이다.
- 시민교육은 '공간적 차원'에서 지역사회, 국가, 세계를 '삶의 과정'으로서 가정, 학교, 사회를 '교육내용 차원'은 지식, 가치태도, 행동의 통합적 접근으로 설계 된 교과이다.



필요성

- 시민은 교육을 통해 성장한다. 교육을 통해 성장한 시민들은 민주시민사회를 만드는 주역이 되므로 공동체를 유지하는데 꼭 필요한 교육이다.
- 시민교육은 삶에 밀접한 지식이며, 다른 교육과 마찬가지로 시민교육도 학습자들이 이해하는 수준을 파악하여 학교교육과정으로 편성·운영할 필요가 있다.
- 시대적 변화 및 요구에 따라 다양성 존중, 권리와 책임의식, 신뢰와 가치, 참여의식의 시민성을 확립할 필요가 있다.

Maker 교 과 군

① 정의

Maker교육은 학생들이 스스로 학습의 주체가 되어 주제를 정하고, 정보를 검색하며, 문제를 해결할 수 있도록 도와주고, 결과물을 완성하는 학습자 중심 교육이다. 학생들은 만들기 과정을 통해 융합적으로 사고하고, 창의적으로 문제를 해결하며, 다른 학생들과 상호 협력하는 과정 속에 창작의 재미를 느끼고, 다양한 경험을 하게 된다. 협업을 통해 '개인의 필요한 창작'에서 '협업, 공유를 통한 창작'으로 발전해 가면서 진로교육, 창업으로의 연계를 꾀하고, 학생들의 삶, 나아가 사회와 세계에 기여할 수 있는 창작자로 성장할 수 있도록 연결한다.

② 필요성

- 4차 산업혁명 시대는 지식기반 사회에서 변화하는 정보와 지식을 융합하여 창의적으로 문제를 해결하는 역량을 필요로 한다.
- 창의적으로 문제를 해결할 수 있고, 도전할 준비가 되어 있으며, 세상을 만들고 변화시키는 학생들을 길러내는 교육으로서 Maker교육이 필요하다.
- 학생들이 스스로 상상하고 생각한 것을 디지털 기기와 다양한 도구를 사용하여 직접 제작해 보고 그 과정에서 획득한 지식과 경험을 다른 사람과 공유하도록 이끄는 과정 중심의 프로젝트 활동이 필요하다.
- 인간의 다양성을 인정하고, 소비자에서 생산자로의 변화로 생각을 직접 구현하고 확인하는 과정으로서 필요하다.
- 미래 사회를 살아가는 시민으로써 알날로그와 디지털의 균형이 중요하다.

Be+grow 교 과 군

① 정의

Be+Grow 교과군은 자신의 몸과 감정, 정서를 인식하고 건강하게 관리, 실패로부터 배우며 역경을 극복하고 변화에 적응, 공감을 바탕으로 타인과 협력하며 리더십을 발휘, 진취적으로 도전하는 역량을 기를 수 있는 교과들로 구성되었다.

② 필요성

- 그동안 지적 영역에 치우쳤던 학교교육의 문제를 극복하여 행복하고 가치 있는 삶을 위해 필수적인 몸과 마음의 역량을 기르기 위해 Be-Grow교과를 운영한다.
- 빠르게 변화하고 복잡한 문제를 해결해야 하는 미래사회에서 건강하게 살아가려면 몸과 마음, 정신의 힘이 요구된다.
- 다양한 가치가 공존하는 다문화, 세계화된 사회에서 조화롭게 살아갈 수 있으려면 차이를 이해하고 협력할 수 있는 공감 능력이 필요하다.
- 이제 잠재적교육과정, 창의적 체험활동, 일부 교과에서 일회적인 일부 프로그램으로 운영되던 교육과정을 교과로 개설하여 학생의 발달 수준에 맞게 전 학년에서 경험함으로써 학생의 균형 있는 성장을 돕고자 한다.



Use 교 과 군

① 정의

Use 교과군은 분석적이고 창의적인 통합적 사고를 통해 주어진 문제를 해결하고, 새로운 관점으로 사물과 현상을 바라보고 문제를 해결하는 기발한 방법을 찾도록 돕는 교과이다. 또한 복합적인 의사소통을 효과적으로 수행하도록 도우며, 예술적 감수성을 통해 다양한 방법으로 표현하도록 돕는 역량이다.

② 필요성

- 효과적인 학습을 위해서는 복합적 문제를 파악하고 의미있는 질문을 도출하며 아이디어나 지식을 분석하고 창조해 내는 등의 분석적·창의적 사고가 기반이 되어야 한다.
- 예술적 감수성을 통해 나의 생각이나 마음을 표현하고, 다른 사람들과 소통할 수 있어야 한다.
- 아울러 이를 활용하는 장으로써 자연 및 사회현상을 탐구하여 탐구한 결과를 Know교과군의 멀티 리터러시, 토론, 글쓰기와 연결하여 발표하는 능력을 길러야 한다.
- 이는 효과적으로 조리있게 말하고, 다양한 사람들을 고려하여 명확하게 글을 쓰고 설득하는 과정을 통해 자신의 생각이나 마음을 다른 사람들과 소통해 내는 기반이 된다.
- 이를 위해 초(저)~9학년까지는 학습하는 방법의 학습으로서 접근하여 모든 학습자가 익힐 수 있도록 한다.

Know 교 과 군

① 정의

KNOW 교과군은 창의적이고 비판적인 사고를 통해 결과를 얻고, 문제를 해결하고 결과를 전달할 수 있게 협력적으로 작업할 수 있도록 멀티 리터러시, 토론, 쓰기, 기본교과의 내용 지식을 익히도록 돕는 교과이다.

② 필요성

- 학생들은 생활 속에서 접하는 각종 디지털, 미디어, 텍스트, 양적 자료 등을 이해하고, 해석하며 활용(리터러시)할 수 있어야 한다.
- 멀티 리터러시를 통해 파악한 정보에 대해 자신의 생각을 논리적으로 정리하고 토론에 참여할 수 있어야 한다.
- 토론활동과 자신의 경험의 장을 통해 생각하거나 느낀 것을 형식을 갖춘 글로 쓸 수 있어야 다음 학습으로 이어진다.
- 이를 위해 체계적인 사실적 지식이 필요하므로 기본교과를 통해 장기기억에서 활용할 수 있는 기본적인 지식을 익혀야 한다.



교과군별 내용

교과군	역량	학년 교과	초(저)		초(고)		중		고			
			1-3학년 (7-9세)		4-6학년 (10-12세)		7-9학년 (13-15세)		10-12학년 (16-18세)			
코어	시민 교육	진실성과 윤리적 의사결정 (다양성 존중 권리와 책임의식, 신뢰와 가치, 참여의식)	상호작용		공동체 생활		공동체 기여		리더십			
			자아존중 / 감사 / 관용 / 경청 / 존법의식 / 다양한 관점 접하기 / 차이에 대한 수용성		성실 / 배려 / 아동의 권리 / 갈등관리 / 의사소통능력		권리와 의무 / 상호존중 / 책임감 / 비판의식 / 토론능력 / 참여방법습득 / 지속가능발전		참여 / 법과 정치 / 노동세계 / 세계시민			
			개인별 · 팀별 메이킹 : 다양한 영역의 관심 · 관찰 / 사용자 이해 / 과정의 즐거움 / 직접적인 실행 / 정리관리		기본형 메이킹		아날로그형 메이킹		아날로그형·디지털형 메이킹			
			기초도구 이해 기초도구 조작 기초 기술		도구활용 · 조작 계측수일 · 정보탐색 관심과 도전, 실패관리		하드웨어 이해, 전기 이해, 프로그래밍 이해 일상속 물리학의 인식, 사회적 기여(적정기술)					
maker 교과군	메이킹 마인드 메이킹 수행	메이커	신체이해 중심		신체표현 중심		신체표현 중심		신체표현 중심			
			오갈 · 자연 · 전통 놀이		맨소체조 / 도구놀이 / 자전거 (줄넘기, 윷, 댄드, 등)		러닝 / 스트레칭 / 자전거 / 댄스		요가 · 체조 · 트레이닝, 러닝 마라 · 유도 · 비보잉 · 차어리닝 등			
			고요하게 하기		주의집중하기		보기		새롭게 보기		돌보기	
			주의 집중시키기 / 지금 이 순간을 알아차리기 / 열린 마음으로 보기 / 마음챙김 호흡 / 머리 밖으로 나와 바라보기		의도적으로 호흡하기 / 감사하기		한곳으로 오는 주의 / 평화로운 마음 시각화		고르게 확산하는 주의 / 열린 마음 / 자연에 이르는 길			
betgrow 교과군	몸 · 마음 건강 적응력 · 도전정신 리더십과 팀워크	몸 마음 창의 모험	캠프 - 자연과 하나되기, 미션해결하기, 계절놀이, 음식만들기, 게임, 공연, 레크레이션		초기심 현측 / 숲체험 / 마을탐방		집짓기 / 상상으로 펼쳐진 역사 시각적 사고 / 직관적 사고 아이디어 도출 기법		등산 / 수영 / 도전			
			다르게 보기		창의적 사고 / 분석적 사고 데이터 해석 기법		시스템 사고 / 디자인 씬킹		국토 공간 / 히어로 프로젝트 / 유한도판			
			관찰 / 예상 / 분류 / 조사		관찰 / 분류 / 측정 / 추리 / 예상 / 종합 / 평가		언어적 · 시각적 표현놀이		언어적 · 시각적 소통하기, 연결하기, 이해하기			
			언어적 · 시각적 표현놀이		언어적 · 시각적 소통하기, 연결하기, 이해하기		언어적 · 시각적 비평하기					
use 교과군	통합적사고 (분석 · 창의) 복합적 의사소통	사고 스킬 탐구 표현	하브루타 / 디베이트 / 비경쟁토론		생활글쓰기 (일기/에세이/수필)		창의적 · 비판적 글쓰기 / 학술적 글쓰기 / 소논문		미디어 · 디지털 리터러시			
			다르게 보기		창의적 사고 / 분석적 사고 데이터 해석 기법		시스템 사고 / 디자인 씬킹		국토 공간 / 히어로 프로젝트 / 유한도판			
			관찰 / 예상 / 분류 / 조사		관찰 / 분류 / 측정 / 추리 / 예상 / 종합 / 평가		언어적 · 시각적 표현놀이		언어적 · 시각적 소통하기, 연결하기, 이해하기			
			언어적 · 시각적 표현놀이		언어적 · 시각적 소통하기, 연결하기, 이해하기		언어적 · 시각적 비평하기					
know 교과군	세계적 시각 열린 리터러시	리터러시, 토론,쓰기 기본교과	문학 · 문법 / 수학 / 영어 / 스포츠		국어 / 영어 / 수학 / 사회 / 과학 예술 / 체육		국어 / 영어 / 수학 / 사회 / 과학 예술 / 체육		국어 / 영어 / 수학 / 사회 / 과학 예술 / 체육			
			문학 · 문법 / 수학 / 영어 / 스포츠		국어 / 영어 / 수학 / 사회 / 과학 예술 / 체육		국어 / 영어 / 수학 / 사회 / 과학 예술 / 체육		국어 / 영어 / 수학 / 사회 / 과학 예술 / 체육			
			문학 · 문법 / 수학 / 영어 / 스포츠		국어 / 영어 / 수학 / 사회 / 과학 예술 / 체육		국어 / 영어 / 수학 / 사회 / 과학 예술 / 체육		국어 / 영어 / 수학 / 사회 / 과학 예술 / 체육			
			문학 · 문법 / 수학 / 영어 / 스포츠		국어 / 영어 / 수학 / 사회 / 과학 예술 / 체육		국어 / 영어 / 수학 / 사회 / 과학 예술 / 체육		국어 / 영어 / 수학 / 사회 / 과학 예술 / 체육			

[세울림통합학교] 교육과정 편성

초등 교육과정 특징

우리 세울림통합학교는 학생 삶의 입장에서 초·중고 교육과정을 바라본다. 7세(만5세)부터 시작하는 초(저)에서는 학생들이 성공적으로 학교생활에 적응하고, 시작단계에서의 다양한 지식과 역량의 격차를 최대한 줄이고자 한다. 이를 위해 학생들은 존재로서 존중받는 따뜻한 경험, 실패에 도전하는 즐거움을 맛보며 앞으로의 학습에 대한 긍정적인 태도를 갖추도록 한다. 이를 바탕으로 초(고)에서 다양한 학습역량의 기초를 닦는다.

- ① 초(저)는 돌봄, 오감발달, 상호작용에 초점을 두고 초(고)는 자기관리, 정서, 호기심, 공동체 생활에 초점을 두어 역량을 갖추도록 함.
- ② 메이커로서 기초도구를 이해하고 도구를 확장하여 아날로그형의 조작에 도전함.
- ③ 자신의 신체를 이해하고 중요한 호흡을 통해 자기 자신에게 집중하도록 함.
- ④ 세상에 대한 호기심을 가지고 탐색하여 기본적인 사고스킬을 익힘.

< 초등 시간표 (예시) >

시간	초등 (저)	월	화	수	목	금
	08:30~09:00 (30')	아침 운동 (몸 교육)				
1, 2교시	09:10~10:30 (80')	마음챙김 쿠아드노드프	리터러시 /토론	사고스킬 /탐구표현	자유글쓰기	다모임
중간놀이	10:30~11:00 (30')	중간 놀이				
3, 4교시	11:00~12:20 (80')	시민교육	수학	수학	수학	예술
			영어	영어	영어	
	12:20~13:20 (60')	점심 시간				
5, 6교시	13:20~14:40 (80')	메이커	문학/예술	동아리	메이커	성찰
	14:40~15:00 (20')	휴식				
	15:00~16:20 (40')	방과 후 활동				

시간	초등 (고)	월	화	수	목	금
	08:30~09:00 (30')	아침 운동 (몸 교육)				
1, 2교시	09:10~10:30 (80')	마음챙김 쿠아드노드프	리터러시 /토론	사고스킬 /탐구표현	자유글쓰기	다모임
중간놀이	10:30~11:00 (30')	중간 놀이				
3, 4교시	11:00~12:20 (80')	시민교육	수학	문학	수학	예술
			영어	영어	영어	
	12:20~13:20 (60')	점심시간				
5, 6교시	13:20~14:40 (80')	메이커	메이커	동아리	메이커	성찰
	14:40~15:00 (20')	휴식				
	15:00~16:20 (40')	방과 후 활동				

중등 교육과정 특징

9학년까지의 교육과정을 통해 자신의 관심분야를 자기주도적으로 탐색할 수 있는 역량을 갖추는데 집중한다. 이 시기동안 학생들은 자아를 발견하고 사회적 인지적 발달에 변화를 맞게 되며, 세계가 어떻게 돌아가는지에 대한 궁금증을 가지고 탐구하는 법을 배우게 된다.

- ① 공동체에 기여하며 자신과 타인이 특별하며 가치있는 존재라고 인식함.
- ② 자신에 대한 정체성을 확립하고, 학습에 필요한 기본적인 역량을 갖추.
- ③ 아날로그형 메이킹을 효과적으로 활용하고 디지털 메이킹으로 확장
- ④ 자신을 새롭게 보고 주의를 한 곳으로 모음
- ⑤ 지식의 새로운 구성을 위한 사고기법과 탐구기법을 익히고 원활하게 활용함.
- ⑥ 도전에 대한 두려움을 극복하고 새로운 생각과 가능성을 탐색하는 적극적인 태도를 가짐

< 중학교 주간 시간표 (예시) >

시간		요일	월	화	수	목	금	
		08:30~09:00 (30')	아침 운동 (몸 교육)					
1,2교시	09:00~10:30 (90')	영어	국어	영어	국어	수학		
		리터러시 (토론)	리터러시 (글쓰기)					
		10:30~10:50 (20')	휴식					
3,4교시	10:50~12:20 (90')	과학	사회	수학	사회	과학		
		디지털 리터러시	탐구기술	양적 리터러시				
		12:20~13:20 (60')	점심 시간					
5,6교시	13:20~14:50 (90')	예술·체육	Maker	프로젝트	시민교육	예술·체육		
7교시	15:10~16:00 (90')	시민교육	사고기술 (디자인생킹)	자치	진로통합 (진로-동아리-봉사 통합)	마음명상 (성찰)		

- 시작종은 울림 : 초, 중, 고 시종 시간 동일함. 시정표 상 수업 시작 시간은 모두 같음
- 마침종은 울리지 않음 : 수업 및 학교급별 자율을 줄 수 있음
- 기본교과 : 국어(3), 영어(3), 수학(3), 사회(3), 과학(3), 예술·체육(3)
- 중핵 및 역량교과 : 시민교육(2), 자치(1), 몸+마음교육(4), 리터러시(디지털(1), 양적(1), 토론(1) 글쓰기(1)), 탐구기술(1), 사고기술(1), 공연표현(1), 메이커(2)
- 통합교과 : 프로젝트(2), 진로통합(진로-동아리-봉사 통합)(2)

고등 교육과정 특징

선택형 학점제 과정을 바탕으로 자신의 특기와 적성, 관심분야를 심도있게 탐구하여 그것으로 세상에 기여하는 리더십을 갖춘다. 진로를 더욱 세밀하게 탐색하기 위해 깎이어 과정을 선택하는 경우 지역사회와의 연결성에 좀 더 초점을 두어 탐색하도록 한다.

- ① 시민으로서의 리더십을 갖추어 다양한 글로벌 이슈 등의 사회문제에 관심을 가짐
- ② 메이커로서의 역량을 발휘하여 세상에 기여하는 행동가로서의 정체성을 가짐
- ③ 신체표현을 자유롭게 하며, 자기를 돌보고, 세상과 연결하는 열린 마음을 가짐
- ④ 도전하는 기쁨, 실패를 사랑하는 가치를 알고 삶의 문제에 대처함.
- ⑤ 스스로 선택한 주제를 탐구하고 자신의 진로를 구체적으로 그려나감.

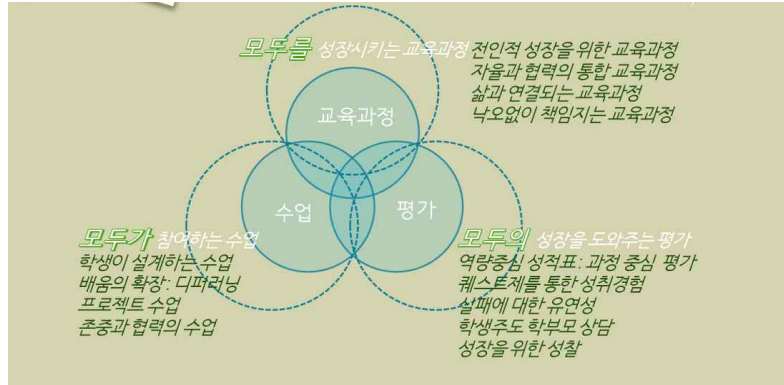
< 고등학교 1학년 주간 시간표 (예시) >

시간		요일	월	화	수	목	금
		08:30~09:00 (30')	아침 운동 (몸 교육)				
1,2교시	09:00~10:30 (90')	국어	영어	수학	영어	국어	
		휴식					
3,4교시	10:50~12:20 (90')	사탐	수학	과탐	과탐	사탐	
		점심 시간					
5,6교시	13:20~14:50 (90')	Maker	예술·체육	프로젝트	제2 외국어	예술·체육	
		제2 외국어	시민교육	마음명상 (성찰)	진로통합 (진로-동아리-봉사 통합)	시민교육 (자치)	
7교시	15:10~16:00 (90')	제2 외국어	시민교육	마음명상 (성찰)	진로통합 (진로-동아리-봉사 통합)	시민교육 (자치)	

☞ 2, 3학년은 학점제 운영으로 별도

- 시작종은 울림 : 초, 중, 고 시종 시간 동일함. 시정표 상 수업 시작 시간은 모두 같음
- 마침종은 울리지 않음 : 수업 및 학교급별 자율을 줄 수 있음
- 기본교과 : 국어(4), 영어(4), 수학(4), 사회(4), 과학(4), 예술·체육(4)
- 중핵 및 역량교과 : 시민교육+자치(2), 자치(1), 몸+마음교육(4), 메이커(2)
- 통합교과 : 프로젝트(2), 진로통합(진로-동아리-봉사 통합)(2)

[서울립통합학교] 교육활동 운영의 핵심 원리



모두를 성장시키는 교육과정

- 전인적 성장을 위한 교육과정
- 자율과 협력의 통합 교육과정
- 삶과 연결되는 교육과정
- 낙오없이 책임지는 교육과정

모두가 참여하는 수업

- 학생이 설계하는 수업
- 배움의 확장되는 디퍼러닝
- 프로젝트 수업
- 존중과 협력의 수업

모두의 성장을 도와주는 평가

- 역량중심 성적표 : 과정 중심 평가
- 퀘스트제를 통한 성취 경험
- 실패에 대한 유연성
- 학생주도 학부모 상담
- 성장을 위한 성찰

[서울립통합학교] 역량중심 평가 시스템

역량중심 평가 정의

개개인의 개성과 특성을 무시한 채 해당 교과에서의 교육목표달성 수준을 상대적으로 평가하여 보여주는 기존의 평가방법에서 벗어나, 모든 학생들이 수업내용을 완전히 이해하고 숙달할 때까지 추가적이고 지속적인 교육을 받아야한다는 교육목표를 실현하고, 21세기 4차 산업혁명시대에서 요구하는 융복합적 인재상을 길러내기 위해 필요한 8가지 핵심 역량과 메이커 역량을 바탕으로 각 역량에 대한 하위 역량들을 구체적이고 세부적으로 기술한 평가 기준을 학생의 교육활동 수행과정에 적용하여 각각 학생들의 역량을 파악하고 이 결과를 학생의 성장과 발전을 위해 지원하도록 설계한 평가방식이다.

역량중심 평가 방향

- 평가는 증거에 충실해야 한다.
- 평가는 학생의 학습에 대한 진전을 다루어야 한다.
- 학생평가는 총체적이어야 하며, 그 과정에서 교사의 피드백은 중요한 역할을 한다.
- 평가 결과를 활용하여, 교사는 학생이 자신의 생각과 행동을 인식하도록 안내하고 자신들이 배우고 있는 것을 이해하도록 돕는다.
- 교육과정의 목적과 좋은 수행의 기술과 연결하여 학생의 진전, 일하는 기술능력 그리고 행동을 평가한다.

역량중심 평가 원칙

1) 역량중심 평가 기준의 개별화

역량중심 성적표를 채택하는 학교들은 똑같은 역량을 똑같은 기준으로 평가하지 않는다. 각 학교의 특성이나 상황에 맞게 주요 역량과 평가 기준을 정해서 자체적으로 사용할 수 있다.

2) 학점과 점수 표기 안 하기

A, B, C, D, F와 같은 학점이나 100점, 90점, 80점 등 점수는 역량 중심 성적표에 일체 표기하지 않는다. 사실 역량중심 성적표의 도입은 학점과 100점 만점을 기준으로 학생들의 등급을 매기는 기존 성적 중심 성적표의 문제를 해결하기 위해 시작되었다.

3) 역량 중심 성적표의 표준화

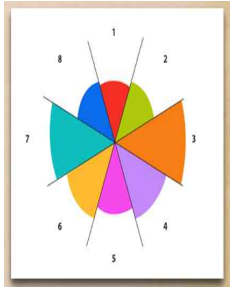
역량중심 성적표는 일관된 하나의 형식과 틀을 유지한다. 무엇을 어떤 기준으로 평가할 것인지,는 개별 학교 재량에 맡기지만 결과를 어떻게 보여줄 것인지는 공통적으로 일관된 형식과 틀을 유지한다.

역량중심 평가 시스템

역량 중심 평가를 위해 역량 중심 성적표와 디지털 배지, 그리고 e-포트폴리오를 통해 학생의 성장을 피드백 할 수 있는 평가 시스템을 운영한다.

1) 역량 중심 성적표

역량중심 성적표에는 학생들이 학습을 통해 평가된 역량이 드러나도록 그 특징들을 기록한다. 역량 중심 성적표에 들어갈 구체적인 항목을 살펴보면 수강 과목이나 학점 대신에 1부터 10까지의 역량별 숫자가 적혀 있는 방사형 그래프로 성적을 나타낸다. 이것은 해당 학생의 각 역량별 현황을 보여주는 인포그래픽이다. 방사형 그래프 바로 오른쪽에는 학생들의 역량을 평가하고 주요 역량 요소들을 기록함으로써 학생의 역량이 성장되도록 지원하는 평가 방법이다.



◆ 홍길동 학생의 특징역량 (예시)

7b 편견이나 선입견을 간파하고 신뢰할 수 있는 정보와 불확실한 정보를 구별하는 능력

1b 진실성, 정직성, 공정성, 존경심을 함양하는 능력

3g 직접적인 실행 능력

6d 애매모호한 상황이나 우선순위가 변경되는 상황에서도 효과적으로 일하는 능력

8a 두 가지 이상의 언어로 이해하고 표현할 수 있는 능력

5c 신뢰를 쌓고 해소하며 다른 사람들을 위해 힘을 보태는 능력

8c 집중해서 경청하는 능력

◆ 홍길동 학생의 특징역량 (예시)

“위 학생은 <7. 분석적이고 창의적인 사고>에서 ‘편견이나 선입견을 간파하고 신뢰할 수 있는 정보와 불확실한 정보를 구별하는 능력’과 <3. 메이킹 수행> ‘직접적인 실행 능력’을 인정받았다.”

[역량중심 성적표 예시안] (출처 : 류태호, 2018, 성적없는 성적표, 경희대학교 출판문화원)

★ 역량기반 성적표에서 획득한 하위 역량 (예시안)

1. 진실성과 윤리적 의사결정

- a. 공감하고 이해하는 관점을 지속하는 능력
- b. 진실성, 정직성, 공정성, 존경심을 함양하는 능력
- c. 부당한 상황에 마주했을 때 도덕적 용기를 표출하는 능력
- d. 보다 큰 공동체의 이익과 행복을 위해 책임감 있게 행동하는 능력
- e. 뉴미디어나 뉴테크놀로지에 대한 윤리적 이슈나 딜레마에 대해 본질적으로 이해하는 능력

2. 메이킹 마인드

- a. 다양한 영역에 대한 관심
- b. 도전의식
- c. 실패관리
- d. 메이킹 과정의 즐거움

3. 메이킹 수행

- a. 하드웨어에 대한 이해
- b. 전기에 대한 이해
- c. 프로그래밍에 대한 이해
- d. 계획수립
- e. 손 지식
- f. 정보 탐색
- g. 직접적인 실행

4. 마음의 습관(사고방식)

- b. 창의력
- e. 끈기/인내심

5. 리더십과 팀워크

- a. 새로운 아이디어를 처음으로 생각해내고 제시하는 능력
- b. 지시나 명령, 권위 등을 이용해 사람들을 이끄는 것이 아니라 사람들에게 영향을 미쳐 스스로 따라오게 하는 능력
- c. 신뢰를 쌓고 해소하며 다른 사람들을 위해 힘을 보태는 능력
- d. 그룹 토론이나 토의를 추진하고 의견 일치를 이끌어내며 결과에 대해 협상하는 능력
- f. 남의 협력을 얻거나 도움을 구하는 능력
- g. 업무를 위해 협력하고 그룹을 관리하며 책임을 위임하는 능력
- h. 결정을 실행하고 목표를 이루는 능력
- i. 성과를 거두었을 때 공로를 함께 나누는 능력

6. 적응력/진취성/모험정신

- a. 유연성, 민첩성, 적응력을 키우는 능력
- b. 익숙하지 않은 상황에 도전하는 능력
- d. 애매모호한 상황이나 우선순위가 변경되는 상황에서도 효과적으로 일하는 능력
- g. 창업을 하고 기업을 운영하는데 필요한 지식과 역량을 개발하는 능력

7. 분석적이고 창의적인 사고

- b. 편견이나 선입견을 간파하고 신뢰할 수 있는 정보와 불확실한 정보를 구별하는 능력
- c. 정보의 홍수 속에서 양질의 정보를 찾아내는 능력

8. 복합적 의사소통

- a. 두 가지 이상의 언어로 이해하고 표현할 수 있는 능력
- c. 집중해서 경청하는 능력
- d. 효과적으로 조리 있게 말하는 능력

9. 멀티 리터러시

- a. 디지털 테크놀로지를 이해하고 이용하고 적용하는 능력
- c. 다양한 형식으로 자신의 아이디어를 효과적으로 전달하기 위해 멀티미디어 지원을 활용하는 능력
- d. 고등수학을 숙달하고 이용하는 능력
- e. 수학, 과학, 테크놀로지, 환경과학, 로보틱스, 기하학, 셀룰러 오토마타, 나노테크놀로지, 바이오테크놀로지 등 전통적 분야와 최신 분야에 대해 이해하는 능력

10. 세계적 시각

- b. 다른 지역의 역사, 정치, 종교, 문화에 대해 이해하는 능력
- e. 다양한 문화를 넘나들며 정보를 효과적으로 탐색하는 사회적, 지적 능력
- h. 다양한 아이디어를 창출하고 일을 성취하기 위해 사회적, 문화적 차이를 이용하는 능력

(출처 : 류태호, 2018, 성적없는 성적표, 경희대학교 출판문화원)

2) 디지털 배지

역량을 위해서 역량관리를 위해서 디지털 배지와 e-포트폴리오를 활용한다. 학생들은 학습활동을 수행할 때마다 그 결과에 대한 평가를 받고 평가를 바탕으로 하위 역량을 입증하는 디지털 배지를 획득한다. 예를 들어 역량중심 성적표의 8대 역량 중 분석적이고 창의적인 사고를 보면 12가지의 하위 역량들이 있는데 이들 역량을 인정해 주는 디지털 배지를 부여하는 것이다. 하위 역량 디지털 배지들이 모이면 상위 개념인 8대 역량을 인정받는다. 이렇듯 역량을 키울 수 있는 모든 형태의 학습활동이 하나하나 쌓이고 모여 한 사람의 역량을 형성하게 된다. 선생님의 수업을 듣고 시험을 보는 방식이 아니라 디지털 배지를 하나하나 모아가며 아이들 스스로 재미를 느끼고 즐기는 학습이기 때문에 학습에 효과적이다.



[디지털 배지 예시안]

3) e-포트폴리오

지식정보 기술이 발달하면서 역량 중심 성적표에서 획득한 하위 역량과 상위 역량의 디지털 배지들을 모아 e-포트폴리오를 만들어 관리한다. 포트폴리오라고 하면 기존에 운영했던 것처럼 일반적으로 디자인 분야에서 개인의 전문성을 보여주기 위해 프로젝트나 작품 활동에 대한 자료를 모아 놓은 자료집을 의미하는 것은 아니다. 우리가 도입하는 e-포트폴리오는 인터넷상에 자신의 업적들을 모아 관리하며 전시하는 기능을 갖춘 플랫폼이다. 기존에 사용하는 e-포트폴리오와 역량 중심 성적표의 디지털 배지를 모아 놓은 e-포트폴리오는 차이가 있다. 학생이 수행했던 모든 자료를 그대로 모아두어 학생의 시기나 활동에 따른 성장을 피드백 할 수 있도록 지원하는 평가 방법이다.



[e-포트폴리오 예시안]

3 교육과정 운영을 위한 실천 전략

[서울림통합학교] 학교 문화

학생이 주인이고, 모두가 존중받는 따뜻한 문화

한 사람, 한 사람에게 공감하고 집중하는 문화로 심리적 안정감 형성

<존중하는 문화를 위한 약속>

1. 서로 대화할 때는 상대의 눈높이에 맞추어 자세를 낮추고 미소를 띠며 이야기한다.
2. 존댓말을 기본으로 사용한다.
3. 명령하는 말이 아닌 권유하는 말을 사용한다.
4. “어떤 느낌인가요? 어떻게 생각하나요? 무엇이 궁금한가요? 무엇을 하고 싶은가요?” 등 서로의 감정과 의사를 묻는 질문을 한다.
5. 존중을 표현하는 인사
(예) “사랑합니다” 공수, 학생 각자의 인사를 외워 아침마다 교실 앞에서 맞기 등

공동체성의 소속감을 확인하는 문화

- ① 우리 학교는 실험과 도전의 무한상상의 배움터이다.
- ② 자기 배움과 공동체의 적용을 통해 자아실현을 통해 사회에 기여하고 사회 기여를 통해 자아실현이 극대화되는 ‘무한대’의 개념이 우리 학교의 매우 중요한 정체성이다.



우리의 정체성을 드러내는 무한대의 이미지를 학교의 마크로 정한다.

우리는 학교의 배지를 정하지 않는다. 다만 무한대의 이미지를 다양하게 활용하는 굿즈(Goods)를 만들어 다양하게 착용한다. 이를 위해 학생들이 '무한대 굿즈 아이디어 공모전' 등을 개최하고 이를 통해 채택된 것을 Maker 수업 등을 통해 제작하고 이를 학교 상점 등에서 구매할 수 있다.



유연한 협력 문화

유연한 협력 문화 : 모든 학생의 전인적 성장을 돕기 위한

● 다 학제적, 다 직종간 협력 (Full-service school)

(예) 돌봄, 인턴십, 상담, 진로통합 활동 등

● 학년을 넘나드는 협력

(예) 7학년~12학년의 진로통합 활동시간 동일 편성으로 중학생~고등학생이 함께 활동

여름과 겨울에 운영하는 통합캠프에서 저학년~고학년까지 함께 활동

● 세대를 넘나드는 협력

(예) 진로통합 활동을 통한 봉사활동에 학령기를 넘어서는 다양한 세대가 협력



실패에 담대한 무한 상상의 문화 (실패를 통해 배우는 문화)

창의, 혁신을 만들어내기 위해 자율성, 자발성, 책임감을 발휘하도록 하기 위해 선행되어야 하는 문화

● 모든 수업 활동에서 자신의 실패와 실패를 통해 배운 것을 나누는 성찰과 공유의 문화

● 실패를 허용하고, 시도가 안전한 문화

(예) 무한 상상의 날(이벤트 데이) 운영

- 학기 당 1회, 공동체가 상상할 수 있는 모든 것을 하는 축제의 날
- 드레스 코드 (무한대를 표현할 수 있는 것이면 어떤 것이든지 가능)



디퍼 러닝(Deeper Learning) 문화

공유의 문화

피드백의 문화 (말하고 보여주기)

- 학교 안과 밖에서 배움의 결과를 보여주고 이야기하고 피드백 하는 문화
- 전시나 발표가 모든 프로젝트의 최종단계
- 함께 공유하고 배움을 나누는 활동과 과정이 무척 의미있고 중요하다.

'벽을 빈공간으로 남겨두지 마라'



학생주도의 학부모 상담

- 자기성장 발표를 통한 성찰적 평가
- 학생이 리더이자 프리젠테이션 프리실리테이터로 활동.
- 교사는 학생이 주도할 수 있도록 학생주도의 학부모 상담의 운영만 맡음.
- 교사와 학부모는 잘 듣고, 질문을 하고, 학생의 학습목표 달성과 성장을 지원

시기	내용	주요 질문
학기초	- 학기초 자기성장 계획서 작성 - 그저 그런 작은 목표 세우기 - 학생, 학부모, 교사가 함께 나누기	<ul style="list-style-type: none"> • 학업적 성장 - 좀 더 키우고 싶은 강점은? - 그것을 위해 실천하고자 하는 것은? • 공부습관과 행동변화 - 공부습관에서 발전하고 싶은 부분은? - 교실에서의 태도와 참여 정도는 어떻게 발전하고 싶은가?
학기말	- 학기초 작성한 자기성장계획서를 바탕으로 학생의 성장 스스로 돌아보기 - 학생이 주도적으로 자신의 성장에 대해 자기성장 발표 진행 - 교사와 학부모는 잘 듣고 질문하고 학생의 학습목표 달성과 성장을 지원 - 10분 발표, 10분 질의 응답	<ul style="list-style-type: none"> • 학업적 성장(7분) - 어떤 배움이 가장 즐거웠는가? - 강점은 무엇인가?(증거를 보여라) - 어떤 부분을 개선할 수 있는가?(증거를 보여라) - 개선하기 위한 계획은 무엇인가? • 공부습관과 행동변화(3분) - 공부습관은 어떠한가? - 교실에서의 태도와 참여 정도는 어떠한가? - 공부습관과 태도를 개선하기 위한 방법은 무엇인가?

학습하며 연구하는 문화

- 아이들로부터 아이들을 배우고(어떤 존재인지, 어떻게 배우는지, 무엇을 원하는지 등)
- 모든 사람이 성공하고 만족하며 성장할 수 있는 최적의 학습방법 찾기

[서울립통합학교] 환경 · 공간 조성

서울립통합학교에서는 학습자 중심으로 진화된 다양한 형태의 수업방식(메이커교육, 몸, 마음, 모험교육, 복합리터러시교육, 탐구, 표현 교육 등)과 가정, 지역사회와의 경계를 넘나드는 교육과정 이 운영되므로 통합적 학습환경 설계가 이루어져야 한다. 특히 안전한 학교 환경과 더불어 모험교육의 실현을 위해 '위험을 다룰 수 있는 놀이터'의 조성도 필요하다.

또한 수업형태에 따라 융합교육, 메이커스페이스, 개별학습공간과 소집단학습공간의 분리, 소통과 협력이 가능한 공간, 수업형태에 따라 이동이 가능하고 가변적 교실과 디지털화 된 가변적 가구(책상, 의자) 등도 고려되어야 한다.

사회변화에 따라 지능화된 첨단기술 인프라가 구축되어 보다 고도화된 개인맞춤형 학습과 참여적 학습이 가능하도록 학교 전체에 무선인프라가 구축되어 교실이나 운동장 등 어디서나 노트북, 모바일 학습기기를 활용할 수 있고, 학생의 학습데이터는 클라우드 데이터 저장소에 체계적으로 누적되어 학습분석이 이루어지도록 한다.

또한 교수학습을 지원하는 기반장치(교사·학생용 단말기, 전자칠판 등)에서부터 3D 프린터 등 첨단장치가 설치되고 IoT기술이 적용된 통합관제시스템으로 학생의 활동과 안전이 관리되도록 한다. 소프트웨어적으로는 수업을 지원하는 플랫폼(e-포트폴리오 등)과 디지털콘텐츠(디지털교과서, 가상·증강현실 콘텐츠, 3D홀로그램)가 제공되며, 맞춤형 학습을 지원하기 위해 인공지능 기술이 적극 적용된다.

그리고 휴식과 소통할 수 있는 개방된 공간, 감성과 창의성을 배가시킬 수 있는 전시, 공연, 발표 등이 가능한 공간의 설계도 필요하다.



< 위험을 다룰 수 있는 놀이터 >

[서울립통합학교] 지원 시스템

서울립통합학교는 초, 중, 고 학생과 교사들이 유기적인 관계를 맺고 교육과정의 연계성 위에 살아가는 공간이다. 따라서 학생 및 교사의 협력, 성장을 위한 지원시스템 구축이 무엇보다도 중요하다.

교사 지원 시스템

1. 알쓸신상 교육연구소

- 교육과정 연구** : 통합학교에서 운영되는 기본교과군, 중핵 교과군, 역량중심교과군, 디퍼러닝, 프로젝트, 진로통합(진로-동아리-봉사 유기적 통합운영), 모험활동, 등의 초, 중, 고 교육과정 운영에 대한 연구를 한다.
- 평가 및 UDL 지원시스템 연구** : 학생 개인의 성장을 지원하는 단계별 스텝퍼를 연구하고, 평가 후 학생을 지원하는 어드바이저 시스템에 대한 연구를 한다.
- 공동체 세우기 연구** : 초, 중, 고등학교의 원활한 생활동동체 운영을 위해 공동체 생활디자인, 적응력 프로그램 개발, 잠재적 교육과정을 위한 학교문화 조성 방안, 선·후배 간의 공감의 뿌리에 기반한 존중교육 및 기여 활동 디자인 등을 연구한다.
- 학습생태계 확장 연구** : 지역사회와의 네트워크 형성, 인적·물적 자원 연결, 학부모 교육 등을 연구한다.

2. T-talk 다모임

- 교사의 자기결정권을 허락하고 존중하는 다양한 형태의 회의 시스템이다.
- 교사 또한 시민의 한 사람이다. 권리와 의무를 모두 가지고 있을 뿐만아니라, 모든 교육활동에 참여할 수 있는 공동체의 구성원이다. 따라서 다양한 형태의 교사협의체를 통해 교사는 자신의 의견을 말하고, 상호작용하며 토론하고, 학교 교육과정에 의견을 제시할 수 있다. 또 자신이 하고 싶은 교육을 펼칠 수 있는 자기 결정권을 가지고 다양한 주제로 교사 상호 간 대화를 할 수 있는 다모임이다.



1. 한 명의 아이도 포기하지 않는 교육 : UDL 교실 운영

① UDL교실의 정의

학력격차를 줄이기 위해 보충학습의 개념을 넘어 예방 차원에서의 학습력 향상을 위해 지원하는 교실

② 운영원리

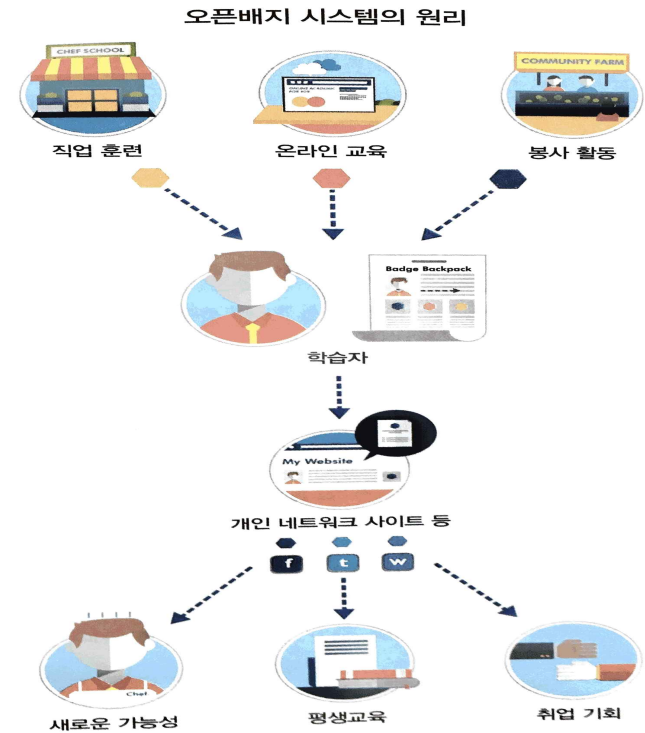
- ▶ 모든 학생의 탁월한 교육을 위해 인간이 어떻게 학습하는지에 대한 과학적 통찰력을 기반으로 함.
- ▶ 개별 학습자의 학습하는 방법에 대한 최적화 프레임워크를 제공함.
- ▶ 학생이 학습한 결과를 여러 옵션으로 표현할 수 있도록 지원함.
- ▶ 학습한 결과 표현의 예는 팟 캐스트 또는 비디오 만들기, 연재 만화 그리기 등 학생들이 학습의 목표를 충족시키는 한, 과제를 완료 할 수 있는 가능성을 수없이 열어둠.
- ▶ 학습하는 시간이 많이 걸리는 학생을 위한 소그룹 보충학습진행
- ▶ 유연한 작업 공간 제공 : 조용한 개인 작업, 크고 작은 그룹 작업 및 그룹 수업을 위한 공간 제공
- ▶ 정기적인 피드백 : 수업이 끝나면 교사는 개별 학생들과 수업 목표에 관해 이야기 하며, 목표를 달성하지 못한 경우에도 그 이유를 성찰할 수 있도록 지원함.
- ▶ 디지털 및 오디오 텍스트: 모든 유형의 학습자가 자료를 이용. 인쇄, 디지털, 텍스트 음성 변환 및 오디오 복을 비롯하여 다양한 독서 옵션 제공.

2. 담임 & 어드바이저

- ▶ **담임제도** : 초등학생, 중학생은 발달단계에 따라 돌봄 및 어드바이저 시스템을 담임이 운영한다. (최소 2년 이상 운영)
- ▶ **어드바이저 제도** : 학생 소외를 방지하고 학생의 개별적 필요와 문제를 중심에 두고 학생을 돕는 제도이다. 특히 고등학생의 경우 진로를 중심으로 한 교과선택, 갭이어 등의 활동 지원해준다. “한 번에 한 아이씩”, “한 학생에게 더 가까이”, “사제동행”을 통해 모든 학생들이 자신의 속도로 다채롭게 빛날 수 있도록 지원하는 시스템이다.

3. 오픈 배지 시스템

모질라(Mozilla Foundation)재단이 개발한 배지시스템으로 자격증이나 학위가 아닌 실력을 인정하도록 설계함. 이 시스템의 3가지 핵심요소는 배지획득자, 배지발급자, 배지전시자이다. 직업 훈련, 온라인 교육, 봉사활동 등 다양한 활동을 통해 역량이나 업무 능력 관련 배지를 받으며 이렇게 모은 디지털 배지를 오픈 배지 백택 시스템에서 관리한다. 이 시스템에서 공유되는 디지털 배지를 통해 개인의 역량과 업무 능력을 확인할 수 있으므로 일자리를 찾거나 새로운 분야로 직업을 이동하고자 할 때, 또는 평생학습을 할 때 활용할 수 있다.



(출처 : 류태호, 2018, 성적없는 성적표, 경희대학교 출판문화원)

III. 제언

1 초·중·고 통합교육과정 실현을 위한 제도 개선 제안

사회변화가 예측이 어려운 방향으로 나타나고 있으나 학교 교육의 변화를 압박하는 최근의 변화는 교육의 위기를 예고하고 있다. 이 위기를 기회로 삼아 교육의 본질과 미래 세대의 행복을 위해 '세울림통합학교'를 구상했다. 따라서 현행의 법과 제도로 새로운 학교의 탄생이 수용되기 어려운 문제부터 해결할 필요가 있다.

- 현행의 초·중·고 교육과정 제30조에서는 '학교운영의 효율성 측면'에 한해, 통합운영학교 설립을 허용하는데, '학생 성장의 본질적 측면'에서 이 조항을 확대하여 교육과정의 통합운영을 허용할 수 있도록 개정해야 함. 이를 통해 '세울림통합학교'의 교육과정, 수업일수, 성취기준, 다양한 교과개설, 프로젝트 수업 학점 인정, 무학년제 등을 현실화할 수 있음.
- '세울림통합학교'의 교육활동의 공간은 학교 밖 세상과 삶이 무대가 되므로 '(가칭)직능교육 보장법'을 제정하여 사회 각 분야의 기반이 학교교육을 지원하고 안전교육을 보장하는 법률적 뒷받침이 필요함.
- 교사 교육기관에서도 프로젝트 수업과 역량 중심 수업 능력을 배양할 수 있는 교사 역량 강화가 필요함.
- 더 나아가 초·중·고 급별 교육자격을 구별하고 있는 현행의 교사자격제도 또한 '통합교육자격증'으로 개선되어야 함.

· (가칭)직능교육보장법이란

- 학생들이 학교 밖 기관에서 안전하게 교육적 체험을 하고자 할 때, 신분과 안전을 보장하기 위한 법률
- 직능교육이란 사회 각 분야의 기업, 공공기관, 사회단체 등에서 직업능력을 교육하는 것이다.

· 통합교육자격증이란

- 현행의 초·중·고 급별 교사 자격증 제도를 급별 구분 없이 지도할 수 있는 자격증을 말한다.

2 통합교육과정의 현장 활용 가능성을 말하다

- 인구절벽 현상의 피해가 가장 먼저 나타나고 있는 농산어촌 학교와 구 도심지의 통합 운영 학교에서 통합교육과정을 활용할 수 있음.
- 로컬교육의 모델인 '세울림통합학교'와 같은 초·중·고통합학교를 구축하여 이 학교가 지역을 대표하는 학교로 기능하면서 지역의 교육과 복지, 문화센터가 될 수 있음.
- 미래 세대에게 필요한 핵심역량 교육을 중심으로 한 통합교육과정을 공립형 대안학교에서 운영할 것을 제안함.
- 동일한 형태의 통합학교가 아니라 할지라도 연계형 혁신학교에서 적용 가능하고, 일반학교의 창체 활동에서 역량중심 교육활동으로 적용 가능함.

IV. 팀 프로젝트 성찰

1 팀 프로젝트 학습의 학습자 역량 중심으로

'세울림통합학교' 교육과정의 주요 특징 중 하나인 '역량중심 교육과정'의 관점에서 우리 팀원들은 어떤 역량을 발휘할 수 있었는지 돌아보고자 한다. 역량중심 교육과정을 운영하려면 학생들의 역량을 평가하고 피드백할 수 있는 교사 역량이 필수적이다. 이러한 과정을 통해 팀 프로젝트 학습 역량을 분석하고 평가할 수 있는 안목과 미래학교 설계 프로젝트에 참여한 스스로를 성찰할 수 있을 것이라 기대한다.

팀 프로젝트 역량에 대한 여러 선행 연구를 탐색하였으나 학교 외 일반 조직에서 발휘할 역량과 다소 상이한 상황이 있어 김해경(2015)의 '팀 프로젝트의 학습자 역량 모형 연구'를 인용하여 활용하고자 한다. 이 연구는 프로젝트 학습상황에서 학습자가 어떻게 수행하여야 창의적 결과물을 산출하고, 학습의 과정에서 고등학습역량이 개발될 수 있을 것인가에 초점을 두고 학습자 역량모형을 개발한 것으로, 문헌조사 및 행동사건면담을 통하여 역량모형을 개발하고 타당화 과정을 거쳤다. 팀 프로젝트 학습의 학습자 역량모형은 프로젝트 관리, 지식 구성, 협력적 과제해결, 학습지향성의 4개 역량군과 12개 역량, 32개 행동지표로 구성되었으며 자세한 내용은 다음과 같다.

프로젝트 관리 역량군

프로젝트 관리	프로젝트 과제가 전체 일정동안 팀 목표에 부합하는 수준으로 성취되도록 하기 위해서 과제산출물, 일정, 자료, 팀 모임 등을 체계적으로 관리하는 역량군	
역량	정의	행동지표
과제산출물 관리	프로젝트산출물이 팀이 설정한 목표에 부합되도록 관리하기 위해서, 논리적 구조와 진도를 지속적으로 점검하고 전문가 피드백을 반영하여 관리하는 역량	<ul style="list-style-type: none"> 고성취 목표 설정 논리적 구조 점검 결과물 진도 점검 피드백 반영
프로젝트 일정 관리	프로젝트의 전체 수행 일정을 계획하여, 일정과 공지사항을 팀원들에게 적극적으로 공유하여 프로젝트 추진일정을 체계적으로 관리하는 역량	<ul style="list-style-type: none"> 일정 및 공지 안내 과제수행일정 계획
자료 관리	탐구과정에서 수집한 자료가 프로젝트과제해결에 활용 가능한 자료인지를 점검하고, 체계적인 자료관리 규칙을 정하여 자료를 관리하는 역량	<ul style="list-style-type: none"> 수집 자료의 정확도 점검 체계적 자료 관리
팀 모임 관리	팀 모임 전에 자신의 수행역할을 점검하여 팀 논의사항을 준비하여, 팀 모임이 효율적으로 운영될 수 있도록 관리하는 역량	<ul style="list-style-type: none"> 수행 역할 점검 팀 논의사항 준비 팀 모임 진행 계획

지식구성 역량군

지식구성	프로젝트 주제에 부합된 핵심자료를 수집하여 정확하게 이해하고, 문제해결을 위한 다양한 아이디어를 발상하여 탐구한 지식을 명료하게 표현하는 역량군	
역량	정의	행동지표
정보 탐색	프로젝트주제와 부합되는 핵심자료를 추출하여 수집정보의 가치를 평가하고 자료의 핵심을 정확하게 파악하여 기록하는 역량	<ul style="list-style-type: none"> 핵심자료 추출 정보가치 평가 정보의 핵심파악
아이디어 발상	다양한 접근으로 탐구하고, 비판적 분석을 통해 새로운 아이디어를 구상하는 역량	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 발상 비판적 분석 창의적 구상
지식 표현	수집한 정보를 논리구조에 맞추어 조직화하고, 탐구한 핵심내용을 시각적으로 표현하거나 논리적으로 표현하는 역량	<ul style="list-style-type: none"> 정보의 조직화 정보의 시각화 설득적 지식 표현

협력적 과제해결 역량군

협력적 과제해결	프로젝트 수행과정에서 수집한 자료나 정보를 팀원들과 적극적으로 공유하고, 합리적인 의사소통 및 갈등조정을 통해 과제해결에 기여하는 역량군	
역량	정의	행동지표
갈등 조정	프로젝트수행에 대한 역할분담 및 운영원칙을 정하여, 팀원들의 의견합의를 통하여 프로젝트를 진행함으로써 내부 갈등을 최소화하는 역량	<ul style="list-style-type: none"> 역할갈등 조정 토의갈등 조정 의견합의
의사소통	상대방의 의견에 대해 수용적으로 경청하고, 자신의 의견은 팀원들이 이해하기 쉽도록 논리적으로 전달하여 소통하는 역량	<ul style="list-style-type: none"> 수용적 경청 설득적 의사소통 토의적 어조
공유와 협력	팀원들에게 수집한 자료를 적극적으로 공유하며, 수행과정에서 발생하는 팀원들의 어려움이나 실수에 대해 적극적으로 보완하는 역량	<ul style="list-style-type: none"> 자료공유 상호보완

학습지향성 역량군

학습지향성	프로젝트 과제에 대해 집요하게 탐구하고자 하며, 과제해결을 위해 정확하고 주도적으로 수행하는 역량	
역량	정의	행동지표
주도성	자신이 익숙하지 않은 분야일지라도 적극적으로 탐색하여, 프로젝트의 수행방향에 대한 의견을 주도적으로 제시하는 역량	<ul style="list-style-type: none"> 프로젝트 수행방향 탐색 적극적 의견 제시
과제지향성	프로젝트 과제 해결을 위해 집요하게 탐구하고, 수행과정에서 문제점이나 보완사항을 지속적으로 점검하여 실수를 최소화하려는 역량	<ul style="list-style-type: none"> 집요한 탐색 문제점 점검 및 보완

알쓸신상 팀의 팀 프로젝트 역량 자체평가

역량군	역량	행동지표	팀프로젝트 평가 결과
프로젝트 관리	과제산출물 관리	고성취 목표 설정	* 팀 역량의 성장 POINT~ ~ ^^ - 학습목표를 중심으로 다 함께 일정을 공유함. - 함께 학습과정을 점검하고, 그 결과를 활용하여 계속 학습을 진행해가거나 필요 시 수정함. - 과제수행 일정을 계획하여 운영하되 역할을 고정적으로 정하거나 미리 분배하지 않아서 자율성이 발휘됨. - 협의했던 내용을 기록하여 다음 토론에 적용함으로써 원활하게 팀프로젝트 성사가 나올 수 있었음. - 프로젝트 수행에 필요한 자료를 자발적으로 공유해 주어서 각자의 역량을 높일 수 있었음.
		논리적 구조 점검	
		결과물 진도 점검	
	프로젝트 일정 관리	피드백 반영	
		일정 및 공지 안내	
자료 관리	과제수행일정 계획		
팀 모임 관리	수집 자료의 정확도 점검	* 실패를 통한 배움 POINT~ ~! - 자료출처를 기록해두고 관리하지 못해 아쉬웠음. - 초반 리더가 없어서 일관성은 부족했으나 차츰 서로를 알아가면서 성향에 맞게 각자의 역량 발휘했음.	
	체계적 자료 관리		
	수행 역할 점검		
지식구성 역량군	정보 탐색	수행 역할 점검	* 팀 역량의 성장 POINT~ ~ ^^ - 각자 하고자 하는 의지와 역량이 우수하여 신뢰롭고 필요한 정보를 프로젝트에 잘 활용함. - 정보에 담긴 핵심을 파악하고 제시된 정보나 의견이 합리적인지 다양한 시선으로 바라보며 논의함. - 수집된 정보를 유목화하고 새로운 아이디어를 만들며 활동 결과를 다양한 방법으로 표현함. - 개방과 수용을 통해 논리적으로 설득하고 비판적으로 분석하며 창의적으로 아이디어 발상이 이루어짐.
		팀 논의사항 준비	
		팀 모임 진행 계획	
	아이디어 발상	핵심자료 추출	
		정보가치 평가	
지식 표현	정보의 핵심 파악		
	다양한 발상		
	비판적 분석		
행동지표	창의적 구상	* 실패를 통한 배움 POINT~ ~! - 숙지할 시간이 없어서 자료를 꼼꼼하게 보지 못했음. - 정밀성을 놓치고 만들어 낸 것이 위험하다고 생각됨.	
	정보의 조직화		
	정보의 시각화		
협력적 과제해결 역량군	갈등 조정	설득적 지식 표현	* 팀 역량의 성장 POINT~ ~ ^^ - 팀원 모두가 각자의 역할을 존중함. 자발적이고 적극적으로 참여하여 역할 분담과 협력이 잘 이루어짐. - 구성원간 서로의 생각을 확장해가는 대화기술이 우수하여 설득적 의사소통이 잘 이루어짐. - 의사결정과 의사개진 참여가 평등하게 이루어짐. - 팀원들에게 공감하며 경청하며 집단지성이 발휘됨. - 문제발생 시 팀원들 간의 상의를 하여 보완함.
		역할갈등 조정	
		토의갈등 조정	
	의사소통	의견 합의	
		수용적 경청	
공유와 협력	설득적 의사소통	* 실패를 통한 배움 POINT~ ~! - 때론 소소한 혼란이 있기도 했지만, 서로 적극적으로 격려하며 지원을 함으로써 빠르게 해결됨.	
	토의적 어조		
	자료 공유		
학습 지향성 역량군	주도성	상호보완	* 팀 역량의 성장 POINT~ ~ ^^ - 집요하게 탐색하여 심도있게 이야기 나눌 수 있었던 것과 더 좋은 방안을 탐색하고 수정하는 과정 좋았음. - 적극적 의사표현으로 모두가 수시로 주도하며 수행함.
		프로젝트 수행방향 탐색	
	과제지향성	적극적 의견 제시	
과제지향성	집요한 탐색	문제점 점검 및 보완	
	문제점 점검 및 보완		

2 팀 프로젝트 학습의 성공 요소를 중심으로

앞에서 학습자가 어떻게 수행하여야 하는가에 초점을 둔 역량 모형을 기준으로 평가하였다면 이번에는 성공적인 팀 프로젝트 학습을 가능하게 하는 다양한 요소를 중심으로 살펴보고자 한다. 팀 프로젝트 학습에 대한 논문을 중심으로 문헌 조사를 통해 다음의 요소를 추출하였다.

개인적 숙련도가 높은 팀 구성원

팀에게 중요한 것을 계속해서 명확하게 해 주고, 현실을 명확하게 직시하는 창조적 긴장 속에서 끊임없이 학습하는 힘을 가진 팀 구성원이 필요하다. 탐구정신이 높고, 변화의 힘이나 갈등에 저항하지 않고, 그것을 인식하고 이용하며 타인의 삶과 연결됨을 느끼면서도 각자 고유한 개성을 포기하지 않는 이들을 말한다. 이들은 동료로 인정하고, 자신의 가정을 보류하는 성찰기술, 질의 기술이 숙련되어 있다.

팀빌딩을 위한 시간 확보

팀빌딩을 통해 구성원으로 하여금 명확한 목적의식을 공유하게 하고, 그 목적을 성취하려는 의욕을 고취시킬 수 있는 시간이 필요하다. 구성원들이 서로 믿고 의지하는 관계정립, 의사소통 개선, 상호 이해를 돕는 편안한 대화나 활동을 할 수 있다.

공유 정신모델

각자의 정신모델을 표면화하고 성찰, 공유하기 위해 기탄없이 말하는 분위기를 조성하고, 의사소통 구조를 촉진해야 한다. 정신모델을 표면화하고 성찰을 제도화한다. 합의가 목표가 아니라 최상의 정신모델을 구축하여 최상의 결론을 내리도록 터놓고 말하는 구조가 필요하다.

공유정신모델은 팀 구성원의 역할과 책임이 동등하게 부여되도록 하고 과제 수행을 지원하며 팀 구성원들의 과제 관련 행동을 예측하거나 효과적으로 조정할 수 있어 팀 성과를 효과적으로 창출할 수 있도록 하는 팀효과성에 큰 영향을 미친다. 과제의 성과는 일부 개인의 정보나 지식에 의해 의존되기 보다는 팀 구성원들의 공유된 정신모델에 의해 결정된다고 볼 수 있다.

팀 중심 협력방식

과제 수행과정이 팀 중심으로 진행되는 협력방식으로 문제 인식부터 과제 수행 완료단계까지 전 과정에 팀 구성원 전원이 협력적으로 참여한다. 이는 호혜적 협력방식과 같이 과제를 하위과제로 분류하고 이를 개인적으로 수행한 후 통합하는 방식이 아니라 팀 구성원 전원 모두가 과제 수행을 위한 전 과정에 함께 참여하며 과제를 수행해 나가는 것을 의미한다. 팀 구성원들이 과제와 관련된 지식과 정보를 공유하며 잠정적 과제 해결 방안에 동의하면 그동안 학습한 내용을 기반으로 과제 해결방안을 통합하고 팀의 검증작업을 거친 후 수정 보완하여 과제를 완료하게 된다. 팀학습에서의 협력적이고 참여적인 과제 수행 과정이 팀 성과를 예측할 수 있는 필수 조건이 되기 때문에 팀 중심 협력방식으로 팀 과제 수행이 이루어져야 할 것이다.

팀원들의 높은 다양성 수용도

다양성 수용도는 조직 내 구성원들이 다양성에 대해 이해하고 수용하려는 심리적 태도로 팀 프로젝트 학습에서 동료학습자들과의 관계 형성 및 유지에 밀접한 관련이 있는 개인적 변인이다. 다수의 연구에서 다양성 수용도가 높은 학습자는 팀 구성원들 간의 원활한 의사소통을 이끌어내며, 갈등을 중재하고 상호 협력하는 과정에서 새로운 아이디어나 산출물을 창출해 내는 등의 긍정적인 학습 성과를 도출해 내는 것을 확인하였다. 다양성 수용도가 높은 학습자는 팀 프로젝트 학습을 수행할 때 그 과정에서 동료학습자들에 대해 개방적이고 긍정적인 태도를 갖출 것이라는 것을 예측할 수 있다.

적절한 과업 갈등

팀 내 갈등은 원인에 따라 과업갈등과 관계갈등으로 분류될 수 있다. 과업갈등은 “과제 수행에 대한 구성원 사이의 비호환성 또는 차이에 초점을 맞춘 것으로 과업 내용 및 해결방식에 대한 구성원 간의 의견, 인식, 판단의 차이 또는 불일치에서 유발되는 갈등의 정도”라고 정의되며 관계갈등은 “구성원 간 인간관계에 따른 문제에 초점을 둔 것으로 성격, 가치, 규범, 태도 등의 차이에서 유발되는 갈등의 정도”라고 정의되었다.

팀 프로젝트에서 과업갈등의 효과는 주로 양가적으로 보고되어왔다. 과업갈등은 팀 의사결정의 만족도를 높이고 팀에 머물고 싶어 하는 정도를 증가시키는 것으로 드러났다. 또한, 과업갈등은 구성원들이 과업과 관련된 학습을 하도록 촉진하는 역할을 하고 팀을 보다 창의적으로 만드는 역할을 한다. 한편, 높은 수준의 과업 갈등이 구성원의 만족과 몰입을 줄이고, 긴장을 높이는 것으로 나타난 연구도 있다.

혼자 해결할 수 없는 복잡한 목표

다양한 능력이 발휘될수록 잘 수행할 수 있는 복잡한 문제 해결과 같은 과제가 부여될 때, 동료 학습자들이 내가 가지지 못한 능력을 가지고 목표 달성에 기여할 수 있으며, 내가 가진 능력 또한 팀 프로젝트 학습에 기여할 수 있다는 것을 인지하게 됨으로써 협력할 수 있다. 만약 개별적으로도 수행할 수 있는 단순한 목표를 가진 과제를 팀 프로젝트 학습으로 하게 한다면 학습자들은 신뢰 구축과 내가 가진 지식을 기꺼이 전수하고, 또 상대의 지식을 받아들이는 지식공유에 추가적인 노력을 기울이지 않을 것이다.

성공 요소	평가
개인적 숙련도가 높은 팀 구성원	<ul style="list-style-type: none"> - 팀 프로젝트 매 순간마다 팀에게 중요한 것을 계속해서 명확하게 해 주고, 목표를 구체적으로 협의하며 진행함. - 자발성과 협력 의지가 매우 높은 성향으로 동료들을 인정하고 자신의 가정을 보류하는 성찰기술, 질의 기술이 숙련되어 있었음.
팀 빌딩을 위한 시간 확보	<ul style="list-style-type: none"> - 논의를 수행하기 전에 팀빌딩을 통해 서로에 대해 개방적이고 수용적인 마음을 갖는데 유익했음. - 곧바로 본론에 들어가지 않고 팀빌딩을 하는 시간을 확보한 덕분에 팀원들이 서로 믿고 의지하는 관계가 만들어지고, 서로 이해를 바탕으로 편안한 대화나 활동이 이루어졌음.
공유 정신모델	<ul style="list-style-type: none"> - 편안한 분위기에서 의사소통이 이루어져 각자의 정신모델을 기탄없이 드러낼 수 있었음. - 서로 보완하고 지원함으로써 서울림통합학교 팀의 공유 정신모델을 통해 팀원들이 효과적으로 팀 성과를 이루어 낼 수 있었음.
팀 중심 협력방식	<ul style="list-style-type: none"> - 프로젝트 진행하면서 모두가 모여 문제 인식부터 과제 수행 완료 단계까지 전 과정에 팀원 전원이 협력적으로 참여함. - 마지막 단계에 각자 역할 분담을 해서 따로 작업하였지만 한 명이 작업한 것처럼 일관성있게 교육과정이 작성되었음.
다양성 수용도가 높은 팀원	<ul style="list-style-type: none"> - 팀원들이 다양성에 대해 이해하고 수용하려는 심리적 태도로 팀 프로젝트 학습에서 동료와 관계 형성 및 유지가 잘 이루어짐. - 팀 만남 초기에 서로를 이해하는 선물주기 활동을 하여 모두의 소속감과 만족도를 높임.
적절한 과업 갈등	<ul style="list-style-type: none"> - 과제 수행에 대한 팀원 간의 과업 갈등이 적절하여, 미리 준비하고 있다가 논의 과정이 되면 자신이 하고자 했던 과업을 적극적으로 추진함. - 적절한 과업 갈등이 팀 프로젝트의 새 힘을 줄기차게 불어넣고 있었음. 이로 인해 서울림통합학교 교화를 365일 피어나는 "꽃마리"로 정했음.
혼자 해결할 수 없는 복잡한 목표	<ul style="list-style-type: none"> - 팀원의 성향, 좀 더 깊이 있게 해결하고자 하는 세부 과제, 가지고 있는 각자의 재능이 달랐음. - 팀원이 서로 다름을 존중하고 신뢰함을 통해 각자의 역량이 팀 프로젝트 학습의 적재적소에서 협력적으로 기여할 수 있었음.

"과정이 결과를 만든다."

2019.05.15.~06.20까지 "초중고 통합교육과정"을 위한 우리의 여정



2019.05.15.(수) 첫째 날

1. 팀 이름 정하기

- * 경은쌤이 카톡방에 이름에 대한 제안을 6가지 해 줌
- * 불나방, 새 길 등의 제안을 뚫고 알쓸신상(알고보면 쓸모있는 신나는 상상초월 교육과정 이야기)으로 정함

2. 서로에 대해 궁금한 점 질문하기

- * 1명 당 5분씩 질문대상자를 돌아감
- * 질문하고 대답을 들으면서 그 사람에게 선물하고 싶은 것 생각하기
- * 주고 싶은 선물 나누기
- * 질문하기부터 시작한 이유: 공감이 첫 출발이 되어야 하기 때문

3. 초중고 통합교육과정에 지원한 이유 나누기

4. 어디에서 부터 출발해야 하는지에 대한 논의

- * 목표를 미리부터 정하지 말자
- * 최대한 상상을 펼치자

5. 초중고 교육과정 통합에서 함께 생각해 보아야 할 질문들 나누기

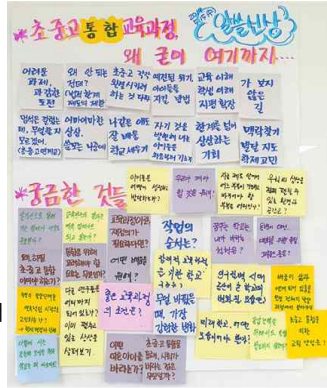
6. 우리들의 성찰

- * "열어감"은 내 속의 내면을 끄집어 내는 것으로부터, 그리고 그들의 이야기를 인정하는 것으로부터.
- * 이 모둠이 제대로 된 방향으로 나갈 수 있을 거라는 생각에 안심이 됨
- * 서로 알아차림을 함으로써 알아차림의 영역이 넓어지고 편안해짐
- * 서로 너무 많이 다들까봐 걱정했는데, 기다려주고 격려해 줄 거라는 믿음이 생김
- * 우리 팀원들이 최고의 팀워크를 가진 것만으로도 행복한 시간이 예약된 것으로 느껴집니다. 결국 해 낼 것이라는 믿음을 공유하고 싶네요.
- * 천천히 가되 제대로 가고자 하는 팀원들의 방향성이 보여 함께함에 기운을 얻습니다. 지금까지의 연수가 이 모둠에 녹아들어 가는 느낌인데... 잘 생각하고 의식하며 살아야 겠습니다. 안그러면 그냥 사는대로 생각하게 될 것 같습니다. 서로의 다름을 유연하게 잘 버무리고 소통하여 우리들이 꿈꾸는 교육과정이 만들어 졌으면 합니다!~
- * 아침 출근길부터 팀명을 생각해오는 울 팀 구성원들(기대와 자발성이 땀뭍 담긴~). 첫 시작을 구성원 하나하나를 알아가고 이해하며 그를 위한 선물을 주는 것에 시간을 쏟는 울 팀(사람에 대한 존

중과 배려. 관계만들기가 중요함을 잘 알고 이를 직접 실천해가는 멋진

<궁금한 것들... 정리된 핵심질문 6가지 >

- * Q1. 학교 교육을 마친 아이는 어떤 어른이 될까?(어떤 어른이 되기를 바라는가?)
- * Q2. 우리는 아이들을 어떻게 보고 있는가? (아동-학생관)
- * Q3. 우리가 생각하는 배움이란?
- * Q4. 우리가 생각하는 가르침이란?
- * Q5. 우리가 생각하는 교사란? (오늘 우리는 교사란...계속 배워가는 사람이며, 그래서 배움을 삶으로 보여주는 사람. - 그래야 학생들을 끌어들이 수 있다고...(학생들이 배우고 싶은 자발성을 길어올릴 수 있는 사람이라고) 이 때 배움이란 교육의 내용을 배운다는 것 뿐만 아니라, " 아이 " 를 배우는 사람-아이를 배우기 위해 아이들에게서 배우는 사람...정도로 생각을 모아보았습니다. - 물론 더욱 깊은 논의가 있어야 겠지요.)
- * Q6. 우리가 생각하는 미래학교란 어떤 곳인가?
- * Q7. 우리가 생각하는 교육과정이란?(교육과정을 정의할 때는 학자들의 정의도 참고하고, 외국의 사례를 참고하면서도 우리가 바라고 생각하는 내용을 넣어야 하겠죠)
- * 질문에 대해 각자 생각해 보고 오기로 함.



2019.05.16.(목) 둘째 날

1. △△쌤의 선물 증정

* 곧바로 질문 논의에 들어가려고 시도하다가 이야기가 잘 풀리지 않아서 아이스브레이킹으로 수연쌤이 준비한(그린) 선물 증정을 하기로 함.

2. 교육과정 시각화하기(□□□ 교장선생님이 주신 미션)

'자신이 꿈꾸는 학교(교육과정)에 대한 생각을 시각화하기' 미션을 부여받았으나, 그림 표현에 대한 어려움+안개 속을 걷고 있는 우리의 교육과정에 대한 희뿌연으로 쉽게 논의가 이루어지지 않음.

3. 다시 질문으로 돌아가기

- * 어제 작성해 둔 질문 다시 살펴보면 어떤 순서로 접근해 가야 할지 의논함. 어제 작성한 질문인데도 잘 생각나지 않음.
- * 질문 중 하나 '어떤 어른 아이를 바라는가'에 대한 자신의 이미지 떠올려보기
- 바다를 향해하는 해적선, 각자의 역할을 수행하며 갑판위를 이리저리 뛰어다니는 아이들, 높은 전망대에서 망원경으로 망망대해를 바라보며 자신이 본 것을 주변 아이들에게 전달하고 알리는 아이. 그렇게 하나되어 바다를 헤쳐나가는 해적선의 아이들.
- 학교 옆에 숲이 있고~ 그 숲에 동굴이 있어서 모두가 동굴 탐험을 함께 하면서 약간의 위기감이 호기심과 협력을 키우는 재미있는 배움이 될거라 생각했지요.
- 노인과 바다..단지 외로움이 아닌, 외로움, 위험함, 실패에 대한 경험이 자신을 세울 수 있는 힘으로 작용할 수 있도록, 그런 교육과정이 되었으면 함.

4. □□□ 교장선생님의 피드백

- * 먼저 생각해야 할 것 : 현실성을 바탕으로 할 것인가, 미래 상상의 교육과정으로 할 것인가? 우리의 선택은? : 오전 ▼▼▼ 연구사의 학교환경에 대한 지금의 실천도 이미 20년전의 상상이 현실화되고 있는 것임. 우리가 상상하는 교육과정은 분명 실천가능한 상상으로 의미가 있을 것이며, 그래서 우리의 선택은 미래학교 상상을 초월하는 교육과정으로 합의함.

5. 각자의 성찰

- * 깨달은 것 두 가지(역시 두뇌를 깨우는 아이스브레이킹의 중요성! 기억력은 믿을 게 못되네, 기록의 중요성!)
- * 아이스브레이킹으로 관계도 생각 머리도 말랑말랑하게 할 줄 아는 우리팀이 좋다! 통합 학교를 왜 만들어 보고 싶어하는지 의견 나눔이 의미있었고, 이질적 집단 간의 상호작용으로 관계의 연결성을 깨닫게 하고 싶은 생각이 들었다.
- * 수용과 인정은 다름을 다양성으로 가능하게 하며, 하나됨의 동력으로 작용한다. 다름으로 다양성을 다양성으로 우리의 상상을, 그리고 우리의 상상은 현실이 된다. 희뿌연에 도전하고, 가능성을 만들어가라. 함께함을 즐겨라.

2019.05.17.(금) 셋째 날

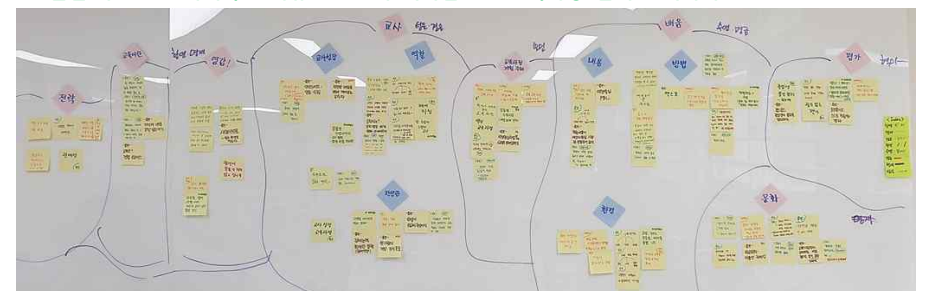
1. 아이스브레이킹

* 요즘 관심을 가지고 있는 것, 약간 불편하거나 어려움을 겪고 있는 것 한 가지씩 이야기하기(20분 이 목표였는데 55분간 진행됨)

2. 어떻게 시작할까?

- * 우리의 논의과정을 기록으로 남기는 것이 좋겠다고 의논함.
- * 어제 □□□코치님께 받은 과제는 우리의 교육과정 상을 그림으로 나타내어 보라는 것이었는데, 그것에 대해 시도조차 할 수 없었고, 오늘은 ○○○ 코치님께 교육과정 구조도를 그려 보라는 과제를 받았지만 우리는 우리의 진도와는 맞지 않는다고 생각해 우리의 질문에서 출발한 활동을 함.
- * 제안1) 핵심질문에 대한 자신의 의견 나누기
- * 제안2) [올린]과 <EBS 미래학교 다큐 1,2,3>에서 우리가 설계할 교육과정에서 참고로 할 점에 대해 논의하기-(채택)

3. [올린]과 <EBS 미래학교 다큐 1,2,3>의 시사점으로 교육과정 열게 그려가기





4. 우리의 성찰

- * 우리만의 작업방식을 찾아가는 뺨들이 자랑스럽고~포스트잇이 늘어날 때마다 점점 구조가 갖춰지고 내용이 늘어가는 과정. 내용을 시각화하는 것을 난 좋아하는데~ 다들 좋아하는 것인지 궁금. 근데 일단은 모두 다 일어나서 포스트잇을 쓰고 붙이고 재구조화하는 모습들. 멋졌어요~~원컨데 올 팀은 산출물을 만드는 과정에서 모든 팀원이 충분한 이해와 만족을 느낄 수 있기를~
- * 올린 공대 이야기와 EBS영상을 통해 반영할 점을 제안할 때 공통된 부분이 많아 확산이 많이 되지 않을 것이라 예상했는데, 예상과는 달리 아주 넓은 분야에 걸친 이야기가 나와서 놀람. 아이스브레이킹이 너무 길어서 함께 추출한 시사점에 대한 정리를 마무리 하지 못해서 좀 아쉬웠음.
- * 올린 공대 이야기를 읽고 내적 동기에 의한 배움의 즐거움으로 스스로 학습하는 학생과 그를 위한 교수들의 노력에 배울 것이 많았습니다. 특히 이를 토대로 우리 팀의 협의과정은 모두를 존중하되 자신의 의견은 소신있게 말하는 분위기를 느껴 더욱 좋았습니다. 그룹핑 후 우리 통합 교육과정에 어떻게 연결할지 고민이 계속 깊어집니다.
- * 생각이 모아진다는 것, 그것이 그려내는 어마어마한 가능성의 울림을 느낌. 매 순간을 온전하고 소중하게 하자. 그 찰나의 힘이 우리의 생각을, 고민을 풍부하게 한다.

- 이후 협의록은 생략합니다.-