



배움중심수업에 위한 교수학습과정안과 수업성찰일지

1. 배움중심수업 이해

- 배움 : 배움은 자기 생각을 만드는 과정이고, 나눔은 서로 다른 생각을 주고받는 과정이다.
- 요약 : 배움중심수업 = 자기생각 만들기 + 다른 생각 나누기
- [기존수업과 배움중심수업의 차이]

기존 수업	배움중심수업
<ul style="list-style-type: none"> ▫ 평가에만 신경 써요. ▫ 주로 지식과 기능(만)을 가르쳐요 ▫ 주로 교과서 내용을 다뤄요. ▫ 교사가 주로 가르쳐요. ▫ 혼자만 쓰고 외워요. ▫ 생각을 묻지 않아요. 	<ul style="list-style-type: none"> ▫ 삶과 수업을 연결지어요. ▫ 함께 지식을 만들어가요. ▫ 교육과정 재구성이 필요하고 평가가 달라져요. ▫ 비판적으로 생각하게 해요. ▫ 내용과 방법을 같이 고민해요. ▫ 교사와 학생이 함께 수업을 만들어요. ▫ 학생-학생, 교사-학생이 생각을 주고 받아요. ▫ 학생에게 어떤 생각을 하고 있는지 질문해요.

2. 수업을 볼 때는? - [2014년 배움중심수업 관점표]

- 수업 바라보기 : 수업을 볼 때 반드시 관점표가 필요한 것도 아닙니다. 자신의 관점에서 관심있는 부분을 중심으로 보는 것이 가장 좋겠습니다. 가령, ‘발문은 어떠한가?’ 또는 ‘활동 조직에서 배울 점이 뭘까?’ ‘아이들과 관계맺기에서 배울 점은 뭘까?’
- 관점표의 활용 : 이 관점표는 본인이 배움중심수업을 설계할 때 고려해야 할 사항이나 동료교사의 수업에서 배울 점이 채길 때 참고할 수 있는 자료로 활용하면 됩니다.

영역	방향	관점
설계	내용 재구성, 교수방법, 평가 염두하기	<ul style="list-style-type: none"> ▫ 지식을 새롭게 구성하는가? ▫ 지식 형성의 과정을 중시하는가? ▫ 배움의 과정이 중시되는가? ▫ 정의적 능력과 창의지성역량이 증진되는가? ▫ 학생, 학부모, 지역사회 여건이 반영되는가? ▫ 창의적인 교육내용 재구성이 반영되는가?
과정	지식 창조와 그 과정 살피기	<ul style="list-style-type: none"> ▫ 사고를 지속적으로 자극하는가? ▫ 지식의 창조 과정을 경험하는가? ▫ 정의적 능력을 고려하는가? ▫ 능동적으로 참여하여 해결과정을 모색하는가? ▫ 정보를 수집하여 해결과정을 모색하는가? ▫ 내용이 삶과 연결되고 실천으로 이어지는가? ▫ 배움이 일어나도록 지원하는가?
확인	과정을 중심으로 평가하기	<ul style="list-style-type: none"> ▫ 새롭게 형성된 지식은 어떤 것인가? ▫ 자기 언어와 생각으로 정리 • 표현하는가? ▫ 정의적 능력과 창의지성역량이 신장되었는가? ▫ 수업 내용과 과정이 이어지는가? ▫ 학습자 개별 특성을 반영하는가? ▫ 격려하고 성장을 돕는가?



3. ○○교과 배움중심수업 교수·학습과정안 [예]

○○ 교과, 지도교사 : ○○○ (인)

수업대상	1학년 ○반	수업장소	1 - ○반 교실	수업일시	2014. 5. ○.(○요일) ○ 교시								
단 원	중단원 1. 가정생활과 도덕 소단원 2. 바람직한 가정을 위한 구성원의 역할			차 시	4/4								
배움주제	부모와 자녀간의 자애와 효도, 형제간의 우애, 가족 구성원 서로에 대한 도리			창의지성 역 량	자기주도 학습능력, 협력적 문제 해결, 소통, 창의성								
성취기준	도9212. 가정의 구성원으로서 바람직한 역할을 명확하게 인식하고, 부모에게 효도하고 형제자매간에 우애있게 지 내려는 적극적인 태도를 실천할 수 있다. (재구성된 성취기준입니다.)												
학습목표	1. 자애와 효도와 우애의 도리를 설명할 수 있다. 2. 가족 구성원들이 서로를 위해 함께 실천해야 할 도리를 설명하고 실천할 수 있다. 3. 효 문자도를 그리면서 효행의 가치에 대한 서로의 생각을 나누며 협동하는 생활 자세를 실천할 수 있다.												
배움 단계	배움 과정	배움과 나눔의 활동			지도상의 유의점 및 자료								
배움 열기 (5분)	학습분위기 조성 전시 학습 확인 학습 목표 찾기	<ul style="list-style-type: none"> 모둠자리 배치 : 4~5인 모둠자리, 교탁 칠판을 향하기 생각열기 : 가정의 달 - 가정의 소중함과 부모님께 감사하기 가정생활과 도덕 1~3차시 총복습 특히 2차시 수업 내용 학습 목표 및 과정 안내 : 2차시 학습의 활동 전개 			2/4차시의 수업 활동								
배움 활동 1 (15분)	생각 만들기 동기부여 씹깅맵 노트정리 그림보여주기 - 판서 - 스토리텔링	<ul style="list-style-type: none"> 부모와 자녀 간의 도리 : 부모의 자애와 자녀의 효도 형제간의 도리 : 우애 - PPT로 설명하고 씹깅맵으로 정리하도록 한다. - '효(孝)' 문자도를 중심으로 한 그림이야기(스토리텔링) <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <th colspan="2">가족구성원 간의 도리</th> <th colspan="2">다섯 효자 이야기</th> </tr> <tr> <td style="vertical-align: middle;"> </td> <td style="vertical-align: middle;"> 부자자효 (父慈子孝) 형우제공 (兄友弟恭) 부화처유 (夫和妻柔) </td> <td style="vertical-align: middle;"> </td> <td style="vertical-align: middle;"> 맹종읍죽 왕상부빙 황향선침 육적회굴 대순탄금 </td> </tr> </table>				가족구성원 간의 도리		다섯 효자 이야기			부자자효 (父慈子孝) 형우제공 (兄友弟恭) 부화처유 (夫和妻柔)		맹종읍죽 왕상부빙 황향선침 육적회굴 대순탄금
	가족구성원 간의 도리		다섯 효자 이야기										
	부자자효 (父慈子孝) 형우제공 (兄友弟恭) 부화처유 (夫和妻柔)		맹종읍죽 왕상부빙 황향선침 육적회굴 대순탄금										
배움 활동 2 (25분)	생각 나누기 - 모둠 학습 픽토리텔링 - 대화와 소통 - 협업과 창의 결과 발표	<ul style="list-style-type: none"> 모둠 활동 안내 : 왜?> 자녀로서 오늘날에 필요한 효행실천 무엇을?> 효행실천 효 문자도 그리기 + 가족은 ○○이다. 어떻게?> 모둠 친구들과 서로 돌아가며 효행실천 그림 이야기 나누기> 모둠 친구들과 함께 효 문자도 디자인하기 함께 그리기 > 반 전체 친구들과 공유하기(발표하기) 예시물 보기 : 선배들의 효 문자도(개인활동결과) 보기 칠판 부착 각 모둠별 결과물에 대한 내용 이해 			<ul style="list-style-type: none"> · 캔터지 색연필, 싸인펜 등 - 자석 활용 칠판 부착 								
배움 정리 (5분)	생각 정리 노트정리 및 강조 차시 예고 등	<ul style="list-style-type: none"> - 정리 : 부자간의 도리(부자자효) 형제간의 도리(형우제공) - 느낌과 다짐(!) 새로운 의문점(?) : [새로운 노트법] - 차시예고 : 학급에서의 이성간 교제 예절 10계명 정하기 											

[수업과정안의 개선] * 구성주의교육관과 배움중심수업의 관점에 따라 '배움과 나눔의 활동'이라는 칸 하나로 합하였다.

* 이 수업을 통해 기르고자 하는 미래인재 역량과 창의지성역량을 제시하였다.



4. 내 수업 성찰하기 : 배움중심수업 관점에 의한 [예]

배움중심수업 관점표에 의거한 성찰일지					
○○ 교과, 교사 : ○○○					
수업대상	1학년 ○반	수업장소		수업일시	2014. ○. ○.(○요일) ○ 교시
단 원	중단원 소단원			차 시	/
배움주제	플라잉 디스크 주고 받기 게임, 꼬리 뽑기 게임		창의지성 역 량		
성취기준	(분류기호).				
학습목표	1. 2.				
영역	관 점		내 수업 성찰하기		
설 계	<ul style="list-style-type: none"> 지식을 새롭게 구성하는가? 지식 형성의 과정을 중시하는가? 배움의 과정이 중시되는가? 정의적 능력과 창의지성역량이 증진되는가? 학생, 학부모, 지역사회 여건이 반영되는가? 창의적인 교육내용 재구성이 반영되는가? 		<p>*뉴스포츠 활성화를 위한 지도 전략으로 접근하였다. 그동안 학교에서 구입한 디스크는 플라스틱 재질로, 수업 중 얼굴이나 몸에 맞으면 다칠 위험이 있어 고민과 생각하던 중 '플라잉 디스크'를 작년후반에 한 세트를 구입하였다. 하지만 6개조만 할 수 있는 단점이 있어, 금년에 한 세트를 더 구입하여 수업에 투입하였다.</p> <p>*새롭게 구입한 '플라잉디스크'를 보여주면서 사용방법 및 구입하게 된 동기와 선생님이 여러분을 위해 직접 구입했다고 자랑 아닌 자부심을 가는 시간을 가졌다. 박수까지 치는 친구들이 있어 더욱 힘이 생겼다.</p>		
과 정	<ul style="list-style-type: none"> 사고를 지속적으로 자극하는가? 지식의 창조 과정을 경험하는가? 정의적 능력을 고려하는가? 능동적으로 참여하여 해결과정을 모색하는가? 정보를 수집하여 해결과정을 모색하는가? 내용이 삶과 연결되고 실천으로 이어지는가? 배움이 일어나도록 지원하는가? 		<p>*처음으로 접해보는 '플라잉 디스크'와 '꼬리 뽑기 게임'에 활용될 색깔 천 (큰 손수건)을 보고 이미 동기유발은 완벽하였다.</p> <p>*게임 요령과 유의점을 간단 명료하게 전달하고, 바로 게임을 진행한다.</p> <p>*남학생과 여학생 구분하는 것이 반드시 옳은 수업은 아니지만 편의성과 어린이들이 다칠 위험도를 줄이기 위한 방안으로 구분하여 수업을 진행하였다.</p> <p>*앞에 있는 친구 한 명씩을 뽑아 가위바위보로 먼저 할 내용을 결정하도록 하여, 남자친구들이 먼저 '플라잉 디스크'주고 받기게임을 실시하고, 여자 친구들은 '꼬리 뽑기'게임으로 진행하였다.</p> <p>*'플라잉 디스크' 주고 받기게임은 계속 짝을 교체해 주어 단순하고 지루함을 달래주었으며, 수시로 활동 상황을 점검하고 수행기록도 병행하였다.</p> <p>*'꼬리 잡기 게임'은 처음에는 간단한 요령만 알려주고 실시하도록 하였으며, 처음에는 짧은 시간동안 실시하였다. 끝나는 신호를 주고 모이게 하였다. 각자 게임 진행하는 동안 문제점이나 새로운 점을 이야기하도록 하였다.</p>		
확 인	<ul style="list-style-type: none"> 새롭게 형성된 지식은 어떤 것인가? 자기 언어와 생각으로 정리 • 표현하는가? 정의적 능력과 창의지성역량이 신장되었는가? 수업 내용과 과정이 이어지는가? 학습자 개별 특성을 반영하는가? 격려하고 성장을 돕는가? 		<p>*게임을 정리하고 오늘 실시한 게임의 종류와 자신이 생각한 점을 발표하도록 하였다.</p> <p>*이 게임은 탈락자를 선발하는 게임이 아니라, 모두가 진지하게 게임에 임하도록 하였다. 꼬리를 뽑힌 친구도 다시 게임에 임할 수 있으며, 두 개 이상인 친구에게 가위바위보로 획득할 기회를 주는 게임이다.</p> <p>*뉴스포츠 활동을 통해서 얻는 이로운 점은 탈락자도 곧바로 게임에 참여할 수 있으며, 힘과 순발력이 부족한 친구들도 흥겹고 자신있게 참여할 수 있다는 장점이 있다.</p>		
나의 느낌과 다짐하기					



5. 내 수업 성찰하기 : 에세이식 [예]

배움중심수업 관점표에 의거한 성찰일지					
미술 교과, 교사 : 000					
수업대상	2학년 ○반	수업장소	미술실	수업일시	2014. ○. ○.(O요일) ○ 교시
단 원	중단원 소단원			차 시	/
배움주제	부채만들기			창의지성 역 량	
성취기준	(분류기호).				
학습목표	1. 2.				
<p>작가로서 나만의 좁은 세상에서만 살다가 많은 학생들 앞에 선다는 것은 매 시간 새로움의 연속이었다. 나의 마음가짐과 자세가 학생들에게 영향을 줄 수 있다는 것은 책임과 동시에 나 자신을 불완전한 인간으로서 되돌아 볼 수 있는 기회였다.</p> <p>미술수업은 다른 이론 교과와는 분명 다르기에 학생들의 실습과 아이디어 발전과정에 주안점을 두었다. 하나의 작품을 만들어 완성하는 과정은 공식처럼 진행되는 것이 아니고 '생각하는 나무'처럼 다양한 방향으로 많은 가능성을 열어 두어야 하기 때문에 시각 경험을 줄 수 있도록 예시 작품 사진을 적극 활용하였다. 전통 공예 부분 수업에서는 우리나라의 전통 작품을 중심으로 서양의 공예사진과 설명을 하여 문화 비교와 지리적 환경 등을 이해할 수 있도록 하였다. 실제 작품을 보고 감상할 수 있는 기회를 주고 싶었지만, 교실 환경 여건 상 수업 시작 전 짧은 시간 동안 스크린으로 볼 수 밖에 없기에 아쉬움이 제일 컸다.</p> <p>예를 들면, 영국의 미술 수업은 과정자체가 역사와 당시 작가가 살았던 시대적 상황 등을 리서치하고, 실제 작품을 미술관이나 박물관에 가서 보고 그린 후, 자신의 주제와 맞게 재구성하여 자신만의 특별한 작품을 만든다. 이러한 과정에서 학생들은 작가의 기법을 정확하게 실습해볼 수 있고 자신의 아이디어를 여러 재료를 이용하여 연습작품을 만들어 볼 수 있기에 다양한 경험이 가능하다.</p> <p>여건이 완벽하지는 않았지만, 영국의 수업 과정 중 몇 가지를 적용하여 학생들에게 직·간접적으로 많은 경험을 할 수 있도록 아이디어 스케치에 많은 시간을 배정하고, 표현방법을 자유롭게 지도하려고 하였다. 그러나, 몇몇 학생들의 흥미 상실과 수업에 참여하지 않거나, 재료 미준비 등으로 수업이 원활하지 못했다. 모든 학생들에게 똑같은 애정을 주고자 비슷한 시간을 배정하고 개인적으로 지도를 하였지만, 오히려 관심과 수업 참여도가 높은 학생들에게 많은 시간과 기회를 주지 못한 점에 그 학생들에 대한 미안함과 수업을 이끌어 가는 나 자신의 부족함에 반성이 되었다.</p> <p>또한, 수업시간에 인성교육을 하고자 여러 가지 시도를 하였는데, 관련 책을 읽고 여러 사례를 연구 조사하여 학생들의 신체 및 정신적 발달과정에 맞는 지도를 할 수 있도록 노력하겠다.</p>					