한 주차 강좌 운영 설계

※ F/L에 해당하는 주차에 주제 또는 학습진도에 따라 구분하여 작성

(예시: 1주제(4주차 분)+4(매주차 주제가 다름)=5개 주차 작성)

☐ 기호에 ✓(표시하시오)

■ 주차: (　　)주차 분

교과목명		**학과(부)**	
단원명			
주요학습내용		**주차 /차시**	/
학습목표	**지식, 기술, 태도로 기술**		
교수·학습 방법			
심화수업내용			
평가방법			

F/L 단계		**학습 활동 요소** ※ ☐ 에 V(체크)하시오	**교수·학습 활동** **(프로젝트, 평가 등)**	**학습시간** **(누적)**
수업 전 **(Pre-class)**		☐ 온라인 학습 ☐ 평가(퀴즈 및 과제) ☐ 학습노트 작성		
수업 내 **(In-class)**	**도입**	☐ 학습준비도 평가 (퀴즈 및 과제 확인)		
	전개	**심화 학습 활동** **(학습목표 수행과제)** ☐ 개별 활동 ☐ 팀 활동		
	마무리	☐ 평가 및 피드백 ☐ 핵심내용 리뷰		
수업 후 **(Post-class)**		☐ 과제(미완료자) ☐ 성찰 노트 작성 ☐ 러닝포트폴리오		

평가시스템 설계

평가	주요 내용	비고
학습자 평가	**① 학업성취도 평가 전략** Pre-class, In-class, Post-class 평가 문항 개발 및 활용 전략	필수
	② 평가항목 및 반영비율	
	③ 평가항목별 평가기준	

학업성취도 평가 문항 개발 및 활용전략

주차	Pre-class	In-class	Post-class
	LMS(학습관리시스템)에 탑재한 퀴즈	• Pre-class(사전학습) 결과 확인: 평가문제 및 피드백 (Pre-class(사전학습)을 확인하기 위한 평가 문제 작성)	수업 후 요구되는 학습정리 및 과제
		• 심화 수업: 문제해결 및 과제 평가 (과제 주제 및 학생들의 기대되는 학습결과에 대한 기준 및 문제 작성)	
1		- Pre-class 학습결과 확인평가 문제를 작성해주세요	
		- 심화수업에서 기대되는 학습과정 평가 기준 및 문제를 작성해주세요	
2			
3			

평가항목 및 기준 설계

구분	세부 내용	비고
② 평가항목 및 반영비율		
③ 평가항목별 평가기준		

예시)

① 평가항목 및 과제 종류

성적은 발표, 중간고사, 기말고사(프로젝트 개발 및 제출), 출석에 의해 평가 된다.

- 발표 (20%) : 개인별 콘텐츠 프레젠테이션(수업설계 10%, 스토리보드 10%)
- 중간고사(30%) : 시험
  - **플립러닝 수업방식(4주간 운영)으로 평가 시행 4회**
- 기말고사(30%) : 프로젝트(과제물) / 동료평가(10%), 교수평가(20%)
- 출석(20%) : 출석(10%), 수업참여도(10%)

② 평가기준

- **발표(20%)**

✓ 발표일정에 맞추어 준비, 태도, 능력 등이 잘 되었는가?

✓ 발표주제에 대한 의사전달이 잘 되었는가?

- **중간고사(30%)**

✓ 사전학습 평가 4회

- **기말고사(프로젝트)(30%)**

✓ 프로젝트 개발 목표제시가 잘 되었는가?

✓ 내용의 구성이 잘 되었는가?

✓ 기술적인 측면에서 구현은 잘 되었는가?

- **출석 및 수업참여도(20%)**

✓ 지각 및 조퇴는 0.5점 감점하고 , 총 3회 는 1회 결석이며 1점 감점 처리한다.

✓ 결석 사유가 정당한 경우(직계존속 경조사 및 본인 입원 등)를 제출하지 않는 한 1회 결석은 1점 감점 처리한다.

✓ 총 수업시간의 3분의 1을 초과하여 결석한 과목의 성적은 “F”가 된다.

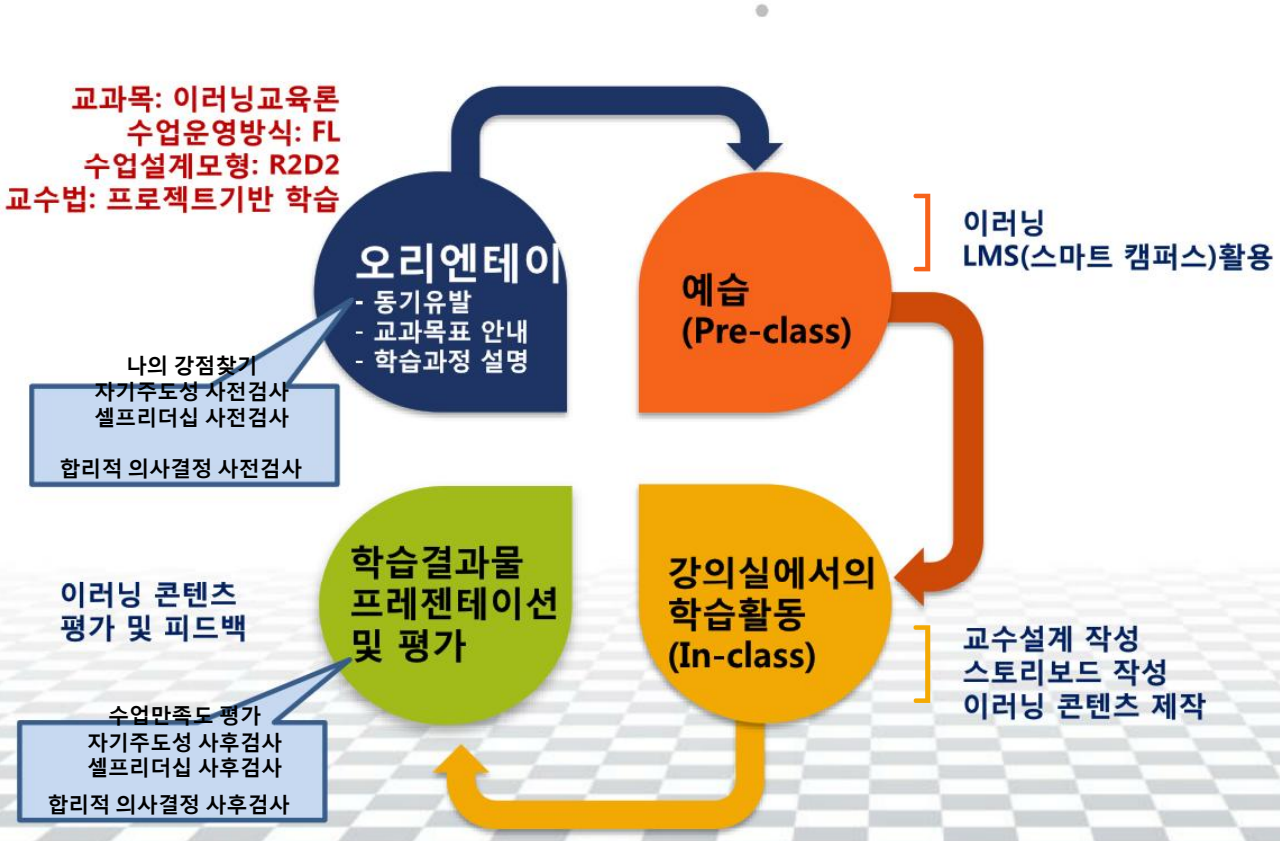
✓ 수업참여도를 매시간 체크하여 평가한다.

플립드러닝 기반의 PBL(Project based Learning)

간진숙(한림대학교 역량교육혁신원)

Flipped Learning 기반의 Project Based Learning 수업설계 및 운영 사례

Flipped Learning기반의 PBL 사례



교수·학습이론	수업 유형	수업설계 모형	교수방법
구성주의 학습이론	Flipped Learning	Wills & Wright의 New R2D2 모형	프로젝트 기반 학습 (Project-Based Learning)
정보사회에서 필요로 하는 창의성, 유연성, 문제해결 능력, 비판적 사고력 등을 지닌 학습자들을 기르고 학습자들에게 자율성과 선택권을 부여함으로써 학습자 개인이 지식을 스스로의 경험을 바탕으로 능동적으로 구성해 나가는 학습이론	사전에 온라인으로 집에서 내용을 학습한 뒤 학교에서는 문제해결 및 토론식 수업의 형태	설계자는 수업설계의 촉진자가 되고, 설계 팀의 원과 의사결정 과정을 공유하는 구성주의적 수업설계 모형	학습자가 특정 해결하거나 주어진 주제 하에서 성달성하기 위해 프로젝트를 수행하는 과정에서 학습을 하게 되는 모형

Flipped Learning 사례(PBL 활용)

수업의 효율화를 도모하는 구성주의적 수업모형

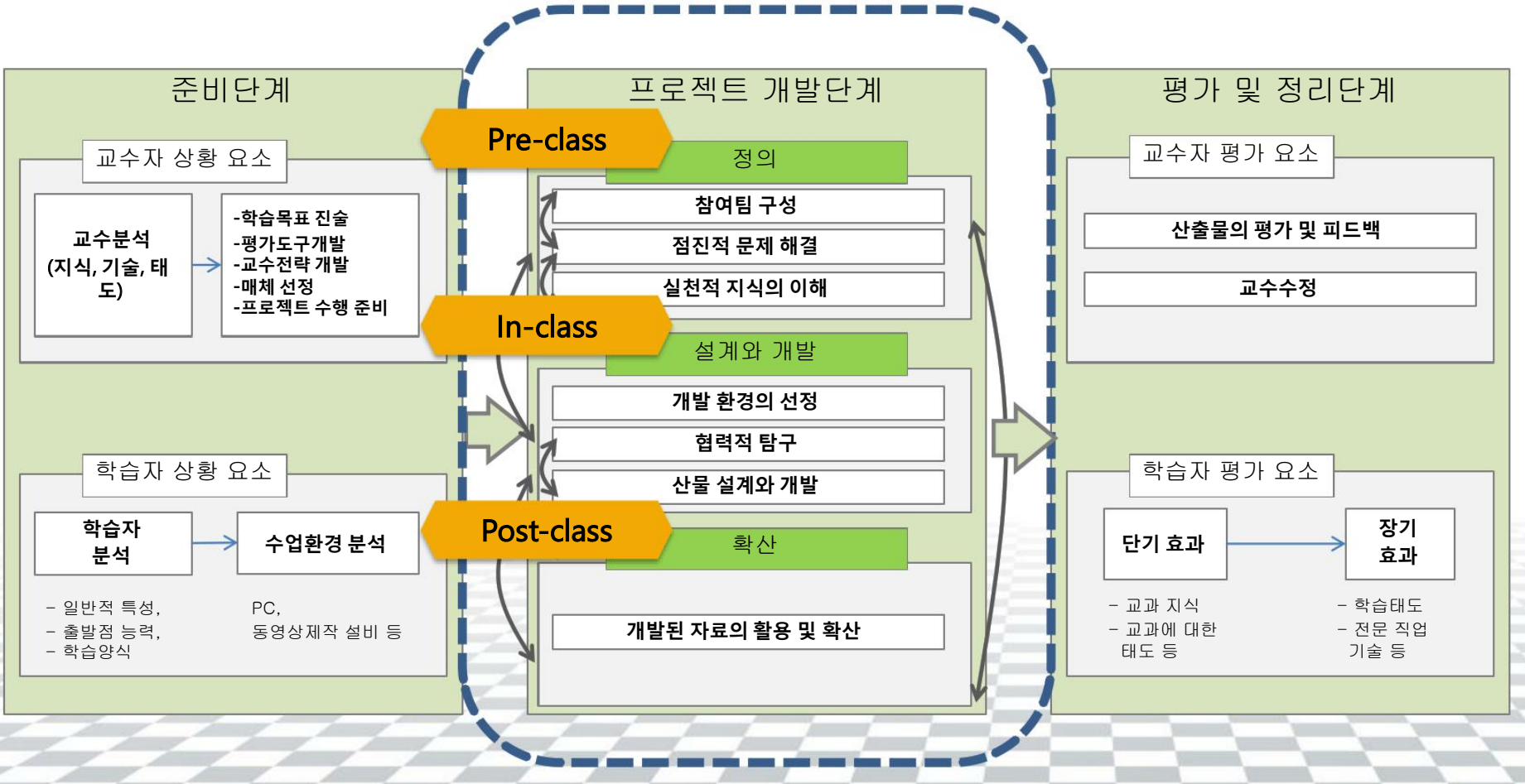
Wills & Wright의 New R2D2 모형

정의(Definition)
설계와 개발(Design & Development)
확산(Dissemination)

초점(Focal Ports)	세부활동
정의 (Definition focus)	활동 1: 참여 팀의 구성과 지원 활동 2: 점진적 문제 해결 활동 3: 실천적 지식 개발 또는 맥락적 이해
설계와 개발 (Design & Development focus)	활동 4: 개발 환경의 선정 활동 5: 협력적 탐구 활동 6: 산물 설계와 개발
확산 (Disseminations focus)	활동 7: 개발된 자료 사용을 도와주는 활동

Wills, J., & Wright, K. E. (2000)

프로젝트기반학습을 적용한 FL 수업설계 모형



참조: 대학의 UCC 프로젝트 교수·학습 모형 개발 및 적용(권명순, 간진숙, 2013)

단계	영역	활동용소	교수자 활동	학습자 활동	교수학습활동 지원요소	결과물
Pre-class	정의	참여자 구성 점진적 문제해결 실천적 지식의 이해	●참여자 개인별 및 팀 구성 안내 ●강의 - 수업설계 개념 및 절차 - 교수매체개념 및 종류 - 교육방법, 수업지도안 작성법 ●인지적도제(스케폴딩) - 주제 탐색을 위한 관련자료 정보제공 - 직접적인 도움을 주기보다는 문제해결에 필요한 암시와 단서를 제공	●팀 구성 및 수행역할 배분하기 ●교수설계 개념 이해하기 ●교수매체 개념 이해하기 ●프로젝트 학습에 대한 학습방법 이해하기 ●스토리보드 작성 이해하기 ●교수설계 하기 (ASSURE 모형 적용 및 설계하기) ※ 이때, 학습자는 교수자로서 역할을 수행함 - 요구분석(사회적, 현장 요구분석) - 학습내용분석(주제, 영역, 내용조직 등) - 학습자분석(A) - 학습 환경분석 - 학습목표진술(수행목표)(S) - 방법, 매체, 자료의 선정(S) - 매체와 자료의 활용(U) - 학습자 참여 유도(R) - 평가와 수정(E)	●학습환경 제공 ●강의자료 제공 ●교수설계(ASSURE) 워크시트 제공 ● 선정을 위한 아이디어 생성 및 주제 도구 제공 ●프로젝트 개발 일정표 지원	팀 구성 현황 학습목표 및 과정 이해 수업설계
	설계 및 개발	개발 환경의 선정 협력적 탐구	●수업환경 안내 ●프로젝트 기획 단계 설명 ●콘텐츠 설계 및 개발 활동에 필요한 요소 안내 ●학습자원 및 습득 방법 지원 ●코칭 - 프로젝트 수행요소에 대한 피드백 - 동영상 및 오디오 편집 방법 제공 - 이미지 편집 방법 제공 ●학습자간 프레젠테이션 진행 협조	●수업환경 점검 및 익히기 ●기획 아이디어 구안 ●개발과정, 일정 계획 ●개발 조직구성 ●기획서 작성 ● 교수설계 - 설계개요서 작성 - 학습흐름도 작성 - 내용구성 및 원고 작성 - 스토리보드 작성 ● 개발 - 설계자료 검토 - 그래픽자료 제작 및 통합 - UCC 제작(윈도우 무비메이커 활용) - 이러닝콘텐츠 제작 ●형성평가 - 학습자간 프로젝트 결과물 발표 및 평가	●수업환경 제공 ●관련 자료 제공 ●스토리보드워크시트 제공 ●프레젠테이션 환경 제공 ●총괄 평가표 제공	최적화된 수업환경 콘텐츠 설계 스토리보드 작성 콘텐츠 개발 콘텐츠 평가 성찰노트 프로젝트 결과물

수업운영 실습

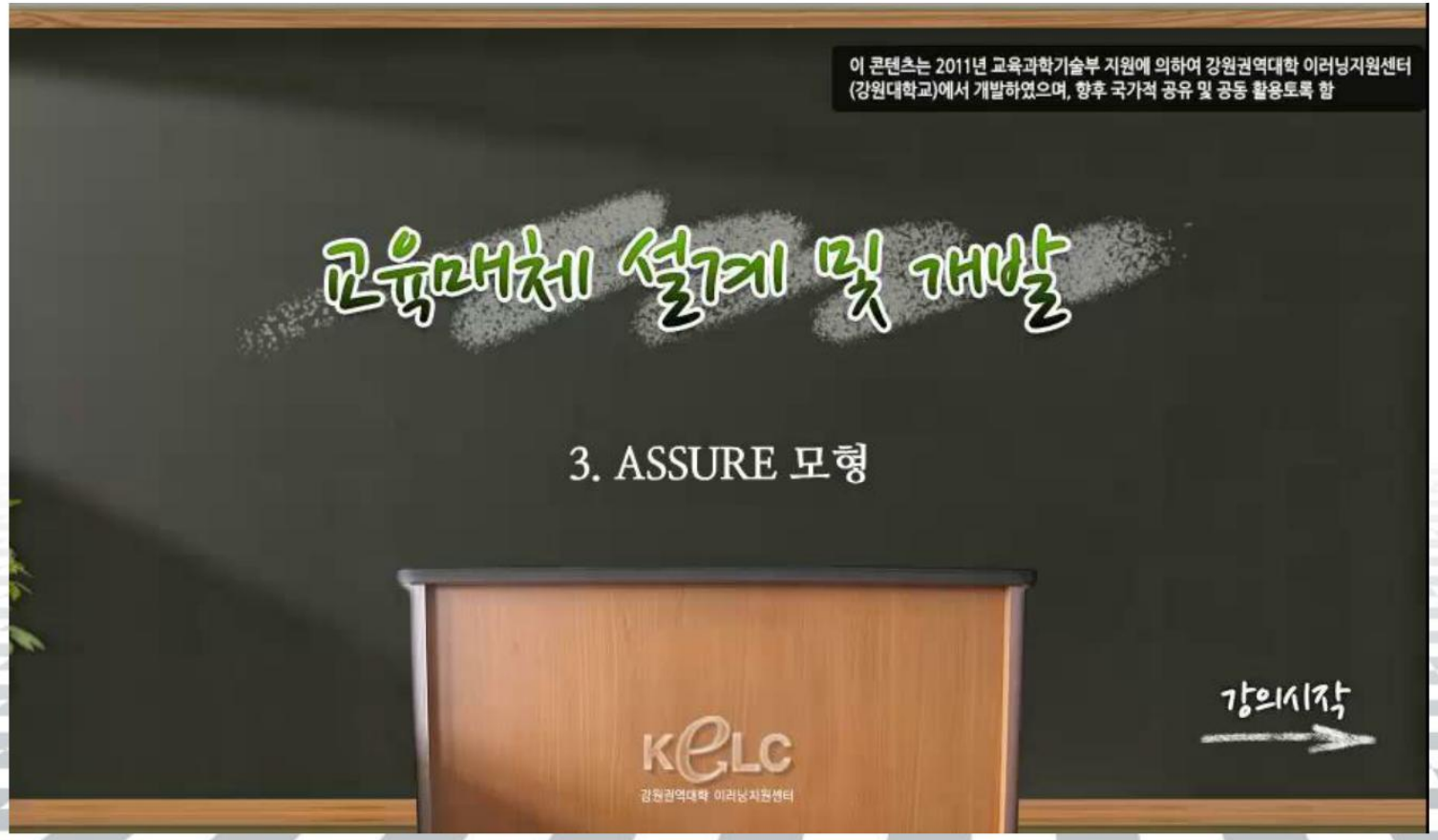
(수업설계 및 운영)

교과목명	수업설계	학과(부)	기초대 교직과
단원명	수업설계		
주요학습내용	수업설계 개념 이해하고 학습자 자신의 콘텐츠 설계하기	주차 /차시	5/1~3
학습목표	지식: 수업설계의 개념을 이해할 수 있다. 기술: 수업을 설계할 수 있다. 태도: 교수자로서 수업을 효과적, 효율적, 매력적으로 운영할 수 있다.		
교수·학습 방법	프로젝트 학습법		
심화수업내용	수업설계하기		
평가방법	수업설계안의 완성도 평가(피드백)		

단계		내용	교수자 활동	학습자 활동	산출물	분:초(누적)
수업 전 (Pre-class)		온라인 미니핵심강의 및 폐쇄형 퀴즈	✓설명식 강의 ✓-주제: 수업설계	✓온라인 학습 콘텐츠시청 ✓학습준비도 평가를 위한 학습한 내용을 정리 및 질문 작성	✓이러닝콘텐츠 ✓학습결과 노트	30분 이상
		학습관리 시스템 운영	✓LMS 활용(온라인 학습콘텐츠탑재, 게시판활동, 질의응답 등)	✓학습활동에 대한 질의응답 및 피드백	✓LMS 학습활동현황	
수업내 (In-class)	수업 도입	학습준비도 평가 개념 명료화	✓수업설계모형 이해도 평가 ✓하브루타 교수법 활용 ✓소크라티브 앱 활용	✓수업설계모형 이해하고 기술하기	✓학습준비도 평가 점수	20분 (20분)
	수업 전개	개방형문제 해결 상호작용	✓개인별 주제 선정을 위한 지도	✓수업설계의 맥락적 이해 ✓학습자 자신의 주제 발굴 및 선정	✓개인별 콘텐츠 주제 발굴	50분 (70분)
			수업설계지도 및 개인별 코칭 질의응답 및 피드백	✓개인별 주제에 따른 수업설계하기 ✓수업설계안 수정 및 보완	✓수업설계 결과물	
	수업 마무리	평가 및 피드백	평가방법 설명 및 평가지 배포	산출물 시연 동료학습자 평가 및 피드백	평가점수 동료피드백 자료	30 (100분)
수업 후 (Post-class)		-학습유지 -공유 및 확산	-지속적인 지도 및 관심 부여 우수사례 선정 및 확산	-플랫폼 업로드 활발한 학습활동 유지 및 확장	✓완성된 수업설계	일상

Pre-class

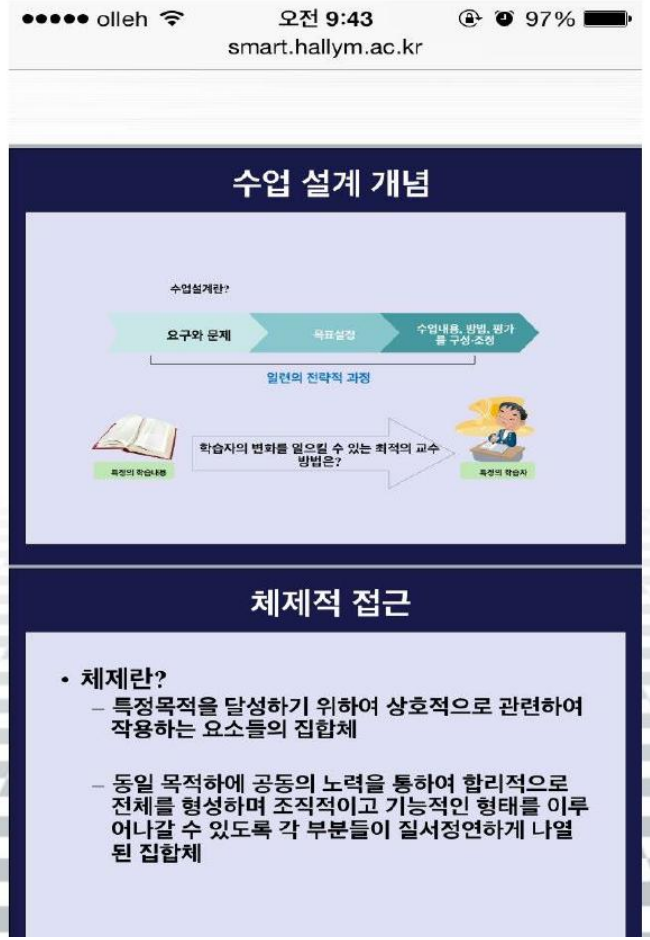
이러닝 콘텐츠



Pre-class

모바일 학습





Pre-class

사전학습
활동



김진자(한림대 교수법 자료집 참조, 2017. 5.)

대학 진학! VS 창업(취업)!

브레인 라이팅(Brain writing)

조직에서 활용되는 아이디어 창출기법으로 브레인 스토밍과 유사하지만 발언에 소극적인 사람의 참여를 유도하고 지배적인 개인의 영향력을 줄일 수 있는 장점이 있음.



- 창의성을 살리고자 할 때
- 많은 아이디어를 얻고자 할 때
- 두뇌를 활성화시키고자 할 때

- 발언이 몇몇 사람에게만 치우치는 경향이 있는 브레인 스토밍의 단점을 극복

- 침묵을 통한 개인의 발상이므로 다른 사람의 아이디어로 인해 창의적인 생각이 방해되는 단점을 극복

- 종이에 직접 적기 때문에 어감이 바뀌는 문제가 생기지 않음

- 집단의 인원이 몇 명이라도 가능

브레인 라이팅(Brain writing)

활동진행

- 모둠으로 4~6명 정도로 인원을 구성
- 준비물 준비
- 주제 제시 → 워크북 [활동지]에 주제 적는다
- 워크북에 적고 발표한다 → 5분 내외로 떠오르는 아이디어를 워크북[활동지]에 3~5개 정도 적고, 한사람 씩 자기가 적은 내용을 바탕으로 하나씩 설명한다
- 발표 내용 범주화 → 유사한 범주의 것들을 4절지 같은 구역에 적어 놓는다.
- 소제목 붙인다 → 분류된 내용을 포괄하는 상위 제목을 만들어 분류해 놓은 곳 위에 적는다
- 전체 제목 붙인다 → 상위범주를 총괄하는 전체 제목을 붙인다.
- 전시 및 발표한다 → 모둠 발표를 한 후, 벽에 붙인 뒤 감상한다.

브레인 라이팅(Brain writing)

주의사항

- 주어진 개수의 아이디어를 반드시 적어야 함.

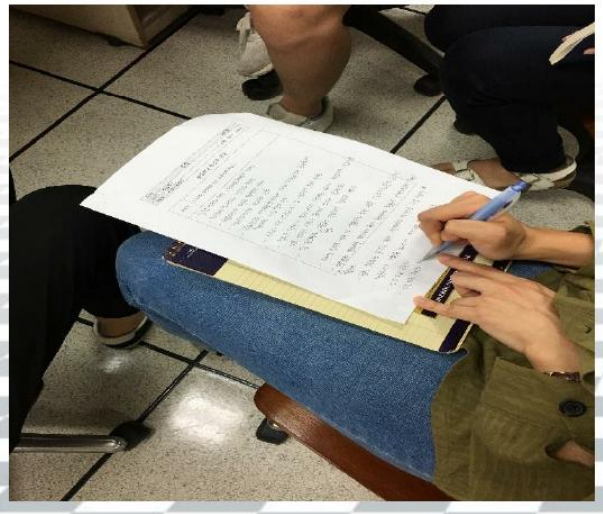
- 시간이 부족한 학생은 적절하게 배려 및 도움을 주어 전체 진행 시간에 방해 되지 않도록 진행함.

- 브레인라이팅 토론을 통해 모은 아이디어는 토론 교육의 다음 단계로 넘어가는 데 활용함.

4

In-class

개념
명료화



In-class

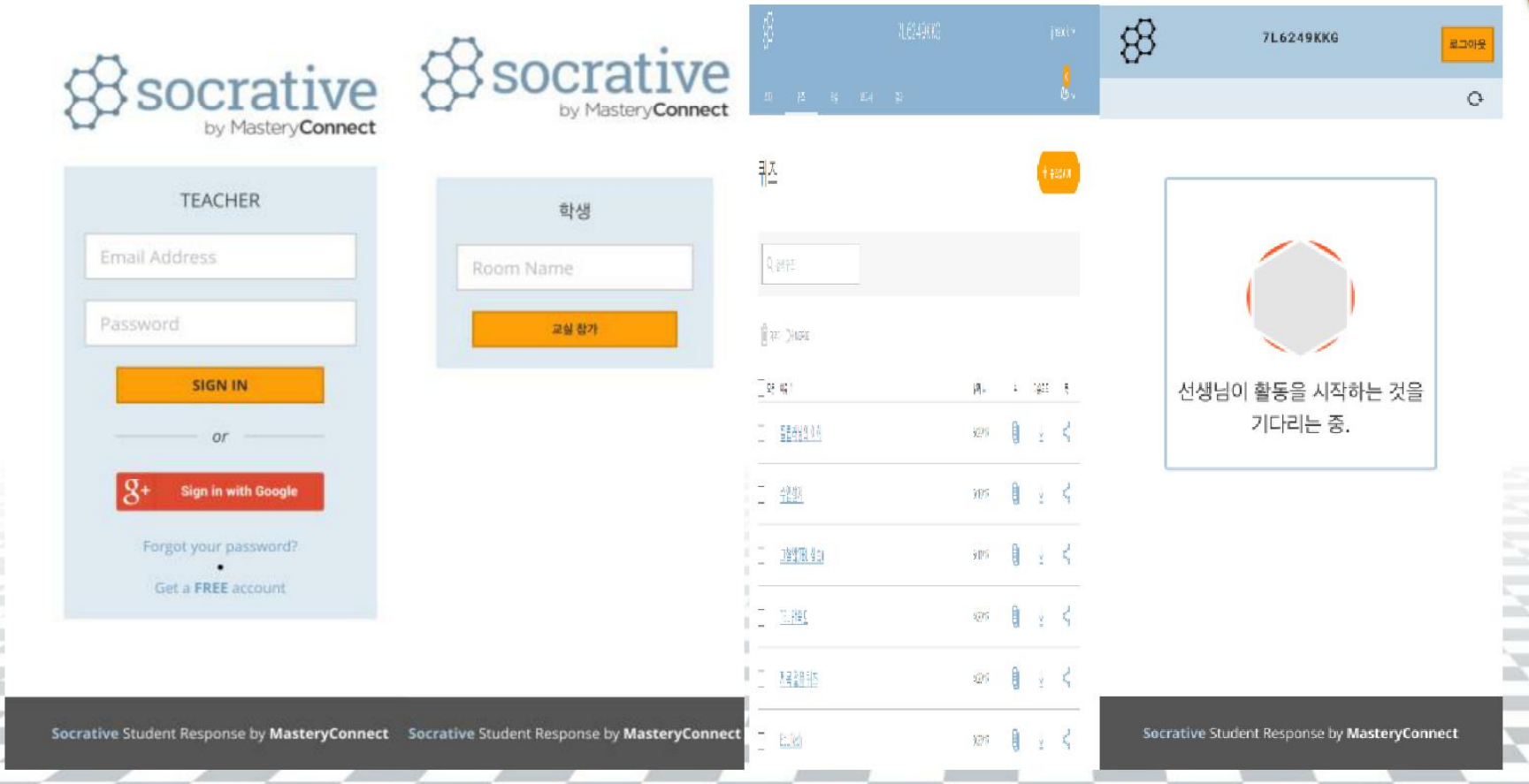
학습 준비도 평가





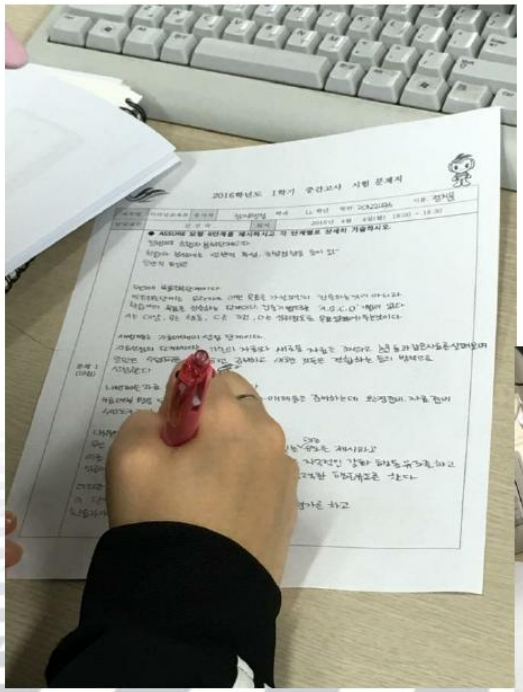
In-class

학습 준비도 평가



In-class

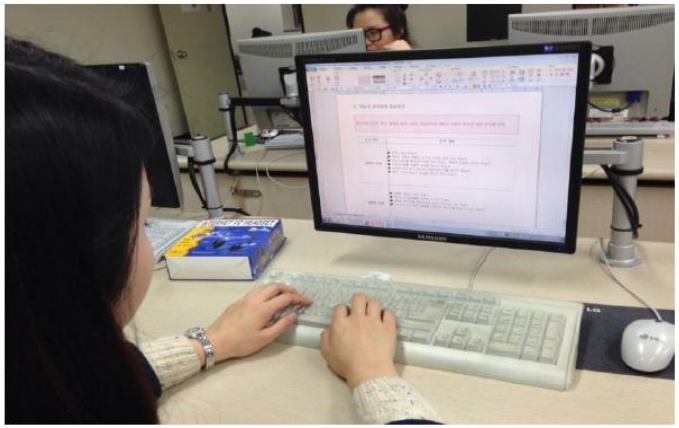
학습
준비도
평가





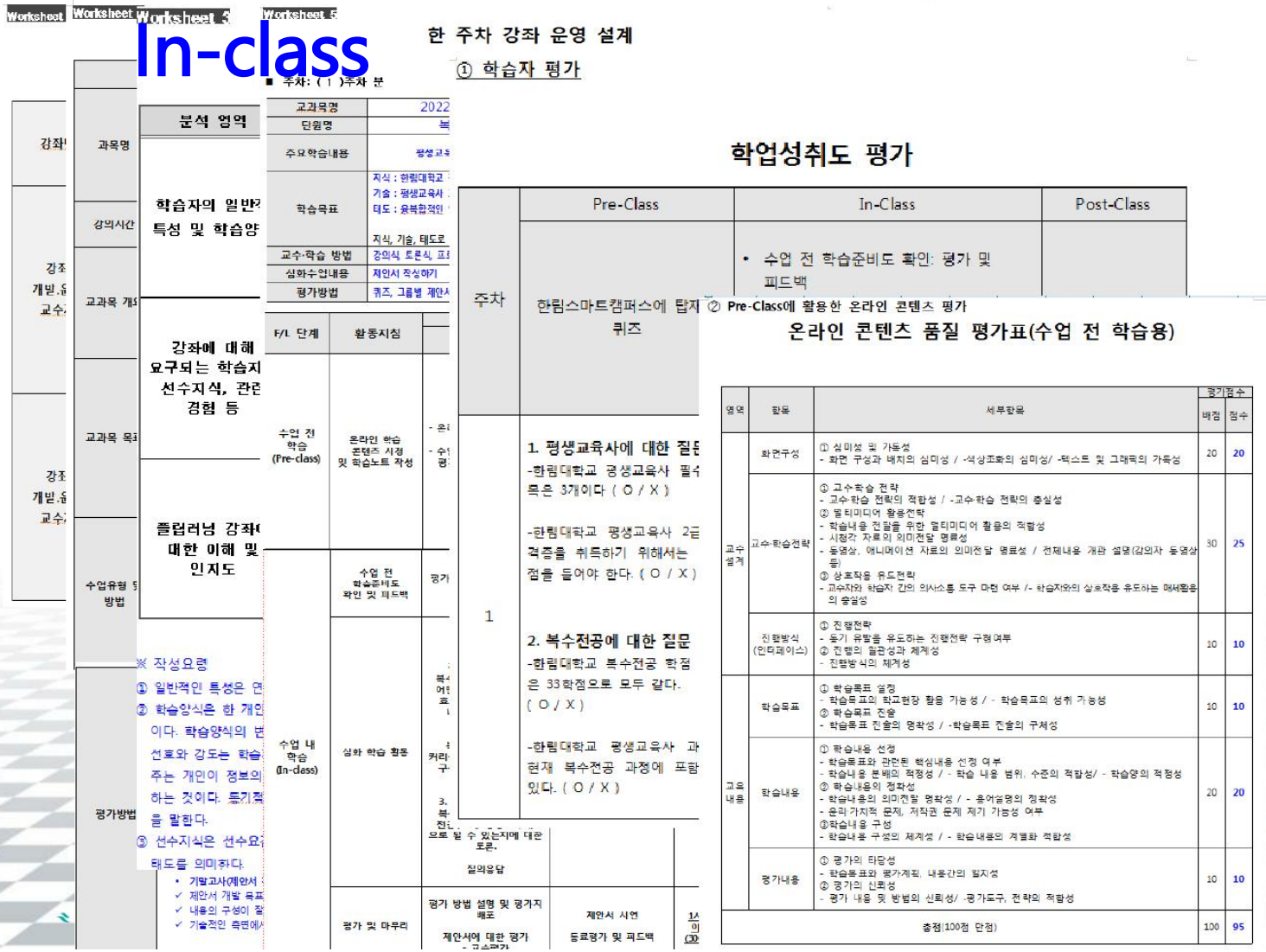
In-class

심화학습
활동





In-class



한 주차 강좌 운영 설계

① 학습자 평가

■ 주차: (1)주차 분

분석 영역	
과목명	
강의시간	
교과목 개요	학습자의 일반적 특성 및 학습양
교과목 목표	강좌에 대해 요구되는 학습자 선수지식, 관련 경험 등
수업유형 및 방법	플립러닝 강좌에 대한 이해 및 인지도
평가방법	

※ 작성요령

① 일반적인 특성은 연

② 학습양식은 한 개인

이다. 학습양식의 변

선호와 강도는 학습

주는 개인이 정보의

하는 것이다. 동기적

을 말한다.

③ 선수지식은 선수요

태도를 의미한다.

- 개발교사(예)
- ✓ 제안서 개발 목표
- ✓ 내용의 구성이 잘
- ✓ 기술적인 측면에

교과목명	2022
단원명	복
주요학습내용	평생교육
학습목표	지식 : 한림대학교 기술 : 평생교육사 태도 : 융복합적인 지식, 기술, 태도로
교수·학습 방법	강의식 토론식, 프
심화수업내용	제안서 작성하기
평가방법	퀴즈, 그룹별 제안서

F/L 단계	활동지침		
수업 전 학습 (Pre-class)	온라인 학습 콘텐츠 시청 및 학습노트 작성	- 온 - 수 평	
수업 내 학습 (In-class)	수업 전 학습준비도 확인 및 피드백	평가	
	심화 학습 활동	복수 어문 표 카리 구 3. 복수 전공	
		질의응답	
평가 및 마무리	평가 방법 설명 및 평가지 배포 제안서에 대한 평가	제안서 시연 등료평가 및 피드백	복 의

학업성취도 평가

주차	Pre-Class	In-Class	Post-Class
1	한림스마트캠퍼스에 탑재 퀴즈	• 수업 전 학습준비도 확인: 평가 및 피드백 1. 평생교육사에 대한 질문 -한림대학교 평생교육사 필수 목은 3개이다 (O / X) -한림대학교 평생교육사 2급 격증을 취득하기 위해서는 점을 들어야 한다. (O / X) 2. 복수전공에 대한 질문 -한림대학교 복수전공 학점은 33학점으로 모두 같다. (O / X) -한림대학교 평생교육사 과 현재 복수전공 과정에 포함 있다. (O / X)	

② Pre-Class에 활용한 온라인 콘텐츠 평가

온라인 콘텐츠 품질 평가표(수업 전 학습용)

영역	항목	세부항목	평가점수 배점	평가점수 점수
교수설계	화면구성	① 심미성 및 가독성 - 화면 구성과 배치의 심미성 / -색상조화의 심미성/ -텍스트 및 그래픽의 가독성	20	20
	교수·학습전략	① 교수·학습 전략 - 교수·학습 전략의 적합성 / -교수·학습 전략의 충실성 ② 멀티미디어 활용전략 - 학습내용 전달을 위한 멀티미디어 활용의 적합성 - 시청각 자료의 의미전달 명료성 - 동영상, 애니메이션 자료의 의미전달 명료성 / 전체내용 개관 설명(강의자 동영상 등) ③ 상호작용 유도전략 - 교수자와 학습자 간의 의사소통 도구 마련 여부 /- 학습자와의 상호작용 유도하는 매체활용의 충실성	30	25
	진행방식 (인터페이스)	① 진행전략 - 동기 유발을 유도하는 진행전략 구현여부 ② 진행의 일관성과 체계성 - 진행방식의 체계성	10	10
교육내용	학습목표	① 학습목표 설정 - 학습목표의 학교현장 활용 가능성 / - 학습목표의 성취 가능성 ② 학습목표 진술 - 학습목표 진술의 명확성 / -학습목표 진술의 구체성	10	10
	학습내용	① 학습내용 선정 - 학습목표와 관련된 핵심내용 선정 여부 - 학습내용 분배의 적정성 / - 학습 내용 범위, 수준의 적합성/ - 학습양의 적정성 ② 학습내용의 정확성 - 학습내용의 의미전달 명확성 / - 용어설명의 정확성 - 윤리·가치적 문제, 저작권 문제 제기 가능성 여부 ③학습내용 구성 - 학습내용 구성의 체계성 / - 학습내용의 계열화 적합성	20	20
	평가내용	① 평가의 타당성 - 학습목표와 평가계획, 내용간의 일치성 ② 평가의 신뢰성 - 평가 내용 및 방법의 신뢰성/ -평가도구, 전략의 적합성	10	10
총점(100점 만점)			100	95

학습 결과물

수업설계

팀 프로젝트 작품: 스토리보드

화면단위로 텍스트 분할

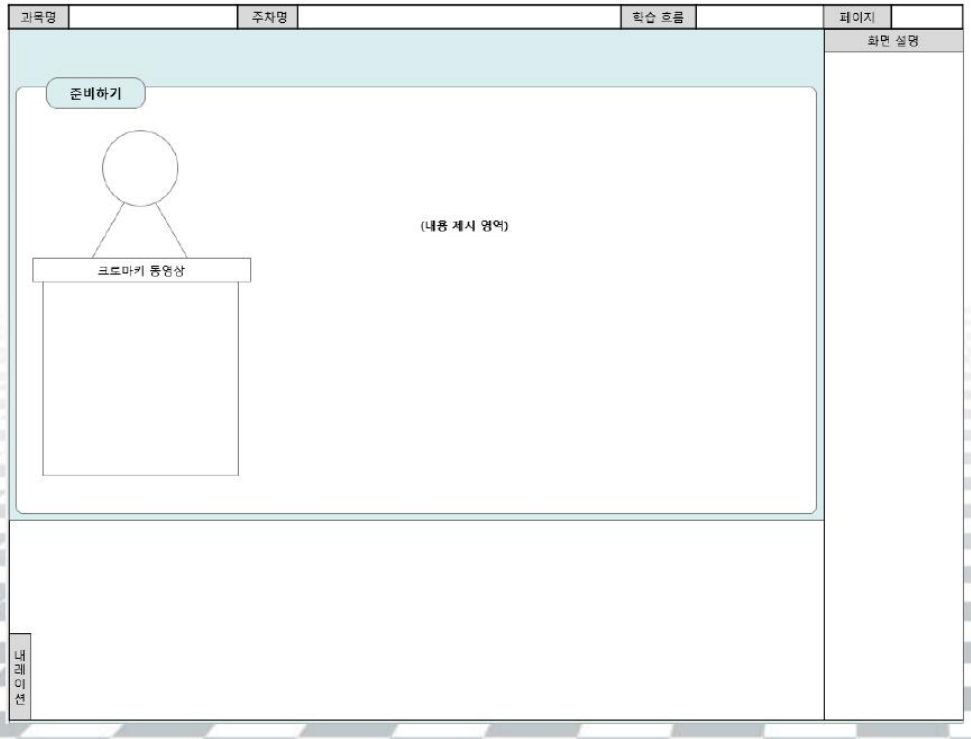
↓

공통화면 설계

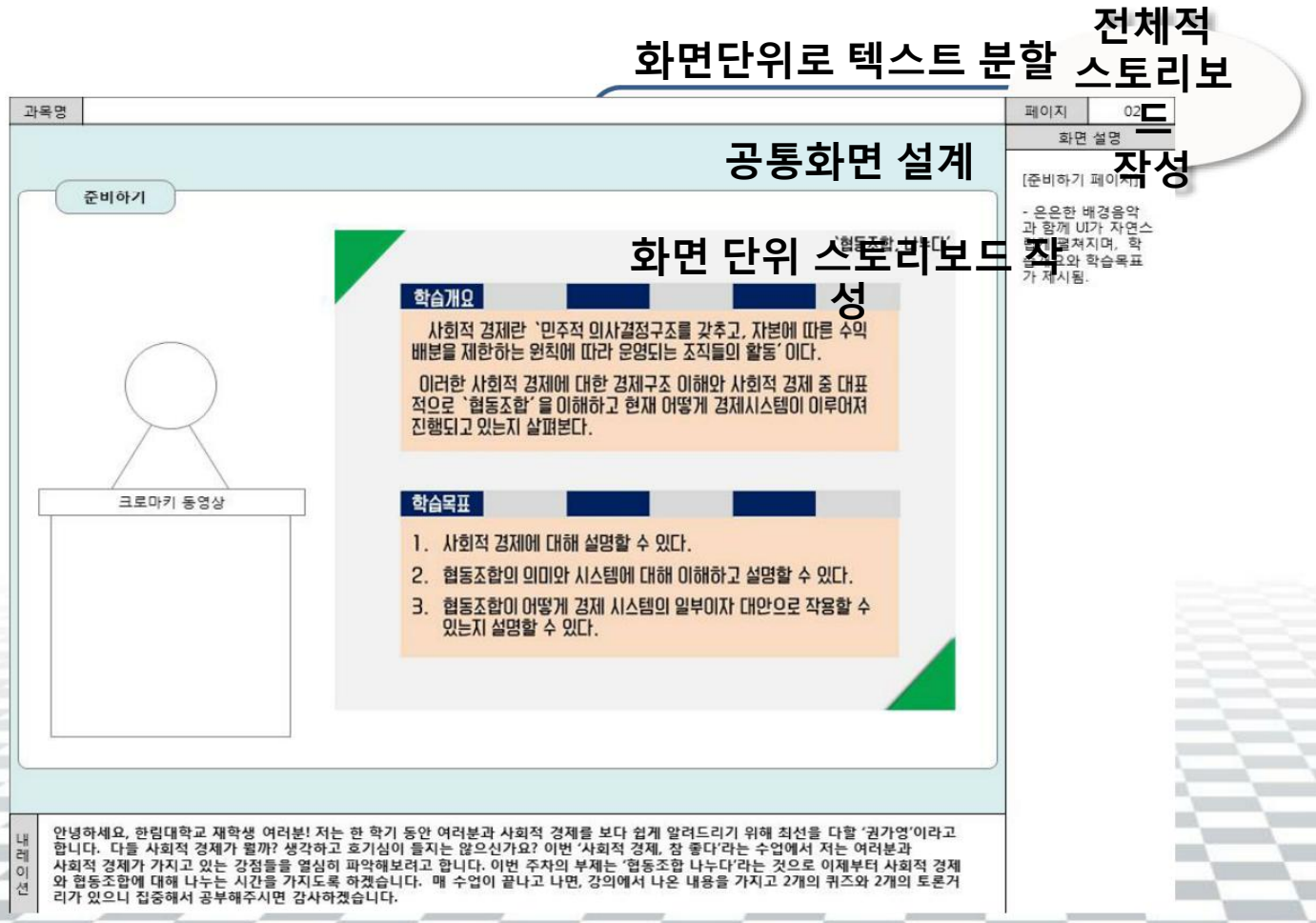
↓

화면 단위 스토리보드 작성

전체적
스토리보드
작성



팀 프로젝트 작품: 스토리보드

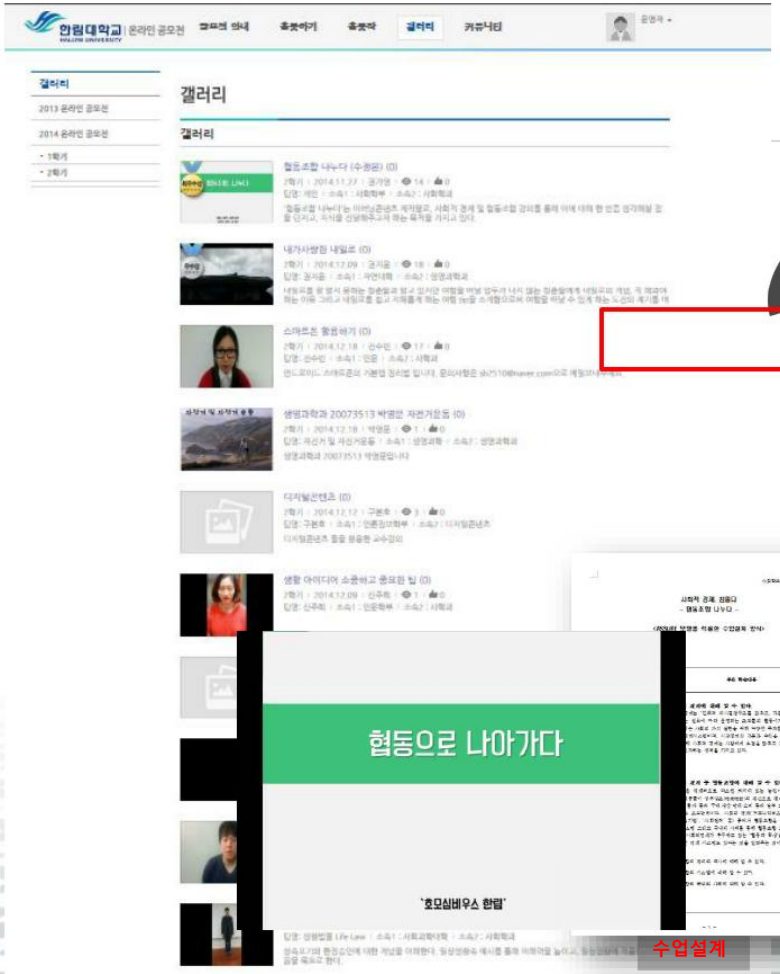


스토리보드

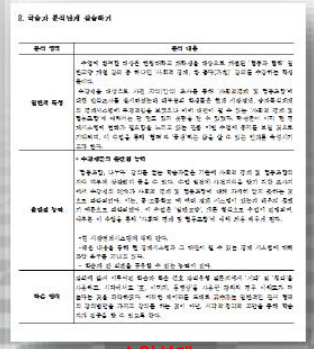
최종 프로젝트 결과 발표

학습 결과물

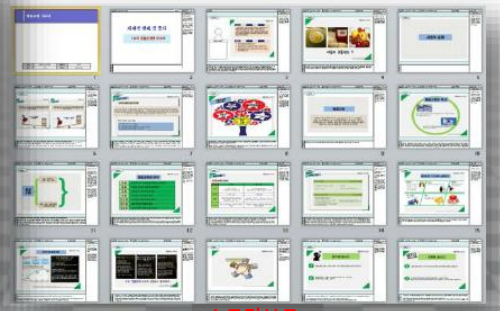
이러닝콘텐츠



수업설계



수업설계



스토리보드

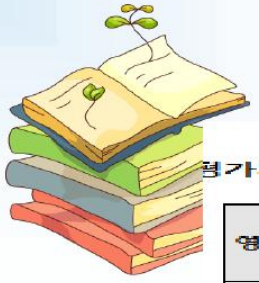




이러닝 콘텐츠 평가표

평가자: **발표조:**

번호	문 항	심사내용	평가점수				
			매우 우수	우수	보통	미흡	매우 미흡
1	학습목표의 명세화 (30점)	1) 목표가 의도하는 학습자를 알 수 있는가? 2) 학습 후 학습자에게 기대되는 능력을 나타내었는가? 3) 콘텐츠에 활용한 정보가 정확한가?	30	24	18	12	6
2	차별성 (독창성) (30점)	1) 차별화된 주제를 사용하였는가? 2) 내용 구성이 적절하였는가? 3) 내용 전개와 표현이 창의적인가?	30	24	18	12	6
3	활용도 (전달력) (30점)	1) 활용가능성이 있는가? 2) 콘텐츠의 공감대 형성이 용이한가? 3) 내용 전달이 명확한가?	30	24	18	12	6
4	화면 구성 (10점)	1) 심미성 및 가독성 - 화면 구성과 배치의 심미성 / 색상조화의 심미성/ 텍스트 및 그래픽의 가독성	10	8	6	4	2
총점 (100점 만점)							



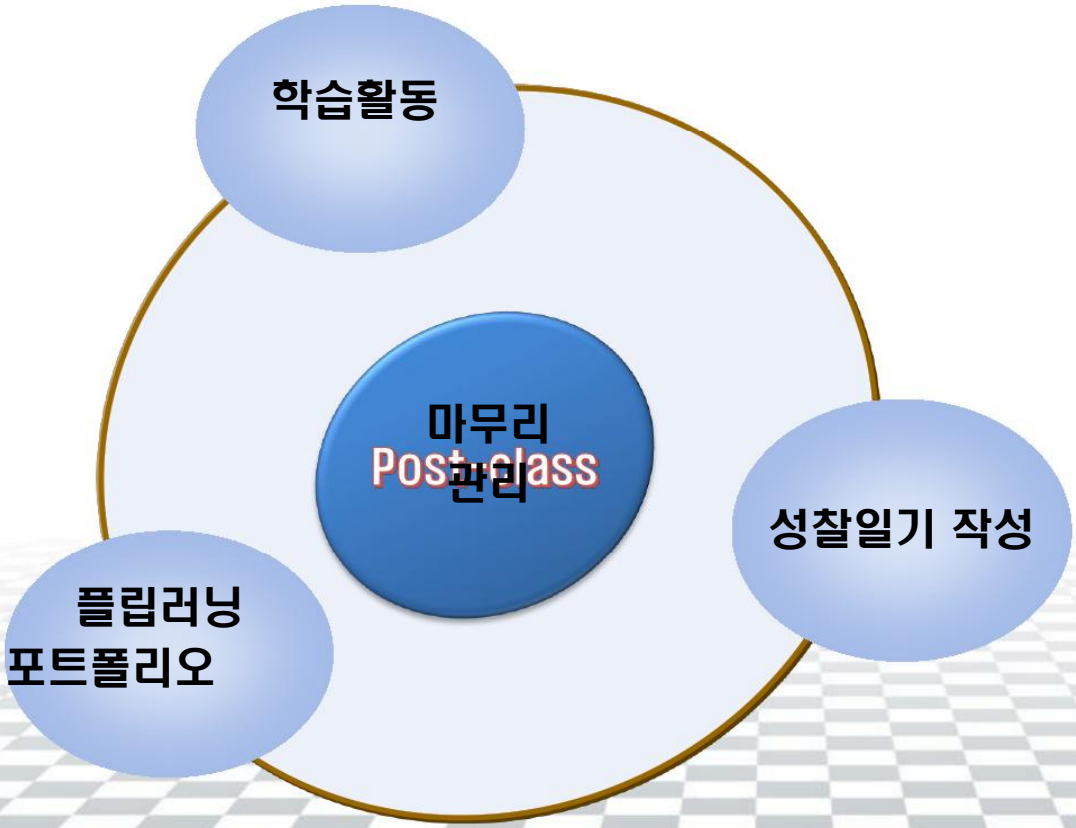


수업설계 평가표(등료평가표)

평가자: 수업설계 작성자:

영역	항목	세부항목	평가점수	
			배점	점수
교수설계	화면구성	① 심미성 및 가독성 - 화면 구성과 배치의 심미성 / 색상조화의 심미성/ 텍스트 및 그래픽의 가독성	10	
	교수-학습전략	① 교수-학습 선택 - 교수-학습 전략의 적합성 / 교수-학습 전략의 충실성 ② 멀티미디어 활용전략 - 학습내용 전달을 위한 멀티미디어 활용의 적합성 - 시청각 자료의 의미전달 명료성 - 동영상, 애니메이션 자료의 의미전달 명료성 / 전체내용 개관 설명(강의자 등 영상 등) ③ 상호작용 유도전략 - 교수자와 학습자간의 의사소통 도구 마련 여부 / 학습자와의 상호작용 유도하는 매체활용의 충실성	20	
	진행방식 (인터페이스)	① 진행전략: 동기 유발을 유도하는 진행전략 구현여부 ② 진행의 일관성과 체계성: 진행방식의 체계성	10	
교육내용	학습목표	① 학습목표 설정: 학습목표의 학교현장 활용 가능성 / 학습목표의 성취 가능성 ② 학습목표 진술: 학습목표 진술의 명확성 / 학습목표 진술의 구체성	10	
	학습내용	① 학습내용 선정 - 학습목표와 관련된 핵심내용 선정 여부 - 학습내용 분배의 적정성 / 학습 내용 범위, 수준의 적합성/ 학습양의 적정성 ② 학습내용의 정확성 - 학습내용의 의미전달 명확성 / 용어설명의 정확성 - 윤리-가치적 문제, 저작권 문제 제기 가능성 여부 ③학습내용 구성 - 학습내용 구성의 체계성 / 학습내용의 계열화 적합성	20	
	평가방법	① 평가의 타당성: 학습목표와 평가계획, 내용간의 일치성 ② 평가의 신뢰성: 평가 내용 및 방법의 신뢰성/ 평가도구, 전략의 적합성	10	
확산 및 공유	차별성	① 주제의 차별성 ② 주제의 특징 부각 ③ 창의적인 내용 전개 및 표현	10	
	활용도	① 콘텐츠 활용 가능성 ② 콘텐츠의 공감대 형성	10	
총점(100점 만점)			100	

Post-class



Post-class

Learning Portfolio 구성요소 및 관리

- 자신이 발전시켜야 할 중요한 능력 관리
- 교육적 경험에 대한 성찰로 성장과정 가시화
- 학습성과를 마케팅 도구로 활용

✓ 한 학기 동안 특정한 과목을 수강하는 학습자가 해당 수업에서 다루어지는 모든 학습 콘텐츠와 학습에 도움이 될 수 있는 자료를 한 곳에 모아 체계적으로 정리한 것.
✓ 전반적인 학습 역량의 개발과정과 결과를 증명하기 위한 종합적 모음

개인정보	자기소개, 자가진단(학습스타일, 상담일지 등), 경력(이력), 성적증명서, 수상내역, 자격증, 목표, 비전, 학습철학, 기타 증빙자료
학습활동	자가점검, 학습계획서(학습장단기 목표, 학습계획서), 학습방법, 학습과정, 시험준비, 학습결과, 학습평가, 학습활동보고서(인턴십, 자원봉사, 연수 등)
학습 외 활동	학습성과물, 연구물, 보고서, 기타(출판, 발표, 시연, 제안서)
성찰활동	학습활동 성찰, 면담 활동 성찰, 학습 진단 활동 등
기타활동	연구물 및 기타(출판, 발표, 시연, 제안서 등)

참조: 조용개(2008)

Post-class

학습성과







연구성과

측정 역량

- 자기주도적 학습능력
- 셀프리더십
- 학습역량(지식, 기술, 태도)

연구 결과

- 세 가지 역량 모두에서 유의미한 결과가 도출됨

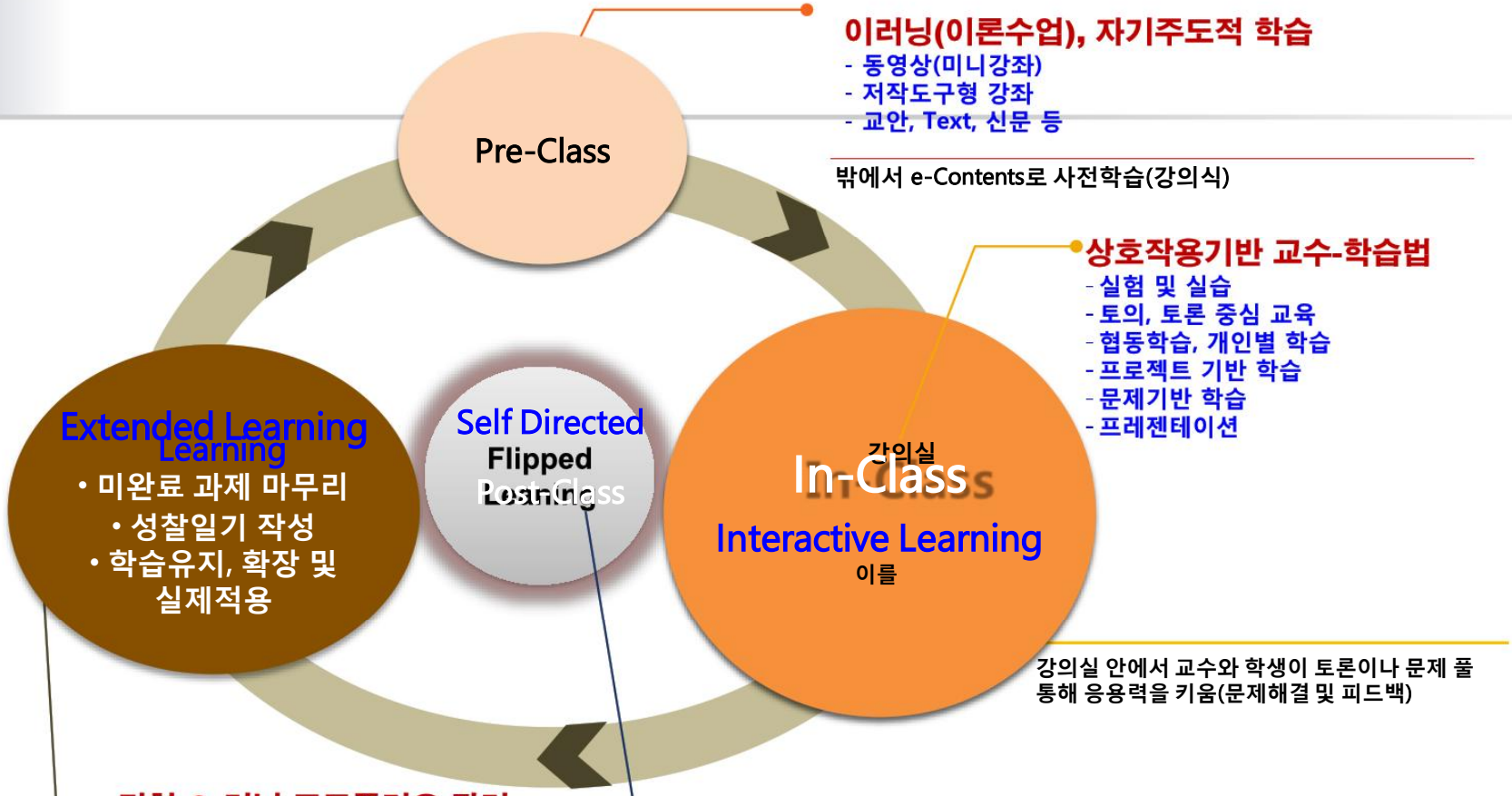
  * 후속 연구 진행

간진숙, 신미숙, 권명순(2016).
프로젝트기반 학습의 플립러닝 수업 모형이 자기주도적 학습능력과 셀프리더십 및 학습역량에 미치는 영향. 수산해양교육연구. 28 (5)



Style	교실 안(Inside Class)	교실 밖(Outside Class)

Flipped Learning 단계 및 운영전략



이러닝(이론수업), 자기주도적 학습
- 동영상(미니강좌)
- 저작도구형 강좌
- 교안, Text, 신문 등

밖에서 e-Contents로 사전학습(강의식)

상호작용기반 교수-학습법
- 실험 및 실습
- 토의, 토론 중심 교육
- 협동학습, 개인별 학습
- 프로젝트 기반 학습
- 문제기반 학습
- 프레젠테이션

강의실 안에서 교수와 학생이 토론이나 문제 풀 통해 응용력을 키움(문제해결 및 피드백)

티칭 & 러닝 포트폴리오 관리
- 자신이 발전시켜야 할 중요한 능력 관리
- 교육적 경험에 대한 성찰로 성장과정 가시화
- 학습성과를 마케팅 도구로 활용

Course Redesign
수업계획의 재설계

Flipped Learning의 교육적 가치

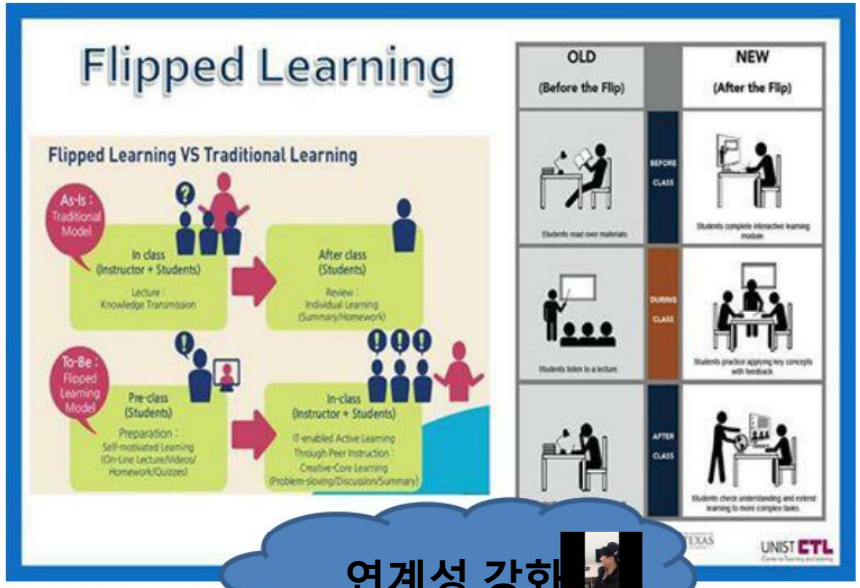
- ✓ 학생 중심의 교육과정 구조의 변화를 요구한다.
- ✓ 재미있고 활기찬 수업환경을 추구한다.
- ✓ 학업적 책무성을 갖고 자기주도적으로 학습한다.
- ✓ 자신의 잠재력을 발현할 수 있는 기회를 제공한다.
- ✓ 학문을 지적으로 융합하여 새로운 지식을 창조한다.
- ✓ 학습자 개개인의 학습스타일, 수준에 맞춘 학습활동이 가능하다.
- ✓ 학습자 간, 교수자와 학습자간 상호 호혜적 파트너십을 추구한다.
- ✓ 실용적 학문을 경험하고 체득할 수 있다.

단계		교수·학습 활동		
		교수자	학습자	교수·학습방법
수업 전 (Pre-class) 기본 지식의 습득, 의 준비를 위한 수업 제공		- 동영상 강의 및 학습 자료 제공 • 기본 혹은 핵심 지식 요소에 대한 설명 • 학습하게 될 기능이나 절차의 시범 (10~20 분량의 설명 동영상) 분 • 퀴즈 생성 및 제시 • 과제, 논문, 보고서, 매뉴얼, 사물 등의 외적 자료 보충자료 제공	• 동영상 강의 시청하기 • 폐쇄형 퀴즈 풀기 • 실전연습 • 노트필기/ 질문 만들기/퀴즈 준비 • 학습활동에 필요한 요구사항 탑재	• 개별학습. 문제풀이학습
수업 내 (In- class) 사전 학습을 바탕으로 적용, 분석, 창안, 문제해결 등의 고차원적 학습 수행	도입	• 사전학습 결과 확인 평가 • 사전학습 개념명료화를 위한 토론 실시 / 노트 점검 • 보충설명(review) • 심화 학습과제 안내 및 학습목표 제시	• 문답하기 • 토의하기 • 심화학습내용의 주의집중 및 과제의 이해	• 하브루타, 질의응답, 문제풀이 • 자기말로 이야기 해보기
	전개	• 수업에 주의 집중하도록 학습과제와 관련된 동기유발 자료제공(아이스 브레이킹 기법, 학습의 흥미를 유발시키기 위한 사례 제시 등) • 온라인학습을 통해 익힌 핵심주제 및 심화내용 적용 활동(자기주도적 교수법등 활용) • 학습활동에 대한 모니터링과 피드백으로 학습 동기 유지 지원 • 개별 학생의 이해도 수준 파악, 팀 과제진도와 명확성 등 지속적인 모니터링과 피드백 시행	• 개념명료화를 위한 질의 & 응답 • 심화학습활동 참여 • 상호작용 활동 • 집단 중심 • 개방형 문제해결 • 학습활동 및 환경에 필요한 문제점 제기	• **프로젝트 기반학습**, 문제중심학습, 메이커교육, 문제기반사고, 참여학습, 팀기반학습, 문제풀이, 문제만들기, 토의토론학습, 게이미피케이션
	정리	• 평가 및 피드백 - 지식 암기보다 창의적인 학습수행활동에 대한 평가 • 확인, 요약정리, 다음차시 예고 • Post-Class 안내	• 학습결과물 발표 및 평가 • 학습에 대한 성찰 • 학습활동 피드백 정리	• 프레젠테이션, 시뮬레이션
수업 후 (Post-class) 교수자·학습자의 간의 지속적인 상호작용 및 피드백		• 학습상담 및 지도 • 복습/보충/심화/확장/실제 적용 등을 연계 • 티칭포트폴리오 관리	• 미완료된 학습활동마무리 • 성찰일기 작성 • 러닝포트폴리오 관리 ✓자신이 발전시켜야 할 중요한 능력 관리 ✓교육적 경험에 대한 성찰로 성장과정 가시화 ✓학습성과를 마케팅 도구로 활용	✓크로스오버러닝, 적응적 학습, 심층학습

구분	수업유형 및 교수·학습법

교수-학습법	설명
강의식	
연습, 실험·실습	
문답법(하브루타 등)	
토론법	
협동학습	
발견·탐구학습	
문제기반학습	
창작활동	
프로젝트기반 학습	
팀기반학습법	
문제중심학습법	
스마트 교수-학습법	

오프라인 수업과의 연계성



연계성 강화

Pre-class
객관적 지식은 커뮤니티 기반의 자기 주도적 학습 (예습, 선수학습)

In-class
Discussion, Problem-solving 등 창의적 심화 수업

Project Based Learning







PBL(Project Based Learning) 이란?

복합적이고 실제적인 질문과 주의 깊게 설계된 결과물과 과제들을 둘러싼 집중적인 탐구과정을 통하여, 학생들이 지식과 기술을 학습하게 하는 체계적인 교수·학습 방법

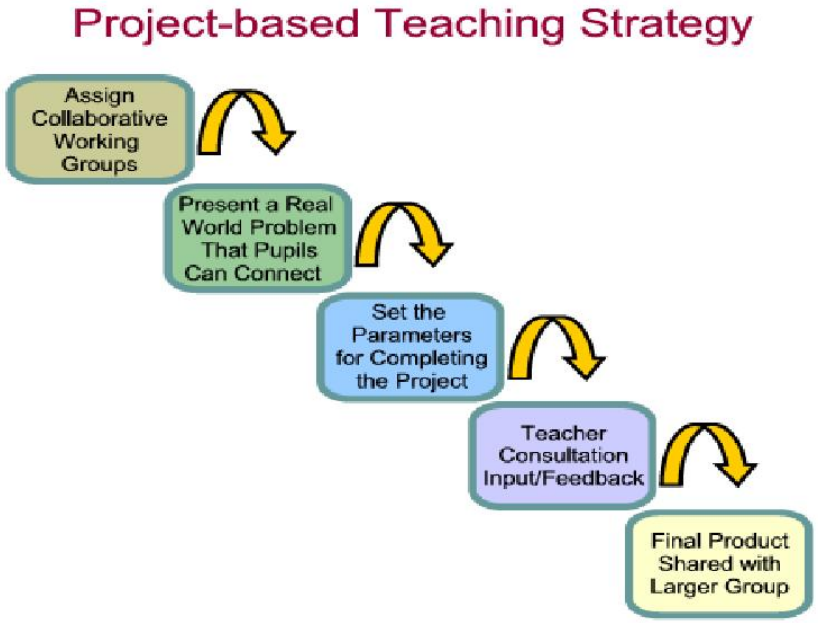
출처: BIE(www.bie.org)



PBL의 핵심요소 및 교수전략



- PBL 수업전략



협력 모둠 구성

↓

학생들과 연결된 실제적인 현실 문제 제시

↓

프로젝트를 완성하기 위한 요소 설정

↓

프로젝트 시작 및 결과 피드백을 위한 교수자 컨설팅

↓

프로젝트 결과물 공유

출처: BIE(www.bie.org)



수업 준비



●수업 전

- 수업의 목적과 학습목표 선정
- 운영계획 수립 및 수업계획서 작성
- 수업에서 활용할 학습도구 작성
- 평가계획 수립 및 평가도구 작성
- 학습환경(온라인/오프라인) 및 활용 가능 자원 확인

● 수업 중

- 수업방법의 안내자 및 학습 촉진자로서 역할 수행
- 학습자 간 중재
- 학습자 – 학습문제 간의 중재: 단서 제공
- 학습과정 평가

● 수업 후

- 현장 중심 평가: 실제 현장의 문제 해결에 적합 여부를 중심으로 평가
- 교수자는 전문가로서 평가
- 외부 전문가 활용 가능



프로젝트 학습에서 교수자의 역할





학생은 직면한 프로젝트 과제를
해결해야 하는 과제의 오너로서 책임감을 갖고
팀원으로서 역할을 담당한다.

교수는 학생과 함께 프로젝트 해결에 참여한다
교수는 조사 참관인과 지적 조력자로서의 두가지 역할을 수행한다
교수는 학생의 사고과정을 모니터하고 조언을 해준다.



팀 구성 및 운영 방법



●팀 구성

- 팀원 수: 4~5명 적당 → 과제 분담 및 팀 내 최적의 관계유지
- 학습자 특성: 가능한 현장에서 활용되는 것과 유사한 프로젝트 팀의 특성 반영하여 이질적 집단으로 구성(성별, 학년, 문화, 전공, 관심 분야, 학습양식, 강점, 선수학습능력 등 고려)

○ 무임 승차자를 방지하려면

- ✓ 학습자의 학습능력이나 흥미 여부와 같은 무임승차의 원인을 파악합니다.
- ✓ 학습자의 수준차가 크게 발생하지 않도록 적정하게 팀을 구성합니다.
- ✓ 개인과제, 팀 과제를 부여하여 학습에 책임감을 갖도록 합니다.
- ✓ 개인 및 팀의 학습수행에 대한 즉각적인 피드백을 제공합니다.
- ✓ 평가의 목적과 결과에 대해 학생들이 공정하게 느끼도록 합니다.
- ✓ '나의 기여도'를 작성하게 합니다.



팀 구성 및 운영 방법



●적절한 보상 및 피드백 시스템 활용

- 집단성과에 기반한 보상
- 팀원들의 개인적 공헌도에 따른 보상
- 시기 적절한 피드백

● 아이디어 공유를 위한 테크놀로지 활용

(카훗, SNS, 소크라티브, 구글 클래스룸, LMS 등 활용)



프로젝트 과제의 조건



- 비구조성 및 실제성(적용대상이 명확할 것)
- 학생들의 흥미와 관심
- 해결할 과제의 가치
- 구체적 결과물 개발의
- 전공과 연계한 학습기회
- 다양한 결과 도출 가능여부

반영 여부 가능여부

- 실제성
  - ✓ 실제 또는 실제와 유사한 사례인가?
  - ✓ 문제해결에 요구되는 사고 과정이 그 분야의 전문가나 직업인에 의해 사용되는가?
  - ✓ 학습자의 수준, 경험에 적절한가?

수업평가 과정
(평가 전략 및 평가도구)

구분		항목	평가 예	아니오
강의구조와 명료성	Pre-Class			
	In-Class			
Pre-Class학습자료 (미디어) 사용				

구분	항목	평가	
		예	아니오
In-Class 심화 수업활동			
Pre-Class 개인적 스타일			
자가진단 총평	강의촬영 영상을 통하여 본 자신의 강점 강의촬영 영상을 통하여 새롭게 발견한 점 수업 개선 및 보안하고자 하는 점 기타사항		

- 수업도구와 방법에 대한 평가(수업자료, 학습내용 제시시간, 수업매체의 적절성, 학습자 흥미도, 의미 있는 학생 참여 수업 제공 등)
- 수업과정의 평가(수업 전, 수업 중, 수업 후 등 계속적인 과정 평가)

영역	항목	세부항목	평가점수	
			배점	점수

영역	항목	세부항목	평가점수	
			배점	점수

Flipped Learning

플립드러닝 수업만족도(사례)



● 준비된 수업

✓아무것도 모르는 채로 수업을 듣는 것 보다 미리 알고 와서 수업을 들으니까 쉽게 이해되고 집중하게 됨

● 반복학습 가능한 수업

때 다시 콘텐츠를 볼 수 있어 많은 도움이 됨.

● 상호기반으로 소통하는 수업

전공수업 보다는 소통이 활발함
달아주고 학생 한 명 한 명에 신경 써주시는 느낌

● 생기 도는 수업

✓수업시간이 활기차고 생기가 돔

● 개인의 역량을 배양할 수 있는 수업

✓ 나의 잠재력(강점)을 발현하여 사회현장에 적용 가능한 역량을 배양해 줌

Flipped Learning

플립드러닝 요구사항(사례)



- 플립러닝 이해를 위한 안내 필요
- 시대에 걸 맞는 콘텐츠 제공 필요
- 과도한 학습량 지양
- 평가의 모호함. 공정하고 기준제시 필요



감사합니다.

jskan@hallym.ac.kr