

**교육학과 신입생이
미래 교육 기획자가 되기까지**



소속: 서울 사범대학 교육학과
학번: 201810444
이름: 최지현

<제목 차례>

I. 대학교 4학년까지 계획을 미리 세우다	1
II. 수학 교사의 꿈을 접고, 콘텐츠 기획에 눈을 뜨다	1
1. 콘텐츠 기획에 첫걸음 - KT&G 꿈.찾.아. 아름드리 멘토링	1
2. 재미있는 수학 학습 콘텐츠를 접하다	4
III. 수학 (이러닝) 콘텐츠 기획 개발로 직무를 정하다	5
1. 컴퓨터와 수학교육-다양한 학습 프로그램을 배워 익히고 대회에서 수상까지!	5
2. 가상의 제안서를 작성하며 색다른 수업을 찾고 분석하다	6
3. 상명대학교 하계 현장실습 - 비상교육	7
1) 자사 및 타사 이러닝 비교 보고서-수박씨닷컴 태블릿 분석	7
2) 수행평가 콘텐츠 제작	8
4. 추가 계약직 제의로 '비상교육 메타인지' 준비에 참여	12
IV. 총평	13
1. 과거에 대한 평가	13
2. 현재의 노력	14
3. 미래 계획	15

<표 차례>

<표 1> 육하원칙으로 기획한 콘텐츠 아이디어	1
<표 2> 제작한 수행평가 자료 내역	10

<그림 차례>

[그림 1] 완성된 부루마블 말판	2
[그림 2] KT&G 꿈.찾.아. 아름드리 공식 일정	3
[그림 3] 공부할 때 장기 계획 세우는 방법을 설명하는 모습	3
[그림 4] 중고등학교 선생님이 되는 방법을 설명하는 동료를 돕는 모습	3
[그림 5] 게임을 진행하는 모습	3
[그림 6] 수학 공부법을 설명하는 모습	3
[그림 7] 참여자가 직접 작성한 설문지 일부	4
[그림 8] 영상으로 보는 피타고라스의 정리	4

[그림 9] Geogebra 활용 자료	5
[그림 10] 과자로 보는 피타고라스의 정리	5
[그림 11] 대회 출전 작품	6
[그림 12] 수업을바꿔라-세금내는아이들 PPT 일부	7
[그림 13] 3사 태블릿 비교 보고서 일부	8
[그림 14] PPT만으로 제작한 수행평가 콘텐츠 32개	9
[그림 15] 콘텐츠 북 일부	10
[그림 16] 문학신문 일부	11
[그림 17] 수박씨닷컴 메타인지 홍보물 일부	12
[그림 18] 기존 마인드맵	13
[그림 19] 메타인지 마인드맵	13
[그림 20] 대학 생활 요약	13

<붙임 차례>

붙임 1. 8학기 시간표 총정리	16
붙임 2. [대외활동]KT&G_꿈.찾.아.아름드리-교육팀 PPT	17
붙임 3. [교육공학] 가네_9가지_수업사태_과제-학습지도안	20
붙임 4. [교수학습이론]수업을바꿔라-세금내는아이들	39
붙임 5. [하계현장실습]3사_태블릿_비교_보고서	43
붙임 6. [하계현장실습]수행평가 콘텐츠 제작-문학신문-동백꽃	50
붙임 7. [평생교육프로그램개발론]지트우트_프로그램-콘텐츠_북	52
붙임 8. [교수학습이론]개별화교수_원리-토도수학_분석	55
붙임 9. [계약직]메타인지_마인드맵-가이드라인	57
붙임 10. [자격증]GTQ(그래픽기술자격)-일러스트_1급	60
붙임 11. [포트폴리오]미래_교육_콘텐츠_기획자_최지현	61

I. 대학교 4학년까지 계획을 미리 세우다

2018년 대다수 학생보다 늦은 나이로 두 번째 대학 생활을 시작했다. 예상했던 것보다 주변 사람들의 손가락질은 심했고, 4년이라는 시간은 나에게 너무 멀게만 느껴졌다. 처음 입학한 한 달 동안은 우울하게 학교에 다녔던 기억이 난다. 이런 내가 누구보다 열정적으로 학교생활을 할 수 있었던 건 지도교수님 덕분이었다. 학기 초 첫 지도 교수님과의 개인 상담 시간에 남들보다 늦은 게 아니라, 그만큼 오랜 시간 성장하는 것이라는 말씀에 용기를 얻었기 때문이다. 누군가에게 뻔한 이야기일지 모르겠지만, 나는 대학 생활을 하면서 포기하고 싶을 때마다 이 말을 떠올리면서 악착같이 버텼다.

처음엔 이런 용기를 불어넣어 주신 교수님을 뵈러 열심히 학교생활을 해야겠다 다짐했고, 그렇게 열심히 학교생활을 하다 보니 어느새 ‘4년이 언제 지나갈까?’라는 생각이 ‘어떻게 하면 이 4년을 알차게 보낼 수 있을까?’에 대한 생각으로 바뀌었다. 그래서 1학년 때 엑셀을 활용해 표를 만들어서 졸업까지 시간표를 미리 짰다. 수강 신청 기간에 시간이 겹쳐 수강할 수 없는 과목들은 다음 학기로 옮기고, 다른 학기 시간표도 함께 수정했다. 시간표 계획은 늘 수정됐지만 대외활동, 실습 등 다른 계획은 차질없이 실행할 수 있었다. 그리고 미리 계획을 세운 덕분에 4학년에는 최소학점을 들으면서 진로 관련 활동들에 매진할 수 있었다.

- 붙임 1. 8학기 시간표 총정리

II. 수학 교사의 꿈을 접고, 콘텐츠 기획에 눈을 뜨다

졸업 후 진로로 수학 교사의 길로 가고 싶어서 수학교육과 복수전공을 2학년 때 시작했다. 인문계 고등학교에서 문과생이었던 나에게 수학교육과 전공과목이 버거울 수밖에 없었다. 2학년 동안 수학교육과 기초 전공을 들으면서 내가 좋아했던 건 중·고등학교 수학 문제 풀이라는 걸 깨달았다. 벌써 대학 생활을 반을 보냈다는 생각에 무작정 휴학을 신청했다. 휴학 기간 쉬면서 나를 중간점검하는 시간을 보냈다. 그리고 내가 가장 몰입해서 했던 경험들을 하나씩 떠올려봤다.

1. 콘텐츠 기획에 첫걸음 - KT&G 꿈.찾.아. 아름드리 멘토링

진로에 대한 고민이 가장 깊었던 1학년 1학기에 중학생을 대상으로 진로 멘토링을 하는 봉사활동에 참여했다. 이 봉사활동은 특별했던 점이 유사한 전공계열 학생 6명씩 모아 함께 진로 콘텐츠를 기획하고, 직접 중학교로 파견 나가 콘텐츠를 진행한다는 것이다. 사범대생 3명과 초등교육 전공 3명이 모여 함께 교육 진로 콘텐츠를 기획했다. 육하원칙을 기반으로 정리한 당시 콘텐츠 기획 아이디어는 <표 1>과 같다.

<표 1> 육하원칙으로 기획한 콘텐츠 아이디어

육하원칙 (‘어떻게’ 제외)		고려 사항	콘텐츠 기획
누가	중학교 2학년	- 학생들의 흥미를 끌어야 함	- 중학생 사이에서 인기를 끌던 모바일 ‘부루마블’ 게임에 착안하여 메인 콘텐츠 기획

			- 인기 예능 프로그램 '신서유기'에서 진행한 게임을 나이에 맞게 수정하여 추가
언제	학교 진로 탐색 시간	- 교육계열 진로·진학에 관심이 없는 학생들도 함께 있음	- 공부방법, 공부 계획 세우는 방법 등 다른 학생들에게도 도움이 될 수 있는 내용을 추가
어디서	각 학급 교실	- 학생들이 개인 자리에 앉아 정면을 바라보는 구조	- 주사위를 직접 굴리는 간단한 활동을 추가하여 모두 참여할 수 있도록 기획
무엇을	교육학과의 진로·진학 내용	- 교육학과의 진로·진학 내용	- 교육대학교와 사범대학 진학 차이점 - 진학 후 진출할 수 있는 진로 영역의 내용
왜	진로·진학 고민 해소	- 진로·진학 고민 해소를 위해	- 프로그램 종료 후 관련 진로에 관심이 있거나, 새로 생긴 학생들의 질의응답 시간 추가

결론적으로 우리는 각 학급의 분단 별로 조를 나눈 다음 부루마블 말판을 칠판에 붙여 게임을 진행하기로 했다. 조별로 한 사람씩 돌아가면서 주사위를 던져 앞으로 나아가며 우리 팀이 준비한 진로·진학 내용과 다양한 공부법 및 계획법을 하나씩 들을 수 있도록 준비했다.

[그림 1] 완성된 부루마블 말판

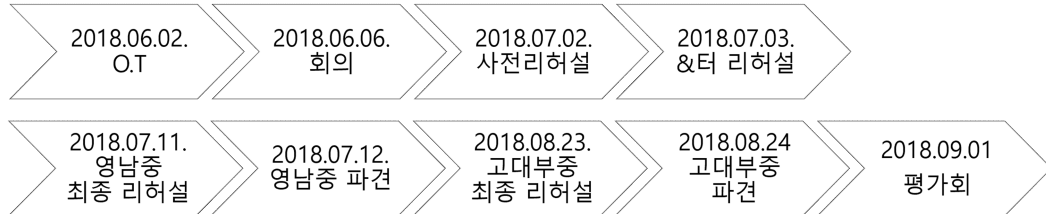


6월부터 한 달가량 세부 계획서를 작성하고 팀원끼리 분배한 자료조사를 취합하여 콘텐츠 진행에 쓰일 여러 시각 자료를 제작했다. 내가 주로 맡았던 부분은 PPT를 이용해 부루마블 말판, 메인 시각 자료, 각종 게임 콘텐츠 보조 자료 등을 제작하는 일이었다. 당시에 서식을 활용하여 우리 콘텐츠에 맞춰 편집하는 과정을 통해 PPT 세부 기능을 익힐

수 있었다. 덕분에 별다른 PPT 강좌 없이도 PPT를 자유자재로 활용하여 다양한 시각 자료를 제작할 수 있게 됐다.

- 붙임 2. [대외활동]KT&G_꿈.찾.아.아름드리-교육팀 PPT

[그림 2] KT&G 꿈.찾.아.아름드리 공식 일정



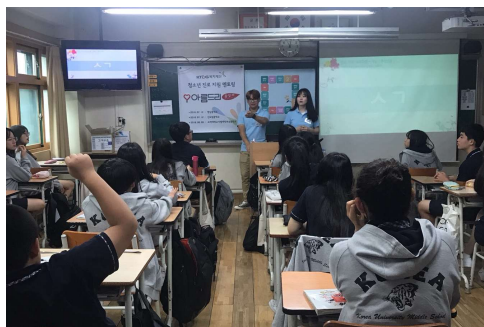
프로그램 공식 일정은 [그림 2]와 같았다. 나는 콘텐츠 시각 자료를 담당했기 때문에 다른 팀원들이 정리한 자료를 취합하여 PPT를 만드는 과정에서 자연스럽게 팀원들과 교류가 많아졌다. 또한 &터에서 의견조율이 안되어 주사위 마련이 어려운 상황에서 여러 방안을 모색하고 담당자를 여러 번 설득하여 교육팀이 원하는 맞춤 주사위를 준비할 수 있었다. 이러한 공동의 목표를 위해 다른 사람들과 협력하는 경험을 통해 타인과 원활한 의사소통을 하는 법을 터득할 수 있었다.

공식 일정 외에도 조원들과 비대면으로 연락하면서 끊임없이 콘텐츠를 기획하고 수정한 덕분에 현장에서 우리는 성공적으로 콘텐츠를 진행할 수 있었다. 다른 팀과는 다르게 우리는 주 진행자를 선정하지 않고 진행, PPT 관리, 사진, 주사위 넘겨주기 등을 모두 함께 맡았다.

[그림 3] 공부할 때 장기 계획 세우는 방법을 설명하는 모습



[그림 5] 게임을 진행하는 모습



[그림 4] 중고등학교 선생님이 되는 방법을 설명하는 동료를 돕는 모습



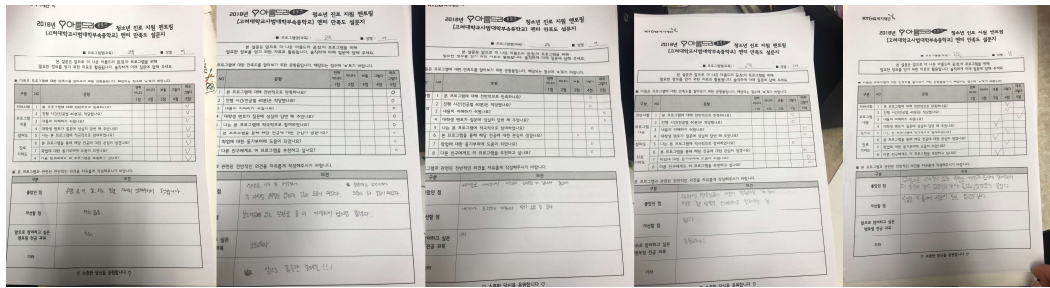
[그림 6] 수학 공부법을 설명하는 모습



학급별로 진로 멘토링이 끝나고 만족도 설문지를 돌렸다. 해당 설문지는 &터 측에서 만들어 돌리는 공용 설문지였지만, 우리가 기획한 콘텐츠에 대한 피드백을 들을 기회였다. 대부분 학생들은 만족스러웠다는 평가를 주었다. 구체적으로 좋았던 점을 작성해준 참여자도 있었는데 요약하면 다음과 같았다.

- ✓ 교육으로 지루할 수 있는 부분을 게임과 동시에 같이해서 더 즐겁게 할 수 있었던 것 같아 좋았고, 설명도 좋았다.
- ✓ 대학생 멘토님들이 자신이 경험해본 것 중에서 제일 좋은 방법을 소개해주시고 알려주신 점이 좋았다.
- ✓ 부루마블로 하다 보니까 거부감이 없었던 것 같아서 좋았다.
- ✓ 설명을 너무 잘 해주셨다. 과목별 공부법을 잡는 데 많은 도움이 되었다. 실용적인 조언이어서 도움이 더 많이 되었다.

[그림 7] 참여자가 직접 작성한 설문지 일부

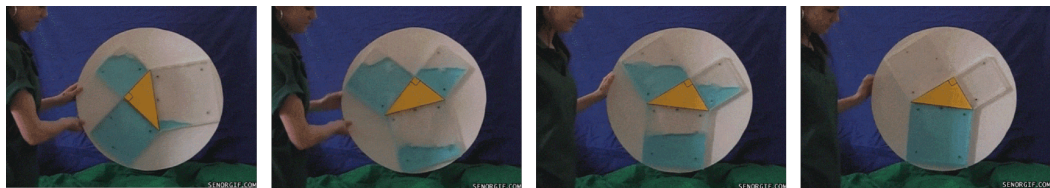


2. 재미있는 수학 학습 콘텐츠를 접하다

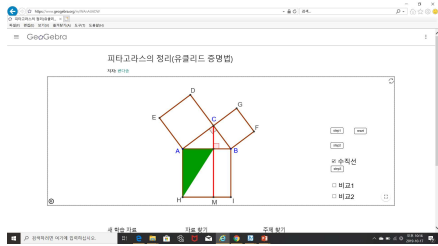
2학년 2학기 교육공학 강의에서 가네 9가지 수업사태를 배우면서 교수-학습지도안을 작성하는 과제가 있었다. 이전 교육봉사에서 중학교 수학을 가르쳤던 경험을 떠올려 주제를 “‘평행선과 삼각형의 넓이’와 ‘삼각형의 닮음’을 이용해 유클리드의 증명을 이해하기”로 정했다. 피타고라스의 정리를 활용해 유클리드의 증명을 다루는 수업이었는데, 학생들의 흥미를 이끌기 위해 다양한 자료를 수집했다.

‘주의 획득’ 단계에서는 직관적으로 피타고라스의 정리를 관찰할 수 있는 짧은 영상(그림 8)을 활용했다. 그리고 ‘학습안내를 제공하기’ 단계에서는 Geogebra를 활용해 유클리드 증명법을 한 단계씩 눈으로 관찰하여 결과를 비교할 수 있는 수업 자료(그림 9)를 활용했다. 마지막으로 ‘전이’ 단계에서는 학생들이 일상생활에서 직접 시도해볼 수 있는 자료(그림 10)를 제공했다.

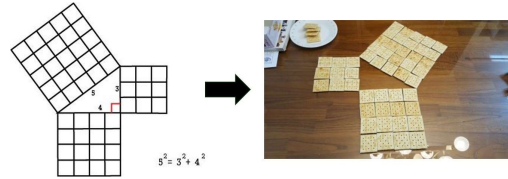
[그림 8] 영상으로 보는 피타고라스의 정리



[그림 9] Geogebra 활용 자료



[그림 10] 과자로 보는 피타고라스의 정리



- 붙임 3. [교육공학] 가네_9가지_수업사태_과제-학습지도안

교육봉사를 하면서 학생들이 수학을 어려워했던 모습을 떠올리며 지도안을 작성하다 보니 흥미를 끌 수 있는 콘텐츠와 자료를 최대한 찾을 수 있었다. 그리고 이 과정에서 학습자들의 흥미를 끌어내는 콘텐츠가 많고, 이를 수업에서 활용하는 방법은 무궁무진하다는 것을 깨달았다. 수학 도형을 직접 만들어보고 좌표를 움직여보며 학습해나갈 수 있도록 콘텐츠를 만들어보고 싶다는 생각이 들었다. 그리고 교육공학 수업을 들으면서 최근 교육방법에 대해서 알게 되고, 디지털시대에 효과적인 학습이 어떻게 구현될 수 있는가를 배우면서 '재미있는 학습'에 대해 관심을 두게 되었다.

III. 수학 (이러닝) 콘텐츠 기획 개발로 직무를 정하다

가장 재미있었고 몰두해서 했던 작업을 떠올린 결과 수학과 관련된 학습 콘텐츠를 기획하는 방향으로 진로를 정했다. 이를 위해 남은 학기 강의 또한 콘텐츠 기획에 도움이 될 수 있는 수업들을 골라 수강하려고 노력했다. 가장 큰 도움이 되었던 강의는 '컴퓨터와 수학교육'과 '교수학습이론'이었다. '컴퓨터와 수학교육'에서는 컴퓨터를 이용한 수학 학습 방법을 터득할 수 있었고, '교수학습이론'에서는 다양한 교수학습방법을 토대로 실제 수업을 분석하는 경험을 할 수 있었다.

그리고 학교와 기업이 함께 진행하는 방학 연수 프로그램에 참여해 실무 경험을 하고 부족한 점을 더 채워 교육 계열 회사에 취업하는 큰 계획을 세웠다. 미리 계획하고 준비한 덕분에 2021년 비상교육 하계 현장실습 연수생으로 선발되어 2개월간의 연수 생활을 마쳤다. 이후에는 연수 생활을 보냈던 부서로부터 단기 계약직 제의를 받아 더 많은 실무 경험을 할 수 있었다.

1. 컴퓨터와 수학교육 - 다양한 학습 프로그램을 배워 익히고 대회에서 수상까지!

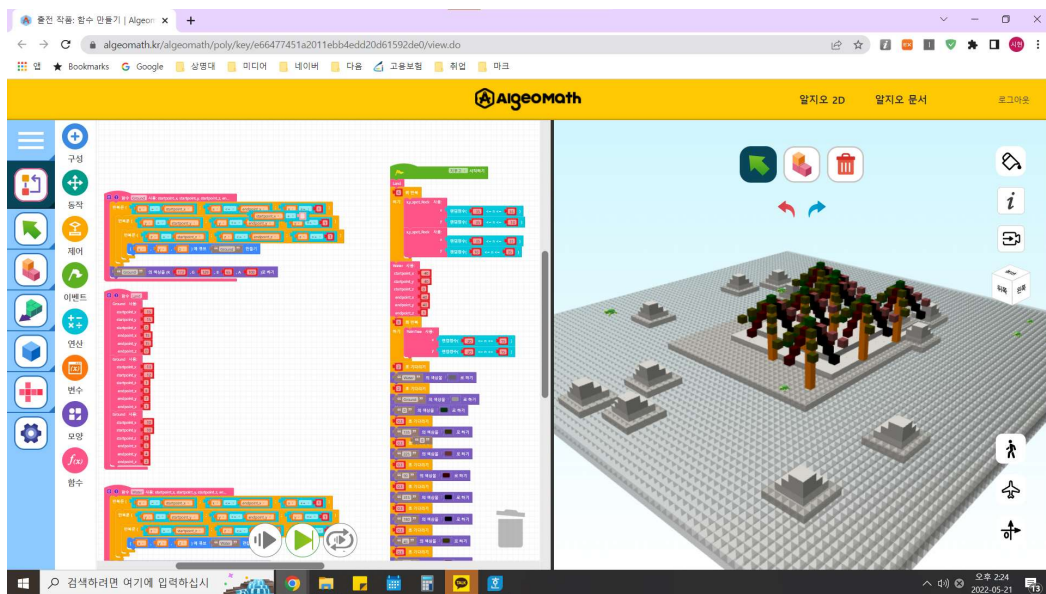
컴퓨터와 수학교육 강의는 AlgeMath 프로그램을 활용하는 수업이었다. AlgeMath는 대수와 기하 학습을 돕는 수학 도구로서, 초·중·고 창의적인 수학 실습에 활용할 수 있는 프로그램이다. 이를 활용해 입체도형 만들기, Random 함수, 우박수, 중점, 대칭점 등 다양한 개념을 익힐 수 있었다. 수학적 기초가 다른 수강생들보다 부족했기 때문에 강의 복습을 더 꼼꼼하게 해야 했다. AlgeMath 프로그램 도구 단축키까지 외울 정도로 열심히 수업을 따라갔다. 그러던 중 "2020 알지오매스 디자인 콘테스트"1)가 열렸다. 교육부에

1) 2020 알지오매스 디자인 콘테스트
https://www.algeomath.kr/event/detail/a1b425ecd90711ec89f3a20ab34b0d0e/main.do?srch_myevent=my

서 주최하고 한국과학창의재단과 대한수학교육학회에서 주관하는 대회였다. 컴퓨터와 수학교육 강의를 듣는 수강생들은 학기 중에 배운 알지오2D 혹은 알지오3D 프로그램을 활용해 대회에 참가했다.

다른 수강생들은 다양한 함수로 멋있는 그림을 그렸지만, 나는 기초 수학 지식이 부족한 상태였기 때문에 비교적 단순로운 함수만 사용할 수밖에 없었다. 그래도 포기하지 않고 알지오3D에서 '함수'의 반복을 활용해 거북이들이 환경오염이 된 섬을 떠나는 모습(그림 11)을 그렸다. 단순로운 함수였지만, 3D 환경을 최대한 활용하여 반복 함수로 빈 공간을 채웠다. 그리고 각 블록마다 색상을 바꾸는 명령어도 추가하여 '환경오염'을 더욱 강조하는 그림을 그렸다. 그 결과 '주제8 (일반부 입체도형)'에서 우수작으로 선정되었다.

[그림 11] 대회 출전 작품



2. 가상의 제안서를 작성하며 색다른 수업을 찾고 분석하다

교수학습이론 강의에서는 학습자 중심 교육에 대한 기초 원리를 배웠다. 그리고 배운 이론을 토대로 실제 TV 프로그램 '수업을 바꿔라2)'의 다음 편을 기획하는 과제를 수행했다. 과제 중심교육의 실제 사례를 가져오거나, 없다면 직접 만들어서 기획해도 되는 과제였다. 반드시 들어가야 하는 내용은 '기존에 잘못되어 있던 교육'과 '바뀌었으면 하는 교육 상황'이었다.

나는 부산 송수초등학교에 근무하는 한 교사가 직접 기획하고 운영하는 경제 수업을 소개했다. 이 경제 수업은 수업 시수에서 분배받은 시간에 수업하는 것이 아니라 1년 동안 담임 반 학생들의 수입 활동, 소비 활동 그리고 특수활동을 도와 마치 한 나라가 운영되는 것처럼 경제 순환을 통해 아이들이 경제에 대해 배운다. 아이들은 교과서가 아니라 실제 경험을 통해 경제에 대한 지식을 얻고 경제사고를 확장해 나간다.

신선한 주제의 수업 주제를 골랐지만, 당시에는 이 수업이 유명하지 않았기 때문에 담당 교사가 올려둔 YouTube 채널에 있는 몇 개의 영상을 가지고 발표를 준비해야 했다.

2) 공교육의 더 나은 미래를 위해 세계 각국의 교실에서 펼쳐지는 창의적이고, 혁신적인 수업을 찾아 소개하고 그 현장을 보여주는 TV 프로그램

여러 차례 제안서 양식을 수정하던 중, 이 제안서의 목적이 무엇이었는지 다시 한번 돌아 보았다. 어떤 혁신적인 수업이 있는지 소개하는 게 이 제안서의 목적이었다는 걸 상기하고, 그 목적에 맞는 필수 내용이 무엇일까 고민했다. 고민 끝에 육하원칙(그림)으로 이 프로그램을 소개해보기로 했다. 그 결과 소개하고자 했던 경제 수업에 대해 꼼꼼하게 분석할 수 있었고, 과제 중심 교수 단계에 맞는 활동도 하나씩 연결해 분석할 수 있었다.

[그림 12] 수업을바꿔라-세금내는아이들 PPT 일부



- 붙임 4. [교수학습이론]수업을바꿔라-세금내는아이들

3. 상명대학교 하계 현장실습 - 비상교육

2021년 하계 현장실습연수 모집공고가 올라오고, 비상교육에서는 부서별로 직무 내용과 지원자격을 명시해두었다. 나는 관심이 있던 이러닝 부서 중 콘텐츠를 새로 개발하는 직무가 있는 '이러닝학습기획Cell'에 지원했다. 두 달간의 여름방학 동안 보고서 작성, 자료조사부터 성적 우수수기 교열까지 다양한 업무를 경험할 수 있었다. 가장 기억에 남았던 직무는 다음과 같았다.

1) 자사 및 타사 이러닝 비교 보고서-수박씨닷컴 태블릿 분석

비상교육은 천재교육, 메가스터디 등 타사와 비교했을 때 늦게 이러닝 태블릿 시장에 들어왔다. 그래서 우리 연수생들은 비상교육 이러닝 태블릿PC '수박씨 태블릿'을 분석하고 타사와 비교한 내용의 보고서를 작성하는 업무를 가장 처음 받았다. 천재교육 계열사의 '밀크티'와 메가스터디의 '엠베스트'가 비교 대상이었다. 하지만 보고서 양식도 없었고, 어느 부분을 비교하라는 기준마저 없어서 보고서 작성에 난항을 겪었다. 게다가 태블릿 안에는 전 과목 강의, 수행평가, 시험 콘텐츠가 잔뜩 들어있었기 때문에 비교하기도 어려웠고, 수박씨 태블릿 분석 자체도 어려웠다.

이를 극복하기 위해 다시 '보고서 작성의 목적'을 떠올려봤다. 비교 분석하는 이유는 부족한 점을 찾아 채우고, 필요한 콘텐츠가 있다면 추가하기 위해서였다. 그래서 회사별로 이러닝 태블릿PC를 홍보할 때 어느 부분을 주로 강조하고 있는지 찾았다. 회사별로 강조하는 모든 부분을 항목화해보니 카테고리가 어느 정도 분류되었다. 이를 바탕으로 카테고리별로 목차를 만들어서 태블릿별로 비교하는 표를 만들었다.

[그림 13] 3사 태블릿 비교 보고서 일부

II. 세부 내용 비교

: 3사 태블릿에서 차이를 보였던 부분들을 작성하였으며, 개인적으로 더 낫다고 판단되는 셀을 강조하였습니다. 더 나은 태블릿이 없다고 생각되는 경우에는 구분에 셀 강조를 하였습니다.

1. 나의 공부방 메인 화면

구분	수박씨	엠베스트	밀크티
메인 화면	<ul style="list-style-type: none"> 자신이 원하는 대로 '나의 공부방'을 설정할 수도 있고 수박씨 홈으로도 설정할 수 있어서 간편했다. 	<ul style="list-style-type: none"> 강좌 및 학습 앱 홍보 배너와 공지사항이 화면을 꽉 채울 정도로 배치되어 있다. 산만해서 내가 원하는 콘텐츠를 찾기가 어려웠다. 	<ul style="list-style-type: none"> 감성 있는 학습 사진이 나타나고 오늘의 학습 계획만 중앙에 살짝 떠있다. 바로 전체 메뉴를 누르게 돼서 초기 화면에 오래 머무르지는 않게 된다.
강좌 그룹화	<ul style="list-style-type: none"> 그룹을 만들기 전에 미리 수강할 강좌들을 선정해야하고, 다시 나의 강의실> 나만의 맞춤 강좌로 돌아와서 그룹을 만들어야 한다. 	-	<ul style="list-style-type: none"> '나의 강의실' 수강 중인 강좌'에서 오른쪽 상단에 '수강폴더 관리'를 누르면 수강폴더를 만들 수 있다. 하지만 강좌를 옮길 때는 수강중인 강좌 목록에 있는 강좌들을 하나씩 체크해야 한다.

- 붙임 5 [하계현장실습]3사_태블릿_비교_보고서

보고서에 대해 연수담당 CP님께서는 '콘텐츠 분석이나 자료 조사한 후, 보고서를 제출할 때도 본인의 의견을 함께 잘 정리해주어 업무 진행에 많은 도움이 되었다.'고 평가해주셨다. 이후에 다른 사람들이 쓴 보고서와 비교해보니 내가 보고서를 한글 프로그램으로만 고집해서 쓰고 있다는 걸 깨달았다. 실제 회사에서는 부서 내에서 아이디어 회의나 기초적인 보고서의 경우 PPT로 작성하고, 타부서와 주고받는 문서에서 '워드'를 사용해 공통된 양식을 사용했다. 이 부분을 명심하고 다음 부서 내 아이디어 회의에서 나도 PPT로 보고서를 만들었다.

2) 수행평가 콘텐츠 제작

비상교육 중등 이러닝 '수박씨닷컴'에서는 수행평가 강좌뿐만 아니라 수행평가 예시 자료도 직접 제작해 학습자들에게 제공하고 있었다. 수행평가 대표 예시를 제작해 가이드라인을 만들고, 어떤 내용이 들어가면 좋을지 조언해주는 자료였다. 기존 콘텐츠 제작 시기가 오래돼서 우리는 최근 수행평가 동향을 파악해 새로운 콘텐츠를 제작해야 했다. 수행평가 콘텐츠를 만들기 전에 '학교 알리미' 홈페이지에서 학교 공시 정보를 통해 정보를 수집해야 했다.

사실 학교 알리미 홈페이지에서 수도권에 있는 모든 학교 공시 정보를 하나씩 눌러 수행평가 정보를 수집하고, 수집한 내용을 다시 분류하는 게 너무 번거롭다고 느꼈다. 나는 문득 '교육평가' 강의시간에 수행평가 과제를 만들었던 기억이 떠올랐다. 그리고 '학생평가지원 포털'에서 수행평가 자료들이 과목별, 주제별로 분류되어 있다는 사실을 떠올릴 수 있었다. 나는 재빨리 이 정보를 연수담당 CP님께 보고드렸고, 빠르게 최근 수행평가 동향 파악 업무를 마칠 수 있었다.

조사한 자료를 바탕으로 본격적인 수행평가 콘텐츠를 만들었다. 내가 제작한 수행평가 자료는 총 32개로 세부 항목은 <표 2>와 같다. 각 수행평가 자료는 수박씨닷컴에서

내려받을 수 있는데, 조회수가 기록된다. 가장 많은 조회수를 기록한 수행평가 자료는 ‘문학신문-동백꽃’이었다. 이 결과물을 가지고 어떻게 문제를 해결하고, 어떤 점이 도움이 되었는가 이야기해보고자 한다.

- 붙임 6. [하계현장실습]수행평가 콘텐츠 제작-문학신문-동백꽃

[그림 14] PPT만으로 제작한 수행평가 콘텐츠 32개



<표 2> 제작한 수행평가 자료 내역

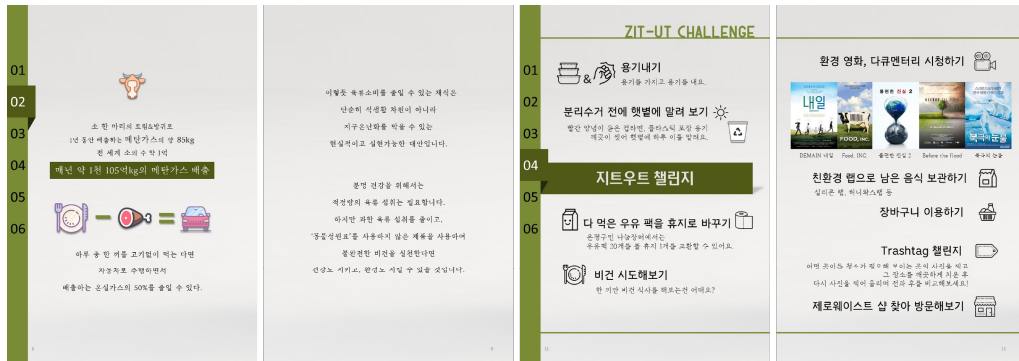
과목	분류	주제	조회수
과학	보고서	나의 유전형질	1091
		수자원 확보 방안	833
	홍보물	생물의 다양성	1092
국어	서평 쓰기	행성 여행	952
		시	240
	문학 작품재구성	원미동 사람들	273
		흥부와 놀부	775
		돼지고기 두어 근 끊어 왔다는 말	267
	공익광고	동물보호	533
		평화로운 대화하기 실천	280
		스마트폰에서 벗어나기	1291
	문학신문	달같은 달가로 갚으렴	585
		자전거 도둑	183
		기억 속의 들꽃	239
		동백꽃	1457
		신작 소개	272
	카드뉴스	세대 간 혐오	280
		코로나로 변한 일상	1174
위대한 한글		415	
사회	관광 일정표 제작	제주도	1094
	보고서 작성	본인의 희망 진로	385

	카드뉴스	자연재해 대응방안	916
		지속할 수 있는 자원	130
		티베트족 인종분쟁	159
	포스터	환경 이슈	179
		인권	428
수학	실생활문제	삼각비	396
	통계 보고서	지구 온난화와 환경문제	313
역사	포스터	춘추전국시대 선거 포스터	692
	홍보물	고대문명과 고대 제국	224
		건조기후 지역	131
	역사 신문	서희	830

가장 도움이 됐던 부분은 PPT 활용 능력이었다. 대외활동과 학교 강의시간에 PPT를 활용해 시각 자료를 만들어온 덕분에 PPT 프로그램 다루는 게 익숙했다. 덕분에 생각했던 내용을 바로바로 PPT로 구현해낼 수 있었고, 수행평가 자료도 빠르게 만들어낼 수 있었다.

그리고 ‘평생교육프로그램개발론’강의에서 환경 프로그램을 기획하면서 PPT로 ‘콘텐츠 북’을 만든 적이 있었는데, 이 경험이 정말 큰 도움이 됐다. 당시 콘텐츠 북에는 프로그램 활동 기록 외에 쉬어가는 페이지(그림 15)를 만들어야 했다. 저작권 문제로 관련

[그림 15] 콘텐츠 북 일부



글을 그대로 복사해올 수 없었고, 무엇보다 프로그램 취지에 맞는 글을 찾기 어려웠다. 그래서 나는 주제에 맞는 짧은 글을 직접 작성했고, 이해를 도울 아이콘 및 그림을 하나씩 찾아 활용했다.

- 붙임 7. [평생교육프로그램개발론]지트우트_프로그램-콘텐츠_북

나는 이때 경험을 떠올려 ‘동백꽃’ 작품과 연관된 짧은 지식을 문학신문의 한 부분인 ‘주간 지식 탐험(그림 16)’으로 살려 수행평가 자료를 완성했다. 이 외에도 문학 작품과 연관된 광고, 짧은 퀴즈 등의 작은 콘텐츠를 제작했다. 그 결과 담당 CP님께서 이 결과물을 예시로 다른 연수생에게 보완해야 할 점을 설명해주시기도 하고, 동료 연수생이 아이디어를 묻기도 했다.



문학신문 <주간 지식 탐험> 8월 첫째주 - 동백꽃

✓ 작품에 나오는 배경지식 작성하기

노란색 동백꽃을 아시나요?

보통 동백꽃이라고 하면 붉은 동백꽃을 떠올립니다. 하지만 강원도에서 말하는 동백꽃은 노란색이라는 사실 알고 계셨나요?

이런 이유로 한때 국문학계에서는 소설 <동백꽃>에서 나오는 '노란 동백꽃'을 두고 어려움을 겪은 적이 있다고 합니다. 동백꽃은 주로 우리나라 남쪽에서 피는 꽃인데 강원도에서, 그것도 노란색 동백꽃이라니!



또 다른 수행평가 자료로 '마인드맵'을 만드는 업무가 있었다. 처음 보는 'EdrawMind' 프로그램을 활용해서 과학, 사회, 역사 과목의 마인드맵을 만들어야 했다. 담당 CP님께서도 처음 다뤄보는 프로그램이었기 때문에 직접 프로그램 도구를 하나씩 사용하면서 사용방법을 익히려고 노력했다.

이때 '교수학습이론' 강좌에서 '토도수학'을 직접 이용해보고 분석한 경험이 도움이 되었다. 당시 개별화 교수 원리를 배우고 '토도수학, 칸아카데미' 등 교육프로그램 중에서 해당 원리가 반영된 부분을 찾아 분석하는 과제가 있었다. 나는 '토도수학'을 그 시간에 처음 알았기 때문에 무작정 앱을 내려받고 학습자가 되어 '재밌어 보이는 곳' 먼저 이곳저곳 눌러보면서 기능을 익혔다. 그리고 다시 이 앱을 내려받은 이유로 돌아와 '개별화 교수 원리'를 앱에서 찾아 적용된 부분을 위주로 분석했다.

- 붙임 8. [교수학습이론]개별화교수_원리-토도수학_분석

EdrawMind 프로그램을 익힐 때도 바로 업무를 시작하는 것이 아니라, 무작정 재밌어 보이는 도구들을 눌러보면서 어떤 기능이 있는지를 익혔다. 토도수학보다 자유도가 높은 제작 프로그램이었기 때문에 기능을 익히는 데 시간이 오래 걸리긴 했다. 하지만 곧 빠르게 사용방법을 터득하고 PPT와 유사한 단축키로 작동한다는 것도 깨달았다. 그 결과 담당 CP님께서도 특정 기능이 되는지 물어보실 정도로 EdrawMind 프로그램을 능숙하게 다루어냈고, 과목별 마인드맵 또한 빠르게 제작해 '수박씨 닷컴' 홈페이지에 업로드를 마쳤다.

이외에도 업무 진행 상황을 실시간으로 공유할 수 있도록 '구글 스프레드시트' 활용, 새로운 데일리 학습 서비스 콘텐츠 아이디어 제안서 등 효율적인 업무 진행을 추구하고, 빠르게 PPT를 다루는 솜씨로 이러닝 태블릿PC 전용 확인학습 TEST와 서술형 기출 족보 교안을 신속, 정확하게 제작해냈다. 그 결과 하계 현장실습이 끝난 이후 같은 부서로부터 단기 계약직 제의를 받았다.


4. 추가 계약직 제의로 ‘비상교육 메타인지’ 준비에 참여

다시 이러닝학습기획Cell로 돌아갔을 때 비상교육은 ‘수박씨 메타인지’ 사업 오픈을 위해 여러 신규 콘텐츠를 준비하고 있었다. 내가 맡은 일은 메타학습 솔루션 중 하나인 ‘한눈에 쓱쓱 마인드맵(그림 17)’의 기본 자료를 제작하는 것이었다. ‘한눈에 쓱쓱 마인드맵’은 마인드맵을 활용해 학생들이 강의를 듣고 학습한 내용을 온전히 이해했는지 확인하는 콘텐츠이다.

[그림 17] 수박씨닷컴 메타인지 홍보물 일부

수박씨닷컴 메타학습 솔루션을 따라하기만 하면, 성적 향상의 필수 조건 '메타인지'가 향상됩니다.

우리학교 전교 1등의 특별한 공부 비법




메타인지 활용 중

수강 후 아는 것과 모르는 것을 **스스로 진단**

모르는 부분은 신중하게 **전략적 학습**

강의를 통해 배운 내용을 **온전히 이해**

수박씨닷컴 메타학습 솔루션



성적 UP!

메타인지 UP!

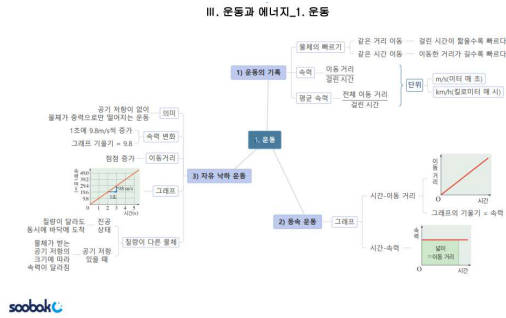
HOW?

과목별 특성에 따른 상위 0.1%의 공부법을 그대로 구현!

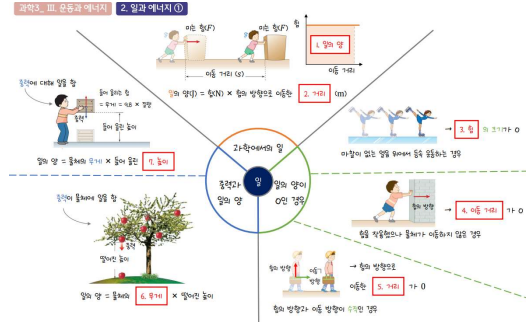
	사회·과학	역사	수학	영어
과목별 특성	사회/자연의 현상의 주제별 구조화 학습	역사 속 인물/사건에 대한 일체적 학습	필수 개념 학습 후, 난이도별 문제로 확장 학습	단어를 기반으로 한 듣기/읽기/쓰기의 영역별 학습
상위 0.1% 공부법	단원별 핵심 키워드 중심의 구조화 학습으로 온전히 이해	인물/사건에 대한 구조화로 역사 흐름을 온전히 이해	셀프 테스트를 통한 이해도 진단, 보충 학습	아는 단어와 모르는 단어 구분하여 전략적 단어 암기
수박씨닷컴 메타학습 솔루션	한눈에 쓱쓱 마인드맵		스마트 매쓰 솔루션	내신 VOCA 마스터

첫 출근날 마인드맵 담당 CP님께 기존 마인드맵(그림 18)에 대한 피드백을 드렸다. EdrawMind 프로그램 자체는 빠르고 편리하게 마인드맵을 제작할 수 있지만, 중등 학습자를 대상으로 만들기에는 디자인이 딱딱하다는 점을 말씀드렸다. 그리고 교과서 중단원을 기준으로 한 단원씩 제작해 지나치게 내용이 많이 들어있기 때문에 학습 효과가 떨어진다는 점도 말씀드렸다. 이러닝 부서 내부 회의를 거쳐 결국 PPT를 활용해 새로운 ‘메타인지 마인드맵(그림 19)’을 제작하기로 했다. 평소 PPT 프로그램을 잘 다루었기 때문에 어려움 없이 과학 110개, 사회 30개 총 140개의 메타인지 마인드맵을 제작했다.

[그림 18] 기존 마인드맵



[그림 19] 메타인지 마인드맵



계약직 특성상 정해진 기간 이후에는 추가로 일을 할 수 없었다. 아직 일부 메타인지 마인드맵 제작이 남아있었고, 교육과정은 수시로 개정된다는 점에서 해당 마인드맵 제작 기준이 필요하겠다는 판단이 들었다. 그래서 자발적으로 마인드맵 제작 지침을 만들어 담당 CP님께 전달해드린 뒤 퇴사하였다.

- 붙임 9. [계약직]메타인지_마인드맵-가이드라인

IV. 총평

1. 과거에 대한 평가

[그림 20] 대학 생활 요약

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12										
2018			1-1 학기								1-2 학기				2019			2-1 학기				대외 활동		2-2 학기											
	졸서빙알바												졸서빙알바												편의점알바										
2020	전시회 알바						살극수 알바								2021			3-2 학기								4-2 학기									
	편의점알바												편의점알바												비상교육 현장실습				평생교육 실습				비상교육 계약직		
2022			4-2 학기																																
	교육봉사						교생									편의점알바																			

지난 대학 생활을 돌이켜 보면 정말 바쁘게 살아왔다. 그래도 미리 계획해서 대외활동과 현장실습에 참여했고, 덕분에 강의도 관심이 있는 강의를 골라 알차게 수강할 수 있었다. 자연스럽게 좋은 성적을 받을 수 있었고, 면학 A 장학금, 다전공 우수 장학금 그리고 수석 장학금까지 받을 수 있었다. 조금 아쉬웠던 점은 학점을 지나치게 고수하면서 수학교육 교직 이수를 하지 않았다는 점이였다. 일반 취업으로 눈을 돌리면서 학점 관리를 소홀히 할 수 없었기 때문에 과감히 복수전공을 부전공으로 돌렸다. 하지만 수학교육 교직 이수를 받았다면 교과서 기획 제작 직무도 경험할 수 있었을 텐데 조금 후회가 된다.

반면에 정말 잘했다고 생각한 점은 첫 번째로 외부 활동을 주저하지 않고 참여했다는 점이다. 이를 통해 다양한 경험을 할 수 있었고, 좋은 인연을 만나 이어갈 수 있었다. 가장 처음 대외활동을 했던 KT&G에서 같은 교육팀으로 만난 팀원이 '성북 청소년문화의 집'에서 진행하는 축제에서 교육계열 진로 상담 부스 운영을 함께 하자고 제안을 했다. 이후에 진로 상담 부스 운영 담당자인 청소년지도사님과 친분을 쌓게 되어 '청소년지도 방법론' 강의에서 청소년 기관 소개 과제로 '성북 청소년문화의 집'을 소개하게 됐다. 이 과정에서 문화의 집 행사를 몇 번 도와드렸고, 청소년지도사님께서 서울시에 공모한 서울시 교육복지사업 스텝으로도 참여했다. 이외에도 강의시간에 만난 선배의 주선으로 수학 강사 일도 짧게 할 수 있었다. 이런 나의 적극적인 태도로 내가 관심이 있는 직무를 빠르게 찾을 수 있었다고 생각한다.

두 번째는 과 누군가 할 일을 내가 나서서 한 점이였다. 주로 다른 사람들이 하고 싶어 하지 않은 '조별과제 조장'이나 리더 역할을 내가 나서서 했다. 명시적으로 '리더'로 인정받지 못해도 항상 먼저 나서서 의견을 내고, 다른 조원들의 의견을 취합해 담당자에게 전달하는 역할을 해냈다. 그러다 보니 의견 충돌이 있던 적도 있고, 다른 사람과 갈등을 겪기도 했다. 하지만 여러 차례 경험이 쌓이면서 의견이 충돌할 때에는 서로의 의견을 들어볼 줄도 아는 여유가 생겼고, 갈등을 해결하는 방법도 터득할 수 있었다.

2. 현재의 노력

졸업을 앞둔 지금 교육계 이러닝 부서에 취업하기 위해 준비하고 있다. 짧지만 강렬했던 현장 경험을 토대로 부족한 기술들을 배우고, 그동안의 경험을 담아 포트폴리오를 만들었다.

비상교육 계약직 만료 후 가장 먼저 공부했던 내용은 '일러스트'였다. 회사에서 마인드맵 제작 외의 업무를 진행하면서 엑셀, PPT, 워드 사용에는 큰 어려움이 없었다. 하지만 간단한 그림을 편집해야 할 때 기본 '그림판'을 사용하면서 업무 처리 시간이 지연되곤 했다. 나와 업무를 분담받은 다른 계약직 동료는 역사 문제집을 편집한 경력이 있어 아이패드 앱으로 효율적인 일 처리를 하고 있었다. 이를 보고 기본적으로 그림을 편집할 수 있는 프로그램도 하나 익혀두면 좋을 것 같다고 판단했다. 그래서 상명대학교에서 진행하는 '2021 동계방학 컴퓨터 능력향상 과정'에서 그래픽 자격 과정을 신청해 일러스트 1급 자격증을 취득했다.

- 붙임 10. [자격증]GTQ(그래픽기술자격)-일러스트_1급

포트폴리오의 경우 교내외 활동을 하면서 주도적으로 제작했던 일과 기록부에 틈틈이 기록해둔 내용을 토대로 만들었다. 콘텐츠 기획과 연관이 있는 대외활동 경험과 비상교육에서 경험한 내용을 중심으로 기술했다.

- 붙임 11. [포트폴리오]미래_교육_콘텐츠_기획자_최지현

졸업까지 남은 기간까지 나에게 부족한 점을 채워가면서 교육계 이러닝 부서에 취업하려고 노력할 것이다.

3. 미래 계획

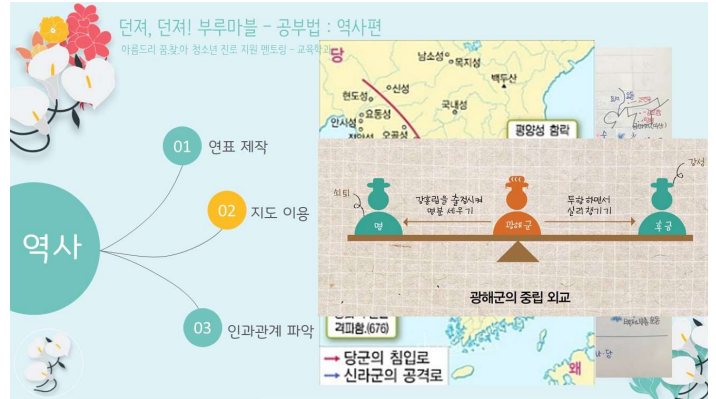
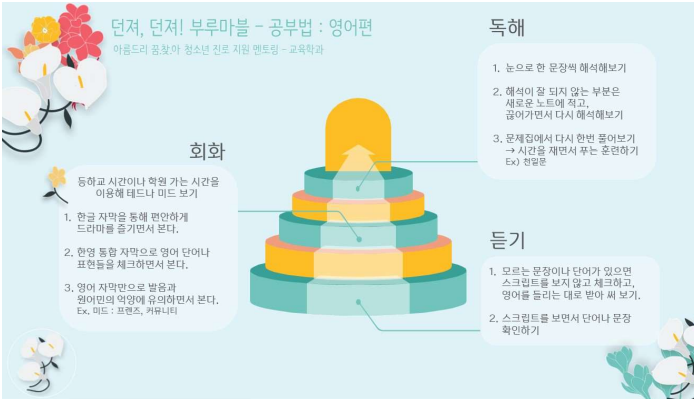
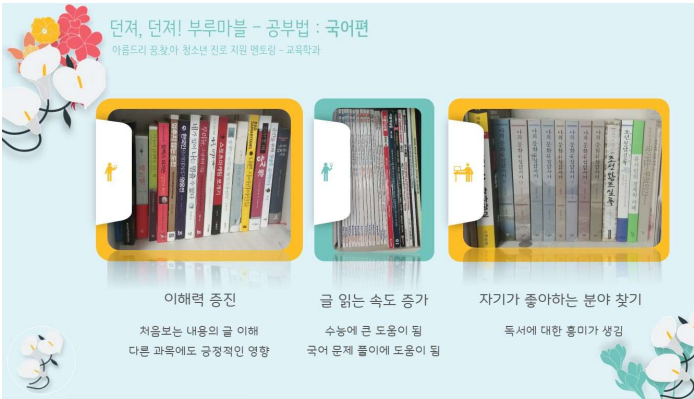
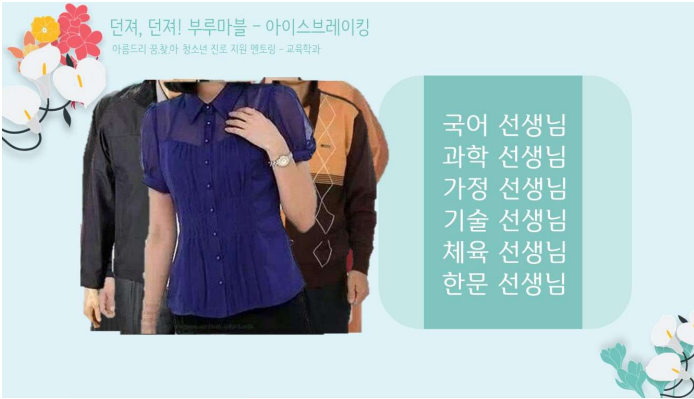
내가 만든 수학교육 콘텐츠를 온라인상에서 무료로 배포하고 싶다. 구체적인 콘텐츠에 대한 기획은 없지만, SNS 계정이나 간단한 앱을 기반으로 재미있는 수학교육 콘텐츠를 제작해 학생들이 먼저 찾는 교육 콘텐츠를 만들고 싶다. 이런 생각을 하게 된 건 작년 비상교육 계약직 업무를 하면서이다. CP님들과 커피를 마시며 소소한 이야기를 하던 중 SNS에서 한국사 노트 정리 PDF와 주요 내용에 빈칸을 뚫은 자료를 유료로 판매하는 전 직 학원 강사 이야기를 들었다. 이 이야기를 듣고, 나도 학습에 어려움을 겪는 학생들에게 온라인 매체를 통해 간편하게 도움을 주고 싶다는 생각이 들었다.

이를 위해서 취업 이후에 나는 가장 먼저 Code it에서 수강했던 ‘코딩’ 수업을 이어 들을 것이다. 학기 중에 개발에 우연히 관심이 생겨서 컴퓨터학 개론과 파이썬 기초 수업을 들었다. 취업 후 코딩 기초 수업을 이어서 수강하고, 간단한 애플리케이션을 만들어보려고 한다. 이 외에도 SNS, Youtube 채널, 개인 블로그 등 다양한 온라인 플랫폼을 직접 운영하는 경험을 통해 최대한 학습자들에게 문턱이 낮은 매체를 모색할 것이다. 또한, 교육계 이러닝 회사에서 근무하면서 개정 교육과정과 수학 교과에 어려움과 관련된 내용을 부지런히 익혀 양질의 수학교육 콘텐츠 기획을 준비하려고 한다.

붙임 1. 8학기 시간표 행정리

주 진 중	1학년						2학년						3학년						4학년						총 합 계	합 계	기 준	합 계	종 업 이 수 학 점 원 황			
	1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기									
	수업	학점	수업	학점	수업	학점	수업	학점	수업	학점	수업	학점	수업	학점	수업	학점	수업	학점	수업	학점	수업	학점	수업	학점								
필수	교육학개론	3	교육심리	3	교육양정	3	교육사회학	3	교육학개론	3	교육학개론	3	교육학개론	3	교육학개론	3	교육학개론	3	교육학개론	3	교육학개론	3	교육학개론	3	교육학개론	3	33					
선택	인간발달이해	3	정소년활동	3	평생교육론	3	교육복지론	3	평생교육프로그램 발표	3	교수학습이론	3	평생교육론	3	평생교육론	3	평생교육론	3	평생교육론	3	평생교육론	3	평생교육론	3	평생교육론	3	50	63				
부전공																										21	21					
교직	교직과직성	1	교육봉사활동1	1	교육학개론	2	특수교육학개론	2	교직과진로	1	교직과진로	1	교직과진로	1	교직과진로	1	교직과진로	1	교직과진로	1	교직과진로	1	교직과진로	1	교직과진로	1	11					
교양	영어1	2	사고표현	3	컴퓨팅사과와문제	3	문다글	2	기초미적분학	2	현대생활과디자인	3	생활과법률	3	융복합이해	2	의식주와소비문화	3									23	17				
합계	19	22	21	18	24	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	130	135						

MEMO - 교육봉사활동: 30시간 채우기/ 상지상 안들어도 됨// 평생교육경영론, 시민교육론, 학생교류 및 학생 운영제/ 평생교육실습은 과목이 없나?
2021년 여름방학 종료 전까지 교육봉사 시간 채워야 함! 2021-2학기 1회점 들어야 하나!!




던져, 던져! 부루마블 - 게임 < 노래맞추기 >
아름드리 꿈찾아 청소년 진로 지원 멘토링 - 교육학과



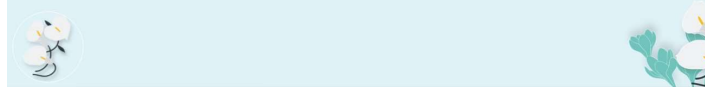
문제 1 문제 2 문제 3 문제 4 문제 5



던져, 던져! 부루마블 - 게임 < 초성 게임 - 영화 >
아름드리 꿈찾아 청소년 진로 지원 멘토링 - 교육학과



초성 게임



던져, 던져! 부루마블 - 게임 < 혼민정음 >
아름드리 꿈찾아 청소년 진로 지원 멘토링 - 교육학과



차기



Q & A

KT&G 복지재단



교수-학습 지도안

이름	최지현		학번	201810444	학과	교육학과
교과	수학	단원명	도형의 성질과 닮음 - 활용		차시	1차시 (50분)
본시주제	'평행선과 삼각형의 넓이'와 '삼각형의 닮음'을 이용해 유클리드의 증명을 이해하기					
학습목표	Z중학교 2학년 학생들은 피타고라스의 정리를 증명하기 위해 유클리드의 증명 과정에서 동일한 넓이의 삼각형과 합동 삼각형을 활용하여 유클리드의 증명을 설명할 수 있다.					
교수자료	PPT(시각자료), 칠판 위로 빔이 쏘이는 구조의 교실(프로젝터를 칠판으로 쏘고, 그 위에서 판서를 할 수 있도록)					
수업형태	강의법	교수설계이론	Gagné의 교수설계이론			

교수-학습 과정 및 근거

학습 과정	수업 상태	교수-학습 활동		시간	이론적 근거
		교사	학생		
주의	주의 획득	1. 피타고라스의 정리를 아는 지 물어본다. 2. [별첨1]을 보여준다. 3. 피타고라스의 정리의 핵심 개념인 $a^2+b^2=c^2$ 을 제시하고, 이 영상을 통해서 이를 쉽게 보일 수 있다는 것을 알려준다. 4. 우리가 지금까지 배운 도형의 성질과 닮음을 이용하면 피타고라스의 정리를 영상보다 논리적으로 증명할 수 있다는 것을 알려준다.	→ 피타고라스를 아는 학생들: 다음 학년 정규교육과정임을 알고 있어서 어려움을 느낀다. 하지만 도형의 성질과 닮음으로 이를 증명할 수 있다는 말에 호기심을 느낀다. → 피타고라스를 모르는 학생들: 영상을 보고 호기심을 느낀다. → 지난 시간에 배웠던 도형의 성질과 닮음에 대한 내용을 상기한다.	3'	<ul style="list-style-type: none"> 학생들에게 교과서에 나오지 않는 '피타고라스의 정리'라는 개념어를 알려줌으로써 학생들에게는 시각적 주의환기가 일시적으로 일어나게 된다. 이는 [별첨1]을 통해 호기심을 자극해 인식적 주의환기로 이어진다.
기대	학습자에게 목표 제시하기	1. '평행선과 삼각형의 넓이 (도형의 성질)'와 '삼각형의 닮음(도형의 닮음)'이 피타고라스의 정리에 활용된다는 사실을 알려준다. 2. 그 증명법의 이름이 유클리드 증명법이라는 것을 가르쳐준다. 1.1. '유클리드 증명법'이라고 칠판에 쓰기	→ 평행선과 삼각형의 넓이와 삼각형의 닮음을 떠올려 본다. → 유클리드 증명이 무엇인지 관심을 갖는다. → 피타고라스의 정리를 증명하는 방법 중 하나라는 것을 알게 된다. → 두 개념이 어떻게 활용될 것인지 궁금해 한다.	2'	<ul style="list-style-type: none"> 지금까지 배웠던 개념어들이 떠오르기 때문에 집중력 있게 수업을 들을 수 있다. 낮선 용어를 한번에 머리에 기억하기 어렵기 때문에 칠판에 용어를 써서 눈에 익힐 수 있도록 한다.
작동 기억으로	선수 학습 요소의	1. 도형의 성질과 도형의 닮음 단원에서 다루었던 내용들이 기억나는지 물어본	→ 기억이 나는 경우 그렇다고 대답한다. → 그렇지 않은 경우 아니라고	5'	<ul style="list-style-type: none"> 장기기억장치에 삼각형의 합동 개념이 있는 학생은

교수-학습 과정 및 근거					
학습 과정	수업 상태	교수-학습 활동		시간	이론적 근거
		교사	학생		
재생	회상을 자극하기	<p>다.</p> <p>2. 복습내용 ① 평행선과 삼각형의 넓이</p> <p>1.1. [별첨2]의 판서1을 판서한다.</p> <p>1.2. 두 삼각형의 각각의 넓이의 관계가 어떻게 되는 지 물어본다.</p> <p>1. 복습내용 ② 삼각형의 닮음</p> <p>1.3. 삼각형이 합동할 수 있는 조건을 이야기해보라고 한다.</p> <p>1.4. 학생들이 이야기한 것을 바탕으로 SSS, SAS, ASA 합동에 대한 간단한 설명을 해준다.</p>	<p>대답한다.</p> <p>→ 두 삼각형의 넓이가 같다고 대답한다.</p> <p>→ SSS, SAS, AAA 합동에 대해 떠올리고 이야기한다.</p> <p>→ 기억이 나지 않는 경우 교과서를 다시 펼쳐본다.</p> <p>→ 개념을 잊어버렸던 학생들은 교사의 설명을 듣고 다시 떠올린다.</p>	12'	<p>회상을 통해 단기 기억장치로 개념을 불러와 교사의 질문에 반응한다. (정보처리이론)</p> <ul style="list-style-type: none"> 장기 기억장치에 해당 개념이 저장되어 있지 않은 학생은 학급친구들의 대답과 교사의 설명을 듣고 다시 정보처리가 이루어지게 된다. (이 수업을 통해서 의미적 부호화가 일어나 장기 기억장치에 저장될 수 있음) 장기 기억장치에서 개념을 찾지 못한 학생들은 학급 친구나 교사가 개념을 다시 설명함으로써 회상이 가능해질 수 있다.
선택적 지각	자극 자료를 제시하기	<p>※[별첨3]의 수업자료를 이용한다.</p> <p>I. 「슬라이드 1」: 피타고라스의 정리 모형을 보여준다.</p> <p>1. 'a²=b²+c²'은 직각 삼각형의 빗변의 제곱은 나머지 두 변의 각각의 제곱의 합과 같다는 의미라는 것을 설명한다.</p> <p>2. 예시로 [별첨2] 판서2를 판서한다.</p> <p>3. 공식에 의한다면 직각삼각형의 빗변의 길이가 무엇인지 물어본다. (정답: 10)</p> <p>1) 정답을 맞히지 못하는 경우 함께 b, c자리에 6, 8을 대입해 계산한다.</p> <p>II. 「슬라이드 2」</p> <p>이를 증명하는 정리인 '유클리드의 정리'를 소개</p>	<p>→ 'a²=b²+c²'라는 낯선 공식을 보고 당황한다.</p> <p>→ b와 c에 6과 8을 대입한다.</p> <p>→ a²의 값이 100이라는 사실을 알게 된다.</p> <p>→ a=10이라고 말한다.</p> <p>→ 두 개의 S와 두 개의 T가 각각 크기가 같지 않은 것</p>	12'	<ul style="list-style-type: none"> 학생들이 낯선 피타고라스의 정리 모형을 친근하게 느껴지도록 따뜻한 색깔의 계열로 모형을 만들었다. (메시지 설계원리) 6, 8, 10이라는 간단한 숫자들로 연산하여 비교적 쉬운 예시를 들어 학생들에게 성공적 기회를 제시하고 있다. 이는 학생들에게 자신감

교수-학습 과정 및 근거					
학습 과정	수업 사태	교수-학습 활동		시간	이론적 근거
		교사	학생		
		<p>한다.</p> <p>III. 「슬라이드 3~5」 유클리드의 정리는 □ ABED와 □ACHI의 넓이의 합이 □BFGC과 동일하다는 것을 논리적으로 보여줌으로써 증명하는 것임을 이야기한다.</p> <p>1. 이제 정사각형 S와 직사각형 S의 넓이가 같다는 것을 보일 것이라고 소개한다.</p> <p>IV. 「슬라이드 6~7」 □ ABED는 정사각형이기 때문에 변 BE와 변 AD가 평행하다는 것을 보여준다.</p> <p>1. 따라서 이 두 평행선 중 하나에 밑변을 두고, 나머지 평행선에 꼭짓점을 두는 모든 삼각형은 넓이가 같다는 사실을 상기시킨다.</p> <p>V. 「슬라이드 8」 이런 도형의 성질로 인해서 $\triangle ABE = \triangle BCE$가 성립한다는 것을 보여준다.</p> <p>VI. 「슬라이드 9~10」 $\triangle AEB$와 넓이가 같은 $\triangle BEC$는 SAS합동으로 $\triangle ABF$와 합동이라는 것을 보여준다.</p> <p>VII. 「슬라이드 11~12」</p>	<p>같은데, 같다고 하니까 이해 한다.</p> <p>→ 「슬라이드 7」에 있는 $\triangle ABE$와 같은 넓이인 삼각형을 찾으려고 한다.</p> <p>→ $\triangle BCE$가 $\triangle ABE$와 같은 넓이인 삼각형이라는 것을 빠르게 찾아낸다.</p> <p>→ $\triangle BCE$를 찾아내지 못한 학생들은 이때 '평행선과 삼각형의 넓이' 단원에서 자주 보았던 모형이 사선으로 기울어져 있는 모양임을 알게 되고, $\triangle BCE$와 $\triangle ABE$의 넓이가 같다는 것을 이해하게 된다.</p> <p>→ 한 화면에서 두 삼각형이 합동임을 함께 보여주어 빠르게 두 도형의 합동 종류</p>		<p>을 주어 수업에 대한 동기부여에 긍정적인 영향을 끼칠 수 있다.</p> <p>• 피타고라스의 정리 모형을 흐리게 하고, 평행하는 두 선분을 밝게 표시해 놓았기 때문에 학생들은 앞에서 선수학습 요소로 상기된 '평행선과 삼각형의 넓이'를 쉽게 떠올릴 수 있다. (메시지 설계 원리)</p> <p>• 앞 단계와는 다르게 두 개의 피타고라스 모형을 양쪽에 두고 $\triangle BCE$</p>

교수-학습 과정 및 근거

학습 과정	수업 사태	교수-학습 활동		시간	이론적 근거
		교사	학생		
		<p>△ABC의 꼭짓점 A에서 □BCGF의 한 변 FG로 수선을 그렸을 때, 그 수선이 변 BC와 변 FG와 만나는 각각의 지점을 L과 M이라고 정해준다.</p> <p>1. 그 다음에 학생들에게 △ABF와 동일한 넓이의 삼각형이 무엇인지 물어본다. (예상 답변: △BFL, △BFM, △LMB, △LMF)</p> <p>1) 이때, 동일한 넓이의 삼각형을 찾지 못하는 학생이 있다면 ‘평행선과 삼각형의 넓이’ 개념의 원리를 이해하지 못한 것이기 때문에 「슬라이드 6~8」에서 한 것처럼 한 단계씩 설명해준다.</p> <p>VIII. 「슬라이드 13」 결과적으로 △ABE = △BFL이라는 결론을 이끌어낼 수 있음을 학생들에게 보여준다.</p> <p>IX. 「슬라이드 14」 양 변을 두 배씩 곱해 주면, 처음 정사각형 S와 직사각형 S의 넓이와 같아지게 되고 □ABED=□BFML 가 성립한다는 사실을 보여준다.</p> <p>X. 「슬라이드 15」 이제 □ACHI = □CLMG 임을 보이게 되면 피타고라스의 정리가 ‘유클리드의 증명’으로 증명된다는 것을 알려준다.</p> <p>1. 질문이 있는 학생이 있는지 물어보고, 있다면 그 학생의 질문을 받는다.</p>	<p>를 파악한다.</p> <p>→ 학생들은 이전보다 쉽고, 빠르게 △ABF와 같은 넓이의 삼각형인 △BFL을 찾는다.</p> <p>→ 처음에 두 사각형의 넓이가 같다고 했을 때 가지게 된 의아함과 궁금증이 풀리게 된다.</p> <p>→ □ABED=□BFML을 보여준 단계와 동일하게 □ACHI = □CLMG를 보일 수 있는지 생각해본다.</p>		<p>와 △ABF를 비교할 수 있게 자료화면을 구성하였기 때문에 학생들은 두 삼각형의 합동 모형을 한 눈에 알아 볼 수 있다. (메시지 설계원리)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 슬라이드 6~8에서 평행하는 두 선분과 삼각형으로 같은 넓이를 찾는 활동 경험을 했었기 때문에 처음보다 쉽고 빠르게 찾을 수 있다. • 동일한 넓이의 삼각형을 찾지 못하는 학생의 경우 구조적 원리를 이해하지 못한 것이다. 이 학생들은 슬라이드 7과 슬라이드 11의 공통점을 알지 못한다. 그렇기 때문에 개념을 외우려 하는 것 보다는 학습의 구조를 이해할 수 있도록 하는 것이 먼저이다. (형태주의 심리학)

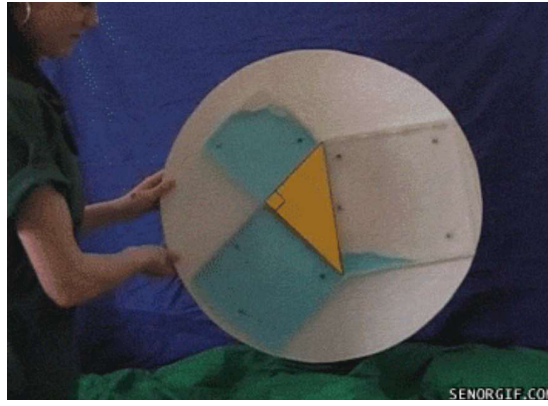
교수-학습 과정 및 근거					
학습 과정	수업 사태	교수-학습 활동		시간	이론적 근거
		교사	학생		
			→ 수업 중에 궁금한 점이 생긴 학생은 이때 손을 들고 질문 한다.		
부호화 : 의미있는 정보의 저장	학습안 내를 제공하기	1. [별첨4] 를 보여준다. (주의: 버튼을 순서대로 누르지 않으면 오류가 남) 2. $a^2=b^2+c^2$ 이 왜 성립하는지 눈으로 확인했는가를 학생들에게 물어본다.	→ 유클리드의 증명이 쉽게 와 닿지 않았지만, [별첨4]를 본 뒤 직관적으로 증명 과정을 이해할 수 있게 되었다. → 확인했다고 대답한다.	4'	<ul style="list-style-type: none"> 초록색 삼각형의 움직임이 유클리드의 증명을 직관적으로 이해할 수 있도록 도와주기 때문에 학생에게 의미있는 정보로 저장될 수 있다. (정보처리이론) 의미적 부화가 잘 일어난 학생은 장기기억장치에 '유클리드의 증명'이 들어가게 된다.
재생과 반응	수행행동을 유도하기	1. [별첨4]의 그림 6을 보여 주면서, 앞에서 우리가 함께 주황색 삼각형과 초록색 삼각형의 넓이가 동일하다는 것을 보였다는 것을 상기시킨다. 2. [별첨5]의 활동지를 나누어 주며, 이제 각자 활동지를 통해서 그림 6의 분홍색 삼각형과 남색 삼각형의 크기가 같다는 것을 보이라고 한다. 1.1. 활동시간은 8분이지만 학생들에게 말해주지 않는다. 1.1.1. 5분이 지났을 때 학습지 3단계에 도달하지 못한 학생들이 있는 경우 교실을 돌아다니며 해당 학생들의 활동지 작성에 도움을	→ 「슬라이드 15」에서 공부하면서 □ABED=□BFML을 보여준 단계와 동일하게 □ACHI = □CLMG를 보일 수 있는지 생각해본 것을 떠올린다. → 학습지를 받고 그림 6의 분홍색과 남색 삼각형의 위치를 파악하고, 학습지를 풀기 시작한다.	8'	<ul style="list-style-type: none"> 학습자의 인지구조를 고려하여 활동지 구성은 그림을 그리고 각 단계에 따라 같은 넓이의 삼각형과 합동 삼각형을 찾아 설명할 수 있는 영상적 표상단계로 하였다. (인지주의 - 학습자의 인지구조) 장기기억장치에 '유클리드의 증명법'이 자리잡은 학생은 활동지를 보고 학습 과정을 회상하여 단기기억장치에서 작업을 할 수 있는 상태가 된다. 이에 대한 반응을 활동

교수-학습 과정 및 근거					
학습 과정	수업 상태	교수-학습 활동		시간	이론적 근거
		교사	학생		
		준다. 1.2. 예상보다 활동지 작성이 빨리 끝나게 되면 강화 단계로 넘어간다.			지에 나타낼 수 있게 된다.
강화	피드백 제공하기	1. 1단계부터 5단계까지 학습지를 학생들과 함께 풀어어나간다. (이때 처음 수업했던 때보다 조금 빠른 속도로 진행한다.) 2. 혹시 다른 방법으로 푼 학생이 있다고 하는 경우 그 학생의 풀이과정을 경청해 준다. (최대 2명) 1.1. 학생의 풀이과정이 맞은 경우 - 이런 방법으로도 풀 수 있음을 다른 학생들에게 알리고 풀이과정을 보인 학생에게 박수를 쳐준다. 1.2. 학생의 풀이과정이 잘못된 경우 - 조금 다른 방법으로 풀려는 노력을 칭찬해주되, 잘못된 곳은 구체적으로 짚어 학생 스스로 풀이를 수정할 수 있도록 한다. 1. 질문을 받는다.	→ 자신의 활동지와 비교하며 다른 부분을 찾는다. → 풀지 못한 부분은 다른 학급친구들이 이야기하는 것을 듣고 다시 한 번 풀어본다. → 다른 방법으로 푼 학생이 있는 경우, 그 학생의 풀이과정을 경청하고 나의 답과 비교한다. → 다른 학생의 풀이가 끝나면 박수를 친다. → 질문이 있는 경우 질문을 한다.	5'	<ul style="list-style-type: none"> 정해진 시간동안 푼 활동지를 함께 공유하면서 모범 답안과 비교하기 때문에 피드백을 한 명씩 해주는 것 보다 효율적으로 할 수 있다. 유클리드의 증명법 특성상 '틀린' 답안보다 '유사한' 답안(도형 알파벳 순서 바꿔 쓰기, 사각형 내에 있는 또 다른 동일한 모형의 삼각형 찾기 등)이 더 많을 것이기 때문에 대부분의 학생들이 학습지를 쉽게 풀어낼 수 있어 성공을 경험할 수 있다. 이는 자신감 상승으로 이어질 수 있다. 피드백이 잘 이루어져야 이후 자극에 의한 재생 단계에서 똑같은 실수를 하지 않는다.
자극에 의한 재생	수행을 평가하기	1. 학생들에게 [별첨6] 학습지를 나눠준다. 2. 8분이 지난 이후 학습지를 뒤에서부터 앞으로 넘겨달라고 한다.	→ 학습지를 푼다.	8'	<ul style="list-style-type: none"> 학생들이 '선택적 지각'에서 배운 내용들을 머릿속에 정리하며 학습지를 풀 수 있도록 단계적으로 문제를 출제한다.
일반화	파지와 전이를 높이기	1. [파지] [별첨4]를 다시 보여준다. 1.1. 학습지를 거둔 뒤	→ 「평행선과 삼각형의 넓이」 - 「삼각형의 닮음」 - 「유클리드의 증명」 - 「피타고	3'	

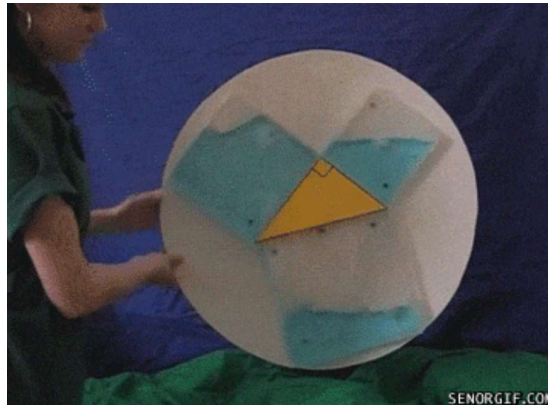
교수-학습 과정 및 근거					
학습 과정	수업 사태	교수-학습 활동		시간	이론적 근거
		교사	학생		
		<p>도형의 성질과 도형의 닮음을 이용하면 유클리드의 정리 단계를 충분히 따라갈 수 있다는 것을 상기시킨다.</p> <p>1.2. 유클리드의 정리로 피타고라스의 정리가 증명된다는 것을 이야기하며 학생들에게 수업을 요약해 준다.</p> <p>1. [전이] [별첨기]을 보여준다.</p> <p>1.3. 유클리드의 증명법을 과자를 통해서 직관적으로 볼 수 있는 방법이라고 소개한다.</p> <p>1.4. 크기가 일정한 과자나 껌을 먹을 때 시도해보라고 하며 수업을 마무리한다.</p>	<p>라스의 정리」의 연결 고리를 확실하게 정리한다.</p> <p>→ 과자를 가지고도 유클리드의 증명을 눈으로 확인할 수 있다는 것을 신기해한다.</p> <p>→ 크기가 일정한 과자나 껌을 떠올린다. (ex. 크래커, 에이스, 자일리톨 등)</p> <p>→ 해보고 싶어 한다.</p>		<ul style="list-style-type: none"> 일상 생활에서 자주 접하는 물건을 가지고, 유클리드 증명법을 보일 수 있다는 것을 보여줘 학생들이 흥미를 느낄 수 있다.

[별첨1] 영상으로 보는 피타고라스의 정리 1

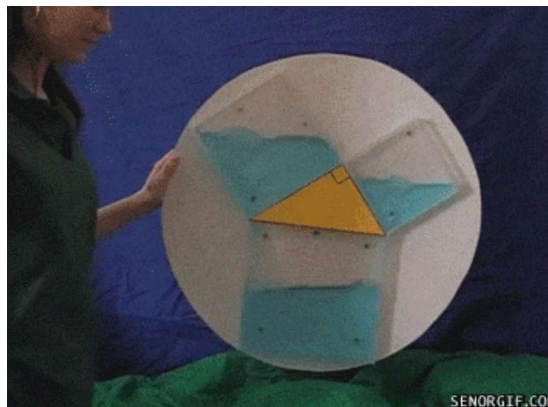
1)



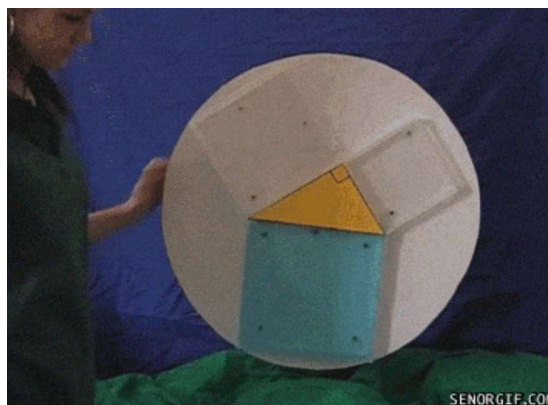
2)



3)

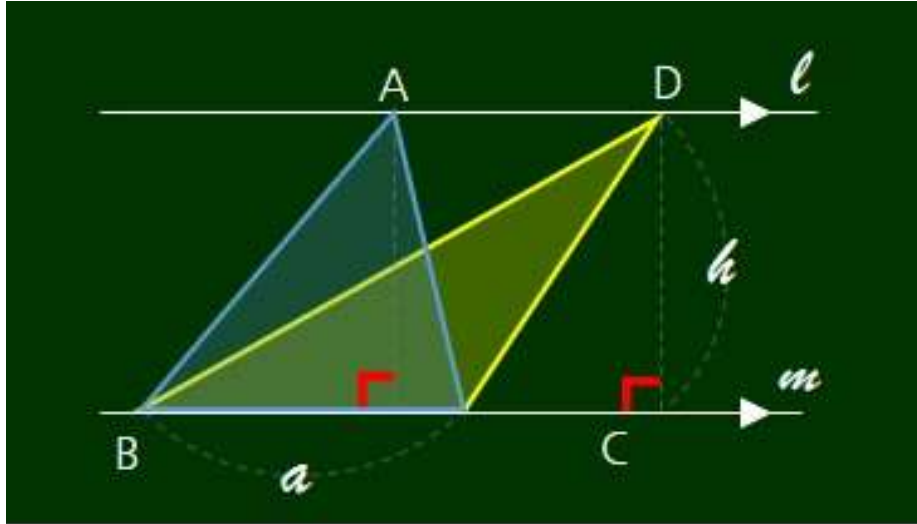


4)

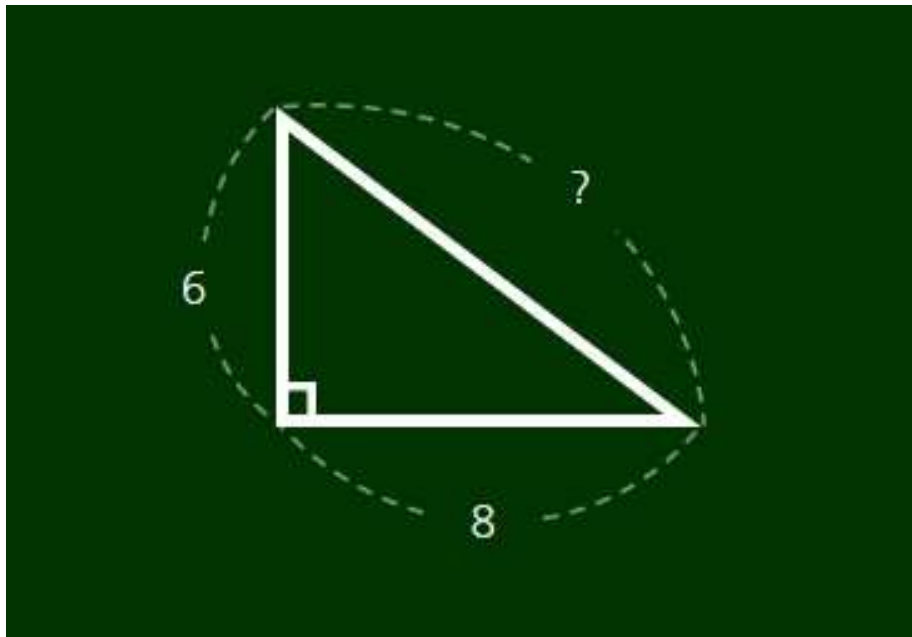


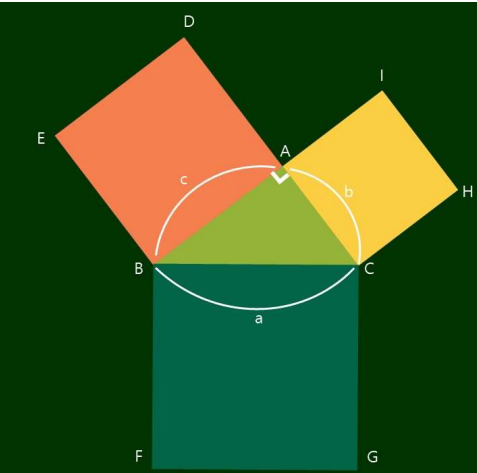
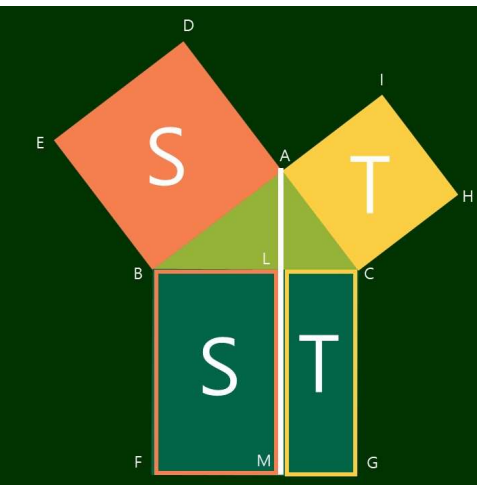
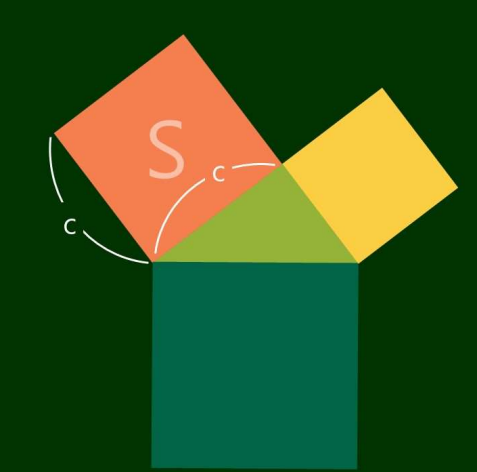
[별첨2]

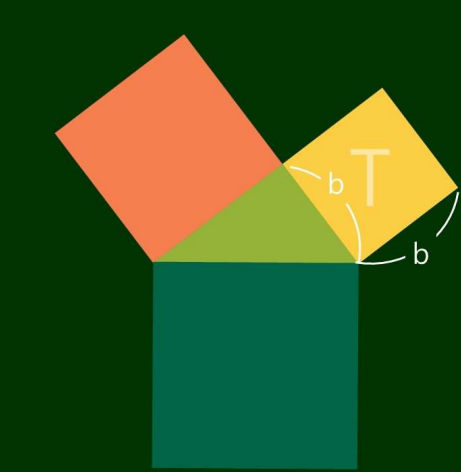
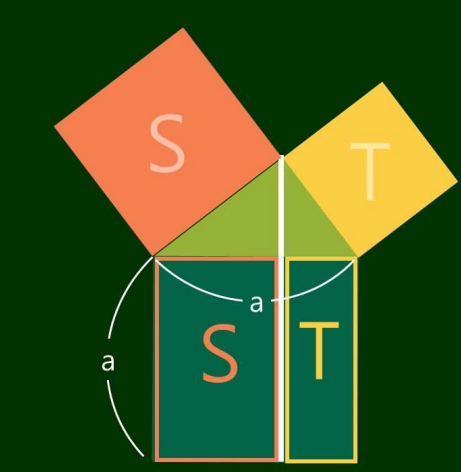
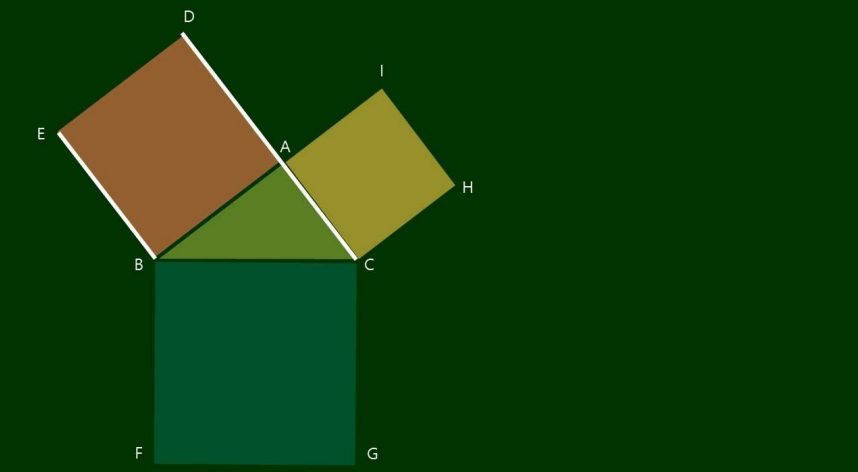
- 판서 1



- 판서 2

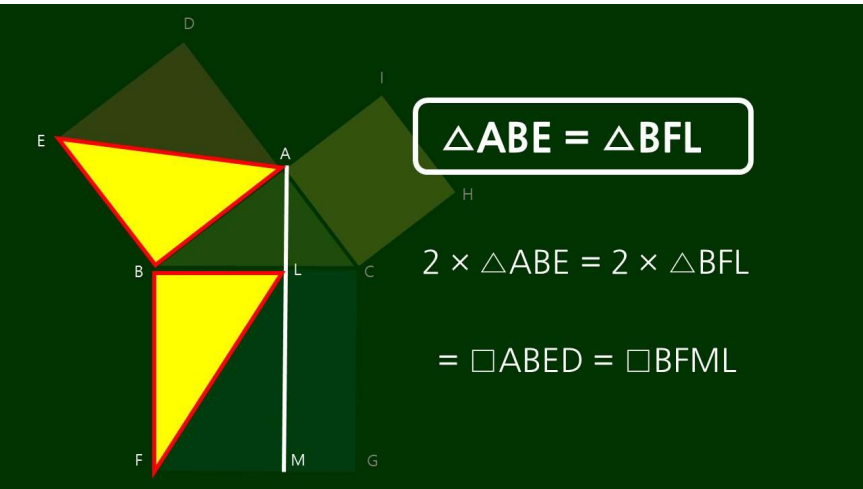
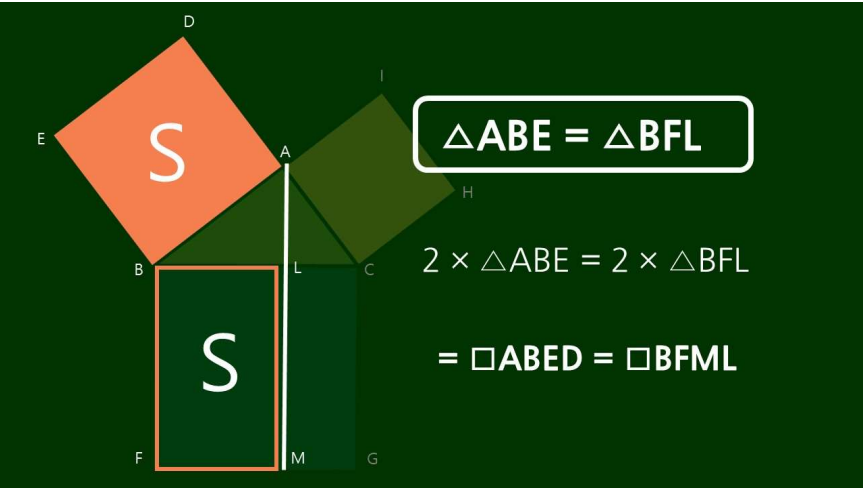
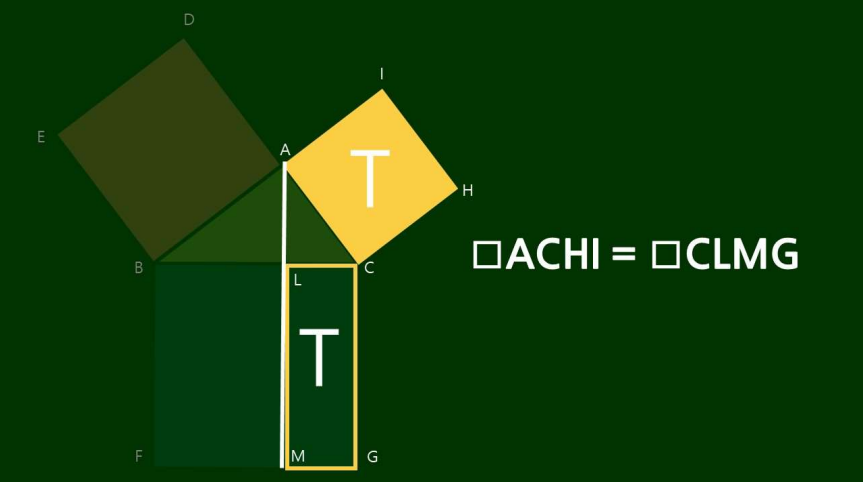


슬라이드	화면
# 1	 <p style="text-align: right;">피타고라스의 정리</p> $a^2 = b^2 + c^2$
# 2	 <p style="text-align: right;">유클리드의 정리</p> <p>S : □ABED = □BFML T : □ACHI = □CLMG</p> $\therefore a^2 = b^2 + c^2$
# 3	 <p style="text-align: right;">유클리드의 정리</p> $S = c^2$

<p># 4</p>	<p style="text-align: right;">유클리드의 정리</p>  <div style="border: 1px solid white; padding: 5px; width: fit-content; margin-left: auto; margin-right: auto;"> $T = b^2$ </div>
<p># 5</p>	<p style="text-align: right;">유클리드의 정리</p>  <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-left: auto; margin-right: auto;"> <div style="border: 1px solid white; padding: 5px;">$S = c^2$</div> <div style="border: 1px solid white; padding: 5px;">$T = b^2$</div> </div> <p style="text-align: center; margin-left: 100px;">➔ $S + T = a^2$</p> <p style="text-align: center; margin-left: 100px;">$\therefore a^2 = b^2 + c^2$</p>
<p># 6</p>	

<p># 7</p>	
<p># 8</p>	
<p># 9</p>	

<p># 10</p>	
<p># 11</p>	
<p># 12</p>	

<p># 13</p>	 <p>$\triangle ABE = \triangle BFL$</p> <p>$2 \times \triangle ABE = 2 \times \triangle BFL$</p> <p>$= \square ABED = \square BFML$</p>
<p># 14</p>	 <p>$\triangle ABE = \triangle BFL$</p> <p>$2 \times \triangle ABE = 2 \times \triangle BFL$</p> <p>$= \square ABED = \square BFML$</p>
<p># 15</p>	 <p>$\square ACHI = \square CLMG$</p>

※ GeoGebra 사이트에서 유클리드 증명법을 직관적으로 알 수 있는 짧은 자료

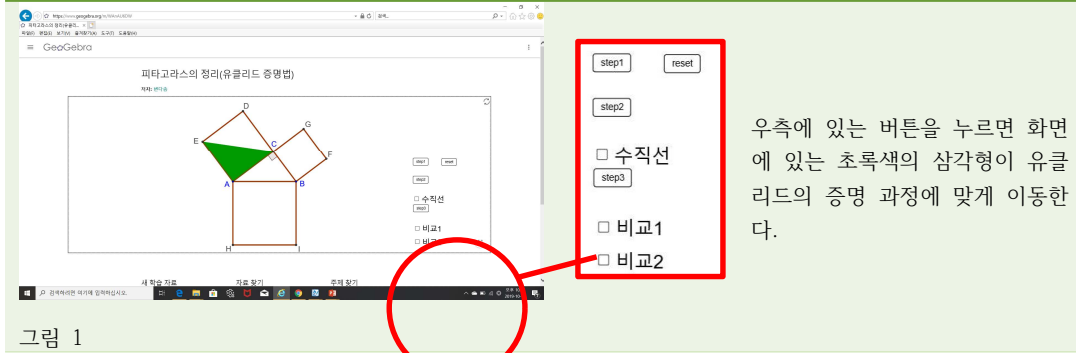


그림 1

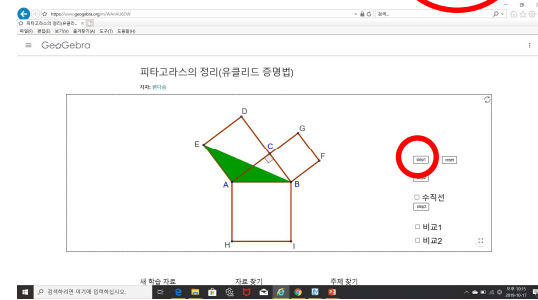


그림 2

[step1] 버튼을 눌렀을 때 초록색 삼각형이 그림 1에서 그림 2로 모양이 천천히 바뀐다.

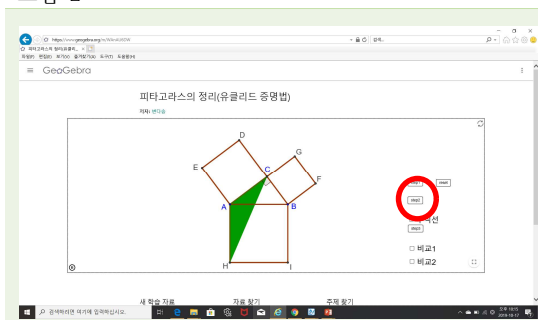


그림 3

[step2]를 눌렀을 때 초록색 삼각형이 그림 2에서 그림 3으로 모양이 천천히 바뀐다.

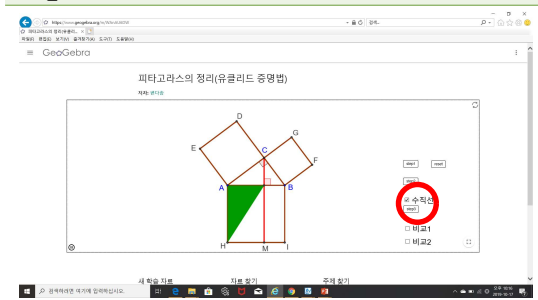
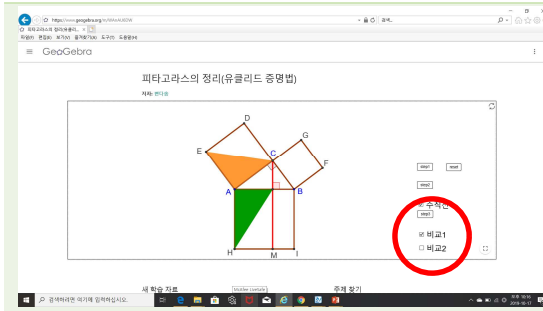


그림 4

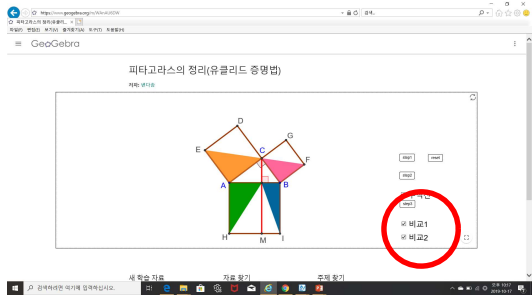
[수직선]의 □를 눌렀을 때 직선 CM에 빨간 수직선이 생긴다.
[step3]을 눌렀을 때 초록색 삼각형이 그림 3에서 그림 4의 모양으로 천천히 바뀐다.

붙임 3. [교육공학] 가네_9가지_수업사태_과제-학습지도안



[□ 비교1]의 □를 눌렀을 때
그림 5가 나타난다.

그림 5



[□ 비교2]의 □를 눌렀을 때
그림 6이 나타난다.

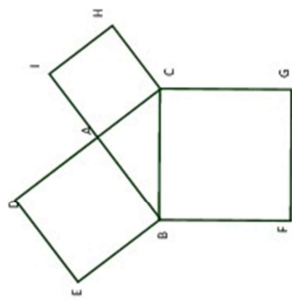
그림 6

피타고라스의 정리

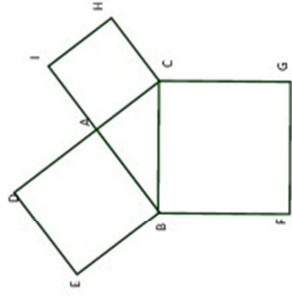
- 유클리드의 정리 -

2학년 _____반 _____반

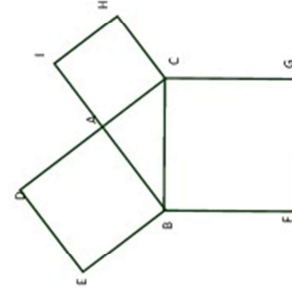
이름: _____



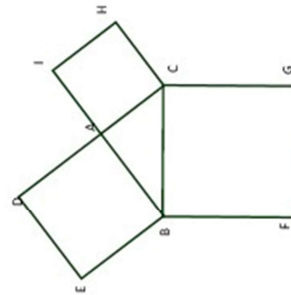
$$\triangle = \triangle$$



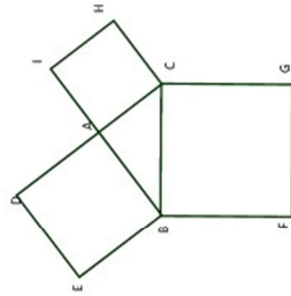
$$\triangle = \triangle$$



$$\triangle = \triangle$$



$$\triangle = \triangle$$



$$\square = \square$$



2학년 ____반 ____번
 이름: _____

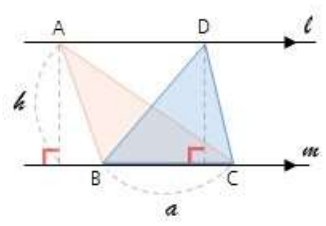
피타고라스의 정리

- 유클리드의 정리 -



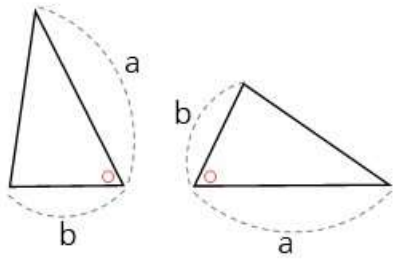
You Know, You Know?

1. $\triangle DBC$ 의 넓이와 $\triangle ABC$ 의 넓이를 각각 구하고, 두 삼각형의 관계를 빈칸에 쓰세요. (1점)



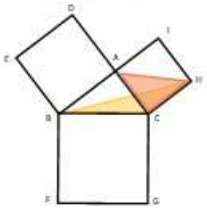
- 1) $\triangle ABC$ 의 넓이 = _____
- 2) $\triangle DBC$ 의 넓이 = _____
- 3) $\triangle DBC$ 의 넓이 $\triangle ABC$ 의 넓이

2. 두 삼각형은 닮음인가?
 닮음이라면 어떤 닮음인가? (2점)

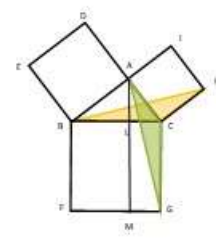


답: _____

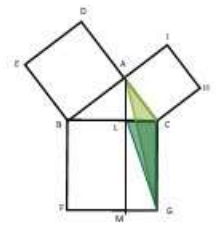
3. 다음은 유클리드의 증명 과정 일부를 그림으로 나타낸 것이다. 각 단계에 맞도록 빈칸을 채워라. (각 1점, 총 3점)



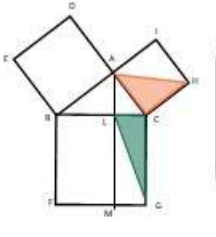
[보기] _____
 $\triangle ACH$ 와 $\triangle BCH$ 에서
 $\overline{BI} \parallel \overline{CH}$ (정사각형 $\square ABIL$)
 $\triangle ACH$ 의 넓이 $\triangle BCH$ 의 넓이



1) _____
 $\triangle ACG$ 와 $\triangle BCH$ 에서
 $\overline{AC} = \overline{BC}$ (정사각형 $\square ABCG$)
 $\angle BCH = \angle ACG$
 $\therefore \triangle ACG \cong \triangle BCH$ (합동)

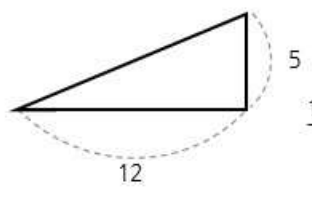


2) _____
 $\triangle ACG$ 와 $\triangle CGL$ 에서
 $\overline{AM} \parallel \overline{CG}$ (\overline{AM} 은 \overline{FG} 의 수선)
 $\triangle ACG$ 의 넓이 $\triangle CGL$ 의 넓이

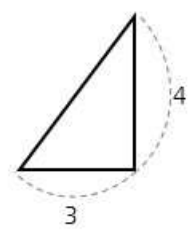


3) _____
 $\therefore \triangle ACH \cong \triangle LCG$
 $\Rightarrow \square \triangle ACH = \square \triangle LCG$
 $\Rightarrow \square ACHI \cong \square LCMG$

4. 피타고라스의 정리를 이용하여 빗변의 길이를 구하여라. (각 2점, 총 4점)



1) 답: _____



2) 답: _____

[별첨7]

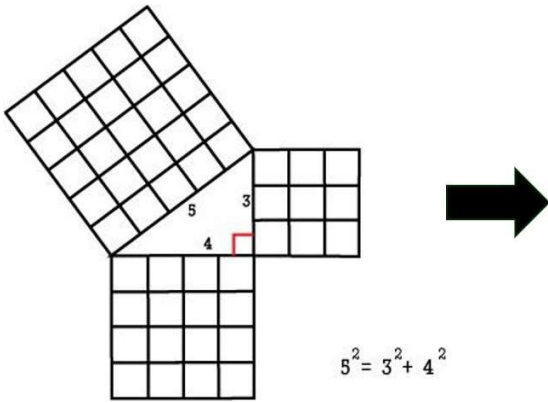


그림 1



그림 2

HOW?



수입활동 소비활동 특수활동

HOW?

수입활동

- 은행원** 월급확인/ 저축상품관리/ 대출 (도입예정)
- 통계청** 재종료(숙제) 제출 여부 확인: 주 1회 신용평가 위원회에 제출
- 국세청** 법의 세금 관리/ 세금 수입(소득세, 자리임대료, 발급 등)/ 세금 지출 (교실 내 모든 물건 및 소비활동)
- 신용평가위원** 신용포인트 정리 및 총금 변동 기록: 신용등급은 예금 이자율과 취업 자격기준이 됨.
- 증권사** 주식 그래프 관리/ 투자 상품 관리
- + α** 교실에서 필요하다고 생각되는 직업을 제안하면 정부의 편의를 거쳐 새로운 직업이 생김.
ex. 점심시간 용역을 할어주는 DA, 보드게임 관리인

아르바이트

HOW?

소비활동

벌금

- 세금 (10%)
- 자리 임대료
- 건강 보험료
- 전기세

필수적 소비처

- 과자, 학용품 구매하기
- 알기문제권
- 자습시간 자유이용권
- 급식 먼저 먹기
- D에게 노래 신청하기
- 가정통신문 재발급
- 선생님불만대어

선택적 소비처

- 과자, 학용품 구매하기
- 알기문제권
- 자습시간 자유이용권
- 급식 먼저 먹기
- D에게 노래 신청하기
- 가정통신문 재발급
- 선생님불만대어

HOW?

특수활동


경매




보험



마트




주식




WHY?



WHY?



WHY?



세금내는아이들

#초등학교 #회계경영 #학교회계 #인생은실전
돈으로 움직이는 초등학교회계 이야기

Task-Centered Instruction

Task-Centered Instruction | 과제중심교수

1) 목적 (학습목표)

실천을 통한 학습(Learning by doing)에 방점
주로 합력을 통한 도래 학습을 지향

2) 우선순위


수업의 효과성, 효율성 및 내적 동기화를 모두 지향

3) 수단(교수방법)

- 특정 지식/기술의 구성에 초점
- 고차원 사고능력(비판적 사고, 문제 해결 등)개발
- 다양한 실생활에서의 학습전이를 주로 지향
- 자기주도 학습 및 집단 협력 학습 능력을 중시

4) 공간 (역할)

학습자에게 결정 권한 위임



Task-Centered Instruction | 과제중심교수

1) 목적 (학습목표)

실천을 통한 학습(Learning by doing)에 방점
주로 합력을 통한 도래 학습을 지향

2) 우선순위

수업의 효과성, 효율성 및 내적 동기화를 모두 지향

3) 수단(교수방법)

- 특정 지식/기술의 구성에 초점
- 고차원 사고능력(비판적 사고, 문제 해결 등)개발을 주로 추구
- 다양한 실생활에서의 학습전이를 주로 지향
- 자기주도 학습 및 집단 협력 학습 능력을 중시

4) 공간 (역할)

학습자에게 결정 권한 위임



Task-Centered Instruction | 과제중심교수

4) 공간 (역할)

학습자에게 결정 권한 위임

A	B	C	D	E
1	내용	수입	지출	잔액
0. 6. 15 오전 11:21-07	급식도우미(6/12)		10	110
20. 6. 20 오후 8:49-20	재난지원금	100		110
20. 6. 20 오후 8:57-38	월기(5만원계좌)		50	60

월기 75% 적립권을 써서 50만이라는 큰 지출을 했습니다.

이날 그냥 하기 싫었나?

시간을 보면 9시가 다됐어요.

9시가 다되어서 아마 써보려고 하다가

밤도 늦었고 너무 힘들니까 (감편권을) 쓴 거 같아요.

근데 쓰라고 제기 쿠폰이나 이런 걸 만들어 놓은 거니까

뭐 쓰는 거는 저는 뭐 괜찮다고 생각합니다

거기서 또 뭘인이 배우는 게 있겠죠

(비대면 수업으로 학생들의 학습회피 Google 스프레드 시트로 작성)
아이들이 재난지원금을 어떻게 쓰는지 확인하면서 중 절반을 일기 면제권을 사용한 학생을 발견 하신 상황.

Task-Centered Instruction | 과제중심교수

Task-Centered Instruction | 과제중심교수 - 과제



은행원

통계청

국세청

신용평가위원



Task-Centered Instruction | 과제중심교수 - 과제

증권사가 하는 일

투자 개념은 4-5월 도입 추진

증권사가 하는 일

학습회제 적용 시간 필요

증권사가 하는 일

두 달 간의 투자 자본금 마련 기간

ex. 투자 활동의 도입

Task-Centered Instruction | 과제중심교수 - 과제

(직장인) 3월

(직장인)

(직장인) 6월

(직장인)

학생수 30명 일자리 30개

학생수 30명 일자리 15개

붙임 4. [교수학습이론]수업을바꿔라-세금내는아이들

Task-Centered Instruction | 과제중심교수 - 사전지식의 활성화

Task-Centered Instruction | 과제중심교수 - 시범/모범

Task-Centered Instruction | 과제중심교수 - 적용

Task-Centered Instruction | 과제중심교수 - 적용

Task-Centered Instruction | 과제중심교수 - 실천/탐색

Task-Centered Instruction | 과제중심교수 - 실천/탐색

참고문헌

학교 화폐 활동 유튜브 채널
https://www.youtube.com/channel/UC_yS9qx6-ZxS67HKPyWeXDg

Charles M.Reigeluth, 교수설계이론과모형, 변호승 외 7명, 아카데미프레스(2018)

교실에서 세금내는 아이들, "국채 발행해 재난지원금도 지급" 머니투데이, 2020.07.15 <https://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2020071014030817486>

수박씨닷컴, 엠베스트, 밀크티 비교 및 분석

XI. 총평 및 결론

1. 성인이 선호할 것 같은 태블릿

- 1) 개인적으로 수박씨 태블릿의 디자인은 깔끔하고 여백도 많아서 3사 태블릿 중에 가장 좋았다. 하지만 전체적인 색감, 분위기, 배치도, 폰트 글씨 등이 단순하고 편안한 느낌을 주는 부분들이 중학교 현장에서 경험했던 중학생들을 떠올려보면 지루하다고 느낄 것이라고 생각이 들었다.
- 2) 그림, 삽화, 아이콘 사용이 3사 중에 가장 적었다고 느꼈다. 그래서 강좌를 둘 중 하나를 고르려고 해도 일일이 강좌 제목을 끝까지 읽어봐야 1학기 것인지 2학기 것인지 알 수 있어서 답답했다.

2. 쓰던 서비스만 이용하게 되는 구조

- 1) 수박씨의 경우 타사와 비교했을 때 수행평가 서비스나 나만의 시험지 서비스같이 **훨씬 좋은 질의 서비스들이** 마련되어 있다. 하지만 태블릿을 사용하면서 **특정 서비스 내용, 태블릿으로 들어가는 방법이 두 가지를 모두 알아야만 사용이 가능할 것이라는 생각을 했다.** 타사 태블릿의 경우 다른 과목들을 공부하고 있을 때 하단이나 우측에 작게 “이거 필요하지 않니?”라는 느낌으로 관련 서비스 배너들을 노출하고 있다. 좋은 질의 서비스에 비해 노출도는 적어서 아쉬웠다.
- 2) 전체 메뉴가 PC와 동일하게 텍스트로만 나열되어 있는데다가 전체 화면의 25% 자리만 차지해서 보이는 게 답답했다. 그리고 수행평가 포탈같이 중요한 서비스들도 맨 아래 구석에 있어서 찾기 어려웠고, 심지어 수행평가 강의의 경우, 별도 강의 항목으로 들어가서 찾아야 하는 **번거로움**이 있었다.
- 3) 나는 태블릿 여기저기에 들어간 끝에 겨우 수행평가 강의를 있다는 걸 알 수 있었고, 아직 태블릿으로 포인트로 과자 응모하는 곳도 찾지 못했다.

3. 낮은 태블릿의 필요성

- 1) 태블릿을 쓰는 이유가 PC가 없어도 쉽게 학습할 수 있다는 이점 때문인데 지금 수박씨 태블릿은 PC를 그대로 넣어둔 느낌이 든다. PC보다 더 작은 화면에서 풍부한 서비스를 누리려다 보니 화면이 답답하게 느껴지기도 하고 그림이나 삽화가 없어서 지루하게 느껴질 수밖에 없다. 그래서 태블릿을 쓰다가 자연스럽게 PC로 넘어와서 세부 내용들을 살펴볼 수밖에 없었다.
- 2) 태블릿에 내장되는 펜이나 키보드 사용률도 적었다. 똑같은 구성의 밀크티 태블릿에서는 펜으로 영어 단어를 쓰고, 서술형 답안을 적어 내면 피드백 해주는 서비스도 실시하고 있다. 그리고 내용을 작성할 때도 전용 블루투스 키보드를 활용할 수 있어서 더 편하게 학습할 수 있다.


XII. 세부 내용 비교

: 3사 태블릿에서 차이를 보였던 부분들을 작성하였으며, 개인적으로 더 낫다고 판단되는 셀을 강조하였습니다.
더 나은 태블릿이 없다고 생각되는 경우에는 구분에 셀 강조를 하였습니다.

1. 나의 공부방 메인 화면

구분	수박씨	엠베스트	밀크티
메인 화면	<ul style="list-style-type: none"> 자신이 원하는 대로 '나의 공부방'을 설정할 수도 있고 수박씨 홈으로도 설정할 수 있어서 간편했다. 	<ul style="list-style-type: none"> 강좌 및 학습 앱 홍보 배너와 공지사항이 화면을 꽉 채울 정도로 배치되어 있다. 산만해서 내가 원하는 콘텐츠를 찾기가 어려웠다. 	<ul style="list-style-type: none"> 감성 있는 학습 사진이 나타나고 오늘의 학습 계획만 중앙에 살짝 떠있다. 바로 전체 메뉴를 누르게 돼서 초기 화면에 오래 머무르지는 않게 된다.
강좌 그룹화	<ul style="list-style-type: none"> 그룹을 만들기 전에 미리 수강할 강좌들을 신청해야하고, 다시 나의 강의실> 나만의 맞춤 강좌로 돌아와서 그룹을 만들어야 한다. 	—	<ul style="list-style-type: none"> '나의 강의실> 수강 중인 강좌'에서 오른쪽 상단에 '수강폴더 관리'를 누르면 수강폴더를 만들 수 있다. 하지만 강좌를 옮길 때는 수강중인 강좌 목록에 있는 강좌들을 하나씩 체크해야 한다.
나의 공부방	<ul style="list-style-type: none"> 스마트 플랜(오늘의 계획, 금주 학습시간, 금주 계획 달성)과 수박씨 알파, 오늘의 학습 계획, 강의 다운로드, 학습관리, 공지사항을 한 화면에서 확인할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> 오늘의 학습에서 선생님 이미지가 함께 나타나서 강좌 제목을 읽지 않아도 한눈에 강좌가 눈에 들어 온다. 	<ul style="list-style-type: none"> 명칭이 '나의 공부방'이나 '나의 학습방'처럼 딱딱하지 않고 '다이어리'라고 되어 있어서 학습 부담 없이 둘러볼 수 있어서 좋았다. 특히 일기를 쓰거나 부모님으로부터 오는 응원 문구가 보이니까 아 기자기한 느낌도 들었다. 종합학습현황에서는 과목별 학습량과 함께 전체 대비 특정 과목별 학습률이 막대기로 나와 있어서 한눈에 내가 어떤 과목에 치우쳐 공부하는지 알 수 있었다.

2. 전체 메뉴

구분	수박씨	엠베스트	밀크티
전체 메뉴	<p>수박씨 홈에서 오른쪽 위  버튼을 누르면 전체 메뉴를 볼 수 있다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> 전체 메뉴가 따로 없고 태블릿 화면 상단에 항상 콘텐츠 큰 항목이 떠있다. 어느 앱에서나 접근성은 좋지만, 일일이 범주를 하나씩 눌러봐야 세부 내용을 살펴볼 수 있어서 불편했다. 	<p>왼쪽 상단에 3 모양으로 전체메뉴 탭이 있고, 왼쪽 끝에서 화면 중간까지 손가락을 끌어 전체메뉴를 볼 수 있다. 특히 다른 학습 과정 상황에서도 이 방법을 이용하여 전체 메뉴를 볼 수 있다.</p> <p>전체 메뉴를 누르면 딱 찬 화면으로 전체 콘텐츠가 나타나는데 별도로 콘텐츠 범주를 누르지 않아도 첫 번째 열에는 콘텐츠 범주 제목 그 옆으로 포함되어 있는 세부 콘텐츠들이 쪽</p>

			<p>나열되어있다. 한 눈에 어떤 콘텐츠들이 있는지 파악할 수 있어서 접근성이 좋았다.</p> <p>3사 태블릿 중에 제일 빨리 사용법을 습득 할 수 있었다.</p>
--	--	--	--

3. 영어 단어 서비스

구분	수박씨	엠베스트	밀크티
영어 단어 채우기	<ul style="list-style-type: none"> • 단어를 학습할 때 '빈칸 훈련'을 통해 직접 단어를 입력하면서 학습할 수 있다. • 블루투스 키보드가 적용되지 않아서 화면에 나타나는 가상 키보드로 한 글자씩 입력하는 불편함이 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 영어 단어 빈칸이 통째로 뚫려있지 않고 중간 중간 몇 개의 철자만을 뚫어서 학습자가 채울 수 있도록 되어 있다. • 블루투스 키보드가 없는 대신 함께 제공되는 별도 펜과 별도 영단어장으로 단어를 채우면서 나만의 단어장을 만들 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • DIY 만점족보에서 단답형을 작성할 때 블루투스 키보드를 이용해 빈칸을 채울 수 있다.
단어 읽어주기	<ul style="list-style-type: none"> • 단어를 학습할 때 왼쪽 헤드셋 버튼을 누르면 단어와 예문을 차례대로 읽어준다. 	-	<ul style="list-style-type: none"> • [통째로 마시는 영어 교과서] Voca Training에서 단어를 학습할 때 위에는 단어 아래에는 예문이 나온다. 이때 단어와 예문에 대한 읽어주는 버튼이 따로 있기 때문에 자신이 원하는 부분만 반복해서 들을 수 있다. • [3초보기] 철자 이미지 학습에서 철자그림을 보여주면서 1회 음성으로 단어를 읽어준 다음 하단에 영어 단어와 한국어 뜻이 나온다. 이때 '예문보기'버튼이 나타나는데 예문보기를 누르면 예문이 나타나면서 1회 예문 음성이 나온다.

<p>단어 학습방법</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 단어를 학습할 때 다지선다형, 직접 입력형 등과 같은 다양한 학습 방법을 이용한다. 	<p style="text-align: center;">-</p>	<ul style="list-style-type: none"> • [3분 쿡쿡 영단어] <ul style="list-style-type: none"> ① 동일한 다지선다형이지만 ‘요리’라는 콘텐츠를 통해서 장을 보는 컨셉, 요리에 대한 식재료를 선택하는 컨셉 등 학습자들이 지루하지 않게 시각적인 요소들이 많이 더해져 있다. ② 뇌 풀기 퀴즈를 풀 때 화면 하단에 “푼 문제 수/ 총 문제 수”가 표시되고 가상의 경쟁 상대가 앞서가는 모션과 함께 ‘나 잡아봐라’와 같은 문구가 일시적으로 나타난다. • [3초보카] 단어를 학습할 때 철자와 유사한 그림을 제공하여 시각적으로 단어를 기억하도록 한다 (철자이미지 암기법).
<p>영한 테스트 암기 점검</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 오답을 적었을 때 틀리자마자 바로 오답 안내가 나오면서 정답이 빠르게 공개되고 다음 문제로 지나간다. 	<p style="text-align: center;">-</p>	<ul style="list-style-type: none"> • [3분 쿡쿡 영단어] 뇌 풀기 퀴즈를 통해 영어단어를 보고 뜻을 고를 수 있다. 이때 문제에 대한 오답·정답은 한 번의 퀴즈가 끝나고 제공된다. • [통째로 마시는 영어 교과서] Master에서는 한글 뜻을 보여주고 빈칸에 영어 단어를 채우도록 되어 있다. 문제의 80%이상 맞추어야 Master단계를 끝낼 수 있다. 단점은 별도의 오답노트나, 틀린 내용들을 살펴볼 수는 없고, 몇 번 학습했는지 Master에서 몇 개를 맞추었는지만 알 수 있다.
<p>독해 강좌</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 강좌 설명을 봐도 어떤 수준의 어휘, 문법 실력을 필요로 하는지 잘 모르겠다. 학습자 입장에서 필요한 강의를 고르기 어려워 보인다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 독해의 경우 ‘어휘’와 ‘문법’의 실력에 따라 난이도가 달라진다. 일부 영어 독해 강좌에서는 이를 보완하기 위해 강의 설명에서 어휘, 문법 준비도를 제시하고 있다. 이를 통해 학습자들은 자신의 어휘와 문법 실력에 따라 독해 강좌를 선택할 수 있게 된다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 수박씨와 엠베스트처럼 강의 난이도를 명칭을 초급, 중급, 고급으로 하지 않고 기초, 기본, 발전으로 정하였다. 수강 대상에 어휘, 문법, 해석 등 학습자의 실력 수준을 ‘나는 문법이 좀 약해’, ‘31번부터 34번까지 Cool내 나게 보내줬던 학생’ 등과같이 친근한 표현으로 나타내어 학습자들이 강좌 선택을 쉽게 할 수 있을 거라고 생각한다.
<p>듣기 강좌</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1개의 유형별 강좌, 여러 개의 기출 문제 위주의 강좌가 마련되어 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 듣기 문제 유형별 강좌가 여러 강좌 마련되어 있다. • 3사 중 가장 강의가 풍부했다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 듣기 문제 유형별 강좌가 마련되어 있으며 하나의 강의 안에 2개의 유형이 묶여 제공되고 있다.

붙임 5. [하계현장실습]3사_태블릿_비교_보고서

어휘 강좌	<ul style="list-style-type: none"> • 난이도 없이 5개의 강좌만이 제공되고 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 총 21개의 어휘 강좌가 개설되어 있으며 초, 중, 고급으로 나뉘어져 세분화되어 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 총 13개의 어휘 강좌가 개설되어 있고 강좌별로 해쉬태그(#)를 통해 난이도(기본, 입문, 발전)를 나타내고 있다.
----------	---	---	--

4. 수학 서비스

구분	수박씨	엠베스트	밀크티
수학 답안 작성방식	<ul style="list-style-type: none"> • 문제를 풀 때 왼쪽에 문제 화면을 보고 오른쪽에 있는 답안 체크 화면에 답을 표시한다. • 한 화면당 한 문제가 나타난다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 왼쪽에 문제 화면이 나타나며 문제를 풀 때 문제 화면에 나타난 선택지를 선택하는 방법으로 답안 제출이 가능하다. • 한 화면에 <u>한 문제만 볼지 아니면 전체 문제를 스크롤하면서 풀지</u> 선택할 수 있는 옵션이 마련되어 있다. 	

5. 수행평가 서비스

구분	수박씨	엠베스트	밀크티
수행평가 예시활용	<ul style="list-style-type: none"> • 대표 유형 을 다운로드해서 참고할 수 있다. • 위쪽에 수행평가 강의 버튼이 있는데 어느 과목에서 눌러도 국어 1-1 강의만 뜬다. 	—	<ul style="list-style-type: none"> • 수행평가항목에 ‘수행평가 대비 강좌’, ‘수행평가 자료실’이 함께 묶여 있어 수행평가 대비 강좌에 더 쉽게 접근할 수 있다.
수행평가 유형 작성	<ul style="list-style-type: none"> • 대표 유형 작성 양식을 다운로드할 수 있다. • <u>다운받은 수행평가 양식은 어디에 저장했는지 알려주지 않는다.</u> • 아직까지도 수행평가 양식 저장 위치는 모른다. 	—	<ul style="list-style-type: none"> • 대표 유형 작성 양식을 다운로드할 수 있는데, 다운로드 받은 파일은 상단 오른쪽 ‘MY다운로드’에서 확인이 가능하다. 다만 파일이 PPT, 엑셀, 워드 한글 파일일 경우에는 PC로 확인가능하다.

6. 테스트


구분	수박씨	엠베스트	밀크티
내 맘대로 TEST	<ul style="list-style-type: none"> • 학습자가 원하는 과목에서 필요한 단원들만 골라서 시험지를 만들 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 시험대비 셀프 테스트 • 원하는 과목에서 자신만의 시험지를 만들 수 있다. 하지만 특정 단원만 쏙쏙 고를 수는 없다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 중등에는 없다.
테스트 종류	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 평가와 검사가 가능하다. (과목별 레벨테스트, 내 맘대로 테스트, 수박씨 진단검사, 중2, 3 수학·과학 실전 평가, 중1 영수 성취도 평가) • 하지만 태블릿에서 ‘성취도 평가’를 제외한 나머지 평가는 눈에 잘 띄지 않는다. • 태블릿으로 과목별 레벨테스트에 	<ul style="list-style-type: none"> • 태블릿으로 학습을 할 때 ‘내신집중’, ‘영어완성’, 그리고 ‘수학정복’에 들어가면 왼쪽 아래에 ‘엠베스트 평가/검사센터’로 이동하는 창이 있다. 접근성이 좋아 잘 활용될 수 있다. • 전국 주요 과목의 출판사별 학교 시험지를 바탕으로 출제 경향을 분석하고 세부 유형별 출제율 및 실제 출제 유형을 제시하여 제작 	<ul style="list-style-type: none"> • 태블릿 전체 메뉴에서 ‘TEST ZONE’이라는 대분류가 세 번째 (첫 번째는 나의 학습방, 두 번째는 나만의 맞춤 강좌 찾기) 항목으로 나타나 있어 한눈에 밀크티에 준비되어 있는 테스트 종류가 눈에 들어오는 것을 알 수 있다.

	<p>도 접근하기 어렵다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 내신을 준비할 수 있는 평가 프로그램이 비교적 적다. 	<p>된 '내신마스터'는 학습자들의 내신 준비에 직접적으로 도움을 준다.</p>	
--	--	---	--

7. 동기부여(보상)

구분	수박씨	엠베스트	밀크티
장학 제도	<ul style="list-style-type: none"> • 열공 장학생과 영·수 우등생 장학생을 선발한다. • 제도가 다양하고 누구나 참여할 수 있다는 점에서 강점을 보이지만, 학습자들의 '학습'의지를 끝까지 끌고 가기에는 한계가 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 장학 제도 중 '목표학교 합격 부문'이라는 제도가 있는데, 자신이 9월 1일까지 목표 학교를 등록해 두고 합격했을 때 장학금을 받을 수 있다(현금). 	<ul style="list-style-type: none"> • 전 과목 올백, 평균 점수 n점 이상, 평균 5점 향상, 주요 과목 1 과목 100점 등 학교 시험을 기준으로 장학 제도를 운영하고 있다.
포인트	<ul style="list-style-type: none"> • '씨앗지수'와 '수박씨 포인트'가 별도로 존재한다. • 씨앗지수 3000점 이상부터 수박씨 포인트로 전환이 가능하며, 최근 3개월간 누적된 씨앗지수를 매월 1일 선정하여 등급을 나눈다. • 포인트를 사용하기가 번거롭다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 태블릿 상단에 포인트 현황이 체크되고, 그걸 누르면 포인트로 구매할 수 있는 '기프트 샵'으로 전환된다. 그곳에서 포인트를 기프트코인으로 교환할 수 있다. 또한 보유중인 M포인트를 메가스터디로 이전하여 사용할 수도 있다(사용기한 1년). 접근성이 좋고, 기프트코인 구매도 가능하기 때문에 태블릿을 사용하는 학습자들이 적립하고 싶다는 욕구가 학습할 때마다 생길 것으로 예상된다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 통합된 포인트를 사용하고 있으며, 태블릿 초기 화면에서 왼쪽 상단 프로필을 누르면 자신의 포인트를 확인할 수 있다. 이를 누르면 '포인트 샵'으로 이동하여 천재서점 교재 적립금으로 교환하거나, 문화상품권, 기프트코인, 문구류 등으로 교환이 가능하다.
장학생 도전	<ul style="list-style-type: none"> • 수박씨알파S존에서는 열공 장학생과 성적 장학생 도전이 가능하고 각 페이지에서 장학 기준이 설명되어 있고 도전이 가능하다. • 하지만 장학금 혜택을 '혜택보기' 버튼을 눌러야 볼 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 장학제도 소개를 비롯해서 모든 장학제도 탭에는 제일 먼저 혜택 내용이 나온다. • 학습자들 입장에서 도전하고 싶은 욕구도 들고 다양한 장학제도를 한눈에 살펴볼 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 열공미션(전체메뉴> 나의 학습방> 열공미션)을 통해서 장학 제도나 배지 현황을 확인할 수 있다. • 다른 학습자들의 업적과 장학 혜택을 볼 수 있어서 동기부여도 되고 공부 자극에 아주 적합하다고 느꼈다.

8. 기타

구분	수박씨	엠베스트	밀크티
UI	<ul style="list-style-type: none"> • <u>채도가 낮은 푸른색-회색 계열사 용으로 장시간 화면을 보고 있어도 눈이 피로하지 않다.</u> • 깔끔한 UI를 사용하고 있어서 유치하지 않다. 특히 폰트가 깔끔하다. 하지만 학습자 입장에서는 지루하게 느껴질 수 있을 것 같다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 진한 남색 계열을 기본 바탕으로 사용하고 있어서 태블릿 색상(검정)과 어우러져 고급스러운 느낌을 준다. • 태블릿 첫 화면만 보면 고등학생 태블릿 러닝으로 보인다. • 깔끔한 폰트를 사용하고 있는데 아이콘으로 만들어진 글자의 경우 화려하게 만들어져 이목을 끈다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 채도가 낮은 색을 주로 사용하고 있다. • 다만 외부 앱으로 연동되는 콘텐츠가 많았는데 외부 앱 UI는 굉장히 채도가 높은 다양한 색을 사용하고 있어 오랜 시간 보기에는 힘들었다. • 전체 메뉴가 깔끔하고 항목화되어 있어 굉장히 좋다. 태블릿 전체 화면을 채워 전체 메뉴가 나타나서 시원시원하다.
텍스트와 이미지 사용	<ul style="list-style-type: none"> • 텍스트 중심. • 태블릿 대부분이 텍스트로 이루어져 있다. • 제목을 다 읽어야만 학습자가 원하던 강좌인지, 학습자에게 맞는 학년, 학기인지를 파악할 수 있었다. • <u>이미지, 아이콘 등의 사용이 저조해서 이목을 끌지 않고 각 콘텐츠별로 구분되는 컨셉도 없어서 지루하다.</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • 직관적인 아이콘, 글자가 많이 사용된다.  <ul style="list-style-type: none"> • 이미지를 많이 사용한다. 강좌의 경우 강사들의 이미지를 더 눈에 잘 보이도록 배치하고 있어서 다른 강좌들과 구별이 쉽다. • 다만 텍스트가 콘텐츠별로 분위기 차이가 많이 나서 이질적인 느낌이 자주 들었다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 캐릭터가 굉장히 많이 사용된다. 일반적인 학습은 물론 퀴즈를 풀 때에도 종종 귀여운 캐릭터들이 나와 말을 걸곤 한다. • 강좌 콘텐츠, 나의 학습방 등 각각의 콘텐츠들이 가지고 있는 컨셉(전체적인 밀크티만의 분위기를 저해하지 않는 선에서)이 있어서 머릿속에 기억이 잘 된다.<u>(머칠 지나서 다시 들어가봐도 원하는 콘텐츠를 빠르게 찾을 수 있음)</u>
접근성	<ul style="list-style-type: none"> • 학습자들의 외적 동기부여 콘텐츠가 많이 마련되어 있는 편이지만 태블릿에서 접근성이 좋지 않고, 노출도 거의 되어 있지 않다. <u>명확하게 동기부여 콘텐츠 중에서 어떤 것을 찾는지 알고 있어야만 찾아볼 수 있었다.</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 강좌들을 여러 항목들에 중복되도록 넣어놔서(ex. 고등학교 예습과정 과목 → 고급 난이도 강좌, 수능 강좌 등에 중복되어 담겨있음) 강좌에 대한 접근성을 높이고 있다. • 일반 홈 화면에서도 외부 앱으로 갈 수 있는 배너들을 적극적으로 노출하고 있다.(산만하다.) 	<ul style="list-style-type: none"> • 전용 다이어리에서도 외부 학습 앱으로 넘어갈 수 있도록 마련되어 있음. • <u>이달의 교재 추천</u>이라는 배너를 만들어서 새로운 강의에 대한 접근성을 높이고 있다.
특징	<ul style="list-style-type: none"> • 학습 당일 처음 태블릿에 접속했을 때 '오늘의 학습 계획'이 팝업창으로 나타나기 때문에 <u>별도의 조작 없이도 하루 계획을 확인할 수 있다.</u> • 온라인 독서실 콘텐츠가 마련되어 있어서 집에서 혼자 공부하는 학습자들이 자극받으면서 공부할 수 있는 환경을 만들어준다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 유일하게 태블릿에 내장된 펜이 없었다. 대신 '스마트 필기'라는 서비스를 제공하고 있었는데, 태블릿과 함께 별도로 제공되는 펜(잉크가 나오는지)을 전용 노트에 작성하면 태블릿에 자동으로 내용이 함께 기록된다. 특히 <u>영어단어장과 플래너의 경우 태블릿과 동기화되기 때문에 태블릿이 없을 때에도 확인할 수 있다는 큰 장점이 있다.</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • 학습자들이 다양한 방식으로 질문할 수 있게 화면 캡처해서 질문하기와 무음으로 사진 찍어서 질문하기를 가능하도록 마련해두었다. 학습자들 입장에서는 편하게 질의응답이 가능하다는 장점이 있다.



[문학 신문]

동백꽃

김유정의 '동백꽃'의
인물의 심리와 갈등

문학신문

VISANG.COM

2021년 8월 3일

✓ 작품 주인공과의 가상 인터뷰 넣기

점순이 단독 인터뷰 “내 마음 몰라주는 게 답답해...”



강원도의 한 농촌에 거주하고 있는 점순이를 만나 단독 인터뷰를 했다. 최근 점순이는 자신의 아버지 밭을 밭을 빌려 농사짓는 소작인의 아들과 잦은 싸움으로 눈길을 끌었다.

✓ 작품에서의 인물의 심리를 바탕으로 내용 구성하기

● 며칠 전에 소작인 아들에게 먼저 감자를 보여주며 약 올린 것이 사실입니까?

사실입니다. 하지만 제가 소작인 아들이 싫어서 그랬던 게 아닙니다. 말 한번 붙여보고 싶던 차에 집에 감자가 있었고, 같이 나눠 먹고 싶어서 그랬던 것 뿐입니다. 정말 억울합니다.

● 하지만 그 뒤에도 소작인네 닭을 괴롭히고 싸움을 붙이지 않았나요?

소작인 아들이 제 마음을 알아줬더라면 닭싸움까지는 안 붙였을 겁니다. 그날 소작인 아들이 나무하러 가지 말고 저를 좀 봐줬으면 좋겠고, 저랑 같이 놀고 싶었을 뿐입니다. 그런데 소작인 아들은 일이 끝난 뒤에도 제 마음도 몰라주고, 우리 닭까지 죽였습니다. 그래도 제가 사과했습니다! 좋아하니까요! 이런 제 마음을 몰라주는 소작인 아들이 문제 아닌가요? 정말 답답합니다.

✓ 작품을 읽으면서 추측한 내용 광고로 넣기

사라진 닭을 찾습니다

여러분의 제보가 큰 힘이 됩니다!



토종닭 (수컷/ 5살)

잃어버린 날짜: 08월 01일

장소: 동백꽃밭 근처

특징: 오른쪽 날개에 고추장이 묻어있음

딸과 함께 바느질하던 어머니께서 갑자기 사라진 딸을 찾으러 밖으로 나오셨다가 닭이 사라진 것을 발견하셨다고 합니다. 혹시 혼자 돌아다니는 닭을 보셨거나, 누군가 닭을 들고 사라진 모습을 목격하셨다면 연락 부탁드립니다.

TEL) 010-XXXX-XXXX



[문학 신문]

동백꽃



문학신문 <주간 지식 탐험> 8월 첫째주 - 동백꽃

✓ 작품에 나오는 배경지식 작성하기

노란색 동백꽃을 아시나요?

보통 동백꽃이라고 하면 붉은 동백꽃을 떠올립니다. 하지만 강원도에서 말하는 동백꽃은 노란색이라는 사실 알고 계셨나요?

이런 이유로 한때 국문학계에서는 소설 <동백꽃>에서 나오는 '노란 동백꽃'을 두고 어려움을 겪은 적이 있다고 합니다. 동백꽃은 주로 우리나라 남쪽에서 피는 꽃인데 강원도에서, 그것도 노란색 동백꽃이라니!



<동백꽃>의 김유정 작가님이 동백꽃을 노랗다고 한 이유는 강원도 일부 지역에서는 생강나무 꽃을 동백꽃으로 부르기 때문입니다.

생강나무는 꽃이 먼저 핀 후에 잎이 나는데, 그래서 이른 봄에 산에서 보이는 노란 꽃들은 대부분 이 생강나무라고 합니다!

이제 봄에 핀 노란 꽃을 보면 개나리 말고 떠오르는 새로운 꽃을 알게 되었죠? 그럼 이번주 주간 지식 탐험은 여기까지입니다! 다음주에 또 만나요!

✓ 작품에 등장하는 주요 소재 광고하기



강원도 감자 맛있드래요~

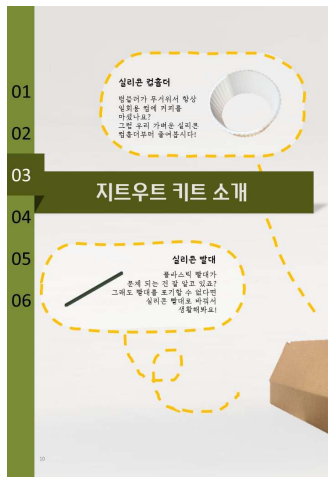
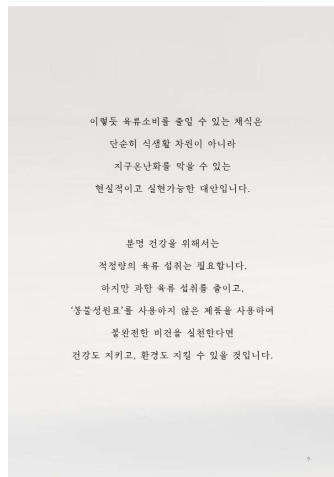
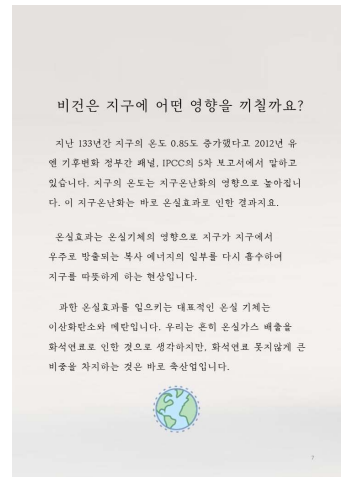
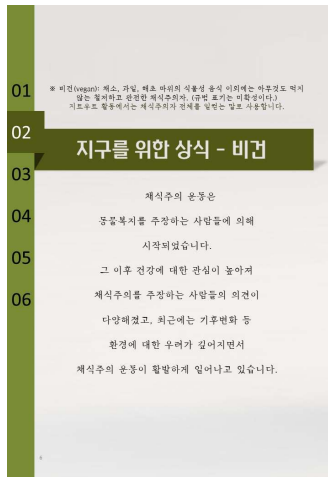
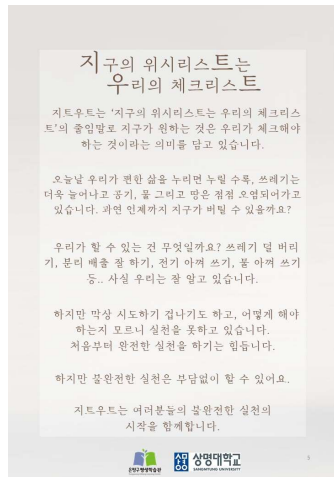
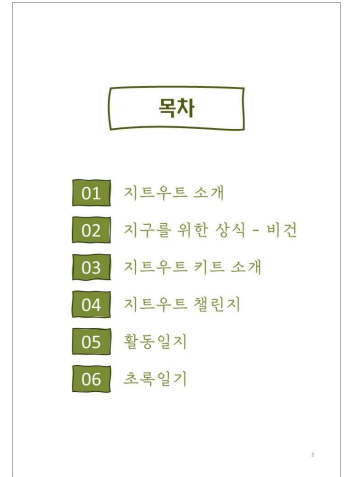
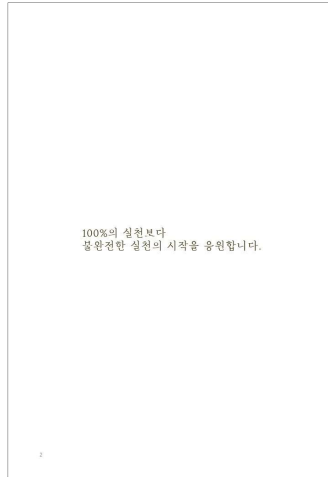
동백감자 15,000원
10kg/박스



싸다!
9,990원



전국 배송 가능!
033-XXX-XXXX



ZIT-UT CHALLENGE

01 용기내기
용기를 가지고 용기를 내요.

02 분리수거 전에 햇볕에 말려 보기
빨간 입냄이 묻은 컵라면, 플라스틱 포장 용기
케첩이 찢어 햇볕에 하루 이상 말려요.

04 지트우트 챌린지

05 다 먹은 우유 팩을 휴지로 바꾸기
분량구인 나들장터에서는
우유팩 20개를 휴지 1개를 교환할 수 있어요.

06 비건 시도해보기
한 끼만 비건 식사용 해보는 건 어때요?

환경 영화, 다큐멘터리 시청하기

내일, FOOD, INC. 올랐던 천둥 Before the Flood 추겨서 눈썰

친환경 랩으로 남은 음식 보관하기

실리콘 랩, 허니웍스랩 등

장바구니 사용하기

Trashtag 챌린지

어떤 곳이든 청소가 필요해 보이는 곳의 사진을 찍고
그 장소를 깨끗하게 치운 후
다시 사진을 찍어 올리며 진과 후를 비교해보세요!

제로웨이스트 샵 찾아 방문해보기

05 활동 일지

목차

첫 번째, 우리 프로그램은!

두 번째, 전기와 우리

세 번째, 전기와 나

네 번째, 쓰레기와 우리

다섯 번째, 쓰레기와 나

여섯 번째, 물과 우리

일곱 번째, 물과 나

여덟 번째, 지트우트와 나

1 첫 번째, 우리 프로그램은!

오늘의 주제: 오리엔테이션 날짜:

Q. 기후·환경과 쓰레기/ 물/ 전기는 어떤 관계인가요?

전기 물

쓰레기

우리 팀을 소개합니다.

팀명: 팀원/ 특징:

시즌 캡슐

To. 두 달 후 나에게

2 두 번째, 전기와 우리

오늘 하루를 시작하기 전,
지난 한 주 기후·환경을 위한 나의 모습을 적어봅시다.

월 일 요일 날씨: ☀️ ☁️ 🌧️ 🌨️

오늘의 주제: 날짜:

Q. 강연을 듣기 전
전기와 우리는 어떤 관계라고 생각하나요?

Q. 강연을 듣고 나서 어떤 생각이 들었나요?

3 세 번째, 전기와 나

오늘 강연 주제의 관련하여 내가 일상 생활에서
기후·환경을 위해 실천 할 수 있는 것 적어봅시다.

위에 적은 것들을 조원들과 공유하고,
함께 꼭 저질 것들 5개 이상 골라 봅시다.

조원들과 함께 일주일간 지킬 우리의 체크 리스트를 작성합니다.

우리의 체크 리스트

일	월	화	수	목	금
1)					
2)					
3)					
4)					
5)					
6)					
7)					

실천 한 항목은 표시하고, 실천하지 못한
항목은 미워 두어 다음주에 조원들과 공유합니다.

지난 주 체크 리스트 실천 eco 생산하기!

체크리스트 실천

- 30%이상 50%미만 달성 4 eco
- 50%이상 70%미만 달성 6 eco
- 70%이상 90%미만 달성 8 eco
- 90%이상 100%미만 달성 10 eco

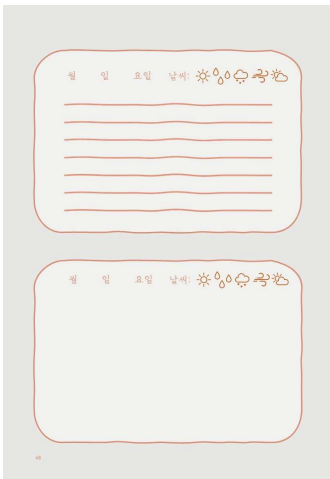
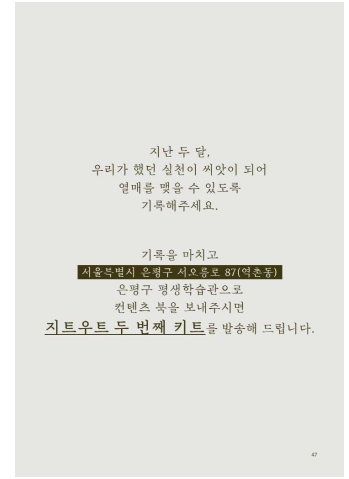
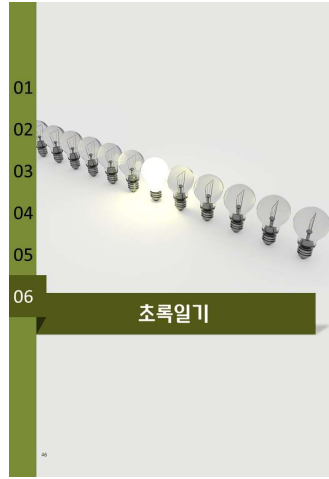
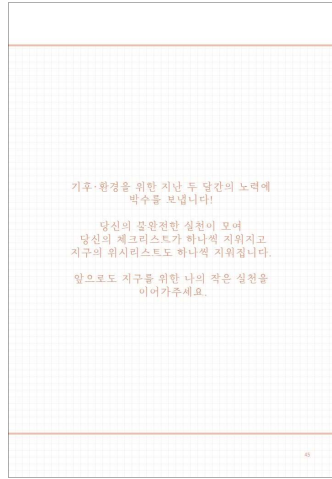
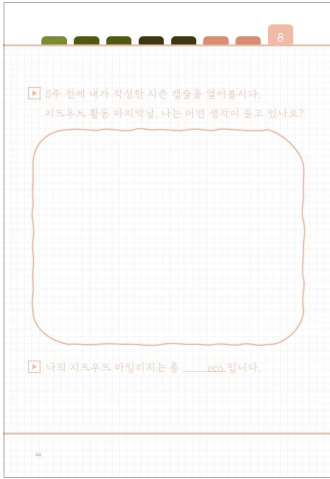
팀 활동

- 베스트 조목일기 작성자 5 eco
- 조원 모두 90%이상 달성 2 eco

나의 에코는 총 _____eco!

오늘 하루를 시작하기 전,
지난 한 주 기후·환경을 위한 나의 모습을 적어봅시다.

월 일 요일 날씨: ☀️ ☁️ 🌧️ 🌨️



토도수학을 살펴보고, → 토도수학/칸아카데미/교육프로그램 중에서 ...
 개별화교수 원리가 반영되어 있는 부분을 찾아서
 분석해 보세요.
 (내용은 직접 작성하고 추가적인 참고자료들이 있으면 첨부합니다.)

토도수학에서는 크게 '오늘의 모험', '자유 모드', '미션모드'가 있다. 이중 개별화교수 원리를 찾아볼 수 있는 주제는 크게 '오늘의 모험'과 '자유 모드'이다. 먼저 '오늘의 모험'에서는 오늘 해야 할 분량의 학습 내용이 들어있다. 매일매일 꾸준한 연습을 할 수 있도록 마련되어 있으며 학습자의 연령대와 레벨에 맞추어 제공된다. 하루 분량은 총 10개의 단계로 구성되어 있으며, 지도 위에서 캐릭터가 한 단계씩 앞으로 나아가며 각 단계들을 풀어 나가는 방식이다. 평균 2문제부터 6문제까지 각 단계에 따라 다양한 문항 수가 분포되어 있는데, 학습자인 아이들이 하고 싶어 하는 단계만 할 수 없도록 여러 단계들이 섞여서 나온다. 이는 개별화 교수의 일반원리, 개별화된 교수 목적에서 '전체과제 프로젝트는 학습자가 관심을 덜 가지는 역량까지 포함할 수 있도록 설계해야 한다.'는 것이 반영되어 있다. 만약 각 단계별 이미지에서 안에 있는 문제들을 예상할 수 있다면 학습자인 아이들이 그 단계를 하지 않고 싶어 할 것이다. 그렇기 때문에 '오늘의 모험'에서는 다른 길로 돌아갈 수 없도록 길을 외길로 만들고, 그 다음 단계로 넘어가기 위해서는 그 전 단계를 꼭 풀어야만 나갈 수 있도록 만든 것이다. 이때 아이들이 모르는 문제 유형을 만나 다음 단계로 넘어가지 않는 걸 방지하고자 도움 버튼을 오른쪽 상단에 만들어 두었다. 이 도움 버튼은 문제를 틀렸을 때 활성화 되는데 직접적으로 정답을 알려주어 다음 단계로 원활하게 넘어갈 수 있도록 해준다.

'자유모드'에는 학습자들이 '오늘의 모험'에서 풀었던 문제 유형들을 주제별로 항목화되어 있다. 그래서 학습자들이 원하는 단계를 각 레벨에 맞도록 풀 수 있도록 마련되어 있다. 따라서 학습자 스스로 이 문제 유형을 더 풀어봐야겠다고 생각이 들었을 때 추가적으로 활동을 이어나갈 수 있도록 해줄 수 있는 점에서 자기조절학습이 가능해보인다. 물론 이 토도 수학 대상자인 아이들은 처음에는 스스로 자유모드에서 시간을 투자하겠다고 생각하기는 힘들 것이다. 처음에는 부모님이 어플에 기록되어 있는 내용들을 보거나, 옆에서 지켜봤을 때 부족해보이는 유형들을 '자유모드'에서 연습할 수 있는 기회를 제공하는 것이 필요할 것이다.

그리고 토도 수학에 실려 있는 문제에서도 개별화 교수 원리를 찾아볼 수 있었는데, 과제의 난이도 수준과 학습자의 현재 역량 수준에 기반을 두어 과제를 조율 할 수 있다는 것이 가장 큰 특징이었다. 토도수학처럼 패드 혹은 스마트폰을 이용한 학습프로그램은 1-1맞춤으로 아이들의 상태를 관찰할 수 없다는 점이다. 하지만 토도수학은 이를 보완하고자 똑같은 문제를 풀더라도 다른 난이도로 접근해 해결할 수 있도록 프로그램을 만들어놓았다. 예를 들면 레벨 B에서 "숫자 따라 쓰기" 유형이 있다. 이 유형에서는 화면의 왼쪽에서 움직이는 공의 개수를 오른쪽 화면에 숫자를 따라 쓰도록 되어 있다. 이때 공을 보기만 해도 몇 개인지 아는 아이는 바로 숫자를 따라 쓰면 되지만, 이를 모르는 아이들은 공을 눌렀을 때 공 안에 나타나는 숫자를 보고 개수를 알 수 있다. 동시에 공을 눌렀을 때 해당 숫자가 음성으로도 나오기 때문에 아이들은 시각뿐만 아니라 청각으로도 학습이 진행된다. 또 다른 예로는 "수 세기"유형이 있는데, 숫자 따라 쓰기와 마찬가지로 오른쪽 화면에 나타나는 과일의 개수를 세는 것이다. 이도 마찬가지로 과일만 보고도 몇 개 인지 맞출 수 있는 학습자는 바로 오른쪽에 숫자를 쓰고, 그렇지 못하는 학습자는 과일을 눌러 그 위에 나타나는 숫자를 보고 개수를 알 수 있도록 되어 있다. 숫자 따라 쓰기 다른 점은 오른쪽화면에 숫자를 쓰는 방법이다. 여기서는 0부터 9까

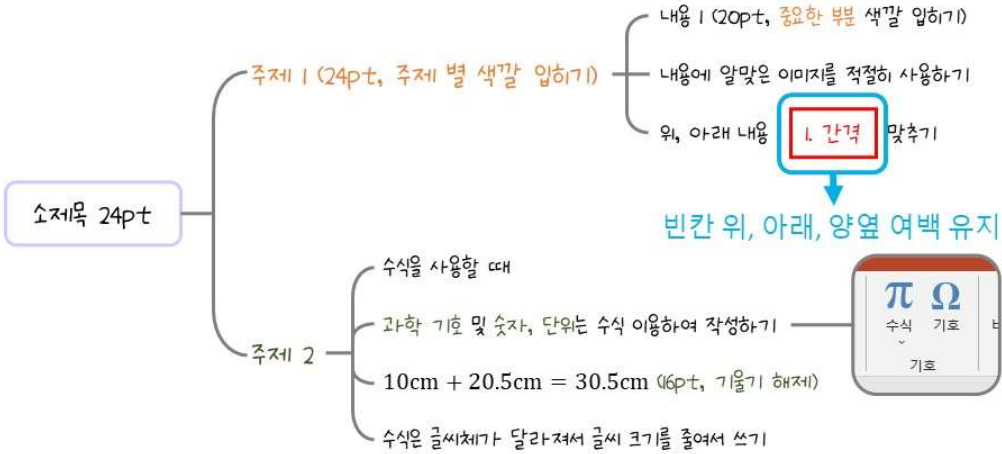
지 숫자 카드가 만들어져 있어서 그 숫자들을 가지고 정답을 맞힌다. 숫자가 어떻게 생겼는지 헷갈리는 학습자들을 위해 만들어놓은 일종의 선택지인 셈이다. 그리고 이런 선택지가 필요 없는 학습자들은 바로 숫자를 쓸 수 있도록 자리를 마련해 두었다.

마지막으로 개별화 교수의 원리를 볼 수 있는 또 다른 부분은 기록이다. 토도수학에서는 '부모 페이지'라는 곳이 따로 마련이 되어 있어서 학습자의 학부모가 학습자의 진도 현황을 볼 수 있도록 마련되어 있다. 각 문제 유형들을 얼마나 풀었는지 확인 할 수 있으며, 잘한 횟수와 어려운 횟수를 구분하여 학습자들이 어느 부분에서 약한지 파악할 수 있도록 되어 있다. 또한 문제 유형에 대해 학부모가 모를 수 있어서 바로가기를 통해 어떤 문제 유형인지 간단하게 파악할 수 있도록 만들어졌다. 그리고 마지막으로 푼 시간도 체크할 수 있다. 이런 자료들을 통해 학부모는 아이들에게 권장된 학습량을 측정할 수 있고, 아이의 상태 또한 확인할 수 있는 것이다. 이를 통해 아이의 학습 상태를 분석해보고 필요한 것들을 제시할 수 있다는 점에서 학부모는 아이들에게 개별화된 비계설정이 가능해진다.

과학학년_ 대단원명 소단원명 → [한컴 말랑말랑 Bold] 글씨체, 16pt, 학년별로 다른 색깔 사용

[나눔손글씨 중학생] 글씨체는 텍스트에 위쪽 여백 0으로 설정하면 위아래 간격이 동일해집니다.

- 위쪽 여백 0이 아닌 경우
- 위쪽 여백 0인 경우



※ 빈칸을 만들었던 방법

① 빈칸 답안 상자 만들기(세로 1.14cm로 고정, 가로는 글자수에 따라 다르게 설정)

나중에 수정이 편하고 전체 빈칸 간격에 통일성을 주기 때문에 안정적입니다. + 2. 통일성

② 빈칸이 들어갈 곳 양 옆을 여유있게 간격 만들어주기

나중에 수정이 편하고 전체 빈칸 간격에 통일성을 주기 때문에 안정적입니다.

③ 답안 위에 빈칸을 올려주고 간격 조절하기

나중에 수정이 편하고 전체 빈칸 간격에 2. 통일성을 주기 때문에 안정적입니다.

④ 답안 아래 있는 기존 글자 투명하게 (혹은 하얀색으로) 바꿔주기

나중에 수정이 편하고 전체 빈칸 간격에 2. 통일성을 주기 때문에 안정적입니다.

글자수	가로 길이
1	1.5 cm
2	2 cm
3	2.5 cm
4	3 cm
5	3.5 cm
6	4 cm
7	4.5 cm
8	5 cm

※ 빈칸 가로 길이 기준

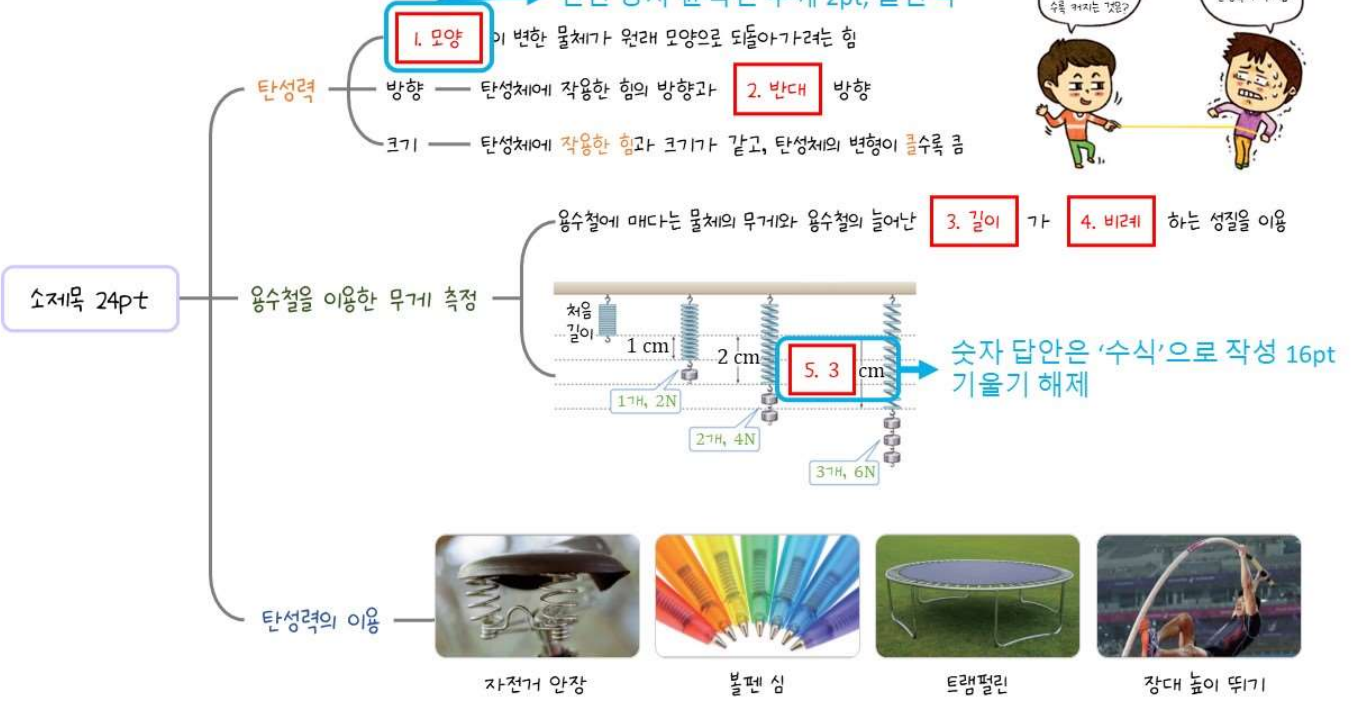
대부분 한글자면 1.5cm, 두글자면 2.0cm 이렇게 기준을 정해두고 설정했습니다. 오른쪽 표 참고하시면 됩니다. (모든 글자에 똑같이 적용하지는 않았고, 글자 길이나 크기에 따라서 조금씩 수정했습니다.)

※ 뒷 슬라이드에 학년별 예시 자료를 하나씩 추가하였으니 참고해주세요.

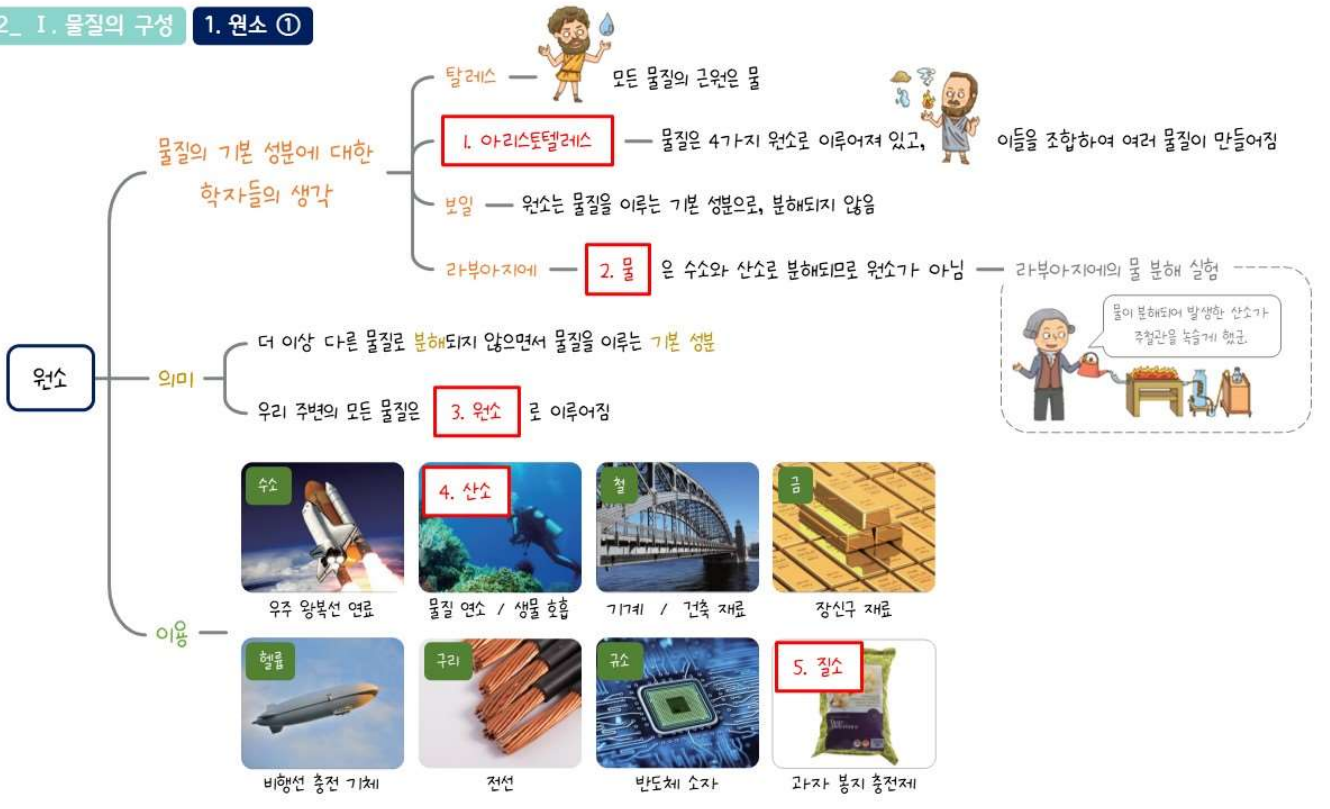
과학1_ II. 여러 가지 힘 1. 중력과 탄성력 ②

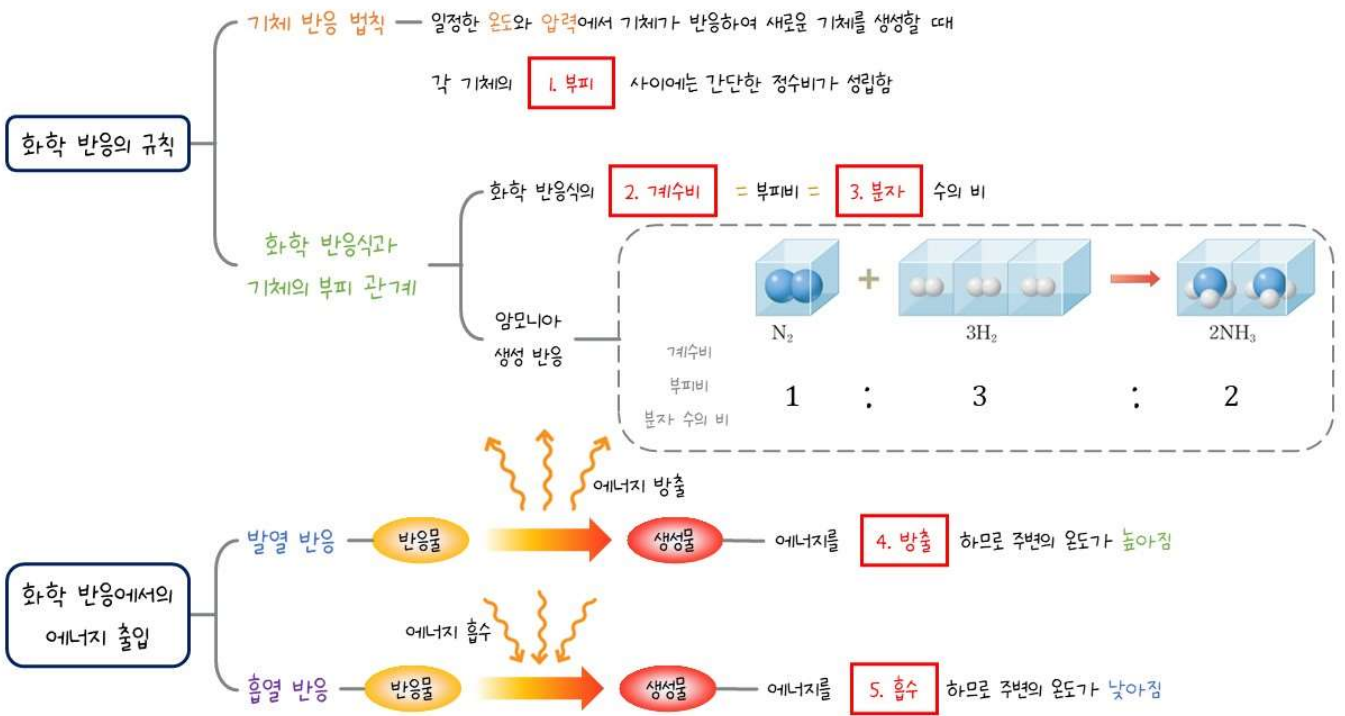
학년별 대단원, 중단원 제목 색상 주의

빈칸 상자 윤곽선 두께 2pt, 빨간색



과학2_ I. 물질의 구성 1. 원소 ①





자격취득 내역서

성 명 **최지현**

생년월일 **1995년 04월 29일**

등록번호 **GAL0122301643876**

자격종목 **GTQ(그래픽기술자격)**

취득일자 **2022년 02월 08일**

취득과목 **GTQ일러스트 1급**

위와 같이 취득하였음을 확인합니다.

2022.05.22

한국생산성본부 회장

새로운 변화에 빠르게 대응하는
미래 교육 기획자 최지현입니다.

2022 Ji-hyeon's Portfolio



최지현 Choi ji hyeon

생년월일: 1995.04.29

전화번호: 010.4137.5471

이메일: chlwlgus950@naver.com

특기: 기록, 자료 분석, 기획안 작성

취미: 운동, 아이디어 구상

■ 학력

2018.03 상명대학교 사범대학 교육학과 수석 입학

2022.08 상명대학교 사범대학 교육학과 졸업(예정)

■ 경험&경력

2018.06.~2018.09. KT&G 아롬드리 꿈.찾.아. 진로멘토링 - 교육학과 팀

2019.07.~2019.08. 서울시 교육복지사업-2019 우리 마을 상상공간 모הל렘

2020.09.~2020.11. (은평구) 프리마스 학원 - 중등 수학 강사

2021.01.~2021.06. 상명대학교 산학협력단 (교육공학) 연구보조

2021.07.~2021.08. 비상교육-수박씨학습기획Cell 연수

2021.10.~2021.12. 비상교육-이러닝학습기획Cell 파견직

2022.03.~2022.04. 학교현장실습-금천고등학교(수학)

■ 기술



■ 자격



2022 Ji-hyeon's Portfolio 2 / 25

CONTENTS

1. 첫 콘텐츠 기획과 실행을 성공적으로 마친다.	04
- KT&G 아름드리 꿈.찾.아. 진로멘토링(교육학과 팀)	
2. 전문 콘텐츠 기획자를 만나 조력하다.	10
- 2019 서울시 교육복지사업 선정 '우리 마을 상상공간 모할랩' 스태프	
3. 이러닝 부서에서 현장을 경험하다.	14
4. 현장 경험을 바탕으로 이러닝 부서 파견직을 나간다.	21

2022 Ji-hyeon's Portfolio 3/ 25

1. 첫 콘텐츠 기획과 실행을 성공적으로 마친다.

KT&G 복지재단



아름드리 꿈.찾.아 - 청소년 진로 멘토링

- 활동 기간
2018.06.02~2018.09.01
- 장소
KT&G복지재단 자원봉사센터(&터)
고대부중학교, 영남중학교
- 내용
대학생의 전공 연계 봉사활동을 통한
청소년의 진로, 진학 지원 멘토링
프로그램 기획 및 진행

2022 Ji-hyeon's Portfolio 4/ 25

Plan

Do

Check

육하원칙을 기반으로 '어떻게' 교육계열 진로·진학 내용을 전달할지 주도적으로 콘텐츠를 기획

1) who? 중학교 2학년

- 당시 중학생 사이에 인기를 끌던 '부부마블' 게임 어플에 착안하여 메인 콘텐츠 기획
- 중간에 쉬어가는 코너로 당시 유행했던 TV 예능 프로그램 '신시유기'에서 유행한 게임을 콘텐츠 연령에 맞게 수정하여 추가

2) when? 학교 진로 시간

- 교육계열 진로·진학에 관심이 없는 학생을 고려한 콘텐츠 기획
- 공부방법, 공부 계획 세우는 방법 등의 내용을 추가





2022 Ji-hyeon's Portfolio 5/ 25

Plan

Do

Check

육하원칙을 기반으로 '어떻게' 교육계열 진로·진학 내용을 전달할지 주도적으로 콘텐츠를 기획

3) where? 각 학급 교실

- 실제 주사위 인형 2개를 이용해 콘텐츠 몰입감을 높이기

4) what? 교육학과와 사범대학 진학 내용

- 교육대학교와 사범대학 진학 차이점, 진학 후 진출 할 수 있는 진로 영역의 내용

5) why 진로·진학 고민 해소를 위해

- 프로그램 종료 후 관련 진로에 관심이 있거나, 새로 생긴 학생들과 질의응답 시간 추가





2022 Ji-hyeon's Portfolio 6/ 25

Plan

1) 진행 과정

Do

6월, 7월 초: 세부 계획서 작성, PPT 제작

7월, 8월: 리허설, 팀별 피드백, 현장 파견

평가회

Check

2) 현장 모습 영남중학교(2018.07.11.), 고려대사범대학부속중학교(2018.08.28.) 파견



2022 Ji-hyeon's Portfolio 7/ 25

Plan

1) 파견 후 '결과보고서'를 통한 자기 평가 실시

2) 4차례 리허설을 통한 동료 평가와 피드백 반영 실시

Do

Check

[결과지]

KT&G 복지재단

영소년 진로 지원 멘토링 프로그램 결과보고서

진행기간	6월	7월	8월
진행장소	영남중학교	고려대사범대학부속중학교	영남중학교
진행인원	10명	10명	10명
진행목적	영소년 진로 지원 멘토링 프로그램의 효과성을 평가하고, 향후 멘토링 프로그램의 개선점을 도출하기 위함		
진행방법	현장 파견 및 설문조사		
진행결과	영남중학교에서는 멘토링 프로그램의 효과성을 높이기 위해 멘토링 프로그램을 강화할 것을 희망하며, 고려대사범대학부속중학교에서는 멘토링 프로그램의 효과성을 높이기 위해 멘토링 프로그램을 강화할 것을 희망하며, 영남중학교에서는 멘토링 프로그램의 효과성을 높이기 위해 멘토링 프로그램을 강화할 것을 희망함		
진행비고	진행 과정에서 멘토링 프로그램의 효과성을 높이기 위해 멘토링 프로그램을 강화할 것을 희망하며, 고려대사범대학부속중학교에서는 멘토링 프로그램의 효과성을 높이기 위해 멘토링 프로그램을 강화할 것을 희망하며, 영남중학교에서는 멘토링 프로그램의 효과성을 높이기 위해 멘토링 프로그램을 강화할 것을 희망함		

※ 활동 사진 별도 첨부
※ 현장 인터뷰 설문 결과 별도 첨부

이월 분담

1. 추진평가	윤정민 (국어)
2. 노트북 배포	최지현 (수학, 장기계획)
3. 사전촬영	김혜원 (단기계획, 고등교육)
4. 결과보고서	박상원 (역사, 영어, 중등교육)
5. 5차 평가회 결과보고 발표	김지현
6. 그 외 자료보충	이진경

→ 평가회 때도 ppt 제작 등은 필수가 아니라, 희망할 시 진행하셔도 됩니다. 미리 알려주시기 바랍니다.
→ 평가회 결과보고서는 결과지 형식은 없으며, 지 팀별로 1명씩 나눠 고계학교 진행한 후의 후기 등을 발표할 예정

반동 사항

1. 유사워 : 자리 이용 없이 그 자리에서 던지기 (구사워 줄리는 때는 그 일 발표자가 하는 것임)
2. 계획된 장기, 단기 부분을 제정 강제로 대해 (제정 부분 밑에 설명)
3. 주 진행자가 진행이 지루해지는 경우 분위기를 전환할 수 있는 제법 제안 준비 - 가워하워보

먼저먼저 블루마블 - 2차 수정.pptx	2018-07-02 오후 3:18
먼저먼저 블루마블 - 3차 수정.pptx	2018-08-07 오후 8:11
먼저먼저 블루마블 - 고대부중학교.pptx	2018-08-25 오후 6:36
먼저먼저 블루마블 - 신도림중학교.pptx	2018-06-18 오후 5:51
먼저먼저 블루마블 - 영남중학교.pptx	2018-06-18 오후 5:53

2022 Ji-hyeon's Portfolio 8/ 25

Plan
Do
Check

1) 콘텐츠 참여자 피드백 (고대부중 멘티 만족도 설문지 中)

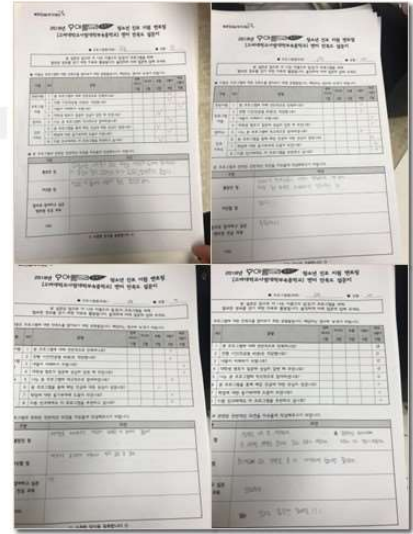
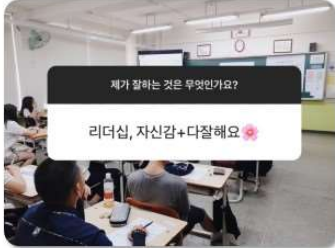
교육으로 지루할수 있는 부분을 게임과 동시에 같이해서 더 즐겁게 할 수 있었던것 같아 좋았고, 설명 또한 좋았다.

대학생 멘토님들이 자신이 경험해본 것 중에서 제일 좋은 방법을 소개해주시고 알려주신 점

부루마블로 하다보니까 거부감이 없었던 것 같아서 좋았다.

설명을 너무 잘 해주셨다. 각 과목별 공부법을 잡는데 많은 도움이 되었다. 실용적인 조언이어서 도움이 더 많이 되었다.

2) 동료 멘토의 평가 (동료 SNS 스토리 中)



2022 Ji-hyeon's Portfolio 9/ 25

2. 전문 콘텐츠 기획자를 만나 조력하다.



서울시 교육복지사업
'2019 우리 마을 상상공간 모הל랩'

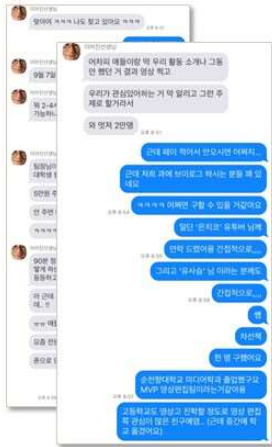


- 활동 기간
2019.07.23~2019.08.17
- 장소
서울 성북 청소년 문화의 집
- 내용
3D펜, 코딩, IoT 등 4차 산업과 관련된 다양한 기술 체험 및 실습하고, 이를 바탕으로 청소년이 원하는 미래의 우리집 또는 청소년 전용 야지트 공간을 함께 만들어보는 프로젝트형 메이커 프로그램

2022 Ji-hyeon's Portfolio 10/ 25

Plan
Do
Check

1) 지도자님과 프로그램 회기별 피드백 및 다음 콘텐츠 진행 회의



2) 동료 멘토들과 교류를 통한 프로그램 피드백 및 동료 상호 평가



3) 설문 조사, 포스트잇 질문지, 면담 등을 통해 각 콘텐츠에 대한 참여자들의 피드백 수집



2022 Ji-hyeon's Portfolio 13/ 25

3. 이러닝 부서에서 **현장**을 경험하다.



상명대X비상교육 하계 현장실습



- 활동 기간
2021.07.05~2021.08.31
- 장소
서울 구로구 디지털로33길 48
대릉포스트타워7차 15층 이러닝학습기획Cell
- 내용
 - 자사 및 타사 이러닝 비교 보고서 작성 (엠베스트, 밀크티, 수박씨)
 - 신교육과정에 맞춰 기존 콘텐츠 자료 업데이트 및 추가
 - 수행평가 콘텐츠 제작
 - 단원평가 등 학습서비스 데이터 입력 및 검수

2022 Ji-hyeon's Portfolio 14/ 25

Plan

교육공학 교수님의 '이러닝에서의 교수실재감' 연구를 보조하면서 이러닝 콘텐츠 기획자의 꿈을 품게 됨

Do

→ 상명대학교와 연계하여 운영되는 비상교육 현장실습연수에 지원

Check

비상교육 이러닝학습기획Cell 하계 연수생 업무

1. 중등 이러닝 콘텐츠 신규 개발 관련 (동기부여 콘텐츠) 조사, 아이디어 개진, 콘텐츠 정리 작업
2. 중등 역사 개정 관련 문항 편집 작업
3. 중등 수학 서비스 문항 편집 작업
4. 중등 수행평가 유형별 조사 및 모범 사례 작성
5. 특목/ 자사고 면접 기출 문항 조사 및 정리

현장에서 이러닝 콘텐츠가 개발되고 진행되는 과정,
일반 학습 콘텐츠와 이러닝 콘텐츠의 차이 등을 배우기 위해 지원

2022 Ji-hyeon's Portfolio 15/ 25

Plan

1) 수박씨닷컴, 엠베스트, 밀크티 비교 및 분석 보고서 작성

- 주요 내용

수박씨 테블릿에 대한 총평 및 결론, 3사 테블릿 세부 내용 비교
(나의 공부방 메인화면, 전체 메뉴, 영어 단어 서비스, 수학 서비스,
수행평가 서비스, 테스트, 동기부여 등)

Do

Check

2) 학생평가지원 포털을 이용해 수도권 중학교 수행평가 동향 조사 및 분석

- 기존 방법보다 빠르게 수행평가에 대한 정보만 찾을 수 있는 '학생평가지원 포털' 이용 방법 제시
- 분석한 데이터를 기반으로 수행평가 콘텐츠 총 32개 제작
: 최고 조회수 1457회, 평균 조회수 565회 기록(2022.05.08. 기준)

2022 Ji-hyeon's Portfolio 16/ 25

Plan

PPT로 제작한 수행평가 콘텐츠 32개

Do
Check



2022 Ji-hyeon's Portfolio 17/ 25

Plan

3) 2015 교육과정에 맞춰 기존 콘텐츠 자료 수정 및 제작

Do
Check

- 확인학습 TEST 콘텐츠 교안 제작 (역사① 4, 5, 6단원)
- 서술형 기출 족보 문항 및 답안 제작 (역사① 4, 5, 6단원, 중1 수학 1-7단원, 중2 수학 1-6단원, 중3 수학 1-5단원)
- 수행평가 콘텐츠 '마인드맵' 신규 제작 (역사① 21개, 사회① 36개, 중1 과학 16개 중3 과학 23개 제작)



2022 Ji-hyeon's Portfolio 18/ 25

Plan

4) 데일리 학습서비스 아이디어 제안서 약안 작성

Do

- 타사 유사 콘텐츠 분석(YBM, 해커스영어, 미래엔)
- 국어 데일리 학습서비스 아이디어 제안(매일 책 읽기, 사자성어/문법/맞춤법/바른 발음/속담/속어/띄어쓰기 등)
- 영어 데일리 학습서비스 아이디어 제안(영어 듣기, 영어 하루 한 문제)
- 일반 상식, 두뇌 운동 등 자투리 지식 콘텐츠 아이디어 제안

Check



2022 Ji-hyeon's Portfolio 19/ 25

Plan

1) 여러 업무를 동시 진행하면서 파일 정리가 필요하다고 느낀

→ 업무 순서와 내용에 따라 파일을 분류하여 백업

Do

Check

00. 연수 관련 서류	2021-07-07 오후 1:26
01. 타사 이러닝 비교	2021-07-05 오후 6:02
02. 수행평가 자료 정리	2021-07-06 오전 10:18
03. 초등 이러닝 회사별 보상	2021-07-07 오후 2:49
04. 수행평가[마인드맵] 자료 업데이트	2021-07-08 오전 10:39
05. 확인학습TEST 교안 작성	2021-07-09 오후 4:47
06. 서울형 기술교육	2021-07-13 오후 3:16
07. 공부의욕증진소	2021-07-20 오후 4:49
08. 마인드맵	2021-07-22 오후 4:43
09. 수행평가 자료 제작	2021-07-24 오전 10:04
10. 성적우수수기	2021-08-09 오후 3:52
11. 데일리학습서비스	2021-08-18 오후 12:34
12. 서울형기술교육 넘버링	2021-08-27 오전 10:33
13. 2021 면접 질문 조사	2021-08-27 오후 2:34
2021 하계 현장실습 안내.pdf	2021-07-05 오후 8:45

2) 연수 담당자의 주간 피드백과 평가

피드백	연수 첫 주처럼 만큼 매일 새로운 업무를 전달하였는데 매 업무마다 내용을 잘 파악하고 수행했습니다. 그 뿐만 아니라 업무 효율을 높일 수 있는 방법을 생각하고 말하는 모습을 보면서 최선을 다하려는 의지가 특히 눈에 띄었습니다. 콘텐츠 분석이나 자료 조사한 후, 보고서를 제출할 때도 본인의 의견을 함께 잘 정리해주어 업무 진행에 많은 도움이 되었습니다.
연수대상자	최지현, 최현수담당자, 박선지 (인)
피드백	자사 및 타사의 콘텐츠를 비교 분석하는 보고서를 작성할 때 콘텐츠별로 아주 자세하게 분석해주었고, 전체적인 느낌이나 보완점, 개선점까지 잘 작성해주었습니다. 하지만, 비교하는 내용이 좀 더 잘 드러나게 작성할 필요가 있었고, 피드백을 통해 잘 마무리하였습니다. 해당 업무를 함으로써 중등 콘텐츠에 대한 이해도가 높아졌을 것이라고 생각합니다. 교안 작성은 업무를 진행할 때마다 피드백을 잘 반영하여 빠르게 잘 해내고 있습니다.
피드백	새로운 업무의 경우 더 나은 방법을 고민해 내며 적극적인 모습으로 업무에 임하였습니다. 덕분에 수행평가 자료의 퀄리티를 높이며 완성도 있는 자료를 만들 수 있었습니다. 업무 속도에 있어 좀 더 꼼꼼하게 한다면 업무 능력이 훨씬 더 향상할 것이라고 생각합니다.
피드백	수행평가 자료 제작에 있어 많은 고민을 하여 작업을 한 것이 느껴졌고, 완성도 있는 결과물을 만들어 냈습니다. 또한, 작업 속도가 빨라 업무에 적용하는 능력이 뛰어나다고 생각합니다. 항상 하던 업무를 끝까지 마무리하고 퇴근하는 모습을 보면서 책임감을 느낄 수 있었습니다.

2022 Ji-hyeon's Portfolio 20/ 25

4. 현장 경험을 바탕으로 이러닝 부서 파견직을 나간다.



비상교육 파견직



- 근무 기간
2021.10.21.~2021.12.21
- 장소
서울 구로구 디지털로33길 48
대릉포스트타워7차 15층 이러닝학습기획Cell
- 주요 업무
 - 수박씨닷컴 메타학습 솔루션-한눈에 쏙쏙 마인드맵 제작
 - 단원별 주요 내용 선별 후 마인드맵 빈칸 문제 출제
 - 예비중학생 수학 평가지 제작
 - 예비중학생 과학 평가지 선정 및 제작

2022 Ji-hyeon's Portfolio 21/ 25



4. 현장 경험을 바탕으로 이러닝 부서 파견직을 나간다.

Plan

이전 현장실습을 통해 이러닝부서에 취업하기 위해 필요한 것은 **현장 경험**이라는 것을 깨닫게 됨

Do



현장실습 종료 후 연수담당자로부터 파견직 제의를 받게 되어 단기 계약직으로 업무를 수행하게 됨

Check

Act



이러닝 부서에서의 **깊이 있는 경험**을 쌓기 위해 **학업과 파견직 업무 병행**

2022 Ji-hyeon's Portfolio 22/ 25

Plan

Do

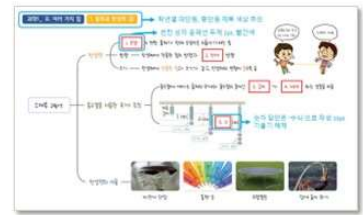
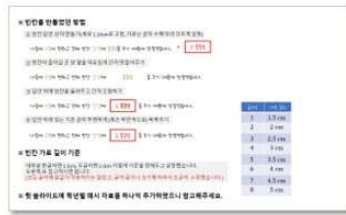
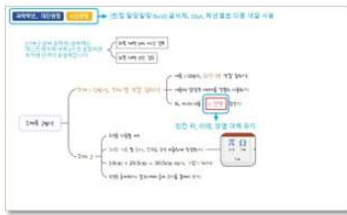
Check

1) 한눈에 쏙쏙 마인드맵 과학 110개, 사회 30개 총 140개 제작



- ▶ 과학 128개
- ▶ 과학 243개
- ▶ 과학 339개
- ▶ 사회 30개

- 파견직 이후에도 추가로 제작 및 수정될 상황을 대비해 가이드라인 제작 후 퇴사



2022 Ji-hyeon's Portfolio 23/ 25

Plan

Do

Check

2) 수박씨 태블릿 서버에 기존 수행평가 강좌 209개 등록, 썸네일 및 교안 자료 업데이트

3) 중학교 과학과 성취기준에 따라 평가지 제작

- 예비 중 2학년 과학 문제 선정 후 답안지 작성 및 난이도에 따른 배점 부여

4) 기존 수행평가 자료 342개 태블릿 서버에 업로드 및 썸네일 수정

5) 수박씨닷컴 메타학습 솔루션, 스마트매쓰 솔루션 강의 매칭

- 중등 1학년 1,089개, 중등 3학년 1,335개 매칭

6) 중학교 1학년 영어·수학 실전평가 문제 및 해설지 제작

7) 중학교 2, 3학년 수학·과학 실전평가 문제 및 해설지 제작

2022 Ji-hyeon's Portfolio 24/ 25

