

롤플레이 기반 교원 수업평가 역량 강화 프로그램 설명자료

목차

1. 프로그램 및 역량 소개
2. 교육결과물 및 수강소감 소개



1.

프로그램 및 역량의 개념 소개

1. 교원의 수업-평가 역량 개발 프로그램 개요

1) 실시배경과 목표

■ 실시 배경

- 창의적 인재 양성에 적합한 「2015 개정 교육과정」을 도입·적용하고, '학생 참여형 수업', '과정중심 평가'가 학교 현장에 정착될 수 있도록 국정과제를 중심으로 다양한 정책을 추진 중임
- 교실혁명을 통한 공교육 혁신 학생 참여형 수업과 연계하여 과정을 중시하는 평가 제도로 변화함에 따라 학생평가 체제 개선 및 교원의 수업·평가 전문성 신장에 대한 요구가 확대되고 있음
- 학생평가 및 학생부의 신뢰성과 공정성을 제고하고 미래 교육에 대비하기 위해 중장기적 교원의 수업 및 평가 역량 강화 지원 체계 마련 필요

■ 실시 목표

- 실제 학교 현장에서 수업·평가 관련 뛰어난 행동 특성을 보이는 교사들의 경험 사례를 바탕으로 교원 역량을 도출
- 현장과 소통하는 체제로서 역량 강화 방안 교육 추진

1. 교원의 수업-평가 역량 개발 프로그램 개요

2) 프로그램 접근방법(DCBL접근)

본 학습 프로그램은 경험기반 DC학습방법으로 설계하였음

[참고] DCBL(Development Center Based Learning)이란?

실제 교육대상자가 현업(현장)에서 수행해야 하는 업무·역할과 유사한 **시뮬레이션(Simulation)** 상황을 제시하고, 그 과제를 해결해가는 과정과 결과에서 드러난 참가자의 역량 수준에 대해 **관찰자(동료, 퍼실리테이터)**가 **피드백을 제공**함으로써, 스스로 역량수준을 인식하고 향상시킬 수 있도록 해주는 교육 프로그램임

[기존 DC기반 학습방법]과 [경험기반 DC 학습방법]의 차이

구분	기존 DC기반 학습방법	경험기반 DC 학습 방법
학습시간	1~3일 단위의 긴 교육 시간	4~8시간 단위 프로그램으로 설계
학습인원	6인 이하의 소규모 진행 방식	7~8개의 소그룹(6명 내외)을 동시에 운영 가능
상호작용	제한적인 학습자 간 상호작용	프로그램 전반에 상호작용 및 성찰 활동 설계
프로그램 개발	모의상황 개발 비용 및 시간 소요	역량에 따른 구조와 간략한 맥락만 제시되며, 과제를 연수 속에서 교육대상자들이 직접 구체화하여 개발시간 단축
현장적합성	실제와 유사하지만 실제로는 아닌 과제의 한계점	참여자의 경험을 바탕으로 직접 사례를 구성하도록 설계
도구활용	4개의 한정적 도구 사용	변형, 융합된 도구 사용으로 영역을 넓힘

1. 교원의 수업-평가 역량 개발 프로그램 개요

3) DCBL(Development Center Based Learning)의 구성요소

- 학습자의 역량개발과 관련되어 사전에 규명되어진 직무수행과 관련된 역량



- 역량이 충분히 노출될 수 있도록 직무 상황에 유사하게 설계된 수행과제



- 학습자의 수행을 관찰/평가하여 피드백하고 학습방법을 제시, 학습내용을 전달 하며 과정운영을 진행하는 촉진자



- 과제 수행 방식과 과제수행에 대한 자기/동료/퍼실리테이터의 평가와 피드백, 성찰에 대한 구조화된 프로세스

자기개발계획서



2. 역량에 대한 이해

교원의 수업·평가 역량 정의

“교사의 역량은 단편적인 지식, 기술의 보유 이상을 의미하고, 수업·평가 상황과 맥락에서 지식, 기능, 태도 및 가치 등을 선택, 조합, 조절, 및 통합하고 이를 효과적으로 발현하여 교사 역할을 성공적으로 수행하는 능력이다.”

역량이란 해당 분야에서
높은 성과를 나타내는 사람의 특성

3. 교원 수업·평가 역량모델

1) 교원 수업·평가 역량모델 개발 프로세스

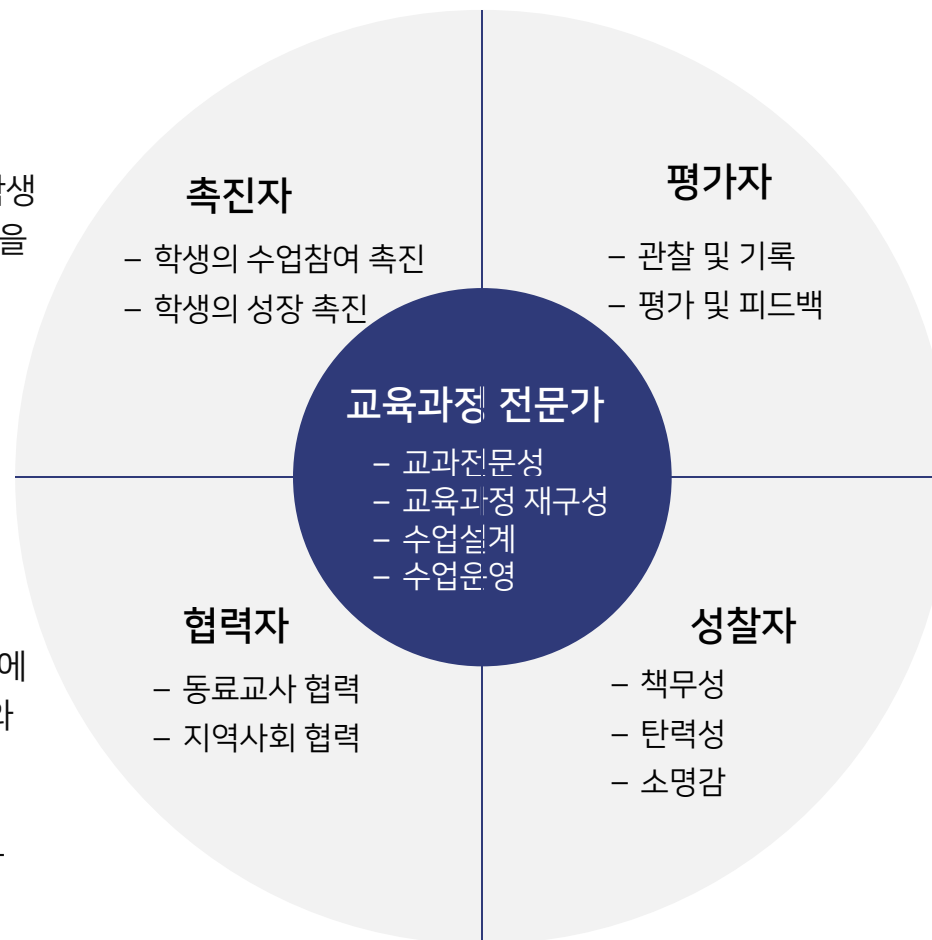
	문헌조사 개요	FGI 개요	설문조사 개요
[목적]	고교 교원의 역량 도출을 위한 기초 자료 조사	고교 교원의 수업 및 평가 장면 실행 역량 도출 및 사례 수집을 위해 실시	고교 교원의 수업·평가 역량 도출을 위한 자료수집
[기간]	2019년 12월 1일 ~ 12월 20일	2020년 1월 20일 ~ 1월 23일	2020년 2월 17일 ~ 2월 22일
[활동내용]	<ul style="list-style-type: none"> 연구보고서/해외문헌/국내논문 약 50여 편 	1대1 대면 인터뷰 <ul style="list-style-type: none"> 고교 교원: 31명 	온라인 설문조사 <ul style="list-style-type: none"> 고교 교원: 528명
[결과물]	<ul style="list-style-type: none"> 통합적인 교사의 역량 정의 역할에 기반한 교사의 역량 도출 교사 기준을 활용한 교사 역량의 구체화 	역할별 수업, 평가 관련 행동진술문	교원의 수업평가 역량 및 행동지표 도출

3. 교원 수업·평가 역량모델

2) 역량모델

[교원의 수업·평가 역량 모델]

- 모든 학생은 잠재력이 있다는 믿음으로 학생들의 수업 참여를 촉진하여 협력 학습을 지원하고 학생 개개인의 바른 사회인으로서의 성장을 촉진함
- 조직사회 구성원으로서 사회 변화에 맞는 인재 육성을 위해 동료 교사와 다양한 최신 정보를 공유하고 지역사회 네트워크를 활용하여 전문적인 교수 학습 자원을 확보함



- 학생 개개인에게 관심을 기울이고 관찰하여 종합적인 평가를 함
- 교육과정 전문가로서 전문지식을 바탕으로 학생들이 흥미를 갖고 능동적으로 참여할 수 있는 수업을 설계하고 운영함
- 교육자로서 학생을 최우선으로 생각하고 자신의 일에 대해 자부심과 가치를 가짐

3. 교원 수업·평가 역량모델

3) 고교 교원의 수업·평가 역량 정의

영역	개념	역량	하위 역량
A. 촉진자 (Facilitator)	모든 학생은 잠재력이 있다는 믿음으로 학생들의 수업 참여를 촉진하여 협력 학습을 지원하고 학생 개개인의 바른 사회인으로서의 성장을 촉진함	A1. 학생의 수업 참여 촉진	학생의 학습 동기를 이끌어내어 자발적 학습을 유도함 학습활동에서 학생 개개인의 적극적인 참여를 촉진함
		A2. 학생의 성장 촉진	학습과 생활을 연계하여 전인적인 성장을 도움
			개인의 소질과 특성을 존중하여 성장을 지원함
B. 교육과정 전문가 (Curriculum specialist)	교육과정 전문가로서 전문지식을 바탕으로 학생들이 흥미를 갖고 능동적으로 참여할 수 있는 수업을 설계하고 운영함	B1. 교과전문지식	교과내용학의 최신 이론 등 교과전문지식에 대해 연구하고 학습함 교과 전문성 향상을 위해 다양한 방법으로 수업에 대해 연구함
		B2. 교육과정 재구성	교육과정 및 수업·평가의 방향성을 이해하고 교과교육과정을 설계함 성취기준, 교사, 학생 등을 종합적으로 고려하여 교육과정을 개발(재구성)함
		B3. 수업 설계	학급의 특성, 학생의 수준 등 다양한 여건을 고려하여 맞춤형 수업을 설계함
			모든 학생들이 수업 목표에 도달할 수 있는 다양한 수업 방법을 적용함 수업참여도, 학업성취도, 피드백 등을 분석하여 이후 수업을 설계함
			수업 계획, 운영, 결과까지의 전 과정을 성찰하고 개선함
		B4. 수업 운영	명확한 발음, 적절한 제스처 등 비언어적 소통을 적극 활용함 개별 학생의 특성에 맞는 다양한 피드백을 제공하여 수업 목표에 도달함
			학급의 문화, 학생들과의 관계를 고려하여 안정된 분위기로 수업을 진행함

3. 교원 수업·평가 역량모델

3) 고교 교원의 수업·평가 역량 정의

영역	개념	역량	하위 역량
C. 평가자 (Assessor)	학생 개개인에게 관심을 기울이고 관찰하여 종합적인 평가를 함	C1. 관찰 및 기록	평가계획(성취기준)에 근거하여 학생의 변화와 성장에 대한 자료를 다각도로 수집함
			다양한 평가 방법을 통해 관찰한 과정과 결과를 객관적이고 공정하게 기록함
		C2. 평가 및 피드백	학생 개개인의 성취도와 학습활동을 평가하고 피드백을 제공함
			평가 결과를 바탕으로 학생의 학업 성취를 점검하고 교수학습 방법을 개선함
D. 협력자 (Collaborator)	조직사회 구성원으로서 사회 변화에 맞는 인재 육성을 위해 동료 교사와 다양한 최신 정보를 공유하고 지역사회 네트워크를 활용하여 전문적인 교수 학습 자원을 확보함	D1. 동료 교사 협력	자신의 수업을 동료 교사들과 공유하고 교수학습의 질을 제고함 학생들의 학습 효과 제고를 위해 필요 시 타 교과 교사들과 협력하여 수업함 학습 공동체 등에 참여하여, 집단지성을 통한 수업-평가 전문성을 향상함
		D2. 지역사회 협력	지역사회의 인적·물적 자원을 적극 활용하여 교수학습의 질을 제고함
E. 성찰가 (reflectioner)	교육자로서 학생을 최우선으로 생각하고 자신의 일에 대해 자부심과 가치를 가짐	E1. 책무성	교사로서의 자부심과 가치를 정립하고 책무성 있게 업무를 수행하고 행동함
		E2. 탄력성	계획대로 되지 않더라도 유연하고 융통적인 사고를 통해 더 나은 방식을 모색함
		E3. 소명가	이것이 개인이나 사회에 어떤 영향을 미칠지 생각하고 판단을 최우선으로 고려함

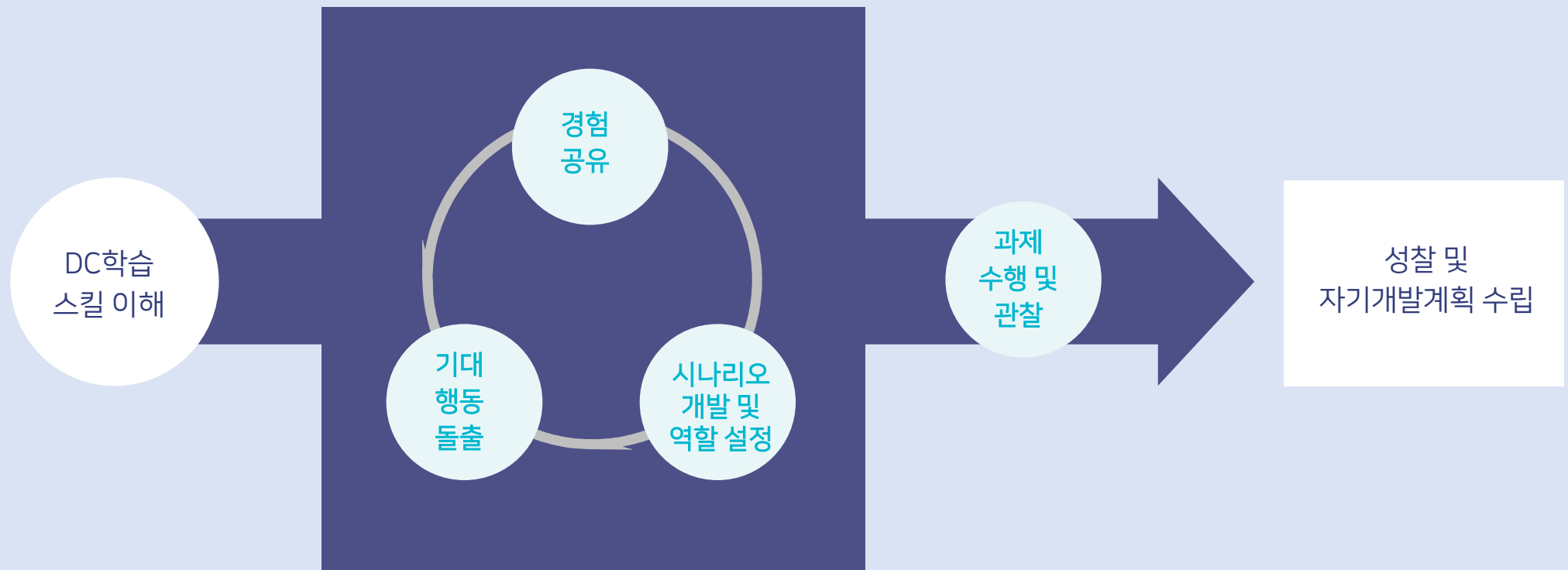
3. 교원 수업·평가 역량모델

4) 학습대상 역량

영역	개념	역량	하위 역량
A. 촉진자 (Facilitator)	모든 학생은 잠재력이 있다는 믿음으로 학생들의 수업 참여 를 촉진하여 협력 학습을 지원 하고 학생 개개인의 바른 사회 인으로의 성장을 촉진함.	A1. 학생의 수업 참여 촉진	학생의 학습 동기를 이끌어내어 자발적 학습을 유도함.
			학습활동에서 학생 개개인의 적극적인 참여를 촉진함.
		A2. 학생의 성장 촉진	학습과 생활을 연계하여 전인적인 성장을 도움.
			개인의 소질과 특성을 존중하여 성장을 지원함.
B. 교육과정 전문가 (Curriculum Specialist)	교육과정 전문가로서 전문지식을 바탕으로 학생들이 흥미를 가지고 능동적으로 참여할 수 있는 수업을 설계하고 운영함.	B4. 수업 운영	명확한 발음, 적절한 제스처 등 비언어적 소통을 적극 활용함.
			개별 학생의 특성에 맞는 다양한 피드백을 제공하여 수업 목표에 도달함.
			학급의 문화, 학생들과의 관계를 고려하여 안정된 분위기로 수업을 진행함.
			수업 중 예측하지 못한 상황이 발생해도 유연하게 대처하여 수업을 성공적으로 이끔.
C. 평가자 (Assessor)	학생 개개인에게 관심을 기울이고 관찰하여 종합적인 평가를 함	C1. 관찰 및 기록	평가계획(성취기준)에 근거하여 학생의 변화와 성장에 대한 자료를 다각도로 수집함
			다양한 평가 방법을 통해 관찰한 과정과 결과를 객관적이고 공정하게 기록함
		C2. 평가 및 피드백	학생 개개인의 성취도와 학습활동을 평가하고 피드백을 제공함
			평가 결과를 바탕으로 학생의 학업 성취를 점검하고 교수학습 방법을 개선함

4. 학습방법

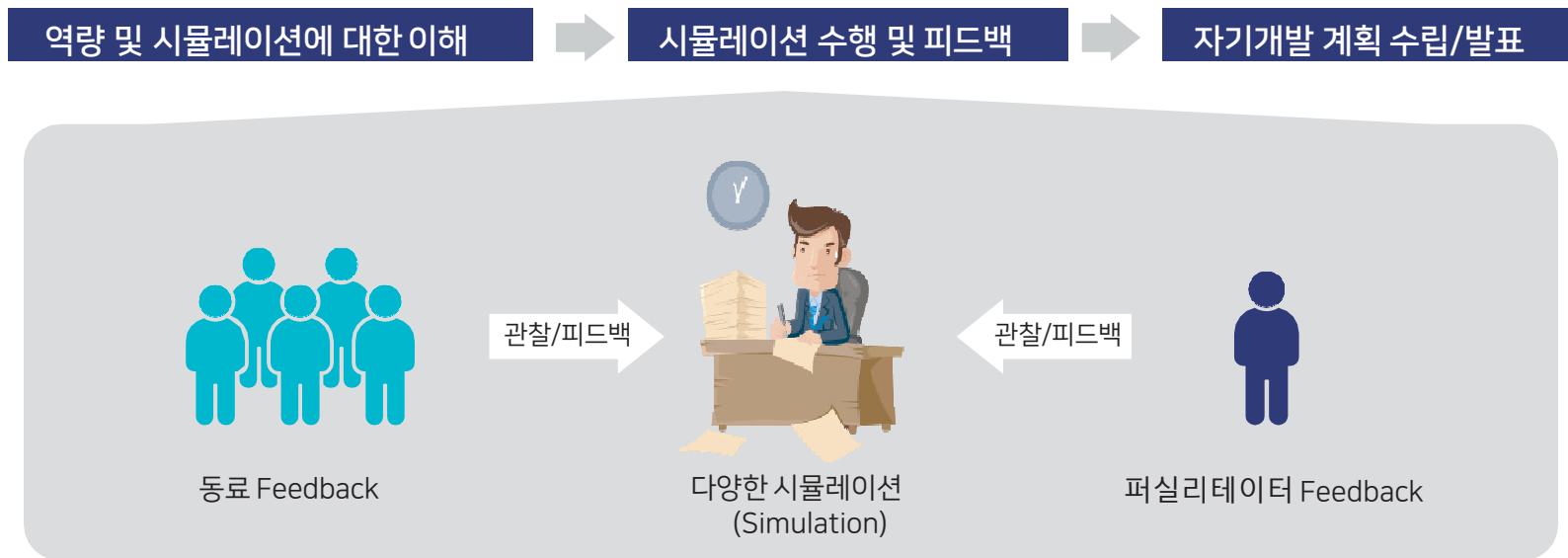
1) 경험기반의 상호학습 프로세스



4. 학습방법

2) 상호 학습의 과정과 효과

<상호 학습의 과정>



시뮬레이션 효과

- 성공적인 교사 역할 수행을 위해 역량의 중요성 인식
- 학습 역량의 개념과 역량 발휘를 위한 구체적인 행동방향 이해
- 자신의 역량수준 점검 및 타인과의 비교를 통한 역량수준 차이 발견
- 동료 및 퍼실리테이터의 피드백을 통해 자신의 장/단점 인식 및 개선 방향 설정
- 우수한 타 교육생의 수행을 관찰하며 해당 역량을 습득
- 시뮬레이션 실습 자체를 통해 해당 역량을 학습

4. 학습방법

3) 프로그램 진행 절차

영역단계	활동내용	방법
시뮬레이션 개발	모의 사례 만들기	<ul style="list-style-type: none"> • 각자가 현장에서 경험한 역량 관련 사례를 수집하여 대략의 사례를 구성한다.
	기대행동 만들기	<ul style="list-style-type: none"> • 사례와 관련하여 바람직한 기대행동을 논의하여 도출한다.
	역할 가이드 개발하기	<ul style="list-style-type: none"> • 사례와 기대행동을 바탕으로 실습을 하기 위한 역할 가이드를 개발한다.
실습	실습 및 피드백	<ul style="list-style-type: none"> • 개발된 역할가이드를 가지고 역할 분장을 한 후 역할연기를 한다. • 관찰한 팀원들이 교사의 역할을 수행한 구성원이 역할행동 피드백을 한다.
성찰학습	행동 지표 및 수준 정교화	<ul style="list-style-type: none"> • 학습과정을 종합하여 학습역량의 행동지표와 수준을 재정리 한다
	성찰	<ul style="list-style-type: none"> • 역할연기와 상호피드백을 종합하여 학습의 포인트와 소감들을 공유한다.

4. 학습방법

4) 시간표

차시	시간	내용
1~2차시 (온라인 사전 학습)	30'	역량의 개념 이해
		고교 교원 수업 평가 역량 및 롤플레이 기반의 프로그램 이해
3차시	50'	모의 사례 만들기
4차시	50'	역량별 기대 행동 목록 및 수준 설정
5차시	50'	역할 가이드 작성 및 역할 분배
6차시	60'	실습 및 관찰 피드백
7차시	40'	행동 목록 및 수준 정교화
8차시	50'	결과 공유를 통한 상호학습



2.

교육 결과물 소개

1. 모의사례 및 역할가이드(시나리오) 샘플

1) 모의 사례 작성 샘플(2기-5반-3조)

상황	<ul style="list-style-type: none"> - 오늘 수업은 삼각함수 단원의 이론 수업을 진행하고 있는데, 김진욱, 박주영, 이정민 학생이 수업 내용 및 방식에 반발하거나 참여하지 않고 있음. - 수학교사 : (정종원선생님) 학생들이 수학에 관심을 가지고 수업시간에 참여를 하였으면 함. 수업 참여를 적극적으로 독려함. “삼각함수는 어렵지만 수능에도 가끔씩 나왔다. 이공계 진학 가는 학생들은 알아야 할 요소가 많고 다른 학생들은 실생활에 많이 쓰이고 필요한 개념이다. 어떻게 실생활에 적용 되는지 개념 수업을 한 다음에 안내해주겠다.
학급 특징	<ul style="list-style-type: none"> - 지방의 인문계 고등학교. 3학년, 2학년(변경) 중에서 수업 분위기나 성적이 가장 좋지 않은 반임. - 반 학생의 10%정도는 대학 진학을 목표로 하지 않으며(취업 준비), 55%~>80%는 수시 준비를 35%~> 10%는 수능 정시 준비를 하고 있음. - 수업 시간에 학생들에게 질문을 해도 별 반응이 없음. 반에서 성적이 좋거나 성격이 강한 학생들 몇몇이 전반적인 수업 분위기를 흐리고 있음.
학생 특징	<ul style="list-style-type: none"> - 김진욱 : (김미라선생님) 잘난체하는 캐릭터. 잘난 척을 하는 이유가 있을 것. 1등급이고 부모님이 의사로, 부모님의 기대가 많다. “수능에서 안 나오는 단원인데 왜 이런 걸 배워요? 그냥 이 단원 넘어가고 다음 단원 배워요” “우리 학원 선생님이 이것은 별로 중요하지 않다고 했어” - 정혜영 : (유계형 선생님) 성격이 꼼꼼하고 교과서에 나오는 것 무조건 배워야 함. 성실하고 필기를 잘 함. 예의범절이 있으면서 반장인 학생. 책임감이 강함. “네가 이 단원이 수능에 나오는지 안 나오는지 어떻게 알아. 그냥 넘어갔다가 수능에 나오면 너 책임질래?”, “금년에 불수능이 되면 이런 저런 문제가 다 나오는데 왜 네가 안배운 단원을 빼라 마라야” “네 학원 선생님이 수능 출제자냐?” 수업시간에 매우 참여를 잘 함, - 이정민 : (김형선 선생님) 학교를 졸업하는 것이 목표인 학생. 유튜버라는 진로에 올인하고 있으니 학교 일에는 아예 관심이 없음. “야 시끄러 잠을 잘 수가 없네 안배우고 싶은 애들은 잠을 자고 배우고 싶은 애들은 배우면 되지 싸울 일도 더럽게 없다 고만해라 잠 좀 자자.” “어제 유튜브 브 제작하고 수정하고 하느라 잠도 못 잤어” - 박주영 : (박진숙 선생님) 협조적이면서 이기적인 학생. 가고자 하는 대학(외대)에 수학이 반영되지 않아서 영어 공부에 신경 쓰고 있음. 내신은 필요하니깐 수행평가에는 집중함. 자신에게 필요하지 않은 단원일 때에는 영어단어를 외우고 있음. “선생님 이거 시험에 나와요?” “(선생님) 자, 여기는 내신에 나와” “내신에 나오니깐 저거는 필기해야지” 김진욱VS정혜영의 갈등에는 관심이 없음.
그 외	

2) 역할가이드(시나리오) 작성 샘플(2기-5반-3조)

상황 (일시, 장소, 어떤, 관련된 사람)	when: 2021년 10월 2일, 2학년 2학기, 중간고사를 앞두고 있음 where: 학교 교실 who: 교사, 수업에 참여하지 않는 3명의 학생(김진욱, 이정민, 박주영), 수업에 참여하지 않는 학생과 갈등 중인 학생(정혜영) what: 삼각함수 단원의 이론 수업
교사 해결 과제	수업에 참여하지 않는 3명의 학생에게 맞춤형 동기 유발 및 개별 피드백, 수업 분위기가 가장 좋지 않은 반이지만 노력해서 적극적인 수업 참여를 이끌어내는 것이 목표
역할자 특징	<ul style="list-style-type: none"> - 수학교사 : (정종원선생님) 학생들이 수학에 관심을 가지고 수업시간에 참여를 하였으면 함. 수업 참여를 적극적으로 독려함. - 김진욱 : (김미라선생님) 잘난체하는 캐릭터. 잘난 척을 하는 이유가 있을 것. 1등급이고 부모님이 의사로, 부모님의 기대가 많다. 의사가 꿈이다. - 정혜영 : (유계형 선생님) 성격이 꼼꼼하고 교과서에 나오는 것 무조건 배워야 함. 성실하고 필기를 잘 함. 예의범절이 있으면서 반장인 학생. 책임감이 강함. - 이정민 : (김형선 선생님) 학교를 졸업하는 것이 목표인 학생. 유튜버라는 진로에 올인하고 있으니 학교 일에는 아예 관심이 없음 - 박주영 : (박진숙 선생님) 협조적이면서 이기적인 학생. 가고자 하는 대학(외대)에 수학이 반영되지 않아서 영어 공부에 신경쓰고 있음. 내신은 필요하니깐 수행평가에는 집중함. 자신에게 필요하지 않은 단원일 때에는 영어단어를 외우고 있음. 영어공부 해야하는데 친구들이 싸워서 방해 받아 짜증을 부림.
역할 연기자 시나리오	<p>수학교사 : 학습 목표 설명, 학습 내용과 실생활과의 연계 강조, 대학 진학을 위해 수능에도 영향을 미칠 수 있음을 안내, 학생에게 개별적 피드백, 학습 동기 유발을 위해 꾸준히 노력, 수업 방법을 바꾸면서까지 학생 참여를 이끌어내고자 노력. 학습내용 안내: 공식 유도과정을 세세한 것까지 자세히 설명</p> <p>김진욱 : 수능에 집중하기 때문에 삼각함수 단원에 관심이 없음. 수업에 불성실하게 대하며 학원 선생님을 운운하며 잘난척을 하자 정혜영과 갈등. “야, 이거 올해 수능에 나오지 않을 확률이 크다고 1타 학원샘이 그랬어.. 이거 그냥 바로 넘어가도 돼.. 샘~ 그냥 유튜브나 봐요~”</p> <p>정혜영 : 반장으로 예의와 책임감이 남다름. 김진욱의 태도를 지나치지 못하고 갈등. 수업과 선생님께 호의적임.</p> <p>이정민 : 유튜버라는 진로에 집중하고 있어 학교에는 무관심. 밤새 유튜브를 보고 자기 때문에 늘 수면 부족. 교실에서 엎드려 자고 있는 도중 친구들이 수업시간에 싸우는 것을 목격. 그러나 관심 없이 다시 자려고 자세를 고침.</p> <p>박주영 : 외대를 진학하고자 하기 때문에 수능 과목이 아닌 미적분에 관심이 없음. 그러나 내신이나 수행평가는 놓치지 않고 열심히 함. 암체 같은 스타일.</p>

1. 모의사례 및 역할가이드(시나리오) 샘플

3) 모의사례 작성 샘플(3기-7반-2조)

상황	<ul style="list-style-type: none"> - 오늘은 2021년 3월 둘째 주, 학기가 시작되고, 어수선한 상황임 - 도덕시간에 모둠수업을 준비하기 위해 모둠 짜기 시간임.(어떤 방법으로 학생들의 모둠을 구성할 것인가?) - 평화적 갈등해결 단원 5교시(온라인 수업이 끝나고 첫 대면수업) - 갈등상황: 온라인수업에서 정한 모둠이 실제 대면수업에서 모둠을 바꿔달라고 하는 갈등상황
학급 특징	<ul style="list-style-type: none"> - 중학교 2학년 남녀합반 30명 - 성적은 그럭저럭 유지하는데 모래알 같은 단결력은 없는 반 - 미성숙한 남자애들로 갈등이 심함 - 성적격차가 심함. (소수 학생만 성적이 높고, 중간이 없음)
학생 특징	<ul style="list-style-type: none"> - 학생1(1조): 한성적(남):공부는 잘함 인성이 좋지 않음(이기적인 행동을 많이 함), 공부 못 하는 아이들 무시함. 모둠 활동에는 시간투자 없이 개인성과위주로 학업에 참여함. - 학생2(1조): 박권순(여): 정의감에 불타고 ,목소리가 크고, 불의를 보면 바로 지적함. 무시를 당하는 친구를 보면 의리 있게, 괴롭히는 아이에게 큰소리로 소리침. - 학생3(1조): 김순진(남): 목소리가 작고, 소심함. 성적이 낮아서 한성적에게 무시당하고 친구들에게 잘 퍼주고 이용을 잘 당함 - 학생4(2조): 이인자(여): 공부는 잘하는 편이나 박권순 생각을 따라함. 자존감은 낮은편,(반장) - 학생5(2조): 최해결(여): 사회성이 좋고, 활동적이며 분쟁을 잘 해결함. - 학생6(2조): 김랜선(남) : 온라인 수업에서는 적극적으로 활동하며, 글도 잘 올리나, 대면수업에서 소극적이고, 활동하지 않음.
그 외	<ul style="list-style-type: none"> - 대면수업인 ‘평화적 갈등해결’ 단원 모둠 활동에 김랜선 학생이 어떻게 행동하는지에 대한 관찰을 해볼 필요가 있음.

4) 역할가이드(시나리오) 작성 샘플(3기-7반-2조)

상황 (일시, 장소, 어떤, 관련된 사람)	when: 3월 둘째 주 첫 번째 대면수업 where: 2학년 교실 who: 2학년 학생 30명(남녀합반) what: 모둠 구성 단계에서 갈등이 발생하지 않도록 학생 스스로 구성하도록 유도
교사 해결 과제	온라인수업에서 정한 모둠이 실제 대면수업에서 모둠을 바꿔달라고 하는 갈등상황 대면수업인 '평화적 갈등해결' 단원 모둠활동에 김랜선 학생이 어떻게 행동하는지에 대한 관찰을 해볼 필요가 있음. 랜선이는 면수업에서는 참여를 잘 안하니 잘 참여 할 수 있도록 기회를 부여할 필요가 있음 수업 내용 이해가 느린 학생들에게 노골적으로 비난을 가하고, 이 학생들을 챙겨주는 교사에게 불만을 표시하는 상황 해결 '한성적' 남을 배려심 역량 강화
역할자 특징	<ul style="list-style-type: none"> - 한성적(남):공부는 잘함 인성이 좋지 않음(이기적인 행동을 많이 함), 공부 못 하는 아이들 무시함. 모둠 활동에는 시간투자 없이 개인성과위주로 학업에 참여함. - 박권순(여): 정의감에 불타고,목소리가 크고, 불의를 보면 바로 지적함. 무시를 당하는 친구를 보면 의리 있게, 괴롭히는 아이에게 큰소리로 소리침. - 김순진(남): 목소리가 작고, 소심함. 성적이 낮아서 한성적에게 무시당하고 친구들에게 잘 퍼주고 이용을 잘 당함 - 이인자(여): 공부는 잘하는 편이나 박권순 생각을 따라 함. 자존감은 낮은 편,(반장) - 최해결(여): 사회성이 좋고, 활동적이며 분쟁을 잘 해결함. - 김랜선(남): 온라인 수업에서는 적극적으로 활동하며, 글도 잘 올리나, 대면수업에서 소극적이고, 활동하지 않음.
역할 연기자 시나리오	한성적은 시간 낭비인 모둠활동을 하는 것이 귀찮음. 한성적은 김순진이 같은 모둠인 상황이 짜증남. 박권순은 한성적이 잘난척하는 것이 화가남 김랜선은 온라인 수업에서 비대면이 편했는데, 실제 대면수업을 할 때는 부끄럽고, 자신감이 떨어짐 김랜선은 교사가 자신의 능력을 인정했으면 하는 마음이 있음.

2. 역량별 기대행동 작성 샘플

1기-3반-3조

영역		A촉진자	역량	AI. 학생의 수업참여 촉진
하위 역량	수준	기대행동		
학생의 학습 동기를 이끌어내어 자발적 학습을 유도함	상	<ul style="list-style-type: none"> • 왜 배우는지, 공부의 목적 등을 생각하게 한다. • 내적보상 강화 전략 방안에 대하여 고민한다. • 수학이 세상 살아감에 있어서 어떤 부분에서 필요한지 설명을 함께 한다. • 수학과 관련된 시사상식, 경제활동 등 내용을 함께 접목 및 활용하여 설명한다. • 학생의 잘못된 행동(제대로 참여하지 않는 모습)을 보면서 수업 내용과 밀접한 내용이기 때문에 이 부분에서 수업에서 찾아보자고 이야기하며 수업에 유도함. • 본차시의 수업목표를 설명하면서 전시학습을 연결시킴. • 대답을 못하는 학생에게 그럴것구나~~ 시간이 많이 흘렀네? 라고 하면서 초성을 주어 답할 수 있게 함 • 다시 선생에게 질문함으로써 학습에서 멀어지지 않도록 함. • 정해진 수업 자체가 사회 규범이라는 것을 언급해준다 • 다른 친구에게 학기초 수업약속을 질문하고 답을 못하자 교사가 상기시킴 • 미술수업이 불필요하고 문제를 풀겠다는 학생에게 입고 있는 옷의 색깔 등을 예를 들어 설명한다. • 모르는 이유, 모르는 부분이 무엇인지 질문한다. • 학생들의 질문이 있다면, 그 질문을 연결하여 스스로 답하도록 한다. 		
	중	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 학습자료를 제시한다. • 되도록 간단한 내용부터 시작하여 학생들이 관심을 가질 수 있는 실생활 관련 상황을 제시함. • 모르는 것이 무엇인지 알게한다. • 코푼이나 토큰 등 외적보상을 한다. • 학교를 그만 둔 학생의 행동사례(교복입고 등교하는모습을 보려고 학교를 기웃거림)를 통하여 학생을 지도함. • 성취기준을 제시하고 따라 읽는다. 		
	하	<ul style="list-style-type: none"> • 하기싫다는 학생에게 일단 공감한 후 배움의 의미를 교과서적으로 길~~게설명함. • 학생에게 설명이나 안내를 하면서 목소리에서 실망과 힘이 빠진 것이 느껴짐. 		

2. 역량별 기대행동 작성 샘플

1기-3반-3조

영역		A촉진자	역량	AI. 학생의 수업참여 촉진
하위 역량	수준	기대행동		
학습활동에서 학생 개개인의 적극적인 참여 를 촉진함	상	<ul style="list-style-type: none"> • 개개인에 맞는 팀별과제를 부여하여 협동하여 해결하게 함. • 이론적 문제를 실생활에 접목하여 제시하고 문제해결 방법을 찾아보고 제시하도록 함. • 다양한 수업방법이 준비되어 있음을 설명함. • 하나하나 이야기를 끝까지 들어주며, 대답을 해준다. • 학생들에게 맞춰준다. • 진우에게 활동을 발표하라고 했으나 거부하자 선생이에게 발표해보라고 권함. 선생이도 거부하자 진우에게로 다시 돌아감 • 학생들에게 시간(수업시간, 쉬는시간)의 구분, 수업태도에 대한 명확하고 분명한 지도를 한다. (한 학생과의 이야기를 너무 길게 하지 않고 다른 학생들을 고려한다.) 		
	중	<ul style="list-style-type: none"> • 토막공부법(시간을 쪼개어 공부한다), • 수준에 맞추어 단계별로 과제를 해결하도록 한다. 밑줄긋기전략, 읽기전략 • 학생의 행동을 보면서 교사 스스로 노력한다 		
	하	<ul style="list-style-type: none"> • 학생들에게 시간(수업시간, 쉬는시간)의 구분, 수업태도에 대한 우유부단하게 대처한다. 		

3. 자기개발계획 수립 샘플

2기-4반-3조

역량	세부 실행 행동	목표	일정	비고
학생의 수업 참여 촉진	매 단원 시작 전 학생들의 관심사 및 관련 경험을 파악하는 설문 조사를 시작한다.	학생들의 영어 수업 흥미도를 10프로 높인다.	1학기	
학생의 성장 촉진	학생들을 수시로 관찰하며 개별적 관심사(진로, 취미)를 출석부에 기록한 후, 수업 진행-쉬는 시간에 수시로 학생의 관심사를 연결시켜 말함.	학생들의 자존감을 높인다.	1학기	
수업 운영	문제 행동 발견 시, 학생들과 개별적 대화를 통해 학생들의 개인적 의견과 욕구를 파악한다.	모든 학생을 수업에 참여시킨다.	1학기	
관찰 및 기록	아이패드 어플&다이어리를 활용하여 수업(활동) 직후 짧게 학생들에 대해 기록한다.	학생부를 학기 중 나눠서 적는다.	1학기	
평가 및 피드백	학생부를 학기중 나누어 적어 보고구글 클래스룸에 달마다 과제 게시판을 생성하여 관찰 및 기록을 토대로 학생들에게 월 1회 비공개 댓글로 피드백을 준다.	모든 학생들에게 월 1회 피드백을 준다.	1학기	

3. 자기개발계획 수립 샘플

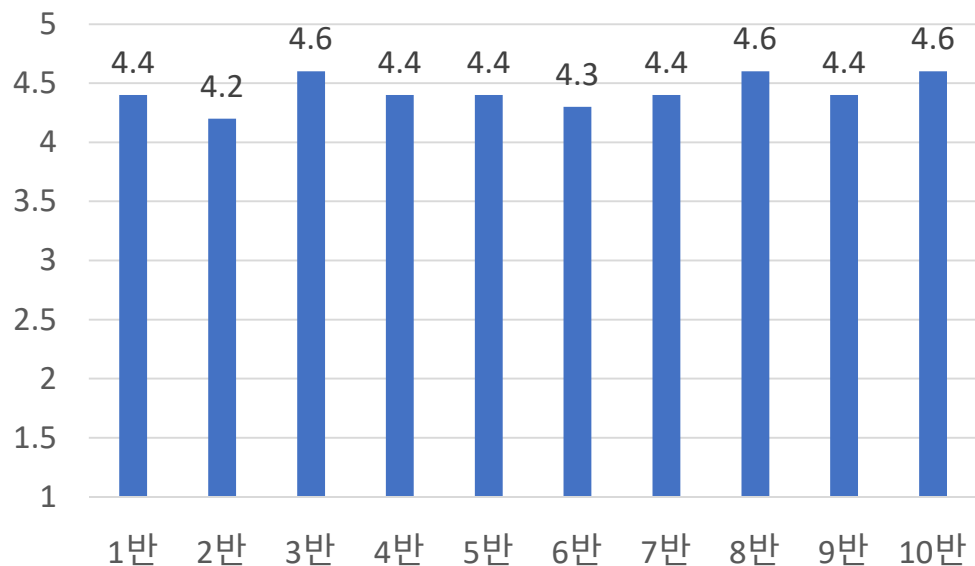
2기-4반-3조

역량	세부 실행 행동	목표	일정	비고
학생의 수업 참여 촉진	모둠활동 진행시 모둠 내 1인 1역할 부여로 모든 학생이 수업에 참여할 수 있도록 함.	교실 내 학습 총 인원의 % 이상 학습 참여	2021학년도 1학기 내	
학생의 성장 촉진	온라인 수업의 효과가 낮으므로, 온라인 수업 일부는 실시간 쌍방향으로 진행	학기 중 최소 2회	2021학년도	
수업 운영	매 차시 실생활, 경험과 연계하여 학습 동기 유발	교사는 물론 학생들도 경험을 공유하도록 유도	2021학년도	
관찰 및 기록	수업 내용 관찰 및 기록 시 매 차시별 기록지가 아닌, 학기별 기록지 마련 후 해당 학기 내 모든 활동을 누가기록	역량별로 관찰 내용을 적을 수 있는 기록지 별도 제작	2020학년도 겨울 방학 중	
평가 및 피드백	이전 활동에 대한 평가를 기억하고, 이후 활동에서 해당 영역이 어떻게 변화하였는지 각 학생별로 언급해주기	-	2021학년도 1학기 내	

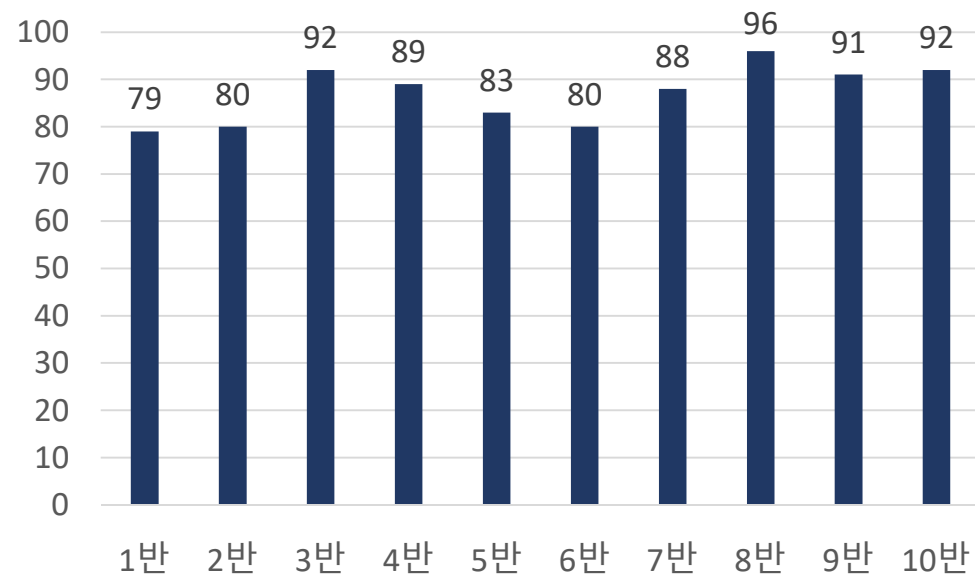
4. 교육만족도 결과

지난 주까지의 교육만족도 결과, 평균 4.4점, 긍정응답률 87%로 교육생들의 만족도가 높았음

평균



긍정응답률



5. 교육생 수강소감



“일단 롤플레이 기반 학습이 새롭고 호기심이 있어 참여를 했는데 걱정했던 것보다 재밌게 참여할 수 있었고 교사의 역량이 필요하다는 것이 와 닿아 내가 노력 개발할 수 있다는 자신감이 생겼다. 앞으로 노력해야 겠다.”

“학생역할을 하면서 많은 것을 깨달았다, 최선을 다한 교사가 저 아이를 품지 못할까? 교사의 선의가 학생들 입장에서선 선의가 아닐 수 있다는 ...아이의 입장을 이해 할 수 있는 좋은 연수였다.”



“롤플레이 학습 자체에 흥미가 있어 신청한 연수였는데 이론적 정형화가 아닌 스스로 성찰할 수 있는 기회가 되었다. 학생의 입장에서 생각할 수 있고, 중도라는 것은 어디있까? 많이 배울수 있었다.”

5. 교육생 수강소감



“수업 내용을 잘 전달하도록 노력하는 것보다는 학생 개개인에게 관심을 갖고 제때 피드백을 주는 것이 기본인데도 내가 잘못하고 있었음을 느끼고 반성을 많이 했다. 특히 학생 입장이 되어서 연기를 해본 것이 기억에 많이 남을 것 같다. 하다보니 학습 동기가 없으면 아무리 뛰어난 선생님이라도 힘이 빠지게 하고, 수업 내용이 전혀 집중되지 않았다는 것을 느꼈다. 수업 활동을 체계적으로 계획하는 것만큼 학습 동기를 촉진하는 것이 매우 중요하다는 것을 배웠다.”

“새로운 연수였다. 이런 형식과 구성은 처음이다. 다른 교사들과 협력하며 부족한 부분을 알게 되고 다른 사람의 입장이 되어 보니 부족한 부분과 개선할 부분을 알게 되었다.”



“학생의 관점에서 나의 수업은 어떠한지 돌아보게 되었다. 교사로서 (학생의 수업참여, 성장) 촉진자, 교육과정 전문가 역량을 강화하기 위해 더 노력해야 하겠다. 또한 교사로서 내가 가진 강점이 무엇인지 인정해주며 더 개발시켜야 하겠다.”