

종 류	정 책 연 구 학 교
기 간	2021.3.1.~2023.2.28.

## 교육부 지정 정책연구학교 1차년도 연구 계획서

### **온라인 콘텐츠 활용을 통한** 창의적 체험활동 블렌디드 수업 현장 적용 방안 연구

2021. 2. 10.



**전주교육대학교전주부설초등학교**

The Attached Jeonju Elementary School of Jeonju National University of Education

<http://www.jjbs.es.kr>

## 차 례

I. 연구의 개요 .....	1
1. 연구의 필요성 .....	1
2. 연구의 목적 .....	2
3. 연구의 범위와 제한점 .....	2
4. 실태 조사 및 분석 .....	3
5. 용어의 정의 .....	5
II. 이론적 배경 .....	6
1. 관련 이론 탐색 .....	6
2. 선행 연구 분석 .....	11
III. 연구 과제 설정 .....	12
IV. 연구의 설계 .....	12
1. 대상 및 기간 .....	12
2. 연구 절차 .....	13
3. 연구 조직 .....	13
V. 연구의 실행 .....	14
1. 연구 과제 1 의 실행 .....	14
2. 연구 과제 2 의 실행 .....	17
VI. 연구의 결과 .....	23
VII. 기대되는 효과 .....	23
■ 참고문헌 .....	24
[부록1] 2021년 연구학교 운영비 사용 계획 .....	25

## 표 차례

<표 1> 시설 현황 .....	3
<표 2> 교육정보화 기기 보유 현황 .....	3
<표 3> SWOT 분석 결과 .....	4
<표 4> SWOT 분석 결과에 따른 전략 .....	4
<표 5> 창의주제활동의 활동 목표 및 예시 .....	8
<표 6> 선행 연구의 분석 .....	11
<표 7> 연구 절차 및 추진 내용 .....	13
<표 8> 블렌디드 러닝을 위한 관련 기기 확보 계획 .....	14
<표 9> 블렌디드 러닝을 위한 온라인 수업 도구 확보 계획 .....	15
<표 10> 학생 역량 강화 프로그램 계획 .....	15
<표 11> 학부모 역량 강화 프로그램 계획 .....	15
<표 12> 교사 역량 강화 프로그램 계획 .....	16
<표 13> 전문적 학습공동체 운영 .....	16
<표 14> 학년별 ‘마을주제활동’ 주제 설계 과정(예시) .....	18
<표 15> ‘마을주제활동’ 5학년 한옥 수업 내용 설계(예시) .....	19
<표 16> ‘마을주제활동’ 5학년 한옥 평가 내용(예시) .....	19
<표 17> ‘마을주제활동’ 적용 온라인 수업도구 분석 및 개발 .....	20
<표 18> 원격수업의 운영 형태 .....	20
<표 19> 블렌디드 러닝 수업 모형 .....	20
<표 20> ‘마을주제활동’ 블렌디드 수업 설계안(예시) .....	21
<표 21> 교사 수업 전문성 동아리 구성 계획 .....	22
<표 22> 수업 공개 계획 .....	22

## 그림 차례

[그림 1] 연구학교 운영 조직표 .....	13
[그림 2] 5학년 ‘마을주제활동’ 한옥에 관한 주제도 .....	18
[그림 3] 단계별 수업 협력 과정 .....	22
[그림 4] 수업 준비 및 협의 절차 .....	23

# I. 연구의 개요

## 1 연구의 필요성

신종 감염병 코로나19의 대유행으로 인해 ‘Before Corona’와 ‘After Corona’로 구분될 것이라고 할 만큼 교육 현장의 급속하고 거대한 변화가 일어나고 있다. 코로나19의 상황의 장기화에 따라 대면 수업이 어려워지고, 학습의 형태가 제한되어 학생들의 학습권이 보장되지 못하게 되었다. 이와 같이 신종 감염병 및 온라인 중심 사회로의 변화와 같은 급격한 사회 경제적 변화 속에서 학생들의 학습권을 보장할 수 있는 적극적인 교육 대응이 필요한 상황이다.

이런 상황 속에서 2020년 10월 5일 교육부에서는 미래교육으로의 전환을 위한 10대 정책과제를 발표했다. 4차 산업혁명, 디지털 전환(digital transformation), 인구구조 변화 등에 따라 사회·경제 전 분야에 걸친 변화가 가속화되고 불확실성이 증대되는 시대정신을 바탕으로 새로운 미래역량을 기르기 위해 다음과 같은 역량과 교육 방향을 제시했다. 지식 암기에서 벗어나 자기주도적으로 새로운 지식·가치를 창출할 수 있는 창의성, 협업 능력 등을 갖춘 미래 인재 양성, 수업의 개방성이 높아지는 원격수업과 같은 청사진을 발표했다. 그중에서도 기존 서책형에서 벗어나 디지털 콘텐츠를 활용하여, 만들어가는 교과서로서 온라인 교과서 도입을 추진하는 패러다임 전환은 주목할 가치가 있다. 온라인 디지털 교과서는 저작권자로서 교사가 콘텐츠를 개발하고 콘텐츠를 실시간으로 수정 및 보완할 수 있다. 이러한 변화는 기존의 서책과 온라인 교과서를 자율로 선택할 수 있도록 온라인과 오프라인 수업에서 학생들에게 학습의 학습권을 확대에 도움이 될 것으로 기대된다.

초·중등학교 교육과정 총론(교육부 고시 제2015-74호)에는 ‘교과와 창의적 체험활동의 내용 배열은 반드시 학습의 순서를 의미하는 것이 아니므로, 지역의 특수성, 계절 및 학교의 실정과 학생의 요구, 교사의 필요에 따라 각 교과목의 학년군별 목표 달성을 위한 지도 내용의 순서와 비중, 방법 등을 조정하여 운영할 수 있고, 교과 전문가로서 교사는 학교 특성과 학생들의 발달 수준에 맞게 지도 내용의 순서, 비중 등을 재구성하고, 교수학습 방법을 구안하여 맞춤형 수업을 하도록 노력하여야 한다.’라고 제시되어 있다. 따라서 교육과정에서 추구하는 학생 중심 교육은 학생의 삶을 중심으로 학교와 지역의 연대와 같은 시공간 확장을 통해 학생이 가지는 교육 환경과 발달의 종합적 특성에 알맞은 교육과정을 추구하는 교육이라고 할 수 있다. 이를 위해 학생들이 학교와 가정을 포함한 어느 장소에서든 학습이 이어질 수 있도록 교사의 전문성에 기반한 ‘만들어가는 교육과정과 교과서’로의 전환이 절실히 필요한 상황이다.

2020년 우리 교육은 코로나19에 대응하여 교육 역사상 처음으로 온라인 개학을 실시하였고, 원격·등교수업이 병행되었으며, 지역별·학교별 학생들의 실태에 맞게 다양한 온라인 교수학습자료가 개발되고 적용되고 있다. 그러나 대부분의 온라인 교수학습 자료들은 교과를 위주로 개발되고 있으며, 창의적 체험활동 교수학습 자료는 턱없이 부족한 편이다.

이에 본교에서는 창의적 체험활동의 내실화를 위해 지역 중심의 온·오프라인 기반 창의주제 활동을 개발 및 적용하고자 한다. 기존의 서책형 교과서 패러다임과 더불어 온라인 기반의 창의적 체험활동 콘텐츠를 개발하여 현장에 적용하며 검증하는 과정을 통해 미래교육으로의 전환을 시도하고자 한다.

## 2 연구의 목적

---

본 연구는 미래 교육을 향한 도약을 위해 필요한 연구 과제로서 온라인 콘텐츠 기반의 교수학습 자료를 통해 수업 모델을 개발하고 현장 적용 방안을 모색 하는데 있으며 구체적인 목적은 다음과 같다.

첫째, 온라인 콘텐츠를 활용한 블렌디드 수업을 위한 기반 조성을 하고,  
둘째, 온라인 콘텐츠를 활용한 창의적 체험활동 온라인 교수학습 자료를 개발하여 수업에 적용하고자 한다.

## 3 연구의 범위와 제한점

---

본 연구학교를 운영하는데 다음과 같은 범위와 제한점을 가지고 추진한다.

- 첫째, 온라인 콘텐츠 활용은 창의적 체험활동 중 자율활동의 창의주제활동에서 적용한다.
- 둘째, 창의주제활동은 지역 장소 기반의 주제로 선정하여 학년별로 진행한다.
- 셋째, 학년별 온라인 콘텐츠 활용 창의주제활동 주제를 선정하고 운영 시수는 학년별 14차시를 운영한다.
- 넷째, 온라인 기반의 콘텐츠를 선택·편집·재구성등을 통한 구조화한 교수학습자료를 개발하며, 2021학년도 온라인 콘텐츠 활용은 교수학습 자료는 서책형 자료 개발과 병행한다.
- 다섯째, 연구 결과에 대한 양적 검증은 한국교육학술정보원(KERIS) 제공하는 교수자 역량 및 기기 활용 수업 만족도 검사를 활용하여 온라인 콘텐츠 활용 교과서 사전·사후를 비교하여 일반화한다.

## 4 실태 조사 및 분석

### 가. 시설 현황

본교는 2020학년도 공간혁신사업 및 SW창의융합교실 구축, 학교내 무한상상실등의 사업을 계획 추진하여 연구를 실행하기 앞서 원격수업의 준비 및 학교내 블렌디드 수업을 구현할 수 있는 환경이 조성되어 있다.

<표 1> 시설 현황

공간	시설현황	특징
배움마당	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 열린교실 3실               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 태블릿72대,무선AP,노트북</li> </ul> </li> <li>■ 복도               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 프로젝터, 이동형모니터6대</li> </ul> </li> <li>■ 무선 AP 구축</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 2020 교육부 공간혁신 사업으로 조성</li> <li>□ 기존 교실, 복도, 수업연구실, 자료실의 공간 재구조화</li> <li>□ 공간의 유연성과 다목적성으로 개별실 또는 하나의 공간으로 사용 가능</li> <li>□ 등교수업에도 온라인 콘텐츠 활용 수업 및 온라인 수업이 가능한 환경</li> </ul>
누리마루 (SW창의융합교실)	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 노트북 24대, 피지컬컴퓨팅 교구 (Lego Spike Prime 24대, Mindstorm EV3 12대 등)</li> <li>■ 수업녹화시스템 구축</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 주제통합 및 교과연계를 통한 SW·AI교육 공간</li> <li>□ 피지컬 컴퓨팅 교구를 이용한 SW창의적융합 프로젝트 구현</li> <li>□ 수업연구와 SW교육을 병행할 수 있는 가변적인 수업 공간</li> </ul>
무한상상실	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 레이저 조각기, 3D프린터 4대</li> <li>■ 마이크로비트 24대</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ SW와 연계한 다양한 창작활동</li> <li>□ 창의융합 메이커교육 실현</li> </ul>
미디어스페이스	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 영상 송출 및 편집용 데스크톱</li> <li>■ 원격 강의용 프로젝터 및 무법량 칠판</li> <li>■ 4K카메라, 영상캡처보드</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 온라인 수업에 활용할 콘텐츠 제작이 가능한 공간</li> <li>□ YouTube 실시간 스트리밍 구현</li> <li>□ 클라우드 활용 수업 및 다중디스플레이, 원격 화상 수업 지원</li> </ul>

### 나. 교육정보화 기기 보유

연구를 실행하기 앞서 온라인 콘텐츠 활용을 위한 정보화 기기 보유현황이 <표 1>과 같다. 교실(복도), 수업을 진행할 수 있는 특별실을 위주로 조사한 내용이다.

<표 2> 교육정보화 기기 보유 현황

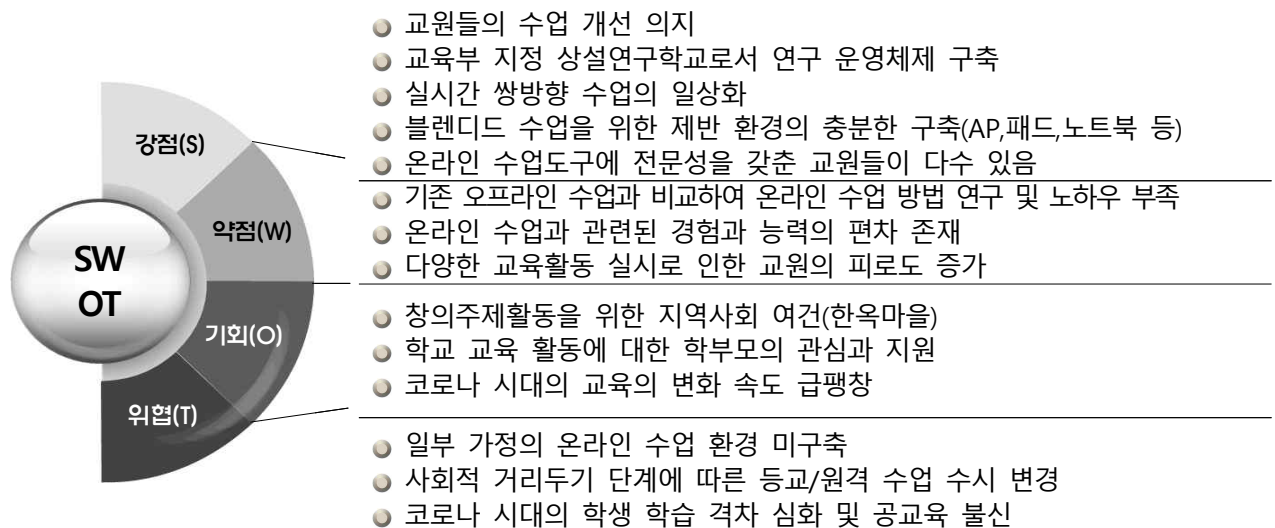
교실/복도	학생수	무선인터넷망(AP)	태블릿(학생)	데스크톱(교사)	노트북(교사)	비고
1학년	72	4	35	4	3	컴퓨터실 누리마루사용
2학년	72	4		4	3	
3학년	72	4		4	3	
4학년	73	4	72	4	3	
5학년	74	3	72	4	3	
6학년	72	4	72	4	3	

특별실	무선 인터넷 망(AP)	태블릿(학생)	데스크톱(교사)	노트북(학생)	비고
컴퓨터실	3		1	30	1~3학년 사용
누리마루 (수업연구실)	2		1	24	
미디어스페이스	1		1		
무한상상실	1	4	1	4	
강당	2		1		
강당1층	1		2		
시청각실	1		1		
도서실	1		1		
영어실	1		2		
과학실	1		1		

#### 다. SWOT 분석 및 전략

##### 1) SWOT 분석 결과

<표 3> SWOT 분석 결과



##### 2) SWOT 분석 결과에 따른 전략

<표 4> SWOT 분석 결과에 따른 전략

『S-O전략』	『W-O전략』
<ul style="list-style-type: none"> <li>지역환경에 기반한 블렌디드 마을 주제 활동 전개</li> <li>수업 및 온라인 수업도구의 전문성을 토대로 한 온라인 콘텐츠 개발</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>전문적 학습 공동체를 통한 온라인 수업연구 및 공유</li> <li>블렌디드 수업 연구를 통한 시대의 변화에 대처</li> </ul>
『S-T전략』	『W-T전략』
<ul style="list-style-type: none"> <li>원격수업 환경이 조성되어있지 않은 가정에 기기 대여</li> <li>교원들의 수업개선을 토대로 하는 공교육 신뢰 구축</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>블렌디드 수업 노하우 축적을 통한 학생의 학습 격차 감소 노력</li> <li>등교/원격 수업 조정에 언제나 유연하게 대처</li> </ul>

## 5 용어의 정의

### 가. 콘텐츠

국립국어원의 표준국어대사전에 따르면, ‘콘텐츠’는 정보·통신 분야의 전문 용어로서, “인터넷이나 컴퓨터 통신등을 통하여 제공되는 각종 정보나 그 내용물. 유·무선 전기 통신망에서 사용하기 위하여 문자·부호·음성·음향·이미지·영상 등을 디지털 방식으로 제작해 처리·유통하는 각종 정보 또는 그 내용물을 통틀어 이른다.”라고 되어있다.

이승진 외(2005, p. 13)의 연구에서는 교육용 콘텐츠를 “디지털신호로 만들어져 디지털 미디어 형태로 유통되고 활용되고 있는 교육용 자료”로 정의하고 있다. 이와 같은 개념 정의에서는 콘텐츠의 매개체인 디지털 미디어의 특성 자체가 ‘콘텐츠’의 매체적 속성으로 환치되면서 기존의 교수학습 자료와의 차별성을 강조하게 된다. (이현민 외, 2020, p. 82에서 재인용).

### 나. 온라인 콘텐츠

온라인에서 사용하기 위해 부호, 문자, 음성, 음향, 이미지 영상등의 디지털 방식으로 제작 처리되는 자료 혹은 정보(한국교육학술정보원, 2009)의 e-book, PDF, 동영상 등의 자료이다.

### 다. 블렌디드 러닝<sup>1)</sup>

블렌디드 러닝(Blended Learning, 혼합수업)은 원격수업과 등교수업을 혼합한다는 의미이다. 학습 효과를 높이기 위해 학습자를 중심으로 두 가지 환경을 혼합하는 것이다. 이는 점차 온·오프라인의 혼합에서 확장되어, 교육 목표를 달성하기 위해 여러 가지 기법을 통합하는 개념이다. (교육부, 2020)

### 라. 마을주제활동

창의적 체험활동 자율활동 중 창의주제활동의 영역에서 지역 사회의 인적, 문화적, 환경적, 역사적 인프라를 적극적으로 활용하여 학년별 주제를 선정하여 운영하는 프로젝트형 활동을 총칭하는 말이다. 지역 기반의 다양한 창의주제활동에 주제명을 ‘마을주제활동’으로 하며, 이후 온라인 콘텐츠 활용 창의적 체험활동 창의주제활동 운영은 온라인 콘텐츠 활용 ‘마을주제활동’ 운영의 의미로 사용된다.

1) 이 연구에서는 표기의 편의성을 위해 ‘블렌디드 러닝(Blended Learning, 혼합수업)’을 ‘블렌디드 러닝’ 또는 ‘블렌디드’로도 표기함.



## Ⅱ. 이론적 배경

### 1 관련 이론 탐색

#### 가. 블렌디드 러닝

##### 1) 블렌디드 러닝의 정의

블렌디드 러닝은 두 가지 이상의 학습 방법을 결합하여 이루어지는 혼합형 학습이며, 통상적으로 온라인 학습과 오프라인 학습이 혼합된 학습 형태를 의미한다(이대현, 2020). 블렌디드 러닝은 학습자의 목표 달성을 위한 효과적인 학습 방법들을 추구하기 위하여 학습자 중심의 접근성, 편리성, 융통성 등을 높여주는 학습자 중심의 접근이 이루어져야 한다(이상수, 2006). 즉, 적합한 시간에 적합한 사람에게 적합한 기술을 학습자에게 맞는 학습 방법에 맞추기 위해 학습 관련 기술을 적용함으로써 학습 목표 성취에 초점을 두는 것이다. 혼합된 각각의 방법들에서 부족한 점을 서로 보완하여 구성되는 블렌디드 러닝은 대표적으로 온라인과 오프라인의 병합을 들 수 있고, 그 외에 단순한 온라인과 오프라인의 연계로부터 확장되어 다양한 학습 매체, 학습 환경과 학습전략을 통합하여 최상의 학습효과를 도출할 수 있어 초등교육에서부터 중등, 고등 교육 단계는 물론 기업체까지 광범위하게 사용되고 있다(변향연, 2020, p. 74에서 재인용).

##### 2) 블렌디드 러닝의 특성과 교육적 효과

한국교육학술정보원(2004)에서 제공하는 블렌디드 러닝의 특징을 살펴보면 환경, 목표, 내용, 시간, 장소, 매체, 형태, 상호작용과 환경의 영역으로 분류하여 제시하고 있다.

첫째, 환경 부분에서는 학습 목표 달성을 위해 온라인 학습을 오프라인 교실 수업에서 필요한 교수학습활동으로써 인식한다.

둘째, 목표 부분에서는 온라인 활동을 추가함으로써 새로운 학습 목표 구성 및 면대면 수업의 학습 목표 달성을 더욱 용이하게 한다.

셋째, 내용면에서는 면대면 학습의 구조화된 자료와 온라인 활동의 비구조화된 자료를 적절히 활용하여 학습 목표를 효과적으로 달성하게 한다.

넷째, 시간 측면에서는 면대면 수업의 실시간 학습을 온라인 환경에서도 구현 할 수 있다.

다섯째, 장소 측면에서는 수행에 오랜 시간이 필요하거나, 체험 활동, 자료 수집, 다양한 상호작용을 필요로 하는 수업인 경우 온라인과 오프라인을 연계하여 학교에서뿐만 아니라 가정 혹은 원하는 장소 어디에서든 인터넷이 가능한 곳이면 학습 및 수업이 가능하다.

여섯째, 학습 형태 측면에서는 온라인 환경을 활용하여 개인 활동이나 집단별 학습 활동 모두가 가능하다.

일곱째, 사용되는 매체 측면에서 보면 멀티미디어, 오디오, 비디오, 인터넷 등 다양한

유형의 학습 매체를 사용할 수 있다.

여덟째, 상호작용 측면에서는 학습자와 학습 내용, 학습자와 교수자, 학습자와 학습자 간의 다양한 대인간 상호작용 활동이 가능하다.

이상수(2006)는 블렌디드 러닝의 효과성은 학문적 관점, 학습자 관점, 교수자 관점, 조직의 관점으로 나뉘어 논의되고 있다. 블렌디드 러닝은 학문적 관점에서 다양한 교육학적 이론을 적용하고 실현하는데 이점이 있다고 보고 있다. 특히 각각의 학습자들에게 맞는 학습 전략과 즉각적인 수업을 통한 학습을 제공할 수 있다는 것은 구성주의 학습 환경에서 추구하는 면이다. 학습자 관점에서 보면 학습자들의 자기 주도적 학습에 대한 욕구를 블렌디드 러닝이 만족시켜줄 수 있으며, 성취도 차원과 상호작용의 면에서도 증진의 효과가 있는 것으로 보고 있다. 교수자 관점에서는 흥미도와 편리성에 있어 긍정적인 반응을 보였다는 연구가 있으며, 조직의 관점에서는 경제적인 면에서 효과가 있고 다양한 훈련에 대한 요구를 블렌디드 러닝이 충족시킬 수 있다는 연구가 있다(변향연, 2020. p. 10에서 재인용).

## 나. 창의적 체험활동 자율활동 ‘창의주제활동’<sup>2)</sup>

### 1) 창의적 체험활동의 성격

창의적 체험활동은 교과와 상호 보완적 관계 속에서 앎을 적극적으로 실천하고 심신을 조화롭게 발달시키기 위하여 실시하는 교과 이외의 활동이다. 창의적 체험활동은 초·중등학교 학생들이 건전하고 다양한 집단 활동에 자발적으로 참여하여 나눔과 배려를 실천함으로써 공동체 의식을 함양하고 개인의 소질과 잠재력을 계발·신장하여 창의적인 삶의 태도를 기르는 것을 목표로 한다. 창의적 체험활동은 자아 정체성의 확립과 진로에 대한 설계를 바탕으로 자기 삶의 주인으로 성장하는 자기관리 역량, 문제를 합리적으로 해결하기 위해 필요한 지식과 정보를 선택·활용하는 지식정보처리 역량, 폭넓은 기초 지식과 기능을 활용하여 융합적으로 주제를 탐구하고 독창적으로 표현하는 창의적 사고 역량, 다양한 예술·체육·문화 활동의 경험을 바탕으로 심신을 조화롭게 발달시켜 공감적으로 이해하는 심미적 감성 역량, 민주적인 의사 결정 과정에 주체적으로 참여하고 자신의 생각과 감정을 효과적으로 표현하여 다른 사람과 원만한 관계를 형성할 수 있는 의사소통 역량, 다양한 단체 활동에 자발적으로 참여하여 공동의 문제를 합리적으로 해결하고 나눔과 배려를 실천하며 다른 사람과 더불어 조화롭게 살아가는 공동체 역량의 함양을 통해 바른 인성을 갖춘 창의융합형 인재를 양성하는 데 기여한다.

### 2) 창의적 체험활동의 목표

건전하고 다양한 집단 활동에 자발적으로 참여하여 나눔과 배려를 실천함으로써 공동체 의식을 함양하고 개인의 소질과 잠재력을 계발·신장하여 창의적인 삶의 태도를 기른다.

첫째, 특색 있는 활동에 자율적으로 참여하여 일상의 문제를 합리적이고 창의적으로 해

---

2) 교육부(2015). 2015개정 교육과정 창의적 체험활동 해설서.

결할 수 있는 능력을 기른다.

둘째, 동아리에 자발적으로 참여하여 소질과 적성을 계발하고 일상의 삶을 풍요롭게 가꾸어 나갈 수 있는 심미적 감성을 기른다.

셋째, 나눔과 배려를 실천하고 환경을 보존하는 생활 습관을 형성하여 더불어 사는 삶의 가치를 체득한다.

넷째, 흥미, 소질, 적성을 파악하여 자아 정체성을 확립하고, 자신의 진로를 개발하여 지속적으로 발전시킨다.

### 3) 창의적체험활동 자율활동 ‘창의주제활동’

#### 가) 창의주제활동 활동 목표 및 활동

학교는 학교 급과 학년(군)의 특성에 따른 교육적 요구를 고려하여 이 표에 제시된 내용 이외의 다양한 활동 내용을 편성·운영할 수 있다.

#### <표 5> 창의주제활동의 활동 목표 및 예시

활동 목표	활동 예시
학교, 학년(군), 학급의 특색 및 학습자의 발달 단계에 맞는 다양하고 창의적인 주제를 선택하여 활동함으로써 창의적 사고 역량을 기른다.	· 학교·학년·학급특색활동 - 100권 독서하기, 줄넘기, 경어 사용하기, 연극놀이, 뮤지컬, 텃밭 가꾸기 등 · <u>주제선택활동</u> <sup>3)</sup> - 주제 탐구형 소집단 공동 연구, 자유 연구, 프로젝트 학습(역사탐방 프로젝트, 박물관 견학활동) 등

#### 나) 창의주제활동 편성

(1) 학교 급별, 학년(군)별, 학기별로 영역과 활동을 선택하여 집중적으로 편성·운영할 수 있다.

(2) 교육적 효과를 높이기 위하여 교과와 창의적 체험활동 또는 창의적 체험활동의 영역 및 활동을 연계·통합하여 주제 중심으로 편성·운영할 수 있다. 이 경우, 시수를 중복하여 배정하지 않는다.

#### 다) 창의주제활동 운영

(1) 창의주제활동은 자유 학기 및 교과와 연계·통합하여 학교 실정과 지역의 특수성에 적합한 교육 프로그램을 개발하여 운영할 수 있다. 특히 주제 탐구, 소집단 공동 연구, 자유 연구, 프로젝트 학습과 관련된 교육 프로그램 등을 개발하여 운영할 수 있다.

(2) 초·중학교에서는 교과 및 창의적 체험활동의 운영 과정에서 학생들이 흥미를 가지는 분야에 소집단으로 공동 주제를 설정하고 탐구 과정을 경험할 수 있는 기회를 제공한다.

#### 라) 창의주제활동 평가

(1) 공동체 내에서 자신의 역할을 알고 자신의 역할에 대한 책임을 다하였는가?

(2) 성장 및 환경에 따른 신체적·정신적 변화에 대처하는 능력을 갖추었는가?

(3) 학교·학년·학급특색활동 및 주제선택활동에 참여하였는가?

3) 창의주제활동의 ‘주제선택활동’은 자유학기의 ‘주제선택활동’으로 활용될 수 있으며, 다른 학기, 다른 학교 급에서도 편성·운영할 수 있다.

## 다. 만들어가는 온라인 교과서

### 1) 점진적 교과서 자유발행제 도입【국정과제 76-1-3】

인정도서 일부 과목의 심사 제도 완화를 위해 「교과용 도서에 관한 규정」 개정('20.1.7. 공포)에 의하면 교사·학생의 다양한 교육적 수요를 충족할 수 있도록 다양하고 창의적인 교과서의 적기 개발·보급 요구 증대하고, 학교 안팎의 교육과정 자율화·다양화 추세에 따라 학교 수업의 자율성·창의성을 신장할 수 있도록 '점진적 교과서 자유발행제(국정과제 76-1)' 추진되고 있다.

교과서에 대한 국가 단위에서의 규제나 제재에 대한 자율화를 요구하는 맥락에서 제안되고 있는 것이 교과서 자유발행 제도이다. 문재인 정부의 국정 과제에는 2017년 국정 역사교과서 폐지 및 검정 역사교과서 개발 방안 마련과 함께 발행 체제 연구·의견 수렴(2018년)을 통해 자유발행제를 단계적으로 도입(2019년~)이라는 주요 내용이 제시되어 있다(국정기획자문위원회, 2017). 이러한 국정 과제의 취지를 이어받아 지난 2017년 12월에 교육부와 전국 시도교육감을 중심으로 구성된 교육자치정책협의회에서 '점진적 교과서 자유발행제 도입'이 포함되었다. 시도교육감들은 "국정교과서를 폐기하고 자율성과 창의성을 촉진하는 자율발행제 도입을 위한 체계적인 개편이 필요하며, 일정기간 검인정 교과서와 병용하되, 고등학교를 시작으로 모든 중·고교에 교과서 자유발행제를 도입하고, 심의 없는 인정도서 활성화와 교과서 형식의 다양화도 필요하다"고 강조했다(양운정외, 2018).

### 2) 만들어가는 교과서 체제를 위한 온라인 교과서<sup>4)</sup>

'코로나19'에 따른 온·오프라인 연계 수업 실시에 따라 서책형 뿐만 아니라 다양한 형식(PDF, e-book 등, 영상)을 활용한 온라인 기반 교과서 체제 조성 필요하고, '코로나19' 확산에 따라 학교 현장에서 요구하는 온·오프라인 연계 수업에 적합한 다양한 형식의 '온라인 교과서' 아이디어 발굴이 적극 필요한 상황이다.(교육부 보도자료, 2020. 9.)

교과서는 지식 전달 기능을 탈피하여 기본 개념·원리와 같은 핵심적 사항을 교과서 내용에 제시하되, 이들이 실제 생활에 어떻게 전이되고, 확장되며, 촉진시킬 수 있는지를 제시하는 형태로 만들어져야 할 필요가 있는 것이다. 이를 위해서는 교과서뿐만 아니라, 다양한 교수·학습자료가 동원되어야 한다. 교과서가 기본 개념과 원리를 중심으로 이뤄진다는 것은 교과서 내용이 핵심적 사항 위주로 적정화되는 것을 의미한다. 그리고 이러한 개념과 원리가 일상생활에 적용될 때, 다른 교과와 개념·원리와 통합적으로 작용하게 되고, 융합적 형태의 교육이 이루어질 수 있게 될 것이며, 그렇게 되면 새로운 교과의 창출도 가능하게 될 것이다.

일반적으로 교육활동을 제대로 전개하기 위해서는 교육과정이나 교과서를 정해 놓고 여기에 학생들을 맞추기보다 학생의 소질이나 적성 및 수준에 부합되는 교육과정과 교과서를 동원해야 한다. 이를 위해서 교과서는 지식과 정보를 축적해 놓기보다는 핵심적 사항을 제

4) 한국교육신문(2020), <http://www.hangyo.com/news/article.html?no=92532>

시하고, 보다 많은 교수·학습자료가 동원될 필요가 있다. 그렇다고 해서 풍부한 교수·학습자료를 많은 지식과 정보를 전달하고 이를 수용하는 의미로 보아서는 안 된다. 그것은 교과서 기본 개념과 원리를 실제적 생활모습에 전이를 촉진시킬 수 있는 가능성을 확장하기 위한 것에 있는 것으로 보아야 할 것이다.

원격교육이 이루어지는 현시점에서 교과서 활용에 관한 상당한 고충이 따르는 것은 사실이다. 하지만 교과서에 관한 관점을 변화하는 것 역시 필요한 시점이다. 따라서 교과서는 제도적 측면에서 발행체제를 다양화하고, 내용적 측면에서는 핵심적 사항 위주로 제시할 필요가 있는 것이다. 교과서 발행체제의 다양화에서 국정과 같은 경우는 지진과 같은 재난상황이나 위기상황에서 표준화된 내용을 제공하는 것이 필요하게 될 것이다. 그리고 첨단 분야나 새로운 사회문제 해결 등을 위해서는 사회적 변화에 대응성을 고려하기 위해 자유발행 체제와 같은 교과서 제도의 도입도 필요한 것이다. 올해 초 교육부에서 기존의 인정교과서 이외에 자유발행 적용 인정 교과서 제도를 운영할 수 있는 법적인 근거를 마련한 것도 이러한 맥락에 있는 것으로 생각된다.

최근 교육부에서 온라인 교과서는 기존의 서책에서 벗어나 다양한 온라인 콘텐츠(e-book·PDF·디지털 교과서 등)를 활용한 온라인 교과서 제작을 추진하고 나선 것은 반가운 일이다. 온라인 교과서는 교육과정 정합성을 충족시키는 넓은 의미의 교수·학습자료를 총칭하는 것이다.

이를 위해 교육부는 올해부터 3년간 ‘온라인 콘텐츠 활용 교과서 시범 사업’을 실시하고 있다. 이러한 시범 사업은 코로나19 이후 원격수업의 경험을 적극 활용해 온라인 기반 다양한 디지털 콘텐츠로 교사가 교육과정을 재구조화하고, 교수·학습자료 등을 직접 개발할 수 있는 ‘만들어가는 교과서’ 체제의 시사점을 도출하기 위한 것에 있다. 교과서 자유발행제와 연계하여 추진할 계획을 세움으로써 교과서에 대한 제도적 측면과 내용적 측면에 걸쳐 새로운 시도를 하고 있는 것 같다.

## 2 선행 연구 분석

### 가. 선행 연구 자료

본 연구학교의 운영 방향 및 연구과제 설정을 위하여 살펴본 관련 선행 자료의 분석 결과는 다음과 같다.

<표 6> 선행 연구의 분석

구분 (발표연도)	주 제	주요 연구 내용	비고
대전원양초등학교 (2018)	원격수업 및 등교수업과 연계한 3S프로젝트 학습 적용 디지털교과서 활용 방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 원격수업 및 등교수업의 교육환경 조성</li> <li>■ 원격수업 및 등교수업의 교수학습모델 개발 및 적용</li> </ul>	
부산강동초등학교 (2018)	강동 F.D.I.로 미래형 교실 수업 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 미래형 교실 수업운영을 위한 교육공동체 역량강화 방안</li> <li>■ 원격수업의 새로운 수업형태 개발</li> </ul>	
이대현 (2020)	블렌디드 러닝 기반의 교수학습자료 추천 플랫폼에 관한 연구	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 성취기준 중심의 교육과정 분석</li> <li>■ 교사학습공동체 운영 사례</li> </ul>	한성대학교 대학원
울산온양초등학교 (2020)	디지털리터러시 교육활성화를 위한 5G-MASTer 프로그램 개발 및 적용	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 디지털 리터러시 교육활성화 여건조성 방법</li> </ul>	
대전현암초등학교 (2020)	디지털교과서 활용 프로젝트 학습을 통한 핵심역량 신장 방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 디지털 교과서를 활용한 교수학습 여건 조성</li> <li>■ 디지털 교과서를 활용한 프로젝트(주제 중심) 활동 방법</li> </ul>	

### 나. 시사점

위의 관련 이론과 선행 연구에서 얻은 시사점은 다음과 같다.

첫째, 미래의 감염병이나 재난 상황등 다양한 시대·사회적 변화에 따른 비대면 수업의 상황에서의 인식의 변화와 교육 공동체의 준비가 필요하다.

둘째, 온·오프라인의 블렌디드 수업을 위한 교육환경 위하여 시설, 교육정보화 기기, 온라인 수업도구 등의 기반을 조성한다.

셋째, 블렌디드 수업의 모델들이 교과에 집중되어 있어 창의적 체험활동 수업 개발한다.

넷째, 블렌디드 수업을 위한 다양한 온라인 콘텐츠 분석과 개발을 한다.

다섯째, 학생참여형 수업을 위하여 블렌디드 수업 방법에 대한 모색과 수업을 개발한다.

여섯째, 교사의 주도적이고 적극적인 온·오프라인 연계 수업에 적합한 개발 및 수업 적용한다.

### Ⅲ. 연구 과제 설정

온라인 콘텐츠를 활용한 창의적 체험활동의 블렌디드 수업 교수학습자료 및 수업안 개발 및 적용 방안을 연구하기 위해 문헌 연구와 선행 연구 분석, 학교 실태 분석을 바탕으로 다음과 같이 연구 과제를 설정하였다.

#### 온라인 콘텐츠 활용을 통한 창의적 체험활동 블렌디드 수업 현장 적용 방안



##### 연구 과제 1

###### 온라인 콘텐츠를 활용 블렌디드 수업을 위한 기반 조성

- 가. 온라인 콘텐츠 활용 블렌디드 수업 환경 조성
- 나. 교육 공동체 블렌디드 수업 역량 강화 프로그램 운영

##### 연구 과제 2

###### 온라인 콘텐츠 활용 ‘마을주제활동’ 온라인 교육자료 개발 및 적용

- 가. 창의적 체험활동 ‘마을주제활동’ 설계
- 나. 창의적 체험활동 ‘마을주제활동’ 블렌디드 수업 설계 및 적용

### Ⅳ. 연구의 설계

#### 1 대상 및 기간

- 가. 대상 : 전주교육대학교전주부설초등학교 전교생 435명
- 나. 기간 : 2021. 3. 1. ~ 2023 2. 28. (2년간)

## 2 연구 절차

본 연구학교 운영을 위하여 <표 7>과 같이 연구 절차 및 추진 내용을 계획한다.

<표 7> 연구 절차 및 추진 내용

구분	단 계	세부 추진내용	월별 계획												비고
			2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월		
1차 년도 (2021)	준비 계획	■ 운영 계획 수립 및 실행 목표 설정 ■ 연구과제 해결을 위한 조직 및 역할 배정 ■ 블렌디드 수업을 위한 정보화기 기 보유 현황 조사	▶▶▶												
		■ 교육과정 수립 ■ 운영 담당자 연수	▶▶▶	▶▶▶											
	실행	■ 창의적 체험활동 ‘마을주제활동’ 분석 및 재구성		▶▶▶	▶▶▶										
		■ 연구과제 1, 2의 운영		▶▶▶	▶▶▶	▶▶▶	▶▶▶	▶▶▶	▶▶▶	▶▶▶	▶▶▶	▶▶▶	▶▶▶		
		■ 학교 교육 개선 방안 탐색		▶▶▶	▶▶▶	▶▶▶	▶▶▶	▶▶▶	▶▶▶	▶▶▶	▶▶▶	▶▶▶	▶▶▶		
	평가	■ 중간점검 워크숍 ■ 운영과정 공유						▶▶▶							
		■ 1차년도 운영 성과 평가 ■ 1차년도 검증 및 연구 결과 분석 ■ 1차년도 보고서 작성											▶▶▶		
2차 년도 (2022)	수정 보완	■ 1차년도 운영 내용의 보완 ■ 2차년도 운영 계획서 작성	▶▶▶	▶▶▶											
	실행	■ 연구과제 1, 2의 심화 운영			▶▶▶	▶▶▶	▶▶▶	▶▶▶	▶▶▶	▶▶▶	▶▶▶				
	평가	■ 1~2차년도 종합분석										▶▶▶			
		■ 최종 운영 성과 평가 ■ 일반화 자료 보급 ■ 연구의 지속적 실천											▶▶▶	▶▶▶	

## 3 연구 조직

연구학교 운영을 위하여 [그림 1]과 같이 조직한다.



[그림 1] 연구학교 운영 조직표



## V. 연구의 실행

### 1 연구과제 『1』의 실행

#### 온라인 콘텐츠를 활용 블렌디드 수업을 위한 기반 조성

##### 가. 온라인 콘텐츠 활용 블렌디드 수업 환경 조성

- 1) 블렌디드 수업 환경 조성을 위한 기기 확보
- 2) 블렌디드 수업 환경 조성을 위한 온라인 수업도구 확보

##### 나. 교육 공동체 블렌디드 수업 역량 강화 프로그램 운영

- 1) 학생 역량 강화 프로그램
- 2) 학부모 역량 강화 프로그램
- 3) 교사 역량 강화 프로그램

##### 가. 온라인 콘텐츠 활용 블렌디드 러닝 환경 조성

블렌디드 러닝 수업에 필요한 온라인 콘텐츠를 활용하기 위한 기기와 도구를 확보한다. 교육용 콘텐츠란 학습과 관련된 각종 콘텐츠 및 학습(수업)도구를 말한다.

###### 1) 블렌디드 러닝 환경 조성을 위한 기기 확보

기존에 확보 되어 있는 기기 외의 추가로 확보하고 온·오프라인 수업에서 학생들이 온라인 콘텐츠를 사용하여 수업할 수 있도록 1차년도에는 예산 범위 내에서 최대한 확보한다.

<표 8> 블렌디드 러닝을 위한 관련 기기 확보 계획

기기	기존 확보 현황	1차년도(2021)	2차년도(2022)
원격수업용 마이크	15	3	
웹캠	10	8	
판서용 타블렛	0	9	9
스마트패드	242	15	15

###### 2) 블렌디드 러닝 환경 조성을 위한 온라인 수업 도구 확보

블렌디드 러닝에 사용에 필요한 온라인 수업 도구를 조사하고, ‘마을주제활동’에 적용할 수 있는 온라인 수업 도구들을 분석하고 확보 한다.

<표 9> 블렌디드 러닝을 위한 온라인 수업 도구 확보 계획

학년	학급관리시스템(LMS)	실시간 쌍방향 수업도구	협업 및 피드백 도구
1~2	e학습터	e학습터 온더라이브	패드렛
3~4	구글클래스룸	ZOOM	구글문서도구, 패들렛, 카훿
5~6	구글클래스룸	ZOOM	멘티미터, 구글문서도구, 코스페이시스, 패들렛, 비캔버스

## 나. 교육 공동체 블렌디드 러닝 역량 강화 프로그램 운영

온라인 콘텐츠 활용을 통하여 학생이 자기주도적 학습 습관을 기를 수 있도록 스스로 공부할 수 있는 역량을 기르고 교사와 학부모가 조력자로서 필요하다. 이를 위해 학부모 및 교사의 역량을 신장하는 연수나 안내가 필요하다.

### 1) 학생 역량 강화 프로그램

학생들에게 원격수업에 참여하는 방법, 초상권을 보호할 수 있는 정보통신윤리교육, 저작권교육, 사이버폭력예방교육 등이 필요하다. 학년군별로 안내가 이루어질 수 있도록 한다.

<표 10> 학생 역량 강화 프로그램 계획

내용	기대효과	시기
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 태블릿 PC 사용법 익히기</li> <li>■ 가정에서의 설치 및 연계활용법 익히기</li> <li>■ 원격수업 플랫폼 소개 및 활용법 익히기</li> <li>■ 학급커뮤니티 가입 후 활용기능 안내</li> <li>■ 스마트기기 중독 예방 교육</li> <li>■ 디지털리터러시 교육</li> <li>■ 저작권교육 및 초상권교육</li> <li>■ 학교폭력(사이버폭력)예방교육</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 학생들이 학습을 주도적으로 이끌어갈 수 있는 학생 중심 활동이 가능함</li> <li>■ 스스로 찾아 탐구하는 학습 능력을 신장</li> <li>■ 자신의 학습과정을 확인하기가 쉬움</li> <li>■ 인터넷활용의 역기능을 예방하고 미디어를 분별하여 사용함.</li> <li>■ 온라인 콘텐츠를 활용하여 학습내용을 공유하고 협력할 수 있는 역량을 함양함</li> </ul>	3월 수시

### 2) 학부모 역량 강화 프로그램

학부모 연수를 통해 블렌디드 러닝에 대한 이해를 높이고, 미래 사회에 대비한 자녀교육의 방향을 제시하여 적극적인 동참과 가정연계학습을 강화한다.

<표 11> 학부모 역량 강화 프로그램 계획

내용	기대효과	시기
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 온라인 콘텐츠 활용 연구학교 관련 소식지 배포 및 홈페이지 탑재</li> <li>■ 21세기 미래사회에 대한 전문 강사 초청 학부모 연수</li> <li>■ 블렌디드 러닝의 구성 내용과 기능에 대한 학부모 교육 실시</li> <li>■ 학교·학급설명회를 통한 연구학교 운영방향 및 활용 홍보</li> <li>■ 온라인 콘텐츠 활용을 통한 블렌디드 수업 공개</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 학부모 및 지역사회의 공감대를 형성할 수 있음</li> <li>■ 미래 사회에 대비한 자녀교육의 방향을 제시하여 온라인 활용에 대한 이해와 참여를 높임</li> <li>■ 온라인 연계 수업 사례를 개발하여 적용하고, 지역 사회와 연계하여 소통하고 교류하는 수업을 계획하여 운영할 수 있음</li> <li>■ 스마트기기 사용의 역기능에 대한 우려를 감소 시킬 수 있음</li> </ul>	4월 수시

### 3) 교사 역량 강화 프로그램

온라인 콘텐츠 활용 블렌디드 수업에 대한 역량을 강화하기 위하여 교원연수 활동 및 학년군별 전문적 학습공동체를 기본으로 구성한다. 연구학교에 대한 기본 연수 및 원격수업 및 등교수업에 온라인 콘텐츠를 활용할 수 있도록 개발 단계부터 교사들이 함께 운영한다.

<표 12> 교사 역량 강화 프로그램 계획

내용	기대효과	시기
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 태블릿 관리법 익히기</li> <li>■ 온라인 수업도구 탐색 및 익히기</li> <li>■ 미러링 체계 구축하기</li> <li>■ 무선 네트워크 관리법 익히기</li> <li>■ 학급커뮤니티 운영 및 관리법 익히기</li> <li>■ 블렌디드 수업의 방향과 활용 연수</li> <li>■ 온라인 콘텐츠 블렌디드 수업 구성 내용</li> <li>■ 창의적 체험활동 온라인 콘텐츠 개발활동</li> <li>■ 학급 커뮤니티의 종류와 기능</li> <li>■ 학급 커뮤니티 활용 방법</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 온라인 콘텐츠를 활용한 수업 우수사례 공유 및 수업의 효과</li> <li>■ 탐구 자료 제공, 자료 검색 및 출력 등 학생과 상호작용이 가능함</li> <li>■ 예습과 복습을 연계하여 본 차시 수업을 계획할 수 있음</li> <li>■ 학급내의 유대감을 형성하고 가정 및 지역사회와 연계지도가 가능함</li> <li>■ 온라인 콘텐츠를 활용한 블렌디드 수업 혁신의 의지를 높일 수 있음</li> <li>■ 다양한 학급 커뮤니티의 종류와 기능에 대해 이해하고 학급 운영에 활용할 수 있음</li> <li>■ 온라인 콘텐츠를 활용하는 수업 모형에 대한 이해력을 높일 수 있음</li> <li>■ 수업 혁신에 대한 유연하고 개방적으로 생각할 수 있음</li> </ul>	3월 9월 수시

블렌디드 수업을 구현하기 위하여 기반 되는 내용을 전문적 학습공동체를 조직하여 운영하고자 한다. 온라인 수업도구 및 새로운 교육 방향에 맞게 학생 참여형 수업을 위하여 수업 나눔을 통하여 교사의 전문성 향상에 목적이 있다.

<표 13> 전문적 학습공동체 운영

내용	대상	활동내용	시기
온라인 콘텐츠 개발 협의체	연구학교/ 학년 1명교사	■ 학년별 온라인 콘텐츠 개발 지원 교사 협의체 운영	매월1회
온라인 수업도구 동아리	희망교사	■ 온라인 콘텐츠 개발 및 적용을 위한 온라인 수업 도구 연구 동아리	매주4주
블렌디드 수업 동아리	학년군/ 교과연구회별	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 학년별, 교과별 온라인 콘텐츠 활용 블렌디드 수업 설계 및 구현</li> <li>■ 다양한 수업 개선 전략 및 수업 나눔</li> <li>■ 수업 친구와 함께 일상수업 공개</li> </ul>	수시

### 온라인 콘텐츠 활용 ‘마을주제활동’ 온라인 교육자료 개발 및 적용

#### 가. 창의적 체험활동 ‘마을주제활동’설계

- 1) 학년별 ‘마을주제활동’ 주제 선정
- 2) 학년별 ‘마을주제활동’ 내용 개발

#### 나. 창의적 체험활동 ‘마을주제활동’설계

- 1) ‘마을주제활동’적용 온라인 콘텐츠 분석 및 개발
- 2) 온라인 콘텐츠 활용 ‘마을주제활동’블렌디드 수업 설계
- 3) 온라인 콘텐츠 활용 ‘마을주제활동’블렌디드 수업 적용

#### 가. 창의적 체험활동 ‘마을주제활동’ 주제 설계

- 1) 학년별 ‘마을주제활동’ 주제 선정

최근 마을을 배경으로 교육 활동이 이루어지는 마을교육공동체에 대한 관심이 매우 높다.

마을교육공동체를 이루기 위한 방법으로 마을을 통한 교육, 마을에 관한 교육, 마을을 위한 교육을 제시할 수 있다. 마을을 통한 교육은 지역사회의 인적, 문화적, 환경적, 역사적 인프라를 적극적으로 활용하여 이루어지는 학습의 형태를 말한다. 마을에 관한 교육은 학생이 속해 있는 마을과 지역에 대하여 배우는 것으로 지역사회가 가지고 있는 역사적, 자연적, 문화적, 산업적 특수성 및 발전성에 대해 학생들에게 배움의 기회를 제공하는 유형의 교육이다. 그리고 마을을 위한 교육이란 학생들이 지역사회 발전의 훌륭한 자원이 될 수 있도록 미래진로 역량을 키워주는 활동이다. 마을을 위한 교육을 통해 학생들은 자신의 삶의 터전, 이웃, 공동체를 위하여 할 수 있는 일들을 고민하게 되고, 이러한 고민과 배움의 결과는 그 지역공동체의 지속가능한 발전을 위한 초석이 된다. 이를 통해 궁극적으로는 교육과 마을공동체가 하나의 유기체적 관계를 맺는 마을교육공동체가 되는 것이다(서용선 외, 2015).

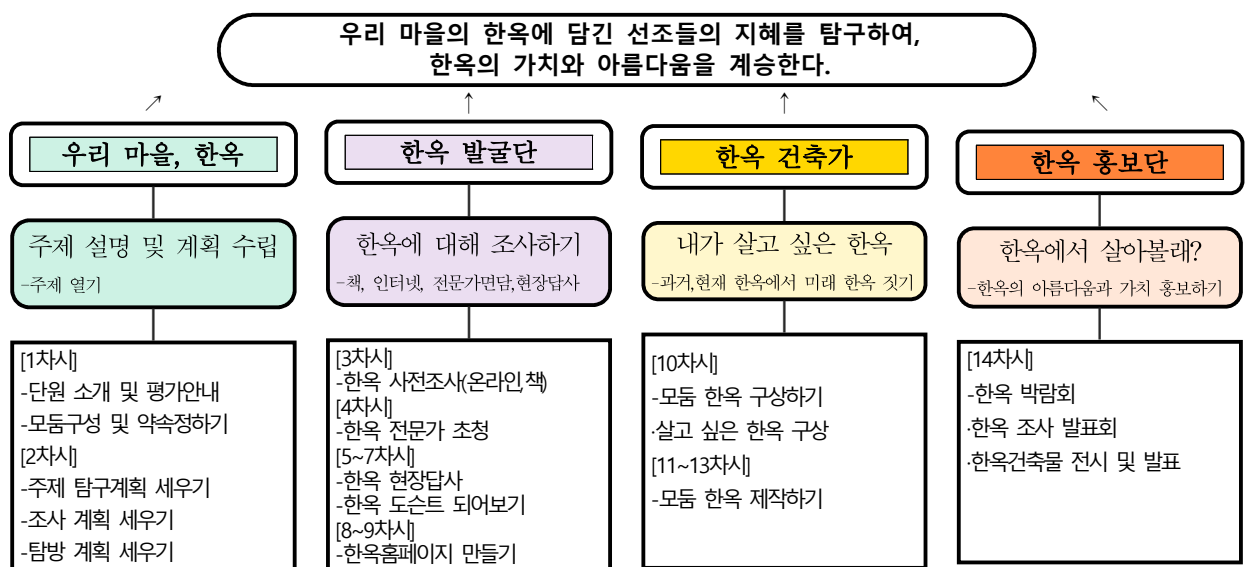
창의적 체험활동 자율활동 ‘창의주제활동’의 지역(마을) 기반의 주제를 중심으로 선정하여 ‘마을주제활동’으로 학생들이 주체적 삶을 살아가는 존재인 아이(학습자)를 중심으로, 아이를 둘러싼 우리(시간적 공간과 물리적 공간)를 탐색하여, 행복한 일어서기와 함께 성장하기 과정을 경험을 기를 수 있도록 <표 14>와 같이 설계하고자 한다.

<표 14> 학년별 ‘마을주제활동’ 주제 설계 과정(예시)

주제	학년군	비전	관련 핵심 역량	관련 범교과 영역		
문화	1~2학년군	안정과 배움	공동체 역량, 자기관리역량,	인성 교육, 안전·건강 교육		
환경	3~4학년군	협력과 성장	공동체 역량, 의사소통역량, 심미적 감성 역량	인성 교육, 환경·지속가능발전 교육, 다문화 교육		
역사	5~6학년군	창의와 공감	공동체 역량, 지식정보처리 역량, 창의적 사고 역량	인성 교육, 진로 교육, 민주시민 교육, 인권 교육, 통일 교육, 독도 교육, 경제·금융 교육		
내용			대상	시수	시기	
[1학년 「심성 놀이터」 주제 3개 선택활동] ☞ 공동체 놀이, 전통놀이, 전통문화체험 놀이			1~2 학년군	창체 (자율) 14차시	겨울 배움터 (11~12월)	
[2학년 「창의적 생활의 즐거움을 아는 우리」 주제 3개 선택활동] ☞ 표현의 즐거움을 아는 우리, 놀이하는 즐거움을 아는 우리, 만드는 즐거움을 아는 우리						
[3~4학년 「우리가 만드는 깨끗한 환경」 주제 6개 선택활동] ☞ 우리학교에는 어떤 식물이 살까, 식물로 마음 가꾸기, 꽃으로 마음을 표현해요, 자연물로 꾸미는 세상, 업사이클링, 전주천의 생명이야기			3~4 학년군		가을 배움터 (8~10월)	
[5~6학년 「Dream up 미래로」 주제 6개 선택활동] ☞ 우리의 과거, 우리의 현재, 우리의 미래 등			5~6 학년군		여름 배움터 (5~7월)	
학년	1학년	2학년	3학년	4학년	5학년	6학년
세부주제	부채	탈	전주천 동물	전주천 식물	한옥	전주미래

## 2) 학년별 ‘마을주제활동’ 내용 개발

창의적 체험활동의 창의주제활동을 지역 기반을 바탕으로 하여 우리 마을의 역사에 대한 이해와 자긍심을 바탕으로 전통을 계승하고 마을공동체의 지속가능한 발전에 기여할 수 있도록 학년별 주제를 정하여 운영하도록 한다.



〔그림 2〕 5학년 ‘마을주제활동’ 한옥에 관한 주제도(예시)

<표 15>은 위 주제에 대한 내용들의 활동 목표, 활동 내용, 평가 내용 제시하여 수업 내용을 설계한다.

<표 15> ‘마을주제활동’ 5학년 한옥 수업 내용 설계(예시)

단원명	활동 목표	활동 안내	차시	평가
우리 마을/한옥	세계 여러지역 건물의 지붕과 한옥의 지붕을 비교하며 문화적 특징을 말할 수 있다.	<우리 마을, 한옥에서 살아볼래?> 소개하기 · 단원 소개하기 · 세계 여러 지붕과 한옥의 지붕을 비교하며 문화적 특징 찾기 · 모듈 구성 및 역할 분담, 약속 정하기 · 단원 성취기준과 역량 살펴보고, 세부활동 함께 정하기 · 단원 평가 안내	1	
	한옥과 관련된 프로젝트 계획서를 작성할 수 있다.	<한옥 주제 계획 세우기> · 주제 탐구 계획 세우기 · 조사 계획 세우기 · 탐방 계획 세우기	2	
한옥 발굴단	한옥에 대한 자료조사 및 전문가 면담을 통해 한옥의 특징과 우수성을 찾을 수 있다.	<한옥 어디까지 알고 있니?①>-온라인/책 조사 · 한옥에 대한 자료 수집 · 모듈별로 한옥에 대해 조사하기	3	
		<한옥 전문가 초청> · 한옥 전문가에게 듣는 한옥이야기 · 한옥의 구조와 형태	4	
	한옥을 직접 방문하여 한옥의 특징을 조사할 수 있다.	<한옥 어디까지 알고 있니?②>-현장답사 · 모듈별로 한옥에 대해 답사(답사) 조사하기 · 탐방주제의 개관(유래, 역사, 주변환경) · 답사할 한옥 미리 보기 · 답사할 내용 정하기 · 탐방지의 여제와 현재 비교하기 (안내자료, 게시판, 관계자면담) · 한옥의 특징과 아름다운 점 알아보기 · 모듈별로 조사활동하기	5~6	[평가01] [평가02]

<표 16> ‘마을주제활동’ 5학년 한옥 평가 내용(예시)


주제	평가 내용
한옥 발굴단	<평가1> : 한옥 이것까지 알고 있다 평가기준 : 한옥의 공간구성과 조형 요소들의 우수성을 이해하고 발표할 수 있다. 평가내용 : 한옥에 대해 조사한 내용을 인포그래픽으로 만들어 발표하기
한옥 건축가	<평가2> : 우리 모듈이 살 한옥 구상하기 평가기준 : 현대 생활양식의 변화에 따른 전통 한옥의 문제점을 파악하고, 친환경적인 한옥 구조의 멋과 현대의 기능을 융합한 한옥의 미래 모델을 개발한다. 평가내용 : 미래 한옥 모델을 모형으로 제작하고 공유하기
한옥 홍보단	<평가3> : 우리 마을 한옥 박람회 평가기준 : 마을에 내려오는 한옥과 관련된 문화유산들을 살펴보고, 한옥에 대한 자긍심을 기른다. 평가내용 : 박람회 운영하고 공유하기

## 나. 온라인 콘텐츠 활용 ‘마을주제활동’ 블렌디드 수업 설계 및 적용

### 1) ‘마을주제활동’ 적용 온라인 콘텐츠 분석 및 개발

학년별 ‘마을주제활동’의 계획이 수립되면 수업 내용을 바탕으로 원격 또는 등교수업에서 수업에 사용할 수 있는 온라인 콘텐츠를 분석하고 개발한다.

<표 17> ‘마을주제활동’ 적용 가능 온라인 수업도구 분석 및 개발

구분	내용
학급관리시스템 (LMS)	 
실시간 쌍방향 수업도구	 
협업 및 피드백 도구	           

## 2) 온라인 콘텐츠 활용 ‘마을주제활동’ 블렌디드 수업 설계

‘마을주제활동’을 통해 창의적 체험활동의 운영을 등교수업과 수업의 공간적 특성 및 시간적 특성을 기준으로 동시적 원격수업 및 비동시적 원격수업을 <표 17> 같이 운영하거나 원격수업을 혼합하여 학습자의 효과를 높이하고자 한다.

<표 18> 원격수업의 운영 형태<sup>5)</sup>

운영 형태	주요 내용
실시간 쌍방향 수업	실시간 온라인 대면 또는 비대면(관계소통망 대화방 등)으로 교사-학생 간 교수·학습활동 및 피드백이 이루어지는 수업
콘텐츠 활용 중심 수업	(강의형) 학생은 지정된 녹화강의 혹은 학습콘텐츠를 시청하고 교사는 학습내용 확인 및 피드백이 이루어지는 수업 (강의+활동형) 학습콘텐츠 시청 후 댓글 등 원격 토론이 이루어지는 수업
과제 수행 중심 수업	교사가 온라인으로 교과별 성취기준에 따라 학생의 자기주도적 학습내용을 맥락적으로 확인 가능한 과제 제시 및 피드백이 이루어지는 수업

또한 온-오프라인 연계가 가능하며 원격수업내에서도 실시간 쌍방향 수업, 콘텐츠 활용 수업, 과제 수행형 원격수업등 다양한 수업을 혼합하여 학교의 실정과 학생들의 발달 단계에 다양하게 적용하여 수업을 운영하고자 한다.

<표 19> 블렌디드 러닝 수업 모형<sup>6)</sup>

운영 형태	주요 내용
1. 원격수업 간 블렌디드	1-1 콘텐츠 활용수업(예습) + 실시간 쌍방향 원격수업 1-2 실시간 쌍방향 원격수업 + 과제수행형 원격수업 1-3 콘텐츠 활용수업+과제수행형 원격수업+쌍방향 원격수업
2. 원격수업 + 등교수업 간 블렌디드	2-1 원격수업(예습학습) + 등교수업(피드백, 프로젝트학습 등) 모형 2-2 등교수업(핵심개념학습) + 원격수업(확인과제학습.피드백) 모형

5, 6) 코로나-19 대응을 위한 교육과정 운영 예시 자료집(2020.8. 교육부)

원격수업 속의 블렌디드 러닝과 원격수업과 등교수업을 병행하는 블렌디드 러닝의 수업 활동을 학년별 ‘마을주제활동’의 주요 내용을 고려하며 <표 21>과 같이 블렌디드 수업을 설계하고자 한다.

<표 20> ‘마을주제활동’ 블렌디드 수업 설계안(예시)

주제	한옥 발굴단	차시	3~9/14
<b>학습목표</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 한옥에 대한 자료조사 및 전문가 면담을 통해 한옥의 특징과 우수성을 찾을 수 있다.</li> <li>· 한옥을 직접 방문하여 한옥의 특징을 조사할 수 있다.</li> <li>· 한옥에 대하여 조사한 내용을 인포그래픽으로 제작하여 발표할 수 있다.</li> </ul>		
구분	수업유형	수업 활동	도구
 원격수업 3차시	<b>실시간 쌍방향</b> <b>콘텐츠 중심형</b>	<b>·한옥, 어디까지 알고 있니?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 한옥의 역사와 구조 조사하여 발표하기</li> <li>- 위도(지역)에 따른 한옥의 모습 비교하기</li> <li>- 한옥의 과학적 원리를 협업문서로 만들기</li> </ul>	 줌 Zoom  구글 문서
 등교수업 4차시	전문가 초청수업	<b>·한옥 해설사에게 듣는 한옥 이야기</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 한옥의 역사와 구조, 건축 재료 알아보기</li> <li>- 한옥에 대해 궁금한 점 찾아 질문하기</li> </ul>	
 등교수업 5~7차시	현장체험학습	<b>·학교 인근의 한옥 체험하기</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 한옥의 구성 요소를 모둠별로 조사하기</li> <li>- 한옥의 조형적 요소와 아름다움 탐구하기</li> <li>- 모둠 미션 해결하기</li> </ul>	
 원격수업 8~9차시	<b>실시간 쌍방향</b> <b>과제수행중심</b>	<b>·프로젝트 마무리하기</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모둠별 조사내용을 프레젠테이션 자료로 만들기</li> <li>- 협력적 모둠활동으로 발표하고 피드백하기</li> </ul>	 구글 드라이브  구글 프레젠테이션

## 2) 온라인 콘텐츠 활용 ‘마을주제활동’ 블렌디드 수업 적용

학년별 ‘마을주제활동’의 내용을 온라인 수업도구 및 콘텐츠를 적용하여 수업안을 구안하고, 학년의 특성에 맞는 블렌디드 수업으로 적용한다. 수업에 적용하기 위하여 블렌디드 수업에 대한 교사들의 수업 연구 활동 및 동아리를 운영하여 온·오프라인 연계 수업에 쉽고 빠르게 활용할 수 있도록 기반을 마련한다.

### 가) 교사 협력적 동아리 운영

미래 교육에 적극 온·오프라인의 수업에 대한 협력적 교사 수업 동아리를 조직·운영하여 교사의 주도적이고 적극적인 블렌디드 수업을 실행 역량을 함양한다.



<표 21> 교사 수업 전문성 동아리 구성 계획

구분	내용	대상	인원 (명)	시기
독서 토론 동아리	<ul style="list-style-type: none"> <li>미래 학교의 지향점과 발전 방안 모색</li> <li>만들어가는 교육과정 및 교과서 개발</li> </ul>	전 교원	25	연중
온라인 수업연구	<ul style="list-style-type: none"> <li>온라인 콘텐츠 개발 및 적용을 위한 실습</li> <li>온라인 콘텐츠를 활용한 수업 설계</li> </ul>	학년군별	25	
교과별 수업연구	<ul style="list-style-type: none"> <li>교과별 수업 모형 연구활동</li> <li>교과별 수업 연구 및 교생지도 방안 연구</li> </ul>	교과별 3명 이상	21	
지원조직	<ul style="list-style-type: none"> <li>연구학교 운영 및 지원을 위한 협의체</li> <li>블렌디드 수업 지원 체제</li> </ul>	교감, 연구학교, 학년 각1명	8	

#### 나) 수업 연구 활동 강화

(1) 교사 전체 참관 수업 및 동료 장학 수업을 정기적으로 실시

일상 수업을 상시적으로 공개 활성화하여 교실에서부터 학교 교육 혁신과 변화가 시작 될 수 있는 기반을 마련하고자 한다.

<표 22> 수업 공개 계획

순	학년반	이름	1학기				2학기				연구 교과	비고
			디딤 수업	채움 수업	학부모 초청 공개수업	일상 및 온라인 수업	디딤 수업	채움 수업	학부모 초청 공개수업	일상 및 온라인 수업		
1	1 - 1	○○○	.	7.11	○		.	11.28	○		수학	
2	1 - 2	○○○	.	4.24	○		.	9.11	○		바생	
3	1 - 3	○○○	.	5.16	○		.	11.13	○		국어	
4	2 - 1	○○○	5.30	.	○		10.16	.	○		체육	
5	2 - 2	○○○	.	4.10	○		.	10.23	○		미술	
6	2 - 3	○○○	.	3.20	○		11.21	.	○		음악	

(2) 수업 연구를 위한 사전, 사후 협의회 활성화

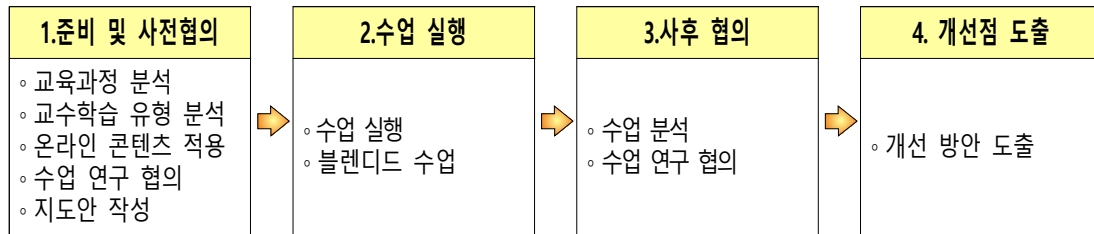
단계별 수업 협력 과정에 따라 교사들이 개발한 교수·학습 활동을 적용하고 실행한 후 성찰하는 과정을 거쳐서 실증수업을 공개하여 교실 수업 개선의 기반을 마련한다.



〔그림 3〕 단계별 수업 협력 과정

(3) 블렌디드 수업 현장 적용을 위한 수업 방향 모색

온라인 콘텐츠를 활용한 다양한 블렌디드 수업을 실행하면서 분석을 통해 개선점을 도출하여 온·오프라인의 수업에 피드백하며 적용하도록 한다.



[그림 4] 수업 준비 및 협의 절차

## VI. 연구의 결과

### 1 평가 및 검증 계획

가. 대상 : 1~6학년 학생 435명, 교사 21명

나. 방법 : 추후 한국교육학술정보원(KERIS)에서 제공하는 온라인 콘텐츠 활용 교과서 적용 사전·사후 효과성(교수자 역량, 기기활용 수업 만족도 등) 검사 설문지으로 효과성을 검증을 실시한다.

## VII. 기대되는 효과

### 1 연구과제 『1』에서

첫째, 온라인 콘텐츠 활용 블렌디드 수업을 위한 환경 조성을 통해 온오프라인 상에서 학생들의 학습권을 보장할 수 있는 적극적인 참여가 이루어 질 것이다.

둘째, 교육 공동체 역량 강화 프로그램 운영을 통해, 구성원의 온라인 수업에 대한 이해도가 높아지며, 블렌디드 수업을 진행함에 있어 교육공동체의 만족도를 향상시킬 수 있다.

### 2 연구과제 『2』에서

첫째, 지역의 특수성, 계절 및 학교의 실정과 학생의 요구, 교사의 필요로 재구성된 교육 자료는 학생들의 흥미를 유발하는 활동이고, 학생들의 자발적인 참여를 유도할 수 있을 것이다.

둘째, 원격수업과 등교수업을 병행하는 시대의 흐름 속에서 소홀해 지기 쉬운 창의적 체험활동의 영역을 온라인 콘텐츠를 활용한 블렌디드 수업을 적용함으로써 교과와 상호 보완적 관계 속에서 앎을 적극적으로 실천하고 심신을 조화롭게 발달시킬 수 있는 새로운 모델을 제시하게 될 것이다.

## 참 고 문 헌

- 강동우 외(2019). 2019 디지털교과서와 함께하는 우리 학교. 한국교육학술정보원.
- 경기도교육청(2020). 경기 블렌디드 러닝의 이해.
- 교육부(2015). 2015개정 교육과정 창의적 체험활동 해설-초등학교.
- 교육부(2018). 2015 개정 교육과정 총론 해설(교육부 고시 제2018-162호).
- 교육부(2020). 코로나-19대응을 위한 교육과정 운영 예시 자료집.
- 김성훈(2014). 미래 사회 교육 환경에 따른 교과서 발전 방안. 한국교육과정평가원.
- 대전원양초등학교(2020).원격수업 및 등교수업과 연계한 3S프로젝트 학습 적용 디지털교과서 활용 방안.
- 동이초등학교(2016). 디지털교과서 활용을 통한 스마트 교수·학습 모형 개발 적용.
- 부산강동초등학교(2019). 강동 F.D.I.로 미래형 교실수업 만들기
- 서용선 외 (2015). 마을교육공동체 개념 정립과 정책 방향 수립 연구. 경기도교육연구원.
- 서울시교육청(2020). 2020 블렌디드 수업 사례로 디자인하다.
- 서울시교육청(2020). 초등 원격수업 사례로 디자인하다.
- 양윤정 외(2018). 교과서 자유발행제 도입을 위한 기초 연구. 한국교육과정평가원.
- 울산온양초등학교(2020). 디지털리터러시 교육활성화를 위한 5G-MASTer 프로그램 개발 및 적용
- 이대현(2020). 블렌디드 러닝 기반의 교수학습자료 추천 플랫폼에 관한 연구. 한성대학교대학원
- 이현민, 김미수(2020). 온라인 교육을 위한 디지털콘텐츠 활용 수업 개발 및 운영 사례-가상박물관을 중심으로. 교양교육연구. 14(4). 81-96.
- 전북수남초등학교(2010). 사이버가정학습과 교실수업의 블렌디드 러닝을 통한 자기주도적 학습 능력 신장
- 천안서초등학교(2018). 창의적 문제해결 과정 적용을 통한 컴퓨터 사고력 증진 방안.
- 한국교육신문, <http://www.hangyo.com/news/article.html?no=92532>

## 2021년 연구학교 운영비 사용 계획

구분		항목	금 액 (천원)	비율 (%)	산출근거
목	원가통계 비목				
학교 운영비	운영수당	교원연수 강의비	500	5	250,000원 × 2회
	교육운영비	참고 문헌 구입비	1,000	10	500,000원 × 2회
		원격연수 운영비	1,500	15	60,000원 × 25명
		온라인 수업도구 제작기기 및 장비 구입비	3,400	34	1,700,000원 × 2회
		온라인 수업 컨텐츠 구입비	2,000	20	500,000원 × 4종
		자료제작 및 자료구입	1,000	10	1,000,000원 × 1회
업무 추진비	일반 업무추진비	협의회 및 워크숍	600	6	300,000원 × 2회
합 계			10,000	100	