

학생성공시대를 여는 인천교육

2022
제6회

인천 초등교육 페스티벌

학생성공시대를 열어가는
초등교사들의 성장,
그리고 성공 이야기

과정중심
평가

과정중심
평가

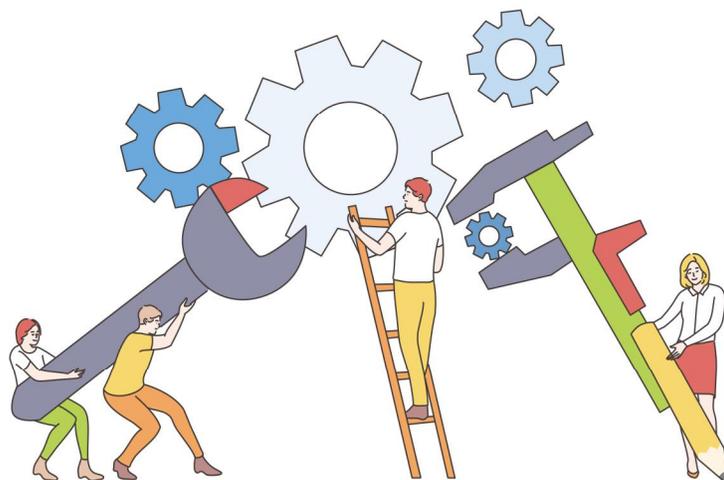


2022 제6회 인천 초등교육 페스티벌

Contents

학생성공시대를 열어가는
초등교사들의 성장, 그리고 성공 이야기

- ▶ Chapter 1 학생이 참여하는 개별 맞춤형 평가 모델
개발 · 실천 07
- 인천별빛초등학교 교사 조성현
- ▶ Chapter 2 함께 성장하는 과정중심평가 with 3P
피드백 37
- 인천원동초등학교 교사 장혜진
- ▶ Chapter 3 기록(NEIS)으로 연계하는 과정중심평가
실현 53
- 인천단봉초등학교 교사 양윤정



학생 맞춤형 성장을 지원하는 **과정중심평가**

일시	운영 개요	수업나눔교사
15:30 ~ 17:30	<ul style="list-style-type: none"> • 개회 및 일정, 운영 방법 안내 • 평가 나눔 활동 [주제①] 학생이 참여하는 개별 맞춤형 평가 도구 개발·실천 [주제②] 함께 성장하는 과정중심평가 with 3P 피드백 [주제③] NEIS 기록으로 연계하는 과정중심평가 실현 • 생각 나누기 	<p>(진행) 장학사 조민선</p> <p>(평가 나눔 활동) 별빛초 조성현 원동초 장혜진 단봉초 양윤정</p>



평가 워크숍 운영 내용



주제 ① 학생이 참여하는 **개별 맞춤형 평가 도구** 개발·실천

조성현 선생님

별빛초

- 학생의 주도성을 기반으로 평가에 학생이 함께 참여하는 방안 연구
- 학생 개인에게 의미있는 성장을 지원하는 맞춤형 평가 모델 개발
- 메타인지적 사고와 연계하는 학습 과정 속 평가 사례 나눔



주제 ② **함께 성장하는 과정중심평가 with 3P 피드백**

장혜진 선생님

원동초

- 출발 피드백-피드백 O,X 퀴즈 (우리가 알고 있는 피드백이란?)
- 과정 피드백-이럴 땐 어떻게 하지? (다양한 피드백 방법 살펴보기)
- 도약 피드백-피드백 고수를 찾아라! (선생님들의 피드백 노하우 나눔)



주제 ③ **NEIS 기록으로 연계하는 과정중심평가** 실현

양윤정 선생님

단봉초

- 모두의 바람! : 교육과정-평가-기록, 제대로 하기
- 과정중심평가-기록 모델 적용하기
- 교원의 평가전문성 확장을 위한 과정중심평가-기록 연계 Tip

과정중심
평가



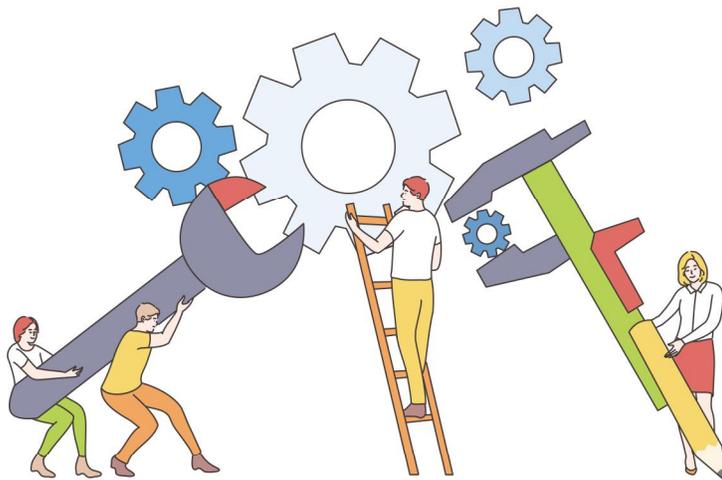
2022 제6회 인천 초등교육 페스티벌

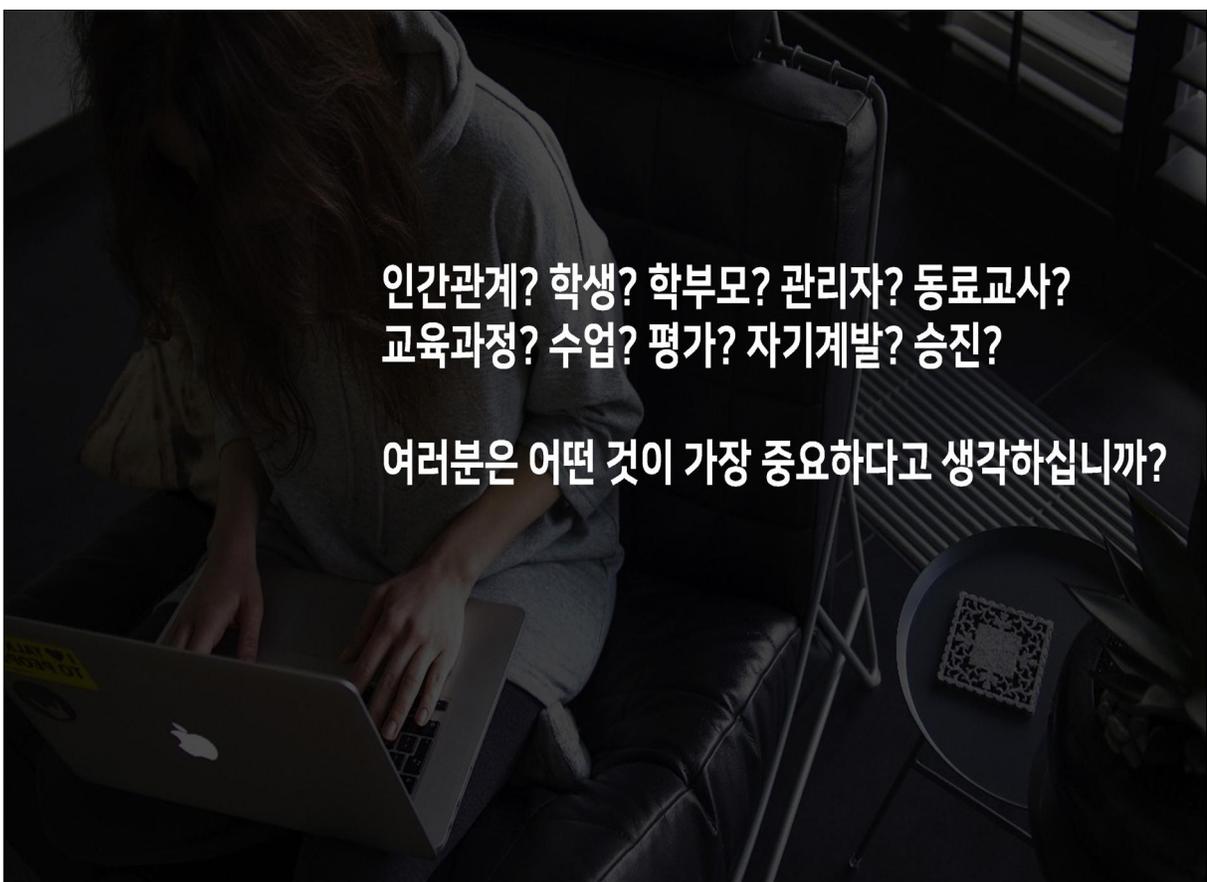
학생성공시대를 열어가는 초등교사들의 성장, 그리고 성공 이야기

Chapter 1

학생이 참여하는 개별 맞춤형 평가 모델 개발·실천

인천별빛초등학교 교사 조성현





All_needs

우리는 다 잘하고있는 초등교사입니다.



순서

01

들어가며

Introduction

생각의 변화?

과정평가?

개별맞춤형 평가?

02

학생이 참여하는
개별 맞춤형 평가

Briefing

모델 개발

사례 나눔

03

나가며

Q&A

질의 및 응답

01 Introduction

들어가며

생각의 변화?

과정 평가?

개별 맞춤형 평가?

21c 아이들을

20c 선생님이

19c 환경에서

가르치고 있습니다.



생각의 변화? Change



생각의 변화? Change

?

!

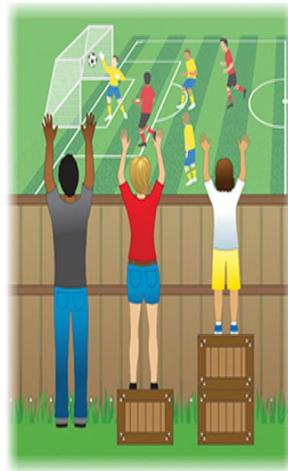
?

!

생각의 변화? Change



Equality



Equity



Accessibility

과정평가? evaluation



과정평가? evaluation

나. 학교와 교사는 **성취기준**에 근거하여 교수·학습과 평가 활동이 일관성 있게 이루어지도록 한다.

2수02-03 교실 및 생활 주변에서 여러 가지 물건을 관찰하여 삼각형, 사각형, 원의 모양을 찾고, 그것들을 이용하여 여러 가지 모양을 꾸밀 수 있다.

2국03-03 주변의 사람이나 사물에 대해 짧은 글을 쓴다.



학습 단계	교수·학습 활동	평가 계획
1차시	<ul style="list-style-type: none"> • 사물을 소개하는 방법 알기 (1) : 결모양의 특성 소개하기 • 만화 캐릭터로 결모양을 소개하는 연습하기 • 사물을 소개하는 활동하기 (1) - '다이아몬드 도둑을 찾아라' 	<ul style="list-style-type: none"> • 수행평가 과제 1 • '다이아몬드 도둑을 찾아라' • 피드백
3-4차시	<ul style="list-style-type: none"> • 전시 학습 내용 확인 • 친구를 소개하는 글쓰기 - 우리 반 친구 중 소개할 친구 1명 정하기 - 친구의 외모와 성격의 특성을 간단히 정리하여 소개하는 글쓰기 • 사물을 소개하는 활동하기 (3) - '버로 네' 게임 	<ul style="list-style-type: none"> • 수행평가 과제 2 • 내 친구를 소개합니다 • 피드백

개별맞춤형 평가? evaluation

글을 읽고 주요 내용을 확인한다



02 Briefing

학생이 참여하는 개별 맞춤형 평가

모델 개발
사례 나눔

모델 개발 model



교육과정 분석 CU Analysis

성취 기준

교육과정 분석 CU Analysis

학습 계열 및 배경지식의 흐름

3. 내용 체계 및 성취기준

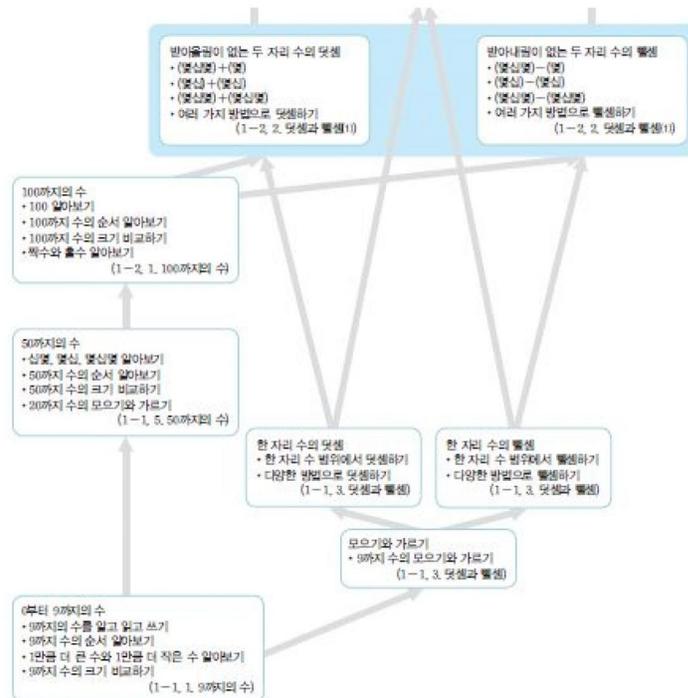
가. 내용 체계

초등학교

영역	핵심 개념	일반화된 지식	학년(군)별 내용 요소			기능
			1~2학년	3~4학년	5~6학년	
수와 연산	수의 체계	수는 사물의 개수와 양을 나타내기 위해 발생했으며, 자연수, 분수, 소수가 사용된다.	<ul style="list-style-type: none"> 네 자리 이하의 수 	<ul style="list-style-type: none"> 다섯 자리 이상의 수 분수 소수 	<ul style="list-style-type: none"> 약수와 배수 약분과 통분 분수와 소수의 관계 	(수) 세기 (수) 읽기 (수) 쓰기 이해하기 비교하기 계산하기 어렵하기 설명하기 표현하기 추론하기 토론하기 문제 해결하기 문제 만들기
	수의 연산	자연수에 대한 사칙계산이 정의되고, 이는 분수와 소수의 사칙계산으로 확장된다.	<ul style="list-style-type: none"> 두 자리 수 범위의 덧셈과 뺄셈 곱셈 	<ul style="list-style-type: none"> 세 자리 수의 덧셈과 뺄셈 자연수의 곱셈과 나눗셈 분모가 같은 분수의 덧셈과 뺄셈 소수의 덧셈과 뺄셈 	<ul style="list-style-type: none"> 자연수의 혼합 계산 분모가 다른 분수의 덧셈과 뺄셈 분수의 곱셈과 나눗셈 소수의 곱셈과 나눗셈 	

교육과정 분석

CU Analysis

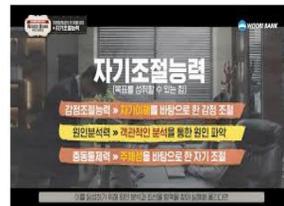


꼭 한 번 보자! - 특히, 기능을

학생 진단

student

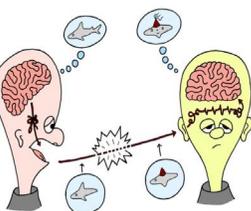
	동기 높음		
통계 낮음	2유형 (동기형)	1유형 (노력형)	통계 높음
	4유형 (행동형)	3유형 (조절형)	
	동기 낮음		



인지적 영역

정의적 영역

사회적 영역



학생 진단 student



새학년 학습곤란 바로 알고 진단해요 3 [바로가기 >](#)

학습곤란 빠르게 이해해요 4 [바로가기 >](#)

학습곤란 자세히 들여다볼까요? 5 [바로가기 >](#)

학습곤란 학생 이렇게 진단해요 13 [바로가기 >](#)

학습곤란학생, 인천학습종합클리닉센터에서 지원해요 19 [바로가기 >](#)

새학년 진단활동 바로 꺼내 진단해요 23 [바로가기 >](#)

학습 진단활동 25 [바로가기 >](#)

자존감 진단활동 43 [바로가기 >](#)

감각 진단활동 55 [바로가기 >](#)

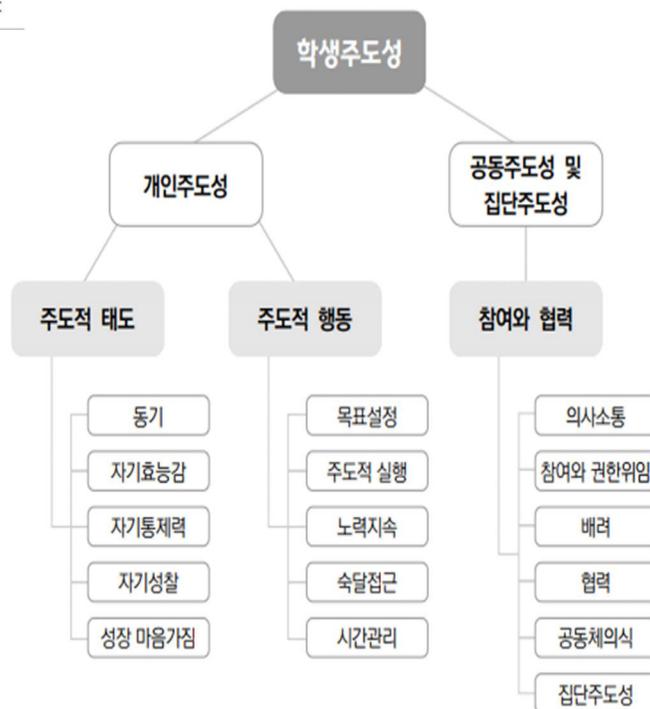
교우관계성 진단활동 63 [바로가기 >](#)

가족 진단활동 77 [바로가기 >](#)

운동능력 진단활동 83 [바로가기 >](#)

새학년 진단활동 단숨에 읽기

학생 진단 student



학생 주도성 측정 도구

영역	하위 요인	문항	영역	하위 요인	문항
주도적 태도	동기	나는 모르는 것들을 알기 위해 노력한다. 새로운 것을 배우는 것이 즐겁다. 내가 관심 있는 분야에 대해 알기 위해 노력한다. 힘들고 어려운 일이라도 배울 점이 있다고 믿는다. 나는 내가 할 일을 해낼 만큼 충분한 능력을 갖고 있다.	노력 지속	노력 지속	하고자 하는 일은 어떤 어려움이 있더라도 포기하지 않고 끝까지 해낸다. 주변 상황 때문에 방해받더라도 인내심을 갖고 목표를 달성하기 위해 노력한다. 일이 계획대로 안 될 때 다른 방법들을 찾아본다. 내가 좋아하는 일을 잘 할 수 있을 때까지 열심히 한다.
	자기 효능감	나는 어려운 상황에서도 잘 이겨낼 수 있다. 나는 주어진 환경과 상황에 대처할 수 있는 능력이 있다. 나는 내가 해야겠다고 생각하는 일은 스스로 해결할 수 있다.			의사 소통
주도적 행동	자기 성장	나는 내가 한 행동에 대해서 다시 한번 생각해 보는 경험들이 나에게 어떤 의미가 있는지를 생각한다. 나는 내가 하는 행동이 나와 다른 사람들에게 어떤 영향을 줄 때 실수한 부분이 있으면 적극적으로 능동적인 태도를 갖는다면 나 스스로도 성장할 수 있다. 새로운 것을 배우고 공부하면 성장할 것이다. 어려운 일을 완수하지 못했을 때 다음 번에 내가 하고자 하는 일에 대해서는 목표를 달성 가능 여부를 고려하여 목표를 세운다. 좋은 아이디어가 떠오를 때 실행할 수 있는 어떤 일을 시작할 때 구체적으로 계획을 세운다.	의사 소통	의사 소통	! 느끼는 것을 다른 사람들에게 잘 이해시킨다. 각이 다를 때 적극적으로 의견을 조정한다. 일을 잘 이해할 수 있다. 내 생각과 다르더라도 내 의견만 고집하지 않는다. 이 생각 때 서로에게 도움이 되는 해결방식이 무엇인지 생각한다. 서 하는 것보다 다른 친구들과 함께 해결하는 것이 더 효과적이다. 친구들과 함께 해결 좋아한다. 과장에서 친구들과 좋은 관계를 맺기 위해 노력한다. 친 내용을 친구들과 공유한다. 지역사회 등에서 일어나는 일들에 관심을 가진다. 의 노력으로 만들 수 있다.
	성장 마인드셋	어려운 일을 완수하지 못했을 때 다음 번에 내가 하고자 하는 일에 대해서는 목표를 달성 가능 여부를 고려하여 목표를 세운다. 좋은 아이디어가 떠오를 때 실행할 수 있는 어떤 일을 시작할 때 구체적으로 계획을 세운다.			참여
주도적 실행	목표 설정	어려운 일을 완수하지 못했을 때 다음 번에 내가 하고자 하는 일에 대해서는 목표를 달성 가능 여부를 고려하여 목표를 세운다. 좋은 아이디어가 떠오를 때 실행할 수 있는 어떤 일을 시작할 때 구체적으로 계획을 세운다.	참여	참여	투표권을 갖는 나이가 되면, 선거와 투표에 꼭 참여할 것이다. 어려운 차지에 있는 다른 나라를 돕는 일에 참여할 생각이 있다.
	주도적 행동	목표를 이루기 위해 필요한 것은 스스로 학습한다. 해야 할 일이 없으면 순서를 정하여 하나씩 해결해 나간다. 목표를 이루기 위해 시간을 잘 관리하고 활용한다. 내가 좋아서 선택하고 목표를 정한 일에 최선을 다한다. 문제를 해결하기 위해서 다양한 방법과 자료를 찾아본다.			참여

관찰



다양한 영역, 여러 방법, 진단활동주간 운영

성취기준 재구조화 Achievement criteria



The image shows a chalkboard used for organizing achievement criteria. On the left, there are four main categories written in white chalk: '급셈표' (Multiplication Table), '구구단' (九九단 - Multiplication Facts), '급셈식' (Multiplication Formula), and '급셈원리' (Multiplication Principle). Each category has several yellow sticky notes attached to it. On the right side, there are more handwritten notes in white and yellow, including '수준은 두 자리수인' (The level is two-digit), '중요' (Important), '재미' (Fun), and '대략, 수감' (Approximate, number of items). There are also many colorful sticky notes (pink, blue, yellow) scattered across the board, some with small text and drawings.

성취기준 재구조화 Achievement criteria



성취기준은 학생과 함께 보세요!

	생각 수학 과정중심평가 분수와 소수	
--	---	--

* 성취기준 함께 보기

[4수01-10]	양의 등분할을 통하여 분수를 이해하고 읽고 쓸 수 있다
[4수01-12]	분모가 같은 분수끼리 단위분수끼리의 크기를 비교할 수 있다
[4수01-13]	분모가 10인 진분수를 통하여 소수 한자리 수를 이해하고 읽고 쓸 수 있다
[4수01-15]	소수의 크기를 비교할 수 있다.

학습 목표 설정 The aim of the lesson

	생각 수학 과정중심평가 곱셈	
--	-------------------------------------	--

* 성취기준 함께 보기

[4수01-05]	곱하는 수가 한 자리수 또는 두자리수인 곱셈의 계산원리를 이해하고 계산을 할 수 있다.
[4수01-06]	곱하는 수가 한자리수 또는 두자리수인 곱셈에서 계산 결과를 어림할 수 있다.

* [함께하는 배움 목표]

[함께하는 배움 목표]	곱하는 수가 한 자리수 또는 두자리수인 곱셈을 이해하고 계산원리를 이해하여 계산을 할 수 있다.
--------------	---

	생각 수학 과정중심평가 곱셈	
--	-------------------------------------	--

* 성취기준 함께 보기

[4수01-05]	곱하는 수가 한자리수 또는 두 자리수인 곱셈의 계산 원리를 이해하고 그 계산을 할 수 있다.
[4수01-06]	곱하는 수가 한자리수 또는 두 자리수인 곱셈의 계산에서 계산 결과를 어림할 수 있다.

* [함께하는 배움 목표]

[함께하는 배움 목표]	이해하고 계산을 하고 어림할 수 있다.
--------------	-----------------------

학습 목표 설정 <small>The aim of the lesson</small>		학생들에게 맡겨보세요!	
성취기준	맞춤형 학습 목표 (수학)		
[2수01-05] 덧셈과 뺄셈이 이루어지는 실생활 상황을 통하여 덧셈과 뺄셈의 의미를 이해한다.	전체 (18명)	두 자리수의 범위에서 덧셈과 뺄셈의 계산 원리를 이해하고 실생활 상황을 이용하여 계산하여 그 계산과정을 설명할 수 있다.	
	일부 (6명)	두 자리수의 범위에서 덧셈과 뺄셈의 계산 원리를 이해하고 계산을 할 수 있다.	
	소수 (2명) (기초부진)	뭉음과 날개로 수를 세어 99까지의 수를 알 수 있다. 교구를 활용하여 두 자리수 범위의 덧셈과 뺄셈을 계산할 수 있다, (○○○) 덧셈과 뺄셈이 이루어지는 실생활 상황을 통하여 덧셈과 뺄셈의 의미를 이해할 수 있다. 교사의 안내된 절차에 따라 두 자리수 범위의 덧셈과 뺄셈을 계산할 수 있다. (△△△)	
[2수01-06] 두 자리 수의 범위에서 덧셈과 뺄셈의 계산 원리를 이해하고 그 계산을 할 수 있다.			

수행과제 선정 <small>Performance tasks</small>					
설정하기		전구] 과제 설정하기		구] 과제 설정하기	
멋쟁이 형	성실이 형	멋쟁이 형	친절이 형	멋쟁이 형	친절이
ENTP-A 논쟁을 즐기는 변론가 실생활 상황에서 곁하는 수가 한 자리수 또는 두 자리수인 곁셈 표현하기 실생활 상황에서 곁하는 수가 한 자리수 또는 두 자리수인 곁셈 게임 만들기 실생활 상황에서 곁하는 수가 한 자리수 또는 두 자리수인 곁셈의 문제 만들기 실생활 상황에서 곁하는 수가 한 자리수 또는 두 자리수인 곁셈을 다양한 방법으로 해결하기 실생활 상황에서 곁하는 수가 한 자리수 또는 두 자리수인 곁셈의 계산 원리와 방법을 설명하기 실생활 상황에서 곁하는 수가 한 자리수 또는 두 자리수인 곁셈의 계산 원리와 방법 발표하기		ESFP-T 자유로운 영혼의 연예인 실생활 상황에서 곁하는 수가 한 자리수 또는 두 자리수인 곁셈 표현하기 실생활 상황에서 곁하는 수가 한 자리수 또는 두 자리수인 곁셈 게임 만들기 실생활 상황에서 곁하는 수가 한 자리수 또는 두 자리수인 곁셈의 문제 만들기 실생활 상황에서 곁하는 수가 한 자리수 또는 두 자리수인 곁셈을 다양한 방법으로 해결하기 실생활 상황에서 곁하는 수가 한 자리수 또는 두 자리수인 곁셈의 계산 원리와 방법을 설명하기 실생활 상황에서 곁하는 수가 한 자리수 또는 두 자리수인 곁셈의 계산 원리와 방법 발표하기 실생활 상황에서 곁하는 수가 한 자리수 또는 두 자리수인 곁셈 게임		ENFJ-T 정의로운 사회운동가 실생활 상황에서 곁하는 수가 한 자리수 또는 두 자리수인 곁셈 표현하기 실생활 상황에서 곁하는 수가 한 자리수 또는 두 자리수인 곁셈 게임 만들기 실생활 상황에서 곁하는 수가 한 자리수 또는 두 자리수인 곁셈의 문제 만들기 실생활 상황에서 곁하는 수가 한 자리수 또는 두 자리수인 곁셈을 다양한 방법으로 해결하기 실생활 상황에서 곁하는 수가 한 자리수 또는 두 자리수인 곁셈의 계산 원리와 방법을 설명하기 실생활 상황에서 곁하는 수가 한 자리수 또는 두 자리수인 곁셈의 계산 원리와 방법 발표하기	
나는 곁셈 학습에 귀찮은 수가 한 자리수 또는 두 자리수인 곁셈의 문제(문제를)을/를 스스로 연구하여 참여하겠습니다! 이승하 (인)		나는 곁셈 학습에 귀찮은 수가 한 자리수 또는 두 자리수인 곁셈의 문제(문제를)을/를 스스로 연구하여 참여하겠습니다! 김은 (인)		나는 곁셈 학습에 귀찮은 수가 한 자리수 또는 두 자리수인 곁셈의 문제(문제를)을/를 스스로 연구하여 참여하겠습니다! 김은 (인)	

수행과제 선정

Performance tasks



처음에는 옵션을 제공해요! 기능 부분이 큰 도움이 돼요!

기능

※ [스스로 연구] 과제 설정하기

[추천 과제]	분수와 소수 표현하기 / 분수와 소수 게임 만들기 분수와 소수 문제 만들기 / 분수와 소수 문제 다양한 방법으로 해결하기 분수와 소수에 대해 이해한 것 친구에게 가르쳐주기 분수와 소수에 대해 이해한 것 정리하여 발표하기
[창의 과제]	
나는 분수와 소수 학습에 (분수와 소수 문제 다양한 방법으로 해결해 주기)을/를 스스로 연구하여 참여하겠습니다! (인)	

[스스로 연구] 과제 설정하기

과제]	분수와 소수 표현하기 / 분수 분수와 소수 문제 만들기 / 분수와 소수 분수와 소수에 대해 이해한 것 분수와 소수에 대해 이해한 것
과제]	
나는 분수와 소수 학습에 분수와 소수에 대해 게임만들 스스로 연구하여 참여하겠습니다	

(수) 세기
(수) 읽기
(수) 쓰기
이해하기
비교하기
계산하기
어림하기
설명하기
표현하기
추론하기
토론하기
문제 해결하기
문제 만들기

수업과 평가의 설계

Design



나만의 루틴

수업과 평가의 흐름

순서	수업과 평가의 흐름	맞춤형 학습 방향
1	<ul style="list-style-type: none"> 프로젝트의 시작 프로젝트 안내, 선수학습진단 맞춤형 목표 설정 학생이 참여하는 성취기준 분석 	다함께 성취기준 분석
2	<ul style="list-style-type: none"> 맞춤형 수행 과제 선정 교사가 정한 [덧셈과 뺄셈의 나눔 파티]에 참여하기 위한 [기본학습과제] 확인하기 교사가 정한 [덧셈과 뺄셈의 나눔 파티]에 참여하기 위하여 학생들이 연구할 [스스로 연구 과제] 만들기 	스스로 연구 과제 만들기
3	<ul style="list-style-type: none"> 맞춤형 평가 설계 학생 참여 루브릭 개발 [기본학습과제]는 전체 수업의 형태로 [스스로 연구 과제]는 같거나 비슷한 과제를 수행하는 친구들끼리 모여서 	루브릭 작성을 위한 팀별 토의
4-11	<ul style="list-style-type: none"> 차시별 [기본학습] 교과서로 함께 학습, 익힘책으로 배운 것 확인 [기본학습] 원료 및 도달되면 [스스로 연구학습] 자신이 연구하기로 한 과제 연구하기 [기본학습]에 도달하지 못할 경우 부진 요인 확인 후 개별 피드백 	스스로 연구학습
12	<ul style="list-style-type: none"> [얼마나 알고 있나요] - 기본학습 확인 기본학습 성취 수준을 확인한 후 개별 피드백 제공 확인 원료 및 도달 수준으로 판별되면 개인 연구 실시 	스스로 연구학습
13-14	<ul style="list-style-type: none"> [덧셈과 뺄셈의 나눔 파티] 참여를 위한 [스스로 연구 과제] 실시 및 발표, 나눔 준비 	스스로 연구학습 준비
15-16	<ul style="list-style-type: none"> [덧셈과 뺄셈의 나눔 파티] 자신과 팀이 연구한 결과 전시, 나눔, 발표의 시간 프로젝트의 마무리 프로젝트를 통해 알게된 것, 느낀 것 나눔과 성찰의 시간 	전시, 나눔, 발표 성찰의 시간

수업과 평가의 설계

Design

루브릭 함께 만들기

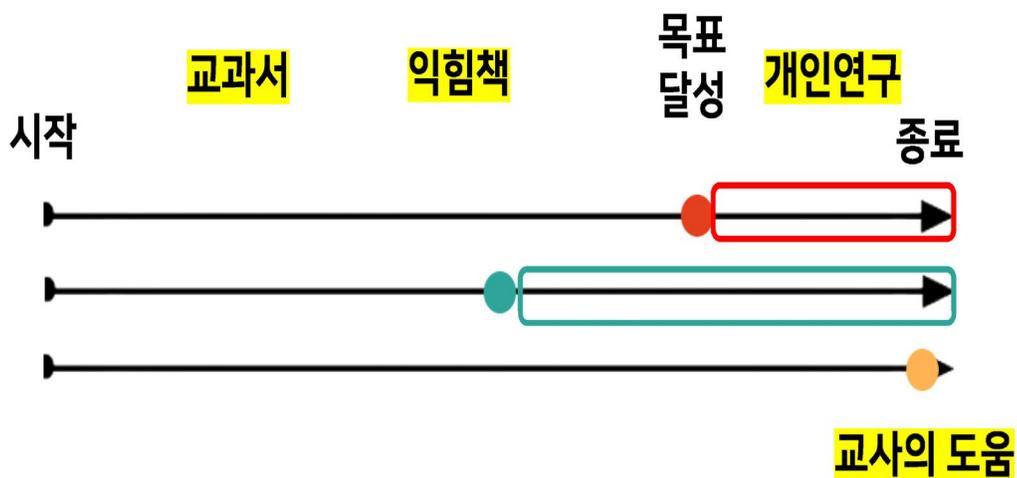
루브릭 제작(자기 평가 및 교사 도구)

자기평가	장OO	교사	학생	스스로 √ 해보세요!
평가요소	단계	잘함	보통	노력요함
두 자리수의 범위에서 덧셈과 뺄셈의 계산 원리를 이해하고 계산하기	두 자리수의 범위에서 덧셈과 뺄셈의 계산원리를 바르게 이해하며 정확하게 계산했다.	두 자리수의 범위에서 덧셈과 뺄셈의 계산원리를 이해하며 계산했다.	교사의 안내된 절차, 구체적인 조작으로 두 자리수의 범위에서 덧셈과 뺄셈을 계산했다.	

맞춤형 수업 계획

Design

단위 차시 수업 시간



맞춤형 수업 계획

Design



처음에는 다양한 사례 제시!



맞춤형 수업의 실행

Lesson



한 바퀴 돌고! 우리가 필요한 곳으로!

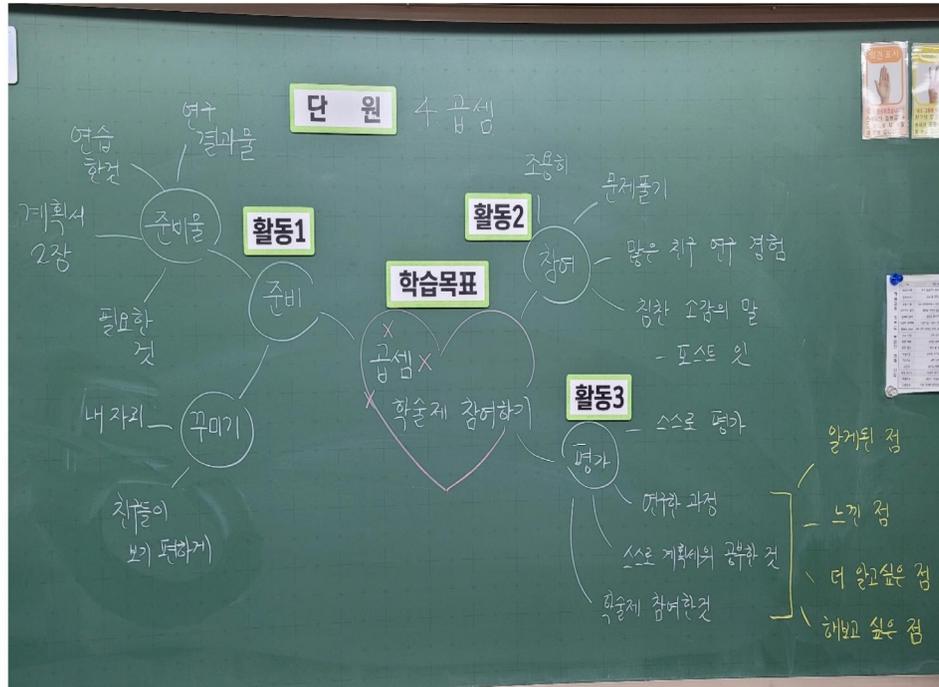


맞춤형 평가의 실행

Lesson



나만의 방식



맞춤형 평가의 실행

Lesson



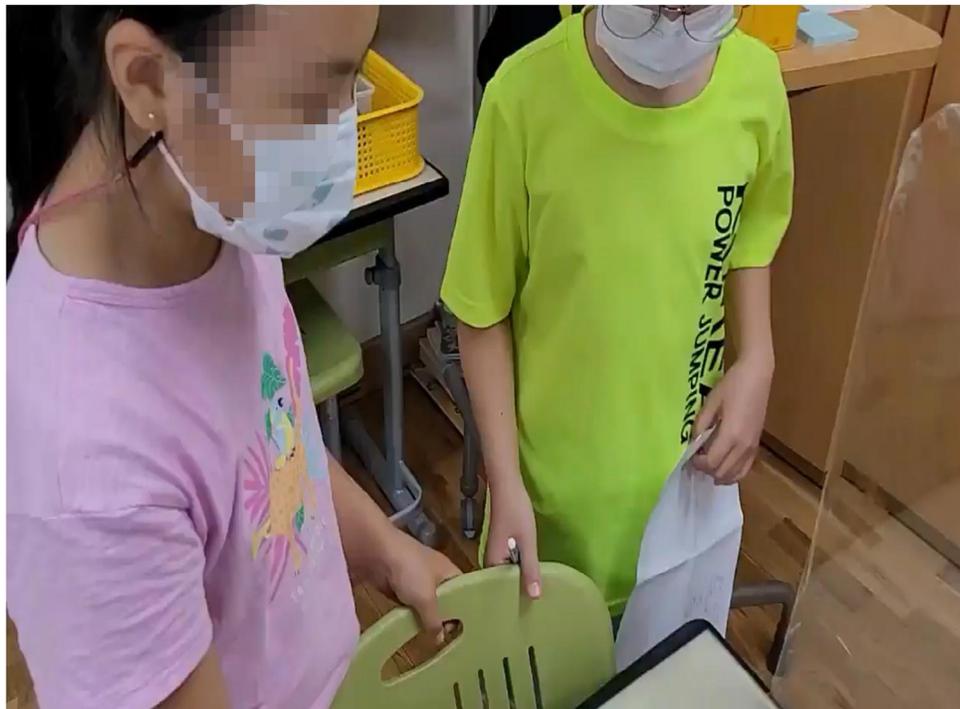
맞춤형 평가의 실행

Lesson



맞춤형 평가의 실행

Lesson



맞춤형 평가의 실행

Lesson



연구 결과물

Reserch finding

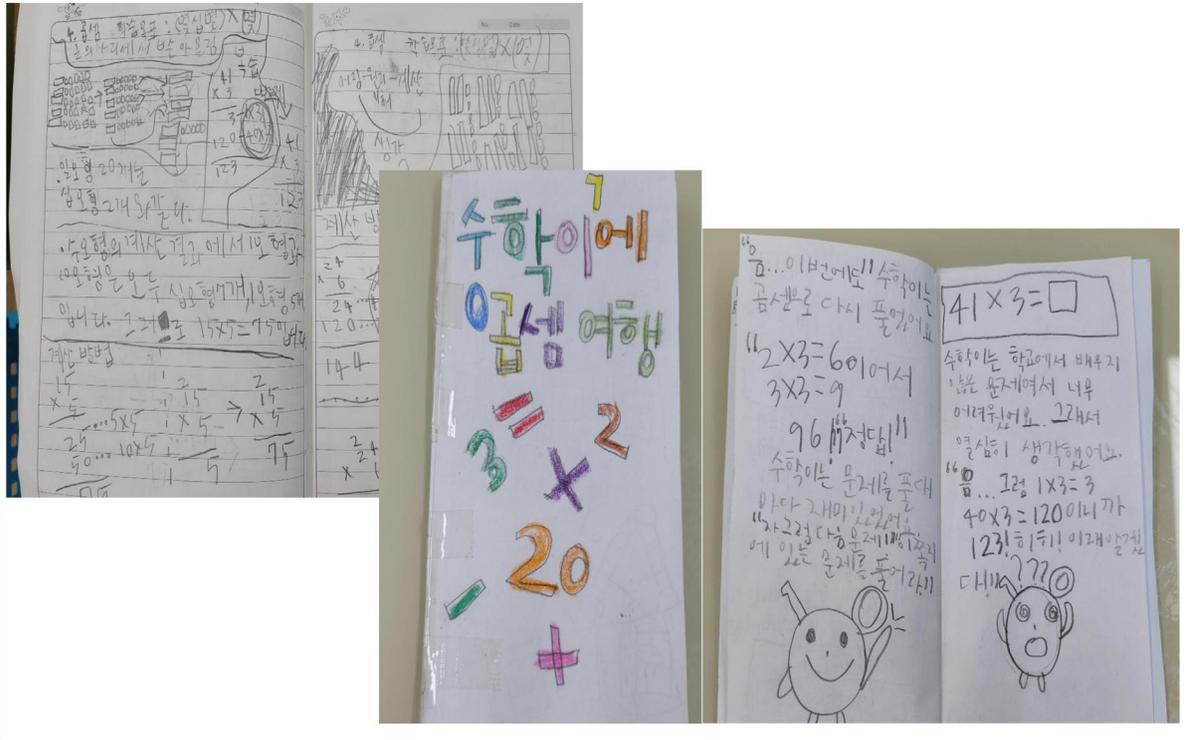
Handwritten mathematical problems and solutions, including multiplication and division exercises.

Handwritten diagrams showing dot patterns and bar graphs, with a calculation for $26 \times 3 = 26 \times 3$.

28x3	35x6	52x8	66x3	36x9	85x2	63x9
32x1	52x8	46x7	69x1	30x6	91x2	6x7
광*	42x6	61x1	광*	한*	15x6	57x1
32x3	광*	광*	78x1	광*	11x2	광*
광*	72x3	66x4	53x7	89x5	41x8	광*

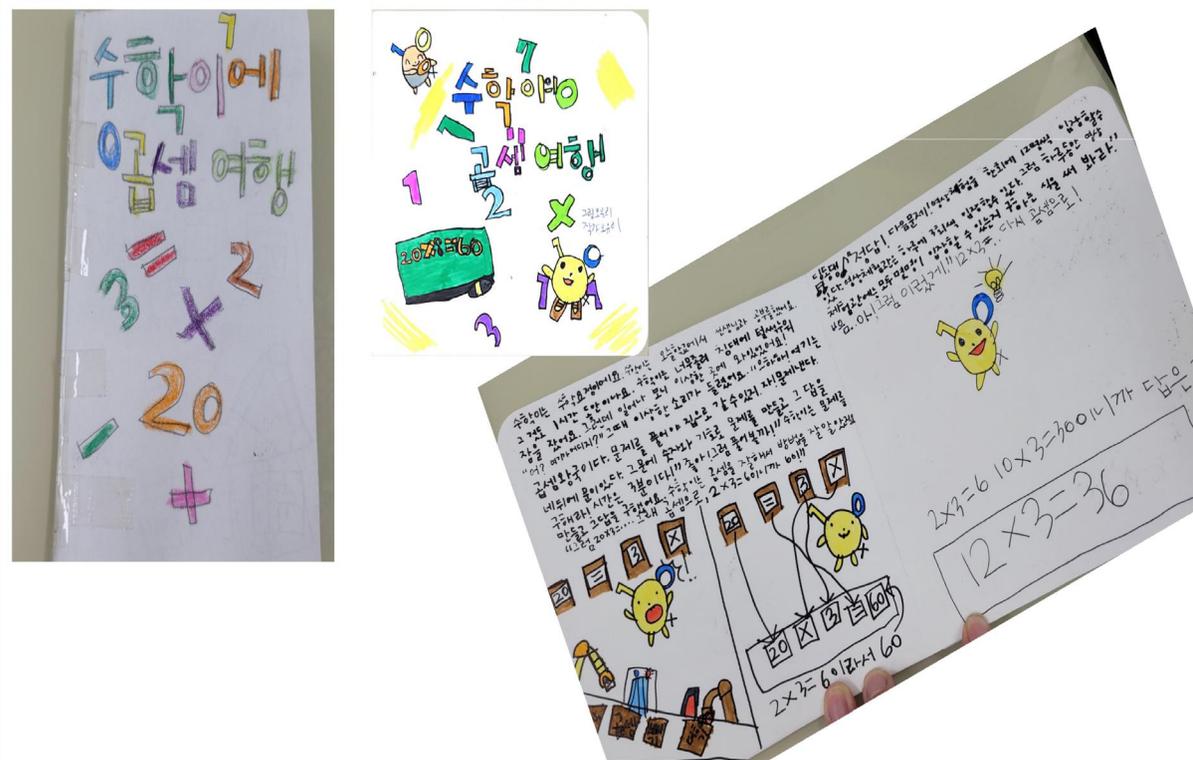
연구 결과물

Reserch finding



연구 결과물

Reserch finding



연구 결과물

Reserch finding

설 명 서

1. 말단주사위를 던진다.
2. 말단주사위에서 저있는 만큼간다.
3. 거기 에 있 는 글샘물제으 밍는다.
4. 2칸앞으로 2~3두 는 써져있 는데로 밍뒤 2칸으로 가면 된다.
5. 처음부터 다시 시작이라고 써져있 는 써져있는 것과 똑같이 처음부터 다시 시작한다
6. 처음부터 2칸 까지 가면 저가 는 사람이 밍한다.
7. 그럼 끝

배움 재구조화

Restructuring Learning



과정중심평가
곱셈 학습제

※ [곱셈 학습제]에 참여하는 방법입니다.

- 연구 결과물을 전시하고 나눌 수 있도록 준비가 되었는지 마지막으로 점검해주세요!
- 정해진 시간 동안 친구들의 연구 결과를 함께 하세요!
(친구가 받은 문제를 풀이보고 설명도 들어보고 게임 체널도 해보세요!)
- 다양한 친구의 연구 결과를 체험하고 꼭 칭찬해주세요! (작은 포스트잇 활용)

연구주제	(두 차리수) X (한 차리수)의 곱셈 변화 만들기			
	자기평가	단체	교사	학생 스스로 / 체크하세요!
평가요소	단제	결합	보통	노역요함
평가 기준	평가요소 평가기준 이해하여 표현하기	평가요소 평가기준 이해하여 표현하기	평가요소 평가기준 이해하여 표현하기	평가요소 평가기준 이해하여 표현하기
친구와 함께하기	<p>만 화 리 문 안 리 문 때 X 세 문 문 문 문 문 문 문 신 기 문 문 문 문 문 문 문 상 상 문 문 문 문 문 문 문</p> <p>평가요소 평가기준 이해하여 표현하기</p>			
스스로 돌아보기 (평가 소감)	<p>평가요소 평가기준 이해하여 표현하기</p>			
느낀 것 더 알고 싶은 것	<p>평가요소 평가기준 이해하여 표현하기</p>			

과정중심평가
곱셈 학습제

※ [곱셈 학습제]에 참여하는 방법입니다.

- 연구 결과물을 전시하고 나눌 수 있도록 준비가 되었는지 마지막으로 점검해주세요!
- 정해진 시간 동안 친구들의 연구 결과를 함께 하세요!
(친구가 받은 문제를 풀이보고 설명도 들어보고 게임 체널도 해보세요!)
- 다양한 친구의 연구 결과를 체험하고 꼭 칭찬해주세요! (작은 포스트잇 활용)

연구주제	(두 차리수) X (한 차리수)의 곱셈 게임 만들기			
	자기평가	단체	교사	학생 스스로 / 체크하세요!
평가요소	단제	결합	보통	노역요함
평가 기준	평가요소 평가기준 이해하여 표현하기	평가요소 평가기준 이해하여 표현하기	평가요소 평가기준 이해하여 표현하기	평가요소 평가기준 이해하여 표현하기
친구와 함께하기	<p>이 게임 너무 재미있었다 잘못 안 되었는데 너도 잘 설명이 잘라서 칭찬해</p> <p>게임이 재미있어서 같이 놀고 싶어서 스스로도 게임과 관련된 문제를 풀어보고 싶어서 수업시간에 풀어보고 싶어서</p>			
스스로 돌아보기 (평가 소감)	<p>평가요소 평가기준 이해하여 표현하기</p>			
느낀 것 더 알고 싶은 것	<p>평가요소 평가기준 이해하여 표현하기</p>			

과정중심평가
곱셈 학습제

※ [곱셈 학습제]에 참여하는 방법입니다.

- 연구 결과물을 전시하고 나눌 수 있도록 준비가 되었는지 마지막으로 점검해주세요!
- 정해진 시간 동안 친구들의 연구 결과를 함께 하세요!
(친구가 받은 문제를 풀이보고 설명도 들어보고 게임 체널도 해보세요!)
- 다양한 친구의 연구 결과를 체험하고 꼭 칭찬해주세요! (작은 포스트잇 활용)

연구주제	친구와 함께 (두 차리수) X (한 차리수)의 곱셈 이야기 만들기			
	자기평가	단체	교사	학생 스스로 / 체크하세요!
평가요소	단제	결합	보통	노역요함
평가 기준	평가요소 평가기준 이해하여 표현하기	평가요소 평가기준 이해하여 표현하기	평가요소 평가기준 이해하여 표현하기	평가요소 평가기준 이해하여 표현하기
친구와 함께하기	<p>이 게임 정말 재미있었다 같이 놀고 싶어서 스스로도 게임과 관련된 문제를 풀어보고 싶어서 수업시간에 풀어보고 싶어서</p>			
스스로 돌아보기 (평가 소감)	<p>평가요소 평가기준 이해하여 표현하기</p>			
느낀 것 더 알고 싶은 것	<p>평가요소 평가기준 이해하여 표현하기</p>			

과정중심평가
동물은 관찰하고 입체로 표현하기

[함께하는 배움 목표]

여러 동물을 관찰하고 한 동물을 정하여(과정중심평가1 - 교사)
다양한 재료를 사용하여 입체로 표현하기 (과정중심평가2 - 개별맞춤형 평가)

다양한 재료를 사용하여 입체로 표현할 작목 계획하기 (과정중심평가2)
어떤 동물을 입체로 표현할 기예요?

앵무새



과정중심평가
동물은 관찰하고 입체로 표현하기

스스로 평가해봅시다!

나의 작품을 전시하고 나눌 준비가 되었는지 마지막으로 점검해주세요!
다양한 친구의 작품을 체험하고 꼭 칭찬 및 조언해주세요! (작은 포스트잇 활용)

평가요소	나의 동물 관찰하고 (앵무새)를 정하여 (클레이) 재료를 사용하여 입체로 표현하기			
	자기평가	단체	교사	학생 스스로 / 체크하세요!
평가요소	단제	결합	보통	노역요함
평가 기준	평가요소 평가기준 이해하여 표현하기	평가요소 평가기준 이해하여 표현하기	평가요소 평가기준 이해하여 표현하기	평가요소 평가기준 이해하여 표현하기
친구와 함께하기	<p>우와! 정말 멋진 작품이네요! 이런 재료도 사용해서 이렇게 멋진 작품을 만들었네요! 정말 대단합니다!</p> <p>이런 재료도 사용해서 이렇게 멋진 작품을 만들었네요! 정말 대단합니다!</p>			
스스로 돌아보기 (평가 소감)	<p>평가요소 평가기준 이해하여 표현하기</p>			
느낀 것 더 알고 싶은 것	<p>평가요소 평가기준 이해하여 표현하기</p>			

(다양한 방법으로 활동에 참여한 소감을 표현해보세요.)



03 Q&A

나가며

질의응답



Thank You!

인천별빛초등학교 조성현

과정중심
평가



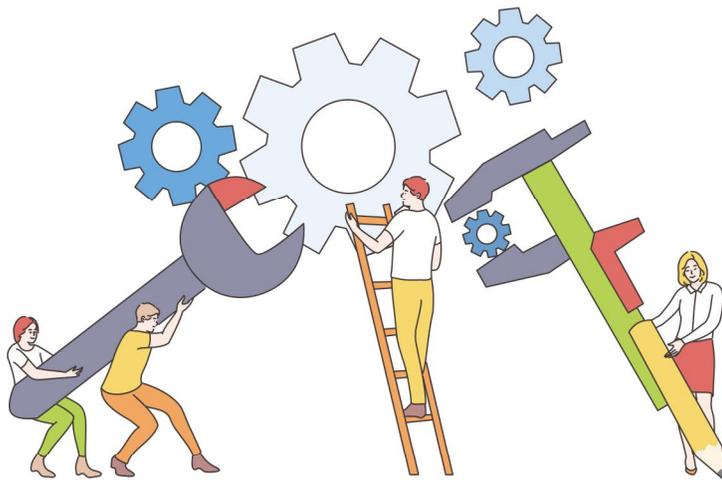
2022 제6회 인천 초등교육 페스티벌

학생성공시대를 열어가는 초등교사들의 성장, 그리고 성공 이야기

Chapter 2

함께 성장하는 과정중심평가 with 3P 피드백

인천원동초등학교 교사 장혜진



함께 성장하는 과정중심피드백

with 3P 피드백

 **참여·성장·과정**
원동초 장혜진

Contents



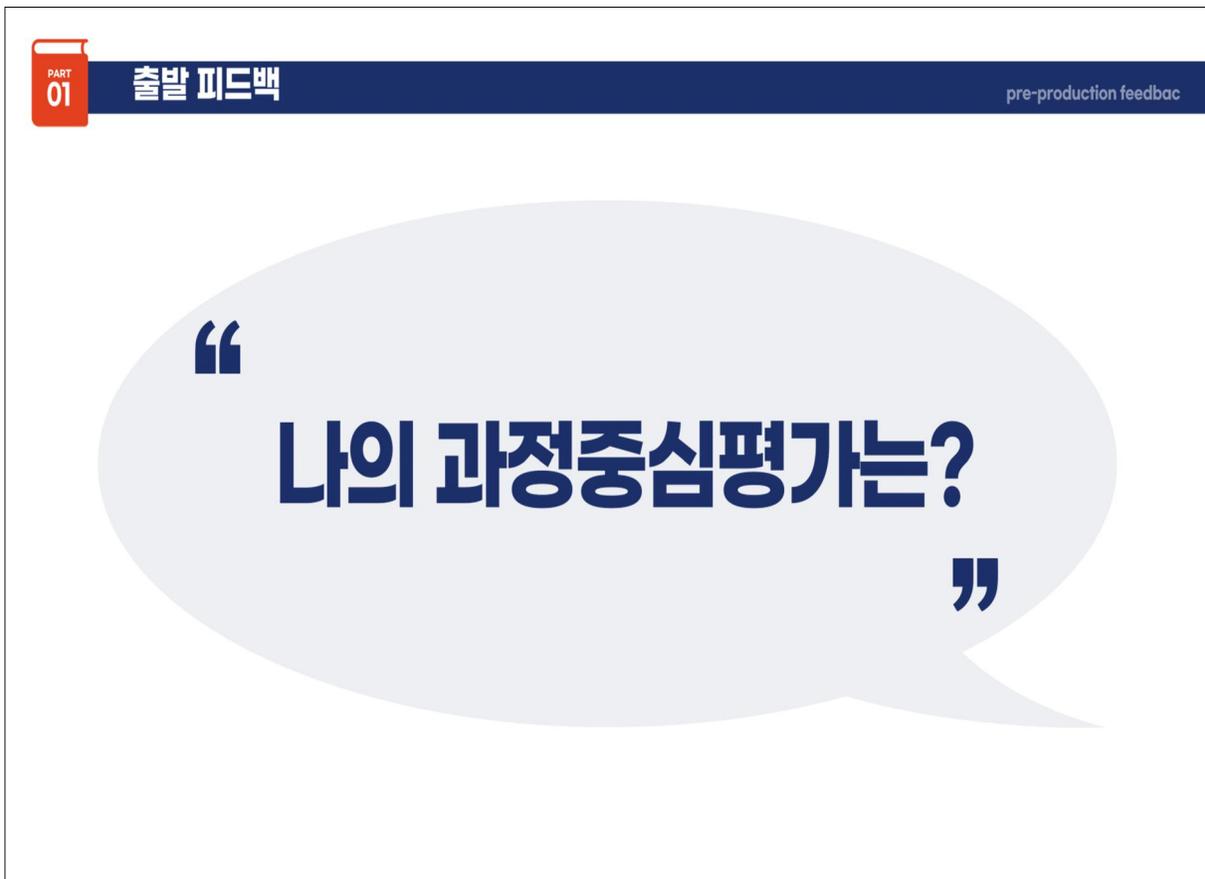
출발피드백



과정피드백



도약피드백



PART
01

출발 피드백

pre-production feedback

“
과정중심평가
란?
”

교육과정의 성취기준에 기반한
평가계획에 따라 교수-학습과정에서
학생의 변화와 성장에 대한 자료를
다각도로 수집하여 적절한 피드백을
제공하는 평가

한국교육과정평가원(2018)

PART
01

출발 피드백

pre-production feedback

QUIZ

과정중심평가 = 수행평가

PART
01

출발 피드백

pre-production feedback

QUIZ



PART
01

출발 피드백

pre-production feedback

수업 중 이루어지는 **관찰**과 **피드백**이
가장 중요한 평가

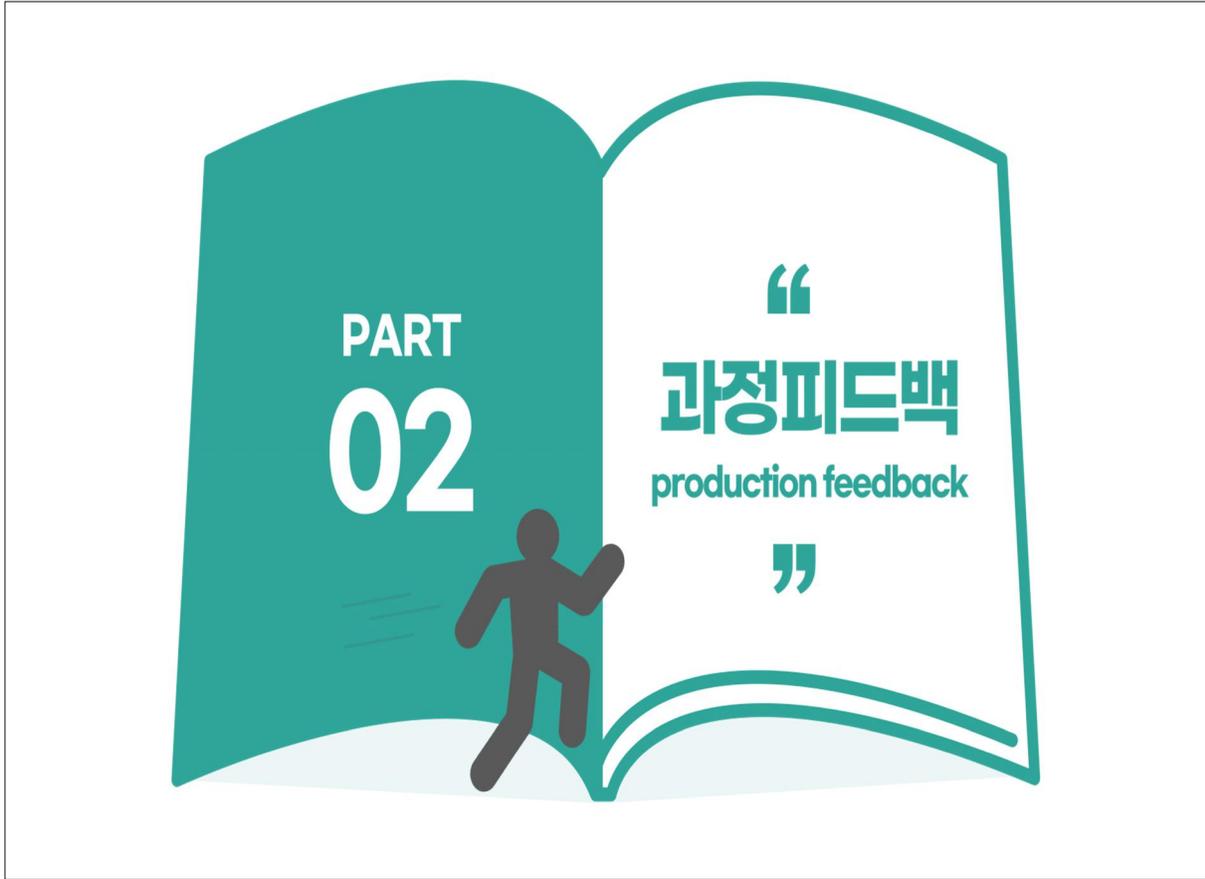


무엇을 **관찰**해야 하나?



피드백은 어떻게?





PART 02 **과정 피드백** production feedback

“
**과정중심평가
안녕하신가요?**
”

PART 02 **과정 피드백** production feedback



과정중심피드백

교수학습 과정 중에 학생들에게 학습의 목표가 무엇이고, 현재 자신의 상태는 어느 정도이며, 어떻게 개선해 나아가야 하는지에 대해 지속해서 생각하게 함으로써 학생의 **현재 상태와 목표 사이의 간격을 줄여 성공적 학습에 이르도록 돕는 전략**
(김선, 반재천, 2020, pp. 39-40)

PART 02 **과정 피드백** production feedback

1 교과성취기준에 따른 수업 및 평가계획 수립

교과 (단원)	국어 (6. 자세하게 소개해요)	교과 역량	공동체·대인 관계 역량	차시	수업 내용	평가 및 피드백
성취기준	[2-3(03-03)] 주변의 사람이나 사물에 대해 짧은 글을 쓴다. [2-3(05-03)] 여러 가지 발놀이를 통해 말의 재미를 느낀다. [2-3(04-02)] 소리와 표기가 다를 수 있음을 알고 낱말을 바르게 읽고 쓴다.			1-2	- 물건 설명 퀴즈 내고 맞히기 - 누군가를 소개해 본 경험 이야기하기 - 소개자료 만들고 나를 소개하기 - 소개하면 어떤 점이 좋은지 떠올리기	★ 평가과제 선정 및 출발피드백 ☆ 배운 내용 확인하며 선수학습 진단 ☆ 경험 나누기(약 활동)를 관찰하여 '소개하기'에 대한 인식 알기 ☆ 글쓰기 부진 요소 파악 → 출발점 확인
학습목표 (교과단원 학습목표)	○ 소개해 본 경험을 나눌 수 있다. ○ 사람을 소개하는 글을 쓰는 방법을 안다. ○ 소개할 사람을 정해 발놀이를 할 수 있다. ○ 글자와 다르게 소리 나는 낱말에 주의하며 소개하는 글을 쓸 수 있다. ○ 인물을 소개하는 신문용 만들 수 있다.			3-4	- 영상에서 모습을 소개할 때 어떤 내용을 말하면 좋은지 이야기하기 - 그림 보고 '사람 찾기' 놀이하기 - 우리반에서 소개할 사람을 정해 '누구일까요?' 놀이하기 - 모습을 소개할 때 써야 할 내용 확인	★ 과정피드백 I ☆ 성취기준 분석에 따른 교과 단원 학습 목표 계구성 ☆ 수업 참여도를 높이기 위한 놀이, 선택 가능한 소개 활용 ☆ 문제 해결 과정 및 문제 수준 조정을 통한 피드백 제공 ☆ 알고 있는 내용을 바탕으로 다양한 방식으로 표현하기 ☆ 써야 하는 내용 중 무엇을 선택했는지 교사의 피드백으로 점검
진단요소	주변에 있는 물건 설명하기(2-1)			5-6	- 영상을 보고 성격을 소개할 때 어떤 내용을 말하면 좋은지 이야기하기 - 이야기에서 인물의 성격 파악하기 - 소개할 인물을 정해 성격을 소개하기 - 성격을 소개할 때 써야 할 내용 확인	★ 과정피드백 II ☆ 학습 진행 상황에 따라 경로 재설정 ☆ 이야기, 인물 선정 과정을 선택하여 흥미를 갖고 참여하도록 유도 ☆ 동료 피드백으로 과정에 적극적 참여
				7-8	- 글자와 다르게 소리 나는 낱말 알기 - 내가 좋아하는 책, 만화, 영화, 게임 속 인물을 정해 소개하는 글 쓰기 - 소개하는 글 읽고 동료 피드백하기 - 동료 피드백 내용 보고 고쳐 쓰기	★ 도약피드백 ☆ 학습 경리를 통한 도달점 확인 ☆ 최종 결과보다는 수행 과정에 초점을 둘 수 있도록 개선 사항 제안 ☆ 자기 목표, 자기 피드백으로 점검
				9-10	- 인물을 소개하는 글을 쓰는 방법 확인하기 - 나만의 평가 기준 만들기 - 주변의 인물을 소개하는 글 쓰기	

PART 02

과정 피드백

production feedback

2

출발피드백에서의 피드백 사례

진단활동(프로젝트 주제 탐색 및 관심도 탐색) - 평가 전략 활용

▶ 프로젝트 주제 안내를 통해 학생들의 나라와 문화 개념 사전 인식 정도를 확인 → 출발점 확인

[평가전략 - 도움닫기 질문지 활용]

- 문화에 대한 개념 이해 확인 후 피드백

- 예측하기 질문 ① 내 생각에 문화는 ___이다. ② 문화를 간단히 말하면 ___이다.
- 문화의 구성 요소에 대한 개념 이해 확인 후 피드백 (상징, 풍습, 예절, 인사, 의상, 집, 음식, 노래, 춤, 놀이 등)
- 사전 지식과 연결하기 질문 ① 다른 나라 문화는 ___과 관련이 있다.
- 연결 짓기 질문 ① 나는 문화를 ___때문에 이해할 수 있다.

▶ 성취기준 및 학습목표 안내 [학습이해도 확인전략 - KWL 응용 차트 활용]

다른 나라에 대해 알고 있는 것 (Know)	알고 싶은 것 (Want)	배움목표 (*Learn: 성취기준 적기)

▶ 프로젝트 산출물(여행안내 책자) 제작 안내

[평가전략 - 도움닫기 질문지 활용]

- 계획하기 질문 ① 여행안내 책자 만들기의 목적은 ___이다.

PART 02

과정 피드백

production feedback

2

출발피드백에서의 피드백 사례

진단활동(프로젝트 주제 탐색 및 관심도 탐색) - 평가 전략 활용

▶ 프로젝트 주제 안내를 통해 학생들의 나라와 문화 개념 사전 인식 정도를 확인 → 출발점 확인

[평가전략 - 도움닫기 질문지 활용]

- 문화에 대한 개념 이해 확인 후 피드백

- 예측하기 질문 ① 내 생각에 문화는 ___이다. ② 문화를 간단히 말하면 ___이다.
- 문화의 구성 요소에 대한 개념 이해 확인 후 피드백 (상징, 풍습, 예절, 인사, 의상, 집, 음식, 노래, 춤, 놀이 등)
- 사전 지식과 연결하기 질문 ① 다른 나라 문화는 ___과 관련이 있다.
- 연결 짓기 질문 ① 나는 문화를 ___때문에 이해할 수 있다.

▶ 성취기준 및 학습목표 안내 [학습이해도 확인전략 - KWL 응용 차트 활용]

다른 나라에 대해 알고 있는 것 (Know)	알고 싶은 것 (Want)	배움목표 (*Learn: 성취기준 적기)

▶ 프로젝트 산출물(여행안내 책자) 제작 안내

[평가전략 - 도움닫기 질문지 활용]

- 계획하기 질문 ① 여행안내 책자 만들기의 목적은 ___이다.

PART 02 **과정 피드백** production feedback

2 출발피드백에서의 피드백 사례

진단활동(인지적, 정의적 특성 파악)

- 본 단원 학습을 위한 선수학습 수행도 점검(수학의힘책 활용)
 - 5학년 1학기: (통분) 크기가 같은 분수 만들기
 - 5학년 2학기: 분수의 곱셈(진분수×진분수, 대분수×자연수)
 - 6학년 1학기: 분수의 나눗셈(자연수÷자연수의 몫을 분수로 나타내기, 대분수÷자연수)
- 진단활동 과제 수행에 어려움을 겪는 학생 대상 추가 진단을 통한 부진 요인 파악
 - 학습 동기 부족 등 정의적 요인으로 인한 부진 여부 점검
 - 곱셈, 나눗셈 등 연산 영역 부진 여부 및 분수의 개념 부족으로 인한 부진 여부 점검

피드백 사례

- 분수의 나눗셈을 위한 출발점 확인
(24명 중 14명 출발점 도달, 6명은 경계선에 위치, 4명은 교사의 추가 진단 필요)

경계군	- 나눗셈의 몫으로서의 분수의 개념을 이해하고 있는가? → 포함제의 의미로 분수의 나눗셈 알고리즘 지도 - 분수를 단위분수로 파악해 나눗셈의 의미를 분수까지 확장할 수 있는가? → 이중 수직선 및 영역 모델 활용 전략
추가 진단군	- 통분과 약분의 개념 및 방법을 알고 있는가? → 5학년 1학기 과정 향상도 검사(A형) 실시 후 보정 - 곱셈 또는 나눗셈 등 연산에 어려움이 있는가? → 3학년 2학기, 4학년 1학기 과정 향상도 검사(B형) 실시 후 보정 - 분수의 개념 부족으로 인한 어려움을 겪고 있는가? → 색종이, 패턴블록 등 구체를 활용 및 영역 모델 활용

PART 02 **과정 피드백** production feedback

3 과정피드백에서의 피드백 사례

피드백 사례 ->프롬프트 활용

※ 프롬프트-학생의 반응을 유도하는 코멘트를 하고 학생의 반응을 기다리는 것을 의미

[피드백1] ▶데벨릿을 이용하여 원하는 정보를 검색하는 능력 확인 후 개별 피드백

- [상기 프롬프트] T: 우리가 찾으려고 하는 것이 무엇이지요?
S: 다른 나라 놀이요
- [비계 프롬프트] T: 검색어를 무엇으로 치면 좋을까요?
S: '놀이'요
- [비계 프롬프트] T: 그냥 '놀이'라고 검색하는 것보다 좀 더 주제에 맞게 검색하려면 어떻게 검색하면 좋을까요?
S: '다른 나라 놀이'요
- [예시 프롬프트] T: 다른 나라 놀이라고 하는 것보다 빠르게 검색하려면 000이가 궁금한 나라를 넣어서 검색하면 좋아요. 예를 들면 '일본 전통 놀이'라고 검색하면 돼요. 000이가 궁금한 나라의 놀이를 검색해 보세요.

[피드백2] ▶우리자기에서 분류기준을 확인 후 기준을 세우는 방법에 대해 피드백

- 다른 나라의 전통의상을 기준을 세워 우리자기 하는 활동에서 대부분의 학생들이 남자와 여자로 나누었기에 교사가 피드백을 통하여 기준을 다시 세워보는 장면

- [상기 프롬프트] 학습 목표를 다시 확인해 볼까요? 우리가 지금 나누는 대상은 사람에 초점이 아니라 전통의상이라는 것을 기억하세요. 사람을 보지 말고 옷의 모양을 다시 살펴보세요.
- [비계 프롬프트] 옷에서 차이점을 찾았나요? 어떤 점이 다르지요?
S1: 장식이 많은 것이 있고, 장식이 없는 것이 있어요.

- S2: 모자까지 있는 전통의상이 있고, 모자가 없는 전통의상이 있어요.
- [비계 프롬프트] 옷에서 모양이 다른 것 말고, 또 다른 점을 찾을 수 있을까요?
S3: 어떤 옷은 풀이나 털로, 어떤 옷은 천으로 옷을 만들었어요.

[피드백3] ▶보고서 작성 능력 확인 후 피드백

- [상기 프롬프트] 지금 여러분은 보고서를 왜 만들고 있나요?
S1: 다른 나라의 자랑거리를 친구들에게 발표하려고요.
- [비계 프롬프트] 그러면 누구를 고려하며 보고서를 만들어야 할까요?
S2: 친구들이요.
- [비계 프롬프트] 보고서에는 어떤 내용을 적으면 좋을까요?
S3: 내가 찾은 내용이에요.

- [예시 프롬프트] 선생님은 000이가 조사한 만리장성을 보니 왜 중국 사람들이 성을 길게 만들었을까? 궁금해요. 000이는 그 이유를 찾아 적어주면 좋겠지요.
- [비계 프롬프트] 다른 친구들도 내가 조사한 랜드마크에 대해 친구들이 무엇을 궁금해 할까를 생각해 보세요.

PART 02

과정 피드백

production feedback

3

과정피드백에서의 피드백 사례

[피드백] 단원 학습 목표 문제 해결 과정 및 문제 수준 설정, 피드백 횟수 결정

- ▶ 학습자 수준별 단원 학습 목표 설정 - 차별적 피드백 제공
 - (상 수준) 소개할 대상의 모습이 생생하고 특징이 자세하게 드러나도록 소개하는 글을 맞춤법에 맞게 쓸 수 있다.
 - (중 수준) 소개하는 글을 쓰는 방법을 이해하고, 소개할 대상의 특징이 잘 드러나게 소개하는 글을 쓸 수 있다.
 - (하 수준) 주변 사람의 모습과 성격을 소개하는 글을 쓸 수 있다.
- ▶ 개별 피드백 실시(신호등 카드 사용)

·(상 수준) 과제 내용과 방법을 이해한 후 어떻게 쓸지 고민하는 상황

- "키아나의 성격을 어떻게 써야할 지 모르겠어요."
- "성격을 알고 싶으면 무엇을 살펴봐야 해?"
- "하는 말과 행동?"
- [맞장구 치기 전환]** 그래, 키아나가 무엇을 하고 있니?"
- "설명을 하고 있어요. 아! 키아나는 설명을 잘 해요."
- "키아나가 잘 알려주어서 우리가 키아나네 가족을 이해하기 쉽네. (책을 가리키며) 키아나가 설명할 때 표정이나 행동도 살펴보자."
- "친절해요."
- "왜 그렇게 생각하니?"
- "지금 이게 땅을 빼앗고 힘들텐데 우리한테 알려주고 설명해주고 있어서요."
- "그래, 그럼 어떤 성격인지 설명할 수 있겠니?"
- "네, 해볼게요."

·(중 수준) 이해도 및 과제 완성도가 있으나 완벽하게 구상하고 실행하는 상황

- "뭐 하는지 모르겠어요."
- "('찰판을 가리키며)무엇을 해야 하는지 읽어보자."
- "모습 소개하기? 그건 하는데 어떻게 써야 할지 모르겠어요."
- "모습에 들어가는 게 뭘지 이야기해 봐."
- "화면에 있는 예시를 보며생긴 거, 눈이랑 코, 입은 웃어요."
- [설명하기]** 크록달레 가족의 텔레비전의 모습은 파란색 문이지, 피노키오는 코가 길고, 엘사는 하얀 머리와 큰 눈이 특징이야. 좋아하는 캐릭터가 뭐야?"
- "....., 뭐, 없어요. 올라프 해도 돼요?"
- "올라프 모습을 어떻게 소개할래?"
- "올라프는 흰 눈으로 만들었고, 코가 당근 모양이에요. 귀여워요."
- "선생님에게 설명한 내용을 글로 쓰면 되겠다."
- "고개를 끄덕이며네."



소개하면 좋은 점 떠올리기



신호등 카드 사용한 개별피드백



글쓰기 개별피드백 사례

PART 02

과정 피드백

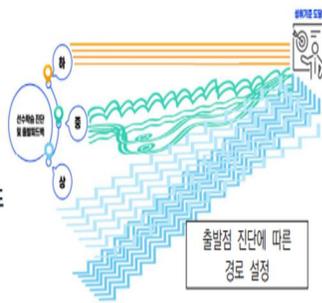
production feedback

3

과정피드백에서의 피드백 사례

[피드백] 단원 학습 목표 문제 해결 과정 및 문제 수준 설정, 피드백 횟수 결정

- ▶ 학습자 수준별 단원 학습 목표 설정 - 차별적 피드백 제공
 - (상 수준) 분수의 개념을 토대로 나눗셈에 대해 토론했고 설명하는 과정을 통해 분수의 나눗셈 계산 원리를 이해하여 (분수)÷(분수)의 몫을 구할 수 있다.
 - (중 수준) 실생활 상황을 분수의 나눗셈으로 나타내고 (분수)÷(분수)의 몫을 구할 수 있다.
 - (하 수준) 분수의 나눗셈을 여러 분수 모델을 통해 살펴봄으로써 (분수)÷(분수)를 계산하는 원리를 이해하고 계산할 수 있다. **[상기 프롬프트]**



▶ 학습 정보에 따라 다양한 학습활동 구성 - 자기검조 피드백 제공

하 수준

- 통분을 하였으나 나눗셈을 하지 못하는 경우
 - : 분모가 같은 (분수)÷(분수)를 영역 모델과 구체물을 사용하여 보충 지도
- 통분이 필요한 이유를 알지 못하는 경우
 - : 분모가 같은 경우, 제수가 피제수에 몇 번 포함되어 있는지 쉽게 알 수 있으므로 통분이 필요함을 지도
- 양을 비교하는 식이 나눗셈임을 인식하지 못하는 경우
 - : 양을 비교하는 수가 자연수인 상황에서 나눗셈 의미 보충 지도
- 식을 세웠으나 제수와 피제수를 구분하지 못하는 경우
 - : 나눗셈과 곱셈의 역연산 관계를 지도하여 곱셈식을 이용하도록 유도
- 몫을 알아보기 전, 계산 결과를 어렵고 계산결과와 비교 → 수적 양감 형성
- 그림을 이용하여 제수를 기준으로 크기 비교

예시 프롬프트
비계 프롬프트
비계 프롬프트
비계 프롬프트
예시 프롬프트

중 수준

- 실생활에서 분수의 나눗셈 상황을 찾아 발표하기
- (분수)÷(분수)의 몫을 구하는 다양한 방법을 찾아보도록 유도

상 수준

- 몫을 구한 방법을 적절한 근거를 들어 설명하고 서로의 의견 비교
- <하나씩 완성하기 놀이>*를 활용하여 계산 방법 설명하기

* 계산 과정을 한 사람이 한 문장씩 말하고 다음 친구가 앞 내용에 이어서 한 문장씩 말하기

▶ 도래 교수-학습 활동 - 피드백 활용 기회 제공

- 학습자가 직접 피드백에 참여하고, 피드백을 활용할 수 있도록 하여 피드백의 효과 제고
- 상 수준의 학생이 본 차시 학습 내용을 바탕으로 문제를 제시하고, 중 또는 하 수준의 학생이 문제 해결(피드백에 대해 이해되지 않을 경우, 교사나 친구와 대화하도록 함)

도약피드백에서의 피드백 사례

반복적 순환 과정으로서의 평가 및 피드백 점검

▪ 단원 학습 평가 활용 도달점 확인

- 반복적 순환 과정으로서의 평가를 통해 자신의 현재 성취수준 확인
- 평가 결과 보다는 이번 단원 학습의 수행 과정에 대한 자기 평가 실시
- 개선 사항 및 추가 과제 선정, 추가 피드백 요구 등

▪ 다음 학습(2. 소수의 나눗셈)을 위한 학습 정리

- 분모가 10, 100 또는 1000인 분수로 통분하여 분수의 나눗셈을 해결하게 함으로써 2단원 학습을 위한 출발피드백으로서의 도약피드백 제공
- 분수를 소수로 바꾸어 계산했을 때 계산 결과를 어렵해보는 활동을 통해 수 감각 형성 및 분수 및 소수를 이해하도록 도약피드백 제공

PART
03

“
도약 피드백
post-production
feedback
”



PART
03

도약 피드백

post-production feedback

“ 피드백...
하긴 했는데... ”

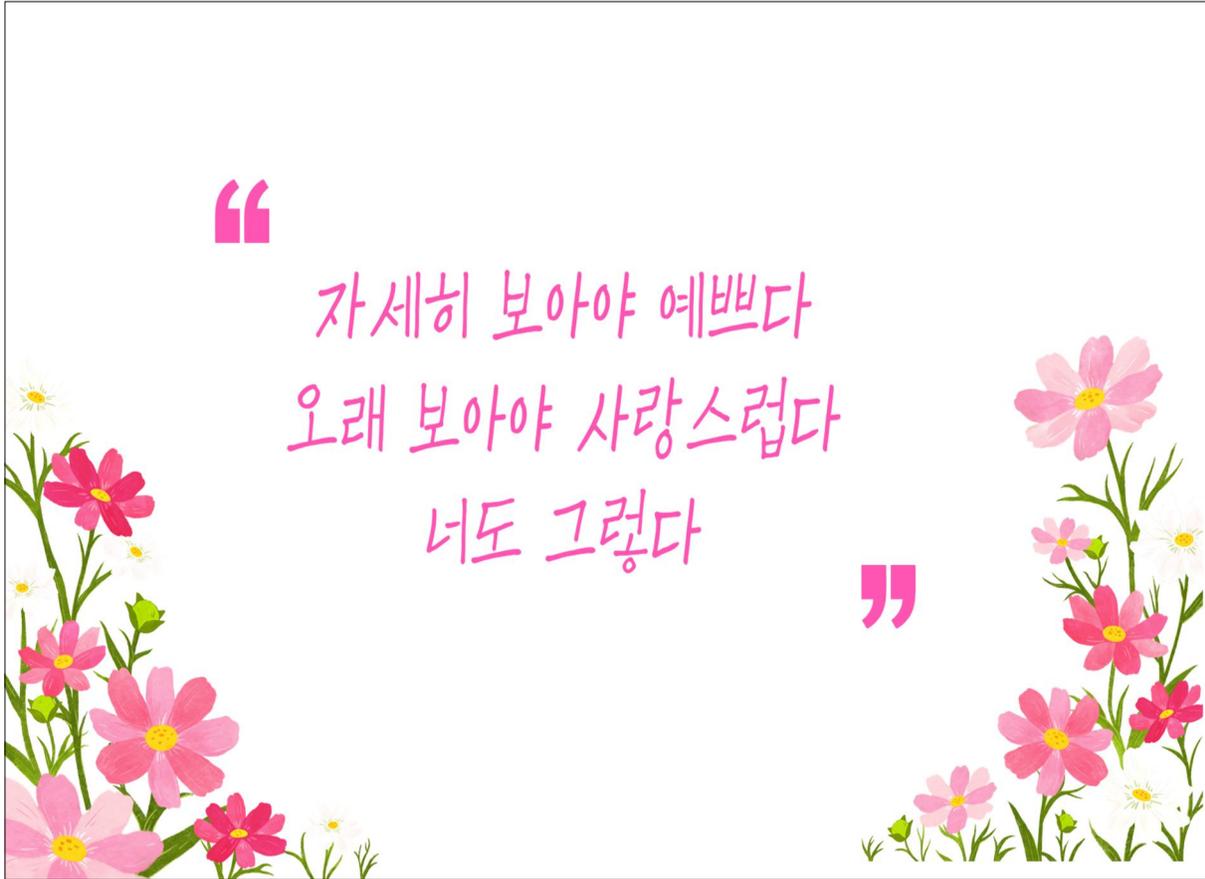
PART
03

도약 피드백

post-production feedback



“ 피드백도 가르치자! ”



과정중심
평가



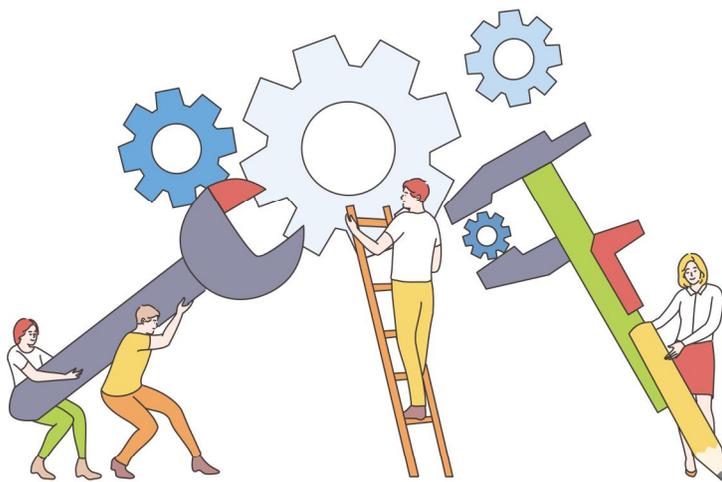
2022 제6회 인천 초등교육 페스티벌

학생성공시대를 열어가는 초등교사들의 성장, 그리고 성공 이야기

Chapter 3

기록(NEIS)으로 연계하는 과정중심평가 실현

인천단봉초등학교 교사 양윤정



2021-2022 초등과정중심평가 모델학교

기록(NEIS)으로 연계하는 과정중심평가 실현

#인천단봉초등학교 교사 양윤정



학생성공시대를 여는 인천교육

모두의 바람!

교육과정-평가기록 제대로 하기



교육과정	수업	평가	기록
학생배움중심 교육과정	학생중심 수업	과정중심평가	?

학생참여 및 배움을 돕기 위해 교사가 해야 할 일은 무엇이며, 할 수 있는 일은 무엇인가?
열심히 수업하고, 평가한 결과를 학생과 학부모들에게 어떻게 전달하나요?

NEIS 기록으로 연계하는 과정중심평가 실현하기

과정중심평가-기록 모델 적용하기

◦ 무엇을 기록할 것인가?

과정중심평가란 무엇인가?

교수학습-수업-평가-기록의 연계과정에서 기록은 무엇인가?

평가와 기록을 연계할 때 무엇을 실천해야 할 것인가?

◦ 어떻게 적용할 것인가?

과정중심평가-기록을 연계할 때 교사들의 참여를 어떻게 독려할 것인가?

과정중심평가-기록을 연계할 때 학생들의 배움을 어떻게 도울 것인가?

1-1. 과정중심평가란 무엇인가?

과정중심평가란,

'교육과정-수업-평가가
 긴밀하게 연결된 학습과정에서
 학습자의 발달을
 총체적으로 점검하고
 학습자의 성장을 지원하는 평가'



1 창의, 융합, 핵심역량 기반

2 실천적 가치

3 구체적인 피드백

4 지속적인 평가

1-2. 교수학습-수업-평가-기록의 연계과정에서 기록은 무엇인가?

기록이란,



학생의 배움을 중심으로 하는 교육과정을 기반으로 진행된 수업과 평가의 내용을 학생 개인별로 발전가능성을 고려하며 기록하는 것

1-3. 평가와 기록을 연계할 때 무엇을 실천해야 할 것인가?

과정중심평가-기록 연계 모델 개발

온/오프라인 평가 환경 구축

The image displays three screenshots of the NEIS web portal. The left screenshot shows the '기초학력 진단-보정 시스템' (Basic Academic Assessment-Correction System) with a cartoon illustration of a student reading. The middle screenshot shows the 'KI-CU' (Knowledge Information Center for University) interface with a search bar and navigation tabs for '학습자료' (Learning Materials), '평가-심리지원' (Evaluation-Psychological Support), '교원공감' (Teacher Empathy), '학생공감' (Student Empathy), '기초학력 이야기' (Basic Academic Story), and '푸꾸(KU-CU)'. The right screenshot shows a '모든 과제' (All Assignments) page with a list of tasks and a 'PPT 화면 공유' (PPT Screen Sharing) option.

2-2. 과정중심평가 - 기록을 연계할 때 학생들의 배움을 어떻게 도울 것인가?

학생의 배움을 돕는 과정중심평가 - 기록 연계

의사소통역량, 공동체역량, 인공지능역량 함양

경험의 확장, 공동체 역할 부여



실생활 및 체험 중심의 학습주제 구성

2-2-1 경험의 확장 공동체 역할 부여를 통한 과정중심평가 참여 독려

학생의 참여를 돕는 과정중심평가-기록 연계

'낭독극 공연'을 통한 과정중심평가 참여

총 5차시

평가요소: 일체화, 포괄성/다면성, 탐구/반복과연습, 자기수정/표현, 자기평가

- 1차시 → 친구들과 협의하여 도서 선택하기, 책 속 인물 성격 분석하기
- 2~3차시 → 친구들과 함께 낭독극 대본 만들기, 배역을 정하고 낭독극 연습하기
- 4차시 → 낭독극 공연을 준비하는 활동에 서로 배려하며 참가하기
- 5차시 → 낭독극 공연에서 자신의 역할하기, 함께 공연하는 이들 배려하며 참여하기



낭독극 공연 준비



낭독극 공연1



낭독극 공연2

PLUS

도서 선택, 배역 분담, 낭독극 연습 중간중간 교사의 구체적인 피드백 진행.
교사 피드백 이후 낭독극 준비과정에서 학생들은 스스로 상호간 피드백을 제공하며 연습함

2-2-2

실생활 및 체험중심의 학습주제 구성으로 과정중심평가 참여 활성화

학생의 참여를 돕는 과정중심평가-기록 연계

'서로 존중하며 함께 어울리는 교실 만들기 프로젝트'를 통한 과정중심평가 참여

총 23차시 평가요소: 일체화, 포괄성/다면성/탐구/자기주도성, 자기평가/표현, 서사/반복과 연습, 자기수정

- 1~6차시 다양성을 이해하고 적절한 표정, 몸짓, 말투를 전하는 방법 알기
- 6~8차시 공공장소에서 지켜야 할 규칙과 공익의 중요성, 안전수칙 알기
- 9~20차시 인물의 생김새, 가족의 형태 등 다양성을 이해하고 열기구 만들기 활동하기
- 21~23차시 여러 가지 방법으로 작품에 대한 자신의 생각과 느낌 이야기하기



친구들의 다양성 알아보기 이용사전 만들기 열기구 만들기

PLUS

지식적인 면과 정의적인 면을 온책읽기, 이름사전 만들기, 나만의 열기구 만들기 등 각종 활동을 통해 지속적으로 평가하여 배움이 확장되도록 지도함

02

의사소통 역량 공동체 역량 인공지능 역량 함양을 위한 과정중심평가

학생의 참여를 돕는 과정중심평가-기록 연계

'과자송 만들기'를 통한 메타인지형성 및 핵심역량 함양

총 4차시 평가요소: 일체화, 포괄성/탐구, 자기평가/다면성, 자기수정/표현, 자기평가

- 1차시 자료수집 방법 알기, 주변의 데이터를 표로 나타내기
- 2차시 과자 속 열량 그림그래프 그리기, 소리 데이터 표현하기
- 3차시 서로 친구들과 함께 과자송 만들기
- 4차시 모듈별 과자송을 듣고 분석하기



자료 수집하기 음악 만들기 발표하기

PLUS

교과 지식 면에서의 피드백, 온라인 학습도구 활용에 관한 피드백, 토의과정에서의 피드백, 경험공유 면에서의 피드백을 제공하며 사고의 확장을 위한 시간을 충분히 제공함

과정중심평가-기록 연계 모델 검증

평가기준 설정

평가기준	
상	서로의 감정과 경험을 공유하는 대회의 즐거움을 알고 다양한 상황에서 능동적으로 대화를 나눌 수 있다.
애	서로의 감정과 경험을 공유하는 대회의 즐거움을 알고 대화를 나눌 수 있다.
하	자신의 감정과 경험을 말하며 대화에 참여할 수 있다.

평가선행작업

교과평가

과정중심평가-기록 연계 모델 검증

영역별평가 일괄적용사항

학기말종합의견

교원의 평가전문성 확장을 위한 과정중심평가-기록 연계 Tip

◦ 기존의 과정중심평가 및 기록과 다른 점은 무엇인가요?

과정중심평가-기록 연계 모델은

분리되어 따로 운영했던 과정중심평가와 기록을 연계하여

교사전문성을 바탕으로 실행했던

과정중심평가의 결과가 곧 기록이 되도록 구안한 모델입니다.

교원의 평가전문성 확장을 위한 과정중심평가-기록 연계 Tip

◦ 과정중심평가 - 기록을 연계하면 좋은 점은 무엇인가요?

과정중심평가-기록을 연계하면 교육과정에서 계획한 수업의 결과가

성취기준, 배움목표에 적합하게 운영되었는지,

학생의 배움 과정으로 연계되었는지를

보다 명확하게 정리할 수 있습니다.

교원의 평가전문성 확장을 위한 과정중심평가-기록 연계 Tip

◦ 과정중심평가 - 기록을 연계할 때 제일 먼저 할 일은 무엇인가요?

과정중심평가와 기록을 연계할 때에는

제일 먼저 **함께 운영할 학교공동체의 의견을 모아야** 합니다.

무엇보다 과정중심평가와 기록을 연계하는 과정에는 동료교사들, 교장선생님과

교감선생님의 교사평가전문성이 기반이 되어야 하기 때문에

해당 모델에 관한 이해와 의견을 모으는 것이 필요합니다.

교원의 평가전문성 확장을 위한 과정중심평가-기록 연계 Tip

◦ 교사들의 참여율을 높이는 방안에는 어떤 것이 있을까요?

과정중심평가 - 기록 연계 모델은

새로운 것을 만들어 내는 것이 아니라 학생의 배움과 성장을 돕기 위해

지금, 교실에서

지도하는 교육과정-수업-평가의 결과가 곧 기록이 되는 것임을

충분한 시간을 들여 의견을 공유하고 함께 할 수 있는 방안을

학교 실정에 맞춰 같이 고민하는 시간이 필요합니다.



2022 제6회 인천 초등교육 페스티벌

발행일 2022년 11월

발행처 인천광역시교육청 초등교육과

주소 인천광역시교육청 남동구 정각로9(구월동)

연락처 032-420-8365
