학교자율과정

유연한 교육과정 설계로 함께 만들고 같이 합니다.

초등학교

의미 있는 학습경험 다양화로

유연한 교육과정 설계하기



경기도교육청

GYEONGGIDO OFFICE OF EDUCATION

초등학교

의미 있는 학습경험 다양화로

유연한 교육과정 설계하기

경기도교육청
GYEONGGIDO OFFICE OF EDUCATION



학습에서 중요한 것은 학습자가 '실제로 경험한 세계'입니다.
학습자의 성장을 도모하기 위해 **의미 있는 학습경험을 다양화**하는
유연한 교육과정 설계가 필요합니다.
유연한 교육과정은 **경험의 계속적 성장을 돕는 교육과정**으로,
학습경험을 끊임없이 통합하는 과정을 통해
학습자의 교육적 성장을 가능하게 합니다.

차 례

교육과 교육과정 …… 4

1. 교육 …… 4
2. 교육과정 …… 5
3. 교육과정으로 교육하기 …… 5

교육정책의 변화 …… 6

1. 경기도교육청 교육과정 주요 정책 변화 …… 6
2. 교육과정 개발·실행에 따른 교사와 학생의 역할 …… 7

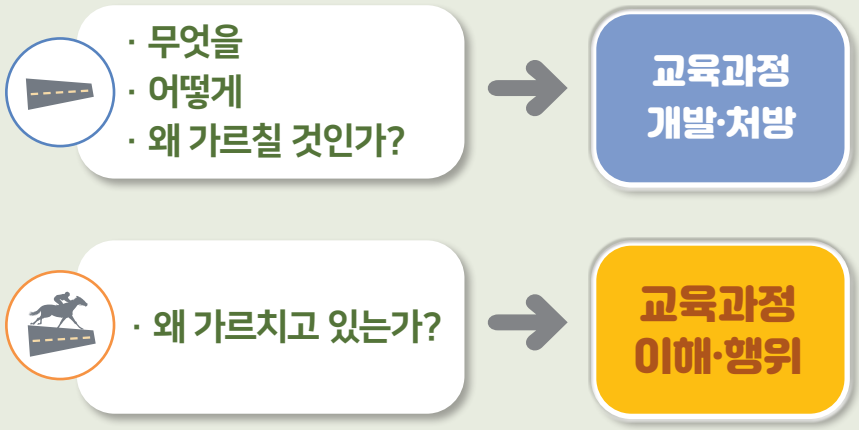
유연한 교육과정 설계 …… 8

1. 의미 있는 학습경험의 다양화 …… 8
   - 가. 체험에서 경험으로 나아가기 …… 8
   - 나. 학습경험을 통한 성장 …… 9
     - 1) 학습자의 교육과정으로 설계하기 …… 10
     - 2) 학습경험을 삶과 연계하기 …… 11
2. 설계의 실제 …… 12
   - 가. 목표 …… 13
   - 나. 학습경험 선정(내용) …… 13
   - 다. 학습경험 조직(방법) …… 14
   - 라. 평가 …… 14

워크시트 …… 16

교육과 교육과정

교육과정 바라보기



1. 교육

교육은 학습경험이 가득 차있는 하나의 과정으로서, 적절한 상호작용을 통하여 경험의 의미를 깨닫도록 하는 데 의의가 있습니다. 유의미한 학습경험은 삶과 연결되어 경험의 의미 변화를 통해 성장으로 이어져야 합니다.

교육의 목적은 '학습자의 잠재능력'의 발현(self-educating)이며, 경험의 계속적인 재구성을 통한 경험의 성장에 있습니다. 교육은 그 자체로서의 가치를 추구하는 내재적 가치와 여타의 수많은 목적의 수단으로 제공될 수 있는 외재적 가치를 추구하는 방법으로 이루어지기도 합니다.

★ **경험의 의미 변화** : 학습 = 인식의 틀 변화
★ **의미** : 세상을 이해하는 데 도움이 되는 것, 세상을 바꾸는 데 도움이 되는 것 모두

교육의 목적과 방법을 바라보는 관점에 따라 교육과정과 교사의 역할은 변하게 됩니다. 예를 들어 인격의 함양과 바람직한 행동의 변화를 목적으로 한다면 교육과정은 인격 또는 역량 형성에 적합한 학생들의 총체적 경험들로 구성될 것이며 교사는 교육과정 전달자와 개발자의 그 어느 지점의 역할을 수행하게 됩니다.

★ **교육의 일반적 요소**
- 교수: 교육 상황 내에서 '의미 공유'의 달성
- 학습: 경험의 의미가 변하는 학습자의 적극적인 '의미 재조직'
- 교육과정: 의미의 공유와 재조직으로 자신만의 학습 방법을 갖는 과정

2. 교육과정

교육과정은 '무엇(교육 내용 선정)을, 어떻게(교육 내용 조직), 왜 가르칠 것인가(철학, 논리)?'와 '무엇을, 어떻게, 왜 가르치고 있는가?'로 해석할 수 있습니다. 예를 들어, '무엇을, 어떻게, 왜 가르칠 것인가?'는 경마장에서 모든 말이 마땅히 따라 달려야만 하는 일정하게 고정된 길'을 뜻합니다. 즉, 주어지는 길을 그대로 가야 하는 정해진 교육과정을 의미하는 '명사적 교육과정'입니다. '무엇을, 어떻게, 왜 가르치고 있는가?'는 말들이 경주로를 따라 달리는 행위 또는 그 과정 자체를 의미합니다. 즉, 경주 중 말과 마부들이 갖게 되는 실제적인 경험 그 자체의 이해에 초점을 두는 '동사적 교육과정'입니다.

교육과정은 학교현장에서 세 가지 형태로 구현 됩니다. 첫째, 표면적 교육과정은 공식적인 문서 속에 담긴 교육계획서를 말합니다. 국가교육과정, 지역교육과정, 학교교육과정 등 공적인 교육과정 문서로 앞으로의 교육활동에 대한 체계적인 계획이자 가이드라인을 의미합니다. 둘째, 잠재적 교육과정은 공적인 문서에 명시되지 않았지만, 학교에서의 교육실천과 교육환경 등이 학생의 삶에 교육적 영향을 미치는 교육과정을 의미합니다. 의도하지 않았지만 학생들이 경험하면서 배우게 되는 교육과정입니다. 셋째, 영 교육과정은 영(null)의 개념처럼 '법적 구속력이 없는' 것을 의미합니다. 학교에서 마땅히 가르쳐야 함에도 표면적, 잠재적 교육과정에서 배제되어 학생들이 배울 기회를 갖지 못한 학습경험을 말합니다.

교육과정은 학생이 알고, 생각하고, 고민하고, 느끼면서 자신이 변화하는 '**성장의 과정**'에 초점을 맞추게 됩니다. 이러한 성장의 과정은 의도한 표면적 교육과정과 더불어 의도하지 않은 잠재적 교육과정과 함께 구성됩니다. 나아가 학생의 필요와 요구, 미래사회 변화에 따른 상황맥락적 지식 등은 표면적, 잠재적 교육과정 범위 이외의 것들로 나타나게 되는데, 이러한 새로운 학습경험을 반영하기 위해서는 영 교육과정을 새롭게 바라보는 관점이 필요합니다.

3. 교육과정으로 교육하기

교육과정은 세 가지 형태에서의 **학습경험을 반영하는 교육적 행위**가 필요하며, 이런 관점과 시각에서 '교육과정으로 교육'해야 합니다. 교육과정은 결코 고정된 것이 아니기 때문에 획일적으로 적용되는 것이 아니라 교사와 학생이 만나 가르치고 배우는 현장에서 살아 움직이는 것이며, 내부로부터 스스로 살아있는 삶의 의미를 창출해 내는 일입니다. 즉, 교육 속에서 개인들이 갖는 '학습경험(education experience)'의 끊임없는 구성과 실천이 필요합니다.

교육과정으로 교육할 때, 학생이 경험하는 학습경험에 대해 집중할 필요가 있습니다. 학습경험은 학생의 교육적 경험의 성장으로 나아가야 합니다. 교사는 학생들에게 양질의 경험을 제공하여 학습할 수 있는 기회를 주어야 합니다. 학생의 학습경험은 주어진 교과 내용을 배우는 것을 넘어, 새로운 목표를 찾아서 자신의 삶의 경험으로 전환시키는 '사고의 경험'을 의미합니다. 이러한 학습경험은 표면적 교육과정, 잠재적 교육과정, 영 교육과정 전 영역에 걸쳐 나타나기 때문에 교사와 학생의 통합적인 교육적 경험을 창출할 수 있어야 합니다. 따라서 교사는 학생의 삶과 연계된 다양한 학습경험을 구성하고 교육적 경험으로 성장할 수 있는 학습기회를 설계하기 위한 교육적 상상력이 필요합니다.

교육과정으로 교육한다는 것은 교육적 경험이 창출되는 통합적 교육과정 맥락에서 이루어져야 합니다. 교육과정은 주어진 길을 그대로 가야하는 정해진 교육과정에서 실제적인 경험 그 자체의 이해에 초점을 두는 교육과정으로의 인식전환이 요구됩니다. 표면적 교육과정을 넘어 잠재적, 영 교육과정에서 향유할 수 있는 학습경험을 유연하게 제시해 주어야 합니다. 이것은 학생의 삶에서 이끌어 낼 수 있는 학습경험 기반의 교육과정이며, 교사와 학생의 현장 수용도를 반영하는 유연한 교육과정이라고 할 수 있습니다. 학생의 필요와 요구가 반영되는 유연한 교육과정은 학습경험의 질과 폭을 심화시킬 수 있는 교육과정이며, 교사의 교육적 상상력이 발현되어 교육적 경험을 창출할 수 있는 교육과정이 되어야 할 것입니다.

교육정책의 변화

1. 경기도교육청 교육과정 주요 정책 변화



구분		교육과정 사용방식	교사의 역할
이전	수용	교육과정 = 교과서	교과서 내용 전달
교사교육과정	조정	교과서 내용 구성	교육 내용과 방법 재구성
	통합	국가 성취기준 활용, 재구조화 성취기준 개발	교육 내용과 방법 개발 --> 교육과정 개발자

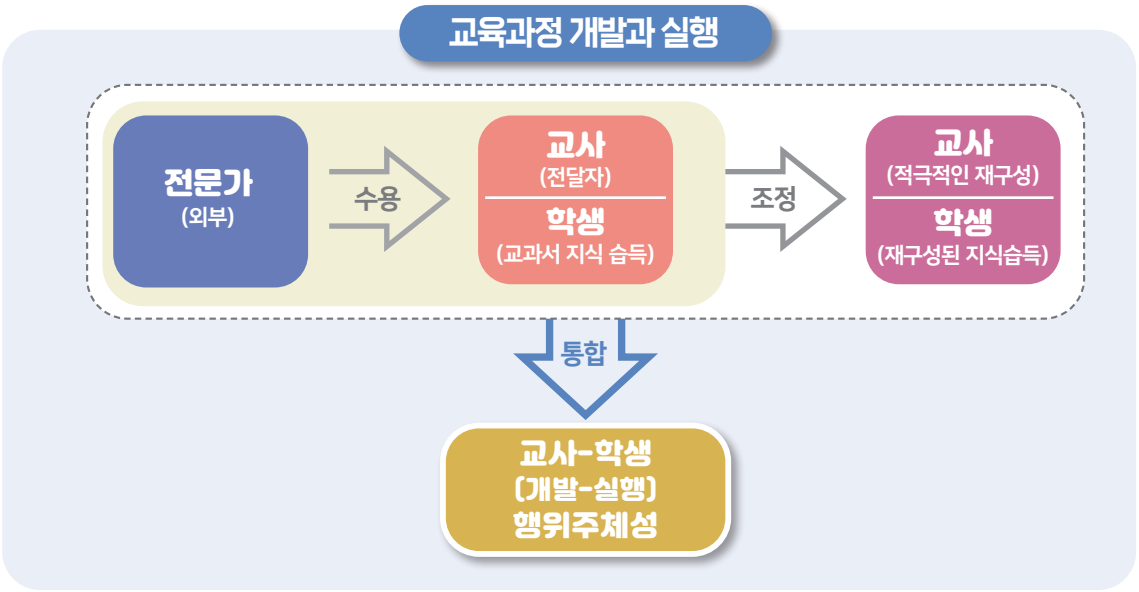
국가교육과정은 교육과정 자율화를 통해 각 시·도 교육감이 지역의 특수성과 학교의 실정에 맞게 교육과정 편성·운영 지침을 정하여 시행하도록 하였고 '학습자 중심의 교육과정'으로 단위 학교의 교육과정 결정권을 강조하는 방향으로 변화하였습니다. 경기도교육청은 '교육과정으로 교육하기' 위해 교사가 학생의 삶에 맞게, 주어진 교육과정을 해석하여 자율적이고 능동적으로 재구성·개발하도록 하였습니다. 이를 통해 흥미와 환경을 고려한 학습자의 삶에 적합한 교육을 구현하고 학생들의 전인적인 성장을 도울 수 있도록 '교육과정-수업-평가 일체화'에 노력하였습니다.

교육과정-수업-평가 일체화의 주체로서 교사는 교육과정을 적극적으로 해석하여 재구성·개발하여야 하며, 이 과정에서 학생이 처한 상황을 고려하여 주어진 문서를 읽고 해석·상용하는 능력인 '교육과정 문해력'을 발휘할 수 있습니다. 교육과정 문해력을 통해 국가교육과정의 일관성을 확보하고 창의적이고 다양한 교육과정을 개발할 수 있습니다. 이 과정에서 교사는 국가, 지역, 학교 수준 교육과정 지침을 바탕으로 학생의 실태 및 요구를 반영하여 교사의 자율적, 전문적 판단 하에 학생의 성장·발달을 촉진하는 교사별 교육과정을 운영할 수 있습니다.

교사별 교육과정은 교육과정 자율화 정책에 따른 학교와 교사의 교육과정 자율권을 보장하기 위한 것으로써 학교공동체의 협력적 교육과정 의사결정을 강조하는 차원에서 2021년 **교사교육과정**으로 용어가 수정되었습니다. **학교자율과정**은 '2021 경기도 초·중·고등학교 교육과정 총론'에서 처음 제시되었습니다. '2022 함께 만들고 같이하는 초등 학교자율과정'에서는 교수에서 학습으로의 패러다임 전환에 따라 학생의 행위주체성을 강조하는 교육과정 설계 프레임으로 발전하였습니다.

> ★ **학교자율과정**
> 학생이 주체적으로 삶의 역량을 기를 수 있도록 학생의 학습선택권을 확대하고 학습경험의 질과 폭을 심화하기 위해 교육공동체가 함께 개발하는 교육과정

2. 교육과정 개발·실행에 따른 교사와 학생의 역할



교육과정을 '수용'한다는 것은 외부에서 만들어진 교육과정을 교사가 충실하게 실행하는 것을 의미합니다. 이는 교육과정이 곧 교과서를 의미하고 교과서는 교육의 통일성 및 공통의 질적 수준 담보를 위해 개발된 자료이므로 교사는 교과서 내용을 그대로 전달하는 역할을 수행합니다. 학생은 배움의 주체가 아니라 가르침의 대상으로서 지식을 잘 습득하는 것을 목표로 합니다.

교육과정을 '조정'한다는 것은 의도된 교육과정인 국가교육과정을 교사가 재구성할 수 있다는 것을 의미합니다. 교사는 국가교육과정을 현장의 상황과 맥락에 맞게 변형하여 적용할 수 있습니다. 학생의 흥미나 수준에 맞게 교과서를 간학문적·탈학문적으로 선택·재배열하고 시수나 학습량을 조절하는 재구성 방식은 가장 기본적인 교사교육과정 운영 방식입니다. 교사는 교육과정을 운영하는 과정에서 자신의 교육철학에 맞게 교육과정을 편성하고 자율적인 판단에 의해 교육과정을 운영하며 결과를 평가합니다.

교육과정을 '통합'한다는 것은 교육과정을 학생과 교사가 함께 만들어가는 학습경험으로 바라봅니다. 교사는 학생이 성장할 수 있도록 학습경험이 무엇이며, 어떻게 구성되는지 살펴야 합니다. 학생은 배움의 주체가 되어 자신의 삶을 가꾸어 나갈 수 있는 역량을 기르고 그 과정에서 주도적으로 생태적 환경과 상호작용합니다. 학습의 과정에서는 교육과정 계획이 의미 있는 학습경험으로 연결될 수 있도록 돕는 교사의 피드백이 중요합니다. 교육과정을 통합할 때는 의미 있는 학습경험이 일어날 수 있도록 수업에 영향을 미치는 다양한 변인(교육목표, 교사, 학습자, 수업환경 등)을 고려하여 학습경험을 선정하고 조직할 필요가 있습니다. 교육과정 개발 과정에서는 교육공동체의 숙의를 거쳐야 하며 학생의 요구와 필요를 반영하여야 합니다.

★ **행위주체성(student agency)**
스스로 자신의 삶과 주변세계에 긍정적인 영향을 미칠 수 있는 능력과 의지가 있다는 것을 믿고 목표를 설정하며, 성찰하고, 변화를 이끌어내기 위해 책임감 있게 행동하는 능력
(출처) 함께 만들고 같이 하는 초등 학교자율과정 p.9

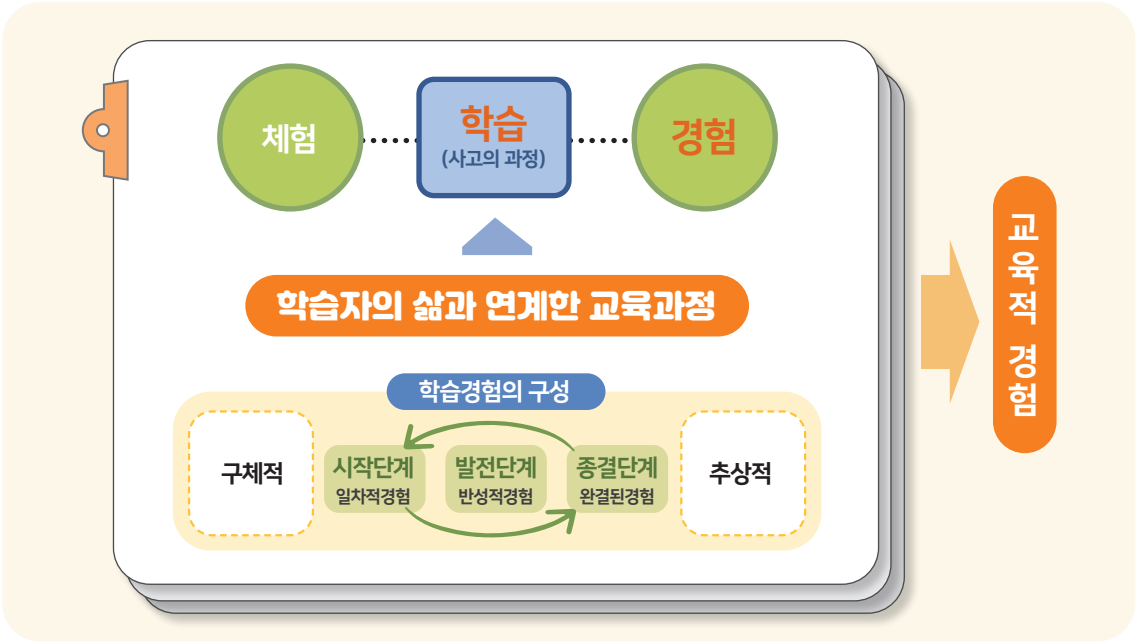
[교육과정 개발 패러다임의 전환] 학습자의 성장을 도모하기 위해 **의미 있는 학습경험을 다양화**하는 **유연한 교육과정 설계**가 필요합니다.

[다양한 학습경험 설계] 유연한 교육과정은 경험의 계속적 성장을 돕는 교육과정으로, 교사의 교육적 상상력을 기반으로 학습경험을 끊임없이 통합하는 과정을 통해 **학습자의 교육적 성장**을 가능하게 합니다.

유연한 교육과정 설계

1. 의미 있는 학습경험의 다양화

가. 체험에서 경험으로 나아가기

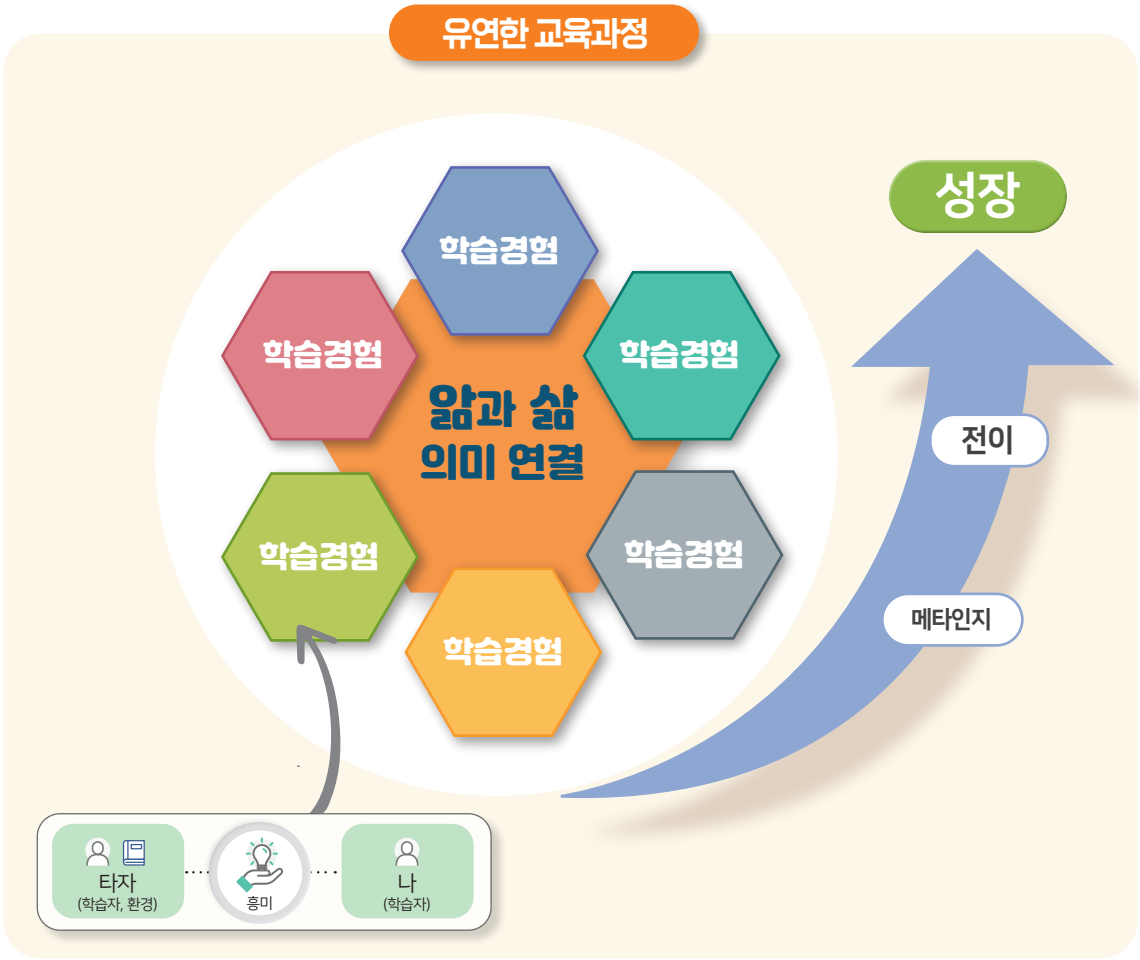


체험은 감각적 인식에 초점을 두고 있으며, 직접적이고 일차원적입니다. 학습자가 주체가 되어 주변의 여러 대상과 환경 속에서 능동적으로 행하며, 행위와 결과 간의 관계를 파악하는 사고의 과정을 통해 유의미한 경험이 됩니다. 체험은 학습자의 삶과 연계한 교육과정을 통해 자신과 타자를 모두 아우르는 관계 속에서의 의미 있는 경험으로 발전할 수 있습니다.

학습경험은 사고의 과정이 포함된 의미 있는 경험으로 세 단계의 과정으로 확장되어 갑니다. 일차적 경험은 언어나 상징적 수단으로 파악하는 것이 아닌 감각적 경험의 총합으로 일어나는 경험입니다. 반성적 경험에서는 일차적 경험의 단계에서 더 나아가 겪었던 경험의 특성을 언어로 표현하고 논리적으로 분류합니다. 완결된 경험은 경험의 최종 결과가 지금까지 이루어진 모든 경험 요소들이 통합된 하나의 완결된 상태가 된 것을 의미합니다. 이는 구체적인 사물이나 대상을 다루는 경험에서 추상적인 경험으로 나아가는 과정입니다. 경험의 확장을 통해 의미 있는 학습경험으로 구성되고 완결된 경험이 새롭게 이어지는 일차적 경험에 영향을 주거나, 앞의 두 경험이 동시에 완결된 단계의 경험에 순환적으로 영향을 주기도 합니다.

교육적 경험은 의미 있는 학습경험의 다양화 과정을 통해 이루어집니다. 다양한 학습경험들은 학습자의 교육적 성장이 가능하도록 합니다. 성장은 삶의 특징이며, 교육은 성장과 동일시될 수 있습니다. 하지만 모든 경험이 성장을 촉진하지 않으며, 여러 경험 중에 성장을 지원하는 경험이 교육적 경험이 됩니다. 학습자의 경험이 외적 상황과 상호작용하여 이전의 경험보다 성장하며 동시에 이후의 경험의 성장에도 영향을 미칠 수 있을 때, 이를 교육적 경험이라고 할 수 있습니다. 경험의 성장은 경험의 상호작용과 계속적 경험으로 가능합니다.

나. 학습경험을 통한 성장



학습경험은 외부로부터 주어진 것이 아닌 학습자 내부로부터 스스로 앎과 삶의 의미를 연결하고 창출하는 과정이 되어야 합니다. 학생들이 직접 겪는 삶의 문제들을 중심으로 사고의 과정을 통해 깊이 있는 학습이 이루어지고 경험의 통합이 가능한 의미 있는 학습경험이 선정되어야 합니다. 또한 자신의 학습과정을 조절하고 성찰하는 메타인지와 특정한 맥락이나 상황에서 지식, 기능, 가치 및 태도를 통합적으로 작동시켜 복잡한 문제를 주체적으로 해결하는 전이의 과정이 되도록 학습경험을 선정해야 합니다. 이는 학문적 가치가 아닌 교육적 가치를 지닌 경험을 의미하기도 합니다.

교사는 교육적 상상력을 발휘하여 **다양한 학습기회**를 제공하는 방식으로 학습경험을 조직해야 합니다. 학생이 삶의 일상적인 경험을 앎과 연결하여 그 의미를 사고할 수 있도록, 학생의 현재 경험, 능력 및 필요에 맞게 학습경험의 목표, 내용, 과정, 결과물 등을 조직하고 변형함을 의미합니다. 단순한 교과 중심의 학습경험이 아닌 경험의 통합적 구성을 염두에 두고 유연하게 조직되어야 합니다.

학습경험은 **학생 삶에 대한 맥락적 해석**을 바탕으로 학습동기를 유지하도록 **흥미**를 고려해야 합니다. 단순히 교사가 선정된 내용을 흥미롭게 만드는 것이 아닌 학습자의 현재 관심사, 상황, 능력, 수준 및 필요 등을 고려하여 학습경험의 주제가 적절하게 선정·조직되고, 자신에게 의미 있거나 관련되어 실제 삶에 적용할 수 있는 학습경험이어야 합니다. 이럴 때 흥미는 객관적, 외적 요소인 타자와 주관적인 나를 잇는 매개 역할을 하게 됩니다. 이처럼 흥미와 교육적 가치를 고려하고 앎과 삶의 의미를 연결하는 학생들 삶과 연계된 학습경험 설계를 통해 학생들은 성장하게 됩니다.

1) 학습자의 교육과정으로 설계하기



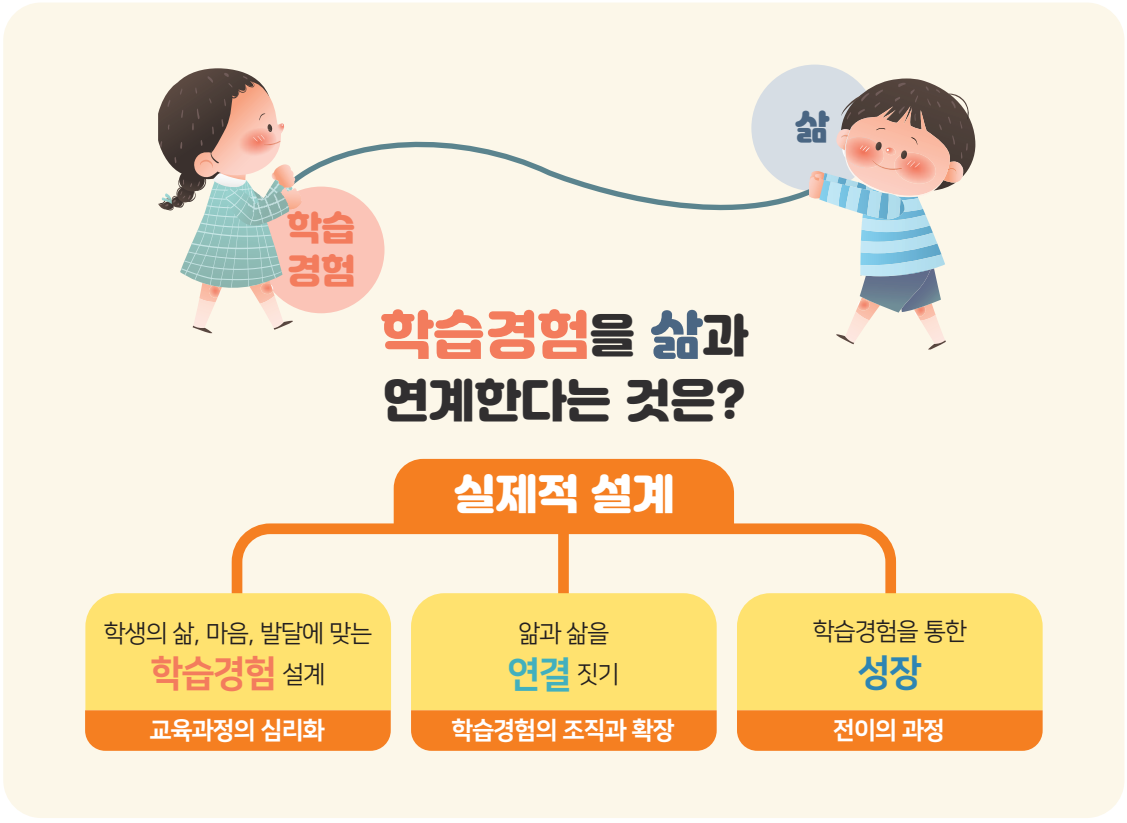
교육자의 교육과정은 합리적이고 논리적인 사고를 바탕으로 체계성을 띄며 연역적으로 조직됩니다. 교육자의 교육과정은 추상적이고 이론적인 내용의 형식을 다루며, 사고의 결과를 중시하고, 결과를 설명하는데 유용합니다. 인류가 지식을 발전시켜 온 합리적 사고방식의 형태를 하고 있으나, 학생 삶의 맥락과 상황을 고려한 교육과정이 아니기에 학습자가 바로 이해하기 어렵습니다. 따라서 학습자의 교육과정으로 설계하고 조직할 필요가 있습니다.

학습자의 교육과정은 학생의 발달(심리)을 고려하여 학습경험을 설계하고 실천하는 교육과정으로 구체적 활동인 놀이와 일을 바탕으로 귀납적으로 조직됩니다. 학습자의 교육과정은 삶 속 구체적인 상황에서 실제로 행해지는 사고를 뜻하는 실제적 사고의 흐름에 따라 조직되며, 사고의 과정이 중시되고 결론에 도달하는데 유용합니다. 학습자들은 자신의 삶과 관련되고 의미가 있기에 흥미를 가지고 능동적으로 학습에 참여합니다.

교사교육과정은 학생들의 삶의 맥락 속에서 언어적 상호작용을 고려하며, 다양한 의사소통 양식을 바탕으로 경험의 시공간을 연결하고 확장시킵니다. 학습자의 경험은 구체적 활동에서 시작하여야 하며, 학습자가 마주하는 경험을 언어적 상호작용을 통해 점진적으로 확대하고, 합리적이고 논리적인 사고가 이루어지도록 설계해야 합니다. 체계적이고 연역적인 '교육자의 교육과정'과 삶을 바탕으로 한 구체적인 '학습자의 교육과정'은 교사교육과정을 통해 순환됩니다.

★ **언어적 상호작용**
① 정보의 제시 방식을 학습자에 맞게 설정 ② 다양한 방식의 표상 수단을 제공
③ 음성 언어, 문자 언어, 몸짓 언어, 비언어, 수식 언어, 기호, 매체 등

2) 학습경험을 삶과 연계하기



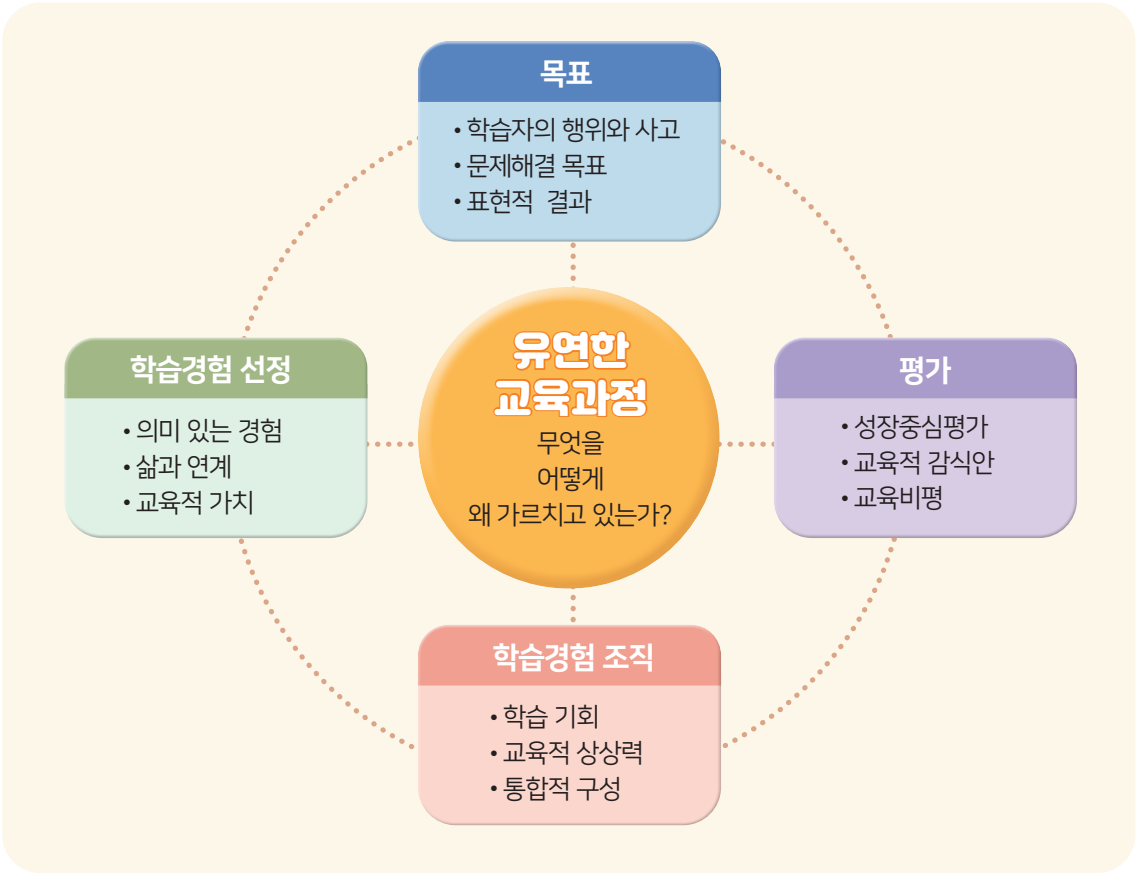
- **교육과정의 심리화**는 학습자의 일상생활의 경험에 초점을 둔 '학습자의 교육과정'에서 출발하여 교육과정의 내용을 심리적으로 조직해야 함을 의미합니다. 교육과정은 학생의 삶을 바탕으로 학생 개인의 마음과 연결되고, 학습자의 발달에 맞는 학습경험으로 설계되어야 합니다.

- 학습경험은 **앎과 삶을 연결 지음**으로써 확장될 수 있습니다. 앎과 삶을 연결 짓는다는 것은 앎을 학습자의 현재 시간뿐만 아니라 과거와 미래, 학교와 학교 밖 등 여러 공간과 연결함을 의미하기도 합니다. 또한 학습경험의 조직·확장은 학습경험을 점진적으로 재구성하는 과정을 통해 이루어집니다. 깊이 있는 학습을 통해 새로운 경험을 기존의 경험과 관련짓는 사고의 통합이 이루어지고, 자신의 사고 과정을 인지하고 조절·반성하는 메타인지를 적용하여 삶 속의 문제를 해결하는 전이의 과정이 되어야 합니다.

- 학습경험은 **학생의 성장을 위한 과정**이 되어야 합니다. 이를 위해 학습자의 삶, 마음, 발달을 고려한 의미 있는 학습경험을 다양하게 조직·확장하는 교육과정으로 설계해야 합니다. 이는 교사와 학생들이 생성한 경험을 교육과정으로 만들어 내는 방식에 초점을 두며, 교육과정을 실제적으로 설계해야 함을 의미합니다.

> ★ **실제적 설계**
> 학교에서 배우게 되는 연역적 지식을 학습자의 삶과 세계에 연결 짓고, 의미 있는 학습경험이 일어나도록 통합적으로 설계하는 것
> – 학습경험의 과정을 고려하고
> – 학습경험이 학생의 실제 삶 혹은 이와 유사한 상황과 연계되며
> – 학생들이 상호작용할 수 있는 기회를 제공하는 설계

2. 설계의 실제



의미 있는 학습경험 다양화로 유연한 교육과정 설계

학습에서 중요한 것은 학습자가 '실제로 경험한 세계'입니다. **학습자의 성장을 도모하기 위해 의미 있는 학습경험을 다양화하는 유연한 교육과정 설계**가 필요합니다.

성장을 지원하는 학습경험은 구체적이고 실제적인 것에서 시작하여 추상적이고 이론적인 것으로 구성되어야 하며, 특히 **경험 세계의 본질을 통찰하고 학습경험을 구성하는 교사의 교육적 상상력**이 중요합니다.

의미 있는 학습경험이 일어나기 위해서는 ① 학습자의 능동적인 행위, ② 행위 결과, ③ 행위와 결과 간 관계를 파악하는 사고작용이 활발하게 이루어질 수 있도록 **유연한 교육과정으로 설계**되어야 합니다.

유연한 교육과정은 경험의 계속적 성장을 돕는 교육과정으로, **학습경험을 끊임없이 통합하는 과정을 통해 학습자의 교육적 성장**을 가능하게 합니다.

가. 목표

학습경험을 다양화하기 위한 목표는 문제해결 목표(problem-solving objective) 또는 표현적 결과(expressive outcomes)로 설정할 수 있습니다. 행동적 목표는 수업과 평가를 포함한 교육과정을 '목적지로 가는 길'로 수단화하지만, 문제해결 목표와 표현적 결과는 과정에 초점을 두고 '길 위에서의 경험'으로 교육과정을 마주하게 합니다. 따라서 **목표가 반드시 수업 전에 선행될 필요가 없으며, 수업의 과정에서 목표가 형성**되기도 합니다.

- 단순한 경험을 넘어 교육적 의미를 지닌 학습경험이 되기 위해서는 **학습자의 행위**에 초점을 두어야 합니다. 지식의 체계적인 전달을 통해 수동적으로 겪는 경험이 아니라 학습자가 능동적으로 행위 하여 그 결과를 겪고, 사고의 과정을 통해 행위와 결과의 상호관계를 지각할 때 의미 있는 학습경험이 일어난다고 볼 수 있습니다. 따라서 교사는 학습자에게 배울 것을 주는 것이 아니라 할 일을 제공해야 합니다. 학습경험을 다양화하기 위한 목표로 문제해결 목표와 표현적 결과를 설정합니다.
- **문제해결 목표**란 학생들이 해결해야 할 문제를 제시하는 것입니다. 학습자는 삶과 연계된 문제를 해결하는 과정에서 간학문적, 탈학문적으로 지식을 융합하고, 다양한 문제해결 전략을 선택하는 능동적인 문제 해결자의 역할을 경험하게 됩니다.
- **표현적 결과**란 교육적 경험에 알맞은 환경을 의도적으로 제공함으로써 얻어지는 교육과정의 결과입니다. 다양한 교육경험이 선행되고 이 과정에서 유의미한 목표를 선정하거나 만들어내는 것이 가능합니다. 수업의 과정에서 목표를 정립해가는 것입니다. 목표는 언제든지 변형 가능한 것이며, 수업의 과정에서 풍부한 표현적 결과가 나올 수 있는 환경을 조성하는 것이 중요합니다.

나. 학습경험 선정(내용)

교사는 개인, 사회, 교과의 세 원천으로부터 내용을 추출해야 합니다. 이 과정에서 교사는 전통적 교과만을 교육내용으로 선정하는 데에서 벗어나 '잠재적 교육과정', '영 교육과정' 등을 고려해야 합니다. 또한, 학습자에게 부단한 교육적 경험을 제공함으로써 학습자의 경험이 정체하지 않고 계속적으로 성장할 수 있도록 하기 위해서는 '학문적 가치'가 아닌 **'교육적 가치'에 근거하여 교육내용을 선정**해야 합니다.

- **학생들의 변화**는 단순히 교과의 내용뿐만 아니라 교사 및 또래 집단과의 상호작용, 사회적 실천, 교육환경 등에 큰 영향을 받습니다. 교사는 이를 고려하여 의도적으로 교육실천과 교육환경 등이 학습자에게 교육적으로 의미 있도록 학습경험을 선정해야 합니다. 배울만한 가치가 있는데도 불구하고 공식적인 교육과정에 빠져있는 학습경험을 고려해야 합니다.

★ **잠재적 교육과정** ① 표면적으로 드러나지 않았지만 교사가 의도한 학습경험
② 교사가 의도하지 않았지만 학습자가 배우게 되는 학습경험
★ **영 교육과정** ① 학교가 설정한 교육목표에 부합하고 ② 학습자에게 가르칠 만한 가치가 있는 내용인데도 불구하고 ③ 학교가 가르치지 않아 학습자가 배울 기회를 갖지 못한 학습경험

- 학습경험은 **학생의 삶과 연계**되어야 합니다. 학습자의 현재 관심사, 상황, 능력, 수준 및 필요 등을 고려하여 자신에게 의미 있거나 관련되어 실제 삶에 적용할 수 있어야 합니다. 학생들이 직접 겪는 삶의 문제들을 중심으로 일상적인 경험을 지식과 연결하여 그 의미를 사고하는 과정을 통해 깊이 있는 학습이 이루어질 수 있도록 학습경험을 선정합니다.
- '교육적 가치'와 '학문적 가치'의 차이를 구분하고 **교육적 가치의 기준**에 의거하여 학습경험을 선정해야 합니다. 특정 내용이 학문적으로 가치 있기 때문에 가르치는 것이 아니라 현재 학습자의 관심과 흥미 등을 고려할 때 그 내용이 경험의 성장에 도움을 줄 수 있는 것이어야 합니다. 이러한 교육적 가치에 따라 선정된 학습경험은 학습자의 성장을 최대한 촉발시킬 수 있어야 하며, 학습자들이 일상생활에서 직면하는 문제들을 중심으로 선정·조직되어야 합니다.

★ **학습경험 선정의 준거** ① 학습자의 삶과 연계 ② 교육적 가치 고려

다. 학습경험 조직(방법)

학습경험은 삶과 연계하여 가르치고 배워야 합니다. 삶과 연계된 학습경험을 위해 학습기회는 선형적 조직이 아닌 거미줄을 치듯이 방사형으로 조직되어 제공되어야 합니다. 교사는 교육과정 상상력을 바탕으로 다양한 학습기회를 폭넓게 구성하여 학습자의 특성에 따라 학습과제나 활동을 선택하도록 합니다. **학습경험이 통합적으로 구성될 때 실제적 삶과 앎이 맥락적으로 연결**됩니다.

- 학습경험은 **다양한 학습기회를 제공하는 방식**으로 조직되어야 합니다. 학생들의 학습경험의 폭을 넓힐 수 있는 일련의 학습자료와 교육활동을 폭넓게 제공해 주는 것입니다. 학습기회는 선형적으로 구성하기 보다는 다양한 학습활동을 제공하고, 학생마다 다른 학습 결과를 습득하는 데 초점을 두는 방사형으로 구성되어야 합니다. '계획되지 않은 경험'을 이해하고 목표와 내용을 변형하는 과정을 통해 학습기회의 폭을 더욱 넓힐 수 있습니다. 모든 과정에서 교사의 교육적 상상력이 발현되어야 합니다.

- **교육적 상상력**이란 교사들이 학습자에게 의미 있는 최적의 학습경험을 제공하기 위해 교육 목표, 내용, 방법, 평가를 조직하거나 변형하는 능력을 의미합니다. 이를 위해 학생의 특성이나 학생의 주변 환경 등의 여러 가지 구체적이며 세부적인 상황을 고려해야 합니다. 교사는 교육적으로 생각했을 때 의미 있는 결과를 내기 위해서 다른 어떤 관점보다 '교육적 관점'으로 교육적 상상력을 발현하여 학습경험을 조직하고 변형하는 과정을 통해 학생이 능동적으로 수업 활동에 참여할 수 있는 환경을 제공해야 합니다.

- **학습경험의 통합적 구성**은 구조적 통합과 내용적 통합으로 이루어집니다. 구조적 통합이란 통합학년, 무학년제와 같이 학년급을 통합하여 학습경험을 조직하는 것입니다. 내용적 통합이란 교과 내·교과 간 통합, 탈교과 설계와 같이 학습의 내용을 통합하여 학생의 삶과 맥락적으로 연계된 실제적인 학습경험을 조직하는 것입니다. 구조적 통합과 내용적 통합은 융복합적으로 작동할 수 있습니다. 학습경험의 통합적 구성은 서로 다른 학습 수준과 경험을 가진 학습자들이 함께 공동의 문제를 해결하거나 다양한 학습기회를 함께 탐색하는 과정을 경험하게 합니다.

라. 평가

학습경험은 다양한 변수와 우연성이 공존하는 복잡하고 역동적인 과정입니다. 학생의 성장을 지원하는 성장중심평가를 위해서는 학습경험을 질적으로 판단할 수 있는 '교육적 감식안'과 '교육비평' 역량이 필요합니다. 교사는 학습자에게 '앎과 삶이 연계된 학습경험을 통한 성장'을 지원하는 **'맞춤형 피드백'을 제공**해야 합니다.

- **성장중심평가**란 학습의 과정과 결과에 대한 피드백을 통해 학생의 전면적 발달을 돕는 평가로 서 경쟁이 아닌 협력으로 모두의 성장을 지원하는 평가입니다. 성장중심평가는 '학습자의 주관적이고 내적인 요소와 외부 환경과의 상호작용을 통한 학습경험'의 전 과정에서 중요한 역할을 합니다. 교사는 학습자의 학습경험에 대해 교육적 감식안을 바탕으로 총체적이고 구체적으로 파악하여 학습기회의 폭을 넓혀 성장을 지원해야 합니다.

- **교육적 감식안**은 학생들의 성취 사이의 미묘한 질적 차이를 감식할 수 있는 능력을 의미합니다. 교사는 교육적 감식안을 갖추고 수업의 상호작용을 관찰하며 학습경험의 질을 판단해야 합니다. 교사는 교육과정과 수업에 대한 지식을 가지고 있어야 하며, 무엇을 관찰하고 어떻게 조사해야 할지 방법에 대한 안목을 갖고 교육에서의 가치를 판단할 수 있어야 합니다. 교육적 감식안이 질적인 것을 포착해 내는 개인적 작업이라면, 교육비평은 이를 공적으로 드러내는 일입니다. 이것은 누구나 이해할 수 있는 언어의 형태로 표현하는 공적인 작업입니다.

★ **교육비평** ① 기술 – 상황이나 행동을 자세하고 상세하게 기술
② 해석 – 기술된 정보의 의미를 이해하기 위해 다양한 맥락을 설명
③ 평가 – 기술하고 해석한 학습경험의 의미나 가치를 판단

- **학생의 성장을 돕기 위해 피드백** 주체, 학습자의 수행 수준 및 도달 기준, 피드백 목적에 따른 맞춤형 피드백이 제공되어야 합니다. 평가 결과에 대한 적절한 정보 제공과 추수 지도를 통해 학생이 자신의 학습을 지속적으로 성찰하고 개선할 수 있도록 지도해야 합니다.

교육과정 평가

1. 학습자의 성장을 지원하기 위해 학습경험을 다양화하였는가?

2. 교육적 상상력이 발현된 유연한 교육과정을 설계하였는가?

2-1. 학습자의 행위와 사고, 문제해결, 표현적 결과를 중심으로 목표를 설정할 수 있도록 설계하였는가?

2-2. 학습자의 삶과 연계하고 교육적 가치가 고려된 학습경험으로 선정하였는가?

2-3. 교육적 상상력을 기반으로 학습경험을 통합적으로 조직하였는가?

3. 학생의 성장을 지원하는 맞춤형 피드백을 제공하는가?

교육과정 참고자료

[참고 자료 탑재 경로]

- 2022 「함께 만들고 같이하는 초등 학교자율과정」 E-book https://bit.ly/3HVaJph
- 경기교육모아-학생중심교육과정-교육과정편성-교사교육과정(학교자율과정) https://bit.ly/3Aecknu
- 2022학년도 초등학교 교육과정 편성 안내 https://bit.ly/3pJ3JnZ
- 경기교사온TV_초등 함께해요! 학교자율과정 https://bit.ly/3POl0Xs

[참고 도서]

- 김재춘(2021). 교육과정 이야기. 교육과학사.
- 이형빈(2020). 교사를 위한 교육학 강의. 살림터.
- 김대현(2017). 교육과정의 이해. 학지사.

유연한 교육과정 설계 worksheet

한 눈에 알아보기

학습요구 공유 — 설문조사, 대토론회, 워크숍 등

주제 선정

- **분석** — 표면적 교육과정, 영 교육과정, 잠재적 교육과정
- **숙의** — 비전 관련성 및 교육적 가치(학생의 삶 연계)에 대한 판단

통합적 학습경험 구성

- **목표, 학습경험 선정·조직**
  - 학습자의 능동적 행위 / 학습자의 행위 결과 / 행위와 결과 간 사고작용
  - 구체적 활동
  - 언어적 상호작용 (음성·문자·몸짓·수식 언어, 비언어, 기호, 매체 등)
  - 합리적·논리적 사고

맞춤형 피드백

- 교육적 감식안과 교육비평(기술, 해석, 평가)
- 자기/동료/교사 평가 (의도하지 않은 잠재적 교육과정 평가 포함)

■ **교육과정의 심리화를 통하여** ① 학습자의 삶을 바탕으로 하며 ② 학습자의 발달에 맞도록 **학습경험을 의미 있게 조직하는 과정**

※ 워크시트는 정해진 틀이 아니며, 다양한 방법으로 학교구성원들의 집단지성을 발휘하여 창의적으로 만들어 사용할 수 있습니다.

1. 학습요구 공유

(　　)초 함께 만드는 교육과정을 위한 교육공동체 설문조사

학교 비전을 바탕으로 의미 있는 학습경험을 다양화하기 위한 (　　)학년의 유연한 교육과정을 운영하고자 합니다. 우리 학교 비전과 (　　)학년의 목표는 다음과 같습니다.

학교 비전	
(　)학년 목표	

학교, 학년 비전에 근거하여 여러분이 배우고 싶은 교육활동이 무엇인지 자유롭게 써주십시오,

※ 학년(군) 수준의 유연한 교육과정 설계를 위한 설문조사 예시

2. 주제 선정

1) 분석

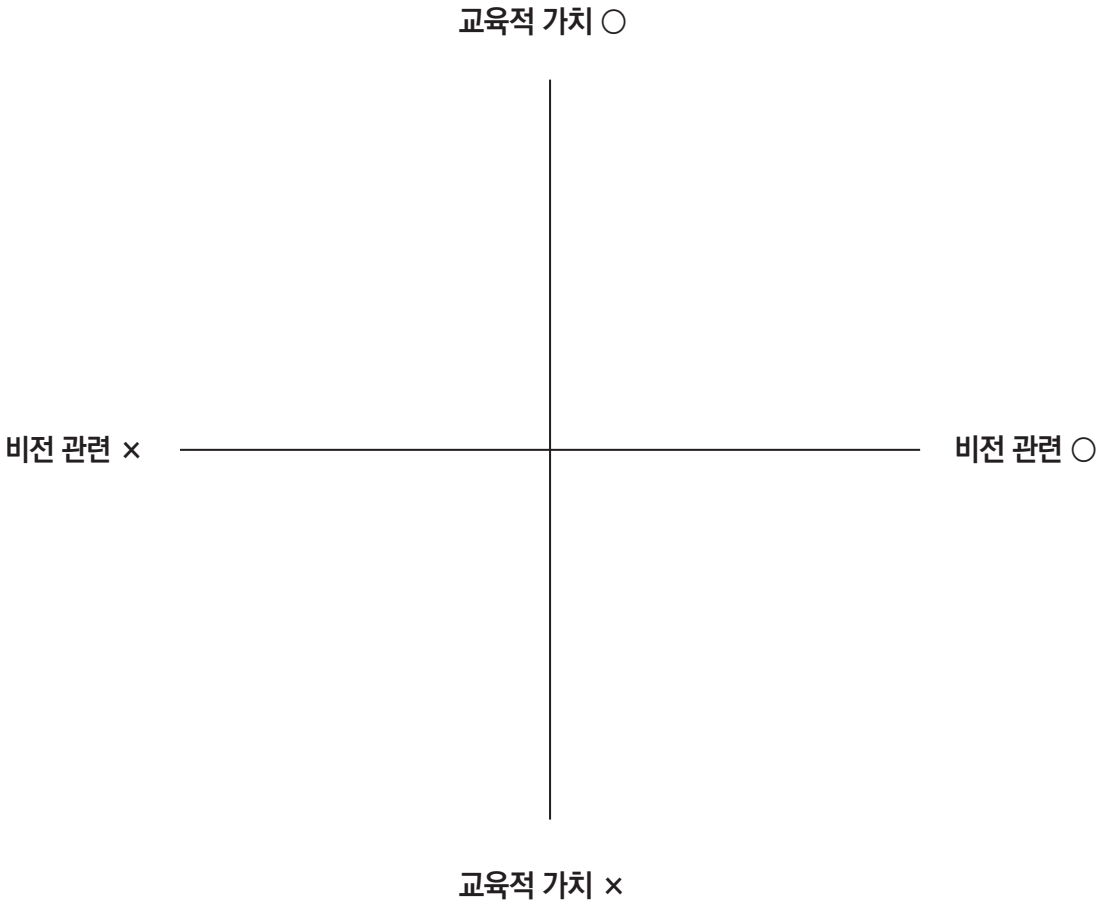
형태	학습요구
학생이 이미 배웠거나 배울 예정인 학습	
학생이 배울 기회를 갖지 못한 학습	
직접적으로 배우지 않지만 배울 것으로 예상되는 학습	



교육공동체의 요구를 세 가지 교육과정(표면적 교육과정, 영 교육과정, 잠재적 교육과정)의 형태로 분석합니다.

2) 숙의

① 비전 관련성과 교육적 가치에 따라 판단하기



영 교육과정과 잠재적 교육과정에 해당하는 학습요구, 표면적 교육과정에 해당하지만 학습경험의 질과 폭 심화를 위해 필요하다고 생각하는 학습요구 등을 교육적 가치와 비전에 따라 사분면으로 분류합니다.

② 학습경험 조망하기

구분		내용
선정된 주제		※ 비전과 관련 있고 교육적인 요소를 바탕으로 교사의 교육적 판단에 근거하여 주제 선정하기
학습경험 조망	학습자의 능동적 행위	
	행위 결과	
	행위와 결과 간 사고작용	



※ 교사가 교육적 상상력을 바탕으로 학습경험을 조망합니다.

※ 의미 있는 학습경험을 위한 세 가지 조건 이해하기

어린아이가 불이 뜨겁다는 것을 제대로 경험하기 위해서는 ① 불 가까이에 손을 대보고(능동적인 행위, trying), ② 뜨겁다는 것을 느끼면서(행위결과, undergoing), ③ 손을 대 보는 행위 때문에 뜨거움을 느끼게 되었다고 생각할(사고작용, thinking) 줄 알아야 한다(김대현, 2017).

3. 통합적 학습경험 구성

1) 학생용 워크시트

① 문제해결목표를 고려한 설계(안): 목표-학습경험 선정-학습경험 조직-평가

◈ 통합적 교육과정 학생 설계(안)

단계		내용(예시)
1	주제	미세먼지
2	〈문제해결 목표〉 질문 만들기	미세먼지 해결을 위해 우리가 무엇을 해야 할까요?
3	문제해결을 위해 무엇을 알아야 할까요? (지식·이해)	미세먼지의 정의, 원인, 피해현황, 건강과의 관계, 시기 및 계절, 해결 사례
	무엇을 해야 할까요? (과정·기능)	조사하기, 자전거 타기, 실천하기, 발표하기
	어떻게 배우고 싶나요?	인터넷 검색, 유튜브, 환경 관련 도서, 인터뷰, 현장체험학습, NIE, AI, 토론 ※ 조사/영상/실물/체험/토론/도서/기타
	문제해결 방안을 어떻게 나누고 싶나요?	어린이 뉴스 만들기, 캠페인하기 ※ 그림/음악/신체/시/영상/SNS/연극/갤러리/월드카페/기타
4	누구와 함께 해결하나요?	
5	수행(평가)과제	1. 미세먼지 정의, 원인을 다양한 방법으로 조사하기 2. 미세먼지의 피해 현황과 우리에게 미치는 영향알기 3. 미세먼지 해결을 위한 방법을 조사하고 어린이 뉴스, 캠페인 등으로 홍보하기
6	성취기준	

※ 학습의 과정에서 언제든지 수정·보완이 가능합니다.

◈ 학생주도의 학습경험 계획

차시	공부할 내용	방법	준비물/비고

② 표현적 결과를 고려한 설계(안): 학습경험 선정–학습경험 조직– 목표– 평가

◈ 통합적 교육과정 설계(안)

단계		내용(예시)
1	주제	우리 문화
2	무엇을 알고(하고) 싶나요? (지식·이해, 과정·기능)	BTS , 블랙핑크, 한식, 싸이, 오징어게임, 한글, 전통예절, 태권도, 전통놀이
	어떻게 배우고 싶나요?	인터넷 검색, 유튜브, 환경 관련 도서, 인터뷰, 현장체험학습, NIE, AI, 토론 ※ 조사/영상/실물/체험/토론/도서/기타
	배운 것을 어떻게 나누고 싶나요?	유튜브, 신문, 공연, 프리젠테이션, 책 만들기, 실습, 갤러리 ※ 그림/음악/신체/시/영상/SNS/연극/갤러리/월드카페/기타
3	누구와 함께 배우나요?	
	수행(평가)과제	1. 우리 문화를 프리젠테이션으로 홍보하기(우리문화 홍보대사) 2. 우리 음식을 만들어 보기 3.
4	〈표현적 결과〉 무엇을 배우게 될까요? /무엇을 배웠나요? /무엇을 더 하고 싶나요?	※ 활동 중이나 후에 작성할 수 있어요,

◈ 학생주도의 학습경험 계획

차시	공부할 내용	방법	준비물/비고

2) 교사용 워크시트

학교 비전		
학년 목표		
주제		
목표	문제해결 목표 / 표현적 결과	문제해결 목표 / 표현적 결과
시수 및 시기	( )시간 집중형: ( )월 ( ) 주기형:	( )시간 집중형: ( )월 ( ) 주기형:

4. 맞춤형 피드백

1) 교사용 교육비평 워크시트

번호	성명	상황이나 행동에 대한 자세한 기술	상황이나 행동의 의미를 이해하기 위한 맥락 해석	기술과 해석한 내용의 의미나 가치 판단
1	○○○			
2	○○○			



※ 교사는 교육적 감식안을 바탕으로 파악한 질적 성장을 교육비평(기록, 해석, 평가)을 통해 학생과 학부모가 잘 이해할 수 있도록 해야 합니다.

※ 교육비평의 과정에서 다음과 같은 질문을 활용할 수 있습니다.

① 상황이나 행동에 대한 자세한 기술
- 어떤 일이 있었나요?
- 중요한 사건은 무엇인가요?

② 상황이나 행동의 의미를 이해하기 위한 맥락 해석
- 그 일이 왜 발생했나요?
- 동료학생과 선생님은 그 일에 어떻게 참여하였나요?
- 학생들은 어떻게 반응하였나요?

③ 기술과 해석한 내용의 의미나 가치 판단
- 학생이 달라진 점/배운 것은 무엇인가요?
- 그 일을 더 유의미하게 만들 방법은 무엇이 있을까요?

2) 학생용 자기평가 워크시트

질문	내용
무엇을 배웠나요?	
친구와 어떤 도움을 주고 받았나요?	
이것을 배우는 것이 왜 중요한가요?	
여러분의 삶에 어떻게 적용할 수 있나요?	
느낀 점/아쉬운 점/소감 등을 적어주세요.	
선생님의 이야기	※ 학생의 자기평가 내용과 교사의 교육비평 내용을 바탕으로 개별적인 피드백을 적습니다.



학생의 자기평가를 통해 교사가 의도하지 않았지만 학생이 학습한 내용(잠재적 교육과정)을 파악할 수 있습니다.

학교자율과정
유연한 교육과정 설계로 함께 만들고 같이 합니다.

초등학교

의미 있는 학습경험 다양화로
유연한 교육과정 설계하기

지도·자문

전성화 경기도교육청 교육과정국장
김신영 경기도교육청 학교교육과정과장
정미경 경기도교육청 초등교육과정기획담당 장학관

기 획

길수경 경기도교육청 초등교육과정기획담당 장학사

집 필

이수현 이천매곡초등학교 교감
권현선 백운호수초등학교 수석교사
임재일 서원초등학교 교사
이근식 검산초등학교 교사
정나라 천일초등학교 교사
박세훈 용머리초등학교 교사
최지후 별망초등학교 교사

발행일
2022년 9월
발행 및 편찬
경기도교육청 학교교육과정과

저작권자
경기도교육청(www.goe.go.kr)

※ 이 책의 저작권은 경기도교육청에 있으며 일부 또는 전부의 무단 복제를 금합니다.

초등학교

의미 있는 학습경험 다양화로

유연한 교육과정 설계하기

경기도교육청
GYEONGGIDO OFFICE OF EDUCATION