

원격수업을 활용한 학생평가의 절차와 사례

원격수업 학생평가 사례 자료집

체육·예술 | 생활·교양



CONTENTS

1. 원격수업 학생평가 사례 - 체육·예술	11
중학교	12
고등학교	114
2. 원격수업 학생평가 사례 - 생활·교양	133
중학교	134
고등학교	159





원격수업 유형

실시간 쌍방향 수업

콘텐츠 활용 중심 수업

과제 수행 중심 수업

기타 원격 수업

원격수업 평가유형

I

수업 중 관찰·확인 가능형
(원격 수업 중 실시간 쌍방향 화상 수업을 통해 관찰·확인)

II

수업 후 관찰·확인 가능형
(원격 수업 후 제출한 동영상 과제를 통해 관찰·확인)

III

수업 후 관찰·확인 불가형
(원격수업 후 제출한 과제물을 활용하여 등교수업에서 관찰·확인)

IV

수업 중 관찰·확인 불가형
(원격수업 중 실시간 자료를 활용하여 등교수업에서 관찰·확인)

POINT

※ 본 자료집은 원격수업 학생평가 사례 발굴 및 공유를 통한 원격수업 학생평가 내실화 및 원격수업 질 제고를 위하여 제작되었습니다. 현장에서 교사들이 계획하고 실시한 다양한 원격수업 학생평가 사례를 통해 원격수업 학생평가 설계 및 실시에 도움이 되기를 기대합니다.

※ 본 자료집에 수록된 사례는 2020학년도 각 시도별 원격수업 학생평가 사례를 수합하여 만든 자료집입니다. 해당 자료는 예시 성격의 자료로서, 이를 활용 및 재구성하여 활용하실 수 있습니다.

I. 원격수업 학생평가의 이해

1. 원격수업에서의 학생평가 배경

- 온라인 개학을 통한 원격수업 도입을 계기로, 기존 교실 중심 교육을 넘어 새로운 교육 체계 전환에 대한 관심이 증가하고 있습니다. 이러한 변화는 혁신적 교육과정 및 교수학습법 도입 등 온·오프라인을 연계한 미래 교육을 향한 도약의 계기가 될 수 있을 것으로 기대됩니다.
- 이전에도 온라인 교육 혹은 온·오프라인 교육을 병행하는 스마로그형¹⁾ 교육의 필요성이 강조되어 왔지만, 이에 대한 구체적인 논의가 이루어지지는 못했습니다. 하지만 원격수업이 전면적으로 도입되면서 원격수업에 낯설었던 교사들도 온라인 시스템 활용에 익숙해지는 계기가 되었고, 나아가 학교 현장에서는 원격수업과 관련된 전문성이 더욱 요구되고 있습니다.
- 원격수업의 도입은 학교 교육과정 전반에 변화를 가져왔습니다. 가장 큰 변화는 교실에서 찾아 볼 수 있습니다. 온라인 상 다양한 교수학습 자료를 재구성하고, 직접 제작하며, 온라인을 통해 상시 소통하는 방식의 다양한 원격수업이 진행되고 있습니다. 이러한 수업의 변화는 과정중심 평가라는 학생평가의 기본 원칙과 아래에서 학생평가에 대한 새로운 접근을 요구하고 있습니다.
- 원격수업을 활용한 학생평가는 등교수업 학생평가와 마찬가지로 평가 내실화와 평가 공정성 확보라는 두 관점에서 접근해야 합니다. 교육과정-수업-평가기록의 일체화의 구현과 과정중심 평가라는 맥락 속에서 교사와 학생이 시·공간적으로 함께 할 수 없는 상황적 제약을 고려하여 평가의 공정성 확보 방안과 원격수업·평가 내실화에 대하여 고민해야 합니다. 이를 위해 교사의 원격수업 학생평가 특징에 대한 이해와 계획적인 평가 설계와 시행, 결과의 활용이 필요합니다.

1) smalogue. smart+analogue 의 합성성어로 온라인 오프라인 교육이 유기적으로 결합한 교육의 형태

2. 학생 참여형 원격수업 학생평가

가. 원격수업 학생평가의 특징

1) 학생의 성취수준에 따른 개별 학생 맞춤형 학습지원

- 학생들의 성취수준에 따른 수준별 학습 콘텐츠 제공 등 수준별 수업 설계와 평가가 가능합니다.
- 수준별 학습 콘텐츠 제공을 통하여 기초학력 보완과 맞춤형 심화 학습과 평가 등 학생 맞춤형 교육이 가능합니다.

2) 학생 평가 자료의 체계적 관리

- 학습관리시스템(LMS, Learning Management System)을 통해 학사관리(출결 확인, 학습 진도 관리, 과제 제시, 채점 결과 등)의 효율성을 높일 수 있습니다.
- 학습관리시스템(LMS)상에 누적된 자료를 활용하여 학생들의 학습 이해도를 체계적으로 분석·평가하고 그 결과를 수업 설계에 반영할 수 있습니다.

3) 실시간·비실시간 의사소통 및 상호 피드백

- 교사-학생, 학생-학생 간 실시간 쌍방향 의사소통 및 댓글 등을 통한 실시간/비실시간 의사소통이 가능합니다.
- 학생들과 동시적·비동시적 상호작용을 통해 시간과 공간의 제약을 넘어선 소통이 가능하며 학습관리시스템(LMS), 학급 SNS, 패들릿 등 다양한 경로를 통해 개별 피드백을 줄 수 있습니다.

나. 원격수업 학생평가의 유의점

1) 공정성 및 투명성 확보

- 평가의 공정성 및 투명성을 확보하기 위하여 학생이 제출한 과제의 수행 주체 및 과정을 교사가 직접 관찰·확인할 수 있어야 합니다.
- 등교수업과 연계하여 운영할 때는 원격수업에서 작성한 과제물 자체(완성도 등)를 평가하기보다는 등교수업 내에서 학생이 보여준 성취도, 태도, 참여도, 수행 역량 등을 평가하고 기재해야 합니다.

2) 교육격차 최소화 및 접속 환경 고려

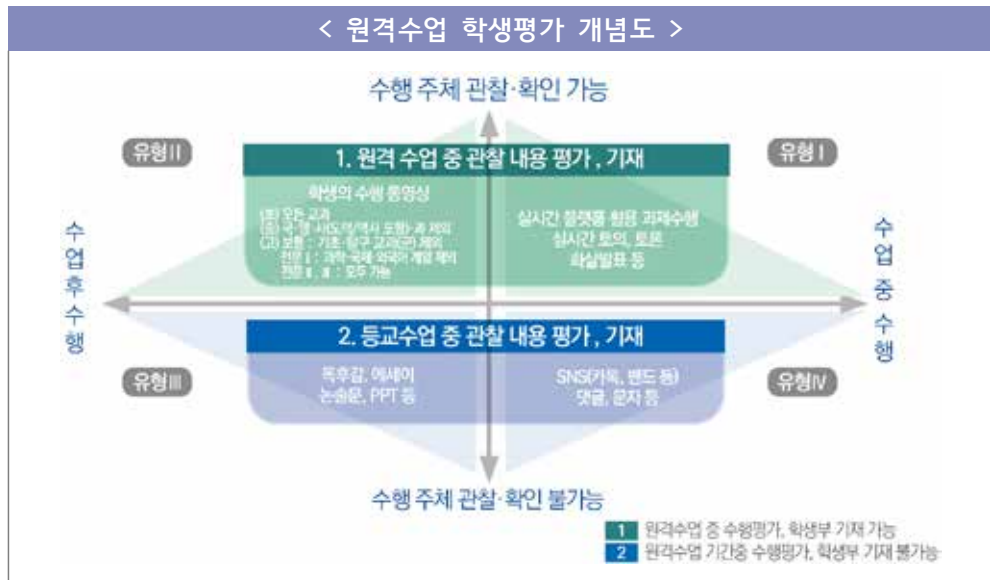
- 학생의 원격수업 교육환경, 가정지원 등의 차이로 인해 발생하는 교육격차를 보완할 수 있도록 원격수업 환경 점검 및 교육격차 해소 사업과 연계하여 학생 맞춤형 지원 방안을 마련합니다.
- 수행평가 시 학생의 접속 환경에 따라 접속 장애가 발생하거나 학생이 수행평가 당일 수업에 참여하지 못하는 경우, 인정점 부여 및 응시 기회 부여 등에 대해 사전에 방안을 마련하고 시행 전에 안내할 필요가 있습니다.

3) 보안사고 예방 및 개인정보활용동의 필요

- 학생이 제출한 자료(동영상, 과제물 등)에 학생 개인정보가 포함될 수 있으므로, 학기 초 개인정보활용동의서를 받아 보관할 필요가 있습니다.
- 학생이 제출한 자료(동영상, 과제물 등)에 대한 활용, 보관 등에 대한 보안대책을 마련해 두어야 합니다.

3. 원격수업의 학생평가 유형

원격수업 학생평가는 과제의 수행 시기와 수행 주체 관찰·확인 가능 여부에 따라 크게 네 가지로 유형을 구분할 수 있습니다.



가. 평가유형 I

- 수업 중 관찰·확인 가능형
 - 교사가 실시간 쌍방향 화상 수업을 통해 직접 관찰·확인한 학생의 수행 과정 및 결과를 평가하거나 학생부 기재 가능

준비 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 인터넷이 연결된 PC, (웹캠이 설치된) 노트북, 태블릿, 스마트폰 • 마이크, 웹 카메라, 스마트폰 거치대 • 교사, 학생의 실시간 쌍방향 화상 수업(회의) 프로그램 사용법 숙지
유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 기기 문제, 접속 환경 장애 등 예상치 못한 상황으로 인하여 평가에 참여하지 못할 경우를 대비하여 재평가 실시 방안(평가 횟수 조정 등)을 사전에 계획하고 학생과 학부모에게 안내하여야 합니다.
예시	<ul style="list-style-type: none"> • 원격수업 유형: 실시간 쌍방향 화상 수업 • 수행평가 유형: 화상 구술발표, 토의토론, 실기적용 등 <ul style="list-style-type: none"> - 실시간 쌍방향 화상 수업 시 이루어지는 토론 활동을 관찰하여 평가 가능 - 음악교과 가창활동, 영어 발음 및 챗트 등에 다양하게 활용 가능

나. 평가유형 II

- 수업 후 관찰·확인 가능형
 - 원격수업 후 학생이 제출한 동영상 등을 통해 교사가 직접 관찰·확인한 학생의 수행평가 결과를 평가하거나 학생부 기재 가능

준비 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 촬영이 가능한 영상장비, 스마트폰, 태블릿 등 • 영상 업로드를 위한 인터넷 연결, 스마트폰 거치대
유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 제출한 영상에 평가요소에 대한 학생의 수행 과정과 주제 확인이 명확히 나타나도록 평가 계획을 구체화해야 합니다. 학생에게 수행 과정에 대한 영상촬영 방법 안내와 도움자료 제공 등을 통하여 영상 촬영에 따른 유불리가 발생하지 않도록 합니다. • 편집 프로그램을 사용하여 결과물을 변형시키는 일이 발생하지 않도록 원본 동영상을 제출하도록 안내하고, 동영상으로 인한 효과가 평가에 반영되지 않도록 합니다. • 연습 시간 및 기회의 균등을 위해 평가 제출 기한을 정확히 지키도록 안내합니다. 전송이 어려운 경우 영상 제작 날짜를 통해 확인할 수도 있습니다. • 학습관리시스템(LMS)에 업로드, 메일, SNS 등으로 해당 영상을 제출하도록 하며, 제출된 영상에 대한 보관 방법(온라인 클라우드, 외장하드 등), 관리대책 등을 수립하여 학업성적관리규정 및 교과(학년)별 평가 계획에 반영합니다.
예시	<ul style="list-style-type: none"> • 원격수업 유형: 실시간 쌍방향 화상 수업, 콘텐츠 활용 중심 수업, 과제 수행 중심 수업, 기타 원격수업 • 수행평가 유형: 구술발표, 실기적용 등 <ul style="list-style-type: none"> - 학생이 제출한 체육 활동 영상을 교사가 직접 관찰, 확인하여 평가 가능 - 학생 수행한 음악과 리코더 연주 영상을 교사가 직접 관찰, 확인하여 평가 가능

다. 평가유형Ⅲ

- 수업 후 관찰·확인 불가형
 - 원격수업 시 학생이 제출한 과제(에세이, 독후감, PPT, UCC 등)의 수행 주체 및 과정을 교사가 직접 관찰할 수 없는 경우 평가 및 학생부 기재 불가. 단, 등교수업(불가 시 실시간 쌍방향 화상 수업)시 해당 과제물과 연계한 수업활동을 전개한 경우 교사가 직접 관찰·확인한 내용은 평가하거나 학생부 기재 가능

준비 사항	• 인터넷이 연결된 PC, 태블릿, 스마트폰
유의 사항	• 원격수업 과제물에 대하여 피드백을 실시하고 이와 더불어 등교수업에서 수행평가의 과제와 유기적으로 연결될 수 있도록 합니다. • 원격수업 과제물의 경우 수행 주체를 확인할 수 없고 과제형 평가가 금지되어 있으므로 평가에 직접 반영할 수 없으며, 이를 활용한 등교수업에서 학습 과정과 결과에 대해 교사가 직접 관찰·확인한 것을 토대로 수행평가가 이루어져야 합니다.
예시	• 원격수업 유형: 실시간 쌍방향 화상 수업, 콘텐츠 활용중심 수업, 과제 수행 중심 수업, 기타 원격수업 • 수행평가 유형: 구술발표, 토의토론, 실기적용, 프로젝트, 포트폴리오, 서·논술형 등 - 원격수업을 통한 체육과 체력 기르기, 줄넘기 체크리스트 안내 및 수행 기회 제공 후 학교에서 연계된 수업 및 측정을 통해 평가 가능 - 원격수업 중 작성한 실험 계획서를 통해 등교수업에서 직접 실험을 실시하고, 그 과정 및 결과 평가 가능

라. 평가유형Ⅳ

- 수업 중 관찰·확인 불가형
 - 원격수업 시 학생이 실시간 작성한 자료(문자메시지, 댓글, SNS 메시지 등)의 수행 주체 및 과정을 교사가 직접 관찰할 수 없는 경우 평가 및 학생부 기재 불가. 단, 등교수업(불가 시 실시간 쌍방향 화상 수업)시 해당 자료 및 교사 피드백과 연계한 수업활동을 전개한 경우 교사가 직접 관찰·확인한 내용은 평가하거나 학생부 기재 가능

준비 사항	• 인터넷이 연결된 PC, 태블릿, 스마트폰 • 교사와 학생이 원격수업에 사용되는 프로그램 활용 방법 숙지
유의 사항	• 원격수업 중 학생이 실시간으로 작성한 자료에 대한 피드백을 실시하고 등교수업의 수행평가 과제와 유기적으로 연결될 수 있도록 하여야 합니다. • 원격수업 과제물의 경우 수행 주체를 확인할 수 없고 과제형 평가가 금지되어 있으므로 평가에 직접 반영할 수 없으며, 이를 활용한 등교수업에서 학습 과정과 결과에 대해 교사가 직접 관찰·확인한 것을 토대로 수행평가가 이루어져야 합니다.
예시	• 원격수업 유형: 실시간 쌍방향 화상 수업, 콘텐츠 활용중심 수업, 과제 수행 중심 수업, 기타 원격수업 • 수행평가 유형: 구술발표, 토의토론, 실기적용, 프로젝트, 포트폴리오, 서·논술형 등 - SNS를 통하여 음악교과 가사 바꾸기 활동을 하고 등교수업에서 가장한 내용 평가 가능 - 원격수업 시 채팅 기능을 통해 토론한 내용을 바탕으로 등교수업에서 3:3 토론을 진행하고, 그 활동을 관찰하여 평가 가능 - 원격수업 시 댓글을 활용하여 모둠별 단편극 대본을 구성한 후 등교수업에서 모둠별 단편소설 창작 활동을 실시하여 교사가 관찰·확인 사항에 대한 평가 가능

※ 원격수업 유형

운영 형태	주요 내용
실시간 쌍방향 수업	<ul style="list-style-type: none"> • 실시간 온라인 대면 또는 비대면(관계소통망 대화방 등)으로 교사·학생 간 교수·학습활동 및 피드백이 이루어지는 수업
콘텐츠 활용 중심 수업	<ul style="list-style-type: none"> • (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	<ul style="list-style-type: none"> • 교사가 온라인으로 교과별 성취기준에 따라 학생의 자기주도적 학습내용을 맥락적으로 확인 가능한 과제 제시 및 피드백이 이루어지는 수업



PART. 1

원격수업 학생평가 사례

체육·예술

평가유형 II (체육)

유형별 예시 요약			
교육과정	원격수업	원격수업 평가	기록
<p>[9채 01-05] 체력증진의 과학적 원리, 운동 내용, 관리 방법을 이해하고 자신에게 적합한 체력증진 프로그램을 계획하고 습관화한다.</p> <p>[9채 03-10] 네트형 경쟁 스포츠에서 활용되는 유형별 경기 기능과 과학적 원리를 이해하고 운동 수행에 적용하며, 운동 수행 과정에서 나타나는 문제점을 분석하고 해결한다.</p>	<p><원격수업> [1~4차시] 개인 체력 프로그램 계획 및 실천 [3~4차시] 배구 기능 동작 분석과 실천</p>	<p>[교제 1] 개인 체력 프로그램 포트폴리오 및 실천 동영상 [교제 2] 배구 기능 개인 동영상</p>	<p>체력증진 원리 및 관리 방법을 적용하여 개인 체력 수준을 고려한 프로그램 계획 및 실천을 통해 건강관리 역량을 함양함</p> <p>네트형 경쟁 스포츠(배구) 경기에 필요한 언더핸드, 오버핸드 기능의 과학적 원리(충격량 흡수)를 명확히 이해하며 연습 과정에서 나타나는 문제점을 스스로 분석하고 수정하는 과정을 통해 경기 수행 역량을 함양함</p>

1. 교육과정

교과/과목	체육	영역/단원	건강 영역 - 나. 건강과 체력 관리 경쟁 영역 - 다. 네트형 경쟁(배구)
성취기준 및 평가기준	[9채01-05] 체력증진의 과학적 원리, 운동 내용, 관리 방법을 이해하고 자신에게 적합한 체력증진 프로그램을 계획하고 습관화한다.	상	체력 증진의 과학적 원리, 운동 내용, 관리 방법을 이해하고, 자신에게 적합한 체력 증진 프로그램을 계획하고 습관화할 수 있다.
		중	체력 증진의 과학적 원리, 운동 내용, 관리 방법을 이해하고, 자신에게 적합한 체력 증진 프로그램을 계획하고 실천할 수 있다.
		하	체력 증진 프로그램을 따라할 수 있다.
	[9채03-10] 네트형 경쟁 스포츠에서 활용되는 유형별 경기 기능과 과학적 원리를 이해하고 운동 수행에 적용하며, 운동 수행 과정에서 나타나는 문제점을 분석하고 해결한다.	상	네트형 경쟁 스포츠에서 활용되는 유형별 경기 기능과 과학적 원리를 이해하고 운동 수행에 적용하며, 운동 수행 과정에서 나타나는 문제점을 분석하고 해결할 수 있다.
		중	네트형 경쟁 스포츠에서 활용되는 유형별 경기 기능과 과학적 원리를 이해하고, 운동 수행에 적용할 수 있다.
		하	조작적 상황에서 네트형 경쟁 스포츠에서 활용되는 유형별 경기 기능을 따라할 수 있다.
평가요소	<ul style="list-style-type: none"> • 개인 체력프로그램 계획 및 실천 능력 기르기 • 배구 경기 기능(언더핸드, 오버핸드) 과학적 원리 이해 및 동작 수행, 분석 능력 기르기 		
교과역량	<input checked="" type="checkbox"/> 건강 관리 역량 <input checked="" type="checkbox"/> 경기 수행 역량	<input type="checkbox"/> 신체 수련 역량 <input type="checkbox"/> 신체 표현 역량	

2. 수업

원격수업 유형	<input checked="" type="checkbox"/> (수업 유형 I) 실시간 쌍방향 수업 <input checked="" type="checkbox"/> (수업 유형 II) 콘텐츠 활용 중심 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 III) 과제 수행중심 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 IV) 기타 원격 수업 <input type="checkbox"/> 등교수업
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 체력 증진 원리 및 관리 방법을 정확하게 이해할 수 있다. • 개인 수준에 적합한 체력 프로그램을 계획하여 지속적으로 실천할 수 있다. • 네트형 경쟁 스포츠(배구) 경기 기능(언더핸드, 오버핸드)의 과학적 원리를 적용하여 동작을 분석할 수 있다.
수업 의도	<p>체육교과 특성은 신체활동을 통해 역동적인 움직임을 교사와 학생의 상호작용 속에서 학습 과정이 이루어지기 때문에 학생 성장 과정을 동영상으로 제출하고 이를 누적한다면 으로 진행된다면 학생의 성장 과정에 대한 정보를 오프라인 수업보다 세밀하게 제공할 수 있는 체육 수업에서 효과적입니다.</p> <p>첫째, 평가 유형 II는 학생이 제출한 과제를 통해 교사가 직접 관찰·확인한 수행 결과를 평가하거나 학생부에 기재하는 유형으로 교사와 학생이 콘텐츠라는 수업 결과물을 통해 객관적 의사소통의 기회를 제공하며 학생들에게 활동 과정에 대한 구체적 피드백 정보와 자신의 활동 기록을 확인할 수 있습니다.</p> <p>둘째, 평가 유형 II는 수행 주체의 움직임을 다양한 시각에서 관찰이 가능하여 학생 스스로 분석 과정을 통해 자발적 학습 능력을 신장시킬 수 있으며 제한된 학습 공간을 학생 스스로 선택하여 활용할 수 있게 되어 수업 시설, 용구, 장소 등 수업의 효율성 측면에 장점이 있습니다. 이는 자신의 생활공간을 탐색하고 학습 공간을 구성하는 능력을 바탕으로 교과와 '삶'이 연계된 수업 및 역량 함양의 기회를 제공할 수 있습니다.</p> <p>체육교과라 해서 건강에 대한 원리와 이해가 선행되지 않은 막연한 신체활동이 진행된다면 단순 경험의 학습에 불과하였습니다. 본 수업은 학생들의 건강과 경쟁 영역 학습을 통해 건강 관리 역량 및 경기 수행 역량 함양을 위한 수업을 계획하였으며 (수업 유형 II) 콘텐츠 활용 중심 수업의 특성을 반영하여 교사 주도 수업 운영 방식에서 학생 활동 중심 수업으로 전환하여 자발적 수업 참여와 교사에 의한 피드백을 통한 소통과정을 중점으로 수업을 계획하였습니다. 또한 원격수업과 등교수업이 연계된 수업 운영을 위해 교육과정 재구성으로 상호 보완적 교육요소에 중점을 두었습니다.</p> <p>[1차시] (체력증진 원리 및 관리 방법 이해, 체력 프로그램 실천) 체력증진 원리 및 관리 방법 이해를 바탕으로 교사가 제시한 체력 프로그램에 대한 학생별 동영상 콘텐츠를 제작하여 학생 동작(콘텐츠)에 대한 세부적인 정보 제공과 상호 의사소통에 중점을 두었습니다.</p> <p>[2차시] (개인 체력 프로그램 계획, 개인 체력 프로그램 실천) 학생 개인 수준을 고려한 체력 프로그램을 계획하여 전체 실천과정을 동영상 콘텐츠로 제작하여 개인 수준에 따른 체력 프로그램 선정의 적절성, 학생 성장 과정의 정보 제공에 중점을 두었습니다.</p> <p>[3-4차시] (개인 체력 프로그램 실천, 배구 기능 언더, 오버핸드 동작 분석, 배구 기능 과학적 원리 이해) (건강) 학생 개인 수준을 고려한 체력 프로그램을 계획하여 전체 실천과정을 동영상 콘텐츠로 제작하여 개인 수준에 따른 체력 프로그램 선정의 적절성, 학생 성장 과정의 정보 제공에 중점을 두었습니다.</p> <p>(경쟁) 배구 경기 기능(언더, 오버핸드)의 과학적 원리를 바탕으로 학생들의 동작을 동영상 콘텐츠로 제작하여 동작 분석 과정을 통해 상호작용하여 학생 성장 과정 확인에 중점을 두었습니다.</p>



3. 평가

원격수업 활용평가	<input checked="" type="checkbox"/> (평가 유형 I) 수업 중 관찰·확인 가능형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 II) 수업 후 관찰·확인 가능형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 III) 수업 후 관찰·확인 불가형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 IV) 수업 중 관찰·확인 불가형				
평가 과제(명)	타당한 근거를 들어 토론하기				
평가 의도	실제 토론을 수행해 보는 활동을 통해 수업 시간에 토론 형식을 익히고 교사의 피드백을 통해 발전시켜 온 듣기·말하기 역량을 확인해 볼 수 있습니다. 토론하는 과정에서 논거의 신뢰성, 타당성, 공정성을 고려하며 비판적 사고 역량을 신장시킬 수 있고, 동료 간 피드백을 통해 자신의 수행에 대한 부족한 면을 깨닫고 발전시킬 수 있는 계기로 삼을 수 있습니다.				
수행평가 과제	평가영역 (교과영역/교과역량)	평가요소	평가방법		
			평가유형	평가주체	평가방식
[과제1]-평가유형 I	듣기·말하기/ 비판적사고 역량, 자료·정보 활용 역량, 의사소통 역량	<ul style="list-style-type: none"> 토론 쟁점을 파악하고 찬반에 대한 근거를 논리적으로 구성하기 토론 활동을 적극적으로 참여하여 자신의 의견 말하기 	토의·토론	교사평가/ 동료평가	개별 수행/ 조별 수행

수업 장면 예시

<p>2. 읽고 토론하기</p> <p>토론</p> <p>입안, 반박, 교차질의</p> <p>중학교 3학년 국어</p>	<p>토론하기</p> <p>토론 주제: ...</p> <p>토론 질문: ...</p> <p>토론 평가: ...</p>
<p>토론하기 학습 콘텐츠 예시(교사 제작)</p>	<p>토론하기 활동지 예시</p>

평가 과제 예시

	
토론 수업 장면	교사관찰평가지

채점 기준표

채점 요소		채점 기준	
		척도	척도별 수행 특성
토론 내용	신뢰성	3	모든 주장에 출처가 정확하고 다양한 예시와 사례의 근거가 있다.
		2	대부분의 주장에 출처가 비교적 정확하고 다양한 예시 또는 사례의 근거가 있다.
		1	주장에 대한 출처가 정확한 예시 또는 사례의 근거가 전혀 없다.
	타당성	3	모든 주장이 논리적이고 설득력이 있다.
		2	몇 개의 주장이 논리적이고 설득력이 있다.
		1	논리적이고 설득력이 있는 주장이 거의 없다.
	공정성	3	말의 내용이 전반적으로 공평하고 정의로우며 소수자와 약자의 처지를 배려하고 있다.
		2	말의 내용이 어느 정도 공평하고 정의로우며 소수자와 약자의 처지를 배려하고 있다.
		1	말의 내용이 공평하지 않거나 정의롭지 않으며 소수자와 약자의 처지를 배려하지 않고 있다.
	표현력	3	전달력이 있고 눈맞춤을 유지하고, 억양과 말의 속도가 적절하다.
		2	전달력, 눈맞춤, 억양, 말의 속도가 어느 정도는 적절하나, 부족한 면이 있다.
		1	전달력, 눈맞춤, 억양, 말의 속도가 부적절하다.
토론 자세	참여도	5	토론에서 발언 횟수가 4회 이상이다.
		4	토론에서 발언 횟수가 3회이다.
		3	토론에서 발언 횟수가 2회이다.
		2	토론에서 발언 횟수가 1회이다.
		1	토론에서 발언하지 않았다.
평가 결과 활용 방안	(자기참조피드백) 연습 토론에 비해 얼마나 향상되었는지에 대한 구체적인 정보를 알려줍니다.		
평가 유의 사항	쌍방향 줌 회의실을 통해 토론하고, 토론 장면을 기록으로 남깁니다.		

차시	단계	교수·학습 활동	평가 계획
1차시 (과제 수행 중심 수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 출결 확인 및 플랫폼 활용 방법 안내 <ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠 활용 및 제출 방법 • 본시 수업의 학습 목표 안내 • 학습 활동 과정 안내 	<p>[원격수업 과제물] (체력증진 원리 및 관리 방법 활동 보고서)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 수행평가 채점 기준을 안내한다. • 체력증진 원리 및 관리 방법 보고서는 자신의 안정 및 운동 시 심박수를 통해 체력증진 원리, 관리 방법을 개인별 작성한다. • 동료들에 의하여 심박수 변화에 따른 체력증진 원리를 적용하여 동료 피드백을 제공한다. • Google classroom에 활동 보고서를 탑재한다. • 교사는 체력증진 원리 및 관리 방법에 대한 학생 보고서를 개인 단위 피드백을 한다.
	전개	<ul style="list-style-type: none"> • 체력증진 원리 및 관리 방법 설명 <ul style="list-style-type: none"> - 안정시 심박수 측정(1분) - 운동시 심박수 측정(1분) - 심박수와 체력증진 원리, 건강 관리 방법 제시 - 최대심박수 및 목표심박수 계산 방법 제시 • 체력프로그램 기본 동작 과제제시 <ul style="list-style-type: none"> - 타바타 동작 4개 동작 • 체력프로그램 기본 동작 개인 동영상 제작 <ul style="list-style-type: none"> - 타바타 동작 4개 동작 수행 개인 동영상 콘텐츠 제작 • (Google classroom) 동영상 콘텐츠 탑재 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 학생 제작 체력 프로그램 콘텐츠 평가 <ul style="list-style-type: none"> - 교사와 동료 학생이 타바타 동작을 평가 해보는 기회를 통해 동작 분석 능력 함양 • 차시학습 예고개인 타바타 동작 4개 동작 <ul style="list-style-type: none"> - 개인 체력 프로그램 계획 및 실천 	
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 수업 형태와 내용에 따른 쌍방향과 일방향 등 플랫폼 활용 방안을 융통성 있게 선정합니다. • 원격수업의 장·단점을 고려하여 학생에 대한 피드백 형태의 다양성 부여합니다. <ul style="list-style-type: none"> - 쌍방향 실시간 수업에서 동작 수행이 가능한 학생에 대해 즉시 피드백(수업 녹화) - 일방향 수업이 가능한 학생에 대해 동영상 탑재 후 피드백(동영상 제작 및 자료 탑재) * 교과수업 이외 과도한 피드백 시간 소요(교과 담당 교사 피로도 증가) • 단순 건강 프로그램 실천을 위한 신체활동은 학생들의 체력 프로그램 수업 목적인 건강 관리 역량 함양에 한계가 있어 심박수, 칼로리 소모량 등 운동 원리 실천을 통한 신체 변화를 확인할 수 있는 자각적 피드백을 연계하여 동기 유발이 필요합니다. • 학생 개인 원격 수업 환경을 스스로 구성할 수 있는 능력을 함양할 수 있도록 사전 체육 환경 조성을 위한 선행 수업 준비를 진행하는 것이 수업 운영 측면에 효과적입니다. 	
2차시 (과제 수행 중심 수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 출결 확인 및 플랫폼 활용 방법 안내 <ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠 활용 및 제출 방법 • 본시 수업의 학습 목표 안내 • 학습 활동 과정 안내 	<p>[수행평가 과제1]-평가유형 II (개인 체력 프로그램 실천 동영상 콘텐츠 제작)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 수행평가 채점 기준을 안내한다. • 학생 개인별 체력 프로그램 기본 동작 타바타 4개(스트레칭, 다리, 팔 근력, 심폐 지구력)를 구성하여 동영상 콘텐츠를 제작한다. • 교사에 의한 개인별 체력 프로그램 타바타 4개 동작을 체력 요소별로 평가하여 학생에게 피드백한다.
	전개	<ul style="list-style-type: none"> • 개인 체력 프로그램 계획 <ul style="list-style-type: none"> - 타바타 4개 동작(개인별) 개발 - 안정 및 운동 시 심박수 측정 운동 원리 비교 • 체력 프로그램 실천 	

		<ul style="list-style-type: none"> - 타바타 4개 동작 개인 동영상 콘텐츠 제작 • (Google classroom) 동영상 콘텐츠 탑재 	<ul style="list-style-type: none"> • Google classroom에 동영상을 탑재한다.
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 학생 제작 체력 프로그램 콘텐츠 평가 - 학생이 제작한 타바타 동작을 평가해 보는 기회를 통해 동작 분석 능력 함양 • 차시학습 예고(네트형 경쟁 경기 기능) - 배구 경기 기능 과학적 원리 및 동작 분석 	
	수업중유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 개인별 개발한 체력 프로그램을 수업 전 10분 동안 실천하고 기록하는 과정을 통해 동 효과를 스스로 인식할 수 있도록 포트폴리오(Google classroom)를 연계하여 작성합니다. 	
3~4차시 (과제 수행 중심 수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 출결 확인 및 플랫폼 활용 방법 안내한다. - 콘텐츠 활용 및 제출 한다. • 본시 수업의 학습 목표 안내한다. • 학습 활동 과정 안내한다. 	<p>[수행평가 과제2]-평가유형 II (배구 언더, 오버핸드 기능 동영상 콘텐츠 제작)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 수행평가 채점 기준을 안내한다. • 학생 개인별 배구 경기 기능(언더핸드 및 오버핸드) 기본 동작을 과학적 원리(시선, 팔각도, 위치, 무릎 반동, 보폭)을 고려하여 동영상 콘텐츠를 제작한다. • 교사에 의한 개인별 배구 경기 기능 동작을 과학적 원리에 근거하여 학생에게 피드백 한다. • Google classroom에 동영상을 탑재한다.
	전개	<ul style="list-style-type: none"> • 체력 프로그램 실천한다. - 타바타 4개 동작 개인 동영상 콘텐츠 제작한다. • 배구 기능(언더, 오버핸드) 동작 분석 - 배구 언더, 오버핸드 동영상 콘텐츠 제작한다. • 배구 기능(언더, 오버핸드) 과학적 원리 설명한다. - 시선, 팔 각도·위치, 무릎 반동, 보폭 • (Google classroom) 동영상 콘텐츠 탑재한다. 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 학생 제작 체력 프로그램 콘텐츠 평가한다. - 학생이 제작한 타바타 동작을 평가해 보는 기회를 통해 동작 분석 능력 함양 한다. • 차시학습 예고(네트형 경쟁 경기 기능) - 배구 경기 기능 과학적 원리 및 동작 분석한다. 	
	수업중유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> 배구 경기 기능은 과학적 원리에 적합한 신체활동 동작을 세밀하게 분석하는 과정에 초점을 둡니다. 	

3. 평가

원격수업 활용평가	<input type="checkbox"/> (평가 유형 I) 수업 중 관찰·확인 가능형 <input checked="" type="checkbox"/> (평가 유형 II) 수업 후 관찰·확인 가능형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 III) 수업 후 관찰·확인 불가형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 IV) 수업 중 관찰·확인 불가형				
평가 과제(명)	<ul style="list-style-type: none"> • 체력증진 원리 및 관리 방법을 적용한 개인 체력 프로그램 보고서 및 타바타 동영상 콘텐츠 제작하기. • 배구 경기 언더핸드, 오버핸드 기능 동작 분석을 위한 동영상 콘텐츠 제작하기. 				
평가 의도	<ul style="list-style-type: none"> • 체력증진 원리와 관리 방법을 적용한 개인 체력 프로그램 보고서 및 타바타 동영상 콘텐츠 제작합니다. 체력 증진 원리를 바탕으로 개인 체력 프로그램을 개발하여 신체 변화 과정을 포트폴리오 보고서 작성과 동영상 콘텐츠를 통해 성장 과정 확인 및 피드백 제공을 목적으로 합니다. 선천적 운동 능력의 양적 결과 차등을 위한 점수 부여보다는 해당 활동의 성취기준 달성 여부를 채점 기준으로 설정합니다. 수업 전 10분을 활용하여 개인 체력 프로그램을 지속적으로 실시하여 동영상 콘텐츠를 제작합니다. • 배구 경기 언더핸드, 오버핸드 기능 동작 분석을 위한 동영상 콘텐츠 제작합니다. 배구 경기 기능의 과학적 원리를 적용하여 개인 동작 수정 과정을 동영상 콘텐츠를 활용하여 개별적 피드백을 부여하고 운동 능력의 양적 결과에 대한 점수 부여보다 변화하는 동작 분석과정에 대한 성취기준 달성 여부를 채점 기준으로 설정합니다. 등교 시 활동과 원격수업이 연계될 수 있는 실제성에 바탕을 둔 과정중심평가를 진행합니다. 				
수행평가 과제	평가영역 (교과영역/교과역량)	평가요소	평가방법		
			평가유형	평가주체	평가방식
[과제1]-평가유형 II	건강/건강 관리 역량	개인 체력프로그램 계획 및 실천 능력 기르기	동영상 제작	교사 평가	개별 수행
[과제2]-평가유형 II	경쟁/경기 수행 역량	배구 경기 기능 (언더핸드, 오버핸드) 과학적 원리 이해 및 동작 수행, 분석 능력 기르기	동영상 제작	교사 평가	개별 수행

평가 과제 예시

			
체력증진 원리 및 관리 방법 안내	개인 체력 프로그램 포트폴리오	배구 기능 과학적 원리 안내	배구 기능 동작 분석

채점 기준표(과제1~2)

채점 요소	채점 기준	
	척도	척도별 수행 특성
체력증진의 원리와 관리	1	안정, 운동 시 심박수를 측정하여 목표심박수를 통한 자신의 체력 수준을 진단할 수 있다.
체력증진 프로그램을 계획 및 실천	2	체력증진의 원리와 관리 방법에 적합한 운동 종류를 선택할 수 있다.
	3	교사가 제시한 타바타 4개 동작을 정확하게 수행하고 동영상 콘텐츠로 제출할 수 있다.
타바타 동영상 콘텐츠 제작	4	개인 체력 프로그램 타바타 4개 동작을 개발할 수 있다.
	5	1~10차시 수업 전 5분을 활용하여 개인 체력 프로그램 타바타 4개 동작의 동영상 포트폴리오를 제출할 수 있다.
평가 결과 활용 방안	학생 '성장' 평가를 위해서는 교육과정-수업-평가-기록의 일체화를 기반으로 교육과정 성취기준 중심의 평가가 진행되어야 학생 개개인의 특성과 성장 과정을 확인할 수 있는 자료로 활용될 수 있습니다.	
평가 유의 사항	원격수업 활용 평가의 양호도를 확보하기 위해서는 평가 시기, 내용, 환경의 재구성 과정을 통해 계획된 평가계획의 과정을 학생들에게 사전에 안내하고 제한 사항을 조율하는 과정이 반드시 선행되어야 합니다.	

채점 기준표(과제2)

채점 요소	채점 기준	
	척도	척도별 수행 특성
배구 경기 기능의 과학적 원리	1	배구 언더핸드 동작의 무릎 반동, 보폭, 시선, 팔의 각도에 대해 과학적 원리를 정확하게 말할 수 있다.
	2	배구 언더핸드 기능 동작 20회 수행을 동영상 콘텐츠로 제출할 수 있다.
동작 분석	3	배구 오버핸드 기능 동작 20회 수행을 동영상 콘텐츠로 제출할 수 있다.
	4	배구 언더핸드, 오버핸드 기능 동작 분석 과정에서 자신의 보완점을 3가지 이상 말할 수 있다.
배구 경기 동작 수행	5	배구 언더핸드, 오버핸드 기능 동작 분석 과정에서 자신의 보완점을 3가지 이상 말할 수 있다.

4. 기록

교과 세부능력 및 특기사항 기록(예시)

체력증진 원리 및 관리 방법을 명확히 이해하여 개인 수준을 고려한 타바타 체력 프로그램을 계획하고 실천하는 과정을 통해 건강 관리 역량을 함양함. 네트형 경쟁 스포츠(배구) 경기에 필요한 오버핸드, 언더핸드 기능의 과학적 원리(충격량 흡수)를 명확히 이해하며 자신의 연습 과정을 동영상 콘텐츠로 제작하여 문제점을 스스로 분석하고 수정하는 과정을 통해 경기 수행 역량을 함양함. 네트형 경쟁 스포츠(배구)의 실전 경기를 통해 경기 방법과 전략을 이해하고 경기 상황에 맞는 전략을 진단하여 창의적으로 적용함. 네트형 경쟁 스포츠(배구)를 통해 규칙을 준수하고 상대방에 대한 페어플레이 정신을 바탕으로 경기에 참여함. 스포츠 종목별(배구) 안전 규칙 보고서 및 스포츠 안전시설 장비 개발 제안서 작성을 통해 스포츠 활동에서 발생할 수 있는 안전 문제를 명확하게 이해하고 바람직한 예방 방법을 습득함.

학생부 기재 유의사항

교과 세부능력 및 특기사항은 '교육과정-수업-평가'의 일련된 과정에 대한 학생의 역량 함양에 중점을 둔 수업과 평가내용으로 작성된다면 교과를 통해 학생들의 성장 과정을 면밀히 파악할 수 있는 근거 자료로 가치가 있습니다.

평가유형 II (체육)

유형별 예시 요약			
교육과정	원격수업	원격수업 평가	기록
<p>[9체02-05] 기록 도전 스포츠의 역사와 특성을 이해하고, 경기유형, 인물, 기록, 사건 등을 감상하고 분석한다.</p> <p>[9체02-07] 기록 도전 스포츠의 경기 방법과 전략을 이해하고 경기에 활용할 수 있으며, 경기 상황에 맞게 전략을 진단하여 창의적으로 적용한다.</p>	<p><원격수업> [1~3차시] 자신의 컬링경기 스포츠중계 하기</p>	[교재] 컬링 스포츠중계하기	컬링경기를 감상하며 분석할 수 있으며 상황에 맞는 해설을 유창하게 할 수 있음

1. 교육과정

교과/과목	온라인 컬링	영역/단원	기록 도전 / 컬링
성취기준 및 평가기준	<p>[[9체02-05] 기록 도전 스포츠의 역사와 특성을 이해하고, 경기유형, 인물, 기록, 사건 등을 감상하고 분석한다.</p> <p>[9체02-07] 기록 도전 스포츠의 경기 방법과 전략을 이해하고 경기에 활용할 수 있으며, 경기 상황에 맞게 전략을 진단하여 창의적으로 적용한다.</p>	상	컬링 경기 방법을 정확히 이해하고 상황에 맞는 전략을 적용하여 경기에 참여 할 수 있으며, 컬링 경기를 감상하며 유창하게 해설 할 수 있다.
		중	컬링 경기 방법을 이해하고 전략을 적용하여 경기에 참여 할 수 있으며, 컬링 경기를 감상하며 해설 할 수 있다.
		하	컬링 경기 방법을 이해하며 경기에 참여 할 수 있으며, 컬링 경기를 감상 할 수 있다.
평가요소	<ul style="list-style-type: none"> • 컬링 경기 방법 이해하기 • 온오프라인 컬링 경기 전략 이해하고 실천하기 • 컬링 스포츠 중계 실천하기 		
교과역량	<input type="checkbox"/> 건강관리능력 <input checked="" type="checkbox"/> 경기 수행 능력	<input checked="" type="checkbox"/> 신체 수련 능력 <input type="checkbox"/> 신체 표현 능력	

2. 수업

원격수업 유형	<input checked="" type="checkbox"/> (수업 유형 I) 실시간 쌍방향 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 II) 콘텐츠 활용 중심 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 III) 과제 수행중심 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 IV) 기타 원격 수업 <input type="checkbox"/> 등교수업		
학습 목표	경기를 감상하며 스포츠 중계를 할 수 있다.		
수업 의도	<p>언택트 시대가 되면서 컨택트가 더욱 소중해졌습니다. 이는 체육수업에서 특히 그렇습니다. 평소 오프라인에서 대부분의 체육수업은 또래 학생들과 서로 협업하며 팀을 이루어 함께 게임을 즐기는 종목 중심의 수업이 일반적입니다. 반면에 각자 개별적으로 수행하는 개인 운동은 상대적으로 적었습니다. 그러나 온라인 수업이 진행되면서 반대가 되었습니다. 온라인 체육수업에서 할 수 있는 대부분의 수업은 개인 체력운동, 개인 종목 운동입니다. 온라인상에서도 서로 어우러지며 함께 즐기고 활동할 수 있는 수업 구상이 절실했습니다. 그런 면에서 컬링은 팀워크와 협력적 문제해결력이 가장 요구되는 종목 중 하나입니다. 스포츠에서 유일하게 국가대표를 팀 단위로 뽑는 것도 그 이유입니다. 또한 컬링은 빙판위의 체스로 볼릴 정도로 많은 전략과 전술 요구됩니다. 그러나 평소 컬링수업은 장소적(빙상), 실력적 이유로 전략과 전술을 활용해보기는커녕 그 '작전'을 실질적으로 체험하기도 이해하기도 쉽지 않습니다. 그래서 실제 컬링경기를 관람하더라도 작전과 전술을 이해하며 감상하기가 어려운 실정입니다.</p> <p>이를 극복하기 위해 본 컬링수업에서는 온라인 컬링게임을 활용하여 실질적인 컬링 경기와 전략 전술을 실천해보고, 자신들의 온라인컬링게임을 스포츠중계를 해보며 감상능력을 기르고자 합니다. 이 수업은 대면, 비대면 상황에 구분 없이 수업과 평가를 할 수 있도록 구성하였으며, 수업시간 내에 강의-수행-피드백-평가가 이뤄질 수 있도록 구성하였습니다.</p>		
차시	단계	교수·학습 활동	평가 계획
1~3차시 (과제 수행중심)	도입	<ul style="list-style-type: none"> 교수학습 활동에 대한 간단한 안내 준비운동 실시 	
	전개	<ul style="list-style-type: none"> 온라인컬링 게임 실시 컬링 스포츠중계를 위한 대본 작성, 경기분석 및 중계 촬영 	[수행평가 과제1]-평가유형 II <ul style="list-style-type: none"> 온라인 컬링리그를 실시하고 경기 결과 누적 기록. 팀원과 스포츠중계 녹화 영상 제출
	정리	<ul style="list-style-type: none"> 수업 성장일기 작성(구글설문지 활용) 	<ul style="list-style-type: none"> 오프라인 수업 시 형성평가 실시한다.
	수업종유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> 온라인 수업 참여도를 높이기 위해 5분~10분 단위로 활동 체크리스트 작성합니다. 온라인 수업 상호작용을 높이기 위해 온라인 협업 도구를 활용하여 활동지를 작성합니다. 온라인 컬링게임에 너무 과몰입되지 않을 정도로 수행하며 스포츠중계 활동에 초점을 맞춥니다. 	

3. 평가

원격수업 활용평가	<input type="checkbox"/> (평가 유형 I) 수업 중 관찰·확인 가능형 <input checked="" type="checkbox"/> (평가 유형 II) 수업 후 관찰·확인 가능형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 III) 수업 후 관찰·확인 불가형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 IV) 수업 중 관찰·확인 불가형				
평가 과제(명)	컬링 스포츠중계 평가하기				
평가 의도	온라인 컬링게임을 활용하여 실질적인 컬링 경기와 전략 전술을 실천해보고, 자신들의 온라인컬링게임을 스포츠중계를 해보며 감상능력을 기르고자 합니다. 이 수업은 대면, 비대면 상황에 구분 없이 수업과 평가를 할 수 있도록 구성하였으며, 수업시간 내에 강의-수행-피드백-평가가 이뤄질 수 있도록 구성합니다.				
수행평가 과제	평가영역 (교과영역/교과역량)	평가요소	평가방법		
			평가유형	평가주체	평가방식
[과제1]-평가유형 II	기록 도전/ 지식정보처리 역량	<ul style="list-style-type: none"> • 컬링 경기 방법 이해하기 • 온오프라인 컬링 경기 전략 이해하고 실천하기 • 컬링 스포츠 중계 실천하기 	실습/발표	교사평가/ 동료평가	개별수행/ 조별 수행

채점 기준표

채점 요소	채점 기준	
	척도	척도별 수행 특성
경기의 특성 경기 방법 전략 전술 이해	3	컬링 경기의 특성과 경기 방법, 전략 전술을 정확하게 발표 할 수 있다.
	2	컬링 경기의 특성과 경기 방법, 전략 전술을 발표 할 수 있다.
	1	컬링 경기의 특성과 경기 방법, 전략 전술을 부분적으로 발표 할 수 있다.
컬링 경기를 감상하고 분석 할 수 있으며 상황에 적절한 해설을 유창하게 할 수 있는가? (해설영상 동료평가 반영)	3	컬링 경기 내용, 용어, 전략을 알아듣기 쉽게 해설 할 수 있다.
	2	컬링 경기 내용, 용어, 전략을 해설 할 수 있다.
	1	컬링 경기 내용, 용어, 전략을 부분적으로 해설 할 수 있다.
평가 결과 활용 방안	온라인수업에서는 수업의 주도권이 학생에게로 가는 것이 더욱 중요하며, 학생의 상호적용을 이끌어내기 위해 지속적인 관리가 필요하였습니다. 그러나 교사의 일방적인 피드백으로는 한계가 있기에 피드백 과정을 통한 과정중심수업으로 하였습니다. 즉, 자기피드백, 동료피드백을 실시하였습니다. 학생들은 스스로 수업의 매순간 협업문서를 활용하여 자신의 활동을 체크리스트에 체크하고 자신의 성장도를 차트로 확인하였습니다. 이때 매일 누적되는 데이터를 보면서 자신과 동료의 활동을 보면서 성장도를 피드백으로 실시하였습니다. 조별로 촬영한 스포츠중계 영상을 구글사이트에 전시하여 자기, 동료평가를 실시하였습니다. 루브릭에 맞춰 자신과 동료를 1차평가 실시 한 후 받은 피드백으로 2차 영상 제작 시 활용하였습니다.	
평가 유의 사항	평가의 신뢰도를 높이기 위해 1회성 평가를 지양하고 매시간 수행 과정을 누적 평가합니다. 평가의 공정성과 투명성을 확보하기 위해 영상 평가를 실시하며 동료평가와 교사평가를 병행합니다.	

4. 기록

교과 세부능력 및 특기사항 기록(예시)

컬링경기를 감상하며 정확하게 분석 할 수 있으며 상황에 맞는 해설을 유창하게 할 수 있음.

학생부 기재 유의사항	온라인 수업으로 진행된 활동은 주체가 확인된 내용에 대해 학생부에 기재합니다. 교사는 학생의 활동한 내용을 직접 관찰한 내용과 평가에 의거하여 학생부에 기재합니다.
------------------------	---

2. 수업

원격수업 유형	<input type="checkbox"/> (수업 유형 I) 실시간 쌍방향 수업 <input checked="" type="checkbox"/> (수업 유형 II) 콘텐츠 활용 중심 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 III) 과제 수행중심 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 IV) 기타 원격 수업 <input type="checkbox"/> 등교수업			
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> 저글링 활동을 위한 나만의 저글링 공을 제작할 수 있다. 저글링 기본동작을 익히고 기량을 향상시켜 설정한 목표를 달성할 수 있다. 			
수업 의도	<ul style="list-style-type: none"> 온라인 수업을 통한 운동 기량 향상 수업을 구성할 때에는 학생 개인별 피드백 부여의 기회가 제한적입니다. 따라서 학생별 운동 학습 능력 및 수행 의지, 연습을 위한 물리적 환경 등을 고려하여 학습의 속도를 스스로 조절하고 지속적 동기유발을 하는 등 평등한 학습 기회의 제공이 가능한 콘텐츠 활용 수업을 선택하였습니다. 수업 참여에 필요한 다양한 유형의 저글링 공 만들기 방법을 영상으로 촬영·제공하여 학생들의 참여를 독려하여 학습 참여 동기를 높일 수 있습니다. 수업 동영상 촬영 및 편집을 통해 교사의 의도를 정확하고 효과적으로 표현할 수 있으며, 교과 특성 상 반복 시청 및 동작의 분석을 위한 느린 영상 등을 쉽게 표현할 수 있어 가르치고자 하는 내용을 효과적으로 전달할 수 있습니다. <p>[1차시] 저글링 소개 : 저글링의 정의, 역사, 효과 등을 소개하고 평가 내용을 공지합니다. [2차시] 저글링 제작 : 저글링 제작 방법을 알려주고 자신만의 저글링을 준비하도록 합니다. [3~6차시] 저글링 동작 연습 : 단계별 기본 동작 및 응용 동작을 소개합니다.</p>			
차시	단계	교수·학습 활동	평가 계획	
2차시 (과제 수행중심)	도입	<ul style="list-style-type: none"> 수업 준비 및 학습 내용 및 목표를 안내한다. 지난 시간 학습 내용을 간단히 확인한다. 	[수행평가 과제1]-평가 유형 II <ul style="list-style-type: none"> 나만의 저글링 공 만들기 <ul style="list-style-type: none"> 영상의 기본정보(촬영일, 수행자 본인 확인)를 확인한다. 저글링 공 제작 관련 채점 기준을 안내한다. 동영상으로 제작한 수행평가 제출 방법을 안내한다. 	
	전개	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 저글링 공 제작 방법을 안내한다. 자신의 저글링 공 제작 과정을 촬영하도록 안내한다. 		
	정리	<ul style="list-style-type: none"> 주요 내용을 요약 정리하여 설명한다. 수행평가 제출 방법 등을 안내한다. 		
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> 수업 참여를 위한 도구(저글링 공 제작 준비물)가 준비되도록 합니다. 영상 촬영 시 본인 인증을 위해 얼굴이 반드시 나오게 하고, 촬영일 확인을 위한 방안을 마련합니다.(영상 촬영 전 핸드폰의 시간, 날짜 등을 보여줌) 수행평가의 불이익을 방지하기 위해 평가 기준, 방법, 제출 기한 등을 지속 안내합니다. 		
3~6차시 (과제 수행중심)	도입	<ul style="list-style-type: none"> 수업 준비 및 학습 내용 및 목표를 안내한다. 지난 시간 학습 내용을 간단히 확인한다. 기능 숙달 과정에서 자주 발생하는 실수에 대한 피드백 제공 	[수행평가 과제2]-평가유형 II <ul style="list-style-type: none"> 저글링 기본동작(cascade) 수행하기 <ul style="list-style-type: none"> 3개의 저글링 공을 이용하여 저글링 기본동작(cascade)를 실수 없이 연속으로 수행 공을 한 번 던지고 받을 때 마다 1회 성공으로 인정 자신의 수행을 영상으로 촬영하여 제출 영상의 기본정보(촬영일, 수행자 본인 확인)를 확인하여 부정행위를 미연에 방지한다. 	
	전개	차시		내용
		3차시		저글링 공 던지기 기본동작 1단계 시범영상 제공
		4차시		저글링 공 던지기 기본동작 2단계 시범영상 제공
		5차시		저글링 공 던지기 기본동작 3단계 시범영상 제공
		6차시		저글링 공 던지기 응용동작 시범 영상 제공

	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 주요 내용을 요약 정리하여 설명한다. • 수행평가 제출 방법 등을 안내한다. • 피드백 제공 <ul style="list-style-type: none"> - 엑스퍼 플랫폼 상 쪽지 기능 활용하여 피드백 제공 - 예측 가능한
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 수업 참여를 위한 도구(저글링 공)가 준비되도록 합니다. • 영상 촬영 시 본인 인증을 위해 얼굴이 반드시 나오게 하고, 촬영일 확인을 위한 방안을 마련합니다.(영상 촬영 전 핸드폰의 시간, 날짜 등을 보여줌) • 온라인 수행평가의 불이익을 방지하기 위해 평가 기준, 방법, 제출 기한 등을 지속 안내 합니다.

3. 평가

원격수업 활용평가	<input type="checkbox"/> (평가 유형 I) 수업 중 관찰·확인 가능형 <input checked="" type="checkbox"/> (평가 유형 II) 수업 후 관찰·확인 가능형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 III) 수업 후 관찰·확인 불가형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 IV) 수업 중 관찰·확인 불가형				
평가 과제(명)	<ul style="list-style-type: none"> • 나만의 저글링 공 만들기 • 저글링 기본동작(cascade) 수행하기 				
평가 의도	<ul style="list-style-type: none"> • 학생들이 자신의 수행 과정 및 결과를 동영상으로 제출하도록 계획하여 수업 후 지속적인 관찰, 확인이 가능한 평가 유형 II 를 선택하였습니다. • 자신의 수행 영상을 촬영하여 제출하게 함으로써 폭 넓은 연습의 기회를 제공하고 수행평가에 대한 부담을 감소시키며 학생들의 도전 정신 함양 및 다 많은 성취 경험을 제공할 수 있습니다. • 수행평가는 이메일로 제출하게 하여 수행평가의 제출 정보(영상, 제출 시간 등)를 효과적으로 관리할 수 있습니다. • 이메일 답장을 통해 수행평가에 대한 제출 여부 확인, 점수 안내, 피드백 제공 등이 가능합니다. ※ 이메일 활용 시 메일 발송 여부 확인 등이 가능하여 온라인 평가 시 발생 가능한 통신 및 기기상의 문제로 인한 제출 오류 등으로 인한 불이익을 최소화 할 수 있습니다. 				
수행평가 과제	평가영역 (교과영역/교과역량)	평가요소	평가방법		
			평가유형	평가주체	평가방식
[과제1]-평가 유형 II	건강 관리 능력, 신체 수련 능력	저글링 활동을 위한 나만의 저글링 공 제작하기	실기	교사평가	개별 수행
[과제2]-평가 유형 II		꾸준한 연습을 통한 저글링 기본동작 수행하기			

평가 장면 예시

<p>[원격수업] 수행평가 안내 영상</p>	<p>[원격 수업] 저글링 기본동작 시범영상</p>
<p>[원격 수업] 저글링 공 제작영상</p>	<p>[수행평가] 저글링 수행평가 동영상(학생 제출본)</p>
<p>제출 현황</p>	<p>피드백</p>

채점 기준표

채점 요소	채점 기준	
	척도	척도별 수행 특성
[과제1] 나만의 저글링 준비하기	4	나만의 저글링 공을 직접 만들어 사용한다
	3	저글링 공을 준비한다(저글링 목적의 완제품)
	2	저글링이 가능한 물건 등을 준비(저글링 외 용도를 가진 물건)
	1	고의적 미응시
[과제2] 저글링 수행	6	20회 이상 성공하여 매우 안정적이고 정교한 수행으로 숙련자의 모습을 보여줌
	5	12회 이상 19회 이하 성공하여 상당히 안정적인 수행으로 소질을 보여줌
	4	6회 이상 11회 이하 성공하여 저글링의 감각을 익힘
	3	3회 이상 5회 이하 성공하여 저글링의 기초 기능을 습득함
	2	2회 이하 성공
	1	고의적 미응시
평가 결과 활용 방안	<ul style="list-style-type: none"> 이메일을 통해 수행평가를 확인하고 학생 개인별 이메일 회신을 통해 학생 개별 수행 제출 확인 및 동작 수행에 대한 피드백과 평가 기준에 따른 점수를 안내하였습니다. 학생들의 영상 분석을 통해 발생 빈도가 높은 실수의 유형을 분석하여 자세 수정과 관련한 동영상 제작하여 차시에 반영합니다. 수행평가 결과에 따른 수준별 피드백 자료를 제공하여 수업 시간에 배운 내용에 흥미를 잃지 않고 자발적이고 지속적으로 수행하도록 안내합니다. 	
	<ul style="list-style-type: none"> 수행평가 촬영과 관련하여 영상촬영 방법과 예시 영상을 제공하여 영상 촬영에 따른 불이익이 발생하지 않도록 합니다. 모든 평가 영상은 수행주체가 명확히 확인되도록 안내합니다. 영상의 편집 등을 통해 결과물이 변형시켜 수행 결과에 영향을 미치지 않도록 안내합니다. 기회의 균등을 위해 평가 제출 기한을 지키도록 안내하고 기한을 지키지 않는 경우 재응시 기회의 부여 여부 및 점수 처리 방법 등을 안내합니다. 평가 영상의 외부 유출을 유의하고 개인정보 활용을 위한 절차를 마련합니다. 통신 이상 및 기계 결함 등의 문제로 인한 오류 발생 시 처리 방안에 대한 방법을 마련합니다. 	

4. 기록

교과 세부능력 및 특기사항 기록(예시)

넓은 양말을 활용하여 자신만의 저글링 공을 직접 만들어 원격으로 진행된 저글링 수업에 적극적 참여 의지를 보여줌. 매 차시 설정한 목표 달성을 위해 2주간 지속적이고 적극적 참여를 통해 신체건강 및 여가 선용 등의 긍정적 생활 습관 형성으로 건강관리 능력을 기름. 자신의 수준을 알고 목표 달성을 위해 열정을 갖고 지속적으로 도전하여 저글링 케스케이드 동작을 20회 이상 수행하여 매우 안정적이고 정교한 수행으로 숙련자의 모습을 보여줌. 이를 통해 노력의 가치와 성취의 기쁨을 발견하고 자신감을 보여주는 등 신체 수련 능력을 함양.

학생부 기재 유의사항	<ul style="list-style-type: none">• 학생 개인별 수행 과정 및 결과 관찰하고 기록합니다.• 수업을 통해 얻어진 교과 핵심 역량을 기록합니다.
------------------------	---

2. 수업

원격수업 유형	<input type="checkbox"/> (수업 유형 I) 실시간 쌍방향 수업 <input checked="" type="checkbox"/> (수업 유형 II) 콘텐츠 활용 중심 수업 <input checked="" type="checkbox"/> (수업 유형 III) 과제 수행중심 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 IV) 기타 원격 수업 <input type="checkbox"/> 등교수업		
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 바른 신체 자세의 중요성을 이해하고 생활 습관으로 실천할 수 있다. • 스트레칭의 방법을 알고 일상생활에서 꾸준히 실천하며 정확한 자세를 수행할 수 있다. • 유연성의 측정 방법에 따라 정확하게 수행하여 측정하고, 자신의 자세를 진단하고 평가할 수 있다. 		
수업 의도	<ul style="list-style-type: none"> • 체육을 원격수업으로 진행할 때 발생하는 제한 요소(운동 공간, 환경, 기자재 등)들을 최소화하여 가정에서도 쉽게 수행에 참여할 수 있는 신체활동들을 콘텐츠 활용 중심 수업(시범 영상)으로 제공하고자 합니다. • 자신의 건강에 도움이 되는 신체활동(스트레칭, 코어 운동 등)을 꾸준히 하면서 기본적인 유연성을 향상시키는 물론, 코어 근육을 단련시킬 수 있도록 운동프로그램을 제공하고자 합니다. • 이를 통해 기초 근력 및 근지구력, 유연성을 증진하고 끈기 있는 태도와 자신의 건강을 관리하는 능력을 함양하고자 합니다. 		
차시	단계	교수·학습 활동	평가 계획
1~2차시 (콘텐츠 활용 중심 수업, 과제중심 수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 원격 수업 준비 및 활동 시 유의사항 안내 • 학습목표안내 1. 건강의 개념을 이해하고 설명할 수 있다. 2. 청소년기 건강관리 방법을 이해하고 자신의 건강 상태를 점검할 수 있다. 3. 바른 신체 자세의 중요성을 알고 실천할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 학기 초 학생들이 단위 수행평가 과제를 파악할 수 있도록 미리 사전에 공지한다. • 콘텐츠 동영상 내용과 관련된 학습 요소가 포함된 형성평가 퀴즈를 실시하고, 학생의 학습이해 여부를 점검한다.
	전개	<ul style="list-style-type: none"> • 건강과 신체활동의 개념 이해 <ul style="list-style-type: none"> - 교사가 직접 제작한 콘텐츠 동영상을 시청한다. • 청소년기 건강관리 방법의 이해 <ul style="list-style-type: none"> - 교사가 직접 제작한 콘텐츠 동영상을 시청하고, 교육도구 '패들렛'을 활용하여 자신의 건강관리 방법에 대한 의견을 공유한다. • 바른 신체 자세와 나의 신체 자세 점검 <ul style="list-style-type: none"> - 바르지 않은 자세 때문에 나타날 수 있는 질병인 '거북목증후군, 척추 측만증, 추간판 탈출증(허리디스크)'에 대한 콘텐츠 동영상을 시청한다. - 자신의 정면, 측면을 신체자세를 찍어 "SNPE" 어플을 활용하여 신체자세를 점검하고 학습관리시스템(LMS)에 제출한다. 	

	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 형성평가 퀴즈(설문지) 과제 안내 • 다음 차시 안내 	
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠 동영상 시청 유무를 확인하기 위해 형성평가 퀴즈 문항을 동영상에서 설명하고 있는 학습 내용과 관련된 문항으로 출제합니다. • 형성평가 퀴즈는 원격수업의 학습과제활동이며, 수행평가에 반영되지 않음을 학생들에게 안내합니다. • 콘텐츠 활용 중심 수업에서 학생과의 개별 질의응답은 학습관리시스템(LMS)의 댓글 기능을 활용하도록 하고, 공통 질문은 질문 게시판을 활용하여 학생들이 함께 문답을 공유하도록 안내합니다. 	
3~6차시 (콘텐츠 활용 중심 수업, 과제중심 수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 원격 수업 준비 및 활동 시 유의사항 안내 • 학습목표안내 1. 전신 및 코어 근육 단련을 위한 스트레칭의 방법을 알고 일상생활에서 실천할 수 있다. 2. 다리 찢기 스트레칭을 성공하기 위한 단계별 스트레칭 동작을 성공적으로 수행할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 원격수업 중 녹화한 스트레칭 동영상은 수행평가 과제가 아니라, 활동에 대한 피드백 용도로 활용하는 것임을 사전에 안내한다.
	전개	<ul style="list-style-type: none"> • 교사가 제작한 전신 및 코어 단련을 위한 단계별 다리 찢기 스트레칭 콘텐츠 시범 영상을 시청하며 동작을 따라 실시한다. <ul style="list-style-type: none"> - 1단계 근막 이완을 위한 말린 상체(어깨) 스트레칭 - 2단계 무릎 밀어 하체(내전근) 스트레칭 - 3단계 골반 돌려 고관절 스트레칭 - 4단계 다리 찢기 동작을 위한 5가지 스트레칭 - 5단계 다리 찢기 스트레칭 도전 • 다리 찢기 스트레칭을 위한 단계별 스트레칭을 수행한 동영상을 녹화하여 학습 과제로 학습 관리시스템(LMS)으로 제출한다. <ul style="list-style-type: none"> - 단계별 다리 찢기 스트레칭 동작을 10초씩 수행하는 전체 과정을 편집과정 없이 녹화하여 제출하도록 한다. 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 제출 할 동영상 학습과제 안내 • 다음 차시 안내 	
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 가정에서의 실기 연습 수업 전 안전한 체육 수업 활동을 위해 필요한 기본적인 안전 수칙을 안내합니다. • 스트레칭 초기 활동에서 학생이 자신의 수준에 맞는 운동 유형을 선택하여 수행할 수 있도록 구분하여 제시하고, 서서히 단계적으로 동작을 습득할 수 있도록 피드백을 제공합니다. • 환자 및 실기 연습이 부득이한 경우에 대신하여 차시에서 학습할 수 있는 과제 활동을 함께 안내합니다. 	
	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 원격 수업 준비 및 활동 시 유의사항 안내 • 학습목표안내 1. 학생 건강 체력 평가제도(PAPS)에서 제시한 유연성 측정 방법과 평가 방법을 이해할 수 있다. 	
7~8차시 (콘텐츠 활용 중심 수업, 과제중심 수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 원격수업에 학습과제로 제출한 사진은 수행 평가 과제가 아니라, 활동에 대한 피드백 용도로 활용하는 것임을 사전에 안내한다. 	

		2 종합 유연성 측정 방법에 따라 체력을 측정하고 자신의 유연성 자세를 진단하고 평가할 수 있다.	
	전개	<ul style="list-style-type: none"> 교사가 제작한 학생 건강 체력 평가제도에 제시된 종합 유연성 콘텐츠 시범 영상을 시청한다. 각 신체 부위의 검사 방법을 숙지하여 동작을 따라 실시하고 스스로 진단 및 평가를 실시한다. <ul style="list-style-type: none"> - 어깨와 옆구리 스트레칭 - 몸통과 하체 스트레칭 종합 유연성 동작을 성공적으로 수행한 모습이 나타난 사진을 학습 과제로 학습관리 시스템(LMS)으로 제출한다. 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> 제출 할 사진 학습과제 안내한다. 다음 차시 안내 	
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> 가정에서의 실기 연습 수업 전 안전한 체육 수업 활동을 위해 필요한 기본적인 안전 수칙을 안내합니다. 스트레칭 초기 활동에서 학생이 자신의 수준에 맞는 운동 유형을 선택하여 수행할 수 있도록 구분하여 제시하고, 서서히 단계적으로 동작을 습득할 수 있도록 피드백을 제공합니다. 환자 및 실기 연습이 부득이한 경우에 대신하여 차시에서 학습할 수 있는 과제 활동을 함께 안내합니다. 	
9차시 (과제중심 수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> 원격 수업 준비 및 활동 시 유의사항 안내 학습목표안내 1. 다리 찢기 스트레칭을 성공하기 위한 단계별 스트레칭 동작을 성공적으로 수행할 수 있다. 	
	전개	<ul style="list-style-type: none"> 교사가 제작한 다리 찢기 스트레칭 수행평가 안내와 관련된 콘텐츠 동영상을 시청한다. <ul style="list-style-type: none"> - 원격수업 평가 시 유의사항과 수행평가 기준을 숙지한다. - 평가 제출 기한을 정확하게 확인한다. 자신이 수행한 다리 찢기 스트레칭 동영상을 녹화하여 학습 과제로 학습관리시스템(LMS)으로 제출한다. <ul style="list-style-type: none"> - 다리 찢기 스트레칭 동작을 10초 이상 수행하는 전체 과정을 편집과정 없이 녹화하여 제출하도록 한다. 	[수행평가 과제1]-평가유형 II <ul style="list-style-type: none"> 학생이 제출한 동영상을 평가기준에 따라 객관적으로 평가한다. 영상 제작 방법과 제출 기한을 지켰는지 확인한다.
	정리	<ul style="list-style-type: none"> 다음 차시 안내 	
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> 수업 전 안전한 수업활동을 위해 필요한 안전 수칙을 안내합니다. 수행평가 안내와 관련된 콘텐츠를 제시할 때 정확한 동작과 평가 기준을 확인할 수 있도록 다양한 각도로 시범을 제공합니다. 	

		<ul style="list-style-type: none"> •원격수업 평가 영상을 촬영할 때 스마트 폰 거치대 활용 등 수행의 주체가 정확하게 확인될 수 있도록 동영상 촬영하는 방법을 사전에 안내합니다. •학생들이 평가유형Ⅱ(수업 후 관찰확인 가능형)의 수행평가 과제를 제출할 때, 교사가 제시한 평가 제출 기한을 엄수할 수 있도록 강조하여 안내합니다.
10차시 (과제중심 수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> •원격 수업 준비 및 활동 시 유의사항 안내 •학습목표안내 1. 유연성 측정 방법에 따라 체력을 측정하고 자신의 유연성 자세를 진단하고 평가할 수 있다.
	전개	<ul style="list-style-type: none"> •교사가 제작한 종합 유연성 측정 수행평가 안내와 관련된 콘텐츠 동영상을 시청한다. - 원격수업 평가 시 유의사항과 수행평가 기준을 숙지한다. - 평가 제출 기한을 정확하게 확인한다. •자신이 수행한 종합 유연성 측정 동영상을 녹화하여 학습 과제로 학습관리시스템(LMS)으로 제출한다. - 종합 유연성 스트레칭 각 동작을 10초 이상 수행하는 전체 과정을 편집과정 없이 녹화하여 제출하도록 한다. - 스트레칭 순서: 어깨→몸통→옆구리→하체 - 스트레칭 방향: 오른쪽→왼쪽
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 다음 차시 안내
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 수업 전 안전한 수업활동을 위해 필요한 안전 수칙을 안내합니다. • 수행평가 안내와 관련된 콘텐츠를 제시할 때 정확한 동작과 평가 기준을 확인할 수 있도록 다양한 각도로 시범을 제공합니다. • 원격수업 평가 영상을 촬영할 때 스마트 폰 거치대 활용 등 수행의 주체가 정확하게 확인될 수 있도록 동영상을 촬영하는 방법을 사전에 안내합니다. • 학생들이 평가유형Ⅱ(수업 후 관찰확인 가능형)의 수행평가 과제를 제출할 때, 교사가 제시한 평가 제출 기한을 엄수할 수 있도록 강조하여 안내합니다.
		<p>[수행평가 과제2]-평가유형Ⅱ</p> <ul style="list-style-type: none"> • 학생이 제출한 동영상을 평가기준에 따라 객관적으로 평가한다. • 영상 제작 방법과 제출 기한을 지켰는지 확인한다.

3. 평가

원격수업 활용평가	<input type="checkbox"/> (평가 유형 I) 수업 중 관찰·확인 가능형 <input checked="" type="checkbox"/> (평가 유형 II) 수업 후 관찰·확인 가능형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 III) 수업 후 관찰·확인 불가형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 IV) 수업 중 관찰·확인 불가형				
평가 과제(명)	<ul style="list-style-type: none"> • 전신 및 코어 단련을 위한 다리 찢기 스트레칭 실기 평가 • 학생건강 체력평가(PAPS) 선택종목인 종합유연성 실기 평가 				
평가 의도	<ul style="list-style-type: none"> • 학생들이 건강하게 체력요소를 증진시키기 위해 가정에서도 충분히 연습할 수 있는 수행평가 과제활동을 제시하여 원격수업이 진행되는 동안 꾸준히 실천할 수 있도록 장기적인 과정중심평가로 계획하고자 합니다. • 객관적인 평가를 위하여 종합유연성 실기 평가의 경우 학생건강 체력평가(PAPS)의 학년별 평가척도를 기준으로 수행평가를 실시하고자 합니다. • 유연성 증진과 지속적인 실천을 위해 학생이 자신의 수준에 맞게 수행할 수 있는 동작을 단계별로 제시하고, 동작 수행의 중간 점검 과정에서 제출한 동영상, 사진을 바탕으로 피드백을 실시합니다. • 최종 평가 단계에서 학생이 실시한 스트레칭 동작과 완성 자세를 평가하고 학생이 성취한 수준을 질적으로 평가하여 피드백을 실시합니다. 				
수행평가 과제	평가영역 (교과영역/교과역량)	평가요소	평가방법		
			평가유형	평가주체	평가방식
[과제1]-평가유형 II	건강/건강관리능력	스트레칭을 통한 신체 자세 진단하기 신체 자세 관리하고, 건강 체력 측정하기	실기평가	교사평가	개별수행
[과제2]-평가유형 II	건강/건강관리능력		실기평가	교사평가	개별수행

채점 기준표

채점 요소	채점 기준	
	척도	척도별 수행 특성
[과제 1] 다리 찢기 스트레칭 실기 평가 (스트레칭 자세 및 동작의 성공)	3	다리 찢기 스트레칭 수행에서 180(또는 수평)의 각도를 정확한 자세로 수행할 수 있다.
	2	다리 찢기 스트레칭 수행에서 100°~170°의 각도를 수행할 수 있다.
	1	다리 찢기 스트레칭 수행에서 90°의 각도를 수행할 수 있다.
[과제 1] 다리찢기 스트레칭 실기 평가 (스트레칭 시간 유지)	3	10초 이상 유지할 수 있다.
	2	7-9초 이내로 유지할 수 있다.
	1	6초 이내로 유지할 수 있다.
[과제 2] 종합 유연성 측정 실기 평가 (스트레칭 자세 및 동작의 성공)	3	제시된 신체 부위의 스트레칭 8가지 모두 성공적으로 수행할 수 있다.
	2	제시된 신체 부위의 스트레칭 5가지 이상 7가지 이하로 수행할 수 있다.
	1	제시된 신체 부위의 스트레칭 4가지 이하로 수행할 수 있다.

<p>평가 결과 활용 방안</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 개인의 수행평가 수행 동작에 대한 정확한 결과 지식 피드백으로 활용합니다. 원격수업에서 동영상 녹화 파일을 제출하는 수행평가에 임하면서 주어진 제한 시간 내에 자신의 수행 동작을 반복 관찰하며 결과 지식 피드백으로 활용하여, 자신의 수행 동작을 재점검하고 연습을 통해 발전해나갈 수 있도록 활용합니다. • 배운 스트레칭 활동 내용을 바탕으로 일상생활 속에서 지속적으로 꾸준히 신체활동을 실천하는데 활용하도록 안내합니다. • 실기 평가 결과를 바탕으로 자신의 신체 자세에 대해 진단하고, 건강한 생활을 유지하기 위한 생활 습관과 신체활동 계획을 수립하는데 활용합니다. • 우수하게 수행평가 자세와 동작을 수행한 학생의 평가 결과 자료는 학생의 동의를 구한 후 다음 교수학습의 자료로 활용합니다.
<p>평가 유의 사항</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 원격수업으로 전달되는 평가과제는 수행의 주체를 정확하게 판단하기 위한 정확한 근거 자료(학생사진 명령 등)를 활용하여 평가에 반영하도록 합니다. • 원격수업에서 과제수행의 주체를 확인할 수 없을 때에는 평가에 반영하지 않도록 하고, 학습한 과제물(사진, 동영상 촬영 등은 등교 수업에서의 수행평가 과제에 활용할 수 있도록 제안한다. • 평가는 평가 항목에 따른 채점 기준을 적용하여 객관적이고 공정하게 실시합니다. • 원격수업 평가 과제에 포함된 개인정보 및 동영상이 유출되지 않도록 주의합니다. • 과제에 포함된 개인정보 활용을 위해 개인정보 활용 동의서를 받아 보관합니다. • 동영상 녹화 파일은 개인이 성취한 자세와 동작, 질적 평가에 대한 근거자료로 활용하며 평가 결과에 이의제기가 있을 경우 답변의 근거 자료로 활용합니다.

4. 기록

<p>교과 세부능력 및 특기사항 기록(예시)</p>	
<p>원격수업으로 실시한 전신 및 코어 단련 스트레칭 수업에 차시별로 제시된 단계별 동작 수행에 꾸준히 참여함. 반복 연습을 통해 다리 찢기 스트레칭을 정해진 시간에 맞게 유지하며 성공적인 자세로 수행함. 종합 유연성 검사의 측정 종목과 각 신체 부위별 측정 방법을 이해하고, 순서에 따라 어깨, 몸통, 옆구리, 하체의 양 쪽 스트레칭 동작을 정확하게 수행함. 원격수업에 참여하면서 스스로 신체 자세에 대해 진단하고, 자신에게 필요한 신체활동을 통해 건강관리를 실천하며 끈기를 가지고 실천하는 태도를 보임.</p>	
<p>학생부 기재 유의사항</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 학생의 활동 모습을 추상적으로 표현하기보다는 관찰된 모습을 객관적 근거를 바탕으로 표현하여 기재하도록 합니다. • 수행의 주체를 분명하게 확인할 수 없는 평가 과제를 바탕으로 교과 세부능력 및 특기사항을 기록하지 않도록 합니다. • 수행의 주체가 분명하게 확인된 학습 과제물을 통해 학생의 학습과정에서 나타나는 노력 및 발전을 누가 기록하여 수행의 과정이 나타나도록 작성합니다.

2. 수업

원격수업 유형	<input type="checkbox"/> (수업 유형 I) 실시간 쌍방향 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 II) 콘텐츠 활용 중심 수업 <input checked="" type="checkbox"/> (수업 유형 III) 과제 수행중심 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 IV) 기타 원격 수업 <input checked="" type="checkbox"/> 등교수업		
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 효율적으로 체력을 사용하며 박자에 맞춰 리듬감 있는 음악줄넘기를 수행할 수 있다. • 음악줄넘기의 특성을 이해하고, 줄넘기의 대표적인 효과를 이해할 수 있다. • 음악줄넘기 활동을 창작 및 발표하면서 심미성 등의 미적요소를 표현할 수 있다. 		
수업 의도	<p>원격수업이 처음으로 시도되었고 온라인학습이 실제 학교에서의 학습을 완벽히 대신 할 수는 없더라도 어느 정도 뒷받침정도는 되어야 한다고 생각합니다. 온라인으로 수업을 했다면 온라인으로 평가도 할 수 있어야 한다는 판단을 해 학생들의 온라인 학습 동기를 이끄는 것이 중요합니다. 학생들이 좋아할만한 음악으로 선정해 과제 활동을 즐겁고 편안하게 할 수 있는 교수학습 환경을 조성합니다. 단순히 콘텐츠를 시청하는 것으로 끝날 수 있는 원격 수업을 '주당 1미션'을 제공하면서 원격기간 동안의 학습상태를 등교기간 중 확인해 피드백 및 보상을 제공하여 원격수업의 학습동기를 올리고자 합니다. 10가지로 구성된 기초 줄넘기는 교사 영상을 보면서 스스로 학습할 수 있는 난이도로 설정하고 대면수업 시에는 음악줄넘기를 창작할 수 있도록 자료와 피드백을 제공합니다.</p>		
차시	단계	교수·학습 활동	평가 계획
1~8차시 (과제 수행중심 수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 줄넘기 경험 발표 • 음악줄넘기 영상 시청 	[원격수업 과제물] <ul style="list-style-type: none"> • 개인줄넘기 3가지 동작, 개인 음악줄넘기 창작 작품
	전개	<ul style="list-style-type: none"> • 원격+등교 수업 소개한다. • 줄넘기의 역사와 특성, 효과를 설명한다. • 음악줄넘기 10가지 동작을 연습한다. 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 1학기 음악줄넘기 수행평가 안내 	
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 개인 줄넘기 준비한다. • 등교 시 무작위 질문을 통한 학습 확인한다. 	
9~14차시 (등교수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 원격학습에서 연습한 10가지 동작 실시 	[수행평가 과제1]-평가유형 III <ul style="list-style-type: none"> • 아래의 각 동작 한 번에 수행하기 <ul style="list-style-type: none"> - 양발모아뛰기 50회 - 되돌려옆흔들어뛰기 10회 - OX뛰기 10세트 • 음악줄넘기 창작에 필요한 동작 수행하기
	전개	<ul style="list-style-type: none"> • 개인줄넘기 3가지 수행평가 • 1분 이상의 음악줄넘기 창작 및 구상 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 개인위생관리, 음악줄넘기 영상 제출 방법 안내한다. 	
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 창작 시 인터넷 영상 그대로 모방을 금한다 • 개인 줄넘기, 마스크 착용, 거리두기를 실시한다. 	
15~16차시 (과제 수행중심)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 교사의 음악줄넘기 예시 영상 안내 	[수행평가 과제2]-평가유형 II <ul style="list-style-type: none"> • 개인 창작 음악줄넘기 수행 및 촬영 <ul style="list-style-type: none"> - 1분 이상 - 박자와 리듬감 - 제시된 동작 중 7가지 이상 - 지정곡 사용(지코의 '아무노래')
	전개	<ul style="list-style-type: none"> • 조건에 맞는 음악줄넘기 동작 구성 • 포인트: 리듬감(음악 내 박자와 줄넘기를 수행하는 타이밍) 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 평가계획 및 채점기준표 제공 • 영상 제출 시 개인적, 교정적 피드백 제공 	

3. 평가

원격수업 활용평가	<input type="checkbox"/> (평가 유형 I) 수업 중 관찰·확인 가능형 <input checked="" type="checkbox"/> (평가 유형 II) 수업 후 관찰·확인 가능형 <input checked="" type="checkbox"/> (평가 유형 III) 수업 후 관찰·확인 불가형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 IV) 수업 중 관찰·확인 불가형				
평가 과제(명)	조건을 충족한 음악줄넘기 창작 활동				
평가 의도	음악줄넘기를 원격수업과의 병행하면서 흥미로웠던 점은 체육활동을 부끄러워하거나 소극적인 학생들이 자신 혼자서 친구들 눈치 보지 않고 촬영하여 업로드 하는 점에서 학교보다 좀 더 자신감 있는 표정과 동작으로 과제를 수행하는 모습을 볼 수 있었습니다. 온라인으로의 과제 평가가 어려움이 있을 것이라 걱정하기도 했지만 학생들이 생각보다 높은 정보화가 되어 있다고 생각합니다. 또한 교사 앞에서 뿐 아니라 보이지 않는 원격상황에서도 학생 스스로 연습을 하고, 교사나 친구의 도움 없이 음악줄넘기 작품을 창작하면서 자기주도적 학습 능력에 대한 성장을 기대합니다.				
수행평가 과제	평가영역 (교과영역/교과역량)	평가요소	평가방법		
			평가유형	평가주체	평가방식
[과제1]-평가유형 III	표현/건강관리능력 신체수련능력	기본 줄넘기 수행을 통한 기초 체력 수준 파악하기	실기평가	교사평가	개별 수행
[과제2]-평가유형 II	표현/창의적사고역량, 심미적감성역량(총론) 신체표현능력	음악줄넘기를 통한 심미성 표현하기	실기평가	교사평가	개별 수행

📌 채점 기준표

채점 요소	채점 기준	
	척도	척도별 수행 특성
[과제1]		
1. 양발모아뛰기 50회 실시	7	5가지 요소를 모두 충족함
2. 되돌려엮흔들어뛰기 10회 실시	6	4가지 요소를 충족함
3. OX뛰기 한번에 10 세트 실시	5	3가지 요소를 충족함
	4	2가지 요소를 충족함
[과제2]		
4. 1분 이상 창작 동작을 리듬에 맞게 실시	3	1가지 요소를 충족함
5. 창작동작 7가지 이상 실시	2	5가지 요소를 모두 충족하지 못함
	1	평가에 참여하지 않음
평가 결과 활용 방안	학생은 제출기한 5일의 기간 동안 영상 촬영 및 편집을 완성해 e학습터 학급 게시판에 비공개로 수행평가 영상을 업로드 하였습니다. 영상은 학생 본인과 담당교사만 시청할 수 있었습니다. 영상을 확인한 후 교사는 댓글로 피드백을 제공하며 필요시 문자로 소통하였습니다. 학생은 자신이 어떤 동작을 활용했는지 설명하면서 자신의 영상에 대한 자기평가를 거치고 최종적으로 교사평가로 점수를 부여하였습니다.	
평가 유의 사항	본인임을 확인할 수 있도록 마스크 착용은 지양했으며 불가피할 경우에는 밝은 곳에서 근접 촬영을 통해 대리시험에 대한 가능성을 줄입니다. 간혹 화질이 좋지 않거나 야간에 촬영하여 본인 확인이 애매할 경우에는 등교 시 교사 앞에서 자신이 창작한 동작을 영상과 같이 실시하도록 합니다. 제시한 조건에 맞는 평가를 학생이 영상을 업로드하며 동작에 대한 설명으로 1차 자기평가를 실시하고 최종적으로 교사의 2차 평가를 실시해 객관성을 높이고자 합니다.	

4. 기록

교과 세부능력 및 특기사항 기록(예시)

줄넘기의 특성 및 효과를 이해하고 교사가 제시한 10가지 동작을 정확히 연습해 그대로 혹은 자신에게 맞게 변형하여 음악에 맞는 작품을 창작함. 줄넘기 창작 동작을 심미적으로 표현하면서 스포츠 표현에 대한 이해도를 높이고 체육 활동을 도전과 경쟁만이 아닌 미적 요소를 표현할 수 있다는 점을 알게 됨. 등교수업 시 다소 어려운 줄넘기 동작에 대한 피드백을 받아 성공한 후 자신감을 갖게 되었고 음악줄넘기 영상평가를 통해 음악줄넘기 기능 뿐 아니라 음악에 맞추어 다양하고 창의적인 안무동작을 보임.

학생부 기재 유의사항

등교 수업 시 직접 관찰과 원격 수업의 영상을 통한 간접 관찰의 종합적 관찰로 사실에 근거하여 기재하고, 온라인 학습의 참여도를 통한 성실성을 참고합니다. 대면 수업과 비대면 수업의 정도가 어느 한 쪽에 치우치지 않도록 두 가지 방법의 수업 모두 고려합니다.

평가유형 I (음악)

유형별 예시 요약			
교육과정	원격수업	원격수업 평가	기록
[9음 01-03] 음악의 구성을 이해하여 주어진 조건에 따라 간단한 음악 작품을 만든다.	<원격수업> [1차시] I도화음을 사용하여 작곡하기	[교재1] I도 화음만 활용하여 2/4박자, 4마디 멜로디 창작하기	두도막형식의 노래 만들기에서 동기 리듬을 창의성 있게 창작, 전개하였고 코로나를 주제로 가사를 완성함. 재학생들의 건강한 학교생활을 돕기 위해 지도교사가 창작한 코로나 송을 녹음하는 데도 참여하여 캠페인 노래를 완성, 교내에 방송되는 등 창작 활동을 통해 배운 바를 실천하였음.

1. 교육과정

교과/과목	음악	영역/단원	표현/창작	
성취기준 및 평가기준	[9음 01-03] 음악의 구성을 이해하여 주어진 조건에 따라 간단한 음악 작품을 만든다.	상	음악적 구성을 고려하여 주어진 조건에 간단한 음악 작품을 만들어 표현할 수 있다.	
		중	주어진 조건에 따라 간단한 음악 작품을 만들어 표현할 수 있다.	
		하	주어진 조건에 따라 간단한 음악 작품을 만들 수 있다.	
평가요소	조건에 맞는 가락 작곡하기			
교과역량	<input checked="" type="checkbox"/> 자기관리 역량 <input checked="" type="checkbox"/> 문제해결역량	<input checked="" type="checkbox"/> 의사소통 역량 <input checked="" type="checkbox"/> 정체성 공동체적 능력	<input checked="" type="checkbox"/> 창의적 사고 역량	

2. 수업

원격수업 유형	<input checked="" type="checkbox"/> (수업 유형 I) 실시간 쌍방향 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 II) 콘텐츠 활용 중심 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 III) 과제 수행중심 수업 <input checked="" type="checkbox"/> 등교수업	<input type="checkbox"/> (수업 유형 II) 콘텐츠 활용 중심 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 IV) 기타 원격 수업
학습 목표	16마디 노래 곡을 창작하고 창작한 곡을 생활에 활용할 수 있다.	

수업 의도	<ul style="list-style-type: none"> • 실시간 쌍방향 수업에 창작 수업을 적용한 것은 코로나로 인한 모둠 수업, 활동, 협력 수업을 진행할 시 염려되는 부분을 해소할 수 있고 자기주도 학습으로 창의성 개발 및 역량이 향상되도록 의도했습니다. • 온라인 수업에서 배경지식이 부족한 학생들이 동료의 눈치를 보지 않고 지도교사와 소통과 피드백을 활발히 하여 성취기준에 도달할 수 있도록 도움을 주는 것이 수월합니다. • 수업 도구로 MS 팀즈, 스마트 노트와 펜, 디지털 건반 앱, 태블릿을 활용해 원격수업을 진행했고 차시별 학습자료(학습지, 동영상 제작)를 MS 팀즈에 탑재합니다. • 실시간 쌍방향 수업에 참여하지 못한 학생을 위해 수업 영상을 Stream에 탑재 하여 도움 필요할 시 학습을 보충하도록 합니다. • 실시간 수업 후 완성한 학습 결과를 제출하도록 하고 모두 확인 후 보충할 내용을 피드백하여 수정 후 다시 제출할 수 있도록 하여 차시별 성취기준에 도달할 수 있게 도움을 줍니다. • 실시간 쌍방향 수업을 통해 어렵게 느끼는 부분과 해결되지 않는 궁금한 내용은 등교수업 시 소통했고 지도교사가 창작한 곡을 예로 실음을 통해 감지, 멜로디의 진행과 화음, 표현법을 분석하여 효과적인 학습이 되도록 의도하였습니다. • 창작이 개인의 감추어진 능력을 자극하고 표현하는 것뿐만 아니라 진학과 진로에 대한 정보와 한 사람의 창의성이 공동체와 공유할 때 구성원들이 행복을 느낄 수 있는 다양한 파급효과와 변화에 대한 경험을 갖도록 합니다. <p>[1차시] '코로나'를 주제로 가사 작성하기, 다장조 I 도 화음 구성 이해하기, I 도 구성음으로 2/4박자 4마디 멜로디를 창작합니다.</p>
--------------	---

차시	단계	교수·학습 활동	평가 계획
	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 저작권이 무엇인지 생각 발표하기 • 자신의 창작물이 있다면 어떻게 활용 되길 바라는지 생각 발표하기 	<p>[수행평가 과제1]-평가유형 I</p> <ul style="list-style-type: none"> • I 도 화음만 활용하여 2/4박자, 4마디 멜로디 창작하기
	전개	<ul style="list-style-type: none"> • 두도막형식의 '코로나 예방' 캠페인 곡 창작 • 차시별 활동 내용 및 평가 계획 안내 • 차시별 활동과제 실행 및 온라인 과제 제출과 피드백 계획 안내 • 피드백 실행 후 차시별 성취기준 도달 평가 • 최종 결과물 수행평가 및 평가 요소 안내 	<ul style="list-style-type: none"> • 차시별 성취기준 도달 평가 • 창작 조건에 맞는지 평가 • 피드백 반영 및 오류 수정 평가 • 참여도 평가 • 최종 창작물 평가 및 수행평가 성적 반영
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 차시별 학습지의 자기 주도학습량 및 수행 결과 피드백 확인 안내 	<ul style="list-style-type: none"> • 피드백 전과 후의 느낌 발표
	수업종 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 실시간 쌍방향 수업 시 새로운 환경에 빠르게 적응하고 활용할 수 있도록 사전 교육이 필요하고 원활하고 안정적인 인터넷 환경과 기지재 및 소프트웨어 활용 안내가 우선되어야 합니다. • 수업 전 진단학습으로 배경지식과 눈높이 수준을 설정하고 진행해야 합니다. • 실시간 쌍방향 수업은 오프라인 수업보다 학습자 스스로 부족한 부분에 대해 1:1 질문이 가능합니다. • 소통이 원활하도록 수용하고 카메라에 얼굴을 비추는 것을 쑥스러워해 학습지 구성에 좀 더 시간이 필요했습니다. • 활동한 학습 결과를 카메라에 비추게 하여 소통하니 덜 쑥스러워하고 참여도에 반영하니 자신의 학습 결과를 교사와 공유하는데 더 적극적이었습니다. 	

3. 평가

원격수업 평가유형	<input checked="" type="checkbox"/> (평가 유형 I) 수업 중 관찰·확인 가능형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 II) 수업 후 관찰·확인 가능형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 III) 수업 후 관찰·확인 불가형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 IV) 수업 중 관찰·확인 불가형				
평가 과제(명)	I 도 화음만 활용하여 2/4박자, 4마디 멜로디 창작하기				
평가 의도	<ul style="list-style-type: none"> • 실시간 쌍방향 수업 모델을 계발, 계획할 때 모둠 및 활동학습을 자제하며 학습자에게 지속적인 창작의 동기부여와 성취기준에 도달할 수 있는 학습 목표로 차시별 학습지 및 영상을 제작, 수시로 피드백한 내용을 제공합니다. • 전체 학습자에게 창작 기초부터 학습 결과까지 온라인 과제 방에 제출하도록 하여 개별 학생에 대한 적극적 피드백 및 수정된 결과를 확인 평가하고 창작 활동의 흥미성을 자극합니다. • 교내 생활과 가정학습 시 지속적인 코로나 예방 교육과 창작 학습의 연결을 위해 '코로나'를 주제로 가사를 작성하게 합니다. • 지도교사가 예시로 창작한 '코로나 송'을 함께 분석하고 음원 제작에 학습자를 참여시킨 결과물을 교내 방송을 통해 재학생 전체에게 지속 교육이 되도록 합니다. • 학습자 한 사람의 창의적인 생각이 사회에 어떤 영향을 줄 수 있는지 경험하는 기회를 줍니다. 				
수행평가 과제	평가영역 (교과영역/교과역량)	평가요소	평가방법		
			평가유형	평가주체	평가방식
[과제 1]-평가유형 I	표현/창의적 사고 역량	<ul style="list-style-type: none"> • 다장조 계이름을 읽기 • 2/4박자를 이해하기 • 오선보에 I 도 구성 음을 바른 위치에 기보하기 	기타: 창작	자기평가	개별 수행

채점 기준표

채점 요소	채점 기준	
	척도	척도별 수행 특성
<ul style="list-style-type: none"> • 2/4박자의 조건을 이해할 수 있었나요? • I 도 화음의 구성음을 알 수 있었나요? • 4마디를 I 도 화음만으로 모두 창작했나요? 	3	2/4박자로 다장조 I 도 화음을 활용하여 4마디를 완성도 있게 멜로디를 창작함.
	2	2/4박자로 다장조 I 도 화음을 활용하여 멜로디를 창작함.
	1	2/4박자와 다장조 I 도 화음의 구성 음을 이해하지 못하고 멜로디를 창작함.
평가 결과 활용 방안	차시별 학습 결과에 대한 자기평가 후 제출한 학습지를 통해 이해하기 힘들어하는 부분에 대해 개인별 채팅과 피드백으로 보충해주었고 다음 차시 학습지 구상 시 표현법에 변화를 주었습니다. 동영상 제작 시 전 차시 내용 중 해당 내용을 다루어 주었고 자기 주도 활동 시간을 활용하여 개별 도움을 주는 자료로 활용했습니다.	
평가 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 학생들에게 과제별로 평가 기준에 대한 안내를 수업 시간에 반복하여 전달하는 과정이 필요합니다. • 학생들이 온라인으로 제출한 자료는 성적에 반영되므로 학습자가 수행결과를 확인할 때까지 모두 보관합니다. 	

- 수업 중 개별로 소통했던 내용과 도달 정도 또한 특이 사항은 평가 관리표에 기록합니다. 수업 시간 '참여도'를 기록하고 누계하여 학습자에게 알려주고 평가 결과에 대해 개별로 공개하여 자신의 학습 결과를 관리할 수 있도록 하는 자기관리 역량까지 지도했습니다.

4. 기록

교과 세부능력 및 특기사항 기록(예시)

바이올린 연주 역량이 있어 교내 행사 시 실내악에서 느낀 음악적 감수성을 창작 활동에 녹여 코로나 송을 작사 작곡 및 반주를 붙여 캠페인 곡으로 16마디 노래 곡을 구상했고 1 화음 진행, 마침 법, 가락의 전개, 반주를 창의적으로 표현하여 완성함.

학생부 기재 유의사항	실시간 쌍방향 수업은 지도교사가 영상을 통해 직접 확인하고 성장한 내용을 차시별 누가 기록하여 성취기준 도달 정도를 기록해줄 수 있도록 하는 것에 유의해야 합니다. 그러기 위해 피드백 과정에서 학습자가 궁금해하는 내용과 부족한 부분에 대한 누가 기록으로 객관적인 평가자료를 확보해두는 것을 고려해야 합니다.
------------------------	---

- ※ 학생-교사 창작물(코로나송)을 등교수업 일과 중 쉬는 시간 및 점심시간에 계속 송출하여 마스크 착용 생활화 및 코로나19 방역수칙 준수 지도에 활용하며 일반화하고 있음

☞ 학생 창작물 예시

코로나 송

2학년2반3번호 성명: [redacted]

코로나는 위험해 방심하면 전염돼
I V V I

손씻기는 삼삼초 귀뚜라기 이이해
I IV V I

마스크 착용 생활화 신체접촉도 멀리해
I IV V I

우리 모두 한아름 다같이 코로나 이기자
I V V₇ I

코로나 송

작사, 작곡 김선규

플루트

피아노

일렉트릭 베이스

4 $\text{♩} = 120$

Fl.

Mrm.

Pno.

El. B.

소
재

독
채

약
기

을
가

손
하

바
고

땀
땀

8

Fl. 

Mrn. 

Pno. 

El. B. 

11

Fl. 

Mrn. 

Pno. 

El. B. 

15

Fl.

Mrm.

Pno.

El. B.

The image shows a musical score for four instruments: Flute (Fl.), Mramora (Mrm.), Piano (Pno.), and Euphonium (El. B.). The score is written in a single system with four staves. The Flute staff is in treble clef and contains a melody with lyrics in Korean: '세 세 세 세 세 세 세 세 세 세'. The Mramora staff is also in treble clef and plays a melody that follows the flute. The Piano part consists of two staves (treble and bass clefs) with chords and a bass line. The Euphonium part is in bass clef and plays a simple bass line. The score is numbered 15 at the beginning.

평가유형 II (음악)

유형별 예시 요약			
교육과정	원격수업	원격수업 평가	기록
<p>[9음01-01] 악곡의 특징을 이해하며 개성 있게 노래 부르거나 악기로 연주한다.</p> <p>[9음01-05] 바른 자세와 호흡 및 정확한 발음으로 노래 부르거나 악기에 따른 연주법을 익혀 표현한다.</p>	<p><원격수업> [1차시~7차시] 곡을 정해 오카리나로 연주하</p>	<p>[과제1] 오카리나로 차시별 제출 곡을 연주하는 동영상 제출</p> <p>[과제2] 자신이 원하는 곡의 연습 동영상 제출</p>	<p>수업 준비성이 우수하고 음악의 구조나 화성, 리듬, 악보의 부호 등을 이해하는 능력이 우수함. 작곡가의 의도를 반영하여 악보를 섬세하게 분석하는 능력이 탁월함. 매시간 성실하게 과제를 제출하고 연주실력이 점차 향상됨. 정확한 텅잉 주법으로 연주하여 악곡의 분위기를 잘 표현함.</p>

1. 교육과정

교과/과목	음악	영역/단원	표현/표현하고 느끼는 음악 '오카리나 클라스'
성취기준 및 평가기준	<p>[9음01-01] 악곡의 특징을 이해하며 개성 있게 노래 부르거나 악기로 연주한다.</p> <p>[9음01-05] 바른 자세와 호흡 및 정확한 발음으로 노래 부르거나 악기에 따른 연주법을 익혀 표현한다.</p>	상	음악 요소 및 개념이 나타난 악곡의 특징을 정확하게 표현하며 자신의 느낌을 살려 악기로 연주할 수 있고, 악기에 따른 바른 자세와 연주법으로 악곡을 정확하게 연주할 수 있다.
		중	음악 요소 및 개념이 나타난 악곡의 특징을 정확하게 표현하며, 바른 자세와 연주법으로 악곡을 연주할 수 있다.
		하	음악 요소 및 개념이 나타난 악곡을 악기로 연주할 수 있다.
평가요소	<ul style="list-style-type: none"> • 기본 구조를 정확하게 이해하기 • 기본 운지를 정확하게 연주하기 • 표현을 정확하게 하기 • 활용을 정확하게 하기 • 연주를 성실하게 하기 		
교과역량	<input checked="" type="checkbox"/> 음악적 감성역량 <input type="checkbox"/> 음악적 창의·융합 역량 <input checked="" type="checkbox"/> 자기관리 역량 <input type="checkbox"/> 문화적 공동체 역량 <input type="checkbox"/> 정보처리 역량 <input checked="" type="checkbox"/> 음악적 소통역량		

2. 수업

원격수업 유형	<input checked="" type="checkbox"/> (수업 유형 I) 실시간 쌍방향 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 II) 콘텐츠 활용 중심 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 III) 과제 수행중심 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 IV) 기타 원격 수업 <input type="checkbox"/> 등교수업		
학습 목표	오카리나의 자세, 호흡, 운지를 익혀 바르게 표현할 수 있다.		
수업 의도	<p>오카리나를 원격수업 시간에 다루는 과정을 통해 음악적 역량을 생활 속에서 발휘할 수 있도록 수업으로 구성했습니다. 특히 오카리나 수업은 원격수업으로 진행하기에 매우 적절한 악기입니다. 쌍방향 수업(Zoom)으로 교사의 설명과 직접 제작한 콘텐츠(맞춤식 짧은 동영상)와 e-학습터에 탑재한 학습지 및 수업내용의 pdf를 학생들이 활용할 수 있도록 구성하여 학생들에게 오카리나의 텡잉법, 운지법 등을 생생하게 접할 수 있습니다. 또한 학생들이 매시간 제재곡을 익히고 연습내용을 동영상으로 촬영하여 수업시간 내에 음악수업밴드에 제출하게 되면 교사의 피드백을 받을 수 있습니다. 친구들의 영상도 함께 비교 감상하며 자신만의 음악을 만들어가는 과정을 통해서 음악의 아름다움을 경험할 수 있고, 음악의 역할과 가치에 대한 안목을 키움으로써 음악을 삶 속에서 즐길 수 있기를 기대합니다.</p> <p>[1차시] 오카리나 구조, 호흡법과 운지법, 연주 자세 [2차시] 오카리나 스케일, 손가락 지탱법 [3차시] 오카리나 텡잉주법 및 스케일(도~라), 실전 연습곡 - 작은별(★) [4차시] 오카리나 텡잉주법 및 스케일(도~도), 실전 연습곡 - Love me Tender(★★) [5차시] 오카리나 텡잉주법 및 스케일(도~레), 실전 연습곡 - 이누야샤 ost '운명과 연심'(★★★) [6차시] 오카리나 텡잉주법 및 스케일(도~미), 실전 연습곡 - 센과치히로의 행방불명 중 '언제나 몇 번이라도'(★★★★) [7차시] 수행평가 곡 제출: 실전 연습곡 중 자신이 원하는 곡을 동영상을 촬영하여 제출</p>		
차시	단계	교수·학습 활동	평가 계획
1차시 (실시간 쌍방향 수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> 오카리나 연주 음원이나 동영상 감상 오카리나 악기의 유래와 종류 이해 	[수행평가 과제1]-평가유형 II <ul style="list-style-type: none"> 차시별 과제곡을 연주하는 장면을 동영상으로 촬영하여 제출 (학급음악수업밴드 탑재)
	전개	<ul style="list-style-type: none"> 오카리나의 연주 자세, 운지법 익히기 오카리나의 텡잉 이해 및 연습 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> 오카리나 관리법 안내 및 차시예고 	
	수업중유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> 처음 만나는 학생들을 쌍방향 화상수업 'Zoom'을 통해서 대면하는 일이 무척 힘들 수 있습니다. 오카리나의 연주 장면과 소리를 확인하고 싶었으나 소음 때문에 모두 음소거한 상태로 연습에 임하였고, 소리의 시간차로 인해 교사의 목소리와 음원과 학생들의 연주를 동시에 한다면 모두가 소음으로 들릴 것입니다. 'Zoom'에서 개별로 불러내어 연습 과정을 확인하는 방법으로 피드백 해 준다면 효과적일 것입니다. 	
2차시 (과제수행 중심 수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> 오카리나 연주 음원이나 동영상 감상 오카리나의 전시학습 곡 연주 	[수행평가 과제1]-평가유형 II <ul style="list-style-type: none"> 차시별 과제곡을 연주하는 장면을 동영상으로 촬영하여 제출 (학급음악수업밴드 탑재)
	전개	<ul style="list-style-type: none"> 오카리나 스케일, 손가락 지탱법 오카리나 개별 연습 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> 연습 동영상 제출 및 차시예고 	
	수업중유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> 수업 PPT 제작하고 교사의 시범 연주 영상(1분 이내)을 보면서 학생들이 연습할 수 있도록 지도한다면 학생들의 집중도를 높일 수 있습니다. 	

3차시 ~ 6차시 (과제수행 중심 수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 오카리나 연주 음원이나 동영상 감상 • 오카리나의 전시학습 곡 연주 	[수행평가 과제1]-평가유형 II <ul style="list-style-type: none"> • 차시별 과제곡을 연주하는 장면을 동영상으로 촬영하여 제출 (학급음악수업밴드 탑재)
	전개	<ul style="list-style-type: none"> • 오카리나 스케일 차시별 연습(라~파) • 차시별 실전 연습곡 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 연습 동영상 제출 및 차시예고 	
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 교사의 시범 연주 동영상을 '줌' 뿐만 아니라 학급 음악수업밴드에도 탑재하여 학생들의 여건에 알맞게 선택하여 연습하도록 지도하고 실시간으로 채팅을 통해 피드백합니다. 	
a7차시 (과제수행 중심 수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 오카리나 연주 음원이나 동영상 감상 • 오카리나의 전시학습 곡 연주 	[수행평가 과제2]-평가유형 II <ul style="list-style-type: none"> • 제재곡 중 1곡 선정하여 연습한 후 연주하는 장면을 동영상으로 촬영하여 제출 (학급음악수업밴드 탑재)
	전개	<ul style="list-style-type: none"> • 오카리나 스케일 차시별 연습(라~파) • 과제곡 중 자신이 희망하는 곡을 선정 및 연습한 후 동영상 촬영 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 연주 영상 제출 및 차시 예고 	
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 학급 음악수업 밴드를 활용하면 실시간으로 탑재되는 친구들의 영상으로 인해 동기부여와 성취욕구를 향상시킬 수 있습니다. 	

3. 평가

원격수업 평가유형	<input type="checkbox"/> (평가 유형 I) 수업 중 관찰·확인 가능형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 III) 수업 후 관찰·확인 불가형	<input checked="" type="checkbox"/> (평가 유형 II) 수업 후 관찰·확인 가능형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 IV) 수업 중 관찰·확인 불가형			
평가 과제(명)	오카리나 클래스				
평가 의도	과정중심평가를 파악할 수 있는 평가방안에 대한 고민한 결과 수업 중 음악 활동에 대한 학습 정도를 파악할 수 있는 평가, 악곡 완성 과정에서 배움이 일어날 수 있는 평가, 학생들의 흥미를 고려하여 학습의 즐거움을 느끼며 임할 수 있는 평가, 학생 개별목표와 성취기준을 파악하기 용이한 평가로서 음악적 경험을 통해 음악을 구성하는 요소들을 이해하고, 악곡의 특징을 악기로 연주하여 창의성을 표현할 수 있고, 음악을 생활 속에서 활용하고, 음악이 삶에 주는 의미에 대해 이해함으로써 음악을 즐기는 태도를 갖도록 구성하였습니다.				
수행평가 과제	평가영역 (교과영역/교과역량)	평가요소	평가방법		
			평가유형	평가주체	평가방식
[과제1]-평가 유형 II	표현/음악적 감성역량 자기관리 역량	악보 이해와 종합적 표현능력	실기평가	교사평가	개별 수행
[과제2]-평가 유형 II	표현/음악적 감성역량 자기관리 역량 음악적 소통역량	악보분석과 창의적 표현, 피드백 적용 능력	실기평가	교사평가	개별 수행

채점 기준표(과제1,2)

채점 요소	채점 기준	
	척도	척도별 수행 특성
구조 및 운지법 이해	3	오카리나의 구조 및 운지법에 대한 이해와 표현이 매우 정확하다.
	2	오카리나의 구조 및 운지법에 대한 이해와 표현이 비교적 정확하다.
	1	오카리나의 구조 및 운지법에 대한 이해와 표현이 미흡하다.
악보 이해와 종합적 표현능력	3	악보 읽기, 빠르기, 임시표(F#, Bb), 곡의 분위기 등에 맞추어 음악을 표현하는 능력이 풍부하다.
	2	악보 읽기, 빠르기, 임시표(F#, Bb), 곡의 분위기 등에 맞추어 음악을 부분적으로 표현한다.
	1	악보읽기, 빠르기, 임시표(F#, Bb), 곡의 분위기 등에 맞추어 음악을 표현하는 능력이 미흡하다.
텅잉 주법	3	텅잉주법에 대한 이해와 표현이 정확하다.
	2	텅잉주법에 대한 이해와 표현이 비교적 정확하다.
	1	텅잉주법에 대한 이해와 표현이 부정확하다.
분석 및 피드백	3	자신의 연주에 대한 분석이 정확하고, 피드백에 대한 이해와 적용 활동에 매우 적극적으로 참여한다.
	2	자신의 연주에 대한 분석이 비교적 정확하고, 피드백에 대한 이해와 적용 활동에 부분적으로 참여한다.
	1	자신의 연주에 대한 분석이 부정확하고, 피드백에 대한 이해와 적용 활동에 매우 미흡하게 참여한다.
활동 수행도	3	오카리나 관련 연주 활동에 매우 적극적으로 참여한다.
	2	오카리나 관련 연주 활동에 참여한다.
	1	오카리나 관련 연주 활동에 대한 소극적으로 참여한다.
평가 결과 활용 방안	본 수업은 '춤'을 활용한 쌍방향 화상수업으로 진행되어 독주 위주의 수업으로 진행하였습니다. 향후 블렌디드 수업으로 전환될 경우 오카리나의 멜로디 연주뿐만 아니라 화음의 영역을 지도하여 자신뿐만 아니라 타인의 음악적 표현을 이해하고 공감하며 효율적으로 소통할 수 있는 수업과 활동을 계획하여 오카리나 연수를 통해 아름다움을 경험하고 창의성을 계발하며 삶 속에서 즐길 수 있도록 합니다.	
평가 유의 사항	원격수업에서 수행평가 구성할 때 신뢰도, 공정성, 투명도를 확보하기 위해 매시간 제재곡을 연습하여 동영상으로 촬영한 후 음악수업 밴드에 탑재하게 하여 교사의 평가뿐만 아니라 상호 평가, 자기평가 등 학생의 평가를 병행하여 실시할 수 있습니다. 문자 또는 동영상으로 1:1 맞춤형 피드백을 실시하므로 학생의 성장을 돕고 음악에 대한 이해를 심화시킬 수 있습니다.	

4. 기록

교과 세부능력 및 특기사항 기록(예시)

오카리나 클래스 수업에서는 수업 준비성이 우수하고 음악의 구조나 화성, 리듬, 악보의 부호 등을 이해하는 능력이 우수함. 작곡가의 의도를 반영하여 악보를 섬세하게 분석하는 능력이 탁월함. 매시간 성실하게 과제를 제출하고 연주실력이 점차 향상됨. 정확한 텅잉 주법으로 연주하여 악곡의 분위기를 잘 표현함.

학생부 기재 유의사항	학생의 성장과 학습 과정을 상시 관찰·평가한 누가기록 중심의 종합 기록이어야 하므로 쌍방향 화상수업에서 학생들의 적극적인 참여와 활동이 이루어질 수 있도록 수업을 계획하여야 합니다. 또한 수행내용이 상세하게 드러나도록 변화하는 과정을 구체적으로 기록합니다. 더불어 성취기준과 연계하여 오카리나의 학습 활동을 기록하고 앞으로 발전 가능성을 긍정적인 내용으로 기록합니다.
------------------------	---

평가 과제 예시

• 원격수업에서 학생에게 제시된 과제곡(동영상제출) - 결과물 - 피드백

‘오카리나 클래스’		
과제곡	동영상 제출	피드백
작은 별 (★)	 5월 19일 오후 12:30	<p>문정아 안녕! 호흡과 자세가 매우 안정적이구나.</p> <p>더 좋은 소리를 내려면 1. 턱인을 가늘고 일정하게 2. 호흡을 고음과 저음 모두 고르게 3. 침을 빼기 네 오카리나가 예민하니 소리를 잘 연구해 보셈..ㅎ</p> <p>네 감사합니다</p>
러브 미 텐더 (★★)	 5월 18일 오전 11:25	<p>원재 안녕? 자세, 호흡, 리듬감이 매우 좋구나.ㅎ</p> <p>턱인법도 아주 잘 알고 있구나.ㅎ 근데 호흡이 부족해서 가끔 음정이 불안하거든? 아랫배에 힘을 주고 일정한 바람으로 불어 넣어주면 음정이 정확히 날거야..잘했어.ㅎ</p> <p>넌 피드백 감사합니다!</p>
이누야사 ost 중 '운명과 연심' (★★★)	 5월 10일 오전 10:06	<p>안녕~~서명^^ 수업태도 짱! 역시 오카리나도 잘 연주하네..ㅎ</p> <p>목도차기? 자세, 호흡, 턱인이 아주 좋은데 악기에 침을 빼주면 더 예쁜 소리가 날거야..ㅎ</p>
센과 치히로의 행방불명 중 '언제나 몇 번이라도' (★★★★)	 6월 10일 오전 10:06	<p>자세, 운지, 턱인 모두 좋구나..ㅎ</p> <p>더 예쁜 소리를 원한다면 팁을 줄게. 1. 호흡을 조절하기 즉 저음은 조금 약하게.. 2. 오른손가락을 너무 높이 들고 있네..힘을 빼고 구멍에서 2~3cm정도만 올리는 습관을 가지면 연주가 부드러울거야..ㅎ</p>

• 원격수업에서 학생에게 제시된 교사 제작 오카리나 수업자료

곡명	작은별	러브 미 텐더	이누야사 ost 중 '운명과 연심'	센과 치히로의 행방불명 중 '언제나 몇 번이라도'
사이트	<p>* https://drive.google.com/drive/my-drive * https://docs.google.com/presentation/d/1DBHf_VB_7F7iAVXoV4cbZ7FSIUx4qW9jYHiqkApZ8k/edit#slide=id.p</p>			

·원격수업에서 학생에게 제시된 과제곡

작은 별(★)	러브 미 텐더(★★)								
<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td colspan="2">오카리나 플라스톤</td> </tr> <tr> <td>작은 별의 멜로디</td> <td>기본악기용 악보, 스레일 연습</td> </tr> </table> <p style="text-align: center;">오카리나용 '작은 별' [☆☆☆☆]</p> 	오카리나 플라스톤		작은 별의 멜로디	기본악기용 악보, 스레일 연습	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td colspan="2">오카리나 플라스톤</td> </tr> <tr> <td>러브 미 텐더</td> <td></td> </tr> </table> <p style="text-align: center;">'러브 미 텐더' [☆☆☆☆]</p> 	오카리나 플라스톤		러브 미 텐더	
오카리나 플라스톤									
작은 별의 멜로디	기본악기용 악보, 스레일 연습								
오카리나 플라스톤									
러브 미 텐더									
<p style="text-align: center;">이누야샤 ost 중 '운명과 연심' (★★★★)</p>	<p style="text-align: center;">센과 치히로의 행방불명 중 '언제나 몇 번이라도' (★★★★★)</p>								
<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td colspan="2">오카리나 플라스톤</td> </tr> <tr> <td>이누야샤 OST</td> <td>연주용 악보, 기초 악보</td> </tr> </table> <p style="text-align: center;">이누야샤 OST '운명과 연심' [☆☆☆☆☆]</p> 	오카리나 플라스톤		이누야샤 OST	연주용 악보, 기초 악보	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td colspan="2">니콜 오카리나 연주자본</td> </tr> <tr> <td>러브 미 텐더</td> <td></td> </tr> </table> <p style="text-align: center;">센과 치히로의 행방불명 OST '언제나 몇 번이라도' [☆☆☆☆☆]</p> 	니콜 오카리나 연주자본		러브 미 텐더	
오카리나 플라스톤									
이누야샤 OST	연주용 악보, 기초 악보								
니콜 오카리나 연주자본									
러브 미 텐더									

평가유형 II (음악)

유형별 예시 요약			
교육과정	원격수업	원격수업 평가	기록
[9음01-05] 바른 자세와 호흡 및 정확한 발음으로 노래 부르거나 악기에 따른 연주법을 익혀 표현한다.	<원격수업> [1~3차시] 장구의 구조와 여러 가지 장단을 익히고, 무릎장단 연주하기	[과제1] 무릎장단 연주하기	장구를 연주하는 바른 자세 및 연주 방법을 익히고 여러 가지 장단의 강세를 살려 정확하게 표현함. 자신감 넘치는 태도로 장단을 연주하는 모습을 동영상으로 촬영하여 성실하게 제출함. 어려워하는 부분을 피드백 받고 끈기 있게 연습하여 장단의 느낌과 강세를 대체로 정확하게 살려 표현함.

1. 교육과정

교과/과목	음악	영역/단원	표현/악기 연주하기
성취기준 및 평가기준	[9음01-05] 바른 자세와 호흡 및 정확한 발음으로 노래 부르거나 악기에 따른 연주법을 익혀 표현한다.	상	악기에 따른 바른 자세와 연주법으로 중학교 1~3학년 수준의 악곡을 정확하게 연주할 수 있다.
		중	악기에 따른 바른 자세와 연주법으로 중학교 1~3학년 수준의 악곡을 연주할 수 있다.
		하	중학교 1~3학년 수준의 악곡을 연주할 수 있다.
평가요소	<ul style="list-style-type: none"> 장단, 장단 이해하기 여러가지 장단의 장단꼴 연주하기 		
교과역량	<input checked="" type="checkbox"/> 음악적 감성 역량 <input checked="" type="checkbox"/> 음악적 창의·융합 사고 역량 <input type="checkbox"/> 음악적 소통 역량 <input type="checkbox"/> 문화적 공동체 역량 <input type="checkbox"/> 음악 정보 처리 역량 <input checked="" type="checkbox"/> 자기 관리 역량		

2. 수업

원격수업 유형	<input type="checkbox"/> (수업 유형 I) 실시간 쌍방향 수업 <input checked="" type="checkbox"/> (수업 유형 III) 과제 수행중심 수업 <input type="checkbox"/> 등교수업	<input checked="" type="checkbox"/> (수업 유형 II) 콘텐츠 활용 중심 수업 <input checked="" type="checkbox"/> (수업 유형 IV) 기타 원격 수업
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> 장구의 부호와 구음을 알고, 다양한 장단을 바르게 읽을 수 있다. 장구의 구조를 이해하고, 여러 가지 장단을 무릎장단으로 연주할 수 있다. 	

수업 의도	코로나19로 인하여 학생들의 등교가 늦춰지고 추후 등교 일정이 어떻게 될지 모르는 상황이어서 원격수업 내용으로 수행평가를 충분히 준비할 수 있도록 계획했습니다. 교육과정과 성취기준을 고려하면서 마스크를 착용하고 진행할 수 있는 '표현' 영역의 수업을 구상하였을 때 장구가 적합하다고 생각하여 장구를 선택하였고, 원격수업 기간 중에 가정에서도 수업에 참여할 수 있도록 무릎장단 수업을 계획했습니다. 교육과정 '표현' 영역에 제시되어 있는 바른 자세와 악기의 연주법에 대한 내용은 이론 수업으로 가능하여 콘텐츠를 활용한 원격수업으로 진행하였고, 여러 가지 장단을 무릎장단으로 연주하는 내용은 피드백이 필요한 부분이라고 생각되어서 과제 수행 중심 수업을 계획했습니다.		
차시	단계	교수·학습 활동	평가 계획
1차시 (콘텐츠 활용 수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 코로나19로 인한 원격수업 계획 및 방법 안내 • 준비물 안내 	[원격수업 과제물] <ul style="list-style-type: none"> • 1차시에서 배운 장단 부호와 구음 익혀서 적어보기
	전개	<ul style="list-style-type: none"> • 장구의 기본 구조 및 명칭 • 장구의 바른 연주 자세 및 연주 방법 • 세마치장단, 자진모리장단, 중모리장단의 부호와 구음 • 세마치장단, 자진모리장단, 중모리장단 무릎장단 연주 하기 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 형성평가 • 과제 안내 	
2차시 (과제 수행중심 수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 1차시 장단 복습 	[원격수업 과제물] <ul style="list-style-type: none"> • 2차시에서 배운 장단 부호와 구음 익혀서 활동지에 적기 • 장단 연습하고 동영상 촬영하여 제출
	전개	<ul style="list-style-type: none"> • 장단을 이루는 요소, 장단보 • 굿거리장단, 엇모리장단, 휘모리장단의 부호와 구음 • 굿거리장단, 엇모리장단, 휘모리장단 무릎장단 연주 하기 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 형성평가 • 과제 제출 방법 및 유의사항 안내 - 예시 영상을 참고하여 연습한 후 영상 파일로 제출하면 교사가 댓글 및 문자/전화로 1:1 피드백 제시 	
3차시 (과제 수행중심 수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 수행평가 안내 	[수행평가 과제1]-평가유형 II <ul style="list-style-type: none"> • 수행평가 연습을 하고 동영상 촬영하여 제출
	전개	<ul style="list-style-type: none"> • 장구 부호 및 구음과 연주 방법 • 무릎장단을 연주하는 자세 • 장단 6가지를 강세를 살려 무릎장단으로 연주하기 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 수행평가 예시 영상 안내 • 수행평가 대비 과제 제출 안내 - 수행평가 연습하는 모습을 영상파일로 제출하면 교사가 댓글 및 문자/전화로 1:1 피드백 제시 	
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 영상 파일 제출 시 예시 영상을 제시하여 과제 수행 방법을 안내하고, 참여도를 높이기 위해 영상파일 제출 방식을 e학습터 게시판은 '비밀형'으로 개설, 메일로도 제출할 수 있게 하여 교사만 볼 수 있다는 점을 학생들에게 안내합니다. • 학생들이 가장 어려워했던 부분은 '기덕'과 '덕-더'를 구별하는 부분이었었는데 피드백을 제시할 때 이해를 돕기 위해 서양 리듬을 활용하여 설명합니다. 강세 표현을 어려워해서 구음으로 먼저 강하게 연습한 후 구음과 무릎장단을 같이 연주할 수 있도록 합니다. 	

3. 평가

원격수업 평가유형	<input type="checkbox"/> (평가 유형 I) 수업 중 관찰·확인 가능형 <input checked="" type="checkbox"/> (평가 유형 II) 수업 후 관찰·확인 가능형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 III) 수업 후 관찰·확인 불가형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 IV) 수업 중 관찰·확인 불가형				
평가 과제(명)	1. 무릎장단 연주				
평가 의도	평가의 신뢰도를 높이기 위하여 원격수업 중에 진행된 내용만으로 평가를 실시할 수 있도록 계획합니다. '무릎장단 연주하기'는 학생이 연습하는 과정과 실제 실기를 수행하는 과정을 평가하기 위하여 학생이 수행평가 연습하는 모습을 동영상으로 촬영하여 제출하도록 하고 교사가 피드백을 제시하여 실기평가 진행에 어려움이 없도록 합니다. '무릎장단 연주하기' 실기평가를 실시하고 정확하게 연주하지 못한 장단들의 강세, 박자, 구음 등에 대한 피드백을 제공하여 장단 듣고 적기 수행평가에 적용하고 성장할 수 있도록 합니다.				
수행평가 과제	평가영역 (교과영역/교과역량)	평가요소	평가방법		
			평가유형	평가주체	평가방식
[과제1]-평가유형 II	표현/음악적 감성역량, 음악적 창의·융합사고역량	<ul style="list-style-type: none"> 장단, 장단 이해하기 여러가지 장단의 장단꼴 연주하기 	실기평가, 관찰평가	교사평가, 자기평가	개별 수행

채점 기준표

채점 요소	채점 기준	
	척도	척도별 수행 특성
장단의 구음, 무릎장단	6	6가지 장단 중 6가지 장단 모두 바른 자세를 유지하며 무릎장단을 연주하며 구음을 정확하게 표현함.
	5	6가지 장단 중 5가지 장단을 바른 자세를 유지하며 무릎장단을 연주하며 구음을 정확하게 표현함.
	4	6가지 장단 중 4가지 장단을 바른 자세를 유지하며 무릎장단을 연주하며 구음을 정확하게 표현함.
	3	6가지 장단 중 3가지 장단을 바른 자세를 유지하며 무릎장단을 연주하며 구음을 정확하게 표현함.
	2	6가지 장단 중 2가지 장단을 바른 자세를 유지하며 무릎장단을 연주하며 구음을 정확하게 표현함.
	1	6가지 장단 중 1가지 장단을 바른 자세를 유지하며 무릎장단을 연주하며 구음을 정확하게 표현함.

평가 결과 활용 방안	첫 번째로 실시한 평가인 '무릎장단 연주하기'를 연습하는 모습을 촬영하여 자신의 수행 활동에 대한 진단적 정보로 활용할 수 있도록 하였고, 동기 강화 및 자기주도적 학습이 될 수 있도록 합니다. 첫 번째 수행평가 '무릎장단 연주하기' 실시 직후 1:1 피드백을 통하여 부족한 부분을 보충합니다. 수행평가 결과는 교수학습의 방법과 질 개선을 위한 자료로 활용합니다.
평가 유의 사항	평가 계획 및 기준을 구체적으로 작성하고 학생들에게 사전에 안내하여 평가에 대해 충분히 이해하고 수행할 수 있도록 하여 신뢰도를 확보합니다. 다른 학생들이 관찰할 수 있는 환경에서 사전에 제시한 기준에 따라 평가를 실시하여 공정성과 투명도를 확보합니다.

4. 기록

교과 세부능력 및 특기사항 기록(예시)	
	<ul style="list-style-type: none"> • 장구를 연주하는 바른 자세 및 연주 방법을 익히고 여러 가지 장단의 강세를 살려 정확하게 표현함. • 자신감 넘치는 태도로 장단을 연주하는 모습을 동영상으로 촬영하여 성실하게 제출함. <p>어려워 하는 부분을 피드백 받고 끈기있게 연습하여 장단의 느낌과 강세를 대체로 정확하게 살려 표현함.</p>
학생부 기재 유의사항	과제 참여도, 흥미도, 활동 내용 등을 고려하여 학생의 활동 과정 및 참여 태도와 결과, 활동 후 성장 정도 등 학생의 개별적 특성이 구체적으로 드러나도록 입력합니다.

평가유형 II (음악)

유형별 예시 요약			
교육과정	원격수업	원격수업 평가	기록
[9음1-01] 악곡의 특징을 이해하며 개성 있게 노래 부르거나 악기로 연주한다.	<원격수업> [1~4차시] 칼림바 악기 연주법을 배우고, 곡을 선정하여 연주	[과제] 다양한 악곡을 칼림바로 연주하기	가락과 선율의 특징을 살려 칼림바로 연주함. : 바른 자세 및 바른 주법으로 칼림바를 연주함.

1. 교육과정

교과/과목	음악	영역/단원	표현
성취기준 및 평가기준	악곡의 특징을 이해하며 개성 있게 악기로 연주한다.	상	악곡의 특징을 이해하고 이를 유려하게 악기로 연주한다.
		중	악곡의 특징을 대체로 이해하고 이를 악기로 연주한다.
		하	악곡의 특징을 미흡하게 이해하고 이를 악기로 연주하는데 미흡하다.
평가요소	표현(기악) 악곡의 특징을 악기로 연주하기 바른 자세로 연주법에 맞추어 연주하기		
교과역량	<input checked="" type="checkbox"/> 음악적 감성역량 <input checked="" type="checkbox"/> 음악적 창의·융합사고 역량 <input checked="" type="checkbox"/> 음악적 소통역량 <input type="checkbox"/> 문화적 공동체 역량 <input checked="" type="checkbox"/> 음악적 정보처리 역량 <input checked="" type="checkbox"/> 자기관리역량		

2. 수업

원격수업 유형	<input checked="" type="checkbox"/> (수업 유형 I) 실시간 쌍방향 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 II) 콘텐츠 활용 중심 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 III) 과제 수행중심 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 IV) 기타 원격 수업 <input type="checkbox"/> 등교수업
학습 목표	악곡의 특징을 이해하여 개성 있게 악기로 연주할 수 있다.
수업 의도	[1차시] 원격으로 수업을 진행하는 시기에 가장 적합한 악기의 특징을 서로 공유해보고 칼림바의 장점과 부합되는지 살펴봅니다. 또한 이를 통해 집합적인 주거형태에서 가장 효율적으로 활용할 수 있는 1인 1악기로서 칼림바의 효능을 알고 이를 확장시킬 수 있는 악기에 대해 고민하는 시간을 갖고자 했습니다.

	<p>[2차시] 칼림바로 연주할 수 있는 악곡을 학생들 스스로 후보곡을 선정하고 그 곡을 연습시간 및 자신들의 수준을 고려했을 때 어떤 장점을 가져갈 수 있는지 토론하는 시간을 갖습니다. 이를 통해 자신들 스스로를 음악적으로 성찰하고 이에 따른 곡을 선정하여 성장 중심의 평가가 될 수 있도록 했습니다.</p> <p>[3차시] 악곡을 프레이즈 별로 나누어서 연습하고 이를 동영상으로 찍고 이를 분석하여 보완할 점을 공유하는 시간을 갖습니다. 이를 통해 수행평가 동영상을 더 효과적으로 준비할 수 있도록 했습니다.</p> <p>[4차시] 최종 연습 동영상을 찍어서 서로 마지막 보완점을 나누고 수행평가 주의사항을 다시 한번 나누는 시간을 갖습니다. 이를 통해 3차시 영상에서 놓치고 있던 부분을 더 보완할 수 있도록 했습니다.</p>		
차시	단계	교수·학습 활동	평가 계획
1차시 (실시간 쌍방향 수업)	도입	• 언택트 시대의 주거지의 특징과 음악연주 가능성과의 연관성에 대해 이야기한다.	
	전개	• 집합 주거지에서 연주할 수 있는 악기를 니열하고 이를 특징을 분석한다. 또한 칼림바의 특징과 부합되는지 살펴본다.	
	정리	• 칼림바를 1인 1악기로 선정했을 때 장점을 정리하고 칼림바를 활용하여 연주할 수 있는 곡을 조사하도록 한다.	
	수업중 유의 사항	• 실제 수업에서 활용할 수 있는 칼림바를 원격수업에서 확인할 수 있도록 합니다. • 칼림바라는 악기가 생소할 수 있으니 사전에 이를 아이들에게 알릴 수 있는 연주 영상을 다양하게 준비합니다.(음악의 장르적 다양화)	
2차시 (실시간 쌍방향 수업)	도입	• 자신의 음악적 수준에 맞는 악곡을 연주했을 때 성취감에 대해 자유롭게 이야기할 수 있도록 한다.	
	전개	• 칼림바로 연주할 수 있는 연주곡을 다양하게 조사하고(동영상 활용) 후보곡을 선정한 다음 각자 동영상을 공유하여 곡에 대한 장점을 나누고 학생들의 의견과 교사의 의견을 수렴하여 악곡을 선정한다.	
	정리	• 자신의 수준에 맞는 악곡선정의 이점을 제시하고 이를 활용한 자신의 연습계획을 수립하여 제시하도록 한다.	• 악곡을 연습할 개인 계획표 작성(과제형)
	수업중 유의 사항	• 칼림바 연주영상을 학생들 스스로 찾아서 후보를 정하도록 하고 발표할 시 꼭 시간 제약을 두어 모두 악곡을 듣고 이를 평할 수 있도록 합니다. • 악곡 연습 계획을 스스로 잘 지키고 있는지 한줄평을 작성할 수 있도록 양식을 만들고 이를 수행평가 이후 제출 할 수 있도록 공지합니다.	
3차시 (실시간 쌍방향 수업)	도입	• 선정한 악곡을 아이들에게 연습할 수 있도록 시간을 공지하고 가장 잘 된 연습영상을 동영상으로 찍어서 공유할 수 있도록 한다.	

	전개	<ul style="list-style-type: none"> • 연습할 수 있도록 같은 악곡을 선정한 그룹으로 소모임을 만들어주고 동영상 찍을 수 있도록 안내한다. • 제시된 시간이 되면 다시 본 회의실로 돌아와서 영상을 30초 단위로 짧게 공유하면서 보완할 점을 채팅으로 공유할 수 있도록 한다. 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 4차시에 보완하여 최종 수행평가 완성 본 영상을 제출 할 수 있도록 독려한다. 	
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 연습 영상을 패들렛으로 공유하여 자신의 영상에 보완할 점을 서로 작성할 수 있도록 독려하여 서로 상생할 수 있는 학습분위기를 조성합니다. 	
4차시 (실시간 쌍방향 수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 최종 연습 시간을 제시하고 평가에 대한 세부적인 채점기준을 제시한다. 	
	전개	<ul style="list-style-type: none"> • 같은 곡을 선정한 학생들끼리 소모임을 만들어 제시된 시간동안 연습을 하고 동영상을 찍을 수 있도록 한다. • 시간이 모두 완료되면 본 회의실로 돌아와 동영상을 30초씩 공유하고 이를 보완할 점을 채팅으로 공유하여 마지막까지 자신이 보완할 점을 찾을 수 있도록 독려한다. 	<p>[수행평가 과제1]-평가유형 II</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1~3차시 피드백을 바탕으로 선정곡에 대한 연주 동영상을 촬영하여 제출한다.
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 최종 평가 동영상 촬영 주의점, 저장 방법, 제출 날짜를 공지하여 평가에 놓치는 부분이 없도록 세밀하게 안내한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 연습일지 제출 • 최종 연주 동영상 제출
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 동영상 예시 본을 수업시간에(교사 촬영 본) 공유하여 학생들이 이해하는 데 도움이 될 수 있도록 합니다. 	

3. 평가

원격수업 활용평가	<input type="checkbox"/> (평가 유형 I) 수업 중 관찰·확인 가능형 <input checked="" type="checkbox"/> (평가 유형 II) 수업 후 관찰·확인 가능형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 III) 수업 후 관찰·확인 불가형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 IV) 수업 중 관찰·확인 불가형
평가 과제(명)	다양한 악곡을 칼림바로 연주하기
평가 의도	집합 주거단지에서도 소음의 영향을 주지 않는 악기를 활용하여 스스로 연주하고 이를 영상으로 제출할 수 있는 수업을 계획하고 이를 평가까지 연계하여 아이들이 원격수업 시에도 음악과에서 고취시킬 수 있는 역량의 부족함이 없도록 하기 위하여 이 평가를 설계합니다.

수행평가 과제	평가영역 (교과영역/교과역량)	평가요소	평가방법		
			평가유형	평가주체	평가방식
[과제 1]-평가유형 II	<ul style="list-style-type: none"> • 자기 관리 역량(발표하기) • 음악적 감성 역량(악기로 연주하기) • 문화적 공동체 역량(표현하기) • 음악적 소통 역량(표현하기) 	<ul style="list-style-type: none"> • 표현(기악) 악곡의 특징을 악기 연주하기 • 바른 자세로 연주법에 맞추어 연주하기 	실습평가	교사평가	개별수행

📌 채점 기준표

채점 요소	채점 기준	
	척도	척도별 수행 특성
표현(기악) 악곡의 특징을 악기로 연주하는가(박자)	3	전체 박자를 모두 지켜서 연주함.
	2	전체 곡 연주 중 박자를 3회에서 6회 사이로 맞추지 못함.
	1	전체 곡 연주 중 박자를 7회 이상으로 맞추지 못함.
표현(기악) 악곡의 특징을 악기로 연주하는가(음정)	3	전체 음정을 모두 지켜서 연주함.
	2	전체 곡 연주 중 음정을 3회에서 6회 사이로 맞추지 못함.
	1	전체 곡 연주 중 음정을 7회 이상으로 맞추지 못함.
바른 자세로 연주법에 맞추어 연주하는가	3	왼손과 오른손 연주법을 지켜서 전체 곡을 연주함.
	2	전체 곡 연주 중 왼손과 오른손 연주법을 3회에서 6회 사이로 맞추지 못함.
	1	전체 곡 연주 중 왼손과 오른손 연주법을 7회 이상으로 맞추지 못함.
평가 결과 활용 방안	<p>개인별 연주에 대한 피드백을 주어 학생들이 생활 속에서 음악을 활용하는 데 더욱 효과적인 수 있도록 기회를 마련합니다.</p> <p>개인별 연주 평가를 기반으로 다음 학기 합주 수업 조 나눔에 활용하여 합주에 완성도를 높입니다.</p>	
평가 유의 사항	<p>연주곡을 사전에 선정하고 변경하지 않도록 함.</p> <p>연주곡을 연주할 때 자신의 학년 반 이름을 자신의 얼굴이 나올 수 있도록 촬영하고 연주 때에는 자신의 손과 얼굴을 확인할 수 있도록 촬영하도록 지도함.</p>	

4. 기록

교과 세부능력 및 특기사항 기록(예시)	
<p>선정된 악곡 000을 칼림바를 활용하여 당김음을 효과적으로 연주하고 완전 4도 도약 음정에 맞춰서 연주함. 또한 칼림바의 연주법을 정확하게 이해하고 이를 활용하여 왼손과 오른손으로 칼림바를 유려하게 연주함.</p>	
학생부 기재 유의사항	<p>악곡의 음악적 특징 중 음정부분과 박자부분에서 특징으로 활용할 수 있는 부분을 분석하고 이를 생기부에 기술할 수 있도록 사전에 분석하여 세부요소로 나눌 필요가 있습니다.</p>

평가유형 II (음악)

유형별 예시 요약			
교육과정	원격수업	원격수업 평가	기록
[9음01-05] 바른 자세와 호흡 및 정확한 발음으로 노래 부르거나 악기에 따른 연주법을 익혀 표현한다.	<원격수업> [1~4차시] 오카리나 연주하기	[과제1] 오카리나로 기쁨의 노래 또는 '도레미 송' 중 한 곡 골라 연주하기	원격수업으로 진행된 오카리나 연주하기 수업에서 1차시 때 운지하기 힘들었던 F음을 꾸준한 연습을 통해 수행함. 2번째 연습 영상에서 사장조 음계 진행을 어려워하여 연습을 반복하였고 3번째 연습 영상에서 해결하여 잘 수행함. 오카리나로 기쁨의 노래를 연주할 때 오카리나 운지법, 자세, 호흡 방법이 매우 바르며 기존 빠르기에 맞게 연주함. 표현력이 우수하며 자신감 있게 어려운 부분을 해결해나가 완성된 연주를 보여줌.

1. 교육과정

교과/과목	음악/음악	영역/단원	표현/오카리나 연주하기
성취기준 및 평가기준	[9음01-05] 바른 자세와 호흡 및 정확한 발음으로 노래 부르거나 악기에 따른 연주법을 익혀 표현한다.	상	오카리나 운지법을 정확하게 익혀 주어진 노래를 박자에 맞춰 연주할 수 있다.
		중	오카리나 운지법을 익혀 주어진 노래를 대체로 박자에 맞춰 연주할 수 있다.
		하	오카리나 운지법을 대체로 익혀 주어진 노래를 연주할 수 있다.
평가요소			<ul style="list-style-type: none"> • 오카리나 운지법 정확하게 익히기 • 주어진 곡을 박자에 맞게 연주하기
교과역량	<input checked="" type="checkbox"/> 음악적 감성 역량 <input type="checkbox"/> 음악 정보 처리 역량	<input type="checkbox"/> 음악적 창의 융합 사고 역량 <input type="checkbox"/> 문화적 공동체 역량	<input checked="" type="checkbox"/> 음악적 소통 역량 <input checked="" type="checkbox"/> 자기관리 역량

2. 수업



원격수업 유형	<input type="checkbox"/> (수업 유형 I) 실시간 쌍방향 수업 <input checked="" type="checkbox"/> (수업 유형 II) 콘텐츠 활용 중심 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 III) 과제 수행중심 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 IV) 기타 원격 수업 <input type="checkbox"/> 등교수업		
학습 목표	오카리나 운지법을 정확하게 익혀 주어진 노래를 박자에 맞춰 연주할 수 있다.		
수업 의도	<ul style="list-style-type: none"> • 악기 기능 연습을 할 때는 학생의 악기 조작 능력, 학습 속도, 경험, 체력 등 다양한 개인차를 고려하여 선정해야 합니다. 이에 학생이 스스로 필요한 정보를 반복해서 얻고 학습의 속도를 조절할 수 있는 콘텐츠 활용 중심 수업을 지향합니다. • 음악 교과 활동 중 악기연주 활동은 학생의 음악적 감성역량과 자기 표현능력을 발전시킬 수 있습니다. 단계별로 제작된 콘텐츠를 차례대로 학습하고 연습하며, 운지법을 익히고 주어진 음악을 꾸준히 연습하여 완성된 연주를 과제 제출 목록에 제출합니다. 이를 통해 학생의 발전 정도를 확인하고 관찰하여 창의력 및 끈기력, 심미적 감성 역량을 기르고자 합니다. <p><차시별 수업 내용> [1차시] 오카리나 유래 및 기본 이론, 운지법 [2차시] 오카리나 연습 1단계, 주제곡 부여 [3차시] 오카리나 연습 2단계, 피드백 및 연습 [4차시] 오카리나 연습 3단계, 연주곡 완성 업로드</p>		
차시	단계	교수·학습 활동	평가 계획
1차시 (콘텐츠 활용 중심 수업)	도입	• 오카리나 합주 영상	
	전개	• 오카리나 유래 및 기본 이론 • 운지법, 자세, 호흡법 등	
	정리	• 과제곡 안내 및 시범 영상	
2차시 (콘텐츠 활용 중심 수업)	도입	• 과제곡 시범영상 • 과제곡의 어려운 점 안내	[원격수업 과제물] • 1단계 연습 영상보면서 연습한 후 본인 영상 찍어 올리기
	전개	• 1단계 연습 영상 - 오른손 연습 - 왼손연습 - 다장조 연습	
	정리	• 업로드 방법 안내 및 피드백	
3차시 (콘텐츠 활용 중심 수업)	도입	• 과제곡 피드백 영상	[원격수업 과제물] • 2단계 연습 영상보면서 연습한 후 본인 영상 찍어 올리기
	전개	• 2단계 연습 영상 - 부점리듬 - 양손연습 - 바장조 연습	
	정리	• 과제곡 연습 및 업로드 방법 안내	

4차시 (콘텐츠 활용 중심 수업)	도입	• 과제곡 합주 영상	[수행평가 과제1]-평가유형 II • 주어진 음악을 연습하여 오카리나 연주한 영상을 과제제출방에 업로드하기 - 영상 제작 방법과 제출 기한을 지켰는지 확인 - 학생의 악기연주 실력 향상도 확인
	전개	• 3단계 연습 영상 - 어려운 부분 안내 - 사장조 연습 - 힘든 운지법(파#, 솔#, 높은 도#)	
	정리	• 완성된 과제곡 업로드 방법 안내	
수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 학생의 발전 정도를 파악하기 위해 영상을 개인별로 저장합니다. • 콘텐츠를 제시할 때 정확한 운지법과 호흡법, 자세 등을 볼 수 있도록 다양한 각도로 학생이 관찰 할 수 있도록 합니다. • 스마트폰 거치대 활용 등 학생들이 정확하게 확인될 수 있도록 동영상 촬영하는 방법을 사전에 안내합니다. • 본인이 직접 제작한 영상만 과제로 인정할 수 있기 때문에 스마트폰 미소지 학생들에 대한 방법이 필요합니다. 		

3. 평가

원격수업 활용평가	<input type="checkbox"/> (평가 유형 I) 수업 중 관찰·확인 가능형 <input checked="" type="checkbox"/> (평가 유형 II) 수업 후 관찰·확인 가능형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 III) 수업 후 관찰·확인 불가형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 IV) 수업 중 관찰·확인 불가형				
평가 과제(명)	오카리나 연주하기				
평가 의도	원격수업에서 이루어진 활동을 평가할 때 학생 본인이 직접 하고 있는지 확인 가능해야 합니다. 이를 위하여 학생이 수행한 연습 활동, 연주 활동 등을 동영상으로 제작하여 객관적으로 확인 가능한 자료를 기준으로 평가하는 평가 유형 II를 선택하였습니다. 악기연주는 실전에 올바른 연주를 위해 연습하는 기간이 중요하며, 학생이 기간동안 얼마나 많이 발전했는지 향상도가 중요합니다. 이에 스스로 연습하는 영상을 업로드하여 포트폴리오와 같이 정리함으로써 부족한 부분을 확인하고 스스로의 향상도를 파악할 수 있어 자기주도적인 학습에 매우 탁월합니다.				
수행평가 과제	평가영역 (교과영역/교과역량)	평가요소	평가방법		
			평가유형	평가주체	평가방식
[과제1]-평가유형 II	표현/음악적 감성역량 음악적 소통역량 자기관리 역량	• 오카리나 운지법 정확하게 익히기 • 주어진 곡을 박자에 맞게 연주하기	실기, 실음, 적용	교사평가	개별평가

평가 과제 예시

과제곡 일부	학생 연주 영상 제출
<p style="text-align: center;">기쁨의 노래 ② [원: 손영호]</p> 	

채점 기준표

채점 요소	채점 기준	
	척도	척도별 수행 특성
운지법, 자세, 호흡	4	3가지 모두를 정확하게 수행한다.
	3	2가지를 정확하게 수행한다.
	2	1가지를 정확하게 수행한다.
	1	모든 요소가 정확하지 않다.
박자, 음악적 표현력	4	정확한 박자에 맞추어 매우 자신감 있게 표현한다.
	3	정확한 박자에 맞추어 자신감 있게 표현한다.
	2	박자에 맞추어 대체로 자신감 있게 표현한다.
	1	모든 요소에 충족하지 못하였다.
평가 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 과제에 포함된 개인정보 활용을 위하여 개인정보 활용 동의서를 받아 보관하고, 영상이 섞이지 않게 학생 개별로 나누어 보관합니다. • 영상에 나오는 학생을 정확하게 판단하기 위해 학생 사진 명렬 등을 통해 확인합니다. • 평가의 채점 기준을 적용하여 정확하게 실시합니다. • 평가의 공정성을 위해 평가 영상을 일정 기간 학생들에게 공개하고 영상이 외부로 노출되어 학생에게 피해가 가지 않도록 지속적으로 관리하고 지도합니다. 	

4. 기록

교과 세부능력 및 특기사항 기록(예시)

원격수업으로 진행한 오카리나 연주하기 수업에서 1차시 때 운지하기 힘들었던 F음을 꾸준한 연습을 통해 수행함. 2번째 연습 영상에서 사장조 음계 진행을 어려워하여 연습을 반복하였고 3번째 연습 영상에서 해결하여 잘 수행함. 오카리나로 '기쁨의 노래'를 연주할 때 오카리나 운지법, 자세, 호흡 방법이 매우 바르며 기존 빠르기에 맞게 연주함. 표현력이 우수하며 자신감 있게 어려운 부분을 해결해나가 완성된 연주를 보여줌.

학생부 기재 유의사항

학생의 연습 영상을 확인하면서 추상적으로 표현하기보다는 관찰한 학생의 수행 모습을 객관적 근거를 바탕으로 표현하는 것이 좋습니다. 완성된 연주의 우수성도 중요하지만 얼마나 발전했는지를 좀 더 중요하게 보아 관찰하여 기록합니다.

평가유형 Ⅲ(음악)

유형별 예시 요약			
교육과정	원격+등교수업	등교수업 평가	기록
[9음01-03] 음악의 구성을 이해하여 주어진 조건에 따라 간단한 음악 작품을 만든다. [9음02-01] 중학교 1~3학년 수준의 음악 요소와 개념을 구별하여 표현한다.	<원격수업> [1~2차시] 톨스토이 “세가지 질문” 독서 후 인성교육 및 작사 내용 정하기 <등교수업> [3~4차시] 가사 작성 및 제출	[과제1] 음악독서 및 작사	<ul style="list-style-type: none"> • 음악적 감성역량 및 자기관리 역량이 뛰어남. • 음악 만들기 및 생활화의 모든 영역 활동에서 생활하고 적극적인 모습을 보였음. • 과제 제출 과정에서 교사의 피드백을 참고하여 자신의 부족한 면을 채워 더욱 성장하려는 모습이 보임.

1. 교육과정

교과/과목	음악	영역/단원	표현, 생활화 / 3. 더불어 나누는 음악
성취기준 및 평가기준	[9음01-03] 음악의 구성을 이해하여 주어진 조건에 따라 간단한 음악 작품을 만든다. [9음02-01] 중학교 1~3학년 수준의 음악 요소와 개념을 구별하여 표현한다.	상	음악적 구성을 고려하여 주어진 조건에 따라 간단한 음악작품을 만들어 표현할 수 있다. 음악을 듣고 중학교 1~3학년 수준의 음악 요소와 개념을 정확하게 구별하여 소리, 언어, 그림, 신체 등으로 표현할 수 있다.
		중	주어진 조건에 따라 간단한 음악작품을 만들어 표현할 수 있다. 음악을 듣고 중학교 1~3학년 수준의 음악 요소와 개념을 구별하여 소리, 언어, 그림, 신체 등으로 표현할 수 있다.
		하	주어진 조건에 따라 간단한 음악작품을 만들 수 있다. 음악을 듣고 중학교 1~3학년 수준의 음악 요소와 개념을 소리, 언어, 그림, 신체 등으로 표현할 수 있다.
평가요소	<ul style="list-style-type: none"> • 선율 및 리듬창작하기 • 음악 독서 및 작사하기 		
교과역량	<input checked="" type="checkbox"/> 음악적 감성역량 <input checked="" type="checkbox"/> 음악적 창의·융합사고 역량 <input checked="" type="checkbox"/> 음악적 소통역량 <input type="checkbox"/> 문화적 공동체 역량 <input checked="" type="checkbox"/> 음악적 정보처리 역량 <input checked="" type="checkbox"/> 자기관리역량		

2. 수업

원격수업 유형	<input type="checkbox"/> (수업 유형 I) 실시간 쌍방향 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 II) 콘텐츠 활용 중심 수업 <input checked="" type="checkbox"/> (수업 유형 III) 과제 수행중심 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 IV) 기타 원격 수업 <input checked="" type="checkbox"/> 등교수업		
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 독서와 연계하여 “인성”의 참다운 의미를 이해하여 주제에 맞는 작사를 할 수 있다. • 크롬뮤직랩을 이용하여 인성관련 CM송을 만들어 구글클래스룸에 제출할 수 있다. 		
수업 의도	<ol style="list-style-type: none"> 1. 성취기준과 학습목표를 고려했을 때 해당 원격수업 유형을 선택한 이유 <ul style="list-style-type: none"> 가. 음악교과의 주요 수업영역은 가창, 기악이지만 코로나19 예방으로 인해 가창, 기악(공동 사용악기 및 관악기)수업을 지양해야 했기에 표현영역의 “창작”을 중심으로 수업을 설계합니다. 나. 학생들이 직접 손으로 음표를 그려가면서 작곡하기에는 무리가 있고, 교과 시수가 많지 않아 누구나 쉽게 사용할 수 있는 크롬뮤직랩(온라인 작곡/연주 프로그램)을 통해서 학교뿐만 아니라 가정에서도 음악 활동을 할 수 있도록 하여 음악을 생활화할 수 있도록 합니다. 다. 학생들은 주어진 조건에 맞게 크롬뮤직랩을 이용해 작곡하여 자신의 작품을 온라인 학습 플랫폼 “구글클래스룸”에 교사가 지정한 시간 내 제출하고 피드백을 주고받으면서 음악 정보 지식 처리역량 및 음악적 소통역량을 향상할 수 있도록 수업을 설계합니다. 라. 인성과 관련한 다양한 인터넷 기사 및 동영상 등을 온라인으로 찾아보면서 자신의 의견 및 생각을 용이하게 작성할 수 있도록 하는 데 있어서, 원격수업이 적절하다고 판단합니다. 2. 원격수업 진행 방향/ 원격수업과 등교수업 연계 유형의 경우 의도와 목적 <ul style="list-style-type: none"> 가. 원격수업의 주요 내용은 온라인 작곡 연주 프로그램 사용법, 과제 제출하는 방법 등 기술적인 부분이며 주제에 맞는 콘텐츠를 매시 제작해 탑재합니다. 나. 프로그램 사용 및 과제 제출 방법에 보충이 필요한 경우 학생 스스로 반복학습을 할 수 있도록 하여 개인별 완전학습을 목표로 합니다. 다. 구글클래스룸에 과제 제출 연습방을 만들어 수시로 연습용 과제를 제출해 봄으로써 수행평가에 무리가 없도록 진행합니다. 라. 교과 시수가 많지 않은 관계로 사서교사와 협의하여 원격수업으로 독서융합수업을 실시합니다. 마. 원격수업 시 제출된 과제에 끊임없는 1:1 개별 피드백을 하여 학생 성장을 도모합니다. <p>※ 차시별 수업 내용 추가 작성 [1차시] 프로젝트 주제 제시 및 평가기준안내 - “위기를 인성으로 맞이하는 방법” [2차시] 독서융합-톨스토이 “세 가지 질문”독서 후 인성교육 - 올바르게 작사하는 방법 안내 [3~4차시] “위기를 인성으로 맞이하는 방법”을 정리하여 작성후 작사 및 제출</p>		
차시	단계	교수·학습 활동	평가 계획
2차시 (과제 수행중심 수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 동기유발 및 주제 제시 - 인성 관련 CM송 작사, 작곡 	[원격수업 과제물] <ul style="list-style-type: none"> • 포트폴리오-활동지 작성을 통해 인성의 종류 인성의 사례 등을 인지할 수 있도록 함
	전개	<ul style="list-style-type: none"> • 독서 융합수업 - 톨스토이 “세 가지 질문”을 읽고 인성의 특징, 종류 및 사례 등을 조사 • 작사하는 방법 - 김이나 “작사하는 방법”을 읽고 작사하는 방법에 대해 음악을 들으며 특징 이해 	

	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 인성의 종류 중 나만의 인성 5개 선택 - 이유 • 다음 시간 활동할 인성관련 기사만들기 주제작성 	
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 원격수업을 진행하고 과제를 제시할 때 충분한 예시를 들어줘야 하며 반드시 형성 평가와 간단한 과제를 제시하여 학습 여부를 확인해야 합니다. 제출한 과제는 교사가 구체적인 피드백을 통해 수정사항 및 보충자료를 함께 제시하고 학생이 이를 기반으로 조금이나마 성장한 모습으로 다음 차시에 임할 수 있도록 노력해야 합니다. 	
3~4차시 (등교수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 평가 기준 및 작곡 조건, 체크리스트 안내 • 지난 원격수업 과제 제출 여부 및 전체 피드백 	<p>[수행평가 과제1]-평가 유형Ⅲ</p> <ul style="list-style-type: none"> • 음악독서 및 작사-인성의 요소를 추출해서 위기 상황에 올바른 인성으로 대처할 수 있는 방법을 작사할 수 있도록 함.
	전개	<ul style="list-style-type: none"> • “위기를 인성으로 맞이하는 방법”에 대한 작사 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 구글클래스룸 사용법 	
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 원격수업과 연계한 수업이기에 이전 수업의 피드백이 꼭 필요하며, 개별 학습이기에 반드시 개별적 피드백이 필요함. 작사할 때 학생들에게 지난 시간에 공부한 독서활동에서 스스로 인성요소를 추출하여 인성을 실현 할 수 있도록 노력해야 합니다. 	

3. 평가

원격수업 활용평가	<input type="checkbox"/> (평가 유형 I) 수업 중 관찰·확인 가능형 <input type="checkbox"/> (평가 유형Ⅱ) 수업 후 관찰·확인 가능형 <input checked="" type="checkbox"/> (평가 유형Ⅲ) 수업 후 관찰·확인 불가형 <input type="checkbox"/> (평가 유형Ⅳ) 수업 중 관찰·확인 불가형				
평가 과제(명)	음악 만들기 및 생활화				
평가 의도	평가 계획-도구개발·실행 및 채점-결과 피드백의 일체화를 통해 학생의 음악적 정보지식처리역량 및 음악적 소통역량 향상				
수행평가 과제	평가영역 (교과영역/교과역량)	평가요소	평가방법		
			평가유형	평가주체	평가방식
[과제1]-평가유형Ⅲ	표현	음악독서 및 작사	기타	교사평가	개별 수행

평가 과제 예시

"인생이 남기는 음악과 독서 연계 수업 과정 포트폴리오"
 ■인생 CM송 만들기(작사/작곡) 프로젝트■
 ※작사는 종교개혁 음악시간/ 작곡은 다음주 원격수업에 실시합니다.

수행평가

"평생"이라는 단어로 할인! 책! 생으로 생을 이어받!

▶ 평가기준을 잘 이해하고 수업준비를 위하여 사전에 꼭꼭 읽어주세요!
 ▶ 어려운 질문은 있으신가요? 수업평가 할 때 그대로 평가받으실 수도 있으니 꼭꼭 읽어주세요!

수행1(20점) 기준표 ■ 음악 독서 및 작사 ■

	20		18		16	
	점수	비율	점수	비율	점수	비율
인생 독서 및 작사 (20점)	18~20	90%~100%	16~18	80%~90%	14~16	70%~80%

평가기준

▶ 포트폴리오를 우리 함께 좋은 점수로 만들 수 있는 방법을 실천해보세요.
 "인생"의 음악
 인생, 평화, 공평, 자유, 비움 나누기, 믿음, 배려, 희망, 사랑, 정열, 믿음, 약속, 감동, 재미, 용기, 용서, 이해심, 인내, 자기관, 질의, 반응, 책임, 친절, 행복

가, 내가 좋아하는 "인생" 노래를 준비별로 작곡하세요.
 1) 2) 3) 4) 5)

나, 내가 선택한 단어로 "인생"을 간단하게 써주세요.

평가

▶ 포트폴리오 제작 기간동안 우리가 취합해 작업으로 대응하기 위해서 할 수 있는 방법을 가사로 작곡하세요. - 한마디씩 최대한 풀이해 사용 가능

평가

		작사(자기 내내)			
이디1	이디2	이디3	이디4	이디5	이디6
이디1	이디2	이디3	이디4	이디5	이디6
이디7	이디8	이디9	이디10	이디11	이디12
이디13	이디14	이디15	이디16	이디17	이디18

<과제3> 포트폴리오 양식

점수 잘 받는 꿀Tip 체크리스트

▶ 평가기준의 주어진 조건은 다음과 같습니다. 점수를 잘 받기 위해 본인이 클릭하여 한 단계에 **☑**하세요

	1		
독서 · 작사	1	위험해 회함으로 대응하기 위한 방법에 맞춰 적절히 작사했나요?	<input type="checkbox"/>
	2	마디의 음표에 맞게 가사를 작사했나요?	<input type="checkbox"/>
	3	사시 선생님께 "인생" 관련 도시를 읽고 포트폴리오의 인생 활동한 학생이 나의 작사 작품에 몇 개의 인생 관련 요소 및 음을 적용했나요?	<input type="checkbox"/>
작곡	4	내가 작사한 것이 음치한 내용, 너무 쉬운내용이 아닌가요?	<input type="checkbox"/>
	1	chrome - <크롬뮤직랩>을 사용해서 16마디 작곡	<input type="checkbox"/>
	4	4, 12마디에는 첫 번째 사용한 음에서 5도 올라간 음(활림음)을 사용했나요?	<input type="checkbox"/>
	2	8, 16마디에는 첫 번째 사용한 음(음음)으로 마무리했나요?	<input type="checkbox"/>
	4	4분절 4박자 리듬을 잘 살려 연주했나요?	<input type="checkbox"/>
리도 · 제출	5	원하는 음색으로 음악을 표현했나요?	<input type="checkbox"/>
	1	"인생" 도시를 친지하게 읽고 함께 더불어 사는 것에 대해 고민했나요?	<input type="checkbox"/>
	2	나는 제출날짜에 정확히 작곡해서 만들어 구글클래스룸에 제출했나요?	<input type="checkbox"/>

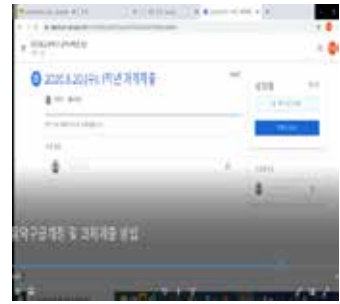
<과제1> 점수 잘 받는 꿀 tip 체크리스트



<프로그램 설명 영상>



<구글클래스룸 가입 방법 영상>



<구글클래스룸 제출 방법 영상>



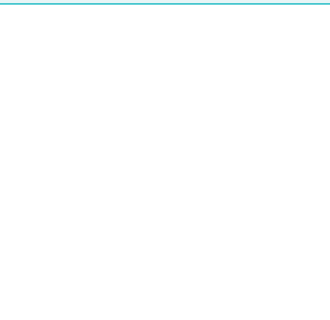
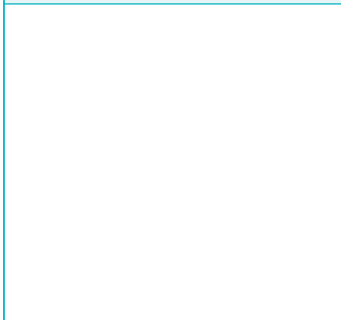
<구글클래스룸 기준표>



<구글클래스룸 과제 제시 영상>



<구글클래스룸 과제 제출 현황>



<구글문서 수행평가 - 과제 II 작사 제출>



<독서연계: 작사 잘하는 꿀팁>



<톨스토이: 세가지 질문>



<독서 연계: 코로나19와 인성>

채점 기준표

채점 요소	채점 기준	
	척도	척도별 수행 특성
음악 독서 및 작사	3	박자, 리듬, 빠르기, 셈여림, 선율 등의 음악 요소 및 개념의 특징을 정확하게 표현하며 자신의 느낌을 살려 칼림바로 연주하였다.
	2	박자, 리듬, 빠르기, 셈여림, 선율 등의 음악 요소 및 개념의 특징을 표현하며 칼림바로 연주하였다.
	1	박자, 리듬, 빠르기, 셈여림, 선율 등의 음악 요소 및 개념의 특징이 나타난 악곡을 칼림바로 연주하였다.
평가 결과 활용 방안	1. 평가 결과 교수학습 개선 반영 사항 - 독서활동에 대한 동기유발이 필요합니다. - 선율을 만드는 방법, 음정의 종류, 코드 사용법, 비트 등의 심화이론 수업이 필요합니다. 2. 피드백 제공 방법에 대한 서술 - 구글 클래스룸을 통해 개별 작품 1:1 피드백을 실시합니다. - live worksheets를 통해 개별 작품 1:1 피드백을 실시합니다. - 원격 피드백을 통해 학생이 자기가 부족한 점을 정확히 인지하여 학생 스스로 e-학습터 콘텐츠를 반복학습 하여 보충하는 모습을 보입니다.	
평가 유의 사항	1. 원격수업을 활용한 수행평가를 구성할 때 등교수업-원격수업의 적절한 비율을 통해 신뢰도를 확보해야 함. 2. 교과의 평가기준안 및 평가 체크리스트를 오리엔테이션 때 미리 공지하여 수행평가 점수의 공정성을 확보해야 함. 3. 등교수업-원격수업에서 교사가 지속적으로 과제를 제시하여 과제해결의 과정평가 및 개별 피드백을 통해 학생의 과제 수행 정도 및 해결 능력을 파악하여 투명도를 확보해야 함.	

4. 기록

교과 세부능력 및 특기사항 기록(예시)	
음악만들기 및 생활화의 모든 영역에서 적극적이고 성실한 모습을 보였으며 특히 주어진 조건에 맞춰 온라인으로 작곡하고 제출하는 과정에서 뛰어난 음악 정보처리역량을 나타냄. 과제 제출 과정에서 교사의 피드백을 참고하여 자신의 부족한 면을 채워 더욱 성장하려는 모습이 보임.	
학생부 기재 유의사항	학생부 기재 시 음악만들기(선율, 가사)와 관련한 음악적 감성역량과 음악 프로그램을 다루는 음악적 정보 처리능력의 성장 정도를 중심으로 기재하고, 원격수업-등교수업에서 교사-학생의 피드백에 관련한 내용과 이후 학생의 성장내용 등을 서술하여야 합니다.

평가유형 Ⅲ(음악)

유형별 예시 요약			
교육과정	원격+등교수업	등교수업 평가	기록
[9음01-03] 음악의 구성을 이해하여 주어진 조건에 따라 간단한 음악 작품을 만든다. [9음02-01] 중학교 3학년 수준의 음악 요소와 개념을 구별하여 표현한다.	<원격수업> [1차시] 어플 Walk band / Garage band 사용 방법 및 실습 <등교수업> [2차시] 화음과 화성의 개념 이해1 <원격수업> [3차시] 화음과 화성의 개념 이해2 <등교수업> [4차시] 가곡 별의 단선율에 알맞은 반주 화음 찾기	[교제1] 가곡 별의 단선율에 어울리는 화음 듣고 찾아 쓰기	화음과 화성의 개념에 대해 정확하게 말할 수 있음. CM, FM, GM, EM, am, fm의 6가지 코드를 스마트 기기 어플리케이션을 활용하여 연주할 수 있고, 듣고 구별할 수 있음. 가곡 별의 단선율에 어울리는 화음을 듣고 찾아서 간단한 반주 악보를 만들 수 있음.

1. 교육과정

교과/과목	음악	영역/단원	1. 아름다움을 표현하는 음악
성취기준 및 평가기준	[9음01-03] 음악의 구성을 이해하여 주어진 조건에 따라 간단한 음악 작품을 만든다. [9음02-01] 중학교 3학년 수준의 음악 요소와 개념을 구별하여 표현한다.	상	가곡 별의 단선율에 어울리는 화음을 듣고 정확하게 찾아 쓸 수 있다.
		중	가곡 별의 단선율에 어울리는 화음을 듣고 대체적으로 찾아 쓸 수 있다.
		하	가곡 별의 단선율에 어울리는 화음을 듣고 부분적으로 찾아 쓸 수 있다.
평가요소	<ul style="list-style-type: none"> • 화음을 듣고 정확하게 찾아 쓰기 • 가락에 어울리는 화음을 듣고 쓰기 		
교과역량	<input checked="" type="checkbox"/> 음악적 감성 역량 <input checked="" type="checkbox"/> 음악적 창의·융합 사고 역량 <input type="checkbox"/> 음악적 소통 역량 <input type="checkbox"/> 문화적 공동체 역량 <input type="checkbox"/> 음악정보처리 역량 <input type="checkbox"/> 자기관리 역량		

2. 수업

원격수업 유형	<input checked="" type="checkbox"/> (수업 유형 I) 실시간 쌍방향 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 II) 콘텐츠 활용 중심 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 III) 과제 수행중심 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 IV) 기타 원격 수업 <input checked="" type="checkbox"/> 등교수업		
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 화음과 화성의 개념에 대해 말할 수 있다. • 스마트 어플리케이션을 활용하여 다양한 화음을 연주할 수 있다. • 가곡 '별'의 단선율에 어울리는 화음을 듣고 찾아 쓸 수 있다. 		
수업 의도	<p>음악은 소리로 이루어져 시간과 밀접하게 연계된 예술로, 최소한 이론에 대한 수업을 진행하더라도 학생들의 이해를 돕기 위해 예시를 제시하는 과정 등에서 짧은 선율단위, 악곡, 혹은 소리를 들려주는 것이 필수적입니다. 코로나19 사태로 인해 원격수업과 등교수업을 병행해야 하는 입장에서 과목 특성상 처음에는 사실 막막했습니다. 하지만 원격수업을 한 학기 진행한 지금은 코로나 19 사태로 인한 원격수업 실시를 교수·학습에 대한 새롭고 더욱 넓은 가능성을 탐색한 계기로 여깁니다. 이 수업은 원격수업과 등교수업이 격주로 병행된 환경에서 실시되었습니다. 원격수업 때는 학생들이 어플리케이션을 활용하여 직접 음악을 탐색해볼 수 있도록 함으로써 ① 학습에 대한 흥미도를 높여 수업 집중도를 최대한 유지하고자 하였고, ② 학생들이 손쉽게 음악에 접근할 수 있도록 하여 공간적 제약을 극복하였으며, 생활 속에서 음악을 즐길 수 있도록 하였습니다. 또한 등교수업 때는 학생들에게 악기를 통해 음악을 직접 체험해보는 등의 활동을 통해 음악적 감성 및 능력을 기를 수 있도록 하였다. 각 수업을 차시별로 요약하자면 아래와 같습니다.</p> <p>[1차시] 원격수업 : 어플 Walk band(안드로이드) / Garage band(아이폰) 사용 방법 및 실습합니다. [2차시] 등교수업 : 화음과 화성의 개념에 대한 이해1 - 핸드벨 연주를 통해 다장조의 주요 3화음을 이해하고 가락과의 어울림 듣고 느낍니다. [3차시] 원격수업 : 화음과 화성의 개념에 대한 이해2 - 어플 활용하여 다장조의 주요 3화음과 EM, am, fm의 응용 화음을 이해하고 가락과의 어울림 듣고 느낍니다. [4차시] 등교수업 : 가곡 '별'의 단선율에 알맞은 반주 화음 듣고 찾아씁니다.</p>		
차시	단계	교수·학습 활동	평가 계획
1차시 (쌍방향 원격수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 가곡 '별' 감상 <ul style="list-style-type: none"> - 가곡 '별' 1절을 감상하여 귀에 익히기 • 어플리케이션 소개 및 안내 <ul style="list-style-type: none"> - 스마트 기기와 전 차시에 예고한 어플리케이션이 준비되었는지 확인 - 어플리케이션에 대해 소개하고 다양한 활용에 대해 간단히 안내 	[원격수업 과제물] <ul style="list-style-type: none"> • 어플 활용방법 및 건반과 게이름 매칭에 대한 퀴즈(ppt)
전개	<ul style="list-style-type: none"> • 어플리케이션 활용 방법 안내 <ul style="list-style-type: none"> - Walk band(안드로이드일 경우) / Garage band(아이폰일 경우) 어플을 열어 다양한 악기를 탐색 - '키보드 모드'를 통해 건반과 게이름을 매칭하는 활동 진행 - '키보드 모드' 중 '화음 모드'로 다양한 화음을 설정하여 듣는 방법을 안내 		

		<ul style="list-style-type: none"> - '키보드 모드'로 직접 CM, FM, GM의 간단한 화음을 연주 - '키보드 모드' 중 '2줄 모드'로 가락과 화음을 동시에 연주해보기 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 어플리케이션 종료 및 형성평가 - 스마트 기기를 정리하고 형성평가 실시 	
	수업중유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 개인 스마트 기기에 어플리케이션을 미리 다운 받아 오도록 이전 차시에 안내하였으며, 스마트 기기가 없거나, 어플리케이션을 다운 받을 수 없는 학생을 사전 조사하여 스마트 패드를 대여해 주었습니다. 학생들이 수업 시간에 가능한 한 집중하고, 스마트 기기로 수업과 관계없는 활동을 하지 않도록 지속적으로 학생들의 이름을 부르고 질문하여 답변과 참여를 유도합니다. 	
2차시 (등교수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 가곡 '별' 감상 <ul style="list-style-type: none"> - 가곡 '별' 1절을 감상하여 귀에 익히기 • 전 차시 확인 <ul style="list-style-type: none"> - 어플리케이션 활용에 대해 상기시키고, 학습지를 통해 다장조의 음계와 건반 매칭 복습 	<p>[원격수업 과제물]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 다장조 음계와 건반 매칭 및 다장조 주요 3화음에 대한 퀴즈(ppt)
	전개	<ul style="list-style-type: none"> • 화음과 화성의 개념 이해 <ul style="list-style-type: none"> - 학습지의 오선보에 다장조의 주요 3화음인 I (CM), IV(FM), V(GM)를 직접 그려봄 - 핸드벨을 활용하여 CM, FM, GM을 직접 연주하여 소리의 어울림을 느낌 - 핸드벨을 활용하여 짧은 가락과 화음을 동시에 연주해 소리의 어울림을 느낌 - 짧은 가락에 알맞은 화음 듣고 붙여보기 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 형성 평가 <ul style="list-style-type: none"> - 화음과 화성의 개념, 다장조의 주요 3화음에 대한 간단한 퀴즈 진행 • 다음 차시 예고 <ul style="list-style-type: none"> - 원격수업 준비물인 학습지와 스마트기기 및 어플리케이션 준비 안내 	
	수업중유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 핸드벨을 활용한 수업 진행 시 코로나19 감염 예방을 위한 손 소독 및 악기 소독을 매 시간 철저히 진행합니다. 원격수업인 다음 차시에 대해 반드시 안내하여 학생들의 학습 준비물 등이 누락되는 일이 없도록 지도. 학습지는 추후 포트폴리오로 검사할 것이라는 점 학생들에게 안내합니다. 	
3차시 (쌍방향 원격수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 가곡 '별' 감상 <ul style="list-style-type: none"> - 가곡 '별' 1절을 감상하여 귀에 익히기 • 전 차시 확인 <ul style="list-style-type: none"> - 다장조의 음계 및 주요 3화음 I (CM), IV(FM), V (GM) 확인 	<p>[원격수업 과제물]</p> <ul style="list-style-type: none"> • CM, FM, GM, EM, am, fm에 대한 퀴즈(ppt)
	전개	<ul style="list-style-type: none"> • 어플리케이션을 활용한 다양한 화음 탐색 및 연주 	

		<ul style="list-style-type: none"> - '키보드 모드'를 활용하여 CM, FM, GM 연주 - 응용 화음인 EM, am, fm 소개 및 '키보드 모드'로 연주 - 학습지에 응용화음 그려넣기 - '키보드 모드' 중 '2줄 모드'를 활용하여 짧은 가락에 알맞은 화음 붙여보고 학습지에 기록하기 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 형성 평가 <ul style="list-style-type: none"> - 6가지 화음에 대한 간단한 퀴즈 진행 • 다음 차시 예고 <ul style="list-style-type: none"> - 수행평가 예고, 가곡 '별' 들어오기 과제 제시, 스마트 기기 대여자는 반납할 수 있도록 안내 	
	수업중유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 학생들이 수업 시간에 가능한 한 집중하고, 스마트 기기로 수업과 관계없는 활동을 하지 않도록 지속적으로 학생들의 이름을 부르고 질문하여 답변과 참여를 유도합니다. 	
4차시 (등교수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 가곡 '별' 감상 <ul style="list-style-type: none"> - 가곡 '별' 1절을 감상하여 최종적으로 귀에 익히기 • 전 차시 확인 <ul style="list-style-type: none"> - CM, FM, GM, EM, am, fm의 화음 오선보에 그리기 	<p>[수행평가 과제1]-평가유형 Ⅲ</p> <ul style="list-style-type: none"> • 실음 지필 평가를 활용한 청음 능력 평가로 이전의 3차시 동안 학습했던 CM, FM, GM, EM, am, fm의 6가지 화음과 가락의 어울림을 듣고 느낄 수 있는 지에 대해 확인 및 평가
	전개	<ul style="list-style-type: none"> • 학습지 제출 및 수행평가 실시 <ul style="list-style-type: none"> - 2차시와 3차시에 걸쳐 작성한 학습지를 제출하여 포트폴리오 평가 - 가곡 '별'을 교사가 전자 키보드로 직접 연주 <ol style="list-style-type: none"> ① 처음부터 끝까지 화음 반주하여 1회 연주 ② 4피디 단위로 끊어 다시 화음 반주하여 연주 ③ 4피디 연주 후 1피디씩 3피디 선다서로 다른 화음반주로 연주하여 학생들이 옳은 화음을 듣고 골라 씀 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 다음 차시 예고 <ul style="list-style-type: none"> - 다음 차시에 수업할 내용 및 준비물 안내 	
	수업중유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 수행 평가 진행 시 음량이 적절한지 등을 미리 체크합니다. 그 동안 대여한 스마트 패드를 분실 없이 반납할 수 있도록 학생들에게 안내합니다. 	

3. 평가

원격수업 활용평가	<input type="checkbox"/> (평가 유형 I) 수업 중 관찰·확인 가능형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 II) 수업 후 관찰·확인 가능형 <input checked="" type="checkbox"/> (평가 유형 III) 수업 후 관찰·확인 불가형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 IV) 수업 중 관찰·확인 불가형				
평가 과제(명)	가곡 '별'의 단선율에 어울리는 화음 듣고 찾아 쓰기				
평가 의도	이 수업과 평가는 학생들이 단선율을 듣고 이에 어울리는 화음을 찾아내는 실용적인 음악 능력을 기르도록 하기 위해 설계되었습니다. 화음을 듣는 능력, 즉 화음 청음 능력을 신장시키는 데 특히 초점을 맞추어 설계된 이 수업은 가장 기초적인 화음인 CM, FM, GM에 더하여 EM, am, fm까지 학생들이 듣고 구별할 수 있도록 구성하였고, 중학교 교과서에 등장하는 가곡 '별'을 듣고 단선율에 어울리는 화음을 직접 찾아 쓸 수 있도록 하는 것을 목표로 합니다. 이 활동을 통해 학생들은 가락과 화음의 어울림에 대해 청각을 더욱 예민하게 발달시켜 집중하여 악곡을 감상할 수 있게 되고, 자신이 좋아하는 음악에 어울리는 반주를 스스로 만들 수 있는 능력을 갖추게 됩니다.				
수행평가 과제	평가영역 (교과영역/교과역량)	평가요소	평가방법		
			평가유형	평가주체	평가방식
[과제1]-평가 유형 III	<ul style="list-style-type: none"> • 감상 영역 • 음악적 감성역량, 음악적 창의·융합 사고 역량 	<ul style="list-style-type: none"> • 화음 청음 능력 • 가락과 화음의 어울림에 대한 분석 및 청음 능력 	실음 평가	교사 평가	개별 수행

평가 과제 예시

출판	표. 창간, 창기	3학년	아름 음악교
P. 62	가락과 화성 이해하기	1차시	학번 : 이름 :

1. 다장조 음계

가이름: _____
계이름: _____

2. 다장조의 주요 3화음

1) 화음/화성 식별 구별법

화음	음역대 중 가장 높은 음이(단조에서는 수직적으로 그려짐) 음역대 아래가 있는 것을 의미. '단조음역대'라고 읽는다.	 이렇게 수직으로 나타낸다.
화음	영어로는 Homonym(한, 이름만 같음은 의미). 여러 화음이 존재하며 평행는 혼란의 초음. 사선 사선에 매우 가늠(수평선), 오는 매우는 화음수직에 의해 혼란의 수직(수평)이 생기는 것이다.	
화음		

2) 주요 3화음

모든 화음에서 가장 많이 쓰이는 화음 3가지를 '주요 3화음'이라고 함. 1, 4, 5도가 주요 3화음. (이러는 다장조의 주요 3화음입니다. 단조로 가장 많이 쓰는 다장조는 3화음입니다.)

3) 주요 3화음 그려보기

3. 가락에 알맞은 화음 찾아보기

1) 맞는 화음

① 구절 중에서 빈칸을 쓴다.
② 옳고 옳는다.

2) 가선과 화음을 동시에 쓰어보고 어떤 화음이 어울리는지 알맞은 것이다.

가 이 음
화음

3) 가선과 화음을 동시에 쓰어보고 어떤 화음이 어울리는지 알맞은 것이다.

가 이 음
화음

<2차시 학습지>

출판	표. 창간, 창기	3학년	아름 음악교
P. 62	가락과 화성 이해하기	2차시	학번 : 이름 :

1. 연습하기

1) 다장조의 주요 3화음 그려보기

2. 다장조의 주요 3화음과 용용화음

1) 코드(Chord)이란

· 영문로 '화음'이란 뜻으로, 주로 알파벳으로 표기한다.
· 근음의 밑작정 이름 + 화음의 성질 · 코드명
예) 다장조의 (모든 근음이 도) 이므로 'CM' / 다장조의 (모든 근음이 레) 이므로 'am'

화음	표수	코드명	근음은	요전표
근음화음	I	CM		
비근음화음	IV	FM		
달음화음	V	GM		
음용 화음		am		
		Em		
		Fm		

3. 가락에 알맞은 화음 찾아보기

1) 가선과 화음을 동시에 쓰어보고 어떤 코드가 어울리는지 알맞은 것이다.

가 이 음
화음

2) 가선과 화음을 동시에 쓰어보고 어떤 코드가 어울리는지 알맞은 것이다.

가 이 음
화음

3) 가선과 화음을 동시에 쓰어보고 어떤 코드가 어울리는지 알맞은 것이다.

가 이 음
화음

<3차시 학습지>

채점 기준표

채점 요소	채점 기준	
	척도	척도별 수행 특성
가락에 어울리는 화음 찾기	4	가곡 '별'의 가락에 어울리는 화음을 듣고 정확하게 찾아 쓸 수 있으며 그 내용에 오류가 4개 이하로 있음
	3	가곡 '별'의 가락에 어울리는 화음을 듣고 찾아 쓸 수 있으며 그 내용에 오류가 5개 이상 8개 이하로 있음
	2	가곡 '별'의 가락에 어울리는 화음을 듣고 찾아 쓸 수 있으며 그 내용에 오류가 9개 이상 12개 이하로 있음
	1	가곡 '별'의 가락에 어울리는 화음을 듣고 찾아 쓸 수 있으며 그 내용에 오류가 13개 이상 있음
평가 결과 활용 방안	<p>학습지를 통해 학생들의 가락과 화음의 관계에 대한 이해도를 파악하고 채점합니다. 또한 평가지를 통해 학생들의 화음 청음 능력을 파악하여 채점합니다. 이 채점 결과는 교과 역량 및 학력 증진 방안 연구에 활용하며, 교육 목표와 내용, 교수·학습계획과 방법 등 전반적인 교육 활동을 개선하고, 교사의 자기 평가와 자율 장학으로 활용할 수 있도록 합니다. 평가지와 학습지는 학생들에게 피드백 할 내용을 메모하여 학생들이 향후 발전할 수 있는 기회로 삼도록 돌려줍니다. 또한 피드백 내용을 개인별 학생 성장 기록부 등의 형태로 기록하여 학생 생활 기록부 입력에 참고 및 활용합니다.</p>	
평가 유의 사항	<p>원격수업과 등교수업이 번갈아 진행되므로 원격수업 때는 원격의 단점인 학생 학업 결손, 수업 중 집중력 및 참여도 저하 등을 방지할 수 있도록 학생의 흥미와 관심을 자극할 수 있는 다양한 요소를 반영하고, 이음 등을 지속적으로 호명하는 등 여러 가지 대책을 마련합니다. 또한 가능한 한 쌍방향으로 원격수업을 진행할 수 있도록 하고, 쌍방향 원격수업 시 카메라로 학생과 직접 보며 수업할 수 있도록 기기와 자원을 미리 갖춥니다. 학습지를 작성할 때 학생의 답안을 화면 공유로 보여주도록 하거나, 스캔 어플 등을 활용하여 실시간으로 사진을 찍어 교사에게 전송하는 등의 방법을 활용합니다.</p>	

4. 기록

교과 세부능력 및 특기사항 기록(예시)	
	<p>화음과 화성의 개념에 대해 정확하게 말할 수 있음. 다장조의 음계와 피아노 건반을 정확하게 연결하여 이해하고 있으며 스마트 기기 어플리케이션을 활용하여 연주할 수 있음. CM, FM, GM, EM, am, fm의 6가지 코드를 스마트 기기 어플리케이션을 활용하여 연주할 수 있고 듣고 구별할 수 있음. 짧은 단선율에 알맞은 화음을 듣고 찾아 쓸 수 있으며 가곡 '별'의 단선율에 어울리는 화음을 듣고 찾아내어 간단한 반주 악보를 만들 수 있음.</p>
학생부 기재 유의사항	<p>스마트 기기의 어플리케이션 명칭이 명시되지 않도록 유의합니다. 학생이 다장조의 음계와 건반과의 관계를 이해하고 있으며, 어플리케이션을 활용하여 건반을 다룰 수 있음이 드러나게 기술합니다. 또한 가락과 화음간의 관계를 명확히 이해하고 있으며, 가락에 어울리는 화음 청음 능력이 드러날 수 있도록 서술합니다.</p>

평가유형 Ⅲ(음악)

유형별 예시 요약			
교육과정	원격+등교수업	등교수업 평가	기록
[9음02-03] 음악을 듣고 역사·문화적 배경 속에서 음악의 특징을 설명한다. [9음03-03] 세계 속의 국악의 위상에 대해 조사하여 발표한다.	<원격수업> [1~3차시] 국악의 종류와 대표곡 알아보기 <등교수업> [4~5차시] 국악 홍보 신문 및 팸플릿 만들기	[과제1] 국악 홍보 신문 및 팸플릿 만들기	우리나라 음악의 개념 및 역사·문화적 배경에 대해 학습하고 국악의 종류를 나누어 설명할 수 있음 유네스코 인류 무형문화유산으로 등재된 민요, 판소리 등에 대해 이해하고 세계 속에서의 국악 위상에 대해 학급 친구들과 토의 하여 자신의 생각을 공유함.

1. 교육과정

교과/과목	음악/음악	영역/단원	멋스러운 우리 음악
성취기준 및 평가기준	[9음02-03] 음악을 듣고 역사·문화적 배경 속에서 음악의 특징을 설명한다. [9음03-03] 세계 속의 국악의 위상에 대해 조사하여 발표한다.	상	우리나라 음악의 개념과 종류를 정확하게 익히고, 세계 속에서 국악의 위상에 대해 바르게 이해하여 창의적으로 홍보 신문을 만들 수 있다.
		중	우리나라 음악의 개념과 종류를 바르게 익히고, 세계 속에서 국악의 위상에 대해 이해하여 홍보 신문을 만들 수 있다.
		하	우리나라 음악의 개념과 종류, 세계 속에서 국악의 위상에 대해 부분적으로 이해하여 홍보 신문을 만들 수 있다.
평가요소	<ul style="list-style-type: none"> • 우리나라 음악의 개념과 종류 익히기 • 지역별 민요, 판소리 내용에 대해 이해하기 • 국악을 홍보하는 여러 가지 방안을 생각해 홍보 신문 만들기 		
교과역량	<input checked="" type="checkbox"/> 음악적 감성 역량 <input checked="" type="checkbox"/> 음악적 창의 융합 사고 역량 <input type="checkbox"/> 음악적 소통 역량 <input type="checkbox"/> 음악 정보 처리 역량 <input checked="" type="checkbox"/> 문화적 공동체 역량 <input checked="" type="checkbox"/> 자기관리 역량		

2. 수업

원격수업 유형	<input checked="" type="checkbox"/> (수업 유형 I) 실시간 쌍방향 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 II) 콘텐츠 활용 중심 수업 <input checked="" type="checkbox"/> (수업 유형 III) 과제 수행중심 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 IV) 기타 원격 수업 <input checked="" type="checkbox"/> 등교수업		
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 우리나라 음악의 개념과 종류를 이해한다. • 지역별 민요, 판소리 내용에 대해 설명한다. • 다양한 방법으로 국악을 홍보하는 신문을 만든다. 		
수업 의도	<p>음악은 다양한 콘텐츠와 자료를 활용하여 감상하고 활동하며 느낌을 표현하는 교과입니다. 기존 수업 시간 안에 콘텐츠를 감상하고 직접 활동하고 표현까지 하기에는 시간이 턱없이 부족합니다. 원격수업과 등교수업을 병행함으로써 충분한 시간을 활용하여 관련 자료를 감상 및 시청할 수 있고 그것을 바탕으로 실제 수업과 연계하여 내용을 심화할 수 있습니다. 필요한 자료를 스스로 확인하고 생각하여 학급 친구들과 의견을 나누고 자신의 생각을 표현할 수 있으며, 원격수업으로 이해한 내용을 등교수업과 연계하여 좀 더 심화된 내용의 결과물을 도출할 수 있습니다.</p> <p><차시별 수업 내용> [1차시] 우리나라 음악 여행 국악의 유래 및 개념, 종류, 갈래 등 이해하기 [2차시] 국악의 종류 민요, 판소리, 국악기, 산조 등 이해하기 [3차시] 민요 '아리랑', 국악을 세계 속으로 지역별 민요 특징, 국악 홍보 방안 토의 [4차시] 국악 홍보 토의, 홍보 신문 자료 수합 및 선택 [5차시] 홍보 신문, 팸플릿 만들기</p>		
차시	단계	교수·학습 활동	평가 계획
1차시 (콘텐츠 활용 수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 국악기 연주 영상 시청 - 국악기 연주 '겨울왕국 OST' - 가요 편곡 '아리랑' BTS 시청 	[원격수업 과제물] <ul style="list-style-type: none"> • 연주곡 감상문 제출 국악 감상 및 종류 설명을 작성하여 과제 제출방에 업로드함.
전개	<ul style="list-style-type: none"> • 국악의 유래 및 개념, 종류, 갈래 등 설명 - 민요, 판소리, 기악곡, 성악곡 등 - 국악기, 악곡 감상 		
정리	<ul style="list-style-type: none"> • 국악 종류 다양성 차시예고 		
2차시 (콘텐츠 활용 수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 판소리 5마당 동화 시청 (춘향가, 심청가, 적벽가, 흥보가, 수궁가) • 판소리 춘향가 '쑥대머리' 영상 	[원격수업 과제물] <ul style="list-style-type: none"> • 판소리 만화 그리기 5마당 중 하나를 선택하여 이어질 내용 만화 그리기 후 과제 제출방 제출 [원격수업 과제물] <ul style="list-style-type: none"> • SNS를 이용한 국악 퀴즈 댓글쓰기
전개	<ul style="list-style-type: none"> • 국악 종류 설명 - 민요, 판소리, 국악기, 산조 등 		
정리	<ul style="list-style-type: none"> • 국악 홍보 방법, 지역별 민요에 대한 차시 예고 		

3차시 (실시간 쌍방향 수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 우리나라 민요 홍보 영상 시청 - 유럽 아리랑 플래시몹 - 독도에서 부른 아리랑 	
	전개	<ul style="list-style-type: none"> • 민요 '아리랑'을 대표로 지역별 민요 특징 구분 및 설명 • SNS를 이용한 국악 퀴즈 댓글쓰기 • 국악을 세계 속으로 - 국악 홍보방안 실시간 토의 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 신문 만들기 자료 및 방법 차시예고 	
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 모든 학생이 동 시간에 수업 참여가 가능해야 한다. • 실시간 플랫폼 접속이 힘든 학생을 위해 메일이나 설문지를 활용하여 자신의 생각을 기록할 수 있도록 한다. 	
4차시 (등교수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 원격 수업으로 배운 내용 정리 - 국악의 개념 및 종류 - 판소리, 지역별 민요 	<ul style="list-style-type: none"> • 원격수업으로 토의했던 자료, 영상 등 수합하여 정리 및 발표
	전개	<ul style="list-style-type: none"> • 국악 홍보 토의내용 정리 • 홍보 신문 자료 수합 및 선택 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 신문 만들기 차시예고 	
5차시 (등교수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 예시 신문 감상 및 비평 • 신문에 포함될 필수 조건 안내 	<p>[수행평가 과제1]-평가유형 III</p> <ul style="list-style-type: none"> • 원격수업과 등교수업을 연계하여 국악 홍보 신문 또는 팸플릿 만들기
	전개	<ul style="list-style-type: none"> • 홍보 신문 또는 팸플릿 만들기 - 준비물 미리 준비(색연필, 사인펜 등 꾸밀 수 있는 도구 각자 준비) 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 수행평가에 대한 교사의 조언 및 피드백 정리 	
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 평가의 객관성을 유지하기 위해 시간을 엄격히 제한합니다. • 학생이 작성한 내용이 원격수업 동안 했던 수행 자료인지 점검합니다. 	

3. 평가

원격수업 활용평가	<input type="checkbox"/> (평가 유형 I) 수업 중 관찰·확인 가능형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 II) 수업 후 관찰·확인 가능형 <input checked="" type="checkbox"/> (평가 유형 III) 수업 후 관찰·확인 불가형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 IV) 수업 중 관찰·확인 불가형
평가 과제(명)	우리나라 음악 홍보 신문 만들기
평가 의도	<p>학생의 수행 과정을 교사가 직접 관찰할 수 없는 원격 수업에서 실시한 과제물을 평가하지 않고, 이와 연계한 등교수업에서의 '우리나라 음악 홍보 신문 만들기'를 평가합니다. 유네스코 인류무형문화유산으로 등재된 국악에 대해 원격 및 등교수업으로 학습한 내용을 많은 사람들에게 홍보하기 위해 신문 또는 팸플릿으로 표현하고 그것을 교사가 직접 관찰, 확인한 수행 과정 및 결과를 평가하는 과정 중심 평가로 실시합니다.</p>

수행평가 과제	평가영역 (교과영역/교과역량)	평가요소	평가방법		
			평가유형	평가주체	평가방식
[과제1]-평가유형Ⅲ	<ul style="list-style-type: none"> • 음악적 감성 역량 • 음악적 창의융합 사고 역량 • 문화적 공동체 역량 • 자기관리 역량 	국악을 홍보하는 여러 가지 방안을 생각해 홍보 신문 만들기	보고서	교사평가	개별평가

평가 과제 예시

우리나라 음악 홍보 신문 만들기

민요여행
이 국악이란?
민요란?
경기민요
국가무형문화재를 전하는 경기민요
장가한?
경기민요
이렇게 다양한 민요를 세계에 알리자
민요여행 경기민요전 끝

우리의 음악, 국악
국악이란?
특징
유형
장르
발전
국악의 가치
국악의 미래
국악의 역할
국악의 중요성
국악의 사랑
국악의 전통
국악의 계승
국악의 발전
국악의 융합
국악의 혁신
국악의 창조
국악의 융합
국악의 혁신
국악의 창조

채점 기준표

채점 요소	채점 기준	
	척도	척도별 수행 특성
국악 홍보 내용의 정확도	4	국악의 개념 및 종류, 민요, 지역별 특징, 역사 등 학습한 내용이 모두 정확하다.
	3	국악의 개념 및 종류, 민요, 지역별 특징, 역사 등 학습한 내용 중 4가지 정확하다.
	2	국악의 개념 및 종류, 민요, 지역별 특징, 역사 등 학습한 내용 중 2~3가지 정확하다.
	1	국악의 개념 및 종류, 민요, 지역별 특징, 역사 등 학습한 내용 중 1가지 정확하다.

창의적인 아이디어로 완성도 있게 표현하기	4	구성이 매우 창의적이며 학습한 내용을 정확하게 알고 있어 발표 표현력이 매우 우수하다.
	3	구성이 창의적이며 학습한 내용을 대체로 정확히 알고 있어 발표 표현력이 우수하다.
	2	구성이 바르며 학습한 내용을 부분적으로 잘 알고 있어 발표 표현력이 좋다.
	1	구성이 다소 미흡하나 알고 있는 내용을 바르게 발표하려고 노력한다.
평가 유의 사항	원격수업으로 이루어지는 과정(과제 1~5)이 등교수업으로 이루어지는 과정(우리나라 음악 홍보 신문 만들기)에 포함될 수 있도록 합니다.	

4. 기록

교과 세부능력 및 특기사항 기록(예시)

우리나라 음악의 개념 및 역사·문화적 배경에 대해 학습하고 국악의 종류를 나누어 설명할 수 있음. 유네스코 인류무형문화유산으로 등재된 민요, 판소리 등에 대해 이해하고 세계 속에서의 국악 위상에 대해 학급 친구들과 토의하여 자신의 생각을 공유함. 국악을 널리 알릴 수 있는 다양한 방법을 설명할 수 있으며 다른 사람들이 쉽게 이해할 수 있도록 설명함. 지역별 다른 음악적 특징을 지니는 민요를 택하여 국악 홍보 신문을 만들었으며, 우리나라를 5가지 지역으로 나누어 지역별 유명한 민요를 소개하며 창의적으로 신문을 만들어 표현함.

학생부 기재 유의사항

- 원격수업 중 실시간으로 토의하고 과제를 수행한 경우 기재가 가능하나, 연계되지 않은 내용은 기재가 불가능하기 때문에 구별하여 기재합니다.
- 원격 수업과 등교수업을 연계하여 심화된 학습이 될 수 있도록 교사가 매사 관찰하여 기록합니다.

평가유형 I, M(음악)

유형별 예시 요약			
교육과정	원격+등교수업	원격/등교수업 평가	기록
[9음02-02]다양한 연주 형태의 음악을 듣고 음악의 특징을 구별하여 설명한다. [9음02-03]음악을 듣고 역사·문화적 배경 속에서 음악의 특징을 설명한다.	<원격수업> [1~6차시] • 시대별 역사·문화적 배경, 음악적 특징 이해하기 <등교수업> [7차시] 시대별 대표 음악에 대한 감상하기	[과제1] 시대별 주요 작곡가와 대표곡 발표 [과제2] 시대별 역사·문화적 배경과 음악적 특징 서술	작곡가의 시대적 배경, 생애, 음악적 특징을 이해하고 대표곡의 장르, 주요 선율을 정확하게 조사하여 주어진 시간 내에 유창하게 발표할 수 있음. 다양한 시대의 역사·문화적 배경 속에서 음악의 특징을 설명하며, 여러 가지 음악을 듣고 곡의 장르와 작곡가를 구별하여 서술할 수 있음.

1. 교육과정

교과/과목	음악	영역/단원	감상/ 음악감상의 세계						
성취기준 및 평가기준	[9음02-02] 다양한 연주 형태의 음악을 듣고 음악의 특징을 구별하여 설명한다.	상	다양한 연주 형태의 음악을 듣고 음악의 특징을 정확하게 구별하여 설명할 수 있다.						
		중	다양한 연주 형태의 음악을 듣고 음악의 특징을 구별하여 설명할 수 있다.						
		하	다양한 연주 형태의 음악을 듣고 음악의 특징을 부분적으로 설명할 수 있다						
	[9음02-03] 음악을 듣고 역사·문화적 배경 속에서 음악의 특징을 설명한다.	상	시대별 작곡가의 역사·문화적 배경, 음악적 특징과 대표곡을 정확하게 조사하여 유창하게 발표할 수 있다.						
		중	작곡가의 역사·문화적 배경, 음악적 특징과 대표곡을 정확하게 조사하여 비교적 유창하게 발표할 수 있다.						
		하	작곡가의 역사·문화적 배경, 음악적 특징과 대표곡을 부분적으로 조사하여 발표할 수 있다.						
평가요소	<ul style="list-style-type: none"> • 음악을 듣고 시대별 작곡가의 특징을 올바르게 이해하고 서술하기 • 시대별 역사·문화적 배경 속에서 음악의 특징을 서술하기 • 시대별 작곡가의 특징을 올바르게 이해하고 설명하기 • 작곡가의 대표곡과 음악적 특징을 적극적으로 조사하여 발표하기 • 준비한 발표 자료가 내용의 이해를 돕도록 제작하기 								
교과역량	<table border="0"> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/> 자기관리</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> 음악 정보처리</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> 음악적 창의·융합 사고</td> <td><input type="checkbox"/> 음악적 감성</td> </tr> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/> 음악적 소통</td> <td><input type="checkbox"/> 문화적 공동체</td> </tr> </table>			<input checked="" type="checkbox"/> 자기관리	<input checked="" type="checkbox"/> 음악 정보처리	<input type="checkbox"/> 음악적 창의·융합 사고	<input type="checkbox"/> 음악적 감성	<input checked="" type="checkbox"/> 음악적 소통	<input type="checkbox"/> 문화적 공동체
<input checked="" type="checkbox"/> 자기관리	<input checked="" type="checkbox"/> 음악 정보처리								
<input type="checkbox"/> 음악적 창의·융합 사고	<input type="checkbox"/> 음악적 감성								
<input checked="" type="checkbox"/> 음악적 소통	<input type="checkbox"/> 문화적 공동체								

2. 수업

원격수업 유형	<input checked="" type="checkbox"/> (수업 유형 I) 실시간 쌍방향 수업 <input checked="" type="checkbox"/> (수업 유형 II) 콘텐츠 활용 중심 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 III) 과제 수행중심 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 IV) 기타 원격 수업 <input checked="" type="checkbox"/> 등교수업		
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 시대의 역사·문화적 배경 속에서 음악의 특징을 이해하고 설명할 수 있다. • 시대별 작곡가의 역사·문화적 배경, 음악적 특징과 대표곡을 조사하여 발표할 수 있다. 		
수업 의도	원격수업을 통해 서양 음악사의 흐름을 이해하고 그 시대에 활동했던 작곡가와 대표곡을 조사하여 발표하는 과정에서 개별 피드백을 통해 학생들의 성취 수준에 따른 의사소통이 가능하며, 화상프로그램 (zoom) 사용법을 정확하게 숙지하여 활용할 수 있습니다. [1~6차시] 서양음악사 흐름 - 중세, 르네상스/ 바로크/ 고전/ 낭만/ 민족주의/ 현대 : 교사의 녹화영상과 구글 설문지를 통해 역사·문화적 배경과 음악적 특징을 이해합니다. [7차시] 각 시대별 작곡가의 생애와 대표곡을 발표합니다.		
차시	단계	교수·학습 활동	평가 계획
1~6차시 (콘텐츠 활용 중심수업)	도입	• 출석 체크, 전사학습 확인 및 학습 목표 제시	<ul style="list-style-type: none"> • 수행평가 절차 안내 (채점 기준과 zoom 사용법 안내) • 자신이 발표할 작곡가 선정하여 발표내용 조사하기
	전개	<ul style="list-style-type: none"> • 교사가 제작한 수업 녹화영상 시청하기 • 자신의 발표할 작곡가에 대해 자료 찾기 	
	정리	• 교사가 제시한 과제를 풀고 업로드 하기	
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 수업 녹화영상을 시청한 후 이해가 되지 않거나 질문이 있는 학생은 meet를 통해 교사와 실시간 의사소통을 한다. • 과제 업로드 후 개별 피드백을 통해 다시 한번 수업 내용에 대해 숙지하도록 한다. 	
7~9차시 (7,9차시 실시간 쌍방향 수업/8차시 등교수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 발표하는 학생들 zoom 사용법 숙지 확인 • 수행평가 채점기준 안내 	[수행평가 과제1]-평가유형 I *실시간 쌍방향 수업 (시대별 작곡가와 대표곡 발표하기) <ul style="list-style-type: none"> • 자신이 선택한 작곡가와 대표장르, 대표곡에 대해 조사하여 3분 동안 발표한다. • 자기평가를 실시하여 피드백에 활용한다.
	전개	• 학생들이 준비한 내용을 발표	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 발표한 학생은 발표하고 난 뒤 자기평가 작성 후 제출 • 나머지 학생들은 친구들의 발표내용 작성하여 제출 	[수행평가 과제2]-평가유형 III *등교수업 • <8차시 등교수업> 시대별 역사문화적 배경과 음악적 특징과 대표 음악을 듣고 구별하여 서술하는 서술형 평가를 실시한다.
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 미리 학습 환경을 조사하여 학생들 중 캠이 없거나 마이크가 없어 발표가 힘든 학생들은 등교 시 발표할 수 있도록 합니다. • 갑자기 기기의 문제가 생겼을 때 당황하지 않고 순서를 바꿔 준비할 수 있는 시간을 주도록 합니다. • 발표자가 발표를 진행할 때, 다른 학생들은 음소거를 하여 발표에 방해가 되지 않도록 안내합니다. 	

3. 평가

원격수업 평가유형	<input checked="" type="checkbox"/> (평가 유형 I) 수업 중 관찰·확인 가능형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 II) 수업 후 관찰·확인 가능형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 III) 수업 후 관찰·확인 불가형 <input checked="" type="checkbox"/> (평가 유형 IV) 수업 중 관찰·확인 불가형				
평가 과제(명)	서양음악의 시대별 역사·문화적 배경 속에서 음악적 특징과 작곡가를 이해하고 설명하기.				
평가 의도	평가유형 I은 쌍방향 실시간으로 이루어지기 때문에 교사가 평가의 수행 주체를 확인할 수 있고, 교사의 피드백 및 평가를 할 수 있다는 장점이 있습니다. 줌(zoom)을 활용하여 학생들이 발표하는 과정에서 다양한 작곡가와 대표곡을 이해하고 감상할 수 있습니다. 평가유형IV를 통해 콘텐츠와 학생들의 발표로 학습했던 부분을 충분히 숙지하여 등교 수업 시 평가할 수 있습니다.				
수행평가 과제	평가영역 (교과영역/교과역량)	평가요소	평가방법		
			평가유형	평가주체	평가방식
[과제 1]-평가 유형 I	음악 정보처리 역량 자기관리 역량	작곡가의 특징과 대표곡의 주요 선율 조사하여 발표하기	발표	교사평가 자기평가	개별수행
[과제 2]-평가 유형 III	감상	시대별 역사·문화적 배경과 음악적 특징 서술하기, 음악을 듣고 구별하여 서술하기	서술	교사평가	개별수행

채점 기준표(과제1)

채점 요소	채점 기준	
	척도	척도별 수행 특성
작곡가 설명 (시대적 배경, 작곡가 특징, 작곡가 생애)	3	3가지 조건을 모두 정확하게 조사함.
	2	2가지 조건을 조사함.
	1	1가지 조건을 조사함.
음악적 특징 (악곡의 특징, 작곡기법, 장르)	3	3가지 조건을 모두 정확하게 조사함.
	2	2가지 조건을 조사함.
	1	1가지 조건을 조사함.
대표곡 소개	5	곡에 대한 이해가 뛰어나며 작곡기법, 주요 악기, 주요 선율을 정확하게 조사하여 발표함.
	4	곡에 대해 이해를 하며, 작곡기법, 주요 악기, 주요 선율 중 2가지를 정확하게 조사하여 발표함.
	3	작곡기법, 주요 악기, 주요 선율 중 2가지를 조사하여 발표함.
	2	작곡기법, 주요 악기, 주요 선율 중 1가지를 조사하여 발표함.
	1	곡에 대한 이해가 미흡하고 조사를 제대로 하지 못함.

채점 요소	채점 기준	
	척도	척도별 수행 특성
발표 전달력	3	정확한 발음과 어조로 조사한 내용을 정확하게 전달함.
	2	조사한 내용을 전달함.
	1	조사한 내용을 전달하는 것이 미흡함.
자기평가	3	발표과정, 자신의 느낌에 대해 구체적으로 서술하고 제시간에 제출함.
	2	발표과정, 자신의 느낌에 관해 서술하고 제시간에 제출함.
	1	발표과정, 자신의 느낌에 관한 설명이 미흡하고 제시간에 제출하지 않음.
평가 결과 활용 방안	비공개 댓글을 통해 긍정적인 부분과 개선되어야 할 점에 대해 피드백합니다.	
평가 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 원격수업으로 과제가 전달되는 만큼 개별로 과제를 인지하였는지 확인하고 반복하여 안내합니다. • 평가의 채점 기준을 적용하여 발표 시 객관적인 모습을 보고 정확하게 평가를 실시합니다. 	

📌 채점 기준표(과제2)

채점 요소	채점 기준	
	척도	척도별 수행 특성
서술형 (시대 배경, 음악적 특징 이해하고 서술하기)	5	시대별 역사 문화적 배경 속에서 음악의 특징을 정확하게 서술함.
	4	시대별 역사 문화적 배경 속에서 음악의 특징 서술이 1군데 미흡함.
	3	시대별 역사 문화적 배경 속에서 음악의 특징 서술이 2군데 미흡함.
	2	시대별 역사 문화적 배경 속에서 음악의 특징 서술이 3군데 미흡함.
	1	시대별 역사 문화적 배경 속에서 음악의 특징을 서술하지 못함.
실음 지필 평가 (시대별 작곡가 주요선율)	5	다양한 작곡가의 음악을 듣고 시대별 작곡가의 주요 선율을 구별하여 완벽하게 서술함.
	4	다양한 작곡가의 음악을 듣고 시대별 작곡가의 주요 선율 구별이 1~2군데 미흡함.
	3	다양한 작곡가의 음악을 듣고 시대별 작곡가의 주요 선율 구별이 3~4군데 미흡함.
	2	다양한 작곡가의 음악을 듣고 시대별 작곡가의 주요 선율 구별이 5군데 미흡함.
	1	다양한 작곡가의 음악을 듣고 시대별 작곡가의 주요 선율을 구별하여 서술하지 못함.
평가 결과 활용 방안	비공개 댓글을 통해 수행 결과에 대해 피드백합니다.	
평가 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 반마다 시험 문제를 평가범위 내에서 비슷한 난이도로 다른 내용을 제출합니다. • 주어진 시간 내에 작성하고 제출하도록 합니다. • 평가에 참여하지 못한 학생들은 추후 대체평가를 시행할 방안을 마련합니다. 	

4. 기록

교과 세부능력 및 특기사항 기록(예시)

시대별 역사·문화적 배경 속에서 음악의 특징을 이해하여 설명할 수 있음. 여러 음악의 주요 선율을 듣고 곡 제목, 장르, 작곡가를 구별하여 정확하게 서술함. 작곡가 존 케이지의 일생과 음악적 특징을 조사하고, 대표곡인 4분 33초의 영상을 통해 우연성 음악에 대해 알기 쉽게 정리하여 본인의 생각을 진술하면서도 논리적으로 발표하여 학생들에게 효과적으로 전달함. 수업 전 과정에서 매우 적극적으로 참여함.

학생부 기재 유의사항	동일한 성취 수준의 학생이라도 학생마다 세부적인 수행 활동과 성취도가 다를 수 있으므로 과제 1,2에 대한 피드백을 누적 관리하여 학생부 기록에 참고합니다.
------------------------	---

<발표 후 느낀점 >

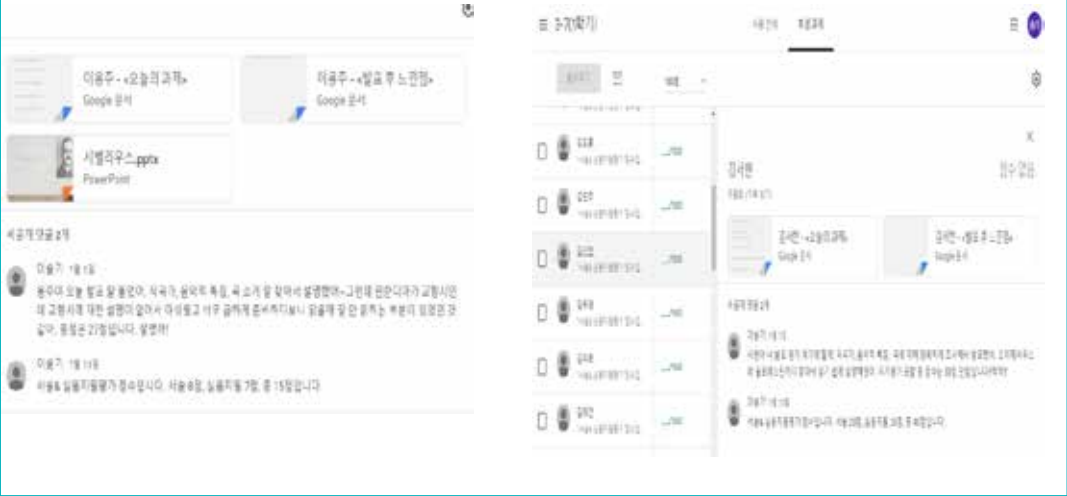
처음 신베르크에 대해서 조사할 때는 생소하기도 하고 무조음악이라는 종류 자체가 낯설어서 흥미를 잘 느끼지 못했는데 발표준비를 하며 노래를 계속 듣다보니 다른 노래들과는 달리 어린아이가 막 치면서 만든 노래처럼 장조나 단조가 느껴지지 않아 새로웠고 좋게 되었던 것 같다. 특히 내가 발표한 곡중 달에 홀린 뺨에로라는 곡은 해피한 느낌이라 시험기간에 들으면 좋지 않고 공부할 수 있을 것 같았다. 이런곡과 기법을 만들어낸 신베르크가 대단하면서도 어떻게 이런 생각을 할 수 있었는지 신기했고 발표준비를 하면서 표현주의 음악에 대해서도 잘 알게 된 것 같아 좋았다. 나도 나중에 12음기법을 배워 12음기법으로 작곡된 곡을 연주해보고 싶다는 생각이 들었다.

내가 처음 음악발표를 위해 슈만이라는 작곡가를 뽑았을 때, 나는 그에 대해 아는 것이 거의 없었다. 하지만 음악에 대해 지식이 많거나 관심이 그렇게 많지 않은 나도 여러 번 들어본 이름이었기 때문에, 슈만을 뽑았을 때 조금은 기분이 좋았다. 그렇게 그에 대해 조사를 하였고, 그가 작곡가이면서도 유명한 음악가를 발굴한 음악평론가이기도 한다는 사실을 알게되었다. 또한 안정적인 삶을 포기하고 꿈을 이루기위해 혹독하게 연습하기도 하고, 피아노곡이나 교향곡 등 다양한 분야에서 활동한 슈만이 정말로 대단하다고 생각했다. 그리고 내가 슈만에 대해 조사하면서 가장 놀랐던 부분은 그의 조울증이었다. 슈만은 엄청나게 활발한 작곡활동을 했던 해가 있는 반면에 단 한국도 내지 않았던 해가 있었다는 것이 신기하기도 하고 안타깝기도 했다. 그가 적절한 치료를 받아 병이 완화되었다면 더 많은 곡들을 남길 수 있었을 것이기 때문이다. 또한 나는 슈만에 대해 발표를 준비하면서 성격소름에 대해 알게 되었다. 나는 정말로 성격소름이라는 단어 자체를 이 발표를 통해 처음 접했다. 지금은 노래나 음악에 내용과 관련된 표지를 붙이거나 감정을 표현하는 것을 쉽게 접할 수 있고, 당연하게 생각한다. 하지만 기존의 고전음악에서 벗어나기 위한 낭만시대 작곡가들의 기발하고 창의적인 도전이 이런 성격소름이라는 분야의 음악을 만들어 냈고, 그 영향으로 오늘날에 내가 듣는 음악이 있을 수 있다는 것이 신기하다. 이렇게 성격소름이라는

종류의 음악을 알게되어서 음악을 배라보는 시야가 넓어진 것 같다. 만약 내가 그 시대(낭만주의 시대)에 살았던 작곡가였다면, 과연 나는 슈만처럼 기준에 있던 형식을 무시하고 음악에 내 감정을 서정적으로, 시처럼 표현할 수 있었을까? 나는 아니라고 생각한다. 낭만시대를 개척해나가며 새로운 형식의 음악을 무드하고, 단순히 음악적인 곡이 아닌 문학과 결합된 음악을 작곡하는 것은 정말 어려운 일로 생각되기 때문이다. 그렇기 때문에 낭만시대 음악의 새로운 길을 열고 성격소름이라는 종류의 음악을 발전시킨 슈만이 더 대단하다고 생각한다. 또한 다른 낭만시대 작곡가들이나 다른 시대에 음악가들의 위대함을 느꼈고, 그들 덕분에 내가 지금 다양한 장르의 음악을 들을 수 있다는 것에 감사한 마음이 생겼다.

<발표 후 느낀점 >

3학년이 되서 하는 첫 발표였기 때문에 조금 떨렸지만 생각보다 잘 해낸 것 같아서 다행이었다. 발표한 내용이 조금 부족한 것 같아서 마음에 들진 않았지만 완벽하게 발표한다는 것은 불가능하기 때문에 열심히 노력했다는 점에 의의를 두기로 했다. 다른 친구의 발표도 들으며 내가 좋아하는 과목인 음악에 대해 서로 가르쳐 주고 알아 가니 너무 좋았다. 다음에 또 이러한 발표를 할 일이 있으면 대표적인 곡에 대해 더 자세히 찾아보아야겠다. (대표적인 곡은 처음부터 1분 좀 넘게 정도 들려주었습니다.)



평가유형 II, III(음악)

유형별 예시 요약			
교육과정	원격+등교수업	원격/등교수업 평가	기록
<p>[9음01-01] 악곡의 특징을 이해하며 개성 있게 노래 부르거나 악기로 연주한다.</p> <p>[9음01-05] 바른 자세와 호흡 및 정확한 발음으로 노래 부르거나 악기에 따른 연주법을 익혀 표현한다.</p> <p>[9음02-01] 중학교 1~3학년 수준의 음악요소와 개념을 구별하여 표현한다.</p>	<p><원격수업> [1-2차시] 칼림바 이해하기 한 옥타브 내 차례가기 악곡 연주</p> <p><등교수업> [3차시] 두 옥타브 내 차례가기 악곡연주, 3,4,5도 음정의 악곡 연주</p> <p><원격수업> [4-5차시] 2옥타브 이상의 키바, 시기가 짧은리듬, 밀집 화음 연주</p> <p><등교수업 및 원격수업> [6-10차시] 원격수업 학습 내용 집중연습, 칼림바 연주 발표하기</p>	<p>[과제1] 1인 1악기 성취목표 달성하기</p> <p>[과제2] 칼림바 연주 발표하기 (악곡 특징 살려 연주하기)</p>	<p>SNS로 질문하기, 동영상 시청하기, 등교수업 시 교사의 키바 조율법 관찰하기 등을 통해 정확한 키바 조율법을 익혀 정확한 음정으로 키바를 연주함을 바탕으로 자신의 악기 뿐 아니라 친구들의 칼림바 조율을 도와주는 모습을 보임. 악곡의 전체적인 흐름을 파악하여 악곡을 부분적으로 연습하고 스스로 터득한 부분을 친구들과 함께 공유하는 모습을 보이며 칼림바 연주의 완성도를 높여 발표함.</p>

1. 교육과정

교과/과목	음악	영역/단원	표현 - 악기연주하기
성취기준 및 평가기준	[9음01-01] 악곡의 특징을 이해하며 개성 있게 노래 부르거나 악기로 연주한다.	상	<ul style="list-style-type: none"> 중학교 3학년 수준의 음악 요소 및 개념이 나타난 악곡의 특징을 정확하게 표현하며 자신의 느낌을 살려 악기로 연주할 수 있다. 악기에 따른 바른 자세와 연주법으로 중학교 3학년 수준의 악곡을 정확하게 연주할 수 있다.
	[9음01-05] 바른 자세와 호흡 및 정확한 발음으로 노래 부르거나 악기에 따른 연주법을 익혀 표현한다.	중	<ul style="list-style-type: none"> 중학교 3학년 수준의 음악 요소 및 개념이 나타난 악곡의 특징을 정확하게 표현하며 악기로 연주할 수 있다. 악기에 따른 바른 자세와 연주법으로 중학교 3학년 수준의 악곡을 연주할 수 있다.
	[9음02-01] 중학교 1~3학년 수준의 음악요소와 개념을 구별하여 표현한다.	하	<ul style="list-style-type: none"> 중학교 3학년 수준의 음악 요소 및 개념이 나타난 악곡을 악기로 연주할 수 있다. 중학교 3학년 수준의 악곡을 연주할 수 있다.

평가요소	<ul style="list-style-type: none"> • 악기 연습과정 참여하기 (연습과정 참여 진행, 연습일지 작성, 1인 1악기 성취목표 급수 실천력) • 칼림바 연주 발표하기 (악곡 특징 살려 연주하기) 		
교과역량	<input checked="" type="checkbox"/> 음악적 감성 역량 <input type="checkbox"/> 문화적 공동체 역량	<input type="checkbox"/> 음악적 창의·융합 사고 역량 <input type="checkbox"/> 음악 정보처리 역량	<input checked="" type="checkbox"/> 음악적 소통 역량 <input checked="" type="checkbox"/> 자기관리 역량

2. 수업

원격수업 유형	<input checked="" type="checkbox"/> (수업 유형 I) 실시간 쌍방향 수업 <input checked="" type="checkbox"/> (수업 유형 II) 콘텐츠 활용 중심 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 III) 과제 수행중심 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 IV) 기타 원격 수업 <input checked="" type="checkbox"/> 등교수업		
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 칼림바의 다양한 연주법을 익혀 다양한 악곡을 연주할 수 있다. • 칼림바 연주를 바탕으로 음악을 향유하는 삶의 태도를 기를 수 있다. 		
수업 의도	<p>블렌디드 러닝 속에서 협력학습이 실천되고 과정중심평가를 통해 학생들이 음악을 생활화하는 태도는 지속적으로 길러져야 한다고 생각합니다. 칼림바 연주를 수행평가 대상으로 삼으면서 고려한 점은 다음과 같습니다. 첫째, 연주 과정에서 사운드 힐링이 가능하고, 위생적이면서 가정과 교실에서 연주 시 소리 방해가 적은 악기, 경제적인 가격으로 1인 1악기 구입이 가능한 악기에 대한 고민 끝에 칼림바를 선택하게 되었습니다. 또한 칼림바는 쉽게 소리를 탐색할 수 있어서 악기 연주에 대한 도전감과 성취감을 고취시킬 수 있습니다. 둘째, 학생의 수준과 흥미를 고려한 칼림바 악보집을 제작하고 제공하면서 학생 개별 목표와 성취기준 파악이 용이하도록 1인 1악기 성취목표 급수제를 적용하였습니다. 셋째, 자기 주도적으로 악기 연주를 학습하여 자기관리 역량을 키우도록 연습일지 작성 및 연습과정 진행을 평가로 적용하였습니다. 넷째, 수업 중 일어난 배움을 확인하기 위한 동영상 확인 과정을 통해 개개인의 학습 정도를 파악할 수 있을 뿐만 아니라 악기의 음정 상태 및 연주법에 대한 이해도 등을 관찰하고자 하였습니다. 다섯째, 원격수업 상황임에도 불구하고 같은 곡을 연주하고 화음을 함께 넣어 연주해봄으로써 학습자들의 공감 소통 및 공동체 역량을 기를 수 있도록 하였습니다.</p>		
차시	단계	교수·학습 활동	평가 계획
1차시 (과제 수행중심 수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 칼림바 수업 흐름 및 평가 안내 • 칼림바 이해하기(역사, 종류, 음역, 관리법) 	
	전개	<ul style="list-style-type: none"> • 칼림바연주 기초연습 (자세, 칼림바 바이엘) • 한 옥타브 내 차례가기 악곡 익히기 	[수행평가 과제1]-평가유형 II <ul style="list-style-type: none"> • 연습과정 녹화하여 클래스룸에 탑재
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 칼림바 이해하기 정리 	<ul style="list-style-type: none"> • 칼림바 이해하기 형성평가지
2차시 (과제 수행중심 수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 칼림바 음정 상태 및 과제 피드백 확인 	
	전개	<ul style="list-style-type: none"> • 두 옥타브 내 차례가기 악곡 익히기 • 3,4,5도 음정의 악곡 연주 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 연습일지 작성 	<ul style="list-style-type: none"> • 연습일지 작성하여 클래스룸에 탑재

	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 칼림바 악기 구입에 대한 안내는 3주전부터 지속적으로 하여 매 차시 구입 여부를 확인합니다. • 악기 구입을 하지 못한 경우 칼림바 어플을 활용하여 연주에 참여하도록 유도합니다. • 칼림바 이해하기에 대한 내용 체크를 위해 구글 설문지를 활용하여 학생들의 이해 정도를 파악합니다. 	
3차시 (등교수업)	도입	• 칼림바 음정 상태 및 연습내용 피드백 확인	
	전개	• 5,6,7도 음정 & 8분의 3박자 악곡 익히기	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 악곡의 부분연습 진행 및 필요한 부분 정리 • 연습일지 작성 안내 	• 배운 악곡 녹화 및 연습일지 작성하여 클래스룸에 탑재
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 학생들의 악기 상태를 확인한 후 함께 연주를 진행합니다. • 연습시간을 제공하여 1인 1악기 성취목표 급수제 도달점, 악기 연주에 대한 흥미도를 관찰하여 간단하게 기록합니다. • 학생이 칼림바 키바 음정 조율을 요하는 경우, 학교의 다른 악기를 제공하여 수업시간에 참여할 수 있도록 유도합니다. 	
4~5차시 (과제 수행중심 수업)	도입	• 칼림바 음정 상태 및 과제 피드백 확인	
	전개	<ul style="list-style-type: none"> • 2옥타브 내 순차 및 도약 진행 악곡 연주 • 2옥타브 이상 되는 짧은 키바 연주 • 시기가 짧은 리듬 & 밀집화음 연주 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 악곡의 부분연습 진행 및 필요한 부분 정리 • 연습일지 작성 안내 	[수행평가 과제1]-평가유형 II <ul style="list-style-type: none"> • 배운 악곡 녹화 및 연습일지 작성하여 클래스룸에 탑재
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 색깔악보를 제공합니다. <ul style="list-style-type: none"> - 가장 긴 C 키바를 기준으로 왼쪽과 오른쪽 위치 구별을 통해 연주를 쉽게 할 수 있도록 조력 • 칼림바 악보 연주영상 이학습터에 제공합니다. <ul style="list-style-type: none"> - 수업시간에 익힌 악곡을 연습진행 시 활용할 수 있도록 이학습터에 탑재합니다. - 학생들이 자유롭게 이학습터 내용을 확인하고 교사는 학생들의 연습에서 영상의 활용도를 관찰합니다. • 실시간 수업과 영상제작 수업을 병행하는 경우, 제공된 학습동영상보다 5분 정도 시간을 더 주어 학습에 임할 수 있도록 합니다. <ul style="list-style-type: none"> 예) '나비보벳따우'를 익히기 위해 만든 영상이 10분인 경우, 15분간 시청하며 연습할 수 있는 시간을 학생들에게 제공함. 영상수업을 확인한 후 15분 후에 실시간 수업에서 만나 진행하며 어려운 점을 함께 이야기하며 연주하도록 함 	

6~9차시 (과제 수행중심 수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 칼림바 음정 상태 및 연습내용 확인 • 칼림바 연주 발표하기 평가 안내 	
	전개	<ul style="list-style-type: none"> • 원격수업에 제시된 악곡 부분연습 • 2옥타브 이상 되는 짧은 키바 연주 관련악곡 부분연습 • 시가가 짧은 리듬 & 밀집화음 연주 관련악곡 부분연습 • 2옥타브 내 순차 및 도약진행 악곡 연주 • 2옥타브 이상 되는 짧은 키바 악곡 연주 • 반주에 맞춰 관련악곡 연습 및 연주 • 학습한 악곡 녹화하며 연주하기 	[원격수업 과제물] <ul style="list-style-type: none"> • 발표 악곡 선정하기
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 연습할 부분 체크하며 연습일지 작성 	<ul style="list-style-type: none"> • 배운 악곡 녹화 및 연습일지 작성하여 클래스룸에 탑재
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 학생들이 연주에 어려움을 느낄 수 있는 부분은 중점적으로 부분연습 할 수 있도록 안내합니다. • 적정 수준 이상의 발표 악곡을 선정하여 악기 연주에서의 도전감과 성취감을 가질 수 있도록 유도합니다. 예) 1인 1악기 성취목표 급수 1~4단계 정도의 악곡을 발표 악곡으로 선정하여 제시 • 8차시부터는 제시된 단계의 악곡을 익힐 수 있도록 반주 음악에 맞춰 지속적으로 연주하도록 합니다. 	
10차시 (등교수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 칼림바 연주 발표하기 평가요소 기준 안내 	
	전개	<ul style="list-style-type: none"> • 자신이 선택한 악곡 발표하기 • 친구연주 감상 및 평하기 	[수행평가 과제2]-평가유형 Ⅲ <ul style="list-style-type: none"> • 칼림바 연주 발표하기
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 칼림바 학습 및 발표에 대한 소감문 작성하기 	
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 지속적으로 평가기준을 안내합니다. - 3회(수업 첫시간 시험 2주전, 평가 당일) 이상 안내하여 준비할 수 있도록 조력합니다. • 생활기록부 작성을 위한 관찰지를 정리합니다. - 악보집 뒷면에 있는 연습일지 재확인 및 학생소감을 확인합니다. • 바른 감상 태도와 공감 능력을 키우기 위한 연주칭찬스티커를 활용합니다. - 친구 연주에서의 강점을 찾아 개인별로 포스트잇을 작성하여 뒷면에 게시합니다. 	

3. 평가

원격수업 평가유형	<input type="checkbox"/> (평가 유형 I) 수업 중 관찰·확인 가능형 <input checked="" type="checkbox"/> (평가 유형 II) 수업 후 관찰·확인 가능형 <input checked="" type="checkbox"/> (평가 유형 III) 수업 후 관찰·확인 불가형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 IV) 수업 중 관찰·확인 불가형				
평가 과제(명)	칼림바 연주 발표하기				
평가 의도	악기 연주를 통한 음악적 감성역량, 도전 악곡 해결 및 연습 진행 과정에 따른 성찰의 기회를 통한 자기관리 역량, 함께 연주하고 발표를 통한 음악적 소통 역량을 키우기 위한 방안을 고려하여 평가를 계획하였습니다. 악기선정 시 '코로나 19' 상황에 따른 비말 접촉 차단, 특별실 이동제한의 교실수업, 심리적 안정 등을 고려하여 칼림바를 선택하였습니다. 학습자의 수준과 흥미를 고려한 악곡 선정, 칼림바 성취목표, 평가기준, 급수제 악곡, 연습일지 등을 학습 진행 도입 시에 소책자로 제공하고 학생들의 연습과정을 평가에 반영하여 과정평가를 진행하였습니다. 학습자의 개별목표와 성취기준을 파악하며 악곡 완성 과정에서 자신의 배움이 스스로 일어날 수 있도록 평가를 구성하였습니다.				
수행평가 과제	평가영역 (교과영역/교과역량)	평가요소	평가방법		
			평가유형	평가주체	평가방식
[과제 1]-평가 유형 II	음악적 감성역량 자기관리 역량	악기 연습과정 참여하기	포트폴리오	자기평가 교사평가	개별 수행
[과제 2]-평가유형 III	음악적 감성역량 음악적 소통역량	악곡 특징 살려 칼림바 연주하기	실기	교사평가	개별 수행

채점 기준표

채점 요소	채점 기준	
	척도	척도별 수행 특성
연습과정 진행참여 (1회 *점, *회)	3	수업시간에 학습한 악곡을 익히기 위해 악곡 선율을 모두 연주하여 제출하였다.
	2	수업시간에 학습한 악곡의 일부분을 익히기 위해 악곡을 부분적으로 연주하여 제출하였다.
	1	자신의 연습 과정을 미제출하였다.
연습일지 작성 (1회 *점, *회)	3	연습 방법 및 느낌 점이 구체적으로 작성되었다.
	2	연습 방법 및 느낀 점이 작성되었다.
	1	연습 방법 및 느낀 점이 부분적으로 작성되었다.
1인 1악기 성취목표 급수 실천력	3	성취목표 급수 1~2단계 악곡에 도달하였다.
	2	성취목표 급수 3~4단계 악곡에 도달하였다.
	1	성취목표 급수 5~6단계 악곡에 도달하였다.

채점 요소	채점 기준	
	척도	척도별 수행 특성
악곡 특징 살려 칼림바 연주하기	3	박자, 리듬, 빠르기, 셈여림, 선율 등의 음악 요소 및 개념의 특징을 정확하게 표현하며 자신의 느낌을 살려 칼림바로 연주하였다.
	2	박자, 리듬, 빠르기, 셈여림, 선율 등의 음악 요소 및 개념의 특징을 표현하며 칼림바로 연주하였다.
	1	박자, 리듬, 빠르기, 셈여림, 선율 등의 음악 요소 및 개념의 특징이 나타난 악곡을 칼림바로 연주하였다.
평가 결과 활용 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 원격수업 시 진행된 연습과정을 관찰하여 칼림바 키바 상태 및 자세를 파악하여 등교 수업에 악기 음정을 체크해 주도록 합니다. • 연습일지 작성 내용을 토대로 학습에서의 고민을 파악하여 해결할 수 있도록 도와줍니다. • 이학습터 악곡 학습 영상을 계속적으로 제공하여 1인 1악기 성취목표 급수에 도달할 수 있도록 분위기를 조성합니다. 	
평가 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 칼림바 연주 발표하기 악곡은 1인 1악기 성취목표 급수제 악곡 중에서 택하여 제시하도록 합니다. • 음악 요소를 살려 연주할 수 있도록 반주 음원을 사용하여 평가에 임할 수 있도록 합니다. • 개인별 수준 차이, 연습량을 고려하여 학생들이 연습할 수 있도록 악곡 연습에 필요한 학습 내용 동영상 사전에 미리 제공하도록 합니다. • 평가 과정에서 단계별로 학생들의 학습목표 달성을 확인하고 즉각적인 피드백을 제공함으로써 학생들의 학습 결손을 예방합니다. 	

4. 기록

교과 세부능력 및 특기사항 기록(예시)	
	<p>SNS로 질문하기, 동영상 시청하기, 등교수업 시 교사의 키바 조율법 관찰하기 등을 통해 정확한 키바 조율법을 익혀 정확한 음정으로 키바를 연주함. 이를 바탕으로 자신의 악기 뿐 아니라 친구들의 칼림바 조율을 도와주는 모습을 보임. 악곡의 전체적인 흐름을 파악하여 악곡을 부분적으로 연습하고 스스로 터득한 부분을 친구들과 함께 공유하는 모습을 보이며 칼림바 연주의 완성도를 높여 발표함. 칼림바 연주 학습 시 녹음을 한 후 자신이 학습한 부분을 정확하게 피드백 받기 위해 클래스룸에 댓글·메시지·전화 통화 등 다양한 방법을 활용하여 예의 바른 자세로 질문하고 과제를 해결하는 모습을 보임. 교사의 피드백을 바탕으로 연습 과정을 거쳐 가정에서 노래 부르기, 칼림바 연주하기 등의 음악 활동에 즐겁게 참여하는 모습을 보임. 자기성찰 과정이 느껴지도록 칼림바 연습 과정을 세밀하게 작성하였으며 연습에 대한 자신의 노력 부분에 대해 높은 성취감을 나타냄 .</p>
학생부 기재 유의사항	<p>학생의 연습 과정 및 연습 일지를 수시로 검토하여 온라인상으로 피드백을 주도록 합니다. 원격 수업에서 나타난 변화를 작성하도록 합니다. 음악과 성취기준에 따른 특성, 실기능력, 교과적성, 학습활동 참여 및 태도 등을 입력하도록 합니다.</p>

☞ **교사제공 자료**

칼림바 1인1악기 성취목표 급수인증제					연습일지 작성요령		
급수 단계	성취목표	평가 가능할 국	확인 날짜	확인 점수	분류	예시자료	
10	유티브에 아레타지 (악사, 유티, 음악, 편곡)				연습과정 나열하기	연습과정의 순서가 나타나게 그려진 필 예시, () 곡을 처음으로 골라지 무용 () 곡 3회디루라 - 레디, 머리 필 하지 않아 반복해서 친친히 5회를 연주할.	
9	악기 연주 기초 연습 악기 (가타, 유티브 레슨)					예시, 유티브를 검색한 후 유튜브 연주음악 및 필 처음으로 골라지 연주해 볼 () 곡 3회 4회 5회 6회 7회는 높은 음을 부딪힐까 악기 위해 반복해서 2번 연습	
8	연습장에서 진행되는 자재하기 음정 (음표의 소리)					예시, () 곡 연주할 때 연표인 ()의 일상생활을 차차 함께 연주할 카키오카코로, 연표하여 () 곡을 연주할.	
7	두 곡의 노래에서 진행되는 자재하기 음정 (수고했어 오늘도 일주일)					예시, () 곡 연주하는 것을 구글 클래스룸에 탑재하기 위해 5번 이상 처음으로 필 골라지 연주할. 이후 구글 클래스룸에 촬영한 부분을 친구들과 공유할.	
6	음정 안의 3, 5, 7도 악기 연주하기 (I am yours 일부분, 가을아침, 수고했어 오늘도)				연습과정 노력한 부분 작성하기	음표의 음악 (악사, 악기) 유티, 선율, 가타, 악기 연주기 재현사유, 변경된 음악 레코딩과 사운드 킷	
5	음정 5, 6, 7, 8도 총 8개의 3박자 악기 연주하기 (Hedwig 테마)	Hedwig 테마				예, 악기 연주기 재현사유, 연주 레코딩한 악기 () 악기 () 악기 연주기 연주한 악기 음 자료를 바탕으로 하여 연주할 수 있도록 노력할	
4	2곡의 노래 순서 및 도착점행 악곡 연주하기 (카리비카)	카리비카				예, () 곡의 후-악기 1회는 높은 음을 부딪힐까 악기 위해 반복해서 2번연습	
3	2곡의 노래 같은 길은 같은 길로 가소서 내어 연주하기 (카리비카의 화성, 흔들리는 꽃밭에서)	2곡 모두 가능				예, () 곡의 _____ 가가 악기 위해 악기 연주할 하여 같이 연습하고 촬영한다 요 촬영기 악기 필	
2	시계가 울리는 리듬 또는 아침의 음정 연주하기 (나비와향기)	나비와향기			연습과정을 통해 얻어진 점	예, 특히 능력(악곡을 읽는 방법)을 익힐	
1	시계가 울리는 리듬 또는 아침의 음정 연주하기 (가을의 추억, 새하얀 겨울, 사랑의 리듬, A whole new world)	3곡 모두 가능				예, () 곡의 흐름에 맞춰 순서와 후로 선율을 악기 위해 노력해본 예, 일서로 작곡, 높은 도리의 순자임을 이해하게 됨.	
1인 1악기 성취목표 급수					연습일지 작성요령		

☞ **악곡연습을 위한 자료**

<p>이학습터 학습자료 동영상</p>	<p>클래스룸 과제 안내</p>	<p>클래스룸 제출 칼림바 연주 영상</p>
----------------------	-------------------	--------------------------

평가유형 II (미술)

유형별 예시 요약			
교육과정	원격수업	원격수업평가	기록
[9미02-03] 표현 재료와 용구, 방법의 특징을 이해하고 표현 과정을 점검할 수 있다	<원격수업> [1차시] 표현 도구를 활용하여 병치혼합의 원리를 적용한 점묘화 표현하기	[과제1] 병치혼합을 적용하여 점으로 표현하기	병치혼합에 대한 이해도가 높아 적용하는 원리를 터득하였으며 수행 과제에 제시된 조건을 정확히 이해하고 형태에 벗어나지 않게 깔끔하게 표현함.

1. 교육과정

교과/과목	미술/미술	영역/단원	표현/ 색과 함께하는 세상
성취기준 및 평가기준	[9미 02-03] 표현 재료와 용구, 방법의 특징을 이해하고 표현 과정을 점검할 수 있다	상	표현 재료와 용구, 표현 방법의 특징을 알고 표현 과정을 스스로 점검하여 수정할 수 있다.
		중	표현 재료와 용구, 표현 방법의 특징을 알고 표현 과정을 점검할 수 있다.
		하	표현 과정에 필요한 표현 재료와 용구, 방법이 있음을 안다.
평가요소	병치혼합의 원리를 이해하여 점으로 표현하기		
교과역량	<input checked="" type="checkbox"/> 미적감수성 <input type="checkbox"/> 시각적 소통 능력 <input type="checkbox"/> 창의 융합 능력 <input type="checkbox"/> 미술 문화 이해 능력 <input checked="" type="checkbox"/> 자기 주도적 미술 학습 능력		

2. 수업

원격수업 유형	<input checked="" type="checkbox"/> (수업 유형 I) 실시간 쌍방향 수업 <input checked="" type="checkbox"/> (수업 유형 II) 콘텐츠 활용 중심 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 III) 과제 수행중심 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 IV) 기타 원격수업 <input type="checkbox"/> 등교수업
학습 목표	병치혼합의 원리를 이해하여 점묘법에 의한 색채 혼합을 표현할 수 있다.
수업 의도	<ul style="list-style-type: none"> 교육과정을 재구성하여 학습자 스스로 과제를 해결할 수 있는 주제를 선정해, 시간 내에 해결하는 표현 영역의 실기 활동 수업입니다. 학생들과 의사소통이 가능한 쌍방향 수업과 콘텐츠 중심 수업으로, 점을 대상으로 표현할 수 있는 개별학습이 이루어지도록 계획하였습니다. 미술적 표현에서 채색이란, 대상에 대한 시각적 인지와 다양한 표현 방법을 활용하는 미적 표현 활동입니다. 색의 속성과 색에 대한 이해, 색을 활용하고 표현할 줄 아는 미적 감성과 자기주도적 학습 역량을 기르도록 하였습니다.

차시	단계	교수·학습 활동	평가 계획
1차시 (실시간 쌍방향 수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 쌍방향 원격수업을 통해, 학생들의 입장을 확인한다. • 수업에 대한 안내와 준비 상태를 점검한다. • 과제물을 업로드하고 수행평가를 안내 한다. • 교사의 시범 동영상을 시청한다. 	<p>[수행평가 과제1]-평가유형 II</p> <ul style="list-style-type: none"> • 학생이 제출한 동영상에 평가기준에 따라 객관적으로 평가한다. • 영상 제작에 대한 방법, 수행의 주체를 확인하고 제출 시간을 지킬 수 있도록 한다.
	전개	<ul style="list-style-type: none"> • 주어진 조건에 따라 과제를 수행하는 과정을 촬영하도록 한다. • 실시간 쌍방향 수업 및 메신저로 학생들의 수업 과정을 관찰하며 확인한다. 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 수행과정의 동영상과 완성 작품을 온라인 학급방에 업로드한다. (제출시간 엄수) 	
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 수업 전, 안전 수칙을 안내합니다. (표현 도구 사용 시 유의사항, 수행 시 주변의 안전상태 등) • 쌍방향 원격수업으로 수행자를 관찰하며, 화상으로 확인이 어려운 학생은 댓글 질문으로 수업 활동을 확인하고 피드백 합니다. • 동영상 촬영 시 학습자의 동작을 볼 수 있는 얼굴, 손, 표현 재료와 도구가 화면에 모두 보이도록 하고 완성작품의 사진을 제출하도록 합니다. • 수행과정 중 시간 경과를 안내하며 수행자의 성취도를 확인합니다.(제출 시간 20분 내) • 사전에, 수행의 주체를 확인할 수 없는 영상과 과제 미제출에 대한 과목별 평가 계획을 공지합니다. 	

3. 평가

원격수업 평가유형	<input type="checkbox"/> (평가 유형 I) 수업 중 관찰·확인 가능형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 III) 수업 후 관찰·확인 불가형	<input checked="" type="checkbox"/> (평가 유형 II) 수업 후 관찰·확인 가능형 <input checked="" type="checkbox"/> (평가 유형 IV) 수업 중 관찰·확인 불가형			
평가 과제(명)	병치혼합을 적용하여 점으로 표현하기				
평가 의도	<ul style="list-style-type: none"> • 원격으로 수행평가를 하는 데 있어 학습자가 쉽게 성취기준에 도달할 수 있는 수행 과제를 선택하였고 학습자가 조건에 맞게 제출한 과제를 평가 기준에 의해 평가하였습니다. • 교사의 영상을 보고 연습할 수 있는 충분한 시간을 주고, 본 차시에서 정해진 시간에 맞게 학습자가 표현하는 과정을 녹화한 결과물을 보고 평가하였습니다. • 표현 활동의 영역에서 색채와 표현 기법의 활용은 시각적 활동의 중요한 학습요소로, 학습자가 기능적 요소를 이해하고 색채감각을 길러 점으로 표현하는 자기주도적인 활동입니다. 이를 통해 학습자의 학습목표와 성취기준의 도달 정도를 평가합니다. 				
수행평가 과제	평가영역 (교과영역/교과역량)	평가요소	평가방법		
			평가유형	평가주체	평가방식
[과제1]-평가 유형 II	미적 감수성, 자기주도적 미술학습능력	병치혼합의 원리를 이해하여 점으로 표현하기	실기평가	교사평가	개별 수행 동영상

표현/ 병치혼합을 적용하여 점으로 표현하기

학년 반 번 성명()

조건 : 1. ㄱ ㄴ 부분에 보색을 선택하고 채색하세요

2. ㄷ 부분에 병치혼합을 적용하여 색채감이 조화롭게 나오도록 점묘법으로 표현하세요.
(매직의 특성을 파악하고 윤곽선안에 표현하도록 유의하세요)

채점 기준표

채점 요소	채점 기준	
	척도	척도별 수행 특성
표현 도구 활용능력	3	표현 도구의 특성을 파악하고 효과적으로 활용하였다.
	2	표현 도구의 특성을 파악하고 활용하였다.
	1	표현 도구의 특성을 파악하고 활용하는 데 미흡하였다.
표현 방법 적용	3	병치혼합을 이해하여 효과적으로 적용하였다.
	2	병치혼합을 이해하여 적용하였다.
	1	병치혼합을 이해하고 적용하는 데 미흡하였다.
완성도	3	제시된 조건을 적합하게 표현하며 완성도가 높았다.
	2	제시된 조건을 부분적으로 표현하며 완성하였다.
	1	제시된 조건에 미흡하며 완성하지 못했다.

평가 결과 활용 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 학생의 학습과 성장을 지원하기 위해 수행한 과제를 개별 피드백합니다. • 원격수업 중 교사가 직접 관찰하고 확인한 내용을 과목별 세부능력 특기사항에 기록합니다. • 원격수업에 따른 학생들의 수행 정도를 파악하여 교수학습 개선에 활용합니다. • 수행과정이나 수행결과에 따라 수준별 학습자료를 제작하는 데 활용합니다.
평가 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 과제에 포함된 학생 개인정보 활용을 위해 개인정보 활용 동의를 받아 보관합니다. • 원격수업으로 과제가 전달되므로 개인별 과제를 확인하도록 반복하여 안내합니다. • 수행의 주체를 정확히 확인하기 위해 정확한 근거 자료(학생사진 명렬표)등을 활용합니다. • 평가의 채점 기준을 적용하여 동영상에 나타나는 객관적인 모습을 보고 정확하게 평가합니다. • 평가에 대한 이의 제기가 있을 경우 체크리스트의 동영상을 통하여 비교하여 답변합니다. • 원격 과제 제출로 평가가 이루어지므로 수행평가의 제한된 시간을 안내하며 기기 오류로 인한 전송 및 업로드 문제 발생 시 즉각 교사에게 문자, 댓글 등으로 연락하여 안내 받도록 합니다. • 원격수업으로 수행하는 학생들을 쌍방향으로 관찰하고 그 외 여건이 되지 않는 학생들의 수행 진행 과정을 확인하기 위해 질문을 통해 상황을 파악하도록 합니다.

4. 기록

교과 세부능력 및 특기사항 기록(예시)

실시간 원격 플랫폼을 활용한 수업 활동에 적극적으로 참여하며 수업 활동의 유의점과 수행해야 할 표현 도구를 준비하는 태도가 성실함. 병치혼합에 대한 이해도가 높아 적용하는 원리를 터득하였으며 수행 과제에 제시된 조건을 정확히 이해하고 형태에 벗어나지 않게 깔끔하게 표현함. 교사가 제작한 시범 영상을 시청한 후 꾸준히 연습하고, 댓글을 통해 어려운 부분을 스스로 해결하는 등 자기주도적 수행 능력이 우수함. 매직에 대한 표현 도구의 특성을 파악하고 활용하여 색채감을 풍부하게 표현하였으며 점묘화의 완성도가 높음.

학생부 기재 유의사항	<ul style="list-style-type: none"> • 수행의 주체를 확인할 수 없는 영상이나 과제는 과목별 세부능력 및 특기사항을 기록하지 않습니다. • 학생부에 기재할 때는, 쌍방향 원격수업으로 학생들을 관찰한 내용과 학습자의 수행 과제물 같은 객관적 근거를 바탕으로 상세하게 기록합니다. • 평가요소를 균등하게 평가하고 결과물과 수행과정을 학생부에 기록합니다.
--------------------	---

평가유형 I,Ⅲ(미술)

유형별 예시 요약			
교육과정	원격+등교수업	원격/등교수업 평가	기록
<p>[9미02-01] 표현 의도에 적합한 주제를 다양한 방식으로 탐색할 수 있다.</p> <p>[9미02-02] 주제에 적합한 표현 과정을 계획할 수 있다.</p> <p>[9미02-03] 표현 재료와 용구, 방법의 특징을 이해하고 표현 과정을 점검할 수 있다.</p> <p>[9미02-04] 주제의 특징과 표현 의도에 적합한 조형 요소와 원리를 탐색하여 효과적으로 표현할 수 있다.</p>	<p><원격수업> [1차시] 픽토그램 이해와 나에게 필요한 픽토그램 아이디어 스케치하기</p> <p><등교수업> [2차시] 작품계획서 작성하기</p> <p><원격수업> [3차시] 픽토그램 디자인하기</p> <p><등교수업> [4차시] 불력을 활용해 픽토그램 제작하기</p> <p><원격수업> [5차시] 작품 발표하기</p>	<p>[교제1] 작품 계획서 작성하기</p> <p>[교제2] 디자인(렌더링) 하기</p> <p>[교제3] 입체 픽토그램 제작하기</p>	<p>자신에게 필요한 픽토그램 디자인 활동에서 작품의 제작 의도 및 픽토그램의 특징을 생략, 상징, 은유 등의 다양한 방식을 활용하여 표현 의도에 적합한 주제를 적극적으로 계획함.</p>

1. 교육과정

교과/과목	미술	영역/단원	표현/디자인(나에게 필요한 입체픽토그램 디자인)
성취기준 및 평가기준	[9미02-01] 표현 의도에 적합한 주제를 다양한 방식으로 탐색할 수 있다.	상	자신에게 필요한 픽토그램을 생략, 상징, 은유 등의 다양한 방식을 활용하여 표현 의도에 적합한 주제를 적극적으로 탐색하여 디자인 할 수 있다.
		중	자신에게 필요한 픽토그램을 생략, 상징, 은유 등의 다양한 방식을 활용하여 표현 의도에 적합한 주제를 탐색하여 나타낼 수 있다.
		하	자신에게 필요한 픽토그램을 표현 의도에 적합한 주제를 찾아 나타낼 수 있다.
	[9미02-02] 주제에 적합한 표현 과정을 계획할 수 있다.	상	주제를 나타내는 데 효과적인 다양한 표현 방법을 적극적으로 탐색하고, 표현 과정을 자기 주도적으로 계획할 수 있다.
		중	주제를 나타내는 데 효과적인 다양한 표현 방법을 탐색하고, 표현 과정을 계획할 수 있다.
		하	주제를 나타내는 데 필요한 표현 방법을 탐색하고, 표현 과정 일부를 계획할 수 있다.

	[9미02-03] 표현 재료와 용구, 방법의 특징을 이해하고 표현 과정을 점검할 수 있다.	상	표현 재료인 블록의 특징을 알고 디자인 계획 및 표현 과정을 스스로 점검하여 수정할 수 있다.
		중	표현 재료인 블록의 특징을 알고 디자인 계획 및 표현 과정을 점검하여 수정할 수 있다.
		하	표현 재료인 블록의 특징을 안다.
	[9미02-04] 주제의 특징과 표현 의도에 적합한 조형 요소와 원리를 탐색하여 효과적으로 표현할 수 있다.	상	픽토그램 디자인의 특징과 표현 의도에 적합한 조형 요소와 원리를 다양하게 탐색하고 효과적으로 표현할 수 있다.
		중	픽토그램 디자인의 특징과 표현 의도에 적합한 조형 요소와 원리를 탐색하여 표현할 수 있다.
		하	픽토그램 디자인의 특징과 표현 의도를 생각하며 조형 요소와 원리를 부분적으로 찾아 표현할 수 있다.
평가요소	<ul style="list-style-type: none"> • 자신에게 필요한 픽토그램 디자인 계획하기 • 블록의 특징을 고려한 픽토그램 렌더링하기 • 표현주제에 적합한 입체 픽토그램 제작하기 		
교과역량	<input checked="" type="checkbox"/> 시각적 소통 능력 <input checked="" type="checkbox"/> 창의·융합 능력 <input checked="" type="checkbox"/> 미적 감수성 <input type="checkbox"/> 미술 문화 이해 능력 <input checked="" type="checkbox"/> 자기 주도적 미술 학습 능력		

2. 수업

원격수업 유형	<input checked="" type="checkbox"/> (수업 유형 I) 실시간 쌍방향 수업 <input checked="" type="checkbox"/> (수업 유형 II) 콘텐츠 활용 중심 수업 <input checked="" type="checkbox"/> (수업 유형 III) 과제 수행중심 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 IV) 기타 원격 수업 <input checked="" type="checkbox"/> 등교수업
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인의 제작과정과 표현 재료(블록)의 특징을 이해할 수 있다. • 나에게 필요한 픽토그램 디자인을 계획하여 디자인할 수 있다. • 표현하고자 하는 주제에 적합한 입체 픽토그램을 제작·완성할 수 있다.
수업 의도	<ul style="list-style-type: none"> • 코로나19로 인해 서로 간의 가장 기본적인 의사소통까지도 금지하고 있습니다. 오랜만에 등교한 학생들은 불행하게도 동료와 선생님께 최소한의 의사소통만을 하고 있습니다. 등교했을 때 마저 교실이라는 한 공간에 있지만 집에서 혼자 원격수업을 들을 때와 마찬가지로 혼자 고립되어 있습니다. 이러한 교육 환경 속에서 국경과 언어를 초월한 픽토그램은 오래전부터 가장 기본적인 의사소통 수단으로 사용되어 왔습니다. 자신에게 필요한 픽토그램 디자인을 통해 시각적 소통능력을 기르고 직접 대화할 수 없지만 다양한 방법으로 사회와 사람들과 소통하는 방법을 길러 주고자 이 수업을 기획하였습니다. • 전통적으로 픽토그램 디자인은 평면에 그림을 그리는 방식으로 많이 진행 되어 왔습니다. 하지만 학생 대부분이 그림을 그리는데 어려워하고 또 원격수업과 등교수업을 교차하는 가운데 직접적인 피드백을 주기 힘든 드로잉 수업은 적합하지 않다고 판단하였습니다. 자신이 디자인한 픽토그램을 블록을 활용하여 입체적으로 제작함으로써 평면을 입체로 재구성하는 창의·융합능력을 기를 수 있습니다. 또 효율적인 원격수업을 고려한 다양한 혼합수업을 통해 단순히 영상을 시청하는데 그치는 것이 아니라 자신이 계획한 디자인을 학습관리시스템(LMS)을 통해 제출하고 선생님께서

	<p>1:1 피드백을 받아 수준 높은 디자인을 구성할 수 있습니다. 학생들은 등교수업 시 수업 시간에 받기 힘들었던 질 높은 피드백을 원격수업을 통해 받아 볼 수 있고 완성도 높고 창의적인 디자인을 구성할 수 있으며 자기주도적 미술 학습 능력을 기를 수 있습니다.</p> <p>[1차시] 픽토그램 디자인에 관한 영상을 시청하고 아이디어 스케치를 작성하여 제출합니다. [2차시] 피드백 받은 아이디어 스케치를 바탕으로 작품 계획서 작성하여 제출합니다. [3차시] 실시간 쌍방향 수업을 통해 픽토그램을 렌더링하여 제출합니다. [4차시] 피드백 받은 렌더링을 바탕으로 입체 픽토그램 제작합니다. [5차시] 실시간 쌍방향 수업을 통해 자신의 작품을 발표하고 친구들의 작품을 감상합니다.</p>		
차시	단계	교수·학습 활동	평가 계획
1차시 [콘텐츠 활용 중심 수업, 과제 수행중심 수업]	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 평가 계획을 구체적으로 설명한다. • 핵심질문을 통해 학습 목표를 설명한다. 	<p>[원격수업 과제물]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 나에게 필요한 픽토그램 아이디어 스케치하기 <p>1. 제작 의도, 주제, 특징을 넣어 과제를 구글 클래스룸에 제출한다. 2. 아이디어 스케치를 작성하여 구글클래스룸에 제출한다.</p> <p>(종이이 펜으로 직접 그려서 사진을 찍어 제출하거나 그림판 또는 웹으로 그릴 수 있는 다양한 어플로 그려 파일로 제출함.)</p>
	전개	<p>1. 픽토그램 디자인 이해하기 (자체 제작 영상 시청)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 시각디자인의 종류 - 픽토그램 디자인의 유래, 특징 - 픽토그램 디자인의 유용성, 예시 - 나에게 필요한 픽토그램 예시 감상 <p>2. 나에게 필요한 픽토그램이 무엇인지 생각해 보고 아이디어스케치를 한다.</p>	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 주제, 제작 의도, 특징을 작성하여 아이디어스케치와 함께 구글클래스룸에 제출한다. 	
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> - 원격 수업을 통한 평가 계획을 사전에 안내합니다. - 원격 수업시 사용하게 되는 어플 및 구글클래스룸 활용법에 대해 미리 안내합니다. - 작성하여 제출한 과제에 대해 즉각적으로 피드백을 주도록 하여 다음 등교수업 작품 계획서 평가 시 학생이 도움을 받을 수 있도록 합니다. 	
2차시 [등교수업]	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 핵심질문을 통해 학습 목표를 설명한다. • 수행평가 방법 및 유의사항에 대해 설명한다. 	<p>[수행평가 과제1]-평가유형Ⅲ</p> <ul style="list-style-type: none"> • 나에게 필요한 픽토그램 작품계획서 작성하기 <p>1. 1차시에 작성한 아이디어스케치를 바탕으로 피드백 받은 내용을 상기시켜 작성한다. 2. 픽토그램을 아이디어스케치 할때 채색을 하여 이미지를 구체화 시킨다.</p>
	전개	<p>1. 작품계획서 작성하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 제작의도, 특징, 아이디어 스케치 작성 <p>2. 다음 차시 원격수업에 필요한 준비 상황 이해하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 실시간 쌍방향 수업 준비, 유의 사항 이해 - 수업 실시 전 구글클래스에 탑재된 렌더링 방법 안내 영상 듣기 안내 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 작품계획서 완성하여 제출하고 다음 차시 준비사항을 유심히 잘 듣고 메모한다 	
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 개별 피드백 받은 내용을 바탕으로 작품계획서를 작성할 수 있도록 합니다. • 다음 차시인 실시간 쌍방향 수업 및 평가에 차질이 없도록 사전 안내를 꼼꼼히 합니다. • 쌍방향 수업 시 이루어질 평가에 대해 안내하고 수업 참여 전 렌더링 방법에 관한 영상을 반드시 듣고 올 것을 안내할 수 있도록 합니다. 	

3차시 [실시간 쌍방향 원격수업]	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 핵심질문을 통해 학습 목표를 설명한다. • 실시간 쌍방향 수업 시간에 이루어지는 평가방법 및 유의사항에 대해 설명한다. (내신 반영되는 평가임을 강조함) 	
	전개	<ol style="list-style-type: none"> 1. 구글스프레드시트를 활용한 렌더링 방법 설명하기 <ul style="list-style-type: none"> - 사전에 구글스프레드시트 사용 방법에 관한 탑재한 영상을 듣고 외야함을 사전 안내함. 2. 제시한 공동작업 문서 링크를 채팅창에 제시하여 학생들이 실시간으로 들어와 렌더링 디자인 하기 3. 완성된 작품은 캡처하여 바로 패들렛에 올리고 확인한다. 	[수행평가 과제2]-평가유형 I <ul style="list-style-type: none"> • 픽토그램 디자인하기 <ol style="list-style-type: none"> 1. 구글스프레드시트를 활용하여 자신이 계획한 픽토그램을 렌더링한다. 2. 공동문서 작업을 통해 실시간으로 디자인하여 완성한다. 3. 완성된 작품을 캡처하여 파일로 제출한다.
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 시간 안에 완성하여 자신이 디자인한 렌더링 이미지를 패들렛에 올리기 	
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 평가를 위해 화면녹화를 하고 학생들에게 사전에 개인정보동의를 받습니다. • 정해진 시간에만 렌더링한 디자인을 작성할 수 있도록 합니다. • 학생들이 캡처해서 제출한 이미지 파일과 공동 문서상에 있는 이미지가 똑같은지 반드시 확인하여 평가합니다. 	
4차시 [등교수업]	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 핵심질문을 통해 학습 목표를 설명한다. • 수행평가 방법 및 유의사항에 대해 설명한다. 	
	전개	<ol style="list-style-type: none"> 1. 블록을 활용한 입체 픽토그램 제작하기 <ul style="list-style-type: none"> - 자신이 지금까지 작성한 작품계획서 및 렌더링 이미지를 참고로 해서 작품을 제작함. 	[수행평가 과제3]-평가유형 III <ul style="list-style-type: none"> • 블록을 활용해 픽토그램 제작하기 <ol style="list-style-type: none"> 1. 자신이 작성한 작품계획서 및 렌더링 이미지를 참고로 하여 입체 픽토그램 제작한다. <ul style="list-style-type: none"> - 정해진 규격에 맞게 제작한다.
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 정해진 시간 안에 완성하여 제출하기 • 다음 차시에 할 발표 준비에 대해 메모하기 	
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 학생들이 지금까지 작성하여 제출한 작품계획서, 렌더링 이미지를 미리 출력하여 학생들이 자신의 학습 과정을 보며 작품을 제작할 수 있도록 합니다. • 마지막 차시에 있는 발표 시간에 대해 설명하고 미리 발표를 준비할수 있도록 지도합니다. 	
5차시 [실시간 쌍방향 원격수업]	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 핵심질문을 통해 학습 목표를 설명한다. 	
	전개	<ol style="list-style-type: none"> 1. 1~4차시 수업 진행 과정에 대한 전체 피드백 설명하기 2. 자신의 작품 발표하기 (제작의도, 특징, 디자인 포인트 등을 살려 발표하기) 3. 패들렛에 접속해 인상 깊은 동료 작품에 댓글 달기 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 동료들 작품 감상 및 다음 차시 예고를 메모한다. 	
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 발표 준비를 미리 할 수 있도록 사전에 공지합니다. • 발표 시 경청하며 듣고 인상 깊은 작품에 댓글 달아 수업을 마무리 할 수 있도록 합니다. 	

3. 평가

원격수업 평가유형	<input checked="" type="checkbox"/> (평가 유형 I) 수업 중 관찰·확인 가능형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 II) 수업 후 관찰·확인 가능형 <input checked="" type="checkbox"/> (평가 유형 III) 수업 후 관찰·확인 불가형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 IV) 수업 중 관찰·확인 불가형
평가 과제(명)	<ul style="list-style-type: none"> · 자신에게 필요한 픽토그램 디자인 계획하기 · 블록의 특징을 고려한 픽토그램 렌더링 하기 · 표현주제에 적합한 입체 픽토그램 제작하기
평가 의도	원격 수업의 장점을 활용하여 학생들이 미술을 통한 의사소통 능력 및 디자인 능력을 키워보는 활동입니다.

수행평가 과제	평가영역 (교과영역/교과역량)	평가요소	평가방법		
			평가유형	평가주체	평가방식
[과제1]-평가유형 III	표현 /	자신에게 필요한 픽토그램 디자인 계획서 작성하기	실험·실습	교사	개별 수행
[과제2]-평가유형 I	시각적 소통 능력 창의·융합 능력	블록의 특징과 조형요소와 원리를 고려한 픽토그램 디자인 렌더링 하기	실험·실습	교사	개별 수행
[과제3]-평가유형 III	자기 주도적 미술 학습 능력	표현주제에 적합한 입체 픽토그램 제작·완성하기	실험·실습 관찰법	교사	개별 수행

📌 채점 기준표(과제1)

채점 요소	채점 기준	
	척도	척도별 수행 특성
주제의 계획성	3	주제에 맞는 제작 의도와 특징이 명확하게 2가지 이상씩 작성됨
	2	주제에 맞는 제작 의도와 특징을 1가지씩 작성됨.
	1	제작 의도와 특징을 적었으나 주제에 맞지 않음.
아이디어의 독창성	3	제작 의도에 맞는 아이디어를 독창적으로 드로잉하고 채색을 넣어 심미적으로 표현함.
	2	제작 의도에 맞는 아이디어를 드로잉하고 채색을 넣어 표현함.
	1	아이디어를 드로잉 하고 채색은 하지 않음.
평가 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> · 원격수업 시 받은 피드백 내용을 바탕으로 작품계획서를 작성하도록 합니다. · 수행평가 실시 전 채점기준에 대해 명확하게 안내합니다. 	

④ 채점 기준표(과제2)

채점 요소	채점 기준	
	척도	척도별 수행 특성
주제 표현력	3	표현 재료인 블록의 특징을 적절하게 고려한 레이아웃과 주제에 맞는 색채를 창의적이고 조화롭게 구성하여 완성된 상태로 제출함.
	2	표현 재료인 블록의 특징을 고려한 레이아웃과 주제에 맞는 색채를 구성하여 제출함.
	1	색채와 레이아웃을 구성하여 제출함.
평가 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 학생들이 평가도구를 정확하게 이해할 수 있도록 사전 점검하도록 합니다. • 제한된 시간에 작성하여 제출할 수 있도록 지도합니다. 	

④ 채점 기준표(과제3)

채점 요소	채점 기준	
	척도	척도별 수행 특성
주제 표현 완성도	3	표현 재료인 블록의 특징과 제작 의도를 살린 디자인을 바탕으로 작품을 밀도감 있게 완성함.
	2	표현 재료인 블록의 특징을 살린 디자인을 바탕으로 작품을 완성함.
	1	표현 재료인 블록의 특징을 이해하고 계획한 디자인을 바탕으로 작품을 제작함.
작품의 심미적 조화성	3	조형요소와 원리가 유기적으로 조화를 이루어 심미적으로 아름다운 작품을 효과적으로 제작함.
	2	조형요소와 원리를 활용해 작품을 제작하였으나 심미적 조화성은 떨어짐.
	1	조형요소와 원리가 적절히 활용되지 못하여 심미적 조화성이 떨어짐.
평가 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 제한된 시간 안에 작품을 완성할 수 있도록 사전 안내를 철저히 합니다. • 자신이 계획한 작품계획서와 렌더링 디자인에 근거해 작품을 제작할 수 있도록 합니다. 	

4. 기록

교과 세부능력 및 특기사항 기록(예시)

자신에게 필요한 픽토그램 디자인 활동에서 작품의 제작 의도 및 픽토그램의 특징을 생략, 상징, 은유 등의 다양한 방식을 활용하여 표현 의도에 적합한 주제를 적극적으로 계획함. 디자인 구상 시 주제에 맞는 독창적인 디자인을 구상하였으며 픽토그램의 주제를 나타내는데 효과적인 색채를 표현함. 전체적인 표현 과정을 자기주도적으로 계획하여 활동하였으며 적극적인 자세로 수업 시간에 참여함. 표현 재료인 블록의 특징을 고려한 창의적인 디자인을 구성하고 조형 요소와 원리를 활용한 독창성 있는 작품을 완성하였음. 블록을 직접 활용하여 작품을 제작할 시 미리 계획된 디자인보다 형태가 복잡한 구성을 하려고 하였으나 주제 표현력을 높이기 위해 본래 계획한 렌더링으로 작품을 밀도감 있게 완성함.

**학생부 기재
유의사항** | 등교수업 시 직접 관찰한 내용을 바탕으로 특기사항을 기록하도록 합니다.
학생들이 작성한 작품계획서 및 작품을 근거로 구체적으로 기록하는 것이 좋습니다.

평가유형 I (체육)

유형별 예시 요약			
교육과정	원격수업	원격수업 평가	기록
[12체육02-01] 자신이 설정한 도전스포츠의 목표를 성취하기 위해 끊임없이 노력을 하며 도전 가치를 탐색한다.	<원격수업> [1~4차시] 저글링의 원리를 이해하고 기능 익히기	[과제1] 3구 저글링 연속 던지기를 10회 이상 실시하기	저글링 던지기 10회 성공하기 과제에서 던지기 동작을 일정하게 하기 위해 꾸준히 연습한 결과 던진 공이 반대편 손에 정확히 떨어질 정도로 조절력이 향상됨.

1. 교육과정

교과/과목	체육 / 체육	영역/단원	도전/1. 도전스포츠의 이해
성취기준 및 평가기준	[12체육02-01] 자신이 설정한 도전스포츠의 목표를 성취하기 위해 끊임없이 노력을 하며 도전 가치를 탐색한다.	상	자신이 설정한 도전스포츠의 목표를 성취하기 위해 지속적으로 노력하고, 도전의 가치를 사례를 들어 구체적으로 설명할 수 있다.
		중	자신이 설정한 도전스포츠의 목표를 성취하기 위해 지속적으로 노력하고, 도전의 가치를 설명할 수 있다.
		하	도전의 목표를 설정하고 노력하며, 도전의 가치를 정리할 수 있다.
평가요소	3구 저글링 연속 던지기 10회 이상 실시하기		
교과역량	<input checked="" type="checkbox"/> 자기관리 역량 <input type="checkbox"/> 의사소통 역량 <input type="checkbox"/> 공동체 역량 <input checked="" type="checkbox"/> 지식정보처리 역량 <input type="checkbox"/> 창의적 사고 역량 <input type="checkbox"/> 심미적 감성 역량		

2. 수업

원격수업 유형	<input checked="" type="checkbox"/> (수업 유형 I) 실시간 쌍방향 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 II) 콘텐츠 활용 중심 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 III) 과제 수행중심 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 IV) 기타 원격 수업 <input type="checkbox"/> 등교수업	
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> 저글링 기능의 원리를 이해하고 도전할 수 있다. 3구 저글링 연속 던지기를 10회 이상 실시할 수 있다. 	
수업 의도	•저글링 종목은 개인별 학습 차이가 두드러지게 나타나는 종목입니다. 학생 개인별 수행의 모습을 보고 다양한 피드백을 제시할 수 있는 수업 유형을 적용한 방법이 필요합니다. 이에 실시간 쌍방향 수업을 선정하여 학생의 수행을 보며 개인에게 적합한 연습 방법을 제시하도록 계획하였습니다.	

<ul style="list-style-type: none"> • 도전 활동은 학생의 하지 못하던 기능을 성공하는 과정을 통해 새로운 도전을 다시 시작할 수 있는 용기와 자존감을 향상 시킬 수 있습니다. 일반적으로 학생들이 저글링을 모기처럼 여겨 시도도 해보지 않은 경우가 많았다. 수업을 통해 단계별로 저글링을 연습할 수 있는 기회를 제공하여 어려운 기능도 차근차근 연습하면 성공할 수 있다는 도전의식을 심어주고자 합니다. [1차시] 도전활동의 의미를 익히고 저글링 기능에 대해 설명 후 2구 저글링 연습을 실시합니다. [2차시] 티슈를 활용한 3구 저글링 연습 후 실제 공을 활용한 3구 저글링을 연습합니다. [3차시] 교사의 피드백을 받으며 3구 저글링을 연습합니다. [4차시] 쌍방향 실시간 화면을 활용하여 3구 저글링 기능 평가를 실시합니다. 			
차시	단계	교수·학습 활동	평가 계획
4차시 (실시간 쌍방향 수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 수업 준비 및 평가 유의사항을 안내한다. • 평가기준을 안내한다. • 쌍방향 원격 장비 상태를 확인한다. 	[수행평가 과제1]-평가유형 I <ul style="list-style-type: none"> • 학생의 수행 영상을 평가 기준에 따라 평가한다. - 수행의 주체가 확인되는지 화면을 확인 후 수행을 실시한다.
	전개	<ul style="list-style-type: none"> • 평가 계획에 따른 평가를 실시한다. - 화면에 학생의 수행 영상이 나타나도록 조정하여 3구 저글링을 수행한다. 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 평가 결과를 확인 및 공유한다. • 평가 결과에 따른 피드백을 부여한다. 	
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 수행 전 주변 정리를 하여 안전사고를 사전에 예방할 수 있도록 합니다(충분한 공간 확보, 위험 물품 정리 등) • 수행의 주체가 정확히 파악되도록 화면을 구성합니다.(수행 중 화면을 이탈 할 경우 이탈 후 수행은 인정 되지 않음) • 수행 전 원격기기에 오류가 발생할 경우 순서를 바꾸어 실시하고, 수업중 조치가 되지 않을 경우 평가 계획에 따라 조치합니다.(추가 평가 기회 제공 등) 	

3. 평가

원격수업 평가유형	<input checked="" type="checkbox"/> (평가 유형 I) 수업 중 관찰·확인 가능형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 II) 수업 후 관찰·확인 가능형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 III) 수업 후 관찰·확인 불가형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 IV) 수업 중 관찰·확인 불가형				
평가 과제(명)	3구 저글링 던지기 연속 10회 이상 실시하기				
평가 의도	<ul style="list-style-type: none"> • 저글링 과제는 학생이 직접 수행한 장면을 직접 확인할 수 있어야 공정하게 평가를 실시할 수 있습니다. 이에 학생의 수행을 실시간으로 관찰·평가할 수 있는 평가유형 I을 선정하였습니다. • 저글링 과제는 손과 눈의 협응력을 바탕으로 얼마나 실수 없이 수행을 할 수 있는가를 평가하는 종목입니다. 저글링을 수행하며 던지기를 10회 이상 실시하는 것을 목표로 학생이 도전을 통해 수행을 완성하여 성취기준에 도달하였는지를 평가하고자 합니다. 				
수행평가 과제	평가영역 (교과영역/교과역량)	평가요소	평가방법		
			평가유형	평가주체	평가방식
과제1-평가 유형 I	건강관리 능력, 신체수련 능력	3구 저글링 던지기 연속 10회 이상 실시하기	실기	교사평가	개별수행

평가 과제 예시

평가 과제	<ul style="list-style-type: none"> 3구 저글링 던지기 연속 10회 이상 실시하기
평가 준비 방법	<ul style="list-style-type: none"> 위험한 물건이 없도록 공간을 정리한다. 영상을 찍을 카메라(휴대폰)를 거치대를 활용하여 수행모습이 정확히 나올 수 있도록 고정한다. 본인의 차례가 되면 교사의 확인을 받고 수행을 실시한다. <ul style="list-style-type: none"> 수행 중 화면을 벗어나면 벗어난 상태 및 그 이후 수행은 무효 처리함 총 3번의 기회 중 가장 많이 성공한 수행의 결과를 기록함 손을 포함한 상체 및 공이 화면에서 사라지면 인정되지 않음
유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> 수행시 위험한 요소에는 어떠한 것이 있는지 사전에 다양하나 예를 들어 설명합니다. 평소 수업시간에 온라인 기기 작동 방법 및 준비 방법을 수시로 확인하여 평가를 실시 할 때 오류가 발생하지 않도록 지도합니다. 평가기준을 수시로 안내하여 학생들이 모두 인지할 수 있도록 합니다. 평가시 기기오류로 평가가 중단될 경우 처리방법을 평가 기준에 명시하여 즉각 조치 될 수 있도록 하여야 합니다.

채점 기준표

채점 요소	채점 기준	
	척도	척도별 수행 특성
3구 저글링 던지기 연속 10회 이상 실시하기	5	3구 저글링 던지기 동작을 10회 이상 실시 하였다.
	4	3구 저글링 던지기 동작을 8-9회 실시 하였다.
	3	3구 저글링 던지기 동작을 6-7회 실시 하였다.
	2	3구 저글링 던지기 동작을 4-5회 실시 하였다.
	1	3구 저글링 던지기 동작을 3회 이하로 실시 하였다.
평가 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> 학기 초에 학생들의 영상자료 활용을 위한 개인정보 활용 동의를 받아 보관합니다. 평가 후 이의제기 답변을 위하여 평가 장면을 녹화하여 보관합니다.(유출 유의) 친구의 수행 장면을 부적절하게 사용할 경우 교칙에 의해 처벌 받을 수 있음을 사전에 지도하여 문제를 사전에 예방하여야 합니다. 공정한 평가를 위하여 평가 장면을 반 학생 모두 동시에 볼 수 있도록 지도합니다. 	

4. 기록

교과 세부능력 및 특기사항 기록(예시)	
	<ul style="list-style-type: none"> 저글링 던지기 10회 성공하기 과제에서 던지기 동작을 일정하게 하기 위해 꾸준히 연습한 결과 던진 공이 반대편 손에 정확히 떨어질 정도로 조절력이 향상됨. 다양한 연습 방법을 창의적으로 고안하여 친구들에게 알려주고 술선수범하여 연습에 적극적으로 참여하는 등 도전하는 수업 분위기 조성을 위해 노력함. 평가에서 3구 저글링 던지기를 20회 이상 성공하여 저글링 기능을 완벽히 습득한 모습을 보임.
학생부 기재 유의사항	<ul style="list-style-type: none"> 수업 중 실제로 수행을 관찰한 내용을 누가 기록하여 교과 세부능력 및 특기사항에 적어야 합니다. 실시간 쌍방향 수업에서 학생의 활동 과정을 기록하기 위하여 녹화 기능을 활용하는 것도 좋습니다. 학생이 기능 습득을 위하여 연습한 과정이 드러날 수 있도록 기록해 주는 것이 좋습니다.

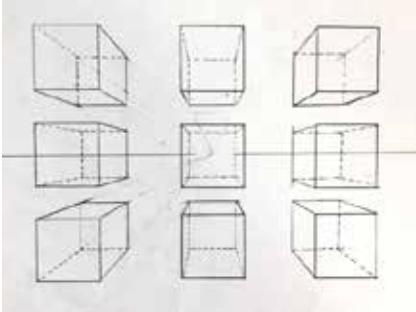
평가유형 Ⅱ(미술)

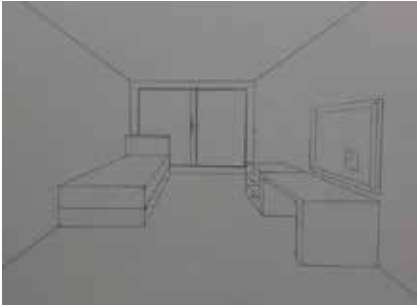


유형별 예시 요약			
교육과정	원격+등교수업	등교수업 과제	기록
[12미 02-02] 조형 요소와 원리를 다양하게 응용하여 창의적으로 표현할 수 있다.	<원격수업> [1~7차시] • 투시도법 개념을 알고 투시 관련 테크닉 익히기 • 작품계획서 작성 <등교수업> [8~16차시] • 작품계획서 피드백 • 투시도법에 맞춰 내 방 표현하기 활동 • 자기평가지 작성	[과제1] 투시도법을 활용한 내 방 표현하기	1점 투시도법을 활용하여 내 방 표현하기 활동에서 바다를 컨셉으로 하여 창의적으로 표현함. 원격수업에서 투시도법의 개념을 이해하고 관련 테크닉들을 단계별로 학습하며 본인이 가지고 싶은 공간에 대한 작품계획서를 작성함.

1. 교육과정

교과/과목	미술	영역/단원	투시도법을 활용하여 내 방 표현하기
성취기준 및 평가기준	[12미02-02] 조형 요소와 원리를 다양하게 응용하여 창의적으로 표현할 수 있다.	상	조형 요소와 원리를 다양하게 응용하여 창의적으로 표현할 수 있다.
		중	조형 요소와 원리를 응용하여 효과적으로 표현할 수 있다.
		하	조형 요소와 원리를 응용하여 표현할 수 있다.
평가요소	1. 투시도법의 원리를 정확하게 사용하여 원근감과 입체감 있는 3차원적 공간을 표현하기. 2. 공간의 의미, 이해, 자신의 느낌이 작품에 창의적으로 표현하기. 3. 수행 과정에 성실하게 참여하였으며 작품의 완성하기.		
교과역량	<input type="checkbox"/> 미적 감수성 <input type="checkbox"/> 시각적 소통 능력 <input checked="" type="checkbox"/> 창의·융합 능력 <input type="checkbox"/> 미술 문화 이해 능력 <input checked="" type="checkbox"/> 자기 주도적 미술 학습 능력		

2. 수업

원격수업 유형	<input type="checkbox"/> (수업 유형 I) 실시간 쌍방향 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 II) 콘텐츠 활용 중심 수업 <input checked="" type="checkbox"/> (수업 유형 III) 과제 수행중심 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 IV) 기타 원격 수업 <input checked="" type="checkbox"/> 등교수업		
학습 목표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 투시도법의 개념과 종류를 구체적으로 설명할 수 있다. 2. 1점 투시도법에 맞춰 공간, 가구 등을 그릴 수 있다. 3. 1점 투시도법을 활용하여 내 방을 개성적으로 표현할 수 있다. 		
수업 의도	<p>미술 과목의 특성상 학생 간의 상호작용이 많고 주제 표현 활동 중 학생 개인에게 피드백을 주는데 원격수업 진행 시 활동 과정 중간에 피드백을 주기에 한계가 있을 것 같습니다. 이에 원격수업에서 주제 관련 테크닉을 알려주고 등교수업에서 자신의 생각을 표현하는 활동을 하고자 과제 수행중심 수업을 선택하였습니다. 원격수업은 구글행아웃으로 실시간으로 진행하였으며 수업 도중 구글클래스룸에 미리 올려둔 영상을 학생들이 보며 과제를 수행하였습니다. 1-5차시는 학생들이 교사가 제작한 영상을 보고 과제를 제출하면 다음 시간에 제출한 과제를 같이 보며 투시에 맞게 했는지 확인하였습니다. 매시간 과제 확인 시간을 가진 이유는 투시에 대한 오개념이 생기지 않도록 하였습니다. 활동 중간 궁금한 점은 구글 행아웃을 통해 질문할 수 있도록 하였습니다. 5-7차시에는 수행평가 안내를 하고 학생들이 작품계획서를 작성 및 참고 이미지를 검색하여 제출하도록 하였습니다. 원격수업에서 제출한 작품계획서를 토대로 등교수업 8-9차시에는 학생 작품계획서 피드백을 통한 수정 및 보완의 시간을 가졌으며 10-16차시에는 투시도법에 맞춰서 내방 표현하기 활동을 8절지에 하였으며 활동 마무리로 자기 평가를 작성하였습니다.</p> <p>[1차시]: 투시도법 개념, 종류 + 1점 투시 직육면체 그리기 [2차시]: 피드백 + 1점 투시 실내 공간, 가구 그리기 [3차시]: 피드백 + 공간 변형하여 그리기 [4차시]: 피드백 + 천장, 유리창, 계단 그리기 [5차시]: 피드백 + 1점 투시 수행평가 안내 [6~7차시]: 작품계획서 작성하기, 참고 이미지 찾기 [8~9차시]: 작품계획서 피드백에 따른 수정, 보완 [10~16차시]: 투시도법에 맞춰서 내 방 표현하기 및 자기 평가지 작성</p>		
차시	단계	교수·학습 활동	평가 계획
1차시 (과제 수행중심 수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 동기유발 <ul style="list-style-type: none"> - <최후의 만찬> 그림 속 투시도법 발견하기 • 학습 목표 확인 <ul style="list-style-type: none"> - 투시도법의 개념 및 종류를 설명할 수 있다. - 1점 투시도법에 맞는 직육면체를 그릴 수 있다. 	<p>[원격수업 과제물]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1점 투시도법에 맞는 직육면체 그리기 (2개) 
	전개	<ul style="list-style-type: none"> • 투시도법 개념 및 종류 이해하기 • 교사 제작 영상 보고 과제 수행하기 <ul style="list-style-type: none"> - 눈높이, 소실점의 방향에 따른 직육면체 그리기 • 과제 온라인 제출하기 	

	정리	<ul style="list-style-type: none"> 차시 예고 과제 확인, 1점 투시도법에 맞는 실내 공간과 가구 그리기 	
	수업중유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> 소실점과 눈높이에 따라 달라지는 직육면체 형태를 설명합니다. 	
2차시 (과제 수행중심 수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> 전시학습 학습 목표 확인 1점 투시도법에 맞춰 실내 공간, 가구를 그릴 수 있다. 	<p>[원격수업 과제물]</p> <ul style="list-style-type: none"> 1점 투시도법에 맞춰 실내 공간, 가구 그리기 
	전개	<ul style="list-style-type: none"> 1차시 과제 확인 교사 제작 영상 보고 과제 수행하기 1점 투시도법에 맞춰 실내 공간, 가구 그리기 과제 온라인 제출하기 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> 차시 예고 과제 확인, 공간 변형하여 그리기 	
	수업중유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> 1차시 과제 확인 시 직육면체의 선들이 수직선, 수평선, 소실점으로 이어지는 선들로 구성되어 있는지를 중점으로 확인합니다. 	
3차시 (과제 수행중심 수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> 전시학습 학습 목표 확인 다양한 실내도면을 보고 공간을 변형하여 그릴 수 있다. 	<p>[원격수업 과제물]</p> <ul style="list-style-type: none"> 공간 변형하여 그리기 
	전개	<ul style="list-style-type: none"> 2차시 과제 확인 교사 제작 영상 보고 과제 수행하기 공간 변형하여 그리기 과제 온라인 제출하기 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> 차시 예고 공간 안에 천장, 유리창, 계단 그리기 	
4차시 (과제 수행중심 수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> 전시학습 학습 목표 확인 변형된 공간 안에 천장 조명, 유리창, 계단을 투시에 맞춰 그릴 수 있다. 	<p>[원격수업 과제물]</p> <ul style="list-style-type: none"> 천장, 유리창, 계단 그리기 
	전개	<ul style="list-style-type: none"> 3차시 과제 확인 교사 제작 영상 보기 천장, 유리창, 계단 그리기 과제 온라인 제출하기 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> 차시 예고 과제 확인 및 수행평가 안내 	
	수업중유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> 2차시 과제 확인 시 실내도면과 비율이 맞는지를 중점으로 확인합니다. 	

5-7차시 (과제 수행중심 수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 전시학습 • 학습 목표 확인 <ul style="list-style-type: none"> - 독특한 컨셉의 실내 공간을 설명할 수 있다. - 공간 계획을 작품계획서 조건에 맞춰 세울 수 있다. 	<p>[원격수업 과제물]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 작품계획서 작성하기
	전개	<ul style="list-style-type: none"> • 4차시 과제 확인 • 수행평가 안내 <ul style="list-style-type: none"> - 수행평가 평가 요소 - 독특한 컨셉의 실내 공간 - 작품계획서 양식 및 예시 - 학생 작품 감상 • 작품계획서 작성하기 • 참고 이미지 찾기 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 차시 예고 	
8-9차시 (등교수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 전시학습 • 학습 목표 확인 <ul style="list-style-type: none"> - 작품계획서를 수정 및 보완할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 실내도면 위주로 피드백함 <ul style="list-style-type: none"> - 공간 형태 - 공간 분리, 가구 비율
	전개	<ul style="list-style-type: none"> • 온라인 작품계획서 과제에 대한 피드백 • 작품계획서 수정 및 보완 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 차시 예고 	
10-16차시 (등교수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 전시학습 • 학습 목표 확인 <ul style="list-style-type: none"> - 작품계획서를 토대로 투시도법에 맞는 공간을 개성적으로 표현 할 수 있다. 	<p>[수행평가 과제1]-평가유형 Ⅱ</p> <ul style="list-style-type: none"> • 러프스케치 <ul style="list-style-type: none"> - 평면도를 1점 투시에 맞게 공간 러프스케치 - 가구, 물품 러프스케치 및 공간 배치 • 8절지에 그리기 <ul style="list-style-type: none"> - 8절지에 1점 투시 적용한 공간 그리기 - 가구, 물품 공간 안에 배치하여 그리기 - 수정 및 보완
	전개	<ul style="list-style-type: none"> • 미술 활동 플래너에 맞춰서 표현 활동하기 • 자기평가지 작성하기 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 학습정리 	

3. 평가

원격수업 평가유형	<input type="checkbox"/> (평가 유형 I) 수업 중 관찰·확인 가능형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 II) 수업 후 관찰·확인 가능형 <input checked="" type="checkbox"/> (평가 유형 III) 수업 후 관찰·확인 불가형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 IV) 수업 중 관찰·확인 불가형				
평가 과제(명)	투시도법을 활용한 내 방 표현하기				
평가 의도	평소 그림 그리기에 자신감이 없던 학생들에게 도구(자)를 활용하여 그림 그리기에 대한 부담감을 줄이고자 투시도법으로 합니다. 투시도법을 활용하여 누구나 한 번쯤 꿈꿨던 자신의 방을 개성적으로 표현할 수 있도록 합니다.				
수행평가 과제	평가영역 (교과영역/교과역량)	평가요소	평가방법		
			평가유형	평가주체	평가방식
[과제1]-평가유형 III	창의·융합 능력, 자기주도적 학습 능력	1. 투시도법의 원리를 정확하게 사용하여 원근감과 입체감 있는 3차원적 공간을 표현하기. 2. 공간의 의미, 이해, 자신의 느낌이 작품에 창의적으로 표현하기. 3. 수행 과정에 성실하게 참여 하였으며 작품의 완성하기	실기평가	교사	개별수행

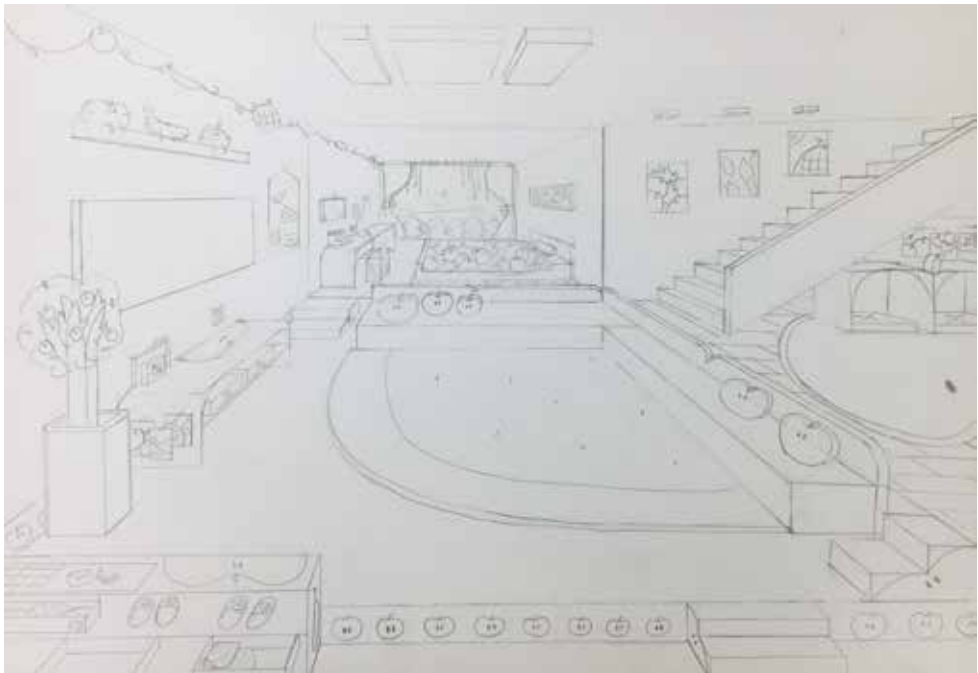
📌 평가 과제 예시

<p>가. 작품계획서</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 조건 충족: 1점 투시도법에 맞게 할 것/ 직육면체의 방 구조에 변형을 줄 것(변형, 분리, 계단 활용) 2) 공간 컨셉? 그 이유는? 3) 넣고 싶은 가구, 조형물, 물품 등은 무엇인가요? 그 이유는? 4) 공간 실내도면 5) 천장, 바닥, 벽면 등의 장식 또는 형태는? <p>나. 미술 활동 플래너: 차시별 계획과 실행 적기</p> <p>다. 자기평가지</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 자신의 작품의 주제나 의도를 포함하여 작품을 설명하세요. 2) 자신의 작품을 만드는 과정에서 잘된 점이나 만족스러운 점을 적어보세요. 3) 자신의 작품을 만드는 과정에서 어려웠던 점이나 아쉬운 점을 적어보세요.

1



2



3



채점 기준표

채점 요소	채점 기준	
	척도	척도별 수행 특성
투시도법	4	투시도법의 원리를 정확하게 사용하여 원근감과 입체감 있는 3차원적 공간을 표현함.
	3	투시도법의 원리를 사용하여 원근감과 입체감 있는 공간을 표현함.
	2	투시도법의 원리를 사용하여 공간을 표현함.
	1	투시도법의 원리를 사용하였으나 공간 표현이 미흡함.
공간 표현	4	공간의 의미, 이해, 자신의 느낌이 작품에 창의적으로 표현됨.
	3	공간의 의미, 이해, 자신의 느낌이 작품에 효과적으로 표현됨.
	2	공간의 의미, 이해, 자신의 느낌이 작품에 표현됨.
	1	공간의 의미, 이해, 자신의 느낌을 작품에 반영하고자 하였으나 표현이 미흡함.
작품 완성도	4	수행 과정에 성실하게 참여하였으며 작품의 완성도가 높음.
	3	수행 과정에 성실하게 참여하였으며 작품의 완성도가 보통임.
	2	수행 과정에 참여하였으며 작품을 완성함.
	1	수행 과정에 참여하였으나 작품을 완성하지 못함.

평가 결과 활용 방안	원격수업 과제 확인 시 학생들이 잘못된 부분을 알려주었지만 수정했는지의 여부까지 확인하지 않았습니다. 원격수업 과정까지 평가에 반영한다면 이를 보완할 수 있을 것 같습니다.
평가 유의 사항	원격수업 시 주어진 과제들을 P/F로 평가하면 신뢰도, 공정성, 투명도를 확보할 수 있을 것 같습니다.

4. 기록

교과 세부능력 및 특기사항 기록(예시)

1점 투시도법을 활용하여 내 방 표현하기 활동에서 '바다'를 컨셉으로 하여 창의적으로 표현함. 등교수업에서 활동 플래너를 작성하고 계획에 맞춰 러프 스케치, 투시에 맞춰 공간 그리기, 가구, 물품 그리기, 수정 및 보완하며 체계적으로 활동하는 모습을 보임. 컨셉에 맞춰 거실 가운데 수영장으로 바다를 표현하고 벽지, 타일, 액자, 조명 등에 바닷속 생물들을 그려 넣어 바닷속에 있는 듯한 분위기를 연출함. 화면 가운데 소실점을 배치하여 수영장에 집중하도록 하였으며 안정적인 화면을 조화롭게 구성함.

평가유형 I, Ⅲ(미술)

유형별 예시 요약			
교육과정	원격+등교수업	원격/등교수업 평가	기록
<p>[12미01-01] 자신의 내면세계를 인식하고 외부 세계와 조화를 이룰 수 있는 방안을 모색할 수 있다.</p> <p>[12미02-01] 다양한 발상 방법을 활용하여 새로운 주제를 탐색할 수 있다.</p> <p>[12미02-02] 조형 요소와 원리를 다양하게 응용하여 창의적으로 표현할 수 있다.</p> <p>[12미02-04] 주제와 표현 의도, 재료와 표현 방법, 매체, 표현 과정, 결과 등을 종합적으로 검토할 수 있다.</p>	<p><원격수업> [1~4차시] 자소상 아이디어 스케치하고 시범작 감상하기</p> <p><등교수업> [5~6차시] 자소상 작품 제작하고 발표하기</p>	<p>[과제1] 내면 세계 마인드 맵으로 표현</p> <p>[과제2] 자소상 작품 제작</p> <p>[과제3] 자소상 작품 발표</p>	<p>주제파악능력과 기획력이 뛰어나며 발상이 창의적이고 조소표현력이 우수함. 자신의 내면세계를 다양한 방법으로 인식하고 마인드 맵으로 구체적으로 표현하였으며 이를 활용해 자신을 잘 표현 할 수 있는 모습을 아이디어 스케치로 표현함. 스케치를 바탕으로 하드 유토를 이용해 자신의 모습을 입체적으로 표현하였음. 날카로운 턱선과 이목구비의 특징을 살려 환조형식으로 사실감 있게 표현하였으며 머리 뒤쪽에는 일렁이는 추상적인 형상을 넣어 내면의 잠재된 충동성을 표현하였음. 자신의 외적모습과 내적 특징을 균형있게 표현함.</p>

1. 교육과정

교과/과목	예술/미술	영역/단원	표현/조소
성취기준 및 평가기준	[12미01-01] 자신의 내면세계를 인식하고 외부 세계와 조화를 이룰 수 있는 방안을 모색할 수 있다.	상	자신의 내면세계를 다양한 방식으로 인식하고, 외부 세계와 조화를 이룰 수 있는 구체적인 방안을 모색할 수 있다.
		중	자신의 내면세계를 인식하고 외부 세계와 조화를 이룰 수 있는 방안을 모색할 수 있다.
		하	자신의 내면세계를 인식하고 외부 세계와의 조화가 필요함을 안다.
	[12미02-01] 다양한 발상 방법을 활용하여 새로운 주제를 탐색할 수 있다.	상	다양한 발상 방법을 효과적으로 활용하여 새로운 주제를 적극적으로 탐색할 수 있다.
		중	다양한 발상 방법을 활용하여 새로운 주제를 탐색할 수 있다.
		하	발상 방법을 활용하여 주제를 탐색할 수 있다.

	[12미02-02] 조형 요소와 원리를 다양하게 응용하여 창의적으로 표현할 수 있다.	상	조형 요소와 원리를 다양하게 응용하여 창의적으로 표현할 수 있다.
		중	조형 요소와 원리를 응용하여 효과적으로 표현할 수 있다.
		하	조형 요소와 원리를 응용하여 표현할 수 있다.
	[12미02-04] 주제와 표현 의도, 재료와 표현 방법, 매체, 표현 과정, 결과 등을 종합적으로 검토할 수 있다.	상	작품 계획서, 제작 과정 점검 체크리스트 등을 효과적으로 활용하여 주제와 표현 의도, 재료와 표현 방법, 매체, 표현 과정, 결과 등을 종합적으로 검토할 수 있다
		중	작품 계획서, 제작 과정 점검 체크리스트 등을 활용하여 주제와 표현 의도, 재료와 표현 방법, 매체, 표현 과정, 결과 등을 전반적으로 검토할 수 있다.
		하	작품 계획서, 제작 과정 점검 체크리스트 등을 활용하여 주제와 표현 의도, 재료와 표현 방법, 매체, 표현 과정, 결과 등의 일부를 검토할 수 있다.
평가요소	<ul style="list-style-type: none"> • 자신의 내면세계를 인식하고 내면과 외면을 환조형태의 소조로 표현하고 발표하기 • 내면세계에 대한 인식을 작품으로 표현하기 		
교과역량	<input checked="" type="checkbox"/> 미적 감수성 <input checked="" type="checkbox"/> 시각적 소통 능력 <input checked="" type="checkbox"/> 창의·융합 능력 <input type="checkbox"/> 미술 문화 이해 능력 <input checked="" type="checkbox"/> 자기 주도적 미술 학습 능력		

2. 수업

원격수업 유형	<input checked="" type="checkbox"/> (수업 유형 I) 실시간 쌍방향 수업 <input checked="" type="checkbox"/> (수업 유형 II) 콘텐츠 활용 중심 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 III) 과제 수행중심 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 IV) 기타 원격 수업 <input checked="" type="checkbox"/> 등교수업	
학습 목표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 소조와 환조의 특징 및 제작 과정을 이해할 수 있다. 2. 다양한 문화권의 조소작품을 감상하고 미술문화의 다양성을 이해할 수 있다. 3. 마인드맵의 개념과 제작방법을 이해하고 자신의 내면을 마인드맵으로 구체적으로 표현할 수 있다. 4. 자신의 내면과 외면의 특징을 환조작품에 대한 기획을 아이디어스케치로 표현할 수 있다. 5. 교사시범작 및 작품 제작과정을 감상하고 하드유도를 이용한 환조제작 과정을 이해할 수 있다. 6. 표현 의도에 맞게 하드유도를 이용해 환조로 자소상을 제작 할 수 있다. 7. 자신의 외면과 내면의 특징과 재료의 특징, 무게중심의 균형을 맞추어 높은 완성도로 제작 완료할 수 있다. 8. 자신의 작품에 대해 바른 태도로 구체적이고 논리적으로 발표할 수 있다. 	

<p>수업 의도</p>	<p>실시간 변하는 상황에 따라 학교 방침에 따라 원격수업 유형을 선택합니다. 온라인, 대면수업 여부와 콘텐츠 활용, 쌍방향 수업 주관이 지정되어 있고 선택은 불가능합니다. 미술은 이론 및 감상을 하는데 온라인으로 진행하는데 거의 지장이 없지만 실기 수업을 진행하는데는 지장이 크고 수업효과가 적은 편이라 온라인 기간에는 진도 순서에 딸기보다는 이론 및 감상 위주로 수업을 진행하고 불가피한 경우 온라인 기간에 실기수업을 진행합니다.</p> <p>[1차시] 온라인 콘텐츠 활용 중심 수업 주간으로 감상과 이론을 진행합니다. [2차시~4차시] 온라인 실시간 쌍방향 수업 주간으로 마인드맵 작성, 자소상 작품 아이디어 스케치, 자소상 작품 진행을 제작합니다. [5차시] 자소상 작품진행 (시간이 가능하면 차시를 추가하여 실기수업 진행) 및 완성합니다. [6차시] 학생 작품 발표 및 평가합니다.</p> <p>참고) 자소상 작품 제작 시간은 충분히 줄수록 좋으나 우리학교는 1단위 수업이고 초기에 온라인 때 쌍방향 수업과 평가를 금지하여 여건상 2차시로 종료합니다.</p>		
<p>차시</p>	<p>단계</p>	<p>교수·학습 활동</p>	<p>평가 계획</p>
<p>1차시 (콘텐츠 활용 중심 수업)</p>	<p>도입</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 오늘 배울 수업 내용에 대한 소개 	
	<p>전개</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 조소의 종류, 조각과 소조의 제작 과정, 표현 방법에 따른 분류, 표현 부위에 따른 명칭에 대한 이론 • 다양한 입체표현에 대한 작품 감상 • 자소상 감상 	
	<p>정리</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 다음 시간에 자신의 내면과 외면의 특징을 살린 자소상을 제작할 예정이며 다음 차시에 발상을 위한 마인드맵 작성을 할 것이라는 것을 안내 	
	<p>수업중 유의 사항</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠 활용 수업과 실시간 쌍방향 수업 모두 진행 가능함. 	
<p>2차시 (실시간 쌍방향 수업)</p>	<p>도입</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 지난시간에 배운 내용과 진행할 수행 평가에 대해 이해하고 있는지 질문 	
	<p>전개</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 평가기준안내 • 마인드맵 정의 및 형식 소개 • 교사 마인드맵 시범작 감상 • 자신의 내면을 마인드맵을 활용해 구체적으로 표현해보는 학생 실기활동 • 작업 완료 후 수업 시간 종료전까지 마인드맵 작품을 과제 게시판에 업로드 	<p>[수행평가 과제1]-평가유형 I</p> <ul style="list-style-type: none"> • 마인드맵 작성 • 자신은 누구이고 자신에 대해 어떻게 표현해 보고 싶은지 마인드맵으로 구체적으로 작성 하였는지 평가한다.
	<p>정리</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 마인드맵에 대한 평가 및 피드백은 수업 외 시간에 진행하고 다음 시간에 점수를 바로 알려주기로 안내한다. 	
	<p>수업중 유의 사항</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 시간이 넉넉할 경우 수업시간에 학생이 마인드맵을 올리면 실시간으로 피드백을 해줄 수도 있습니다. 유의사항은 개인적인 내용이나 공개를 원하지 않는 내용이 포함되어 있을 수 있으므로 해당 학생만 볼 수 있는 형식(예:비공개 댓글)으로 피드백 할 것을 권장합니다. 	

3차시 (실시간 쌍방향 수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 오늘 배울 수업 내용에 대한 소개 	
	전개	<ul style="list-style-type: none"> • 자소상 기획을 위한 아이디어스케치 교사시범작 감상 및 내용 설명 • 기획 시 유의사항 안내 • 아이디어스케치 학생 실기 활동 • 작업 완료 후 수업 종료전까지 아이디어 스케치 작품을 업로드 • 업로드가 일찍 된 학생에 대해 실시간 피드백 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 자소상 작품 제작 전까지 아이디어 스케치에 대한 피드백 제공한다. • 다음시간에 하드유토를 이용한 자소상을 환조로 제작할 것을 안내한다. 	
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 수업시간 안내 제출된 아이디어 스케치에 대해 실시간 피드백을 제공하고 피드백 해주지 못한 결과물에 대한 피드백은 교사 재량으로 진행합니다. 보통 그림으로 표현이 안되는 것은 입체물로는 더 제작을 어려워하는 경우가 많기 때문에 참고하여 제작합니다. 	
4차시 (실시간 쌍방향 수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 오늘 배울 수업 내용에 대한 소개 	
	전개	<ul style="list-style-type: none"> • 자신의 모습을 하드유토를 이용해 환조로 제작하는 과정을 촬영한 제작 과정 감상 • 학생 자소상제작 실기활동 	[원격수업 과제물] <ul style="list-style-type: none"> • 하드유토를 이용한 자소상 제작 • 설명: 평가를 적극적으로 하기보다는 학생들이 뼈대작업이나 기초적인 양감을 균형있고 튼튼하게 만들 수 있는지 확인한다.
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 다음시간에 하드유토를 이용한 자소상을 완성할 것을 안내한다(관장 실기 시간은 유토 제작시간만 4차시 편성) 	
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 학생이 필요로 하는 경우 작업 중간에 실기과정을 교사에게 보여주고 교사는 필요한 경우 피드백을 제공합니다. • 하드유토도 소조 재료이기 때문에 뼈대가 필요한데 아주 크게 만든다거나 전신상을 만드는 것이 아니라면 다른 재질의 별도의 뼈대가 필요한 것은 아닙니다. 하드유토를 막대처럼 일부 잘라서 이를 뼈대로 하고 뼈대에 적당량의 하드유토를 떼어 붙이면서 자연스럽게 섞이게 만들면 내구성도 좋아지고 원하는 형태로 제작하기에 유리합니다. • 학생들은 형태가 세로로 길 경우 균형을 잡아서 제작하기 어렵기 때문에 흉상이나 두상정도로 제작을 유도하는 것이 균형을 잘 잡아 완성하기에 유리합니다. • 하드유토는 딱딱하기 때문에 손으로 몇 번 주물러 반죽하면 성형하기 쉽게 적당히 부드러워집니다. 공기에 노출되어도, 사계절 일반적인 상온에서도 하드유토는 굳지 않기 때문에 작업시간에 대한 부담이 적다. 물을 사용하지 않기 때문에 작업공정이 간편합니다. • 과제형 수행평가가 되지 않도록 해당 수업시간에 완성한 작품을 사진 형태로 제출하고, 완성은 등교수업을 통해 할 수 있도록 안내합니다. 	

5차시 (등교수업)	도입	• 자소상을 완성해야 한다는 것을 안내	
	전개	• 하드유토를 이용한 자소상 제작 및 완성	[수행평가 과제2]-평가유형 Ⅲ • 하드유토를 이용한 자소상 제작 • 하드유토로 자소상을 제작하는 제작 과정과 태도를 평가한다.
	정리	• 작품 바닥이나 뒤쪽에 학번 이름을 새길 수 있도록 안내한다. - 다음시간에 자소상 작품을 발표를 하고 평가를 한다는 것을 안내한다.	
	수업중 유의 사항	• 하드유토를 이용한 실기시간은 4시간 정도를 권장합니다(우리학교는 1단위 수업이고 초기에 온라인 때 쌍방향 수업과 평가를 금지하여 여건상 2차시만에 종료하였음.) 충분한 시간을 주지 못할 경우 제작을 효과적으로 진행하는 것이 중요하므로 큰 덩어리와 입체감 위주로 작품이 진행될 수 있도록 안내하고 진행하면서 세밀하게 진행할 수 있도록 안내합니다. • 세밀한 작업을 하는데 조소용 도구인 헤라가 필요한데 준비할 여건이 안 되거나 조각도를 많이 구비하고 있는 경우 조각도로 대체해도 세밀한 작업을 하는 데 도움이 됩니다.	
6차시 (등교수업)	도입	• 자신의 작품에 대해 1분 정도 발표할 수 있도록 안내	
	전개	• 학생들이 자신의 작품에 대해 자신의 외면과 내면에서 어떤 부분을 어떻게 표현하려고 했는지 중심으로 발표 • 교사 피드백 및 평가	[수행평가 과제3]-평가유형 Ⅲ • 자소상 작품 발표 • 자신의 작품에 대해 설명하고 평가 기준에 맞춰 평가한다. 외면과 내면의 특징표현 재료 활용력, 무게중심의 균형, 완성도, 발표의 구체성 • 논리성 • 태도를 평가한다.
	정리	• 총평 및 차시 안내한다.	
	수업중 유의 사항	• 발표할 여건이 시간상 되지 않는 경우 발표가 필요한 작품만 발표시키거나, 작품계획서에 작성된 내용을 참고하거나, 작품 설명서를 따로 작성하도록 하여 평가합니다.	

3. 평가

원격수업 평가유형	<input checked="" type="checkbox"/> (평가 유형 I) 수업 중 관찰·확인 가능형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 II) 수업 후 관찰·확인 가능형 <input checked="" type="checkbox"/> (평가 유형 III) 수업 후 관찰·확인 불가형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 IV) 수업 중 관찰·확인 불가형
평가 과제(명)	하드유토를 이용한 자소상 제작
평가 의도	마인드맵을 통해 자신의 내면을 인식한 후 자신의 외면과 내면의 모습을 하드유토를 이용해 환조로 표현하고 그 과정과 결과를 평가합니다. 마인드맵은 창의적 발상을 위해 개인적으로 활용해 볼 수 있는 체계적인 발상법이며 이를 이용해 자신에 대한 내면탐구에 도움을 줍니다. 청소년기는 외모나 성격이 많은 변화를 겪을 수 있는 시기이기에 자신의 내면을 돌아보고 자소상으로 시각적으로 표현해보는 과정에서 외면뿐만 아니라 내면도 돌아볼 수 있을 것으로 생각합니다. 일주일에 한번 수업을 하면서 3차원 입체로 소조 작품을 제작하려면 재료가 굳지 않아야 작업가능한데 하드유토는 굳지 않기 때문에 적절한 재료라고 합니다.

수행평가 과제	평가영역 (교과영역/교과역량)	평가요소	평가방법		
			평가유형	평가주체	평가방식
[과제1]-평가유형 I	자기관리역량 창의적 사고역량 지식정보처리역량	내면세계에 대한 인식을 작품으로 표현하기	실습	교사평가	개별 수행
[과제2]-평가유형 III	자기관리역량 창의적 사고역량 지식정보처리역량 심미적 감성역량	자신의 내면세계를 인식하고 내면과 외면을 환조형태의 소조로 표현하고 발표하기	실습	교사평가	개별 수행
[과제3]-평가유형 III	자기관리역량 의사소통역량		발표	교사평가	개별 수행

📌 채점 기준표

채점 요소	채점 기준	
	척도	척도별 수행 특성
내면세계 인식	3	자신의 내면세계를 다양한 방법으로 인식하고 마인드맵으로 구체적으로 표현하였다.
	2	자신의 내면세계를 인식하고 마인드맵으로 표현하였다.
	1	자신의 내면세계를 인식하지 못했거나 마인드맵으로 표현하지 못했다.
자신의 외면의 특징(생김새, 표정, 동세 등)과 내면을 표현	3	자신의 외면의 특징과 내면의 상태를 잘 표현하였다.
	2	자신의 외면의 특징 또는 내면의 상태를 잘 표현 하였다.
	1	자신의 외면과 내면의 특징이 잘 표현되지 않았다.
작품의 미적 특성	3	재료의 특징을 살리고 무게중심을 균형있게 맞추어 표현하였다.
	2	재료의 특징을 살렸으나 무게중심의 균형을 맞추지 못하였다. 또는 무게중심의 균형을 맞추어 표현하였으나 재료의 특징을 잘 살리지 못했다.
	1	재료의 특징을 거의 살리지 못했고 무게중심이 맞지 않는다.
작품 완성도	3	무엇을 표현한 것인지 바로 알아볼 수 있고 완성도가 높다.
	2	무엇을 표현한 것인지 설명을 들으면 알아볼 수 있고 완성도가 50%이상 80%미만 이다.
	1	무엇을 표현한 것인지 설명을 들어도 알아볼 수 없거나 완성도가 50% 미만이다.
작품 발표	3	작품에 대한 설명이 구체적이고 논리적이며 발표태도가 바르다.
	2	작품에 대한 설명이 구체적이거나 논리적이며 발표태도가 바르다.
	1	작품에 대한 설명이 구체성과 논리성이 부족하다. 또는 발표태도가 바르지 못하거나 발표를 하지 않았다.

평가 결과 활용 방안	실시간 평가 가능한 경우 실시간 평가하고 실기 시간이 충분하지 않은 경우 실기시간을 확보해주고 평가 및 피드백은 수업 외 시간에 진행하고 피드백 합니다. 개인적인 내용이거나 개인 프라이버시와 관계된 경우 비공개 1:1 방식으로 피드백 하고 특히 실기와 관련하여 공통사항이어서 전체적으로 피드백을 해야 하는 경우 피드백을 공유합니다.
평가 유의 사항	실시간 실습 장면 확인 및 수업 종료시점에 진행과정을 사진을 찍어서 업로드 할 수 있도록 안내합니다.

4. 기록

교과 세부능력 및 특기사항 기록(예시)	
	<ul style="list-style-type: none"> • 주제파악능력과 기획력이 뛰어나며 발상이 창의적이고 조소표현력이 우수함. 자신의 내면세계를 다양한 방법으로 인식하고 마인드맵으로 구체적으로 표현하였으며 이를 활용해 자신을 잘 표현 할 수 있는 모습을 아이디어 스케치로 표현함. • 스케치를 바탕으로 하드유토를 이용해 자신의 모습을 입체적으로 표현하였음. • 날카로운 턱선과 이목구비의 특징을 살려 환조형식으로 사실감 있게 표현하였으며 머리 뒤쪽에는 일렁이는 추상적인 형상을 넣어 내면의 잠재된 충동성을 표현하였음. • 자신의 외적모습과 내적 특징을 균형있게 표현함.
학생부 기재 유의사항	자신의 내면과 외면에 대한 내용이 작품에 반영되어 있기 때문에 학생개인정보에 해당하는 내용이나 학생에게 불리할 것 같은 내용에 대해서는 기록하지 않습니다.



PART. 2

원격수업 학생평가 사례

생활·교양

<p>수업 의도</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 본 수업은 코로나 19로 인해 유달리 우리 주변에 흔히 찾아볼 수 있는 택배 상자가 재활용품이고 이는 환경을 보호하는 사람들에 의해 크게 발전해왔다는 점을 학생들에게 공감할 수 있도록 설계합니다. 재활용품이 제작되는 과정을 통해 제품이 개발되고 발전되는 과정이 기술적 문제 해결 과정으로 이루어진다는 점을 강조하고 싶은 수업입니다. 학생들이 원격으로 수업을 진행하는 과정에서도 일상에서 쉽게 구할 수 있는 재료를 활용하여 실습 수업을 설계하였고, 학생들이 활동하는 과정을 중심으로 평가를 하기 위해서는 교사가 학생들의 참여를 직접 관찰할 수 있는 실시간 쌍방향 수업이 적합하다고 판단합니다. • 수업은 총 4차시로 진행이 되며 모두 실시간 쌍방향 화상 수업으로 진행되며, [1차시] 환경오염의 문제점 제시 및 골판지의 다양한 활용에 대해서 설명한 후 과제 수행 계획서 작성을 하도록 한 후 수업시간 내에 과제를 받습니다. [2차시] 개개인이 구상해 온 아이디어를 바탕으로 학생들에게 구상도 그리기 및 제작도를 작성하는 과정을 평가 [3차시] 골판지를 활용할 때 주의해야 할 점에 대한 영상 시청 후 학생들이 준비해 온 재료와 전시에 구상해 온 아이디어를 바탕으로 실제 제품을 제작합니다. [4차시] 학생 개개인이 만든 제품을 시연하며 제작 설명회를 하는 장면에 대한 평가 활동으로 수행평가를 마무리합니다. <p>특히, 학생들이 수행평가를 진행하는 과정을 제출하도록 하여 피드백하고, 개별적인 침착지도를 함으로써 학생들의 아이디어가 점차 고도화되도록 교사는 조력자의 역할을 하며 학생들의 발전과정을 지속적으로 관찰하였습니다.</p>		
<p>차시</p>	<p>단계</p>	<p>교수·학습 활동</p>	<p>평가 계획</p>
<p>1차시 (실시간 쌍방향 수업)</p>	<p>도입</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 교사는 실시간 플랫폼에 접속한 학생들의 출석을 확인한다. • 자주 버리는 쓰레기에 대한 다양한 사례를 제시하고 문제점에 대해 동기 유발을 한다. • 학습목표 제시 	<p>[수행평가 과제1]-평가유형 I</p> <ul style="list-style-type: none"> • 과제 수행 계획서를 작성하도록 한다. <ul style="list-style-type: none"> - 제품의 이름 - 제품의 기능과 용도 - 제품의 특징 및 창의적인 요소 - 제품을 제작하는데 필요한 점 - 골판지가 가진 특성에 대해 조사 • 학생들은 개개인 별로 골판지를 가지고 만들 수 있는 아이디어를 시간 내에 구상하도록 한 후 구글 클래스룸으로 제출한다. • 교사는 학생들이 제출한 아이디어를 즉각적으로 한 줄 피드백을 통해 학생들의 아이디어를 검토하고 보완한다.
	<p>전개</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 자원을 재활용하여 새로운 제품으로 바꾼 골판지의 사례를 제시하며 기술적 문제해결과정을 안내한다. <ul style="list-style-type: none"> - 교사가 제시한 제품 중 인상적인 점에 대해 생각해보도록 촉진한다. • 수행평가 방식을 안내한다. • 구글 문서를 통해 수행평가 양식을 제시한다. 	
	<p>정리</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 학생들이 제시한 독창적인 아이디어를 바탕으로 정리 및 피드백한다. 	
	<p>수업중유의 사항</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 쌍방향 도구를 활용하여 학생들이 스스로 하는 장면을 교사는 지속적으로 확인합니다. • 수행 과정에서 화면에서 나가지 않도록 주의하되 반드시 본인이 작성하고 있는 과정이 나올 수 있도록 카메라 각도를 조정하도록 안내합니다. 카메라와 90도 각도로 촬영할 수 있도록 안내합니다. • 학생들의 수행과정을 녹화함으로써 평가의 객관성을 높입니다. 	


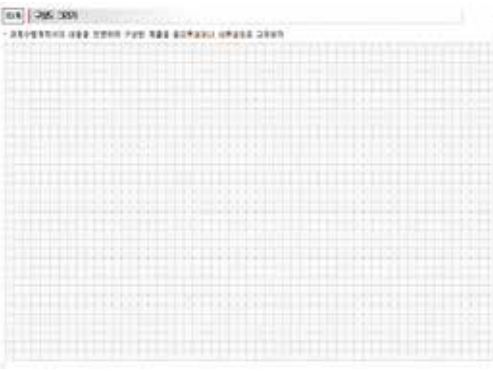

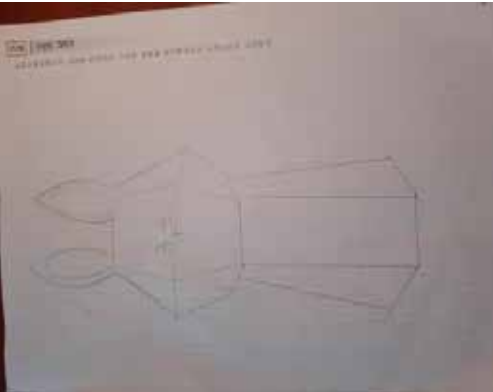

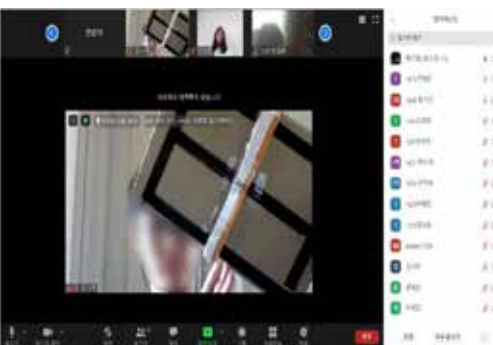
2차시 (실시간 쌍방향 수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> 교사는 실시간 플랫폼에 접속한 학생들의 출석을 확인한다. 전시 자신이 만들기로 한 과제의 피드백한 자료를 개별로 배부 학습목표 제시 	<p>[수행평가 과제2]-평가유형 I</p> <ul style="list-style-type: none"> 과제 수행 계획서를 확인하도록 한다. 학생들이 미리 구상해온 아이디어를 주어진 양식에 구상도 및 제작도를 실시간으로 간략하게 그릴 수 있도록 한다. <ul style="list-style-type: none"> 학생들이 그리는 장면을 카메라로 담을 수 있도록 한다. 완성한 그림은 사진을 찍어 LMS 시스템을 통해 제출하도록 한다. 교사는 학생들이 제출한 아이디어에 간단한 피드백을 제공한다. 완성한 구상도를 제출하여 간단한 피드백을 받고 수정할 수 있는 기회를 제공한다.
	전개	<ul style="list-style-type: none"> 구상도를 제작할 때 주의해야 할 점을 설명한 영상을 시청한다. 수행평가 방식을 안내한다. 구글 문서를 통해 수행평가 양식을 제시한다. 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> 수행평가에 필요한 도구의 구비가 어려운 학생을 조사하여 도구를 학교에서 수령 할 수 있도록 안내한다. 	
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> 쌍방향 도구를 활용하여 학생들이 스스로 하는 장면을 교사는 지속적으로 확인합니다. 프린트가 집에 없는 경우에는 제시한 별도의 양식을 사용하지 않고 A4용지에 그려도 평가로 인정합니다. 단, 학생들이 본인이 직접 그리고 있는 장면을 화면에 고정할 수 있도록 충분히 안내합니다. 학생들의 수행과정을 녹화함으로써 평가의 객관성을 높입니다. 차시 제작에 필요한 도구가 없는 학생을 사전 조사하여 학생들에게 충분한 재료를 학교에서 사전에 지원합니다. 	
3차시 (실시간 쌍방향 수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> 교사는 실시간 플랫폼에 접속한 학생들의 출석을 확인한다. 전시에 구상한 구상도를 학생 개별로 배부한다. 학습목표 제시 	
	전개	<ul style="list-style-type: none"> 미리 배부된 글루건 및 사전에 준비해 놓은 상자를 준비한다. 실습 중 안전 문제가 발생하지 않도록 강조한다. <ul style="list-style-type: none"> 칼, 글루건을 사용할 때 주의해야 할 점에 대한 영상을 시청한다. 제품을 구상도를 확인하며 제작한다. 제작 과정을 관찰하며 학생들이 하는 과정을 소통할 수 있도록 한다. 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> 학생들이 제시한 독창적인 아이디어를 바탕으로 정리 및 피드백한다. 	
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> 수업 시간 내 학생의 제작 과정을 관찰할 수 있으나 학생들이 한 시간 내에 모든 제품을 제작하기에 어려운 부분이 있다. 따라서 학생들이 제품을 제작하는 과정 및 결과에 대해서 직접적인 평가는 제외하였다. 학생들이 제작하는 장면을 교사는 관찰합니다. 특히 실습하는 장면에서 실습 도구를 사용하는 학생들을 자세히 주목합니다. 카메라는 고정하여 실습에 집중하도록 하며 안전사고에 예방합니다. 학생들의 질문에 수시로 답하며 소통할 수 있도록 도와줍니다. 다 완성을 하지 못한 경우에는 수업 종료 후 마무리 할 수 있도록 안내합니다. 	

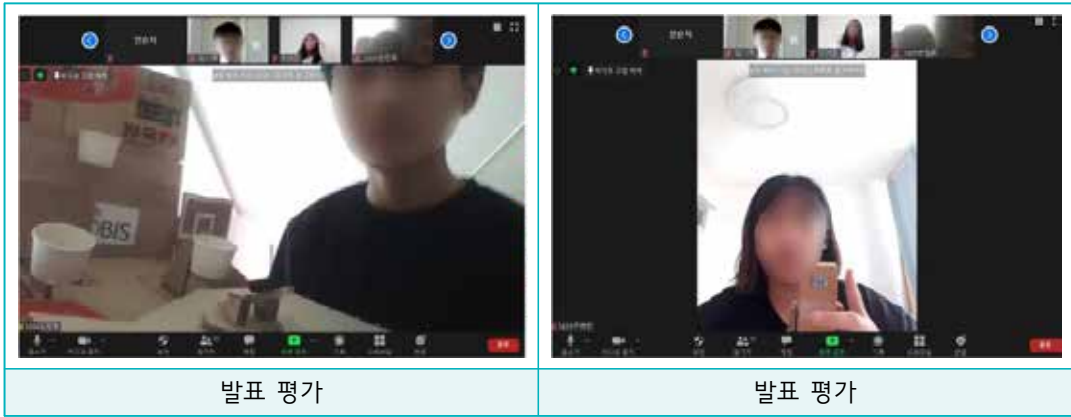
4차시 (실시간 쌍방향 수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> 교사는 실시간 플랫폼에 접속한 학생들의 출석을 확인한다. 자신이 만든 작품에 대해 점검하는 시간을 갖도록 한다. 학습목표 제시 	[수행평가 과제3]-평가유형 I <ul style="list-style-type: none"> 소회의실 기능을 이용하여 학생 개별 작품 발표 평가를 진행한다. <ul style="list-style-type: none"> ZOOM의 소회의실 기능을 이용하여 학생들을 조를 구성한 후 학생들이 발표를 조별로 연습할 시간을 제공한다. 소회의실 내 학생들이 발표하는 장면을 보고 서로 교차 피드백을 진행한다. 교사는 무작위로 소회의실에 들어가 학생들이 발표하는 장면을 확인한다. 교사는 학생들이 제출한 아이디어를 즉각적으로 한 줄 피드백을 통해 학생들의 아이디어를 검토하고 보완한다.
	전개	<ul style="list-style-type: none"> 발표 평가 진행방법을 소개한다. <ul style="list-style-type: none"> 제품의 특징 제품 성능 테스트 제품을 만들었을 때 보완점 및 아쉬웠던 점 등을 발표할 수 있도록 안내한다. 소회의실로 교사가 들어가서 학생들이 개별로 평가를 한다. 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> 학생들이 제시한 독창적인 아이디어를 바탕으로 정리 및 피드백한다. 	
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> 화면을 통해 학습 공간, 조력자 유무, 수행의 주체 등을 관찰하며 수업하고, 사전에 모둠을 정하여 모둠별(4명이 적절) 토의가 원활하게 이루어지도록 합니다. 	

3. 평가

원격수업 평가유형	<input checked="" type="checkbox"/> (평가 유형 I) 수업 중 관찰·확인 가능형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 II) 수업 후 관찰·확인 가능형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 III) 수업 후 관찰·확인 불가형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 IV) 수업 중 관찰·확인 불가형				
평가 과제(명)	낭비되는 자원(골판지)을 재활용한 친환경 제품을 기획·설계·제작·평가할 수 있다.				
평가 의도	<ul style="list-style-type: none"> 학생들의 아이디어 구상 과정을 통해 제품을 기획 및 계획하는 과정을 경험하도록 하되 다양한 사례를 보며 창의적인 아이디어를 즉흥적으로 구상하는 경험을 하도록 하고 싶습니다. 이 수업에 핵심은 제품을 만들기 위해 얼마나 많은 피드백을 경험하느냐 하는 것이 중요합니다. 스스로 경험한 아이디어를 실생활에 필요한 제품으로 성장하기까지 구상하고 수정하고를 반복하며 아이디어가 체계를 갖추도록 하여 기술적으로 문제를 해결하는 과정을 체험하도록 합니다. 쉽게 제작할 수 있는 재료를 활용하여 성공의 경험을 제공하여 성취감을 느끼도록 하며, 자신의 제품에 대해 애정을 갖도록 하고 발표를 통해 표현능력을 신장시키고자 합니다. 				
수행평가 과제	평가영역 (교과영역/교과역량)	평가요소	평가방법		
			평가유형	평가주체	평가방식
[과제 1]-평가유형1	기술활용 기술적 문제해결능력	<ul style="list-style-type: none"> 주어진 재료(골판지)가 일상 생활 속에서 어떻게 이용되는지 조사하기 	포트폴리오	교사 평가	개별 수행
[과제 2]-평가유형1	기술시스템 설계능력 기술적 문제해결능력	<ul style="list-style-type: none"> 재료(골판지)와 관련된 사례를 바탕으로 문제를 이해하고 이를 해결할 수 있는 창의적 제품 제작하기 	실습	교사 평가	개별 수행
[과제 3]-평가유형1	기술적 문제해결능력		구술	교사 평가	개별 수행 (동료 평가)

평가 장면 예시

	
<p>과제 1. 학습자료 및 학생 활동지</p>	<p>과제 2 학생 활동지</p>
	
<p>과제 1. 학습자료 및 학생 활동지(예시)</p>	<p>과제 2 학생 활동지(예시)</p>
	
<p>제작 활동</p>	<p>제작 활동</p>



채점 기준표

채점 요소		채점 기준	
		척도	척도별 수행 특성
과제1	제품의 기능과 용도 (실용성)	3	제품의 기능과 용도가 실생활에 유용하다.
		2	제품의 기능과 용도가 실생활에 유용하지만 불편한 점이 있다.
		1	제품의 기능과 용도가 실용적이지 않다.
	제품이 가지는 창의적인 요소 (창의성)	3	독특하고 새로운 아이디어이며 과학적 원리를 표현하였다.
		2	독특하고 새로운 아이디어지만 과학적 원리를 생략하였다.
		1	독특하고 새로운 아이디어가 아니다.
	재료의 특성 및 제품 제작을 위한 지식 (이해)	3	재료의 특성과 제품 제작을 위한 지식의 모든 부분이 잘 정리되었다.
		2	재료의 특성과 제품 제작을 위한 지식을 정리하였으나 그 내용이 부족하다.
		1	재료의 특성과 제품 제작을 위한 지식 내용이 모두 부족하다.
과제2	구상도 그리기 (정교성)	3	구상도를 형식에 맞게 잘 작성되었다.
		2	구상도의 형식에 맞지 않으나 잘 작성하였다.
		1	구상도를 구체적으로 표현하지 못했다.
과제3	제품 시현 (성능테스트)	3	제품의 성능이 원활하게 작동하며 테스트 중 문제점이 보이지 않았다.
		2	제품의 성능이 원활하게 작동하되 테스트 중 3차례 이내 문제점을 보였다.
		1	제품이 지속적으로 문제를 보였다.
	제품 홍보 (표현)	3	제품의 특징을 적절한 표현방법을 사용하며 잘 표현하였다.
		2	제품의 특징을 잘 이해가 되지 않게 설명하였다.
		1	제품을 설명하지 않았다.

평가 결과 활용 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 학생들에게 즉각적으로 피드백을 제공하기 위해서는 실시간 쌍방향 플랫폼을 활용하거나, 실시간 LMS(예:G-SUITE)을 적절하게 사용하는 것이 매우 중요하며 학생들의 활동 자료 역시 실시간으로 백업하는 것의 필요성을 느낍니다. 평가 결과를 지속적으로 누적하면 과목별로 개인 포트폴리오를 제작할 수 있어 학생들의 진학에도 도움을 줄 수 있습니다. • 실습 교과의 경우 여러 실습을 하기 위해서 다음 수행평가 및 실습을 위한 재료의 배부를 미리 하는 것이 학생들의 학교 방문을 줄일 수 있는 기회가 됩니다.
평가 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 원격 수행 평가를 적용하기 위해 수업 장면을 항상 녹화할 수 있도록 합니다. 학생들이 하는 장면을 쉽게 쌍방향으로 관찰할 수 있도록 학생들에게 스마트폰 거치대를 활용할 것을 권유합니다. • 원격 실습이 진행되므로 학생들에게 가정 내 안전사고를 반드시 예방할 수 있도록 충분한 안내가 선행되어야 합니다. • 학생들이 포트폴리오를 작성하거나 실습을 하는 과정에서 피드백을 중점적으로 하며 학생들이 발표를 할 때 친구들과 충분히 소통할 수 있도록 학습분위기 조성이 필요합니다.

4. 기록

교과 세부능력 및 특기사항 기록(예시)	
<p>일상생활에서 사용하는 제품들이 기술적 문제해결과정을 통해 개발되고 발전된다는 이해를 바탕으로 재 활용지를 활용하여 실용적이고 창의적인 제품을 기획함. 특히 단단하고 잘 부러지지 않는 성질을 이용하여 어린 아이들이 가지고 놀 수 있는 장난감을 제시한 점은 제품의 성질을 이용한 발명 사례라고 할 수 있음. 제품의 특징을 명확하게 표현한 구상도를 제시하였으며 안전에 유의하여 자신의 제품을 견고하게 제작함. 발표 평가를 통해 제품의 성능 테스트를 실시하여 제품의 안정성을 제시하였으며 자신의 제품에 대한 애정을 담아 제품을 적극적으로 표현함.</p>	
학생부 기재 유의사항	<ul style="list-style-type: none"> • 아이디어 기획 - 설계 - 실행 - 평가의 과정을 맥락에 따라 기술하며 중간에 피드백한 과정을 서술하여 학생들의 표현 및 사고과정에 대한 변화를 구체적으로 나타냅니다. • 결과물의 정확도, 재료 등의 결합상태 등 결과물 자체에 대한 평가는 진행할 수 없으므로 제외합니다. • 학생들이 수업 시간 내 제출한 과제(과제수행계획서, 구상도 설계)에 대한 평가자료를 바탕으로 구체적으로 기술합니다.

평가유형 I, II (기술가정)

유형별 예시 요약			
교육과정	원격수업	원격수업 평가	기록
[97기가04-04] 제조 기술과 관련된 문제를 이해하고, 해결책을 창의적으로 탐색하고 실현하며 평가한다.	<원격수업> [1~17차시] 제조 기술과 관련된 메이킹 수업모둠 활동	[과제1] 포트폴리오 및 발표 [과제2] 제작 실습	<ul style="list-style-type: none"> • 마이크로비트를 활용한 가족을 위한 선물 만들기 프로젝트 활동에서 모둠장 역할을 맡아 리더십 및 의사소통역량을 발휘하여 모둠 활동을 훌륭하게 이끌었으며, 그 결과 완성도 높은 작품(크리스마스 트리에 장식하는 무드등)을 제작함. • 마이크로비트를 활용한 프로젝트 수업에서 장기간 집을 비울 경우 집에서 기르는 물고기에 밥을 줄 수 없는 문제점 해결을 목표로 설정하고, 주도적으로 참여함. 특히 모둠 내 엔지니어 역할을 맡아 3D 프린터를 활용하여 독창적인 디자인의 제품을 직접 모델링함.

1. 교육과정

교과/과목	기술가정/ 기술·가정	영역/단원	기술 시스템 설계 / 제조 기술의 세계						
성취기준 및 평가기준	[97기가04-04] 제조 기술과 관련된 문제를 이해하고, 해결책을 창의적으로 탐색하고 실현하며 평가한다.	상	제조 기술과 관련된 문제를 종합적으로 분석하며, 해결책을 창의적으로 탐색하고 실현하며 평가할 수 있다.						
		중	제조 기술과 관련된 문제를 분석하며, 해결책을 탐색하고 실현할 수 있다.						
		하	제조 기술과 관련된 문제를 말할 수 있다.						
평가요소	<ul style="list-style-type: none"> • 모둠별 협업 활동을 통해 메이킹 활동 중 의사소통 하기 • 제조 기술에 대한 전문지식을 활용하여 안전하게 프로젝트 진행하기 								
교과역량	<table border="0"> <tr> <td><input type="checkbox"/> 생활 자립 능력</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> 기술적 문제 해결 능력</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> 실천적 문제 해결 능력</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> 기술 활용 능력</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> 관계 형성 능력</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> 기술 시스템 설계 능력</td> </tr> </table>			<input type="checkbox"/> 생활 자립 능력	<input checked="" type="checkbox"/> 기술적 문제 해결 능력	<input type="checkbox"/> 실천적 문제 해결 능력	<input checked="" type="checkbox"/> 기술 활용 능력	<input type="checkbox"/> 관계 형성 능력	<input checked="" type="checkbox"/> 기술 시스템 설계 능력
<input type="checkbox"/> 생활 자립 능력	<input checked="" type="checkbox"/> 기술적 문제 해결 능력								
<input type="checkbox"/> 실천적 문제 해결 능력	<input checked="" type="checkbox"/> 기술 활용 능력								
<input type="checkbox"/> 관계 형성 능력	<input checked="" type="checkbox"/> 기술 시스템 설계 능력								

2. 수업

원격수업 유형	<input checked="" type="checkbox"/> (수업 유형 I) 실시간 쌍방향 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 II) 콘텐츠 활용 중심 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 III) 과제 수행중심 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 IV) 기타 원격 수업 <input type="checkbox"/> 등교수업																													
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 기술적 문제 해결 과정에 따라 실습을 진행할 수 있다. • 실시간 원격 화상회의를 통해 모둠원과 소통하고 협업하는 태도를 기른다. • 문제 해결 과정 및 완성품을 기록·공유할 수 있다. 																													
수업 의도	<ul style="list-style-type: none"> • 코로나19로 인해 학생들의 안전을 보장하고 학습결손을 최소화하기 위한 방안으로 원격수업이 불가피한 상황입니다. 그러나 본인은 이러한 위기 상황을 기회삼아 학생들에게 기술교과와 내용적인 측면 외에도 태블릿, 노트북 등의 스마트기와 더불어 구글 공유드라이브 및 사이트도구, 구글 미트와 같은 도구를 활용할 줄 아는 능력, 즉 기술 활용 능력을 기를 수 있는 경험을 제공하고자 실시간 원격수업의 유형을 택하여 학생들과 수업을 진행하고 있습니다. 이러한 원격 수업은 잘만 활용된다면 시·공간의 제약을 받지 않는다는 원격 수업의 본성과 더불어 손쉽게 공유 및 확산이 가능하다는 온라인의 특성이 결합되어 학생들이 보다 자발적이고 융통성 있게 학습을 수행할 수 있을 뿐만 아니라 수많은 친구들과 손쉽게 아이디어를 공유할 수 있다는 점에서 큰 장점을 지니고 있습니다. • 본인은 위에서 제시한 성취기준과 학습목표를 달성하기 위해 중학교 2학년 학생들을 대상으로 주 1회 '마이크로비트를 활용한 가족을 위한 선물 만들기'를 주제로 기술 수업을 진행 중에 있습니다. 수업 유형은 프로젝트학습, 수업 형태는 2-3인으로 구성된 협동학습으로, 구글 클래스룸을 LMS로 선택함으로써 별도의 회원가입 없이 활용 가능한 구글 미트·문서·스프레드시트·프레젠테이션·드라이브·사이트도구·잼보드 등을 학습 상황에 적절하게 활용하여 수업을 진행하고 있으며, 수업 내용을 보다 자세하게 살펴보면 아래와 같습니다. <table border="1" data-bbox="344 977 1229 1566"> <thead> <tr> <th>차시</th> <th>수업 내용</th> <th>비고(2020.09.09. 기준)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>• 2학기 수업 안내 • 팀 빌딩(역할, 팀명 정하기)</td> <td>팀 구성 표(개인정보 삭제) https://vo.la/a3QL1 (2019년도 자료) https://vo.la/0U1Jy (2020년 현재)</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>• 평가기준안 안내 • 모둠별 협업 및 공유 공간(공유 드라이브, 구글사이트도구) 구성</td> <td>2학기 평가기준안 파일 http://gg.gg/m16eg</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>• 프로젝트 기획서 작성</td> <td>프로젝트 기획서 파일 http://gg.gg/m16dw</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>• 프로젝트 기획서 수정 • 물품요구서 작성</td> <td>물품요구서 파일(개인정보 삭제) http://gg.gg/m16fr</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>• 모둠 별 아이디어 발표</td> <td rowspan="3">• Google meet 활용(발표, 출석 확인, 질의응답, 모둠 별 토의 시) • Google 드라이브 활용(모둠 내 사진, 영상, 소스코드 등 공유 시)</td> </tr> <tr> <td>6~9</td> <td>• 학생 주도 메이킹 활동</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>• 중간 발표</td> </tr> <tr> <td>11~14</td> <td>• 학생 주도 메이킹 활동</td> <td rowspan="3">• Google 사이트도구 활용(한 학기 실습내용 전반이 드러난 포트폴리오 역할, url을 게시하여 동학년 전체 학생과 공유)</td> </tr> <tr> <td>15~16</td> <td>• 최종 발표 및 피드백</td> </tr> <tr> <td>17</td> <td>• 동료 평가 및 공유</td> </tr> </tbody> </table> <p>참고) 2019년도 포트폴리오 예시</p> <ul style="list-style-type: none"> - 레인보우 무드등, 염경중학교 오나연 외 3명(https://sites.google.com/view/930309) - 자동 스위치, 염경중학교 이미소 외 3명(https://sites.google.com/view/2019207) - 물고기 밥주는 장치, 염경중학교 조은비 외 3명(https://sites.google.com/view/2019207) 	차시	수업 내용	비고(2020.09.09. 기준)	1	• 2학기 수업 안내 • 팀 빌딩(역할, 팀명 정하기)	팀 구성 표(개인정보 삭제) https://vo.la/a3QL1 (2019년도 자료) https://vo.la/0U1Jy (2020년 현재)	2	• 평가기준안 안내 • 모둠별 협업 및 공유 공간(공유 드라이브, 구글사이트도구) 구성	2학기 평가기준안 파일 http://gg.gg/m16eg	3	• 프로젝트 기획서 작성	프로젝트 기획서 파일 http://gg.gg/m16dw	4	• 프로젝트 기획서 수정 • 물품요구서 작성	물품요구서 파일(개인정보 삭제) http://gg.gg/m16fr	5	• 모둠 별 아이디어 발표	• Google meet 활용(발표, 출석 확인, 질의응답, 모둠 별 토의 시) • Google 드라이브 활용(모둠 내 사진, 영상, 소스코드 등 공유 시)	6~9	• 학생 주도 메이킹 활동	10	• 중간 발표	11~14	• 학생 주도 메이킹 활동	• Google 사이트도구 활용(한 학기 실습내용 전반이 드러난 포트폴리오 역할, url을 게시하여 동학년 전체 학생과 공유)	15~16	• 최종 발표 및 피드백	17	• 동료 평가 및 공유
차시	수업 내용	비고(2020.09.09. 기준)																												
1	• 2학기 수업 안내 • 팀 빌딩(역할, 팀명 정하기)	팀 구성 표(개인정보 삭제) https://vo.la/a3QL1 (2019년도 자료) https://vo.la/0U1Jy (2020년 현재)																												
2	• 평가기준안 안내 • 모둠별 협업 및 공유 공간(공유 드라이브, 구글사이트도구) 구성	2학기 평가기준안 파일 http://gg.gg/m16eg																												
3	• 프로젝트 기획서 작성	프로젝트 기획서 파일 http://gg.gg/m16dw																												
4	• 프로젝트 기획서 수정 • 물품요구서 작성	물품요구서 파일(개인정보 삭제) http://gg.gg/m16fr																												
5	• 모둠 별 아이디어 발표	• Google meet 활용(발표, 출석 확인, 질의응답, 모둠 별 토의 시) • Google 드라이브 활용(모둠 내 사진, 영상, 소스코드 등 공유 시)																												
6~9	• 학생 주도 메이킹 활동																													
10	• 중간 발표																													
11~14	• 학생 주도 메이킹 활동	• Google 사이트도구 활용(한 학기 실습내용 전반이 드러난 포트폴리오 역할, url을 게시하여 동학년 전체 학생과 공유)																												
15~16	• 최종 발표 및 피드백																													
17	• 동료 평가 및 공유																													

차시	단계	교수·학습 활동	평가 계획							
6~14차시 (실시간 쌍방향 수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> 출석 확인 활동 안내 및 활동 내용 공유 <ul style="list-style-type: none"> - 모둠 별 활동 과정 중 잘된 점 부족한 점 공유 								
	전개	<ul style="list-style-type: none"> 모든 학생들이 참여한 meet 실시간 화상채팅방과 모둠원만 참여한 meet 실시간 화상 채팅방을 동시 운영 (학생활동)모둠 별 채팅방을 활용하여 제작 실습 및 제작과정 중 발생한 문제 해결 활동 실시 (교사활동)모둠 별 채팅방을 순회하며 모둠 활동 과정을 관찰, 기록 (학생·교사)전체 채팅방을 활용하여 실시간 질의·응답 	[수행평가 과제2]-평가 유형 I <ul style="list-style-type: none"> 모둠활동 순회 지도를 통해 학생들의 창의성 및 비판적 사고능력, 협업 및 책임감 실습 시 유의사항 및 안전 수칙 준수 여부 등을 관찰하여 평가 							
	정리	<ul style="list-style-type: none"> 활동 내용 기록 (교사활동)활동 내용 기록 안내 및 다음차시 안내 (학생활동)포트폴리오(회의록, 제작 과정이 담긴 사진 및 영상 등) 업로드 	[수행평가 과제1]-평가 유형 II <ul style="list-style-type: none"> 학생들이 업로드하여 게시한 활동 내용을 토대로 기술적 의사소통 능력 및 내용 구성 능력을 체크리스트 항목에 따라 평가 							
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> 원격수업을 진행하면서 유의할 점은 아래와 같습니다. <ul style="list-style-type: none"> - 질의응답, 모뎀토의 시 보다 효율적인 소통이 이루어질 수 있도록 마이크 사용이 가능해야 함. - 활동 기록 및 평가를 위해 웹캠, 사진 및 동영상 촬영이 가능해야 함(Trium, Vcam을 활용하면 무료로 스마트폰을 활용하여 웹캠처럼 사용 가능합니다.) 이와 같은 학생 주도 프로젝트 수업을 진행하기 위해서는 학생 스스로 원하는 역할을 선택하고, 이에따라 모뎀을 구성함으로써 본인의 역할에 책임감을 갖고 저마다 모뎀활동에 최선을 다해 참여할 수 있도록 안내해야 합니다. 즉, 교사의 개입 및 설명을 최소화할 필요가 있습니다. <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;">구분</th> <th>역할</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>모뎀장</td> <td>모뎀별 채팅방을 개설하여 모뎀원들이 참여할 수 있도록 안내하고, 역할 별 활동을 잘 이루어질 수 있도록 이끄는 역할</td> </tr> <tr> <td>엔지니어</td> <td>코딩, 디자인 등 제작 과정 전반을 주도</td> </tr> <tr> <td>기록자</td> <td>활동 중 발생한 문제 및 해결책, 제작 과정에 대한 사진 및 영상 등을 구글드라이브 모뎀 별 공유폴더에 업로드하고, 이 중 적절한 내용을 엄선하여 모뎀 별 사이트에 게시</td> </tr> </tbody> </table>	구분	역할	모뎀장	모뎀별 채팅방을 개설하여 모뎀원들이 참여할 수 있도록 안내하고, 역할 별 활동을 잘 이루어질 수 있도록 이끄는 역할	엔지니어	코딩, 디자인 등 제작 과정 전반을 주도	기록자	활동 중 발생한 문제 및 해결책, 제작 과정에 대한 사진 및 영상 등을 구글드라이브 모뎀 별 공유폴더에 업로드하고, 이 중 적절한 내용을 엄선하여 모뎀 별 사이트에 게시
구분	역할									
모뎀장	모뎀별 채팅방을 개설하여 모뎀원들이 참여할 수 있도록 안내하고, 역할 별 활동을 잘 이루어질 수 있도록 이끄는 역할									
엔지니어	코딩, 디자인 등 제작 과정 전반을 주도									
기록자	활동 중 발생한 문제 및 해결책, 제작 과정에 대한 사진 및 영상 등을 구글드라이브 모뎀 별 공유폴더에 업로드하고, 이 중 적절한 내용을 엄선하여 모뎀 별 사이트에 게시									

3. 평가

원격수업 평가유형	<input checked="" type="checkbox"/> (평가 유형 I) 수업 중 관찰·확인 가능형 <input checked="" type="checkbox"/> (평가 유형 II) 수업 후 관찰·확인 가능형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 III) 수업 후 관찰·확인 불가능형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 IV) 수업 중 관찰·확인 불가능형				
평가 과제(명)	포트폴리오(구글 사이트도구 활용) 및 발표 제작 실습(제조기술 관련 문제 해결 활동)				
평가 의도	<ul style="list-style-type: none"> 본인은 학생들 저마다 서로 다른 목표를 직접 세우고, 짧은 시간이나마 프로젝트 활동을 주도적으로 수행해 나가는 과정을 통해 지식을 구성해나가는 경험을 무엇보다 중요하게 생각하여 아래와 같은 평가를 계획하고 부족한 점을 보완해나가고 있습니다. 특히 수업 및 평가계획을 세움에 있어 일상생활과 직접적인 연관을 가진 상황을 제시함으로써 학생들이 보다 흥미를 느끼고, 학 학기 전반에 걸친 프로젝트 활동을 통해 평가가 수업 과정 속에서 자연스럽게 이루어질 수 있도록 노력하였습니다. 이를 위해 평가에 활용되는 도구는 학생들의 접근 및 활용이 최대한 쉬운 마이크로비트, 구글 드라이브 및 사이트도구를 활용하였습니다. 또한 수업의 전 과정이 학생 주도 프로젝트 활동이기 때문에 실행 및 채점의 과정에서 단순히 '상중하'나 'ABCDE'로 나누는 것이 아닌 학생 저마다의 주제와 역할에 따라 성장해 나가는 모습을 관찰하고 기록할 수 있어 평가주체인 교사로서 뿌듯할 때가 많았습니다. 특히 평가를 실시하기 전 백워드교육과정에 기반하여 평가 요소를 학생들에게 미리 공개하고 설명함으로써 보다 완성도 높은 프로젝트 결과물이 나올 수 있도록 하였으며, 나아가 그 결과물을 동학년 모든 학생들과 공유함으로써 자연스럽게 학생들의 자기평가 및 동료평가가 이루어질 수 있도록 의도하였습니다. 				
수행평가 과제	평가영역 (교과영역/교과역량)	평가요소	평가방법		
			평가유형	평가주체	평가방식
[과제1]-평가유형 II	기술 시스템 설계/기술 활용 능력	• 모둠별 협업 활동을 통해 메이킹 활동 중 의사소통하기	포트폴리오 및 발표	교사	모둠 활동
[과제2]-평가유형 I	기술 시스템 설계/ 기술적 문제 해결 능력/기술 시스템 설계 능력	• 제조 기술에 대한 전문 지식을 활용하여 안전하게 프로젝트 진행하기	프로젝트	교사평가	모둠 활동

채점 기준표(과제1)

채점 요소	채점 기준	
	척도	척도별 수행 특성
기술적 의사소통 능력 및 내용 구성 능력	10	① 내용 구성(모둠원 및 역할 소개, 실습 과정 제시, 완성품 및 소감문 등)이 빠짐없이 포함되어 있다. ② 카테고리 분류 등 내용구성이 명확하여 청자 및 사용자가 효율적으로 작품을 바라볼 수 있다. ③ 기술적 의사소통을 위한 도구(스케치, 모형, 설계도, 회로도, 기호, 표, 그래프, 기타도구 등)를 효율적으로 활용하였다. ④ 유의미하고 신뢰할 만한 정보를 참고, 분석 및 종합하여 포트폴리오를 작성하였다.
	9	위 항목 중에서 지적사항이 1가지이다.
	8	위 항목 중에서 지적사항이 2가지이다.
	7	위 항목 중에서 지적사항이 3가지이다.
	6	위 항목 중에서 지적사항이 4가지 이상이다.
적절한 역할 표현 활용과 역할 표현의 효과(의도) 드러내기	6	① 발표 상황에서 말하기의 전개(청자의 관심 끌기, 합리적인 근거 제시, 효율적인 말하기 순서)가 올바르다. ② 발표 상황에서의 말하기의 태도(자신감, 눈맞춤 및 얼굴표정과 같은 비언어적 표현)이 올바르다.
	5	위 항목 중에서 지적사항이 1가지이다.
	4	위 항목 중에서 지적사항이 2가지이다.
	4	발표자의 의견 또는 발표내용에 관심(질문하기, 다른 의견 제시하고, 댓글 달기 등)을 갖고 본인의 의사를 표현한다.
	2	발표 내용에 관심을 보이지 않는다.
의사소통 능력(발표)	3	문단 나누기가 적절하고, 서론, 본론, 결론의 3단 구성을 갖추고 각 구성의 성격에 맞게 서술한 경우
	2	문단 나누기가 적절하나 3단 구성이 미흡한 경우, 3단 구성을 하였으나 문단 나누기가 적절하지 않은 경우
	1	문단 나누기가 적절하지 않고, 3단 구성이 안 된 경우
의사소통 능력 및 비판적 사고 능력(듣기)	2	발표자의 의견 또는 발표내용에 관심(질문하기, 다른 의견 제시하고, 댓글 달기 등)을 갖고 본인의 의사를 표현한다.
	1	발표 내용에 관심을 보이지 않는다.
평가 결과 활용 방안	학생별 성취수준에 대한 안내뿐만 아니라 매 차시 학생들의 활동내용을 관찰하여 수업의 도입 단계 또는 개별적인 면담, 비공개 댓글 등을 통해 피드백을 제공합니다. 이는 추후 생황기록부의 과목별 세부능력 및 특기사항의 근거자료로 활용할 수 있을 것입니다.	
평가 유의 사항	원격수업 활용 시 평가에 있어 가장 힘든 문제 중 하나는 평가의 공정성 및 투명도를 확보하는 것입니다. 즉, 평가되는 활동이 학생 본인이 수행했음을 증명할 수 있어야 하며, 이를 위해 실시간 쌍방향 수업 시 웹캠, 마이크를 활용하고, 포트폴리오 기록 시에는 학생 본인이 제작하는 과정이 담긴 영상 및 사진 등이 함께 업로드 될 수 있도록 안내합니다. 또한 활동의 주체 및 활동 내용, 시간이 기록되는 구글 클래스룸과 같은 LMS 시스템을 활용할 필요가 있습니다.	

채점 기준표(과제2)

채점 요소	채점 기준	
	척도	척도별 수행 특성
창의성 및 비판적 사고 능력	10	① 아이디어 탐색 또는 설계 과정에서 창의적인 아이디어를 제시하였다. ② 중간발표 또는 아이디어 개발 단계에서 최선의 아이디어를 선정하고, 제시하였다. ③ 실현 단계에서 발생하는 문제상황을 해결하기 위해 유창성 또는 융통성을 발휘하였다. ④ 아이디어 및 작품을 다차원적으로 바라보고 평가하여 개선점을 제시하였다.
	9	위 항목에 대한 지적사항이 1가지이다.
	8	위 항목 중에서 지적사항이 2가지이다.
	7	위 항목 중에서 지적사항이 3가지이다.
	6	위 항목 중에서 지적사항이 4가지 이상이다.
협업 및 책임감	10	① 제작 과정에서 동료와의 협력 또는 공유의 노력 및 증거를 관찰할 수 있다. ② 제작 과정에서 본인의 역할에 대한 책임감을 관찰할 수 있다.
	8	위 항목 중에서 지적사항이 1가지이다.
	6	위 항목 중에서 지적사항이 2가지이다.
목표 설정 및 구현 능력	5	① 문제상황의 해결 또는 프로젝트에 적합한 목표(사용자의 필요와 욕구 충족 등)를 설정하였다. ② 설정한 목표를 제한시간 내에 달성(완성품 제작)하였다.
	4	위 항목 중에서 지적사항이 1가지이다.
	3	위 항목 중에서 지적사항이 2가지이다.
안전수칙 준수	5	안전한 실습을 위한 안전수칙(보호용구 착용, 올바른 도구 사용 등)을 준수하였다.
	4	위 내용에 대한 지적사항이 1회이다.
	3	위 내용에 대한 지적사항이 2회이다.
	2	위 내용에 대한 지적사항이 3회이다.
	1	위 내용에 대한 지적사항이 4회이다.
평가 결과 활용 방안 및 평가 유의 사항	[과제 1] 내용과 동일	

4. 기록

교과 세부능력 및 특기사항 기록(예시)

- 마이크로비트를 활용한 가족을 위한 선물 만들기 프로젝트 활동에서 모둠장 역할을 맡아 리더십 및 의사소통역량을 발휘하여 모둠 활동을 훌륭하게 이끌었으며, 그 결과 완성도 높은 작품(크리스마스 트리에 장식하는 무드등)을 제작함.
- 마이크로비트를 활용한 프로젝트 수업에서 장기간 집을 비울 경우, 집에서 기르는 물고기에게 밥을 줄 수 없는 문제점 해결을 목표로 설정하고, 주도적으로 참여함. 특히 모둠 내 엔지니어 역할을 맡아 3D 프린터를 활용하여 독창적인 디자인의 제품을 직접 모델링함.
- 마이크로비트를 활용한 가족을 위한 선물 만들기 프로젝트 활동에서 기록자 역할을 맡아 활동 내용 및 제작과정 상 발생한 문제점, 해결책 등을 꼼꼼하게 기록하였으며, 이를 바탕으로 내용 구성적 측면에서 완성도 높은 사이트를 게시하고 공유함으로써 동 학년 친구들로부터 높은 평가를 받음.

학생부 기재 유의사항

교육부에서 지난 8월 6일 발표한 2020학년도 2학기 학사운영 세부 지원방안 발표에 따르면, 과목별 세부능력 및 특기사항 기재 시 직접 관찰의 의미를 확대하여 동영상 제출의 경우, 중학교의 국영수사과를 제외한 모든 과목에 대해 수행평가 및 학생부 기재를 허용했습니다. 이에 따라 사진 및 영상자료를 토대로 보다 폭넓은 학생 활동을 관찰·기록할 수 있을 것으로 기대합니다.

평가유형 Ⅲ(기술가정)

유형별 예시 요약			
교육과정	원격+등교수업	등교수업 평가	기록
[9기가04-17] 다양한 통신 매체의 종류와 특징을 이해하고 활용한다.	<원격수업> [1~6차시] • 빅데이터의 개념, 사례 • 통계청 사이트 이용법 • 데이터의 수집, 분석, 가공 • 빅데이터로 문제 해결 <등교수업> [7~8차시] 빅데이터를 활용하여 창의적 문제 해결하기	[과제1] 빅데이터를 활용하여 창의적 문제 해결하기	빅데이터의 개념과 특징, 사례 이해를 바탕으로 문제 해결에 필요한 자료를 수집하였고 이를 가공, 분석하는 능력이 우수하며 주어진 문제를 창의적으로 해결하였음

1. 교육과정

교과/과목	기술·가정	영역/단원	V. 통신 기술과 소통
성취기준 및 평가기준	[9기가04-17] 다양한 통신 매체의 종류와 특징을 이해하고 활용한다.	상	다양한 통신 매체의 종류와 특징을 매체별로 비교하여 분석하고, 활용방안 또는 사례를 제안할 수 있다.
		중	다양한 통신 매체의 종류와 특징을 분석하고, 활용방안을 설명할 수 있다.
		하	통신 매체의 종류와 특징을 말할 수 있다.
평가요소	• 통신 매체의 개념 및 특징을 이해하기 • 통신 매체를 활용하기 • 통신 매체를 일상생활에 적용하기		
교과역량	<input type="checkbox"/> 생활 자립 능력 <input checked="" type="checkbox"/> 실천적 문제 해결 능력 <input type="checkbox"/> 관계 형성 능력		<input checked="" type="checkbox"/> 기술적 문제 해결 능력 <input checked="" type="checkbox"/> 기술 활용 능력 <input type="checkbox"/> 기술 시스템 설계 능력

2. 수업

원격수업 유형	<input type="checkbox"/> (수업 유형 I) 실시간 쌍방향 수업 <input checked="" type="checkbox"/> (수업 유형 Ⅲ) 과제 수행중심 수업 <input checked="" type="checkbox"/> 등교수업	<input type="checkbox"/> (수업 유형 Ⅱ) 콘텐츠 활용 중심 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 Ⅳ) 기타 원격 수업
학습 목표	정보 통신 기술을 활용하여 실생활의 문제를 창의적으로 해결할 수 있다.	

수업 의도	<ul style="list-style-type: none"> • 본 수업은 1/3등교 지침에 맞추어 원격수업 6차시, 등교수업 2차시로 구성됩니다. • 정보통신 기술의 빅데이터 기술을 활용하여 일상생활의 문제를 해결할 수 있는 능력을 향상시키기 위해 기획한 수업입니다. • 인터넷 검색을 통해 '빅데이터 기술'의 개념과 특징, 사례를 찾아보고 학습 결과물을 공유 (Padlet.com)하는 과정을 통해 정보통신 기술을 활용하게 됩니다. • 통계청의 '통계지리정보서비스', 서울특별시의 '우리마을가계상권분석서비스'를 활용하여 자료를 수집, 가공, 분석하는 능력을 길러주고, 이를 바탕으로 일상의 다양한 문제를 해결합니다. • 평가는 원격수업의 학습 경험과 과제 결과물을 토대로 등교수업으로 진행됩니다. 		
차시	단계	교수·학습 활동	평가 계획
1~2차시 (과제 수행 중심 수업)		<ul style="list-style-type: none"> • 빅데이터의 개념 • 빅데이터의 적용 사례 	[원격수업 과제물] <ul style="list-style-type: none"> • 패들렛(Padlet.com) 이용 과제물 수합
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 인터넷 검색을 통해 수집한 자료와 학습한 내용을 정리하여 업로드할 수 있도록 안내합니다. • 타학생이 제출한 과제물 이용을 방지하기 위해 padlet 사이트의 설정 기능을 활용합니다. • 제출한 과제의 공유는 수업 종료 10분 전에 실시합니다. • 제출한 자료 공유를 통해 2차 학습을 유도합니다. 	
3~4차시 (과제 수행 중심 수업)		<ul style="list-style-type: none"> • 통계청 '통계지리정보서비스' 이용 • 데이터의 수집, 분석, 가공 • 우리동네 인구수 확인 • 지역별 코로나 발생 현황 확인 • 도시의 다양한 데이터 확인 	[원격수업 과제물] <ul style="list-style-type: none"> • 통계지리정보서비스(sgis.kostat.go.kr)
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 사이트의 다양한 메뉴를 직접 사용하고 익힐 수 있도록 충분한 시간을 부여합니다. • 과제예시) 인구 밀도가 높은 곳을 지도의 색으로 표현한 후 지하철 노선을 계획하시오 	
5~6차시 (과제 수행 중심 수업)		<ul style="list-style-type: none"> • 서울시 '우리마을가계상권분석서비스' 이용 • 데이터의 수집, 분석, 가공 • 00대학교 반경500m 상권분석 • 성별, 연령별 인구 분석 • 시간대별, 요일별 매출 분석 	[원격수업 과제물] <ul style="list-style-type: none"> • 우리마을가계상권분석서비스 (golmok.seoul.go.kr)
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 사이트의 다양한 메뉴를 직접 사용하고 익힐 수 있도록 충분한 시간을 부여합니다. • 과제예시) 00시장의 상권을 분석 후 치킨전문점 신규개설에 대해 조언하시오. 	
7~8차시 (등교수업)		<ul style="list-style-type: none"> • 빅데이터를 활용한 상권분석하기 • 빅데이터 제공 서비스를 이용하여 과제 해결에 필요한 자료 수집하기 • 수집한 자료를 분석, 가공하여 상권분석 	[수행평가 과제1]-평가유형 Ⅲ <ul style="list-style-type: none"> • 빅데이터를 활용하여 창의적 문제 해결하기
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 원격수업에서 누적 수행한 과제 및 학습 내용을 바탕으로 답안 작성이 가능합니다. • 명확한 근거자료를 수집할 수 있도록 문항의 질문을 세분화합니다. 예시) 3개년 매출 추이를 보고 매출 분석을 하시오 예시) 거주 인원의 성별, 나이를 바탕으로 인구분석을 하시오 	

3. 평가

원격수업 평가유형	<input type="checkbox"/> (평가 유형 I) 수업 중 관찰·확인 가능형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 II) 수업 후 관찰·확인 가능형 <input checked="" type="checkbox"/> (평가 유형 III) 수업 후 관찰·확인 불가형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 IV) 수업 중 관찰·확인 불가형				
평가 과제(명)	빅데이터를 활용하여 창의적 문제 해결하기				
평가 의도	빅데이터 기술의 개념 및 사례 이해를 바탕으로 일상생활에서 발생하는 문제를 해결하는 능력을 평가하려는 것입니다. 빅데이터 서비스를 제공하는 사이트를 능숙하게 활용하여 평가를 넘어 학교 밖 사회에서도 유용하게 문제를 해결할 역량을 향상시키는데 본 평가의 목적이 있습니다. 원격수업의 수행 과제와 학습 경험이 평가에 유리하게 작용하도록 설계하여 원격수업 시 수업 참여도와 집중도를 높였습니다.				
수행평가 과제	평가영역 (교과영역/교과역량)	평가요소	평가방법		
			평가유형	평가주체	평가방식
[과제1]-평가유형 III	기술시스템/ 기술적 문제 해결 능력 기술 활용 능력	<ul style="list-style-type: none"> 통신 매체의 개념 및 특징을 이해하기 통신 매체를 활용하기 통신 매체를 일상생활에 적용하기 	서술·논술/ 구술·발표	교사	개별 수행

📌 평가 과제 예시

<p>패드릿이용 과제 안내 및 수합 (https://ko.padlet.com)</p>	<p>빅데이터를 활용한 버스노선 예시자료 (출처: 동아출판 교과서)</p>



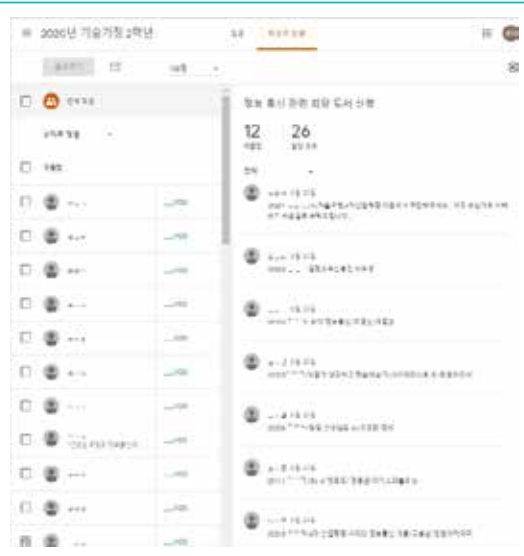
통계지리정보서비스(<https://sgis.kostat.go.kr>)
통계청에서 제공하는 다양한 데이터를 수집



우리마을가게상권분석서비스
(<https://golmok.seoul.go.kr>)
서울특별시에서 제공하는 다양한 데이터를 수집



구글 클래스룸 활용(classroom.google.com)



구글 클래스룸을 활용한 과제 확인 및 피드백 제공

채점 기준표

채점 요소	채점 기준	
	척도	척도별 수행 특성
개념 및 특성	3	빅데이터의 개념 및 특징을 정확히 제시함
	2	빅데이터의 개념 및 특성을 미흡하게 제시함
	1	빅데이터의 개념 및 특성을 제시하지 못함
기술 활용능력	3	빅데이터 사이트에서 필요한 자료를 모두 수집
	2	빅데이터 사이트에서 필요한 자료의 일부를 수집
	1	빅데이터 사이트에서 필요한 자료를 수집 못함
적용 및 문제해결	3	자료를 가공, 분석하여 문제의 해결안을 제시
	2	자료를 가공, 분석하여 의견을 제시
	1	자료를 가공, 분석하는 능력이 미흡
평가 결과 활용 방안	원격수업의 과제를 통해 개별 피드백을 제공하여 성취기준 달성을 돕습니다. 세분화 된 과제를 제시하여 단계별 학습 결손을 확인하며 적절한 피드백을 제공합니다.	
평가 유의 사항	원격수업 중에 실시한 과제는 평가 시 활용은 가능하나 평가는 하지 않습니다. 수집한 자료의 정확성을 확인하여 자료수집 능력을 평가합니다. 수집한 자료를 바탕으로 유의미한 해석 및 분석이 되었는지를 평가합니다.	

4. 기록

교과 세부능력 및 특기사항 기록(예시)

빅데이터의 개념과 특징, 사례 이해를 바탕으로 문제 해결에 필요한 자료가 무엇인지를 정확히 판단하여 필요한 자료만을 수집하는 모습이 인상적임. 통계청 사이트에서 필요한 자료를 수집, 분석, 재가공하여 주어진 문제를 창의적으로 해결함. 통계청의 '통계지리정보서비스', 서울특별시의 '우리마을가계상권분석서비스'를 활용하여 자료를 수집하였고 이를 가공, 분석하는 능력이 우수하며 이를 바탕으로 주어진 문제를 창의적으로 해결하였음.

학생부 기재 유의사항 원격수업의 누적된 과제를 통해 등교수업 시 평가를 실시 후 학생부 기재가 가능합니다.

평가유형 Ⅲ(기술가정)

유형별 예시 요약			
교육과정	원격+등교수업	등교수업 평가	기록
[97기02-10] 가족의 건강과 환경을 고려한 식품 선택의 중요성을 이해하고, 식품을 안전하게 관리하고 보관하는 방법을 탐색하여 실생활에 활용한다.	<p><원격수업> [1~4차시] 일상 속 식품에 대해 영양성분, 보관 방법 등 알아보기</p> <p><등교수업> [5차시] '살충제 계란 파동' 기사를 분석하고, 환경과 건강을 생각하는 바람직한 식품 선택하는 방법 찾기.</p>	[교제] 식품 마크 관련 기사를 읽고, 기사 분석 및 올바른 식품 구입, 보관법 찾기.	식생활과 관련된 기사 내용에 대한 이해도가 높고, 기사에서 전달하고자 하는 내용을 정확하게 분석하여 자신의 생각을 서술하는 능력이 우수함. 식품 구입 시 필요한 식품 마크 구별법과 올바른 식품 보관법의 중요성을 잘 인식하고 있으며, 이를 실생활에 적용하여 사고하는 실천적 문제해결능력이 뛰어남.

1. 교육과정

교과/과목	기술가정/가정	영역/단원	가정생활과 안전/ 가족의 건강하고 안전한 식생활
성취기준 및 평가기준	[97기02-10] 가족의 건강과 환경을 고려한 식품 선택의 중요성을 이해하고, 식품을 안전하게 관리하고 보관하는 방법을 탐색하여 실생활에 활용한다.	상	기사가 전달하고자 하는 내용을 완벽하게 분석하였고, 식품 구입에 필요한 식품 마크 및 올바른 식품 보관법을 바르게 제시하였다.
		중	기사가 전달하고자 하는 내용을 분석하였고, 식품 구입에 필요한 식품 마크 및 올바른 식품 보관법을 제시하였다.
		하	기사가 전달하고자 하는 내용에 대한 분석이 다소 미흡하고, 식품 구입에 필요한 식품 마크 및 올바른 식품 보관법을 명확하게 제시하지 못했다.
평가요소	<ul style="list-style-type: none"> • 식생활과 관련된 기사 내용을 분석하기 • 건강과 환경을 고려한 식품 선택 방법 제시 • 원격수업에 참여하고 과제 수행하기 		
교과역량	<input checked="" type="checkbox"/> 실천적 문제해결 능력 <input checked="" type="checkbox"/> 생활 자립 능력 <input type="checkbox"/> 관계지향 능력 <input type="checkbox"/> 기술적 문제해결 능력 <input type="checkbox"/> 기술 시스템 설계 능력 <input type="checkbox"/> 기술 활용 능력		

2. 수업

원격수업 유형	<input checked="" type="checkbox"/> (수업 유형 I) 실시간 쌍방향 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 II) 콘텐츠 활용 중심 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 III) 과제 수행중심 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 IV) 기타 원격 수업 <input checked="" type="checkbox"/> 등교수업		
학습 목표	건강과 환경을 고려한 올바른 식품을 선택할 수 있다.		
수업 의도	<ul style="list-style-type: none"> 원격수업과 등교수업을 병행해야하는 학교 교육 현장에서 가정 내 원격 수업을 듣고 있다는 장점을 최대한 활용하고 싶습니다. 특히, 가정이라는 과목은 일상생활과 밀접하게 연관된 내용을 다루는 교과이기에 가정 내에서 직접 수업 자료로 활용할 수 있는 소재를 학생들이 직접 찾고, 경험해 볼 수 있는 수업을 구상하게 되었습니다. 각자의 일상생활 속에서 발생할 수 있는 식생활과 관련된 친숙한 문제들의 배경을 수업을 토대로 이해하고, 이러한 문제들의 해결 방안을 학생 스스로 직접 모색해보면서 '의식주 생활 수행 능력' 및 '실천적 문제해결능력'을 키워주고자 합니다. 이를 통해 최종적으로 학생들은 환경과 건강을 고려한 식품 선택의 중요성을 인식하고, 이를 실천하고자 하는 태도가 길러졌으면 합니다. <p>[1차시-4차시] 자신이 직접 가지고 있는 식품을 활용하여 수업에 참여하므로 수업 참여도를 높일 수 있다고 생각했고, 실생활에서 친숙한 소재를 사용하여 식품 선택과 올바른 식품 보관의 중요성을 스스로 느끼도록 합니다.</p> <p>[5차시] 식품이 가정 내 식탁에 오기까지 환경에 미치는 영향을 이해하고, 이를 통해 건강 및 환경을 고려한 식품 선택이 왜 중요한지에 대해 인식하게 해주고자 합니다.</p>		
차시	단계	교수·학습 활동	평가 계획
1-3차시 (실시간 쌍방향 수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> 출석 확인 원격수업 차시 교수학습 활동에 대한 간단한 안내, 수행평가 안내 	
	전개	<ul style="list-style-type: none"> 1차시 냉장고 혹은 가정 내에서 먹는 식품 포장지에 쓰여진 식품 마크를 찾고, 화면으로 반 친구들과 공유하고 발표한다. 2차시 자신이 자주 먹는 간식의 영양 성분 화면으로 공유하고 분석하기. 3차시 우리 집 식품들의 보관장소 및 보관법을 발표하고, 잘못된 식품 보관법이 있는지 찾아보기. 	<p>[원격수업 과제물]</p> <ul style="list-style-type: none"> 마이크를 통해 듣는 발표 내용, 가정 내에서 찾은 수업 자료를 화면으로 공유
	정리	<ul style="list-style-type: none"> 환경친화적 식품 마크 및 비림직한 식품 보관법, 영양성분 읽는 방법 함께 정리 	<ul style="list-style-type: none"> 구글 문서로 올린 과제에 대해 내용의 충실도, 마감일 준수 등으로 수업 참여도 평가
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> 원격수업 진행 시 화상캠이 없는 학생을 미리 첫 수업 때 기록해두어, 그 학생들은 마이크로라도 수업에 참여할 수 있도록 기기 준비를 시켜야 수업이 원활합니다. 타이머를 공유하여 제한시간 내에 미션 찾아오기, 오늘의 발표학생 번호를 사다리타기 게임으로 선정하기 등의 화면을 공유하면 수업의 집중도를 높일 수 있습니다. 	

4차시 (등교수업)	도입	• 원격수업과 연계하여 평가가 실시되는 등교수업 차시 교수학습 활동에 대한 간단한 안내	
	전개	• '살충제 계란 파동'과 관련한 기사를 주고, 이 사건의 원인 및 가정과 사회에 미치는 영향을 분석하도록 한다. • 또한, 건강과 환경을 생각하는 계란을 선택하기 위해 필요한 식품마크 찾기, 영양성분 분석, 계란의 바람직한 보관법 등을 서술하도록 안내	[수행평가 과제1]-평가유형 III • 1-3차시의 원격수업 내용과 관련된 신문 기사를 제공하고, 기사 내용의 분석력, 주제와의 적합성 등을 평가
	정리	• 교수학습 활동에 대한 간단한 안내	
	수업종 유의 사항	• 원격 수업 시 제출했던 과제를 참고할 수 있도록 합니다. (원격 수업 과제를 프린트물로 출력 또는 가정 내 인쇄기가 없는 학생은 스마트폰에 자신이 제출했던 과제를 캡처해올 수 있도록 하면 원활한 진행이 가능합니다.) • 만약, 핸드폰과 인쇄기가 모두 없는 학생의 경우, 교사의 핸드폰을 통해 자신의 과제를 구글 클래스룸에서 검색할 수 있도록 기기를 제공합니다.	






3. 평가

원격수업 평가유형	<input type="checkbox"/> (평가 유형 I) 수업 중 관찰·확인 가능형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 II) 수업 후 관찰·확인 가능형 <input checked="" type="checkbox"/> (평가 유형 III) 수업 후 관찰·확인 불가형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 IV) 수업 중 관찰·확인 불가형				
평가 과제(명)	식생활 기사를 분석하고, 건강한 식품을 구입하고 올바르게 보관해보자!				
평가 의도	<ul style="list-style-type: none"> 원격수업과 등교수업을 병행해야하는 학교 교육 현장에서 가정 내 원격 수업을 듣고 있다는 장점을 최대한 활용하여 평가하고자 하였습니다. 특히, 가정이라는 과목은 일상생활과 밀접하게 연관된 내용을 다루는 교과이기에 가정 내에서 직접 수업 자료로 활용할 수 있는 소재를 학생들이 직접 찾고, 이를 평가까지 연관시키하고자 하였습니다. 사회적으로 이슈가 되고 있는 식생활 관련 기사 내용에 학생들이 관심을 갖고 분석할 수 있도록 계획하였으며, 원격수업을 통해 배운 내용을 최종적인 과제물에 적용할 수 있는 평가 방식을 선택하였습니다. 실생활에서 겪을 수 있는 생활 문제에 대해 스스로 직접 방법을 찾아보고, 답을 찾아가면서 '의식주 생활 수행 능력' 및 '실천적 문제해결능력'을 키워주고자 평가방법을 구상하게 되었습니다. 이를 통해 최종적으로 학생들은 환경과 건강을 고려한 식품 선택의 중요성을 인식하고, 이를 실천하고자 하는 태도를 길러주고자 합니다. 				
수행평가 과제	평가영역 (교과영역/교과역량)	평가요소	평가방법		
			평가유형	평가주체	평가방식
[과제 1]-평가 유형 III	가정생활과 안전/ 의식주 생활수행 능력, 실천적 문제해결 능력, 실천적 태도	<ul style="list-style-type: none"> 식생활과 관련된 기사 내용을 분석하기 건강과 환경을 고려한 식품 선택 방법 제시 원격수업에 참여하고 과제 수행하기 	서술/활동지 수행평가	교사평가	개별 수행

수업 장면 예시(원격수업)


가정 온라인 과제2

1. 다음 빈칸을 채워 각각의 식품마크에 대한 설명을 완성하세요.

	(농약)과 (화학비료)를 전혀 사용하지 않고 재배된 농산물에 부여하는 마크.
	(항생제)와 (표본주제)가 표합되지 않은 사료를 주며 기른 축산물에 부여하는 마크.
	(동물)에게 불필요한 스트레스를 주지 않고, 종말의 배려 (특성)대로 기르는 농장제품에 부여하는 인증 마크.
	식품의 원료, 관리, 제조, 유통 등 전 과정에서 식품의 (위해요소)를 엄격 관리한 안전식품.
	(전통) 식재료를 주원료로 하여 제조, 가공.

3학년 가정 온라인 과제3

1. 집에서 찾은 식품 포장지에 부착된 식품 마크를 찾고, 그 의미를 서술하세요.
2. 그 식품의 영양성분표에서 당질의 함량을 구하십시오.
(* 단위: 칸수화물과 식이섬유의 함량을 자유롭게 함.)



영양성분	
에너지	35 kcal
나트륨	51 mg
탄수화물	15 g
지방	17.7 g
단백질	0 g
식이섬유	0 g
총지방	0 g
포화지방	0 mg
불포화지방	0 mg
단백질	0 g

찾은 마크: 유기농 인증 마크
농약과 화학비료를 사용하지 않고
관리된 농산물이 붙이는 마크.

당질의 함량은
탄수화물 15g- 12.7g= 2.3g

3. 다음은 A와 B의 식품의 원재료 표기이다. 두 식품 중 나의 건강을 위해서는 어떤지를 선택해야 하는지, 그렇다면 A의 원재료 중 대표적인 **지방 불포화지방**에 해당되는 재료명을 2가지를 빈칸에 쓰세요.

A: 화학비료 사용	B: 동물 복지
------------	----------

3학년 가정 온라인 과제4

1. 집에서 찾은 식품 1가지를 쓰세요 (식품 포장지에 있는 과목으로 찾을 것)
식품명: (오뚜기 오동통면 별문판면)

2. 찾은 식품의 제조사 이름과 유통기한을 쓰세요.
제조사명: (오뚜기라면 주식회사), 유통기한: (2020. 07. 09까지)

3. 이 식품 포장지에 붙어있는 식품 마크의 명칭과 의미를 쓰세요.
명칭: (안전관리인증HACCP)
의미: (식품의 모든 단계에서 위해요소를 중점관리하여 안전한 식품)

4. 이 식품의 영양정보를 보고 다음 빈칸을 채우세요.

이 식품의 영양정보 (1회분량 혹은 100g 기준)	
열량	(510kcal)
탄수화물	(82g)
당류	(4g)
지방	(16g)
단백질	(9g)
나트륨	(1690mg)

1) 당질의 함량은? (82g)
2) 이 식품의 총량(g 또는 ml)과 총 열량은?
: 총량 (120) 총 칼로리 (510kcal)

가정 온라인 과제5

식품의 보관법

< 우리 집에서는 식품들을 어떻게 보관하고 있을까? >

[식품을 보관하고 있는 장소와 방법을 최대한 상세하게 써주세요.]
*만약 아래 식품이 집에 있다면 있다면 어디에 보관할지 가정에서 써주세요.

1) 계란

장소	냉장고 안에서 보관 위치	냉장실 2번지 칸 후쪽 윗쪽 칸 후쪽 칸
보관방법	보관할 계란이 세워진 모양 (후단향이 후쪽) / (후단향 향이 후쪽?)	
올바른 보관법	후단향이 후쪽, 냉장고 안쪽, 계란 칸의 뒤쪽 칸에	

2) 우유나 요구르트, 요거트 등(유제품)

장소	냉장고 안에서 보관 위치 (문쪽, 냉장고 아래 칸)	우유- 냉장실 문쪽, 요거트- 냉장실 1번지 칸
올바른 보관법	냉장고 안쪽	

3) 토마토, 바나나

장소	보관하고 있는 장소와 어떻게 보관하고 있는가? (온도, 습도, 위치 등)	토마토- 냉장실 2번지 칸이 최선 바나나- 실온, 바나나 걸이에 걸어서
-----------	--	--

평가 과제 예시

<div style="text-align: center;"> 학번 이름 </div> <p style="text-align: center; margin-top: 10px;"> <3학년 가정> - 식생활 기사 분석하기 - </p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center; font-weight: bold;">'진환경, HACCP' 믿고 비짜게 샀더니 '살중재 계란' ...서약서 '영터라 관리' 도마</p> <p>전남무우 2013(7)에는 '살중재 계란' 보도를 접하고 한동안 읽을 필요가 없었다. 그동안 진환경이라고 써놓은 우고 살중재 계란이 사실은 농부 땅에서 자란 신선한 계란인지 아닌지 의문이다. 우고 살중재 계란이 사실은 농부 땅에서 자란 신선한 계란인지 아닌지 의문이다. 우고 살중재 계란이 사실은 농부 땅에서 자란 신선한 계란인지 아닌지 의문이다.</p> </div> <p>1) 주어진 신문 기사를 읽고, 바른 내용을 바탕으로 과제의 답을 서술하시오.</p> <p>2) 이 신문에서 전달된 식생활영양학의 명칭을 1가지 찾아 쓰고, 이의 의미와 의미를 설명하시오. 명칭(이름): _____ 의미와 중요성: _____</p> <p>3) 이 신문 기사를 읽고, 살중재 계란 사건이 벌어지게 된 원인을 1가지 쓰고, 이 사건으로 가정하면, 사회속명에서는 어떠한 결과가 생길 수 있는지, 혹은 생각하시오. 서술하시오. 원인(이름): _____ 결과: 이 가정한다면: _____ 결과: 이 사회속명: _____</p> <p>4) 이 사건 이후로 계란을 구입할 때 필수적으로 요망 결과면서 확인해야 할 주요 2가지를 쓰시오. (단, 환경 친화적 식용이스트 2가지를 붙이지) _____ _____</p>	<div style="text-align: center;"> 학번 이름 </div> <p style="text-align: center; margin-top: 10px;">4) 계란을 오랫동안 보관하여 먹을 수 있는 올바른 보관방법을 다음 기호들을 이용하여 서술하시오.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin: 10px 0;"> <tr> <th style="width: 50%;">기호</th> <th style="width: 50%;">보존방법</th> </tr> <tr> <td>계란의 포장(기호)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>냉장고에서 보관 위치(기호)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>흡습제 사용(기호)</td> <td></td> </tr> </table> <p>5) 다음은 계란 선택지서의 식용정보이다. 아래의 식용정보를 보고, 이를 질문에 답하시오.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin: 10px 0;"> <tr> <td style="width: 30%;"> 제조명: 신성식품(주) (서울특별시 강남구 역삼동) </td> <td style="width: 70%;"> 원산지: 대한민국 (신성식품(주) (서울특별시 강남구 역삼동)) </td> </tr> <tr> <td> 품종: 새싹계란 </td> <td> 포장: 10개입 (신성식품(주) (서울특별시 강남구 역삼동)) </td> </tr> <tr> <td> 유통기한: 2013.07.10 ~ 2013.07.17 </td> <td> 제조일자: 2013.07.10 </td> </tr> </table> <p>6-1) 당질의 함량을 구하시오. (2점)</p> <p>6-2) 단백질 함량을 구하시오. (2점)</p>	기호	보존방법	계란의 포장(기호)		냉장고에서 보관 위치(기호)		흡습제 사용(기호)		제조명: 신성식품(주) (서울특별시 강남구 역삼동)	원산지: 대한민국 (신성식품(주) (서울특별시 강남구 역삼동))	품종: 새싹계란	포장: 10개입 (신성식품(주) (서울특별시 강남구 역삼동))	유통기한: 2013.07.10 ~ 2013.07.17	제조일자: 2013.07.10
기호	보존방법														
계란의 포장(기호)															
냉장고에서 보관 위치(기호)															
흡습제 사용(기호)															
제조명: 신성식품(주) (서울특별시 강남구 역삼동)	원산지: 대한민국 (신성식품(주) (서울특별시 강남구 역삼동))														
품종: 새싹계란	포장: 10개입 (신성식품(주) (서울특별시 강남구 역삼동))														
유통기한: 2013.07.10 ~ 2013.07.17	제조일자: 2013.07.10														

채점 기준표

채점 요소	채점 기준	
	척도	척도별 수행 특성
신문기사 내용 분석	3	신문 기사 속 사건이 발생한 원인 및 가정 과 사회에 미치는 영향을 구체적으로 서술하였다.
	2	신문 기사 속 사건이 발생한 원인 및 가정 과 사회에 미치는 영향을 서술하였다.
	1	신문 기사 속 사건이 발생한 원인 및 가정 과 사회에 미치는 영향에 대한 서술이 다소 미흡하다.
건강과 환경을 고려한 식품 선택 방법 제시	3	건강과 환경을 고려한 식품을 선택하는 방법을 완벽히 서술하였다.
	2	건강과 환경을 고려한 식품을 선택하는 방법을 서술하였다.
	1	건강과 환경을 고려한 식품을 선택하는 방법에 대한 서술이 다소 미흡하다.
평가 결과 활용 방안	온라인 과제 수행 중에는 학생들의 접속 시간과 기록 내용 등이 실시간으로 저장되므로 교사가 다음 원격 수업 시 결과를 화면상으로 함께 공유하여 피드백할 수 있습니다.	
평가 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> 제한 시간과 마감일 기준, 평등한 발표 기회 제공 등을 학생들과 실시간으로 공유하여 공정하게 학생들에게 모든 기회가 돌아가도록 수업을 운영하며, 서로간의 평가 내용을 볼 수 있도록 정보를 공유하여 평가의 공정성과 투명도를 높입니다. 원격 수업 시 서버상의 오류나 인터넷 속도 등의 문제로 평가에 불이익을 받지 않도록 유의합니다. 	

4. 기록

교과 세부능력 및 특기사항 기록(예시)	
	<ul style="list-style-type: none"> · 식생활과 관련된 사회적 문제에 대해 문제의 심각성을 분석하는 능력이 뛰어나고, 자신의 생각을 적극적으로 발표하고, 서술하는 능력이 우수함. · 환경과 건강을 생각하는 바람직한 식품 선택이 우리의 삶에 왜 중요한지 잘 인식하고 있으며, 이를 자신의 생각으로 정리하여 구체적으로 잘 서술함. · 환경친화적 식품 마크를 찾고, 식품 정보 표기의 중요성과 오류를 명확하게 찾아내어 원격 수업 시에 학생들에게 정리하여 설명하고 적극적으로 발표하는 태도를 보임.
학생부 기재 유의사항	<ul style="list-style-type: none"> · 교사의 주관적인 느낌보다는 학생의 과제 수행 정도 및 수업 참여도 등에 대한 평가 기록을 바탕으로 객관적인 사실을 서술해줍니다 · 교육부의 원격 수업 관련 평가 방법 중 '실시간 원격 수업 시 직접 관찰 및 수행 과정 등'을 평가할 수 있도록 명시하였습니다. 따라서, 원격 수업하는 동안 학생들의 발표 내용 및 과제 수행 정도를 매 시간 기록해두면 학생부 기재 시 다양하고 구체적인 내용을 기록해줄 수 있습니다.

평가유형 I (기술가정)

유형별 예시 요약			
교육과정	원격수업	원격수업 평가	기록
[12기가03-03] 개인과 가족의 소비가 사회 및 환경에 미치는 영향을 분석하여 지속 가능한 소비생활을 실천한다.	<원격수업> [1차시] 사회와 환경을 생각하는 소비가 필요한 이유와 지속 가능한 소비생활의 방향을 알아본다. [2차시] 지속 가능한 소비생활 실천방안을 주제별로 소그룹 토론을 진행한다.	[과제1] 지속 가능한 소비생활 실천방안 주제별 소그룹 토론	주제별로 소그룹 토론에서 학생이 발표한 지속 가능한 소비생활에 대한 실천방안 및 실천방안의 실현 가능성, 토론 참여도 등을 교과 세부 능력 및 특기사항에 기록한다.

1. 교육과정

교과/과목	기술·가정 / 가정	영역/단원	Ⅲ. 자원 관리와 자립 5. 세상을 바꾸는 지속 가능한 소비
성취기준 및 평가기준	[12기가03-03] 개인과 가족의 소비가 사회 및 환경에 미치는 영향을 분석하여 지속 가능한 소비생활을 실천한다.	상	개인과 가족의 소비가 사회 및 환경에 미치는 영향을 비판적으로 분석하여, 지속 가능한 소비생활을 계획하고 실천할 수 있다.
		중	개인과 가족의 소비가 사회 및 환경에 미치는 영향을 설명하고 지속 가능한 소비생활 방안을 제안할 수 있다.
		하	개인과 가족의 소비가 사회 및 환경에 미치는 영향과 지속 가능한 소비생활의 중요성을 말할 수 있다.
평가요소	실천방안을 제시하기, 실현 가능성 평가하기, 토론 참여하기		
교과역량	<input checked="" type="checkbox"/> 실천적 문제해결 능력 <input type="checkbox"/> 생활 자립 능력 <input type="checkbox"/> 관계지향 능력 <input type="checkbox"/> 기술적 문제해결 능력 <input type="checkbox"/> 기술 시스템 설계 능력 <input type="checkbox"/> 기술 활용 능력		

2. 수업

원격수업 유형	<input checked="" type="checkbox"/> (수업 유형 I) 실시간 쌍방향 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 III) 과제 수행중심 수업 <input type="checkbox"/> 등교수업	<input checked="" type="checkbox"/> (수업 유형 II) 콘텐츠 활용 중심 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 IV) 기타 원격 수업
학습 목표	<1차시> 개인과 가족의 소비가 사회 및 환경에 미치는 영향을 분석할 수 있다. <2차시> 지속 가능한 소비생활을 실천하는 방안을 제시할 수 있다.	

수업 의도	<p>개인과 가족의 소비가 사회 및 환경에 미치는 영향과 관련된 학습은 등교수업, 실시간 쌍방향 수업, 해당 수업을 녹화한 영상을 활용한 콘텐츠 활용 수업 등 다양한 수업 유형으로 가능합니다. 교실에서 토론 수업, 특히 다양한 주제로 소그룹 토론을 할 때는 그룹마다 돌아보면서 피드백을 주는 것은 가능하지만 한 그룹에 계속 머물면서 학생들의 의견을 모두 듣고 기록하기에는 어려움이 있어 학생들이 제시한 다양한 생각들을 평가하고 기록하는 데 한계가 있습니다. 하지만 Zoom을 이용한 소그룹 토론의 경우에는 그룹별 녹화가 가능하고 녹화 영상을 보면서 평가와 기록이 가능하므로 학생들이 소그룹 토론을 할 때는 그룹마다 잠깐씩 들어가서 학생들의 의견을 들으면서 피드백을 주고 마지막에 전체 피드백을 한 다음 수업이 끝난 후 녹화된 영상을 보면서 학생들의 다양한 의견에 대한 피드백을 기록하여 학생들에게 전달한다거나 생활기록부에 기록해 줄 수 있습니다. [1차시] 사회와 환경을 생각하는 소비가 필요한 이유와 지속 가능한 소비생활의 방향을 알아봅니다. [2차시] 지속 가능한 소비생활 실천방안을 주제별로 소그룹 토론을 진행합니다.</p>		
차시	단계	교수·학습 활동	평가 계획
1차시 (실시간 쌍방향 수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 짧은 영상이나 그림을 통해 학생들이 학습 동기를 유발한다. • 학습 목표를 제시한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 수업에 도움이 되는 학습지를 제공하되 평가하지 않는다.
	전개	<ul style="list-style-type: none"> • 소비가 사회와 환경에 미치는 영향에 관해 지도한다. • 새로운 소비 가치관에 관해 지도한다. • 지속 가능한 소비생활의 방향을 지도한다. 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 형성평가를 한다. • 다음 시간 소그룹 토론에 대해 안내한다. 	
	수업중유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 학생들에게 먼저 학습지를 제공하고 그 학습지와 교과서를 함께 보면서 수업을 진행한다. 1차시 수업의 경우 수업 영상을 녹화해서 학생들에게 제공하는 콘텐츠 활용 수업도 가능하지만 실시간 쌍방향 수업을 하게 되면 수업에 참여하는 학생들의 반응이나 질문 등을 통해 보충 설명이 가능하며, 수업이나 형성평가 후 즉각적인 피드백이 가능하다는 장점이 있다. 차시 예고 시 그룹별 토론 주제, 채점기준표 등을 미리 구체적으로 제시하여 혼란이 없도록 한다. 	
2차시 (실시간 쌍방향 수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 학습 목표를 제시한다. • 주제별로 소그룹을 만들어 같은 주제별로 방에 입장시킨다. 	<p>[수행평가 과제]-평가유형 I</p> <ul style="list-style-type: none"> • 지속 가능한 소비생활 실천방안을 소그룹별로 주제를 나눠 주고 토론을 진행한다.
	전개	<ul style="list-style-type: none"> • 그룹별 주제에 맞는 토론을 진행한다. • 방을 다니며 토론 활동을 돕고 피드백을 제공한다. 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 실천방안을 제시하는 것보다 실천으로 옮기는 것이 중요함을 주지시킨다. 	
	수업중유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 소그룹 토론 시 자신의 주제에 맞는 그룹을 찾아가도록 하며 토론에 참여하지 않고 방관자가 되는 학생이 없도록 그룹을 오가며 토론이 진행되도록 한다. 교사가 모든 그룹을 진행하는데 어려움이 있다고 판단되면 토론을 시작하기 전 그룹별로 토론을 이끌어 갈 진행자를 정하도록 한다. 수업을 정리할 때는 실천방안을 제시하는 것보다 실천하려는 의지를 가지고 실천하는 것이 중요함을 강조한다. 	

3. 평가

원격수업 평가유형	<input checked="" type="checkbox"/> (평가 유형 I) 수업 중 관찰·확인 가능형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 II) 수업 후 관찰·확인 가능형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 III) 수업 후 관찰·확인 불가형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 IV) 수업 중 관찰·확인 불가형				
평가 과제(명)	지속 가능한 소비생활 실천방안 주제별 소그룹 토론				
평가 의도	<p>지속 가능한 삶에 대한 교육이 다방면으로 이루어지고는 있지만 왜 지속 가능한 삶이 필요한지 그리고 어떻게 하면 지속 가능한 삶을 영위할 수 있는지에 대한 전반적인 교육은 미흡하다고 판단합니다. 특히 가족생활에 대해 수업을 하는 가정 교과에서 가족의 소중함과 지속 가능한 삶을 연관을 지어 수업한다면 좀 더 중요하다고 판단하여 필요성을 느낄 수 있을 것이라는 생각으로 수업을 계획하였습니다. 지속 가능한 삶을 좀 더 삶과 가깝게 실천하는 방안을 주제별로 나누어 생각해보고 발표하고 공유한다면 더 좋은 수업이 될 것으로 판단합니다. 그리고 실천방안을 제시하는 것에서 끝나는 것이 아니라 가능하다면 방안 제시와 공유 후 실천사례까지 작성한다면 더 좋은 수업이 될 것이라 판단합니다. 본인이 실천해보면 제시한 방안이 어떤지 느낄 수 있고 또 다른 학생들의 경험도 함께 공유하면 더 좋은 수업이 될 수 있습니다.</p>				
수행평가 과제	평가영역 (교과영역/교과역량)	평가요소	평가방법		
			평가유형	평가주체	평가방식
[과제]-평가 유형 I	자원 관리와 자립/ 실천적 문제해결 능력	실천방안의 제시 실현 가능성 토론 참여도	토론	교사평가	개별수행

05. 세상을 바꾸는 지속 가능한 소비

1학년 ()반 ()번 이름()

1. 사회와 환경을 생각하는 소비가 필요하다.

1) 소비가 미치는 영향

Q. 소비가 미치는 영향은 무엇일까요?

- ① 생산국 노동자의 인권 문제
- ② 자연환경 파괴로 인한 지역 주민들의 위기
- ③ 멸종 위기에 처한 동물의 복지 문제
- ④ 자원 고갈과 환경 오염
- ⑤ 지구 온난화 가속

2) 새로운 소비 가치관의 등장

Q. 지속 가능한 소비란 무엇인가요?

나와 가족의 욕구를 충족하면서 이웃과 사회에 도움이 되고 환경을 지키며, 미래 세대의 소비 생활에 긍정적인 영향을 주는 소비를 말한다.

Q. 지속 가능한 소비가 등장한 이유는 무엇일까요?

개인과 가족의 소비 행동이 사회와 환경에 어떠한 영향을 미칠 것인가를 생각하는 새로운 소비 가치관이 필요하게 됨

2. 지속 가능한 소비생활의 방향을 알아보자

1) 소비 절제와 간소한 삶이란 무엇일까요?

자연을 생각하고 공동체 의식을 가지며 소비생활의 편리함이나 개인적, 이기적 욕구를 조절하고 자신에게 진정으로 필요한 것과 필요하지 않은 것을 구분하여 검소하게 소비하는 것

2) 기부와 나눔

다른 사람을 돕기 위해 대가 없이 기꺼이 주거나 함께 공유하는 것

3) 녹색 소비

환경 오염과 기후 변화 등 환경 문제의 심각성을 인식하여 시작된 소비 행동으로 재화와 용역의 구매, 사용, 처분의 전 단계에서 지속 가능한 소비를 실천하는 것

4) 로컬 소비

지역에서 생산된 제품을 그 지역의 주민이 소비하는 것

5) 공정 무역

거래에 있어 불평등을 해소하고 생산 과정에서 환경을 파괴하지 않는 새로운 형태의 대안 무역

차시 예고) 수행평가 활동 : 그룹을 나누어 '지속 가능한 소비생활을 위한 실천방안'을 주제로 토론을 합니다.

세부 주제는 다음과 같습니다.

주제 1. 음식 소비의 실천

주제 2. 디지털 소비의 실천

주제 3. 의복 소비의 실천

주제 4. 여행 소비의 실천

주제 5. 000 (교과서에 제시된 주제 외에 다른 주제 선택 가능)

* 모둠을 나누는 방법은 번호순, 혹은 원하는 학생 등 다양한 방법

채점 기준표

채점 요소	채점 기준	
	척도	척도별 수행 특성
실천방안의 제시	3	주제를 잘 이해하고 그에 맞는 실천방안을 3가지 이상 제시하였다.
	2	주제를 잘 이해하고 그에 맞는 실천방안을 1~2가지 제시하였다.
	1	주제와 동떨어진 실천방안을 제시하거나 주제에 맞는 실천방안을 제시하지 못하였다.
실현 가능성	3	제시한 실천방안이 현실적이며 실천 가능성이 있다.
	2	제시한 실천방안이 다소 현실적이지 못하여 실천하기에 어려움이 있다.
	1	제시한 실천방안이 현실성이 없다.
토론 참여도	3	토론에 적극적으로 참여하며 말하고 듣는 태도가 우수하다.
	2	토론에 참여하고는 있으나 말하고 듣는 태도가 다소 미흡하다.
	1	토론에 참여하지 않는다.
평가 결과 활용 방안	지속 가능한 소비 교육은 단순히 교과 성취도를 평가하는 데 그치는 것이 아니라 실천으로 이어져 지구 환경과 관련된 우리의 미래까지 생각할 수 있도록 하였습니다. 그러므로 주제별로 실천방안을 이야기하고 그것을 정리하여 다른 주제를 가지고 토론한 학생들도 함께 보면서 제시했던 실천방안들의 장점과 제한점 등을 서로 이야기하고 실천방안을 좀 더 현실성 있게 바꾸어보는 피드백 과정이 되도록 하였습니다. 그리고 실천방안을 생각하여 토론하는 것으로 그치는 것이 아니라 실천방안을 이야기하고 기간을 정해서 그것을 어떻게 실천했는지 기록하고 실천하면서 어려웠던 점이나 더 나은 실천방안을 함께 공유하는 피드백 과정이 포함되면 좋을 것 같습니다.	
평가 유의 사항	원격수업을 진행할 때 먼저 원격 환경으로 인한 평가 불가 상황을 대비하기 위해 평가를 여러 차례 실시하고 개인정보활동 동의를 받도록 합니다. 토론을 수행평가로 구성할 때 수행하는 학생의 모습이 주제를 확인할 수 있도록 화면에 나와야 하며, 토론상황을 영상자료로 저장하도록 합니다.	

4. 기록

교과 세부능력 및 특기사항 기록(예시)	
	<ul style="list-style-type: none"> • 현재의 소비 패턴이 미래에 미칠 영향에 대한 심각성을 개인의 소비 행동이 사회와 환경에 미치는 영향을 잘 파악하고 지속 가능한 소비를 실천하는 방안을 적극적으로 제시함. • '식생활에서 지속 가능한 소비를 하기 위한 실천방안'이라는 주제를 정확하게 파악하고 토론에 참여하였으며 특히, 교과서에 있는 음식 소비와 관련된 내용을 확장하여 식재료를 생산하고 음식 소비 후 처리하는 과정까지 순서대로 체계적인 실천방안을 제시함. • 발표 시에는 자신의 경험과 실천하고 난 뒤 변화될 모습을 함께 발표하여 듣는 사람의 흥미를 유발하며 이해도를 높이기 위한 노력을 하였으며, 다른 사람의 의견을 들을 때는 고개를 끄덕이는 반응을 하며 경청하는 자세를 보이는 등 토론에 성실하고 적극적으로 참여함.
학생부 기재 유의사항	실시간 쌍방향 수업 시 교사가 관찰할 수 있었던 학생들의 태도나 수업 참여도 또는 수행 주제를 확인할 수 있는 수행평가 내용을 학생부에 기록합니다.

평가유형 Ⅲ(기술가정)


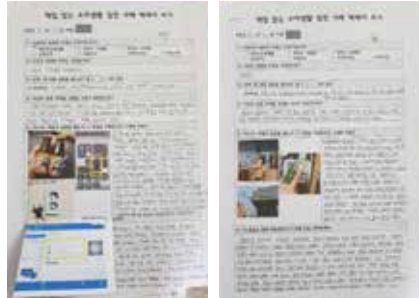
유형별 예시 요약			
교육과정	원격+등교수업	등교수업 평가	기록
[12가정-02-01] 소비 시장의 동향과 소비자 구매 행동을 비판적으로 분석하여 책임 있는 소비 생활 방안을 탐색하고 실천한다.	<p><원격수업> [1차시] 소비자의 권리, 책임을 이해한 후 책임있는 소비 실천 방법 조사하기</p> <p><등교수업> [2-3차시] 책임있는 소비 실천 방법 조사(원격 수업 과제물) 내용으로 자료 제작하고 발표하기</p> <p><원격수업> [4차시] 학생들의 발표내용 정리하고 '과제2'에 대하여 안내하기</p> <p><등교수업> [5차시] 한달 후 자신이 실천한 책임있는 소비 방법 에세이 작성하기</p>	<p>[과제1] 모둠별 책임있는 소비 생활 실천 방법'에 대한 조사 내용을 포스터 형식으로 제작하여 발표하기</p> <p>[과제2] 발표활동을 알아본 책임있는 소비 행동을 직접 일상생활에서 실천한 후 에세이 작성하기</p>	우리나라의 건전한 소비문화 형성을 위해 진행한 프로젝트 수업을 수행하면서 소비 행동이 사회에 미치는 영향에 대해 고민해보고, 발표 활동으로 알게된 '탄소발자국' 웹사이트에 가입하여 5주 동안 뺄임없이 난방기 끄기, 분리 배출하기, 양치컵 쓰기, 대중교통 이용하기 등을 실천하면서 기록장을 작성한 결과 온실가스 145.92kg을 감축함. 주간 일기장에 소감문도 꾸준히 남기며 자신의 행동을 반성하고 더 발전하기 위해 노력하는 책임있는 모습에 매우 감동함.

1. 교육과정

교과/과목	기술·가정/가정과학	영역/단원	자원 관리와 생활문화/ III. 1-3. 책임 있는 소비 생활
성취기준 및 평가기준	[12가정-02-01] 소비 시장의 동향과 소비자 구매 행동을 비판적으로 분석하여 책임 있는 소비생활 방안을 탐색하고 실천한다.	상	소비문화의 변화와 소비자의 구매 행동의 영향력을 설명하고, 책임 있는 소비 생활 실천 방법을 조사하여 발표한 후 이를 적극적으로 실천할 수 있다.
		중	소비문화의 변화와 소비자의 구매 행동의 영향력을 설명하고, 책임 있는 소비 생활 실천 방법을 조사할 수 있다.
		하	소비문화의 변화와 소비자의 구매 행동의 영향력을 설명할 수 있다.
평가요소	<ul style="list-style-type: none"> • 소비문화의 변화와 소비자 구매 행동의 영향력 설명하기 • 책임 있는 소비 생활 실천 방법 조사하여 발표하기 • 일상생활에서 책임 있는 소비 생활 실천하기 		
교과역량	<input checked="" type="checkbox"/> 실천적문제해결능력	<input checked="" type="checkbox"/> 생활자립능력	<input checked="" type="checkbox"/> 관계형성능력

2. 수업


원격수업 유형	<input type="checkbox"/> (수업 유형 I) 실시간 쌍방향 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 II) 콘텐츠 활용 중심 수업 <input checked="" type="checkbox"/> (수업 유형 III) 과제 수행중심 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 IV) 기타 원격 수업 <input checked="" type="checkbox"/> 등교수업								
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 소비문화의 변화와 소비자 구매 행동의 영향력을 설명할 수 있다. • 책임 있는 소비 생활 실천 방법을 조사하여 발표할 수 있다. • 일상생활에서 책임 있는 소비 생활을 실천할 수 있다. 								
수업 의도	<p>책임 있는 소비 생활 단원의 학습 목표는 소비자의 권리와 책임을 인지하여 소비자로서 소비 행동이 사회에 미치는 영향을 고민해볼 수 있는 기회를 제공하고, 나아가 책임 있는 소비 생활을 지속적으로 실천할 수 있는 태도를 기르는데 있습니다. 따라서 원격 수업에서 소비자의 권리와 책임, 소비 행동이 사회에 미치는 영향에 대한 내용을 다루고, 등교 수업에서 조사 및 발표, 직접 실천한 경험에 대한 에세이 쓰기 등 다양한 학생 활동 중심 수업을 구성하여 평가와 연계하고자 합니다.</p> <p>[1차시] 원격 수업: 소비자의 권리와 책임, 책임 있는 소비 실천 방법을 알아봅니다. [2차시~3차시] 등교 수업: 모둠 활동을 중심으로 책임 있는 소비 실천 방법에 대한 발표자료 제작 및 발표 활동을 합니다. [4차시] 원격 수업: 모둠활동에 대한 정리 및 피드백을 합니다. [5차시] 등교 수업: 한 달 후 책임 있는 소비 실천 사례에 대한 개별 에세이 쓰기 활동을 합니다.</p>								
차시	단계	교수·학습 활동	평가 계획						
1차시 (과제 수행 중심 수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 소비자와 관련된 다양한 표현을 퀴즈 형식으로 제시하여 소비자가 소비문화를 주도할 수 있음을 인지시킨다. 	<p>[원격수업 과제물]</p> <ul style="list-style-type: none"> • ‘책임 있는 소비 실천방법’ 중 자신이 맡은 부분 내용을 조사하여 교사 메일로 전송한다. 						
	전개	<ul style="list-style-type: none"> • 소비자의 8대 권리와 책임 5가지, 책임 있는 소비 실천 유형 7지를 소개하고 소비자의 권리 주장뿐 아니라 소비자로서 책임과 실천이 중요함을 연결하여 감성을 자극한다. • 소비 실천 방법 7가지 주제 중 자신이 맡은 주제 조사해오도록 설명한다. <table border="1" data-bbox="454 1251 725 1358"> <tr> <td>로하스</td> <td>공정무역</td> </tr> <tr> <td>벼룩시장</td> <td>녹색생활</td> </tr> <tr> <td>로컬푸드</td> <td>사회적기업</td> </tr> </table>		로하스	공정무역	벼룩시장	녹색생활	로컬푸드	사회적기업
	로하스	공정무역							
	벼룩시장	녹색생활							
로컬푸드	사회적기업								
정리	<ul style="list-style-type: none"> • 차시 예고 및 과제 양식을 제시한다. 								
수업 중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 원격수업과 등교수업의 자연스러운 연계를 위한 스토리텔링이 이루어져야합니다. • ‘책임 있는 소비 실천’ 주제에 따라 모둠을 나누어 조사 과제가 부여되므로 영상의 마지막 장은 자신이 속한 모둠과 주제를 정확히 공지해야 합니다. • 개별 조사활동 양식을 제공하여 조사 내용의 양을 조정하고, 내용의 정확성을 높이도록 합니다. • 수행평가 기준을 원격수업 시 정확히 인지할 수 있도록 사전에 공지합니다. • 등교 수업 전까지 원격수업 과제물 제출 여부와 조사 내용을 확인하여 반드시 피드백을 합니다. 								

2차시~3차시 (등교수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 모둠별로 나눈 책임 있는 소비 실천 방법의 종류에 대해 질문한다. 	<p>[수행평가 과제1]-평가유형III</p> <ul style="list-style-type: none"> • 모둠별 '책임있는 소비 생활 실천 방법'에 대한 조사 내용을 포스터 형식으로 발표하는 활동이다. 
	전개	<ul style="list-style-type: none"> • [수행평가 과제1]에 활동에 대해 안내한다. • 모둠 확인 후 모둠원들은 자신이 조사 해온 책임있는 소비 생활 실천 방법(원격 수업 과제물)을 이야기하며 내용을 공유하고 정리한다. • 모둠별로 포즐형 포스터를 디자인 (모둠원 각자 8절지를 꾸며 결합하는 방식)하고 발표 자료를 제작 한다. • 모둠 발표를 진행하며 학생들은 학습 활동지에 내용을 적고, 궁금한 내용을 질문한다. 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 모둠 발표 내용 중 자신이 실천할 것을 한 줄로 된 실천 약속 작성한다. 	
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 모둠활동 시 가장 먼저 원격수업 과제를 수행하지 않은 학생이 있는 모둠을 찾아 평가기준을 설명하고 그 다음 활동에 적극 참여하여 수행할 수 있도록 지도합니다. • 모둠 활동 시 역할 수행이 균형 있게 이루어지고 있는지 관찰하며 순회 지도합니다. 	
4차시 (원격수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 수업한 모든 반의 발표 자료를 게시하여 공유한다. 	
	전개	<ul style="list-style-type: none"> • 학생들이 행동으로 옮길 수 있도록 일상생활에서 쉽게 실천할 수 있는 여러 사례를 발표 내용과 연결하여 제시함으로써 실천력을 자극한다. 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • [수행평가 과제2]에 대한 수행평가를 안내한다. 	
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • [수행평가 과제2]의 경우 수행평가 특성 상 충분히 실천할 수 있는 기간을 확보해 줍니다. 	
한 달 후 5차시 (등교수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 에세이 작성 주의사항을 안내한다. 	<p>[수행평가 과제2]-평가유형III</p> <ul style="list-style-type: none"> • 일상생활 속에서 발표 활동에서 배운 책임 있는 소비 행동을 직접 실천한 후 에세이를 작성하여 제출하는 활동이다. 
	전개	<ul style="list-style-type: none"> • 한 달 동안 자신이 실천한 책임 있는 소비 행동을 에세이로 작성한다. 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 1~5차시 수업 활동을 정리한다. 	
	수업중 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 에세이 작성 양식을 제공하여 활동의 정확성을 높이도록 합니다. • 수행평가 기준은 원격수업 운영 시 사전에 공지합니다. • 자신이 수행했음을 증명하는 객관적인 자료를 첨부하도록 합니다. 	


3. 평가

원격수업 평가유형	<input type="checkbox"/> (평가 유형 I) 수업 중 관찰·확인 가능형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 II) 수업 후 관찰·확인 가능형 <input checked="" type="checkbox"/> (평가 유형 III) 수업 후 관찰·확인 불가형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 IV) 수업 중 관찰·확인 불가형				
평가 과제(명)	책임 있는 소비생활 실천 프로젝트				
평가 의도	<p>우리나라의 건전한 소비문화 형성을 위한 실천력 함양을 위한 5차시 분량의 프로젝트 수업을 운영하면서 2가지 과제로 평가합니다.</p> <p>[과제1] '책임있는 소비 생활 포스터 퍼즐 제작하기'에서 모둠별 주제에 따른 조사 내용과 발표 자료 제작 완성도를 평가하고, 그 과정에 참여한 기여도와 경청 태도를 평가함으로써 교과 역량인 '실천적문제해결능력, 관계형성능력'을 향상시키고자 합니다.</p> <p>[과제2] '책임있는 소비 생활 실천 사례 에세이 쓰기'는 <과제1>을 통해 알게 된 실천 방법을 일상생활에서 직접 실천한 후 그 과정을 에세이 형태로 작성하는 활동으로 주제의 타당성, 실천의 지속성, 에세이 구성과 완성도를 평가함으로써 '실천적문제해결능력, 생활자립능력'을 향상시키고자 합니다.</p>				
수행평가 과제	평가영역 (교과영역/교과역량)	평가요소	평가방법		
			평가유형	평가주체	평가방식
과제1-평가유형III	자원관리와 생활문화/ 실천적문제해결능력, 관계형성능력	<ul style="list-style-type: none"> • 소비문화의 변화와 소비자 구매 행동의 영향력 설명하기 • 책임 있는 소비 생활 실천 방법 조사하여 발표하기 	프로젝트/ 조사·발표	교사/ 자기평가	개별 수행/ 조별 수행
과제2-평가유형III	자원관리와 생활문화/ 실천적문제해결능력, 생활자립능력	<ul style="list-style-type: none"> • 일상생활에서 책임 있는 소비 생활 실천하기 	프로젝트/ 서술·논술	교사	개별 수행

④ 채점 기준표(과제1)

채점 요소	채점 기준	
	척도	척도별 수행 특성
활동 기여도	5	주제 조사활동, 발표 자료 제작과 발표 시 역할을 맡아 적극적으로 기여함.
	4	주제 조사활동, 발표 자료 제작과 발표 중에 두 가지 활동만 참여함.
	3	주제 조사활동, 발표 자료 제작과 발표 중에 한 가지 활동만 참여함.
	2	주제 조사활동, 발표 자료 제작과 발표 활동에 소극적으로 참여함.
	1	모듬활동의 전 과정에서 역할을 수행하지 않음.
포스터 완성도 ① 주제의 정의 ② 주제의 실천방법 ③ 제한시간 안에 완성	4	포스터를 3가지 조건을 모두 충족시켜 내용을 효과적으로 전달하도록 제작함.
	3	포스터를 2가지 조건을 충족시켜 완성함.
	2	포스터를 1가지 조건을 충족시켜 완성함.
	1	포스터를 미완성하였거나 미제출함.
경청태도	5	모듬별 발표 내용을 적극적으로 경청하면서 활동지의 모든 내용을 충실히 작성함.
	4	모듬별 발표 내용을 경청하면서 활동지의 작성 내용 중 1~2개 부분이 미흡함.
	3	모듬별 발표 내용을 경청하면서 활동지의 작성 내용 중 3~4개 부분이 미흡함.
	2	모듬별 발표 내용을 경청하면서 활동지의 작성 내용 중 5개 부분 이상이 미흡함.
	1	모듬별 발표 내용을 활동지에 작성하지 않음. (활동지 미제출한 경우 포함)
평가 결과 활용 방안	<p>수업한 모든 학급의 발표 자료를 원격 수업에 게시(또는 교내 전시)하여 모든 학생들과 공유함으로써 더 많은 실천 방법을 접할 수 있는 기회를 제공하고, 산출물에 대한 성취감을 갖게 하며 다른 학급의 창의적인 활동 자료를 통해 다음 활동의 자극이 되도록 합니다.</p> 	
평가 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 개별 조사활동 양식을 제공하여 조사 내용의 양을 조정하고, 내용의 정확성을 높이도록 합니다. • 등교 수업 전까지 원격수업 과제물 제출 여부와 조사 내용을 확인하여 피드백 하여 등교 수업 시 모듬 활동의 질을 높이도록 합니다. 	

📌 채점 기준표(과제2)

채점 요소	채점 기준	
	척도	척도별 수행 특성
주제의 타당성	3	책임있는 소비생활에 적절한 실천 주제를 선정하여 수행함.
	2	책임있는 소비생활과 관련이 적은 주제를 선정하여 수행함.
	1	이름만 적어서 제출하거나 미제출함.
실천의 지속성	3	선정한 실천 주제를 2회(또는 2일) 이상 지속적으로 실천함.
	2	선정한 실천 주제를 1회(또는 1일) 실천함.
	1	이름만 적어서 제출하거나 미제출함.
에세이 구성요소 ① 주제 선정 이유 ② 실천 과정 ③ 느낀점이나 깨달음	5	에세이에 제시하는 필수 구성 요소 3가지를 모두 포함하여 작성함.
	4	에세이에 제시하는 필수 구성 요소 3가지 중 2가지가 포함됨.
	3	에세이에 제시하는 필수 구성 요소 3가지 중 1가지가 포함됨.
	2	에세이를 작성하였으나 필수 구성 요소가 모두 포함되어 있지 않음.
	1	이름만 적어서 제출하거나 미제출함.
에세이 완성도	5	에세이에 제시하는 필수 구성 요소 3가지(주제 선정 이유, 실천 과정, 느낀점이나 깨달음)의 분량을 정확히 준수함.
	4	에세이에 제시하는 필수 구성 요소 2가지의 분량을 준수함.
	3	에세이에 제시하는 필수 구성 요소 1가지의 분량을 준수함.
	2	에세이를 작성하였으나 필수 구성 요소의 분량을 모두 준수하지 않음.
	1	이름만 적어서 제출하거나 미제출함.
평가 결과 활용 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 에세이 작성 후 발표 기회를 제공하여 성취감을 높이고, 다른 학생들에게도 정보를 제공해 줍니다. • 개인별로 실천하는 에세이 활동뿐만 아니라 학급별로 공정 무역 캠페인, 베틀시장 등과 같은 활동을 기획하여 운영하는 수업 활동을 통해 협업의 중요성을 깨닫게 합니다. 	
평가 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 에세이 양식과 평가기준안을 미리 공지하여 채점기준을 숙지하도록 합니다. • 수업 활동 이후에 실천한 것으로 작성하도록 공지합니다. • 자신이 실천했음을 증빙하는 객관적인 자료를 반드시 첨부하도록 합니다. 	

4. 기록

교과 세부능력 및 특기사항 기록(예시)

우리나라의 건전한 소비문화 형성을 위해 진행한 프로젝트 수업을 수행하면서 소비 행동이 사회에 미치는 영향에 대해 고민해보고, 발표 활동으로 알게 된 '탄소발자국' 웹사이트에 가입하여 5주 동안 빠짐없이 난방기 끄기, 분리 배출하기, 양치컵쓰기, 대중교통 이용하기 등을 실천하면서 기록장을 작성한 결과 온실가스 145.92kg을 감축함. 주간 일기장에 소감문도 꾸준히 남기며 자신의 행동을 반성하고 더 발전하기 위해 노력하는 책임있는 모습에 매우 감동함.

학생부 기재 유의사항	교사의 관찰 및 객관적인 자료를 토대로 학생이 활동을 통해 발전적으로 변화된 모습을 중심으로 서술합니다.
------------------------	--

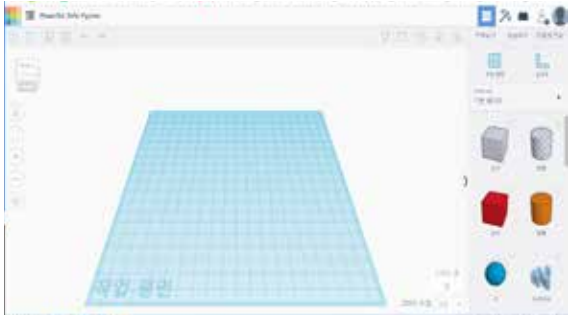
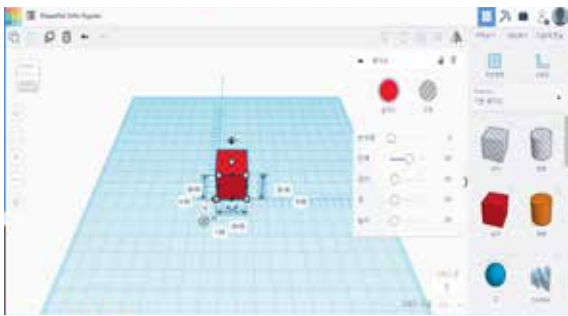
평가유형 Ⅲ(기술가정)

유형별 예시 요약			
교육과정	원격+등교수업	등교수업 평가	기록
<p>[12기가04-02] 첨단 제조 기술이 산업의 발달과 우리 생활에 미치는 영향과 미래에 활용 가능한 기술의 분야에 대하여 예측하고 전망한다.</p> <p>[12기가05-04] 기술 혁신을 위한 창의 공학 설계를 이해하고, 제품을 구상하고 설계한다.</p>	<p><원격수업> [1차시] 틸터캐드 조작 방법 설명 및 도장 설계 연습 과제 제시</p> <p><등교수업> [2차시] 수행평가 관련 평가표 안내 및 나만의 도장 설계 수행 평가 실시</p>	[과제1] 나만의 도장 설계	과제중심수업을 통해 도장을 설계한 다음 등교수업에서 나만의 도장을 설계하는 수행 평가를 실시하고 평가한 다음 교과 세부능력 및 특기사항에 기록한다.

1. 교육과정

교과/과목	기술·가정 / 기술	영역/단원	첨단 제조 기술, 기술 혁신	
성취기준 및 평가기준	<p>[12기가04-02] 첨단 제조 기술이 산업의 발달과 우리 생활에 미치는 영향과 미래에 활용 가능한 기술의 분야에 대하여 예측하고 전망한다.</p> <p>[12기가05-04] 기술 혁신을 위한 창의 공학 설계를 이해하고, 제품을 구상하고 설계한다.</p>	상	기술 혁신과 창의 공학 설계의 관계를 이해하고, 제품을 구상하여 설계할 수 있다. 첨단 제조 기술의 사례를 조사하고, 산업과 생활에 미치는 영향을 다양한 관점에서 분석하여, 미래에 활용 가능한 기술의 분야에 대하여 전망할 수 있다.	
		중	기술 혁신을 위한 창의 공학 설계의 필요성을 이해하고, 제품을 구상할 수 있다. 첨단 제조 기술의 영향을 조사하여, 미래에 활용 가능한 기술 분야에 대해 설명할 수 있다.	
		하	기술 혁신을 위한 창의 공학 설계의 필요성을 말할 수 있다. 첨단 제조 기술과 관련된 기술 분야를 말할 수 있다.	
평가요소	창의 공학 설계 이해를 바탕으로 도장 설계하기			
교과역량	<input checked="" type="checkbox"/> 실천적 문제해결 능력 <input type="checkbox"/> 기술적 문제해결 능력	<input type="checkbox"/> 생활 자립 능력 <input type="checkbox"/> 기술 시스템 설계 능력	<input type="checkbox"/> 관계지향 능력 <input checked="" type="checkbox"/> 기술 활용 능력	

2. 수업

원격수업 유형	<input type="checkbox"/> (수업 유형 I) 실시간 쌍방향 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 II) 콘텐츠 활용 중심 수업 <input checked="" type="checkbox"/> (수업 유형 III) 과제 수행중심 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 IV) 기타 원격 수업 <input checked="" type="checkbox"/> 등교수업		
학습 목표	주어진 조건에 맞는 나만의 도장을 설계 할 수 있다.		
수업 의도	<p>4차 산업 혁명의 핵심 기술 중 하나인 3D 프린팅과 관련하여 직접 3D프린팅 및 제작이 가능한 STL 설계 파일의 작성 방법을 익히고 나만의 도장을 설계하면서 학생들의 흥미를 유발하고 창의력을 키우기 위하여 수업을 설계하였습니다. 또한 특별한 프로그램 설치 없이 크롬 브라우저를 설치만 하면 사용할 수 있어 원격 수업 활용에 적합합니다.</p> <p>[1차시] 틴커캐드의 활용 방법을 익히고 2차시 수행평가를 준비할 수 있는 과제를 수행합니다. [2차시] 수행평가 채점표를 확인 후 1차시에서 연습한 내용을 토대로 평가를 진행합니다.</p>		
차시	단계	교수·학습 활동	평가 계획
1차시 (과제 수행중심)	도입	<ul style="list-style-type: none"> 4차 산업 혁명의 핵심 기술 중 하나인 3D 프린터를 소개하고 3D 설계된 예시를 보여주며 학생들의 동기유발 및 흥미를 유발한다. 학습 목표를 제시한다. 	<p>[원격수업 과제물]</p> <ul style="list-style-type: none"> 온라인 클래스 과제 카테고리를 활용하여 학생이 작성한 파일 STL 설계 파일 및 캡처 파일을 제출하고 이를 토대로 확인 후 개별 피드백을 실시함.
	전개	<p>1. 틴커캐드를 소개하고 조작 방법을 시연한다. 가. 크롬에서 https://www.tinkercad.com/ 접속</p>  <p>나. 눈금자의 좌표 및 치수 입력 기능을 활용하여야 정확한 설계가 가능합니다.</p> 	

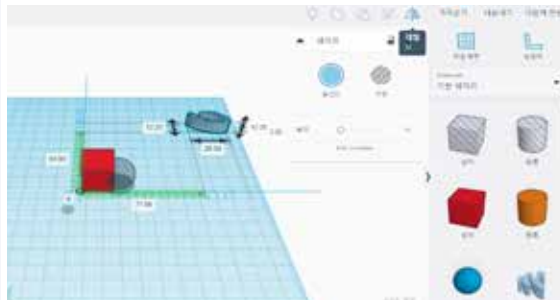
다. 원하는 부분 제거 방법

- 삭제하고자 하는 부분을 원래 물체와 겹친 후 삭제하는 물체를 구멍 표시하고 원래 물체와 복수 선택(Shift+마우스 왼쪽 버튼) 및 그룹화(Ctrl+G)하면 구멍 표시한 부분이 제거됩니다.



라. 물체 대칭(반전)하는 방법


- 대칭 할 물체를 선택하고 M키를 누른 후 대칭하고자 하는 방향의 화살표를 클릭하면 대칭(반전)된 상태로 변경이 됩니다.



마. 그룹화 이후 여러 색으로 표현하기

- 솔리드 클릭 후 아래 여러 색의 체크 박스를 누릅니다.

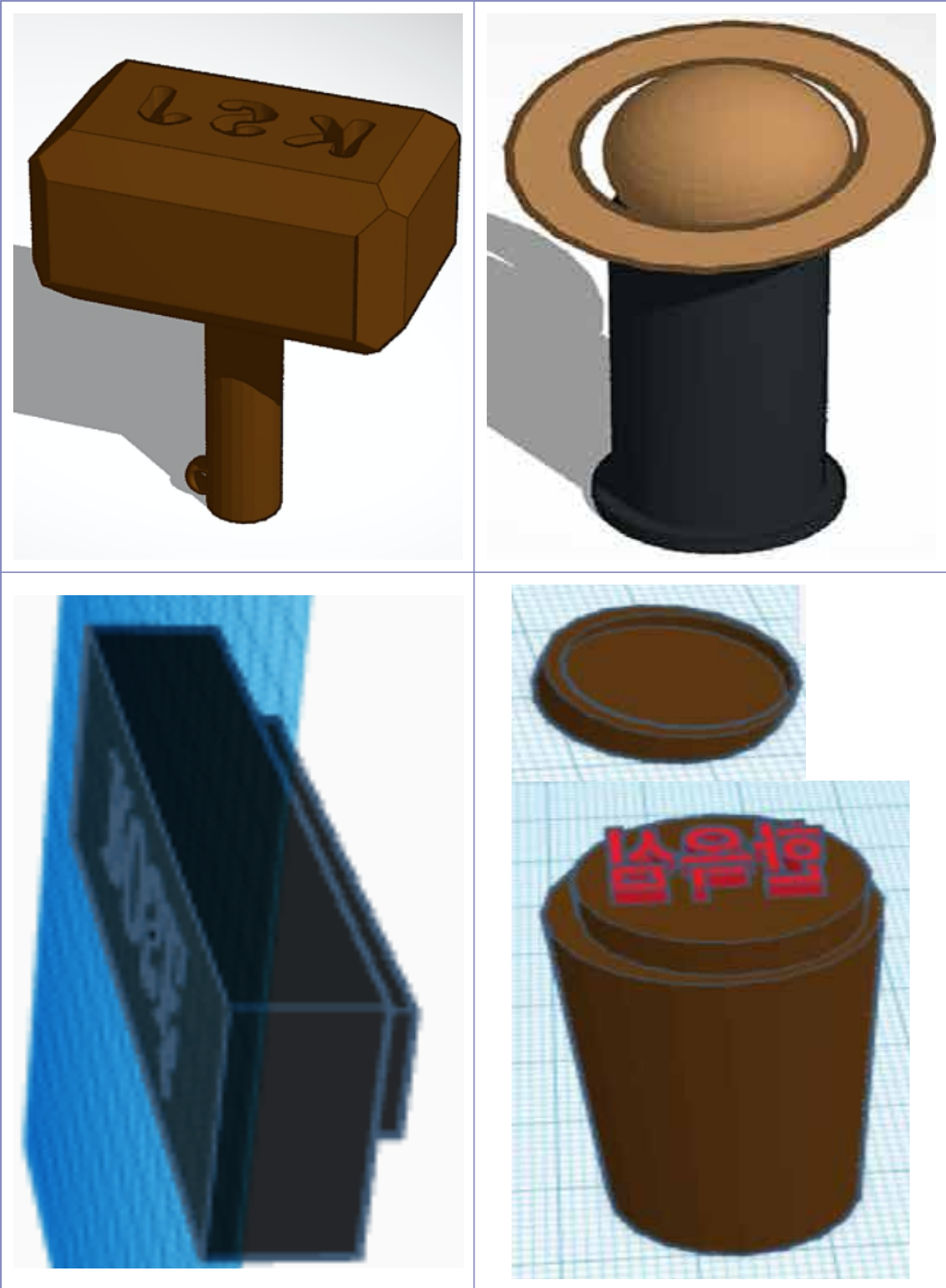


		2. 과제를 제시한다. (씹커카드를 활용하여 제시된 규격과 동일한 도장 설계 후 설계 파일 제출하기)													
	정리	• 본시 학습을 정리하고 다음 차시(수행 평가)에 필요한 내용을 예고한다.													
	수업중 유의 사항	<p>1. 구글 크롬을 사용해야 틴커캐드의 기능을 100% 사용합니다. 2. 내보내기에서 STL 파일을 선택하면 STL 파일로 제작합니다. 3. 제한 시간 내에 완성하지 못한 학생은 추가 시간을 주어 제출합니다.</p>  <p>- 캡처 파일 제출 시 윈도우 키+ 프린트 스크린 키를 누르면 현재 화면이 문서-사진-스크린샷 폴더에 파일로 저장이 됩니다.</p>													
2차시 (등교 수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 학습 목표를 제시한다. • 전시 학습을 확인하며 학생이 제출한 과제 중 모범 사례를 소개한다. 													
	전개	<p>1. 수행평가 방법 및 평가표를 안내한다. 2. 수행평가 과제를 제시한다. * 제한 시간(40분) 안에 제시된 규격을 적용한 도장을 설계 후 STL 파일로 제출 *</p> <table border="1" data-bbox="439 1188 1002 1381"> <thead> <tr> <th>명칭</th> <th>규격(mm)</th> <th>비고</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>몸통</td> <td>높이(100mm 내)</td> <td>몸통 꾸미기 요소를 제외한 크기</td> </tr> <tr> <td>이름면</td> <td>50*50 내</td> <td>모양 제약 없음</td> </tr> <tr> <td>뒷개</td> <td>이름면의 규격과 호환</td> <td>이름면 모양에 따름</td> </tr> </tbody> </table>	명칭	규격(mm)	비고	몸통	높이(100mm 내)	몸통 꾸미기 요소를 제외한 크기	이름면	50*50 내	모양 제약 없음	뒷개	이름면의 규격과 호환	이름면 모양에 따름	<p>[수행평가 과제1]-평가유형 Ⅲ</p> <ul style="list-style-type: none"> • 학생이 작성한 설계 파일을 제출하는 방법을 안내한다. (교사 메일 또는 온라인 클래스 과제 제출 카테고리)
	명칭	규격(mm)	비고												
	몸통	높이(100mm 내)	몸통 꾸미기 요소를 제외한 크기												
이름면	50*50 내	모양 제약 없음													
뒷개	이름면의 규격과 호환	이름면 모양에 따름													
정리	본시 학습을 정리하고 차시 수업 내용을 안내한다.														
수업중 유의 사항	제한 시간 내에 수행 할 수 있도록 1차시 수업 및 과제에서 충분히 연습이 될 수 있어야 합니다. 평가표를 명확히 안내하여 학생들이 불이익을 받지 않도록 하여야 합니다.														

3. 평가

원격수업 평가유형	<input type="checkbox"/> (평가 유형 I) 수업 중 관찰·확인 가능형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 II) 수업 후 관찰·확인 가능형 <input checked="" type="checkbox"/> (평가 유형 III) 수업 후 관찰·확인 불가형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 IV) 수업 중 관찰·확인 불가형				
평가 과제(명)	3D 설계 프로그램(틴커카드)를 활용하여 주어진 조건에 맞는 나만의 도장 설계하기				
평가 의도	기술 혁신을 위한 창의 공학 설계 능력을 키우고 주어진 조건 속에서 자신의 창의성을 발휘하며 기술적 문제해결 능력을 기르기 위함.				
수행평가 과제	평가영역 (교과영역/교과역량)	평가요소	평가방법		
			평가유형	평가주체	평가방식
[과제1]-평가유형 III	실천전 문제해결 능력 기술 활용 능력	창의 공학 설계 이해를 바탕으로 도장 설계하기	실습	교사평가	개별실습

평가 과제 예시



채점 기준표

채점 요소	채점 기준	
	척도	척도별 수행 특성
규격	3	몸통, 이름면, 덮개 3가지 모두 제시된 규격에 맞게 설계하였다.
	2	몸통, 이름면, 덮개 중 2가지를 제시된 규격에 맞게 설계하였다.
	1	몸통, 이름면, 덮개를 중 한 가지를 제시된 규격에 맞게 설계하였다.
심미성	3	몸통, 이름면, 덮개 3가지 모두 여러 가지 색으로 표현하고 꾸미기를 하였다.
	2	몸통, 이름면, 덮개 중 2가지를 여러 가지 색으로 표현하고 꾸미기 위한 시도를 하였다.
	1	몸통, 이름면, 덮개 중 1가지를 여러 가지 색으로 표현하고 꾸미기 위한 시도를 하였다.
기능성	3	이름이 좌우 반전되었고 손잡이를 설계하여 결과물의 활용도가 높다
	2	이름이 좌우 반전되었지만 손잡이의 설계가 미흡하다.(또는 그 반대의 경우)
	1	이름이 좌우 반전되어있지 않고, 손잡이의 설계가 누락되어 기능을 제대로 발휘할 수 없다.
평가 결과 활용 방안	<p>나만의 도장 제작 활용(STL 설계 파일을 활용하여 3D 프린터로 출력) 평가 결과의 근거 자료 활용(평가에 대한 학생의 이의제기 등에 대비한 근거 자료로 활용할 수 있습니다.) 3. 학생 활동 피드백 자료 활용(개별 수행에 대한 장, 단점에 대한 피드백에 활용할 수 있으며 모범 사례는 타학생 평가 안내 시 예시 자료로 활용할 수 있습니다.)</p>	
평가 유의 사항	<p>1. 수행평가 평가 기준을 충족시키기 위한 기능(눈금자, 제거, 대칭, 색 지정 등)을 1차시에 충분히 설명 및 조작법 시연을 하고 이를 적용할 수 있는 과제를 제시하여 학생들이 수행평가를 준비할 수 있도록 합니다. 2. 제출된 STL 파일을 토대로 규격(치수) 확인 시 눈금자 기능을 활용하여야 하며 그리드 스냅 단위를 1.0mm로 통일하여 실습 및 평가하도록 합니다.</p>	

4. 기록

교과 세부능력 및 특기사항 기록(예시)

3D 설계 프로그램(팅커캐드)을 활용하여 원하는 수치의 도장을 설계할 수 있으며, 기존의 모양과는 다른 독창적인 도장을 설계하여 자신의 창의성을 뽐냄. 나만의 도장을 설계하며 여러 가지 색을 사용하고 꾸미는 요소를 추가하여 심미적 역량을 키웠으며, 도장 덮개 제작에 신경을 쓰면 기능성까지 겸비한 설계 능력을 갖춘 것으로 기대됨. 3D 설계 프로그램(팅커캐드)를 통해 자신의 생각을 구체화하여 이를 설계 하는 것에서 두각을 나타내어 다른 학생의 모범이 됨.

학생부 기재 유의사항	실시간 쌍방향 수업 시 교사가 관찰할 수 있었던 학생들의 태도나 수업 참여도 또는 수행 주체를 확인할 수 있는 수행평가 내용을 학생부에 기록할 수 있습니다.
-------------	---

평가유형Ⅳ(사물인터넷서비스기획)

유형별 예시 요약			
교육과정	원격+등교수업	등교수업 평가	기록
[사물01-02] 다양한 연산자를 활용하여 프로그램을 작성한다.	<원격수업> [1~12차시] •아두이노 기초 이론 알아보기 • 전자회로를 이해하기	[과제1] 사물인터넷서비스 시제품 개발 프로젝트	졸음운전과 운전자의 주시태만으로 인한 교통사고를 줄이기 위한 장치를 '스마트 횡단보도·졸음운전 방지 전광판'이라는 제목으로 프로젝트 개발함.
[사물01-03] 기본 자료형과 사용자 정의 자료형을 활용하여 프로그램을 작성한다.	• 저항특징 알아보기 • 기본 부품을 활용해 예제 실습하기		
[사물01-05] 순차, 선택, 반복 구조를 활용하여 프로그램을 작성한다.	• 생활 속에 사용되고 있는 센서들을 찾아 실습하기 • 킷캐드 클래스룸을 활용해 가상공간에서 실습하기		
[사물01-06] 중첩 제어 구조를 활용하여 프로그램을 작성한다.	• 다양한 아두이노 부품들을 활용해 프로그램 구조를 이해하고 작성하기		
[사물02-03] 문제 해결을 위한 피지컬 컴퓨팅 시스템을 설계하고 구성한다.	<등교수업> [13~16차시] • 킷캐드에서 배운 내용을 실제 아두이노 키트에 활용해보기 • 서브모터 활용하기		

1. 교육과정

교과/과목	사물인터넷서비스기획	영역/단원	프로그래밍, 컴퓨팅시스템
성취기준 및 평가기준	[사물02-03] 문제 해결을 위한 피지컬 컴퓨팅 시스템을 설계하고 구성한다.	상	다양한 학문 분야의 복잡한 문제 해결을 위해 피지컬 컴퓨팅 시스템을 설계 및 구성하고 효율을 분석할 수 있다.
		중	다양한 학문 분야의 복잡한 문제 해결을 위해 피지컬 컴퓨팅 시스템을 설계하고 구성할 수 있다.
		하	간단한 문제 해결을 위해 피지컬 컴퓨팅 시스템을 설계하고 구성할 수 있다.
평가요소	아두이노 부품들을 활용하여 제품 개발하고 발표하기		
교과역량	<input checked="" type="checkbox"/> 창의력과 문제해결 <input type="checkbox"/> 협력적 문제해결력 <input type="checkbox"/> 컴퓨팅 사고력		

2. 수업

원격수업 유형	<input checked="" type="checkbox"/> (수업 유형 I) 실시간 쌍방향 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 II) 콘텐츠 활용 중심 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 III) 과제 수행중심 수업 <input type="checkbox"/> (수업 유형 IV) 기타 원격 수업 <input checked="" type="checkbox"/> 등교수업		
학습 목표	피지컬 컴퓨팅 시스템을 설계 및 구현할 수 있다.		
수업 의도	<ul style="list-style-type: none"> • 틴커카드 클래스룸을 원격수업의 도구로 선택한 이유는 학생들의 활동 내역을 교사가 바로 확인이 가능하고 교사가 수정한 사항을 학생들도 확인하기가 용이하기 때문입니다. 또, 실시간 쌍방향 프로그램의 공유 기능을 활용하면 본인의 활동 내역을 다른 사람과 공유하면서도 설명 기능이 가능하여 등교수업 시와 같은 효과를 가질 수 있습니다. • 등교수업 활동은 친구들과 교사가 시제품 개발에 즉각적인 피드백을 주고받기에 효과적입니다. 		
차시	단계	교수·학습 활동	평가 계획
1~12차시 (실시간 쌍방향 수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 교과외 교수학습활동에 대한 안내 • 수행평가 계획 및 평가방법 안내 <ul style="list-style-type: none"> - (1차) : 기본 센서들을 활용한 시제품 개발 - (2차) : 수업시간 및 아두이노 해커톤 캠프의 시제품을 본인이 모델링하기 - (3차) : 타 교과와 융합가능한 아이디어 찾아 제품 개발하기 	[원격수업 과제물] <ul style="list-style-type: none"> • 프로젝트 기획서 : 원격수업 시간에 배운 내용을 바탕으로 자신이 만들 아두이노 시제품에 관련된 기획서 작성 (개발목적 및 용도, 기능, 알고리즘 설계, 프로토타입구상, 기존 제품과 차이점, 구현 부품 등 포함)
	전개	<ul style="list-style-type: none"> • 시제품 개발을 위한 기본 전자회로 및 부품에 대한 개념 및 사용법을 안내한다. 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 최종 프로젝트 개발에 필요한 내용을 정리한다. 	
	수업중유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 틴커카드 클래스룸 접속시 지정된 수업코드 외에 개인적인 아이디로 로그인시 교사가 확인되지 않음을 안내합니다. • 학생들의 코드나 회로연결 방법에 대한 피드백을 실시간으로 즉각 제공합니다. • 실시간쌍방향 수업시 자신의 화면을 언제든지 공유하여 수업이 진행될 수 있게 해당 프로그램 설치를 안내합니다. 	
13~16차시 (등교수업)	도입	<ul style="list-style-type: none"> • 원격수업과 연계하여 평가가 실시되는 등교수업 차시 교수학습 활동에 대해 간단한 안내를 한다. 	[수행평가 과제1]-평가유형 III <ul style="list-style-type: none"> • 아두이노 시제품 • 아두이노 시제품 프로그램 • SW설명서 : 기획서를 바탕으로 본인의 최종 개발 제품의 설명서 작성 (목적, 시제품 사용법 및 기능, 소스코드 설명, 제작과정사진 참고문헌 개발흔적, 소감 등 포함) • 프로젝트 기획서 수정본 : 매시간마다 기획서를 수정하여 제출 • 시제품 시연 동영상
	전개	<ul style="list-style-type: none"> • 원격수업시간에 배운 내용을 실제 아두이노 키트를 활용하여 작동해보도록 안내한다. 	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> • 평가에 필요한 내용을 최종 정리한다. 	
	수업중유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 시제품 개발 시 필요한 재료에 재활용품을 사용하도록 안내합니다. • 시제품 개발 시 반드시 배운 기본적인 센서들과 부품을 사용하도록 안내합니다. • 틴커카드와 달리 실제로 아두이노보드에 연결 시 주의할 점 등을 안내합니다. • 전기제품과 관련된 안전교육을 실시합니다. 	

3. 평가

원격수업 평가유형	<input type="checkbox"/> (평가 유형 I) 수업 중 관찰·확인 가능형 <input checked="" type="checkbox"/> (평가 유형 II) 수업 후 관찰·확인 가능형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 III) 수업 후 관찰·확인 불가형 <input type="checkbox"/> (평가 유형 IV) 수업 중 관찰·확인 불가형				
평가 과제(명)	소프트웨어 개발				
평가 의도	<ul style="list-style-type: none"> • 실생활에 사용되고 있는 사물인터넷 서비스를 이해하고 자신이 직접 활용해 볼 수 있는 계기를 마련합니다. • 자신의 생활 속에 사용되고 있는 IoT 제품에서 불편함이나 문제점을 파악하여 그 문제를 해결할 수 있는 방법을 찾아봅니다. • 창의적 결과물 제작을 통한 논리적 사고력 및 문제해결 능력을 향상시킬 수 있습니다. 				
수행평가 과제	평가영역 (교과영역/교과역량)	평가요소	평가방법		
			평가유형	평가주체	평가방식
[과제1]	컴퓨팅시스템 (창의력과 문제해결)	아두이노 부품들을 활용하여 제품 개발하고 발표하기	프로젝트	교사/ 동료평가	개별

원격수업 시 학생과제

소프트웨어 개발 기획서

과목명 : 사물인터넷서비스기획

이름	()학년 ()반 ()번 이름 ()
프로젝트 제목	LED 밝기 만들기

① 개발하려는 프로그램의 목적이나 용도는 무엇인가?
공부나 취미를 할 때 원하는 위치만 빛을 비추는 조명을 만들고 싶습니다.


② 개발하려는 프로그램의 주 기능은 무엇인가?
조명에는 가변저항기와 서버모터를 이용해 조명의 각도를 조절하는 것이고, 두 번째 기능은 가변저항기와 서버모터를 이용해 조명의 각도를 조절하는 것입니다.

③ 알고리즘 구성 및 상세 설계 순서로 표현하거나 알고 단편의 표현으로 할 것 번째 가능한 LED 밝기 조절은 가변저항기의 값과 LED의 값을 map으로 하여 출력하는 것입니다. 총 LED는 2개를 사용할 것입니다.

두 번째 가능한 각도 조절기능은 가변저항기와 서버모터를 합성하여 가변저항기를 돌렸을 때 각도가 얼마나 돌아가고 있는지를 구성합니다.

서버모터의 할이 부속의 조명의 머리 부분을 쫓 들 경우 아래 방향으로 회전합니다.
-서버모터의 개수를 늘립니다.
-뒷부분의 크기와 길이를 늘립니다.

④ 프로토타입 시제품을 구성해보고, 간단히 그려보고 (필요하다면 코드 및 부속의 배치 등)



⑤ 이 프로그램 서비스나 제품을 사용하면 어떤 점이 좋을까?
기존에 유용하게 쓰이는 조명의 각도를 상세하게 조절하는 기능을 넣어 편리하게 사용할 수 있습니다. LED의 밝기를 조절하는 것을 통해 약간 어두운 빛을 원하는 밝기로 조절할 수 있습니다.

⑥ 이 프로그램과 유사한 프로그램 서비스나 제품이 있는가 있다면 그것과의 차이점은 무엇인가?
위 작품은 기존에 있는 스탠드에서 아이디어를 가져왔습니다.

구현하기 (기능을 구현하는데 필요한 부분과 재료를 생각해보자)

주요부품		부품의 필요한 재료			
부품	개수	용도	재료	개수	용도
가변저항기	2	각도 조절 입력 및 밝기 조절	유도선	2	형의 연결
서버모터	1	각도 조절 출력	타입	1	선 연결 및 고정
LED	2	빛 내기			

등교수업 시 원격수업 연계 수행평가 과제

소프트웨어 설명서

대구상원고등학교

<소프트웨어 개요>

SW 이름: 스탠드


SW 주제: 가변저항기로 LED 밝기와 서버모터 움직임

SW 요약: 기존의 스탠드에 밝기조절 기능과 각도 조절 기능을 추가했습니다.

<개발자 정보>

연번	학번	번호	이름	소감/의견
1				프로그램을 짜고 시행을 만들었습니다. 생각보다 회로제작이 시간이 많이 들었고 잘 작동하는 데 시간이 걸렸습니다. 중간에 한번 작동을 하지 않아 작동을 못하는데 노노책이 적어서 조수가 난 것을 알고 되었습니다.

SW 결과를 사진



<소프트웨어 개요>

목적: * 제작 목표: 두 사용 대상 및 장소, 사용 용도 및 유사 프로그램과의 차별성 등
제작 목표: 기존에 유용하게 쓰이는 스탠드에서 불변함을 느껴 밝기 조절과 각도 조절이 되는 스탠드를 만들고 싶습니다.
두 사용 대상 및 장소: 사용 대상은 학생이고 장소는 책상입니다.
사용 용도 및 유사 프로그램과의 차별성: 사용 용도는 밝기의 필요한 공간 불을 켜 할 때를 할 수 있다는 것이고, 기존 스탠드와의 차별성은 밝기 조절 기능, 각도 조절 기능이 있는 것입니다.

설명 (사용방법, 기능 등): * 프로그램의 처음 실행은 서버가 작동 할 때 사용 할 프로그램 실행이 이루어지며, 뒤 기능 나열 등
스탠드의 앞 부분에 있는 두 개의 가변저항기가 밝기와 각도를 조절해 줍니다. 작동을 마무르고 소문 책이 밝기를 조절하는 것입니다. 회색으로 출력된 밝기이고 오른쪽으로 출력된 LED가 꺼집니다. 밝은 빛은 작동을 조절하는 것입니다. 각도는 총 60도 까지 움직일 수 있습니다. 오른쪽으로 출력된 머리부분이 아래로 내려오고, 반대로 출력된 머리 부분이 위로 움직입니다.

소스 코드: * 전체 코드를 복사하여 붙여 넣기 필요하며, SW 실행할 때는 밝기 및 각도 설정이 되어 있어야 합니다.
#include <Servo.h> ; int ledPin = 11;

```
int sensorVal;
void setup() {
  Serial.begin(9600);
  servo.attach(servoPin);
}
void loop() {
  brightVal = analogRead(potenPin_br);
  bright = map(brightVal, 0, 1023, 0, 255);
  analogWriteLed.1, bright);
  analogWriteLed.2, bright);
  sensorVal = analogRead(potenPin_en);
  angle = map(sensorVal, 0, 1023, 0, 90);
  Serial.println(angle);
  servo.write(angle);
}
```

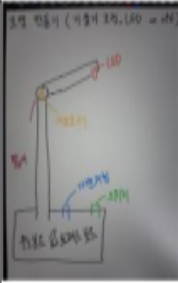
제작 과정 및 목표 사진

- * 기획서(형식) 사진
- * 알고리즘(Flow Chart) 사진

기타

- * 프로젝트 진행 과정에서 필요한 용품의 제작(사물인터넷)과 개발한 홈페이지(스탠드) 제작 목표 달성 여부
- * 프로젝트 진행 과정에서 필요한 용품의 제작(사물인터넷)과 개발한 홈페이지(스탠드) 제작 목표 달성 여부

참고: * 본 프로그램은 LED를 키오 할 수 있는 설계되었습니다. 처음 작동을 가변저항기로 LED의 밝기를 조절 할 수 있는 것입니다.



최종 발표 및 평가



< 프로젝트 발표 >



< 시제품 시연 동영상 >

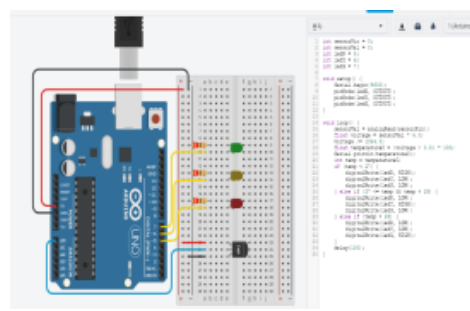


< 동료 평가 >

클래스룸을 활용한 교사-학생 쌍방향 실시간 피드백



< 클래스룸의 교사화면 >



< 교사에게 보이는 클래스룸 학생자료 >

📌 채점 기준표

채점 요소	채점 기준	
	척도	척도별 수행 특성
구현의 완전성	4	모든 기능을 효율적인 알고리즘으로 구현한 경우
	3	대부분의 기능을 구현하였으나 일부 미완성한 경우
	2	일부 기능만 구현한 경우
	1	프로그램을 완성하지 않은 경우
구현의 정확성	4	프로그램이 오류 없이 정상적으로 실행되는 경우
	3	프로그램이 실행되나 1~2개의 오류가 발생한 경우
	2	프로그램이 실행되나 3개 이상의 오류가 발생한 경우
	1	프로그램이 실행되지 않거나 오류로 결과를 확인할 수 없는 경우

채점 요소	채점 기준	
	척도	척도별 수행 특성
문서화	4	계획 및 설명서의 형식에 맞게 내용을 충실하게 작성한 경우
	3	계획 및 설명서의 형식에 맞게 작성했으나 일부 미흡한 내용이 있는 경우
	2	계획 및 설명서의 형식에 맞지 않거나 내용이 부실한 경우
	1	계획 및 설명서를 작성하지 않은 경우
발표력 (동료+교사평가)	4	체크리스트의 평가항목 6개 중 5개 이상 만족할 경우
	3	체크리스트의 평가항목 6개 중 3~4개 만족할 경우
	2	체크리스트의 평가항목 6개 중 2개 이하 만족할 경우
	1	발표에 참여하지 않은 경우
평가 결과 활용 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 1학기 소프트웨어 개발 작품을 2학기 활용하여 타인의 제품에 자신의 아이디어를 추가할 수 있도록 합니다. • 시제품의 보완점을 마련하고 교과와 연계한 아두이노 해커톤에 아이디어를 활용할 수 있도록 합니다. • 코딩 노트에 개발과정 및 코드를 상세하게 기록하여 누가 기록이 될 수 있도록 합니다. 	
평가 유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 기획서는 원격서등교 수업시 제출하고 나서 매시간 변경사항을 기록하여 교사에게 제출합니다. • 발표시간 모든 학생들이 해당 학생의 시제품에 대한 질의응답을 실시하고 평가에 반영합니다. • 작품 개발단계에서 교사는 매시간 학생들에게 질문을 하여 아이디어를 확인합니다. 	

4. 기록

교과 세부능력 및 특기사항 기록(예시)	
<p>실시간 쌍방향 원격수업에서 버튼을 여러 개를 사용하였을 때 조건문을 효율적으로 나누어 코드를 작성하는 방법을 설명함. 코딩과정에서 세미콜론과 괄호의 중요성을 알게 되고 입력과 출력에 따른 센서들의 활용법을 이해하고 생활 속의 활용법을 알아봄. 졸음운전과 운전자의 주시 태만으로 인한 교통사고를 줄이기 위한 장치를 '스마트 횡단보도·졸음운전 방지 전광판'이라는 제목으로 프로젝트 개발함. 어두울 때나 날씨가 좋지 않을 때 횡단보도 선이 잘 보이도록 절전형 led를 설치하고 초음파센서로 보행자를 인식해 횡단보도의 신호를 변경해줌. 도로 상황을 대도시와 비도시로 구분하여 조사하고 교통사고 유형도 자세하게 조사하여 문제점을 분석하고 그 문제점을 해결하기 위한 방법을 모색하여 프로젝트를 완성함.</p>	
학생부 기재 유의사항	<ul style="list-style-type: none"> • 소프트웨어 개발과정 및 시제품 내용 등을 상세하게 기록합니다. • 원격수업시간 학생의 발문내용이나 응답에 대한 내용을 구체적으로 기록합니다. • 학생들이 이 수업을 통해 변화하는 과정을 기록합니다.



교육부

17개 시도교육청



한국과학창의재단
Korea Foundation for the Advancement of Science & Creativity