

가정교과 수업 적용을 위한 백워드 디자인의 템플릿 재구조화

왕석순*1)

전주대학교 가정교육과*

Template Restructuring of Backward design for Home Economics Instruction

Wang, Seok-Soon*1)

*Dept. of Home Economics Education, Jeonju University**

Abstract

The purpose of this study is restructuring the template to apply the 'Backward design' for Home Economics Instruction. This study reviewed the theory of Wiggins and McTighe, the advocates of backward design, and examined the template for version 2.0 of Wiggins and McTighe (2011). In addition, This study analyzed various previous researches using backward design, and drew implications for template restructuring for applying backward design on Home Economics Instruction. In addition, the validity of the template was verified through facial validity through the expert council. Through this process, the final 5 stages (1. Curriculum Analysis → 2. Instructional Design (Learning Experience Design ↔ Evaluation Design (Performance Task Planning) → 3. Instruction Flow → 4. Class guide for each class → 5. Evaluation record, and feedback)suggested templates for applying backward design. Future research will use the restructured assumptions and templates to develop teaching materials in the Home Economics areas of the 2015 revised curriculum. In future research, field research should be carried out on how the Home Economics instruction with backward design affects learners.

Key words: 가정교과 수업(Home Economics Instruction), 백워드 디자인(Backward design), 템플릿(Template)

1) 교신저자: Wang, Seok-Soon, 303 Cheonjam-ro, Wansan-gu, Jeonju-Si Jeollabuk-do 55069, Republic of Korea
Tel: 063-220-2331, Fax: 063-220-2053, E-mail: wangwhite@jj.ac.kr

I. 서론

2015년 9월, 국가수준의 교육과정인 2015 개정 교육과정이 고시되었다. 2015 개정 교육과정은 미래사회에 필요한 핵심역량을 길러주기 위하여 모든 교과와 교육과정에 역량 중심 교육과정 개발 방식이 적용되었다. 이에 가정교과에서도 가정과 학습을 통한 역량 함양(실천적문제해결능력, 생활자립능력, 관계형성능력)을 중심으로 교육과정이 개발되는 획기적인 변화가 나타났다. 물론 가정교과의 교육과정은 2009 개정 교육과정에서 이미 교육과정의 성격에서 가정과의 핵심역량을 6개(자기관리능력, 실천적 문제해결능력, 창의력, 진로개발능력, 대인관계능력, 의사소통능력)로 지시하며(Wang, 2011; Wang, Kwon, Kim, & Jeong, 2011) 역량 중심의 교육과정 개발을 강조하였으나, 교육내용 구조화에 역량 개념을 적용하는 데에는 미치지 못했다. 그러나 2015 개정 가정교과의 교육과정은 교육내용 구조에 역량 개념을 적용하여 전이력이 크고 다른 지식에의 창의적 활용과 적용으로 새로운 지식의 생성력이 높은 교과의 ‘핵심 개념’(발달, 관계, 생활문화, 안전, 관리, 생애설계)을 중심으로 ‘일반화된 지식’을 진술하고, 이를 중심으로 교육내용을 구조화함으로써 교육과정 전반에 역량 중심 교육과정을 표방하였다.

역량 중심의 교육과정은 학습에 대한 관점을 완전히 개혁하는 것으로, 수업은 단순한 지식의 습득이 아닌 지식의 전이와 활용, 새로운 지식으로의 융합, 실세계 맥락에서의 완전한 활용을 중심으로 하는 ‘영속적 이해’를 목표로 한다. 따라서 내용을 많이 가르치는 교육에서 벗어나 학생들이 소수의 핵심내용을 심층적으로 학습하는데 중점을 두어 궁극에는 새로운 의미와 가치를 생성하도록 하는 것을 목표로 한다. 이같은 ‘역량 중심 교육과정’을 지도하는 실행방안으로 ‘백워드 디자인’(Backward Design) 수업 설계모형이 최근 대두되고 있다(Jeong & Lee, 2016; Kim, Ohn, & Lee, 2017).

백워드 디자인은 1990년대 말 Wiggins와 McTighe(1998)에 의해서 제안되었는데, 초기 모형은 주로 인지적 교과에 적합하다는 인식이 있었으나, 백워드 디자인 2.0 버전은 기능을 다루는 교과에서도 적용 가능하도록 변화되었다는 평가를 받는다(Lee, 2016). 국내에서는 2000년대 이후 꾸준히 연구가 진행되고 있으며, 최근에는 백워드 디자인을 각 교과에 적용하기 위한

논의가 계속되고 있다(Ryu & Park, 2016). 가정교육학 분야에서도 가정교과 소비단원의 모듈 개발에 백워드 디자인을 적용한 논문(Lee & Yoo, 2013)이 한국가정교과교육학회의 2013년 학술대회에서 발표되면서 백워드 디자인이 소개되었다. 한국학술진흥재단과 DBpia 등의 데이터베이스 검색을 통해 자료를 검색한 결과, 2018년 5월 현재 시점에서 가정교과교육 분야에서 백워드 관련 연구는 총 5편(Lee & Yoo, 2013; 2015; J. S. Kim, 2016; Wang, 2017; Yoo & Lee, 2018)이다. 이들 가정교육학 분야의 초기 연구들은 백워드 디자인을 가정 교과에 적용하기 위해 이론을 소개하고, Wiggins와 McTighe의 템플릿을 차용하여 가정 교과의 학교 현장 수업에 적용할 수 있는 수업 지도안을 개발하여 제시하였다. 특히 J. S. Kim(2016)은 백워드 디자인을 적용한 가정과 수업 지도안을 개발하고 이를 수업에 적용한 후 백워드 디자인 활용 가정과 수업에 대한 교사 및 학생의 반응을 분석하여 제시하였다.

그런데 Yi와 Kang(2010), 그리고 Ryu와 Park(2016)은 교과별 백워드 적용 수업 개발 연구에서 아직은 매우 생소한 백워드 디자인 이론의 용어, 그리고 템플릿 체계가 우리나라 교육현장과 괴리가 있다고 지적하며, 우리나라 교육현장에 적절히 재구조화된 템플릿 모형이 필요하다고 제안하였다. 또 가정교과에서 백워드 디자인을 적용한 수업을 개발하여 수업 적용을 한 J. S. Kim(2016)도 학교현장에서 일반교사들의 백워드 설계 모형으로의 접근이 용이하도록 단계나 사용되는 어려운 생소한 용어의 수정이 필요하며, 특히 국가수준 교육과정에서 성취수준과 핵심개념 중심으로 교육과정 및 교과서를 재구성한 모형이 필요하다고 제안하였다. 역량 중심의 2015개정 가정과 교육과정은 ‘핵심개념’과 ‘일반화된 지식’을 중심으로 교육내용이 구조화되어 있는데, 이는 백워드 디자인에서 지향하는 학습자의 영속적 이해를 교육과정에 수용하여 이해 중심의 교육과정으로 개발한 것이라 해석할 수 있다. 영속적 이해란 “학습자들이 습득한 지식을 서로 연관지어 맥락속에서 의미를 파악하고 새로운 상황에 유창하게 적용할 수 있는 것”으로, 사실이 아니라 추상적인 개념이기 때문에 ‘가르칠 수 있는 대상이 아니라고 하였다(Kim et al, 2017). 이는 이해에 관련된 내용을 반복적으로 탐구함으로써 이해에 다가갈 수 있는 ‘가능성’을 높이는 것이라고 했다(Kim et al, 2017). 따라서 이러한 ‘영속적 이해’로 다가갈수록 학교 교실에서는 단순한 지식 전달의 수업이 아니라, 다양

한 삶의 맥락에 전이될 수 있는 실제적인 과제를 학습자의 자기 주도적 학습을 통하여 학습해 갈 수 있도록 교수·학습 과정을 변화시켜야 한다. 즉, ‘영속적 이해’로 학습자가 다가갈 수 있도록 교실 수업을 개혁해 가야 하는데, 이러한 교실 수업의 변혁을 위한 실행방안으로 ‘백워드 디자인’이 제시되고 있다. 특히 생활에 관한 다양한 지식을 실제 삶에 적용하고 실천하도록 하는데 목표를 두는 가정교과의 성격을 고려한다면, 영속적 이해를 목표로 하는 백워드 디자인의 활용이 교과 성격 구현에 적절한 실행방안이 될 수 있다고 사려된다.

한편, 템플릿(template)은 설계자를 위한 지침이나 틀 구조를 말한다. 일반적으로 구조를 언급하는 종이, 나무 또는 철판으로 만든 어떠한 구조를 말하며, 그것의 가장자리는 특정한 모양을 지르는데 지침을 제공한다. 백워드 디자인에서 수업을 계획하는 템플릿은 학습단원을 개발하고 개선하는 데 지침을 제공하며, 추상적인 아이디어나 과정을 실제적이고 명백한 형태로 보이도록 두는 도구(Wiggins와 McTighe, 2005)로서 역할을 한다. 따라서 백워드 디자인을 적용한 수업을 설계하기 위해서는 교과 특성에 적절한 템플릿 개발에서부터 출발해야 체계적으로 접근할 수 있다. 추상적이며 매우 포괄적인 개념인 역량을 교과에서 어떻게 다루어야 하는지에 대한 답을 찾기 위해, 그 실행 방안으로 제시되고 있는 백워드 디자인은 용어와 개념, 그리고 그 전개 방법 등이 기존의 수업 설계와 매우 다르기에 학교 현장의 어려움은 더욱 크다. 따라서 보다 이해도가 높으며, 교실 수업에 적용하기 용이하도록 수업을 체계적으로 안내할 수 있는 템플릿의 제시가 가정교과의 교수·학습에 백워드 디자인 적용을 위한 출발점이 되리라 사려된다.

따라서 이 연구는 교과의 역량 함양을 목적으로 하는 2015 개정 가정교과 교육과정이 지향하는 ‘영속적 이해’에 다가가도록 가능성을 높이는 데 효과적으로 알려진 백워드 디자인을 가정교과의 교수·학습 과정에 체계적으로 적용할 수 있도록 하는 템플릿을 개발하여 제시하는 데 연구의 목적을 둔다. 템플릿은 가정과 교사들이 백워드 디자인으로 수업을 계획하는데 설계도처럼 활용할 수 있는 도구가 되므로, Wiggins와 McTighe (2011)의 2.0 버전 템플릿을 기반으로 하여 백워드 디자인을 가정교과 수업에 적용하기 위한 템플릿으로 재구조화하여 제시하고자 한다. 이러한 이 연구의 궁극적 목적은 교사 주도의 지식 전달식 수업이 아니라, 학습자의 자기 주도적이며 성장적인 학

습 방법으로 가정교과의 교수·학습 및 평가의 방향을 변화시킬 수 있는 교수 설계방안을 제시하는데 있다.

II. 이론적 배경

1. 선행연구 고찰과 시사점 도출

백워드 디자인이 우리나라 교육에서 논의되기 시작한 시점은 학자들마다 이견이 있어서(Ryu & Park, 2016), Choi와 Heo(2013)는 1990년대 후반 국내에 처음 소개된 이후 2008년 국내에 관련 단행본이 번역되면서 연구가 확대된 것이라 하였고, Yi와 Kang(2012)은 교육학 분야에서는 2005년에 소개된 것이라 하였다. 한국학술정보(Koreanstudies Information Service System) 및 DBpia에 ‘백워드 디자인’과 ‘백워드’를 키워드로 검색한 결과를 기준으로 분석하면, Yi와 Kang(2012)의 견해처럼 2005년 연구(Cho, 2005)가 국내 백워드 디자인 관련 연구의 시작이다. Ryu와 Park(2016)은 백워드 설계를 키워드로 하는 논문들은 주로 단원 개발과 적용에 중점을 두고 있다고 분석하였으나, KISS 및 DBpia 검색 결과를 바탕으로 현재 총 45편의 선행연구를 연구내용을 중심으로 유별하면 다음과 같다.

우선, Cho(2005), Yi와 Kang(2010, 2012), Kang과 Yi(2013), Ohn(2013), Park(2012), Choi(2016), I. Lee(2016), Wang(2017) 등은 학습자의 영속적 이해를 위한 교수 설계모형으로 백워드 디자인을 제안하면서, 2015개정 교육과정에서 강조한 교과 역량 함양을 위한 교수·학습 방법으로 백워드 디자인이 적절하다고 주장하였다. 두 번째 연구의 유형은 Ryu와 Park(2016)의 분석처럼 각 교과에서 백워드 디자인을 적용한 수업을 위해 예시 수업 지도안을 개발하여 제시한 연구들이다 (Go, 2016; S. Kim, 2017; T. Kim, 2017; J. H. Kim, 2016; Lim, Choi, & Hong, 2016; Lee, 2011; Sohn, 2016; Park, 2012; Ryu & Park, 2016; Lee & Yoo, 2015; Park, 2016; Back & Kang, 2017; Yoo & Lee, 2018). 현재 시점에서 백워드를 키워드로 하여 선행연구를 고찰했을 때 가장 많은 연구 유형이 이같은 연구의 유형이다.

세 번째 연구의 유형은 백워드 디자인을 교과 수업에 적용하고 수업의 효과를 분석한 연구들(Jang, 2006; Yun, 2009; J. S. Kim, 2016; Ham & Sim, 2017)이다. Ham과 Sim(2017)은 forward design 과 central design에 비해 backward design의 효과에 대한 비교 연구는 현재 미흡한 상황이라고 분석하였다. 그러나 백워드 디자인을 적용한 수업이 교과에 대한 학습자의 이해 및 학습성취도에 미치는 영향을 규명하거나, 백워드 디자인을 적용한 수업이 학습자의 자기조절 학습능력, 협력적 문제 해결력 등의 태도 변화에 미치는 영향을 규명하거나(Jang & Kim, 2010; Cho & Koh, 2016; Lee & Lee, 2015; H. Lee, 2016), 인성교육에 긍정적 영향을 끼치도록 백워드 디자인을 활용하여 단원을 개발한 연구(Son, 2016; Bae & Kang, 2017)가 차츰 나타나고 있다. 또 다른 연구의 유형은 백워드 디자인을 평가 개선에 초점을 두어 연구하거나(Lee, 2015; Kim & Jang, 2017), 지식의 융합을 위한 통합단원 구성에 초점을 둔 연구(Park, 2017)이다.

한편, 선행 연구들 중, 가정과 수업에 ‘백워드 디자인’을 적용한 연구는 KISS 및 DBpia 및 e-아티클, 스콜라 등의 논문 DB를 모두 검색하였으나, 현재 시점에서 5편이었다(Lee & Yoo, 2013; 2015; J. S. Kim, 2016; Wang, 2017; Yoo & Lee, 2018). Lee와 Yoo(2013; 2015)는 학습자들의 영속적인 이해를 지원하는 방식으로 접근할 때 학습자들의 학습성취가 높아진다는 Wiggins와 McTighe의 견해에 근거하여, Wiggins와 McTighe의 초기 모형을 소개하고 2009개정 교육과정의 중학교 소비단원의 모듈을 사례로 개발하여 제시하였다. J. S. Kim(2016)은 백워드 설계 2.0모형을 활용하여 2009개정 교육과정의 ‘녹색식생활과 음식만들기’단원의 모듈을 개발하였고, 수업 적용 후 학생의 이해도와 실생활에의 도움정도, 흥미도를 분석하였다. 그 결과 백워드 디자인을 적용한 가정과 수업이 전반적으로 긍정적 효과가 나타났다고 하였다. 백워드 설계에서 교사의 교육과정 개발자로서의 역할은 학습자들이 지식의 습득을 넘어 ‘영속적 이해’에 도달할 수 있도록 하는 핵심요소가 된다. 이에 J. S. Kim(2016)은 국가수준 교육과정과 성취기준을 바탕으로 주요 아이디어를 추출하고 영속적 이해와 본질적 질문을 설정하여 그에 적합한 과제와 학습경험을 선정할 수 있도록 가정 교과의 현실에 적합한 보다 쉬운 단계와 용어를 사용한 가정과 템플릿이 개발되어야 한다고 제안했다. Yoo와

Lee(2018)는 2015 개정 교육과정의 ‘가족생활 설계’영역을 대상으로 백워드 템플릿 2.0을 활용하여 총 7단계로 구성된 백워드 디자인 적용의 가정과 수업 사례를 개발하여 제시하였고, 수업설계의 타당성을 전문가를 통해 검증하였다. Wang(2017)은 역량 함양을 위한 2015개정 교육과정을 교실 수업으로 구현할 수 있는 가장 적절한 교수학습 방법이 백워드 디자인이라고 주장하며, 백워드 디자인 적용을 위해 교사가 이해해야 할 주요 개념들을 안내하고 가정과의 성격 및 목표에 적절한 템플릿 개발의 필요성을 강조하였다. 또 Wang 외(2018)는 Wiggins와 McTighe가 제시한 템플릿에 근거하여 가정과 템플릿을 제시하고, 2015개정 교육과정의 고등학교 기술·가정 교과의 교수·학습 자료를 개발하여 제시하였는데 그 결과가 교육부의 에듀넷 티 클리어에 탑재되어 있다.

백워드 디자인 관련 연구를 분석한 결과, 현시점의 연구들은 주로 각 교과별로 Wiggins와 McTighe가 제시한 템플릿에 근거하여 교과별 단원개발을 하는 연구 유형이 지배적이다. 그런데 이들 연구의 대부분은 Wiggins와 McTighe(1998, 2005)가 제시한 초기 모형을 활용한 연구가 대부분이며, 또 일부 연구에서는 2.0버전을 그대로 활용하고 있다. 즉, 각 교과의 성격 및 목표를 고려하거나, 교사의 활용도 및 실제 현장 학교의 수업 흐름과 괴리가 있는 전개 과정 및 방법을 고려하지 않고 Wiggins와 McTighe의 템플릿을 그대로 교과에 적용하여 단원 개발을 하였다.

물론, Wiggins와 McTighe(2005)는 백워드 디자인은 교사의 수업설계 과정이며 백워드 디자인 역시 학습자가 아닌 교사의 관점에서 구성된 것임을 강조하였다. 그러나 Ryu와 Park(2016)은 교사의 입장에서, 첫째 백워드 디자인의 용어 자체가 너무 어렵고 낯설다는 점, 둘째, 2015개정 교육과정이 이해중심 교육 과정에 기반하고 있으나 관련된 구체적인 자료가 없다는 점, 셋째, 교육과정 재구성자로서의 교사들의 적극성이 부족하다는 점을 문제점으로 지적하였다. Ryu와 Park(2016)은 초등 미술교육에서 백워드 디자인 적용을 위한 모형 재구조화를 위해, 우선 현재의 교사들이 교수·학습 설계에서 주로 사용하는 이해하기 쉬운 용어로 백워드 디자인의 템플릿이 재구조화되어야 하며, 학교 현장의 수업계획을 반영한 템플릿, 교육과정 체제와 관련성을 가지는 템플릿으로 재구조화 되어야 한다고 하였다. 문학 영역을 중심으로 하는 국어과 백워드 디자인 적용을 위한 방향

성을 모색한 I. Lee(2016)는 ‘설정된 목표·핵심역량·전이’의 연관성을 강조하기 위해 설정된 목표와 관련지어 집중적으로 국어과 교과역량을 신장시키고 그 결과를 기록할 수 있는 템플릿의 개발이 필요하다고 하였다. 또, 국어과의 교육과정이 지식, 수행, 태도로 나누어 성취기준이 구안되어 있으나, 백워드의 템플릿은 지식과 기능만을 설정하고 있으므로 태도에 대한 영역이 반영되어야 한다고 하였다. 또, 교사들이 Wiggins와 McTighe(2005)의 템플릿을 활용할 경우, 2단계의 평가계획과 3단계의 교수·학습의 흐름을 연계하여 개발하는데 어려움을 가질 수 있으므로 이를 보완하는 템플릿의 재구조화가 필요하다고 하였다.

이상의 선행 연구 고찰을 바탕으로 가정과 수업에 백워드 디자인을 적용하기 위해 그 설계도에 해당하는 템플릿을 재구조화할 경우 다음과 같은 방향의 수정, 보완이 고려되어야 함을 시사 받았다.

첫째, 교과의 모든 좋은 수업은 교과의 성격 및 목표, 그리고 내용과의 부합성에서 출발해야 하므로, 가정과 수업을 위한 백워드 디자인의 템플릿도 가정과의 성격 및 목표, 내용에 부합되도록 수정, 보완되어야 한다. 둘째, 국가수준의 교육과정을 운영하는 우리나라의 경우 반드시 교육과정에 기반한 수업을 견인할 수 있도록 교육과정과 연계되어야 한다. 특히 교육과정의 성취기준 기반의 교육과정 운영을 통해 학습자의 깊이있는 이해와 지식의 전이를 통한 창의·융합적 역량을 강화하고자 하는 2015개정 교육과정에서는 반드시 교육과정의 성취기준을 반영한 템플릿이 제시되어야 한다. 셋째, 백워드 디자인의 철학과 방법이 2015개정 교육과정의 역량 함양을 위한 적절한 대안으로 제시되었으나, 현재 시점에서는 백워드 디자인의 대부분의

용어가 너무 낯설고 백워드 디자인에 대한 현장 교사들의 이해도가 매우 낮기 때문에, 교사들이 보다 유용하게 활용할 수 있도록 쉬운 용어를 사용하는 템플릿으로 재구조화되어야 한다. 넷째, Wiggins와 McTighe(2011)의 2.0 버전을 활용하여 템플릿을 재구조화되, 템플릿을 그대로 따라가는 것만으로도 가정과의 학교 현장의 수업이 그대로 이루어지도록 하기 위해 템플릿은 학교 현장의 수업 흐름과 반드시 부합되도록 재구조화되어야 한다. 다섯째, 교육과정과 평가, 수업의 일관성을 강조하는 백워드 디자인의 특징을 보다 강화하기 위해, 템플릿에 학생의 성장의 변화, 및 이러한 학생 성장을 격려하는 교사의 피드백, 그리고 수업 중 학생이 다양한 학습 경험을 통해 보인 결과물을 기록해 줄 수 있는 템플릿의 개발이 필요하다. 학생부 중심의 대학입시 정책이 확대되고 있는 우리나라에서 실제 교실 현장의 수업을 통해 성장하는 학생의 변화를 기록할 수 있는 교수 설계 방안은 그 필요도가 더욱 커지고 있다. 따라서 교육과정-수업-평가-기록을 일관적으로 전개할 수 있도록 지원하는 템플릿으로 재구조화되어야 할 것이다.

2. 백워드 디자인과 백워드 디자인 2.0 버전의 템플릿 이해

백워드 디자인은 미국에서 교육의 수월성이 강조되던 1990년대 말 Wiggins와 McTighe(1998)에 의해서 제안되었다. 이들은 질적으로 우수한 수업을 구현하기 위해서는 교과의 큰 그림을 보여주는 빅아이디어, 그리고 교과가 기반하는 학문에서 중

Table 1. Outline Of Modules

Stage 1-Desired Results	Stage 2-Evidence	Stage 3-Learning Plan
Module A: The Big Ideas of UbD		
Module B: The UbD Template		
Module C: Starting Points		
Module D: Developing an Initial Unit Sketch		
Module E: Different Types of Learning Goal	Module F: Essential Questions and Understandings	Module G: Determining Evidence of Understanding and Developing Assessment Tasks
Module H: Learning for Understanding		

출처: Wiggins·McTighe(2011). The understanding by design guide to creating high-quality units. p. 1.

요하게 다루어지는 일반화/원리와 같은 핵심내용들로 교육과정 이 구성되어야 한다고 주장했고, 2015개정 교육과정은 이러한 개념을 적용하여 교육과정이 개발되었다. Wiggins와 McTighe 는 학생들에게 일반화/원리를 가르친다는 것은, 그것의 의미를 파악하고 일반화/원리를 내면화하여 새로운 상황과 맥락에서 그것을 적용하고 활용할 수 있는 ‘이해’라는 수행 목표에 도달 할 수 있도록 하는 것이라고 했다. 그리고 이러한 이해에 도달 하게 하는 일반화/원리를 ‘영속적 이해(enduring understanding)’ 라고 하였다(Kim et al, 2017).

Wiggins와 McTighe(2005, 2011) 및 McTighe와 Wiggins (1999, 2004)는 ‘영속적 이해’를 돕기 위한 단위 설계 및 수업 계획은 기존과는 다른 방식을 취해야 한다고 주장하며, 이해와 전이를 강조하는 성취기준 중심의 교육과정 개발 방법인 백워드 설계 모형을 제안하였다. 특히 Wiggins와 McTighe(2011)는 백워드 디자인과 관련된 연구를 진행하는 과정에서 소프트웨어 프로그램이 새로운 아이디어와 사용자의 피드백에 의해 업데이트 되는 것처럼 새로운 아이디어와 세계 각국의 사용자들의 의견을 반영하여 백워드 설계 2.0버전을 제안하였다. 백워드 디자인 2.0버전에서는 초기의 3단계 21개의 모듈로 이루어진 모듈의 수를 8개의 모듈로 축소하고, 새로운 아이디어가 추가되어 템플릿이 수정되었다(Kang & Yi, 2013). 백워드 디자인 2.0버전의 구체적인 개요는 이상의 <Table 1>과 같다.

첫째, 백워드 디자인의 1단계에서는 교사들이 수업을 하기 위해 단원의 기반이 되는 ‘중요한 내용’이 무엇인지를 학문의 빅아이디어, 혹은 일반화된 지식/ 원리에 기초하여 파악하여 목표를 설정하는 단계(‘established goals’)이다. 특히 백워드 디자인 2.0버전에서는 설정되는 단원의 목표를 전이(T: Transfer), 의미(M: Meaning), 습득(A: Acquisition)으로 유형화하여 지식 과 기능을 습득(A)하는 것에서 나아가, 학습자들이 단순한 사실 의 암기를 넘어서서 추론과 사고의 과정을 거쳐 의미(M)를 만들고, 학습한 이해를 새로운 상황에 적용할 수 있도록(T) 단위 전반에 걸친 장기적인 목표를 수립하도록 하였다. 이러한 목표 유형을 T, M, A로 코드화하여 2, 3단계의 모든 과정에서 활용 하도록 하였는데, 이는 수립한 목표와 단위 평가의 일치성을 보다 향상시키기 위한 새로운 아이디어라고 평가할 수 있다(Kang & Yi, 2013). 백워드 디자인 2.0버전의 1단계 템플릿은 다음의 <Figure 1>과 같다.

둘째, 2 단계에서는 학습자들이 영속적 이해에 도달했을 때 나타낼 수 있는 학습의 결과, 이해의 증거를 개발하는 단계로, 학습 과정을 잘 마친 학습자가 나타내는 이해의 결과물을 말하는 것으로 평가계획을 말한다. 학생경험 선정 이전에 평가를 상세하게 계획한다는 점에서 다른 교수 설계 방법과 차별화되는 백워드 설계 모형의 가장 특징적인 단계이다(Yi & Kang, 2010). 수업의 목표와 관련한 학습자의 이해의 증거 또는 결과

Stage 1-Desired Results							
Established Goals	Transfer						
What content standards and program- or mission - related goal(s) will this unit address?	Students will be able to independently use their learning to... what kinds of long-term independent accomplishments are desired?						
	Meaning						
What habits of mind and cross-disciplinary goal(s)-for example, 21st century skills, core competencies-will this unit address?	<table border="1"> <thead> <tr> <th>UNDERSTANDINGS</th> <th>ESSENTIAL QUESTIONS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>students will understand that...</td> <td>students will keep considering...</td> </tr> <tr> <td>What specifically do you want students to understand? What inferences should they make?</td> <td>What thought-provoking questions will foster inquiry, meaning-making, are transfer?</td> </tr> </tbody> </table>	UNDERSTANDINGS	ESSENTIAL QUESTIONS	students will understand that...	students will keep considering...	What specifically do you want students to understand? What inferences should they make?	What thought-provoking questions will foster inquiry, meaning-making, are transfer?
	UNDERSTANDINGS	ESSENTIAL QUESTIONS					
students will understand that...	students will keep considering...						
What specifically do you want students to understand? What inferences should they make?	What thought-provoking questions will foster inquiry, meaning-making, are transfer?						
Acquisition							
	<table border="1"> <tbody> <tr> <td>Students will know(knowledge)...</td> <td>Students will be skill at...</td> </tr> <tr> <td>What facts and basic concepts should students know and be able to recall?</td> <td>What discrete skills and processes should students be able to use?</td> </tr> </tbody> </table>	Students will know(knowledge)...	Students will be skill at...	What facts and basic concepts should students know and be able to recall?	What discrete skills and processes should students be able to use?		
Students will know(knowledge)...	Students will be skill at...						
What facts and basic concepts should students know and be able to recall?	What discrete skills and processes should students be able to use?						

Figure 1. The UbD Template Stage 1, Version 2.0

출처: Wiggins·McTighe(2011). The understanding by design guide to creating high-quality units. p. 16.

물인 수행과제를 수업 과정 중에 이루어지는 다양한 학습 경험을 계획하기 전에 평가의 형태로 먼저 설정하도록 하는 측면에서 ‘백워드(Backward) 설계’의 별칭을 갖는다. 학습자들이 영속적 이해에 도달했다고 하는 것은 단순한 사실의 습득이나 회상을 할 수 있는 상태를 말하는 것이 아니라, 학습자가 습득한 지식을 바탕으로 자신만의 의미를 형성하여 학습한 상황 이외의 상황(실세계의 전이, 여러 지식의 융합 등등)에 전이할 수 있는 경우를 말하므로, 이를 판단할 수 있는 학습의 결과물은 ‘수행과제’의 수행을 통하여 판단할 수 있다. 따라서 2단계는 하나의 정답이나 해결과정을 가진 것이 아닌 ‘수행과제’의 형식으로 개발되며, 교사는 학습자가 수행과제를 해결하는 과정에 대한 ‘과정 평가’를 하게 된다. 따라서 수행과제에 대한 평가 준거가 필요해진다. 백워드 디자인 2.0버전에서는 평가준거가 수행과제보다 앞부분으로 배치되어 개발되어 강조되어 있다. 백워드 디자인 2.0버전의 2단계 템플릿은 다음의 <Figure 2>와 같다.

셋째, 백워드 디자인의 마지막 단계인 3번째 단계에서는 학습자가 두 번째 단계에서 계획한 수행과제를 성공적으로 수행하도록 뒷받침해 줄 수 있는 수업 중의 다양한 ‘학습경험’을 조직하는 단계이다. 즉, 교사는 1단계에서 수립한 목표 및 수행과제와 일치되는 학습경험을 수업으로 조직해서 제시해야 한다. 만일 단순한 개념의 지식이 필요하다면 개념을 이해하는 활동을 조직할 수도 있다. 또 수행과제를 완수하도록 도움이 되는 ‘다양한 교수학습 방법’(예: 하브루타 짝토론, visual thinking 활동 등등)에 의한 학생 활동으로 조직할 수도 있다. 따라서 백위

드 디자인에 의한 수업 중에는 여러 가지 수업 과정 중의 평가가 이루어지며, 수행과제 외에 다양한 이해의 증거들이 수업 중에 학습경험의 활동 결과로 수집된다. 수행과제가 교사들마다 모두 다르듯이 학습경험도 교실마다 모두 다르므로, 수행의 결과로 나타날 학생의 학습 결과는 교실마다, 각 학생마다 차별화된다. 따라서 학생에 대한 평가기록은 모두 차별화되며 개성적으로 나타나게 된다.

한편, 백워드 디자인 2.0버전의 3단계에서는 버전 1.0에서는 없던 사전평가와 교사의 학습 경험에 대한 과정 점검의 요소를 추가하고 있어서, 학습자들의 선수학습능력 및 과정 중의 학습자에 대한 수시 지도 및 이를 통한 교사의 즉각적인 피드백을 제공하도록 하고 있다(Kang & YI, 2013). 이것은 백워드 디자인에서 취약했던 평가 기록과 관련한 측면을 강조했다고 보인다. 백워드 디자인 2.0 버전의 3단계 템플릿은 다음의 <Figure 3>과 같다.

3. 백워드 디자인을 수업에 적용하기 위해 이해해야 할 기본 개념

백워드 디자인을 가정과 수업에 적용하기 위해 백워드 디자인에 대한 전반적인 이해가 필요하지만, 다음의 기초 개념 3가지만을 안내하도록 한다.

Stage 2 - Evidence		
Code	Evaluative Criteria	
Are all desired results being appropriately assessed?	What criteria will be used in each assessment to evaluate attainment of the desired results?	PERFORMANCE TASK(S) Students will show that they really understand by evidence of... How will students demonstrate their understanding(meaning-making and transfer) through complex performance?
	Regardless of the format of the assessment, what qualities are most important?	OTHER EVIDENCE Students will show they have achieved Stage 1 goals by... What other evidence will you collect to determine whether Stage 1 goal were achieved?

Figure 2. The UbD Template Stage 2, Verion 2.0

출처: Wiggins·McTighe(2011). The understanding by design guide by creating high-quality units. p. 17.

Stage 3 - Learning Plan		
Code	What pre-assessments will you use to check student's prior knowledge, skill levels, and potential misconceptions?	Pre-assessment
What's the goal for(or type of) each learning event?	Learning Events	Progress Monitoring
	Student success at transfer, meaning, and acquisition depends upon... <ul style="list-style-type: none"> • Are all three type of goal(acquisition, meaning, and transfer) addressed in the learning plan? • Does the learning plan reflect principles of learning and best practices? • Is there tight alignment with Stages 1 and 2? • Is the plan likely to be engaging and effective for all students? 	

Figure 3. The UbD Template Stage 3, Verion 2.0

출처: Wiggins·McTighe(2011). The understanding by design guide by creating high-quality units. p. 17.

1) 핵심질문(Essential Questions)에 대한 이해

학습자가 해당 영역의 ‘이해’에 도달하도록 동기화 시키는 출발점이 바로 ‘핵심질문(essential question)’이다(McTighe & Wiggins, 2013; Jeong & Lee, 2016). 중국 당나라의 학자 한 유(韓愈)는 ‘師說’에서 “스승이란 도를 전하는 사람으로 수업은 의혹을 풀어주는 것이다(師者, 所以傳道授業解惑也.)”라고 했는데, 수업에서 중요한 것은 이처럼 학습자가 가지는 의혹, 궁금해 하는 것을 찾아내는 것이 핵심이다. 백워드 디자인에서 그에 해당하는 것이 바로 ‘핵심질문’이다.

Wiggins와 McTighe(2005)는 ‘이해’라는 수행과제의 수행에 도달할 수 있도록 하는 것이 모든 교육활동의 목표라고 했고, 이해는 1)설명할 수 있고, 2)해석할 수 있고, 3)적용할 수 있고, 4)관점을 가지고 바라볼 수 있고, 5)통찰로서의 감정이입을 할 수 있고, 6)스스로의 사고과정을 반성할 수 있다는 6가지 수행 능력을 통하여 나타날 수 있다고 했다. 따라서 핵심질문은 이같은 6가지 이해의 측면에서 개발되어야 한다. 한편, 핵심질문은 범위에 따라 2가지 종류로 분류할 수 있다. 본질적 핵심질문(Overarching essential question)은 범위가 더 넓고 총체적이어서 특정주제나 기능을 뛰어넘어 보다 보편적이고 전이 가능한 이해로 이끌어 가는 수준의 핵심질문이다. 이러한 본질적 핵심질문은 수년에 걸쳐 학교급을 관통하여 반복적으로 반복될 수 있는 핵심질문이다. 반면에 소재적 핵심질문(Topical essential question)은 본질적 핵심질문으로부터 개발될 수 있는 것으로,

특정 화제에 초점을 맞춘 것으로 보다 한정적인 질문(Jeong & Lee, 2016)을 말한다.

2) ‘수행 과제’에 대한 이해: 기존의 수행 평가와 동일한 개념인가? 아닌가?

백워드 디자인에서는 이해의 결과가 궁극적으로 학생들의 수행 능력으로 드러나기 때문에 수업설계 과정에서 수행과제(performance task)의 개발이 중요하다. 학습자가 도달한 이해의 증거로서 수행과제를 개발하기 때문에 수행 과제는 평가의 역할을 한다. 그러나 백워드 디자인의 ‘수행과제’는 1998년부터 우리나라에 확대 적용하기 시작한 수행평가(performance assessment)와 동일한 개념이기보다 더욱 포괄적인 개념이다. 비록 과정 중의 평가를 강조하고 학습자의 활동을 직접적인 측정치로 수집하는 것을 강조하기 때문에 ‘수행과제’를 기존의 ‘수행평가’와 동일한 개념으로 고려할 수 있지만, 수행평가와 구별되는 개념이다. 수행과제는 이해의 증거로 교사가 활용할 수 있는 수업 중의 활동이기도 하며, 동시에 수업 과정 중의 다양한 학습경험과 연계하여 학습자가 최종적으로 도달되어야 하는 이해의 목표이기도 하다. 학습자들의 이해의 증거인 수행과제의 개발은, Wiggins와 McTighe(2005)가 설명한 이해의 6가지 측면을 고려해야 한다. 하나의 과제에 6가지 이해의 측면이 모두 통합되어 반영되기 어렵기 때문에 적어도 하나 이상의 이해의 측면이 포함되도록 수행과제를 개발해야 한다. 또, 지식이

실제로 활용되는 상황과 가장 가까운 상황인 실제성과 다른 상황에의 전이성이 높은 과제로 설정되어야 한다.

Wiggins와 McTighe(1998; 2005)는 수행 과제의 시나리오에 포함되어야 할 요소들의 머리글자를 따서 GRASPS 모델을 제시했는데, 이는 수행 과제를 개발할 때 유용한 길잡이가 되어준다. 즉, 수행과제는 학습자들이 실생활에 적용할 수 있는 상황(Situation)에서 어떤 목표(Goal)를 가지고 구체적인 대상 혹은 관중(Audience)을 고려하면서 특정 역할(Role)을 맡아서 기준(Standard)에 따라 결과물(Product)을 만들어 내는 형식으로 개발되어야 한다.

3) 학습경험의 디자인: '수행 과제'를 뒷받침할 학습경험을 어떻게 조직해야 할까?

학습경험 계획은, 머리는 움직이지 않고 손과 몸만 바쁘게 수업, 학생들의 관심을 집중시키기 위해 다양한 매체를 활용하여 여러 가지 활동을 하는 기존의 활동중심의 수업과 다른 것이다. 이것은 교과 내용을 심층적으로 이해하도록 하며 창의성을 발현시키며, 실제로 바람직한 학습결과를 달성하기 위한 일관되고도 조직화된 수업 설계를 전개하도록 하는 것을 말한다. 즉, 학습자가 '수행과제'를 성공적으로 수행할 수 있도록 뒷받침 해주는 것으로, 1) 핵심질문들에 답할 수 있으면서, 2) 수행 과제를 성공적으로 수행할 수 있는데 필요한 지식과 기능을 가르치고 생활과 연결시켜서 학생들이 개념을 형성하고 의미를 파악하는 데 필요한 다양한 학습경험으로 계획하는 것(Kim et al, 2017)을 말한다.

Wiggins와 McTighe(1998; 2005)는 이해를 위한 학습 경험의 요소로 WHERETO를 제시하여, 학습활동을 구성하는 아이디어를 제공하였다. W는 학생들에게 단원이 어디로(Where) 향해 가는지, 단원에서 학생들에게 기대하는 것이 무엇인지(What) 알게 해주는가? 교사가 학생들의 사전 지식과 관심이 무엇인지 알게 도와주는가?, H는 모든 학생들에게 흥미를 불러 일으키고(Hook), 관심을 유지(Hold)시켜주는가? E1은 학생들에게 필요한 지식을 학습하게 하고(Equip), 학생들이 핵심 개념을 경험(Experience)하게 하며, 문제를 탐구(Explore)할 수 있게 하는가? R은 학생들이 이해한 것과 자신이 만들어 낸 결과물들을 다시 생각하게 하고(Rethink), 수정 및 보완할 기회를 제공

하는가(Revise)? E2는 학생들이 자신이 수행한 과제와 결과물들의 의미를 평가(Evaluate)하게 하는가? T는 학생들의 다양한 요구, 관심, 능력에 맞추어 개별화를 하는가?(Tailor). O는 초기의 흥미와 지속적인 참여를 유지하고 학습의 효과를 극대화하도록 잘 조직되었는가(Organize)?를 말한다.

Wiggins와 McTighe(1998; 2005)는 반드시 WHERETO의 순서대로 학습 경험을 조직해야 함을 의미하는 것은 아니지만, 교사가 학습 계획안을 만들고 나서 확인하는 체크리스트, 혹은 어떤 활동으로 계획할 것인지 브레인스토밍을 위한 분석적인 도구로 활용하면 좋다고 하였다. 한편, 학습경험을 조직 할 때에 활용할 수 있는 다양한 교수 전략으로는 싱크 맵, 거꾸로 학습법, 하브루타 학습법 등의 활용을 제안할 수 있다. 또 이 과정에서 다양한 학생들의 준비도, 흥미, 학습 유형에 따라서 전략을 달리하게 된다면 학생 개인에게 적합한 맞춤형 수업으로 설계할 수 있을 것이다. 모든 학생들은 특성이 다양하므로 모든 학생의 이해를 위해서 다양한 방식으로 학습경험을 디자인하는 것은 수업의 최우선 목표가 되며, 이는 학생들의 이해를 도모하고 심화시키기 위한 것이기 때문이다.

III. 연구 방법

Wiggins와 McTighe(2011)의 2.0버전의 템플릿을 기반으로 가정과 교수·학습에 백워드 디자인을 적용할 수 있는 템플릿의 재구조화를 위하여 문헌고찰 및 분석과 전문가 협의 및 검토를 활용하여 내용 타당성을 검증받는 질적인 연구방법을 적용하였다.

우선, 백워드 디자인 2.0 버전을 중심으로 한 백워드 디자인의 이해를 위한 문헌 및 선행연구의 고찰을 통해 백워드 적용을 위한 여러 교과와 단원 개발에 활용한 템플릿을 분석하여 가정과 템플릿 재구조화를 위한 시사점을 도출하였다. 백워드 디자인 관련 문헌 고찰 및 선행연구 분석을 위해 우선 한국학술정보(Koreanstudies Information Service System) 및 DBpia에 '백워드 디자인'과 '백워드'를 키워드로 검색하였다. 그 결과 '백워드 디자인'의 검색어로는 KISS에는 1편, DBpia에서는 총 8편

이, ‘백워드’의 검색어로는 KISS에는 총 48편, DBpia에는 총 41편의 관련 문헌들이 검색되었다. 검색된 문헌들은 다른 논문 검색 시스템(예, e-아티클, 코리아스칼라, 스킨라 등)을 활용하여 검색한 결과와도 유사하여, KISS와 DBpia에서 검색된 논문을 중심으로 자료를 분석하였다. 우선, KISS의 48편 논문 키워드에는 포함되었으나 내용이 교육학 분야의 연구가 아닌 연구를 제외하니, 총 33편이 분석 논문으로 남았다. 41편이 검색된 DBpia에서도 키워드에는 포함되나 역시 논문 내용이 교육학 분야의 연구가 아닌 연구를 제외하니, 총 18편이 분석 논문으로 남았다. 이중 학술대회 발표와 학회지 게재로 논문 내용이 동일하여 내용 중복이 되는 2편을 제외하고, KISS와 중복되는 논문을 제외하니 최종 12편이 분석 연구로 선정되었다. 따라서 총 45편의 선행연구가 문헌고찰과 선행연구 분석에 활용되었다.

두번째로 전문가 협의회를 통해 템플릿 구조화에 대한 타당도를 검증하였다. 우선, 백워드 디자인을 적용하기 위한 가정과 템플릿의 초안을 개발하여 백워드 디자인 전공의 일반 교육학 전공 전문가 2인 및 가정교육학 전공 교수 2인, 그리고 현장 적용성을 제고하기 위해 가정과 교사 3인 및 가정과 전공 교육부의 연구사 1인의 전문가 타당성과 관련한 내용 검토를 받았다. 또, 학교 현장 적용 가능성을 검증받기 위하여 총 2회의 워크숍과 템플릿 초안에 대한 한국가정교과교육학회 학술대회 기조강연을 통해 타당성을 협의하였고, 마지막으로 가정과 담당 학교 현장 교사 9인의 검토 의견을 받아 템플릿 재구조화를 위한 타당성을 검증받았다.

이와같이 선행연구 분석 및 전문가 협의와 검토를 통한 안면

타당도 과정을 거쳐 Wiggins와 McTighe(2011)의 2.0버전의 템플릿을 가정교과 교수·학습을 위한 템플릿으로 수정, 보완하여 연구 결과로 제시하였다.

IV. 연구 결과: 가정교과의 교수·학습에 활용할 재구조화한 템플릿

1. 가정교과 템플릿의 개관

가정교과 수업 적용을 위해 재구조화한 템플릿을 개관하면 다음의 <Figure 4>와 같다. 이 연구에서 개발한 가정교과 백워드 디자인 적용 수업을 위한 템플릿은 기본적으로 Wiggins와 McTighe(2011)의 2.0 버전의 템플릿을 기준으로 하였지만, 선행연구 분석을 통해 도출한 시사점을 기반으로 재구조화하였다. 우선, 가정교과의 성격 및 목표, 교육내용과의 부합성을 반영해야 하며, 국가수준의 교육과정을 운영하는 우리나라에서는 교사의 교육과정 문해력(Curriculum Literacy)을 중심으로 교과서가 아닌 교육과정을 교사가 교실 상황에 맞도록 재구성하는 수업이 중요하므로, 교육과정을 분석하는 것으로 출발하도록 템플릿을 재구조화하였다. 교육과정 분석에서는 해당 성취기준에서 학생 이해의 궁극적 목표가 되는 ‘본질적 핵심질문’을 ‘핵심 개념’과 ‘일반화된 지식’ 수준에서 개발하도록 하여 심층적 이

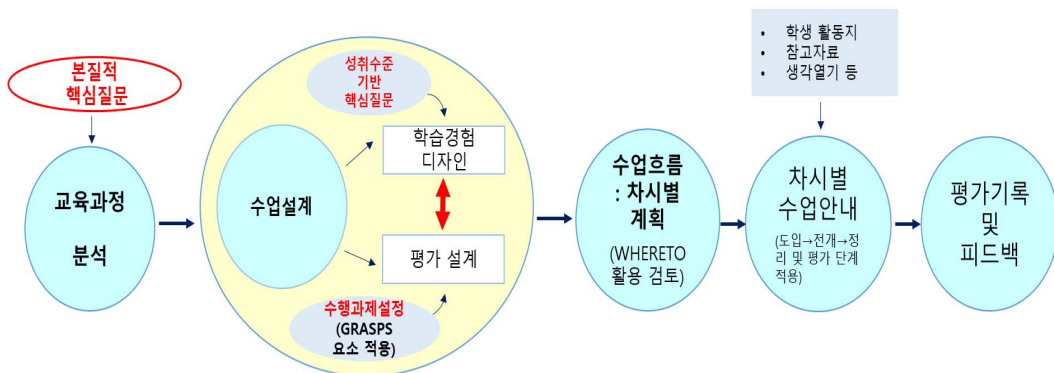


Figure 4. Outline of Template for Home Economics Instruction

해, 영속적 이해를 중심으로 하는 수업으로 전개되도록 하였다.

둘째로, 수행과제의 선정과 학습경험 계획을 묶어서 ‘수업 설계’로 구성하였다. Wiggins와 McTighe(2011)의 2.0 버전의 템플릿을 기준으로 한다면 이해의 결과물인 수행과제 설정이 우선되고 그 다음에 학습경험 계획이 뒤따라야 한다. 그러나 아직 백워드 디자인에 대한 이해가 부족한 학교 현장의 상황을 고려하여 수행과제 및 학습경험의 계획을 묶어 ‘수업 설계’로 명명하고, 교사들의 이해도에 따라 2가지 중 무엇을 먼저 하던지 무관하게 ‘수업설계’의 용어로 묶어서 템플릿에 반영하였다.

셋째로, 교사들의 활용도를 제고하기 위해 템플릿을 그대로 따라가며 수업을 할 수 있도록, 전통적인 수업 설계도의 양식에서 사용하는 수업 지도안의 약안 형식의 ‘수업 흐름’을 템플릿에 반영하였다. 즉, Wiggins와 McTighe의 WHERETO의 요소를 떠올리며 수업 전체를 개관하도록 하였다. 또 ‘차시별 수업 안내’를 템플릿에 반영하여 각 차시별로 교사가 실제 수업에서 활용할 수 있는 각종 학생활동지, 참고자료, 평가자료 등을 개발하여 제시할 수 있도록 하였다.

마지막으로, 교육과정-수업-평가-기록이 유기적으로 연계되

는 역량 중심의 교육과정을 실현할 수 있도록 학생부 교과별 세부능력 사항으로 활용할 수 있는 교사의 ‘평가기록 및 피드백’을 템플릿에 반영하였다. 백워드 디자인에서는 학습자의 ‘영속적 이해’를 위해 학습자의 자기주도적 학습을 통한 지속적인 성장과 변화가 중요하고, 그 과정에서 교사의 공식적인 피드백이 중요하므로, 이를 템플릿에 반영하였다.

2. 백워드 디자인을 적용한 가정교과 템플릿의 단계

<Figure 4>에서 개관한 백워드 디자인을 적용할 수 있는 가정교과 템플릿의 단계별 구체적인 내용은 다음의 <Figure 5>~<Figure 9>와 같다).

첫 번째 단계는 ‘교육과정 분석’ 단계이다(<Figure 5> 참조). 가정교과의 템플릿은 교사들이 가정교과의 학습의 대상이 되는 ‘중요내용’인 교육과정을 이해하기 위한 것으로 시작한다. 교육과정의 재구성자인 교사가 어떻게 교육과정을 재구성하여 교육과정의 성취기준을 도달하도록 수업을 계획해야 하는지를 숙고하

사랑과 결혼의 가치 탐색하기			
1 교육과정 개요			
영역	인간발달과 가족	핵심 개념	발달
일반화된 지식	사랑과 결혼, 부모됨을 통해 형성된 가족이 배려와 돌봄을 실천하는 것은 건강하고 행복한 가정과 사회를 유지하는 기초이다.		
본질적 핵심질문	무엇이 건강하고 행복한 개인 및 가정, 그리고 사회를 형성하는 기초가 되는가?		
성취기준	[127가1-01] 건강한 가족 형성의 기반이 되는 사랑과 결혼의 마음 이해하고 행복한 결혼의 대한 가치를 탐색한다.		
	[127가1-02] 이상적인 배우자상에 대한 개인적, 사회적 고정관념을 성찰하고 행복한 가정생활을 위한 배우자 선택 기준을 제한한다.		
	[성취기준 해설] 교육과정에 성취기준 해설 없음		
학습 요소 및 기능	학습 요소		기능
	사랑과 결혼의 의미, 행복한 결혼, 배우자 선택 기준		탐색하기, 비판하기, 분석하기, 제안하기
교과 역량	관계형성능력, 실천적 문제해결능력		

Figure 5. First Stage of Template for Home Economics Instruction

1) 교육부는 2015개정 교육과정에 따른 고등학교 기술·가정교과에 대한 교수·학습 자료를 개발하였으며, 이 자료 개발에서 왕석순 외(2017)는 우선, 백워드 디자인 적용의 가정과 템플릿을 개발하였고, 개발한 템플릿을 기반으로 하여 2015개정 교육과정의 3개 영역(인간발달과 가족, 가정생활과 안전, 자원관리와 자립)에 대한 교수·학습 자료를 개발하였고 그 결과는 에듀넷 T-CLEAR에 반영되어 있다. 이 연구에서는 연구자가 개발한 템플릿 제시가 주 목적이거나, 템플릿의 예시는 에듀넷 T-CLEAR에 반영된 예시(교육과정-2015개정 교육과정 교수·학습자료-고등학교 28. 2015 개정 교육과정 교수·학습자료 고등학교 [기술·가정])를 재인용하였다.

여 기록하도록 하는 ‘교육과정 개요’표를 템플릿에 반영하였다. 1단계에서는 우선 교사가 수업을 계획하고 있는 성취기준(1개의 성취기준을 대상으로 할 수도 있으며, 여러 개의 성취기준을 통합하여 수업의 대상으로 정할 수도 있음)에 해당하는 교육과정의 영역, 핵심개념, 일반화된 지식, 학습 요소, 기능, 교과 역량을 교육과정 문서에서 확인한다. 그리고 성취기준에 해당하는 핵심개념과 일반화된 지식을 바탕으로 학습자의 연속적 이해와 관련한 ‘본질적 핵심질문’을 개발하여 기술하는 단계이다. ‘본질적 핵심질문’은 성취기준의 특정내용을 언급하지 않는다. 특정 주제나 기능을 뛰어넘어 보다 보편적이며 전이 가능한 이해로 이끌어가는 질문을 말한다(Jeong et al. 2016). 따라서 수업 시간이 끝날 때 답을 듣게 되는 것이 보다 장기적인 학습에 초점을 맞춘 광범위한 질문으로, 때로는 학년 급을 관통하거나 다른 교과에도 전이될 수 있는 질문이며, 이는 가정교과 학습의 궁극적 목표로 연계될 수 있는 질문이다.

두 번째 단계는 ‘수업설계’ 단계로 1단계의 교육과정 분석 결

과를 바탕으로 수업에 해당하는 성취기준의 성취를 위해 필요한 ‘성취기준 기반 핵심질문’에 답을 구하는데 필요한 다양한 학습경험과, 성취기준에 도달했음을 나타내 줄 수 있는 이해의 결과물인 수행과제를 개발하는 단계이다(<Figure 6> 참조).

이 단계에서는 우선 수업 설계 의도를 기술하고, 이에 따른 학습경험과 평가를 설계하는 단계이다. ‘백워드 디자인’이 아직 학교 현장에서는 낯선 방법이며, 교사들의 이해도가 현재 시점에서는 미미한 수준이기 때문에 이 연구의 템플릿에서는 ‘학습경험’을 우선 배치하고, 그 다음으로 평가 설계를 배치 하였다. 또 Wiggins와 McTighe(2011)의 2.0 버전의 템플릿에는 ‘기대하는 목표’를 전이, 의미, 습득으로 구체화하여 기술하도록 하였으나, 가정과 템플릿에서는 ‘기대하는 학습의 결과’를 성취기준의 도달점 (행동)으로 기술하도록 하였다. 한편, 해당 수업은 교육과정의 성취기준에서 출발하므로, ‘성취기준 기반 핵심질문’을 개발하여 템플릿에 기술하도록 하였다. ‘성취기준 기반 핵심질

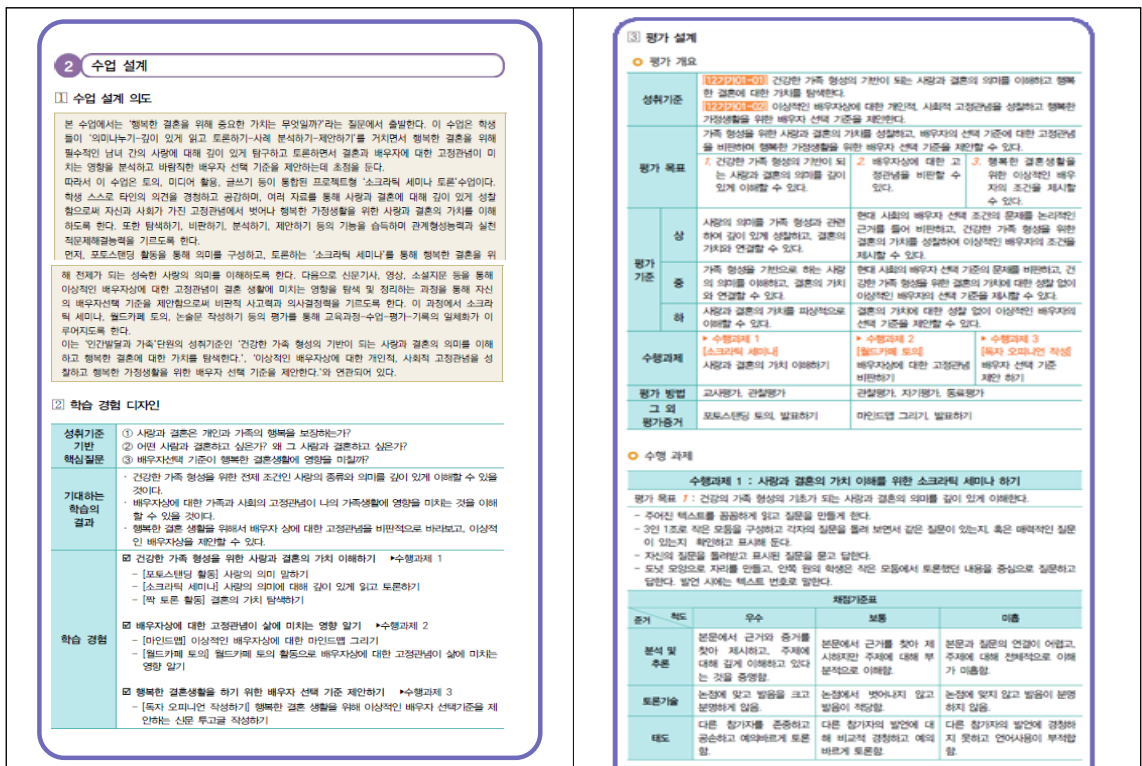


Figure 6. Second of Template for Home Economics Instruction

문'은 특정 성취기준에 초점을 맞춘 질문으로, 해당 수업은 구체적인 '성취기준 기반 핵심질문'에 대한 답을 구하기 위한 것이며, 수업을 통한 학습자의 이해는 이 질문에 대한 이해를 목표로 한다. '수행과제'는 사실 학습경험의 부분이 되므로, '성취기준 기반 핵심질문'에 대한 답을 구하기 위해 교사가 학생에게 제공할 다양한 '학습 경험'이 '수행과제'와 연계하여 개발되도록 템플릿의 같은 칸에 배치하였다. 학습경험은 학생들이 '수행과제'를 성공적으로 달성하는데 필요한 지식과 기능을 가르치고 생활과 연결시켜서 학생들이 개념을 형성하고 의미를 파악하는데 필요한 다양한 경험을 제공하는 것으로 WHERETO의 요소들을 포함하여 점검하는 것이 필요하다.

'평가 설계'에서는 수업의 출발점이 되는 교육과정의 '성취기준'을 다시 확인하여 기술하고, 이같은 성취기준에 대한 '평가 목표'를 개발하여 기술하고, 앞 단계에서 개발한 '수행과제'에 대한 상, 중, 하의 3단계 평가기준과 수행과제를 평가하기 위한 구체적인 평가방법을 개발하여 기술하도록 하였다. 수행과제 이외에도 학습자의 이해를 평가하기 위한 '그 외 평가 증거'들을 수집하기 위한 평가 방법을 개발하여 기술하도록 하였다. 실제로 주요한 개념과 기능들은 수행과제를 통해 평가하는 것이 필요하지만, 전통적인 시험과 퀴즈를 통해 확인하는 것이 필요한 경우도 있다. 따라서 '그 외 평가 증거'를 템플릿에 반영하였다. 한편, '수행과제'는 학습자의 중요한 이해의 증거가 되므로, Wiggins와 McTighe가 설명한 GRASPS 모델에 따라 수행과제

를 제시하고, 수행과제별로 구체적인 채점기준표를 개발하여 기술하도록 템플릿에 '수행과제'를 별도의 학생활동지처럼 반영하였다.

세 번째 단계는 '수업흐름'을 템플릿으로 구성하였다 (<Figure 7> 참조). 템플릿의 제 2단계에 반영한 '수행과제'와 다양한 학습경험을 주어진 수업 차시에 따라 어떻게 전개해갈 수 있는지를 개관하여 보도록, 마치 전통적인 수업설계지도안의 약안과 같은 형태를 템플릿의 단계로 반영하였다. '수업흐름'은 2단계의 '학습경험 디자인'에서 개발한 학습경험을 전반적으로 개관하여 파악할 수 있도록 템플릿에 별도의 단계로 반영한 것이다. 학습경험 디자인에서처럼 Wiggins와 McTighe의 WHERETO의 기준으로 그 적합성을 다시 한번 더 점검하는 것이 좋지만, 이 연구의 템플릿에는 백워드 디자인에 대한 학교 현장의 이해도가 현실적으로는 아직 미흡하고, WHERETO의 모든 요소가 반드시 1개씩 또는 모두 학습경험에 반영되어야 하는 것이 아니기에 템플릿에 따로 표시하지 않도록 하였다.

네 번째 단계는 '각 차시별 수업 안내'로 재구조화하였다 (<Figure 8> 참조). 교사들이 이 연구에서 재구조화한 템플릿을 그대로 따라가면서 수업을 할 수 있도록 하기 위해, 각 차시별로 이루어지는 도입, 전개, 정리 및 평가의 단계별로 무엇을 할 것인지를 지도안의 형식처럼 템플릿에 반영하였다. 전통적인 수업에 익숙한 교사들도 백워드 디자인에 따라 자연스럽게 수업을 할 수 있도록 하기 위해 각 차시별로 수업에서 학생 지도를

3 수업 흐름			
차시	주요 학습 경험	학습 활동 내용	자료 및 유의점
1~2	건강한 가족 형성을 위한 사랑과 결혼의 가치 이해하기	<ul style="list-style-type: none"> 포토스탠딩 토론 : 모동별로 제시된 사진들 중 한 장을 골라 사랑의 의미를 만들고 모동원과 이야기 나눈다. 소크라틱 세미나 : 사랑에 대한 다양한 관점의 글을 읽고 분석하여 토론하는 소크라틱 세미나 활동을 통해 성숙한 사랑의 의미를 깊이 있게 이해한다. 토론하기 : 행복한 7층 집을 이루는 가치에 대해 토의하기 	<ul style="list-style-type: none"> 수행과제 1 [학생활동지1] [학생활동지2] [학생활동지3] [평가자료 1] [참고자료 1] [참고자료 2]
3	배우자상에 대한 고정관념이 미치는 영향 분석하기	<ul style="list-style-type: none"> 이상적인 배우자상에 대한 마인드맵 그리기 월드카페 토의활동: 월드카페 토의 활동으로 배우자상에 대한 고정관념이 삶에 미치는 영향 알기 	<ul style="list-style-type: none"> 수행과제 2 월드카페 토의용 전지, 펜 등 [학생활동지4] [학생활동지5] [평가자료 2] [참고자료 3]
4	행복한 결혼을 위한 배우자 선택기준 제안하기	<ul style="list-style-type: none"> '독자 오피니언' 작성하기: 행복한 부부와 불행한 부부의 차이가 무엇인지 분석해 보고, 행복한 결혼 생활을 위해 이상적인 배우자 선택기준을 제안하는 신문 독자 투고글 '독자 오피니언' 작성하기 	<ul style="list-style-type: none"> 수행과제 3 [학생활동지6] [평가자료 3]

Figure 7. Third of Template for Home Economics Instruction

4 각 차시별 수업 안내

1~2차시 **건강한 가족 형성을 위한 사랑과 결혼의 가치 이해하기**

도입

- 도입부에서는 이 수업의 형태가 '소크라테스 세미나'라는 점을 인식하도록 하여 학습의 진행 방법을 안내한다.
- 사진이나 그림 등의 모둠별로 20장 정도씩 나누어 주고 자신이 생각하는 사랑의 의미를 찾아 이유를 말해 보게 한다. **[학생활동지 1]**

전개

활동1

- 사랑의 의미에 대한 3가지관점의 텍스트를 골라읽게 읽고 질문을 만들어 낸다. **[학생활동지 2]**
- 작은 모둠 활동 -3인 1조로 작은 모둠을 구성하고 각자의 질문을 돌려 보면서 같은 질문이 있는지 혹은 매력적인 질문이 있는지 확인하고 표시해 본다. 자신의 질문을 들려받고 표시된 질문을 받고 답한다.
- 큰 모둠 활동(소크라테스 세미나)도넛 모양으로 자리를 만들고, 안쪽 원의 학생은 작은 모둠에서 토론했던 내용을 중심으로 질문하고 답한다. 발언 시에는 텍스트 번호로 말한다. 바깥 원에 있는 학생들은 대답하거나 활동에 참여하고 심오한 친구의 여백을 두드려 자리를 바꿔 앉거나 조용히 메모를 작성해 일의 친구에게 전한다.
- 평가와 마무리-교사는 마무리 질문을 통해 학생들의 사고가 정리되고 깊이 있게 다질 수 있도록 한다.

활동2

- 행복한 결혼의 가치를 탐색하기 위해 학습지를 읽고 꼭 토론한다. **[학생활동지 3]**
- 모둠별로 작성한 내용을 발표한다.

정리 및 평가

- 교사는 의미 있는 질문에 대해 공통 질문 토론을 진행한다.
- 공통 질문 토론을 통해 사랑과 결혼의 가치를 강조한다.

Tip!

- 세미나 전에 질문을 만들어야 하는데 질문은 세가지 질문을 이끄는 형태로 그 안에 핵심 내용과 가치를 담고 텍스트를 바탕으로 답을 찾고 논거를 자세하게 하는 역할을 한다.
- 질문은 개방적이어서 이해 진심을 반영해야 하며 정답이 있어야 한다.

학생활동지 1 **포토스탠딩 활동으로 사랑의 의미 토론하기**

포토스탠딩 토론하기	소 속	학년 반 번
	모둠명	

1. 자신이 생각하는 사랑의 의미를 가장 잘 표현하는 사진을 읽고, 그 이유를 이야기해 보자.

참고자료 1 **포토스탠딩 토론이란 ?**

1. 포토스탠딩 토론이란?
사진이나 그림, 광고지 같은 자료를 활용해서 자기소개를 하거나 주제에 대해 이야기를 할 수 있도록 한 토론이다.

2. 포토스탠딩 토론의 취지
토론을 할 때 아무 자료도 없는 상태에서 말하기 어려우므로 사진이나 그림, 광고 지 등을 활용하면 토론이 목적 쉽고 재미있다.
그림과 광고 문구의 연상 작용을 통해 창의적이고 심층적으로 주제에 접근하여 자신의 의견을 효과적으로 말할 수 있도록 해 준다.

3. 포토스탠딩 토론의 방법
① 사진이나 광고지 골라기

평가자료 1

교사 평가

5. 매우 잘함 4. 잘함 3. 보통 2. 다소 부족 1. 부족

연 번	이름	세미나를 할 준비가 되어 있는가?	토의 논점을 잘 갖추고 있는가?	텍스트를 근거로 자신의 생각을 펼치고 있는가?	타인의 의견을 경청하는가?	예의바른 태도로 자신의 생각을 밝히는가?	충분히 질문을 했는가?	올바른 논증을 사용했는가?

Figure 8. Fourth of Template for Home Economics Instruction

위해 교사가 참고할 ‘Tip’, 그리고 경우에 따라 ‘학생 활동지’, ‘평가 자료’, ‘참고 자료’들을 추가할 수 있도록 템플릿에 반영하였다.

마지막 5단계는 다음의 <Figure 9>와 같이 ‘평가기록 및 피드백’을 반영하였다(<Figure 9> 참조). 백워드 디자인에서 지향하는 이해는 학습자가 자신의 이해를 스스로 실제의 삶에 적용

5 평가 기록 및 피드백

유형	평가 내용
학교 생활기록부 기재 예시	<p>소크라테스 세미나 활동에서 텍스트에 기반하여 '올리벳이 10년 후에 로미오를 만났다면 좀 더 성숙한 사랑을 했을 것'이며, 그 이유로 사춘기의 정서적 특성을 들어 설명함으로써 열정적 사랑의 특징을 잘 이해하였음.</p> <p>월드카페 토의 활동에서 '배우자 선택 기준이 행복한 결혼의 기반이 되는 사랑보다 경제적 여유에 더 큰 가치를 둬서 경제력과 외모를 교환하는 시장의 기능이 가족을 형성하는데 주요인이 되고 있다고 주장하였고, 그 결과 외모지상주의와 황금만능주의가 청소년의 가치관을 형성하는 데 매우 결정적인 작용을 하고 있다고 하여 배우자 선택 기준을 비판적으로 성찰함.</p> <p>독자 오피니언 쓰기 활동에서 우리 사회의 배우자 선택에 대한 기준이 경제력을 중심으로 하고 있으며, 이러한 가치관만으로 평생 함께 할 반려자를 선택할 때 삶의 질 문제와 관련이 있음을 자신의 부모님 사례를 들어 주장함. 또한, 향후 노년기가 길어지고 있으므로 자신은 열정보다는 편안함을 느끼는 배우자를 선택할 것이라고 결론을 내림.</p>
피드백	<p>토론과정에서 리더의 역할을 잘 수행하여 모둠 토론이 깊이 있는 토론이 되도록 기여하였고, 창의적인 아이디어가 돋보여 향후 언론, 미디어 콘텐츠 등과 관련 있는 진로 설정이 도움이 될 것으로 생각됨.</p> <p>깊이 생각하기를 참여하고 다른 친구들의 의견을 가볍게 받아들여 토론 분위기가 진지하지 못하도록 하는 등의 토론 태도를 개선할 필요가 있음.</p>

Figure 9. Fifth of Template for Home Economics Instruction

하고 다른 지식으로 확대할 수 있는 것을 지향하기 때문에, 동일한 성취기준이라도 모든 교실과 교사별로 또는 학습자의 상황별로 학습경험이 서로 다르게 계획되어야 한다. 따라서 학습의 결과는 모든 교실과 학습자 별로 서로 다르게 나타날 것이다. 이같은 학습자의 이해의 결과를 교사는 ‘평가기록 및 피드백’으로 기록해 줄 필요가 크다. 이 연구의 템플릿의 평가기록은 현행의 ‘교과별 세부 특기사항’에 반영될 수 있는 수행과제의 활동의 결과가 될 수 있을 것이다. 따라서 가정교과 템플릿의 마지막 단계에서는 학습의 결과를 기록할 수 있는 평가기록을 템플릿에 반영하여, 백워드 디자인이 가진 중요한 특징인 교육과정-평가-수업-기록이 유기적으로 연계된 템플릿으로 구안하였다. 특히 학생의 성장과 자기주도적 학습을 안내하기 위한 ‘피드백’을 강조하여 템플릿에 반영함으로써, 백워드 디자인이 지향하는 교사의 역할, 즉 이해에 다가가도록 안내하고 격려하는 교사의 역할이 평가 기록으로 반영되도록 템플릿에 반영하였다.

V. 논의 및 제언

이 연구는 백워드 디자인을 체계적으로 가정교과 교수·학습에 적용하는데 우선적으로 필요한 템플릿 개발을 위해, 백워드 디자인의 주창자인 Wiggins와 McTighe의 이론을 고찰하고, Wiggins와 McTighe(2011)의 2.0버전 템플릿을 기반으로 재구조화한 가정교과 템플릿을 제시하는데 연구의 목적을 두었다. 이를 위해 백워드 디자인에 관련한 다양한 선행 연구를 분석하여 가정교과 교수·학습의 템플릿 재구조화를 위한 시사점을 도출하였다. 이 연구의 과정에서 백워드 디자인 전공 일반 교육학 전공 전문가 2인 및 가정교육학 전공 교수 2인, 교육부 가정 전공 연구사 1인의 전문가 타당도 검증을 받았다. 그리고 현장 적용성을 제고하기 위해 가정과 교사 10인의 검토 과정을 3차례에 걸쳐 받으며 Wiggins와 McTighe(2011)의 2.0버전의 템플릿을 가정과 수업을 위한 템플릿으로 수정, 보완하였다. 이러한 과정을 거쳐, 첫 번째, ‘교육과정 분석’, 두 번째, ‘수업설계’(학습경험 디자인↔평가설계), 세 번째, ‘수업 흐름’, 네 번째, ‘각

차시별 수업 안내’, 다섯 번째, ‘평가기록 및 피드백’의 다섯 단계로 재구조화한 가정과 템플릿을 개발하였다.

백워드 디자인은 수업 이전에 수업을 통해 도달해야 할 평가 목표를 실제 삶의 맥락으로 구성된 수행과제에 반영하여 미리 설계하고, 이를 학습자의 이해의 증거로 활용하는 모형이다. 전통적으로 가정교과는 삶을 중심으로 하는 교과(Wang, 2016), 단순한 지식의 습득보다는 습득한 지식을 삶에 적용하여 삶의 질을 향상시키는 데 목표를 가져온 교과이다. 만일 이 연구에서 개발한 백워드 디자인의 템플릿을 활용하여 수업을 구안한다면, 삶의 맥락과 연계된 수행과제 중심의 수업을 설계해야 하므로, 교과 지식의 적용과 실제 삶에의 활용을 강조하는 가정교과의 성격과 목표를 보다 잘 구현할 수 있는 교수 설계모형을 적용하는 것이라 사려된다.

둘째, 2015 개정 교육과정에서는 교육과정 중심의 수업, 수업과 연계된 과정 중의 평가, 학생의 성장과 변화를 기록해 주는 평가 기록을 강조하고 있다. 관련하여 이 연구에서는 템플릿의 1단계에서 교사가 교육과정의 문해력(Curriculum Literacy)을 발휘하여 교육과정을 교실에서 충분히 구현할 수 있도록 교육과정의 문서를 바탕으로 수업을 설계하도록 하였다. 1단계에서 교사는 교육과정의 어떤 성취기준을 중심으로 수업을 계획하는지를 인식하도록 하였고, 이 성취기준이 가정교과의 어떤 핵심개념과 일반화된 지식을 가르치기 위한 수업인지를 인식하도록 ‘본질적 핵심질문’을 1단계에서 개발하도록 하였다. 즉, ‘본질적 핵심질문’을 중심으로 하는 수업이 가정 교과의 어떤 기능과 역량을 길러주려고 하는 것인지를 확인하도록 템플릿에 기술하도록 하여, 교사가 교육과정 중심의 수업설계를 하도록 템플릿을 재구조화하였다. 한편 Wiggins와 McTighe(2011)의 2.0버전 템플릿에는 3단계의 템플릿에 ‘과정 점검’(Progress Monitoring)이 반영되어 있어 학습자가 수업 중의 나타나게 된 변화에 대해 기술하도록 하고 있다. 그러나 I. Lee(2016)가 지적한 것처럼, Wiggins와 McTighe의 템플릿은 수업과 평가가 일체화된 결과인 평가 기록을 템플릿에 반영하고 있지 않다. 이에 이 연구에서는 교육과정과 평가, 수업이 일관적으로 이루어진 결과를 기록할 수 있는 평가기록을 템플릿의 마지막 단계에 ‘평가기록 및 피드백’으로 반영하여 교사가 수업의 결과를 학생의 성장과 변화를 중심으로 한 평가결과와 기록으로 남길 수 있도록 하였다. 따라서 이 연구에서 개발한 템플릿을 활용한다면

교육과정을 기반으로 하여 수업을 설계하고, 실제 삶과 연계된 수행과제를 중심으로 수업 중 다양한 활동을 하면서 수업 중의 과정 평가를 할 수 있고, 그 결과를 평가기록으로 기술할 수 있게 된다. 따라서 이 연구에서 개발한 템플릿은 교육과정-수업-평가-기록이 유기적으로 연계된 수업 설계 방법으로 활용할 수 있을 것이다. 학생부 위주의 입시정책이 확대되고 있는 현 시점의 교육상황에서, 학생 활동의 결과와 활동 중의 학생의 성장 및 변화를 기록할 수 있는 평가기록이 있는 이 템플릿은 학교 현장에서 그 활용성이 더욱 커질 것으로 사려된다.

셋째, 학습자의 다양한 활동을 중심으로 하는 기존의 활동형 수업에서는 학습자의 진정한 이해를 중심으로 여러 활동이 조직화되어 있는 대신에 손과 몸만 바쁘 신만한 수업으로 학습자가 교육과정 목표의 성취에 도달했는지 가능하기 어렵도록 한다. 그러나 이 연구에서 개발한 백워드 디자인을 적용한 가정과 템플릿은 교육과정의 확인과 분석에서 출발하도록 하고 있으며 (1단계), 또 학습자의 영속적 이해의 결과에 해당하는 학습의 결과물인 ‘수행과제’를 진정한 이해의 결과로 수업설계의 첫 단계에서 사고하도록 하고, 학습경험을 수행과제의 해결에 기여할 수 있는 것으로 계획함으로써 수업 중에 이루어지는 학생의 다양한 활동들은 학습의 결과물인 ‘수행과제’로 수렴되도록 조직적으로 개발될 수 있도록 템플릿을 구조화하였다. 백워드 디자인에서도 학생은 수동적인 자세로 수업을 청취하기만 하는 것이 아니라, 기존의 활동형 수업처럼 다양한 활동을 하고 바쁘지만, 그러한 다양한 활동을 하는 것이 결국은 학습자의 영속적 이해의 결과물인 ‘수행과제’의 해결에 연계되므로, 많은 활동을 하면서 결국은 이해의 결과물에 다가가도록 되어 있다. 따라서 학습자의 영속적 이해를 중심으로 하는 2015 개정 가정과 교육과정의 역량을 함양하는데 이 연구에서 개발한 템플릿이 유용하게 활용될 수 있을 것으로 사려된다.

넷째, 백워드 디자인이 교과 역량 함양에 기여하는 적절한 교수설계 모형이라고 하더라도 실제 교실 현장의 수업 전개 방법과 괴리를 가지며, 그 용어가 모호하다면 이를 활용하기 어렵다. 이 점을 고려하여 이 연구의 템플릿은 용어를 가급적 쉬운 용어로 수정, 보완하여 제시하였다(예: ‘소재적 핵심질문’ 대신에 교육과정의 성취기준을 중심으로 수업이 설계되므로 ‘성취기준 기반 핵심질문’으로 수정함 등). 또 실제 학교 현장의 수업이 가지는 도입-전개-정리 및 평가의 흐름을 템플릿의 3단계인 ‘수

업흐름’으로 반영하였다. 또 실제 ‘수행과제’ 해결에 기여하는 다양한 활동이 각 차시별로 이루어지므로, 이를 ‘각 차시별 수업 안내’로 하여 템플릿의 4단계로 반영하였다. 기존의 전통적인 수업 전개에 익숙한 교사에게도 이 템플릿을 따라 수업을 하면 수업이 전개될 수 있도록 템플릿을 재구조화함으로써 학교 현장의 교사의 활용도를 제고할 수 있을 것으로 사려된다.

그러나 이 연구에서 개발한 템플릿은 다음과 같은 제한점을 가진다. 백워드 디자인의 원래 순서를 그대로 준수하면, 이 연구의 템플릿의 2단계인 ‘수업 설계’의 하위단계인 평가 설계가 학습경험의 디자인의 하위단계보다 앞서서 제시되어야 한다. 또 ‘기대하는 학습 결과’도 습득(acquisition)과 의미(meaning), 전이(transfer)로 구분하여 구체적으로 기술하여야 하지만, 이 연구에서는 이를 반영하지 않았다. 또 수행과제의 설계에서도 GRASPS모델에 따라 이를 수행과제에 기술하고, WHERETO의 요소를 통해 3단계의 ‘수업흐름’과 4단계의 ‘각 차시별 수업 안내’에 기술되어 점검되는 것이 좋지만, 이러한 것을 활용하도록 안내는 하였으나 이를 템플릿에 기술하도록 하지 않았다. 이러한 제한점은 현 시점에서 백워드 디자인에 대한 이해도가 교사에게 낮은 상황을 고려한 것이다. 또, WHERETO의 요소의 경우는 이를 수업의 전개를 위한 점검요소로 활용하는 것이 좋지만 이 모두를 반드시 수업에 반영할 필요가 없다는 Wiggins와 McTighe의 이론을 반영한 것이기도 하다. 따라서 만일 교사들이 이 연구에서 재구조화한 가정과 템플릿을 활용하여 수업을 개발한다면, 교사의 백워드 디자인에 대한 선호도와 경험, 그리고 이해도의 수준을 반영하여 이 연구의 템플릿 중 ‘수업설계’단계에서 ‘학습경험 디자인’과 ‘평가 설계’의 순서를 Wiggins와 McTighe의 이론과 동일한 순서로 사고하여 계획해도 된다. 또 ‘기대하는 학습 결과’를 습득, 의미, 전이로 보다 명확하게 구분하여 기술해도 좋다. 또, WHERETO의 요소를 기준으로 ‘수업흐름’과 ‘각 차시별 수업 안내’를 조직한다면 더욱 충실한 수업이 될 수 있을 것이다.

추후 연구를 위한 제언을 하면 다음과 같다. 첫째, 이 연구의 템플릿에서 제시한 ‘본질적 핵심질문’은 가정교과의 핵심개념과 일반화된 지식을 기반으로 개발된다. 따라서 이같은 본질적 질문을 고민한다면, 가정교과의 성격이나 가정교과 학습을 통해 학습자가 성취하기를 기대하는 진정한 의미의 가정교과 학습의 목표가 규명될 수 있을 것이다. 따라서 ‘핵심질문’에 대한

여러 추후 연구가 이루어져서 가정교과 의 목표가 보다 명확하게 규명되기를 기대한다. 둘째, 백워드 디자인의 ‘핵심질문’과 가정교과교육에서 발전시켜 온 실천적 패러다임의 ‘실천적 질문’과의 이론적 개념 규명이 이루어지기를 기대한다. 가정교과 학습의 근본적인 목표를 중심으로 한다는 점에서 ‘핵심질문’과 ‘실천적 질문’은 동일한 것으로 파악할 수 있지만, 영속적 이해를 위한 ‘핵심질문’과 개방적 행동을 지향하는 ‘실천적 질문’은 그 철학이 동일하다고 하기 어렵다. 따라서 ‘핵심질문’과 ‘실천적 질문’이 어떻게 같거나, 다르지에 대한 추후 연구가 전개되기를 기대한다. 셋째, 백워드 디자인에서 설명하는 ‘영속적 이해’에 해당하는 학습의 결과물을 어떤 방식으로 평가해야 하는지를 지속적으로 논의해 보아야 할 것이다. 영속적 이해에 도달하는 것에 대한 평가는 학습한 당장의 결과이기보다 학습자가 학령기 이후에도 각자의 인생을 통하여 삶의 장면에서 스스로 확인해가는 상태이므로, 모든 수업의 현장에서 조금해하지 않고 추구해야 할 비가시적 상태, 평가의 대상이 되기 어려운 경지의 것이다. 따라서 수업 장면에서는 ‘수행과제’의 수행능력을 평가하도록 하지만, 학습 이후 당장의 평가 내용으로 포함해야 하는 것인지에 대한 추후 논의가 필요하다. 넷째, 이 연구에서 재구조화한 백워드 디자인의 가정과 템플릿을 활용한 교수·학습 자료가 더욱 많이 개발되어야 할 것이다. 특히, 2015 개정 교육과정을 바탕으로 한 더 많은 수업 자료가 개발되어 2015 개정 교육과정의 교실 수업에 기여할 수 있기를 기대한다. 다섯째, 이 연구에서 개발한 백워드 디자인 적용의 가정과 템플릿을 활용한 가정과의 수업이 가정과 학습에 어떤 영향을 미치는지 대한 학교 현장 적용 연구가 추진되어야 할 것이다. 예를 들어 백워드 디자인 적용의 가정교과 수업이 학습자의 학습 효과에 미치는 영향, 백워드 디자인의 수업이 가정 교과의 학습자의 적용 능력이나 지식의 전이 능력에 끼치는 영향, 가정과의 성격에 대한 학습자의 인식의 변화, 가정과 교사의 교과 인식에 끼치는 영향 등이 분석될 수 있을 것이다. 마지막으로 백워드 디자인으로 개발된 가정과 수업이 가정과 학습이 지향하는 핵심역량의 함양에 과연 어떠한 영향을 끼치는가의 성과 분석이 추후 연구로 지속되어야 할 것이다.

참고문헌

- Bae, E. M., & Kang, H. S. (2017). A study on practice of character education through the way of assigning the performance task in backward design. *Journal of Education & Culture*, 23(5), 39-62.
- Back, J. Y., & Kang, H. S. (2017). Development and Application of Middle School's Moral Curriculum Unit based on Backward Design Model 2.0 version. *Secondary Education Research*, 65(1), 25-64.
- Cho, J. S. (2005). Thinking About Backward Curriculum Design. *The Journal of Curriculum Studies*, 23(1), 63-94.
- Cho, K. J., & Koh, S. M. (2016). A Study on Application of Backward Design Model to Physical Education Class of Elementary School & its Influence on Academic Achievement. *The Journal of Korea Elementary Education*, 27(1), 173-178.
- Choi, Y. H. (2016). Development of Instructional Design Model for Understanding of Technology Education. *The Korean Journal of Technology Education*, 16(3), 46-65.
- Choi, M. J., & Heo, M. (2013). The Task of Portfolio Assessment in Backward Curriculum Views. *Journal of the Korea Entertainment Industry Association*, 7(3), 97-102.
- Go, I. G. (2016). Structured agriculture unit in Practical Art based on Backward Design mode. *The Journal of Korean Practical Arts Education*, 22(2), 257-276.
- Ham, J. H., & Sim, J. H. (2017). The Effects and the Development of Backward Course Design in the ‘Biology and Environment’Classes of the Elementary School. *Journal of Science Education*, 41(1), 80-97.
- Jang, B. S. (2006). *Effects of the instruction based on backward curriculum design*. Unpublished master's thesis. Chonbuk National University, Chonbuk, Korea.
- Jang, S. B., & Kim, K. J. (2010). The Effect of an Elementary Social Studies Program Designed by Understanding by Design(UbD) and Differentiated Instruction(DI) Integrated Model on Student's Understanding and Self-Regulation. *The Journal of Korea Elementary Education*, 21(2),

- 127-147.
- Jeong, H. S., & Lee, W. M. (2016). *핵심질문: 학생에게 이해의 문 열어주기*. Seoul: 사회평론.
- Kang, H. S., & Yi, J. E. (2013). Review of the applicability of Backward Design Version 2.0. *The Journal of Curriculum Studies*, 31(3), 153-172.
- Kim, K. J., & Ohn, J. D. (2014). *이해중심 교육과정-백워드 설계*. Seoul: 교육아카데미.
- Kim, K. J., Ohn, J. D. & Lee, K. J. (2017). *역량 함양을 위한 교육과정 설계: 이해를 위한 수업*. Seoul: 교육아카데미.
- Kim, J. H. (2016). The Development Research of 'Speaking' Unit of the Korean speech field by Backward Design Model, *The Journal of CheongRam Korean Language Education*, 60, 87-118.
- Kim, J. S. (2016). *Development of Home Economics Unit Based on Backward Design Model 2.0.*. Unpublished master's thesis. Pusan National University, Pusan, Korea.
- Kim, J. S., & Jang, E. S. (2017). On the Direction of Primary Learner Self-assessment Based on Backward Design Model in Primary English Classes. *Korean Journal of Elementary Education*, 28(3), 61-77.
- Kim, S. H. (2017). A Study on Organizing of Performance Tasks in Korean Language Learning Using the Backward Design Method: Focused on Factual Reading Unit in Reading Textbooks. *Teacher Education Research*, 56(4), 412-423.
- Kim, T. W. (2017). Design of a Unit based on Backward Curriculum Design in the subject of Technology-Home Economics: focused on use of solar energy unit. *The Korean Journal of Technology Education*, 17(1), 36-54.
- Lee, B. K. (2011). A Study on the Instructional Design of 'Library and Information Life' Subject Based on Backward Design model. *Journal of the Korean Biblia Society for Library and Information Science*, 22(3), 5-24.
- Lee, G. S., & Yoo, T. M. (2013). 백워드 디자인(Backward Design)의 이해와 소비단원 설계의 실제. Proceedings of the 2013 Spring Korean Home Economics Education Association Conference(pp 136-138).
- _____ (2015). Development of Module for Consumer Content Area Based on the Backward Design. *Journal of Korean Home Economics Education Association*, 27(2), 95-119.
- Lee, I. W. (2016). A Study on Curriculum Implementation of 2015 Revised Curriculum of The Korean Language Education Based on Key Competencies. *새국어교육*, 107, 173-205.
- Lee, H. J. (2016). A Study on Relationship between Application of Backward Design Model to Physical Education of Leisure Activity Units of Elementary School and Academic Achievement. *The Journal of Korean Society for Early Childhood Physical Education*, 16(2), 25-33.
- Lee, T. K. (2015). Identify Desired Results First: Backward Instructional Design in Physical Education. *The Journal of Measurement and Evaluation in Physical Education and Sport Science*, 17(2), 73-86.
- Lee, T. K., & Lee, H. J. (2015). Collaborative Problem Solving Ability in Physical Education Using Backward Curriculum Design. *Korean Journal of Sport Science*, 26(4), 917-934.
- Lim, Y. J., Choi, Y. H., & Hong, Y. J. (2016). A Study on the Instructional Design Invention Unit of Technology Education in Middle school based on Understanding by Design Framework. *Journal of Korean Practical Arts Education*, 29(2), 77-92.
- McTighe J., & Wiggins, G. (1999). *The Understanding by Design Handbook*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.
- McTighe J., & Wiggins, G. (2004). *Understanding by Design : Professional development workbook*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.
- McTighe J., & Wiggins, G. (2013). *Essential Question : Opening doors to student understanding*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Ohn, J. D. (2013). Examination of How Elementary Pre-service Teachers Integrated Understanding by Design with Differentiated Instruction. *Korean Journal of Elementary Education*, 24(1), 25-41.
- Park, I. S. (2012). A Study on an application of backward design

- for Mathematics: The Development of elementary mathematics ration-graph unit. *The Journal of Curriculum Studies*, 30(4), 109-137.
- _____ (2016). A Study on an Application of Literature unit by Backward Design. *The Journal of Elementary Education*, 29(2), 129-153.
- _____ (2017). Development of interdisciplinary integrated unit based on backward design. *Journal of Curriculum Integration*, 11(2), 47-66.
- Ryu, J. M., & Park, M. J. (2016). Restructuring of backward design for elementary Art Education. *Art Education Research Review*, 30(4), 23-47.
- Son, K. W. (2016). Improvement of the Effectiveness of Character Education Program. *Journal of Ethics Education Studies*, 41, 49-78.
- Sohn, J. H. (2016). A Study on an Application of Backward Design for Art Curriculum Development. *Journal of Research in Art Education*, 17(1), 29-51.
- Wang, S. S. (2011). 가정과학 교육과정 개정 시안-가정과학 시안 발표- 실과(기술·가정) 공통교과 및 선택과목 교육과정 개정 시안 토론회 자료집. Korea Institute for Curriculum and Evaluation. pp129-142.
- _____ (2016). An Exploratory study on the Direction of Home Economics Education associated with the future social change : focusing on the new recognition of the characteristic as the Subjects for Life and Happiness. *Journal of Korean Home Economics Education Association*, 28(3), 17-32.
- _____ (2017). 2015' 개정 가정과 교육과정 및 핵심개념-가정과의 '역량'을 '가르칠 수 있는' 방안은 무엇인가?-. Proceedings of the 2017 Autumn Korean Home Economics Education Association Conference (pp51-87).
- Wang, S. S., Kwon, Y. J., Kim, J. W., & Jeong, M. K. (2011). 2009 개정 교육과정에 따른 기술·가정교과의 가정과교육 분야 교육과정 개발(안). 2011' 실과(기술·가정) 교육과정 개정 시안 연구 제 1차 워크숍 자료집. Korea Institute for Curriculum and Evaluation. pp70-91.
- Wang, S. S., Y. K., Kim, Yoo, I. Y., Lee, G. S., Kim, D. N., Kim, T. W., & Jeong, J. W. (2017). 고등학교 기술·가정 2015 개정 교육과정 교수·학습 자료 연구 보고서. 대전 교육 2017-100, DaeJoon Metropolitan Office of Education.
- Wang, S. S., Kim, D. N., Y. K., Kim, Kim, T. W., Yoo, I. Y., Lee, G. S., & Jeong, J. W. (2018). 2015 개정 교육과정 교수·학습 자료 고등학교 [기술·가정] . at http://www.edunet.net/nedu/ncicsvc/listTchLearn2015.do?boardNum=3&menu_id=703, Ministry of Education.
- Yi, J. E., & Kang H. S. (2010). In Search of the Applicability of Backward Design to Elementary Classroom. *The Journal of Elementary Education*, 23(2), 383-409.
- _____ (2012). A new model development of backward design: Focusing on improve model. *The Journal of Research in Education*, 45, 87-114.
- Yoo, S. J., & Lee, Y. S. (2018). Systematic Development of Instruction for Family Life Planning of High School Curriculum for Technology and Home Economics Based on Backward Design. *Family and Environment Research*, 56(1), 33-54.
- Yun, S. (2009). Development of understanding-oriented elementary social studies economics unit. Unpublished master's thesis. Ewha Womans University, Seoul, Korea.
- Wiggins, G., & McTighe, J. (1998). *Understanding by design*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). *Understanding by design*.(Expanded 2nd). Alexandria, VA: ASCD.
- Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). *Understanding by design: Handbook(2nd ed.)*. Alexandria, VA: ASCD.
- Wiggins, G., & McTighe, J. (2011). *The Understanding by design Guide to creating High-Quality Units*. Alexandria, VA: ASCD.
- 교육부 (2015). 실과(기술·가정)/정보과 교육과정. 교육부 고시 제 2015-74호 [별책 10]. Ministry of Education.

<국문요약>

이 연구는 Wiggins와 McTighe(2011)의 2.0버전의 템플릿을 가정과 수업을 위한 템플릿으로 수정, 보완하여 재구조화하는 것을 목적으로 한다. 이를 위해 백워드 디자인의 주창자인 Wiggins와 McTighe의 이론을 고찰하고, Wiggins와 McTighe(2011)의 2.0버전의 템플릿을 고찰하였다. 또 백워드 디자인을 활용한 다양한 선행 연구를 분석하여 가정과 수업에 백워드 디자인을 적용하기 위한 템플릿 재구조화를 위한 시사점을 도출하였다. 또 전문가 협의회를 통한 안면타당도를 통해 템플릿의 타당도를 검증받았다. 이러한 과정을 거쳐, 1. 교육과정 분석, 2. 수업설계(학습경험 디자인↔평가설계), 3. 수업 흐름, 4. 각 차시별 수업 안내, 5. 평가기록 및 피드백의 총 5단계로 재구조화한 가정과 템플릿을 개발하였다. 이 연구에서 재구조화한 가정과 템플릿을 활용하여 2015 개정 교육과정의 가정과교육 영역의 수업 자료를 개발하여 학습자의 역량 함양에 기여하는 교수·학습의 개선이 지속적으로 확대되어 가야 할 것이다. 추후 연구에서는 백워드 디자인 적용의 가정과 수업이 학습자에게 어떤 영향을 미치는지에 대한 학교 현장 연구가 추진되어야 할 것이다.

■ 논문접수일자: 2018년 5월 28일, 논문심사일자: 2018년 6월 11일, 게재확정일자: 2018년 6월 30일