

백워드 디자인(Backward Design)에 기초한 소비 단원의 수업 모듈 개발

이경숙* · 유태명*¹⁾

경상대학교 가정교육과*

Development of Module for Consumer Content Area Based on the Backward Design

Lee, Gyeong Suk* · Yoo, Taemyung*¹⁾

*Dept. of Home Economics Education, Gyeongsang National University**

Abstract

This study discussed the major notion of backward design placing emphasis on performance and evaluation, and clarified the concepts of ‘understanding’ and ‘enduring understanding’ based on the literature of Wiggins and McTighe and previous studies. This study also developed a sample curriculum module for a consumer unit for 7 class hours based on the ‘Understanding by Design’ template. This study concluded that backward design can contribute to achieving student’s high performance from evaluation planning prior to actual instruction, to utilizing learning with higher order thinking and skills by analyzing key concepts, and to reconstructing curriculum contents considering a teacher’s perspective, students’ needs, and each school’s situation and context.

Key words: 이해(understanding), 백워드 디자인(backward design), 영속적 이해(enduring understanding), 설계 템플릿(understanding by design template)

1) 교신저자: Yoo, Taemyung, 501 Jinjudaero, Jinju, Gyeongsang National University, The Republic of Korea
Tel: +82-55-772-2241, Fax: +82-55-772-2249, E-mail: franco@gnu.ac.kr

I. 서론

1. 연구의 필요성과 목적

2015 개정 교육과정은 문·이과 통합형 교육과정으로 새로운 국가 교육정책의 요구와 2009 개정 교육과정 실행과정에서의 문제점을 개선하고 학생들의 학습 경험의 질을 개선하여 학생의 꿈과 끼를 키우는 교육과정으로 개발되고 있다(Ministry of Education, 2014).

2015 개정 교육과정을 통해서 ‘창의융합 인재육성’이라는 교육적 의도를 성취하기 위해서는 현재까지의 국가수준 교육과정에 따라 개발된 교과서와 교사용 지도서를 중심으로 사실 암기를 시키거나 공식을 대입하여 정답을 찾아내는 문제 풀이 중심의 수업 설계는 더 이상 유효하지 않다는 점이 지적되었다. 교과서에 수록된 수많은 사실들을 암기하고 정답을 요구하는 문제들을 반복적으로 푸는 방식의 피상적 학습을 마치고 바로 다음 주제로 넘어가게 된다면, 학습한 것을 새로운 문제 상황이나 실생활에 적용하여 중요한 아이디어를 발전시킬 기회를 갖지 못하기 때문이다(Kim & Ohn, 2011). 또한 학교 현장에서는 성취기준에 준하여 내용요소를 분석하기보다는 교과서에 제시된 차시별 학습 목표를 기준으로 수업을 하는 경우가 많다. 특히 시험기간이면 시험범위를 맞추기 위해 진도 나가기식 수업이 이루어지고 수업계획 시, 학습자의 흥미를 위주로 설계된 활동 중심 수업이 이루어지다보니 학생들의 심층적인 이해를 담보할 수 없게 된다.

2015 기술·가정교과 교육과정 개정의 방향은 창의융합형 인재를 기르기 위한 학교 수준의 교육과정을 요청하고 있는데 이는 교수학습 전략과 방법에서 새롭고 다양한 수업방법과 수업 시스템을 현장에서 실행하기를 계속해서 강조하고 있다. 그렇지만 현행 가정과 교육과정에서 요구하는 역량과 태도를 기르기 위해서는 생활 속에서 직면하는 문제를 해결하는 과정을 통해 고등 사고 능력을 길러야 하는데 교과서의 내용이 단편적인 지식과 정보의 수준에 머무르는 문제가 지적되어 왔다. 이에 2015 개정 교육과정의 기본 취지를 효과적으로 살릴 수 있고 한국의 교육환경실정을 고려하여 현장교육에서 실제 활용할 수 있는 수업방안과 평가에 대한 연구가 요구되고 있다.

National Research Council(2000), Kim(2001), Cho(2005),

Jang(2006), Kim(2007), Kil(2008), Park(2008), Choi와 Kang(2008), Yang(2009), Kang과 Yoo(2010) 등의 연구에서 공통적인 관심사는 학생들의 학습에서 피상적인 내용 학습과 학습 결손의 누적으로 인해 진정한 이해에 이르지 못하는 교육이 지속되고 있다는 점에 대한 반성이다.

지금까지의 많은 교육연구들은 교과 내면화, 학습자의 내용 이해, 심층적 학습, 구성주의적 학습, 온전한 학습과 평가, 유의미한 학습, 체계적인 학습 등에 대하여 다양한 주장들을 제안해 오고 있다. 하지만 학교 현장은 여전히 학습자의 진정한 이해에 대한 평가를 소홀히 하고 내용에 대한 진정한 이해를 겨냥하는 교육과정 운영이나 수업은 제대로 이루어지지 않고 있다.

이에 2015 개정 교육과정 총론팀은 교과교육과정 개발의 근거로, 학습과학의 측면에서 미래사회의 요구와 ‘이해’를 강조하는 교과의 동향을 바탕으로 교과가 기반하고 있는 학문 영역 또는 분야별로 학생들에게 적은 수의 높은 수준의 지식과 고차적 사고 기능을 연결하여 가르칠 수 있도록 교과내용을 조정해야 함을 강조하였다. 이를 위해 학습내용의 엄격성(rigor)과 학습자에의 적절성(relevance)을 두 축으로 개별 교과의 필수적인 소수의 ‘핵심개념’을 심층적으로 학습하게 하는 교육과정 설계 방법을 제시하였고(Lee, Ohn & Paik, 2014), 이에 기초하여 모든 교과의 각론 개발이 진행되고 있다. 실과(기술·가정) 교육과정 개정 시안도 마찬가지로 이러한 교육과정 설계 방법에 기초하여 개발되어 그에 대한 공개 토론회(Korea Institute for Curriculum and Evaluation, 2015)가 열린 바 있다.

이와 같이 총론의 제시로 모든 교과가 획일적으로 교육과정을 개발하는 방식은 아무리 그 의도가 좋다하더라도 개별 교과의 성격이나 목표와 같은 교과의 본질을 제대로 교육과정에 반영하기 어려운 문제를 낳기도 한다. 총론과 각론은 서로의 교육과정 관점을 이해하는 것이 요구되고, 교육과정 개발진과 교육과정을 실행하는 교사 역시 서로의 관점을 이해하는 것이 교육과정의 성패를 좌우하게 되기 때문에 교육과정 개정 과정에서 무엇보다 중요하다. 예를 들어 가정교과는 실천교과로서 매일의 생활에서 지식에 기초한 사고와 판단, 행동에 이르는 과정에서 상황과 맥락, 가치를 고려하는 것이 매우 중요한데도 불구하고 자칫 핵심개념을 지식으로서만 학습하는데 치중하는 우를 범할 가능성도 있기 때문이다. 그러므로 가정교과에서는 학생들이 중요한 핵심개념을 심층적으로 학습하게 함에 있어서 상

황과 맥락 속에서 파악하고, 그것을 새로운 상황과 맥락 속에서 유연하고 유창하게 적용시킬 수 있도록 돕는 교육과정 설계가 이루어져야 한다.

위와 같은 배경에서 볼 때, 국가수준 교육과정에 의존하거나 머무르는 것에서 탈피하여 교사들의 교육과정 개발 및 재구성 능력, 실행 능력이 절실히 요구된다. 국가수준 교육과정이 아무리 잘 개발되었다 하더라도 교사들이 교실에서 제대로 해석하고 실행하지 못한다면 그 교육과정은 계획된 문서로서만 기능하는데 그치기 때문이다(Ohn, 2011). 반대로 교사들의 능력이 아무리 뛰어나도 교과와 본질을 제대로 반영하지 못한 교육과정은 교과의 목표를 이루지 못하게 되는 형식상의 교육과정에 머무르게 될 가능성이 높다.

2007 개정교육과정에서는 실천적 추론 학습이 개정의 중점에서 강조된 바 있다. 2009 개정교육과정에서는 ‘목표’ 항목에 핵심역량이 제시되었고, ‘내용의 영역과 기준’ 항목에서 학년군별 성취기준과 학습내용별 성취기준이 제시되었고, ‘교수·학습 방법’ 항목에서 기술적 행동, 의사소통적 행동, 자기 반성적 행동의 세 행동체계를 실천교과의 특성을 확립할 수 있도록 교수·활동을 구성할 때 반영하도록 하였다(Ministry of Education, Science and Technology, 2011). 2015 교육과정 시안에서는 ‘성격’ 항목에 핵심역량이 제시되었다. ‘내용체계’ 항목은 핵심 개념·일반화된 지식·학년별 내용·기능의 요소로 구성되어 있고, ‘성취기준’의 경우 학년(군)별 내용에 따라 제시되어 있다(Korea Institute for Curriculum and Evaluation, 2015).

이와 같이 교육과정이 개정될 때마다 교사들은 어떤 중요한 변화가 있는지 파악하려고 하고 이러한 변화가 나의 수업에 어떤 변화를 요구하는지 고민하게 된다. 혹시 어떤 내용요소가 새로이 구성되어 있고, 어떤 내용요소가 빠졌는지에 관심이 먼저 갈 수도 있을 것이다. 개정의 내용이 자신의 관점에 부응하는 교육과정이기도 하고 자신의 관점이 반영되지 않은 교육과정으로의 변화도 경험하게 된다. 그러나 새로운 교육과정이 어떻게 개발되었는지 이해하는 것이 우선적으로 요구되며, 그에 따라 자신의 관점에 더해 어떻게 교육과정을 재구성하고 단원을 설계하여야 할까를 고민하는 것이 뒤따라야 할 것이다.

2015 교육과정에서는 핵심개념이란 요소가 새로이 제시된 것이 특징인데 이러한 변화를 가져온 배경은 Wiggins와 McTighe(1998)가 제시한 백워드 디자인을 살펴봄으로써 이해

를 도모할 수 있다.

Wiggins와 McTighe(1998; 2005a), McTighe와 Wiggins(1999; 2004)는 그간의 학교현장에서 여전히 많이 적용하고 있는 Tyler의 단계형 교수과정 설계 방법을 답습하고 있어 수업의 활력과 수업의 목표에 도달하고자 하는 학생들의 방향을 제시 해주는데 한계가 있음을 지적하였다. 이를 극복하기 위하여 그들은 학생들에게 학습목표의 방향과 평가 과정을 먼저 제시하여 충분히 도달점을 이해하고 수업에 임할 수 있도록 새로운 교육과정 설계 방법인 백워드 디자인을 제안하였다. 백워드 디자인은 교사들이 교과의 성취기준에 기반한 교과/학문의 개념과 원리들로 해석하고 교육내용을 맥락 속에서 학습자들의 영속적인 이해를 지원하는 방식으로 접근할 때 학습자들의 학습성취는 높아진다고 보았다. 이러한 영속적인 이해는 핵심적인 지식(사실, 개념, 원리)과 핵심적인 기술(진행과정, 전략, 방법)로 구성되며 세월이 흘러 단편적인 지식은 잊어버려도 마음속에 남아있는 것으로 보았다. 그러므로 2015 교육과정에 핵심개념을 제시한 배경이 이러한 영속적 이해를 목적으로 하기 위한 것으로 판단된다. 더불어 그들은 교사가 교육과정을 설계하고 개발하는 것은 매우 의미있는 일로 바라는 학습 결과(desired results)와 학생들이 학습했을 때 보여지는 수용 가능한 증거(assessment evidence)를 명확히 제시한 후에 수업을 시작하는 것이 수업의 성공에 크게 기여함을 주장한다. 또한 단위 수준의 설계를 강조하면서 백워드 디자인의 핵심으로 목표와 평가, 학습 내용의 일치도(alignment)를 강조하였다. 학생들로 하여금 진정한 이해에 도달하게 하는 교육의 과정은 어제 오늘의 문제가 아니기 때문이며, 또한 가정교과에서 단순한 핵심개념을 구성하는 지식의 전달에 그치지 않기 위해서는 영속적 이해에 도달할 수 있는 효과적인 가능성 탐색이 시급하다고 판단하기 때문이다. 이러한 요구는 무엇보다 성취평가제의 도입으로 교육과정-교수 학습-평가의 긴밀한 연계가 요구되기 때문이기도 하다.

이에 본 연구에서는 백워드 디자인에 대한 이해를 도모하고, 백워드 디자인에 기초한 소비단원 설계의 실제 사례를 제시하는 것에 연구의 목적을 두었다. 이를 위해 영속적 이해(enduring understanding)를 위한 백워드 디자인의 이론과 실제를 살펴보고 이를 기초로 학교 현장에서 가정 교사가 어떻게 단위 설계와 수업에 적용할 수 있을지를 탐색해 보고, 나아가 가정 수업이 학생과 교사의 상호작용, 진정한 이해(앎)를 바탕으로

로 실천하는 교과이므로 이러한 기본적인 요소가 수업에 녹아 있는 백워드 디자인에 기반한 수업 모듈을 개발하여 교사들에게 수업에 활력을 불어 넣어 신나는 수업, 진정한 배움이 있는 수업, 의미 있는 활동이 있는 수업을 위한 기초자료를 제공하고 자 한다.

2. 연구내용과 방법

1) 백워드 디자인에 대한 이해를 도모한다.

이를 위하여 백워드 디자인을 개발한 Wiggins와 McTighe의 여러 문헌과 관련 선행연구에 기초하여 백워드 디자인의 특징인 수행과 평가의 강조, 이해의 개념, 영속적 이해의 개념에 대해 중점적으로 논의하였다. 또한 2015 교육과정의 내용체계의 주요 개념인 핵심개념, 일반화된 지식, 기능과 성취기준과 관련 지어 논의하였고, 백워드 디자인에 기초한 단위 설계 템플릿인 Understanding by Design(UbD)의 주요 내용을 제시하였다.

2) 백워드 디자인에 기초한 소비 단원의 수업 모듈을 개발한다.

이를 위하여 중학교 기술·가정과 교육과정과 성취기준을 파악하고 2009 개정 중학년 12종 교과서와 Ju(2014)에서의 소비 단원의 내용 요소를 기초로 소비단원의 핵심개념과 지식의 위계를 분석하여 단위 설계를 위해 내용을 재구성하였으며, 다음의 3단계로 이루어진 백워드 디자인 템플릿을 적용하여 7차시로 구성된 수업 모듈을 개발하였다.

- 1단계(기대하는 결과 확인하기)
- 2단계(수용 가능한 증거 결정하기)
- 3단계(학습 경험과 수업 계획하기)

3. 연구의 제한점

본 연구는 백워드 디자인에 대한 이해를 도모하고 백워드 디

자인과 관련된 연구를 바탕으로 가정과 수업에 적용할 수 있는 소비 단원 수업 모듈을 개발하여 제시한 연구이다. 그러나 2015 교육과정의 총론과 각론 고시가 이루어지지 않은 시점이라 현장 검토와 타당도 검토가 가능하지 않았던 점은 본 연구의 제한점으로 남는다. 따라서 개발된 수업 모듈에 대해 이후 현장 적용성을 고려하여 수정·보완할 필요가 있다.

II. 백워드 디자인의 이론적 기초

1. 백워드 디자인의 이해

1) 수행과 평가 중심의 백워드 디자인

백워드 디자인은 Wiggins와 McTighe(1998)에 의해 개발된 모형으로서 Tyler의 모형과 Bruner의 모형을 혼합하여 새롭게 개발한 것으로 1980년대 이후 미국과 서구의 학교 현장에서 널리 활용되고 있는 성취기준 중심의 교육과정 설계 모형이다. 백워드 디자인은 수행과 실제적 지능, 고차원적 사고기술을 목표로 강조하고 있다는 점(Kim, 2009)에서 교육과정 개발과정에 초점을 두는 과거의 Tyler 모형과 다르게 수업 단위 설계에 초점을 맞추고 있다는 점에서 현장 교사들에게 더 많은 시사점과 방법적 아이디어를 제공한다고 할 수 있다. 이 모형에서 사용한 백워드(backward)란 단어는 비유하자면 부산에서 서울을 가는 것이 목적이라면 여행 설계자는 부산에서 대구 및 대전에서 해야 할 사항을 나열하면서 최종 목적지인 서울에 다다른다고 생각할 수도 있지만(과거 forward식의 접근) 백워드적 접근 방식에서는 서울에서 봐야할 가장 중요한 큰 용무를 제일 먼저 제시한 후 이를 위해서 필요한 일을 거꾸로 대전, 대구 그리고 부산 순으로 제시하는 방식이다(Cho, 2005).

백워드 디자인은 교육과정 설계 초기 단계에 교육이 추구하는 ‘목적’과 그러한 목적이 달성되었는지를 알 수 있는 ‘평가’를 우선적으로 고려하는 교육과정 설계 모형이다. 이것은 평가를 교육과정의 마지막 단계에서 고려하는 일반적인 교육과정 모형과 다르게 교육목적과 그 평가 요소를 교육과정 설계의 처음 단계

에서 고려하는 것이다. 일반적으로 Tyler식의 교육과정 설계가 ‘교육목표의 설정 → 학습경험의 선정 → 학습경험의 조직 → 평가’의 단계로 이루어졌다면 백워드 디자인은 ‘바라는 결과 확인(목적 설정) → 수용할 만한 증거결정(평가 계획) → 학습경험과 수업계획(교육과정 수업활동 계획)’의 단계로 이루어진다.

백워드 디자인에서 평가를 우선적으로 수업설계의 첫 단계로 강조하는 일은 학생 자신이 무엇을 알고, 무엇을 할 수 있어야 하는지 명확하게 알 수 있도록 해준다. 이와 마찬가지로 교육과정 설계 초기에 평가 항목들을 고려하게 되면 교육과정이 추구하는 목적이 무엇인지, 어떤 내용을 가르쳐야 하는지, 어떠한 방법으로 가르쳐야 하는지를 명확하게 설정할 수 있다. 즉 학습이 일어난 후 학생들이 알고 있어야 하며, 할 수 있어야 하는 것을 나타내는 평가에 대한 고려를 우선적으로 제시한 후 교육의 내용, 방법, 방향을 안내하는 것이 교육목적을 달성하는데 효과적인 방법이 될 수 있다.

2) 이해(Understanding)에 대한 이해

Wiggins와 McTighe(2005a)는 ‘이해’를 지식의 완전 습득과 적용으로 규정한다. 학습자들이 습득한 지식을 서로 연관 지어 맥락 속에서 의미를 파악하고, 새로운 상황에 유연하고 유창하게 적용시킬 수 있을 때에 이해에 도달했다고 한다. 이를 위해서 이해는 유의미 추론, 전이 가능성, 개인에게 패턴화된 지식의 세 가지 요소로 구성되며, 학습자들이 행간의 의미를 이해하고 패턴이나 구조를 아는 것의 단순한 회상을 넘어서 알고 있는 지식과 기능을 다른 맥락에서 적절하게 적용, 분석, 종합, 평가할 수 있는 능력이며, 큰 개념(big idea)속에서 영속적으로 드러날 수 있음을 의미한다. 특히 이해의 가장 큰 특징은 ‘전이 가능성’이다. 이는 단순히 아는 것과 이해하는 것은 다르다는 의미이다. 즉 이해하는 것은 알고 있는 것을 단지 회상, 재생하는 것이 아니라, 다른 맥락에서 지식과 기능을 효율적으로 활용할 수 있는 것이다. Bloom이 『교육목표분류학: 인지적 차원』에서 지적으로 쉬운 것부터 어려운 것까지 인지적인 목표와 범위를 명료화하고 분류한 기억, 이해, 적용, 분석, 종합, 평가에서의 ‘이해한다’와도 다르다(Kang et al., 2005).

Wiggins와 McTighe는 이해를 여섯 측면(facets)으로 구체화하여 제시하였다. 이는 학습자가 1) 설명할 수 있고, 2) 해석할

수 있고, 3) 적용할 수 있고, 4) 관점을 가지고 바라볼 수 있고, 5) 공감할 수 있고, 6) 자기지식을 가질 수 있는 것이다. 학습자가 제대로 이해한다면 다음의 것들을 할 수 있다는 것을 의미한다.

- 설명할 수 있다(can explain): 일반화나 원리를 통해 현상, 사실, 데이터에 대해 정당하고 조직적으로 설명하기, 통찰력 있게 관련짓기, 밝혀서 설명하는 실례나 예증을 제공하기
- 해석할 수 있다(can interpret): 의미 있는 스토리 말하기, 적절한 번역제공하기, 아이디어와 사건에서 드러나는 역사적이거나 개인적인 차원을 제공하기, 이미지, 일화, 유추, 모델을 통해 개인적이거나 접근하기 쉬운 이해의 목표를 설정하기
- 적용할 수 있다(can apply): 다양하고 실질적인 맥락에서 알고 있는 것을 효율적으로 사용하고 적용하기
- 관점을 가진다(have perspective): 비판적인 눈과 귀를 통해 관점을 보고 듣기, 큰 그림을 이해하기
- 공감할 수 있다(can empathize): 다른 사람이 이상하게 생각하고 이질적이며 믿기 어려워하는 것에서 가치를 발견하기, 이전의 직접 경험에 기초하여 민감하게 지각하기
- 자기지식을 가진다(have self-knowledge): 메타인지적 인식을 보여주기, 개인적 스타일, 편견, 투사 그리고 자신의 이해를 형성하고 방해하는 마음의 습관을 지각하기, 우리가 이해하지 못하는 것을 자각하고, 학습과 경험의 의미를 숙고하기(Kang et al., 2008a).

이러한 이해의 여섯 관점(측면)은 Bloom의 교육목표 분류학과는 다르게 명확한 위계관계를 가지지 않으며, <Figure 1>과 같이 다차원적이다.

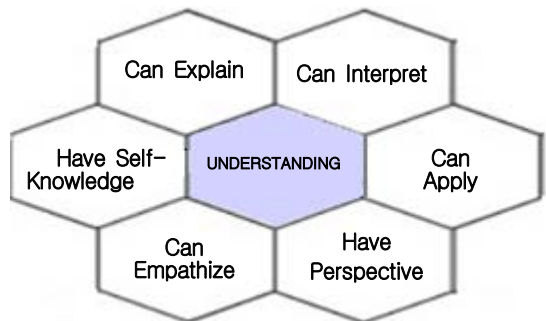


Figure 1. The six facets of understanding

2009 개정 교육과정의 가정생활 영역에서 실천교과로서의 특성을 확립할 수 있도록 실천의 의미를 기술적 행동, 의사소통적 행동, 그리고 자기 반성적 행동의 특성이 발현될 수 있도록 교수·학습 방법을 구성하도록 하였다. 실천교과로서의 역할을 수행하기 위해 이해의 여섯 측면이 고루 반영될 수 있도록 학습목표의 설정과 교수학습을 구안한다면 세 행동체계 측면에서 실제 가정생활을 다룰 수 있을 것이다. 세 행동체계와 ‘이해’의 여섯 측면을 관련지어 보면, 기술적 행동을 기르기 위해 이해의 설명, 해석, 적용 측면에서 목표를 설정하고, 의사소통적 행동을 기르기 위해서는 해석, 관점, 공감 측면을, 자기반성적 행동을 기르기 위해서는 관점, 자기 지식 측면의 목표를 설정할 수 있다.

3) 영속적 이해(Enduring understanding): 알아야 할 중요한 내용

지식이 폭발적으로 증가하고 지식의 수명이 급격히 짧아지는 현대 사회에서 많은 지식을 모두 교과서에 담을 수 없기 때문에 교수·학습의 초점은 수많은 사실이나 단편적인 지식을 암기하기 보다는 새로운 문제 상황에 적용하고 활용할 수 있는 능력을 기르는데 초점을 맞추어야 한다. 또 과학 기술이 빠르게 변화하고 국제적 교류가 빈번한 상황 속에서 세계 시민으로 살아가야 하는 학습자에게 사회, 정치, 경제, 문화적 관계를 이해하기 위한 개념과 일반화 시킬 수 있는 지식이 강조되고 있다. 이러한 이유로 지식의 구조에서 상위의 개념과 원리(일반화)를 중시한다.

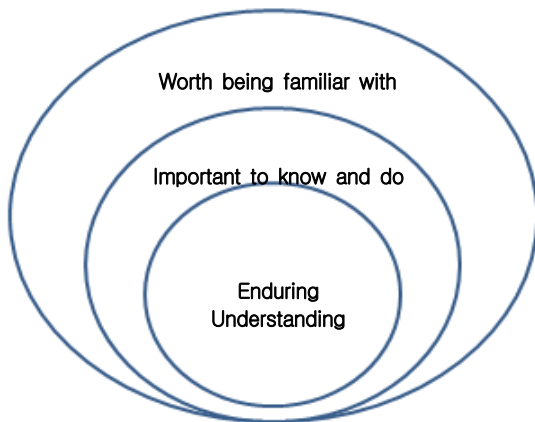


Figure 3. Establishing curricular priorities

Source: Wiggins & McTighe(1998, 71).

이와 같은 배경에서 Erickson(2006) 또한 교육과정 설계가 기존의 사실의 암기나 주제만을 다루는 교육과정에서 개념을 중심으로 실제적으로 수행할 수 있는 능력을 기르는 것으로 그 초점이 옮겨져야 함을 주장하였다. 이러한 교육과정은 “궁극적으로 이러한 개념을 바탕으로 통합적인 사고과정과 다른 지식으로의 전이, 나아가 실제 세계에서 필요로 하는 지식과 기능을 가르치자는 교육과정이다”(Kim, 2009, 526). Erickson(2006)은 <Figure 2>와 같이 지식의 구조는 위계를 가지고 있으며 교사는 하위 단계의 사실을 거쳐 전이가 높은 일반화의 단계를 거쳐 최상위 단계인 이론에 이르는 교육과정을 구성해야 한다.

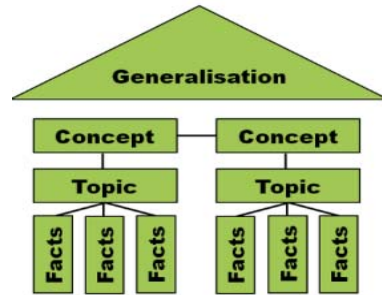


Figure 2. Structure of knowledge

Wiggins와 McTighe는 교과내용의 우선순위를 <Figure 3>과 같이 구조화하였다. 핵심 아이디어는 학생들이 구체적인 정보와 사실들을 모두 잊어버린 후에도 마음속에 남아있는 것이기 때문에 일반화를 ‘영속적 이해’라고 하였다. 일반화는 개념

- **General Knowledge** worth being familiar with, but not necessary in life.
- **Important knowledge** (facts, concepts, principles) and **skills** (process, strategies, methods)
- **Enduring Understandings** (big ideas and questions) that we want students to retain long after they're forgotten the details.

과 개념, 혹은 핵심개념(big idea 혹은 big concept, broad concept이라고도 불림) 간의 관계를 나타내는 것으로 궁극적이고 포괄적인 진술문으로 표현한다.

교사는 ‘알아야 할 중요한 내용’을 선정한 후, 핵심적인 개념과 아이디어가 되는 내용을 선정하여 교육목적과 평가 방법의 우선순위를 결정하게 된다. 영속적 이해는 핵심적인 지식(사실, 개념, 원리)과 핵심적인 기술(진행과정, 전략, 방법)의 내용으로 구성된다. 따라서 백워드 디자인에서는 이러한 영속적 이해에 해당하는 지식을 선정하고 가르치는 것이 핵심적인 부분이다.

2. 2015 개정 교육과정 내용 체계의 이해

1) 핵심개념

핵심개념(big idea)이란 교과와 핵심적인 개념과 원리를 의미하는 것으로 핵심적인 개념과 아이디어가 되는 내용을 중심으로 전이가를 가진 최소한의 개념과 원리(Lee, Ohn & Paik, 2014, 60)를 선정한 것을 의미하며, 여러 개의 사실들 사이의 공통점과 관계성을 파악한 일반화나 원리, 학습자들이 사실들을 잊어버린 후에도 마음에 남아 있는 영속적 이해(Wiggins & McTighe, 2005a; Paik, 2014)라고 볼 수 있다.

2015 교육과정에서의 핵심개념은 실천적 문제 중심 교육과정에서의 지속적인 관심사(continuing concerns)와 관련이 있다. 예를 들어 ‘관계’라는 핵심개념은 ‘대인관계를 발달시키는 것’의 지속적 관심사와 관련이 있다. 핵심개념(big idea)을 중심으로 교육내용을 구성하는 것은 실천적 문제 중심 교육과정에서 세부적인 주제보다는 광의의 개념(broad concept)을 중심으로 실천적 문제를 개발해야함을 강조한 것(Hauxwell & Schmidt, 1999, 94)과 같기에 두 방법으로부터의 내용구조는 크게 다르지 않다. 실천적 문제 중심 교육과정에서는 비판적 행동과 관련한 내용이 강조되는 차이가 있을 수 있는데, 이는 현재까지 개발된 2015 개정 시안을 살펴보면 좀 더 보완되어야 할 부분이다. Ju(2014, 199-200) 또한 핵심개념 중심으로 통합한 교육과정과 가치를 둔 목표(valued ends)를 중심으로 통합한 실천적 문제 중심 교육과정은 전혀 다른 내용요소를 다루게 되기보다는 두 교육과정이 상호 관련을 맺고 있다고 하였다. 예를

들어 핵심개념 중심 교육과정에서 ‘대인관계’의 핵심개념이 “다른 사람과의 상호작용을 위하여 어떤 행동을 하여야 하는가?”라는 실천적 문제 중심 교육과정에서의 ‘상호작용’이라는 가치를 둔 목표(valued ends)로 상정될 수 있음을 주장한 바 있다. 다만 핵심개념(big ideas) 중심으로 교육내용을 구성할 때는 성취기준이 인지적인 측면에 치우치지 않도록 하여야 하며, 이해의 여섯 측면을 고려하여 학생들이 다양한 기능(skills)을 성취할 수 있도록 핵심역량과의 연계를 고려하여야 한다.

2) 일반화된 지식

일반화는 학생으로 하여금 필수적인 이해를 가능하게 해주는 것으로 시간과 문화를 초월하여 포괄적으로 전이할 수 있는 아이디어로 일반화하는 것이 효과적이며, 일반적으로 현재 시제의 동사를 사용한다. 또한 일반화는 개념의 정의를 내리는 것이 아니라 개념간의 관계에 대한 진술이어야 하며, ‘할 수 있다’와 같은 동사의 진술은 피하여야 한다(Kim, 2009, 535-536).

Wiggins와 McTighe(Kang et al., 2008b)가 제시한 예시를 보면 일반화된 지식의 진술문을 이해하는데 도움이 된다. 물론 미국의 경우 중단원 수준에서 일반화된 지식인 Main Idea를 진술하고 있다.

영양 단위에서의 일반화된 지식 사례

- 균형 잡힌 식사는 육체적 건강과 정신적 건강에 기여한다.
- 식이 요건은 나이, 활동량, 몸무게, 그리고 총괄적인 건강 등 다양한 개인 상태에 따라 다르다.

Source: Kang et al. (2008a, 81).

책임있는 소비자 되기 단위에서의 일반화된 지식 사례

- 소비자의 구매에 영향을 미치는 요소를 이해하면 상품과 서비스를 구입할지를 결정하는 데 도움을 줄 수 있다.

Source: Kelly-Plate & Eubanks (2010, 300).

Table 1. Examples of Skills Statement

Good examples	Bad examples
<ul style="list-style-type: none"> • Modeling • Verifying the hypothesis laying • Establishing strategies of problem solving • Respecting other people's opinion 	<ul style="list-style-type: none"> • Exploring investigation • Presenting that learned • Participating in role play • Learning teams

Source: Kim & Ohn (2011, 90).

3) 기능(Skills)

학습자가 ‘할 수 있어야 하는’ 것으로 주로 무엇을 ‘할 수 있다’로 표현이 되기 때문에 활동(activities)으로 혼돈하거나 범위를 축소해서 이해하고 진술하는 오류를 범하기 쉽다. 또 다른 혼란을 가져오는 예시는 ‘학생들은 ~하는 방법을 이해할 것이다.’이다. 이 예시는 바라는(desired) 성취는 이해가 아니라 단편적인 방법을 목표로 하고 있다고 볼 수 있다. 학습자는 왜 기능이 중요하고, 무엇이 그것을 성취하도록 돕는지, 어떤 전략과 기술이 그것을 극대화시키는지, 언제 그것들을 사용해야 하는지를 이해해야만 한다. 이러한 기능에 대한 잠재적 개념과 본질적인 질문을 통해 학습자의 성취를 높이게 될 것이다. 또한 기능은 단순기술부터 고등사고 기능 모두를 포함하고, 절차적 혹은 과정적 지식으로서 각 학문을 탐구기능을 포함한다. Bloom이 범주화한 사고기능들 모두 절차적 혹은 과정적 지식(예: 어떤 것을 수행하는 방법, 탐구 방법, 알고리즘 등)에 해당한다(Kim & Ohn, 2011). <Table 1>의 구체적인 기능과 과정적 지식의 예를 살펴보면 기능의 진술방법과 수준을 이해하는데 도움을 받을 수 있다.

<Table 1>에서 기능의 진술이 잘못된 예는 활동(activities)을 강조하여 제시되어 있음을 알 수 있다. 그리고 기능의 축적 또는 결과적인 능력으로 발현되는 것을 핵심역량이라고 할 때, 이는 일반적으로 지식, 인지능력, 실천적 기술, 태도, 감정, 가치관과 윤리의식, 동기 등을 포함한다고 하였다(Park, 2009).

4) 성취기준

성취기준은 학생이 알기를 바라는 것과 할 수 있기를 바라는

것을 알려주고, 학생이 ‘알기를 바라는 것’은 ‘개념적 지식’을, ‘할 수 있기를 바라는 것’은 ‘절차적 지식’을 나타낸다(Solomon, 2009, 9; Paik & Ohn, 2014 재인용).

핵심개념을 중심으로 교육과정을 구성하는 이유는 이해로서의 교육과정에서는 이해의 개념이 Bloom의 교육목표분류학에 제시된 인지적 영역의 지식이나 이해의 낮은 수준의 교육목표를 달성하기 위한 것이 아니라 그 보다는 이해로서의 교육과정은 영속적 이해를 위한 것이기에 시간이 흘러도 지속될 수 있는 핵심개념을 추출하려는 것이고, 앞서 제시한 바와 같이 이해(understanding)는 설명, 해석, 적용, 관점, 연민, 자기지식의 여섯 측면을 포함한다. 그러므로 2015 개정 교육과정에서의 성취기준이 2015 총론에서 의도한 바와 같이 영속적 이해를 구현하기 위해서는 여섯 측면에서의 성취기준이 설정되어야 함은 매우 중요하다. 2015 교육과정 시안이 최종적으로 고시되기 이전에 이런 측면에서의 성취기준에 대한 검토는 필요할 것으로 판단된다. 그럼에도 불구하고 이런 점이 간과된다면 교사 스스로 이해의 여섯 측면을 반영하여 단위 설계를 할 수 있도록 강조하여야 한다.

3. 백워드 디자인을 위한 템플릿 : Understanding by Design

백워드 디자인은 <Figure 4>와 같이 3단계로 이루어진다(Wiggins & McTighe, 2005a, 18). 크게 3단계로 이루어진 백워드 디자인 각 단계의 내용은 백워드 디자인 설계 템플릿인 Understanding by Design(UbD)을 통해 구체적으로 살펴볼 수

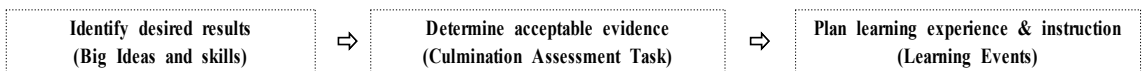


Figure 4. Stages of UbD

있다. UbD의 템플릿은 <Figure 5>와 같다.

1) 1단계: 바라는 결과 확인하기

목표는 국가 수준의 성취기준, 학교 수준의 교과별 성취기준과 같은 형식적이고 장기적인 목표를 의미하며 교수와 평가를 위하여 우선순위가 세워진 기대하는 결과들이다.

성취기준은 학습결과로서 학생들이 무엇을 알아야하고, 무엇을 할 수 있는지를 제시해 준다. 그러나 실제로 교육현장에서 교육계획을 세울 때에는 성취기준의 범위와 양에 따라 몇 가지 문제를 만나게 된다. 이러한 문제를 해결하기 위하여 성취기준을 풀고 큰 개념으로 재구성하는 작업이 필요하다.

Wiggins와 McTighe(2005a)는 큰 개념(big ideas)의 의미를 주제에 있는 핵심 개념으로 보았다. 이것은 단지 포괄적이고,

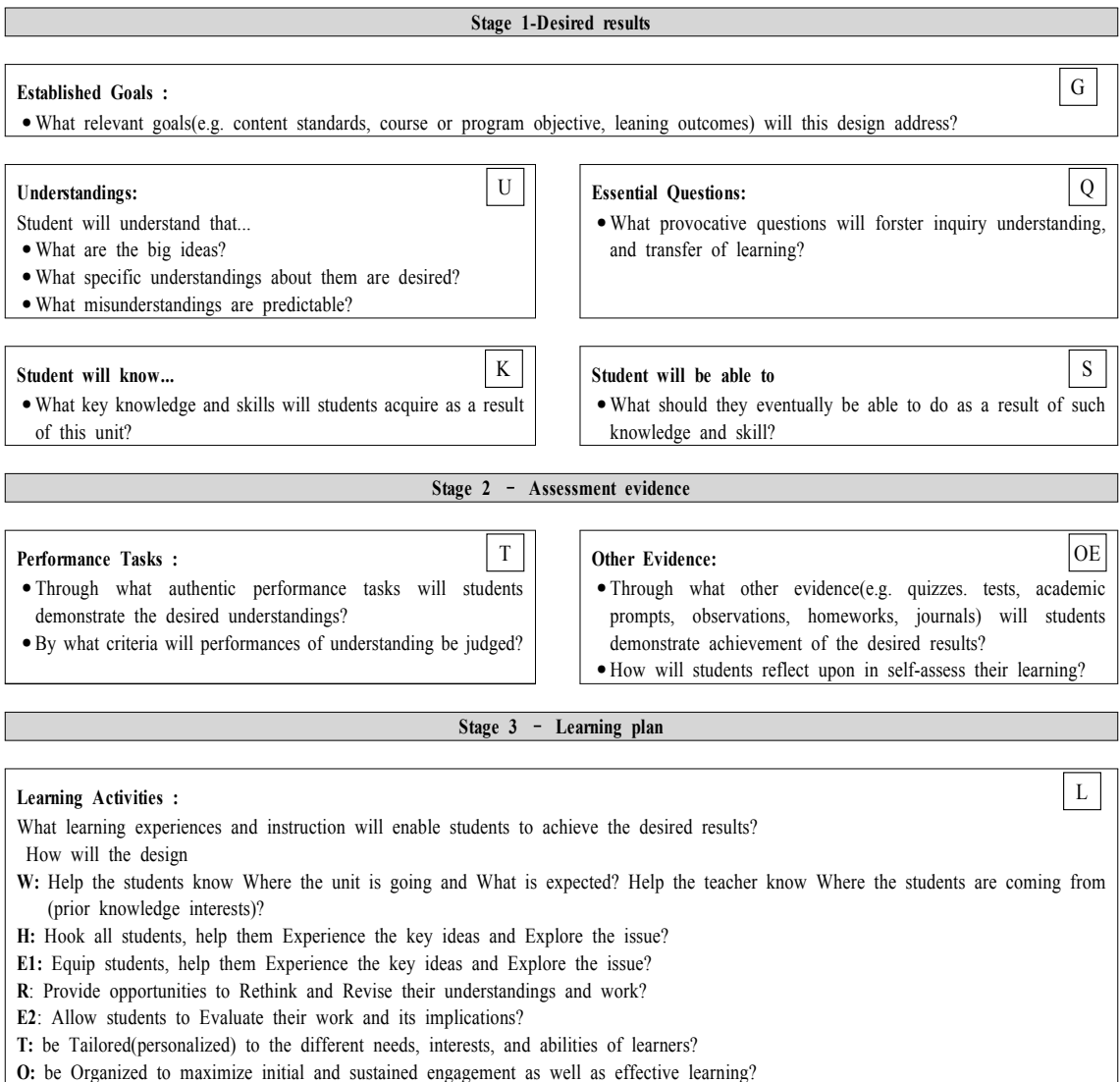


Figure 5. Template of UbD

Source: Wiggins & McTighe (2005a, 22).

기초적인 개념을 의미하는 것이 아니라 해당 영역의 전문가와 같은 사고와 이해하는 방법을 의미한다.

이 과정에서는 핵심 개념을 결정하고 이해의 측면을 고려하고 본질적인 질문(essential questions)을 도출하는 과정이 이루어진다. 백워드 교육과정은 교육목적이 단순한 활동의 ‘흥미’에 초점을 두어서는 안 되며 ‘영속적 이해(enduring understanding)’가 될 것을 요구한다. ‘이해’란 단어는 학습자가 교과 내용을 ‘이해한다’고 했을 때 어떤 실질적이고 응용적인 수행(외적인 행동)을 직접 보여주는 것을 포함하여 관점을 가지거나, 공감을 하거나 자기지식을 가지는 이해의 측면을 보여주고, 또 평가자인 교사에게는 학습자가 그 교과 내용을 이해했다는 판단 근거 선정으로 단원 목적 설정의 핵심이 된다.

단원의 목적을 설정할 때 설계자는 여섯 가지 측면의 ‘이해’ 가운데 관련되는 몇 개를 구체적 학습 목적과 내용에 적용시켜 학습자의 이해를 유도하여야 한다. 이를 위해 내용 성취기준(국가수준)에서 ‘영속적 이해’나 ‘큰 개념’을 분석하면서 설계자인 교사는 구체적으로 어떤 개념이 어떤 측면의 이해를 바탕으로 하는지 확인하고 단원 목적을 설정한다. 이 활동은 교사가 ‘영속적 이해’ 혹은 ‘큰 개념’을 포섭할 수 있는 질문, 즉 본질적 질문을 먼저 던져 봄으로써 단원 전체를 구조화할 수 있는 방향을 얻을 수 있다. 그런 후 교사는 몇 개의 구체적인 내용 중심의 단원질문을 진술한다.

본질적 질문의 특징은 학문의 중심부에 있으며, 개인의 학습과 학문의 발달과정 속에 계속 반복되어야 하는 질문이며, 다른 중요한 질문을 연상시킨다. 그리고 단원 질문의 특징은 본질적 질문에 이르는 구체적 주제를 제공하며, 분명한 정답이 없는 것으로 학습자의 흥미를 자극하고 계속적으로 유지하도록 진술한다. 본질적 질문의 사례는 “빛이란 무엇인가?”이며, 단원 질문의 사례는 “고양이는 어두운 데서 어떻게 보는가?”, “빛은 분자인가? 파장인가?” 등이 있다(Kim, 2009, 513). 이해의 의미에 기초하여 단원 목적과 질문을 개발한다.

2) 2단계: 수용 가능한 증거 결정하기

이 단계는 평가계획과 관련된 단계로서 다른 설계방법과 차별화되는 백워드 디자인의 특징적인 단계이다. 이 과정의 핵심 과제는 수용 가능한 이해의 증거는 무엇이며, 평가의 근거는 무엇인지, 증거는 타당성과 신뢰성을 확보하고 있는지를 계획하는 것이다.

첫 번째 핵심과제는 수용 가능한 이해의 증거가 무엇인가의 문제이다. 이해의 증거를 찾기 위해서는 기대하는 결과가 수행으로 드러나는 수행과제에 초점을 두어야한다. Wiggins와 McTighe(1998)는 ‘영속적 이해’를 평가하는 것을 수행평가로 본다. 이들은 ‘이해는 단순히 구체적이고 본질적인 것이 아닌,

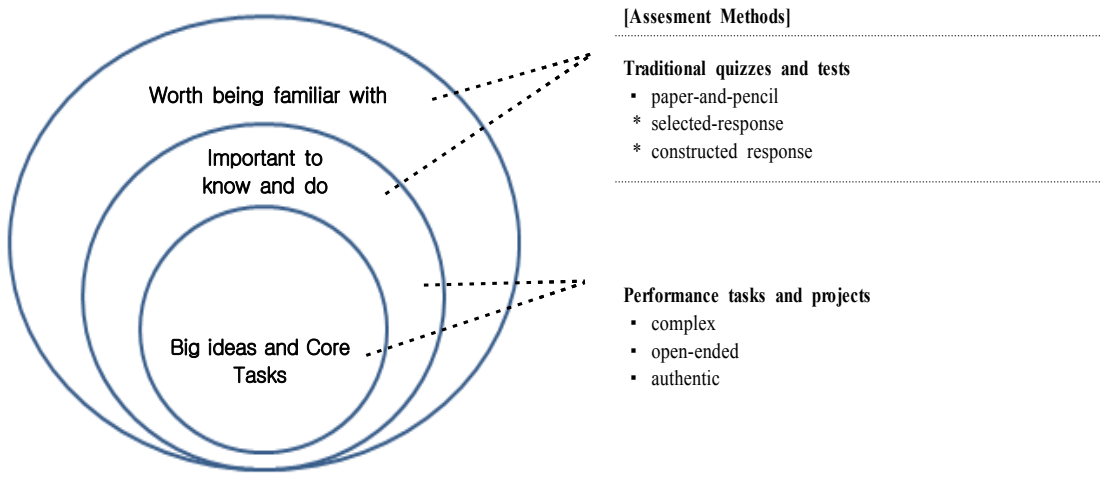


Figure 6. Curricular Priorities and Assessment Methods

Source: Wiggins & McTighe (2005a, 170).

추상적이고 개념적인 것, 즉 개념, 일반화, 이론, 사실들 간의 지적 연결이 포함된다. 그리고 이해란 맥락이 없는 과제나 평가 과제를 신호가 있을 때 수행하거나 정해진 절차에 따라 수행하는 것이 아닌, 지식과 기능을 맥락 속에서 사용하는 능력을 포함하는 것'이라고 하였다(Kim, 1999).

수용 가능한 이해의 증거를 찾기 위해 <Table 2>의 GRASPS (Goal, Role, Audience, Situation, Performance, Standards) 요소를 확인하여 수행 과제를 결정한 후, 학생의 이해를 확인할 수 있는 다른 평가 증거를 수집해야 한다. 이때 <Figure 6> 성취기준의 우선순위와 평가방법에서 제시한 관찰, 검사, 퀴즈, 학생의 학습 결과물 등 다양한 방법을 활용할 수 있다.

두 번째 핵심과제는 평가 준거의 문제이다. 평가 도구 개발과 병행하여 학생들의 수행에 대한 판단 근거로써 평가 준거가 필요하다. 평가가 목표와 이해로부터 평가를 이끌어 낸 것과 마찬가지로 평가 준거도 목표로부터 이끌어 내야 한다. 평가 준거를 설정하고 나면 그에 따른 기준 체계를 설정하고 이를 토대로 채점 및 점수 체계를 구축하는 일이 연계되어 이루어진다. 이와 같이 준거에 기반한 채점 지침을 루브리크(rubric)이라 한다. 루브리크는 총제적 루브리크와 분석적 루브리크의 두 가지 형태가 있는데

이해를 평가하기 위해서는 능률적인 피드백을 제공할 수 있는 루브리크 사용이 더욱 바람직하다.

세 번째 핵심과제는 타당도와 신뢰도의 문제이다. 타당도는 1단계에서 말하는 기대하는 결과의 증거로써 가장 적절한 증거를 얻는 것으로 평가 항목과 과정에는 타당성이 있어야 한다. 이해에 대한 평가는 옳고 그름의 문제가 아니기 때문에 이해의 정도를 확인할 수 있는 평가이어야 한다. 또한 타당도를 높이기 위하여 설계한 평가 과제와 루브리크에 대한 계속적인 자기평가가 필요하다. 타당도가 증거의 적절성의 문제라면 신뢰도는 평가 결과에 대하여 믿을 수 있는 정도이다. 신뢰도를 높이기 위해서는 평가의 증거로서 일회성의 평가 방법보다는 다양한 평가 방법과 여러 차례의 횡수, 수행과제를 지속적으로 수행하는 과정의 다양한 형태의 증거들을 활용해야 한다.

3) 3단계: 학습경험과 수업 계획하기

이 단계는 첫 번째와 두 번째 단계에서 설계한 내용에 근거하여 학습경험과 수업을 계획하는 단계로 이해를 위하여 목표를 성취하고, 과제를 수행하기 위해서 개인적 또는 집단적으로 필

Table 2. GRASPS Tasks Design Prompts

Goal
. Your task is _____ .
. The goal is to _____ .
. The problem or challenge is _____ .
. The obstacles to overcome are _____ .
Role
. You are _____ .
. You have been asked to _____ .
. Your job is _____ .
Audience
. Your clients are _____ .
. The target audience is _____ .
. You need to convince _____ .
Situation
. The context you find yourself in is _____ .
. The challenge involves dealing with _____ .
Product, Performance, and Purpose
. You will create a _____ in order to _____ .
. You need to develop _____ so that _____ .
Standards and Criteria for Success
. Your performance needs to _____ .
. Your work will be judged by _____ .
. Your product must meet the following standards _____ .

Source: Wiggins & McTighe (2005a, 159).

요한 것이 무엇인지 생각해보고 구체적인 학습계획을 세우는 단계이다.

학습경험과 수업 계획하기 단계에서 고려되어야 할 점은 다음과 같다(Wiggins & McTighe, 2004, 12).

- 학생들이 바라는 결과를 효과적으로 수행하고 성취하는데 있어 어떤 가능한 지식(사실, 개념, 원리)과 기능(절차)을 필요로 할 것인가?
- 어떤 활동이 학생들로 하여금 지식과 기능을 갖추도록 할 것인가?
- 수행 목표에 비추어 볼 때 배울 필요가 있고, 어떤 방법을 통하여 최상으로 배울 것인가?
- 이들 목표를 성취하기 위하여 가장 적합한 재료와 자원은 무엇인가?
- 전체 설계는 일관적이고 효과적인가?

백워드 디자인의 3단계에서는 위에서 제시한 고려할 점을 반영하여 최적의 학습 활동, 학습 자원을 선정하여 학생들이 잘 배울 수 있는 방법을 설계한다. Wiggins와 McTighe(Kang et al., 2008)는 학습 계획 설계를 위한 절차로서 7단계의 'WHERE TO'의 요소와 의미를 제시하여 구체적인 학습경험을 계획하도록 제안하였으며, 다음은 식습관 관련 단위 예시이다.

- **W (where and why) 단원의 방향과 목적** : 학생들에게 단원이 어디로 나아가고 있고, 왜 그런지를 이해시켜라.
 - 게시판에 본질적인 질문을 공고한다.
 - 영양소에 대한 지식과 학생들의 현재 식습관을 알 수 있는 사전, 사후 테스트를 실시한다.
 - 지난해에 선택들이 했던 샘플 중 잘 된 것을 게시판에 붙인다.
 - 요구되는 수행과제와 기한 그리고 체크리스트, 평가 기준에 관한 유인물을 나누어준다.
- **H (hook and hold) 주의 환기 및 흥미유지**: 도입에서 학생들의 관심을 사로잡고 처음부터 끝까지 유지시켜라.
 - 신선한 야채와 과일을 먹지 못하는 뱃사람들의 질병에 대한 문제기반 학습을 통해 시작한다.

- 학생들에게 “몸에 좋은 음식은 쓰다.”라는 말에 대한 학생들의 반응으로 시작한다.

- **E (explore and equip) 탐구, 경험, 가능하게 하기**: 학생들에게 중요한 경험, 도구, 지식 그리고 수행목적을 충족시키는 노하우를 갖추어라.
 - 여러 나라의 건강한 식습관에 대하여 조사하라.
 - 영양에 대한 웹조사를 한다.
 - 다이어트, 아침 결식과 학습력, 운동기능 등과의 상관관계를 탐구한다.

- **R (rethink, reflect, revise) 반성, 성찰, 수정하기**: 주요 아이디어를 제공하고 과정 속에서 반성하고 교정하기 위한 수많은 기회를 제공하라.
 - 학생들은 서로 다른 균형 잡힌 영양 식사에 대한 평가를 위해 그룹으로 작업한다. 그리고 나서 그들과 그들 가족의 식습관을 반성한다. 그리고 좋은 식습관에 대한 이해를 확장시키기 위해 가족 식사를 바꾸어 본다.

- **E (evaluate)작품과 향상도 평가하기**: 학생들에게 과정과 자기평가의 기회를 제공하라.
 - 학생들의 식단을 작성하는 것을 나타내는 핵심과제와 수행에 대한 자기 평가를 한다.

- **T (tailor) 학습자에 맞추기, 개별화**: 개인적인 재능, 흥미, 스타일, 필요를 반영할 수 있도록 구성하라.
 - 학생들은 자신의 가족구성원이 건강한 식사를 할 수 있도록 식단을 작성, 실행을 평가한다.

- **O (organize) 효과적 학습을 위한 내용 조직 및 계열화**: 피상적 학습에 반대되는 것으로 깊이 있는 이해를 최적화하기 위하여 조직하라.
 - 건강한 식습관과 식단을 계획할 수 있다.

4. 관련 선행 연구로부터의 시사점

백워드 디자인에 관한 선행연구는 크게 두 범주로 나누어 불

수 있다. 이것은 백워드 디자인과 이해중심 교육과정에 대한 이해를 돕는 연구(Cho, 2005; Kim, 2007; Kang & Yoo, 2010)와 백워드 디자인을 기초하여 교과별로 수업 모듈을 개발하는 연구(Jang, 2006; Choi & Kang, 2008; Jang, 2010) 등에 관한 것이다.

백워드 디자인에 대한 기초연구는 주로 초창기에 국내에 소개되면서 백워드 교육과정 설계모형의 고찰과 우리나라 교육과정에 도입·적용할 수 있는 가능성을 탐색하고자 했으며(Cho, 2005; Kim, 2007), 백워드 설계모형을 교과 이해의 진정한 방안으로 구체화한 연구, 백워드 모형에 대한 현장 교사들에 대한 인식도 조사 연구와 통합적인 연구 방안을 제시한 연구가 진행되었다(Choi & Kang, 2008). 이들 연구에서는 성취기준을 위한 교육 혹은 고등정신기능을 배양하기 위한 성취기준 중심의 단원 설계 및 교수학습지도안 개발이 필요함과 평가의 계획이 수업의 설계단계에서 계획되어야하며 학습목표와 평가목표 수업설계 간의 일치성이 필요함을 시사하였다.

백워드 디자인을 기초하여 음악(Choi & Kang, 2008), 초등 과학(Park, 2008), 초등사회(Jang, 2010; Lee, 2011) 교과에서 수업 모듈을 개발하여 적용한 연구가 진행되었다. 최근에는 UbD Ver. 2.0을 적용하여 초등 사회의 수업을 설계한 사례(Yun, 2015)가 소개되었으며, 이들은 학습자들의 심층적인 이해를 촉진시키고 학업성취도를 높이며 학습에 대한 흥미를 유발하는데 효과적이며, 또한 백워드 설계를 적용한 단원을 개발하는 과정에서 교사의 교육과정에 대한 전문성을 신장시킨다고 하였다.

이상의 선행 연구를 통하여 다음과 같은 시사점을 얻을 수 있다.

첫째, 백워드 디자인을 기초한 수업설계는 국가수준의 교육과정의 요구와 성취기준을 기반으로 기대하는 목표를 설정하고, 수용 가능한 증거를 결정하고, 학습 경험과 수업설계의 흐름에서 목표의 일치성(alignment)을 고려한 프로그램을 개발하는 것이 중요하다.

둘째, 학습경험과 수업이 설계 과정에서 학습활동은 단순한 지식들의 나열이나 흥미위주의 활동으로 설계하기 보다는 기대하는 목표에 부합하는 이해의 측면을 다룰 수 있는 프로젝트 활동과 체계적인 평가 방법과 활동은 많은 효과를 기대할 수 있다.

III. 백워드 디자인에 기초한 중학교 소비 단원 수업모듈 개발의 실제

1. 가정과 교과 소비 단원 내용 분석

백워드 디자인과 진정한 이해를 위한 수업에 관련한 문헌 연구를 토대로 중학교 기술·가정과 교육과정과 성취기준을 분석하고 소비단원의 핵심개념과 지식의 위계를 분석하여 수업 모듈을 개발하였다.

1) 2009 개정 학습내용별 소비단원 관련 성취 기준

(3) 청소년의 자기 관리

(나) 청소년의 소비 특성 및 소비환경을 이해하고, 자신의 소비생활과 관련한 문제를 평가하여 해결할 수 있으며, 이러한 과정을 통하여 건강한 소비생활을 실천할 수 있다.

2009 개정 교육과정에서는 학년군별 성취기준과 학습 내용별 성취기준을 제시하고 있다. 학년군별 성취기준은 중학교 1~3학년군에서 내용의 영역을 기준으로 ‘청소년의 이해’, ‘청소년의 생활’, ‘청소년의 자기 관리’의 3개의 대영역을 묶어서 하나의 성취기준으로 제시하고, ‘가족의 이해’, ‘녹색 가정 생활의 실천’의 2개의 대영역을 묶어 하나의 성취기준으로, ‘진로와 생애 설계’는 대영역 하나에 하나의 성취기준을 제시하고 있다. 학습 내용별로 성취기준은 대영역별로 하위영역의 개수에 따라 각각 하나의 성취기준이 제시되었다. 소비 관련 단원은 ‘청소년의 자기 관리’의 대영역 안의 ‘청소년의 소비생활’ 하위영역으로 구성되어 있어서, 성취기준의 체계는 ‘청소년의 자기 관리’의 하위영역 (나) 항목에 제시되어 있다.

2) 소비 단원의 내용요소 재구성

<Table 3>의 2009 개정 교육과정에 따른 12종 교과서의 ‘청소년의 소비생활’의 내용요소와 <Table 4>의 Ju(2014)의 청소년

년의 소비단원의 하위요소를 분석하여 중요도와 공통적인 내용과 활동을 기준으로 내용요소를 다음과 같이 재구성하였다.

Table 3. Contents of 'Adolescence's Consumption Life' in the 2009 Home Economics Textbooks of Middle School

Publisher	Sub-unit	Contents
A	1. 나는 청소년 소비자	-청소년 소비자의 특성 -청소년의 바람직한 소비 생활
	2. 나의 소비 생활 문제는 어떻게 해결해야 하나	-구매의사 결정 과정 : 소비자 정보 원천 -소비자 문제의 다양한 유형 -소비자 문제의 해결단계
	3. 건강한 소비 생활은 어떻게 실천해야 하나	-소비자의 권리 -소비자의 주권과 책임: 블랙컨슈머 급증 -미래 사회를 위한 소비자의 사회적 책임 <직업> 소비자 전문상담사
B	1. 청소년 소비자	-청소년의 소비환경 -청소년 소비자의 특성 -청소년 소비자의 역할: 소비유형 평가
	2. 바람직한 소비 생활	-소비자 정보의 활용: 소비자 정보의 원천, 상품에 관한 소비자 정보 -합리적인 구매 방법: 계획, 시기, 장소, 지불방법 -구매 의사 결정 과정
	3. 소비자 문제의 발생과 해결	-소비자의 권리 -소비자의 책무 -소비자 문제 발생 -소비자 문제의 해결: 소비자 피해구제 <직업> 소비자 상담사
C	1. 청소년의 소비특성과 소비환경	-청소년 소비자의 의미 -청소년 소비자의 특성과 소비환경 <더 알고가기> 지속가능한 소비실천
	2. 소비생활 문제 해결	-소비자 문제의 종류 -소비자 문제의 해결방법 -소비자 피해 구제 제도
	3. 건강한 소비 생활	-소비자의 권리 -소비자의 책임 -소비자 정보 -구매의사결정 과정
D	1. 소비환경의 변화와 청소년 소비자	-소비와 소비 환경의 변화 -청소년 소비자의 특성
	2. 청소년 소비생활의 실제	-소비자 정보: 소비자 정보원천, 소비자 정보의 유형 -합리적인 구매 의사 결정 -소비자 문제와 해결방안
	3. 건강한 소비 생활	-소비자의 권리와 책임 -건강한 소비생활의 실천: 윤리적 소비, 녹색소비 습관 점검, 녹색 소비 체험관 <정보> 소셜커머스 똑똑하게 이용하기
E	1. 청소년기의 소비 특성과 소비 환경	-청소년의 소비 행동 특성 -청소년의 소비 환경 특성
	2. 구매 의사 결정 과정과 합리적인 소비 생활	-구매 의사 결정 과정의 의미 -구매 의사 결정 과정의 단계: 소비자 정보의 원천 <광고에 대한 이해>
	3. 소비자 문제의 해결	-소비자 권리와 책임 -소비자 문제의 해결 <가정 돋보기> 지속가능한 소비생활
F	1. 주체적인 청소년 소비자로서 나의 역할은 무엇일까?	-청소년 소비자의 이해 -청소년 소비자의 역할 <착한소비>
	2. 정보화된 청소년 소비자가 되려면 어떻게 해야 할까?	-소비자 정보 <활동-광고, 꿰뚫어 보기> -합리적인 구매, 읽기<광고 디자인과 소비>
	3. 똑똑하고 책임 있는 소비자가 되려면 어떻게 할까?	-소비자의 권리와 책임 -소비자 문제의 해결: <소비자피해구제>

Publisher	Sub-unit	Contents
G	1 나는 착한 소비자인가	-청소년 소비자의 특성 -청소년 소비행동의 중요성 <읽기 자료> 착한소비(공정무역)
	2. 소비자 정보에는 어떤 것이 있을까?	-소비자 정보란 소비자 정보의 유형과 특징 <하나 더 알기> 광고를 평가하는 기준 <탐구활동>광고만들기
	3. 올바른 소비자 정보, 어디서 확인할까	품질보증, 가격정보, 사용정보, 보증정보, 시험정보
	4. 만족스러운 구매 과정은	-합리적인 구매 의사결정 방법 알기 -만족스러운 물건 구매를 위한 사항(구매계획표 작성, 구매 시 고려할 점: 구매장소, 구매시기, 지불 방법)
	5. 소비자 문제, 어떻게 해결할까	-소비자 문제의 종류 -소비자의 권리와 책임 -소비자 문제해결 과정 -소비자를 위한 법적 장치
H	2-1 청소년의 현명한 소비 생활은 무엇일까	-청소년 소비자의 특성 -나의 소비 생활 돌아보기
	2-2 현명한 소비를 하기 위해 무엇을 해야 할까	-구매전 정보수집: 소비자 정보, 소비자 정보의 원천 -구매 의사 결정 과정
	2-3 책임 있는 소비자가 되기 위해 무엇을 해야 할까	-소비자의 권리 -소비자 문제의 종류 -소비자 문제 해결 절차 -소비자의 책임 <읽을거리>공정무역 <활동>블랙컨슈머
I	1 청소년 소비자의 특성은 무엇일까	-청소년 소비자란 - 청소년기 소비 문제: 소비습관 점검, 용돈관리
	2. 소비자는 어떤 역할을 해야 할까	-소비자의 역할 -소비자의 권리 -소비자의 책임: 환경을 생각한 소비
	3. 합리적인 구매를 하기 위해서 무엇을 해야 할까	-소비자 정보 원천 -합리적인 구매 방법 -합리적인 소비 생활
	4. 소비자 문제를 해결하기 위해서 무엇을 해야 할까	소비자 문제의 특성: 소비자 문제의 종류 -소비자 문제의 해결 방법: 불만편지
J	나는 어떤 소비자인가	<생각열기>:소비습관 수준알기 소비자의 특성: 모방소비, 과소비, 충동소비, 과소비 청소년의 바람직한 소비 생활: 지속가능한 소비, 착한소비, 지속가능한 소비 실천을 위한 구체적인 방안
	나는 합리적인 소비자	구매의사결정 과정: 구매장소, 지불방법 소비자 정보의 종류와 원천: 소비자 전문 상담가 광고의 올바른 이해: 품질인증마크
	나는 책임있는 소비자	소비자의 권리와 책임 소비자 문제의 원인과 종류: 전자상거래 소비자 문제의 해결: 소비자 피해사례, 내용증명
K	청소년 소비자의 특성과 소비 환경	-청소년 소비자의 특성 <활동시간> 나의 소비성향 들여다보기 -소비환경의 변화
	소비자 정보와 합리적인 구매 의사 결정	소비자 정보: 소비자정보의 원천, 사유정보, 보증정보, 품질정보, 가격 정보 -합리적인 구매 의사 결정: 구매할 때 고려해야 할 사항
	소비자의 역할	-소비자의 역할: 착한소비, 윤리적 소비 -소비자의 권리 -소비자의 책임 -녹색소비 역량 올리기
	소비자 문제와 해결 방법	-소비자 문제의 종류: 안전한 전자 상거래 -소비자 문제의 해결 방법: 내용증명 편지 작성 소비자 전문 상담사<직업>
L	1-1 청소년 소비자의 이해	-청소년 소비자의 특성 -소비 환경의 이해: 소비습관점검 -청소년 소비자의 역할

Publisher	Sub-unit	Contents
	2-2 건강한 소비자	-구매 의사 결정: 구매시기, 구매장소, 지불방법 -소비자 정보의 원천 -소비자 정보의 종류: 사용정보, 보증정보, 가격정보, 시험정보, 품질정보 -윤리적 소비: 사회적 영역과 환경적 영역을 나누어 설명
	2-3 소비자의 책임과 권리	-소비자의 책임 -소비자의 권리
	2-4 소비자 문제의 발생과 해결	-소비자문제의 종류 -소비자 문제의 해결 방법 <이야기여행> 휴대전화 소액결제 서비스의 피해와 예방 방법

Table 4. Contents of 'Adolescence's Consumption Life' in the 2009 Home Economics Curriculum of Middle School

Sub-unit	Contents
청소년 소비자의 특성과 소비 환경	청소년소비자, 모방소비, 과소비, 충동소비, 과소비, 비합리적 소비, 소비성향, 소비환경, 전자상거래, 디지털 세대, 전자화폐, 소비자정보, 개인적 원천, 상업적원 천, 중립적 원천, 사용정보, 보증정보, 품질정보, 가격정보, 합리적인 구매의사결정, 구매의사결정과정, 구매의 필요성 인식, 정보탐색, 대안의 평가, 구매 결과의 평가, 구매, 소비자 역할, 공정무역상품, 기부 활동, 로컬 구매, 윤리적 처분, 착한 소비, 윤리적 소비, 소비자 8대 권리, 소비자기본법, 안전할 권리, 알권리, 선택할 권리, 피해보상 받을 권리, 의견반영권리, 소비자교육을 받을 권리, 단체조직 활동권리, 안전하고 쾌적한 환경에서 소비할 권리, 소비자의 책임, 비판의식 가질 책임, 사회적 관심을 가질 책임, 자연환경을 보호할 책임, 공정 거래 위해 행동할 책임, 소비자 단체 활동에 참여할 책임, 녹색 소비, 녹색상품, 환경마크, GR마크, 에너지절약 마크, 에너지 소비 효율등급표시, 소비자문제, 상품의 안전성, 부당한 계약과 판매 방법, 선택의 기회부족, 잘못된 정보, 피해 보상, 환경오염, 소비자서비스에 관한 문제, 소비자문제해결방법, 소비자단체, 한국소비자원, 소비자분쟁 조정위원회, 리콜제도, 내용증명, 소비자 정보 원천, 건강한 소비생활, 로컬 소비, 공정무역, 소비자, 환경 정보, 위해 정보, 소비자 주권, 정보를 제공 받을 권리, 구매 계획, 구매시기, 지불 방법의 종류, 카드 거래, 할부거래, 현금거래, 외상 거래, 시험정보, 주체적 소비자, 정보를 활용하는 소비자, 책임감 있는 소비자, 녹색 소비자, 허위 광고, 과장 광고, KC마크, 가격표시정보, 품질 정보, 상품 사용 정보, 품질 보증 정보

Source: Ju(2014, 137 재구성)

(1) 청소년의 소비특성과 소비환경 이해하기 (1차시)

- 청소년 소비 문제
- 비합리적인 소비행동
- 소비환경의 변화알고 대처하기

(2) 자신의 소비생활의 문제를 평가하고 해결방안 모색 (3차시)

- 합리적 구매 의사 결정을 위한 방법
 - 소비자 정보, 품질 정보
- 소비자 문제 해결 방법
 - 법적구제 방법 알기, 소비자 문제를 해결하는데 도움을 주는 곳 찾아보기

(3) 건강한 소비생활의 실천 (2차시)

- 소비자로서의 책임과 권리 알기
- 지속한 소비 생활의 실천

(4) 수행평가 활동 (1차시)

- 프로젝트 활동 발표

2. 중학교 소비 단원 수업 모듈 개발

백워드 디자인을 적용하여 중학교 소비단원의 수업 모듈을 개발하기 위하여 McTighe & Wiggins가 제안한 템플릿을 활용하여, 수업상황을 구체적으로 구현하기 위한 1, 2, 3단계의 템플릿으로 구성하였다.

1) 단원 개관

단원 : 2. 청소년의 소비생활
 3) 나는 책임있는 소비자 (소비자의 역할)

단원표지

단원 제목 : 소비자의 책임	학년 : 중학교 1학년
주제/계제 : 책임있는 소비	
키워드 : 소비자 역할, 권리, 책임, 윤리적 소비	기간 : 7차시
설계자 : * * *	
소속 교육청 : ○ ○ 교육청	학교: ○ ○ 중학교

단원의 주요 내용 요약 (교육과정 배경과 단원 목적을 요약)

현대사회에서 소비 생활은 필수적인 활동이며, 대량생산, 유통의 모든 단계에서 소비자 문제를 발생할 수 있다. 따라서 빠르게 변화하는 소비 환경의 변화를 알고 대처할 수 있는 역량을 기르는 것과 소비생활에 서툰 청소년의 비합리적인 소비행동을 알고 변화될 수 있도록 하고, 합리적인 구매 의사결정을 위한 방법과 소비자 문제 해결 방안을 모색할 수 있는 관리 능력을 기는 것이 중요해 지고 있다. 또한 건강한 소비생활을 실천하기 위해 소비자의 권리와 책임, 지속가능한 소비와의 관련성을 이해 할 수 있도록 한다.

단원의 설계 상태 : <input type="checkbox"/> 각 수행과제에 대한 완성된 청사진 <input type="checkbox"/> 학생과 교사에게 주는 지시사항 <input type="checkbox"/> 제안된 권고 사항 상황 : ○초안(날짜) <input type="checkbox"/> 동료평가 <input type="checkbox"/> 내용평가 <input type="checkbox"/> 현장평가	<input type="checkbox"/> 완성된 템플릿 페이지- 1,2,3,단계 <input type="checkbox"/> 완성된 루브릭 <input type="checkbox"/> 자료 및 자원 목록 <input type="checkbox"/> 제안된 부가물 <input type="checkbox"/> 개정안(날짜) <input type="checkbox"/> 타당도 <input type="checkbox"/> 의미구성
---	--

2) 단원 목표 진술

단원 목표 :

- (1) 청소년의 소비 특성과 소비환경을 이해하고 합리적인 소비행동을 실천할 수 있다.
- (2) 합리적인 구매 의사결정을 적용하여 구매할 수 있다.
- (3) 소비자 문제 해결을 위해 적극적으로 참여할 수 있다.
- (4) 소비자의 책임과 권리를 알고, 책임있는 소비자로 행동할 수 있다.
- (5) 지속가능한 소비 생활을 실천할 수 있다.

단계 1- 바라는 결과

목표 설정 :

청소년기의 소비특성 및 소비 환경을 이해하고, 자신의 소비 생활과 관련한 문제를 평가하여 해결할 수 있으며, 이러한 과정을 통하여 건강한 소비 생활을 실천할 수 있다.

(2009 개정 국가수준 성취기준)

어떤 영속적인 이해들이 요구되는가?

학생들은 다음을 이해할 것이다.

- 청소년의 소비행동은 자신과 소비환경에 영향을 받는다.
- 합리적인 구매 의사결정을 위한 과정은 현명한 소비생활을 실천하는 방법이다.
- 소비자 문제 해결을 위해 적극적인 참여가 필요하다.
- 소비자의 권리에는 반드시 소비자의 책임이 따른다.
- 지속가능한 소비를 위한 실천 방안을 마련할 수 있다.
- 지속가능한 소비는 국가, 지역, 환경 등을 고려하여야 한다.

고려해야 할 본질적 질문은 무엇인가?

- 청소년들은 왜 비합리적인 소비행동을 할까?
- 구매를 위한 의사결정은 왜 필요한가?
- 소비자 문제가 발생하는 근본적인 원인은 무엇일까?
- 소비자의 권리와 책임은 왜 중요한가?
- 지속가능한 소비는 왜 필요한가?
- 소비자의 권리와 책임간의 균형은 왜 중요한가?

학생들은 이 단원의 결과로 어떤 핵심 지식과 기능을 얻을 것인가?

학생들은 알게 될 것이다...

- 소비환경, 청소년의 비합리적 소비행동
- 합리적인 구매 의사결정 과정
- 소비자 문제의 종류와 해결방안
- 소비자의 8대 권리와 책임
- 윤리적 소비

학생들은 할 수 있을 것이다...

- 비합리적인 소비행동을 개선할 수 있는 방법 탐색하기
- 합리적인 구매 의사결정하기
- 소비자의 권리와 책임에 대한 사례의 적용과 문제해결방안 탐색하기
- 지속가능한 소비방안을 찾아 실천하기

단계 2- 수용 가능한 증거 결정하기

학생들이 이해했다는 것을 보여 주는 증거는 무엇인가?

수행 과제들

G(Goal) : 교실과 학교계시판에 부착할 수 있는 지속가능한 소비자가 되기 위한 실천과제를 주제로 홍보물을 만든다.

R(Role): 당신의 역할은 홍보물 제작자이다.

A(Audience): 홍보대상은 우리학교 학생들이다.

S(Situation): 교실에서 나오는 쓰레기 분리수거와 에너지 절약이 되지 않아 자원이 낭비되고 있는 상황이다.

P(Performance): 자원을 절약할 수 있도록 하는 홍보물을 만들 것이다.

S(Standards): 학교 내에서 실천을 이끄는 방안을 만들어 게시한다.

다른 증거(퀴즈, 테스트, 논술, 관찰, 대화, 작업보기들) :

- 홍보물 만들기 계획서 작성
- 모듈간의 수행과정 관찰
 - 모듈원의 적극적인 참여
 - 합리적인 의사결정 과정
- 다양한 지속가능한 소비의 예시를 찾아 홍보

학생들 자기 평가와 반영 :

- 제작한 홍보물이 학생들에게 어떤 호응과 관심을 보이는지 평가하고 문제점을 개선하시오.

수행과제 청사진

이 과제를 통하여 어떤 이해와 목표들을 평가할 수 있는가?

적용: 지속가능한 소비의 이해하고 적용하기

관점: 지속가능한 소비는 자신과 인류의 지속가능한 삶을 위한 실천방안임을 안다.

과제의 특성과 상관없이 기준과 이해에 포함되어 있는 준거는 무엇인가?

학생의 작품이 그 기준이 의미하는 것을 증명하기 위하여 해야만 하는 작업은 어떤 특성을 가지고 있는가?

제시하는 홍보물을 보고 학생들이 학교 내에서 충분히 실천가능 하도록 호응을 얻는다.

학생들은 어떤 수행 과제를 통하여 이해를 증명할 수 있는가?

과제 개요 :

나는 홍보물 제작자입니다. 교실과 학교계시판에 부착할 수 있는 지속가능한 소비자가 되기 위한 실천과제를 주제로 홍보물을 만들어야 합니다. 현재 우리학교는 교실에서 나오는 쓰레기 분리수거와 에너지 절약이 되지 않아 자원이 낭비되고 있는 상황이므로 당신은 자원을 절약할 수 있도록 학교 내에서 실천을 이끄는 방안을 만들어 제시하시오.

요구되고 있는 이해에 대한 증명으로 제출할 학생의 산출물과 수행과제는 무엇인가?

지속가능한 소비자가 되기 위한 홍보물 제작

학생들의 산출물과 수행과제들은 어떤 준거에 의해 평가되는가?

루브릭

평가항목	개념의 이해	기능의 이해	
	지속가능한 소비	학교에서의 실천방안	사회참여/의사결정
가중치	3	4	3
3	지속가능한 소비의 의미를 이해하고, 국가나 개인의 지엽적인 문제로 여기지 않고 지속가능한 삶을 위한 실천으로 이해함	지속가능한 소비의 실천방안으로 주제에 맞고, 학교 내에서 실천 가능한 방안을 제시한 홍보물을 제작함	모둠활동에서 모둠원 모두가 적극적으로 참여하고 의사결정과정에서 합리적임
2	지속가능한 소비의 의미를 이해하나, 국가나 개인의 문제로 생각하는 실천으로 이해함	지속가능한 소비의 실천방안으로 주제에는 맞으나, 학교에서는 실천 가능하지 않은 방안을 제시한 홍보물을 제작함	모둠활동에서 모둠원 모두가 적극적으로 참여하였지만 의사결정과정에서 소수의 의견에 치우침
1	지속가능한 소비의 의미를 잘 이해하지 못하고 국가나 개인의 지엽적인 문제로 이해함	지속가능한 소비의 실천방안을 주제에는 부합하지 않는 방안을 제시한 홍보물을 제작함	모둠활동에서 몇몇의 모둠원만이 참여하고 의사결정과정에서 소수의 의견에 치우침

단계 3- 학습경험 계획

WHERETO

학생들이 바라는 이해를 보충하고 개발하며 설명하기 위해 갖추어야 할 교수 및 학습 경험의 계열은 무엇인가? 계열에서 핵심교수 및 학습 활동을 목록화하기 위해 다음 표본지를 활용하라. WHERETO 요소의 적절한 머리글자로 각각의 출발점을 약호화하라.

1. 청소년 소비행동에 대한 뉴스보고 핵심 이슈에 대해 논의	H(동기유발)
2. 본질적 질문과 수행과제 안내하기	W(학습목표)
3. 변화하는 소비 환경과 비합리적인 소비행동에 대한 강의	E1(경험과 탐구)
4. 자신의 소비행동 유형 알아보고 개선할 수 있는 방법 찾아보기	T(개별화)
5. 합리적인 구매 의사결정을 위한 과정과 모의 상황에서의 의사결정 해보기	E1(경험과 탐구), T(개별화)
6. 소비자 문제 해결을 위한 방법에 대해 사례 알기	E1(경험과 탐구)
7. 소비자 보호원의 사이트 방문하기 : 소비자 권리와 관련 피해사례 검색하기	E1(경험과 탐구)
8. 소비자의 권리와 책임에 대한 강의와 자신의 사례를 공유하기	E1(경험과 탐구), T(개별화)
9. 지속가능한 소비란? 읽고 자신의 생각 말하기	E1(경험과 탐구)
10. 제품의 탄소발자국 찾기 : 제품에 표시된 탄소성적 표시자료를 찾아보고 탄소발자국 표시가 필요한 이유에 대해 토의한다.	T(개별화)
11. 착한소비, 윤리적 소비로 세상을 바꾸는 에코리더로 거듭나자 :생활 속의 실천과제 계획과 홍보물 만들기	R(반성과 수정), E2(평가)
12. 지속가능한 소비에 대한 홍보물에 대한 동료평가, 자기평가	E2(평가)
13. 단원 학습을 정리하면서 알게 된 점 등 자기 학습에 대한 학습 일지 작성	E2(평가)

단계 3- 학습경험 계획(차시별)

WHERETO 요소를 고려하라.

1차시		2차시		3차시	
1. 청소년 소비행동에 대한 뉴스보고 핵심 이슈에 대해 논의 H(동기유발)		4. 합리적인 구매 의사결정을 위한 과정과 모의 상황에서의 의사결정 해보기 E1(경험과 탐구), T(개별화)		6. 소비자 문제 해결을 위한 방법에 대해 사례 알기 E1(경험과 탐구)	
2. 본질적 질문과 수행과제 안내하기 W(학습목표)				7. 소비자 보호원의 사이트 방문하기 : 소비자 권리와 관련 피해사례 검색하기 E1(경험과 탐구)	
3. 변화하는 소비 환경과 비합리적인 소비행동에 대한 강의 E1(경험과 탐구)					
4. 자신의 소비행동 유형 알아보고 개선할 수 있는 방법 찾아보기 T(개별화)					
4차시	5차시	6차시	7차시		
8. 소비자의 권리와 책임에 대한 강의와 자신의 사례를 공유하기 E1(경험과 탐구), T(개별화)	9. 지속가능한 소비란? 읽고 자신의 생각 말하기 E1(경험과 탐구)	11. 착한소비, 윤리적 소비로 세상을 바꾸는 에코리더로 거듭나자 : 생활 속의 실천과제 계획과 홍보물 만들기 R(반성과 수정), E2(평가)	12. 지속가능한 소비에 대한 홍보물에 대한 동료평가, 자기평가 E2(평가)		
	10. 제품의 탄소발자국 찾기 : 제품에 표시된 탄소성적 표시자료를 찾아보고 탄소발자국 표시가 필요한 이유에 대해 토의한다. T(개별화)		13. 단원 학습을 정리하면서 알게 된 점 등 자기 학습에 대한 학습 일지 작성 E2(평가)		

IV. 결론 및 제언

본 연구에서는 진정한 이해를 위한 백워드 디자인에 대한 이해를 도모하고, 백워드 디자인에 기초한 수업 모듈을 학교 현장에서 가정교사가 수업에 적용할 수 있도록 소비단원 설계의 사례를 제시하는 데에 연구의 목적을 두었다. 이 목적을 달성하기 위하여 백워드 디자인을 개발한 Wiggins와 McTighe의 여러 문헌과 관련 선행연구에 기초하여 백워드 디자인의 수행과 평가를 강조하는 특징, 이해의 개념 및 영속적 이해의 개념에 대해 중점적으로 논의하고, 3단계로 이루어진 백워드 디자인 템플릿을 적용하여 7차시로 구성된 소비 단원을 위한 수업 모듈을 개발하였다. 이를 통하여 다음과 같은 결론을 얻을 수 있었다.

2015 교육과정의 의도를 제대로 구현하는 하나의 방법으로 진정한 이해를 위한 백워드 디자인의 템플릿을 적용하여 수업 모듈을 개발하였는데 이는 새로운 교육과정의 실행을 위한 준비를 위하여 학교 현장에서 가정과 교사가 어떻게 활용하고 수업에 적용할 수 있는지 안내를 위한 단초가 될 것이라 생각된다. 백워드 디자인은 교육과정을 설계하고 실행할 때 다음과 같이 기여할 수 있을 것으로 판단된다.

첫째, 성취평가제의 도입과 더불어 백워드 디자인의 선행-후수업 설계의 흐름은 학생들의 높은 성취를 얻을 수 있는 데에 기여할 수 있다.

둘째, 백워드 디자인은 단원의 핵심 개념을 분석하여 고차적 지식과 기능으로 학습이 이루는 데에 기여할 수 있다.

셋째, 교과서의 단원구성은 차시별 지도안을 계획하기에 적합하게 구성되어 있지만 백워드 디자인은 학교의 상황과 맥락을 고려하고 교사의 관점과 학생의 요구에 기초하여 학습 내용을 재구성하는 데에 기여할 수 있다.

진정한 이해를 강조하는 2015 개정 교육과정 각론의 연구가 아직 진행되고 있는 상황이기때문에 백워드 디자인을 적용한 수업 모듈을 개발하는 데에 템플릿을 구성하는 중요한 기준인 핵심 개념, 일반화된 지식, 기능, 성취기준은 최종적으로 고시되지 않아 2009 개정 교육과정에서 제시된 성취기준과 Ministry of Education(2015)에 제시된 내용체계를 기초하였다. 이는 최종 확정 고시될 2015 개정 교육과정의 내용이 2015년 5월 현재와 비교하여 수정되게 된다면 본 연구의 개발 사례에서와 같이 재

구성해나갈 수 있을 것이다.

또한 이해로서의 교육과정은 과정과 수행을 중요시하기 때문에 지식의 이해에 치중해온 전통적인 교육과정과는 차이가 있지만, 원래의 의도대로 제대로 개발하지 못할 경우 실천교과의 성격을 구현할 수 있는 최적의 교육과정 접근방식이 되지 못할 것이 우려되는 것이 사실이다. 그러므로 앞으로 개발될 교육과정 문서에 포함될 ‘교수·학습 방법’과 ‘평가’ 항목에서 2007 교육과정의 실천적 추론 교수·학습을 실행할 수 있도록 하고 2009 교육과정의 기술적 행동, 의사소통적 행동, 자기 반성적 행동에 이끌 수 있는 방안을 제시하는 것이 요구된다. 왜냐하면 가정교과만이 가정생활의 실재를 통하여 학습할 때 이론과 실재를 통합할 수 있는 과정을 경험할 수 있도록 해주는 교과이기 때문이고, 그런 사명을 이루어야하기 때문이다. 실천적 문제 중심 교육과정은 이해로서의 교육과정을 포괄하기 때문에 2015 교육과정의 변화가 아주 새로운 것이 아니다. 실천적 문제 중심 교육과정과 이해로서의 교육과정의 차이를 말하자면, 이해로서의 교육과정이 일반화된 지식을 기본으로 한다면 실천적 문제 중심 교육과정은 일반화된 지식의 이해에 그치지 않고 실제 생활에서의 상황과 맥락을 고려하여 가치판단과 최선의 행동을 경험하도록 하는 것에 있다.

이상과 같이 백워드 디자인을 이해하고 단원을 설계하는 과정을 통하여 다음과 같은 몇 가지 제언을 하고자 한다.

첫째, 백워드 디자인에서의 핵심은 국가수준의 교육과정의 요구와 성취기준을 기반으로 기대하는 목표를 설정하며 수용 가능한 증거를 결정하고 학습 경험과 수업설계과정으로 일치도 (alignment)을 이루도록 단원을 설계하는 것이 중요하다.

둘째, 설계 과정에서 학습경험과 수업은 단순한 지식들의 나열이나 흥미위주의 활동으로 설계하기 보다는 기대하는 목표에 부합하는 이해의 측면을 다룰 수 있는 프로젝트 활동과 체계적인 평가 방법으로 설계함으로써 많은 효과를 기대할 수 있다.

셋째, 현행 중학교 기술·가정 교육과정의 소비 단원에 한정하여 개발하였기 때문에 단원에 대한 연계성이 강조되지 않아 자칫 한 가지 프로젝트 수업을 위한 활동으로 여겨지는 오류를 가져올 수도 있다. 따라서 단원간의 통합과 학년간의 연계를 통해 관련 핵심역량을 기를 수 있도록 개발하는 것이 필요하다.

마지막으로, 백워드 디자인의 이론과 실재를 살펴보는 과정으로부터 2015 교육과정이 개발 중인 현 시점에 우선 핵심개념

-일반화된 지식-내용요소-성취기준-기능의 내용체계가 실천교과로서의 성격이 구현될 수 있는지, 성취기준이 이해의 여섯 측면을 다양하게 반영하여 기술적 행동에 치우치지 않고 2009 교육과정에서 강조된 의사소통적 행동과 자기 반성적 행동에 이르도록 작성되었는지, 나아가 영속적 이해를 위해 초중고 내용요소와 성취기준의 위계와 범위가 설정되어 개발되었는지에 대한 검토가 필요하다.

참고문헌

- Cho, J. S. (2005). Thinking about backward curriculum design. *The Journal of Curriculum Studies*, 23(1), 63-94.
- Choi, Y. K., & Kang, H. S. (2008), A study on an application of backward design for Music Class. *The Journal of Curriculum and Evaluation*, 11(2), 211-230.
- Erickson, L. H. (2006). *Concept-based curriculum and instruction for the thinking classroom*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Hauxwell, L., & Schmidt, B. L. (1999). Developing Curriculum Using Broad Concepts. In Johnson, J., & Fedje, C. (1999). *Family and Consumer Sciences curriculum: Toward a critical science approach*. AAFCS Teacher Education Section Yearbook 19. Alexandria, VA: American Association of Family and Consumer Sciences.
- Jang, B. S. (2006). *Effects of instruction based on backward curriculum design*. Unpublished master's thesis, Chonbuk National University, Geonju, Korea.
- Jang, S. B. (2010). *The Development of an elementary social studies program designed by understanding by design(UbD) and differentiated instruction(DI) integrated model*. Unpublished master's thesis, Ewha Womans University, Seoul, Korea.
- Ju, S. E. (2014). *Integrative Home Economics curriculum development from a critical science perspective through deliberation*. Unpublished doctoral dissertation. Gyeongsang National University, Jinju, Korea.
- Kang, H. S., Kang, E. C., Kwon, D. H., Park, Y. M., Lee, W. H., Cho, Y. N., Joo, D. B., & Choi, H. S. (2005). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing : A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Seoul: Academy Press.
- Kang, H. S., Lee, W. H., Park, Y. M., Choi, H. S., Park, C. H., & Curriculum Research team of Kyungpook National University 역(2008a). *Understanding by design : Professional development workbook*. Seoul: Hakjisa.
- Kang, H. S., Lee, W. H., Park, Y. M., Choi, H. S., Park, C. H., & Curriculum Research team of Kyungpook National University 역(2008b). *Understanding by design : Handbook*. Seoul: Hakjisa.
- Kang, H. S., Lee, W. H., Huh, Y. S., Lee, J. H., Yoo, J. S., & Choi, Y. K. 역(2008). *Understanding by design : Expanded 2nd edition*. Seoul: Hakjisa.
- Kang, H. S., & Yoo, J. S. (2010). In search of the authentic understanding of subject knowledge: looking at the effect of backward design, *Philosophy of Education*, 40, 1-37.
- Kelly-Plate, J., & Eubanks, E. (2010). *Applying life skills*. Woodland Hills, CA: Glencoe/McGraw-Hill.
- Kil, Y. S. (2008). Problems, problem-solving strategies and frame of references of pre-service teachers observed in instructional planning processes. *Journal of Research in Curriculum Instruction*, 12(2), 493-513.
- Kim, G. J. (1999). Definitions and reform strategies = implementations for performance assessment in Korean elementary schools in light of American experiences. *The Journal of Elementary Education*, 12(1), 157-184.
- Kim, G. J., & Ohn, J. D. (2011). *Understanding oriented curriculum*. Seoul: Education Academy.
- Kim, H. S. (2007). *A Study of backward instructional design*. Unpublished master's thesis, Daegu National University, Daegu, Korea.
- Kim, M. H. (2001). Korean Language Arts curriculum development based on "teaching for understanding". *The Journal of Curriculum Studies*, 19(1), 283-308.
- Kim, Y. C. (2009). *Curriculum development I*. Seoul: Academy Press.
- Korea Institute for Curriculum and Evaluation (2015). 2015 The

- Practical Arts(Technology·Home Economics) curriculum 개정 시안 공개 토론회. Korea Institute for Curriculum and Evaluation ORM 2015-12.
- Lee, H. W. (1997). *Structure of knowledge and subject*. Seoul: Kyoyookbook.
- Lee, J. E. (2011). *Development of understanding curriculum based on backward design*. Unpublished doctoral dissertation, Kyungpook National University of Education, Daegu, Korea.
- Lee, K. W., Ohn, J. D., & Paik, N. J. (2014). 교과 교육과정 내용 구성 및 성취기준 진술 방안 탐색. 제2차 국가교육과정 전문가 포럼, 31-78. Korea Institute for Curriculum and Evaluation, ORM 2014-61.
- McTighe, J., & Wiggins, G. (1999). *Understanding by design handbook*. Alexandria, VA: ASCD.
- McTighe, J., & Wiggins, G. (2004). *Understanding by design: Professional development workbook*. Alexandria, VA: ASCD.
- Ministry of Education (2014). 2015 문·이과 통합형 교육과정 총론 주요 사항(시안). Sejong: Ministry of Education.
- Ministry of Education, Science and Technology (2011). *The Practical Arts(Technology·Home Economics) curriculum*. Separate volume 10.
- National Research Council (2000). *How people learn: Brain, mind, experience, and school*. Washing, DC: National Academy Press.
- Ohn, J. D. (2011). Exploration of how elementary pre-service teachers understand and apply the concepts related to understanding by design in their unit development. *The Journal of Curriculum Studies*, 29(1), 41-66.
- Paik, N. J. (2014). Review of subject-specific competency based standards: focusing on Social Studies curriculum of Australia, Canada, Singapore. *The Journal of Curriculum Studies*, 32(4), 163-194.
- Paik, N. J., & Ohn, J. D. (2014). The meaning of standards and performance in a competency-based curriculum. *The Journal of Curriculum Studies*, 32(4), 17-46.
- Park, J. H. (2011). Model of autonomic implementation for 2009 revised national curriculum in elementary school based on 'backward design' method. *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, 11(1), 135-155.
- Park, M. J. (2008). *Understanding-oriented elementary science and its unit development with the application of backward design*. Unpublished master's thesis, Ewha Womans University, Seoul, Korea.
- Park, M. J. (2009). Analysis of the characteristics of competence-based curriculum and its critical issues. *The Journal of Curriculum Studies*, 27(4), 71-94.
- Wiggins, G., & McTighe, J. (1998). *Understanding by design*. Alexandria, VA: ASCD.
- Wiggins, G., & McTighe, J. (2005a). *Understanding by design*.(Expanded 2nd). Alexandria, VA: ASCD.
- Wiggins, G., & McTighe, J. (2005b). *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.
- Yang, S. M. (2009). *Development of understanding-centered performance assessment task for social studies in elementary school & verification of goodness-of-fit*. Unpublished master's thesis, Ewha Womans University, Seoul, Korea.
- Yun, S. M. (2009). *Development of understanding-oriented elementary social studies economics unit*. Unpublished master's thesis, Ewha Womans University, Seoul, Korea.
- Yun, H. M. (2015). *Development and application of history textbook units for elementary schools based on the backward design 2.0*. Unpublished master's thesis, Kyungpook National University, Daegu, Korea.

<국문요약>

본 연구는 백워드 디자인에 대한 이해를 도모하고, 백워드 디자인에 기초한 소비단원 설계의 사례를 제시하는 데에 연구의 목적을 두었다. 이 목적을 달성하기 위하여 백워드 디자인을 개발한 Wiggins와 McTighe의 여러 문헌과 관련 선행연구에 기초하여 백워드 디자인의 수행과 평가를 강조하는 특징, 이해의 개념 및 영속적 이해의 개념에 대해 중점적으로 논의하고, 3단계로 이루어진 백워드 디자인 템플릿을 적용하여 7차시로 구성된 소비 단원을 위한 수업 모듈을 개발하였다. 백워드 디자인은 다음과 같이 기여할 수 있을 것으로 판단된다. 첫째, 성취평가제의 도입과 더불어 백워드 디자인의 선행가-후수업 설계의 흐름은 학생들의 높은 성취를 얻을 수 있는 데에 기여할 수 있다. 둘째, 백워드 디자인은 단원의 핵심 개념을 분석하여 고차적 지식과 기능으로 학습이 이루는 데에 기여할 수 있다. 셋째, 교과서의 단원구성은 차시별 지도안을 계획하기에 적합하게 구성되어 있지만 백워드 디자인은 학교의 상황과 맥락을 고려하고 교사의 관점과 학생의 요구에 기초하여 학습 내용을 재구성하는 데에 기여할 수 있다.

■ 논문접수일자: 2015년 06월 10일, 논문심사일자: 2015년 06월 14일, 게재확정일자: 2015년 06월 29일