

## 백워드 설계 모형을 활용한 고등학교 교육학 단위 개발

박 소 영<sup>†</sup>  
대구대학교(교수)

### A Study on the Development of High School Education Unit Using the Backward Design Model

So-Young PARK<sup>†</sup>  
Daegu University(professor)

#### Abstract

This study was attempted to design the “Purpose and Character of Education” unit in the high school 「Education」 subject using the backward design 2.0 model. In this study, literature research and development research methods were used. The backward design unit presented as a result of this study has the following characteristics. First, it was designed for 3 weeks (6 hour) to be used in high school pedagogy classes, but it could be operated freely by expanding or reducing the number of hours or range according to the school situation. Second, the possibility of transfer and understanding could be increased by applying concepts such as transfer, code, evaluation criteria, performance tasks, pre-evaluation, and process monitoring in accordance with the components of the backward design 2.0 model. Third, the minimum contents were included in this backward design unit so that the school teachers could approach this unit more friendly. Fourth, the performance tasks presented in this study will be able to be operated by integrating with the units of the 'career and occupation' subject.

**Key words :** Backward design, Education, Unit development, High school, Curriculum reorganization

#### I. 서론

2025년 고교학점제가 본격 시행될 것으로 발표되면서, 고교학점제의 도입 기반을 마련하기 위한 운영 모델 도출과 혁신 사례 발굴 및 확산, 고교 전반의 역량 제고 및 저변 확대를 위한 노력들이 이루어지고 있다. 고교학점제는 학생들이 이수할 수 있는 다양한 과목 개설을 가능하게 하는 제도로서, 이를 통해 고등학생의 진로에 맞출 수 있는 교과목 선택의 범위도 확대되었다. 이에 교육대학이나 사범대학에 진학하여 교사가 되기

를 희망하는 고교생들의 경우 교양 교과인 ‘교육학’ 과목을 신청하기도 한 것으로 나타났다 (Kyeongsangbuk-do Office of Education, 2020a).

고교 교육학 과목은 교양 교과로 분류되어 있어 어떤 전공의 교사라도 지도할 수 있도록 되어 있지만, 자신의 전공이 아닌 ‘교육학’ 과목을 체계적으로 지도하기란 쉽지 않은 일이다. 고교에서의 ‘교육학’ 수요에 따라 이를 지도할 수 있는 교사들의 ‘교육학’ 지도 역량 함양을 위해 일부 교육청에서는 교사들의 교육학 교과 지도역량을 함양하기 위한 교사 연수를 실시하였다

<sup>†</sup> Corresponding author : 053-850-4364, syoungpark@daegu.ac.kr

\* 이 연구는 2018학년도 대구대학교 연구년 결과물로 제출됨.

(Kyeongsangbuk-do Office of Education, 2020b).

교육청 단위에서의 교육학 교과 지도 역량 연수가 이루어지는 것은 매우 의미있는 일이다. 그러나 무엇보다도 교사가 편리하게 활용할 수 있는 교수학습자료 개발이 병행된다면, 훨씬 더 양질의 교육학 수업을 할 수 있게 된다. 실제로 경상북도교육청에서는 고등학교 교육학 교과의 교수학습자료를 시범적으로 개발하여 학교 현장에 제공하였다(Kyeongsangbuk-do Office of Education, 2020b). 이 자료는 34차시 분량으로 교육학 교육과정과 교과서를 기반으로 개발되어 학교에서 교육학 수업을 하는 데 매우 실용적인 참고자료가 될 것으로 보인다.

본 논문의 저자인 연구자는 경상북도교육청의 교육학 교수학습자료를 개발하는 데 참여하면서, Wiggins and McTighe(2011, 2012)의 백워드 설계 모형 2.0버전을 활용한 단위 재구성의 예시 자료를 개발하여 제시할 필요가 있다고 판단하였다. 왜냐하면, 백워드 설계 모형은 교육목적과 교육평가의 일관성을 강조한 ‘목적지향적’ 교육과정 설계 이론이며, 3단계 절차를 활용하여 학교 현장에서 단원을 설계하는 데 용이한 특징을 지니고 있고, 무엇보다도 교육에 관한 영속적 이해를 추구할 수 있기 때문이다.

백워드 설계 모형을 활용한 단위 개발과 관련하여 초등학교 교과별 설계 사례 연구(Choi, 2020; Kang et al., 2019; Lee EY, 2020; Park et al., 2019; Son et al., 2020; Yang, 2020), 중학교 교과 대상의 설계 연구(Kim, 2020; Lee, 2019; Park SH, 2020), 고등학교 교과 단원의 설계 연구(Park MJ, 2020, Park and Ju, 2019)들이 있다. 백워드 설계 방안이 2015 개정 교육과정이 강조하는 핵심역량과 성취기준의 수업을 적용하는 데 유용하다는 인식(Lee and Jeon, 2020)과 함께 백워드 설계 관련 연구가 초·중등학교에서 활발하게 이루어지는 편이며, 특히 초등학교 교과를 중심으로 백워드 설계 모형을 활용한 연구들이 많고, 중등학교의 다양한 교과를 대상으로 백워드

설계를 시도한 연구는 상대적으로 부족한 편이다. 백워드 설계 모형은 전이와 영속적 이해를 강조하기 때문에, 해당 교과 또는 단원을 공부하는 본질적 목적과 이유를 이해하는 데 도움을 줄 수 있다. 입시와 성적의 최전선에 있는 중, 고등학생들에게 백워드 설계 모형을 활용한 단원을 적용함으로써 이들이 공부하는 이유를 다양한 방식으로 찾을 수 있도록 지도할 필요가 있으며, 특히 고등학교 교양 교과인 교육학의 경우 교육학을 공부하는 이유에 대해 진지하게 성찰할 수 있는 기회를 제공할 필요가 있다.

따라서 본 연구에서는 고등학교 교육학 과목을 대상으로 백워드 설계 모형을 활용하여 단원을 개발하고자 한다. 본 연구의 목적은 백워드 설계 모형 2.0버전을 활용하여 교육학의 한 단원을 설계하는 데 있다. 본 결과는 백워드 설계 모형을 활용한 고등학교 교과의 단원을 개발하고 운영하는 데 참고자료로 활용될 수 있을 것이다.

## II. 이론적 배경

### 1. 고교 교육학 교육과정

2015 교육과정에 교양 교과로 편성된 교육학 과목은 ‘교육’을 둘러싼 실제적인 개인 생활 및 사회생활의 이해와 실천에 도움을 줄 기회를 제공함으로써 삶에 필요한 교육학적 안목을 넓혀 교양인을 길러내고자 한다(Ministry of Education, 2015). 학생들은 교육학 과목을 통해 왜 배우고 가르치는지 생각할 기회를 가지게 되며, 다양한 관점에서 교육과 삶의 관계를 이해하며, 자신의 삶과 교육을 주도적으로 설계할 수 있는 역량을 함양할 수 있도록 기대된다.

고교 교육학 교육과정은 교육학 과목의 목표와 세부 목표 네 가지를 다음과 같이 설정하였다(Ministry of Education, 2015).

교육학 과목은 시간과 공간에 따른 교육의 다양한 모습들을 이해하고, 배움과 가르침의 원리와 방법

을 익혀, 미래의 평생 학습 사회에서 행복한 삶을 영위할 수 있도록 교육학적 지식, 사고 능력 및 태도, 가치를 갖추게 하는 것을 그 목표로 한다.

첫째, 일상적 삶과 의식 속에 깊이 뿌리내린 교육의 의미, 가치, 그리고 그 목적을 이해하며, 왜 전인교육과 자아실현이 교육에서 중요한지에 대해 성찰할 수 있다.

둘째, 삶의 구체적 장면과 제도 속에서 교육이 어떻게 일어나는지를 탐구하고 교육 현상과 실천을 역사적, 사회적, 문화적, 심미적 측면에서 비판적으로 평가할 수 있다.

셋째, 교수·학습의 기본 개념과 원리를 이해하고 자신의 학습을 주체적으로 설계할 수 있는 능력을 기르며 타인과 효과적으로 의사소통할 수 있는 역량을 기른다.

넷째, 미래 사회의 가능성과 위험을 동시에 인식하고, 미래의 평생 학습 사회에서 행복한 삶을 영위할 수 있도록 주체적 사고 역량과 문제 해결 역량을 기른다.

교육학 교육과정에 제시된 목표 체계는 총괄 목표와 세부 목표 네 가지로 구성되어 있으며, 세부 목표는 내용 체계 네 영역과 연계되어 있다. 내용 체계는 교육의 목적과 성격, 교육의 역사와 공교육, 학습과 교수의 원리, 미래 사회와 평생교육의 네 가지로 구성되었다. 이 중에서 1단원인 ‘교육의 목적과 성격’ 영역에 해당하는 성취기준은 다음과 같이 네 가지로 제시되어 있다(Ministry of Education, 2015).

[12교육01-01] 학교 교육의 목적과 가치, 전인교육에 대한 다양한 관점을 비교한다.

[12교육01-02] 잘 교육받은 인간의 특성을 분석해 보고, 이를 실현하기 위해 필요한 교육의 방향을 제시한다.

[12교육01-03] 사회화로서의 교육과 자아실현으로서의 교육이 어떻게 구분되는지 이해한다.

[12교육01-04] 학교 교육이 현재의 나의 모습에 미친 영향을 파악해 보고 교육을 통하여 삶 속에서 자아를 실현할 수 있는 의지와 태도를 기른다.

교육학 교육과정에 제시된 1단원은 교육의 목적과 성격을 다루고 있으며, 가르치고 배우는 활

동을 탐구하는 교육학의 가장 기본이면서 본질에 해당하는 내용이라 할 수 있다. 따라서 본 연구에서는 교육학 과목의 ‘교육의 목적과 성격’을 중심으로 백워드 설계 모형을 활용하여 단원을 개발하고자 한다. 이는 백워드 설계 모형에 의한 단원의 운영을 통해 학생들이 교육의 목적과 성격에 관한 영속적 이해를 성취해냄으로써 전 생애에 걸쳐 교육의 가치를 체험할 수 있기를 기대하기 때문이다.

## 2. 백워드 설계 2.0 모형

Wiggins and McTighe의 백워드 설계 모형은 교육목적의 성취를 강조하며, 교육목적의 성취 여부를 평가할 수 있도록 설계된다. 이 모형은 ① 바라는 결과 확인하기(교육목적 설정) → ② 수용 가능한 증거 결정하기(교육 평가 계획) → ③ 학습 경험 계획하기(학습경험 및 수업계획)의 절차로 교육과정을 설계할 것을 제안한다.

Wiggins and McTighe(2011)는 백워드 설계 모형을 개선하여 백워드 설계 2.0 모형을 제시하였으며, 그 특징은 다음과 같다(Kim, 2019). 우선 1단계 ‘바라는 결과 확인하기’에서 설정된 목표에 대하여 전이(T: Transfer), 의미(M: Meaning), 습득(A: Acquisition)으로 구분하여 내용을 제시하도록 하였다. 학습자는 지식과 기능의 습득을 통해 그 의미를 이해하고 설정된 목표를 달성함으로써 전이할 수 있어야 한다.

2단계 ‘수용 가능한 증거 결정하기’에서는 목표와 평가가 일치할 수 있도록 전이(T), 의미(M), 습득(A)을 코드화하여, 코드별로 평가준거, 수행과제, 기타 증거를 제시하도록 하였다. 여기에서 GRASPS의 요소를 포함시키도록 하는데, 이는 수행의 목표(Goal), 학생의 역할(Role), 평가 장면의 청중(Audience), 평가의 상황(Situation), 결과물(Product), 평가 기준(Standards)을 나타낸다(Kang et al., 2019).

3단계 ‘학습 경험 계획하기’에서는 사전평가를

통해 학생의 사전 지식, 기능 수준, 잠재적인 오개념을 확인하도록 하였으며, 목표와 학습 경험 이 일치할 수 있도록 코드별로 학습활동과 과정 모니터링을 계획하도록 하였다. 그리고 학습활동의 선정과 조직을 위해 WHERETO 요소를 고려하도록 제안하였다(Kang et al., 2019).

- W: 단원의 방향과 목표 확인(Where, What)
- H: 흥미유발 및 유지(Hook, Hold)
- E1: 경험을 제공하고 수행을 준비시키기 (Experience, Equip)
- R: 반성하기와 다시 생각하기(Revise, Rethink)
- E2: 평가하기(Evaluate)
- T: 개별화하기(Tailor)
- O: 학습과 참여의 조직(Organize)

백워드 설계 2.0모형은 교육 목표를 달성함으로써 학습한 것을 장기적으로 활용할 수 있기를 기대하며, 이를 위해 지식과 기능의 습득을 통해 영속적 이해가 이루어질 것을 요구한다. 그리고 이를 가능하게 하는 수행과제와 평가준거, 학습 활동이 목표의 코드와 연계하여 교육목표 - 평가 - 학습활동이 일치될 수 있도록 될 것을 강조한다고 할 수 있다.

백워드 설계 참여에 대한 현장 교사들의 내러티브 경험의 의미를 구성한 연구(Lee and Jeon, 2020)를 살펴보면, 교사들은 백워드 교육과정 설계의 도입 필요성에 대하여 공감하고, 교과 내용의 암기가 아니라 이해의 측면을 고려하고, 핵심 역량과 성취기준을 중심으로 교육과정을 디자인 할 수 있는 전문성 실현이 필요하다는 점을 인식하였다.

본 연구에서 백워드 설계 2.0 모형을 활용하여 설계하고자 하는 ‘교육의 목적과 성격’ 단원은 교육의 목적을 이해하고, 교육에 대한 다양한 관점을 비교하며, 삶 속에서의 자아실현과 교육의 관계를 성찰하는 역량과 성취기준을 중심으로 구성된다. 이 단원의 교육목적이 백워드 설계를 통해 달성되고, 삶 속에서 잘 전이될 수 있기를 기대한다.

### III. 연구 방법

본 연구에서는 문헌 연구와 개발 연구의 방법을 활용하였다. 첫째, 문헌 연구로서 고등학교 교육학 교육과정 분석과 백워드 설계 관련 문헌을 분석하여 백워드 설계 2.0 모형을 활용한 단위 설계의 템플릿을 확인하였다. 둘째, 개발 연구로서 교육학 네 개의 단위 중 1단원에 해당하는 ‘교육의 목적과 성격’ 단원을 중심으로 백워드 설계 모형의 단계별 핵심 요소들을 선정하였다. 이는 1단계의 설정된 목적, 전이, 의미, 획득, 2단계의 코드, 평가 준거, 증거, 기타 증거, 3단계의 코드, 사전평가, 학습활동, 과정 모니터링을 포함한다. 셋째, 백워드 설계 템플릿을 활용하되, 2, 3 쪽 분량으로 개발하였다. 이는 백워드 설계 모형을 활용한 단원을 간결하게 설계함으로써 현장에서의 접근성과 활용성을 높이고자 하였기 때문이다.

### IV. 연구 결과

#### 1. 1단계: 바라는 결과 확인하기

1단계에서는 해당 단원의 성취기준 세 가지를 설정된 목표로 설정하고, 이에 관한 전이, 의미, 습득의 내용을 제시하였다. 먼저, 교육의 목적과 성격을 공부함으로써 전이(T)되어야 하는 것으로 두 가지를 제시하였다. 첫째, 교육의 목적과 성격에 대한 다양한 의견을 이해하고 존중할 수 있을 것이다. 둘째, 자신의 삶에 필요한 교육 기회를 스스로 설계하고 실행할 수 있을 것이다.

학습자가 이해(U)하여야 할 바라는 세 가지를 설정하였다. 첫째, 교육은 수단으로서의 목적뿐만 아니라 그 자체로서의 목적을 지닌다는 점을 이해한다. 둘째, 교육을 바라보는 다양한 관점이 있다는 것을 이해한다. 셋째, 자신이 바라는 삶을 위해 교육은 어떤 역할을 할 수 있는지를 스스로 정립할 필요가 있다는 점을 이해한다.

본질적 질문(Q)으로는 자신의 공부하는 목적이 무엇인가, 교육 활동 그 자체만으로 의미가 있었던 경험이 있었는가? 자신의 성장에 중요한 영향을 준 요인은 무엇이었는가?를 제시하였다. 학습자가 습득(A)하여야 하는 지식(K)으로는 교육의 개념, 학교교육의 목적과 가치, 교육 관점, 자아실현이 있으며, 기능(S)으로는 미래 교육 상상하기, 교육 관점 비교하기, 자신의 모습 성찰하기, 자아실현을 위한 교육 계획 세우기가 있다 (<Table 1> 참조).

2단계에서는 수행과제(Evidence) 두 가지를 제시하였다. 이는 첫째, 미래 교육의 목적을 나타내는 2050 학습 개념틀을 만드는 것이다. 이 과제의 목표(G)는 미래 교육의 목적을 직접 설계해봄으로써 현재와 미래의 삶을 통찰하고, 삶과 학습의 주도성을 활성화하여, 적극적으로 교육에 참여하도록 하는 데 있다. 결과물(P)은 2030 학습 개념틀과 같은 학습 개념틀로서, 최소 한 장의 그림과 그림에 담긴 내용을 설명하는 한 장 이상의 설명문으로 구성되며, 자율적인 변형이 가능하다. 이 과제를 통해 전이(T)1, 이해(U) 1, 2, 지식(K) 1, 2, 기능(S) 1을 성취할 수 있다.

## 2. 2단계: 수용 가능한 증거 결정하기

<Table 1> Stage I : Identify desired results

Stage I : Identify desired results		
Established Goals	Transfer(T)	
	T1. They will be able to understand and respect various opinions on the purpose and nature of education.	T2. You will be able to design and implement the educational opportunities you need in your life.
[12-01-01] Compare the purpose and value of school education and various perspectives on the whole person education.	Meaning(M)	
	Understanding(U)	Essential Question(Q)
[12-01-03] Understand how education as socialization and education as self-actualization are divided.	U1. Understand that education not only has a purpose as a means, it has a purpose in itself.	Q1. What is the purpose of your study? Q2. Regardless of the outcome, are there any experiences that were meaningful only by the educational activities themselves?
	U2. Understand that there are many different perspectives on education.	Q3. What are the factors (people, activities, objects, etc.) that have contributed to your growth?
	U3. Understand that you need to establish for yourself what role education can play for the life you desire.	
[12-01-04] Students learn the impact of school education on the present state and develop the will and attitude to realize self in life through education.	Acquisition(A)	
	Knowledge(K)	Skill(S)
	K1. Concept of education K2. Purpose and value of school education K3. Educational perspective K4. Self-realization	S1. Imagining future education S2. Comparing different perspectives on education S3. Reflecting on yourself S4. Creating an education plan for self-realization

둘째, 개인별 교육목적을 달성하기 위한 교육 계획을 마인드맵으로 표현하는 것이다. 이 과정의 목표(G)는 자신의 삶의 목표를 설정하고 주도적 삶을 계획할 수 있도록 자신만의 고유한 교육

계획을 세울 수 있도록 하는 데 있다. 결과물(P)은 자신의 교육 계획을 마인드맵으로 표현하는 것이다. 이는 중심 생각, 굵은 가지, 가는 가지 등으로 구성되며, 되도록 이미지를 많이 사용할

<Table 2> Stage II : Determine acceptable evidence

Stage II : Determine acceptable evidence																		
Code	Evaluative Criteria	Evidence																
T1 U1, U2 K1, K2 S1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Validity (does it well express the intention)</li> <li>Specificity (do you express the meaning concretely)</li> <li>Creativity (does it represent a unique meaning)</li> </ul>	<p>Performance Task 1. Creating a 2050 learning concept frame that represents the future of education</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>With reference to the OECD Education 2030 Learning Concept Frame, create a 2050 Learning Concept Frame. The goal of this task is to directly design the purpose of future education and express it as a poster to gain insight into the present and future life, activate the initiative of life and learning, and to actively participate in education. Can develop critical thinking, problem solving, communication, and empathy skills.</li> </ul>																
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Criteria</th> <th>Validity</th> <th>Specificity</th> <th>Creativity</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Weight</td> <td>10</td> <td>10</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">Standard</td> <td>Very good</td> <td>Very good</td> <td>Very good</td> </tr> <tr> <td>Good</td> <td>Good</td> <td>Good</td> </tr> <tr> <td>Usually</td> <td>Usually</td> <td>Usually</td> </tr> </tbody> </table>	Criteria	Validity	Specificity	Creativity	Weight	10	10	10	Standard	Very good	Very good	Very good	Good	Good	Good	Usually
Criteria	Validity	Specificity	Creativity															
Weight	10	10	10															
Standard	Very good	Very good	Very good															
	Good	Good	Good															
	Usually	Usually	Usually															
T2 U3 K3, K4 S2~S4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Validity (does it well express the intention)</li> <li>Specificity (do you express the meaning concretely)</li> <li>Creativity (does it represent a unique meaning)</li> </ul>	<p>Performance Task 2. Expressing a 10-year educational plan to achieve individual educational objectives as a mind map</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Express the educational plan to achieve individual educational objectives as a mind map. It provides opportunities to understand various perspectives on education and to plan a leading life by setting goals for one's life. By setting up your own educational plan and expressing it as a mind map, you can arouse vitality in life and education and cultivate autonomy, creativity, and communication skills.</li> </ul>																
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Criteria</th> <th>Validity</th> <th>Specificity</th> <th>Creativity</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Weight</td> <td>10</td> <td>10</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">Standard</td> <td>Very good</td> <td>Very good</td> <td>Very good</td> </tr> <tr> <td>Good</td> <td>Good</td> <td>Good</td> </tr> <tr> <td>Usually</td> <td>Usually</td> <td>Usually</td> </tr> </tbody> </table>	Criteria	Validity	Specificity	Creativity	Weight	10	10	10	Standard	Very good	Very good	Very good	Good	Good	Good	Usually
Criteria	Validity	Specificity	Creativity															
Weight	10	10	10															
Standard	Very good	Very good	Very good															
	Good	Good	Good															
	Usually	Usually	Usually															
U1~U3 K, S	<ul style="list-style-type: none"> <li>Validity</li> <li>Sincerity</li> </ul>	<p>Other Evidence</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Activity sheet during class</li> <li>Attitude to participate in discussion</li> </ul>																

것을 요구한다. 수행과제별 평가 준거(S)로는 각각 타당성, 구체성, 창의성을 설정하였으며, 기타 증거로 수업 중 활동지와 토의 토론 참여 태도 점검을 하도록 하였다(<Table 2> 참조).

### 3. 3단계: 학습 경험 계획하기

3단계에서는 사전평가와 과정 모니터링, 그리고 전체 6차시 분량의 학습활동을 설계하였다. 사전평가에서는 교육이란 무엇인가에 대한 경험 나누기를 통해 교육의 목적과 성격에 대한 평소의 생각을 공유하도록 하였다. 학습활동은 코드와 차시를 고려하여 WHERETO 요소별로 제시하였다. 여기에는 본질적 질문 제시하기(W), 수행과

제에 대해 토론하기(W, H), 교육의 내재적·외재적 목적과 학교교육의 목적에 대해 흥미를 갖기(H), OECD 2030 학습 개념들에 대하여 토론하기(E1, O), 수행과제로서 작성한 2050 학습 개념들을 공유하고 피드백하며 자료 개선하기(R), 교육에 대한 다양한 관점에 대해 흥미를 갖고 토론하기(E1, O), 전인과 전인교육의 의미와 교육방안에 대해 흥미를 갖고 자기평가하기(E2), 개인별 교육 목적을 달성하기 위한 교육 계획을 마인드맵으로 표현하면서 자신의 삶과 교육을 자기평가하기(T) 등이 포함된다. 과정 모니터링으로는 토론참여 태도 및 활동지 확인, 과제 점검, 자기 평가 등이 제시되었다(<Table 3> 참조).

<Table 3> Stage III: Plan learning experiences and instruction

Stage III: Plan learning experiences and instruction			
code	Pre-assessment	• Share usual thoughts on the purpose and nature of education through sharing experiences about what education is.	Progress monitoring
	Time	Learning events	
U1 K1, K2 S1	1~2/6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presenting Essential Questions and Discussing Tasks (W)</li> <li>• Begin with why the purpose of education is necessary, and become interested in the intrinsic and external purposes of education, and the purpose of school education (H)</li> <li>• Discuss the core competencies and objectives of education set out in the OECD 2030 Learning Framework (E1, O)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Check discussion attitude and activity sheet</li> </ul>
T1 U2 K3 S2	3~4/6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sharing the developed 2050 learning concept frame with each other and improving the data by feeding back the results (R)</li> <li>• What should I learn in school? Getting interested in the perspective of education starting with (H)</li> <li>• Discuss various perspectives on education (socialization, self-realization, intellectual perspective formation, etc.) (E1, O)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mid-term inspection, discussion, and confirmation of activity sheets</li> </ul>
T2 U2, U3 K4 S3, S4	5~6/6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Who does the whole person refer to? Beginning with, gaining interest in the meaning and realization of holistic education (H)</li> <li>• Examine one's strengths and weaknesses in the light of the whole person's concept (intelligence, multiple intelligence, problem-raising ability), and self-evaluate what educational activities are needed for oneself (E2)</li> <li>• Self-evaluation of one's life and education while expressing the educational plan to achieve individual educational objectives as a mind map (T)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Self-evaluation and performance task check</li> </ul>

## V. 논의 및 결론

본 연구에서는 고등학교 교육학 과목의 ‘교육의 목적과 성격’ 단원을 백워드 설계 2.0 모형을 활용하여 6차시 분량의 단원으로 설계하고자 하였다. 본 연구의 결과로 제시된 백워드 설계 단원은 다음의 특징을 지닌다.

첫째, 고등학교 교육학 수업에서 활용할 수 있도록 3차시(6차시) 분량으로 설계하였으나, 학교의 상황에 따라 시수나 범위를 확대 또는 축소하여 자유롭게 운영할 수 있다. 본 연구에서 개발하여 제시한 단원을 6차시 안에 모두 마무리하는 데에는 시간이 부족할 수 있다. 수행과제 2개를 수행하는 데 각각 1차시씩 소요된다고 했을 때 1차시 안에 얼마나 완성도 있는 과제를 수행할 수 있을지 가늠하기 어렵기 때문이다. 따라서 수행과제의 완성도 있는 마무리를 위해 차시를 추가하여 운영하는 것도 좋은 방안이 될 것이다.

둘째, 백워드 설계 2.0 모형의 구성요소에 맞추어 전이, 코드, 평가 준거, 수행 과제, 사전평가, 과정 모니터링 등의 개념을 적용함으로써, 전이와 이해의 가능성을 높이고, 목표-평가-학습경험의 일관성을 높이고자 하였다. 이때 전이 부분을 두 가지로 설정하고, 이해 부분을 세 가지로 설정함으로써, 교육학 수업이 단순 지식 습득을 위한 수업이 아니라, 교육을 바라보는 다양한 시각을 가지고 학습자가 주도적으로 교육에 참여하는 의지를 가질 수 있기를 의도하면서 설정하였다.

셋째, 백워드 설계 템플릿을 활용하되, 최소한의 내용이 포함되도록 간결하게 제시함으로써, 학교 현장에서 백워드 설계에 관해 보다 친근하게 접근할 수 있도록 하였다. Son과 Kim(2020)은 백워드 설계 2.0을 현장에서 쉽게 적용할 수 있도록 간소화된 템플릿을 제시할 필요가 있다는 점을 제언하였다는 점에서, 본 연구에서는 한 단위 수준에서 보다 간결하게 설계하고자 하였다. 이 예시 단원을 통해 다양한 방식의 응용과 변형

을 시도한 백워드 설계가 교육학 수업에서 활성화될 수 있기를 기대한다.

넷째, 본 연구에서 제시한 수행과제는 ‘진로와 직업’ 과목의 단원과 융합하여 운영할 수 있다. 수행과제 2를 통해 ‘개인별 교육목적을 달성하기 위한 교육 계획을 마인드맵으로 표현하도록’ 하고 있으며, 이는 ‘진로와 직업’ 과목에서 다루는 ‘자아이해’, ‘다양한 진로 탐색’ 등의 단원(Kim et al., 2020)과 관련되기 때문에 적극적으로 연계할 수 있을 것이다.

본 연구의 후속 연구에 대한 제언을 하면 다음과 같다. 첫째, 본 연구에서는 백워드 설계 2.0모형에 따라 단원을 개발하는 것으로 마무리하였으나, 후속적으로는 개발 단원에 대한 전문가와 학습자의 피드백을 반영한 형성평가의 과정을 분석한 연구가 이루어질 필요가 있다.

둘째, 본 연구는 교육의 목적과 성격 단원에 집중하여 백워드 설계 모형을 적용하였으나, 후속적으로는 다른 단원들을 포함하여 교육학 과목 전체에 대한 백워드 설계 단원과 백워드 설계 모형을 활용한 차시별 교수학습 지도안을 개발할 필요가 있다.

셋째, 본 연구에서는 백워드 설계 모형을 활용하는 데 초점을 맞추어 단원을 개발하였기 때문에, 교육과정에 설정된 목표의 타당성이나 백워드 설계 모형을 활용한 수업의 효과, 설정된 목표 이외의 중요한 부분을 놓칠 가능성에 대한 우려 등은 논의되지 않았다. 따라서 후속적으로는 백워드 설계 모형의 효과에 대한 연구가 심도있게 이루어지기를 바란다.

## References

- Cho JH(2018). The Effect of Teaching styles of Fisheries High School Teacher on Students' Participaion in Classes. JFMSE, 30(2): 661~670.  
<http://doi.org/10.13000/JFMSE.2018.04.30.2.661>  
 Choi JY(2020). Development of ‘Using of Technology’



- Unit Composition in 2015 Revision Practical Arts Curriculum for Elementary School Based on the Understanding. *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction* 20(4): 1455~1474.  
<http://dx.doi.org/10.22251/jlcci.2020.20.4.1455>  
 Gyeongsangbuk-do Office of Education(2020a). Conference materials.  
 Gyeongsangbuk-do Office of Education(2020b). High School Liberal Arts Course Education Teaching and Learning Materials.
- Kang HS, Lee JE and Bae EM(2019). The Latest Backward Curriculum and the Future of Instructional Design. Gyeonggi- do: Kyoyookbook.
- Kim AY(2020). Backward Design for a Unit of ‘Vocational Exploring’ in Middle Schools. *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction* 20(15): 465~484.  
<http://dx.doi.org/10.22251/jlcci.2020.20.15.465>
- Kim DH(2019). *Understanding of Curriculum*. Seoul: Hakjisa.
- Kim JH, Kang CS, Park YS, Yang HM, Lee GN and Lee JH(2020). *Career and Job*. Seoul: Chunjae Textbook.
- Lee EY(2020). Development of Backward Design Model and Example Unit Focused on Competency of Practical Arts. *Journal of Korean Practical Arts Education*, 33(2): 41~58.  
<http://dx.doi.org/10.24062/kpae.2020.33.2.41>
- Lee YB and Jeon HJ(2020). Case Studies on Narrative of Elementary School Teachers’ Experience With Backward Design. *Journal of Narrative and Educational Research*, 8(2): 59~82.  
<https://doi.org/10.25051/jner080203>
- Lee YJ(2019). A Study on Middle School Music Curriculum Unit Development and Instructional Plan Based on Backward Design 2.0 Version. Pusan National University Graduate School of Education.
- Ministry of Education(2015). *High School Liberal Arts Curriculum*.
- Park JH and Ju SE(2019). Development of the Revised 2015 Curriculum Teaching · Learning Plan Based on the Backward Design Model: Focused on Core Concept ‘Relationship’. *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, 19(15): 1209~1236.  
<http://dx.doi.org/10.22251/jlcci.2019.19.15.1209>
- Park MJ(2020). A Design of Teaching Statistical Estimation Unit of High School Based on Backward Design 2.0. Pusan National University Graduate School of Education.
- Park SH(2020). Teaching and Learning Method of Probability and Statistics Units of Middle School Based on Backward Design. Pusan National University Graduate School of Education.
- Park WJ, Lee BR, Beak SY, Seol KJ and Jeong MS(2019). A Study on the Program Design for Implementing the Social Science Achievement Standards in 2015 Revised Curriculum-Focusing on Backward Design. *Theory and Research in Citizenship Education*, 51(4): 91~124.
- Son JH and Kim HR(2020). The Effects of the ‘Solar System and Stars’ unit using Backward Design 2.0 on Science Academic Achievement, Performance Evaluation, and Science Class Satisfaction. *Journal of Korean Society of Earth Science Education*, 13(2): 147~161.
- Wiggins G and McTighe J(2011). *The Understanding by Design Guide to Creating High-Quality Units*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Wiggins G and McTighe J(2012). *The Understanding by Design Guide to Concepts in Creation and Reviewing Units*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Yang SY(2020). Learning-Centered Courses Planning based on Backward Design in Elementary Music Curriculum. *Global Creative Leader: Education & Learning*, 10(2): 247~266.  
<http://dx.doi.org/10.34226/gcl.2020.10.2.247>

- 
- Received : 28 September, 2020
  - Revised : 22 October, 2020
  - Accepted : 28 October, 2020