잡학서고 지식의 기록

목적지부터 정하고 길을 놓는다, 백워드 설계(Backward Design)

원문 주소

https://www.gklibrarykor.com/12767/

PDF 미리보기 · 이 글의 일부 내용입니다.

한 교사가 단원 하나를 위해 재미있는 활동을 가득 준비했습니다. 아이들은 신나게 참여했지만, 수업이 끝난 뒤 “그래서 오늘 무엇을 배웠지?”라고 물으면 선뜻 대답이 나오지 않습니다. 반대로 진도를 빠짐없이 나갔는데도 시험이 끝나자마자 모두 잊히는 수업도 있습니다. 겉모습은 전혀 달라 보이는 이 두 장면의 해법으로 제시된 설계 방식이 바로 백워드 설계입니다. 백워드 설계(Backward Design)란 쉽게 말해 수업 활동이 아니라 도착점에서 출발해 거꾸로 거슬러 올라가며 수업을 짜는 방식을 의미합니다. 미국의 교육학자 그랜트 위긴스(Grant Wiggins)와 제이 맥타이(Jay McTighe)가 ‘이해중심 교육과정(Understanding by Design, UbD)’이라는 틀로 정리해 널리 알려졌습니다. 본 자료에서는 백워드 설계가 기존 방식과 무엇이 다른지부터 세 단계의 설계 순서, 이해를 확인하는 여섯 가지 기준, 그리고 수업 계획을 돕는 점검표와 한계까지 차례로 정리합니다. 목적지에서 거꾸로 짜는 수업 설계 백워드 설계는 무엇이 다른가? 많은 수업은 교재를 펼치고 활동을 고른 뒤 마지막에 시험을 내는 순서로 만들어집니다. 위긴스와 맥타이는 이런 순서