

■ 이주배경학생 언어 역량강화를 위한 (독서토론) 교수학습전략 적용 수업 협의록

일시	2024. 10. 24.(목) 13:45~16:45		대상	최00, 신00, 정00, 변00, 안00, 김00, 구00	
교과	국어, 중국어, 체육, 과학, 미술, 음악				
협의회 참석자	최00, 신00, 정00, 변00, 안00 (실제 참석자)				
협의 내용					
수업적용 자기성찰 및 나눔 내용	<p>▶최00:</p> <ul style="list-style-type: none">· 10학년 국어 과목에서 쓰기 단원에서 그림책을 활용하여 생각을 충분히 표현하고 이를 언어로 표현하는 방법하게 하여 사고력 증진과 한국어 표현 능력향상에 대한 역량강화를 시도해 봄.· 1차시로 운영하다보니 빠르게 진행된 점이 아쉬웠음. 충분히 표현해볼 수 있도록 2차시로 구성해보는 것도 좋을 것 같음. <p>▶정00:</p> <ul style="list-style-type: none">· 고등학교 2학년을 대상으로 중국어독해와작문 수업에서 실시함.· 중국시 ‘향수’를 번역기를 사용하지 않고 중국어를 한국어 혹은 베트남어로 번역해보면서 시의 의미를 모국어와 한국어로 이해하여 문해력을 향상하는 방법을 시도해 봄.· 이를 시화로 표현하여 언어의 전달이 이미지로 표현될 수 있고, 언어로 소통할 수 있게 활동함. <p>▶신00:</p> <ul style="list-style-type: none">· 중국어 회화 I 과목에서 독서토론 전략을 활용하여 이주배경학생 언어 역량강화를 시도해 봄. 다문화관련 책의 내용을 학생 수준에 맞게 재편집하여 제공(주제: 옷, 음식, 하고 학생 속도에 따라 읽기 지도를 실시함. 모국어로 번역하여 주제를 충분히 이해한 후 키워드 도출, 요약할 수 있도록 에듀테크 도구를 활용함.(팅커벨, 생성형 인공지능, 번역기 등).....· 본교 학생들은 미디어 사용능력은 좋아서 활동 자료제작은 잘 하였으나, 이를 언어로 발표하는 데는 어려움이 있었음. <p>▶변00:</p> <ul style="list-style-type: none">· 운동과 건강 과목에서 11학년과 함께 수업을 구상함. 미얀마, 태국, 필리핀, 한국 학생들이 섞여있는 점과 올해 하계올림픽이 있었던 시의성을 바탕으로 수업을 구현함· 2024 하계올림픽에서 해당국가의 입장과 스포츠 활동에 대해 안내하고, 올림픽 스포츠 관련 도서를 읽도록 함. 이후, 모국어 국가에 대한 홍보방안을 구현해 내기 위해 다양한 방법을 통해 활동함. <p>▶안00:</p> <ul style="list-style-type: none">· 생명과학1 11학년 20명의 학생들과 하는 수업하는 과목으로 베트남, 말레이시아, 영어권, 중국어권 등 언어 사용이 다양하게 구성됨. 조편성을 다양한 언어가 섞일 수 있도록 구성하여 주제에 대해 협력수업이 될 수 있도록 구성함.· ‘효과적인 질병 대응 방법이 뭘까?’라는 주제로 조별 탐색 후 전체 토의가 이루어지는 과정에서 언어가 섞여서 표현될 수 있도록 함. 숏폼 영상을 소그룹에서 공통으로 만들고, 자막을 모국어로 넣을 수 있도록 함				
	<p>▶ 모국어를 활용하여 생각을 충분히 표현하고 이를 다시 한국어로 표현하게 하여 사고력이 증진되도록 함</p> <p>▶ 자신의 국가에 대한 이해를 바탕으로 교과내용과 연계하여 표현기회를 제공함</p> <p>▶ 다양한 언어가 섞여서 활동할 수 있도록 미디어를 활용하여 수업을 구상함</p>				
전략 수정 보완	단점	<p>▶읽기 자료의 충분한 이해를 바탕으로 수업이 진행되어야 하므로 학생별로 시간적 차이가 발생함.</p> <p>▶ 교과재구성을 통해 활동 시수가 충분히 확보되도록 해야함</p>			
	수정 보완 및 종합의견	<p>▶ 다양한 교과에서 번역기 사용에 의지하지 않고 자신의 생각을 표현하며 언어능력이 향상될 수 있게 한 점이 돋보임.</p>			

■ 협의 사진

가. 이중언어 역량 강화 수업 사례 나누고 성찰하기



■ 이주배경학생 언어 역량강화를 위한 (미래교사-질문) 교수학습전략 적용 수업 협의록

일시	2024. 10. 24.(목) 13:45~16:45		대상	김00, 백00, 방00, 이00, 박00, 이00		
교과	국어(한국어), 역사, 영어, 러시아, 정보					
협의회 참석자	백00, 방00, 이00, 박00, 이00 (실제 참석자)					
협의 내용						
수업적용 자기성찰 및 나눔 내용	<p>▶백00: 다양한 문화권으로 구성된 학생들을 대상으로 동아시아 교역망 발달과 서양과의 교역 확대 부분을 함께 학습하고 다양한 에듀테크를 활용하여 구성한 수업 지도안을 공유함. 학생들이 발표 이후에 다양한 언어로 질문을 주고받는 모습을 통해 이주배경학생들의 언어 역량이 강화될 수 있다고 느꼈다고 말함.</p> <p>▶방00: 학생들이 우선 자국 여행 안내자로서의 역할 부여에 흥미를 느끼고, 즐겁게 프로젝트 수업에 임하였으며 이로 인해 자기 주도적 학습 태도를 함양할 수 있었음. 발표 후 학생들이 자유롭게 질문하고 토론하며 피드백을 주고받는 과정을 통해 상호 이해와 소통 능력을 발전시켰으며 자신의 모국어, 자국 문화에 대해 학생들이 학급 친구들에게 자신감 있게 설명하며 소통함.</p> <p>▶최00: 학생들에게 면접에 필요한 태도, 가치관 등에 대해 교사가 알려주지 않고 학생들이 직접 생각하고 브레인스토밍 할 수 있도록 시간을 제공한다. 질문에 대한 답변을 본인의 실생활에 기반하여 작성한 후 서로 첨삭할 수 있도록 한다.</p> <p>▶박00: 각 학생이 종이에 계획을 쓰고 그리는 방식에서 직접 모둠별로 스마트기기를 활용하여 프리젠테이션을 작성하여 더 완성도 있는 자료를 작성할 수 있도록 유도</p> <p>▶이00: 본교 에듀테크 기반인 (구글 워크스페이스)온라인 플랫폼 계정을 전교생에게 제공하여 실시간 채팅 앱을 수업시간에 모둠별 토의 및 이주배경 학생들의 빠르고 정확한 번역을 위해 텍스트로 제공함.</p>					
	장점	<p>▶질문에 대한 답을 미리 알려주기 전에 자신만의 답변을 만드는 과정에서 주어진 주제에 대해 비판적인 태도로 생각해보고 아이디어의 발산을 통해 창의력을 발휘할 수 있도록 돕는다.</p> <p>▶모국어별로 모둠을 구성하여 깊이 있는 소통 가능</p> <p>▶다양한 문화권 학생들이 수업에서 소외되지 않고 자신의 언어로 참여할 수 있는 공간을 마련한 것이 인상적임.</p> <p>▶질문에 대한 답을 미리 알려주기 전에 자신만의 답변을 만드는 과정에서 주어진 주제에 대해 비판적인 태도로 생각해보고 아이디어의 발산을 통해 창의력을 발휘할 수 있도록 돕는다.</p> <p>▶음성 인식의 오류 및 단어 선정의 문제로 오해가 일어날 수 있는 상황에 정확한 텍스트 기반의 정보를 제공하여 번역 오류를 최소화 하고자 함.</p>				
		단점	<p>▶각자 모국어로 정보에 접근할 수 있는 방안 보완 필요</p> <p>▶수업 참석 학생의 모국어가 따라 모둠을 구성해야 하므로, 균일한 모둠 구성 어려움</p> <p>▶많은 수업 시간이 확보되어야 원활한 수업 진행이 가능하므로 시간적 제약이 존재함.</p> <p>▶가이드라인이 부재할 시 아이디어의 확장으로 이어지지 않고 아이디어를 확산하는 단계에서 그칠 수 있음.</p> <p>▶언어 장벽으로 인한 자신감 부족 등 학습 활동에 소극적인 학생이 최대한 발생하지 않도록 실시간 번역 앱(App)을 활용 할 수 있는 정보화 기기 1인1기 제공 교육사업은 지속적으로 더욱 지속되어야 함.</p>			
			수정 보완 및 종합의견	<p>▶학생들이 질문과 의사소통을 통해 학습에 주도적으로 참여할 수 있는 방안을 논의하고, 학생들이 스스로 질문을 고민하고 답을 찾으며 비판적 사고와 창의력을 키울 수 있는 방법을 이야기함.</p> <p>▶모국어 기반의 모둠 활동을 통해 다문화 학생들도 소외되지 않고 심도 있는 소통이 가능하도록 실시간 번역 도구와 구글 워크스페이스 같은 에듀테크 도구를 적극 활용하여 언어적 장벽을 줄이는 것을 논의함.</p> <p>▶효과적인 질문과 토론이 이루어지도록 수업 진행에 필요한 체계적인 가이드라인 마련이 필요하다고 의견을 모았고, 학생들의 다양한 문화와 언어적 배경을 존중하며 참여할 수 있는 포용적 학습 환경 조성에 초점을 맞춰야 함을 이야기함.</p> <p>▶학생 주도적 학습을 촉진하고자, 교사의 직접적인 개입을 줄이고 스스로 답을 찾도록 유도하여야 한다고 논의함.</p>		

■ 협의 사진

가. 실제 수업한 내용에 대해 설명하기



■ 이주배경학생 언어 역량강화를 위한 (에듀테크) 교수학습전략 적용 수업 협의록

일시	2024. 10. 24.(목) 13:45~16:45	대상	구0웅, 김0숙, 김0환, 김0주, 박0림, 신0순, 오0름, 이0경, 이0진, 이0진, 장0주, 장0주, 한0아, 허0경
교과	보건, 러시아어, 국어, 정보, 수학, 과학, 영양, 진로, 상담, 기술, 문해력, 사회, 영어		
협의회 참석자	구0웅, 김0숙, 김0환, 김0주, 신0순, 이0진, 장0주, 장0주, 한0아, 허0경		
협의 내용			
수업적용 자기성찰 및 나눔 내용	▶구0웅: · 발표자료 및 ppt 제작 시 최근 나오는 인공지능 기능을 활용하여 자료를 제작하는 학생들에 대한 고민 - 인공지능 기술이 발달됨에 따라 학생 제작과 AI를 활용한 제작 간의 차이가 적어질 것이며, 이를 구분할 방법과 함께 다소 부족하더라도 학생 스스로 자료를 제작한 학생들에 대한 형평성 고민이 있음.		
	▶김0숙: · '생각하기 표현하기' 교과에서 문해력 향상을 위해 이야기거리를 만들어 주는 다양한 상황을 만들어 주는 reallives 프로그램 활용은 매우 다문화 학생들에게 의사소통 능력을 키우는 프로그램이라고 생각이 됨. 또와 이와 관련해서 소통을 하며 문해력을 발전 시킬 수 있도록 bookcreator 전자책 공유 역시 학생들이 제작한 한국어 모국어 혼용 책은 한국어 능력 향상에 도움을 줌. '수학II' 교과시간에 제시된 수학용어로 스토리(동화책)를 만들어 캔바로 한국어 동화 구연을 하며 문해력과 수리력 및 창의력을 향상하도록 함. 캔바에 있다는 다양한 효과음은 동화 구연에 탁월하게 사용됨. 고등학교 수학에서 3차원에 대한 이해를 위해 마인크래프트를 활용하여 자신이 만들고자 하는 프렉탈 건축물을 만들고 그 만들어진 것을 코딩으로 구연하는 수업을 진행함. 언어가 안되어도 구성하는 데 어려움이 없으며, 함수적 사고를 확장하는 데 도움을 주는 수업임. 마인크래프트에 파이썬 알고리즘이 돌아가지 않아 파이썬으로 작업을 다시 할 수 있음.		
	▶김0환: · '정보' 교과에서 디지털 리터러시 역량과 함께 디지털 윤리 소양을 함양하기 위해 정보 사회에서 일어나는 사이버 폭력 사례를 조사하고, 사이버 윤리가 왜 중요한지 직접 깨닫게 진행하려 했으나, 수업 진행하는데 언어 문제로 인해 생각보다 시간이 오래 걸리고, 사이버 폭력을 겪었던 학생의 경우 트라우마로 인해 수업 참여에 굉장히 힘들어하였음. 이를 보완하기 위해서 사이버 폭력 문제가 아닌 다른 문제를 다뤄야 하나 어떤 주제를 다루어야 할지 고민이며, 언어 능력을 고려하여 학생들이 효과적으로 디지털 윤리 소양을 기를 수 있는 방안을 모색해야겠다는 고민이 있음		
	▶허0경: · 11학년 '영상미디어전문탐구' 수업에서 keyword tool을 이용하여 학생들이 관심있어 하는 다양한 주제를 공유하고 챗 GPT를 이용하여 해당 언어로 질문한 후 내용을 정리함(이 영상을 왜 만드는지, 누가 볼 것인지, 영상 제작의 목표는 무엇인지 등). 한국어로 된 자료를 번역기를 활용하여 모국어로 읽은 후 읽은 내용을 이해하고 해당 내용을 바탕으로 콘티를 작성함. 스마트폰 카메라를 활용하여 영상을 편집하고 영상편집 앱인 '캡컷'을 활용하여 영상을 편집, 제작 및 발표함. 학생들이 가진 다양한 주제를 공유함으로써 서로의 관심사가 무엇인지 이해하고 공감대를 형성함.		
	▶장0주: · 8학년 진로수업에서 직업에 대해 알아보고 즐겁게 학습하기 위해 텅커벨을 활용하여 직업퀴즈를 진행하였음. 직업에 대한 정보를 다양한 방법으로 찾아보고(커리어넷, 워크넷, 메이저맵 등), 활동지에 정리하면서 직업에 대해 학습함. 이주배경학생들의 경우 번역기를 사용하게 하여 한글로 활동지를 작성하게 하면서 한국어 능력을 향상하도록 함. 직업에 대한 내용을 학습한 후 텅커벨에서 30개 직업 퀴즈 게임을 진행하였으며, 이주배경 학생들의 경우 응답 시간을 좀 더 확보하여 번역기를 사용할 수 있게 하였음. 또한, 게임의 형식을 바꿔서 같은 퀴즈를 한번 더 진행하여 1차에 낮은 점수를 받은 학생들에게 또 한번의 기회를 제공함으로써 직업 이해에 대한 흥미도를 높이려고 하였음		
	▶장0주: · 학생들이 발표 자료 및 PPT를 제작할 때 GPT 활용하여 자료를 준비하는 사례가 증가하고 있음. 이러한 기술의 발달로 인해 자료의 완성도 자체는 뛰어나나 학생 스스로가 생각을 깊게 한것인가 대한 의문이 듦. 학생 스스로 자료를 제작한 경우 이를 어떻게 형평성 있게 평가할지에 대한 고민도 요구됨.		
	▶신0순: · 비만으로 인한 위험성에 대해 학생들 대부분이 교육을 받은적이 없기 때문에 저학년일수록 자신의 체형에 대한 올바른 인식을 가질수 있도록 이에 대한 교육의 연계성을 갖도록 하는게 중요한 것으로		

	<p>사료된다. 또한 대안학교 일수록 타학교 대비 비만을 높음으로 이에 대한 추후 관리 및 중재 연구를 제안함</p> <p>▶이0진:</p> <ul style="list-style-type: none"> · 전문상담 회기가 마치고 과제를 수행할 때 어플리케이션을 활용해 상담 과제를 제시하는 등 AI-앱을 활용하여 효과를 높이는 방법과 지원 방안에 대해 고민하고 있음. 	
전략 수정 보완	장점	<p>▶에듀테크를 활용하여 효과적으로 개별 학생들의 이중언어 능력을 수준에 맞게 강화할 수 있음.</p> <p>▶학생들이 에듀테크를 통해 시청각적인 효과를 통해 흥미를 느끼는 수업을 개발할 수 있음.</p> <p>▶에듀테크를 활용하여 학생들의 수업 참여와 집중도를 높일 수 있었음.</p>
	단점	<p>▶읽기 자료의 충분한 이해를 바탕으로 수업이 진행되어야 하므로 학생별로 시간적 차이가 발생함.</p> <p>▶한국인 학생과 이주배경 학생들의 한국어 실력 차이로 인해 게임에서 이주배경 학생들이 번역을 하면서 참여하여 진행이 원활하지 못했던 점이 있었음.</p> <p>▶학생 스스로 제작한 자료에 대해 형평성 문제가 발생함.</p>
	수정 보완 및 종합의견	<p>▶학생별로 발생하는 시간적 차이를 좁힐 수 있도록 모국어-한국어 수업자료를 제작하여 배포하거나 한국어 능력을 기를 수 있는 수업 외 시간을 늘리는 노력이 필요해보임.</p> <p>▶이주배경 학생들이 교과내용을 완전학습하는 것이 중요하지만 번역하는데 걸리는 시간을 최소화할 수 있는 방안을 모색하는 것이 필요해보임.</p>

■ 협의 사진

