

# 2022 D.N.A.기반 ePBL 창의교육 전문강사 심화연수 차시별 유형화 수업 프로그램 계획(안)

## 〈 프로그램 계획(안) 구성 〉

1. 문제 개발 과정(안)
2. 교수 학습 과정(안)
3. 평가지

<b>프로그램명</b>	My dream job Expo
<b>수업 유형</b>	[차시대체형]-[초등학교]-[영어]
<b>D.N.A.기반 ePBL 유형</b>	[D.N.A. 초급]-[차시일반형]
<b>작성자</b>	김아라 (성남신기초등학교)

## 1

## D.N.A. 기반 ePBL 프로그램 개요

## 1.1 프로그램 개요

구분	내용
프로그램 개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 나의 장점을 탐색해보고, 미래 직업을 선택하기 위해서 어떤 정보를 찾아야 할 것인지 고민한 후 직업을 선택하고 소개하기</li> </ul>
ePBL 문제 상황	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 장점백화점 활동을 통하여 나의 장점 살펴본 후 장점을 토대로 어떤 직업을 고르면 좋을지 생각해보기</li> <li>· 나의 직업을 정하기 위해 장점 외에 어떤 정보가 추가로 필요한지 고민해보기</li> <li>· 추가적인 정보를 토대로 나에게 맞는 직업 선정하기</li> </ul>
프로그램 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 나의 장점이 무엇인지 파악해보기</li> <li>· 나의 소질과 적성을 탐색하고 정보를 모아 미래의 나의 직업 선택하기</li> <li>· 나의 장점, 직업과 관련된 영어 단어를 습득하기</li> <li>· 직업의 소중함을 알고 자신의 미래 직업 소개하기</li> </ul>

## 1.2 프로그램 세부내용

번호	프로그램 주제명(차시명)	주요내용
1	장점백화점	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 내가 생각하는 나의 장점과 친구가 생각하는 나의 장점 비교</li> <li>· 나의 장점을 표현할 수 있는 영어 단어를 찾아 적기</li> <li>· 내가 친구에게 선물해주고 싶은 장점 카드 교환하기</li> </ul>
2	어떤 정보가 필요할까?	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 나의 장점을 토대로 미래의 직업 떠올려보기</li> <li>· 친구에게 나의 장점을 보여주고 직업 추천받기</li> <li>· 나에게 맞는 직업을 찾기 위해서는 장점 외에 어떤 정보를 추가로 찾아봐야 하는지 토의해보기</li> </ul>
3	나에게 딱 맞는 직업은?	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 계획한 정보 수집하기</li> <li>· 나의 관심과 적성, 정보를 토대로 어떤 분야에 관심이 있는지 파악하기</li> <li>· 그 분야에는 어떤 직업이 있는지 탐색하기</li> <li>· 최종적으로 나의 미래 직업 정하기</li> </ul>
4	My dream job Expo 프로그램 계획하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 직업을 선택하기까지 핵심 단어 6개 선정하기</li> <li>· 핵심 단어를 떠올리며 나의 캐릭터, 배경 정하기</li> <li>· 프로그램 코드 살펴보고, 수정해야 할 부분 찾아서 바꾸기</li> <li>· 직업과 관련된 사진(이미지)을 찾고 소개하는 글쓰기</li> </ul>
5	My dream job Expo 프로그램 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 엔트리를 실행하여 캐릭터, 배경 선택하기</li> <li>· 프로그램 코드 수정한 부분 반영하기</li> <li>· 우리 모둠 직업 소개 프로그램 완성하기</li> </ul>
6	My dream job Expo 프로그램 소개하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 모둠별로 프로그램 소개하기</li> <li>· 수업에 대한 소감 나누기 및 설문조사 진행</li> </ul>

## 2 D.N.A. 기반 ePBL 문제 개발 과정

### 2.1 교육과정 고려하기

#### ○ 교과서 개념 분석

- 직업을 묻고 답하는 다양한 활동을 통해 자신의 장래 직업에 대해 생각해보기
- 영어 의사소통능력 함양하기
- 협력 과업을 통해 배운 표현 활용하기
- 다양한 직업에 관심을 가지고 직업의 소중함 알기

#### ○ 교육과정과의 연계성

2015년 교육과정의 내용체계

영역	핵심개념	일반화된 지식	내용요소	기능
말하기	어휘 및 문장	낱말이나 문장을 말한다.	낱말, 어구, 문장	모방하기, 표현하기, 적용하기
읽기	어휘 및 문장	낱말이나 문장을 이해한다.	낱말, 어구, 문장	파악하기
쓰기	어휘 및 어구	낱말이나 어구를 쓴다.	구두로 익힌 낱말, 어구, 실물, 그림	모방하기, 적용하기
듣기	세부정보	말이나 대화의 세부 정보를 이해한다	주변의 사람, 사물	파악하기

### 2.2 학습자 특성 파악하기

#### ◇ 학습 환경

- 교실 환경 : 25~27명으로 구성된 4학년
- 기기 환경 : 개인별 태블릿 pc 및 컴퓨터실 활용
- 학습 경험
  - 엔트리를 활용해본 경험은 없으나 코로나 이후 줌 수업을 통해 인터넷을 검색하고 활용하는 방법을 익힘.

#### ◇ 학습자 분석

- 줌 수업을 통해 다양한 정보를 인터넷에서 찾아본 경험이 있음.
- 모듈별 토의 토론 수업을 경험한 적은 있으나 협동하여 컴퓨터 프로그램을 만드는 활동은 처음임.
- 사교육을 통해 선행학습을 하는 학생이 많아서 직업을 소개하는 글쓰기 가능.

## 2.3 잠정적 문제선정

- 1차 문제 설정 : 나의 장점을 바탕으로 나에게 맞는 직업을 찾기 위해서는 어떤 정보를 찾아보면 좋을까?
- 문제 수정: 아이들이 적절한 정보를 찾고 수집하는 과정을 통해 내가 관심 있는 분야에 어떤 직업이 적절한지 분석해 본다.
- 최종 문제: 내가 찾은 자료를 분석해봤을 때 나에게 가장 적합한 직업은 무엇일까?

## 2.4 역할과 상황 설정하기

- 역할 설정 시 유의점

모둠에서 소외되는 아이가 없이 모든 의견이 반영될 수 있도록 열린 분위기를 조성해 준다. 또한 개개인의 능력이 다르므로 컴퓨터를 활용 능력 수준을 사전에 파악하여 수준이 골고루 배치되도록 모둠을 구성한다.

- 학습자의 태도와 역할 및 상황 설정 시 고려할 점

모둠 내에서 역할을 설정할 때 아이들 스스로 가장 잘할 수 있는 역할을 우선 적으로 선택할 수 있도록 하고, 매 차시마다 모둠에서의 나의 역할을 스스로 적어보도록 한다. 또한 스스로 어떤 정보를 찾으면 좋을지 인터넷을 참고할 수 있도록 하고, 교사가 순회하며 조연자 역할을 한다.

## 2.5 시나리오 작성하기

- 최종 시나리오(=문제 상황) 기술

아이들이 자신이 생각한 장점 그리고 친구들이 생각한 나의 장점을 종합하여 이를 표현할 수 있는 영어 단어를 적고 활동 후 친구에게 이 장점을 바탕으로 어떤 직업을 가지면 좋을지 추천을 받는다. 하지만 장점만으로 직업을 추천받았을 경우 자신이 생각한 직업이 아닐 수 있고, 친구들마다 다른 직업을 추천해 주는 문제 상황을 경험한다. 장점만으로 진로를 결정하는 것이 어렵다고 판단이 되었을 때 교사는 어떤 자료가 더 필요할지 아이들에게 문제를 제시한다. 아이들은 모둠에서 어떤 정보가 도움이 될지 토의하고 인터넷 검색을 활용한다. 이때 교사는 순회하면서 아이들에게 조연자 역할을 수행한다. 아이들이 문제를 어떻게 해결해나갈지 계획을 수립한 후 이를 실천하는 시간을 갖는다. 직접 정보를 찾아보고 이 정보를 바탕으로 어떤 분야가 어울릴지 먼저 정한다. 아이들이 아직 직업 분야, 종류를 다양하게 알지 못하기 때문에 분야를 먼저 선택한 뒤 그 분야의 직업을 탐색해 본 후 최종적으로 결정할 수 있도록 유도한다. 아이들은 스스로 어떤 정보가 필요한지 찾고, 정보를 수집해나가는 과정에서 나의 진로에 대해 깊게 생각해볼 수 있고 다양한 진로, 분야에 대한 넓은 시각을 키울 수 있다. 최종적으로 아이들은 이러한 정보 중 어떤 부분을 핵심적으로 참고하여 직업을 선택했는지 영어 단어로 6개를 고르게 된다. 추후 발표를 진행할 때 다른 아이들도 단순히 ‘이 친구의 미래 직업은 이거구나!’ 수동적으로 발표를 듣는 것이 아니라 ‘이 6가지의 단어를 토대로 이 직업이 선택되었구나!’를 생각하며 능동적으로 발표를 들을 수 있다.

## 3

## 디딤영상 개발 과정

○ 디딤영상 제작 여부 : “해당 없음”

○ 기존의 영상 사용

〈표〉 관련 자료 선정과 출처

차시	주제	자료	자료 선정 이유	출처
1	장점 소개하기	장점백화점	아이들이 처음에 장점을 적어보라고 했을 때 어떤 것인지 잘 모를 수 있고, 활동 방법을 안내하기 위해서	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=EBWG6TI9Vec">https://www.youtube.com/watch?v=EBWG6TI9Vec</a>
2	미래 직업 떠올리기	외국 아이들의 인터뷰 자료	실제로 아이들이 직업과 관련하여 어떤 생각을 가지고 있는지 알아보고 함께 고민해보기 위해서	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=RUUp841pZrs">https://www.youtube.com/watch?v=RUUp841pZrs</a>

## 4

## D.N.A.기반 ePBL 차시별 유형화 프로그램 적용 계획

## 4.1 적용 방향

- 웹기반 문제중심 학습(ePBL)을 활용한 수업으로 자신의 장점을 탐색해보고, 미래 직업을 선택하기 위해서 어떤 정보를 찾아야 할 것인지 고민한 후 직업을 선택하고 소개한다.

## 4.2 적용대상 및 인원

- 대상 : 성남시 소재 초등학교 4학년 4개 학급 108명

## 4.3 환경 분석

- 교실 환경 : 25~27명으로 구성된 4학년
- 기기 환경 : 개인별 태블릿 pc 및 컴퓨터실 활용
- 학습 경험 : 엔트리를 활용해본 경험은 없으나 코로나 이후 줌 수업을 통해 인터넷 검색 및 활용 방법을 익힘.

## 4.4 D.N.A. 요소 수준 및 차시구성 정하기

## ◇ 수업 유형

구분	차시대체형	학제융합형	자유학기제형	동아리형
해당란에 ✓	✓			

## ◇ D.N.A. 요소 수준 및 ePBL 차시 구성

구분	D.N.A. 요소 수준		활용 도구(2개 이상 가능)		ePBL 차시구성	
해당란에 ✓ 또는 숫자표시	초급	✓	오렌지		축소형	차시
	중급		엔트리	✓	일반형	6 차시
	고급		파워플랫폼		심화형	차시
			기타	(많으면 하단에 설명)		

- D.N.A. 요소 수준은 초급으로 정함.
- 학습자는 엔트리를 활용해 본 경험이 없음. 때문에 프로그램을 처음부터 만들어 보는 것은 어려움이 있어 예시 프로그램을 만들고 코드를 아이들에게 학습지로 제공할 예정. 코드가 구동되는 원리 및 내용을 설명하고 확인하면서 내용적인 부분을 어떻게 수정하면 좋을지만 살펴보고 수정해볼 예정. 학교 홈페이지를 활용하여 엔트리 링크를 올린 후 학생들이 작업할 수 있도록 할 예정.
- 차시: 차시 일반형(6차시)
- 모듈별 토의 토론 수업을 경험한 적은 있으나 코로나 이후로 토의 토론 수업이 적어져 해당 활동 결과를 정리하고 이를 글과 발표로 표현하는데 아직 익숙하지 않음.
- 따라서 문제 상황 및 본인의 역할에 대해 익숙해진 뒤, 시간을 할애하여 해당 결과를 정리하고 문제해결과 향후 방향에 대해 본인들의 생각을 정리하여 발표할 수 있도록 기회를 부여함.

## 4.5 적용 방법

### ◇ 적용방법

- D.N.A기반 ePBL 수업 모형 적용

### ◇ 적용절차

- 사전에 학생용 활동지 개발 → 본 수업에 활용할 내용을 학급 홈페이지에 탑재 → 모듈 토의 활동 및 학습지를 활용하여 단계적으로 수업 진행 → 교사 관찰 평가

### ◇ 적용내용

- 초등학교 4학년 영어 8단원 I'm a Pilot

## 4.6 기대효과

### ◇ 학습자 역량

- 모듈에서 토의하는 과정을 통해 의사소통 능력을 함양할 수 있음
- 문제 상황을 해결하기 위해서 해결 방안을 고민해보는 과정을 통해 문제 해결력을 신장시킬 수 있음.

### ◇ 학습자 태도

- 문제상황이 주어졌을 때 능동적으로 해결 방법을 생각해 볼 수 있도록 함
- 모듈별 토의 활동을 통하여 아이디어를 서로 공유하고, 서로 생각하지 못했던 부분을 고려하며 의견을 취합하는 과정을 통해 협업의 중요성을 깨닫게 함
- 자기평가서 및 동료평가서를 통해 문제 상황을 잘 해결하기 위해서 스스로 노력했는지, 모듈에서는 어떤 역할을 진행했으며 적극적으로 참여했는지 생각해 볼 수 있도록 함

대상	4학년		소요시간	6차시
관련 교과	영어		간학문적 요소	창체(진로)
성취 기준	나의 소질과 적성, 진로 관련 정보를 탐색하여 미래의 나의 직업을 선택할 수 있다.			
학습목표	1. 'My dream job Expo' 활동을 통해 직업을 나타내는 낱말을 읽고 쓰며, 직업을 나타내는 영어 표현을 익힐 수 있다. 2. ePBL 학습 과정을 통해 문제해결능력을 신장할 수 있다. 3. 모둠 안에서 적극적으로 협업하는 활동을 통해 의사소통능력을 키울 수 있다.			
ePBL 문제 상황	나에게 맞는 직업을 찾기 위해서는 어떤 정보를 찾아야 하며, 나에게 가장 적합한 직업은 무엇일까?			
차시	수업 단계 (시간)	교수학습 계획	시간 (분)	디딤영상 및 유의사항
1~2	사전 안내 (15)	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 인사를 나누고 모둠 배치를 확인</li> <li>* ePBL 수업의 특징을 설명               <ul style="list-style-type: none"> <li>- PPT로 ePBL의 필요성과 과정 학생 역할 소개한다.</li> </ul> </li> <li>* 설문조사 진행               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2022 창의적 문제해결력 검사도구(사전)- 학생용 구글 설문지를 진행한다.</li> </ul> </li> </ul>	5  5	<ul style="list-style-type: none"> <li>* ePBL 수업의 특징을 설명할 때에는 학생이 중심이 되어 문제를 해결해나가는 과정임을 쉽게 설명한다.</li> <li>* 장점을 종합하여 표현할 수 있는 영어 단어를 모르는 경우 어학사전을 참고할 수 있도록 안내한다.</li> <li>* 장점 카드를 친구들과 서로 교환하면서 장점에 관한 영어 단어를 쉽게 익힐 수 있도록 한다.</li> <li>* 교사는 각 단계별로 학생 활동이 원활하도록 조력하며 발문하고, 활동 모습을 관찰하여 체크리스트를 작성한다.</li> </ul>
	탐색하기 (30)	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 자신의 장점을 찾아 스스로 적어 보기               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 디딤영상을 본 후 나의 장점 생각해본다.</li> </ul> </li> <li>* 친구가 생각하는 나의 장점 적어 보기               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 친구가 말하는 장점을 듣고 나의 장점을 추가한다.</li> </ul> </li> <li>* 나의 장점 친구에게 소개하기               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 나의 장점을 정리하여 친구에게 소개하기</li> <li>- 나의 장점을 종합하여 표현할 수 있는 영어 단어를 장점 카드에 적는다.</li> <li>- 내가 친구에게 선물해주고 싶은 장점 카드를 교환하면서 친구들의 다양한 장점을 파악한다.</li> </ul> </li> </ul>	15  15	
	문제 인식 (15)	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 나의 장점을 토대로 미래의 직업 떠올려보기               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 자신의 장점을 토대로 어떤 직업을 가지면 좋을지 스스로 생각해본다.</li> <li>- 친구로부터 나의 장점을 토대로 직업을 추천받는다.</li> <li>- 내가 생각한 나에게 어울리는 직업과 친구가 추천한 직업을 비교해보고, 장점만으로는 적합한 직업을 선정하기에 어려움과 한계성을 느끼며 문제를 스스로 경험할 수 있도록 한다.</li> </ul> </li> </ul>	15	
	문제 제기 및 해결 방안 결정	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 문제 제기하기               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 직업 선정이 어려웠던 경험과 이유를 모둠별로 공유하고, 해당 문제를 해결하기 위해서는 어떻게 하면 좋을</li> </ul> </li> </ul>	15	



	(25)	<p>지 생각해본다.</p> <p>-나에게 맞는 직업을 찾기 위해서 어떤 자료 및 정보를 추가로 수집해야 하는지 모둠별로 토의한다.</p> <p>* 모둠별 결과 공유 및 해결 방안 최종 결정</p> <p>-모듬 발표를 통해 해결 방안을 확장한다.</p> <p>-해결 방안에 필요한 자료를 선정하고 어떻게 수집할지 결정한다.</p>	10	
3 ~ 4	<p>실천계획 수행 (40)</p>	<p>* 계획한 정보 수집하기</p> <p>- 모듬에서 정한 자료를 수집한다.</p> <p>* 문제 해결하기</p> <p>- 나의 관심과 적성, 수집한 정보를 토대로 어떤 분야에 관심이 있는지 파악한다.</p> <p>- 그 분야와 관련된 직업을 조사한다.</p> <p>- 최종적으로 나의 미래 직업을 정한다.</p>	10  30	<p>* 학생들이 검색 활동이 원활히 일어날 수 있는 환경 조성이 되도록 사전 준비한다.</p>
	<p>프로그램 계획 (40)</p>	<p>* My dream job Expo 프로그램 계획하기</p> <p>- 최종적으로 선택한 나의 직업이 어떤 과정으로 선택된 것인지 설명할 수 있는 핵심 단어 6가지를 선정한다.</p> <p>- 핵심 단어를 떠올리며 나의 캐릭터, 배경을 정한다.</p> <p>- 직업 선택 엔트리 프로그램의 코드 구성을 소개하고, 코드가 구동되는 원리 및 세부 내용을 설명하고 확인한다.</p> <p>- 코드의 내용적인 부분을 어떻게 수정하면 좋을지 살펴보고 의견을 취합하며 수정 계획을 수립한다.</p> <p>- 해당 직업의 이미지(사진)을 찾고 소개하는 글을 완성한다.</p>	40	<p>* 교사는 지속적으로 관찰하고 피드백 한다.</p> <p>* 학생들이 엔트리를 사용해 본 경험이 없기 때문에 코드 설명 위주가 아니라 코드가 구동되는 과정 위주로 설명한다.</p>
5 ~ 6	<p>프로그램 제작 (40)</p>	<p>* My dream job Expo 프로그램 만들기</p> <p>- 엔트리를 실행하여 내가 정한 캐릭터와 배경을 선택하여 불러온다.</p> <p>- 사전 수립한 수정 계획에 따라 프로그램 코드를 수정한다.</p> <p>- 모듬원 친구들의 캐릭터를 각각 클릭했을 때 진로 선택 기준인 핵심 단어 6개가 나온 후 직업을 소개하는 글이 나올 수 있도록 프로그램을 완성한다.</p>	40	<p>* 전 차시에서 수립한 프로그램 수정 계획에 따라 코드를 수정하고 교사는 조연자로서의 역할을 수행한다.</p>
	<p>발표하기 (40)</p>	<p>* My dream job Expo 프로그램 발표하기</p> <p>- 캐릭터를 클릭했을 때 보이는 단어 6가지로 아이들이 직업을 예상해보고, “What do you do?”라고 질문한다. 캐릭터에 해당하는 아이가 직업을 말한 후 그 직업을 소개한다.</p> <p>- 모듬의 발표를 듣고 모듬 평가서를 작성한다.</p> <p>* 수업에 대한 소감 나누기</p> <p>- 이번 수업으로 인해 알게 된 점 또는 더 알고 싶은 점을 발표한다.</p> <p>- 수업이 끝난 후 느낀 점에 대해 자유롭게 이야기 나</p>	30  5	<p>* 친구들의 발표를 들을 때 어떻게 그 직업을 선택하게 되었는지 단어를 보고 생각하면서 발표를 들을 수 있도록 안내한다.</p>

		<p>눈다.</p> <p>* 설문조사 진행</p> <p>- 2022 창의적 문제해결력 검사도구(사후&amp;수업 만족도 검사)를 진행한다.</p>	5	
--	--	---	---	--

평가 방법	핵심역량	성취도 내용	A(2점)	B(1점)	C(0점)	기록방법
교사 관찰 (16점)	소통능력 (6점)	모둠 토의	모둠 내 활발한 의견교환, 자신의 의견 제시 및 경청함	모둠 내 일방적인 의견 제시 또는 경청은 하나 의견 주장이 없음	모둠 활동 및 토의과정에서 의견 제시와 경청 태도가 보이지 않음	<ul style="list-style-type: none"> <li>1차시에 1회 이상 평가</li> <li>1차시 당 1점</li> </ul>
	협업능력 (3점)	준비도	주어진 역할 대로 자료를 잘 준비해서 기여함	준비한 자료가 주제와 다르거나 정보량이 적어 기여 하지 못함	자료를 준비해 오지 않음	<ul style="list-style-type: none"> <li>모둠별 실천 계획과 역할 분담표에 기록된 것을 수행하였는지를 학생 제출물과 비교함</li> </ul>
		기여도	발표나 기록, 정리 등 소집단 활동에 2차시 이상 기여함	발표, 기록, 정리 등 소집단 활동에 1차시 이상 기여함	발표, 기록, 정리 등 소집단 활동에 기여하는 바가 보이지 않음	<ul style="list-style-type: none"> <li>총 6차시 중 발표나 기록 등을 수행하는지 교사가 주도적으로 관찰하되 동료 평가 내용을 참고함</li> </ul>
	AI활용능력 (3점)	AI 활용 정도	AI를 활용하여 프로그램을 제작하는 활동에 적극적으로 참여함	AI를 활용하여 프로그램을 제작하는 활동의 일부 단계에만 참여함	AI를 활용하여 프로그램을 제작하는 활동에 참여하지 않음	<ul style="list-style-type: none"> <li>차시가 진행되는 동안 교사의 안내에 따라 AI를 잘 활용하고 있는지 관찰될 때마다 체크함</li> <li>모둠에서의 역할 분담 및 교사 관찰, 동료 평가 결과를 참고함</li> </ul>
	문제해결 및 창의성 (4점)	문제해결표 작성	문제를 해결하기 위한 과정을 단계별로 모두 작성함	문제를 해결하기 위한 과정이 단계별로 미흡함	문제를 해결하기 위한 과정을 작성하지 못함.	<ul style="list-style-type: none"> <li>학습지에 문제해결 과정이 단계별로 작성되었는지 수업 중 확인함</li> </ul>
		독창성	다른 학생들이 생각지 못한 독창적인 해결 방법이나 아이디어를 제시함	적절한 해결책이나 아이디어를 제시함	문제해결에 적절하지 않은 해결책을 제시함	<ul style="list-style-type: none"> <li>개별 해결책이나 모둠 해결책이 우수할 경우 모두 부여함</li> <li>학습지와 동료 평가를 참고함</li> </ul>
학생 평가 (4점)	자기 평가 (2점)	자기 평가서 작성	매 차시 후 자기 평가서를 작성함.	자기 평가서 내용이 부족함	자기 평가서를 작성하지 않음	<ul style="list-style-type: none"> <li>수업 후 자기 평가서를 확인함</li> </ul>
	동료 평가 (2점)	동료평가서	모둠원들의 평가 점수 평균이 가장 높음	모둠원들의 평가 점수가 보통임	모둠원들의 평가 결과 소집단에 전혀 활동하지 않은 것으로 나타남	<ul style="list-style-type: none"> <li>동료 평가서를 3, 6차시에 진행함</li> </ul>
총점	20점					