# 유럽 교육 혁신 생태계 심층 분석을 위한 팀별 통합 현장 연구 가이드북: 4개국 학교 순회 관찰 및 실천적 탐구

## 1. 서론: 다차원적 교육 생태계 탐구의 필요성과 연구 설계

본 보고서는 급변하는 글로벌 교육 환경 속에서 각기 다른 맥락과 철학을 가진 유럽의 4개 혁신 학교—Mediacollege Amsterdam(네덜란드), Lab School Paris(프랑스), Collège Gustave Flaubert(프랑스), Damstede Lyceum(네덜란드)—를 대상으로 한 통합적인 현장 연구 가이드라인을 제시한다. 본 연구는 단순한 기관 방문을 넘어, 5팀(미래 교수학습), 6팀(에듀테크 및 공간), 7팀(학생 웰빙 및 포용), 8팀(시민성 및 거버넌스)이 4개 학교를 모두 순회하며 입체적인 데이터를 수집하고 비교 분석할 수 있도록 구조화되었다.

이들 4개 학교는 직업 교육(Vocational), 실험적 연구 학교(Lab School), 공교육 내 혁신(Public Innovation), 그리고 기술 융합 인문 교육(Technasium)이라는 각기 다른 정체성을 가지고 있다. 그러나 심층적으로 살펴보면 이들은 모두 '학습자 주도성(Agency)', '기술과 인간의 공존', '포용적 공동체'라는 공통된 지향점을 향해 나아가고 있다. 본 가이드북은 각 팀이 고유한 전문성(Persona)을 바탕으로 현장에서 놓치지 말아야 할 미시적 관찰 포인트와 거시적 질문 리스트를 제공함으로써, 단순한 현상 관찰을 넘어선 2차, 3차적 통찰을 도출하는 데 그 목적이 있다.

## 2. 연구 대상 학교별 심층 프로파일 및 핵심 분석 맥락

현장 연구의 질을 담보하기 위해서는 각 학교가 처한 물리적, 제도적, 철학적 환경에 대한 선행 이해가 필수적이다. 아래 분석은 수집된 리서치 자료를 바탕으로 재구성된 각 학교의 심층 프로파일이다.

### 2.1. Mediacollege Amsterdam (네덜란드): 창의적 미디어 산업과 바이오 아트의 융합

Mediacollege Amsterdam은 단순한 미디어 기술 교육을 넘어, 미래 산업의 트렌드를 선도하는 실무 중심의 직업 학교(MBO)이다. 이곳은 학생들을 단순한 기술자가 아닌, 미디어 생태계의 혁신가로 양성하는 데 주력한다.1

* **XR Lab 및 첨단 기술 생태계:** 이 학교의 핵심은 'XR Lab(Extended Reality Lab)'이다. 이곳은 가상현실(VR), 증강현실(AR), 혼합현실(MR) 등 몰입형 미디어 기술을 실험하는 이노베이션 허브로 기능한다. 학생들은 이곳에서 단순히 콘텐츠를 소비하는 것이 아니라, 이야기의 주인공이 되어 새로운 세계를 창조하는 경험을 한다.2 특히 웹사이트 및 디지털 플랫폼에서의 사용자 데이터 추적(쿠키, 마케팅 도구 등)과 같은 실무적 요소까지 교육 과정에 포함되어 있어, 데이터 리터러시 교육의 실제를 보여준다.2
* **바이오 디자인(Bio-design)과의 융합:** 매우 특이한 점은 미디어 학교임에도 불구하고 생물학적 실험이 가능한 'Bio Clean Lab' 수준의 장비를 갖추고 있다는 것이다. 알코올 램프, 삼각 플라스크, 페트리 접시, 한천(Agar-agar) 파우더, 각종 균류 배양용 배지(PDA, MEA) 등 전문적인 실험 도구가 구비되어 있다.3 이는 디지털 미디어와 바이오 아트, 지속 가능한 재료(예: 균사체 패널)를 결합하려는 실험적 시도가 이루어지고 있음을 시사하며, 기술의 범위가 디지털을 넘어 생명 공학으로 확장되고 있음을 보여준다.3

### 2.2. Lab School Paris (프랑스): 연구와 실천이 공명하는 리빙 랩(Living Lab)

Lab School Paris는 대학 및 연구 기관과 연계하여 교육학적 가설을 현장에서 검증하고 발전시키는 '랩 스쿨' 모델을 표방한다. 이는 존 듀이(John Dewey)의 실험 학교 전통을 계승하면서도 현대적인 신경과학 및 심리학 연구 결과를 접목한 것이다.4

* **증거 기반 교육(Evidence-based Education):** 이 학교는 교육적 의사결정을 직관이 아닌 데이터와 연구 결과에 기반하여 내린다. EHESS(프랑스 사회과학고등연구원) 등과의 협력을 통해 연구자들이 학교 현장에 상주하거나 긴밀히 협력하며, 학생들 또한 연구의 객체가 아닌 주체로서 참여한다.6
* **이중언어 및 다학년 구조:** 프랑스어와 영어를 동시에 사용하는 이중언어 몰입 교육을 실시하며, 유치원부터 초등 과정은 다학년(Multi-age) 학급으로 운영된다(예: 1-2학년 통합, 3-4학년 통합).7 이는 연령 간의 위계보다는 협력을 중시하고, 개별 학생의 발달 속도에 맞춘 유연한 교육과정을 가능하게 한다.8

### 2.3. Collège Gustave Flaubert (프랑스): 공교육 시스템 내에서의 포용과 디지털 전환

파리 13구에 위치한 이 공립 중학교는 공교육이 직면한 다양성과 불평등의 문제를 제도적 장치와 기술을 통해 어떻게 해결하고자 하는지 보여주는 사례이다.

* **포용적 교육 구조 (Inclusion):** 언어적, 문화적 배경이 다른 학생들을 위한 UPE2A(비프랑스어권 학생 통합 학급)와 학습 장애 학생을 위한 ULIS, 학습 지원이 필요한 학생을 위한 SEGPA 등 다층적인 지원 체계를 갖추고 있다.9 이는 '모두를 위한 교육'이라는 공교육의 이념을 실현하기 위한 구체적이고 제도적인 노력의 산물이다.11
* **디지털 인프라 및 거버넌스:** 파리 아카데미의 'Mobilec' 시스템을 통해 태블릿 PC를 관리하고, 교육용 앱 스토어인 'ACA Store'를 통해 안전하고 검증된 디지털 도구를 보급한다.12 또한, 학부모와 교사가 함께 운영하는 사회교육센터(FSE)는 방과 후 활동과 문화 체험을 지원하며 학교와 지역사회를 연결하는 가교 역할을 한다.14

### 2.4. Damstede Lyceum (네덜란드): 기술과 인문의 융합, Technasium

네덜란드의 중등 교육 기관인 Damstede Lyceum은 대학 진학을 목표로 하는 학생들에게 고도의 지적 도전과 실무적 문제 해결 능력을 동시에 요구한다.

* **Technasium & O&O:** 이 학교의 가장 큰 특징은 'Technasium' 교육 과정이다. '연구와 설계(Onderzoek en Ontwerpen, O&O)'라는 교과목을 통해 학생들은 실제 기업이나 기관이 의뢰한 프로젝트를 수행한다. 이를 위해 학생들은 전용 워크숍 공간, 3D 프린터, 레이저 커터, 아이디어 룸 등을 활용하며, 이 과정에서 창의성, 협업 능력, 프로젝트 관리 능력을 배양한다.16
* **학생 케어 시스템:** 학업 성취뿐만 아니라 학생의 웰빙을 위해 멘토, 상담 교사, 신뢰 교사(Vertrouwenspersoon) 등으로 구성된 촘촘한 지원 네트워크를 운영한다.17 이는 고강도의 학습 환경 속에서 학생들의 심리적 안정을 도모하기 위한 필수적인 장치이다.

## 3. 팀별 통합 관찰 미션 및 심층 질문 가이드

각 팀은 4개 학교를 모두 방문하면서 자신의 전문 영역(Persona)에 맞는 데이터를 수집하되, 학교 간의 차이점을 비교 분석해야 한다. 다음은 각 팀이 수행해야 할 구체적인 미션과 질문 리스트이다.

### 3.1. 팀 5: [미래 교수학습 및 평가 연구 팀]

전문성: 교육과정 설계, 교수법, 평가 모델, 학습 과학

핵심 목표: "각 학교는 지식을 어떻게 전달하며, 학습의 성과를 어떻게 정의하고 측정하는가?"

#### 🏛️ 4개 학교 순회 관찰 미션 매트릭스

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **방문 학교** | **관찰 미션 및 분석 과제** | **핵심 관찰 지표 (KPI)** | **리서치 근거** |
| **Lab School Paris** | **증거 기반 교수법의 현장 적용:** 연구 결과가 교사의 발문이나 수업 설계에 어떻게 반영되는지 관찰. 다학년 학급에서의 수준별 분화 수업(Differentiation) 방식 분석. | 교사-연구자 간 협업 빈도, 학생 맞춤형 학습 자료의 다양성, 코티칭(Co-teaching) 시 역할 분담 | 6 |
| **Damstede Lyceum** | **O&O 프로젝트의 평가 루브릭:** 정답이 없는 기업 연계 프로젝트를 평가하는 기준(과정 vs 결과)과 피드백 메커니즘 분석. | 스크럼 보드(SCRUM board) 활용 현황, 동료 평가(Peer Review)의 비중, 실패에 대한 피드백 방식 | 16 |
| **Mediacollege Amsterdam** | **실무 전이(Transfer) 중심 커리큘럼:** 학교에서의 학습 활동이 실제 미디어/게임 산업의 워크플로우와 얼마나 일치하는지 분석. | 수업 중 사용하는 소프트웨어/툴의 산업 표준 일치도, 프로젝트 마감 기한 관리 방식 | 1 |
| **Collège G. Flaubert** | **공교육 내 개별화 전략:** 다양한 배경(이주민, 장애 등)을 가진 학생들을 위한 교수법적 조정(Adaptation) 및 보조 공학 기기 활용 관찰. | UPE2A 학급의 언어 지원 교수법, 태블릿을 활용한 개별 학습 경로 추적 | 10 |

#### 🎤 심층 인터뷰 및 현장 질문 리스트

1. **(To Lab School):** "신경과학이나 심리학의 최신 연구 결과(예: 메타인지, 자기조절학습)를 교실 현장에 도입할 때, 교사들이 겪는 가장 큰 인지적 부조화나 어려움은 무엇이며 이를 어떻게 극복합니까?" 6
2. **(To Damstede):** "O&O 과목에서 학생 팀이 기업의 요구사항을 충족시키지 못하거나 프로젝트에 실패했을 때, 이 '실패의 경험'을 성적이나 역량 평가에 어떻게 긍정적으로 반영합니까?" 16
3. **(To Mediacollege):** "빠르게 변하는 XR/VR 기술 트렌드를 교육과정에 즉각 반영하기 위해 산학 협력 파트너와 교육과정 개편 논의는 어떤 주기로 이루어집니까?" 2
4. **(To Flaubert):** "학습 속도가 느리거나 언어 장벽이 있는 학생들에게 디지털 도구(태블릿, ENT)가 단순한 보조재를 넘어 사고력을 확장하는 도구로 기능한다는 구체적인 데이터나 사례가 있습니까?" 20

### 3.2. 팀 6: [에듀테크 인프라 및 공간 혁신 팀]

전문성: 교육 공학, 건축 및 공간 디자인, 디지털 인프라 관리

핵심 목표: "물리적 공간과 디지털 기술은 어떻게 학습 경험을 확장하고 재구성하는가?"

#### 🏛️ 4개 학교 순회 관찰 미션 매트릭스

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **방문 학교** | **관찰 미션 및 분석 과제** | **핵심 관찰 지표 (KPI)** | **리서치 근거** |
| **Mediacollege Amsterdam** | **융합 실험실(Bio+Tech)의 공간 구성:** XR Lab과 Bio Lab의 장비 배치, 환기, 안전 설비 등 특수 목적 공간의 인프라 분석. | 실험 테이블의 소재 및 배치, 디지털 기기와 아날로그 도구(화학 실험 도구)의 공존 방식, 전력 및 데이터 포트 접근성 | 2 |
| **Damstede Lyceum** | **Technasium의 공간 기능성:** 'Think Tank', 'Workshop', 'Pitch Area' 등 프로젝트 단계별 전용 공간의 활용도 및 학생 동선 추적. | 학생들이 직접 설계에 참여한 공간 요소 확인, 3D 프린터 및 레이저 커터의 가동률 | 16 |
| **Collège G. Flaubert** | **대규모 기기 관리 시스템:** 'Mobilec' 시스템을 통한 수백 대의 태블릿 관리, 충전, 앱 배포(ACA Store) 및 유지보수 프로세스 확인. | 태블릿 카트(Charging Cart)의 위치 및 관리 상태, 와이파이 음영 지역 유무, 파손 기기 처리 절차 | 12 |
| **Lab School Paris** | **유연한 학습 환경 디자인:** 다학년 학급 및 개별화 학습을 지원하기 위한 가변형 가구, 소음 제어(Acoustics), 조명 설계 분석. | 책상 배치의 다양성, 학습 자료(몬테소리 교구 등)의 수납 및 접근성, 휴식 공간과 학습 공간의 경계 | 4 |

#### 🎤 심층 인터뷰 및 현장 질문 리스트

1. **(To Mediacollege):** "XR Lab과 Bio Lab을 운영하면서 가장 까다로운 안전 규정이나 유지보수 이슈는 무엇이며, 고가의 장비에 대한 학생들의 접근 권한(Open Access)은 어떻게 제어합니까?" 2
2. **(To Damstede):** "Technasium 공간을 학생들이 직접 디자인했다고 들었습니다. 실제 학생들의 아이디어가 공간의 기능성을 높인 구체적인 사례(예: 가구 배치, 색채 등)는 무엇입니까?" 16
3. **(To Flaubert):** "Mobilec 시스템을 통해 중앙에서 앱을 배포할 때, 교사의 자율성(특정 앱 요청 등)과 보안 정책(유해 콘텐츠 차단) 사이의 균형을 어떻게 맞추고 있습니까?" 12
4. **(To Lab School):** "전통적인 교실 구조를 탈피하여 다양한 연령대가 섞여 있는 공간에서 발생할 수 있는 소음이나 집중력 저하 문제를 공간 디자인적으로 어떻게 해결했습니까?" 4

### 3.3. 팀 7: [학생 웰빙 및 포용적 지원 팀]

전문성: 상담 심리, 특수 교육, 생활 지도, 다양성 관리

핵심 목표: "학교는 어떻게 모든 학생에게 심리적 안전감을 제공하고 소속감을 부여하는가?"

#### 🏛️ 4개 학교 순회 관찰 미션 매트릭스

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **방문 학교** | **관찰 미션 및 분석 과제** | **핵심 관찰 지표 (KPI)** | **리서치 근거** |
| **Collège G. Flaubert** | **제도적 포용의 실제:** UPE2A(이주민) 및 ULIS(장애) 학생들의 일반 학급 통합 과정 관찰. 쉬는 시간 및 급식 시간의 사회적 상호작용 분석. | 통합 수업 시 보조 인력(AESH)의 개입 정도, 학생 간 자연스러운 어울림(Grouping) 패턴 | 9 |
| **Damstede Lyceum** | **학업 스트레스 관리 및 멘토링:** 높은 학업 성취를 요구하는 VWO 과정 학생들을 위한 상담 시스템(Zorg, Vertrouwenspersoon)의 접근성 확인. | 상담실의 위치 및 분위기(문턱 낮추기), 멘토링 세션의 빈도 및 주제, 또래 상담 프로그램 유무 | 17 |
| **Lab School Paris** | **사회정서학습(SEL)의 일상화:** 경쟁보다는 협력을 강조하는 학교 문화 속에서 갈등 해결, 감정 표현 등이 어떻게 교육되는지 관찰. | 교실 내 'Peace Table' 또는 감정 조절 공간 유무, 교사의 긍정적 훈육(Positive Discipline) 언어 사용 | 7 |
| **Mediacollege Amsterdam** | **디지털 웰빙 및 윤리:** 게임 및 미디어 제작 과정에서 발생할 수 있는 디지털 중독, 사이버 불링, AI 윤리 문제에 대한 예방 교육 확인. | 디지털 시민성 교육 자료, 다양성과 포용성(D&I)이 반영된 학생 제작 콘텐츠 | 21 |

#### 🎤 심층 인터뷰 및 현장 질문 리스트

1. **(To Flaubert):** "UPE2A(비프랑스어권) 학생들이 일반 학급으로 전이(Transition)하는 과정에서 겪는 가장 큰 심리적, 학습적 장벽은 무엇이며, 이를 돕기 위한 '버디 프로그램(또래 도우미)' 등이 운영됩니까?" 10
2. **(To Damstede):** "청소년기 학생들은 상담실 방문을 꺼리는 경향이 있습니다. '신뢰 교사(Vertrouwenspersoon)' 제도가 실질적으로 작동하기 위해 학생들의 익명성을 보장하고 접근성을 높이는 구체적인 전략은 무엇입니까?" 17
3. **(To Lab School):** "성적이나 등수 경쟁이 없는 환경에서 학생들의 학습 동기를 지속적으로 부여하는 심리적 기제는 무엇이며, 학부모들의 불안감은 어떻게 해소합니까?" 8
4. **(To Mediacollege):** "미디어 산업 내의 성차별이나 인종 차별적 편향을 학생들이 인식하고, 이를 극복하는 포용적인 콘텐츠를 제작하도록 어떻게 가이드합니까?" 22 (AI 편향성 관련)1

### 3.4. 팀 8: [글로벌 시민성 및 거버넌스 팀]

전문성: 교육 정책, 지역사회 연계, 국제 교류, 학교 행정

핵심 목표: "학교는 지역사회 및 세계와 어떻게 연결되며, 민주적 시민을 양성하는가?"

#### 🏛️ 4개 학교 순회 관찰 미션 매트릭스

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **방문 학교** | **관찰 미션 및 분석 과제** | **핵심 관찰 지표 (KPI)** | **리서치 근거** |
| **Damstede Lyceum** | **지역사회 문제 해결 프로젝트:** Technasium 학생들이 지역 기업이나 기관의 실제 문제를 해결하는 과정과 그 결과물의 사회적 임팩트 분석. | 프로젝트 의뢰서(Client Brief) 내용, 최종 결과물의 지역사회 적용 사례, 기업 멘토의 참여도 | 16 |
| **Collège G. Flaubert** | **민주적 학교 운영 및 참여:** FSE(사회교육센터) 및 학부모 위원회(FCPE)의 의사결정 구조와 학생들의 참여 수준 확인. 지속가능발전(E3D) 활동 관찰. | 학생회(CVC) 회의록, FSE 예산 집행 내역의 투명성, 에코-델리게이트(Eco-délégués)의 활동 현황 | 14 |
| **Mediacollege Amsterdam** | **산학 협력 생태계:** 미디어 산업체와의 파트너십 구조 및 학생들의 인턴십, 취업 연계 프로그램 분석. | 산업체 파트너 리스트, 인턴십 매칭 프로세스, 졸업생 네트워크 활용 현황 | 1 |
| **Lab School Paris** | **글로벌 네트워크 및 시민성:** Lab School Network를 통한 국제적 지식 공유 활동과 이중언어 환경이 학생들의 세계 시민 의식에 미치는 영향 분석. | 국제 교류 프로젝트(Erasmus+ 등) 참여 현황, 교실 내 다문화적 요소, 연구 성과의 공유 방식 | 5 |

#### 🎤 심층 인터뷰 및 현장 질문 리스트

1. **(To Damstede):** "지역 기업이 학생들에게 프로젝트를 의뢰할 때 가장 기대하는 가치는 무엇이며, 학생들의 아이디어가 실제 상용화되거나 정책에 반영된 성공 사례가 있습니까?" 16
2. **(To Flaubert):** "FSE(사회교육센터)는 법적으로 독립된 협회(Loi 1901)로 운영되는데, 예산 운용이나 활동 기획에서 학생들의 목소리가 실제로 얼마나 반영됩니까?" 14
3. **(To Mediacollege):** "학생들이 제작하는 미디어 콘텐츠가 사회적 이슈(환경, 인권 등)를 다룰 때, 학교는 이들의 비판적 사고와 사회적 책임감을 어떻게 교육합니까?" 21
4. **(To Lab School):** "Lab School Network를 통해 다른 국가의 랩 스쿨들과 공유하는 주된 연구 주제는 무엇이며, 이러한 국제적 교류가 개별 학생의 학습 경험에 어떤 혜택을 줍니까?" 24

## 4. 통합 분석: 비교 교육학적 관점에서의 2차, 3차 통찰

본 연구의 핵심은 단순한 데이터 수집이 아니라, 서로 다른 학교 모델 간의 비교를 통해 더 깊은 교육적 통찰을 이끌어내는 것이다. 각 팀은 다음의 주제를 중심으로 교차 분석을 수행해야 한다.

### 4.1. 기술(Technology)의 위상: 도구(Tool)인가, 목적(Subject)인가?

* **관찰 포인트:** 6팀과 5팀은 **Mediacollege Amsterdam**과 **Damstede Lyceum**에서 기술(XR, 3D 프린팅)이 학습의 '대상'이자 진로의 목적임을 확인하게 될 것이다. 학생들은 기술의 생산자가 되기 위해 학습한다. 반면, **Collège Gustave Flaubert**와 **Lab School Paris**에서 기술은 포용과 학습을 돕는 '도구'이다. Flaubert의 태블릿은 언어 장벽을 넘는 도구이며, Lab School의 디지털 도구는 연구 데이터를 수집하거나 창의성을 발현하는 수단이다.
* **심층 통찰:** "기술이 교육의 목적이 될 때와 수단이 될 때, 학습자의 태도와 교실의 풍경은 어떻게 달라지는가?"

### 4.2. 포용(Inclusion)의 스펙트럼: 제도적 통합 vs. 교육적 융합

* **관찰 포인트:** 7팀은 **Collège Flaubert**에서 공교육의 의무로서 제도적 장치(UPE2A, SEGPA, ULIS)를 통해 물리적 통합을 이루어내는 장면을 보게 될 것이다. 이는 시스템이 보장하는 강력한 안전망이다. 반면 **Lab School Paris**는 다학년제와 개별화 교육이라는 교육적 방법론을 통해 자연스러운 융합을 유도한다.
* **심층 통찰:** "제도적 분리(특수 학급) 후 통합과 처음부터 완전 통합(Full Inclusion) 중 어떤 방식이 학생의 자존감과 학업 성취에 더 긍정적인 영향을 미치는가?"

### 4.3. 연구(Research)와 실천의 간극 줄이기: 교사 연구자 vs. 학생 연구자

* **관찰 포인트:** 5팀과 8팀은 **Lab School Paris**에서 대학과 학교가 결합된 형태, 즉 연구 결과가 실시간으로 교실에 반영되는 '교사가 연구자인 모델'을 보게 된다. 그러나 **Damstede Lyceum**은 학생들이 직접 연구자(O&O)가 되어 기업의 문제를 해결하는 '학생이 연구자인 모델'이다. **Mediacollege Amsterdam**은 학생들이 기술적 실험(Bio/XR)을 수행하는 '실무적 연구자 모델'이다.
* **심층 통찰:** "미래 학교는 지식 전달소를 넘어 R&D 센터로서 기능해야 하는가? 그렇다면 연구의 주체는 누구여야 하는가?"

## 5. 결론 및 제언

이번 4개 학교 순회 방문은 단순한 견학이 아닌, 유럽 교육 혁신의 단면을 잘라내어 심층 분석하는 고도화된 연구 과정이다.

* **팀 5**는 '데이터 기반 교육'이 공교육, 사립학교, 직업학교에서 각각 어떻게 다르게 해석되고 적용되는지 종합하여, 한국형 미래 교수학습 모델에 대한 시사점을 도출해야 한다.
* **팀 6**은 화려한 '첨단 시설' 그 자체보다, 그 시설이 어떻게 교육과정 속에 녹아들어 지속 가능한 사용(Sustainability)을 만들어내는지, 그리고 인프라 관리가 어떻게 민주적으로 이루어지는지 파악해야 한다.
* **팀 7**은 다양한 학생들을 물리적으로 한 공간에 두는 것을 넘어, 진정한 '소속감(Belonging)'을 어떻게 만들어내는지 정성적인 상호작용 관찰에 집중해야 한다.
* **팀 8**은 학교가 지역사회와 단절된 섬이 아니라, 연결된 허브로서 기능하는 구체적인 메커니즘(학부모 연대, 기업 파트너십, 국제 네트워크)을 벤치마킹해야 한다.

이 통합 가이드북을 나침반 삼아, 각 팀은 파편화된 정보가 아닌 연결되고 구조화된 통찰을 얻어 올 수 있을 것이다. 각 학교의 다름은 틀림이 아니라, 교육의 본질에 접근하는 다양한 경로임을 기억하며 현장 연구에 임해주기를 바란다.

**[보고서 작성 완료]**

#### 참고 자료

1. Media College Amsterdam, 1월 11, 2026에 액세스, <https://openresearch.amsterdam/en/page/114959/media-college-amsterdam>
2. XR lab - Mediacollege Amsterdam, 1월 11, 2026에 액세스, <https://www.ma-web.nl/samenwerken/projecten/xr-lab/>
3. Lab Equipment - Mediamatic, 1월 11, 2026에 액세스, <https://www.mediamatic.net/en/page/228313/lab-equipment>
4. What is a Lab School? | Lab School Paris - École bilingue, 1월 11, 2026에 액세스, <https://en.labschool.fr/qu-est-ce-qu-une-lab-school>
5. Learn more about the lab schools | Lab School Paris - École bilingue, 1월 11, 2026에 액세스, <https://en.labschool.fr/en-savoir-plus-sur-les-lab-schools>
6. (PDF) Lab School Paris. An educational living lab - ResearchGate, 1월 11, 2026에 액세스, <https://www.researchgate.net/publication/377677774_Lab_School_Paris_An_educational_living_lab>
7. Lab School Paris, bilingual school inspired by research, 1월 11, 2026에 액세스, <https://en.labschool.fr/>
8. Primary School - Lab School Paris, 1월 11, 2026에 액세스, <https://en.labschool.fr/primaire>
9. Collège Gustave Flaubert Paris (adresse, horaires) - Pages Jaunes, 1월 11, 2026에 액세스, <https://www.pagesjaunes.fr/pros/50000686>
10. UPE2A – l'inclusion scolaire des élèves nouvellement arrivés en France - WordPress.com, 1월 11, 2026에 액세스, <https://mostafafourar.wordpress.com/2019/01/28/mostafa-fourar-recteur-guadeloupe-unite-pedagogique-eleve-allophone-arrivant-upe2a/>
11. Élèves non francophones : vous avez dit « inclusion » ? - fcpe Paris, 1월 11, 2026에 액세스, <https://www.fcpe75.org/eleves-non-francophones-vous-avez-dit-inclusion/>
12. Tablettes tactiles : l'ACA Store (premier degré) - Académie de Paris, 1월 11, 2026에 액세스, <https://www.ac-paris.fr/tablettes-tactiles-l-aca-store-premier-degre-124550>
13. MOBILEC, le système académique de gestion des tablettes des écoles et des collèges, 1월 11, 2026에 액세스, <https://www.ac-paris.fr/mobilec-le-systeme-academique-de-gestion-des-tablettes-des-ecoles-et-des-colleges-123229>
14. FSE du collège, 1월 11, 2026에 액세스, <http://webetab.ac-bordeaux.fr/t3_0640609p/index.php?id=6707>
15. Association Foyer socio-éducatif | HelloAsso, 1월 11, 2026에 액세스, <https://www.helloasso.com/associations/association-foyer-socio-educatif>
16. Technasium - Damstede Lyceum, 1월 11, 2026에 액세스, <https://damstedelyceum.nl/technasium/>
17. Begeleiding - Damstede Lyceum - Schoolwiki, 1월 11, 2026에 액세스, <https://damstede.schoolwiki.nl/begeleiding>
18. Extra ondersteuning op het lyceum - Lingecollege, 1월 11, 2026에 액세스, <https://lingecollege.nl/lyceum/extra-ondersteuning/>
19. Usages des équipements mobiles | éduscol - Ministère de l'Éducation nationale, 1월 11, 2026에 액세스, <https://eduscol.education.fr/165/usages-des-equipements-mobiles>
20. Le numérique au collège en 2024 : Enjeux et perspectives - Kwark Education, 1월 11, 2026에 액세스, <https://kwark.education/blog/le-numerique-au-college-enjeux-pratiques-et-perspectives>
21. AI-beleid ontwikkelen op school - Kennisnet, 1월 11, 2026에 액세스, <https://www.kennisnet.nl/artificial-intelligence/ai-beleid-ontwikkelen-op-school/>
22. Amsterdam Built the 'Perfect' Ethical AI System. It Still Failed. Here's Why. - Medium, 1월 11, 2026에 액세스, <https://medium.com/@elliotJL/amsterdam-built-the-perfect-ethical-ai-system-it-still-failed-here-s-why-8dc8072beea3>
23. L'éducation au développement durable | Académie de Créteil, 1월 11, 2026에 액세스, <https://www.ac-creteil.fr/l-education-au-developpement-durable-121738>
24. Zenke, Christian Timo [Hrsg.] LabSchoolsEurope. Participatory research for democratic education - peDOCS, 1월 11, 2026에 액세스, <https://www.pedocs.de/volltexte/2023/28313/pdf/Kurz_Zenke_2023_LabSchoolsEurope.pdf>
25. Project Partner – Lab School Paris – LabSchoolsEurope, 1월 11, 2026에 액세스, <https://www.labschoolseurope.eu/project-partner-lab-school-paris/>