



보편적 학습설계 가이드라인 3.0의 철학이 2022 개정교육과정 운영에 주는 함의

강 보 라*

Implications of the Philosophy of Universal Design for Learning Guidelines 3.0 for the Implementation of the 2022 Revised Curriculum

Kang, Bo ra*

ABSTRACT

[Purpose] In Korea national curriculum, approximately seven years after the implementation of the 2015 revised curriculum, the 2022 revised curriculum was promulgated to reflecting social changes and contemporary demands. The revised curriculum newly emphasizes the learner's developmental level, diversity in teaching and learning methods, and adjustments in evaluation. These additions represent an evolved educational philosophy grounded in the principle that education must be inclusive for all.

[Method] Around the same period, the Center for Applied Special Technology (CAST), a nonprofit educational research and development organization, introduced a new version of its Universal Design for Learning (UDL) Guidelines. A comparative analysis of UDL Guidelines 2.2 (2018) and 3.0 (2024) reveals several key developments. **[Results]** First, Instructional agency has completely shifted from the educator to the learner. Second, There is a stronger emphasis on understanding and respecting learners' individual identities. Third, there is a greater focus on participatory interactions, acknowledging that learning always occurs within a group context. Fourth, UDL guidelines are not designed to function as rigid prescriptions. And fifth, there is a steadfast belief that all learners possess inherent potential. **[Conclusion]** These findings indicate that the philosophy of UDL 3.0 provides meaningful implications for the implementation of the 2022 revised curriculum. This study serves as an initial exploration of UDL 3.0, highlighting the need for further research across various dimensions in the future. To approach these topics from a more integrated perspective, it is necessary to synthesize related concepts and refine the philosophy of UDL. While UDL primarily addresses classroom instruction, its application should extend beyond the class.

Key Words : Universal Design for Learning, Guidelines, Comparative Research, 2022 revised Curriculum, Educational Philosophy

* 제 1저자, 한국체육대학교 특수체육교육과 강사(302618@knsu.ac.kr)
adjunct faculty, Dept. of Special Physical Education, Korea National Sports University

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

현재 고시된 가장 최신의 교육과정은 2022 개정교육과정이다. 이전 2015 개정교육과정이 적용된 이후, 약 7년 만에 교육과정이 전면 개정되었다. 교육과정이 개정되는 이유는 사회 변화와 시대적 요구를 반영하기 위함이다. 2022 개정교육과정 총론에는 교육과정 변화의 주요 배경으로 다음 네 가지 사항을 제시하고 있다. 첫째, 인공지능 기술발전에 따른 디지털 전환, 감염병 대유행 및 기후·생태환경 변화, 인구 구조 변화 등에 의해 사회의 불확실성이 증가하고 있다. 둘째, 사회의 복잡성과 다양성이 확대되고 사회적 문제를 해결하기 위한 협력의 필요성이 증가함에 따라 상호 존중과 공동체 의식을 함양하는 것이 더욱 중요해지고 있다. 셋째, 학생 개개인의 특성과 진로에 맞는 학습을 지원해 주는 맞춤형 교육에 대한 요구가 증가하고 있다. 넷째, 교육과정 의사 결정 과정에 다양한 교육 주체들의 참여를 확대하고 교육과정 자율화 및 분권화를 활성화해야 한다는 요구가 높아지고 있다(교육부 고시, 2022).

이와 같은 배경을 반영하여 2015 개정교육과정에서는 언급되지 않았지만, 2022 개정교육과정의 교육과정과 설계 운영 부분에 새롭게 등장한 개념도 정리해 볼 수 있다. 우선, 학습자의 발달 수준을 고려한다는 점이다. 설계의 원칙을 보면 학습자의 발달 수준에 적합한 폭넓고 균형 있는 교육과정을 통해 다양한 영역의 세계를 탐색해보는 기회를 제공하고, 학습자의 전인적인 성장·발달이 가능하도록 학교 교육과정을 설계하여 운영한다고 명시하였다. 이는 기존에 정해진 교육과정에 맞추어 학습자가 학습하여야 한다는 패러다임에서 벗어나 개별적으로 설계한 교육과정의 위상이 전에 비해 높아졌음을 의미한다.

다음으로 교수·학습 부분의 다양성을 고려해야 한다는 것이다. 가족 구성, 이주 배경, 장애 유무 등 학습자의 개인적·사회문화적 배경의 다양성을 이해하고 존중한다. 이를 수업에 반영할 때에는 편견과 고정 관념, 차별을 야기하지 않도록 유의해야 하고, 특수교육 대상 학생 등 교육적 요구가 다양한 학생들을 위해 필요한 경우 의사소통 지원, 행동 지원, 보조공학 지원 등을 제공해야 한다고 명시하였다. 이는 학습자들이 가지고 있는 개별적인 정체성에 특별한 관심을 가지고 수업을 설계해야 하는 것이 필수적인 사항이 되었으며, 교육적 요구가 다양한 학생들이 모든 수업에 참여할 수 있는 방법도 이에 맞추어 적절하게 준비해야 한다는 것을 의미한다.

마지막으로 평가 부분의 조정에 대한 내용도 언급되었다. 학교의 여건과 교육활동의 특성을 고려하여 다양한 지능정보기술을 활용함으로써 학생 맞춤형 평가를 활성화

할 수 있고, 개별 학생의 발달 수준 및 특성을 고려하여 평가 계획을 조정할 수 있으며, 특수학급 및 일반학급에 재학하고 있는 특수교육 대상 학생을 위해 필요한 경우 평가 방법을 조정할 수 있다고 명시하였다. 평가도 학습의 한 영역에 포함되기 때문에 학습자의 개인적 특성이나 사회·문화적 배경에 의해 교육의 기회와 학습 경험에서 부당한 차별을 받거나 소외받지 않아야 한다는 당위를 담고 있다. 이는 유엔 지속가능 발전을 위한 교육 분야 목표(SDG4)인 ‘누구도 소외되지 않는, 포용적이고 공평한 양질의 교육 보장과 평생학습 기회의 증진’의 전제 조건이다(한국교육개발원, 2019).

유네스코 교육 보고서는 교육 재건을 위한 제안으로 다음의 다섯 가지를 제시한다. 첫째, 교육의 방식은 협력과 공동 작업, 연대의 원칙을 기반으로 조직되어야 한다. 둘째, 교육과정은 학생들이 지식을 얻고 생성하면서 동시에 이를 비판하고 활용할 역량을 기를 수 있도록 돕는 생태적·다문화적·다학제적 학습에 중점을 두어야 한다. 셋째, 교수 행위는 교사들이 지식 생산자이자 교육 및 사회 변혁의 핵심 주체로 참여하는 공동의 노력으로서 보다 전문화되어야 한다. 넷째, 학교는 포용과 공정, 개인 및 집단의 웰빙(well being)을 지원하는 교육 장소로서 보호되어야 하며, 보다 정의롭고 공정하며 지속가능한 미래를 만들어나가는 변화를 촉진하기 위해 그 모습을 다시 구상해야 한다. 마지막으로 우리는 전 생애에 걸쳐, 그리고 다양한 문화적·사회적 공간에서 교육 기회를 향유하고 확대해야 한다. 다시 말해 교육을 위한 새로운 사회계약 수립에 필요한 대화와 행동은 인권에 대한 책임의식에 확고히 뿌리내려야 하고, 교육은 모두를 위한 것이어야 한다(유네스코한국위원회, 2021).

이와 같은 사회 변화와 시대적 요구를 반영한 2022 개정교육과정의 교육 현장 정착을 위하여 본 연구는 보편적 학습설계(Universal design for learning)의 원리를 제안하고자 한다. 교육과정을 직접 운영하는 교육 현장에서 교육 공동체가 함께 교육 철학에 대한 논의를 긴 시간을 가지고 진행하는 것이 바람직하겠지만, 2024년 이미 개정 교육과정은 초등학교 1~2학년부터 적용되기 시작하였고, 2025년에는 초등학교 3~4학년, 중학교 1학년, 고등학교 1학년에 곧 적용될 예정이며, 2026년 전체 학년 적용이 완료될 예정이기 때문에 현실적으로 물리적인 시간을 보장받기가 어려운 실정이다. 물론 2022 개정교육과정을 반영한 다양한 교육 자료들이 개발되어 도입·적용되면서 일상의 교육 현장에는 상시적인 교육자들의 토론이 이루어질 것이다. 이 때, 보편적 학습설계의 원리가 매우 유용하게 사용될 수 있다.

보편적 학습설계는 건축에서 시작되었는데, 1955년 Ronald L. Mace에 의해 공식적으로 장애의 유무에 상관없이 모든 사람에게 매력적이고 기능적이게 설계하는 것으로 정의되었다. 이후 1989년 교육 분야로 넘어와 특별한 교육적 요구를 가진 학습자가 일반교육과정에서 배제되지 않고 동등한 학습 접근권을 보장받기 위해서는 모든 학습자를 위한 개방적으로 포용적인 교육과정을 설계하는 것으로 의미를 확장하였다.

미국에서 논의가 시작된 보편적 학습설계는 2002년 한국의 특수교육 분야에서 먼저 관심을 가지고 연구하기 시작하였다. 보편적 학습설계를 다룬 최초의 논문은 <장애학생의 학습을 위한 보편적 설계의 실행 방안>이며, 통합교육을 받고 있는 특수교육 대상 학생들의 학습의 질을 개선할 수 있는 하나의 전략으로써 모든 사람들의 접근성 보장을 목적으로 하는 보편적 설계의 개념을 교육에 적용할 수 있는 방안을 모색한 연구이다(윤광보 외, 2002). 이러한 연구 시작의 특징으로 인해 보편적 학습설계가 특정 학생들을 위한 특수교육의 한 방법이라는 오해를 불러일으키기도 하였다(이학준 외, 2019). 이후 점차 보편적 학습설계에 대한 연구가 다양한 주제로 축적되면서 모든 학생을 위한 학습설계라는 점에 많은 연구자들이 동의하게 되었고, 최근에는 전통적인 교육 환경에서 어려움을 겪는 모든 학생들도 혜택을 받을 수 있도록 교수·학습 시스템을 설계하는 이론으로 주목받고 있는 것이 사실이다(배찬호·정동영, 2013; 김남진·우정환, 2016; 이학준·김용욱, 2020; 이형빈, 2023). 그러나 여전히 학교 교육은 일반교육과 특수교육이 이분화된 행정 시스템으로 운영되고 있어 수업 혁신 모델이 배움중심수업과 보편적 학습설계로 지칭되며 각각이 별개의 것으로 인식되는 모순적인 상황이 발생하기도 하고(김수연·이희연, 2021), 테크놀로지만 사용하면 모두 보편적 학습설계나 차별적 교수의 한 유형으로 간주하는 개념적인 오류가 생성되기도 한다(이학준·김용욱, 2020).

보편적 학습설계의 연구는 구체성이 부족하여 너무 추상적이라는 비판 의견이 있으며, 국내 연구도 이론적 탐구보다는 교육의 효과성 검증에 비중을 두고 있는 편이다(이학준 외, 2019; 김가영 외, 2023; 이학준, 2023; 전영주, 2023; 정주영·민천식, 2023; 박순희 2024a; 박순희 2024b; 이미경·옥민욱, 2024). 실험 연구를 통해 보편적 학습설계를 가시적으로 구조화하는 것도 매우 중요하지만, 관점의 변화를 촉구하는 이론적인 논의 역시 심도 있게 이루어져야 한다. 교육의 포용성은 고전적 논의 주제이지만, 비슷한 시기에 개정된 2022 개정교육과정과 보편적 학습설계 가이드라인 3.0(2024)이 공통적으로 말하고자 하는 바를 찾아내는 것은 시의적절하다고 볼 수 있다. 교육에의 접근, 참여, 성취 등에 있어서 배제와 차별을 해소하기 위한 교육적 노력은 포용 사회의 가치를 지향한다. 지속 가능한 창조와 발전에 근거한 새로운 성장모델을 모색하기 위해서는 경쟁의 시대를 넘어서 협력의 시대를 맞이해야 하고, 사회적 변화를 위한 경제적 발전과 사회적 편익을 추구하는 포용 성장을 추구해야 하기 때문이다. 다시 말해, 교육 불평등을 해소하고, 다양성의 가치를 존중하며, 분리가 아닌 통합으로 나아가야 한다. 포용적 교육과 통합교육이 모두 'inclusive education'으로 표현되는 것은 보편적 학습설계의 철학이 개정교육과정과 연결된다는 것을 보여주는 하나의 예시가 된다. 1994년 스페인 살라만카에서 개최된 유네스코 회의가 채택한 살라만카 선언문(The Salamanca Statement on Principles, Policy and Practice in Special Education)도 장

애를 가진 사람들의 교육권을 보장하기 위하여 장애를 가진 이들을 위한 특수교육만 아니라 모든 사람들을 위한 교육을 강조하였다. 보편적 학습설계는 학습자들의 다양한 요구를 만족시킬 수 있도록 유연한 교육 자료와 기술, 방법들을 마련하고 이를 통해 다양성의 가치를 실현하는 교육 실천에 기여할 것으로 기대된다(한국교육개발원, 2019).

2. 연구문제

이 연구의 필요성과 목적에 따라 설정된 연구 문제는 다음과 같다.

첫째, 보편적 학습설계 가이드라인 2.2(2018)와 3.0(2024)의 차이점은 무엇인가?

둘째, 보편적 학습설계 가이드라인 3.0의 철학이 2022 개정교육과정에 주는 시사점은 무엇인가?

II. 연구방법

보편적 학습설계 가이드라인은 1984년 창립된 CAST(Center for Applied Special Technology)라는 비영리 교육 연구 개발 기관에서 제안하는 개념이다. 2008년 1.0의 첫 버전을 개발하고, 이후 2.0(2011), 2.1(2014), 2.2(2018)에 이어 2024년 7월 다섯 번째 버전인 3.0을 구축하였다. 본 연구의 방법은 문헌연구로 보편적 학습설계의 가이드라인 중 2.2(2018)와 3.0(2024)를 항목별로 면밀하게 비교·분석하여 개정의 배경 및 이유를 자세하게 탐구하고자 한다. 본 연구를 바탕으로 보편적 학습설계가 궁극적으로 나아가려는 방향과 2022 개정 교육과정의 교육철학의 실천 부분을 연결하여 시사점을 도출하고자 한다.

III. 보편적 학습설계 가이드라인 2.2(2018)와 3.0(2024) 비교

보편적 학습설계 가이드라인 2.2(2018)와 보편적 학습설계 가이드라인 3.0(2024)의 목표를 살펴보면 전문적인 학습자(expert learners)에서 '학습자(learner agency)'로 변경되었음을 알 수 있다. '전문가'라는 단어가 '비전문가'의 개념을 규정하며 배타적으로 의사소통에 사용되는 것을 우려하였고, 현재를 미숙한 상태의 '비전문가'로 규정하

는 것이 아니라 학습자들은 모두 가능성을 내재하고 있는 훌륭한 학습자임을 전제하고자 하였다.

다음으로 보편적 학습설계의 원칙에 제공(provide)을 '디자인(design)'으로 변경하여 학습자의 주도성과 창의성을 더욱 강조하였다. 학습자가 수동적으로 교수자가 준비한 것들을 제공받는 것은 교수자가 학습자에 비하여 강한 권력을 가졌음을 의미한다. 따라서 교육 활동의 중심에 학습자를 놓고, 교수자와 학습자가 상호 협력하여 보편적 학습설계를 만들어나가야 한다고 보았다.

다음으로 보편적 학습설계에서 언급한 31가지 내용을 체크포인트(checkpoint)에서 '고려사항(consideration)'으로 명명하였다. 체크포인트는 보편적 학습설계의 원칙을 고려하여 수업을 계획할 때, 31가지나 되는 방대한 사항들을 모두 충족해야만 할 것 같은 오해를 유발할 수 있다. 제시된 내용은 고려사항이기 때문에 수업을 바라보는 하나의 관점으로 작용하고, 모든 내용을 반영하여 수업을 설계해야 한다는 강박에 불필요하게 매몰될 필요가 없다.

마지막으로 보편적 학습설계 가이드라인의 세 가지 영역으로 나누어진 왼쪽 레이블 명칭이 변경되었다. 2.2(2018)의 접근(access)-강화(build)-내면화(internalize)는 3.0(2024)에서 '접근(access)-지원(support)-실행 기능(executive functions)'으로 바뀌었다. 보편적 학습설계를 추진하는 교수자는 학습자를 강화시키기보다는 지원하는 안내자의 역할을 수행해야 하고, 학습자의 내면화보다 구체적이고 명시적인 용어인 실행 기능으로 변경되어 이해 측면의 혼란을 줄이고자 하였다.

보편적 학습설계 가이드라인은 전체적으로 기존의 시스템에서 편견과 배제가 작동하는 부분을 찾아내고, 그것을 해결하기 위한 것에 중점을 두어 개정을 진행하였다. 각 영역별로 변경된 부분을 CAST에서 제공하는 이론적 해석(UDL Guidelines 3.0: Rationale for Updates)을 바탕으로 정리한 결과는 다음과 같다.

1. 다양한 참여 방식 설계

1) 관심사와 정체성의 환대로 디자인하기

학습자의 정체성은 단일한 개념이 아니며, 다양한 상황이 상호 교차하고 변화한다. 2.2(2018)에서 학습자의 흥미만을 고려했다면, 3.0(2024)에서는 정체성을 학습에 강점이자 자산으로 간주하며 수업에서 늘 경계하여 최소화해야 하는 항목에 '편향(biases)'을 추가하였다. 그러나 동시에 다양한 교육적 요구를 고려하며 집단보다 개인이 경시되는 것을 성찰하기도 하였다. 개인(individual)을 삭제하여 학습이 집단으로 이루어지는 특성을 중요하게 고려하고, 집단 내에서 놀이를 통해 긍정적인 상호작용을 강조하

며 ‘놀이를 통한 즐거움 함양(nurture joy and play)’ 항목을 신설하였다.

〈표 1〉 Engagement 7

Guidelines Version 2.2	Guidelines Version 3.0
Provide options for recruiting interest(7)	Design options for welcoming interests and identities(7)
Optimize individual choice and autonomy(7.1)	Optimize choice and autonomy (7.1)
Optimize relevance, value, and authenticity(7.2)	Optimize relevance, value, and authenticity (7.2)
New consideration in Version 3.0	Nurture joy and play (7.3)
Minimize threats and distractions(7.3)	Address biases, threats, and distractions (7.4)

2) 노력과 끈기를 유지하도록 디자인하기

학습에서 학습자가 갖는 자기 주도성은 매우 중요한 요인이다. 목표 지향적인 교육 활동에 참여할 때, 그 행위의 의미와 목적을 명확하게 그릴 수 있어야 작은 위기에 봉착했을 때 포기하지 않는다. 목표와 목적의 중요성은 교수자가 높이는 것이 아니라 학습자의 내면에서 동기가 유발되어 스스로 향상시켜 나갈 수 있어야 한다. 따라서 교수자가 중심이 되어 중요성을 고취시키는 것(heighten the salience of goals and objective)은 학습자가 스스로 ‘의미와 목적을 명확히 하는 것(clarify the meaning and purpose of goals)’으로 변경되었다.

때로는 학습자의 특성을 반영한 다양한 요구(vary demands)라는 수식어가 학습자의 역량에 대한 기대치를 낮추기도 한다. 이는 교수자가 학습 능력이 다소 부족하다고 판단한 경우 ‘다양한 요구’가 있는 학생이기 때문에 교육 목표를 낮추어도 된다는 것으로 잘못 해석될 수 있기 때문이다. 따라서 이 용어를 삭제하고 ‘도전과 지원의 최적화(optimize challenge and support)’와 같이 더욱 간결한 용어로 변경하여 보다 일반적인 환경에서 교육적 지원을 경험할 수 있도록 하였다.

포용적인 집단 내에 안전하게 소속되어 서로 영향력 있는 상호작용을 주고받는 것은 개인이 수행하는 교육 활동을 더욱 긍정적으로 상승하도록 만든다. 협업에서 ‘상호 의존성(interdependence)’ 용어의 추가는 학습자 간 시너지를 강조하고, 주체적인 학습자와 공존이 가능한 개념이다. 3.0(2024) 버전은 여기에서 더 나아가 ‘소속감과 커뮤니티 조성(foster belonging and community)’ 항목을 추가 신설하여 학습 공간 내 따뜻한 협력이 학습을 지지하는 요소로 작용함을 보여준다.

이번 개정에서 거부감이 드는 용어도 적극적으로 바꾸었는데, 그 중 하나는 지배(mastery)로 미국 문화권에서 노예 제도나 인종 차별과 자주 연결되어 사용되는 단어 중 하나이다. 이 용어는 보다 가치 중립적인 의미인 ‘행동(action)’으로 순화하여 사려 깊은 교육 환경 조성에 일조하였다.

〈표 2〉 Engagement 8

Guidelines Version 2.2	Guidelines Version 3.0
Provide options for sustaining effort and persistence (8)	Design options for sustaining effort & persistence (8)
Heighten salience of goals and objectives (8.1)	Clarify the meaning and purpose of goals (8.1)
Vary demands and resources to optimize challenge (8.2)	Optimize challenge and support (8.2)
Foster collaboration and community (8.3)	Foster collaboration, interdependence, and collective learning (8.3)
Foster collaboration and community (8.3)	Foster belonging and community (8.4)
Increase mastery-oriented feedback (8.4)	Offer action-oriented feedback (8.5)

3) 감성 역량을 배양하도록 디자인하기

‘감성 역량(emotional capacity)’은 자기 조절 능력(self-regulation)과 분명한 의미의 차이가 있다. 2.2(2018) 버전에서 자기 조절 능력에 대한 언급은 학생들이 자신의 부정적인 행동을 스스로 통제해서 학습을 위한 규제를 따라야 한다는 암묵적인 인식을 포함할 수 있다. 이러한 이유로 자기 조절 능력은 삭제되고, 3.0(2024)에서 감성 역량을 위한 옵션을 디자인하는 것으로 개정되었다. 이는 학습자의 주도권을 더욱 강조하는 개념이며, 촉진(promote)이 ‘인지(recognize)’로 변경되는 것과 맥락을 공유한다. 동기 부여를 위한 기대와 믿음을 촉진하는 것은 지나친 교수자 중심주의로 볼 수 있다. 반면에 자신의 내면에 기대, 믿음, 동기를 인지하는 것은 학습자가 스스로 자신의 행동을 통제할 수 있는 요인이 된다. 즉 용어의 변화는 외재적 동기에서 내재적 동기로 무게를 옮겨가는 과정이며, 학습자의 행동을 이끌고 변화시키는 중요한 요소로 간주한다고 볼 수 있다.

앞서 집단 학습과 학습자 간 상호의존성이 이번 개정에서 이루어졌다고 언급하였는데, 타인과 함께 협력하며 소통하는 것은 타자에 대한 이해가 기본 바탕이 되어야 한다. 개인적으로 상황에 맞는 대응(coping)을 하도록 하는 것은 책임도 개인이 지게 된다는 것을 의미한다. 즉 학습자가 학습 과정에서 불공평한 장애물을 만났을 때, 스스로 기술을 습득하여 이겨내야 한다는 느낌을 줄 수 있다. 그러나 학습자가 마주하는 장애물이 워낙 다양하므로 각 상황에 맞는 기술을 지원하는 것도 어려운 일이다. 따라서 이 부분은 ‘자신과 타인에 대한 이해를 높이는 것(develop awareness of self and others)’으로 변경되었다.

2.2(2018)의 반영적 자기 평가의 개발(develop self-assessment and reflection)은 3.0(2024)은 ‘개인 및 집단의 성찰 촉진(promote individual and collective reflection)’으로 개정되며, 집단 내 개인의 성찰을 더욱 강조하였다. 자신에 대한 이해는 타자와 자신의 관계 속에서 증진될 수 있기 때문이다.

‘공감과 회복적 실천의 함양(cultivate empathy and restorative practice)’은 이번에

새로 추가된 내용이다. 개인이 타자와 함께 성장할 때, 공감 능력은 필수적이다. 또한 회복적 실천은 집단 내의 관계성을 강화하여 평화로운 공동체를 건설하기 위한 방법이다. 서로가 서로에게 만들어주는 안전한 공간은 학습 경험을 더욱 극대화할 수 있다.

〈표 3〉 Engagement 9

Guidelines Version 2.2	Guidelines Version 3.0
Provide options for self-regulation (9)	Design options for emotional capacity (9)
Promote expectations and beliefs that optimize motivation (9.1)	Recognize expectations, beliefs, and motivations (9.1)
Facilitate personal coping skills and strategies (9.2)	Develop awareness of self and others (9.2)
Develop self-assessment and reflection (9.3)	Promote individual and collective reflection (9.3)
New consideration in Version 3.0	Cultivate empathy and restorative practices (9.4)

2. 다양한 표상 방식 설계

1) 지각을 위한 선택권 디자인하기

학습자의 주체성을 강화하기 위하여 자신이 교육 활동에 사용하는 정보 표시 방법을 사용자가 지정할 수 있는 기회를 제공하는 것으로 변경되었다. 이전에 방법을 제공하는 것(offer way of customizing the display of information)이 교수자 중심인 데다가 정보를 표시하는 방법을 ‘언어’로 한정할 수 있다는 우려가 있기 때문이다. 정보 표시 방법에는 언어가 하나의 방법으로 포함되지만, 반드시 언어만 해당되는 것은 아니다.

지각 영역의 두 번째와 세 번째 내용은 청각적 정보(auditory information)와 시각적 정보(visual information)의 대안(alternative)을 제공한다는 것인데, 이는 ‘정보를 지각할 수 있는 다양한 방법을 지원한다(support multiple ways to perceive information)’와 같이 하나의 항목으로 통합되어 3.0(2024)에서 개정되었다. 대안의 반대편에는 일반적이고, 정상적이며, 옳다고 여겨지는 방법이 있을 수 있다는 편향적 사고를 심어줄 수 있기에 해당 용어를 삭제하였다.

다음 항목으로 ‘진정성 있는 방식으로 관점과 정체성을 다양하게 표현한다(Represent a diversity of perspectives and identities in authentic ways)’는 내용이 신설되었다. ‘나’는 인지와 표현의 가장 기본이 되는 개념이고, 이것을 소홀하게 다루면 자칫 그의 문화와 정체성이 소외되어 주변화되는 경향이 나타날 수 있기에 조심해야 한다. 이것은 타인을 차치하고 자신만을 최우선의 가치로 올려놓는다는 것을 의미하는 것이 아니다. 서로의 생각을 자유롭게 나누면서 동시에 그 순간에도 여러 가지 이유로 자신의 목소리를 내지 못하는 타자가 있지는 않은지 세심하게 살피는 것까지 신중하게 고려해야 한다.

〈표 4〉 Representation 1

Guidelines Version 2.2	Guidelines Version 3.0
Provide options for perception (1)	Design options for perception (1)
Offer ways of customizing the display of information (1.1)	Support opportunities to customize the display of information (1.1)
Offer alternatives for auditory information (1.2)	Support multiple ways to perceive information (1.2)
Offer alternatives for visual information (1.3)	Support multiple ways to perceive information (1.2)
New consideration in Version 3.0	Represent a diversity of perspectives and identities in authentic ways (1.3)

2) 언어와 기호에 대한 선택권 디자인하기

이해가 어렵거나 중복되는 용어를 정리하기 위하여 구문(syntax)을 삭제하고, ‘구조(structure)’의 개념을 보완하였다. 기존에 사용하던 어휘(vocabulary), 기호(symbols)에 ‘언어 구조(language structures)’를 추가하여 교육 활동 장면에서 명확한 의사소통이 가능하도록 내용을 수정하였다.

언어를 사용하는 의사소통과 관련된 내용에는 ‘방언(dialects)’을 병기하여 하나의 언어도 다양한 표현 방식이 있으며, 공정하게 존중하는 의식을 함양할 수 있도록 수정하였다. 지역색이 짙은 언어, 다국어 학습자의 언어, 언어 사용에 제한이 있는 장애 학습자의 언어 등 집단에서 사용되는 언어의 형태는 다양하게 나타날 수 있으며 이는 상하 관계가 존재하지 않는 여러 표현 방식 중 하나이다.

다음으로 교육 활동 중 무심코 사용하는 언어 속에서 고정관념을 점검할 수 있도록 ‘언어와 기호 사용의 편향 해결(address biases in the use of language and symbols)’이 새로 추가되었다. 고정관념은 학습자가 주체적으로 행동하는데 장애물로 작용하므로 교수자는 학습자가 차별 속에서 피해를 받을 수 있음을 항시 주지해야 한다.

〈표 5〉 Representation 2

Guidelines Version 2.2	Guidelines Version 3.0
Provide options for language and symbols (2)	Design options for language and symbols (2)
Clarify vocabulary and symbols (2.1)	Clarify vocabulary, symbols, and language structures (2.1)
Clarify syntax and structure (2.2)	Clarify vocabulary, symbols, and language structures (2.1)
Support decoding of text, mathematical notation, and symbols (2.3)	Support decoding of text, mathematical notation, and symbols (2.2)
Promote understanding across languages (2.4)	Cultivate understanding and respect across languages and dialects (2.3)
New consideration in Version 3.0	Address biases in the use of language and symbols (2.4)
Illustrate through multiple media (2.5)	Illustrate through multiple media (2.5)

3) 지식을 구축하는 선택권 디자인하기

학습자가 지식을 쌓아 그것으로 의미를 만들고 앞으로 나아가는 과정은 단일화된 것이 아니기에 다양한 접근 방식을 고려해야 한다. 그런데 이해 능력(comprehension)을 위한 선택권을 제공하는 것은 다양한 접근 방식에 대한 고려를 제한할 수도 있음을 인지하고, 그동안 축적된 지식이 특정 집단의 관점을 반영할 수도 있음을 비판적으로 수용할 필요가 있다. 따라서 이해 능력 보다는 '앎(knowledge)'을 차곡차곡 축적해 나가는 것이 더욱 구체적인 행동을 지칭하고, 다양한 접근 방식을 포함하는 개념이라고 볼 수 있다.

배경 지식(background knowledge)은 '이전 지식(prior knowledge)'보다 결핍에 기반한 접근 방식(deficit-based approach)이기에 학습자보다 교수자 중심의 언어라고 볼 수 있다. 어떤 개념을 이해하기 위하여 뒷받침되어야 하는 학습 내용을 전제하고, 그것에 대한 사전 학습이 되어있지 않은 학습자는 배경 지식이 미흡한 것으로 간주할 수 있다. 그러나 이전 지식은 배경 지식만큼 교수자가 범위를 확정해두지 않은 개념이기에 학습자가 현재 시점 이전까지 습득한 지식을 가능성 있는 긍정적 학습 결과로 보는 자산에 기반한 접근 방식(asset-based approach)이 된다. 즉 이전 지식에 새 지식을 연결하여 학습자의 앎을 확장해 나가도록 3.0(2024)에서 내용을 개정하였다.

강조하는 행동(highlight)은 교수자 중심의 용어이기에 여기에 '추가적으로 탐색하는 행동(explore)'을 추가하여 학습자도 동등한 위치에서 자기 주도적 학습을 이행하도록 보완하였다. 보편적 학습설계는 교수자가 단독으로 진행하는 것이 아니며, 학습자와 공동의 책임을 가지고 디자인하는 과정이다.

전통적인 학습 환경에서 교수자의 주목을 끄는 학습자는 전형적인 모습을 띄고있지는 않는지 점검해 볼 필요가 있다. 교육 현장에는 다양한 특성을 가진 학습자가 있지만, 그동안 주류화된 방식만 선별적으로 수용되었다. 2.2(2018)의 정보 처리와 시각화를 안내(guide information processing and visualization)하는 것은 더욱 통합적인 관점으로 확장될 필요가 있다. 3.0(2024)에서 제시한 '배움과 의미 만들기의 다양한 방법 구축(cultivate multiple ways of knowing and making meaning)'은 이러한 고민을 담아 개정되었다.

〈표 6〉 Representation 3

Guidelines Version 2.2	Guidelines Version 3.0
Provide options for comprehension (3)	Design options for building knowledge (3)
Activate or supply background knowledge (3.1)	Connect prior knowledge to new learning (3.1)
Highlight patterns, critical features, big ideas, and relationships (3.2)	Highlight and explore patterns, critical features, big ideas, and relationships (3.2)
Guide information processing and visualization (3.3)	Cultivate multiple ways of knowing and making meaning (3.3)
Maximize transfer and generalization (3.4)	Maximize transfer and generalization (3.4)

3. 다양한 행동 및 표현 수단 설계

1) 상호작용을 위한 선택권 디자인하기

이전 버전의 물리적 행동(physical action)이 개인적인 신체적 움직임으로 다소 의미가 한정되어 있기에 타인과 관계 속으로 진입해야 할 필요가 있다. 집단 내에서 학습자 간 신체적 움직임이 아니더라도 교류가 가능할 수 있기 때문에 다양한 유형의 모든 행동을 최대한 포함하고자 '상호작용(interaction)'이라는 용어로 변경하였다.

앞에서 삭제된 물리적 행동은 바로 다음 이어지는 내용에서 '이동(movement)'으로 보완되었다. 학습자의 신체를 결박하여 움직임을 제한하지 않고, 자신의 감정이나 의견 또는 앎의 과정을 신체적 움직임으로 표현하는 것이 중요하다고 보았다. 기존의 '응답(response)'과 '탐색(navigation)'도 이동과 마찬가지로 존중받아야 하는 가치이다.

2.2(2018)가 개발되었던 시기보다 3.0(2024)이 개발된 지금 시점의 기술이 상당 부분 발전하여 이전에 구현이 어려웠던 보조 기술도 접근성이 좋은 기기를 활용하여 수행 가능한 것들이 많아졌다. 그러나 디지털로 변환된 자료라고 해서 모든 사람에게 접근할 수 있는 것이 아니다. 또한 자료에는 접근하였지만, 이후의 참여 단계에서 좌절할 수도 있고, 교육 환경이 기술적인 부분에서 완벽하게 준비되었다고 하더라도 학습자가 준비되지 않아 수행하지 못할 수도 있다. 따라서 접근(access) 단계만 최적화하면 된다고 여겼던 이전 버전의 개념은 개정이 필요하다. '자료(materials), 보조(assistive), 기술(technologies), 도구(tools)'가 학습자의 특성에 맞게 최적화되어야 동등하고 효과적인 방법으로 모든 학습자가 정보를 습득할 수 있다.

〈표 7〉 Action&Expression 4

Guidelines Version 2.2	Guidelines Version 3.0
Provide options for physical action (4)	Design options for interaction (4)
Vary the methods for response and navigation (4.1)	Vary and honor the methods for response, navigation, and movement (4.1)
Optimize access to tools and assistive technologies (4.2)	Optimize access to accessible materials and assistive and accessible technologies and tools (4.2)

2) 표현과 의사소통을 위한 선택권 디자인하기

학생 작품을 산출할 때 창의적 사고를 발휘하도록 하는 것은 학습자의 혁신적인 탐구가 가능하도록 해주지만, 이전 버전에서 전혀 다루지 않았다. 구조물(construction), 예술 작품(composition)을 제작하는 도구와 함께 실험적인 아이디어를 정교화할 수 있는 ‘창의성(creativity)’도 포함하여 다룰 수 있는 도구도 다양하게 사용해야 한다.

학습자는 가능성이 있는 존재이기 때문에 미리부터 학습 목표 달성에 대한 선부른 판단을 하지 않도록 경계해야 한다. 2.2(2018)에서 명시되었던 점진적 수준의 지원(graduated levels of support)은 ‘수준’이라는 용어가 학습자에게 낮은 기대치를 갖도록 만들 수 있기에 ‘점진적 지원(graduated support)’으로 변경되었다. 학습의 과정을 평가하는 것은 교수·학습 과정에서 매우 중요하지만, 단계별로 엄격한 수준을 나누어 충족과 미달을 구분하는 것은 불필요하다. 학습의 과정을 평가하는 것은 단지 보편적 학습설계의 요소를 디자인하기 위해서이다.

표현과 의사소통 영역에서도 ‘편향(biases)’의 문제가 발생할 수 있다. 다양한 선택권을 디자인하지만, 그 속에서 어떤 것을 선택했는지에 따라서 학습자를 판단하기도 한다. 다양한 선택권은 모두 동등한 권위를 가지고 있으며, 특정한 선택을 하여 학습을 진행하는 학습자를 존중해야 한다. 이와 같은 의도를 반영하여 ‘표현 및 의사소통 방식의 편향 해결(address biases related to modes of expression and communication)’ 항목은 새 버전에서 신설되었다.

〈표 8〉 Action&Expression 5

Guidelines Version 2.2	Guidelines Version 3.0
Provide options for expression and communication (5)	Design options for expression and communication (5)
Use multiple media for communication (5.1)	Use multiple media for communication (5.1)
Use multiple tools for construction and composition (5.2)	Use multiple tools for construction, composition, and creativity (5.2)
Build fluencies with graduated levels of support for practice and performance (5.3)	Build fluencies with graduated support for practice and performance (5.3)
New consideration in Version 3.0	Address biases related to modes of expression and communication (5.4)

3) 전략 개발을 위한 선택권 디자인하기

2.2(2018)의 실행 기능(executive functions)이 3.0(2024)의 ‘전략 개발(strategy development)’로 확장되었다. 사실 실행 기능은 굉장히 광범위한 내용을 담고 있기에 ‘다양한 행동 및 표현 수단 설계’의 상위 개념을 넘을 수 있어서 추가적으로 구체적인 설명이 필요했다. 실행 기능은 자기 조절 능력과 이해 능력의 수행을 포함하기 때문에 전략 개발을 상위 개념으로 재배치 하였다.

적절한(appropriate)이라는 용어는 교수자 중심이며 부정적인 편견에 취약하다. 적절한지 또는 그렇지 않은지를 판단하는 것이 교수자에게 독이 될 수도 있기에 경계해야 한다. 이러한 이유로 이 용어는 ‘의미있는(meaningful)’으로 대체되었는데, 이는 학습자의 주체적인 판단을 전제하기 때문에 학습자 중심의 용어이다.

이전 버전에서 ‘전략 개발’은 하위 내용에 속한 용어였지만, 상위 개념으로 재배치 되어 내용의 중복이 불가피하게 되었다. 따라서 이보다 좁은 의미를 지칭하는 용어인 ‘기대(anticipate)’와 ‘계획(plan)’을 활용하여 세부적인 보편적 학습설계 디자인이 이루어지도록 중점을 두었다.

정보와 자원을 제공하고, 배분하는 것은 권력과 밀접하게 관련되어 있다. 관리를 용이하게 한다는 것(Facilitate managing information and resources)은 교수자 중심의 용어이기 때문에 학습자가 들어갈 자리가 없지만, ‘정보와 자원을 조직한다는 것(Organize information and resources)’은 학습자를 더욱 주체적인 존재로 만든다. 교수자는 지식을 전달하는 사람이 아니고, 학습자가 스스로 깨닫도록 하는 것을 지원하는 사람이다. 비슷한 의미를 가진 단어를 자꾸 다듬는 것은 우리의 사고 체계를 점검하여 고정관념이나 편견을 찾아내는 철학적인 과정이다.

〈표 9〉 Action&Expression 6

Guidelines Version 2.2	Guidelines Version 3.0
Provide options for executive functions (6)	Design options for strategy development (6)
Guide appropriate goal-setting (6.1)	Set meaningful goals (6.1)
Support planning and strategy development (6.2)	Anticipate and plan for challenges (6.2)
Facilitate managing information and resources (6.3)	Organize information and resources (6.3)
Enhance capacity for monitoring progress (6.4)	Enhance capacity for monitoring progress (6.4)
New consideration in Version 3.0	Challenge exclusionary practices (6.5)

IV. 논의 및 결론

교육과정은 사회 변화와 시대적 요구를 반영하기 위하여 개정된다. 가장 최신의 교육과정인 2022 개정교육과정은 2015 개정교육과정이 적용된지 7년 만에 개정이 이루어진 것으로 이전 교육과정에 없던 새로운 개념이 몇 가지 등장하였다. 첫째, 이전에는 학년에 맞춘 교육과정을 구조화하여 학습자는 이를 달성하기 위하여 부단히 노력하였지만, 이제는 기존에 정해진 교육과정에 맞추어 학습자가 학습하여야 한다는 패러다임에서 벗어나 학습자의 발달 수준을 고려하여 학교교육과정을 설계해야 한다는 것으로 변화하였다. 다음으로 학습자의 이질적인 특성을 대하는 관점이 변화하여 학습자의 개인적·사회문화적 배경의 다양성을 이해하고 존중하며, 이를 수업에 반영할 때에는 편견과 고정 관념, 차별을 야기하지 않도록 유의해야 한다는 것으로 변화하였다. 즉 특수교육 대상 학생처럼 교육적 요구가 다양한 학생들이 모든 수업에 참여할 수 있는 방법도 적절하게 준비되어야 하며, 교수·학습 부분의 다양성을 고려해야 한다는 것이다. 마지막으로 평가의 공정성을 도모하기 위하여 단일한 방법으로 시행되는 것에 대한 성찰로 평가도 학습의 한 영역에 포함되기 때문에 학습자의 개인적 특성이나 사회·문화적 배경에 의해 교육의 기회와 학습 경험에서 부당한 차별을 받거나 소외받지 않아야 한다는 것을 강조하는 것으로 변화하였다. 평가 계획 또한 조정하여 학생 맞춤형 평가를 활성화하고, 학습자의 특성에 맞게 평가 조정이 이루어져야 한다.

미국의 건축법에서 시작되어 교육 분야까지 외연을 넓혀 나간 보편적 학습설계는 2002년 한국의 특수교육 분야에서 먼저 관심을 가지고 연구하기 시작하였다. 이러한 연구 초기의 특성으로 인하여 보편적 학습설계가 특수교육의 한 방법이라는 오해를 불러일으키기도 하였지만, 이후 다양한 주제로 연구가 축적되면서 모든 학생을 위한

학습설계라는 점에 많은 연구자들이 동의하게 되었다. 또한 교육 불평등을 해소하고, 다양성의 가치를 존중하며 분리가 아닌 통합으로 나아가는 포용적 교육과 특수교육 대상 학생의 개별적 특성을 고려한 분리교육의 반대 개념인 통합교육이 모두 ‘inclusive education’으로 표현되는 것은 교육을 일반교육과 특수교육으로 이원화하는 것이 아닌 통합의 관점에서 모두를 위한 교육을 함께 고민해야 한다는 것을 보여주는 반증이 된다. 일상의 교육 현장에서 상시적인 교육자들의 토론이 이루어질 때, 보편적 학습설계의 원리는 매우 유용하게 사용될 수 있다.

본 연구는 CAST(Center for Applied Special Technology)의 보편적 학습설계 가이드 라인 2.0과 3.0을 비교·분석하여 2022 개정교육과정에 주는 시사점을 다음과 같이 정리하였다.

첫째, 수업의 주도권이 교수자에서 학습자로 무게 중심이 완전하게 이동하였다. 물론 보편적 학습설계 가이드라인의 이전 버전에서도 학습자가 수업에서 배제되지 않기 위한 장치를 고안하기 위하여 다양한 아이디어를 제시하였다. 그러나 새로운 버전에서는 교수자의 권위를 더욱 내려놓고, 학습자와 상호 협력하여 동등한 위치에서 수업을 설계해 나가야 한다는 것이 더욱 강조되었다.

둘째, 학습자 개인의 정체성에 대한 이해 및 존중이 더욱 강화되었다. 개인은 다양한 사회적·경제적·문화적 배경이 혼재되어있고, 각각의 개인은 결코 동일하지 않다. 교수자는 하나의 수업을 만들어 이끌어 나갈 때, 학습자 개인의 정체성을 구성하고 있는 요소들을 점검하고, 각각의 개인이 선호하는 학습 방법의 선택이 자칫 상하 관계의 위치를 점유하지 않도록 세심하게 경계해야 한다.

셋째, 학습은 항상 집단에서 이루어지기 때문에 참여형 상호작용이 강조된다. 앞서 개인의 정체성에 대한 이해 및 존중이 강화된 것은 집단의 중요성을 경시한다는 것을 의미하지 않는다. 우리는 모두 공동체의 구성원이고, 이질적인 개인이 모여 구성된 공동체 속에서 서로 교류하며 학습을 축적해 나간다. 따라서 집단 학습은 향후 더욱 강조되며, 이를 원활하게 진행시키기 위해 교수자는 다양한 요소를 준비해야 한다.

넷째, 보편적 학습설계 가이드라인이 반드시 정전으로 작용하지 않는다는 것이다. ‘가이드라인(guideline)’은 단어 그대로 수업 설계에 대한 고려사항으로 여러 가지를 제시할 뿐이지 하나의 정답을 제시하여 좋은 수업이라면 이것들을 반드시 다 따라야 한다는 것을 의미하지 않는다. 이 부분은 때때로 교수자가 그대로 따라가기만 하면 되는 편한 길을 제시하지 않기 때문에 불분명한 안내 혹은 이상적인 공허로 보일 수 있다. 그러나 보편적 학습설계 가이드라인은 모든 상황에 적용될 수 있는 하나의 답으로 고정되어 있는 완성형이 아니고, 실무자들이 새로운 연구로 환류하여 지속적으로 업데이트하는 생동감 넘치는 교육 방법이기 때문에 실천을 통해 여백을 채우는 적극적인 상호작용이 요구된다.

다섯째, 모든 학습자는 가능성을 내재하고 있는 존재라는 굳건한 믿음이 필요하다. 교수자는 선부르게 학습자의 학습 범위를 예단할 수 없을 뿐 아니라 이전 학습의 수준이 미흡하다고 평가를 내리는 것도 경계해야 한다. 교수자가 사전에 학습자를 판단하여 학습이 불가능하다고 한계를 설정하면, 학습자는 학습 과정에서 배제나 소외를 경험하게 된다. 또한 그 다음의 학습 장면으로도 나아갈 수 없기에 학습 동기를 잃지 않는 것이 중요하다.

본 연구는 보편적 학습설계 3.0을 연구 대상으로 삼은 초기 연구이기에 향후 더욱 다양한 방면의 연구가 이어질 필요가 있다. 또한 분과적 형태의 연구를 통합적 관점에서 접근하기 위하여 유관 개념들을 모아 보편적 학습설계의 철학을 다듬어 나가야 한다. 보편적 학습설계는 교실 수업에 대한 내용을 담고 있지만, 이와 관련된 담론이 교실 공간 안에만 머무르지 않아야 한다. 따라서 수업을 둘러싼 정책과 교육 전체의 재구조화로 확장될 수 있도록 후속 연구가 이어지길 희망한다.

참고문헌

- 교육부 (2022). **초·중등학교 교육과정 총론**. 교육부 고시 제2022-33호, 4.
- 김가영, 이아현, 박경원, 정가희 (2023). 통합학급 환경에서의 보편적 학습설계(UDL) 기반 중재 연구에 대한 질적지표분석 및 메타분석. **특수교육교과교육연구**, 16(3), 21-24.
- 김남진, 김용욱 (2017). 한국형 보편적 학습설계 기반 수업분석 체크리스트 개발. **특수교육재활과학연구**, 56(3), 454-457.
- 김남진, 우정환 (2016). 보편적 학습설계의 개념 확장 및 실행 과정에 관한 이론적 고찰. **특수교육재활과학연구**, 55(3), 205-224.
- 김수연, 이희연 (2021). 배움중심수업과 보편적 학습설계의 비교 분석: 모든 학생을 위한 수업 혁신에 대한 고찰. **학습자중심교과교육연구**, 21(15), 307-309.
- 윤광보, 김용욱, 권혁철 (2002). 장애학생의 학습을 위한 보편적 설계의 실행 방안. **특수교육학연구**, 37(3), 278-279.
- 박순희 (2024a). 시각장애학생이 포함된 초등교과 모의수업에서 예비 특수교사들이 보편적 학습설계 원리를 적용한 내용 분석. **특수교육저널: 이론과 실천**, 25(2), 201-203.
- 박순희 (2024b). 예비 특수교사들이 작성한 시각장애학생이 포함된 초등교과 교수·학습지도안에서의 보편적 학습설계 원리 적용. **순천향 인문과학논총**, 43(2), 80-81.
- 박혜준 (2010). 통합교육의 의미 다시 생각하기 - 모든 이들을 위한 통합교육과 보편적 학습설계의 원리를 중심으로. **통합교육연구**, 5(2), 121-122.
- 배찬효, 정동영 (2013). 보편적 학습 설계에 관한 국내 연구 동향 분석. **특수교육교과교육연구**, 6(1), 60-62.
- 유네스코한국위원회 (2021). **함께 그려보는 우리의 미래-교육을 위한 새로운 사회계약**. 유네스코, 교육

- 의미래보고서, 9-15.
- 이미경, 옥민옥 (2024). 그래픽 조직자와 태블릿 PC를 활용한 보편적 학습설계 기반 직접교수가 지적 장애 학생의 읽기이해력에 미치는 효과. **특수교육저널: 이론과 실천**, 25(2), 134-135.
- 이학준, 김남진, 김용욱 (2017). 보편적 설계의 철학과 보편적 학습설계의 교육철학. **특수교육저널: 이론과 실천**, 18(2), 27.
- 이학준, 김용성, 권순우, 이선영 (2019). 온전한 통합교육: 마음의 소통과 보편적 학습설계. **특수교육저널: 이론과 실천**, 20(2), 384-385.
- 이학준, 김용욱 (2020). 보편적 학습설계의 오해와 이해. **특수교육저널: 이론과 실천**, 21(1), 30.
- 이학준 (2023). 보편적 학습설계 기반 스포츠철학상담교육의 내용과 방법. **스포츠인류학연구**, 18(1), 295-296.
- 이형빈 (2023). 보편적 학습설계에 기반한 수업혁신 실행연구. **교육과정평가연구**, 26(3), 248-249.
- 정주영, 민천식 (2023). 보편적 학습설계를 적용한 초등 과학수업이 경계선 지적기능 아동의 수업 참여도에 미치는 영향. **초등교육연구논총**, 39(4), 208-209.
- 한국교육개발원 (2019). **SDG4-교육 2030: 포용성과 교육에 관한 연구**. 유네스코 한국위원회, 15-36. [https://www.cast.org/\(n.d.\)](https://www.cast.org/(n.d)). Retrieved of July, 30, 2024, from the World Wide Web: <https://udlguidelines.cast.org/>
- UDL Guidelines Version 2.2(2018). Retrieved of July, 30, 2024, from the World Wide Web: <https://udlguidelines.cast.org/more/downloads/>
- UDL Guidelines Version 3.0(2024). Retrieved of July, 30, 2024, from the World Wide Web: <https://udlguidelines.cast.org/more/about-guidelines-3-0/>
- UDL Guidelines 3.0: Rationale for Updates(2024). Retrieved of July, 30, 2024, from the World Wide Web: <https://udlguidelines.cast.org/more/about-guidelines-3-0/>

<국문 초록>

보편적 학습설계 가이드라인 3.0의 철학이 2022 개정교육과정 운영에 주는 함의

강 보 라

[목적] 2015 개정교육과정이 적용된 이후 약 7년 만에 사회 변화와 시대적 요구를 반영하여 2022 개정교육과정이 고시되었다. 해당 교육과정은 학습자의 발달 수준, 교수·학습 부분의 다양성, 평가 부분의 조정에 대한 내용이 새롭게 추가 언급되어있는데, 이는 교육이 모두를 위한 것이어야 한다는 당위를 담아 한 걸음 더 발전한 일종의 교육 철학이라고 볼 수 있다. **[방법]** 비슷한 시기에 CAST(Center for Applied Special Technology)라는 비영리 교육 연구 개발 기관에서 제시하는 보편적 학습설계 가이드라인도 새 버전이 제시되었는데, 2.2(2018)와 3.0(2024)을 비교·분석한 결과는 다음과 같다. **[결과]** 첫째, 수업의 주도권이 교수자에서 학습자로 무게 중심이 완전하게 이동하였다는 점, 둘째, 학습자 개인의 정체성에 대한 이해 및 존중이 더욱 강화되었다는 점, 셋째, 학습은 항상 집단에서 이루어지기 때문에 참여형 상호작용이 강조된다는 점, 넷째, 보편적 학습설계 가이드라인이 반드시 정전으로 작용하지 않는다는 점, 다섯째, 모든 학습자는 가능성을 내재하고 있는 존재라는 굳건한 믿음이 필요하다는 점이다. **[결론]** 이러한 분석 결과를 토대로 보편적 학습설계 가이드라인 3.0의 철학이 2022 개정교육과정 운영에 시사점을 제공하고 있음을 알 수 있다. 본 연구는 보편적 학습설계 3.0을 연구 대상으로 삼은 초기 연구이기에 향후 더욱 다양한 방향의 연구가 이어질 필요가 있다. 또한 분과적 형태의 연구를 통합적 관점에서 접근하기 위하여 유관 개념들을 모아 보편적 학습설계의 철학을 다듬어나가야 한다. 보편적 학습설계는 교실 수업에 대한 내용을 담고 있지만, 이와 관련된 담론이 교실 공간 안에만 머무르지 않아야 한다. 따라서 수업을 둘러싼 정책과 교육 전체의 재구조화로 확장될 수 있도록 후속 연구가 이어지길 희망한다.

주제어 : 보편적 학습설계, 가이드라인, 비교 연구, 2022 개정교육과정, 교육철학

논문 접수(Received): 2024. 11. 12. / 심사 시작(Examined): 2024. 11. 12. / 게재 확정(Accepted): 2024. 12. 05.