01 연구 개요

하이터치-하이테크(HTHT) 수업 네비게이터를 통한 학습자 주도성 기르기

AI·디지털의 지원과 교사의 발문·코칭을 연결하는 수업

연구 기간	연구 대상	적용 범위
2026. 3. 1. ~ 2027. 2. 28.	1~6학년 학생·교원	교과·창의적 체험활동

수업 네비게이터 등록·참여 현황 — 2026. 11. 1. 기준

109 건	91 건	4 건	14 건	47 명
전체 등록	수업안	전략	보완안	참여 교원

1 왜 이 연구를 시작했나요?

학생의 배움
목표를 세우고 선택하며
성찰하는 기회를 수업 안에

교사의 수업
수업 설계와 자료 준비의
부담을 덜어 주는 지원

학교의 실천
교사 개인의 수업 경험을
학교 전체의 수업 자산으로

2 하이터치와 하이테크가 함께 여는 배움

하이터치 HIGH TOUCH
교사의 전문적 지원
해석 · 발문 · 코칭 · 정서적 지지

→

배움의 중심
학생 주도성
스스로 정하고, 조절하고, 돌아보기

←

하이테크 HIGH TECH
AI·디지털 학습 지원
진단 · 자료 · 기록 · 시각화

HTHT 수업 네비게이터
수업 설계 → 실행 → 성찰 → 공유를 지원하는 학교 자체 플랫폼

의도성
목표와 계획을 스스로 세우기

자기조절
방법과 자원을 선택·조절하기

자기성찰
과정과 결과를 돌아보기

3 연구를 이끄는 세 가지 과제

01 하이터치-하이테크 학습 환경 및 지원 체계 조성
AI·디지털 환경 정비 · 전문적학습공동체 중심 교원 역량 강화

02 집단지성 기반 HTHT 수업 네비게이터 구축 및 운영
현장 맞춤 플랫폼 개발 · 마이크로 피드백과 수업 아카이빙

03 수업 네비게이터 연계 학생 주도성 키움 수업 실천
NAVI 모형 구안·적용 · 학생 자기성찰과 맞춤형 코칭

기초 다지기	3~4월	→	실천 가꾸기	5~10월	→	성과 나누기	11~12월
실태 분석 · 연구 설계			플랫폼 구축 · 수업 실천			결과 분석 · 공유·일반화	

자료: 연구보고서 수정본(2026.10.25.) Ⅰ~Ⅳ장 | 등록·참여 현황: 제공 통계 화면(2026.11.1. 기준)