

Appendix 6. 시스템사고를 이용한 사례 분석 평가결과

평가항목	평가 루브릭				
	1	2	3	4	5
주어진 시간 내에 최선의 결과를 내기 위해 노력하였다.	최선을 다하지 못하고 시간만 보냈다.	토의가 활발하지 못하여 빨리 마무리하였다.	시간을 채웠지만 활동의 품질이 기대에 미치지 못하였다.	활발한 조별 활동을 하였지만 시간이 모자라 마무리가 부족하였다. (G1, G2)	주어진 시간을 지키고 최선의 품질을 달성하였다.
동료의 말을 경청하고 자신의 의견을 활발히 개진하여 원활한 팀 활동을 하였다.	대화의 절대량이 부족하여 의견교환이 어려웠다.	소수가 리더로 팀 활동을 주도하였다.	각자의 주장을 활발하였지만 경청하지 못하고 의견이 모이지 않았다.	팀 활동이 원활하게 진행되었지만 의견이 부족한 팀원이 있었다. (G2)	동료의 말을 경청하고 자신의 의견도 활발히 제시하여 활발한 팀 활동을 보여주었다. (G1)
사례에 대해 깊이 이해하여 드러난 문제 외 숨겨진 문제를 발견하려고 노력하였다.	사례에 대한 이해가 부족하거나 잘못된 이해한 부분이 있었다.	사례를 논리적으로 분석하였지만 지시문에 국한된 문제만 지적하였다.	사례를 논리적으로 분석하였지만 지시문에서 제시한 내용에서 상상력을 좀 더 발휘하지 못한 것이 아쉬웠다. (G1)	사례를 논리적으로 분석하였고 지시문 이면에 숨겨진 사회적 배경과 시스템 문제를 언급하였지만 조금 부족하였다. (G2)	사례를 논리적으로 분석하였고 지시문 이면에 숨겨진 사회적 배경과 시스템 문제를 심도 있게 끌어냈다.
인과관계와 피드백 루프를 잘 이해하여 사례에 적용하였다.	인과관계와 피드백 루프 표시에 오류가 많았다.	인과관계와 피드백 루프에 오류가 있어서 사례를 표현했을 때 오해가 있었다.	인과관계와 피드백 루프에 오류가 있었으나 사례를 표현했을 때 이해하는 데 무리가 없었다.	인과관계와 피드백 루프가 대부분 정확하였으며 사례를 잘 표현하였다. (G1, G2)	인과관계와 피드백 루프가 모두 정확하였고 사례를 잘 표현하였다.
레버리지를 찾고 실현 가능성과 가치를 반영하여 해결책을 제시하였다	문제와 해결책을 혼동하였고 레버리지를 찾지 못하였다.	문제해결을 위한 핵심적인 레버리지를 찾아내지 못하고 해결 불가능한 문제임을 선언하였다.	문제해결을 위한 핵심적인 레버리지를 찾아내지 못하고 증상 해결에 그쳤다.	문제해결을 위한 핵심적인 레버리지를 찾아내었으나 실현 가능성이 부족하였다. (G1, G2)	문제해결을 위한 핵심적인 레버리지를 찾아내었고 그 해결책이 실현 가능하고 가치가 있다.
조의 토론내용을 잘 조직하고 이해하여 발표하였다.	발표내용이 잘 정리되어 있지 않고, 발표역시 다른 사람이 이해하기에 어려웠다	발표내용은 어느 정도 적절하게 구성되었으나, 설명이 부족해 다른 사람이 이해하기에 어려웠다.	발표내용은 적절하게 구성되었으나, 설명이 부족해 다른 사람이 이해하기에 어려웠다.	내용이 대부분 적절하였고, 발표도 대부분 적절하게 표현되었다. (G2)	내용과 발표 모두 적절하고 잘 표현되었다. (G1)
다른 팀의 발표를 경청하고 건설적인 피드백을 주었다.	다른 팀의 발표에 집중하지 못하였다.	다른 팀의 발표를 경청하였으나 특별한 의견이 없었다.	다른 팀의 발표를 경청하였으나 피드백 하였으나 피드백의 질이 높지 않았다.	다른 팀의 발표를 경청하고 건설적인 피드백을 하였지만 자신의 주장을 강하게 하고 조율하지 못하였다.	다른 팀의 발표를 경청하고 건설적인 피드백을 하였으며 상대방이 수긍하였다. (G1, G2)
사례를 자신의 문제라고 생각하고 활동에 몰입하였다.	사례에 대해 몰입하지 못하였고 아무런 감정이 없었다.	사례에 몰입하지 못하고 사례를 단순한 문제라고 생각하였다.	사례를 냉정하게 바라보고 문제와 자신을 분리하여 생각하였다.	사례에 대해 몰입하여 시스템 차원에서 문제를 해결하기 위해 고민하였다. (G1, G2)	사례 속에 나오는 의사로 자신을 치환하여 자신의 문제라고 생각하고 고민하였다.

G1 (group 1), A, B, C, D; G2 (group 2), E, F, G.