7장. 교육방법의 이해

1. 교육방법의 이해

- 1) 교육방법의 개념
- 2) 교육방법의 변천과정
- 3) 정보화 시대의 교육방법

2. 교수·학습과정의 이해

- 1) 교수의 개념
- 2) 학습의 개념
- 3) 수업의 개념
- 4) 학습지도의 원리 및 조건

3. 수업의 이해

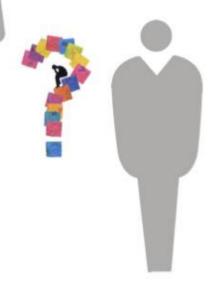
- 1) 수업에서의 고려요인
- 2) 수업계획의 원리와 수업을 위한 원리
- 3) 수업설계
- 4) 수업목표의 분류
- 5) 학습과제 분석의 유형
- 6) 교수학습지도안의 개요 및 작성법

4. 수업방법의 유형

- 1) 수업방법의 분류
- 2) 수업방법의 형태 비교
- 3) 정보화 시대의 교육방법

5. 수업모형 및 교수이론

- 1) 수업모형의 개념
- 2) 수업모형의 유형 분류





1) 교육목표의 수립

- ❖ 구체적이고 명료한 용어로 진술
- ❖ 포괄적
- ❖ 일관성
- ***** 실현 가능성
- ❖ 모든 교직원의 교육활동 속에 내면화
- ❖ 그 타당성을 검증 받아야 하며, 언제나 수정될 수 있어야 함

교육과정의 구성

2) 교육내용의 선정

- ❖ 교육목표에 적절한 교육내용의 선정, 조직
- 기회의 원리: 학생이 직접 해볼 수 있는 기회
- ❖ 만족이 원리: 학습활동을 통한 만족감을 느낄 수 있어야 함
- ❖ 가능성이 원리: 학습경험을 통해 학생들이 행동변화가 가능해야 함
- ❖ 동목표 다경험의 원리: 동일한 목표 달성하는 데도 다양한 학습경험을사용할 수 있음
- ❖ 동경험 다성과의 원리: 한 가지의 교육내용은 여러 가지 목표를 달성하게 하거나 여러 가지 학습 성과를 가져옴



3) 교육내용의 조직

- ❖ 교육내용 조직 시 고려해야 할 핵심요소는 범위와 계열
 - ❖ 범위(scope)
 - ❖ 교육내용의 폭과 깊이. 교육수준이 높아짐에 따라 교육내용의 폭과 깊이는 확 대되며 심화
 - ❖ 계열(sequence)
 - ❖ 학기 혹은 수년에 걸친 조직. 먼저 배워야 할 것과 다음에 배워야 할 것이 무 엇인지 순서

교육과정의 구성

❖ 교육내용의 조직

- ❖ 교육내용의 효과적인 조직을 위한 원리(Tyler)
 - ❖ 계속성(continuity): 중요한 개념, 원리, 사실 등을 계속 반복
 - ❖ 계열성(sequence): 내용의 수직적 조직의 문제. 전 후내용 간의 관계, 확대,심화
 - ❖ 통합성(integration): 내용들을 수평적 관계에서 상호 연결하여 통합



4) 교육과정의 평가

- ❖ 교육과정의 가치를 판단하는 활동
 - ❖ 교육과정 계획 수립에 해당하는 교육과정 개발 평가
 - ❖ 계획된 교육과정을 행동으로 옮기는 교육과정 운영 평가
 - ❖ 교육과정 운영의 결과적 산물에 대한 교육과정 성과 평가

한국 교육과정의 변천

구분	특징
교수 요목기 (1945~1954)	교육과정 구성 기술 부족으로 불안정한 교육과정
제1차 교육과정 (1954~1963)	신교육이 강조되었으며, 생활교육을 교육과정과 교과서에 반영시키려 노력
제2차 교육과정 (1963~1973)	5-16 군사정변 후 민족 주체성과 경제발전을 강조한 학생주도 경험중심 과정
제3차 교육과정 (1973~1981)	학문중심 교육과정으로 지식구조와 국민 자질 함양과 인간교육 강조
제4차 교육과정 (1981~1987)	복지사회와 정의사회의 실현을 목표로 자주적이고 창의적인 국민을 목적
제5차 교육과정 (1987~1992)	기초교육 강화, 통합 교육과정의 구성, 미래사회 대비 교육 강조, 과정 효율성
제6차 교육과정 (1992~1997)	교육개혁의 일환, 21세기 주도 건강하고 자주적, 창의적, 도덕적 한국인 육성
제7차 교육과정 (1997~2007)	21세기 세계화정보화 시대 주도, 창의적한국인 육성, 건전한인성과 창의성 함임
2007 개정 교육과정	단위학교별 교육과정 운영 자율권 확대, 고등학교 선택중심 교육과정 개선
2009 개정 교육과정	글로벌 창의 인재 육성을 목적, 학교 교육과정의 자율적 운영을 강화
비고	'학교에서는 무엇을 가르쳐야 하는가'

* 현대 교육평가의 방향 *

- 1. 목표지향적: 절대평가
- 2. 교육방법의 개선에 이바지: 수행평가 등
- 3. 교육적: 잠재적 교육과정에 긍정적으로 이바지

표면적 교육과정	잠재적 교육과정
학교에서 계획하여 의도적으로 실시	학교에서 의도하지는 않았지만 학교생활 중 은연중에 배움
지적인 것과 관련	비지적, 정의적인 영역과 관련
교과와 관련	학교의 문화, 인적환경 등과 관련
교사의 지적, 기능적 면의 영향	교사의 인격적인 감화
바람직한 내용이 포함	바람직한 것 뿐만 아니라, 바람직 하지 않은것도 포함

표면적 교육과정과 잠재적 교육과정이 서로 조화되고 상보적인 관계가 있을 때학생 행동에 강력한 영향을 줄 수 있다.

준비물

교육과정...Why, What, How?

종이 찰흙 1개 색종이 1장

방법: 각 팀에서는 주어진 문제를 해결하고 짧은 동영상을 만들어 상영하고 소개할 것.

평가: 주체성 + 실행력 + 전문지식 + 팀워크



1. 학습과 교수 정의

1) 학습의 개념과 정의

학습: 유기체의 의도적인 활동을 통한 결과와 경험을 바탕으로 생성되는 비교적 영속적인 인지적 행동적 변화 (타고난 반응 경향에 의한 행동과 성숙으로 인한 자연적 변화, 질병이나 사고로 인한 일시적 변화는 학습이 아니다)

각 이론별 정의들의 공통적 특징

가. 학습은 행동이나 사고의 변화를 수반

나. 학습은 경험의 결과를 통해 발생

다. 학습의 결과는 지속적

학습(L) = A - (B + C + D)

here, A: 개인에게 일어나는 모든 변화

B: 자율적 반응 경향에 의한 변화

C: 성숙에 의한 변화

D : 일시적 변화

학교 학습의 성격

- 가. 학습자가 다양하다
- 나, 과거 경험과의 연결성의 문제이다
- 다. 학습의 기준이 다르다
- 라. 학습 과제의 질이 다르다
- 마. 학습을 통제하는 기술이 다르다
- 바. 학습자의 '개인차'를 보는 관점이 다르다
- 사. '학습자의 수'에 대한 제한이 어느 정도인가도 다르다
- 아. 학습의 목적성과 효용성의 차이가 다르다

시사점: 실험실 학습에서 발견되는 학습의 원리나 법칙들을 실제 학교 학습에 바로 적용하기는 어려우며, 학교 학습의 상황을 고려한 나름의 학교학습이론이 개발되어야 한다.



1. 학습과 교수 정의

2) 교수의 개념과 정의

교수: 학습을 촉진시켜 주기 위해 정보, 상황, 조건 등 제반 환경을 조성하고 제공하는 특성을 가지고 있으며, 교사가 수업시간에 가르치는 활동(수업)을 포함하여 그것을 준비하고 실행하며 평가하는 모든 활동을 포함하는 포괄적인 것

수업과 학습이 현실적인 형태로 나타나는 원인

- 가. 학습이 반드시 수업의 결과로만 발생하지 않음
- 나. 수업과 학습이 이루어지기까지의 전 과정이 얼마나 충실했나의 문제
- 다. 수업과 학습 상황에서 계획에 없는 돌발사태가 발생할 수 도 있음

교수와 학습의 관계 및 차이점

- 가. 교수는 의도적 활동, 학습은 의도하지 않은 결과에 의해서도 가능
- 나. 교수의 연구는 교실상황, 학습에 대한 연구는 교실상황 이외에서도 가능
- 다. 교수는 처방적, 학습은 기술적

2. 학습이론의 흐름

법칙(law): 어떤 현상에서 관찰 또는 실험을 통해 경험적으로 입증된 변인들 간의 관계의 진술(Ex. 갈릴레오의 법칙, 케플러의 법칙...)

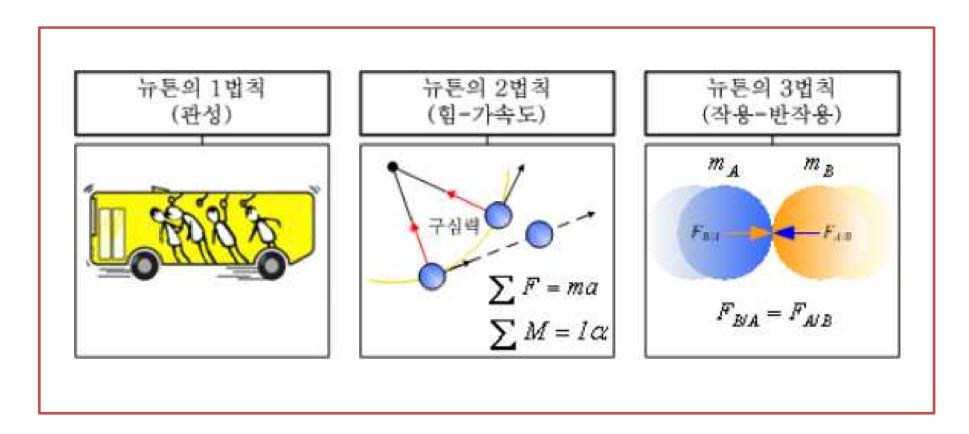
원리(principle): 법칙에 비하여 규칙성이 낮고, 원리가 성립되기 위한 전제나 가정의 자명성 부족

이론(theory): 구조적으로 또는 기능적으로 서로 유사성과 관련성이 높은 두 개이상의 법칙 또는 원리가 체제적으로 통합되어 있는 것(Ex. 뉴튼의 기체운동론 = 갈릴레오의 법칙 + 케플러의 법칙)

here, 이론의 기능

- 새로운 사실의 발견(이론을 근거로 가설 세우고 검증하여 사실 발견)
- 단편적인 사실을 요약하고 상호 관련짓는 것
- 기존의 관찰된 사실들을 설명한다는 것

학습이론 : 학습이 일어나는 과정을 설명하고 예측하기 위한 것으로서 어떤 학습의 결과(행동의 변화)를 일으키게 한 유기체 내의 학습 과정을 설명하고 해석하는 것을 목적



이론

1) 행동주의적 관점

- 주로 인간 이외의 동물을 실험 대상
- 학습은 무조건 자극과 조건 자극의 연합의 결과
- 학습은 자극과 반응의 근접적 연합의 결과
- 학습은 강화의 결과

2) 인지주의적 관점

- 학습을 인지 구조를 습득하는 것으로 파악
- 학습은 단순한 자극-반응의 연합뿐만이 아니라 복합적인 사고과정 포함
- 학습은 단순한 습관의 형성이 아니라 두 사건의 관계를 '인지하는 것'이 포함되어 있다고 믿음

3) 구성주의적 관점

- 학습자가 지식을 구성해 나감으로써 학습을 성취
- 학습자에게 적합한 학습맥락의 구성이 중요한 요건
- Piaget의 인지적 구성주의와 Vygotsky의 사회적 구성주의 등 인지적 관점 공유
- 학습의 실천적 측면을 강조한 이론

4) 구성주의와 지식에 대한 이해

- 전통적 이론은 문제해결능력 등의 고차적인 학습능력 향상에 부족하다고 인식
- 전통적인 이론은 '객관주의'로 호칭
- 전통적인 이론은 지식이라는 것은 불변성의 객관적인 실체
- 구성주의 에서는 학습자에 따라서 지식은 다르게 형성되는 것이기 때문에 지식이 활용되는 맥락을 강조해야 한다고 주장
- 지식의 형성과정을 중요하게 여김
- 지식의 맥락이 학습의 성패를 결정하는 중요한 요인
- 지식과 학습에 대한 가정 경험을 통해서 지식을 구성 지식은 외부에서 주어지는 것이 아니라 인간의 마음으로부터 구성 지식은 능동적인 특성 성찰을 통해서 지식을 습득 학습은 세계에 대한 개인적 해석을 의미 학습은 경험에 바탕을 둔 능동적인 의미 형성 과정

학습은 다양한 관점에서 협력적인 의미 협상 과정을 통해 생성

고차적인 학습이 되려면 실재적 학습경험이 제공되어야 함

here, 구성주의에서 지식이 경험으로 구성된다는 의미는 ?

- 학습을 경험하는 맥락이 중요
- 성찰의 과정을 통해 자신의 것으로 만듬
- 다양한 관점을 통해 지식에 대한 심층적인 이해

[근거]



🧻 3. 교수이론의 흐름

교수이론은 학습목표의 효과적인 달성을 위한 방법을 연구하는 방법 (바람직한 결과를 얻기 위한 최적의 학습환경을 구현하는 것)

- 1) 행동주의적 관점(1960년대): 행동주의 강화이론이나 행동수정 체제 이론 적용 특징: 가. 수업목표의 행동적 분류를 강조 나. 수업의 점진적 수행을 강조(단계적으로 연계된 수업활동 처방)
- 2) 체제이론적 관점(1970년대): 통합적인 관점에서 교수활동을 계획하고 실행하는 관점 특징: 가. 교육공학의 기틀 마련
 - 나. 수업을 설계하기 위한 종합적인 절차를 제공
 - 다. 유기체적인 관점에서 관련된 다양한 요소가 서로 연관되어 있음 강조
- 3) 인지주의적 관점(1980년대): 정보처리이론이나 인지주의적 관점이 적용 특징: 가. 내적 사고과정을 강조
 - 나. 학습의 궁극적 완성은 인지구조의 변화 통한 스키마 형성 (Ex. 오스벨의 유의미학습이론, 가네의 교수이론
- 4) 구성주의적 관점(1990년대): 지식의 형성과정을 중요하게 다룸
 - 특징: 가. 실제적인 문제 상황의 해결 방법에 초점
 - 나. 학습자 스스로 지식을 형성하도록 촉진



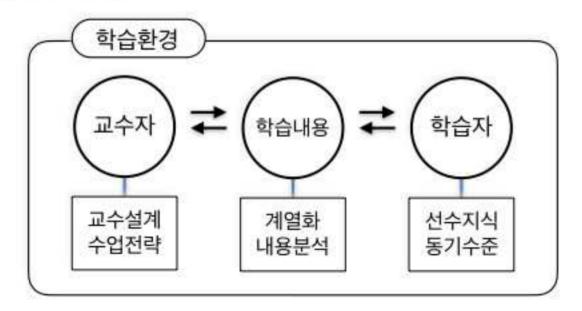
4. 학교학습과 수업

1) 수업의 이해

수업: 교사가 학생에게 지식이나 기능을 가르쳐 주는 행위 (학습을 촉진시키기 위한 제반 활동)

교수와 학습이 결합된 용어

2) 수업의 구성 요인



교수이론과 학습이론의 시사점

관심의 초점이 다르다

- 학습심리학자들의 주된 관심은 유기체의 학습에 대한 포괄적인 기초이론을 수립
- 수업 이론가들의 주된 관심은 교육 실제의 개선

이론이 성립되는 상황이 다르다

학습이론이 연구되는 실험실 상황과 수업이 이루어지는 교실상황의
 차이를 여러가지로 설명하여 접근

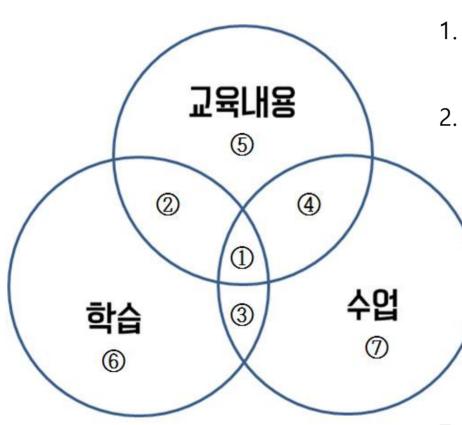
이론의 성격이 다르다

- 학습이론은 근본적으로 기술적이다
- 수업이론은 단순한 학습과정의 기술이 아니라 학습과제를 어떻게 하면 학습자가 가장 잘 배울 수 있을 것인가에 관심 갖고 최적의 수업방법이 무엇인가를 가르쳐 주는 처방적인 성격을 가진다

1. 교육방법의 이해

- 1) 교육방법의 개념
 - 교육방법(educational methods)
 - 학습자가 교육목표에 도달하게끔 효과적으로 안내하는 교수전략 혹은 수행방법
 - 교육방법(educational methods) 이해의 관점
 - 수업 기술 : 교수기법, 기술, 태도에 관심
 - 수업과정에 관한 설계: 수업과정에 관한 모형을 기초로 수업과정 계획, 활동
 - 수업내용의 조직방식 : 교과내용의 조직방법

교육내용과 수업, 학습의 관계



- 교육과정에서 명시된 것을 적절하게 수업함으로써 학습자가 충분히 학습 한 것을 나타냄
- 2. 교육과정에서 명시하고 있는 것이기는 하지만 교사가 행한 수업에 의하지 않고 학습한 것
 - 3. 교육과정에 명시되어 있지는 않으나 수업을 통해 학습하게 된 것
 - 4. 교육과정에 명시된 것을 수업은 했 으나 학생이 학습하지 못했던 것
 - 5. 수업되지 않았고, 학습되지도 않음
 - 6. 교육과정에 명시되지도 않았고 가르 치지도 않았지만 학생이 학습하고 있는 것을 말함(잠재적 교육과정)
- 7. 교육과정에 없는 것을 교사가 수업을 통해 제시하기는 했으나 학습되지 않음

2) 교육방법의 변천과정

- 모방, 암기: 원시시대, 초기 문명사회
- 소크라테스의 산파법(dialogic method) : 교사의 역할은 학습 자를 도와 그의 능력을 계발할 수 있도록 도와주는 일
- 코메니우스의 감각적 직관교수 : 사물과 언어의 병행적 학습, 사물을 직접 관찰하고 다루는 교수방법 구체화(예 : '어학입 문', '세계도회'에서 직관주의, 객관적 자연주의 원리에 입각 한 감각적 직관 교수법 개발, 매체의 활용)
- 로크의 능력도야법 : 연습을 통해 정신능력 단련
- 루소의 내적 자연의 중시 : 일체의 인위적•전제적 억압이나 주입을 배격하고 아동의 내적 욕구에 따른 자발적 학습 강조. 교사는 조력자의 역할

• 페스탈로치의 기초 도야법

- 감각적 경험을 통한 잠재능력 개발, 실물교수법(object lesson), 노작교육(勞作敎育)
- 헤르바르트의 교수 5단계법
 - 예비: 전시 학습 회상, 본시 학습내용 확인(도입)
 - 제시 : 본시 학습내용 제시(전개)
 - 비교 : 전시 학습 내용과 본시 학습 내용의 비교(전개)
 - 개괄 : 배운 내용의 일반화(정리)
 - 응용: 새로운 문제나 예제를 풀며 원리를 익힘(평가)

- 프뢰벨의 자발적 활동
 - 자기활동, 노작, 놀이의 원리 강조
- 듀이의 반성적(reflective) 탐구법
 - 'Learning by doing'. 활동과 경험을 위주로 하는 교육방 법 강조
 - 반성적 사고를 이용한 문제해결과정
 - 문제에의 접근 ▷ 자료수집 ▷ 가설설정 ▷ 이론의 전개 ▷ 이 론의 검증
- 마카렌코의 집단교육법
 - 집단에 대한 충성심 함양, 노동•교과 외 행사 중시, 다면 적 교육(어떤 직업에도 통용될 수 있는 기초원리를 철저 하게 배우는 교육), 가정교육의 배제

3) 4차산업혁명 초연결시대의 정보화 시대 교육방법

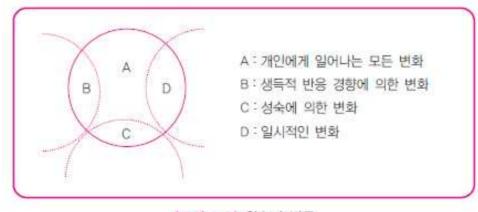
- 초연결시대의 정보화 사회
- 정보와 지식, 기술 등 지적 자산과 지력, 통신매체, 컴퓨터 등의 정보기계, 정보서비스 등과 같은 지식산업이 핵심적 역할
- 문제해결력, 창의적 사고력, 메타인지능력 중시 (교육패러다임의 변화)

전통적 교수법	현대적 교수법	
• 학위취득(학벌중시)	• 능력중심, 자아실현	
• 수동적 지식	• 능동적 문제해결, 메타인지능력	
• 단편적 사고	• 통합적 사고	
• 암기 및 회상 능력	• 창의적 사고력	
• 개인적 성취	• 협동적 팀 성과	
• 획일적 • 직선적 강의	• 다양한 학습자원 및 경험 학습	
• 국민적·국가적 관점 / 단일 사고	• 세계적 관점 / 다양한 사고	
• 컴퓨터 리터러시(literacy)	• 정보공학 리터러시(lirency)	
• 통제적 분위기	 역동적 · 허용적 · 환상적 분위기 	
• 현재 및 과거(현상)의 이해	• 미래의 예측, 대응 및 설계	

2. 교수 • 학습과정의 이해

- 교수(teaching) : 교사가 중심이 되어 학생에게 지식을 주입, 전달하던 전통사회에서 많이 사용
- 학습지도(learning guidance) : 학습자의 능동적 학습활동과 개인차를 강조하는 민주적 지도방법에서 많이 사용
- 학습(learning) : 훈련이나 연습 등에 의한 경험을 통해 학습 자에게 일어나는 비교적 지속적인 행동이나 인지의 변화

학습에 의한 행동 변화 공식 L = A - (B+C+D)



|그림 7-2| 학습의 범주

(교수와 학습의 관계)

관 점	교수(teaching)	학습(learning)
학생의 입장	피동적	능동적
변수	독립변수	종속변수
목표	일정한 목표가 있어야 함	목표가 있을 수도 있음
의의	일의적	다의적
연구대상	교실 사태	동물
주안점	지적 체계	생활 경험
교수대상	인간	동물, 단순화된 수업장면
행동변용 방법	처방적	기술적

- 수업(instruction)
 - 학습자가 계획된 학습목표를 달성할 수 있도록 체계적•계획적으로 정보와 환경을 제공하는 일. 교수•학습과정이 포함된 개념
- 수업 vs 학습의 차이점
 - 의도적 작용 vs 무의도적 작용
 - 독립변수 vs 종속변수
 - 일의적 vs 다의적
 - 처방적 vs 기술적

- 좋은 수업의 특징
 - 수업목표를 명확히 하고 학습자에게 확인
 - 지적•정서적•사회적•신체적 발달의 조화
 - 학습자의 탐구심 충족, 창의성 신장
 - 학습자 중심, 학습자의 필요, 흥미, 노력에 기초
 - 학습자의 개인차 인정, 개인차에 알맞은 수업방안 모색
 - 협동적 경험의 중시
- 학습지도의 원리 및 조건
 - 학습지도의 원리
 - 개별화 원리, 자발성의 원리, 직관의 원리, 사회 화의 원리, 통합의 원리, 목적의 원리, 과학성의 원리, 생활화의 원리
 - 학습지도의 조건
 - 효과의 법칙, 준비성의 법칙, 접근의 법칙, 빈도 의 법칙, 개별화의 법칙

3. 수업의 이해

- 수업에서의 고려 요인
 - 수업 전: 내용의 선택, 수업시간 배당, 학습진
 도의 조절, 학습집단의 결정
 - 수업과정: 수업활동에 소비한 수업 시간량의 증대, 학습 성공률 제고, 학습자의 학습시간 량의 증대, 학습활동의 훈련과 관리, 수업내 용과 학습활동의 구조화
 - 수업 후 : 수업목표 달성도 평가, 평가 결과의 활용, 적절한 피드백의 활용

교육의 변화: 학생의 특성 변화

삶의 목표 가치

능력과 적성에 맞는 일을 찾아 최선을 다함(현실성)

사회의식

사회문제에 대한 의식이 강함(행동성)

문화의식

엘리트 문화보다 대중문화에 친숙(실용성)

행동양식

이성적, 논리적이라기보다 감성적, 감각적(즉흥성)

초두-최신 효과(Primacy-Recency Effect)



Hermann Ebbinghaus (1850 – 1909) 독일의 심리학자

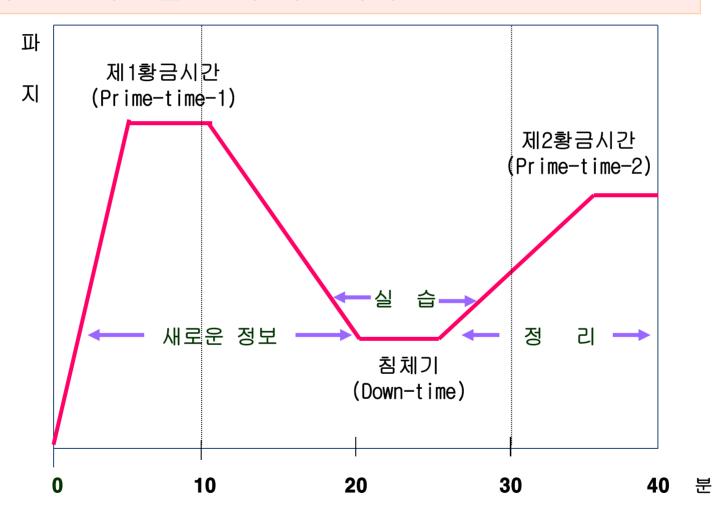
순차적 위치효과(Serial Position Effect)

■ 첫 번째 숫자: 95%

■ 중간 숫자: 20% 미만

■ 마지막 숫자: 65~90%

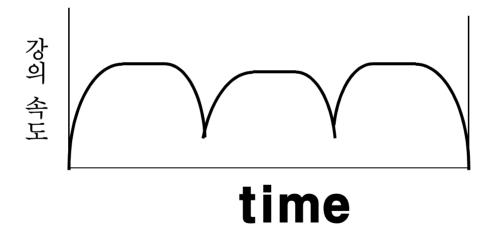
새로운 자료를 먼저 가르쳐라.



강의 효과

첫 15 분 75 %

마지막 15 분 20 %



학습자 중심의 교수학습: 가르치지 말고 참여시켜라.

타인을 가르침					95%
말하고 행동한 것					90%
실생활 활용					
타인과 대화 70%					
듣고 본 것		50%			
본 것	30%				
들은 것 20%					
위은 것 10%	I			1	파지율

교수자가 갖추어야 할 자세

Adapt (적응)

Accept (용납)

Admire (칭찬)

Appreciate (감사)



강의 기본기술

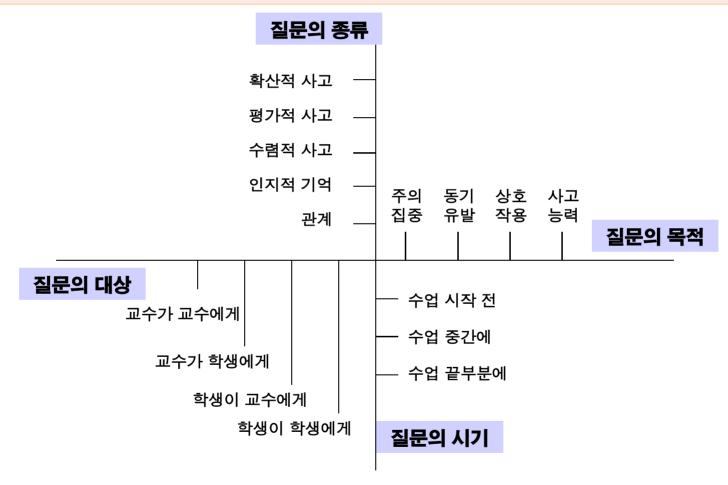
언어적 기술

- 발음
- **목소리**
- 말의 강약
- 말의 속도
- 유 머
- 공감, 존중, 지지, 경청

비언어적 기술

- 옷차림
- 표 정
- 태도/자세
- 시 선
- 위치 및 움직임
- 손의 위치

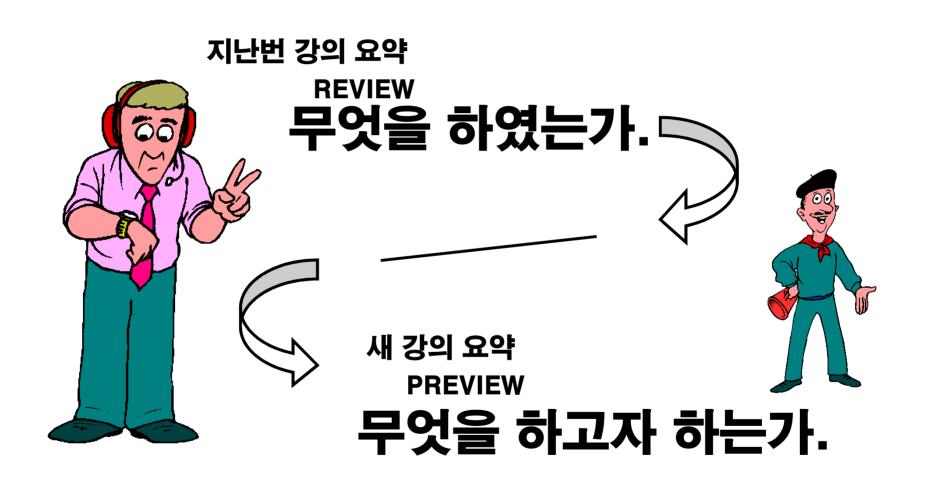
질문의 종류, 목적, 대상, 시기



교수설계: 수업을 체계적으로 구성하는 과정 (잘 배우는 방법을 개발하는 방법에 대한 이론)



수업설계(도입, 전개, 정리)가 체계적인가?



목소리의 크기가 적절한가?



말하는 속도가 적절한가?



목소리에 변화를 주는가?

학·생·들·은·단·조·로·운·목·소·리·로·진·행·하·는·강·의·를 가·장·듣·기·힘·들·어·합·니·다.

목소리의 크고 작음,

음의/ 높고 낮음

속도의 빠르고 ~느~~~림~~에

적절한 변화를 주어야 합니다.

발음이 분명한가?

갱재가 …에…그러니까…음…

뒤벅범 나빠진 이유는 ...에, 음... 더덕 더덕 더더덕 중얼 중얼 중얼

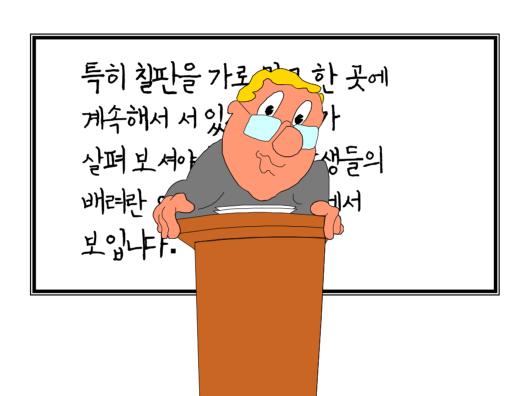


몸동작이 의도적이고 적절한가?

커뮤니케이션의 효과					
말	7 %				
목소리	38 %				
몸짓	55 %				

Albert Mehrabian (1972) Nonverbal Communications. New York: Aldine-Atherton

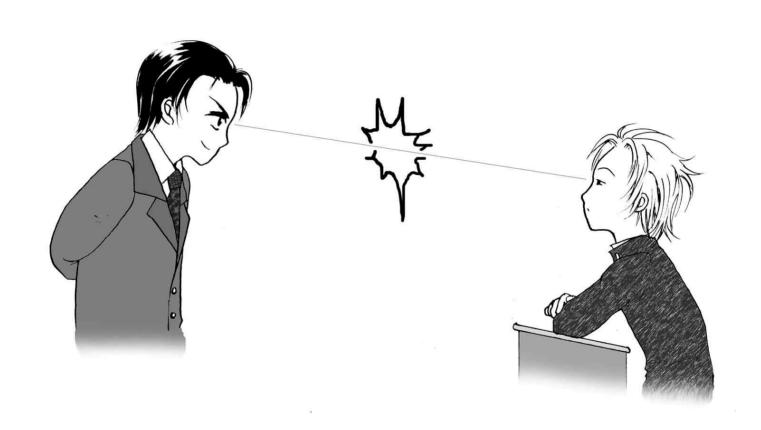
교실에서 어떻게 서있는가?



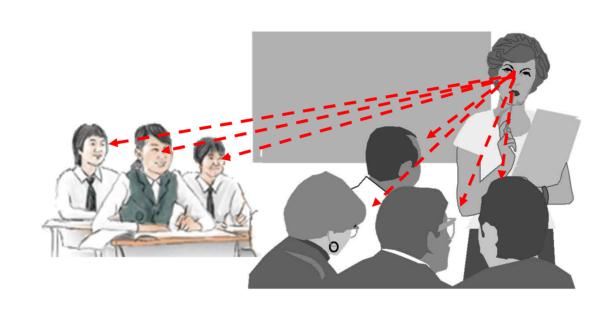
적절한 판서를 하고 있는가?



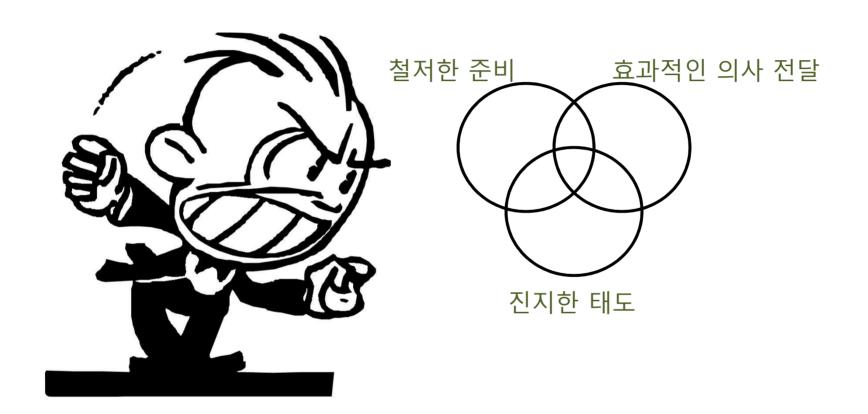
학생들에게 시선을 주고 있는가?



교실에 있는 모든 학생들과 소통하고 있는가?



수업에 열의가 있는가?



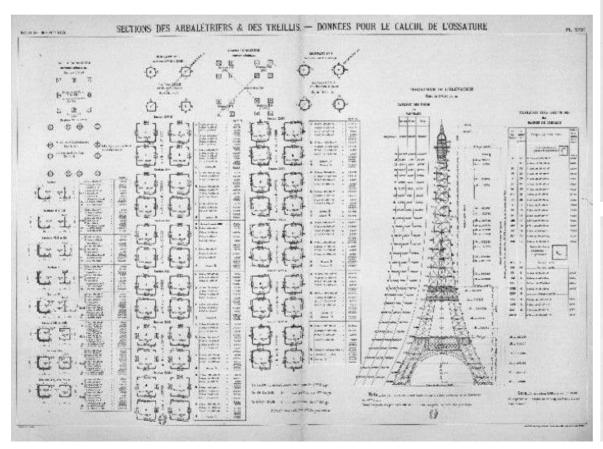
열광 # 열의

발음이 분명한가?



수업설계의 중요성

- 1. 무엇을 배우고 무엇을 할 수 있게 되는지 확인
- 2. 수업의 효과를 극대화
- 3. 수업에 대한 전체적인 구조 확인









수업설계를 위한 전략

- 1. 학습자로 하여금 수업에 집중하도록 유도하라.
- 2. 학습자로 하여금 이 수업이 어떤 측면에서 가치가 있는지 알게 하라.
- 3. 학습자 스스로의 적절한 노력으로 수업목표를 성취할 수 있음을 알게 하라.
- 4. 학습자들이 그들의 학습경험에 대해 만족해하고 계속해서 학습하려는 욕구를 갖도록 유도하라.

Tip

좋은 수업을 설계하기 위한 원칙

- 1. 수업목표는 명확하게 정한다.
- 2. 학습자들의 학습동기를 고취시킬 수 있는 방안을 찾는다.
- 3. 학습활동에 대한 피드백을 계획한다.
- 4. 학습자들이 학습한 결과를 적용해 볼 수 있는 기회를 제공한다.
- 5. 공정한 평가 시스템을 마련한다.



한 단위 수업을 위한 단기 교수계획

한 시간 수업을 위한 단기 교수계획이 필요한 이유는

- 교수자가 수업의 진행에서 학습자들이 달성해야 할 수업목표에 방향감각을 잃지 않고 수업 진행의 지침서 역할을 해주기 때문
- 2. 수업 간의 일관성
- 3. 수업에 대한 불안감을 어느 정도 해소

도입단계

- 수업이 시작되는 단계
- 대략 5분 정도가 적절
- 주의를 집중(학습자가 본격적인 수업에 집중하도록 하기 위해)
- 학습할 내용 확인
- 전 시간의 학습과 어떤 관련이 있는지 안내

- 동기유발

- * 학습할 내용과 관련이 있는 예화나 경험담을 들려 주어 학습자의 관심을 유도
- * 멀티미디어 수업자료를 활용하여 학습자의 주의를 집중

- 수업목표 제시

- * 한 시간 수업이 끝났을 때 학습자가 달성하도록 기대되는 행동이 무엇인지를 구체적으로 제시해야 한다.
- * 학습자가 수업목표를 분명히 인식하였을 때 학습동기가 높아짐을 명심

- 이전 학습과 관련짓기

* 오늘 수업에서 다루게 될 내용과 관련이 있는 과거의 학습경험을 회상시킴으로써 새롭게 학습하게 될 내용과의 관계를 분명히 한다.

도입단계

활동 단계	학습요항 (학습형태)	인성교육중심 배움 활동	분	※유의점 □자료 ♡인성 ☆역량
도입	인사	<교사> ▶ 학급 반장에게 인사를 시킨다. <학생> ▶ 반장의 인사에 따라 인사한다.	1 분	
	전시 학습 확인	<교사> ▶ 전시 학습 내용을 정리하여 설명한다. ▶ 전시 학습 내용을 알고 있는지 질문한다. <학생> ▶전시 학습 내용을 상기하며 질문에 대답한다.		□ <u>PPT</u> ♡소통
	학 <mark>습 목표</mark> 제시	 <교사> ● 학습 목표를 설명하고 따라 읽도록 한다. 1. 마음의 병을 예방하는 방법을 알 수 있다. 2. 자기주장적 의사소통을 할 수 있다. 3. '토끼의 고민 해결하기'와 '칭찬 릴레이' 에 적극적으로 참여할 수 있다. ● 학습주제와 관련된 유인물을 나누어 준다. <학생> ● 다 함께 학습목표를 따라 읽는다. 		□ <u>PPT</u>



한 단위 수업을 위한 단기 교수계획

2. 전개단계

수업의 중심 활동 전체 수업의 약 65~70%의 비중을 차지 학습내용과 자료를 제시하고 수업목표를 달성할 수 있도록 다양한 교수방법을 사용

[학습내용의 제시]

- 학습내용 제시 순서 결정(기초적이고 단순한 내용에서 점차 어려운 내용)
- 학습자의 특성, 수준, 집중도 고려해 제시 학습내용의 분량을 적절히 분배
- 학습내용의 이해를 돕게 될 예시를 미리 결정

[학습자료의 제시]

- 수업목표를 달성하는 데 도움이 되는 다양한 프로그램이나 매체의 결정
- 수업방법 결정하고 수업자료 제작(토의 문제, 예시 사진, 설명자료, 활동 예제 등)

[학습자의 참여 유도]

- 수업중에 학습자가 말이나 행동을 통해 수업활동에 참여할 기회 부여
- 학습자 간의 상호 교류의 기회 부여



정리단계

- 학습활동의 마무리 단계
- 대략 5분 정도가 적절
- 학습한 내용을 요약 · 정리 · 강화 · 상황 적용 지도
- 수업성과 중간 점검을 위한 형성평가를 실시(퀴즈 등)
- 형성평가의 결과에 따라 학습의 완성 여부 판정

- 요약 및 종합

- * 제시되었던 학습내용의 중요한 사항들을 하나하나 요약
- * 학습자가 이해한 부분적 내용을 전체적 맥락으로 연결하여 완전학습 유도

- 연습과 피드백을 통한 강화

- * 학습한 내용을 실제 상황 또는 유사 상황 적용 가능하도록 연습 기회부여 또는 적용예시
- * 학습한 내용을 새롭고 다양한 상황에서 적용할 수 있는지를 형성평가 시행

- 보충자료 제시 및 차시 예고

- * 수업 중 미흡한 학습내용이나 추가 관심주제에 대한 보충자료나 참고도서 소개
- * 차시 학습내용이나 주제를 본시 학습내용과 관련지어 제시하여 차시 수업 준비와 예고

본시지도안 사례 '감염병, 이렇게 예방해요'

배움중심수업 2.0 체계

삶의 주체로 성장하는 행복한 배움

핵심역량

교사와 학생의 성장

FILM:

- 자기로부터의 성장
- 배움의 주인으로 성장
- 본질로 이어지는 성장
 ← 존재를 풍요롭게 하는 성장

「학생」

- 협력으로 맺어지는 성장
- 관계에서 출발하는 성장

배움중심수업

정의

- 학생의 배움이 일어나는 수업
- 학생은 배움의 주체, 교사는 가르침의 주체
- 행복한 배움을 지향

철학

- 지식관 : 유동적 지식관
- 학생관 : 성장가능성을 지난 연격체
- 수업관 : 교사와 학생의 배움의 경험
- 삶과 배움 : 배움과 삶의 일치

무엇을 바라보아야 하는가?

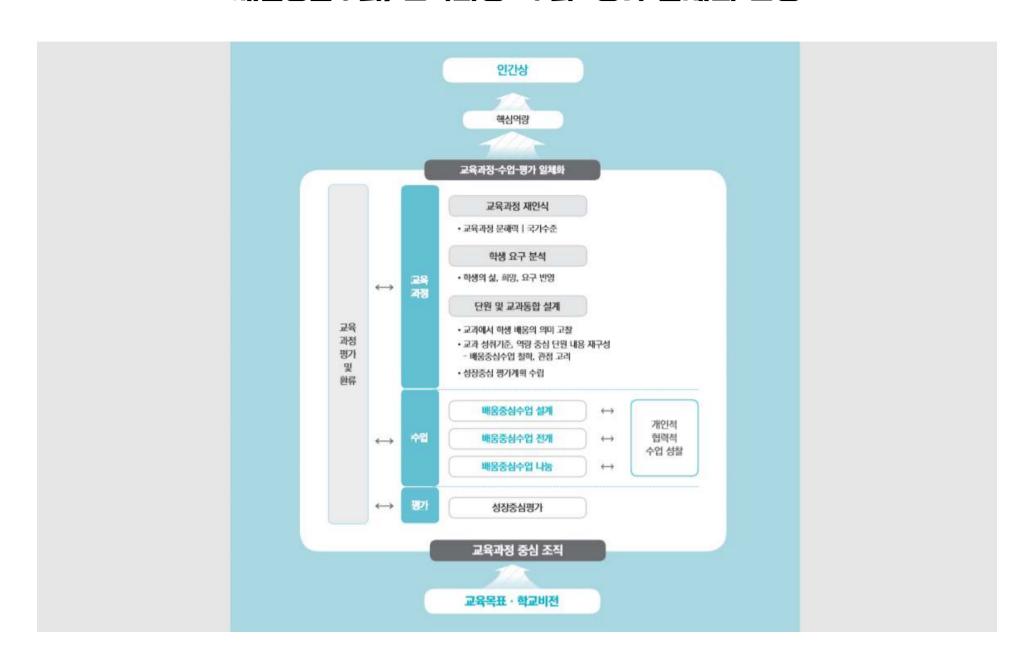
- 학생은 무엇을 · 어떻게 · 왜 배우는가?
- 학생의 삶과 유의미한 관계를 맺는가?
- · 서로의 성장을 격려하고 지지하는가?
- 교사의 성찰은 무엇인가?
- 배움의 관점으로 상황을 바라보는가?

배움중심수업 성찰

- 수업 성찰을 찾고 해결하는 노력
- 개인적, 협력적 성찰
- 수업의 변화와 성장을 도모
- 다양한 성찰의 방법 활용

내용 | 방법 | 관계 | 철학

배움중심수업, 교육과정-수업-평가 일체화 모형



왜 배움중심 수업인가?

1.미래 사회와 교육 패러다임의 변화

2. 배움중심 수업에의 시사점

배움중심수업, 교사는 무엇을 바라보아야 하는가?

학생 바라보기

배움중심수업에서 학생은 무엇을 · 어떻게 · 왜 배우는가?

상황과 사건 바라보기

수업 중 발생하는 다양한 상황을 배움의 관점으로 바라보는가?

배움중심수업, 교사는 무엇을 바라보아야 하는가?

맥락 바라보기

배움은 학생의 삶과 유의미한 관계를 맺는가?

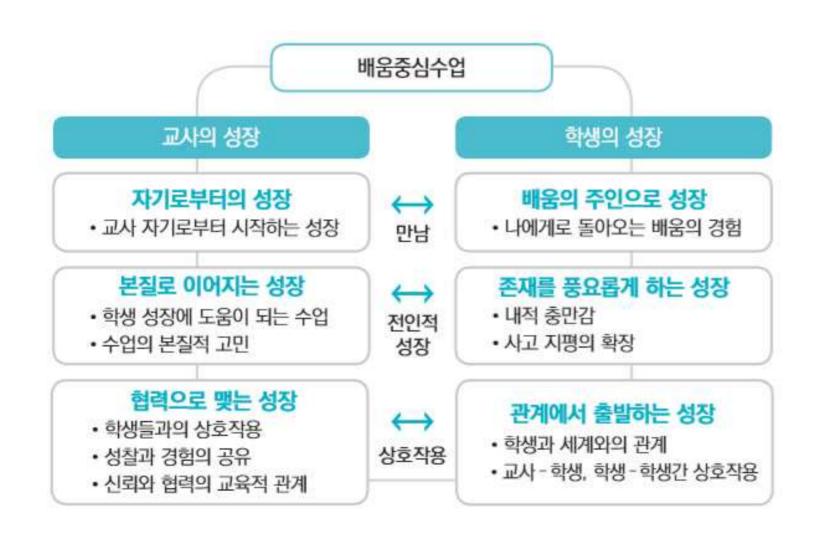
성찰 바라보기

배움중심수업에서 교사의 성찰은 무엇인가?

관계 바라보기

교시와 학생, 학생과 학생이 서로의 성장을 격려하고 지지하는가?

배움중심수업에서 교사와 학생의 성장



배움중심수업 설계 과정

수업주제 선정

- 성취기준, 핵심역량 학생 특성을 반영한 주제 선정
- 단원 및 차시 재구성
- 수업요소 추출

수업 형태 설정

- 수업주제, 학생특성에 적합한 배움중심수업 방법 구안
- 교과서를 포함한 수업
 자료의 재구성

배움 활동 설계

- 학생 배움과 나눔 활동 설계
- 학생 삶과 연계 방안 구안







배움중심수업 전(前) 개인적·협력적 성찰

배움중심수업 과정안

수업교과	수입	I단원		(/)
핵심 - 교과역량	·			
성취기준				i i
학습주제				
학습목표				
수업형태	수입	l대상	수업일시	201 교시
수업성찰	수업자의 배움중심수업 설	계 의도, 수업 성찰		
	배움중심<	⊱업		배움자료와 유의점
	용과 배움의 활동 설계			
평가				

학생의 배움을 관찰

학생의 배움이 어디에서(어느 순간에) 일어나는가?
학생의 배움이 어디에서(어느 순간에) 멀어지고 산만해 지는가?
교사의 지도에 학생들이 어떻게 배우는가?
학생들은 배움의 맥락을 이해하고 있는가?
협력적인 배움이 잘 이루어지고 있는가?
학습과 관련된 의미 있는 모둠 활동인가?
인지발달이 촉진되는 배움이 일어나고 있는가?
교사와 학생의 상호작용 및 상호 존중의 협력 과정이 있는가?
학생과 학생의 상호작용 및 상호 존중의 협력 과정이 있는가?
활동에서 소홀한 학생은 있는가? 원인은 무엇인가?
활동에 소홀한 학생을 어떻게 도와 줄 수 있을까?

수업 맥락에서 듣기, 연결짓기, 되돌리기를 관찰

교사가 학생 한명 한명의 이야기를 잘 듣고 있는가? 학생들끼리는 잘 듣고 있는가? 교사가 학습자와 학습자, 사물, 사건과의 연결짓기와 되돌리기를 잘 하고 있는가?

모든 학생들에게 질 높은 배움이 일어났는가를 관찰

가치있고 도전할 수 있는 적절한 수준의 교재를 선정했는가? 교사의 발문은 적절한가? 탐구하고 표현을 공유하는 활동이 있는가?

강의식 수업 전략

학습 피라미드(Learning Pyramid)

평균 기억율 (Average Retention Rates)

	5%	수업듣기(Lecture)
	10%	읽기(Reading)
수동적 학습방법	20%	듣고 보기(Audio-Visual)
(Passive Teaching Method)	30%	시연하기(Demonstration)
참여적 학습방법 (Participatory	50%	집단토의(Group Discussion)
Teaching Method)	75%	연습(Practice)
	90%	가르치기(Teaching Others)

Adapted from National Training Laboratories, Bethel, Maine

미국행동과학연구소(NTL : the National Training Laboratories)에서 발표한 '학습피라미드'

강의식 수업의 단계와 유용성

- -수업의 단계: 도입단계, 전개단계, 마무리단계
- -교수자를 매개체로 교수자와 학습자 모두에게 강화를 제공
- -학습자의 이해를 유도하고 적극적인 관심을 유도
- -다양한 언어표현 가능하고, 최근 자료와 복잡한 자료 제시
- -인쇄자료와 다른 수업자료 제시 가능
- -학습자에게 흥미로운 자료 제공하고 자신의 열정 전달
- -교수자와 학습자 모두에게 강화 가능

과 강의식 수업 언제, 어떻게 할 것인가

- 언제 하는 것이 좋은가

- * 단시간 내 많은 내용을 다수의 학습자에게 전달하고자 할 때
- * 전반적인 내용을 평미하게 전달하고자 할 때
- * 교수자와 학습자 모두 익숙한 상황에서 수업하고자 할 때
- * 새로운 논제나 단원을 소개하고자 할 때

- 어떻게 할 것인가

- * 학습문제 파악 단계: 무엇을 배우고, 어떻게 진행하고, 지난 시간 무엇을 배웠고…
- * 학습문제 해결 단계: 내용 연역적, 귀납적 제시, 강이내용 요약정리, 중요내용 반복 제시
- * 일반화 단계: 실제상황에서 적용할 수 있는 문제 풀이, 차시예고

- 대집단 수업에서의 강의 전략

- * 공간을 활용하여 적절히 움직임
- * 시선을 되도록 많이 마주침
- * 질문을 많이 하고, 시청각 매체를 적절히 활용
- * 집단으로 나누어 운영



강의규모와 형태에 따른 질문기술

- 강의식 수업에서 가장 일반적인 상호작용은 질문이다.
- 강의를 설계하는 단계마다 학습자의 수를 고려하는 것은 중요하다.

학습자의 수	질문기술
1~20명 21~30명	교수자와 학습자 모두 많은 질문을 한다. 강의에 대해 토론한다. 교수자는 질문을 하고, 학습자는 대답한다. 학습자는 어느 정도 질문을
	한다. 학습자 간에 약간의 토론이 있다.
31~50명	교수자가 질문을 하고, 학습자는 대답한다. 학습자는 질문을 조금 한다. 학습자 간에 제한된 토론만 있다.
51~100명	교수자가 질문을 하고 학습자는 대답한다. 학습자는 질문을 조금 한다. 학습자는 가까이 앉은 학습자와만 토론할 수 있다. 교수자에게 피드백이 적거나 없다.
100명 이상	교수자가 질문을 한다. 학습자는 동의하는 지 동의하지 않는지에 대해 손을 들어 표시한다. 학습자로부터의 논평이나 질문은 거의 없다. 학습자는 가까이 앉은 학습자와만 토론할 수 있다. 교수자에게 피드백이 없거나 적다.

강의식 수업의 한계 극복하기

- 수업에 토론을 접목시켜라
- 괄호를 활용하여 참여시켜라
- 수업도구를 활용하라
- 질문을 자주 하라
- 부정어 사용을 가급적 하지 마라
- 비유나 상징 같은 애매한 표현을 사용하면 곤란하다
- 학생들을 수업에 활용하라(법칙과 이론 설명할 때 실명 거론..)
- 보너스와 감점제도를 활용하여 보상과 처벌을 하라
- 토막 토론을 활용하라

토미식 수업 전략



-토론(debate)

토론은 대립을 전제로 하며, 찬성과 반대의 입장을 분명하게 가지고 있는 사람들이 자신의 주장을 가지고 논리적으로 상대방을 설득하여 자신의 주장이 옳음을 입증하는 논의 방식

-토의

특정문제를 해결하기 위한 가장 바람직한 방안을 찾기 위해서 각자의 의견을 협동적으로 제시하는 논의방식이며, 공공의 관심사가 되는 어떤 문제에 대하여 가장 바람직한 해결 방안을 찾기 위하여 집단 구성원이 협동으로 의견을 내는 과정의 방식

왜 토의식 수업인가?

- -교사와 학생, 학생과 학생 간 쌍방향으로 수업이 진행될 수 있다.
- -학생 모두를 수업에 참여시킬 수 있다.
- -논리적, 비판적, 창의적 사고를 기를 수 있다.
- -혼자 공부할 수 있는 능력을 기를 수 있다.

토의식 수업의 단계

-도입단계

토의가 본격적으로 시작되기 전에 학습자들이 토의목적이나 목표를 이해하도록 지시한다. 예를 들어 대조적인 상황이나 장면을 담은 슬라이드를 보여준 뒤 특정 문제를 제시한다면 학생들은 토의목적을 알 수 있다.

-전개단계

학생들이 똑같이 참여 기회를 가질 수 있고 두려움 없이 의견을 발표할 수 있는 자유롭고 친밀한 분위기를 조성하도록 한다. 토의 참여도를 높이기 위해 촉진하고 방향성을 유지하도록 노력한다.

-마무리단계

토의종결 즈음 학생들이 결론을 내릴 수 있도록 도와준다. 토론한 과정들을 요약정리해 주고 주요사항들을 언급한다. 의견집약을 도운다.

토의식 수업의 한계 극복하기

- 아무도 먼저 자신의 의견을 발표하지 않으려는 경우
 강의식 수업에 너무 익숙하거나 주제를 잘 알지 못할때 발생
 할 수 있다. 쉽고 구체적인 질문을 통해 자신감 주는것 필요하다.
- 소수의 학생만이 토의에 참여하는 경우
 경우에 따라 사전 지식이 풍부하거나 발표를 잘 하는 학생 중심으로만 토의가 이루어지는 경우가 발생한다. 다른 학생이 발표하도록 기회를 주고 기다리는 것도 필요하다.
- 상반된 의견이 제시되어 논쟁이 심화되는 경우
 찬반의 의견은 정상이다. 그러나 상대방의 의견을 무시하고 자신의 의견을 상대방이 인정해 주기만을 바라는 경우는 개선해야 한다. 시간과 순서를 적절히 통제하거나 분위기를 전환해야 한다.

- 수업 계획 및 수업을 위한 원리
 - 수업목표의 명확한 제시
 - 학습 동기의 유발
 - 학습결손의 발견과 처치
 - 학습활동과 수업내용의 제시
 - 연습 및 응용
 - 형성평가와 피드백
 - 전이와 일반화

• 수업설계

- 협의의 개념: 학생 개개인의 학습을 도와주며 활성화하고, 학생들의 잠재 가능성을 충분히 신 장시키는 데 초점
- **광의의 개념**: 수업 계획을 비롯하여 수업을 전 개, 실행, 평가하는 체계적인 과정 전반
- 수업의 오류나 실패를 최소한으로 줄여주기 때문에 필요
- 수업설계 시 고려해야 할 전제 조건 : 개인차,요구분석 필요

- 수업목표의 분류(블룸과 그의 동료들)
 - _ 인지적 영역:

지 식 (knowledge), 이 해 (comprehension), 적 용 (application), 분 석 (analysis), 종 합 (synthesis), 평 가 (evaluation)

_ 정의적 영역:

감 수 (感 受 , receiving), 반 응 (responding), 가 치 화 (valuing), 조직화(organization), 인격(characterization)

– 심동적(심리·운동기능적) 영역:

반사적 동작, 기초 동작, 운동지각능력, 신체능력, 숙련 동작, 동작적 의사소통

- 학습과제 분석의 유형
 - 학습위계별 분석법: 학습과제가 인지적 영역일 경우, 내용의 학습요소가 상호 위계적 관계를 갖고 있을 때
 - 학습단계별 분석법: 학습과제의 위계는 불분명하지만 학습해야 할 순서가 분명할 때 사용. 인지적•정의적 영역 모두에 사용
 - 시간•기능별 분석법 : 주어진 학습과제를 수행하기 위하여 필요한 일련의 학습과제들을 작업이 수행되는 과정이나 기능에 따라서 시행

- 교수학습지도안의 개요 및 작성법
 - 어느 단위 시간에, 어떤 목표로, 어떤 과정을 거쳐,
 어떤 방법으로, 어떤 자료를 사용하여 학습하게 할 것인가를 담은 수업계획서
 - 장기계획 : 연간계획, 월별계획, 단원계획
 - 단기계획 : 주별계획, 일일계획, 시간계획

교수 • 학습지도만 예시

(사진영상미디어)과 교수학습지도안

교과명	사진과 0	la#	대 상	고등학교 2학년	
대단원	VI. 사진	과 예술	소단원	예술로서의 사진	
차시	2/3		학습방법	강의식 교수법, 글레이저 교수법	
지도교사	000		지도장소	2학년 3반	
학습목표	2 사진이	예술적 의미에 대하 어떻게 예술 제도권 예술성을 판단하는	번 안에서 받아들여	지고 있는지 알 수 있다. 수 있다.	
X III P	교사	교과서, 프로젝터, PPT 자료, 참고용 도록			
준비물	학생	학생 교과서, 필기도구			

교수 • 학습지도만 예시

단원 수업 목표	1. 사진의 2. 사진이	사진과 예술 (중) 2. 사진의 예술성 (예술적 의미에 대해서 생각해 본다. 어떻게 예술 제도권 안에서 받아들이 예술성을 판단하는 근거에 대해서 일	맛이 있는데 맛있다는 그리 점(30년) 그 가입니요? 		.,
단계	수업내용	교수 학습활	5	시간	자료 및 지도상의
CALTE.	1840	교사	학 생	(是)	유의점
	◆인사 및 출석 확인	 ▶ 학급 반장친구에게 인사를 시킨다. ▶ "오늘 날씨 좋지?"와 같이 학생들의 안부와 함께 출석을 부른다. 	▶ 반장과 함께 인사한다.▶ 자신의 이름이 호명되면큰 소리로 대답한다.	2분	▶ 수업진행에 방해요소가 없는지 확인한다.
도입	전시학습확인	▶ 전시학습에 대한 내용을 정리하며 질의응답을 통해 복습한다.	▶지난 시간 배웠던 내용 을 상기시키며 선생님의 질문에 대답한다.	3분	▶ PPT 자료
	◆동기 유발	▶ 사진을 보여주며 물음을 던진다. "예술사진이란 무엇일까?"	▶ 자유롭게 자신의 생각을 이야기한다.	2분	▶ 자유로운 분위기를 만든다.

교수 • 학습지도만 예시

	•본시 학습 목표 제시	 보시학습 목묘를 제시한다. 1. 사진의 예술적 의미에 대해서 생각해 본다. 2. 사진이 어떻게 예술제도권 안에 서 받아들여지고 있는지 알 수 있다. 3. 사진의 예술성을 판단하는 근거 에 대해서 알 수 있다. 	▶ 다 함께 큰 소리로 읽는 다	1是	▶PPT Xi型
전개	•본시 학습 내용 지도	 ▶ 생각열기 *사진의 예술성품 판단하는 근거는 무엇일까* ▶ 1. 예술 제도권과 사진 이카데마. 전시관. 예술비평가/ 큐레이터. 예술용 유통시장 2. 아카데마 5. 전시장 4. 유통시장 	 ▶ 선생님의 질문에 자기주 도적으로 생각해 본다 ▶ 예시사진을 보면서 설명 을 듣고 이해한다 ▶ 사진이 예술로서 갖는 의 미에 대해서 생각해 본다 ▶ 포트플리오 '대구비엔날 레' 도록을 예시자료료 보여준다 		 ▶ PPI' 자료 ▶ 전시도록 ▶ 집문을 통해 수시분 이해도를 확인한다.
	•수업 정리	▶오늘 배운 내용을 한 번 더 짚고 넘어간다	▶ 중요한 내용은 따로 표 시해 놓는다 ▶ 오늘 배운 내용을 답한다	4世	▶PPT 자료
정리	• 수업 마무리 및 다음 차시 예고	 다음 시간 숙제에 대해 공지한다 1. 교과서 p. 241 읽어오기 2. 현재 진행 중인 사진전 조사해 오기 다음 차시를 예고한다 1. 현대미술과 사진(pp. 244~250) 학급 부반장에게 마무리 인사를 시 킨다 	 준비물과 숙제에 대해 숙지한다. 부반장과 함께 인사한다. 	3분	▶ 숙제가 학급친구들 에게 모두 전달되었는 지 확인한다. ▶ 인사한다.

4. 수업방법의 유형

- 학습자 형태에 따른 분류
 - 개인적 방법: 개인교수, 도제제도, 독학, 인턴십
 - **집단적 방법**: 소집단, 대집단, 학급원 전체 지도
 - **대중적 방법**: 인터넷이나 방송 등의 매체 이용
- 개별화 교수에서 고려해야 할 개인차 변인(앤더슨): 학습능력, 학습양식, 학습의욕, 학습속도
 - 개별화 교수 프로그램 : 개별화 교수체제(PSI: Personalized System of Instruction), 개별처방 교수법(IPI: Individually Prescribed Instruction), 개별지도 교수법(IGE: Individually Guided Education), 학습자 요구 부응 학습 프로그램(PLAN: Program Learning in Accordance with Needs), 소셜네트워크서비스(SNS)를 통한 개별지도

- 교수•학습과정의 상호작용에 따른 분류
 - **교사중심 방법**: 강의, 발문법, 시범, 통제된 토론
 - 상호작용적 방법 : 학급 토론, 그룹토론, 그룹 프로젝트, 팀 티칭(team teaching)
 - 개별적 방법: 인터넷 수업, 프로그램 수업
 - 경험적 방법: 현장실습, 실험실습, 역할극, 모의실험, 게임

교사중심 수업이 장단점

장 점	단 점
• 수업의 운영이 매우 계획적으로 이루어지기 때문	• 학생 개개인에 대한 고려, 즉 개인차를 거의 고려
에 수업의 효과를 극대화할 수 있다.	하지 못한다.
• 교사가 수업내용을 미리 조직하기 때문에 수업의	• 수업의 질이 전적으로 교사의 질에 좌우되기 때
초점이 집중될 수 있다.	문에 교사의 능력이 종종 문제가 된다
• 학생들의 학업성취도 측정과 학생들 간의 비교가	• 학생들의 자발적이며, 독립적인 학습능력을 기르
용이하다.	기가 힘들다.
	• 학생들 간의 상호작용이 적다.
	• 학생의 수업참여가 활발하지 못하다.

- 교수•학습과정의 통제방법에 따른 분류
 - **직접 교수방법** : 강의법
 - **간접 교수방법**: 탐구활동, 문제해결, 발견학습
 - **혼합 교수방법**: 발문법, 자기주도학습, 협동학습, 구성주의학습
- 자기주도학습(SDL : Self-Directed Learning)
 - 학습자가 비판적•창의적으로 사고하고, 자기주도적으로 변화 에 대처하고 변화를 창출

자기주도적 학습과 교사주도적 학습이 차이

구 분	자기주도적 학습	교사주도적 학습
• 학습자를 어떤 사람으로 이해하고 있는가	 자기주도성 혹은 자율성을 높여갈 수 있는 사람 	 교사의 가르침에 의존해서 학습해 가는 사람
 학습자가 지니고 있는 경험을 학습과 관련하여 어떻게 이해하고 있는가? 	 학습자의 경험은 학습에 활용되어 야 할 중요한 학습자원으로 간주 	 학습자의 경험보다는 교과나 단원 울 중심으로 한 교사의 교육내용을 더 중요한 학습자원으로 간주
•학습이 무엇을 중심으로 무엇을 지향하고 있는가	 삶의 과제나 삶의 문제를 중심으로 과제나 문제를 해결해 나가는 것을 지향 	• 과목이나 단원을 중심으로 과목에 대한 지식을 습득하는 것을 지향
• 학습자의 학습동기?	• 학습자 스스로 알고자 하는 지적 호 기심, 해결하고자 하는 내적 욕구 등의 내적 동기에 의해 학습	 상이나 벌 혹은 성적, 상급 학교에 입학 등의 외적 동기에 의해 학습

자기주도적 학습과 교사주도적 학습의 차이

구 분	자기주도적 학습	교사주도적 학습
•학습자를 어떤 사람으로 이해하고 있는가	 자기주도성 혹은 자율성을 높여갈 수 있는 사람 	 교사의 가르침에 의존해서 학습해 가는 사람
 학습자가 지니고 있는 경 험을 학습과 관련하여 어 떻게 이해하고 있는가 	 학습자의 경험은 학습에 활용되어 야 할 중요한 학습자원으로 간주 	 학습자의 경험보다는 교과나 단원 을 중심으로 한 교사의 교육내용을 더 중요한 학습자원으로 간주
•학습이 무엇을 중심으로 무엇을 지향하고 있는가	 삶의 과제나 삶의 문제를 중심으로 과제나 문제를 해결해 나가는 것을 지향 	 과목이나 단원을 중심으로 과목에 대한 지식을 습득하는 것을 지향
• 학습자의 학습동기?	 학습자 스스로 알고자 하는 지적 호 기심, 해결하고자 하는 내적 욕구 등의 내적 동기에 의해 학습 	 상이나 벌 혹은 성적, 상급 학교에 입학 등의 외적 동기에 의해 학습

협동학습(cooperative learning)

- 目경쟁 학습(TGT : Teams-Games-Tournaments) : 집단 간 토너먼트 게임을
 통하여 학습 유도
- 성취과제 분담 학습(STAD : Student Teams Achievement Division) : 개인의 성취에 대해 팀 점수가 가산되고, 팀에게는 집단보상이 추가되는 구조
- 함께 학습하기(learning together model), 과제분담학습(Jigsaw), 집단조사 (GI: Group Investigation), 팀보조 개별학습(TAI: Team Assisted Individualization), 팀 탐구 모형(TI: Team Inquiry), 팀 성취 모형(STAD: Student Teams Achievement Divisions), 팀 게임 토너먼트 모형(TGT: Teams Games Tournament), 의사결정 모형(DM: Decision Making), 공동학습 모형(LT: Learning Together), 그룹투자모형(GI: Group Investment) 등

• 구성주의 학습

- 주관주의 인식론에 근거하여 학습자들이 자신이 위치한 맥락에서 능동적인 경험을 통하여 자신에게 적합한 지식을 구성한다는 점을 강조
 - 인지적 구성주의 : 피아제(Piaget)의 인지발달이론에 근거, 개인이 지식을 구성해 나가는 과정과 인지적 작용에 관심
 - **사회적 구성주의** : 비고츠키(Vygotsky)의 발달심리이론에 기초, 인간의 인지적 발달과 기능은 사회적 상호작용이 내면화되어 이루어지는 것으로 봄
 - 인지적 도제 교수법, 문제중심학습(PBL : Problem-Based Learning), 상황학습이론(situated learning theory) 95

수업방법의 형태

구 분	성 격	장 점	단 점	
강의법 (lecture method)	과 해설에 의하여 학생	로 전달 가능	2 •학습자의 활동 기회 제약 •개인차를 고려한 학습 곤란 합 •지식 위주에 빠지기 쉬움	
문답법 (question and answer method)	• 질문과 대답에 의해서 학습활동 전개	밝혀주기 때문에 초점이 분명한 학습활동을 할 수 있음 • 학습에 자각을 주어 적극	 교사중심 우려 사고의 영역을 한정시키기 쉬움 우수아 중심이 되어 그 밖의 학생들은 흥미를 잃기 쉬움 	

구 분	성 격	장 점	단 점
토의법 (discussion method)		협력하는 태도와 실천력 을 기를 수 있음 •자기 스스로 사고하는 능	• 토의에 임하기 전에 충분한
시범 (demonstration)		되도록 훈련시킬 수 있음	 학생들은 주로 관찰자가 되므로 능동적 참여가 줄어듦 시범 동안 학생의 이해를 충분히 평가하기 어려움
탐구법 (inquiry method)	주제의 학습을 위해서 교사가 학생들의 능동	으로 탐구하며 지식의	 탐구방법의 사전훈련이 필요함 자율적 학습능력 결여, 학문 생 무관심

구 분	성 격	장 점	단 점
구안법 (project method)	학생이 마음속에 생각하고 있는 것을 외부에 구체적으로 실현하고 형상화하기 위하여 자기 스스로가 계획을 세워수행하는 학습활동	주체성과 책임감을 훈련 시킬 수 있음	 능력이 부족한 학생은 시간과 노력을 낭비하게 될 우려가 있음 자료를 많이 사용하여야 하므로 자료를 얻기 곤란한 경우가 생김
문제해결학습 (problem solving method)	가는 과정에서 지식, 기 능, 태도, 기술 등을 종	이 이루어짐	

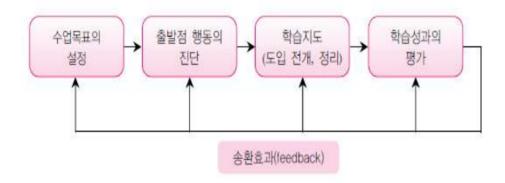
역할놀이법 (role play)	와 기능을 기르고 타인 의 행동, 감정 등에 대 한 올바른 이해와 도덕 적 심성을 기르기 위한	지, 지각에 대해 탐색할 수 있음 • 문제해결 기능과 태도 개	•역할의 고정이 새로운 사고 를 방해함 •전체 학급 구성원의 참여 불가능
모의수업 (simulation)	경에서 학습을 익힘	 실제 상황과 유사한 환경 제공 학습자의 위험 부담 없음 	•잘못된 설계는 학습자에게
게임 (game)	A STATE DESIGNATION OF	·수업환경이 흥미롭고 새 로움	· 과도한 경쟁심을 불러일으 킴
프로그램 학습 (program karning)		• 개별화 수업이 가능 • 즉각적 피드백이 가능	● 준비시간이 많이 걸림 ● teaching machine 구입에 따 른 경제적 부담

- 거꾸로 수업(flipped learning)
 - 사전에 교사가 수업자료들을 배포하면 학생들이 이를 집에서 공부한 후, 교실에 와서 질의, 토론, 문제풀이
 - 교사가 추가적으로 온라인 콘텐츠를 제작해야 하는 부담
- 교수방법의 선정 기준(Hyman)
 - 교사의 능력과 교과내용에 대한 지식, 흥미에 적합한 것
 - 학습자의 능력에 적합한 것
 - 교수목표와 관련 있는 것
 - 수업상황 중 시간과 장소 고려
 - 학습자의 흥미, 경험에 적합한 것
 - 학습자와 교과내용과의 관계에 적합한 것
 - 학습자의 학습양식에 일치된 것

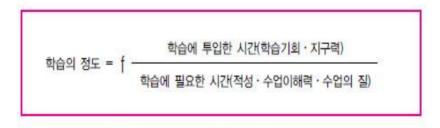
5. 수업모형 및 교수이론

- 수업모형(models of instruction)
 - 복잡한 수업현상을 기술하고 설명, 예언할 수 있는 수업의 주요 특징을 간추려 체계화시켜 놓은 형태 또는 전략
 - 수업모형 선정 시 교사의 인성, 수업이론, 수업기술, 교직 관 등을 고려해야 하며, 학습자의 학습능력, 학습동기, 인 지발달 수준, 태도, 가치, 기본 욕구 등을 고려해야 함

• 글레이저(Glaser)의 출발점 행동모형



• 캐롤(Carroll)의 학교학습모형



|그림 7-4| 캐롤(Carroll)의 학교학습모형 방정식

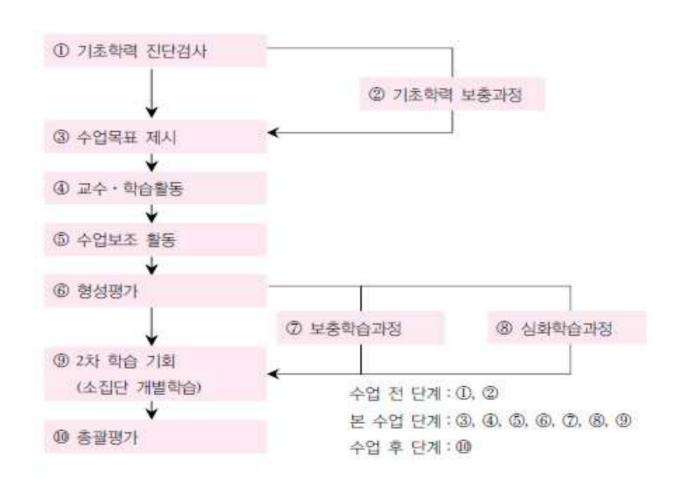
- 브루너(Bruner)의 발견학습(discovery learning)
 - 교사의 지시를 최소로 제한하거나 혹은 전혀 없이 학생이 독자적으로 학습 목표를 달성하도록 함
 - 학습경향성 (predisposition to learning), 지식의 구조 (structure of knowledge), 학습계열(sequence), 학습강화 (reinforcement)의 네가지 요소 강조
- 오수벨(Ausubel)의 유의미 학습모형



- 블룸(Bloom)의 완전학습모형(mastery instruction)
 - 학급 안의 약 95%의 학생들이 주어진 학습과제의약 90% 이상을 완전히 학습해 내는 것

수업 전	1단계: 기초학력의 진단평가 단계
단계	2단계: 기초학습 결함의 보충지도 단계
	3단계:교수목표의 명시 단계
	4단계: 수업활동이 활발하게 진행되는 수업 단계
본	5단계: 수업활동을 위한 보조활동 단계로 여러 가지 자료의 제시
수업	6단계 : 형성평가의 단계
단계	7단계: 형성평가의 결과에 따라 피드백이 이루어지는 보충학습 단계
	8단계:심화학습과정의 전개
	9단계:제2차 학습기회의 단계로 자율적, 협력학습의 기회
수업	
후	10단계: 총괄평가의 단계로 수업 후 학습의 진전도 평가
단계	

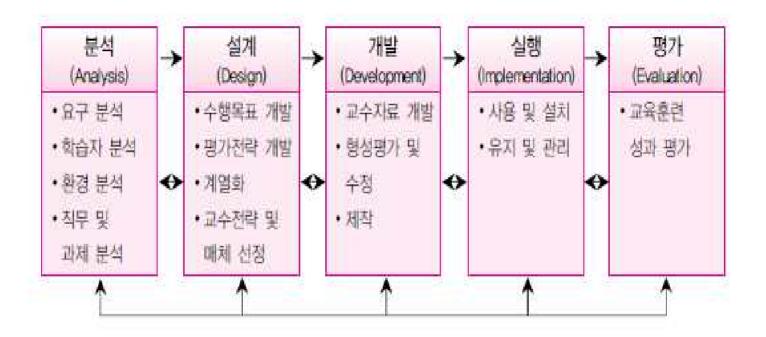
블룸(Bloom)의 완전학습 모형



• 가네(Gagné)의 학습위계모형



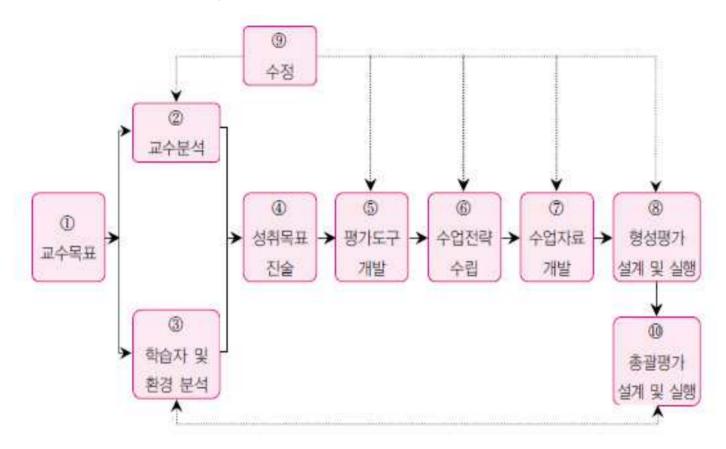
• 실즈(Seels)와 리치(Rich)의 ADDIE 모형



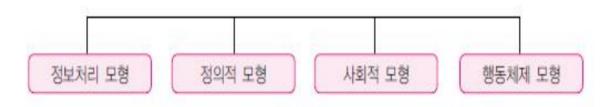
• 스미스(Smith)와 라간(Ragan)의 수업설계모형



• 딕(Dick)과 캐리(Carey)의 체제적 교수개발모형



• 조이스(Joyce), 웨일(Weil), 칼훈(Calhoun)의 수업모형





Experience Attitude Meet

청춘, 꿈을 향해서 가자! 영남이공대학교 www.ync.ac.kr