

## 1. 교육의 심리적 기능

### 1) 교육학

#### (1) 교육의 개념

##### \* 정범모

- 경험을 통한 계획적인 행동변화로서의 교육, 교육연구의 대상을 관찰 가능한 행동에 한정

##### \* 문화 획득으로서의 교육(Dilthey)

- 교육은 '문화의 전승과정'
- 교육은 바람직하고 가치 있는 것을 교육과정에 담아 다음 세대에 전수하는 일

##### \* 경험의 개조로서의 교육(Dewey)

- 교육이란 '경험의 형성과정 또는 경험의 개조 그 자체'
- 경험이란 인간이 환경과 상호작용함으로써 얻어진 결과의 총체
- 경험의 개조 또는 성장이란 한 경험이 다른 경험으로 대치되는 것이 아니라 기존의 경험을 재구성하는 과정

##### \* 습관형성으로서의 교육

- 바람직한 습관을 보호하고 바람직하지 못한 습관은 제거하는 입장으로, 교육이란 필요한 습관을 형성, 개조, 변화, 성장시키는 과정으로 이해

##### \* 지식의 획득으로서의 교육

- 교육이란 '지식의 전달'
- 가장 전통적이고 고전적인 주장

○ 교육의 일반적 성립조건 : 의도성, 계획성, 가치지향성, 전인성

#### ◆ Peters의 교육성립의 조건

규범적 준거(목적)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 교육활동이 성립되기 위한 당위적 조건</li> <li>→ 당위적 조건이란 교육활동과 과정이 '가치 있는 것'</li> <li>- 교육은 바람직한 것을 의도적으로 전달</li> </ul>
인지적 준거(내용)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 교육활동을 통해 학생들에게 전달하려고 하는 가치 있는 것의 구체적 내용</li> <li>- 구체적인 내용으로 지식, 인지적 안목, 이해를 제시 → 지식은 경험에 대한 이해를 의미하며, 인지적 안목은 경험을 이해하는 여러 가지 방식으로 지식의 형식을 의미한다.</li> </ul>
과정적 준거(방법)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 교육은 적어도 학습자의 자발적 지지가 결여된 절차는 배제해야 한다.</li> </ul>

##### \* 교육심리학의 개념에 대한 몇몇 입장과 공통된 특징

##### ■ Glover, Ronning(1987)

- 교육심리학은 학습과 인지, 사회적 행동, 인간발달, 개인차, 측정과 통계 등 다섯 가지 학문

분야에서 각 영역의 고유한 이론적 체계를 확고히 구성하고 있다.

■ Seifert(1991)

- 교육심리학은 학습이 발생하는 기제를 탐구하고 그 연구들이 실제로 학습에 도움을 줄 수 있는 방법을 연구하는 학문... 학습자의 특성과 발달, 다양한 개인차를 가진 학습자의 능력을 조화시키는 방법, 그리고 학습에 대한 평가 등을 다루어야 한다.

■ Wittrock(1992)

- 교육심리학은 교육에서 일어나는 일상적인 문제를 심리학적으로 연구하여 그로부터 원리와 모델, 이론, 교수절차, 지도와 평가의 실질적인 방법을 추론해 내는 데 초점을 맞춘다. 뿐만 아니라 학습자의 사고와 감성적 과정을 연구하고 연구방법과 통계적 분석, 측정 및 평가 절차를 유추해 내기도 한다.

- 교육심리학은 “교육목표를 효과적으로 달성하기 위하여 교육의 심리적 과정에 관련된 현상을 연구함으로써 이에 필요한 이론과 실천적 방법을 탐구하는 학문분야”이다.

## 2) 교육심리학

### (1) 교육심리학의 특징

- 교육심리학은 심리학적 지식을 교육현상에 적용하려는 응용적 심리학임.
- 교육심리학은 단순히 심리학적 지식의 응용이라는 관점에서만 그 성격을 규정할 수는 없음.
- 교육심리학은 교육의 현상과 과정을 심리학적으로 기술하고 설명한다는 점에서 그 자체가 독자적인 연구대상을 가지는 심리학이라고 할 수 있음.
- 교육심리학의 중심영역: 발달, 학습과 교수, 학습동기, 적응과 지도, 사회집단과 집단역학, 교육 측정과 평가 등.
- 심리학의 특수영역으로 발전되어왔으나 최근에는 독자적인 학문영역으로 발전하고 있음.

### (2) 교육심리학과 심리학의 차이(이성진,1995)

일반심리학	인간행동에 관한 보편적 원리와 법칙을 확립하는 것이 주목적.
교육심리학	교육심리학은 개개 학습자의 특성을 변화시키는 데 그 목적이 있음.

일반심리학	보편적 법칙을 확립하려고 방법론적으로 정밀성과 경제성(parsimony), 일관성 중시. 행동의 작은 변화와 차이도 중요한 고려의 대상임.
교육심리학	다소의 정밀성과 경제성이 낮아도 학습자의 의미 있는 행동 변화에 관심. 교육의 생태학적 타당성에 관심.

일반심리학	특수한 영역을 제외하면 가치중립적이며 기술적임.
교육심리학	가치 지향적이며 처방적임.

일반심리학	특수한 영역을 제외하면 가치중립적이며 기술적임.
교육심리학	가치 지향적이며 처방적임.

일반심리학	심리학의 원리나 법칙들이 주로 통제된 실험실에서 확립됨
교육심리학	상당히 자연 상태에 가까운 교실에서 일어나는 과정을 연구. (심리학의 지식을 교육의 장에 적용하는 데 무리가 있음).

- 교육심리학은 부분적으로나 간접적으로 응용과학으로서의 성격을 가짐.
- 본질에 있어서는 '교육적 성장과 발달에 대한 조직적 연구'를 목적으로 하는 학문.
- 교육적인 상황에서 일어나는 작용, 응용, 행동, 경험을 연구대상으로 하는 학문
- 심리적 기술학은 아니며, 교육의 과정에 수반하여 일어나는 제반 문제를 심리학적으로 탐구하여 이를 과학적으로 설명, 처치하고 예측할 수 있는 이론 규명.
- 인간형성에 유용한 실천적 기술을 개발함과 동시에 교육의 실재에 도움을 주는 독자적인 과학의 성격을 띠고 있는 학문.

## 2. 교육심리학의 발달

- 교육심리학의 원류는 19세기 초 심리학의 교육에의 응용으로부터 발족하였다.
- Herbart는 '일반교육학'을 저술하여 교육학을 체계화하였다.(교육목적을 윤리학에서 교육방법을 심리학에 구하려고 하였음)
- Fechner의 '정신물리학', Wunt의 생리학적 심리학에서의 정신측정은 교육심리학 탄생의 보다 직접적인 계기가 되었음
- Galton, Dewey, Ebbinghaus 등이 교육심리학 발전에 큰 영향을 미쳤다.(서로 상이한 문제의식과 방법을 통하여 노력하였지만, 객관성에의 소망, 양적 연구와 측정에 의하여 교육심리학을 확립하려는 확신을 보여줌).

### 1) 20세기 이전 - 교육심리학의 태동기

- \* 인간의 심리적 특성에 대한 철학적, 직관적 분석에 의존하였으나 19세기 중반 이후부터는 경험적 자료에 근거한 설명이 대세를 이루며 교육심리학의 학문적 토대가 형성
- \* 밀(Mill, J. S.): 인간의 사고는 간단한 생각들이 상호작용함으로써 복잡한 이해로 재구성된다고 제안하여 인간의 사고에 대한 이해에 새로운 시각 제시.
- \* 칸트(Kant, I.): 인간의 정신에는 선형적 범주(priori categories)가 있어 이것이 새로운 감각정보를 조직 및 해석.
- 기억은 단순한 감각적 경험의 복사가 아니라 이 선형적 범주에 부과된 해석과 변형의 결과라고 함(피아제와 콜버그 등 발달심리학자의 이론에 기초가 됨).
- \* 분트(Wundt, W.): 심리학을 철학적 범주에서 분리하여 '과학적 심리학'의 기초를 제공한 것으로 평가됨.
- 1879년 라이프치히대학에 심리학실험실을 설치하고 내성법을 통하여 인간의 의식을 과학적으로 분석하고자 하였음.
- \* 갈튼(Galton, F.): 수치를 통계적으로 처리하여 인간능력의 범위를 설명하고자 하였음.
- 특히, '재능의 유전'(1869)라는 저서에서 지능이 유전적 요소를 지녔다는 점을 통계적으로 설명하며 인간능력에 대한 유전vs환경의 논쟁을 일으키기도 하였음.
- 개인차에 대한 관심 촉발 (아이큐와 같은 수치로 인간능력을 평가)
- 지능이 높은 사람들의 친척을 연구하여 지능의 유전론 주장.

## 2) 20세기 전반기 - 교육심리학의 성립기

- 미국의 심리학자를 중심으로 독립된 학문으로 연구되기 시작함.
- 1886년 뉴욕주립대학(Oswego) 등에서 교육심리학이 정식 강좌로 개설됨.
- 행동주의를 통하여 학문적 정체성이 정립되기 시작함.

\* 제임스(James, W.): 실험심리학적 접근을 통하여 인간의 의식은 외부 세계와의 접촉을 통하여 형성된다는 입장을 제시함.

- 의학, 종교학, 철학 등에 바탕을 두고 인간의 심리적 특성을 연구하였으며, 인간의 심리를 의식의 흐름, 주의, 변별, 지각, 기억, 정서 등의 개념으로 설명하였음.
- 의학에서 심리학으로 많이 전환을 함.
- 유명한 저서-심리학의 원리

\* 홀(Hall, S.): 아동의 지식, 믿음, 태도 등을 주로 연구하였으며, 20년 동안 아동의 행동에 대하여 194회의 조사연구를 수행.

- 20세기 전반 아동 연구에 중요한 기반이 됨.
- 청소년기를 질풍노도의 시기라 주장함.

\* 카텔(Cattell, R): 다양한 측정 및 통계적 방법을 통하여 인간의 인지적 능력, 동기, 인성 등을 연구함.

- 다변량분석, 요인분석 등의 통계기법을 심리학에 적용하였으며, 실제 삶, 실험실, 설문지 등에서 관련 요인에 대한 수치적 데이터를 추출하여 통계 처리함.
- 지능은 유동성지능과 결정성 지능으로 구분함.

\* 파브로프(Pavlov, I)는 1904년에 소화샘 연구를 통해서 노벨 생리-의학상을 수상함

- 개의 실험 과정을 통해서 조건반사 현상을 실험적으로 밝힘
- 과학적인 실험을 통해서 학습이론을 연구하기 시작함

\* Watson : 교육심리학이 과학이 되기 위해서는 관찰과 측정이 가능한 자극과 반응을 연구해야 한다는 행동주의 심리학을 주창함.

- 파브로프의 조건형성원리를 적용하여 두려움이나 불안 같은 정서의 학습 현상을 연구함.

\* 쏘다이크(Thorndike, E.): 위의 세 학자가 교육심리학의 기반 구축에 기여하였다면, 쏘다이크는 교육심리학을 독립적인 학문영역으로 구축하였다고 볼 수 있음.

- 학습에서 주의집중, 기억, 습관의 역할을 주로 연구하였으며, 행동주의 등 교육심리학을 과학적 범주로 정착시키는 데 크게 공헌함.
- 문제상자 실험 장치를 통해 시행착오 학습설을 주장함(준비의 법칙, 효과의 법칙, 연습의 법칙)
- 최초의 교육심리학자 Thorndike는 인간성 탐구에 통계적 방법을 활용한 실증적 연구를 통하여 현대 교육심리학의 체계를 수립하였다.
- 그가 펴낸 '교육심리학'(1903)은 교육심리학의 독자적인 학문으로서의 위상을 확립하게 함.

## 3) 20세기 중반기 - 교육심리학의 발전기

- \* Skinner : 관찰 가능한 명확한 행동을 통해 연구  
(Skinner가 구성한 법칙들 - 강화, 벌, 소거, 자극, 통제, 변별 등)
- \* 형태주의 심리학의 등장
  - 켈러의 통찰학습 원리, 톨만의 잠재학습, 레빈의 장 학습 이론 등이 나타남
- \* 인지이론의 발달: 교육심리학자들은 행동주의에 반대하여 인간의 능동적 사고과정을 규명하는 데 관심을 갖게 되었음. 인간의 정보처리과정, 초인지, 도식(schema) 등의 개념을 주로 사용함.
  - 피아제의 인지발달 이론, 비고츠키의 언어발달 이론 등이 활발하게 연구되기 시작함
- \* 인본주의 심리학의 등장
  - 인간의 욕구와 동기 현상에 대한 연구가 시작됨(로저스, 마슬로우 등)

#### 4) 20세기 후반기: 교육심리학 확장기

- \* 정보처리 이론의 발달: 교육심리학자들은 행동주의에 반대하여 인간의 능동적 사고과정을 규명하는 데 관심을 갖게 되었음. 인간의 정보처리과정, 초인지, 도식(schema) 등의 개념을 주로 사용함.
  - 새로운 정보처리 과정이 학습자의 선수지식에 영향을 받으며 모든 문제 해결과정에는 도식(schema) 혹은 틀(frame)이라는 개인적 지식구조가 기능한다고 가정
  - 초인지 : 중요한 정보처리 기술. 능숙한 학습자와 초보 학습자를 비교하는 연구에서 크게 작용함.
- \* 구성주의의 등장: 지식은 인간의 개별적 경험 혹은 개인이 살고 있는 사회적 맥락에 근거하여 재구성되는 것이 중요하다는 입장이 1980년대 비고츠키의 이론 소개와 더불어 폭발적 관심을 받게 되었음.
- \* 수업과정에 대한 연구:
  - 1958년 러시아가 스푸트니크를 성공적으로 발사  
→ 이에 대한 자극으로 물리, 화학, 생물, 수학에서 새로운 교육과정이 개발되기 시작.
  - 학습자 특성에 대한 연구로 효과적 수업을 위한 조건에 대한 관심이 고조되었고 이는 '체제적 수업설계'라는 분야의 발전으로 연결되었음.
- \* 수업설계의 발전
  - Gagne의 위계적 분석 개념을 사용하여 연구.
  - 자기 보속 수업(self-paced instruction), 선형 계획법, 분지(branching) 등의 개념 사용
  - Skinner는 학습 속도에만 차별화를 둘 뿐 학습에서의 개인적 다양성은 고려하지 않는 자기주도의 선형 교재를 중심으로 한 학습 제시
- Mager (1962) : 교육자들이 학생 행동을 구체화하고 행동이 발생하는 환경을 정의하며 허용 가능한 행동 수준을 정의할 수 있도록 도움을 줌 『교육 목표 설정』
- Gagne (1965) : 설계 연구자들에게 개념적 기초 제공 『학습의 조건』

- \* 1980년대 들어서면서 수업설계에 대한 연구는 비용과 질의 조절, 컴퓨터 기술, 의사소통, 관리방법 등에 초점을 맞추기 시작. → 인지심리학의 개념인 도식, 지식의 기초, 틀, 노드, 조직화된 네트워크 등을 사용
- \* 교수과정에 대한 연구
  - 교실에서 발생하는 과정을 관찰함으로써 학생의 수행 혹은 결과물과 교수과정간의 상관을 밝히려 노력

### 1. 교육심리학의 연구방법

- 교육심리학은 경험과학이다.
- 연구방법에 있어서 과학성을 갖추어야 한다.
- 과학은 자연현상의 이해와 지식에 관련된 진취적인 정신이다.
- 과학은 이론이며 이론은 변인들 간의 관계에 대한 설명이다.
- 교육심리학이 과학인 이상 그 연구방법은 과학적 방법을 필요로 한다.
- 과학적 연구는 정확하고 객관성을 유지해야 한다.

### 1) 질적 연구와 양적 연구

(1) 질적 연구와 양적 연구의 특성

○ 질적 연구와 양적 연구의 특성 비교

특성	양적 연구	질적 연구
이론적 근거	논리 실증주의 행동주의	현상학, 해석학 자연주의
관련 학문	심리학, 경제학, 사회학	인류학, 사회학, 사학
기본 가정	객관적 실재 행동의 규칙성 변인에 대한 통제와 측정 가능 기계론적 관점, 외부자적 관점 연구방법에 대한 우선권	구성된 실재 행동의 유연성과 역동성 변인에 대한 통제 불가능 인간의 의도 중시, 내부자적 관점 연구내용에 대한 우선권
목적	변인들 간의 관계 결정 이론 검증 객관적 실체 규명 일반화, 예측	참여자의 관점 이해 이론 개발 실상의 구성 상황성, 해석
설계	사전에 결정, 미시적(협각) 명세적, 구조화 형식적	즉각적, 점진적, 거시적(광각) 일반적, 융통성 직관적
표본	확률적 주로 대규모 우선적 선발	유목적적 주로 소규모 비대표성
절차, 방법	연역적, 실험적, 상관적 가설과 이론이 선행 일치와 기준 추구	귀납적, 분석적 문화기술적, 현장연구 가설과 기초 이론의 발견 다원성과 복합성 추구
연구자의 역할	분리적, 객관적 비관여, 원격적 피험자로서의 피험자 객관적 기술	참여 관찰자 동참적, 근접적 친구로서의 피험자 공감적 이해
도구, 자료원	측정, 질문지, 척도, 검사 구조화된 면접과 관찰	현장 기록, 문서, 테이프, 사진 문화기술적 면접과 관찰
자료 분석, 보고	양적, 수량화, 가설 검증 전형적으로 연구 종결시 탈맥락적 일반화 객관적, 통계적 보고서	기술적, 언어화, 패턴 탐색 연구 과정에 걸쳐 지속적 맥락 지향적 일반화 해석적, 이야기체 보고서

## ○ 질적 연구와 양적 연구의 유형

양적 연구		질적 연구	
비실험	실험	자연주의적	분석적
기술(조사 및 발달)	진실험	현상학 문화기술 상향이론 사례 연구 등	역사적 연구
상관	준실험		법률적 연구
인과-비교	단일 피험자		정책적 연구

## (1) 양적 연구

- 교육심리학에서 사용하는 중요한 양적인 연구방법은 기술연구, 상관연구, 실험연구이다.
- 실제의 연구에서는 어느 한 가지 영역만을 쓰기보다는 여러 영역을 혼합하여 사용하는 경우가 많다. → 이는 문제를 해결하기 위한 답을 주기 위해서는 무엇보다도 다양한 연구법을 알고 있는 것이 더 효율적인 답을 줄 수 있기 때문이다.

## \*\* 기술연구

- 교육심리학자들은 그들이 관심을 가지고 있는 어떤 현상이나 사건을 있는 그대로 관찰하고 조사하여 기술한다.
- 기술연구(descriptiveresearch)는 실제 생활 속의 특정 상황 안에서 일어나는 사건들을 단순히 기술한다. 특히 어떤 조작이나 통제를 하지 않고 자연적인 상황에서 있는 그대로를 파악하여 정확하게 기술하는 것을 말한다.
- 기술연구는 어떤 상황이나 현상의 특징을 기술하기 위해 관찰, 검사, 면담, 설문 등의 방법을 사용하며, 아동의 발달적 특성을 알아내려는 방법으로 흔히 사용된다.
- 피아제의 인지발달이론은 자신의 아이들이 여러 가지 과제를 수행하는 것을 주의 깊게 관찰하여 그 결과를 이론연구로 발전시켰다.
- 이러한 기술연구는 교육 상황에 대한 귀중한 정보를 제공하지만, 미래의 사건을 예측하거나 관계를 기술하지 않는다.

## \*\* 상관연구

- 교육심리학에서 가장 많이 사용되는 연구방법은 상관연구(correlational research)로 상관(correlation)은 두 개 이상의 변수 간의 관계를 뜻한다.
- 상관연구는 변수의 통제나 조작이 어려운 경우, 자연적 상황에서 여러 변수 간의 관계를 조사한다.
- 변수들은 서로가 정적으로 상관되기도 하고 또한 부적으로 상관되기도 하며, 전혀 상관이 없을 수도 있다.
- 정적 상관(positive correlation)이란 한 변수의 값이 높아질 때 다른 변수의 값이 높아지는 것을 말하며, 부적 상관(negative correlation)은 한 변수의 값이 높아질 때 다른 변수의 값은 낮아지는 것을 의미한다.
- 상관은 두 변수가 어떤 구조적인 방법으로 관련되어 있는지가 밝혀지면 변수 중 하나를 이용하여 다른 변수를 정확히 예측할 수 있는 예측으로서의 기능.
- 새로운 유연성 검사를 고안하였다고 했을 때, 이 검사의 방법과 종래의 검사방법간의 측정치



간에 상관을 측정해서, 새로운 검사가 타당한지를 검사하는 타당성 여부를 증명.

- 유아에서 청소년에 이르기까지 체격이나 발육의 정도 또는 체력에 영향을 주는 변수간의 관계 강도를 알 수 있는 기능.

#### \*\* 실험연구 (Experimental research)

- 연구의 관심 사항에 영향을 주는 여러 변수들을 있음을 가정(독립변수, 종속변수, 매개변수, 조절변수, 통제변수 등)
- 연구자는 영향을 주는 변수들을 연구자가 의도한 대로 조작하고 통제는 연구.
- 실험연구에는 표본 집단을 둘 또는 그 이상으로 나누어, 조작을 거치지 않는 집단을 통제집단으로, 그리고 연구자가 조작하여 실험에 투입한 집단을 실험집단으로 나눔.
- 두 집단 간의 차이를 검정하는 방법을 사용.(특히 아동이나 사람을 대상으로 한 실험연구는 변수를 조작할 때 타당성과 윤리적인 문제도 고려되어야 함).
- 특정 변수에 직접 영향을 주려고 시도하는 연구, 인과 관계에 관한 가설을 실증적으로 검정할 수 있는 유일한 방법.
- 연구자는 하나 이상의 독립변수가 하나 이상의 종속변수에 주는 영향에 관심이 있다.
- 연구자는 과외변수들을 통제하는 실험 연구를 통해 각 변수간의 관계를 기술, 예측, 확인하고 부분적으로나마 추정할 수 있다.
- 인과관계를 가장 강력히 검증
- 연구가 불가능한 상황이 많음. 인위적인 상황으로 현실상황과 맞지 않을 수 있음

#### (2) 질적연구

질적 연구 접근				
유형 차원	현상학	문화기술	상향이론	사례연구
연구 목적	특정 현상에 대한 한명 이상의 개인적 경험을 기술(예, 사랑하는 사람의 죽음에 대한 경험)	특정 집단의 문화적 특성과 문화적 상황 기술	특정 현상을 기술하고 설명하는 상향이론을 귀납적으로 산출	한 가지 이상의 사례를 심층적으로 기술하고 연구 문제와 이슈를 해결
학문적 기원	철학	인류학	사회학	상업, 법률, 사회 과학, 교육을 포함한 다학문적 기원
주요 자료 수집 방법	10명 정도까지의 심층 면접	장기간(예, 한달 ~ 일년)의 참여 관찰. 정보원과의 면접	20내지 30명을 대상으로 면접. 관찰 또한 자주 활용	중다 방법(예, 면접, 관찰, 문서 기록)
자료 분석 접근	중요한 진술 열거, 진술의 의미 판단, 현상의 본질 확인	자료에 포함된 문화적 테마에 대한 총체적 기술과 탐색	개방적 코딩에서 출발하여 축을 중심으로 코딩, 선택적 코딩으로 진행	사례에 영향을 미치는 테마에 대한 총체적 기술과 탐색

이야기 보고의 초점	경험의 본질적 또는 불변의 구조(즉, 공통적 특성 또는 본질)에 대한 풍부한 기술	맥락과 문화적 테마에 대한 풍부한 기술	연구 주제와 인물 기술. 상하이론 제시로 종결. 명제 열거도 가능	사례의 맥락과 작용에 대한 풍부한 기술. 테마, 이슈, 함의에 대한 논의
---------------	--	-----------------------------	---	--

\* 질적 연구의 주요 문제점 (Goodwin & Goodwin, 1996: 151).

- 연구의 개념적 틀이 명료한가?
- 연구에 사용된 절차가 상세하게 설명되었는가?
- 표집 방법과 더불어 자료원(사람이든 문서든)이 잘 기술되었는가?
- 자료 수집 방법이 잘 상술되었는가?
- 분석 방법이 상세하고 적합하며 귀납적인가?
- 개념과 구인이 산출되었는가?
- 유목의 개발과 더불어 구인들 간의 개념적 관계가 설명되었는가?
- 방법과 결과가 편향되지 않았는가?
- 개념적, 이론적 결과가 유의미한가?

## 2. 교육심리학의 주제와 전망

### 1) 교육심리학의 연구주제

- 교육심리학은 교수-학습과 관련된 인간 행동의 전 영역을 다루기 때문에 매우 광범위하다.
- 최근 미국에서 출간된 17종의 교육심리학의 내용을 조사한 것을 살펴보면, 성장과 발달, 학습, 성격과 적응, 측정과 평가 등의 영역을 다루고 있었으며, Skinner는 성장과 발달, 학습, 성격과 적응, 측정과 평가, 교수와 지도의 다섯 영역으로 구분한 바 있다.
- 교육심리학에 대해 Skinner(1958)는 교육적인 상태에서 반응을 보여주는 개인의 경험과 행동을 취급하는 학문이라고 하였다.
- 교육심리학이란 심리학의 모든 사실과 원리로부터 개인생활과 사회적 활동에 필요한 것들을 포함하며 교수와 학습에서 의미 있는 주제를 선택하고 개인의 성장과 발달의 모든 측면을 다루는 것이라고 하였다.
- 교수-학습과 관련된 현상들을 다룬다는 점에서 일반심리학과는 차이가 있다.

#### (1) 광의의 영역

##### \* 발달심리

- 교육의 주체인 학습자들은 성장하는 유기체로서 발달상의 특성이 있고 항상 특정의 요구가 있는 것이며, 그것들이 학습에 영향을 미치고 있다.
- 영아기, 유아기, 아동기, 청년기, 중년기, 노년기 발달
- 신체발달, 인지발달, 성격 및 사회성 발달, 도덕성 발달 등

##### \* 학습심리(Learning Psychology)

- 학습행동과 관련된 학습현상, 학습조건, 학습동기, 학습의 잔이, 기억과 망각의 문제, 인간의

개념, 언어, 문제해결, 운동기능 등의 학습과 관련된 심리학적 이해에 대한 정보와 지식을 제공해 준다.

- 행동주의 학습, 인지주의 학습 등

\* 성격심리

- 성격을 기술하고 설명하며 그 형성과 분류, 진단, 측정방법 등에 관한 문제들을 다룬다.

\* 상담 및 적응심리

- 적응과 부적응의 문제는 개인에 작용하는 기본적 욕구가 무엇이며, 부적응행동의 원인과 이에 따르는 여러 가지 심리적 또는 적응적 기제의 유형, 문제행동과 적응지도를 어떻게 해야 하는가를 다루고 있다.

- 내담자의 자기이해, 의사결정 및 문제해결이 이루어지도록 상담자가 도와주는 과정이다.

\* 생활지도

- 생활지도란 학생으로 하여금 자기 자신과 주위의 세계를 바르게 이해함으로써 건전한 적응과 발달, 스스로 문제해결을 할 수 있도록 지속적으로 지도하기 위한 조직적인 봉사활동이다.

- 교육지도, 성격지도, 사회성지도, 성에 관한 지도, 건강지도, 여가지도 등이 있다.

- 학습자의 지능, 학력, 성격, 적성 등의 검사는 학교 교육에서 교육목표, 계획, 실천 등을 통해 많은 공헌을 하였다.

- 목적에 대한 달성여부와 학습자의 수준진단, 개인 차 등을 알아보기 위해 필요. 실증적인 발전을 위해서도 필요.

(2) 협의의 심리학

- 좁은 의미에서 교육심리학이란 교육이 일어나는 대표적 상황인 학교에서 교사는 가르치고 학생은 배우는 교육적 과정인 교수(teaching)와 학습(learning)에 대한 심리적 연구를 일컫는다.

- 수업 즉 교수-학습과정에 관한 심리학적 탐구=학습지도과정

- 학습지도과정

<b>교육목표의 진술</b>	학생이 성취해야 할 대상으로서 지적, 정의적, 운동 기능적 영역으로 분류된다.
<b>학습자의 진단</b>	학습자가 이 시간 수업을 받을 만한 준비가 되어 있는가를 알아봄.
<b>적절한 교수법 활용</b>	교육목표를 달성하기 위해서 그에 적합한 여러 가지 교수방법 및 교수매체를 이용하는 것.
<b>학습 성과 평가과정</b>	교수-학습과정을 통해 학생이 성취한 학습 결과를 토대로 수업의 효과성을 판단하는 과정이다.

## 2) 교육심리학의 전망

(1) 교육심리학의 최근 동향

\* 학습동기와 자기 효능감에 대한 연구 방향에서 두드러진 특징은 자기조절학습(Self-Regulated Learning)에 관한 연구들의 부상이다.

- 학습동기와 학습전략의 연결고리를 만들어 주는 자아효능의 중요성을 부각시키고 있다.
- 동기적인 개인차와 인지적인 개인차를 비교하고 이들을 통합하려는 시도를 하고 있다.

\* 대학교육을 위한 교수에 대한 연구가 나타나고 있다.

- 지금까지 교육심리학에서 크게 다루어지지 않았던 부분이라 할 수 있다.
- 연구는 대체로 기초연구인 교수평가에 관한 연구와 교수 변인의 구인 타당화에 대한 연구 등으로 제한되고 있다.

\* 영재교육에 대한 연구방향은 영재의 예언적 타당성, 수학과 과학 분야 영재의 높은 학업성취 예언가능성 연구, 영재의 사회적응 문제 등에 관한 연구가 활발해지고 있다.

- 이 연구들에 관심이 높아지는 이유는 최근에 국가 간의 과학기술 경쟁이 무한궤도로 진입하면서 과학영재의 조기발굴이 국가의 미래를 책임질 것으로 보이기 때문.

\* 교실수업이나 교사를 위한 교육심리학이 두드러지게 강조되고 있다.

- 최근의 교육심리학 연구는 과거의 교육심리학 연구와는 달리 현실적인 학습상황에 초점을 맞추어 연구와 현장의 관련성을 높이려는 방향으로 나아가고 있다((Mayer. R.).

\* 교육심리학의 내용은 점차 단순화되고 특성화되어가고 있다.

- 교육심리학 교재는 점차 교육심리학의 기본적 영역, 고유영역만을 포함하려함.
- 최근 교육심리학의 주요교재는 크게 학습자의 발달과 개인차, 학습동기와 교실관리, 학습이론과 교수방법 등으로 아주 단순화되어가고 있음.

## (2) 교육심리학의 향후 과제

\* 현재의 인지심리학 학습이론에 대한 도전

- 거 20여년 동안 교육심리학을 지배해 온 이론적 관점이 인지심리학이다.
- 지주의 학습이론은 인간의 상징체제가 상징적 지식을 구성하고, 저장하고, 사용하는 과정을 설명하려고 하며, 인지이론에 근거한 교수이론은 지식을 적극적으로 구성하고, 저장하고, 전이하도록 하는 교수절차를 명백히 함.
- 화적, 사회적 인지는 현재의 인지적 교육심리학에 커다란 도전이 되고 있으며, 교육심리학이 교수심리학과 동의어로 사용되고 있는 현실에서 앞으로 새로운 방향의 연구가 요구된다.

(Greeno,1989; Derry,1992)

\* 인간발달 연구에서의 전생애적 발달의 문제

- 교육이 인간의 성장발달의 적극적 조력자라는 관점에서 보면 교육심리학자가 학습자의 지적, 정서적, 사회적 발달에 관심을 갖는 것은 당연하다.
- 교육 심리학자에게 다가선 도전은 “학교 안에 있는 어린 아동들을 위한 교육”에서 “학교 밖에 있는 나이든 어른들을 위한 교육”에도 관심을 가져야 한다는 것.
- 교육심리학자는 평생교육에도 관심을 가져야 한다는 것이 최근의 발달이론의 시사점.

\* 교수.학습에 대한 연구

- 교육현장의 가장 핵심적인 현상인 교수.학습이 교육심리학자 관심에서 벗어날 수 없음.

- "학생 태반이 학습부진아"라는 현실에서 현행의 교육과정 운영상 진도를 맞추어 나가려면 현상에 대해서도 실증적인 증거를 얻으려는 노력을 해야 할 것이다.

\* 학습동기이론 및 동기유발에 관한 문제

- 학습 동기는 학습이라는 목표 지향적 행동이 촉발되고 유지되는 과정을 지칭하는데, 초기의 본능이론과 욕구체감이론, 인지일관성이론 동기 위계설 등은 동기의 본질에 대한 이해를 높이는 데에 공헌하였다.

→ 교수.학습의 현장에는 당연히 남아있는 Skinner의 동기이론과 학습행동을 이론적으로 설명하는 데에 설득력이 있지만 학습현장에서 동기부여 전략을 어떻게 실현할 것인지에 대한 인지주의 동기이론은 외면할 수 없는 연구과제가 될 것이다.

\* 방법론에서의 도전

- 논리 실증주의적 방법론의 전통에 익숙해져있는 종전의 교육심리학은 점차 그 방법론에 있어 상당한 도전을 받게 될 것이 예상된다.

- 질적 연구가 계량적 연구의 문제점을 거론하면서 어깨를 나란히 다가서고 있다.

- 질적 연구는 신뢰도와 타당도의 확보가 어렵다는 비판이 있는 것이 사실이다.

→ 그러나 두 입장의 갈등을 어떻게 해소하여, 교육현상의 연구에 긍정적으로 활용할 것인가 하는 문제는 교육심리학의 도전임에 틀림없다.

## 1. 행동주의 심리학의 배경

### 1) 행동주의 심리학이란?

- 행동주의 심리학은 유럽 심리학을 넘어서 미국 심리학이 시작되었던 첫 단계임.
- 행동주의 심리학은 분트의 심리학과 티치너의 구성(구조)주의 심리학에 대한 반발로 출발했다고 볼 수 있음.
- 방법론적으로는 구성주의가 내성법 중심으로 이루어졌다면, 그 내성법에 대한 비판으로부터 객관적 관찰과 측정이 강조되었음.
- 구성주의 심리학의 주제인 의식 대신에 행동주의 심리학의 주제는 행동임.
- 심리학의 연구 대상은 구성주의 심리학에서는 주로 인간인데 반해서 행동주의 심리학은 동물과 인간을 모두 포함하되 주로 동물에 중점을 두었음.
- 모든 행동은 환경의 힘에 의해 결정된다고 보았으며, 정신분석의 반동으로 생겨났다고 볼 수 있음.
- 행동주의는 자극과 반응만을 다루었는데 자극(Stimulus)와 반응(Response)만을 연구의 대상으로 함(S-R 이론이라고도 함).
- 행동주의 이론은 블랙박스(Black-Box theory) 이론이라고도 함.

### 2) 전통적인 행동주의 심리학의 특징

- 1930~60년대 학습에 대한 연구는 행동주의 심리학의 영향을 받아 주로 통제된 실험실에서 이뤄짐.
- 행동주의 심리학에서는 정신과정은 관찰하기 어렵기 때문에 과학적 법칙을 정립하기 위한 연구에서는 부적합하다고 간주하고 가시적이고 관찰 가능한 행동만을 연구대상으로 함.
- 학습연구도 인간의 기대, 신념, 태도 등의 개념은 배제한 체 몸의 움직임, 내분비, 신경세포의 변화 등과 같이 눈으로 직접 관찰할 수 있는 대상만을 분석
- 인간보다 단순한 행동을 보이는 동물을 대상으로 연구하는 것을 선호하고, 동물 연구결과를 인간에게 일반화하는데 어떤 장애도 없다고 생각

### 3) 행동주의 학습이론의 인간본성 이해

- 인간본성을 수동적으로 봄 : 학습을 통한 행동의 변화는 외부에서 주어지는 자극에 대한 유기체 반응의 계속적 결합과 누적적 결과에 의해 형성된다고 주장 → “자극-반응이론”이라고도 함.
- 학자 : 파블로프(Pavlov), 쏘다이크(Thorndike), 왓슨(Watson), 스키너(Skinner) 등

#### (1) 초기 행동주의자들의 인간관

- 인간은 좋지도 나쁘지도 않은 상태로 이 세상에 태어남.
- 인간은 환경의 자극에 의해 반응하는 유기체
- 인간의 행동은 유전과 환경의 상호작용에 의해 형성
- 인간의 행동은 학습된 부정적 혹은 긍정적 습관으로 구성
- 인간의 행동은 생활환경이 제공하는 강화의 형태와 그 빈도에 의해 결정됨.

#### (2) 현대 행동주의자들의 인간관

- 인간이 환경에 영향을 줄 수 있다는 면이 강조됨(자신의 행동은 스스로 수정할 수 있는 능력이 있다는 점이 강조)
- 인간의 자유 의지적 선택을 중심으로 한 인간의 능동적인 측면이 강조(자기지도, 자기관리, 자기통제 등)

## 2. 행동주의 학습의 개념과 유형

### 1) 행동주의 학습의 기본 전제

- 유기체인 인간과 동물은 여러 가지 행동을 emit(발산하다, 분출하다) 함.
- 행동의 방사로 인하여 행동의 결과를 가지게 되어 미래의 행동을 감소 또는 증가시킴
- 행동의 결과는 유기체의 조직과 환경에 의해 결정되고, 작동적 행동은 행동의 결과에서 얻어진 이차적 행동의 선택임.

### 2) 행동주의 학습에 대한 잘못된 개념

잘못된 개념	내 용
인간의 합리적 사고와 결정	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 인간의 행동이 마음, 감정 등의 내성에 의해 결정된다는 것을 부정하고 타고난 유기체의 특성과 사회 환경에 의한 경험에 의해 인간의 행동이 결정된다고 생각(Skinner).</li> <li>- 단, 내성의 존재를 부정한 것이 아닌 내성 역시 환경의 영향을 받는다고 봄.</li> <li>▶ 환경의 중요성을 강조하고 환경의 재구성을 위하여 합리적인 계획과 일관성을 유지해야 한다고 주장</li> </ul>
하등동물과 인간의 행동	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 하등동물 실험 결과를 인간에게 적용시켜 인간의 존엄성을 무시한다는 비판 받음(Skinner)</li> <li>▶ 그러나, 하등동물로부터 발견되고 이해된 행동이나 법칙을 인간행동을 연구하는데 응용하고 환경의 중요성을 강조하는데 사용하는 것이지, 인간에게 똑같이 적용시킬 수 있다고 하거나 인간의 존엄성을 무시한 것은 아님.</li> </ul>
인간 행동의 통제	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 행동을 통제하는 법칙은 바람직한 학습효과를 위한 하나의 방법이지, 인간의 자주성을 통제하는 것은 아님.</li> </ul>
자아통제	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 자아통제를 인정하지 않고 자아통제는 본인의 의지나 사고에 의해 결정되는 것이 아니라, 어떤 반응으로 인하여 행동이 바람직하게 변화된 행동의 반응으로 정의(Skinner)</li> <li>▶ 어떤 일을 하게 되는 후속자극이 혐오를 가지게 되면 스스로 어떤 일을 통제하게 됨. 즉, 본인의 의지 보다는 사건으로부터 피하게 되는 혐오 속 자극이 중요한 결정자가 된다고 주장(Skinner)</li> </ul>
독창성	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 독창성은 내성의 특성이나 내적충동에 의해 나타나는 것이 아니라 개인의 유전인자의 기제와 환경의 경험에 의해 나타난다고 주장</li> <li>▶ 생각은 경험에 기초하여 내재적 과정을 거쳐 행동이나 독창력이라는 외부적 존재로 나타나고, 독창적인 개발과 함께 성공이라는 보상에 강화가 되어 인간의 사고는 독창적인 행동을 자극하게 됨(Skinner)</li> </ul>

### 3) 행동주의 학습이론의 유형

#### (1) 본능적 행동

<b>본능적인 행동</b>	가르쳐주지 않아도 사람과 동물에 특유한 생득적 행동능력
<b>특유의 행동</b>	자극에 대해서 여러 가지 반사적 행동이 일정한 순서로 일어나서 나타나는 선천적 행동(섭식본능, 생식본능, 모성본능, 귀소본능, 방어본능, 도피본능 등)
<b>각인(imprinting)</b>	처음 경험에 의해 얻어지는 행동이 일생동안 지속되는 행동

## (2) 학습된 행동

<b>비연합학습</b>	행동이 습관화되거나 민감화 된 경우
<b>연합학습</b>	행동주의 학습이론과 관련(연합주의 학습이론). 학습은 근본적으로 단순한 연합에 기인
<b>연합주의 학습이론의 구분 (결합과정에 따른 구분)</b>	근접이론(contiguity)과 강화이론(reinforcement)



## 1. 고전적 조건형성의 원리

### 1) 파블로프의 생애

- 파블로프는 러시아에서 태어남.
- 현대학습이론의 모태인 고전적 조건형성(classical conditioning)은 소화생리학자인 파블로프의 동물 실험에서 이론화되었다.
- 소년시절 동안 두각을 나타내지 않았던 파블로프는 성인이 되면서 철두철미한 실험주의자로 1904년 소화생리에 관한 연구로 노벨상 수상.
- 개를 대상으로 소화과정에 관한 실험을 하던 중 먹이를 먹기도 전에 개의 입에서 타액이 분비되는 것을 발견함으로써 새로운 연구문제에 도전
- 개를 대상으로 음식이 분해되어 혈액에 흡수되는 소화과정에 관한 실험을 통해 심적 반사(psychic reflex)라는 새로운 연구 문제에 몰두함
- 오늘날의 심리학에 커다란 기여를 하게 되는 고전적 조건형성(classical conditioning)이론을 발전시킴

### 2) 고전적 조건형성 절차

#### (1) 조건형성 절차와 개념

##### ○ 개 타액 분비 실험

- 굶은 개에게 먹이를 주면 무조건 침을 흘린다.
- 대신 먹이가 아닌 종소리를 듣고는 침을 흘리지 않는다.
- 먹이를 주기 전에 종소리를 들려주면 처음에는 종소리에 대한 반응이 없다가 여러 번 반복하고 나면 나중에는 먹이 없이 종소리만 듣고도 침을 흘리게 된다.
- \* 무조건자극(US): 반드시 어떤 반응을 일으키는 자극 (ex. 먹이)
- \* 무조건반응(UR): 무조건자극으로 나타내는 반응 (ex. 먹이를 보고 침을 흘리는 것)
- \* 조건자극(CS): 무조건자극과 함께 제시되는 자극(ex. 종소리)
- \* 조건반응(CR): 조건자극으로 나타내는 반응 (ex. 종소리를 듣고 침을 흘리는 것)

#### (2) 고전적 조건 형성 기본원리

첫째. 시간의 원리: 조건자극은 무조건 자극의 제시와 거의 동시에 이루어져야 한다.

둘째. 강도의 원리: 무조건 자극의 강도가 강하면 강할수록 조건 형성이 쉽게 이루어진다.

셋째. 일관성의 원리: 동일한 조건자극을 통해 일관성 있게 강화해주어야 한다.

#### (3) 주요현상

- \* 획득(acquisition): CS와 US를 제시하여 주면 CR이 성립된다.
- 종소리에 이어 먹이를 자주 제시해서 종소리에 침을 흘리는 반응의 빈도를 증가시키는 것과 같은 조건 또는 상황.
- \* CS-US 결합: CS-US의 시간간격이 중요한 영향을 미치는데 이런 방법에는 지연조건화(종소리-먹이), 역행조건화(먹이-종소리), 동시조건화(먹이-종소리 동시 제시)가 있다.  
→ 이 중 지연조건화를 0.5초 제시하는 게 가장 효과적.
- \* 자극의 일반화(stimulus generalization): 특정자극에 대하여 조건형성 된 후에 특정자극과 유사한 자극에 대한 반응으로 예를 들면 비슷한 종소리를 듣고 침을 흘리는 현상.(예: 자라보고

놀란 사람은 솔뚜껑 보고도 놀람)

- \* 변별(discrimination): 특정자극에 대하여 조건형성 된 후에 특정자극과 유사한 자극을 구별하는 것.
- \* 소거(extinction): 억제하는 것을 학습하는 과정으로 종소리 뒤에 먹이를 제시해주지 않는 것을 여러 번 반복하면 침 흘리는 것이 점차 줄어들면서 사라지는 것과 같은 것.
- \* 자발적 회복: 학습되었다가 소거된 반응이 재훈련 없이 조건자극을 제시하면 스스로 다시 나타나는 것.(EX. 한동안 종소리를 들려주지 않다가 들려주면 다시 침을 흘린다.)
- \* 고차적 조건형성(higher order conditioning): 조건화가 형성된 후에 조건자극을 무조건자극으로 하고, 또 다른 중립자극에 대해 조건반응을 형성하는 것.

#### (4) 고전적 조건형성의 3가지 법칙

- \* 흥분의 법칙: 조건자극과 무조건자극의 결합은 조건반응을 유발시킨다.
- \* 내부억제법칙: 무조건 자극 없이 조건자극만 단독 반복제시하면 이미 확립된 조건반응이 일어나지 않는다.(소거)
- \* 외부억제법칙: 새로운 외부자극에 의해 생기는 것으로 조건자극을 확립한 후에 조건자극과 함께 새로운 방해자극을 제시하면 조건반응 양이 줄어 듭.(변별, 고차적 조건형성)

## 2. 고전적 조건형성의 실제와 적용

### 1) 고전적 조건형성 이론의 특징

- 새로운 행동의 학습을 조건형성(conditioning)으로 설명하는 것
- 반응의 대상이 전혀 다른 것이라도 어떤 일정한 훈련을 받는다면 동일한 반응이나 새로운 행동의 변용을 가져올 수 있다는 주장
- 모든 학습과정이 자극 상태와 그에 대한 반응 행동 간의 조건형성 과정
- 일생을 통하여 일어나는 많은 연합학습을 설명할 수 있음(ex) 영아기와 아동기 동안의 어떤 유형의 음식에 대한 맛이나 어떤 물질의 느낌에 대한 반응은 성인기 까지 지속되는 조건형성에 의한 학습의 결과

### 2) 고전적 조건형성에 영향을 주는 요인들

#### (1) 조건자극과 무조건 자극의 일관성 정도(contingency)

- 여기서 일관성(contingency)이란 조건자극과 무조건 자극이 얼마나 일관성 있게 경험되는가의 정도를 말한다.

#### (2) 조건자극과 무조건 자극의 근접성 정도

- 근접성(contiguity)이란 조건자극 무조건 자극이 시간적으로나 공간적으로 가까이 발생하는 정도를 의미한다.
- 파브로프의 실험에서는 제시되는 종소리와 먹이의 시간 간격을 말한다.
- 파브로프의 개 실험에서는 시간 간격이 0.5초일 때가 가장 효과적이었다.
- Wasserman(1989)의 연구에서도 조건자극과 무조건 자극이 근접할수록 조건형성이 더 빨리 나타났다.
- 그러나 시간 간격이 전혀 없는 동시 조건형성 절차는 매우 비효율적이다. 조건자극과 무조건

자극의 적절한 시간 간격은 다른 요인들에 의해 달라질 수 있다.

### (3) 조건자극에 대한 사전경험 정도

- 파브로프의 개 실험에서 음식물과 짝 지움 하는 연합을 경험하기 전에 종소리를 반복해서 경험하는 상황을 가정해 보자.
- Kamin(1969)의 연구에 따르면 조건형성 절차를 경험하기 전에 개가 종소리를 따로 들은 경우에는 따로 들은 적이 없을 때보다 조건형성이 느리게 나타났다.
- 사전에 많이 노출된 중립자극은 파브로프식의 조건형성이 잘 일어나지 나지 않는다는 것.

### (4) 조건자극과 무조건의 자극의 연합의 빈도

- 파브로프(1927)는 실험을 통해서 종소리와 먹이를 연합시키는 횟수가 조건형성의 중요한 요인임을 밝혔다.

## 3) 고전적 조건형성의 적용

### (1) 정서 학습

\* Watson & Rayner(1920)의 연구

- Watson은 불안(anxiety)이나 공포(fear)와 같은 인간의 감정적인 반응들에 대한 고전적 조건형성의 기능과 역할에 대한 관심.
- 생후 11개월 된 Alvert를 대상으로 연구를 수행하였다(Watson & Rayner, 1920).

중성자극	▶ 흰 쥐
무조건 자극	▶ 쇠망치 소리
무조건 반응	▶ 놀람(공포, 무서움)

### (2) Garcia effect

- 가르시아 효과는 고전적 조건형성의 사례 중 하나로, 대상이 어떤 음식의 맛을 독·변질·독성 물질에 의해 일어나는 증상과 연관시켜 특정 맛을 회피하는 현상
- 가르시아 효과는 인간을 비롯한 모든 유기체들이 가지고 있는 생존 본능.
- 사람과 동물은 자기의 생명을 위협하는 먹거리를 한 번의 경험만으로도 터득하는 놀라운 재능을 가지고 있음.

### (3) 행동치료: 역조건 형성

- Watson의 제자 중 한사람인 Jones(1924)는 조건형성을 통해 형성된 공포반응은 다시 조건형성을 통해서 제거할 수 있다고 주장
- Jones는 토끼에게 공포 반응을 보이는 Peter라는 세살된 아이를 대상으로 공포 반응을 제거하는 연구를 수행

### (4) 상품광고

- 고전적 조건형성이 특정 자극이나 조건에 대한 공포나 불안과 같은 부정적인 감정을 조건형성시킬 수 있음은 물론, 어떤 자극들에 대한 긍정적인 반응을 학습시킬 수 있다.
- 예를 들어 특정 상품에 대한 긍정적 태도와 감정을 느끼게 하는 광고에도 잘 활용될 수 있다.
- 고전적 조건형성의 원리를 알고 있는 사람은 특정 상품을 광고하기 위해 유명인을 광고 모델로 선정할 것이다. 그 이유는 무엇일까?

## 1. Thorndike의 시행착오 학습원리

### 1) 조작적 조건형성 이론의 발전 과정

- 인간의 행동이 그 행동의 결과에 의해 변화된다고 설명하는 행동주의 학습이론으로 Thorndike에 의한 도구적 조건형성과 스키너의 조작적 조건형성이론으로 구분될 수 있음.

### 2) 손다이크의 도구적 조건형성

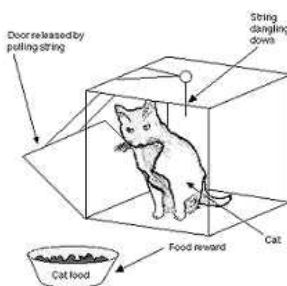
#### \* 도구적 조건화의 주요 특징

- 도구적 조건화(道具的 條件化, Instrumental conditioning)는 행동주의 심리학의 이론으로, 유기체가 어떤 결과들을 얻거나 회피하기 위해서 반응을 만들어 내는 것을 의미함.
- 유기체는 모두 그들에게 긍정적인 상황을 가져오거나 부정적인 상황을 회피하도록 하는 방식으로 행동하는 경향이 있다.
- 유기체는 주어진 자극(S, Stimulus)에 반응(R, Response)하고 이를 통해 얻어진 결과(C, Consequence)를 가지고 다시 반복하거나 회피하는 반응을 보인다. → 이러한 행동의 학습을 행동주의적 관점에서 도구적 조건화라고 한다.
- 손다이크(Edward Thorndike : 1874~1949)의 효과의 법칙을 기반으로 스키너(B. F. Skinner : 1904~1990)가 도구적 조건화라는 패러다임으로 제시하였다.
- 도구적 조건화는 행동의 결과가 반응의 확률에 영향을 미친다는 점에서 조건 자극에 대한 조건 반응의 학습을 보이는 고전적 조건화와 다르다.

#### \* 손다이크의 시행착오 학습

##### ○ 실험절차 : 고양이실험

Thorndike's puzzle box



- 굶주린 고양이를 puzzle box에 넣고, 발이 닿지 않는 곳에 먹이를 잘 보이도록 놓아둠.
- 그 상자에는 문이 달려 있으며 이 문은 철사 고리를 당기거나 페달을 밟는 것과 같은 간단한 행동으로 열리게 되어있음.
- 고양이는 우연히 고리를 당기거나 페달을 밟게 되고, 문이 열리면 자유와 먹이를 찾아 밖으로 나가게 됨.
- 시행이 거듭될수록 고양이는 효과가 없는 행동을 점점 덜하게 되고, 많은 시행을 거친 후에는 즉시 고리를 당기거나 페달을 밟아 빠져나갈 수 있게 되었음.
- 각 시행에서 탈출에 걸린 시간을 기록하여 그래프를 그렸는데 이는 최초의 학습곡선임 (Ebbinghaus는 1885년에 기억실험을 통해 망각 곡선을 보여주었음)

## ○ 시행착오 학습의 주요 원리

- 1911년 발표된 「동물의 지능」 연구에서 “동일한 상황에서 나오는 여러 가지 반응들 중에서 동물에게 만족을 가져다주는 것은 그 상황과 더 단단하게 연결될 것이며, 그 상황이 다시 발생할 때 그 반응이 나타날 확률이 더 높아질 것이며, 행동이란 그 결과의 함수라고 주장
  - 손다이크가 결과가 행동에 영향을 준다는 것을 최초로 실험적으로 검증함)
- (쾌락주의hedonism, 즉 쾌락을 추구하고 고통을 회피하려는 행동경향성에 대해서는 이미 오래 전의 생각들이었음).
- 성공적인 탈출과 먹이를 통해 문제 상자 (자극)와 고양이의 탈출 반응은 강하게 결합되며 이것을 자극-반응 연합 또는 시행착오이론이라고 함

<b>연합주의(connectionism)</b>	특정한 자극과 자발적 행동 사이의 연합으로 새로운 행동이 형성됨으로써 학습이 이루어진다는 원리
<b>준비성의 법칙(law of readiness)</b>	학습은 학습 이전의 태도나 준비와 관련 된다는 원리
<b>연습의 법칙(law of exercise)</b>	자극과 반응 사이의 결합은 빈번하게 연습함으로써 강화 된다는 원리
<b>효과의 법칙(law of effectiveness)</b>	어떤 반응을 했을 때 만족스러운 결과가 나타나면 그 반응은 계속 되고, 불만족스러운 결과가 나타나면 그 반응은 약해지거나 없어진다는 원리

▶ 1930년대 이후에는 만족스럽고 유쾌한 결과만이 결합의 강도에 효과를 미치며, 불쾌하거나 불만족스러운 자극은 결합의 강도에 영향을 미치지 않는다고 이론을 수정하였음)

**2. Skinner의 조작적 조건형성 원리****1) 스키너의 조작적 조건형성**

\* 스키너(Skinner)의 생애(1904~1990)

- 1904년 미국 펜실베이니아의 서스캐엔나에서 태어나 화목하고 안정된 가정에서 성장.
- 하버드대학에서 심리학을 공부했고 1931년 박사학위 받음.
- 인디애나대학교의 심리학과 교수와 하버드대학의 심리학과 교수로 재직함
- 1990년 86세로 사망.

\* 스키너 상자와 자유조작 패러다임

- 스키너(B. F. Skinner)는 손다이크의 생각을 발전시켜 스키너 상자(Skinner box)를 고안하였다. 손다이크의 절차가 실험자가 각 시행의 처음과 끝을 한정한 비연속 시행(Discrete trial)이었던 반면, 스키너는 동물이 원하면 언제든지 해당 장치를 조작하여 결과를 얻을 수 있도록 고안하였다. 스키너는 이를 자유-조작 패러다임(Free-operant paradigm)이라고 정의하였다.

\* 반응행동과 조작행동

- 스키너는 유기체를 스스로 의지를 지닌 자발적인 존재로 보았다(Chance, 1999).
- 유기체는 외부의 자극에 대해 자발적이고 능동적으로 반응한다고 생각함
- 파블로프의 실험에서 있었던 조건 반응을 반응행동(Respondent Behavior)이라고 하고 스키너의 실험에서 사용한 행동을 조작행동(Operant Behavior)이라고 하여 둘을 구분함.

반응행동	파블로프의 고전적 조건화에서 사용된 반응과 같이 자극에 의해 직접적으로 유발된 반응 ○ 예) 침을 흘리는 행동, 동공의 수축, 무릎 반사 등.
조작행동	어떤 자극에 의해 일어나는 것이 아니라 스스로 선택하는 행동 혹은 어떤 자극이 있었다고 하더라도 그것이 무엇인지 알 수 없었던 경우의 행동

→ 스키너는 외부적 자극에 초점을 맞춘 고전적 조건화를 S(Stimulus)형 조건화, 조작행동에 관심을 가진 조작적 조건화를 R(Response)형 조건화라고 구분하기도 함.

- 행동은 어떤 유기체가 능동적으로 환경에 작용을 가하는 행동을 말하며 조작행동으로 형성되는 조건을 조작적 조건화라고 하는데, 유기체가 행하는 조작행동은 결과에 따라 증가하기도 하고 감소하기도 함.

→ 이를 통해 어떤 반응을 증가시키거나 감소시키는 것이 조작적 조건화

## 2) 스키너 상자

\* 스키너 상자의 구조

- 손다이크의 문제상자 실험절차는 실험자가 각 시행의 처음과 끝을 한정한 비연속 시행(Discrete trial)이었던 반면, 스키너는 동물이 원하면 언제든지 해당 장치를 조작하여 결과를 얻을 수 있도록 한 스키너 상자(Skinner box)를 고안함.
- 스키너는 이를 자유-조작 패러다임(Free-operant paradigm)이라고 정의하였다.
- 스키너 상자는 빈 상자 안에 지렛대가 하나 들어 있으며, 이 지렛대는 먹이통과 연결되어 있어 지렛대를 누르면 먹이가 나오도록 되어 있음.
- 이 상자를 가지고 조작적 조건형성을 실험.

\* 실험 절차

- 배고픈 상태의 흰 쥐를 스키너 상자에 넣는다.  
(이렇게 배고픈 상태로 만드는 것을 박탈이라고 함)
- 흰 쥐는 스키너 상자 안에서 돌아다니다가 우연히 지렛대를 누른다.
- 지렛대를 누르자 먹이가 나온다.
- 지렛대와 먹이 간의 상관관계를 알지 못하는 쥐는 다시 상자 안을 돌아다닌다.
- 다시 우연히 지렛대를 누른 흰 쥐는 또 먹이가 나오는 것을 알고 지렛대를 누르는 행동을 자주 하게 된다.
- 이러한 과정이 반복되면서 흰 쥐는 지렛대를 누르면 먹이가 나온다는 사실을 학습함.

## 3) 강화 이론(reinforcement theory)

- 스키너는 유기체가 어떤 행동을 한 결과가 스스로에게 유리하면 그 행동을 더 자주 하게 된다고 보았다(1953).
- 어떤 행동을 한 뒤에 유기체가 원하는 것을 제공하는 것을 강화(Reinforcement)라고 함.
- 스키너 상자 실험에서 흰 쥐가 지렛대를 누르는 행동은 먹이에 의해 강화된 것임.
- 고전적 조건형성에서는 조건형성의 과정에서 무조건자극(Unconditioned Stimulus)을 제공하는 것을 강화라 명명했지만 조작적 조건화에서는 조건화의 과정에서 부여하는 보상을 의미하는 것임.

→ 조작적 조건화가 이루어지기 위해서는 강화가 중요한 역할을 한다.

\* 정적강화와 부적강화

- 강화는 어떤 행동을 한 뒤에 유기체가 원하는 자극을 제공하여 행동의 빈도수를 높이는 것을 말한다.

- 쾌자극의 제공 뿐 아니라 혐오자극의 제거로도 유기체를 강화시킬 수 있는데, 쾌자극의 제공으로 행동의 빈도수를 높이는 강화를 정적강화라고 하고 혐오자극의 제거로 행동의 빈도수를 높이는 강화를 부적강화라고 함.

정적강화 (Positive Reinforcement)	- 쾌자극의 제공으로 유기체를 강화시키는 것. - 교사가 학생들의 발표를 유도하기 위해 발표를 할 때마다 추가점수를 제공하거나 사탕을 하나씩 주는 것은 정적강화의 예가 됨.
부적강화 (Negative Reinforcement)	- 혐오자극의 제거로 유기체를 강화시키는 것. - 부적강화도 정적강화처럼 결과적으로 유기체가 유리하다고 느끼게끔 하는 것이지만 쾌자극을 제공하지 않고 혐오자극을 제거하는 것으로 강화한다는 점에서 차이가 있음. - 화장실 청소를 하도록 되어 있는 아이에게 '오늘 수업에 열심히 참여하면 화장실 청소를 하지 않아도 좋다'라고 이야기하여 학생이 수업에 열심히 참여하는 것.

\* 강화인(reinforcer)

- 어떤 행동의 결과로 주어진 것으로 행동의 빈도를 높이는 자극을 강화인(Reinforcer)이라 함(Chance,1999).

일차적 강화인 (Primary Reinforcer)	- 유기체의 행동을 직접적으로 증가시킬 수 있는 강화인을 말함. → 예를 들면 음식이나 물과 같은 것으로, 배고픈 유기체에게 음식으로 만족을 주는 것으로서 바로 다음 행동을 증가시킬 수 있다.
이차적 강화인 (Secondary Reinforcer)	- 유기체의 행동을 바로 증가시키지는 못하지만 일차적 강화인과 연합하여 행동을 증가시킬 수 있는 것을 말함. - 쿠폰이나 토큰 등이 이에 해당한다. 즉, 쿠폰이나 토큰으로도 유기체를 강화할 수 있지만 그것은 유기체를 직접 강화하는 것이 아니라 일차적 강화인과 교환할 수 있기 때문에 강화가 가능하다는 것. → 이차적 강화인으로서는 가장 대표적인 것이 돈이다.(돈은 여러 종류의 일차적 강화인과 교환할 수 있기 때문에 일반화 된 강화인이라고 함).

○ 프리맥의 원리(Premack' principle)

- 어떤 행동의 강화를 결정하는 것은 행동의 상대적 가치이며, 높은 빈도를 보여주는 행동을 할 기회가 낮은 빈도를 보여주는 행동을 강화한다는 이론(David Premack, 1959, 1965).

- 물질적 자극이 아닌 스스로의 행동도 강화인 역할을 할 수 있음(Premack,1962).

- 젓바퀴 돌리기를 물 마시기보다 더 선호하는 쥐에게 젓바퀴 돌리기를 통제하여 물을 마셔야 젓바퀴 돌리기가 허용된다는 수반성(Contingency)을 학습시켰음.

→ 이 조건에서 쥐들은 젓바퀴를 돌리기 위해 물을 마셔야 하므로 물을 마시는 행동이 증가하였다. 즉 쥐들이 더 선호하는 젓바퀴 돌리기가 덜 선호하는 물 마시기 행동을 강화하였다(Premack, 1962).

- 이 원리가 사람에게도 적용됨을 확인하였음(초등학교 1 학년생에게 핀볼 게임을 하거나 사탕을 먹는 행동을 할 기회를 주고 핀볼 게임을 선호하는 학생은 사탕을 먹는 행동을 한 뒤

핀볼 게임을 할 수 있도록, 사탕을 먹는 행동을 선호하는 학생은 핀볼 게임을 한 뒤 사탕을 먹을 수 있는 수반성(Contingency)을 학습시켰을 때, 낮은 빈도를 보인 행동이 강화되었음).  
 → 컴퓨터게임을 좋아하는 아이에게 일정한 양의 수학문제를 풀게 한 뒤에 컴퓨터게임을 하도록 허락하는 것은 컴퓨터게임이 수학문제를 풀게 하기 위한 강화인으로써 작용할 수 있다는 것을 말함.  
 → 그러나 컴퓨터게임을 먼저 한 뒤 수학공부를 시키면 효과가 없으며 프리맥 원리의 강화인은 어떤 긍정적 행동을 한 뒤에 제공해야 바른 효과를 얻을 수 있음.

#### 4) 벌과 학습

- 조작적 조건형성에서는 유기체가 하는 행동의 빈도를 증가시키는 것만을 설명하지 않음.
- 어떤 행동을 수정하기 위해서는 특정 행동의 빈도를 감소시킬 필요가 있음.
- 혐오자극을 제공하거나 쾌자극을 제거함으로써 행동의 빈도수를 감소시킬 수 있음(Chance, 1999).
- 유기체의 행동의 결과로 어떤 쾌자극을 제거하거나 혐오자극을 제공하여 행동의 빈도수를 감소시키는 것을 벌(punishment)이라 함.

수여성 벌	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 혐오자극을 제공하는 것을 수여성 벌이라고 함</li> <li>- 수여성 벌의 대표적인 예로 체벌을 들 수 있음.</li> <li>→ 어떤 학생이 바람직하지 못한 행동을 했을 때 교사가 체벌을 가함으로써 그 행동을 더 이상 하지 않게 만드는 것.</li> </ul>
제거성 벌	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 쾌자극을 제거하는 벌은 제거성 벌이라고 함.</li> <li>- 제거성 벌은 그동안 받아오던 강화인을 제거한다는 것을 의미함.</li> <li>- 제거성 벌의 대표적인 예는 '타임아웃'(Time out)이 있음.</li> <li>- 타임아웃은 어떤 학생이 교실을 시끄럽게 하는 경우, 그 학생을 일시적으로 교실 밖으로 추방하는 것이다.</li> <li>→ 편하게 교실에서 앉아 공부할 기회와 친구들과 함께 있을 기회를 박탈당하는 것은 직접적인 혐오자극을 부여하는 것이 아니라 쾌자극을 제거하는 박탈성 벌에 해당함.</li> </ul>

\* 처벌을 적용할 때 주의해야 하는 점

- 유기체가 스스로 바람직하지 않다고 여기는 행동을 했는데도 불구하고 벌을 제공하지 않는다면 유기체는 그 행동이 옳은 행동이라고 믿을 수 있으므로 학습을 위해서 때로는 벌의 사용이 효과적일 수 있음.
- 부정적인 정서반응과 거짓말, 변명 등의 회피반응을 보이기도 함.(Sternberg&Williams,2002).
- 대표적인 부작용은 벌을 받은 유기체는 다른 유기체에게 공격적인 행동을 자주 보인다는 것임(Chance,1999).
- 벌의 사용은 인권이나 윤리적인 문제가 될 수도 있음.

\* 벌의 효과적인 사용법(김영채,2001)

- 벌은 가능한 한 유기체가 바람직하지 못한 행동을 한 뒤에 즉각적으로 제공해야 한다.
- 문제 행동이 일어날 때마다 벌을 제공해야 함(주어진 벌이 없으면 부적강화로 여길 가능성).
- 벌의 강도는 처음부터 가능한 한 강한 것을 사용해야 함(벌에 대한 면역 현상이 생길 수 있다).



- 바람직하지 못한 행동은 벌을 제공하되 대안적 행동을 확실히 알려주고, 제대로 강화해야 함.
-

## 1. 연속강화와 부분강화

### 1) 연속강화와 부분강화

○ 강화 계획(reinforcement schedule)이란?

- 조작적 행동이 습득되고 유지될 수 있도록 강화가 제시되는 조건을 나타내는 규칙

연속적 강화(continuous reinforcement)	어떤 행동이 나타날 때마다 지속적으로 강화가 제시되는 것
부분강화(partial reinforcement)	어떤 행동이 나타날 때마다 강화가 제시되지 않고 간헐적으로 제시되는 것.

\* 부분적 강화는 간격계획과 비율계획으로 나뉘고 이것은 다시 고정계획, 변수계획으로 나뉨

① 고정간격계획: 유기체의 반응비율과 관계없이 특정한 시간간격을 정해놓고 그 기간이 경과한 후에 강화가 주어지는 것.

ex) 열심히 일을 하든 않든 간에 정해진 날짜가 되면 받게 되는 월급

ex) 학업성취의 정도의 관계없이 정기적으로 보는 중간고사와 기말고사

② 변화 간격계획: 강화가 일정한 시간간격에 따라 일어나다가 강화사이의 간격이 불규칙해져서 예측할 수 없는 것.

③ 고정비율계획: 미리정해 놓은 또는 고정된 회수의 반응을 수행한 후에 강화를 제공.

특정한 횟수의 행동이 일어난 후에 강화가 주어지는 것

ex) 상품의 생산량이나 판매량에 따라 보상이 주어지는 근로자의 성과급

④ 변화비율계획: 강화를 받는데 필요한 반응의 수가 어떤 정해진 평균의 범위 안에서 무작위로 변하는 것

ex) 일정한 회수 안에서 거액이 나오도록 설계되어 있지만 언제 나올 것인가를 알 수 없는 슬롯머신과 경마

## 2. 행동조형과 행동수정(behavior modification)

### 1) 행동조형(behavior shaping)

- 복잡하거나 어려운 행동을 학습시키는 절차나 방법이다.

- 목표 행동을 구체화한다.

- 현 행동의 수준을 알고 시작한다.

- 작은 단계로 행동 단계를 세분화 하고 강화의 원리를 적용한다.

- ex) 작은 단위의 하나를 습득시키는 것이다.

▶ '엄마' 단어 말하기(옹알이 때부터 강화)

▶ 거의 공부하지 않는 학생의 행동형성

① 목표행동 결정: 아동이 책 펼쳐놓고 5분 이상 책 읽고 내용 기억하도록 함

② 책 펼치는 행동을 시발점 행동으로 하여 강화 → 연필잡음 → 책 읽음, 각각 강화

### 2) 행동수정(behavior modification)

- 조작적 조건형성의 원리를 활용하여 행동의 변화를 추구하는 기술.

- 관찰이 가능한 개인의 문제행동을 대상으로 행동학습, 강화, 유지, 약화, 제거를 초점

- 행동수정은 다양한 기법을 활용하여 문제행동을 수정함. 그러한 기법에는 정적강화, 부적강화, 소거, 변별, 적응, 충만, 체계적 둔감화, 토큰경제 등이 있음.
- 행동수정은 부적응 행동을 수정하고 적응 행동을 형성하고 증강하는 일로 1920년 Watson & Rayner 가 알버트라는 소년에게 흰쥐에 대한 공포증을 실험적으로 형성시킨 뒤 일반화에 의해서 털이 있는 대상물을 두려워하도록 한데서 기원을 찾을 수 있음.

\* 행동수정의 기본가정

- 관찰 가능한 행동을 연구대상으로 한다(Watson, 1913)
- 대부분의 인간행동은 학습된 것이다(Skinner, 1953; Wolp, 1958)
- 행동의 형성, 유지, 제거는 환경자극(SD, SR)에 의하여 좌우된다.
- 정상행동과 이상행동 모두 동일한 원리에 의하여 학습된다.
- 모든 행동은 그의 독특한 환경자극의 배열에 따라 고유하게 학습된다.
- 행동문제의 치료에 있어서 과거보다는 현재를 중요시 한다.
- 객관적 자료에 입각한 철저한 실험 검증적 접근이 시도된다.

\* 행동수정의 전략

- 문제행동을 유발하는 선행자극(SD)을 제거 또는 변경하라
- 문제행동을 유발하지 않는 선행자극을 생활환경 안에 확대 보급하라.
- 환경자극을 풍족하고 다양하게 마련하라.
- 상반되는 바람직한 행동을 강화하라
- 문제행동을 강화하고 있는 후속결과를 제거하라.
- 벌을 통한 문제행동의 감소와 제거 전략을 강구하라.

### 3) 조작적 조건형성의 실제 적용

#### (1) 행동수정

##### ○ 절차

- 행동수정(응용행동분석)은 몇 가지 체계적인 전략을 따라야 한다.
- 어떤 행동을 수정의 대상으로 삼아야 하는지를 명확하고 구체적으로 기술해야 한다.
- 문제행동이 일어나는 상황과 빈도를 직접 관찰하며 기록한다.
- 이 기록은 자신이 행동변화에 성공했는가를 판단하는 기준선이 된다.
- 기록 자체가 행동 수정에 영향을 줄 수 있다.
- 학습이론의 고전적 조건형성과 조작적 조건형성에 기초해 행동에 수반되는 강화의 제시 혹은 강화의 철회, 특정 자극에 대한 반응형성, 혐오적인 자극의 제시 등과 같은 기법을 특정 기간 사용하는 것이다.
- 이러한 처치는 일관성 있게 진행되어야 하며, 강화와 처벌 등이 개입된 후 변화를 측정하기 위해 반드시 기록하며 진행해야 한다.
- 이후 목표행동이 개선되기 시작하면 강화의 빈도를 줄여 나간다.
- 처음에는 계속적 강화를 사용하다가 추후에 간헐적 강화로 변경하는 것이 좋다.

#### (2) 바람직한 행동의 증강기법

- 행동조성이란 강화를 사용해 형성하고자 하는 목표행동에 점진적으로 접근하는 방법

- 어떤 상황에서 특정한 행동을 강화하고, 그 밖의 다른 행동에는 강화하지 않는 것을 '차별강화'라고 하는데, 행동조성에 이 기법을 사용한다.
- 시작행동을 정하고 그 행동이 나타났을 때 강화하고, 다음 단계로 나아가 그 단계의 행동이 나타났을 때는 강화하지만 이전 단계의 행동에 대해서는 강화하지 않는다.
- 목표행동이 나타나기 시작하면 계속적 강화를 간헐적 강화로 바꾸어 지속되도록 한다.

\* 프리맥의 원리

- 아동이 좋아하는 활동을 강화물로 사용함으로써 싫지만 해야 하는 행동을 강화시키는 방법이다.
- 이 기법을 사용하고자 할 때는 아동의 행동빈도를 조사해 빈도표를 만들어야 한다.
- 예를 들어, 아동이 컴퓨터 게임을 좋아하고 수학공부를 하지 않을 때, 수학 공부하는 행동을 증가시키기 위해 수학공부를 한 후 컴퓨터 게임을 할 수 있게 해주는 것이다.

\* 토큰강화

- 아동이 바람직한 행동을 했을 때, 원하는 다른 물건으로 교환이 가능한 토큰을 주어서 강화하는 기법이다.
- 포화현상을 방지하는 데 좋고, 강화의 시간적 지연을 예방할 수 있다.

\* 용암법

- 목표행동을 학습시키기 위해 목표행동에 대한 도움을 제공하고, 학습자가 목표행동에 가까이 접근하면 도움을 점차 줄여가는 방법이다.

\* 행동계약

- 목표행동의 결과 주어지는 강화물에 대해 글이나 말로써 계약을 맺는 방식이다.

\* 타임아웃

- 잘못된 행동을 하는 아동을 다른 장소에 격리시키는 방법이다.
- 소거는 문제행동을 강화하는 요인을 제거하는 방법이다.
- 소거 후에는 문제행동이 자발적으로 회복되지 않기 위해 바람직한 대체행동을 찾아 이를 강화해주는 것이 필요하다.

#### 4) 스키너 이론의 평가

- 스키너의 이론은 행동주의 학습이론의 범위를 상당히 넓혔으며 과학적 실험연구를 통하여 인간행동의 발달과 관련된 구체적이고 명확하면서도 유용한 것을 제공.
- 인간의 행동에 대한 환경의 결정력을 너무 강조하여 인간의 내적, 정신적 특성을 배제함.
- 인간을 조작이 가능한 대상으로 취급하고 있기 때문에 인간의 자유와 존엄성을 무시함.
- 인간의 모든 행동이 조작을 통해서 변화될 수 있다고 보는 것은 인간을 지나치게 단순화, 객관화, 과학화하고 있다는 것

## 1. 인지주의 학습의 발달 배경

### 1) 형주의 심리학

○ 베르트하이머(Wertheimer)의 형태주의 이론

- 형태주의 심리학의 이론적 토대 제공.
- 행동주의: 원자론적, 환원주의적, 요소 주의적, 분자론적, 객관적, 경험적, 행동주의적
- 형태주의: 전체적, 대단위적, 주관적, 생득론적, 인지론적(현상론적)

\* 가현(Phi) 운동 현상 연구

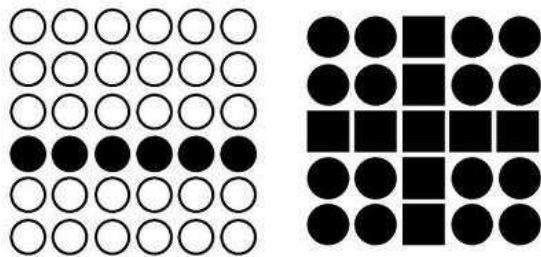
- 인간이 지각하는 것은 정적인 부분이 아니라 운동 그 자체에 의한 전체이다.
- 요소(부분)주의를 비판하면서 통합주의 주장
- 여러 개의 전구들을 일정하게 배열한 다음 짧은 간격으로 차례로 불을 켜나가는 경우, 또는 영화처럼 정지된 사진들을 짧은 간격으로 연속 돌리는 경우에 이들을 운동으로 지각하게 되는 현상.

### 2) 집단화의 원리

- 1923년 베르트 하이머에 의해 처음으로 제시된 것
- 구성요소들이나 특징들이 연관성 있는 위치적 요소로 그룹을 이루어 배열되려 하는 경향

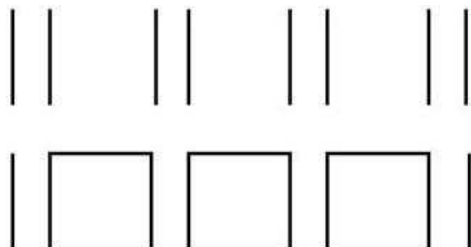
#### (1) 유사성의 법칙

- 공간적으로 가까이 있는 것을 한데 묶어서 지각하는 것
- 이것은 뇌가 가능한 단순한 자극 형태를 유지해서 뇌가 인식할 수 있는 간단한 형태가 간단한 의미를 전달하기를 원하기 때문.



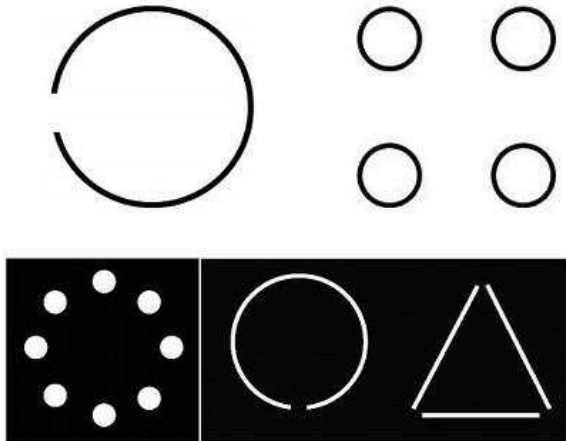
#### (2) 근접성의 법칙

- 근접성의 원리는 가까운 것끼리 묶어서 지각하는 원리 ○ 예) 띄어쓰기, 음악에서 쉼표 등
- 이 법칙들을 이용해 연관된 대상물의 간격을 자유로이 조절을 통해 대상물간의 연관을 표현할 수 있음.



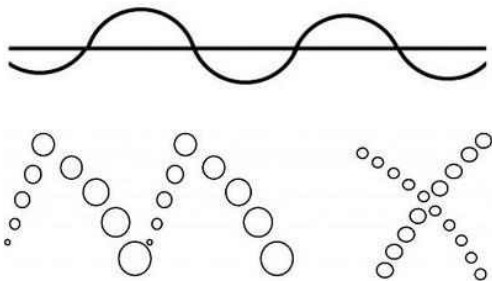
## (3) 폐쇄성의 법칙

- 공간적으로나 구조적으로 하나의 단위가 되게 묶어준 것은 그것을 주위의 것과 구별하여 지각하게 되는 것을 의미한다. ○ 예) 글이나 수식에서 괄호를 이용하는 것
- 불안정한 형, 그룹이 기존의 지식을 토대로 완전한 형이나 그룹으로 지각되는 것



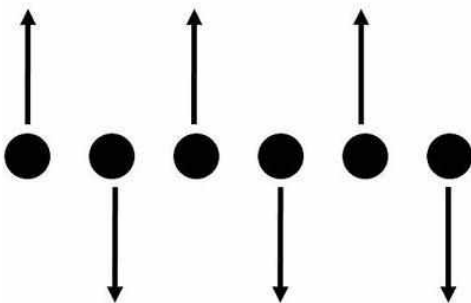
## (4) 연속성의 법칙

- 어떤 형태나 그룹이 방향성을 가지고 연속되어 있을 때, 이것은 형태 전체의 고유한 특성이 될 수 있다는 것.
- 뇌는 선의 갑작스럽거나 급격한 움직임을 좋아하지 않으며, 뇌는 가능한 한 부드러운 연속을 추구한다는 것.



## (5) 공통성의 법칙

- 대상들이 같은 방향으로 움직일 때 그것을 하나의 단위로 인식한다. 즉, 배열이나 성질이 같은 것끼리 집단화되어 보이는 성질.



## 3) 인지의 원리

복합의 원리	무엇을 인지할 때 대부분의 경우 여러 감각을 통하여 동시에 복합적으로 인지한다는 원리.
선택의 원리	주위에 인지 가능한 모든 인지 대상 중에 일부의 부분만을 선택하여 인지한다는 원리(선택의 기준: 과거경험, 현재의 관심, 당시의 상황 등)
유일성의 원리	하나의 인지 대상에 대하여 어떠한 두 사람도 똑같은 인지를 하지 않는다는 원리

## 2. 인지 학습이론 특징

- 인지이론은 지각이론을 기초로 하여 학습이론으로 발전함.
- 학습을 인지구조의 성립 또는 변화로 보는 견해.
- 인지이론은 인간이나 다른 유기체가 외부적 자극에 대하여 반응할 때는 인간의 마음속에서 또는 유기체 내에서 어떤 적극적이며 능동적인 작용을 한다는 사실을 중요시함.
- 인지과정이란 외부에서 받아들인 정보를 변환하거나 의미를 부여하거나 기억하는 과정인데 이들의 정보처리 과정의 해명에 중점을 두는 것이 인지주의 학습이론의 초점임.
- 베르트하이머(M. Wertheimer)의 파이현상이나 켈러의 통찰설을 시작으로 학습에 대한 형태주의 접근이 레빈의 장이론, 톨만의 기호형태설 학습이론으로 발전함.
- 인지이론의 사상적 배경은 Gestalt의 이론에 근거를 두고 있는데, Gestalt 이론은 전체적, 거시적, 통합적인 방법의 형태이론의 입장에서 학습을 논함.
- 형태주의 심리학이 통찰학습에 초점을 둔 것이기 때문에 강화를 다르게 개념화
- 형태주의 심리학은 발견이나 문제해결에서 따라오는 만족에 주목함으로써 외재적 강화보다 내재적 강화를 강조하게 됨.

## \* 행동주의와 인지주의 학습이론의 비교

	행동주의	인지주의
철학	과학적 실재론	실증적 상대주의
실재	존재와 실재는 동일	존재와 실재를 구분
환경	물리적 환경과 심리적 환경은 동일	주관적 인식에 의해 환경이 변화한다.
지각	감각과정은 의미부여과정과 별개	감각과정과 의미부여가 동시에 발생
동기	외적강화, 적절한 보상이 동기를 유발	내적강화, 심리적 보상이 동기를 유발

## 3. 켈러(Köhler)의 통찰설

## 1) 켈러의 실험

- 침팬지 한 마리를 우리 안에 넣어 두고 짊막한 막대기 하나와 상자를 그 안에 놓아둔다.
- 천장에 바나나 한 개를 매어두었다. 그리고 침팬지가 바나나를 어떻게 먹는지를 관찰
- 처음에 침팬지는 바나나를 따먹으려고 몇 번 뛰어보다 금방 포기하고 방안 구석에 가서 잠시 생각에 잠긴 듯 있다가 갑자기 상자과 막대기와 바나나를 쳐다 봄.
- 그 다음 우리 안의 상자를 바나나가 매달려 있는 곳으로 가져와서 그 위에 올라서서 막대기로 바나나를 따서 먹음.

**2) 쾰러 실험의 Gestalt 심리학적 이해**

- 바나나를 따먹으려고 몇 번 뛰어보다가 포기하고 구석에 가서 전체를 살펴본다. → 전경(figure : 앞으로 돌출되어 인식되는 것)과 배경(background : 인식되는 전경 뒤의 장면)의 미분화된 상태
- 갑자기 상자와 막대기와 바나나에 초점을 두고 쳐다 봄. → 전체장면을 전경(figure)과 배경(background)으로 분리
- 우리 안의 상자를 바나나가 매달려 있는 곳으로 가져와서 그 위에 올라가서 막대기로 바나나를 따서 먹는다. → 전경(figure)의 재구조화
- Gestalt란 '목적달성을 위한 수단과 방법 사이의 관계 파악'이다.

- 통찰에 따르는 문제해결의 과정

- ① 문제의 파악 : 행위가 취해지기 위해서는 문제의 파악이 일어나야 한다.
- ② 숙고의 시기 : 문제해결의 초기단계 동안 여러 가지 사고를 하는 기간이다. 이때 여러 가지 가능한 해법을 머릿속으로 시도해 본다.
- ③ 통찰 : 숙고의 시기 동안에 정확한 가설이 떠오를 때 해법은 갑자기 완벽하게 이루어진다.
- ④ 통찰에 의한 해법의 기억 : 성공한 문제해결방법은 아주 잘 기억된다.
- ⑤ 해법의 일반화 : 알고 있는 지식을 일반화 시켜 적용시키는 과정이다. 비슷한 문제를 접했을 때 쉽게 문제를 해결할 수 있다. 형태주의 심리학자들은 인간학습이나 문제해결과정은 전적으로 사고에 의해 통제되는 것으로 통찰에 위한다고 보았다.

**3) 통찰을 통한 학습의 특징**

- 침팬지는 문제 사태를 전체적으로 이해, 분석, 인지하여 목적달성의 행동과 결부시켜 재구성 또는 재구조화한 것으로 볼 수 있다.
- 학습이란 근본적으로 학습자의 통찰과정이다.  
(통찰을 흔히 '아하 현상(aha phenomenon)'이라고도 함)
- 통찰이란 상황을 구성하는 요소간의 관계를 파악하는 것  
(통찰이란 부분들의 인식이 아닌 전체의 관련성을 꿰뚫어 인식하는 것).
- 통찰학습은 여러 문제를 동시에 완벽하게 해결하고, 문제해결은 요소들의 관계성을 파악한 것이므로 다른 장면에 쉽게 전이되며 문제해결은 단순히 암기한 것과는 달리 상당히 지속됨

\* 통찰에 의한 문제해결의 과정

<b>문제의 파악</b>	행위가 취해지기 위해서는 문제의 파악이 일어나야 한다.
<b>숙고의 시기</b>	문제해결의 초기단계 동안 여러 가지 사고를 하는 기간이다. 이때 여러 가지 가능한 해법을 머릿속으로 시도해 봄(사고실험).
<b>통찰</b>	숙고의 시기 동안에 정확한 가설이 떠오를 때 해법은 갑자기 완벽하게 이루어진다.
<b>통찰에 의한 해법의 기억</b>	성공한 문제해결방법은 아주 잘 기억된다.
<b>해법의 일반화</b>	알고 있는 지식을 일반화 시켜 적용시키는 과정이다. (비슷한 문제를 접했을 때 쉽게 문제를 해결할 수 있음)



#### 4) 통찰 학습 원리

- 학습의 본질은 사물들 간의 새로운 관계의 지각이다.
- 조건화된 행동으로 문제를 해결하는 것이 아니라 과거 경험과 문제의 본질 사이의 새로운 관계를 구성(통찰)함으로써 문제를 해결한다.
- 문제의 해결은 인지구조의 전환에 의해 이루어진다.
- 통찰에는 탐색적인 과정을 통해서 이룩되는 일이 많다(탐색은 단순한 우연을 통한 시행착오와는 다름).
- 통찰에 의한 학습은 종류에 따라 차별이 있으며 개체에도 차이가 있다.
- 통찰은 실험 장면에 의하여 좌우 된다(장면 전체가 잘 내다보이면 해결이 용이함).

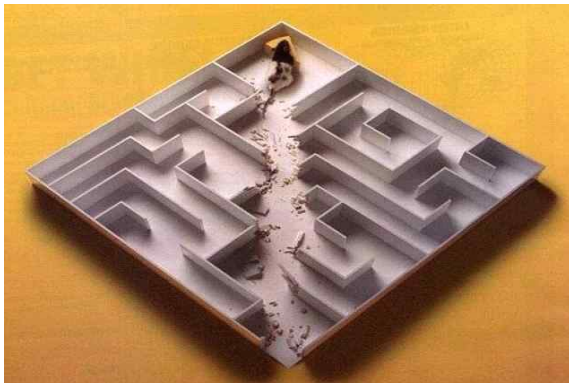
#### \* 학습 시 유의점

- 학습과제가 학습자의 이해도에 알맞을 것(문제인식)
- 학습지도시 각 부분간의 관계탐색 과정과 단계가 중요(탐색 경험)
- 학습목표는 명확하고 학습자에게 의미 있는 것일 것(구조화된 상황)

#### 4. 톨만(Tolman)의 기호-형태설(목표지향적 행동주의)

- 미로를 사용한 쥐 실험으로 학습의 인지적 요인을 강조
- 사람이나 침팬지뿐만 아니라 쥐도 인지학습을 할 수 있음을 실험을 통해 보여줌
- 톨만은 동물이 미로에 대한 일종의 정신적인 지도인 인지도(cognitive map), 곧 미로가 어떻게 생겼는가에 대한 지식을 학습한다고 주장.

##### 1) 톨만의 쥐 미로 실험



##### (1) 실험상황의 개요

##### 실험 I: 잠재학습(latent learning)

- 쥐의 미로 실험군을 A, B, C 세 집단으로 나눈다.
  - 집단A: 미로의 끝 목표점에 도달하면 먹이를 준다.
  - 집단B: 목표점에 도달해도 먹이를 주지 않는다.
  - 집단C: 처음 10일 동안은 목표점에 도달해도 먹이를 주지 않았다가 11일째부터는 먹이를 준다.
  - 집단 C의 쥐들은 12일째부터 오류 수가 급격하게 줄어들어 첫 번째 집단과 비슷하게 나타남.
- 이것은 집단 C의 쥐들이 처음 강화를 받지 않을 때도 첫 번째 집단의 쥐들과 마찬가지로 학습이 되었는데 강화가 없었기 때문에 수행으로 나타나지 않았음.

→ 그러나 강화를 받고 이미 학습한 것을 갑자기 사용하였는데 이것을 잠재학습이라고 함.

실험II: 대리 학습(vicarious learning)

- 쥐의 미로실험 상황에서 A쥐는 실제 미로 찾기를 수행시키고 먹이를 주어 행동을 강화함.
- 또 다른 B쥐는 미로상자를 한 눈에 볼 수 있는 높은 곳에서 이를 관찰하도록 시킨다.
- 후에 B쥐를 내려놓고 A쥐와 함께 미로를 찾게 했다.
- 그러나 실제 미로 찾기를 수행했던 A쥐는 목적지를 잘 찾아갔으나 단지 관찰만 했던 B쥐는 미로 안을 어슬렁거리는 행동만을 하였다.
- 따라서 전혀 학습이 되지 않은 것처럼 보였다.
- 그러나 나중에 먹이를 주자 이제까지 학습이 되지 않은 것처럼 보였던 B쥐는 목적지를 금방 쉽게 찾아갔다.
- 이것은 B쥐가 모르고 있었던 것이 아니라 미로를 알면서도 달릴 이유가 없었으므로 미로 안을 그냥 왔다 갔다 한 것임.
- 먹이가 주어지지 목적지를 빨리 찾아가는 것은 먹이가 주어지기 전에 이미 쥐B는 미로를 학습을 한 것임.

실험III: 장소 학습(place learning)

- 반응학습 집단 : 동일한 방향일 때 보상을 지급
- 장소학습 집단 : 동일한 장소일 때 보상을 지급

→ 결과

반응학습 집단 : 3/8 마리 준거에 도달, 평균시행수 ↑(17.33 회)

장소학습 집단 : 8/8 마리 모두 준거에 도달, 평균시행수 ↓(3.5 회)

→ 쥐들은 먹이가 있는 곳으로 향한 통로를 단순히 학습한 것이 아니라 공간상의 먹이의 위치를 학습한 것이다.

(2) 쥐 미로 실험의 시사점

○ 잠재적 학습

- 실험 I 에서 C쥐들은 행동으로 표출만 하지 않았을 뿐이지 환경에 대한 기호의 의미가 이미 학습되어 잠재되어 있었다.
- 보상 이전에 이미 학습은 이루어진 것이다.
- 이러한 잠재적 학습은 보상 없이도 학습은 이루어지며 보상은 단지 학습된 행동을 표출시키는 수행 변인임을 보여준다.

○ 대리적 시행착오

- 실험II에서 B쥐는 시행착오 하는 것을 보는 것만으로도 실제 효과를 가져왔다.
- 즉 B쥐는 머릿속에서 일어나는 시행착오를 경험한 것이다.

○ 장소학습

- S-R 이론가들은 특수한 자극에 대하여 특수한 반응이 학습된다고 주장
- 톨만의 실험은 동물은 특수한 반응보다는 어떤 것이 어디에 있느냐 하는 장소에 대해 반응한다.

## ○ 보상기대

- 행동이 수정된 뒤에 나타날 것에 기대를 가지고 행동한다.
- 즉, 보상은 학습을 형성하는 것이 아니라 행동을 수행하게 하는 것이다.

**2) 학습의 특징**

(1) 학습은 자극과 반응의 연합이 아닌 신념, 믿음, 기대 등이다.

- 인간의 행동에는 반드시 목적이 있고 그의 성취에 관여되어 있다.
- 학습은 유기체의 기대와 이러한 기대를 충족하는 목표 간에 의미 체계를 형성해줄 것으로 예상되는 환경 내의 단서(기호) 간의 관계에 대한 인지의 획득.  
→ 어떤 구체적인 자극은 일정한 행동의 결과로서 어떤 결과를 획득할 수 있게 하는 수단이 되는 기호로서의 의미임.
- 기대란 무엇이 결과로서 주어질 것이라는 예감으로, 잠정적인 기대는 가설로 만들어지고, 가설의 타당성 여부가 검증되면 그 가설은 기억되고, 검증된 기대는 신념으로 발달함.
- 따라서 기대확인이란 보상과 유사한 역할을 담당하게 됨.(강화 없이도 학습은 가능)
- 이때 학습은 구체적 행동이 아니라 이들 관계에 대한 인지도의 형성임.

(2) 유기체는 '최소 노력의 원리'에 따라 행동할 수 있다.

- 유기체는 확인된 기대들로 이루어진 인지도(cognitive map)를 머릿속에 형성하고 있기 때문에 특정 목표에 도달할 수 있는 가장 힘이 적게 드는 길을 찾아내어 목표에 도달할 수 있음.
- 학습에서 학습자의 욕구와 습관의 강도, 유인가 등과 같은 중재 변인을 고려함.
- 학습의 결과가 반드시 외적 행동으로 나타나는 것이 아님

(3) 학습에서의 행동의 단위는 내분비선의 분비나 근육의 수축과 같은 미시적인 단위행동이 아니라 목표지향적인 전체적 행동이다.

(4) 톨만의 학습의 분류

## ○ 정신집중학습(formation of cathexis)

- 개체의 어떤 욕구를 충족시키는 것은 그 방향으로 정신이 집중되어 해결할 수 있다.
- 인간이 동기에 의해 지배되듯 동기의 목표달성에 따라 학습된다.

## ○ 동등성 의식학습(equivalence beliefs)

- 보상이나 처벌을 알 뿐만 아니라 그 상황 자체가 보상을 받거나 처벌을 받는 것과 동등하다고 생각한다.
- 따라서 어떤 상황 자체를 보상 또는 처벌로 받아들이게 된다.

## ○ 장 기대학습(formation of field expectancies)

- 개체가 환경에서 어떤 것을 기대할 수 있는가에 대해 기호형태나 인지지도를 만들어가는 학습이다.

## ○ 장 인지양식 학습(field cognition modes)

- 학습하는 방법을 배우는 일, 무엇을 학습할 것인가를 배우는 일 등이 여기에 속한다.
- 문화적으로 서로 다른 배경에서 성장한 사람들이 동일한 경험적 상황 하에서 다른 경험을 하게 되는 것은 무엇을 학습할 것인가에 대해 서로 다른 환경에서 학습하였기 때문이다.

○ 욕구식별학습(drive discrimination)

- 여러 종류의 욕구나 자극을 식별하는 능력을 배운다.

○ 운동 형태학습(motor pattern)

- 수영을 배우거나 타자치는 것을 배우는 것이 여기에 속한다.
  - 즉 운동기능 동작을 배우는 것을 의미한다.
-

## 1. 레빈(Lewin)의 장이론(Field theory)

### 1) 장이론(Field Theory)의 기본 개념

- 인간은 합목적적 존재이다.
- 인간은 어느 시점에서 특정의 목표를 추구하려는 내적 긴장에 의해서 행동한다.
- 인간이 특정한 목표를 가질 때에는 그 목표를 달성할 수 있는 방법에 대해 나름대로의 신념을 가지게 된다.
- 이와 같은 관계에 대한 개인의 지각을 그 사람의 생활공간(life space)의 한 부분이라고 함(유기섭, 1996).
- 장이론에서는 형태심리학에서와 같이 학습을 재조직 또는 재구성의 과정으로 봄
- ⇒ 인간은 새로운 지식으로 세상을 이해하고 새로운 요인들을 도입함으로써 원하는 것(욕구), 싫어하는 것에 변화를 가져봄으로써 자기의 인지를 재구성한다는 것.

### 2) 장이론의 주요 개념

#### ○ 위상(topology) 심리학

- 지각이나 활동의 범위를 정의하는 형태로서 생활공간을 표현
- 생활공간의 기능적 부분들의 배경이나 경계를 보여줄 때와 구조화나 의미화 시킬 때 사용
- 생활공간에 있는 개인의 영역은 가족, 교회, 학교, 극장, 회사와 같은 공간적 의미

#### ○ 생활공간(life space)

- 심리적 환경과 개인으로 구성
- 어떤 순간이나 오랜 시간 개인의 행동에 영향을 미치는 요인들의 전체 형태를 의미함.
- 심리적 환경은 지각된 대상과 사상들로 구성되며, 심리학적으로 해석되는 개인은 의식적으로 행동하는 자아를 의미함.

#### ○ 행동방정식

- 생활공간에서 일어나는 의식적 경험
- 인간행동(B)은 심리적 환경(E)과 이에 반응하는 개체(P)에 의해 유발됨.
- 개체는 심리적 환경 속에 존재한다고 가정하고 이 두 가지는 전체적인 심리학적 사태(S : situation)를 이룬다고 가정.
- $B=f(P, E) \Rightarrow B=f(S)$  (B : behavior, P : person, E : environment, S : situation)
- 심리적 사태(S)는 심리적 생활공간이라는 한 시점에서 개인의 행동을 규정하는 사건과 사태의 총체.
- 심리적 환경을 중시하고, 환경이 개체의 마음을 끄는 유의성의 역학적 관계를 설명.

#### ○ 벡터(vector)

- 방향과 강도
- 장이론에서 벡터는 목표를 향해 가깝거나 멀어지는 심리적 운동에 영향을 미치는 힘을 의미

#### ○ 유의성(誘意性 : valence)

- 목표에 대한 지각의 강도에 따라서 마음을 끄는 적극적인 유의성과 반발하는 소극적인

유의성으로 나누어서 그 값에 따라서(+, +) 또는 (-, -)로 표시함.

- 또한 목표를 달성하는 힘은 크기뿐만 아니라 방향을 가진 힘이며 행동은 vector라는 개념으로 설명될 수 있음.

### 3) 장이론에서 학습

#### ○ 영역(regions)

- 생활공간의 유기적인 부분이며 대상이나 활동에 대한 심리적인 의미.
- 인지구조란 현 영역들의 배열과 상태 그리고 앞으로 변화와 변화에 따른 결과에 대한 이해를 뜻함.

#### ○ 분화(differentiation)

- 영역이 보다 작은 영역으로 분할되는 과정.
- 모호하고도 구조화되지 않은 생활공간내의 영역들이 보다 지적으로 구조화되고 특수화되는 것. 따라서 분화란 자기 자신과 환경의 세부적인 국면을 변별하는 학습이라 할 수 있음.

#### ○ 일반화(generalization)

- 개념화를 의미하며 인지적 일반화는 일련의 개개사례의 공통적인 특징을 밝혀내고 그것들을 하나의 목록으로 묶음으로써 일반적인 개념이나 개념을 형성하는 과정.

#### ○ 재구조화(restructualization)

- 각 영역의 의미를 자기 자신과 상호관계에 비추어 변경하는 것을 의미함.
- 즉 생활공간의 방향을 재정의 하는 것이며 어떤 행동이 어떤 결과를 가져올 것이라는 것을 학습하는 것.
- 이러한 재구조화는 생활공간의 상이한 기능적인 영역의 의미 있는 관계를 지각함으로써 이루어짐.

### 4) 레빈의 학습에 대한 관점

#### (1) 인지구조 변화로서의 학습

- 레빈의 학습이론 중 가장 중요한 부분을 차지하는 것으로, 학습은 심리적 생활공간의 영역이 점차 고도로 분화하고 많은 하위구조로 분화되어 각 영역간의 기능적 연관이 생겨 목표달성의 방법을 이해하는 인지구조의 변화가 일어나는 것을 말함.

#### (2) 동기유발 변화로서의 학습

- 학습은 개체와 심리적 환경과의 작용으로 일어나고, 이러한 두 요인의 작용은 유의성의 관계에서 형성된다.
- 유의성은 동기유발의 변화에 의해 일어남.
- 학습은 동기유발의 변화로 인해 이루어짐.

#### (3) 신체구조의 유의적 통제로서 학습

- 학습은 지식의 습득만이 아니라 운동기능의 향상도 포함함.
- 인간의 지각 능력과 신체운동계가 상호관련을 가지면서 신체근육의 유의적 통제를 받음.

### 5) 장이론의 교육적 의의

- 감각기관을 통해 받아들인 실재는 자신의 목적에 의해 재구조화 된다.
- 인간은 특정한 목표를 추구하려는 내적 긴장에 의해 행동한다.
- 따라서 자신이 설정한 목표를 달성하는 데 유익한 쪽으로 지적인 사고를 한다.
- 장이론은 개인과 환경간의 상호작용, 그리고 개인과 생활공간의 심리학적 연속선상에서 심리적 변화가 행동과 행동의 이동을 어떻게 해석하는가에 둔다.
- 장은 현재의 순간적인 의미만을 갖는다.
- 장이론은 전체와 관련된 상황을 강조한다.
- 장이론은 통찰설을 변형, 발전시킨 것으로 위상심리학적 입장에서 이론을 제시함.
- 형태심리학이 지각과 사고에 관심을 가지며 주로 인지적 측면에 국한된 것과는 달리, 행동 결정요인을 정의적인 측면에서 찾으려 함
- 동기의 개념을 도입하여 행동 결정요인을 개인의 심리적 생활공간으로 설명.

### 6) 장이론의 장점과 단점

- 개인과 개인 사이의 갈등 문제와 집단에 대한 관심을 가져 지도성 문제, 사회나 집단의 풍토 문제, 집단의 기준과 가치문제 등에도 많은 시사점을 제공함.
- 교육에서 학생의 능동적 활동을 강조했고 교사는 학생의 심리적 생활공간에 속해야 행동의 변화를 유발할 수 있다는 점에서 수요자 중심의 교육을 각성시킴.
- 삶의 공간은 끊임없는 변화를 내포하고 있으므로 행동을 사전에 예언한다는 것은 실제로 어렵다는 한계를 지니고 있음.

## 2. 반두라(Bandura)의 사회학습 이론

### 1) 보보인형 실험

#### ○ 실험절차 방법

- 반두라는 4세 된 아동들에게 영화를 보여줍니다.
- 한 남자 모델이 Babo인형을 넘어뜨리고, 그 위에 타고 앉아 "코 한 방 먹어라, 펙!" "누워있어!" 등과 같이 소리치며 주먹질을 하는 내용.
- 각 아동을 세 조건 중(A, B, C) 하나씩으로 나눠서 방 배정을 해놓습니다.
- 똑같은 내용의 영화이지만 마지막 부분만 다르게 끝나는 것들입니다.

#### ● 조건 A: 공격성을 보상해주는 조건

- 영화 끝 장면에서 가서 모델이 칭찬을 받고 선물도 받는 결말입니다.
- 즉 다른 어른들이 나타나 모델을 "강한 챔피언"이라 부르고 그에게 초콜릿과 음료수 등을 줌

#### ● 조건 B: 공격성을 보상해주는 조건

- 모델에게 "깡패"라고 욕하고 때려주어 겁을 먹도록 하였음.
- 바로 공격성에 대해 처벌을 받는 조건입니다.

#### ● 조건 C: 보상이나 벌을 주지 않는 조건

- 아이에게는 모델의 공격적 행동에 대하여 상이나 벌을 주지 않는다.
- 영화가 끝난 후에, 각 아동은 즉시 보보 인형과 다른 장난감들이 있는 방으로 안내되었습니다. 실험자는 일방경 즉, 한쪽에는 보이고, 다른 한 쪽 피험자에서는 보이지 않도록 되어 있는 거울을 통하여 아동이 얼마나 자주 모델이 했던 공격적인 행동을 모방하는지 관찰함.

#### ○ 결과

- 공격성을 강화 받은 모델의 영화를 본 아동이 가장 공격적이었다.
- 공격적 행동을 처벌받는 모델의 영화를 본 아동의 공격성이 가장 덜 하였다.

### 2) 사회 학습이론 개념

- 인간의 행동이 보상이나 처벌의 조작 결과로써 형성되기도 하지만, 대부분의 인간행동은 다른 사람의 행동을 관찰하고 모방하는 것을 통하여 학습이 이루어진다고 주장(사회적 관찰학습의 중요성 강조)
- 예) 아동이 tv에 방영된 동요 배울 때 아무런 강화가 없었음에도 불구하고 새로운 행동의 긴 계열을 즉각적으로 재현함.
- 사회학습이론에서 말하는 관찰학습은 다른 사람을 단순히 모방하는 것이 아니라 인지적 과정을 내포함
- 고전적 조건형성과는 달리 인간의 내전인 과정을 인정함으로써 인간행동의 인지적 과정을 함께 수용함.
- 아동은 다른 사람이 보상이나 처벌을 받는 것을 관찰함으로써 대리강화를 받아 행동의 변화가 일어남.
- 대리강화 역시 하나의 인지과정: 즉, 자신이 어떤 직접적인 행동을 하지 않고도 자신의 행동결과에 대해 예상 가능

### 3) 관찰학습

\* 관찰학습에 관한 두 가지 이론.

#### ○ Bandura의 사회인지이론

- 관찰자가 모델을 관찰하는 동안 일어나는 주의 및 파지과정이 결정적으로 중요하다는 것.

#### ○ Miller-Dollard 이론

- 관찰학습이 사실상 조작적 학습의 한 형태라고 가정함.
- 관찰학습은 관찰하고 모방하는 행동이 과거에 어떻게 강화 받았는가에 좌우됨.

#### (1) 관찰학습 vs 모방

- 관찰학습 또는 대리학습은 모델을 관찰하는 경험으로 인한 행동의 변화라고 정의.
- 관찰학습과 모방이라는 용어는 때때로 혼용되어 사용되지만 사실상 동일한 것은 아님.
- 관찰학습은 모델을 관찰함으로 인한 행동의 변화를 의미하지만, 이는 모델의 행동과 아주 다른 어떤 행동을 하는 것을 의미할 수도 있음.

\* 두 가지 기본절차

대리강화: 관찰자가 모델의 행동이 강화를 가져오는 것을 본다.

대리처벌: 관찰자가 모델의 행동이 처벌받는 것을 본다.



## (2) 모방의 일반화

- 일반적으로 모델의 행동은 강화를 받고 관찰자가 이를 모방한다.
- 그러나 관찰자는 모델의 행동이 강화를 받지 않음에도 불구하고 이를 모방하는 경우가 있다.
- 모방일반화는 모델의 행동을 모방하는 것이 강화를 받지 않을 때에조차 그 행동을 모방하는 경향성을 가리킨다.

## (3) 관찰학습에 영향을 미치는 변인

## ○ 모델의 행동결과

- 모델의 행동에 대한 강화가 중요함.
- 모델의 행동을 일관성 있게 강화하거나 처벌하면 비 일관적으로 그렇게 하는 것보다 더 좋은 결과 가져옴,

## ○ 관찰자의 행동의 결과

- 특정행동이 모델에게는 한 가지 결과를 야기하고 관찰자에게는 아주 다른 결과를 야기한다면, 궁극적으로는 관찰자의 행동의 결과가 더 힘을 발휘함.
- 결국에는 사람들은 어떤 방법이 모델에게 효과가 있는지와 상관없이 자기 자신에게 유용한 방법을 사용.

## ○ 모델의 특성

- 모델에게 주의를 더 많이 기울일수록 관찰자가 모델의 행동으로부터 더 많은 것을 학습할 가능성 높음
- 모델의 특성은 모방하려는 경향성에도 강한 영향을 미침 → 모델의 특성은 관찰자로 하여금 모델의 행동을 관찰하도록 유도하기 때문에 중요함.

## ○ 관찰자의 학습내력

- 모델에게서 배우는 능력은 또한 모델을 보기 이전에 했던 학습경험에서도 좌우될 수 있음

## ○ 다른 변인들

- 학습자의 정서 상태
- 모델의 행동의 결과
- 모델의 행동을 모방한 관찰자의 결과
- 관찰자의 연령

**4) 관찰학습의 단계**

- 관찰학습은 주의, 파지, 운동재현, 그리고 동기과정의 4단계를 통해서 나타남.
-

관찰학습 단계	내용
주의집중단계 (attention)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 관찰학습의 첫 단계로서, 모델로부터 무엇을 학습하기 전에 모델에 주의를 집중</li> <li>- 주의 집중에 영향 끼치는 요인</li> <li>- 주의집중은 의존성, 자존심, 자신의 능력에 대한 지각 등 성격적 특성에 영향을 받음.</li> <li>- 어떤 일의 유인가를 높임으로써 주의 집중 가능</li> <li>- 주의를 받는 자극의 특수성, 복잡성, 자극이 제시되는 속도 등도 영향 끼침</li> <li>- 선택적 주의 집중은 과거의 강화에 의하여 영향 받음.</li> </ul>
파지단계 (retention)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 관찰에서 얻은 정보가 유용하기 위해서는 그것이 파지되어야 함.</li> <li>- 정보의 내용을 파지하려면 모델의 행동에 주의함과 동시에 그 행동의 사실적, 분석적 표상이 형성되어야 함.</li> <li>- 관찰된 정보는 심상적 방법과 언어적 방법의 두 가지 방법으로 상징적인 기호의 형태로 저장되므로, 말로 바꾸어 표현하거나 영상으로 그려보는 방법이 더욱 효과적임.</li> </ul>
재생단계 (performance)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 인지적으로 많은 것을 학습할 수 있지만, 여러 가지 이유로 인해 그러한 정보를 행동으로 번역 못할 수 있음</li> <li>→ 모방하려는 행동을 실제 행동에 옮겨야 학습의 효과가 높아짐.</li> <li>- 관찰자의 행동이 모델의 행동과 배합할 수 있기 위해서는 재생단계에서 일정 기간의 인지적 시연(cognitive rehearsal)이 필요</li> </ul>
동기화 단계 (motivation)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 강화를 통해서 행동의 동기를 높여주는 단계</li> <li>- 관찰을 통해 학습된 행동이 강화를 받을 경우에는 지속적으로 일어나고, 처벌을 받게 되면 행동은 더 이상 일어나지 않을 것임.</li> </ul>

### 5) 관찰학습의 전형

관찰학습 전형	내 용
배합의존전형 (직접모방 전형)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 가장 간단한 모형으로서, 관찰자가 모델의 행위를 관찰하고 모델이 한 행동을 그대로 시행함으로써 보상을 받는 것을 기본전제로 함.</li> <li>- 관찰자가 쉽게 모방할 수 있는 반응을 요구하거나, 실제 행동함에 있어서 연습을 필요로 하지 않을 때 가장 효과적</li> </ul>
동일시 전형	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 관찰자가 모델의 비도구적인 행동유형을 습득하는 것</li> <li>- 모델의 일반적인 행동스타일을 모방하는 것이 동일시 학습의 초점</li> </ul>
무시행 학습전형	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 행동을 미리해 볼 기회가 없거나, 모방에 대한 강화가 없음에도 불구하고 관찰자가 학습하는 것</li> <li>- 동일시 학습과의 차이점 : 모방된 행동이 도구적인 반응이라는 것 / 모델 자신이 흔히 보상을 받는다는 점</li> </ul>
동시학습 전형	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 모델과 관찰자가 동시에 동일한 학습을 하는 상황에서, 관찰자가 모델의 행동을 보고 그대로 행동하는 기회를 가지게 되는 경우</li> <li>- 사회적 촉진 : 관찰자의 행동과 같은 행동을 모델이 할 때 관찰자의 행동에 미치는 영향</li> <li>- 동시학습 : 관찰자의 행동과 같은 행동을 하는 모델이 있을 때 행동이 촉진되는 현상</li> <li>* 무시행 학습과의 차이 : 관찰자로 하여금 학습과제에 주의를 기울이도록 제시해 줌</li> <li>* 직접 모방학습과의 차이 : 모델의 행동이 정확하든 부정확하든 관찰하게 되고 관찰된 행동을 그대로 정확하게 복사했다고 해서 반드시 보상을 받지 않음.</li> </ul>
고전적 대리 조건형성	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 타인이 정서적으로 경험하는 것을 관찰하고 그와 비슷한 정서적 반응을 학습하는 것</li> </ul>

## 1. 기억 연구의 발전과정

### 1) 기억 연구의 발전과정

○ 1단계: Ebbinghaus 이후의 언어학습 연구

- 낱개 언어항목에 대한 기억흔적의 강도, 파지, 기간, 망각의 현상 연구

○ 2단계: 1960~1970

- 기억을 정보처리 체계로 가정(컴퓨터 과학의 발달) : 정보처리를 구조와 과정으로 설명
- 정보처리 모형(Atkinson & Shiffrin(1969)) : 기억의 구조와 과정을 세분화
  - ▶ 구조: 감각기억, 단기기억, 장기기억
  - ▶ 과정: 부호와, 저장, 인출의 과정
- 기억 내의 지식표상을 강조
- 기억 연구방법의 다양화
- 기억의 분석단위 변화(계열적 회상 이외에도 자유회상, 단서회상, 재인판단 등)

○ 3단계: 1980~1990년대: 기억연구 패러다임의 다양화

- 기억의 과정에 대한 수리적 모형
- 기억체계의 새로운 흐름: 기억을 단기기억과 장기기억으로 이원화하던 시기에 Tulving(1972)은 장기기억을 절차적 기억(procedural memory)과 서술적 기억(declarative memory)으로, 서술적 기억을 다시 의미적 기억(semantic memory)과 일화기억(episodic memory)으로 구분함
- 암묵적 기억(implicit memory)의 강조와 연구 증가

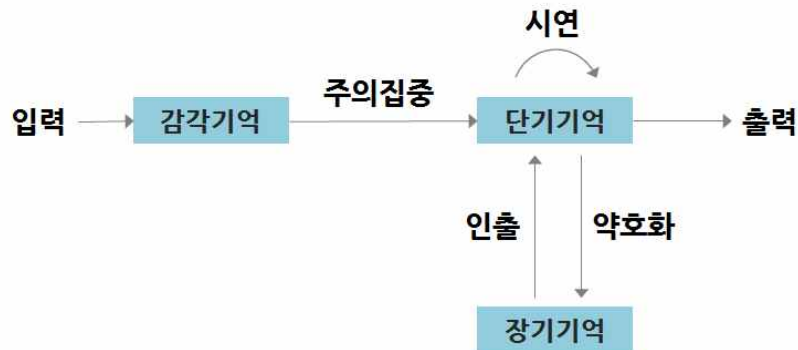
○ 4단계: 기억의 다학문적 접근

- 인지-신경 생리학 연구(Squire,1986)
- 인지심리학, 생리학, 신경과학적 연구(Tulving,1991)
- 뇌 손상 환자들의 학습과 기억 특성에 대한 연구
- 연결주의 이론 제시: 기억을 컴퓨터 유추(analogy)로 설명하기 보다는 신경망 유추로 설명하는 이론
- 기억의 병렬적, 분산적 처리 강조

## 2. 정보처리 이론

### 1) 중다기억 이론

- 1960년 이후 심리학에서 인지혁명이 일어난 후 기억현상을 보다 체계적으로 연구.
- 기억의 구조는 기억, 단기기억, 장기기억의 세 구조, 기억의 과정은 부호화와 저장, 그리고 인출의 세 단계를 거친다(Atkinson & Shiffrin,1968).



- \* 부호화(encoding): 우리가 경험한 내용을 기억의 구조에 저장할 수 있는 형태로 정보를 전환하는 것을 의미
- \* 저장(storage): 부호화된 정보를 우리의 뇌 속에 보유하는 것을 말함.
- \* 인출(retrieval): 필요할 때 기억 속에 저장된 어떤 정보를 끌어내는 과정임.
- 회상(recall)과 재인(recognition)의 두 가지 형태로 인출됨.
- 인출의 형태는 회상(recall), 재인(recognition), 재학습(relearning), 인출 시간(time) 등이 있다(Salvin,2003).

## 2) 감각기억(Sensory Memory)

- 감각기억은 감각기관들을 통해서 들어온 자극을 완충시켜주는 기능(buffering)을 함.
- 완충기능(buffer)이란 기억할 수 없는 자극(정보)들을 걸러주는 기능을 의미함
- 감각기관에 들어오는 정보는 주의(attention) 혹은 관심에 의해서 감각기억 장치를 통과하여 단기기억으로 전이 됨.
- 이 과정을 통해서 흥미가 없는 자극(정보)들이 걸러짐.

### ○ 부호화 과정

- 잔상(icon)과 잔향(echo)
- Neisser(1967)는 시각적인 형태의 감각기억을 영상기억(iconic memory) 이라함.
- 영상기억은 빨리 사라지거나 새로 수용되는 자극에 의해 대치되어 지워지기 때문에 유지시간이 대개 1초 미만인 것으로 확인됨.
- 청각적 자극이 사라진 후에도 청각 정보의 흔적이 감각수용기인 고막에 순간적으로 유지가 되는데 이러한 감각기억을 잔향기억(echoic memory)이라 함.

### ○ 저장과정

- 용량 : 무제한 - Sperling(1906)의 전체보고와 부분보고 실험
- 유지 시간
  - \* icon: 1~2초 이내의 유지
  - \* echo: 2~3초 이내 유지
- 인출과정
  - \* 무오류 인출(error free)

## 3) 단기기억(Short-Term Memory)

- 주의 집중을 받은 감각 기억 정보가 전이
- 시연(rehearsal)을 통해 장기기억으로 전이
- 최근에는 작업 기억(working memory) 개념으로 대체 - Baddeley  
(단기기억과 작업 기억의 차이점 : 단순한 수동적 저장 Vs 능동적 정신작업)

○ 부호화 과정: 청각부호화와 시각부호화

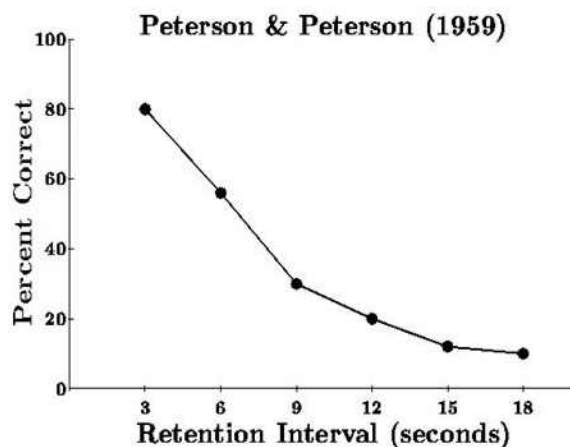
- 주로 청각적 특성에 기초: "C" → 방해과제 → 회상 오류의 경향성( $Z > O$ )

○ 저장과정

- 용량:  $7 \pm 2$  (G. Miller, 1956) / 기억폭(memory span) 연구
  - \* 의미덩이 만들기(chunking): 단기기억의 용량을 증가
  - 예) 14916253649648112901453
  - \* 회상 능력 강화
  - \* 그러나 의미 덩이의 수도 결국  $7 \pm 2$  (이 연구 이후 미국에서는 대량의 예산을 들여서 전화번호를 7자리로 바꾸는 정책을 실시함)

○ 지속 기간 : 대략 20초 이하(시연 부재 시 망각)

- Peterson 과 Peterson(1959)은 피험자들에게 무작위의 자음으로 된 알파벳 세 개를 보여주고(예: CHT, BTQ, DRS), 3초부터 18초 후에 그것을 회상하는 실험.
- 글자를 보여준 후 3초가 지났을 때 피험자들의 80%가 단어를 기억하고, 15초 후에는 대부분의 피험자가 단어 회상을 실패함



○ 인출 과정

- 전계열 주사과정(exhaustive scanning processing)(Sternberg,)
- 무오류 인출(error free)

#### 4) 장기기억(Long-Term Memory)

(1) 장기 기억의 특징

- 단기 기억의 정보 중에서 시연(rehearsal)을 받은 정보만이 장기기억으로 전이됨
- 부호화 과정: 시각/청각 부호화, 의미 부호화(semantic coding)
  - \* 예) 이순신, 사과, 무, 강감찬, 굴, 배추

- 암송/시연(rehearsal):
  - \* 유지시연(maintenance rehearsal): 정보를 유지하기 위해 단기기억에 있는 정보를 계속적으로 되풀이 하는 시연
  - \* 정교화시연(elaborative rehearsal): 새로운 정보를 장기기억에 이미 저장되어 있는 정보와 관련하여 되풀이 하는 시연
- 기존의 정보에 새로운 정보가 통합됨으로써 생긴 기억의 조직화는 더 낮은 수준의 처리보다 훨씬 더 성공적인 정보인출을 가능케 한다.
- 처리의 정교성 정도가 기억을 결정
  - \* 정교화란?: 주어진 현재의 정보를 기존 지식과 연합하여 정보를 통합/보존, 동일한 처리 수준 내에서 일어나는 기억 차이를 잘 설명

## ○ 저장 과정

- 용량: 거의 무제한
- 유지 시간: 수분~평생

## ○ 인출 과정

- 장기기억은 저장 단계가 아닌 인출 단계에 더 많은 관심을 갖는다.

## ○ 맥락 효과(Context Effect)

- 맥락: 학습 대상이 되는 항목 이외의 부호화될 수 있는 모든 주변 정보들
- 효과적인 기억에는 인출 시 인출단서의 역할도 매우 중요
- 검사 맥락과 학습 맥락이 유사할수록 양호한 기억이 가능

## ○ 관련 실험들

- ▶ 물리적 맥락: Godden & Baddeley(1975) : 수중 다이버 대상
  - 실험 조건: 20 피트 바다 속 Vs. 해변 (각각 40개 단어 학습)
  - 결과: 학습 시와 동일한 환경에서 회상 시 우수
- ▶ 정서적 맥락 - Bower 등(1978)
  - 학습과 검사 시의 정서가 일치할 경우의 기억이 더 우수
- ▶ 상태 의존적 학습(state-dependant learning)
  - 만취 상태의 행동에 대한 기억이 다시 취한 상태에서 더 기억이 잘 되는 현상
- ▶ 재인보다 우수한 회상(Tulving & Thompson, 1973) : 단서 회상 검사

## (2) 장기 기억의 유형

## ○ 의미기억 대 일화기억

의미 기억(Semantic Memory)	▷ 의미 정보가 표상된 기억 - 대상간의 관계나 단어 의미들 간 관계에 대한 지식 - 객관적 사실에 근거
일화 기억(Episodic Memory)	▷ 개인의 경험(자전적 사건)에 관한 기억 - 상대적으로 맥락과 많은 관련

## ○ 서술기억 대 절차기억

서술적 기억 (Declarative Knowledge)	▷ 사실에 관한 지식을 표상 - 의도적인 접근이 가능 / 이야기하는 것이 가능 - 의미 기억과 일화 기억을 모두 포함
절차적 기억 (Procedural Knowledge)	▷ 행위, 기술, 조작에 관한 기억 - 예) 언어의 이해/습득, 자전거 타기 - 비의도적으로 접근 / 자동적인 처리

## ■ 중다기억 이론의 지지 증거

- 기억의 초두효과와 최신효과
  - \* 초두효과(primacy effect) : 먼저 처리된 항목들의 상대적으로 많은 시연 기회
  - \* 최신효과(recency effect) : 나중에 제시된 항목들의 비교적 적은 손실 가능성
- 뇌손상 연구
  - \* 단기기억 상실증과 장기기억 상실증은 두뇌 손상부위가 서로 다르다.

## 5) 정보처리 수준 이론(levels of processing theory)

- 정보의 부호화 수준이 인출수준을 결정한다(Craik와Lockhart,1972).
- 투입되는 정보들이 다른 수준들(단순한 물리적 수준에서 더 나은 기억을 가능케 하는 의미가 부여된 정교한 수준으로)에서 처리될 수 있다고 가정함.
- 일반적으로 물리적, 감각적, 의미적 수준의 세 가지 수준이다.
  - \* 물리적 수준: brain은 소문자입니까?
  - \* 청각적 수준: 이 단어는 bear와 운율이 비슷합니까?
  - \* 의미적 수준: 그 남자가 ( )을 놓았다 문장의 빈칸에 그 단어가 들어갈 수 있습니까?
- 장기기억은 의미적으로 부호화된 단어들에서 가장 좋았고 다음이 청각적, 그리고 물리적 수준에서 가장 낮은 수준을 나타냈다.

## 1. 망각이론

### 1) 망각이론

#### ○ 부호화 실패

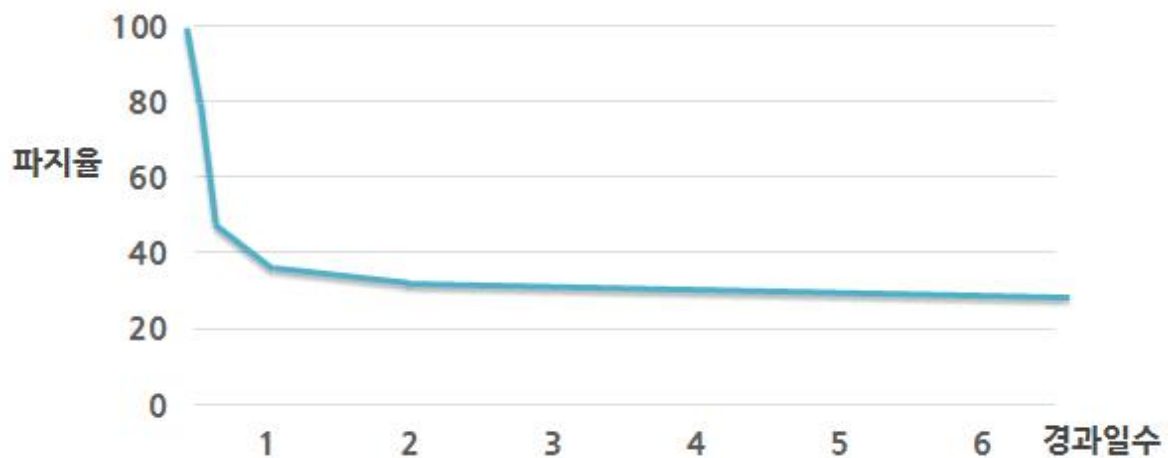
- 주의 부족

#### ○ 저장 실패: 소멸이론(decay theory)

- 시간이 지날수록 기억 속의 기억 흔적이 사라진다.

#### ○ Ebbinghaus의 망각이론

- OIB나 DAK처럼 아무런 의미가 없는 두 자음 사이에 하나의 모음이 있는 2,000개 이상의 의미 철자(Nonsense Syllables) 기억연구의 자료로 사용하였음.



- 기억하는 단어의 수는 시간이 경과함에 따라 줄어듦.

- 기억은 시간이 지날수록 시간의 흐름의 제공에 반비례하여 감소한다는 막강곡선을 발견함.

→ 학습 후 10분 후부터 망각이 시작되며, 1시간 뒤에는 50%, 하루 뒤에는 70%, 한 달 뒤에는 80%를 망각하게 된다는 것

#### ○ 인출실패

- 저장에 되어 있으나 정보가 인출되지 않는 현상

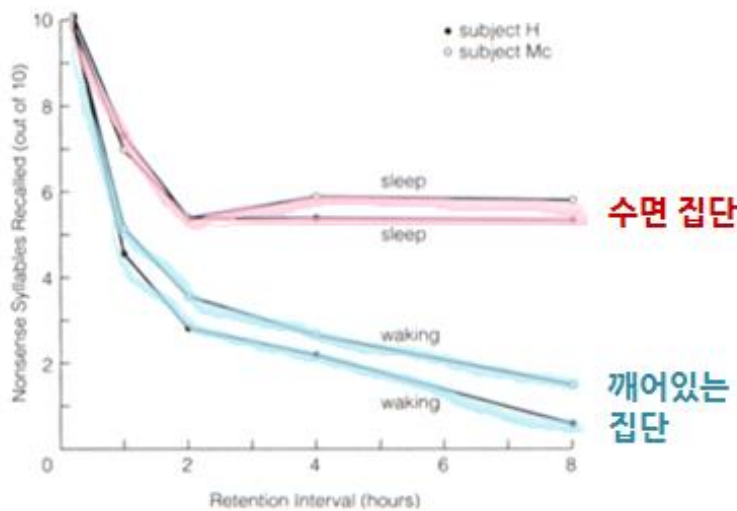
#### ▶ Jenkins와 Dallenbach의 연구(1924)

- 피험자를 두 그룹으로 나누어서 무의미한 10개의 철자를 기억하도록 함.

- 그리고 한 집단은 실험실에 머물러 잠을 자게 한 반면에, 다른 집단은 그냥 나가서 일상생활을 하도록 함.

- 8시간 후, 두 그룹 모두에게 이전에 기억한 무의미한 10개의 철자를 회상하게 함. (이 기간을 '파지 간격(Retention Interval)' 함)





- 시간이 얼마 지나지 않았을 때는 두 집단 간에 큰 차이가 나지 않지만, 파지 간격이 2시간이 지나면서 두 집단의 차이가 크게 나타남.
- 이 실험은 단순히 물리적 시간이 아니라 파지 간격 동안 무엇을 하느냐가 기억에 영향을 미친다는 것을 발견함.

## 2) 간섭이론(interference theory)

- 간섭이론(interference theory)은 다른 정보들이 간섭하여 특정 정보에 접근할 수 없도록 하여 망각이 나타난다는 것(Anderson,1995).

### ○ 역행 간섭(Retroactive Interference : RI)

- 새로운 기억들이 계속 들어오면서 이전의 기억을 방해하는 현상

#### \* Tulving과 Psotka의 연구(1971)

- 두 집단의 피험자들은 단어 목록을 학습하고 20분 후에 회상토록 함
- 한 집단은 20분의 파지 기간 동안 수학문제를 풀었고, 다른 집단은 파지 기간 동안 새로운 목록을 암기하게 함.
- 20분 후에 단어목록 기억 검사에 새로운 목록을 암기한 집단보다 수학문제를 푼 집단이 더 많은 단어를 기억함.
- ▶ 파지 기간 동안 새로운 기억 활동이 이전의 기억에 간섭을 해서 인출을 방해함

### ○ 순행간섭(Proactive Interference : PI)

- 이전의 기억들이 새로운 기억들을 방해하는 현상

#### \* 1957년 Underwood(1957)의 연구

- 한 집단은 이전에 30개의 목록을 암기한 다음 새로운 20개의 목록을 암기하고, 다른 집단은 이전에 60개의 목록을 암기한 다음 새로운 20개의 목록을 암기하게 한 결과, 사전에 30개 목록을 기억한 집단의 회상률이 더 높았음.

## 2. 기억의 촉진

### 1) 부호화 과정의 촉진

- 부호화의 기능 : 장기 기억에 저장되도록 새로운 정보를 준비시키는 것 → 나중에 쉽게 회상되도록 정보의 변형을 요구한다.
- 학습자가 스스로 정교화를 할 수 있도록 기회를 줌

부호화 구체성원리 (encoding specificity principle)	정보가 장기기억으로 부호화될 때, 제시되는 환경적 단서(내적/외적)들이 그 정보에 대한 가장 좋은 인출단서의 역할을 함.
상태의존 기억 (state dependent memory)	정보를 부호화할 때의 생리적/심리적 상태가 일치할 때 장기기억 인출이 잘됨
기분일치 효과 (mood congruence effect)	기분이 좋을 때는 긍정적 사건들이, 기분이 나쁠 때는 부정적 사건들이 더 많이 인출됨.

▷ 영화배우들이 대사를 외울 때, 부호화 구체성 원리, 기분일치 효과, 자기참조 효과를 포함한 정교화 시연을 사용한다(Noice와 Noice,1997).

### 2) 저장과 인출의 촉진

#### (1) 분산학습

- 공부할 분량을 나누어 학습하는 방법.
- 벼락치기보다 더 우수한 장기기억이다.

#### ○ Ebbinghaus의 4회 복습 방법

- 기억을 유지하기 위해서는 망각 주기에 상응하는 반복 학습을 해주어야 하며, 짧은 기간에 집중적으로 공부하는 것보다는 주기적으로 반복하는 방법이 기억에 더 효과적이라는 사실을 발견함.
- 학습 후 10분 후에 복습하면 1일 동안 기억되고, 다시 1일 후 복습하면 1주일 동안 기억되며, 1주일 후 복습하면 1달 동안 기억이 되고, 1달 후 복습하면 6개월 이상 기억(장기기억)이 되었음.
- 그러므로 10분 후 복습, 1일 후 복습, 1주일 후 복습, 1달 후 복습이 필요.

#### (2) PQ4R법

- 학습내용을 이해하고 기억하는데 에 도움을 줄 수 있는 Robinson의 SQ3R법에 기초하여 Thomas와 Robinson(1972)은 학습과 기억 능력을 향상시키기 위한 PQ4R 방법을 제안.
- 다음 6단계의 단어 머리글자를 딴 술어이다.

##### ① 개관하기(preview)

- 새로운 내용을 학습하기 전에 학습 내용의 일반적인 구성이나 제목과 부제목, 그리고 학습할 내용이 무엇인지 미리 간략히 살펴본다.

##### ② 질문하기(question)

- 학습 자료를 자세히 읽기 전에 누가, 언제, 어디서, 무엇을, 왜 와 같은 질문을 생각해 본다.

## ③ 읽기(read)

- 학습 자료를 읽는다. 읽으면서 읽기 전에 생각했던 질문에 대한 답을 찾아본다.

## ④ 숙고하기(reflect)

- 읽은 학습 자료를 이미 알고 있는 지식과 관련시키고, 주어진 내용의 모순을 생각해보고 읽은 내용을 이해하고 의미를 부여하도록 노력한다.

## ⑤ 암송하기(recite)

- 중요한 내용이나 정보는 다시 읽고 질문하고 답하면서 기억하는 연습을 한다.

## ⑥ 복습하기(review)

- 스스로의 질문에 대한 답을 생각하면서 학습 내용을 능동적으로 복습한다. 스스로의 질문에 대한 답이 확실하지 않으면 자료를 다시 읽는다.

▷ PQ4R법은 기억을 향상시키기 위해 학습 자료에의 주의집중, 자료의 조직화와 재생, 연습 등의 세 가지 기본적인 원리를 사용하는 것이다.

▷ PQ4R법은 의미 있는 학습 자료의 구성에 관심이 있고, 질문하기, 정교화하기, 분산 연습 등의 다른 전략과도 관련이 되기 때문에 나이가 어린 저학년 학생들보다는 고학년 학생들에게 더 효과적이다(Adams, Carnine & Gersten, 1982; Anderson, 1990).

## 1. Piaget 인지발달

### 1) 발달의 원리

#### (1) 발달의 개념

- 교육: 체계적인 경험을 통한 바람직한 행동의 변화
- 학습: 경험을 통한 지속적인 행동의 변화
- 발달: 성숙에 의한 행동의 변화
- ▷ 발달(development)이란, 학습자의 성장과 변화와 관련된 개념.

#### (2) 발달의 일반적 원리

- 유전 대 환경(nature vs. nurture)
- 연속성 대 불연속성(continuity vs. discontinuity)
- 일정한 순서와 단계
- 결정적 시기(critical period)에 대한 연구이다.

#### (3) 발달 연구 방법

- 종단적 연구
- 횡단적 연구
- 단기 종단적

## 2) 피아제의 인지발달

### (1) 주요 개념

- 피아제는 아래의 4가지 개념을 통해 인지발달 과정을 설명한다.  
평형화(equilibrium), 도식(schema), 동화(assimilation), 조절(accommodation)

#### ▶ 평형화( equilibrium )

- 인간이 생존하기 위하여 자신의 내부 구조를 일정하게 유지하려는 본능적인 경향성 의미
- 목이 말라서 물을 마시는 것이나 피곤해서 잠을 자는 것은 생존을 위한 가장 본능적인 행위이며, 이는 신체의 평형화를 유지하기 위한 것.

#### ▶ 도식( schema )

- 인지발달에 있어 평형화의 욕구가 충족되어 구조화되고 조직화된 상태.
- 환경에서 수많은 정보를 받아들이고 적절히 반응하기 위하여 사용되는 지식의 틀을 의미.

#### ▶ 동화( assimilation )

- 평형화의 원리에 따라 도식이 구성되는 과정
- 새로운 정보 혹은 경험을 접할 때 그것을 이미 자신에게 구성되어 있는 도식에 적용하려 하는 경향성.

#### ▶ 조절 ( accommodation )

---

- 새로운 정보 혹은 경험을 인식하기 위해 기존의 도식을 수정하는 것.
- 피아제에 의하면 인지발달이란, 기존의 도식에 모순 없는 지식은 동화시키고 기존의 도식에 적절하지 않은 지식은 도식을 변경하는 과정을 통해 끊임없이 도식을 확장시키는 과정.

## 2. 인지발달단계 및 특징

### 1) 인지발달 단계 및 특징

○ 1단계 : 감각운동기(sensory-motor stage 0~2세)

- 새로운 정보를 얻기 위해 자신의 감각을 사용하고 새로운 경험을 찾기 위해 운동능력을 사용하고자 애쓰는 시기.
- 간단한 지각능력이나 운동능력이 이 시기에 발달함.
- 이 단계의 아동은 시각, 청각 등의 조절감각과 운동능력에 초점을 둠.
- 사고는 자신의 신체적 행동에 주변의 세계가 어떻게 반응하는가에 제한됨.
- 모방능력이 발달하기 시작하는데 이 시기에 발달하는 모방은 이후의 관찰학습을 위한 토대를 형성하는 데 중요한 기능을 하게 됨.

○ 2단계 : 전조작기(pre-operational stage 2~7세)

\* 사고의 특징

- 2~4세경의 전개념적 사고(preconceptual thinking)단계와 4~7세의 직관적 사고(intuitive thinking)단계로 구분함.
- 이 시기의 또 다른 특징은 전체와 부분을 구분 짓고 사고하기가 어렵다는 점(분류하고 순서를 정하는 것은 이 시기의 아동들에게 대단히 어려운 과업임).
- 보존개념(conservation)과 가역성(reversibility)의 개념이 형성되지 않는 것이 보통임.

\* 주요발달 과업

- 자기중심적 사고(egocentric thinking).
- 1차원적 사고(눈에 똑똑히 보이는 한 가지의 사실에만 기초하여 사물을 분류함).
- 하나의 준거에 의해서만 물체를 분류함(예를 들어, 동그랗게 생긴 것들만은 가려낼 수 있지만, 동그랗게 생겼으면서 빨간 것은 가려낼 수 없음).
- 논리적 사고 또는 연역적 사고가 불가능.
- 시간 개념이 없음(예를 들어, 매일 밥을 먹고, 세수를 하는 것은 알 수 있지만, 몇 시, 며칠 같은 추상적 시간 개념은 없음).
- 수의 개념을 사용하기 시작한다.
- 보존개념이 부족함(보존성이란 물체가 모양에 따라 그 양이나 수가 변하지 않음을 말함).

○ 3단계 : 구체적 조작기 (concrete operational stage 7~11세)

\* 사고의 특징

- 내면적이다 : 아동의 마음속에서 그룹 짓기가 일어나게 됨(아동들은 현시적 행위를 하지 않고도 내면에서 어떤 연산이 가능하게 됨).
- 구체적이다 : 사고는 구체적인 현실 세계에 기초를 둠.
- 다차원적이다: 사고의 분화(decentralization)가 나타남(하나의 측면만을 중심으로 하여

생각하기 보다는 동시에 두 가지 이상의 측면에 대해 생각할 수 있는 능력이 생김).

- 가역적이다(reversibility) :한 가지 문제에서 처음 시작하였던 곳으로 되돌아가서 원상을 복귀를 할 수 있음.
- 귀납적 추론: 구체적인 사례를 통하여 일반성을 추론할 수 있음.

\* 주요 발달과업

- 보존개념 : 구체적 조작기의 아동은 여러 형태의 보존개념을 획득하게 됨. (일반적으로 '수-질량-무게-부피'의 순서로 획득하게 됨).
- 분류 조작 : 유목포함 조작의 분류가 가능하며, 동시에 여러 개의 기준을 관련시켜 사물들을 분류할 수 있는 중다분류 조작도 가능해짐.
- 서열(serialization)조작 : 서로 관련되는 별개의 정보를 단계적으로 비교할 수 있게 됨.(예를 들어,  $A > B$ ,  $B > C$ 이면  $A > C$ 라는 사실을 추론해 낼 수 있는 능력을 의미함).
- 탈중심화 : 언어 사용에 있어서 자기중심적인 경향이 줄어들고, 의사소통에서 사회 지향적인 특성을 보이게 됨.

○ 4단계 : 형식적 조작기 (formal operational stage 11~ 성인)

\* 사고의 특징

- 가설 연역적 사고(hypothetic deductive thinking): 가능성에서 시작하여 추론해 나가거나 실험을 거쳐 검증해 나감.
- 추상적 사고 : 순수한 추상성을 형성할 수 있으며, 상징적 언어 수준에서 사고함.
- 형식적 사고(formal thought) : 진술의 내용으로부터 형식을 구분해 낼 수 있음(내용과 형식을 따로 구분해서 살필 수 있는 능력)

\* 주요 발달과업

- 가설연역적 추리 :구체적 조작기의 아동도 연역적으로 사고할 수 있지만 그들의 사고는 친숙한 사물이나 상황에 제한되어 있음.
- 증명 : 명제를 통한 사고가 가능함.
- 종합적인 추리 : 문제 상황을 규정할 때 문제의 개별적인 요인들을 분리할 수 있고, 문제 해결에 필요한 요인들을 골라내어 구성할 수 있다.

## 2) 피아제 이론의 평가

### (1) 교육적 시사점

- 학생의 인지발달 수준을 감안하여 교육과정과 수업을 설계하고 실행해야 함.
- 학습자가 동화와 조절을 균형 있게 사용할 수 있도록 함.
- 학습자의 대답에 ○, X 표시나 점수만 매겨 줄 것이 아니라 학습자의 입장에서 오답이나 실수를 이해할 필요가 있음.

### (2) 피아제 이론에 대한 비판

- 피아제가 사용했던 인지과제를 성공적으로 수행하는 연령대가 정확하지 않음.
- 피아제 이론이 아동기를 과소평가하고 청소년의 인지능력을 과대평가 함.
- 아동의 논리적 사고는 피아제가 생각했던 것보다 구체적 영역에 대한 경험과 지식의 영향을

많이 받음.

- 피아제 이론은 문화가 발달에 미칠 수 있는 영향력을 중시하지 않았음.

## 1. 비고츠키의 인지발달

### 1) 인지발달의 주요 특징

- 모든 아동은 사회관계 속에서 인지발달이 이루어진다고 봄
- 서구심리학을 지배하던 개인주의, 피아제 이론과 상반되는 것
- 아동이 타인과의 관계에서 영향을 받으며 성장하는 사회적 존재임을 강조하면서, 인간에 대한 이해에 있어 사회적·문화적·역사적 측면의 중요성 강조
- 인간의 정신은 독립적 활동이 아닌, 사회학습의 결과이며 일상에서의 과제 해결은 성인이나 뛰어난 동료와의 대화로부터 영향 받는다.
- 인지발달의 가장 중요한 변인 = 상호작용에 필수적 요소인 '언어의 습득'
- 사회의 보다 성숙한 구성원들과 상호작용하는 동안 자신의 문화에 적합한 인지과정이다.

### 2) 주요개념

- 근접발달영역 (zone of proximal development : ZPD)
- 아동이 혼자서는 해결할 수 없지만 성인이나 뛰어난 동료와 함께 학습하면 성공할 수 있는 영역
- 발판/비계(scaffolding)
- ZPD에 위치하는 아동에게는 구조화를 형성할 수 있는 단서를 제공하거나 세부 사항과 단계를 기억할 수 있도록 조력하고 격려하는 도움.

### 3) 근접발달 지대

#### (1) 근접발달 지대의 특징

- 근접발달 지대는 두 수준의 경계를 가짐.

하한계	혼자서 알고 독립적으로 행동할 수 있는 수준
상한계	타인의 도움을 얻었을 때 수행할 수 있는 수준

- 근접발달 지대 안에 있는 기술과 행동은 역동적이고 끊임없이 변화함.
- 도움을 받아 수행할 수 있는 수준이란 상호 작용의 결과로 정신적 활동에 향상이 있는 경우는 모두 포함됨.
- \* 상호 작용 예 : 암시와 실마리 제공하기, 질문의 내용을 다시 설명해주기, 유아에게 교사가 설명한 내용을 다시 말하도록 하기, 유아가 이해한 것 묻기, 과제 설명하기 등
- 근접 발달 지대는 고정된 것이 아니라, 좀 더 높은 수준의 사고와 지식에 의해 계속 변함.
- 근접 발달 지대는 개인에 따라 다양하다.
- 근접 발달 지대의 크기는 같은 유아라 하더라도 학습의 영역, 연령에 따라 달라짐.

#### (2) 근접발달 지대를 통한 인지발달의 단계

##### ○ 1단계

- 더 유능한 타인의 도움을 받아 과제를 수행하는 단계이다.
- 이 단계에서 아동은 독립적으로 과제를 수행할 수 없기 때문에 더 능력 있는 성인이나 동료의 도움을 필요로 하는 순종이나 모방의 단계임.



- 이 단계에서 학습자는 무엇을 성취해야 하는지에 대한 이해도 거의 없는 상태에서 시작하지만 중재자(부모, 교사, 유능한 동료)의 도움을 받아 과제를 수행하는 과정에서 대화 등의 상호작용을 통해 점차적으로 해결해야 할 과제에 대하여 이해하게 된다.
- 1단계는 학습자가 과제 구성의 책임을 갖게 될 때 완성된다.

#### ○ 2단계

- 자기 자신에 의한 도움으로 과제를 수행하는 단계이다.
- 이제 개인 내 수준에서 다른 중재자의 도움을 받지 않거나 적은 도움으로 과제를 수행할 수 있게 된다.
- 다만 이것이 아동 내에서 완전히 발달이 되어 자동화 또는 내면화가 된 것을 의미하지는 않으며 '사회적 심리간 기능과 개인적 심리내 기능을 연결해 주는 과도기적 단계'로 자기 안내(self guidance)를 위한 자기중심적 언어 형태인 외현적인 자기 지시적 언어 형태를 취하는 것임.

#### ○ 3단계

- 과제 수행이 완전히 발달되어 내면화, 자동화가 이루어진 단계이다.
- 이 단계에서 아동은 ZPD를 벗어나서 과제를 수행하는데 더 이상 다른 중재자나 자신으로부터 도움이 필요 없이 거의 무의식적으로 과제를 수행해낼 수 있다.
- 이 단계는 자기 통제와 사회적 통제를 벗어난 완전한 발달 상태로 '발달의 열매'가 이루어진 것임.

#### ○ 4단계

- 수행이 탈자동화 됨으로 인해 다음 ZPD로 회귀하는 단계이다.
- 이러한 현상은 다양한 상황에서 일어날 수 있으며, 우선 새로운 능력을 발달시키기 위해서는 계속적인 ZPD 계열의 순환 과정을 거쳐야 한다.
- 과제 해결을 수행하다가 어려움에 봉착하게 되면 더 능력 있는 다른 사람의 도움을 필요로 하게 된다. 즉, ZPD로의 재복귀가 요구되는 것이다.
- 이러한 ZPD는 교수가 잘 이루어지고 있는가를 확인할 수 있는 지표가 됨.

#### 4) 발판/비계 설정(scaffolding)

- 궁극적으로 혼자 스스로의 힘으로 문제를 해결할 수 있도록 이해를 돕는 조력을 의미.
- 근접발달 영역에서 제공되는 더 뛰어난 친구나 성인의 도움을 뜻함(개인의 잠재적 발달수준에 제공되는 지원체계)
- 효과적인 비계설정은 학습자 스스로 할 수 있도록 지원해 주는 것으로 국한해야함
- 초기단계에는 많은 도움을 제공하다가 점점 지원을 줄여서 스스로 할 수 있는 단계까지 이끌어 나가야함.
- 인지발달이 사회적 상호작용의 결과로 발전한다는 사실 강조,  
→ 교사는, 학생의 능력을 평가한 후, 학생들에게 문제해결 능력이 없다면 그들을 근접발달 지대 내에 존재하도록 조절하는 것이 필요함!

\* 비계설정의 유형

- 모델링: 교사가 수업에서 시범을 보인다.
- 소리 내어 생각하기: 수학교사는 이차방정식 풀이과정을 칠판에 판서하며 말로도 똑같이 말한다.
- 질문하기: 수학교사는 이차방정식 문제를 푼 후, 이차방정식에 대한 이해를 높이기 위해 일차방정식과의 공통점에 대한 질문을 던진다.
- 수업자료 조정하기: 체육교사는 뽀글수업에서 처음에는 3단으로 연습을 시키다가 능숙해지면 4단으로 높인다.

### 5) 인지발달과 언어

- 사회적 문화의 내면화는 생물학적인 유기체의 힘만으로 이루어지는 것이 아니라 매개 기제 혹은 심리적 도구인 기호와의 상호 작용, 그 중에서도 언어를 통해 이루어진다고 가정함.
- 언어는 인지발달을 위한 심리적 도구이다.
- 언어는 정신 기능을 질적으로 변화시킨다.
- 언어는 본질적으로 개인적인 것이 아니라 사회적인 것이다.
- 언어가 사회 문화적인 환경과 개인의 정신 기능을 연결해 주는 중요한 매개체이다.
- 언어는 정신을 재구조화하고 자기 조절이 이루어진 높은 수준의 사고 과정을 형성하는데 중요한 도구가 된다.

#### (1) 언어발달의 4단계

##### ○ 1단계: 원시적 또는 자연적 단계(0~2세)

- 지능 이전의 언어와 언어 이전의 사고에 해당하며, 언어와 사고의 조작이 원시적으로 나타나는 시기로 0세부터 2세까지의 영아기에 해당한다.

##### ○ 2단계: 외적 언어 혹은 소박한 심리 단계(2~3세)

- 의사소통을 위한 외적인 언어, 즉 사회적 언어가 나타나기 시작함.
- 사고가 단어로 변형된 것으로 사고의 구체화이고 객관화라고 볼 수 있음.

##### ○ 3단계: 자기중심적 단계(3~6)

- 자기중심적인 언어가 나타나며 3-6세 사이에 해당한다.
- 이 단계에서는 외적 기호를 내적 문제 해결의 보조 수단으로 사용하게 된다.
- 즉, 아동은 손가락으로 수를 세거나 여러 가지 기억 보조 수단을 사용하기도 한다.
- 아동이 성장함에 따라 자기중심적 언어가 사라지는 것이 아니라 내면화되어 내적 언어가 됨.

##### ○ 4단계: 내적인 언어 단계(6세 이후~)

- 언어가 사고로 내면화된 단계이다.
- 내적 언어는 기능적으로나 구조적으로 자기중심적인 언어가 점진적으로 누적됨으로써 발달함.
- 이때부터 아동 개인이 숙달한 언어 구조는 개인 사고의 기본으로 작용하게 됨.

### 6) 비고츠키 이론의 평가

#### (1) 교육의 시사점

- 수업이 발달에 선행하는 것이 바람직함.

- 교육장면에서 교사의 지도는 실제 발달수준보다 발달 가능한 잠재력을 고려해야함
- 학교 교육에서 학생들이 혼자서 공부하게 하는 것은 아동의 인지발달을 지연시킴.
- 협동학습을 적극적으로 활용
- 문제해결을 위해 사적언어를 활용하도록 지도
- 비계설정의 중요성 인식.

## (2) 비판점

- 문화 차별주의 인정: 다른 문화에 비해 우월한 문화가 존재한다 생각하였음.
- 인지발달의 생물학적 영향을 간과함.
- 인지발달이 환경의 산물이므로 개체의 능동적인 발달이 일어나기 어렵다고 주장함.
- 인간의 창의성과 개혁성을 충분히 설명하지 못한다는 점

## 7) 피아제와 비고츠키 인지발달 이론 비교

피아제 (J. piaget)	비고츠키 (Vygotsky)
아동 = 스스로의 세계를 구조화하고 이해하는 존재	아동= 타인과의 관계에서 영향을 받으며 성장하는 사회적 존재
지식의 근원 : 개인	지식의 근원: 사회
인간의 정신 = 독립적 활동	인간의 정신 = 사회 학습의 결과
발달이 학습에 영향을 미침	학습이 발달에 영향을 미침
자기중심적 언어는 완전하게 다듬어지지 않은 아동의 표현일 뿐	자기중심적 언어의 사용이 문제 해결을 위한 사고의 도구
개별학습>협동학습	개별학습<협동학습

## 1. 성격의 정의 및 주요 발달 이론

### 1) 성격의 개념

기질(temperament): DNA	타고난 성품의 결합체, 유전학적으로 국민성, 인종, 성별 등 어떤 유전적인 요인에 의해 형성
성격(character personality)	- 개인의 행동 특성을 모두 묶었을 때 나타나는 하나의 양상을 가리키는 경우가 많음. - 협의의 의미로는 개인이 다른 사람과의 관계에서 보이는 가장 중요한 특성을 뜻함. (기질+어렸을 때의 훈련, 교육, 근본적 태도, 신앙, 원칙 등이 가미되어 형성됨)
인격(personality)	다른 사람을 대할 때 표면에 나타나는 태도

### 2) 성격의 의미에 관한 학자들의 공통적 정의

- ① 성격은 개인차이가 있다.
- ② 한 사람의 성격은 이해하기 위해서는 성장사, 생활사, 발달사, 가정환경에 영향을 받음.
- ③ 성격은 가설적 조직체 또는 구조이다.
- ④ 성격은 고정된 조직체로서 일관성, 안정성, 독특성이 있다.

### 3) 주요 성격 이론

○ 올포트 (Allport)의 특성 이론(trait theory)

- 성격은 개인의 특유한 행동과 사고를 결정하는 심리 신체적 체계인 개인 내의 역동적 조직이다.

\* 개인적 성향에 속하는 3가지 유형의 특징

주 특징	- 개인에게 매우 지배적이며 거의 모든 생활에 영향을 미침. - '지배적 열정', '감정의 지배자' - 예) 가학성, 맹목주의 등
중심 특징	- 개인의 행동을 기술하는 5~10가지 정도의 두드러진 특징 - 예) 개인이 갖는 공격성, 자기연민, 냉소주의 등
이차적 특징	- 개인에게 가장 적게 영향을 주는 개인특질, 좀처럼 드러나지 않고 매우 약해서 매우 절친한 친구만이 그것을 알아챌 수 있는 특징

\* 자아의 발달단계

연령	단계 & 특징
출생~3,4세	1단계: 신체적 자아 - 유아는 자신의 존재를 인식하고 자신의 신체와 환경에 있는 대상을 구별
	2단계: 자아정체감 - 아이가 정체감의 연속성을 느끼는 시기
	3단계: 자아 존중감 - 자기의 성취에 대해 자랑스러워하며 자존감을 느낌

4~6세	4단계: 자아확장 - 주변에 있는 대상과 사람들이 자신의 세계에 속한 일부라는 것을 깨닫게 됨
	5단계: 자아상 - 자신에 대한 실제적이며 이상화된 이미지를 발달시키며 자신의 행동이 부모의 기대를 만족시키는지 여부를 인식, 아이의 실제적 및 이상적 자아상은 부모와의 상호작용으로 발달
6~12세	6단계: 합리적 적응체로서 자아 - 아이는 자신의 합리적 및 논리적 능력을 문제해결에 적용할 수 있다는 것을 깨달음
청소년기	7단계: 고유자아 추구 - 미래에 하고자 하는 것과 그것을 실현하기 위한 계획을 형성하기 시작

## ○ Cattell 특성이론

- 다른 특질이론가보다 '상황'의 영향을 강조했고, 상황을 분류하고 개인에게 미치는 영향을 평가할 모델을 구성

## \* 성격발달:

## ① 유아기: 출생~6세

- 성격형성 시기로 이유, 대변훈련, 자아와 초자아, 사회적 태도 형성

## ② 아동기: 6세~14세

- 부모로부터 독립 경향, 또래와 동일시기 발달.

## ③ 청소년기: 14세~23세

- 독립성, 성(sex), 자기표현 문제 등. 아동기보다 많은 심리적 문제 경험하고 정서장애나 일탈행동 등이 발생.

## ④ 성인기: 23세~50세

- 생산적이고 정서적 안정된 시기. 직업, 결혼 등을 수행.  
- 흥미와 태도의 변화는 거의 없는 시기.

## ⑤ 성인후기: 50세~65세

- 신체, 심리, 사회적 변화에 따른 성격의 변화 생김.  
- 자신의 가치의 재검토, 새로운 자기를 찾기 등의 과업.

## ⑥ 노년기: 65세 후

- 상실에 대한 적응기. 지위 상실하고 고독과 불안 정 경험

## 2. 프로이드의 정신분석 이론

## 1) 이론의 주요 개념

## ○ 의식구조

의식	인간의 감각기관을 통해서 인식하는 모든 것
전의식	억압되어 있지만 주의를 집중하면 의식으로 회상될 수 있는 정신세계
무의식	감각기관으로 인식할 수 없는 마음 깊은 곳에 감추어져 있는 정신세계(본능, 열정, 억압된 관념과 감정 등이 잠재해 있음)

## ○ 성격의 구조

- 의식 세계는 성격의 형성과 관련이 깊고 이러한 성격의 기능적 구조를 원초아(id), 자아(ego), 초자아(super ego) 세가지로 나눈다.

원초아(id)	선천적인 본능적 충동의 덩어리로서 정신 에너지의 근본이 되며 완전히 무의식적인 과정임(일차적 원시과정)
자아(ego)	원초아의 욕구를 충족시키거나 통제하기 위해 발달한 것으로 인간 의식의 일부가 됨(현실적 원리에 따르는 이차적 과정).
초자아(super ego)	사회 문화적인 제 규범이 내면화된 것으로 외부의 영향을 많이 받으며 양심과 이상을 대표하는 기능임.

- \* 양심 : 잘못된 행위에 대해서 처벌을 받거나 비난을 받은 경험에서 나오는 죄책감과 결부된 것으로 외부의 제재, 대개는 부모의 제재가 내면화된 것
- \* 자기이상 : 잘한 행위에 대해서 상을 받은 경험이 이상적으로 자아상을 형성하고 이를 추구하게 되는 것
- \* 정신 에너지 - 리비도와 성감대  
: 프로이트 이론에서 사용되는 '정신'은 성적인 차원에서의 본능적인 에너지를 말하며 이를 리비도(Libido)라 하고, 리비도가 집중적으로 모이는 곳을 성감대라고 함.

**2) 발달 단계와 성격 특성**

## (1) 구강기(oral stage)(0-1세)

- 리비도는 입, 혀, 입술 등 구강에 집중되어 있음
- 먹는 행동을 통해 만족과 쾌감을 얻는 시기
- 수유를 지나치게 규칙적으로 하거나 이유를 지나치게 빨리 하여 구순만족이 좌절되면 아동은 구강고착성격을 갖게 됨.
- \* 예: 손가락 빨기, 과음, 과식, 과도한 흡연, 수다, 손톱 깨물기 등의 현상

구강 만족 과잉	구강 수동적 성격 무조건적 수용, 과잉 인정욕구, 수다쟁이 등
구강 만족 결핍	구강 능동적 성격 무조건적 거부, 비난, 분노, 공격성 등

## (2) 항문기(anal stage)(1-3세)

- 성적 관심은 항문 부위에 모아지며 대소변을 통해 쾌락을 느낀다.

- 배설물에 관심과 흥미를 갖게 되는 시기
- 배변훈련(부모로부터 자신의 쾌감을 연기하는 훈련)을 통해서 자아가 형성됨

항문기 만족 과잉	- 항문기 폭발적 성격 - 사치와 낭비, 무질서, 충동적, 지저분함, 잔인함, 난폭함 등
항문기 만족 결핍	- 항문기 강박적 성격 - 인색함(구두쇠), 결벽증, 질서 중시

### (3) 남근기(phallic stage) (3-6세)

- 정신 에너지를 성기에 집중시켜 성기를 가지고 놀며 쾌락을 느낀다.
- 이때 심리적 변화가 크게 일어난다.

남아 : 오이디푸스 콤플렉스 (oedipus complex)	- 거세불안(castration anxiety)을 유발시킬 수 있음
여아 : 엘렉트라 콤플렉스 (electra complex)	- 남근을 선망(penis envy)을 하게 됨

- 자기 부모와 동일시함으로써 적절한 역할을 습득하여 양심이나 자아 이상을 발달시켜 나감.
- 고착되면 남근기적 성격 소유자가 됨(남성다움을 과시하거나 야심적, 공격적이며 경쟁적 관계를 조절하는데 있어 무능한 특성)
- 고착되면 성인이 되어 성불능이나 불감증 등의 성적문제를 갖게 되기도 함

남근기적 성격	성도착증, 변태적 성격 등
---------	----------------

### (4) 잠재기(6-12세)(latent stage)

- 다른 단계에 비해 평온한 시기로 성적욕구가 억압되어 성적 충동 등이 잠재되는 시기
- 지적활동에 에너지를 집중시킨다.
- 지적 탐색이 활발하게 이루어진다. 지적활동에 에너지를 집중시킴.
- 리비도의 지향대상은 친구 특히 동성의 친구로 향하고 동일시 대상도 주로 친구가 됨.
- 학교에 입학하는 시기이며 주위환경에 대한 탐색이 활발하고 매우 활동적인 운동이나 게임 그리고 지적활동과 같은 사회적으로 용납되는 행동에 성적충동 에너지를 투여하게 됨(성적본능의 승화단계)

### (5) 사춘기(생식기)(puberty stage) (12세 이후)

- 앞 단계에 잠복되어 있던 성 에너지가 무의식에서 의식의 세계로 나오게 된다.
- 신체적, 생리적 능력 역시 갖추고 있는 시기이다.
- 동 연령의 이성에 대한 관심이 많아지게 됨(성적 호기심).
- 고착되면 이성에 대한 적응 곤란 및 일반적인 권위에 대한 반항심 가짐
- 진정한 사랑의 대상을 찾아 만족 얻기 원하므로 이성과 친밀한 관계 형성하고 일하는 것을 통해 사회에 기여하고자 함.
- 남근기를 원만하게 극복하지 못한 경우 성적 에너지를 적절히 처리할 수 없어서 성숙된 사랑과 원만한 관계 불가능

**3) 프로이드 이론의 평가**

- 인간을 비합리적이고 결정론적인 존재로 가정하고 있다.
  - 생의 초기 부모와의 경험을 강조하고 있다.
  - 인간을 성욕과 과거의 경험에 지배되는 수동적이고 소극적인 존재로 보았다.
  - 여성의 열등감 등에 대한 편견을 갖고 있다.
  - 양심의 발달에 주변 사람들의 격려, 인정, 처벌이 영향을 미친다는 사실을 무시했다.
  - 신경증 환자의 치료 과정에서 얻어진 자료에 기초하여 정상인을 설명하는데 무리가 있다.
-



## 1. 에릭슨의 사회성 발달의 주요 원리

### 1) 사회성 발달의 주요 원리

#### (1) 자아심리학

- Freud에 있어 성격의 지배세력은 원욕(id)이었지만, Erikson(1963)은 자아에게 더 큰 역할을 부여함.
- 인간의 현실적 행동에서 보여 지는 모습 즉 자아의 분석에 치중하였음.

#### (2) 인성발달의 과정

- 인성발달은 개인의 세 가지 요소, 즉 생물학적 요소, 자아, 사회의 집단 구성원 강조(생물학적 과정, 자아과정, 그리고 사회적 과정)

#### (3) 정체성(Identity)

- 자기의 연속성, 단일성 또는 독자성, 불변성.
- "개인의 동일성에 대한 의식적 감각(Erikson, 1968)"

#### (4) 인생주기(Life Cycle)

- 전 생애에 걸친 발달 과정을 8단계로 나누어 설명함.

(5) 후성설: 개인의 성장과정에서 맞이하게 되는 각 발달단계마다의 바람직한 발달과업과 비바람직한 발달과업간의 대립과정을 어떻게 조절하고 극복하느냐에 따라 단계에의 발달이 결정됨.

### 2) 사회성 발달 단계 및 특징

#### ○ 1단계: 기본적 신뢰감 대 불신감(basic trust vs. mistrust-1세)

- 부모(양육자)로부터 일관성 있는 적절한 보살핌을 받은 영아는 자신과 주변에 대해 신뢰감을 형성하고, 이를 바탕으로 다른 대상과도 긍정적인 관계를 맺게 됨.
- 욕구좌절을 경험한 영아들은 타인과 주변세계에 불신감·두려움·의심 등을 갖게 된다.

#### \* 발달 덕목: 희망(hope)

- 기본적 신뢰와 불신 간에 균형을 이루었을 때 생기는 힘

#### ○ 2단계: 자율성 대 수치심 또는 회의감(autonomy vs. shame or doubt-3세)

- 유아는 점점 신체적 생리적으로 성장을 보여 자기조절이 가능해짐.
- 부모가 아동의 자발적인 행동을 칭찬하거나 신뢰를 표현하여 용기를 주게 되면 유아들은 자신감을 갖게 된다.
- 부모가 규제하거나 또는 스스로 실행해 보는 과정에서 실패를 계속적으로 경험하게 되면 유아는 수치심과 자신의 능력에 대하여 회의를 갖게 된다.

#### \* 발달 덕목: 의지(will)

- 세상(부모)이 얼마나 아이들이 하고픈 것을 허용하는지에 따라 형성됨.

○ 3단계: 주도성 대 죄의식(initiative vs. guilt -5세)

- 이 시기의 유아는 자율적이고 솔선수범하여 새로운 것을 추구하고, 계획하며 목표를 세우고 이를 달성하려고 노력함.
- 부모나 주변에서 자율적인 유아를 비난하거나 질책하면 유아들은 위축되고 자기주도적인 활동에 대해 죄의식을 갖게 된다.

\* 발달 덕목: 목적, 의도(purpose)

- "의도란 처벌의 불안, 혹은 죄책감에 의해 억제되지 않고 가치 있는 목표를 추구하고 생각하는 용기."

○ 4단계: 근면성 대 열등감(industry vs. inferiority -12세)

- 아동은 친구나 학교생활을 통하여 여러 가지 지식과 기능을 열심히 배우고 작업하는 과정에서 성공을 경험하면 근면성을 획득하게 된다.
- 자신의 일에 성취감을 갖지 못하면 열등감을 갖게 된다.

\* 발달 덕목: 유능감(competence)

- 유능감이란 열등감에 의해 손상되지 않는, 과제를 완수하는 데 필요한 기술과 지능의 자유로운 발휘."

○ 5단계: 정체감 대 역할혼미(identity vs. role confusion -18세)

- 이 시기에 청소년이 직면하는 중요한 발달상의 장애는 정체성 확립이다.
- 청소년이 정체성확립의 문제를 적절히 해결하지 못하면 회의와 방황을 하게 되고 역할혼미를 경험하게 된다.

\* 발달 덕목 :충실(fidelity)

- "충실이란, 피할 수 없는 가치체계의 제약에도 불구하고 자유롭게 서약한 충성을 지속하는 능력이다."

○ 6단계: 친밀성 대 고립감(intimacy vs. isolation, 청년기)

- 이 시기의 주요과제는 타인과 자신의 정체감을 통합하여 친밀감을 나눌 수 있는 관계를 형성하는 것이다.
- 친밀성은 타인의 한계와 단점을 인정하고 수용하며 인간 상호간의 차이점과 갈등을 극복하는 과정에서 획득된다.
- 자신에 대한 정체감이 확립되지 못하면 타인을 수용할 수 없게 되고 이러한 경향은 다른 사람과의 관계에서 고립감을 느끼게 되고 방황하게 된다.

\* 발달 덕목: 사랑(love)

- 독립, 고독의 인내, 책임감, 상호 헌신, 상처받는 아픔을 참아냄.

○ 7단계: 생산성 대 침체감(productivity vs. stagnation, 성년기)

- 이 시기의 중요한 특징은 인생의 모든 부문에서 생산적, 창조적으로 다음 세대를 지도하고 안내하는 일이다.
- 부모의 역할이나 집단의 지도자 역할수행을 적절히 해내지 못하면 인생을 단조롭게 느끼고 침체감을 경험한다.

\* 발달 덕목: 배려(care)

- 자기 것을 전수하고 넘겨주는 것에 대해 감수할 수 있는 능력

○ 8단계: 자아통정 대 절망감(ego integrity vs. despair, 노년기)

- 자신의 삶을 돌아보고 그 의미와 가치를 새롭게 재구성할 때 비로소 자아 통정성을 획득하게 됨.

\* 발달 덕목: 지혜(wisdom)

- "지혜란, 죽음에 직면해서, 삶 자체에 대해 관조하는 것이다."

### 3. 에릭슨과 프로이드 이론의 비교

- ① 인간의 행동과 기능의 기초로서 원욕 보다 자아를 더 강조하였다.
  - ② 프로이드는 부모가 아동의 성격발달에 주는 영향에 대해 관심을 가진 반면, 에릭슨은 아동의 자아가 형성되는 심리 역사적 환경을 강조했다.
  - ③ 에릭슨의 자아발달에 관한 이론은 전 생애를 총망라하고 있으나 프로이드는 초기 아동기 경험의 효과에 한정하고 남근기 이후의 발달에는 관심을 보이지 않았다.
  - ④ 프로이드와 에릭슨은 심리 성욕갈등의 양상과 그 해결책이 서로 다르다.
-

## 1. Piaget의 도덕성 발달

### 1) 도덕성의 구성요소

- 도덕성(morality)이란 옳고 그른 것을 분별할 줄 알고(인지적 요소)
- 이런 판단에 따라 행동하며(행동적 요소)
- 옳게 행동했을 때는 자긍심을 느끼고 옳지 않은 행동을 했을 때 죄책감과 부끄러움을 느끼는(정서적 요소) 능력이다(Quinn 등, 1994).

인지적 요소	옳고 그름에 대한 판단과 어떻게 행동할 지에 대해 생각하고 결정하는 과정으로 도덕적 추론 능력을 의미한다.
행동적 요소	거짓말하거나 훔치고자 하는 유혹이 있을 때 실제 어떻게 행동하는가의 문제로 도덕적 행동을 의미한다.
정서적 요소	죄책감과 다른 사람의 감정에 대한 공감, 도덕적 사고와 행동의 동기를 의미한다.

#### \* 인지적 관점의 기본 가정

- 도덕적 사건과 직면할 때 개인의 인지구조는 사건의 의미를 결정함.
- 인지 구조의 특성은 유전적 요인과 환경의 상호작용에 의해 결정됨.
- 도덕적 추론의 발달은 개인 인지 구조의 변화의 밀접한 관계가 있음.

## 2) Piaget의 도덕 발달 이론

### (1) Piaget의 도덕관

- 도덕성이란 인간 내부로부터 반성적인 사고를 통해 자율적으로 조직화된 규범 체계임  
(단지 기존 사회에서 주어진(이미 존재하고 있는) 허용과 금지의 체계는 아님)
- 도덕성 발달은 인지발달의 한 부분이다.
- 도덕적 추론은 인지 발달과 관련 있음(지능↑ = 도덕↑ = 활동↑)

### (2) 도덕적 발달 단계

#### ○ 전도덕적 시기 (0~5세): 규칙에 대한 관심과 의식이 없음

- 학령 전 아동들은 규칙에 대한 관심을 거의 보이지 않거나 규칙이 있다는 것조차 지각하지 못함
- 전도덕 단계의 아동들은 게임에서 이기기 위해 놀이를 체계적으로 하지 못하고 놀이규칙을 임의로 만들어 냄.
- 도덕 전 시기가 끝날 무렵(4-5세)에 아동은 규칙에 따라 놀이하는 아동의 행동을 주시하여 모방함으로써 규칙을 알게 됨.
- 그러나 전도덕 단계의 아동은 아직 규칙이란 어떻게 해야만 하는가에 대한 합의라는 것을 이해하지 못함.

#### ○ 타율적 도덕성(사실적 도덕성) 단계 (6~10세): 행위의 의도 보다 행위의 결과 중시

- 6~10세의 아동은 규칙과 권위를 존중하고 그것에 항상 복종해야만 한다고 생각.
- 규칙이란 권위적 사람이 일방적으로 부과하며 매우 신성하고 결코 변경될 수 없다고 생각함.

- 규칙을 절대시 함.
- 행위자의 의도보다는 행위의 객관적 결과를 가지고 옳고 그름을 판단함.

- 자율적 도덕성(상대적 도덕성)단계 (10~11세): 행위의 결과보다 행위의 의도 중시
- 10~11세가 되면 발달하는 도덕성.
- 사회 규칙들은 변경될 수 있으며, 규칙은 사회 구성원들의 동의나 합의에 의해 바뀔 수도 있다고 생각함.
- 규칙이란 사람들의 욕구에 따라 위배될 수도 있는 것이라고 생각함.
- 행동 자체의 객관적 결과보다는 의도에 의해 옳고 그른 것을 판단할 수 있음.

## 2. Kohlberg의 도덕성 발달 이론

### 1) 도덕성 발달에 대한 가정

- 도덕성 및 도덕 발달에 대한 철학적 개념이 요구됨
- 도덕 발달은 불변의 질적인 단계들을 거침
- 사고와 문제 해결을 통해 도덕발달이 촉진됨
- 인지적 능력에 의존하는 불변의 계열성이 존재함
- 도덕 발달은 논리적 추론에 의해 발달하고 제한됨.

### 2) 도덕성 발달 단계

- 피아제의 인지적 도덕성발달이론을 보다 세분화하여 3수준6단계의 이론으로 발전시킴.

#### (1) 전인습적 수준(pre-conventional level)(4-10세)

##### ○ 1단계 : 처벌과 복종지향

- 처벌을 피하기 위해 규칙과 권위에 복종, 비합리적, 무조건적으로 외부 권위에 순응한다.
- 규칙을 어긴 행위의 본질보다 그러한 행동은 결과인 벌을 받기 때문에 나쁘다.
- 힘이 있는 사람에게 무조건 복종하는 것을 도덕적 가치로 생각한다.

##### ○ 2단계 : 보상과 쾌락지향

- 보상을 얻기 위해, 개인적 목적을 위해 규칙에 동조하며, 자신의 만족을 위해 도덕적 행동을 한다.
- 자신의 욕구와 쾌락에 따라 도덕적 가치를 판단한다.

#### (2) 인습적 수준(conventional level) (10-13세)

- 자신이 속한 가족, 집단, 사회, 국가의 기대에 맞는 행동을 하고자 노력함.
- 권위적인 타인의 칭찬을 획득하고 사회 질서유지를 위해 규칙을 따름.

##### ○ 3단계 : 착한 소년/소녀지향

- 타인과 좋은 관계를 유지하고, 타인으로부터 칭찬받고, 타인을 기쁘게 해 주는 것이 옳다고 생각함.
- 타인의 인정을 받고, 사회적 규범을 수용하여 착한 사람이 되는 것이 옳다고 생각함.

## ○ 4단계 : 법과 사회질서 중시

- 법과 사회질서를 준수하고 자신의 의무를 다하는 것이 옳은 행동으로 생각함.
- 선한 행동이란 사회가 정한 규칙이나 역할을 그대로 따르는 것이라고 생각함.
- 도덕적 판단의 근거가 타인 중심에서 벗어나 사회규범이나 법을 중시함.

## (3) 후인습적 수준(post-conventional level)(13세 이상)

- 집단의 권위나 권리를 행사하는 사람들과 무관하게 도덕적 가치와 원리를 규정함.
- 보편적으로 타당한 원리로서 옳고 그름을 판단함.
- 도덕적으로 옳은 것과 적법한 것이 항상 일치하지 않을 수 있음을 인식함.

## ○ 5단계 : 사회적 합의

- 법이란 사람들이 화목하게 살아가기 위 해 구성원들이 합의한 것이기 때문에 법을 따르는 것이 옳다고 생각함.
- 법이 개인의 권리나 존엄성을 위협한다면 도전을 받아야 한다고 생각함.
- 법은 사람들이 필요로 하는 바를 충족시키지 못하면, 민주적인 절차를 통해 변경이 가능하다고 생각함.

## ○ 6단계 : 보편적 양심

- 최고의 선은 자신이 선택한 보편적인 윤리적 원리를 따르는 것이라고 생각함.
- 개인의 양심이나 윤리적 원칙에 따라 옳고 그름을 정의함.
- 법, 사회적 가치 또는 사회적 계약을 초월해서 인간의 존엄성, 포괄성, 보편성, 공정성 등을 지닌다고 생각함.

**3) Kohlber 도덕발달 이론의 평가**

- 콜버그는 피아제의 도덕성 이론을 보다 세분화, 체계화시켜 독자적인 이론을 구축하여 도덕적 사고에 대한 새롭고 보다 세분화된 단계를 제시하였음.
- 여러 나라의 도덕교육의 방향과 내용을 설정하는 이론적 근거를 제공하였음.
- 한 단계에서 다음 단계로 이행되는 것이 자발적 행동의 결과라고 하였으나, 도덕적 추론은 사회화의 산물이며 문화적 교육의 결과라는 것을 간과하였음.
- 남성이 여성보다 도덕성 수준이 높다는 성 차별적인 의미가 함축되어 있음.
- 후인습적 도덕성, 특히 6단계 도덕성의 적합성에 대한 회의(실제로 연구된 자료에서 5단계에 도달한 비율은 10% 이내이며, 6단계에 도달한 사람의 비율이 극히 극소수임).
- 개인의 권리와 공정성이라는 도덕성의 한 측면만을 반영하고 있으며, 인간관계 속에서 타인을 배려하고 타인과의 관련성을 중시하는 관계적 측면을 간과하였음.

## 1. Freud의 도덕성 발달

### 1) Freud의 도덕성

- 인간의 모든 행동은 선천적 본능(쾌/불쾌)에 기초함.
- 본능은 실세계 속에서 행동을 통해서 드러남.
- 사회적 기준에 따른 쾌의 경험이 옳은 것임.
- 성장 과정에서 타인들이 부과한 기대 행동을 자신의 인성 속에 점차적으로 통합함으로써 자아 이상이나 양심이 발달함.
- 초자아의 형성으로 인하여 도덕성이 형성됨.

### 2) 도덕 발달의 기본 가정

- 도덕 발달은 부모에 의해 해석된 것으로서 사회의 기대, 사랑과 규범적 요구 사항들을 아동이 내면화할 때 이루어 짐
- 도덕 발달을 위한 적정 시기는 생후 2~5세 무렵임 (그 시기에 부모와 타인의 행동 모방)
- 6세 이후에는 또래집단에 따라 옳고 그름을 판단함
- 도덕 발달은 갈등과 억압의 맥락 속에서 이루어 짐
- 갈등을 수반하는 감정적 다툼과 고통 때문에 도덕적인 사람이 되는 것은 개인보다는 사회에 더 도움이 됨.

### 3) 도덕발달의 주요 개념

#### ○ 도덕적 자아

- 자아 강도: 자아는 원초아와 초자아의 욕구를 통제해야 하고 갈등은 의식적으로 직면해야 함.
- 생산적 능력: 본능적 에너지를 승화시켜 사회적으로 가치 있는 활동으로 전환함.
- 사랑하는 능력 - 이타적인 속성, 정신적 건강, 비이기적 마음.

#### \* 가치의 본질

- 도덕적 가치는 원초아의 쾌락원리에서 비롯함.
- 욕구를 사회적으로 승인 가능한 것으로 대체하는 승화로부터 도덕적 특성들이 발생함.
- 쾌락원리와 현실원리 사이의 타협이 중요함.

#### \* 청소년기 부모의 역할

- 부모는 자녀의 사회적, 도덕적 발달에 큰 영향을 미치는 존재임을 인식함.
- 의존 욕구를 인식하고 역할의 모범이 되어야 함.
- 애정 지향적인 훈육 기법을 활용해야 함.
- 자녀들의 감정적 요구를 중시해야 함.

## 2. Gilligan의 도덕성 발달

### 1) 길리건의 도덕성 발달 이론

- 길리건의 도덕성 발달이론은 콜버그 이론의 성차별적 편견을 지적한 데에서 비롯되었음.
- 길리건은 콜버그의 발달 이론에서 정의에 대한 배타적 관심을 비판함.

- 도덕성에 관련된 연구를 종합하여 남성은 정의 지향적 도덕성, 여성은 대인 지향의 도덕성을 발달시킨다고 주장함.

#### (1) 발달이론의 특징

- 도덕성의 한 측면으로 인간관계 속에서의 타인에 대한 배려가 있다.
- 타인의 요구에 민감하게 반응하는 것도 사회 유지를 위해 중요함.
- 타인과의 관계를 고려하는 것도 도덕적인 것임.

#### (2) 도덕 발달 단계

##### ① 수준1 : 자기 이익 지향

- 자기의 이익과 생존에 자기중심적으로 몰두하는 단계
- 자신의 욕구와 갈등을 일으킬 때에만 도덕적 사고와 추론을 시작하며, 어느 쪽이 자신에게 중요한가가 판단의 준거가 됨.
- 미성숙한 도덕적 수준이며 아동기에 나타남.

##### \* 제1이행기

- 제1이행기에는 이기심에서 책임감으로 전환됨(자신이 하고 싶은 개인적 욕구와 자신이 해야하는 책임이 구별되기 시작함).
- 자기중심적인 이기심으로부터 타인에 대한 관심이 나타나면서 자기 이익 지향 수준으로부터 보다 성숙한 도덕적 추론이 시작되어짐.

##### ② 수준 2 : 타인 이익 지향

- 청소년기 동안에 도덕성의 사회적 조망이 발달함.
- 자신의 욕구를 억제하고 타인의 요구에 응하려는 시도를 함.
- 타인에 대한 배려, 책임감, 자기희생을 지향함.
- 자기희생과 타인에 대한 배려를 동등하게 선한 것으로 간주함.

##### \* 제2이행기

- 동조로부터 새로운 내적 판단을 시작함.
- 개인적 욕구와 타인에 대한 배려와 책임감의 균형의 필요성을 깨닫기 시작함.
- 선함의 본질에 대한 새로운 인식이 시작됨.

##### ③ 수준 3 : 자신과 타인과의 조화 지향

- 대인간 도덕적 추론의 마지막 단계임.
- 개인의 권리 주장과 타인에 대한 책임이 조화됨.
- 자신을 무력하거나 수동적인 존재로 고려하지 않고, 의사 결정 과정에 적극적으로 참여함.
- 도덕성의 주요 지표 : 비폭력, 평화, 박애 등은 이 시기 개인적 권리와 타인에 대한 배려가 조화를 이루는 도덕성의 주요 지표가 됨.

##### ④ 길리건의 도덕성 발달의 평가

- 대인관계를 강조하여 보살핌과 책임을 중시한다.



- 도덕발달 상의 성차의 문제를 넘어서서 지나치게 인지적인 측면에서만 도덕성을 고려한 콜버그 이론의 한계를 보완한다.
- 길리건의 도덕성 발달 이론은 최근에 많은 발달 심리학자들의 관심의 대상이 되었으며, 도덕성 발달에 대한 시야를 넓히는 데 도움이 된다.

## 2) 도덕성 발달에 영향을 주는 요인

### ○ 부모의 영향

- 애정 지향적이고 수용적인 양육태도는 자녀의 도덕성 발달에 긍정적인 영향을 미치고, 엄격하고 통제적인 양육태도는 부정적인 영향을 미친다.
- 논리적 설명 (reasoning)이 애정철회나 권력행사보다 자녀의 도덕성 발달과 보다 더 관련이 있음(Brody & Shaffer, 1982).
  - \* '애정철회'란 자녀에게 더 이상 애정이나 관심을 보이지 않는 양육 행동.
  - \* '권력행사'는 체벌이나 위협 등 힘을 사용하는 훈육법.
  - \* '논리적 설명'은 자녀의 행동이 다른 사람에게 어떤 결과를 초래하는 지를 설명하는 것.

### ○ 또래의 영향

- 부모의 가치관과 또래의 가치관이 일치할 경우에는 도덕적 가치를 강화하는 데 도움이 되지만, 이들이 서로 다를 경우에 청소년은 도덕적 결정을 내리는 데 갈등을 느끼게 된다.
- Kohlberg는 자신보다 높은 단계의 도덕적 추론에 접하게 되면 인지적 불평등 상태를 유발하므로 높은 수준으로의 상향이동이 이루어진다고 주장함.

### ○ 대중 매체의 영향

- 텔레비전이나 영화에 나오는 역할모델을 관찰함으로써 태도, 가치, 정서적 반응, 새로운 행동들을 학습한다.
- 텔레비전에서 나타나는 폭력은 공격적 행동뿐만 아니라 도덕적 가치나 행동에도 영향을 미친다.

## 1. 지능의 정의

### 1) 학자별 정의

	대표적 학자	지능에 대한 정의
①	Binet	기억, 판단, 이해, 추리하는 일반적 능력
②	Terman	추상적으로 사고하는 능력
③	Wechsler	목표 달성을 위한 행동을 하고, 합리적으로 사고하며, 환경을 효과적으로 다룰 수 있는 전반적이고 총체적 능력
④	Sternberg	분석적 능력, 창의적 능력, 실용적 능력을 조화롭게 사용하여, 자신의 장점을 최대한 활용하고 단점을 보완함으로써 자신이 속해 있는 상황에 적절한 행동을 하는 정신적 능력
⑤	Gardner	한 문화권 또는 여러 문화권에서 가치있다고 여겨지는 문제를 해결하거나 산물을 만들어내는 능력
⑥	Kaufman	문제를 해결하는데 관련된 인지처리기능

출처. Sattler, J. M. (2001). *Assessment of children: Cognitive applications* (4th ed.).

### 2) 지능의 일반적 정의

(1) 추상적인 것을 다루는 능력

- 지능은 구체적인 것(기계적 도구, 감각활동)보다 추상적인 것(아이디어, 상징, 관계, 개념, 원리)을 취급하는 능력임.

(2) 적응능력

- 지능은 전체 환경에 대한 적응능력으로, 익숙한 사태에 연습한 반응을 보이는 것이 아니라, 새로운 사태를 취급하는 문제해결능력임.

(3) 학습능력

- 지능은 학습능력을 나타내며, 지능이 높은 사람은 지적인 학습을 보다 잘할 수 있는 능력이 있음.

## 2. 주요 지능 이론들

### 1) 심리측정 이론

- 지능검사의 결과에 대한 통계적 분석(요인분석)에 기초

(1) Spearman의 일반요인 이론

- 1900년대 초에 영국의 심리학자 스피어만은 지능이 일반요인(general factor: g 요인)과 특수요인(specific factors: s 요인)으로 구성되어 있다고 주장하였음.

\* 일반요인(g요인)

- 다양한 과제에서 공통적으로 적용할 수 있는 능력으로써 언어문제, 수 문제, 도형 문제 등을

해결할 때 내용을 초월하여 공통적으로 작용하는 능력과 귀납적 추론, 연역적 추론, 기억, 암기등과 같은 지적활동의 종류를 초월해 공통적으로 영향을 미치는 능력

\* 특수요인(s요인)

- 여러 영역에 일반화할 수 있는 정보를 제공하지 못하기 때문에 지능과 관련이 없으며, 언어문제나 수 문제와 같은 어떤 특정 영역의 문제를 해결하는데 사용되는 능력

(2) Thurstone의 다차원 지능이론

- 미국의 심리학자 써스톤은 스피어만의 일반지능 이론에 반대하고, 지능은 7가지의 서로 다른 본정신능력(Primary Mental Abilities:PMA)의 조합으로 이해되어야 한다고 주장 함.

\* 7가지 기본정신능력

- 언어이해력: 동의어와 반의어를 말하게 하는 어휘력  
(예) "사랑"의 비슷한 말 찾기나 "용기"의 반대말 찾기
- 단어유창성: 지시에 따라 가능한 많은 단어를 산출하는 능력  
(예) "ㄱ"으로 시작하는 명사 단어를 제한된 시간 안에 가능한 많이 나열하기
- 수리력: 기초 연산 및 수학적 문제해결 능력.  
(예) 덧셈, 뺄셈, 더 큰 숫자 찾기
- 공간지각력: 상징이나 기하학적 도형의 정신적 조작 능력  
(예) 어떤 물체를 공간 속에서 전환시켰을 때의 모습을 시각화하기
- 지각속도: 상징의 신속한 재인 및 자극대상 차이의 신속한 변별 능력  
(예) 기호 찾기, 숫자 찾기, 동형 찾기
- 기억력: 주어진 일련의 자극대상을 회상하는 능력  
(예) 단어회상, 문장기억
- 추리력: 주어진 자료에서 일반적 원칙을 알아내어 적용하는 능력  
(예) 유추문제(독수리 : 하늘 = 고래 : ? ) 또는 수열 완성검사(1, 4, 9, 16, ? )

(3) Guilford의 지능구조이론

- 써스톤의 기본 기본정신을 확장 발전 시켰으며, 지능의 구조를 세 가지 차원의 복합적 구성으로 설명함.
- 처음에는 지능은 120개( $4 \times 5 \times 6$ )의 상이한 요소들로 구성 되었다고 주장하였으나, 1982년에 150개( $5 \times 5 \times 6$ )로 수정 후 1988년 내용, 조작, 산출물의 세 가지 차원을 조합한 180개( $5 \times 6 \times 6$ )의 요소능력들로 구성된 복합적 능력으로 설명함.

\* 지능의 3차원

내용 (content)	- 사고의 대상을 말함. - 인지활동이 적용되는 정보나 자료(시각적, 청각적, 의미론적, 상징적, 행동적)
조작 (operation)	- 사고의 과정을 말함. - 정보처리의 인지적 작용 또는 인지활동(인지, 기억부호화, 기억파지, 수렴적 사고, 확산적 사고, 평가)

산출물 (product)	- 사고의 결과를 말함. - 특정 내용에 특정 조작이 적용된 결과(단위, 유목, 관계, 체계, 변환, 함축)
------------------	---

#### (4) Cattell-Horn의 유동성 지능-결정성 지능 이론

- 카텔은 스피어만의 일반지능(g요인)에 반대하고, 동성 지능(fluid intelligence)과 결정성 지능(crystallized intelligence)으로 구분하여 지능의 2유형론을 주장함.

##### \* 유동성 지능(fluid intelligence)

- 유전이나 성숙 등 선천적 요인의 영향을 받음.
- 연령이 증가하여 신체요인이 감퇴하면 이에 따라 지적능력이 감소하게 되는 것으로 속도, 기계적 암기, 지각력, 일반적 추리력, 추상적 문제해결력, 개념형성 사고, 귀납적 사고 등
- 탈 문화적 지능으로 지각능력이나 기억용량 같은 정보처리의 용량과 속도에 관련됨.

##### \* 결정성 지능(crystallized intelligence)

- 의도적 학습과정을 통하여 발달되는 것으로 개인이 살고 있는 문화 속에서 습득하는 경험과 지식이 중요한 영향을 미침.
- 사고, 논리적 추리력, 분석, 통합, 논리적 문제해결 능력, 일반상식, 이해력 등
- 학습 능력에 관계되는 것으로 언어능력(언어 이해) 및 기술능력(주로 사고와 언어에 관련됨).

### 3. 대안적 지능 이론

- 현실생활에서 가치 있다고 여겨지는 인지능력을 종합적으로 탐색 함.
- Gardner(1983)의 다중지능이론(1983)과 Sternberg(1986)의 삼원지능이론이 있음.

#### 1) Gardner의 다중지능이론(multiple intelligences theory, MI 이론)

- 특정 두뇌 영역이 손상된 사람들, 장애가 있으나 뛰어난 업적을 남긴 위인들, 인류의 진화적 발전과정 등을 연구하여 인간의 지능이 여러 개의 독립된 능력들로 구성되어 있음을 발견함.
- 인간의 삶에 유용한 산물을 만들려면 각각의 지능들이 상호작용해야 하지만, 이들 지능은 기능적으로 독립되어 있고 서로 다른 상징체계를 사용함을 주장.
- 다중지능이론을 구성하는 지적 능력은 7개로 제안된 이후에 자연탐구 지능, 영적 지능, 실존적 지능이 추가되었음(Gardner, 1999).
- 영적 지능과 실존적 지능에 대한 연구기반은 아직 미흡하기 때문에 임시 능력으로 간주됨(Gardner, 2000, 2006).

* 가드너의 다중지능이론			
다중지능 유형	핵심능력	대표적 인물	수업활동
언어적 지능	말하기, 읽기, 쓰기, 듣기에 사용되는 능력	소설가, 시인	토론, 독서, 글짓기 활동, 단어게임, 학생의 발표, 즉흥연설, 일지기록
논리-수학적 지능	논리적이고 추상적인 사고를 하며 수를 효과적으로 사용하는 능력	수학자, 과학자	수학문제, 소크라테스식 질문, 논리적 문제해결학습, 분류와 범주화, 발견학습

공간적 지능	시각적-공간적 체계를 정확하게 지각하고 물리적 환경을 다루는 능력	건축설계사, 항해사	차트, 그래프, 도표, 지도, 사진, 동영상 제작, 시각예술, 컴퓨터 그래픽
신체-운동적 지능	몸을 이용하여 생각이나 느낌을 표현하고 손을 이용하여 사물을 만드는 능력	운동선수, 무용가	무연극, 신체적 움직임을 통한 개념학습, 체육활동, 신체와 손동작을 이용한 의사소통
음악적 지능	음악적 형태를 지각하고 변별하며 표현하는 능력	작곡가, 연주자	노래하기, 악기연주하기, 마음속 음악적 심상에 귀 기울이기, 기억에 도움을 주는 음악의 이용
개인간 지능	다른 사람의 입장, 정서, 생각, 행동을 지각하고 구분하며, 적절히 반응하는 능력	상담교사, 판매원	협동학습, 또래교수, 또래상담, 공부동아리, 모의 활동
개인내 지능	자신의 감정, 생각, 행동을 잘 알아차리고 자신의 장점과 단점을 이해하는 능력	배우, 소설가	개별학습, 개별 프로젝트, 숙제의 선택, 일지기록, 목표설정
자연탐구 지능	자연현상을 관찰하고 자연현상의 변화를 민감하게 탐지하는 능력	생물학자, 탐험가, 천문학자, 지질학자	자연현상 관찰하기(동물원, 숲, 항성, 별), 관찰한 것 기록하기(특징의 열거, 변화, 발전 단계의 기록), 분류와 범주화, 자연과 어울리기(표본채취, 꽃, 채소, 애완동물 기르기)

\* 다중지능이론의 교육적 시사점

- 학령기 아동·청소년의 인지능력을 평가하고 수업자료 및 교수법의 다양화를 위한 근거를 제공함.
- 학생들을 전통적으로 학교교육에서 주로 강조해 온 언어적 지능과 논리 수학적 지능 이외의 다양한 인지능력을 지닌 존재로 간주함.
- 언어적 및 논리 수학적 능력의 향상을 지향했던 획일적인 교육목표, 교육과정, 교수법을 지양할 필요성을 제기함.
- 아직 발휘되지 않은 학생에게 잠재해 있는 인지능력을 개발할 수 있는 수업방법을 적극적으로 찾고 활용할 교사의 역할을 강조함

2) Sternberg의 삼원지능이론

- 삼원지능이론은 3가지 지능, 즉 분석적 능력, 창의적 능력, 실제적 능력을 가정함.

(1) 3가지 지능

① 분석적 능력: 요소하위이론

- 분석적 능력은 분석, 판단, 비교, 평가하는 능력임.
- 과제를 수행하기 위해 지식획득 요소, 수행 요소, 메타 요소의 3가지가 상호작용함.

- \* 지식획득 요소: 무엇을 어떻게 하는지에 대해 배우는 능력
  - ▶ 주제에 관한 정보를 제공하는 참고문헌을 찾아 읽고 공부를 하고
- \* 수행 요소: 실제로 무엇을 하는데 사용되는 능력
  - ▶ 공부한 내용을 바탕으로 보고서를 작성함
- \* 메타 요소: 무엇을 할 것인지를 결정하고 과제의 수행과정을 감독하고 과제의 수행결과를 평가하는데 사용되는 능력
  - ▶ 언제 어떻게 보고서를 쓸 것인지를 계획하고 보고서 주제를 선정(Sternberg와 Williams(2009/2010).

분석적 능력을 증진시키기 위한 교과수업 활동의 예:

- 가을에도 황사가 발생하는 이유를 분석하라.
- 에어컨이 작동하는 원리를 설명하라.
- 교육의 목적에 대한 플라톤과 아리스토텔레스의 견해를 비교하라.

## (2) 창의적 능력: 경험하위이론

- 현재의 경험을 과거의 경험과 연결하여 새로운 패턴이나 아이디어를 탐색, 발견, 창안, 상상하는 능력
- 선택적 부호화, 선택적 결합, 선택적 비교의 3가지 능력으로 구성됨.

창의적 능력을 증진시키기 위한 교과수업 활동의 예:

- 수업시간에 선생님이 제시한 과제해결 방법 이외의 방법을 제안하라.
- 화학 원소기호를 기억하는데 도움이 되는 방법을 창안하라.
- 은하계에 지구와 같은 별이 또 있다면 어떤 일이 발생할지를 상상하라.

## (3) 실제적 능력: 상황하위이론

- 습득한 지식을 실제상황에 적용하고 사용하여 문제를 해결하는 능력
- 실제적 능력은 주어진 환경에 적응하고 새로운 환경을 조성하기 위해 기존의 환경을 변화시키고 새로운 환경을 선택하는 기능을 포함함.

실제적 능력을 향상시키기 위한 교과수업 활동의 예:

- 수학시간에 배운 퍼센트 개념을 사용하여 할인율이 가장 큰 품목을 선택하라.
- 생물시간에 배운 인체비율의 원리를 활용하여 미술시간에 아그리파 상을 데생하라.

## ▷ 삼원지능이론의 교육적 시사점

- 학교교육에서 지금까지 주목해 온 분석적 능력뿐만 아니라 창의적 능력과 실용적 능력도 강조.
- 어떤 학생은 뛰어난 분석적 능력을 가지고 있지만 실제적 능력은 부족하고, 다른 학생은 추상적인 문제를 잘 해결하지는 못하지만 실제적 능력은 뛰어나.
- 지능의 3가지 측면(분석적 능력, 창의적 능력, 실제적 능력)을 성공지능(successful

intelligence)으로 통합함(Sternberg, 1988, 1999, 2005).

▷ 성공지능 이론은 개인이 자신의 목표를 달성하고 자신이 속해 있는 사회와 문화의 목표를 달성하기 위해 환경에 적응하고 환경을 조성하며 환경을 선택하는 능력에 주목함.

---

## 1. 지능 검사의 역사

### 1) Binet-Simon 검사

- 1905년에 개발된 최초의 실험적/과학적 지능검사
- 동료인 Theodore Simon과 함께 여러 연령대의 정상적인 아이들과 비정상적인 아이들을 선별하여 다양한 문제를 풀게 하여 그 나이 또래의 정상적인/비정상적인 아이들이 해결할 수 있는 문제와 해결할 수 없는 문제를 면밀하게 조사.

#### (1) 검사항목

- 검사의 내용은 지시문 따라 하기, 형태 복사하기, 도형의 이름 맞추기, 물건들을 순서대로 배열하거나 적절하게 배치하는 것.
- 아주 쉬운 문제와 어려운 문제로 구성됨

#### (2) 검사의 특징

- 검사의 내용은 3세부터 15세 까지의 아동을 대상으로 같은 연령대의 정상적인 아이들에 비해서 얼마나 지능이 더 높거나 낮은지를 측정함.
- 각 연령대에 해당하는 정상적인 아이들이 해결할 수 있는 문제들의 목록을 가지고 그 연령대 아이들의 지능 표준을 만들었음.
- 연령 단위로 아이들의 지적인 능력을 측정했기 때문에 비네의 지능 검사는 IQ라는 개념을 사용하지 않고 정신 수준(Mental level)이라는 개념을 사용했음.

#### \* 정신 수준을 산출하는 방법

정신수준 3	어떤 3살 아이가 표준적인 3살 아이들이 풀 수 있었던 문제 10개를 모두 푼다면...
정신수준 2.5	어떤 3살 아이가 표준적인 3살 아이들이 풀 수 있었던 문제들 중에서 절반을 풀지 못한다면...
정신수준 3.5	어떤 3살 아이가 표준적인 3살 아이들이 풀 수 있는 문제를 전부 풀고 4살짜리 아이가 풀 수 있는 문제 중에서 절반을 푼다면...

### 2) Stanford-Binet 검사

- Binet-Simon 검사는 미국의 심리학자인 S. Terman에 의해 Stanford-Binet 검사로 발전됨.
- \* 지능지수(IQ) =  $\frac{\text{정신연령}}{\text{생활연령}} \times 100$
- Stanford-Binet 검사(1960판)를 1970년에 고대에서 우리나라에서 표준화를 거쳐 고대-Binet 검사로 제작됨.

### 3) Wechsler 지능검사

- Binet 검사가 단일 IQ로 표현되고 언어능력에 지나치게 비중을 두었으며 지능의 여러 하위능력을 측정할 필요성을 제기함.
- 15세 이상에서는 정신연령과 생활연령 사이는 선분적인 관계가 성립되지 않음.
- 각 연령 집단의 분포곡선의 분산도가 다르므로 연령 집단에 따라 지능지수의 차이가 생길 수 있어서 성인용 지능검사로써 적당하지 않음.



- ▷ 이를 개선하기 위해 Wechsler-Bellevue(1936)의 성인용 지능 검사가 개발됨.
- 이 검사는 1955년 Wechsler 성인용 지능검사(WAIS)로 개정됨.
- 1949년에 Wechsler 아동용 지능검사(WISC)가 출판됨.
- 웨슬러 지능검사는 인지적 측면뿐만 아니라 불안이나 지구력, 목표지각, 기타 정의적 성향 등 정서/사회성, 도덕 발달, 동기 영역에 대한 설명이 가능함.

#### (1) 웨슬러 지능검사의 특징

- 성인용 지능검사지만 중.고등학교 학생들에게도 사용 가능  
(개발 당시 만16-64세에 사용될 수 있게 제작되었으나, 우리나라의 KWIS는 대상을 12-64세로 확대)
- 개인용 지능 검사
- 언어성 검사(6개의 하위검사)와 동작성 검사(5개의 하위검사)로 구성되어 있음.(언어성 IQ, 동작성 IQ 전체 IQ를 측정할 수 있음)
- 구조화된 객관적 검사(실시 시간:1~2시간, 시간제한이 있는 소검사들로 구성.
- 투사적 함축성을 지닌 문항들이 있어서 피검사자의 반응양상, 반응내용, 반응속도, 검사에 임하는 태도 및 표정, 행동 등을 분석, 관찰함으로써 피검사자의 제반 특성과 문제를 파악할 수 있음

#### (2) 웨슬러 지능검사의 실시. 채점 및 해석

- 적당한 공간, 검사실에는 책상, 의자, 제반 심리도구, 검사재료 구비, 검사 장소는 쾌적해야 함
- 검사시간은 컨디션이 최고조일 때가 좋음(오전 9시~11시 사이, 오후 1시~3시)
- 검사자와 피검사자 간 Rapport 형성 중요
- 실시요강, 기록용지에 따른 검사 순서 준수
- 검사를 시작하기 전에 검사자는 검사도구 순서대로 배열했는지 확인
- 언어성 검사에 있어서 피검사자의 대답이 불완전하거나 불명료한 경우 좀 더 상세한 설명을 요구하되, 유도적인 질문이나 대답을 강요하는 일은 삼가야 함
- 시간제한이 없는 검사에서는 시간을 넉넉히 주어서 피검사자로 하여금 충분히 생각해서 대답할 수 있도록 함

## 2. 창의성의 개념

- Plucker, Beghetto와 Dow(2004)가 90개의 창의성 논문을 검토하여 다음과 같이 정의함.  
"창의성이란 개인이나 집단이 사회에서 새롭고 유용하다고 지각하는 산물을 만들어 낼 수 있게 하는 적성, 과정, 환경의 상호작용이다"
- 창의적인 것은 기존의 것과 달라서 새로울 뿐만 아니라(novel), 양질의 것이어야 하고(good), 문제해결에 적합하거나 일상생활에 관련된 것이어야 한다(relevant).

$$\text{creativity} = \text{novel} + \text{good} + \text{relevant}$$

### 1) 창의성에 대한 접근

#### (1) 신비주의적 접근

- 창의성을 초자연적인 힘이나 신적인 영감에 의한 결과로 간주함.

- 신비주의적 접근은 창의성에 대한 과학적 연구나 교육적 개입을 하기는 어려움(Sternberg & Williams, 2009/2010).

(2) 심리측정적 접근

- 검사점수에 통계분석을 적용하여 창의성 요인을 도출하는 방식을 사용함.
- Torrance(1974)의 창의적 사고검사가 대표적인 창의성 측정도구임.
- 길포드는 지능구조이론 수렴적 사고(문제에 대한 하나의 정답을 찾는 능력)에 반대되는 확산적 사고(문제에 대한 다양한 아이디어를 산출하는 능력)를 제안하였음

(3) 사회심리적 접근

- 창의적 사고에 영향을 주거나 사람들로 하여금 창의적 산물을 만들어 내도록 하는 환경에 주목함.
- 학생들이 다양한 문화를 경험할 수 있고 다른 생각을 주저 없이 제안할 수 있으며 자신이 좋아하는 일을 하는데 필요한 도움을 주는 환경 안에서 더욱 창의적일 수 있음(Amabile, 1996; Simonton, 1988).

(4) 종합적 접근

- 보통 사람들이 가치가 없고 중요하지 않다고 여기는 아이디어를 의미 있고 가치 있으며 중요한 아이디어로 바꾸는 능력
- 싸게 구입한 아이디어를 비싸게 팔거나 현재 별로 인기가 없지만 다른 문제를 풀 수 있는 가능성이 큰 아이디어에 시간과 노력을 투자하는 행동(Sternberg & Lubart, 1992).

## 2) 창의적 사고 검사(Torrance Tests of Creative Thinking, TTCT)

- Torrance( 1974)에 의해 개발됨
- 언어문제와 그림문제로 구성됨

(1) 7개 언어항목

- \* 질문: 그림을 제시하고, 그림 속에 무엇이 일어나고 있는지를 질문함.
- \* 원인 추측: 그림을 제시하고, 그림 속에서 현재 일어나고 있는 일의 원인을 가능하면 많이 추측하게 함.
- \* 결과 예측: 그림을 제시하고, 그림 속에서 일어나고 있는 일로 인한 결과를 가능한 많이 예측하게 함.
- \* 작품 개선: 작은 장난감을 보여주고, 비용에 대한 걱정은 하지 말고 장난감을 더 재미있게 가지고 놀 수 있도록 바꿔보라고 함.
- \* 사물의 특이한 사용: 빈 마분지 상자(또는 우유 팩)를 흥미 있고 독특하게 사용할 수 있는 방법을 제안하라고 함.
- \* 특이한 질문: 다른 사람의 관심과 호기심을 끌 수 있도록 어떤 물건에 대한 질문을 생각해 내도록 함.
- \* 상상: 절대로 일어날 수 없는 상황을 제시하고, 그 상황이 사실이라면 일어날 수도 있는 흥미 있는 일들을 상상하게 함.

## (2) 그림문제

- 그림문제는 일련의 기하학적인 미완성의 그림을 보여주고, 각 그림이 무엇같이 보이는지를 질문함.
- 미완성의 그림을 자유롭게 완성해 보라고 함.
- 또한 선을 이용하여 그림을 그리게 함.

## (3) 검사문항에 대한 피검자의 반응 채점

- 유창성(fluency): 얼마나 많은 반응을 했는가?
- 융통성(flexibility): 얼마나 많은 범주에 속하는 반응을 제안했는가?
- 독창성(originality): 제안한 반응들이 얼마나 새롭고 희귀한 것인가?
- 정교성(elaboration): 제안한 반응들이 얼마나 정교하고 상세한가?

## 3) 창의성 증진 기법

## (1) 브레인스토밍(brainstorming)

- Osborn이 고안한 두뇌활성화 기법
- 두뇌에 폭풍우가 몰아치듯이 집단구성원들이 아이디어를 발상함.
- 참가자들이 주어진 문제에 대해 가능한 많은 아이디어를 제안하고, 제안된 아이디어들의 결합을 통해 개선된 아이디어를 도출함.

## \* 4가지 원칙

- 비판금지 원칙: 산출되는 아이디어에 대해서는 라운드가 끝날 때까지 비판과 검열을 금지함.
- 자유로운 발상과 발언의 원칙: 자유롭게 생각하고 발언하는 것을 환영함.
- 질보다 양의 원칙: 가능한 많은 아이디어를 쏟아내도록 격려하고, 질과 타당성의 검토는 마지막에 함.
- 결합과 개선의 원칙: 제안된 몇 가지 아이디어들을 결합시켜 개선된 아이디어를 모색함.

## (2) 브레인라이팅(brainwriting)

- 독일의 Holiger가 개발한 '침묵의 집단 발상법'을 브레인라이팅(brainwriting)이라고 함.
- 용지를 사용하여 진행함.

주제: _____			
	A	B	C
1			
2			
3			
4			
5			
6			

브레인라이팅 용지

## \* 진행절차

- 집단을 구성하여 각 참가자에게 브레인라이팅 용지를 배분함.
- 각 참가자는 5분 동안 주제에 해당하는 아이디어를 3개씩 생각해서 각자의 용지 첫 번째 줄의 A, B, C열에 기록함.
- 용지를 옆 사람에게 돌리면, 옆 사람은 다시 5분 동안 앞 사람이 적은 아이디어를 발전시키거나 완전히 새로운 아이디어를 창안하여 용지 두 번째 줄의 A, B, C열에 기록함.
- 6명이 집단을 이룰 경우 5분 동안 6번 용지를 돌려서 총 30분이 1라운드가 됨.(조별로 6명이 참가하므로 최대한  $30 \times 6 = 180$ 개의 아이디어를 창안할 수 있음).

## (3) 6가지 색 사고 모자 기법

- de Bono가 다양한 사고의 연습을 돕기 위해 고안한 기법
- 각기 다른 사고의 유형을 대표하는 여섯 가지 색깔의 모자를 한 번에 하나씩 쓰고, 자신이 쓰고 있는 모자 색깔이 의미하는 유형의 사고를 하는 역할놀이의 기법.

## ○ 6가지 색깔모자

## ▶ 백색 모자

- 중립적/객관적 사고: 비판도 해석도 덧붙이지 않는 사실에 초점을 맞춘 사고
- 예: "○○에 대해 우리가 알고 있는 것이 무엇이지?"

## ▶ 적색 모자

- 직관적 사고: 감정이나 첫 인상에 의지하는 사고
- 예: "○○에 대한 솔직한 감정을 말해보자."

## ▶ 흑색 모자

- 부정적, 비판적 의견: 잘못된 점이나 부족한 점을 논리적으로 찾아내는 사고
- 예: "○○에는 어떤 어려움, 위험, 문제가 도사리고 있지?"

## ▶ 황색 모자

- 잘된 점이나 칭찬할 점을 찾아내는 낙관적, 긍정적 사고
- 예: "○○는 어떤 이점 또는 가치를 가지고 있지?"

## ▶ 녹색 모자

- 더 좋게 만들기 위해 보완할 점 또는 새로운 아이디어를 창안하는 생산적, 성장-지향적 사고
- 예: "○○을 실행하려면 무엇을 보완해야 하지?"

## ▶ 청색 모자: 조절적, 통제적 사고

- 예: " 다섯 가지 발표를 참고한 후에 ○○에 대한 총평이나 결론을 내려 보자"

## (4) 스캠퍼 기법(SCAMPER)

- 오스본의 아이디어 창안 체크리스트를 Eberle이 약자로 재구성하고 발전시킨 기법
- 다음 질문에 대한 답을 찾다보면 상상력을 자극할 수 있고 여러 가지 발상을 통해 새로운

아이디어를 얻을 수 있음.

- S (substitute, 대체하기) : 기존의 것을 다른 것으로 대체할 수 있을까?
    - '나무 젓가락'은 '젓가락'의 재질을 나무로 대체해 새롭게 만들어 진 것
  - C (combine, 결합하기) : 두 가지 이상의 것을 결합할 수 있을까?
    - 복합기는 '복사'와 '팩스' 그리고 '스캔' 등의 기능이 결합되어 진 것
  - A (adapt, 응용하기) : 어떤 것을 다른 조건이나 목적에 맞게 바꿔보면 어떨까?
    - ex) '벨크로아(일명 찍찍이)'는 식물의 씨앗이(우엉씨) 옷에 붙는 원리를 응용한 것
  - M (modify, magnify or minimize, 변형, 확대 또는 축소하기) : 어떤 것을 확대 또는 축소시켜 보면 어떨까?
    - '아이패드', '갤럭시 탭'은 컴퓨터와 노트북을 간소화해 휴대하기 쉽게 만들어진 것
  - P (put to other uses, 다르게 사용하기) : 다른 용도로 쓸 수 있을까?
    - '열차', '유람선'을 이용해 음식점을 만들어 사용하는 것
  - E (eliminate, 제거하기) : 어떤 것의 일부분을 없애면 어떨까?
    - 자동차 지붕을 제거해서 만든 오픈 카
  - R (reverse & rearrange, 순서를 바꾸고 재배열하기) : 순서나 모양을 거꾸로 바꾸거나 다르게 배열해 보면 어떨까?
    - 위에서 퍼내는 사고에서 벗어나 바닥과 뚜껑을 뒤집어 양을 조절하기 쉽고 양이 적어져도 잘 나올 수 있게 만든 마요네즈 병
-

## 1. 초기 동기이론

### 1) 동기의 정의 및 기능

- 동기의 어원은 라틴어로 '움직이다'라는 의미를 지닌 'movere'임.
- 동기란 인간으로 하여금 일정한 행동을 하도록 움직이게 하는 심리적 원인.
- 행동을 활성화(activation)시키고, 행동의 방향을 설정하고(orientation), 행동을 지속시키는(maintenance) 힘.
- 학습 동기란 학습자로 하여금 어떤 학습 목표를 향하여 학습 행동을 하도록 하는 학습자의 모든 심리적인 상태를 의미함.

### 2) 동기이론의 발달

#### \* 쾌락원리

- 인간은 쾌와 불쾌를 구분하고 쾌를 추구하는 방향으로 행동함.
- Freud의 단일본능설, Hull의 추동감소 이론 등
- 반응은 강화됨.

#### \* 각성이론(각성 = 긴장 = 불안)

- Freud, Hull(추동을 감소시키기 위해 행동함)과 반대.
- 사람들은 긴장이나 각성을 추구하는 방향으로 행동한다고 주장.
- (U형 함수관계 - 중간수준의 각성상태에서 수행수준이 가장 높음)

#### \* 조건화이론

- 자극과 반응의 연합이라는 개념으로 행동을 설명함(강화, 벌, 유인체계).

### 3) 동기의 내용이론

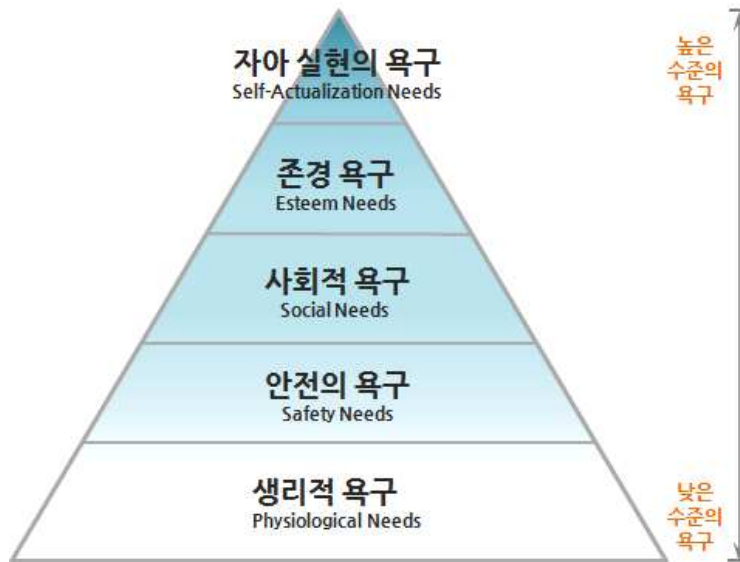
#### ○ Maslow(1908~1970)의 욕구의계 이론(Need Hierarchy Theory)

- 인본주의 심리학자
- 인간은 자유 의지가 있으며 무의식적인 동기와 환경적 자극에 의해 움직여지는 존재가 아님
- 욕구 단계설(needs hierarchy theory)은 1943년에 처음 내놓았으며, 인간의 동기와 성격(Motivation and Personality, 1950)저서를 통해서 소개함.

#### (1) 기본가정

- 인간을 행동하게 만드는 데(행동의 에너지 원)에는 두 요인이 존재함
- \* 결핍욕구(Deficiency Needs): 부족해서 생기는 욕구
- \* 성장욕구(Growth Needs): 더 성장하고 싶어서 생기는 욕구.
- 일단 만족된 욕구는 더 이상 동기부여요인이 아님.
- 인간의 욕구체계는 매우 복잡함.
- 상위수준의 욕구가 한 개인의 행동에 영향을 미치기 위해서는 일단 하위수준의 욕구가 우선적으로 충족되어야 함.
- 하위수준보다는 상위수준의 욕구에 보다 많은 충족 방법이 있음.

## (2) 욕구의 위계



- \* 1단계: 생리적, 기본적 욕구 (basic needs): 생존을 위한 의, 식, 주 욕구와 성욕, 호흡 등의 신체적 욕구
- \* 2단계: 안전, 안정의 욕구(security needs): 물질적 안정과 타인의 위협이나 재해로부터의 안전욕구
- \* 3단계: 사회적, 소속욕구(social needs): 사랑, 우정, 인간 모임에의 소속욕구
- \* 4단계: 존경욕구(esteem needs): 타인으로부터의 존경, 자아존중, 타인 지배욕구
- \* 5단계: 자아실현욕구(self actualization needs): 자아발전과 이상적 자아를 실현하고 싶은 욕구

## (3) 자아실현을 한 사람들의 특징

- 현실에 대한 객관적인 지각능력과 판단능력
- 인간의 본성에 대해서, 그리고 자기 자신과 타인에 대한 수용적인 태도
- 자신을 가식 없이 솔직하게 자발적이고 자연스럽게 나타냄.
- 타인과 확고한 인간적 유대를 가질 수 있는 능력
- 모든 인간이 처한 상황에 대해서 공감과 애정.
- 인간관계뿐만 아니라 자기가 하는 일에 대해서 애정을 갖고 몰두하며 동시에 책임감.
- 독립성과 자율성에 대한 강한 욕구.
- 매우 창의적임
- 인생의 여러 가지 과정에서 때때로 종교적 경험과 비슷한 강렬하고 저항할 수 없는 황홀경과 경외감을 경험함(절정 경험(peak experience)이라고 함).

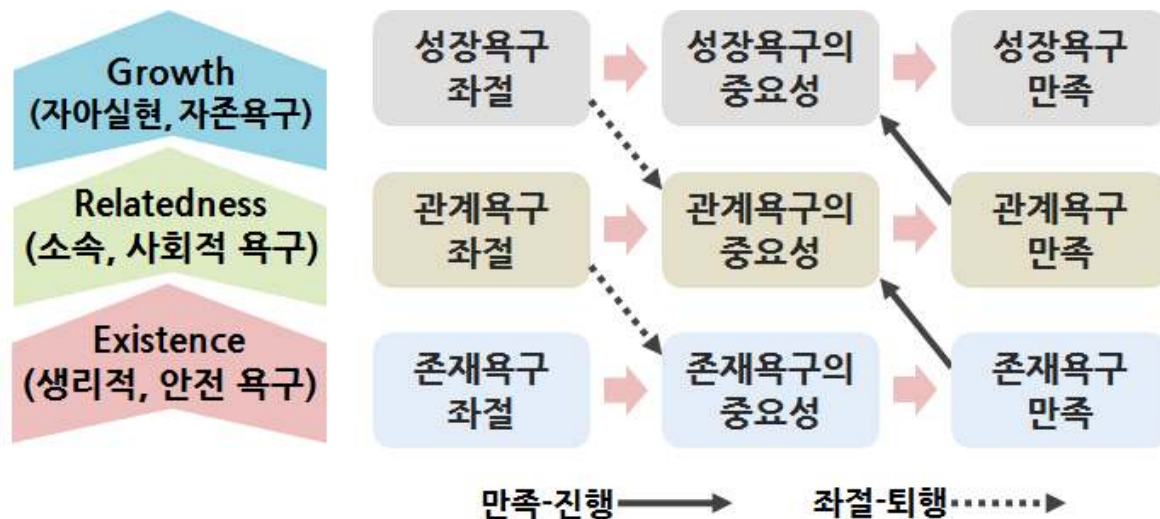
## ○ Alderfer의 ERG이론

- Alderfer에 의해 주장된 ERG 이론은 Maslow의 욕구단계설의 문제점들을 극복하고자 제시되었음.
- Maslow의 5가지 욕구를 존재욕구(E, existence needs), 관계욕구(R, relatedness needs), 성장욕구(G, growth needs)의 세 범주로 간략화 함.

## (1) ERG이론의 특징

- 한 가지 이상의 욕구가 동시에 작용할 수 있다는 점,
- Maslow는 저차원의 욕구가 만족되면 고차원의 욕구로 올라가는 이른바 만족-진행 과정만을 주장했으나 Alderfer는 만족-진행과 고차원적인 욕구에서 저차원적인 욕구로 내려가는 좌절-퇴행 과정을 주장함.
- 고차원욕구에 대한 만족의 결핍이 저차원욕구를 보다 중요하게 만든다는 가정.

## (2) ERG이론의 모델(기본원리)



- ERG이론의 기본원리는 욕구좌절, 욕구중요성, 욕구만족으로 설명할 수 있음.
- \* 욕구 좌절(needs frustration): 고차원욕구인 성장욕구가 충족되지 않으면 저차원욕구인 관계욕구를 더욱 바라게 됨.
- \* 욕구 중요성(needs strength): 저차원욕구인 존재욕구가 충족될수록 고차원욕구인 관계욕구에 대한 바람이 커지게 됨.
- \* 욕구만족(needs satisfaction): 각 수준의 욕구가 충족되지 않을수록 그 욕구에 대한 바람은 더욱 커지게 됨.

## ○ Herzberg의 동기-위생이론(motivation-hygiene theory)(2요인 이론)

## (1) 기본가정

- Maslow 욕구이론의 문제점을 극복하기 위해 전개된 이론
- 인간에게는 전혀 이질적인 두 가지 욕구가 존재한다는 이론
  - \* 동기요인(motivator, 만족요인)
  - \* 위생요인(hygiene factors, 불만족요인)
- 욕구단계이론과 ERG이론의 만족, 불만족은 동일 차원으로 이해했으나 Herzber는 g만족과 불만족에는 서로 다른 요인이 존재한다고 가정





- 권력욕구가 강한 사람들은 책임을 선호하고 경쟁적이고 신분 지향적 성향이 높음.
  - 타인에 대해 영향력을 행사하며 통제할 수 있는 일에 자극을 받음.
  
  - \* 친화욕구(Need for Affiliation)
    - 대인관계에서 밀접하고 친밀한 관계를 맺고자 하는 욕구
    - 친화욕구가 강한 사람은 다른 사람으로부터 인정을 받고 친밀하게 지내기를 바람.
    - 다른 사람들의 감정에 많은 관심을 보이고, 우정을 중요시 하며 협력적 상황을 선호함.
  
  - \* 성취욕구가 강한 사람의 특징
    - 과업지향성(task-oriented)
    - 모험성(adventuresome)
    - 중간수준의 모험적인 과제해결에 흥미를 느끼고, 문제해결이 극히 어렵거나 성공 확률이 낮은 과제는 선택하지 않으려는 경향이 있음.
    - 성취 가능성에 대한 자신감(self-confidence)
    - 정력적, 혁신적 활동(energetic, revolutionary activity)
    - 책임감(responsibility)
    - 과업수행, 혹은 행동결과에 대한 지식의 중요성(knowledge of the result)
    - 미래지향성(future-orientation)
-

### 1. Vroom의 기대이론

- 기대이론은 목표-수단연계(goals-means chain) 모델에 기초하고 있음.
- 개인에게 동기를 부여하려면 바라는 최종목표와 그 목표에 이르는 중간 수단들과의 '연결'의 확률이 높아야 된다는 것을 강조한 이론
- Vroom 의 기대이론은 개인의 인지과정의 요인들을 고려하였다는 측면에서 내용이론들과는 다름.

#### 1) 기대이론의 기본 가정

- 인간은 서로 다른 욕구, 소망, 목적을 가지고 있다.
- 인간의 행위는 개인 내부의 힘과 환경의 힘에 의해 결정된다.
- 인간은 자신의 행위를 스스로 결정한다.
- 개인은 행동의 결과로 나타날 수 있는 결과에 대한 기대를 가지고 있다.
- 인간은 어떤 행동이 바라는 산출을 갖게 하는 정도에 대한 기대에 근거하여 여러 행동들 중 하나를 선택한다.

#### 2) 기대이론의 주요 요소

- Vroom은 인간이 일에 대한 노력의 수준을 결정하기 이전에 3가지의 문제를 먼저 고려해야한다고 주장함.

- ① 노력하면 요구되는 수준의 일을 달성 가능성이 있나?
- ② 일의 성과가 좋아지면 내가 바라는 결과를 얻을 가능성은 있나?
- ③ 내가 바라는 잠재적인 결과는 자신에게 얼마나 가치기 있는 것인가?

- 행동 경향성의 강도는 그 행동이 어떤 결과로 이어진다는 기대의 강도와 그 행동의 결과에 대한 매력에 달려 있다는 것.

▶ 예: 감을 좋아하는 사람이 감나무 밑에 누워 있으면서도 나무에 올라갈 동기가 일어나지 않는 이유는 그가 나무에 올라가도 감이 손에 닿지 않아서, 감을 딸 수 있는 확률이 없다는 것을 이성적으로 생각했기 때문. 이때 감을 따는 행동을 동기화 하려면 옆에 막대기나 사다리를 놓아 감을 딸 수 있는 확률을 높여주어야 한다는 이론

##### (1) 기대(expectancy)

- 어떤 행위가 과연 성공이라는 결과를 낳을지에 대해 가능성 기대

##### (2) 수단성(instrumentality)

- 성공이 보상으로 연결될 것이라는 기대의 강도

##### (3) 유의성(valence) 또는 가치성, 유인가

- 보상이 개인적 욕구에 부합할 것이라는 기대의 강도
- 유의성(valence)은 보상에 대한 개인의 주관적 가치를 말함.

### 3) 기대이론의 시사점

- 학생들의 능력을 향상시켜서 노력을 하면 높은 성적을 얻을수 있는 자신감을 갖도록 해야함(자기 효능감 고취).
- 성취수준이 높은 사람에게는 어떤 방법으로든지 보상을 줌으로써 구성원들로부터 확신을 갖게

해줌.

- 그 보상이 개인의 욕구를 충족시킬 수 있어야 함(유인가가 있어야 함).

## 2. Adams의 형평 이론(equity theory)

### 1) 특징

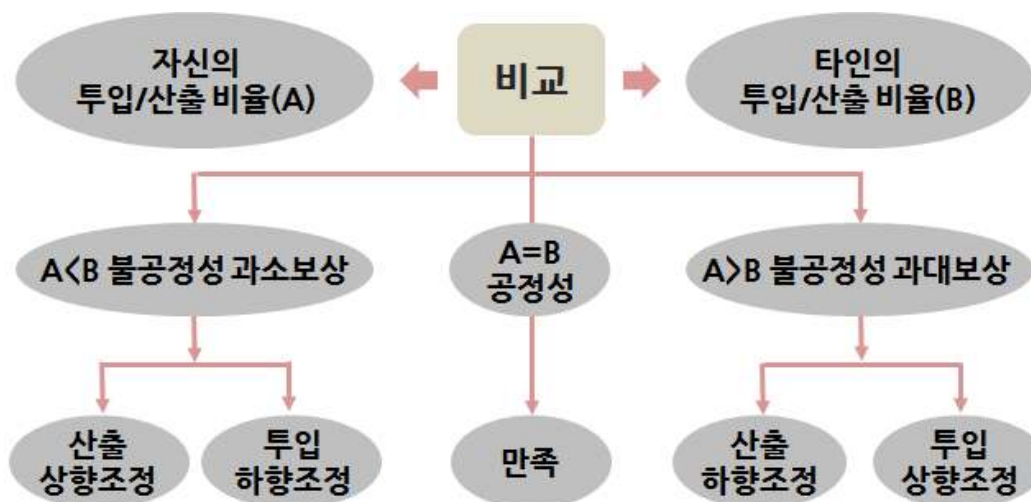
- 형평이론은 기대이론과 유사한 시기(1963)에 제기된 이론.
- 이론의 역사적 기초는 인지 부조화이론과 교환이론.
- 공정성이론의 핵심은 인간은 자신의 노력과 보상을 유사한 일(동일한 일)을 하는 다른 사람의 보상과 비교하여 공정성이 유지될 수 있도록 동기부여 된다는 것.

### 2) 공정성 이론의 주요 개념

- ① 개인: 공정성이나 불공정성을 인지하는 개인
- ② 비교대상: 투입과 산출의 비와 관련하여 개인에 의하여 비교의 대상이 되는 개인이나 집단
- ③ 투입(inputs): 개인이 직무에 투여하는 개인적인 특성
  - 개인이 습득한 것: 기술, 경험, 학습 등
  - 개인의 속성: 나이, 성별, 인종 등
- ④ 산출(out comes): 개인이 직무수행의 결과로 받는 것 (예: 인정, 부가급여, 임금 등)

$$\text{형평(equity)} \quad \frac{\text{A의 산출}}{\text{A의 투입}} = \frac{\text{B의 산출}}{\text{B의 투입}}$$

### 3) 형평이론의 원리



- ① 투입의 변화: 직무에 투여하는 시간과 노력, 또 다른 형태의 투입인 신뢰성, 협동, 창의성, 그리고 책임의 수용을 회피한다.
- ② 산출의 변화: 교수에게 항의하여 성적 향상이나 보상 혹은 보dana은 과제를 요구한다.
- ③ 태도의 변화: 내 자신의 태도를 변화시킨다. 예로 더 많은 시간을 투여할 수 있는데도 이

정도면 충분할 것이라고 여기려고 만든다.

- ④ 준거대상의 변화: 비교의 대상이 되는 준거대상을 변경한다.
- ⑤ 준거대상의 투입과 변화: 만약 준거 대상이 동료라면 그 준거대상의 투입과 산출의 변화가 용이하다. 즉, 준거의 대상에게 보다 많은 책임을 지우거나 작업의 지연을 요구한다.
- ⑥ 환경의 변화: 불공정성을 참을 수 없어 직무를 그만 두는 경우. 불공정성을 회피하기 위하여 다른 직무로 전직하기도 하는 것이다.

### 3. Weiner의 귀인이론(attribution theory) (1979,1980)

- 1950년대 이후 환경에 의한 인간의 행동변화에 대한 인식이 약화되면서 인지를 중심으로 인간 행위를 설명하려는 시도로 등장함.
- 귀인이론은 Weiner가 체계화한 인지주의적 학습이론으로 인간행동의 원인이 개인의 특성이나 환경이 아니라 개인이 생각하는 방식에 따라 행동이 달라진다는 관점에서 출발
- 학생들이 그들의 성공과 실패를 어떻게 설명하는가에 대해 연구함.

#### 1) 귀인이론의 기본가정

- 사람들은 자신의 성공과 실패의 원인을 알고자 함(Weiner,1986)
- 사람들은 성공이나 실패를 자신의 과업수행 중에 있었던 특정한 일의 탓으로 돌림
- 자신의 약점과 강점, 능력, 행운이나 불운, 인간관계, 과제의 난이도, 능력 등이 귀인의 주요 요소임.

#### 2) 학업성취에 대한 4가지 귀인 요소

- (1) 능력 : 나는 수학을 잘해, 혹은 나는 수학에 소질이 있어.
- (2) 노력 : 시험을 치르기 위해 노력했다, 하지 않았다.
- (3) 과제난이도 : 어려웠다, 어렵지 않았다.
- (4) 행운 : 추측해서 맞은 것이 없다, 혹은 운이 좋았다.

#### 3) Weiner의 인과적 귀인모형

	내적		외적	
	안정	불안정	안정	불안정
통제 가능	평소노력	즉흥적 고려	교사의 편견	타인의 도움
통제 불가능	고정된 능력	기분	과제 난이도	행운

\* 세 차원의 8가지 귀인 모형

차원분류			실패에 대한 이유
내적	안정적	통제 불가능	낮은 적성
		통제 가능	절대 공부를 안한다.
	불안정적	통제 불가능	시험 당일에 아팠다.
		통제 가능	그 시험을 위해 공부하지 않았다.

외적	안정적	통제 불가능	학교의 요구사항이 너무 높다.
		통제 가능	교사가 편파적이다.
	불안정적	통제 불가능	운이 나빴다.
		통제 가능	친구들이 도와주지 않았다.

#### 4) 귀인이론의 시사점

- 학교학습에서의 성공과 실패에 대하여 그 원인을 무엇이라고 지각하느냐에 따라 후속되는 학업적 노력, 정의적 경험, 미래 학습에서의 성공과 실패에 대한 기대 등이 달라진다는 것.
- 학습자의 성취결과에 대한 원인지각 내용을 알면 미래의 학업성취도를 증진시킬 수 있음.

##### \* 학습동기를 증가시키는 요인

- 외적 요인보다는 내적 요인에 귀인
- 안정적 요인보다는 불안정적 요인에 귀인
- 통제 불가능 요인보다는 통제 가능한 요인에 귀인

#### 4. Keller의 ARCS 이론

- 동기에 관한 기존의 각종 이론 및 연구들을 종합하여 체계화한 것,
- 교수·학습 상황에서 학습동기를 유발하고 유지하기 위한 동기 설계의 전략들을 제공하고자 함

##### 1) ARCS 이론의 네 요소

- \* 주의 (Attention): 호기심과 관심을 유발·유지시킴
- \* 관련성 (Relevance): 교수를 주요한 필요와 가치에 관련시킴
- \* 자신감 (Confidence): 성공에 대한 자신감과 긍정적 기대를 갖도록 함
- \* 만족감 (Satisfaction): 강화를 관리하고 자기통제가 가능하도록 함

##### (1) 주의(Attention)

- 학습이 일어나기 위해서는 적어도 학습자가 학습 자극에 흥미를 가지고 주의를 기울여야 함

##### \* 지각적 주의 환기

- 새롭고 신기한 사건이나 사실을 제시함으로써 학습자의 호기심이나 주의를 유발하는 것
- 시청각 효과로서 각종 애니메이션과 삽화나 도표 및 그래프, 흰 공백, 다양한 글자체, 소리나 반짝거림, 역상 문자 등
- 일상적이지 않은 내용이나 사건들을 활용, 패러독스나 학습자의 경험과는 전혀 다른 사실 제시, 괴상한 사실 등을 사용, 믿기 어려운 통계들을 제시

##### \* 인식적 주의 환기

- 학습자 스스로 새로운 정보를 추구하고 문제해결을 하도록 계속적으로 주의나 호기심을 유지하는 것

## (2) 관련성(Relevance)

- 관련성의 원리: '이 과제가 나의 개인적 흥미나 삶의 목적과 어떻게 관련되는가'에 대한 긍정적인 해답을 제시하고자 하는 노력

\* 친밀성의 전략: 학습자의 경험과 가치에 연관되는 예문이나 구체적인 용어, 개념 등을 사용함으로써 얻어질 수 있는 전략

\* 목적 지향성의 전략: 결과 측면의 관련성을 높일 수 있는 구체적인 방법을 제시해 주기 위해서 교수의 목표나 실용성을 나타내는 진술이나 예문을 포함시킬 것을 강조

→ 성취 목적을 제시해 주거나 학습자 스스로에게 성취 목적과 기준을 세우게 함

## (3) 자신감(Confidence)

- 동기유발 및 유지를 위해서 학습자는 성공의 기회가 있다는 것을 인식할 수 있어야 함

- 학습에 대한 자신감을 가져야 함

\* 자신감의 중요한 측면 - 능력에 대한 지각, 통제 가능성에 대한 지각, 성공에 대한 기대

\* 학습의 필요조건 제시의 전략: 학습자에게 수행의 필요조건과 평가 기준을 제시해 줌으로써 학습자가 성공의 가능성 여부를 짐작하도록 도와주려는 전략

## # 구체적 방법

- 학습의 목표, 수업의 전반적 구조가 분명하게 제시되어야 함

- 평가 기준을 분명히 제시하면서 또한 수업목표를 달성할 수 있도록 연습 기회를 제공

- 학습자의 성공을 돕기 위해 미리 선수 지식, 기술이나 태도 등을 진술

- 학습자에게 시험의 조건들을 미리 말해 줌으로써 학습자가 학업 수행의 필수 요건이 무엇인지를 인식하도록 도움

## # 성공의 기회 제시의 전략

- 성공의 기회를 높일 수 있는 방법

- 쉬운 내용에서 어려운 내용으로 수업을 조직하고 강화를 자주 또는 매번 사용하는 계획을 짜야 함

- 학습의 필요조건과 선수 지식, 기술을 부합시켜 너무 지나친 도전과 권태를 방지하고 적절한 수준의 난이도를 유지

- 학습자들의 수준을 알아보기 위하여 준비 시험을 제시하고 학습 순서상 각기 다른 능력 수준의 학습자들이 자기에 맞는 수업을 시작하도록 구성

## (4) 만족감(Satisfaction):

- 학습자의 노력의 결과가 그의 기대와 일치하고 학습자가 그 결과에 대하여 만족하면 학습 동기는 계속 유지될 것임.

\* 만족감에 영향을 미치는 요소

- 내적 결과 (학습자의 학업 수행과 결과에 대한 인지적 평가와 기타 내적 보상)

- 외적 결과 (강화, 피드백)

**2) ARCS 이론의 장점**

- 동기와 관련된 연구들을 종합하도록 도와주는 주의, 관련성, 자신감, 만족감이라는 구체적인 변인 제공
  - 여러 연구들을 통합하는 체제적 개념의 틀 제공
  - 동기 설계를 위한 구체적인 전략들을 하나의 체계적인 이론적 틀 속에서 제공함으로써 통합적 가치를 가짐
-



## 1. 생활지도의 개념과 목표

### 1) 생활지도의 개념

#### ○ 전통적 관점

##### (1) 문제학생의 지도

- 이러한 관점은 생활지도의 대상을 극히 제한된 소수의 학생으로 보게 된다.

##### (2) 훈육 지도

- 훈육이란 잘못하였을 때 벌을 주거나 학교의 규율을 지키도록 훈련하는 것으로, 이러한 관점은 생활지도를 문제학생의 지도보다 더 좁게 파악하고 있다.

##### (3) 도덕교육

- 생활지도란 도덕적 생활에만 관심을 갖는 것이므로, 개인적 고충 등 삶의 모든 문제에 관심을 가지는 학생들은 제외된다.

##### (4) 문제해결의 수단

- 생활지도를 어떤 문제가 있을 때 그것을 해결하기 위한 수단으로 보는 관점이다.

#### ○ 현대적 개념

##### (1) 학생의 바람직한 성장

- 학생의 바람직한 성장을 돕기 위해서 그 발달단계에 따라 종합적으로 제공되는 교육활동이다.

##### (2) 자신과 세계에 대한 이해

- 바람직한 성장을 돕기 위해서 개개인의 특성 및 잠재력과 자신의 세계에 대한 바른 이해를 하도록 돕는다.

##### (3) 특성과 잠재력의 계발

- 개개인이 지닌 인지적, 정서적, 신체적 특성과 잠재력을 최대한 계발해 자아실현을 할 수 있도록 돕는다.

##### (4) 발달상의 모든 문제 대상

- 발달 과정에서 가질 수 있는 여러 가지 문제, 즉 가정적, 사회적, 신체적, 정서적, 교육적 문제들을 대상으로 한다.

##### (5) 자율성 존중

- 아동이 겪게 되는 여러 가지 문제를 자력으로 해결할 수 있도록 도와준다.

##### (6) 치료보다 예방

- 문제가 발생한 후에 이를 치료하는 소극적 교육활동이 아니라, 부적응 사태로 인해 문제가 발생하기 전에 이를 예방하고자 하는 적극적 활동이다.

## (7) 처벌보다 지도

- 건전한 성장을 돕고자 하는 것이므로 문제가 발생했을 경우 이를 처벌이전에 지도를 앞세운다.

**2) 생활지도의 목표**

## (1) 전인적 발달

- 학생의 인지적.정서적.신체적 특성이 조화롭고 균형 있게 발달하도록 돕는 것이 생활지도의 궁극적 목표이다.

## (2) 환경에 대한 적응력 개발

- 사회적.문화적.물리적 환경에 대한 올바른 이해를 바탕으로 환경을 변화시킬 수 없을 때에는 주어진 환경을 최대한 활용하고, 환경이 변경 가능할 때는 이를 최적의 환경으로 변화시킬 수 있는 능력을 기르도록 한다.

## (3) 자신의 장점에 대한 이해와 활용

- 자신의 특성과 잠재력을 바르게 이해하고 이를 최대한 활용하여 자기 자신의 효용성을 최대한 향상시킬 수 있도록 한다.

## (4) 다양한 경험의 통합

- 학생의 여러 경험들을 가치정립을 통해 의미 있게 통합될 수 있도록 도와야 한다.

**2. 생활지도의 기본원리와 주요 활동****1) 생활지도의 기본원리**

## (1) 개인의 존중과 수용의 원리

- 학생의 바람직한 성장을 위해 학생 개개인의 가치를 존중하고 이를 수용할 수 있어야 한다.

## (2) 자율성 존중의 원리

- 학생의 성장이 목적이므로 학생이 스스로 문제의 핵심을 파악하고 해결해 나갈 수 있도록, 학생의 자율적인 태도와 판단을 존중해야 한다.

## (3) 적응의 원리

- 문제행동의 치료보다 예방을 지향하므로 자신과 환경에 대한 정확한 이해와 통찰을 토대로 현실에 능동적으로 대처할 수 있도록 도와야 한다.

## (4) 인간관계의 원리

- 생활지도는 태도, 가치관, 성격 등과 같은 정의적인 측면과 관계되므로 학생과 교사의 참다운 인간관계(rapport)가 필요하다.

**2) 생활지도의 주요 활동**

## ○ 학생조사활동

## (1) 의미

- 생활지도의 기초적인 단계로 학생들을 개별적으로 이해하는데 필요한 기초적인 자료를 조사, 수집하는 활동이다.

#### (2) 조사활동의 영역

- 학생들의 가정환경, 지능, 적성, 학력수준, 흥미, 장래의 희망, 특별활동 등 학생의 이해에 토대가 되는 제반 영역에서 학생 이해에 필요한 자료를 수집한다.

#### (3) 조사활동의 방법

- 표준화 검사, 관찰법, 질문지법, 평정법, 면접법, 사회성 측정법 등이 일반적으로 활용되는 방법이다.

### ○ 정보활동

#### (1) 의미

- 학생들이 환경에의 적응이나, 문제해결을 위한 의사결정을 할 때 필요한 교육적·직업적·사회적 정보를 수집하여 제공하는 활동을 의미한다.

#### (2) 정보의 유형

- 학업정보, 직업정보, 개인·사회적 정보

### ○ 정치활동

#### (1) 의미

- 직업, 학교, 교육과정, 교과목, 특별활동, 부업 또는 그 밖의 활동을 선택하여 그 활동에 종사하도록 함으로써 개인이 성장과 발달을 이루도록 돕는 활동이다.

#### (2) 정치활동의 유형

- 학교 내 정치활동: 적합한 교육과정, 과외활동, 특별활동, 계열의 선택 등을 하도록 도움
- 학교 외 정치활동: 학생들의 시간제 일, 부업이나 방학 동안의 아르바이트, 졸업 후의 취업과 적절한 배치 등에 관련하여 도움을 제공하는 활동이다.

### ○ 추수활동

- 생활지도를 받은 학생들이 어느 정도 적응하고 개선되었는지를 알아보고 계속 지도하는 활동인 동시에, 그 결과를 근거로 새로운 생활지도 계획을 수립하는 활동이다.
- 졸업생과 중도탈락 생에 대한 지도와 자료 수집의 일환으로 실시되기도 한다.
- 특히 학교 내부에서는 정치활동의 효과를 알아보기 위해서 필요한 활동이다.

## 3. 상담의 이해

### 1) 상담의 기초

#### (1) 상담의 개념

- 면대면 대화를 통한 문제를 해결함.
- 삶의 과정에서 직면하는 개인적인 문제를 대상으로 함.

- 촉진적 의사소통이 기본 요소임.
- 힘 또는 능력을 기르는 것을 목적으로 함.
- 상담은 통합적이고 체계적이며 실천적임.

## (2) 상담과 생활지도의 비교

구분	생활지도	상담
학문적 기초	교육학	행동과학 또는 인간과학에 토대
활동의 궁극적 목적	현실에 적응하고 자기 방향을 정립하는 것	문제를 해결하기 위한 능력의 배양
관심의 초점	생활전반에 초점	자아나 자아의 내면세계
방법	정보제공, 가르치기, 훈련, 교정	관계 맺고 발전시키기, 마음이 소통되는 커뮤니케이션하기, 힘을 북돋워주기
담당자	교육자라면 누구나	전문교육을 받은 전문가

## (3) 상담과 정신치료

구분	정신치료	상담
학문적 기초	의학	행동과학 또는 인간과학
목적	질병의 퇴치를 통한 정신건강 회복	개인의 능력 배양
관심의 초점	이상심리 또는 정신병리	정상적 일상생활에서 일어나는 보통사람들의 마음상태
방법	다양한 치료기법 사용	관계의 형성, 의사소통 및 힘 북돋워주기
구분	정신치료	상담

## 2) 상담의 목표

## (1) 소극적 목표

문제해결	내담자가 현재 고통 받고 있거나 해결을 원하는 문제의 해결을 돕는 과정임.
적응	상담은 환경의 변화에 적응하는 것을 돕는 과정임.
치료	상담은 마음의 상처를 치료하는 과정임.
예방	상담은 교육, 직업, 성격, 여가 등 광범한 삶의 문제를 장기적으로 예견하고 발달과정에 제기되는 문제를 사전에 대비하여 장애나 문제를 극복하고 바르게 성장할 수 있게 하는 것임.
갈등해소	가정, 학교, 사회 등 일상생활에서 인간관계의 갈등을 해소할 수 있도록 돕는 것이 상담의 목표임.

## (2) 적극적 목표

긍정적 행동변화	상담은 인간특성과 인간행동의 긍정적 변화를 목표로 함.
전인적 발달	신체적, 심리적, 사회적, 문화적 측면이 균형 있고 조화 있게 발달할 수 있도록 하며, 통합적 인격체로서 발달하게 함.
자아 존중감	긍정적인 자아개념의 형성을 통한 자아 존중감의 향상을 목표로 함.

## 3) 상담자의 자질과 윤리

## (1) 상담자의 자질(C. Rogers)

- 인간에 대한 관심과 애정이 필요하며 상담에 대한 전문적 지식이 필요함.
- 인간관계에 민감해야함.
- 객관적이고 정서적으로 초연한 태도를 가져야 함.
- 개인을 존중하고 내담자 스스로 해결책을 찾도록 내담자를 있는 그대로 기꺼이 수용하는 능력을 가져야 함.
- 자기이해, 즉 내담자 자신의 제한점과 단점을 이해해야 함.

## (2) 상담자의 윤리(키츠너, 1984)

- 자율성: 타인의 권리를 해치지 않는 한 내담자가 자신의 행동을 선택할 권리.
- 무해성: 내담자에게 해를 끼치는 행동을 하지 않는다는 것.
- 공정성: 모든 내담자들이 그들의 차이에 관계없이 동등하다는 전제에 따른 원리.
- 충실성: 상담자가 내담자와 맺은 약속을 잘 지키며 믿음과 신뢰를 주는 행동을 하는 것.
- 비밀유지: 상담자는 신뢰하는 상담관계에서 내담자가 털어 놓은 내담자의 사적 문제를 지켜줄 책임을 가짐.
- 이중관계: 내담자와의 상담관계에 영향을 줄 수 있는 이중 관계를 피해야 함.(특별한 경우를 제외하고, 상담 회기 이외에 내담자와 사적 관계를 갖지 않아야 함).

## 4) 상담관계 형성

## (1) 적극적 수용

- 상담자를 찾아오는 내담자들이 어떤 문제를 지니고 있건, 또는 어떤 인간적인 결점을 지니고 있건 관계없이 그를 귀중한 인간으로서 존중하는 것을 의미함.

## \* 수용의 대상

존재 자체	내담자가 지금 어떤 상태에 있건 지금보다 더 향상되고 발전되어야 할 가치와 필요가 있음을 존중하는 것을 의미함.
인간의 제 특성	내담자가 지니고 있는 여러 가지 신체적.성격적.지적 특성을 현재 있는 그대로 수용하는 것을 의미함.
구체적인 행동	행동의 잘잘못을 떠나서 그러한 행동이 있었음을 과장하거나 왜곡하지 않고 하나의 사실로 받아들이는 것을 의미함.

## (2) 공감적 이해

- '감정이입적 이해', '내적 준거체계에 의한 이해'라고 부르기도 함.
- 내담자를 동정하는 것이 아니라 내담자가 지닌 감정, 의견, 가치, 이상, 고민, 갈등을 가지고 내담자의 입장에서 그를 이해하는 것임.

## (3) 일치

- 상담자가 내적으로 느끼는 것과 그것을 외적으로 표현하는 것이 일치되는 것을 의미함.
- 진지성, 명료성, 순수성 등으로 불리기도 하며, 허구성, 가식, 경박함, 불순함 등과 대비됨.

## (4) 라포(rapport) 형성

- 라포란 상담자와 내담자의 상호간에 신뢰하며 존경하고 감정적으로 친근감을 느낄 수 있게 해주는 인간관계로 어떤 문제도 거리낌 없이 말할 수 있는 분위기라 할 수 있음.

## \* 라포의 형성 방법

이완	상담 초기에 부드럽고 우호적인 분위기를 연출하여 긴장을 풀도록 함.
경청	상담자가 내담자만 주목하고 있음을 나타내어 상담자가 내담자를 인간적으로 존중하고 있음을 보여 줌
이해	상담자가 내담자의 말을 충분히 잘 이해하고 있음을 적절히 표시해 줌.
인내	내담자의 냉소적인 태도로 인해 대화가 잘 진행되지 않더라도 인내함.

## 1. 행동주의 상담 모형

### 1) 인간행동에 대한 관점

- (1) 자율적 인간관의 부정
- (2) 인간행동에 대한 유전적 설명의 거부
- (3) 인간행동의 법칙성
- (4) 인간행동에 대한 내적 영향의 부정

### 2) 행동주의 상담의 목표

- 새로운 학습 환경을 구성하여 잘못 학습된 부적응 행동을 제거시키고 보다 효과적이고 바람직한 행동이나 기술을 새롭게 학습하도록 내담자를 원조하는 것.

### 3) 행동수정의 기본가정

- (1) 관찰 가능한 행동을 연구대상으로 한다(Watson, 1913).
- (2) 대부분의 인간행동은 학습된 것이다(Skinner, 1953; Wolp, 1958)
- (3) 행동의 형성, 유지, 제거는 환경자극에 의하여 좌우된다.
- (4) 정상행동과 이상행동 모두 동일한 원리에 의하여 학습된다.
- (5) 모든 행동은 그의 독특한 환경자극의 배열에 따라 고유하게 학습된다.
- (6) 행동문제의 치료에 있어서 과거보다는 현재를 중요시 한다.
- (7) 객관적 자료에 입각한 철저한 실험 검증적 접근이 시도된다.

### 4) 행동수정의 기법

#### ○ 강화의 원리

#### (1) 정적강화의 원리

- 행동 발생률을 향상시킬 수 있는 모든 것으로서 바람직한 행동이 발생할 때 마다 교사나 부모가 칭찬하고 보상하는 것.

#### (2) 부정적강화의 원리

- 바람직한 행동을 했을 때 싫어하는 것을 제거해 주는 것을 말함.
- 부정 강화는 주어지던 불쾌한 자극을 제거하여 그 행동의 빈도나 강도를 증가시키는 것임.

#### (3) 포화(satiation)의 원리

- 부적절한 행동을 싫증이 날 때까지 수행하도록 허용 또는 강요하는 것.

#### (4) 타임아웃

- 벌의 일종으로써, 바람직하지 못한 행동에 대해 주어질 정적 강화의 기회를 차단함으로써 그 행동이 강화되지 않게 하는 것.

#### (5) 토큰 강화 기법

- 토큰 강화기법이란 Skinner의 학습이론을 응용한 것임.
- 토큰 강화는 내담자가 목표행동을 했을 때 보상을 받음으로써 그 행동이 강화되어 바람직한

방향으로 행동이 수정될 것이라는 전제하에 상징적인 징표를 만들어 사용함.

\* 토큰 강화의 장점

- 바람직한 행동이 일어난 즉시 토큰을 주어서 나중에 필요 강화물과 교환할 수 있으므로 표적행동과 강화물 간의 시간적 지체를 메울 수 있다.
- 어떤 집단속의 개개인에게 동일한 강화 효과를 기대할 수 있다(이성진, 2001)

(2) 체계적 둔감법

- 고전적 조건 형성의 원리에 기초를 둔 방법
- 실증적으로 연구되어진 행동 치료절차
- 주로 불안과 관련된 부적응 행동들 혹은 회피반응들의 치료에 사용됨.

\* 주요 절차

- 첫째, 불안을 일으키는 자극과 불안유발 상황들의 위계 구성에 대한 행동분석을 함.
- 그 후에 이완절차를 학습하고 이를 상상된 장면과 짝지음.
- 상황들은 가장 덜 위협적인 상황에서 가장 위협적인 상황까지 순서대로 제시됨.
- 불안자극과 불안 반응간의 연결이 없어질 때까지 불안을 일으키는 자극들을 반복적으로 이완상태와 짝을 지움.

(3) 행동계약

- 행동계약이란 상담자가 내담자와 더불어 어떤 내담자의 행동목표와 그런 행동을 할 때 어떻게 긍정적 강화를 주겠다는 것을 구체적으로 적어두는 것을 말함.

\* 행동계약의 다섯 가지 기본 단계(Blackham과 Silberman)

- (1) 제거해야 할 행동과 고무시켜야 할 행동을 분명하게 정한다.
- (2) 아동의 문제와 관계되는 사람들과 준비회의를 갖는다.
- (3) 관계되는 사람 모두에게 제시할 행동계약을 작성한다.
  - 어떤 행동을 제거하고 어떤 행동을 강화시킬 것인지를 명시한다.
  - 바람직한 행동에 성공적으로 접근하면 강화를 시작한다.
- (4) 과정의 역할과 시행을 감독한다.
- (5) 적절하게 강화계획을 수정한다.

## 2. 정신분석 상담 모형

### 1) 인간관

- 프로이드는 인간을 비합리적이고 결정론적인 존재로 가정하고 있다.
- 인간의 행동이란 기본적인 생물학적 충동과 본능을 만족시키려고 하는 욕망에 의하여 동기화 됨.
- 인간은 출생에서부터 유아시절 즉 5세 사이에서 경험한 무의식 속에 잠재해 있는 심리 성적인 사건들에 의하여 결정 되어있는 존재로 보고 있음.
- 프로이드는 무의식의 중요성을 강조하여 인간 행동이 의식적 과정이기보다는 인식할 수 없는



무의식에 의해서 유발된다고 보았음.

- 본능은 성격의 기본적 요소이며 행동을 추진하고 방향 짓는 동기로 생각함.

## 2) 상담/치료목표

- 정신분석적 치료는 환자의 혼돈된 무의식의 과정을 찾아내어 비정상적 행동이나 증상의 원인을 파악하고 이를 제거하는 치료적 절차임.
- 정신분석적 치료는 내담자의 과거에 대한 감정을 재구조화하여, 현재의 어려움에 대한 통찰을 얻게 하고 이를 수정하려고 함.
- 정신분석의 목표는 증상의 치유뿐만 아니라 증상의 원인인 무의식 과정을 치유하는 데 있음.

## 3) 상담/치료의 기본가정

- 증상의 상징적 속성을 파악하고 해석하는 것이 과거사건 특히 아동기의 외상을 재구조화 하는 첩경이다.
- 지속적으로 억압된 무의식을 발견하여 이를 의식수준으로 끌어올리는 것은 원조과정의 필수적 요소이다.
- 정서적 갈등을 표출하는 것을 외상적 기억에서 벗어나는데 도움이 된다.
- 초기의 어려운 생활사건을 이해하고 재구성하는 것이 심리치료이다.
- 치료자와 내담자 사이의 원조관계에는 이전의 중요한 경험이 내포되어 있다.
- 자아의식과 자아통제력을 증진시키는 것이 치료적 개입의 목적이다.

## 4) 주요 방어기제

- 불안을 덜 느끼게 하기 위해서 현실을 부정하거나 왜곡하는 경향이 있다.
- 방어기제란 말을 처음 사용한 사람은 프로이드이지만 정리하고 정착시킨 사람은 그의 딸 안나 프로이드이며 후에 연구하는 사람들에 의해 종류가 더 늘어남.

### (1) 억압(repression)

- 프로이드가 "정신분석의 전체적인 구조가 의존하는 주춧돌'라고 부를 정도로 중요한 방어기제임.
- 자아가 의식하기에는 현실적으로 너무 고통스러워 의식 밖으로 밀어내거나 혹은 의식하지 않으려는 노력임.

### (2) 합리화(rationalization)

- 현실에 더 이상 실망을 느끼지 않으려고 그럴 듯한 구실을 붙이는 것을 말한다.  
(예: 이솝우화에서 '여우와 신포도' 이야기)

### (3) 반동형성(reaction formation)

- "미운 자식에게 떡 하나 더 준다."는 속담처럼 무의식적 소망 및 좋고 싫음과는 반대되는 방향으로 행동하는 것

### (4) 투사(projection)

- 자신의 심리적인 속성이 다른 사람에게도 있는 것으로 생각하고 행동하는 것이다.

## (5) 전위/ 치환(displacement)

- 전혀 다른 대상에게 자신의 감정을 발산하는 것

## (6) 승화(sublimation)

- 사회적으로 인정되는 형태와 방법을 통해 충동과 갈등을 발산하는 것이다.

**5) 상담 및 치료적 기법**

- 정신분석의 치료과정은 내담자와의 대화를 통해 정화(catharsis), 통찰, 무의식적인 지적.정신적 문제의 이해, 재교육의 순서로 이어지는 내담자와 치료자의 노력의 과정임.

## (1) 자유연상(free association)

- 자유연상은 정신분석적 치료의 주된 기법 중의 하나임.
- 내담자는 어떠한 방해도 받지 않는 상태에서 꿈, 생각, 느낌, 환상 등과 같이 마음에 떠오르는 것이면 무엇이든 즉시 말하도록 하는 기법.

## (2) 해석(interpretation)

- 행동에 대한 단순한 설명이 아니라 자아가 더 깊은 무의식의 자료를 탐색할 수 있도록 도와주는 기능을 함.

## (3) 꿈의 분석(dream analysis)

- 꿈은 꿈을 꾸는 사람의 감정적 생활을 비쳐주는 거울이라 할 수 있음.
- 꿈의 분석은 꿈을 통하여 무의식적 욕구를 찾아내고 내담자의 해결되지 않은 문제에 대한 통찰을 얻을 수 있도록 해줌.

## (4) 전이 분석(analysis of transference)

- 전이는 치료과정에서 내담자가 치료자에게 반응하는 것
- 내담자가 과거의 중요한 타인과의 미결사항으로 남아있는 부분을 치료자가 마치 과거의 주요 인물인 듯 치료자에게 투사하는 것을 말함.

**3. 인지주의 상담 모형****1) 인지상담의 특징**

- Ellis와 Beck을 중심으로 발달하였으며 인지중심 상담이론에 가장 중요한 영향을 끼친 사상적 배경은 현상학적 관점이다.
- “개인의 모든 행동은 생각에서 파생된다. 개인은 자신과 자신이 현재 당면하고 있는 문제에 대한 해석에 근거하여 외부세계와 관계를 맺는다.”(Adler)의 관점에 기초함.
- Ellis는 내담자가 가지고 있는 모든 문제행동은 비합리적인 신념체계의 결과로 보고 비합리적 신념체계를 변화시키는 것에 초점을 둠.
- 인지.정서.행동적인 측면을 모두 고려하는 관점임을 나타내기 위해 ‘인지.정서.행동치료(REBT: Rational Emotive Behavioral Therapy)’라고 명명함.
- Beck은 우울한 사람의 감정과 행동은 그들이 당면한 상황과 사건에 대해 가지고 있는 인지체계에 의해 더 잘 설명되고, 그러한 인지체계는 그들의 정보처리과정을 부정적인 방향으로 왜곡한다는 사실을 발견함.

**2) 인지상담의 인간관**

- (1) 인간은 합리적인 사고를 할 수도 있고, 왜곡된 사고도 할 수 있는 가능성을 타고남.
- (2) 인간은 스스로 성장하며, 자기실현을 하려는 경향을 가지고 있으면서, 동시에 자기의 가능성을 파괴하는 경향도 가지고 있음.
- (3) 인간은 긍정적인 가능성도 있지만, 다른 한편으로는 불완전한 존재임.

**3) 인지상담이론의 기본원리**

- (1) 인간은 실제 사건이나 현상보다 그것을 해석하는 방식에 반응한다.(인지가 인간의 정서를 결정하는 가장 중요한 요소임).
- (2) 현상을 지각하고 해석하는 과정에 작용하는 체계적 오류와 편견(역기능적 사고)로 인해 불필요한 심리적 장애를 경험하게 됨.
- (3) 비합리적 사고는 유전적 요인과 환경적 요인 모두에서 유발됨.
- (4) 지금-여기의 강조: 인간행동의 과거 사건의 영향력보다는 현재에 초점을 둠.(정신분석적 이론과는 달리 개인의 무의식적인 경험보다는 의식적 경험을 더 중시함)
- (5) 인간의 내적 경험을 강조( 행동주의와는 달리 개인의 내적 세계에 초점을 맞춤).

**4) Ellis의 합리적 정서 행동 치료(REBT)의 원리**

- (1) 비합리적 신념의 구분

○ 합리적 사고와 비합리적 사고의 차이

구분	합리적 사고	비합리적 사고
논리성	논리적으로 모순이 없다.	논리적으로 모순이 많다.
현실성	경험적 현실과 일치한다.	경험적 현실과 일치하지 않는다.
실용성	삶의 목적 달성에 도움이 된다.	삶의 목적 달성에 방해가 된다.
융통성	융통성이 있다. 경직되어 있지 않다.	절대적/극단적/경직되어 있다.
파급효과	적절한 정서와 적응적 행동에 영향	부적절한 정서와 부적응적 행동을 유도.

- (2) 상담절차

**① 주요개념**

A(Antecedent: 선행사건) : 내담자가 노출되었던 문제 장면이나 선행사건

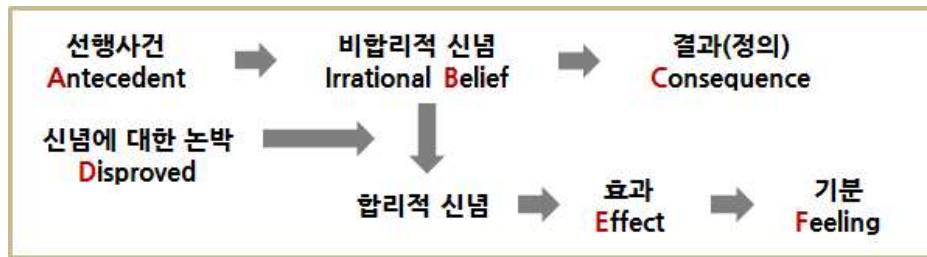
B(Belief system: 신념체제) : 문제 장면에 대한 내담자의 신념

C(Consequence: 결과) : A 때문에 생겨났다고 내담자가 보고하는 정서적 또는 행동적 결과

D(Dispute: 논박) : 비합리적 신념에 대한 상담자의 적극적 논박

E(Effect: 효과) : 비합리적 신념을 논박 또는 직면한 결과

**② 구체적인 절차**



- 부적절한 정서적/행동적 결과를 탐색한다(C).
- 상담의 목표를 설정한다.
- 그 결과와 관계된 선행사건이 무엇인지 탐색한다(A).
- 정서적/행동적 결과와 사고 간의 관계를 교육한다(B-C).
- 그 결과를 일으킨 근본적인 원인인 사고를 탐색한다(B).
- 탐색된 생각의 체계를 논박을 통해 바꾸어 준다(D).
- 생각이 바뀔에 따라 나타나는 정서적/행동적 효과를 알게 한다(E).
- 내담자의 적극적 참여를 통한 상담의 목표를 달성 한다: 숙제의 활용.

## 5) 아론 벡(Aaron T. Beck)의 인지상담의 원리

### (1) 주요 개념

#### ○ 자동적 사고

- 한 개인이 어떤 상황에 대해 내리는 즉각적이고 자발적인 평가를 의미함.

#### ○ 인지적 왜곡

- 인지적 왜곡이란 추론에서 나타나는 체계적인 오류로, 노력 없이도 자발적이고 자동적으로 발생함.(역기능적 자동적 사고라고 불리기도 함).

#### \* 임의적 추론(arbitrary inference)

- 증거가 없거나 그 증거가 결론에 위배되는데도 그러한 결론을 내리는 것을 의미함
- ▶ 편지에 대한 답장이 없다고 자신이 배신당하고 있다고 생각하는 것).

#### \* 선택적 추상화(selective abstraction)

- 부정적인 측면들에 초점을 맞추고 그들만을 강조하여 전체 상황을 부정적으로 생각하는 것
- ▶ 시험에서는 A를 받고 면접에서는 D를 받은 사람이 '시험을 망쳤다'고 하는 경우

#### \* 지나친 일반화(over generalization)

- 한두 개의 사건에 근거해서 일반적인 결론을 내리고 관계없는 다른 상황에 적용하는 것
- ▶ 평소에 자신을 배려하고 도와주던 친구가 한번 배려하지 않았다고 자신에게 무심하다는 결론을 내리는 경우

#### \* 과대평가/과소평가(magnification, minimization)

- 특성의 한 측면을 그것이 실제로 가진 중요성과 무관하게 과소평가하거나 과대평가하는 것
- ▶ "물론 내가 뛰어나지만 그게 무슨 상관이야. 내 부모는 나를 무시하는데"라고 하는 경우

- \* 사적인 것으로 받아들이기
  - 자신과 관련시킬 근거가 없는 외부 사건을 자신과 관련시키는 것
  - ▶ 소개팅 하는 상대방이 자꾸 시계를 보는 것을 자기를 싫어하는 것으로 생각하는 경우
- \* 절대적 사고/이분법적 사고(absolutistic, dichotomous thinking)
  - 모든 경험을 한두 개의 범주로만 이해하고, 흑백논리로 현실을 파악하는 것
  - ▶ 완벽하지 않으면 모든 것이 잘못되었다고 생각하거나, 순수하지 않은 것은 곧 더러운 것이라고 생각하는 경우

## (2) 인지 치료기법

### ① 절대성에 도전하기

- 상담자는 내담자가 어떤 절대성 단어('모든 사람', '언제나', '결코', '항상' 등)를 자주 사용하는지 파악하여 내담자에게 그러한 생각이 잘못 됐음을 깨닫게 함.

### ② 재귀인하기

- 내담자는 자신이 상황이나 사건에 대한 책임이 거의 없는 경우에 그러한 상황이나 사건의 책임을 자신에게 귀인 시킬 수 있음.

### ③ 인지왜곡 명명하기

- 내담자가 사용하는 인지왜곡이 흑백논리, 과잉 일반화, 선택적 추상 등과 같은 여러 가지 인지 왜곡 중 어떤 것에 해당하는지 명명하도록 하는 것.

### ④ 흑백논리 도전하기

- 내담자는 연속선상에서 자신의 위치를 확인함으로써 흑백논리나 이분법적 사고로부터 벗어나게 하는 것

### ⑤ 장점과 단점 열거하기

- 내담자의 특별한 신념이나 행동에 대한 장점과 단점을 열거하도록 하는 것.

## 1. 교수-학습이론의 기초

### 1) 교수(teaching)의 개념

- 교수(teaching)와 수업(instruction)은 흔히 혼용되어 사용됨.
- 교수란 '가르치는 것'
- 학습하도록 도와주는 예술(art)
- 학습자와 상호작용하는 과정
- 환경을 계획적으로 관리해 주는 과정
- 목표달성을 위해 학습자의 내.외적 조건을 의도적.계획적으로 조정하는 과정

### 2) 교수변인

- (1) 교사 변인: 교사의 지적 능력, 교사표현의 유창성과 명확성, 학생에 대한 정보, 학생에 대한 기대수준(피그말리온 효과) 등
- (2) 학생 변인: 지적 변인(지능, 선수학습 정도, 학습양식 등), 정의적 변인(흥미, 태도, 가치관, 자아개념, 사회성, 불안, 학습동기 등), 신체적 변인(신체적 장애, 피로 등)
- (3) 환경 변인: 지역사회환경, 가정환경, 학교환경 등

### 3) 수업과정 변인

- 수업의 절차, 수업활동의 유형, 수업매체의 사용, 수업조직의 유형 등

## 2. Bruner의 발견학습

### 1) 발견학습의 특징

- 발견학습이란 교사의 최소한의 지도와 학생의 최대한의 탐구 및 시행착오에 의해 새로운 원리나 규칙을 발견하여 문제를 해결하는 학습을 말함.
- 학습자에게 최종 지식을 제공하는 것이 아니라, 최종형태를 학습자가 스스로 발견 하도록 하는 것
- 과제의 난이도는 적절해야 하며 조금 모호해야 함.
- 발견학습과정에서 호기심이 자극되며 문제해결능력, 곧 학문적 탐구능력을 체득함
- 학생들의 지적 능력을 키워줌.
- 외적 보상을 내적으로 바꾸어 만족스런 지적 희열을 맛볼 수 있음.
- 발견의 과정을 직접 경험함으로써 발견의 기술과 방법을 터득하게 됨.
- 발견학습을 통해서 얻은 개념은 오래 지속됨.
- 발견학습은 실수와 시간낭비가 될 수도 있음  
→ 교사가 실마리를 제공하거나, 일부학습활동을 구조화하거나, 개요를 제공하는 안내된 발견학습이 더 효과적일 수 있음

### 2) 발견학습의 구성요소

#### (1) 학습경향성

- 학습의욕, 준비성(동기)

- 학습과 문제해결을 하고자 하는 학습자의 내재적 욕구

\* 극대화방법

- 적정 수준의 불확실성을 가진 학습과제를 제시함.
- 실패에 대한 불안을 제거함으로써 학습 경향성 유지함.
- 학습목표를 구체적이고 명료하게 제시하여 탐구의 방향성을 제시함.

(2) 지식의 구조

- 학문을 구성하고 있는 가장 기본적인 아이디어, 개념, 원리, 방법 등

\* 지식 표현방식

- 작동적 표현: 행위를 통하여 표현 - 전조작기(유아)
- 영상적 표현: 이미지나 그래프로 표현 - 구체적 조작기(초등)
- 상징적 표현: 언어와 같은 상징적 표현 - 형식적 조작기(중등)

(3) 나선형 교육과정

- 동일한 교과가 점점 깊이와 폭이 넓어지면서 깊이가 깊어지도록 조직한 교육과정
- 동일한 개념을 저학년에서부터 고학년에 이르기까지 몇 번이고 반복하면서 점차 개념의 수준을 높여가는 교육과정
- 피아제의 인지발달이론을 바탕으로 지식의 구조를 학습자의 발달단계에 맞추어 구체적인 사고에서 추상적 사고로 상승하도록 표현함.

**3. Ausubel의 유의미 학습이론(meaningful learning theory)**

- 발견학습이나 문제해결학습 등의 탐구학습 이론이 교육적으로 성과를 거두지 못함.
- Ausubel은 학습이 이루어지는 과정에 관심

**1) 유의미 학습의 특징**

- Bruner의 발견학습은 학생들로 하여금 기본개념과 원리를 스스로 발견하도록 함.
- Ausubel의 유의미 학습은 교사가 교육내용을 체계적으로 정리하여 학생들에게 알기 쉬운 형태로 제시함.
- 발견학습에 의한 것보다 더 효과적인 교수-학습지도가 된다고 주장.
- 단순히 학생들에게 학습과제를 제시하는 것이 아니라, 먼저 배운 학습과제와 논리적으로 연관시켜 제시해야만 학생들이 기계적인 암송을 하지 않으며, 학습과제를 의미 있게 받아들인다.

**2) 학습 지도법**

- Ausubel은 학습지도법의 형태를 학생의 수용과 발견의 차원, 기계적 학습과 유의미학습의 2차원으로 분류함.

	수용	발견
기계적	기계적 수용학습	기계적 발견학습
유의미적	유의미 수용학습	유의미 발견학습

기계적 수용학습	교육내용을 체계적으로 요약.정리하여 학생에게 제시하며, 학생들은 그것을 기계적으로 기억함
기계적 발견학습	교육내용을 체계적으로 요약.정리하여 학생에게 제시하며, 학생들은 그것을 기존에 배운 내용과 관련시켜 기억함.
유의미 수용학습	교육내용을 제시하는 것이 아니라 학습자 스스로 기본개념과 원리를 발견하며, 학생들은 그것을 기계적으로 기억함.
유의미 발견학습	교육내용을 제시하는 것이 아니라 학습자 스스로 기본개념과 원리를 발견하며, 학생들은 그것을 기존에 배운 내용과 관련시켜 기억함.

▶ 오수벨은 위의 4가지 형태의 학습지도 방법 중에서 유의미 수용학습법이 가장 효과적이라고 주장함.

### 3) 인지구조와 인지과정

#### (1) 인지구조

- 인지구조는 학습자의 의식 내부에 존재하는 조직화된 개념이나 아이디어를 통합적/위계적으로 조직한 집합체
- 인지구조는 새로운 학습과제를 기존의 인지구조를 포섭하는 매개기능을 함.
- 포섭이란, 유의미한 학습과제를 기존 인지구조에 통합하는 것 = 학습을 의미함

#### (2) 인지과정: 포섭과 동화

- 포섭이란 새로운 명제나 아이디어가 학습자의 내부에 있는 포괄적인 인지구조 속으로 동화 또는 일체화되는 과정을 말함.
- 포섭은 파생적 포섭과 상관적 포섭으로 나누어짐.

파생적 포섭	학습 자료가 이전에 학습한 일반적 명제를 지지하거나 예시해 주는 관계에 있을 때 생기는 포섭.
상관적 포섭	새로운 학습 자료가 이전에 학습된 명제에 대하여 연장, 정교화, 수정 등의 성격을 지니면서 일어나는 포섭

### 4) 유의미 학습의 수업원리

- (1) 점진적 분화의 원리 : 학습내용은 가장 일반적이고 포괄적인 의미에서부터 시작하여 점차 이를 세분화하고 특수한 의미로 분화시켜 제시해야 한다는 원리.
- (2) 통합적 조정의 원리 : 새로운 개념이나 의미는 이미 학습된 내용과 일치되고 통합되어야 한다는 원리.
- (3) 선행학습의 요약/정리의 원리 : 새로운 과제를 학습할 때 현재까지 학습한 내용을 요약, 정리해주는 원리(학습촉진).
- (4) 내용의 체계적 조직의 원리 : 학습의 극대화를 위해서는 학습내용이 계열적/체계적으로 조직되어야 한다는 원리.
- (5) 학습준비도의 원리 : 학습자의 기존 인지구조 뿐 아니라, 학습자의 발달 수준도 고려해야 한다는 원리.
- (6) 선행조직자의 원리 : 선행조직자는 새 학습과제가 학습자에게 쉽게 정착할 수 있도록 학습과제의 제시에 앞서 제공되는 일반적이고, 추상적이고, 포괄적인 자료를 말함.



- \* 설명 선행조직자: 포괄적이고 일반적이며 추상적인 상위개념으로 구성된 것으로 최상위의 위계적 체계를 형성하여 후속 학습과제에 유의미한 맥락을 제공해 줌.
- \* 비유 선행조직자: 학습할 내용을 학습자가 이미 알고 있는 지식에 비유하는 정보
- \* 도식 선행조직자: 조직자의 내용을 문장 형태가 아닌 그림으로 표현된 조직자

#### 4. Glasser의 수업모형

##### 1) 수업의 단계

- Glasser의 수업모형은 우리나라에 가장 널리 소개되어 있는 수업모형임.
- \* 수업목표 → 투입행동 진단 → 학습지도 → 학습평가

1단계: 수업목표 설정	- 수업목표는 수업의 방향설정과 학습지도 방법, 평가의 기준을 제공함.
2단계: 투입행동 진단	- 투입행동 또는 출발점 행동이라고 하며 학습과제와 관련된 이미 학습한 기본적인 행동 특성을 말함.
3단계: 학습지도	- 진단검사를 통한 학생들의 특성에 맞는 적절한 학습지도 - 도입(수업목표 인식 동기부여 등), 전개(이전 학습과 관련짓기 등), 정착(정리, 연습, 적용 실시)의 단계로 진행됨.
4단계: 학습평가	- 그동안의 학습결과를 총괄적으로 평가하는 것으로 총괄평가라고도 함 - 학생들의 최종 성적 산출, 수업의 효율성 확인

##### 2) Glasser의 수업모형의 특징

- 수업의 체계적(systematic) 모형 제시
- 진단평가의 중요성 제시

#### 5. Carroll의 학교 학습모형

##### 1) 학습 공식

- 완전학습의 가능성을 최초로 제시함
- Good Learner vs Poor Learner → Fast Learner vs Slow Learner

학습에 투입된 시간

$$\bullet \text{ 학습의 정도} = \frac{\text{학습에 투입된 시간}}{\text{학습에 필요한 시간}}$$

##### (1) 학습에 필요한 시간

- 주어진 학습과제를 완전학습까지 학습하는데 소요되는 총 시간
- 적성: 최적의 수업조건 하에서 주어진 학습과제를 완전히 학습하는데 필요한 시간
- 수업이해력: 학습자가 수업내용을 이해하는 능력
- 수업의 질: 교사에 의해서 학습과제가 어떻게 효과적으로 조직되고 제시되는냐의 정도

##### (2) 학습에 사용한 시간

- 학습자가 능동적으로 학습과제에 주의를 집중시키며 학습에 열중한 시간
- 지구력: 학습자가 학습에 주의를 기울여 적극적으로 사용하려고 하는 총 시간
- 학습기회: 주어진 과제의 학습을 위해서 실제로 허용되는 시간

## 2) 학습 변인

### (1) 수업변인

- 학습기회: 학습에 실제로 주어지는 시간
- 교수의 질: 학습과제 제시의 적절성

### (2) 개인차 변인

- 적성: 일정한 학습시간에 필요한 시간의 양
- 지구력: 일정 수준을 성취할 때까지 학생이 집중을 하고자 하는 시간(학습 동기나 흥미와 관계됨)
- 수업 이해력: 교수 내용이나 교사의 설명을 이해하는 정도(일반 지능과 언어능력이 관계됨)

## 3) 특징

- Bloom의 완전학습(Mastery Learning)에 영향을 줌.
- 학교학습의 촉진에 기여
- 실질적이고 구체적인 전략 제시
- 학습자의 개인차는 질적인 차이가 아니라 학습에 필요한 시간의 차이로 이해함.
- 교수변인과 개인차 변인을 구분함으로써 학교, 교사, 학생의 역할을 명료화 함.
- 사전학습의 중요성 시사
- 상대평가를 절대평가로 전환하는 계기가 됨.

## 6. Bloom의 완전학습(Mastery Learning) 모형

- 완전학습이란 95%의 학생이 90% 이상 달성하는 것을 의미함.(절대평가로 90점 이상을 얻으면 완전학습이 일어난 것임)
- Carroll이 제시한 학교학습 모형을 발전시킴

## 1) 완전학습 공식

학습에 투입한 시간

\* 성취 = -----

학습에 필요한 시간 → 투입시간을 늘리고 필요시간을 줄이면 완전학습이 일어남

## 2) 학습 변인

- Carroll의 5가지 요인을 투입요인과 필요 요인으로 구분함.

### (1) 투입 변인

- 지구력: 지구력을 높이려면 수업의 만족도를 높여야 함(선행학습의 성공경험이 중요)
- 학습기회: 실제로 학습을 하는 시간

## (2) 필요 변인

- 교수의 질: 개별화 수업 강조(교사의 실력 향상이 중요)
  - 수업 이해력: 수업에 사용하는 교사의 언어와 학생의 언어수준의 일치 정도
  - 적성: 특정 과제를 학습하는데 필요한 시간이 적을수록 필요시간이 단축됨.
- ⇒ 완전학습을 이루기 위해서는 선행학습에서 학생들이 성공을 경험함으로써 지구력을 높이고 교사의 능력 향상을 통한 개별화 수업으로 수업의 질을 높이고 학생에 맞는 언어를 사용함으로써 수업의 이해력을 높이는 노력이 필요함.
-

## 1. Gagne의 조건학습 모형

### 1) 이론의 특징

- Gagne의 교수이론은 학습목표에 따라 학습조건이 다름을 주장
- 목표별 수업이론, 학습 조건적 수업이론이라고도 함
- 행동주의 입장에 기초하고, 정보처리 이론의 인지적 접근 고려함
- 1960년대 군인 훈련과제 수행을 경험으로 교수원리 제시함
- 1970년대 교수설계 이론에 공헌

### 2) 학습의 정의와 유형

- 행동주의 학습이론 비판: 단순학습엔 적용 가능하지만 복잡한 학습은 적용 곤란
- 학습이란 환경자극을 통해 새로운 능력을 획득하는 데 필요한 내적인 정보처리 단계를 변화시키는 일련의 인지과정으로 정의함.

#### (1) 5개 학습 영역

##### ○ 언어정보영역

- 학교학습의 가장 기본적 영역, 명제적 지식 또는 선언적 지식이라고도 부름
- 사물의 단순한 사실, 원리, 일반화, 조직화된 정보
- 언어영역 학습은 포괄적인 의미의 맥락 속에서 정보를 제시하는 것이 좋음

##### ○ 지적기능의 영역

- 학교학습에서 가장 중요한 영역
- 지적기능이란 무엇을 하는 방법을 아는 것
- 지적기능의 학습순서 : 변별학습 ▷ 구체적 개념 ▷ 추상적 개념 ▷ 규칙학습 ▷ 고차적 규칙
- 지적 기능을 8가지 학습유형으로 위계화
- 지적 기능 학습을 위해 내적 조건이 구비되어 있어야 함

##### ○ 인지전략의 영역

- 학습방법, 사고방법, 독서방법 등 독자적으로 개발하는 사고전략
- 학습자가 새로운 대상이나 복잡한 문제의 핵심을 파악해 개념화하는 것
- 인지전략의 학습을 위해 연습이 중요

##### ○ 태도의 영역

- 학습자가 여러 종류의 활동, 대상, 사람들 중에서 어느 것을 선택하도록 하는 내적 상태
- 태도를 가르치는 방법으로 강화의 방법, 대리적 강화, 동일시의 방법이 있음

##### ○ 운동기능의 영역

- 인간 활동의 작업과 관련되어 학습되는 기능을 말함
- 반복적인 연습을 통한 학습이 영역에 속함

### 3) 지적 영역의 8가지 위계적 학습

## (1) 신호학습

- 가장 단순한 학습형태, 고전적 조건형성의 과정을 통해 무의지적으로 행동이 획득
- 인간의 감정적 반응의 학습

## (2) 자극-반응의 연결학습

- 도구적 조건형성과 동일, 반응이 의지적이고 능동적이라는 점에서 신호학습과 구별

## (3) 연쇄학습

- 운동기능에서 자극과 반응의 결합의 연쇄학습, 자동차 시동걸기, 글씨쓰기, 걷기, 뛰기 등

## (4) 언어 연상학습

- 언어를 사용하는 능력에서의 연결, 우리말단어와 같은 뜻을 가진 외국어 단어 학습하기 등

## (5) 변별학습

- 비슷한 여러 대상을 구별하는 능력, 자극 간의 차이를 구별하는 능력
- 여러 모양의 삼각형, 사각형을 제시했을 때 삼각형을 구별해 낼 수 있는 능력

## (6) 개념학습

- 자극간의 공통성, 유사성에 대해 반응하는 능력
- 사물의 공통적인 성질 또는 추상적 성질을 분류

## (7) 원리학습

- 두개 이상의 개념을 연결할 수 있는 능력
- 원리 또는 규칙의 방식대로 주위의 장면에 구별해서 반응하는 것
- 기호에 의한 공식, 법칙, 이론 및 일반화된 것에 따르기

## (8) 문제해결학습

- 원리를 조합해 문제해결의 아이디어를 생각해 내는 것
- 공식을 말로 바꾸기, 간단한 원리에 직접 이용 등

**4) 학습조건 이론의 교육적 시사점**

- 교수설계를 전체적인 관점에서 조망하도록 함.
- 학습의 종류를 다섯 개로 나누고, 학습의 종류에 따라 교수방법이 달라질 수 있다고 주장함.
- 학습의 종류를 구분함으로써 실제 교사들은 학습 목표를 명확하게 설정할 수 있게 되었음.
- 학습목표에 맞춰 수업을 설계하는데 구체적인 지침을 제공함.
- 학습의 내적과정과 수업사태를 제시함(주의획득, 학습 목표 제시, 선수학습 상기, 변별자극 제시 등)
- 피드백 제공/ 수행평가 강조
- 학습의 위계를 고려한 수업
- 수업체계설계 모형 개발의 근거 제공(ISD 모형, Dick & Carey 모형(1978))

## 2. Dick & Carey의 체제적 수업설계모형

### 1) 목적 규정을 위한 요구 사정

- 수업이란 목적성과 계획성을 띠고 학습자의 내적/외적 환경을 조정하는 활동이므로 체계적인 계획의 수립이 중요함.

(1) 요구분석을 통한 문제 규명 : 요구분석을 통해 학생들에게 기대하는 바람직한 수준과 학생들의 실제 수행 수준과의 차이를 분석하여 문제를 규명함.

(2) 교수 목표 진술 : 이를 통해 학생들이 교수를 끝마쳤을 때 무엇을 할 수 있게 되기를 원하는가를 규명함.

(3) 종합적·포괄적 목표 진술 : 최종 교수목표는 여러 가지 구체적인 행동으로 나눌 수 있는 수업결과의 일반적 진술로, 종합적이고 포괄적으로 진술되어야 함.

### 2) 교수분석

(1) 교수목표 분석 : 교수 목표가 어떤 유형의 것이며 이를 달성하기 위해 어떤 활동들이 필요한가를 규명함.

(2) 하위단계 분석 : 학생들이 그 목적에 도달하기 위해 단계별로 무엇을 어떻게 수행할 것인지를 결정함.

(3) 학습위계구조도 작성 : 이러한 분석의 결과로 얻어지는 것이 학습위계구조도임.

### 3) 학습자 및 환경 분석

(1) 출발점 행동 및 선행학습 분석 : 교수 전에 학습자들이 미리 알고 있어야 할 선수학습요소를 확인하고, 학습에 영향을 미치게 될 학습자의 심리적 특성을 고려함.

(2) 수행환경 및 학습 환경의 분석 : 학습자의 학습 상황 그리고 학습한 것을 사용하게 될 상황을 분석함.

### 4) 수행목표의 작성

(1) 수행목표 진술 : 교수분석과 학습자 분석을 토대로 학습자들이 수업을 마친 후 무엇을 할 수 있을 것인가에 관한 교수목표를 진술해야 함.

(2) 지식 및 성취 조건, 준거 명시 : 목표 진술에는 학습해야 할 지식 및 기능과 이러한 지식과 기능이 성취되는 조건 및 성공적인 수행의 준거 등이 명시되어야 함.

### 5) 준거지향 평가도구 개발

- 구체적인 행동목표의 진술을 토대로 교수목표에 대응되는 평가문항을 개발함으로써 학습자의 성취수준 또는 학습결과를 측정할 수 있도록 준비함.

### 6) 교수전략 개발

- 동기유발 전략, 학습내용 제시·연습·피드백 전략, 교수-학습 집단의 조직

### 7) 교수자료 개발 및 선정

- 교수자료는 학습자용 지침서, 교사용 지도서, 교수매체 등 교수와 관련된 모든 형태의 자료를 말함.

#### 8) 교수의 형성평가 설계 및 실시

- 교수자료 개선 방안 모색
- 일대일 평가, 소집단 평가, 현장적용평가 등을 활용.

#### 9) 총괄평가 설계 및 실시

- 교수설계에 따른 학습효과를 확인해 보는 단계
- 모든 단계에서 적절한 처방이 이루어졌는지를 검토해 보고 체제적 설계의 각 단계를 수정하고 보완하기 위해 실시함.

### 3. 교수법

#### 1) 강의법

##### ○ 강의법의 특징

- ① 교사중심의 수업 방식이다.
- ② 수업이 교사의 해설이나 설명에 의해 이루어진다.
- ③ 교사가 지닌 지식이나 정보의 체계적인 전달이 주된 목적이다.

##### ○ 강의법의 장/단점

##### \* 장점

- 지식의 체계적인 전달: 교사의 지식과 기능을 체계적이고 논리적으로 전달할 수 있음.
- 수업의 경제성: 정해진 시간 내에 다양한 지식을 많은 학생들에게 동시에 전달할 수 있음.
- 학생들의 동기화: 교사의 열정, 논리, 유머, 온화함으로 학습동기가 유발됨.

##### \* 단점

- 학생의 수동성 초래: 교사의 설명 중심으로 수업이 진행되기 때문에 학생들의 자주적인 학습활동이 저해되어 수동적인 사고와 학습을 초래할 가능성이 높아짐.
- 파지의 한계: 학습이 수동적이고 기계적으로 이루어지게 되면 학습내용의 장기적인 파지가 어려워짐.
- 개별화의 한계: 수업이 많은 학생들을 대상으로 진행되기 때문에 학생들의 개별적 수준에 맞는 수업이 어려움.

##### ○ 강의법이 적합한 경우와 그렇지 못한 경우

##### \* 적합한 경우

- 기본적인 정보의 제공
- 교과서에 없는 사실이나 이해하기 어려운 내용의 전달
- 수업 전 단계에서의 방향제시
- 특정한 성격의 학습자

\* 적합하지 못한 경우

- 지식의 습득이외의 다른 수업목표가 더 강조될 때
- 장기적인 파지가 필요한 과제
- 학생의 지적 능력이 평균 또는 그 이하일 때

#### (4) 강의의 단계

##### ① 준비단계

- 강의에 사용할 매체를 선정
- 학습과제, 수업목표, 학습자의 출발점행동에 대해 충분한 이해

##### ② 도입단계

- 교사/학생간의 관계 설정
- 학생의 주의집중(시청각 교구의 사용, 질문의 제시 등)
- 수업목표의 제시

##### ③ 전개단계

- 학습할 내용을 논리적으로 조직하여 제시함
- 내용을 예제 등을 통해 구체적으로 제시함(특히 용어나 이론은 명백하게 제시)
- 학생들의 주의를 끝까지 지속시킴

##### ④ 정리단계

- 중요한 내용을 재생시켜 일반화할 수 있도록 도와줌
- 전체적인 내용을 개괄함
- 본 강의와 다음 강의를 관련시킴

## 2) 토의법

### (1) 토의법 특징

- 학습의 내면화: 학습자들은 자기들이 갖고 있던 생각에 대한 타당성, 합리성을 검증하는 기회를 갖게 됨
- 고등정신 기능의 습득 : 집단사고, 집단문제해결 과정 속에서 비판적 사고와 문제해결의 기능과 태도를 배울 수 있음.
- 소속감과 유대감 신장 : 학습자들은 분단토의를 통해 그 집단 속에서의 수용감, 소속감 또는 유대의식을 느낌으로써 구성원과 집단에 대한 긍정적인 태도를 갖게 됨.
- 자아의 각성에 도움 : 구성원들과의 상호작용을 통해 자아를 각성시키고, 집단에서 자아분화를 성취할 수 있는 기회를 제공함.
- 협력과 참여 및 기여의 기능 습득 : 집단사고, 집단문제해결 등을 통한 협력과 참여, 기여의 기능을 배울 수 있음
- 타인에 대한 존중 : 토론과정을 통해 타인에 대한 존중, 타인의 의사에 대한 경청, 타협과 합의 등을 학습함
- 민주적인 질서의식과 기능 : 사회적인 기능과 태도의 배양을 통해 민주적인 질서의식과 기능 등을 배우게 됨.



## (2) 토의법의 단점

- 많은 시간의 소요
- 참여인원의 제한
- 지식의 체계적 학습이 곤란
- 학습자의 이탈 초래 위험성
- 무의미한 결과의 초래 가능성

## (3) 토의법의 절차

## ① 준비단계

- 토의할 내용 또는 주제를 선정
- 토의 규칙과 방법 결정
- 토의 형태에 따른 소집단 구성
- 각 소집단별 사회자, 기록자 등 필요한 역할 분담

## ② 진행단계

- 토의 과정에 대한 관찰( 교사는 각 소집단별로 토의가 어떻게 진행되어 가는가를 면밀하게 관찰하여야 함)
- 자문의 제공
- 갈등관리자 및 분위기 조성

## ③ 종료 단계

- 토의 결과의 공유
- 성적에의 반영

## (4) 토의법의 유형

## \* 심포지움(symposium)

- 2~5명의 전문가가 동일한 주제 혹은 상호 관련되는 소주제에 대해서 각자의 전문적인 견해를 제시하는 방식
- 발표자는 해당 분야의 권위 있는 전문가로 구성되며 사회자의 진행에 따라 부여된 시간 동안 자신의 의견을 개진함
- 발표자간 그리고 발표자와 청중학습자간의 의견교환이나 토의는 원칙적으로 허용되지 않음
- 특정 주제나 문제와 관련된 체계적이고 전문적인 정보와 지식을 비교적 짧은 시간에 깊이 있게 학습할 수 있음
- 짧은 발표시간으로 인해 심도 있는 논의가 어려울 수 있음
- 준비된 내용을 연속적으로 발표하는 형식이므로 발표 내용이 서로 중복될 수 있으며, 지나친 주관적 견해와 판단이 제기될 경우 학습자를 혼란스럽게 할 수 있음.

## \* 세미나(seminar)

- 해당 주제 분야에서 전문적 식견을 갖춘 5~30명 정도의 권위 있는 전문가에 의해서 수행되는 토의방식

- 대체로 권위 있는 전문가간의 의견교환을 통해서 참여자들에게 세미나 주제 분야에 대한 전문적 연수나 훈련의 기회를 제공하고자 할 때 자주 활용됨
- 발표자를 비롯하여 참석자 전원이 해당 분야에 대한 고도의 지식과 정보를 소유하고 있기 때문에 전반적으로 매우 활발한 상호 작용 속에서 진행됨
- 토의주제가 되고 있는 분야에 대한 심층적 연구와 전문연수의 기회를 제공함
- 집단구성원들의 적극적이고 능동적인 참여가 이루어짐

\* 패널(panel)(배심토의)

- 패널은 배심토의라고도 하는데 특정 주제에 대하여 서로 의견을 달리하는 3~6명의 참가자들이 사회자의 진행에 따라 청중학습자 앞에서 토의하는 방식
- 패널은 먼저 자원인사로 구성된 참가자들이 주제와 관련하여 간략하게 자신의 입장이나 의견을 표명하고 사회자가 미리 준비한 질문에 따라 각자의 견해를 밝히는 형식으로 진행됨
- 청중 학습자들에게는 의견개진이나 토의참여가 허용되지 않음(경우에 따라서는 사회자의 재량으로 토의 중반 쯤은 후반부에 질문 또는 의견을 제시할 수 있는 기회가 제공되기도 함)
- 패널구성원은 대체로 한 번의 발언기회에 약 2~3분을 사용할 수 있으며 전체적으로 보통 15~45분간 지속되는 경향이 있음
- 문제나 쟁점에 대한 관심을 제고시키고자 하는 경우
- 토의되고 있는 문제나 쟁점과 관련하여 무엇이 문제이며 왜 그것이 문제인지에 대해 분명한 이해를 가능하게 함
- 패널은 간접참여에 의한 학습이기 때문에 준비되지 않은 청중학습자의 경우 수동적 자세를 취하거나 흥미를 잃을 수 있음

\* 포럼(forum)(공개토의)

- 약 25명 이상의 집단구성원과 1명 이상의 전문가나 자원인사가 사회자의 진행 하에 대체로 15~60분 동안 공개적으로 토의를 진행하는 방식
- 발표자인 전문가나 자원인사에게 학습자들이 질의응답하고 의견을 개진하며 직접적으로 토의에 참여하는 과정에서 학습함
- 포럼은 대체로 다른 교수-학습방식(강의, 심포지엄, 패널 등)에 의한 토의에서 제기된 문제나 주제에 대해 후속 논의나 탐구가 요구되는 경우에 활용됨
- 학습자들의 질의와 의견을 중심으로 진행되기 때문에 학습자들의 욕구와 필요를 반영할 수 있음

**1. 교육평가의 개념**

- 교육을 실시 한 후 교육이 제대로 이루어졌는지를 확인하는 과정
  - Tyler(1930)에 의해 처음 사용
  - 적절한 기준과 방법에 의하여 수행되며, 평가결과에 기초하여 교육목표를 설정하고 그에 따라 교육 내용을 선정하고 조직하고, 교수/학습을 실시 한 후 설정된 교육목표가 달성되었는지를 판단하는 행위(Tyler,1930)
  - 교육과 관련된 모든 것의 양, 정도, 질, 장단점을 체계적으로 판단하는 주관적 행위(성태제, 2010)
- ⇒ 교육평가란 교육목적의 달성수준을 평가하는 교육에 대한 반성적, 자각적 과정임

**1) 측정(measurement)**

- 어떤 것이 존재한다면 그것은 양으로 존재하기 때문에 측정할 수 있다(Thorndike,1918)
- 특정 대상을 일정한 규칙에 따라 수량화하는 것
- 양, 수, 크기, 넓이, 길이 등과 특성을 사회적으로 합의된 척도를 사용함
- 어떤 가치 판단도 배제됨

**2) 검사(test)**

- 능력이나 지식, 태도 등의 심리적 특성을 알아보기 위해 일정한 조건에서, 일정한 표준에 따라 판단하는 조직적인 절차
- 개인 간/집단 간에 차이를 규명하고 집단 내 개인의 상대적 위치를 알려줌
- 지능검사, 적성검사, 학력검사 등의 표준화 검사

**3) 평가(evaluation)**

- 측정된 양적 기술에 질적 기술을 추가하고 가치 판단을 포함함
- 90점: 탁월, 80점: 우수, 70: 양호 등

**4) 사정(총평)(assessment)**

- 간의 전반적인 특성은 하나의 검사로 측정될 수 없음.
  - 일한 방법에 의해 평가 대상에 대한 정보를 수집하는 것이 아니라 관찰, 구술, 면접, 집단 토의 등의 다양한 방법에 의해 얻어진 자료에 기초하여 종합적으로 평가하는 방법
  - 2차 세계대전 당시 미국 전략정보국에서는 심층면접, 검사, 관찰 등의 다양한 방법을 이용하여 종합적 평가로 특수요원을 선발함
  - 여러 가지 평가 자료를 통하여 한 개인이나 대상의 전체적인 모습을 판단하는 전인적 평가(입학사정, 졸업사정 등)
    - \* 졸업사정: 학생들의 지난 전체 학년 동안의 성적뿐만 아니라, 졸업에 필요한 여러 기준에 도달했는지 여러 해당자료를 통해 평가함
- ⇒ 검사는 간접 측정을 위한 도구이고, 측정은 사물에 수를 부여하는 과정이고, 평가는 측정결과에 가치를 부여하는 것이고. 사정은 종합적으로 평가하는 것임.

**2. 교육평가의 목적과 기능**

**1) 목적**

- (1) 학생의 교육목적 달성수준 이해
  - 바람직한 행동의 변화정도
- (2) 교사의 교육활동 효과성 이해
  - 교사의 수업목표, 교육내용 선정, 교수법 등의 효과성 판단
- (3) 교육향상을 위한 교육 전반에 대한 자료수집
  - 교사의 자질, 학교의 시설, 학교제도 등 교육행정 전반에 대한 판단
- (4) 학생 진로지도를 위한 자료
  - 학생들의 장래 진로를 선택하고 준비하기 위한 자료 수집

**2) 기능**

- (1) 학습결과를 진단·확인하고 그에 관한 치료와 처방을 제공해 주는 기능
  - 일정 양의 학습한 결과를 알 수 있으며 학습자가 지닌 장점과 약점을 확인할 수 있고, 장점을 더욱 강화시키는 심화학습 방안과 약점을 보완해 주는 보충학습 방안을 강구할 수 있는 기준을 제공해 줄 수 있음.
- (2) 교육과정의 목표와 내용 및 학습 지도 방법 등의 개선과 평가 그 자체의 개선을 위한 자료를 제공해 주는 기능.
- (3) 학습자의 학습동기를 유발하는 기능
  - 학습자는 시험이 없다면 나태해지고 흥미롭지 못한 내용은 외면하기 쉬움.
  - 일단 평가를 실시한다고 하면 긴장하고 학습에 열중하게 됨.
- (4) 학습자 자신의 자기 이해를 돕는 기능
  - 학습자는 학습 과정과 그 결과에 관한 평가 결과를 통해서 자기 자신의 단점이나 문제점과 장점을 스스로 판단하고 이해하는 중요한 단서를 얻게 됨.
- (5) 교육계획을 수정·보완·개조하는 기능
  - 국가 단위/ 교육청 단위/ 학교 단위의 교육계획의 타당성 여부를 판단하는 근거를 제공함.
- (6) 교사 자신을 반성하고 평가하는 기능.
  - 학생들의 학업성적이 나쁘다면 그것은 교사 자신의 교수방법을 비롯해서 자신이 만든 교수-학습 계획과 자신이 구성한 교육 내용에 문제가 없는지 자기 자신을 반성하고 이해하는 자료로 활용함.
- (7) 생활지도와 상담의 자료를 제공
  - 초고속 정보사회에서는 학생들의 진학·직업지도를 비롯해서 각종 생활지도와 개별 상담을 위해서는 학생의 가치관·태도·흥미·지능·적성·학업성적·건강·환경 적응상태 등에 관한 정밀한 측정·평가가 수시로 이루어져야만 함.
- (8) 학생의 성적표 관리는 물론 학급 편성·진급·진학·선발 등에 있어서 가장 중요한 근거와

기준을 제공하는 기능.

### 3. 교육평가의 영역

#### 1) 학생평가

##### (1) 학업성취도 평가

- 교육평가에서 가장 중요한 영역
- 각종 교과 학습수준을 성과하고, 학습부진 상태를 진단함
- 학업평가는 인지적 영역, 정의적 영역, 심리-운동적 영역 등 인간 행동의 전 영역의 달성도를 측정, 평가함

##### (2) 지능 평가

- 학업성취와 관련된 학생의 일반적 능력을 진단, 측정하는 것
- 학습자 개인의 지능을 측정하여 학습 진단과 교육계획 수립에 활용

##### (3) 적성평가

- 지능의 특수하고 분화된 측면을 구체적이고 분석적으로 측정하여 직업지도, 진로지도에 활용

##### (4) 성격평가

- 학생의 인지적 측면뿐 아니라 비지적인 측면을 이해함으로써 학습자를 이해하고 생활지도 및 상담을 위한 자료로 활용함

##### (5) 신체/건강 평가

- 학습자는 심신의 양면을 지닌 존재임
- 학생의 신체기능을 평가(신체검사 및 건강검진)

#### 2) 교사평가

- 교사는 학습자의 환경 중에서 가장 영향력이 큰 요소임
- 학습내용 선정의 적절성
- 교수방법의 효과성
- 교재 및 학습 자료의 적절성
- 학습동기 부여의 효과성

#### 3) 학교 및 환경 평가

- 학교운영 계획의 적절성
- 학교 인사관리의 적절성
- 학교 시설관리의 적절성
- 학교재정 관리의 적절성

### 4. 평가의 유형

---

**1) 참조 준거에 따른 분류****(1) 규준참조 평가(norm-referenced evaluation)**

- 규준이란 원점수의 상대적인 위치를 설명하기 위해 사용되는 기준으로서 검사에서 얻어진 원점수를 어떤 일정한 가정과 법칙에 의한 통계적 절차에 의해 만들어짐(보통 Z, T 점수로 표기됨)
- 개인의 점수를 비교집단의 규준에 기초하여 평가하는 것으로 상대평가를 의미함
- 집단 내에서 각 점수의 개인별 상대적 비교를 할 수 있음.

**\* 장점**

- 교사의 주관적인 편견이 개입하지 않은 아닌 평가의 객관성
- 학교나 학급 내에서의 상대적인 서열화가 용이함(선발과 배치)
- 경쟁을 통한 학습동기 유발

**\* 단점**

- 개별 학생의 교육목표의 달성도를 정확히 평가할 수 없음
- 과도한 경쟁심 유발(비인간화, 정서장애)
- 교육활동 개선을 위한 평가 정보의 부족
- 고등정신 능력의 함양보다 암기위주의 학습 유도

**(2) 준거참조 평가(criterion-referenced evaluation)**

- 학습자가 학습해야 할 학습과제의 성취를 어느 정도 달성하였는지를 평가하는 것으로 이를 절대평가라고도 함
- 준거참조 평가에서 가장 중요한 요소는 영역과 준거임
- 영역(domain): 측정하고자 하는 교육 내용
- 준거(criterion): 학습자가 어떤 일을 수행할 수 있다고 일반적으로 확신하는 지식이나 기술 수준(Aera, APA, & NCME, 1985).
- 평가준거는 전문가, 비전문가의 합의를 통해 하나의 명백한 기준이 되며, 성취율(%)로 표시됨(졸업이나 의사, 변호사, 운전면허 등 자격을 부여하는 기준에 적합함)

**\* 장점**

- 학생의 목표는 다른 학생보다 더 잘하는 것이 아니라 지적 탁월성임
- 교수/학습 개선을 위한 정보 제공
- 탐구정신, 협동심, 지적 성취동기 유발

**\* 단점**

- 절대기준 선정의 어려움
- 경쟁심 유발을 통한 외적동기 저하
- 개인차 변별의 어려움

# 상대평가와 절대평가가 목적을 충족하기 위해서는 상대평가의 결과는 정상분포를 이루고, 절대평가의 목적은 부적편포를 형성해야 함.

# 만약 그렇지 않다면 평가가 잘못 설계되었거나, 제대로 교수되지 않은 경우로 판단 할 수 있음.

## 2) 교수/학습 진행에 분류

### (1) 진단평가(diagnostic evaluation)

- 교수/학습이 시작되기 전에 학생이 소유하고 있는 특성을 체계적으로 관찰, 측정하여 진단하는 평가
- 출발점 수준 진단, 사전학습 달성수준, 학습목표를 달성하기 위해 필요한 능력과 기능 확인
- 학습자의 흥미, 성격, 적성, 동기 등 확인하여 적절한 교수법이나 대안 결정

#### \* 진단평가의 기능

- 정치활동(placement): 수업의 출발점 이하, 출발점 선상, 출발점 이상의 학생을 발견하여 그에 적절한 대책을 수립함으로써 수업의 극대화
- 수업결함에 대한 수업 외적요인 진단: 수업 정치활동을 통해서도 수업의 효과성을 기대할 수 없다면 수업 내적요인이 아닌 수업 외적요인을 찾아야 함

### (2) 형성평가(formative evaluation)

- Scriven(1967)에 의해 제안됨
- 교수/학습이 진행되는 과정에서 학생과 교사에게 학습 진행정도를 알려주고, 교수과정과 수업 방법을 개선하기 위한 평가
- 학습곤란의 교정, 학습행동 강화, 교사의 학습지도 방법과 교수의 개선을 위한 목적으로 실시함
- 학교에서 실시하는 중간고사에 해당

#### \* 형성평가의 기능

- 학습 속도 조절: 개인별 능력에 맞추어 개별화
- 학습결과에 피드백(feedback) 제공: 학습동기 유발
- 학습곤란의 진단
- 교정학습의 기회 제공: 수업전략의 수정, 개선

### (3) 총괄평가(summative evaluation)

- 교수/학습이 완료된 시점에서 교육목표의 달성정도를 확인하는 평가
- 교수/학습을 통한 성장을 확인하고, 교육목표의 성취수준을 판정하는 평가(Scriven, 1967)
- 학교에서 실시하는 기말고사, 일제고사, 학년말 고사에 해당(성취수준 도달여부 판정, 서열화, 자격증 부여, 집단 간 비교, 프로그램 시행여부 결정 등을 위해 실시됨)
- 평가의 목적에 따라 서열화를 위한 상대평가, 성취기준 통과 여부를 위한 절대평가를 시행할 수 있음.

#### \* 총괄평가의 기능

- 성적의 판정
- 이후 학습의 성공 예언

- 수업목표 및 방법의 개선
  - 집단 간 학습결과 비교
-



## 1. 교육평가의 역사

### 1) 20c 이전

- 교육평가의 역사는 학력측정이 비공식적으로 시행되었던 서기전 225년 중국의 시험제도가 그 효시라고 할 수 있음.
- 1702년 영국 케임브리지 대학에서 시행한 필답시험, 1845년 미국 보스턴 시 교육위원회에서 채택한 필답시험법 등이 교육기관에서 필답고사를 사용하게 된 효시라고 할 수 있음.
- 1887~1898년 사이에 Joseph Rice는 미국 최초로 공식적인 교육프로그램 평가를 실시하였으며, 작문에 관한 교수법 중 연습의 효과를 비교하기 위하여 준거변인으로 작문 검사 점수를 사용함.
- 1898년 미국 대학 및 중등학교 북중앙협의회(North Central Association of College and Secondary Schools, NCASS)가 설립되어 역사상 최초로 대학과 중등학교의 방문 인정 평가를 실시하여 교육기관의 적합성과 교육활동의 질을 평가하는 활동을 시작하였음.

### 2) 20c 이후

- 20세기에 들어와서 과학적인 측정·진단도구가 개발되면서 교육평가가 보편화되기 시작함.
- L. Thorndike는 1904년에 <정신 및 사회측정이론에 관한 서설>을 출간하여 교육에 있어서 수량적 측정의 기초를 제공하였음.
- Thorndike는 1909년에 전미 교육연구협회(N.S.S.E)연보에서 <모든 존재하는 것은 양적으로 존재하고 그것들은 양적으로 측정할 수 있다>는 논문을 발표하여 교육측정 활동의 붐을 조성함.
- C. W. Stone: 1908년에 스톤(Stone)산수 검사 제작, S. A. Countis: 1909년에 산수의 표준화검사 제작
- 1932년부터 1940년의 8년 연구를 지휘한 타일러(Tyler, Ralph W.): 교육과정의 평가에 대한 혁신적인 개념을 제시하고(의도한 목표와 실제 얻어진 산출 간의 비교), 이를 검증함으로써 교육평가의 발전에 활력소를 제공함.
- 1940년부터 1950년 중반까지 세계대전 등의 시련을 겪으면서 군사력의 과학적 관리를 위한 심리측정 운동이 미국을 중심으로 본격화됨(각종 지능검사·성격검사 등을 위한 표준화검사 도구의 개발을 촉진하는 계기를 형성함).
- 1950년도 후반기부터 미국의 Cronbach를 비롯해서 Provus, Hammond, Scriven과 Glaser 및 Popham 등을 중심으로 교육평가의 준거와 기준에 관한 논쟁이 활발하게 진행되면서 오늘날 절대평가와 상대평가의 틀이 완성되기에 이르렀음.

## 2. 교육평가의 절차

### 1) 평가목적의 설정

- 교육평가가 이루어지는 절차는 평가목적의 설정, 평가 상태의 선정, 평가도구의 제작, 평가의 실시 및 처리, 평가결과의 해석 및 활용 등의 단계를 거친다.

#### ○ 평가목적의 설정

- 평가에서는 먼저 '무엇'을 평가할 것인가를 분명히 하지 않으면 안 된다.

- 이것은 평가의 목표와 대상으로 표현되기도 한다.
- 평가목표를 분석하고 그 개념을 정확히 규정하는 것이 평가의 첫 단계가 된다.
- 교육평가에 있어서 무엇을 평가할 것인가라는 기준은 일반적으로 교육목적에서 도출된다.

## 2) 평가 상태의 선정

- 교육평가 목표가 결정되면 이를 평가하기에 적절한 자료나 증거를 어디에서 언제 구할 것인가를 결정해야 한다.
- 즉 학생들이 학습 결과가 구체적으로 제시되고 행동의 증거로서 나타날 수 있는 장면이나 조건 및 기회를 찾아야 한다. 이를 평가 상태라 한다.
- 평가목표에 따라 선택할 수 있는 평가 상태로서는 필답고사(지필검사), 질문지, 행동관찰, 면접, 기록물 분석, 작품 분석, 현장실습 측정, 사례연구, 투사법 등을 들 수 있다.

## 3) 평가도구의 제작

- 평가 상태가 선정되면 이를 측정하기 위한 평가도구를 제작하여야 한다.
- 평가도구의 제작 단계에서 중요한 일은 평가도구의 내용 하나하나가 교육목적을 제대로 측정할 수 있느냐는 합목적성의 문제이다.

### \* 바람직한 평가도구의 기준

- 바람직한 평가도구로서 갖추어야 할 기준으로 타당도, 신뢰도, 객관도, 실용도 등이다.

#### (1) 타당도(validity)

- 평가의 도구가 무엇을 재고 있느냐의 문제인 동시에 평가의 결과와 원래 평가하려는 목표와의 관련성이 얼마나 높으냐의 문제.
- 타당도는 반드시 어떤 근거 내지 준거에 일치되어야 한다는 것이 중요함.
- 특정한 근거 내지 준거가 명확하게 진술되는 것이 타당도의 전제가 되는 것임.
- 타당도는 크게 내용타당도, 예언타당도, 구인타당도 및 공인타당도로 나눌 수 있음.

#### (2) 신뢰도(reliability)

- 측정하려는 것을 얼마나 안정적으로 일관성 있게 측정하였느냐의 문제
- 검사도구가 얼마나 정확하게 오차 없이 측정하였느냐의 정도를 말함.
- 하나의 평가도구를 가지고 몇 번을 반복해서 재든, 같은 결과가 나오는 정도를 말하는 것임.
- 신뢰도를 측정하는 방법으로는 채점자 신뢰도, 검사도구의 안정성을 측정하는 재검사 신뢰도, 유사성을 측정하는 동형검사 신뢰도, 그리고 변산의 비율 개념에 의한 내적 일관성신뢰도가 있음.

#### (3) 객관도(objectivity)

- 채점자에 의해서 결정되는 신뢰도라고 할 수 있으므로 흔히 채점자 신뢰도라고도 함.
- 검사의 채점자가 주관에 이끌리지 않고 객관적인 입장에서 채점하느냐의 문제.

#### (4) 실용도(usability)

- 한 평가도구가 얼마나 경비, 시간 노력을 적게 들이고도 소기의 목적을 달성할 수 있는지 정도를 말함.

## ○ 평가도구의 유형과 제작

## (1) 필답고사

- 필답고사의 문항 유형은 학습자의 반응 형태에 따라서 선택형과 서술형으로 분류됨.
- 선택형 문항은 필답고사에서 가장 많이 사용되는 형식으로서, 하나의 물음에 따르는 두 개 이상의 답지로 구성되는데 학습자는 이 답지 가운데서 물음이 요구하는 옳은 답을 선택하는 형식.
- 선택형(객관식) 문항에는 선다형, 진위형, 배합형의 세 가지 유형이 있음.
- 서술형 문항은 지시문에 따라 학습자가 정답을 주관적으로 작성하는 형식으로서 단답형, 완결형, 논술형 등의 유형이 있음.

## (2) 행동 관찰법

- 자연적 관찰: 어떤 행동을 아무런 조직적인 통제 없이 수시로 관찰하는 것으로 우연적 관찰이라고도 함.
- 전기적 관찰: 어떤 행동을 장기간에 걸쳐서 계속 관찰하는 것으로 종단적 관찰이라고도 함.
- 행동 요약법: 개인의 행동을 신체적·지적·정서적·사회적 영역 등으로 구분하고 이 중에 어느 한 영역의 행동 또는 한 영역의 행동 중에서도 더 세분화된 한 행동만을 조직적으로 관찰하는 방법.
- 시간표집법: 관찰 장면을 제한하지 않고 특정한 행동(예 : 협동적 행동)이 일정한 시간 내에 얼마나 발생하는가를 양적으로 측정하는 방법으로 빈도기록법이라고도 함.
- 장면 표집법: 관찰하고자 하는 행동이 보다 잘 나타날 수 있는 장면을 선택해서 관찰하는 방법.
- 참여 관찰법: 관찰자가 관찰 대상과 함께 행동하면서 관찰 대상의 행동을 관찰하는 방법.
- 실험적 관찰법: 관찰하려는 장면이나 조건을 인위적으로 조작해서 좀 더 엄밀하고 정확한 조건에서 관찰하는 방법

## (3) 질문지법

- 어떤 문제 또는 주제에 관련된 일련의 질문에 대해서 학습자가 응답을 적는 방법.
- 응답자가 자유롭게 답을 쓰는 자유반응법, 질문에 대한 예상답지를 두 개 이상 제시하고 응답자가 선택하게 하는 선택법, 대상 집단에 자유반응형식의 질문지를 던져서 그 결과를 분석하고 그것을 토대로 문제의 영역별로 동질문항으로 리스트를 만들어 긍정이나 부정으로 답하게 하는 체크리스트법 등이 있음.

## (4) 면접법

- 직접 대면해서 질의·응답을 하는 형식
- 학습자의 자유로운 응답을 요구하는 자유 응답법, 학습자에게서 듣고 싶은 화제의 주제만을 정해 놓고 구체적인 질문의 내용이나 절차 또는 방법은 정하지 않고 면접하는 무지시적 방법, 미리 응답 내용을 선택지로 준비하고 피험자가 그 중에서 선택하게 하는 선택지법 등이 있음.

## (5) 투사법

- 인간의 심층에 있는 성격 특성을 외부의 어떤 불확실한 자극에 투사시켜서 파악하는 방법.

- 일정한 자극적인 용어를 제시하고 그것에 대해서 학습자의 의식 속에 떠오르는 반응을 조사하여 학습자의 심층 태도를 진단하는 방법임(Kent-Rosanoff free association method, Rorschach's ink blot method, Thematic Apperception Test: 주제통각검사 등).
- 투사법은 정신의학에서 억압된 요구나 정서를 그것으로 발산·해소시키는 심리요법으로도 사용함.

#### (6) 평정법

- 평정법은 행동관찰, 면접, 기록물 분석, 작품분석 등에서 공통으로 사용하는 도구로서 관찰·분석한 결과를 객관적으로 정리하는 기술적 방법.
- 기술 평정 척도(descriptive rating scale), 수량평정 척도, 도식평정 척도, 체크리스트 등이 있음

### 3. 수행평가와 컴퓨터 평가

#### 1) 수행평가

- 총괄평가는 지식의 형성 과정은 알 수 없고, 다만 그 결과만을 보여 줄 뿐임.
- 수행평가는 지식형성의 과정을 보여 줄 수 있기 때문에 학생의 태도나 상대적인 지식 형성의 정도 등을 포착하여 결과에 반영할 수 있음.
- 100점 학생이 여전히 백점을 맞는 것과, 50점 학생이 노력하여 80점을 맞은 결과에 대해 결과론적 접근이 아니라 과정적인 접근을 가능하게 함.
- 수행평가는 포스트모더니즘이나 구성주의적인 학문의 기본 가정과 일치 함.
- 수행평가의 과정적 특징을 유지하기 위해서는 객관식 유형의 평가보다는 논술형 시험이나, 포트폴리오법, 관찰법, 면접, 구술평가 등 보다 직접적인 방식의 평가가 활용됨.
- 수업태도나 노력 등 정의적인 부분을 평가하기 위해서 동료평가나 자기평가, 누계평가 등을 사용하는 것도 효율적임.

#### \* 수행평가에서 활용 가능한 포트폴리오(portfolio)

- 포트폴리오는 영어에서 서류가방이라는 뜻임.
- 서류가방에 그동안의 성과를 차곡차곡 담아놓는 것처럼 학생 스스로가 성취한 내용을 모아두고 선생님이 그 결과물의 누적상태나 수준 등을 평가해 학생의 성취 과정과 진실성 등을 평가 할 수 있는 방식으로 이용됨.
- 최근에는 입학사정관제 도입과 함께 해당 학문에 대한 학생들의 열정이나 탐구정신을 평가하기 위한 방식으로 포트폴리오가 활용되고 있음.
- 포트폴리오법은 교사보다 학생들이 주체적인 역할을 할 수 있기 때문에 학생 중심의 수업이 가능함.
- 교사는 학생들의 안내자 역할을 수행하면서 학생 스스로 탐구하는 탐구학습 또는 발견학습의 가능성까지 보여줄 수 있음.
- 공정성을 유지하기 위해 교사의 주관이 배제될 수 있도록 그 평가항목을 철저하게 준비해야 함.
- 문제점은 한 명의 교사가 수십 명의 학생을 담당해야 한다는 점.
- 신뢰도 확보와 평정방식 선정이 어렵지만 오늘날 많은 교사들이 포트폴리오법을 적용한 수행평가를 도입하고 있으며 각 대학에서도 포트폴리오를 입학전형에 포함시키고 있음.

## 2) 컴퓨터 평가

- 1980년 이후 컴퓨터 관련 기술의 급격한 발전으로 컴퓨터 검사방법이 개발됨.
- 컴퓨터 워드프로세서, 그래픽과 동영상, 온라인 전송 등의 기능을 가진 컴퓨터를 통해 문항의 작성, 검사 구성, 실시, 채점과 결과 분석, 점수 보고, 학생의 정보관리가 가능해짐.

\* 컴퓨터화 검사(computerized test)

(1) 컴퓨터 이용검사(computer-based test: CBT)

- 지필검사와 같은 내용을 컴퓨터를 이용하여 실시하는 검사

▷장점(성태제, 2005; Wise & Plake, 1989)

- 검사결과를 바로 알 수 있어 즉각적인 피드백으로 학습효과를 증진할 수 있음.
- 채점과 결과 통보의 인력, 시간, 경비를 경감할 수 있음.
- 소리, 동영상 등 다양한 형태의 문항을 제작할 수 있으므로 검사 내용을 정확히 전달할 수 있고, 검사에 대한 흥미를 유발시킬 수 있음.
- 모의실험을 이용하여 실제 시행이 어려운 것도 검사할 수 있음.
- 시간과 장소에 구애받지 않고 검사를 실시할 수 있음.
- 문항과 학생에 대한 정보를 지속적으로 관리할 수 있음

(2) 컴퓨터화 능력검사(computerized adaptive based test: CAT)

- 개인의 능력에 적절한 검사는 측정의 오차를 줄일 수 있기 때문에 맞춤검사(tailored test)를 실시해야 함(Lord, 1970)
  - 학습자의 능력수준에 적합한 난이도를 가진 검사는 동기와 흥미가 유발되고 실수를 범하지 않아 측정의 타당도와 신뢰도를 높일 수 있음
  - 컴퓨터화 능력검사는 학습자의 정답여부에 따라 능력수준에 맞는 난이도를 가진 문항을 제시하는 과정을 반복함으로써 수행되는 검사임
  - 일반적으로 평균정도의 능력수준에 맞는 문항이 제시되고, 학습자의 정답여부에 따라 어려운 문항이나 쉬운 문항이 제시됨(정답인 경우 어려운 문제, 오답인 경우 쉬운 문제 제시됨)
  - 이러한 절차가 종료를 위한 기준을 만족할 때까지 반복되면서 학습자의 최종 능력 수준이 산출되는 절차를 거침.
- ⇒ 적은 수의 문항으로 보다 정확한 검사결과를 얻을 수 있어 타당도, 신뢰도, 실용도를 높일 수 있음.

## 4. 교육평가의 과제와 전망

### 1) 과제

- 학생을 존중하면서 성장에 도움을 줄 수 있는 평가체제를 확립하여야 하는데 현실은 다른 학생과의 상대적 비교를 하는데 머물고 있음.
- 창의적이고 능동적인 인간을 요구하는 미래사회에 대비하기 위해 교육현장에서 개개인의 성장을 강조하는 능력참조평가와 성장참조 평가가 널리 사용되어야 함.
- 검사만을 통해 학습자를 평가하기 보다는 다양한 방법을 사용하여 평가의 타당도를 높일 수

있음.

- 지필검사와 함께 올바른 수행평가가 이루어지기 위해 교사연수는 물론 국가나 지역사회 단위에서 수행평가 도구를 개발하고 지원하는 실질적 변화가 요구됨.
- 컴퓨터화 능력검사는 교육평가 차원에서 바람직하고 발전될 필요가 있으므로 국가차원에서의 연구개발이 필요함.

## 2) 전망( 앞으로의 뚜렷한 변화추세)

- (1) 학습 성과의 최종적인 평가과정으로부터 학습 성과의 향상을 위한 feedback 정보체계로의 전환
  - (2) 객관식 문항의 강조로부터 주·객관식 문항의 균형 유지
  - (3) 상대평가로부터 절대기준평가로의 전환
  - (4) 잠재적 교육과정의 평가에 대한 강조 등
  - (5) 21세기에 접어들면서 인터넷에 의한 새로운 평가 방법이 개발되고 있음.
-