5주차 학습

1교시 학습 키워드 – 교수설계모형, 요구조사, 인적자원개발 프로세스

Q1. 교수체계개발모형(ISD)의 프로세스 순서 중 바른 것은?

1. [설계 → 분석 → 개발 → 실행 → 평가](http://lms.studywill.net/Contents/2019/000378/index.html?wk=05&th=01?isEnd=1)
2. [분석 → 설계 → 개발 → 실행 → 평가](http://lms.studywill.net/Contents/2019/000378/index.html?wk=05&th=01?isEnd=1)
3. [분석 → 개발 → 설계 → 실행 → 평가](http://lms.studywill.net/Contents/2019/000378/index.html?wk=05&th=01?isEnd=1)
4. [평가 → 설계 → 분석 → 개발 → 실행](http://lms.studywill.net/Contents/2019/000378/index.html?wk=05&th=01?isEnd=1)
5. [분석 → 설계 → 평가 → 개발 → 실행](http://lms.studywill.net/Contents/2019/000378/index.html?wk=05&th=01?isEnd=1)

ISD모형은 철학적 배경의 요구분석 → (해결대안선정) → 교육목표, 방법, 매체의 설계 → 개발 → 실행 → 평가 순으로 이루어진다.

Q2. 자료조사기법 중 Alex Osborn이 개발하였고 집단의 효과를 살리고 아이디어개발을 위한 창의적 분위기를 제공하는 데에 목적을 둔 기법은?

1. [델파이 기법](http://lms.studywill.net/Contents/2019/000378/index.html?wk=05&th=01?isEnd=1)
2. [비판적 문제추적 기법](http://lms.studywill.net/Contents/2019/000378/index.html?wk=05&th=01?isEnd=1)
3. [면접법](http://lms.studywill.net/Contents/2019/000378/index.html?wk=05&th=01?isEnd=1)
4. [브레인스토밍](http://lms.studywill.net/Contents/2019/000378/index.html?wk=05&th=01?isEnd=1)
5. [구조적인 관찰](http://lms.studywill.net/Contents/2019/000378/index.html?wk=05&th=01?isEnd=1)

브레인스토밍의 5대원칙은 “1. 남의 의견에 편승하라 2. 판단을 보류하라 3. 질문보다 양을 목적으로 하라 4. 자유분방하게 생각하라 5. 남의 말문을 차단하지 말라” 이러한 원칙들로 개인의 창의적인 아이디어를 도출하는 기법으로 사용하고 있다.

Q3. 요구조사결과보고 중 P/T보고의 장점이 아닌 것은?

1. [직접적인 반응을 얻을 수 있다.](http://lms.studywill.net/Contents/2019/000378/index.html?wk=05&th=01?isEnd=1)
2. [자세한 정보를 제시할 수 있다.](http://lms.studywill.net/Contents/2019/000378/index.html?wk=05&th=01?isEnd=1)
3. [고위층의 접근할 기회를 획득할 수 있다.](http://lms.studywill.net/Contents/2019/000378/index.html?wk=05&th=01?isEnd=1)
4. [조치를 위한 위임을 획득할 수 있다.](http://lms.studywill.net/Contents/2019/000378/index.html?wk=05&th=01?isEnd=1)
5. [자원을 확보할 수 있다.](http://lms.studywill.net/Contents/2019/000378/index.html?wk=05&th=01?isEnd=1)

자세한 정보 제시는 보고서로 보고할 경우의 장점이다.

## 1. 교수설계모형

1. 1) 교수체계개발모형(ISD: Instructional System Development)
   * - 주의, 철학적 배경에 의해 요구분석 →해결대안 선정 → 실행을 위한 교육목표, 방법, 매체 설계, 개발, 실행 →그 결과를 평가
   * - ISD의 프로세스 : 분석 → 설계 → 개발 → 실행 → 평가
2. 2) Brookfield의 수정모형의 4단계
   * (1) 조사단계, (2) 설계단계, (3) 실행단계, (4) 평가단계

## 2. 인적자원개발의 요구조사

1. 1) HRD요구조사의 개념
   * 요구조사는 요구와 관련된 조직의 문제점을 해소하기 위한 방법을 찾는 데 목적
   * 요구조사을 실시함으로써 교육프로그램을 개발하기 위한 기본방향, 교육내용, 교육방법, 다양한 관련 문제점 등에 대한 정보를 획득할 수 있음
   * HRD프로그램을 개발하기 위한 일련의 체계화된 절차와 방법으로 일반적으로 분석, 설계, 개발, 실행, 평가의 절차가 포함
   * 현재 상태(what it is)와 바람직한 상태(what should be) 간의 격차
2. 2) 조사가 이루어지는 2가지 수준
   * 모니터 단계
     + 외부환경 분석 : 외부환경은 주로 전략적 계획을 통해 모니터할 수 있음
     + 내부환경 분석 : 조직내부환경은 다양한 정보시스템들에 접근함으로서 모니터할 수 있음
   * 조사단계 : ① 자료 수집, ② 자료 분석
     + 분석기법은 조사된 정보를 많은 구성 부분들로 분해하는 데 사용됨
     + 이러한 부분들에 의해 나타나는 교육훈련이 얼마나 생산프로세스나 또는 서비스 프로세스에 적합한지 확인

## 3. 인적자원개발 요구조사의 프로세스

1. 1) HRDNI 프로젝트 구성
2. 2) HRDNI 실행계획 수립
3. 3) 정보수집 및 분석
4. 4) 수행문제의 원인에 대한 심층적 분석

|  |  |
| --- | --- |
| **수행문제의 원인** | **그 처방** |
| 지식/기능/능력의 결함 | 교육훈련 |
| 동기의 결함 | 동기체제의 재조명 |
| 환경여건의 결함 | 환경여건/작업조건 개선 |

1. - 수행문제의 원인 : J. Harless : 지식의 결여, 동기·인센티브의 결여, 환경적 원인
2. 5) 원인에 대한 해결책
3. 6) 우선순위 선택
   * (1) 우선순위 : 교육훈련에의 투자가 최상의 편익을 보장하도록
   * (2) 우선순위 노력 : ① From important things(중요한 것부터), ② Urgent (긴급한 것 순으로)
4. 7) 결과의 보고

2교시 학습 키워드 – 출발점 행동, 사정측정, 학습이벤트

 목표는 내용과 방법을 선정하기 위해 이론적 근거를 제시하면서 교육훈련 설계의 출발점이다.

 목표는 설계를 위한 항로표시이다.

 학습자들의 관점에서 목표를 알고 있다면 그들은 학습프로세스에서 주인의식을 가지고 그들의 활동을 가지고 조직하고 지휘할 수 있다.

Q1. 학습목표설정 시 최종행동에 용어로 적당하지 않은 것은?

1. [해결하다.](http://lms.studywill.net/Contents/2019/000378/index.html?wk=05&th=02?isEnd=1)
2. [이해하다.](http://lms.studywill.net/Contents/2019/000378/index.html?wk=05&th=02?isEnd=1)
3. [구성하다.](http://lms.studywill.net/Contents/2019/000378/index.html?wk=05&th=02?isEnd=1)
4. [설명하다.](http://lms.studywill.net/Contents/2019/000378/index.html?wk=05&th=02?isEnd=1)
5. [제시하다.](http://lms.studywill.net/Contents/2019/000378/index.html?wk=05&th=02?isEnd=1)

최종행동용어로 적당하지 않은 단어는 깨닫다, 알다, 이해하다, 평가하다, 생각하다, 파악하다 이다.

Q2. 학습이벤트 설계에서 콘텐츠 배열순으로 적당하지 않은 것은?

1. [아는 것 → 모르는 것](http://lms.studywill.net/Contents/2019/000378/index.html?wk=05&th=02?isEnd=1)
2. [추상적 → 구체적](http://lms.studywill.net/Contents/2019/000378/index.html?wk=05&th=02?isEnd=1)
3. [일반적 → 특수한](http://lms.studywill.net/Contents/2019/000378/index.html?wk=05&th=02?isEnd=1)
4. [단순한 → 복잡한](http://lms.studywill.net/Contents/2019/000378/index.html?wk=05&th=02?isEnd=1)
5. [개괄적 → 자세한](http://lms.studywill.net/Contents/2019/000378/index.html?wk=05&th=02?isEnd=1)

콘텐츠의 배열순서는 아는 것에서 모르는 것, 구체적인 것에서 추상적인 것, 일반적인 것에서 특수한 것, 관찰에서 추리, 단순한 것에서 복잡한 것, 개괄적인 것에서 자세한 것의 순으로 배열한다.

Q3. 빠르고 효과적으로 학습자가 학습하기 위한 사항과 거리가 먼 것은?

1. [기존의 지식, 기술, 태도로부터 시작](http://lms.studywill.net/Contents/2019/000378/index.html?wk=05&th=02?isEnd=1)
2. [피드백은 실습에 뒤이어 실시](http://lms.studywill.net/Contents/2019/000378/index.html?wk=05&th=02?isEnd=1)
3. [소집단이나 개인활동은 오전에 실시](http://lms.studywill.net/Contents/2019/000378/index.html?wk=05&th=02?isEnd=1)
4. [조언은 실습에 뒤이어 지식과 기술에 연결해서 실시](http://lms.studywill.net/Contents/2019/000378/index.html?wk=05&th=02?isEnd=1)
5. [수행기준의 개발을 위해 일정한 간격을 두고 실시](http://lms.studywill.net/Contents/2019/000378/index.html?wk=05&th=02?isEnd=1)

소집단이나 개인활동은 오후에 실시함이 바람직하다.

## 1. 인적자원개발 설계의 프로세스

1. 1) 학습목표
   * 어떤 조건(conditions)이나 기준(standards)에서 성취되어야 할 수행에 대한 진술
2. 2) 출발점 행동
   * 준비도와 비슷한 개념, 이미 교육훈련 받았던 사람들이 알고 실행할 수 있는 행동
3. 3) 학습이벤트
   * 학습자들이 학습을 실행하는 단계, 학습에서 일어날 세부사항과 학습전략에 관한 의사결정
4. 4) 사정(Assessment)
   * 학습목표가 성취되었는지를 위해 측정이 일어나는 단계

## 2. 학습경험의 설계

1. 1) 학습목표의 설정
   * 목표와 방법을 선정하기 위한 이론적 근거 제시
   * 목표는 족쇄가 아니라, 설계를 위한 항로 표시
   * Mager-type의 행동목표의 구성 : 행동요소, 조건요소, 기준요소
2. 2) 출발점 행동
   * 학습자들이 이미 알고 있거나 행하고 있는 것과 관련, 훈련이 시작되는 수준
3. 3) 학습이벤트 설계
   * 내용을 조직화하는 데에 반드시 고려해야 할 기준과 원칙들
     + ① 빠르고 효과적으로 학습자들에게 학습하도록 하기 위해
     + - 기존의 지식, 기술, 태도로부터 시작
     + - 기술을 개발하고 피드백 사용을 위해 한 번 이상의 실습을 제공
     + - 수행기준의 개발을 위해 일정한 간격을 두고 실습
     + - 피드백은 실습에 뒤이어 실시
     + - 조언은 실습에 뒤이어 지식과 기술에 연결해서 실시
     + - 설명과 조언은 오전에 더 효과적으로 동화됨
     + - 소집단이나 개인활동은 오후에 실시

## 2. 학습경험의 설계

1. 3) 학습이벤트 설계
   * 내용을 조직화하는 데에 반드시 고려해야 할 기준과 원칙들
     + ② 전후관계에서 전체 학습에 집중하는 것이 더 바람직하고 그 다음으로 부분을 소개함.
     + ③ 주제의 계속성은 일련의 연결하지 못한 활동들보다 더욱 좋음
     + ④ 학습자들은 학습하는 진도율이 다르기 때문에 학습 간 연결을 사용해야 됨
     + ⑤ 논리적 배열은 일반적으로 다음과 같이 실시할 수 있음
     + - 아는 것 → 모르는 것, 구체적 → 추상적, 일반적 → 특수한, 관찰 → 추리/이론, 단순한 → 복잡한, 개괄적 → 자세한
     + ⑥ 논리적 배열은 학습내용과 학습자에 따라 달라질 수 있으며 그것은 독립적으로 할 수 없음
   * 목표성취를 위한 시간 : 학습이벤트를 위해 요구되는 시간은 목표를 성취하기 위해 요구되는 시간임
     + 경험법칙은 지식의 투입이 한 번에 최대한 한 시간으로 제한할 것을 제안함
     + 실습 또는 지식의 적용은 즉시 투입되어야 하며 실습에 대한 피드백은 실습기간 후 가능한 빨라야 함