

**[좋은 수업의 이해(Ⅰ, Ⅱ & Ⅲ)]**

- ① **효과성** - 학습자의 학습 성과를 정확하게 규명하고 성취여부 확인할 수 있는 수업설계
- ② **효율성** - 수업과정의 불필요한 부분 제거, 교수매체 적절하게 활용하는 수업설계
- ③ **매력성** - 학생들이 수업 및 과정에 집중하고, 자신의 목적이나 흥미에 관심,  
수업 결과에 만족감과 자신감 갖도록 수업설계

\*\*\* 연결성 암기 \*\*\* - ★★★★★

목표	관심사	내용/대상	결과
효과성	성과	학습 성취도(성적) (학습자)	좋은 수업
효율성	관리	수업관리(교육매체사용) (교수자)	
매력성	흥미	학습 동기 (학습자)	

5) 행동주의와 구성주의 개념 비교 - ★★★★★

	행동주의	구성주의
지식의 관점	객관주의	주관주의
교육 패러다임	교수	학습
학습의 정의	지식의 전달을 통한 학습자의 행동 변화	개인적 의미의 변화
학습원리	암기, 연습, 강화	개인적 경험에 근거한 의미구성
학습자	수동적 인간관	적극적 인간관
학습성과	일반화 지향	다양화 지향, 문제해결, 창의적 사고, 의사소통능력 강조
수업전략	연습, 훈련, 반복학습	실제적 과제와 상황적 맥락을 강조
교수자 역할	지식의 전달자	학습 촉진자, 동기 부여자, 학습 안내자
교수방법	교수자 주도의 강의	문제해결법, 토의법, 협동학습법, 프로젝트법 등
수업매체	TV,라디오,영화CAI 등 (단방향성 매체)	개인적 환경의 E-learning, 스마트 러닝 환경 (양방향 매체)
전이의 형태	일반화	맥락화

2. 수업체제와 수업설계 모형의 이해 - 참고

1) 수업체제의 개념과 특징

- ① 체계적 : 단계적, 순차적, 선형적
- ② 체제적 : 영향을 미칠수 있는 모든 상황적 변인들을 고려한다는 의미

상호 의존적, 계획적, 구성 요소들의 집합체

③ 수업체제의 특징

- ☞ 구조적인 틀을 형성
- ☞ 체제를 구성하는 것은 요소 혹은 부분
- ☞ 상호 관련성을 강조
- ☞ 전체성을 강조
- ☞ 목적성과 방향성

최종수업목표 확인(I, II, & III)

1. 목표의 개념과 정의

1) 목표의 정의

① 수업(단시수업, 교과, 프로그램 등)이 끝난 후 **학습자가 할 수 있는 능력**

② **학습자들은 ~ 을(를) 할 수 있다**로 표현

## 2) 목표개발에서의 주의사항 - ★★★★★

① **학습자의 수행기술** : 교수자의 수행이 아니라 **학습자의 수행**을 기술한다.

② **내용과 행동을 포함시켜 진술**

: 학습자가 학습하게 될 **내용과 행동을 포함시켜** 진술한다.

③ **하나의 목표에 한 가지 학습성과만 포함시켜 진술**

④ **동사의 적절성 여부를 확인 - 시험**

☞ **외현적 동사를 사용**해야 한다.

### [내현적 동사와 외현적 동사 개념과 종류] - 시험

☞ 내현적 동사란 : 수업(학습) 후 학습자의 성취 행동을 분명하게 확인할 수 없는 동사

☞ 외현적 동사란 : 학습자의 행동이 관찰 가능하고 측정 가능한 동사

내현적 동사		외현적 동사	
		관찰 가능	측정 가능
감상한다 이해한다 안다 파악한다 인지한다 함양한다 고양한다 인지한다 숙지한다	▶	▼	▼
		설명한다 지적한다 확인한다 암기한다 예를 든다 문제를 푼다 확인한다	조립한다 분해한다 달린다 그린다 설계한다 조인다 수영한다

## 3) 가네의 학습성과 - 시험(전체 이해)

① 가네의 분류 체계

☞ **학습성과** ▶ **수업이론** ◀ **수업사태**

② 학습성과의 개념

☞ 학습자가 **수업의 결과로서 할 수 있게되는 능력**

③ 학습성과의 5가지 유형 - **암기 및 이해**

㉠ **언어정보 - 암기된 정보**

☞ 구체적인 정보를 재생하고 기억하는 학생의 능력

☞ 배운 것을 명제의 형태(문장의 형태)로 진술할 수 있는 능력

☞ **선언적 지식(암기된 지식)** - 내용을 아는 것(사실적 지식)

☞ **학습방법**

- **추어적 학습(기계적 학습, 명칭학습)** : **사물의 이름** 등을 정확하게 **암송** 혹은 **암기**

- **사실적 학습** : **명제/문장으로 암기**, 사실 및 분리된 단편적인 정보를 말함

- **요약 학습** : 책속의 단원, 영화, 책의 내용을 자신의 말로 단순히 **요약하는 행위**

㉡ **지적기능**

☞ 정보를 실제로 활용하는 능력

☞ 무엇을 하는 방법을 아는 것

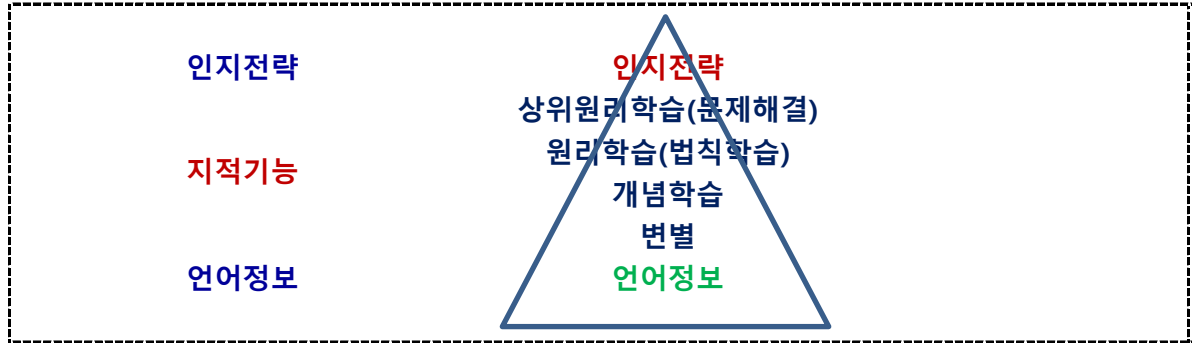
☞ 절차적 지식(- 방법을 아는 것 **(인지적 기능)**)

#### ☞ **지적기능의 4개 학습성과**

- 지적기능은 서로 **다른 수준**을 가지고 있다.

- 변별 - 가장 하위 지적 기능, 언어정보가 선행, 다름을 구분할 수 있는 능력
- 개념학습 - 자극간의 **공통성, 유사성에 대해 반응하는 능력, 분류하는 능력**
- 원리학습(규칙/법칙학습) - 규칙과 원리 적용, **언어정보, 변별, 개념의 복합체**
- 상위원리학습(문제해결) - 지적기능의 **최상위 수준, 교육과정의 주요 목적**

#### **변별 - 개념 - -규칙(원리) - 문제해결(고차원리)**



	원리학습(법칙학습)	상위원리학습(문제해결)
<b>공통점</b>	문제를 해결하기 위하여 <b>두가지 이상의 원리</b> 를 적용함	
<b>차이점</b>	학습자가 <b>주어진 원리를 정확하게</b>	문제를 해결하기에 <b>가장 적합한 원리를 학습자가</b>
	<b>사용하는 것만</b> 요구	<b>스스로 선택</b> 하여 정확히 사용해야 함

#### ㉠ **인지전략**

- ☞ 교육이 도달하여야 하는 가장 대표적인 학습성과
- ☞ 학습자들의 **주의집중, 학습, 기억, 생각하는 방법을 선택하고 수정**
- ☞ 학습자가 학습과제를 **효율적으로 해결하기 위하여 사용하는 방법, 사고를 조정하는 의식 집합체**
- ☞ 교수전략의 상대적인 개념
- ☞ **인지전략의 한계**
  - 결과 평가의 어려움
  - 어떤 인지전략이 사용되었는지 바로 확인할 수 없음
  - 다른 학습목표 달성 도우미 역할이므로 **거의 주목받지 못함**

#### ㉡ **태도**

- ☞ **개인의 감정 및 신념**을 의미함
- ☞ **정의적 영역**에 속함
- ☞ 학습자를 **관찰**함으로써 확인 가능
- ☞ **태도 목표의 한계**
  - 교수-학습이 끝났을 때 바로 성취되지 않음
  - 단시일 내에 평가하기가 대단히 어려움

#### ㉢ **운동기능**

- ☞ 신체의 부분/전체움직임을 요구하는 **육체적 운동**임

- ☞ **근육을 활용**해서 정확하고, 유연하고, 엄밀하게 정해진 시간 안에 실행하는 것
- ☞ 전체수행을 구성하는 **일련의 단계** 또는 **개별 기능**으로 구분
- ☞ **학교(직업훈련, 특성화고) 교육과정의 중요한 부분임. - 체육, 실기**

#### 4) 목표와 학습성과와의 관계

##### ① 학습성과와 수행동사 - 시험

학습성과	수행동사
<b>언어정보</b>	열거하다, 진술하다, 기술하다, 재인하다, 암송하다, 요약하다.
<b>지적기능</b>	분류하다, 적용하다, 해결하다, 확인하다, 설명하다.
<b>인지전략</b>	고안하다, 창안하다
<b>태도</b>	선택하다
<b>운동기능</b>	수행하다, 실행하다, 조립하다

##### ② 학습성과별 목표 사례 - 시험

학습성과	수행동사
<b>언어정보</b>	☞ 한국지도에서 남도의 주요 선과 그 위치를 확인할 수 있다. ☞ 조선시대의 중요한 역사적 사건을 시대순으로 열거할 수 있다,
<b>지적기능</b>	☞ 삼각형 넓이를 구하는 공식이 주어졌을 때, 삼각형 넓이를 구할 수 있다. ☞ 기후도상의 표지를 보고 기후 상태를 말할 수 있다.
<b>인지전략</b>	☞ 주어진 정보를 이용하여 학교 내에서 발생하는 왕따 문제에 대한 해결책을 제안할 수 있다. ☞ 일련의 기하학적 도형과 이들에 관한 문제가 주어지면, 학생들은 행동통제방안을 창안할 수 있다.
<b>태도</b>	☞ 건설 작업장에서 매뉴얼에 정해진 기준에 맞추어 안전모와 안전화를 착용할 수 있다. ☞ 어떤 바람직한 활동할 수 있는 자유시간이 주어지면 학생들은 정치적인 활동을 선택할 수 있다.
<b>운동기능</b>	☞ CNC 선반을 이용하여 원형 쇠봉을 5세티미터 크기의 나사를 만들 수 있다. ☞ 인사이드 킥으로 공을 패스할 수 있다.

##### ③ 목표 진술 방법

- ☞ 목표는 **3형식의 형태** : 주어 + 동사 + 목적어
- ☞ 주로 **주어(학습자)는 생략**

#### [문제]

1. 밑변과 높이의 길이가 주어졌을 때, 직각삼각형의 빗변의 길이를 구할 수 있다 - **법칙학습**
2. 주어진 문장에서 동사를 식별할 수 있다. - **개념학습**
3. 민주주의를 자신의 생각으로 설명할 수 있다. - **개념학습**
4. RAM과 SRAM을 구별할 수 있다. - **변별학습**
5. 하천을 되살릴 수 있는 방안을 제안할 수 있다. - **문제해결학습**
6. 피타고라스 저이를 이용하여 직각삼각형의 문제를 풀 수 있다. - **법칙학습**
7. 명사와 동사를 분류할 수 있다. - **개념학습**
8. 미용교재를 보지 않고, 레이저 커트를 시술할 수 있다. - **운동기능**
9. 작업장에서는 안전화와 안전모를 착용할 수 있다. - **태도**
10. 주어진 문장에서, 명사 다섯 개를 확인할 수 있다. - **지적기능(개념)**
11. 다양한 도형들을 같은 유형의 도형끼리 분류할 수 있다. - **지적기능(개념)**
12. 학생들은 불량인 들을 보호하는 전략을 제안할 수 있다. - **문제해결**
13. 펑크 난 타이어를 새 타이어로 교체할 수 있다. - **운동기능**
14. 비행기 여행 중에 안전하게 행동할 수 있다. - **태도**

15. 원의 면적을 구할 수 있다. - **지적기능(원리학습)**
16. 새로운 분수 덧셈법을 창안할 수 있다. - **인지전략**

### 세부수업목표 진술(I & II)

#### 1. 세부수업목표의 정의 및 개념 - **참고**

##### 1) 정의 및 개념

- ① 수업결과로서 학생들이 **수행해야 하는 것**이 무엇인지에 대한 구체적인 진술
- ② 수업을 통해서 학습자가 **할 수 있는 것**에 대한 매우 구체적인 진술
- ③ 학습자의 학습 행동은 **관찰할 수 있고, 측정**될 수 있도록 진술
- ④ **최종수업목표**는 **세부수업목표의 합**이다.
- ⑤ **세부수업목표**를 **단계적으로 학습하여 최종수업목표에 기술된 행동을 성취**함

#### 2. 목표진술방법 - **참고**

☞ 구체적인 목표진술을 주장하는 Mager의 목표진술방법에서 충족시켜야할 3가지 요인

- 1) 조건** - 목표에 기술된 조건과 동일한 환경 제공, **수행조건**
- 2) 준거** - 성취행동이 수용될 수 있는지를 판단할 때 적용하는 기준(준거), **성취도 판단 기준- 항시 수로 표시**
- 3) 행동** - 관찰 가능한 행동으로 진술, **외현적 동사** 사용

#### 3. 체크리스트의 이해 - **참고**

##### 1) 운동기능

- ① 기능 관련 학습성과를 말함
- ② 체크리스트의 특징
  - ☞ **수행절차를 강조하는 운동기능**과 관련하여 제시함
  - ☞ 목표를 **기술하는 방법과 동일**하게 진술함
  - ☞ 작업을 수행하는 **단계에 따라** 제시함
- ③ 체크리스트 기술할 때 유의사항
  - ☞ 나타난 행동은 일련의 **절차나 순서**에 따라 수행됨
  - ☞ 수행행동들은 가급적 **측정 가능한 구체적인 수행**
  - ☞ **준거** 제시해야함
  - ☞ **외현적 동사** 사용
  - ☞ 수행단계가 복잡하거나 많으면 **동일 행동군(대/중/소/세분류 등)으로 구분**하여 개발
- ④ 체크리스트의 유용성 - **실기에서 만 사용**
  - ☞ 실습과정에서 교사의 부담을 줄일 수 있음
  - ☞ 자기주도적 학습을 유도할 수 있음
  - ☞ 방과 후 스스로 학습 가능
  - ☞ 정확한 절차에 의한 초기 기술을 익힐 수 있음
  - ☞ 자기평가체크리스트로 활용 가능
  - ☞ 루브릭 평가자료를 만드는 기초자료로 활용 가능

### 학습자 특성의 분석(I & II)

#### 1. 학습자 특성의 이해 - **참고**

##### 1) 학습자 특성의 유형

- ① 지적 특성
  - ☞ 학습의 정도에 따라 선호하는 정보의 형태, 학습방법 등 달라짐

- ☞ 선행학습과 선수학습
- ② 개인적 특성 - 나이, 학년, 직책, 문화적 및 환경적인 요소
- ③ 심리적 특성
  - ☞ 인지양식, 정보처리 습관, 학업성적 및 학습동기 등

### 평가도구의 개발(I, II, III & IV)

#### 1. 평가의 개념 - 참고

- 1) 평가 : 사물 또는 속성에 대한 가치를 판단하는 것
- 2) 학습성과의 평가
  - : 단편적인 지식이나 기능의 성취를 측정하는 것이 아니라. 수업의 전 과정을 통하여 나타난 학습자의 행동 변화를 측정
- 3) 측정 : 어떤 대상이나 사건에 대하여 체계적으로 숫자를 부여하는 것
- 4) 평가 : 양적 기술, 즉 측정 뿐 아니라 질적 기술 포함(양적, 질적 기술에 대한 가치판단을 포함)
- 5) 사정 : 개인의 행동 특성을 특별한 환경, 과업, 상황과 관련하여 의사결정을 하려는 목적의 전인적 평가

평가	측정
가치 지향적	가치 중립적
대상의 가치를 판단	대상의 특성을 수량화
시행의 효과를 기술하는것을목적으로 함	개인들을 기술하고 비교함을 목적으로함
일정기준에 따라 학점을 주는 판정행위	측정치 : 길이. 중량.비율.온도 .시험성적

#### 2. 진단평가, 형성평가, 총괄평가 - 시험(평가별 기능 암기)

##### 1) 진단평가

- ① 정의
  - ☞ 수업이 **시작되기 전단계에서** 기초학력, 학습흥미, 학습동기, 학습준비도 등 진단
  - ☞ **효율적인 학습지도 방안**을 찾기위한 평가
- ② 기능
  - ☞ 선수학습과 선행학습의 정도에 따라 능력별 학급편성 자료 제공
  - ☞ 출발점 행동인 선수학습을 확인하여 학습결손의 원인 진단
  - ☞ 학습동기, 적성, 흥미 등을 확인하여 적절한 수업처치를 제공함.
- ③ 형태
  - ☞ 출발점 행동의 진단
  - ☞ 학습의 중복 확인
  - ☞ 자리매김 - 능력별 학급 구성
  - ☞ 학습장애 진단

##### 2) 형성평가

- ① 정의
  - ☞ 수업을 진행하는 과정에서 수업목표 달성여부 점검하는 평가
- ② 기능
  - ☞ 학습자의 반응을 토대로 **수업 진도 조절**

- ☞ 수업과정에서 발생하는 학습결함을 진단하여 적절한 수업처리 제공
- ☞ **학습동기와 학습행동** 강화
- ☞ 학습자의 반응을 통하여 교수자 자신의 교수-학습방법을 개선

### ③ 형태

- ☞ 다양한 유형의 질문
- ☞ 쪽지시험
- ☞ 실습수업
- ☞ 문제풀이

## 3) 총괄평가

### ① 정의

- ☞ 특정교과나 학습과제가 끝났을 때 수업목표의 달성도를 알아보기 위해 시행되는 평가

### ② 기능

- ☞ 최종성적을 결정
- ☞ 학급간, 개인간의 학습효과를 비교함
- ☞ **다음학습의 성공을 예언함**
- ☞ 교수자 자신의 교수-학습방법 개선

## 3. 수행평가

### 1) 도입배경

- ① 단편적, 사실적인 지식의 암기, 이해 능력보다는 정보의 탐색, 수집, 분석, 비판, 종합, 창출 능력, 자기주도적인 평생학습능력, 효율적인 의사소통능력 등이 절실하게 요구되는 미래정보화 사회 적응

### 2) 수행평가의 개념

: 구체적인 상황 하에서 실제로 행동을 하는 과정이나 그 결과

### 3) 전통적인 평가와 수행평가의 비교 - 시험(★★★★★)

구분	전통적인 평가방식	수행평가 방식
평가대상(사고능력)	암기하고 있는 지식의 양 (암기. 이해력)	비판적, 창의적, 사고력 (고등정신 능력, 문제해결, 창의력)
평가대상 (지식의 종류)	결과로서의 지식	과정으로서의 지식과 결과로서의 지식
평가방법	선택형 및 서답형 지필검사	관찰, 인터뷰, 포트폴리오, 논술형, 피평가체크리스트 등
평가 상황	인위적인 시험 상황	실제 상황이나 유사 모의 상황
평가 접근방법	간접적(시험위주)	직접적(관찰 및 인터뷰 위주)

### 4) 수행평가의 특징

- ① 자기 스스로 정답을 작성(서술 혹은 구성) 하거나 행동으로 나타내도록 하는 평가방식
- ② 실제 상황에서 확인하고자 하는 평가방식
- ③ 과정과 결과를 함께 중시하는 평가방식
- ④ 학습자의 개개인의 변화와 발달과정을 종합적으로 평가하기 위하여 전체적, 지속적으로 이루어짐
- ⑤ 개개인을 단위로 해서 평가하기도 하지만, 집단에 대한 평가도 중시

- ⑥ 학습과정을 중시하고 개별학습을 촉진하려는 노력을 중시
- ⑦ 인지적 영역 + 정의적 영역 함께 중시
- ⑧ 심동적 영역에 대한 종합적이고 전인적인 평가를 중시
- ⑨ 창의, 비판, 종합과 같은 고등사고능력의 측정을 중시

#### 5) 수행평가 도구 및 방법

: 서답형, 실기시험(작업장 평가), 관찰, 토론, 구술시험, 자기평가 및 동료평가 보고서법, 실험.실습법, 포트폴리오, 연구보고서법 등

### 4. 실기능력 평가도구 - 참고

#### 1) 개념

- ① 수행준거
- ② 수행준거 루브릭
  - ☞ 학생의 수행 수준을 기술적으로 진술해 놓은 평가방법
  - ☞ 새로운 대안적인 평가방법
  - ☞ 서술적 평가척도
  - ☞ 기준 : 왼쪽 칸, 단계별 설명 : 오른쪽 그 기준 열, 척도 : 상단

#### ③ 수행과정 체크리스트

#### ④ 루브릭의 역할

- ☞ 학습자의 초인지 능력 향상
- ☞ 자기주도적인 학습태도 향상
- ☞ 자기지향적인 피드백
- ☞ 학습방법, 전략의 효과성을 스스로 점검 가능
- ☞ 비찬적인 사고능력 개발 가능
- ☞ 교수자료로 활용 가능

#### ⑤ 루브릭의 장점

- ☞ 단계별 세분화하여 학생의 수행이 어느 수준에 해당하는 지 결정 가능
- ☞ 현재 상태, 발달의 가능성과 방향 제공
- ☞ 학습자의 자기 조절과 자기 조정의 가능성을 향상 시킬 수 있음
- ☞ 교사 뿐 아니라 학생 스스로가 자신들의 학습 과정이나 결과를 구체적인 기준에 의해 분석할 수 있는 준거를 제공
- ☞ 수행평가 논란의 여지를 줄일 수 있음

#### ⑥ 루브릭의 제작방법

- ☞ **목표에** 따른 타당한 항목들을 평가 준거로 선정
- ☞ 평가의 준거가 되는 목표는 피평가자와 상호작용을 통한 공유된 목표이어야함
- ☞ 가장 잘한 수준과 가장 못한 수준의 준거가 타당해야함
- ☞ 평가항목 수가 적정해야 하고 수준별 등급의 격차가 타당해야함
- ☞ 행의 수준별 등급은 다양한 질적 특징이 묘사되어야 하며, 측정할 수 있는 지표 마련
- ☞ 각 단계의 지표는 자기평가의 도구로 활용할 수 있도록 구체적이어야함.

### 5. 평가도구 개발의 고려사항 - 시험

#### 1) 타당도

- ① 평가하려고 계획하고 있는 **수업목표를 놓치지 않고 명확하게 짚 수 있는** 성질

- ② 이 검사가 실제로 **무엇을** 재고 있는가?
- ③ 평가의 목적을 위해서 **얼마나** 적합하게 이용될 수 있는가?
- ④ 능력, 성질, 특성을 **어느 정도로** 재고 있는가?

## 2) 신뢰도

- ① 검사하려는 것을 **어떻게 정확히 측정할 수 있는지**를 문제 삼음
- ② 측정하고자 하는 현상을 얼마나 **일관성 있게** 측정했는가의 정도
- ③ 동일한 개념에 대해 측정을 **반복했을 때 동일한 측정값**을 얻을 가능성
- ④ 일관성, 예측가능성 등의 개념과도 상통

## 3) 객관도

- ① 측정의 결과에 대해 여러명의 검사자나 채점자가 **어느 정도로 일치된 평가**를 하느냐의 정도
- ② **객관도를 높이는 방법**
  - ☞ 객관화
  - ☞ 평가자이 소양 향상
  - ☞ 명확한 평가기준
  - ☞ 다수인이 공동평가해서 그 결과를 종합하는 것이 효과적

## 4) 실용도

- ① 하나의 평가도구가 얼마나 경비와 시간과 노력을 적게 들이고 소기의 목적을 달성할 수 있느냐의 정도
- ② **쉽게 사용하기에** 관련된 문제임
- ③ **실용도의 조건**
  - ☞ 실시의 용이성 - 기간 제한, 실시과정, 방법 등이 명료하고 간결, 완전해야함
  - ☞ 채점의 용이성
  - ☞ 검사의 해석과 활용의 용이성
  - ☞ 비용과 체제 등을 고려하여 결정되는 검사도구의 성질임

## 5) 선다형 문항 개발 시 주의사항

- ① 발문이 각 문항보다 길게 작성할 것
- ② 각 문항의 길이가 가급적이면 동일할 것
- ③ 갓 문항의 속성이 같을 것
- ④ 부정문의 발문은 부정에 밑줄 혹은 고딕체로 강조할 것

## 수업활동 개발(I, II, III & IV)

### 1. 가네의 수업사태와 수업활동

- 1) 수업활동 : 교사가 수행하는 일종의 교수전략
- 2) 수업사태

: 학습자 내부에서 발생하는 인지과정을 이해하고, 이를 촉진하기 위한 바람직한 수업들을 제공해야 함.

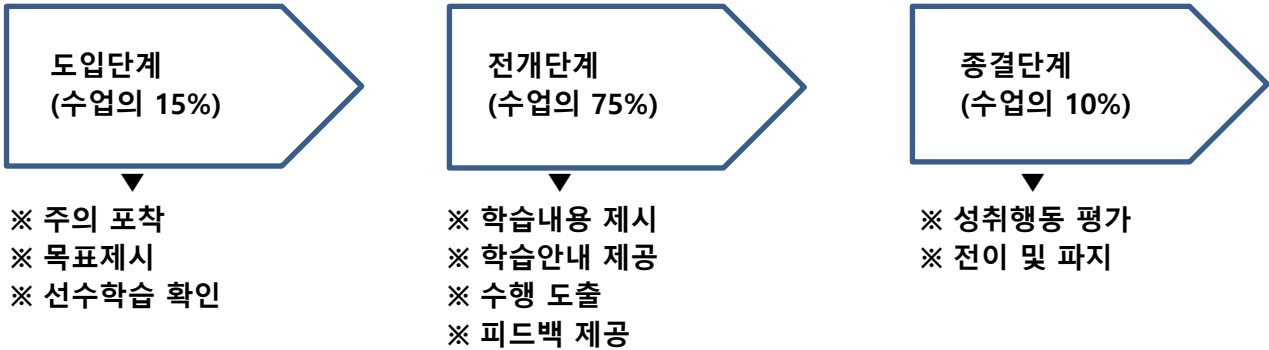
### 3) 수업사태의 개념 - 시험(수업사태와 인지과정 결합도)

인지과정		수업사태
1. 수용	▶	1. 주의 포착
2. 기대감		2. 목표 제시
3. 회상		3. 선행학습 회상
4. 선택적 지각		4. 학습내용 제시
5. 의미적 약호화		5. 학습안내 제공
6. 반응		6. 수행 도출
7. 강화		7. 피드백 제공

8. 회상 9. 일반화		8. 수행행동 평가 9. 파지와 전이
-----------------	--	-------------------------

4) 수업과정과 수업사태의 관계 - 시험(수업사태와 인지과정 결합도)

	수업사태	학습단계(인지적 과정)
수업의 도입부	주의 포착(주의집중)하기 학습자에게 목표 알려주기 선수학습의 재생 자극하기	수용(주의) 기대 회상
수업의 전개부	학습 과제 자극 제시하기 학습 안내하기 수행의 도출(질문) 교정적피드백 제공하기	선택적 지각 의미의 약호화 인출과반응 강화
수업의 마무리	성취행동 평가하기 파지 및 전이 촉진	회상 인출 및 일반화



5) 수업사태를 활용한 사례

수업과정	수업사태
수업 도입활동(5분)	1. 흥미로운 자극을 제시함으로써 학습자의 주의를 유발한다. 2. 성취에 대한 기대감을 충족시키기 위하여 목표를 제시한다. 3. 장기기억으로부터 정보를 인출하기 위하여 이전 학습내용을 회상한다.
수업 전개활동(40분)	4. 특정 정보에 선택적으로 주의를 기울이게 하기 위하여 수업내용을 의미 있게 제시한다. 5. 적절한 의미적 약호화를 통화여 학습을 안내한다. 6. 학습자의 반응을 이끌어 내기 위하여 다양한 수행 도출방법을 활용한다. 7. 학습자의 수행 결과에 대한 피드백을 제공한다.
수업 마무리활동(5분)	8. 학습자 수행을 최종적으로 평가한다. 9. 학습자의 인출활동과 일반화를 위하여 파지 및 전이활동을 수행한다.

2. Keller의 동기이론과 수업활동 - ★★★★★

1) Keller 동기유발이론의 가정

- ① 학습자의 동기는 고정 불변이 아니라 유동적이고 변화 가능
- ② 효율성과 효과성은 보장
- ③ 체제적인 문제해결법에 의해 강화되거나 약화시킬 수 있다.

2) 학습동기이론의 4요소(ARCS이론) - 시험(기본 개념, 특징)

① 주의 집중(Attention) - 호기심, 관심 유발 및 유지하는 전략

- ☞ 지각적 각성 - 지각적 주의 환기
  - 방법 : 시청각 매체의 활용, 비일상적인 내용이나 사건 활용, 학습자 참여
- ☞ 탐구적 각성(호기심 유발)
  - 방법 : 학습자의 능동적 반응 유도, 문제해결 활동 구상 장려, 학습자에게 신비감 제공

☞ 다양성 전략

- 방법 : 간결하고 다양한 교수 방법 사용, 일방적인 교수와 상호작용적 교수의 혼합  
교수자료의 변화 추구, 교수목표-교수내용-교수방법의 기능적 통합

② 관련성(Relevance) - 교수 내용을 학생들의 필요와 가치에 관련 지우는 전략

☞ 친밀성 전략

☞ 목적지향성 전략

☞ 모티브 일치

③ 자신감(Confidence) - 성공에의 자신감과 긍정적인 기대를 갖도록 하는 전략

☞ 학습의 필요조건 제시 전략

- 방법 : 학습목표와 수업의 구조를 명확히 제시, 평가기준 제시, 피드백 제공  
선수지식, 기술, 태도 등 판단, 시험의 조건 확인

☞ 성공의 기회 제시 전략

- 방법 : 쉬운 것에서 어려운 것으로, 적정수준의 난이도, 다양한 수준의 시작점 제공,  
무작위의 다양한 사건 제시

☞ 개인적 통제 전략

- 방법 : 학습의 끝을 조절할 수 있는 기회 제시, 학습 속도의 조절기능, 원하는 부분으로의  
재빠른 회귀가능, 선택가능하다고 다양한 과제와 난이도 제공, 노력이나 능력의 성공적 귀착

④ 만족감(Satisfaction) - 수업에 대한 만족감과 스스로 강화를 관리하여 조절하는 전략

☞ 내재적 강화전략

- 방법 : 연습문제를 통한 적용의 기회제공, 후속 학습상황을 통한 적용의 기회제공,  
모의 상황을 통한 적용의 기회제공

☞ 외재적 강화전략

- 방법 : 적절한 강화 계획사용, 의미 있는 강화 제공, 정답을 위한 보상 강조,  
외적 보상의 사려 깊은 사용, 선택적 보상 체제 활용

☞ 공정성 강조전략

- 방법 : 수업목표와 내용의 일관성 유지, 연습과 시험 내용의 일치

## 수업매체의 선정

### 1. 수업매체의 개념과 정의 - 참고

#### 1) 수업매체 개념

- ① 수업을 구체화시키기 위하여 학습을 보조하는 수단
- ② 교사와 학습자의 상호적인 의사소통을 가능하게 함
- ③ 정보전달을 위해 사용되는 모든 형태의 채널을 의미하며 목표달성을 위한 중요한 수단

#### 2) 수업매체의 정의

##### ① 협의의 정의

- ☞ 수업과정에서 교수자와 학습자 사이에 교수-학습의 내용을 전달해 주는 매개체
- ☞ 시청각매체 : 하드웨어와 소프트웨어

##### ② 광의 정의

- ☞ 시청각 매체 + 인적자원 + 학습내용 + 시설 + 학습환경 등을 포함하는 종합적인 개념

#### 3) 수업매체를 활용 이유

##### ① 수업의 매력성

##### ② 수업 효과 향상

③ 수업 효율 향상

④ 다양한 교수-학습 실현

## 2. 수업매체의 역할과 기능 - 참고

1) 매개적 보조 기능

2) 정보전달 기능

3) 학습경험의 구성 기능

4) 수업 기능 : 매체가 교수자의 역할을 대신하는 것

## 3. 수업매체의 선정기준 - 참고

1) 학습자 특성

2) 수업 활동

3) 실용성

## 4. 인터넷 기반 매체 활용 - 참고

1) 개념

① 방대한 양의 정보 공유

② 신속한 정보 검색 및 교환, 첨단 통신 기술을 바탕으로 초고속화

③ 멀티미디어 형태의 정보 제공- 문자, 그래픽, 동영상, 음성 등

2) 검토사항

실용성, 학습자 특성, 수업활동, 실용성 측면의 인적.물적 자원과 시간과 비용, 연령,활용수준 등

## 수업의 실행(Ⅰ, Ⅱ, Ⅲ)

### 1. 행동주의 기반 교수-학습 유형 - 시험(유형별 특징 암기)

#### 1) 개별화 수업 (1 : 1 교육)

① 학습자의 개인차를 고려한 교수방법으로써 교수자 중심 교육의 단점을 극복하고 학습자의 개인차를 고려한 교육 - 이러닝 교육

- ② 동일한 수준의 개인은 없다는 기본적인 전제가 내재되어 있기 때문에 학습자 개개인에게 적합한 수업 처지와 학습 진도 등을 제시

- ③ 테크놀리지를 활용한 개별학습의 적용 극대화

④ **장점**

- ☞ 학습자 특성과 능력 수준에 맞는 개별 교수 가능
- ☞ 교수자와 학습자 간의 상호작용
- ☞ 전인적 학습목표의 효과적 달성
- ☞ 자기주도 학습 능력 개발

⑤ **단점**

- ☞ 많은 비용, 시간과 노력이 필요함
- ☞ 동료 학습자와 사회적 관계 부족

⑥ **개별화 수업을 하기 위한 전략**

- ☞ 교수자는 보다 세밀한 준비, 학습자는 자기주도적인 학습 태도를 가져야 함
- ☞ 교수자는 학습자의 특성에 맞는 학습경험을 준비하여 제공
- ☞ 개별화 수업의 전제 조건은 학습자의 선행/선수학습의 정도, 학습 경험, 흥미 등 개인차를 인정하고 교수자는 개별화 된 학습활동을 위하여 다양한 학습조직과 자료, 시설을 개별화 교육에 적합하도록 조성해야 함.

2) **소집단 수업(협력학습)**

- ① 학습자 스스로가 학습문제를 해결해 나갈 수 있도록 소규모 팀 조직하고 토의활동으로 서로 협력하여 학습할 수 있도록하는 학습 형태

② **교육방법 : 문제중심학습, 프로젝트 학습, 액션러닝**

3) **대집단 수업**

- ① 한 명의 교수자가 전체 학습자를 대상으로 강의하는 방법
- ② 동일한 목표와 동교수방법과 내용으로 일제 지도하는 수업
- ③ 개별학습 또는 소집단 학습과 대비되는 특징이 있음

2. **구성주의 기반 교수-학습 유형**

1) **문제중심학습(PBL)**

- ① **문제로부터 학습시작**
- ② **학습자 중심**
- ③ **자기주도적학습**
- ④ **그룹활동**
- ⑤ **학습보조자, 촉진자로서의 교수자역할**
- ⑥ **PBL의 절차**

문제 제시 ▶ 문제확인 ▶ 개별학습 ▶ 문제 재확인 및 해결안 도출 ▶ 해결안 발표 ▶ 학습결과 정리 및 평가

2) **프로젝트법**

3) **액션 러닝 - 기업기반**

- ① 학습자들이 팀을 구성하여 그들 모두의 역량 향상을 위하여 과제를 중심으로 러닝코치와 함께 과제의 **내용적 측면**과 **과제수행의 프로세스 측면**을 학습하는 과정
- ② **액션 러닝의 구성 요소**
  - ☞ **과제**
  - ☞ **학습팀**
  - ☞ **스폰서와 실행 의지**
  - ☞ **과제, 해결과정에 대한 지식 습득**

- ☞ 질문, 피드백 및 성찰
- ☞ 러닝 코치

#### ④ 액션 러닝과 전통적 교육방법 비교 - 시험(★★★★★)

비교 요인	액션 러닝	전통적인 교육방법
패러다임	수요자 중심 학습	공급자 중심 교수(강사의 상대적 우월성)
철학	문제 상황에 직면한 내부 구성원 모두가 전문가	문제 상황에 대한 전문적 지식을 가진 소수의 외부 전문가
이론과 실천 관계	이론과 실천의 통합	이론과 실천의 분리
교수-학습 전략	참여식	주입식
교육생 역할	적극적 참여자	수동적 지식의 흡수자
강조점	현장 중심이 비구조적 문제 또는 기회의 해결 및 발견	현장과 관련이 적은 전통적인 내용 중시
교육과 경쟁관계	경영성과 기여도의 극대화 교육전략 = 경영전략	교육을 위한 교육 교육전략 ≠ 경영전략

#### 4) 플립 러닝

- ① 역진행 학습, 역전학습, 거꾸로 학습
- ② 기존의 수업과정과 활동내용을 뒤집는 형태의 학습유형
- ③ 학습자와의 상호작용에 수업시간을 더 할애하는 교수-학습 방법

### 3. 수업의 실행과 진단 - 참고

#### 1) 수업 실행 절차

##### 수업의 실행 절차

- ① 목표 제시
- ② 학습자 특성 고려
- ③ 효과적인 교수법 선택, 필요한 자료 준비
- ④ 학습자의 동기 유발, 유지
- ⑤ 질문과 적절한 피드백 제공
- ⑥ 수업 마무리 활동

#### 2) 교수자 행동

언어적 표현	비언어적 표현
정확하게 발음하고 있는가?	수업에 방해가 되는 불필요한 몸동작이 있는가?
목소리의 크기는 적절하가?	학습자와의 눈 맞춤이 적절한가?
사용하는 말의 속도는 적절하가?	교실 내에서 자신의 위치를 수시로 변경하는가?
강의 중 일시 중지를 활용하는가?	바른 자세로 가르치는가?
사용하는 말의 고저와 억양에 변화가 있는가?	반복적인 특정 동작이나 언어적 표현이 있는가?
말하는 것이 자연스럽고 매끄러운가?	

#### L3 수업의 실행과 진단

#### 3) 수업활동의 진단과 수정

##### 마이크로티칭(micro-teaching)

마이크로티칭은 축소된 상황에서 수업을 진행하고 이 과정을 비디오로 녹화하여 강의과정에서 발생할 수 있는 문제점을 진단·수정·보완하여 다시 가르치는 순환적 과정을 통해 교수기술을 개선하거나 획득하도록 돕는 일종의 수업 컨설팅

- ① 첫째, 강의를 스스로 판단할 수 있는 기회를 갖는다.
- ② 둘째, 수업활동을 연습하는 기회로 삼아 강의에 대한 자신감을 얻는다.
- ③ 셋째, 동료들과 강의에 대하여 논의할 기회를 얻고 다양한 교육 방법을 공유할 수 있다.

### 수업의 평가와 수정

#### 1. 수업개선을 위한 수정의 단계 - 참고

정보의 수집 ▶ 정보의 분석 ▶ 수업의 평가 ▶ 교수-학습 지도안 수정

##### 1) 정보의 수집

- ① 학습태도와 학습성취에 대한 정보

- ② 정보를 수집할 시점과 필요한 정보

## 2) 정보의 분석

- ① 시험 채점과 분석

- ☞ 오답 확인으로 어떤 문항에서 실수했는지 알 수 있음
- ☞ 오답을 메모함으로써 오답을 선택한 이유를 확인할 수 있음

## 3) 수업의 평가

[교수자의 질 개선하기 위한 방법] - 암기

**첫째**, 학습자가 교수자의 수업행위를 평가하는 **강의평가**

**둘째**, 교수자가 자신의 수업을 평가하는 **자가평가**

**셋째**, 교수자가 수업개선을 위한 **마이크로티칭**

## 4) 교수-학습 지도안 수정

- ① 수업 수정의 마지막 단계는 **교정학습임**

- ☞ 학습결손이 쌓이기 시작
- ☞ 결손을 장기간 방치하면 **학습동기** 혹은 **학습의욕 상실**로 이어질 수 있다.
- ☞ 상위권 학습자 - **심화학습**, 하위권 학습자 - **보조학습**이 필요