

## \*교수-학습

### 1. 교수-학습의 개념과 원리

#### 1)교수의 의의

- ①교수 : 가르치는 것, 목적성과 계획성을 띠고 학습자의 내적, 외적 환경을 조정하는 활동
- ②수업 : 학습자가 특정한 조건 하에서 특정한 행동의 변화를 일으키도록 계획적으로 환경을 조작하는 과정

#### 2)학습의 정의

- ①학습 : 계획적으로 제공된 학습의 조건과 상호작용하는 과정의 결과로 발생하는 비교적 영속적인 바람직한 행동의 변화

#### ②학습과 수업과의 관계

- 수업은 일정한 목표가 있지만, 학습은 목표가 있을 수도 없을 수도 있다.
- 수업은 일의적이지만 학습은 다의적이다.
- 수업은 처방적이지만 학습은 기술적이다.
- 수업은 독립변수고 학습은 종속변수이다.

=> 수업과 학습의 관계는 수업자가 한 내용을 하나도 빠뜨리지 않고 학습자가 완전히 학습하는 경우가 가장 이상적이다.

#### 3)교수-학습 원리

##### **자발성/개별화/사회화/통합화/직관/목적의 원리**

①자발성의 원리 : 인간 내부로부터 나오는 자기 활동, 자기 발전, 자기 구성, 자기 생산을 말하며, 자발성의 원리는 학습에 있어서 이러한 자율적인 능동성을 강조

- 상과 벌에 의한 학습 동기 유발
- 흥미에 의한 학습 동기 유발
- 학습의 생활화를 통한 동기를 유발하고 자발적인 학습을 가능하게 한다.

②개별화의 원리 : 학습의 내용과 진도 등을 학습자의 개성과 능력 등에 합치시키는 원리이다.

- 홈프로젝트에 의한 방법
- 능력별 분담작업에 의한 방법 : 능력이 보통 이하로 부진하거나 의욕이 부진한 학생으로 구성된 집단의 경우 학습을 방관하거나 외면하는 일이 없도록 주의해야 한다.
- 학습 전개의 속도 조절에 의한 방법 : 수예나 재봉

③사회화의 원리 : 학습은 개인을 사회화하는 동화작용이며, 사회인으로 형성하는 사회작용

- 분단학습법
- 토의학습법
- 문제해결법과 공동프로젝트법

=> 학습결과의 사회화란 학습한 지식이나 기능, 태도가 가정생활이나 사회생활에 활용됨을 의미한다.

④통합화의 원리 : 현대의 교육에서는 지적으로는 물론이고 신체적, 사회적, 정서적인 모든 면을 조화적으로 발달시키도록 하는 것이 요청된다.

- 지도 영역 간의 통합을 들 수 있다.
- 가정과 유사 교과를 관련시켜 학습활동을 통합적인 방법으로 전개
- 학습내용 자체를 생활과 연관시켜 환경에 적응할 수 있는 전인교육 실시

=> 교과 내의 지도영역을 통합하고, 유사 교과를 통합하고, 학습문제 해결의 진행방식을 통합적으로 지도하며, 생활지도와 밀접한 관련을 맺어 가정과 학교 지역사회와의 3자간 긴밀한 관련을 취하는 것으로 문제해결법, 프로젝트법, 구안법 등이 있다.

⑤직관의 원리 : 구체적인 사물이나 실물을 직접제시하거나 경험시키는 것이 언어로써 설명하는

것 보다 훨씬 학습효과를 증대한 다는 원리이다.

직관의 원리 + 자발성의 원리 = 경험의 원리

⑥목적의 원리 : 교수-학습 지도는 학생으로 하여금 설정된 학습목표를 달성하도록 하기 위한 활동이다.

## 2. 수업과 수업단계에 따른 일반적 전략

### 1) 동기유발전략

#### ①주의

- 지각적 주의 환기의 전략 : 시청각 효과, 비일상적 내용, 주의 분산의 자극 지양
- 탐구적 주의 환기의 전략 : 능동적 반응 유도, 문제해결 활동의 구상 장려, 신비감 제공
- 다양성의 전략 : 간결하고 다양한 교수형태 사용, 목표-내용-방법이 기능적으로 연결, 교수 자료의 변화 추구, 일방적 교수와 상호작용적 교수의 혼합

#### ②관련성

- 친밀성 전략 : 친밀한 인물 혹은 사건 활용, 구체적이고 친숙한 그림 활용, 친밀한 예문 및 배경 지식 활용
- 목적 지향성의 전략 : 실용성에 중점을 둔 목표, 목적 지향적인 학습 형태의 활용, 목적의 선택 가능성 부여
- 필요나 동기와의 부합성 강조 : 다양한 수준의 목적 제시, 학업 성취 여부 기록체제 활용, 비 경쟁적 학습 상황의 선택 가능, 협동적 상호 학습 상황 제시

#### ③자신감

- 학습의 필요조건 제시 : 수업의 목표와 구조의 제시, 평가 기준 및 피드백 제시, 선수학습능력의 판단, 시험의 조건 확인
- 성공 기회의 제시 : 다양한 수준의 난이도, 적정수준의 난이도, 쉬운 것에서 어려운 과제로 제시
- 개인적 조절감 증대의 전략 : 학습의 끝을 조절할 수 있는 기회 제시, 학습 속도 조절, 노력이나 성공에의 귀착, 원하는 부분으로 재빠른 회귀 가능

#### ④만족감

- 자연적 결과의 강조 : 연습문제를 통한 적용 기회 제공, 모의 상황을 통한 적용 기회 제공
- 긍정적 결과의 강조 : 적절한 강화 계획, 의미 있는 강화의 강조, 외적 보상의 적절한 사용
- 공정성 강조의 전략 : 수업목표와 내용의 일관성 유지, 연습과 시험내용의 일치

## 2) 발문기술

①발문 : 교사가 수업과정 중에서 학생에게 일정한 답을 요구하는 질문

### ②발문 종류

- 높은 수준의 발문(사고발문) / 낮은 수준의 발문(사실발문)
- 산출발문 / 과정발문 / 의견발문
- 개방적 발문 / 폐쇄적 발문
- 기억발문 / 탐구발문
- 수렴적 발문 / 확산적 발문 / 평가적 발문(가치판단)

## 3. 교수 - 학습 방법의 유형

### 1) 강의식 수업

중등학교 고학년 수준 이상에서 적절한 교수 방법이다.

#### ①장점

- 정해진 시간 속에서 많은 학습자에게 다양한 지식을 가르칠 수 있다.

- 교사의 능력 범위 내에서 칠판, 삭제, 보충이 가능하다.
- 교사의 언어적 표현 능력으로 동기 유발이 가능하다.
- 수업자의 의지에 따라 수업환경을 자유로이 변경 할 수 있다.
- 학습 경제면에서 유리 : 수업시간, 학습량 등을 교사가 조절

②단점

- 고등사고능력의 제한
- 학생은 수동적이 된다.
- 교과서의 상투적인 설명에 그치게 된다.
- 학생들은 무미건조하게 느끼게 된다.
- 학습의 개별화, 사회화가 곤란하다.
- 능력이 낮은 학생은 설명 중심의 수업에 곤란을 느낄 수 있다.

③적용상황

- 새로운 주제나 단원을 소개 할 때
- 단원을 마친 후 중요한 내용을 요약해 줄 때
- 쉽사리 얻기 어려운 학습 자료나, 난해하거나 중요한 자료를 제시할 때
- 짧은 시간 안에 많은 자료를 소개할 때
- 교과서의 내용을 보완하고자 할 때
- 학습 흥미와 이해력을 증진시키고자 할 때

2)토의법

①개념 : 목표를 성취하기 위하여 면 대 면 상황에서 둘 이상의 사람들이 정보나 아이디어를 교환하는 과정

②토의법의 효과

- 고등정신능력, 문제해결 능력
- 상호작용, 소속감, 유대감 향상
- 대인관계기술, 의사소통 능력 향상
- 막연한 내용을 의사전달 과정에서 명료화 할 수 있다. (학습의 공고화)
- 자아의 각성

③토의법 장점과 단점

장점	단점
고등사고능력	인원, 시간의 제한
타인존중 - 민주적 생활양식 습득	의사표현 능력이 낮은 학생은 X
의사소통 기술 향상	지식의 체계적 학습이 곤란하다
학습의 공고화	학습 이탈 현상 초래 가능성
소속감과 유대감	다수의 의견에 휩쓸려 소수 의견 무시

④배심토의(패널토의)

- 전체적 토의 진행이 어려울 때
- 상반된 견해를 가진 대표자(배심원, 패널) 4~6명
- 논점이 명백한 주제여야 한다.

⑤공개토의(포럼)

- 1~2명의 연설자가 공개 연설 후, 청중과 연설자 사이의 질의 응답식
- 연설자의 연설 내용이 청중과 관계가 깊을 경우 활발한 토론이 진행된다.

⑥심포지엄(단상토의)

- 사회자와 연설자 4~6명이 큰 대주제에 대해 각각의 소 주제를 발표하고 사회자의 진행아래 연설자간 토의
- 하나의 주제에 대한 다양한 고찰, 전문가간 다양한 의견이 있어 지루함이 덜 하다.
- 청중 역시 그 분야의 어느 정도 전문적 지식을 가진 사람이다.

⑦세미나

- 참가자 전원이 토의 주제 분야의 전문가로 구성 된다.
- 워크샵은 일종의 연수

⑧콜로키(대담토의)

- 패널과 비슷하나 주제의 찬반이 명확한 소재가 아니다.
- 전문가 집단과 청중 대표간의 토론
- 청중패널은 어느 정도 이해집단이 참여 한다.

⑨대좌식 토의(디베이트)

- 토론 논제에 대하여 서로 상반된 의견을 가진 두 집단으로 나누어 토의
- 좌석은 서로 얼굴을 마주 볼 수 있도록 배치한다.

⑩버즈토의

- 짧은 시간 집중토의
- 다양한 의견, 의견 합의 도출 용이
- 논쟁 심한 것 안됨
- 토의와 피드백 증대를 위해 강의 과정에서 의도적 도입
- 전체 학생의 적극적 참여 유도

⑪절차

목표설정 ⇨ 계획 단계 ⇨ 전개 단계(소집단 활동) ⇨ 평가 단계

⑫토의 활동 진행 평가양식

창의성	자료의 다양성, 자신있는 제안, 독창적인 아이디어
협동성	타 의견의 존중, 청취하는 자세, 감정 억제력
태도	발언시간(규칙), 진지성, 몸가짐, 성의
연구심	문제해결력, 자료의 명확성, 지식의 강도
표현력	의견 발표의 논리성, 의사 전달의 명확성, 설득력

3)협동학습

①개념 : 학생 개인의 학습목표와 동료들의 학습목표가 동시에 최대로 성취될 수 있도록 학생들 간에 상호작용과 역할 보완성성을 활성화 시키려는 학습전략

②협동학습의 성공 요인

- 긍정적 상호의존성
- 개별 책무성
- 면대면 상호작용
- 협동기술
- 과제의 세분화
- 소집단간의 경쟁
- 집단 목표 의식

③협동학습의 장점

- 사회에서 요청되는 과제들과 유사
- 혼자서는 해내기 힘든 과제를 여럿이 해결하다 보면 자신감이 생긴다.
- 도움을 주고 받는 과정에서 어휘력, 친화력, 분석력 계발
- 협력적 태도
- 타인에 대한 이해 확장

④단점

- 과정보다는 결과를 중시할 수 있다.
- 소집단의 리더가 잘못 이해하고 있을 경우 문제의 방향이 달라진다.
- 놀이집단으로의 변질 우려
- 의존의 경향이 커진다.

- 부익부현상
- 무임승차
- 봉효과
- 집단간 편파

⑤ 단점을 보완하기 위한 방안

- 소집단의 주기적 재편성
- 협동 학습 기술 (청취기술, 번갈아하기, 도움주기) 습득
- 역할 분담, 집단 보상

⑥ 조별 학습

	능력별 팀 학습(STAD)	토너먼트식 학습(TGT)	팀보조개별 학습(TAI)
특징	*완전학습을 위한 것 *단일 과제이므로 개별성 X	*기본적 기능 습득 *게임을 통한 팀 간 경쟁	*능력에 맞는 개별 학습지 *협력학습 + 개별 학습
보상	집단 보상 & 개별 향상 점수	집단 보상	개별 보상 + 집단 보상
절차	수업소개 → 팀 상호작용 → 개별퀴즈 → 개인별 향상 점수 → 집단 보상	수업소개 → 팀 학습 → 토너먼트 게임 → 집단 보상	이질적 팀 구성 → 개별 학습지 → 동료에게 점검 → 단원평가지 풀고 동료에게 점검 → 최종개별 시험 → 개인별 점수 & 팀목표 점수 넘으면 보상

⑦ 전문가 집단

- 학업 성취 보다 인종, 문화, 교우 관계 등 정의적 측면 중점
- 장점 : 창의력, 문제해결력, 상호의존성, 의사소통능력, 경쟁적이지 않은 환경
- 단점 : 이질적 집단 구성을 위해 능력 진단, 과제의 분담이 용이하지 않다. 직소 1은 개별보상만 실시
- 직소 I : 과제 제시 및 선택 → 전문가 집단 활동 → 원 집단 활동 → 개별 평가
- 직소 II : 직소 I + 집단 보상(과제와 보상의 상호의존성 향상)
- 직소 III : 일정한 시간을 주고 배운 것을 정리할 시간을 준 후 개별평가와 향상점수 부여

⑧ 협동적 과제완수 :

- 함께 학습하기 : 과제를 집단별로 부여, 보상도 집단별로 하고, 평가도 집단 전체의 성취수준에 따른다. (집단의 기능 발휘 평가)

⑨ 협동적 집단 탐구

	자율적 협동학습(co-op co-op)	집단탐구(GI)
특징	*자율성 존중(학습과제 선택, 동료평가) *팀 경쟁하지 않는다.	*이스라엘의 Sharan *고차적 인지기능의 습득에 관심 *2~6명의 팀 구성하며 전체 주제와 하위 주제간 긴밀한 관련성
절차	교사가 전체 주제 선정 → 팀의 학습 주제 선정 → 소주제 선정 → 소주제에 대한 개별 학습 → 소주제의 학습결과 교환 → 팀별 보고서 → 학습전체에 발표 → 평가	하위 주제 선정(교사가 주제 선정해음) → 협동 계획 → 학생들은 자기들이 맡은 하위 주제에 대한 해결 활동 → 분석 및 종합 → 보고서 발표 → 평가
평가	*개별 미니 주제에 대한 평가 *학급 동료에 의한 팀별 평가 *교사가 실시하는 소주제 및 보고서에 대한 평가	*개인 및 집단 평가 *고차적 학습에 대한 평정 *각 집단이 전체 학습에 공헌한 기여도를 평가 한다.