

[이선희 교육학 6월 공개모의고사 풀이자료]

다음은 학교의 발전 방향에 대해 교사들이 대화를 하고 있는 장면의 일부이다. 대화의 내용은 (1) 교육과정, (2) 수업, (3) 평가, (4) 행정에 관한 것이다. (1)~(4)를 활용하여 ‘학생이 행복한 학교를 위한 실천방안’이라는 주제로 논하시오. [총 20점]

김 교사 : 저는 교육과정에 대한 두 가지 생각을 하고 있습니다. 먼저 학생이 행복한 학교라고 하면, 일단 쉽고 재미 있는 것을 가르쳐야 할 것 같지만, 저는 꼭 쉽기만 하다고 학생들이 즐겁게 공부를 할 것이라고는 생각하지 않습니다. 중요한 내용을 중심으로 학생들이 교육내용 자체에 재미를 느끼도록 잘 가르치면 진정으로 행복한 학교가 될 것입니다. 그래서 저는 각 교과목의 가장 핵심적 구조인 기본적 아이디어나 개념·원리를 교육내용의 중심으로 삼아, 배운 지식들이 새로운 문제에 광범위하게 적용될 수 있도록 가르친다면 재미있으면서도 학생들에게 도움이 되는 교육을 실천할 수 있을 것이라고 생각합니다. 둘째 교과 선정에 있어서도 새로운 시각을 가져야 합니다. 왜 중등학교에서 법학, 경제학, 인류학, 심리학과 같이 중요한 지식을 가르치지 않을까요? 학교에서 몇몇 교과를, 다른 대안적인 교과에 대한 면밀한 검토 없이 그저 전통적으로 가르쳐 온 교과이므로 계속해서 가르치고 있다고도 생각할 수 있습니다. 이러한 이유로 종종 학생들에게 매우 유용하다고 입증된 교과를 가르치지 않는 것일지도 모릅니다.

이 교사 : 수업에 대해서도 관심을 가져야 합니다. 보다 재미있는 수업을 하는 것이 학생의 행복에 큰 영향을 줄 수 있어요. 최근 수업 환경이 발전하면서 다양한 매체를 적극적으로 활용할 수 있는데요, 특히 복잡하고 다차원적 개념으로 형성된 지식을 제대로 이해하고 활용하기 위해서는 상황 의존적인 의미개념을 형성할 수 있도록 도와줄 수 있는 매체 활용이 가능해졌습니다. 그리고 수업 동기를 향상시키기 위한 노력을 수업 설계 및 진행 과정에서 해야 합니다. (가) 하나의 수업 상황에서도 한 가지 수업 방법만을 쓰는 것이 아니라 강의법, 토의법, 협동학습법, 자기주도학습법 등 다양한 수업 방법을 사용하여 학생들의 동기를 향상시킬 수도 있지요. 그리고 (나) 학생들이 좋아하는 것에도 관심을 가져서 학생 생활 주변의 사례를 들어 설명을 하는 것도 동기 향상에 도움이 됩니다.

박 교사 : 평가가 달라지는 것이 필요합니다. 시험에 대한 부담을 가진 학생들이 많아요. 특히 (다) 등수를 부여하는 시험은 특히 무서워하는 학생들도 많습니니다. 최근 상대적 서열보다는 교과목의 기준에 근거한 평가를 실시하는 경향이 있지만, 이것만으로도 평가에 대한 부정적 인상을 개선하기에 어려움이 있다고 생각해요. (라) 받은 점수 자체만을 중시하지 말고 학기 초, 학기 중간, 학기 말의 변화 과정을 고려해서 시작 시점보다 점수가 많이 향상된 학생에게도 좋은 평가를 하는 평가 방식을 활용한다면 많은 학생들이 공부에 더 의욕과 재미를 느낄 수 있을 것입니다.

최 교사 : 학생들의 의견을 다양하게 수용하는 것도 행복한 학교 교육에 도움이 될 것입니다. 다만 학생의 의견을 무조건 수용할 수는 없으니, 분명한 기준에 따라 수용 여부를 결정해야 합니다. 제가 저희반에서 시행할 직업체험활동을 하나 계획 중인데요, 학생들에게 도움이 되면서도 학생들이 즐거워할 수 있는 활동이 되기 위해 직업체험활동 내용 결정을 학생들과 함께 진행해도 될지 고민 중입니다.

[배 점]

○ 논술의 내용 [총 15점]

- 김 교사가 먼저 강조한 내용과 관련되는 교육과정의 명칭을 쓰고, 이 교육과정을 조직하는 방법의 명칭과 개념 제시, 밑줄 친 부분과 관련되는 교육과정 명칭을 쓰고, 이러한 교육과정이 발생하게 되는 원인 1가지를 제시문에서 찾아 서술[4점]

- 이 교사 발언에서 찾을 수 있는 구성주의 교수 이론의 명칭을 쓰고 이 이론을 적용한 수업 상황에서 활용할 경우 효과적인 동영상 자료의 형태를 서술하고, 밑줄친 (가)와 (나)에 해당하는 각각의 동기증진 요소를 켈러(Keller)의 동기 이론에 근거하여 명칭과 그러한 이유를 서술[2점]

- 박 교사 발언을 읽고 (다)에 해당하는 교육평가 유형의 명칭을 쓰고 문제점 2가지 제시하고, (라)에 해당하는

교육평가 유형의 명칭을 서술[3점]

- 최 교사가 고민 중인 문제를 해결하기 위해 호이와 타터(W. K. Hoy & C. J. Tarter)의 참여적 의사결정의 규범모형을 사용하고자 할 때, 학생들의 의사결정 참여여부를 결정하게 하는 수용영역(zone of acceptance)을 판단하는 주요 기준 2가지를 제시하고, 제시된 사안의 경우 어떠한 수용영역에 해당하는지를 서술한 후, 이런 경우, 교사는 어떠한 역할을 해야 하는지 명칭을 제시[4점]

○ 논술의 구성 및 표현 [총 5점]

- 서론, 본론, 결론 형식의 구성 및 주제와의 연계성 [3점]
- 표현의 적절성 [2점]

<관련자료>

[학문중심 교육과정]

■ 브루너(Jerome Bruner, 1915~)

① 인간이 학습을 할 때 신체적 발달과 함께 다음의 단계들을 거침

발달 단계	특징
감각운동적 단계	직접 몸으로 체험하고 물체를 조작하며 학습하는 단계. 주로 유아들이 학습하는 방식
영상적 단계	그림으로 표현해야 쉽게 이해하는 단계. 주로 초등학교생이 해당
상징적 단계	시, 복잡한 수학 기호를 이해하는 단계. 주로 청소년기가 해당

② 학습의 준비성

- ㉠ 어떤 교과든지 지적으로 올바른 형식으로 표현하면 어떤 발달단계에 있는 아동에게도 효과적으로 가르칠 수 있다는 것
- ㉡ 이러한 가설의 의미를 밝히기 위해 세 가지 문제를 고찰
 - ㉢ 지적 발달 : 특정 연령층의 아동에게 교과를 가르치는 문제는 곧 그 아동의 지각방식에 맞게 교과의 구조를 표현하는 것이다. 즉, 어려운 영역을 학생에게 적절한 수준으로 바꿔서 제시해야 한다는 것이다. 그 단계에 맞게 가르칠 내용을 적절하게 번역하고 가르친다면 못 가르칠 것이 없다고 주장한다.
 - ㉣ 학습하는 행위 : 어떤 교과를 학습하든지 간에 학습은 보통 일련의 일화(episode)를 따라 진행된다고 주장
 - ㉤ 나선형 교육과정 : 교육과정 조직 과정에서 사회의 구성원들이 끊임없이 관심을 가질 가치가 있는 중요한 문제점, 원리 및 가치를 중심으로 조직하여 초등학교부터 고등학교까지 모든 학년에 걸쳐 각 발달단계에 알맞은 형태로 표현하여 가르침으로써 이전에 배운 것이 점점 명백해지고 성숙한 형태를 취하도록 하는 것을 말함

③ 직관적 사고와 분석적 사고

- ㉠ 직관적 사고는 수학, 물리학, 생물학 등을 공부할 때 아주 중요한 능력
- ㉡ 학습 내용을 직관적으로 잘 다루는 데에는 그 내용을 완전히 통달하는 일이 절대적으로 중요. 내용에 대해 모두 아는 것은 불가능하므로 구조를 통해서 이를 달성해야 함
- ㉢ 직관적 사고는 지식의 구조를 기초로 기능한다.

④ 학습동기 : 내재적 동기의 중요성 강조

⑤ 교육내용 : '지식의 구조' - 「The Process of Education」

- ㉠ 개념 : 어떤 교과의 '기본 개념과 기본 원리', '일반적 아이디어', 탐구과정, 학자들이 하는 일, 교과언어 → 나선형 교육과정(계열성의 원리), 발견학습(교사의 지시 최소화, 학습자가 스스로 답을 발견, 학습방법의 학습), 형태이조설(구조적 전이설)
- ㉡ 장점 : 학습내용에 대한 쉬운 이해와 장기적 파지(기억), 높은 전이가(파급효과), 초보 지식과 고등지식 간의 간격축소
- ㉢ 요건 : 표현방식(작동적 → 영상적 → 상징적), 경제성(기억해야 할 정보의 양이 적다), 생성력(전이가가 높다)
- ㉣ 특징 : 직관적 사고 중시, 창조적 사고 중시
- ㉤ 문제점 : 정서적 성장에 도움x, 소수정예주의 교육과정, 교과 간의 분절현상, 순수지식만을 강조(실생활과 유리)

[영 교육과정]

영(零)교육과정(null curriculum, 배제된 교육과정, 제3의 교육과정) : 아이즈너(Eisner) → 「교육적 상상력」(1979)

① 의미

- ㉠ '법적인 구속력이 있는 공적인 문서에 포함되지 않은' : 겉으로 확인할 수 없는 무형(無形)의 형태로 존재하는 교육과정
- ㉡ '학습할 기회가 없는' : 학교에서 의식적·공식적·관습적으로 가르치지 않은(배제된) 것 → 교사의 타성(惰性), 의욕부족, 무지(無知) 등으로 인해 발생
- ㉢ 학생들이 공식적 교육과정 동안에 놓치게 되는 기회학습내용
- ㉣ 특징 : 교육과정을 인본주의적·심미적 관점에서 접근, 교육과정 사회학의 접근방법, 잠재적 교육과정의 특수한 형태로 이해

구분	잠재적 교육과정	영교육과정
의도성의 측면	학교에서 의도하지 않은 교육과정	학교에서 의도적으로 배제한 교육과정
명시성의 측면	교육과정에 명시되어 있지 않음	
기능면	교육환경의 잠재적 기능에 초점을 둠	학습기회의 박탈에 초점을 둠

[인지적 유연성 이론]

- ㉠ 가정 : 복잡하고 다차원적인 개념으로 형성된 지식을 제대로 재현하기 위해서는 '상황의존적인 스키마의 연합체(situation-dependent schema assembly)'를 형성해야 한다.
- ㉡ 인지적 유연성의 의미 : 즉흥적으로 자신의 지식을 재구성할 수 있는 능력 ⇨ 급변하는 상황적 요구에 따라 학습자가 지닌 기존 지식과 기능, 관점을 전환하여 적절하게 대처하는 능력
- ㉢ 교수원칙 : 주제 중심의 학습(theme-based search), 학생들이 충분히 다룰 수 있는 정도의 복잡성을 지닌 과제를 세분화하여 제시(bite-sized chunk), 다양한 소규모의 예를 제시(mini-cases)
- ㉣ 교수-학습방법 : 임의적 접근 학습방법(십자형 접근, random access instruction)
 - ㉠ 비구조적인 지식에 내재해 있는 복잡한 여러 의미를 비순차적이고 다차원적인 학습전략에 의해 습득함으로써 지식의 전이성을 효과적으로 증진시키는 방법이다.
 - ㉡ 컴퓨터를 통한 다차원적이고 비선형적인 하이퍼텍스트 시스템을 활용한다.
 - ㉢ 인지적 유연성 하이퍼미디어 프로그램(CFH ; Cognitive Flexibility Hypermedia)
 - ㉣ 십자형 접근 어떤 특정 과제가 주어졌을 때 그것을 다양한 맥락과 관점에서 접근해 보며, 가르치는 순서도 재배치해 보고, 특정과제와 연결하여 가능한 한 많은 예들을 다루어 보는 방법을 말한다.
- ㉤ 교육적 의의
 - ㉠ 복잡하고 다원적이며 비구조적인 특성을 지닌 고차적인 지식 형성에 유용하다.
 - ㉡ 교사는 지식의 지나친 단순화를 피하고, 주제에 대한 다양한 사고를 할 수 있도록 해 주어야 한다.
 - ㉢ 교수-학습 환경의 설계에 있어서 지식을 다양하게 표현할 수 있는 환경을 마련해 주어야 한다.
- ㉥ 문제점과 한계
 - ㉠ 인간 두뇌의 인지적 작용과 과정에만 초점을 두기 때문에, 지식 구성의 사회적 측면이 무시될 수 있다.
 - ㉡ 비구조적인 지식이나 특정 학문의 고급단계에만 적용될 수 있다고 보기 때문에 구조적인 지식이나 초보단계의 지식을 포함하는 다양한 학습상황에 적용될 수 없다.

© CFH(인지적 유연성 하이퍼미디어) 프로그램은 주로 개별적 학습을 위해 사용되어진다는 한계를 지닌다.

[ARCS 이론]

동기유발 요소	의미	하위 전략	구체적 적용 방법 예시
주의집중 (Attention)	호기심과 관심을 유발·유지시킨다.	(1) 지각적 주의 환기 전략 (Perceptual Arousal)	① 시청각 효과의 사용 ② 비일상적인 내용이나 사건의 제시 ③ 주의 분산의 자극 지양
		(2) 탐구적 주의 환기 전략 (Inquiry Arousal)	① 능동적 반응 유도 ② 문제해결 활동의 구상 장려 ③ 신비감의 제공
		(3) 다양성의 전략 (Variability)	① 간결하고 다양한 교수형태 사용 ② 일방적 교수와 상호작용적 교수의 혼합 ③ 교수자료의 변화 추구 ④ 목표-내용-방법이 기능적으로 통합
관련성 (Relevance)	교수를 주요한 필요와 가치에 관련시킨다.	(1) 친밀성 전략 (Familiarity)	① 친밀한 인물 혹은 사건 활용 ② 구체적이고 친숙한 그림 활용 ③ 친밀한 예문 및 배경지식 활용
		(2) 목적 지향성의 전략 (Goal Orientation)	① 실용성에 중점을 둔 목표 제시 ② 목적 지향적인 학습 형태 활용 ③ 목적의 선택 가능성 부여
		(3) 필요나 동기와의 부합 전략 (Motive Matching)	① 다양한 수준의 목적 제시 ② 학업성취 여부의 기록체제 활용 ③ 비경쟁적 학습상황의 선택 가능 ④ 협동적 상호 학습 상황 제시
자신감 (Confidence)	성공에 대한 자신감과 긍정적 기대를 갖도록 한다.	(1) 학습의 필요조건 제시 전략 (Learning Requirement, 성공기대)	① 수업의 목표와 구조의 제시 ② 평가 기준 및 피드백의 제시 ③ 선수학습 능력의 판단 ④ 시험의 조건 확인
		(2) 성공의 기회 제시 전략 (Success Opportunities, 성공체험)	① 쉬운 것에서 어려운 것으로 과제 제시 ② 적정 수준의 난이도 유지 ③ 다양한 수준의 시작점 제시 ④ 무작위의 다양한 사건 제시 ⑤ 다양한 수준의 난이도 제공
		(3) 개인적 조절감 증대 전략 (Personal Responsibility, 자기책임)	① 학습의 끝을 조절할 수 있는 기회 제시 ② 학습속도의 조절 가능 ③ 원하는 부분으로의 재빠른 회귀 가능 ④ 선택 가능하고 다양한 과제의 난이도 제공 ⑤ 노력이나 능력에 성공 귀착
만족감 (Satisfaction)	강화를 관리하고 자기통제가 가능하도록 한다.	(1) 자연적 결과 강조 전략 (Intrinsic Reinforcement, 내재적 보상감)	① 연습문제를 통한 적용 기회 제공 ② 후속 학습 상황을 통한 적용 기회 제공 ③ 모의 상황을 통한 적용 기회 제공
		(2) 긍정적 결과 강조 전략 (Extrinsic Rewards, 외재적 보상감)	① 적절한 강화 계획의 활용 ② 의미 있는 강화의 강조 ③ 정답을 위한 보상 강조 ④ 외적 보상의 사려 깊은 사용 ⑤ 선택적 보상체제 활용
		(3) 공정성 강조 전략 (Equity)	① 수업목표와 내용의 일관성 유지 ② 연습과 시험내용의 일치

[규준참조평가]

구분	상대평가(규준참조평가)	절대평가(준거참조평가)
개념	평가기준이 규준(집단의 평균)에 의해 조작되는 평가	평가기준을 수업목표(도착점 행동)에 두는 목표지향적 평가
평가기준	상대적 순위(집단의 평균과 편차)	준거(절대기준, 교육목표)
교육관	선발적 교육관(선발 · 분류 중시)	발달적 교육관(성장 · 발달 중시)
평가관	측정관	평가관
평가목적	개인차 변별(상대적 비교, 서열화)	교육목표(도착점행동) 달성도 판단
평가범위	광범위한 범위	보다 규명된 영역
검사의 특징	속도검사(speed test)	역량검사(power test)
원점수에 대한 태도	원점수보다 서열(석차) 중시	원점수 그 자체를 중시
검사의 기록	표준점수(Z점수, T점수)	원점수와 준거점수
평가의 1차 책임	학습자	교사
강조되는 동기	외재적 동기(경쟁)	내재적 동기(성취감, 지적 호기심)
적용	입학시험, 심리검사	각종 자격시험, 초등학교 저학년 평가, 학습위계가 뚜렷한 교과(□ 수학, 과학)의 평가
지향분포	정상분포곡선	부적분포곡선(좌경 분포)
검사양호도	신뢰도 강조	타당도 강조
문항난이도	다양한 수준(쉬운 문항과 어려운 문항)	적절한 수준
평가방법	집단 내 상대적 위치 비교 □ 상위 10% 이내는 '수'	개인의 수행수준 사정 혹은 분류 □ 수업목표 90% 달성이면 '수'
기본가정	개인차 극복 불가능	개인차 극복 가능
측정	일반적이고 포괄적인 수준의 행동	매우 구체화시킨 행동
일반화 가능성	검사결과를 일반화할 수 없음	검사결과를 전집영역으로 일반화함
중시되는 평가기능	평가의 행정적 기능 강조	평가의 교수적 기능 강조
장점	<ul style="list-style-type: none"> 개인차 변별 집단 내 상대적 위치 파악 객관적 평가(교사의 주관적 편견 배제) 외재적 동기 유발 통계적 처리 용이(정상분포 가정) 	<ul style="list-style-type: none"> 교육의 질적 향상 도모 교수-학습 개선에 공헌 내재적 동기 유발 진정한 의미의 학습효과 측정 가능 협동학습 가능 인간 능력에 대한 신념 및 학생의 정신 위생에 공헌
단점	<ul style="list-style-type: none"> 타 집단과의 비교가 불가능 교육목표 도달 여부 판단× 지나친 경쟁으로 인한 정서적 부작용과 비인간화 초래 교수-학습 개선 효과× 진정한 의미의 학습효과 비교 불가, 교육의 질 저하 	<ul style="list-style-type: none"> 개인차 변별 곤란 절대적 기준 설정의 어려움 통계적 활용의 어려움(부적 분포 가정) 최저 수준의 목표만 요구 설정된 목표 이외의 학습활동이나 결과는 무시

[성장지향평가]

성장지향평가(성장참조평가, growth-referenced evaluation)

- ① 교육과정을 통하여 얼마나 성장하였느냐에 관심을 두는 평가로, 최종 성취수준보다는 초기 능력 수준에 비추어 얼마만큼 능력의 향상을 보였느냐를 강조하는 평가이다.
- ② 사전 능력 수준과 관찰 시점에 측정된 능력수준 간의 차이에 관심을 두므로, 학생들에게 학업증진의 기회 부여와 개인화를 강조한다.

[호이와 타터의 참여적 의사결정의 규범모형]

- ㉠ 참여허용 기준 : 관련성(적절성), 전문성 + 신뢰수준
- ㉡ 의사결정 구조 : 집단합의, 다수결, 집단자문, 개인자문, 일방적
- ㉢ 학교장의 역할 : 통합자, 의원(협의자), 교육자, 간청자, 지도자(지시자)

구분	참여허용 기준	상황	관여	의사결정 구조	학교장의 역할	기능	목표
수용 영역 밖	관련성○, 전문성○, 신뢰○	민주적	항상 그리고 광범위하게	집단합의	통합자	각기 다른 입장을 통합	일치된 의견을 얻는다.
				다수결	의원(협의자)	공개 토론을 조성	반성적 집단 숙고를 지지한다.
	관련성○, 전문성○, 신뢰×	갈등적	항상 그러나 제한적으로	집단자문	교육자	쟁점을 설명하고 논의	결정의 수용을 추구한다.
관련성 한계영역	관련성○, 전문성×	이해 당사자	가끔 그리고 제한적으로	집단자문	교육자		
전문성 한계영역	관련성×, 전문성○	전문가	가끔 그리고 제한적으로	개인자문	간청자	충고를 구함	결정의 질을 개선한다.
수용 영역 안	관련성×, 전문성×	비협조적	배제	일방적	지도자(지시자)	단독적 결정을 행함	효율성을 성취한다.

<예시 개요>

<p>서론</p>	<p>우리 교육의 질적 수준이 향상되면서 학생이 행복한 학교 교육에 대한 관심이 함께 높아지고 있다. 학생의 성장 발달에 직접적 영향을 미치는 학교 생활의 만족감을 증대시키기 위해 교사와 학교의 다양한 노력이 필요하다. 제시문에 나타난 교사들의 대화를 참고로 교육과정, 교수이론, 교육평가, 교육행정의 영역을 중심으로 모든 학생이 행복한 학교를 위해 어떠한 노력을 할 수 있는지 논의하고자 한다.</p>
<p>김 교사가 먼저 강조한 내용과 관련되는 교육과정의 명칭을 쓰고, 이 교육과정을 조직하는 방법의 명칭과 개념 제시, 밑줄 친 부분과 관련되는 교육과정 명칭을 쓰고, 이러한 교육과정이 발생하게 되는 원인 1가지를 제시문에서 찾아 서술 [4점]</p>	<p>도입 : 학생이 행복한 학교는 교육내용의 변화에서부터 시작될 수 있다.</p> <p>먼저 강조한 교육과정 명칭 : 학문중심 교육과정</p> <ul style="list-style-type: none"> - 교과와 핵심적 구조인 기본적 아이디어나 개념·원리를 강조하는 것이 학문중심 교육과정에 해당함 <p>학문중심 교육과정 조직원리 : 나선형 교육과정</p> <ul style="list-style-type: none"> - 개념 : 기본 개념을 반복하면서 폭과 깊이를 확대·심화시켜 조직하는 방식. 교육과정을 조직할 때 사회의 구성원들이 끊임없이 관심을 가질 가치가 있는 중요한 문제점, 원리 및 가치를 중심으로 조직하여 초등학교부터 고등학교까지의 모든 학년에 걸쳐 각 발달단계에 알맞은 형태로 표현하여 가르침으로써 이전에 배운 것이 점점 명백하고 성숙한 형태를 취하도록 하는 것 <p>밑줄 친 부분과 관련되는 교육과정 명칭 : 영 교육과정</p> <ul style="list-style-type: none"> - 가치가 있으나 가르치지 않고 있는 교육과정에 해당하므로 영 교육과정과 관련됨 <p>제시문에서 확인한 영 교육과정 발생 원인 : 타성</p> <ul style="list-style-type: none"> - 몇몇 교과와 경우, 대안적 교과에 대한 검토 없이 전통적으로 가르쳐왔기 때문에 계속해서 가르친다는 것이 편견, 경직된 신념, 고정관념 등과 같은 잘못된 타성에 의한 영 교육과정의 발생에 해당함 <p>학생이 행복한 학교를 위한 실천방안</p> <ul style="list-style-type: none"> - 교과와 중요한 내용을 학생의 발달 수준에 맞게 가르쳐 교과 내용에 대한 내재적 만족을 향상시키고 보다 학생의 필요에 부응할 수 있는 다양하고 가치있는 교과를 구성하게 된다면 학생들이 배우는 기쁨을 느끼는 행복한 학교를 만들 수 있을 것이다.
<p>이 교사 발언에서 찾을 수 있는 구성주의 교수 이론의 명칭을 쓰고 이 이론을 적용한 수업 상황에서 활용할 경우 효과적인 동영상 자료의 형태를 서술하고, 밑줄친 (가)와 (나)에 해당하는 각각의 동기증진 요소를 켈러(Keller)의 동기 이론에 근거하여 명칭과 그러한 이유를 서술[2점]</p>	<p>도입 : 학생들에게 수업이 즐겁고 의미있게 여겨진다면, 학교에서의 만족이 증가하여 행복한 학교를 만들 수 있을 것이다.</p> <p>이 교사 발언과 관련되는 구성주의 교수이론 : 인지적 유연성 이론</p> <ul style="list-style-type: none"> - 복잡하고 다차원적으로 형성된 지식의 이해와 활용을 위해 상황의존적 의미개념형성이 중요하다는 것이 상황의존적 스키마의 연합체 형성을 중시하는 인지적 유연성 이론과 관련됨 <p>인지적 유연성 이론 활용 시, 효과적인 동영상 자료 형태</p> <ul style="list-style-type: none"> - 해당 개념이 각기 다른 관점에서 여러 사례에 적용된 1분 안팎(아주 짧은 길이의)의 동영상 5~6개 - 학생들이 충분히 다룰 수 있는 정도의 복잡성을 지닌 과제를 세분화하여 제시(bite-sized chunk), 다양한 소규모의 예를 제시(mini-cases) <p>ARCS이론에 근거한 동기증진 요소</p> <ul style="list-style-type: none"> - (가) 주의집중 요소 사용 : 다양성 전략의 활용. 다양한 교수법을 사용하는 것이 관련됨 - (나) 관련성 요소 사용 : 친밀성 전략의 활용. 학생들에게 친근한 사례를 활용하는 것이 관련됨 <p>학생이 행복한 학교를 위한 실천방안</p> <ul style="list-style-type: none"> - 빠르게 변화되는 사회에 적합한 상황의존적 의미개념을 형성할 수 있는 인지적 유연성이론을 수업에

	<p>활용하면 학생에게 필요한 지식 구성에 도움이 된다. 이렇듯 학생들의 필요에 부합하는 교수방법을 활용하고 수업 동기를 향상시키는 동기설계를 이용하면 보다 재미있는 수업을 제공할 수 있어 학생이 행복한 학교 구성에 도움이 된다.</p>
<p>박 교사 발언을 읽고 (다)에 해당하는 교육평가 유형의 명칭을 쓰고 문제점 2가지 제시하고, (라)에 해당하는 교육평가 유형의 명칭을 서술[3점]</p>	<p>도입 : 행복한 학교를 위해서는 많은 학생들이 큰 부담을 느끼는 평가 방식의 변화도 필요하다.</p> <p>(다)에 해당하는 교육평가 유형 : 규준참조평가/규준지향평가/상대평가 - 등수를 부여하는 것은 상대적 위치 파악을 중시하는 규준참조평가에 해당함</p> <p>규준참조평가의 문제점 2가지 - 경쟁과 분류를 지나치게 조장하여 정서적 부작용과 비인간화를 초래할 수 있음. 학생들이 학교에 대한 부정적 태도를 가질 수 있음 - 학생의 교육목표 도달 여부를 확인해주지 못함. 교육을 통해 학습한 정도나 부족한 사항 등의 학습효과 확인이 불가능. 학생들이 학업에 대한 내재적 만족을 느낄 수 없음</p> <p>(라)에 해당하는 교육평가 유형 : 성장지향평가/성장참조평가 - 학습 시작 시점보다 점수가 향상된 학생에게 좋은 평가를 하는 평가 방식은 성장지향평가와 관련됨 - 성장지향평가는 교육과정을 통하여 얼마나 성장하였느냐에 관심을 두는 평가로, 최종 성취수준보다는 초기 능력 수준에 비추어 얼마만큼 능력의 향상을 보였느냐를 강조하는 평가</p> <p>학생이 행복한 학교를 위한 실천방안 - 학생들의 경쟁을 유발하고 부담을 증가시키는 규준참조평가의 방식보다는 학생 개개인의 상황에 맞는 평가가 가능한 성장지향평가를 활용하여 시험 불안을 줄일 수 있어야 한다. - 시험부담이 줄어 공부 자체에 집중할 수 있는 학교 분위기가 형성된다면 학생 행복에 보다 기여할 수 있을 것이다.</p>
<p>최 교사가 고민 중인 문제를 해결하기 위해 호이와 타터(W. K. Hoy & C. J. Tarter)의 참여적 의사결정의 규범모형을 사용하고자 할 때, 학생들의 의사결정 참여여부를 결정하게 하는 수용영역(zone of acceptance)을 판단하는 주요 기준 2가지를 제시하고, 제시된 사안의 경우 어떠한 수용영역에 해당하는지를 서술한 후, 이런 경우, 교사는 어떠한 역할을 해야 하는지 명칭을 제시[4점]</p>	<p>도입 : 학생들의 의견을 반영한 학교운영도 중요하다.</p> <p>학생들의 의사결정 참여여부를 결정하는 수용영역 판단의 주요 기준 2가지 - 관련성 : 의사결정 결과에 대해 구성원이 개인적 이해관계를 가지고 있느냐 여부 - 전문성 : 의사결정 과정에서 구성원이 유익한 공헌을 할 수 있는 전문성을 지녔는가</p> <p>학생들의 진로체험활동과 관련된 의사결정의 수용영역 : 관련성 한계영역/한계영역에 해당하며 관련성만 있음 - 진로체험활동은 학생들이 직접 하게 될 활동이므로 관련성이 있으나, 진로체험 및 진로교육 전반에 대한 전문적 지식이 있지는 않으므로 관련성만 있는 관련성 한계영역에 해당</p> <p>관련성 한계영역의 경우 교사의 역할 : 교육자 - 진로체험활동에 대해 설명하고, 진로체험활동 관련하여 결정된 사항을 학생들이 쉽게 받아들일 수 있도록 교육</p> <p>학생이 행복한 학교를 위한 실천방안 - 학생이 행복한 학교를 만들기 위해서는 학생들의 다양한 요구가 반영된 학교 운영이 전제되어야 한다. 이를 위해 결정 사항의 특성에 근거하여 합리적으로 참여 수준 결정을 할 수 있는 호이와 타터의 모형을 활용하여 학생들의 의사결정 참여 사항을 결정한다면 효과적이고도 학생의 행복에 도움이 되는 의사결정을 할 수 있을 것이다.</p>
결론	<p>모든 학생이 행복한 학교를 만들기 위해, 교과외의 내재적 흥미를 유발하는 학문중심 교육과정과 다양한</p>

교과 선정에 도움이 되는 영 교육과정을 확인하고, 인지적 유연성 이론을 활용한 학생중심적 교육 방법 및 수업 동기 유발 방안을 ARCS이론을 통해 정리하였다. 또한 규준참조평가의 문제와 성장참조평가의 의미를 찾고, 학교 의사결정과정에서 학생 참여의 기준이 될 수 있는 호이와 타터의 참여적 의사결정 규범모형을 살펴보았다. 학교가 단지 학업성취도만 추구하는 곳이 아니라 학생의 전인적 성장 발달의 터전이 되기 위해서는 학생이 더 행복하고 즐거운 공간이 되어야 한다. 이를 위한 교사와 학교의 노력이 다방면에서 더욱 필요한 시점이다.