

2025 권지수교육학 핵심요약집



핵심 목표



권지수 편저

권 지 수 의 만 점 전 략 핵 심 잡 기

니만 알고 싶은 핵심만 썩! 뽑았다

- Thinking-Map을 통한 영역별 교육학 구조 제시
- 교육학 논술 시험에 필요한 교육이론 완벽 정리
- 최근 10여 년간 출제경향 반영



머리말

본 서적은 최적화(最適化)를 지향한다. 최적화란 무엇인가 가장 알맞다는 것이며, 이는 본 서적의 성격을 결정한다. 본 서적은 교육학 수험서에 가장 최적화되어 있으며 철저히 수험서를 지향한다. 따라서 교육학의 각 분과 학문 영역을 철저히 수험 적합형으로 최적화시켜 가장 효율적으로 학습할 수 있도록 하는 데 본 서적의 출간 의도가 있다. 본 서적은 이런 점을 염두에 두고 교육학의 모든 분과 학문 영역을 핵심 중심으로 간결하게 요약하고 체계적으로 정리하되 본 서적으로 끝낼 수 있도록 하였다.

필자는 교육학의 이론적 깊이와 논리적 구조를 유지하면서 다음과 같은 점에 특히 유의하여 본 서적을 집필하였다.

첫째, 교육학의 구조를 이해하고, 내용별 중요도를 파악할 수 있도록 하였다. 각 분과 학문 영역별로 Thinking Map을 만들어 교육학의 구조를 한눈에 파악할 수 있도록 하였으며, 각 쟁점별 기출사항을 표시하여 출제 비중을 살필 수 있도록 하였다. 수험생은 교육학의 구조를 한눈에 파악하면서 동시에 출제 비중을 고려하여 학습의 강약을 조절할 수 있을 것이다.

둘째, 본문의 내용을 핵심 중심으로 간결하게 요약 및 정리하였다. 이것저것 짜깁기된 장황한 줄글의 책들은 정작 핵심 내용을 파악하기 어렵게 하고, 결국 남는 것은 공허한 허상뿐이다. 본 서적은 방만한 내용의 단순 나열을 과감히 탈피하여 핵심만 철저히 요약하고 정리하였다. 수험생은 교육학을 경제적이며 효율적으로 학습할 수 있게 될 것이다.

셋째, 교육학을 본 서적으로 끝내도록 하였다. 많은 양이 수록되어 있으면 많은 지식을 습득할 것이라는 가정은 어리석은 생각이다. 오히려 그것은 많은 시간을 투자하게 하지만 결국 정리되지 않은 내용으로 인해 심리적 부담을 주며 영긴 실타래처럼 뒤죽박죽되게 할 뿐이다. 교육학의 내용이 아무리 많을지라도 짜임새 있게 요약하고 정리한다면 그것으로도 충분하다. 이 점에서 본 서적은 바로 탁월한 만점 교육학을 추구한다. 수험생은 핵심 내용을 정확히 파악할 수 있어 교육학의 만점을 꿈꿀 수 있을 것이다.

본 서적은 철저히 시험에서 승리하기 위해 태어났다. 그 시험이 임용시험이든 행정고시 또는 교육전문직 시험이든 대학원이나 대학의 학과시험이든 불문한다. 본 서적을 통해 시간과 노력의 비용을 절감하면서 최대의 효과를 거둘 수 있을 것이라 확신한다. 필자는 본 서적을 집필하는데 많은 시간과 노력을 투자하였다. 모쪼록 본 서적이 교육에 헌신하고자 하는 동도제현께 탁월한 선택이 되었으면 하는 바람이다.

경재 권지수



출제 경향 분석

1 교육학 논술 출제 경향 분석

▶ 교육학 논술(20점) = 내용 영역(15점), 체계 영역(5점)

연도	전체 주제	출제 논점(소주제)	출제 영역	논술 유형
2013학년도 (중등 특수) [2013. 5. 25.]	IQ의 해석 ↓ 학습동기	IQ의 해석 [3점]	교육심리학	[대화문]
		기대×가치이론(학습동기 상실 원인/해결방안) [6점]	교육심리학	• 설명형
		욕구위계이론(학습동기 상실 원인/해결방안) [6점]	교육심리학	• 관점 제시형 • 실질적 제시문
2014학년도 [2013. 12. 7.]	학습동기 유발 ↓ (수업 참여 촉진)	잠재적 교육과정(진단: 수업 소극적 참여) [3점]	교육과정	[대화문]
		문화실조(진단: 수업 소극적 참여) [3점]	교육사회학	• 설명형
		협동학습 실행(학습동기 유발방안) [3점]	교육방법론	• 관점 제시형
		형성평가 활용(학습동기 유발방안) [3점]	교육평가	• 실질적 제시문
2014학년도 (상반기 추시) [2014. 6. 28.]	학생의 학교생활 적응 향상 및 교사의 수업 효과성 증진 ↓ (학교생활 적응)	교사지도성 행동(학습동기 유발방안) [3점]	교육행정학	• 형식적 제시문
		차별접촉이론/나인이론(원인: 학교 부적응) [3점]	교육사회학	[성찰 일지]
		행동주의 상담기법(학교생활 적응 향상) [3점]	생활지도와 상담	• 설명형
		인간중심 상담기법(학교생활 적응 향상) [3점]	생활지도와 상담	• 관점 제시형
		발견학습(학문중심 교육과정에 근거한 전략) [3점]	교육방법론	• 관점 추론형
2015학년도 [2014. 12. 6.]	교육개념에 충실한 자유교육의 이상 실현	장학 활동(교사 전문성 개발) [3점]	교육행정학	• 실질적 제시문
		자유교육 관점에서 교육 목적(내재적 목적) [4점]	교육철학	[워크숍]
		백워드 교육과정 설계(특징) [4점]	교육과정	• 논증형/설명형
		Keller의 ARCS(학습동기 향상-과제 제시 방안) [4점]	교육방법론	• 관점 제시형 • 관점 추론형
2015학년도 (상반기 추시) [2015. 6. 27.]	교사의 과제 (학교 및 수업에 대한 이해)	Senge의 학습조직(학습조직 구축 원리) [4점]	교육행정학	• 실질적 제시문
		학교교육의 선발·배치 기능/한계(기능론 관점) [4점]	교육사회학	[학교장 특강]
		관료제 및 이완결합체제(특징) [4점]	교육행정학	• 설명형
		ADDIE 모형(분석 및 설계의 주요 활동) [4점]	교육방법론	• 관점 제시형
		준거지향평가(개념 및 장점) [3점]	교육평가	• 관점 추론형 • 형식적 제시문
2016학년도 [2015. 12. 5.]	교사의 역량 (교과· 생활지도· 조직활동)	경험중심 교육과정(장점 및 문제점) [4점]	교육과정	[자기계발계획서]
		형성평가(기능 및 시행 전략) [4점]	교육평가	• 설명형
		에릭슨(심리적 유예기)/반두라(관찰학습) (개념) [3점]	교육심리학	• 관점 추론형
		비공식 조직(순기능 및 역기능) [4점]	교육행정학	• 형식적 제시문
2017학년도 [2016. 12. 3.]	2015 개정 교육과정의 실질적 구현	교육기획(개념과 효용성) [4점]	교육행정학	[신문 기사]
		내용조직의 원리(통합성+2가지) [4점]	교육과정	• 논증형/설명형
		조나센의 구성주의 학습환경 설계(학습지원 도구·자원과 교수활동) [4점]	교육방법론	• 관점 추론형
		타당도의 유형과 개념(내용타당도) [3점]	교육평가	• 실질적 제시문 • 형식적 제시문
2018학년도 [2017. 11. 25.]	학생의 다양한 특성을 고려한 교육	위커 모형(명칭과 교육과정 개발에 적용 이유) [4점]	교육과정	[대화문]
		문제중심학습(학습자 역할, 문제 특성과 학습효과) [4점]	교육방법론	• 설명형
		평가유형(준거지향·개인차 해석, 능력지향·성장지향) [4점]	교육평가	• 관점 추론형
		동료장학(명칭과 개념, 활성화 방안) [3점]	교육행정	• 실질적 제시문 • 형식적 제시문

연도	전체 주제	출제 논점(소주제)	출제 영역	논술 유형
2019학년도 [2018. 11. 24.]	수업 개선을 위한 교사의 반성적 실천	다중지능이론(명칭과 개념, 개발과제와 그 이유) [4점]	교육심리학	[성찰 일지] • 설명형 • 관점 추론형 • 실질적 제시문 • 형식적 제시문
		경험선정의 원리(기회·만족 원리)/ 잠재적 교육과정(개념, 결과 예시) [4점]	교육과정	
		척도법(리커트 척도)/ 문항내적 합치도(신뢰도 추정방법의 명칭과 개념) [4점]	교육평가	
		변혁적 지도성(명칭, 신장방안) [3점]	교육행정	
2020학년도 [2019. 11. 23.]	토의식 수업 활성화 방안	비고츠키 이론(지식론 명칭과 지식의 성격, 교사와 학생의 역할) [4점]	교육심리학	[교사협의회] • 설명형 • 관점 추론형 • 관점 제시형 • 실질적 제시문 • 형식적 제시문
		영 교육과정(영 교육과정 시사점)/ 중핵 교육과정(교육내용 조직방식의 명칭, 이 방식이 토의식 수업에서 가지는 장점과 단점) [4점]	교육과정	
		정착수업(정착수업의 원리)/ 위키 활용 시 문제점 [4점]	교육방법	
		스타인호프와 오웬스의 학교문화 유형(명칭, 개선방안) [3점]	교육행정	
2021학년도 [2020. 11. 21.]	학생의 선택과 결정의 기회를 확대하는 교육	교육과정 운영 관점(총실도 관점의 장단점, 생성 관점의 운영방안) [4점]	교육과정	[이메일] • 설명형 • 관점 추론형 • 관점 제시형 • 실질적 제시문 • 형식적 제시문
		자기평가(교육적 효과, 실행 방안) [4점]	교육평가	
		온라인 수업(학생 특성과 학습 환경의 예, 토론게시판을 활용한 학생 지원 방안) [4점]	교육방법	
		의사결정 모형(명칭, 개선방안) [3점]	교육행정	
2022학년도 [2021. 11. 27.]	학교 내 교사 간 활발한 정보 공유를 통한 교육의 내실화	교육과정(수직적 연계성, 교과 내 교육과정 재구성) [4점]	교육과정	[학교 자체 특강] • 설명형 • 관점 추론형 • 관점 제시형 • 실질적 제시문 • 형식적 제시문
		교육평가(총평관에서 진단검사, 평가결과 해석기준) [4점]	교육평가	
		교수전략(딕과 캐리 모형의 교수전략, 온라인 수업에서 고립감 해소를 위한 교수·학습활동 및 테크놀로지) [4점]	교육방법	
		교원연수(학교중심연수 종류, 활성화 지원방안) [3점]	교육행정	
2023학년도 [2022. 11. 26.]	학생, 학부모, 교사의 의견을 반영한 학교 교육 개선	교육심리(자기효능감, 자기조절학습) [4점]	교육심리	[학교 운영 자체 평가 보고서] • 설명형 • 관점 추론형 • 관점 제시형 • 실질적 제시문 • 형식적 제시문
		교육평가(형성평가 활용방안, 내용타당도) [4점]	교육평가	
		교육과정(경험중심 교육과정, 학문중심 교육과정) [4점]	교육과정	
		관료제(순기능, 역기능) [3점]	교육행정	
2024학년도 [2023. 11. 25.]	학습자 맞춤형 교육 지원을 위한 교사의 역량	교육과정(잠재적 교육과정) [3점]	교육과정	[신임교사와 교육전문가 대담] • 설명형 • 관점 추론형 • 관점 제시형 • 실질적 제시문 • 형식적 제시문
		교육방법(온라인 수업 상호작용) [4점]	교육방법	
		교육평가(능력참조평가, CAT 검사) [4점]	교육평가	
		학교운영위원회(구성위원 3주체, 그 구성의 의의, 위원으로 학생 참여의 순기능과 역기능) [4점]	교육행정	



2025 권지수교육학 핵심요약집

학심속속

PART

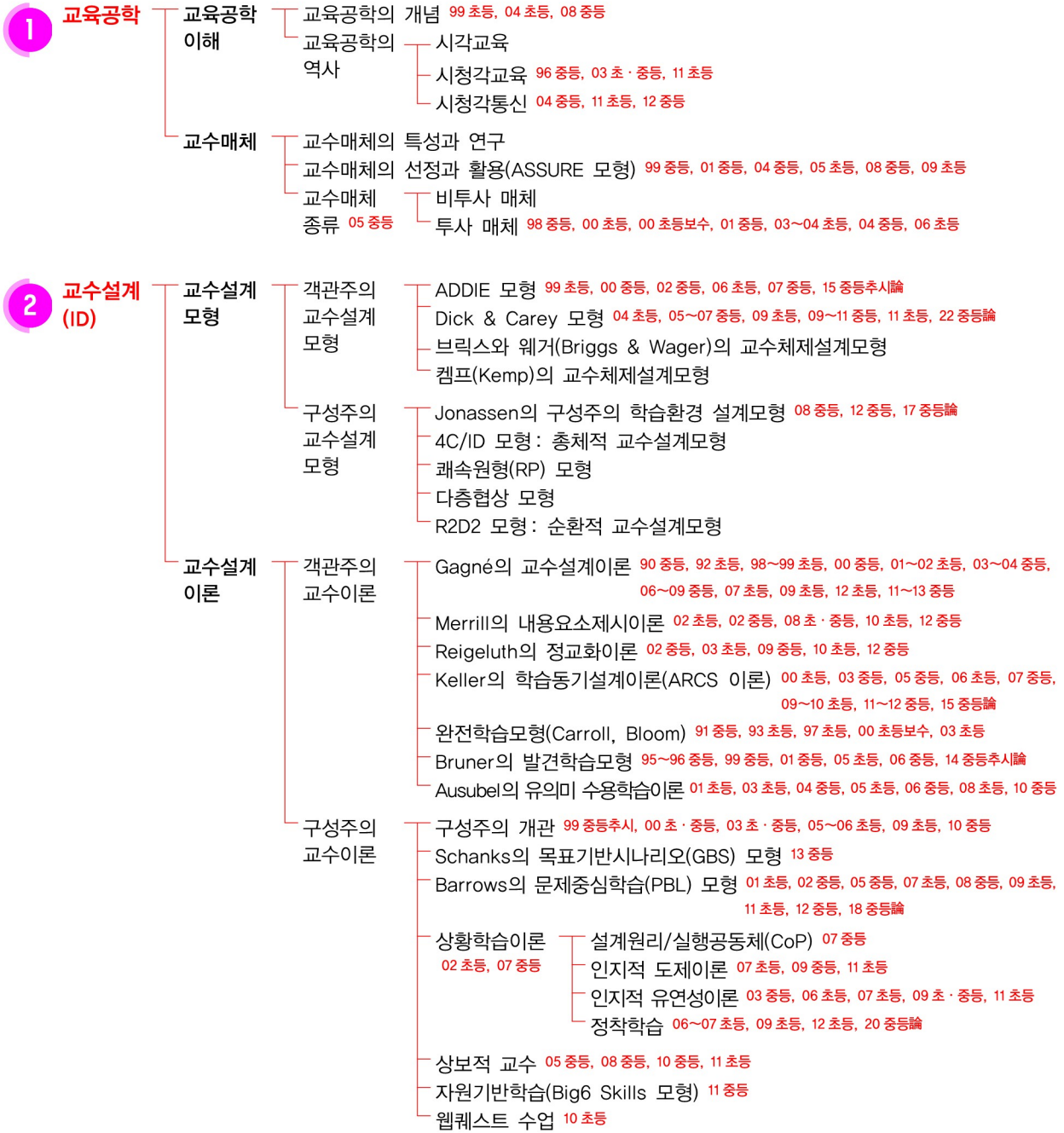
03

교수방법 및 교육공학

Chapter 01 교육공학

Chapter 02 교수설계

Chapter 03 교수방법



3

교수방법

교수방법

전통적 교수법

강의법 99 초등, 03 초등, 문답법 99 중등추시, 팀티칭 99 중등추시, 00 서울초보, 게임 02 초등, 사례연구 00 강원초보, 역할놀이 99 초등추시, 01 중등, 토의법 93 중등, 98 중등, 00 초등, 01 초등, 04 중등, 07 중등, 11 중등, 문제해결학습 99 중등, 프로젝트학습 99 중등, 00 초등보수, 01 중등, 자기주도학습 99 중등, 01 중등, 04 초등, 05 중등, 11 초등, 개별화학습 92 중등, 94 중등, 99 초등, 02 초등, 04~05 초등, 10 중등

협동학습

- 개관 96 중등, 99 초등, 99 초등추시, 00 초등·초등보수, 00 중등, 01 초등, 04 중등, 06 초등, 06 중등, 14 중등論
- 직소모형(Jigsaw) 99 초등추시, 01 초등, 05 중등, 08 중등, 10~11 중등
- 팀성취분담모형(STAD) 03 초등, 07 중등, 11 중등
- 팀경쟁학습(TGT)
- 자율적 협동학습(Co-op, Co-op) 02 중등, 10 중등
- 집단조사(GI)
- 함께 학습하기(LT)
- 팀보조개별학습(TAI) 04 초등

웹기반 협동학습

교수방법의 혁신

- 컴퓨터보조수업(CAI)
- 멀티미디어 99 중등추시, 99~00 초등, 02~03 중등, 04~06 초등, 06 중등, 11 중등
- 원격교육·온라인 수업 21 중등論, 22 중등論, 24 중등論
- 액션러닝
- 블렌디드 러닝 07 중등
- 플립드 러닝
- 학습자의 디지털 리터러시
- 테크놀로지 활용 수업
- 스마트 교육
- 소셜 미디어
- 메타버스

교수실행

- 질문하기와 칭취하기
- 설명하기
- 마이크로티칭

01 멀티미디어

1 인지부하이론(CLT: Cognitive Load Theory) – Sweller(2010)

(1) 개관

- ① 개념: 작업기억의 한계 용량으로 인해 인지부하가 발생하기 때문에 인지부하를 효율적으로 조절할 수 있는 교수처방을 제시하는 이론이다.
- ② 인지부하(cognitive load)의 개념: 과제를 수행할 때 학습자의 인지체계에 부과되는 정신적인 노력(인지적 노력)을 의미한다.
- ③ 인지과부하(cognitive overload)의 개념: 과제해결에 요구되는 인지부하의 총량(내재적 인지부하 + 본질적 인지부하 + 외생적 인지부하)이 학습자의 작업기억의 용량을 초과할 때 인지과부하가 발생한다.
- ④ 인지부하이론의 목적: 인지부하이론에서는 인지과부하(cognitive overload)를 학습부진의 주요 원인으로 보고, 불필요한 인지부하를 초래하는 변인을 밝혀 효과적인 학습을 유도하는 교수전략을 개발하는 데 그 목적을 둔다.

(2) 인지부하이론의 가정

- ① 사람의 작업기억 용량은 제한되어 있다: 따라서 제한된 용량이 넘치지 않도록 유의하면서 학습해야 한다.
- ② 시각 및 청각의 이중처리 과정을 갖고 있다: 그렇기 때문에 어느 한쪽으로만 치우친 정보가 입력되지 않도록 정보의 입력 채널을 적절하게 분산해야 한다.
- ③ 학습의 목적은 스키마의 획득이다: 따라서 효율적인 학습을 하기 위해서는 스키마 획득과 관련된 인지부하는 늘리고 불필요한 인지부하는 줄이는 것이 가장 중요하다.

(3) 인지부하의 종류 – 인지부하의 발생 원인에 따라



✎ 학습과정에서 작업기억 용량의 활용

<p>내재적 인지부하 (intrinsic cognitive load)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 학습과제 자체의 난이도에 의해 결정되는 인지부하이다. 이것은 학습 난이도에 따라 내재적 인지부하의 수준이 비례한다. • 내재적 인지부하는 일반적으로 과제에 의해 결정되기 때문에 인지부하의 수준을 조절하기는 쉽지 않다.
<p>본질적 인지부하 (germane cognitive load)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 학습내용을 이해하거나 적용하기 위해 새로운 스키마(지식체계)를 생성하거나 새로운 지식을 기존의 스키마(지식체계)에 통합시키려는 인지적 노력이다. 본질적 인지부하는 양을 늘리는 것이 좋은 긍정적 인지부하이다. • 이것은 학습자의 학습주제에 대한 집중·몰입 정도에 따라 인지부하의 수준이 비례한다.
<p>외생적 인지부하 (extraneous cognitive load)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 학습과정에서 불필요하게 투입된 인지적 노력이다. 외생적 인지부하는 양을 줄이는 것이 좋은 부정적 인지부하이다. • 외생적 인지부하는 부적절한 학습자료나 자료제시 방식 등으로 인해 발생한다.

2 멀티미디어 설계 원리 10 초등

(1) 외생적 인지부하를 줄이기 위한 설계 원리 – 학습과정에서 발생하는 불필요한 인지과정을 줄이는 방법

<p>근접성 원리 (contiguity principle)</p>	<p>글(텍스트)과 그림(그래픽), 시각과 청각은 시공간적으로 서로 가깝게 제시해야 한다는 원리이다. 만약 이 둘을 서로 분리해서 제시하면 학습자의 주의가 분산되고 부가적인 정신적 노력을 투입해야 하기 때문이다.</p>
<p>양식 원리 (modality principle)</p>	<p>시각 채널과 청각 채널을 모두 활용할 수 있도록 제시해야 한다. 시각적인 글(텍스트)과 그림만 제시하면 시각처리에 의한 인지부하만 높아지므로 그림과 그에 상응하는 내용의 나레이션을 동시에 제공하면 인지부하를 적절하게 관리할 수 있다. 예 애니메이션 + 자막(×), 애니메이션 + 나레이션(○)</p>
<p>중복 원리 (redundancy principle)</p>	<p>동일한 내용을 담고 있는 시각(텍스트)과 청각(나레이션)의 중복을 피해야 한다. 예 화면에 제시된 그림(그래픽)을 설명하기 위해 텍스트를 음성으로 읽어주는 것. 이들을 동시에 제공하면 주의집중이 분산되어 인지부하를 효율적으로 관리할 수 없다. 중복적인 정보를 제거하여 주의분산과 인지부하를 줄여야 한다. 예 그림, 텍스트, 텍스트의 나레이션을 함께 제공하면 텍스트와 동일한 나레이션이 중복되어 학습자의 주의집중이 분산될 수 있다. 이 경우 그림과 텍스트 중 하나를 제거하든지, 시각 채널을 활용하는 그림과 텍스트를 제공하고 그와 다른 내용의 나레이션을 제공한다.</p>
<p>일관성 원리 (coherence principle)</p>	<p>학습내용에 관련된 내용만으로 구성해야 한다. 학습과 관련 없는 불필요한 배경음악, 그림, 텍스트 정보 등을 추가해서는 안 된다.</p>

(2) 본질적 인지부하를 촉진하기 위한 설계 원리 - 스키마 획득을 촉진시키기 위한 방법

개인화 원리 (personalization principle)	<ul style="list-style-type: none"> • 학습자와 대화하듯이 내용을 전달하는 방법이다(문어체보다 구어체). ☞ 학습내용을 설명할 때 학습자의 이름을 불러주는 것도 개인화의 적용 사례이다. • 이처럼 직접 대화를 하듯이 정보를 제공하면 학습자는 동기 수준이 더 높아지고 학습에 더욱 집중하게 된다.
자기설명 및 인지 리허설 원리 (self-explanation & cognitive rehearsal principle)	<ul style="list-style-type: none"> • 학습내용을 학습자 스스로 점검하도록(메타인지) 유도하는 방법이다. 학습내용이나 학습과정을 스스로 설명해 보게 하거나, 과제수행의 절차와 순서를 스스로 따져 보도록 하는 인지 리허설을 하게 한다. • 이런 방법을 적용하면 학습자는 학습과정을 스스로 점검함으로써 학습내용에 대한 이해를 높게 된다.

(3) 내재적 인지부하를 조절하기 위한 설계 원리 - 학습과정을 조절함으로써 내재적 인지부하 관리

완성된 예제의 활용 (worked-out example)	<ul style="list-style-type: none"> • 문제해결 과정을 단계별로 명료하게 제시해 주는 완성된 예제를 활용하여 수업을 진행한다. ☞ 3단계로 구성된 학습내용이 있을 때, 완성된 예제(1, 2, 3 단계)를 가장 먼저 제시하고, 어느 정도 이해가 되었으면 맨 마지막 단계부터 그다음 단계의 순서로 학습자가 과제를 스스로 완성하도록 한다(단계 3 → 단계 2 → 단계 1). 이를 후방 페이딩(backward fading)이라고 한다. • 완성된 예제를 활용하면 두 가지 장점이 있다. 첫째, 과제 완성에 필요한 절차를 쉽게 이해할 수 있다. 둘째, 점진적으로 학습과정을 완성할 수 있기 때문에 내재적 인지부하를 조절하기 쉽다.
사전 훈련 (pretraining principle)	<p>학습내용을 이해하기 위해서 알고 있어야 하는 구성을 먼저 이해하도록 하는 방법이다. 각 구성 부분을 이미 이해하고 있다면 학습내용에 대한 종합적인 이해가 빨라질 수 있다.</p> <p>☞ 카약의 각 구성 부분에 대한 명칭을 먼저 설명하고, 복잡한 조작 방법에 대해 설명한다. 심장의 기능을 설명하기에 앞서 심장의 위치와 구성요소의 역할을 강의한다.</p>

02 원격교육(distance education) · 온라인 수업 21 중등論, 22 중등論, 24 중등論

1 원격교육

(1) 개념

- ① 교수자와 학습자가 직접 대면하지 않고 방송교재나 오디오·비디오 교재 등을 매개로 하여 교수·학습 활동을 전개하는 교수전략
- ② 비면대면(non-face to face) 수업형태: 모든 종류의 교육공학적 매체들을 종합적으로 사용하는 ‘다중매체 접근방식(multimedia approach)’의 장점을 최대한 활용, 평생교육에서 중시

	같은 시간	다른 시간
같은 장소	전통적 교실교육	미디어센터(학습센터)
다른 장소	동시적 원격교육	비동시적 원격교육

📌 콜드웨이(Coldway)의 교육실천 형태 분류

(2) 원격교육을 위한 매체선정 준거 – 베이트스(A. W. T. Bates)의 ACTIONS 모형

ACTIONS 모형에서는 A와 C를 우선적으로 중요시한다. ACTIONS 모형은 SECTIONS 모형으로 불리기도 하는데, 이때 S는 Student(학습자), E는 Ease of use and reliability(사용의 용이성과 신뢰성, 즉 접근성)를 말한다.

기준	내용
A(Access, 접근, 수신, 접속)	<ul style="list-style-type: none"> • 학습자에게 얼마나 접근성이 좋은가? 학습자가 얼마나 접근하기 쉬운가? • 학습자가 특정 매체에 어느 정도 접근 가능한지를 파악함 • 그 매체가 목표집단에게 얼마나 융통성이 있는지를 파악함
C(Costs, 비용)	<ul style="list-style-type: none"> • 비용이 얼마나 효율적인가? • 학생 수, 강좌 수, 초기 투자비용과 운영비용 등에 관한 고려가 필요함
T(Teaching and learning, 교수와 학습)	<ul style="list-style-type: none"> • 교수·학습 지원성이 있는가? 하고자 하는 교수·학습에 맞는 매체인가? • 매체가 가지는 교육적 특성, 제시형태뿐만 아니라 학습목표에 대한 분석을 통해 매체를 선정해야 함
I(Interactivity and user-friendliness, 상호작용과 학습자 친화)	<ul style="list-style-type: none"> • 상호작용을 원활하게 하는가? 학습자가 사용하기 쉬운가? • 특정 매체로 가능한 상호작용의 형태와 그 사용이 용이한지에 대한 고려
O(Organizational issue, 조직의 문제)	<ul style="list-style-type: none"> • 이 매체를 적용하기 위해 조직에 어떤 변화가 필요한가? • 매체가 성공적으로 활용되기 위해 사전에 조직이 갖추어야 할 필요요건은 무엇이며, 제거되어야 할 장애요소는 무엇인가? ⇨ 매체가 성공적으로 활용되기 위해 고려해야 할 조직의 특성 ⇨ 조직 내의 장애요소 제거, 즉 조직개편과 인적 자원의 확충 등을 말함
N(Novelty, 참신성)	<ul style="list-style-type: none"> • 얼마나 새로운 매체인가? • 학습자에게 얼마나 새롭게 인식되는가의 고려
S(Speed, 신속성)	<ul style="list-style-type: none"> • 얼마나 빨리 매체가 작동하는가? • 얼마나 빠르게 학습내용을 전달하는가의 고려

(3) 특성

- ① 교수자와 학습자 간의 물리적 격리: 비접촉성 커뮤니케이션
- ② 교수매체의 활용: 인쇄자료, TV, 라디오, 컴퓨터 코스웨어 등
- ③ 교수자와 학습자 간의 상호작용(쌍방향 의사소통): 학습자-내용, 학습자-교수자, 학습자-학습자 간의 상호작용
- ④ 다수 대상의 개별학습 가능
- ⑤ 학습자의 책임감 및 지원 조직이 필요
- ⑥ 평생학습 체제 구현에 기여: 융통성의 이념 구현을 통해 교육기회 확대에 기여

(4) 장단점

장점	단점
<ul style="list-style-type: none"> • 학습자들이 원하는 시간과 장소에서 원하는 내용을 학습할 수 있다. ⇨ 적시훈련(just-in-time training) 상황에 유용 • 각 지역에 있는 학습자원을 공유할 수 있다. • 서로 다른 장소에 있는 다수의 학습자를 대상으로 동시에 교육할 수 있다. • 온라인 멀티미디어 코스웨어를 제공한다. • 최신 정보를 입수할 수 있고, 원거리에 있는 교사나 전문가의 도움을 얻을 수 있다. • 학습자 간의 상호작용을 통해 학습을 할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 원격지의 학습자를 직접적으로 통제할 수 없기 때문에 학습의 질(質)이나 평가관리가 어렵다. ⇨ 혼합교육(blended learning)으로 보완 • 시스템 환경 구축에 필요한 초기 비용 부담이 크며, 지속적인 투자가 요구된다. • 교수매체에 의존하는 의사소통으로 인해 교수자와 학습자 간에 심리적인 거리감이 생기고, 상호작용이 감소될 수 있다.

2 온라인 수업 24 중등론

(1) 온라인 수업에서 학습자 상호작용의 어려운 점

- ① 온라인상에서의 상호작용을 위한 활용도구 및 전략에 대한 정보가 부족하거나, 플랫폼, 앱 등의 테크놀로지에 대한 지식과 활용능력이 부족하다.
- ② 온라인 수업 상황에서 어떤 유형의 상호작용이 가능하고, 어떤 방식으로 상호작용 활동을 수행해야 하는지에 대한 경험이 거의 없기 때문에, 수업의 유형이나 학습상황 등을 고려한 상호작용 활동을 제대로 수행하지 못하고 있는 것이 현실이다.
- ③ 실시간 온라인 학습에서 학습자가 비디오 화면을 끄면 목소리만으로 학습자의 심리를 추측해야 하는 것처럼 제스처, 몸짓, 목소리 크기, 억양 등을 통한 비언어적 상호작용이 제한적으로 이루어진다.
- ④ 비실시간 온라인 학습에서는 학습자의 질문에 교수자가 응답을 하는 데 많은 시간이 소요되고 즉각적인 상호작용이 어렵다.

(2) 온라인 수업 상호작용 유형과 그 기능

- ① 교수자-학습자 간 상호작용 : 수업내용에 질의응답, 과제에 대한 피드백 제공 등 지식과 정보를 공유 → 학생의 학습이해력 점검, 학생의 학습동기 유발, 교수자와 학습자 간의 심리적 거리를 줄이는 기능
- ② 학습자-학습자 간 상호작용 : 학습내용에 대한 의견교환, 토론수행, 협동학습 등을 공동으로 수행 → 친밀감과 소속감을 높이고 협력적으로 지식을 구성하는 데 도움
- ③ 학습자-내용 간 상호작용 : 콘텐츠 요구에 반응하고 몰입하며 학습 → 학습내용을 이해, 조직, 정교화하며 고차적 사고를 촉진
- ④ 학습자 내적 상호작용 : 학습자 스스로 자신의 학습수행과 학습내용 이해 정도를 점검, 성찰, 개선 → 자기조절학습 능력, 자기주도학습 능력 신장

03 액션러닝(action learning)

1 개념

- ① ‘행함으로써 배운다(learning by doing)’라는 학습원리를 기반으로 팀원들과 함께 실제적인 문제를 해결하는 과정에서 학습이 이루어지는 역량개발의 교육방식이다.
- ② 개인 또는 팀워크를 기반으로 실제적인 문제를 해결하는 과정에서 동료와 촉진자의 도움을 받아 아이디어를 도출하고 적용하는 실천학습이다.

2 교육에 대한 기본 가정

전통적인 가정	액션러닝에서의 가정
학생들은 가르쳐야 이해한다.	학생들은 스스로 학습할 수 있다.
교수는 문제를 내고, 학생은 답을 구한다.	학생이 문제를 내고, 학생이 답을 구한다.
지식은 읽기와 듣기 중심으로 습득한다.	지식은 참여와 경험으로 습득한다.
교수자는 지식 전달자의 역할을 한다.	교수자는 학습 조력자의 역할을 한다.

3 액션러닝의 특징(박수홍 외, 2010)

- ① 액션러닝에서 해결하는 문제는 학습팀이 실제로 겪고 있는 어려움이나 주변의 문제들이기 때문에 학습경험이 실시간이고 현재진행형이다.
- ② 액션러닝 학습자 개인의 학습 역량뿐만 아니라 학습팀과 소속된 집단 전체의 역량을 향상시킨다.
- ③ 액션러닝은 교수자가 학습자를 의도적으로 조직하여 권위적으로 운영하는 것이 아니라 학습자의 자발적이고 민주적인 참여로 진행된다.
- ④ 서로 다른 경험과 학습을 수행하는 동료 팀으로부터 다양한 관점을 공유함으로써 최적의 해결방안을 도출할 수 있다.

4 액션러닝의 효과

- ① 조직구성원의 문제해결력을 향상시킬 수 있다. 액션러닝은 현업과 밀접한 관련이 있는 실제적 문제를 해결하는 과정에서 학습이 일어나므로 그를 통해 자연스럽게 문제해결력이 커진다.
- ② 리더십을 발휘할 수 있다. 액션러닝은 교수자가 일방적으로 진행하는 수업방식이 아니라 학습자에 대한 임파워먼트를 통한 자기주도학습 방식이기 때문에 미래지향적 리더십이 함양될 수 있다.
- ③ 뛰어난 성과를 내는 고성과 팀을 만들 수 있다. 학습자들은 협업과 팀워크를 통해 강한 결속력으로 뛰어난 성과를 낼 수 있기 때문이다.
- ④ 학습조직을 구축해 갈 수 있다. 향상된 학습스킬 및 능력, 변화된 조직문화 및 구조, 전 직원의 참여, 지식 관리 능력 향상을 통해 액션러닝 학습팀은 자생적인 학습조직으로 지속할 수 있기 때문이다.

5 액션러닝의 구성요소(Marquardt; 1999)

<p>실제적 문제 (과제)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 개인 또는 팀이 해결해야 할 실제적인 문제(과제)를 발견하거나 선택한다. 문제(과제)는 가상으로 만든 것이 아니라 실제적인 문제이다. 실제적 문제는 과제, 프로젝트, 문제, 이슈 등으로 불린다. • 문제(과제) 선정기준 <ul style="list-style-type: none"> - 중요성(개인 또는 팀에게 중요한 문제여야 한다) - 실제성(개인 또는 팀에게 실제적인 문제여야 한다) - 복잡성(다각적인 관점에서 해결될 수 있는 복잡하고 비구조적인 문제여야 한다) - 학습기회(학습목표가 충분히 달성될 수 있는 학습기회가 제공되어야 한다) - 해결가능성(해결 가능한 결과물들이 도출될 수 있는 문제여야 한다)
<p>학습팀 (실행팀)</p>	<p>4~8명 정도로 학습팀(실행팀)을 구성하며, 문제해결에 대한 창의적 접근이 가능하도록 다양한 시각과 경험을 가진 이질적인 집단으로 구성한다(성별, 연령, 국적, 전공, 학습스타일, 성격유형 등). 다만, 한두 사람이 팀 활동을 주도하는 것을 방지하고, 토론과 비판을 자유롭게 하기 위해 구성원의 능력 수준이 비슷하도록 팀을 구성할 필요가 있다.</p>
<p>실행의지 (실천행위)</p>	<p>문제해결을 위한 실행의지와 실천행위가 필요하다. 실천행위는 문제해결을 위한 자료조사, 설문조사, 인터뷰 등 현장활동을 할 수도 있고, 해결안을 제시하여 직접 실천하는 행위를 하기도 한다.</p>
<p>질문과 성찰</p>	<p>문제해결 과정에서 문제의 본질과 효과적인 문제해결 방법에 대해 팀 구성원의 상호 질문과 성찰, 피드백이 이루어져야 한다. 성찰방법은 대화, 성찰일지 쓰기, 성찰시간 갖기 등으로 이루어질 수 있다.</p>
<p>지식획득</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 문제해결 과정에서 문제 내용 관련 지식과 문제해결 과정 관련 지식을 획득한다. • 내용 관련 지식은 과제의 성격, 내용에 따라 천차만별이다. 과제해결 과정 관련 지식은 다양한 문제해결 기술과 방법, 의사소통 기술, 보고 및 발표 기술, 팀 리더십, 팀원 간의 갈등관리 기술, 토론 및 회의 운영 기술, 실행 기술, 경청·질문·상호작용 기술, 신념·가치·관점의 변화 등이 있다.
<p>러닝코치</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 학습팀이 문제(과제)를 명확히 정의하고 타당한 해결방법을 탐색해서 올바른 의사결정을 할 수 있도록 조력하는 역할을 한다. • 러닝코치는 중립적인 입장을 취해야 하며, 반드시 질문을 통해 팀 활동을 조정하거나 최종 목표달성의 방향으로 유도해야 한다.

6 액션러닝의 절차

<p>시작 단계</p>	<p>팀 빌딩 (team building)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 팀원 구성: 4~8명 정도로 학습팀을 구성한다. 학습양식, 성격유형 등을 토대로 다양한 시각과 경험을 가진 이질적인 집단으로 구성한다. • 팀 명, 팀 구호, 팀 규칙 정하기: 팀이 구성되면 팀 명, 팀 구호, 팀 규칙을 정하여 전체 학습자 앞에서 발표한다.
	<p>실제 문제 발굴 및 선정</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 주변에 존재하는 실제 문제에 관심을 갖고 찾아보는 단계이다. • 팀원 각자가 실제 문제를 한 가지씩 발굴해 와서 팀 회의 시 토의활동을 통해 해결하고자 하는 문제를 선정한다. • 문제 선정 시 문제 선정기준을 활용하여 적절성을 따져본다. • 팀원들이 발굴한 문제를 선정할 때는 의사결정 그리드나 의사결정 매트릭스, PMI 기법 등의 학습도구를 사용할 수 있다.

진행 단계 (process)	문제(과제) 정의		<ul style="list-style-type: none"> • 해결해야 할 문제를 구체적으로 정의하는 단계이다. • 팀에서 선정된 문제의 근본원인 및 구조를 파악하고, 문제를 명료하게 정의(규정)한다. • 근본원인 파악 시 가설설정, 자료조사 결과물 활용, 조사활동이 수행된다. • 파악된 근본원인을 유목화하여 어골도를 그려본다. • 어골도를 통해 나타난 문제의 근본원인에 따라 해결해야 할 문제가 무엇인지 목록화한다.
	문제(과제) 연구	정보수집 및 분석	<ul style="list-style-type: none"> • 문제를 해결하기 위한 다양한 정보를 수집하고 분석하는 단계이다. • 정보수집은 문제와 관련된 문헌조사, 연구조사, 인터뷰, 현장조사 등을 통해 이루어진다. • 역할분담표나 자료수집 계획서, 방문조사 및 연구조사 계획서를 활용한다. • 수집된 정보들을 다각적인 관점에서 분석하여 문제해결의 실마리를 찾는다.
		아이디어 개발과 의사결정	<ul style="list-style-type: none"> • 아이디어 개발과 의사결정은 활동이 진행될 때마다 필요한 단계이다. • 아이디어 개발 시 브레인스토밍, 브레인라이팅, 디딤돌 등의 학습도구를 사용한다. • 의사결정 시 의사결정 그리드, PMI기법, 의사결정 매트릭스, 어골도 등의 학습도구를 사용한다. • 도출된 아이디어들을 해결안 탐색안에 기술해 둔다. • 해결안 탐색안에서 선정된 아이디어를 수정·보완·추가할 수 있다.
	해결안 도출		문제해결을 위한 다양한 해결방법을 찾아 선택하는 단계이다.
	실행하기		문제해결을 위한 다양한 해결방법을 현장에 적용할 계획을 세우고, 계획에 따라 직접 현장에서 실천하는 단계이다.
	발표 및 피드백		<ul style="list-style-type: none"> • 문제해결을 위한 전 과정을 전체적으로 볼 수 있도록 발표자료 및 보고서를 제작하여 피드백을 주고받는 단계이다. • 문제 발굴에서부터 실행까지 일련의 과정을 발표하며, 새로 알게 된 사실, 느낀 점, 실천할 점 등의 성찰 과정을 거친다. • 피드백 시 액션러닝의 과정평가, 내용 및 결과 평가, 발표평가, 팀평가, 팀원평가 등이 이루어진다.
결과 단계	창의적 문제해결		

Plus

1. 박수홍 등(2010)이 제시한 액션러닝의 절차

문제 탐색하기	폭넓은 정보수집 및 분석을 통해 문제해결의 실마리를 찾는다.
문제 명료화하기	문제의 근본원인 및 구조를 파악하고, 문제를 명료하게 규정한다.
가능한 해결책 도출하기	문제의 원인이 도출되었다면 원인에 대한 다양한 해결책을 찾는다. 실현 가능한 해결책을 마련하기 위해 다양한 아이디어 도출 기법을 활용하고 토론을 통해 나온 아이디어를 재점검한다.
우선순위 결정하기	도출된 해결책에 대해 시급성, 중요성, 파급성, 실현 가능성, 경제성 및 자원 등을 토대로 실행 우선순위를 결정한다.
액션플랜 작성하기	문제의 해결책을 현장에 적용해 보기 위한 실천계획서인 액션플랜을 작성한다.
실행하기	액션플랜을 기반으로 현장에서 실제 문제를 해결한다.
평가하기	액션러닝의 과정을 성찰하고 수정 및 보완할 점을 파악한다.

2. 액션러닝 프로세스의 예

과제 정의 (과제 명확화)	<ul style="list-style-type: none"> 마을회의를 통해 '마을에 공동화장실을 설치해야 한다'는 명확한 과제를 도출함 새로운 쇼핑카트를 만들어야 한다는 과제를 받은 후 브레인스토밍, 현장 방문 등을 거쳐 '어린이에게 좀 더 친근하고, 효율적인 쇼핑을 가능하게 하며, 안전성이 확보될 수 있는 쇼핑카트 디자인하기'로 결정
과제 연구	<ul style="list-style-type: none"> 마을마다 화장실 건축에 사용할 수 있는 재료들이 무엇이며, 건축방식은 무엇인지 탐색함 브레인스토밍으로 다양한 아이디어 도출한 후 시제품이 가져야 할 주요 개념으로 쇼핑 편의, 안전, 계산, 물건 찾기를 도출함 / 각각의 개념에 부합하는 시제품을 만들기 위해 노력
해결안 모색	<ul style="list-style-type: none"> 마을에 어떤 재료를 활용하여 누가 언제 어떻게 화장실을 건축할 것인지 방안을 도출함 각 개념별 시제품을 만들고, 이에 대한 장단점을 논의
실행	<ul style="list-style-type: none"> 계획된 대로 화장실 건축 / 마을대표들이 모여 흥수를 예방할 수 있는 대책에 대해 논의 / 배설하지 않아 생긴 토지에 토종감자를 재배 4개의 시제품과 추가 아이디어 등을 통합하여 새로운 쇼핑카트 프로토타입 제작

7 액션러닝에 사용되는 학습도구

(1) 아이디어 도출 도구 - 문제해결을 위한 다양한 아이디어를 도출하는 방법

브레인스토밍 (brainstorming)	<ul style="list-style-type: none"> 오스본(Osborn)이 창안한 것으로, 3인 이상이 모여 하나의 주제에 대해 자유롭게 의견을 제시하며 최대한 많은 아이디어를 생성하는 기법(Osborn; 1963) 4가지 규칙: 자유분방(Silly), 양산(Speed), 비판금지(Support), 결합과 개선(Synergy)
브레인라이팅 (brainwriting)	<ul style="list-style-type: none"> 집단별로 모여서(6명 1팀) 정해진 용지에 다양한 아이디어를 적고 다른 사람이 추가하도록 하는 기법(아이디어 릴레이) 유의점: 팀원들이 생성한 아이디어를 읽고 보다 발전된 아이디어를 결합하거나 개선함, 자유로운 분위기 속에서 진행되도록 함, 팀원들 중 한 명도 빠짐없이 참여해야 함
디딤돌	<p>주제와 관련된 단어를 전지 한가운데 붙이고, 그 단어와 관련된 아이디어들을 디딤돌로 삼으면서 새로운 아이디어를 확장시켜 나가는 방법</p> <div style="text-align: center;"> </div>

스캠퍼(SCAMPER) 기법	<ul style="list-style-type: none"> • 오스본(Alex Osborn)의 체크리스트를 보완하여 에벌리(Bob Eberle; 1971)가 고안한 창의적 기법으로, 기존의 것을 다양한 방법으로 변형하고 개선하여 새로운 아이디어를 생성하는 기법 • S(Substitute, 대체하기), C(Combine, 결합하기), A(Adapt, 적용하기), M(Modify, 수정하기), P(Put to other uses, 다른 용도로 활용), E(Elimination, 제거하기), R(Rearrange or Reverse, 거꾸로 또는 재배열하기)
-----------------	--

(2) 의사결정 도구

여러 가지 대안이나 아이디어들 중에서 가장 적절하거나 효과적인 것을 선택하기 위한 도구. 주로 평가나 분석, 분류의 역할을 함

의사결정 그리드 (decision grid)	<ul style="list-style-type: none"> • 표를 가로, 세로 각각 세 칸으로 그리고(낮음-보통-높음), 자기 팀의 의사결정 기준에 따라 제안된 의견들을 분류하여 가장 합리적인 최종 의견을 선택하는 것. 여러 의견들 중에서 한 개를 선택해야 할 때 사용하면 보다 효과적임 • 의사결정 기준은 중요도, 긴급도, 실행가능성, 기대효과, 빈도, 강도, 재미 등으로 주제나 아이디어에 따라 취사선택함 																													
의사결정 매트릭스 (decision matrix)	<ul style="list-style-type: none"> • 중요성, 시급성, 효과성, 자원활용성 등의 기준을 정해놓고, 가장 적절한 아이디어나 대안을 기준 별로 점수를 부여하는 방법 • 가장 높은 합계 점수를 부여받은 아이디어를 우선으로 선정한다. 																													
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr style="background-color: #f8d7da;"> <th rowspan="2">아이디어 (해결안)</th> <th colspan="5">평가요소</th> </tr> <tr style="background-color: #f8d7da;"> <th>중요성 (25%)</th> <th>시급성 (25%)</th> <th>효과성 (25%)</th> <th>자원활용성 (25%)</th> <th>합계 (100%)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: left;">금연스티커 부착</td> <td>25</td> <td>25</td> <td>20</td> <td>20</td> <td>90</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>	아이디어 (해결안)	평가요소					중요성 (25%)	시급성 (25%)	효과성 (25%)	자원활용성 (25%)	합계 (100%)	금연스티커 부착	25	25	20	20	90												
아이디어 (해결안)	평가요소																													
	중요성 (25%)	시급성 (25%)	효과성 (25%)	자원활용성 (25%)	합계 (100%)																									
금연스티커 부착	25	25	20	20	90																									

핵심속속

교육학 논술 시험 후기 중에서



ID: like○○○○ *참 잘했어요*

교육학 만점! 감사합니다. 교수님
1년 동안 교수님 커리 듣고 매주 올라오는 모의고사
성실히 풀었더니... 교육학 만점이라니!
시험 때도 교수님께서 알려주신 문제들이
쑥삭 나와서 놀랐는데
점수 보니 더욱 놀랍습니다 ㅜㅜ



ID: chm○○○○○

교육학 만점 감사합니다!
초수같은 재수로 아예 일자무식이었는데
권지수 교수님을 만나고 만점 나왔어요!
실기량전공 공부에 치여서 복습 하나도 못하고
강의만 보고 모의고사만 반복해서 들렸는데...
저도 모르게 머릿속에 구조화되었나 봐요!



ID: 이누○○

초수 교육학 20점 만점 받았어요!!
권지수 교수님 정말 감사합니다! 교수님 덕분에 20점 받았습니다!
교육학 아는 게 없어 기본이론만부터 계속 교수님이 하라는 대로
따라만 갔는데 만점 받았어요 ㅎㅎ
교수님께서 강조하시는 부분에서 모두 나왔기 때문에
얼은 결과라고 생각합니다! 주변 고득점 선생님들 모두
권지수 쌤 들으셨더라고요 ㅎㅎ 역시!!

ID: 품○



교육학 만점 ㅜㅜ 교수님 정말 감사합니다 ㅜㅜ
재수 때부터 교수님 만나서 교육학 점수는 정말 짱잡았었습니다.
암기력과 표현력이 부족한데 ㅜㅜ 20점 만점을 받는 날이 오다니요 ㅜㅜ
암기부터 이해까지 정말 교수님의 강의력과 무한 반복시스템 덕분에
드디어 20점 받고 올해 고득점 했습니다.
정말 너무 좋은 강의해 주셔서 감사합니다 ㅜㅜ



2023 고객선호브랜드지수 1위
교육(교육서비스)부문 1위



2022 한국 브랜드 만족지수 1위
교육(교육서비스)부문 1위



2021 조선일보 국가브랜드 대상
에듀테크 부문 수상



2021 대한민국 소비자 선호도 1위
교육부문 1위



2020 한국 산업의 1등
브랜드 대상 수상



2019 한국 우수브랜드
평가대상 수상



2018 대한민국 교육산업 대상
교육서비스 부문 수상



2017 대한민국 고객만족
브랜드 대상 수상



브랜드스타크 BSTI
브랜드 가치평가 1위

