



「2022학년도 중등학교교사 시험대비」

이선화 교육학 공개 모의고사 및 해설(2)

| 이선화 교수 | 박문각임용고시학원

[파이너의 쿠레레]

쿠레레(Curere)

: 교육활동 속에서 아동 개개인이 갖는 경험의 본질. 개인이 갖는 교육경험의 본질을 분석하여 그 실존적 의미를 찾는 작업이 쿠레레의 방법론

1) 회귀

- 과거에 일어난 것을 그대로 기억해내기 위해 먼저 과거로 돌아간다. 이를 통해 사고의 폭을 넓힌 후 기억을 확장시켜야 한다.
- 일단 과거로 돌아가서 현재 속에서 맴돌고 있는 과거의 모습을 재현한다.
- 과거가 어떻게 작용하고 어떤 영향을 미치는지를 탐구하는 것이다. 여기서 관심은 교육적 경험에 있으므로 개인의 교육적 삶, 학교에서의 경험, 교사와의 경험, 어떤 과목에서의 경험 등 어떤 종류의 교육적 경험에 특별한 관심을 기울여야 한다.
- 예) 학교생활을 시작했던 시기로 돌아간다. 초등 학교 시절 등 어느 시점이든 가능한 때를 회상 한다.
- 특정 교육상황(교실 등)에서 선생님을 떠올리고 자신, 친구들, 그리고 무엇을 했는지를 떠올린다.
- 이 단계에서는 떠올린 것을 평가하거나 해석하려 해서는 안 된다. 그러한 시도는 회귀를 방해한다.

2) 전진/진보

- 과거가 현재에 영향을 미치는 것과 마찬가지로 미래 또한 현재에 아주 복잡한 양상으로 영향을 미친다. 미래는 현재를 구성한다.
- 긴장을 풀고 미래를 상상하라. 내일, 다음 주, 몇 달 후, 다음 학기, 혹은 몇 년 후가 될 수도 있다.
- 떠오르는 것들을 기록하라. 당신의 학문적/지적 관심이 어디를 향하는지 보라.

3) 분석

- 일단 회귀와 진보로부터 교육적 장면들을 얻었다면(사진을 찍었다면) 그것들을 잠시 제쳐두라.
- 과거와 미래의 장면들에서 벗어나되 그것에 대한 당신의 반응을 가지고 당신의 전기적 현재를 기록하라.
- 당신의 현재 상태는 어떤 것인가? 학문적/지적 관심은 무엇인가? 감정적 상태는 어떠한가? 어떤 생각, 어떤 분야에 관심을 가지고 있는가? 당신을 얹입하거나 제한하는 것은 무엇인가? 이런 것들을 나열하라. 해석하지 말고 기술하기만 해야 한다.
- 마치 당신이 카메라인 것처럼 현재의 순간을 촬영하듯 기술하라. 이 때 사진을 촬영하고 있는 당신과 이 과정에서 당신의 반응 또한 포함시켜라.
- 과거, 현재, 미래의 세 사진을 나열하라. 그것들의 복잡하며 다차원적인 상호 관계는 무엇이며 어떠한가? 과거 속의 미래, 미래 속의 과거, 과거와 미래 속의 현재는 어떤 모습인가?

4) 종합

- 모든 것들을 제쳐두고, 마치 거울을 보듯 스스로를 자세히 바라보라. 자신의 전기적 실체에 초점을 두라.
- 당신 자신의 말로, 현재란 무엇을 의미하는가?
- 결과적으로 당신의 관점은 무엇인가?
- 모든 것을 나와 함께 놓고 나를 이해하는 것이 종합이다.

회귀/소급	과거의 현재화
전진	자유연상기법을 통한 미래에 대한 논의
분석	회귀와 전진을 거친 후 현재로 다시 돌아옴
종합	자기에게 주어진 현재의 의미 자문

[플립드 러닝]

(1) 개념

: 사전에 온라인 및 디지털 콘텐츠를 활용하여 개별적으로 교수자의 강의를 듣고, 교실에서는 과제를 포함한 다양한 학습 활동을 수행하는 교수방법(한형종, 임철일, 한송이, 박진우, 2015)

(2) 역진행 수업(영어 : flipped teaching / fliped learning / flipped classroom) 또는 거꾸로 교실은 혼합형 학습의 한 형태로 교실수업에서 학습을 보다 효과적으로 돋기 위해 테크놀로지를 활용하는 수업방식을 의미.
역진행 수업의 가장 보편적인 방식은 학생들이 교실수업 전에 교사가 제공하는 수업 영상을 미리 시청한 후 수업 시간에 교사는 교과 내용 중심으로 가르치기보다 학생들과 상호작용하거나 심화된 학습활동을 하는 데 더 많은 시간을 할애하는 형식

(3) 플립드 러닝은 원래 학습자 사정에 의해 교실 수업을 제대로 따라오지 못하거나, 수업 시간에 강의를 듣는다 하더라도 충분히 이해 과정을 거치지 못한 학습자들을 위해 고안됨

측면	전통적인 교수학습 방법	거꾸로 학습
학습 진행 순서	본시(교실 안) ⇒ 사후(교실 밖)	사전(교실 밖) ⇒ 본시(교실 안)
운영 방법	교실 내 교수자 강의 과제 해결 활동	온라인 동영상 강의 교실 내 다양한 학습 활동
교실 내 교수자의 역할	강의자	조언자 및 촉진자

(4) 특징 및 장점

- ① 학습 시간을 증가
- ② 학생의 심화학습을 도와줄 교사의 시간 증가
- ③ 실력차이가 나는 학생도 동등한 수준에서 학습 가능
- ④ 학습자의 전반적 학업성취 수준 향상 및 학생 참여 수준 향상

(5) 플립드 러닝의 어려움

- ① 일반 교실 내의 강의 못지않게 교수의 실제감을 학생들이 느끼게 하는 디지털 강의 자료를 만드는 것이 어려움
- ② 개발된 디지털 강의 자료에 연계된 교실 내 학습 활동 설계의 어려움

[블렌디드 러닝]

(1) 개념

: 혼합학습이라고도 하는 블렌디드 러닝은 이러닝 교육방식에 전통적인 면대면 교육방식이 갖고 있는 교육적 장점을 결합하여 학습효과 향상을 추구하는 교수방법

(2) 방법

- ① 집합교육을 중심으로 온라인 교육을 보완
- ② 자율학습 방식에 온라인 협동학습을 접목
- ③ 다양한 온라인 학습 전략에 오프라인으로 보조하는 방법

(3) 블렌디드 러닝의 교육적 유용성

- ① 기존 오프라인 중심의 수업이 갖고 있는 시간적, 공간적 제약에서 벗어나 학습의 장을 확대시켜 주고 다양한 교육정보를 활용한 교육이 가능
- ② 일방적인 강의 위주의 정보 전달에서 벗어나 개인의 요구에 부응하는 개별화학습을 촉진하고 자기주도 학습 능력을 신장시킬 수 있음
- ③ 면대면 강의실 수업과 온라인 사이버 수업의 결합을 통해 다양한 커뮤니케이션 채널을 통한 교수-학습 활동이 가능
- ④ 지식과 정보전달체계의 정확성을 증진시키고 교수-학습 운영체계의 지속성 확보를 통해 수업 결손을 감소시킬 수 있음

[반두라의 자기효능감]

(1) 자기효능감(self-efficacy)

: 개인이 특정한 과제를 수행할 수 있다는 믿음. 주어진 과제에 필요한 행위를 조직하고 실행해 나가는 자신의 능력에 대한 판단

(2) 자기효능감의 형성에 영향을 미치는 4가지 요인(자기 효능감 유발 방법)

- ① 자신의 성취와 관련된 성공의 경험
- ② 타인의 수행을 관찰하고 그것을 통해 얻게 되는 자신의 능력에 대한 정보
- ③ 타인의 칭찬이나 격려와 같은 사회적, 언어적 설득
- ④ 과제를 수행하면서 느끼는 생리적 상태에 대한 해석

(3) 학습된 무기력/학습된 무력감

: 계속되는 실패와 좌절을 통하여 매사에 무관심해지거나 생의 의욕을 상실하고 자포자기한 상태까지 이르게 되는 현상