



「2022학년도 중등학교교사 시험대비」

## 권지수 교육학 공개모의고사 및 해설(4)

| 권지수 교수 | 박문각임용고시학원

### [논점별 키워드 정리]

#### 1 백워드의 설계

##### 1. 개념

‘바라는 결과의 확인(교육목표 설정), 수용 가능한 증거의 결정(평가 계획), 학습경험과 수업의 계획(수업활동 계획)’의 순서로 진행 ⇨ 학생의 이해력 신장을 강조하는 교육과정 설계(Understanding by Design) 모형

##### 2. 절차

개발 절차	내용														
바라는 결과의 확인 (목표 설정)	<ul style="list-style-type: none"> <li>의미: 목표 설정 단계 ⇨ 무엇을 이해하고, 알아야 하며, 할 수 있어야 하는지를 밝히는 것</li> <li>목표 설정: 국가 성취기준 분석, 중요한 개념(big idea) 확인 → 단원의 목표를 설정</li> <li>영속적 이해 결정: 중요한 개념(big idea)이 어떤 영속적 이해를 요구하는지 살펴 ⇨ 영속적 이해란 학습자들이 비록 상세 내용을 잊어버린 후에도 머릿속에 남아있는 ‘큰 개념/중요한 개념(big idea)의 이해’</li> <li>본질적 질문 제시: 영속적 이해를 포괄하는 본질적 질문과 구체적 내용 중심의 단원 질문 진술</li> <li>지식과 기능 구체화: 단원 학습결과 무엇을 알아야 하고, 무엇을 할 수 있어야 하는지 구체화</li> </ul> <p style="text-align: center;">〈이해의 6가지 측면〉</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>이해의 종류</th> <th>의미</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>설명</td> <td>사건과 개념(idea)을 ‘왜’ 그리고 ‘어떻게’를 중심으로 서술하는 능력</td> </tr> <tr> <td>해석</td> <td>의미를 제공하는 서술이나 번역 → 숨겨진 의미를 도출하는 능력</td> </tr> <tr> <td>적용</td> <td>지식을 새로운 상황이나 다양한 맥락에 효과적으로 사용하는 능력</td> </tr> <tr> <td>관점</td> <td>비판적이고 통찰력 있는 견해</td> </tr> <tr> <td>공감</td> <td>타인의 감정과 세계관을 수용할 수 있는 능력</td> </tr> <tr> <td>자기지식</td> <td>자신의 무지를 아는 지혜 혹은 자신의 사고와 행위를 반성할 수 있는 능력</td> </tr> </tbody> </table>	이해의 종류	의미	설명	사건과 개념(idea)을 ‘왜’ 그리고 ‘어떻게’를 중심으로 서술하는 능력	해석	의미를 제공하는 서술이나 번역 → 숨겨진 의미를 도출하는 능력	적용	지식을 새로운 상황이나 다양한 맥락에 효과적으로 사용하는 능력	관점	비판적이고 통찰력 있는 견해	공감	타인의 감정과 세계관을 수용할 수 있는 능력	자기지식	자신의 무지를 아는 지혜 혹은 자신의 사고와 행위를 반성할 수 있는 능력
이해의 종류	의미														
설명	사건과 개념(idea)을 ‘왜’ 그리고 ‘어떻게’를 중심으로 서술하는 능력														
해석	의미를 제공하는 서술이나 번역 → 숨겨진 의미를 도출하는 능력														
적용	지식을 새로운 상황이나 다양한 맥락에 효과적으로 사용하는 능력														
관점	비판적이고 통찰력 있는 견해														
공감	타인의 감정과 세계관을 수용할 수 있는 능력														
자기지식	자신의 무지를 아는 지혜 혹은 자신의 사고와 행위를 반성할 수 있는 능력														
수용 가능한 증거의 결정 (평가 계획)	<ul style="list-style-type: none"> <li>의미: 평가 계획 단계 ⇨ 수행과제와 평가준거를 마련, 그 밖의 다른 증거 결정</li> <li>수행과제와 평가준거 결정: 바라는 학습결과인 이해의 정도를 확인하기 위한 수행과제(수행평가)와 그 평가준거인 루브릭을 작성</li> <li>다른 증거 결정: 또 다른 평가 증거(예: 퀴즈, 시험, 관찰, 토론, 숙제)를 개발, 자기평가의 기회를 부여하도록 계획</li> </ul>														
학습경험과 수업의 계획 (수업활동 계획)	<ul style="list-style-type: none"> <li>의미: 1, 2단계의 설계 내용과 일관성(일치성)을 고려하여 구체적인 수업활동을 계획</li> <li>WHERE TO 절차(원리): 목표를 안내하고(W) 주의 집중시키며(H) 경험하고 탐구하도록 하고(E) 재사고의 기회를 제공하며(R) 함축적 의미를 평가하도록 하고(E) 개별화하여(T) 주도적이고 지속적인 참여를 하도록 조직하도록(O) 한다. ⇨ W(Where and Why; 단원의 방향과 목적) → H(Hook and Hold; 주의唤起 및 흥미유지) → E(Equip, Experience, Explore; 경험하고 탐구하기) → R(Rethink, Reflect, Revise; 재고, 반성, 교정하기) → E(Evaluate; 작품과 향상도 평가하기) → T(Tailor; 학습자에게 맞추기, 개별화하기) → O(Organize; 효과적인 학습을 위한 내용 조직 및 계열화)</li> </ul>														

※ 이해중심 교육과정 실천을 위한 교사의 역할

- ① 교육과정 개발자로서 교사,
- ② 평가전문가로서 교사,
- ③ 학습촉진자로서 교사,
- ④ 지속적인 학습자로서 교사

3. 특징 : ① 성취기준 강조(성취기준이 목표설정과정에 반영, 목표를 중심으로 평가와 수업활동이 계획), ② 영속적 이해 강조(학생들에게 기본 개념이나 원리에 대한 매우 높은 수준의 이해와 수행을 요구), ③ 구체적인 평가 계획 강조(학습내용 선정에 앞서 매우 구체적인 평가계획안이 미리 마련)

#### 4. 장단점

장점	단점
<ul style="list-style-type: none"> <li>국가 교육과정 기준과 현장의 수업 일치: 국가 교육과정의 성취기준이 목표설정과 평가계획, 수업활동 계획에 반영되므로</li> <li>교과서에서 교육과정 중심의 수업으로 전환: 국가 교육과정의 성취기준을 토대로 단원을 설계하고 수업을 운영하므로</li> <li>성취평가제에 대비한 수업 운영 가능: 성취기준을 바탕으로 평가를 계획하고 수업을 전개하기 때문에</li> <li>목표, 내용, 평가의 일치: 목표와 평가에 합치되는 내용 설계가 가능하여</li> <li>교과에 대한 학습자의 심오한 이해나 고등사고능력을 평가계획에 연결시켜 신장: 기본 개념, 원리, 핵심적 아이디어를 교수학습의 궁극적 목적으로 삼아</li> <li>교사의 교육에 대한 책무성 강조: 목표설정과 동시에 평가계획을 고려한 통합적 설계 모형</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>교육내용의 목표달성을 위한 수단: 목표를 우위에 두고 교육과정을 설계하므로</li> <li>평가 의존적 수업활동 가능성: 평가 계획을 수업 계획에 앞서 수립하도록 함으로써</li> <li>학생의 관심이나 흥미의 고려 문제: 이 모형의 목표가 학문적 지식에 기반 한 내용의 이해에 있으므로</li> </ul>

#### 2 블렌디드 러닝, 개별화 교수체제(PSI)

##### 1. 블렌디드 러닝(blended learning: 혼합교육, 혼합형학습)

① 개념 : 일반적으로 온라인 학습과 오프라인 학습이 혼합된 교육방식을 가리킴 ⇨ 주로 e-러닝 방식에 전통적인 면대면 교육이 갖는 교육적 장점을 결합·활용함으로써 학습 효과를 증진시키기 위한 전략

##### ② 블렌디드 러닝의 특징(장점)

① 학습 효과의 극대화: 학습자의 학습 스타일이나 콘텐츠의 특성에 맞는 다양한 방법(교수-학습 과정 및 방법, 다양한 교수 매체와 전략 등)을 혼합해 제공함으로써 학습 효과를 극대화할 수 있다.

② 학습 기회의 확대: 온·오프라인 학습환경의 장점을 결합하여 개발되므로 오프라인 학습이 갖는 시·공간적 제약에서 벗어나서 다양한 교육정보를 활용한 교육이 가능하다.

③ 학습자 중심의 학습 가능: 일방적인 강의 위주의 정보 전달에서 벗어나 개인의 요구에 부응하는 개별화학습을 촉진하고 자기주도적 학습 능력을 신장시킬 수 있다.

④ 개발시간과 비용의 최적화: 온라인 형태의 경우 개발 비용은 많이 들지만 실행 비용을 최소화할 수 있고, 오프라인 방식은 실행 비용이 비교적 높은 편이나 시간 활용을 집중 시킬 수 있는 장점이 있다.

⑤ 지속적인 학습이 가능: 기존 교육과의 온·오프라인 통합을 통한 실전 연계를 가능하게 하여 지속적인 학습이 가능하다.

⑥ 다양한 의사소통 채널을 통한 교수·학습활동 가능: 면대면 강의실 수업과 온라인 사이버 수업을 결합하여 다양한 커뮤니케이션 채널을 통한 교수·학습 활동이 가능하다.

##### 2. 개별화 교수체제(PSI)

① 스키너의 프로그램 학습법의 다인수 학급에의 적용(일명 Keller Plan): 프로그램 학습법을 발전시켜 다인수 학급에 적용하고자 한 것

② 절차: ① 자기 속도에 따른 개별학습(→ 스스로 공부할 수 있는 몇 개의 단원으로 나누어진 분절된 학습과제와 학습지침을 바탕으로 학습자는 자기의 속도에 맞추어 자율적으로 학습), ② 한 단원 학습 후 평가(→ 한 단원을 학습하면 평가를 보고 이를 통과하면 다음 단계로 나아가며, 그렇지 않을 경우 보충학습을 한 후 다시 평가를 보고 통과해야 다음 단계의 학습으로 나아감), ③ 학습보조원(proctor, 보조관리자) 활용(→ 동료학습자 중 우수한 학습자나 지원자를 이용하여 다른 학습자의 개별학습을 돋고 강화하며, 결과를 평가하고 오답을 교정해 줌), ④ 필요 시 강의 실시(→ 학습자들의 동기를 강화시켜 주고, 학습자들의 개별학습을 풍요롭게 하기 위해 강의도 실시)

③ 특징: ① 자기 진도대로 학습, ② 완전학습을 지향, ③ 학습보조원을 활용