



## 「2023학년도 중등학교교사 임용후보자 선정경쟁시험대비」 권지수 교육학 모의고사 해설 및 모범답안(4)

| 권지수 교수 | 박문각임용고시학원



### [ 논점별 키워드 정리 ]

#### 1 애플(M. Apple)의 구조적 재개념화

1. 기술공학적 논리의 비판과 교육과정 탐구 ⇨ 목표달성을 위한 효율성과 생산성의 추구가 유일한 관심사

- ① 교육의 가치창조적인 측면이 도외시  
: 교사의 단순 지식 전달과 학생의 학업성취도가 강조되기 때문
- ② 교사의 관리자 전략 및 소외 현상 발생  
: 교사는 외부 전문가에 의해 선정·조직된 교육내용을 학생들에게 전달하며 관리하는 일종의 관리자로 전략→학생이나 동료교사들로부터 소외, 심지어 교육자체로부터 점점 소외
- ③ 학생의 비판적 사고와 자율적 판단 능력의 상실  
: 구체적으로 명시된 교육목표를 달성한 학생들만이 우수한 학생으로 간주되기 때문

#### 2. 컴퓨터 교육에 대한 비판

- ① 교사의 단순 노동자로서의 전략과 탈숙련화 현상 초래  
: 교사들이 수업자료를 만드는 과정에서 분리됨→'타인의 생각을 단순히 실행하는 단순 노동자'로 전략, 결국 탈숙련화(deskilling) 현상이 발생
- ② 교사의 관리자 전략 및 소외 현상 발생  
: 교사는 외부에서 만든 교육용 소프트웨어를 단순 실행하며 수업을 관리하는 '수업의 관리자'로 전략→학생이나 동료교사들, 심지어 교육자체로부터 점점 소외
- ③ 아동들의 계층 간, 성별 간 차별 심화  
: 컴퓨터와 인터넷에의 접근가능성이 낮은 가난한 가정의 아동이나 성별의 경우, 컴퓨터 관련 교과 학습이나 인터넷을 이용한 교과의 학습에서 불리한 위치

#### 2 아이즈너(Eisner)의 예술적 교육과정 개발 모형

##### 1. 개념

: 교육과정 개발이란 예술가가 상상력을 발휘하듯이 교육적 상상력을 발휘하는 과정

##### 2. 절차

개발 절차	내용											
목표 설정	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 의미 : 명백한 교육목표 이외에 잘 정의될 수 없는 목표(☹️ 표현적 결과)도 고려</li> <li>• 행동 목표 : 관찰 가능한 행동 용어로 진술된 목표(☹️ 타이러(Tyler)의 목표</li> <li>• 문제해결 목표 : 조건을 충족하며 문제를 해결해야 하는 목표(해결책은 여러 가지)</li> <li>• 표현적 결과 : 어떤 활동을 하는 도중이나 끝난 후에 얻게 되는 교육적으로 바람직한 그 무엇</li> </ul> <table border="1"> <thead> <tr> <th>종류</th> <th>특징</th> <th>평가방식</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>행동 목표</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 학생의 입장에서 진술 ⇨ 수업 전 진술</li> <li>• 행동 용어 사용</li> <li>• 정답이 미리 정해져 있음</li> </ul> </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 양적 평가</li> <li>• 결과의 평가</li> <li>• 준거지향검사 이용</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td>문제해결 목표</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 일정한 조건 내에서 문제의 해결책 발견 ⇨ 수업 전 진술</li> <li>• 정답이 정해져 있지 않음</li> </ul> </td> <td rowspan="2"> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 질적 평가</li> <li>• 결과 및 과정의 평가</li> <li>• 교육적 감식안 사용</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td>표현적 결과</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 조건 없음</li> <li>• 정답 없음</li> <li>• 목표가 사전에 정해지지 않고 활동하는 도중 형성 가능</li> </ul> </td> </tr> </tbody> </table> <p>※ 아이즈너의 '행동목표' 비판 (논문「교육목표: 조력자인가 아니면 방해꾼인가 (1966)」)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>① 수업 중에 발생하는 새로운 목표를 반영하기 어렵다: 수업은 아주 복잡하고 역동적인 과정을 거치면서 진행되므로 모든 것을 수업 전에 행동목표로 구체화하여 진술하는 것은 불가능</li> </ul>	종류	특징	평가방식	행동 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학생의 입장에서 진술 ⇨ 수업 전 진술</li> <li>• 행동 용어 사용</li> <li>• 정답이 미리 정해져 있음</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 양적 평가</li> <li>• 결과의 평가</li> <li>• 준거지향검사 이용</li> </ul>	문제해결 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 일정한 조건 내에서 문제의 해결책 발견 ⇨ 수업 전 진술</li> <li>• 정답이 정해져 있지 않음</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 질적 평가</li> <li>• 결과 및 과정의 평가</li> <li>• 교육적 감식안 사용</li> </ul>	표현적 결과	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 조건 없음</li> <li>• 정답 없음</li> <li>• 목표가 사전에 정해지지 않고 활동하는 도중 형성 가능</li> </ul>
종류	특징	평가방식										
행동 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학생의 입장에서 진술 ⇨ 수업 전 진술</li> <li>• 행동 용어 사용</li> <li>• 정답이 미리 정해져 있음</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 양적 평가</li> <li>• 결과의 평가</li> <li>• 준거지향검사 이용</li> </ul>										
문제해결 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 일정한 조건 내에서 문제의 해결책 발견 ⇨ 수업 전 진술</li> <li>• 정답이 정해져 있지 않음</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 질적 평가</li> <li>• 결과 및 과정의 평가</li> <li>• 교육적 감식안 사용</li> </ul>										
표현적 결과	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 조건 없음</li> <li>• 정답 없음</li> <li>• 목표가 사전에 정해지지 않고 활동하는 도중 형성 가능</li> </ul>											

- ② 교과의 특성을 전혀 고려하지 않고 있다: 창의성을 중시하는 예술 영역은 행동 목표 진술이 불가능하고 바람직하지도 않음
- ③ 기준을 적용하는 일과 판단하는 일을 구분하지 못한 것: 호기심, 창조성, 독창성 등의 특성들은 '기준을 적용하여' 측정할 수 있는 것(×), 교사들의 '질적인 눈으로' 판단할 수밖에 없는 것

개발 절차	내용
내용 선정	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학습자의 흥미, 사회의 요구, 교과의 요소 고려: 세 자원으로부터 내용을 추출하여야</li> <li>• 영 교육과정 고려: 영 교육과정(Null Curriculum, ☹️ 대중문화)도 고려하여야</li> </ul>
학습기회의 유형	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교육적 상상력 필요: 교육적 상상력 ⇨ 학생들에게 의미 있고 만족스러운 다양한 학습기회를 제공→교육목표와 교육내용을 학생들에게 적합한 형태로 변형하는 능력</li> <li>• 의미 있는 학습형태로 다양하게 변형: 교사의 교육적 상상력을 동원하여 목표와 내용을 학생들에게 의미 있는 학습활동으로 다양하게 변형해야</li> </ul>
학습기회의 조직	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 거미줄 모양으로 조직: 다양한 학습결과를 유도할 수 있는 비선형적 접근방법을 강조</li> <li>• 거미줄을 치는 작업: 교과의 다양한 요소를 동시에 다루는 교사의 역할을 '거미줄을 치는 작업'에 비유</li> </ul>
내용영역의 조직	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 의미: 내용은 다양한 방법으로 조직되고 통합되어야 함 → 다양한 교과를 꿰뚫는 내용(cross-curriculum, 범교과학습) 조직이 필요함</li> </ul>
제시양식과 반응양식	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 다양한 의사소통 양식(표현양식) 활용 ⇨ 교육과정을 제시할 때(교사가 학생과 의사소통할 때) 교과서 외에 시적 표현, 은유적 표현 등 다양한 의사소통 양식을 활용 → 학생들에게 다양한 반응 양식을 개발할 교육기회를 넓혀 주어야 함</li> </ul>
평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 참 평가: 실제적 과제를 중심으로 실생활의 문제해결능력을 평가 ⇨ 성격상 질적 평가</li> <li>• 평가 기술(arts)</li> <li>① 교육적 감식안: 학생들의 성취(수행) 형태들 사이의 미묘한 차이를 감식할 수 있는 능력</li> <li>② 교육비평: 그 미묘한 차이를 그 분야의 비전문가가 이해할 수 있도록 언어로 표현하는 일</li> </ul>

#### 3 파이너(W. Pinar)의 실존적 재개념화

1. 쿠레레 교육과정 탐구: "교육과정(curriculum)은 그 어원인 쿠레레(currere)에 복귀해야 한다."

1. 파이너(Pinar)에 따르면, 교육과정(curriculum)은 실존적 체험과 그 반성, 개인의 인생행로에 대한 해석이다. 즉, 교육과정은 교육자나 학습자가 살아오면서 갖게 된 체험들을 자신의 존재 의미와 관련지어 해석하고 이를 통하여 자기 반성적인 삶을 살아가도록 하는 과정이다.
2. '쿠레레의 방법론'이란 우리가 갖는 교육경험의 본질을 분석하여 그 실존적 의미를 찾는 작업을 지칭한다. '쿠레레'로서의 교육과정 탐구는 그 자체의 독특한 탐구방식을 동원하여 교육경험의 본질을 규명함으로써 스스로 교육과정의 지식을 만들어가는 활동인 것이다. 즉 교육과정을 재개념화하고 재창조하는 계기가 되는 것이다.

#### 2. 쿠레레(Currere) 방법론 4단계

- ㉠ 회귀  
: 과거를 현재화하는 단계 ⇨ 자신의 실존적 경험을 회상, 과거의 경험을 최대한 생동감있게 묘사
- ㉡ 전진  
: 미래를 상상하는 단계 ⇨ 아직 현실화되지 않은 자신의 미래 모습을 상상
- ㉢ 분석  
: 현재로 돌아오는 단계 ⇨ 과거, 미래, 현재라는 세 장의 사진을 동시에 펼쳐 놓은 후, 이들의 복잡한 관계를 분석
- ㉣ 종합  
: 생생한 현실로 돌아가 내면의 목소리에 귀를 기울이고, 자기에게 주어진 현재의 의미를 자문

< 다음호에 계속 >