

수협 번호	02) 831-6067	소 속	이웅교육 전문직 닷컴	직 위	장학사 ewoong.com	성 명	이웅 교수 ewoong.com	감독관  (인)
----------	-----------------	--------	----------------	--------	-------------------	--------	---------------------	---



구성주의

❶**구성주의 지식관**-학습자는 자신의 경험을 통해 자신에게 적합한 지식을 능동적으로 구성해 나간다,

❷**구성주의 학습관**-개인의 주관적경험과 사회적(환경) 상호작용에의해 구성,인지적 불균형이 학습을 촉진한다.반성적사고가 학습의 원동력이다 (자신의 행위에 대해 되돌아보고, 이를 분석하여 미래의 방향을 결정)

❸**구성주의 학습자관**-학습자는 적극적이고 능동적인 존재

❹**구성주의 교사관**-촉진자 안내자 공동참여자

❺**사회적 상호작용의 중요성을** 아동의 '**근접 발달 영역(zond of proximal development)**'을 통해 설명하고 있다. '근접 발달 영역'은 아동이 스스로 문제를 해결할 수 없지만 성인이나 뛰어난 동료와 함께 학습하면 성공할 수 있는 영역을 의미한다

❻**컴퓨터 교육에의 활용**

(1) 컴퓨터 네트워크에 의한 재택수업

- 컴퓨터 네트워크를 활용해 시.공간적 제약을 넘어서서 어디서든, 언제든지, 교수-학습이 이루어질 수 있도록 하는 수업방식.
- 일정한 시.공간적 제약 없이 언제든지 원하는 장소와 시간에 따라 의사소통과 전달이 가능하다.

수협 번호	02) 831-6067	소 속	이웅교육 전문직 닷컴	직 위	장학사 ewoong.com	성 명	이웅 교수 ewoung.com	감독관  (인)
----------	-----------------	--------	----------------	--------	-------------------	--------	---------------------	---

(2) CMC

- 교육이론적 측면 : 구성주의 ⇒ 학습자 중심의 학습이론의 등장
- 정보통신의기술적 측면 : 컴퓨터 매개통신(Computer Mediated Communication : CMC)시스템

이를 통해 정보화시대의 교육 패러다임, 즉 학습자중심의 교육환경의 실현에 대한 가능성을 구체화할 수있다.

(3)구성주의 학습 원리의 실제적 교과 적용의 예 (미술수업)

프로그램명 : DBAE 이론으로 보는 백남준의 예술(감상 영역)

DBAE(Discipline-Based Art Education, 학문기초미술교육

수업소개

- 백남준의 미술품 <커뮤니케이션 타워(Communication Tower)>에 나타난 표현 특징을 이해한다-미술품이 배출된 사회적, 문화적, 역사적인 시대적 배경도 함께 고려

도입

- 전통적인 조각과는 달리 현재 미술에 있어서 조각과 입체, 설치 미술이란 무엇인지에 관하여 토론한다.-매체들을 작품에 활용하는 비디오 아트에 관하여 알아본다.

전개

- 작품을 인터넷이나 화집 등의 인쇄물 등을 통하여 알아본다.
- 현대인에게 커뮤니케이션이란 무엇이며, 활용 목적은 무엇인가? 상징하

수협 번호	02) 831-6067	소 속	이웅교육 전문직 닷컴	직 위	장학사 ewoong.com	성 명	이웅 교수 ewoong.com	감독관  (인)
----------	-----------------	--------	----------------	--------	-------------------	--------	---------------------	---

는 의미는 무엇인지 생각해보고, 다음과 같이 토론한다.

•전체 토론이 모두 끝난 후 각자 토론의 주요 내용 등에 대하여 느낀 점을 개별적으로 기록한다.

정리

•감상문을 작성하고 제출한다.

준비물

- 학생 준비물 : 미술가 백남준에 관련된 자료(인터넷이나 인쇄물 등을 활용)
- 교사 준비물 : 미술가 백남준에 관련된 자료(인터넷이나 비디오 테잎, 인쇄물 등을 활용)

⑦구성주의의 전망 (문제점과 시사점)

1) 문제점

- 정해진 목적이 전혀 없는 교수활동이 바람직하며 가능한가?
- 지식은 전적으로 학습자에 의하여 구성된다.
- 선수학습과 자극이 잘 파악되지 않으면 학습의 효율성 저하.
- 다인수 학습에서는 적용하기가 어려움.
- 평가에 대한 문제

수협 번호	02) 831-6067	소 속	이웅교육 전문직 닷컴	직 위	장학사 ewoong.com	성 명	이웅 교수 ewoong.com	감독관  (인)
----------	-----------------	--------	----------------	--------	-------------------	--------	---------------------	---

2) 시사점

구성주의에서 보는 교수-학습관은 학습 환경의 설계에 많은 시사를 주고 있다.

학습자는 하나의 정보나 지식, 사물들을 다양한 관점에서 해석하며, 그 해석은 상황 의존적이라는 주장을 바탕으로 다양한 해석의 가능성을 허용하면서 사례와 문제 상황이 풍부하게 제시되는 환경을 구상할 수 있을 것이다



동기유발

❶ **귀인 이론(attribution theory)**는 프리츠 하이드, 해롤드 켈리, 에드워드 E. 존스, 리 로스에 의해 만들어진 사회심리학 이론이다.

이 이론은 사람들이 자신 또는 타인의 행동의 원인을 설명하는 방식에 대한 이론이다.

즉 귀인이란 특정한 행동이 발생한 원인을 추론하는 것을 의미한다.

사례]

역사시험에서 planD는 50점을 맞았습니다.

역사시험에서 50점을 맞은 특정한 결과(행동)이 발생한 원인을 무엇으로 (귀인) 생각할까요?

수험 번호	02) 831-6067	소 속	이웅교육 전문직 닷컴	직 위	장학사 ewoong.com	성 명	이웅 교수 ewoung.com	감독관  (인)
----------	-----------------	--------	----------------	--------	-------------------	--------	---------------------	---

귀인의 4가지 종류

1. 능력

- 나는 역사시험에서 50점을 받을 능력을 가지고 있다. 고로 다음시험에도 난 분명 50점을 맞을것이다.

2. 운

- 이번엔 운이 나빠 50점을 맞았다. 다음에 운이 좋으면 90점 맞을 수도 있고, 운이 더 나쁘면 10점을 맞을 수도 있다.

3. 과제난이도

- 역사시험문제가 너무 어려워 50점 밖에 맞지 못했다. 시험이 쉽게 나오길 기도하자.

4. 노력

- 이번 시험을 1주 밖에 준비하지 못했다. 다음 시험은 2주 이상 공부해서 90점 이상을 맞자.

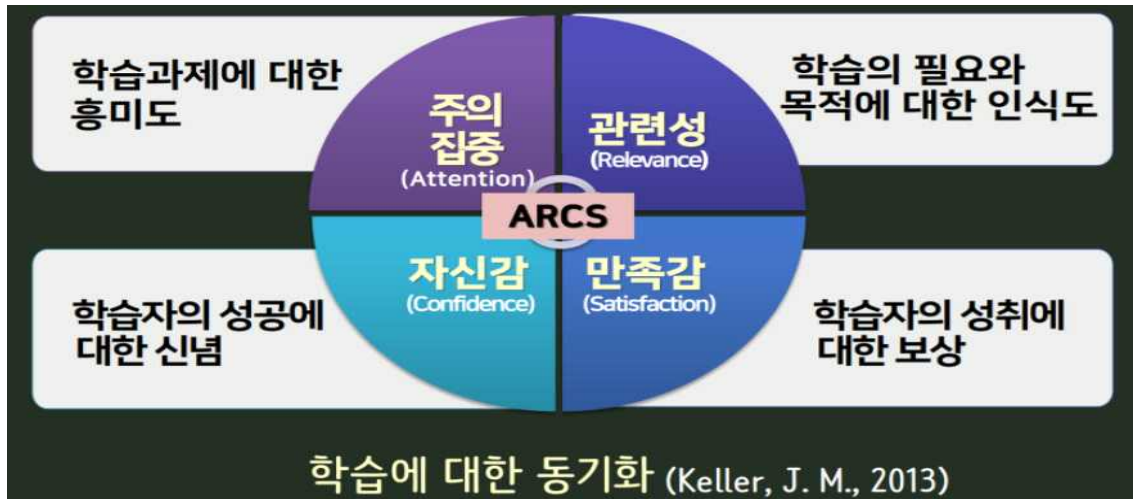
귀인이론의 진가는

특정 행동의 원인을 생각하고 어떤 요소에 귀인하느냐에 따라 그 다음 행동에 큰 영향을 미치다는 것이다.

학교교육의 목적은 노력에 귀인 하는 것이다.

수협 번호	02) 831-6067	소 속	이웅교육 전문직 닷컴	직 위	장학사 ewoong.com	성 명	이웅 교수 ewoong.com	감독관  (인)
----------	-----------------	--------	----------------	--------	-------------------	--------	---------------------	---

②켈러가 제시한 ARCS 네 가지 요소



첫째, 주의이다.

주의는 학습자의 관심을 끌고, 호기심을 자극하여 주의집중을 유지할 수 있도록 하는 동기전략이다. 사례- 구체적이고 친숙한 그림을 사용한다

둘째, 관련성이다.

관련성이란 학습과제 를 학습자의 개인적 삶이나 경험, 미래의 욕구, 성취 욕구 및 관계성 욕구와 연관시켜 동기를 유발하려는 것으로 친밀성, 목적지향성, 필요나 동기와의 부합성 등의 전략을 사용한다.

셋째, 자신감이다.

자신감을 높여 동기를 유발하려는 전략으로, 자신감은 학습자가 어떤 일을 성공시킬 수 있는 능력이 있다는 것을 느끼고, 자신 이 결정한 선택이나 노력이 결과에 영향을 미친다고 믿으며, 일의 성공에 대한 확신이 있을 때 유발된다.

수협 번호	02) 831-6067	소 속	이웅교육 전문직 닷컴	직 위	장학사 ewoong.com	성 명	이웅 교수 ewoung.com	감독관  (인)
----------	-----------------	--------	----------------	--------	-------------------	--------	---------------------	---

넷째, 만족감이다.

학습의 결과에 대해 외적 보상을 제공하거나, 성취감을 충족시킬 수 있는 기회를 제공하면 만족감을 충족시켜 학습동기를 높일 수 있다.