

1장

1 내용의 융 · 통합과 STEAM

1. 내용과 경험 통합



Dewey
(1927)



1 내용의 융 · 통합과 STEAM

2. 무엇을 전달 vs. 어떤 경험을 제공

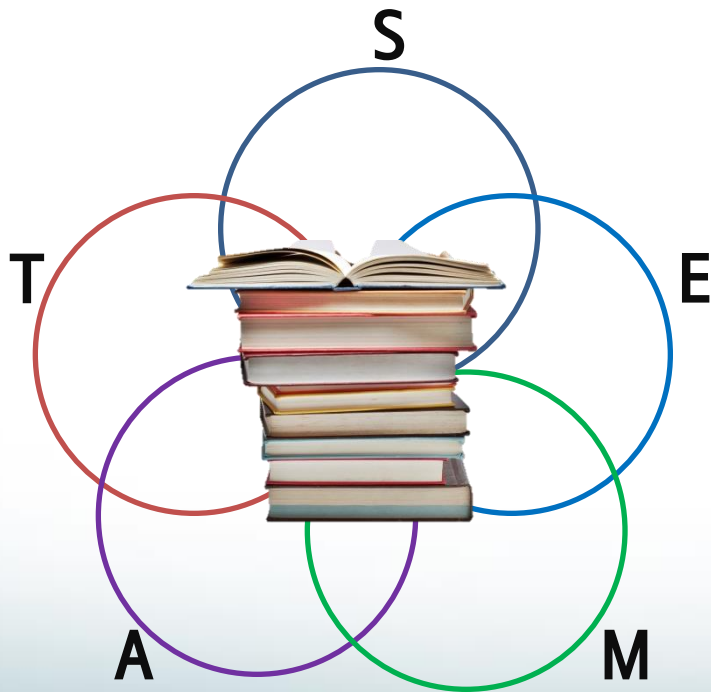


VS.



1 내용의 융 · 통합과 STEAM

2. 학문간 S, T, E, A, M 교과 통합?



2장

1 내용 융 · 통합에 따른 STEAM 유형

유형 A

유형 B

유형 C

유형 D

감성적 체험
창의적 설계

감성적 체험
창의적 설계

감성적 체험
창의적 설계

감성적 체험
창의적 설계

+

+

+

+

S와 T를 제외한
모든 분야
(내용)

S 또는 T를
포함한 분야
(내용)

S와 T를
포함한 분야
(내용)

STEAM

3장

1

다학문적 통합 유형
(**Multi**disciplinary Integration)

2

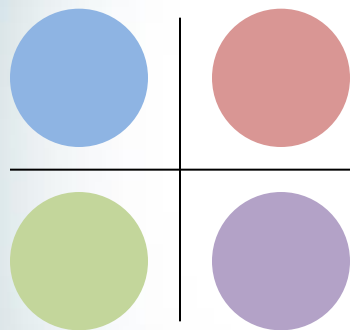
간학문적 통합 유형
(**Inter**disciplinary Integration)

3

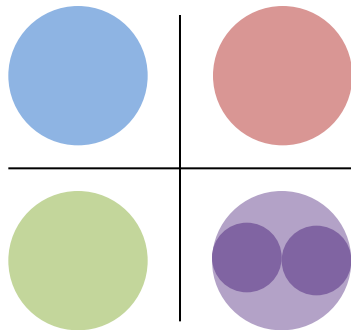
탈학문적 통합 유형
(**Extra**disciplinary Integration)

2 주제 선별 및 내용 통합 유형 모형(Fogarty, 1991)

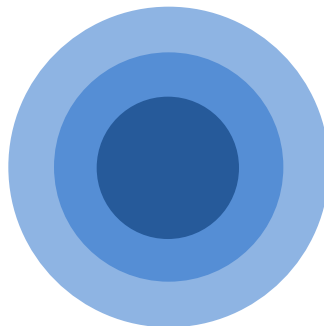
1. 단일학문 내의 통합



분절형



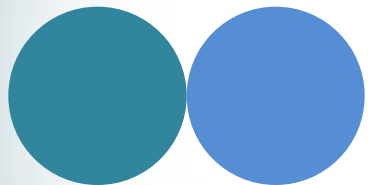
연관형



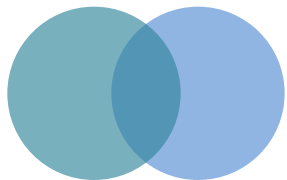
동지형

2 주제 선별 및 내용 통합 유형 모형(Fogarty, 1991)

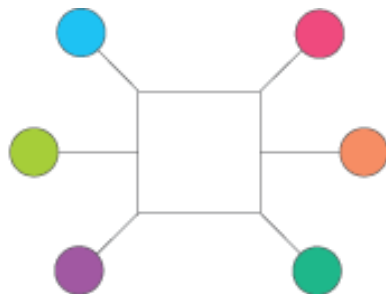
2. 간학문간의 통합유형



계열형



공유형



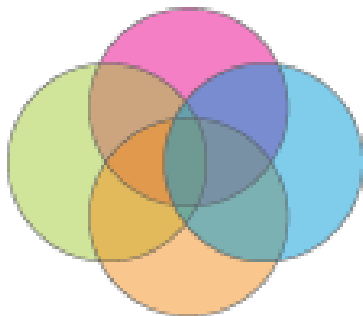
주제망형

2 주제 선별 및 내용 통합 유형 모형(Fogarty, 1991)

2. 간학문간의 통합유형



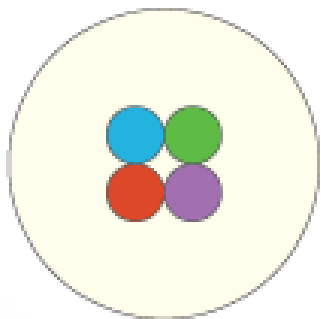
선형



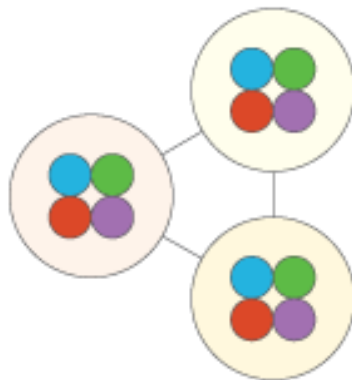
통합형

2 주제 선별 및 내용 통합 유형 모형(Fogarty, 1991)

3. 학습자 내, 학습자 간의 관계유형



몰입형



네트워크형

3 내용 융 · 통합의 예시

- 1 생활 주변 융합 주제
- 2 학문 기반 융합 주제
- 3 기술(공학) 기반 융합 주제
- 4 학문 및 맥락 연계 융합 주제
- 5 기술(공학) 및 맥락 연계 융합 주제