

1장



감성적 체험의 이해



선생님께서서는 무엇에 감동을 받으시나요?

학교 다니면서 감동 받았던 경험은 무엇이 있었나요?

학창시절, 수업 중 감동 받았던 경험은 무엇이 있었나요?

감성적 체험의 이해(Hellen A. Keller)



학습 상황을 **경험**(Experience)하고 **체험**함으로써
마음을 움직이는 **감동**과 **느낌**을 강조하는 것

1 감성적 체험의 개념

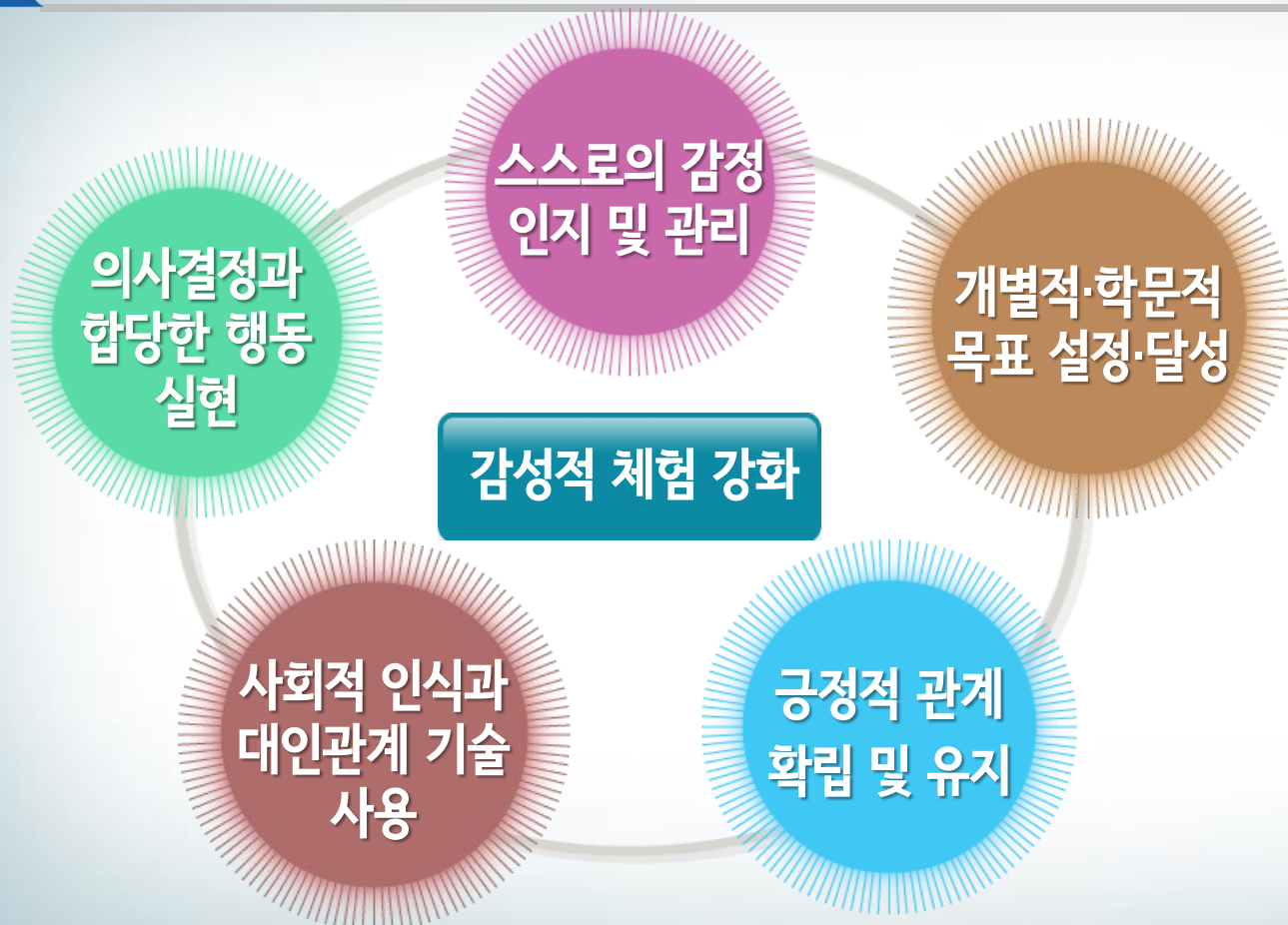




학습 주제 또는 상황을
학습자 자신의 것으로 **자기문제화**



- 학습 주제 및 상황을 관심의 범위로 포함하고 **실질적**이며 **구체적 관계**를 설정하는 것을 포함
- 과학학습에 대하여 흥미를 유발하고 **발견의 기쁨**으로 인해 **과제몰입도**를 높이는 과정



2장

1 감성적 체험의 효과

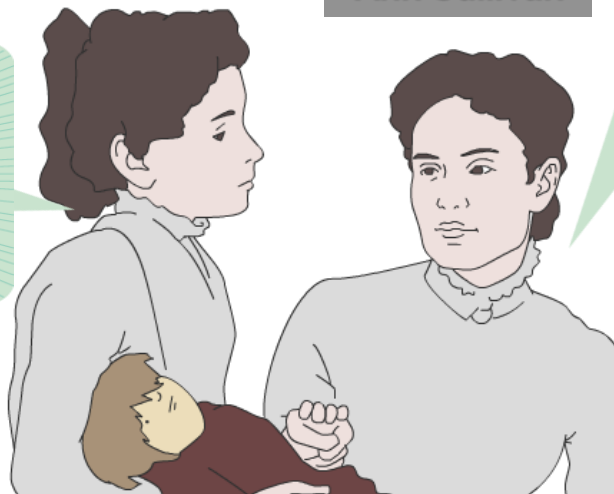
1 학습에 대한 긍정적인 감정을 느끼고 성공의 경험

2 동기유발, 흥미, 욕구, 열정, 몰입도 향상

3 자신감, 지적 만족감, 성취감, 효능감 향상

4 Feel on(느낌), 긍정적인 마음, 선순환 생성

세상에서 가장 아름답고 소중한
것은 보이거나 만져지지 않는다.
단지 **가슴으로만 느낄 수 있다.**



Ann Sullivan

Helen Adams Keller

시작하고 실패하는 것을 계속하라.
실패할 때마다 무엇인가 **성취**할 것이다.

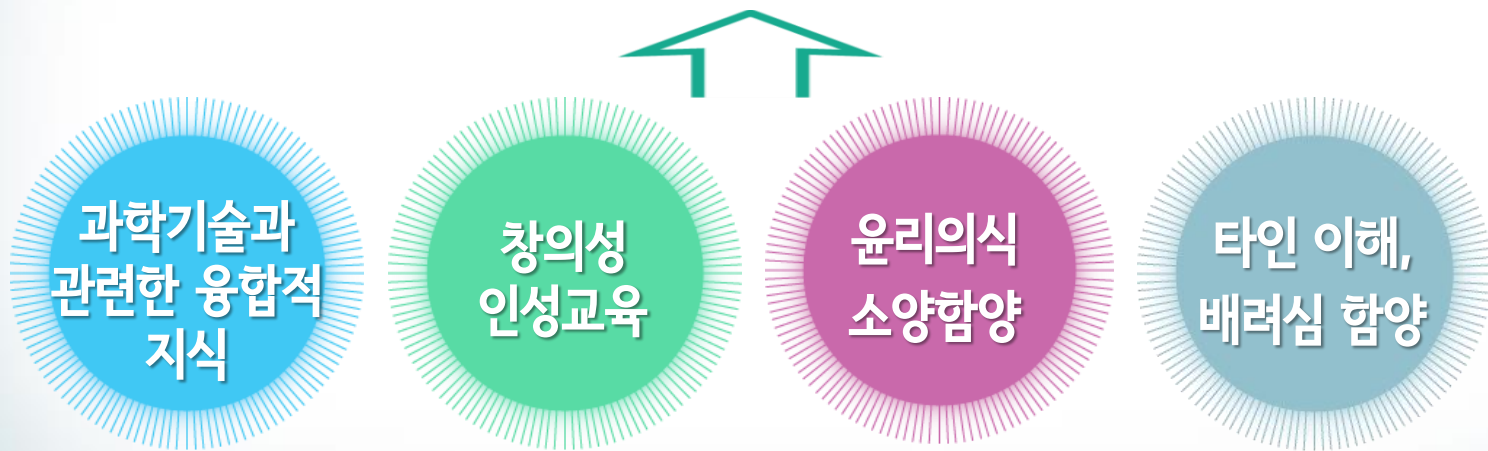
네가 원하는 것을 성취하지 못할 지라도
무엇인가 **가치** 있는 것을 얻게 되리라.

시작하고 실패하는 것을 계속하라.
절대로 포기하지 말라.

모든 가능성을 다 시도해보았다고
생각하지 말고 언제나 다시 시작하는
용기를 가져야 한다.

초·중등 STEAM은

- STEAM적 소양
- 합리적이고 창의적인 문제해결능력 함양



감성적 체험

성공의 기쁨과 실패의 소중한 가치 인식

성취의 목적

Dweck & Elliot
1983학습 목적
(Learning goal)수행 목적
(Performance goal)

3장

- 재미
- 감성
- 능동적, 자기주도적
- 열성, 자긍심
- 감정 순화
- 실천, 배려
- 다양성의 인정

올바른 인성

학습 성취

STEAM 핵심역량

소통

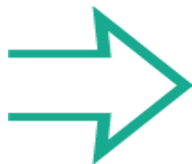
배려

창의

융합

Relationships - Networking

- 교과목 간
- 학생과 교과목간
- 학생과 선생님 간
- 학생과 학부모 간
- 선생님과 교과목 간
- 선생님과 선생님 간
- 선생님과 학부모 간



나와 너의 관계
선순환 관계

HOW? 상황과 보상

학습에 대한 긍정적 감정
성공의 경험

학습경험 및
체험으로 감동



흥미, 자신감 등으로
학습동기 유발
열정·몰입

개인적 의미 발견 및
선순환적 자기주도 학습
가능케 하는 활동·경험