

## 능동적 학습 향상을 위한 교수학습모형개발

### Development of Teaching and Learning Model for Enhancing Active Learning

최 석 현

경남정보대학교 경영계열

Choi seok-hyun

Kyungnam College of Information & Technology,  
Subdivision of Business Administration

#### 요약

본 연구에서는 학생들의 능동적 학습(Active Learning)의 향상 방안을 모색하고자 하였으며, 이를 위해 학습자 중심의 참여식 교수학습방법을 바탕으로 교수학습모형을 제안하였다.

## I. 서론

최근 학습자의 자기주도적 학습역량 강화를 위한 학습 모델 및 학습자의 참여를 높이기 위한 학습법(예, Active learning)이 다양하게 소개되고 있는데 이는 정보통신 기술의 혁신적 발전, 디지털 문화의 강세, 교육경쟁력 강화 및 학령인구 감소 등 교육환경에 많은 변화가 대두되면서 혁신적인 교육모델이 요구되고 있다[1]. 대학의 교육은 기존의 알려진 지식의 전달에만 있는 것이 아니라 이것을 바탕으로 미지의 새로운 지식을 만들어 가는 단계라 할 수 있다. 새로운 지식의 발견은 가르쳐 주어서 얻어지는 것이 아니라 스스로 배우고 생각하며 찾아가는 것이고 이것은 별도의 방법이 따로 있는 것이 아니라 각각의 전공에 대한 확실한 동기로 전공지식의 철저한 습득에서 얻어진다. 또한 전공지식의 확실한 학습을 위해서는 배운 내용을 숙지할 수 있는 반복된 훈련 시간과 자유로운 사고 환경이 필수적이라 할 것이다. 따라서 대학의 교육은 새롭고 수준 높은 학문의 전수와 더불어 연습할 수 있는 시간을 주고 자유로이 생각할 수 있는 환경을 조성하는 등 스스로 학습하는 환경을 만드는 데 초점이 있다 할 것이다[2].

본 연구에서는 학생들의 능동적 학습의 향상 방안을 모색하고자 하였으며, 이를 위해 학습자 중심의 참여식 교수학습방법을 바탕으로 교수학습모형을 제안하였다.

## II. 이론적 배경

### 1. 능동적 학습(Active Learning)

액티브 러닝이란 “학습자들이 교수학습 과정에 적극적으로 이고도 능동적으로 참여하는 교수학습법”을 말한다. 액티브 러닝의 유형에는 사례중심학습법(Case-Based Learning), 플립 러닝(Flipped Learning), 액션러닝(Action Learning), 문제중심학습법(Problem-Based Learning), 목표중심학습법(Goal-Based Learning), 팀중

심 학습법(Team-Based Learning), 프로젝트중심 학습법(Project-Based Learning) 등이 있다[3]. 溝上(2014)는, 능동적 학습 전부를 ‘액티브 러닝’으로 보고 쓰기·말하기·발표하기 등의 활동을 함으로써 발생하는 인지(認知) 프로세스의 외화(外化)를 동반한 학습이라고 한다. 즉, 단순히 말하기와 쓰기를 하면 액티브 러닝인 것이 아니라, 그러한 활동을 통하여 수용한 지식을 자신의 것으로 발신하는 기능과, 그를 위해 필요한 태도와 능력을 키우는 결과를 낳는 것이 액티브 러닝이라고 한다[4]

### 2. 교수학습모형

수업의 실재를 기술하기 위하여 수업의 주요 특징을 요약해 놓은 설계도 또는 계획으로 수업현상을 기술하고 설명할 수 있으며, 나아가 예언할 수 있도록 수업의 주요 특징을 간추려 체계화시켜 놓은 형태. 즉, 복잡한 수업 현상이나 수업 사태를 그 특징을 중심으로 단순화시킨 형태이며 수업 현상을 구성하는 변인들 간의 관계를 단순화시킨 형태를 의미한다.

## III. 연구 방법

본 연구는 ACTIVE 기반 학습을 위한 PRIDE 교수학습 모형을 개발하기 위하여 형성 연구방법론(Formative Research Methodology)을 적용하고자 한다. 형성 연구방법론이란 교수설계 이론의 대안적인 연구방법론으로 통제된 상황에서의 효과성을 확인하는 실험적 연구방법론과 달리 교수설계이론의 최적(optimal)의 발전을 모색하는 연구방법론이다[5]. 연구 절차는 연구 문제 정의, 선행 문헌 검토, 초기 교수 설계 및 모형 도출, 전문가 타당화 및 전략과 모형 수정, 모형 실행, 교수학습모형의 최종 선정 등의 순서로 진행한다.

## VI. 교수학습 모형 제안

### 1. Active Learning을 위한 교수자의 실천 역량 탐색

### 1.1 학습 어포던스(Affordance) 조성

어포던스(affordance)는 '어떤 행동을 유도한다'는 뜻으로 '행동유도성'이라고도 한다. 환경은 사람의 행동을 이끌어내는 힘을 가지고 있고 교육 환경에 따라 학생들의 성취도나 학습의 질이 달라질 수 있다. 따라서, 교수학습 장면에서 교수자의 학습 어포던스 조성 역량이 요구된다.

### 1.2 의사소통(Communication) 능력

수업개선을 위하여 교수자와 학습자의 적극적인 참여 노력과 상호간 원활한 의사소통이 강조되고 있다. 수업은 교수자와 학습자의 의사소통을 통해 함께 만들어가는 참여의 과정이며 변화의 과정으로, 이상적인 교육의 목적이나 수업 목표는 구체적인 의사소통 과정을 통해서만 완성될 수 있기 때문이다. 수업 설계시 학생들과의 상호작용을 구체적으로 진술할 필요가 있다.

### 1.3 사고 기능(Think skill)의 활성화

지식기반 사회에서는 지금 보다 더 복잡하고 다양한 문제에 봉착하게 되고, 이러한 문제들을 스스로 해결하기 위해서 더욱 고차원적인 사고력과 문제 해결력을 지닌 창의적인 인재를 필요로 하고 있다. 따라서 창의력 배양을 위한 인지능력 및 사고뿐만 아니라 적절한 동기 및 태도를 가지며 스스로 학습을 주도하는 능동적 성향을 가진 창의적 학습자를 길러낼 수 있는 학습 상황을 만들어 주는 것이 중요하다.

### 1.4 질문과 토론(Inquiry & discussion)의 활용

질문은 학습자들이 수업에 집중할 수 있도록 하는 효과적인 방법이며, 학습자의 지적인 자극을 불러일으키는 중요한 교육 방법이다. 교수자들이 어떤 유형의 질문을 하는가에 따라 학습자들의 학습 효과는 달라진다. 학생들은 교육과정의 틀 안에서 실생활과 밀접한 자신만의 질문을 만들고, 이에 대한 해답을 찾기 위하여 스스로 탐구하며, 이 같은 과정에서 자신만의 방식으로 지식을 축적해 나가게 된다.

### 1.5 가치있는 '가르칠 수 있는 순간' (Valuable Teachable moments)의 활용

Bentley(1995)는 과학 교실 수업에서 아이들이 교사의 예고 없이 매우 흥미있는 소재를 교실로 가져왔을 때 이 소재가 과학교육과 연결되는 것을 'valuable teachable moment'라고 하였다[5]. 예기치 않은 사건이 일어나거나 놀라운 사실을 알게 되었을 때 학생들은 의문과 호기심을 갖는다. 이렇게 학생들의 관심이 집중되고 감정이 동요된 순간이 바로 학생들에게 무언가를 '가르칠 수 있는 순간'이다.

### 1.6 학습평가(Evaluation)

평가에 대한 관심이 많이 달라졌다. 기존에는 평가를 주로 학업 성취도를 평가하는 결과 중심의 평가로 이해하였지만, 최근에는 학습 과정을 평가하는 과정 중심의 평가를 강조하는 추세이다.

## 2. 교수학습방법 선정

학습자의 능동적 학습 향상을 위한 6가지의 교수자의

실천 역량과 연계된 교수학습법은 PBL(Project or Problem Based Learning), 문제중심학습, 역할놀이(Role Playing), 탐구학습(Inquiry Learning), 토론수업(Debate Class), 확장형 프로그램을 위한 교육방법(Educational Methods for Extension Programs)의 5가지 교수학습방법을 선정하였다. 5가지 교수학습방법의 두 문자를 요약하여 'PRIDE' 교수학습모형으로 명명하였다. 즉, PRIDE는 다양한 참여형 교수학습 방법을 능동적 학습 향상에 접목시키기 위한 시도이고 이를 체계적으로 수업에 활용하여 이루어지는 교육을 말한다.

## 3. 교수학습모형 제안

능동적 학습 향상 교수학습 설계모형에 전문가 의견 검토 등을 거쳐 최종적으로 도출한 교수학습 모형은 다음과 같다.

표 1. 능동적 학습을 위한 ACTIVE기반의 PRIDE 교수학습모형

실천역량		교수학습 방법	
A	학습 어포던스 적용	P	프로젝트/문제 중심학습
C	의사소통, 상호작용	R	역할놀이
T	사고 기능의 활성화	I	탐구학습
I	질문과 토론	D	토론학습
V	가치있는 '가르칠 수 있는 순간' 설계	E*	확장형 교수법
E	평가		

\*특정 교수법만을 독립하여 사용하지 않고, 교수자 스타일, 학습자, 교과목 특정에 맞는 확장형 교수법(expanded pedagogy)을 의미함.

## V. 결론 및 논의

대학교육에서 학생들이 능동적 학습은 새로운 정보를 지식으로 만드는 작업이라고 할 수 있는데, 이러한 작업은 지식이 전개되는 과정에 참여하여 생각하고 질문하며 문제를 풀어나가는 과정에 적극적으로 참여함으로써 가능해진다.

'ACTIVE'기반의 'PRIDE' 교수학습모형을 통해 학습자의 능동적 학습 향상은 6가지로 기대해 볼 수 있다. ▲ 문제해결을 위한 과정 설계 노력 ▲ 자기주도적 수행능력 ▲ 자기주도적 문제 발견, 탐구 능력 ▲ 커뮤니케이션 능력(발표/설득) ▲ 과제 기획 및 기획서 작성 능력 ▲ 프로젝트 수행 및 결과 도출 능력 등을 들 수 있다.

## ■ 참고 문헌 ■

- [1] 이돈희, '교육서비스 품질과 참여의도가 교육성과 향상에 미치는 연구: Action Learning 사례를 중심으로', 품질경영학, 제46권 제4호, 2017.
- [2] 홍승표, "능동적 학습 유도방법", POSTECH Edu. Vol.01, p.15. 2009.
- [3] 임영규 외 4인, "액티브 러닝의 효용에 관한 실증 연구", 교양교육연구, 제11권 제1호, 2017.
- [4] 조영희, "일본 학생 신문을 이용한 '액티브러닝' 수업 사례 연구." 일본문화학보, 74, 2017.
- [5] 임철일 교수설계 이론과 모형 (2판). 파주: 교육과학사. 2012.