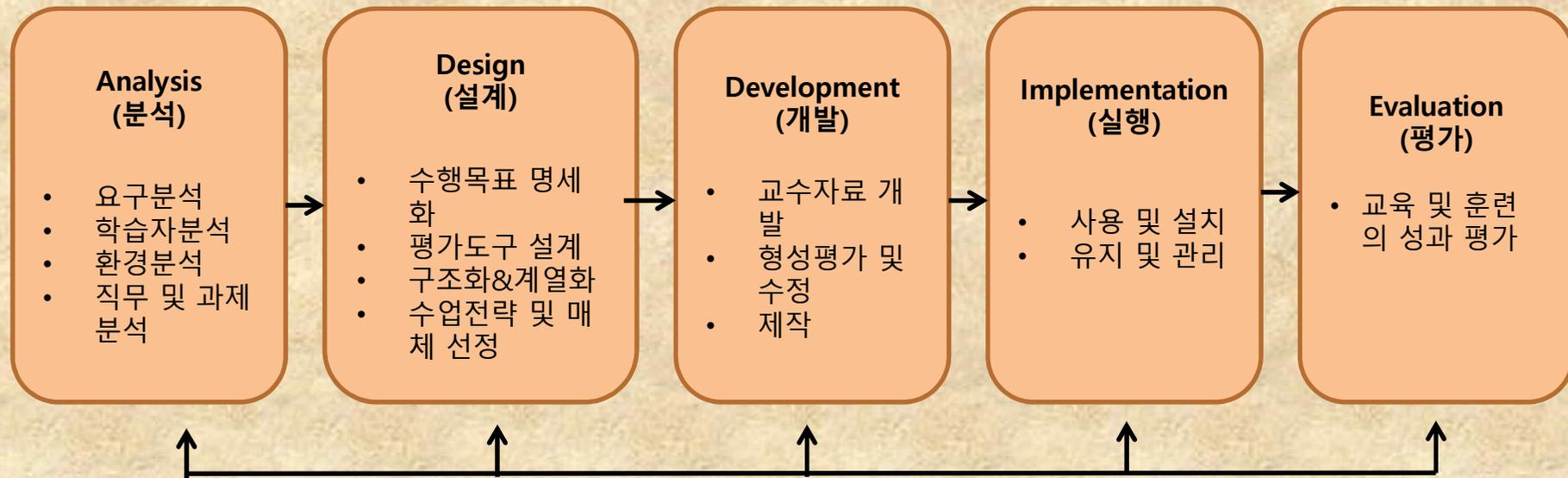


교수학습지도안의 작성과 수업모형

- 수업설계란 무엇인가?
- 수업에 영향을 주는 요인에는 무엇들이 있는가?
- 수업을 잘~~ 하려면 어떻게 해야 하는가?
- 수업에 포함되어야 하는 요소에는 무엇이 있는가?
(지도안 구성요소)
- 특수교육에서 자주 사용하는 수업 모형에는 무엇이 있는가?

수업설계

- 수업설계의 기본 모형 : ADDIE 모형



수업설계 ADDIE 모형

- 분석단계 :
분석단계에는 요구분석, 학습자분석, 환경분석, 직무 및 과제 분석이 포함된다.
- 설계단계 :
설계는 분석단계에서 나온 산출물을 창조적으로 종합하는 과정이다. 설계단계에는 수행목표의 명세화, 평가도구의 설계, 프로그램의 구조화 및 계열화, 수업전략과 매체의 선정 등이 포함된다. 설계단계에서는 교육훈련의 전체 모습, 즉 설계명세서를 만들어 낸다.
- 개발단계 :
개발단계는 설계단계에서 결정된 설계 명세서에 따라 실제수업에서 사용할 수업자료나 수업 프로그램을 제작하는 단계다. 개발단계에서는 먼저 수업자료의 초안 또는 시제품을 개발하여 형성평가를 실시하고 프로그램을 수정한 뒤 마지막으로 최종 산출물, 즉 완제품을 제작하는 과정을 포함한다.
- 실행단계 :
실행단계는 개발단계에서 완성된 최종 산출물인 수업자료나 프로그램을 실제 교수·학습 현장에 적용하는 단계다. 실행단계는 개발된 수업자료나 프로그램이 교육과정 속에 설치되어 계속적으로 유지될 수 있도록 관리하는 활동도 포함한다.
- 평가단계 :
평가단계는 최종 수업 산출물이 의도한 목적을 충실히 달성하였는지를 확인하는 단계다. 이를 위해 수업 프로그램의 가치를 판단하는 총괄평가를 실시한다.

수업설계

- ASSURE 수업매체 활용 모형

A

학습자 분석
(Analyze
learner)

S

목표진술
(State
Objectives)

S

수업방법, 매체,
자료의 선정
(Select
method,
media and
materials)

U

매체와 자료
의 활용
(Utilize
media and
materials)

R

학습자의 참
여 유도
(Require
learner
participation)

E

평가와 수정
(Evaluation
and revise)

ASSURE 수업매체 활용모형

- 학습자분석

학습자의 특성은 수업설계 요인 중 가장 중요한 요인이다. 수업설계 장면에서 분석해야 할 학습자의 특성은 학습자의 일반적 특성(연령, 학년, 직업, 지위, 사회경제적 요인 등), 출발점 행동, 학습양식 등이다.

- 목표진술

수업매체의 체계적인 활용을 위한 두 번째 단계는 학습자가 달성해야 할 수업목표를 구체적으로 설정하고, 학습의 결과로 습득하게 될 새로운 지식과 경험을 명확하게 진술하는 것이다. 수업목표 진술은 주로 메이거식의 구체적인 목표진술로 진행되며, 학습대상자, 행동, 학습조건, 평가기준의 네 가지 요소가 포함된다.

- 수업방법, 매체, 자료의 선정

수업매체 활용 장면에서 학습자의 특성을 파악하고, 수업 목표를 구체적으로 진술하고 나면, 이제 어떤 수업방법과 수업매체를 선택하여 활용할 것인지, 수업매체와 수업방법을 실행하기 위해 어떤 교재를 활용할 것인지를 결정해야 한다. 어떤 수업방법, 수업매체를 선택하여 활용할 것인지는 수업목표, 수업내용, 학습대상자, 교수자의 교육관, 교수.학습환경 등에 영향을 받게 된다.

ASSURE 수업매체 활용모형

- 매체와 자료의 활용

사용할 매체와 자료가 선택, 결정되면 이 매체와 자료를 수업에서 어떻게 활용할 것인가를 구체적으로 계획해야 한다. 수업매체의 효과적 제시를 위해서는 수업 전에 자료를 점검하고 내용과 제시순서 등을 정하여 미리 시연해 보는 노력이 요구된다. 또한 자료를 사용하기 위한 기자재나 시설, 환경을 미리 점검하고 정비해야 한다.

- 학습자의 참여 유도

학습은 교수내용의 일방적인 전달로만 이루어지는 것이 아니라, 학습자가 학습과정에 능동적으로 참여할 때 더욱 효과적으로 진행될 수 있다. 따라서 가장 효율적인 학습상황은 학습자가 목표달성을 위해 능동적으로 참여할 수 있도록 실제 행동을 요구하는 것이다. 교수자는 학습자로부터 반응을 유도할 수 있는 학습자료를 제공하거나 자료를 제시한 후 연습기회를 제공하고, 학습자의 반응에 대해 적절한 피드백을 제공하는 방법 등을 통해 수업 참여 기회를 높여 줄 수 있다.

- 평가와 수정

모든 교육활동의 마지막 단계는 평가활동과 그에 따른 수정작업이다. 수업매체 활용에서도 수업매체와 수업방법 등에 대한 평가를 실시하여 사용한 특정 매체가 학습자의 목표달성에 도움이 되었는지, 흥미 유발에 효과적이었는지, 학습자 참여를 유도하였는지 등의 관점에서 평가하는 것이다. 평가의 결과가 다음 수업활동의 매체 및 방법 적용에 반영되어 수정과정이 진행된다.

특수교육 수업의 하위 요소들

교수자

학습자

교과(학습
내용)

학습환경
(맥락)

- 물리적 환경
- 심리적 환경

교수의 조건변인

- ① 교과내용의 특성
- ② 교과의 목표
- ③ 학습자 특성
- ④ 제약조건

교수의 조건변인

① 교과내용의 특성

우선 교사라면 자신의 전공교과 내용이 어떤 지식을 다루고 있는지에 대해 완벽한 지식을 갖추고 있어야 할 것이다. 교과내용의 특성이라 함은 특정 내용이 어떤 지식을 포함하고 있으며 그 지식은 어떤 구조로 이루어져 있는지를 의미한다. 교과내용에 포함되는 지식으로는 개념, 원리, 절차, 기법 등을 비롯하여 명제적 지식과 절차적 지식 등 다양한 지식이 있을 수 있다. 물론 이 지식의 유형에 따라 가르치는 전략들 또한 다양하다고 할 수 있다. 따라서 교사는 가르치는 교과내용의 특성을 완벽하게 이해해야 할 뿐만 아니라 그 내용을 가르치는 데에 가장 적합한 전략들 역시 완벽하게 구사할 수 있어야 한다.

교수의 조건변인

② 교과목의 목표

교사가 가르치는 교과목은 보다 포괄적인 의미에서 궁극적으로 인간을 가르치기 위한 하나의 수단으로 생각된다. 너무 추상적이고 일반적인 진술이지만, 교사는 항상 그런 마음가짐을 가지고 학생들을 대하고 교과내용을 전달해야 한다. 또한 교사는 교과목을 통해서 학생을 어떻게 변화시킬 것인지에 대한 거시적인 목적 의식을 가지고 있어야 한다. 이것이 교과목의 목표에 해당하는 구성요소다. 교과목의 목표에는 상대적인 차이가 있을 수는 있으나, 인지적 영역의 목표를 비롯하여 정의적 영역의 목표와 운동기능 영역의 목표를 모두 포함하고 있다고 할 수 있다. 그뿐 아니라 교사가 가르치고자 하는 지식이나 기능의 적절한 수준이나 정도 등을 결정하는 것도 교사의 중요한 역량이라고 할 수 있다. 교수활동을 통해 달성해야 할 목표와 그 수준이나 정도를 정확하게 이해하는 것은 차후 어떤 교수방법을 선정할 것인가를 결정하는 중요한 기준이 되기 때문이다.

교수의 조건변인

③ 학습자 특성

교사가 가르치는 궁극적인 대상은 교과내용이 아닌 인간 학습자이다. 따라서 학생의 여러 가지 상황을 고려하지 않고 교육을 하는 행위는 모래 위에 집을 짓는 것과 같은 허망한 결과를 낳을 뿐이다. 교육을 하기에 앞서 교사가 가장 먼저 수행해야 할 일은 학생의 현재 상태를 확인하고 그것을 고려하여 모든 교육행위의 수준과 정도를 결정하는 것이다. 학습자의 현재 상태는 적성, 학습동기, 흥미와 태도, 학습 유형 및 성격을 비롯하여 선수학습의 수준과 선수지식의 구조화 정도 등을 포함한다.

학습자 특성에 대하여 교사가 취해야 할 태도는 그 특성의 형태나 수준이 어떠하든지 있는 그대로를 수용해야 한다는 것이다. 즉, 학습자의 특성은 교사가 그 가치를 판단할 수 있는 평가의 대상이 아니라는 것이다. 예를 들어 학습동기가 아주 낮은 학생은 그렇기에 교사가 그에 적합한 방법을 모색해야 하는 대상이고, 학습동기가 아주 높은 학생 또한 그에 적합한 방법을 모색해야 하는 대상이라는 의미다. 즉, 교사가 통제할 수 있는 변인이 아니라 있는 그대로를 수용해야 하는 조건변인에 해당한다.

교수의 조건변인

④ 제약조건

교수의 조건변인 중 네 번째 하위 요소인 제약조건 역시 교사가 통제할 수 없는 요인으로, 사전에 그 상태를 확인하여 교수-학습 상황에 적절히 반영하는 교사가 이상적인 교사라고 할 수 있다. 예를 들어, 다양한 학습자료를 개발하여 교수 상황에서 활용하려고 하는 교사의 경우를 생각해 보자. 고화질의 멀티미디어 학습자료를 수업시간에 활용하기 위하여 교실의 컴퓨터를 확인해 본 결과, 컴퓨터의 사양이 그 학습자료를 운영하기에는 턱없이 부족하다는 사실을 발견하여 수업을 예상대로 할 수 없게 되었다면 교사의 사전 점검 미숙 때문이라고 결론지을 수밖에 없다. 이 경우 컴퓨터의 사양은 조건변인의 성격을 띠는 것으로, 교사가 사전에 그 사양을 확인하여 그에 적합한 학습자료를 개발하고 활용하기 위한 처방안을 설계하고 그에 근거해서 교수활동을 전개해야 하는 것이다. 또한 교사는 본인이 속해 있는 교육 상황의 여러 요인(기자재, 교수-학습자료, 재정, 자원, 인원 등)이 제약조건이라는 사실을 인정하고 수용하여 그 범위 내에서 교수활동을 전개해야 한다.

요컨대

이상적인 교사라면 **교과내용의 특성과**
그 교과를 통해 궁극적으로 가르치고자 하는

목적의식을 갖고

각각의 학습자 특성에 맞게

교수방법을 구안해야 할 것이다.

교수의 성과변인

① 효과성

효과성이란 학습자가 교수-학습 과정을 통해 습득한 지식 및 기능의 정도로 측정되며, 이를 통해 의도한 교육목표가 달성되었는지의 여부와 관계가 있다. 즉, 교사의 교수-학습 활동이 이상적이었는지를 판단하는 궁극적인 기준은 학습자가 소기의 목표를 달성하였는지의 여부에 달려 있다. 교육은 목적 지향적인 활동이기 때문에 그 성과로서 효과성을 확보하는 일은 매우 중요하다고 할 수 있다.

② 효율성

효율성은 교육의 효과성으로 확인된 목표 달성을 이루는 데 어느 정도의 노력, 비용, 시간이 투자되었는지와 관계가 있다. 즉, 소기의 목적을 달성하는 데 가능한 적은 비용과 시간 그리고 노력이 투자될수록 효율적이라고 할 수 있다. 따라서 교사는 보다 다양한 방법과 매체를 사용해서 더 많은 시간과 노력이 들 수도 있는 목표를 보다 빠른 시간에 적은 노력으로 달성할 수 있도록 노력해야 한다. 효과성과 효율성은 '의도한 바대로 그 일을 하는 것'과 '일을 올바르게 하는 것'으로 구별할 수 있다. 일반적으로 효과성은 타당성과 관련되는 개념이고 효율성은 신뢰성과 관련되는 개념이라고 규정할 수 있다. 요컨대, 교사는 교수 활동을 통해 학생들이 의도한 목표를 달성하게 하고, 그 과정에서 교육을 받기 전보다는 보다 짧은 시간에 보다 적은 비용과 노력으로 소기의 목표를 달성할 수 있도록 해야 한다.

교수의 성과변인

③ 매력성

교수활동의 성과는 학습자가 교수-학습 활동과 학습자료 등에 매력을 느끼도록 해서 더 많은 학습을 더 자주 하게 만들고, 학생이 습득한 지식과 기능이 과거의 것보다 더 매력적이어서 학습 이후부터는 계속해서 그 지식과 기능을 사용하게 되는 성향을 갖추게 해 주어야 한다. 교수의 성과요인으로서 매력성은 바로 이러한 교수의 효과를 의미한다. 따라서 교사는 교수 자료 및 매체, 교수방법 등을 가능한 학습자가 매력적인 것으로 느낄 수 있도록 설계하고 개발해야 한다. 이러한 매력성은 결국 학습자의 동기를 유발하게 되고, 그 결과로 보다 많은 학습을 이루는 동력으로 작용하게 된다.

④ 안정성

안정성은 교사를 통해 학습자가 습득한 지식이나 기능이 물리적인 안정과 정서적인 안정을 저해하는 요인이 되어서는 안 된다는 것이다. 즉, 도덕적으로 비윤리적이고 반사회적인 내용이나 기능이어서도 안 되고, 정치적으로 특정 정당의 이념을 지지하거나 비난하는 내용이어서도 안 되며, 지역적으로 특정 지역을 비하하는 내용이어서도 안 된다. 그뿐 아니라 종교적으로도 특정 종교를 폄하하거나 비난하는 것이어서는 안 되며, 신체적으로도 위험을 초래하는 것이어서는 안 된다.

요컨대

교사의 교수행위를 통한 최종 산물은
학습자에게 매력적인 것이어야 하며
물리적이고 정서적으로 안정적인 것이어야 한다.

따라서 이상적인 교사는
그 교수 활동의 최종 산물이
효과적이고 효율적이며 매력적이고 안정적이 되도록
꿈임없이 노력해야 한다.

TIP! 수업을 효과를 높이기 위한 교사의 행동

1. 과제지향적 수업행동
2. 적극적인 수업행동
3. 학업성취에 대한 관심
4. 협동과 책무성을 강조
5. 민주적이고 온화한 분위기

TIP! 수업을 효과를 높이기 위한 교사의 행동

1. 과제지향적 수업행동

수업자가 학생들이 학업성취에 지속적으로 관심을 가지고 학습분위기를 과제지향적이 되도록 하면 학습자의 학업성취는 높아진다. 이때 과제지향적 수업행위란 가급적이면 놀이, 장난감, 수수께끼 등 비학문적인 수업활동이나 상호작용을 최소화하며, 학습과제에 직접적으로 관계 있는 수업활동을 최대화하는 것을 의미한다.

2. 적극적인 수업행동

학습자가 학습에 참여하는 분위기는 수업자가 얼마나 적극적으로 학생들을 이끌어 내느냐에 따라 달라지고, 이것은 학생들의 학업성취와 직결된다. 적극적인 수업행동은 수업자가 학생들의 비학구적인 행동을 줄이고 수업내용이나 교수-학습활동의 선택에 수업자가 얼마나 주도적인 역할을 하느냐에 따라 달라진다.

TIP! 수업을 효과를 높이기 위한 교사의 행동

3. 학업성취에 대한 관심

수업자가 학생들의 학업성취와 학문적인 발전에 관심을 가지고 학생들이 높은 수준의 학업성취를 이룰 것으로 기대하면 학업성취는 높아진다.

4. 협동과 책무성을 강조

학생들에게 학습활동 중 성공과 실패의 주요한 원인이 자기 자신에게 있다고 믿게 하는 것은 매우 중요하다. 그리고 학습활동 중 학습자들끼리 서로 협동하여 학습하도록 할 때 학업성취가 높아진다.

TIP! 수업을 효과를 높이기 위한 교사의 행동

5. 민주적이고 온화한 분위기

민주적이고 온화한 분위기가 학습자들의 학업성취를 높이는 데 유익하다는 일관된 연구결과는 없지만, 비민주적이고 경직된 학습분위기는 학업성취에 부정적인 영향을 준다.

특수교육 수업에서의 상호작용 촉진의 필요성

- 장애학생은 교수학습상황에서 상호작용의 어려움을 지니고 있기에 특수교육에서 상호작용은 중요성을 지니고 있다.
 1. 여러 가지 장애로 인해 **정보접근**에 어려움이 있다. 교사와의 상호작용을 통해서 정보접근에 도움을 주는 것이 필요하다.
 2. 장애학생의 경우 **의사소통**에 어려움이 있다. 일반학생은 의사소통 수단으로 언어를 주로 사용하지만, 장애학생의 경우 그림, 상징체계, 점자, 수화, 자막 등 보완·대체 의사소통수단을 사용하기도 하기 때문에 상호작용에 어려움이 있다. 장애학생은 의사소통에 있어서 더 많은 시간과 교사의 도움이 필요하다.
 3. 지적장애를 포함한 발달장애학생의 경우 장애로 인해 **학습, 사회성, 지역사회**의 적응에 어려움이 있다. 교사와의 상호작용을 통해 장애학생들의 적응을 돕는 것이 필요하다.

특수교육 수업에서의 상호작용 촉진방법

• 다양한 상호작용 방법

- ① 유력한 **동기유발** 방법인 격려는 학생들이 자신과 자신의 능력을 신뢰하도록 돕고, 긍정적인 변화를 이끌어내며, 학습자가 불완전한 것에 대해 용기를 가지도록 도우며, 실수는 실패가 아니라 학습을 증진시키는 것이라고 학생들에게 메시지를 전할 수 있다. 특히 실패의 경험으로 자신감을 잃은 학생에게 동기유발은 중요한 상호작용을 촉진하는 방법이 된다.
- ② **발문**은 학생들로 하여금 적극적으로 응답하게 하고, 그럼으로써 학습과정에 적극적으로 참여하도록 만들어준다. 발문의 효과는 단순히 구두어에만 의존하지 않고 억양, 강조되는 단어, 선택된 단어, 어순, 맥락 등에 의해서도 결정되기 때문에 수업장면에서 차지하는 비중이 크다고 할 수 있다.
- ③ 학습 **강화**는 언어적 비언어적인 방법으로 제공된다. 실제로 장애학생의 교수학습에서 새로운 행동을 습득시키기 위해 다양한 방법의 정적·부적강화가 적용되고 있으며, 바람직하지 못한 행동을 없애기 위해 다양한 강화의 철회나 벌이 사용되고 있다. 학습 원리에서 강화는 학습을 일으키는 중요한 매개물이다.
- ④ **학습관리**는 교사가 수업의 효과를 높이기 위해서 교실에서 학생들의 활동을 지원하는 조건을 만들거나 지원하는 관리활동들이다. 실제로 교수활동이 효과적이려면 학습관리가 잘 되어야 한다.
- ⑤ 교사는 수업 중에 학생들에게 다양한 질문을 하고 학생의 응답에 대해 평가하거나 **피드백**을 하게 된다. 학생과 교사가 주고받는 언어적 비언어적 상호작용은 그 자체가 교육활동이 된다. 학생의 응답에 대한 교사의 피드백은 학생의 학습에 대한 흥미나 의욕을 떨어뜨릴 수도 불러일으킬 수도 있기에 중요한 수업의 요소이며, 방향을 미리 설정하고 세심하게 준비해야 한다.

특수교육 수업에서의 상호작용 촉진방법

1. 동기유발
2. 발문
3. 강화
4. 학습관리
5. 피드백

동기유발

- 동기 : 내재적 동기 - 내부로부터 주어지는 강화로 인해 유발되는 동기
욕구, 흥미, 호기심, 즐거움, 성취동기, 자아실현
외재적 동기 - 외부로부터 주어지는 강화로 인해 유발되는 동기
상, 칭찬
- 학습동기 : 학습활동을 의미 있고 보람 있는 것으로 보고 그 활동을 통하여 의도된 학습이득을 이끌어 내고자 노력하는 경향이다.

동기유발

- 학업성취와 관련된 주요 동기 요인
 - 성취동기 : 어려운 과제를 성공적으로 수행하려는 욕구.
 - * 성공추구동기: 성공추구동기가 높은 학생들은 중간 정도의 난이도 과목에 접근하는 경향이 두드러짐
 - * 실패회피동기: 실패회피동기가 높은 학생들은 실패를 감수하면서도 어려운 과목을 선택하는 경향성이 있음. 자신의 실패를 과목의 난이도에 귀인시키려는 목적이며 이러한 현상은 실제적인 학업성취에 도움을 주지 못함.
 - 귀인이론: 학생들이 자신의 성공과 실패를 어떻게 설명하는가. 귀인요소는 능력, 노력, 운, 과제의 난이도가 있다. 책임의 소재, 안정성, 통제 가능성으로 분류한다
 - 귀인훈련: 성공 및 실패의 원인을 외적 요인 보다는 내적 요인에, 안정적 요인보다는 불안정적 요인에, 통제 불가능 요인보다는 통제 가능 요인에 귀인시킬 때 동기가 증가된다. 이러한 근거에 따라 바람직한 귀인 성향으로 바꾸어주는 것이다.
 - 학습된 무기력: 아무리 노력해도 성공할 수 없을 것이라고 느끼게 되는 것.
 - 자기효능감: 특정한 문제를 자신의 능력으로 성공적으로 해결할 수 있다는 자기 자신에 대한 신념이나 기대감. 높은 자기 효능감은 과제에 대한 집중력과 지속성을 통하여 성취수준을 높일 수 있음.

정신지체학생의 동기 특성

- 어려운 문제를 해결하는 데 즐거움을 크게 느끼지 못함.
- 새로운 과제를 잘 선택하지 않음.
- 높은 외적 통제소와 성공에 대한 낮은 기대로 인해 내적 요인보다는 외적 요인에 의해 영향을 받기 쉬움.
- 다양한 행동과제를 수용하기 위해 다른 사람들의 단서에 의존적인 경향이 있음.
- 사회적 상호작용의 양과 정도, 탐구적 행동을 위한 피드백 등은 학생의 동기에 영향을 줌.

발문

- 질문: 의문되는 점을 바로 잡아 밝히려는 물음, 어느 만큼 얼마나 알고 있는가를 알아보려는 물음. 정답이 나오면 그것으로 만족함.

예) “본문에 나온 등장인물은 누구 누구 인가요?”

- 발문: 학습자의 사고를 자극 유발하여 새로운 추구나 발견 또는 상상의 확대를 가져오고 발전시켜 나가기 위한 문제의 제기. 하나의 정답으로 만족하는 경우도 있으나 학습자가 의식하지 않았던 것에 대하여 문제의식을 갖게 하거나 사고활동을 유발하거나 표현활동을 촉구하는 역할을 함.

예) “내가 민수였다면 어떻게 행동했을까요?”

발문의 기법

1. 휴지 : 학생이 생각하고 답을 얻을 수 있도록 끈기 있게 기다린다.
2. 격려 : 답을 못하거나 불완전하게 답할 때, 시각적 언어적 단서, 조장적 발언 등의 격려를 통하여 완전한 답을 하도록 격려한다.
3. 반복: 학생들이 발문의 중요한 부분을 듣지 못한 경우에 반복한다.
4. 고쳐 발문하기: 학생들이 발문을 이해하지 못하는 경우 발문의 의미를 명확히 강조하여 고쳐 발문한다.
5. 추가적인 정보제공 : 학생들이 핵심내용을 몰라서 발문에 정확한 답을 제시하지 못할 때 사용한다.

발문의 기법

6. 추가적 발문 : 애매하거나 초점에만 지나치게 얽매인 답을 할 때 학생들이 사고를 명확히 하고 다양한 관점으로 원래의 발문을 탐구하도록 추가적 질문을 사용한다.
7. 학생이 답변을 예상하도록 격려하기: 학생들이 답을 확신하지 못하거나 자신감이 부족하여 답하기를 꺼릴 때 가설검증이나 답변 예상에 긍정적인 태도를 갖도록 격려한다.
8. 대상 전환 발문 : 학생이 격려나 추가적인 도움에도 불구하고 발문이 어렵다고 느끼면 다른 학생에게 답변을 요구하는 것도 바람직하다.
9. 인지적 요구 수준의 변경: 발문이 지나치게 어렵거나 학생의 능력 이상의 지식을 요하면 발문의 수준을 낮추어서 제시하는 것이 필요하다. 어휘를 쉽게 하거나 강조점을 이해에서 단순 회상으로 전환시키는 등의 방법이 있다.
10. 구조화: 일련의 질문에 대한 평가적 논평이나 해석을 달거나 혹은 일련의 발문과 답변 과정의 끝에 가서 정보를 요약하는 것이다.

특수교육에서 발문의 방법

1. 학생이 이전에 알고 있던 내용을 확인하는 발문을 한다.
2. 특정한 또는 구체적인 예시는 학생에게 친숙한 내용을 사용한다.
3. 단순한 발문에서 점점 더 복잡해지는 단계적 발문을 사용한다.
4. 이전의 질문에 응답한 것을 다시 고쳐 말하거나 복습을 요구하는 발문을 한다.
5. 발문 후 학생의 응답이 나올 때까지 최소 3-5초 기다린다.
6. 게임형태의 발문과 응답 방식을 사용한다. (예. 학생이 올바른 응답을 했을 때, 개인별 점수를 부여함)
7. 개별화 교수를 위한 질문을 사용한다(예. 낮은 성취 학생에게는 확산적 발문보다 수렴적 발문을 더 많이 요구한다.)
8. 수업 내용의 이해도를 확인하기 위한 발문을 자주 사용한다.
9. 집단의 주의를 끌기 위해서 질문한 후에 한 학생을 지명하여 응답하게 한다 .
10. 기본적인 기술을 지도할 때는 신속한 속도로 발문한다. 짧고 사실적인 대답은 학생의 학습 동기를 높인다.
11. 학생의 틀린 대답에 대해 대답을 격려하고 도와주는 방법으로 반응한다.
12. 하나의 정답보다는 다양한 응답이 나올 수 있는 발문으로 학생의 높은 수준의 사고를 추구한다.
13. 적용, 분석, 종합, 평가하기를 격려하는 높은 수준의 사고를 추구한다.
14. 전체 발문의 75% 정도를 올바른 대답을 이끌어내기 위한 수렴적 발문을 사용한다.
15. 학생의 반응을 격려하기 위해 약 25퍼센트 정도 확산적 발문을 사용한다.

강화

- 강화는 어떤 행동의 강도와 발생빈도를 증가시키는 것을 의미한다.
- 정적 강화든 부적 강화든 행동의 발생빈도를 증가시킨다. 행동의 빈도를 감소시키는 벌과 부적 강화를 헛갈리지 말기.
- 강화와 관련된 개념들
 - 강화물 : 반응과 적절한 관련이 일어나면 반응을 유지하거나 반응의 강도를 증가시키는 자극
음식, 물, 장난감, 자전거 타기, 음악감상, 칭찬 등
 - 정적 강화와 부적 강화, 벌
 - 정적강화 - 좋아하는 어떤 것을 제공하여 바람직한 행동의 강도와 빈도를 증가시키는 것
음식, 자유시간, 장난감, 상 등
 - 부적강화 - 싫어하는 것을 제거하여 바람직한 행동의 강도와 빈도를 증가시키는 것
청소면제
 - 벌 - 싫어하는 자극을 주어서 행동의 강도와 빈도를 감소시키는 것
벌청소하기, 방과후에 뺨뺨이 쓰기
 - 일차적 강화와 이차적 강화
 - 일차적 강화 - 훈련없이 반응의 비율이 증가되는 자극, 그 자체로 생리적 만족과 쾌감을 주는 것
 - 이차적 강화 - 원래는 강화력이 없던 중성적 자극이 강화력이 있는 일차적 강화물과 여러 번 연결됨으로써 강화력을 가지게 된 자극 (파블로프의 개)
 - 소거 : 학습된 반응이 사라지는 현상

학습관리

- 학습관리는 효과적이고 효율적으로 수업을 촉진하는 교실 조건을 만들고 유지하는 교사의 행동이다. 즉, 교사가 학생들이 심리적으로나 물리적으로 안정된 환경에서 학습하도록 환경을 꾸미고, 방침을 정하고 규칙을 정하는 활동이다.
- 보상, 교사와 학생 간 래포 형성하기, 생산적 규범 집단 만들기 등이 포함된다.

학습관리

- 학급규칙 제정의 원리

- ① 학년이 시작될 때 규칙을 만든다.
- ② 규칙을 만드는 과정에 학생을 참여시킨다.
- ③ 규칙은 관찰가능하고 측정가능한 행동으로 한다.
- ④ 규칙은 긍정적인 용어로 진술한다.
- ⑤ 규칙의 수는 5개를 초과하면 안된다.
- ⑥ 규칙은 교실 안에 게시되어야 한다.
- ⑦ 규칙을 지키거나 어길 때의 결과가 잘 정의되어야 하며 학생이 이해할 수 있어야 한다.
- ⑧ 교사는 규칙을 지켰을 때와 어겼을 때의 결과를 일관되게 적용해야 한다.
- ⑨ 필요하다면 한 학년 동안 규칙이 검토되고 수정되어야 한다.

피드백

- 피드백은

- 수업과정에서 학습자의 반응이 정반응인지 오반응인지에 대해서 교사가 학습자에게 알려주는것.
- 학습자가 학습목표에 비추어 이를 잘 달성했는가에 대해 확인하거나 검증하도록 정보를 주는 것
- 학교 현장에서 교사가 학생에게 학생이 한 행동에 대해 알려주는 관련 정보

피드백

- 피드백의 유형

- 긍정 피드백 : 학생들에게 수행의 적절성에 대해 정보를 주기 위해 사용되는 칭찬과 격려 등의 언어적 정보. 칭찬, 보상, 격려, 인정 등. 학생의 학습 의욕을 강화함.
- 피드백 유보 : 교사가 학생의 대답에 대해 당장 피드백을 주지 않고 유보하는 것. 재질문하기, 말차례 넘기기 등. 학생 스스로 오답을 정정할 수 있는 기회를 줌.
- 교정 피드백: 특정한 문제를 고쳐줄 의도로 사용되는 보충설명, 시범을 포함한 피드백. 되묻기, 상세화 요구하기 등. 정답에 대한 정보를 제공하는 피드백으로 개인차가 크거나 학습방법이 다양한 상황에 효과적임.
- 부정 피드백: 수행이나 행동이 부적절하거나 부정확한 경우 교사가 학생들에게 그것들을 알리는 것. 비난하기, 무시하기 등. 학습자의 준비나 집중력 부족, 부적절한 태도를 바로 잡음.

수업에 포함되어야 하는 요소

1) 수업의 도입부

- ① 주의집중
- ② 선행학습 상기
- ③ 목표제시

2) 수업의 전개부

- ① 학습자료 제시
- ② 학습 안내 및 지도
- ③ 연습
- ④ 피드백 제공

3) 수업의 정리부

- ① 정리 및 형성평가
- ② 파지 및 전이의 고양
- ③ 차시예고

수업의 도입부

① 주의집중

수업은 학습자의 주의를 환기시키는 일부터 시작된다. 따라서 학습자의 흥미를 유발하거나 관심을 끌 수 있는 자극적인 자료, 즉 교과내용과 관련된 시사정보나 간단한 사건.사고 이야기, 역사적인 인물의 일화 등을 활용하는 것이 효과적이다.

② 선행학습 상기

교육은 영속적이고 누적적인 활동이기 때문에 이전의 학습내용에 대한 숙달여부가 중요한 의미를 갖는다. 따라서 이번 시간의 내용을 학습하는 데 꼭 필요한 내용을 확인하여 후속학습에 지장이 없도록 적절한 처방을 제시해야 한다.

③ 목표제시

수업을 통해 할 수 있게 되기를 기대하는 '새로운 행동'을 알려 줌으로써 수업이 진행되는 동안 나침반의 역할을 하게 된다. 즉, 모든 학습활동은 구체적으로 명시된 학습목표를 달성하기 위해 의도적으로 설계.개발.적용되어야 한다.

수업의 전개부

① 학습자료 제시

수업을 통해 학습할 구체적인 자료를 제시하는 단계이다. 일제수업 형태로 이루어지는 학습활동으로서, 내용에 따라 다양하고 효과적인 제시방안을 고안하여 학습자료를 선택적으로 지각할 수 있도록 차별성 있는 제시방안을 고려해야 한다.

② 학습 안내 및 지도

제시한 내용에 대한 학습자의 이해 수준에 따라 보다 개별적인 학습 안내와 지도를 제공하는 단계이다. 즉, 학습자료가 효과적으로 개개인의 장기기억에 유의미하게 저장될 수 있도록 다양한 상황과 맥락을 이용해 구조적으로 제시해야 한다.

③ 연습

학습자에게 배운 내용을 스스로 연습·실행해 볼 수 있는 기회를 제공하는 단계다. 이론적인 수준에서 체계화된 학습내용을 여러 가지 문제해결 상황에 반복적으로 적용해 봄으로써 내용을 깊이 있게 이해할 수 있는 기회를 제공해 준다.

④ 피드백 제공

연습의 결과에 대한 지식을 제공하는 단계이다. 학습자의 수준이나 결과의 정확성에 따라 정·오 확인 피드백, 설명적 피드백, 오류 교정 피드백 등 다양한 형태의 피드백을 제시해 개별 처방식 수업이 이루어지도록 한다.

수업의 정리부

① 형성평가

수업의 종결 시점에서 학습목표로 설정한 '새로운 행동'이 성취되었는지의 여부를 확인하기 위하여 목표 관련 평가를 실시하는 단계다. 평가의 결과는 차기 수업을 개선하기 위한 자료로 활용되어야 하며, 학생의 성취를 평가하기 위한 것은 아니다.

② 파지 및 전이의 고양

수업의 마지막 단계로서 학습한 지식 및 기능들이 영구히 기억되도록 요약, 정리한다. 아울러 다음 시간의 내용과 관련 지어서 학습한 내용이 주변의 새롭고 유사한 문제 상황에도 긍정적으로 적용되는 경우를 소개하여 일반화 가능성을 증진시킨다.

③ 차시예고

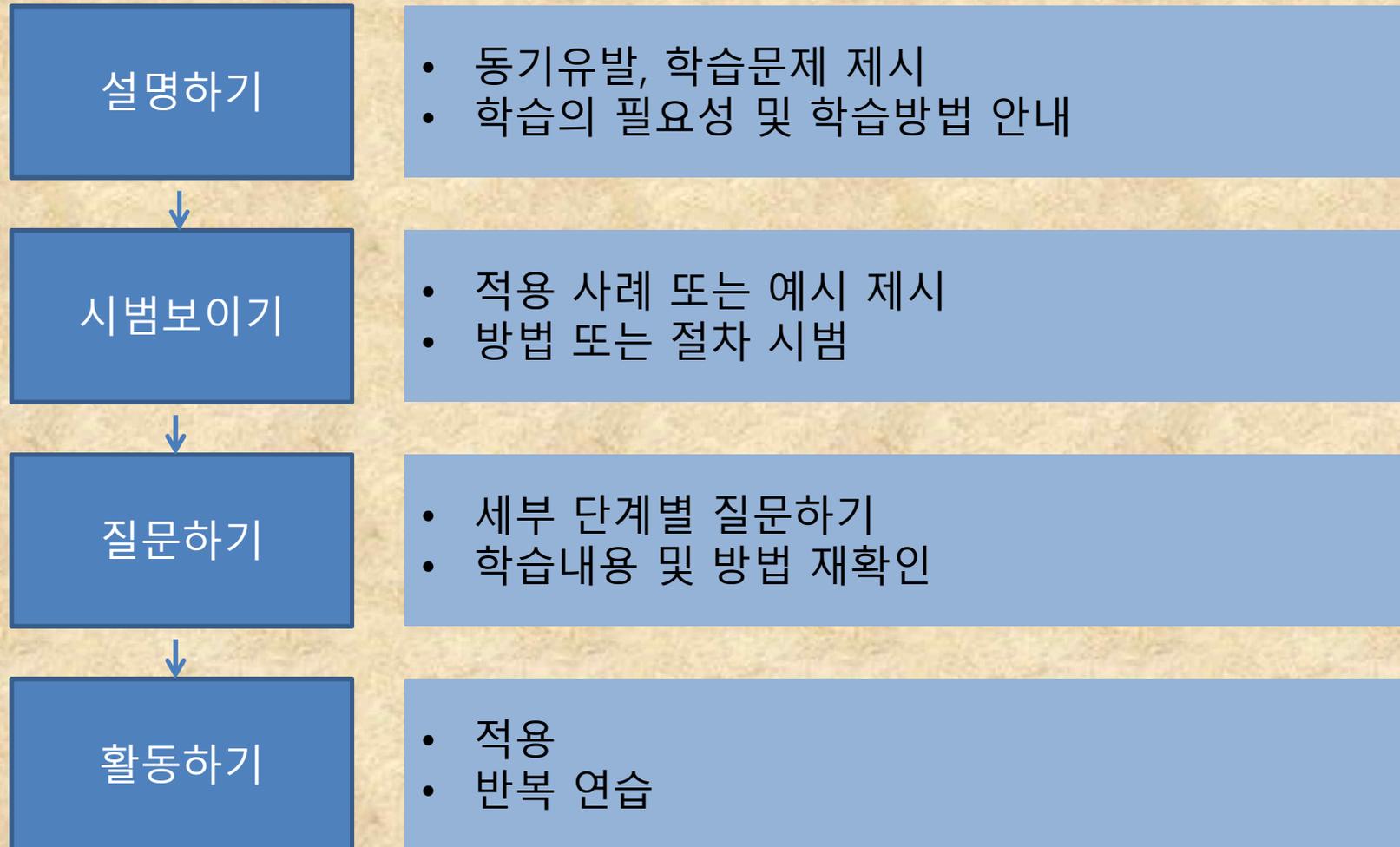
특수교육 교과별 수업모형

1. 직접교수 모형
2. 문제해결 학습모형
3. 귀납적 모형
4. 협동학습 모형

직접교수 모형

- 이 모형은 전체를 세부요소로 나눈 뒤, 순서대로 익히면 전체에 도달할 수 있다는 과제분석에 기초하고 있다.
- 교사가 주제를 구조화하고, 학생에게 설명하며, 학생에게 연습할 기회를 제공하고, 피드백을 제공한다.

직접교수 모형



직접교수 모형

- 직접교수모형은 과정이나 절차를 세분화하고 구체적인 시범이 가능한 학습 과제나 개별기능요소를 가르치는 데 적합하다. 따라서 개별화된 교육이 많이 필요한 장애학생에게 직접교수 모형을 적용할 경우 교사가 직접적으로 학습과정에 개입하여 설명과 시범을 보이므로 적용하기 용이할 수 있다.
- 장점: 학습활동과 직접적으로 관련성이 적은 내용들을 의도적으로 제외하거나 통제할 수 있기 때문에 필요한 내용만을 제시할 수 있고 학습의 효율성을 기할 수 있다.
- 단점: 복합적이거나 종합적인 전략과 기능이 요구되는 내용을 다루기에는 적절하지 않으며, 학생들의 창의적인 문제해결 능력을 저해할 수 있다.

| 학년-학기 | 고1-1 | 단원 | 5. 시의 향기 | 제재 | 시와 운율 | 차시 | 2/4 |
|--------|--|---|----------|------|--------|---|-----|
| 수준별 목표 | <p>가. 시 '봄바람' 에 드러나는 의성어, 의태어의 특징을 말할 수 있다.</p> <p>나. 시 '봄바람' 에 드러나는 의성어, 의태어를 분류 할 수 있다.</p> <p>다. 특수교육보조원의 지원을 받아 시 '봄바람' 에 드러나는 의성어, 의태어를 가리킬 수 있다.</p> | | | | | | |
| 준비물 | 노래 PPT, 의태어, 의성어 예시 카드 혹은 그림판, 스티커, 개별학습지 | | | | | | |
| 단계 | 학습의 흐름 | 교수· 학습 활동 | | | 시간 (분) | 자료(■) 및 유의점(○) | |
| | | 가 수준 | 나 수준 | 다 수준 | | | |
| 설명하기 | 동기유발하기 | <ul style="list-style-type: none"> • 동기 유발하기 • 의성어, 의태어가 들어있는 노래를 들어봅시다. 다 함께 노래를 들어보고 따라 불러봅시다. 노래 가사 속 반복되는 부분을 찾아 말해볼까요? - 짹, 음메, 뽀끔뽀끔 꼬기오 등입니다. ※ 이 동기 유발 활동은 이 차시의 학습 내용과 연관되게 지도되어야 한다. 교사는 그림을 활용하여 장애학생들에게 의성어, 의태어를 구분하는 일(행동)이 몇 부분(일련의 하위 행동들)의 순서로 분석될 수 있음을 인식시켜야 한다. | | | 5' | <ul style="list-style-type: none"> ■ '동물농장' PPT 노래가사 ○ 독립적으로 수행할 수 없는 학생이 수행할 때 5초 기다려 준다. ○ 활동을 통하여 전시 학습 내용을 상기하고, 전차시 내용과 이차시 내용이 자연스럽게 연결되도록 지도한다. | |
| | 학습문제 확인하기 | <ul style="list-style-type: none"> • 학습 문제 확인하기 의성어, 의태어는 어떤 특징이 있는지 알아봅시다. | | | | | |
| | 학습의 필요성 안내하기 | <ul style="list-style-type: none"> • 학습의 필요성과 중요성 알기 • 글감에서 의성어, 의태어를 아는 것은 왜 중요할까요? - 글에서 재미있는 표현을 알 수 있다. - 생활에서 소리나 모양을 나타내는 말을 표현 할 수 있다. | | | | | |
| 시범 보이기 | 예시 제시하기 | <ul style="list-style-type: none"> • 예시 제시하기 • 교사가 예시 자료를 직접 제시하면서 설명하는 것이 직접 교수법의 성격에 더 알맞다. 그러나 직접 교수법이라고 하더라도 교사가 실제 수업 상황에 따라 예시 자료의 타당성 등은 학생들로부터 이끌어 낼 수도 있다. 다만, 다음과 같이 교사가 핵심 내용은 직접 설명하여야 한다. | | | 15' | <ul style="list-style-type: none"> ■ 의태어, 의성어 예시 카드 ■ 의태어, 의성어 의미관 (보)학생이 질관에 붙일 때 손을 잡고 함께 수행하기 | |
| | 시범보이기 | <ul style="list-style-type: none"> • 방법 시범 보이기 • 글 속에서 의성어, 의태어를 찾고, 특징을 살려 읽기 위해서는 다음과 같이 하면 됩니다. ① 첫째, 글을 문단으로 나누어 전체를 읽어본다. ② 둘째, 소리 나는 대로 표현된 어절을 찾아 표시한다. | | | | | |

| | | | | | |
|------|-------|--|---|---|--|
| | | <p>③ 셋째, 모양을 흉내 낸 어절을 찾아 표시한다.</p> <p>④ 넷째, 전체 글을 다시 읽어보며 표시된 의성어, 의태어를 정리하여 말해본다.</p> | | <p>○ 학생들이 알맞게 수행했을 때 별 스티커 주기</p> | |
| | 시범보이기 | <ul style="list-style-type: none"> 교사가 칠판에 붙여놓은 의성어, 의태어 의미란 함께 읽기 교사가 제시한 예시에서 의성어, 의태어로 칠판에 분류하고 의성어, 의태어의 특징 말해보기 | <ul style="list-style-type: none"> 교사가 칠판에 붙여 놓은 의성어, 의태어 의미란 천천히 함께 읽기 교사가 제시한 예시에서 의성어, 의태어로 칠판에 분류하기 | <ul style="list-style-type: none"> 교사가 칠판에 붙여 놓은 의성어, 의태어와 관련된 그림판을 손으로 가리키며 함께 읽기 교사가 제시한 예시에서 의성어, 의태어에 해당하는 예를 가리키고, 특수교육보조원과 함께 칠판에 붙이기 | <p>○ 모두 나열하기 보다는 중요하다고 생각되는 것을 뽑아서 설명할 수 있도록 지도한다.</p> |
| 질문하기 | 질문하기 | <ul style="list-style-type: none"> 의성어, 의태어에 관한 질문하기 의성어, 의태어를 찾아볼까요? 의성어, 의태어는 각각 어떤 특징이 있나요? | | <p>5'</p> <p>○ 학생이 가리킬 수 있게 5초 기다리기</p> | |
| 활동하기 | 활동1 | <ul style="list-style-type: none"> 느낌을 살려 '봄바람' 읽기 '봄바람' 속에 나타나는 의성어, 의태어를 찾아 동그라미, 세모 그리기 | <ul style="list-style-type: none"> 느낌을 살려 '봄바람' 읽기 소수의 의성어, 의태어? 표시가 되어있는 '봄바람' 속에 나타나는 의성어, 의태어를 찾아 동그라미, 세모 그리기 | <ul style="list-style-type: none"> 친구들이 시를 읽는 동안 연필로 표시하며 눈으로 읽기 점선으로 의성어, 의태어가 표시되어 있는 '봄바람' 속에 의성어, 의태어를 찾아 동그라미, 세모 그리기 | <p>10'</p> <ul style="list-style-type: none"> 학습지 '봄바람' (보) 독립적으로 수행할 수 없는 학생의 손을 잡고 함께 그리기 |
| | 활동2 | <ul style="list-style-type: none"> 교사가 제시한 의성어, 의태어의 예시를 보고 소리나, 몸짓으로 흉내 내기 | <ul style="list-style-type: none"> 친구가 흉내 내는 것을 보고 의성어, 의태어 용어카드 중에서 선택하여 말하기 | <ul style="list-style-type: none"> 친구가 흉내 내는 것을 보고 의성어, 의태어 용어카드 중에서 선택하기 | <p>10'</p> <ul style="list-style-type: none"> 의성어, 의태어 예시가 있는 스케치북 의성어, 의태어 용어카드 ○ 학생들이 정답을 맞추었을 때 스티커 주기 |

| | | | | |
|----|--|---|----|---|
| 정리 | 정리하기 | <ul style="list-style-type: none"> • 학습 활동 정리하기 • 이런 시간에 학습한 내용은 무엇에 대한 것인가요? • 글 속에서 의성어, 의태어를 찾으려면 어떻게 해야 하나요? <ul style="list-style-type: none"> - 글을 문단으로 나누어 전체를 읽어본다. - 소리 나는 대로 표현된 어절을 찾아 표시한다. - 모양을 흉내 낸 어절을 찾아 표시한다. | 5' | <ul style="list-style-type: none"> ○ 자신이 스스로 의성어, 의태어를 찾을 수 있는지 평가하여 모도록 한다. |
| | <ul style="list-style-type: none"> - 시 '봄바람' 에 드러나는 의성어, 의태어에 대해 대답하기 - 시 '봄바람' 에 드러나는 의성어, 의태어를 구분하기 - 시 '봄바람' 에 드러나는 의성어, 의태어를 가리키기 | | | |
| | 참석예고하기 | <ul style="list-style-type: none"> - 교과서 이외의 자료에서 운율이 잘 드러나는 시를 찾아서 낭송 연습해 오기 | | |

직접교수 모형

- 적용 시 유의할 점

1. 직접교수 과정에서 학습이 단순 모방에 그치지 않도록 유의해야 한다. 직접교수 모형 적용과정에서 교사와 학생은 무엇을 가르치고 무엇을 배울 것인지를 정확히 이해하는 것이 중요하며, 교사는 최대한 구체적이고 명시적인 시범을 보일 수 있도록 해야 한다.
2. 이 모형은 주로 교사 중심으로 이끌어가기 때문에 자칫 장애학생들이 수동적인 위치에 놓일 수 있다. 따라서 장애학생의 현행 수준에 대한 정확한 평가를 기초로 해서 분명한 목표를 제시하고, 학생들이 이해할 수 있도록 충분한 설명과 시범이 이루어져야 한다.

문제해결 학습모형

- 문제기반 학습은 문제해결 능력과 내용을 가르치고 학생들의 자기주도 학습능력을 개발하기 위해 고안된 전략이다. 문제기반 학습에는 문제해결, 탐구, 프로젝트 교수활동, 사례기반 수업, 앵커드 수업 등이 포함될 수 있다. 그 중 문제해결 학습모형이 특수교육 현장에 보편적으로 사용된다.
- 문제해결 학습모형은 장애학생들이 해결할 문제를 확인하고, 해결방법을 찾고, 문제를 해결하고, 일반화하는 활동을 강조하는 모형이다.

문제해결 학습모형

문제 확인하기

- 동기유발
- 학습문제 확인, 학습의 필요성 확인

문제 해결
방법 찾기

- 문제 해결방법 탐색
- 학습 계획 및 절차 확인

문제 해결하기

- 문제 해결
- 원리 습득 또는 재구성

일반화하기

- 적용 및 연습
- 점검 및 정착

| 학년-학기-단원 | 중2-1-우리생활과 경제 | 제재 | 소비활동 | 차시 | 10/12 | |
|----------|--|--|------|------|-------|----------------|
| 학습 목표 | 음식을 주문하고 원하는 햄버거 메뉴를 구입할 수 있다. | | | | | |
| 수준 별 목표 | 가 | • 메뉴를 주문하고 음식을 받은 후 자리로 가져올 수 있다. | | | | |
| | 나 | • 시범을 본 후 메뉴를 주문하고 음식 받은 후 자리로 가져올 수 있다. | | | | |
| | 다 | • 특수교육보조원의 도움을 받아 메뉴를 주문할 수 있다. | | | | |
| 준비물 | 음식주문과정 그림판, 햄버거세트 메뉴판, 각종 상점 사진자료, 모형돈(1천원:5장, 5천원:1장), 숫자판(첫 단위), 역할 명찰, 계산대, 모형 햄버거세트, 트레이, 코팅된 소형 햄버거사진 메뉴, 주문과정 그림카드 | | | | | |
| 단계 | 학습내용 | 교수·학습 활동 | | | 시간 | 자료(■) 및 유의점(이) |
| | | 가 수준 | 나 수준 | 다 수준 | | |
| 문제 확인하기 | 동기유발 | <ul style="list-style-type: none"> • 전시에 학습했던 내용 설명하기 - 전 시간에 활동했던 내용을 설명한다.(상점의 종류에 따라 파는 물건을 알 수 있다.) - 교사의 설명을 듣고 대답한다. | | | 5' | ■ 햄버거 세트 메뉴판 |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • 패스트푸드점에서 실제 사용되고 있는 메뉴판 보여주기 - "오늘은 음식 주문하는 법을 배워볼거예요. 음식 주문 해본 적이 있나요?" - "오늘 우리는 교실에서 메뉴를 주문하고, 음식을 받는 연습을 해볼거예요." | | | | |

| | | | | |
|------------|-----------|---|---|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> - 선생님이 보여주는 메뉴판을 쳐다본다. - 바른 자세로 앉아 교사의 설명을 듣는다. - 교사의 질문에 대답한다. "네", "없어요" (고개를 흔들어 없다는 표현을 한다.) | | |
| | 학습문제 확인하기 | <ul style="list-style-type: none"> • 학습목표 제시하기 - "오늘의 학습목표를 칠판에 붙여볼게요." ○○가 나와서 붙여 볼까요? - "학습목표를 따라 읽어볼까요?" - 칠판에 학습목표를 부착한다. - "네" - 학습목표를 읽는다. | <ul style="list-style-type: none"> - 칠판에 학습목표를 부착하는 것을 보고 그림판을 본다. | <ul style="list-style-type: none"> ■ 학습 목표란, 메뉴를 가리키고 음식을 받는 그림판 □ 학습 목표에 문자와 시각자료를 함께 제시한다. |
| | 학습순서 안내하기 | <ul style="list-style-type: none"> • 학습 문제 확인하기 음식을 주문하고 원하는 햄버거 메뉴를 구입할 수 있다. | | |
| | 학습순서 안내하기 | <ul style="list-style-type: none"> • 학습 활동 순서 알아보기 • 이번 시간에 학습할 내용을 알아봅시다. - 메뉴의 가격을 확인하고 가격에 맞는 돈 준비하기 - 메뉴주문하고 햄버거 받기 - '햄버거 구입하기' 를 순서대로 설명하거나 직접해보기 | | |
| 문제 해결방법 찾기 | 내용 파악하기 | <ul style="list-style-type: none"> • 햄버거 구입하기 활동 설명하기 - 역할놀이를 설명하고 진행한다. - "지금부터 선생님이 햄버거 가게의 점원 역할을 하고, 여러분들은 손님 역할을 해서 음식을 주문해 볼거예요." - "손님 명찰을 붙여볼까요?" - 교사의 설명을 듣고 역할놀이에 참여한다. - 보조원의 도움을 받아 명찰을 붙인다. | 5' | <ul style="list-style-type: none"> ■ PPT, 사진자료 |
| 문제 해결하기 | 문제 해결하기 | <ul style="list-style-type: none"> • 메뉴판이 있는 곳 보여주기 - "지금부터 메뉴판이 있는 곳을 알려 줄 거예요. 다들 화면 볼까요?" - "자 여기가 어디죠? (햄버거 가게, 키피숍)" - "여러분, 방금 보았던 사진이 메뉴판을 이용하는 장소예요." • 메뉴에 가격표 설명하기 - "다음은 메뉴에 가격을 어떻게 보는지에 대해서 알아볼 거예요." - "이 햄버거와 같은 줄에 있는 숫자는 무엇일까요?" - "네, 맞아요. 5000원이예요." - "마지막으로 가격에 맞는 돈을 꺼내볼까요?" - 손가락 다섯 개를 펴서 숫자를 제시한다. | 10' | <ul style="list-style-type: none"> □ 점원과 손님 역할 인지하기 ■ 역할 명찰 ■ PPT, 메뉴판, 모형돈(1천원권 5장, 5천원권 1장), 숫자판 |

| | | | | |
|-------|------|---|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> - 언어적 도움을 받아 시범을 보고 돈을 지불한다. - 음식모형을 받아서 제자리로 돌아간다. | <ul style="list-style-type: none"> - 보조원의 도움을 받아 음식 모형을 받고 제자리로 돌아간다. | |
| 일반화하기 | 적용하기 | <ul style="list-style-type: none"> • '햄버거 구입하기' 를 순서대로 설명하거나 직접해보기 • 일의 순서를 파악하는 방법 정리하기 - "이번 시간에 배운 내용에 대한 학습지를 풀어봅시다. 학습지는 햄버거 가게 이용하는 방법을 순서대로 맞추는 거예요." • 수업 내용 정리하기 - "우리는 오늘 햄버거 가게에서 주문하고 음식을 받아오는 활동을 했어요. 제일 먼저 해야 할 일은 줄을 서서 기다리는 것이었어요." - 수업 중간에 했던 학습지를 보면서 다시 햄버거 가게를 이용하는 순서를 이야기해준다. | | <ul style="list-style-type: none"> ■ 햄버거 가게 이용 순서를 그림으로 제시한 학습지, 그림카드 |
| | | <ul style="list-style-type: none"> - 교사의 설명을 듣고 일의 순서에 따라 그림을 배열하고 간단한 설명을 한다. | <ul style="list-style-type: none"> - 그림카드를 상점 이용 순서대로 배열한다. | |
| | 차시에고 | <ul style="list-style-type: none"> - "다음 시간에는 통신 판매에 대해서 배워볼 거예요." - 교사의 설명을 듣는다. - 수업을 정리하며 마무리 인사를 한다. | | |

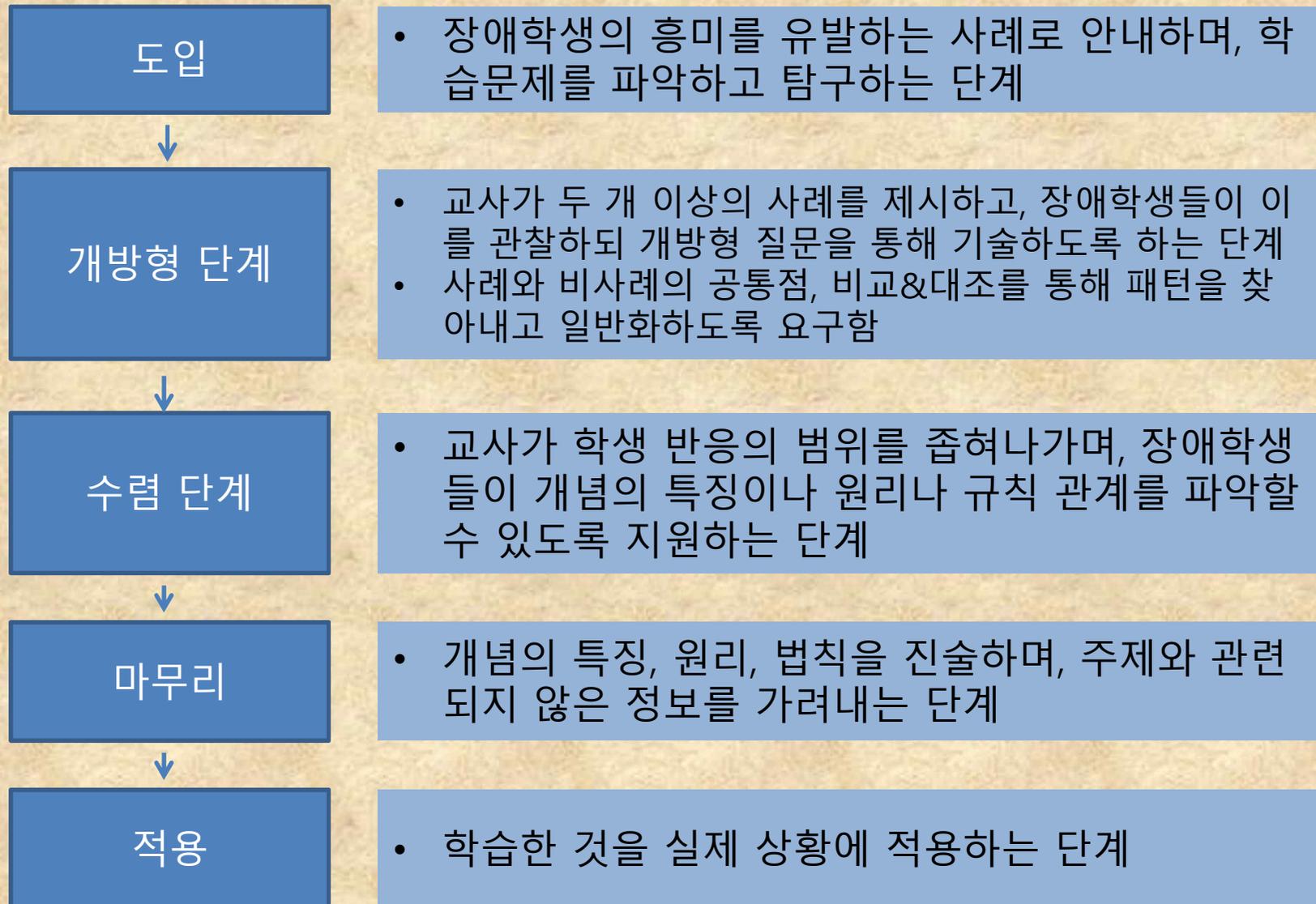
문제해결 학습모형

- 적용 시 유의할 점
 1. 학습능력이 부족한 장애학생의 경우 처음부터 모든 문제해결 과정을 거치게 하기 보다는 한 두 과정에서 장애학생이 스스로 탐구하게 하는 것이 효과적일 수 있다. 장애학생을 대상으로 문제해결 수업을 진행하고자 할 때 특히 교사가 문제해결의 모든 과정을 명료하게 시범보이고, 그 과정을 점진적으로 학생들에게 습득시켜야 한다는 것이다. 특히, 이 과정에서는 언어적 설명보다는 다양한 시각적 이미지를 사용하는 것이 효과적이다. 또한 장애로 인해 경험하게 되는 어려움들을 보상할 수 있는 다양한 안내와 피드백이 이루어져야 한다. 필요한 경우 문제의 내용과 해결과정을 학생들이 쉽게 찾고 경험할 수 있도록 좀 더 구조화하거나, 충분한 시범, 직접적인 경험을 제공할 수 있도록 고려해야 한다. 즉, 문제해결에 도움이 되는 틀이나 그림, 그래픽 등을 개발하여 이것의 사용을 명시적으로 시범보이고 안내된 연습을 거친 후 풍부한 연습을 통해 홀로 적용할 수 있도록 한다. 이때 교사는 개별적인 개입을 하되, 직접적인 중재보다는 장애학생의 자발적인 탐구활동을 하도록 배려해야 한다.
 2. 장애학생의 자발적인 참여를 유도하기 위하여 교사는 방관자로서가 아니라 적극적인 중재자로서의 역할을 할 필요가 있다. 문제해결학습 시 교사는 장애학생의 사고를 자극하고 인지활동을 탐구할 수 있도록 지원을 충분히 해야 할 것이다.

귀납적 모형

- 귀납적 모형은 인지학습 이론의 원리에 기초하고 있으며, 사례를 활용하여 잘 정립된 내용을 가르칠 수 있는 매우 효과적인 전략이다.
- 이 모형은 장애학생이 특정 주제를 이해하도록 돕고, 학생 자신이 지식 구성과정에서 적극적인 역할을 하도록 하기 위해 고안되었다.
- 귀납적 모형은 개념, 원리, 일반화 등을 가르치는데 용이하다.
- 특징
 1. 귀납적 모형을 사용한 수업에서는 구체적이고 잘 정의된 주제에 초점을 맞춘다.
 2. 교사는 일련의 사례들로 수업을 시작한다.
 3. 교사는 학생들이 사례로부터 결론에 도달할 수 있도록 안내한다.
 4. 교사 지도하에 학생들은 관찰, 비교와 대조, 관계 찾기 등과 같은 기본적인 인지적 기술을 활용하여 수업목표에 도달한다.

귀납적 모형



귀납적 모형

- 장점: 구성주의 관점에서 장애학생의 능동적 참여를 강조하는 모형이며, 다양한 사례제시와 질문을 통해 흥미를 유발하는데 효과적이다.

| 학년·학기 | 고2-1 | 단원 | 주변공간 속 조경 | 제재 | 우리마을의 거리 | 차시 | 5/6 |
|---------------|---|---|-----------|------|----------|--|-----|
| 학습목표 | 우리 마을의 재미있는 이미지로 바뀐 거리를 찾거나 바꾸어 볼 수 있다. | | | | | | |
| 수준 별 목표 | 가 | • 우리 마을의 재미있는 이미지로 바뀐 거리를 찾거나, 재미있는 이미지로 바꾸어 볼 수 있다. | | | | | |
| | 나 | • 우리 마을에 재미있는 이미지로 바뀐 거리를 선택하여 찾거나, 재미있는 이미지를 선택하여 바꾸어 볼 수 있다. | | | | | |
| | 다 | • 인터넷을 활용하여 우리 마을 모습을 살펴 볼 수 있다. | | | | | |
| 준비물 | 컴퓨터, 프린트, 우드락 볼, 예시 자료, 사인펜, 색연필, 매직, 스티커, 양면테이프, 교과서 그림 자료 | | | | | | |
| 단계 | 학습 내용 | 교수·학습 활동 | | | 시 간 | 자료(●) 및 유의점(이) | |
| | | 가 수준 | 나 수준 | 다 수준 | | | |
| 도입 | 동기유발 | <ul style="list-style-type: none"> • 전시에 학습했던 내용 설명하기 - 전 시간에 활동했던 내용을 설명한다. • 지구상에 있는 상세한 위성 영상을 컴퓨터 화면에서 보기 - "화면에 보이는 모습은 무엇인가요?" - "아이스크림이요.", "아이스크림이다!" • 거리 사진(스카이 뷰) 를 통하여 자연환경이나 주변 건물을 살펴보기 - "우리가 살고 있는 마을을 거리사진(로드 뷰)로 살펴볼까요?" - "와, 사진으로 내가 살고 있는 곳이 보이니 신기해요." - "맞아요. 거리에는 많은 조형물과 시설물이 있어요. 혹시 바꾸고 싶은 곳도 있나요?" - "우리 아파트요.", "우리 동네 놀이터요" | | | 5' | <ul style="list-style-type: none"> ■ 구글 어스 (http://earth.google.com) 동영상 ■ 위성사진 (스카이뷰사 진) | |
| | 학습목표 제시 | <ul style="list-style-type: none"> • 학습목표 제시하기 - "선생님과 화면에 보이는 학습목표를 따라 읽어보아요" - "이번 시간에는 우리 마을에 재미있는 이미지로 바뀐 거리를 찾거나 바꾸어 볼 거예요." <p>우리 마을의 재미있는 이미지로 바뀐 거리를 찾거나 바꾸어 볼 수 있다.</p> | | | | <ul style="list-style-type: none"> ■ 학습목표관 | |

| | | |
|----------------|---|--|
| <p>예시 제시하기</p> | <ul style="list-style-type: none"> • 자신이 살고 있는 주소나 마을(동, 면)을 검색하여 위치를 찾는다. - 확대와 축소를 반복하여 살펴본다. - 일반 지도와 위성 사진(스카이 뷰)을 비교하여 살펴본다. | <p>◦ 집 주소를 기억하지 못하는 학생은 사전에 교사가 미리 주소를 파악해 둔다.</p> |
| <p>활동1</p> | <ul style="list-style-type: none"> • 거리에 있는 사물의 이미지 바꾸어 보기 • 모든 학생들이 거리의 느낌을 바꾸는 방법으로 간단한 장식(우드락 볼 눈)을 붙여 재미있고 새로운 이미지로 바뀌는 모습을 살펴볼 수 있게 한다, - 지저분한 휴지통의 이미지를 바꾸는 활동을 소집단 별로 진행한다. - 딱딱한 볼라드(차량 진입 차단 봉)의 이미지나 차가운 느낌의 전신주 이미지 사진 등 여러 이미지 그림을 컴퓨터 그림판을 이용하여 다양한 모습으로 바꾸어 본다. | <p>15'</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ PPT자료 ◦ 사물의 느낌에 어울리는 우드락 볼 눈을 그린다. |
| <p>개방형 단계</p> | <ul style="list-style-type: none"> • 재미있는 이미지로 바뀐 거리 찾아보기 - 주위의 거리에서 일반적인 형태가 아닌 조형적인 아름다움이 적용되어 표현된 사례를 찾아보고, 함께 이야기 한다. - '가' 수준의 학생을 리더로 하여 자율적으로 서로 도와가며 학습할 수 있도록 지도한다. | <ul style="list-style-type: none"> ■ 재미있는 이미지의 거리 사진들  |
| <p>활동2</p> | <ul style="list-style-type: none"> • 지하철회관, 무지개 횡단보도, 지그재그 도로 등 시각적인 효과를 극대화한 사례를 찾고 함께 이야기 한다. • 친구와 어떤 곳이 바뀌었나 함께 이야기한다. • 일반적인 도로 등과 비교하여 건조한 느낌과 밝고 명량한 느낌 등을 비교하여 이야기한다. | <p>10'</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ 야외활동이 어려운 경우 학교 주변이나 자신의 집 주변 사진을 가지고 와서 간접 경험을 할 수 있도록 한다.  |

| | | | | | |
|----------|--------|--|---|----------|--|
| 수업 단계 | 수업하기 | <ul style="list-style-type: none"> • 활동을 끝낸 후, 활동 기록을 사진이나 동영상을 통해 남기도록 하며 확인한다. • 활동 결과물은 교실환경의 장식으로 활용될 수 있도록 조형물에 부착한다. | 5' | ■ 활동 결과물 | |
| 마무리 | 마무리 활동 | <ul style="list-style-type: none"> - 조원들에게 배운 내용을 활동지를 작성한다. - 배운 내용에 대해 질문과 대답을 통해 확인한다. | <ul style="list-style-type: none"> - 조원들에게 배운 내용을 모두 탐구활동지에 그림으로 나타낸다. | 10' | ■ 활동지 |
| 적용 | 적용하기 | <ul style="list-style-type: none"> • 평소에 다니던 거리를 자세히 살펴보고 조형물이나 건물에서 조형요소와 원리를 찾아보도록 하기 | <ul style="list-style-type: none"> - 보조원의 도움을 받아 ○, □, △가 들어간 점선을 따라 구분하여 그림카드를 붙인다. - 스티커나 점수로 보상을 준다. | 5' | <ul style="list-style-type: none"> ■ 슈나이더 누리집 http://ichbinkong.de ■ 스티커나 점수판 |
| | 차시예고 | <ul style="list-style-type: none"> - "다음 시간에는 거리 사물의 이미지를 바꾸는 예술에 대해 배워볼 거예요." - 수업을 정리하며 마무리 인사를 한다. | | | |

귀납적 모형

- 적용 시 유의할 점

1. 일반적으로 귀납적 모형은 개념이나 원리를 가르치는 데 효과적인 모형으로 인식되고 있으며, 장애학생의 경우 이러한 개념이나 원리를 인식하도록 하기 위해서는 교사의 발문이 중요한 역할을 할 것이다. 즉, 추상적인 질문보다는 사례의 구체적인 예시를 '왜, 어떻게, 만약에~'등과 같은 질문과 같이 제시하면, 학생의 사고와 이해를 촉진하는 데 도움이 될 수 있을 것이다.
2. 수업에서 활용하는 사례는 양질의 좋은 사례를 활용할 필요가 있다. 즉, 사례 속에는 수업주제에 대해 학생들이 이해해야 할 모든 정보가 포함되어 있어야 한다. 이러한 사례는 장애학생의 이해와 학습을 풍부하고 의미있게 만들 수 있으며, 주제접근에 많은 도움이 될 수 있을 것이다.

협동학습 모형

- 협동학습이란 집단구성원들이 공동의 학습목표를 달성하기 위해 역할을 분담하고 다른 구성원들과 도움을 주고받아 집단구성원 모두가 유익한 결과를 얻을 수 있는 수업방식이다. 즉, 학습활동을 수행할 때 학생 개개인의 학습목표와 동료들의 학습목표가 동시에 성취될 수 있도록 고안한 사회적 상호작용 모델이다.
- 장애학생의 경우, 집단에 소속되어 활동함으로써 학습경험과 성공기회를 얻을 수 있으며 동시에 사회적 상호작용을 증가시킬 수 있는 모형이다.
- 협동학습은 팀 보상, 개인 책무성, 모든 학생의 성공적인 학습을 위한 평등한 기회 제공의 특성을 지닌 수업전략이다.
- 종류
 - 성취과제 분담학습 모형, 팀 경쟁학습 모형, 팀 보조 개별학습 모형, 읽기와 쓰기 통합학습 모형, 직소 모형, 집단탐구 모형, 함께 학습하기 모형, 자율적 협동학습 모형, 찬반논쟁 수업 모형, 웹기반 협동학습 모형 등

협동학습 모형

- 직소모형

- 교사가 정보를 직소 퍼즐처럼 배열함으로써 학생들이 서로 의존하게 하는 방법이다. 즉, 각각의 학생들은 과제를 완성하는 데 필요한 정보의 일부분만을 갖게 된다. 집단 구성원들은 자신의 정보를 숙달한 후에 그것을 집단의 나머지 구성원들에게 가르친다. 이 모형은 긍정적인 목표, 과제 및 보상, 상호 의존성을 특징으로 한다.

직소III모형

1단계

- 집단구성
- 개인별 전문 과제 부과



2단계

- 전문과제별 모임 및 전문가 집단에서의 협동학습



3단계

- 원래 소속 집단에서의 협동학습
- 평가 유예기
- 원래 소속 집단에서의 평가 준비



4단계

- 개인별 점수, 향상점수 및 집단 점수 산출
- 개별 보상 및 집단 보상

직소III모형

- 집단의 구성원을 4-5명으로 하고, 학습능력에 따라 이질적인 집단으로 구성하도록 한다.
- 장점: 구성주의 관점에서 장애학생의 능동적인 참여를 강조하는 모형이며, 다양한 사례제시와 질문을 통한 흥미를 유발하는데 효과적이다.

| 학년-학기 | 중2-1 | 단원 | 조리(1) | 제재 | 여러 가지 음식 | 차시 | 3/9 |
|---------------|--|--|-------|------|----------|--|-----|
| 학습목표 | 식품의 보관 방법을 알 수 있다. | | | | | | |
| 수준 별 목표 | 가 | • 식품의 종류에 따라 냉장고 보관 위치에 넣을 수 있다. | | | | | |
| | 나 | • 도움을 받아 냉장고 안의 보관 위치에 넣을 수 있다. | | | | | |
| | 다 | • 냉장실과 냉동실을 구분 할 수 있다. | | | | | |
| 준비물 | 아이스크림이 녹는 동영상, 상하고 부패한 음식 사진자료, 식품사진카드, 박스(냉장, 냉동), 냉장고, 그림카드(생선, 고기, 아이스크림, 채소, 과일, 달걀, 우유 등), 생선, 고기, 아이스크림, 채소, 과일, 달걀, 우유, 바구니 | | | | | | |
| 단계 | 학습 내용 | 교수 · 학습 활동 | | | 시 간 | 자료(■) 및 유의점(○) | |
| | | 가 수준 | 나 수준 | 다 수준 | | | |
| 도입 | 동기유발 | <ul style="list-style-type: none"> • 전시에 학습했던 내용 설명하기 - 전 시간에 활동했던 내용을 설명한다.(식품의 종류를 알 수 있다.) | | | 5' | <ul style="list-style-type: none"> ■ ppt, 아이스크림 동영상 | |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • 아이스크림 보관 방법 발문하기 - "화면에 보이는 식품은 무엇인가요." - "아이스크림이요.", "아이스크림이다!" | | | | | |

| | | |
|--------------|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> • 동영상을 보여준다. - "아이스크림이 냉장실에 들어가니까 어떻게 되었죠." - "녹았어요." - "맞아요. 녹아버렸어요. 그럼 어디에 넣어야 아이스크림이 녹지 않을까요." - "냉동실이요.", "몰라요" | |
| 학습목표 제시 | <ul style="list-style-type: none"> • 학습목표 제시하기 - "선생님과 화면에 보이는 학습목표를 따라 읽어보아요." - "이번 시간에는 냉장고에 직접 식품을 알맞은 위치에 넣어 볼 거예요." <p style="text-align: center;">식품의 보관 방법을 알 수 있다.</p> | ■ 학습목표관 |
| 전문 과제 부과 | <ul style="list-style-type: none"> • 식품의 보관 방법에 대한 소주제 제시하고 개인별로 어떤 소주제를 담당할지 선택하기 1. 냉동실과 냉장실에 보관할 식품 구분하기 2. 냉장고의 식품 보관위치 찾아 넣기 | 5' |
| 전개 모집단 활동 | <ul style="list-style-type: none"> • 직소Ⅲ 협동학습에 대해 설명한다. - 모든 학생들이 협동학습에 참여할 수 있도록 PPT자료를 사용하여 쉽고 정확하게 설명한다. - 자신의 모집단에서 자신이 선택한 소주제에 맞는 전문가 모둠을 형성하여 스스로 공부한 후 다시 모집단으로 돌아와 모둠원들에게 설명해야 한다는 것을 안다. - 각 조에서 정해진 시간 안에 조원들이 소주제를 분담할 수 있도록 한다. | |
| 전문가 활동 | <ul style="list-style-type: none"> • 교사는 각 소주제 전문가 모둠의 자리배치를 보여주고, 학생들은 자신의 전문가 모둠으로 이동하도록 한다. - 각 전문가 모둠에게 그림자료, 사진자료, 문서자료들을 포함한 다양한 정보를 제공한다. - 가 수준의 학생을 리더로 하여 자율적으로 서로 도와가며 학습할 수 있도록 지도한다. - 전문가활동지를 제공하고 학습한 내용을 기록하게 한다. | 8' |
| | <ul style="list-style-type: none"> • 자신의 소주제에 맞는 다양한 자료들을 읽고, 이해한다. • 친구가 이해하지 못하는 부분을 설명해 준다. • 전문가 활동지에서 필요한 정보를 구분해 정리한다. | <ul style="list-style-type: none"> • 어려운 부분이나 이해되지 않는 부분을 보조원이나 친구의 도움을 받는다. |

| | | |
|--|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • 학습한 정보를 전문가 활동지에 그림으로 나타낸다. | |
| <ul style="list-style-type: none"> • <활동 1> 식품을 보관하는 이유 지도하기 - "식품을 냉동실, 냉장실 구분해서 넣어야 해." - "왜 구분해야 해." - "그 이유는 구분해서 넣지 않으면 녹거나, 상해 버리기 때문이야." - "오래두고 먹어야 할 생선, 고기와 녹으면 안 돼는 아이스크림, 얼음을 냉동실에 넣어두는 거야." - "내가 지금 들고 있는 사진 중에 냉동실에 들어가야 하는 사진을 냉동박스에 넣어보자." - "냉장실에는 채소나 과일, 달걀, 우유, 반찬을 상하지 않게 하기 위해서 넣어 두는 거야." - "선생님이 지금 들고 있는 사진 중에 냉장실에 들어가야 되는 사진을 냉장박스에 넣어야 해." • 냉동실/냉장실에 보관해야 하는 식품을 냉동박스에 넣는다. | <ul style="list-style-type: none"> - 보조원의 도움을 받아 냉동실/냉장실에 보관해야 하는 식품을 냉동박스에 넣는다. | <p>7'</p> <ul style="list-style-type: none"> □ 전문가 도움을 순회 지도하며 서로 도와 가며 학습할 수 있도록 격려한다. □ 전문가 탐구 활동지를 작성한다. □ 교사가 순회 지도를 할 때, 궁금한 것을 질문 한다. |
| <ul style="list-style-type: none"> • <활동 2> 냉장고의 식품 보관위치 찾아 넣기 - "이번엔 우리가 직접 냉장고에 식품들을 넣어 볼 거야. 냉동실은 위쪽이고, 냉장실은 아래쪽이야." - "자, 냉동실에는 어떤 식품이 들어가야 한다고 했지." - "생선, 고기, 아이스크림." - "맞아. 한명씩 나와서 넣어보자. 다른 친구들은 잘 넣고 있는지 확인해줘." • 시범을 보여준다. - 냉동실에 들어가는 식품을 구분하여 바르게 넣는다. - "모두 잘했어. 이번에는 냉장실에는 어떤 식품이 들어가야 한다고 했지? 아래쪽에 들어가는 거야." - "채소, 과일, 달걀, 우유요." - "그래. 한명씩 나와서 넣어보자. 다른 친구들은 잘 넣고 있는지 확인해줘." • 냉장실에 들어가는 식품을 구분하여 바르게 넣는다. | <ul style="list-style-type: none"> • 고개를 끄덕인다. • 아이스크림 카드를 짚는다. • 보조원의 도움을 받아 냉동실에 들어가는 식품을 넣는다. • 우유카드를 짚는다. • 보조원의 도움을 받아 냉장실에 들어가는 식품을 넣는다. | <p>7'</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 식품사전카드, 박스(냉장, 냉동) □ 또래 지도 활동을 통해 서로 도와가며 학습이 이루어질 수 있도록 한다. ■ 냉장고, 그림카드, 바구니, 생선, 고기, 아이스크림, 채소, 과일, 달걀, 우유 |

| | | | | |
|-------------------------|---|--|---|--------------|
| 모집단 재소집 | <ul style="list-style-type: none"> • 전문가 모듬 활동을 끝낸 후, 다시 조별로 돌아가 각자 자신이 맡은 소주제를 조원에게 가르치도록 한다. • 모듬 탐구활동지를 작성 하도록 한다. | | | |
| | <ul style="list-style-type: none"> - 조원들에게 배운 내용을 모듬 탐구활동지를 작성한다. - 냉장실, 냉동실에 들어갈 식품을 비교해본다. | <ul style="list-style-type: none"> - 조원들에게 배운 내용을 모듬 탐구활동지에 그림으로 나타낸다. - 냉장실, 냉동실에 들어갈 식품그림과 비교한 알맞은 사진에 연결해 본다. | 6' | ■ 냉장고판, 그림카드 |
| 평가 유예 및 모집단 평가 준비 | <ul style="list-style-type: none"> • 평가 준비놀이 활동으로 정리 및 평가 준비하기 | | | |
| 정리 및 평가 | <ul style="list-style-type: none"> - "우리 친구들 지금까지 너무 잘했어요. 우리 모두 맞게 잘 했는지 게임을 통해서 확인 해볼게요." - "냉장고판에 그림카드를 알맞게 붙여 보아요." | | | ■ 스티커나 점수판 |
| 정리 개별 및 집단 보상 | <ul style="list-style-type: none"> - 냉동실과 냉장실을 구분하여 그림카드를 알맞게 붙인다. - 스티커나 점수로 보상을 준다. | <ul style="list-style-type: none"> - 교사의 설명을 듣고 냉동실과 냉장실을 구분하여 그림카드를 알맞게 붙인다. - 스티커나 점수로 보상을 준다. | <ul style="list-style-type: none"> - 보조원의 도움을 받아 냉동실과 냉장실을 구분하여 그림카드를 붙인다. - 스티커나 점수로 보상을 준다. | 7' |
| 차시예고 | <ul style="list-style-type: none"> - "다음 시간에는 음식 재료 손질하기를 배워볼 거예요." - 교사의 설명을 듣는다. - 수업을 정리하며 마무리 인사를 한다. | | | |

협동학습 모형

- 적용 시 유의할 점

1. 장애학생의 경우 전문가 집단에서 학습한 내용을 원 소속 집단으로 돌아와서 다른 동료들에게 설명할 수 있는 능력을 갖추고 있는지 점검이 필요하다. 교사는 장애학생 각각의 능력의 정도에 따라 전문가 집단에 포함시킬지 여부를 신중히 판단하려는 노력이 필요하다. 기초학습능력이 떨어지는 장애학생의 경우 자신에게 분담된 과제에 어려움을 느낄 수 있으며 전문가 집단에서 학습한 내용을 가르치는 것에 대한 두려움이나 심리적 위축을 경험할 수도 있다. 따라서 교사는 장애학생을 위해 전문 과제에 대한 간단한 요약이나 안내, 주제 관련 그림을 제공하는 등 비교적 쉬운 수준의 자료를 준비하는 방법을 활용할 수 있다. 또는 장애학생의 담당 부분을 전문가 집단의 다른 구성원들이 자료설명이나 예시 제공 등으로 지원해주는 방법을 활용할 수 있다.

협동학습 모형

- 적용 시 유의할 점

2. 학습과제를 분담하여 공부한 후 다시 집단으로 돌아가 가르치기까지의 과정이 장애학생들에게는 매우 힘겨운 과제가 될 수 있다. 따라서 장애학생에게 활동 집단의 변화, 이동 등에 대해서 사전에 충분한 정보를 제공함과 동시에 필요할 경우, 개별적인 도움을 제공할 필요가 있다. 또한 장애학생들이 각각의 수준과 장점 안에서 참여가 가능하도록 사전에 학생들의 수준, 관심 등에 기초하여 과제 및 역할에 대한 철저한 분석이 이루어져야 하고 장애학생이 담당하는 영역의 활동과제를 세심하게 구조화할 필요도 있다.
3. 장애학생이 동료학생들과 효율적으로 의사소통 할 수 있는 능력을 갖출 수 있도록 해야 한다. 특히 의사소통에 어려움이 있는 학생의 경우 보완대체의사소통을 병행할 수 있어야 하며, 또래 친구들이 이에 대한 이해를 갖추고 있어야 한다.