

碩士學位請求論文

思考力 伸張을 위한  
自己 主導的 社會科 學習 方案

指導教授 金 恒 元



濟州大學校 教育大學院

社會教育 專攻

金 龍 熙

1999年 8月

思考力 伸張을 위한  
自己 主導的 社會科 學習 方案

指導教授 金 恒 元

이 論文을 碩士學位 論文으로 提出함

1999年 8月 日

濟州大學校 教育大學院 社會教育 專攻  
 JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

提出者 金 龍 熙

金龍熙의 教育學 碩士學位 論文을 認准함

1999年 8月 日

審 查 委 員 長  
審 查 委 員  
審 查 委 員

印  
印  
印

<抄錄>

思考力 伸張을 위한 自己 主導的 社會科 學習 方案

金 龍 熙

濟州大學校 教育大學院 社會教育 專攻

指導教授 金 恒 元

본 연구의 목적은 사회과에서 사고력 신장을 위하여 자기 주도적 학습 방안을 모색하는 것이다.

이를 위해 이 논문은 크게 네 부분으로 나누어 연구를 전개하였다.

첫째, 사회과에서 기르려고 하는 사회적 사고력의 유형으로 창조적 사고, 비판적 사고, 수렴적 사고와 확산적 사고, 상위인지, 의사결정력, 탐구력의 내용을 분석 고찰하고 사고력 교육에 대한 방법적 접근을 시도하여 아동의 사고력 신장을 위해서 자율적으로 학습하는 자기 주도적 학습의 이론적 기초를 제시하고 있다.

둘째, 학습은 자아분화와 통합의 과정이라고 할 수 있다. 이러한 과정 속에서 자신이 하나의 참 인간이 되는 잠재력을 개발하게 되고 사고력을 개발하게 된다. 교육의 궁극적 목표가 자율적 인간으로 성숙하도록 학습자를 도와주는데 있다. 즉 학습자 개인이 집단 속에서 스스로 자신의 학습을 계획, 실행, 평가를 수행하는 자기 주도적인 사고력 신장과 성장과 변화를 모색하는데 있다. 따라서 자기 주도적 학습의 원리와 사고력과의 관계를 살피고 그에 따른 자기 주도적 학습의 전략을 제시하고 있다.

셋째, 자기 주도적 학습방법에 따라 학습과정을 구안하고 학습 방법 과정안을 마련하고 학습동기 유발 방법, 자기조절 학습 훈련, 동료간의 협동 학습, 대화학습의 운영, 열린교육의 운영, 발문과 발표의 기본 훈련, 정보매체 활용방법 등을 제시하고 있다.

---

\* 본 논문은 1999년 8월 제주대학교 교육대학원 위원회에 제출된 교육학 석사 학위 논문임

지도단계는 과제과약 학습단계, 개별학습단계, 협력학습단계를 거쳐서 의사결정과 탐구를 하도록 조직화하였다.

넷째, 사회과 학습은 그 학습 주제나 사회의 변화와 상황에 따라서 달라질 수 있고 학습자의 개인차에 따라서 크게 영향을 받을 수 있지만 특히 이 논문에서는 사회적 사고력을 신장시키기 위해서 지금까지 고찰한 이론과 자료를 바탕으로 자기 주도적 학습의 일반적 학습 전개과정과 학습형태를 제시하고 학습 과정안을 제시하였다.

따라서 학습의 흐름이 자유롭고 학습자가 주도적으로 참여할 수 있는 동기가 부여되어 다면적인 사고력이 형성되어 합리적인 사고과정을 거쳐 행동하는 성향이 나타나게 되고 학습자의 의사소통이 활발해지고 인간관계가 원만하여지며 협동심이 향상되어 바람직한 시민의식이 형성될 수 있다.

그러나 이 연구는 문헌 연구에 한정함으로써, 자기 주도적 학습방안이 사회과 사고력 신장에 구체적으로 어느 정도 효과가 있는가에 관해서 학습현장의 후속 실험 연구가 요망된다.



# 목 차

I. 序論 .....	1
II. 理論的 背景 .....	4
1. 社會的 思考力의 概念과 類型 .....	4
2. 自己 主導的 學習의 概念 .....	18
3. 自己 主導的 學習의 原理와 思考力과의 關係 .....	21
III. 思考力 伸張을 위한 既存 프로그램의 檢討 .....	25
1. 問題解決 프로그램 .....	25
2. 探究 프로그램 .....	27
IV. 自己 主導的 學習 方案 .....	31
1. 自己 主導的 學習을 위한 戰略 .....	31
2. 自己 主導的 學習 過程의 實際 .....	48
V. 結論 .....	62
參考文獻 .....	65
영문초록 .....	68

## 표목차

< 표-1 > 自己 主導的 學習의 內容 .....	20
< 표-2 > 自己 調節 學習訓練 戰略 .....	34
< 표-3 > 社會科 學習의 一般化 過程에 따른 發問 類型 .....	38
< 표-4 > 探究資料 活用을 통한 暗示的 發問 .....	39
< 표-5 > 學習過程別 發問 類型 .....	40
< 표-6 > 發表의 基本訓練案 .....	41
< 표-7 > 學習情報 媒體로서의 學習資源 構成要素 및 內容 .....	43
< 표-8 > 自己 主導的 學習課題의 主要 要素 內容 .....	50

## 도목차

< 도-1 > 學習媒體의 體系的 製作過程 .....	46
< 도-2 > 열린교육을 통한 自己 學習力 育成 .....	47
< 도-3 > 自己 主導的 學習過程 .....	48
< 도-4 > 自己 主導的 社會科 學習의 展開 過程 .....	57
< 도-5 > 自己 主導的 社會科 學習의 形態 .....	58

# I. 序論

사회 변화가 가속화되는 정보화 사회에 살고 있는 우리는 여러 가지 새로운 상황에 현명하게 대처하고 능동적으로 문제를 해결하는 능력과 창의력 및 판단력을 갖춘 사회적 사고력이 요청되고 있다. 그러므로 현 시대의 사회는 정확한 판단력과 유연한 생각을 가지고 변화에 잘 적응해 나가는 사람을 기대하고 있다. 미래의 사회에서는 복잡한 사회적 사실간의 관계를 인식하고 직면한 문제를 해결하는 창의적인 사고를 가진 사람이라야 개인적으로는 참다운 인간적인 삶을 누릴 수 있고 행복한 생활을 영위할 수 있을 것이며 국가, 사회적으로 볼 때에는 성숙한 사회인으로서의 국가 사회 발전에 이바지할 수 있게 될 것이다.

사회과 수업의 목적은 사회의 제현상 즉 인간과 인간과의 관계, 인간과 자연과의 관계 및 인간생활의 변화과정을 대상으로 하여 미래의 시민으로서의 당면한 사회적, 개인적인 문제에 대한 합리적인 결정을 내릴 수 있는 자질을 육성하는데 있다. 그러므로 사회과 교육에서는 학습자들이 사회현상을 바르게 인식하고 사회생활을 원활하게 영위하는 데 중요한 요소인 사회적 사고력 즉 판단 능력의 신장을 강조하고 있다.

한편 현대사회는 소위 정보화 사회, 세계화 사회로 치닫고 있다. 오늘날은 천혜의 자연자원이나 자본이 아니라 정보와 그 정보처리를 위한 창의력, 사고력, 판단력 등을 포함하는 사회적 사고력이 사회를 지배하는 정보화 시대이다. 지식이 폭발적으로 증가하고 그 생성, 소멸 주기가 짧아서 취득해야 할 정보의 양이 엄청난 사회가 되었다. 전통적인 지식 전달식의 교육이 감당할 수 있는 한계를 넘어선 지 오래되었다. 그리고 사람들이 고통받지 않고 행복하게 살아가는 방법을 실천해 내는 높은 차원의 사고력이 요청되는 것은 현대사회의 불확실성과 복잡성 때문이라고 할 수 있다. 따라서 현대의 사회과 교육은 사실적 지식이나 사회현상을 가르치기보다는 생각하는 힘, 즉 사고에 대한 사고, 인지에 대한 인지를 할 수 있는 능력을 길러주는 교육이 강조되고 있다.<sup>1)</sup>

---

1) 車京守(1997), 「現代의 社會科教育」, 學文社, p.193

앞으로는 더욱 이 분야의 연구가 필요한데 이제는 학습자 스스로가 자기 주도적으로 학습의 방향을 찾고 복잡한 사회현상에 대한 자기의 입장에서의 문제를 주체적으로 해결해나가는 자기 학습력이 요구되고 있다.

또한 사회과 교육은 근본적인 이론을 추구하기 보다는 올바른 사회과학의 교육을 위한 방법적인 성향이 매우 짙다. ‘무엇을 가르칠 것인가?’ 에서 사회과 교육은 출발되는 것뿐만 아니라 ‘무엇을 어떻게 가르칠 것인가?’ 의 ‘어떻게’ 가 더 강조되는 학문이 바로 사회과 교육이다. 즉 사회과 교육은 판단능력의 배양이라고 하는 수단적인 성격이 매우 강조되는 학문이 되었음을 알 수 있다. 따라서 사회과 교육은 사회생활에 당면하는 문제해결을 중심으로 일면으로 사회과학적 지식을 탐구하고 일면으로는 가치·태도 교육을 실시하여 ‘전인으로서의 사회인을 기르는 교과교육’이라고 할 수 있으며 사회교육을 연구해 나가면 곳곳에서 어떤 방법으로 학습하는 것이 올바른 학습인가 하는 문제가 꾸준히 대두된다.<sup>2)</sup>

현대사회가 복잡하고 다양하게 발전하면 인간생활은 편리하고 유익하게 될 것 같으나 해결해야할 문제는 계속 속출되고 있다. 민주정치의 발전, 공동체의식의 고양, 인간의 존엄, 자율적인 태도, 자원, 인구, 복지시설의 건설, 전통문화의 계승, 환경오염, 교통체증, 등의 문제가 사회발전과 인간생활의 향상을 위하여 계속하여 속출하고 있다. 이와 같은 문제가 해결되면 또다시 새로운 문제가 대두되어 문제는 우리의 주변에서 떠나지 않고 있는 것이다. 이따로 인간들이 당면한 문제를 탐구한 지식을 기반으로 과학적이면서도 현명하게 그리고 합리적인 절차에 따라 자기 스스로 잘 해결할 수 있는 문제해결 기능과 사고력을 신장시켜줄 필요성이 등장하게 된 것이다. <sup>3)</sup>

그러나 사회과 교육이 도입되어 실시되는 과정에서 사회과 학습의 방법이나 교과의 목적과 방향 그리고 시대의 요구를 파악하는 올바른 사회과 교육에 대한 많은 연구가 이루어져 왔으나 미흡한 실정이다. 특히 초등학교 교육의 현실에서 교사의 새로운 인식 부족과 지식위주의 교육, 경직된 교육과정의 운영, 교사의 교육과정 운영의 미숙, 학습지도기술의 부족 등으로 인하여 사회과 교육의 질 향상을 더욱 어렵게 하고 있다. 이러한 어려운 상황 속에서도 사회과 학습에 대한 문제점 및 개선방안의 연구가 끊임없이 전개되었으며, 교사의 설명에 의존하는 일제 획일적인 수업 방법은 많이 개선되어 가고 있다.

---

2) 權五定 外(1986), 「社會科教育 ( I )」, 韓國放送通信大學 出版部, p. 14

3) 趙光濬 外(1994), 「韓國 社會科 教育學 概論」, 教育科學社, p.58



그러나 사회현상을 바르게 인식하고 사회적 문제를 능률적으로 해결하며 사회 생활을 원활히 해 나가는데 필요한 사회적 사고력의 향상을 위해서는 우리의 교실은 더 많이 달라져야 하며 학습자 스스로가 자기 주도적으로 학습의 방향을 설정하고 개별화 과제를 선택하여 역동적으로 사고하고 문제를 해결하는 교실 수업이 이루어져야 한다. 또한 수요자 중심의 평생 열린교육의 분위기가 확산되고 있는 추세에 발맞추어 모든 교사가 보다 쉽게 접근할 수 있는 학습 방법 및 학습 과정안이 마련되어야 할 것이다.

이러한 취지에서 사회과 학습지도에서 자기 스스로 문제를 찾아 조사, 탐구, 토의, 분석, 종합하는 과정을 통하여 문제 해결력을 기르고 사고력을 신장시키기 위한 방법을 모색하기 위해서 본 연구가 필요하다고 보아진다.

따라서 본 연구의 목적은 사회과 학습에서 사회적 사고력을 신장시킬 수 있는 효율적인 방법을 모색하고 자기 주도적 학습과정을 구안하여 제시하려는 것이다.

이 연구는 근래에 와서 비교적 관심이 많아진 열린교육과 일맥 상통하는 부분이므로 선행연구가 많지 않은 편이다. 그러나 이러한 한계에도 불구하고 사회과 학습의 새로운 전환을 위해서는 이러한 시도가 불가피하며 앞으로의 학습은 이런 토대에서 이루어져야 한다

그리고 본 연구는 문헌 분석을 통하여 사회적 사고력의 신장을 위한 기초 연구로서 사회과에서 기르려고 하는 사회적 사고력의 성격을 분석·비교하여 사고력을 신장시키기 위한 학습방안의 개발을 위하여 자기 주도적 학습 이론 및 기존의 사고력 신장을 위한 학습 프로그램을 비교 고찰하였다. 연구의 범위는 초등학교의 사회과 학습에 한정하고 학습자의 자기 주도적 학습 과정안을 구안·제시하는 것에 주안점을 두었다.

## II. 理論的 背景

### 1. 社會的 思考力의 概念과 類型

#### 1) 社會的 思考力의 概念

사회과 교육에서는 기정 사실화되거나 이미 탐구된 지식과 정보의 주입에 그 의미가 있는 것이 아니라 학습자들이 사회현상을 바르게 인식하고 사회생활을 원활하게 영위해 가는 데 중요한 요소인 사회적 사고력의 신장을 중요시한다.

思考를 인간의 의식 혹은 편의상 정의적인 요소를 제외한 인지적인 현상에만 국한된 것으로 보기도 한다. 그리고 인지적인 요소 중에서도 물리적인 제재의 감각·지각 및 기억과 같은 수용적인 측면보다는 조직, 해석, 평가하는 고급정신능력에만 국한된 개념으로 파악하기도 한다. 최근 사고의 의미는 발견, 추론, 증거의 사용, 창의적인 문제해결, 의사결정, 비판적 사고 등과 함께 쓰여지고 있다. 일단 여기서는 사고력은 인지적 차원의 판단능력으로 규정하고 논의를 시작하려고 한다.

듀이(J. Dewey)는 반성적 사고를 강조하면서 사고는 지적으로 흥미하고 불확실한 상황에 부딪혔을 때 이를 전체와 객관적 관찰, 판단 등을 사용하여 확실한 상황에 이르는 일련의 정신적 작용<sup>4)</sup>이라고 하였다.

듀이와 마찬가지로 부톤(W. H. Burton) 역시 사고란 의문을 분석하고 문제를 해결하며 여러 가지 복잡한 사실들을 분석하여 타당한 결론을 얻기 위한 비판적인 연구를 의미한다.<sup>5)</sup> 고 말한다.

따라서 사회현상을 학습의 대상으로 하는 사회과에서의 사고는 사회현상을 인식하며 사회적인 문제 상황에 대처하기 위한 체계적인 정신적 작용<sup>6)</sup>이라고 정의 할 수 있다.

---

4) 林漢永(1979), 「思考하는 方法」, 法文社, pp. 14~28.

5) W. H. Burton, Kimball, R. C. Wing, *Education for Effective Thinking*, Appleton Cenutry Croft Inc, 1960. p.18

6) 韓冕熙(1990), “社會科 思考力의 構成要因에 관한 研究”, 仁川教育大學 論文集, 第24輯, p. 162.

이러한 사회적인 사고가 이루어지기 위해서는 정보를 분석하고 원리를 적용하여 종합하고 판단, 평가하는 등 여러 능력이 필요하다. 이러한 제반 능력을 사회적 사고력이라고 할 수 있다. 사회적인 증거의 검토, 추론과 논증, 문제 해결력, 창의적 사고력, 비판적 사고, 의사결정 등으로 유목화 할 수도 있다. 그런가 하면 요약, 분류, 비교, 대조, 의문점 제기, 의견과 편견의 구분, 유사점의 제시, 추론, 예상, 가설분석, 조직, 종합, 해석, 평가 등 구체적으로 분류할 수도 있다.

사회과의 학습대상인 사회현상은 인간의 사회적 행위를 바탕으로 하는 사회적 상호작용에 의하여 이루어지고 있다. 그러므로 사회과 사고의 본질은 인간의 사회적 행위의 의미와 사회현상 인식의 측면에서 고찰되어야 한다고 말할 수 있다.

인간은 상징의 해석자이다. 파슨스(F. A. Parsons)는 인간의 사회적 행위를 상황에 대한 개인의 지위향상에서 이루어진다고 보고 있다. 행위 지향은 인간의 욕구를 충족시키기 위한 개인의 동기지향과 이러한 개인적 지향의 지침을 마련해 주는 가치지향으로 구분된다. 상징적 상호작용에서 본 인간의 사회적 상호작용은 상황에 가장 알맞은 행위의 선택에 의하여 이루어지고 있다는 것이다. 인간은 주변의 대상에 상징을 부여하고 의미를 해석하며, 그 상황에 따른 다양한 선택 가능한 행위를 상상하고 예행과정을 거쳐 최종적으로 상황에 가장 알맞은 행위를 선택함으로써 사회적 상호작용을 한다는 것이다. 그 밖에도 현상학자들은 사회질서의 본질을 사회적 행위의 합의과정에서 찾으려하고 있다. 인간의 사회적 행위는 단순한 기계적 행위가 아니라 사고와 감정, 동기와 목적, 등 복잡한 요인과 역동적인 관계에 의하여 이루어진다고 보아야 할 것이다.

## 2) 社會的 思考力의 類型

사회과는 다양한 사고의 측면을 가르쳐온 전통을 가지고 있다. 사회과의 여러 단원과 교재에서 창조적 사고와 비판적 사고, 수렴적 사고와 확산적 사고, 메타인지, 의사결정력, 탐구력 등과 같은 사고과정을 강조하고 있다.

사고의 이러한 여러 차원들은 사고를 구성하는 요소와 과정이 특정 방향으로 작용되어지는 것을 나타내고 있다고 할 수 있다. 이렇게 볼 때 이들 차원을 사고의 유형이라고 하여도 큰 무리가 없을 것이다.

그런데 이러한 여러 유형의 사고 요소들은 서로 상관되어 있으며 많은 공통적 요소를 가지고 있다고 볼 수 있다.<sup>7)</sup>

즉 각각의 사고 유형들은 상당한 공통적 요소를 가지고 있으며 서로 영향을 주고받는 관계를 유지하고 있다고 할 수 있다. 예를 들면 창조적 사고는 문제해결에 특별한 영향을 끼치며 귀납적·연역적 사고는 수렴적·확산적 사고와 많은 공통점이 있다. 그리고 탐구력이나 의사결정력은 기타 여러 유형의 사고가 종합적으로 이루어질 때 가능하다고 할 수 있다.

사회적 사고는 사고 과정에 관한 사실, 개념, 원리, 등의 지식과 분석, 종합, 평가 등의 여러 기능과 결정, 태도, 성향 등 여러 요소들의 상호 작용에 의하여 이루어진다고 할 수 있다. 각 개인의 이해와 자아개념, 인식 스타일, 동기, 성향, 가치, 기술, 능력 등 여러 능력이 사고에 영향을 끼친다<sup>8)</sup>

이러한 각각의 사고의 유형들은 사회과 교육계획을 세우고 실제 지도를 통하여 사고력을 정교하게 하는데 이용될 수 있다.

본 연구에서는 창조적 사고와 비판적 思考, 수렴적 사고와 확산적 사고, 메타인지(meta cognition), 탐구력 및 의사결정 과정의 특성 등을 사회적 사고의 측면에서 고찰하여 보고자 한다.

### (1) 創造的 思考

창조적 사고는 명확한 정의를 내리기가 어렵지만, 대략 어떤 문제에 부딪히거나 자기가 경험하지 않은 새로운 상황에 직면했을 때 과거와는 다른 새로운 방법으로 문제를 해결하거나 상황을 변화시키려고 하는 지적인 작용이라고 할 수 있다.

창조적 사고는 새로운 것과 독창성이 그 본질이고 ‘모험적 사고’ 라고 말할 수 있으며 창조적 사고의 특성은 본래에서 이탈되며 고정적인 것을 타파하고 경험을 수행하며 사실을 타의 것과 관련짓는 것이라고 하였다. 심프슨(J. H. Sympson)은 창의적 사고력을 자발성에 의한 능력이라고 부르며 그것은 일반적인 사고 능력에서 벗어나서 다른 사고 형태로 옮겨가고 있을 때 스스로의 힘으로서 나타나는 것이라고 한다. 그

---

7) J. U. Michaelis, *Social studies for Children*, Prentice-Hall Inc, Englewood Cliffs, New Jersey, 1985. p. 235.

8) Ibid, p. 245.

는 사고의 참신성, 모험, 혁신, 발명, 발견 등의 개념으로 창조성의 뜻을 밝히고 있다.<sup>9)</sup>

한편 창조성이란 곤란, 문제, 지식의 차이 등 이러한 요소 등을 알고 곤란을 해결하기 위하여 추측하고 가설을 세우며 검증하고 될 수 있는 데로 수정하고 검증하여 최종적으로 그 결과를 전달하는 과정이라고도 할 수 있다.<sup>10)</sup>

문제를 해결하는데 있어서 토런스는 다음과 같은 조건을 많이 찾아낸다면 더욱 창조적 사고가 가능하다고 하였다.

- ① 사고의 소산이 새롭고 가치 있는 것이어야 한다.
- ② 과거에 인지된 사고의 수정 또는 거부를 하는 점에 있어서 반습관적이어야 한다.
- ③ 사고가 오랫동안 높은 집중도를 유지하고 있으면 동기와 고착성이 강해진다.
- ④ 어떤 사상이 문제를 일으킬 정도로 최초의 문제가 모호하거나 불명확하여야만 창조적 사고가 이루어지기 쉽다.

사회과 학습에서는 복잡한 사회 현상을 고정된 눈으로 보지 않고 새로운 각도에서 착안하는 창조적 사고가 필수적이다. 거기에는 유창성, 융통성, 독창성, 정교성 등이 함축되어 있다. 유창성은 가능한 많은 양의 아이디어를 산출하는 것이며, 융통성은 고정적인 사고 방식이나 시각 자체를 변환시켜 해결책을 찾아내는 것을 말한다. 그리고 참신성은 기존의 것에서 탈피하여 참신하고 독특한 아이디어를 산출하는 것이며 정교성은 다듬어지지 않은 기존의 아이디어를 보다 정교한 것으로 발전시키는 것을 말한다.

그리고 창의적 성향으로서는 자발성, 독립성, 근면성, 민첩성, 생동감 있는 호기심, 변화에 대한 건설적 태도 등이 강조된다.

학습자의 창의적인 사고를 적극적으로 이끌어 내기 위한 기법은 다음과 같은 것들이 있다.

- ① 눈에 띄지 않는 대상 및 관계에 초점을 맞춘다.
- ② 문제에 대해 가지고 있는 가정을 다시 생각해 본다.
- ③ 아이디어의 계통도를 만든다.

---

9) 김학우, 허창규(1969), 「創造性 教育」, 第一出版社, p. 22.

10) E. P. Torrance, "Research notes from Here and There": *Current Research on the Nature of Creative Tallent*, J. Counsel, Psychol 6. 1959. pp. 309-315

④ 기존의 방식에서 어느 것을 빼거나 바꾸어 봄으로써 새로운 사고를 탐색한다.

⑤ 이상한 것을 친밀한 것으로 유도한다.

⑥ 친밀한 것을 이상한 것으로 유추한다.

창조란 기존하는 것으로부터 새로운 결합을 성취하거나 아주 새로운 결합을 뜻한다. 창조는 전혀 무에서 생겨나는 것이 아니며 이것이 나타나기 위해서는 일정한 전제가 필요하다는 것이다. 새로운 결합이라는 것은 기존하고 있는 요소를 사용하여 재결합, 재구성, 재통일, 하는 등 넓은 뜻을 가졌으며 어떤 목적에 대하여 일정한 수준 이상으로 새로운 뜻이 이루어지기를 요구하고 있다.

## (2) 批判的 思考

비판적 사고력은 민주주의 사회에서 필연적으로 요구되는 중요한 정신적 기능이다. 단순한 학습의 목적이 아니라 삶의 윤리라고 말해질 정도로 이 기능이 없으면 민주주의 사회가 지탱해가기 어려울 것이다. 비판적 사고력은 탐구력이나 문제해결력 등과 비슷한 측면을 가지고 있지만 그 본질은 어떤 사물이나 상황, 지식 등의 순수성이나 정확성 여부, 어떤 지식이 허위인가 진실인가 등을 평가하는 정신적 능력이며 그것은 곧 이성적 판단을 의미한다는 점에서 다른 사고력과 구별된다.<sup>11)</sup>

사회과에서 비판적 사고는 어떤 대상에 대한 비판과 평가 활동과 관련되어 있다. 그러므로 대체로 비판적 사고는 표준과 기준의 활용을 함의하고 있다. 우리가 비판적 사고에 대해서 말할 때 ‘이제 만일 우리가 . . . 어떤 진술이 무엇을 의미하는가를 알아내고 그것을 받아들일 것인지 거부할 것인지를 결정지으려 한다면 우리는 더 나은 용어가 없기 때문에 비판적 사고라는 말을 사용하게 된다.’는 의미에서 이 개념을 사용하게 된다.<sup>12)</sup>

그리고 비판적 사고는 진술에 대한 평가뿐만 아니라 어떤 활동 속에서 문제해결과 참여를 포함하는 사고과정을 의미한다. 한편 비판적 사고는 모든 분야에서 적용될 수 있는 일반적 절차나 형식이 아니라 비판적 사고의 대상에 따라 각기 다른 사고과정

---

11) 車京守, 前掲書, p.200

12) John E. Mcpeck, *Critical Thinking and Education*, Martin Robertson and Company Ltd, 1981. p. 420

을 거치게 된다고 주장한다. 따라서 그는 비판적 사고의 개념을 다음과 같이 제시하고 있다.

‘어떤 정신적 노력을 필요로 하는 문제 또는 활동을 X라고 하고 관계 있는 분야 또는 문제 영역으로부터 입수할 수 있는 증거를 E라고 하자, X내의 어떤 명제 또는 행동을 P로 나타낸다.

그러면 우리는 주어진 학생(S)이 E 또는 E의 부분 집합이 진리 또는 P의 존재가능성을 입증하는데 충분하지 못하다는 식으로 X에 접근하려는 성향과 기능을 가지면 그가 X라는 분야에 비판적 사고자라고 말할 수 있다.

위에서 언급된 바와 같이 어떤 분야로부터 얻을 수 있는 증거(E)가 X내에서 어떤 명제 또는 행동(P)의 진리 또는 존재 가능성을 입증하는데 충분하지 못하다는 식으로 X에 접근하려는 성향 또는 기능을 비판적 사고라고 설명하고 있다.

이상의 의미를 종합해 볼 때 사회과에서의 비판적 사고는 사회문제와 관련하여 제시된 아이디어와 제안, 관점, 절차, 활동, 언급이나 어떤 논쟁 등에 대한 평가적 활동이라고 할 수 있다.<sup>13)</sup> 비판적 사고는 사물이나 활동의 명확화에서 시작된다. 그러므로 적당한 기준이 제시되고 그 기준에 의하여 판단된다.

이것들을 종합해 보면 우리는 다음과 같은 12가지의 비판적 사고 기능을 제시할 수 있다.<sup>14)</sup>

- ① 그 진술의 의미는 무엇인가?
- ② 추론과정에서 모호한 점은 없는가?
- ③ 진술들 간에 서로 모순되는 점은 없는가?
- ④ 결론이 타당하게 유도되었는가?
- ⑤ 진술은 충분히 구체적이며 명확한가?
- ⑥ 어떤 진술이 실제로 확실한 원리를 적용하고 있는가?
- ⑦ 관찰에 의한 진술은 신빙성이 있는가?
- ⑧ 결론은 귀납적으로 타당한가?
- ⑨ 문제가 확인되었는가?
- ⑩ 어떤 진술이 가정인지를 알고 있는가?
- ⑪ 정의는 타당한가?

---

13) J. U. Michaelis, op cit, p. 236.

14) J. E. McPeck, op cit, pp. 45-46.

## ⑫ 권위에 의한 진술은 받아들일 수 있는가?

에니스(Ennis)가 제시한 위의 12가지 비판적 사고의 개념을 분석해 보면 이것들은 논리적 차원과 표준적 차원과 실용적 차원으로 나누어 볼 수 있다. 논리적 차원은 단어들의 의미와 진술들의 사이에 어떠한 관계가 있는가를 다루고 있다. 표준적 차원은 논리적 차원에 의하여 다루어진 진술들을 판단하기 위한 표준에 관한 지식을 다루고 있다. 그리고 실용적 차원은 그 판단이 그 배경이 되는 목적에 어떠한 영향을 미치고 있는지를 다루고 있다. 그리고 그것은 진술이 그 목적에 충분히 타당한지에 관한 결정을 다루고 있다.

비판적 사고는 절차 또는 기능과 더불어 태도, 성향, 또는 경향성을 가지고 있다. 여기에서의 성향은 학생들이 비판적 사고를 하려는 마음가짐에 관한 것이다. 안젤로(D. Angelo)는 비판적 사고를 기르기 위한 필요조건들로서 ①지적 호기심 ②객관성 ③편견 없는 마음 ④융통성 ⑤지적 회의성 ⑥지적 정직성 ⑦체계성 ⑧지속성 ⑨결단성 ⑩다른 관점에 대한 존중 등 10가지의 태도를 강조하고 있다.

## (3) 收斂的 思考와 擴散的 思考

### ① 收斂的 思考

수렴적 사고는 길포드(J. P. Guilford)가 말하는 지능의 모작적인 차원의 한 요소로서 지적활동 형식이다. 주어진 일정한 정보를 일정한 방법으로 결합하여 올바른 해답에 도달하는 사고 사고방식이다. 주어진 지식 안에서 유일하거나 또는 최선의 결과를 얻게 되는 것을 강조한다. 해석, 연결, 설명, 결론 내리기 등과 같은 정신적 활동에 속하는 사고이다.

교사와 학습자로 하여금 사실들을 연결시키거나 관계성을 알아보게 하고 전에 획득한 데이터를 사용하여 무엇을 설명하게 하거나 제시한 조건 또는 증거의 한계 내에서 예측하게 하는 것이다. 또는 인위적으로 제시한 기준 또는 준거를 사용하며 비판적으로 판단하거나 무엇에 대해서 변별, 재구성, 예시하게 하도록 하는 사고이다.



이들 사고의 유형을 요약하면 다음과 같다.<sup>15)</sup>

- 연결 · 구별 · 분류
- 재구성
- 적용 ; 전에 습득한 정보를 새롭거나 다른 문제 해결에 응용
- 종합
- 폐쇄적 예측 ; 조건 또는 증거에 대해서 한계가 주어져 있음
- 비관적 판단 ; 학생들에게 일반적으로 알려진 기준을 사용

수렴적 사고는 어느 정도 제한된 범위 내에서의 사고 활동이 이루어진다고 할 수 있다. 학습자가 광범위한 독서를 하였거나, 이미 제시된 과제보다 더 공부를 하였거나 또는 전에 이러한 경험을 바탕으로 하여 사고가 전개된다.

대체로 인지, 기억, 경험 등을 바탕으로 하는 귀납적 형태의 사고가 더 많이 이루어진다고 할 수 있다.

## ② 擴散的 思考



이 형태의 사고 역시 길포드(J. P. Guilford)가 말하는 지능의 지적 모작 요인의 하나이다. 확산적 사고는 문제의 해결이 다만 한 개의 바른 해답에 그치지 않고 다수의 바른 해답을 낼 수 있는 사고 형태를 말하며 한 자료에서부터 소산되는 것의 다수성과 질에 강조점을 두고 있다. 말하기, 문장, 관념 등 표현의 유창성, 융통성, 독창성 등에 관한 형태이며 창조적 잠재력을 포함한 사고라고 할 수 있다.

이 사고는 데이터가 부족한 상황에서 개인들이 자유롭게 그들의 아이디어를 산출하는 것이다. 이 사고의 상황은 교사, 자료 또는 과제가 사고를 특정한 방향으로 제한하거나 제시될 대답의 형태를 제한할 만큼 충분한 정보를 제공하지 않는 즉 데이터가 부족한 상황이다. 확산적 사고는 세밀화, 확산적 연결, 시사, 종합과 같은 사고조작을 말한다.

확산적 사고의 형태는 다음과 같이 구분한다.<sup>16)</sup>

---

15) Patarica E. Blosser, *Hand Book of Effective Questioning Techniques*, Washington : Education Associates, Inc, 1973. p. 15.

16) Ibid, p.16.

- 의견을 제시하거나,
- 개연적 예측을 시도하거나,
- 추론 또는 시사하는 것

이 사고는 창조적 사고와 유사한 형태의 사고로서 자발적이며 독립적이고 민감하며 호기심이 강할 때 더 잘 촉진된다고 할 수 있다.

#### (4) 上位認知(Metacognition)

상위인지는 ‘초(超)인지’ 또는 ‘Meta인지’라고 불리우기도 하는 사고의 한 중요한 영역으로서 간단히 말하면 ‘사고에 대한 사고’ 또는 ‘사고하는 방법에 대한 사고’ ‘인지를 또 인지한다.’ ‘아는 것을 안다.’ 등으로 표현할 수 있으며 그리고 다소 어렵게 표현한다면 ‘정신의 집행적 기능’이라고 할 수 있다. 이러한 상위인지 능력을 많은 학자들은 사고의 대단히 높고 세련된 형태로 간주하고 있다.

플라벨(J. H. Flavell)과 그의 동료들은 상위인지를 문제해결과정을 조절하고 통제하는 활동으로 정의하고 있다. 플라벨(J. H. Flavell)의 연구는 아는 방법을 아는 것, 그리고 알고 있다는 것을 아는 것의 차이점에 대한 논의가 바탕을 이루고 있다. 실제로 어떤 학자들은 기억전략을 습득하고 조절할 수 있는 능력은 복잡한 환경에 직면하기 전에 숙달되어야 할 본질적인 기술이라고 주장하고 있다. 그리고 이러한 주장은 학습자가 자신의 수행과정을 스스로 통제해야 할 필요성을 처음으로 언급하였다는 점에서 중요한 의미가 있다.

상위인지란 어떤 전략을 사용하여 무엇을 학습할 것인가를 결정하는 데 영향을 미치는 인지의 조정자라고 주장하고 있다. 기억활동을 평가할 때 고려해야 할 부수적인 요소로 개인의 성격과 인지양식을 포함시키고 있다. 이들은 개인의 신념과 동기 그리고 정서 상태가 문제에 접근하는 방법을 결정하는데 영향을 미친다고 할 수 있다. 다시 말해서 학습자들이 문제를 다루는 방법은 문제가 어렵긴 하지만 해결할 수 있다는 자신의 능력에 대한 지각과 신념에 의하여 결정된다는 것이다.

상위인지 능력이 어떠한 하위 요소들로 구성되어 있는지에 대해서는 학자들마다 의견이 다소 다르나 일반적으로 상위인지 능력의 주요 요소는 계획을 수립하는 능력, 실천과정을 점검하는 능력, 그리고 결과를 평가하는 능력의 세 가지로 구성되어 있다고 보는 견해가 강하다. 이 세 가지 하위 능력들의 내용을 보다 자세히 제시하면 다

음과 같다.<sup>17)</sup>

(1) 계획 수립하기

- ① 목표를 진술하기
- ② 수행할 방법이나 과정을 선정하기
- ③ 방법이나 과정을 순서화하기
- ④ 생길 수 있는 장애나 실수를 확인하기
- ⑤ 장애나 실수를 극복할 수 있는 방법을 확인하기
- ⑥ 바라거나 예상된 결과를 예언하기

(2) 점검하기

- ① 목표를 염두에 두기
- ② 하위 목표가 달성되는 때를 알기
- ③ 다음 단계나 활동으로 넘어가야 할 때를 결정하기
- ④ 다음 단계에 적절한 방법이나 활동을 선정하기
- ⑤ 실수나 장애를 발견하기
- ⑥ 실수나 장애를 극복하는 방법을 알기

(3) 평가하기

- ① 목표 달성을 평가하기
- ② 결과의 정확성과 충분성을 판단하기
- ③ 이용된 절차의 적절성을 평가하기
- ④ 장애나 실수를 어떻게 다루었는지 평가하기
- ⑤ 계획과 계획실행의 효율성을 판단하기

계획 수립은 아마 상위인지의 가장 중요한 측면일 것이다. 사고 과제로 들어가기 전에 유능한 사고자는 그것을 어떻게 실행할 것인지에 대한 계획을 세운다. 시작하는 것보다는 훨씬 더 그 일의 수행을 용이하게 할 뿐 아니라 성공의 가능성을 높이는데 기여한다. 계획 수립에는 명료한 목표선정, 목표를 달성하기 위한 전략이나 계획 수립, 계획의 성공적인 실행을 위해 있을 수 있는 장애를 예상하기와 같은 활동들이 포함된다.

점검하기는 상위인지의 두 번째 주요 단계이다. 이 단계에서 유능한 사고자는 과제가 수행되는 과정에서 자신이 계획한 대로 그 과제가 수행되고 있는지, 그

---

17) 사고력교육지도자료편찬회(1995), 「사고력교육지도」, 서울:교육주보사, pp.10~11

리고 현재 수행되고 있는 과정이 자신이 계획한 목표를 달성하는 데 과연 도움이 되는지의 여부를 계속 점검한다. 상위인지의 이러한 기능에 의해 개인은 계획에 맞추어 자기의 활동을 계속해 나가기도 하며, 목표 수행의 가능성에 비추어 최초의 계획을 변경해 가며 그에 따른 새로운 행동을 수행해가기도 한다.

상위인지의 세 번째 주요 단계는 과제의 수행이 끝난 후에 목표를 달성하기 위해 이용된 과정과 이 과정에 의해 산출된 산출물 모두를 평가하는 것으로 이루어진다. 사고를 필요로 하는 과제(thinking task)를 수행하는 동안 그리고 과제 수행이 끝났을 때, 개인은 전체의 과정과 결과를 평가한다. 이것은 세 가지, 즉 산출물의 질, 산출물을 생성하기 위해 이용된 절차의 질, 어떤 장애가 다루어진 방식에 주의를 기울이는 것을 의미한다.<sup>18)</sup>

#### (5) 意思決定力

의사결정력은 선택이 가능한 여러 개의 대안 중에서 자기가 추구하는 바람직한 목표에 적합하도록 어느 하나를 선택하는 것을 말하는 것이다. 의사결정 시에는 가치탐구의 과정이 필수적으로 요청되며 의사결정 과정에서 대안의 검토와 결과의 예측은 특히 중요하다.<sup>19)</sup>

의사결정은 개인·사회의 문제해결이나 미래의 문제의 연구 및 기타 합리적 결정을 필요로 하는 모든 문제에 적용된다. 따라서 이 형태의 사고는 보다 광범위한 문제의 해결에 필요한 절차적 차원의 사고라고 할 수 있다.

의사결정은 일반적으로 결정자의 마음을 분명히 하고 판단을 하여 결론에 도달하는 행위 또는 과정이라고 할 수 있다. 의사결정은 동전을 던져서 결정하거나 신에게 맡기거나 과거에 결정하였던 관례에 따라 하기도 한다. 그러나 사회과 교육에서 의도하는 의사결정은 합리적 의사결정을 의미한다.

합리적 의사결정은 이상과 같은 현상간의 최적을 구하는 것으로서 실증체계의 지적 탐구와 가치체계의 가치판단의 과정이 동시에 고려된 종합적 문제 해결 과정이라고 할 수 있다.

의사결정 과정에 따라 전개되는 사고는 다음과 같다.

---

18) 허경철외, 前掲書, pp.9~11.

19) 車京守, 前掲書, pp. 197~198

### ① 문제인식과 명료화

이 단계는 결정을 필요로 하는 제반 학습문제에 관심을 가지고 그 문제의 성격과 의미를 파악하는 단계이다. 이 단계에서는 생소하거나 애매한 용어의 정의와 문제의 특성 규명, 결정의 목표, 확인문제를 다루기 쉽게 부분적으로 나누기, 목표 실현의 대체적 방법 결정 등이 이루어진다.

### ② 자료의 수집

문제의 상황이나 앞으로의 전망, 해결책 등에 관한 자료를 수집한다, 이 단계에서는 현재의 여러 상황을 이루게 된 요인이나 요인들간의 관계를 탐구하거나 예측을 통해서 다양한 자료를 수집하고 그 자료의 타당성 등을 검토하며 문제의 원인, 조건, 앞으로의 전망 등을 구체적으로 규명한다.

### ③ 가능한 대안의 제시

이 단계에서는 문제해결의 방향을 다양하게 찾아서 제시한다.

### ④ 대안의 분석

앞에서 제시한 여러 대안을 목표와 관련, 실행가능성, 비용, 단기적, 장기적으로 가능한 결과 등의 측면에서 검토 분석한다.

### ⑤ 대안의 평가 및 결정

여러 대안 중 그 결과가 목표나 실행 가능성, 가치 등의 측면에서 합당한 점은 무엇인가? 우리가 지금까지 좋다고 생각해 온 것 중 앞으로도 계속되어야 할 것과 새로 바꾸어야 할 것은 무엇인가? 모든 사람을 위하여 가장 먼저 이루어져야 할 것은 무엇인가? 어느 것부터 실시하는 것이 가장 순조로운가? 완전히 결정하기 전에 먼저 시험적으로 해 보아야 할 것은 무엇인가? 등을 생각하고 결정한다.

사회과에서 의사결정은 개인적 결정과 집단적 결정이 있을 수 있다. 개인적 결정은 개인의 가치 선호에 따라 주관적으로 이루어지는 경우에는 보다 민주적으로 다수의 의견에 따르도록 하되 소수를 보호하는 입장을 취하여야 할 것이다. 이러한 결정 과정에서 활용되는 기준에는 인생의 진실과 정의를 존중하는 경제적 가치, 실용성을 추구하는 실용적 가치, 쾌락을 추구하는 감각적 가치, 명성을 추구하는 가치, 초인적인 것을 추구하는 정신적 가치 등이 적용하게 될 것이다.

## (6) 探究力

탐구력은 사회과학적 탐구력 또는 사회탐구력이라고도 불리워 지는데, 흔히 말하는 과학적 탐구력을 의미하는 것이다. 탐구력은 문제가 무엇인지 발견하고 그 문제해결을 위한 가설을 설정하고 자료를 수집·분석하여 해결방법을 스스로 찾아내는 사고력이다. 흔히 문제해결(problem solving)을 위한 능력과 같은 뜻으로 쓰인다.

이것은 마치 듀이(J. Dewey)가 탐구의 과정을 反省的 過程으로 보고 그 단계를 발단, 지적활동, 가설, 논증, 가설의 검증으로 구분하여 제시하는 것과 같다.

각 단계의 특징을 살펴보면 다음과 같다.

① 어떤 문제의 성격이 밝혀지지 않아 불완전한 상태에서 곤란, 혼란, 의혹을 느끼는 발단 단계

② 당면한 사태가 어떤 결과를 가져올 것이라고 생각하며 잠정적으로 내린 해석, 즉 문제의 소재를 명확히 한정짓기 위하여 문제의 여러 국면을 파악하기 시작하는 지적 활동의 단계

③ 당면한 문제를 한정하고 상황의 구성 요인을 알아 가능한 해결의 방향을 고찰하는 가설 단계

④ 가설을 더 명확히 하고 모순 없이 하기 위한 노력, 즉 가설의 논리적 관계를 추론하는 논증 단계

⑤ 관찰 혹은 실험에 기초를 둔 가설의 검증을 통하여 최종적 판단을 내리는 가설의 검증 단계

등과 같은 반성적 사고의 기본 모형은 과학이나 교과교육에 종사하는 여러 학자들에 의하여 적절히 변형되어 각 교과와 탐구 수업의 모형으로 활용되고 있다.

반성적인 사고에 의한 사회현상에 관한 지적 탐구 과정을 문제인지에서 가설로, 가설에서 탐색으로, 탐색에서 증거제시로, 증거제시에서 결론 및 일반화로, 그리고 일반화의 적용 등으로, 구분하여 제시하려 한다.

#### ① 문제인지

이 단계에서는 학생들이 주로 문제를 인지하게 된다. 문제의 인지란 어떠한 상황이 주어졌을 때 그 상황이 평소 가지고 있던 지식이나 신념과 불일치 한다는 것을 인정하고 그 해결책이 무엇인지를 찾아내는 것이다. 이 단계에서 학생들은 요약하기, 중요한 점 찾기, 문제의 특성 및 범위 밝히기, 문제의 의미 말하기, 사실과 편견 가려내기, 유사한 점 찾아서 말하기 등의 사고 활동이 전개된다.

#### ② 가설

가설이란 제기된 문제에 대한 잠정적 결론이나 해결책에 대한 언급이다. 여기서는 분석, 유사개념의 적용, 추론, 예측, 유추 등을 통해 해결 방안을 모색한다. 지적 현상에 적용할 수 있는 인과관계, 설명적, 상관적 기술, 정책 등을 보다 분명하게 표현한다. 학생들은 비교적 직관적이며 귀납적 사고를 활발하게 전개한다.

### ③ 탐색

탐색은 가설에 관련되어 해결할 수 있는 방안을 연역적으로 추론해 가는 것이다. 학생들은 이 단계에 와서 가설에 대한 논리적인 연역이나 암시를 통하여 더 신중하고 정교하게 해결의 구체적인 방향이나 잠정적 결론을 언급한다. ‘만약 ~ 이 ~ 한다면 ~ 일 것이다.’ 라는 사고가 활발히 전개된다. 가설과 더불어 탐색 단계에서의 추론의 결과는 적절한 자료를 선정하는 기준이 된다. 따라서 이러한 기준에 비추어 학생들은 정보의 소재를 확인하고 수집 방법을 논의한다.

### ④ 증거제시

이 단계에서 학생들은 가설을 입증 혹은 부정하는 증거를 찾는다. 학생들은 증거의 소재 확인, 증거의 수집, 정리, 증거의 번역, 증거의 해석, 증거의 분류, 증거의 분석 등을 한다. 그리고 유사점과 차이점 찾기, 경향 및 관계 규칙들의 인지, 가설과의 관계 확인, 요인의 분석, 요인간의 관계 분석 등의 사고 활동이 이루어진다.

### ⑤ 결론 및 일반화

이 단계에서는 학습의 정리를 위하여 사실을 요약하거나 상관적, 일반적, 설명적인 원리나 법칙을 명료하게 제시한다. 입수된 정보에 입각하여 가장 조리 있는 결론을 내린다.

그리하여 가설을 긍정하거나 부정한다. 또한 증거와 가설 사이의 관계를 평가하고 확인한다.

### ⑥ 일반화의 적용

이 단계에서는 새로운 증거에 의하여 결론을 검증하거나 더 보완하며 이제까지 발견한 원리를 응용하여 사실을 증명하고 당면한 생활 문제를 해결함으로써 보다 고차적인 사고 활동을 전개한다. 어떤 사실이 왜 일어났는가를 증명하거나 생활의 문제를 해결하는 학습은 이미 발견된 원리를 적용하여 탐구해야 할 과제들이다.

이상의 사회적 사고력의 6가지는 종래의 사회과 학습에서 등한시되었던 것들이다. 우리의 교육 현실이 이러한 방법의 적용을 불가능하게 만들었다고도 볼 수 있다. 이

런 방법을 적용하기에 어려운 교사의 새로운 인식부족과 지식위주의 교육, 경직된 교육과정의 운영, 교사의 교육과정 운영 미숙과 학습지도기술의 부족 등이 진정한 의미에서 사회과 교육의 사고력 신장에 장애가 되는 요소들이었다.

위에 제시한 사고의 유형들을 교육해야 한다는 것은 강의식에 의존해온 한국 교육에 충분한 충격 효과를 가진 것들이었다. 그러나 방법적인 원리에 토대를 둔 자기 주도적 학습은 학습자로 하여금 호기심과 자율적인 학습동기를 가질 수 있으며 결국은 앞에서 제시한 방법들까지 이를 수 있고 또 중요한 출발점이 된다고 볼 수 있다.

## 2. 自己 主導的 學習의 概念

교육 현장은 학습자로서 능동성을 가지며 자기향상의 기쁨이나 학습에 내재된 知的 만족을 맛볼 수 있는 교육의 장이 되는 것이 중요하다. 학습자의 지적 흥미와 호기심을 만족시키는 학습 경험은 교사 중심의 통제수업이 아니라 열린 교육체제일 때 가능하다.

학습은 자아의 분화와 재조직의 과정을 통하여 계속적으로 자아를 성숙시키고 변화시켜 나가는 것이다. 한마디로 학습은 ‘자아분화와 통합의 과정’이라고 할 수 있다. 이러한 과정 속에서의 학습자는 자신이 하나의 참 인간이 되는 잠재력을 개발하게 되고 자신의 사고력을 계발하게 된다. 더 나아가 인간은 학습을 통하여 자신의 삶의 모형을 개발하여 획득하고 인간으로서의 존재 방식에 대한 확신을 갖게 된다. 이러한 활동 속에서 인간은 비로소 자유화를 경험하게 되며 하나의 자율적 인간이 된다. 교육의 궁극적 목표는 바로 그러한 자율적 인간으로 성숙하도록 학습자를 도와주는 데 있다.<sup>20)</sup> 즉 학습자 개인이 스스로 자신의 학습을 계획하고, 실행하고, 평가를 수행하는 자기 주도적인 인간의 사고력 신장과 성장과 변화를 모색하는데 있다.

자기 주도적 학습이란 “타인의 도움을 받지 않고 개개인이 스스로의 학습요구를 진단하며 목표를 설정하고, 목표를 설정하기 위하여 필요한 인적·물적 자원을 선택하며 끝으로 학습의 성과를 평가하는 과정으로 정의할 수 있다. 그러나 자기 주도적 학습은 혼자서 배운다는 것만을 의미하는 것은 아니다. 학습자가 교사와 동료들과 함께 배워가는 가운데서 학습 능력을 키우고 다른 사람과의 만남을 통해서 자기 학습 요소

---

20) 이성호(1997), 「教授方法的 探究」, 서울:양서원, pp. 243~244



인 즐거움과 기쁨을 맛보게 되는 적극적인 의미까지 포함한다.

자기 주도적 학습은 고립된 학습 과정이 아니라 학습자, 교사, 동료의 협조와 지원이 필요한 것이다. 단지 이는 학습활동의 주도성을 학습자 스스로 가질 수 있도록 주위에서 조언과 협력을 아끼지 말아야 한다는 것으로 이해하는 것이 더욱 타당하다. 다양한 학습 및 학습전략과 방법을 포함하고 있는 자기 주도적 학습의 특징은 학습의 주체가 학습자라는 점이다. 비록 학습활동이 교사나 학교의 도움을 받아 이루어질지라도 학습자 자신이 목표를 설정하고 계획하여 실행하고 평가하는 책임을 진다는데 그 특징이 있다.

자기 주도적 학습의 개념을 명확히 하기 위하여 교사 주도적 학습과 비교하여 설명하면 다음과 같다.<sup>21)</sup>

① 교사 주도적 학습에서는 배워야 할 내용과 방법을 교사에게 의존하지만 자기 주도적 학습에서는 학습자가 자기 주도적인 위치에서 능력을 발휘하게 된다. 이러한 자기 성장의 능력은 가급적 빨리 개발되도록 훈련되어야 한다고 믿는다.

② 교사 주도적 학습에서는 학습자의 경험을 낮게 평가하고 교사의 체계적인 지도가 필요하다고 본다. 그러나 자기 주도적 학습은 학습자의 경험이 장차 풍부한 학습 자원이 될 수 있도록 개발되어야 한다고 믿는다.

③ 교사 주도적 학습에서는 성숙 수준이 동일한 학생들은 같은 내용을 학습할 준비가 되어 있어야 한다는 것을 강조한다. 그러나 자기 주도적 학습에서는 각 개인은 자기의 필요에 의해 다른 사람과는 학습 준비 및 방식이 어느 정도 다를 수 있다고 믿는다.

④ 교사 주도적 학습은 학생들은 교사 중심 학습에 익숙해 있다고 보지만, 자기 주도적 학습은 과제 중심 내지 문제 중심 학습을 하게 된다. 따라서 학습 경험은 과제 수행 내지 문제 해결 학습 형태로 조직되어야 한다고 믿는다.

⑤ 교사 주도적 학습에서는 학생들의 학습 동기 유발이 성적과 같은 평가에 의해 이루어진다고 믿는데 비해, 자기 주도적 학습은 자기의 욕구 성취에 대한 갈망, 성장에 대한 충동 그리고 지적 욕구와 호기심과 같은 내적 자율에 의해 동기 부여를 받는다고 믿는다.

위와 같은 자기 주도적 학습의 특징에 비추어 자기 학습력을 기르는 데 필요한 중심요소와 필수 조건을 근거로 자기 학습력 육성에 요구되는 구체적 내용을 들면 다

---

21) 차갑부(1993), 「성인교육 방법론」, 서울:양서원, pp.176~177

음과 같다.

< 표-1 > 自己 主導的 學習의 內容

목표	중심 요소	필수 요소	중심 내용
자기 학습력이 목표로 하는 능력	학습할 수 있는 학습 힘	학습 방법 · 기초 능력	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 예측 · 해결의 방법을 세울 수 있다.</li> <li>○ 유연한 태도로 생각할 수 있다.</li> <li>○ 필요한 지식과 기술을 사용할 수 있다.</li> <li>○ 스스로를 돌이켜 볼 수 있다.</li> </ul>
	학습하고자 하는 의지	학습 의욕	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 능력에 맞는 목표를 세울 수 있다.</li> <li>○ 흥미 · 관심을 가질 수 있다.</li> <li>○ 해결에 책임질 수 있다.</li> <li>○ 해결의 기쁨을 맛볼 수 있다.</li> <li>○ 친구와 함께 즐거움을 느낄 수 있다.</li> </ul>
	스스로 학습을 계속하는 힘	인내력 판단력 감수성	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 제 멋대로 함을 자제할 수 있다.</li> <li>○ 어려움과 장애를 극복할 수 없음에도 참을 수 있다.</li> <li>○ 어려움과 장애를 극복할 수 있다.</li> <li>○ 상호 관련성을 명확히 하고 정리하여, 최적의 것을 정하며 결론을 도출해 낼 수 있다.</li> <li>○ 짧은 시간에 자신의 결론을 도출해 낼 수 있다.</li> <li>○ 생명체와 사물에 작용하여 자신의 감각으로 감상할 수 있다.</li> <li>○ 생활 속의 아름다운 것에 마음을 움직이기도 하고 끌리기도 하는 것이 가능하다.</li> </ul>

이처럼 자기 주도적 학습의 핵심은 학습의 자기주도성과 학생의 자기관리에 있는 것으로 독립성, 주도성, 자율성이 그 개념 속에 내포되어 있는 것이다. 자기 주도적 학습의 개념 이해는 초기의 단독 학습이라는 축소 지향적인 개념에서 벗어나, 자기 주도적 학습현상의 다양성에 관심을 두고 이해하여야 할 것이다.

즉 학습의 주체를 교사가 아닌 학습자에게 둔 학습으로 학습의 주도자는 학습자이며 교사는 보조적 안내자의 역할을 한다는 것이다. 가르치는 교육이 아니라 스스로 배우는 교육이라는 입장에서 학습자 스스로 사고하고 학습할 수 있는 학습능력을 길러 주는 것이다.

### 3. 自己 主導的 學習의 原理와 思考力과의 關係

자기 주도적 학습에서 학습이란 하나의 목표 지향적인 복합적 활동이며, 학습자 자신의 의식적인 지시와 規律 아래 이루어지는 활동이다. 학습자 자신을 학습의 모든 과정에서 의사결정과 행동의 주체로 내세우기 때문에 자기 주도적 학습은 그 행동의 주체자인 학습자 자신이 그의 내면적, 외면적인 상황을 어떻게 지각하고 해석하느냐에 크게 영향을 받는다고 할 수 있다.<sup>22)</sup> 학습과정에서 학습자의 개별성, 자기 주도성을 높이는 교육적 여건 또는 환경의 필수적인 특성에 따라 학습의 원리를 밝히면 다음과 같다.

#### 1) 自發性과 主導性의 原理

교육이란 가르쳐 준 것을 기초로 해서 스스로의 능력으로 자발적으로 학습하는 힘과 태도를 육성하는 것이어야 한다. 또 그 교육의 효과는 학습자들이 자발적으로 학습을 전개할 때 최고의 효과를 발휘한다.

그리고 그 자발성이 다만 스스로 학습한다는 것으로부터 학습대상인 진리와 가치를 올바르게 이해하고 추구하는 것으로 발전하고 또한 그 진리와 가치를 추구하기 때문에 우선 스스로 사고하고 탐구하여 해결함으로써 그것을 확립하고, 진리와 가치를 사랑하기 때문에 그것을 존중하고 겸허하게 귀기울여서 장점을 받아들여 보다 높은 진리와 가치로 접근해 가는 태도를 기르는 것이 지도목표가 되는데, 그것을 주체성이라고 이름 붙인다면 주도성은 자발성으로부터 나아가 그 가치에로의 지향이라고 생각할 수 있다. 이상과 같은 이유에서 자발성과 주도성의 원리를 병행시켜서 본 것이다. 따라서 이것은 학습의 목적원리이며 방법원리이기도 하다.

그러면 이 자발성으로부터 主導性으로의 길은 학습의 경우 어떻게 더듬어 가야 할까 그 지도 순서는 다음과 같다.

(1) 학습자는 학습 단계에서 교수자와 똑같은 모습으로 학습과정을 인식하지 않는다. 학습자 나름대로의 인식이 허용되어야 한다.

---

22) 이성구(1997), 「열린교육을 위한 자기주도적 학습의 이론과 실제」, 인천광역시 과학교육연구원, p.21

(2) 학습의 본질은 자기 자신이 배우는 것이다. 교사는 그것을 도울 뿐이다. 수 학습은 우선 이 점을 자각시키는 일로부터 시작된다.

(3) 따라서 배우는 자는 스스로 그것을 파악해야 한다. 이것이 학습자가 해야 할 첫 번째 일이다.

(4) 학습결과와 학습과정이 통합되는 가운데 학습과제가 다양하게 선택기회로 제공되어야 한다.

(5) 학습의 과정에서 학습자의 책임이 더욱 더 증대되는 방향으로 모든 교과목의 학습구조가 계획적으로 변환되어야 하고 이어서 그것을 스스로의 힘으로 생각해서 풀 어보다 모르는 부분을 조사해 볼 것, 즉 스스로의 사고와 해결하려는 노력이 중요하다.

(6) 그래도 풀지 못하면 교사의 지도 (힌트, 조언, 방법)를 받아 해결을 시도하고 그 다음에 가르침을 받는다. (설명 - 이해 등) 이상과 같은 학습과정 속에 자발성 으로부터 주도성으로의 길이 열리는 것이다. 즉, 우선 자신의 생각을 갖고 타인의 의견을 겸허한 자세로 들은 다음 보다 나은 해결을 이끌어 내려는 과정 속에서 사고력이 신장될 것이다.

그리고 자기 주도적 학습의 원리로 다음 일곱 가지를 제시할 수 있다.<sup>23)</sup>

첫째, 자기 주도적 학습은 학습자 자신의 내면적인 동기유발로부터 출발한다.

둘째, 자기 주도적 학습은 스스로 계획을 세우는데 그 특징이 있다.

셋째, 세운 계획을 학습자는 스스로 주도권을 쥐고 능동적으로 시작해 나간다.

넷째, 자기 주도적 학습에서 학습자는 자신에게 최적으로 가용한 학습기회, 학습방법, 학습자료 등을 스스로 선택한다.

다섯째, 자기 주도적 학습에서 학습자는 학습과정을 자신의 모든 능력, 여건, 목표 등에 비추어 스스로 보조를 맞추어 이끌어 나간다. 따라서 자기 주도적 학습은 타인과 경쟁을 벌이기보다는 자아와의 내적인 경쟁을 벌인다.

여섯째, 자기 주도적 학습은 무엇보다도 학습자가 스스로 가르친다. 학습 집단 속에서 가르치며 배우고 배우며 가르친다는 말과 같다.

일곱째, 자기 주도적 학습에서 학습자는 스스로 평가한다.

## 2) 協力性과 社會性의 原理

---

23) 이성호(1997), 前掲書, pp.173~174

모든 교육은 보다 나은 사회의 실현을 바란다. 다만 어떤 사회를 목적으로 하느냐에 따라 그 사회성의 사고방식에는 차이가 난다. 하지만 『개개인이 존중되는 자유와 평등의 사회』를 부정하는 사람은 없을 것이다. 인류의 참다운 행복은 인간존중의 정신을 기초로 해서 탄생하기 때문이다. 그런데 이 인간존중의 정신은 인간 상호간의 신뢰와 사랑과 협력에 의해서만 유지된다.

즉, 이 협력성의 원리야말로 사람들 사이에 관용과 인간존중의 정신을 초래하고, 진리존중과 평화건설의 사회정신을 낳는다고 생각한다.

이 원리를 학습의 실천에 옮기면 서로 변증법적인 지양의 집단사고를 하여 고도의 학습이 전개된다.

즉, 거기에서는 사회적 규범 존중과 따뜻하고 풍부한 인간존중의 정신이 융합되므로 건전한 사회성을 갖춘 인격의 형성이 가능해 지는 것이다.

### 3) 解決性과 創造性의 原理

우리 인류사회의 목적인 자유와 평화의 사회는 현실적으로 산적한 갖가지 문제를 정확히 파악해서 적절한 해결을 하지 않으면 도달할 수 없다.

그런 의미에서 보면 교육과 학습의 목적은 이 과제의 해결력 육성이 중심이 된다.

인생은 해결해야 할 문제의 연속이라고 한다. 개인과 사회의 갖가지 문제의 연속이다. 태어나면서부터 사람들은 살아가기 위한 여러 가지 문제에 봉착하게 된다.

즉 의식주 문제, 건강, 학습, 진학, 여가, 취미, 가정, 이웃 사회, 학교 사회, 직장 문제, 연애, 결혼, 출산, 가정 경영 문제, 가정 경제 등등이다.

이런 문제들을 제대로 해결하는 사람은 인생에 있어 성공하고, 올바르게 해결한 집단은 좋은 사회를 실현할 수 있다고 생각하는 것이다.

그러나 이러한 문제는 각기 독자적인 것이며, 따라서 타인을 모방할 수 없으므로 각자 전혀 새로운 상황하에서 창조적으로 해결해야만 한다.

이렇게 생각하면 학습자에게 육성해야 할 학습목표로서 해결력은 창조적 해결력이어야 한다.

그럼 이런 창조적 해결력을 학습에 의해 육성하기 위해서는 어떻게 해야 할까? 그것은 우선, 어린이 자신에게 스스로 해결해야 할 과제를 파악하게 할 것. 해결의 순

서와 방법을 생각하게 할 것. 천천히 여유를 갖고 사실을 깨닫게 하기 위해, 즉 확산적 사고에 의해 해결하게 하기 위해 모든 사람 앞에서 서로 발표하게 할 것. 그런 해결이 이 과제의 본질에 부합되는지 집단 사고에 의해 확인시킬 것

이런 사고의 과정을 통해서 창조적 사고력의 육성을 꾀하는 것이다. 이러한 자주적, 자발적, 협력적 해결 방법이 창조적 해결력을 육성하는 것이다.

이 방법에 의해 자신 및 사회에서 발생하는 문제에 대한 확실한 문제 해결력이 육성되는 것이다.

#### 4) 全人的 主導성의 原理

현대 사회를 생각할 때 전인성이 삶의 원동력으로서 생생하게 전개되어 가지 않으면 안 된다. 즉 전인성은 뛰어난 개성을 지닌 전인성으로, 또 전인성의 내용으로서의 자발성은 자기 학습력으로서의 적극적이며, 그리고 전인성으로서의 사회성은 협력성으로서, 자기 및 사회의 여러 가지 문제를 창조적으로 해결하는 해결력을 갖춘 사회성으로서 작용하지 않으면 안 되는 것이다.

내면적인 동기의 재확인, 학습자 자신의 총체적인 인지능력의 이해와 분석을 전제로 이루어진다. 자기 자신의 지식, 제반 인지적 기능, 잠재력, 태도, 흥미, 성공감에서 오는 유희성과 쾌락성 등 모두가 하나의 통합된 모습으로 확인된다.

따라서 이것을 하나의 개념으로서 정리한다면, 현대 교육이 추구해야 할 전인성은 정적인 개념이 아니라 그것을 기반으로 해서 생생히 발전하는 자기 주도적인 전인성으로서의 동적인 개념으로까지 상승되어야만 한다는 것이다.

구체적으로 현대에 산적하는 갖가지 문제를 적극적으로 또, 정확히 해결하는 능력을 갖춘 인간으로서 다양한 정보와 자료를 처리하고 수많은 사람들과 협력해서 해결해 가는 능력을 갖춘 자기주도적 전인성으로 까지 상승되어야 한다.

### Ⅲ. 思考力 伸張을 위한 既存 프로그램의 檢討

사고력 신장은 우리의 중요한 교육목표로 강조되어 왔고, 이를 위한 많은 프로그램들이 개발·적용되었다.

초등학교 사회과에서 적용되었던 대표적인 사고력 신장의 프로그램들은 다음과 같다.

① 8. 15 해방과 더불어 등장한 경험주의 교육에 따라 문제해결 학습(problem solving)과 더불어 프로젝트법(project method)이 있었다.

② 5. 16 혁명과 더불어 교육제도 개선을 위하여 등장한 과제학습(assignment searning)과 프로그램 학습이 있었다.

③ 그후 학문중심의 교육과정에 따라 지식의 구조화론에 의한 탐구학습(inquiry method)이 사회과 교육 현장에서 적용되었다.

이와 같은 여러 프로그램 중에서 사회과에서 사고력 신장에 효과가 있다고 인식되는 문제해결 학습과 탐구학습에 대하여 검토하고자 한다.

#### 1. 問題解決 프로그램

##### (1) 의의와 특징

해방 이후 미국 교육사절단의 권고로 받아들인 경험주의 교육은 지식보다 경험을 중시하는 것으로서 생활경험만이 생활적용 및 사회개선에 기여할 수 있다고 생각한 것이다. 당시의 지식체계는 학습자를 구속하는 작용을 하므로 이를 배제하는 데서부터 교육을 전개하려는 것이었다. 사실 왜곡된 지식체계와 가치 있는 지식체계는 구별되어야 함에도 불구하고 사회사상이나 교육사조는 맹목적인 추종을 강요하여서 가치 있는 지식 체계의 옹호자는 전통주의자로 규정하였었다.

경험주의자들은 학습자의 생활경험에 앞서는 지식 체계는 교육적으로 무의미한 것으로 보고 생활의 현장에서 활용할 수 있는 경험을 보다 중시하였다. 즉 학습자로 하여금 생활 문제에 접하게 하여 여기서 얻어지는 문제 해결력을 진정한 학력으로 본 것이다.

그러므로 문제해결 프로그램은 생활에서 제기되는 문제를 발견하고 스스로 해결하게 하는 등 사고과정을 중시하고 생활개선 및 사회개선에 기여할 수 있는 능력의 신장을 목적으로 하는 것이다.

예컨대 학습자들이 문제해결에 중요한 역할을 할 수 있는 경험을 조직적으로 찾게 하거나, 몇 개의 해결에 중요한 역할을 할 수 있는 경험을 조직적으로 찾게 하거나, 몇 개의 해결방법에 대한 역할을 설정하거나, 그 가설들이 실제 사태에 적용할 수 있는가를 검토하게 하는 활동을 강조한다. 그러므로 이는 기억이나 지식 획득에만 그치지 않고 문제해결을 위한 자료수집, 분석, 비판하는 능력시안을 작성, 검증하는 능력을 기르려는 것이다.

## (2) 學習過程

문제해결 학습의 학습과정은 듀이(J. Dewey)의 반성적 사고과정을 학습에 이용한 것인 바 그 단계별 프로그램은 다음과 같다.

### ① 문제의 결정

이 단계에서는 학습자들 문제의 성격을 이해하여야 하므로, 학습자 상호간의 협의에 의하거나 교사의 충분한 암시와 설명을 통하여 문제를 선정해야 한다.

### ② 문제해결 계획 수립

문제의 종류와 성질에 따라 어떻게 해결할 것인가에 대한 계획을 세운다. 여기서는 주로 과제의 종류, 분단 조직, 자료 수집의 순서와 방법을 결정하는 등 활동 계획을 세운다.

### ③ 자료수집 및 조사 연구

학습자들은 자기가 맡은 일에 따라 개인적으로나 공동으로 문제 해결의 자료 (참고 문헌, 실물, 모형, 사진 등)를 수집한다.

### ④ 검증활동의 전개

학습 방법을 적용하는 단계로서 수집된 자료(가설 검증 자료)를 활용하여 해결안을 확인한다.

### ⑤ 결과 정리 및 발전

이는 구두 발표, 보고서 작성, 전시, 극화, 질의 응답, 토의, 비판, 검증 등의 다양성 있는 활동을 통하여 결론을 내리고 보다 고차적인 영역으로 발전될 것으로 기대하는 것이다.



### (3) 問題解決 프로그램의 批判

미국의 경험주의 교육사조와 함께 우리 나라에 도입된 문제해결 프로그램은 학습자의 능력으로 해결할 수 있는 문제를 선택 제시하여야 하고 이를 다시 고차적인 영역으로 확대시켜야 하기 때문이다.

문제해결 프로그램을 사회과에서 적용할 때 제기될 수 있는 문제점은 다음과 같다.

첫째, 우리의 교육 환경은 당시 국가차원의 경직된 교육과정의 운영과 교사들의 교육과정 운영의 미숙과 더불어 입시제도, 문제의 발견과 해결에 절대적으로 필요한 자료의 부족, 학습 전개과정 및 문제해결에 관하여 학습자의 주도성 부족 등으로 문제 해결 학습과정은 내실 없는 공백 상태를 나타내었다.

둘째, 문제의 발견 및 해결은 아동 중심이며 흥미 위주로만 흐를 우려가 있기 때문에 개인의 발전에 도움이 되어야 하고 국가 사회발전에 기여할 수 있는 인간형성의 측면에서 볼 때 실효성이 적은 교육이 될 우려가 있다.

셋째, 사회과에서 사고력의 신장은 중요한 교육목표로서 강조되고 있으나 교육과정에서는 이외에도 태도·가치의 함양과 기본개념 및 원리의 이해도 아울러 강조하고 있다. 그러므로 문제해결 프로그램을 현장에서 적용할 경우 지나치게 많은 시간이 소요되므로 교육과정에서 강조하는 목표 달성의 균형을 저해할 우려가 있다.

넷째, 문제해결 프로그램은 지나치게 현실 생활 적응적이고 생활지도에 중점을 두게 되므로 편중된 교육이 될 우려가 있다.

이와 같이 문제해결 프로그램은 많은 문제점이 있다. 그러므로 이를 현장에 적용할 때에는 주제에서 이탈하지 않고 문제의 핵심을 잡을 수 있도록 교사는 사전계획, 암시, 조언 등 적절한 행동을 하여야 한다. 그리고 학습과정에서는 편견 없는 비판과 실증이 이루어지도록 적용, 분석, 종합, 평가 등의 활동이 수반되어야 할 것이며 열린 교육 환경에서 학습자가 주도적으로 학습하는 학습과정이 마련되어야 할 것이다.

## 2. 探究 프로그램

### (1) 의의 및 특징

탐구학습은 창조적 사고력 신장의 효과적인 프로그램이다.

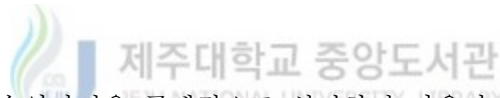
사회과학적인 기본개념이나 원리 또는 인간 관계와 관계된 사회적 사실과 현상을 자주적이고 과학적으로 추구하는 과정을 중시하기 때문이다.

이러한 탐구 프로그램은 사고력이 수업목표로 설정·진술되었을 때 구조화된 교재를 가지고 소정의 탐구 절차를 밟도록 되어 있다.

여기서의 탐구 절차는 구조화된 교재를 그대로 제시하지 않는다. 지식의 생성과정을 학습자가 스스로 탐구하는 재발견 과정으로 옮겨 결론을 도출시키는 방법 즉 학습하는 방법을 학습시키는 과정을 의미한다. 이러한 재발견 과정에서는 현상간의 관계, 당면한 문제의 해결을 위한 제반 요소들의 상호관련성 등을 비교, 분석, 종합, 평가하여 결론을 도출할 수 있는 통찰력을 키우는 것이다.

이와 같은 탐구 프로젝트는 학습 현장에서 안내 → 탐색 → 증거 → 일반화의 과정을 거치거나 또는 문제과약 → 가설설정 → 가설검증 → 원리발견 → 적용발전 등의 과정을 거침으로써 학습자들이 사고할 수 있는 기회와 능력을 신장하도록 고안된 것이다.

## (2) 授業過程



이 탐구 프로그램 수업과정을 구체적으로 설명하면 다음과 같다.

① 교사의 과제 또는 제시된 문제 사태를 검토하여 문제의 성질을 인식하여야 한다. 물론 학습자들의 미약한 지식 경험을 활용하여 문제의 소재, 원인, 조건을 파악한다는 것은 불충분하거나 왜곡된 경우도 있을 수 있다. 그러나 이는 가설의 검증단계를 거침으로써 재인식 및 수정이 가해 질 것이므로 오히려 바람직한 훈련과정이 될 수도 있는 것이다.

② 학습자들이 직관적 사고에 의하여 문제해결의 방법과 조건을 제시하도록 하여 의문에 따른 가설을 형성시킬 수 있도록 하여야 한다. 따라서 교사는 해결 방안을 스스로 모색하도록 암시, 조언을 하여야 하며, 검증이 가능한 예상가설을 정리하여 규정된 시간 내에 검증할 수 있도록 사전 준비를 하여야 한다.

③ 학습자의 능력으로 검증할 수 있는 예상가설이 제시되면 학습자가 과제 처리 과정에서 준비된 자료 또는 교사가 제공하는 자료를 활용하여 증거로 제시하게 하여야 한다. 학습자들이 자료를 근거로 내린 결론이 불충분하거나 반대되는 해석이 도출된 경우 바람직한 방향으로 유도가 필요하며 자료에 대한 결함, 문제 인식의 오류 등을 스스로 판단하는 기회가 제공되도록 전개한다.

④ 이와 같은 과정을 통하여 내려진 결론은 유사 문제에 적용할 수 있어야 하며 또 생활에도 활용할 수 있음으로써 사고력의 신장이라는 교육 효과를 높이게 되는 것이다.

### (3) 探究 프로그램의 批判

탐구 프로그램은 일견 바람직한 것이며 마땅히 초등학교 교육 현장에서 적용되어야 할 가치 있는 것이라고 보여지기도 한다. 그러나 교사나 학습자의 이에 대한 충분한 지식, 경험, 훈련, 능력 등 제반 요소가 학습의 성패를 좌우하므로 많은 문제점이 있다. 따라서 탐구 프로그램의 적용은 다음과 같은 점에 유의하여야 한다.

① 탐구 수업 만능 사고 방식보다 탐구방법은 단위 시간의 학습목표가 사고력 신장과 관계가 있는 경우에 적용하여야 한다. 즉 이유, 원인, 조건, 필연성 등을 찾는 목표로서 독립 변인과 종속 변인간의 관계를 다루어야 할 목표일 때 적용이 가능할 것이다. 그럼에도 불구하고 당연한 개념 원리는 탐구 프로젝트의 적용이 오히려 혼란만 초래하게 된다.

② 단위 시간의 학습내용은 교과서적인 기본개념이나 원리보다는 변화 과정으로 인식되어질 재구성한 내용이어야 한다. 그럼에도 불구하고 지리적 위치, 역사적 왕조, 시대 구분 내용 등은 탐구 프로그램에 적합하지 않다.

③ 탐구 프로그램은 고학년에서 적용 가능하며 훈련이 미숙하거나 부족한 교실에서는 적용하기가 힘들다는 것이다. 교실에 투입되는 모든 수업은 반드시 목표에 도달하여야 한다는 것이 교사에게 제시된 지상 명제인 것이다. 그러므로 교사는 하급자를 최상의 수준으로 결정하여서는 안 된다. 최상의 수준에서는 학습자가 가설을 결정하고 검증하여야 하기 때문이다.

따라서 최하의 수준이라고 가정한다면 교사가 가설을 설정하고 자료를 제시하면서 검증하여야 한다는 논리가 성립된다. 이때 교사는 학습에 이용될 모든 자료를 준비한 상태에서 출발하여야 하며 훈련이 부족한 학습자는 교사의 활동에 대하여 가부만 표시하여도 가능하다는 점에 유의하여야 한다.

이와 같은 상황이라면 탐구 프로그램은 학습자의 능력, 훈련 상태 보다는 교사의 지도 능력에 더욱 큰 비중이 두어진다.

④ 탐구 프로그램을 적용하면 교육 효과가 적다는 비판이 있다. 그러나 이는 기존의 기초 기능(지식·이해력)을 측정하는 도구만 사용하였기 때문에 나타나는 현상이

다. 사회과 평가 절차의 이원 목적 분류표 작성의 비율에서 기초 기능을 중시하는 評價 도구의 제작은 당연히 학력의 저하 현상이 나타날 수밖에 없는 것이다. 측정 도구의 개선은 교육개선을 유발하는 것이므로 새로운 탐구 프로젝트의 개발 적용에 있어서는 마땅히 올바른 측정 도구의 개발이 수반되어야 할 것이다.

그리고 교사의 지도능력에 큰 비중이 주어지는 교수-학습에 대한 관심을 학습자가 중심이 되는 학습자 주도적 학습활동 자체에 교육적 노력이 기울여져야 할 것이다.



## IV. 自己 主導的 學習 方案

### 1. 自己 主導的 學習을 위한 戰略

#### (1) 學習動機의 誘發

##### 1) 動機誘發의 意味

인간의 욕구가 대상을 결정하여 일정한 행동을 하고자 하는 경향이 생기게 되는 것을 동기유발이라고 한다. 동기유발은 욕구, 동인, 유인의 기능적 관계라고 볼 수 있으며 또한 학습자의 행동양식의 행동방향을 결정지어 주는 내적 요인이 되므로 학습지도상에서는 학습의 동기유발이라고 하며 학습자의 현재의 관심이나 흥미를 교재의 방향과 연결시켜 의욕을 일으키게 하여 학습활동을 더 활발하게 하는 것을 말한다.

학습은 행동을 통하여 이루어지고 행동이 없이는 학습이 성립되지 못한다고 볼 때 동기유발은 학습과정에서 가장 관심을 가져야 할 것으로 인간행동의 활력소이다. 즉 인간행동의 시발요소 가운데 가장 대표적인 것이다.

##### 2) 動機와 學習

학습에서 동기를 유발시킨다는 것을 학습자에게 학습목표를 확인시킨다는 일과 같은 뜻으로 이해되어야 할 것이다. 따라서 학습목표는 학습자 자신이 명확히 인식한 상태에서 학습이 전개되어야 한다.

학습과정에서 긴요하고 절실한 것은 학습할 내용을 얼마나 많이 가르칠 것인가 하는 것보다는 학습의욕을 잃은 학습자를 어떻게 하여 학습장면으로 유도할 수 있을 인가가 더욱 중요한 문제가 된다.

학습하는 개인이나 집단의 상황을 잘 알아야 한다는 것이 동기유발의 전제조건인 것이다. 학습문제에 대한 학습자의 흥미, 문제해결 능력, 학습단원의 이해 등이 효과적인 동기유발을 가능하게 한다. 그러므로 지도자는 학습자의 개성, 능력, 학습형태 등을 고려하여 학습문제에 대한 해결방법과 형식을 결정할 수 있는 기술이 필요하다.

학습의 방향을 흥미위주로만 이끌어 간다면 큰 과오를 범하게 될 수도 있다는 점에 유의해야 한다. 왜냐하면 학습자의 흥미나 관심에만 치우친다면 동기유발에 대한 연구는 필요가 없으며 학습경험에 대한 흥미만을 강조한다면 동기유발은 가능하지만 학습은 저속화될 것이기 때문이다.

따라서 학습동기를 유발하는 방법은 어떤 상황에서도 적용될 수 있지만 모든 학습자에게 통용되는 일반적 형식은 없다고 보아야 할 것이다.

결론적으로 학습에서의 동기유발이란 학습자가 특정한 능력을 습득하기에 필요한 접근, 강화, 및 반복을 확실하게 하는 조건이라고 할 수 있다.

### 3) 動機誘發의 一般의 方法

동기는 여러 가지가 있으나 질적인 관점에서 보면 식욕, 성욕, 수면, 휴식, 고통 등의 신체적, 생리적인 요구 형식의 동기를 제1차적 동기라고 하고, 공포, 근심, 타인에 대한 우월, 칭찬, 경쟁, 노력, 사회적 승인, 소속감 등의 심리적, 인격적인 요구 형식의 동기를 제2차적 동기라고 보는 분류방법이 있는가 하면 동기 발생의 요인의 관점에서 자연적인 동기와 인위적인 동기 또는 학습하지 아니한 동기와 학습된 동기 또는 내적 동기와 외적동기로 분류하기도 하는데

① 내적 동기란 학습의 장에서 학습자의 요구, 흥미, 태도, 목표에 의해서 형성되는 것으로 학습자 자신이 스스로 인정하는 즉 자율적으로 통제되는 동기이며

② 외적 동기란 학습의 장 밖으로부터 도입되는 것으로 일반적으로는 진수, 승인, 상, 벌, 교사의 인격 등에 의해서 이루어지는 동기를 말한다.

여기서 학습동기 유발을 실천할 수 있는 일반적 방법을 제시하면 다음과 같다.<sup>24)</sup>

- 학습목표나 학습방향을 자각하게 한다.
- 학습자의 준비도에 맞는 학습문제를 제시한다.
- 흥미와 요구에 직결시킨다.
- 성공감이나 실패감을 부여하는 방법을 효과적으로 조작한다.
- 의미 있는 직접경험으로 부터 출발시킨다.
- 선의적이고 건설적인 경쟁의식을 고취시킨다.
- 적절한 보상과 벌을 이용한다,

---

24) 이성구, 前揭書, pp.94~95

- 학습결과를 발표할 기회를 제공한다.
- 학습의 결과를 알려준다.

그리고 첫째, 內的 動機誘發의 方法을 제시하면

- 학습할 목표를 명확히 인식하고 출발하게 한다.
- 의미 있는 직접경험을 하게 한다.
- 학습활동에서 흥미나 요구에 직결시킨다.
- 학습자가 자기의 학습결과를 알도록 한다.
- 성공감을 갖도록 한다.

둘째, 外的 動機誘發 方法을 제시하면

- 상이나 칭찬 정적인 강화는 모든 학습의욕을 향상시키며 본래의 흥미가 없던 학습에 대해서까지도 동기가 발생하게 한다.
- 벌 등 학습결과에 대한 부적인 동기유발은 오히려 낮은 학습효과를 가져온다.
- 학습자 상호간의 건설적인 경쟁을 일으키게 하는 동기유발 방법도 있다.
- 동기유발의 문제는 어느 한 개인의 위치에 한정되어 있는 것이 아니라 학습자가 접하고 있는 사회적인 환경과 밀접한 관련을 맺고 있다.

## (2) 自己調節 學習訓練

자기조절 학습훈련은 학업성취에 대한 연구로서 특정한 상황에서 개인적으로 학업에 참여하고 지속적으로 하는가에 대한 관심에 초점을 두고 있으며 자기 통제력과 자주적 학습태도를 기르는 데 목표를 두고 있다.

자기조절 학습능력은 인지전략과 밀접한 관련이 있다. 인지전략의 사용은 학습하고 기억하고 사물을 이해하는 데 실질적인 행위를 말하는 것이며 보다 높은 학업성취를 위해 동원하는 여러 가지 인지작용을 효과적으로 통제 관리하는 超認知的 행위라고 할 수 있다. 짐머맨(Zimmreman, B. J.)에 의해 정리된 認知 戰略<sup>25)</sup>의 내용을 요약하면 다음 <표-3>과 같다.

---

25) 이성구, 前揭書, p.49

<표-2> 自己調節 學習訓練 戰略

전략의 종류	내용
1. 자기 평가	학습의 질이나 진보 정도를 학습자 자신이 주도적으로 평가하는 것에 대한 진술
2. 조직화 및 변형	학습을 증진하기 위해 자신이 주도적으로 학습 내용을 내현적으로 재배열하거나 변경한 것에 대한 진술
3. 목표설정 및 계획화	상위 목표나 하위 목표를 설정하는 것과 학습 목표에 관련된 활동의 순서를 계획하고 시간을 정하고 완성하는 것에 대한 진술
4. 정보추구	학습을 수행할 때 자신이 주도적으로 비사회적인 원천으로부터 더 많은 학습 관련 정보를 얻으려는 노력을 하는 것에 대한 진술
5. 평가 기록 및 점검	학습 결과를 기록하려는 학습자 자신의 주도적인 노력을 가리키는 것에 대한 진술
6. 환경구조화	좀 더 편안하게 학습하기 위한 물리적 환경의 선택 및 재배열에 학습자 자신의 주도적 노력에 대한 진술
7. 자기 결론화	학습의 성공과 실패에 대한 보상이나 처벌을 구상하고 생각하는 것에 대한 진술
8. 시연 및 기억	학습자가 주도적으로 학습 내용을 내,외부적으로 암기하고 반복하는 방법 및 노력에 대한 진술
9-10. 사회적 도움 추구	친구(9), 선생님(10), 그리고 어른들(11)에게 학습자가 주도적으로 도움을 요청하는 노력에 대한 진술
12-14. 복습	수업이나 다음 학습을 준비하기 위해 학습자가 주도적으로 학습장(12), 학습지(13), 교과서(14) 등을 다시 읽고 학습하려는 노력에 대한 진술

### (3) 豫習的 課題 把握

개별학습 전 단계인 과제파악 학습에서 교사는 학습자에게 예습과제에 대한 강한 호기심과 의문을 갖도록 교과서에 제시된 학습할 문제에서 무엇을 학습할 것인가를 파악시키고 예습과제를 해결하는 방법과 절차를 스스로 찾게 하고 해결에 따른 준비 계획을 수립할 수 있는 능력을 갖도록 훈련하여야 한다.

예를 들어 과제내용이 교과서나 참고서 등 문헌 조사인지, 또는 현장을 관찰하여 조사해야 할 것인지, 자원 인사로부터의 도움을 받아야 할 것인지, 등 해결을 위한 방



법과 사전에 준비할 사항을 미리 생각해 보게 하는 일이다.

다음에는 예습과제의 해결 내용을 정선하고 요약하며 분석 정리하는 능력을 갖게 하는 일이다. 예를 든다면 참고서나 어린이 백과사전을 활용할 경우 필요한 것만 조사하고 어려운 용어나 사실은 사전을 찾아 그 내용을 확실히 이해하며 조사 도중 의문점 등도 함께 기록해두는 습관 등은 과제를 해결하는 개별학습 단계에서 꼭 갖추도록 교사는 안내 및 지도해주어야 한다.

#### 1) 예습적 과제과약

① 목적 : · 본시의 학습내용을 정리하고 체득한 학습내용과 방법을 확인하는 훈련

· 문제 해결을 위해서, 발전적으로 해결할 과제를 예습적 과제로서 확인하는 훈련

· 학습자에게 해결방법 연구 순서를 생각하는 역량을 주어 과제의식과 해결력을 기르는 훈련

② 내용 : · 학습내용 정리 방법의 훈련

· 예습적 과제 과약 방법 훈련

· 학습계획 세우기의 훈련

· 학습방법의 순서 정하기

#### (4) 個別學習

##### 1) 예습과제 분석

① 목적 : · 자기 힘으로 찾아낸 과제와 학습방법에 따라 능률적인 학습을 하도록 훈련시킨다.

· 과제를 파악하는 방법을 지도하여 차츰 학습자가 자력으로 할 수 있게 한다.

② 내용 : · 조사, 관찰, 기록, 자료준비 등의 내용을 분석한다.

· 조사한 내용을 확실히 이해하며 의문점 등도 함께 기록한다.

##### 2) 개별학습 훈련

① 목적 : 자기 힘으로 찾아낸 과제와 학습 방법에 따라 능률적인 학습을 하도록 훈련시킨다.

② 내용 : · 학습 준비 완료

- 과제과악 - 학습방법의 순서에 따라 학습하는 훈련
- 능률적으로 학습하는 훈련
  - 학습계획 세우기
  - 예습과제의 방법, 의문점, 곤란점, 문제점을 명백히 한다.
- 학습결과를 학습장에 정리하는 훈련(내일의 학습연구, 자기 문제 구상)

(5) 同僚間 協力解決 學習

동료간에 가르치면서 배우는 학습은 상호간의 좋은 경험이 되며, 자기의 존재의식을 실감시키고 효능감을 형성하는 데 크게 기여한다. 학습의 자기 주도성을 방해하는 열등감, 무력감, 콤플렉스를 해소하고 학습에 자신감을 갖게 하는데 도움이 되는 동료 학습 전략에는 두 가지 방법이 있다.

그 첫 번째 방법은 적절한 과제를 제시하여 동료간에 서로 토론하고 배울 수 있는 기회를 많이 갖게 하고 두 번째 방법은 집단간의 경쟁을 유도하는 것이다. 집단간의 경쟁은 집단의 응집력을 높이고 집단의 발전에 기여하고 싶다는 동기부여를 높일 수 있는 계기가 된다. 그러나 집단간의 경쟁이 자기 주도적 학습력의 신장을 위한 방법으로 적절치 못한 점도 갖고 있다는 점을 고려해야 한다.

동료간의 협력학습을 통해서 학습의 주도성을 길러주고 학습능력을 신장시키기 위해서는 다음과 같은 원칙과 절차를 따라야 한다.

- ① 학습자로 하여금 학습 목표를 분명하게 하게 되어야 한다.
- ② 학습자 모두에게 흥미 있는 주제를 과제로 제시해야 한다.
- ③ 모든 학습자가 참여할 수 있는 학습 분위기를 만들고 모두가 도움을 주고 받는 입장이라는 점을 분명히 인식시킨다.
- ④ 과제 해결을 위한 충분한 시간을 주어 준비 과정에서 자기 주도성을 갖도록 유도한다.
- ⑤ 교사의 역할을 통해 도움을 준 학생이 도움을 받은 동료를 평가하도록 해서 안 된다. 동료 학습의 목적은 학습자들 사이에서 협동적인 역할을 개발하는 데 목적이 있는 것이다.
- ⑥ 교사는 학습자가 자기 주도적 학습 능력을 키워주기 위한 협조자가 되어야 한다

다.

(1) 동료간 협력 훈련

- ① 목적 : 동료간 상호 협력에 문제를 해결하는 태도함양과 집단 사고 과정 학습
- ② 내용 :
  - 공동과제의 문제점을 명백히 하는 훈련
  - 단지 해결할 뿐 아니라 어떻게 해결해 갈 것인가의 방법적 과제에까지 발전시켜 생각하는 훈련
  - 중 하위 이하의 학습자의 발표과제를 가지고도 진심으로 협력해서 상호간에 협력하여 해결을 꾀하는 훈련
  - 과제의 장벽을 집단사고에 의해서 해결시키는 훈련

(2) 협력학습 훈련에 대한 지도

- ① 목적 : 학습자들이 공동으로 사고할 내용을 토의, 토론, 협력, 분담 등을 통하여 해결하는 태도 함양
- ② 내용 :
  - 생각토록 할 사항에 대하여 문제의 정리확인, 방법 적절한 힌트를 주는 일 (시기, 방법, 정도의 판단)의 집단훈련
  - 토의할 사항의 분별법, 토의하거나 토론하는 법의 훈련
  - 집단 사고 과정의 훈련과 기술 습득

(6) 發問과 發表의 基本 訓練

발문은 학습자의 사고활동을 유발시키기 위한 문제 제기이며 발문의 적부에 따라서 학습활동과 교육성과에 미치는 영향은 지대한 것이다. 때문에 학습자와 교사간의 상호발문과 發表는 사고하고, 상상하고, 추론하고 스스로 고심하며 의사결정과 문제해결에 도달할 수 있도록 열린 확산적 발문을 할 수 있는 기법이 요구된다.

발문은 학습할 내용에 대한 학습자의 준비상황을 진단하고, 학습동기를 유발시키고, 의도하고 있는 학습활동이 이루어지도록 학습의 장을 자극하며 학습내용을 심화시키고, 발전시키고, 학습결과를 평가해 볼 수 있는 등 일련의 학습의 시작에서부터 끝까지 학습의 질을 결정하는 중요한 역할을 한다.

1) 발문 훈련안 작성 활용

사회과에서 사고력을 신장시키고 자기 주도적 학습력을 신장시켜 나가기 위하여 다음과 같이 발문 훈련안을 작성하여 활용한다.

① 일반적 발문의 유형

< 표-3 > 사회과 학습의 일반화 과정에 따른 발문 유형

과 정	지도요소	발문의 예
문제의 제 기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 과제 확인</li> <li>○ 목표 설정</li> <li>○ 방법 구상</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 지난 시간에 공부했던 문제가 무엇이지요?</li> <li>· 예습과제는 무엇을 얼마나 해왔지요?</li> <li>· 이 시간에 무엇을 어디까지 공부할까요?</li> <li>· 가장 중요하고 공통적으로 알아야 할 문제는 무엇인가요?</li> <li>· 어떻게 해결하면 좋을까요/</li> <li>· 이 문제는 좀 이상한데 왜 그럴까요?</li> </ul>
문제의 추 구	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 증거 제시</li> <li>○ 개별 탐구</li> <li>○ 자료 활용</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 각자 조사해 온 내용을 발표해 볼까요?</li> <li>· 발표한 사항과 자기가 해온 과제 내용과 비교해 봅시다.</li> <li>· 같은 점과 다른 점은 무엇 무엇입니까?</li> <li>· 여러 사람이 발표한 것 중에서 가장 중요한 것은?</li> <li>· 참고서나 자료를 살펴보고 다시 한 번 생각해 봅시다.</li> </ul>
문제의 해 결	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 정보 교환</li> <li>○ 종합 토론</li> <li>○ 개념 정리</li> <li>○ 법칙 발견</li> <li>○ 결론 도출</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 각자 자기가 해온 과제를 좀더 깊이 생각해봐요?</li> <li>· 소집단끼리 돌려가면 묻고 가르쳐 주기로 할까요?</li> <li>· ○○와 △△를 비교해 봅시다.</li> <li>· ◇◇중에서 제일 중요한 것을 가려볼까요?</li> <li>· □□는 몇가지로 생각할 수 있나요?</li> <li>· 만약 ~한다면 ~일 것이다. 그 증거를 찾아보자. 더 좋은 생각은 없을까?</li> <li>· 증거자료를 살펴보고 다시 한 번 깊이 생각해 보자. 그러한 법칙이었구나.</li> <li>· ~해봐요. 어떨까?</li> <li>· 이 사실에서 우리가 본받고 깨달은 점은 무엇인가? ·</li> <li>· ○○와 ◇◇사이에는 어떤 관계가 있는가?</li> <li>· □□은 무엇을 말하고 있나요?</li> </ul>
적용 및 발 진	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 현실에의 적용</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 다른 경우에도 이 법칙을 활용해 봅시다.</li> <li>· 내가 앞으로 가질 마음과 태도는 어더합니까?</li> </ul>
예습적 과제 파악	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 문제의 발견</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 이 사건 속에서 새로 발견되거나 의문난 점은 무엇입니까?</li> <li>· 참고서나 자료를 이용해서 예습과제를 가려모아 해결해 봅시다.</li> </ul>

② 탐구자료 활용을 통한 발문

사고과정을 깊고 폭넓게 하는데 있어서 구체적으로 시사를 하기 위한 자료를 마련하고 제시된 자료를 사고의 관점에 따라 사고의 경로를 익혀주기 위하여 다음과 같이 암시적 발문모형을 구안하여 적용한다

< 표-4 > 探究資料 活用을 통한 暗示的 發問

유 형	적용되는 경우	사 례
경험회상 암시	문제의 발견·예상·검증의 단계에서 이미 경험한 사실을 상기시킬 필요가 있을 때	· 어촌에서는 바다에서 일을 많이 합니다. 농촌에서는 어디서 일을 많이 합니까?
편견지각 암시	단편적 사실만 얘기하거나 선입감으로 얘기할 때 그가 편견임을 자각시키는 암시이다.	· 농촌 사람들은 가을철에 거두어 들이는 일도 하지만 그 밖의 또 어떤 일을 하는지 말해 볼까요?
비 교 암 시	대비암시·공통점·유사점을 찾아 볼 필요가 있을 때	· 농촌과 어촌의 자연환경이 다른 점을 찾아 봅시다. · 농촌과 어촌의 자연 환경이 비슷한 점을 생각해 봅시다.
반 문 암 시	논리의 불충분한 점을 자각시켜 보다 깊이 사고하게 하기위해 발문할 때	· 어촌 사람들이 일을 할 때에는 일하기가 편리한 옷을 입는데 농촌 사람들은 일하기가 편리하게 하기 위하여 어떤 옷을 입고 있다고 생각되는지요?
조 정 암 시	개념원리 원칙의 발견 직전에 가장 가까운 암시를 할 필요가 있을 때	· 어촌 사람들은 바다에서 고기를 잡기도하고 염전을 경영하기도 하며 그밖에 해초나 조개를 잡아서 팔기도 하는데 농촌사람들은 곡식만 생산할까요?
모 순 발 견	차이점도 있으나 공통점도 있을 때 이를 상기시키는 암시	· 어촌과 농촌에서 만드는 산물과 생산 도구는 다르지만 농촌이나 어촌이 비슷한 점은 어떤 점일까요?

③ 학습과정별 발문 유형

학습과정에 따라서 사고를 유발하고 촉진시키기 위한 발문 모형을 제시하면 다음과 같다.

< 표-5 > 학습과정별 발문 유형

단계	과 정	활 동 내 용	발 문 모 델
도입	의문 의 제기	· 사상과 관련 경험 연결	① 무엇을 공부할까요? (문제과약력) ② 이것이 이상하다 (흥미, 곤란감지) ③ 어떻게 하면 좋을까? (방향모색) ④ 왜 그럴까? (원인 추구)
전개	본질 탐구	· 가설의 수정 보완  · 사고의 조작에 의한 의문의 해결  · 구체적, 다면적, 과학 적 자료 활용	① 이러한 일인 것 같다. (직관예상, 귀납적) ② 만약 ~ 한다면 ③ 증거를 찾아보자 (증거제시, 자료 수집) ④ 더 좋은 생각은 없을까 (검토) ⑤ 이렇게 하면 좋을 것 같은데 (분석, 비교, 종합, 검토) ⑥ 여러 사람들의 의견을 들어 보자 (다면적) ⑦ 증거자료를 제시해 봐요 (비판) ⑧ 다시 한 번 같이 생각해보자 (비판)
종결	적용	· 일반적, 보편적 개념 의 정착  · 전이력 높이기  · 발전적 의문의 제기	① 확실히 알아보자 (확인) ② 이러한 법칙이 있었구나 (법칙성 이해 발견) ③ 다른 경우에도 이 법칙은 활용해 보 자 (적용 발견, 과제의식)
		· 발전적 의문의 제기	① 다른 경우에도 이 법칙을 활용해 보자 (적용 발견, 과제 의식)

(2) 학습자의 발표 기본 훈련안 활용

그리고 발문에 따른 학습자의 발표와 상호 의견교환에 대한 기술의 습득은 학습을 주도적으로 진행해 가는데 없어서는 안 되는 중요한 기술이다. 따라서 학습의 유형을 파악하여 적시에 알맞은 요령으로 발표함으로써 학습의 활성화 및 활발한 진행이 이루어지도록 <표-6>의 발표의 기본 훈련안에 따라 실시한다.

<표 - 6> 發表의 基本 訓練案

발 표 경 우	발 표 요 령
① 처음의견	<ul style="list-style-type: none"> <li>· ~와 ~ 은 이런 관계가 있다고 봅니다.</li> <li>· ~ 와 다른 데 그것은 ~입니다. 그 까닭은 ~ 이기 때문입니다.</li> <li>· ○○은 XX 이라고 할 수 있습니다. 왜냐하면 ~ 이기 때문입니다.</li> </ul>
② 찬성표시	<ul style="list-style-type: none"> <li>· ~ 하므로 ~에 대해서는 같은 의견입니다.</li> </ul>
③ 보충설명	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 그런 것의 보기를 들면 ~입니다.</li> <li>· (보충의견입니다.) 저는 (누구)의 의견외에 ~것도 생각했습니다.</li> </ul>
④ 수정의견	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 그렇다면 ~ 경우는 어떨까요?</li> <li>· ~ 부분은 ~으로 고치면 어떨까요?</li> <li>· (일부 찬성, 이류 반대) 저는 (누구)의 의견중 ~에 대해서는 ~ 이기 때문에 찬성, 또는 반대입니다.</li> </ul>
⑤ 반대의견	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 저는 (누구)의 의견은 ~이지만 그 반대의 의견은 같습니다. 그이유는 ~이 ○○한다는 것은 △△이 XX한다고 보는 것이 옳다고 생각하기 때문입니다.</li> </ul>
⑥ 질문의 제 기	<ul style="list-style-type: none"> <li>· ~과 ~ 의 관계를 보면 이해가 안가는데 그렇게 생각한 이유를 말해주십시오</li> </ul>
⑦ 의견 조정	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 지금까지의 의견을 조정한다면 ~은 ○이고 ~는 △이며 ~ 은 XX이므로 ○○ 이 △△한 다고 하는 것이 어떨까요?</li> </ul>
⑧ 정리의견	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 지금까지 ~에 대하여 논의한 내용을 정하면 XX하기 때문에 ~하다라고 말할 수 있겠습니다.</li> </ul>

이상의 발표훈련을 시키면서 발표할 수 있는 자유로운 분위기와 심리적 부담을 덜어주기 위하여 다음과 같이 한다.

- ① 자유롭게 발표할 수 있는 허용적인 분위기를 조성한다.

- ② 적절한 문제와 자료를 준다.
- ③ 발표를 하지 않으면 안될 상황을 조성한다.
- ④ 능력에 따라 발표하도록 지명한다.
- ⑤ 과제를 전원이 해 오게 하고 과제를 해 와야만 학습할 수 있도록 의도적인 학습과제를 부여한다.
- ⑥ 의도적인 토론의 분위기를 조성하여 전원이 발표에 참여할 수 있게 한다.

학습자의 사회적 사고력 신장 및 사회적 인식 형성을 위하여 다음과 같은 점에 유의하여 학습을 전개한다.

- ① 학습을 위한 과제를 의도적으로 제시하였으며 방법 분석을 통해 해결 방법을 안내한다.
- ② 사실조사 과정을 통해서 습득한 사실적 지식을 토대로 구성개념을 사고해서 추출해 낼 수 있게 한다.
- ③ 과제해결을 통해 인식해 온 것을 상호 정보교환 및 사실조사를 통한 증거제시로 검증하게 하여 사회적 사고를 신장시키도록 한다.
- ④ 혼자 힘으로 해결하기 어려운 문제는 소집단 협의를 통해 해결하도록 하여 집단사고 및 공동체의식 형성에 힘쓴다.
- ⑤ 남의 의견을 듣고 자신의 의견을 제시하며 상호 학습해 가는 과정을 통해 민주적 생활 태도 형성을 촉진시키도록 한다.

## (7) 學習情報 媒體의 活用 方法

학습방법의 전환을 위해서는 자료의 개발과 제작 및 활용방법에 대한 부단한 노력이 요구되고 있다. 이때 제작 활용되는 학습정보 매체는 교육공학의 연구 영역의 핵심을 이루고 있으며 학습에서의 매체의 효율적인 활용을 위한 노력은 계속되고 있다. 새로운 정보 매체의 출현으로 인하여 학습 매체의 활용이 더욱 다양화되어 자기 주도적 학습에 보다 적극적이고 효율적으로 활용되어야 할 필요가 있다.

### 1) 학습 정보매체의 기능

매체는 커뮤니케이션의 학문적인 대두와 함께 송수신자 사이에 메시지를 전달하는 방법의 하나로 그 의미가 정착되고 있다.



그리고 학습에 있어서 내용을 보충하는 보조자료의 의미를 넘어서 학습과정에서 학습목표 달성을 위해 사용되는 어떠한 수단도 모두 학습정보 매체가 될 수 있다는 것으로 인적자원, 학습내용, 학습환경, 시설, 시청각 기자재 등을 포함하는 종합적이고 포괄적인 개념이다. 교육공학의 개념변천과 함께 매체는 분리된 보조물이 아니라 체제 속의 구성요소로서 매체 그 자체보다 매체를 활용하는 방법 내지는 환경까지를 고려하면 자기 주도적 학습에서의 매체 활용 방법의 중요성은 매우 크다.

미국 교육통신공학 연구회에서 학습 정보 매체를 구성하는 이들 요소들의 정의를 다음 < 표-7과 >같이 제시하고 있다.

< 표-7 > 학습정보 매체로서의 학습자원 구성요소 및 내용

구성요소	정 의
학습내용	여러 가지 요소들에 의해 전달되는 정보로서 아이디어, 사실, 의미, 데이터 형태를 띤 것
요 원	학습내용을 보유하고 있거나 전달하는 사람
자 료	소프트웨어라고 불리우는 것으로 장치에 의해 전달되는 메시지를 저장하고 있거나 그 자체만으로 활용할 수 있는 자체들. 예를 들어서 슬라이드, 필름스트립, 비디오, 테이프, 레코드, 오디오 테이프, 프로그램 학습자료, 책, 잡지 등이 있다.
기 재	일반적으로 하드웨어라고 불리우는 것으로 자료에 저장된 메시지를 전달하는 장치들로서 OHP, 슬라이드,幻灯기, 레코드, 플레이어, 컴퓨터, 라디오, TV, 영사기 등이 있다.
기 술	메시지를 전달하기 위해 자료, 장치, 환경, 사람을 활용하는 일정한 절차 및 기법으로 컴퓨터 보조 학습, 모의 실험, 게임, 탐구, 현장 답사, 팀티칭, 집단, 개별수업, 강의, 토의 등이 있다.
환경시설	메시지가 전달되고 받아들여지는 환경으로 물리적 시설과 환경적 시설이 있는데 물리적 시설에는 학교 건물, 교육자료 센터, 도서관 스튜디오, 교실, 강당 등이 있으며 환경적 시설에는 조명, 온도, 음향상태 등이 있다.

매체의 종류에 관계없이 모든 매체가 보편적으로 갖고 있는 교육적 기능은 크게 매개적 보조기능, 정보전달기능, 경험구성기능, 그리고 교수기능 등 네 가지로 나누어

볼 수 있다. 각 기능의 특성을 중심으로 알아보면 다음과 같다.

#### ① 媒介的 補助機能

학습매체의 매개적 보조기능은 매체를 사용하는 상황이나 활용방법에 따라 학습효과가 다르게 나타날 수 있다. 그리고 학습매체는 주의력을 끄는 특성이 있기 때문에 학습자가 즐겁게 학습할 수 있도록 도와준다. 또한 명료한 메시지, 변화 있는 영상의 전개, 각 매체마다의 특수한 효과 등의 사용은 학습자의 동기를 유발시켜 자기 주도적인 학습태도를 형성시켜 준다.

#### ② 情報傳達 機能

간단한 인쇄매체에서 TV, 컴퓨터에 이르기까지 대중 통신매체가 보급된 후에는 더 많은 정보를 신속하게 전달할 수 있는 가능성이 커지게 되었고 학습자들간에 지식이나 정보를 원활하게 전달할 수 있는 환경이 조성되었다.

그리고 매체가 지닌 여러 가지 장점, 시공간을 초월하여 다감각적으로 정보를 전달할 수 있는 능력 등을 학습상황에서 학습내용과 학습자의 특성에 맞게 효과적으로 이용하는 것이 자기 주도적 학습을 성공적으로 이끄는 관건이 된다고 하겠다.

#### ③ 學習經驗 構成 機能

학습매체는 그 자체가 학습경험을 구성하는 기능을 한다. 이때 매체는 그 자체가 학습내용을 포함하고 있으며 또한 기능을 획득하기 위한 대상물이 된다.

학습자는 학습매체를 통해서 학습할 수도 있지만 매체 자체를 학습대상으로 삼아 기능적인 경험을 습득할 수도 있다. 즉 매체는 학습할 내용인 동시에 경험을 구성하는 기능도 갖고 있다는 것이다.

#### ④ 學習補助 機能

학습자의 지적 기능을 개발하려고 할 때 매체의 기능은 매우 중요하다. 학습자의 지적 기능이란 매체를 통해 입수한 정보를 학습자가 재부호화(recording)하는 것과 같은 의미로 사용할 수 있다. 즉 제시된 정보를 학습자가 받아들여 이미 자신의 내부에 형성된 인지구조에 맞게 정보를 해독하고 처리함으로써 자신이 이해할 수 있는 상태로 전환하는 기술이라고 하겠다.

일반적으로 매체가 학습상황에서 학습 보조기능을 할 수 있는 이유는 세 가지가 있다.

첫째, 학습매체는 일반적으로 주의집중할 수 있도록 동기유발을 일으키게 한다.

둘째, 학습매체는 학습을 촉진시켜 주고 지적활동을 활발하게 해 준다.

셋째, 학습매체는 지각, 인지, 표현능력에 영향을 미친다.

## 2) 學習媒體의 選擇

매체의 선택은 다양한 요인들에 의하여 영향을 받는 복잡한 과정이다. 학습자와 학습목표에 가장 적합한 매체를 선택하기 위해서는 특정매체의 속성과 기능에 대해서 잘 알아야 할뿐만 아니라 그 외의 실질적인 요인 등에 대해서도 소홀히 해서는 안되므로 매체선택에 영향을 미치는 요인들을 구체적으로 제시하면 다음과 같다.

### ① 學習媒體의 選擇 要素

학습상황에는 학습이 소집단학습과 대집단학습, 실험학습, 발견학습인가 등에 따라 매체 선택이 달라질 수 있으며 학습과제의 유형에 따라서 인지적 영역, 정의적 영역, 및 운동 기능적 영역에 따라서 달라질 수도 있으며 인터넷 활용 학습 등 통신과정이나 시설의 유무에 따른 학습매체의 선택이 달라질 수도 있다.

### ② 學習媒體의 選擇 原理

끝으로 자기 주도적 학습에서 학습매체의 선택 원리를 제시하면 다음과 같다.

- 어떤 특정 매체만이 학습에 최선이 될 수 없다.
- 매체는 수업목표에 맞고 사고력을 자극시킬 수 있어야 한다.
- 특정 프로그램 목적에 맞는 자료를 선택하기 위해서는 자료들에 대하여 철저히 알고 있어야 한다.
- 선택된 학습형태에 적합한 매체인지 고려해야 한다.
- 개인의 선호도에 따라 특정한 매체를 선택하거나 활용해서는 안 된다.
- 최고의 매체라 할지라도 열악한 환경에서 사용된다면 적합하지 않은 매체가 될 수 있음도 인식해야 한다.
- 학습자의 경험, 선호도, 개인의 관심, 능력, 및 학습태도 등은 매체사용 결과에 영향을 미칠 수도 있음을 깨달아야 한다.

### ③ 학습매체의 제작과 활용

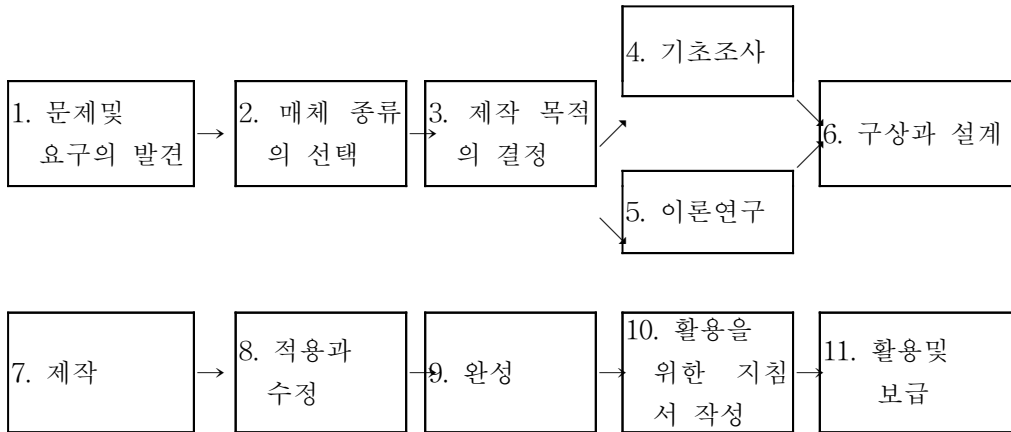
- 체계적 제작과정

학습매체를 제작하는 과정은 매체의 종류, 학습내용, 적용대상, 자료의 규모, 등에

따라 각기 다르다. 그러나 어떤 매체도 체계적인 제작과정이 요구된다.

체계적인 제작과정 모형을 중심으로 제작의 기본방향을 제시하면 다음 < 도-1 >과 같다.

< 도-1 > 學習媒體의 體系的 製作過程



· 학습매체의 활용



학습매체의 활용은 그 자료의 특성에 맞는 활용방법이 각기 다르고 또 전문적 지식이 필요하여 여기서 제시하기에는 어려우나 자료의 투입시기, 투입방법 등을 잘 선택하여 학습자의 사고를 유발하거나 신장시킬 수 있도록 활용되어져야 하며 자기 주도적인 학습활동이 되게 자극하여 학습결과의 지속성을 기를 수 있도록 힘써야 한다.

그리고 새롭게 활용되고 있는 컴퓨터 및 인터넷 하이퍼 미디어 활용 방안에 대한 연구가 앞으로의 자기 주도적 학습 전개과정이나 정보수집 능력 등의 배양을 위해 필수적으로 이루어져야 할 과제로 남아 있다.

그리고 앞으로의 학습 매체 활용은 한 두 가지의 미디어에 맞춘 학습매체의 활용에서부터 많은 미디어를 통합한 멀티미디어 자료까지 다양한 자료가 그 특성에 맞게 활용되어야 할 것이다.

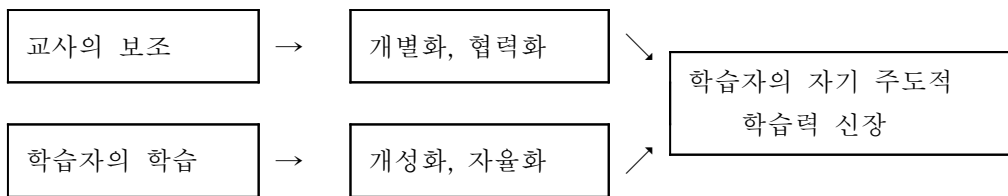
(8) 열린 교실의 운영

자기 학습력을 높이기 위해 앞에서 제시한 다양한 방법들을 교실 안으로 이끌어 들

일 때 이들 방법을 통합적으로 학습과정에서 가장 잘 소화할 수 있는 교실 운영은 열린 교실의 운영이다.

열린 교실에서는 학습과정이 ‘학습자에게 학습권을 부여하며, 자아실현이 되게 하는 개방적 학습과정’이라고 할 때 교사의 지도는 개별화를 위주로 하며 동료, 학습자, 학부모와 협력하여 이루어지고 학습자는 자기의 흥미와 취미에 맞도록 개성화하여 스스로 문제를 찾아 해결해 나가도록 자율화하여 학습자 하나 하나가 자기 학습력을 기를 수 있다는 것을 기본적으로 가정하며 도식화하여 나타내면 다음과 같다.

< 도-2 > 열린교육을 통한 自己 學習力 育成



스테픈(L. S. Stephen)은 열린교육의 특징을 다음과 같이 말하고 있다.<sup>26)</sup>

- ① 전체 집단학습을 최소화하고 대부분의 교수-학습은 소집단 교수나 개별교수로 한다.
- ② 여러 가지 학습 활동이 교실의 여러 곳에서 함께 이루어진다.
- ③ 학습자가 능력 수준이나 흥미 등에 따라 자기 다른 활동을 할 수 있도록 융통성 있는 교육과정을 필요로 한다.
- ④ 학습 자료와 교수 매체가 풍부하다.
- ⑤ 학습자가 자유로이 이동하며 대화하고 함께 탐구할 수 있는 자유가 있다.
- ⑥ 학습자들이 그들의 학습목표를 설정하고 그 목표 달성을 위한 책임감을 개발하고 그들에게 학습에 대한 자기 결정을 할 수 있는 기회를 제공한다.
- ⑦ 학습자가 그들의 문제를 스스로 연구하도록 하기 위하여 엄격하지 않게 미리 계획된 교육과정이 있다.
- ⑧ 각 교과목을 고립된 교수-학습 과정보다는 몇 가지 과정을 통합해서 가르친다.
- ⑨ 교수 매체를 가지고 실제로 실험하고 학습하는 것을 강조한다.
- ⑩ 학구적인 욕망뿐 아니라 개인의 흥미에 따라 유동성 있는 학습집단이 형성된다.

26) 이성구(1997), 前掲書, pp. 54~55

- ⑪ 학습자를 신뢰하고, 인정하고, 그들의 다양성을 존중하는 분위기를 조성한다.
- ⑫ 학습자 개인의 지적, 감정적, 심체적, 사회적 요구에 주의를 기울인다.
- ⑬ 교육과정의 한 부분으로서 창조적 활동에 가치를 둔다.
- ⑭ 평가에서 등급을 나누거나 평점을 매기는 것을 최소한으로 줄인다.
- ⑮ 교사와 학습자, 학습자와 학습자 사이가 신뢰하고 개방된 관계를 유지시킨다.

위와 같은 열린교육의 특성으로 볼 때 학습방법으로는 코너학습, 토픽학습, 프로젝트학습, 지그소 학습, 협동학습의 방법들은 학습자의 자기 학습력을 향상시켜 사고력을 신장시키는 데 효과적인 학습방법으로 도입될 수 있다.

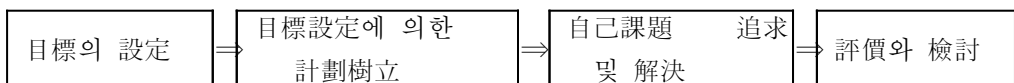
## 2. 自己 主導的 學習 過程의 實際

### (1) 自己 主導的 學習過程

학습자 스스로 자기 자신이 학습에 주도력을 갖기 위해서는 초등학교 시절부터 자기 계획에 의해 학습을 추진해 나가고 이 학습의 과정과 결과를 분석 검토해 보는 연습이 필요하다. 따라서 학습자들이 자기 주도적 학습활동을 수행하는 데는 교사로부터 학습과정상의 도움을 받아야 한다.

그러기 위해서는 자기 주도적 학습과정의 요소를 중심으로 적절한 학습전략을 구사하는 것이 필요하다. 학습자에게 자기주도적 학습능력을 길러주기 위한 기본적인 조건은 ‘학습자의 학습에 대한 적극적인 태도’, ‘확실한 목표 인식’, ‘학습 동기의 강화’, ‘학습자가 해결할 수 있는 학습과제’, 라 할 수 있다. 이 가운데 학습자들의 학습에 대한 적극적인 태도는 자기 주도적 학습 능력 신장의 필수조건이라 할 수 있다. 학습자들에게 자기 주도적 학습능력을 길러주기 위한 학습과정은 크게 다음과 같이 4단계로 나눌 수 있다.

< 도-3 > 自己 主導的 學習過程



자기 주도적 학습 능력을 신장시키기 위하여 기본 학습과정은 학습자들이 자신의 기대수준과 학습에서 자신의 목표를 갖는 것에서 출발한다. 이러한 기대수준과 목표는 학생들로 하여금 자기 주도적 학습과정을 전개할 수 있도록 방향을 제시하고 학습의 의욕을 촉진시키는 관건이 된다. 이 단계에서는 교사는 학습자들에게 지적 호기심을 느낄 수 있도록 지도함으로써 학습자들의 학습의욕을 자극할 수 있을 것이다. 두 번째, 계획수립의 단계는 학습자들이 설정정한 목표를 어떻게 해결할 것인가 방법과 순서를 고려하고 아울러 해결에 필요한 시간 등을 설계하는 과정으로서 학습목표를 달성하기 위한 학습계획을 구체적으로 수립하는 단계이다. 자기과제의 추구 및 해결의 단계는 학습자 자신의 문제라고 받아들인 학습과제를 해결하는 과정이다. 이 단계에서는 과거의 경험과 선행 학습과제를 상기시켜 신체의 오감을 통해 과제해결의 즐거움이나 희열을 맛보게 하는 것이 중요하다.

상기와 같은 자기 주도적 학습능력을 길러주기 위한 과정에서 학습자들이 활용할 수 있는 전략을 가네(R. M.Gagne)와 드리스콜(M. P .Driscoll)은 다음과 같이 제시하고 있다.<sup>27)</sup>



① 目標의 確認과 分析

첫 단계에서 학습자는 학습과제를 결정하고 학습 환경의 요구를 측정한다.

② 戰略의 計劃

전 단계에서 행한 분석을 기반으로 자기 주도적 학습을 하는 학습자는 바라는 학습을 하기 위해 어떤 전략이나 일련의 전략으로 이루어진 계획을 설정한다.

③ 戰略의 遂行

학습자는 학습 목표를 성취하는데 도움이 되는 전략들을 사용한다.

④ 戰略의 結果에 대한 點檢

일단 학습과정이 진행되면 자기 주도적 학습을 하는 학습자는 선택한 전략들이 의도한 효과를 거두고 있는 정도를 점검한다.

⑤ 戰略의 修正

학습과정에서 선택한 전략이 만족스러운 결과를 가져올 것 같지 않으면 학습자는 목표나 계획에 대한 원래의 분석을 재평가하거나 수정한다.

한편 자기 주도적 학습에서 학습과제의 추구와 해결과정이 실제적인 자기 주도적

27) 이성구, 前掲書, pp.127

학습 과정이 된다는 관점에서 지식, 행동, 환경의 세 가지 요소를 내포하는 학습과제로 구성된다고 볼 수 있는데 제시하면 <표-8>와 같다.

< 표-8 > 自己 主導的 學習課題의 主要 要素 內容

구분	영역	주요 요소 내용
지식	잉여지식	· 선행 지식의 잉여로서 학습자가 학습할 당시에 갖고 있는 지식
	습득된 지식	· 학습자가 학습과제를 통해 습득한 지식
행동	주도적 행동	· 이미 알려져 있거나 특정한 목표를 지향하는 행동
	탐색 행동	· 학습자가 어떤 결과가 나타날 수 있으며 어떠한 유용한 결과가 나타날 것인가를 확실히 알지 못하고 선택하는 행동
	우연한 행동	· 학습자가 학습과제와 관계 없기 때문에 취한 행동
환경	지속적 환경	· 일반적으로 접촉할 수 있는 장소에서의 인적, 물적 요소를 포함한다.
	우연적 환경	· 기대하거나 예상할 수 없지만 학습자와 학습과제에 영향을 미칠 수 있는 만남의 기회를 제공한다.

학습자들의 자기 주도적 학습과정은 일반적으로 직선적 방법에 의해 이루어지는 것은 아니다. 한가지 학습 활동이 다음 학습 활동과 반드시 연결되는 것도 아니며, 사전 계획이나 우연한 계기에 의해 이루어질 뿐이다. 곧 자기 주도적 학습은 개인의 관심, 경험, 행동과 자신의 학습환경에 따라 이루어지는 것으로 그 과정은 학습자 개개인의 욕구나 관심에 기초를 두고 있는 것이다. 학습자의 이러한 욕구와 관심 표명은 자신의 내적 동기 및 환경, 학습 활동을 수행하는 능력, 학습할 내용에 대한 지식과 경험, 그리고 단순히 우연한 사건 등에 의존하게 된다. 이처럼 학습자들이 자기 주도적 학습을 수행하는 데는 여러 가지 상호 관련된 힘에 의존하는 만큼, 이에 대한 충분한 대비를 하는 것은 물론 학습자가 학습의 주도성을 갖도록 배려하여야 한다.

학습자가 자기 주도적 학습의 힘을 기르기 위해 학습의 자기 주도성을 지원하고 촉진 보완할 수 있는 학습 분위기와 학습구조를 만들어 주는 것이 필요하다. 그렇다고 해서 학습자를 교실수업의 형식적인 학습에만 묶어 두어서는 안 된다. 학습자의 주체



적이고 능동적인 학습 활동을 권장하고 이에 따른 물리적, 사회적, 심리적 학습 환경을 뒷받침해 주어야 한다. 학습자는 학습을 통해 시사받은 학습과제와 관련된 지식이나 평소 독서를 통해 알고 있는 주제(습득지식)에 흥미를 갖게 되면, 이를 더욱 심화보충할 필요를 느낀다. 이때 학습자는 자기의 욕구를 실현하기 위해 도서관을 찾을 결심(주도적 행동)을 하고, 도서관에 들어가 자료를 검색하고 사서교사와의 상담을 하고 동료와 협의(교육 환경)를 한다. 이러한 학습 과정은 필연적으로 인적·물적 학습 환경에 접근할 기회가 되며, 학습자와 학습과제에 영향을 미칠 수 있는 만남의 기회(chance encounters)를 제공하게 된다. 자기 주도적 학습 과정은 학습자의 흥미, 경험, 도전이라는 일련의 활동 단계를 거치면서 이루어지는 것이다. 학습자의 관심을 끄는 학습 과제는 다양하고 관련된 학습 활동을 유발하고, 이 과정에서 학습자는 자기 목표달성을 위한 통제 및 주도적 입장을 취하게 된다. 학습자의 자기 주도적 학습과정에 크게 영향을 끼치는 요소들을 더 자세히 정리해 보면 다음과 같다.

## (2) 學習課題 選定

학습과제의 제시는 지적 호기심을 만족시키는 주제의 내용이 선정되어야 한다. 학습과제를 성공적으로 수행하는 과정에서 새로운 의미의 기쁨과 자아존중, 신뢰감을 가질 수 있도록 배려하는 것이 중요하다. 학습자의 지적 호기심과 애착심 그리고 창조성을 전제로 하는 학습과제가 선택될 때, 적극적으로 학습 활동에 참여하게 되고 학습의 주도성을 갖게 된다. 전통적인 교실 수업의 경우 형식적인 교육과정을 중심으로 학습이 이루어져야 하므로 호기심을 자극할 수 있는 학습내용과 기회가 제한될 수밖에 없다. 그러나 교육과정 운영을 융통성 있게 조직하고, 학습자의 다양한 사고를 길러 줄 수 있는 학습과제의 선택 등을 통해 어느 정도 학습자의 관심을 끌 수 있을 것이다. 학습자의 호기심을 끌 수 있는 사건과 사물을 동원하여 과제를 구성하고, 문제해결에 필요한 아이디어를 내게 하고 그 결과에 대한 추리와 평가를 함으로써 스스로 학습에 대한 주도성을 갖게 할 수 있는 것이다.

## (3) 教師의 役割

교사의 관여가 자기 주도적 학습을 방해하는 것은 아니다. 학교 교육에서 만큼은

어떤 유형의 학습 방법을 적용하더라도 교사의 지도가 필요한 것이다. 교사는 모든 학습 과정 단계에서 창의력을 발휘할 수 있도록 돕는 것과 같이, 자기 주도적 학습 과정에 있어서도 학습자에게 스스로 자유롭고, 용감하고 융통성 있는 방법으로 활동할 수 있도록 하여 학습자가 학습의 주도성을 잃지 않도록 유념해야 한다. 따라서 자기 주도적 학습에서 교사는 '조장자(facilitator)로서, 자원인사로서, 또는 중개자(broker)로서의 역할을 해야 한다.

먼저 교사는 학습자가 학습의 주도성을 갖도록 격려하는 위치에 서는 것이 중요하다. 학습자가 주저하거나 자신감의 부족을 보일 때, 자기주도 활동의 여러 단계에 걸쳐 격려할 수 있어야 한다. 교사는 학습 지도에 있어서 학습자의 자기 주도성 확대를 촉진시키기 위해 끊임없이 노력하여야 하는 것이다. 그렇다고 모든 형식적 학습구조를 포기하라는 것은 아니다. 교실에서의 학습구조를 잘 활용함으로써, 학습의 자기주도성은 혁신적 학습전략으로 발전할 수 있는 것이다. 자기 주도적 학습은 전통적 교사 중심의 학습 활동과는 다른 구조를 가지고 있다. 자기 주도적 학습은 학습자에게 내용을 전달하기 보다는 내용의 탐구기능을 더 강조한다. 학습에 주도성을 갖고 있는 학습자가 교사에게만 의존하는 학습자보다 더 많이 배우게 되고 더 잘 이해하게 되는 것은 스스로 탐구하는 습관을 갖고 있기 때문이다.<sup>28)</sup> 따라서 교사는 학습자에게 자신의 학습활동에서 더 많은 주도성을 갖도록 격려하고, 자신이 잠재력을 갖고 있다는 사실을 깨닫게 해주는 것이 중요한 것이다.

교사의 위치는 학습자가 자기 주도적 학습을 촉진시키기 위한 구체적인 대안을 갖고 적절한 조치를 취하는 것이다. 학습자가 과거 부정적 경험 때문에 자기 주도적 학습에 대한 자신감을 잃을 경우도 있다. 이들에게 새로운 학습 방법을 소개하고, 다양한 교수, 학습자료를 활용하여 스스로 문제 해결을 할 수 있는 능력을 길러 준다. 자기 스스로 학습을 주도하는 데 필요한 기초적이고 기본적인 지식과 기술을 익혀 학습 방법을 터득시켜 줌으로써 학습에 자신감을 갖도록 해주는 것이다. 특히 동료 협동학습(peer tutoring)을 장려함으로써 타성화된 의존적 학습태도를 시정할 수 있다.<sup>29)</sup> 학습자의 도구적 의존성과 정서적 의존성은 아직 학습활동에서 자기 주도성을 가질 수 있는 기회를 갖지 못하는 데서 나오는 경우가 대부분이다. 부모나 교사의 권위에 대한 지나친 신뢰감에서 나타나게 되는 의존성은 동료와의 협동학습 관계를 맺음으로써

---

28) 이근철(1996), 「자기주도적 학습의 이론과 실제」, 인천교육(15호), 인천광역시 교육과 학연연구원, p. 39

29) 황정규(1991), 「학교학습과 교육평가」, 서울:교육과학사, p. 174

시정될 수 있다. 동료와 서로 가르침을 주고받는 과정에서 자기 주도적 학습 방법을 경험하게 되는 것이다.

따라서 교사는 동료 협동학습 관계를 적절히 맺어 줌으로서 스스로 공부하는 방법과 능력을 길러 주고, 사회적 작용을 통해 학습에 대한 흥미와 의욕을 갖도록 하고 개인적 욕구도 충족시킬 수 있는 것이다. 결국 자기 주도적 학습에서도 교사의 역할은 중요한 것이며, 교사가 자신의 역할을 수행해나가는 방식에 따라 학습에서 학습자의 자기 주도성이 성공적으로 발휘될 수 있다.

#### (4) 學習 資源의 活用

자기 주도적 학습과제를 계획하고 수행하는 데 도움이 되는 인적·물적 자원은 학습 과정의 단계에서 빼놓을 수 없는 학습 자원이다. 자기 주도적 학습은 고립적으로 학습하는 것이 아닌 만큼 가능한 모든 학습 자원을 동원하여야 한다. 학습자가 학습과제 해결 과정에서 갖게 되는 지적 호기심을 충족시키기 위해, 주도적으로 취하는 행동은 학습 자원의 활용이다. 도서관이나 박물관이 개별학습과 자기 주도성을 신장시키는 학습 환경임을 지적할 수 있다.

도서관이나 박물관 이외에 학교나 교실 안에 설치하여 활용할 수 있는 것이 학습 코너이다. 학습자의 개별적인 자발성을 적극 조장하여 학습경험에 대한 책무의식을 고양하고, 학습과정에서의 능동적 참여와 자기 주도적 학습을 조장하는 목적으로 운용되는 학습 코너는 요즘 열린 교실에서 자주 활용하는데 이것은 그 활용 목적에 따라 크게, 동기형성 코너, 진단 코너, 처방 코너, 확장 코너 등 네 가지 유형으로 구분된다.<sup>30)</sup> 동기형성 코너는 개개인 학습자의 욕구충족에 필요한 자극을 제공하여 학습에 대한 내면적 동기를 유발시키고자 하는 코너이고, 진단코너는 학습자가 스스로 자신들의 학습행동을 분석해 볼 수 있는 기회를 갖도록 하는 코너이다. 처방코너는 진단코너의 결과에 따라 학습자가 스스로 자신의 결손 또는 부적응을 채우기 위한 방법을 제공하게 된다. 여기서 학습자는 다양한 교육과정 경험을 선택할 수 있는 대안을 발견할 수 있다. 마지막으로 확장코너는 학습자가 자신들의 학습경험을 깊이와 폭에 있어서 심층적으로 더욱 확장시키고, 세련시킬 수 있는 기회를 갖는 것이다. 교실상황에서 이러한 학습센터에 전시되거나 제공되는 학습자료는 주로 각 종 시청각 자료들이

30) 이성호(1997), 前揭書, p. 182~183

주축을 이룬다. 학습센터의 활용은 자기 주도적 학습을 성공적으로 이끄는 데 매우 중요한 역할을 할 것이다.

자기 주도적 학습을 위해 학습 환경 및 자원 확보에 관심을 기울이는 것이 바람직하다. 일차적으로 탐구 기술을 익히는 데 동원될 수 있는 학습자료를 충분히 제공함으로써 학습자가 자기 주도적 학습 과정에서 쉽게 적응하도록 도와주어야 한다. 곧 학습자가 성인이 되어서도 자신의 사회적 생존을 위해 요구되는 지식, 기술, 이해력, 태도, 가치를 습득하는데 익숙하도록 학습 환경을 갖추어 주어야 하는 것이다. 자기 주도적 학습의 범위를 사회에 나가 스스로 계획하여 학습하는 과정까지 포함할 때, 학습자에게는 무엇보다도 자기 통제와 자기 관리를 할 수 있는 정보와 기술, 즉 道具的 지식이 중요하다. 이를 위해서는 자신의 주변환경에서 접하게 되는 학습자원을 능숙하게 활용할 줄 아는 교육이 필요하다.

특히 미래의 교육환경 및 학습자원으로서 재택학습, 전자 도서관 등 컴퓨터 공학과 관련되는 학습 정보시대가 예상되고 이에 대비하기 위해서는 정보 활용의 기술을 실제 적용해 볼 수 있는 기회를 마련해 줄 수 있도록 교육환경이 갖추어져야 한다. 정보시스템의 변화에 적응할 수 있는 체제와 시스템, 그리고 학습자원의 구축을 통해 학습자의 자기 주도적 학습 능력을 길러 주어야 하는 것이다.

#### (5) 自己學習力 伸張을 위한 留意點

학습과정에서 자기주도력을 신장시키기 위하여 가장 우선적으로 고려해야 하는 것이 ‘개인차를 고려한 학습’과 학습활동을 효율적으로 이끌어 가는 ‘효율적 학습전략’의 활용이라 할 수 있다.

#### 1) 個人差의 考慮

학습에는 두 가지 의미를 갖고 있다. 첫째는 학습을 지적인 면에만 관련시켜 이해하는 경우로 감정이나 개인적 의미를 포함시키지 않는다. 이러한 학습은 동화된 인격을 형성시키는 데 도움이 되지 못한다. 두 번째는 경험 학습이다. 학습자가 직접적인 체험을 통해 학습을 받아들이는 것이다. 경험 학습의 사태에는 감정과 인지적 측면이 함께 개입한 全人의 직접적 참여가 특징이며, 학습자의 행동, 태도 심지어는 인성의 변화까지도 가져온다. 학습자의 경험 전체 속에 학습자의 행동, 태도 심지어는 인성의

변화까지도 가져온다. 학습자의 경험 전체 속에 학습의 본질적 의미가 들어 있기 때문이다. 가치 있는 학습은 두 번째의 경우로 논리와 직관, 지성과 감성, 개념과 경험, 생각과 의미를 결합시키고 있다. 이와 같은 전인적 학습만이 개인의 적성과 소질을 함양할 수 있으며, 교육의 국가 사회적 목적은 물론 개인적 목적까지도 달성할 수 있는 것이다.

소질이나 적성의 개발을 통하여 개인의 행복과 사회 발전의 기틀을 다지는 학습은 획일적 집단학습을 통해서서는 이루어질 수 없다. 이러한 형태의 학습은 무엇보다도 학습자의 개인차를 고려할 수 없기 때문이다. 그러므로 학습자의 학습 효과를 높이기 위해서는 학습자의 개인차를 충분히 고려할 수 있는 학습 프로그램에 의존할 수밖에 없다. 바로 이점이 자기 주도적 학습이 요청되는 이유인 것이다. 학습자의 경우 같은 연령일지라도 그들의 학습능력에는 많은 차이가 있을 수 있다. 김호권은 교육체제 속에 들어온 학습자의 집단의 개인차를 다음과 같이 가정하고 있다. 즉 학습자 개인간에는 상이한 학습 진도를 나타낼 수 있고, 학습과제의 해결 방법이 다르며, 학습동기와 흥미가 다르고 특정 시점에서 학습 준비도 및 학습 능력이 다를 수 있다고 한다.<sup>31)</sup>

이와 같은 개인차에 대한 가정은 학습자의 지능, 인성, 태도, 흥미, 신체발달과 밀접한 관련이 있는 것이며, 학습지도는 개인차를 고려하여야 하고, 학습자 개개인의 요구와 능력을 존중하여야 한다는 점을 시사하고 있다. 가르치는 교육과정의 범위를 넘어 소화할 수 있는 능력을 가진 학습자나, 반대로 교육과정에 반영된 학습계획의 기준을 따라오기에도 능력이 모자라는 학습자의 경우 다같이 개별학습을 전제로 하는 처방이 필요한 것이며, 자기능력에 맞는 학습을 통해 발전하기 위해서는 자기 주도적 훈련을 받아야 하는 것이다. 개인차를 고려하는 상황에서만 개인의 적성과 소질이 함양된다는 심리학의 증언은 학습자가 자기의 능력에 따라 수준별 학습활동을 전개하여야 한다는 것을 시사하고 있다. 따라서 학습자 개개인은 스스로 학습과정을 이끌어 갈 능력을 갖추어야 하는 것이다.

## 2) 효율적인 학습활동

새로운 지식과 기능, 태도 등을 습득하는 데 필요한 학습방법을 익히는 것은 자기

---

31) 김호권(1982), 「현대교육이론」, 서울, 교육출판사, p 42.

발전을 위해 매우 중요한 일이다. 개개인은 먼저 자신의 학습능력을 알고 학습목표의 설정, 학습자원의 파악, 학습전략의 선택 및 실행 등을 위해 다른 사람의 도움을 받거나 혹은 자신이 직접 나서서 학습계획의 실행과 평가 등의 책임을 지는 자기 주도성을 가져야 하는 것이다. 자기 주도적 학습이 자신의 학습력 신장과 사회적 생존을 위해 필요한 이유를 구체적으로 들어보면 다음과 같다.

- 학습은 학습동기와 목적의식이 분명하며, 학습내용을 더 오래 파지하고, 앞으로 사회생활을 하는데 더 잘 활용할 수 있다.

- 인간의 자연적, 심리학적 발달과정을 보면 태어나면서부터 의존적인 존재에 불과하나, 점차 성숙해지면서 부모나 교사 그리고 다른 사람으로부터 독립적인 존재로 성장하는 것이다. 인간 성숙의 본질은 자신의 삶에 대해 책임을 지는 능력을 개발하는 데 있는 것이다.

- 학습활동 및 현대 사회의 교육풍토는 학습자가 자기 주도적 탐구능력을 익히지 않고서는 효율적인 학습활동을 계속할 수 없게 될 것이다.

- 컴퓨터 및 정보기술의 발전에 의해 주도되고 있는 미래의 교육환경은 학습의 목표, 내용, 방법 면에서 큰 변화를 가져올 것이다. 따라서 다양한 교육매체의 활용 능력은 물론 개별학습을 통한 풍부한 학습경험을 쌓는 데는 자기 주도적 학습 훈련을 요구하고 있다.

- 교육은 학교교육에서 끝나는 것이 아니며, 학교교육 이후의 평생교육 과정이 되어야 한다. 학교교육 이후의 자기 주도적 학습을 통하여 생업과 관련된 지식과 기술을 습득하는 데 초점을 두게 되는 것이다.

데이비슨(Davidson)과 앰브로즈(Ambrose)는 교수-학습과정에서 학습자에게 효율적인 학습전략을 개발할 수 있도록 도움을 주고자하는 교사들에게 다음과 같은 제안을 하고 있다.<sup>32)</sup>

- 반복적인 연습을 통하여 새로운 정보를 숙달할 수 있는 기회를 주어라.
- 적절한 학습량을 배울 수 있도록 목표설정을 도와주어라.
- 학습자료를 정독하기에 앞서 일별(skimming)하는 것의 가치를 설명해주어라.
- 집중적으로 학습해야 할 것과 아는 것과 알지 못하는 것을 확인 할 수 있는 자료에 대한 질문의 중요성을 강조하라.
- 기존지식이나, 견해 등에 도전하게 해보고, 서로 상이한 점을 비교 평가해 보게

---

32) 이성구, 전계서,

하고, 자신의 결정이나 판단과정을 이해할 수 있도록 도와주어라.

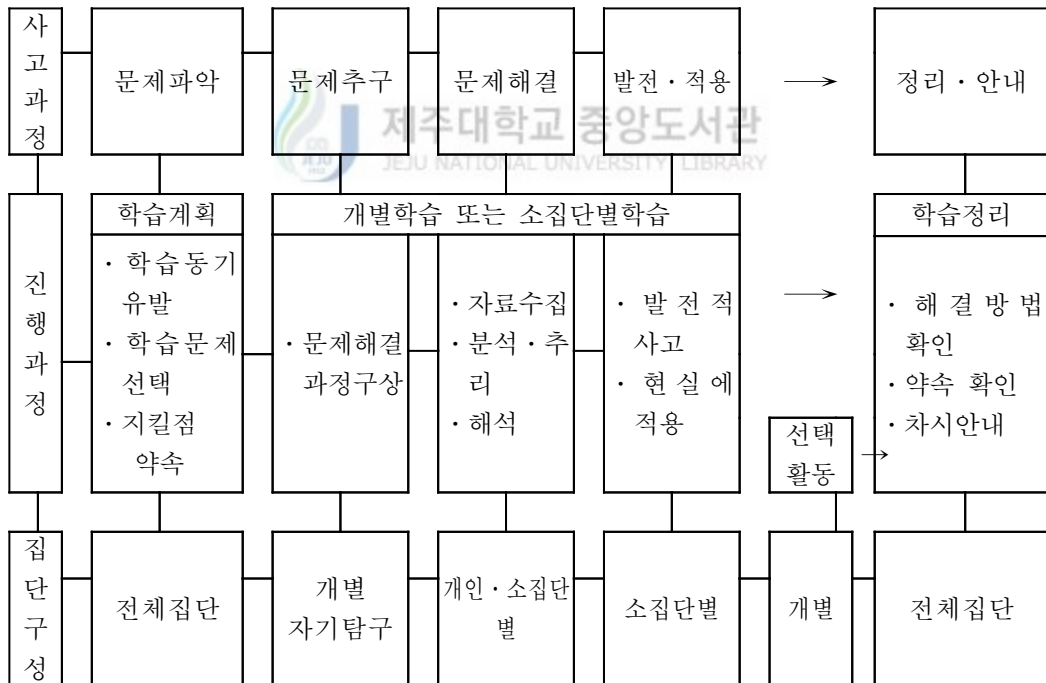
- 교사나 동료 학생들의 도움을 받을 수 있는 지침(guidelines)을 제시해 주어라.

## (6) 自己 主導的 社會科 學習의 實際

### 1) 自己 主導的 社會科 學習의 展開 過程

사회적 사고력을 신장시키고 자기 주도적 학습력을 기르기 위해서 지금까지 고찰한 이론과 자료를 바탕으로 하여 일반적 학습 전개 과정을 제시하면 다음 < 도-4>와 같다.

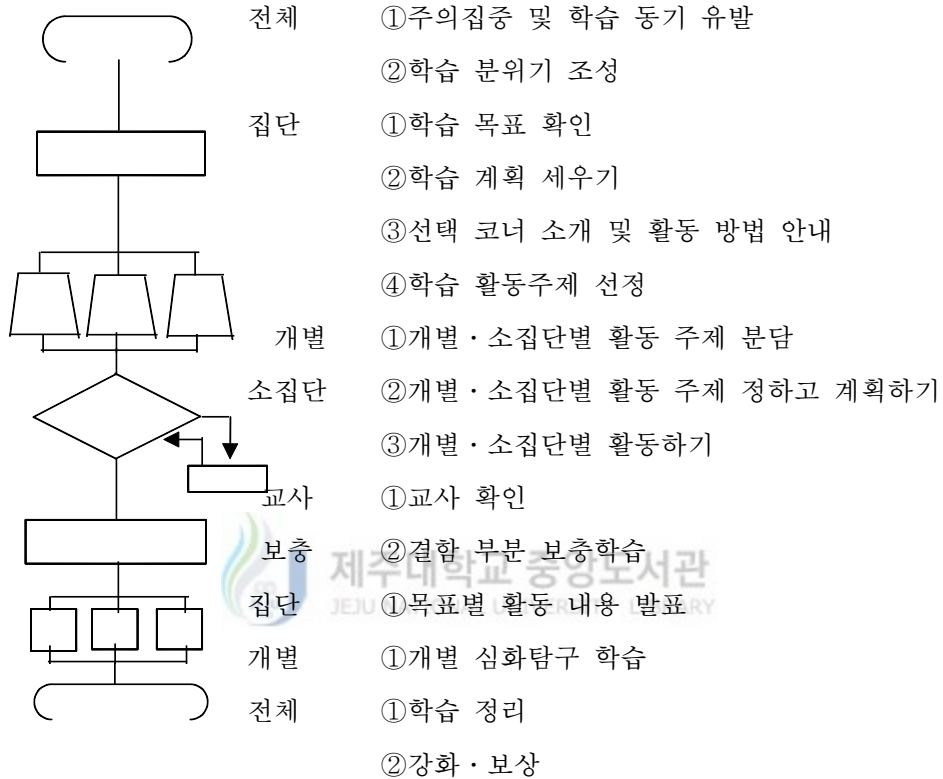
< 도-4> 自己 主導的 社會科 學習의 展開 過程



### 2) 自己 主導的 社會科 學習의 形態

자기 주도적 사회과 학습의 일반적 전개 과정에 따른 학습 형태를 도식화하여 나타내면 다음 < 도-5>와 같다.

< 도-5> 自己 主導的 社會科 學習의 形態



3) 自己 主導的 社會科 學習 課程案(예시)

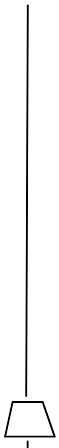

이상의 학습 전개 과정과 형태에 따라서 교재 유형과 내용, 학년 학급에 따라 거기에 알맞은 학습 과정안이 마련되어 자기 주도적인 학습활동이 이루어지는데 한 단위의 학습과정을 예시하면 다음과 같다.



사회과 학습 과정안

단원	5학년2학기1-(1)-[3] 박물관 교실		일시	1998. 9. 15		
학습 주제	박물관의 이용		교과서쪽	14~18	차시	4/19
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 박물관에서 하는 일과 그 종류를 설명할 수 있다.</li> <li>• 박물관 견학 계획을 세우고, 견학하는 방법을 설명할 수 있다.</li> </ul>					
학습 전략	학 습 형 태	소집단 지도, 개별학습 병행 학습			사고력 관련 요소	
	체 험 활 동 내 용	조사, 토의, 발표			탐구력, 의사결정력	
학습 단계	학 습 흐름	학 습 활 동			시 간	교육 정보 자료 및 유의 점
		체 험 학 습 활 동		보 조 활 동		
문제 파악		<ul style="list-style-type: none"> <li>◇학급 노래 부르며 한자리에 모이기</li> <li>o박물관에 가 본 경험 이야기하기</li> <li>• 박물관에서 간행한 홍보자료 살펴보기</li> <li>• 박물관에 대해 듣거나 가 본 경험 이야기하기</li> <li>학습 문제 확인하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◇학습분위기 조성</li> <li>o학습 동기 유발</li> <li>학습문제 안내</li> </ul>	3'	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 박물관에서 간행한 홍보자료</li> <li>• 박물관을 많이 이용할 것을 권장한다.</li> </ul>	
문제 추구		<ul style="list-style-type: none"> <li>◇학습 방법 알기</li> <li>• 생활 규칙 알기</li> <li>-자기 학습에 책임 다하기</li> <li>-남에게 피해를 주지 않기</li> <li>• 학습 방법 알기</li> <li>-각 소집단의 단원들이 각자 활동 과제를 하나씩 선택하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◇학습 방법 안내</li> <li>• 학습 안내</li> </ul>	5'		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 아동이 이해하기 쉽도록 자세히 안내한다.</li> </ul>

학습 단계	학습 흐름	학 습 활 동		시간	교육 정보 자료 및 유의점
		체 험 학 습 활 동	보 조 활 동		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>-같은 과제를 선택한 아동끼리 한 코너에 모이기</li> <li>-과제에 대하여 조사, 토의하기</li> <li>-자기 모둠에 돌아와서 조사한 내용을 모둠원들에게 알려주기</li> <li>◇학습 활동 내용 알기</li> <li>• 활동1 : 박물관의 종류 특색 조사하기</li> <li>-사회과 부도 52쪽의 지도에서 여러 박물관의 위치 조사하기</li> <li>-사회과 부도 부록 37,38쪽의 주요 박물관 안내표를 보고 조사하기</li> <li>-우리 나라 박물관의 특색과 전시 자료 조사하기</li> <li>• 활동2 : 박물관에서 하는 일 조사하기</li> <li>-사진, VCR자료 등을 보고 조사하기</li> <li>• 활동3 : 박물관 견학 계획 세우기</li> <li>-박물관 안내표의 주요 소장품을 참고하여 조사 주제 정하기</li> <li>-정한 조사 주제에 따라 계획 세우기</li> <li>-견학하면서 지킬 일 토의</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◇학습 활동안내하기</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 사회과부도 52쪽 지도, 부록 37,38쪽 박물관 안내표</li> <li>· 박물관 홍보 자료 및 사진,</li> <li>VCR 자료</li> <li>· 박물관 홍보 자료 및 사진,</li> <li>VCR 자료</li> <li>· 사회과탐구18 19쪽 박물관 사진</li> <li>· 사회과 부도, 백과 사전</li> </ul>

학습 단계	학습 흐름	학 습 활 동		시간	교육 정보 자료 및 유의 점
		체 험 학 습 활 동	보조활동		
문제 해결		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동4 : 박물관 견학 방법 토의하기</li> <li>-박물관을 세운까닭 토의</li> <li>-박물관을 바르게 견학하는 방법 토의하기</li> </ul>		15'	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 박물관의 전시물관람요령을 중심으로 토의하도록 한다.</li> <li>• 활동 할 때 소외되는 아동이 없도록 순회 지도를 한다.</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>◇ 토의학습 활동 하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◇ 활동 상황 점검</li> </ul>		
적용 발전		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 각자 같은 과제를 선택한 아동끼리 모여 이동하기</li> <li>• 토의학습 사회자 선정</li> <li>• 개인별 소주제 해결 방법 모색하기</li> <li>• 공동 조사와 토의하기</li> </ul>		15'	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학습 결과는 반드시 교사의 확인을 받도록 한다.</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>◇ 학습 결과 확인 받기</li> <li>• 소집단별 주제 해결 상황을 확인 및 지도 받기</li> <li>◇ 집단학습 활동하기</li> <li>• 자기주도 학습 활동이 끝난 아동은 전체집단으로 돌아가서 주제별 공동 학습 하기</li> <li>• 주제별로 조사한 내용을 설명하기</li> <li>• 소집단별로 역할 분담하여 보고서 작성하기</li> <li>• 소집단별로 작성한 보고서 발표하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◇ 학습결과 확인하기</li> </ul>		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>◇ 학습 내용 정리하기</li> <li>• 어려웠던 점이나 궁금한 점 질문하기</li> <li>• 알게 된 내용 발표하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◇ 학습 내용 정리 및 보충 지도하기</li> </ul>	2'	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 실물화상기</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>◇ 차시 내용 및 과제 확인하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◇ 차시 예고 및 과제 제시</li> </ul>		

## V. 結論

급변하는 정보화 시대에 살고 있는 우리는 새로운 사태에 직면하게 된다. 그러므로 이러한 상황에서 현명하게 대처하고 능동적으로 문제를 해결하는 능력을 갖추는 일이 매우 중요시되고 있다.

본 연구는 사회과 학습의 현장에서 자기 주도적 학습을 위한 전략을 모색하고 학습자의 자기 주도적 학습 과정안을 구안 적용하여 사회적 사고력을 신장시킬 수 있는 방안을 모색하려는 것이다. 이와 같은 목적을 달성하기 위하여 그 기초가 되는 사고력의 이론과 자기 주도적 학습을 고찰하고 사고력 신장을 위한 기존 프로그램을 검토하고 학습자의 자기 주도적 학습력을 기를 수 있는 방안을 제시하였다.

이를 개괄적으로 요약하면 다음과 같다.

첫째, 사회 현상을 학습의 대상으로 하는 사회과에서의 사고는 사회 현상을 인식하며, 사회적인 문제상황에 대처하기 위한 체계적인 정신적 작용이라고 볼 수 있고, 장차 사회 현상에 관한 지식을 발견하고 적용하며 문제를 합리적으로 해결해 갈 수 있는 시민이 되기 위해서는 다양한 정신능력(사고력)이 발휘되어야 한다. 그 같은 다양한 사고 유형에는 창조적 사고, 비판적 사고, 수렴적 사고와 확산적 사고, 메타인지, 의사결정력, 탐구력 등이 있다. 사회과 사고는 이러한 전면적인 사고를 요구하고 있기 때문에 이에 따른 사회과 학습의 일환으로 자기 주도적 학습을 제시하였다.

둘째, 사고력 신장을 위한 기존 프로그램인 문제해결 프로그램과 탐구프로그램을 검토해본 결과 사고력 신장을 위한 좋은 프로그램이나 우리의 실정과 맞지 않은 부분이 발견되어 적용에 있어서 여러 가지 문제점을 지적할 수 있었다.

셋째, 자기 주도적 학습을 활용한 사회과 학습에서는 학습의 전개 과정에 따른 학습자의 탐구 기능이 습득되어야 한다. 따라서 학습하는 방법을 아동에게 체득시키기 위하여 자기 주도적 학습 전략으로 동기유발의 방법, 자기조절 학습 훈련, 예습적 과제 파악, 동료간 협력 해결 학습, 발문과 발표 기본 훈련안, 새로운 학습 정보매체 활용 방안 등에 대한 학습전략을 구상하였다.

넷째, 자기 주도적 학습이란 자기의 탐구에 의해서 자신의 사고를 확고히 세워 각자의 생각이나 의견을 상호 발표하고 토의하는 협력과정을 통해 문제를 해결하는 학습을 말한다. 바꾸어 말하면 학습자에 의한 자기 주도적 해결학습과 집단 토의와 전체 협의를 통한 협력적 해결 학습, 그리고 현장체험 탐구학습이 전개되어진다. 학습자가 주도적으로 학습에 임할 수 있도록 단위 시간의 학습의 과정을 열린 학습으로 재조직하였다. 이러한 4단계의 학습과정과 학습의 전개과정과 형태에 따른 학습과정 안에 따라 학습이 이루어질 때 사회과 교육에서 요구되는 사고력이 육성된다고 할 수 있다.

이상과 같은 연구의 결과로 다음과 같은 결론을 얻을 수 있다.

그것은 학습자의 자기 주도적 학습 훈련 전략에 따라 학습방법을 훈련한 학습자는 학습의 흐름에 자유롭고 적극적으로 참여할 수 있는 동기가 부여되어 다면적인 사고력이 형성되어 합리적인 사고 과정을 거쳐 행동하는 태도나 성향이 나타나게 될 것이다. 또한 학습자끼리의 의사소통이 활발해지고 인간관계가 원만하여지며 협동심이 향상되어 시민의식이 형성될 것이다.

그러므로 자기 주도적 학습은 사회과 사고력의 신장에 적합한 학습 방안이라고 본다.

이상의 결론을 토대로 본 연구는 다음과 같은 몇 가지 제언을 하고자 한다.

첫째, 단위 제재의 특질에 맞는 학습 과정안 구안 및 적용에 대한 계속적인 연구가 이루어져야 하겠다.

둘째, 학습자의 자기 주도적 학습 훈련 전략 프로그램은 저학년부터 학습자의 발달 단계와 교육 현장의 실정에 맞게 개발되고 지도되어야 하겠다.

셋째, 사회과 학습을 위한 교사의 미래지향적인 의식 전환이 있어야 하겠다. 즉 획일적인 교사 중심의 학습에서 탈피하여 학습자의 활동 기회를 많이 줌으로서 사회적 사고력을 신장시킬 수 있는 학습으로서의 전환이 절실히 요청된다.

넷째, 현장교육에서 실천하기 어려운 이론을 배제하고 실천적으로 적용될 수 있는 사고력 신장을 위한 학습방법의 연구가 철저하게 이루어져야 하겠다.

끝으로 사회과 교육에 있어서 학습자가 스스로 학습을 계획하고, 수행하고, 평가하는데 까지 주도적으로 학습하는 자기 주도적 학습이 사회과 학습의 질을 향상시키는 방안이 되었으면 한다.



## 參考文獻

### 1. 한국문헌

#### <단행본>

- 康禎殷(1994), 「第6次 國民學校 教育課程」, 三和商社印刷所.
- 權五定 外(1986), 「社會科 教育(I)」, 韓國放送通信大學 出版部.
- 교육부(1992), 「초등학교 교육과정」, 서울 : 대한교과서주식회사.
- \_\_\_\_\_ (1996), 「초등학교 교육과정해설(I)」, 서울 : 대한교과서주식회사.
- 김충기(1995), 「자기 교육력이란 무엇인가?」, 서울교육 겨울호, 서울특별시교육연구  
구 원.
- 김학우(1969), 허창규, 「창조성교육」, 제일출판사.
- 김현재(1993), 「열린교실에서의 비형식적 수업」, 인천:참글사.
- \_\_\_\_\_ (1996), 「열린수업 모형 연구」, 한국열린교육학회.
- 박성익(1994), 「열린교실에서의 수업 원리 탐색」, 서울:전국열린교실연구응용학회.
- 呂光雄, 趙仁洙, 朴贊雄(1996), 「認知學習戰略과 教室 適用」, 東亞文化社.
- 이성구(1997), 「열린교육을 위한 학습의 이론과 실제」, 인천광역시과학교육연구원.
- 林漢永(1979), 「思考하는 方法」, 法文社.
- 제주도교육청(1996), 「열린교육,자기주도학습장학자료」, 제주 : 시민당.
- \_\_\_\_\_ (1998), 「창의적인 열린교육 활동」, 제주 : 태명인쇄사.
- 趙光濬(1994), 「韓國 社會科 教育學 概論」, 教育科學社.
- 車京守(1997), 「現代의 社會科教育」, 學文社.
- 韓晁熙(1990), 「社會科 思考力의 構成要因에 관한 研究」, 仁川教育大學 論文輯, 제  
24집.
- \_\_\_\_\_ (1989), 「目標論」, 韓國社會科 教育研究會, 社會科 教育, 제22호.
- 허경철 外(1995), 「思考力 教育 指導」, 教育週報社.

## < 논문 >

구정화(1995), “사회과 고급 사고를 위한 메타 인지 전략”, 「사회와 교육」, 第21輯 韓國社會教育學會.

盧贊玉(1988), “社會科에서 思考力 涵養 方案摸索을 위한 研究,” 碩士學位論文, 서울 大學校大學院.

사고력교육지도자료편찬회(1995), 「사고력교육지도」, 서울:교육주보사.

용계초등학교(1997), “自己 主導的 學習活動을 통한 學習力 伸長”.

용남초등학교(1997), “學習自律化 課程案 適用을 통한 自己 主導的 學習力 伸長 方案”.

조천초등학교(1996), “열린교실 운영을 통한 자기 학습력 신장”(시범운영보고서).

崔鉉燮(1994), “社會 教科 教育에서의 思考力 伸張 方案”, 忠北大教育開發 研究 論叢, 第14輯, 忠北大學校.

한천초등학교(1997), “열린교육 프로그램 구안 적용을 통한 자기 학습력 신장”(시범운영보고서), 1997.



## < 외국문헌 >

Banks, J. A.(1973), *Teaching Strategies for the Social Studies*, Addison-Wesely Publishing Co, Inc.

Berelson, B.(1962), *The Social and Social Science*, Harcourt Brace and World.

Blosser, Patarica, E.(1973), Blosser, *Hand Book of Effective Questioning Techniques*, Warthington : Education Associates, Inc.

Burton, W. H. Kimball, R. Wing, C.(1960) *Education for Effective Thinking*, Applenton Cenutry Croft Inc.

Fenton, E.(1967), *The New Social Studies*, New York ; Rinehart and Winston.

Gagne, R. M & Driscoll, M. P.(1988), *Essentials of Learning for Instruction*, 2nd ed. Englewood Cliffs, NJ : Prentice Hall. 홍성윤, 김유미 역, 효과적인 교수 학습의 기본, 서울:교육과학사, 1993.

Mcpeck, John, E.(1981), *Critical Thinking and Education*, Martin Robertson and Company Ltd.



- Michaelis, J. U.(1985), *Social studies for Children*, Prentice-Hall Inc, Englewood Cliffs, New Jersey.
- Resnick, Lauren B.(1987), *Education and Learning to think*, Washington, D. C. : National Academy Press.
- Sears, A. & Parsons, J.(1966), *Towards critical thinking and ethics. Theory and research in social education*, VOL, XIX, No. 1, Winter.
- Skeel, B. J.(1979), *The Challenge of Teaching Social Studies in the Elementary Social Studies*, California ; Goodyear Publishing Co, Inc.
- Swartz, R. J & Perkins, D. N.(1990), *Teaching Thinking : Issues and Approaches*, Midwest Publication.
- Torrance, E. P.(1979), "*Research notes from Here and There*": Current Research on *the Nature of Creative Talent*, J. Counsel, Psychol 6



<abstract>

**A study of the Self-directed Learning Method for the  
Expansion of Thinking Ability in Social Studies Education**

**Kim, yong-hee**

**Social Studies Education Major  
Graduate School of Education, Cheju National University  
Cheju, Korea**

**Supervised by Professor Kim, Hang-Won**



The purpose of this thesis is to examine the self-directed learning method as a device to expand the student's thinking ability in social studies education. To achieve this purpose, this study consists of the following four parts.

First, the types of social thinking ability that the social education attempts to teach include creative thinking, critical thinking, convergent thinking and expansive thinking, meta-cognition, decision making ability, discovery and problem solving ability.

In this study, I investigate and analyze each of these types. Furthermore, I suggest a theoretical foundation for the self-directed learning in which children learn by themselves in an attempt to expand their thinking ability, by applying a methodological approach to the education for the thinking ability.

---

\* A thesis submitted to the Committee of the Graduate school of Education, Cheju National University in partial fulfillment to the requirements for the degree of Master of Education in August, 1999.

Second, learning is a process of self-divergence and integration. An individual develops his or her potential for becoming a man and develops his or her thinking ability through this process. The ultimate goal of education is to help the student grow as a self-disciplined man. More specifically, education is an attempt to make each student plan, do and evaluate his or her learning by himself or herself, thereby leading to the self-directed expansion in thinking ability and the growth and change.

Therefore, this study examines the relationship between the principle of self-directed learning and the thinking ability, and suggests the strategy for the effective self-directed learning.

Third, this study also suggests several approaches for utilizing the self-directed learning method. They include the ways for designing the learning process and the learning model, motivation, self-control learning discipline, peer tutoring, discussion learning, open education, planning and basic training for presentation, and the method of utilizing tutorial instruction. In addition, the education step should be organized such that decision making and inquiry are made following the steps of task understanding, individual learning and cooperative learning.

Fourth, learning in social studies education can either be different depending on the issues involved, the social change and the situation or affected by the learner's individual difference. Taking this fact and other theories and data into consideration, this study suggests the general course of learning development process, the learning patterns, and the learning process of self-directed learning in order to expand the social thinking ability.

If implemented effectively as suggested above, the self-directed learning method would result in free flow of learning process, motivation for the student to participate actively in the learning process, formation of diverse thinking ability, tendency to act carefully through rational thinking process. This will eventually make the students communicate actively, achieve good human relation, improve the spirit of cooperation, and thereby, form a desirable consciousness as citizen.

Since this thesis is mainly based on the literature review, the scope of the study is somewhat limited. Therefore further investigation based on the field study is required to make a strong conclusion about the effect of the self-directed learning method on the expansion of thinking ability in social studies education.

