

Education Essay
교육학 논술

합격지수 100 권지수 교육학

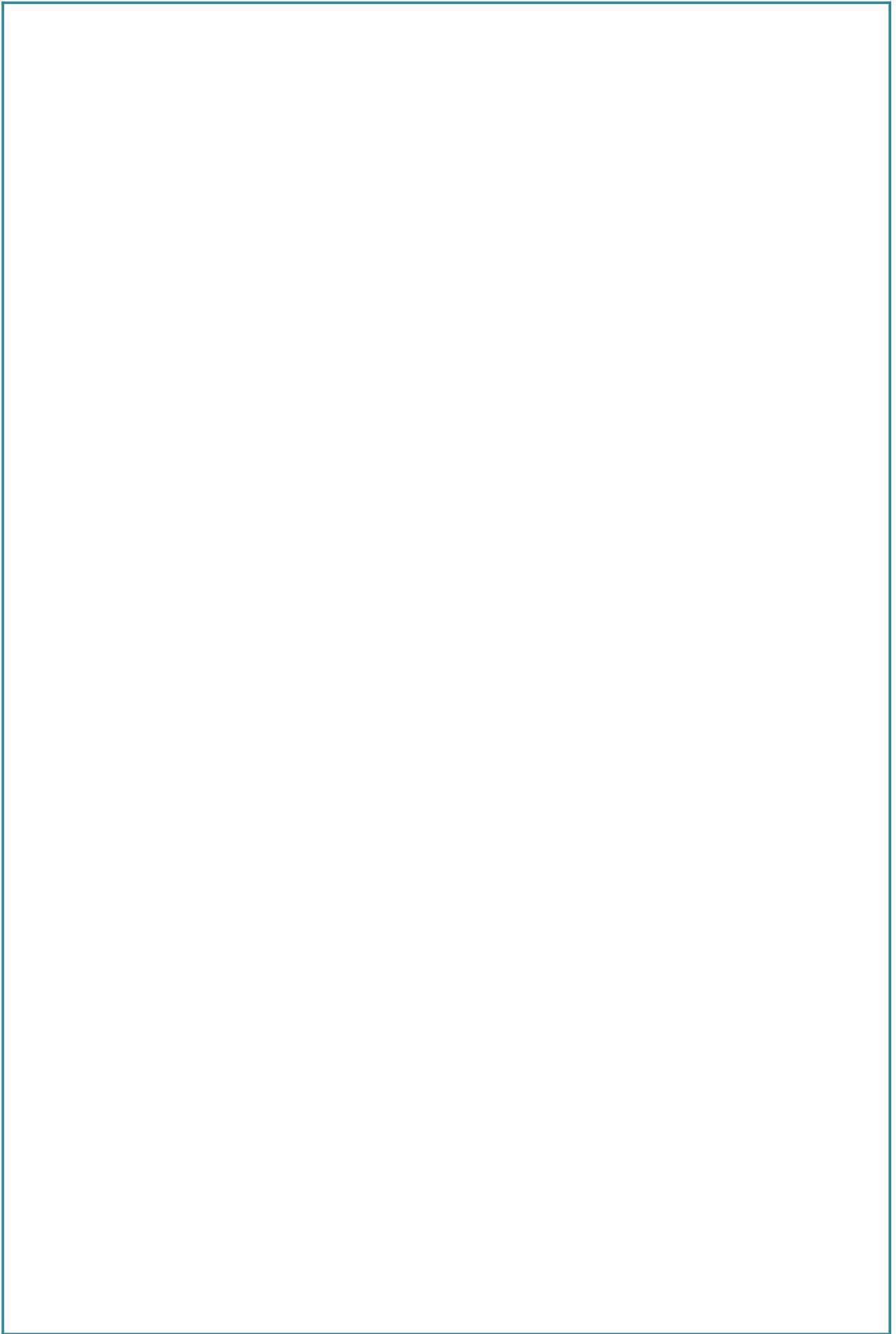
핵심내용만
골라낸 **핵심썩썩**

123/합격지수100

권지수 著

 저스티스
JUSTICE BOOKS

ESSAY ON EDUCATION





목 차



Seize the day
&
Keep going !!!

You can do it.

[핵심이 명쾌한 강의] 권지수 교육학 논술

- ① 강의 : 박문각 임용고시학원 / 티치스파
- ② 네이버 블로그 : <http://kwonjisu100.blog.me>
- ③ 다음 카페 : <http://cafe.daum.net/kwonjisu100>

불법복사나 도용·변형·각색을 엄격히 금합니다.

저작권법 제136조(권리의 침해죄)에 의해 ‘복제·공연·공중송신·전시·배포·대여·2차적 저작물의 방법으로 본 저작권을 침해한 자는 5년 이하의 징역 또는 5천만원 이하의 벌금에 처하거나 이를 병과’할 수 있습니다.

출제 경향 분석

※ 교육학 논술(20점) = 내용 영역(15점), 체계 영역(5점)

연도	전체 주제	출제 논점 (소주제)	출제 영역	논술 유형
2013학년도 (중등 특수) [2013. 5. 25.]	IQ의 해석 ↓ 학습 동기	<ul style="list-style-type: none"> IQ의 해석 [3점] 기대차이이론 (학습동기 상실 원인/해결방안) [6점] 욕구위계이론 (학습동기 상실 원인/해결방안) [6점] 	교육심리학 교육심리학 교육심리학	[대화문] · 설명형 · 관점 제시형 · 실질적 제시문
2014학년도 [2013. 12. 7.]	학습 동기 유발 ↓ (수업 참여 촉진)	<ul style="list-style-type: none"> 잠재적 교육과정 (진단: 수업 소극적 참여) [3점] 문화실조 (진단: 수업 소극적 참여) [3점] 협동학습 실행 (학습동기 유발 방안) [3점] 형성평가 활용 (학습동기 유발 방안) [3점] 교사지도성 행동 (학습동기 유발 방안) [3점] 	교육과정 교육사회학 교육방법론 교육평가 교육행정학	[대화문] · 설명형 · 관점 제시형 · 실질적 제시문 (형식적 제시문)
2014학년도 (상반기 추시) [2014. 6. 28.]	학생의 학교생활 적응 향상 및 교사의 수업 효과성 증진 ↓ (학교생활 적응)	<ul style="list-style-type: none"> 차별접촉이론/낙인이론 (원인: 학교 부적응) [3점] 행동주의 상담 기법 (학교생활 적응 향상) [3점] 인간중심 상담 기법 (학교생활 적응 향상) [3점] 발견학습 (학문중심교육과정에 근거한 전략) [3점] 장학 활동 (교사 전문성 개발) [3점] 	교육사회학 생활지도와 상담 생활지도와 상담 교육방법론 교육행정학	[성찰 일지] · 설명형 · 관점 제시형 · 관점 추론형 · 실질적 제시문 (형식적 제시문)
2015학년도 [2014. 12. 6.]	교육개념에 충실한 자유교육의 이상 실현	<ul style="list-style-type: none"> 자유교육 관점에서 교육 목적 (내재적 목적) [4점] 백워드 교육과정 설계 (특징) [4점] Keller ARCS (학습동기 향상-과제제시 방안) [4점] Senge 학습조직 (학습조직 구축 원리) [4점] 	교육철학 교육과정 교육방법론 교육행정학	[워크숍] · 논증형/설명형 · 관점 제시형 · 관점 추론형 · 실질적 제시문 (형식적 제시문)
2015학년도 (상반기 추시) [2015. 6. 27.]	교사의 과제 (학교 및 수업에 대한 이해)	<ul style="list-style-type: none"> 학교교육의 선발배치 기능/한계 (기능론 관점) [4점] 관료제 및 이완결합체제 (특징) [4점] ADDIE 모형 (분석 및 설계의 주요 활동) [4점] 준거지향평가 (개념 및 장점) [3점] 	교육사회학 교육행정학 교육방법론 교육평가	[학교장 특강] · 설명형 · 관점 제시형 · 관점 추론형 · 형식적 제시문
2016학년도 [2015. 12. 5.]	교사의 역량 (교과·생활지도· 조직활동)	<ul style="list-style-type: none"> 경험중심 교육과정 (장점 및 문제점) [4점] 형성평가 (기능 및 시행 전략) [4점] 에릭슨(심리적 유예기)/반두라(관찰학습)(개념)[3점] 비공식 조직 (순기능 및 역기능) [4점] 	교육과정 교육평가 교육심리학 교육행정학	[자기계발계획서] · 설명형 · 관점 추론형 · 형식적 제시문
2017학년도 [2016. 12. 3.]	2015 개정 교육과정의 실질적 구현	<ul style="list-style-type: none"> 교육기획 (개념과 효용성) [4점] 내용조직의 원리 (통합성+ 2가지) [4점] 조나센 구성주의 학습환경 설계 (학습지원 도구·자원과 교 수활동) [4점] 타당도의 유형과 개념 (내용 타당도) [3점] 	교육행정학 교육과정 교육방법론 교육평가	[신문 기사] · 논증형/설명형 · 관점 추론형 · 실질적 제시문 (형식적 제시문)
2018학년도 [2017. 11. 25.]	학생의 다양한 특성을 고려한 교육	<ul style="list-style-type: none"> 워커 모형 (명칭과 교육과정 개발에 적용 이유) [4점] 문제중심학습 (학습자 역할, 문제 특성과 학습효과) [4점] 평가유형 (준거지향 개인차 해석, 능력지향 성장지향) [4점] 동료정학 (명칭과 개념, 활성화 방안) [3점] 	교육과정 교육방법론 교육평가 교육행정	[대화문] · 설명형 · 관점 추론형 · 실질적 제시문 (형식적 제시문)

※

영역별 출제 경향 분석

연도 영역	2013학년도 (중등특수)	2014학년도	2014학년도 (상반기)	2015학년도	2015학년도 (상반기)	2016학년도	2017학년도	2018학년도
교육 과정		잠재적cur.		백익드설계		경험중심cur.	내용조직원리	워커 모형
교육 심리	IQ해석 기대치이론 욕구위계이론					에릭슨 반두라		
교육 방법		협동학습	발견학습	ARCS	ADDIE		죄나센	PBL
교육 평가		형성평가			준거참조평가	형성평가	내용 타당도	준거참조평가 자기참조평가
생활 지도			상담기법 (행동주의, 인간중심)					
교육 행정		상황적지도성	장학활동	학습조직	관료제 이완결합체제	비공식조직	교육기획	동료장학
교육 사회		문화실조	차별접촉이론 낙인이론		기능론 (선발배치 기능/한계)			
교육사 철학				교육목적 (자유교육)				



1강 교육과정학

제1장 교육과정 개발

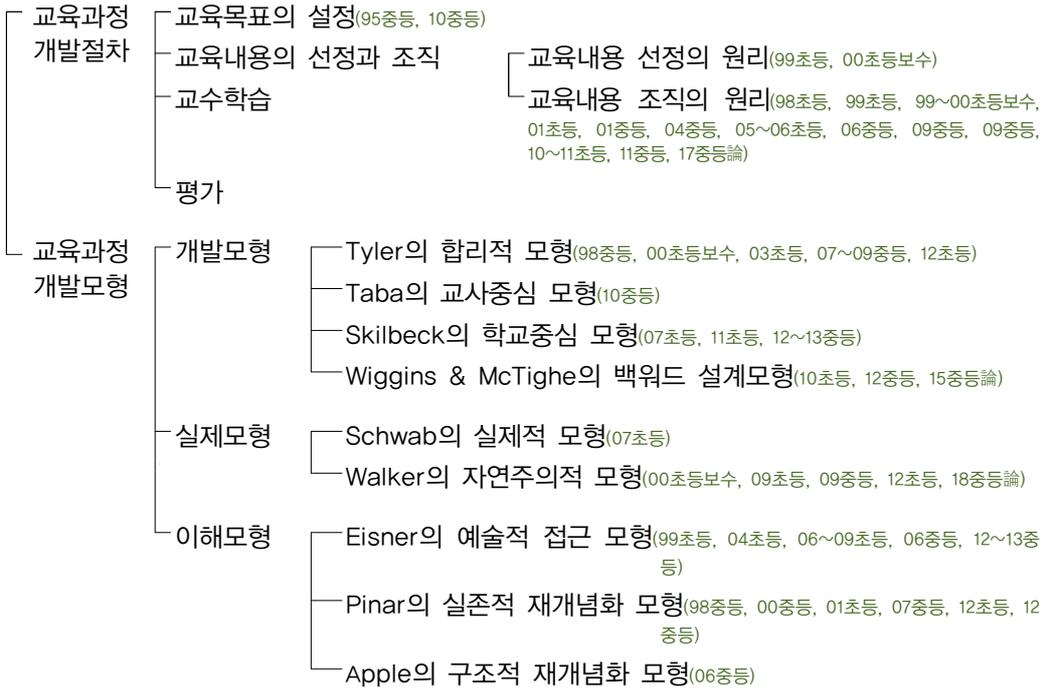
제2장 교육과정 유형

제3장 우리나라 교육과정

ESSAY ON EDUCATION

교육과정 Thinking Map

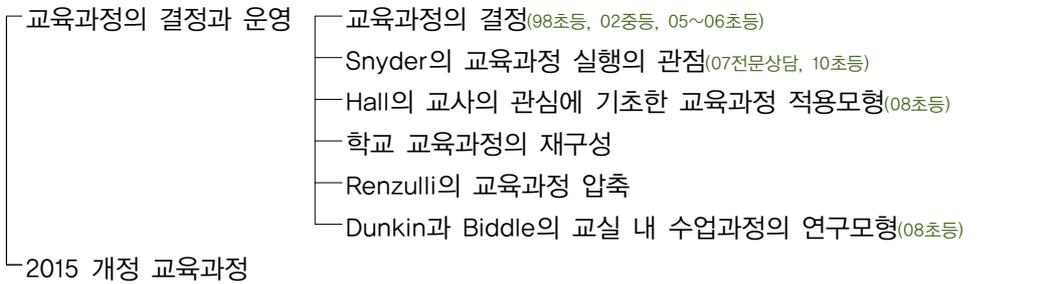
1. 교육과정 개발



2. 교육과정 유형



3. 교육과정 실제

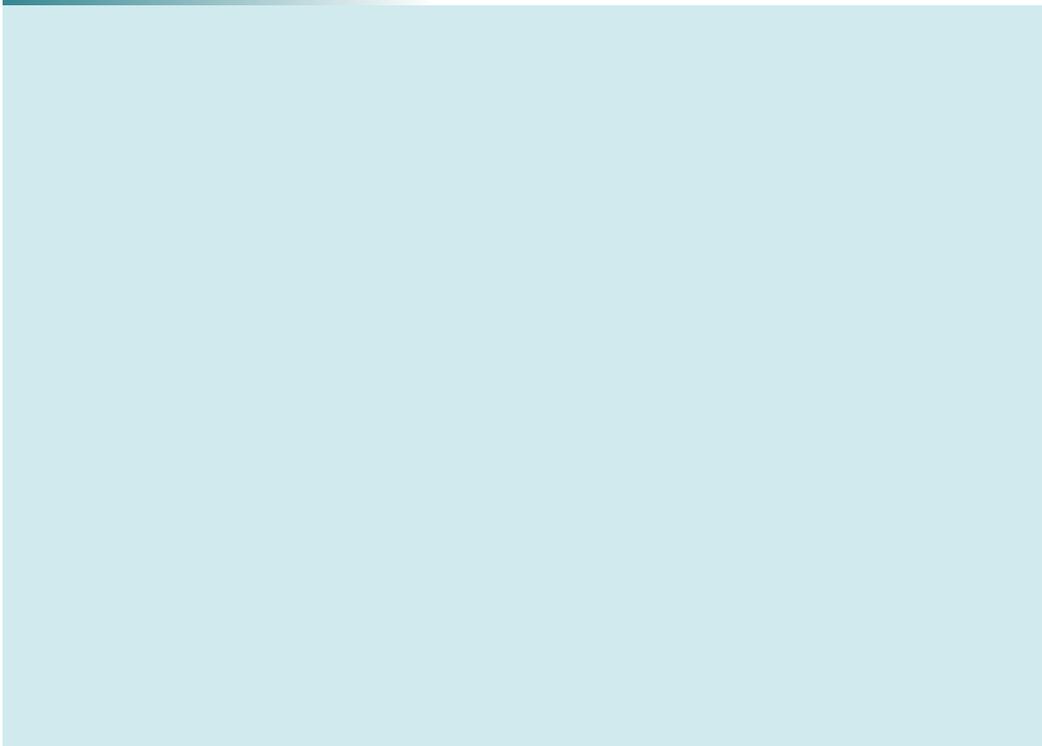


제1장

교육과정 개발

1. 교육과정 개발 절차
2. 교육과정 개발 모형

출 제 쟁 점



1 교육과정 개발 절차

01 교육목표의 설정

1 교육목표의 설정

(1) 교육목표(교육목적)의 기능

- ① **교육활동의 방향 제시:** 교육목표는 교육활동이 나아갈 방향을 제시해 주며, 교육목표가 제시하는 방향에 맞추어 후속적인 교육활동이 전개된다.
- ② **교육내용의 선정 및 조직, 교수-학습지도 및 생활지도의 기준 제시:** 교육내용을 선정·조직(교수-학습지도 및 생활지도)하는 데 있어서 그 기준은 어디까지나 교육목표이다. 교육목표와 무관한 교육내용을 선정·조직할 경우 목적 없는 활동이 된다.
- ③ **교육평가의 기준 제시:** 수업이 끝난 뒤 학생들의 도착점행동을 확인하는 평가를 실시하는데, 이때의 평가 기준은 이미 설정된 교육목표가 된다.
- ④ **교육활동의 통제:** 교육목표가 교육의 전과정에 방향을 제시하므로 여기에 어긋난 교육활동은 규제됨으로써 전반적인 교육활동이 효과적으로 실천되도록 유도한다.

(2) 교육목표 진술의 준거(기준, 일반원리) (02초등, 08초등)

- ① **구체성(명료성):** 교육목표는 교육내용의 선정·조직 및 교육평가에 실질적인 시사를 줄 수 있도록 구체적이고 명료한 행동 용어로 진술되어야 한다.
- ② **포괄성:** 교육의 궁극적 목적이 전인육성인 만큼 교육목표는 학습자의 사소한 행동이 아니라 폭넓은 행동 특성의 변화를 포함하여야 한다.
- ③ **일관성:** 설정된 목표들은 서로 논리적 모순이 없고 철학적 일관성이 있어야 한다(교육목표는 교육이념과 교육철학에 합당해야 함).
- ④ **실현가능성:** 교육목표는 교육활동을 통해 실현 가능한 것이어야 한다. 학습자 개개인의 능력과 수준에 맞아야 할 뿐만 아니라 학교나 학급의 객관적 상황도 고려해야 한다.
- ⑤ **주체의 내면화:** 교육목표는 모든 교직원들의 행위 속에 받아들여져 내면화되어야 한다. 교육목표를 교직원들의 행위 속에 내면화시키기 위한 방법으로 ㉠ 교육목표 설정의 책임을 교직원들의 협동적 작업에 맡기는 일, ㉡ 내용선정과 조직 및 학습활동의 구상을 공동으로 연구하고 작업하는 일, ㉢ 정기적으로 혹은 수시로 교육목표의 재확인, 수정, 보완을 위한 교직원협의회를 가지는 일을 들 수 있다.
- ⑥ **적합성:** 학생과 사회의 요구와 맥락에 적절해야 한다. 교육목표는 인간의 기본욕구를 충족시켜야 할 뿐만 아니라 학교가 속해 있는 사회의 요구도 고려해야 한다.
- ⑦ **가변성:** 교육목표는 필요와 상황에 따라 변경될 수 있어야 한다(고정·불변×). 교육목표는 교육내용의 선정·조직과 교수-학습 및 생활지도, 교육평가 등과 역동적인 상호작용을 하므로 그 타당성이 교육의 전 과정에 걸쳐 항상 재검토되고 필요에 따라 변화되어야 한다.
- ⑧ **타당성:** 학습자의 현재의 삶이나 미래의 삶에 가치 있는 필수적인 것이어야 한다.

2 교육목표 분류(Bloom) (99중추, 99초등, 00초보, 00중등, 03초등, 10중등)

인지적 영역은 복잡성(복잡성)의 원리에 따라, 정의적 영역은 내면화의 원리에 따라 구분된다.

영역	내용	내용
인지적 영역	지식	<ul style="list-style-type: none"> 사실, 개념, 원리, 방법 등 이미 배운 내용을 기억해 내는 능력(단순 재생능력) [예] 산소의 원자기호 쓰기, 삼투압의 원리 쓰기, 음식의 영양가를 판단하는데 필요한 준거 쓰기
	이해	<ul style="list-style-type: none"> 지식을 바탕으로 자료의 의미를 파악하는 능력 ⇨ 번역, 해석, 추리 능력을 포함 [예] 주어진 2차 방정식을 그래프로 그리기(번역)/ 소설을 읽고 작가의 핵심사상을 파악하기(해석)/ 나타난 진술로부터 직접 추론하여 작품의 결론을 내리기(추리)
	적용	<ul style="list-style-type: none"> 개념, 원리, 방법 등의 추상 개념을 구체적 사태에 적용하여 문제를 해결할 수 있는 능력 [예] 삼각함수의 이론을 이용하여 지형의 거리 측정하기, 사회과학의 법칙이나 결론을 실제 사회문제에 응용하는 능력
	분석	<ul style="list-style-type: none"> 주어진 자료를 부분으로 분해하고, 부분 간의 상호관계와 조직원리를 발견하는 능력 ⇨ 요소의 분석, 관계의 분석, 조직원리의 분석 [예] 사실과 가설의 식별 능력(요소의 분석)
	종합	<ul style="list-style-type: none"> 여러 가지 요소나 부분을 새로운 의미체계가 성립되도록 하나의 전체로 묶는 능력으로 창의적인 능력(=창의력)을 포함함 ⇨ 독특한 의사전달방법의 창안 능력, 조작의 계획 및 절차의 창안 능력, 추상적 관계의 도출 능력 [예] 자신의 고난 경험을 독특한 표현방식으로 이야기함(독특한 의사전달방법의 창안 능력)/ 가을 운동회 계획수립 능력(조작의 계획 및 절차의 창안 능력)/ 주어진 자료에서 잠정적인 가설을 형성하는 능력(추상적 관계의 도출 능력)
평가	<ul style="list-style-type: none"> 어떤 준거를 활용하여 자료의 가치를 판단하는 능력 ⇨ 내적 준거에 의한 평가(내적 일관성, 논리적 정확성, 내적 결함 유무를 판단), 외적 준거에 의한 평가(선정된 준거나 기억된 준거에 의해서 특정 신념을 비판적으로 평가) 	
정의적 영역	감수(수용)	<ul style="list-style-type: none"> 어떤 자극이나 활동에 주의를 기울이고 그것을 기꺼이 수용하는 것 ⇨ 감지(인지), 주의집중, 자진감수 [예] 모차르트 음악이 흘러나와 귀를 기울여 듣는다.
	반응	<ul style="list-style-type: none"> 어떤 자극이나 활동에 적극적으로 참여하여 만족감을 얻는 것(= 흥미, 만족) ⇨ 목중반응, 자진반응, 만족 [예] 모차르트 음악을 적극적으로 선택해서 들으며 만족감을 느낀다.
	가치화	<ul style="list-style-type: none"> 특정 대상이나 활동에 대해 가치를 직접 추구하고 행동으로 나타내는 것 ⇨ 가치수용, 가치채택, 가치확신 [예] 친구들에게 모차르트 음악을 듣도록 열렬히 권한다.
	조직화	<ul style="list-style-type: none"> 서로 다른 가치들을 비교하고 종합하여 일관된 가치체계를 형성하는 것 ⇨ 가치의 개념화, 가치체계의 조직 [예] 모차르트 음악을 다른 음악과 비교하여 최고의 음악이라고 생각하며 다른 음악을 추구하는 사람과 논쟁한다.
인격화	<ul style="list-style-type: none"> 가치체계(가치관)가 일관성 있게 내면화되어 인격의 일부가 된 상태. 가치관이 생활양식으로 발전하여 개인의 행동과 생활의 기준이 됨 ⇨ 일반화된 행동태세, 인격화 [예] 이제 모차르트 음악을 듣는 일은 생활(생활양식, 습관체계)이 되었고, 모차르트와 같은 음악가가 되어야겠다고 마음을 먹는다. 	
심동적 영역	반사동작	<ul style="list-style-type: none"> 개인의 의지와는 무관한 단순 반사운동 [예] 무릎반사, 동공반사, 파악반사
	기본동작(초보운동)	<ul style="list-style-type: none"> 몇 개의 반사 운동과 통합되어 형성되는 단순동작 [예] 이동운동·비이동운동·손운동 → 걷기, 달리기, 뛰기, 잡기, 밀기
	지각능력	<ul style="list-style-type: none"> 주변 자극을 지각하고 해석하여 환경에 대처하는 능력 [예] 근육변별, 시각·청각·촉각변별, 자기조정능력 → 교통경찰의 수신호를 따라 운전하기, 멀리 떨어지는 야구공을 잡기 위해 뛰어가는 것 등
	신체능력	<ul style="list-style-type: none"> 숙련된 동작을 위해 필수적인 기관의 기능적 능력 [예] 지구력, 힘, 유연성, 민첩성 → 멀리 던지기, 높이뛰기, 앞으로 굽히기 등
	숙련된 동작	<ul style="list-style-type: none"> 비교적 복잡하고 숙련된 운동기능 [예] 단순적응·복합적응·혼합적응 기능 → 각종 구기운동, 수영, 무용, 스포츠 등
	동작적 의사소통	<ul style="list-style-type: none"> 신체적 동작을 통하여 감정, 흥미, 의사 등을 표현하는 능력. 표현 자체를 창작하는 운동기능 [예] 무용에서 신체동작으로 감정을 표현하는 표현운동, 축구나 야구에서 감독이 자기 팀 선수들에게 신호를 보내는 것, 심판의 판정 등

02 교육내용의 선정과 조직

1 교육내용 선정의 원리 (99초등, 00초등보수, 03중등, 07영양특채)

- (1) **기회의 원리(교육목표와의 일관성):** 교육목표 달성에 필요한 경험의 기회를 제공하는 것이어야 한다. **예** 교육목표가 ‘교통신호를 지킬 수 있다.’라면 실제로 웬만하면 교통신호를 지킬 수 있는 상황을 주어 어떠한지 그 신호를 준수할 수 있는 기회를 조성해 주어야 한다.
- (2) **만족의 원리(동기유발의 원리, 흥미의 원리):** 학생들이 학습활동에서 만족을 느낄 수 있도록 학생들의 흥미와 관심에 기초하여야 한다. **예** 독서지도를 할 때 학생의 흥미와 필요를 토대로 독서에 관한 내용을 선정한다.
- (3) **(학습)가능성의 원리:** 학습자의 현재 수준에서 학습 가능한 것이어야 한다. 즉, 학습자의 현재 학습능력, 발달수준에 맞는 것이어야 한다. **예** 초등학교 3학년 학생들에게 2차방정식을 가르칠 수 없다.
- (4) **일목표 다경험의 원리(동목표 다경험의 원리, 다양성의 원리):** 하나의 목표달성을 위해 여러 가지 경험을 할 수 있는 것이어야 한다. **예** 바람직한 가치관 형성을 위하여 독서, 여행, 대화 등의 다양한 활동을 제공한다. → 전이력 증가
- (5) **일경험 다성과의 원리(동경험 다성과의 원리, 동시학습의 원리):** 하나의 학습경험을 통해 여러 가지 학습결과를 유발하는 것(여러 가지 교육목표에 도달하는 것)이어야 한다. **예** 비판적 사고력의 함양, 학교활동에의 적극적 참여 등 여러 가지 교육목표를 달성하기 위하여 ‘모의법정’활동을 실시한다.
- (6) **타당성의 원리:** 교육내용은 교육목표 달성에 도움을 주는 것이어야 한다. 즉, 교육목적에 비추어 타당성 있는 내용이어야 한다. 교육내용이 일반목표와 무관하게 선택된다면 목적 없는 교육이 된다. **예** 교육내용을 교육목표에 부합되도록 선정한다.
- (7) **중요성의 원리:** 학문을 구성하는 가장 중요한 것을 교육내용으로 삼아야 한다.
- (8) **유용성의 원리:** 교육내용은 학습자의 사회생활에 유용한 것이어야 한다. 학생들이 살아가야 할 사회에 필요한 지식, 기능, 가치를 제시해야 한다.
- (9) **전이의 원리:** 전이가(轉移價)가 높은 학습경험을 선정해야 한다. **예** 전이가가 높은 지식의 구조, 기본개념, 일반원리와 같은 내용을 선정한다.

2 교육내용 조직의 원리 (01중등, 04중등, 05~06초등, 06중등, 09중등, 10~11초등, 11중등, 17중등)

- (1) **수평적(횡적) 조직원리:** 같거나 비슷한 시간대에 연관성 있는 교육내용을 나란히 배치하여 학습의 효율성을 도모하는 것
 - ① **범위(스코프, scope) (01초등, 04중등):** 특정 시점에 학생들이 배우게 될 내용의 폭과 깊이를 결정하는 것이다. ⇨ 학교급, 학년, 교과, 교과의 스코프(교과 이름과 할당된 시간수)

- ② **통합성(integration)**: 교육내용들의 관련성을 바탕으로 서로 밀접히 관련지어 하나의 교과나 단원으로 묶는 것이다. ⇨ 각 학습경험을 제 각기 단편적으로 구획하는 것이 아니라, 수평적으로 연관시켜 조직하는 것(수평적 연계성). 통합성의 원리가 추구하는 근본 목표는 학습자에게 통합된 경험을 제공하는 데 있다. **예** 중학교 1학년에서 환경을 주제로 과학 교과 내용과 기술·가정 교과 내용을 서로 긴밀히 관련지어 조직한다. 수학과에서 배운 표와 그래프 개념을 과학과의 실험 결과와 데이터 해석과 관련지어 구성한다.
- ③ **균형성**: 여러 학습 경험들 사이에 균형이 유지되어야 한다. **예** 자·덕·체의 조화로운 발달(전인교육) 도모, 일반교양교육과 전문교육의 조화
- ④ **건전성(보편타당성)**: 건전한 민주시민으로서 지녀야 할 공통적인 가치관, 이해, 태도, 기능 등을 기를 수 있는 건전한 학습경험으로 조직해야 한다.
- ⑤ **다양성**: 학생들의 다양한 흥미, 필요, 능력에 부합하여야 한다.

(2) 수직적(종적) 조직원리: 시간적 순서에 따라 교육내용을 순차적으로 배치하여 수업의 효율성을 높이는 것

- ① **계속성(continuity)**: 일정기간 동안 동일한 교육내용이 계속 반복되도록 조직하는 것이다. ⇨ 동일한 내용의 단순반복 **예** 인체의 기본 소화기관의 이름과 기능을 초등학교와 중학교에서 반복하여 가르친다.
- ② **계열성(sequence)**:
 - ㉠ **폭과 깊이의 확대·심화**: 동일한 내용을 점차 폭과 깊이를 더해가며 조직하는 것이다. ⇨ 동일한 내용의 양적 확대·질적 심화/ Tabas의 누적학습(계속성과 계열성), Bruner의 나선형 교육과정, Gagné의 위계학습, Skinner의 프로그램학습 **예** 고려왕조 설립 과정에 대하여 초등학교에서는 사실만을, 중·고등학교에서는 사실과 역사적 의미를 함께 가르친다. 수학에서 덧셈과 뺄셈을 가르치고 난 후 곱셈과 나눗셈을 가르친다.
 - ㉡ **교육내용을 가르치는 순서**: 어떤 내용을 먼저 가르치고 어떤 내용을 나중에 가르칠 것인가를 결정하는 것을 말한다. 학교급, 학년, 학기, 월, 주, 일, 차시별로 결정된다.
 - ㉢ **계열화 방법**: 단순에서 복잡, 전체에서 부분, 구체적인 것에서 추상적인 것, 논리적 선행요건에 따라, 연대순으로, 주제별로, 학생의 발달단계
- ③ **연속성(수직적 연계성, continuity, vertical articulation) (05초등)**: 특정한 학습의 종결점이 다음 학습의 출발점과 잘 맞물리도록 교육내용을 조직하는 것 ⇨ 학교급간·학년·단원의 연속성

2 교육과정 개발 모형

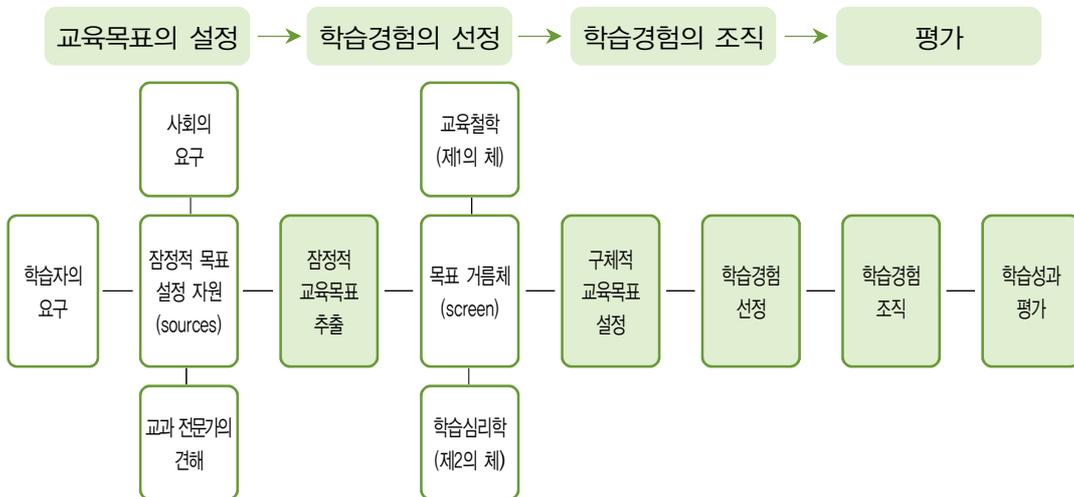
01 개발 모형

1 타일러(Tyler)의 교육과정 개발모형: 합리적 모형(목표중심모형)

(98중등, 00초보, 03초등, 07~09중등, 12초등)

(1) 개념: 교육과정 개발은 교육목표를 설정하고, 학습경험을 선정하여, 이를 잘 조직하고, 적절한 평가 수단을 마련하는 과정이다.

(2) 개발 절차



개발 절차	내용
교육목표의 설정	<ul style="list-style-type: none"> 잠정적 목표설정 자원: 교육목표의 타당성 조건 ⇨ ㉠ 학습자의 심리적 요구(학습자에의 타당성), ㉡ 사회적 요구와 가치(사회에의 타당성), ㉢ 교과 전문가의 견해(교과에의 타당성) 목표 거름체: ㉠ 교육철학(제1의 체)-교육적으로 추구할 만한 가치가 있는가? ㉡ 학습심리학(제2의 체)-학습자가 잠정적 목표를 달성할 수 있는가? 구체적 목표 설정: ㉠ 목표진술 방식: 이원목표분류⇨내용차원과 행동차원, ㉡ 목표진술 원칙: 포괄성, 일관성, 실현가능성
학습경험의 선정	<ul style="list-style-type: none"> 학습경험의 선정 원리: ㉠ 기회의 원리, ㉡ 만족의 원리, ㉢ 학습가능성의 원리, ㉣ 일목표 다경험의 원리, ㉤ 일경험 다성과의 원리
학습경험의 조직	<ul style="list-style-type: none"> 학습경험의 조직 원리: ㉠ 계속성, ㉡ 계열성, ㉢ 통합성
평가	<ul style="list-style-type: none"> 객관적 평가 도구의 마련: 지필검사에는 필요에 따라 작품의 평가, 질문지, 관찰기록, 면접 등 다양한 평가 방법을 사용할 수 있지만, 객관적으로 마련된 도구를 사용해야 한다. 교육목표의 달성도 평가: 평가의 준거는 교육목표이며, 평가를 통해서 밝혀야 할 사항은 교육목표의 달성도이다. 교육목표의 수정: 평가는 변화를 알아보는 것이므로 두 번 이상 실행되어야 하며, 평가 결과는 교육목표를 수정할 수 있도록 재투입되어야 한다.

(3) 특징

- ① 합리적 모형: 논리적이고 합리적인 일련의 절차를 제시하고 있어 교육과정 개발에 관심을 가진 모든 사람들이 누구나 쉽게 활용할 수 있다.
- ② 목표중심 모형: 교육과정 요소 중에서 교육목표를 가장 중시하며, 교육과정의 다른 요소는 교육목표 달성의 수단이다.
- ③ 결과중심 모형: 교육의 과정을 검은 상자(black box)와 같다고 보고, 결과로서의 반응에만 관심을 가진다. 그래서 교육목표는 교육의 결과 학생이 나타내 보일 행동(도착점 행동)으로 진술되기를 요구한다.
- ④ 평가중심 모형: 목표 그 자체가 나중에 평가의 준거가 된다.
- ⑤ 가치중립적 모형: '무엇을 가르칠 것인가'라는 교육과정학의 근본적인 질문에는 전혀 답변을 하지 않고, 교육과정을 구성하는 방식을 가치중립적인 입장에서 제시한다.
- ⑥ 처방적 모형: 교육과정 개발자가 따라야 할 실제적인 절차를 제시한다.
- ⑦ 연역적 모형: 전체 교과에서 단원(unit)의 개발로 진행된다.
- ⑧ 직선형 모형: 목표에서 평가로 진행되는 일정한 방향을 가진다(선형적(linear) 모형).
- ⑨ 체제접근 모형: 교육과정을 하나의 전체 체제(system)로 보고, 하위요소로 분류하여 진술한다.

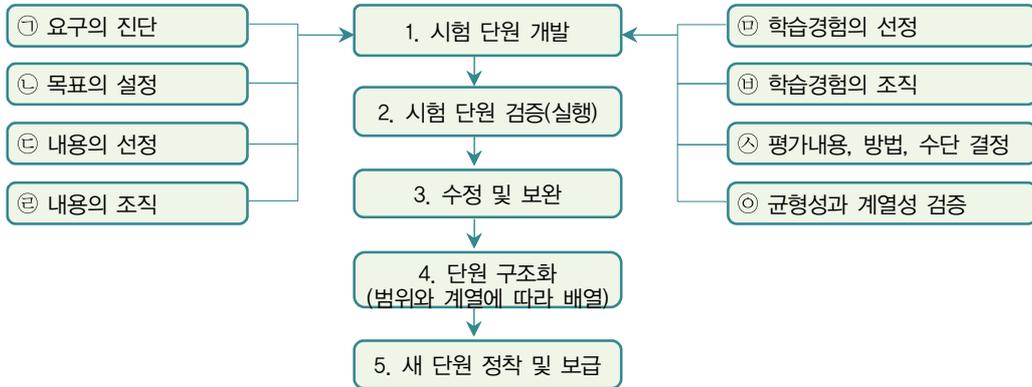
(4) 장단점

장 점	단 점
<ul style="list-style-type: none"> • 실용성(폭넓은 유용성): 어떤 교과나 어떤 수업 수준에서도 활용·적용할 수 있는 폭넓은 유용성이 있다. ⇨ 국가수준의 교육과정, 학교수준의 교육과정 등 폭넓게 적용 가능 • 용이성: 논리적이고 합리적인 일련의 절차를 제시하고 있어 교육과정 개발자나 수업 계획자가 이를 따라 하기가 쉽다. • 종합성: 교육과정과 수업을 구분하지 않고 통합적으로 '목표-경험 선정-경험 조직-평가'를 포괄하는 광범위한 종합성을 띠고 있다. • 평가에 광범위한 지침 제공: 교육목표를 명세화 하고 학생의 행동과 학습경험을 강조함으로써 평가에 매우 광범위한 지침을 제공해 준다. • 경험적·실증적 연구 경향 촉발: 경험적·실증적으로 교육성과를 연구하는 경향을 촉발하였다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 내용을 목표 달성의 수단으로 간주: 목표를 내용보다 우위에 두고 있으므로, 내용을 목표 달성을 위한 수단으로 전락시킨다. • 실질적 내용을 제시하지 않음: 무엇을 가르쳐야 할 것인가에 대한 대답을 회피하고, 교육과정의 실질적인 내용이 어떤 것인가를 제시하지 않는다. • 부수적·확산적 목표의 중요성 간과(수업의 역동성 간과): 목표를 구체화하여 미리 설정하기 때문에 수업 진행 과정에서 새롭게 생겨나는 부수적·확산적 목표(예 표현적 결과)의 중요성을 간과한다. 즉, 수업의 역동성을 반영할 수 없다. • 외적 행동의 변화만 지나치게 강조 ⇨ 내적 행동 파악 곤란: 겉으로 평가할 수 있는 행동만을 지나치게 강조함으로써 잠재적 교육과정이나 내면적 인지구조의 변화, 가치와 태도 및 감정의 변화를 확인하는데 약하다. • 교육과정 개발의 실제적 모습을 제시하지 못함: 교육과정 개발절차를 지나치게 절차적, 합리적, 규범적으로 처방하여 제시함으로써 실제 교육과정 개발에서 일어나는 많은 복잡한 것들에 대한 기술을 경시하였다.

2 타바(Taba)의 교육과정 개발모형: 교사중심 모형 (10종등)

- (1) 개념: 타바(Taba)는 교육과정이 교사에 의해 개발되어야 함을 강조하면서 교육과정 개발이 교수학습 단원(unit)을 만드는 것부터 시작되어야 한다고 하였다. 특히 수업 수준에서 교수·학습 활동을 어떻게 전개할 것인가를 염두에 두고 만들어진 것이다.

(2) 개발 절차



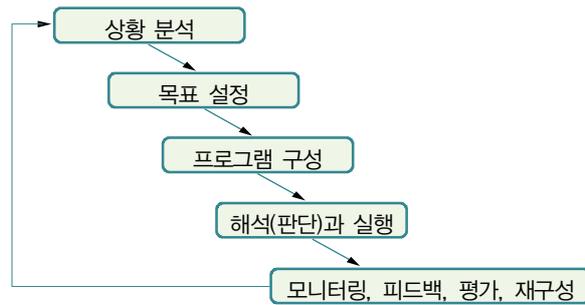
(3) 특징

- ① 교사중심 모형: 외부 전문가에 의해 하향식으로 개발되는 것이 아니라 교사에 의해 만들어지는 현장지향적인 것이다.
- ② 귀납적 모형: 교육과정 개발이 단원(unit) 개발에서부터 교과 형성으로 진행된다.
- ③ 처방적 모형: 교육과정 개발자들이 따라야 할 절차를 상세히 제시하고 있다.
- ④ 역동적 모형: 계속적인 요구진단을 통하여 교육과정 요소들의 상호작용을 강조한다.

3 스킬백(Skilbeck)의 학교중심 교육과정 개발모형(SBCD) (07초등, 11초등, 12중등, 13중등)

(1) 개념: 스킬백은 전통적인 교육과정 개발모형의 경직성과 비현실성을 비판하면서, 학교현장의 교사들이 융통성 있게 교육과정 개발에 참여할 수 있도록 허용하는 학교중심 교육과정 개발모형을 제시하였다.

(2) 개발 절차



개발 절차	내용
상황 분석	<ul style="list-style-type: none"> • 의미: 상황을 구성하는 내적·외적 요인들을 분석한다. • 내적 요인: ㉠ 학생의 적성·능력·교육적 요구, ㉡ 교사의 가치관·태도·기능·지식·경험, ㉢ 학교의 환경과 정치적 구조, 공작실·실험실 등과 같은 시설, ㉣ 교육과정 내의 문제점 등 • 외적 요인: ㉤ 학부모의 기대감, 지역사회 가치, 변화하는 인간관계, 이데올로기 등과 같은 사회문화적 변화, ㉥ 교육체제의 요구, 변화하는 교과 성격, 교사 지원체제 등
목표 설정	<ul style="list-style-type: none"> • 의미: 상황분석에 기초하여 예상되는 학습결과를 진술하는데, 교육활동의 방향을 제시하기 위한 가치나 판단을 포함한다.
프로그램 구성(구축)	<ul style="list-style-type: none"> • 의미: 내용·구조·방법·범위·계열성 등 교수·학습 활동의 설계, 수단-자료의 구비(예: 키트, 자원, 교재 등의 상세한 목록), 적절한 시설 환경의 설계(예: 실험실, 작업실, 공작실 등), 인적 구성(인사배치)과 역할 분담, 시간표 짜기 등을 한다.
해석(판단)과 실행	<ul style="list-style-type: none"> • 의미: 변화된 교육과정에 따라 야기되는 문제점을 예측·판단하고 실행한다.
모니터링, 피드백, 평가, 재구성	<ul style="list-style-type: none"> • 의미: 모니터링 및 피드백, 평가체제를 설계하고, 연속적인 과정으로 재구성한다.

(3) 특징

- ① 학교 현실에 기초한 교육과정 개발모형: 교육과정 개발이 학교 현실이나 상황에 기초하여 이루어지므로 학교 현실을 가장 잘 반영하고 실행가능성이 높은 학교중심 교육과정 개발모형이다.
- ② 학교 특성을 고려한 교육과정 개발모형: 학교, 교사, 학생 등 학교의 개별적 특성을 고려하여 교육과정을 개발하므로 학교 특성을 고려한 교육과정 개발모형이다.
- ③ 역동적·상호작용적 모형: 교사, 학생, 학부모, 지역사회의 요구와 필요에 따라 발전적으로 수정할 수 있기 때문에 역동적·상호작용적인 교육과정 개발모형이다.

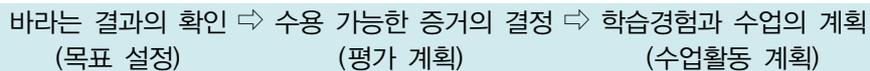
(4) 장단점

장 점	단 점
<ul style="list-style-type: none"> • 자율성과 창의성 중시: 교육과정 개발자들의 자율성과 창의성 발휘를 중시한다. • 학교에서 활용하기 적합: 학교에서 활용하기 적합한 학교 중심 교육과정 개발 모형이다. • 행동적 목표 진술에 따른 교육과정 개발 거부: 행동적 교육목표의 진술에 따른 교육과정 개발을 거부한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 방향감 부족: 교육과정 개발 작업이 나아가는 방향이 뒤섞여 있어 방향감이 부족하다. • 교육과정 개발의 혼란 야기 가능성: 교육과정을 개발하는 과정에서 혼란이 야기될 가능성이 크다. • 목표 설정 소홀: 목표를 설정해 두는 일을 소홀히 함으로써, 어디로 나아가고 있는가를 분명하게 이해하기 곤란하다.

4 위긴스와 맥타이(Wiggins & McTighe)의 백워드 설계 모형 (10초등, 12중등, 15중등)

(1) 개념: ‘바라는 결과의 확인(교육목표 설정), 수용 가능한 증거의 결정(평가 계획), 학습경험과 수업의 계획(수업활동 계획)’의 순서로 진행되는 모형으로, 학생의 이해력 신장을 강조한다. 백워드 설계모형은 미국의 성취기준(standard) 중심의 교육개혁운동에서 비롯된 것으로 교육자들에게 기대된 책무성을 획득하는 데 유리한 수단으로 인식되고 있다.

(2) 개발 절차



① 백워드 설계 절차

개발 절차	내 용
바라는 결과의 확인 (목표 설정)	<ul style="list-style-type: none"> • 의미: 국가수준의 성취기준을 분석하여 목표를 설정하는 것으로, 이는 학생들이 무엇을 이해하고, 알아야 하며, 할 수 있어야 하는지를 밝히는 것이다. • 목표 설정: 교육과정 설계자는 내용 성취기준을 분석하여 성취기준이 되는 중요한 개념(big idea)을 확인한 다음 단원의 목표를 설정한다. • 영속적 이해: 중요한 개념(big idea)이 학생들에게 어떤 특정한 이해를 요구하는지 살핀다. 중요한 개념은 바라는 결과의 내용인 영속적 이해를 의미한다. 영속적 이해(enduring understanding)란 학습자들이 비록 상세 내용을 잊어버린 후에도 머릿속에 남아있는 ‘큰 개념/중요한 개념(big idea)’을 뜻한다. • 본질적 질문: 학생들이 이해를 향해 나아가도록 목표를 심층적 탐구 질문의 형식으로 제시한 것으로, 질문은 영속적 이해를 포괄하는 주요 아이디어들로 구성된다. • 지식과 기능의 구체화: 단원의 학습결과 학생들은 무엇을 알아야 하고, 무엇을 할 수 있어야 하는지 구체화한다.

<이해의 6가지 측면>	
이해의 종류	의미
설명 (explain)	사건과 개념(idea)을 ‘왜’ 그리고 ‘어떻게’를 중심으로 서술하는 능력(can explain) ⇨ 일반화나 원리를 통해 현상이나 사실을 정당하고 조직적으로 설명하기, 통찰력 있게 관련짓기, 실례나 예증을 제공하기
해석 (interpret)	의미를 제공하는 서술이나 번역(can interpret) → 숨겨진 의미를 도출하는 능력 ⇨ 의미 있는 스토리 말하기, 적절한 번역제공하기, 자신의 말로 의미 해석하기
적용 (apply)	지식을 새로운 상황이나 다양한 맥락에 효과적으로 사용하는 능력(can apply) ⇨ 알고 있는 것을 다양하고 실질적인 맥락에서 효율적으로 사용하고 적용하기
관점 (perspective)	비판적이고 통찰력 있는 견해(have perspective) ⇨ 비판적인 관점으로 보고 듣기, 큰 그림을 이해하기
공감 (empathize)	타인의 감정과 세계관을 수용할 수 있는 능력(can empathize) ⇨ 다른 사람이 이상하게 생각하고 이질적이며 믿기 어려워하는 것에서 가치를 발견하기, 이전의 직접 경험에 기초하여 민감하게 지각하기
자기지식 (self-knowledge)	자신의 무지를 아는 지혜 혹은 자신의 사고와 행위를 반성할 수 있는 능력(have self-knowledge) ⇨ 메타인지적 인식을 보여주기, 개인적 스타일, 편견, 투사 등 마음의 습관을 지각하기, 우리가 이해하지 못하는 것을 자각하고, 학습과 경험의 의미를 숙고하기

수용 가능한 증거의 결정 (평가 계획)	<ul style="list-style-type: none"> • 의미: 목표의 성취정도를 확인하는 평가를 계획하는 단계로서, 교사가 평가자의 입장에서 목표와 이해를 고려하여 수행과제와 평가준거를 마련하고, 그 밖의 다른 증거를 결정한다. • 수행과제와 평가준거 결정: 수행과제는 바라는 학습결과인 이해의 정도를 파악하기 위한 수행평가를 의미한다(예 포트폴리오, 프로젝트). 또, 수행결과를 평가할 평가준거인 루브릭(rubric)을 작성한다. 평가준거는 목표와 이해로부터 이끌어 낸다. • 다른 증거 결정: 학생의 이해를 확인할 수 있는 다른 평가 증거(예 퀴즈, 시험, 관찰, 토론, 숙제)를 수집한다. 또, 학생들에게 자기의 학습을 스스로 평가하고 반성할 수 있도록 자기평가의 기회를 준다. 																
학습경험과 수업의 계획 (수업활동 계획)	<ul style="list-style-type: none"> • 의미: 1, 2단계의 설계 내용에 근거하여 일관성을 고려하여 수업활동을 계획한다. 즉, 이해의 여부를 확인할 수 있는 증거를 가지고 학습경험과 수업을 계획하는 단계이다. 목표와 평가의 일치도를 고려하여 수업방법이나 수업자료, 학습경험 등 구체적인 사항에 대해 설계를 한다. • WHERETO 절차(원리): 목표를 안내하고(W) 주의 집중시키며(H) 경험하고 탐구하도록 하고(E) 재사고의 기회를 제공하며(R) 함축적 의미를 평가하도록 하고(E) 개별화하여(T) 주도적이고 지속적인 참여를 하도록 조직하도록(O) 한다. <table border="1" style="width: 100%; margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">절차(원리)</th> <th style="text-align: center;">의미</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">W (Where and Why) 단원의 방향과 목적</td> <td>학생들에게 단원이 어디(Where)로 향하는지, 왜(Why) 배우는지를 이해시켜라.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">H (Hook and Hold) 주의환기 및 흥미유지</td> <td>도입에서 학생들의 주의를 집중시키고(Hook), 지속적으로 흥미를 유지(Hold)시켜라.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">E (Equip, Experience, Explore) 경험하고 탐구하기</td> <td>학생들을 준비(Equip)시키고, 주요 개념(key ideas)을 경험(Experience)하고, 탐구(Explore)하도록 하여라.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">R (Rethink, Reflect, Revise) 재고, 반성, 교정하기</td> <td>학생들에게 주요 개념(key ideas)을 재고(Rethink)하고, 반성(Reflect)하며, 교정(Revise)할 수 있는 많은 기회를 제공하여라(핵심 아이디어들을 다시 생각해보고 반성하고 교정하게 한다.).</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">E (Evaluate) 작품과 향상도 평가하기</td> <td>학생들에게 과정과 자기평가(Evaluate)의 기회를 제공하여라(학생들이 그들의 작업과 그것의 함축적인 의미를 평가하도록 허락하라).</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">T (Tailor) 학습자에게 맞추기, 개별화하기</td> <td>학생 개개인의 능력, 흥미, 필요를 반영할 수 있도록 개별화(Tailor)하여라.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">O (Organize) 효과적인 학습을 위한 내용 조직 및 계열화</td> <td>깊이 있는 이해를 최적화 할 수 있도록 조직(Organize)하여라(효과적인 학습뿐만 아니라 주도적이고 지속적인 학습참여를 최대화할 수 있도록 조직하여라).</td> </tr> </tbody> </table>	절차(원리)	의미	W (Where and Why) 단원의 방향과 목적	학생들에게 단원이 어디(Where)로 향하는지, 왜(Why) 배우는지를 이해시켜라.	H (Hook and Hold) 주의환기 및 흥미유지	도입에서 학생들의 주의를 집중시키고(Hook), 지속적으로 흥미를 유지(Hold)시켜라.	E (Equip, Experience, Explore) 경험하고 탐구하기	학생들을 준비(Equip)시키고, 주요 개념(key ideas)을 경험(Experience)하고, 탐구(Explore)하도록 하여라.	R (Rethink, Reflect, Revise) 재고, 반성, 교정하기	학생들에게 주요 개념(key ideas)을 재고(Rethink)하고, 반성(Reflect)하며, 교정(Revise)할 수 있는 많은 기회를 제공하여라(핵심 아이디어들을 다시 생각해보고 반성하고 교정하게 한다.).	E (Evaluate) 작품과 향상도 평가하기	학생들에게 과정과 자기평가(Evaluate)의 기회를 제공하여라(학생들이 그들의 작업과 그것의 함축적인 의미를 평가하도록 허락하라).	T (Tailor) 학습자에게 맞추기, 개별화하기	학생 개개인의 능력, 흥미, 필요를 반영할 수 있도록 개별화(Tailor)하여라.	O (Organize) 효과적인 학습을 위한 내용 조직 및 계열화	깊이 있는 이해를 최적화 할 수 있도록 조직(Organize)하여라(효과적인 학습뿐만 아니라 주도적이고 지속적인 학습참여를 최대화할 수 있도록 조직하여라).
절차(원리)	의미																
W (Where and Why) 단원의 방향과 목적	학생들에게 단원이 어디(Where)로 향하는지, 왜(Why) 배우는지를 이해시켜라.																
H (Hook and Hold) 주의환기 및 흥미유지	도입에서 학생들의 주의를 집중시키고(Hook), 지속적으로 흥미를 유지(Hold)시켜라.																
E (Equip, Experience, Explore) 경험하고 탐구하기	학생들을 준비(Equip)시키고, 주요 개념(key ideas)을 경험(Experience)하고, 탐구(Explore)하도록 하여라.																
R (Rethink, Reflect, Revise) 재고, 반성, 교정하기	학생들에게 주요 개념(key ideas)을 재고(Rethink)하고, 반성(Reflect)하며, 교정(Revise)할 수 있는 많은 기회를 제공하여라(핵심 아이디어들을 다시 생각해보고 반성하고 교정하게 한다.).																
E (Evaluate) 작품과 향상도 평가하기	학생들에게 과정과 자기평가(Evaluate)의 기회를 제공하여라(학생들이 그들의 작업과 그것의 함축적인 의미를 평가하도록 허락하라).																
T (Tailor) 학습자에게 맞추기, 개별화하기	학생 개개인의 능력, 흥미, 필요를 반영할 수 있도록 개별화(Tailor)하여라.																
O (Organize) 효과적인 학습을 위한 내용 조직 및 계열화	깊이 있는 이해를 최적화 할 수 있도록 조직(Organize)하여라(효과적인 학습뿐만 아니라 주도적이고 지속적인 학습참여를 최대화할 수 있도록 조직하여라).																

② 백워드 설계 2.0 모형(2011)

개발 절차	내용
바라는 결과의 확인 (목표 설정)	<ul style="list-style-type: none"> • 의미: 바라는 결과는 단원 수준의 연속적·장기적 목표로서, 단원 목표는 설정된 목표, 전이(T: Transfer), 의미(M: Meaning), 습득(A: Acquisition)으로 나누어져 설계된다. ⇨ 설정된 목표, 전이, 의미, 습득 ① 목표 설정: 단원의 목표를 설정한다. 목표는 내용 기준과 프로그램의 목표, 학습결과 등을 말한다. ② 전이(Transfer): 학생들이 학습한 것을 전이할 수 있도록 바람직한 장기적 성취를 고려한다. ③ 의미(Meaning): ㉠ 이해: 이 단원에서 학생들이 이해하기를 바라는 것은 구체적으로 무엇이며, 어떤 추론과정을 형성해야 하는지를 결정한다. ㉡ 본질적 질문: 학생들의 탐구, 의미형성, 전이를 촉진할 수 있는 본질적 질문을 한다. ④ 습득(Acquisition): 학생들은 어떤 사실과 개념을 알아야 하고, 어떤 기술과 절차를 사용할 수 있어야 하는지를 결정한다(사실과 개념의 습득, 기술과 절차의 습득).
수용 가능한 증거의 결정 (평가 계획)	<ul style="list-style-type: none"> • 의미: 전이와 의미, 습득 목표에 이르렀음을 보여 줄 수 있는 증거가 되는 수행과제와 다른 증거를 결정하고, 평가준거를 마련한다. ⇨ 코드, 평가준거, 수행과제, 다른 증거 ① 코드: 바라는 결과 모두가 적절하게 평가되고 있는가를 고려한다. ② 평가준거: 바라는 결과의 달성을 판단하기 위해 각각의 평가에 필요한 평가준거를 작성한다. ③ 수행과제와 다른 증거: 학생들의 이해(의미 형성 및 전이)를 증명할 수행과제와 다른 증거를 결정한다.
학습경험과 수업의 계획 (수업활동 계획)	<ul style="list-style-type: none"> • 의미: 1단계의 바라는 결과와 2단계의 수용 가능한 증거가 일치될 수 있도록 학습경험과 수업을 체계적으로 조직한다. ⇨ 코드, 사전평가, 학습활동, 향상도 관찰 ① 코드: 각 학습활동의 목표가 무엇인지 고려한다. ② 사전평가: 학생의 사전지식, 기능수준, 잠재적 오개념을 확인하기 위한 사전평가를 계획한다. ③ 학습활동: 학생들의 전이, 의미, 습득의 성공을 위한 본격적인 학습활동을 계획한다. ④ 향상도 관찰: 학습활동 중에 학생들이 의미, 습득, 전이로 나아가는지 모니터링(관찰), 피드백을 계획하여 목표에 더 잘 도달할 수 있도록 한다.

(3) 특징

- ① 성취기준 강조(성취기준 중심의 모형): 목표 설정 과정에서 교과목의 내용 성취기준을 반영하며, 평가 계획을 통해 내용과 관련된 수행 성취기준을 명확히 한다(목표 지향적 설계).
- ② 연속적 이해 강조: 교육목표로 학습자의 연속적 이해(enduring understanding)를 강조한다. 연속적 이해는 학습자들이 비록 상세 내용을 잊어버린 후에도 머릿속에 남아있는 ‘큰 개념(big idea)’을 뜻한다. 따라서 교수·학습에서 학생들에게 기본 개념이나 원리에 대한 매우 높은 수준의 이해와 수행을 요구한다.
- ③ 구체적인 평가 계획 강조: 학습내용 선정에 앞서 매우 구체적인 평가계획안이 미리 마련될 것을 강조한다. 교사는 성취기준을 분석하여 목표와 이해를 고려한 수행과제와 그 밖의 다른 증거를 결정하고, 구체적인 평가준거를 마련하여야 한다. 그러므로 교사는 다양하고 구체적인 평가기준표를 개발하여 학습자들에게 제시해야 하는 평가 전문가이어야 한다.

(4) 장단점

장 점	단 점
<ul style="list-style-type: none"> • 국가 교육과정 기준과 현장의 수업 일치: 국가수준의 성취기준이 목표설정과 평가계획에 반영되고 이를 중심으로 수업을 전개하기 때문에 국가 교육과정 기준과 현장의 수업을 일치시킨다. • 교육과정 중심의 수업으로 전환: 교사가 단원을 설계할 때 국가 교육과정에서 제시하는 내용 기준과 성취기준을 출발점으로 삼게 된다는 점에서 교과서 중심 수업에서 교육과정 중심의 수업으로 전환하는 길을 열어 준다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 교육내용의 목표달성을 위한 수단: 목표를 우위에 두고 교육과정을 설계하므로 교육내용을 목표달성의 수단 정도로 이해한다. • 평가 의존적 수업활동 가능성: 평가 계획을 수업 계획에 앞서 수립하도록 함으로써 평가 의존적인 수업활동이 전개될 가능성이 있다. • 학생의 관심이나 흥미의 고려 문제: 이 모형에서 설정하는 목표는 주로 학문적 지식에 기반 한 내용의 이해에 있으므로 학생들의 관심사나 흥미를 고려하

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • 성취평가제에 대비한 수업 운영 가능: 성취기준을 바탕으로 교육과정을 설계하고, 이를 토대로 수업을 전개하기 때문에 성취평가제에 대비한 수업을 운영할 수 있다. • 목표, 내용, 평가의 일치: 목표(standards)와 평가에 합치되는 내용설계가 가능하여 목표, 내용, 평가가 일치하는 교육과정 설계가 가능하다. • 교과에 대한 학습자의 심오한 이해나 고등사고능력을 평가계획에 연결시켜 신장: 기본 개념, 원리, 핵심적 아이디어를 교수학습의 궁극적 목적으로 삼아, 교과에 대한 학습자의 심오한 이해나 고등사고능력을 평가계획에 연결시켜 신장시킬 수 있다. • 교사의 교육에 대한 책무성 강조: 목표설정과 동시에 평가계획을 고려한 통합적인 설계 모형으로, 평가계획은 학습경험과 조직을 통해 계속적으로 실행됨으로써 교사의 교육에 대한 책무성을 강조한다. | <p>지 못할 수도 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 목표 자체의 정당성 문제: 목표가 후속 학습내용이나 평가에 직접적인 영향을 미치는 지침의 역할을 하는 것은 사실이지만, 목표의 중요성과 기능만을 강조하였을 뿐 목표 자체의 정당성은 비교적 가볍게 다루고 있다는 지적도 있다. |
|--|---|

02 실제 모형

1 슈왑(Schwab)의 실제적 교육과정 개발 모형 (07초등)

(1) 개념: 슈왑(Schwab)은 지금까지의 교육과정 연구가 교육과정 개발의 이론(theory)에만 집착해 온 경향성을 비판하고 교육과정 연구는 ‘실제적(practical)’, ‘절충적(eclectic)’인 방향으로 진행될 때 교육의 질 향상이 이루어진다고 주장하였다.

(2) 실제적 교육과정의 목적과 의의

- ① 목적: 실제적 교육과정의 목적은 학습자들로 하여금 지식을 추구하기보다는 어떤 결정을 할 수 있는 능력을 기르는 것이다.
- ② 의의
 - ㉠ 구체적 교육과정에 관심: 보편화된 일반 원리로 구성되는 교육과정의 이론을 추구하기보다는 구체적인 교육과정의 정책이라고 할 수 있는 실천의 사례에서 보다 좋은 결정과 행위를 찾도록 제안한다.
 - ㉡ 유연한 변증법적 특성: 슈왑의 견해는 타일러의 논의에 비해 조직적이거나 종합적이지는 못하지만, 오히려 보다 유연한 변증법적인 특성을 갖는다고 할 수 있다.

2 워커(Walker)의 자연주의적 교육과정 개발 모형: 숙의(熟議) 모형

(00초등보수, 09초등, 09중등, 12초등, 18중등)

(1) 개념: 워커(D. Walker)는 교육과정을 개발할 때 따라야 할 합리적인 절차를 제시하기보다는 실제 상황에서 교육과정이 어떻게 개발되는지 자연스런 과정을 설명하고자 하였다. 이 때문에 자신의 교육과정 개발 모형을 ‘자연주의적 모형’(naturalistic model)이라고 하였다.

(2) 개발 절차

토대 다지기(강령) → [자료] → 숙의 → [정책] → 설계

개발 절차	내용
토대 다지기 (강령) (Platform)	• 교육과정 개발 참여자들이 다양한 견해(강령, Platform)를 표방하고 공통된 기반(토대)을 모색 ⇨ 공감대 형성하기
숙의 (Deliberation)	• 다양한 대안들에 대한 논쟁을 거쳐 합의의 과정에 이룸으로써 가장 유망한(그럴듯한) 대안을 선택 ⇨ 강령(Platform)이 행동차원의 정책으로 전환되는 과정
설계 (Design)	• 선택한 대안을 실천 가능한 것으로 구체화(계획된 교육과정의 창안) ⇨ 교육 프로그램의 상세화(구체적인 교과, 수업, 수업자료나 활동 등을 포함)

(3) 특징

- ① 서술적(descriptive) 모형: 타일러의 처방적(prescriptive) 모형과 달리 교육과정 개발자들이 실제로 따르고 있는 절차를 서술하고 있다.
- ② 과정 지향적 모형: 결과보다는 교육과정 개발에 이르는 의사결정 과정이나 절차를 중시한다.
- ③ 비선형적·역동적 모형: 각 단계는 비선형적·역동적이며, 순서에 구애받지 않고 타협과 조정이 강조되는 융통적인 모형이다.
- ④ 대규모 교육과정 개발에 적합: 국가 수준의 교육과정 개발과 같이 교육과정 전문가들이 참여하고, 개발을 위한 자금과 시간이 풍부한 비교적 대규모 교육과정 개발에 적합하다.

(4) 장단점

장 점	단 점
<ul style="list-style-type: none"> • 실제 교육과정 개발과정 묘사: 교육과정을 계획하는 동안 실제로 일어나는 것을 정확하게 묘사해 준다. • 교육과정 개발에 대화가 필요함을 강조: 계획자가 다른 강령에 반응하고 숙의하기 위해 대화에 상당한 시간을 보내야 할 필요성을 강조한다. • 특수한 상황(맥락)을 고려한 교육과정 개발: 교육과정의 설계를 특수한 상황(맥락)에 맞추어야 할 필요성을 강조한다. • 합의가 안 된 교육과정 개발 진행 가능: 교육과정 개발에 대한 합의를 이루지 못했을 경우에도 교육과정이 어떻게 진행될 수 있는지를 잘 진술해 주고 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 소규모의 학교 교육과정 개발에는 부적절: 전문가, 자금, 시간이 많이 요구되기 때문에 소규모의 학교 교육과정 개발에는 적절하지 않을 수 있다. • 교육과정 설계 완성 후의 문제: 거의 전적으로 교육과정 계획에만 초점이 맞추어 있으므로 교육과정 설계가 완성된 뒤의 문제에 대해서는 언급하지 않는다. 즉, 계획된 교육과정을 실행하거나 평가하는 것에 대해 아무것도 말하지 않는다. • 입장을 표명하지 않는 교육과정 개발에는 부적절: 일상적이며 논쟁적이지 않은 경우나 자신의 입장을 드러내지 않는 경우의 교육과정 계획 활동에는 적절하지 않다.

03

이해 모형

1 아이즈너(Eisner)의 예술적 접근 모형

(99초등, 04초등, 06초등, 07초등, 08초등, 06중등, 09초등, 12중등, 13중등)

(1) 개념: 아이즈너(Eisner)는 교육과정 개발이란 예술가가 상상력을 발휘하듯이 교육적 상상력을 발휘하는 과정이라고 보았다.

(2) 개발 절차

개발 절차	내용		
<p>목표 설정</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 의미: 명백한 교육목표(예 행동목표) 이외에 잘 정의될 수 없는 목표(예 표현적 결과)도 고려하여야 한다. 표현적 결과의 경우 반드시 사전에 목표를 설정할 필요가 없으며 사후에 설정하는 것이 바람직 ⇨ 목표의 우선순위(중요성)를 토의하는 과정에서 숙의(熟議) 과정 중시 • 행동 목표: 행동 용어로 진술된 목표, 타일러(Tyler)의 목표 • 문제해결 목표: 조건을 충족하며 문제를 해결해야 하는 목표이며, 해결책은 여러 가지이다. • 표현적 결과: 목표를 미리 정하지 않고 어떤 활동을 하는 도중이나 끝난 후에 얻게 되는 교육적으로 바람직한 그 무엇 <p>▮ 교육목표의 세 가지 형태</p>		
	<p>종 류</p>	<p>특 징</p>	<p>평가방식</p>
	<p>행동 목표</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 학생의 입장에서 진술 ⇨ 수업 전 진술 • 행동 용어 사용 • 정답이 미리 정해져 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 양적 평가 • 결과의 평가 • 준거지향검사 이용
	<p>문제해결 목표</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 일정한 조건 내에서 문제의 해결책 발견 ⇨ 수업 전 진술 • 정답이 정해져 있지 않다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 질적 평가 • 결과 및 과정의 평가 • 교육적 감식안 사용
<p>표현적 결과</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 조건 없다. • 정답 없다. • 목표가 사전에 정해지지 않고 활동하는 도중 형성 가능 	<ul style="list-style-type: none"> • 질적 평가 • 결과 및 과정의 평가 • 교육적 감식안 사용 	
<p>※ 아이즈너의 '행동목표' 비판 (논문「교육목표: 조력자인가 아니면 방해꾼인가(1966)」)</p> <p>① 수업 중에 발생하는 새로운 목표를 반영하기 어렵다: 수업은 아주 복잡하고 역동적인 과정을 거치면서 진행되므로 모든 것을 수업 전에 미리 행동목표로 구체화하여 진술하는 것은 불가능하다.</p> <p>② 교과 특성 전혀 고려하지 않고 있다: 창의성을 중시하는 예술 영역은 이런 진술이 불가능하고 바람직하지도 않다.</p> <p>③ 기준을 적용하는 일과 판단하는 일을 구분하지 못한 것: 학교에서 가장 강조하는 호기심, 창조성, 독창성 등의 특성들은 어떤 '기준을 적용하여' 측정할 수 있는 것이 아니라, 교사들의 '질적인 눈으로' 판단할 수밖에 없는 것이다.</p>			
<p>내용 선정</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 학습자(개인), 사회, 교과 고려: 학습자의 흥미, 사회의 요구, 학문(교과)적 요소, 즉 개인, 사회, 교과의 세 자원으로부터 내용을 추출하여야 한다. • 영 교육과정 고려: 영 교육과정(Null Curriculum, 예 대중문화)도 고려하여야 한다. 		
<p>학습기회의 유형 개발</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 교육적 상상력 필요: 교육적 상상력이란 교사들이 실제 학생들에게 의미 있고 만족스러운 다양한 학습기회를 제공할 수 있도록 교육목표와 교육내용을 학생들에게 적합한 형태로 변형하는 능력을 말한다. • 의미 있는 학습형태로 다양하게 변형: 교사의 교육적 상상력을 동원하여 목표와 내용을 학생들에게 의미 있는 학습활동으로 다양하게 변형해야 한다. 		
<p>학습기회의 조직</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 학습결과 유도: 다양한 학습결과를 유도할 수 있는 비선형적 접근방법을 강조한다. • 거미줄을 치는 작업: 교과의 다양한 요소를 다루는 교사의 역할을 '거미줄을 치는 작업'에 비유 		
<p>내용영역의 조직</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 의미: 다양한 교과를 꿰뚫는 내용(cross-curriculum, 범교과학습) 조직이 필요하다. 		
<p>제시양식과 제시반응</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 의사소통(표현양식) 활용: 교사가 학생과 의사소통할 때 교과서 외의 다양한 의사소통 양식(표현양식)을 활용할 것을 주장한다(교육기회 넓혀줌). 교사가 교육과정을 표현하는 의사소통 양식을 다양하게 활용하지 않으면 그 교사는 다양한 반응양식을 개발하는 학생들의 교육기회를 부정하는 꼴이 된다. • 시적 표현이나 은유적 표현양식: 산문보다는 시적인 표현이나 은유적 표현을 강조한다. 은유적 표현은 일상적인 언어의 양식으로 의사소통되는 것보다 더 강력한 의미를 포함한다. 		
<p>평가</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 참 평가(authentic assessment): '타일러의 논리'에 기초한 평가방식, 즉 미리 정해진 목표에 비추어 학생의 성취도 달성 여부를 양적으로 판단하기 위한 선다형 지필평가에 대한 대안으로 제시 ⇨ '참 평가'란 실생활에서 필요로 하는 문제해결능력을 학습하는 데 도움이 되는 평가를 의미한다. • 질적 평가: '참 평가' 과제로 학생들의 성취 형태를 평가하는 것은 그 성격상 질적 평가이며, 학생 평가 기술(arts)로 교사의 '교육적(예술적) 감식안(educational connoisseurship, 심미안)'과 '교육비평(educational criticism)'이라는 방법을 제시하였다. <p>㉠ 교육적 감식안: 학생들의 성취(수행) 형태들 사이의 미묘한 차이를 감식할 수 있는 능력</p> <p>㉡ 교육비평: 그 미묘한 차이를 그 분야의 비전문가가 이해할 수 있도록 언어로 표현하는 일</p>		

(3) 특징

- ① **교육적 상상력 중시:** 교사들이 실제 학생들에게 의미 있고 만족스러운 다양한 학습기회를 제공할 수 있도록 교육목표와 교육내용을 학생들에게 적합한 형태로 변형하는 ‘교육적 상상력’을 중시한다.
- ② **교육적 감식안과 교육비평 중시:** 교육과정 평가자는 교육현상을 보고 교육활동의 질을 판단할 수 있는 ‘교육적 감식안(educational connoisseurship, 심미안)’과 ‘교육비평(educational criticism)’을 지녀야 한다.
- ③ **교육과정 개발자는 교사:** 교사는 교육과정 실제에 대한 다양한 시각을 표현하는 예술가와 같다고 본다. 따라서 교육과정과 관련된 중요한 대부분의 의사결정은 학생들의 학습경험을 관찰하는 교사에 의해서 이루어져야 한다.
- ④ **교육과정 개발의 순환적·비선형적 과정:** 아이즈너(Eisner)는 교육과정 개발 과정은 어떤 단계에서도 수행될 수 있고 끊임없이 계속되는 순환적·반복적 과정(open ended process)이며, 또한 참가자의 감식안에 의한 선택의 과정으로 간주한다.

(4) 장단점

장 점	단 점
<ul style="list-style-type: none"> • 역동적 교육과정 개발: 타일러(Tyler)의 합리적 모형에 비해 교육과정 개발의 융통성과 신축성을 강조하고 인정함으로써, 교육과정 개발의 과정을 보다 역동적으로 파악한다. • 영 교육과정 주목: 교육과정 개발 과정에서 영 교육 과정에 대해 주목한다. • 교사의 전문성 강조: 교육과정 개발에서 교사의 교육적 상상력이 중요하므로 교사의 전문성 발휘가 강조된다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 대안 제시 부족: 합리적 모형의 문제점은 잘 파악하지만, 대안을 구체적으로 제시하지는 못한다. • 학교 현실에 적용상 어려움: 학교 현실에 적용하는데 어려움이 많다. • 합리적 모형에 대한 대안으로 부족: 학습과정과 학습활동 후에 드러나는 표현적 결과 목표를 주장하지만, 이것이 목표를 먼저 설정하는 합리적 모형에 대한 대안으로는 부족하다.

2 **파이너(W. Pinar)의 실존적 재개념화**

(98중등, 00중등, 07중등, 12초등, 12중등)

(1) 개관

- ① **기본전제:** ㉠파이너(W. Pinar)는 교육과정 개발의 합리적·실증적 접근이 인간의 구체적 경험을 추상화하여 왜곡하였으며, ㉡기술공학적 논리가 학교교육을 지배함으로써 학생을 미치게 하고, ㉢얕 따로 삶 따로의 무의미한 교육을 자행하고 있다고 비판하였다.
- ② **기본적인 주제:** 인간의 실존적 해방 ⇨ ㉠교육과정에 대한 연구가 ‘교육과정 개발’이 아닌 ‘교육과정 이해’의 패러다임으로 전환하고, 그 목적을 인간과 세계의 참된 모습을 종합적으로 이해하는 인간의 실존적 해방에 두어야 함을 강조하였다. ㉡인간의 실존적 해방은 개인의 개별적 경험의 특수성을 강조하고 구체적인 개인의 직접적 경험의 세계를 회복함으로써 이루어질 수 있다고 주장하였다.
- ③ **학교교육의 비판(12가지 교육병폐):** 학교교육의 정신분석 ⇨ 학교교육에서는 아동들을 길들이고 훈육해야만 하는 거친 망나니들, 채워져야만 하는 빈 그릇으로 여기므로, 교육은 마땅히 아동을 사회적으로 통제하고 성인의 가치를 아동에게 일방적으로 주입하는 과정으로 생각한다. 이러한 교육은 아동들을 반쪽 밖에 모르는 분열된 인간으로 만듦으로써 학교교육의 누적된 결과로 남는 것은 인간파괴적인 광기(狂氣, madness) 뿐이다.

비 판	내 용
공상적 세계로의 도피와 거부	엄격하게 통제된 학교교육에서 제약에 견딜 수 없는 일부 학생들은 학교생활 중에 많은 시간을 개인적 공상의 세계로 도피한다.
타인의 모방을 통한 자아의 분열과 상실	학생들은 끊임없이 타인을 모방하도록 강요받기 때문에 자신에 대한 불만족과 거부를 학습하게 된다.
자율성의 위축과 의존성의 증대	학생들이 학교에서 가장 먼저 배우는 것은 스스로 아무것도 모른다고 생각하는 것이다. 따라서 자신의 필요나 욕구도 잊어버린 채 맹목적인 의존과 복종의 심리만을 증대시킨다.

타인으로부터 평가와 자기애의 상실	학교교육은 끊임없는 평가와 비판의 연속인데, 모든 학생이 모든 분야에서 '수'를 받을 수 없으므로 대부분의 학생들은 학교에서 실패를 경험하고, 자아존중감과 자기애를 상실한다.
인간관계 욕구의 왜곡	교사와 학생의 인간관계는 수직적·제한적이며, 아동 간의 관계는 협동보다 경쟁이 강조되기 때문에 자신과 동료에 대한 분노나 심리적 공격이 표출된다.
자기소외와 감각 마비 현상	학생들은 학교생활에서 신체적·정신적 고달픔을 받기 때문에 신체적·정신적 감각이 마비되고 자기 내면의 소리에 무감각해진다.
자기 기준의 상실과 타인 지향성	학교생활을 통하여 학생들은 자기 기준을 버리고 타인 지향적인 행동을 배우게 된다. 그 결과 학생은 부모나 선생님을 위해서, 점수를 얻기 위해서, 출세를 위해서 공부해야 한다고 생각한다.
참된 자아의 상실과 객관화된 자아의 수용	학교생활 속에서 학생들은 참된 '자기'가 되기보다는 '착한 학생', '공부 잘하는 학생', '문제아' 등으로 불리고 취급된다. 이러한 분류와 명명은 참된 주관적 존재로서 학생을 객관화된 사물로 전환시킨다.
지배자의 논리 수용과 거짓된 자아의 형성	학교생활 속에서 학생들은 교사와의 사이에 생기는 갈등과 마찰을 피하고 그로부터 스스로를 보호하기 위해 교사의 논리를 일방적으로 받아들이거나, 가면을 쓰고 거짓된 행동을 하지 않으면 안 된다.
학교교육의 집단성과 개인적 세계의 상실	아동들의 학교생활은 교사의 주도로 집단 속에서 이루어진다. 이러한 집단 속에서 아동들은 개인적인 세계를 가질 수 없으며, 오직 무리에서 쫓아다니는 양떼가 되어야 한다.
무관심과 존재 확인의 기회 상실	학교생활은 흔히 학생을 무시하고, 의심하며, 일방적으로 지시하거나 심지어 체벌을 가하는 일이 빈번히 일어난다. 학교에서는 아무도 자신을 알아주지 않기에 학생들은 심지어 벌을 받으면서 자신의 존재를 확인하기도 한다.
미적, 감각적 지각 능력의 둔화	미적 측면은 전혀 고려하지 않고 오직 효율성만 따져 지어진 학교 건축물, 딱딱한 의자와 직선 돌, 획일적이고 기계적인 교과 학습 등, 이러한 것들의 지속적인 반복은 아동의 미적, 감각적 감수성을 둔화시킨다.

(2) 자아성찰을 통한 교육과정 재개념화의 방법 3가지 단계 : 자서전적 방법론

앞서 제시한 12가지 학교교육의 병폐를 극복할 수 있는 대안으로 자서전적 방법론을 제시하였다. 자아성찰을 통한 교육과정 재개념화의 방법으로 세 가지 단계를 제시하였다. 그는 자서전적 방법을 통해 자신의 교육적 경험에 영향을 준 요인들을 분석함으로써 오늘날 우리 교육이 갖고 있는 기본구조를 파악하고, 진정한 자신의 모습을 찾을 수 있다고 보았다. 즉, 자서전적 방법은 교수-학습 장면에서 학습자의 교육경험을 분석하여 교육상황에 대한 이해와 자아성찰을 촉진하는 방법이다.

자서전적 방법론	내 용
자신의 교육경험의 표현	자신의 교육경험을 있었던 그대로 자서전적으로 표현한다. 학생들은 자신이 누구이며, 어떤 환경에서, 어떻게 살아왔는지 등 자신의 교육경험을 있었던 그대로 자서전의 방식으로 글을 작성한다.
경험의 비판적 성찰	교사 및 동료학생들과의 대화를 통해 지난 교육경험에서 자신의 행동과 사고에 영향을 미친 감정이나 논리에 대해 비판적으로 성찰한다.
타인의 교육경험 분석	타인의 교육경험의 자서전을 분석함으로써 타인과 함께 교육의 기본 구조를 인식하고 공감한다.

(3) 쿠레레의 방법론 4단계: "교육과정(curriculum)은 그 어원인 쿠레레(currere)에 복귀해야 한다."

파이너(Pinar)에 따르면, 교육과정은 실존적 체험과 그 반성, 개인의 인생행로에 대한 해석이다. '쿠레레의 방법론'이란 우리가 갖는 교육경험의 본질을 분석하여 그 실존적 의미를 찾는 작업을 지칭한다.

단 계	의 미
회귀(소급) (regressive)	과거를 현재화하는 단계 ⇨ 자신의 실존적 경험을 회상하면서 기억을 확장하고, 과거의 경험을 최대한 생동감 있게 묘사한다.
전진 (progressive)	미래를 상상하는 단계 ⇨ 자유연상을 통해 아직 현실화되지 않은 자신의 미래 모습을 상상해 본다.
분석 (analysis)	회귀와 전진을 거친 후에 현재로 다시 돌아오는 단계 ⇨ 과거, 미래, 현재라는 세 장의 사진을 놓고, 이들 간의 복잡한 관계를 분석한다.
종합 (synthesis)	생생한 현실로 돌아가 내면의 목소리에 귀를 기울이고, 자기에게 주어진 현재의 의미를 자문하는 단계 ⇨ 주인공이 과거, 미래, 현재라는 세 장의 사진 속에서 과거 학교교육이 자신에게 어떤 유익이 되었는지, 지적 호기심이 자기 성장에 도움이 되었는지, 개념에 대한 정교성이나 이해가 제대로 되었는지를 자문자답한다.

3 애플(M. Apple)의 구조적 재개념화 (06중등)

(1) 개관

- ① 기본전제: ㉠애플(M. Apple)은 학생의 실패의 원인은 사회적·제도적 체제에 있다고 보고, ㉡신마르크스주의 입장에서 교육과 관련되는 지식, 이념, 경제체제, 권력관계의 문제 등에 대한 관련성을 분석하고자 하였다.
- ② 기본적인 주제: 인간의 정치적 해방 ⇨ ㉠학교 교육과정 속에 내재된 지배적 이데올로기(ideology, 헤게모니)가 무엇이며, 그것이 학교교육을 통해 어떻게 재생산되는지를 지적함으로써, ㉡불평등한 사회 구조 속에서 정치적·경제적·사회적으로 구속받는 인간의 삶을 해방시키고자 하였다.

(2) 학교교육과 교육과정에 대한 비판

- ① 학교의 문화적 재생산 기능: ㉠오늘날의 학교는 기성세대의 사회체제와 권력관계를 다음 세대에 그대로 전달하는 ‘문화재생산(cultural reproduction)’의 기능을 한다고 비판한다. ㉡학교 교육과정에는 지배집단이 지닌 의미와 가치체계(이념, ideology)인 헤게모니(hegemony)가 깊숙이 잠재되어 있는데, 이를 완전히 중립적이며 객관적인 진리인 것처럼 제공함으로써 교사와 학생들은 자신도 모르게 권위의 주체가 요구하는 방향으로 통제된다. ㉢학교는 문화적·이념적 헤게모니의 매개자로서 표면적·잠재적 교육과정을 통해 보이지 않는 가운데 사회를 통제한다.
- ② 표면적 교육과정을 통해 문화적 자본을 적법화: 학교는 형식적(표면적) 교육과정을 통해 지배집단의 ‘문화적 자본(cultural capital)’을 적법화시켜 준다. 지배집단의 이익에 도움이 되는 지식을 표면적 교육과정에 담아 모든 학생들에게 주입하면 그 지식에 특수한 지위가 부여되고, 지배집단의 문화자본을 자연스럽게 유지·계승시킬 수 있게 된다.
- ③ 잠재적 교육과정을 통해 기존의 권력관계를 유지: 학교는 또한 ‘잠재적 교육과정(hidden curriculum)’을 통하여 학생들을 통제함으로써 그 사회가 갖는 기존의 권력관계를 유지시키는 데 기여하기도 한다.

(3) 기술공학적 논리의 비판과 교육과정 탐구

애플(Apple)은 실증주의적이고 기술공학적 논리가 학교 교육과정의 설계와 운영을 지배하고 있다고 주장한다. 기술공학적 논리에서는 주어진 목표 달성을 위한 효율성과 생산성의 추구가 유일한 관심사이기 때문에 교육과정을 당연한 것으로 간주하고 그 자체가 지닌 논리나 가치에 대해 성찰하거나 비판하는 일을 허용하지 않는다.

- ① 교육의 가치창조적인 측면을 도외시: 기술공학적 교육과정에서 지식은 학생들에게 판매되는 상품이고, 가르치는 일은 지식을 전달하는 단순 노동이며, 학생들의 학업성취는 제품 생산의 결과로 이해되기 때문에 학교교육이 지녀야 할 가치창조적인 측면이 도외시된다.
- ② 교사의 관리자 전략 및 소외 현상 발생: 기술공학적 교육과정에서는 교육목표의 효율적 달성을 강조하기 때문에 교사는 외부 전문가에 의해 선정·조직된 교육내용을 규정된 절차에 따라 학생들에게 전달하는 일종의 관리자로 전략한다. 교육의 실천가에서 관리자로 전략한 교사는 학생이나 동료교사들로부터 소외되고, 심지어 교육자체로부터 점점 소외되어 간다.
- ③ 학생의 비판적 사고와 자율적 판단 능력의 상실: 기술적 통제를 받는 교육과정에서는 구체적으로 명시된 교육목표를 달성한 학생들이 우수한 학생으로 간주되기 때문에 학생들은 비판적 사고와 자율적 판단 능력을 점차 상실하게 된다.

(4) 컴퓨터 교육에 대한 비판

애플은, 학교에서 컴퓨터를 가르쳐야 한다는 생각과 교사가 수업의 질을 향상시키기 위한 수단으로 컴퓨터를 이용하려는 시도를 비판한다. 이것을 위한 논거로서 그는 ‘계획과 실행의 분리’라는 개념을 사용한다.

- ① 교사의 단순 노동자로의 전락과 탈숙련화 현상 초래: 교사들이 수업자료를 만드는 과정에서 분리됨으로써 ‘타인의 생각을 단순히 실행이나 하는 단순 노동자’로 전락할 위험이 높아지며, 결국 교사들의 전문성이 녹슬게 되는 탈숙련화(deskilling) 현상이 발생한다.
- ② 교사의 관리자 전락 및 소외 현상 발생: 교사는 대기업에서 만든 교육용 소프트웨어를 단순 실행하며 수업을 관리하는 ‘수업의 관리자’로 전락한다. 교육의 실천가에서 관리자로 전락한 교사는 학생이나 동료교사들로부터 소외되고, 심지어 교육자체로부터 점점 소외되어 간다.
- ③ 아동들의 계층 간, 성별 간 차별 심화: 가난한 가정의 아동들은 컴퓨터와 인터넷에의 접근가능성이 떨어질 수밖에 없고, 그 결과 컴퓨터 관련 교과와 학습이나 인터넷을 이용한 교과와 학습에서 불리한 위치에 서게 된다.
- ④ 대안 : “내 주장의 핵심은 ……컴퓨터를 당장 때려 부수도록 하려는 것이 아니다. 새로운 테크놀로지는 우리 곁에 존재한다. 그것은 결코 어디로 사라지지 않을 것이다. 교육자로서의 우리의 임무는, 그것이 교실에 들어올 때에 어떤 힘을 지닌 집단이 그들의 이미지에 따라 우리들의 주된 교육의 목적을 재정의한 결과로 들어오는 것이 아니라, 정치적·경제적으로, 교육적으로 현명한 이유를 가지고 들어오도록 하는 것이다.”(Apple)