

학습자중심

상호작용 **Facilitation** 실전 교수법

발표자: 김은경 (상담영어전공)

연수일자: 2024년 7월 19일(금)

연수대상: 대학 교수

연수방식: 비대면(zoom을 활용한 실시간 온라인 연수)

이수시간: 8시간

강사소개

김남기

- 사랑샘 (전남대학교 산업공학과)
- 창의교육: Design Thinking + TRIZ

학습자중심 교수법

- 학습자중심 상호작용 facilitation 실전 교수법
- 팀기반 프로젝트 (TBL+PBL) 수업을 위한 팀활동 Facilitation 실전교수법

창의교육 교수법

- Design Thinking (또는 TRIZ)을 활용한 창의적 문제발견과 해결
- Design Thinking을 활용한 팀기반 창의 프로젝트 (TBL+PBL) 수업
실전교수법

목 적

- 학습자들이 학습의 주인공으로 나서는 수업
- 모두가 주인공이 되어 함께 만들어가는 수업
- 서로를 통해서 배우고 함께 성장하는 수업을 위한,
학습자중심 + 상호작용 + Facilitation 실전 교수법
을 실습과 사례를 통해 체득한다 (이론은 없고 100% 실전)

※ Facilitation:

- **Make it easier**: 참여자들이 목적지에 더 쉽게 도달할 수 있도록 과정과 환경을 설계하고 촉진하는 활동
- **Facilitator (FT)**: 그럴 수 있도록 (도구와 기법을 활용하여) 설계하고 촉진하는 사람 (징검다리를 놔 주는 사람)

목 차

1. 온/오프라인 도구를 활용한 상호작용 Facilitation
2. Ice Breaking & Team Building
3. 학습자중심 수업 설계 사례: 수업일지와 CQI
4. 학습자중심 수업을 위한 토대 1: 안전지대의 확보
5. 학습자중심 수업을 위한 토대 2: 친밀한 관계형성
6. 학습자중심 수업을 위한 토대 3: 교수자의 철학과 사랑

내용 1

온/오프라인 도구를 활용한 상호작용 Facilitation

- Zoom Chatting 창
- 손가락 (소극적인 학생들도 참여가능)
- Mentimeter: (웹프로그램, 실시간으로 학생들의 의견을 받을 수 있음)
- Padlet

(소회의실(Mingling), 팀활동 활용)

- ※ 1. 채팅창은 Mentimeter나 Padlet과는 달리 익명성이 보장되지 않음.
- 2. 잘못해도, 틀려도, 부족해도, 별 볼일 없어도 괜찮은, 안전한 분위기 조성 가능 (전체 앞에서 말로 하는 것이 아니라 글로 쓰므로 익명성 보장)

Mentimeter 활용 의의

- 소통하는 수업: 질문하고 의사표현하기
- 스마트 기기의 활용: 흥미롭고 역동적인 상호작용
- 익명성이 주는 안전함: 채팅창보다 훨씬 안전함
- 글만으로 일어나는 상호작용
- 동기부여: 학습자 사이에서 일어남
- 참여자 파악: 학습자들의 상황을 한 눈에 파악

※ 교수자의 Facilitation

- 첫 두 질문은 징검다리(미끼) 질문
- 주목할 만한 학습자의 응답들을 연결하고 확장해 주기

Padlet을 활용한 상호작용

· 의의

- 꼼꼼히 읽기

스티커, 밑줄, 동그라미 등을 활용

- 다양한 관점: 서로를 통해서 배우기

- 동기부여/학습: 학습자들 사이에서 일어나는 동기부여/학습

(계속 학습자가 참여하도록 하기 때문에 즐겁게 집중하도록 하여 수업을 역동적으로 만듦)

온라인 도구를 활용한 상호작용

- 익명성
- 동시다발, 실시간성
- 글로 일어나는 상호작용
- 생각의 연결과 확장
- 일목요연
- 편의성
- 단단한 글쓰기
- (온라인 뿐만 아니라) 오프라인에서 효과적으로 활용

내용 2

Ice Breaking & Team Building

“우리, 함께”

- 좋은 팀원을 만나는 방법 = 각자 좋은 팀원이 되는 것
- 각자 따뜻한 손 내밀면, 모두로부터 따뜻한 손길을 받을 수 있다.

팀별 FT 정하기

FT: 사회를 보고, 시간관리하며 간결체로 (한 분당 20초 이내)
모두가 골고루 이야기 할 수 있도록 안내. 할 말이 없으면 Pass
할 수 있음.

팀 Facilitator의 의의

의의

- **게임**을 통한 역동적인 에너지 끌어 올리기
- 팀활동의 가성비를 올리는 촉매
- FT라는 감투: 책임감을 갖고 팀원들의 참여를 유도
- (한학기 내내 팀장 혼자서 부담을 짓지 않고) Leader와 Follower로서의 역할을 두루두루 경험

- 활용

- 매 수업마다 그 수업의 FT를 간단한 게임으로 정하여 팀활동 촉진에 활용

내용 3

학습자중심 수업의 설계와 운영 (사례):

-온라인 도구의 활용

-수업일지

-CQI(Continuous Quality Improvement)

(수업일지와 CQI 기록이 없었다면 매 학기마다 Reset되는 수업이 되었을 것)

내용 3 의의

학습자중심 수업의 설계와 운영 (사례)

<의의>

- 온/오프라인 도구를 활용한 역동적인 상호작용
- 학습자들의 안전한 참여
- 질문을 활용한 활발한 상호작용
- 모든 방향으로 일어나는 상호작용: 학습자-교수자간, 학습자-학습자간
- 학습자들 상호 간의 동기부여
- 이 수업은 뭔가 다르네!

내용 4

학습자중심 수업을 위한 토대 1: 안전지대

※ 안전지대: 학습자들이 심리적으로 안전함을 느끼고 자신을 (자신의 생각을) 자유롭게 표현할 수 있는 내면의 상태(를 비유적으로 표현)

-토대1-1: 안전한 분위기 조성:

- 틀려도 괜찮은, 잘 못해도 괜찮은
- 존중받고, 환영받고, 사랑 받는 분위기

내용 4

학습자중심 수업을 위한 토대 1: 안전지대

-토대1-2: 충분한 준비(징검다리)

1단계: (질문에 대해) 혼자 차분히 생각하고, 글로 정리할 수 있게

2단계: 다른 학습자들이 쓴 글을 둘러볼 수 있게 (온라인의 경우)

3단계: 1:1로 나누면서 연습할 수 있게

4단계: 소그룹 안에서 나눌 수 있게

5단계: 전체에서도 나눌 수 있게

팀간 경쟁게임의 의의

-모두를 자연스럽게 참여시키는 (참여의 문턱이 낮은) 게임

- 소극적인, 내성적인, 미온적인 학습자도 참여

-팀에 대한 소속감

- 팀이 함께 힘을 합쳐 작은 미션을 수행
- 팀에 대한 소속감, 역할에 대한 책임감, 작은 성공에 대한 성취감

-(쉬는 시간 후) 어수선한 분위기에서 교수자에게 집중하고 몰입

-역동적인 에너지를 끌어올리기

-잘못해도, 틀려도, 부족해도, 별 볼일 없어도 괜찮은, 안전한 분위기를 만들기

안전지대 활용사례

5단계(전체와 나누기) 진행 사례

-눈을 바라봐 주세요

-(초반에는) 돌림판(예: Flippity) 활용

- 팀별: (양질의 답변을 구할 때) FT가 우리 팀의 에이스를 추천/자천
- 이름별: 건강한 긴장감 조성

-Relay 방식

- (팀 밖의 학습자들과 어느 정도 관계가 맺어진 경우) 발표자가 궁금한 팀이나 궁금한 사람을 다음 발표자로 추천하는 Relay 방식

-자발적으로

- (안전지대가 확보되면) 자연스럽게 발표자가 나타남

내용 5

학습자중심 수업을 위한 토대 2: 친밀한 관계형성

-학습자들간, 팀원들간, 학습자 교수자간, 친밀한 관계를 맺도록 촉진할 수 있다.

Team Building

- 긍정의 시선으로 바라보고
- 긍정의 표현을 말하고
- 긍정의 행동을 초대하기
- 보다 친밀한 관계를 맺음

관계형성 철학

친밀한 관계가 맺어지면

- 서로를 더욱 존중하게 된다.
- 좀 더 자발적으로 적극적인 참여가 유도되고, 자신이 참여한 일에 보다 책임감있게 행동한다.
- 서로를 통해서 배우고 함께 성장하는 토대가 만들어진다.
- 하나가 된다.

내용 6

학습자중심 수업을 위한 토대 3: 교수자의 철학과 사랑

-질문하는 교수자

- 학습자에게 어떤 질문을, 어떻게 던져야 할까요?
- 학습자로 하여금, 어떤 질문을 풀게 할까요?

-질문의 의의

- 어떤 질문을 품고 있느냐에 따라
- 무엇에 집중할지가 (의식/무의식적으로) 결정되고
- 그 방향으로의 생각과 사고의 흐름이 (의식/무의식적으로) 만들어지며
- 질문의 답을 (의식/무의식적으로) 끌어당긴다.

내용 6

학습자중심 수업을 위한 토대 3: 교수자의 철학과 사랑

-사랑 중심 교수법

- 학습자도 교수자도 모두가 하나로 연결되어
- 재미/의미 있는 경험을 통해
- 서로를 통해서 배우고 함께 성장하는 교수법