

상담 및 교육방법론 이론 정리

PART I. 교육과정의 기초

PART II. 교육과정 개발과 설계

PART III. 주요 학습이론

PART IV. 성인학습자의 이해

PART V. 교육평가

PART VI. 상담의 이론과 실제

PART I. 교육과정의 기초

1. 교육과정의 개념과 정의

1) 교육과정(curriculum)의 어원과 의미

Curriculum의 어원은 라틴어 currere(꾸레레) = '달리다(to run)'이며, 명사형 curriculum은 '정해진 코스 달리기(running of a course)'를 의미한다.

- **어원이 시사하는 질문:** 학생들은 왜 주어진 코스를 달려야 하는가(교육목적) / 어떤 코스(교육내용)를 달려야 하는가 / 어떤 방법·규칙으로 달려야 하는가(교육방법) → 교육목적·교육내용·교육방법의 관계를 함축
- 일상적·전문적 사용례에서 200 여 개 이상의 정의가 존재(Portelli, 1987)
- 일반적 분류: 내용(content), 경험(experience), 계획(plan)의 세 가지
- 교육과정을 단일 정의에 고정하는 것은 풍부한 개념을 훼손하므로 비경제적

2) 교육과정의 구성 요소

요소	의미
교육목적	교육의 과정을 이끄는 출발점이자 의미상 기준(시간상 출발점 + 의미상 기준)
교육내용	교육목적을 구현할 매개체, 마음(인격)을 형성(수단이자 그 자체로 가치)
교육방법	교육내용을 학습자에게 전달하는 절차·기법(교육내용의 성격에 의존)

★ **시험 포인트** 현행 교육기본법 제2조의 교육이념: "홍익인간" → 우리 교육의 궁극적 교육목적

3) 교육과정의 세 측면

- 계획으로서의 교육과정 → 교육목적에서 도출된 청사진. 실현 가능성보다 내적 완결성 강조
- 과정으로서의 교육과정 → 계획을 실제 학습으로 옮기는 실천적 과정, 인간적 신념·가치·정서가 작용
- 결과로서의 교육과정 → 학생의 실제 학습 성취(외현적 행동 + 내현적 행동 모두)

상호관련성: 계획은 학생의 현재와 미래 결과와 결과 간 간극에 기반 / 실행은 계획-결과 매개 / 결과는 계획 수립과 실행 평가의 기준이 된다.

4) 교육과정의 유형

유형	의미
공식적 교육과정	국가·학교가 의도적·공식적으로 계획한 교육과정(국가교육과정, 교과 시간표)

유형	의미
잠재적 교육과정	학교생활을 통해 비공식적·암묵적으로 학습되는 내용 (학교 분위기, 규율 의식)
영(零) 교육과정	학교가 가르치지 않기로 결정한 교육과정(Eisner). 의 도적으로 배제된 내용·관점

★ **시험 포인트** 아이즈너(Eisner)의 "영 교육과정"은 출제 단골. "가르치지 않음으로써 가르치는 것"이 핵심

2. 경험 중심 vs 지식 중심 교육과정론

1) 경험을 중심에 둔 교육과정론

- **듀이(Dewey):** 아동의 경험과 교과(학문)의 이원론 극복(아동과 교과의 연속성, 경험의 재구성, 생활과 학교의 통합)
- **보비트(Bobbitt):** 교육과정의 과학적·체계적 구성 필요(직무분석을 통한 활동분석, "성인생활 준비로서의 교육")
- **타일러(Tyler):** 교육과정 개발의 합리적 절차 정립(4 단계 모형: 목표설정→학습경험 선정→조직→평가)

2) 지식을 중심에 둔 교육과정론

- **형식도야이론:** 고대 7 자유학과-능력심리학 기반. 정신능력(기억력·추리력 등)을 도야하는 교과
- **지식의 구조(브루너):** 학문 핵심 아이디어·나선형 교육과정·발견학습
- **지식의 형식(허스트·피터스):** 서로 환원 불가능한 7 가지 지식의 형식, 자유교육 옹호

★ **시험 포인트** 브루너의 "지식의 구조" → ① 학문의 핵심 아이디어를 가르치면 ② 어떤 발달단계에 서도 가르칠 수 있다(나선형). 출제 빈출.

3. 현대 교육과정의 주요 이론

1) 교육과정 재구성

국가교육과정을 교사가 학생·지역 특성에 맞게 재해석·조정하여 운영하는 활동. 교사의 전문성·자율성을 전제로 함

2) 다문화 교육과정

- 문화적 다양성을 존중·반영하는 교육과정

- **뱅크스(Banks)의 다문화교육 접근 4 단계:** 기여적 접근 → 부가적 접근 → 변혁적 접근 → 사회적 행동 접근

3) 역량기반 교육과정(2015 개정의 핵심)

- **6 대 핵심역량:** 자기관리 · 지식정보처리 · 창의적사고 · 심미적감성 · 의사소통 · 공동체 역량
- 지식 그 자체보다 "지식·기능·태도가 통합된 수행능력"을 강조
- "무엇을 알아야 하는가"에서 "무엇을 할 수 있어야 하는가"로 전환

PART II. 교육과정 개발과 설계

1. 교육과정 개발 모형

1) 타일러(Tyler)의 고전모형(합리적 모형)

- **타일러의 네 가지 핵심 질문:** ① 학교는 어떤 교육목표를 달성하고자 하는가 ② 그 목표 달성을 위해 어떤 학습경험을 제공해야 하는가 ③ 그 학습경험을 어떻게 효과적으로 조직할 것인가 ④ 그 목표가 달성되었는지 어떻게 평가할 것인가
- ① 교육목표 설정: 학습자·사회·교과의 3 원천 → 철학·심리학의 거름망(여과기)
- ② 학습경험 선정: 기회·만족·가능성·다경험·다성과의 5 원리
- ③ 학습경험 조직: 계속성(continuity)·계열성(sequence)·통합성(integration)
- ④ 교육평가: 목표 달성 여부 측정 → 목표지향 평가

★ **시험 포인트** 학습경험 조직의 3원리(계속성·계열성·통합성)는 단골 출제. "수직적 조직 = 계속성+계열성, 수평적 조직 = 통합성"

2) 대안적 교육과정 개발 모형

모형	제안자	핵심
타바 모형	타바(Taba)	교사 주도 귀납적 개발(아래에서 위로). 8단계
역행설계모형	위긴스·맥타이	바라는 결과 → 평가증거 → 학습경험 순. "이해 중심"
실제적 숙의모형	슈왓·워커	교육과정을 "실천적" 과제로 봄. 숙의(deliberation) 중심
예술적 비평모형	아이즈너(Eisner)	교사를 예술가로, 평가를 감식안(connoisseurship)으로

★ **시험 포인트** 역행설계모형의 3단계: ① 바라는 결과 확인 → ② 수용 가능한 증거 결정(평가) → ③ 학습경험·수업 계획. 평가를 먼저 설계!

2. 교육과정 사전분석과 목표 설정

1) 요구분석

의미: 학습자/사회/교과의 현재상태와 바람직한 상태 간 '격차(gap)'를 확인

- **요구의 원천:** 학습자 · 사회 · 교과(학문)
- **요구의 유형:** 표현된 요구, 규범적 요구, 비교적 요구, 감지된 요구
- **방법:** 설문조사, 면담, 관찰, 델파이, 문헌분석 등

2) 가네(Gagne)의 5 가지 학습결과 유형

유형	정의	예시
언어정보	명제적 지식, 사실의 진술	식물 분류 명칭 외우기
지적기능	규칙·개념을 활용한 문제해결	병해충 진단
인지전략	학습·사고를 조절하는 능력	데이터 분석 전략 선택
운동기능	신체 동작의 숙달	농기계 운전
태도	선택 경향성, 가치판단	안전수칙 준수 의지

3) 블룸(Bloom)의 교육목표분류학

- **인지적 영역 6 단계(수정판: Anderson):** 기억 → 이해 → 적용 → 분석 → 평가 → 창안(위계적)
- **정의적 영역:** 수용 → 반응 → 가치화 → 조직화 → 인격화
- **심동적 영역:** 지각 → 태세 → 안내된 반응 → 기계화 → 복합외형반응 → 적응 → 창작

★ **시험 포인트** 블룸의 인지적 영역 6단계 순서는 출제 0순위. "기억-이해-적용-분석-평가-창안"을 통째로 외우세요.

4) 메이저(Mager)의 ABCD 명세적 목표 진술

요소	의미	예시
A: Audience	대상(학습자)	학습자는
B: Behavior	행동(동사로 진술)	병해를 진단할 수 있다
C: Condition	조건	주어진 사진을 보고
D: Degree	도달 기준(정도)	80% 이상 정확도로

3. 교육과정 설계와 학습경험

1) 교육과정 설계 유형

- **교과 중심 설계:** 학문의 논리적 체계 따라 분과 — 브루너, 허스트
- **활동 중심 설계:** 아동의 경험·흥미 중심 — 듀이
- **문제 중심 설계:** 실생활 문제·간학문적 통합 — PBL

2) 학습경험 선정의 5 원리(타일러)

- **기회의 원리:** 목표 달성에 필요한 경험을 제공
- **만족의 원리:** 학습자가 만족감을 느낄 수 있어야
- **가능성의 원리:** 학습자의 능력·수준에 적합해야
- **다경험의 원리:** 하나의 목표 → 여러 경험
- **다성과의 원리:** 하나의 경험 → 여러 목표 동시 달성

3) 학습경험 조직의 3 원리

- **계속성(continuity):** 동일 요소가 시간을 두고 반복
- **계열성(sequence):** 점차 깊이·폭을 더해가는 조직
- **통합성(integration):** 다른 교과·경험과 수평적으로 연결

4) 가네(Gagne)의 9 단계 수업사태

- ① 주의 획득 ② 학습목표 제시 ③ 선수학습 회상 ④ 자극자료 제시 ⑤ 학습 안내
- ⑥ 수행 유도 ⑦ 피드백 제공 ⑧ 수행 평가 ⑨ 파지·전이 향상

★ **시험 포인트** 가네의 9단계 수업사태는 "주의획득-목표제시-선수학습 회상..."처럼 순서대로 외우기. 수업설계 문항 단골.

4. 교육과정의 실행과 운영

1) 교육과정 실행에 대한 세 가지 관점

- **충실성(fidelity) 관점:** 설계대로 충실히 구현 — 실행자, 매뉴얼 추종
- **상호적응(mutual adaptation) 관점:** 계획과 현장 상호 조정 — 조정자, 협력적 의사결정자
- **형성(enactment/생성) 관점:** 교사·학생이 함께 창조 — 창조자, 능동적 행위자

2) 교육과정 운영의 기본 원리 6 가지

타당성 · 합법성 · 민주성 · 학습자중심 · 자율성 · 책무성

3) 교육과정 혁신 모형

- **저항 극복 모형:** 변화에 대한 저항 → 단계적 극복 전략

- **관심 채택 모형(CBAM):** 인식 → 정보적 → 개인적 → 운영적 → 결과적 → 협력적 → 재초점화
- **조직 개발 모형(OD):** 학교를 학습조직으로 변화

★ **시험 포인트** CBAM의 단계(인식→정보적→개인적→운영적→결과적→협력적→재초점화)는 출제 가능성 매우 높음

PART III. 주요 학습이론

1. 학습이론 5 대 패러다임 한눈에 보기

패러다임	인간관	학습의 정의	대표 학자
행동주의	자극에 반응하는 수동적 존재	관찰 가능한 행동의 변화 (S-R 연합)	Pavlov, Skinner, Thorndike
인지주의	능동적 정보처리자	인지구조(스키마)의 재구성	Piaget, 정보처리이론
사회학습	관찰·모방하는 사회적 존재	관찰을 통한 대리학습	Bandura
인본주의	자아실현을 추구하는 자율적 존재	자기주도·전인적 성장	Rogers, Maslow
구성주의	의미를 구성하는 주체	지식은 개인·사회가 능동적으로 구성	Piaget, Vygotsky

2. 행동주의 학습이론

1) 기본 가정

- 학습은 관찰 가능한 행동의 비교적 영속적인 변화
- 환경(자극)이 학습의 주요 결정요인
- 내적 정신과정은 블랙박스로 간주, 객관적 관찰만 다룸
- 복잡한 행동은 단순한 자극-반응 연합의 누적

2) 주요 이론 비교

이론	학자	핵심 개념
수동(고전적) 조건형성	파블로프(Pavlov)	UCS-UCR, CS-CR, 강화·소거·자발적 회복

이론	학자	핵심 개념
도구적 조건형성	손다이크(Thorndike)	효과의 법칙, 연습의 법칙, 준비성의 법칙
작동(조작적) 조건형성	스키너(Skinner)	강화(정적·부적), 처벌, 조형(shaping), 강화계획
인접이론	거스리(Guthrie)	근접의 법칙 — 자극과 반응이 시간적으로 인접하면 학습

3) 스키너의 강화 4 유형(자주 헛갈리는 부분)

구분	제시(자극을 줌)	제거(자극을 없앴)
좋아하는 것	정적 강화 → 행동 증가	부적 처벌 → 행동 감소
싫어하는 것	정적 처벌 → 행동 감소	부적 강화 → 행동 증가

★ **시험 포인트** 정적/부적의 +/-는 "제시 vs 제거", 강화/처벌은 "행동 증가 vs 감소". 시험에서 가장 많이 틀리는 곳!

4) 강화계획

- 연속강화: 매번 강화 → 학습은 빠르나 소거 빠름
- 간헐강화: 일부만 강화 → 학습은 느리나 소거에 강함
- 고정비율(FR) / 변동비율(VR) / 고정간격(FI) / 변동간격(VI)
- 변동비율(VR)이 가장 소거에 강함(예: 도박)

3. 인지학습이론

1) 기본 입장

- 학습은 인지구조(스키마)의 형성·변화
- 학습자는 능동적으로 정보를 처리하는 주체
- 통찰(insight), 발견, 의미 부여를 강조

2) 주요 인지이론

이론	학자	핵심
형태이론(게슈탈트)	윌러, 베르트하이머	통찰학습 — 갑작스러운 깨달음 ("Aha!")
장(場)이론	레빈(Lewin)	행동 = f(개인×환경). 생활공간 개념

이론	학자	핵심
인지발달이론	피아제(Piaget)	감각운동기→전조작기→구체적 조작기→형식적 조작기
정보처리이론	앳킨슨-쉬프린	감각기억 → 단기(작업)기억 → 장기기억
유의미학습이론	오수벨(Ausubel)	선행조직자(advance organizer)로 유의미 연결

★ **시험 포인트** 피아제의 4단계 인지발달은 단골. 특히 "구체적 조작기(7~11세, 보존개념)"와 "형식적 조작기(11세~, 추상적 사고)"의 구분 주의.

4. 사회학습이론(반두라, Bandura)

1) 주요 개념

- **관찰학습(모델링)**: 타인의 행동을 관찰하여 학습
- **대리강화**: 모델이 받는 강화를 보고 자신도 학습
- **상호결정론**: 환경 ↔ 개인 ↔ 행동의 3자 상호작용
- **자기효능감**: 자신이 특정 과제를 수행할 수 있다는 신념

2) 관찰학습 4 단계

① 주의집중(attention) → ② 파지(retention) → ③ 운동재생(reproduction) → ④ 동기화(motivation)

5. 인본주의 학습이론

1) 기본 가정(Rogers, Maslow)

- 인간은 자아실현을 추구하는 본질적으로 선한 존재
- 학습은 전인(全人)의 성장 과정
- 학습자 중심·자기주도 학습 강조

2) 매슬로(Maslow)의 욕구 위계

1단계(생리적) → 2단계(안전) → 3단계(소속·애정) → 4단계(존경) → 5단계(자아실현, 최상위)

3) 로저스(Rogers)의 학습자중심 교육

- 교사는 "촉진자(facilitator)"
- 학습자에 대한 무조건적 긍정적 존중
- 공감적 이해, 진실성(일치성)
- 경험학습(experiential learning), 자기주도성

6. 구성주의 학습이론

1) 기본 가정

- 지식은 객관적으로 주어지는 것이 아니라 학습자가 능동적으로 구성
- 학습은 사회적·문화적 맥락 속에서 일어남
- 의미는 협상·대화를 통해 형성

2) 인지적 vs 사회적 구성주의

구분	인지적 구성주의(피아제)	사회적 구성주의(비고츠키)
지식 구성의 단위	개인 내부	사회적 상호작용
핵심 개념	동화·조절·평형화	ZPD(근접발달영역), 비계설정(scaffolding)
언어와 사고	사고가 언어를 이끔	언어가 사고 발달의 도구
교사의 역할	환경 설계자	비계 제공자, 협력 파트너

★ **시험 포인트** 비고츠키의 ZPD = "혼자서는 못 하지만 도움을 받으면 할 수 있는 영역". 스마트농업 현장 코칭에 직접 적용 가능 → 출제 가능성 높음.

PART IV. 성인학습자의 이해

1. 성인학습의 개념

1) 성인의 의미

- 생물학적 연령보다 사회적·심리적 성숙도가 중요
- Knowles: 성인의 역할을 수행하는 사람 + 자신을 성인으로 인식하는 사람
- 책임감(responsibility)이 핵심 기준

2) 평생학습 부각의 배경

- 지식·정보·기술의 폭발적 증가, 지식의 노후화 가속
- 사회 변화와 생활양식의 급격한 변화
- 평균수명·여가시간 증가 및 삶의 질 욕구 증대
- 학교교육의 한계 → 학교 외 평생교육의 가능성 확대

2. 앤드라고지(Andragogy, Knowles)

정의: 성인학습을 도와주는 기예이자 과학(art and science of helping adults learn). 아동학습을 의미하는 페다고지(pedagogy)와 대비

앤드라고지의 6대 가정

- ① 자아개념: 의존적 → 자기주도적 학습자로 성숙
- ② 경험: 풍부한 경험이 학습 자원. 경험을 활용해야 함
- ③ 학습 준비도: 사회적 역할·발달과업과 관련될 때 학습 준비됨
- ④ 학습 지향성: 교과 중심(아동) → 문제 중심·실생활 중심(성인)
- ⑤ 학습 동기: 외적 동기(보상) → 내적 동기(만족·성장)가 더 강력
- ⑥ 알 필요성: 왜 배워야 하는지 명확히 알기를 원함

★ **시험 포인트** Knowles의 앤드라고지 6대 가정은 거의 매번 출제. "자아개념-경험-준비도-지향성-동기-필요성" 6개 키워드로 외우세요.

페다고지 vs 앤드라고지 비교

구분	페다고지(아동)	앤드라고지(성인)
학습자	의존적	자기주도적
경험	경험이 빈약	경험이 자원이자 출발점
학습 동기	외적·교사 주도	내적·자기 주도
교사 역할	지식 전달자	촉진자·동반자
교육과정	교과 중심	문제·생활 중심

3. 성인기 발달이론

1) 발달의 의미와 특징

- 발달 = 성장(growth) + 성숙(maturation) + 학습(learning)의 상호작용 결과
- 성인기 발달의 새로운 관점: 노쇠(decline)의 단순한 부정적 해석 지양
- 발달은 전 생애에 걸쳐 일어남(전 생애적 발달관)

2) 주요 발달이론가

이론가	이론	핵심
에릭슨(Erikson)	심리사회적 발달 8단계	각 단계 발달과업(예: 중년기 - 생산성 vs 침체감)
해비거스트(Havighurst)	발달과업론	연령별 발달과업(생활과업)의 성공·실패

이론가	이론	핵심
레빈슨(Levinson)	인생 사계절론	인생구조 변화, 5년간 과도기(전환기)
콜버그(Kohlberg)	도덕성 발달이론	전인습 → 인습 → 후인습 3수준 6단계
뢰빙거(Loevinger)	자아발달이론	자아의 단계적 통합·복잡화

3) 콜버그의 도덕성 발달 6 단계

수준	단계	핵심
전인습	1. 처벌·복종 지향	벌을 피하기 위해
전인습	2. 도구적 상대주의	자기 이익에 부합하면 옳음
인습	3. 대인관계 조화(착한 아이)	타인의 인정·기대
인습	4. 법과 질서 유지	사회 규칙·법 준수
후인습	5. 사회계약	사회적 합의·공리
후인습	6. 보편적 윤리원리	양심·보편적 도덕원리

4. 성인학습자의 교육참여

1) 이론적 관점

- 장(場)이론(Lewin): 개인 요인과 환경 요인의 상호작용
- 동인-억제력: 변화를 추구하는 힘 vs 현상유지 힘

2) 교육참여 의사결정 모형

모형	제안자	핵심
힘-장 모형	Miller(Lewin 기반)	동인·억제력으로 참여 여부 설명
기대-유인가 모형	Rubenson	기대(성공 가능성) × 유인가(가치)
일치 모형	Boshier	학습자 자아개념과 환경 간 일치도
연쇄반응 모형	Cross	여러 요인이 연쇄적·누적으로 작용

5. 성인학습자의 유형(Houle/Boshier 기반)

유형	특징	지도 전략
무관심·거부형	학습 장면 자체에 참여하지 않음	참여동기 환기, 정보제공

유형	특징	지도 전략
무목표형	구체적 목표 없이 시간 보내기 위해 참여	학습의 의미 부여, 목표 형성 도움
사교형	인간관계 확대가 주된 목적	집단활동 기회 제공, 부수적 학습 유도
자극탐구형	단조로움 탈피, 새 자극 추구	다양한 학습 기회 제공
직업지향형	직업 관련 지식·기술 습득	실무 적용성 높은 학습 제공
생활변혁지향형	자기계발·자아실현·생활 변화	심층적·전인적 학습 지원

★ **시험 포인트** 스마트농업관리사 현장 상담에서 농업인의 학습 동기에 따라 접근법이 달라져야 함을 묻는 응용문제 가능성 큼.

6. 성인학습 과정론

1) 경험학습(Kolb의 4단계 순환)

① 구체적 경험(직접 체험·관찰) → ② 반성적 관찰(경험을 다양한 관점에서 검토) → ③ 추상적 개념화(일반적 개념·이론 도출) → ④ 능동적 실험(새로운 상황에서 적용·검증)

★ **시험 포인트** Kolb의 4단계는 "경험→반성→개념화→실험" 순환. 스마트팜 농가 학습에 직접 적용되는 핵심 모형.

2) 자기주도학습(Self-Directed Learning, Knowles)

- 학습자가 스스로 학습목표 설정·자원 탐색·방법 선택·평가 주도
- 성인학습의 본질적 형태
- 학습계약(learning contract) 활용

3) 전환학습(Transformative Learning, Mezirow)

- 기존 의미관점(meaning perspective)의 근본적 변화
- 계기: 혼란스러운 딜레마(disorienting dilemma)
- 비판적 성찰 → 가정의 재검토 → 관점 전환

PART V. 교육평가

1. 교육평가의 정의와 기능

정의: 교육의 과정과 결과에 대한 정보를 수집·해석하여 가치를 판단하고 의사결정을 내리는 활동

주요 기능

- 교육적 성취의 확인
- 분류·선발 기능
- 교육적 개선의 기능
- 학습자 이해의 기능

교육평가에 대한 세 가지 관점

관점	학자	핵심
측정관(Measurement)	손다이크	관찰 가능한 행동을 양적으로 측정. 신뢰도 강조
평가관(Evaluation)	타일러	교육목표 달성도 판단. 목표지향
총평관(Assessment)	머레이	인간 전체의 종합적 이해. 다면적·질적 평가

2. 교육평가의 유형

1) 평가기준에 따른 분류

구분	규준지향(상대평가)	준거지향(절대평가)
비교 대상	다른 학습자	준거(절대 기준)
목적	서열·등급 매기기	목표 도달 여부 확인
점수 해석	석차·백분위	백분율·통과/비통과
예시	대학 수능 등급	운전면허 시험
장점	변별력 우수	학습 동기 유지에 효과적
단점	경쟁 조장	준거 설정의 어려움

2) 평가기능에 따른 분류

구분	시기	목적
진단평가	수업 전	학습자의 초기상태·결손 확인 → 출발점 행동 진단

구분	시기	목적
형성평가	수업 중	학습 진행 점검, 즉각적 피드백, 수업 개선
총괄평가	수업 후	학습목표 달성도 종합 판정, 등급 부여

★ **시험 포인트** "진단-형성-총괄" 평가는 0순위 출제. 시기와 목적을 함께 외우세요. 스크리븐(Scriven)이 형성평가/총괄평가 개념 정립.

3) 평가대상에 따른 분류

학생평가, 교사평가, 수업평가, 프로그램평가, 교육과정평가, 기관평가

3. 평가도구의 유형

1) 지필검사(객관식 vs 주관식)

- 진위형: O/X — 제작 쉬움, 추측 작용(50%)
- 연결형: 문항-답지 매칭 — 관련 사실 평가에 적합
- 선다형: 4·5 지선다 — 신뢰도 높음, 가장 널리 사용
- 단답형: 단어·구로 답 — 재생력 평가, 채점 객관
- 완성형: 괄호 채우기 — 단답형과 유사
- 논술형: 서술형 작성 — 고차원 사고 측정, 채점 어려움

2) 비지필 평가도구

- 질문지법: 다수의 응답을 효율적으로 수집
- 면접법: 심층적·질적 정보 수집
- 관찰법: 자연스러운 행동 관찰
- 실험·실습법: 실제 수행능력 평가
- 포트폴리오 평가: 학습과정의 누적적 기록 평가

3) 선다형 문항 제작 시 고려사항

- 정답은 분명하고 오답은 그럴듯하게
- 정답에 대한 단서 배제
- 가능한 한 긍정문 사용, 부정문 사용 시 주의 환기
- 답지는 길이·문법 일관성 유지

4. 평가도구의 양호도

1) 타당도(Validity) — "재고자 하는 것을 재는가"

- **내용 타당도**: 교육목표·내용을 충실히 측정하는가 — 전문가 판단, 이원분류표
- **준거 타당도**: 외적 준거와의 상관 — 동시·예언 타당도
- **구인 타당도**: 심리적 구성개념을 측정하는가 — 요인분석, 수렴·변별 타당도

2) 신뢰도(Reliability) — "일관성 있게 재는가"

- **재검사 신뢰도**: 같은 검사를 두 번 실시하여 상관 측정
- **동형검사 신뢰도**: 내용·형식이 유사한 두 검사 간 상관
- **반분검사 신뢰도**: 하나의 검사를 둘로 나누어 상관 측정(Spearman-Brown 교정)
- **문항내적 합치도**: Cronbach α — 가장 널리 쓰임

3) 객관도와 타당도-신뢰도 관계

- 객관도: 채점자 간 일치도
- 신뢰도는 타당도의 필요조건, 충분조건 아님

★ **시험 포인트** "신뢰도 없는 타당도는 불가능, 신뢰도 있다고 타당한 것은 아니다." 과녁의 정확성(타당도) vs 일관성(신뢰도) 비유로 이해할 것.

5. 문항 분석

개념	의미
문항 난이도(P)	문항의 쉬움 정도 = 정답률. 0.3~0.7 적절, 0.5 최적
문항 변별도(D)	상위·하위 집단을 변별하는 정도. 0.4 이상이면 좋음, 음수면 불량
문항 반응분포	각 답지에 대한 반응 비율 분석. 오답이 균등하게 매력적이어야
교수민감도	교수의 효과를 반영하는 정도. 준거지향평가에서 중요
문항반응이론(IRT)	문항 특성(난이도·변별도·추측도)을 피험자 능력과 독립적으로 추정. CTT의 한계(집단 의존성) 보완

6. 평가결과의 해석

1) 기초통계 개념

- **중심경향값**: 평균(M), 중앙값(Mdn), 최빈값(Mo)
- **분산도**: 범위, 분산(σ^2), 표준편차(σ)
- **정규분포**: 평균 중심 좌우대칭 종모양. 평균 $\pm 1\sigma$ 에 약 68%, $\pm 2\sigma$ 에 약 95%

2) 기준지향평가의 결과 표시

- 석차(rank): 1 등, 2 등...
- 백분위(percentile): 자신보다 점수가 낮은 학생의 백분율
- 표준점수: Z 점수, T 점수(평균 50, σ 10), 스테나인(9 등급) 등

3) 준거지향평가의 결과 표시

- 백분율: 만점에 대한 자신의 점수 비율
- 평어: 수·우·미·양·가 또는 A·B·C·D·F
- 통과-비통과(P/F): 자격시험에 흔히 사용

4) 교육과정 평가 모형

모형	제안자	핵심
목표지향 모형	Tyler	교육목표 달성 여부 평가
격차 모형	Provus	준거(표준)과 수행(실제)의 격차 분석
탈목표 모형	Scriven	의도하지 않은 효과까지 평가
종합실상 모형	Stake	선행조건·교류·성과의 기술과 판단
CIPP 모형	Stufflebeam	맥락·투입·과정·산출·의사결정 지향
CSE 모형	Alkin	체제·프로그램 평가의 5단계

★ **시험 포인트** Stufflebeam의 CIPP 모형(Context·Input·Process·Product)은 평가의 의사결정 지향성을 강조. 약자와 의미 모두 출제 가능.

PART VI. 상담의 이론과 실제

1. 성인학습상담의 이해

1) 정의와 목표

성인학습상담 = 성인학습자의 학습·생활·진로 문제를 학습이론과 상담이론에 기초하여 도와주는 전문적 활동

- 협의의 상담: 정서·심리적 문제 해결
- 광의의 상담: 정보제공·생애지도·문제해결 등 포괄

2) 성인학습상담자의 주요 활동

- 성인학습자 이해 활동
- 생애지도 활동
- 정보제공 활동
- 상담 활동(핵심 활동)

3) 문제 해결 방법의 비교

방법	특징	한계
권위적 방법	권위자의 지시로 해결	의존성 조장, 자율성 저해
이지적 방법	논리·정보 제공으로 해결	정서적 측면 간과
표현적 방법	감정 표현으로 해소	근본적 해결에는 한계
상담	내담자의 자발적 변화·성장 촉진	시간·전문성 요구

2. 상담자의 자질

1) 인성적 자질

인간에 대한 존중과 관심, 자기인식, 정서적 안정성, 공감 능력, 진실성(일치성), 개방성, 유연성, 인내심, 윤리적 책임감

2) 전문적 자질

상담이론과 기법에 대한 전문 지식, 진단과 평가 능력, 의사소통 기술, 지속적 자기개발과 슈퍼비전

3. 주요 상담이론 핵심 비교

이론	인간관	핵심 개념	상담 기법
정신분석(Freud)	무의식에 지배되는 결정적 존재	원초아·자아·초자아, 방어기제, 전이	자유연상, 꿈 해석, 해석, 통찰
행동수정	환경에 의해 학습되는 존재	S-R 연합, 강화·소거	체계적 둔감화, 모델링, 강화
인간중심(Rogers)	자아실현 경향을 가진 선택적 존재	자기개념, 일치성	무조건적 긍정적 존중, 공감, 진실성
인지치료(Ellis, Beck)	사고가 정서·행동을 결정	비합리적 신념(Ellis ABC), 자동적 사고(Beck)	논박, 인지 재구성
특성-요인(Williamson)	합리적·정보 기반 존재	개인 특성과 직업 요인의 일치	진단, 정보제공, 자문

1) 정신분석이론 핵심

- **인간관:** 본능·무의식에 지배되는 결정적 존재
- **주요 개념:** 원초아(id)·자아(ego)·초자아(superego), 방어기제, 전이·역전이
- **상담 기법:** 자유연상, 꿈의 해석, 저항·전이 분석, 해석

2) 행동수정이론 핵심

- **인간관:** 환경적 자극에 의해 학습되는 존재
- **주요 개념:** 고전적·작동조건형성, 사회학습, 자극통제
- **상담 기법:** 체계적 둔감화, 모델링, 강화·소거, 자기관리 훈련

3) 인간중심 상담이론 핵심(Rogers)

- **상담자의 3대 핵심 태도:** ① 무조건적 긍정적 존중 ② 공감적 이해 ③ 진실성·일치성
- 내담자가 스스로 변화의 자원을 가지고 있다고 가정
- 비지시적 상담 → 자기실현 촉진

4) 인지적 상담이론 — Ellis의 ABCDE 모형

요소	의미
A: Activating event	선행사건(사실)
B: Belief	신념·해석(합리적/비합리적)
C: Consequence	정서적·행동적 결과
D: Disputation	논박(비합리적 신념 도전)
E: Effect	효과(새로운 합리적 신념과 정서)

★ **시험 포인트** Ellis의 ABCDE는 출제 0순위. A=사건 자체가 문제가 아니라 B=비합리적 신념이 C=결과를 일으킨다는 핵심 사상.

5) 특성-요인 상담이론(Williamson)

- 인간을 합리적·정보에 기반한 존재로 봄
- 개인의 특성(능력·흥미·성격)과 직업·환경 요인의 일치(matching)
- 주로 진로상담에 적용 → 스마트농업관리사 컨설팅과 직결

★ **시험 포인트** "특성-요인 이론"은 스마트농업관리사의 농가 컨설팅 상황과 매우 유사 → 적용 문항 가능성 큼.

4. 상담의 전개과정 6 단계

- 1. 문제의 제시 및 상담 필요성 인식: 내담자 호소문제 청취, 상담 동기 확인
- 2. 촉진적 상담관계의 형성(라포): 신뢰관계 형성. 공감·존중·진실성 표현
- 3. 상담목표의 수립: 내담자와 함께 구체적·달성가능한 목표 설정
- 4. 가능한 해결방안의 대안 탐색: 여러 가능성 검토, 대안의 장단점 분석
- 5. 해결방안의 실천: 계획 수립, 실행, 점검
- 6. 상담목표 달성의 평가와 종결: 진전 평가, 종결 준비, 추수상담 계획

★ **시험 포인트** 상담 6단계 순서는 단골 출제. "문제제시-관계형성-목표수립-대안탐색-실천-평가종결" 순서 그대로.

5. 스트레스 관리

1) 스트레스의 유발요인과 영향

- 유발요인: 일상의 사건들, 생활사건, 직무 요인, 관계 갈등 등
- 스트레스-수행도: 역 U자 곡선(적정 수준이 최고 수행)
- 스트레스와 질병: 면역·심혈관 등 다양한 신체질환과 관련
- **번아웃(burnout, 消盡)**: 정서적 소진·비인격화·성취감 저하의 3 차원(Maslach)

2) 스트레스 감소 전략

- 스트레스 관리 훈련: 이완훈련, 명상, 운동, 시간관리
- A형 성격(완벽주의·경쟁적) 변화 전략
- 인지 재구성, 사회적 지지 확보

6. 촉진적 의사소통 기술

1) 바람직하지 못한 대화의 특징

- 쌍방통행 결여(일방적)
- 자기중심적 대화
- 무례한 행위(말 가로채기, 무시)

2) 상담자의 바람직하지 못한 행동

행동 유형	특징
과잉행동	말이 너무 많음, 빠른 속도, 큰 소리
지나친 소극성	침묵, 말소리 약함, 단음절 발화
부적합 행동	미소·웃음 부적절, 산만한 행동, "지금-여기" 이탈

3) 촉진적 의사소통의 5 가지 핵심 기술

- **경청(Listening):** 말이 아닌 '귀'가 가장 중요한 도구 — 상대의 입장에서, 판단중지, 비언어 단서 주시
- **공감(Empathy):** 상대의 입장·감정을 이해하고 전달 — 사실+정서 모두 포착, "~하게 느끼시는군요"
- **자기공개:** 상담자가 적절히 자신을 노출 — 내담자에 도움될 때만, 짧고 적절히
- **피드백:** 관찰·인상을 솔직하게 되돌려 줌 — 구체적·서술적, 시기적절, 수용 가능한 양
- **질문:** 폐쇄형(예/아니오) vs 개방형 적절 사용 — 개방형 위주, "왜"보다 "어떻게"

★ **시험 포인트** "공감 ≠ 동정". 동정(sympathy)은 상대의 감정에 휘말림, 공감(empathy)은 상대 입장에서 이해+전달. 매우 자주 출제.

4) 공감을 잘하기 위한 조건

- 상대방의 말을 자신의 입장이 아닌 상대방의 입장과 관점에서 듣고 이해하려고 노력
- 말의 사실적 의미와 더불어 그 속에 포함된 정서적 의미를 포착
- 느낀 감정을 상대방에게 적절하게 전달