

구성주의 학습이론

시각영상디자인학과
1354044 김다은

CONTENTS

1. 구성주의의 개념 및 학습관
2. 구성주의의 기본 가정
3. 구성주의의 학습원리
4. 인지적 구성주의와 사회적 구성주의
5. 구성주의 학습 모형
6. 구성주의 교수 설계 이론에 대한 시사점
7. 구성주의에 입각한 교수방법

1. 구성주의의 개념 및 학습관

1. 구성주의의 개념 및 학습관

1. 구성주의의
개념 및 학습관



2. 구성주의의
기본가정



3. 구성주의의
학습원리



4. 인지적 구성주의와
사회적 구성주의



5. 구성주의
학습 모형



6. 구성주의 교수 설계
이론에 대한 시사점



7. 구성주의에 입각한
교수방법



우리가 왜 지금 구성주의를 공부해야 하는가?

1. 구성주의의 개념 및 학습관

1) 우리가 왜 지금 구성주의를 공부해야 하는가?

1. 구성주의의
개념 및 학습관

2. 구성주의의
기본가정

3. 구성주의의
학습원리

4. 인지적 구성주의와
사회적 구성주의

5. 구성주의
학습 모형

6. 구성주의 교수 설계
이론에 대한 시사점

7. 구성주의에 입각한
교수방법

지식정보화 시대 21세기

학습자에게는 다양하고 무수히 많은 학교 교육 체제가 필요

다양하고 무수히 많은 정보 중에서

자신이 당면한 문제를 해결하기 위해 신속하게 정보를 찾아내어

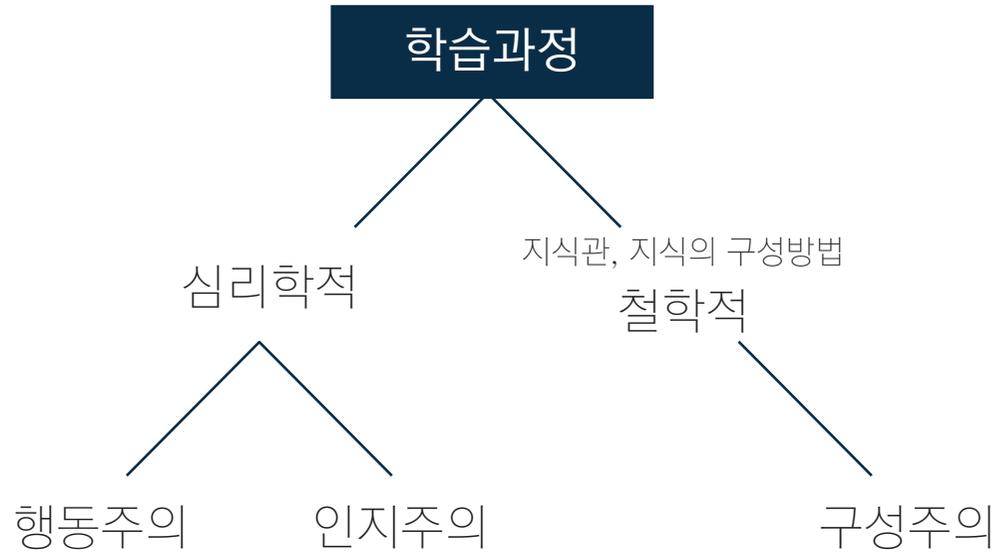
활용할 수 있는 능력 필요

자기주도적 역할을 수행할 수 있는 교육환경 조장 필요

1. 구성주의의 개념 및 학습관

2) 구성주의의 시작

- 1980년대 이후, 교육현장에서 나타나는 문제점을 해결하기 위한 대안적 교수-학습체제



1. 구성주의의 개념 및 학습관

2. 구성주의의 기본가정

3. 구성주의의 학습원리

4. 인지적 구성주의와 사회적 구성주의

5. 구성주의 학습 모형

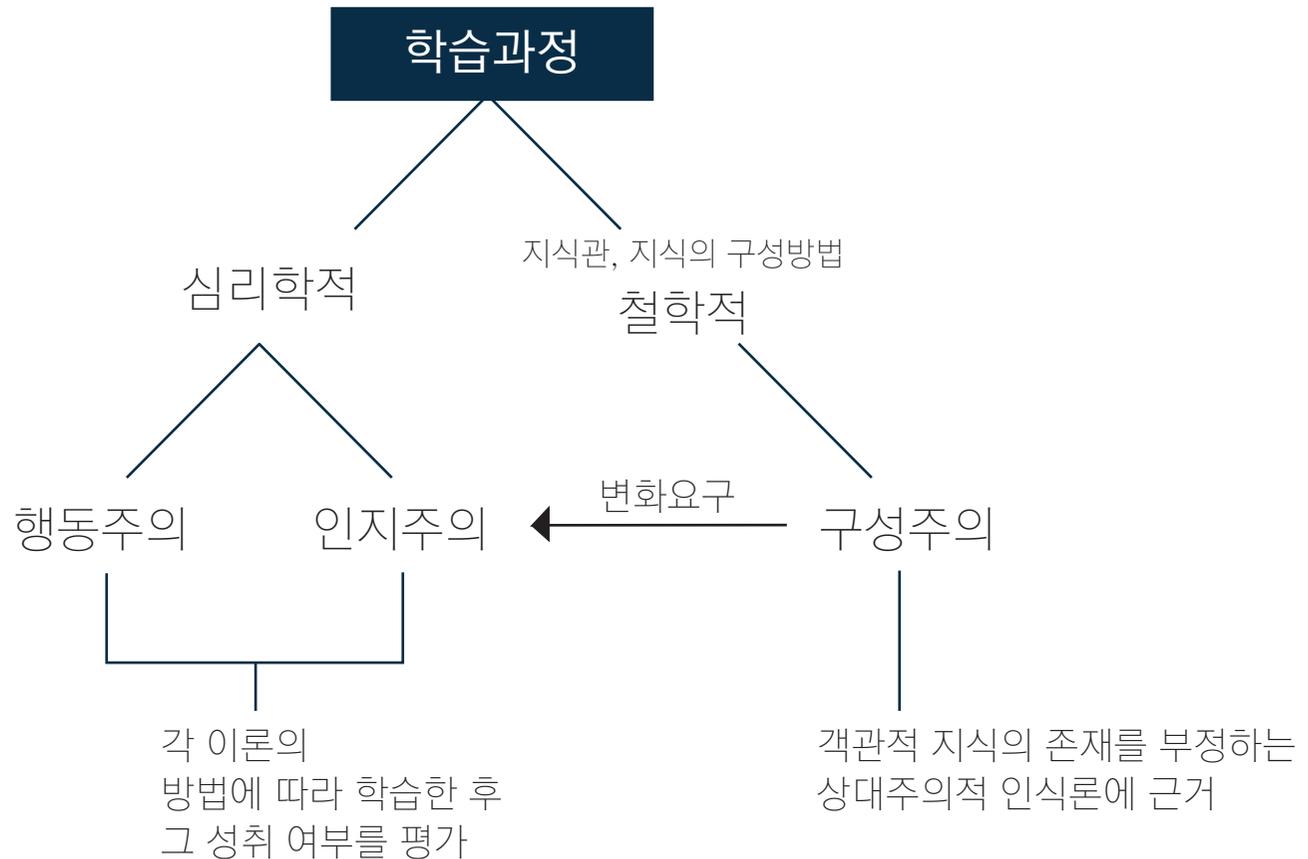
6. 구성주의 교수 설계 이론에 대한 시사점

7. 구성주의에 입각한 교수방법

1. 구성주의의 개념 및 학습관

2) 구성주의의 시작

- 1980년대 이후, 교육현장에서 나타나는 문제점을 해결하기 위한 대안적 교수-학습체제



1. 구성주의의 개념 및 학습관

2. 구성주의의 기본가정

3. 구성주의의 학습원리

4. 인지적 구성주의와 사회적 구성주의

5. 구성주의 학습 모형

6. 구성주의 교수 설계 이론에 대한 시사점

7. 구성주의에 입각한 교수방법

1. 구성주의의 개념 및 학습관

2) 구성주의의 시작

1. 구성주의의 개념 및 학습관

2. 구성주의의 기본가정

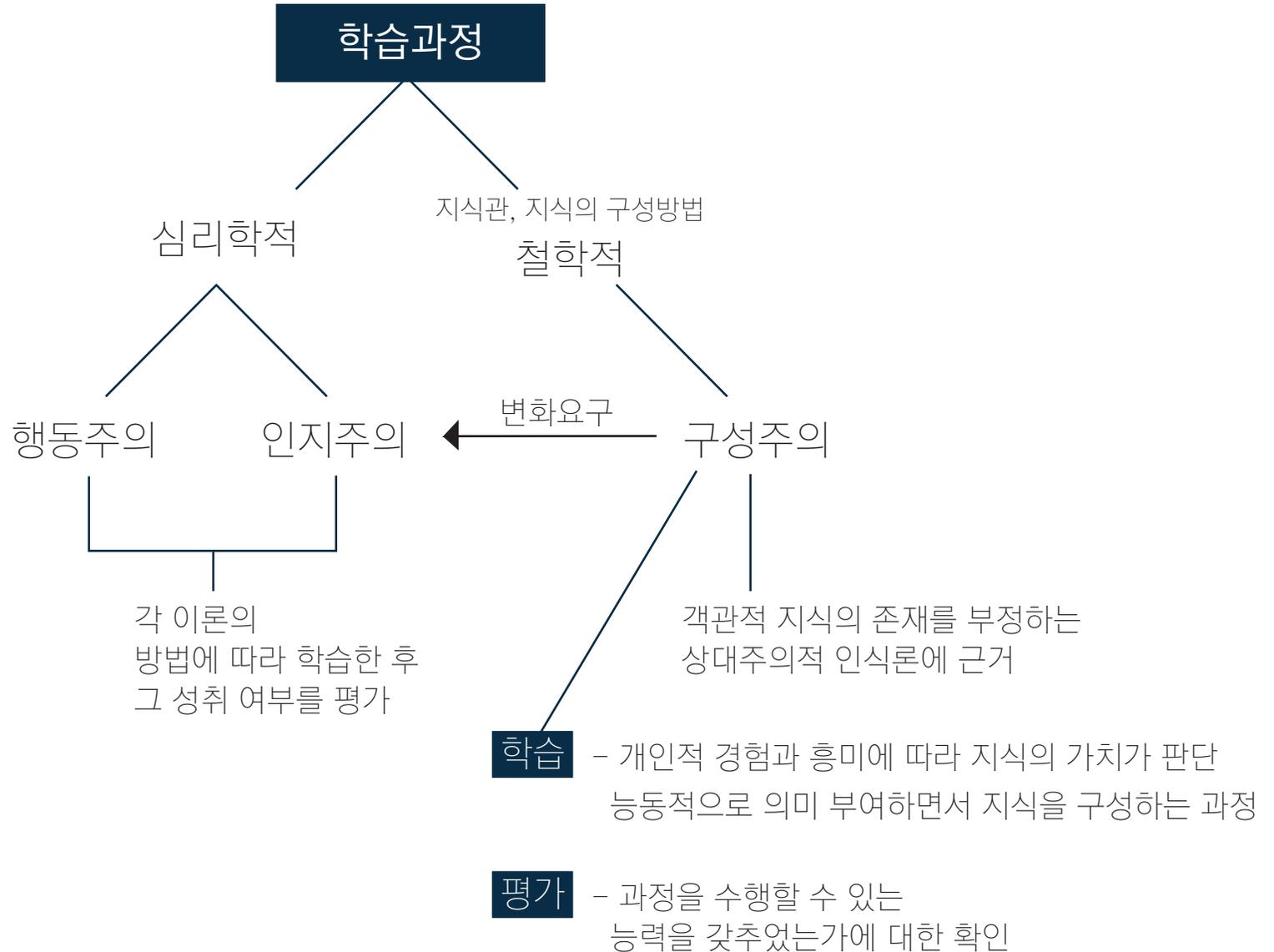
3. 구성주의의 학습원리

4. 인지적 구성주의와 사회적 구성주의

5. 구성주의 학습 모형

6. 구성주의 교수 설계 이론에 대한 시사점

7. 구성주의에 입각한 교수방법



2. 구성주의의 기본가정

2. 구성주의의 기본가정

1. 구성주의의
개념 및 학습관

2. 구성주의의
기본가정

3. 구성주의의
학습원리

4. 인지적 구성주의와
사회적 구성주의

5. 구성주의
학습 모형

6. 구성주의 교수 설계
이론에 대한 시사점

7. 구성주의에 입각한
교수방법

1. 지식은 전달되는 것이 아니라 **구성**되는 것이다.

2. 지식은 활동의 결과로 지식은 **활동 안에 내재**되어 있는 것이다.

3. 지식은 **사회적 협상**을 통해 이루어진다.

4. 지식은 **맥락적**이다.

3. 구성주의의 학습원리

3. 구성주의의 학습원리

1. 구성주의의
개념 및 학습관

2. 구성주의의
기본가정

3. 구성주의의
학습원리

4. 인지적 구성주의와
사회적 구성주의

5. 구성주의
학습 모형

6. 구성주의 교수 설계
이론에 대한 시사점

7. 구성주의에 입각한
교수방법

1. 학습자에게 **의미있고 적절한** 과제를 제시해야 한다.

2. 교사의 역할을 학습자의 학습을 돕는 **조언자**이며,
배움을 같이하는 **동료 학습자**로서의 측면에서 규정해야 한다.

3. **맥락, 상황적** 지식의 제공이다.

4. 구성주의는 **협동학습 환경**을 활용한다.

4. 인지적 구성주의와 사회적 구성주의

4. 인지적 구성주의와 사회적 구성주의

1. 구성주의의 개념 및 학습관

2. 구성주의의 기본가정

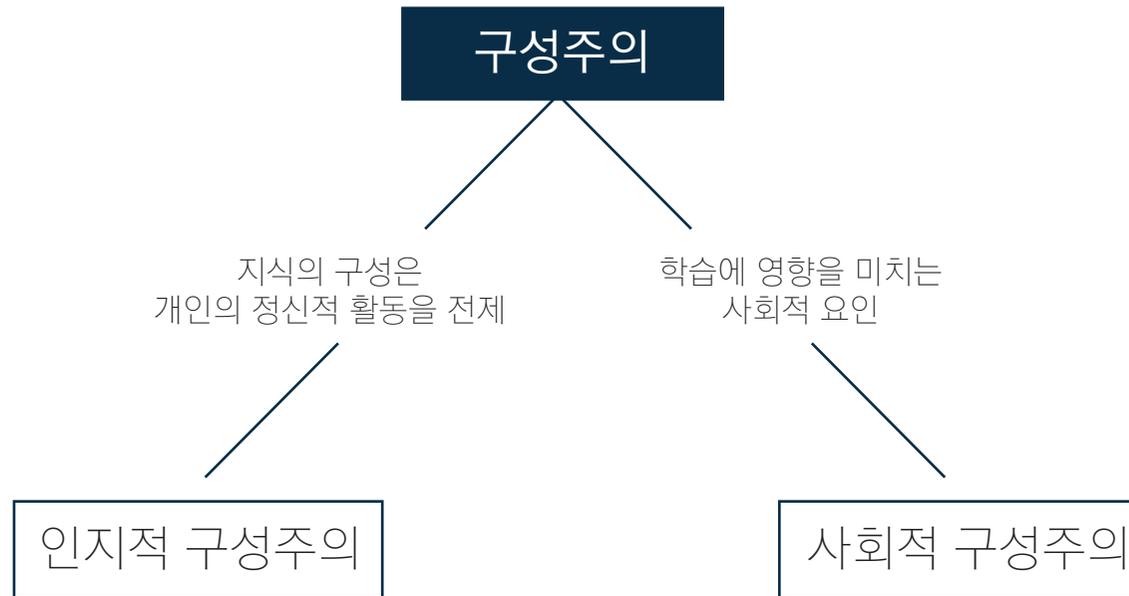
3. 구성주의의 학습원리

4. 인지적 구성주의와 사회적 구성주의

5. 구성주의 학습 모형

6. 구성주의 교수 설계 이론에 대한 시사점

7. 구성주의에 입각한 교수방법



4. 인지적 구성주의와 사회적 구성주의

1. 구성주의의
개념 및 학습관

2. 구성주의의
기본가정

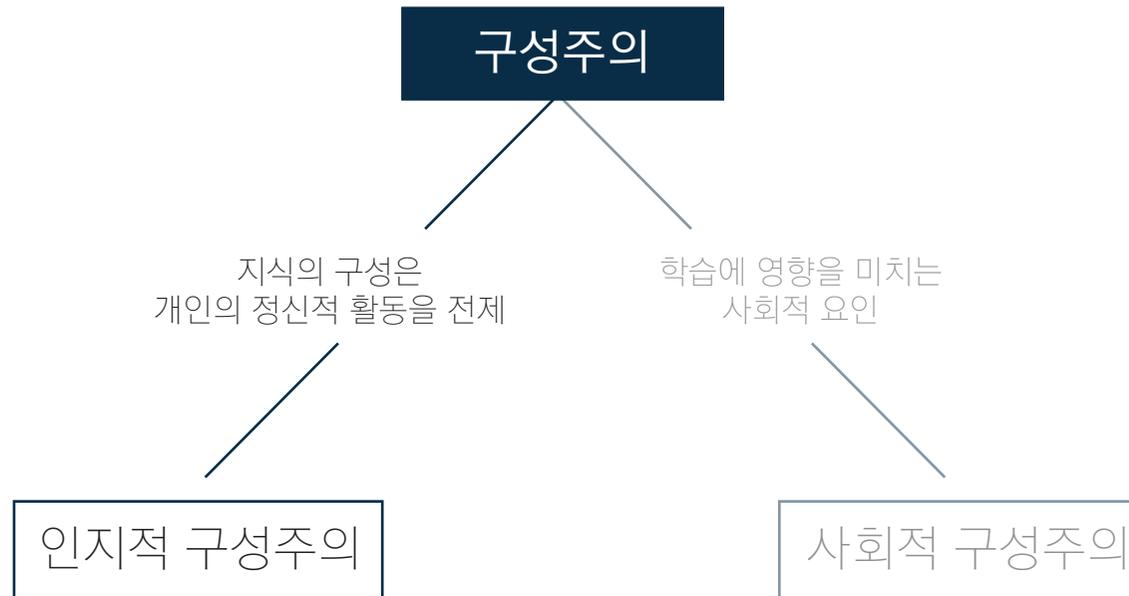
3. 구성주의의
학습원리

4. 인지적 구성주의와
사회적 구성주의

5. 구성주의
학습 모형

6. 구성주의 교수 설계
이론에 대한 시사점

7. 구성주의에 입각한
교수방법



4. 인지적 구성주의와 사회적 구성주의

1. 구성주의의
개념 및 학습관

2. 구성주의의
기본가정

3. 구성주의의
학습원리

4. 인지적 구성주의와
사회적 구성주의

5. 구성주의
학습 모형

6. 구성주의 교수 설계
이론에 대한 시사점

7. 구성주의에 입각한
교수방법

인지적 구성주의

- 지식의 구성을 개인의 정신적 활동을 전제
- 피아제의 인지발달이론에 근거
 - 인간들은 경험을 통해 스스로 지식을 구성해야 한다

4. 인지적 구성주의와 사회적 구성주의

1. 구성주의의 개념 및 학습관

2. 구성주의의 기본가정

3. 구성주의의 학습원리

4. 인지적 구성주의와 사회적 구성주의

5. 구성주의 학습 모형

6. 구성주의 교수 설계 이론에 대한 시사점

7. 구성주의에 입각한 교수방법

인지적 구성주의

- 지식의 구성을 **개인의 정신적 활동**을 전제

- 피아제의 인지발달이론에 근거

- 인간들은 **경험**을 통해 스스로 지식을 구성해야 한다

인간의 두뇌 속의 정신적 모형인 **스키마**를 만들 수 있도록 해준다.

동화와 도절(보완적 과정)

확장/발전

- 상대적으로 문화적, 사회적 요인은 크게 고려되지 않음

- **교수** - 학생이 각기 적합한 발달단계에 도달할 때를 기다려서 발달단계에 알맞은 형태와 내용으로 제시, 도움과 자극을 주거나 발전할 수 있도록 도와주는 역할

4. 인지적 구성주의와 사회적 구성주의

1. 구성주의의
개념 및 학습관

2. 구성주의의
기본가정

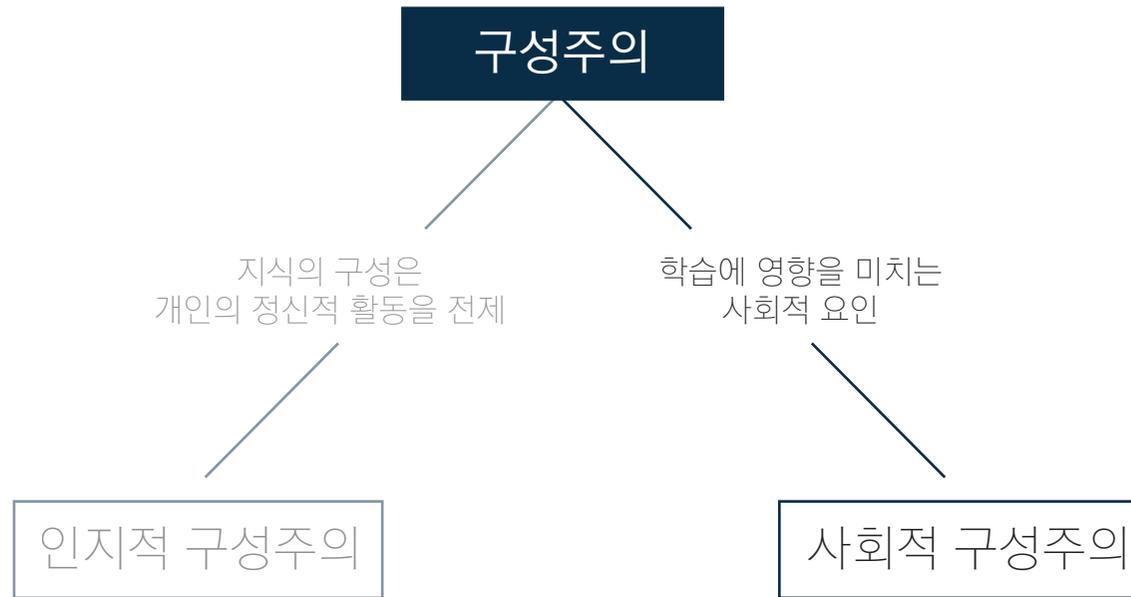
3. 구성주의의
학습원리

4. 인지적 구성주의와
사회적 구성주의

5. 구성주의
학습 모형

6. 구성주의 교수 설계
이론에 대한 시사점

7. 구성주의에 입각한
교수방법



4. 인지적 구성주의와 사회적 구성주의

1. 구성주의의
개념 및 학습관

사회적 구성주의

2. 구성주의의
기본가정

- 학습에 영향을 미치는 사회적 요소에 관심

3. 구성주의의
학습원리

- 비코츠키의 심리발달이론에 기초

- 인간의 인지적 발달과 기능은 내면화되어 이루어지는 것

4. 인지적 구성주의와
사회적 구성주의

- 학습은 사회적으로 맥락화된 지식을 자신의 관점에서 내면화하는 과정

또래학생이나 주변 인물들과의 상호작용을 통하여 촉진

5. 구성주의
학습 모형

6. 구성주의 교수 설계
이론에 대한 시사점

7. 구성주의에 입각한
교수방법

4. 인지적 구성주의와 사회적 구성주의

1. 구성주의의 개념 및 학습관

2. 구성주의의 기본가정

3. 구성주의의 학습원리

4. 인지적 구성주의와 사회적 구성주의

5. 구성주의 학습 모형

6. 구성주의 교수 설계 이론에 대한 시사점

7. 구성주의에 입각한 교수방법

사회적 구성주의

- 비코츠키의 심리발달이론에 기초

- 아동의 '근접발달영역(ZPD)' - 사회적 상호작용의 중요성 설명

- 아동에게 지식의 구조화를 형성할 수 있는 단서 제공

- 세부사항과 단계를 기억할 수 있도록 도움, 꾸준하게 시도하도록 격려

교수-학습 과정에서
또래 집단이나 교사로부터 제공

4. 인지적 구성주의와 사회적 구성주의

1. 구성주의의 개념 및 학습관

2. 구성주의의 기본가정

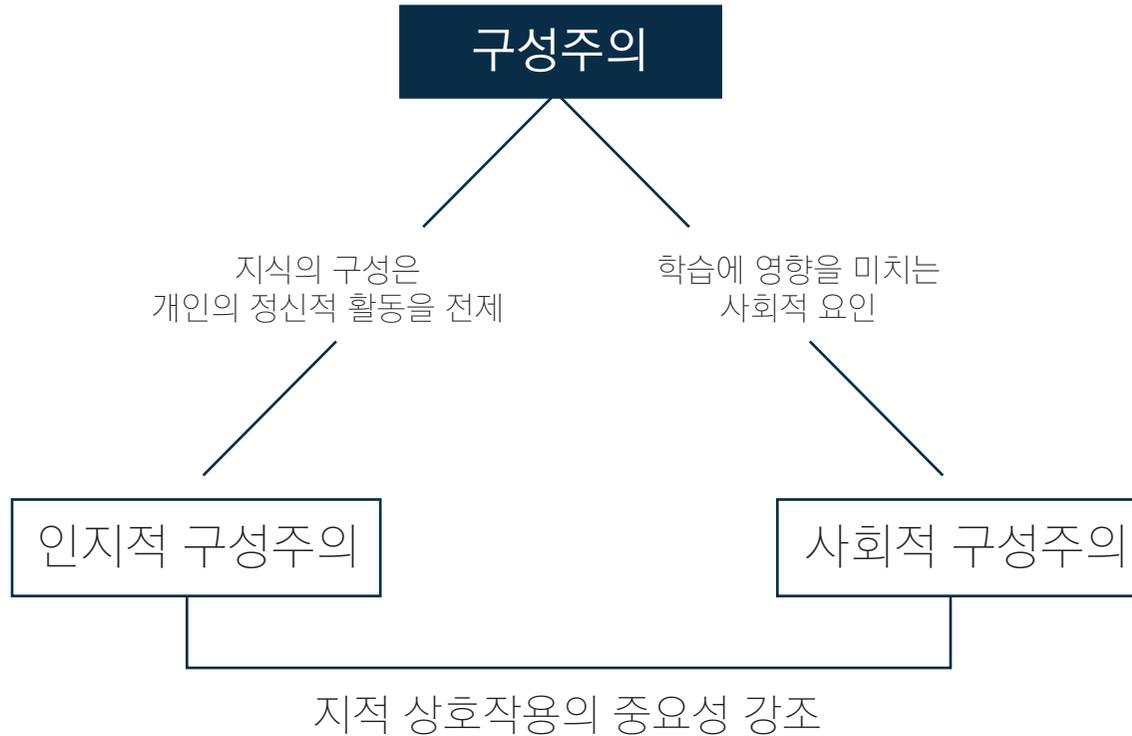
3. 구성주의의 학습원리

4. 인지적 구성주의와 사회적 구성주의

5. 구성주의 학습 모형

6. 구성주의 교수 설계 이론에 대한 시사점

7. 구성주의에 입각한 교수방법



- 학습은 문화화의 과정임과 동시에 자기조절의 과정

- 지식의 구성은 개인 내면의 인지적 작용과 사회, 문화적 상호작용이 통합적으로 전개되는 역동적인 과정

5. 구성주의의 학습모형

5. 구성주의의 학습모형

1. 구성주의의
개념 및 학습관

2. 구성주의의
기본가정

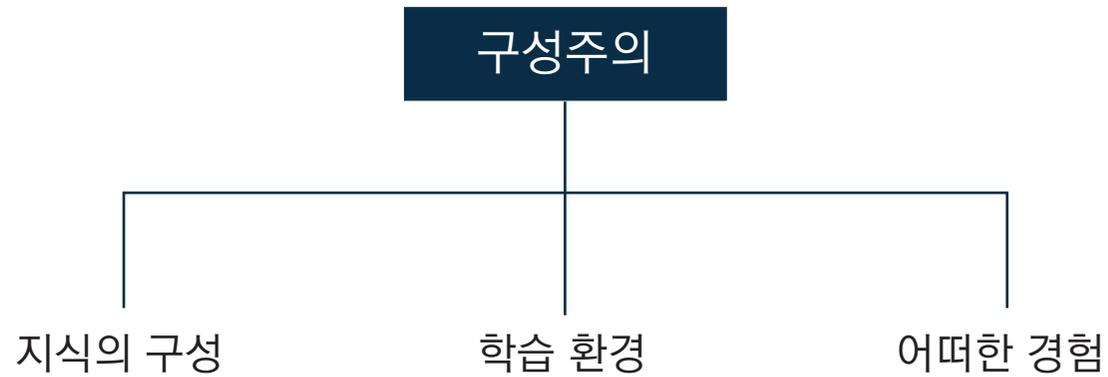
3. 구성주의의
학습원리

4. 인지적 구성주의와
사회적 구성주의

5. 구성주의
학습 모형

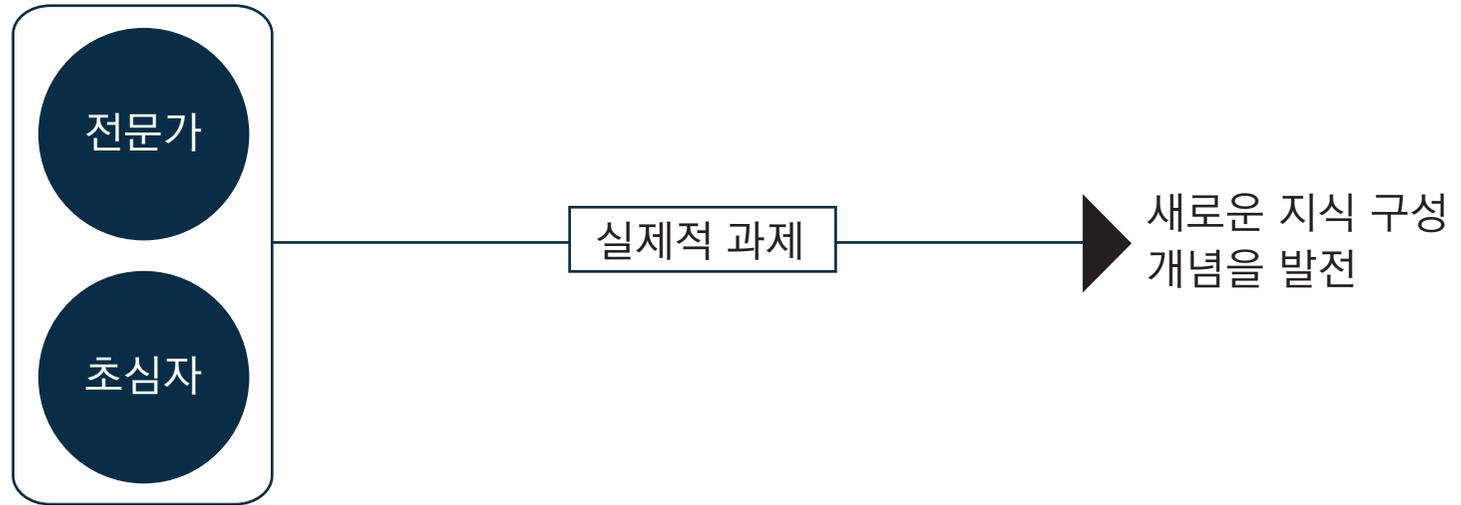
6. 구성주의 교수 설계
이론에 대한 시사점

7. 구성주의에 입각한
교수방법



5. 구성주의의 학습모형

1) 인지적 도제이론



- 초심자는 전문가나 초심자간의 토론을 통해 사회적 학습행동 습득
- 학습자의 내부적 인지작용과 활동을 자극하는 연속적인 자아성찰을 강조
- 현실과 괴리되지 않은 실생활에서 전문가의 과제수행을 관찰하고 실제로 수행하면서 자신의 지식상태의 변화를 경험하도록 하는 것

1. 구성주의의 개념 및 학습관

2. 구성주의의 기본가정

3. 구성주의의 학습원리

4. 인지적 구성주의와 사회적 구성주의

5. 구성주의 학습 모형

6. 구성주의 교수 설계 이론에 대한 시사점

7. 구성주의에 입각한 교수방법

5. 구성주의의 학습모형

1) 인지적 도제이론

1. 구성주의의
개념 및 학습관

2. 구성주의의
기본가정

3. 구성주의의
학습원리

4. 인지적 구성주의와
사회적 구성주의

5. 구성주의
학습 모형

6. 구성주의 교수 설계
이론에 대한 시사점

7. 구성주의에 입각한
교수방법

1단계

모델링
코칭
인지적기반구축

실제 수행
인지와 메타인지가 통합된 기술을
획득하는 데 도움을 줄 수 있도록 설계

2단계

명료화
반영

전문가의 문제해결과정에 대한 관찰가에 초점

3단계

탐색

독립적인 학습을 제공하도록 설계

5. 구성주의의 학습모형

1. 구성주의의
개념 및 학습관

2. 구성주의의
기본가정

3. 구성주의의
학습원리

4. 인지적 구성주의와
사회적 구성주의

5. 구성주의
학습 모형

6. 구성주의 교수 설계
이론에 대한 시사점

7. 구성주의에 입각한
교수방법

2) 상황적 교수-학습이론

- 현실상황에서 활용 가능한 지식을 제공해주어 문제해결력을 증진시키는데 도움을 주고자 하는 노력
- 실제 문제 상황을 교수매체(비디오, 컴퓨터 등)를 활용하여 학생에게 제시한 다음 가능한 대안을 찾아보도록 함

5. 구성주의의 학습모형

2) 상황적 교수-학습이론

상황적 교수-학습이론의 수업모형 단계

- **비디오 상영**을 통하여 학습동기를 촉진하고 문제상황을 제시한다.
- 수학적 개념의 문제를 **실제적 과제**를 통해 이해하기 쉽게 이야기식으로 제시하여 문제 해결을 위한 상황을 창안한다.
- 문제를 해결하기 위하여 **아동의 적극적 참여를 유도**하고 **아동중심의 창안학습 환경**을 조성한다.
- 여러가지 **사실적 학습자료**를 함축적으로 제시한다.
- 아동이 복잡한 문제를 해결하고 활용할 수 있는 기회를 제공한다.
- 학습하고자 하는 개념이 **어떻게 구체적인 상황에서 활용될 수 있는지**를 제시하고 여러가지 유사한 문제를 해결하게 하여 **학습의 전이 효과**를 높인다.
- **다른 과목과 통합된 복합적인 문제**를 제시하여 교육과정과 연계한다.

1. 구성주의의
개념 및 학습관

2. 구성주의의
기본가정

3. 구성주의의
학습원리

4. 인지적 구성주의와
사회적 구성주의

5. 구성주의
학습 모형

6. 구성주의 교수 설계
이론에 대한 시사점

7. 구성주의에 입각한
교수방법

5. 구성주의의 학습모형

1. 구성주의의
개념 및 학습관

2. 구성주의의
기본가정

3. 구성주의의
학습원리

4. 인지적 구성주의와
사회적 구성주의

5. 구성주의
학습 모형

6. 구성주의 교수 설계
이론에 대한 시사점

7. 구성주의에 입각한
교수방법

3) 인지적 유연성 이론

- 급격하게 변화해가는 상황적 요구에 대해 적응력 있는 대처능력
- 유연한 학습환경 필요
- 스피로, 컴퓨터를 통한 다차원적이고 비선형적인 하이퍼텍스트 시스템 활용
- 기본 전제
 - 특정 학문 분야의 가장 초보적인 단계부터
 - 지식의 복잡성과 비규칙성을 포함한 과제와 학습환경을 제공해야 한다
- 학습이론
 - 주제중심의 학습을 한다.
 - 학습자가 충분히 다룰 수 있는 정도의 복잡성을 지닌 과제로 작게 세분화 한다.
 - 다양한 소규모의 예를 제시한다.

6. 구성주의 교수 설계이론에 대한 시사점

6. 구성주의 교수설계 이론에 대한 시사점

1. 구성주의의
개념 및 학습관

수업목표 및 수업평가

- 수업목표 - 문제해결 중에 도출되어 학생 스스로 수립
- 수업평가 - 성취도 한가지에 국한하지 않음
과제의 수행과정에서 연속적으로 평가

2. 구성주의의
기본가정

학습내용

- 학습자가 현 지식과 경험의 수준 및 관심에 따라 문제를 선택, 설정, 해결 하는데 초점
- 지식이 사용되는 실제적인 과제와 맥락을 강조

3. 구성주의의
학습원리

학습동기 유발

- 협동학습 조장 - 부담의 정도를 덜어주어 학습자가 적극적으로 참여 할 수 있도록
- 학습자 스스로 학습목표 설정

4. 인지적 구성주의와
사회적 구성주의

수업계열

- 교사는 학습자 개개인의 수주을 고려하여
개개인에게 맞는 학습내용을 선정할 수 있도록 조언
- 학습자의 흥미 유발, 질문 유도, 지속적인 피드백과 도움 제공

5. 구성주의
학습 모형

6. 구성주의 교수 설계
이론에 대한 시사점

7. 구성주의에 입각한
교수방법

7. 구성주의에 입각한 교수방법

7. 구성주의에 입각한 교수방법

1. 구성주의의
개념 및 학습관

2. 구성주의의
기본가정

3. 구성주의의
학습원리

4. 인지적 구성주의와
사회적 구성주의

5. 구성주의
학습 모형

6. 구성주의 교수 설계
이론에 대한 시사점

7. 구성주의에 입각한
교수방법

〈 구성주의 학습이론에 기반한 디자인교육 방안 연구 〉

- 저자: 최양희, 고은영 (한양대학교 이노베이션대학원 디자인학과, 디자인대학 엔터테인먼트디자인학과)

- 연구목적: 21세기 대한적 교육방법으로 주목받고 있는 ‘구성주의 학습이론’이라는 교육의 패러다임 변화라는 맥란 안에서 효과적인 디자인 교육의 방안을 제안하는 데 목적

- 교육프로그램 : ‘생태계’를 주제로 전통 윷놀이의 유래와 방법을 활용하여 보드게임으로 제작

7. 구성주의에 입각한 교수방법

- 교수-학습 지도안 및 활용 방안

표 8> 교수-학습 지도안

주 제	생태계 구출작전	교육대상	초등 5,6학년	
통합영역	국어/사회/과학/미술	총 차시	3차시	
학습형태	모 둠	장 소	교실, PC실	
학습목표	윷놀이의 특징을 활용하여 생태계 이야기가 담긴 보드게임을 제작하고, 쉽고 재미있게 사용할 수 있다.			
학습지원 자료	PPT, 빔 프로젝트, PC, 워크지, 윷놀이, 제작에 필요한 도구 및 재료			
단 계	환경설계 요소	교수-학습 방법	시간	자료
탐 색	사회적/맥락적 지원 대화/협력 도구	▶ 윷놀이의 방법 이해 및 체험하기 -방법 이해: 업고 가기, 잡기, 동나기 등 -모듬을 구성하여 놀이를 해 본다.	60'	
이 해	관련사례 정보자원 문제/프로젝트	▶ 윷놀이 유래와 관련된 시청각자료 보기 -시청각 자료를 감상 후, 윷놀이의 유래에 대해 설명해 본다.	15'	PPT, 빔 프로젝트, 윷놀이
		문제 제시: 윷놀이 특징을 활용하여 생태계의 이야기가 담긴 보드게임을 만들려면 어떻게 해야 할까?	10'	PPT, 빔 프로젝트
		▶ 생태계 관련 시청각자료 보기 -생태계를 위협하는 요인들에 대해 이야기를 나눈다. -생태계의 먹이사슬 구조를 이해한다. ▶ 보드게임을 제작하기 위해 활용할 수 있는 윷놀이 특징에 대해 이야기 나누기 - 윷놀이의 유래와 방법을 연결 짓는다.	35'	

발 상	인지적 도구 정보자원 대화/협력 도구	▶ 보드게임 구성하기 -스토리: 숲, 초원, 연못, 해양, 극지방 등 생태계를 파괴와 관련된 뉴스를 찾아 '000생태계 구출작전' 이야기로 재구성한다. -캐릭터: 먹이사슬 구조를 이용하여 '000을 지키는 열두 신장' 동물 캐릭터를 정한다. -규칙: (예) 1.상대편의 말을 잡을 수 있다. 2.말은 먹이사슬 관계의 순서대로 동이 날 수 있다. -보드게임의 스토리, 캐릭터, 규칙 등에 적절한 보드판 디자인을 위해 아이디어 발상 및 워크지에 정리한다.	60'	PC실
		▶ 보드게임의 제작방법 이해하기 -제작의 이해를 돕는 자료를 보여준다. ▶ 제작에 필요한 재료를 결정하기 ▶ 보드게임의 사용 매뉴얼, 모형 만들기	40'	제작에 필요한 재료와 자료
구 체 화	대화/협력 도구	▶ 테스트플레이 해 보기 -제작한 보드게임을 모듬 동료끼리 실행하는 과정에서 문제점을 찾고, 보완한다. -피드백을 통해 최종해결안을 결정한다. ▶ 보드게임의 최종모형, 패키지 제작하기	60'	
실 행	문제/프로젝트	▶ 제작한 보드게임 소개 및 공유하기 -다른 모듬과 바꿔서 게임을 해 보고, 문제점 및 의견을 공유한다. -동료 평가로 마무리 한다.	60'	평가지

1. 구성주의의 개념 및 학습관

2. 구성주의의 기본가정

3. 구성주의의 학습원리

4. 인지적 구성주의와 사회적 구성주의

5. 구성주의 학습 모형

6. 구성주의 교수 설계 이론에 대한 시사점

7. 구성주의에 입각한 교수방법

7. 구성주의에 입각한 교수방법

- 교수-학습 지도안 및 활용 방안

표 8> 교수-학습 지도안

주 제	생태계 구출작전	교육대상	초등 5,6학년	
통합영역	국어/사회/과학/미술	총 차시	3차시	
학습형태	모 둠	장 소	교실, PC실	
학습목표	옳놀이의 특징을 활용하여 생태계 이야기가 담긴 보드게임을 제작하고, 쉽고 재미있게 사용할 수 있다.			
학습지원 자료	PPT, 빔 프로젝트, PC, 워크지, 옳놀이, 제작에 필요한 도구 및 재료			
단 계	환경설계 요소	교수-학습 방법	시간	자료
탐색	사회적/맥락적 지원 대화/협력 도구	▶ 옳놀이의 방법 이해 및 체험하기 -방법 이해: 업고 가기, 잡기, 동나기 등 -모듬을 구성하여 놀이를 해 본다.	60'	
이해	관련사례 정보자원 문제/프로젝트	▶ 옳놀이 유래와 관련된 시청각자료 보기 -시청각 자료를 감상 후, 옳놀이의 유래에 대해 설명해 본다.	15'	PPT, 빔 프로젝트, 옳놀이
		문제 제시: 옳놀이 특징을 활용하여 생태계의 이야기가 담긴 보드게임을 만들려면 어떻게 해야 할까?	10'	PPT, 빔 프로젝트
		▶ 생태계 관련 시청각자료 보기 -생태계를 위협하는 요인들에 대해 이야기를 나눈다. ▶ 생태계의 먹이사슬 구조를 이해한다. ▶ 보드게임을 제작하기 위해 활용할 수 있는 옳놀이 특징에 대해 이야기 나누기 - 옳놀이의 유래와 방법을 연결 짓는다.	35'	

발상	인지적 도구 정보자원 대화/협력 도구	▶ 보드게임 구성하기 -스토리: 숲, 초원, 연못, 해양, 극지방 등 생태계를 파괴와 관련된 뉴스를 찾아 '000생태계 구출작전' 이야기로 재구성한다. -캐릭터: 먹이사슬 구조를 이용하여 '000을 지키는 열두 신장' 동물 캐릭터를 정한다. -규칙: (예) 1.상대편의 말을 잡을 수 있다. 2.말은 먹이사슬 관계의 순서대로 동이 날 수 있다. -보드게임의 스토리, 캐릭터, 규칙 등에 적절한 보드판 디자인을 위해 아이디어 발상 및 워크지에 정리한다.	60'	PC실
		▶ 보드게임의 제작방법 이해하기 -제작의 이해를 돕는 자료를 보여준다. ▶ 제작에 필요한 재료를 결정하기 ▶ 보드게임의 사용 매뉴얼, 모형 만들기	20'	워크지
구체화	정보자원 관련사례 대화/협력 도구	▶ 테스트플레이 해 보기 -제작한 보드게임을 모듬 동료끼리 실행하는 과정에서 문제점을 찾고, 보완한다. ▶ 피드백을 통해 최종해결안을 결정한다. ▶ 보드게임의 최종모형, 패키지 제작하기	40'	제작에 필요한 재료와 자료
		▶ 제작한 보드게임 소개 및 공유하기 -다른 모듬과 바꿔서 게임을 해 보고, 문제점 및 의견을 공유한다. -동료 평가로 마무리 한다.	60'	평가지

1. 구성주의의 개념 및 학습관

2. 구성주의의 기본가정

3. 구성주의의 학습원리

4. 인지적 구성주의와 사회적 구성주의

5. 구성주의 학습 모형

6. 구성주의 교수 설계 이론에 대한 시사점

7. 구성주의에 입각한 교수방법

7. 구성주의에 입각한 교수방법

1. 구성주의의
개념 및 학습관

2. 구성주의의
기본가정

3. 구성주의의
학습원리

4. 인지적 구성주의와
사회적 구성주의

5. 구성주의
학습 모형

6. 구성주의 교수 설계
이론에 대한 시사점

7. 구성주의에 입각한
교수방법

- 기대 효과

- 1) 프로그램의 놀이적 특성은 능동적으로 문제를 탐구하고 해결하여 주도적인 학습능력과 태도를 가질 수 있다
- 2) 전통 윗놀이와 현대 생태계의 통합적 접근으로 문제를 해결하여 창의적이고 비판적인 사고를 기를 수 있다
- 3) 협동하여 완성하는 과정을 통하여 동료와 자연스럽게 소통을 하며 대인관계 형성에 기여할 수 있다

- Commets

- 시청각 자료들을 보여주고 학생들에게 생각할 시간을 많이 주고 문제제시를 하는 교육 방법이 개개인의 머릿속의 구성들을 세울 수 있도록 자기주도적인 학습을 할수 있도록 유도하는 것이 인상깊다.
- 윗놀이와 생태계라는 은밀한 연결고리가 있는 제제들로 수업을 구성한 것은 좋지만, 구성주의 학습이론과 깊은 관계가 있다는게 보여지지 않아 아쉽다.

출처

유비쿼터스 시대의 교육방법 및 교육공학 2판 / 백영균. 박주성. 한승록. 김정겸. 최명숙. 변호승.
박정환. 강신천 공저 (2003) / 학지사

교육방법 및 교육공학의 이론과 실제 / 신재흡 저 (2102) / 동문사

교육방법 및 교육공학 의사소통, 교수설계, 그리고 매체 활용/ 이성흠 저, 장언효 감수 (2008) / 교육과학사

구성주의 학습이론에 기반한 디자인교육 방안 연구 / 주저자: 최양희 (한양대학교 이노베이션대학원 디자인학과)
교신저자: 고은영(한양대학교 디자인대학 엔터테인먼트디자인학과) /(2013)

감사합니다:-D