

차례

머리말 3

제1부 평생교육방법의 기초

제1장 / 평생교육방법의 이론적 기초 19

1. 평생교육의 개념 21
 - 1) 평생교육의 내용적 구분 • 24
 - 2) 형식 교육, 비형식 교육, 무형식 교육 • 27
 - 3) 안드라고지와 페다고지 • 29
2. 평생교육방법론의 개념 29
 - 1) 성인 학습자와 안드라고지 • 30
 - 2) 성인 학습의 원리와 학습 촉진자의 역할 • 35
3. 평생교육방법의 선정 원칙 및 기준 37
 - 1) 평생교육방법 선정 시 고려 사항 • 37
 - 2) 평생교육 교수자가 알아야 할 사항 • 40

제2장 / 평생교육 교수-학습 방법의 이론적 기초 43

1. 평생교육 교수-학습 방법의 원리 45
 - 1) 안드라고지 • 45
 - 2) 자기 주도 학습 • 47
 - 3) 전환 학습 • 49
 - 4) 사회적 학습 이론 • 50



- 5) 경험 학습 · 52
- 2. 평생교육 교수-학습 방법 이론 55
 - 1) 학습 이론 · 55
 - 2) 교수 이론 · 65

제3장 / 평생교육과정의 교수 설계와 수업 과정 69

- 1. 평생교육과정의 교수 설계 71
 - 1) 평생교육 교수 설계의 개념 · 71
 - 2) 평생교육 교수 설계 방법 · 71
- 2. 평생교육과정의 교수 설계 모형 72
 - 1) Dick과 Carey의 교수 설계 모형 · 72
 - 2) ADDIE 교수 설계 모형 · 72
 - 3) Gagné의 교수 설계 모형 · 74
 - 4) Reigeluth의 교수 설계 이론 · 77
 - 5) Keller의 ARCS 동기 설계 모형 · 79
- 3. 평생교육 교수 체제 설계와 수업 과정 80
 - 1) 수업 설계 방법 · 80
 - 2) 지도안 작성 · 82
 - 3) 평생교육의 교수-학습 전개 · 84

제2부 평생교육방법과 활용

제4장 / 교수-학습 패러다임의 변화 91

- 1. 지식정보사회로의 패러다임적 전환 93
- 2. 현장에서의 교수-학습 패러다임 전환 94
- 3. 평생교육방법의 선정과 유형 96
 - 1) 교수-학습 방법의 선정 · 96
 - 2) 평생교육방법의 유형 · 96

**제5장 / 교수자 중심 평생교육방법** 101

- 1. 강의법 103
 - 1) 강의법의 정의와 특성 • 103
 - 2) 효과적인 강의법 지침 • 104
- 2. 강연법 106
 - 1) 강연법의 정의와 특성 • 106
 - 2) 강연회의 구성원 • 107
 - 3) 강연회 개최 시 유의 사항 • 107
- 3. 질문법 108
 - 1) 질문법의 정의와 특성 • 108
 - 2) 질문법의 종류 • 109
 - 3) 질문의 가치와 필요성 • 111
 - 4) 질문의 사례 • 111
- 4. 프레젠테이션 112
 - 1) 프레젠테이션의 정의와 특성 • 112
 - 2) 파워포인트 프레젠테이션 • 114

제6장 / 집단 중심 평생교육방법 119

- 1. 집단 학습의 정의와 유형 121
 - 1) 집단 학습의 효과적 실시 • 121
 - 2) 집단 학습 교수자의 역할 • 122
- 2. 토의법 124
 - 1) 토의법의 개념 • 124
 - 2) 토의법의 장단점 • 125
 - 3) 토의의 효과적 진행 • 126
- 3. 브레인스토밍 128
 - 1) 브레인스토밍의 정의와 기본 원칙 • 128
 - 2) 브레인스토밍의 5단계 및 규칙 • 128
 - 3) 브레인스토밍의 장단점 • 129
- 4. 역할극 130
 - 1) 역할극의 절차 • 131
 - 2) 역할극의 장단점 • 131
- 5. 워크숍 132
- 6. 세미나 133
- 7. 심포지엄 133

**제7장 / 협동 학습 중심 평생교육방법 137**

1. 협동 학습의 정의 139
2. 협동 학습의 특징과 장단점 139
3. 협동 학습 모형 140
 - 1) 과제 중심의 협동 학습 모형 • 141
 - 2) 보상 중심의 협동 학습 모형 • 164
 - 3) 교과 중심의 협동 학습 모형 • 168
4. 협동 학습과 협력 학습의 차이 170
 - 1) 차이점 • 171
 - 2) 공통점 • 171

제8장 / 체험 중심 평생교육방법 173

1. 체험 중심의 평생교육 개요 175
2. 체험 교육과 체험 학습의 의미 176
3. 체험 교육에 대한 이론적 배경 179
4. 체험 교육의 기본 원리 183
 - 1) 원리 1: 학습자에 대한 능동적이고 적극적인 관점 지향 • 183
 - 2) 원리 2: 학습은 경험에 근거한 지속적인 과정 • 184
 - 3) 원리 3: 경험은 반성을 통해 의미가 지속적으로 재구성됨 • 184
 - 4) 원리 4: 경험은 우리 몸이 실천적 지식을 얻도록 하는 도구 • 185
 - 5) 원리 5: 체험 교육은 총체적인 과정 • 186
5. 체험 중심 교육의 특징과 장단점 187
6. 체험 중심 평생교육방법의 유형 188
 - 1) 토론 학습 • 188
 - 2) 게임 학습 • 189
 - 3) 시범 학습 • 190
 - 4) 시뮬레이션 학습 • 191
 - 5) 역할극 학습 • 191
 - 6) 사례연구 학습 • 192
 - 7) 현장 학습 • 192
7. 평생교육 현장에서의 체험 중심 교육 실행 3단계 192
 - 1) 사전활동 단계 • 194
 - 2) 현장활동 단계 • 195



3) 사후활동 단계 • 196

제9장 / 직무 현장 중심 평생교육방법 211

1. 국가직무능력표준(NCS)에 대한 이해 213
 - 1) NCS 개념과 개념도 • 213
 - 2) NCS의 필요성 • 215
 - 3) NCS 구성 • 215
 - 4) NCS 분류 • 215
 - 5) NCS의 수준체계 • 220
 - 6) NCS 기반 수업 진행을 위한 원리 • 222
 - 7) NCS 활용의 주요 성과 • 222
 - 8) NCS 활용의 우수사례 개요 • 224
2. 현장직무교육(OJT) 226
 - 1) OJT의 개념과 목적 • 227
 - 2) OJT의 특징 • 228
 - 3) OJT의 설계 및 환경 • 230
3. 직무훈련 232
4. 집합연수교육(Off JT) 232

제3부 인공지능 시대의 평생교육방법

제10장 / 인공지능과 평생교육방법 239

1. 인공지능과 평생교육 241
2. 인공지능 기술의 발달 242
 - 1) 인공지능 발전의 역사 • 242
 - 2) 기계 학습 • 247
 - 3) 딥 러닝 • 250
 - 4) 인공지능의 미래 • 251
3. 인공지능과 교육 253
 - 1) 인공지능 활용 교육의 발달 • 253
 - 2) 인공지능 활용 교육 사례 • 254



- 3) 인공지능을 활용한 교육 실습 • 259
- 4. 인공지능과 프로그래밍 언어 264

제11장 / 소셜 미디어를 활용한 평생교육방법 269

- 1. 소셜 미디어와 SNS 271
 - 1) 소셜 미디어, SNS, 소셜 러닝 • 271
 - 2) 소셜 러닝의 특성 • 273
- 2. 소셜 러닝의 발달 275
 - 1) 소셜 러닝 발달의 역사 • 275
 - 2) 교육에서 소셜 미디어의 역할 • 277
 - 3) 대표적인 소셜 미디어의 종류 • 278
- 3. 소셜 러닝과 학습 이론 281
 - 1) 새로운 학습 패러다임으로서의 소셜 러닝 • 281
 - 2) 사회적 학습 이론 • 282
- 4. SNS 활용 교수-학습의 유의점 284
 - 1) 미디어 리터러시 • 284 2) SNS의 역기능 • 287
 - 3) SNS 중독 예방 방법 • 289

제12장 / 융합형 웹 기반 평생교육방법 293

- 1. 블렌디드 러닝 295
 - 1) 블렌디드 러닝의 개념 • 295 2) 블렌디드 러닝의 발전 • 295
 - 3) 블렌디드 러닝의 장점과 단점 • 296
 - 4) 블렌디드 러닝의 유형 • 298
 - 5) 블렌디드 러닝에서 교수자가 고려할 사항 • 300
 - 6) 블렌디드 러닝의 교수-학습 설계 절차 • 302
 - 7) 블렌디드 러닝을 지원하는 기술적 도구들 • 304
- 2. 플립드 러닝 306
 - 1) 플립드 러닝의 개념 • 306 2) 플립드 러닝의 발전 • 308



- 6. ICT 교수 매체 활용 평생교육방법의 유형 337
 - 1) 컴퓨터 보조교육(CAI) • 339
 - 2) 멀티미디어 활용 교육 • 340
 - 3) 인터넷 활용 교육 • 341
- 7. 평생교육 교수 매체와 ICT 활용 평생교육방법 과제 346
- 8. 평생교육 자료 개발의 매체 원리 및 장애인 평생교육 매체 활용 347
 - 1) 평생교육 자료 개발의 원리 • 347
 - 2) 장애인 평생교육의 매체 활용 • 348

제14장 / 평생교육방법 실천 사례 351

- 1. 평생학습도시 조성 353
 - 1) 개요 • 353
 - 2) 주요 현황 및 성과 • 353
 - 3) 향후 과제 • 359
 - 4) 외국의 평생학습도시 • 359
- 2. 지역 학습동아리 활동 360
 - 1) 개요 • 360
 - 2) 주요 현황 및 성과 • 361
 - 3) 향후 과제 • 362
- 3. 평생교육방법의 적용과 실천 사례 362
 - 1) 외국의 평생교육 실천 사례 • 362
 - 2) 국내의 평생교육 실천 사례 • 363
- 4. 시·도 평생교육진흥원 역점 사업 및 활동 366
 - 1) 서울은 학교다 • 366
 - 2) 부산평생학습주간 • 368
 - 3) BB21 플러스 • 369
 - 4) 대구평생학습 리더 그루잉업 과정 • 370
 - 5) 4차 산업혁명 대응 시민교육 • 371
 - 6) 학력 인정 대전시립중고등학교 • 372
 - 7) 평생교육 메이커 교육 운영 사업 • 373
 - 8) 세종시민대학 ‘집현전’ • 373
 - 9) 경기도 생활기숙학교 • 374
 - 10) 강원도 평생학습박람회 • 374



- 11) 충남 평생학습 포털 통합 구축 • 375
- 12) 동네방네 배움뜰 • 376
- 13) ‘모두의 행복, 학습, 성장의 시작’ 경상북도 문해교육 • 377
- 14) 경남 60+교육센터 사업 • 377
- 15) 산청의 과거-미래-현재를 잇는 산청군민 기록가 양성과정 • 378
- 16) 제주인의 성장과 가치 실현을 위한 공공 학습 지원 체계 • 379

제15장 / 평생교육방법 평가 381

- 1. 평생교육 평가의 개념 383
- 2. 평생교육 평가의 구성요소 383
 - 1) 평가 목적 • 384
 - 2) 평가 주체 • 384
 - 3) 평가 대상 • 384
 - 4) 평가 기준 • 384
 - 5) 평가 방법 • 385
- 3. 평생교육 평가의 특징 385
 - 1) 연구방법론으로서의 프로그램 평가 • 386
 - 2) 서비스 활동으로서의 프로그램 평가 • 386
 - 3) 응용연구 분야로서의 프로그램 평가 • 387
 - 4) 정치적 산물로서의 프로그램 평가 • 387
- 4. 평생교육 평가 절차 387
 - 1) 준비단계 • 387
 - 2) 기획단계 • 389
 - 3) 자료수집 단계 • 390
 - 4) 자료분석 단계 • 390
 - 5) 결과 보고 단계 • 391
- 5. 평생교육 평가 모형 392
 - 1) 목표 달성 모형 • 392
 - 2) 의사결정 모형 • 394
 - 3) 판단 중심 모형 • 397
 - 4) 자연주의 모형 • 398
 - 5) 고객(소비자) 중심 모형 • 400
- 6. 평생교육 평가의 이해 400
 - 1) 평생교육 평가의 중요성 • 400
 - 2) 평생교육 평가의 개념 • 401

