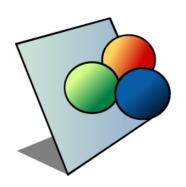
팀기반학습(TBL) 전략

심 미 자 [mjshim@bdu.ac.kr]



- ኞ 좋은 수업의 조건과 교수자 역할
- ₩ TBL의 필요성과 기대효과
- ♥ 효과적인 팀빌딩 전략과 참여유도 전략
- ♥ 팀과제 선정 및 팀학습 결과 평가방법
- ♥ 팀학습 활동 실습 & 피드백, 성찰



자기소개 & 네트워킹



생각해 보기!

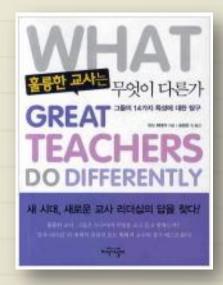


- 수업 준비와 계획이 철저한 수업
- 수업 목표에 도달하는 수업
- ______있는 수업
- 학생들이 적극적으로 _____수업
- _____이 활발한 수업
- 학생을 이해하고 눈높이를 맞추는 수업
- 내용이 분명하게 전달되는 수업
- 수업자료, 교수 매체 등이 잘 갖추어진 수업
- 교수자가 성찰하고 연구하는 수업



훌륭한 교사는 무엇이 다른가?

- ✓ 문제의 해법을 ()에게서 찾는다
- √ ()에 초점을 맞춘다
- ✓ 학생에게 높은 기대치를, 자신에겐 더 높은 기대치를...
- ✓ 교실 안의 최대 변수는 교사임을 안다
- ✓ 관계 개선에 힘쓰며 먼저 사과할 줄 안다
- ✓ 사소한 소란은 무시할 줄 안다
- ✓ 우수한 학생을 항상 염두에 둔다
- ✓ 변화를 이루는 ()의 힘을 안다





정보와 지식 전달 • 평가

수업 관리

수업 감독

학습자들이 수업에 적극적으로 참여할 수 있도록 촉진하는

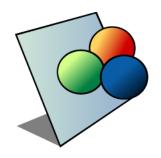


ㅁ 교수자: _____

□ 학습자: _____



"People grow from connection"



팀학습의 필요성 & 기대효과?



팀학습에 대한 FAQ

- ✓ 내가 가르치는 교과목에 활용할 수 있을까?
- ✓ 교과목의 내용을 충분히 다룰 수 있을까?
- ✓ 팀학습을 하면 무임승차자가 없어질까?
- ✓ ------
- ✓ ------
- ✓ -----



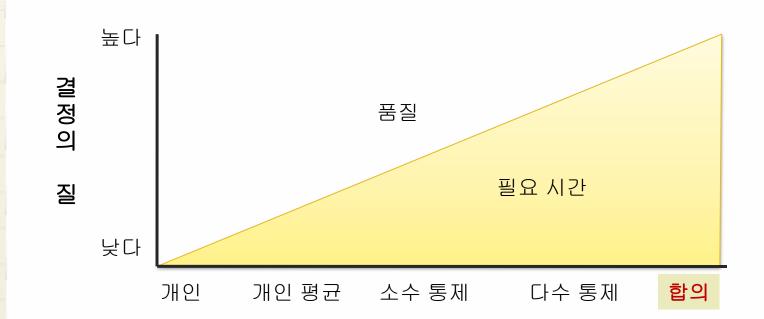
""7九九十" 七 부분의 站보다 크다.





팀기반학습의 기대효과

- ▼ 구성원들의 자원 활용
- **♥ 의사결정**의 질 향상
- ₩ 구성원들의 ____ 증가

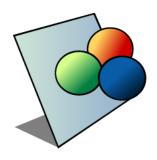




☑ 집단을 팀으로 변환하기 위한 조건

- ✓ 함께 하는 _____ 시간
- ✓ 자원(특히, 지적인 자원)
- ✔ 공동의 목표가 되는 _____
- ✓ 개인별, 팀별 성과에 대한 피드백

- ✓ 팀을 적절하게 형성, 운영
- ✓ 학습자들은 학습에 대해 책임
- ✓ 학습과제는 팀의 발전과 학습을 촉진
- ✓ 학습자들에 즉시적인 ____제공



효과적인 팀빌딩 방법?

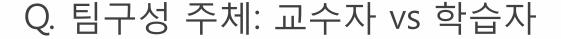


팀구성에 대한 생각 나누기!



✓ 팀 구성에 불만족하는 이유?





Q. 팀구성 방법: 예) 자율형, 학습유형별 등

Q. 팀구성 인원: ? 명

Q. 팀 특성: 동질집단 vs 이질집단

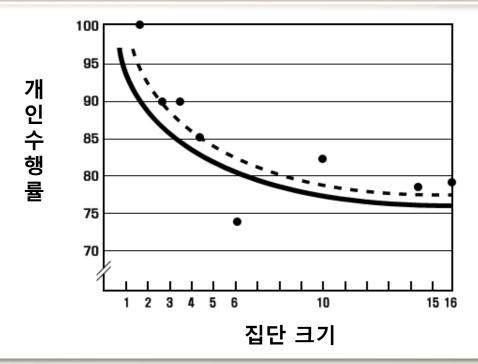
Q. 팀 리더 및 구성원 역할 등



팀활동 저해요인

- 사회적인 나태 : 군중 속에 숨기
- •개인 보상 부족

•





구성원의 역할 설정

♥ 무임승차 방지를 위하여 모든 구성원 역할 설정





♥ 리더는 랜덤하게 선출



- ♥ 학습 분위기 조성 및 팀원 유대 강화
- ♥ 구성원 전체 참여 유도
- ♥ 경청 유지
- ♥ 동등한 발언 기회 제공
- ♥ 그라운드 룰 준수
- ♥ 학습활동 촉진





- ♥ 문제해결에 대한 열의
- ※ 경청과 협력
- ₩ 자신을 개방하고 팀원으로부터 배우려는 의지
- ♥ 타인의 가치를 존중하는 자세
- ₩ 자신과 타인의 학습능력과 잠재력 인식
- ♥ 실행과 성취에 대한 의지

구성원 🦷





그라운드 를 설정하기

AA

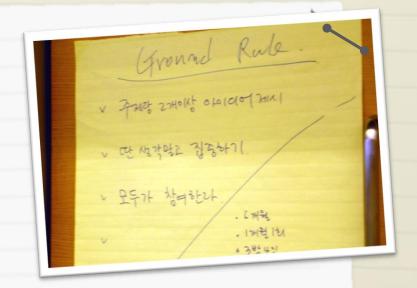
"五叫不如」且当行教系是引知

구성원들이 지가하는 한 를 정하기

🌣 그라운드 룰의 예



- ♥ 타인 비판 금지
- ▼ 적극적으로 경청하기
- ※ 개인에게 배정된 시간 엄수
- ☀ 발언 기회 공정





무임승차 방지하기

- ♥ 모든 구성원 **역할 분담**하기
- ★ 발표자 무작위 선출
- ♥ Post it을 활용한 NGT 방법 적용





NGT(Nominal Group Technique) 활용

- ♥ 명목상으로는 집단이지만 개인 작업
- ₩ 토론 시간 절약
- ♥ 모든 구성원들의 **적극적인 참여 유도**
- ♥ 타인 의견 **경청 가능**





- ▼ 한 장에 하나의 메시지 작성
- ▼ 가독성이 뛰어나게 작성
- 孝 아이디어가 생각날 때마다 붙이기
- ♥ 같은 메시지 분류하기
- ♥ 이동하기 쉽게

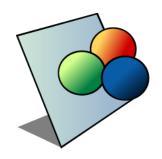




팀학습 실습^^

- ✔ 팀빌딩
- ✔ 팀명, 팀구호 정하기
- ✓ 팀원 역할 및 그라운를 설정하기





과제 선정과 팀학습 과제해결



팀기반학습에서 좋은 과제간?



♥ 학습자의 수준에 적합한 과제

♥ 구성원에게 각각의 역할을 부여할 수 있는 과제

♥ 도전 가능한 과제



팀과제 진술서 (예)

과제 명	
과제 선정 배경	
구체적인 Output	
기대 효과	
평가 지표	



티학습활동에 대한 동료평가

그룹활동에 대한 _____와

그룹활동에 대한 결과 및 효과를 알아보기 위하여

그룹활동 정리단계에서 동료 평가를 실시한다.



目站습활동에 대한 동료평가

동료 평가지 예 1

- 이름 :
- 그룹명 :

<평가방법 안내>

아래의 등급에 따라 소집단 구성원에 대해 평가해 보세요!

- 4 = 항상 소집단 활동과 과제 해결에 매우 적극적이다.
- 3 = 꾸준히 소집단 활동과 과제 해결에 매우 적극적이다.
- 2 = 때때로 소집단 활동에 도움이 되는 경우가 있다.
- 1 = 거의 노력이 만족스럽지 못하다.

※ 변영계. 김광휘(2000). 협동학습의 이론과 실제. 서울: 학지사



팀학습활동에 대한 동료평가

동료 평가지 예 1

	구성원 A	구성원 B	구성원 C	본인
1. 할당된 과제를 만족스럽게 완성한다.				
2. 소집단의 최종 결과물을 조직하고 완성할 수 있도록 구성원에게 도움을 준다.				
 소집단 과제를 해결하기 위해 여러 가지 참고서 적에서 정보를 구하고 시간을 잘 활용한다. 				
4. 소집단 활동에 유용하게 공헌하고 좋은 제안을 많이 한다.				
5. 프로젝트를 위해 매시간 협동학습에 참여한다.				
총점				



目站습활동에 대한 동료평가

동료 평가지 예 2

- 이름 :
- •그룹명:

<평가방법 안내>

- 1) 먼저 구성원의 이름을 적습니다.
- 2) 자신을 제외한 구성원 한 사람당 10점씩 하여 총점을 계산합니다. (예를 들어, 나를 제외한 구성원 수가 5명이라면 10점X5명으로 총점은 50점)
- 3) 구성원 각자를 평가합니다. 이 때, 적어도 한 사람은 11점 이상 (최고 15점한도 내), 적어도 한 사람은 9점 이하의 점수를 주어야 합니다.
- 4) 구성원 각자가 평가한 점수를 합산하여 평균을 내서 개인의 그룹활동 점수를 계산합니다.



팀학습활동에 대한 동료평가

동료 평가지 예 2

소집단 구성원 이름	점수
1) 김00	11
2) 0 00	9
3) 박00	10
4) 배OO	14
5) 신00	6

총점: 50점



目对습활동에 대한 동료평가

동료 평가지 예 3

- 이름 :
- 그룹명 :

<평가방법 안내>

- 1) 합계가 100점이 되도록 각각의 구성원들을 평가합니다.
- 2) 각각의 구성원이 평가한 점수 총합을 %값으로 곱해서 개인의 그룹활동 점수를 조정합니다.
- 3) 예를 들어, 한 구성원에 대한 평가점수의 합이 110점이라면, 그 구성원의 본래 그룹활동 점수에 110%를 곱하여 그룹활동 점수를 조정합니다.



目站습활동에 대한 동료평가

동료 평가지 예 3

여러분은 여러분이 속한 소집단 구성원들의 기여도를 평가할 것입니다.이 때, 여러분은 다음과 같은 사항을 평가할 것입니다.

- 준비도 : 소그룹 학습활동 모임에 준비를 잘 해왔는가?
- 기여도 : 소그룹 토론과 활동에 생산적으로 기여했는가?
- **다른 구성원의 아이디어 존중여부** : 다른 구성원들이 아이디어를 내도록 격려했는가?
- 융통성 : 자신의 의견에 대해 반대했을 때 융통성 있게 대처했는가?



目站습활동에 대한 동료평가

동료 평가지 예 3

합계가 100점이 되도록 각각의 그룹 구성원들에게 점수를 배분해 주십시오. 각각의 평가 이유도 적으십시오.

소집단 명	점수
1) 구성원 이름 <mark>김OO</mark> 평가 이유	30
2) 구성원 이름 <mark>이OO</mark> 평가 이유	20
3) 구성원 이름 <mark>박OO</mark> 평가 이유	25
4) 구성원 이름 <mark>배OO</mark> 평가 이유	25
본인 이름:	총점: 100점

X Michaelsen, L. K., Knight, A. B., & Fink, L. D. (2002). Team-based learning. LLC: Stylus Publishing.



팀학습활동에 대한 동료평가

동료 평가지 예

<추가 피드백>

여러분이 가장 높은 점수를 주고, 가장 낮은 점수를 준 이유에 대해서 간단히 기술해 주십시오. 이 피드백은 본인이 피드백을 받기 원하는 학생에 한해서 제공될 것입니다. 단, 누가 코멘트를 했는지는 밝히지 않습니다.

• 가장 높은 점수를 준 이유 :

• 가장 낮은 점수를 준 이유 :



팀학습활동에 대한 피드백

칭찬 릴레이(예시 1)

• 1st 라운드



• 2st 라운드



• 3st 라운드





팀학습활동에 대한 피드백

칭찬 릴레이(예시 2)

팀원 이름	관찰 결과	칭찬의 요지



팀학습활동에 대한 피드백

학습자 개인별 피드백: 000에 대한 피드백(예)

피드백 항목		어떤 점을 잘 했는가?	더 잘하기 위해서는 어떤 점을 보완하는 것이 좋을까?
준비단계	•아젠다 준비 •그라운드 룰 설정 •		
진행단계	•경청과 상호 존중 •칭찬 •		
종료단계	•성찰 •피드백 •		
학습팀 분위기 조성 관련	•		
기타 관찰사항	•		



팀학습활동에 대한 성찰

쇚 개인 성찰

배운 점	느낀 점	실천할 점



티학습활동에 대한 성찰

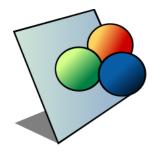
쇚 팀 성찰

제 거	증 가
	창 조
_	



나의 수업 설계하기!

- ✓ 학기 시작 전
 - ______
- ✓ 수업 운영
 - ______
- ✓ 학기말
 - _____



함께 생각나누기^^

