

불법복제불허		2020년도 제1회 PBL퍼실리테이터 2급 자격시험	
시행일	2020년 7월 18일	성명	

- ◆ 각 문항의 정답을 답안지에 표시하시오.
- ◆ 각 물음의 끝에 표시된 배점을 참고하시오.
- ◆ 총 문항 수는 객관식/단답식 8문항, 주관식 2문항입니다.

※ [1-8] 객관식/단답식 문제입니다.

1. 다음은 퍼실리테이터의 행동에 관련된 내용이다. 이에 대한 설명으로 옳은 것만을 <보기>에서 모두 고른 것은?

<보기>		
ㄱ. 학습 분위기를 조성한다.	ㄴ. 회의를 주도한다.	ㄷ. 문제해결방법을 제시한다.
ㄹ. 전원 참석을 유도한다.	ㅁ. 피드백과 성찰을 돕는다.	ㅂ. 결과(성과)를 지향적으로 사고한다.
ㅅ. 목표달성 의지를 부여한다.		

- | | | |
|--------------|--------------|--------------|
| ① ㄱ, ㄴ, ㄷ, ㄹ | ② ㄱ, ㄷ, ㄹ, ㅅ | ③ ㄷ, ㄹ, ㅁ, ㅅ |
| ④ ㄱ, ㄹ, ㅁ, ㅅ | ⑤ ㄹ, ㅁ, ㅂ, ㅅ | |

2. 다음은 PBL교육과정의 문제개발 시 고려해야할 사항과 관련된 내용이다. 이에 대한 설명으로 옳은 것만을 <보기>에서 모두 고른 것은?

<보기>	
A: 문제를 개발할 때 실세계를 반영하는 문제가 좋아!	
B: 학생들의 경험에 기초한 문제가 좋은 문제지!	
C: 교수자만 학습할 질문을 제시해야 좋은 문제야!	
D: 혼자 해결하는 문제보단 협력이 필요한 과제가 좋은 문제지.	
E: 다양한 해결방안이나 전략이 도출되는 것보단 한 가지 해답이 있는 문제가 좋아!	

- | | | |
|-----------|-----------|-----------|
| ① A, B, C | ② A, B, D | ③ B, D, E |
| ④ A, C, D | ⑤ A, D, E | |

5. 학생중심의 교육설계 원리이다. 옳바르지 않은 것을 모두 고르시오.

- ① 교수설계는 학습자의 객관적인 이해를 끌어내기 위한 교수활동에 중심을 두고 가르칠 지식을 선정, 분석한다.
- ② 평가는 교수와 분리될 수 있으며, 객관적으로 측정가능한 표준화 검사와 같은 유형을 사용한다.
- ③ 교수의 역할은 학습자의 적극적인 참여를 촉진하기 위해 어떻게 할 것인가에 중점을 둔다.
- ④ 학습은 학습자가 지식의 내적인 표상을 구축하는 과정으로 경험에 의해 독특하게 개발되는 개인적인 해석이고 앎의 과정이다.

6. 릴레이 게임 코딩을 SW 교수학습방법 중 하나인 ADDIE 모델로 설계한 예시이다. 빈칸 ㉠, ㉡에 알맞은 단계를 순서대로 쓰시오.

단계	발문과 실행방법
Analysis	Q : 이 게임은 어떤 게임일까요? (관찰과 분석) 1. 학습목표에 맞는 기본적인 게임을 보여준다. 2. 질문을 통해 아이들이 게임을 관찰할 수 있게 한다.
(㉠)	Q : 어떻게 프로그래밍 하면 좋을까요? (설계안 작성) 1. 프로그래밍에 필요한 순차적인 절차를 생각해 보도록 한다. 2. 초기화 위치, 구체적인 인터랙션, 종결 조건 등을 구체적으로 생각할 수 있도록 한다. 3. 수치화 할 수 있는 있는 부분은 수치화하도록 도움을 준다.
(㉡)	Q : 게임을 직접 만들어 볼까요? (코딩) 1. 설계내용을 기반으로 규칙을 정해 릴레이 코딩을 진행한다.
implementation	Q : 어떻게 하면 게임을 확장하고 더 재미있게 만들 수 있을까요? (확장설계 - 코딩) 1. 목표요소, 규칙요소, 피드백시스템, 레벨 등 다양하게 확장해 게임을 업그레이드 하도록 한다.
Evaluation	Q : 프로젝트를 수행하면서 느낀 점을 이야기 해 볼까요? 1. 짝을 바꿔서 친구의 프로그래밍으로 게임을 해보거나 다른 팀이 프로그래밍 한 것을 게임해보도록 한다. - 친구의 프로그래밍에서 재미있는 점, 개선되면 좋을 점을 전달한다. 2. 프로젝트를 하면서 느낀 점, 힘든 점, 자랑스러운 점 등을 나눈다.

7. 다음은 도로시 리즈의 '질문의 7가지 힘'에 나오는 내용이다. 빈칸에 맞는 답을 순서대로 쓰시오.

〈다음〉
1. 질문을 하면 [답]이 나온다.
2. 질문은 [(1)]을 자극한다.
3. 질문을 하면 [(2)]를 얻는다.
4. 질문을 하면 [통제]가 된다.
5. 질문은 [마음]을 열게 한다.
6. 질문은 [귀]를 기울이게 한다.
7. 질문에 답하면 스스로 [(3)]이 된다.

10. 강의계획안을 완성하시오.

강 의 계 획 안

이 름 :

강의명	맘잡고 초등학교 SW융합 수업	강의대상	초4
학습주제		강의일시	(생략)
학습목표		강의차수	차시 / 회

학습 단계	주 요 학습내용	교수 - 학습 활동	시간	교육정보 자료 및 유의점
도입	동기유발		분	
전개	활동1		분	
	활동2		분	
	활동3		분	
정리	학습정리		분	

※ 확인사항 답안지를 올바르게 작성하였는지 확인하시오.