

(CTT)

- (CTT: Creative Training Techniques)
- - / .
 - / 2004 7 / 396 / 16,900
- - :
 - : 2 (8 , 16)



강의하지 말고 참여시켜라!

창의적 교수법

The Creative Training Techniques



"참가자들을 워크숍 안으로 적극적으로 참여하게 하는 방법이 늘었고, 신비롭다. 이 교육기법이 학교 현장, 교육 일선에 도입된다면 교육효과 증진에 유익 도움이 될 것이다."
- 문용린 (해성대 교육학과, 유 교육부장, 서울대 교육학과 교수) -

창의적 교수법이란, 학습능력, 기억능력, 실용능력을 증진시키는 방법을 통해 참가자들이 효과적으로 학습할 수 있도록 돕는 시스템입니다. 일반 교수법과 달리 교육자의 개입보다는 참가자의 자발적 참여를 유도하는 데 중점을 두고, 이를 달성하기 위해 한양에서 즉시 사용할 수 있는 다양한 도구를 제공합니다. 교육에 대한 기본적인 원칙을 교수하면서도 최신의 연구 결과들을 아이디어로 접목하여 교육에 활용할 수 있어 초등학교 교사에서부터 대학 교수에 이르기까지 폭 넓게 활용할 수 있는 과정입니다.



밥 피이크(Bob Pike)의 창의적 교수법

창의적 교수법의 창시자이자 The Bob Pike Group의 회장인 밥 피이크는 본래는 목사 출신이었습니다. 그가 운영했던 교회의 주일학교를 어떻게 하면 더 재미있고 아이들이 즐겁게 참여할 수 있을지를 고민했던 것이 오늘날 전미 교육계의 패러다임을 전환시킨 창의적 교수법의 시초였습니다. 기독교에 영감을 받아 개발되었지만 한 살에 겨우 발달기를 버는 어린이의 심리를 기록하며 교전을 먼저 못지않게, 그는 자신만의 요소를 짜기 했습니다. 첫째, 말로써 목표를 분명히 말하고, 둘째, 목표를 달성하는 과정을 시각화하며, 셋째, 말과 마음으로 그런 그대로 그대로 실천하는 것이었습니다. 이로써 30일만에 무려 1,000달러(오늘날 11,000달러)를 벌었고 그 이후에도 매일 꾸준히 800달러 이상을 벌어들였습니다. 목사로서의 특출함을 통해 안은 기쁨의 제1호로써 시범적인 경험을 바탕으로 자신만의 시스템을 시작했던 밥 피이크는 창의적 교수법을 통한 프랜차이즈 프로그램을 운영했고 세계적인 영감사의 반열에 오르며 WFO와 트레이너 프로그램 분야에서 입지전적인 인물이 되었습니다. 오늘날 미국 신학교육학회(ASIT)에서 20여 년 간 최고의 강사로 활동하며 매년 리더십, 동기부여, 의사결정, 문제해결, 개인과 조직의 효과성, Train-the-Trainer를 주제로 150명 이상 강의하는 밥 피이크, 그가 말하는 창의적 교수법은 수많은 학교와 기업체에서 참여자들의 창의 향상, 인터랙티브한 학습 분위기, 조직의 성공에 필요한 능력 발전, 업무성 향상하는 문제점 해결, 업무 성취도 향상 등의 성과에 크게 기여하고 있습니다.

기대효과

- 교육 참가자**
 - 신·고 재미있는 문장으로 학습에 대한 재미다짐 변화
 - 무도적 참여로 교육에 대한 호의적 참여
 - 학습 내용에 대한 동용력 및 유지 능력 향상
- 강사(Trainer)**
 - 참가자들의 동기 유발을 촉진하여 참가자 참여 증가 유도
 - 효과적인 교수법을 통해 참가자들의 교육에 대한 저항을 감소시키고 교육에 대한 호의 증가
- 조직(Organization)**
 - 참가자들의 교육 종료 후 학습한 내용에 대한 유지력 증가
 - 작업장 내에서의 학습 응용력 증가
 - 고도의 사회적 성과를 통한 프랜차이즈선 효과 증가
 - 보다 고취되고 열정이 있는 강사 양성

과정 로드맵

주제	주요내용	교육방법
Opening	Opening 기법 6가지	강의 토의
Closing	Closing 3요소 어떻게 기억하는가? 다양한 review 방법	강의 토의
참가자 중심 = 행동변화	참가자 지도하고 참가자 중심이 되는 교육 Speaker & Facilitator	강의 토의 실습
밥 피이크 5가지 법칙	교육목적 = 성과 5가지 법칙과 실행방법	강의 토의
교수설계 (1~8단계)	이해 당사자 Needs 파악/ 진단 Motivation(동기부여제어요소) 11가지 학습동기 유발방법 3가지 교육방법 참가자 주의 끄는 방법 C.P.R / 80:20 교수설계도형(Mind mapping) 강의 전, 후 할일 강의장 환경 (강의실 배치 등)	강의 토의 실습
재미로운 참가자 다루는 방법	재미로운 참가자 유발분석 4가지 재미로운 참가자 다루는 법	강의 토의 실습

강의일정

시간	주요내용
1일차 (09:00~18:00)	강의 시작 (Opening) 강의 종료 (Closing) 활발한 학습의 규칙 Facilitator/Speaker
2일차 (09:00~18:00)	교육 시스템 설계 학습 동기를 유발시키는 방법 5가지 다양한 교육기법 강력한 만들기 재미로운 참가자 다루는 방법

From:

<http://wiki.eclc.co.kr/> - **KELC_WIKI**

Permanent link:

<http://wiki.eclc.co.kr/doku.php?id=edu:ctt&rev=1544060896>

Last update: **2018/12/06 01:48**

