

# 보건교육실시



# 보건교육방법



# 1. 상담

## 상담이란

상담자와 대상자가 대화를 통하여 대상자가 자신의 문제를 되돌아볼 수 있게 하고 원인을 이해하여 문제해결을 하도록 돕는 방법이다



충고나 권고를 하는 것이 아니라 대상자로 하여금 선택의 기회를 제공하는 것이다



# 상담자의 자질

1. 도움을 필요로 하는 사람의 인격을 존중하는 태도와 도움이 되어 주겠다는 마음의 자세
2. 남으로부터 신뢰감을 받을 수 있는 능력
3. 좋은 청취자가 될 수 있는 능력
4. 관찰력과 이해능력, 융통성과 적응능력
5. 효과적인 의사소통 능력
6. 인간 및 사회현상에 대한 통찰력
7. 전문영역에 대한 충분한 지식과 자원에 대한 폭넓은 이해
8. 대상자의 비밀엄수



# 1. 상담

## 장점

- 한 사람만을 상대로 교육하거나 문제해결을 함으로써 집단 교육에 비해 효과가 높다
- 대상자에 대한 이해를 하기가 용이하다
- 공간적 제약이 적다
- 보건사업 현장이나 병원을 포함하여 어디에서나 적용가능

## 단점

- 한 사람만을 대상으로 하므로 경제성이 없다
- 타인을 보고 비교하거나 학습할 수 있는 기회가 줄어든다

## 2. 강의

### 강의는

언어를 통하여 학습자에게 정보 전달 및 의견에 영향을 주고 생각을 자극하며, 비판력을 개발하는 것



강의의 주된 목적이

학습자들에게 분명한 사실, 아이디어, 개념, 지식 등에 관한 정보를 제공하는 데 있다



# 유의미한 강의를 위해 고려할 점

1. 교사는 학습자의 인지능력에 적합한 학습과제를 선택
2. 학습자들과 우호적인 관계를 형성
3. 학습자들의 동기부여와 흥미 있는 강의
4. 학습자의 수준에 맞는 교육매체, 교사와 학습자간의 상호작용을 하는 왕래식 강의
5. 학습자에게 하는 질문
6. 명확하고 효율적인 설명
  - 정의 또는 일반적인 서술
  - 비교형식
  - 실례나 사실
  - 증명, 구체적인 통계
  - 교육매체 이용, 반복 설명



## 2. 강의



- 학습자가 기존 지식이 없을 때 이용하기 적합
- 교육자의 지식을 언어적 표현 능력에 따라 이해력을 높임
- 다수의 학습자에게 다양하고 많은 지식을 효율적이면서 동시에 전달
- 해설이나 설명을 실감있게 전달
- 교육자가 준비한 자료의 시간, 학습량 등을 교육자 재량으로 조절
- 교육자의 철학 및 가치관 등을 학습자에게 전달

## 2. 강의



단점

- 학습자의 동기유발이 어렵고 수동적으로 될 수 있으며, 설명에 치우치면 흥미를 지속시키기 어렵다
- 일방적인 지식의 전달은 학습자의 개별화, 사회화를 기대하기 어렵다
- 주의가 산만한 학습자들은 강의를 분석하지 못하거나 강의내용의 요점을 파악하기 힘든 경우가 많다
- 강의법은 교사중심의 수업이 되기 쉽다

# 3. 토의

## 토의는

학습자 자신만으로 해결할 수 없는 문제에 직면했을 때 서로의 의견을 교환하고 집단 내에서 함께 생각하여 문제를 해결할 수 있도록 도와주는 방법



토의는

목적을 지닌 대화의 과정이다



## 토의를 순조롭게 진행하려 할 때 갖추어야 할 조건

1. 구체적이고 사회적으로 의미 있는 문제나 과제를 처리
2. 실제적이고 구체적인 사실에 근거
3. 모든 학습자가 참여



집단사고를 특징

학습자로 하여금

반성적 사고와 의사소통 기술을 향상

# 3. 토의

## 효과적인 토의식 수업

계 획

- 주제와 방식 선정
- 시간 계획
- 자료, 시설 점검
- 환경

전 개

- 교사와 학습자의 역할

평 가

- 내용 정리/결론 도출
- 목적 달성여부 확인
- 피드백 제공
- 앞으로 해야 할 일 제시

## 토의 지도자의 책임

1. 토의를 위해 제반 여건을 정비
2. 토의의 목표와 절차를 제시
3. 토의를 시작하게 하고 흐름을 유지
4. 어려운 상황을 해결
5. 토의를 요약



### 3. 토의



- 반성적 사고와 태도를 형성시킬 수 있다
- 집단의식과 공유의식을 향상시킨다
- 선입견과 편견은 집단 구성원의 비판적 탐색에 의해 수정될 수 있다
- 자율성을 향상시킬 수 있다

### 3. 토의



단점

- 시간이 많이 소요된다
- 철저한 사전준비와 체계적인 관리에도 불구하고 예측하지 못한 상황이 발생할 수 있다
- 몇몇에 의해 주도될 가능성이 있다
- 토의 주제를 충분히 파악하지 못한다면 기대하는 효과에 도달하기 어렵다

### 3. 토의의 유형



- 묘안 착상법, 팝콘 회의
- 번개처럼 떠오르는 기발한 생각을 잘 포착해 낸다
- 대상들에게 흥미가 있는 문제
- 12명 내지 15명이 한 그룹, 10분 - 15분정도 단기토의
- 사회자와 서기
- 장점 : 재미있고 어떤 문제든지 토론의 주제로 삼을 수 있다
- 단점 : 시간낭비로 끝날 수 있다

### 3. 토의의 유형



분단  
토의

- 버즈 토의(buzz session discussion), ‘와글와글 학습’
- 대상자 전체의 의견을 반영해야 하거나 분위기가 침체되었을 때 실시하는 방법
- 전체를 몇 개의 소집단으로 나누어 토의 -> 다시 전체 회의에서 종합하는 방법
- 장점 : 참석인원이 많아도 진행이 잘 됨  
전체가 의견을 모두 제시  
협동하여 문제를 다각적으로 해결  
참가자들의 반성적인 사고능력과 사회성 함양
- 단점 : 준비가 없을 때는 전혀 무익  
토론이 조절되지 않을 경우 관계없는 문제가 다루어짐

### 3. 토의의 유형

#### 배심 토의

- 어떤 주제에 상반되는 견해를 가진 전문가 4명 내지 7명이 의장의 안내에 따라 토의를 진행하는 방법
- 전문가들은 정해진 시간안에 발표를 한 후 청중과의 질의, 응답을 통해 청중의 참여를 촉진
- 장점 : 청중과 발표자간에 자발적인 의사교환이 가능  
비교적 높은 수준의 토론을 경험  
타인의 의견을 듣고 비판하는 능력이 배양
- 단점 : 훌륭한 전문가를 위촉하는 데에 따르는 부담감  
청중이 기존지식이 없을 경우 토론의 이해 속도를 따르지 못한다



### 3. 토의의 유형

#### 심포지움

- 동일한 주제에 대해 전문적인 지식을 가진 몇 사람을 초청하여 주제에 대하여 의견을 발표하도록 한 후 발표된 내용을 중심으로 사회자는 마지막 토의시간을 마련하여 문제해결에 임하고자 하는 방법
- 발표자나 사회자, 청중 모두가 주제에 대한 전문적인 지식이나 경험을 가진 전문가들
- 장점 : 특별한 주제에 대한 밀도있는 접근이 가능  
강의가 다채롭고 창조적이고 변화있게 진행  
문제의 전체적인 파악과 부분적인 이해가 가능
- 단점 : 발표 내용에 중복  
청중이 주제에 대한 정확한 윤곽이 없을 때 비효과적



## 4. 시범

### 시범은

실제 적용을 해보거나 나타내 보이는 활동으로,  
강의나 토의로 학습목표에 도달하기 어려운 기술의 습득을 위해 필요

시범은

교사의 사전 준비와 노력이 필요이다



## 4. 시범



- 학습자의 흥미와 동기유발
- 배운 내용을 실무에 적용하기가 용이
- 교육목표 달성이 용이



- 소수에게만 적용 가능
- 경제성이 없다
- 교육을 위하여 많은 시간 준비가 필요

# 5. 견학

## 견학은

‘현지답사’ - 현장을 직접 방문하여 관찰하며 배우는 활동



### 견학시 유의점

- 견학 전 : 견학의 목적 설명, 견학인원 조정, 사전답사
- 견학 후 : 평가 실시



## 5. 견학



- 학습자의 흥미와 동기유발
- 실제상황에 적응력이 향상
- 관찰력이 배양



- 시간과 경제적인 면
- 투입된 노력에 비해 적은 효과
- 개방이 어려운 견학장소

# 6. 역할극

## 역할극은

학습자들이 직접 실제 상황 중의 한 인물로 등장하여 연기를 하면서 실제 그 상황에 처한 사람들의 입장이나 상황을 이해하고 상황분석을 통하여 해결방안을 모색하는 방법



### 역할극이 끝난 다음 토론 실시

- 맡은 역할에 대하여 어떻게 느꼈는가
- 맡은 역할은 일어났던 상황에서 만족스러웠는가?
- 설정된 상황에서 보다 바람직한 결과를 가져오기 위하여 어떻게 하는 것이 좋은가?



## 6. 역할극



- 직접 극에 참여함으로 흥미와 동기유발
- 극중 역할을 통해 심리적 정화를 경험
- 여러 사람이 참여함으로써 사회성 개발



- 역할극 준비에 시간과 비용적인 면
- 극중 인물 선택의 어려움
- 극의 내용이 사실과 거리감이 있을 때 효과가 감소

# 7. 모의실험(시뮬레이션)

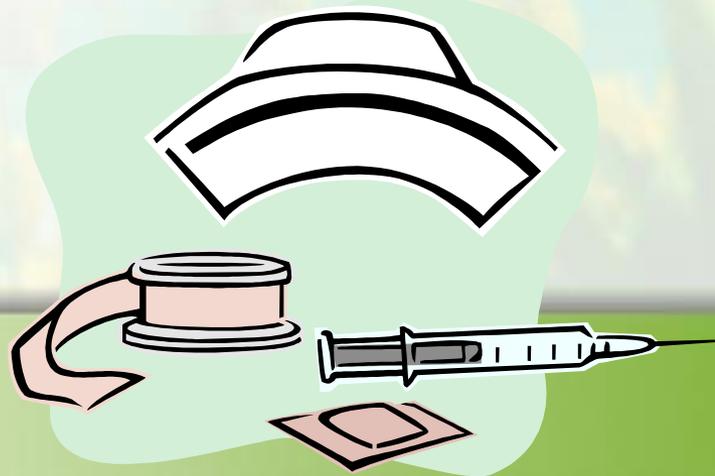
## 시뮬레이션(simulation)은

학습자에게 실제와 유사한 상황을 제공하여 실제에는 있음직한 위험부담 없이 학습을 할 수 있는 환경을 의미



시뮬레이션으로 학습을 하는 학습자는

실제와 유사한 학습 환경에서 다른 학습자와 상호작용을 하거나 학습 환경 내에 있는 어떤 기기와 도구를 가지고 환경과 상호작용하면서 학습을 이끌어 간다



# 7. 모의실험(시뮬레이션)



- 발견학습이나 태도, 기술을 습득해야 하는 교육에 유용
- 안전하고 빠르게 현실을 경험
- 학습자의 참여를 조장
- 즉각적인 회환



- 시간과 비용이 많이 소요
- 학습의 준비가 잘못되었을 경우 흥미거리로 끝날 위험성

# 8. 문제중심학습

## 문제중심학습(Problem-Based Learning)은

문제를 이용하여 학습을 하는 것 즉, 문제분석을 통하여 어떤 정보가 문제 해결에 적절한지 정의하고, 필요한 새로운 지식을 확인하고, 새로운 지식을 학습한 다음, 그것을 문제해결에 적용한다



### 즉 PBL은

실제 사례와 유사한 가상의 시나리오를 체계적으로 구성하여 학생에게 단계적으로 제공하면 학생들은 사례가 가지는 문제점을 스스로 발견하고, 그러한 문제를 해결하기 위한 과정을 찾아감으로써

유사한 사례에 대한 통합적인 문제해결능력을 함양하도록 하는 학습방법

# 8. 문제 중심 학습

## 1 단계

- 문제를 발굴
- 학습목표를 설정

## 2 단계

학생들이 맡은 부분을

- 공부
- 정리

## 3 단계

- 발표
- 토론
- 지식을 재조합



## 8. 문제 중심 학습



- 학습 동기를 유발
- 문제해결능력 강화
- 새로운 상황에 대한 효과적인 대처
- 환자에게 필요한 지식, 수기, 태도, 사고와 판단 및 의사소통 기술을 동시에 배움
- 단순 암기에 비해 더 잘 기억
- 지식이 좀 더 융통성 있게 활용
- 새로운 지식을 자율적으로 습득할 수 있는 능력

## 8. 문제 중심 학습



단점

- 교과과정 기획과 문제 설계가 복잡
- 학생 : 반드시 알아야 할 수거나 지식을 빠뜨릴 가능성
- 교수 : 더 많은 시간을 할애
- 충분하고 다양한 학습매체 필요
- 소집단 토의이므로 충분한 교실 확보
- 평가의 문제