

# 보건교육실시



# 보건교육매체



# 1. 보건교육매체

## 교육매체이란

교육이 실시되는 모든 현장에서 사용되는 학습에 도움이 되는 자료나 기구



교육에 필요한 지식이나 기술의 목표에 맞게 전달되는 데 도움이 되는 내용이나 전달을 용이하게 하는 각종 도구를 포함

## 교육매체의 광의의 개념

교수 - 학습과정에서 교육자와 학습자 사이에  
수업목표 달성을 위해 사용되는 모든 수단  
(인적자원, 학습내용, 학습환경, 시설, 시청각기자재 등)



## 교육매체의 협의의 개념

학습을 하는 데 있어서 내용을 구체화하거나  
보충하여 학습자가 명확히 이해할 수 있도록  
도와주기 위하여 사용되는 모든 기계나 자료

## 교수 – 학습과정에서 교육매체의 기여도

1. 교육활동이 보다 표준화될 수 있다
2. 가르치는 것을 보다 재미있게 해 준다
3. 교수이론의 적용을 통하여 학습을 보다 상호작용적으로 만들어준다
4. 교육에 소요되는 시간을 줄여준다
5. 학습의 질을 높여준다
6. 필요시 필요한 장소에서 교육활동이 일어날 수 있게 한다
7. 학습자들은 배우는 것과 학습과정 자체에 대해 긍정적인 태도를 갖게 된다
8. 교육자의 역할이 긍정적인 방향으로 바뀌어질 수 있다

## 2. 보건자료의 종류

### 1) 실물

생활의 실제 구체적인 장면에서 교육의 필요에 의해 직접 사용하는 것



보건교육시 가능하다면 실물이나 실제상황을 사용하는 것이 가장 효과적

- 그대로 사용하거나 변형해서 사용
- 평가하는 자료로 활용

# 1) 실물



- 실체를 배울 수 있다
- 실생활에서 즉시 활용 가능
- 모든 감각기관을 학습에 동원 -> 교육목표 도달이 수월



- 구하기 어려운 실물
- 활용하기 힘든 실물
- 경제성이 적고 보관의 어려움
- 소그룹에서만 가능

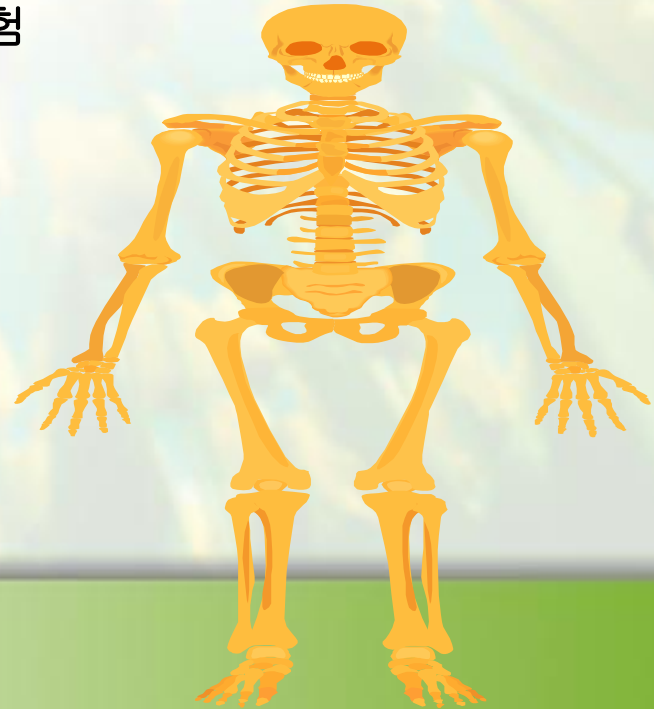
## 2. 보건자료의 종류

### 2) 모형

실물과 닮은 것, 실물을 삼차원적으로 표현한 것



- 실제보다 더 자세하게 만들기도 하고 실물보다 간단하게 만듦
- 실물로 제공 할 수 없는 경험





## 2) 모형



- 실제 상황을 활용할 때와 거의 비슷한 효과
- 반복해서 시행
- 실제상황에서 볼 수 없는 세부적인 부분까지 실제로 봄
- 개념습득이 용이하고 기술을 배울 수 있는 방법



- 값이 비싸고 경제성이 적다
- 대상자가 많으면 효과가 적다
- 파손되기 쉽고, 보관할 공간이 필요하고, 운반하기 힘들

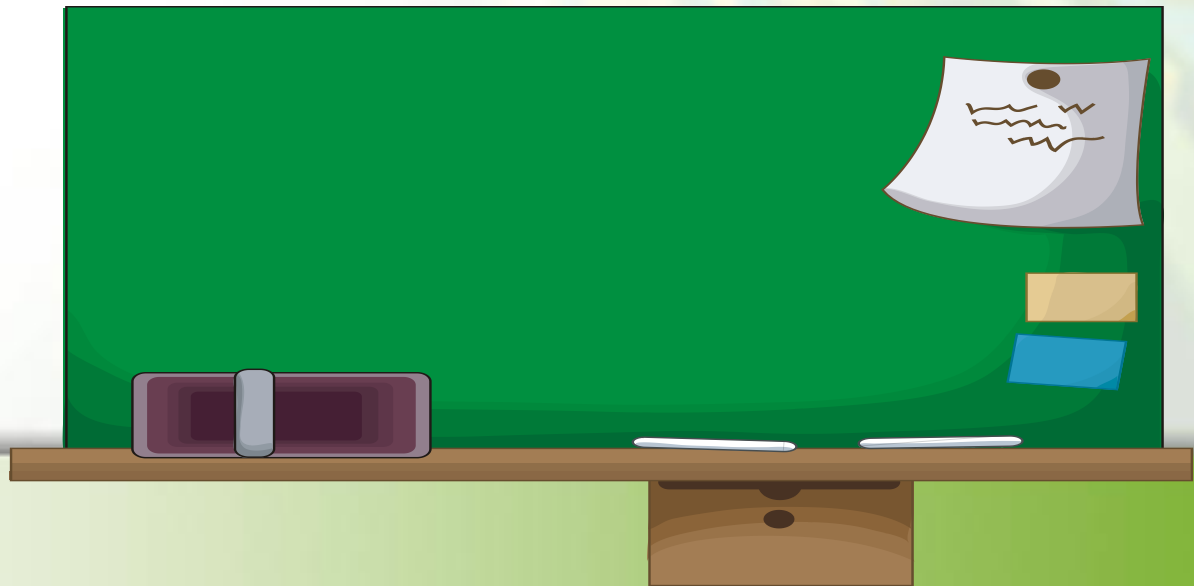
## 2. 보건자료의 종류

### 3) 칠판

교실에서 가장 일반적으로 사용하는 전시장치



- 주로 언어적인 정보
- 시각적인 정보를 전달
- 가장 일반적인 수업도구



### 3) 칠판



- 관리와 유지가 용이
- 부담없이 활용
- 언어적 의사소통을 증진



- 학습자들의 흥미와 주의 집중이 어렵다
- 많은 양의 자료를 한꺼번에 취급할 수 없다
- 영구적인 기록이 필요한 상황에서는 부적당

## 2. 보건자료의 종류

### 4) 용판(flannel boards)

용판은 붙였다 떼었다 할 수 있는 천으로 만들 수 있다

- 다른 교육 보조자료의 활용이 여의치 않을 때
- 용판의 천조각은 약간의 압력을 가하면 서로 달라 붙는다



## 4) 용판



- 자료의 제작이 용이
- 시각자료를 더 자유롭게 이동
- 변화과정을 쉽게 표현, 반복해서 사용
- 이해가 용이, 주의 집중이 잘 될 수 있다



- 상세한 설명이 어렵다
- 대상이 소수인 경우에 효과가 있으므로 경제성이 낮다

## 2. 보건자료의 종류

### 5) 게시판

- 건강과 관련된 새로운 주요사업, 건강진단일정, 교육일정, 클리닉시간표, 질병예방 등에 관한 내용을 제작하여 게시
- 학습대상자들의 동기를 유발하기 위해 사용
- 교육적으로 정규 교육과정의 목표달성을 보완
- 게시판 꾸미는 일에 직접 참여시키는 것



## 5) 게시판



- 계속적으로 알리고자 하는 내용을 많은 사람에게 알릴 수 있다
- 특정한 정보나 지식에 대해 대상자의 흥미 유발
- 정보교환 역할



- 학습자의 흥미와 주의집중을 유도하기 어렵다
- 학습효과 확인 할 수 없다
- 길거나 복잡한 내용의 전달은 부적합

## 6) 사진과 그림



- 어떠한 상황이나 모양을 압축 -> 간결하게 표현
- 구하기 쉽고 비용이 적게 들고 쉽게 이용
- 복사
- 스스로 의미 부여
- 평면적, 정적
- 자료의 크기가 작다
- 주의가 분산





## 2. 보건자료의 종류

### 7) 포스터

학습자에게 전하고 싶은 내용을 간단하고 빠르게 기억하도록 하기 위하여 사용하는 보조매체



- 간단 명료하게 제작
- 중요한 문구는 강조



# 7) 포스터



- 보관이 용이
- 쉽게 제작, 장기간 부착
- 이동이 용이
- 시선이나 주의를 집중



- 제작시 전문적 기술이 요구
- 강의보조자료로 사용하기 어렵다

## 2. 보건자료의 종류

### 8) 전단, 소책자, 팜플렛

알리고자 하는 정보를 짚막하고 명확하게 요약해서 그림과 함께 인쇄



- 지면마다 공간을 주어 글씨가 한 덩어리로 보이지 않도록
- 글씨는 크게, 보기에 즐겁게, 쉽게 읽을 수 있는 문단
- 제목, 내용, 단락을 구별하기 위해 색깔 사용



## 8) 전단, 소책자, 팜플렛



- 관련있는 그림을 효과적으로 사용할 때 이해가 빠르며 쉽게 기억
- 쉽게 제작, 사용이 용이



- 기존의 만들어진 자료는 정보의 제공에 제한
- 너무 보편화 -> 주의집중이 잘 안된다

# 9) 궤도



- 제작비용 저렴, 비교적 쉽게 제작
- 복잡한 내용을 간단하게 요약하여 제시
- 주의 집중과 흥미유발



- 평면적이고 정적인 자료
- 정밀하고 복잡한 내용을 제작이 어려움



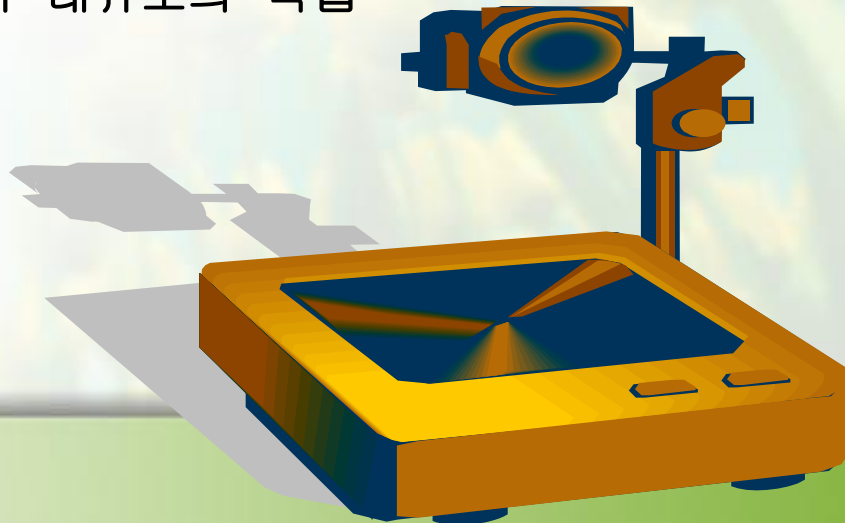
## 2. 보건자료의 종류

### 10) OHP(overhead projector)

별도의 암막장치 없이 학습자들과 교육자가 마주보고 앉아서 교육자의 등 뒤에 설치된 스크린에 크고 선명한 상을 비추는 기계



- 조작이 간단
- TP( transparency ; 투시물) 자료가 시각적으로 명료, 효과적으로 제시
- 소규모 학습에서 대규모의 학습



# 10) OHP



- 일반 교실에서 사용 가능
- 학습자들과 대면하여 눈맞춤이 가능
- 쉽게 작동
- 투사되는 자료를 조작 가능



- 시각자료의 제시순서를 저장하지 못함
- 비투사자료는 투사되지 않음
- 기계가 크고 이동이 번거로움

## 2. 보건자료의 종류

### 11) 실물확상기

필름이나 실물을 투사하는 기기이나 일반 TV와 연결하여 인쇄물, 입체 자료, 슬라이드 필름 등의 모든 시청각 자료와 교재를 현상된 사진 필름을 인화된 사진을 보듯이 TV 화면으로 보여준다





# 11) 실물화상기



- 암막이 필요없다
- 화면의 확대 가능, 간편하게 조작
- 여러 가지 시청각 기기와 연결하여 사용



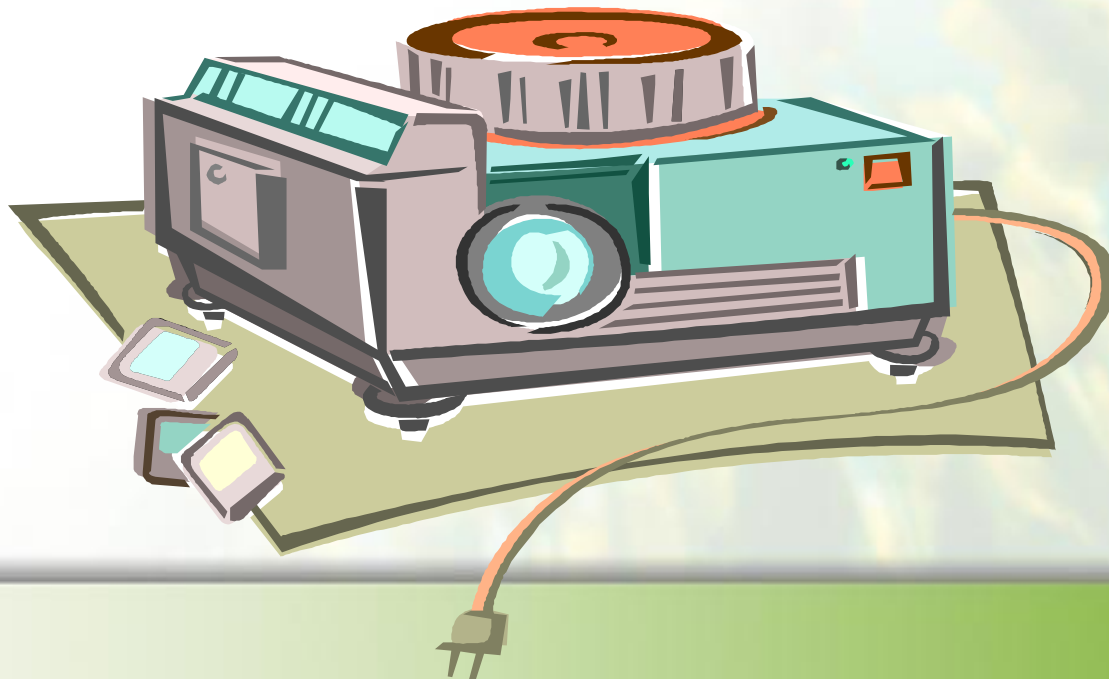
- 비용이 비싸다



## 2. 보건자료의 종류

### 12) 슬라이드 환등기

실제로 보기 어려운 실제 상황이나 구하기 어려운 실물을 슬라이드로 만들어 환등기를 통하여 확대함으로써 시각적으로 볼 수 있다



## 12) 슬라이드 환등기



### 장 점

- 여러가지 상이한 순서로 나열
- 일반인도 고급 슬라이드를 제작
- 슬라이드를 영구 보관 가능
- 개별화 수업에도 활용



### 단 점

- 슬라이드의 영구 손상
- 제작과정에 시간이 소요

## 2. 보건자료의 종류

### 13) 비디오 테잎

실물이나 모형을 보여주기 어렵거나 진행과정 등을 많은 학습자에게 보여 주어야 할 경우 활용



# 13) 비디오 테잎



장점

- 움직이는 전 과정을 대화와 함께 보여주어 사실과 가장 가깝게 접근할 수 있다

- 시공간을 초월

- 학습자의 주의집중

- 교육목적에 맞게 재구성



단점

- 비용이 많이 들고 목적에 맞게 제작하기가 힘들

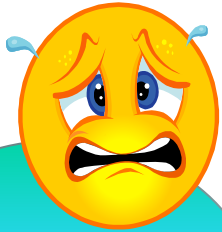
- 사용하기 위한 시설과 기구가 필요

# 14) 교육 방송



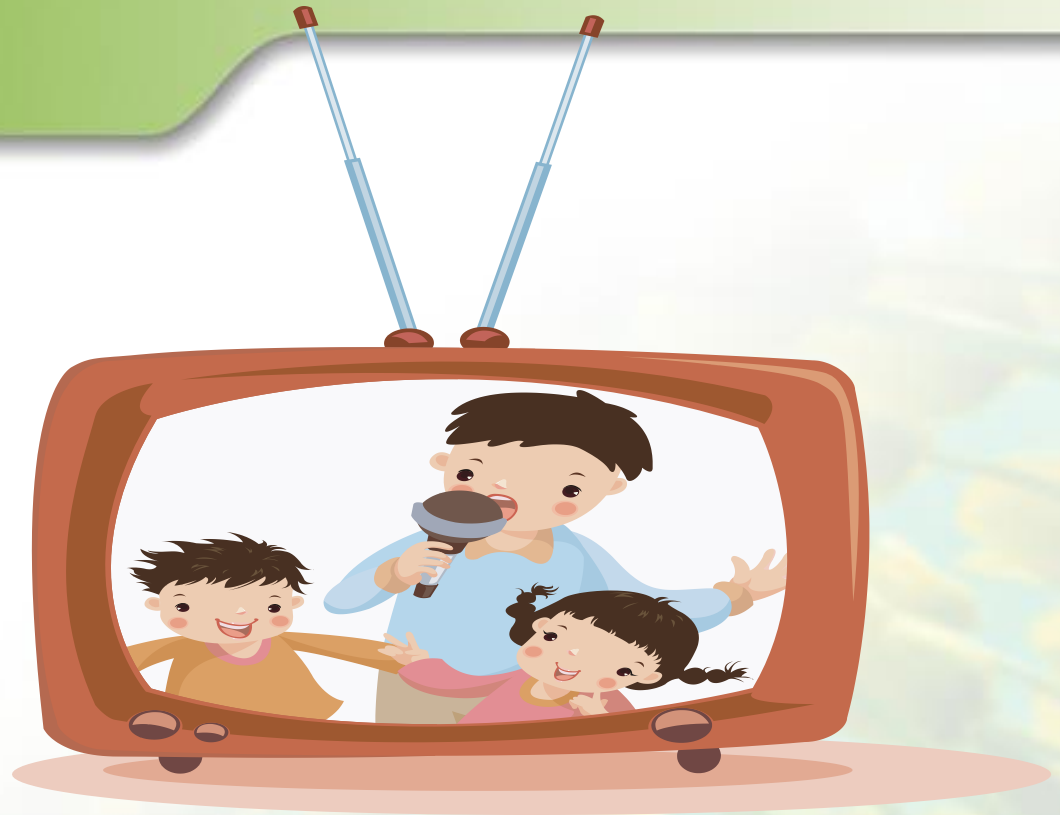
장 점

- 속도성
- 동시성
- 경제성
- 비문자성



단 점

- 일반적인 정보전달
- 제한성과 즉시성



# 15) 학교 방송



- 권위 있게 인식 -> 주의집중
- 빠르게 전달
- 음성전달 매체 -> 상상력 발휘



- 학생 개별화에 따른 교육의 어려움
- 방송시설 구비와 관리상의 문제

# 16) 컴퓨터, 멀티미디어, 인터넷



- 학습자의 주의 집중, 학습동기 유발
- 학습의 개별화 효과
- 빠른 시간 내에 데이터를 탐색 -> 문제해결력 향상
- 학습자에 대한 정보를 저장, 분류, 분석 -> 개별적 처치



- 수업 목적에 맞는 좋은 소프트웨어 구입의 어려움
- 비용이 많이 듦
- 인터넷 수업의 경우 유해한 사이트로부터의 보호



# 17) 컴퓨터 프리젠테이션



- 학습자의 흥미유발이 용이
- 학습자 개개인의 속도대로 조절
- 자료파일을 웹페이지에 링크 -> 정보 공유



- 구입과 유지에 드는 비용
- 자료파일을 제작 -> 지식, 기술, 시간, 노력이 필요