

AP PSYCHOLOGY

Whole-Course Cognitive Map

학기 초 3 회독용 전체 체계 · 개념 관계 · 비교 · 인출 설계

학생 | **G10** | 2026-27

Current College Board 5-Unit Framework aligned

P1 STRUCTURE

P2 RELATIONSHIPS

P3 RETRIEVAL

이 자료의 핵심 원리

처음부터 모든 세부사항을 완벽히 이해하려고 멈추지 않는다. 먼저 지도를 만든 뒤, 수업에서 새 정보가 들어올 때마다 이미 존재하는 노드에 연결한다.

3 회독은 “같은 읽기 3 번”이 아니라, 서로 다른 인지 작업 3 번입니다.

목표: 학기 시작 전에 뇌 속에 빈 서랍을 먼저 만들어 두고, 학교 수업의 세부사항이 들어올 자리를 확보합니다.

회독	권장 시간	해야 할 일	완료 기준
P1 - 구조 스캔	20-30 분	제목, 색, 화살표, 5 개 Unit, 35 개 Topic 만 빠르게 본다. 모르는 용어에 서 멈추지 않는다.	“이 과목은 5 개의 렌즈로 사람을 설명한다.”
P2 - 관계 스캔	60-90 분	비교표와 과정도를 보며 원인-결과, 상위-하위, 유사-차이를 말로 연결한다. 각 개념에 1 개 예시만 붙인다.	“A 와 B 는 무엇이 같고, 결정적으로 무엇이 다른가?”
P3 - 인출 스캔	90-120 분	페이지를 덮고 Unit 지도를 다시 그린다. RECALL 질문에 답하고 R/Y/G 로 표시한다. 틀린 것만 즉시 재확인한다.	“보지 않고 60 초 설명이 되는가?”

인지과학적으로 추가한 장치

이 문서는 advance organizer(선행 구조), dual coding(언어+도식), chunking(단위 묶음), retrieval practice(인출), spacing(간격), comparative encoding(대비)를 한 문서 안에서 반복하게 설계했습니다.

학기 중 연결법

- 수업에서 새 개념이 나오면 “어느 Unit-Topic 노드인가?”부터 찾기
- 교사 강조점은 해당 노드 옆에 1 줄 추가
- 새 노트를 별도 섬처럼 만들지 말고 기존 지도에 연결

10 분 복습 루프

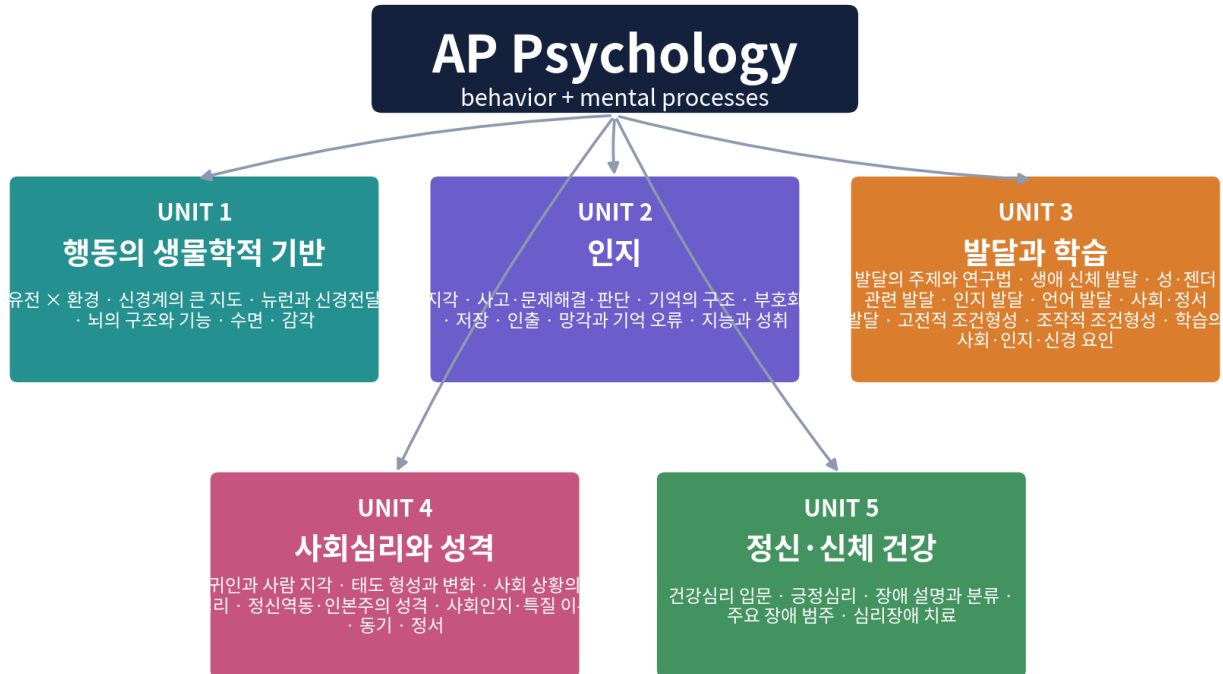
- D0: 수업 직후 3 분 - 지도에서 위치 찾기
- D1/D3/D7: 보지 않고 설명 → 확인
- 이후 시험 전에는 Yellow/Red 노드만 압축 복습

P3 RETRIEVAL - 보지 않고 말해보기

1. 5 개 Unit 이름을 순서대로 말할 수 있는가?
2. 각 Unit 을 5 단어 이내로 설명할 수 있는가?
3. P1/P2/P3 에서 “읽는 방식”이 왜 달라야 하는지 설명할 수 있는가?

현재 AP Psychology 의 큰 구조

오래된 9-Unit 자료가 온라인에 많이 남아 있습니다. 현재 College Board framework 는 5 개 Unit 이며, research methods 는 모든 Unit 을 가로지르는 Science Practices 로 통합되어 있습니다.



Across every unit: 4 Science Practices

- | | | | |
|---------------------|------------------|---------------------|---------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| Concept Application | Research Methods | Data Interpretation | Argumentation |

시험 관점의 우선순위

5 개 Unit 모두 MCQ 에서 각각 15-25% 범위로 출제됩니다. 즉 특정 Unit 하나를 버리는 전략보다, 전 Unit 의 “핵심 관계”를 먼저 안정적으로 확보하는 것이 유리합니다.

Science Practice 1

- Concept Application
- 개념을 정의만 하는 것이 아니라 새로운 scenario 에 적용

Science Practice 2

- Research Methods and Design
- 실험/비실험, 변수, 표본, 윤리, 일반화 가능성 평가

Science Practice 3

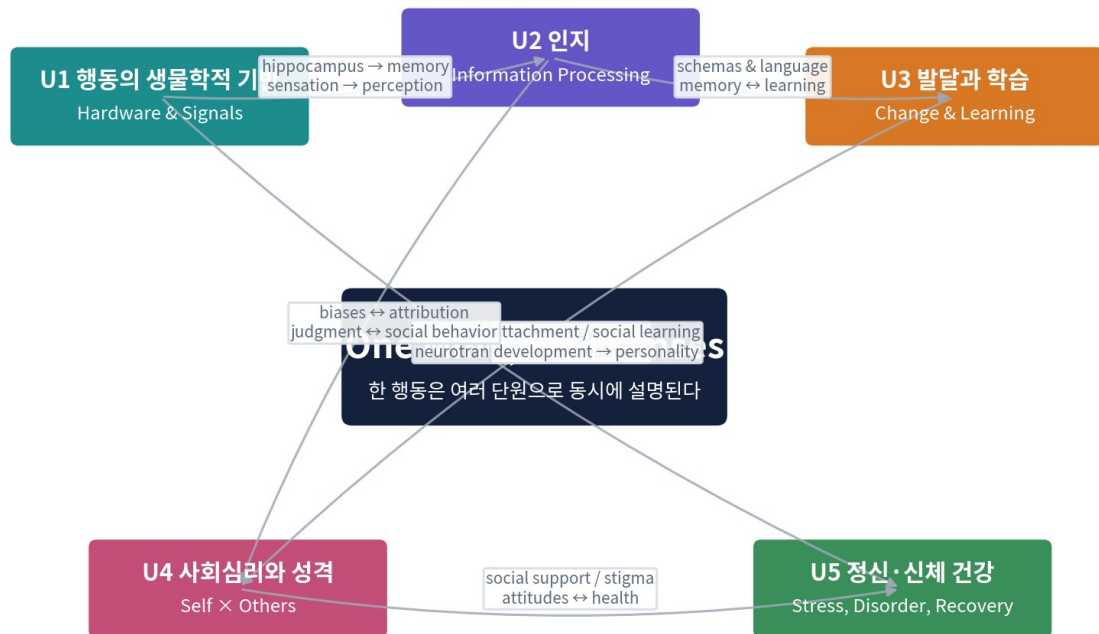
- Data Interpretation
- 표·그래프·통계에서 심리학적 의미 읽기

Science Practice 4

- Argumentation
- 근거 기반 claim 을 만들고 evidence 와 reasoning 으로 정당화

단원 사이의 다리를 먼저 기억하세요.

AP Psychology 는 5 개 과목이 아니라 하나의 인간 행동을 서로 다른 렌즈로 설명하는 한 과목입니다.



8 줄로 압축한 과목의 이야기

- 1) 모든 행동에는 biological basis 가 있다.
- 2) 뇌는 자극을 감각하고 지각하며 정보를 처리한다.
- 3) 기억과 사고는 경험을 저장하고 선택한다.
- 4) 발달은 시간에 따른 변화이고, 학습은 경험에 따른 변화다.
- 5) 타인과 상황은 판단과 행동을 강하게 바꾼다.
- 6) 성격과 동기는 개인차를 설명한다.
- 7) 스트레스와 취약성이 기능을 흔들 수 있다.
- 8) 심리학은 연구를 통해 원인을 평가하고, 근거 기반 개입으로 회복을 돕는다.

P3 RETRIEVAL - 보지 않고 말해보기

1. “기억”이 Unit 1 과 Unit 2 를 어떻게 연결하는가?
2. “conditioning”이 Unit 3 과 Unit 5 치료를 어떻게 연결하는가?
3. “cognitive bias”가 Unit 2 와 Unit 4 를 어떻게 연결하는가?
4. “stress”가 Unit 1, 4, 5 를 어떻게 동시에 연결하는가?

Research Methods: 모든 단원 위에 깔리는 공통 언어

AAQ/EBQ 뿐 아니라 MCQ 에서도 “이 결론을 이 연구 설계로 말할 수 있는가?”를 계속 묻습니다.

방법	핵심	반드시 볼 것	가능한 결론
Experiment	독립변수(IV)를 조작하고 종속변수(DV)를 측정	random assignment, control	인과관계 추론 가능(설계가 타당할 때)
Correlational	두 변수의 관계를 측정	r의 방향·크기	상관 ≠ 인과; directionality/third-variable 문제
Case Study	개인/소수 사례를 깊게 관찰	희귀 사례에 유용	일반화 제한
Naturalistic Observation	자연 환경에서 행동 관찰	높은 현실성	통제 약함 / 인과 추론 불가
Survey / Interview	자기보고 자료 수집	표본·질문 문구 중요	self-report / social desirability bias 가능
Longitudinal	같은 사람을 시간에 따라 추적	변화 패턴	시간·탈락 비용
Cross-sectional	연령/집단을 한 시점에 비교	빠른 비교	cohort difference 가능

Sampling vs Assignment

- random sampling = 모집단 대표성/일반화
- random assignment = 조건 간 초기 차이 감소/인과 추론

Operational Definition

- “stress”처럼 추상적인 개념을 측정 가능한 방식으로 정의
- 좋은 정의는 replication 이 가능해야 함

Ethics

- informed consent/assent, protection from harm, confidentiality/anonymity
- deception 이 있으면 정당화와 debriefing 필요

Validity Lens

- 내가 주장하는 construct 를 정말 측정했는가?
- 결론이 자료보다 더 넓게 나가지 않았는가?

P3 RETRIEVAL - 보지 않고 말해보기

1. random sampling 과 random assignment 의 기능 차이를 한 문장으로 말해라.
2. correlation $r = -0.80$ 에서 “-”와 “0.80”이 각각 뜻하는 것은?
3. operational definition 이 없는 연구가 왜 재현(replicate)되기 어려운가?

통계와 그래프: “숫자”보다 해석 규칙을 먼저

공식을 길게 외우기보다, 어떤 통계가 어떤 질문에 답하는지 연결하세요.

지표	무엇을 말하나	시험에서 볼 포인트
Mean	평균	극단값(outlier)에 민감
Median	중앙값	왜곡된 분포에서 대표값으로 유용
Mode	최빈값	가장 자주 나온 값
Range	최대-최소	간단하지만 극단값 영향 큼
Standard Deviation	평균 주변의 퍼짐 정도	작을수록 값이 평균 근처에 모임
Percentile Rank	전체 중 상대적 위치	“점수 자체”가 아니라 비교 위치
Correlation r	-1 ~ +1	부호=방향, 절댓값=강도; 인과 아님

그래프 20 초 루틴

1) x/y 축과 단위를 확인 → 2) 독립/종속 또는 비교 집단을 확인 → 3) 가장 큰 패턴을 1 문장으로 말함 → 4) 예외/겉핥기/변산을 확인 → 5) 자료가 “말하지 않는 것”까지 선을 긋는다.

P3 RETRIEVAL - 보지 않고 말해보기

1. mean 과 median 이 크게 다를 때 어떤 분포 가능성을 의심할 수 있는가?
2. 상관이 강해도 인과라고 말할 수 없는 이유 2 가지를 말해라.
3. 그래프에서 error bar 나 분산이 크면 단순 평균 비교만으로 결론 내리기 어려운 이유는?

Biological Bases of Behavior | 행동의 생물학적 기반

Hardware & Signals | 행동과 정신과정이 어떤 생물학적 시스템 위에서 작동하는가?

UNIT 1 Biological Bases of Behavior

1.1 유전 × 환경

nature-nurture 상호작용 / evolutionary perspective / natural selection / twin · family · adoption studies

1.3 뉴런과 신경전달

neuron · glia · reflex arc / action potential / threshold / refractory period / neurotransmitters · hormones · psychoactive drugs

1.5 수면

circadian rhythm / NREM ↔ REM cycle / sleep deprivation & disorders

1.2 신경계의 큰 지도

CNS vs PNS / somatic vs autonomic / sympathetic vs parasympathetic

1.4 뇌의 구조와 기능

brainstem · cerebellum · limbic system / 4 lobes + motor/somatosensory cortex / hemispheric specialization · language · plasticity

1.6 감각

threshold · transduction · adaptation / vision / hearing / touch · taste · smell · vestibular · kinesthetic · pain

P1: 제목과 화살표만 | P2: 각 박스의 대비·관계 확인 | P3: 종이를 가리고 1문장으로 재구성

Unit 1 의 한 문장

환경의 자극이 감각기관 → 뉴런/신경계 → 뇌에서 처리되고, 생물학적 상태가 행동과 정신과정을 가능하게 하거나 제한한다.

P3 RETRIEVAL - 보지 않고 말해보기

1. CNS/PNS 를 하위 체계까지 그려라.
2. 뉴런에서 정보가 이동하는 방향과 synapse 에서 일어나는 일을 설명하라.
3. 뇌의 4 개 lobe 를 기능과 함께 말하라.

1.1-1.3 Nature × Nervous System × Neural Signaling

큰 흐름: predisposition + environment → nervous-system state → neural communication → behavior / mental process

1.1 유전 × 환경 • Interaction of Heredity and Environment • nature-nurture 상호작용 • evolutionary perspective / natural selection • twin · family · adoption studies	1.2 신경계의 큰 지도 • Overview of the Nervous System • CNS vs PNS • somatic vs autonomic • sympathetic vs parasympathetic
1.3 뉴런과 신경전달 • The Neuron and Neural Firing • neuron · glia · reflex arc • action potential / threshold / refractory period • neurotransmitters · hormones · psychoactive drugs	

구분	A	B	기억 규칙
CNS vs PNS	brain + spinal cord	CNS와 몸의 나머지를 연결	center vs pathways
Somatic vs Autonomic	voluntary skeletal action	involuntary internal regulation	choice vs automatic
Sympathetic vs Parasympathetic	arousal / mobilize	calm / conserve	gas vs brake
Agonist vs Antagonist	neural firing/NT effect 촉진	neural firing/NT effect 억제	go vs block
Stimulant vs Depressant	대체로 neural activity ↑	대체로 neural activity ↓	speed up vs slow down

AP Scope Guard

현재 CED에서는 genotype/phenotype/DNA/chromosome 같은 세부 유전학은 시험 범위 밖입니다. 대신 “heredity와 environment가 상호작용한다”는 관계와 twin/family/adoption 연구의 논리를 잡는 것이 효율적입니다.

1.4-1.5 뇌는 “부품 목록”보다 기능 네트워크로

뇌 구조를 외울 때 반드시 “damage → likely change in behavior/mental process” 시나리오로 연결하세요.

구조	핵심 기능
Brainstem / Medulla	breathing, heart rate, basic survival
Reticular Activating System	arousal / alertness
Cerebellum	coordination, balance, procedural learning
Thalamus	sensory relay / routing
Hypothalamus / Pituitary	homeostasis, drives, endocrine regulation
Hippocampus	formation/consolidation of explicit memories
Amygdala	emotion-related processing, especially threat/fear
Frontal lobe	executive functions, planning, motor cortex, language
Parietal lobe	somatosensory processing, spatial/association processing
Temporal lobe	auditory/linguistic processing
Occipital lobe	visual processing
Corpus callosum	hemisphere communication; split-brain evidence

Sleep Clock

- circadian rhythm 은 약 24 시간 생체 리듬
- light input 과 biological clock 이 sleep-wake timing 에 영향

Sleep Architecture

- NREM 1-3 ↔ REM cycle; REM rebound
- hypnagogic sensations · vivid REM dreaming; stage 변화와 behavior 를 연결

Why Sleep Matters

- memory consolidation · restoration; sleep loss → attention/mood/cognition 변화
- dreams: activation-synthesis vs consolidation 관점의 큰 차이만 잡기

Sleep Problems

- insomnia · narcolepsy · REM sleep behavior disorder · sleep apnea · somnambulism
- symptom → likely consequence 연결

P3 RETRIEVAL - 보지 않고 말해보기

1. frontal lobe 손상 scenario 에서 예상되는 변화 2 가지를 말하라.
2. hippocampus 와 cerebellum 은 기억에서 어떤 차이가 있는가?
3. sympathetic activation 과 sleep 준비 상태는 왜 반대 방향인가?

1.6 Sensation = detect + transduce

감각은 “받아들이기”, 지각은 “해석하기”. 이 한 줄이 Unit 1 과 Unit 2 를 연결합니다.

Thresholds - absolute threshold = 50% detection point - JND = detect a change; Weber's law = 비율에 따라 차이 감지	Adaptation & Interaction - sensory adaptation = 지속 자극에 민감도 감소 - sensory interaction / synesthesia = 감각 시스템의 상호작용
Vision - retina → rods/cones → visual pathway - trichromatic + opponent-process; blind spot / accommodation	Hearing - sound frequency/amplitude → cochlear transduction - pitch/location perception; hearing loss 구분
Body Senses - touch, pain, kinesthetic/proprioceptive, vestibular - balance · body position · pain modulation 을 각각 구별	Chemical Senses - taste(gustation) + smell(olfaction) - flavor 는 여러 감각의 integration 결과

헛갈림	정의 A	정의 B
absolute threshold vs JND	자극 존재를 감지	자극 변화/차이를 감지
rods vs cones	dim light, movement, no color	detail + color, fovea 중심
trichromatic vs opponent-process	3 cone types 로 색 입력 설명	opponent channels / afterimage 설명
kinesthetic vs vestibular	body part 위치/움직임	균형 · 머리 움직임/공간 방향
sensation vs perception	detect/transduce	organize/interpret

P3 RETRIEVAL - 보지 않고 말해보기

1. 왜 감각역치가 “절대적으로 고정된 숫자”라고 보기 어려운가?
2. afterimage 를 opponent-process 관점에서 설명하라.
3. 한 입의 음식 맛을 예로 sensory interaction 을 설명하라.

Cognition | 인지

Information Processing | 들어온 정보를 어떻게 지각하고, 생각하고, 저장하고, 꺼내는가?

UNIT 2 Cognition

2.1 지각

bottom-up vs top-down / schemas · perceptual set · Gestalt / attention · depth cues · constancy

2.3 기억의 구조

explicit vs implicit vs prospective / working memory model / multi-store & levels-of-processing models

2.5 저장

memory consolidation / retrieval-related biological systems / amnesia · Alzheimer's · infantile amnesia

2.7 망각과 기억 오류

forgetting curve / encoding failure · interference · retrieval failure / misinformation · source amnesia · constructive memory

2.2 사고·문제해결·판단

concepts · prototypes · schemas / algorithms vs heuristics / biases · fallacies · executive function · creativity

2.4 부호화

mnemonics · chunking · hierarchies / spacing effect / serial position effect

2.6 인출

recall vs recognition / context · mood · state dependent memory / testing effect · metacognition

2.8 지능과 성취

general vs multiple abilities / IQ · standardization · norms / reliability · validity · achievement testing · bias

P1: 제목과 화살표만 | P2: 각 박스의 대비·관계 확인 | P3: 종이를 가리고 1문장으로 재구성

Unit 2 의 한 문장

뇌는 정보를 그대로 복사하지 않는다. 선택하고, 해석하고, 재구성하며, 그 과정에서 효율성과 오류가 동시에 생긴다.

P3 RETRIEVAL - 보지 않고 말해보기

1. bottom-up 과 top-down 을 같은 장면으로 비교 설명하라.
2. memory 의 encoding-storage-retrieval 3 단계를 말하라.
3. heuristic 이 유용하면서도 bias 를 만드는 이유는?

2.1-2.2 “정보”가 “판단”으로 바뀌는 과정

지각과 사고는 빠른 압축 시스템입니다. 시험은 그 효율성보다 “어떤 조건에서 왜곡되는가”를 자주 묻습니다.

2.1 지각

- Perception
- bottom-up vs top-down
- schemas · perceptual set · Gestalt
- attention · depth cues · constancy

2.2 사고 · 문제해결 · 판단

- Thinking, Problem-Solving, Judgments, and Decision-Making
- concepts · prototypes · schemas
- algorithms vs heuristics
- biases · fallacies · executive function · creativity

개념	핵심 질문	대표 함정
bottom-up vs top-down	감각자료가 주도? 기대/스키마가 주도?	같은 자극도 expectation 에 따라 다르게 보임
algorithm vs heuristic	완전 탐색? mental shortcut?	heuristic 은 빠르지만 bias 가능
representativeness vs availability	prototype 과 닮았나?	쉽게 떠오르는 사례를 실제 빈도로 착각
mental set vs functional fixedness	예전에 성공한 방식에 고정	사물의 익숙한 용도에 고정
priming vs framing	이전 노출이 판단 활성화	표현 방식이 선택을 바꿈
divergent vs convergent	여러 가능성 생성	하나의 최적 답 좁히기

Perception 의 핵심 규칙

외부 세계 → sensation → attention → perceptual organization → interpretation. 어느 단계에서든 prior knowledge, context, culture, expectation 이 필터로 작동할 수 있습니다.

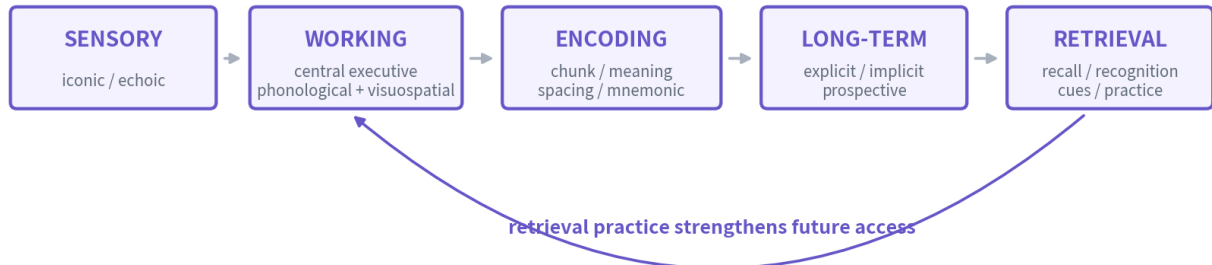
P3 RETRIEVAL - 보지 않고 말해보기

1. change blindness 와 selective attention 을 한 scenario 로 설명하라.
2. representativeness heuristic 과 stereotype 이 연결될 수 있는 이유는?
3. framing effect 를 동일한 확률의 다른 표현으로 예시 들어라.

2.3-2.7 기억은 저장창고가 아니라 “재구성 시스템”

시험에서 가장 강력한 연결축: model → encoding → storage → retrieval → forgetting/error

MEMORY = encoding + storage + retrieval (not “recording”; it is reconstructive)



쌍	A	B
explicit vs implicit	episodic + semantic: 말로 설명 쉬움	procedural: 수행으로 드러남
working vs long-term	현재 처리·조작하는 제한된 workspace	장기 저장 네트워크
recall vs recognition	cue 없이 꺼내기	cue/선택지로 알아보기
context vs state dependent	같은 환경이 cue	같은 신체 상태가 cue
proactive vs retroactive interference	old → new 방해	new → old 방해
source amnesia vs misinformation	출처를 잘못 기억	사후 정보가 기억 내용 자체를 바꿈

Encoding Boosters - semantic depth, chunking, hierarchy, mnemonic - spacing > massed practice; primacy/recency 를 이용한 구조화	Retrieval Boosters - testing effect = 꺼내는 연습 자체가 학습 - metacognition = “아는 느낌” 대신 실제 인출 성공률로 판단
Forgetting - time/decay 만이 아니라 encoding failure + interference + retrieval failure “기억이 없다”와 “접근이 안 된다”를 구별	Reconstruction - 기억은 재생(recording)이 아니라 reconstruction - eyewitness memory 는 confident ≠ always accurate

P3 RETRIEVAL - 보지 않고 말해보기

1. working memory model 의 세 구성요소를 말하고 역할을 설명하라.
2. spacing effect 가 “벼락치기”보다 장기 retention 에 유리한 이유를 설명하라.
3. proactive/retroactive interference 를 각각 영어 단어 학습 예로 만들어라.

2.8 “지능”을 정의하는 문제와 “잘 측정하는가”의 문제를 분리

시험은 사람을 라벨링하는 것보다 측정의 논리 - standardization, reliability, validity, bias - 를 중시합니다.

2.8 지능과 성취

- Intelligence and Achievement
- general vs multiple abilities
- IQ · standardization · norms
- reliability · validity · achievement testing · bias

개념	질문	핵심
Standardization	같은 조건/절차로 측정했나?	norm group 과 비교 가능한 기준
Reliability	다시 재면 비슷한가?	consistency
Validity	의도한 것을 실제로 재나?	accuracy of interpretation
Achievement test	무엇을 배웠나?	현재 학습 성과
Aptitude-oriented measure	앞으로의 수행 가능성을 예측하나?	prediction
Bias/Fairness	집단/문화에 따라 측정이 불공정하게 작동하나?	measurement + interpretation 의 맥락

한 문장 구분

Reliable but invalid 는 가능하다: 같은 잘못된 체중계가 매번 3kg 높게 나오는 것. 그러나 valid 한 측정은 보통 충분한 reliability 가 필요하다.

P3 RETRIEVAL - 보지 않고 말해보기

1. reliability 와 validity 를 체중계 이외의 예로 구분하라.
2. IQ 의 “norm”이 왜 필요한가?
3. 지능을 general ability 로 볼 때와 multiple abilities 로 볼 때 해석이 어떻게 달라지는가?

Development and Learning | 발달과 학습

Change & Learning | 사람은 생애에 걸쳐 어떻게 변하고, 경험으로 행동을 어떻게 배우는가?

UNIT 3 Development and Learning

3.1 발달의 주제와 연구법

stability vs change / nature vs nurture / continuous vs stage-like change; cross-sectional vs longitudinal

3.3 성·젠더 관련 발달

biological + social influences / gender roles / socialization / sexual orientation: multiple influences

3.5 언어 발달

language acquisition / phonemes · morphemes · syntax · semantics / critical periods / social interaction

3.7 고전적 조건형성

UCS-UCR / CS-CR / acquisition · extinction · spontaneous recovery / generalization · discrimination · higher-order · taste aversion

3.9 학습의 사회·인지·신경 요인

observational learning / modeling / latent learning / cognitive maps / insight learning · vicarious conditioning

3.2 생애 신체 발달

prenatal influences / motor development · reflexes · critical/sensitive periods / puberty · aging

3.4 인지 발달

Piaget: schemas · assimilation · accommodation / object permanence · conservation · abstract reasoning / Vygotsky / scaffolding / ZPD; aging cognition

3.6 사회·정서 발달

attachment & temperament / parenting / peer relations / identity / psychosocial stage conflicts · identity development · adult social clock

3.8 조작적 조건형성

reinforcement vs punishment / positive vs negative; shaping / reinforcement schedules · learned helplessness

P1: 제목과 화살표만 | P2: 각 박스의 대비·관계 확인 | P3: 종이를 가리고 1문장으로 재구성

Unit 3 의 한 문장

Development = time 에 따른 변화, Learning = experience 에 따른 변화. 둘은 서로 얽혀 있으며, biological readiness 와 environment 가 함께 경로를 만든다.

P3 RETRIEVAL - 보지 않고 말해보기

1. cross-sectional 과 longitudinal 의 장단점을 비교하라.
2. Piaget 의 assimilation/accommodation 을 같은 예로 설명하라.
3. classical 과 operant conditioning 을 “무엇이 연합되는가”로 구분하라.

3.1-3.6 생애 발달을 “나이 목록”이 아니라 변화 축으로

같은 시기를 physical / cognitive / social-emotional 3 축으로 동시에 보세요.

3.1 발달의 주제와 연구법 • Themes and Methods in Developmental Psychology • stability vs change • nature vs nurture • continuous vs stage-like change; cross-sectional vs longitudinal	3.2 생애 신체 발달 • Physical Development Across the Lifespan • prenatal influences • motor development · reflexes · critical/sensitive periods • puberty · aging
3.3 성·젠더 관련 발달 • Gender and Sexual Orientation • biological + social influences • gender roles / socialization • sexual orientation: multiple influences	3.4 인지 발달 • Cognitive Development Across the Lifespan • Piaget: schemas · assimilation · accommodation • object permanence · conservation · abstract reasoning • Vygotsky / scaffolding / ZPD; aging cognition
3.5 언어 발달 • Communication and Language Development • language acquisition • phonemes · morphemes · syntax · semantics • critical periods / social interaction	3.6 사회·정서 발달 • Social-Emotional Development Across the Lifespan • attachment & temperament • parenting / peer relations / identity • psychosocial stage conflicts · identity development · adult social clock

축	핵심 대비	기억 포인트
stability vs change	특성이 유지되는가 변하는가	발달은 둘 다 포함
continuous vs stages	점진적 변화 vs qualitatively distinct stages	stage theory 를 그대로 사실로 외우지 말고 evidence 와 함께
nature vs nurture	biological predisposition vs environment	거의 항상 interaction
cross-sectional vs longitudinal	다른 집단 한 시점 vs 같은 집단 추적	cohort vs attrition/time
assimilation vs accommodation	schema 유지하며 새 정보 흡수 vs schema 수정	인지 발달의 “틀” 변화
critical/sensitive period	특정 시기에 경험 효과가 특히 큼	language/attachment 등과 연결

Developmental Map

Prenatal influences → infant reflex/motor & attachment → childhood cognition/language/socialization → adolescence puberty/identity/peer influence → adulthood role changes & aging. 연령을 외우기보다 “어떤 능력이 새롭게 가능해지는가?”로 연결하세요.

P3 RETRIEVAL - 보지 않고 말해보기

1. visual cliff 연구가 infant development 에 대해 무엇을 추론하게 하는가?
2. object permanence 와 conservation 은 어떤 종류의 cognitive change 를 보여주는가?
3. attachment/parenting/peer 관계가 성격·사회심리(Unit 4)와 어떻게 연결되는가?

3.7-3.9 Conditioning + Observational/Cognitive Learning

행동의 변화가 “자극-자극”, “행동-결과”, “모델 관찰/인지 지도” 중 어디에서 생기는지 먼저 분류합니다.

CLASSICAL CONDITIONING		OPERANT CONDITIONING		
association between stimuli		association between behavior and consequence		
Before	UCS → UCR	+ reinforcement	add pleasant	behavior ↑
Pairing	CS + UCS → UCR	- reinforcement	remove aversive	behavior ↑
After	CS → CR	+ punishment	add aversive	behavior ↓
Change	extinction ↔ spontaneous recovery	- punishment	remove pleasant	behavior ↓
Generalize?	generalization vs discrimination	Positive/negative = add/remove Reinforcement/punishment = behavior ↑ / ↓		

Classical Conditioning • UCS→UCR, CS+UCS→UCR, CS→CR • acquisition / extinction / spontaneous recovery • generalization / discrimination / higher-order conditioning • taste aversion · biological preparedness · counterconditioning	Operant Conditioning • behavior → consequence • reinforcement increases behavior; punishment decreases behavior • positive = add, negative = remove • shaping / schedules / learned helplessness / superstitious behavior
Observational Learning • model 의 행동과 결과를 관찰해 학습 • attention + retention + reproduction + motivation 같은 요소로 설명 가능 • vicarious reinforcement 와 social learning 연결	Cognitive / Biological Factors • latent learning · cognitive maps · insight • learning is not always immediately observable • biological preparedness/constraints = 무엇이트든 동일하게 학습되는 것은 아님

Reinforcement schedule	규칙	반응 패턴 기억
Fixed Ratio	정해진 반응 횟수 후 강화	빠른 반응 + 강화 후 잠시 쉬
Variable Ratio	변동된 반응 횟수 후 강화	높고 꾸준한 반응; gambling analogy
Fixed Interval	정해진 시간 후 첫 반응 강화	시간이 다가오며 반응 증가
Variable Interval	변동된 시간 후 첫 반응 강화	중간 수준의 꾸준한 반응

P3 RETRIEVAL - 보지 않고 말해보기

1. negative reinforcement 와 punishment 를 같은 상황에서 각각 예시하라.
2. extinction 뒤 spontaneous recovery 가 나타나는 과정을 설명하라.
3. observational learning 이 단순 imitation 보다 넓은 이유는?

Social Psychology and Personality | 사회심리와 성격

Self × Others | 타인과 상황이 나의 판단·행동을 어떻게 바꾸고, 개인차는 어떻게 설명되는가?

UNIT 4 Social Psychology and Personality

4.1 귀인과 사람 지각

dispositional vs situational / FAE · actor-observer · self-serving bias / locus of control · mere exposure · self-fulfilling prophecy · social comparison

4.2 태도 형성과 변화

stereotype · prejudice · discrimination / implicit attitudes / in-group-out-group biases / belief perseverance · cognitive dissonance · persuasion

4.3 사회 상황의 심리

conformity · obedience / group influence: facilitation · polarization · groupthink / bystander effect · diffusion of responsibility · prosocial behavior

4.4 정신역동·인본주의 성격

unconscious motives / defense mechanisms / humanistic growth / self-concept / strengths and limits of perspective-based explanations

4.5 사회인지·특질 이론

reciprocal determinism · self-efficacy / traits / Big Five / person-situation interaction & personality assessment

4.6 동기

intrinsic vs extrinsic / instinct/evolutionary · drive-reduction · arousal · incentive / achievement / hunger / belongingness

4.7 정서

physiology ↔ cognition theories / facial feedback & broaden-and-build / universal tendencies vs cultural display rules

P1: 제목과 화살표만 | P2: 각 박스의 대비·관계 확인 | P3: 종이를 가리고 1문장으로 재구성

Unit 4 의 한 문장

행동은 “그 사람의 성격”만으로 설명되지 않는다. 상황, 집단, 문화, 기대, 동기, 정서가 함께 행동을 만든다.

P3 RETRIEVAL - 보지 않고 말해보기

1. FAE 를 dispositional/situational attribution 으로 설명하라.
2. conformity 와 obedience 를 authority 의 유무로 구분하라.
3. trait 와 social-cognitive personality 설명의 차이는?

4.1-4.3 “사람”을 판단할 때 사실은 “상황”도 판단해야 한다

개인 지각 → 태도 → 집단 상황의 세 층으로 연결하세요.

4.1 귀인과 사람 지각 • Attribution Theory and Person Perception • dispositional vs situational • FAE · actor-observer · self-serving bias • locus of control · mere exposure · self-fulfilling prophecy · social comparison	4.2 태도 형성과 변화 • Attitude Formation and Attitude Change • stereotype · prejudice · discrimination • implicit attitudes / in-group-out-group biases • belief perseverance · cognitive dissonance · persuasion
4.3 사회 상황의 심리 • Psychology of Social Situations • conformity · obedience • group influence: facilitation · polarization · groupthink • bystander effect · diffusion of responsibility · prosocial behavior	

개념	핵심 구분	예시 질문
Dispositional vs Situational	person 내부 특성 vs external context	“게으른가, 아니면 상황이 막았나?”
FAE vs Actor-Observer	타인의 행동에서 성향 과대평가 vs actor/observer 설명차	나의 지각이 관점에 따라 달라짐
Stereotype / Prejudice / Discrimination	belief / attitude / behavior	생각-평가-행동 단계 구분
Conformity vs Obedience	group norm 따름 vs authority 명령 따름	source of social pressure
Group polarization vs Groupthink	논의 후 기존 경향 강화 vs 합의 압력으로 비판 억제	강화 vs 의사결정 결함
Bystander effect	사람이 많을수록 도움 감소 가능	diffusion of responsibility

Bias Bridge

Unit 2의 heuristic/bias는 개인의 정보처리 오류이고, Unit 4에서는 그 오류가 person perception · stereotype · attribution · group judgment로 사회적 결과를 만듭니다.

P3 RETRIEVAL - 보지 않고 말해보기

1. self-serving bias와 fundamental attribution error를 한 학생의 시험 결과로 비교하라.
2. cognitive dissonance가 attitude change를 일으키는 과정을 예시하라.
3. bystander effect를 줄이기 위한 상황 설계를 심리학 개념으로 제안하라.

4.4-4.7 개인차를 3 개의 질문으로 압축

Why am I like this? (personality) | Why do I act? (motivation) | What am I feeling? (emotion)

4.4 정신역동·인본주의 성격 • Psychodynamic and Humanistic Theories of Personality • unconscious motives / defense mechanisms • humanistic growth / self-concept • strengths and limits of perspective-based explanations	4.5 사회인지·특질 이론 • Social-Cognitive and Trait Theories of Personality • reciprocal determinism · self-efficacy • traits / Big Five • person-situation interaction & personality assessment
4.6 동기 • Motivation • intrinsic vs extrinsic • instinct/evolutionary · drive-reduction · arousal · incentive • achievement / hunger / belongingness	4.7 정서 • Emotion • physiology ↔ cognition theories • facial feedback & broaden-and-build • universal tendencies vs cultural display rules

관점	사람을 설명하는 핵심	대표 키워드
Psychodynamic	unconscious conflict / early experience	defense mechanisms, insight
Humanistic	growth, meaning, self-concept	acceptance, self-actualization
Social-Cognitive	person ↔ behavior ↔ environment 상호작용	reciprocal determinism, self-efficacy
Trait	안정적 특성 차원의 측정	Big Five, personality inventories

동기/정서 대비	A	B
Intrinsic vs Extrinsic	활동 자체의 만족	외부 보상/압력
Drive reduction vs Incentive	내적 불균형 감소	외적 보상이 끌어당김
Arousal	적절한 activation 수준 추구	너무 낮거나 높으면 수행 저하 가능
Emotion theories	physiological arousal 와 cognitive appraisal 의 순서/관계	현재 AP 는 이론 “고유명”보다 관계 이해가 핵심
Culture & emotion	일부 기본 정서 표현 경향	display rules/elicitors 는 문화에 따라 달라질 수 있음

AP Scope Guard

현재 CED 는 emotion theory 의 specific theory names 자체를 시험 범위 밖으로 두고, physiological experience 와 cognitive appraisal 의 관계를 이해하도록 요구합니다.

P3 RETRIEVAL - 보지 않고 말해보기

1. reciprocal determinism 을 학교 상황으로 설명하라.
2. Big Five 를 “종고 나뭇”이 아니라 dimension 으로 이해해야 하는 이유는?
3. intrinsic motivation 을 extrinsic reward 가 항상 높여 주지는 않을 수 있는 이유를 추론하라.

Mental and Physical Health | 정신·신체 건강

Stress, Disorder, Recovery | 건강이 무너지는 과정은 무엇이고, 어떻게 설명·분류·치료하는가?

UNIT 5 Mental and Physical Health

5.1 건강심리 입문

stress · eustress/distress / GAS:
alarm → resistance → exhaustion / problem-focused vs
emotion-focused coping

5.2 긍정심리

well-being · resilience · positive emotion /
gratitude · strengths / social support & adaptive
functioning

5.3 장애 설명과 분류

biological · behavioral · cognitive · psychodynamic · humanist
ic · sociocultural / biopsychosocial model / diathesis-
stress model; diagnosis & stigma

5.4 주요 장애 범주

neurodevelopmental · schizophrenia · depressive · bipolar /
anxiety · OCD-related · dissociative · trauma /
eating · personality disorders

5.5 심리장애 치료

psychodynamic · humanistic · behavioral · cognitive/CBT /
biological treatments / evidence-based
treatment · therapeutic alliance · cultural humility

P1: 제목과 화살표만 | P2: 각 박스의 대비·관계 확인 | P3: 종이를 가리고 1문장으로 재구성

Unit 5 의 한 문장

건강과 장애는 단일 원인보다 biological + psychological + sociocultural factors 의 상호작용으로 설명하고, 치료는 메커니즘과 근거를 연결해 평가한다.

P3 RETRIEVAL - 보지 않고 말해보기

1. biopsychosocial model 을 스트레스 사례에 적용하라.
2. diathesis-stress model 의 두 요소를 말하라.
3. psychotherapy 의 approach 를 “무엇을 바꾸려 하는가”로 구분하라.

5.1-5.3 Stress → coping → well-being → disorder models

질한 목록보다 먼저 “어떻게 설명하는가”의 렌즈를 잡으면 5.4의 장애 분류가 훨씬 덜 혼란스럽습니다.

5.1 건강심리 입문 • Introduction to Health Psychology • stress · eustress/distress • GAS: alarm→resistance→exhaustion • problem-focused vs emotion-focused coping	5.2 긍정심리 • Positive Psychology • well-being · resilience · positive emotion • gratitude · strengths • social support & adaptive functioning
5.3 장애 설명과 분류 • Explaining and Classifying Psychological Disorders • biological · behavioral · cognitive · psychodynamic · humanistic · sociocultural • biopsychosocial model • diathesis-stress model; diagnosis & stigma	

개념	A	B
Eustress vs Distress	동기화/도전으로 경험될 수 있음	기능을 손상시키는 부담
Problem-focused vs Emotion-focused coping	stressor/문제 자체를 바꿈	감정 반응을 조절
Biopsychosocial	여러 수준의 요인이 동시에 작동	single-cause 설명을 피함
Diathesis-stress	vulnerability + stress 가 함께 위험 높임	취약성이 있어도 stress 가 없으면 발현이 다를 수 있음
Positive psychology	문제 감소만이 아니라 well-being/resilience 연구	gratitude · strengths · support 같은 보호요인

GAS 3 단계

Alarm: 위협 감지와 fight-flight-freeze → Resistance: 자원을 동원해 버텨 → Exhaustion: 자원이 고갈되며 illness vulnerability 가 커질 수 있음.

P3 RETRIEVAL - 보지 않고 말해보기

1. problem-focused coping 이 항상 최선이 아닌 상황을 예로 들어라.
2. biopsychosocial model 과 diathesis-stress model 을 같은 사례에서 동시에 적용하라.
3. positive psychology 가 disorder treatment 와 경쟁 개념이 아니라 보완 관계인 이유는?

5.4 증상군을 “핵심 특징”으로 구별

진단은 실제 임상에서 복잡하지만, AP에서는 대표 범주와 증상 패턴·가능한 원인을 구별하는 것이 핵심입니다.

범주	현재 AP 대표 예	가장 빠른 구분 포인트
Neurodevelopmental	ADHD; Autism Spectrum Disorder	발달 시기부터 나타나는 age-appropriate functioning 의 차이
Schizophrenia spectrum	Schizophrenia	delusions, hallucinations, disorganized thinking/speech or motor behavior, negative symptoms
Depressive	Major Depressive; Persistent Depressive	sad/empty/irritable mood + cognitive/physical changes impairing function
Bipolar	Bipolar I; Bipolar II	mania/hypomania 와 depressive periods 의 조합
Anxiety	Specific phobia; Agoraphobia; Panic; Social Anxiety; GAD	excessive fear/anxiety + behavior disturbance; trigger pattern 으로 구별

Schizophrenia: positive vs negative symptoms

Positive = 전형적 기능에 “추가”되는 현상(예: hallucination, delusion). Negative = 전형적 기능의 “감소/부재”(예: flat affect). positive = good 가 아닙니다.

P3 RETRIEVAL - 보지 않고 말해보기

1. delusion 과 hallucination 을 belief vs perception 으로 구분하라.
2. Bipolar I/II 를 “mania 의 존재/강도” 축으로 비교하라.
3. panic disorder 와 GAD 를 anxiety 의 시간 패턴과 trigger 로 구별하라.

5.4 비슷해 보이는 범주를 “무엇이 중심인가?”로 구분

obsession, compulsion, dissociation, trauma exposure, eating behavior, enduring personality pattern 을 핵심 명사로 기억하세요.

범주	현재 AP 대표 예	핵심
OCD & related	OCD; Hoarding Disorder	obsessions(intrusive thoughts) + compulsions/repetitive behavior or persistent difficulty discarding
Dissociative	Dissociative Amnesia (± fugue); DID	consciousness/memory/identity 의 분리
Trauma & stressor-related	PTSD	trauma exposure 이후 intrusion/hypervigilance/avoidance 등 distress
Feeding & eating	Anorexia Nervosa; Bulimia Nervosa	eating/consumption pattern 이 health & functioning 을 손상
Personality	Clusters A, B, C	오래 지속되고 pervasive/inflexible 한 internal experience + behavior pattern

Personality Cluster A • odd / eccentric • paranoid, schizoid, schizotypal	Personality Cluster B • dramatic / emotional / erratic • antisocial, borderline, histrionic, narcissistic
Personality Cluster C • anxious / fearful • avoidant, dependent, obsessive-compulsive personality	OCD vs OCPD • OCD = obsessions/compulsions 중심의 disorder • OCPD = enduring personality pattern; 이름이 비슷하지만 범주가 다름

P3 RETRIEVAL - 보지 않고 말해보기

1. dissociation 과 psychosis 를 같은 것으로 보면 안 되는 이유는?
2. PTSD 의 진단 논리에서 trauma exposure 가 왜 핵심인가?
3. OCD 와 obsessive-compulsive personality disorder 를 범주 수준에서 구분하라.

5.5 치료법 이름보다 “치료가 무엇을 바꾸는가”를 기억

같은 증상도 서로 다른 메커니즘을 겨냥한 접근이 가능하고, 실제 치료는 evidence 와 client context 를 함께 봅니다.

TREATMENT MAP: explain the problem → choose mechanism → evaluate evidence

Psychodynamic	Humanistic	Behavioral	Cognitive / CBT	Biological
Mechanism insight into unconscious conflict	Mechanism growth + acceptance + self-concept	Mechanism change learned associations/contingencies	Mechanism change maladaptive thoughts + behavior	Mechanism alter biological mechanisms
Example free association / interpretation	Example client-centered / empathy	Example exposure / conditioning / reinforcement	Example reframing / skill practice / CBT	Example medication / brain-based interventions

Across approaches: evidence-based intervention + therapeutic alliance + cultural humility

접근	핵심 mechanism	대표 예
Psychodynamic	unconscious conflict 에 대한 insight	interpretation, free association
Humanistic	acceptance, empathy, growth, self-concept	client-centered therapy
Behavioral	learned response/contingency 변화	exposure, counterconditioning, reinforcement
Cognitive / CBT	maladaptive cognition + behavior 수정	cognitive restructuring + skills/behavior practice
Biological	neurobiological process 조절	medication and other biological interventions

치료를 평가하는 3 문장

1) 어떤 mechanism 을 겨냥하는가? 2) 효과를 어떤 연구설계로 검증했는가? 3) client 에게 적용할 때 therapeutic alliance 와 cultural humility 가 고려되었는가?

P3 RETRIEVAL - 보지 않고 말해보기

1. phobia 에 behavioral approach 가 연결되는 이유를 conditioning 으로 설명하라.
2. CBT 가 Unit 2 의 cognition 과 Unit 3 의 learning 을 동시에 활용한다고 볼 수 있는 이유는?
3. evidence-based intervention 과 “모든 사람에게 똑같은 치료”가 같은 말이 아닌 이유는?

전 범위에서 반복해서 헛갈리는 개념 18 쌍

P2에서는 차이를 보고, P3에서는 각 쌍을 “동일한 사례”로 비교 설명하세요.

Contrast Pair	One-line Difference
Sensation / Perception	detect & transduce / organize & interpret
Sympathetic / Parasympathetic	mobilize / conserve & calm
Agonist / Antagonist	increase NT effect / block or reduce effect
Bottom-up / Top-down	sensory-driven / expectation-driven
Algorithm / Heuristic	systematic / shortcut
Assimilation / Accommodation	fit into schema / change schema
Recall / Recognition	retrieve without cue / identify with cue
Proactive / Retroactive Interference	old blocks new / new blocks old
Reliability / Validity	consistent / measures what intended
Longitudinal / Cross-sectional	same people over time / groups at one time
Classical / Operant	stimulus-stimulus / behavior-consequence
Negative reinforcement / Punishment	remove aversive to ↑ behavior / consequence to ↓ behavior
Dispositional / Situational Attribution	person cause / context cause
Conformity / Obedience	group norm / authority command
Stereotype / Prejudice / Discrimination	belief / attitude / behavior
Intrinsic / Extrinsic Motivation	inside activity / external outcome
Problem-focused / Emotion-focused Coping	change stressor / regulate response
Delusion / Hallucination	false belief / false perception

효율 규칙

“A의 정의 → B의 정의”로 두 개념을 따로 외우지 말고, 반드시 하나의 decision rule로 기억하세요. 예: reinforcement 인지 punishment 인지 먼저 behavior가 증가했는지 감소했는지 본다.

학교 수업이 시작된 뒤: 새 정보를 기존 지도에 붙이는 5 단계

이 자료는 “학기 초 한 번 보고 끝”이 아니라, 수업 내용을 빠르게 압축하기 위한 anchor map 입니다.

Step	Action
1. LOCATE	새 개념이 어느 Unit-Topic 인지 10 초 안에 찾기
2. LABEL	새 정보가 정의/예시/원인/결과/예외/비교 중 무엇인지 분류
3. LINK	기존 노드와 화살표 1 개를 만든다고 생각하며 관계를 말로 설명
4. RETRIEVE	책을 덮고 30-60 초 자기설명. 막히면 그 지점만 확인
5. TAG	Green=즉시 설명 / Yellow=힌트 필요 / Red=개념 혼동. 다음 복습은 Y/R 만

Teacher Signal Capture • 선생님이 반복 강조한 phrase 는 “별표”보다 topic node 옆에 그대로 적기 • 시험 출제 언어와 교사 언어를 연결	Example Compression • 한 개념에 예시를 5 개 모으지 말고 대표 예 1 개 + 반례 1 개 • 반례가 boundary 를 선명하게 만들
Error Fingerprint • 오답을 지식 부족/개념 혼동/조건 누락/자료 해석/시간 압박으로 분류 • 같은 원인이 반복되면 그 원인에 맞는 재과제	Interleaved Review • Unit 별 완벽 복습보다 서로 헷갈리는 쌍을 섞어 선택 판단 • “무슨 개념인지”를 먼저 판별하는 연습

추천 간격

D0(수업 직후) 3 분 → D1 5 분 → D3 5 분 → D7 8 분 → D21 10 분. 시간은 상황에 맞게 바뀌어도 되지만, “한 번 길게”보다 “짧게 여러 번 + 인출”을 기본값으로 둡니다.

P3 RETRIEVAL - 보지 않고 말해보기

1. 오늘 수업에서 배운 내용을 Unit-Topic 코드로 3 개 분류할 수 있는가?
2. Yellow/Red 가 된 이유가 “모름”이 아니라 구체적 오류 유형으로 말해지는가?
3. 이번 주에 서로 비교해서 다시 볼 개념 3 쌍은 무엇인가?

5 Units - 10 분 백지 인출 체크

답을 읽기 전에 빈 종이에 먼저 써 보세요. “아는 느낌”이 아니라 실제 생성 가능성을 확인합니다.

UNIT 1 행동의 생물학적 기반 Hardware & Signals

Topic codes: 1.1 1.2 1.3 1.4 1.5 1.6

Blank recall: 각 topic 을 1 문장씩 설명하고, 다른 Unit 과 연결되는 다리 1 개를 말한다.

UNIT 2 인지 Information Processing

Topic codes: 2.1 2.2 2.3 2.4 2.5 2.6 2.7 2.8

Blank recall: 각 topic 을 1 문장씩 설명하고, 다른 Unit 과 연결되는 다리 1 개를 말한다.

UNIT 3 발달과 학습 Change & Learning

Topic codes: 3.1 3.2 3.3 3.4 3.5 3.6 3.7 3.8 3.9

Blank recall: 각 topic 을 1 문장씩 설명하고, 다른 Unit 과 연결되는 다리 1 개를 말한다.

UNIT 4 사회심리와 성격 Self × Others

Topic codes: 4.1 4.2 4.3 4.4 4.5 4.6 4.7

Blank recall: 각 topic 을 1 문장씩 설명하고, 다른 Unit 과 연결되는 다리 1 개를 말한다.

UNIT 5 정신·신체 건강 Stress, Disorder, Recovery

Topic codes: 5.1 5.2 5.3 5.4 5.5

Blank recall: 각 topic 을 1 문장씩 설명하고, 다른 Unit 과 연결되는 다리 1 개를 말한다.

완료 판정

Green: 각 Unit 을 60 초 안에 구조적으로 설명 + 대표 비교 2 쌍 정확. Yellow: topic 이름은 알지만 관계 설명이 약함. Red: 어느 Unit 에 속하는 지조차 흔들림. Red 부터 다시 “정독”하지 말고, 먼저 지도 위치를 복구합니다.

근거 자료

과목 구조는 College Board 의 현재 AP Psychology framework 에 맞추고, 학습 설계는 retrieval/spacing 연구를 반영했습니다.

1. College Board. AP Psychology Course and Exam Description (current 5-unit framework; Effective Fall 2025 cover / 2024 framework revision).
<https://apcentral.collegeboard.org/media/pdf/ap-psychology-course-and-exam-description.pdf>
2. College Board. AP Psychology Course page / course content and science practices.
<https://apcentral.collegeboard.org/courses/ap-psychology>
3. College Board. AP Psychology Exam page / current digital exam format.
<https://apcentral.collegeboard.org/courses/ap-psychology/exam>
4. Dunlosky, J., et al. (2013). Improving Students' Learning With Effective Learning Techniques. Psychological Science in the Public Interest, 14(1), 4-58.
<https://doi.org/10.1177/1529100612453266>
5. Roediger, H. L., & Karpicke, J. D. (2006). Test-Enhanced Learning: Taking Memory Tests Improves Long-Term Retention. Psychological Science, 17(3), 249-255.
<https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2006.01693.x>
6. Karpicke, J. D., & Blunt, J. R. (2011). Retrieval Practice Produces More Learning Than Elaborative Studying With Concept Mapping. Science, 331, 772-775.
<https://doi.org/10.1126/science.1199327>
7. Cepeda, N. J., et al. (2006). Distributed Practice in Verbal Recall Tasks: A Review and Quantitative Synthesis. Psychological Bulletin, 132(3), 354-380.
<https://doi.org/10.1037/0033-2909.132.3.354>

Scope note

이 문서는 특정 교과서의 장(Chapter) 순서를 복제한 요약본이 아니라, 현재 AP Psychology CED 의 5 개 Unit/35 개 Topic 을 학기 초 schema 형성에 맞게 재구성한 “whole-course cognitive map”입니다. 학교 교과서의 세부 사례·교사 강조점은 학기 중 각 Topic 노드에 추가 하면 됩니다.

중요

이 자료의 목표는 처음부터 완벽 암기가 아닙니다. 1 차 목표는 “어떤 내용이 어디에 속하는지”를 빠르게 아는 것, 2 차는 “비슷한 개념을 구별하는 것”, 3 차는 “보지 않고 설명하는 것”입니다.