

교실수업 개선 지원을 위한 장학자료

수업

07 JULY 2013 Vol.7



지상연수

수업 달인과 명품 수업
교사가 사용하는 언어표현의 명과 암
좋은수업을 위한 교사의 수업노하우 5가지
창의·인성교육을 위한 교육과정재구성의 이론과 실제

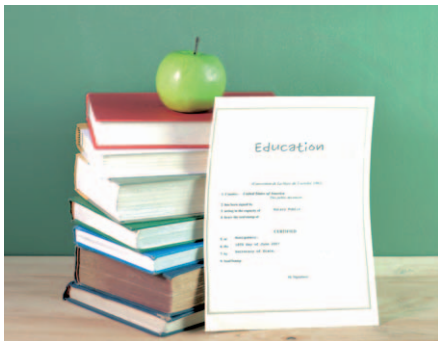
특별기획

프로젝트 학습법의 이해와 실천 전략
초등학교 / STEAM교육으로 미래인재를 키웁니다
중학교 / 중학교(기술·가정) 프로젝트 수업사례
일반고 / 소통과 동료성으로 만들어가는 교과
통합 프로젝트 수업 실천 사례
특성화고 / 스스로 생각하고 함께 해결하다



인천광역시교육과학연구원

Incheon Education &
Science Research Institute



“교육의 목적은 인격의 형성에 있다.

교육의 목적은 기계적인 사람을 만드는 데 있지 않고 인간적인 사람을 만드는 데 있다.
또한 교육의 비결은 상호존중의 묘미를 알게 하는데 있다. 일정한 틀에 짜여진 교육은
유익하지 못하다. 창조적인 표현과 지식에 대한 기쁨을 깨우쳐주는 것이 교육자 최고
의 기술이다.”

- 아인슈타인 -

수업

07 JULY 2013 Vol.7



CONTENTS

04	인사말씀	· 수업 잘하는 교사가 행복한 교사 이상목
06	지상연수	· 수업 달인과 명품 수업 박태호
16		· 교사가 사용하는 언어표현의 명과 암 허영주
26		· 좋은수업을 위한 교사의 수업노하우 5가지 김현섭
34		· 창의·인성교육을 위한 교육과정재구성의 이론과 실제 강신천
48		· 수업 주의 집중을 위한 SPOT 기법 김성학
56	특별기획	· 프로젝트 학습법의 이해와 실천전략 조경희
64	‘프로젝트 학습법’	· 초등/ STEAM교육으로 미래인재를 키웁니다. 이동수
68		· 초등/ ‘성우’ 꿈나무 키우기 정명희
73		· 중학교/ 중학교 (기술·가정) 프로젝트 수업 사례 강신진
80		· 일반교/ 소통과 동료성으로 만들어가는 교과통합 프로젝트 수업 실천 사례 장인혜
86		· 특성학교/ 스스로 생각하고 함께 해결하라! 서용선
92	현장Report	· 함께 고민하고 같이 성장하는 인천신흥중학교 수업 동아리 이주형
96		· 삶의 경험을 통해 실천적 학습을 하는 Chadwick International 교육과정 김민수
102	진로교육 실천사례	· RGB 삼색 빛을 모아 별★스런 꿈 품격 높이기 정근주
108		· 영어와 함께하는 맞춤형 진로코칭 DREAM으로 LEAD하라 고희숙
114	수업개선 체험기	· 나의 들소를 찾기 위한 여행 유형철
120		· 나는 교사다, 그리고 무엇이 나를 살아있게하는가? 장인수
123		· 내 빛깔의 수업을 위한 몇 가지 에피소드 황응혜
128	현장교육연구	· 한눈에 보는 현장교육연구대회(교육자료전) 길라잡이 황재인
132		· 칠판 앞에 서기를 좋아하는 학생들과의 동행 이경화

「수업」 07 JULY 2013 Vol.7

발행일 2013년 7월 29일 | 총괄 기획연구평가부장 이상미 | 기획 교육연구사 심규민 | 연구위원 교육연구사 김미경, 정현주, 조양숙 |

편집위원 인천심곡초등학교 교사 이주형, 인천디자인고등학교 교사 김일선, 계산고등학교 교사 김중해 | 디자인 (주)명우기획 032-766-7891




수업 잘하는 교사가 행복한 교사



글_ 인천광역시교육과학연구원장 | 이 상 목

‘수업 잘하는 교사’ 이는 교사라면 누구나 듣고 싶어 하는 말이다. 사실 수업은 교사가 담당하는 역할 가운데 가장 중요한 부분이며, 그 수준이 어떠한가는 교사 개인의 자존감과 보람은 물론 그에 대한 타인의 평가를 가름하는 최대 척도가 된다. 그러기에 대다수 교사는 자신의 수업을 개선하기 위해 끊임없이 고민하며 노력하는 것이다. 수많은 수업전문가들이 제시한 각종 정보가 홍수처럼 넘치는 마당에 필자까지 좋은 수업에 대한 의견을 보태는 것이 어쭙잖은 일이긴 하나, 노마지지(老馬之智) 관점에서 ‘수업 잘하는 교사’가 갖추어야할 선결 조건 몇 가지를 제시하고자한다.

첫째, 교사 스스로 자기 자신과 학생을 사랑해야한다. 자신을 사랑하지 않으면서 남을 사랑하기란 힘든 일이다. 자신의 내면적인 인격과 지식, 자신의 몸, 자기의 가족과 이웃을 포함한 모든 관계에서 건강한 자기애가 바탕이 된 교사는 일관성 있게 학생들을 따뜻한 사랑으로 대할 수 있다. 이에 더하여 마음속에 자신과 세상에 대한 부정의 마음을 줄이고 긍정을 키우는 것이 다른 아닌 자신을 사랑하는 일일 것이다. 자신과 타인을 사랑하는 이의 얼굴 표정은 보통사람과 사뭇 달라 그저 마주 보는 것만으로 정서적 공감대가 형성되는 경우가 많다.



둘째, 교직인생과 수업을 일관되게 이끌고 갈 분명한 교직관을 가져야한다. 수업은 교사 개인 삶의 표현이라고 봐도 무방하다. 그러기에 교사는 인간의 바람직한 삶은 무엇이며, 어떻게 하는 것이 행복하게 사는 것인지 끊임없이 고민하며 그 실제적 지식을 학생들에게 전달하고자 노력해야할 것이다. 어느 날 졸업한 제자들과의 만남에서 “선생님께서 저희를 가르치실 때 강조하신 것들이 지금에서야 그 의미를 느끼게 되었고 또한 그것이 제 삶의 큰 힘이 되고 있습니다.”라는 말을 듣는다면 그는 아주 수업을 잘한 교사일 것이다.

셋째, 학생, 학부모가 갑이고 교사가 을임을 인식해야한다. 사람과 사람과의 관계는 상호의존관계이므로 그가 필요로 하는 것을 내가 주지 못한다면 나의 존재가치는 인정받을 수가 없는 것이다. 과거 학생이 원하는 지식을 얻으려면 반드시 교사를 통해야 대부분 가능하였으나 이제 그렇지 않아 자연 교사 권위가 쇠약해짐은 당연한 것이다. 이런 현실에서 교사는 왕년이 좋았다는 과거의 틀에서 과감히 벗어나 수요자가 무엇을 원하는지 초점을 두고 이를 지원해주기 위해 무엇을 할 것인가에 집중해야한다. 누가 내 치즈를 옮겨놓은 것일까?

끝으로, 세상의 다양한 가치와 유연하게 소통해야 한다. 사람의 생각은 내적인 깨달음과 병행하여 외부로부터의 새로운 정보와 교류하면서 성장하게 된다. 그런데 일부 사람들은 새로운 것을 받아들이는 일보다 자신의 경험에 근거한 관습, 편견, 선입관 같은 것에 안주하여 세상을 판단한다. 그리고 이를 학생들에게 동료들에게 강조하기도 한다. 우리가 다루어야할 아이들은 현재보다 훨씬 다원화된 미래를 살아갈 것이기에 보다 다양하고 유연한 소통을 할 있도록 배려해주어야 한다. 그러기 위해 교사는 프레임 안에 갇혀 있는 자신을 꺼내어 세상의 다양한 가치와 유연하게 소통할 수 있도록 다양한 활동을 전개해야한다. 이것이 수업에 자연스럽게 발현될 것이고, 그러한 수업을 통해 학생들은 세상의 다양한 가치와 통섭하여 개인과 사회의 행복을 자라게 할 것이다.

요즘 몇몇 선생님들의 근황을 물어보면 학교의 하루가 너무 바빠 잠시 주변을 돌아볼 겨를마저 없고, 또한 학생들이 다루기가 예전 같지 않아 뭘 어디서 어떻게 해야 할지 몰라 힘이 든다고 한다. 이런 의미에서 이번에 이름을 바꾸어 발행하는 ‘수업’ 지는 교사가 직면한 수업 문제를 진솔하게 풀어나간 사례 중심 원고와 전문가 제언을 게재함으로써 현장 문제 해결에 더 가깝게 다가서고자 노력하였다. 아무쪼록 이 책이 수업을 가장 중시여기는 선생님들에게 일상의 고단함에 파묻히고 상처받은 마음을 위로하고 다시 일어나 수업으로 교사의 승부를 걸 수 있는 힘이 되길 간절히 바래본다.





글_ 공주교육대학교 교수 | 박 태 호



수업 달인과 명품 수업

좋은 수업을 바라보는 패러다임의 변화

1. 교육계의 '수업달인' 과 일반사회의 ○○○○은 다르다

이른바 수업달인은 두 종류가 있다. 하나는 교육공동체만이 인정하는 그들만의 '수업달인'이며, 학교라는 공교육 율 타리를 벗어나면 사회 구성원들은 그들의 수업 전문성을 인정하지 않는다. 이에 비해 다른 수업달인은 일반 달인들과 보편성을 공유한다. 모든 달인들은 명퇴나 정년을 하면 반드시 자신의 생업(生業)을 잇는다. 전직 판사나 검사는 변호 사 사무실을 개업을 하고, 전직 대학병원 의사들은 동네 병원을 개업을 하며, 전직 국세청이나 법원 검찰직 공무원들 은 세무사 사무실이나 법무사 사무실을 개업을 한다. 이것이 달인의 보편적 속성이다. 그렇다면 수업달인은 명퇴나 정 년을 하면 생업을 잇고 있는가? ○○교육청 혹은 ○○광역시교육청에서 수업달인 혹은 학교 경영의 달인으로 유명했 던 교사나 관리자들도 명퇴나 정년 후에 자신의 생업을 잇고 있는가? 과연 우리 주변에서 ○○○ 수업 컨설팅 연구소, ○○○ 전직 수석 교사와 함께 하는 국어 공부방, ○○○ 학교 경영 컨설팅 연구소처럼 전직의 전문성을 살리는 모습 들을 흔히 볼 수 있는가? 이에 대한 대답은 비관적이다.

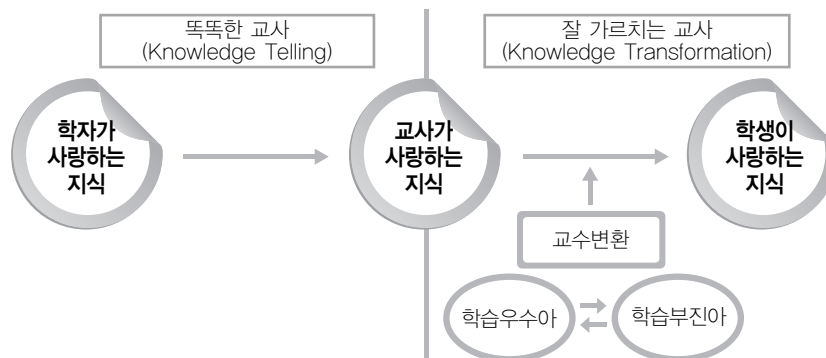
이른바 수업달인의 오명을 벗고 진정한 수업달인으로 거듭나기 위해서는 무엇을 어떻게 해야 하는가? 달인의 보편적 특성에 주목해야 한다. 바로 ‘난제에 대한 도전과 해결이다’. 허준이나 화타는 난치병에 도전하고 해결하였기에 후대 사람들은 그들을 의료의 달인이라고 한다. 누구나 쉽게 진료하고 치료할 수 있는 감기 분야의 ‘달인’은 존재하지 않는 것처럼 오직 난치병을 치료한 사람만이 의료의 달인이 될 수 있다. 그러나 난치병에 도전하여 수술을 1회 성공했다고 다 달인으로 인정할 수 없다. 난치병에 대한 도전만큼이나 중요한 것이 수술 횟수에 대한 성공 횟수 즉 수술 성공 비율이다. 10% 성공률보다는 90% 성공률을 더 전문가로 인정하는 것이 인지상정이다.

각 시도교육청에서 제공하는 우수 수업 동영상상을 살펴보면, 주로 상 수준의 배움 중심의 수업이 주류를 이룬다(난치병 환자 대신에 감기 환자만을 치료하는 의사). 열심히 가르치는 교사와 열심히 배우는 일부 상 수준 학생들만이 주연이 되어 수업 무대의 중앙을 차지하고, 중위권이나 하위권 학생들은 참관자나 구경꾼이 되어 관객으로 전락한다. 대다수의 교사들은 이러한 수업을 선호한다. ‘청출어람이 청어람’이라는 말이나 ‘하나를 가르치면 열을 안다.’는 말은 모두 우수한 상위권 학생들을 염두에

둔 말이다. 이른바 상 수준 중심의 수업 달인 동영상에서는 상위권 외에도 중위권이나 하위권 대상의 학생을 잘 가르치는 것이 교사 수업 전문성의 핵심이고, 이것이 우리끼리가 아닌 사회 구성원 모두가 인정할 수 있는 교사의 수업 전문성이다.

2. 똑똑한 교사와 잘 ○○○는 교사의 수업은 다르다

Chevallard(1985)는 지식을 학문적 지식, 가르칠 지식, 가르친 지식(학습된 지식)의 세 가지 유형으로 구분한다. 여기서 학문적 지식은 교육내용으로 재구성되기 이전의 학자 차원의 지식이고, 가르칠 지식은 교육내용으로 선정하고 조직한 교사 차원의 지식이며, 가르친 지식(학습된 지식)은 교육 활동이 이루어진 후에 학생이 구성한 학생 차원의 지식이 된다. 학생을 잘 가르치는 교사는 학자의 입장이 아닌 교사의 입장이 되어(Transposition) 학문적 지식을 교사 수준의 가르칠 지식으로 변환하고, 그런 다음에는 교사의 입장이 아닌 학생의 입장이 되어 교사가 가르칠 지식을 학생이 학습할 지식으로 변환하여 가르친다. 이것이 바로 Chevallard(1985)의 교수 변환(Diadatic Transposition)이다.



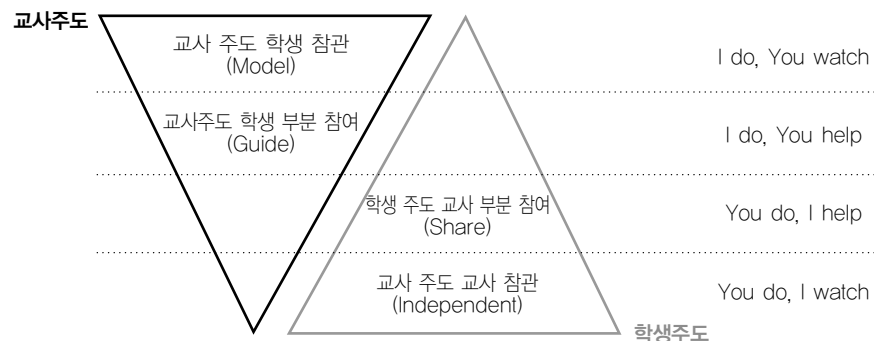
〈그림 1〉 Chevallard(1985)의 교수 변환과 교사의 수업 능력

좋은 수업을 위한 교수 처방

1. 학생 활동중심 수업과 학생 ○○○○ 수업은 다르다

학생 활동중심 수업과 학생 배움 중심 수업은 현저하게 다르다. 전자는 교사와 학생이 모두 분주하나, 대부분의 교사는 방관자(구경꾼)나 부분 참여자(사회자)의 역할을 하면서 바쁘고, 대부분의 학생은 구경꾼이나 부분 참여자의 역할을 수행하면서 바쁘다. 분주하지만 울림이 없는 수업, 학생의 배움과 교사의 가르침을 기대할 수 없는 수업이다. 이런 수업에서는 교과 내용(지식)보다는 활동에 초점을 둔다. 때문에 지식을 소홀히 다루는 것을 감추기 위해 화려한 활동(수업 기교)에 집착을 하고, 그 결과 꽃은 화려하지만 열매가 맺히지 않는 수업이 발생한다.

학생 배움 중심 수업에서는 학생의 학습활동(배움)과 학생 배움을 위해 헌신하는 교사의 교수 활동(안내자, 조력자, 상담자의 역할)을 중시한다. 학생 배움을 중시하는 교사는 학생이 지닌 선개념에 기초하여 오개념과 난개념 목록을 만들고(진단), 그것을 해결하기 위한 다양한 전략(설명, 시범, 연습, 힌트, 스토리 텔링 등)을 구안한다. 교사는 학생을 진단하고 처방을 하면서 성장을 하고, 학생은 오개념과 난개념을 배우면서 성장을 한다. 이러한 수업은 화려한 수업 모형 중심의 거대 담론보다는 작은 담론(설명, 시범, 연습 등)을 중시한다. 수수하지만 품위 있고 격조 높은 수업이요, 우리가 지향해야 할 바람직한 수업이다. Fisher & Frey(2008)는 좋은 수업의 구조를 교사주도에서 교사와 학생의 상호주도를 거쳐 학생주도로 진행되는 책임이양의 절차로 설명한 Pearson & Gallagher(1983)의 책임 이양 모형을 바탕으로 학생 배움 중심의 수업을 설명하였다. 여기에 교사와 학생의 역할교대 이론을 결합하면(박태호, 2008) 학생 배움 중심 수업의 유형을 교사주도 학생참관 수업, 교사주도 학생 부분참여 수업, 학생주도 교사 부분참여 수업, 학생주도 교사 참관수업의 네



〈그림 2〉 명품 수업의 구조

가지 유형으로 구분할 수 있다. 위에서 제시한 명품 수업의 구조에 수업 전략을 추가하면 아래와 같다.

수업현상	교사주도	상호주도		학생주도
수업주체	교사	교사	학생	학생
역할교대	교사주도 학생참관	교사주도 학생조력 (부분 참여)	학생주도 교사조력 (부분 참여)	학생주도 교사참관
수업절차	Model	Guide	Share	Independent
	I do, You watch	I do, You help	You do, I help We do together	You do, I watch
수업전략	<input type="checkbox"/> 설명 <input type="checkbox"/> 요약 <input type="checkbox"/> 부연 <input type="checkbox"/> 시범 <input type="checkbox"/> 예시 <input type="checkbox"/> 암송 <input type="checkbox"/> 서사	<input type="checkbox"/> 토의·토론 <input type="checkbox"/> 역할놀이 <input type="checkbox"/> 상호 교수 <input type="checkbox"/> 협동 학습 <input type="checkbox"/> 프로젝트	<input type="checkbox"/> 반복 읽기 <input type="checkbox"/> 밑줄 긋기 <input type="checkbox"/> 독해 점검 <input type="checkbox"/> 요점 정리 <input type="checkbox"/> 설명 <input type="checkbox"/> 발표 <input type="checkbox"/> 탐구 <input type="checkbox"/> 추론 <input type="checkbox"/> 관계	

2. 열심히 가르치는 수업과 잘 ○○○○는 수업은 다르다

잘 가르치는 교사는 학생의 교과 이해를 진단하고, 그것을 바탕으로 처방을 한다. Tuan, Chang, Wang, Treagust, (2000)에 따르면 학생 이해 능력을 진단하는 도구에는 시험, 발문, 발표나 토론, 점검표 활용 등이 있고, 처방 도구에는 예시, 그림이나 그래프, 실험 및 실습, 스토리텔링, 유추나 비유, 친숙한 경험과 연계, 발문, 연습 문제, 매체 활용 등이 있다. 진단과 처방 요소는 좋은 수업 설계 및 실행 부분에서 아주 중요한 위치를 차지하고, 이것이 Shulman(1986)이 말하는 교수 변환이고, PCK의 핵심 요소이다.

오개념 진단 및 처방											
교과		단원				차시					
학습목표											
개념	오개념 난개념	처방 전략 (v)									처방 내용
		설명	시범	단서	연습	실습	발문	과제	서사	매체	기타
분수	분모가 크면 분수도 크다	v				v					피자를 4조각, 8조각으로 나누고 크기 비교
소수	소수점 뒷자리가 크면 값이 크다 (3.24 > 4.6)		v		v						소수점을 고정한 다음 이어지는 숫자의 크기를 비교 (54.677)54.567)

열심히 가르치는 미숙한 A교사(교생 수업)는 ‘진단’을 하지 않고, 교수 처방을 한다. 환자를 진단하지 않은 의사의 처방전이 의료 사고로 이어질 개연성이 높듯이, 학생을 진단하지 않은 교사의 교수 처방 역시 학습 부진아를 양산할 개연성이 높다. 예컨대 A교사는 ‘이조 전랑’, ‘향약’, ‘붕당’ 등의 지식을 학생의 교과 이해 능력에 관계없이 일방적으로 전달한다(①, ②, ③). 이에 대다수의 학생들이 졸음을 참지 못하고 하품을 하거나 다른 생각을 하는 장면들이 보인다.

교수 처방												
설 명					시범	서사	삽화	발문	논증	단서	연습	과제
비유	예시	실물	그림	정의								
					①			②				③

〈표 3〉 학생을 진단하지 않은 교수 처방

이에 비해 잘 가르치는 K교사는 학생 진단에 기초한 교수 처방을 한다. K 교사는 대학생 시절의 연애사건(①)과 사진 자료 및 음향 효과(②)를 활용하여 학생의 주의집중을 유도하였다. 남녀가 서로 어깨를 마주하며 백사장에 앉아 푸른 동해 바다를 바라보는 뒷모습을 사진 자료로 제시하면서 대학생 때에 여자 친구와 강원도에 놀러갔던 일화를 들려준다. 동시에 흔히 방송 매체에서 추억을 회상할 때에 사용하는 경음악을 들려주며 분위기를 조성한다.

학생들이 큰 소리로 웃으면서 반응을 하자. 이번에는 바닷가를 다정하게 걷는 남녀(여자 얼굴은 모자이크 처리) 사진을 제시하면서 경포대의 추억을 회상한다(③). 당시에 여자 친구가 바닷가에 호수(경포호)가 있는 이유를 K 교사에게 물었고, K 교사는 아직 전공을 이수하지 못한 관계로 미처 대답을 하지 못했다며 아쉬운 마음을 드러냈다. 그러면서 학생들에게 선생님과 비슷한 경험을 할 수 있으므로 오늘 공부할 내용을 잘 배우면 좋겠다고 학습동기를 유발하고 있다.

“교사란 자신을 태움으로써 다른 사람을 밝게 비춰 주는 초와 같다”

이탈리아 속담

이어서 K 교사는 만화 자료를 활용하여 사취의 개념을 설명하였다(④, ⑤). 사취가 형성되는 과정을 만화로 쉽고, 재미있게 설명을 하였고, 학생들의 이해를 돕기 위해 사취 사진을 제시하였으며(⑥), 사취가 형성되는 과정을 종유석이 자라는 과정에 빗대어 설명을 하였다(⑦).

학생 진단	교수 처방													
	설 명					시 범	서 사	삼 화	발 문	논 증	단 서	연 습	과 제	매 체
	비 유	예 시	실 물	그 림	정 의									
오개념														
난개념		⑥		④	⑤		③							
선개념	⑦													
학습 흥미와 태도							①							②

〈표 4〉 학생 진단에 기초한 교수 처방

3. 학생이 거부하는 수업과 학생이 기다리는 ○○은 다르다.

가. 열정과 생동감이 넘치는 수업

실천지의 중요한 요소 중의 하나가 교사의 열정과 생동감이다. 여기에는 표정 언어, 말의 속도와 높낮이, 시선 접촉, 몸동작 등이 있다. 아무리 암묵지가 뛰어난 교사라도 말의 속도가 빠르고, 억양이 높은 수업대화를 사용하면 그것은 잡음에 불과한 것이다. 또 무표정한 얼굴로 시큰둥하게 가르친다면 학생의 반응도 생동감을 잃을 것이다.

1) 얼굴 표정

- 따뜻한 미소로 학생과 편안하게 의사소통을 하는가?
- 편안한 느낌으로 말을 하는가?

3) 시선 접촉

- 학생이 말을 할 때에 맞장구를 치면서 듣는가?
- 학생이 말을 할 때에 눈을 보면서 듣는가?
- 학생이 말을 할 때에 경청하고, 공감하는 태도를 보이며 듣는가?

2) 말의 속도와 높낮이

- 학생들이 잘 알아들을 수 있는 목소리로 말을 하는가?
- 억양, 고저, 강약을 효과적으로 구사하는가?
- 요점은 천천히, 강약을 살려 반복하여 말을 하는가?
- 때로는 속삭이듯이, 때로는 과장 표현을 사용하여 말을 하는가?
- 때로는 구연 동화를 하듯이 말을 하는가?



교사의 수업 태도 평가 도구					
일시		학년 반		교사	
교과		단원		차시	
학습목표					
항목		평가 척도 (v)			주요 장면
		미흡	보통	우수	
음성	고저				
	속도				
	어조				
	발음				
열정	표정				
	태도				
	이동				
	시선				
의복					
긍정적 언어					

나. 복습과 노트 필기를 잘 하는 수업

1) 복습공책¹⁾

2시간 예습하는 것보다 15분 복습하는 것이 학습 효과가 더 크다 (와다 히데키, 2005)

“복습공책”은 수업 말미나 수업 후에 활용하는 공책이다. 학생들은 수업시간마다 배운 내용 중에서 기억에 남는 중요한 내용을 선택하여 복습공책에 간단히 정리한다. 회상하여 적어도 좋고, 기억이 잘 나지 않는 학생은 공책을 보면서 적어도 좋다.

공책을 한 번 더 살펴보는 활동은 다음 날 아침활동시간에 이루어진다. 친구와 함께 자기가 적성한 공책을 들고, 서로 번갈아가며 문제를 내고 푸는 활동을 하면서 두 번째 복습을 한다.

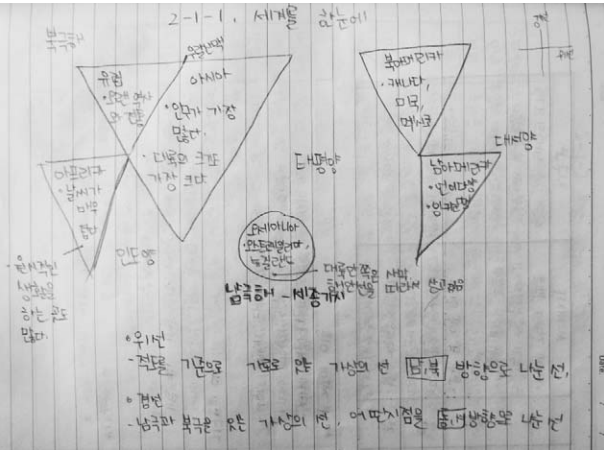
1) 남해산동초등학교 홈페이지 참조

공부한 날	2009년 월 일 요일 시 분 ~ 시 분 까지									
과목				공부한 주제						
공부한 내용										

그 외 배운 것과 느낀 점이 있다면 쓰세요.

2)판서와 노트필기(남해 삼동초등학교)

잘 가르치는 교사는 교과별 핵심지식(Core Knowledge)을 꿰고 있다. 이러한 교사들은 교과별 핵심지식을 10% 정도로 설정하고, 나머지 90%를 교과별 주변지식으로 설정한다. 그런 다음에 핵심지식 10%를 가지고, 나머지 90%의 지식을 가르칠 수 있는 교수 방법(특히 설명)을 연구하는 것이다. 대부분의 교사들은 교과서나 참고서의 구석구석을 살살이 훑으면서 하나하나 친절하게 가르치는 것을 명품수업이라고 생각하는 경향이 있다. 그러나 이것은 재미없는 수업, 지루한 수업의 출발점일 뿐이다. 학생이 기다리고 즐기는 수업을 하려면 교과별 핵심지식 10%를 추출하고, 그 내용을 설명의 방식(인과 관계, 문제와 해결, 비교와 대조 등)으로 판서를 하면서 제시를 하고, 연습하며 복습을 해야 한다.



사회 공책

※단원

※학습날짜:2009년 10월 20일

※학습목표: 둘의 단위를 알 수 있다.

※핵심내용 정리

(시각화 시킨 필기법: 장기기억 도움)

○ 코넬 노트 필기법

○ 기본 맵핑법

○ 수직형/수평형 맵핑법

○ 핵심어 나열법

○ 주제별 정리법

공책 필기 내용

다. 마중물 교수 화법이 뛰어난 수업

유능한 교사의 마중물 교수화법 유형으로 ①작게 나누어 말하기(Slicing), ②책임 공유하기, ③기다리기, ④맞장구치기, ⑤실마리 제공하기, ⑥격려하기, ⑦칭찬하기, ⑧유머활용하기, ⑨땀청부리기의 아홉 가지를 들 수 있다(박태호, 2004).

1) 기다리기

기다리기란 교사가 학생에게 발문을 할 때에 학생이 발문 내용을 충분히 생각하고 답을 하도록 시간적 여유를 주는 전략이다. 발문 후 3~5초 정도에 걸쳐 의도적으로 기다리기 전략을 사용한 결과(권낙원 역, 2001:381- 382), ㉠ 응답시간의 증가, ㉡ 자발적이고 정확한 응답의 증가, ㉢ 부정확한 응답의 감소, ㉣ 학생 자신감의 증가, ㉤ 심사숙고하여 발표하는 사례 증가, ㉥ 교사 주도의 대화가 감소에 따른 학생 주도 대화 증가, ㉦ 더 많은 증거 제시를 이용한 추론 및 진술하기, ㉧ 학생주도 질문 증가, ㉨ 학습 부진 학생들의 수업 참여도가 증가 등이 일어났다.

2) 맞장구치기

맞장구치기는 교사가 학생의 말을 듣는 도중이나(Clark & Schaefer, 1989), 듣고 난 후에 사용하는 피드백 전략이다(장은아, 1999). 맞장구치기에는 언어적, 비언어적 행위가 포함되고, 이것을 사용하는 목적은 학생의 문제 해결 능력 신장과 명확한 표현의 유도에 있다.

3) 실마리 제공하기(Hinting)

실마리 제공하기는 학생이 전혀 대답을 못 하거나 일부분만 대답하였을 때, 혹은 틀리게 대답을 한 경우에 학생의 학습 활동 참여를 조장하기 위해서 사용하는 언어적/비언어적 수업대화 전략이다(Hume, Michael, Rovick, & Evens, 1996;McArthur et al, 1990).

마중물 교수화법	평가 척도 (v)			주요 내용
	미흡	보통	우수	
맞장구치기				
힌트주기				
기다리기				
유머활용하기				
작게 나누어 질문하기				
책임공유하기				
격려하기				
칭찬하기				
땀청부리기				

라. 주의집중과 학습동기 유발을 잘 하는 수업

주의집중은 인지 과정과 시청각 기관을 자극하는 교수 기법이다. 인지 자극 요인에는 언어 발문(진술과 질문)이, 시청각 자극 요인에는 각종 매체가 포함된다. 인지 자극 요인은 학생의 사고 활동을 자극하는 발문 활용에서 시작된다. 여기에는 ①충격 요법 발문, ②논쟁 조장 발문, ③모순 상황 제시 발문, ④호기심 자극 발문이 있다. 시청각 기관을 자극하려면 시각 자료와 청각 자료, 촉각 자료와 언어 자료를 최대한 활용해야 한다. 여기에는 ①표나 차트, ②사진이나 그림, ③오디오, 필름이나 텔레비전이나 비디오, ④컴퓨터, ⑤실물, ⑥모형 등이 있다. ㉠

범주	관찰요소	척도 (v)				주요 학습 활동
		미흡	보통	우수	탁월	
발문	호기심 자극					
	모순 상황 제시					
	논쟁 유발					
	충격 유발					
	문제 상황 제시					
매체	표/차트					
	칠판					
	사진/그림					
	오디오/필름/TV					
	컴퓨터					
	실물					
	모형					

참고문헌

박태호 (2012). 초등학교 국어 수업 관찰과 분석, 정인.
 설양환, 박태호 외 (2006). 효과적인 수업관찰기법, 아카데미프레스.

교사가 사용하는 언어표현의 명과 암¹⁾



글_ 남서울대학교 교수 | 허 영 주

| 교사 언어표현의 중요성

교사의 언어가 심리적 학습환경 가운데 가장 기본이 되는 요인임은 많은 학자들이 인정하고 있다(이현남, 1988; Bronfenbrenner, 1979). **교사와 학생의 상호작용 가운데에서도 가장 광범위하고 결정적인 영향을 미치는 교실환경요인은 교사의 언어이다.** 이 때문에 교사가 교실에서 사용하는 언어에 대해 다양한 연구가 수행되어 왔다. 이 연구들을 살펴보면, 교사의 언어표현이 학생들의 발달을 조장하기도 하지만 지체시키기도 한다는 것을 알 수 있다.

최근에는 교사의 언어표현이 학생들의 자아개념, 자아존중감, 소속감, 긍정적 정서 증진, 동기 유발 등에 영향을 미치며, 이로 인해 학습 성과에까지 영향을 행사하는 것으로 보고되고 있다(이은주, 2000; Flanders, 1970). 반면, 비판과 부정적인 말들은 학생을 움츠리게 하고 방어적으로 만들며 교실을 긴장상태로 만든다.



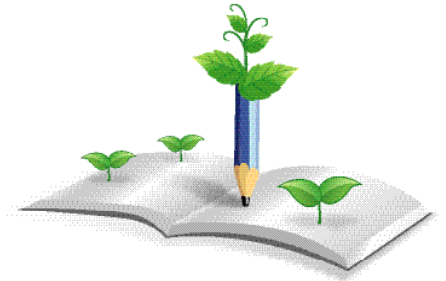
1) 이 글은 “허영주(2013) 교사의 구술적 언어표현의 유형화 및 유형별 활용도 분석. 교원교육, 29(2), 1-35”의 내용을 발췌하여 요약한 것입니다.

또한 학생들의 자아존중감 상실, 정서적 위축과 좌절, 수치심과 열등감 등 정서에 부정적 영향을 줄 뿐 아니라, 이를 통해 지적 능력에도 부정적인 영향을 준다는 연구결과(김상인, 2011; 김선훈, 2006; 심우엽, 1993)가 발표되기도 하였다. 이와 같이 교사의 언어가 학생들에게 미치는 큰 영향에도 불구하고 교사들은 이에 대해 심각하게 생각하지 않는 경향이 있다.

심우엽(1993)이 수행한 연구를 살펴보면, 조사에 참여한 학생들은 초등학교 교사의 23%, 중학교 교사의 58%, 고등학교 교사의 70%가 속어, 무시, 과소평가, 단점을 지적하는 말, 욕설이나 상스러운 말, 위협적인 말을 사용하고 있다고 응답했다. 그러나 교사들은 초등학교 7%, 중학교 10%, 고등학교 12%의 교사만이 자주 또는 가끔 속어, 무시, 과소평가, 단점을 지적하는 말, 욕설이나 상스러운 말, 위협적인 말을 사용한다고 답해 학생들의 답과 큰 차이가 있음을 알 수 있다. 또한 교사들은 대체로 학생을 무시하는 말을 한 후 자신의 잘못을 인정하는 편이었으나, 중고등학교 교사들은 초등학교 교사들에 비해 '괜찮다'는 생각을 많이 하고 있는 것을 알 수 있다. 나아가 이러한 말에 대한 감정적 반응도 학생은 매우 부정적인데 비해 10%이상의 교사들은 학생들의 이러한 반응을 느끼지 못하고 있음도 알 수 있다. 또한, 대부분의 교사들은 부정적인 언어를 고치려고 노력하나, 고칠 필요가 없거나 전혀 노력하지 않는다는 교사도 초등학교 20%, 중학교 32%, 고등학교 22% 정도인 것으로 나타났다. 이것은 교사 자신이 구체적인 상황에서 사용하는 언어표현에 익숙해져서 해당 언어표현이 학생들에게 어떤 영향을 미치는지 심각하게 생각하지 않음을 보여주는 것이다.

이에 교사들이 자신이 사용하는 언어표현을 반성적으로 고찰하고 바람직한 언어표현을 이해하며, 바람직한 언어표현의 사용을 늘리고 부정적인 영향을 미치는 언어표현의 사용을 자제하도록 돕기 위해 교사가 사용하는 언어표

현을 조사 분석하였다. 3개 대학의 학생 172명에게 회상을 통해 중 고등학교 재학시절 교사가 사용했던 언어 표현을 기술하도록 함으로써 총 338개의 교사 언어를 조사한 후, 조사된 교사 언어를 세분화하여 유형화하였다. 그리고 이 유형화에 기초하여 각 유형별 구체적인 사례를 파악하였다.



학생을 감동시키는 교사의 긍정적 언어표현

긍정적 언어표현 유형 1

학생 존재 자체의 가치를 인정하는 표현이다.

학생들의 신체, 성격, 태도 등에 대해 긍정적으로 수용하거나 학생 존재 자체로서의 가치 인정, 무조건적 존중, 믿음, 수용해 주는 표현, 이름을 기억하고 불러주는 것은 학생들에게 감동과 따뜻한 느낌을 전달할 수 있다. 구체적인 사례는 다음과 같다.

첫째, 학생의 존재 자체가 교사에게 힘이 되고 활기를 준다는 언어표현이다. "네가 우리 반이어서 선생님은 참 든든하구나", "너도 공부하느라 힘든 시기에 이것저것 고민하느라 고생이 많다. 너 같은 반장이 있어서 선생님은 마음이 놓인다." 등이 학생들의 기억에 오래 긍정적으로 남아있는 언어표현이었다. 또한, "OO이는 항상 웃고 다녀서 OO이를 보면 선생님 기분이 좋아져", "네가 항상 눈을 초롱초롱하게 뜨고 수업을 들어서 선생님은 수업 할 맛이 난다."라는 표현은 학생들을 즐겁게 하고, 실제로도 수업을 열심히 듣게 만드는 언어표현이었다.

둘째, 다른 교사나 학부모에게 학생을 소개할 때, 학생의 장점을 이야기하면서 가장 아끼는 제자라고 말하는 언어표현을 사용하는 것이다. 옆 반 선생님에게 학생을 소개할 때 "제가 정말 예뻐하는 제자예요"라고 표현한다던가, 학생의 부모에게 학생에 대해 이야기 하면서 "OO에 대해선 뭐라고 말씀드릴게 없어요. 워낙 열심히 하고 착하고 예뻐 죽겠어요. 우리 OO는"이라고 표현한 담임선생님의 말씀은 학생에게 자존감을 높이고 책임감을 발생시키며, 힘을 얻게 해주었다. 또한, 한 학생은 고등학교 시절 담임선생님이 친구들에게 자신을 소개하면서 "여러분, OO는 친구가 힘들어 하면 언제든지 손을 내밀어 줄 것 같아"라고 말씀해주셨고, 그것이 대학생이 된 지금까지도 자신이 친구들을 배려하고 있는지 돌아보게 만든다고 회상하고 있다.

셋째, 이름을 기억하고 불러주는 것이다. 성적도 그리 좋지 않고, 나서기를 좋아하는 성격도 아니었던 학생이어서 아무도 자신의 이름을 모를 거라고 생각하고 있는 학생에게 어느 날 복도에서 "OO아 밥은 맛있게 먹었니?"라며 말을 건네주신 중국어 선생님은 오랫동안 학생에게 기억되어 있다. 그리고 이 학생은 이름을 외워 불러준다는 것만큼 감동적이고 따뜻한 것은 없는 것 같다고 말하고 있다.



긍정적 언어표현 유형 2

학생의 자질·노력에 대한 인정이나 신뢰의 표현이다.

교사가 학생의 자질이나 특기를 인정하거나 노력을 인정하는 표현을 하면 학생에게 용기를 주고 수업에 더 집중하게 할 수 있으며, 열심히 공부할 수 있도록 만들 수 있다. 이때 구체적인 내용을 칭찬하는 것이 효과가 더 크다. 또한, 교사는 학생을 믿고 신뢰하는 언어표현을 통해 학생들이 스스로 자신들의 잘못을 뉘우칠 수 있는 기회를 줄 수 있고 선생님의 믿음에 부응해야 한다는 생각을 이끌어 낼 수 있다.

첫째, 학생의 자질이나 특기를 인정하는 표현이다. 중학교 시절, 첼로를 그만두고 공부를 하기로 결정한 학생에게 "첼로가 아니어도 넌 또 다른 무언가를 반드시 해낼 수 있어"라고 말씀해 주신 선생님, 수업시간에 선생님께서 던지신 질문에 대답한 학생에게 "요 녀석 푹푹하네, 하나를 알려주면 열을 아는구나"라고 칭찬한 선생님의 언어표현이 학생에게 용기를 주고 수업에 더 집중하게 하며, 열심히 공부할 수 있도록 만들어주었다고 회상하고 있다. 나아가 구체적인 내용을 칭찬하는 것이 그 효과가 더 크다고 할 수 있다. "120점짜리 글이다. 특히 서론이 매우 창의적이고 분명하게 기술되어 있다", "정말 즐겁게 그랬구나. 네가 흥미로워 한 기분이 정말 잘 전달되고 있어", "정육면체와 정사각뿔을 잘 만들었다. 이 도형은 수업자료로 써도 손색이 없을 정도구나"와 같은 언어표현은 학생들에게 단순히 열심히 했다는 느낌보다는 그 작업과정에 얼마나 자신이 몰입했는지를 선생님께서 알아주신 것 같아 더 오래 긍정적인 기분을 느끼게 하기 때문이다.

둘째, 학생의 노력을 인정하는 것이다. "수업 열심히 듣고 질문하더니 정말 해냈구나", "네가 그렇게 눈술공부 열심히 하더니 결국 대학에 붙었구나", "OO아, 문학 중간고사 1등 했더라. 흥OO 대단해. 고생했다" 등 학생의 노력을 칭찬해 주는 교사의 언어표현은 학생들에게 좋은 성적을 받았다는 사실보다 인정받은 기분을 느끼게 하기 때문에 공부를 더 열심히 해야겠다는 마음이 들게 한다.

셋째, 학생을 믿고 신뢰하는 언어표현이다. 숙제를 안 해온 학생에게 "평소에 열심히 했던 친구가 까먹을 정도면 정말 바쁜 일이 있었겠구나. 다음 주 까지 제출해라"고 말한 국어선생님의 말씀, 선생님들께서 부탁하신 일을 처리하다가 쉬고 있는 학생들에게 "일이 너무 힘들어 쉬고 있었구나. 힘들지?"라고 말씀하신 선생님의 말씀 등은 학생에 대한 믿음을 표현한 언어이다. 이와 같은 표현은 학생들이 스스로 자신들의 잘못을 뉘우칠 수 있는 기회를

주고 선생님의 믿음에 부응해야 한다는 생각을 이끌어 내기 때문에 긍정적인 언어표현이라 할 수 있다.

긍정적 언어표현 유형 3

학생의 실수에 대한 합리적 조언이다.



학생들이 잘못을 했을 때 꾸중을 하거나 비난하기 보다는 자신의 실패와 극복담을 이야기 해주며 격려하거나 실수나 잘못에 대한 타당한 해결방법을 제시하는 언어표현은 학생들에게 정감어린 격려로 느껴지고 자신의 현재 상태를 되돌아 볼 수 있는 용기를 제공하며, 바람직한 상태로의 변화를 위한 동기를 유발함을 알 수 있다. 구체적인 사례는 다음과 같다.

첫째, 자신의 실패와 극복담을 이야기 해주며, 학생의 실패에 대해 격려해 주는 언어표현이다. 학생들이 처한 힘든 상황에 대해 격려를 해 줄 때, 선생님 본인이 겪었던 이야기를 해 주면서 학생들을 격려하는 경우 학생들에게는 훨씬 현실감 있게 다가간다는 점이다. 이와 같은 언어표현은 성적이나 대학진학의 경우가 대부분이었고, 수업 시간에 배아픔에 시달려 수업자세가 흐트러진 학생에게 질책보다는 자신이 사용했던 방법을 알려주며 격려해준 선생님의 사례도 있었다. 또한 국어교육과에 지원했지만 떨어지게 되어 결국 전과를 목표로 윤리문화학과에 지원하기로 결정한 학생에게 "사범대에 입학해서 교사가 되는 방법도 있지만, 너처럼 조금 돌아가 교직이수를 하는 방법도 있으니 걱정하지 마렴. 선생님도 영어교육과가 아니라 영문과에서 교직이수를 받아 교사가 되었다."라고 말씀하신 선생님 등이 그 사례이다. 이 학생은 한참 예민해져있던 자신에게 과장된 격려가 아닌, 선생님의 경험에 빚낸 정감어린 격려가 힘이 되었다고 회상하고 있다.

둘째, 학생이 처한 상황이나 실수에 대한 타당한 해결 방법을 제시하거나 왜 공부를 해야 하는지를 납득시키는 방법으로서의 언어표현이다. "아직은 성적이 많이 오르지

는 않았지만, 이번에 바꾼 공부 스타일이 너한테 더 맞는 것 같아. 조금만 더 해볼까?"라고 말씀하셨던 선생님, "OO아, 시험성적을 보니 안타깝게 하나 틀렸더구나. 저번 학기에도 아깝게 하나 틀리더니.. 선생님이 보기엔 공부 방법에 변화를 줘서 작은 부분도 놓치지 않도록 준비해 보는게 어떨겠니?"라고 말씀하셨던 선생님, 운동을 하면서 수업은 항상 뒷전이던 학생에게 "나중에라도 훌륭한 축구선수가 되면 해외에 나갈 수도 있으니까 영어회화를 숙제로 해오는 것이 어떨겠니?" 하셨던 영어선생님의 언어표현은 학생들에게 자신의 공부방법과 현재 상태를 되돌아보게 하고 다시 공부하게 만드는 힘을 주었다.

셋째, 용기를 제공하거나 감정적인 동기를 유발하는 언어표현이다. 고3 수능기간에 중학교 은사님이 보내신 '힘내라'는 편지에 감동을 받았던 학생, 야간 자율학습 시간 동안 졸려서 밖에서 공부하고 있는 학생에게 어깨를 두드려주시면서 "너는 꼭 네가 하고 싶은 일을 이룰 수 있을거야"라고 말씀하신 선생님, "넌 열심히 하고 성실하니까 꼭 할 수 있을거야, 돌아간다고, 어려운 길 간다고 생각하지 말고 남들보다 더 많이 배운다고 생각해"라고 말씀하시던 담임선생님의 언어표현이 그 사례이다.

긍정적 언어표현 유형 4

학생의 감정을 공유하는 표현이다.

교사가 학생들의 마음속의 감정을 공유하고 있음을 표현하거나 학생에 대한 관심을 표현하는 언어는 학생들을 감동하게 할뿐 아니라 학생이 자신에게 문제가 있는 것이 아님을 알게 하여 안심하고 공부에 전념할 수 있게 하며, 더 열심히 해야겠다는 마음을 갖게 함을 알 수 있다. 구체적인 사례는 다음과 같다.

첫째, 표현하지 못하고 있는 마음속의 감정을 공유하는 언어표현이다. 중학교 사춘기 시절, 엄마와 많이 싸우고 미래에 대한 불안감으로 가득했던 시절에 담임선생님께

서 해주신 "지금 많이 힘들지? 힘들 때는 마음껏 웃으렴. 시간이 지나면서 조금씩 나아질거야. 너는 누구보다 잘 이겨내고 있단다"라는 말씀, 속으로는 학업 진로에 대한 고민으로 스트레스와 걱정이 가득하였지만 웬지 모를 의무감에 주변인들을 즐겁게 해주고 웃게 해주려고 오히려 더욱 밝은 척을 했던 학생에게 "OO아, 속상한 너의 마음은 해소하지 못하고 감춘 채 다른 친구들 배려만 한다면 너의 마음은 너무 아프고 힘들 거야. 그 마음은 선생님에게라도 꼭 풀어줘."라고 말씀하신 담임선생님은 학생들의 마음을 깊이 이해하고 인정해 줌으로써 학생들을 감동하게 한다. 이와 같은 감정 공유가 가진 긍정적인 힘은 교과 학습에서도 찾아볼 수 있다. "너희만 수학이 어려운 것이 아니란다. 사실은 난 아직도 수학이 어렵고 힘들어."라고 말씀하신 수학선생님은 학생들에게 수학을 전공하신 선생님도 수학을 어려워하신다는 생각을 하게 하고 삼촌같이 편안한 동질감을 느끼게 만든다.

둘째, 학생에 대한 관심을 표현하는 언어이다. 눈병으로 인해 등교를 하지 못한 학생에게 집으로 직접 전화해서 "아프진 않니? 좀 어때?" 라고 물어보시고 치료에 신경 써서 얼른 회복해서 보자고 말씀해주신 담임선생님은 학생에게 편안한 마음과 감사하는 마음을 만든다. 어느 날 길을 걷고 있는 학생을 불러 세우시며 "네가 OO구나. 요즘 공부는 잘 되가니?" 라고 관심을 가져주신 선생님은 학생에게 담임선생님도 아니시고 수업을 받아본 적도 없는데 어떻게 자신에게까지 관심을 가져주시고 기억해주실까 궁금한 생각을 일으키고 더 열심히 해야겠다는 마음을 갖게 한다.



학생을 좌절시키는 교사의 부정적 언어표현

부정적 언어표현 유형 1

위협적이거나 적대적 표현이다.

위협적이고 협박적인 언어표현 그리고 적대적 언어표현은 학생들이 자신의 잘못을 인정하게 만들기 보다는 학생들이 교사를 무서워하거나 분노하게 하여 반항심을 불러일으키거나 그 수업을 싫어하게 만든다는 것을 알 수 있다. 구체적인 사례는 다음과 같다.

첫째, 위협적이고 협박적 언어표현이다. 야간자율학습 때 집에서 하는 것이 더 좋다고 열심히 하겠다고 한 학생에게 "집에 가면 할 것 같냐? 이것도 못 견디면 아무 것도 못해. 네 인생 실패하게 되는 거야"라고 하신 선생님, 수능 본 학생들이 교실에 버리고 간 책들을 정리하라고 시킨 담임선생님이 그냥 가버리는 학생의 등 뒤에서 "내가 네 인생 망하라고 저주할거야"라고 소리친 것은 학생들의 기분을 나쁘게 만들었다. 이로 인해 학생들은 자신의 잘못이나 실수임에도 불구하고 자신의 잘못을 인정하기 보다는 오히려 교사에 대한 반항심을 갖게 되었다.

둘째, 적대적 언어표현이다. 교사가 사용하는 언어 자체가 위협적이기 보다는 교사의 행동과 합쳐져 학생들에게 위협감을 주는 표현방법이다.

무엇을 잘못했는지 정확한 정보를 주지 않고 계속 반복적인 행동을 요구한다거나 모욕감을 느낄 수 있는 행동을 요구하는 언어표현이다. 영어 본문을 나누어 발표하는 시간 때, 틀렸다고만 하시고 올바른 방법을 알려주시지 않은 상태에서 아이들 앞에서 계속 "다시 해", "다시 해"라고 하셔서 학생을 진땀나게 한 선생님, 수업 중에 뒷자리에 앉아 있던 학생이 다 쓴 볼펜을 쓰레기통에 던지자, "그 볼펜 들고 나와" 라고 하시고는 쓰레기통으로 들어갔던 볼펜을 "입에 물어"라고 하신 선생님은 학생들이 교사를 무서워하거나 분노하게 하고, 그 수업을 싫어하게 만들 수 있다.

부정적 언어표현 유형 2

경멸이나 무시가 담긴 표현이다.

학생들의 성적이나 능력을 무시하는 언어표현, 학생의 존재 자체를 무시하는 언어표현, 부모님의 경제적 지위 또는 사회적 지위를 무시하거나 가정교육과 부모님을 비난하는 언어표현은 학생들에게 무시 받는 느낌과 함께 선생님이 자신에게 관심이 없다는 느낌을 갖게 하여 의욕을 저하시키며, 모멸감과 수치심을 느끼게 함을 알 수 있다. 구체적인 사례는 다음과 같다.

첫째, 학생들의 성적에 대해 무시하는 언어표현이다. 이와 같은 언어표현은 학생의 성적을 중시하는 한국의 학교환경에서는 빈번히 발생하고 있으며, 대부분이 대학진학과 연관되어 이루어지고 있음을 알 수 있다. 대학입학을 위해 준비하고 있는 학생들에게 "넌 널 너무 과대평가하는 것 아니야? 4개 대학 다 떨어질 것 같은데?", "네 성적에 OO대 가면 잘 가는거지", "개나 소나 다 OO대야?", "네가 대학 가면 내 손에 장을 지진다", "내가 장담하는데 넌 4년제 대학도 못가. 네 수준을 알기나 해?" 등의 표현을 하신 선생님은 학생들의 의욕을 저하시키는 결과가 가져왔다. 또한 대학에 입학 허가를 받은 학생들에게 "네가 OO대학교에 입학했다고? 혹시 지방캠퍼스인 거 아니야?", "네가 어떻게 그 대학을 들어갔지? 다른 애들은 썩 빠지게 공부해서 힘들게 가는 곳인데. 넌 무슨 그냥 쉽게 대학가네"라고 말씀하신 선생님들의 언어표현은 학생들에게 열심히 노력해서 이룬 성과를 한순간에 무시하는 부정적인 언어표현으로 기억되는 것으로 나타났다.

이외에도 야간자율학습시간에 소란한 학생들에게 "너희 반이 그러니까 공부를 못하지"라고 말씀하신 선생님, "꼭 공부 못하는 것들이 가족 핑계를 대면서 야자를 빠진단니까"고 하신 담임선생님, "그것도 틀렸냐? 이걸 체육특기생인 재들도 맞는 거야. 너 진짜 못한다" 하신 영어선생님, "친구들 장학금 받으며 학교 다닐 때 너는 부모님 등

골 휘게 할 놈이야"라고 말씀하신 중학교 수학선생님의 언어표현은 학생들로 하여금 자신에 대해 부정적인 개념을 형성하게 하고, 분노를 느끼게 하는 것으로 나타났다. 또한, 모르는 것을 질문한 학생들에게 "이런 건 모의고사 80점 넘는 애들은 안 물어봤을 질문이죠" 라고 하신 영어선생님, "고3이 이것도 모르냐?" 라며 머리를 한 대 쥐어박고 옆에 공부 잘하는 아이에게 설명해보라고 하였던 선생님의 언어표현은 학생들에게 친구와 비교 당하는 모멸감을 느끼게 하는 것으로 나타났다.

둘째, 성적 이외에도 학생의 능력을 무시하는 언어표현이다. 미술대회에서 상을 받아온 학생에게 "운이 좋았니?"하신 미술선생님, "너같이 상대방에게 호감을 주지 못하는 스타일이 어떻게 면접 봐서 대학 간다고 그러니"라고 말씀하신 영어선생님, "넌 여기서도 이 모양인데, 미국 간다고 뭐가 달라져?" 라고 하신 사회선생님의 언어표현은 학생들로 하여금 선생님이 자신을 미워한다고 생각하게 하며, 공부하고자 하는 마음도 사라지게 하고 자존심을 상하게 하는 것으로 나타났다. 물론 선생님의 무시하는 언어표현이 학생들의 오기를 불러일으키는 경우도 있었다. "네가 반장이라고? 네가? 담임선생님께서 왜 너를 반장을 시켰는지 궁금하다. 너 공부는 좀 하니?" 라고 하신 선생님의 말씀에 기분이 상해 더 열심히 공부한 학생도 있었다. 그러나 이 학생도 마음에 상처는 그대로 남아있다고 회상하였다.

셋째, 학생의 존재 자체를 무시하는 언어표현이다. 학생을 "우리 딸" 이라고 부르던 선생님도 계셨는데 한 선생님은 명찰도 있고 학생증도 있는데 "야" 라고 부르셔서 기분이 나빴다는 학생도 있고, 체육시간에 손을 다쳐서 친구가 대신 급식을 받아준 상황에서 이유도 묻지 않고 "네가 무슨 공주냐?" 라고 말씀하신 선생님이 서운했다는 학생도 있다. 운동을 하다 보니 학업에 소홀했던 학생이 오랜만에 학교 수업에 들어갔는데 수학선생님께서 "공차는

놈이 수학이 뭐가 필요해? 숙소 가서 잠이나 자" 라고 하면서 기분이 안 좋았다는 학생도 있었다.

넷째, 부모님의 경제적 지위 또는 사회적 지위를 무시하거나 가정교육을 비난하는 언어표현이다. 사물함에 신발을 넣은 학생들에게 "나는 너희를 이렇게 가르친 적이 없으니 부모님이 이렇게 가르치셨겠지" 라고 말씀하신 중학교 3학년 담임선생님, 학생의 잘못 자체를 지적하기 보다는 "네 엄마도 그랬니? 네가 꼭 엄마를 닮아서 이런건가?" 라고 학생의 자존심을 건드리는 말씀을 하셨다는 고등학교 수학선생님의 말씀, 복장이 불량해서 학생부실에 불려온 학생에게 "네 아버지는 뭐 하시냐?" 고 묻은 학생부 선생님의 말씀 등은 학생에게 반감을 일으켰다.

부정적 언어표현 유형 3

거부적 표현이다.

학생과 교사의 관계를 부정하거나 거리감을 만드는 언어표현, 그리고 학생의 의견을 청취하지 않고 독단적으로 결정해 버리는 선생님의 언어표현은 선생님의 무관심을 느끼게 하거나 거부감을 느끼게 하여 학생을 긴장시킨다는 것을 알 수 있다.

첫째, 학생과 교사의 관계를 부정하는 언어표현이다. "너희가 어떻게 행동하든, 욕하든 나한테는 아무 영향도 못줘. 마음대로 하려면 해봐" 라고 하신 담임선생님의 말씀에 어떤 애정도 느낄 수 없었다는 학생도 있었고, "나는 몸 편하자고 교사했는데 너희 때문에 아주 죽을 맛이야. 때려치우고 싶어." 라고 수업시간에 자주 말씀하시던 고등학교 영어선생님 때문에 수업 들을 맛이 안났다는 학생도 있었다. "나는 예술대 지원생이 처음이라 잘 모르겠네. 네 마음대로 해. 출석일수는 전부 체크해 줄테니까" 라고 말씀하신 담임선생님에게서 자신의 학생에 대한 어떠한 책임감도 느껴지지 않았다는 학생도 있었다.

둘째, 거리감을 만드는 언어표현이다. 말대답 한 학생에게 "난 너 같은 애가 진짜 싫어" 라고 하신 중학교 체육선생님, 문제행동을 일으킨 중학교 2학년 학생에게 "너 정말 문제 있다. 너 같은 애는 우리 반에 필요 없다"고 하신 여자 담임선생님, 상담을 요청하는 학생에게 "난 너에 대해서 잘 몰라. 내가 너에 대해서 알아야 할 필요가 있는 거니?" 라고 말씀하신 중학교 수학선생님의 언어표현은 학생들로 하여금 선생님의 무관심을 느끼게 하거나 무서움을 느끼게 하여 긴장하게 하는 것을 알 수 있었다.

셋째, 학생의 의견을 청취하지 않고 독단적으로 결정해 버리는 선생님의 언어표현이다. 한국전력에 입사하는 것이 꿈인 여학생이 공대를 선택하고자 진로상담을 했을 때, "전기전공하면 OO대학교밖에 못가. 절대 써줄 수 없어" 라고 하신 고3 담임선생님과 축제에 출품하기 위해 제작하던 영상물이 삭제되어 밤을 새워가며 재작업을 하고 있는 방송반 학생들에게 "어차피 제출시간까지 제출도 못할 것 포기해"라고 하신 방송반 담당 선생님은 학생들의 의욕을 꺾어 버렸고, 아파서 야간자율학습에 참가할 수 없다고 하는 학생에게 "너 피병이잖아. 빨리 들어가서 공부해" 라고 하신 고등학교 국어선생님은 정말로 아파서 힘들었던 학생을 교실에 묶어 두는 결과를 가져왔다.

부정적 언어표현 유형 4

비난적 표현이다.

공개적으로 창피를 주거나 과정은 보지 않고 결과만 가지고 판단한 언어표현, 학생의 행동이나 말을 비꼬는 언어표현, 관련 없는 다른 것까지 거론하면서 야단을 치는 언어표현, 친구 또는 잘 하는 사람과 비교하는 언어표현, 과도한 비난이나 욕설 등의 언어는 학생의 자신감을 잃게 하고 반발심을 일으키며, 선생님의 수업 내용에 대한 신뢰감을 낮추는 것을 알 수 있다. 구체적인 사례는 다음과 같다.



첫째, 공개적인 창피주기이다. 중학교 1학년 미술시간에 열심히 그림을 그린 뒤 선생님께 보여드린 학생의 그림을 다른 아이들에게 보여주며, "이렇게 그리면 안되는 거야, 이게 뭐니?" 하며 면박을 주신 선생님은 학생에게 큰 창피함을 남겼으며, 시험시간이어서 자율학습을 하라고 하시는 선생님께 체육수업을 하고 싶다고 말한 학생은 "잘 뛰어다니지도 못하는 게" 라는 선생님의 답변에 친구들 앞에서 얼굴도 들기 힘들었다고 회상하였다.

둘째, 과정은 보지 않고 결과만 가지고 판단한 언어표현은 학생들을 상처 입힌다. 수능 직전 모의고사 성적이 낮아진 학생에게 화를 내시며 "성적이 이게 뭐야. 열심히 하고 있긴 한거야?" 라고 하신 담임선생님은 학생에게는 몹시 서러운 말이었다고 기억하게 하였으며, 종례시간에 다른 학생이 흘린 설문지가 어찌다 한 학생의 의자 밑에 날려 온 상황에서 그것을 본 담임선생님께서 전후사정을 묻지도 않고 다짜고짜 욕을 했던 기억은 학생을 당황하고 화나게 만들었다.

셋째, 학생의 행동이나 말을 비꼬는 언어표현이다. 야간자율학습을 하지 못하겠다는 학생에게 이유는 묻지 않고 "네가 드디어 공부를 포기했구나. 그래 네 맘대로 해라." 라고 말씀하신 선생님이나 "너 지금 공부 좀 한다고 유세 떠는 거니? 선생님도 학교 다닐 때 공부 잘 했어. 선생님은 아플 때도 공부 했어. 빨리 교실에 돌아가서 공부나 해." 라고 말씀하신 선생님의 언어표현은 학생에게 자신이 공부를 못 한다는 자괴감을 일으키고 기분을 언짢게 하거나 성적만이 모든 것이라는 잘못된 생각을 갖게 한다. 또한, 수업시간에 머리를 묶었다 풀렸다 하는 여학생에게 "OO이는 수업은 안 듣고 외모에만 신경 쓰네. 신경을 쓰지 않으면 안 될 외모구나."라고 말씀하신 선생님의 언어표현은 학생 본인에게는 자신이 못 생겼다는 자괴감을 느끼게 하며, 동시에 다른 학생들에게는 외모중심의 차별을 느끼게 하여 선생님의 수업 내용에 대한 신뢰

감을 낮추는 것으로 나타났다.

넷째, 관련 없는 다른 것까지 거론하면서 야단을 치는 언어표현방법이다. 교실 안에서 운동화를 신고 있다가 걸린 학생에게 "성적만 잘 나오면 되니? 다른 것이 엉망인데." 라고 하신 선생님, "반장이 이러니까 너네 반이 이 모양 이 꼴 인거야."라고 하신 선생님 등은 학생들이 자신이 잘못된 일에 대한 꾸중을 들었다기 생각하기 선생님이 자신을 미워한다는 감정을 갖게 하는 것으로 나타났다. 또한, "OO이 넌 생긴 건 그렇게 안 생겨 가지고 하는 행동은 왜 그렇게 선머슴아 같니? 누가 복도에서 뛰랬어? 재네는 남자애들이잖아, 남자랑 여자랑 같니?" 라고 말씀하신 선생님, 바느질에 서툰 학생이 선생님께 여러 번 도움을 청하면서도 헤매자 "너는 여자 아이가 바느질도 이렇게 못하면서 무슨 미술을 하겠다고 그러니?" 라고 말씀하신 선생님은 학생들로 하여금 성차별을 당하는 것 같아서 좋지 않은 기분을 느끼게 하며, 자신의 장래에 대한 자신감을 감소하는 것으로 나타났다.

다섯째, 친구 또는 잘 하는 사람과 비교하는 언어표현이다. 체육시간에 쌍둥이 언니와 비교하면서, "너는 너희 언니보다 운동신경이 별로 좋지 않구나" 하신 체육선생님은 학생에게 '나는 잘 하지 못 하는게 있는데 그건 바로 운동이야' 라는 생각을 갖게 했다. 이외에도 "너희 반은 왜 그러니? 옆 반 애들은 이런데..." 라는 말을 계속해서 하시는 선생님, "네 짝꿍은 점수가 계속 오르는데 왜 넌 자꾸 떨어지지만 하나." 라고 하신 선생님은 학생에게 열등감을 느끼게 했으며, 학생들로부터 거리감을 느끼게 하였다.

여섯째, 과도한 비난이다. 동아리 후배들이 사준 선물을 받았는데 그 일로 학생부에 가서 벌을 받는 학생에게 "생긴 거랑 다르게 완전 질 나쁜 애네" 라고 말씀하신 선생님, "너 그렇게 안 봤는데 정말 엉망이구나. 네가 그래도 공부도 잘하고 그러니까 친구들을 독려하고 그러지 말라

고 해야지 같이 그러면 어찌자는 거니?" 라고 하신 선생님, 수업시간에 옆 친구의 물음에 대답을 해준 학생에게 "OO이 정말 실망이다." 라고 말씀하신 선생님의 언어표현은 학생들에게 자신의 잘못보다 더 크게 꾸증을 하시는 것은 자신을 미워하기 때문이라고 생각하게 하는 것으로 나타났다. 그리고 학생은 선생님이 자신을 미워하는 이유를 찾게 된다. 그리고 그 이유로 공부를 못해서, 못 생겨서 또는 집안이 부유하지 못해서 등 자신의 단점을 만들어내며, 그 단점을 자신에게 각인시키면서 자신감을 잃어가는 것을 알 수 있었다.

일곱째, 욕설이나 험한 용어를 사용하는 표현이다. 수업 중간에 친구와 장난치다가 웃은 학생에게 "어디 누런 이빨을 드러내고 그래." 라고 하신 선생님, 배가 많이 아파서 조퇴를 하고 싶다고 한 학생에게 "단단히 미쳤군. 피병 아니야?" 하신 선생님, 점심시간에 분식집에 가기 위해 교문을 나가다 걸린 학생에게 "너 양아치니? 무릎 꿇어라." 라고 말씀하신 선생님, 수업시간에 떠든 학생에게 "너 약 했니? 아님 ADHD니?" 하신 선생님의 언어표현은 학생에게 잘못했다는 생각보다 오히려 반말심을 불러 일으키는 것으로 나타났다.

부정적 언어표현 유형 5

성적인 표현이나 놀리는 표현이다.

성적인 언어표현이나 학생의 단점을 놀리는 언어표현은 학생들에게 불쾌한 감정을 느끼게 할 뿐 아니라 자신의 단점을 더 크게 의식하게 만들며, 교사의 자질에 대한 의심을 품게 함으로써 교육적 영향력을 감소시킨다는 것을 알 수 있다. 구체적인 사례는 다음과 같다.

첫째, 성적인 언어표현이나 농담은 학생들에게 불쾌감을 느끼게 하는 것으로 나타났다. "엉덩이에 힘을 주고 빠르게 앉는 습관을 해야 나중에 남편을 만족시킬 수 있는 여자가 된다"는 등의 발언을 하신 수학선생님, 가슴을

쭉 내밀고 기지개를 펴던 고등학교 1학년 여학생과 눈이 마주치자 "그렇게 하면, 무슨 다 글래머 인줄 알아? 글래머가 되려면 아침 저녁으로 가슴 마사지를 해야지." 라고 하신 선생님은 학생들에게 불쾌한 감정을 느끼게 할 뿐 아니라 선생님의 교사로서의 자질에 대한 의심을 품게 함으로써 교육적 영향력을 감소시키는 것으로 나타났다.

둘째, 학생의 단점을 놀리는 언어 표현이다. 중학교 과학시간, 척추동물의 혈액에 관하여 배우는 부분에서 적혈구 속 헤모글로빈이라는 복합단백질 성분을 설명하시던 선생님이 홍조증으로 스트레스를 받고 있던 여학생의 붉은 볼을 가리키면서 "OO이가 바로 산소 먹은 헤모글로빈이네." 라고 하신 선생님, 문화는 위에서 아래로 흐른다는 부분을 설명하시면서 예를 들어 주신다며 "얼굴이 검고 뚱뚱한 OO와 얼굴이 하얗고 공부를 잘하는 OO 중 너희는 누구를 따를거야?" 라고 질문하신 선생님, 체육시간에 씨름을 하는데 반 친구들 앞에서 "OO이는 살이 좀 있으니까 씨름해라, 씨름선수 해." 라고 말씀하신 체육선생님, 척추측만증으로 고생을 하고 있는 학생에게 교정기를 톡 톡 치시면서 "이게 그거냐? 완전 갑옷이네. 너 그래 가지고 나중에 결혼은 할 수 있겠니?" 하신 선생님의 언어표현은 학생들에게 '농담이겠지만 정말 기분 나쁘다'는 생각을 하게 만든다.

이외에도 학기 초 첫 수업시간에 "저 부시맨은 뭐가?" 라고 하신 체육선생님, "그럼 땀집 좋은 OO가 해보자." 하신 한국사 선생님, "어머 애가 소심해서 그런지 벼루도 정말 작은 거 가져왔네." 라고 하신 미술선생님, 선생님의 차에 있는 물건을 옮길 아이를 뽑으면서 "오우, 힘 좀 쓰게 생겼네" 라는 말을 하신 선생님의 언어표현도 이 범주에 포함시킬 수 있다. 이와 같은 학생의 외모 및 성격 등을 우스갯거리로 만들고 농담을 하는 것은 학생에게 상처를 주고 불쾌감을 느끼게 하며, 자신의 단점을 더 크게 의식하게 만드는 것으로 나타났다.

교사의 언어표현을 위한 제언



연구 결과에 기초해서 교사의 교육활동과 언어표현을 위해 몇 가지 제언을 하고자 한다.

첫째, 교사의 언어가 심리적 학습 환경 가운데 가장 기본이 되는 요인이며, 학생들의 학습동기 및 태도와 학업 성취도에 영향을 미치는 요인임에도 불구하고 현장의 교사들은 그 중요성에 대해 무심했던 것이 사실이다. 교사는 교육에서의 의사소통이 교육의 목적을 달성하는 수단 이 아니라 그 자체가 교육활동임을 인식하고 자신의 언어 표현을 비판적으로 검토할 필요가 있다. 그리고 언어표현 시 교육적 의도를 가지고 학습자의 경험을 이해하고 함께 경험하는 포용의 관계 속에서 대화적 관계를 유지하도록 노력해야 한다.

둘째, 교사는 현재 40.9%의 교사가 사용하고 있는 '학생의 자질·노력에 대한 인정'이나 24%의 교사가 사용하고 있는 '학생의 실수에 대한 합리적인 조언' 뿐만 아니라 다른 긍정적 언어표현들을 교육활동에서 사용하기 위해 노력해야 한다. 즉 학생의 존재 자체를 인정하는 표현과 교사가 학생의 감정을 공유하고 있고 학생에게 관심이 있음을 나타내는 긍정적인 언어표현들을 개발하여 활용할 필요가 있다.

셋째, 교사는 현재 45.5% 이상의 교사들이 사용하고 있는 '경멸이나 무시가 담긴 표현', 구체적으로는 학생의 성적이나 능력을 폄하하는 표현, 학생의 존재 자체를 무시하는 표현, 부모님의 사회경제적 지위를 무시하거나 가

르 교육을 비난하는 표현을 하지 않도록 주의할 필요가 있다. 또한 교사는 31.7%의 교사들이 사용하고 있는 비난적 표현, 구체적으로는 공개적으로 창피주기, 결과만을 가지고 판단하기, 비꼬거나 관련 없는 것까지 거론하며 이중하기, 친구들과 비교하기, 과도하게 비난하기, 욕설 등의 험한 용어를 사용하기 등을 자제할 필요가 있다.

넷째, 교사는 학생의 실수 및 잘못에 대해 교사가 어떤 언어표현을 하느냐에 따라 전혀 다른 결과가 나타난다는 것을 유념할 필요가 있다. 학생의 잘못이나 실수에 대해 교사가 부정적 언어표현을 한다면, 학생은 자신의 잘못을 인정하지 않고 자신감을 상실하여 쉽게 포기하게 된다. 그러나 동일한 상황에서 교사가 자신의 실패와 극복담을 들려주거나 합리적이고 타당한 해결책을 제공하는 등의 피드백을 준다면, 학생은 자신의 실수에 직면할 수 있는 용기를 갖게 되고 현 상태를 반성하게 되며, 바람직한 상태로 변화하고자 하는 동기를 지닐 수 있다. 이 점을 적절하게 활용한다면, 교사는 잘 하는 학생뿐 아니라 꾸중이 필요한 학생들에게도 긍정적인 영향력을 미치는 언어표현을 할 수 있을 것이다.

다섯째, 한국의 교육적 상황으로 인해 성적과 관련된 언어표현이 많은 것을 알 수 있다. 학생의 성적에 대해 교사가 어떤 표현을 사용하느냐가 학생에게 긍정적인 영향을 주기도 하고 부정적인 영향을 미치기도 하는 것을 알 수 있다. 결과에 상관없이 학생의 노력을 인정하고 믿고 신뢰하는 언어표현은 학생으로 하여금 더 열심히 해야겠다는 생각을 하게 만들지만, 결과만으로 판단하고 학생의 노력을 무시하는 언어표현은 학생의 의욕을 저하시키는 것을 알 수 있다. 그러나 반대로 교사의 무시하는 언어표현이 오히려 오기를 발생시켜 더 열심히 공부하게 만들었다고 회상한 학생들이 존재하는 것을 볼 때, 교사가 학생의 성향을 잘 파악해야 적절한 언어표현을 할 수 있을 것이다. ◎



좋은 수업을 위한 교사의 수업 노하우 5가지



글_ 한국협동학습센터 소장 | 김 현 섭

"요즘 날씨가 더워져서 그런지 예전보다 수업하기 참 힘들어요"

"특히 3학년 1반 수업에 들어가면 다섯 녀석이 수업시간마다 엉뚱한 짓을 해서 수업하기가 너무 힘들어요."

"요즘은 공부를 잘하는 아이조차 수업 시간에 잠을 자는 경우가 많아요. 도대체 어디에서부터 문제가 생겼는지 잘 모르겠어요."

'주말과 방학을 가장 기다리는 사람은?'이라는 수수께끼를 낸다면 많은 사람들은 학생이라고 대답할지 모르겠지만 사실 학생보다 더 주말과 방학을 기다리는 사람은 교사일 것이다. **현재 교사에게 가장 필요한 연수는 수업 및 생활지도 연수보다 교사 힐링(치유, healing) 연수일 것이다.** 예전보다 최근 명예퇴직 신청자들이 늘어나고 교사의 자기 업무 만족도가 떨어지고 있는 것도 이러한 맥락에서 이해할 수 있다. 교사들이 지치는 가장 큰 이유는 하고 싶은 일보다는 해야만 하는 일들이 많고, 제대로 배우거나 쉴 수 있는 기회가 충분하지 않기 때문일 것이다.

시간이 갈수록 학교에서 교사가 해야만 하는 일들이 많아지고 있다. 많은 교사들이 바쁜 업무들 속에서 지쳐가고 있다. 교사가 해야 하는 3대 업무는 수업, 생활지도, 행정 업무이지만 이중에서 가장 우선순위가 밀리는 것이 바로 수업이다. 왜냐하면 어느 정도 교직 경력이 쌓이게 되면 수업 준비를 충분히 하지 않아도 수업을 진행할 수가 있고 다른 업무에 비해 시급하지 않기 때문이다.

교사라면 누구나 수업을 잘하고 싶어 한다. 하지만 수업을 잘하고 싶지만 교사들이 학교 안에서 수업 성장을 할 수 있는 기회가 많지 않다. 개인적으로는 작년에 EBS "선생님이 달라졌어요." 프로그램에 출연하여 수업코치로 활동하였다. 그런데 만약 수업 코칭을 받으라고 했다면 쉽게 출연 결정을 잘하지 못했을 것이다. 왜냐하면 온 국민들 앞에서 내 수업의 모든 것을 공개한다는 것은 그리 쉬운 일이 아니기 때문이다. 누구나 자신의 장점과 단점이 있기 마련인데, 단점을 드러낸다는 것은 대단한 용기가 필요한 일이다. 프로그램에 참여하면서 선생님들이 바뀌어가는 모습을 보면서 수업코치로서 보람을 느끼기도 했지만 다른 한편으로는 방송국에 나와서 수업코칭을 받아야만 하는가에 대한 의문이 생겼다. 오히려 학교 안에서 교사가 수업 성장할 수 있도록 재구조화하는 노력이 더 필요하지 않을까 하는 생각이 들었다.

교사의 전문성은 결국 수업과 생활지도 영역에서 드러나야 한다. 그중에서 수업 문제는 교사에게 선택적 문제가 아니라 필수적 문제이다. 개인적으로 한국교육과정평가원 교수학습개발센터 연구위원, 동두천양주교육청 수업코칭 프로그램 헤드코치, 한국협동학습센터 소장 등으로 활동하면서 유치원부터 고등학교에 이르기까지 다양한 선생님들의 수업을 참관할 수 있었다. 새내기 교사부터 고경력 교사에 이르기까지 다양한 선생님들의 수업을 바라보면서 좋은 수업을 하시는 선생님들의 공통된 특징들을 몇 가지 발견하였다. 이중에서 좋은 수업을 위한 교사 노하우 5가지를 정리하여 제시하고자 한다.



1. 내 수업을 끊임없이 성찰해야 한다.

수업 준비의 시작은 교사 자신을 이해하는 노력에서 시작된다. 수업을 잘하는 다른 선생님의 수업 스타일을 그대로 따라한다고 해서 내 수업이 잘 이루어지는 것이 아니다. 수업코칭을 하면서 깨달은 사실은 교사의 인격과 삶이 수업 속에서도 그대로 묻어난다는 것이다. 어떤 수업을 보면 수업 내용은 그리 재미있는 내용이 아님에도 불구하고 수업을 참관하는 것 자체가 즐겁게 느껴지는 경우가 있다. 그 이유는 수업을 하는 교사가 자기 수업에 대한 자신감을 가지고 있고 자기 수업 자체를 재미있게 느끼기 때문이다. 교사의 열정과 자신감이 학생에게 그대로 드러난다.

반대로 교사의 내면적 두려움이 있다면 수업 속에서도 그대로 드러난다. 파커 파머는 교사의 수업에 대한 두려움의 원인을 지식, 학생, 교사의 내면적 상처 등으로 이야기하고 있다. 교사가 전공 지식을 가르친다고 해서 모든 지식을 다 이해하고 완벽하게 가르치기 힘들다. 자기가 자신있는 지식을 가르칠 때는 수업이 재미있지만 자기가 자신없는 지식을 가르칠 때는 자신감이 떨어지고 수업 자체가 부담으로 다가갈 수 있다. 교직 경력이 쌓여도 교사 입장에서 이해하기 쉽지 않는 학생들이 점차 많아지고 있다.

그래서 상당수의 교사들이 학생들에게 상처를 입는 경우가 많다. 교사가 성장과정에서 생긴 내면적인 상처들이 수업에서 그대로 드러나는 경우가 많다. 예컨대, 완벽주의 스타일의 교사는 학생들에게도 높은 기준을 제시하는 경우가 많기 때문에 그것이 수업 속에서 문제점으로 나타나기도 한다.

수업 성찰의 방법은 수업 성찰 일지, 배움 일지, 수업 동영상 촬영 및 자기 수업 바라보기, 수업 대화 및 수업 나눔, 자기 교수 유형의 이해 등이 있다. 수업 성찰 일지는 일기쓰듯이 수업에 대한 고민, 진행 방식, 학생들의 반응 등을 자유롭게 기록하는 것이다. 배움 일지는 학생들이 수업 시간이 무엇을 배웠고 무엇이 이해가 가지 않았는지, 교사에게 하고 싶은 말이 무엇인지 등을 기록하는 것이다. 배움일지를 통해서 수업 시간에 학생들에게 어떠한 배움이 일어났는지를 확인할 수 있다. 수업 동영상 촬영을 통해 자기 수업 동영상을 꼼꼼하게 관찰하고 성찰할 수 있는 노력이 필요하다.

수업 동영상 분석을 통해 내 수업을 객관적으로 이해하고 장단점을 있는 그대로 알 수 있다. 수업을 공개하고 수업에 대하여 대화하고 수업 고민에 대하여 나눌 수 있도록 하는 것이 필요하다. 셀프 코칭도 필요하지만 동료 교사 등 수업 친구를 통해 내 수업을 보다 객관적으로 바라볼 수 있으면 좋다. 그리고 교사마다 자기만의 교수 유형이 있고 장단점이 있기 마련이다. 성격유형(MBTI) 검사나 다중지능(MI) 검사를 통해 자신이 어떠한 교수 유형에 해당하고 강점 지능과 단점 지능에 따른 선호 내지 비선호하는 교수전략이 무엇인지 알 수 있다면 자기 수업 스타일을 이해하는 데 큰 도움이 될 것이다. 수업을 잘하는 선생님들의 수업 방식을 별 다른 문제의식이 없이 그대로 따라하는 것 보다는 자기 스타일을 이해하고 자기 방식에 맞는 수업 방식을 찾아갈 수 있도록 해야 한다. 이러한 과정을 통해 자기의 장점을 극대화하고 자기의 단점을 최소화할 수 있는 미션을 정해 수업 속에서 실천할 때 수업 성장을 이룩할 수 있을 것이다.

아무리 수업을 잘하는 교사라 할지라도 자기 수업에 대하여 끊임없이 성찰하지 않으면 교만해지기 쉽고 교만한 수업 태도는 결과적으로 수업이 무너지는 일로 연결된다.

2. 학생 스타일에 나를 맞추어 수업하라.

예전에는 교사들에게 상처받은 학생들이 많았다. 그들이 현재 성장해서 교사 관련 인터넷 기사에 악플을 다는 악플러로 활동하고 있다. 하지만 최근에는 교사들에게 상처받은 학생들은 적다. 학교 폭력 문제, 왕따 현상 등으로 인하여 학생들끼리 상처를 주고받는 일이 많이 생겼다.

예전에는 교사 스타일에 학생들을 맞추어갈 수 있었다. 교사가 공부를 잘하는 학생에게



는 수행평가나 칭찬으로, 공부를 못하는 학생에게는 체벌로 지도하였다. 하지만 현재는 체벌 금지가 보편화되고 학생들도 예전 학생만큼 순종(?)적이지 않다. 그러다보니 교사 스타일에 학생들을 맞추어가기 힘든 시대가 되어버렸다. 그렇다면 교사가 선택할 수 있는 방안은 학생 스타일에 교사가 맞추어가거나 교사의 마음속에서 학생을 지우는 것이다. 놀랍게도 전자보다는 후자를 선택하는 교사가 많아지고 있다. **학생들에게 상처받지 않기 위해 교사가 학생과의 거리 두기를 시도하고 큰 잘못을 하지 않는 한 사소한 잘못으로 그대로 넘어가는 경우도 늘어나고 있다.** 하지만 교사의 마음속에서 학생들을 지우는 것은 그리 바람직한 접근이 아니다.

그렇다면 우리가 선택할 수 있는 최선의 방안은 학생 스타일에 교사가 맞추어가도록 노력하는 것이다. 이를 위해 교사가 학생들의 문화를 이해하도록 노력해야 한다. 학생들의 학습 의지가 어느 정도인지 파악하고 사회 경제적 수준이 어떠한지를 이해해야 한다. 학생들이 좋아하는 문화가 무엇인지 그 특성이 무엇인지 알려고 노력해야 한다. 교사가 자신의 문화와 기준에 맞추어 판단하는 것이 아니라 학생들을 있는 그대로 이해하는 노력이 가장 중요하다.

학생들을 이해하는 것은 수업 접근에서 중요한 부분이다. 학습 의욕이 높은 학생들을 대상으로 수업할 때와 학습 의욕이 낮은 학생들을 대상으로 수업할 때는 수업 접근 방식이 달라진다. 예를 들어 학습 의욕이 낮은 학생들에게는 토كن 제도가 유용하지만 반대로 학습 의욕이 높은 학생들에게는 역효과를 거둘 수 있기 때문이다. 또한 학습 수준이 낮은 학생들에게는 지식과 이해 수준에 맞추어

수업을 해야 하지만 학습 수준이 높은 학생들에게는 적용, 분석, 종합, 비판 수준에 맞는 수업을 전개할 수 있다.

학생들을 잘 이해하면 학생들을 진심으로 사랑하는 마음이 생긴다. 교사 스타일과 달라도 학생의 삶 자체를 인정하면 그에 맞는 접근이 가능해진다. 사랑은 감정의 영역을 넘어 의지의 영역까지 포함한 것이다. 학생들을 사랑하게 되면 교사와 학생과의 신뢰 관계가 형성된다. 작년 어떤 선생님의 수업을 코칭한 적이 있다.



학생과의 거리 두기를 시도하고 큰 잘못을 하지 않는 한 이로 인한 오류를 절대 범하여서는 안된다.

수업 중에 한 학생이 수업과 상관없는 딴 짓을 하고 있었는데, 이때 선생님이 강렬한 눈빛으로 쏘아보았다. 그런데 해당 학생은 선생님의 눈빛을 의식하지 않고 자기가 하고 싶은 대로 계속 행동을 하고 있었다. 수업이 끝나고 나서 이상해서 그 부분에 대하여 이야기하였다. 선생님의 지시에 대하여 학생들이 잘 따라 주지 않는 경우, 해당 선생님은 학생들이 자신을 무시하는 행동으로 이해하고 있어서 학생들에 대하여 크게 실망하고 상처를 받고 있었다. 그런데 관찰해보니 그 학생의 행

동은 결코 교권에 대한 도전이나 교사에 대한 무시가 아니었다. 그런데 이러한 행동을 교사가 그렇게 해석하다보니 상처가 쌓인 것이었다. **교사와 학생과의 신뢰 관계를 형성하는 것은 수업에 있어서 매우 중요한 일이다.** 관계성을 세우기 위해서는 교사가 끊임없이 노력해야 한다. 3월 달부터 문제 발생 가능성이 높은 학생들을 먼저 다가가 사랑해주고 미리 감정 계좌에 적립하기, 학생들의 이름을 외우고 불러주기, 의도적으로 학생들을 칭찬해 주기, 학생들이 이야기할 때 경청하기, 문제 학생들을 대할 때 형평성을 가지고 대하기 등을 실천해야 한다. 좋은 수업은 학생과의 관계성 속에서 나온다.

3. 15-20분 단위로 수업 디자인을 하라.

교사가 수업 디자인을 할 때 학습 구조의 개념을 잘 이해해야 한다. 학습 구조란 교사와 학생, 학생과 학생 사이의 상호 작용 방식을 의미한다. 나는 나대로 너는 너대로 공부하는 방식은 학생 중심의 개별학습, 나의 성공이 너의 실패인 경쟁학습, 나의 성공이 너의 성공인 협동학습, 교사의 일방적인 전달을 강조하는 교사 중심의 일제 학습이 있다. 일제 학습의 경우, 많은 사람들이 부정적으로만 이해하는데, 결코 그렇지 않다. 전통 수업에서 일제 학습을 선호하는 이유는 그만큼 장점이 많기 때문이다. 즉, 많은 학습 내용을 짧은 시간에 전달해 줄 수 있고 어려운 학습 내용을 쉽게 풀어줄 수 있고, 가장 경제적인 접근이라는 것이다. 일제학습 자체가 문제가 아니라 일제학습으로만 수업을 하기 때문에 문제가 발생한다. 일제학습의 경우, 학생들의 입장에서는 수동적일 수밖에 없고 교사나 매체의 전달 방식에 집중할 수 있는 시간이 한계가 있다는 것이다.

초등학교 저학년생의 경우 5분, 초등학교 고학년생의 경우 10분, 중학생의 경우 15분, 고등학생의 경우 20분 정도 일제 학습에 집중할 수 있다. 그러기에 교사가 1시간의 수업을 디자인을 할 때 한 통으로 이해하여 접근하기 보다는 몇 개의 마디를 나누어 수업을 접근해야 한다. 즉 10분 내지 15분을 기준으로 마디를 만들어 수업을 하는 것이 필요하다. 1시간의 수업을 기준으로 할 때 3-4가지 마디로 나누어 수업을 디자인을 하는 것이다.

그런데 각 마디마다 동일한 학습 내용과 방법으로 진행된다면 마디를 나눈 의미가 없을 것이다. 학습 내용과 방법을 3-4가지로 나누어 각기 다르게 접근하면 좋다. 연애할 때 밀고 당기기(밀당)가 중요하듯이 수업을 할 때에도 밀고 당기기를 할 수 있어야 한다. 수업의 흐름에 따라 교사가 때로는 몰아치기도 하고 때로는 느슨하게 풀어줄 수 있기도 해야 한다. 자연스러운 흐름과 진행을 통해 수업이 이루어져야만 가르침과 배움이 조화를 이룰 수 있다.

Design!



학습 내용의 특성에 따라 일제학습에 맞는 단원 부분을 일제학습으로 접근하고 개별학습에 맞는 단원 부분을 개별학습으로 접근하고 협동학습에 맞는 부분을 협동학습으로 접근해야 한다.



협동학습이 좋다고 해서 처음부터 끝까지 협동학습으로 수업을 진행할 수도 없고 그렇게 해서도 안 된다. 학습 내용의 특성에 따라 일제 학습에 맞는 단위 부분을 일제 학습으로 접근하고 개별학습에 맞는 단위 부분을 개별 학습으로 접근하고 협동학습에 맞는 부분을 협동학습으로 접근해야 한다. 그러므로 교사가 수업을 디자인할 때 교육과정에 대한 이해를 토대로 그에 맞는 교수 전략을 선택해 나갈 수 있어야 한다.

4. 학습지나 워크북을 직접 만들어 활용하라.

교사가 수업을 준비할 때 자기가 가르쳐야 할 지식을 이해하는 것이 매우 중요한 일이다. 비싼 학원비를 내고 방과후 지친 몸을 이끌고 보습학원에서 학생들이 다시 수업을 수강하는 이유는 여러 가지가 있다. 학습 수준을 고려한 개별 학습, 학교 수업에 대한 예복습, 학부모들의 과도한 교육열, 치열한 경쟁 사회에서의 우월성 확보, 공교육에 대한 불신 등 사회구조적인 모순들과 결합되어 복잡한 원인들이 내재되어 있다. 그런데 학생들이 생각하는 수업의 만족도 측면에서 국한하여 살펴보면 많은 학생들이 학교 수업에 비해 학원 수업에 대한 만족도가 높은 것이 사실이다. 왜 그럴까? 학교 교사가 학원 강사에 비해 실력이 부족한 것인가? 현실적으로 학교 교사가 학원 강사에 비해 자질이 뒤지지 않음에도 불구하고 학생들의 수업 만족도가 학원 수업에 비해 그리 높지 않는 이유는 무엇인가?

학원 강사는 교과서로만 수업을 하지 않는다. 강의 교재를 직접 만들고 문제집이나 워크북을 만들어 수업을 한다. 한마디로 저자 직장 수업을 한다. 강사가 직접 교재를 만들어 수업을 하고 학습 문제를 만들어 풀어준다. 큰 대형학원 강사 뿐 아니라 동네 보습학원에서도 강사들

이 자기가 직접 워크북이나 문제집을 만들어 수업을 한다. 그러니까 수업 시간에 학생들이 어떠한 질문을 던져도 막힘없이 바로 대답해줄 수 있다. 왜냐하면 교재를 만든 사람이 강의하고 있는 강사 자신이기 때문이다.

그에 비해 학교 교사들은 교과서에 의존한 수업에서 크게 벗어나지 않는다. 교과서가 아무리 수준이 높고 잘 만들어졌다 하더라도 교과서를 만든 사람이 교사는 아니다. 그러므로 교사는 수업 준비를 할 때 다른 사람들이 만드는 교과서를 분석하여 재구성하여 수업을 해야 한다. 즉 다른 사람들이 만든 교재를 가지고 수업을 한다는 것이다. 게다가 학교 교사는 수업만 하는 것이 아니라 생활지도와 행정 업무를 수행해야 한다. 과도한 행정 업무의 부담은 수업 부실로 이어진다. 상당수의 교사들이 충분히 수업 준비를 하지 못한 상태에서 수업을 하는 경우가 많다. 대개 1시간의 일상 수업을 준비하기 위해서는 최소한 30분 이상을 투자해야 한다. 즉, 초등학교에서 6시간 수업을 담당했다면 최소한 3시간은 수업 준비할 수 있는 시간이 필요하다는 것이다. 그런데 교사의 일상 업무와 해당 시간을 분석해보면 절대적인 수업 준비 시간이 확보가 제대로 확보되지 못하고 있다.

교사의 수업 전문성은 교육과정 기획력에서 나온다. 교사가 가르치는 교육과정을 충분히 이해하고 학생들의 학습 수준에 맞게 이를 재구성할 수 있어야 한다는 것이다. 수업 전문성을 신장시키기 위해서는 교사가 교육과정을 재구성하여 가르칠 수 있는 능력을 길러야 한다. 교육과정 기획력은 교사 개인 차원에서 열심히 노력한다고 해서 자연스럽게 생기는 것이 아니다.

교사가 수업을 할 때 교과서만을 가지고 수업을 하는 것에서 탈피하는 것이 필요하다. 아무리 좋은 교과서라고 하더라도 최소한 내가 직접 만들지 않았다면 한계가 있다. 그러므로 교사가 자기 수준에 맞게 교과서를 재구성할 수 있도록 해야 한다. 교육과정을 재구성한 것이 바로 학습지(sheet)로 표현된다. 학습지는 교과서 내용을 요약

한 학습지와 학습 활동에 초점을 맞춘 학습 활동지로 크게 나눌 수 있다. 수업할 때마다 최소한 1장 이상의 학습지를 교사가 직접 만들어 수업을 할 수 있어야 한다. 다른 교사들이 개발한 학습지를 참고할 수 있겠지만 기본적으로 교사가 직접 학습지 내용을 구성할 수 있도록 원칙을 세우는 것이 필요하다. 교사가 개발한 학습지들을 학교 홈페이지나 교사 수업 자료실 인터넷 카페 등에 수시로 올려 놓아 학생들도 손쉽게 학습지 파일을 다운로드할 수 있도록 개방하면 좋을 것이다. 그런 후 1학기나 1년이 지나서 학습지 내용을 모아서 정리하여 수업 워크북으로 만들어 보는 것이다. 방학 기간을 활용해 학습지들을 체계적으로 정리하여 수업 워크북을 만들어 수업을 하는 것이 좋다. 이때 **수업 워크북에 필요한 예산을 학교 차원에서 확보하여 지원하는 것이 필요하다.**



5. 다른 사람들의 수업을 많이 보고 수업 고민을 나눌 수 있는 수업공동체에서 활동하라.

수업을 잘하는 교사들의 공통된 특징 중의 하나는 수업 관련 연구회나 수업 동아리에서 **활동한 경험이 있다는 것이다.** 교사는 혼자서 수업 성장하는 것이 아니라 수업에 대한 고민을 가지고 있는 수업 친구와의 관계 속에서 성장한다. 수업 공동체 안에서 교사의 수업 전문성이 신장되는 것이다. 혼자가면 빨리 가지만 함께 가면 오래 갈 수 있다.

그러므로 학교 생태계 안에서 교사가 수업 전문가가 될 수 있도록 학교 문화를 바꾸어 나갈 수 있어야 한다. 학교 안에서 교사들이 수업 전문가로 성장할 수 있도록 도와줄 수 있는 좋은 방안 중의 하나가 교사 자발성에 근거한 수업 동아리이다. 수업 동아리 활동은 교사들이 학교 안에서 수업 성장을 할 수 있도록 도와주는 공간을 만들어준다. 수업 동아리 활동은 같은 학교 교사들끼리 수업에 대하여 고민을 나누고 서로 성장할 수 있도록 지지해주는 역할을 한다.

수업 공동체의 활동 원칙은 자발성, 공동체성, 전문성이다. 수업 공동체 활동의 원동력은 교사들의 자발성에 달려 있다. 자발성이 살아있어야 모임 활동이 형식적으로 흐르지 않고 내실을 다질 수 있다. 수업 공동체 활동을 성공적으로 운영하기 위해서는 구성원 간의 신뢰 관계가 잘 형성될 수 있어야 한다. 공동체성을 다지기 위해서는 관계성을 세워나가야 한다. **관계성을 세우기 위한 좋은 방법 중의 하나가 '수다'와 '잘 먹는 것'이다.** 수다 형식을 통해 학교 생활하면서 겪는 고민을 편안하게 나눌 수 있도록 하는 것이 필요하다. 또한 함께 식사를 하면 자연스럽게 마음이 열리고 수다할 수 있는 기회가 생긴다. 수업 공동체 활동을 통해 수업에 대한 고민을 공유하고 연구 활동을 지속적으로 진행하면 자

“너무 빨리 읽거나 너무 천천히 읽으면 아무것도 이해하지 못한다”

파스칼

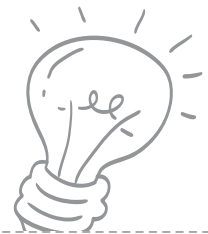
연스럽게 수업에 대한 전문성이 신장된다. 수업의 전문성은 책을 많이 읽었다고 생기는 것이 아니다. 연수를 많이 들었다고 해서 생기는 것도 아니다. 수업에 대한 고민과 문제의식을 가지고 꾸준히 연구하면서 자연스럽게 쌓여가는 것이다.

수업 공동체에서는 다음과 같은 내용을 진행하면 좋다. 수업에 대한 고민 나누기, 외부 강사 초청 연수, 독서 스터디, 수업 공개 및 수업 피드백, 우수 학교 탐방, 다른 학교 수업 공개회 참여 및 동아리 차원의 집단 연수 참여, MT 내지 단합대회, 다른 교사자율연구모임 및 관련 기관과의 연대 활동, 최종 성과물 정리하기 등이다.

몇 년 전 필자는 핀란드와 덴마크 교육 탐방을 다녀올 기회가 있었다. 이때 탐방 마지막 날 덴마크 오덴세 교사지원센터에서 근무하고 있는 수석교사에게 다음과 같은 예민한(?) 질문을 던졌다. "핀란드 교육에 대하여 덴마크 교사로서 어떻게 평가하나요?" 핀란드와 덴마크는 이웃

나라이지만 핀란드는 PISA 1위 국가이고 덴마크는 PISA 30위권 국가이기 때문에 사실 미묘한 질문이기도 했다. 이때 수석교사는 "덴마크에 비해서 핀란드가 교육적인 측면에서 앞서간다고 생각해요. 그 비결은 교사라고 생각합니다. 핀란드 교사들은 수업에만 집중할 수 있는 환경이고 교사에 대한 사회적, 경제적 대우도 매우 좋습니다. 그러다 보니 핀란드는 우수한 교사들이 매우 많습니다. 그에 비해 우리 덴마크는 핀란드 수준에 미치지 못합니다." 이 말에서 필자는 수업 전문성의 핵심은 결국 교사의 역량에 있다는 것을 다시 한 번 깨달을 수 있었다.

교사의 업무를 단순화하고 교사들의 능력을 수업에만 집중할 수 있는 여건을 만들고 수업 및 평가의 전문성을 신장할 수 있는 교육 체제를 구축해야만 진정한 수업 혁신이 가능해질 수 있을 것이다. 덴마크 선생님의 이야기를 통해서 마음 속에는 다음과 같은 오래된 명제가 떠올랐다. "교육의 질은 교사의 질을 뛰어넘을 수 없다" ◎



참고도서

김현섭, "수업을 바꾸다", 한국협동학습센터, 2013
한국협동학습연구회 cooper.or.kr

저자 소개

한국협동학습연구회 대표(2000-2011), EBS 선생님이 달라졌어요 수업 코치(2012), 한국교육과정평가우너 교수학습개발센터 연구위원(2003-2008)으로 활동하였고 현재 한국협동학습센터 소장, 좋은학교연구소 소장, 좋은교사운동 좋은학교만들기 부위원장으로 활동하고 있다. 최근에는 수업혁신과 학교혁신에 관심을 가지고 다방면에서 활동하고 있다. 저서로는 "수업을 바꾸다", "협동학습1,2,3" 등이 있다.



창의·인성교육을 위한 교육과정재구성의 이론과 실제



글_ 공주대학교 교수 | 강 신 천

1. 2009 개정교육과정과 창의·인성교육

2009 개정교육과정은 교육부 고시 제2009-41호(2009. 12. 23)에 의거 본격 시행되고 있다. 교육부에 따르면 2009 교육과정 개정 이유를 크게 3가지로 밝히고 있다. 현재 학교교육의 문제점 해소, 학부모 학생 등 교육 수요자의 요구, 그리고 미래 사회의 교육에 대한 요구가 그것이다.

2009 교육과정 개정 당시 학교교육은 매우 경직된 교육과정을 운영하고 있었으며, 이로 인해 학생들은 과도한 학습 부담을 가지는 문제점이 있었다. 이와 같은 경직된 교육과정은 전형적인 수요자 중심이라기보다는 공급자 중심이었다. 또한 다분히 형식적 수준의 비교과활동이 운영되었을 뿐만 아니라 지나친 고교 선택과목의 세분화로 학생이나 학부모에게 혼란을 주었을 뿐만 아니라 교육 당국에도 적지 않은 어려움을 주었다.

교육부는 이와 같은 학교교육의 문제를 해소하기 위해 2009 개정교육과정을 본격적으로 추진하면서 다양한 수요조

사를 실행하였으며, 개정을 위한 몇 가지 요구를 정리하게 되었다. 수업의 자율권을 높이는 것, 교육과정 기간을 단축하는 것, 교과목을 군으로 묶어 그 수를 줄이는 것, 교과학습 뿐만 아니라 문화체험이나 체육활동이 늘었으면 하는 것, 개인이 희망하는 교과목에 대한 이수 그리고 진로를 탐색하고 계획할 수 있는 다양한 프로그램에 대한 요구 등이 그것이다.

교육부는 학교교육 문제에 대한 진단 그리고 학교교육 관계자의 요구 수렴을 통해 미래의 학교교육이 나아가야 할 중요한 방향으로 '인성이 바른 창의적 인재를 육성하는 것'으로 설정하였다. 즉, 교육부는 2009 개정교육과정의 실천에 따라 길러질 인재가 함양해야 할 새로운 능력으로 '창의성'과 '인성'을 중요하게 고려한 것이다.

결국 2009 개정 교육과정은 학생이 가지게 될 새로운 능력을 명료화하고 경직된 교육과정 운영에서 교육과정의 자율적 운영을 유도하고 있으며, 이는 단위학교 나아가 교사에게 부여되는 '교육과정재구성'이라는 권한으로 구체화되고 있다. 그러나 많은 교사들은 교육과정재구성을 낯설어 하고 있을 뿐만 아니라 심지어는 어려워하고 있다. 방법을 알고 있지만 과정이 다소 복잡하여 제대로 된 실천을 하지 못하는 경우가 많다. 이런 이유로 이 글은 단위학교에서 보다 쉽게 교육과정재구성을 시도할 수 있도록 안내를 하고 구체적인 예시를 통해 학교교육과정 운영 계획과 교사가 고려하는 아이디어를 결합하는 방법에 대해서 제시하려 한다.

2. 교육과정재구성의 교육적 의미

교육과정 재구성을 위해, 단위학교 또는 교과를 담당하는 교사는 2009 개정교육과정이 무엇을 허용하고 있는지 명확하게 이해할 필요가 있다. 교육과학기술부는 2009 개정교육과정을 통해 초·중·고 학교급별로 다음을 허용 및 유도하고 있다.

첫째, 초등학교의 경우 2009 개정교육과정은 학기당 이수 교과목을 축소하는 것, 기초·기본 교육을 강화하는 것, 자율적으로 교육과정을 편성·운영 하는 것(기본 시수의 20% 범위에서 증감 교육과정 운영), 창의적 체험 활동 시간을 적극 도입하는 것 등을 허용한다. 초등교사는 이와 같은 기본적인 방향에 맞게 단위학교 또는 각 교과별 교육과정을 재구성할 수 있다.

둘째, 중학교의 경우 2009 개정교육과정은 초등학교와 동일하게 학기당 이수 교과목을 축소하는 것을 허용하고 있으며, 초등보다 더욱 포괄적인 범위에서 교육과정 자율권을 확대하도록 하는 것(기본 시수의 20% 이내의 범위에서 증감 교육과정 운영), 진로교육을 강화하는 것 그리고 창의적 체험 활동을 적극적으로 도입하는 것 등을 허용 및 유도하고 있다. 중학교교사는 2009 개정교육과정이 허용하는 기본적인 방향에 맞게 단위학교 또는 각 교과별 교육과정을 재구성할 수 있다.

셋째, 고등학교의 경우 2009 개정교육과정은 초·중학교와 동일하게 학기당 이수 교과목

“받은 교육에 따라서 인간이 달라지는 것이지만 본래 인간에게 종류가 있는 것은 아니다”

논어(論語)

을 축소하는 것을 허용하고 있으며, 기초핵심역량을 강화하는 것, 맞춤형 교육을 제공하는 것(인문계, 자연계, 예체능계, 상경계 등 세분화), 창의적 체험 활동을 적극적으로 도입하는 것을 허용 및 유도하고 있으며, 고등학교 교사는 교육과정이 허용하는 기본적인 방향에 맞게 교육과정을 재구성 할 수 있다.

2009 개정교육과정이 허용하는 범위 내에서 학교급별 교육과정 재구성은 얼마나 가능한지 살펴보면 다음과 같다. 먼저, 교육과정 재구성을 통해 학기당 이수할 교과목을 축소할 수 있다. 학기당 이수할 교과목 수를 줄이기 위해서 초등학교의 경우 학년군¹⁾이나 교과군²⁾을 중심으로 교과목을 재구성 및 집중 이수하게 하거나 기본 시수 20% 범위 내에서 증감교육과정을 운영함으로써 학기당 교과목 수를 축소할 수 있다.³⁾ 중학교와 고등학교의 경우 '집중이수제 확대 시행' 또는 '증감 교육과정 운영'을 통해 학기당 이수 교과목 수를 축소시킬 수 있다.⁴⁾ 따라서 초등학교는 학생의 발달 단계 특성을 고려하여 몇 몇 학년을 하나의 군으로 묶고 교과목 이수를 탄력적으로 편성·운영하거나 교과군을 통한 교과목 축소를 계획할 수 있다.⁵⁾ 중학교와 고등학교의 경우 '집중이수제 확대'나 '증감 교육과정 운영'을 통해 교육과정을 재구성 할 수 있다.

이어 교사는 2009 개정 교육과정 체제에서 '자율적으로 교육과정을 편성·운영하는 것'이 가능하다. 이를 통한 교육과정 재구성은 교육과정의 시수·편제와 밀접한 관련이 있다. 교사는 학년군, 교과군 또는 집중이수제 등을 통해 실제 운영할 교실수업의 시수나 편제를 재구성할 수 있다. 이는 '교육과정 재구성'과 직접적으로 관련된 부분으로, 교사는 어떤 교과목을 얼마만큼의 시수로 수업 운영을 할 것인지 뿐만 아니라 학습 목표의 재구성, 그러한 목표 달성을 위한 교육내용의 재구성과 교수학습활동(방법, 매체, 전략 등 일련의 경험)의 재구성 그리고 이러한 재구성에 따른 교육평가의 재구성 등을 종합적으로 고려하여야 한다.

교육과정을 자율적으로 편성 운영하기 위해 대부분의 학교는 기본 교과목 이수 20% 이내의 범위에서 증감 교육과정을 운영할 수 있다. 학교는 교과별 시수 증감에 따른 이해관계의 조정과 함께 학교의 특색을 살리는 방향으로 교육과정 재구성이 추진되어야 한다.

“어른들의 교육에 가장 큰 재료는 어린아이로부터 온다”

게오르드 짐멜

- 1) 초등1학년~2학년(1군), 초등3학년~4학년(2군), 초등5학년~초등6학년(3군) 또는 초등1학년~3학년(1군), 초등학교 4~6학년(2군) 등으로 자유롭게 학년군을 편성할 수 있으며, 학년군에 따라 교육과정재구성을 할 수 있다.
- 2) 종래의 10개 교과 중심에서 국어, 사회·도덕, 수학, 과학, 실과, 체육, 예술(음악·미술), 외국어(영어)로 교과군을 통해 교육과정 재구성할 경우 학기별 이수교과목 수를 탄력적으로 재구성할 수 있다.
- 3) 일부 초등학교의 경우 비록 학년군 개념을 도입하고 있으나 교과목을 축소하지는 못하고 있는 실정인 학교가 많다.
- 4) 한 학기당 8개 과목 이내로 축소 재구성할 필요가 있다.
- 5) 초등의 경우 학교장(교사)의 재량에 따라 교과별로 20% 범위 내에서 시수 증감이 가능하다. 교과목의 이수시기와 수업시수를 학교가 자율적으로 결정할 수 있으며, 학생 요구에 따라 선택과목을 신설할 수도 있다.

2009 개정교육과정의 이와 같은 특성은 일차적으로 교육과정에 대한 대부분의 권한을 시도로 단위학교로 나아가 교사에게 부여하고 있음을 뜻한다. 단위학교가 처한 상황에 맞게, 학교장의 경영 방침에 맞게 교육과정을 최적화 및 재구성할 수 있으며 이러한 결과는 학교 교육과정 운영 계획에 반영된다.

3. 교육과정의 개념에 따른 교육과정 재구성

교육과정 재구성에 어떤 내용을 담아야 할까? 교육과정 재구성에 담아야 할 내용에 대해서는 그 주장이 다양하다. 여기서는 교육과정의 본질적인 측면에 입각하여 교육과정 재구성에 담아야 할 내용을 살펴보았다. 먼저, 교육과정의 개념 정의에 따라 교육과정 재구성을 위해 고려해야 할 내용을 <표 1>과 같이 정리하였다.

<표 1>에서 제시한 교육과정의 본질적인 개념과 상관없이 2009 개정교육과정을 성공적으로 정착하기 위해 교육과

교육과정의 개념과 구분	설 명	교육과정의 재구성에 담아야 할 내용	2009 개정 교육과정을 고려한 교육과정 재구성 관련성
교육내용으로서의 교육과정	· 가르칠 내용이 곧 교육과정 이라는 개념 정의	· 가르칠 교과 내용의 재구성 (예, 교과서 내용의 재구성)	· 교과 · 창체융합(초, 중, 고), · STEAM 운영(초, 중, 고), · 창체운영(초, 중, 고), · 진로교육(중, 고), 맞춤형 교육과정 적용(고) 등으로 교과 내용 재구성 필요
경험으로서의 교육과정	· 학교의 통제 하에 이루어지는 일련의 경험을 교육과정으로 보는 개념 정의	· 학생이 하게 되는 학습경험 재구성 · 교사가 제공하는 일련의 교수상태 (매체, 방법, 전략, 사례 등)의 재구성 · 각종 프로그램(학습지 등 포함)의 재구성	· 학년군 · 교과군(초) 이나 '창의인성' 성취기준 도입에 따른 재구성 필요
목표로서의 교육과정	· 학생들이 가지게 될 능력을 교육 과정으로 보는 개념 정의	· 학생들이 가지게 될 새로운 능력 재구성(창의성, 인성 등)	· '창의성', '인성' 중심의 목표 재구성 필요
계획된 문서로서의 교육과정	· 국가수준의 교육과정 문서를 교육 과정으로 보는 개념 정의	· 성격의 재구성, 목표의 재구성 · 내용의 재구성, 방법의 재구성 · 평가의 재구성	· 교과목 및 교과목별 성격, 목표, 내용, 방법, 평가에 대한 재구성 필요 (학교교육과정 운영 계획서로 문서화)
교과 또는 교과목으로서의 교육과정	· 가르칠 교과(목)를 교육과정으로 보는 개념 정의	· 교과목의 재구성	· 집중이수제, 블록타임제, STEAM, 교과군 · 학년군 등을 위한 교과(목) 재구성 필요

<표 1> 교육과정의 개념 정의에 따른 교육과정 재구성을 위해 고려해야 할 내용

정 재구성은 불가피하다. 현장의 혼란을 줄이고 '창의·인성교육'이라는 목적에 부합하는 교육과정 재구성 방안을 제시하기 위해 다음과 <표 2>와 같이 교육과정 재구성 영역을 정리하였다. 다만 <표 2>는 정해진 영역이 아니라 단위학교의 여건이나 상황에 맞게 선별적으로 참고 될 수 있다.

재구성 영역	정 의	재구성 수준	재구성 내용
1. 학기별 이수 교과목 축소를 위한 교육과정 재구성 - 단위학교 또는 학년 수준의 교육과정 시수 및 편제			
학년군 편성(초)	발달 단계가 비슷한 학년을 하나의 학년 군으로 편성	학교수준	1. 1~2, 3~4, 5~6 또는 1~3, 4~6 등 학년군으로 편성 2. 교과목 운영 및 시수는 교과군과 연계하여 재구성
교과군 편성(초, 중)	유사 또는 관련 교과를 교과 군으로 교과목 편성	학교수준, 학년수준, 학급수준	1. 국어, 수학, 사회·도덕, 과학·실과, 예술(음악·미술), 체육, 외국어(영어) 7개 교과(군)로 교과 편성 2. 시수는 20% 증감
집중이수제 (중)	집중 이수 개념을 도입하여 한 학기당 8개 교과목 이하로 이수 과목 편성	학교수준	
집중이수제 (고)	교과영역 및 교과(군)별 집중 이수 확대 개념을 도입하여 한 학기당 8개 교과목 이하로 이수 과목 편성	학교수준	1. 교과영역 구분 : 기초, 탐구, 체육·예술, 생활·교양 2. 교과(군) : 국어, 수학, 과학, 사회(역사 포함)·도덕, 예술(음악·미술), 체육, 영어, 기술가정·한문·제2외국어·교양 교과(군)로 편성 2. 기초 핵심 역량 중심의 고른 이수 유도 3. 학생 중심의 맞춤형 교육과정 재구성 유도(선택중심교육과정)
2. 창의·인성 함양을 위한 STEAM(융합)을 통한 교육과정 재구성 - 실질적인 수업운영			
개별 교과	개별 교과 수업의 목표 재편 : 교과지식습득+창의성+인성	교사수준 (각 교과수준)	1. 창의인성 교수학습모형, 방법, 전략 재구성 2. 창의인성을 위한 교과내용 재구성 3. 창의인성 관련 학습목표 재구성 4. 창의인성 관련 성취평가 재구성(이원목적분류표 반영) 5. 한 교과내에서 유사 단위 및 내용 중심의 주제중심 통합 교육과정 재구성 6. 학년 중심의 Block Time제와 연계 7. 학교 중심의 집중이수제와 연계
교과 + 창체 융합	교과+창체 융합 수업의 목표 재편 : 교과지식습득, 창체활동을 통한 창의성+인성	교사수준 (각 교과수준) 동학년 동교과 수준	1. 선 교과 운영 + 후 창체 적용을 통한 재구성 2. 선 창체 운영 + 후 교과창체 연계 재구성 3. 학년 중심의 Block Time제와 연계 4. 학교 중심의 집중이수제와 연계
교과 간 융합	교과 간 융합 수업의 목표 재편 : 각 융합 교과별 지식+융합지식+창의성+인성	무학년 이교과 수준 동학년 이교과 수준	1. 교과군등융합 형태의 교육과정 재구성 2. 중심교과(교과내용)+융합교과(방법이나 경험) 형태의 교육과정 재구성 3. 학년 중심의 Block Time제와 연계 4. 학교 중심의 집중이수제와 연계 수업 운영 방법 가. Co-Teaching으로 수업 운영 나. 융합 교과 부분을 영상으로 촬영하여 수업에 투입 다. 비교적 자세하게 제작된 매뉴얼을 수업에 투입하는 방식
3. '창의·인성'을 위한 성취기준 재구성 및 평가 재구성 - 수업 실행을 위한 학습목표 및 그에 따른 평가			
학습목표 조정	'창의·인성'을 학생이 가지게 될 새로운 능력으로 설정함으로써 '학습목표'의 성취기준을 재설정함	교사수준 (각 교과수준)	1. 학습목표에 창의·인성 성취기준 포함
성취기준 조정	'창의·인성'을 고려하여 국가수준의 성취기준 조정		1. 국가수준의 성취기준 수정
평가 조정 (형성+총괄)	'창의·인성' 성취기준을 측정하기 위한 형성평가 및 총괄평가		1. 이원목적분류표의 '성취기준' 항목에 '창의·인성' 성취기준이 반영 2. 형성평가에서 '창의·인성' 성취기준 측정

<표 2> 교육과정 재구성 영역에 따른 재구성 내용

4. 교과에서 창의·인성교육을 위한 학교교육과정재구성의 실제

단위학교에서 계획한 창의·인성 프로그램의 특성(교과 또는 창체)에 따라 학교교육과정에 포함시키기 위한 절차와 방법이 다소 차이가 있다. 교과와 창체, 창의·인성 프로그램을 학교교육과정에 도입하여 학교 교육과정을 재구성하는 방법을 안내하고자 한다.

가. 교육 과정(초등-학년 교육과정, 중등-교과 교육과정)의 교과 편제 재구성

: 작성 예시⁶⁾

구 분	교 과	창의적 체험활동
3학년	국어, 도덕, 사회, 수학, 과학, 체육, 음악, 미술, 영어(Global English 프로그램을 통한 창의인성교육)	자유활동(Global English 프로그램연계), 동아리활동, 봉사활동, 진로활동

나. 교육 과정의 시수 재구성

: 작성 예시⁷⁾

구 분	3학년	
교과(군)	국어	210
	사회/도덕	132
	수학	136
	과학/실과	100
	체육	102
	예술(음악/미술)	136
	영어	68 (40, ○○ Global English 프로그램 통한 창의인성교육)
창의적 체험활동		102 (20, ○○ Global English 프로그램 통한 창의인성교육)
총 수업시간 수		986

다. 교육 과정의 편성 및 운영 재구성 : 중등의 경우, 교과 교육과정의 편성 및 운영 부분

또는 투입되는 프로그램을 고려하여 편성 및 운영 방향을 자유롭게 기재

: 작성 예시

“젊을 때는 배우고 늙을 때는 이해한다.”

에센바흐

6) 중등의 경우 학교 교육과정 운영계획서에 명시되어 있으며, 초등의 경우 학년 교육과정에 명시 되어 있음.

7) 중등의 경우 학교 교육과정 운영계획서에 명시되어 있으며, 초등의 경우 학년 교육과정에 명시 되어 있음.

이후 이와 같은 방식으로 반영.

- 영어 수업 시간 편성은 총 68시간 범위 내에서 자율적으로 운영하되, 영어 카페 연계 20시간 확보, 보정스토어 연계 10시간 그리고 보정우체국 연계 10시간 확보 운영한다.
- 창의적 체험활동 시간 편성은 총 102시간 범위 내에서 자율적으로 운영하되, 영어 카페 연계 창의적 체험활동 10시간 확보, 보정스토어 연계 5시간 그리고 보정우체국 연계 5시간 확보 운영한다.

라. 교육 과정의 연간 시간 운영 계획 및 시간표 재구성⁸⁾
: 작성 예시

주	기간	수업 일수	월						화						수						목						금						비고
			1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	
1	1	0																															
2	3.4~3.8	5	행사	전응	국	시			자치	자치	수	국	과		과	체	봉사	국			수	음	국	국	사	사	미	미	수	국	도	체	
3	3.11~3.15	5	과	국	국	시	체		음	음	수	국	자치		과	체	국악	국			수	음	국	영	사	사	미	미	수	국	도	체	
4	3.18~3.22	5	과	수	국	시	체		음	음	수	국	과		과	체	국악	국	자치		수	음	국	영	사	사	미	미	수	국	도	체	자치- 공개수업
5	3.25~3.29	5	과	수	국	시	체		음	음	국	국	과		과	체	국악	국			수	음	국	영	사	사	미	미	수	국	도	자치	

- '주차', '기간', '수업일수', '요일별 시간표' 등은 학교 교육과정 운영계획서에서 발췌하여 활용하되, 프로그램이 반영된 부분을 다른 색으로 표시함
- '비고' 부분에 프로그램이 운영되는 장소 또는 특이 사항 기재
- 1년 동안 적용하는 프로그램의 경우 1학과 2학기 모두 재구성

20	7.8~7.12	5	과	수	국	사	국		음	영	수	국	과		과	체	국악	국			수	음	국	영	사	사	미	미	수	국	도	과	
21	7.15~7.19	5	과	수	국	국	수		음	영	수	국	과		수	체	국	국			수	음	국	영	사	사	행사	미	자치	적응			

- 마. 교육 과정의 연간 시수 운영 계획 재구성
- 초등은, 학년단위로 연간 시수 운영 계획을 재구성
 - 중등은 학교 교육과정 운영계획서에 포함된 연간 시수 운영계획을 학교 차원에서 재구성하고 필요한 경우 교과와의 연간 시수 운영 계획에 반영함

8) 중등의 경우, '장소' 까지 명시할 수 있도록 함. 특별실이나 교과교실 등 연계를 고려할 것.

- 프로그램이 2개 교과 이상 적용될 경우, 프로그램이 적용되는 모든 교과의 연간 시수 운영 계획에 프로그램을 반영하도록 함

: 작성 예시⁹⁾

구 분	월	주 기간	휴업일 (일, 요일)	수 업 연 수	학 교 행 사 (일, 요일)	교과(군)										창의적 체험활동										계
						사회/도 덕		수 학	과 학	체 육	예술		영 어	자 율 학 습				동 아 문 화	봉 사 활 동	진 리 활 동						
						(가 회)	사 회				도 덕	예 상		미 술	영 어	자 율 학 습	자 율 학 습				자 율 학 습	자 율 학 습				
1	3	1	1-2	삼일절(3.1 금)	0																			0		
		2	4-9		5	6	3	1	3	2	2	1	2	0	1	2	1	0	0	1	0		25			
		3	10-16		5	6	3	1	3	2	3	2	2	2 (2)	0	1	0	1	0	0	0		26			
		4	17-23		5	5	3	1	4	3	3	2	2	2 (2)	0	1	0	1	0	0	0		27			
		5	24-30		5	6	3	1	3	3	2	2	2	2 (2)	0	1	0	1	0	0	0		26			

바. 프로그램의 학습 주제 계획

- 학교 교육과정 운영계획서에서 발췌하지 않고 본 프로그램을 위해 직접 작성
- 학습 주제 계획, 지도시기, 주제명, 적용교과, 차시, 교육과정 연계, 창의인성 요소를 포함

: 작성 예시

시기	주제	적용교과	차시	교육과정 연계	창의인성요소
3월		영어	2	(예시) - 보정 Cafe 연계 1차시: 물건 주문하기 / How much is it? (영어_ 초3 1. How much is it 5/10차시) 2차시: 도움 청하기 / May I help you? (영어_ 초3 2. May I help you? 6/10차시)	(창의성) 사고의 확장, 유창성 (인성) 배려, 상호존중
4월	영어창제		2 1	(예시) - 보정 스토어 연계 1차시: 물건 있는지 묻기 / Do you have a pencil? (영어_ 초3 3. Do you have ~ 7/10차시) 2차시: 물건 사기 / Can I take this one? (영어_ 초3 4. May I help you? 8/10차시) (창제 예시) - 보정 우체국 연계 1차시: 주소 쓰기와 우편물 붙이기/Let me get your address (영어_ 초3 6. Let me get ~ 10/10차시)	
- 종 략 -					
12월		영어창제	3		

9) 단위학교 마다 학년교육과정운영계획서나 교과교육과정운영계획서가 다소 차이가 있으므로 각 학교의 실제 내용에 맞게 작성하도록 함.

사. STEAM, 블록타임제 등 2009 개정 교육과정의 재구성 부분 계획에 반영

- 지도시기, 융합주제, 융합교과, 투입하고자 하는 프로그램의 학습 주제, 장소, 차시운영 계획(블록타임 연계 등), 2009개정교육과정 연계, 창의·인성요소 등 제시
 - 학교 교육과정 운영계획서에서 발췌하지 않고 본 프로그램을 위해 직접 작성
- : 작성 예시¹⁰⁾

지도시기	융합주제	융합교과	차시	교육과정 연계	창의·인성요소
3월		과학, 수학, 미술	2		(창의성) 과제집착, 정교성 (인성) 배려
4월		과학, 수학, 음악	2 1		(창의성) 사고의 확장, 유창성 (인성) 상호존중
- 중 략 -					
12월		과학, 체육	3		(창의성) 독창성, 유창성 (인성) 생명존중

아. 기타 본 프로그램과 관련하여 학년 교육과정 운영계획서 또는 교과 교육과정운영계획서에 반영할 필요가 있다고 판단되는 내용을 계획서에 반영

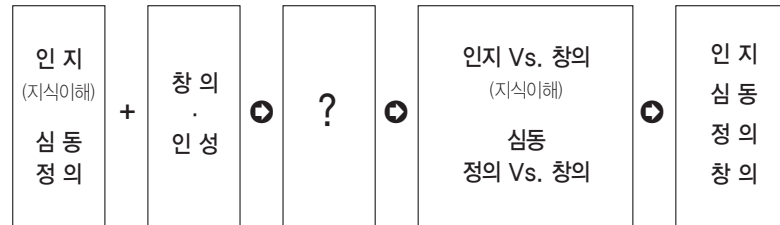
5. 창의·인성 수업을 위한 학교 교육과정 재구성

2009 개정 교육과정 성공적 정착을 위해 국가는 모든 교과에 대해 국가수준의 '성취기준'을 보급하였다. 수업의 도입부에서 중요하게 다루어지는 '학습목표'에서 국가수준의 성취기준은 참조되어야 한다. 학습목표는 통상적으로 수업을 통해서 학생이 가지게 될 새로운 능력을 의미하며 이는 '성취기준'으로 구체화된다. '창의·인성'은 학생이 수업을 통해 가지게 될 새로운 능력이며¹¹⁾, 이는 교과지식 중심의 성취기준의 조정 또는 재설정을 요구한다. 따라서 교사는 국가수준의 성취기준과 함께 '창의·인성' 성취기준을 결합하거나 별도로 신설할 필요가 있다.

우리나라의 교육 현장에서 보편화 되어 있는 '수업을 통해 학생이 갖게 되는 능력(성취기준)'은 블룸(Bloom)의 학습 목표유형이다. 즉, 인지, 심동 그리고 정의가 그것이다. 교과별로 이를 응용하여 "지식, 이해, 태도", "지식, 기능, 태도" 또는 "이해, 기능, 태도" 등을 사용하기도 한다. 이들은 수업을 통해 학생이 가지게 될 새로운 능력의 범주가 된다.

10) 해당하는 경우만 작성하도록 함.
11) 보다 포괄적으로 학교의 통제 하에 제공되는 일련의 경험을 통해 갖게 되는 새로운 능력으로 창의인성을 고려해야할 것이다.

앞서 "창의경영 Vs 창의 · 인성" 논의에서 '창의 · 인성'을 학생이 가지게 될 새로운 능력으로 고려해야 함을 강조하였다. 이는 지금까지 사용하고 있는 블룸 기반의 학습목표유형에 변화가 있어야 함을 시사한다. '창의 · 인성'과 블룸의 학습목표유형을 서로 연결하면 다음과 같다.



이 그림은 '창의'라는 능력이 새롭게 포함되어야 함을 말한다. 즉, '창의'라는 능력은 수업을 통해 또는 학교가 제공하는 일련의 경험을 통해 학생이 가지될 새로운 능력(성취기준)으로 간주되어야 한다. 적어도 '창의경영'이라는 투입변인(독립변인, 또는 방법이나 전략 변인)을 사용할 때는 물론이고 직접적으로 '창의 · 인성'이라는 산출변인(독립변인, 성취변인)을 사용할 경우 '창의'는 반드시 학생이 가지게 될 새로운 능력(성취기준)으로 고려되어야 한다. 만약 '창의'를 성취변인으로 고려하지 않고 투입변인으로 고려한다면 교사들은 많은 스트레스를 받을 수 있다. 명확하지 않는 모호한 방법들을 수도 없이 만들어 내어야 하는 부담 때문이다.

'창의 · 인성'과 '교육과정 재구성' 탐구에서는 창의인성 수업을 통한 교육과정 재구성에 한하여 논의하였다. '창의 · 인성' 수업을 위한 첫 번째 단계는 '창의 · 인성'의 하위 요소에 대한 명확한 이해이다. 창의인성의 하위 요소는 다음과 같다.

인지요소 (교과지식중심 지식기저형성)	창의성요소 (창의적활동 및 창의적문제해결)	인성요소 (생활, 수업에 스며있는 인성)
<ul style="list-style-type: none"> · 교과지식 · 독서를 통한 지식 · 시각화능력 · 문제해결력 · 문제발견 · 논리분석적사고 · 유추적 사고 · 은유적 사고 · 비판적 사고 	<ul style="list-style-type: none"> · 길포드 : 독창성, 유창성, 정교성, 융통성 · 토랜스 : 길포드 + 추상성, 개방성 · 클라크 : 사고, 직관, 느낌, 지각 · 판스 : 사실, 문제점, 아이디어, 해결을 찾아내고 해결책 및 해결을 수용하는 기본적인 과정과 지식 및 상상의 함수가 창의성 · 칙센트미하이 : 몰입, 과제집착, 경쟁, 명확한 목표, 명확한 피드백, 무의식, 시간에 대한 무감각 등 · 테일러와 홀랜드 : <ol style="list-style-type: none"> 1) 지적인면-기억, 인지, 평가, 수렴적 산물, 확산적 산물 등 2) 동기 유발적 변수-성취욕, 일에 대한 헌신, 풍부한 자원, 일반 원리의 추구, 무질서에서 질서를 찾으려는 욕망, 발견하고 싶은 욕망 3) 성격 변수-독립성, 자기충족, 애매 모호성에 대한 관용성, 여성적인 관심사, 전문적 자신감 · 뇌기반학습이론 : 우뇌활용-은유, 종합, 직관, 지각적 일관성 및 과정들 	<ul style="list-style-type: none"> · 배려 · 생명존중 · 상호이해 · 책임 · 정직 · 정의 (공정) · 즐거움 · 끈기 (인내) · 열정 · 흥미 · 용기 · 감수성

〈표 3〉 창의 · 인성 하위 요소

두 번째 단계는 국가수준의 성취기준¹²⁾을 분석하는 것이다. 분석의 초점은 국가수준의 성취기준 만으로 '창의'와 '인성'이라는 새로운 성취기준이 충분한지에 대한 검토 때문이다. 만약 충분하지 않다면, 국가수준의 성취기준을 학습목표에 포함시키면서 재설정하거나 그렇지 않으면 국가수준의 성취기준을 그대로 두고 '창의인성'이 고려된 별도의 성취기준을 구안하고 새로운 학습목표에 포함시켜야 한다.

세 번째 단계는 새롭게 추가된 '창의인성' 성취기준에 조정을 위해 실태분석을 실시하는 것이다. 실태분석은 적어도 두 가지의 중요한 목적을 위해서 실시한다. 하나는 학습목표의 성취기준을 재설정하거나 조정하기 위해서이다. 다른 하나는 투입변인적 성격이면서 해당 교과 내용은 아니지만 학생들의 학업성취 또는 학습활동에 지대한 영향을 줄 수 있는 것에 대한 출발점 행동을 일치시키기 위해서 실태분석을 한다. 여기서 관심을 갖는 것은 새롭게 추가된 '창의인성'이라는 성취기준에 대한 학습자 실태를 파악하는 것이다.

네 번째 단계는 새롭게 추가된 '창의·인성' 성취기준에 부합하는 학습경험의 선정 및 조직이다. 창의적 사고 기법이나 창의성 수업 전략 등을 학습경험으로 도입한다. 선정 및 조직된 학습경험을 구체화하기 위해, 창의성을 길러주는 수업 운영 전략인 "흥미(동기)형성 → 핵심개념 파지 → 지식기저형성(인지적 지식 습득) → 창의적 사고 활동 → 반성 및 새로운 지식 형성"의 과정을 설계하는 것이 좋다. 매 차시별로 이와 같은 활동이 어려운 경우는 단원중심의 교수설계를 시도하는 것도 좋다. 창의성이나 인성이 한 차시의 수업을 통해 갑자기 생기는 능력이 아니라는 점을 감안할 경우 비교적 넓은 범위를 가지고 교수설계를 시도하는 것도 좋다. 이와 같은 설계 전략은 다음의 그림과 같다.

수업단계	제1단계		제2단계	제3단계	제4단계	
차시	시작차시(Orientation Period) 흥미(동기) 및 핵심개념 형성 차시		지식기저형성차시 교과지식 중심의 지식기저 형성	정리차시(Application Period) 창의적 문제해결시도 (반성 및 새로운 지식 형성 유도)		
창의성 신장 모델	IM 흥미동기형성	CK → 핵심개념형성	KB → 지식기저형성	CPS → 창의적문제해결	RNK → 반성·지식형성	
단원의 각 차시별 수업 설계 전략	흥미(동기) 핵심개념 형성 단계	창 의 성 수 업 기 법 활 용	일반적인 교과지식 기반의 수업 전개 (경우에 따라서는 창의성 수업 진행도 가능) 필요한 경우 창의성 수업 기법 활용 가능	(수업의 도입 ~ 중반) 창의적 문제 해결 단계 부분 블록타임제 또는 차시 통합적 관점에서의 차시 분할(늘리기)을 통한 교육과정 재구성도 가능	창 의 성 수 업 기 법 활 용	
	지식기저 형성단계			(수업의 중반 이후) 반성 및 새로운 지식 형성 부분 블록타임제 또는 차시 통합적 관점에서의 차시 분할(늘리기)을 통한 교육과정 재구성도 가능		
	창의적 문제 해결 단계					
	반성 및 새로운 지식형성단계					
	창의인성 PCK 전략 구안 및 투입					
집단 지성 수업전략	집단지성 수업 전략 : 협동학습전략 [STAD, TGT, GI, LT, GT, JIGSAW I, II, III, Philip 66, 소집단토론학습, 찬반토론학습(딜레마기법)]					
스며있는 인성전략	스며있는 '인성' 전략 예) 바르게 인사하며 수업시작하기, 수업 시 존칭을 사용한 수업진행, 편견 없는 수업진행 등 '인성'을 고려한 교사의 수업 운영 전략이 필요하다.					

12) 2009 개정교육과정에 따른 국가수준의 성취기준 : 초등은 교사용지도서에 포함, 중등은 교과별로 별도 제작하여 배포함.(<http://cutis.mest.go.kr>)

'창의·인성'이라는 새로운 능력을 함양하기 위해 집단지성 전략을 사용하거나 반성적 사고 활동 또는 확산적 사고 활동을 촉진하는 것이 필요하다. '인성'의 경우 학교생활 전반 또는 모든 수업에서 스며있는 수업 운영 전략으로 고려될 필요가 있다. 물론 '생명존중'이나 '환경오염' 등 교과 내용이 직접적으로 연계될 경우는 '인성'을 교과내용을 선정하고 가르칠 경우도 있다.

다섯 번째 단계는 '창의·인성' 성취기준에 대한 평가하기이다. 학생이 가지게 될 새로운 능력으로 '창의·인성'을 고려하고 이를 통한 성취기준 재구성, 학습목표 재구성 그리고 학습경험 재구성 등을 실천할 경우, '창의·인성'은 반드시 형성평가 또는 총괄평가를 통해 점검 되어야 한다. blooms의 인지적 영역 행동 측정 요소는 지식, 이해, 적용, 분석, 종합, 평가이다. 이는 2001년에 blooms의 동료에 의해 변경되었으며 '창의'가 새롭게 추가되었다. 따라서 '창의·인성'의 '인성'은 blooms의 정의적 영역 행동측정 요소 평가에 준하되 '창의'는 새롭게 추가된 인지적 영역의 행동측정 요소인 '창의'에 의해 점검될 수 있다. 또한 2009 개정교육과정이 본격 시행 학년부터 '이원목적분류표'의 양식이 일부 수정되었는데, '성취기준'이 양식지에 포함되었다.

문항번호	내용영역	성취기준	행동요소			난도			정답
			지식	이해	창의	상	중	하	
1	우리 지역의 위치와 영역	우리 지역의 위치와 영역 알기		○			○		위치, 영역
2	우리 지역의 위치와 영역	대축척지도와 소축척 지도의 특징 알기		○		○			※비고 참조
3	우리 지역의 위치와 영역	등고선 알기	○				○		등고선
- 중략 -									
16	경제 생활과 바람직한 선택	문제규명(가설 설정), 문제 해결을 위한 계획 수립, 문제 해결 방안 제시	A			○	○		※별도 계획에 의해 실시 (서답형 평가)
		3가지 중 2가지	B						
		3가지 중 1가지	C						

〈표 4〉 이원목적분류표의 '성취기준'과 '행동요소'

따라서 '창의·인성'과 관련된 추가 또는 수정된 '성취기준'은 이원목적분류표에 반영되어야 할 것이다. 물론 앞서 언급한 blooms의 '창의'도 이원목적분류표에 반영할 수 있다. '창의'라는 요소를 문답지 형태의 시험으로 평가하기 어렵다면 수행평가나 서술형 또는 보고서 작성 등의 방법으로 평가 방법을 모색하는 것이 바람직하다.

6. 나오며

'창의·인성' 교육을 위한 교육과정 재구성은 크게 교과 이수 축소와 관련하여 학교수준, 학년수준, 전학년 동교과 수준, 동학년 수준, 각 교과별 수준으로 이루어질 수 있으며, 또한 교과간 융합 또는 교과와 창의적 체험활동 간의 융합

을 위해 교육과정 재구성이 이루어질 수 있다. 이는 대체로 거시적 접근으로 교과목 중심의 시수와 편제 재구성으로 이루어진다. '창의·인성'이라는 학생이 가지게 될 새로운 능력을 '성취기준'으로 추가함으로써 수업에서 교육과정 재구성은 실행된다. 학교 수준뿐만 아니라 교실 수업에서 '창의·인성교육'을 위해 교육과정 재구성을 하는 것은 교사의 중요한 역량 중의 하나이다.

2009 개정 교육과정이 요구하는 교육과정의 자율적 운영과 학기별 교과 이수 감축, 창의적 체험활동 도입 등으로 교육과정 재구성이 교사에게 요구되는 필연적 전문성임에도 불구하고 현장 교사들은 여전히 교육과정 재구성을 어려워할 뿐만 아니라 실질적인 수업 운영에서 '창의·인성'이라는 성취기준을 추가함으로써 수반되는 교육과정 재구성에 대해 힘들어 한다. 이런 점에 착안하여 거시적이 관점에서의 교육과정 재구성 영역, 방법에서부터 한 차시의 수업을 위해 교육과정 재구성이 어떻게 시도될 수 있는지에 대해 몇 몇 아이디어를 제안하였다. '창의·인성' 교육이 형식적으로나 내용적으로 내실 있게 운영되기 위해서 교육과정 재구성의 시도와 함께 교사의 관련 전문성 신장을 위한 노력이 절실히 요구된다. ◎

“한 개의 썩은 사과를 다른 사과들까지 썩게 할 우려가 있다. 그러나 반만 썩은 사과를 버릴 필요는 없다. 썩은 부분만 도려내면, 요리해서 먹을 수 있다. 인간도 마음의 썩은 부분을 잘라 버리기만 하면 훌륭한 인간으로 거듭날 수 있다. 교육은 사람을 바로 세울 수 있는 유일한 묘약이다”

W. 부슈





“배움이 있다고 해서 아무나 현명한 것은 아니다.
배움이란 당신이 이미 알고 있는 것을 발견하는 일이다.
삶이란 당신이 알고 있는 그것을 증명하는 일이다.

그리고 가르침이란 당신과 마찬가지로 다른 사람들에게도
그들이 이미 알고 있는 것을 일깨우는 일이다.
우리 모두는 배우며, 살며, 가르치고 있다.”

리차드 바크

참고문헌

- 강신천 (2012). '12년 창의·인성 모델학교 하반기 성과 점검 사전 워크숍 개최 계획 자료. 한국과학창의재단.
- 강신천 (2012). 창의인성교육을 위한 학교교육과정재구성 방안 탐구. '12년 제6회 창의경영학교 포럼 자료집. 한국과학창의재단.
- 강신천 (2013). 창의인성모델학교 특화 프로그램 계획서 작성의 방향. '13년 창의·인성 모델학교 담당자워크숍 자료집. 한국과학창의재단.
- 곽재희 외(2012). 창의·인성교육을 위한 전략 연구. 한국학술정보(주)
- 곽윤정(2011). 학교교육을 통해 길러야 할 창의적 인재의 개념, 창의적 인재 육성을 위한 중등학교 교육의 방향에 관한 포럼.
- 한국교육과정평가원 연구자료 ORM 2011-7
- 교육부(2013). 행복교육, 창의인재 양성 2013년 국정과제 실천 계획 -. 2013 대통령 업무보고.
- 국가과학기술위원회(2008). 국가융합기술발전 기본방침(09~13)(안)
- 김경훈 외(2012). 미래 한국인의 핵심 역량 증진을 위한 창의적 문제 해결력 기반의 정보 교육 정책 방향 탐색. 한국교육과정평가원 연구보고 RRC 2012-7.
- 김경은(2012). 사회과 핵심역량 중심의 창의·인성교육 수업 자료 개발: 공감적 활동에 기반한 문제해결형. 사회과교육, 51(3), 87-101.

수업 주의 집중을 위한 SPOT 기법



클_에듀웨이 대표 | 김 성 학

흥미로운 SPOT 기법들

1. 번개

학습 내용에 대한 사전 지식, 이해 정도, 컨디션 등 수업 분위기 확인할 경우 간단하게 활용할 수 있는 기법이다.

가. 진행순서

- 1) 학습자 또는 학습내용에 대해 알고 싶은 주제를 학습자에게 제시한다.
- 2) 누가 먼저 발언하고 어떤 순서로 누가 먼저 이야기 할 것인지 명확히 한다.
- 3) 몇 분 후에, 그리고 어떤 형식으로 말하면 되는 지를 예를 들어 시범을 보인다.
- 4) 지정된 사람부터 순차적으로 이야기 할 수 있는 기회를 주면 된다.

나. TIP

- 1) 예측 가능하게 해야 한다. 질문을 던졌을 경우 학습자가 당황하는 이유는 누가 먼저, 그리고 어떤 형식으로 이야기 할 것인지 모르기 때문이다.
- 2) 수업 도입시 수업 주제에 대한 사전 이해 정도를 알아 볼 때 사용 가능하다.
- 3) 수업 마무리시 수업 내용에 대한 핵심 내용을 학습자가 파악하게 한 후 순서대로 발표 하면 된다.
- 4) 순차적으로 학습자가 주제에 대한 이야기를 하고 있는데 말을 못하고 있거나 **주춤거리는 학습자가 있을 경우 반드시 그 이야기를 듣지 말고 일단 통과(pass)하면 된다.**
- 5) 한 사람이 통과(패스)라고 말하면 그 이후 사람은 통과 라고 말할 가능성이 많아진다. 이를 방지하기 위해 수업시간 중 한 번 통과 할 수 있으나 두 번 통과하면 돈 천원씩 내야 한다(?)고 하면 된다.
- 6) 번개는 아주 신속한 방법으로 수업이해 정도, 폭, 깊이를 드러내기 때문에 그룹 내의 분위기를 확인할 필요가 있는 경우 언제나 활용 가능하다.

2. 벌집

학습 내용에 대한 토론, 이해, 질문거리를 만들어 내고자 할 때 활용가능한 방법이다.

가. 진행순서

- 1) 학습자의 생각, 의견, 이해, 질문거리를 만들어 내고자 할 때 해당 주제를 학습자에게 제시한다.
- 2) 그 주제에 대해 학습자가 개별적으로 생각할 수 있는 시간을 확보해 주는데 될 수 있으면 메모를 하게 한다.
- 3) 2-6명이 한 모듬이 되어 주제에 대한 이야기를 하게 하는데 누가 먼저 이야기할지, 그 내용을 누가 정리해서 발표할지를 사전에 정해 준다.
- 4) 모듬별 또는 발표 내용을 정리한 발표자가 발표하게 한다.

나. TIP

- 1) 학습자에게 갑자기 질문을 던지면 학습자가 이야기를 이어가지 못한다. 2-6명이 짝을 지어 그 주제에 대한 토론을 하게 한 후 정리된 내용을 말하게 하면 된다.

- 2) 질문에 대한 답을 혼자 생각 할 수 있는 시간을 주고 별집을 시켜야 한다.
- 3) 주제를 주고 바로 별집을 하라고 하면 대부분 이야기 꽃을 피우지 못하는 경우가 허다하다. 별집을 통해 말할 거리를 혼자 생각할 수 있는 시간이 30초에서 수분이 필요하다.
- 4) 학습자가 별집을 하려 할 때 학습자와의 시선을 피해 주어야 한다.
- 5) 학습자가 별집을 하고 있을 때 학습자 안으로 들어 가는 것을 삼간다.
- 6) 별집을 시키면 몰입되어 열심히 하는 학습자가 있는 반면 전혀 하지 않거나 하는 등 하는 등 하는 학습자가 있기 마련이다. 이때 열심히 하는 학습자를 눈여겨 봤다가 그 학습자에게 발표할 기회를 주어야 한다.

3. SPOT (스팟)

스팟은 학습자의 down된 분위기를 up해서 상승 작용을 일으키는 간단한 놀이로써 교육의 효과를 높일 수 있는 기법이다. 또한 학습자의 감당하기 어려운 up된 기분과 분위기를 교수자가 더 큰 에너지를 만들어 분위기를 주도해 갈 수 있는 교수기법이기도 하다.

가. 스팟 기법

- 1) 지그재그
 - 가) 한 사람은 손을 가로로, 한 사람은 손을 세로로 한다.
 - 나) 넓이는 어깨 넓이로 해서 손뼉을 먼저 땅! 치는 사람이 이기는 게임이다.
- 2) 깍지 펴기
 - 가) 미세한 기술로 참여자와 다르게 꼬여있는 깍지를 펴는 게임이다.
 - 나) 학습자의 궁금증을 유발 할 수 있다.
- 3) 참. 참. 참.
 - 가) 언니와 동생을 나눈다. 참여자의 나이가 같은 학급의 경우는 줄대로 일괄적 언니 동생 팀을 나누어 준다.
 - 나) 언니는 동생 얼굴에 손 바짝 갖다 댄다.



다) 참참참! 하는 순간 언니 손을 동생이 따라가면 언니가 이기고, 언니 손과 동생 얼굴이 반대면 동생이 이기는 게임이다

4) 미친 고양이

가) 미친 고양이가 부뚜막에 앉아 하는 말 멍! 멍멍! 멍멍멍! 멍멍멍! 멍멍! 멍!

나) 1, 2, 3, 3, 2, 1 순서로 틀릴 때 까지 무한반복 한다..

5) 주먹 탑 쌓기

가) 짹과 마주보고 주먹으로 탑을 쌓는다. 명령어 올려! 내려! 집중!

나) 집중 대신 수업 핵심 키워드를 해도 좋다

6) 쿵쿵쿵 잡아!

가) 왼손은 손바닥이 위로 보이게 주세요~ 자세로 자신의 앞에 놓는다.

나) 오른손 두번째 손가락 검지를 그 옆에 놓는다.

다) 그 상태로 짹과 마주본다.

라) 쿵쿵쿵쿵~ 하다가 잡아 하면 왼손은 잡고, 오른손은 잡히지 않게 피한다.

마) 그룹별로 단체로 가능한 스왑 게임이다.

7) 훌쩍 스왑

가) 오른손 손가락을 낸다. 0, 1, 2, 3, 4, 5 중에서 하나를 낸다.

나) 짹과 손가락을 더하기해서 훌이 나오면 언니, 짹이 나오면 동생이 이기는 게임이다.

8) 가위바위보 더하기

가) 오른손 가위는 숫자2, 바위는 숫자0, 보는 숫자5이다.

나) 가위바위보! 해서 짹과 나의 손을 더한다.

다) 더한 숫자를 먼저 말하는 사람이 이기는 게임이다.

9) 엄지씨름

가) 오른손을 잡고 엄지를 세운다. 엄지끼리 씨름을 하는 게임이다.

나) 짹의 엄지손가락을 제압하면 짹의 손등을 때린다.

다) 이때 짝꿍은 자신의 손등을 보호할 수 있다.

라) 상대의 엄지 손가락을 제압하고, 상대의 손등을 먼저 때리는 사람이 이기는 게임이다.

10) 휴식 스팟

가) 칠판에 숫자 8, 10, 13 을 적어두고, 교수자가 눈을 감은 상태에서 손을 왔다 갔다 한다.

나) 이 때 참여자중 반장 또는 특정인을 선발하고, 선발된 사람이 스톱을 외쳐서 손이 멈추는 시간 만큼 휴식하는 기법이다.

다) 항상 학습자에게 유리하도록 해주는 것이 포인트이다.

나. TIP

- 1) 스팟 기법을 진행 할 때는 교수자가 먼저 편안한 분위기를 만들며, 웃고 있어야 한다.
- 2) 즐거운 분위기에서 진행이 되어야지 강압적인 분위기로 진행이 되면 오히려 역효과를 불러온다.
- 3) 스팟 기법은 많이 배우려 하지 말고 나에게 맞는 몇 가지를 골라서 계획을 세우고 사용하는 것이 좋다.
- 4) 이긴 사람에겐 보상을 확실히 하는 것이 좋다. 예를 들어 진 사람이 이긴 사람에게 안마를 해준다거나, 칭찬을 해준다거나, 특권은 부여하는 등의 심리적 보상을 의미한다.

4. 10초 퍼즐

수업 도입시, 또는 마무리 할 경우 간단한 게임을 통해 학습자로 하여금 주제에 대한 몰입도를 증가시킬 수 있는 기법이다.

가. 진행순서

- 1) 10초 안에 몇 글자로 된 오늘의 주제 또는 핵심 문장을 만드는 게임을 하겠다고 알려 준다.
- 2) 답은 1명, 2명, 또는 모둠별로 답을 말 할 수 있음을 정한다.
- 3) 답을 아는 사람은 손을 들고 교수자로 하여금 지명 받은 상태에서 답을 이야기 한다.
- 4) 글자 또는 흠어진 문장을 10초 동안 보여 주되 학습자가 답을 알지 못할 경우 약간의 힌트와 함께 10초동안 반복적으로 보여 준다.



- 5) 학습자가 답을 말했을 경우 원안 답을 공개한다.
- 6) 답을 공개 후 본 주제와 연결하여 수업 시작 또는 마무리 한다.

나. TIP

- 1) 파워 포인트를 활용한 10초 퍼즐은 학습자의 몰입도가 상당히 높다.
- 2) 파워 포인트 활용이 어려울 경우 종이에 적어서 활용해도 된다.
- 3) 인원이 많을 경우는 큰 종이에, 적을 경우는 작은 종이에 적어도 무방하다.
- 4) 학습자의 수준이 높거나 고학년일 경우 글자 수를 많게 하고, 수준이 낮거나 저학년에게는 글자를 적게 할 수 있다.
- 5) 10퍼즐 문제를 너무 어렵게 하여 학습자가 학습의욕 상실되지 않도록 해야 한다.
- 6) 문제에 대한 답이 나오지 않을 경우 답과 관련한 힌트를 지속적으로 주어 학습자가 답을 찾아 갈 수 있도록 유도해야 한다.
- 7) 힌트를 주는 이유는 학습자가 게임을 통해 주제에 대한 몰입도를 높여 내용 이해하는 것이 목적이지만 학습자를 당황하게 하거나 무시하려고 구안된 게임이 아니기 때문이다.

5. 신호등 토론

학습자가 주어진 주제에 대해 자기 의견을 색깔 카드로 표현함으로써 학습자가 스스로 생각, 판단, 정리, 발표할 수 있는 기법이다.

가. 진행순서

- 1) 학습자에게 색깔 카드 한 SET를 나눠준다.
- 2) 주어진 주제에 대해 찬성이면 파란색 카드, 중립이거나 또 다른 생각이 있으면 노란색 카드, 반대이면 빨간색 카드를 들어야 한다고 설명한다.
- 3) 주제를 제시한다.
- 4) 주어진 주제에 대해 학습자가 생각할 시간을 준 다음 일제히 하나의 카드를 선택하여 들게 한다.
- 5) 학습자가 해당 카드를 든 이유를 설명할 수 있는 기회를 준다.
- 6) 진행자는 학습자에게 또 다른 생각이 있는지 물어 본다.

7) 주어진 주제에 대한 진행자의 간단한 설명, 견해 등을 밝힌다.

나. TIP

- 1) 학습자에게 색깔 카드를 지급하되 인원수에 따라 카드 크기는 달라 질 수 있다.
- 2) 그룹 토의를 위해 모듬별 카드를 별도로 나눠주면 좋고 그 크기는 개인 카드보다 크면 좋다.
- 3) 주제 제시는 한쪽으로 쏠리지 않도록 주제 제시에 신중해야 한다.
- 4) 학습자 자기의견 개진할 때 충분히 생각할 수 있는 시간을 줘야 한다.
- 5) 발표는 대개 입장이 다른 사람이 먼저 발표할 수 있도록 유도한다.
- 6) 학습자 의견이 반반 나뉠질 경우 모듬별로 토론한 후 모듬 카드를 활용하여 발표할 수 있다.
- 7) 4지 선다형 또는 5지 선다형 문제를 내고 해당 답안에 대한 각 카드 색깔을 정한 후 문제 풀이로 활용할 수 있다.
- 8) 4지 선다형 문제 풀이로 활용할 경우 색깔카드에 숫자 표기를 하면 학습자의 혼선을 막을 수 있다.
- 9) 학습자가 알고 있는 것은 설명할 필요가 없거나 간략하게 설명한다.
- 10) 학습자가 자기 의견 개진 후 문제 답안을 확인하는 방식으로 학습 참여도가 높아진다.
- 11) 학습용으로 활용할 수 있고 때에 따라 회의용으로 활용가능하다.

6. 감동적 결말 장치

감동적 결말장치는 강의(학습) 마무리할 즈음, 수업 내용 전달만으로 학습을 끝내지 않고 인생(생활, 삶)을 살아가는 데 도움이 될 만한 이야기, 교훈, 동기부여 등과 같은 감동적인 이야기로 마무리하는 것이다. 이로써 학습에 대한 공감, 신뢰, 효과를 증대하고 차후 학습에 대한 기대감을 불러일으키는 기법이다.

강의를 잘하는 교사(강사)는 좋은 교사(강사)지만 감동을 주는 교사(강사)는 훌륭한 교사(강사)이다. 개그맨 김제동을 보면 이 점을 알 수 있다. 여느 개그맨은 개그가 끝나면 무대를 바로 떠나지만 김제동은 개그 막바지가 되면 꼭 감동적인 이야기를 톡 던지듯 마무리한 후 무대를 떠난다. 관객들은 그저 웃음으로만 끝내지 않고 잔잔하면서 깊은 감동을 주는 김제동을



통해 행복을 느낀다. 일주일 지나 같은 프로그램에 김제동이 또다시 나타나 개그를 하는 것을 보고 시청자는 일반적 개그임에도 불구하고 굉장히 품격 있게 받아들인다.

새벽에 안개와 이슬이 가득한 길을 그저 걷기만 해도 옷과 머리엔 물방울이 송송 맺힌다. 아무 생각 없이 들었던 강의가 끝날 즈음 교사(강사)가 들려주는 감동적 이야기 한 편 때문에 누군가 삶의 태도를 바꾸고 살아가고자 하는 의지를 불태울 가능성이 있다면, 교사(강사)는 기꺼이 감동적 결말 장치를 활용해야 되지 않을까?

강의란 단순히 학습 내용을 전달하는 것이 아니라, 긍정적 인생의 한 단면을 보여 줌으로써 참시나마 인생을 돌아볼 수 있는 여유와 이유를 찾게 만드는 것이라 감히 말하고 싶다.

가. 진행 순서

- 1) 진행자는 학습을 마무리할 때 활용할 감동적인 이야기(영상자료)를 사전에 준비한다.
- 2) 학습자의 시선을 모으고 분위기를 정리한 다음 준비된 감동적 이야기를 들려준다.
- 3) 학습자가 생각할 약간의 시간을 남겨 둔 채 학습을 마무리한다.

나. TIP

- 1) 감동적 결말 장치는 사전에 준비해야 한다.
- 2) 감동적 결말 장치로 활용될 수 있는 콘텐츠는 속담, 격언, 시, 경험, 영화, 교훈적인 실화, 반전이 있는 사건 등 다양하다. 이는 책, 인터넷, 신문, 잡지 등등 무궁무진하게 널려 있다.
- 3) 감동적 결말 장치는 학습에 대한 팁이 아닌 학습 과정 중 반드시 들어가야 하는, 학습을 학습답게 하는 필수 장치이다.
- 4) 짧은 시간, 긴 감동을 줄 수 있는 감동적 결말 장치면 좋다.
- 5) 진행자가 지속적으로 감동적 결말 장치를 활용하면 학습자 역시 감동적 결말 장치가 이어질 거라고 은근히 기대하게 된다.
- 6) 한 번에 학습자의 삶에 대한 태도, 방향, 깊이를 바꾸지 못하더라도 끊임없이 감동적 결말 장치를 활용하면 학습자의 삶에 변화를 불러일으킬 수 있는 기회를 매번 갖게 되는 셈이다. ☺

참고문헌

김성학. 강의를 풍요롭게 하는 방법, 서울 : 새로운 디자인, 2009.



프로젝트 학습법의 이해와 실천 전략



글_ 경기 경일관광경영고등학교 수석교사 | 조 경 희

I. 개정 교육과정과 프로젝트 기반 학습

1. 지식의 변화

지식 정보 사회란 컴퓨터와 통신 기술이 결합하여 다양한 정보를 생산·저장·검색·분배·활용·가공할 수 있으며 이러한 정보 시스템이 산업, 사회생활, 가정, 개인의 모든 분야에 침투하여 경제생활에 혁신적인 변화를 가져오게 되는 사회이다. 즉, 정보 시스템 없이는 지속할 수 없는 사회이며 이러한 지식 정보 사회의 기반이 되는 것은 바로 지식(knowledge)이다. 과거의 학교교육에서 지식은 교과서 안에 있다고 생각하였다. 그러나 이제 많은 사람들은 앞으로 세상살이에 필요한 참된 지식은 체험에서 나온다는 것을 알게 되었다. 따라서 학교와 교사는 교과서에만 의존하던 종래의 교수·학습 방식에서 과감히 탈피하여 학생들 스스로 자기 주도적 학습을 통해 지식을 창조 할 수 있는 체험의

장을 제공해야 한다. 즉, 지식은 사실을 획득(know that)하는 개념이 아니라 필요한 지식이 어디에 있는지를 파악하는 것(know where)이 되어야 한다. 이 시대의 새로운 인간상은 기존의 지식만을 축적한 사람이 아닌 다른 사람과 함께 더불어 살아갈 수 있는 공동체와 사회적 책임을 중시하는 인간상이다. 지식 기반 사회에 걸맞은 이러한 인간을 배출해내는 것이 바로 진정한 교육의 목표가 되어야 할 것이며, 학교는 그러한 역할을 수행해야 할 '학습 공동체'가 되어야 할 것이다. 다시 말하자면 지식이나 정보의 전달이 아닌 정보의 안내, 지식의 창조가 교육의 궁극적인 목표가 되어야 할 것이며 이와 같이 교육의 패러다임이 변화되어야 한다.

2. 프로젝트 기반 학습의 개요

프로젝트 기반 학습(project based learning)¹⁾은 학습자가 과제(project)를 수행(performance)하는 과정(process)을 통해 자연스럽게 학습하는 방법이다.

프로젝트(project)는 어떤 목표를 달성하기 위한 계획을 말한다. 여기서 목표는 개인적 목표 또는 단기간의 목표보다는, 비교적 오랜 기간에 걸친 조직적인 목표를 주로 의미한다. 또 그 계획을 실현하기 위한 일의 진행과정까지를 포함하여 일컫는 경우도 있다.

- 위키 백과사전

이 수업은 학습자의 고등 사고력을 자극하며 더 나아가 자율적으로 학습 활동을 계획하고 추진하는데 도움이 될 수 있는 형태로 진행되어야 한다. 학생들은 과제 수행 과정을 포함한 보고서나 유·무형의 산출물(product)을 만들어 내게 되는데 학습자는 과제를 실질적이고 구체적으로 해결하고자 노력하게 된다. 따라서 성공적인 프로젝트 기반 학습을 위해서는 [그림 1]과 같은 4가지의 구성 요소를 이해해야 한다.

프로젝트 기반 학습의 장점은 다음과 같다.

- 학습자는 모둠을 통해 과제를 수행하는 과정 속에서 의사소통능력, 책임감, 문제해결능력 및 협동심 등을 자연스럽게 체득하게 된다.
- 학습 내용을 실생활과 직접 연결할 수 있게 되며, 과제 완수를 통해 자신감과 성취감을 맛볼 수 있게 된다.
- 학습자 스스로 계획, 실천함으로써 자주성과 책임감을 향상시킬 수 있다.
- 학습자들의 능력에 따라 과제 조절이 가능하다.
- 교사는 학습자 개개인을 관찰할 수 있으므로 모둠 및 개별 지도가 가능하다.

1) 프로젝트 학습 (Project learning), 프로젝트법 (Project method)으로 표현되기도 함.



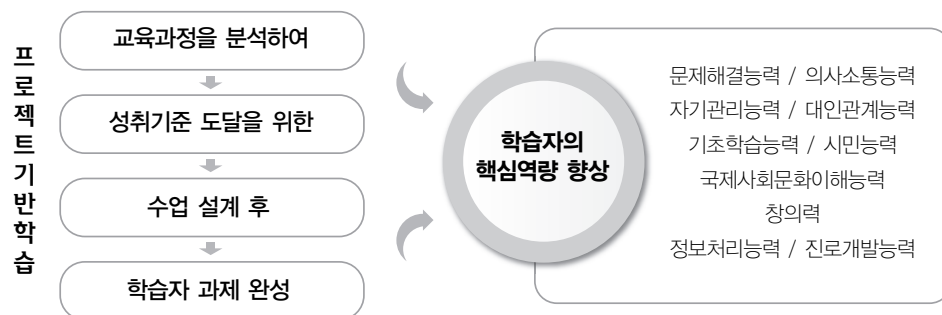
〈그림 1〉 프로젝트 기반 학습의 4P

3. 개정교육과정과 핵심 역량 향상

2009 개정 교육과정이 추구하는 인간상은 다음과 같다.

- 가. 전인적 성장의 기반 위에 개성의 발달과 진로를 개척하는 사람
- 나. 기초 능력의 바탕 위에 새로운 발상과 도전으로 창의성을 발휘하는 사람
- 다. 문화적 소양과 다원적 가치에 대한 이해를 바탕으로 품격 있는 삶을 영위하는 사람
- 라. 세계와 소통하는 시민으로서 배려와 나눔의 정신으로 공동체 발전에 참여하는 사람

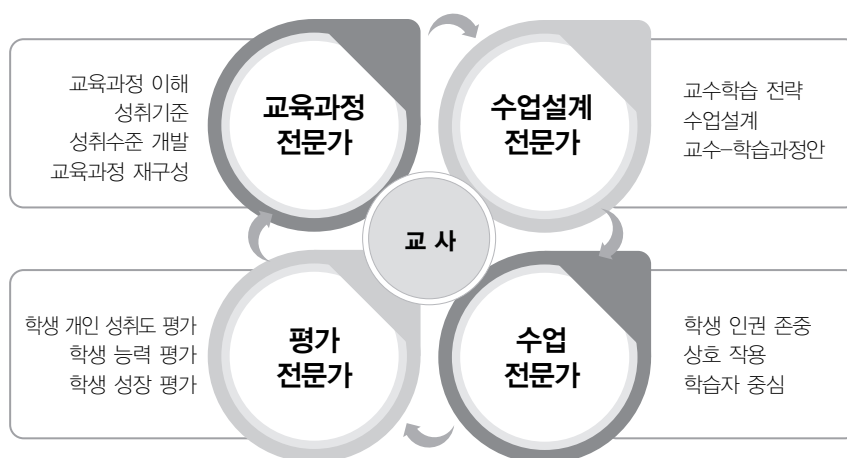
교육과정에서 추구하는 인간상을 완성하기 위하여 가장 바람직한 교수·학습 방법은 프로젝트 기반 학습이다. 프로젝트 기반 학습을 진행하기 위해서 학생들은 모둠을 구성하여 과제를 해결하는 과정에서 [그림 2]와 같이 자연스럽게 핵심 역량을 향상시키게 된다.



〈그림 2〉 프로젝트 기반 학습을 통한 학습자의 핵심 역량 향상

Ⅱ. 좋은 수업

교사는 전문가일까? 좋은 수업이란 어떤 수업일까? 교사는 수업에 임하기 위해 [그림 3]과 같이 해당 교과목의 교육 과정을 분석해야 하며, 수업을 설계하고, 교사다운 태도로 학생과 상호 작용이 활발한 수업을 진행해야 한다. 수업이 진행된 후에는 수업 목표 달성 여부를 평가해야 한다. 즉 교육과정 분석, 수업 설계, 수업 진행, 평가라는 4가지 활동이 모두 잘 이루어진 수업이 좋은 수업이라고 할 수 있다. 또한 좋은 수업을 하는 교사는 교육 전문가로서의 역할을 다 하게 되는 것이다.



〈그림 3〉 교사의 4가지 전문성

1. 교육과정 분석

교사는 교과서를 가르치는 수업이 아니라 교육과정에 의해 만들어진 교과서에 의한 수업을 해야 한다. 교사는 해당 과목의 목표, 내용, 교수·학습 방법, 평가 등에 대해 충분히 이해하고, 교육과정에서 제시한 목표를 달성하기 위한 교수·학습 방법에 대해 고민해야 한다. 특히 최근 시행되고 있는 성취 평가제와 관련하여 각 과목의 성취 기준, 성취 수준을 학교 실정에 맞도록 재구성해야 한다.

2. 수업 설계

교사는 교육과정 분석을 통해 성취 기준을 확인한 후 수업 시간에 무엇을 전달할 것인가에 대한 수업 목표와 학습자

가 수업을 통해 성취해야 할 학습 목표를 설정해야 한다. 설정한 목표를 달성하기 위해서는 “어떤 방법으로 가르칠 것인가?”, “어떻게 하면 학생과의 활발한 상호 작용을 할 수 있을까?”에 대한 답을 줄 수 있는 교수-학습 방법이나 수업 모형을 찾아 수업을 설계해야 한다.

3. 수업 진행

수업 설계서와 교수-학습 과정안에 의하여 수업을 진행할 때 교사는 교사다운 태도로 학생의 인권을 존중하는 수업을 진행해야 한다.

수업 진행 시 가장 유의해야 할 사항은 동기 유발과 상호 작용이다. 학습자의 내적 동기 유발을 위해서는 학생들의 호기심을 자극해야 하는데, 이 때 단순한 감성적 재미만이 아니라 지적 재미를 느낄 수 있도록 해야 한다. 학생에게 수업에 대한 자신감, 사전 지식과의 관련성, 실생활과의 유용성을 연결시킬 수 있도록 질문을 하거나, 관련된 동영상 자료를 보여 주는 것도 훌륭한 방법이 될 수 있다.

교사는 교사와 학생뿐만 아니라, 학생과 학생, 학생과 학습 내용 간의 활발한 상호 작용을 이끌어 내야 한다. 교사가 단편적인 지식에 대해 질문하고, 학생이 교과서에서 답을 찾아 대답을 한다고 해서 상호 작용이 활발하다고는 할 수 없다. 예를 들어 A학생이 질문하고, B학생이 대답하는 방식이 가장 바람직하다.

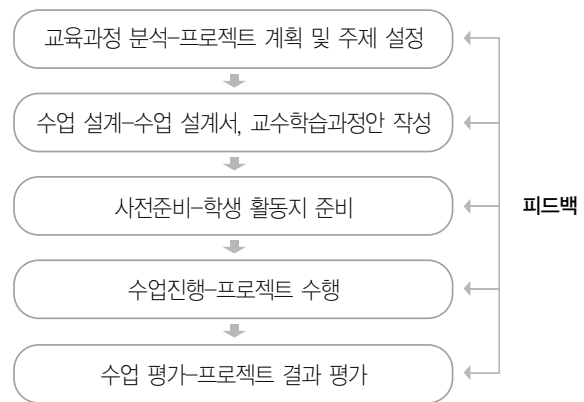
4. 수업 내용 평가

수업이 끝난 후 교사는 학습 과정이나 학습 내용, 결과에 대하여 평가를 해야 하는데 성취 기준(학습 목표)-학습 내용-평가는 반드시 일치해야 한다. 예를 들어 “외국인에게 길을 안내할 수 있다.”라는 학습 목표를 설정했다면, 외국인에게 길을 안내할 때의 표현 방법에 대한 수업

을 진행해야 하며, 평가도 외국인에게 길을 안내하는 방법을 묻도록 해야 한다. 1년에 4번의 정기 교사 평가 문항이나 수행평가 시 간혹 학습 목표와 일치하지 않는 문항이나 수업 시간에 별로 다루지 않던 부분에 대하여 출제를 하게 되면 학생들은 수업 시간이 자신의 성적에 별로 도움이 되지 않았다고 느끼게 될 것이다. 교사와 수업 시간에 대하여 신뢰할 수 있도록 매 수업 시간에 제시한 학습 목표로 평가 문항을 제작하는 것이 가장 바람직하다.

Ⅲ. 프로젝트 기반 학습 절차

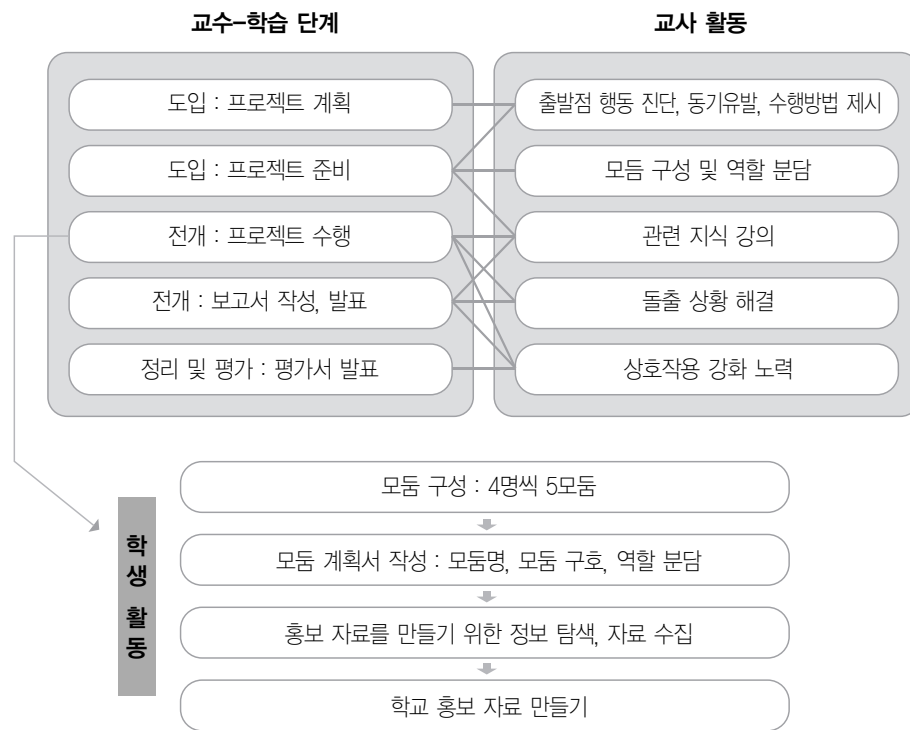
1. 프로젝트 기반 학습의 flow chart 및 flame work



〈그림 4〉 프로젝트 기반 학습 flow chart

교사는 [그림 4]와 같은 순서로 프로젝트 기반 학습을 진행하는 것이 바람직하다. 가장 먼저 해야 할 일은 교육과정을 분석하여 프로젝트 수업을 계획하고 주제를 설정하

는 것이다. 주제를 설정하고 나면 프로젝트 기반 학습을 한 눈에 볼 수 있는 수업 설계서를 작성하고, 각 차시별 상세한 교수·학습 과정안을 작성한다. 더불어 수업 시간에 학생 활동에 필요한 각종 양식을 만들어야 하는데 이에에는 모둠 계획서, 스토리보드, 자기 평가서, 동료 평가서, 자기 반추 노트, 보고서, 교사 평가서 등이 있다. 이와 같은 사전 준비를 마치면 실제 수업을 진행하게 되며, 수업 진행 후에는 수업 및 프로젝트 결과를 평가하게 된다. 각 단계에는 교사 자신이나 학습자의 피드백을 받도록 한다. 프로젝트 기반 학습은 일반적인 수업과 마찬가지로 도입·전개·정리 및 평가의 단계를 거치게 되는데, 각 단계에서의 교사 활동과 학생 활동은 [그림 5]와 같다.



〈그림 5〉 프로젝트 기반 학습 flow work

2. 프로젝트 기반 학습 진행 유의점

프로젝트 기반 학습은 학습해야 할 내용을 강의식으로 진행한 후 '흥미'를 주기 위하여 시간이 남을 때 하는 수업이 아니라 학습 내용을 좀 더 잘 학습하기 위한 수업 전략이다. 학습자는 모듬 내에서 탐구, 토의, 발표 등의 활동을 협동적으로 수행함으로써, 인지적으로 다루어야 할 교과 내용뿐만 아니라 핵심 역량과 같은 정의적 영역의 교육 목적도 쉽게 달성할 수 있다.

프로젝트 기반 학습은 학습자 스스로가 학습 내용을 계획·수립하고 정보를 수집하며 과제를 수행하고 평가하는 등의 과정을 통해 자연스럽게 교과 내용을 학습하도록 설계되어야 한다. 이러한 프로젝트 기반 학습은 모둠 학습 또는 협동 학습 형태로 진행되는 것이 바람직하다.

교사가 프로젝트 기반 학습을 설계할 때 유의해야 할 사항은 다음과 같다.

- 프로젝트 수행 과제는 구체적이고 활용 가능한 완성 제품(또는 서비스)을 만들어내도록 설계한다.
- 학습자의 흥미를 고려하고, 실생활에 적용 가능한 주제를 선정하여 학습 동기를 유발하도록 설계한다.
- 학습자 스스로 과제를 파악하여 필요한 정보를 수집하고 계획을 수립하여 과제를 수행하도록 설계한다.
- 교사는 학습자가 과제 수행 과정에 관련된 모든 지식과 기능을 습득할 수 있도록 프로젝트 수행 과정을 지원, 관찰, 상담, 평가하고 종합 토의할 수 있도록 설계한다.
- 교사는 자신이 알고 있는 지식을 일방적으로 전달하는 것이 아니라, 학생의 눈높이에 맞추어 어떻게 전달할 것인가, 학습자와 어떻게 상호작용할 것인가를 고민해야 한다.
- 협동 학습으로 프로젝트를 진행할 경우 일부 우수한 학습자들이 활동 독점할 수 있으므로 학습 방관자(무임 승차자)가 없도록 유의해야 한다.

3. 프로젝트 기반 학습의 주제 선정

프로젝트 기반 학습의 성패는 주제 선정에 있다고 해도 과언이 아닐 만큼 프로젝트 주제는 매우 중요하다. 바람직한 주제는 다음과 같다.

- 학습자의 창의력과 문제해결력을 신장 하는데 도움이 되는 주제
- 반드시 교과 내용과 관련이 있는 주제

“결정을 내리기 전에 모든 것을 완벽하게 알고자 고집하는 사람은 결코 결단을 내리지 못한다.”

앙리 F. 아미엘



- 실제로 현장에서 적용할 수 있는 주제
- 평가가 용이한 주제
- 전통적인 교실 수업과 인터넷을 활용할 수 있는 블렌디드 러닝²⁾ 활용 가능한 주제
- 동일한 제품을 만드는 과제나 교사의 도움이 과도하게 필요한 주제 지양 ◎

프로젝트 주제 예시

국어 : 릴레이 소설 쓰기, 난 아나운서가 될 거야
 수학 : 우리 마을에 축구장을 지어 주세요, 내가 평생 벌 수 있는 돈은?
 과학, 사회, 상업정보 : 지구 지키기 프로젝트, 여름밤을 시원하게!
 영어, 관광 : 해외여행을 떠나요~~~
 사회 : 내가 대통령이 된다면? 학급 규칙 만들기, 근로 계약서 작성하기
 음악 : 나도 작곡가, 나도 작사가
 국어+음악 : 학급 노래 만들기 프로젝트
 상업정보 : 나도 CEO, 재테크 계획서 만들기, 특산물 수출하기
 공업 : 전동 4륜 킥보드 만들기
 디자인, 미술 : 아름다운 교실 만들기



2) 블렌디드 러닝(blended learning) : 교실에서의 오프라인 수업과 인터넷 상의 온라인 수업을 혼합한 학습 형태

/초등학교/

STEAM 교육으로 미래 인재를 키웁니다.



글_ 인천조동초등학교 교사 | 이 동 수

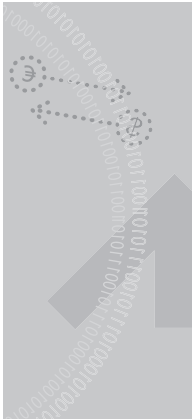
융합인재교육(STEAM)의 현장 정착을 위해서는 현장에서 적용 가능한 수업 사례 발굴과 교원역량강화가 필요하다. 조동초등학교에서는 융합시대를 선도할 창의적 인재를 양성하고, 융합인재교육의 현장 정착과 일반화에 기여하고자 2012년 3월부터 STEAM 리더스쿨을 운영했다. 개략적으로 표현된 활동 준거 틀이지만 몇 가지 주요한 개념을 확인할 수 있다.

먼저 상황 제시는 STEAM 교육 활동을 할 때 학생들이 학습하는 내용 또는 활동 내용이 자기 자신의 문제로 인식할 수 있도록 전체를 아우르는 상황을 제시해야 한다는 의미이다. 기존의 수업(또는 학습) 도입 장치가 학생들의 관심을 불러일으키기 위한 것이었다면, 융합인재교육(STEAM)에서의 상황 제시는 다른 의미를 갖는다. STEAM 교육의 상황 제시는 전체 수업을 포괄하고 관통하는 장치이며 동시에 학생들이 이 활동에서 제시되는 문제가 자기 자신의 문제여서 해결해야겠다는 필요성을 느낄 수 있도록 해야 한다.

창의적 설계는 수업 또는 활동에 학생의 아이디어와 생각이 반영되어야 한다는 개념이다. 지금까지의 수업은 여전히 일방적인 강의식 수업이다. 실험이나 활동 위주의 수업이라고 해도 기본적인 중심 개념에 대한 교사의 강의는 여전히 이루어지며, 실험이나 활동도 짜여진 순서에 의해 한번 해 보고, 배운 내용을 확인하는 것 이외의 의미를 부여하기는 어려웠다. 창의적 설계는 활동이나 수업에 학생들이 창의적으로 생각한 요소가 반영되어야 함을 의미한다. 현재 학교에서 이루어지는 수업이나 활동의 결과물은 모든 학생이 동일하다. **지식을 아는 것보다 지식을 활용하여 문제를 해결하는 실생활 중심의 문제해결력 신장을 위해서는 문제를 정의하고, 해결하는 경험이 필요하다.** 창의적 설계는 학생의 문제해결력을 증진시키기

위한 장치이고, 보다 창의적으로 사고할 수 있는 경험과 습관을 길러주기 위한 장치이다. 과학적 지식은 대부분 이론적으로 완성된 지식이다. 다시 말하면 실생활에서 주어지는 여러 문제와는 본질적으로 틀리다. 실생활에서 주어지는 문제나 미래 직업 전선에서 실제로 수행하는 과업에는 기본적으로 여러 가지 제약 조건과 한계가 존재한다. 이론적인 지식만으로는 해결하는데 한계가 있다. 창의적인 설계 과정은 학생들에게 문제를 해결하는 과정을 경험하게 함으로써 문제해결능력을 배양하는 역할을 한다. 이러한 창의적 설계 과정은 과학보다는 공학적인 문제 해결 방식과 더 가깝다.

감성적 체험은 학생들이 열정을 가지고 새로운 문제에 도전하도록 하기 위한 장치이다. 주어진 문제를 자기의 문제로 인식하고, 창의적 설계과정을 통하여 문제를 해결하고, 이를 통해 성공의 경험을 느끼고, 새로운 문제에 도전하도록 하는 장치를 의미한다. 감성적 체험은 학생들이 학습(활동)을 해야겠다고 느끼도록 하는 것에서 그치지 않고, 실생활에 어떻게 연결되는지, 유사한 다른 상황은 어떻게 해결하는지, 더 나아가 관련된 다른 내용까지 학습하고, 다른 활동도 하고 싶다는 생각을 가질 수 있도록 독려하는 장치이다. 수업이나 활동 도입부의 동기 유발 장치는 물론이고 문제를 해결한 학생들에게 주어지는 보상 체계도 감성적 체험을 위한 장치로 볼 수 있다. 앞에서 말한 활동준거를 바탕으로 한 STEAM 수업의 형태를 하나 소개하고자 한다.



프로젝트명 : 멸종 위기 동물을 살립니다.

1. 주제 및 제작의도

인류는 무분별한 개발과 발전으로 지금의 동식물을 멸종위기까지 내몰며 자연의 균형과 생태계의 파괴를 이끌었다. 멸종 위기의 생물과 인류를 살리는 길 중 하나가 바로 생태계의 복원과 더 이상의 무분별한 생태계 파괴를 막는 것이다. 그 생태계 보존의 중요성을 매체를 통해 적극 공감하고 작은 실천부터 유도하기 위해 본 주제를 선정하였다.

2. 학습 목표

- 내용 목표 : 멸종위기에 처한 동물이 무엇인지 알고 그들이 멸종위기에 처한 원인을 말할 수있다.
- 과정 목표 : 멸종위기에 처한 동물을 위해 우리가 할 수 있는 구호활동을 찾아 계획하고 실천한다.

3. STEAM 융합주제 추출

학년	융합주제	교과	단 원	주요 차시 활동 내용
6	멸종 위기동물을 살립니다.	과학	4. 생태계와 환경 (10/10)	- 멸종위기에 처한 동물에 대해 알아보기 - 동물들이 멸종위기에 처하게 된 원인 (기후변화, 환경오염 등) 알아보기
		사회	3. 환경을 생각하는 국토 바꾸기 (3/17)	- 환경을 보전해야 하는 이유 알아보기 - 우리가 할 수 있는 구호활동 계획하기
		미술	10. 디자인과 환경(1/2)	- 구호활동을 위한 캠페인 도구 디자인 및 만들기
		도덕	4. 서로 배려하고 봉사하며(3/3)	- 사람의 입장에서가 아닌 생물의 입장에서 생각해 보고, 우리의 생활 모습 반성하기

4. STEAM 과목 요소

- S : 멸종위기에 처한 동물에 대해 알아보기, 동물들이 멸종위기에 처하게 된 원인(기후변화, 환경오염 등) 알아보기
- T/E : 웹사이트에서 멸종위기에 처한 동물들에 대해 조사하기
- A : 멸종위기동물 구호활동 피켓 제작하기, UCC, 만화 제작 등을 통해 알리는 것 꾸미기

5. STEAM 단계 요소

- 상황제시
 - 멸종위기에 처한 동물에 대한 현 모습을 제시
- 창의적 설계
 - 멸종위기에 처한 동물 조사하고 멸종위기에 처한 까닭 찾아보기
 - 현재 멸종위기동물을 위해 하고 있는 구호활동과 우리가 할 수 있는 구호 활동을 찾아 계획하기
 - 환경캠페인 예를 살펴보고 실제로 환경캠페인에 필요한 피켓이나 UCC, 홍보용 만화 제작 해보기
 - 모둠별로 제작한 구호활동 도구를 활용하여 환경캠페인 해보기
- 감성적 체험
 - 계획에 맞춰 실천하겠다는 서약서 쓰기
 - 멸종위기 동물친구들에게 마음을 담아 편지쓰기
 - 활동 후 느낀 점 발표하기

감성적 체험은 학생들이 열정을 가지고 새로운 문제에 도전하도록 하기 위한 장치이다.



6. STEAM 수업의 단계

차시	과목	단원	소주제	학 습 내 용
1차시	과학	4. 생태계와 환경	환경오염, 생태계 보전	<p>ST 멸종위기 동물의 종류와 사는 지역 및 특징에 대해 조사하기</p> <p>ST 동물들이 멸종위기에 처한 원인 알아보기</p> <p>ST 멸종위기 동물들을 위해 우리가 할 수 있는 일 계획 세우기</p> <p>C● 멸종위기에 처한 동물에 대한 현 모습을 제시하고 멸종위기에서 탈출시킬 환경운동 실천상을 소개하기</p> <p>CD 멸종위기에 처한 동물 조사하고 멸종위기에 처한 까닭 찾아보기</p> <p>Tip! 동물들이 멸종위기에 이르게 된 원인인 불법수렵, 지구온난화, 무분별한 개발 등 생태계 파괴에 대해 인지할 수 있도록 한다.</p> <p>CD 멸종위기 동물들을 돕기 위한 환경운동 프로젝트를 계획하기</p> <p>Tip! 멸종위기 동물들의 실태 및 이들을 도울 수 있는 방법을 효과적으로 제시할 수 있는 환경운동방법을 모색하도록 돕는다.</p>
2~3차시	미술	10. 디자인과 생활	알리는 것 꾸미기	<p>STEA 환경운동에 필요한 피켓 꾸미기</p> <p>STEA UCC, 웹툰 제작 등을 통한 알리는 것 꾸미기</p> <p>SA 모둠별 환경운동 제작물에 대해 평가하고 멸종위기 동물들을 지속적으로 도울 수 있는 방법 이야기하기</p> <p>C● 멸종위기 동물들에 대해 알리는 제작물에는 어떤 것 들이 있으며, 어떻게 꾸밀 수 있을지 자유롭게 이야기 하기</p> <p>CD 멸종위기동물 구호활동을 위한 피켓 제작하기</p> <p>Tip! 멸종위기 동물들에 대한 경각심을 불러일으키는 사진과 문구에 대해 충분히 토론하도록 한다.</p> <p>CD 멸종위기 동물보호 UCC제작하기</p> <p>Tip! 디지털카메라와 무비메이커를 이용하여 멸종위기 동물들의 이름을 시각적으로 잘 전달할 수 있는 UCC를 제작한다.</p> <p>CD 멸종위기 동물보호 홍보용 웹툰 제작하기</p> <p>Tip! 멸종위기 동물에 대해 알리는 만화를 제작한다.</p> <p>ET 활동 후 느낀점 발표하기</p> <p>ET 멸종위기 동물 친구들에게 마음을 담아 편지쓰기</p>

이 수업은 총 3차시로 진행되는 ‘멸종동물을 살리자’ 라는 주제를 가지고 진행되는 수업이고 1차시의 수업은 문제상황 제시단계로서 멸종위기 동물에 대해 알아보고 멸종위기 동물의 서식지와 멸종의 원인이 되는 이유를 몇가지 살펴보는 수업의 형태로 진행하였다. 2~3차시 수업은 1차시의 문제상황인식에서 출발하여 아이들이 멸종위기 동물을 살리기 위한 캠페인 활동을 준비하는 단계로 다양한 포스터, 광고, UCC제작 등의 활동을 하고 마지막에 자신들이 제작한 내용을 바탕으로 실제의 캠페인활동을 해보는 것으로 마무리가 된다.

이 수업을 하고 난 후의 학생들의 반응은 이렇게 말할 수 있다. “여태까지 환경 오염이라든가 북극의 빙하가 녹는 것이 나의 일이 아닌 그냥 머릿속에서만 있는 일이라고 생각했어요” 이 수업을 통해 멸종위기 동물을 살려야 한다는 막연한 머릿속 지식이 아닌 가슴속까지 조금은 움직이지 않았나 하는 생각이 든다. 이런것이야말로 바로 우리가 생각하는 융합인재교육 STEAM 교육이고 앞으로의 교육의 방향이 아닐까하는 생각이 든다. ☺

/초등학교/

'성우' 꿈나무 키우기

스마트 앱과 함께하는
'성우되기' 프로젝트형 수업



글_ 인천단봉초등학교 교사 | 정 명 희



소리 없는 영상이 아이들의 입을 열게 했어요.

초등 국어과 교수학습에서는 역할극 형태의 학습방법이 비교적 많이 사용된다. 인물의 말과 행동을 실감나게 표현하여 상황에 맞는 언어사용 능력을 요구하고 있다. 그러나 현장에서는 여전히 구태의연한 방법들이 전개되고 있다. 단순 책읽기, 역할을 나누어 읽기, 좀 더 나아간다면 주어진 공간에서 몸짓과 말들이 교실 속 메아리로 돌아올 뿐이다.

「어느 날 점심시간」 아이들이 좋아하는 애니메이션을 보다가 갑자기 TV의 소리가 들리지 않았다. 음향 장치에 이상이 생긴 것이다. 그냥 TV를 꺼버려야겠다고 생각하는 순간이었다. 평소 끼와 소질이 있는 한 아이가 그 애니메이션에

소리를 입혀서 원작보다 더 재미있게 스토리를 전개하고 있었다.

소리 입힌 아이의 말 : "도라에몽. 어디 있어? 도와줘."

소리 없는 영상이 아이들의 입을 열게 했다. 그 날 이후 우리 아이들은 명탐정 코난이 되었다. 소리 없는 영상을 보면서 이야기를 세심하게 살피기 시작하였다. 아이들은 등장인물을 찾고, 주인공의 말투와 높낮이를 자신의 귀에 담았다. 자연스럽게 역할을 나누면서 서로에게 코칭을 한다. 이런 아이들의 모습을 보면 감격이 물밀듯이 밀려온다. 점점 우리반 학생들은 단막극 형태로 이야기를 각색하는 단계까지 발전하고 있다.

아이들은 소리 없는 영상을 보면서 살아있는 대사와 음향효과를 내며 교실 속에서 이야기 꽃을 피운다. 아이들의 재치와 기지가 더해지는 상상력, 무궁무진한 창조성이 발휘되는 순간, 이를 좀 더 체계화하여 교실수업에 적용할 수 있는 방법들을 교사는 고민한다.

스마트 앱을 이용한 살아 있는 '성우되기' 수업 시작

학습목표 : 만화 영화를 보고 인물의 말을 실감나게 표현하기

만화 영화 동영상의 소리를 끄고 대사를 모듈별로 꾸며보기 위해서는 그 동영상을 계속 보면서 연습을 해야 한다. 대사와 동영상 화면이 일치하는지를 확인하는 것이 '더빙'의 시작이다. 그러기 위해서는 동영상을 무한 반복해 보면서 연습을 해야 한다. 바로 이 고민을 해결 해준 고마운 물건을 발견했다. 모든 아이들이 가지고 다니는 '스마트폰' 이다. 스마트폰에 있는 스마트 앱으로 우리는 동영상을 찍고 그 동영상으로 무한반복 보면서 동영상에 우리의 이야기를 실감나게 소리를 입힌다.



교실 속 스마트 이지툴(easy Tool)소개

동영상을 제작할 수 있는 Tool은 비교적 많다. 동영상을 만들기 위해서는 별도의 다른 시간을 할애하여야 한다. 학습 몰입도의 최정점에 교사는 동영상을 만들 시간적인 틈이 없다. 40분 단위 시간에 학생들의 활동을 최단 시간에 찍어 송출할 수 있는 교단선진기기가 EZ캠이다. 수업기재 사용시 흔히 범할 수 있는 오류들(수업흐름의 단절)은 EZ캠을 통해 해결할 수 있는 실마리가 된다. 관찰평가의 신뢰도를 높일 수 있는 평가도구의 측면에서도 활용할 수 있다.

스마트 앱을 이용한 ‘성우되기’ 프로젝트형 수업 예시

1. 초등 국어 수업에서 적용할 수 있는 관련 학년 및 교과 단원

학 년	교 과	단 원	학 습 목 표
2학년 2학기	듣말쓰	7. 재미가 솔솔	만화 영화를 보고 인물의 말을 실감나게 표현하기
4학년 1학기	읽기	1. 생생한 느낌 그대로	인물의 성격을 살려 이야기를 실감나게 읽기
5학년 1학기	듣말쓰	1. 문학의즐거움	여러 사람 앞에서 알맞은 표정이나 말투 등으로 경험담 발표하기
6학년 1학기	읽기	1. 상상의 세계	화곡의 특성을 생각하며 작품읽기

2. 수업 전 교사가 알아야 할 수업의 Tip

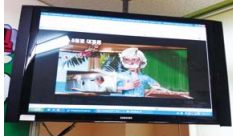






- 가. 교사가 준비하는 동영상 선택이 중요하다.
- 등장인물에 따라 모듬원 구성(4명이면 4인 1모듬)
 - 인물의 출현빈도 고려(노출시간이 너무 짧거나 적은 것은 지양)
 - 음향효과가 적절히 들어 있는 동영상 선택
 - 1~2분 정도의 분량으로 학생들이 대사를 숙지할 수 있는 동영상
 - 감정이입이 들어갈 수 있는 상황이 많은 동영상
- 나. 이야기의 내용을 상상하여 창의적인 대사를 만들 수 있도록 동영상의 소리를 무음으로 보여줘라.
- 원래 동영상에 녹음되어 있는 대사를 듣는다면 아이들은 이야기를 상상하여 만들기보다 모방하는 경우가 많기 때문임
- 다. 역할은 나중에 정해야 한다.
- 역할은 처음부터 정하게 되면 자기가 맡은 역할의 대사만 신경을 쓰기 때문임
- 라. 악기로 효과음을 만들어라.
- 악기로 효과음을 만들면 더욱 실감나는 수업이 될 수 있음
 - 효과음은 1~2번 정도 나오는 것이 좋음
 - 저학년인 경우는 어울리는 효과음 악기를 교사가 미리 생각하여 제시함

“노인은 자기 자신이 다시는 젊어질 수 없음을 알지만, 젊은이는 자기가 늙어간다는 사실을 잊고 있다. 학교를 여는 자는 감옥을 닫는다”

위고

3. '성우되기' 프로젝트형 수업의 단계별 수업내용

학습목표 : 만화 영화를 보고 인물의 말을 실감나게 표현하기

학 년	주요 학습 활동 내용	활동 사진
상황 설정 하기	<p>동기유발</p> <ul style="list-style-type: none"> 성우들이 애니메이션을 더빙하는 동영상 보여주기 <p>학습 문제 확인</p> <ul style="list-style-type: none"> 여러 사람 앞에서 알맞은 말투와 높낮이를 사용해 발표해 봄시다. 	
준비 및 연습 하기 (모둠 학습)	<p>분석하기</p> <ul style="list-style-type: none"> 무음으로 애니메이션 보여주고 스마트폰으로 동영상 찍기 	
	<p>모둠별로 연습하기</p> <ul style="list-style-type: none"> 학습지에 모둠별로 동영상상을 보며 대사 함께 쓰기(주인공의 성격과 억양, 상황에 어울리는 글을 쓰고 함) 전체 대사 보며 연습하기(대사와 동영상 화면이 일치하는지를 확인함으로써 대사를 다시 고칠 수 있으며 여기서 스마트폰을 이용한 무한 반복 연습이 가능하게 함) 	 
실연하기	<p>실연하기 준비하기</p> <ul style="list-style-type: none"> 역할을 정하고 모둠별로 동영상을 보며 맡은 역할 연습하기 악기로 효과음 넣고 연습하기 	
	<p>실연하기</p> <ul style="list-style-type: none"> 무선마이크를 준비하고 모둠별로 프로젝트TV를 보며 앉아서 발표하기 교사는 실물화상기(EZ캠)으로 교사용 컴퓨터로 찍기 (실물화상기 EZ캠으로 발표장면을 찍어 평가를 위한 피드백 자료로 활용할 수 있음) 	
평가하기	<p>자기· 동료 평가하기</p> <ul style="list-style-type: none"> 실물화상기(EZ캠) 찍은 동영상으로 보여주며 평가하기 (단위시간에 이루어진 학습활동을 평가하는 단계로 활용) <p>정리하기</p>	

스마트 앱을 이용한 '성우되기' 프로젝트형 수업 제언

"스마트(smart)시대에 스마트한 핸드폰은 필요악이다."

교실 속에서 야기되는 학교폭력보다도 스마트폰을 통한 SNS에서 주기적으로 지속적으로 행해지는 빈도가 높아지고 있다. 문명의 이기를 거스르기보다는 긍정적이고 방법적인 선택이 필요한 시기이다.

"구더기 무서워 장 못 담근다"는 옛말처럼 교사가 긍정적인 학습도구의 하나로 취사선택할 필요가 있다. 최근 교육앱인 클래스팅(Classting) 또한 이러한 교육적인 접근과 접목되어 큰 호응을 얻고 있다.

교사에게는 좀 낯선 도구이지만 학생에게는 친숙한 핸드폰의 강점을 교실 속으로 스며들게 한다면 강력한 동기유발과 학습에 집중시킬 수 있는 촉매역할을 하기에 충분하다.

시각적인 이미지에 말과 소리를 입히면 아이들에게 색다른 형태의 역할놀이 기회를 제공할 수 있다. 자신의 목소리와 상황에 맞는 언어사용을 통하여 창의와 인성의 두 마리 토끼를 동시에 얻을 수 있다. 우리는 모방과 창의를 경계를 넘어선 생각의 샘을 뿜어낼 수 있는 기회와 공간을 교실 속에서 발견할 수 있다. ◎

"학문하는 사람은 먼저 겸손함을 근본으로 삼아야 한다. 겸손하지 않으면 선으로 나아갈 수 있는 바탕이 없어지고 학문의 길에 서기 어렵다. 그러므로 겸손을 학문의 기본으로 삼는 것이다."

가야바라 에키켄





/중학교/ (기술 · 가정)

프로젝트 수업사례

건축 모형 만들기 프로젝트를 중심으로



글_ 인천남중학교 교사 | 강 신 진

1. 오감만족을 위한 프로젝트 학습

가. 창의 · 인성 수업의 조건을 충족하는 건축 모형 만들기 프로젝트 학습

중학교 기술 · 가정교과의 건설기술단원에는 '친환경 건설 기술 체험과 문제해결활동'이 구성되어 있다. 학생들이 실제로 건설 기술을 체험하고 그 과정 속에서 문제를 해결하는 힘을 길러주겠다는 의미가 설정되어 있는 단원인 셈이다. 하지만 학교 현장에서 학생들에게 건설 기술을 실제로 경험하게 하는 일은 쉽지 않은 일이다. 건설 기술의 개념 설정, 연이어 수업할 수 있는 시간의 확보, 각종 재료와 작업 도구 등 어느 것 하나 쉽게 준비할 수 있는 것이 없다. 이러한 어려움을 극복하고 학생들이 실제로 건설 · 기술을 체험할 수 있도록 건축 모형 제작 프로젝트 수업을 구안해 보았다. 이 수업은 건설 분야 학생체험중심 수업으로 건설 구조물에 대한 계획, 설계, 시공과정 일체를 학생들이 직접 경험하면서 건축물의 건설 원리를 이해하게 된다.

건설 구조물을 만드는 과정은 먼저 건축물의 모양과 기능을 설계하는 아이디어 구상부터 시작해서 실제 건설 구조물을 만드는 데까지 나아가게 된다. 주제에 적합한 모양과 기능을 설계하기 위해서 학생들은 무수히 많은 고민을 거쳐야



컴퓨터 활용한 건축모형 창의적 설계하기

한다. 학생들은 이 과정을 통해 자연스럽게 창의력이 향상 된다. 이 과정은 혼자만의 고민으로 이루어지지 않고 팀을 구성하여 팀원들과 무수한 토의를 통해 이루어진다. 그 속에서 팀원 간의 협동을 통해 하나의 생각보다 여럿의 생각이 갖는 위대함을 깨닫게 되고 그 깨달음은 자연스럽게 '협동의 중요성'을 체험하는 인성교육으로 나아가게 된다. 최근 교육계의 지행점인 창의·인성 교육이 이루어지는 것이다.

이 프로젝트 학습은 이공계 관련 진로에 흥미를 가지고 있는 학생들에게는 건축모형 제작 분야의 관심과 소질을 계발하는 것을 목표로 한다. 수업에 재미를 느끼고 몰입하는 경험을 통해 자신이 가지고 있는 적성과 자신이 나아갈 진로에 대한 확신을 가지게 되는 것이다.



주택모형의 제작 과정



주택모형 프로젝트체험과정



건설기술 진로탐색 견학

나. 보고 생각하고 함께 만들고 더불어 체험하고 견학하GO~GO

선진국들은 교육을 통해 미래를 준비하겠다는 의미로 미래 사회의 핵심역량을 설정하고 그것을 키울 수 있는 수업 구안에 최선을 다하고 있다. 핵심역량은 창의력, 문제해결력, 의사소통능력, 정보처리능력, 대인관계능력, 자기관리능력, 기초학습능력, 시민의식, 범지구적 소양, 진로개발 능력 등이다. 건설기술 프로젝트학습은 창의성과 문제해결력, 정보처리능력, 대인관계능력, 진로개발능력 등 핵심역량의 많은 부분을 길러 줄 수 있다는 점에서 큰 의미를 갖는다.

건설구조물은 무에서 유를 만들어 내는 과정의 산물이다. 건축가들은 창조적 사고와 디자인에 대한 끊임없는 도전으로 새로운 건설 구조물을 구상하고 제작한다. 건축가 처럼 건축 모형을 설계, 제작하면서 다양하게 발생할 수 있는 다양한 문제점들을 해결하는 과정에서 학생들의 문제해결력이 자연스럽게 높아지게 되고 창의적인 다양한 건축모형 결과물들을 산출하는 과정에서 학생들의 창의력이 자라게 된다. 체험활동도 하여 진로를 탐색하고 체험활동 중 현장 인터뷰 등을 하고 체험활동 보고서를 작성하여 관련분야 진로탐색을 하여 진로의식을 고취하고자 하였다.



건축모형의 제작

아울러 건설 구조물을 직접 견학하는 체험활동도 진행하여 문제 해결의 과정과 창의력 신장의 과정을 책상 앞에 묶어두지

않았다. 학생들은 건축물을 직접 보고 만지고 느끼고 생각하였고 그 체험의 과정은 현장 인터뷰와 체험활동 보고서 안에 살아있는 경험으로 기록되었다.

2. 프로젝트 학습을 통한 교실수업개선의 실제

가. 프로젝트 교수·학습 활동의 사례

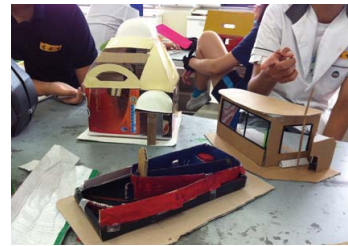
본 학습 과정안에서는 창의적인 건축모형 제작하기의 특성을 반영할 수 있는 다양한 창의 설계, 제작 활동 중심의 교수학습활동이 담겨 있다.



컴퓨터 활용한 건축모형
창의적 설계하기



협동하며 협력하는 팀 프로젝트
수업 장면



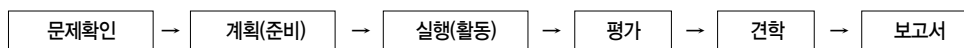
창의적인 건축모형의 제작과정

1) 문제해결 프로젝트 체험학습 과정

버려지는 종이박스를 재활용하여 창의적인 형태의 건축 모형을 직접 만들어 봄으로써 건설 기술의 발달 과정을 이해하고, 생활 속에서 접하는 다양한 건설 구조물의 종류와 시공 원리를 이해하고자 한다. 종이박스 재활용을 통한 창의적인 주택모형 만들기 프로젝트 학습과정은 다음과 같다.

소단원명	2. 친환경 건설기술 체험과 문제해결활동		
수업주제	건축 설계, 건축모형 제작	소요시간	12시간
성취기준	건설구조물 모형을 창의적으로 구상하고 제작할 수 있다.		
학습목표	1. 건축 모형을 창의적으로 설계할 수 있다. (스케치업 프로그램 활용) 2. 건축모형 제작과정을 이해하고 제작할 수 있다.		
학습모형	문제해결 체험학습, 강의식, 협력학습, 견학 진로체험		
학습자료	건축모형, 컴퓨터, 빔, 학습 활동지, 강의 자료(PPT)		

2) 프로젝트 체험 학습 단계



3) 프로젝트 체험 학습 과정 [창의적인 건축모형 제작]

차시	과정	학습 내용	준비물	비고
1	문제확인	팀 조직 및 아이디어 구상	A4 종이	2인 1조 팀 조직
2	계획(준비)	창의적인 주택 모양의 설계	컴퓨터	스케치업 프로그램
3		창의적인 주택 설계도 완성 (주택 모형 설계도)	컴퓨터	스케치업 프로그램
4		재료준비 및 공정표 작성	재료표, 공정표	평면도 제작
5	실행(활동)	창의적인 주택모형 마름질하기	칼, 자	안전수칙 준수
6		창의적인 주택모형 벽면, 창, 지붕 가공하기	칼, 자	
7		창의적인 주택모형 조립하기 (벽, 지붕 조립)	목공 풀, 글루건	
8		창의적인 주택모형 (벽, 지붕, 채색, 칠)	물감, 붓	채색
9		창의적인 주택모형 완성하기, 정원 및 주차장 꾸미기	조경재료	정원 꾸미기
10	평가	창의적인 주택모형 평가하기	평가표	평가표에 의한 평가
11~12	건학	건학활동 (진로탐색 체험활동)	건학체험	건학 보고서

나. 체험 프로젝트 학습 단계(자원 재활용 건축모형 제작 교수학습 과정)

창의적인 건축모형 제작의 프로젝트 체험 교수 학습단계의 과정으로는 이론과 체험 수업을 병합하여 실시하였다.

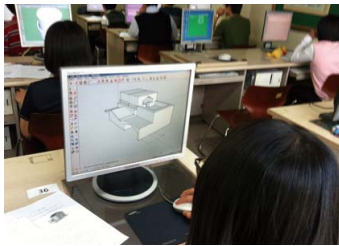
체험중심 교육과정의 절차는 구상과 설계, 문제 확인, 계획(준비), 실행(체험 활동), 평가, 건학, 체험학습 결과보고서 작성 등의 과정으로 진행하였다.

1) 문제확인 및 창의적 설계를 위한 계획(구상도 및 스케치업프로그램 활용)

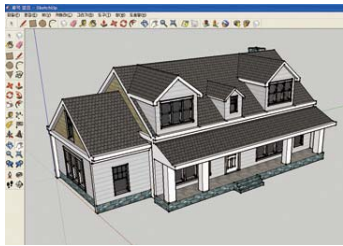
□ 컴퓨터실에서의 개인별 창의적 구상과 설계 하기



창의적 설계 구상도 그리기



구글 스케치업 프로그램



창의적인 건축모형 설계

2). 체험 프로젝트 학습 실행 하기

건축모형의 재료준비는 개인별로 버려지는 종이박스를 구해서 각자 가져오고, 가위 칼, 풀 등을 준비하게 하였다. 건축 계획과 설계, 시공과정을 이해하고 건축 모형을 제작할 수 있도록 한다.

□ 건축모형 제작과정 : 마름질 → 절단 및 가공 → 조립 → 조경 및 채색 → 완성



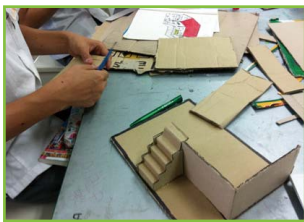
① 마름질 하기

창의적인 모양의 주택모형 마름질하기

활동1 : 제작도를 보면서 종이 박스 재료에 벽, 창 등 부품 치수를 표시한다.(제작도, 평면도 참고)

활동2 : 자와 연필을 사용 창과 문, 대문, 지붕 등의 자르는 부분의 여유를 생각하고 표시한다.

주의사항 : 재료와 크기는 평면도 중심으로 배치



② 절단 및 가공하기

창의적인 모양의 주택모형 절단 및 가공하기

활동1: 창, 대문, 벽, 지붕 등의 부품을 치수에 맞게 자르기 한다.

활동2 : 제작과정에서의 칼과 가위를 사용할 경우에는 안전에 주의한다.

안전 : 칼, 가위 사용시 바닥에 대고 자르기 한다.

주의사항 숙지하도록 지도(손을 베이는 등)



③ 조립하기

창의적 모양의 주택모형 조립하기

활동1 : 벽과 기둥, 지붕을 조립할 경우에는 목공용 풀 또는 글루건을 사용한다.

활동2 : 외벽, 내벽은 반듯하게 조립한 다음에 지붕을 조립한다.

안전 : 창 벽체 조립할 경우 글루건 사용시 높은 온도 주의



④ 조경 및 채색 하기

창의적 모양의 주택모형 조경 및 채색하기

활동1 : 주택 모형의 외벽, 창문, 대문, 지붕, 처마등에 적당한 색칠을 한다.

활동2 : 정원 및 조경을 꾸미기 한다.

안전 : 채색은 주택외관 다양하게 칠작업 실시



⑤ 완성하기

창의적인 모양의 주택모형 완성하기

활동1 : 창의적인 건축모형 작품을 완성한다.

활동2 : 벽, 지붕, 창문, 계단, 정원등 구석구석 마무리 작업을 한다.

기타 : 정원, 울타리 공사 등 마감 재료 사용



작품발표



감상문 쓰기

다. 작품 발표

주택모형을 제작한 경험이 없는 학생들이지만 기술수업 시간에 흥미 있게 참여하고 작품을 완성하였다. 학생들에게 건축모형의 구상과 제작과정을 발표하고 발표시 상호간 문제점을 토론하고 감상문을 작성하도록 하였다.

라. 프로젝트 학습 평가

평가는 설계 평가, 제작 평가, 자기평가, 동료평가, 교사평가, 체험과 견학 보고서의 작성 및 발표, UCC 동영상 제작 웹 공유 및 작품 발표, 학교 축제일 작품전시회 참가 등의 방법으로 실시한다. 본 프로젝트 학습을 평가할 때는 **준비물의 상태, 구상도와 제작도, 모형 제작 수행과정, 모형의 마감상태, 모형의 창의성, 모양의 디자인, 공구와 재료의 정리정돈 상태** 등을 중심으로 평가한다.

가장 중요한 평가 방법인 관찰평가는 태도, 학습 참여도 상태, 재료준비 상태, 마름질 제작 과정에서의 협동과정, 정리정돈 상태 작품의 완성도 등을 수업의 과정 중에 확인해야 한다. 수업을 진행하면서 학생들의 상황을 일일이 확인하면서 평가하는 것이 힘들지만 소홀히 해서는 안 된다. 수시로 관찰하고 평가표에 따라 평가한 뒤 종합하여 수행 평가에 반영하여 학생들이 결과의 중요성뿐만 아니라 과정의 중요성도 체득하도록 하였다.

마. 프로젝트 학습을 체험한 뒤 느낄수 있는 꿈과 끼를 향한 진로체험

진로체험은 창의적 체험활동, 동아리 활동, 방과 후 활동 등을 재구성하여 다양한 발표전시회 참관, 건축 관련 영화 감상, 건축물 견학체험, 창의적 건축모형 제작하기 및 느낌(소감) 작성하기 등을 실시하였다. 학생들은 이러한 체험활동을 통해 자신이 나아갈 진로에 대한 동기를 가지게 되고 자신의 꿈과 끼를 발휘하여 진로를 결정하는 것의 중요성을 깨닫게 되었다.



세계 건축모형전시관
아인스월드견학(동아리활동)



인천시 모형전시관
컴팩스마트시티 견학



인천대교 견학
(창의적 체험활동)

건설기술 관련
다양한 장소
견학 진로 체험

건축 관련 견학 체험학습에 소요되는 비용은 학교에서
의 예산 지원이 어려워 개인별로 충당하였다. 창의인성교
육넷(www.crezone.net)을 활용하여 무료로 체험할 수
있는 컴팩스마트시티, 인천대교 기념관 등을 찾아 견학한
것은 큰 소득이었다. 세계의 건축모형 전시장(아인스월
드) 입장료는 개인 부담하였으나 체험학습에 대한 만족도
가 높아 아무런 불만이 생기지 않았다.

3. 융합인재양성을 위한 체험형 프로젝트학습 제언

하나, 창의인성 함양과 진로 적성 계발을 이끄는 프로젝트 체험학습

일상생활과 연계성이 매우 깊은 기술_가정과는 집종이
수제에 의해 단원 재구성을 재구성하고 프로젝트 학습을
구안하기에 유리한 조건을 가지고 있다. 프로젝트 학습을
통해 교과서의 지식을 책상 위의 지식으로만 배우지 않고
직접 자신이 실물을 만들기 위해 고민하는 과정에서 학습
자의 창의력과 문제해결력을 길러줄 수 있게 된다. 또 이
과정 속에서 학습자 개인이 가지고 있는 소질을 파악하게
되고 학습자에게 미래 진로 결정의 실마리를 제공할 수도
있다.

둘, 체험 프로젝트 학습을 위한 미래형 기술실 환경 구축 필요

현대화된 기술실 설치, 공구 및 장비, 실습 예산의 확
충, 수업 시간의 여유, 실습 체험프로젝트 수업의 다양화
를 지원할 수 있는 환경이 구축되어야 한다. 이러한 환경
이 구축된다면 교사들은 책상 위에서 이루어지는 지식 전
달 수업을 접고 학생들과 함께 머리와 마음을 맞대고 문
제해결을 위해 즐겁게 공부하는 풍토를 만들 수 있을 것
이다. 선생님들에게 체험 중심의 기술가정 수업을 권장하

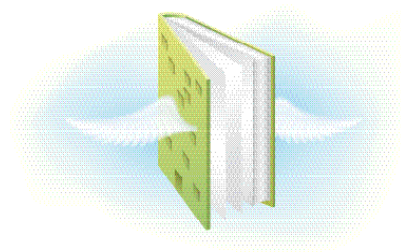
기에 앞서 이러한 수업을 가능하게 하는 여건을 제공하는
일이 이루어져야 할 것이다.

셋, 현실을 극복하는 교사, 수업에 생명을 걸라!

실생활의 편리성과 행복감을 증진시키는 기술_가정교
육의 중요성이 다시 대두하고 있다. 실생활의 문제점을
찾고 문제의 해결책을 찾아 문제를 해결하는 기술_가정
교육은 인류가 생존하는 한 그 생명력을 끝까지 유지할
것이다.

이 문제해결의 과정을 학생들이 조금 더 쉽고 재미있게
접근하도록 돕는 수업 방법이 바로 체험 중심의 프로젝트
학습이다. 물론 교사들이 처한 상황은 많은 준비를 필요
로 하는 체험 중심의 프로젝트 수업을 진행하는데 걸림돌
로 작용을 한다. '사람이 희망이다'는 말처럼 교육 현장의
희망은 '교사'이다. 어려운 환경을 탓하고 그 환경이 변화
되기만을 기다리는 동안 우리의 학생들은 의미 없는 학교
수업을 이어가야 한다. 수업을 통해 학생들에게 다가서는
교사. 수업을 통해 또 하나의 가능성과 희망을 보여주는
교사들이 들끓처럼 일어나기를 바란다.

창의력과 인성을 갖춘 인재가 행복 수업을 통해 자라가
기를 소망한다. 학생들의 꿈과 끼를 살리는 수업으로 인
해 학생, 교사, 학부모 모두가 행복해하는 우리나라의 가
까운 미래를 기대해 본다. ☺





/일반교/ 교과를 넘나드는 교사들의 협력 수업

소통과 동료성으로 만들어가는 교과통합 프로젝트 수업 실천 사례



글_ 서울 휘봉고등학교 교사
장 인 혜

1. 소통, 그리고 동료성으로 시작된 교과통합 프로젝트 수업

자양고에 근무할 때(2007년) 프로젝트 수업에 대해 관심을 가진 6명의 교사(장인혜, 오연숙, 황진경, 문영미, 김영옥, 오연경)가 10월 말에 첫 모임을 가졌다. 일단 ‘프로젝트 수업’이라는 내용의 발제로 시작하여, 과연 프로젝트 수업이 어떤 의미와 효과가 있으며 현 학교 상황에서 적용 가능한 것인지에 대한 논의가 이어졌다. 사실 이 수업에 참여하기로 한 교사들 중에는 이미 프로젝트 수업에 대한 고민과 가능성에 관심을 갖고 있는 교사들이 많았다. 예를 들어,

논리학 시간에 환경 문제에 대한 글쓰기를 하던 중, 생활과학 시간에 보았던 '29일째 이스터 섬'이라는 비디오 내용이 글감으로 활용되는 것을 보면서 교과 간 수업의 통합 가능성 및 필요성에 대한 얘기들이 오갔던 것이다.

특히 일정 기간 동안 한 주제와 관련 있는 내용으로 각 교과와 수업과 자연스럽게 연계되면서 주제에 대한 심화와 집중을 통해, 과목 간 경계를 넘어서는 통합적 사고력을 배양한다는 점에서 요즘 요구되고 있는 통합논술에도 부합하는 것이다. 이 수업에 참여하게 된 교사들은 이러한 프로젝트 수업의 장점과 현실적 효용성에 큰 매력과 필요성을 공유하고 있었다.

덧붙여 관심을 가졌던 이유 중 또 하나는 기말고사 이후 진도가 마무리된 상황에서 '참신한 대안'을 마련할 수 있다는 데에 동의했기 때문이다. 사실 현 우리나라 교육과정 하에서 프로젝트 수업을 본격적으로 도입하기란 힘든 것이 사실이다. 하지만 모든 교과에서 평가까지 마무리된 1, 2학기 기말고사 이후 일주일 이상 분량의 수업을 통해 각 교과가 하나의 주제로 통합되는 프로젝트 수업을 진행한다면, 교과 진도나 교육과정에 무리 없이 현실적으로 실천 가능할 뿐만 아니라 한 학기 동안의 교과 수업을 정리하면서 교과를 넘어서는 주제집중적 교육 효과까지 거둘 수 있다는 장점이 있다고 보았다.

일단 먼저 할 일은 이번 프로젝트 수업의 '주제'를 선정하는 것이었다. 평화, 환경, 자유, 습지의 필요성 등 다양한 주제들이 후보에 올랐으나, 연구에 참여한 교사들의 공통 관심사이자 급변하는 현실에 대한 대응력과 통합적인 사고 능력, 그리고 생활중심적인 교육과정을 필요로 하는 주제로 '환경' 문제에 초점이 모아졌다. 특히 환경 문제는 기존의 교과중심 교육과정에서는 쉽게 다룰 없는 문제이면서도 다양한 교과에서 모두 접근할 수 있는 문제

였기 때문에, 전공포괄적 프로젝트 수업에 적절한 주제였다. 또한 오늘날 심각해지고 있는 환경 문제는 단지 지식적인 차원이 아닌, 실천적이고 능동적인 접근이 필요하다는 점에서 그 교육적 의미와 필요성도 컸다. 따라서 일단 환경 문제로 주제를 결정한 후, 각 교과에서 접근할 수 있는 세부 주제와 방법론을 고민해보기로 했다. 특히 '환경'이라는 주제 자체가 지나치게 포괄적이고 거시적이라는 문제의식 하에, 보다 세부적이고 실천적인 분야로 주제를 좁혀볼 가능성도 탐색해 보았다.

환경 문제의 원인, 환경오염의 해결책, 지속가능한 개발의 가능성 등 거시적인 주제에서부터 산림의 필요성, 습지의 필요성 및 역할, 에너지 사용법, 생태공동체의 가능성, 학교에서 실천 가능한 생태적 삶의 방식 등 미시적인 주제까지 여러 가지 문제들이 거론되었다. **지나치게 거시적인 주제는 짧은 기간 동안의 수업에서 담아내기가 버거웠고, 미시적인 주제는 각 교과들과 연결되는 접점을 고루 찾아내기가 어려웠다.** 각자가 고민해온 주제들을 놓고 다각도의 논의 끝에, '기후 변화'라는 주제로 의견이 모아졌다.

기후 변화 문제는 현재 지구상에서 가장 시급하고도 심각한 환경 문제 중 하나이며, 해결을 위해서도 국가 간 기후대책협약과 같은 거시적인 차원에서부터 개인들의 에너지 사용법 및 생활습관 변화 등의 미시적인 차원까지 다양한 스펙트럼이 존재했다. 또한 각 교과의 내용별 특성 및 방법론적 특성을 모두 적용하기에 다양한 연결 지점들이 존재한다는 점에서 국어부터 수학까지 참여하는 이번 통합수업에서 다루기에 적합했다. 따라서 '기후 변화'와 관련한 각 교과별 주제를 탐색하고, 교과별 방법론의 특수성을 살려 수업 모델을 만들어보기로 했다. 단, 5개군 교과에서 그 세부 주제가 겹치지 않을 뿐만 아니라 주제별 연관성 및 통합성이 짜임새 있게 설계되도록 하는

것이 관건이었다. 드디어 각자 연구해온 수업 모델을 발표하고 조정, 평가하는 시간이 되었다. 이번 협의의 목표는 각 교과별 수업 내용 및 방법론이 우리의 수업 주제와 밀접하게 관련 되는지 평가하고, 특히 각 교과별 세부 주제가 겹치지 않도록 조정하고 주제별 통합 및 연관 성이 짜임새 있게 설계되도록 종합하는 것이었다.

각자 교과목이 달랐기 때문에 주제가 비슷한 경우에도 학습 목표를 달성하기 위한 수업 방 법에 있어서 교과목의 특성이 잘 살아나도록 설계되어서 수업의 성격과 특성이 모두 다양했 다. 예를 들어 문학 수업은 ‘기후변화의 다양한 원인 탐색 및 영향 인식’이라는 주제로 토론 과 글쓰기라는 국어 교과의 특성을 살려 설계했고, 논리학 수업은 최근 사회적 이슈가 되었 던 서해안 기름유출사건을 통해 그 사건 발생부터 해결책에 이르기까지의 전 과정을 논리적 으로 추론해보는 사고 연습으로 수업을 설계했다. 한편 지리 수업은 ‘전 세계적인 기후변화 양상 조사 및 그 심각성 인식’이라는 주제로 지리 교과의 특성을 십분 살려 기후변화의 양상 별로 지리부도를 참고하여 백지도에 찾아서 표시해보는 탐구 활동으로 설계했고, 수학 교과 에서는 ‘공유지의 비극’이라는 게임으로 각자의 이익만을 추구하는 것이 전체의 비극을 초 래한다는 원리를 수학적 원리와 계산을 통해 체감함으로써 ‘기후변화의 해결책 탐색과 기후 변화협약의 필요성 인식’이라는 주제로 나아갔다. 마지막으로 생활과학 시간에는 생태공동 체의 실제 사례를 비디오를 통해 시청한 후, 생활과학 시간에 배웠던 수업 내용을 현실에서 의 환경적 실천 방안과 행동으로 연결해보는 수업을 설계했다.

2. 과목별에서 주제별 교과통합 교육과정으로 재구성

기말고사 이후 진도가 마무리된 상황에서 ‘참 신한 대안’을 마련할 수 있다는 데에 동의했 기 때문이다.

가. 교과통합 프로젝트 수업의 주제 : 환경(기후변화)과 인간

나. 수업 구성 내용

- 대상 : 자양고 2학년 문과반
- 일시 : 2학기 기말고사 후 9일간
- 환경 프로젝트 수업의 방향 : 환경문제에 대한 문제점은 인식하지만 실제 자신의 생활을 둘러싼 문제해결이나 실천과는 연결시키지 못하는 현 상황에서 능동적이고 자발적인 환경행 동을 이끌어낼 수 있는 실천적 교육을 지향하며, 일정 기간 동안 지속적으로 이루어지는 각 교과목 간의 통합수업을 통해 학생들의 통합적 학습 능력을 배양시키고 깊이 있는 자각과 다 양하고 심도 있는 문제 해결 능력, 구체적인 실천 의지를 기르고자 한다.



교과	수업 주제	수업 방법(교과 특성별)	통합 모델
한국지리	전 세계적인 기후변화 양상 조사 및 심각성 인식	기후변화 양상별로 백지도에 표시하기, 지리부도를 활용한 탐구	기후변화 양상
문학	기후변화의 다양한 원인 탐색 및 영향 인식	조별 토론 및 글쓰기	기후변화 원인
논리학	서해안 기름유출사고의 원인 및 그 파장에 대한 탐구	사건 발생 과정, 원인, 영향, 해결책까지 논리적으로 연관 지어 사고하기 연습	환경문제 발생과정 탐색
확통	기후변화의 해결책 탐색과 기후변화협약의 필요성 인식	수학적 원리를 활용한 '공유지의 비극' 게임	해결책 (원리)
생활과학	생태공동체의 가능성을 통해 현실에서의 환경행동에 대한 탐색	비디오 시청 및 자료 제시, 교과 내용과 연관 짓기	해결책 (실천)

〈 참여 교과별 수업 주제 및 수업 방법 〉

3. '학생-학생', '교사-학생'의 소통을 통해 지식'을 재구성해 가는 프로젝트 학습

가. 학습 지도안 예시

주제 : 서해안 기름 유출 사고의 원인 및 그 파장에 대한 탐구

1) 주제 선정 이유

논리학 시간에는 일 년 동안 '생각을 키우는 글 읽기'와 '내 생각 쓰고 공개 침묵하기' 수업을 해왔다. 글 읽기 자료 중에는 환경 관련 주제들이 종종 등장했는데, 환경 문제의 근본인 인간 중심적 사고에서부터 지나치게 효율성만을 추구하는 패스트푸드점의 경영방식, 삶의 방식에 있어서 '소유양식'과 '존재양식'의 차이 등에 대해 알아보았고, 나아가 생태계 획일화의 문제점 및 휴대폰과 고릴라의 멸종 사이의 관계, 그리고 우리 주변의 편리한 도구들을 찾아 그것이 환경에 미치는 인과관계 추론해보기 등 환경과 관련해 생각하고 고민하는 시간이 많았다.

또한 이번 프로젝트 기간이 시작되기 바로 직전에 '서해안 기름유출사고'가 터지면서 환경에 대한 사회적 관심이 높아졌을 뿐만 아니라, 학생들도 방제용 헌옷 모으기나 자원봉사 등 구체적인 실천 방안에 대한 고민이 무르익고 있었다. 따라서 논리학 시간에는 '서해안 기름유출사고'라는 당장 현실에서 일어난 환경 재난을 대상으로 하여, 그간 공부해왔던 환경에 관한 자료들을 활용하여 그 발생 과정부터, 원인, 영향, 해결책에 이르기까지 논리적인 연관성을 파악하고 사고하는 수업을 마련했다. 즉 환경 문제의 발생 과정과 그것이 미치는 파장을 구체적인 현실 문제로 인식하면서 탐구하는 시간을 마련함으로써, 논리학 수업의 교과적 특성인 연관 짓고 통합하는 논리적 사고력을 키울 수 있도록 이번 수업을 계획하게 된 것이다.

2) 수업 전개 개관

먼저 1차시에는 서해안 기름유출사고의 사건 개요를 다룬 기사를 중심 자료로 하여, 도대체 왜 이런 일이 발생할 수밖에 없는지에 관한 물음을 통해 환경 문제의 근본적인 원인을 탐색하도록 했다. 이 수업에는 그간 읽었던 읽기 자료 중, '효율성만을 추구하는 패스트푸드점의 경영 방식', '소유양식과 존재양식의 차이', '인간중심적 사고의 문제점'에 관한 자료를 활용하도록 했다. 2차시에는 기름유출사고가 미칠 영향에 대한 추론적 사고를 연습하는 시간으로, 단순한 기름 유출이 서해안 바다 생태계에서부터 서해안 인근 주민들, 나아가 서울에 살고 있는 나에게까지, 그리고 궁극적으로 지구 온난화와 기후 변화에 이르기까지 가져올 엄청난 파급 효과에 대해 사고해보도록 했다. 이러한 추론적 사고 연습을 통해 미시적인 부분부터 거시적인 부분까지, 단기적인 분야부터 장기적인 분야까지 단계적으로 사고를 펼치고 인과관계를 따져보는 연습을 계획했다. 이 수업에는 그간 읽었던 읽기 자료 중 '휴대폰과 고릴라의 멸종', '동물웅호론', '생태계 획일화'에 관한 자료를 활용하도록 했다. 나아가 이번 기름유출사고의 재앙을 누가 책임지고 배상할 것인지, 과연 수많은 생물들과 생태계의 파괴, 지역주민들의 생계 불능 등이 과연 무엇으로 보상 가능한 것인지에 관한 질문을 통해 환경 파괴의 예방의 중요성을 깨닫고, 그러한 환경 보전을 위해 우리가 생활 속에서 실천할 수 있는 방안을 모색하도록 했다.

‘댄싱래빗’의 생태적 삶 2학년 4반 26번 이봄 박동근

5. 철학적 선택을 통해 '당신처럼' 새 사상은 사색하며 하는 활동? (여건 지극히 이상적)
- 철학하기
가장 먼저, 가치관을 바탕으로 연구함.
가치관: 가치를 판단하는 기준임.
가치관: 가치의 기준을 판단함. 가치를 판단하는 기준을 판단함.
2. 당면현제의 궁극적 원칙(당면현제원칙)은 무엇인가?
당면현제원칙은 무엇인가?
당면현제원칙은 무엇인가?
- 당면현제원칙은 무엇인가?
당면현제원칙은 무엇인가?
당면현제원칙은 무엇인가?
3. 당면현제원칙을 통하여 사상은 사색을 하는 것과 추구하는 것은 무엇인가?
당면현제원칙을 통하여 사상은 사색을 하는 것과 추구하는 것은 무엇인가?
당면현제원칙을 통하여 사상은 사색을 하는 것과 추구하는 것은 무엇인가?
4. 학문의 발전에 이바지하는 논리 방법? (논리 방법)
학문의 발전에 이바지하는 논리 방법? (논리 방법)
학문의 발전에 이바지하는 논리 방법? (논리 방법)
5. 당면현제원칙의 특징은 무엇인가?
당면현제원칙의 특징은 무엇인가?
당면현제원칙의 특징은 무엇인가?
6. 당면현제원칙의 특징은 무엇인가?
당면현제원칙의 특징은 무엇인가?
당면현제원칙의 특징은 무엇인가?
7. 학자의 직업은 무엇인가?
학자의 직업은 무엇인가?
학자의 직업은 무엇인가?
8. 당면현제원칙을 통하여 사상은 사색을 하는 것과 추구하는 것은 무엇인가?
당면현제원칙을 통하여 사상은 사색을 하는 것과 추구하는 것은 무엇인가?
당면현제원칙을 통하여 사상은 사색을 하는 것과 추구하는 것은 무엇인가?
9. 사상은 사색을 하는 것과 추구하는 것은 무엇인가?
사상은 사색을 하는 것과 추구하는 것은 무엇인가?
사상은 사색을 하는 것과 추구하는 것은 무엇인가?

생활과학

(2-9) 조장 - 임수현, 조원 박한일, 박기환, 박수현

- 1차시 <학생활동지>
1. 읽기자료 1, 2에서 전쟁반대의 이유로 제시하는 근거들을 간략히 정리, 기록하기.
2. 찬반의 각 주장 근거들이 드러난 사실인지 또는 예측(추정)인지, 근거가 충분하지 또는 불충분한지 판단 후 반드시 근거들에 대한 판단을 중심으로 자신의 찬반 입장을 결정하고 그 이유를 간략히 예시.

[illegible]

3. 조별로 모여 다수 조원들이 선택한 입장에 따라 조의 입장을 정한 후 토론에서 주장할 근거들과 상대방의 주장을 반박할 근거들을 각각 정리하시오

교과 연차	주제 및 기	원어 및 기
	1. <u>인간</u> 이란 무엇인가? 인간이란 무엇인가? <u>인간성</u> , <u>인간</u> 이란 무엇인가?	1. <u>인간</u> 이란 무엇인가? 인간이란 무엇인가? <u>인간성</u> , <u>인간</u> 이란 무엇인가?
1학년	2. <u>인간</u> 이란 무엇인가? 인간이란 무엇인가? <u>인간성</u> , <u>인간</u> 이란 무엇인가?	2. <u>인간</u> 이란 무엇인가? 인간이란 무엇인가? <u>인간성</u> , <u>인간</u> 이란 무엇인가?
2학년	3. <u>인간</u> 이란 무엇인가? 인간이란 무엇인가? <u>인간성</u> , <u>인간</u> 이란 무엇인가?	3. <u>인간</u> 이란 무엇인가? 인간이란 무엇인가? <u>인간성</u> , <u>인간</u> 이란 무엇인가?
3학년	4. <u>인간</u> 이란 무엇인가? 인간이란 무엇인가? <u>인간성</u> , <u>인간</u> 이란 무엇인가?	4. <u>인간</u> 이란 무엇인가? 인간이란 무엇인가? <u>인간성</u> , <u>인간</u> 이란 무엇인가?
4학년	5. <u>인간</u> 이란 무엇인가? 인간이란 무엇인가? <u>인간성</u> , <u>인간</u> 이란 무엇인가?	5. <u>인간</u> 이란 무엇인가? 인간이란 무엇인가? <u>인간성</u> , <u>인간</u> 이란 무엇인가?

문학

한국지리



논리적으로 연관 짓기 : '예언적 사용-지구온난화, 일회용 나무젓가락-형사, 휴대폰-고릴라' 등의 관계에서 보듯이, 우리가 일상에서 편리하게 사용하는 물건들 중에는 환경이나 생태계, 또는 다른 생명체들에게 우리가 미처 생각하지도 못했던 막대한 영향을 끼치는 경우들이 많다. 자신이 사용하고 있는 편리한 도구는 편리한 생활 방식들 중 하나를 선택하여, 그것이 생태계나 다른 생명체들에게 미칠 영향을 추측해 보자.

2학년 3반 양00 : 서구적인 음식문화(닭고기, 돼지고기, 소고기 등), 과거 전통적인 우리 음식문화를 보면 채식 중심, 곡식 중심인 친환경적이었다. 그러나 불과 얼마 전부터 서구적인 음식문화가 유행되면서 육식 중심, 편의 중심적인 인간적인 음식문화가 정립됨에 따라 가축, 인간에게 부정적 영향을 미쳤다.

한 예로 우리 주변에서 쉽게 접하는 달걀은 비인간적인 행위의 산물이다. 달에게 한낮을 밤으로 속여서 조금이라도 달걀의 생성을 촉진하는 행위, 활동도 없이 따뜻한 공간에서 조금이라도 빨리 달걀을 얻으려는 행위 모두 비인간적인 행위이다. 우리가 먹는 닭고기, 소고기, 돼지고기 모두 알고 보면 얼얼이 찌푸려지는 비인간적 행위의 산물이다. 따라서 우리는 조금 덜 먹더라도 인격적 행위를 통한 가족의 생육과 존중의 의미를 이해해야 되겠다.

논리학

4. 수업 평가 및 마무리

2학기 기말고사 이후 교과통합 프로젝트 수업을 마치고 평가를 위한 자리를 마련했다. 기말고사 이후 학년 말의 어수선한 분위기 속에서 프로젝트 수업이라는 새로운 시도를 시행하는 데 있어 어려움이 많았다는 이야기로 평가회가 시작되었다.

각자 프로젝트 수업 후 느낀 점과 아쉬웠던 점을 간단히 나누었다. 전체적으로 학년 말의 느슨한 분위기 속에서 자칫 무의미하게 보낼 수 있었던 시간에 ‘기후변화’라는 의미 있는 주제로 통합 수업을 했다는 점에 큰 의의를 두었다. 특히 학생들 중에 이러한 수업 의도를 알아차리고 환경 문제에 좀더 큰 관심과 의욕을 보인 학생들이 꽤 있었다는 데에 놀라움을 공유했다.

하지만 환경 문제에 대한 깊이 있는 연구나 논의와 같은 철저한 사전 준비 없이 ‘기후변화’라는 주제에 도전하여 수업의 질을 확보하지 못했다는 반성도 있었고, 각 교과별 수업 내용을 좀더 세부적으로 나누어 차별화하지 못하여 학생들로 하여금 같은 주제가 반복된다는 지루함을 느끼게 했다는 자책도 있었다.

또한 학생들이 자기 주도적 수업, 협동학습을 할 수 있다는 것이 프로젝트 수업의 장점인데, 기존의 입시와 관련된 교과중심 교육과정의 현실적 여건 때문에 많은 그러한 장점을 충분히 살리기에는 역부족이었고 어려움이 있었다.

교사들도 자료를 제시하거나 설명하는 형태의 수업이 되지 않고, 많은 학생들이 관심과 흥미를 가지고 수업에 주도적으로 참여할 수 있도록 좀 더 세밀한 준비와 점검이 있어야 하겠다는 반성을 하였다.

그럼에도 불구하고 학교 교육과정 내에서 프로젝트 수업의 현실가능성을 시도했다는 점에서 의의가 있었으며, 학생들이 실천적인 부분까지 100% 담보할 것이라고 기대하지는 않았지만 조금이라도 남다르게 생각하거나 살아갈 것이라는 믿음을 가지게 되었다. 준비기간이 충분치 않았던 프로젝트 수업이었으나, 미래 사회의 주인공들이 문제를 해결해나가는 능력을 키워갈 수 있게 하는 교육효과의 가능성을 확인할 수 있었다.

환경 프로젝트 수업을 하면서 부족했던 면을 보완해 가면서 우리들은 다음 해인 2008년도에 자양고 3학년 학생들을 대상으로 4명(장인혜-독서교과, 황진경-세계지리교과, 이하영-영어 교과, 한선영-수학 교과)의 교사가 모여 1학기 중간고사 이후 ‘시간과 공간을 주제로 하는 교과통합 프로젝트 수업’을 한 번 더 진행하였다.

이러한 2년간의 과정을 통해 우리들은 ‘교과통합 프로젝트 수업’이야말로 상호관련성이 있는 주제를 통합적인 관점에서 접근해 보는 기회를 학생들에게 제공하고, 교사들 간의 협동적인 연대인 ‘소통과 동료성’의 관계를 구체적으로 형성할 수 있는 훌륭한 학습 프로그램이며 새로운 패러다임의 교육과정이 되리라는 생각을 하게 되었던 소중한 수업 실천 경험이 되었다. ☺



/특성화고/

스스로 생각하고 함께 해결하라!

thinking!



글_ 청학공업고등학교 수석교사 | 서 용 선

우리 학교 학생들은 입학하기까지 건강한 성장의 과정을 거치기보다 이를 방해하는 실패나 좌절의 경험이 많은 탓에 학업에 대한 흥미나 성취 욕구가 그다지 강한 편이 아니다. 이러다보니 정상적인 수업 진행이 어려운 것이 현실이었고, 이에 교사들은 먼저 학생들로 하여금 “나도 스스로 할 수 있다”는 확신을 갖게 하는 일, 즉 자기효능감의 확대가 우선적으로 요구되었다. 그래서 어떻게 하면 이를 가능케 할 것인가에 대한 접근으로 도출된 것이 프로젝트학습모형의 적용이었다. 실제로 3학년 1학기말 자격 취득을 위한 수료검정시험이 끝난 후 전공 실습시간을 과제연구형 프로젝트 수업으로 운영하기로 하였던 것이다. 아이들의 태도나 역량으로 볼 때, 학생이 중심이 되어야 하는 프로젝트 수업을 운영하는 것은 무리라는 걱정도 많았지만 교사 주도형 수업의 한계를 절감하고 있는 상황인지라 “작은 성공 경험이라도 쌓게 하는 것이 아이들의 자기효능감을 소생시키는 데 도움이 될 것이다.”라는 판단에서 프로젝트 수업에 시동을 걸게 되었다.

무엇이든 시작이 중요하다

과제연구형 프로젝트 수업(이하 ‘과제연구실습’)을 시작할 때는 학생은 물론, 교사들도 이에 대한 이해가 충분하지 않았다. 교사들의 공동 연수와 연구, 사례 조사 및 현지 탐방 등을 통해 ‘과제연구실습’의 가치를 잡고 [표 1]과 같은 절차를 마련하였다.

무엇이든 시작이 중요하다. 스스로의 문제해결 경험이 전혀 없는 아이들에게 ‘과제연구실습’은 너무도 생소한 수업모형이었다. 별도의 이해교육 시간을 마련하여 사례를 중심으로 ‘과제연구실습’ 절차와 각자 역할을 상세히 설명해 주었다. 무관심하거나 황당하다는 반응을 보이는 아이들에게 ‘과제연구실습’의 의의를 설명하고 가치를 이해시키는 일은 쉽지 않았다.

‘과제연구실습’ 이해교육을 받은 아이들은 연구팀을 조직했다. 아이들의 능력과 특성을 고려하여 한 학급을 4개 팀으로 나누고, 팀장 선출, 팀명 정하기, 지도교사 배정 등의 과정을 거쳤는데 아이들은 팀명을 매우 중시하였다. 나름대로 튀는 팀명을 갖기 위해 열띤 논쟁을 벌이기도 했으며, 아이들이 내놓은 팀명은 ‘우리는 전설이다’, ‘정복자’, ‘뜨거운 형제들’과 같은 다소 유치한(?) 것들이었지만 교사들은 아이들의 결정을 존중하고 멋진 팀명이라 치켜세우며, 험난한 ‘과제연구실습’으로 들어서게 되었다.

연구과제는 다양할수록 좋다

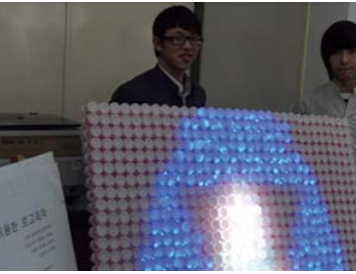
‘과제연구실습’ 절차 중 가장 어려운 관문은 연구과제를 정하는 일이었다. 연구과제는 팀별로 다르게 선정하는데, 지도교사의 적절한 개입이 필요했다. 사전에 ‘1인 1과제’를 구상해 오도록 지도하지만 이를 제대로 실천하는 아이들은 드물었다. 따라서 지도교사는 아이들의 경험과 수준, 전공교과와의 연계성, 삶과 연계된 현실적 소재 반영, 전문가로서의 생각과 실천 유도 등의 원칙을 고려하여 다양한 연구과제가 선정되도록 아이들과 함께 고민해야 했다.

연구과제가 선정된 후 아이들은 지도교사와 함께 연구과제를 분석하고, 개인별로 담당해야 할 역할을 정했다. 연구과제를 아이들이 ‘이미 알고 있는 것’과 ‘더 알아야 할 것’으로 구분하고, ‘더 알아야 할 것’은 다시 공동으로 수행해야 할 ‘핵심 과제’와 개인별로 분담할 ‘주변 과제’로 분리하여 분석하였다.

역할 분담이 끝난 아이들은 개인별 과제를 해결하기 위한 활동을 시작했다. 아이들은 전문가 면담이나 서적 조사, 웹사이트 검색 등을 활용하였는데, 아이들이 찾는 전문가의 주 대상은 교내 선생님들이었다. 때로는 선생님들이 추천한 외부 인사를 찾기도 했지만 그 수는 많지 않았다. 개인별 활동이 마무리되고 아이들은 팀별로 그 결과를 공유하여 개인별 연구 결과가 과제 해결에 도움이 되는지를 판단하는 활동을 하였다.

절차	내용	절차	기간
준비	과제연구실습 이해교육	문제제시	1주
	팀편성 및 과제선정	문제제시	1주
	역할 분담	잠정적 문제해결	1주
	자료 조사	자기주도적 개별학습	1주
	연구계획서 작성	협동학습 및 토의학습	2주
실행	작품 제작 및 문제점 보완	협동학습 및 토의학습	6주
정리	연구보고서 작성 및 프리젠테이션 준비	협동학습 및 토의학습	3주
발표	작품전시 및 프리젠테이션	토론결과 발표	1주
평가	과정 및 결과 평가	정리 및 평가	1주

〈표 1〉 참여 교과별 수업 주제 및 수업 방법



〈그림 1〉 폐품을 활용한 학교로고



〈그림 2〉 수돗물 정수 처리 모형

개인별 자료조사와 팀별 협동학습을 통해 연구과제 해결의 실마리를 찾은 후, 아이들은 연구과제명, 연구동기, 연구내용, 기대효과 등의 형식을 갖춘 연구계획서를 작성하였다. 아이들은 이 과정을 무척 어려워했다. 따라서 분량을 1매(A4) 정도로 최소화 하고 지도교사가 초안을 잡아 주는 등의 도움을 주었다. 그리고 연구계획서에는 연구과제 실천에 필요한 물품의 신청서(소요예산 포함)를 첨부하도록 하였다. 아이들의 연구과제가 대부분 작품 제작에 집중되기 때문에 필요한 물품들의 규격이나 가격 등을 조사하여 신청하는 절차가 매우 중요했다.

협동으로 해결 한다

6월 중순경부터 시작된 ‘과제연구실습’의 준비단계는 연구계획서 제출로 마감되었고, 실행단계는 신청한 소모품이 납품되는 2학기 초에 시작되었다. 실행단계는 계획한 작품을 실제로 제작한 후 시범 운영을 해보고 문제점을 보완하는 과정으로 운영되었다.

아이들의 경험이나 수준이 다소 미약한 팀은 [그림 1]과 같이 폐품을 활용하는 공작 수준의 과제를 실행하기도 했다. 작품의 원리나 제작 과정이 쉽고 단순한 과제를 선정하도록 조언함으로써 ‘과제연구실습’에 대한 아이들의 접근을 용이하게 하고, 다른 이들의 도움 없이도 스스로 완성할 수 있다는 자신감을 가질 수 있게 했다.

[그림 2]는 ‘수돗물 정수 처리 모형’으로 교과내용과의 연계성이 고려된 작품이었다. 교과서에 수록된 이론적 설명과 그림을 바탕으로 장치를 설계하고 제작해 봄으로써 관련이론을 보다 깊이 있고 체계적으로 이해하는 데 도움을 주었던 작품이다.

한편, [그림 3]은 ‘삶과 연계된 현실적 소재 반영’이라는 연구과제 선정의 원리를 적용한 작품이었다. ‘생활용품이 COD(화학적 산소 요구량)에 미치는 영향’이라는 주제로 실행된 본 연구는 우리들의 일상생활과 밀접한 관련을 갖는 음식물이나 세제 등이 수질오염에 끼치는 영향을 비교하는 것이었다. 무분별한 음식물 쓰레기 배출이나 세제의 과다 사용 등이 얼마나 수질을 악화시키고 있는지를 일깨우는 계기가 된 연구였다.

연구과제를 선정할 때, 아이들에게 ‘전문가로서의 생각과 실천’을 갖게 할 수 있어야 한다는 점도 고려했다. [그림 4]부터 [그림 6]까지는 ‘빗물의 자원화 장치’, ‘물의 전기전도성을 이용한 유량 측정 장치’, ‘절수형 레이놀즈수 측정 장치’를 제작한 것으로 보다 깊은 사고와 문제의식을 요구하는 과제였으며 지도교사의 각별한 지도와 격려를 필요로 했다.

이상의 연구과제를 실행하는 과정에서 아이들은 많은 어려움을 경험하였다. 특히 작품 제작에 아크릴판이 많이 사용되는데 규격에 맞게 자르고, 구멍을 뚫고, 부품을 연결하고, 물이 새지 않도록 접착제로 부착하는 등의 작업들이 아이들에게는 고된 일이었다. 대부분이 처음 해보는 일이었다. 사용 부품의 이름을 잘 모를 뿐만 아니라 공구의 사용도 서툴러서 아이들



〈그림 3〉 생활용품이 COD에 미치는 영향

은 손을 놓은 채 한숨만 쉬는 경우가 많았다.

아이들 간에 다툼도 심심치 않게 일어났다. 실행이 힘든 만큼 협력이 흐트러지고 공동 작업을 기피하는 아이들이 생겨나기 시작했다. 작업 방법을 놓고도 의견 충돌과 분란이 발생하였다. 이러한 갈등은 자신의 활동 내용을 기록하고, 아이들의 자율적인 평가와 지도교사가 의견을 달아 주는 [표 2]와 같은 1일 보고서를 작성하도록 하면서 조금씩 완화되었다. 또 작품 제작 과정에서 발생하는 문제 해결을 위해 외부 전문가나 부품 판매처를 방문해야 경우도 빈번하게 발생했다. 이런 경우에는 교외활동 기록부를 활용하여 관리함으로써 혹시 모를 일탈 행위를 예방하였다.

연구주제				
팀명			지도교사	(인)
날짜	년	월	일	(교시 ~ 교시)
개인별 활동	학생명	활동내용		자기평가 (A,B,C)
지도교사 의견				

〈표 2〉 과제연구실습 1일 보고서

성취감과 즐거움이 가득한 축제의 장을 열어라

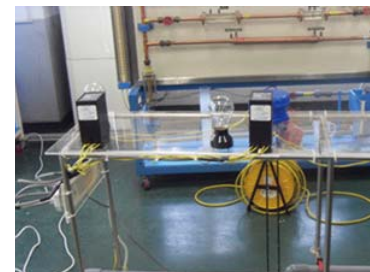
작품 연구나 제작이 완료되자 아이들은 결과 검토나 시범 운영을 통해 드러난 문제점을 수정, 보완함과 동시에 발표, 평가단계의 핵심이 될 ‘과제연구실습 작품 전시회 및 프리젠테이션’을 준비했다. 서론과 이론적 배경, 연구방법 및 절차, 소감 등으로 구성된 연구보고서를 작성하고, 그 내용을 간추려 프리젠테이션 자료 및 작품 설명서를 만들었다. 실행단계에서 수집된 자료를 포트폴리오로 정리하기도 했다.

아이들은 힘들고 어려웠던 그간의 일들은 잊은 채, 자신들의 작품을 조금이라도 돋보이게 하려고 야단이었다. ‘과제연구실습 작품 전시회’ 공간은 학과의 실습장을 활용하였다. 연구 결과물을 포트폴리오 자료와 함께 전시하고, 작품설명서는 이젤에 받쳐 보기 좋게 배치했다.

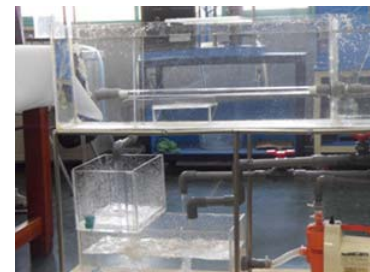
전시된 작품들을 관람하는 후배들은 선배들의 모습을 부러워하는 눈치였다. “나도 3학년이 되면 저 선배들처럼 내 이름을 건 연구결과물을 자랑스럽게 전시할 수 있을까?”라는 생각을 하는 듯했다. 이것저것 궁금한 점을 묻는 후배들의 질문에 응답하는 3학년들의 말에는 자신



〈그림 4〉 빗물의 자원화 장치 제작



〈그림 5〉 전기전도도를 이용한
유량 측정기



〈그림 6〉 절수형 레이놀즈수
측정 장치



〈그림 7〉 과제연구실습 작품 전시회1



〈그림 8〉 과제연구실습 작품 전시회2



〈그림 9〉 과제연구실습 작품 전시회3

감이 묻어났고 표정도 무척 밝았다.

약 5개월간의 ‘과제연구실습’은 [그림 10]과 같은 ‘프리젠테이션’으로 마무리되었다. 팀의 대표는 학과의 모든 학생과 교사들 앞에서 그간의 연구 과정과 결과를 발표하고 질문에 답변을 했다. 의연하고 당당한 모습으로 자신들의 ‘과제연구실습’의 과정과 결과를 설명하는 발표자와 발표 내용에 진지하게 귀 기울이는 관람자 모두가 진지하고 적극적인 태도를 보였다.

새롭게 생각하면 희망을 본다

처음의 이야기처럼 자기 효능감이 낮은 아이들을 교사 주도형 수업으로 이끄는 데는 한계가 있었다. 반면에 ‘과제연구실습’과 같은 프로젝트 수업은 아이들의 자유로운 탐구와 협력적 학습을 중심으로 운영됨에 따라 학습에 대한 아이들의 흥미나 동기가 강화되는 측면이 있었다. 프로젝트 수업은 아이들에게 성취감과 자신감을 맛보게 한다. 그리고 또래들의 다양한 견해와 관점을 통해 개인의 지식의 폭을 스스로 넓혀 갈 수 있게 도와줄 뿐만 아니라 다른 사람의 의견을 존중하는 태도를 기를 수 있게 한다.

‘과제연구실습’을 마친 후 아이들이 작성한 다음의 소감문에서 스스로를 대견하게 생각하고 자신의 가능성을 믿게 되는 아이들의 모습을 발견할 수 있었다. 이것이 프로젝트 수업의 힘이 아닐까? ☺



〈그림 10〉 프리젠테이션

우리 스스로 한 작품을 만들어야 한다는 것이 처음에는 의아하고 막막했다. 솔직히 만들기도 싫었고 귀찮았다. 하지만 재료를 조사하고 신청하면서 무엇인가 해야 되겠다는 마음이 생겼고, 팀장을 비롯하여 우리 팀 모두가 열심히 참여하게 되었다. 작품을 만드는 과정은 정말로 만만하지 않았다. 짜증도 나고 “이걸 끝까지 할 수 있을까?” “포기할까?” 등의 생각이 많아지면서 작품 제작은 생각하기도 싫었던 적이 있다. 애써서 만들어 놓은 수조에서 물이 새어 다시 붙이기를 여러 차례 반복하자 우리 팀원들의 인내심은 한계에 다달았다. 모두가 손을 놓고 한 숨을 쉴 때면, 팀원 중 한 명이 멈췄던 일을 다시 시작하였고 나머지 팀원들도 다시 작품 제작에 참여하였다.

드디어 작품이 완성되었다. 혼자였으면 이룰 수 없었던 일이지만 팀원들과 같이 하면서 문제점이 하나씩 해결되었고, 우리가 목표했던 작품이 모습을 갖추게 되었다. 팀원들 간의 협동심도 기르고 우리 스스로의 힘으로 계획에서 완성까지 이루어 냈다는 것이 신기하면서도 보람이 느껴진다.

작품 제작에 한 마음으로 참여한 우리 팀원들이 자랑스럽다. 대학에 가서도 이와 같은 연구 활동을 꼭 한번 다시 해보고 싶다. 이제는 웬만한 어려움은 두렵지 않다.



“직장에서 전문적인 일을 훌륭하게 수행하려면 전공과목이 유리한 역할을 하는 것은 사실이다. 그러나, 그러한 목적의 편리성만 가지고 장기간에 걸친 고등교육의 효과를 측정하는 것은 옳지 않다. 현실적인 성과라는 측면에서 보아도 그것만으로는 교육이 너무나 비싸게 여겨진다. 교육이 발달된 사회에 있어서 교육의 실효성을 가늠하려면, 그 교육이 학교를 졸업한지 15년 이후에도 어떤 업무에 유효한가를 보아야만 한다. 길게 내다보는 교육, 길게 내다보고 뛰는 교육, 그것이 바로 우리에게 필요하다.”

드러커

함께 고민하고 같이 성장하는 인천신흥중학교 수업 동아리



취재_ 인천심곡초등학교 교사 | 이 주 형

삼일 쯤 비가 추적추적 내리는 어느 5월의 오후, 경인고속도로 끝에 위치한 신흥중학교를 방문했다. 수업을 마치는 종소리, 컴퓨터 화면 앞에서 업무 처리에 바쁜 선생님들, 우르르 몰려나오며 친구들과 이야기하는 학생들...

분주한 분위기를 뒤로 하고 2학년 3반 교실에서 있을 교사 동아리 모임에 참석하기 위해 자리를 옮겼다.

현장 스케치

4시가 가까워오자 하나 둘 모여드는 남녀노소 선생님들의 손에는 조벽, 최성애의 <청소년 감정 코칭> 책이 들려있었다.

첫 번째 발제를 맡은 조미영 선생님은 학생들의 뇌는 아직 구조적으로 미성숙해서 교사가 화를 내면 본능적으로 살아남기 위해 싸우거나, 도망치게 된다는 점을 소개하였다. 그래서 교사의 화는 위험하며 감정 조절을 잘하는 것이 중요하다고 강조하였다. 어렵겠지만 수업에 임할 때마다 책을 읽어보고 교사의 감정 조절에 대해 상기한다면 보다 나은 수업이 되지 않을까 하는 발제 발언에 이어 동아리 선생님들은 자신의 감정을 돌아보기 위해 감정카드에서 현재 자신의 감정을 뽑고 수업과 연관 지어 자신의 솔직한 마음을 나누었다.

최근 자신의 수업 방식을 바꾸려고 노력했지만 좌절을 경험했으며 그럼에도 불구하고 포기할 수는 없다는 이상우 선생님, 학교에 올 수 있고 학생들을 만나는 것 자체가 행복하다는 김새롬 선생님, 학급 운영에서 절대 소리를 지르지 않겠다는 다짐을 잊그제 무너뜨리게 되어 무척 속상하다는 박유리 선생님, 공개수업 참관 후 학력향상 측면에서 서로 다른 수업의 관점 때문에 좌절을 느낀다는 조은희 선생님, 자신의 감정을 조절하기 위해 애니어그램 검사를 활용해 자신

에 대해 깊이 있게 파악하고 싶다는 김애희 선생님, 특성 화고에서 근무하다 이곳으로 옮겨 오면서 학생과의 관계에 대해 다시 한 번 생각해 보게 된다는 이점실 선생님...

자발적으로 자신의 감정과 최근의 수업에 대해 털어놓고 격려하며 의논하는 동아리 선생님들의 모습에서 잔잔하지만 거대한 감동이 밀려 왔다.

두 번째 발제를 맡은 김애희 선생님은 교사 자신이 ‘나는 어떤 유형의 교사인가?’에 대해 다양하고 과학적인 검사를 활용하여 파악하는 것이 학생들과의 바람직한 관계 형성에 도움이 된다고 하였다. 수업 붕괴를 막기 위해 “이것만은 지키자”라는 최소한의 수업 약속을 동아리 참여 교사들의 수업에서 만이라도 강조할 필요가 있다는 의견을 나누었다. 또한 수업 나눔 및 공개의 방법과 방향에 대해서도 이야기 하였다. 자신들의 수업에 다른 선생님들이 자주 참관하는 모습을 보이는 것이 학생들에게도 변화로 인식될 것이라는 의견이 있었다.

선생님들의 수업 참관은 학생들에게 ‘왜 우리 수업에 다른 선생님이 들어 왔을까?’, ‘이렇게 많은 사람들이 함께 할 만큼 수업이 소중한 것인가?’ 하는 생각을 하게 할 수 있고, 학생들의 이런 생각의 변화만으로도 수업 나눔은 의미 있고 보람 있는 일이라는 의견은 신선한 충격으로 다가왔다. 다음 모임의 발제자를 정하는 과정도 다른 모임에서 보기 힘든 모습이었다. 서로의 상황과 처지를 이해하며 100% 자원에 의해 발제자를 정하였고, 회원들은 발제를 자청해 준 동료 교사에게 진심으로 감사해 하는 마음을 나타냈다. 6시가 넘는 시간까지 이어지는 진지한 교사 동아리 활동을 지켜보며 동아리 회원들의 열정, 자발성의 위대함, 그리고 우리 교육의 밝은 미래를 그려보게 되었다.

교사도 힐링이 필요하다

수업에 대해 모두가 힘들어 하고 때로는 한계를 느끼면

서도 그 누구도 자신의 어려움을 말하지 않은 채 교사와 학생이 지쳐가는 교실. 수업 개선을 위해 교사의 전문성을 신장시켜야 한다는 것은 너무나 자명한 원칙이지만 교실에 혼자 앉아서 연수만 듣는다고 해서 이수한 시간만큼 전문성이 신장되는 것일까? 수업을 하면서 지치고 상처받은 교사들에게 진정으로 필요한 것은 연간 100시간 이상의 연수를 듣는 것도, 수업이 의도한 대로 되지 않는다고 자책하는 것도 아닌 수업에 대한 고민과 어려움을 털어놓고 마음껏 이야기할 수 있는 공간과 동료 아날까 하는 공감대에서 신흥중학교의 교사 동아리가 생겨나게 되었다.

수업을 하면서 느끼는 고민과 아픔을 터놓고 이야기할 수 있으면 좋겠다는 깊은 공감대로부터 자발적으로 생겨난 신흥중학교 교사 동아리의 이름은 ‘수업팡’이다. 작년에 유행했던 ‘애니팡’이라는 게임에서 힌트를 얻어, 수업을 하면서 속이 터지는 마음을 교사 동아리에서 팡팡 터트리며 스트레스를 해소하고자 하는 생각에서 지어진 이름이다. 같은 고민을 가진 교사들이 자발적으로 모인 동아리이기 때문에 모이면 시간 가는 줄 모르고 이야기를 나누다. 상처가 곪아가도록 방치하지 않고 스스로 적극적으로 치유하려고 노력하는 교사들, 그들의 힐링이 시작되었다.

교사 동아리의 시작

신흥중학교 교사 동아리는 2012년 8월부터 시작하였다. 자율형 창의경영학교를 운영하면서 선진학교를 탐방하게 되어 신흥의 장곡중학교를 다녀온 뒤 장곡중학교 학교 변화의 시작이 교사 수업 동아리였음을 알게 되고 수업에 대한 고민을 나누어 보고자 자발적으로 모임을 결성하게 되었다.

바쁜 학교생활 속에서도 2주일에 한 번 모여서 동아리 활동을 하고 있으며 올해는 4월부터 모임을 시작하였다. 신흥중학교 교사 동아리 모임의 특징은 동교과 교사끼리의 모임이 아니라 교과, 연령 구분 없이 희망하는 모든 교사에게 열려 있는 모임이라는 점이다. 현재 신흥중학교

교사 34명 중 10여 명이 참석하고 있으며 1~2년 차 신규 교사부터 20~30년 차 최고참 선배교사까지 세대를 아울러 참여하고 있는 점이 또한 인상적이었다.

위로 받고, 성장하고 싶어요

신흥중학교 교사 동아리는 2가지 핵심 목표를 가지고 있다. 첫째는 자신이 수업에서 얼마나 힘들었는지 나눔을 통해서 위로받는 것이다. 두 번째는 수업에 대한 좋은 방법을 배워 더 좋은 교사로 성장하고자 하는 것이다.

수업에 대해 힘들어하는 교사들이 모여 자신의 어려움을 아주 솔직하게 이야기하고 조언이나 협력을 구할 때 모두가 도와주려는 마음이 생겼다고 한다. ‘수업팡’ 회원들이 동아리 활동을 하면서 가장 보람 있게 느꼈던 점은 협력하는 동료애를 구축해 가는 모습이라고 생각하고 있었다. 수업에 대해 지적하는 것이 아니라 있는 그대로 받아 주고 위로해 주려는 모습, 선배와 후배가 함께 고민하고 함께 답을 찾아가는 과정 자체가 감동이고 아름다움이라고 느껴졌다.



또한 수업 동아리에 참여하는 선생님들은 스스로 자신의 수업을 공개하며 때로는 교과 통합 수업을 운영하기도 한다. 그리고 일상의 수업에

서 언제든지 도움을 청하면 수업 보조 교사로 들어와서 수업을 도와주기도 하는 모습이 매우 놀라웠다.

운영의 구심점이 되는 사람! 생각의 구심점이 되는 책!

모임을 지속적으로 운영하기 위해서는 구심점이 필요한데 작년에는 3학년부장님이신 이상우 선생님이 애써주셨고, 올해는 수석교사로 오신 조미영 선생님이 구심점의 역할을 해주고 있다.

수업 동아리 모임은 ‘책 나눔’을 중심으로 수업에 대한 고민과 고통을 나누는 방식으로 운영된다. 이 날은 조벽 교수의 ‘청소년 감정코칭’을 읽고 조미영 선생님과 김애희 선생님의 발제로 책의 내용에 대해 토론하고, 학생을 지도하는 데 어떻게 접목할 수 있을까 의견을 나누었다.

수업 동아리 모임 후 결과를 교내 메신저 팝업을 통해 모든 교사와 공유하고 있다. 신흥 중학교의 또 다른 동아리인 ‘학급 운영 동아리’에서는 학급 운영 자료를 책과 CD로 만들어 교사들에게 나누어 주고 있다.

‘수업팡’ 모임의 자랑거리

‘수업팡’ 동아리의 가장 큰 자랑거리는 ‘자발적 참여’와 ‘협력적 문화’이다. 동아리의 모든 구성원은 각자가 원해서 모인다. 그 누구의 강요도 지시도 아닌 자신의 필요에 따라 모이기 때문에 현실적인 모든 어려움을 이겨내고 모임이 지속되고 있다.

그리고 어려운 현실을 탓하지 않고 회원들이 해결할 수 있는 부분에 대해 최대한 협력한다. 서로의 수업에 대해 탓하지 않고 최대한 도와주려는 선후배 간의 협력 문화가 참 좋다. 이것은 앞으로 ‘수업팡’ 모임에서 더욱 활성화시키고 싶은 수업 나눔의 기본이 되는 생각이다.

더 나은 미래를 계획하다

‘수업팡’ 교사 동아리 활동에서는 책 나눔을 통해 수업에 대한 고민과 고통을 많이 나누고 좋은 방법을 공유하기도 하였다. 앞으로는 지금까지 해 온 의사소통, 공유에 더해서 서로의 수업을 더 많이 공개하고 더 많이 볼 수 있는 기회를 만들려고 계획하고 있다.

다음 학기에는 동아리 회원 간 수업 시간표를 되도록 겹치지 않도록 짜서 더 많은 수업 나눔을 실시하려고 한다. 그러기 위해서는 더 깊은 협력적 관계가 만들어져야 함은 물론이다. 회원 모두는 좋은 협력의 관계 위에서 신흥중

학교 수업의 질이 전반적으로 향상되기를 희망하고 있다.

학교의 지원이 바탕이 되어

사실 학교 현장은 모이는 것 자체가 어려울 만큼 바쁜 것이 현실이다. 신흥중학교는 수업 시간을 빨리 당겨서 운영하고, 방과후 참여에 대한 학생들의 자율성도 커서 주중 이틀은 3시 35분에 수업이 끝나고 3일은 2시 40분이면 모든 수업이 끝난다. 그래서 최대한 교사들이 동아리 모임을 할 수 있도록 지원한다.

그리고 담임 업무와 행정업무를 분리하기 위해 행정 전담사를 채용하였다. 행정 전담사가 있다고 해서 교사의 행정 일이 전혀 없어지는 것은 아니지만 최소한 학교의 구조를 교사가 가르치는 일(가르치기 위해 연구하는 일을 포함하여)에 집중할 수 있는 구조로 만드는 것은 매우 중요하다. 또한 신흥 중학교는 자율형 창의경영학교를 운영하면서 교사 동아리 당 15만원을 지원해 주고 있다.

그러나 가장 큰 학교의 지원은 교장, 교감 선생님의 관심과 전폭적인 지원과 칭찬이라고 할 수 있다.

신생 교사 동아리에게

교내 교사 동아리를 구성하여 수업에 대한 좋은 정보를 나누는 것도 좋지만 일단은 자신의 수업에 대한 고민을 충분히 나누는 것이 우선이다. 식사하고 차 마시고 고민을 먼저 이야기하고 들을 수 있는 관계를 만드는 것이 필요하다. 그러기 위해서는 아무리 바빠도 2~3주에 한 번 이상은 꼭 얼굴을 보는 것이 좋다.

이러한 관계가 바탕이 되어 자발성을 가질 수 있다면 동아리 운영은 절반은 성공한 것이다. 왜냐하면 동아리 운영의 생명력은 자발성이기 때문이다. 학교에서 연구하는 교사 동아리가 필요하다는 것은 모두가 인정하는 것이다. 문제는 누군가가 깃발을 들어야 그 깃발 아래 사람들이

모인다는 것이다. 학교에서 수업이든 상담이든 학급운영이든 교사 동아리의 시작을 알리는 깃발을 들 사람들이 많아지면 좋겠다. 그리고 거기에 동참하는 몇 명만 모여도 동아리 운영은 가능하다. 같은 행동을 하는 사람이 3명이 되면 사람들의 관심을 끌고 그 행동에 동참하게 할 수 있다는 ‘3의 법칙’을 모두 알고 있을 것이다. 변화를 원하는 3명만 힘을 합치면 모임을 시작할 수 있다. 그 모임의 시작은 수업이라는 역동적인 활동 과정의 성찰로 이어질 수 있을 것이다.



‘반성적 실천가’를 꿈꾸며- 취재 후기

‘수업평’ 교사 동아리 회원인 한성준 선생님은 동아리 활동에 대해 90점의 점수를 주고 싶다고 한다. 왜냐하면 ‘자발적 참여’와 ‘협력적 문화’가 자리 잡고 있는 데 대해서 스스로 격려하고 칭찬해 주고 싶기 때문이다. 앞으로 모든 교사가 동아리에 자발적으로 참여하여 수업에 대한 변화를 시도할 수 있게 되는 날에 100점을 주고 싶다고 말한다.

수업이란, 같은 모형을 활용해 같은 방법으로 가르쳐도 대상 학생에 따라 반응과 결과가 다를 수 있는 복잡한 과정이다. 그것이 바로 교사가 수업을 하고 또 해도, 공장에서 능숙한 손놀림으로 물건을 찍어내는 달인들처럼 경력이 많다고 반드시 수업을 잘 할 수 없는 이유이기도 하다. 그렇다면 어떻게 해야 할까? 그 해답은 바로 교사 상호 간에 공동으로 함께 고민하고 성장하는 ‘동료애’를 형성하는 일, 즉 학교를 교사들의 ‘배움과 성장의 공동체’로 만드는 일이다. 그 핵심에는 함께 웃고, 함께 고민하고, 함께 배우는 교사 동아리가 있다.

취재를 마치면서 더 많은 교사들이 동료애를 바탕으로 ‘수업’이라는 활동 과정에 대해 성찰하고 그 성찰을 반성해가면서 해결과 발전을 위해 나아가는 ‘반성적 실천’을 경험했으면 하는 바람을 가져 본다. 그래서 대한민국 모든 교사가 배우고 연구하는 ‘전문가’로 거듭나는 학교 현장을 꿈꾸어 본다. ◎

삶의 경험을 통해 실천적 학습을 하는 Chadwick International 교육과정



글_ Chadwick International(채드윅 송도국제학교) 교사 | 김 민 수



새로운 꿈을 찾아서

2010년 9월 7일, 인천광역시 송도에 Chadwick International(채드윅 송도국제학교)가 개교하였다. 송도신도시가 계획된 이후, 송도의 개발과 발전에 관한 관심은 그 누구보다 높았다. 특히 교육자로서 송도에 개교하는 국제학교에 많은 관심을 가지고 있었다. 지난 2008년, 인천 교원정책자문위원이었던 필자는 동료 교원정책자문위원들과 함께 송도국제학교 공사현장을 방문하여 세계적 수준의 교육환경을 경험할 수 있었다.

그러던 어느 날, Chadwick International에서 사회교사를 공개전형 한다는 공문을 우연히 보게 되었다. 처음 공문을 보는 순간 너무 흥분되어 숨을 제대로 쉴 수가 없었다. 공문을 처음부터 끝까지 꼼꼼하게 읽은 후 바로 담당자와 통

화를 하고 그 길로 바로 송도로 달려갔다. 채드워의 교사가 되면 어떤 역할을 해야 하고 보수는 어느 정도이며 어떤 혜택이 있는지를 꼼꼼히 살핀 후 이력서 제출을 약속하고 돌아왔다.

주말 내내 처음 써보는 영문이력서를 작성하며, 학교를 사직하고 근무지를 옮기는 것이 옳은 선택인지 많은 고민을 하였다. 두려움과 설렘 속에 이력서를 제출하고 두 차례의 인터뷰 그리고 수업 시연을 통해 마침내 합격 통지를 받게 되면서 Chadwick International에서 근무를 시작하게 되었다.

무엇을 가르칠 것인가?

필자는 신규교사로 임용된 이후부터 학교를 그만두기 전까지 무엇을 가르칠 것인가에 대한 고민을 해본 적이 없다. 왜냐하면 우리나라의 교육과정은 전 세계에서 그 예를 찾아 볼 수 없을 만큼, 무엇을 가르쳐야 할지 너무나 명확하게 제시되어 있기 때문이다. 학생들의 발달 단계에 맞추어 제시된 학습 내용을 현장의 교사는 다양한 교수·학습방법을 이용하여 효과적으로 학습시키는 것이 우리나라 교육과정이라고 생각했으므로, 어떻게 가르쳐야 하는가 하는 방법론적인 부분만 고민하였지 무엇을 가르칠까에 대한 고민을 해 본적은 별로 없었다. 그러나 채드워 송도국제학교는 달랐다. 어떻게 가르칠 것인가에 대한 교수·학습방법에 대한 고민에 앞서 무엇을 가르칠 것인가에 대한 진지한 고민이 더 우선한다.

채드워 송도국제학교는 세계 여러 나라의 3,600여 개의 학교에서 채택하고 있는 IB 교육과정으로 공부하고 있다. IB는 전 세계 각 나라와 학교가 자신의 환경에 맞게 재구성하는 교육과정이기 때문에 당연히 모든 학교가 같을 수는 없으며, 각 학교에 맞게 독창적으로 운영되고 있는 매우 융통적인 교육과정이라 할 수 있다. 그러나 교육의 철학과 어떤 내용을 학습해야 하는지에 대한 공통의 주제

가 명시되어 있으며 각국의 학교들은 자신이 처한 상황에 맞게 자신만의 교육과정을 만들어 간다. 지금부터는 채드워 송도국제학교는 어떻게 교육과정을 구성하고 있는지에 대하여 개괄적인 소개를 하고자 한다.

채드워 송도국제학교의 교육과정은 설립자 마가렛 채드워 여사의 교육 철학인 Core Values 와 IB(International Baccalaureate)의 PYP(Primary Years Programme)를 접목하여 Chadwick International만의 창의적이고 특색 있는 교육과정을 구현하였다.

Core Values

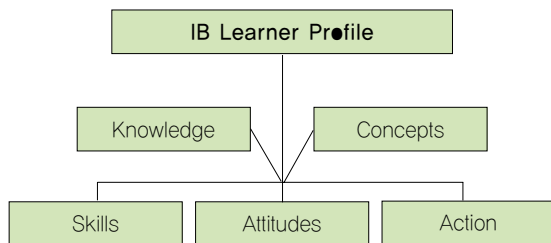
Core Values란 설립자인 마가렛 채드워 여사의 교육 철학으로 학교생활을 통해 학문적 우수성, 모범적인 인성, 경험을 통한 스스로의 발견 능력을 발전시키기 위하여 일상생활 속에서 지켜야 할 5가지 덕목 Honesty(정직), Respect(존경), Responsibility(책임), Fairness(공정), Compassion(동정심)을 말한다. 즉, Core Values는 학생들이 학교생활을 하는데 있어서 반드시 필요한 행동적 실천과제라 할 수 있으며 학교에서만뿐만 아니라 가정과 연계하여 바른 인성을 기를 수 있도록 지속적으로 지도하고 있으며 심지어 교사들의 관계에서도 Core Values가 가장 상위의 가치이기 때문에 학교에서 학생들을 가르치고 자신의 업무를 수행하는 과정에서 가장 우선시 된다. 예를 들어, 수업시간에 아이들이 잡담이나 장난으로 수업을 방해하였을 경우 교사는 아이들에게 Core Values 중 에서 선생님에 대한 존경(Respect)이 부족하니 앞으로 노력하라고 가르치며 이러한 지적을 받은 아이들은 자신이 Core Values를 잘 지키지 못한 것에 대하여 매우 부끄럽게 생각을 한다.

PYP (Primary Years Programme)

IB 교육과정은 1968년 처음으로 설립되었으며 전 세계 145개국의 3,600여 개의 학교에서 채택된 교육과정이

다. IB는 4살에서 20살까지의 학생들이 인지적이고 인격적인 발달과 감성적이고 사회적인 기술을 익혀 글로벌 인재로 성장할 수 있도록 도움을 주는 교육과정이다. IB는 DP, MYP, PYP로 다시 나눌 수 있는데 우리나라의 고등학교 과정인 DP와 중학교 과정인 MYP, 초등 과정인 PYP로 나뉜다.

PYP는 IB 중에서 유치원 및 초등 교육과정을 말한다. PYP는 IB에서 추구하는 인간상(IB Learner Profile)을 제시하고, 인간상 구현을 위하여 Knowledge(지식), Concepts(개념), Skills(기술), Attitudes(태도), Action(행동) 요소를 반영하여 교육과정을 만들어 낸다.



IB Learner Profile

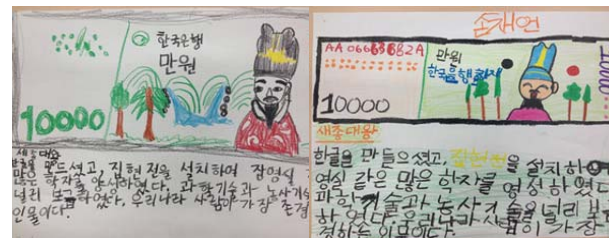
IB에서 추구하고자 인간상을 10가지로 제시하였다.

- Inquirers – 질문하는 사람
- Knowledgeable – 지식이 있는 사람
- Thinkers – 생각하는 사람
- Communicators – 의사소통 하는 사람
- Principled – 원칙을 지키는 사람
- Open-minded – 마음이 열린 사람
- Caring – 다른 사람들 잘 보살펴주는 사람
- Risk-takers – 위험을 감수하는 사람
- Balanced – 균형 잡힌 사람
- Reflective – 반성적 사고를 하는 사람

새롭게 만들어 가는 Korean PYP

Chadwick International에는 우리나라 교실에서 볼 수 있는 교과서가 없다. 교과서가 없는 것이 아니라 IB 교육과정은 개개인의 학습상황과 경험이 모두 다르기 때문에 기존의 교과서 같은 획일적인 교과서를 사용하는 것을 지양하고 있다.

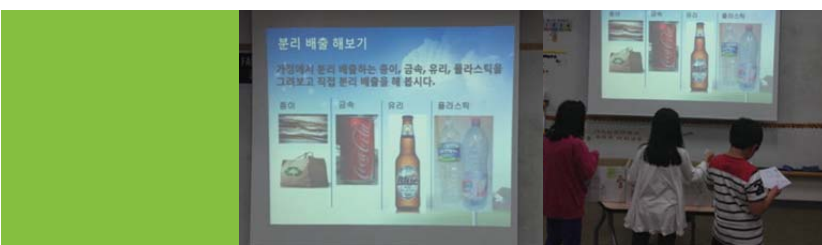
송도국제학교에서 국어와 사회(국사) 교과를 각각 일주일에 2시간씩 총 4시간을 이수하면 국내학력이 인정된다. 따라서 우리나라 국가수준의 교육과정을 학생들에게 가르쳐야 하는데 우리나라의 교과서를 사용할 수 없으니 정말 난감한 문제에 직면하게 되었다. 그래서 학교의 요구대로 PYP와 우리나라 국가수준의 교육과정을 접목하여 새로운 교육과정을 만들게 되었다.



1학년 Trade 주제 단원 학습

1학년 통합주제 단원(unit) 중에 Trade 라는 주제가 있다. 1학년 학생들은 무역이나 상업 화폐, 사람들 간의 거래가 서로 어떻게 이루어지고 어떤 영향을 미치는지 공부를 하였고 국어 시간에는 이와 주제를 맞추어 우리나라 화폐가 대한제국 설립 이후 어떻게 발전했는지 살펴 본 후, 각 화폐에 인쇄되어 있는 인물에 대한 탐구학습을 실시하였다. 5만원, 1만원, 5천원, 1천원 화폐에 인쇄되어 있는 역사 속 인물의 삶과 업적을 공부한 후 그림을 그려서 전시하는 활동도 함께 실시하였다.

2학년 통합주제 단원 중에서 We are the world 라는 주제가 있다. 이 단원은 천연자원의 종류, 천연자원의 사용과 파괴, 생물들을 보호하기 위한 노력 등 환경에 대하여 공부하는 단원이다. 국어 시간에는 이와 연계하여 쓰레기 분리 배출하는 요령 및 필요성에 대하여 공부하고 직접 실천해보는 활동을 통해 체험 중심의 학습활동을 구성하였다.



2학년 We are the world 주제 단원 학습

3학년 통합주제 단원 중 Just say it 이라는 주제가 있다. 3학년 각 학급에서는 자신의 감정이나 느낌을 다양한 방법을 활용하여 창의적으로 표현하는 활동을 하였다. 국어 시간에는 우리나라 교과서에 수록된 시를 먼저 학습하고 자신이 좋아하고 선택한 다양한 종류의 시를 선택하여 시인의 말하고자 하는 의도를 파악하는 학습을 하였다. 그리고 자신이 공부한 시 중에서 가장 인상에 남는 시를 골라 시화가 있는 달력을 만들어 봄으로써 시를 일상생활에서 항상 접할 수 있는 기회를 갖게 하였다.



3학년 Just say it 주제 단원 학습

4학년 통합주제 단원 중 Health and Well-being 이라는 주제의 학습을 위해 건강한 식단과 영양소의 종류, 음식물에 포함된 칼로리, 건강한 생활과 운동의 상관관계 등에 대하여 각 학급에서 공부를 하였다. 국어 시간에는 다양한 음식이 있는 메뉴판을 통해 1주일 식단을 직접 만들어 보고 자기가 선택한 음식들의 칼로리를 계산한 후, 청소년들이 섭취해야할 1일 평균 칼로리와 비교하였다. 그리고 기준치보다 많은 칼로리를 소모하기 위해 어떤 운동을 얼마나 해야 하는지를 계산하게 하였다. 이를 통해 건강하고 균형 잡힌 식단이 무엇인지 알게 되었고 운동의 필요성과 중요성 또한 직접 느낄 수 있도록 하였다.



4학년 Health and Well-bing 주제 단원 학습

교과 외 프로그램의 운영

Chadwick International은 교과 교육 이외에 모범적인 인성과 경험을 통한 자기 스스로의 발견 능력을 향상시키기 위해 다양한 프로그램이 운영되고 있다. 이러한 활동들은 정상적인 교육과정과 방과 후 및 주말에 실시되는 CICIP(Chadwick International Community Program)를 통해 이루어진다.



World Read Aloud Day

1) World Read Aloud day

지난 3월 7일 학생들이 '세계 큰소리로 책읽기의 날 (World Read Aloud Day)'을 맞이하여 큰소리로 책을 읽는 행사를 실시하였다. 세계 큰소리로 책읽기의 날은 문맹퇴치 운동을 펼치고 있는 국제비영리기구 리트월드가 지정한 날로 읽고 쓰는 능력은 인간의 권리임을 인식시키고자 하는 행사이다. 이 날은 학부모 및 교장 선생님, 그리고 각 부서의 스태프, 송도 지역에서 책 읽어주기 행사에 참여하고 싶은 사람들의 신청을 받아 각 교실에서 아이들에게 책을 읽어 주는 행사가 열렸다. 매년 3월 7일은 세계 여러 나라의 학교들이 'World Read Aloud day'를 맞이하여 각 학교에서 책 읽어 주기 행사를 실시하며 우리 학교도 매년 동참하고 있다.

2) Athletic Program

운동을 통해 많은 경험을 얻고 신체의 건강을 도모하는 것은 Chadwick International의 가장 중요한 핵심가치이기도 하다. 초등학교에서부터 고등학교 학생들은 축구, 농구, 각종 육상경기, 배구, 수영, 배드민턴, 탁구 등 각 종목에 자율적으로 참여하여 평상시에 운동을 즐기고 KISAC(Korea International Schools Activities Conference)이란 한국에 있는 외국인 및 국제학교 체육활동 연합단체에 가입된 학교 간의 친목적인 각 종목별 대회에 참여하여 자신이 갖고 닦은 기량을 펼친다. 대부분의 친선 경기는 주말에 이루어지며 많은 교사들이 주말에 경기에 참가하는 아동들을 인솔 및 지도한다.



Athletic Program

3) Outdoor Education Program

자연에서의 모험활동을 통해 자아를 발견하고 내가 속한 지역사회를 이해하며 자연에 대한 고마움을 경험하게 하는 Chadwick International의 프로그램이다. 유치원에서부터 12학년에 이르기까지 각 연령과 학년에 맞는 활동과 미션이 주어지며 이를 통해서 자신에게 주어진 문제들을 해결하는 능력을 기르고 학생들의 다양한 리더십을 발현하게 하는데 목적이 있다.



Outdoor Education Program

4) Performing and Visual Arts

중학교와 고등학교는 통합주제와 관련하여 연극 및 뮤지컬을 공연을 준비하고 상연하는 과정을 통해 자신의 예술적인 능력을 개발하고 즐거움을 느끼게 해주는데 그 의미가 있다. 춤과 연기, 노래 등의 자신의 예술적 재능을 개발하는 기회가 되기도 하다.

또한 초등학교의 경우는 통합주제와 관련된 다양한 방법의 미술적 표현을 통해 자신이 학습한 내용을 의미 있는 미술작품으로 만들어 메시지를 전달하고자 하였다.

전인적인 지도자를 양성하는 교육

Chadwick의 교육과정은 새롭지도 않고, 독특하지도 않다. 단지 설립자의 교육철학을 교육과정에 반영하고 교육과정을 정상적으로 운영하며 다양한 예술 활동 중심의 방과 후 활동을 통해 글로벌 인재 양성을 양성하고자 하는 노력이 가득할 뿐이다. 학생들과 교사들은 가르침과 배움 그 자체를 즐기며 서로 노력하는 모습이 80년 전통을 이루어 온 것이라 할 수 있다. 오랜 세월동안 변하지 않은 가치를 추구하며 무엇을 어떻게 가르쳐야 하나에 대한 답을 찾기 위한 끊임없는 노력이 지금의 Chadwick International을 완성시킨 것 같다.

마무리하며

이 글은 국제학교의 교육과정이나 프로그램을 우리나라의 교육과정과 비교하여 우열을 가리기 위해 쓴 글이 아니다. 세계 여러 나라가 제각기 저 마다의 문화와 언어가 다르고 각국의 상황에 맞는 전통문화를 잘 발전시킨 것처럼 Chadwick의 교육과정은 그 나름대로의 존재의 의미가 있을 뿐이다.

Chadwick International의 교육과정에 대해 짧게나마 소개함으로써, 우리나라 교육과정에 도입할 수 있는 프로그램은 무엇인가를 고민하고 우리나라의 우수한 교육과정을 조금 더 발전시키고자 하는 바람이 앞선다. ☺



RGB 삼색 빛을 모아 별★스런 꿈 품격 높이기



글_ 인천당하초등학교 교사 | 정 근 주



설레임을 가슴에 품었어요!

사람이 꿈을 설계하고 진로를 개척하는 일은 일생을 통해 가장 중요한 일이다. 왜냐하면 사람은 직업을 통해 자신의 뜻을 펼치고 행복과 보람을 추구하며 자아를 실현할 수 있을 뿐 아니라 생산적인 사회 구성원으로서의 역할도 충실히 할 수 있기 때문이다. 하지만 대부분의 학생들은 직업에 대한 다양한 정보를 탐색하여 자신의 진로를 계획하고 결정하기보다, 부모님의 권유에 따르거나 맹목적으로 TV 속 인물 또는 친구를 따라서 진로를 결정하는 경우가 많다.

진로에 대한 발달적 견해에 따르면 인간의 발달은 계속적인 과정으로서의 인식, 탐색, 준비 및 전문화의 단계를 거친다고 한다. 따라서 진로교육은 직업을 선택할 때나 진학을 앞두고 있을 때만 필요한 것이 아니라 자신의 진로에 대해 많은 관심을 보이는 초등학교 때부터 학생들의 무한한 잠재력과 가능성을 계발해주고 자신이 흥미를 갖고 있는 분야에 대한 진로선택을 할 수 있도록 도와주어야 할 것이다.

따라서 초등학교에서의 진로교육은 구체적인 진로선택이나 기능훈련을 강조하기보다는 교육과정상의 정규수업 및 창의적 체험활동을 통해 직업세계에 대한 이해를 높여주고 다양한 일을 직접 경험하는 기회를 폭넓게 제공하는 것이 바람직하다.

꿈에 ‘품격’이라는 날개를 달았어요!

R·G·B 삼색 빛

원래 R·G·B(Red Green Blue)는 빛의 3원색으로 빨강, 초록, 파랑의 빛을 겹쳐 비추었을 때 가장 많은 가지 수의 색깔을 만들 수 있다고 한다. 이를 진로교육에 적용하여 자신의 장점과 단점, 흥미와 재능을 발견하는 자기이해 영역을 R빛으로, 다양한 직업의 종류를 이해하고 체험하는 직업탐색 영역을 G빛으로, 자신의 꿈을 설계하고 실현하려 노력하는 진로설계 영역을 B빛으로 하여 밝고 환하게 자신의 꿈을 완성해 가는 것을 뜻한다.

별★스런 꿈 품격

개개인의 모습과 성향이 다르듯이 학생들이 꿈꾸는 미래 역시 각양각색이다. <별★스런> 꿈이란 여러 가지로 특색이 매우 뚜렷한 데가 있다는 뜻을 지닌 별별스럽다는 말을 진로교육에 적용하여, 자신과 타인이 모두 소중하다는 인식 아래 자신의 재능을 마음껏 펼칠 수 있는 자신만의 장래희망을 의미한다. 각자의 별★스런 꿈을 이루기 위해 필요한 창의성과 인성을 갖추기 위해 성실하게 노력한 결과를 품격이라 한다.

별★스런 꿈을 향해 삼색 빛을 비추었어요!

실천 1단계 : 특★한 나를 찾아가는 R빛

R빛 1 : 있는 그대로의 나를 인정하기

1-1 소중한 나의 위대한 탄생

- ① 나의 성장 앨범 만들기
- ② 내가 바라본 내! 작성하기
- ③ 부모님이 바라본 내! 작성하기
- ④ 가족 안에서 본 내! 그리기

1-2 소중한 나를 향한 시선 집중

- ① 나의 심리 찾기
- ② 나의 이미지 찾기
- ③ 나의 다중지능 찾기
- ④ 나의 애칭 식물 가꾸기

R빛 2 : 나만큼 사랑스런 너를 인정하기

2-1 나를 비울수록 커지는 너!

- ① 못난 내! 생각지도 그리기
- ② 멋진 내! 이제 시작 외치기
- ③ 한 걸음 더! 반성하기
- ④ 친구에게 미안한 마음 전하기

2-2 나를 채울수록 커지는 네!

- ① 나의 성공딱지 만들기
- ② 나의 성공수첩 활용하기
- ③ 나의 장점 사고 팔기
- ④ 짝꿍이랑 나랑 함께 하기

R빛 3 : 특별한 나와 너를 넓은 품으로 껴안기

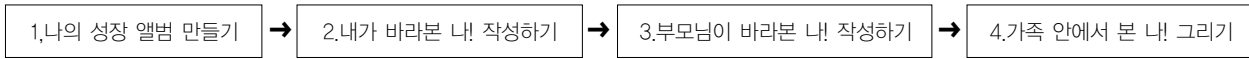
3-1 칭찬이 숨 쉬는 나 사랑의 날

- ① 생일 깜짝 이벤트하기
- ② 월별 생일 축하 잔치하기
- ③ 칭찬송 경연대회 열기
- ④ 나만의 브랜드 찾기

3-2 배려가 숨 쉬는 너 사랑의 날

- ① 수호천사 활동하기
- ② 장애우의 마음 헤아리기
- ③ 아름다운 동행 봉사하기
- ④ 사랑의 고리 활동하기

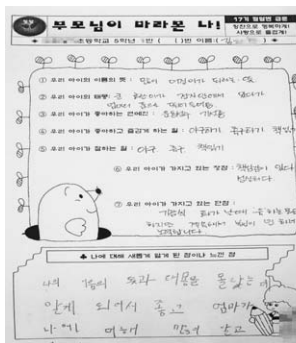
R빛 1 : 1-1. 소중한 나의 위대한 탄생 (실과 1. 나의 성장과 가족)



- ① 검은색 도화지를 접어 한 살 때의 모습, 유치원에 다닐 때의 모습, 초등학교 1~4학년 때의 모습을 담은 사진과 글로 꾸민 <나의 성장 앨범>을 교실 뒷면 사물함 위의 작품 전시대에 전시하였다.
- ② 나의 장래 희망, 내가 존경하는 인물, 내가 가장 아끼는 물건, 나의 취미, 나의 성격, 내가 잘하는 것, 내가 잘하고 싶은 것 등을 <내가 바라본 나!> 활동지에 자유롭게 기록하게 한 후 3월 한 달 동안 아침시간을 활용하여 소개할 수 있는 기회를 제공하였다.
- ③ 사전에 과제를 제시하여 부모님께 “저는 어떤 사람처럼 보이나요?” 라는 내용으로 인터뷰하고 알게 된 점을 <부모님 동산> 공간에 전시하였다.
- ④ 빈 어항 그림을 주고 그 안에 자신이 꾸미고 싶은 세계를 표현하는 활동을 통해 가족관계나 심리적 갈등의 원인과 상태 등을 이해하는 자료로 활용하였다.



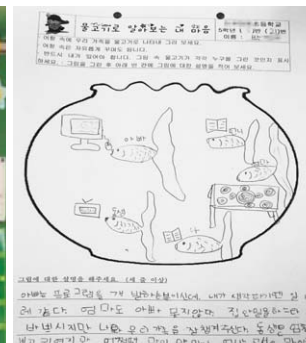
나의 성장 앨범이에요



부모님이 바라본 나의 모습이에요



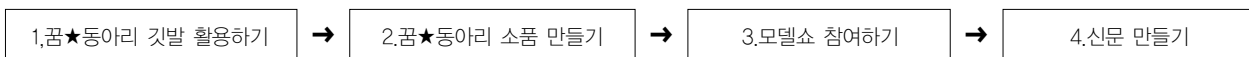
별★별 꿈동산 공간이에요



빈 어항을 꾸며요

실천 2단계 : 특★한 일을 탐구하는 G빛

G빛 3 : 3-2. 기쁨이 넘치는 꿈 동아리 축제 (미술 5. 손으로 만든 즐거움)



- ① 다중지능 검사에서 나온 결과를 바탕으로 해서 비슷한 지능(언어지능, 논리-수학지능, 공간지능, 신체-운동지능, 음악지능, 자연탐구지능, 대인관계지능, 개인이해지능)을 가진 친구들끼리 꿈 동아리를 조직하였고 진로와 관련된 동아리별 큰 주제에 따라 개인별 주제를 정해 재량시간과 특활시간을 활용하여 탐구하도록 하였다.

② 자신이 희망하고 탐구해 온 직업에 대해 생각을 정리하여 직업과 관련된 소품을 구상하여 그 중 만들고 싶은 소품을 3가지 이상 만들도록 하였다.

③ 주어진 4~5분의 시간을 알차게 활용하기 위해 꿈 동아리 친구들끼리 역할을 분담하여 자기가 맡은 일을 하도록 하였다. 동아리 친구들이 서로 협동하여 꿈★모델쇼에 참여하기 위해 복장, 포즈, 동선 등을 계획하여 연습하였다.

④ 그동안 조사하였던 진로관련 자료를 바탕으로 적성관련 직업소개, 직업퀴즈, 직업CM송, 존경하는 인물, 직업에 대한 기사들을 편집 및 배치하여 멋진 꿈★신문을 완성하도록 하였다.



꿈★동아리 깃발이에요



꿈★소품을 만들었어요



꿈★모델쇼 참여 모습



유명한 야구선수 포즈는 이렇게~



꿈★신문을 만들었어요

G빛 1 : 무한한 직업의 세계를 차근차근 살펴보기

1-1 세상에 가득한 이런 일!

- ① 직업 브레인 스토밍하기
- ② 초동이 직업사전 활용하기
- ③ 84가지 직업 빙고놀이 하기
- ④ 직업 칭찬 골든벨하기

1-2 내 마음에 가득한 저런 일!

- ① 직업카드 만들기
- ② 직업카드 교환놀이 하기
- ③ 직업사전 만들기
- ④ 유망 직업 BEST 5 뽑기

G빛 2 : 무한한 직업의 세계를 하나하나 체험하기

2-1 체험! 우리 가족 일터

- ① 직업 가계도 그리기
- ② 부모님 일터 체험하기
- ③ 친척들 직업 인터뷰하기

2-2 체험! 삶의 현장

- ① 방학동안 직업체험 활동하기
- ② 성공 직업인 초청 강연 듣기
- ③ 글로벌 성공 시대 시청하기

G빛 3 : 교실 밖 직업의 세계를 교실 안으로 초대하기

3-1 희망이 가득한 꿈 바라기 축제

- ① 드림 패밀리 활동하기
- ② 꿈자람 달력 채우기
- ③ 드림 일터 꾸미기

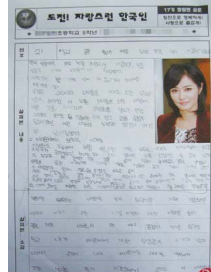
3-2 기쁨이 넘치는 꿈 동아리 축제

- ① 꿈★동아리 깃발 활용하기
- ② 꿈★동아리 소품 만들기
- ③ 꿈★모델쇼 참여하기
- ④ 꿈★신문 만들기

B빛 1 : 간절한 나의 우생 멘토와 가슴으로 하나되기

1-1 꿈 모델과의 단박 인터뷰

- ❶ 도전하는 한국인과의 만남
- ❷ 전문가와의 만남
- ❸ 내가 찾은 꿈 모델
- ❹ 꿈 모델 미니사전



도전하는 한국인을 만났어요

1-2 미래를 그리는 꿈 청사진

- ❶ 나의 커리어 플랜
- ❷ 나의 비전 서명서
- ❸ 나의 미래 명함
- ❹ 나의 미래 꿈단지

B빛 2 : 한 단계 높은 품격! 노력으로 발돋움하기

2-1 독서로 오르는 꿈 계단

- ❶ 꿈 도서 책방 개관식
- ❷ 꿈 도서 책갈피
- ❸ 꿈 도서 확인 카드
- ❹ 꿈 도서 통장

2-2 배움으로 오르는 꿈 계단

- ❶ 배움 플래너 작성하기
- ❷ 배움 공책 활용하기
- ❸ 서로 돕는 배움짱 활동하기
- ❹ 실력 UP 프로그램 참여하기

B빛 3 : 영원한 나의 팬! 부모님과 친구의 응원받기

3-1 승승장구! 드림 가족의 날

- ❶ 꿈자람 공책 채워가기
- ❷ 진로교육 네비게이션 활용하기
- ❸ 토요일 가족 사랑 실천하기
- ❹ 효도 책자 선물하기

3-2 행복 2배! 드림 밀알의 날

- ❶ 학급 이벤트 5단계
- ❷ 꿈 재주 한마당
- ❸ 꿈 달란트 시장

실천 3단계 : 특★한 꿈을 계획하는 B빛

B빛 1 : 1-1. 꿈 모델과의 단박 인터뷰 (도덕 7. 참된 아름다움)



① 커리어넷에서 제공하는 도전하는 한국인(21명)을 클릭하여 세계에서 이름을 떨치고 있는 직업인 중 자신의 꿈과 관련된 인물을 간접적으로 만나보게 하면서 <도전! 자랑스런 한국인> 활동지를 작성하도록 하였다.

② 진학진로정보센터(<http://www.jinhak.or.kr>)의 전문가와의 만남 메뉴를 선택하여 긍정적인 생각, 삶의 태도, 도전 정신, 대인 관계 등에 대해 살펴볼 수 있도록 하였다.

③ 존경하는 인물을 찾아 꿈 모델로 정하여 본받을 점을 찾아보고 노력할 점을 생각해 보면서 사진 자료를 준비하게 한 후 사진 위에 OHP 필름을 올려놓고 검색색 네임펜을 사용하여 자세하고 섬세하게 초상화를 그려 복도 맨 위쪽 창문에 전시하였다.

④ 꿈 모델 미니사전을 만들어 표지에는 자신의 꿈을 크게 적고 간절히 원하고 있음을 이미지로 나타내도록 하였고 안쪽에는 자신의 꿈 모델에 대해 조사한 내용(어린 시절 일화, 노력한 과정, 훌륭한 업적 등)과 꿈 모델을 통해 본받을 점과 꿈을 이루기 위해 노력해야 할 자신의 다짐 등을 사진이나 그림과 함께 구성하도록 하였다.



각 분야의 전문가를 만났어요



꿈 모델 게시판이에요



꿈 모델 미니 사전이에요

별★스런 꿈 품격 높이기로 이런 결과를 얻었어요!

R빛 아래에서 찾은 특★한 나!

“저는 무지 평범해요. 특별히 잘하는 것도 없고 잘하고 싶은 것도 없어요.”

↳ “나는 소중하고 특별해요.”

R빛1 : 자신의 성장 앨범을 친구들에게 소개하고 자신과 부모님이 바라본 자기 자신의 모습을 살펴 본 후 자신에 대한 객관적인 검사 등을 통해 있는 그대로의 나를 인정하고 더욱 소중하게 여기게 되었다.

R빛2 : 자신의 단점은 과감하게 버리고 다양한 방법으로 자신의 장점을 찾아 꾸준히 노력하는 과정을 통해 나만큼 사랑스런 너를 인정하게 되어 상호 긍정적인 에너지를 얻을 수 있게 되었다.

R빛3 : 나 사랑의 날과 너 사랑의 날을 통해 특별한 나와 너를 넓은 품으로 껴안게 되어 자아 존중감을 바탕으로 한 서로에게 베푸는 사랑이 모두를 평온하게 한다는 배려의 정신을 배우게 되었다.

G빛 아래에서 찾은 특★한 일!

“저는 장래희망이 없어요. 귀찮게 뭐 하러 그런 것을 가져야 하나요?”

↳ “나에게도 장래 희망이 생겼어요.”

G빛1 : 학생들 주변에 있는 다양한 직업의 종류에 대한 대해 알아보고 자신의 적성과 소질에 맞는 직업을 찾기 위한 여러 활동 등을 통해 직업세계에 대한 안목을 넓힐 수 있는 계기가 되었다.

G빛2 : 직업 가계도 만들기, 부모님 일터 방문 및 친척들 직업 인터뷰를 통한 가족 일터 체험하기와 직업 체험관 및 대학 탐방 등 삶의 현장 체험하기를 통해 생생한 직업 세계를 간접적으로 체험할 수 있게 되었다.

G빛3 : 드림 일터를 꾸며본 후 자신의 희망 직업과 관련된 소품을 만들어 꿈 동아리별로 모델쇼에 참가하는 활동은 가장 호응도가 높았으며 이를 통해 미래 자신의 꿈을 구체화하는 계기가 되었다.

B빛 아래에서 찾은 특★한 꿈!

“저의 꿈을 이루기 위해 지금 당장 무엇을 해야 하나요? 정말 궁금해요.”

↳ “내가 해야 할 일을 찾았어요.”

B빛1 : 다양한 자료를 통해 직업인으로 성공한 사람들을 직·간접적으로 만나고 그 가운데 자신만의 꿈 모델을 정하여 조사하는 과정이 밑거름이 되어 자신의 꿈을 달성하기 위한 구체적인 계획을 세울 수 있게 되었다.

B빛2 : 꿈 도서 책방 개관식에 참여하는 것을 시작으로 학급에서 이루어지는 다양한 독서 활동과 배움 플래너를 작성하고 배움 공책을 활용하는 등 계획적이고 적극적인 학습 활동으로 꿈을 향해 꾸준히 노력하는 태도가 형성되었다.

B빛3 : 학교와 가정과의 연계를 통한 교육 효과의 극대화를 위해 운영한 드림 가족의 날과 꿈을 향해 노력한 보상으로 운영한 드림 밀알의 날을 통해 자신의 꿈을 위해 설정한 목표대로 실천하고자 하는 의욕을 향상시킬 수 있었다. ☺

영어와 함께 하는 맞춤형 진로코칭 DREAM으로 Lead하라



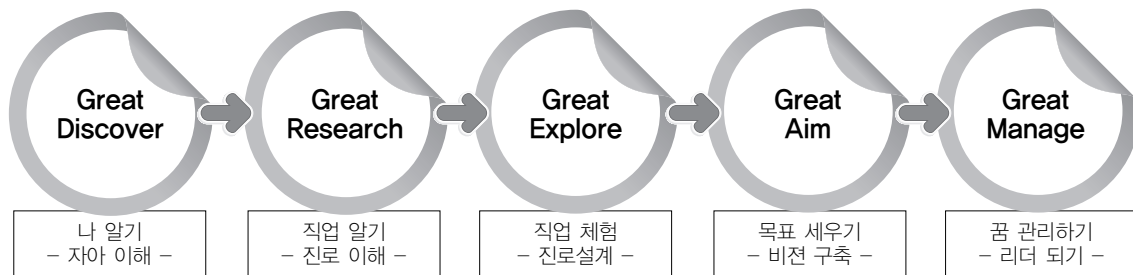
글_ 강화중학교 교사 | 고 희 숙



지난 해 내가 만났던 우리 반 아이들의 지역적, 가정적, 교육적 여건은 이제껏 만나온 어떤 아이들보다도 단연 최악이었다. 교육비 지원대상자가 38명 중 20명이고, 도서지역이라는 한계와 농어촌지역이라는 특수성을 모두 지녔기 때문이다. 지역적 여건 또한 매우 열악했기 때문이다. 반 아이들의 웅색한 환경, 내가 처한 난감한 상황, 이 모두를 뛰어넘어 움츠러진 아이들의 마음을 살려낼 수 있는 유일한 길은 아이들의 마음에 꿈을 세우는 것이었다. 'DREAM으로 Lead하게 하자' 이왕이면 영어와 함께 두 마리 토끼를 잡아보자. 위기를 기회로 삼아 전화위복이 되게 하자! 이것이 일 년 내내 나의 화두였다.

아침활동시간과 영어시간을 활용한 DREAM 프로그램

아침활동 시간과 영어교과 시간을 활용하여 맞춤형 진로코칭 DREAM 프로그램을 운영했다. DREAM 프로그램은 Discover(나 바로 알기), Research(직업탐색하기), Explore(직업체험하기), Aim(목표세우기), Manage(꿈 관리하기)를 의미하는 5단계의 꿈(Dream) 관리 프로그램으로, 항상 꿈을 잃지 않고 자신의 삶을 능동적으로 Lead해가는 글로벌 리더가 되라는 메시지를 담고 있다.



〈그림 1〉 Dream 진로 프로그램은?

세부실천 1 : 영어활동으로 나 알아보기 (영어교과 활동시간)

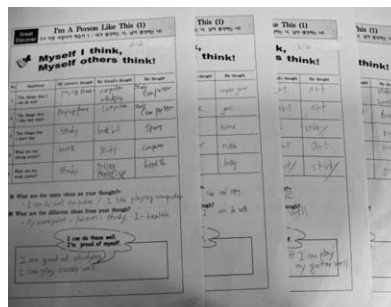
가. Let Me Introduce Myself (자기 소개하기) : 영어 1단원 'Design Your Year'의 교과내용을 바탕으로 자기에 관한 기본사항들을 영어로 작성하여 발표해보도록 함으로써 서로에 대해 좀 더 잘 알 수 있는 계기가 되었고 급우들 간의 관계도 더욱 친밀해졌다.

나. I'm a person like this. (나 이런 사람이야) : 심리검사 결과 나타난 자신의 특성과 타인의 눈에 비친 자신의 모습, 그리고 자기의 적성과 어울리는 직업의 분야 등을 영어로 알아보고 정리해봄으로써 자신에 대해 보다 객관적이고도 심도 깊은 이해를 할 수 있었다.

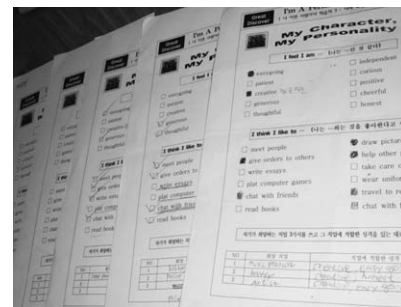
- 1) Myself I think, Myself others think (내가 생각하는 나, 남이 생각하는 나)
- 2) My Character, My Personality (나의 특성, 나의 성격)



교실 벽에 붙인 자기소개서



'나, 이런 사람이야' 활동지



나의 성격, 나의 특성 활동지

〈그림 2〉 영어활동으로 '나' 알아보기 활동

세부실천 2 : 영어활동으로 직업 탐색하기 (영어교과 활동시간)

아는 만큼 보인다라는 말처럼 직업에 대해 잘 알아야 급변하는 미래의 직업에 대해서도 꿈을 가질 수 있을 것이다. 이를 극복하기 위해 다음과 같은 활동들을 하였다.

가. **직업 Quiz!, Quiz!** : 영어시간에 그룹으로 실시한 퀴즈게임. 다양한 직업인들의 사진이나 그림을 PPT로 보여주며 그 직업을 영어로 말하게 한 스피드게임 이다.

나. **Subject and Career** : 다양한 과목명과 그와 관련된 직업들을 영어로 알려주고 그 뜻을 써보게 함. 영어와 직업에 대한 호기심을 동시에 키운 일석이조의 효과 거두었다.

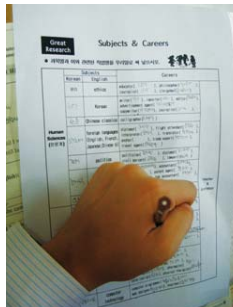
다. **직업 Card 만들기** : 그룹 활동. 활동지의 빈칸에 각 알파벳 첫 자로 시작되는 직업명을 영어로 3개씩 쓰는 게임으로 영어 직업명을 충동원해야 해서 피드백이 되었음.

라. **Fastest Growing Jobs (10대 미래유망직업)** : 미래 직업의 세계를 이해하는 것은 진로를 찾는 데 가장 필수적인 과정이다.

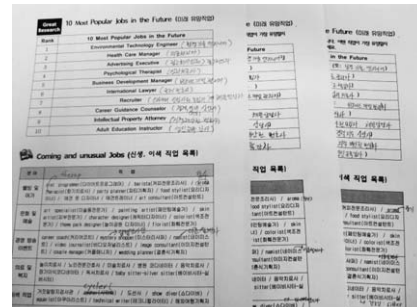
EBS '미래직업, 뜨는 직업' 시청 후 미래의 10대 유망직업을 영어학습지로 제작하여 아이들과 함께 그룹 활동으로 피드백을 하였다.



직업Quiz에 열중하는 학생들



Subject & Career 학습지



Fastest Growing Jobs 활동지

〈그림 3〉 영어활동으로 직업 이해하기 활동

세부실천 3 : 영어활동으로 직업 체험하기 (영어교과 활동시간)

글로벌 시대를 맞아 미래를 준비하는 아이들에게 가장 필요한 영어활용능력을 키워주기 위해, 예비 직업인이 된 느낌으로 자신의 장래 희망과 꿈을 영어로 말하고 쓰게 하였다. 시험용 영어공부가 아니라 스스로의 필요에 의해 신나게 영어를 공부하면서 동시에 자신의 진로도 모색해볼 수 있도록 마련한 활동이다.

가. **I'm a copywriter** : 광고와 관련된 4과를 배우면서 미래 유명 카피라이터가 되어 전 세계인들을 대상으로 영어 광고를 직접 만들어보게 한 체험활동이다.

나. **Cooking for the party** : 요리와 관련된 6과를 배운 후, 원어민 시간에 1학기를 마무리하는 학급파티를 가졌으며, 진로동아리별로 자신들의 요리 Recipe를 English로 준비하여 발표하고 요리도 직접 해먹은 유익하고 즐거운 시간이다.

다. **Let's make T-shirts** : 'How to make a T-shirt'라는 활동지로 티셔츠 만드는 법을 영어로 공부한 후, 진로 동아리별로 자신들만의 개성 넘치는 티셔츠를 만들었고, 학급 및 동아리 구성원들 간의 단합에 크게 기여했고 가장행렬에서 최우수상을 받았다.



I'm a copywriter



Cooking for the party



Let's make T-shirts

〈그림 4〉 영어활동으로 직업체험하기 활동

세부실천 4 : 영어활동으로 목표 확인하기 (아침진로 영어교과)

다양한 진로활동을 통해 학생들 스스로 세워온 꿈과 목표를 영어로 표현해봄으로써 목표 실천에 대한 의지를 다지고 영어활용능력도 동시에 키워보고자 하였다.

가. **My Dream, My Job** : 진로 학습지를 숙제로 내주어 영어로 써오게 한 후, 1분 Speech 시간에 영어로 외워서 발표하게 하고 말하기, 쓰기 수행 평가에 반영하였다.

나. **미래의 꿈 명함, 이력서 만들기** : 원어민 영어시간을 이용, 미래 명함과 이력서를 영어로 만들었으며 예시안과 중요 표현을 익힌 뒤에 실시하니 참여도가 높았다.

다. **My Role Model** : 말하기, 쓰기 수행평가의 하나로 실시한 영어 1분 Speech.
롤 모델이 한 일, 닮고 싶은 이유, 자신의 각오 등을 영어로 발표하게 하였다.

라. **My Life Map** : 아침활동시간에 자기 인생에 대한 중, 장기 로드맵을 만들어 보았으며 자신의 꿈을 위해 단계별, 시기별로 어떤 일들을 준비해야 할지 미리 생각해보게 하였다.



My Dream, My Job



미래의 꿈 명함



My Role Model

〈그림 5〉 영어활동으로 목표 확인하기 활동

세부실천 5 : Dreaming 으로 Lead하라 (영어교과 활동시간)

이 활동은 자기이해, 진로탐색 및 체현, 목표 설정 등을 통해 형성된 진로설계능력을 생활의 일부로 습관화시키고 올바른 직업인으로 성장해가는 기틀을 마련하고자 꿈 관리를 위해 도움이 되는 활동들을 집중적으로 실시하였다.

가. **Future Diary** : R=VD의 공식 설명 후, 성공한 자신의 미래 일기를 영어로 써서 1분 Speech 시간에 발표하고,, 이를 매일 반복해서 읽으면서 실천의지를 다지도록 하였다.

나. **1분 English Speech** : 영어시간 마다 3명씩 영어로 1분 Speech를 하게 했음. 자신의 꿈과 미래, 진로를 주제로 했는데 영어 말하기, 쓰기 능력향상에 큰 도움이 되었다.

다. **Group English Diary** : 진로동아리 구성원끼리 하나의 주제를 가지고 영어로 일기 이어쓰기를 하였으며 아이들이 재미있어 해서 팀웍과 협동심을 높이는 계기가 되었다.



Future Diary 학생 작품



1분 Speech 발표 장면



Group English Diary

〈그림 6〉 Dreaming으로 Lead하라 활동

영어와 함께 한 DREAM 프로그램 실천 결과

“선생님, 영어시간이 재미있어요. 다음에는 또 무슨 게임할 건가요?”, “선생님 덕분에 나를 좀 더 긍정적으로 생각하게 되었어요.” “직업과 관련한 여러가지 정보와 어휘가 무척 도움이 되요.” “영어로 발표하는 시간이 긴장도 되지만 웬지 영어실력이 늘어나는 것 같아 좋아요.” 영어와 결합된 진로활동은 할수록 수업에 새로운 활력소가 되었다. 아이들도 교과서 밖의 새로운 세상으로 여행을 온듯 매 활동마다 호기심과 열의를 갖고 참여하였다. 꿈과 진로와 대해서 이야기하다보니 얘기거리도 무궁무진해지면서 아이들과의 관계도 교사와 학생 사이를 넘어 인생의 선후배 사이로 더욱 돈독해졌다.

앞으로 진로활동 따로, 교과활동 따로가 아니라 수업 자체가 진로지도이자 영어 공부가 되는 통합교육의 방향으로 나아가는 것이 바람직 하다고 생각한다. ☺

영어활동으로 키워간 DREAM 프로젝트

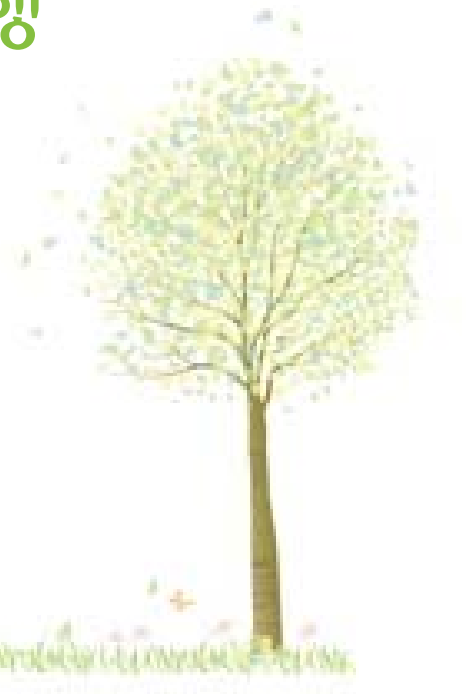
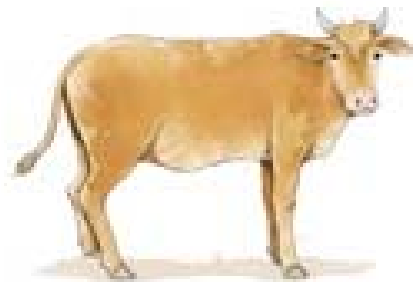
Discover (영어활동으로 '나' 알아보기)	Let me introduce myself	자기 소개하기	자기에 대한 기초적인 소개를 영어로 작성하여 발표하기
	Myself I think, Myself others think	내가 생각하는 나, 남이 생각하는 나	부모, 친구, 자신이 생각하는 나의 모습 영어로 조사하기
	My character, My personality	나의 특성, 나의 성격	성격 관련 영어 어휘 학습 후 자신의 특성 및 성격 표현하기
Research (영어활동으로 직업 탐색하기)	Job Speed Quiz! (직업 릴레이 퀴즈)	다양한 직업이름을 영어로 알아맞히기	(그룹활동) PPT에 제시된 사진보고 직업명을 영어로 알아맞히는 게임
	Subjects and Careers (교과와 관련된 직업탐색)	교과명, 관련 직업명 영어로 알아보기	(그룹활동) 교과 및 관련 직업명을 영어와 우리말로 알아보고 이해하기
	Let's Make Job Cards (직업카드 만들기)	다양한 직업과 그 일의 특징, 성격 이해하기	(그룹활동) 각 알파벳으로 시작되는 직업명 3개씩 영어로 쓰기
	Fastest Growing Jobs (미래유망직업 알아보기)	미래사회의 특징과 미래 유망직업 알아보기	(그룹활동) 미래의 유망직업 알아보고 미래 직업의 특성 이해하기
Explore (영어활동으로 직업 체험하기)	Let's make a T-shirts (패션 디자이너 체험)	개성만점 T- shirt 만들기로 디자이너 체험	진로동아리별로 자신만의 T-shirt를 만들어 패션 디자이너 체험하기
	I'm a copywriter (광고제작자 체험)	영어광고제작을 통한 전문 직업인 체험	4과 광고 관련 수업 시 영어로 광고를 만들어 Copywriter 체험하기
	Cooking for the party(전문 요리사 체험)	요리실습을 통한 전문요리사 체험	6과 학급파티 관련 영어 수업 시 Cooking English 활용, 요리사 체험
Aim 영어활동으로 목표 확인하기	My Dream, My Job	자신의 꿈과 희망 직업 영어로 소개하기	1분 Speech로 발표, 말하기 쓰기 능력 및 진로 의식 향상에 도움을 줌
	미래 이력서, 명함 만들기	미래의 이력서 및 명함 만들기로 자성 예언	원어민시간 활용, 영어로 미래 이력서, 명함 제작. (꿈의 구체화, 세분화)
	My Role Model	자신의 롤 모델 영어로 소개하기	1분 Speech로 발표, 영어 말하기 쓰기 및 진로기회관 형성에 도움을 줌
	My Life Map	자신의 일생을 Life Map으로 그려보기	아침활동시간, 영어로 자신의 Life Map을 만들어봄
Dream으로 Lead하라	Future Diary	미래일기를 통한 자성예언	자신의 성공 모습을 영어일기로 써보고 1분 Speech로 발표
	1분 English Speech	자신의 꿈, 진로, 미래를 주제로 1분 Speech	영어시간마다 꿈, 진로를 주제로 영어로 1분 말하기 (수행평가 반영)
	Group English Diary	모둠 일기를 돌아가며 영어로 써보기	진로동아리별로 영어로 모듬일기 쓰기



나의 들소를 찾기 위한 여행



글_ 인천완정초등학교 교사 | 유 형 철



“나는... 나의 소를...잡으러 떠나오...”

“네, 떠나셔야죠.하지만 꼭 돌아오셔야 해요.”

‘그래 소를 잡아야지. 나의 선과 색은 아직도 완전한 소를 잡지 못하고 있어. 그 등허리에 내리쬐는 부드러운 햇빛도 잡지 못했고, 털끝을 붙어가는 미풍도 잡지 못했어. 따뜻한 콧김과 더 깊은 곳에서 숨 쉬고 있는 싱싱한 생명력도.’ 그는 다시 관솔가지를 찾기 위해 손을 뻗었다. 그러나 마음뿐이었다. 그 시각 그의 병들고 지친 육신은 꺼져가는 생명의 불꽃을 지켜보며 가늘게 경련하고 있었다.

-이문열의 ‘들소’ 중에서 발췌-

방황 - '목표'의 부재

대학교 시절 감명 깊게 읽었던 책 중 한 권이 바로 이문열의 '들소'였다. 소설책에 나와 있는 시대적 배경을 차지하고서라도 저마다 각자의 소를 찾아 떠난다는 그 말과 주인공이 자신만의 소를 찾아 떠나고 결국에는 영원히 살아 숨 쉬는 소를 벽화 속에 남김으로써 끝을 맺는 그 결말이 너무나 인상이 깊었던 것이다. 아마 그 때부터 내가 좇고 있는 '소'는 무엇일까에 대한 의문이 생겨난 것 같다.

교사가 되기 위해 대학 시절 공부해야 할 것들은 무척이나 많았다. 배워보지도 못했던 피아노에서부터 시험에 합격하기 위해 공부했던 무수한 교육이론과 쌓여가는 책상 위의 책들. 그 때는 그 모든 것을 합격하기 위한 하나의 관문으로 받아들였으며, 그 과정이 때론 힘들기도 했지만 내 스스로 무언가 알아간다는 자기 만족감이 나를 이끌고 간 원동력이 되었음이 분명했다. 하지만 분명한 것은 그 모든 것이 내가 좇고 있는 어떤 궁극점이 될 수는 없다는 사실이었다. 교사가 되는 것은 나의 일차적인 목표일 뿐이었으며 부끄럽게도 어떤 교사가 되는냐 하는 구체적인 계획은 그 당시에는 꿈꿔보지도 못했던 것이다. 그리고 또 수업시간을 어떻게 하면 재미있고 의미있게 구성할 것인가에 대한 생각도 가져보지 못했었다.

결국 2009년 난 인천 지역 초등교사 임용 시험에 합격을 하게 되었고 내 일차적 목표를 이루었다. 하지만 교육 현장에서 실제 적용하기에는 내가 대학교에서 배웠던 이론들은 어디까지나 이론일 뿐이었고, 대학교나 실습 때 시연했던 수업들은 지금 생각해도 부끄럽기 짝이 없는 낮은 수준의 수업들이었기에 실제 수업에 적용하기에도 어려운 점들이 많았다. 항상 수업을 하고 나면 별로 흥미 없

어 하는듯한 아이들의 표정이 먼저 눈에 들어왔고, 그것은 교사로서 내 스스로의 자존감을 떨어뜨리는 것을 의미하였다. 공개수업이 있는 날이면 그것이 항상 짐처럼 무겁게 다가왔고, 실제로 허둥지둥 대고 긴장을 하다 끝난 일이 많았었다. 특히 기억에 남았던 대표적인 사건은 음악 감상 수업시간에 일어났다. 그 날은 학부모 참관 공개수업일 이었고, 생각보다 많은 학부모님들이 전담 과목임에도 참관을 하러 오셨었다. 그러나 수업할 양이 너무나 많고 어려워 실제 수업 시간을 한참이나 넘긴 것은 그렇다 해도 내 스스로 무슨 말을 하고 있는지도 잊어버릴 정도로 긴장을 하여 수업이 너무 산만하게 흘러간 것은 분명히 너무도 큰 문제임에 틀림이 없었다. 그렇게 나는 내 스스로 교단에 서는 것에 대한 어떤 막연한 두려움을 가진 채 군대로 도망치다 시피 하여 떠나게 되었다.

도약 - '혁신'을 꿈꾸다

군대에 들어가 있는 2년 동안은 내가 교사임을 잊고 군인 본분의 자세를 지키고자 많은 노력을 하였다. 하지만 제대를 앞두고 다시 현장에 복귀할 생각이 드니 다시 두려움이 조금씩 밀려오기도 했다. 그래서 어느 날, 내 수업의 문제점을 스스로 하나씩 되짚어 나가봤다. 내 수업의 문제점은 첫째, 노력이 없다는 것이었다. 현재 인터넷 상의 네트워크 기반이 많이 활성화되어 있어 여러 가지 질이 높은 수업 자료는 웹상에서 쉽게 다운로드할 수 있게끔 되어있다. 하지만 이것들을 어떤 편집 과정 없이 다운로드를 하는 것이 내 문제였다. 우리 반은 어디까지나 우리 반이고 그것을 우리 반의 실정에 맞게끔 가공해야 할 일은 나의 몫이었다. 그러한 어떤 편집 과정 없이 가공되지 않은 좋은 수업 자료를 그대로 가져다 사용할 뿐이었으니 좋은 수업이 될 수 없는 것이 당연했다. 둘째, 특징

이 없는 재미없는 수업이다. 교사로서 나는 어떤 특기나 개성이 너무나도 없었다. 어떤 특정 과목에 대한 조예가 깊은 것도 아니었고, 그렇다고 아이들의 흥미를 유발할 수 있는 특기도 가지고 있지 않았던 것이다. 결국 재미를 추구하고자 해도 내 스스로 재미를 일깨울 수 있는 능력이 마련되지 않아서 영감을 불러일으키기에는 한계가 있었던 것이다. 셋째, 너무 욕심이 많은 수업이라는 점이다. 한 차시 수업은 40분이라는 분량 내에서 해결을 봐야 한다. 과유불급이라는 말이 있듯이 정해진 시간 내에 너무 적은 내용을 하는 것도 문제지만 너무 많은 양을 구성하는 것도 문제가 컸다. 내 스스로 아이들에게 소화하기에 버거운 많은 것들을 나열하고 제시했기 때문에 아이들을 배려하지 않은 나만의 욕심이 반영된 수업이 진행되었던 것이다.

첫 번째 문제를 해결하기 위해서 나는 내 스스로 자료를 재구성할 필요가 있다고 느꼈다. 좋은 자료 중 살릴 부분은 살리고 우리 반에 직접 적용하기 어려운 부분은 과감히 지울 줄 알아야 했던 것이다. 어떻게 보면 심심해 질 수 있는 음식에 간을 어떻게 치느냐 하는 것은 어디까지나 수업을 맛있게 구성하는 나의 손맛에 달려있는 것은 아닐까 싶었다. 두 번째 문제를 해결하기 위해서는 내 스스로의 특기를 계발할 필요가 있다고 생각이 들었다. 부끄럽게도 대학교 시절 자기 수양을 게을리 한 탓에 남들보다 뛰어난 어떤 재주를 가지고 있지는 못했다. 여러 가지 고민을 하던 차에 우연한 기회에 군대에서 동영상 작업 및 편집을 하면서 첨단 IT 기계들과 동영상 및 사진 편집 프로그램을 다뤄볼 수 있게 되었고, 나는 이것이 앞으로 미래에 다가올 교육의 또 다른 수단으로서 작용할 것이라 생각이 들었다. 본인이 원하고자 하면 공부가 더 재미있어진다는 것을 그 때 처음으로 느꼈다.

여러 가지 기계와 어플리케이션의 활용법 그리고 동영상 편집 방법과 포토샵 등의 활용법을 익히는 것은 시간을 꽤나 요구하는 것들 이었지만 내 스스로 즐겁게 공부를 하다 보니 시간 가는 줄을 몰랐다. 내가 필요로 하는 수업자료 정도는 내 힘으로 직접 만들어 보자고 내 스스로에게 다짐을 하는 계기가 되었다. 세 번째 문제를 해결하기 위해서는 지나친 활동 구상에 대한 욕심을 버려야 했다. 지금도 사용하고 있는 전략 중의 하나이지만 일단 지도안이 나 수업계획서를 짤 때 가능한 한 활동 아이디어들을 모두 작성을 한다. 그리고 그 중 활동 3까지 정해지면 과감히 가장 없어도 무방할 만한 것을 삭제한다. 그렇게 하면 내 경우에는 수업 시간 40분을 준수할 수 있게 된다. 너무 많은 것을 다루고자 시간에 쫓겨 허겁지겁 달리면 수업이 산만해질 뿐이었고, 조금 넉넉히 시간을 두어 한 가지 활동을 하더라도 보다 풍성하게 꾸며 여유롭게 수업을 진행하는 편이 보는 사람에게도 또 수업을 시연하는 나에게 있어서도 부담감이 덜 할 것 같았다.

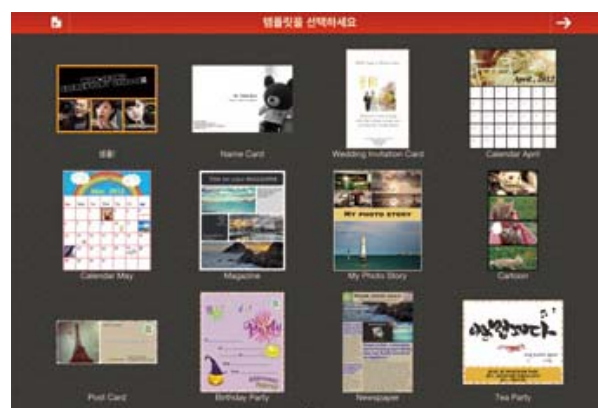


그렇게 군대에서의 마지막 나날들을 내 스스로의 문제점을 하나씩 짚어보는 데 사용하고 나서 2013년 3월에 다시 교단으로 돌아오게 되었다. 교단에 돌아오면서 나는 나만의 독창적인 방법으로 수업을 구성해 보고 싶다는 열망을 가지게 되었고, 그에 관해서 여러 가지 책과 함께 자료들을 많이 접해 보았다. 그 중에 두 가지가 바로 아이패드와 애플 TV이다.

비행 - 이카루스의 날개

다행히도 지금 내가 일하고 있는 학교는 스마트 교육 연구학교는 아니지만 영재 학급 수업을 위해 다량의 아이패드를 보유하고 있었다. 프로젝트 학습이나 문제해결 학습을 하기에는 충분한 양이었기 때문에 조별 구성원에 대한 적절한 분배만 이루어지고 스마트 교육에 대한 기본적인 훈련만 이뤄지면 충분히 창의적인 결과가 산출될 것 같다는 생각을 해보았다. 그래서 학기 초부터 스마트 기기와 조금 더 친숙할 수 있게끔 수업 시간 외에 별도의 시간을 마련하여 운영을 하였으며, 단순한 터치와 조작으로 자신들의 결과물이 만들어 지고 또 공유할 수 있게끔 하였다. 그러한 과정에서 많이 사용되었던 것이 'iMovie'와 '미러링'이었다. 'iMovie'는 상당히 단순하고도 직관적인 인터페이스 구조를 가지고 있기에 조별로 대본을 쓰고 그 대본에 맞춰 자신들이 찍은 영상이나 사진을 자유롭게 편집하여 단시간 내에 마치 단편 영화나 드라마등과 같은 영상물을 만들기에 매우 적합했다. 또한 교실 내에 있는 '애플TV'를 사용하면 '미러링(기존의 케이블 없이 애플 TV와 같은 WiFi를 사용하고 있는 아이패드의 영상을 TV화면으로 그대로 내보내는 기술)'을 통해 자신들이 주인공으로 나온 영상물을 TV화면으로 즉시 띄울 수 있었고 공유할 수 있었다. 제작과 함께 공유가 가능하다는 사

실 덕분인지 아이들은 'iMovie'를 통한 영상 만들기에 매우 흥미를 보였으며 이는 스마트 기기에 대한 친숙도를 높이는 데 크게 기여를 한 것 같았다. 이제 그 다음으로 구상할 일은 실제 수업에 대한 적용도 면이었다. 어느 정도 기기에 대한 친숙도가 높아짐에 따라 아이패드를 실제



수업에 적용해 볼 때가 되었다고 생각이 들었다. 그 중에 처음 수업에 적용하였던 것은 수학에서였다. 분수 지도와 관련해서 사용할 수 있었던 'Motion Math'(아이패드를 흔들어가며 화면에 제시되는 분수를 수 막대에서 위치를 찾아 구 형태의 물체를 배치하는 앱)어플리케이션과 함께 'Fractions Multiplication & Division'(캐릭터를 정하여 여러 가지 미션을 클리어 해 나가는 어드벤처형 게임을 분수의 곱셈과 나눗셈에 적용한 앱) 어플리케이션 등은 마치 게임과도 같아서 아이들의 흥미를 자극하는데 도움이 되었다. 또한 'Ruler and Compass Geometry'(실제 콤팩스와 각도기, 자 등이 아이패드 화면에 구현되어 도형을 작도할 수 있는 앱), 'Solids Elementary'(전개도 등을 입체적으로 보여줄 수 있는 앱) 등은 수학 시간에 구체적인 형상물에 대한 준비가 없더라도 얼마든지 터치 하나로 아이들에게 도형에 대한 학습을 시키기에 적절한 어플리케이션이었다.



사회 시간에는 ‘프레임 아티스트’(여러 가지 액자 프레임 등이 제시되어 신문이나 초대장, 만화 등을 쉽게 만들 수 있는 앱)를 활용하여 역사 신문을 만들어 보았고, 국어 시간에는 ‘Keynote’(애플社에서 만든 프레젠테이션 앱)를 활용하여 매체를 이용한 발표 만들기에 적용하여 사용하기도 했다. 기존의 컴퓨터실에서 수업을 하다보면 불안정한 컴퓨터 탓에 교사의 도움을 요구하는 아이들이 너무 많이 발생해 수업이 잘 진행되지 않기도 했는데, 애플이 자랑하는 iOS의 안정성과 함께 직관적인 아이패드의 인터페이스 구조 덕분에 몇 가지 간단한 조작 방법만 알려주면 아이들은 교사의 별 다른 도움 없이도 멋진 결과물들을 만들어 내었고 스스로 미러링을 활용하여 작품을 뽐내기도 하였다. 최근 수업에 사용한 어플리케이션은 ‘Garage Band’(내장되어 있는 피아노, 기타, 드럼, 스트링 악기 등을 활용하여 연주곡을 손쉽게 만들 수 있는 앱)로서 ‘박자에 맞는 랩 만들기’ 음악 수업 시간에 적용을 해보았는데, 직접적으로 드럼 등을 배우지 않아도 얼마든지 멋진 연주가 자동으로 재생되기에 아이들이 손쉽게 랩을 만들 수 있었던 것 같다. 이 외에도 구글 드라이브를 통해 만든 즉석 투표 양식을 각 아이패드에 링크를 걸어 우수한 결과물에 대한 투표를 수업시간에 직접 할 수도 있었고, QR코드를 아이들에게 직접 만들게 하여 자신이 좋아하는 동영상이나 사진 등을 코드에 링크시켜 꽃 관찰하기 시간에 자신이 좋아하는 꽃과 QR코드를 함께 코팅하여 책갈피로 만들어보는 활동 등도 해 볼 수 있었다.

머릿속으로만 구상하던 것들을 현실화 시킬 수 있게 만드는 능력을 그 동안 갖추지 못하였기에 구상은 단순히 상상 속에서 머물 뿐이었으나 이제 그 상상은 현실 속에서 차근차근 구현되고 있다. 스마트 교육의 놀라움은 바로 상상의 현실화에 있는 것 같다. 하지만 동전에도 앞 뒤 양면이 존재하듯 스마트 교육도 자칫 잘못하면 그릇된 방향으로 흘러갈 소지도 분명히 있는 것 같다. 마치 이카루스가 아버지 다이달로스의 충고를 무시하고 너무 높이 비상하여 뜨거운 태양의 열기에 의해 추락한 것과 마찬가지로 너무 기기에 집중하여 교사 스스로의 능력 수양에 게을리 해서는 안 될 것이다. 기기는 어디까지나 교사가 구상한 양질의 수업을 지원하기 위한 하나의 수단이 되어야 하며, 그것이 주가 되고 교사의 수업능력은 기기에 묻혀 버리는 기이한 형태는 지양되어야 할 것이다. 너무 낮게도 그리고 또 너무 높게도 비상하지 않는 적절한 고도를 찾아 비행하는 지혜가 필요할 것이다. 스마트 기기가 교사와 학생간의 직접적인 유대감을 형성하는 데 도움을 주지는 않으며, 교실에 맴도는 파스한 온기를 구성하는 데에 있어 큰 도움을 주지는 않기 때문이다. 튼튼한 고릴라 클래스와 내장된 무수한 기능들은 그것을 다루는 주체들의 올바른 의식 없이는 빛을 볼 수 없게 마련이다.

사냥 - 나의 들소를 찾아서

누군가와 다른 시각을 가지고 다르게 생각한다는 것은 매우 어려운 일인 것 같다. 기존에 이미 익숙하게 사용되었던 것들에 대한 편리함에 의해 우리는 사고의 틀을 막아놓기 때문이다. 나 또한 마찬가지였다. 군대에 가기 전 나는 누가 봐도 창의적이지 못한 사람이었고 누가 이미 이루어놓은 것을 그대로 답습하기만 할 줄 알던 소심한 흥내쟁이에 지나지 않았었다. 하지만 나에 대해 스스로 돌아보고 나를 반성해 가는 과정을 겪은 후에 나는 나의 문제점을 누구보다 면밀하게 진단할 수 있었고, 그에 따른 해결책도 제시해 줄 수 있었다. 나를 가장 잘 아는 사람은 그 누구도 아닌 바로 나 자신이기 때문이다. 지금 내 수업에 대해 스스로 만족하고 있느냐 물어본다면 물론 대답은 'No!'이다. 나는 아직 배워야 할 점이 많은 신참내기 교사일 뿐이고 아직까지 실수를 많이 저지르기 때문이다. 하지만 스스로 만족하는 배부름보다는 스스로 덜 만족하고 배고파하는 굶주림이 나의 정신적인 건강에 더 이롭지 않겠나 하고 스스로를 위안할 뿐이다. 하지만 분명한 것은 앞으로 내가 더욱 노력을 해 나갈 것이라는 점과 함께 더 독창적인 방법으로 수업을 구성해 나가 보겠다는 스스로에 대한 약속과 다짐이다. 나에게 있어서 들소란 아직까지 그 누구도 시연해 보지 못했던 창의적인 방법으로 수업을 구상해 보는 것은 아닐까 하는 생각이 든다. 조금씩 내가 목표로 두어야 할 나만의 들소가 저기 멀리 눈앞에 보이는 듯하다. ☺



“교육이란 화를 내지 않고, 자신감을 잃지 않으면서도 거의 모든 것에 귀기울일 수 있는 능력이다.”

로버트 프로스트

나는 교사다. 그리고 무엇이 나를 살아있게 하는가?



글_ 부평고등학교 교사 | 장 인 수



“우와~”

몇몇 아이들이 지르는 탄성에 이미 오래전에 자고 있던 녀석들이 하나 둘씩 일어난다. 단지 자그마한 용수철 하나 보여줬을 뿐인데...

나는 물리교사다.

사람들은 나에게 어떻게 그렇게 어려운 물리를 공부하게 되었느냐고 묻지만 오히려 나는 영어가, 생물이, 지리가 더욱 어렵다. 내게는 쉽고 재미있기만 한 물리를 학생들이 어려워하는 것을 보고 나는 도무지 그것을 이해할 수 없었다. 그런데 내가 영어를, 생물을, 지리를 어려워했던 것처럼 지금 내가 가르치는 학생들은 물리를 어려워한다. 많은 학생들은 과학 중에서도 물리를 가장 어려워하는데 나는 도무지 그 이유를 이해할 수 없었다. 학생들이 물리를 싫어하고

열심히 하지 않는 모습을 보면서 나는 학생들의 이런 태도 때문에 우리나라가 강대국으로 발전하는데 걸림돌이 된다고 생각하기도 했다. 심지어는 물리 공부를 하지 않는 생각들을 불쌍히 여기고 마음속으로 비웃기까지 했다.

하지만 이런 나의 생각을 완전히 뒤바꿔 놓는 일이 일어났다. 휴일 오후 집 근처의 맛있기로 소문난 식당에서 가족들과 외식을 하고 있었다. 평소 손님들로 가득한 식당을 보면서 나는 속으로 ‘참 장사가 잘 되는구나. 이 집 사장님 참 부럽다.’ 라고 생각하고 있었는데, 손님과 식당 주인이 심하게 다투는 것이 아닌가! 손님은 음식이 맛이 없네, 김치가 너무 짜네 하면서 까다롭게 굴었고 이에 식당 주인이 화가 난 모양이었다. 식당 주인은 손님을 쫓아 보내더니, 저런 손님 때문에 장사를 못하겠다고며 암전한 손님만 골라서 받았으면 좋겠다고 푸념을 하였다.

순간 내 머리는 무엇인가에 얻어맞은 것처럼 하얗게 되었고 그 여운은 꽤 오랫동안 머릿속을 맴돌았다. ‘밖에서 볼 때, 전혀 어려움 없이 장사를 하는 것처럼 보였는데 막상 가게를 운영하는 사람은 그렇지 않았나보다. 장사하는 사람이 손님을 가려 받으며 자기 맘에 드는 사람만 손님으로 받는다면 그 가게가 장사가 잘 되겠는가!’ 하는 생각 때문이었다. 어쩌면 그 식당주인과 나는 비슷한 점이 많은 것 같았다. 밖에서 바라볼 때 그 식당 주인이 하는 일이 쉬워 보이지만 나름의 어려움이 있는 것처럼, 내가 하는 수업도 학교 밖에서 바라보는 것처럼 단순한 일이 아니며 많은 고민과 고충이 있다는 점이 바로 그것이었다. 그리고 또 하나, 손님을 골라 받고 싶어 하는 식당 주인처럼 나도 물리를 좋아하고 잘 하는 학생만 가르치고 싶어 했던 것은 아닐까하는 생각을 하게 되었다.

하지만 나는 원하는 학생만 가르칠 수 없고, 또 그래서 도 안 되는 교사다. 물리학자를 키우는 물리교수가 아니

라, 이 세상에서 물리가 제일 흥미롭고 재미있는 과목이라는 것을 체험하게 하고 느끼게 해야 하는 사명을 가진 물리교사인 것이다. 물리를 좋아하고, 물리를 잘하는 학생들만 골라 가르치는 것이 아니라 물리를 어려워하는 학생, 흥미가 없어 집중하지 못하고 하품만 연거푸 하는 학생들에게도 수업을 해야 하는 교사이다. 어쩌면 학생들이 물리를 싫어하고 수업에 집중하지 못하는 것은 교사인 내가 좀 더 세밀하게 수업 준비를 하지 못했던 까닭은 아니었을까 하는 생각을 해보게 되었다.



우리 교사들은 욕심이 너무 많아서 교사의 별다른 노력 없이도 모든 학생들이 자신의 수업에 집중해야 하고, 자신이 가르치는 과목을 좋아해야 한다고 믿고 있는 것은 아닐까? 이제는 더 이상 교사의 눈높이에서 교과지도와 수업 전개를 해서는 안 될 것이다. 첨단 장비와 기술이 쏟아져 나오는 요즘 시대에 사는 아이들에게 필요한 수업 방식을 학생들의 눈높이에서 고민해 볼 필요가 있는 것이었다.

그 일이 있은 후, 내가 가장 먼저 시도한 것은 서프라이즈 수업이었다. 집에서 캠코더에 삼각대를 설치하고 벽지에는 커다란 전지를 붙이고, 그 앞에 서서 수업을 직접 녹화해 보았다. 지금이야 교육방송이나 다양한 형태의 인터넷 강의 등이 있지만, 그 때만해도 아이들에게는 깜짝 놀랄만한 말 그대로 서프라이즈였던 것이다. 반응은 예상보



다 훨씬 좋았다. 이 때 아이들이 가장 좋아했던 것은 선생님이 노력하고 있다는 모습이었다. 어색한 손동작과 어눌한 말투이지만 선생님이 자신들을 위해 노력하고 있다는 것에 학생들은 100점을 서슴없이 주었다. 지금도 한 여름에 땀은 넥타이를 맨 정장에 반바지를 입고 서프라이즈 수업을 준비하던 그 때를 생각하면 웃음이 나곤 한다.

다음으로 내가 시도해 본 것은 스토리텔링을 활용한 수업 전개였다. 수학이나 과학은 공식들이 많이 있어서 학생들이 생각할 때에는 공식을 외워야만 하는 지긋지긋한 과목으로 착각하거나 오해할 수 있다. 하지만 물리만큼 개념을 필요로 하는 과목이 또 있을까. 어려운 물리 법칙을 간결하게 요약한 것이 공식이고, 이 공식 안에는 다양한 물리적 의미와 개념, 심지어는 법칙이 들어가 있는 셈이다. 이러한 것들을 이야기하듯이 풀어나가기 위해 만화 그리는 법을 배웠다. 서점에서 구입한 애니메이션 관련 책은 아직도 내 방 책꽂이에 꽂혀있다. 학습지의 구석구석에는 아이들이 좋아할 만한 만화 그림을 그려 넣었고, 학생들은 나의 예상보다 이러한 자료를 훨씬 더 좋아했다.

마지막으로 시도했던 것은 지금도 자주 사용하는 방법 중 하나인데, ‘수업 시간에 무엇이든 들고 들어가기’ 였다. 마땅한 자료가 없는 날에는 하다못해 고무줄이라도 들고 들어갔다. 가장 효과가 좋고 다른 선생님들에게도 권해주고 싶은 것이 바로 이 방법이다. 학생들은 시각적으로 보면서 공부하기를 정말 좋아한다. 같은 개념을 설명하더라도 용수철을 제시하며 설명하는 것과 그렇지 않은 것은 학생의 수업 집중과 동기유발 면에서 하늘과 땅 차이가 난다.

현재 나는 EBS 교육방송에서 수능영역 물리Ⅱ 강의를 하고 있다. 한 방울 한 방울의 물방울이 모여 큰 호수를 만든다고 했던가. 이러한 나의 자그마한 노력이 모여 나만의 노하우를 가지게 된 것이 아닐까 생각해 본다.

우리는 교사다.

몸이 고단하고 힘든 것보다 더욱 견디기 힘든 것은 내가 계획한 수업이 제대로 되지 않을 때이다. 학생들이 내가 설명하는 어려운 개념들도 척척 이해하는 날은 아무리 수업 시수가 많아도 그만큼 행복과 보람을 느끼는 게 바로 우리 교사들이다.

오늘도 나는 수업 시간에 사용할 도구를 찾는다. 내가 정성과 노력을 기울여 준비한 것을 보여줄 때면 아이들의 반응은 요란하다. 다른 때보다 정성과 노력을 더 많이 들여 준비한 것일수록 학생들의 반응은 폭발적이며 학생들은 수업에 그만큼 더 몰입한다.

우리 교사의 어깨가 그만큼 무겁다. ☺



내 빗살의 수업을 위한 몇 가지 에피소드



글_ 인천효성중학교 수석교사 | **황 용 혜**

수업은 교사의 꽃이라 하였다. 예전에는 꽃을 잘 피우기만 하면 충실한 열매가 저절로 맺어졌다. 그러나 이 시대 교사의 꽃은 아름답고 화려한 꽃으로만 존재해서는 의미가 없고, 충실한 열매에 더 큰 소망을 안고 꽃을 피워야만 꽃의 가치가 빛날 수 있다. 복잡하게 변화하는 사회 흐름 속에서 학생들의 모습도 다양하게 변해가고 있다. 이런 환경 속에서 어느 학생에게나 수업의 효과를 거둘 수 있도록 하기 위해서는 충실한 열매가 맺을 수 있도록 꽃을 피워야 한다.

수업컨설팅 장학의 목적은 이처럼 아름다운 꽃을 피워 충실한 열매를 맺을 교실에서 이루어지는 구체적 교수-학습의 장면을 계획에서 관찰, 컨설팅까지 함께하며 문제점을 찾고, 개선책을 도모하여 좋은 수업을 만들고자 함에 있다. 이런 의미에서 좋은 수업이란 학생들의 특성을 이해하고 수준을 고려한 수업, 효과적인 수업모형과 방법을 적용한 수업, 중심원리와 개념을 강조하는 수업 등이 있지만 무엇보다도 학생들에게 성취의 기쁨을 맛보게 하는 수업이 교사들이 바라는 가장 좋은 수업일 것이다.

요즘은 성취평가제의 도입으로 성취기준에 맞는 수업, 성취기준에 맞는 평가 등으로 교육과정을 보다 더 짜임새 있게 재구성하도록 강조하고 있다. 얼핏 내용만 보면 형식과 틀에 매여서 교사의 다양한 교육방법이 지양되는 측면이 있는 듯해 보이나 실행해 보면 교육의 방향을 구체적으로 제시해줌으로 수업의 방향을 쉽게 잡을 수 있고 가르치는 내용과 양을 교사가 조절할 수 있어서 수업을 훨씬 다양하게 기획할 수 있는 측면이 있다. 이런 변화의 물결 속에 항상 내재되어있는 것은 역시 교사의 좋은 수업이다.

Episode 1 : 나만의 브랜드를 만들어라

오랫동안 학교현장은 좋은 수업을 위해 자율장학을 해 오고 있었지만 교사들에게는 의무적이고 권위적인 장학을 자율로 받아들여야하는 이중의 무게를 느끼게 하였다. 수업개선이라기 보다는 보여주기 식 수업으로, 수업에 대한 연구와 준비를 위하여 많은 시간을 투자하지만 수업개선에는 거의 영향을 주지 못하고 있는 것임에는 누구도 부인할 수 없었다. 따라서 기존의 자율장학은 수업 전문성을 향상시키고 수업개선의 성과를 거두기가 구조적으로 어려운 상황이었다.

이러한 상황을 극복하여 실질적으로 수업개선의 성과를 거둘 수 있는 방법으로 수업컨설팅이 등장하였다. 수업컨설팅은 교사의 전문성 중 수업 관련 문제를 해결하기 위해 도움을 요청한 교사에게 교내외의 수업컨설턴트들이 학교컨설팅의 방법과 원리를 적용하여 이루어지는 자문 활동이다. 오로지 수업개선에만 초점을 맞추고 실시되는 자문활동이지만 아직도 수업 컨설팅 속에 자율장학의 구조적 어려움을 완전히 털어버리지 못하고 있는 것이 몹시 안타까운 현실이다. 이것은 아직도 보여주기 식 수업에서

헤어 나오지 못함이 아닐까 생각 해 본다.

얼마 전, 반짝이는 아이디어들을 모아 잔잔한 감동을 주었던 한 과학 교사의 수업을 소개하고자 한다. 교사의 컨설팅 의뢰서에 이렇게 적혀 있었다. ‘이번 수업컨설팅 장학으로 저만의 수업방법을 찾고 싶어요, 아이들이 기다리는 교실로 만들고 싶어요.’ 특히 교사의 의뢰는 생물단원에서는 강의식 수업이 주로 이루어지는데 학습자중심의 수업방식으로 개선하고 싶다고 요청하였다.

교실수업개선에 대한 강한 의지를 갖고 있는 그 교사의 컨설팅 의뢰 내용이 신선한 충격으로 다가오면서 함께 여러 날 고민하며 수업계획을 다져 나갔다. 학습주제는 <뿌리의 구조와 기능> 이었고, 학습형태는 모둠별 협동학습으로, 20분 강의, 20분 게임, 5분 정리의 형태로 엮여진 수업이었다. ‘공부 하지 말고 놀아라.’는 창의적 교수법을 바탕으로 시작기법, 종료기법, 복습기법, 연상법, 게임 등을 적용한 수업이었다. 전시학습 상기에서부터 ‘전 시간에 배운 내용을 상기해 봅시다.’ 대신 전시학습 그림판을 제시하고 ‘그림의 내용에 맞도록 이름을 적어봅시다’의 게임형태로 바꾸었고, 강의할 PPT 자료는 식물 뿌리의 구조를 일상에서 찾을 수 있는 모습과 비유하여 익힐 수 있도록 제작하였다.

관다발은 사람의 혈관을, 뿌리털은 소장의 융털돌기를, 표피는 뱀가죽을, 생장점은 사람의 성장판을, 뿌리골무는 바느질할 때 사용하는 골무와 비유하여 쉽게 익히고, 오래 기억할 수 있도록 설계하였다. 또한 뿌리의 기능을 이해시키기 위해 당근뿌리로 저장작용을, 뿌리털에서 일어나는 동영상으로 흡수작용을, 흙 속 지렁이활동 그림으로 호흡작용을, 키 크기가 다른 세 그루의 나무뿌리를 통해 지지작용을 설명 할 수 있도록 제작하였다. 학습 자료는 뿌리구조의 그림판, 식물기능의 그림판, OX퀴즈 판, 스

피드퀴즈 동영상 등을 활용하여 게임형식으로 복습기법을 살려, 마치 물이 스펀지에 살며시 스며들듯이 놀이를 하였지만 학습이 이루어지도록 진행하는 수업이었다.

일반적으로 생물 단원은 학생들이 학습 내용을 쉽게 받아들이는 것처럼 느껴지기 때문에 평가에서 큰 기대를 하지만 그다지 좋은 성적으로 연결되지 않는다. 이는 원리를 이해하기보다는 암기해야하는 내용이 많아서 쉽게 잊는 특성 때문에 나타나는 현상이 아닐까 한다. 이 수업은 이런 상황을 극복하기 위한 수업방법으로, 식물의 구조와 기능을 쉽게 눈으로 볼 수 있는 자료들로 비유해서 오래 기억할 수 있도록 구성했고, 설명, 학습지 정리, 그림판 게임, 스피드퀴즈, OX퀴즈 등 한 시간 동안 한 가지 내용을 5번 반복하며, 학생들 스스로 학습하는 방식이다. 또한 이 수업은 미니 북 만들기, 마인드맵 그리기 등 더 많은 수업기법을 적용할 수 있으며, 일상에서 쉽게 찾을 수 있는 활동으로 이루어져 특별한 기술이나 기발한 아이디어 없이도 적재적소의 적용과 짜임새 있는 준비만으로 가능한 수업이다.

그러나 수업형태에 대한 학습자의 훈련, 모듈학습의 질서, 게임의 규칙, 학습자의 다양성 수용, 그리고 교사의 철저한 사전준비가 반드시 수반 되어야 학습목표를 달성할 수 있다. 또한 무엇보다도 중요한 것은 1회성으로 그치지 말고, 평소에 적절한 단원에서 지속적으로 적용하여 학습자와 소통이 이루어져야만 학습효과를 거둘 수 있으며, 나의 브랜드로 자리매김 할 수 있을 것이다.

Episode 2 : 학습자가 즐기게 하라

수업을 하는 사람은 예술품을 만드는 예술가처럼 자신

의 관점, 전망, 가치, 철학 등을 수업에 고스란히 담게 된다. 그런 수업을 위해 연구한 결과가 그대로 묻어나도록 작성 하는 것이 교수·학습과정안이다. 따라서 교수·학습과정안 작성부터 가르치는 방법이 아닌 배우게 하는 방법으로 틀을 잡아야 한다. 많은 교사들이 가르치는 방법이 아닌 배우게 하기 위한 방법을 찾기 위해서 부단한 노력을 하고 있지만 언제나 풀기 힘든 숙제라고 말한다. 이는 교사들 마음속에 늘 자리 잡고 있는 가르치려는 수업방법이 한몫하고 있지 않을까 생각한다. 대부분의 교사들은 너무나 많은 것들을 학습자의 머릿속에 넣어주려 노력하고 있다. 그렇게 하지 않으면 학습자가 배우지 못한 것 같아서 뭔가 찝찝하고 미진한 생각을 떨쳐 버릴 수가 없다고 한다.



이런 고정관념의 틀을 벗어난 어느 과학 교사의 수업을 함께 나누고자 한다. 학습주제는 <구름의 생성>이었다. 도입에서부터 보여주기를 반복하며 교사는 질문을 던지고 학생은 생각하게 한다. 냉장고에서 꺼낸 음료수병의 표면을 보여주며 '표면에 물방울이 맺힌 이유는 무엇일까요?' '산 할아버지' 노래 부르며 '구름 모자를 왜 산 할아버지가 썼을까요?' 레인메이커 활용 마술을 보여주며, 신기한 현상을 과학적으로 해석해 보게 한다. 그 속에서 학습자는 무엇을 공부할 것인지를 스스로 찾는다.

탐구과정에서도 진공 상자 속의 작은 풍선 부풀리기, 고무풍선의 온도변화, 구름 발생장치 속에서 변화되는 여러 가지 현상 등을 체험하게 하며, 탐구과정 속에서 학습자는 구름의 생성과정을 알아낸다.

정리에서는 '단열변화송'(과학송)을 부르면서 구름이 만 들어지는 과정을 머릿속에 정리한다. 학습을 마치 오락 즐기듯 풀어나간다. 마지막에는 일기 속담, 인디언 기우제에 대한 내용을 화가의 그림 자료를 보여주며 생각하게 하고 일반화 시키며 학습을 마무리 한다.

이 수업의 학습목표는 '구름의 생성과정을 설명할 수 있다.'는 하나의 목표로 전개되는 수업이다. 일반적으로 이 차시는 구름의 생성원리를 강의식으로 설명하고 탐구실험으로 결과를 알아내는 방식으로 진행되기 마련이다. 그러나 이 수업에서는 도입부에서 관련된 다양한 자연현상을 보여 줌으로 생각하고 느끼게 하며, 학습목표를 스스로 이끌어 내도록 진행하였고, 탐구과정 속에서도 다양하게 체험하게 함으로써 구름생성과정을 자연스럽게 습득하도록 진행하였다. 내용을 정리할 때는 가사에 모든 개념이 포함된 과학송을 부르게 하여 학생들이 끝까지 수업에 참여하도록 유도하였다.

또한 일기 속담, 인디언 기우제에 대한 내용을 유명화가의 그림 자료를 통해 생각해 볼 수 있도록 진행하는 모습 속에서 수업이 예술품임을 실감했다. 학생들도 한마음으로 신기한 마술을 보고, 즐겁게 노래 부르며, 다양하게 체험하고, 아름다운 미술 감상 속에서 성취의 기쁨을 만끽하는 모습이였다. 이런 45분 수업을 위해 교사는 얼마나 많은 시간동안 준비를 했는지 생각해보니 가슴 속에 그 교사의 열정이 새겨진다. 가르치는 수업도 사전준비가 있어야 하겠지만 배우게 하는 수업은 배울 수 있는 교실을 만들어 놓아야 하기 때문에 더 많은 준비가 필요하다.

배움 중심의 수업방식은 학습자를 춤추게 한다. 춤추는 학습자와 함께하는 교사는 저절로 행복해진다. 이렇게 생각해 볼 때 교사들은 먼저 좋은 수업에 대한 개념의 패러다임이 바뀌어야 한다. 교사의 역할이 '무대 위의 현자'에서 '학생 곁의 안내자'로, '지도자'에서 '코치'로서의 변화는 물론, 수업의 절차 및 방법 등이 가르치기보다는 학습자가 배우게 하는 교실로 만들고자 할 때 수업이 개선되고, 교사와 학생이 함께 행복해지는 수업이 될 것이다.

Episode 3 : 수업을 학습자의 눈으로 보라

교사들은 자신이 가지고 있는 좋은 수업의 기준에 맞추어 다른 교사의 수업을 본다. 일반적인 수업보기의 몇 가지 특징을 살펴보면, 자신의 관점, 교사의 교수행위, 외적인 효과, 수업목표달성 여부를 중심으로 다른 교사의 수업을 본다는 것이다. 교사들은 대체로 자신의 관점에서 수업을 계획하고 진행하기 때문에 이러한 관점의 수업보기는 수업하는데 동일하게 적용된다.

대부분의 교사들은 수업 속에서 학습목표달성과 그것을 통해 어떤 효과를 끌어낼 것인지에 대한 고민은 많이 하지만, 학습자가 다른 관점에서 그 수업을 받아들이고 있다는 점을 인식하지 못하는 경우가 많다. 이런 이유 때문에 교사들이 학습자 중심수업, 구성주의 학습, 열린교육을 밑그림으로 수업을 설계해도 여전히 수업은 통쾌하지 않다고 말한다.

수업은 학생의 학습을 목적으로 펼쳐지는 활동이다. 따라서 수업을 보는 것도 학생의 학습에 초점이 맞추어져야 한다. 배움의 공동체에서 수업 보기는 수업을 학생이라는

악단과 교사라는 지휘자가 협동하여 이루어내는 교향곡이라고 간주하고 그 교향곡이 추구하는 것을 학생의 배움에 두고 있다. 특히 눈에 보이지 않는 과학 원리를 학습할 때는 학생들에게 오 개념이 생기는 경우가 종종 발생하기 때문에 수업을 학생의 눈으로 바라보고 배움 중심으로 계획해야 오 개념을 줄일 수 있다.

전해질과 이온 단원은 이온이 보이지 않기 때문에 학생들에게 기본 개념을 이해시키기가 여간 힘들지 않다. 뿐만 아니라 반응식으로 연결하여 원소의 특징과 원소이름을 기호로 알아야 하는 등 기본지식이 있어야만 어느 정도 학습목표에 도달할 수 있는 단원이다.

이런 고민을 해결하기 위해서, 먼저 자작 설문지를 만들어 학생들이 어려워하는 부분과 오 개념이 무엇인지 파악했다. 원소와 이온의 개념, 전해질과 비전해질 개념과 양금생성반응 실험에서 결합하는 이온의 개수 문제가 가장 크게 부각되었고, 열심히 해도 시험 보면 잘 틀린다는 학생들이 많았다. 이런 학생실태 분석을 토대로 수업모형은 POE 모형으로, 오개념 해결을 위한 방법으로 보이지 않는 이온을 모형으로 나타낼 수 있도록 설계하였고, 좀 더 쉽게 다가가도록 과학 마술쇼를 동기유발 자료로, 원소와 이온개념의 명료화를 위해 2학년에서 배웠던 불꽃반응 실험을 촛불의 비밀로 보여 주어 각각의 원소를 확인시켰으며, 양금반응실험을 짧은 시간에 해결 할 수 있도록 설계하는 등 학습자 입장에서 수업과정 안을 마련하였다.

이런 운영을 위해 이온의 모형도 음이온은 뾰족하게, 양이온은 오목하게 만들었고 1가는 한 개, 2가는 두개 등으로 구별하여 자석 판으로 이온모형과 붙일 수 있는 자석 보드 판을 만들어 이온반응식을 이온모형으로 붙이고, 그 밑에 이온반응식을 보드 펜으로 쓸 수 있도록 하여 골든벨 방식으로 운영하였다. 또한 이온반응식이 포함된〈우

유와 오렌지〉동영상을 통하여 이온식을 나타낼 수 있도록 했으며, 다빈치의 〈최후만찬〉을 보여주며 그림의 색이 변한 이유 등을 생각하게 하여 학생들이 내면화 할 수 있도록 유도 하였다. 모든 과정은 여러 차례 반복학습 할 수 있도록 골든벨 형식의 게임으로 운영하였다.

일반적인 좋은 수업 기준에 잘 맞도록 계획하고 운영한 수업일지라도 학습자에게는 또 다른 관점으로 받아들여지는 상황이 제법 많이 발생한다. 특히 눈에 보이지 않는 과학적 원리를 설명할 때, 학생들에게는 오개념을 갖게 되는 경우가 많다. 그래서 수업은 항상 학습자의 눈으로 바라볼 필요가 있다. 그리고 그에 맞도록 수업을 기획해야 한다.

수업이란 학습자가 처한 상황과 맥락에 따라서 다양하게 이루어지고, 그 의미 역시 다양하게 해석될 수 있다고 생각하며 각각의 학습자가 주어진 상황 속에서 자신의 관심과 수준에 따라 의미 있는 경험을 할 수 있게 하는 수업이 좋은 수업이라고 본다.

현재 진행되고 있는 수업컨설팅은 컨설팅의 원리 중 자발성의 원리와는 다소 부조화적인 부분이 있기는 하나, 의뢰교사와 컨설턴트가 함께 성장할 수 있는 학습성의 원리에는 매우 부합한 방향으로 진행되고 있다고 본다. 또한 좋은 수업을 만들고자하는 교사들이 컨설팅 과정을 통하여 전문가답게 비판을 수용하고, 자신이 발전할 수 있는 계기로 만들어 자신의 성장에만 초점을 맞추고 연구하는 모습을 볼 때 좋은 수업을 만들고 싶은 교사들에게 기회와 성장의 장을 크게 열어준 수업개선의 바람직한 장이라 할 수 있다. 오늘도 열매 맺을 수 있는 꽃을 피우기 위하여 옥토를 가꾸고 있는 이 시대의 교사들에게 아낌없는 찬사를 보낸다. ☺

한눈에 보는 현장교육연구대회(교육자료전) 길라잡이



글_ 인천부내초등학교 교사
황재인

“선생님, 차라리 영화보면 안돼요?”

몇 해 전 도덕 시간, 지루한 교과서와 씨름하던 아이들의 입에서 이구동성으로 나왔던 말이다. 그것도 그럴 것이 너무나 당연한 교과서 속 이야기와 늘 똑같은 패턴의 수업방식에 교사인 나도 변화의 필요성을 절실히 느끼고 있었기 때문이다. 바로 이 변화의 필요성이 교육과 관련한 모든 연구대회의 시작이 아닌가 싶다. 만일 그 변화의 필요성을 본인의 수업철학이나 자료자체에서 발견했다면 ‘현장교육연구대회’의 좋은 출발점이 될 것이고, 수업방식에서 변화의 필요성을 발견했다면 ‘수업연구발표대회’의 좋은 출발점이 될 수 있을 것이다. 종종 교육연구대회와 관련해 오해 섞인 시선을 접할 때도 있다. 하지만 분명한 것은 연구대회를 통해 교육현장의 다양한 변화의 필요성을 실천으로 옮기며, 그 안에서 교사 자신과 아이들이 변화되는 행복한 순간을 목격할 수 있다는 것이다. 바로 이것이 진정한 현장교육연구대회의 본질이 아닐까?

시작은 이렇게

부족함을 발견했다면...

수업을 하다보면 교과서속 자료나 교육과정에서 제시하는 관련자료가 너무나 마음에 안들 때가 누구나 한 번쯤은 있었을 것이다. 교육과 관련한 이런 저런 사이트를 돌아다니며 자료를 수집하지만 그래도 마음에 들지 않는다면 내가 직접 만들어 보는 것은 어떨까?

→ 교육자료전에 도전해보자.

도전을 좋아한다면...

설레는 마음으로 시작한 새학기, 수업에서도 생활지도에서도 달인이 되고 싶지만 현실은 그리 만만치 않은 듯 하다. 그렇다고 포기하는 금물! 아이들과 부대끼며 새로운 도전을 할 각오만 되어있다면 당장이라도 시작할 수 있다. → 현장교육연구대회에 도전해보자.

TIP.

선행연구는 여기서 찾으세요.

현장교육연구대회(교육자료전) 준비전 ✓ Check Point!

선행자료 꼼꼼하게 체크하기

2년간 인천교육자료전 중간지도를 하며 가장 아쉬웠던 점이 있다. 그것은 바로 많은 교사들이 의외로 자신이 연구할 주제에 대하여 꼼꼼하지 못하다는 것이다. 나보다 앞서 해당주제에 대해 필요성을 느끼고 실천에 옮긴 흔적을 발견했다면, 그 흔적을 무시해서는 안 된다. 이 흔적이 훗날 나의 연구를 더욱 견고하게 만들어주는 좋은 지지대가 될 수 있기 때문이다.

독볼장군은 쉽게 亡한다.

40회 전국교육자료전에 참가하면서, 지도위원으로부터 이런 질문을 받은 적이 있다. “그런데 이거 내용은 검토 받았습니까?” 제작하는 자료에 대해 누군가에게 검토를 받거나 컨설팅을 의뢰하는 것은 꿈에도 생각해 보지 못한 나로서는 굉장히 당혹스러운 질문이었다. 하지만 너무나 타당한 지적이었기에 그 길로 바로 해당 전문가를 찾아갔고, 이후 제작중인 자료에 대한 보석 같은 조언을 들을 수 있었다. 즉, 본인의 연구주제와 관련해 도움을 받을 수 있는 가급적 많은 사람을 만나보는 것이 내 연구의 질을 높일 수 있는 중요한 밑거름이 될 수 있다는 것이다.

시대적 흐름에 민감할 것

현장교육연구대회나 교육자료전의 입상작 목록을 유심히 살펴보면, 그 해의 이슈가 된 교육관련 키워드들을 종종 엿볼 수 있다. 몇 해 전에는 'UCC'가 그리고 지난해에는 '녹색성장'과 '스마트'가 바로 그 키워드였다. 즉, 시대의 흐름(교육과 접목할 수 있는)에 민감했던 연구주제가 입상에 조금 더 가까웠다는 것이다. 하지만 무턱대고 '이슈' 위주의 연구주제만 고집하는 것은 다소 위험할 수 있다. 시대의 흐름이 반영된 매력적인 주제는 심사위원들의 시선을 끌 수 있는 좋은 기회를 제공하는 것이지, 연구 자체의 효과성과 충실성을 담보하는 것은 아니기 때문이다.



한국교육총 현장교육지원센터

한국교육총에서 주관하는 현장교육연구대회, 교육자료전, 초등교육연구대회의 입상작들을 검색, 열람할 수 있다.



한국교육학술정보원 학술연구정보서비스

국내 학위논문, 학술지논문 등을 검색, 열람할 수 있다.

현장교육연구대회(교육자료전) 시작하기

계획서가 반이다.

대부분의 교육연구에서처럼 현장교육연구대회에서도 '계획서 작성'은 매우 중요한 부분이다. 종종 현장교육연구대회의 조연을 구하러 오시는 선생님들의 계획서를 보게 되는 경우가 있는데, 이 중 절반은 '계획서는 대강하고, 보고서만 잘 쓰면 되지'라는 심경으로 계획서를 작성하곤 한다. 물론 그렇게만 되면 얼마든지 괜찮다. 하지만 수업하라, 연구하라... 대부분의 경우는 시간에 쫓겨 허겁지겁 보고서를 작성하기 일쑤가 된다. 이 때 충실하게 작성된 연구계획서는 추후 보고서 작성의 시간을 절약해주는 훌륭한 자원이 된다. 연구보고서라는 포맷은 결국 연구계획서의 기본 포맷에 실제 연구를 진행한 결과부분을 붙여주기만 하면 되는 것이기 때문이다.

교육자료전의 경우, 대회의 특성상(자료제작, 보고서작성, 자료전시의 통합) 2인 이상의 공동연구를 진행하는 팀을 많이 보게 된다. 이 때 중요한 것은 '공동연구의 필요성'이 잘 드러나야 한다는 것이다. 즉, 개인연구로도 충분한 내용을 연구의 편의만을 위해 공동연구로 쪼개어 진행하는

것이 아니라 공동연구가 필요한 명확한 역할분담(제작하는 자료의 양이 많은 경우, 제작하는 자료의 종류가 다양한 경우)이 제시되어야 한다.

TIP.

공동연구를 한다면...

세부 내용	김○○	이○○
개발 필요성 연구 및 기존 자료 분석	✓	
교육과정 분석	✓	
참고 문헌 및 기초 자료 분석	✓	
제작 방향 설정 및 자료 탐색	✓	
주제 설정 및 계획 수립	✓	
홈페이지 제작		✓
홈페이지 내용 개발	✓	✓
학년별 홈페이지 운영	✓	✓
워크북, 가이드 북, 매뉴얼 북 개발		✓
설명서 작성	✓	✓

위의 경우, 김○○ 교사는 주로 자료제작의 내용과 실행부분을, 이○○ 교사는 저작도구를 활용한 실제 자료의 제작부분을 맡아 진행했음을 알 수 있다.



나만의 플랜(Plan)을 짜라!

바쁜 시간을 쪼개어 정성들여 계획서를 작성하고 나면, 실제 연구를 진행하기 전 잠시 쉬어가고 싶은 유혹을 쉽게 마주하게 된다. 하지만 여기서 나태해지면 그만큼 내 연구의 질도 낮아질 수 밖에 없다는 것을 반드시 기억해야 한다. 바쁜 학교일정속에서 충실한 연구를 진행하길 원한다면 별도의 플랜(Plan)을 반드시 작성하는 것이 필요하다. 이 때, 플랜(Plan)은 월별로 가급적 세세하게 작성해야하며, 수시로 접할 수 있는 곳에 비치해두는 것이 좋다.

멘토를 찾아라!

2011년 자료전 출품을 결심하고 제일 먼저 한 일은 2년 전 전국자료전 출품 때 지도 위원이셨던 ○○○ 교감선생님을 만나 뵙는 일이었다.

구체적인 자료의 형태나 내용도 없이 출품하려고 하는 자료의 아이디어가 연구주제로서 적합한지에 대한 타당성을 여쭙기 위함이었다. 교감선생님께서서는 해당 연구주제에 대한 적절한 조언을 해주셨고, 이후에도 지속적인 만남과 조언을 통해 대회에서 좋은 성적을 거두는데 커다란 디딤돌 역할을 해주셨다. 이렇듯 주변에 있는 훌륭한 멘토를 찾아 내 연구의 완성도를 높여보는 것은 어떨까?

시행착오를 두려워하지 말라!

현장교육연구대회 지도를 하다보면, 대회에 참가하는 많은 교사들의 공통적인 실수를 발견하게 된다. 그것은 바로 대부분의 교사들이 자신의 연구 속에서



겪은 시행착오를 드러내는 것에 무척 인색하다는 것이다. 연구를 진행하다 보면 시행착오는 누구나 겪는 것이고, 그러한 과정이 있어야 더 견고하고 완성도 있는 연구결과를 얻어낼 수 있다.

따라서 연구의 진행 속에서 겪은 시행착오의 과정을 잘 기록(사진이나 영상, 학생들의 산출물)해두고, 추후 보고서작성시에 이러한 시행착오의 과정을 통해 더욱 잘 다듬어진 연구의 결과가 도출했음을 시사해 주어야 한다.

흔적(발자취)를 남겨라!

연구를 진행하다보면, 부수적으로 남게 되는 산출물이 생기게 된다. 연구의 진행과정이 담긴 일지라던가, 연구과정속에서 학생들이 진행한 작품 등이 그 예일 것이다. 추후 연구보고서를 작성할 때 바로 이 산출물은 나의 연구보고서를 더욱 보석같이 만들어주는 훌륭한 역할을 해낸다. 연구의 활용부분에 이러한 산출물들을 사진이나 그림의 형태로 적절히 배치해보자.

보고서가 생명이다.

연구가 어느 정도 진행이 되었다면 서서히 연구보고서 작성을 위한 준비를 시작해야 한다. 연구전체를 100%로 보았을 때, 연구보고서가 차지하는 중요성은 70%이상이기 때문에 연구보고서 작성에 많은 시간을 할애할수록 좋다. 연구보고서를 작성할 때는 다음의 사항을 꼭 참고하길 바란다.

1. 표지는 얼굴이다.

대회마다 표지의 형식은 조금씩 다르겠지만, 기본적으로 자신이 연구한 분야를 대표할 수 있는 매력적인 주제와 산출물(사진)을 제시하는 것이 좋다.

2. 나만의 로고(logo)를 만들어라.

연구의 주제를 부각하는 방법으로 적절한 머리말과 꼬리말을 활

용하는 것도 좋은 방법이 될 수 있다. 내 연구를 함축할 수 있는 적절한 로고를 제작해 보기를 바란다.

3. 컬러(Color)의 선택은 신중하게

연구보고서를 작성할 때 가장 고민이 되는 것 중의 하나가 바로 컬러를 어떻게 사용할 것인가에 대한 고민이다. 흑백위주의 보고서는 너무 단조로운 듯한 느낌이 들고, 그렇다고 지나친 컬러를 쓰면 오히려 보고서 자체가 혼란스럽게 보일 수 있기 때문이다. 따라서 컬러는 가급적 많이 쓰지 않는 방향으로 하되, 핵심이 되는 키워드나 강조하는 문구 중심으로 사용하면 된다. 또한 표의 음영부분에 컬러를 사용하고자 할 때에는 표마다 컬러를 사용하지 말고, 전체적으로 통일감을 주도록 한다.

4. 편집이 고민된다면 책장을 보라!

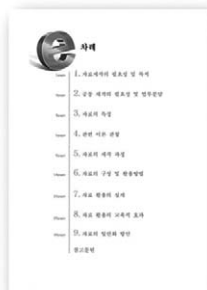
보고서 작성 시 가장 고민되는 부분이 '내용을 어떻게 정리할 것인가?' 즉, 편집의 부분일 것이다. 한 해 동안 정성들여 진행한 연구의 내용을 제한된 페이지 안에서 체계적으로 정리하기란 쉽지 않기 때문이다. 이럴 때는 책장에 꽂힌 단행본이나 장학자료들이 의외의 도움을 줄 수 있다. 편집 디자이너들의 편집 아이디어를 나만의 보고서에 벤치마킹해보자.

5. 논리적이되 오바하지 않기

아무리 겉모양이 그럴 듯해도 정작 내용이 충실하지 못한 보고서는 좋은 인상을 남기기 어렵다. 보고서 작성에 있어 가장 중요한 키워드는 '체계성'이다. 연구와 관련해 내가 하고 싶었던 이야기, 담고자 하는 이야기를 얼마나 논리정연하게 작성하느냐에 따라 연구대회 입상의 성패가 달려있다 해도 과언이 아니다. 아래 Tip의 연구보고서 순서를 참고해 연구보고서를 작성해보자. 단, 보고서에는 자신의 감정을 절제한 군더더기 없는 깔끔한 워딩(Wording)을 사용해야 한다는 것을 꼭 기억해야 한다.

TIP.

연구보고서의 순서



- ✓ 자료제작의 필요성 및 목적
- ✓ 공동 제작의 필요성 및 업무분담(공동작품일 경우)
- ✓ 자료의 특징
- ✓ 관련 이론 배경
- ✓ 자료의 제작 과정
- ✓ 자료의 구성 및 활용방법
- ✓ 자료 활용의 실제
- ✓ 자료 활용의 교육적 효과
- ✓ 자료의 일반화 방안
- ✓ 참고문헌

위에서 제시한 예는 일반적인 연구보고서의 형식이다. 기 입상한 연구보고서의 다양한 형식을 참고해서 본인의 연구주제에 가장 적합한 체계를 마련하면 된다.

전시는 프로답게

어느 연구대회가 안그려졌나만은 유독 현장교육연구대회중 '교육자료전'은 그 어느 연구대회보다 고된(?) 대회이다. 왜냐하면 일반적인 연구대회가 계획서 작성에서 보고서 작성의 흐름으로 마무리되는 반면, 교육자료전은 계획서 작성에서 자료제작, 그리고 보고서 작성과 자료의 전시라는 두 개의 단계를 더 거치기 때문이다. 따라서 가장 마지막 단계인 '전시'는 교육자료전의 백미라고 할 수 있다. 물론 기본적인 전시규격이 정해져있지만, 그 제한된 공간안에서 얼마나 자신의 자료를 효과적으로 배치했느냐에 따라 심사위원들의 눈길을 한번 더 사로잡을 수 있는 기회를 가질 수 있기 때문이다. 두 가지 조언을 하고 싶다.

첫 번째, 전시할 공간을 미리 경험해 본다. 자료전에 참가하는 교사들을 지도할 때마다 꼭 건네는 말이다. 즉, 내 자료를 전시할 공간을 사전에 미리 경험해보면, 자료 제작시 공간구성을 비롯한 공간에 대한 대비를 미리 할 수 있게 된다.

두 번째, 인테리어에 관심을 가져본다. 백화점이나 카페 등을 가게 되면 따라하고 싶은 인테리어를 발견하게 된다. 이 부분을 자료전시에도 활용해보자. 누구나 똑같은 패턴의 자료전시가 아닌 나만의 독창적이고 사람들의 이목을 끌 수 있는 효과적인 전시가 될 수 있을 것이다.

현장교육연구대회를 겪으며...

두 차례의 교육자료전 1등급 입상을 하면서 축하를 건네주는 많은 선생님들께 '운이 좋아서'라는 겸연쩍은 인사로 답할 때가 많았다. 물론 정말로 '운'이 따랐기 때문일 수도 있지만, 그 뒤에는 남들보다 꼼꼼한 준비가 있었다. 한 번은 자료를 출품하기에 앞서 자료에 대한 아이디어를 요약해 '제안서'처럼 작성해 교수님께 가지고 간 적이 있었다. 교수님께서 천천히 요약서를 살펴보시더니 '이렇게 철저하게 대회를 준비하시는 선생님은 처음 봤다'며 훌륭한 지도조언과 함께 칭찬을 곁들여 주셨다.

현장교육연구대회! 정말 힘들고 고된 자신과의 싸움임에 틀림없다. 하지만 서두에서도 언급했듯이 이 고되고 힘든 과정을 넘어 서서히 변화되는 자신과 아이들의 모습을 보고 있노라면 그 힘듦은 어느새 기쁨이 되고, 그 결실은 먼 훗날 자신을 더욱 참된 교사로 성장시키는데 필요한 커다란 영양소가 되어줄 것이라고 믿는다. ☺

칠판 앞에 서기를 좋아하는 학생들과의 동행



글_ 부원중학교 교사
이 경 화



학생들이 기다려주는 수업시간!

항상 그런 것은 아니지만 일과 중 가장 재미있는 시간은 학생들과 호흡하는 수업시간이다. 학생들의 살아있는 언어와 몸짓을 보며 수업을 진행하다보면 어느새 잊몸 다 드러내놓고 웃고 있으며, 45분이 어떻게 지나가는지 모를 정도로 수업은 참 재미있다.

과연 학생들도 어려운 한자 투성이인 한문 수업을 재미있다고 느낄까?

결론부터 말하면 한문 수업 시간은 살아있는 느낌이다. 그것은 모두 학생들이 만들어내는 에너지가 교실에 꽉 차기 때문이다. 발표를 두려워하지 않고, 먼저 시켜달라며 초등학교 교실에서나 볼 수 있는 모습을 연출한다. 모양이 비슷한 한자끼리 헛갈려 다른 답을 말하더라도 주눅들지않고 자신의 오답을 정정 해가는 당당함도 갖추고 있어 학생들과의 수업은 NG가 많이 나는 생방송이지만 스스로 답을 찾아 제자리로 오는 모습을 보노라면 역시 학생들의 능력은 켈수록 무한대임을 알게 된다.

이런 학생들과의 수업이 재미에만 빠져 본질의 한문 공부에 소홀해지지 않도록 수업모형을 구안하는

것이 중요한데, 초임 때는 어떻게 하면 내가 알고 있는 것을 빠짐없이 가르쳐 실력있는 교사란 소리를 들을 수 있을까에 집중했었다. 한자의 새김은 물론 필순, 활용까지 교사 몫이란 생각에 수업 시간 내내 교실 안엔 나의 목소리만이 자리하고 있었다.

수업 중 찾은 나의 달란트

교직 경력 5년차가 넘어갈 때 쯤, 학생들이 재미삼아 선생님들에 대한 인기 내지는 성향투표를 하여 교실 게시판에 붙여놓은 것을 보게 되었다. '가장 재미있는 선생님은?', '교사가 아니라면 어울리는 직업은?' 이 두가지 질문에 나의 이름이 올라있는 것을 보고 놀랍고 기뻐했다. 가장 재미있는 선생님 1위에 내 이름이 있는 것보다 더 놀라웠던 건 나의 가장 직업에 대해 '코미디언'이 어울린다는 응답이었다. 내가 학생들과의 호흡이 잘 맞고, 수업을 재미있게 진행하고 있음을 알게해준 선물이었다. 학생들은 그냥 재미삼아 해본 설문조사였지만 그 게시판에 걸린 종이는 나의 수업 모형을 바꾸는 계기가 되었다.

학생들에게 나의 실력을 검증이라도 받듯 한 시간 내내 열강하며 강의 일변도의 수업을 진행하던 방식에서, 학생들에게 기회를 주어 학생 스스로 발표를 하며 한문 수업의 참가자가 아닌 주동자가 되는 기쁨을 맛보도록 하는 수업 모형을 찾게 되었는데 바로 게임을 활용한 수업이었다. 멀티미디어 게임과 제작된 한자카드를 이용한 게임 등 수업을 진행하다보면 새롭게 적용할 수 있는 것들이 속속 등장하여 수업에 활기를 더해주었다.

한문은 어려운 과목이란 인식과 따로 보충 학습을 하지 않는 교과이기에 수업 시간 45분이 학생들이 공부하는 전부라 할 수 있어 이 시간만큼은 즐겁게 한자를 익히도록 하는데 주안점을 두었고 다행히 학생들은 게임 활용 수업 모형에 매우 적극적인 태도를 보여주고 있다. 발표를 원하거나 게임에 임할 학생들은 손을 드는 것이 아니라 자신의 이름이 적힌 교과서를 들어야 하는데 이는 학생의 이름을 빨리 익히고자 착안해낸 방법으로 교과서의 첫 장 안쪽에 자신의 이름을 크게 쓰되 수식어를 붙여야한다. 학생의 특징과 이름이 연결되어 외우는데 용이하여 학년 초가 되면 이름 짓기를 하고 있으며 학생들은 이 시간을 재미있어한다. 발표가 활발한 날에는 TV 프로그램 중 '도전 골든벨'을 연상시키기도 하며 학생들이 자신의 이름 앞에 어떤 수식어를 붙이는지 흥미롭기도 하다.

동료교사의 추천으로 나간 수업발표대회

‘교사는 수업으로 말한다’

이는 교사라면 거부할 수 없는 그러나 다소 부담스러운 진리이다. 반마다 다른 성향의 학생들이 있고, 그 무엇보다 사춘기 절정에 있는 중학생들의 심리까지 파악하여 대응해야 하는 수업 시간은 '가르치는 일'만 필요한 것이 아니라서 더욱 어렵다. 45분 동안 교사는 가르치고 학생은 배우는 '학습'의 시간만 있는 것이 아니기 때문이다. 감정 조절이 안되어 상스러운 말을 거리낌 없이 하는 학생이 있는가하면 저네들끼리 토닥거리다 의자를 걷어차며 싸우는 학생들도 있다.



교사를 무시해서 벌어지는 상황이 아니라 분노조절과 상황을 배려하는 힘이 부족한 학생들이 빚어내는 부정적인 교실 장면인데 이것조차 수업의 한 장면이기에 교사 몫이 된다. 평소 학생과의 교감이 원활하고 감정이 아닌 감성으로 학생들을 대하는 코칭 기술이 연마되었다면 무사히 사건(?)을 해결할 수 있을 것이다.

이렇게 변화무쌍한 학생들과 소통하며 그 학생들을 칠판 앞으로 이끌어내는 나의 수업을 본 동료교사들의 칭찬에 감사한 마음은 있었지만 수업발표대회까지 도전할 생각은 없었다. 학생들이 기다려주고 동료교사의 인정이 있으면 되었기 싶었기에 여러 번의 권유가 있었지만 흘려들으며 지내다 2012년도 지금의 학교에 부임하게 되었고, 학교 자체 공개 수업을 하느라 작성한 지도안을 제출해보자는 연구부장님의 권유에 따라 응모했던 것이 1차 지도안 심사에 통과

하였다. 1차 지도안이 통과되면서 주위의 크고 작은 지원에 더 힘을 내게 되었다. 지역교육청에서는 전문가에게 지도안 작성에 대한 컨설팅을 받을 수 있도록 지원해주셔서 수업에 대한 진지함을 되새기는 계기가 되었으며, 나보다 먼저 1등급을 받은 동료교사는 자신의 지도안이 도움이 될 수 있다면 기꺼이 지원하겠다는 응원을 보내준 것이 큰 힘이 되었다.

그러나 2차 지도안은 본시 수업을 계획하는 것이었고 전임해온 첫 해 새로운 교과서를 접한 터라 수업 장면이 어떻게 펼쳐질지에 대한 가상 수업을 진행하면서 구성해야하는 어려움이 있었지만 교직원, 구조화된 수업 준비에 대한 진지한 자세를 배웠다.

본선에 오르는 영광을 얻다~!

평소 수업 모형을 지도안에 담았기에 그대로 수업을 진행하면 된다고 생각하니 지도안 심사를 받을 때보다 오히려 담담해졌다. 2차 지도안 작성 때처럼 수업에 대한 컨설팅을 받을 수 있었는데 한문



과 수석교사로 부터 수업 컨설팅을 받으면서 놓치고 있던 면을 배워 실질적 도움을 얻었다. 학습목표를 진술함에 있어 전

시학습과 연계하는 방법, 형성평가 결과에 대한 피드백의 중요성 등 알고 있으면서 간과했던 것들을 짚어주시면서 수업 중 피드백에 대한 중요성을 다시 인식하는 계기가 되었다.

한문교과는 인성적 측면을 다루기에 적합하여 수업 중 행해지는 학생의 언행과 연계한 수업을 중요시 하고 있는데 학생의 발표에 대한 보상(예-사탕)을 줄 때에도 교사가 손으로 전해주는 것이 아니라 사탕바구니에서 자신이 가져가야할 양만큼 가져가는 것으로 교사와 학생간의 신뢰를 쌓을 수 있으며, 다른 학생의 오답 발표에 대하여 비아냥거리는 놀림에 대하여 바른 태도를 일러주는 기회로 삼기도 한다. 한자에는 음이 같은 한자가 많아 한자의 활용 시 오답을 말하여 좌중을 웃게 만드는 경우가 있는데 이 또한 학생들이 자신

도 모르게 만들어내는 훌륭한 학습자료가 되고 있다. 수업발표대회 심사가 있던 날에도 칠판 앞에 나와 한자를 이용하여 단어를 만드는 게임 중에 엉뚱한 한자어를 만들어 심사위원님들과 학생들을 웃게 만들었고 그 엉뚱한 답과 올바른 답을 동시에 제시하며 더불어 다른 한자를 공부할 수 있도록 한 것에 좋은 평가를 받지 않았을까 생각이 든다.

동료에게 권하는 수업발표대회

수업발표대회에 대한 편견이 있었다. 나를 검증하는 기회란 생각보다 승진을 염두에 둔 교사들의 점수 관리 차원이란 생각이 강하여 나와 거리가 있는 대회라 생각하였다. 그러기에 학생들과 즐겁게 수업하면 되었지 더 무엇이 필요할까란 편견에 사로잡혔던 것이다. 그런데 이젠 동료교사에게 적극 권하는 입장으로 변하였다. 자만하던 마음에 겸손히 배움의 끈을 놓지 말아야함과 다양한 컨설팅을 받으면서 객관적으로 내 수업을 들여다볼 수 있는 안목도 배웠다. 이에 학생과 소통하며 교감하는 수업을 참관한 것이 계기가 되어 동료교사에게 올 해 대회에 나갈 것을 권하였고 그 선생님은 지금 수업발표대회에 출품할 지도안을 작성하고 있다.

수업 공개에 대한 두려움이 있어 망설이는 선생님들께는 이렇게 용기를 내시라 권하고 싶다. 학교 간 동료장학이나 교내 동교과 공개수업 때 참관하시는 선생님 숫자보다 들어오시는 심사위원이 적다는 것이다~! ☺

“교육은 과거의 가치전달에 있는 것이 아니라 미래의 새로운 가치창조에 있다.”

존 듀이

언제 어디서나 누구나 사이버 학습 인천 e스쿨

- one 선생님의 지도를 받으며 사이버 학급에서 공부할 수 있습니다.
- two 자율학습을 통하여 스스로 공부할 수 있습니다.
- three 시험지를 만들어 스스로 평가할 수 있습니다.
- four 선생님의 첨삭지도를 받으며 논술 공부를 할 수 있습니다.
- five 학습, 생활, 진로 등의 상담을 받을 수 있습니다.





인천광역시교육과학연구원
Incheon Education &
Science Research Institute

인천광역시 중구 영종대로 277번길 74-10 (운서동 542)
TEL : 032-751-8100
FAX : 032-880-0788

