

인천교육을 들여다보다

이슈줌인

‘이슈 줌인(Zoom In)’은 인천교육 현안을
집중 조명하는 소식지입니다.

이슈평론

- 원격수업에서의 학습여정

이슈진단

- 포스트코로나 원격교육의 방향 탐색
- 코로나19로 인한 교육에서의 불리함과 향후 과제

현장스케치

- 살아 숨 쉬는 수업
- 함께·존중·공존을 배우는 동아시아시민 수업
- 블렌디드수업과 교사의 역할



인천광역시교육청
INCHEON METROPOLITAN CITY OFFICE OF EDUCATION



발행처 인천광역시교육청

발행인 인천광역시교육감 조성훈

발행일 2021년 4월 30일

홈페이지 <http://ice.na.to>

디자인·인쇄 신촌디자인인쇄

[이슈 **줌인**] 에 원고를 투고하시거나, 메일서비스를
희망하시는 분은 교육정책연구소로 연락주시기 바랍니다.

☎ 032-420-8207

✉ bs00a@ice.go.kr

※ 본지의 내용은 집필자의 의견이며 교육정책연구소의
공식 견해와 다를 수 있음을 밝힙니다.

2021
ISSUE ZOOM IN CONTENTS



— 이슈평론

- 04 원격수업에서의 학습여정
+ 국민대학교 미래경험디자인랩 교수 김성우

— 이슈진단

- 10 포스트코로나 원격교육의 방향 탐색
+ 인천상정중학교 교사 류일국
- 18 코로나19로 인한 교육에서의 불리함과 향후 과제
+ 인천광역시교육청 교육정책연구소 장학사 배수아

— 현장스케치

- 23 살아 숨 쉬는 수업
+ 인천갈월초등학교 교사 이하림
- 35 함께·존중·공존을 배우는 동아시아시민 수업
+ 인천청람초등학교 교사 장현주
- 46 블렌디드수업과 교사의 역할
+ 옥련중학교 수석교사 한다원

- 55 인천교육정책연구소 연도별 연구과제목록(2015~2021)

이슈평론

| 이슈평론

원격수업에서의 학습여정

국민대학교 미래경험디자인랩 교수 김성우



1. UX에 기반한 교육 혁신의 기회

2020년 코로나의 전세계적인 대유행으로 인류는 유례 없는 비대면 시대를 맞이하였다. 강제로 직면한 비대면 시대는 일상 생활의 많은 부분을 바꾸었다. 교육도 예외없이 그 영향권 안에 있어 원격 교육이라는 국면의 대전환기에 놓여 있다. 한마디로 코로나가 앞당긴 교육의 4차산업혁명이다. 파괴적 혁신의 기회는 세상에 일어나는 대규모의 전환기 속에 발생한다는 점에서 한편으로 코로나 시대는 교육계의 혁신을 불러올 기회이기도 하다.

교육의 혁신을 꾀하는 한 가지 효과적인 방법은 전환기의 교육을 사용자 경험(UX, user experience)의 관점에서 통찰해 보는 것이다. IT, 의료, 금융, 공공 정책과 제도와 같은 분야에서 UX는 공급자 중심에서 수요자 중심으로 제품 및 서비스의 설계 문화를 변화시켜 혁신적 가치를 창출하는 저력을 선보여왔다. 교육도 UX 방법론 및 프로세스, 경험 디자인 씽킹과 같은 새로운 시각(perspective)을 제공하는 렌즈를 통해 교육 혁신의 기회를 발굴할 수 있다. 특히 비대면 시대 원격 수업이라는 새로운 교육 경험은 IT 의존도가 높고 교사-학생간의 상호작용의 폭이 넓어지며 자기주도적 학습의 경로가 다변화 되었다는 점에서 UX적 접근을 통해 혁신을 꾀하기에 매우 유리한 상황을 제공한다.



2. 사용자의 경험 디자인

사람은 어떤 대상을 이용할 때마다 경험을 한다. 우리가 TV를 볼 때는 TV 제품의 이용 방법을 경험하고 TV 화면 속에 나오는 콘텐츠를 경험한다. 아래한글이나 마이크로소프트 파워포인트를 이용해서 업무 보고서를 작성할 때 직원은 소프트웨어가 제공하는 각종 기능을 경험한다. 고객이 미용실에 가게 되면 문을 열고 들어가는 순간부터 결제를 하고 나올 때까지 미용실의 서비스를 경험한다. 미용실의 주된 서비스는 머리 손질이지만 고객은 헤어 스타일링만 경험하는 것이 아니라 미용실에 기다리는 동안 마시는 커피 한 잔, 직원의 친절도, 흘러나오는 음악의 청취, 다른 고객과의 직간접적인 상호 작용 속에서 갖가지 경험을 하게 된다.

사용자 경험은 어떤 대상을 이용하는 사용자(user)가 겪는 다양한 경험의 총합이다. 여기서 그 대상은 TV, 소프트웨어와 같은 제품이나 미용실, 병원과 같은 생활 서비스 뿐만 아니라 민원, 소송, 투표와 같은 공공 정책과 제도도 해당된다. 한마디로 인간이 살아가며 상호작용하는 모든 대상이 사용자 경험을 제공하는 존재(entity)이다. 그런 점에서 교육도 예외가 아니며, 콘텐츠 경험(content experience), 제품 체험관과 같이 교육 경험(education experience)도 사용자 경험에 해당한다. 교육 경험에서 가장 중요한 주인공은 학생이며 주조연급으로 교사와 학부모가 있다.

경험 디자인(experience design)은 사용자 경험의 품질과 만족도를 높이기 위해 사용자가 어떤 경험을 해야 하고 대상은 어떤 경험을 선사하는 것이 바람직한지를 전문적으로 연구하는 분야이다. 명칭 그대로 ‘경험을 디자인’ 하는 분야이다. 국내에서는 디자인이란 명칭에 유독 시각적 미술을 강하게 엮어 생각하는 경향이 있는데, 영어로 design이라는 표현은 미학적 품질 - 쉽게 말해 예쁘게 보이기 - 을 높이는 행위만의

이슈평론

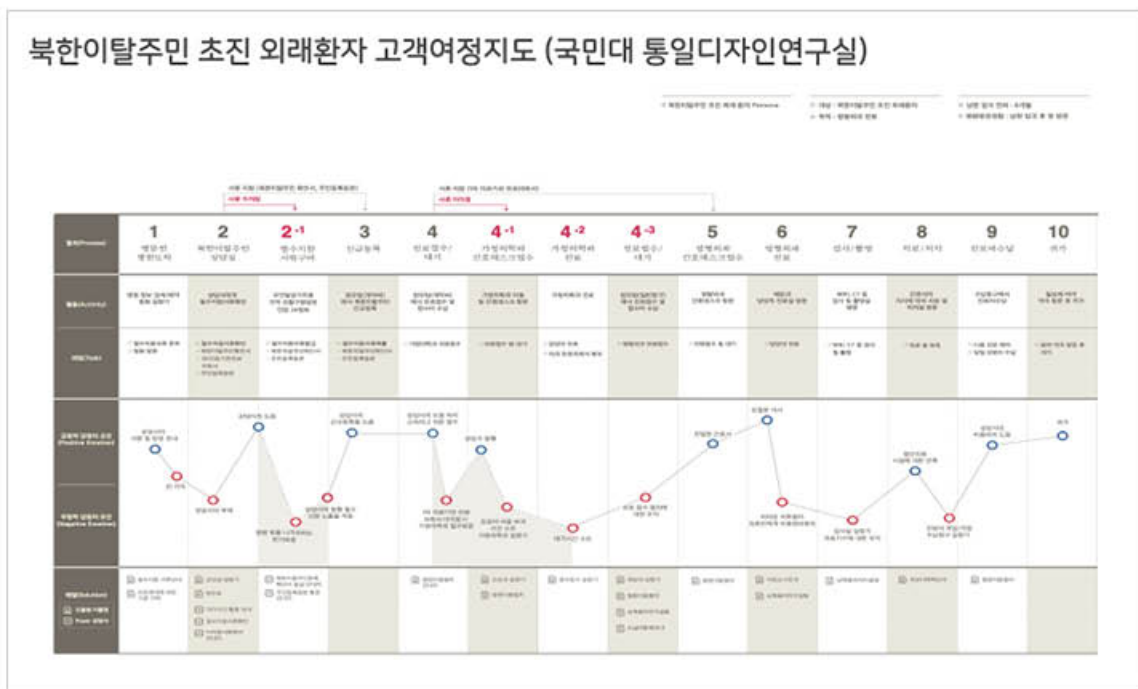
미하는 것이 아니라 기획, 설계, 구현 등 폭넓은 범주에서 ‘무엇을 만들기’의 의미를 담고 있다. 이를테면 해외의 컴퓨터 공학 분야에서 Software Design이란 표현을 자주 사용하는데, 순수 엔지니어링 차원에서 소프트웨어를 기획하고 개발하는 행위를 가리키는 용어이다. 컴퓨터 공학을 전공한 소프트웨어 엔지니어가 소프트웨어를 설계하듯 교육자는 교육의 경험을 설계하는 디자이너이다.

3. 경험의 여정(Journey of Experience)

경험 디자인의 첫 단계는 사용자가 대상에 대해 어떤 경험을 하는가를 파악하는 것이다. UX에는 사용자와 대상 간 상호 작용의 점점인 사용자 인터페이스(user interface)의 편의성부터 총체적인 만족도까지 다양한 경험이 포함된다. UX는 매우 복잡하고 전문적인 융합 분야이나 그 시작은 항상 이용자에 대한 공감(empathy)에서부터이다. 상품(소비자), 공공 정책과 제도(주민, 시민, 국민), 영화나 드라마(관람객, 시청자), 서적(독자)을 이용할 ‘고객’에게 대한 공감화는 ‘우리가 제공하는 대상에 대해 고객이 어떤 경험을 겪게 되고 그 과정에서 나오는 니즈(needs), 원츠(wants), 좋은 점과 안 좋은 점’이 무엇인지를 알아내는 것을 의미한다. 교육 경험에도 동일한 원리가 적용된다. 교육 서비스의 수요자인 학생이 교육 서비스를 경험하는 과정에서 발생하는 니즈, 원츠, 불만, 긍정적 및 부정적 요인을 알아내는 것이 교육 UX를 디자인하는 첫 발걸음이다.



사용자 공감화를 통해 규명한 내용은 경험의 여정(journey of experience)으로 정리된다. 경험의 여정은 대상의 경험이 시작되는 지점부터 종료하는 지점까지 경험 전체적인 라이프 사이클을 경험 순서에 맞춰 시각화 하는 분석법이다. 이렇게 정리된 결과물을 고객여정지도(customer journey map) 또는 고객 경험 지도(customer experience map) 라고 한다.



[북한이탈주민의 병원 이용에 대한 고객경험여정지도(국민대 미래경험디자인랩/통일디자인연구소)]

사용자 경험의 여정에서 핵심 포인트는 사용자가 겪는 긍정적 경험(touch point)과 부정적 경험(pain point)을 표기하는 것이다. UX는 긍정적 경험과 부정적 경험의 복합체이다. 사람은 어떤 대상을 경험할 때 끊임없이 ‘좋고 나쁨’을 오간다. 좋은 UX를 제공한다는 것은 사용자에게 최대한 긍정적인 경험을 선사하여 전체적인 경험의 여정을 좋게 하는 것이다. 그림에 나와 있듯 사용자의 경험의 여정 속에서 좋은 경험과 나쁜 경

이슈평론

험을 점으로 표시하고 선으로 연결해 주는데 이를 감정 곡선(emotional line) 이라고 부른다. UX를 디자인 한다는 것은 사용자의 부정적 경험은 최대한 제거하거나 감소시키고 긍정적 경험은 최대화 하여 지속적으로 감정 곡선을 상향시키려는 노력을 가하는 것이라고 할 수 있다.

4. 원격 교육 경험의 디자인

모든 제품·서비스에 UX가 있듯 교육에도 사용자 경험이 존재한다. 그런 점에서 모든 교육자는 교육 경험의 디자이너라고 할 수 있다. 그러나 단순히 디자이너라는 이유로 항상 훌륭한 품질의 디자인 결과물을 산출하는 것은 아니다. 특히 혁신적이고 새로운 디자인을 하기 위해서는 디자이너 스스로가 갇혀 있는 틀에서 벗어나 새로운 시도를 해야 한다. 경험 설계의 전문성을 보유한 UX 디자인을 교육 경험의 제작에 적용해 보면 좋은 게 이런 이유 때문이다. 서두에서 언급하였듯이 이미 UX 디자인은 IT, 의료, 금융과 같은 굵직한 타 분야에서 훌륭한 고객 경험 설계로 그 가치를 입증하였다. 교육의 경험에 UX 디자인의 방법론과 프로세스를 적극 적용하면 교육 분야도 마찬가지로 사용자의 경험을 혁신적으로 향상시킬 수 있다.

교육 UX를 설계하는 첫 단계는 고객 공감화를 통해 교육의 주요 이해 관계자의 니즈와 바람을 알아내고 이를 토대로 그들의 상세한 경험의 여정을 밝히는 것이다. UX적 접근은 특히 2020년 코로나 대유행 이후 사실상 뉴노멀이 된 언택트 시대의 비대면 온라인 교육에서 더욱 중요해졌다. 원격 교육은 그 성격상 IT에 특히 많이 의존해서 진행될 수 밖에 없다. IT 환경의 사용자 인터페이스가 교육 경험에 상당한 영향을 미칠 것으로 보인다. 그런 점에서 교육 경험이 펼쳐지는 IT 환경의 사용의 편의성을 조사하는



것만으로도 많은 시사점을 얻을 수 있다. IT 의존도가 높은 낯설고 새로운 환경에서 교사와 학생 그리고 학부모가 겪는 교육의 경험은 교실에서 오프라인으로 진행되는 교육과 경험 측면에서 많은 차이를 보일 것이 자명하다. 나아가 온라인·오프라인의 혼합(hybrid)형 교육에서 양 환경에서의 교육 경험이 어떻게 유기적으로 연결될 수 있는가는 또 하나의 연구 주제이다. 이러한 사안에 대해 UX적 분석을 통해 나오는 시사점은 비대면 시대 원격 교육이 나아가야 할 길을 밝히는 중요한 데이터가 될 것이다.



이슈진단

| 이슈진단

포스트코로나 원격교육의 방향 탐색

인천상정중학교 교사 류일국



1. 코로나 우울과 학교생활만족도

코로나19의 장기화로 생활 패턴이 변하고, 우울감이 증가되면서 코로나 블루라는 신조어가 등장했다. 국어사전에서는 코로나 우울을 코로나19 확산으로 일상에 큰 변화가 닥치면서 생긴 우울감이나 무기력증으로 정의하였다. (조상아, 2020) 이러한 상황이지만 2020년 북부 중등 두레 연구 학생 인터뷰 조사에서 학생들은 자신들의 우울에 대해 잘 인식하지 못하고 있었다. 그래서 평소와 다를 바가 없으며 특별한 변화가 없다고 응답하였다. 학부모들 또한 학생들의 우울감이 크지 않다고 생각하였다. 중학교 남학생들의 경우 게임을 통해서 스트레스를 해소하고 친구들과 소통하기에 코로나의 영향은 적다고 생각하였고, 여학생들은 SNS와 같은 사회적 관계망이나 유튜브 등을 통해 스트레스를 풀고 우울감을 극복하고 있을 것이라고 학부모들은 생각하였다. 그래서 학부모들은 자녀의 정서·심리적 요인보다는 학업에 더 높은 관심을 보였다. 온라인 수업으로 휴대폰 사용이 증가하고 그로 인해 학력에 문제가 생기는 것만을 걱정하였다. 초기 휴대전화 의존이 심한 학생은 주의집중 문제도 심하고 학습활동도 부진하며 점차 학년이 올라



가면서 그 문제는 심화된다. (김광수, 2020) 따라서 학부모들이 휴대폰 중독에 대해 걱정하는 것은 일견 타당성을 가진다.

그러나 박소현(2020)에 따르면 학교생활 부적응으로 휴대전화에 의존하게 되지만, 휴대전화 의존이 학교생활 부적응의 원인인 것은 아니다. 또한 또래 관계와 학교생활적응 간의 상호관계에 있어 중1 시점의 또래 관계가 원만할수록 중3 시점의 학교생활적응을 잘하고 이는 다시 고2 시점의 또래 관계가 더 원만해지는 영향을 준다고 분석하였다. 이를 해석하면 휴대폰 사용 시간이 증가한 사실보다 그 원인이 무엇인가가 더 중요하다.

2020년 북부 중등 두레 연구 결과에서 2018년의 휴대폰 사용시간은 공부 시간, 성적 수준, 성적 만족, 학교생활만족 등과 상관관계를 맺고 있었지만 2020년 휴대폰 사용시간은 성별을 제외하고는 공부시간, 성적 만족, 학교생활만족과는 상관관계가 없었다. 즉, 코로나19 상황에서 휴대폰 사용시간의 증가가 학업이나 학교생활만족에 대해 어떤 영향을 주는지 우리에게 정보를 주지 못했다. 오히려 여학생과 남학생 모두 사회적 소통의 수단으로 SNS를 사용하며 소통하리라는 기대가 무너졌다. 더불어 학교생활만족도가 이전보다 급격히 하락하였으며 학교 만족도에 영향을 주는 친구요인, 학부모요인, 교사요인의 영향력이 감소하였다. 이것은 무엇을 의미할까?

코로나19로 인한 원격수업으로 학생들의 휴대폰 사용이 증가한 것은 사실이다. 2018년에는 휴대폰 사용이 공부 시간, 성적 수준, 성적 만족 등과 연관이 있었으나 2020년에 연관성이 없어진 것은 휴대폰 사용 시간 증가 자체를 문제 상황으로 볼 수는 없다는 것이다. 그러나 학교생활 만족도와 친구요인, 학부모요인, 교사요인의 영향력이 감소한 것은 결국 코로나로 인하여 관계의 단절이 발생하고 그로 인해 학교생활 만족도와 주요한 타인(친구, 학부모, 교사)의 영향력이 감소하게 된 것이다.

주요한 타인과의 사회적 관계는 학교생활만족도를 높이며 학업성적에 긍정적인 영향

이슈진단

을 주고 삶의 질에도 영향을 준다. (김두환, 김지혜, 2011) 친구, 학부모, 교사와의 사회적 관계 또는 유대감이 어떻게 형성되어 있느냐는 학업성적뿐만 아니라 학생이 경험하는 삶의 모습에도 영향을 준다. 그런데 이러한 주요한 타인이 학교생활만족도에 주는 영향이 감소하였으며, 학교생활만족도마저 감소하였다는 것은 친구, 학부모, 교사와의 사회적 관계가 코로나19로 인해 약화되었다는 의미한다. 그런데 핵심은 약화된 사회적 관계가 무엇으로 대체 되었는가이다. 그러나 그 실체를 확인할 수는 없었다.

2. 현재 교육의 관심사

임상현(2021. 4. 15.) "코로나 학력 결손 방지" 대구교육청 학습보조인력 투입, 연합뉴스
 임우선, 최예나(2020. 7. 20.) 코로나로 실종된 '학력 중간층'...초1~중1은 학력진단조차 '깜깜', 동아일보
 김수현(2021. 3. 9.) 코로나 학력 격차 현실화하나...소득계층별 사교육비 5배 차이

위 기사를 통해 확인할 수 있는 현재 우리 교육이 가지고 있는 관심사는 '학력'과 '격차 해소'이다. 이예슬, 신범철, 정양순(2021)은 원격 수업 등으로 학생 간 '학습 격차'가 발생했다는 것은 학교가 학습 격차 해소에 중요한 역할을 수행해 왔다는 것임을 의미한다고 하였다. 따라서 학교가 온라인 수업에서도 그 격차를 해소하기를 사회적으로 요구 받고 있다. 온라인 실시간 수업에 대한 요구가 큰 것도 온라인 강좌를 링크하고 그것을 단순 시청하도록 하는 방법이 학력향상에 도움이 되지 않는다는 학부모의 인식에서 출발한다.

물론 소득격차, 맞벌이 등에 따라 발생하는 학력 격차에도 많은 주의를 기울이게 되었으며 코로나19 확산과 함께 돌봄이 주요한 이슈로 등장하였다. 이에 따라 긴급돌봄 인원을 확충하고 보다 직접적으로 해결하기 위해 등교인원을 지속적으로 확대하는 방향으로 정책이 진행되고 있으며 인천광역시 교육청에서도 4월부터 2단계 상황에서 학교 상황에 따르되 가급적 2/3등교를 권장하고 있다.



<코로나19 관련 주요 토픽>

구분	토 픽 명
1	디지털 격차 해소를 위한 스마트기기 지원
2	교육격차 해소를 위한 정부 차원의 지원 체제
3	대학 입시 준비에서 오는 고3과 재수생 간 격차
4	지역 및 학교 규모에 따른 학사운영 차이
5	초등학교 돌봄 공백을 최소화하기 위한 학사운영
6	학생들의 학습 습관 및 사회적 관계 형성의 어려움
7	기초학력 지원을 통한 격차 해소
8	원격수업 유형에 따른 수업의 질 차이
9	평가에서 나타난 격차

권연하, 박세진, 이현숙(2021). 인용

또한 온라인 수업에 대해 많은 연구가 진행되고 있으며 블랜디드 수업도 하나의 방안으로 제시되고 있다. 김성일(2021)은 학습 주도성 증진 방안으로 온라인 비대면 수업에 맞는 플랫폼과 수업 설계가 필요하며, 몰입과 집중도를 높일 마이크 음질, 수업자료 업로드 지연 문제 해결, 온라인 수업을 위한 기기 마련 및 기기에 대한 숙련, 의사소통 채널 활용을 이야기 하였으며 권연하, 박세진, 이현숙(2021)는 교육격차를 해소하기 위해 물리적 교육여건에 대해 최소한(스마트 기기, 인터넷)의 보장 및 심리 지원, 원격수업에 적합한 수업 모델이나 지원 체제 구축, 교사와 학생 간 소통의 촉진을 주장하였다. 이상의 논의를 종합하면, 기초학력 또는 학력 신장을 위해서는 물리적 교육여건의 마련과 원격수업에 적합한 수업 모델, 교사와 학생 간 소통의 촉진이 필요하는 것이다. 결국 교육의 모든 것은 학력으로 집중되는 것을 확인할 수 있다. 그런데 그것이 전부일까?



이슈진단

3. 트라우마

EMDR(안구운동 민감소실 재처리요법)치료에서 트라우마를 빅(big)트라우마와 스몰(small)트라우마로 분류한다. 빅트라우마는 전쟁, 재난, 천재지변, 불의의 사고 등과 같이 한 개인의 삶에 극적 영향을 주는 사건이나 경험을 말하며 스몰 트라우마는 상당기간 동안 지속해서 심리적 손상을 유발하는 감정적인 충격이나 일상의 사건들, 자신감과 자존감을 잃게 만들고 수치심이나 무가치함을 느끼게 하는 경험을 의미한다. (배재현, 2013). 김현수(2020)는 아이들이 겪은 코로나 트라우마 다음과 같이 분류했다.

종 류	의 미
단절 트라우마	새로운 소속감, 정체성, 또래 활동 등 발달 상의 심리 작용의 단절
규칙 트라우마	방역 수칙과 같은 일상 생활에 대한 끊임없는 잔소리
일상 유지 트라우마	일상 생활의 규칙성 파괴
결손 트라우마	아무것도 한 것이 없으며, 만남과 관계 또한 잃어버림
중독 트라우마	스마트폰에 대해 조절하기 어려움.

주변에서 자녀를 혼자 두고 출근을 했다가 퇴근했을 때, 아이가 울면서 학교 가고 싶다, 외롭다고 말해서 가슴 아파하던 선생님 이야기를 들은 적이 있다. 이 이야기는 비단 특정한 누군가의 이야기가 아니다. 휴대폰을 만지고 컴퓨터 게임을 하며 지내는 어느 한 학생의 이야기 일 수 있다. 이들이 경험하는 일상 유지 트라우마, 결손 트라우마, 중독 트라우마를 한 때의 일로 치부하기에는 코로나는 1년 이상 지속되고 있으며 여전히 진행 중이다. 트라우마 경험이 지속적으로 아이들에게 축적되고 있는 상황이다. 문제는 아동기 부정적 경험은 매우 흔하게 경험되며(Merrick & Guinn, 2018), 그 부정적 영향의 범위가 넓고 여파가 성인기까지 지속적일 뿐 아니라(Felitti et al. 1998), 경험이 누적될수록 그에 비례하여 부정적 영향이 더욱 증가(Chapman, et al. 2004)한 것이다.¹⁾ 즉, 코로나19의 경험은 성인기까지 계속적인 영향을 미칠 것이며 지속적인 사회

1) 이주연, 류정희 (2021) 부모의 아동기 부정적 경험 잠재유형과 자녀학대 및 방임과의 관계, 아동과 권리, 25(1), 107-130.에서 재인용)



문제를 발생 시킬 것으로 예상된다. 이러한 상황에서 교육(학교)은 이러한 연속성을 차단하기 위한 방안을 찾고 마련하는 것이 그 소임이라 여겨진다.

4. 결론

2020년 한국건강증진개발원에서는 코로나 블루(코로나 우울)에 대해 성인(만20-65세 이하) 남녀 1031명을 대상으로 건강실태를 조사하였다. 응답자중 40.7%가 코로나 우울을 경험하였으며, 코로나 우울 경험 원인에 대해 외출 및 모임 자제로 인한 사회적 고립감(35.6%), 감염 확산에 따른 건강 염려(29.5%), 매출·수입 감소 등 경제적 이유(13.6%), 취업 및 일자리 유지의 어려움(11.8%), 신체활동 부족으로 인한 체중 증가(7.7%)로 응답하였다. 이 자료는 사회 활동을 하는 성인이 주를 이루는 자료이다. 다시 말하면 사회활동을 하는 성인들 중 40%정도는 코로나 우울을 경험하였으며, 그 중 35.6%는 사회적 고립감을 느낀다는 것이다. 그런데 우리의 아이들은 사회적 활동을 하는 것이 아니다. 따라서 성인보다 더 큰 고립감과 우울감을 느끼고 있는 것으로 볼 수 있다.

그렇기에 교육(학교, 수업)의 패러다임은 ‘공감’으로 변화해야 한다. 이러한 변화는 패러다임의 변화를 의미한다. 교수 방식의 변화나 학습자 중심으로의 변화를 의미하는 것은 아니다. 이미 교육은 교수 중심에서 배움 중심으로 이동하였으며 지식의 전달에서 학습하는 방법에 대한 학습으로 변화하고 있다. 코로나19에서 패러다임의 변화를 이야기하는 것은 ‘학력’ 중심이 아니라 ‘정서’ 중심으로의 이동이다. IMF 위기는 경제적 성공이 급격히 무너지는 트라우마를 겪으며 우리나라를 ‘헬(hell)조선’으로 바라보게 했다. (강정한, 2017) 이러한 분위기는 꽤 오랜 시간 지속되었으며 아직도 그러한 시선은 남아있다. 그렇다면 코로나19 세대는 어떻게 세상을 바라보게 될까? 가장 큰 문제는 결손과 일상 유지의 트라

이슈진단

우마다. 관계의 단절, 외로움, 일상의 불안이 가중될 것이다. 이것은 2020년에는 심각하게 두드러지지 않았다. 그러나 이것은 ‘자연된 자살’이라는 분석을 내놓고 있다. 극심한 재난이 발생할 경우 초기엔 일시적으로 자살률이 감소하지만 상황이 장기화될 경우 급증세를 보일 것이라고(김봉수, 2021.2.12. 아시아 경제) 예측하고 있다. 즉 코로나19가 만들어낸 트라우마는 이제 시작이라는 것이다. IMF는 경제적 손실과 타격이 있었지만 코로나19는 경제적 부분과 더불어 관계의 단절까지 있었기에 그 여파는 이전보다 더 크고 강한 울림으로 사회를 뒤흔들 수 있다. 이러한 트라우마의 영향을 약화시킬 수 있는 영향력을 가진 중요한 타자는 교사다.

수업의 초점을 ‘학력’에서 ‘정서’ 지지로 옮기게 될 경우, 교사는 학생들에 대해 이해하고 학생의 현 상황을 분석하기 위해 노력하게 될 것이다. 교사들은 이미 많은 경험을 통해 상황에 다른 교수·학습 방법에 대해 이해하고 있는 전문가이다. 따라서 온라인 수업 중 수업을 방해하는 행동에 대해 더 참고 인내하게 될 것이며 학생들의 침묵에 대해서도 좀 더 관용적으로 변화하게 될 것이다. 또한 ‘관계’에 대한 문제를 해결하기 위해서 온라인 상의 모둠 수업의 유형은 더욱 확산될 것이다.

상담교사에게 학생들의 정서에 대해 물었을 때 작년보다 우울의 강도나 반응이 더 강해졌다는 이야기를 들었다. 등교 확대로 결손의 트라우마에서 일시적으로 해방되어 학교에서 친구들을 만나고 함께하면서 즐겁게 이야기하고 교류하지만 온라인 수업에서는 등교 수업에서 보인 밝은 모습을 잘 보이지 않으며, 자신들이 우울을 겪고 있는지도 잘 모르고 있다. 결국 타인과 함께 있지 않은 공간에서는 다시 단절을 경험하게 되는 것이다. 따라서 지금에 중요한 교육의 방향은 학생들의 ‘정서’적 안정, 즉 트라우마에 대한 공감이다.



〈참고문헌〉

- 강정한, (2017). 서울의 미래세대: 과거, 현재, 미래. 한국사회학회 심포지움 논문집, 3-17.
- 권연하, 박세진, 이현숙, (2021). 텍스트 마이닝 기법을 활용한 코로나19 발생 이후 교육격차의 쟁점 분석. 학습자중심교과교육연구, 21(6): 625-644
- 김광수, (2020). 초기 청소년의 휴대전화의존, 주의집중문제, 학습활동의 구조적 관계 종단연구. 학습자중심교과교육연구, 20(14): 653-675
- 김두환, 김지혜, (2011). 부모친구교사와의 사회적 관계와 고등학생의 학교생활만족도. 한국사회학, 45(4), 128-168
- 김봉수, (2021. 2. 12.) "이놈의 팬데믹 언제 끝나냐"...코로나19 심리적 방역도 '초비상', 아시아 경제
- 김성일, (2021). 코로나19 팬데믹이 초래한 온라인 비대면 수업 전환 속에서 학습 주도성 증진 방안 연구, 인문사회21, 12(1), 913-927
- 김현수 (2020), 코로나로 아이들이 잃은 것들. 서울: 텐스토리
- 박소현, (2020). 청소년의 휴대전화의존과 또래관계 및 학교생활적응의 안정성과 상호작용. 교류분석 상담연구, 10(2): 67-85
- 배재현 (2013). 내 아이의 트라우마. 서울: 에코포인트
- 이예슬, 신범철, 정양순, (2021). 코로나19에 따른 학교 교육에서의 패러독스 현상. 교육학연구, 59(1): 131-165
- 이주연, 류정희 (2021). 부모의 아동기 부정적 경험 잠재유형과 자녀학대 및 방임과의 관계, 아동과 권리, 25(1), 107-130.
- 조상아, 2020. HIRA ISSUE, 2020-4(15), 건강보험심사평가원



이슈진단

| 이슈진단

코로나19로 인한 교육에서의 불리함과 향후 과제

인천광역시교육청 교육정책연구소 장학사 배수아



코로나19는 우리에게 이제까지와는 다른 새로운 삶을 살게 했고, 또한 다방면에서 새로운 삶의 질서를 요구하고 있다. 교육도 예외는 아니다. 갑자기 닥친 코로나로 인해 어려움에 빠진 교육도 해결해가는 과정이 순탄하지는 않았다. 온라인 플랫폼과 원격수업, 돌봄, 방역 등 난제를 풀어가는 과정은 결코 쉽지 않았고, 지금도 진행 중에 있다. 특히 형편이 어려운 가정의 학생들일수록 가정의 돌봄을 받는 시간이 상대적으로 부족해, 그렇지 않은 학생들에 비해 학습이나 정서적인 측면에서 불리할 수 있다는 우려의 목소리가 있다.

학습측면의 불리함

유네스코(UNESCO, 2020)에 따르면, 전 세계의 91.3%의 학생들이 학교가 운영되지 않으면서 발생하는 교육격차와 불평등에 영향을 받고 있다고 한다. 전문가들은 수업이 지난해와 같이 원격수업 위주로 진행된다면 학생들의 교육격차는 점점 더 커질 것이며, 지금 당장 실효적 대책을 추진하지 않으면 우리 사회가 감당할 사회적 비용은 훨씬 커질 것으로 우려하고 있다. (한국교육신문, 2021.2.5.) 또한 설문조사 결과 대다수가 코로나19로 인해 교육격차가 확대되었다고 인식하고 있었다.¹⁾

1) 사교육걱정없는 세상, 코로나19이후 교육격차에 대한 국민인식조사 2020.5.23.~24. 조사



코로나로 학교가 문을 닫는 날이 늘어나면서 학생들의 교육에 부모의 학력과 경제력에 따라 가정환경의 영향력이 커져 교육격차가 심화되었다는 것이다. 올해 2월 광주과학기술원 김희삼 교수가 발표한 발표문을 보면 코로나 19로 학교에서 보내는 시간이 줄수록 개인과 가정의 재량에 따라 쓸 수 있는 시간이 늘고 이 시간이 일부 계층에서는 사교육 증가의 기회로 활용되고 있을 가능성이 있다고 분석했다. (연합뉴스, 2021.2.12.) 집에 머무는 시간이 늘어나면 일부 계층은 교육에서 상대적으로 불리할 수 있다는 것이다. 또한 부산광역시교육청은 부산대에 의뢰해 부산지역 일반고 학생을 상대로 원격수업으로 인한 학력 변화를 분석한 결과 원격수업이 학력 저하로 현실화 되어 일반고의 경우 전체적으로 수학과 영어 학력이 떨어졌으며 중위권 비율이 줄어 학력 격차가 심화되는 경향이 있다고 발표하였다. (연합뉴스, 2020.11.10.) 이런 현상이 나타나는 이유는 성적이 높을수록 고액 사교육을 받는 경향이 강하며 학교에서 동료들을 보면서 학습의 욕을 느끼고, 학교 수업에 의지하여 학습을 해오던 중위권 학생은 온라인학기 동안 타격을 받기 때문이라는 것이다. (한국일보, 이왕구, 2020.9.2)

정서적측면의 불리함

코로나19 팬데믹으로 인해 학교를 제대로 가지 못하고 지역사회의 공공기관까지 닫히면서 학생들의 사회적, 정서적 발달의 손실을 가져왔다. 다음에 나오는 <표>는 취약 학생들의 삶의 영역을 일상생활과 학습생활로 나누어 살펴본 것이다. 일상생활은 건강, 여가·활동·참여, 안전·행동, 관계, 물질적 상황 및 주거환경으로 보고 학습생활은 학습, 발달, 역량으로 분석하고 있다 취약 학생들은 단지 코로나 상황에서 학습의 불리함 뿐 만아니라 정서적으로 불리함을 겪고 있음을 알 수 있었다. 코로나로 인한 환경 변화

이슈진단

에 따라 취약집단 학생들에게는 다음 <표>에서 보듯이 가정에서의 돌봄 공백으로 인한 스트레스와 무기력감, 부모의 수입 감소, 좁은 공간에서 함께 있는 가족들 간의 불편함, 관계와 신체활동의 부족, 부실한 식단 등은 학생들의 일상생활 및 학습 생활에서 문제와 어려움을 가져왔다.

<표> 코로나19 시기 취약집단 학생들의 일상생활 및 학습생활에서의 문제와 불편²⁾

삶의 영역	일상의 변화로 인한 문제와 불편	삶의 영역	일상의 변화로 인한 문제와 불편
일상 생활	건강 ● 생활 불규칙(수면, 식사 등)과 운동 부족 ● 학교 급식 중단으로 인한 칼로리 부족 혹은 과다 (결식과 폭식, 식단 질 저하, 체중 급증 혹은 급감) ● 감염에 대한 불안 증대 및 스트레스 누적 ● 우울 증가	학 습 발 달 역 량	● 온라인 수업 확대 및 다양한 교내외 프로그램 참여 중단 ● 좁은 집과 부족한 IT 장비 및 학습 준비물 부족으로 인한 온라인 수업 참여 어려움 ● 또래 간 상호학습 기회 상실 ● 통학버스 운행 중단으로 학교 왕래 불편 ● 원격수업에서 따라가기 힘든 진도와 과제 ● 원격수업 물일의 어려움 ● 교사와의 상호작용 부족 ● 특히 각 학교급 1학년의 새로운 체제 적응 어려움 ● 누적되는 학습결손 및 일부 퇴행 ● 보호자의 온라인 대응 기술 부족 ● 수시 대입 불리 걱정 ● 실습 중심의 학습 어려움 (특히 특성화고등학교 학생들) ● 자격증 취득 어려움 ● 진로에 대한 깊은 고민
	여가·활동·참여 ● 학교와 공공기관에서의 다양한 활동을 중단으로 인한 기회 축소 또는 개인 학습과 여가 비용 증가 ● 과도한 TV 시청(특히 초등 저학년)과 스마트 기기 사용 (게임, 동영상, SNS 등) ● 아르바이트 자리 감소로 인한 용돈 부족 ● 이동수단(차량 등) 축소 ● 과도한 가사로 부담 증가 및 피곤		
	안전·행동 ● 돌봄과 보호 부재, 혼자서 방치, 일부 가출 ● 외출이 거의 없는 상황에서 활동 위축 ● 협소한 주거 공간으로 인한 스트레스 증가 ● 정보 습득의 어려움 가운데 위험에 대한 적정 대응 방식 찾기에 한계		
	관계 ● 부모의 무관심 혹은 잔소리 증가, 일부 가정폭력 증가 ● 가족 간 갈등 증가, 부모 불화로 인한 괴로움 ● 새 학년 친구 사귀기의 어려움과 교우 관계 소원 혹은 축소 ● SNS를 이용한 소통 증가(익명 대화방 포함) ● 외로움 증가		
	물질적 상황 및 주거 환경 ● 부모 무급휴직 혹은 실업 등으로 어려워지는 가정경제 ● 마스크 및 기타 방역 물품 구입의 어려움 ● 가정 내 식비 지출 증가 ● 아파트 층간소음으로 이웃 간 갈등 증가		

2) 김경애(2021.2.17.), 팬데믹상황, 학생들의 경험을 통해서 본 교육적 불리함, 교육정책네트워크.



학생들의 규칙적인 생활이 깨어졌으며 쉬는 것이 일상이 되고 누적되는 학습결손 속에서 일부 퇴행되고 있다고 느끼며 대입에 불리한 환경에 대해서 걱정하고 있다. 더욱이 가정 내 돌봄이 어려운 취약계층 아이들에게 학교를 가지 않는 날은 과도한 스마트기기 이용과 TV시청 등으로 인해 의미 없는 일상의 연장일 수 있다. 또한 이런 생활이 지속되다 보면 등교수업 시 친구들이나 선생님과 상호작용이 낮설 수 있다.

향후과제

이처럼 코로나로 인한 학습 손실과 정서적 측면에서의 겪는 어려움을 어떻게 해결할 수 있을까? 코로나19 상황에 우리에게 남겨진 과제를 다음과 같이 생각해 볼 수 있다. 첫째, 수업개선 측면이다. 갑작스럽게 닥친 코로나로 온라인 수업은 교육현장을 크게 바뀌었기에 수업내용, 방식에 대한 고민은 아직 진행 중이다. 여러 방식 중 반복 학습이 가능하도록 온라인 수업을 녹화하거나 실시간 채팅참여 등 비대면 교육의 장점을 살리는 방안을 고민해 볼 필요가 있다. 둘째, 교육과정을 재구성하여 학생들이 그동안 뒤쳐진 학업 성취도를 따라잡을 수 있는 프로그램을 제공할 수 있다. 가령, 등교수업 중 일정기간을 복습의 날로 정해 온라인 수업에서의 이해도를 점검하여 학습 손실을 메꿀 수 있다. 셋째, 현재 실시하고 있는 학년별 우선 등교보다는 등교가 필요한 학생들을 필수 등교시키는 방안을 생각해 볼 수 있다. 특히 가정폭력을 겪고 있는 학생, 맞벌이 가정, 다문화학생, 다자녀 학생 등 가정 내 돌봐줄 어른이 없는 가정을 우선 순으로 고려할 수 있다. 넷째, 학교에서는 학생들의 정서지원을 위한 적절한 상담과 자기주도 학습에 대한 생활 습관 교육이 이루어져야 한다.

학교는 감염병이라는 혼란한 상태에서 방역문제와 수업에 대한 변화를 감당하는 것만

이슈진단

으로도 벽찬 것이 사실이다. 그동안 협력, 공공의 학교 문화를 민주적으로 만들기 위한 다양한 고민과 실천이 있었다. 코로나가 가져온 위기 속에서 학교가 여러 변화에 적응하느라 정작 가장 중요한 학생을 놓치고 있지는 않은 지 돌아보아야 한다. 또 이런 혼란스러운 상태일수록 교사, 학부모, 지역사회는 서로 협력과 숙의를 통해 외부의 엄격한 통제와 지시가 아닌 스스로 자발성을 가지고 우리라는 의식을 가지고 함께 변화해야 한다. 코로나19 사태와 세계의 빠른 변화 속에서 교육의 본질을 지키며, 변화의 방향을 찾아가는 과정이 더딜 수 있지만 우리의 희망은 학생들임을 잊지 말아야 한다.

〈참고문헌〉

- 김경애(2021). 팬데믹 극복을 위한 교육복지 방향과 실천 시나리오. 교육개발 봄호.
 김위정(2020). 코로나19가 던진 교육격차 문제와 과제. 서울교육 겨울호(241호).
 김희삼(2021). 코로나19에 따른 교육격차와 대응 방안. 2021 경제학 공동학술대회 한국사회보장학회.
 “부모 소득양극화가 자녀 코로나 교육격차로…약자 지원 늘려야”(연합뉴스, 2021.2.12.)
 “원격수업 학력 저하 현실화…일반고 수학·영어 학력↓”(연합뉴스, 2020.11.10.)
 “K-에듀에서 K-양극화로… 교육위기 지금부터”(한국교육신문, 2021.2.5.)
 “비대면 수업에 학력격차 더 커졌고…하위권은 아예 배제됐다”(한국일보, 2020.9.2.)



| 현장스케치

살아 숨 쉬는 수업

인천갈월초등학교 교사 이하림



올해 인천시교육청에서는 ‘살아 숨 쉬는 1000개의 수업 발굴·지원’사업을 추진하고 있다. ‘살아 숨 쉰다’는 말은 무엇을 의미할까? 마스크 속에서 지난 1년을 보내고, 올해 까지 이어지는 이런 답답한 상황 속에서 ‘살아 숨 쉰다’는 말은 가슴을 뛰게 하면서도 먼 이야기처럼 느껴진다.

학교 현장에서 학생들과 함께하는 초등학교 교사로서 ‘무엇이 나(교사)를 숨 쉬지 못 하게 하였을까?’를 생각해 보면, 가장 답답했던 점은 원격수업으로 인하여 학생들과 단절된 느낌, 수업에 참여하지 않고 멀어져 가는 학생들을 바라보는 것이었다. 한편 학생들의 입장에서는 선생님과 단절된 느낌, 학급 친구들과 단절된 느낌이 가장 답답했을 것이다. 이렇게 우리는 코로나를 겪는 지난 시간 속에서 ‘함께하는 것’의 소중함을 더욱 절실히 느끼게 되었다. 여기에서 이 글의 제목이 이렇게 수정될 수 있겠다. “함께” 살아 숨 쉬는 학생, 교사, 그리고 교육.

삶은 관계 맺기로 형성되듯이, 살아있다는 것은 관계를 맺어나간다는 뜻으로도 해석할 수 있다. 삶을 배우는 교육이 살아 숨 쉬려면 교사-학생의 관계, 학생-학생 간의 관

현장스케치

계, 학생-삶의 관계를 놓치지 말고 의미 있게 연결해 주어야 한다. 이것이 코로나 시대 우리가 잃어버림으로 인해서 답답함을 느꼈던 요인이자, 앞으로 놓치지 말아야 할 포스트 코로나 시대 교육의 핵심 과제라고 생각한다.

작년에 이어 2년째 블렌디드 수업 지원단으로 활동하면서 수업에 대해 해왔던 고민들은 어떻게 보면 모두 ‘관계, 연결’에 대한 것이었다. 학생들의 관심은 친구들에게로, 선생님에게로, 그리고 삶으로 향해 있다. 즉, 학생-친구들, 학생-선생님, 학생-삶이 의미 있게 연결되어 있을 때, 수업은 자연스럽게 잘 된다. 학생들이 자발적으로 참여하고, 자유롭게 소통하는 관계가 형성되었을 때 교사가 억지로 무언가를 가르치려고 하거나 이끌고 가지 않아도 수업은 하나의 생태계와 같이 저절로, 자연스럽게 이루어지는 경험을 할 수 있다. 그야말로 ‘살아 숨 쉬는 수업’이 되는 것이다.

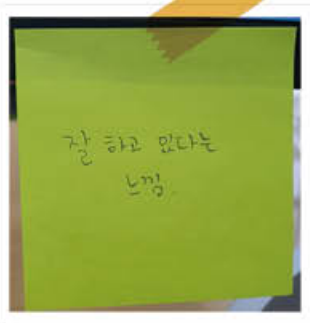
이와 같이 ‘관계 맺기, 연결’을 키워드로 하는 수업에 대한 관심은 구체적 실천으로 이어지게 되었다. 온라인 프로젝트 수업, 블렌디드 러닝 기반 프로젝트 수업, 체인지메이커 교육의 흐름으로 점차 달라져 왔던 수업의 사례를 통해 포스트코로나 시대 교육의 희망과 가능성에 대해 이야기 나누고자 한다.

1. 불가능함을 가능함으로-에듀테크를 활용하는 온라인 프로젝트 학습

2020년 3월, 사상 초유의 온라인 개학이 실시되면서 e학습터, MS Teams 등의 플랫폼을 활용하여 원격수업을 시작하게 되었다. 이때 크고 작은 문제들이 다양하게 발생했지만, 가장 큰 문제는 ‘안 되는 것이 많아지는 상황 자체’였다. 교사인 내가 이렇게 벽에 부딪히는 과정에서 아이들 역시 힘들어하였다. 한번은 수업 후에 학부모에게서 전화가 왔는데, 아이가 수학 문제를 미처 다 풀지 못했는데 수업이 끝나버려서 속상해 울었다는 사연이었다. 또 한번은 수업 때 비캔버스(BeeCanvas)라는 플랫폼을 활용했는데, 접속



하기 어려워서 수업 시간에 제대로 참여하지 못했던 학생의 속상한 표정을 잊지 못한다. 이때 원격수업에서 아이들은 무엇을 원하고 있을까를 고민하게 되었는데, 어느 날 문득 ‘우리 모두는 어찌면, 내가 잘 하고 있다는 느낌을 원하고 있는 것은 아닐까’하는 해답이 떠올랐다.



2020년 어느 날,
교사의 메모

이는 교사에게도, 학부모에게도 마찬가지였을 것이다. 나도 교사로서 ‘내가 원격수업상황에서도 교육을 잘 해나가고 있다는 느낌’을 받고 싶었는데, 그러지 못한 초기 상황에서 불안하고 무기력해졌던 것이다. 학생들은 ‘내가 수업시간에 잘 하지 못했다, 주어진 과제를 끝마치지 못했다’는 느낌이 지속될 때 점차 무기력해지고, 참여하지 않으며 수업으로부터 소외되었다.

그래서 “어떻게 하면 학생들이 ‘나는 잘 해내고 있어!’라는 느낌을 받게 할 수 있을까?”라는 질문을 하게 되었다.

좀비처럼 모니터 앞에 앉아있는 아이들에게 생명력을 불어넣고, 수업 속에서 살아 숨쉬게 하기 위해서 파고들었던 가장 첫 번째는 ‘프로젝트 학습’이었다. 함께 협력하고 지속적으로 탐구해나가며 공동의 결과물을 만들어내는 프로젝트 학습을 원격수업에서 가능하게 한다면, 이러한 고민이 해결될 것 같았다. 모든 성과와 성과에 대한 책임을 개인에게 떠맡기지 않고, 함께 결과를 만들어나가는 과정에서 부족한 부분은 도움을 받고 또 내가 잘하는 부분을 팀 안에서 펼치며 기여할 수 있는 형태라면, 그 속에서의 개인은 ‘잘하고 있다’는 느낌을 받을 수 있을 것이다.

그러나 원격수업 상황에서 ‘무엇을 프로젝트 결과물로 할 것인가?’, ‘협업은 어떻게 할 것인가?’에 대한 벽에 계속 부딪히게 되었고 이 문제를 해결하기 위하여 ‘에듀테크’

현장스케치

에 관심을 가지기 시작했다. 모둠 토의의 장을 마련하기 위하여 팀즈(Teams)의 팀 채널 만들기 기능을 활용하여 모둠별로 모여 의견을 주고받을 수 있게 하였고, 패들렛(Padlet)이나 비캔버스(BeeCanvas)를 활용하여 프로젝트 결과물을 만들어 낼 수 있게 하였다.



온라인 프로젝트 수업에서 사회-도시 개발하기 프로젝트 결과물(Padlet 활용)

원격수업 초기라 아직 원격학습툴 사용에 어려움을 겪는 학생들이 있었지만 모둠장이 화면공유를 하면서 토의를 진행해주고, 채팅방으로 소통하며 작품을 대신 올려주는 등 학생들 사이에서의 소통의 장이 열리자 자연스럽게 협력이 이루어졌고 소외되었던 개인은 학습공동체 안에서 다시 참여할 수 있게 되었다. 또한 교사에게 권한과 책임이 집중되어 있던 수업 형태에서, 학생들에게로 그 역할과 책임이 분산되는 것을 학생 스스로도 느끼게 되었고 이를 긍정적으로 인식함을 관찰할 수 있었다. 우리 반 한 학생이 “원래는 선생님이 혼자서 다 하시니까 힘드시잖아요. 그런데 모듬활동하면서 우리가 그 역할을



할 수 있게 되어서 좋았어요.”라는 말을 했다. 나는 장난스러운 마음에 “역할과 책임을 가지게 된 것이 왜 좋지?”라고 생각하며 웃었지만, 아이들의 입장에서는 “내가 무언가를 할 수 있는 존재”라는 것을 깨닫는 기회를 가지게 되었기에 기쁜 일임에 공감할 수 있었다. 그러나, ‘참여의 질’의 문제는 여전히 숙제였다. 에듀테크 덕에 협력의 장, 토의의 장이 열리기는 했지만, 원격수업에서의 토의·협력과 직접 만났을 때 토의·협력의 질이 다른 것은 어쩔 수 없는 사실이었다. 원격수업 상황에서 이런저런 수업형태를 아무리 시도하여도 참여하지 않는 학생은 여전히 수업에서 (비디오를 꺼서)까만 화면으로 존재했다. ‘이 학생들의 참여동기는 어떻게 끌어올릴 수 있을까?’ 이런 고민을 하게 되던 즈음, 코로나 상황이 변하면서 등교수업이 병행되었고, 또 다른 길이 열렸다.

2. 등교+원격 수업 상황에서 ‘함께’의 원리를 발견하기

- 블렌디드 러닝 기반 프로젝트 학습

또 다른 길은 바로 등교+원격의 블렌디드 수업이었다. 코로나19로 인하여 많은 모임이 줌으로 이루어지고 있지만 ‘직접 만나고 싶다’는 마음은 여전히 남아있듯이, 학생들 역시 직접 만나서 맺는 관계에 대한 갈증이 있었을 것이다. 등교+원격 블렌디드 수업에서의 핵심은 바로 ‘등교 수업 때 질 높은 관계를 형성’하여 이를 원격수업으로 이어나가며 모든 학생들의 참여동기를 이끌어내는 것이다. 모든 학생들이 수업 속에서 살아있게 할 수 있는 길이 열린 것이다.

현장스케치

그래서 이때부터 블렌디드 러닝 기반 프로젝트 학습에 대해 고민하기 시작하였다. 원격과 등교수업을 혼합하는 원리는 무엇일까? 원격수업에서의 장점과 등교수업의 장점을 극대화시키는 원리라는 피상적인 이야기 말고, 실질적으로 수업 안에서 작동하는 블렌디드 수업의 원리는 무엇일까. 다양한 의견이 있겠지만 내가 찾은 원리는 등교수업에서 관계를 만들어 나가고 소외된 친구들을 다시 안으로 들어오게 하는 역할을 하는 한편, 원격수업에서는 학습의 장을 넓히며 학습 속도가 달라 시간을 자유롭게 쓰면 좋은 과제를 하는 방식으로 프로젝트 차시를 계획하는 것이었다. 사실상 내가 가장 중요하게 생각했던 부분은 원격수업보다는 등교수업에 초점을 더 둔 질문, ‘며칠 없는 소중한 등교수업 시간을 어떻게 하면 잘 활용할 수 있을까. 등교수업 때에는 무엇을 해야 하며 무엇에 중점을 두어야 하는가’였다. 즉, 블렌디드 프로젝트 수업의 핵심은 ‘등교수업 때 최대 학습공동체를 형성하는 데 주력하기’라고 생각하였다. 학급 아이들이 느끼는 수업에 대해 설문하였을 때, ‘원격 강의식 수업보다는 원격 프로젝트 수업이 더 재밌고, 원격 프로젝트 수업보다는 등교 프로젝트 수업 때 더 참여하고 있다는 느낌이 들며, 등교수업 때 실제로 만든 프로젝트 결과물이 더 좋다’고 하였다. 원격수업 관련 연수에서 ‘실재감’이라는 표현을 많이 듣게 되었는데, 교수실재감뿐만 아니라 함께 공부하는 친구들의 실재감이 학습동기를 만들며, 이러한 실재감은 앞으로 홀로그램이나 오감을 활용하며 참여할 수 있게 하는 에듀테크가 더욱 발전한다면 원격수업에서도 기대해볼 수 있겠지만 아직까지는 학생들의 입장에서는 실제 감각적으로 보고 느끼고 같은 공간에 있을 때 더욱 잘 느낄 수 있음을 알 수 있다. 그래서 문서화된 여러 블렌디드 수업의 설계원리가 아니라 내가 실제로 생각했던 블렌디드 수업에 대한 생각을 나타내면 다음과 같다.



블렌디드 프로젝트 수업에서 등교+원격 혼합의 방법

	등교 수업 때 할 일	원격 수업 때 할 일
초점	• 관계를 맺으며 학습 공동체 형성하기 • 원격 수업 때 확장했던 배움을 공동체 속에서 나누어 '우리의 배움'으로 만들기	• 형성된 공동체 속에서 배움 이어나가기 • 공동체 밖의 정보, 삶과 연결 지어 '배움 확장하기'
차시 구성의 예	1. 프로젝트 학습 팀 만들기 2. 팀원들과 친해지기 활동 3. 프로젝트 계획 세우기 4. 원격 수업 때 참여 못했던 학생들 도움주기·보완 5. 프로젝트에 있어 중요한 토의하기 6. 직접 만들고 전시하기	1. 등교 수업 때 세웠던 계획에 따른 활동 2. 교실 안에서는 할 수 없는 과제 수행 활동 예)플라스틱 없이 장보기, 나눔 실천하고 실천 장면 사진찍기, 공원에서 자연 관찰하기 등 3. 인터넷 검색하며 자료 모으기 활동 4. 프로젝트의 과정 및 결과를 온라인 플랫폼에 기록하여 지속적으로 업데이트, 공유하기

기억에 남는 사례로 '내가 아는 것: 나눔에 대하여' 프로젝트가 있다. 아이들 등교수업 날, 꽃 한 다발을 들고 출근했다. 아이들에게 꽃을 나누어주고, 다음날(원격수업) 코로나로 인하여 힘들어하는 사람들에게 꽃을 전해주도록 과제를 내주었다. 각자 꽃 나눔을 실천하였고 다시 학교로 오는 날, 친구들과 함께 '나눔의 의미'를 찾아 글자 조각으로 만들어 공공미술 전시를 하였다. 가림막으로, 마스크로 차갑고 딱딱하게 느껴졌던 학교에, 우리가 함께 만든 나눔의 의미, '나눔은 사람을 옹기종기 모이게 한다. 나눔은 사람을 웃게 하고 울게 한다. 나눔은 자연처럼 아름답고 넓다'메세지는 따뜻한 관계의 가능성과 앞으로도 함께 무언가를 이루어낼 수 있다는 희망을 상징하는 것이었기에 교사인 나에게도, 우리 반 학생들에게도 소중한 경험이었다.



원격수업-꽃 나눔 활동

등교수업-나눔의 의미를 담은 공공미술 만들기



3. 코로나를 넘어서서 그 이후, 삶과 학생들의 연결을 향하여 - 체인지메이커 교육

원격수업상황에서 직면한 이런 여러 가지 문제들을 해결해 나가며 앞서 이야기했던 공동체 형성 측면에서의 ‘관계 맺기, 연결하기’에 성공했다고 생각했지만, 수업에 대한 고민은 여기서 그치지 않았다. 아직 풀리지 않은 문제인 ‘실제 삶’과의 연결이 남아있었다. 공동체 속에서 배워 나갈 수 있도록 했던 여러 프로젝트 학습 중에, 특히나 학생들은 ‘실제 삶’의 문제, ‘실제로 실천하는 문제’를 다룰 때 반짝반짝 빛나는 눈으로 참여함을 관찰할 수 있었다. 수업 속에서 살아 숨 쉬는 학생들의 생명력이 빛을 발하게 하기 위하여 수업과 학생들의 삶을 연결해 주는 문제에 관심을 가지게 되었고, ‘체인지메이커 교육’을 시도해 보게 되었다. 체인지메이커란 변화를 주도하는 사람으로, 삶의 문제를 수동적으로 받아들이는 것이 아니라 ‘내가 주변의, 삶의 변화를 일으킬 수 있음’을 믿고 행동으로 실천하는 사람을 의미한다.

어떻게 보면 지금까지의 수업은 코로나 19 상황에 잘 대처해 나가는 방법의 차원이었다



면, 이제는 대처, 대응의 차원을 뛰어넘어 ‘학생들이 스스로, 자발적으로 문제를 찾고, 문제를 제기하고, 해결해 나가며 세상을 긍정적으로 변화시키는 역량을 가지게 한다면 어떨까?’라는 문제로 더 나아가게 된 것이다. 학생들이 이러한 역량을 가지게 되고, 교사의 문제의식에서 시작하여 학생들이 이에 공감하고 교사의 안내에 따라 함께 해결하는 것을 뛰어넘어 학생들이 스스로 그 과정을 만들어나갈 수 있다면, 이러한 과정은 지속가능성을 띠게 되는데 이것이야말로 진정으로 ‘살아’, ‘숨쉬는’ 수업이라고 할 수 있다.

프로젝트의 주제는 ‘긍정적 변화를 일으키는 넋지 디자인하기’로 정하였고, 학생들이 주변의 문제를 스스로 발견하고 그 문제를 해결할 방법으로 넋지 디자인을 만들어보는 활동으로 계획하였다. 차시의 흐름은 앞서 블렌디드 프로젝트 학습의 설계원리를 참고하였다.

‘디자인을 통한 긍정적 변화 만들기’ 미술 넋지 디자인 프로젝트



블렌디드 러닝 기반 체인지메이커 교육 프로젝트 수업 흐름도

현장스케치

흐름도를 보면, 등교수업 때 체인지메이커로서 ‘우리가 변화를 일으킬 수 있는 존재’라는 정체성을 형성하며 문제를 발견하고 비슷한 문제에 공감하는 친구들끼리 팀을 형성하며 활동계획을 세운다. 원격수업 때는 인터넷에서 넷지 디자인을 찾아서 패들렛에 공유하고 디자인 설계에 대한 토의를 한다. 5-7차시 등교수업 때 ‘프로토타입’이라고 하는 모형을 만들어서 보완할 점에 대해 이야기 나누고 수정하는 작업을 거치며 마지막 차시 등교수업 때 우리가 만든 넷지 디자인 스토리를 패들렛에 담아 우리학교 친구들과 선생님, 다른 학교 친구들에게 크라우드 펀딩 방식으로 공유하도록 하였다.

한 팀은 학교에서 사회적 거리두기를 학생들이 실천하지 않는 문제를 제기하였고, 그 해결책으로 ‘거리두기 스티커를 학생들이 좋아하는 캐릭터로 만들어 시선을 끌고, 게임 요소를 넣어 재미있게 거리두기를 실천해 보자’라는 의견을 내었다. 그 결과 초등학생들이 좋아하는 ‘어몽어스’ 캐릭터를 활용하여 ‘어몽적 거리두기’ 실천하기를 목표로 하는 넷지 디자인을 만들었다.

거리두기에 답답해하면서 거리두기를 지키지 않는 학생들이, 그리고 거리두기를 지키지 않는 친구들에게 불만을 품던 학생들이, 이 프로젝트 수업에서는 한 마음이 되어 거리두기를 실천하게 하기 위한 방법에 대해 자발적으로, 진지하게 고민하였다. 학생들의 실제 삶과 관련된 문제, 타인에 의해서가 아니라 자발적으로 찾아낸 문제, 그리고 그 문제를 우리가 스스로 해결할 기회를 얻었다는 사실이 학생들에게 참여하고자 하는 동기를 불러일으킨다는 것을 느낄 수 있었다.

넷지디자인 1. 어몽적 거리두기

친구들이 잘 안지키는 사회적 거리두기 NONO!

이제는 우리 어몽적 거리두기를 실천해 보아요. 어몽적 거리두기 게임 참여는 이렇게 합니다. 1. 바닥에 있는 민트색 크루핀만 밟으며 걸어요. 단, 빨간색 임포스터를 밟으면 안돼요! 2. 걸다가 임포스터를 밟은 친구를 발견하면 3. 승리! (+거리두기도 함께 지켜진건 보너스)

-제작: 어몽적 거리두기 팀



체인지메이커 교육-프로젝트 결과물



이처럼 학생-삶을 연결해 주려는 이러한 시도가 수업을 더욱 ‘살아 숨 쉬게’ 하였다. 변화를 일으킨 성공적 경험을 해보았던 이 학생들은 앞으로도 우리 삶에서 많은 사람들이 놓치고 있지만 분명 중요한 문제를 먼저 발견하고 해결해 나가려고 할 것이다. 이러한 강력한 동기는 학생들이 프로젝트를 제안하는 차원으로 수업의 패러다임을 바꿀 수 있으며, 이러한 패러다임에서 수업은 저절로 살아 숨 쉬게 된다.

맺는 말

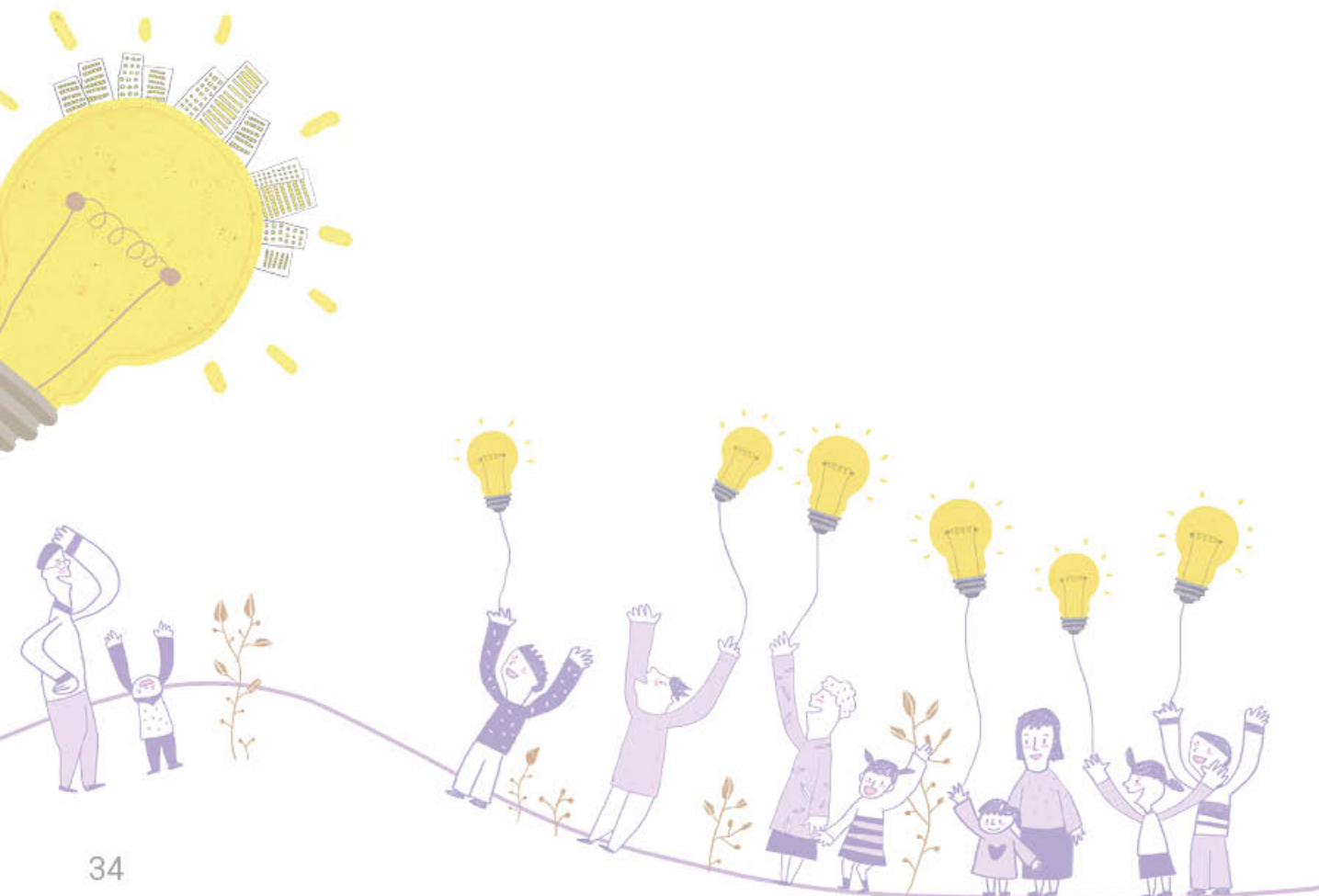
지난해부터 전면 원격수업 상황, 등교+원격 블렌디드 수업 상황에 이어 올해는 1학년 담임을 맡게 되면서 전면 등교수업이지만 방역의 문제를 안고 있는 상황을 겪고 있다. 이렇게 짧은 기간에 다양한 상황을 경험하게 되는 것이 교사에게는 위기일까 기회일까? 둘 다의 측면이 있었는데, 위기라고 하면 교사와 학생이 함께 겪었던 불안함일 것이고, 기회라고 하면 다양한 상황에서 다양한 방식의 수업을 시도하면서 ‘교육의 본질’, ‘배움의 본질’이 드러나는 것을 볼 수 있었다는 점일 것이다. 요즘 1학년은 ‘봄’을 배우고 있는데, 함께 학교 앞 굴포천으로 나가 봄꽃, 봄의 생명들을 느껴보았다. 봄의 생명이 가진 색을 우리 나름대로 이름짓기로 해보았는데 봄의 나뭇잎은 ‘맑은 연두’라고 한다. ‘예쁜 이름이네’하고 수업을 마쳤는데, 오늘 아침 출근길 햇빛에 비치는 나뭇잎들을 보니 ‘정말 다른 때에 비해 유독 맑은 빛깔이다’라는 생각이 들었다. 수업 시간에 학생들과 함께 느끼고 이야기 나누었던 것이 수업을 떠나서도 생명력을 가지며 삶에 영향을 미치는 신기한 경험이었다.

학생들은 ‘함께’ 배운다. 수업 속에서 친구들과, 선생님과, 삶과 의미 있게 연결되어 있을 때 반짝반짝 빛나는 눈으로 자발적으로 참여한다. 살아 숨 쉰다. 이것이 이런저런

현장스케치

많은 고민과 수업 실천을 하며 남은 교육에 대한 실천적 지식이다.

2021년에도 블렌디드 수업 지원단으로서, 앞으로 인천의 선생님들과 함께 만들어 나갈 ‘살아 숨 쉬는 1000개의 수업’의 의미를 이러한 교육적 실천 속에서의 깨달음을 초점을 두고 나름대로 해석해 보았다. 수업에 대한 고민은 또 다른 고민을 낳고 실천은 또 다른 실천을 낳는다. 이런 움직임들이 지속적으로 달라진 수업을 만들어 내며 학생들의 성장을 이끌어낸다. 공터에 꽃을 심으면, 이를 시작으로 그 꽃들이 다시 씨앗을 퍼뜨려 꽃밭을 이루고 꽃밭에 나비가 날아들면서 생태계를 이루듯이, 1000개의 수업 속에서 살아 숨 쉬었던 학생과 교사의 경험이 수업 자체를 살아 숨쉬게 하여 포스트 코로나 시대 학생들이 미래를 주도해 나가는 혁신의 역량을 기르는 데 기여하게 될 것임을 기대한다.

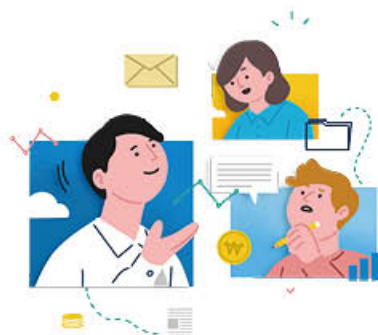




| 현장스케치

함께·존중·공존을 배우는 동아시아시민 수업

인천청람초등학교 교사 장현주



1. 인천에서 출발하는 동아시아 배움 수업

최근 통계를 살펴보면 다문화 가정의 출생률은 전체 출생자의 5.9%로 100명 중 6명 정도의 신생아가 다문화 가정 출신이다. (통계청 보도자료 2020. 11. 5.)

인천은 지정학적 위치로 봤을 때 동아시아를 거쳐 세계로 뻗어나가는 주요 길목에 위치하고 있다. 이에 우리 인천을 거점으로 시작되는 동아시아 시민교육을 통한 화합과 상호이해는 우리 이웃인 동아시아 국가들과 함께 성장하고 세계로 나아갈 수 있는 큰 발판이 될 수 있을 것이다.

또한 인천 다문화 가정의 신생아 비율이 6.1%로 전국 평균보다 높으며, 이들의 어머니의 국적은 베트남(38.2%), 중국(19.9%), 필리핀(6.1%), 캄보디아(4.0%), 일본(3.9%)의 순으로 나타났다. 종합해보면 동아시아 출신의 어머니 비율이 90% 이상을 차지하고 있고, 미국(2.2%), 기타 지역(8%)은 약 10%의 비율로 나타난다. 다문화 가정 출신 아동의 올바른 지도와 다문화에 대한 인식 개선을 위해서는 동아시아의 이해가 꼭 필요하며, 인천시교육청의 '초등학교 동아시아시민교육'은 현시점에서 매우 적절한 정책이라고 할 수 있다.

현장스케치

이러한 사회의 변화를 일찍이 간파한 인천시교육청은 2015년 인천 세계교육포럼(WEF)에서 세계시민교육을 국제사회의 주요 교육의제로 선언하였다. 따라서 사회의 변화를 교육에 반영하기 위해 인천청람초등학교에서는 교육과정 재구성을 바탕으로 다양한 교육활동을 통하여 동아시아시민교육을 실시하고 있다.

2. 출발! 동아시아로~ (수업으로 만나는 동아시아)

2020년 우리학교는 학부모·학생·교직원과 함께 동아시아시민교육의 중요성에 대해 논의 후 동아시아시민학교를 신청하여 지정되었다. 그런데 아쉽게도 코로나19로 인하여 현장체험학습과 대면 수업이 제한되었기 때문에 여러 어려움이 있었다.

하지만 가능한 원격수업, 등교수업, 블렌디드수업에서 실천 가능한 전략을 2020년의 경험을 바탕으로 2021년도에도 동아시아 시민학교 운영계획을 수립하였다.

다국어 교육의 경우 학생과 학부모님의 선호도가 높은 중국어를 선택하여 언어 위주로 지도가 되었지만, 올해에는 중국 문화 이해 방향으로 진행을 계획하고 있다.

동아시아시민교육의 효율적인 적용과 No Child Left Behind를 위해서 인천청람초등학교에서는 다음과 같이 구체적인 방향을 설정하였다.

첫째, 인천·동아시아에 대한 올바른 역사인식을 위한 교육과정 재구성 및 주제 중심 프로젝트 운영

둘째, 마을·지역 연계를 통해 문화 감수성 확장을 위한 문화·예술·체육 방면의 다양한 학생 참여형 체험 활동

셋째, 역사를 이해하고 문화를 향유할 다국어 학습 기회 마련

넷째, 동아시아 국제 교류 프로그램에 적극 참여



본교에서는 동아시아의 평화와 공존, 번영의 가치를 실현하기 위하여 교육과정 재구성을 통해 주제별 프로젝트학습을 실시하고, 창의적 체험활동(자율, 동아리, 봉사, 진로)과 연계하여 지역사회 및 학생 동아리를 운영하고 있다. 또한 마을연계교육을 통해 학교 여건에 맞는 동아시아시민교육을 실천하고 있다.

가. 어디로 떠날까? 동아시아 수업 방향 설계

동아시아 이해교육을 사회(역사) 단원과 관련 지어 동아시아와 우리나라의 관계를 살펴보면서 더불어 함께 존중하고 공존해야 되는 관계임을 인식 시키는데 목표를 두었다. 교과와 연계하여 교육과정을 재구성하여 동아시아와 문화를 이해하고 창체와 동아리부서(동아시아 미디어 비평부)를 통해 관심과 흥미를 가질 수 있도록 하였다. 대표적인 예로 동아시아의 문화와 역사를 학습하고 미디어를 통해 관심을 고조시켰으며 스티커 아트북을 활용하여 그 나라의 문화재 및 랜드마크를 연결 시켜 듣고 보는 것으로 끝나는 것이 아니라 작품 활동을 하면서 이해하고 생각해 볼 수 있는 시간을 갖게 하였다.

수업활동의 방향을 상세히 소개하면 다음과 같다. 아이들과 함께 ‘왜 이 시점에서 동아시아를 탐구하고 알아야 하는가?’에 대한 브레인스토밍 시간을 거치고 여러 가지를 유목화하는 과정에서 아이들 스스로 ‘나를 둘러싼 세계’, ‘평화 통일로 가는 길’, ‘함께 가자 동아시아!’ 이렇게 세 가지 주제망을 완성하였다. 활동은 중국 문화원, 다문화 교육 포털 등을 이용하여 우리나라와 동아시아의 교류 사례를 통해 국제교류의 중요성을 이해하는 활동으로 방향을 정했다.

1) 소주제1: 나를 둘러싼 세계

‘나를 둘러싼 세계’에서는 대한민국, 그리고 그 안의 우리 인천, 조금 더 범위를 좁혀 마을연계교육과 융합하여 우리 마을 ‘청라’까지! 내가 속한 생활 반경을 마을부터 동아시아까지 점차 넓혀가는 점진적인 접근을 통해 아이들이 큰 이질감없이 동아시아를 이해하고 접근할 수 있도록 수업내용 및 활동을 구성하였다.

현장스케치

2) 소주제2: 평화통일로 가는 길

‘평화통일로 가는 길’은 교과내용과 연계하여 활동을 진행하였다. 동아시아 시대로 가기 위한 우리의 해결 과제로 평화통일을 꼽고, 통일 이후 남북 협력하여 동아시아를 거쳐 세계로 뻗어나가는 우리나라의 모습을 상상하여 다양한 방법(그림, 상상하여 기사 쓰기, 미래 인터넷뉴스 제작하기, 편지쓰기 등)으로 표현해 보았으며 그 길로 가기 위해 현시점에서 우리가 할 수 있는 일을 찾아보는 활동으로 마무리 지었다.

3) 소주제3: 함께 가자 동아시아!

마지막 ‘함께 가자 동아시아!’에서는 동아시아와 우리나라의 ‘공존’에 방점을 찍고 수업과 활동을 이끌어 갔다. 그러기 위해서 동아시아 국가에 대한 이해는 반드시 필요한 과정이었으며 6학년 아이들이 동아시아를 이해하기 위한 방법으로 아이들과 친숙한 주제인 동아시아의 놀이 문화, 의식주 살피기, 아동문학, 연극이나 공연 감상, 전래동요나 민요를 체험해 보는 기회를 가졌다. 베트남의 제기인 ‘꺼우’를 직접 만들어 친구들과 놀 이해 보기도 하고 중국 작가가 쓴 아동소설 ‘열혈 수탉 분투기’라는 책을 읽고 독서토론을 펼치기도 하였다. 등교일이 많지 않아 원격수업과 병행해야 하는 어려움이 있었지만 원격수업기간을 활용하여 중국의 경극을 감상하거나 일본의 애니메이션 감상을 통해 다른 나라 친구들의 정서를 느껴보기도 하였다.

동아시아를 알아보기 위한 여러 활동 중에서도 아이들이 단연 관심을 가졌던 부분은 각국의 의식주 문화에 대해 지대한 관심을 보였다. 특히 다양한 음식문화에 대한 흥미가 굉장히 높았는데 아이들의 관심에 부응하고자 코로나19 시대에 학교에서는 절대 할 수 없을 것 같았던 요리 수업을 쌍방향 수업을 통해 실시하여 아이들과 색다른 추억을 남기기도 하였다.



사회 수업시간에는 동아시아와 우리와의 교류 모습을 물적, 인적, 문화적 교류 사례로 세분화하여 이야기 나눴는데 이 때 한류열풍-케이팝, 케이드라마 등 또래아이들이 좋아하는 주제를 중심으로 이야기 나누는 동안 다양하게 우리와 교류하는 동아시아 국가들의 모습이 아이들 마음속에 인식되기 시작한 듯한 인상을 받았다.

그리고 우리 인천 서구에는 여성가족부 산하 건강가족지원센터라는 좋은 기관이 있다. 이 곳은 한국 가정을 지원해 줄 뿐만 아니라 이주여성이 이룬 가정의 행복을 지원해주는 기관이기도 하다. 이곳은 원래 마을연계교육과정을 준비하면서 알게 된 기관인데 알아보던 중, 이주여성들의 자립을 위하여 일정한 교육이수를 거쳐 강사자격을 받으면 이주여성 출신 국가에 대한 다문화 교육을 일선 학교 등으로 지원해 준다는 반가운 사실을 알게 되었다. 이에 마을의 소중한 인적 자원도 활용하고 동시에 동아시아 이주여성을 통해 생생한 동아시아 문화를 체험할 수 있는 좋은 기회라 생각하고 이주여성 강사를 모시고 동아시아 4개 국가(중국, 베트남, 러시아, 일본)에 대한 문화를 직접 전해 듣고 체험해 보는 시간도 가졌다.

위의 사례와 같이 아이들이 주도하여 이끌어 나가는 동아시아 시민교육 활동이 이루어짐과 동시에 다른 방면으로는 창체 시간을 활용하여 다국어 교육이 이루어 졌다.



동아시아 공예 체험

중국 전통놀이 죽방울 돌리기

동아시아문화이해교육

중국 전통 민화 호랑이 그리기



동아시아를 넘어 세계시민으로(여행북)

동아시아 지도 만들기

동아시아 집 만들기

현장스케치

나. 만남을 위한 준비... 동아시아 언어 소통 수업

다국어 교육은 중국어 수업이 5학년 17차시, 6학년 34차시로 진행이 되는데, 작년에는 중국어 익히기에 비중을 두었지만, 올해에는 중국어를 활용하여 중국의 문화를 이해하는 방향으로 지도계획을 세웠다.

5학년이 17차시로 구성하여 학생들이 동아시아의 여러 수업 중 가장 즐겁고 재미있게 참여한 수업이 바로 중국어 수업이다. 단순히 중국어를 배우는 것에 그치지 않고 중국어 강사를 통해 중국의 문화와 예술까지 접할 수 있는 기회가 되었다. 또한 다양한 활동(노래, 드라마, 만들기 등)과 게임 위주의 수업을 통해 중국어가 어렵지 않고 쉽고 즐겁게 배울 수 있는 언어라고 인식 시켜 주었다. 중국어로 노래를 부르고, 유명한 드라마를 통해 언어를 습득하고 중국어 이어 말하기, 골든벨 퀴즈 등의 게임을 통해 더욱 흥미롭게 참여할 수 있었다.

6학년 34차시에는 전 세계 많은 인구가 사용하는 중국어를 중점적으로 경험하였는데 이 시간을 통해 아이들은 중국어를 배울 뿐만 아니라 중국 아이들의 노래, 중국 문화 등을 접함으로써 중국에 한층 더 가깝게 다가가는 계기가 되었다. 다만, 중국어 수업 시작 시점이 코로나19가 정점을 찍던 때라 하마터면 수업이 취소될 위기도 있었지만 중국어 강사님의 열정과 학교의 무한한 지원으로 쌍방향 플랫폼을 통한 원격학습으로 진행할 수 있었다. 우여곡절 끝에 약 18차시 가량 중국어 수업을 마쳤을 때 아이들은 ‘중국어 재미있다.’, ‘어려울 줄 알았는데 생각보다 괜찮네.’, ‘한자공부도 해 봐야겠다.’ 등 적극적인 반응을 보여 동아시아 시민교육이 아이들에게 주는 긍정적 효과를 다시 한 번 확인하였다.



【 주제 + 중국어 여행 】

성취기준	교과단원	차시	주제	지도내용	시기	협력기관
[6국01-01] 구어 의사소통의 특성을 바탕으로 하여 듣기·말하기 활동을 한다. [6음02-02] 다양한 문화권의 음악을 듣고 음악의 특징에 대해 발표한다. [6영01-02] 일상생활 속의 친숙한 주제에 관한 간단한 말이나 대화를 듣고 세부 정보를 파악할 수 있다.	창체	1	인사하기	- 중국 인사말 배우기 - 선생님 소개, 중국 간단하게 파헤치기	5-12월	중국어 강사
		2	소개하기	- 인사하기, 단어 카드로 나를 소개하기		
		3	소개하기	- 중국 파헤치기·영상, 퀴즈로 설명하기		
		4	성조	- 파도로 성조 설명, 성조 챗트, 젠말 놀이		
		5	가족	- 我爱我家가족송 배우기 - 룰렛으로 뽑은 '나'를 소개하기		
		6	숫자	- 열 꼬마 인디언 중국버전 노래 배우기 - 중국어로 하는 베스킨라빈스 놀이		
		7	과일	- 과일 이름 배우기 - 내가 만든 탕후루 소개하기		
		8	정리활동	- 학습 내용 정리활동 및 테스트		
		9	나라이름	- 나라이름 배우기, 기차놀이(开火车游戏) - 한국어와 닮은 중국어 퀴즈		
		10	신체	- 신체이름 배우기 - 사람이 될까? 괴물이 될까? 게임하기		
		11	문화:명절	- 같은 날, 같은 이름, 다른 풍속 '단오절' - 종이 풍sock 만들기		
		12	문화:색	- 중국 사람들이 좋아하는 색과 싫어하는 색 - 중국 명절 전통 알아보기·풍습 - 홍빠오 만들기		
		13	문화:명절	- 중국 명절 전통 알아보기·풍습 - 중국 제기 만들고 체험하기		
		14	문화:직업	- 직업관련 단어 배우기, 피잉시 설명 - 중국 전통 문화 피잉시 감상하기		
		15	문화:지폐	- 중국 지폐 설명하기, 마트에서 장보기		
		16	문화:여행	- 중국 사람이 추천한 중국 여행지 10곳 - 한국어와 닮은 중국어 퀴즈 - 중국엽서 작성해서 보내기		
		17	정리활동	- 학습 내용 정리활동 및 테스트		

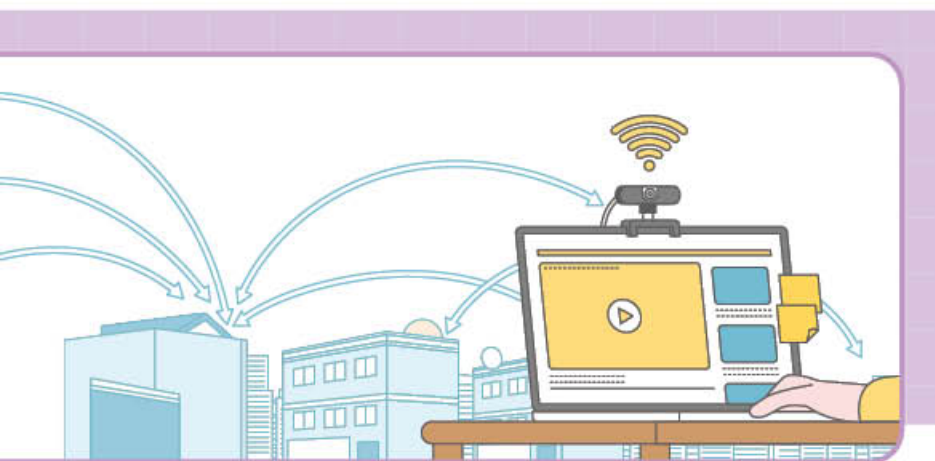
현장스케치

다. 우리가 어떤 사이였을까? 동아시아 관계 이해 수업

코로나19로 인해 직접적인 국제교류는 어려운 상황이므로 동아시아 탐구가 왜 필요한지 당위성에 관한 개관을 기반으로 동아시아의 물적, 인적, 문화적 교류 사례를 구체적으로 살펴보는 교육도 꾸준히 실시하고 있다.

[주제 + 함께 걸어요 동아시아]

성취기준	교과단원	차시	활동 내용 및 방법	시기	협력기관
[6사07-06] 이웃 나라들(중국, 일본, 러시아)의 자연적, 인문적 특성과 교류 현황을 조사하고, 이를 바탕으로 하여 상호 이해와 협력의 태도를 기른다.	창체	1	동아시아와 우리 소개 -지정학적 위치, 우리와의 관계 등 동아시아에 대한 전반적인 설명, 동아시아 탐구가 왜 필요한지 당위성에 관한 개관	4월	국제교류센터
[6사06-06] 다양한 경제 교류 사례를 통해 우리나라 경제가 다른 나라와 상호 의존 및 경쟁 관계에 있음을 파악한다.	창체 · 사회	2	동아시아와 우리의 교류 -동아시아 물적, 인적, 문화적 교류 사례 구체적으로 살펴보기	8월	





라. 체험을 해야 제맛이지... 동아시아 문화 체험 수업

1) 마을·지역연계 동아시아시민교육

다문화 사회에서 다양성을 수용해야 하는 이유를 탐구하고, 올바른 의사 결정 과정을 통해 다른 사람과 문화를 공정하게 대하는 태도를 기르기 방향으로 수업을 진행하고 있다.

4학년에서는 서구 건강가족 지원센터와 연계하여 ‘다문화 선생님과 함께하는 무지개 이야기’라는 주제로 마을 연계 교육을 실시하고 있다.

5학년에서는 마을연계교육과정과 더불어 동아시아 체험 수업 활동을 함께 진행하였다. 동아시아의 다양한 문화와 역사를 배운 후 목공품 만들기와 요리 수업에 참여 하였다. 학교 앞 ‘목공교실’에 직접 걸어가 떨리는 손으로 드릴을 잡고 목공품 만들기에 집중 하던 아이들, 코로나19로 외부체험이 제한되어 있던 아이들에게 학교 밖 체험이라는 즐거운 시간을 만들어 주었다. 여러 나라의 음식을 정성껏 만들고 미소 짓던 아이들. 코로나19로 비록 학교에서 먹지는 못했지만 부모님께 드릴 생각에 행복해하며 즐겁게 체험 활동에 참가하였다.

6학년에서는 마을연계 진로체험으로 로봇랜드, 공감도에 등을 견학하여 체험학습을 할 계획인데, 동아시아 직업 체험으로 실과와 관련하여 드론 체험, 체육 관련 직업인 중국의 우슈, 말레이시아의 세팍타크로 체험, 음악 관련 직업으로 베트남의 단짠, 단니 체험, 몽골의 자몽충이, 머링 호르 등을 체험할 계획이다. 음식 관련 직업으로는 몽골의 호쇼르, 보즈, 허르헝 등을 계획하고 있다.



동아시아로 날아가는 글라이더



동아시아 음식



목공 체험



동아시아 친환경 비누 만들기

현장스케치

2) 포용적인 동아시아 시민 양성을 위한 문화·예술·체육 프로그램

동아시아의 문화예술교육을 위하여 온작품 읽고 읽은 책 소개하기 활동을 하며 동아시아를 이해하고 있다. 읽은 동아시아 아동문학 작품을 국어과 연극 작품을 각색하여 연극발표회를 실시할 계획인데, 이를 위해 마을연계를 통해 지역사회 연극협회와 연결하여 동아시아시민교육 랜선 연극 준비 과정도 함께 진행하고 있다.



일본의 문화 알아보기



중국의 연극 경극 체험하기



일본의 전통놀이 공연하기





3. 동아시아시민교육과 수업이 나아갈 방향

동아시아시민교육은 21세기를 이끌 수 있는 새로운 사고와 가치관을 바탕으로 전개되는 교육적 패러다임이다. 새로운 사고와 가치관은 국제이해교육과 다문화교육의 보편적 영역을 바탕으로 더욱 확장된 세계시민의식으로 발전하였다는 점에서 동아시아시민교육이 그 토양이라고 할 수 있다.

동아시아시민교육은 실천과 참여 중심에서 교육 효과를 기대하는 만큼, 소통과 협력을 바탕으로 한 활동 방법론에 대한 연구와 행동 프로그램 개발에도 힘을 쏟아야 한다. 교사는 끊임없는 자기 연찬이 필요하며, 학교 역시 교육공동체와의 소통과 협력을 통한 적극적인 지원이 필요할 것이다.

현재 동아시아 시민학교를 운영하는 여러 학교의 교육과정 재구성 노하우와 역량이 한군데 집약되어 공유될 필요가 있을 것이다. 또한 교육청 차원에서 다양한 수업도움자료도 제작되면 큰 도움이 될 것이다.

동아시아시민학교에서 운영한 수업활동을 통해 동아시아 공동체에 대한 책임감을 바탕으로 배려와 나눔을 실천하며 세계와 소통하는 민주시민이 역량을 갖추고 함께 살아가는 어울림의 소양을 배우고 있다.

이러한 교육활동을 통해 학생들이 보다 발전적으로 동아시아지역의 역사와 다양한 현상과 문제에 대해 비판적으로 판단하고 합리적으로 해결하며 국제화 시대를 선도하는 동아시아시민으로서의 성장하길 바란다. 아울러 지속적으로 동아시아시민 교육을 실시할 수 있는 교육적 기반이 인천 모든 학교에 조성되기를 기대한다.

〈참고문헌〉

통계청(2020). 2019년 다문화 인구동태 통계.

한국교육과정평가원(2018). 다문화사회와 세계시민교육.

현장스케치

| 현장스케치

블렌디드수업과 교사의 역할

옥련중학교 수석교사 **한다원**



1. 블렌디드 수업 현장지원단 신청 계기

사회에서 ‘명인’, ‘장인’, ‘달인’ 등의 수식어가 붙은 분들을 보면 성실성, 일관성, 지속성, 창의력 등이 탁월한 분들로 해당 분야에서 ‘성공’이라는 타이틀과 함께 존경의 대상이 된다. 언론을 통해 그분들을 대하면서 나 역시 자신만의 수업 브랜드를 가진 수업의 명인이 되길 희망한 적이 있었다. 그러면서도 한편으론 교수와 학습이 숨가쁘게 함께 일어나는 교실 현장에서 과연 교사만 ‘수업의 명인’이 된다고 수업의 질이 완성될 수 있을까? 라는 의문을 갖기도 하였다.

2020년부터 시작된 코로나19 팬데믹은 나 자신이 이제까지 간직하고 가꾸어 왔던 가치와 삶의 방식을 송두리째 흔들고, 온라인 수업과 원격수업이 선택의 여지 없이 새롭고도 중요한 수업 방법으로 정착해 가는 모습을 보면서 교육과 수업의 본질을 다시 생각해 보게 되었다.

블렌디드 수업 현장지원단 모집 공고문을 받고서 이런 고민들을 함께 공유하고, 수업의 방법만이 아니라 수업의 본질과 철학에 대해 재정립하는 계기가 되면 좋겠다는 생각으로 함께 활동하고 싶은 선생님들께도 신청을 권유하여 참여하게 되었다. 우리 교육청의 블렌디드 수업 현장지원단 역량 강화 직무연수에서 수업의 본질을 고민하는 강사님들의 강연을 듣고 본 활동의 필요성이 더욱 커지게 되었다.



또한 소속된 교육지원청에서 블렌디드 수업 지원을 위해 개설한 담당 교과의 온라인 채팅방에서 수업에 대한 자료를 나누고 공유하면서 다른 수업 교사들이 무엇을 고민하는지, 함께 성장하기 위해 무엇이 필요한지를 파악해 소통하면서 온라인 프로그램을 잘 사용하지 못하는 분들에게도 희망의 메시지를 전하는 가교(架橋) 역할을 하고자 한다.

2. 블렌디드 수업에 대한 고민과 시도

코로나19 팬데믹으로 필연처럼 시작된 블렌디드 수업은 결국 ‘무엇을 어떻게 교육할 것인가?’에 대한 고민으로 귀결된다. 코로나19 팬데믹으로 새삼 깨닫게 된 ‘우리는 모두 하나로 연결된 세계에서 살고 있다’는 사실이 개인의 삶에도 많은 영향을 미치고 있다. 기존의 일과 삶의 방식을 돌아보는 성찰의 시간이 교육 현장, 특히 교실 수업 현장에서 가장 절실하게 다가온다. 그중에 교육의 근본적인 목적과 가치에 대한 재정립도 필요한 실정이다. 코로나19 팬데믹은 보건 문제에서부터 인권, 경제 불평등, 각종 차별, 혐오 발언과 가짜뉴스, 환경과 생태계, 글로벌 거버넌스 등과 같은 다양한 문제와 연결되어 있음을 주목하여 비판적인 시각으로 살펴보고, 학생 참여 중심 수업을 통해 타인의 상황에 공감해보며, 세계 시민성을 함양할 수 있도록 지도하기 위해 변혁적 교수학습법(transformative pedagogy)을 수업에 적용하였다.

지구촌의 삶, 세계 시민으로 거듭나기

I. 자연과 재해

1. 내가 사는 세계
2. 우리와 다른 기후, 다른 생활
3. 자연으로 떠나는 여행
4. 지구 곳곳에서 일어나는 자연재해

II. 개인과 사회

7. 개인과 사회생활
12. 사회 변동과 사회 문제

III. 문화의 이해

8. 문화의 이해
4. 다양한 세계, 다양한 문화

IV. 정치와 선거

9. 정치생활과 민주주의
10. 정치 과정과 시민 참여

V. 법과 자원

11. 일상생활과 법
6. 자원을 둘러싼 경쟁과 갈등

교과 교육과정 재구성 차례

현장스케치

그에 대한 구체적인 사례로 학교 교육과정 운영에도 학기당 수업 시수의 확보를 위하여 교과 교육과정 재구성을 기획하였다. 서정현, 『인생은 스토리가 있는 한 권의 책이다.』의 책 제목처럼 총 12장(章)으로 구성된 사회①과를 ‘지구촌의 삶, 세계 시민으로 거듭나기’라는 제목으로 5장(章)으로 재구성하였다. 첫 번째는 1, 2, 3, 5단원을 융합하여 ‘자연과 재해’로, 7, 12단원을 융합하여 ‘개인과 사회’로, 8, 4단원을 융합하여 ‘정치와 선거’로, 11, 6단원을 융합하여 ‘법과 자원’으로 유목화하여 지구촌의 자연환경에서 출발하여 자원까지 이어지는 흐름 속에서 인간 활동을 세계 시민성 함양에 초점을 맞추어 구성하였다.

매년 새 학기가 시작되면 새로운 학급 담임교사나 교과 담당 교사들에게서 무한 반복 재생이 되는 말 중에 ‘올해 아이들~’로 시작하는 대화에서 ‘독해력, 사고력, 학업 성취능력, ...’ 등을 나열하면서 ‘학력 부진, 영상 세대, 책을 읽지 않는다.’로 마무리하는 결결에서 듣고 본인도 동의하곤 했다. 그러다 문득 ‘왜 해마다 같은 주제로 대화하면서 해결하려 안 했지?’를 반문하면서 나부터 교과 관련 독후활동을 실천해보자는 결심을 하게 된다.

그러면 ‘어떤 책을 읽힐까?, 어떤 학습주제로 독후활동을 해야 효과적일까?, 아이들에게 실질적인 도움을 제공할 수 있을까?, ...’ 등을 고심하면서 지구촌 전체의 사회문제인 기후 변화에 따른 건강한 참살이(웰빙, Well-being) 방향과 부합되는 미래에 ‘내가 살고 싶은 기후 지역에 인프라를 배치하기’로 정한 다음 유현준, 『어디서 살 것인가』를 선정하였다.



<표 1> 인천형 블렌디드 수업 교수·학습-평가 계획

단원	재구조화한 성취 기준	역량 융합	연계 교육	수업 형태		평가 요소	평가 방법				진도 계획
				등교	원격		과정 중심 수행평가				
							서술 논술 (20%)	구술 토론 (20%)	프로 젝트 (30%)	포트 폴리오 (30%)	
2. 우리와 다른 기후, 다른 생활	재조정 [9사(지리)02-01] 기후 그래프를 읽고 기온과 강수량 자료를 분석하여 세계 기후 지역을 구분하고, 독후활동을 통해 인간 거주에 적합한 기후 지역의 인프라를 꿈과 연계하여 배치한다.	문제 해결력 자기관리 역량	재난 안전 교육 독도 교육 독서 교육 민주 시민 교육 진로 교육	독후 활동 프로 젝트 발표	실시간 과제형 자체 콘텐츠	·기후 그래프의 특징 ·세계 기후 지역의 구분 ·독후활동과 꿈과 연계한 살고 싶은 기후 지역의 인프라 배치					4/1주 ~4주
통합 재조정 [9사(지리)02-02/02-03/02-04] 열대 우림 기후, 온대 기후, 건조 기후, 툰드라 기후 환경에 적응하거나 극복하면서 살아가는 지역 주민들의 생활 모습을 조사하여 비교·분석하고, 하루 생활의 그림일기를 작성한다.						·세계 기후 지역의 주민 생활 모습 ·하루의 일상이 담긴 그림일기			○		

일명 ‘영상 세대’라고 불리는 학생들이 한 가지 일을 집중하여 완결하기 어려운 특성과 독서의 한계 상황이 예견되어 독후활동 시, 1차시에는 미래에 자신이 살고 싶은 지역의 인프라와 관련된 단어를 쓰고, 2차시에는 3*3 빙고 게임으로 흥미 유발을 하면서 친구들의 생각을 공유하는 시간을 가졌다. 3차시에는 작가의 의도를 그림으로 살피면서 미래에 자신의 꿈을 이루고 살 지역의 인프라를 자연 친화적으로 배치할 수 있도록 도서관과 공원 및 길을 필수 아이템으로 제시하여 자신만의 배치도를 작성하도록 하였다. 마지막 4차시에는 모둠 협력 활동으로 배치도를 길로 연결하는 이어붙이기로 스토리텔링하였다. 배치도 작성과 모둠별 이어붙이기를 할 때 자신이 지역에 미치는 영향을 포함하여 발표함으로써 민주 시민성 함양에도 주력하였다.

현장스케치

<표 2> 살고 싶은 지역과 관련된 '핵심 용어' 적기

지역 인프라 요소	*책에서 미래에 자신이 살고 싶은 지역과 관련된 '핵심 용어' 적기	
	쪽	내용
참고할 그림 자료		

<표 3> '핵심 용어' 중 9개 공유 단어를 적기



[그림 1] 꿈을 이루고 살 지역의 인프라 배치도



[그림 2] 배치도 이어붙이기 스토리텔링

온라인 수업이 시작되면서 학력 저하가 우려되어 공부의 효과를 높이하고자 '남에게 설명하기', '반복 학습' 등을 기반으로 대단원 핵심 단어 쓰기-대단원 핵심 질문 제시-교육과정 성취 기준 안내-학습 목표 안내-학습 활동{'~까?' 바꾸기-전시학습 확인 초성 Q-개념 체크 및 탐구 활동 풀이-형성평가 짚 Q-배운 내용을 '*핵심 용어'로 정리-자기평가(대답 시 정자 표기, 학습 목표 도달 여부에 ★점 표기 등)-대단원 마무리(완성형으로 개념 학습 정리, 초성 Q로 핵심 질문 완성 등)-수행평가 등}을 원격수업과 대면 수업으로 나뉘어 연계성을 갖도록 수업 형태를 정하였다.

또한 한 학기 동안의 수업 일정표를 학급별로 작성하여 학교 교육과정의 변동에 따라 수시로 수정·보완하여 활용하면서 학업 성취 욕구를 증대시키기 위한 정(正)자 표기 및 초성과 짚 Q 등으로 자신에게 격려하는 점수 부여 방법을 도입한 성장 도장판(세계 백 지도에 도장 3개당 나라 이름 1개씩 기록)에 기록하여 2중, 3중으로 격려하는 방법도 사용하고 있다.



2021-1학기 사회 ① 블렌디드 수업 일정표
1. 1학기: 월, 수, 금요일 기준(총 3시간)

일	월	수업 내용	3~5명	7~9명	10~20명
8-12	8-12	1-1. 지도 읽기(12~15분) 1-2. 지도 활용(15~18분) 1-3. 국토와 생활(18~22분) 1-4. 국토와 생활(22~25분)	31명~40명 31명~40명 31명~40명 31명~40명	41명~50명 41명~50명 41명~50명 41명~50명	51명~60명 51명~60명 51명~60명 51명~60명
15-19	15-19	2-1. 국토와 생활(22~25분) 2-2. 국토와 생활(25~28분) 2-3. 국토와 생활(28~31분) 2-4. 국토와 생활(31~34분)	31명~40명 31명~40명 31명~40명 31명~40명	41명~50명 41명~50명 41명~50명 41명~50명	51명~60명 51명~60명 51명~60명 51명~60명
22-26	22-26	3-1. 국토와 생활(34~37분) 3-2. 국토와 생활(37~40분) 3-3. 국토와 생활(40~43분) 3-4. 국토와 생활(43~46분)	31명~40명 31명~40명 31명~40명 31명~40명	41명~50명 41명~50명 41명~50명 41명~50명	51명~60명 51명~60명 51명~60명 51명~60명
29-31	29-31	4-1. 국토와 생활(46~49분) 4-2. 국토와 생활(49~52분) 4-3. 국토와 생활(52~55분) 4-4. 국토와 생활(55~58분)	31명~40명 31명~40명 31명~40명 31명~40명	41명~50명 41명~50명 41명~50명 41명~50명	51명~60명 51명~60명 51명~60명 51명~60명
9-13	9-13	5-1. 국토와 생활(58~61분) 5-2. 국토와 생활(61~64분) 5-3. 국토와 생활(64~67분) 5-4. 국토와 생활(67~70분)	31명~40명 31명~40명 31명~40명 31명~40명	41명~50명 41명~50명 41명~50명 41명~50명	51명~60명 51명~60명 51명~60명 51명~60명
16-20	16-20	6-1. 국토와 생활(70~73분) 6-2. 국토와 생활(73~76분) 6-3. 국토와 생활(76~79분) 6-4. 국토와 생활(79~82분)	31명~40명 31명~40명 31명~40명 31명~40명	41명~50명 41명~50명 41명~50명 41명~50명	51명~60명 51명~60명 51명~60명 51명~60명
23-27	23-27	7-1. 국토와 생활(82~85분) 7-2. 국토와 생활(85~88분) 7-3. 국토와 생활(88~91분) 7-4. 국토와 생활(91~94분)	31명~40명 31명~40명 31명~40명 31명~40명	41명~50명 41명~50명 41명~50명 41명~50명	51명~60명 51명~60명 51명~60명 51명~60명
30-31	30-31	8-1. 국토와 생활(94~97분) 8-2. 국토와 생활(97~100분) 8-3. 국토와 생활(100~103분) 8-4. 국토와 생활(103~106분)	31명~40명 31명~40명 31명~40명 31명~40명	41명~50명 41명~50명 41명~50명 41명~50명	51명~60명 51명~60명 51명~60명 51명~60명

<표 4> 블렌디드 수업 일정표



[그림 3] 자기평가 정(正)자 점수



[그림 4] 자기평가 성장도장판

3. 학교 현장에서 달라진 수업의 체감도

작년에 전 세계를 강타한 코로나19 팬데믹으로 인해 개학이 지연되었고, 교과 교육과정 재구성만 6번을 반복할 즈음에, 불안하고 두려운 마음으로 원격수업을 시작하게 되었다. 하지만 올해는 어느 정도 예상되고 준비된 상황에서 원격수업의 질적 성장을 이루기 위한 학교 현장의 노력이 지속되었고, 그 변화가 조금씩 나타나고 있다.

우선, 각급 학교에서는 원격수업 운영 위원회와 원격수업 지원팀 등을 구축하여 학교의 원격수업 환경 및 기반을 조성하고, 학생의 특성 및 교사의 선호도를 고려한 효율적인 원격수업의 방안에 대해 논의하였다. 또한 1년 동안 좌충우돌하며 본인만의 원격수업 스타일을 만들어 낸 교사들이 작년에 비해 많이 늘어났다. 이 선생님들은 스스로 궁

현장스케치

금한 점을 온라인 커뮤니티나 웹서핑을 통해 해결하고, 수업 주제와 학생의 눈높이에 맞는 온라인 교수·학습 방법 및 피드백을 연구하고 실천하며 놀랍게 성장을 거듭하고 있다. 또한 교과별 교육과정 재구성을 통해 성취 기준에 따른 핵심 역량을 분석하고, 주제별 핵심 질문과 핵심 개념에 해당하는 부분은 강의식 녹화 수업으로 10~15분으로 구성하고, 나머지 시간은 학생 참여형 토론, 발표 수업으로 디자인하는 경우가 늘어났다. 최첨단 원격수업 도구에 능숙하지 못한 선생님들도 기본적인 채팅창과 화이트보드의 주석 기능 등을 활용하여 학생들의 참여를 유도하였고, 등교수업 때 원격수업에 필요한 학습지를 미리 준비해서 배부하여 원격수업에서의 효율성을 높이려고 노력하였다. 또한 해당 학습지를 채팅 저장이나 SNS 및 다음 원격수업 시간에 확인하여 개인별로 맞춤형 보충 지도를 하였다.

학교 현장의 교사들은 1년 넘게 원격수업에 대한 다양한 경험을 쌓으며 성장하였고, 기존의 교실 수업과 형태는 다르지만, 어떤 교육 환경 속에서도 ‘학생의 배움과 성장’이 가장 중요하다는 것을 깨닫게 되었다. 이를 토대로 내가 맡은 학생들의 눈높이에 맞는 수업을 어떤 방식으로 온-오프라인에서 디자인하고, 원격수업과 등교수업의 장점을 적절히 활용할 것인지에 대해 고민하게 되었다.

4. 블렌디드 수업의 발전 방향

수준별 교육과정 때까지만 해도 개인별로 수준에 맞는 보충과 심화 학습을 곧바로 적용하였다. 2009 개정 교육과정 때는 집중이수제와 접목하여 수업모형에 대한 직무연수를 쉽 없이 받으면서 효율적인 수업 방법을 고민하기 시작하였다. 2015 개정 교육과정에서는 학생들의 삶 속으로 들어가 실생활에서의 적용을 위한 역량 중심으로 학생 참여



를 이끄는 활동 중심의 수업으로 교과 내 및 교과 간 재구성이 주류를 이루게 된다. 일련의 교육과정의 개편 때마다 사전에 준비 기간과 함께 전달 연수 등을 지속적으로 실시하여 조금씩 변화에 적응해 나갈 수 있었다. 그러나 코로나19 팬데믹으로 운영된 블렌디드 수업에서 온라인 플랫폼과 툴을 사용하는 직무연수는 사용 직전에 이루어지는 경우도 있고, 온라인 툴을 능수능란하게 사용하는 수업교사 위주의 직무 연수의 개설 등으로 수업의 본질이 흐려지기도 하였다.

무엇보다 교사가 달라진 교육 환경인 원격 수업 상황에서 다양한 온라인 기기 사용 등을 필요조건으로 받아들이는 자세는 필요하지만, 좋은 수업의 충분조건은 될 수 없다는 점을 깨달았다. 등교수업이나 원격수업의 형태에 상관없이 수업의 핵심이 '배움과 성장'이며, 그것이 가능하려면 특히 원격수업에서는 교사의 실재감과 교사와 학생 간의 상호작용, 학생 참여형 수업디자인, 개별 맞춤형 피드백이 중요하다. 그중에서도 교사의 실재감은 수업의 출발점으로 '아, 우리 선생님이 여기 계시구나, 나는 선생님의 도움을 받을 수 있구나'라고 느끼게 해 주는 것이다. 신을진 교수의 저서 『온라인 수업, 교사 실재감이 답이다』에서는 교사 실재감을 원격수업에서 실현하기 위한 4가지 원리를 다음과 같이 제시하였다.

- * Building relationship -- 학생과 교사의 연결되는 관계 만들기
- * Showing my Exstence - 교사 존재감 나타내기
- * Taking INitiative - 수업의 흐름 이끌기
- * Giving feedback - 피드백으로 다가가기

완벽한 플랫폼이나 화려한 콘텐츠보다 중요한 것은 바로 수업을 이끌어가는 존재인 교사이며, 학생과의 소통과 참여 그리고 피드백 등의 핵심 요소를 놓치지 않아야 한다.

현장스케치

최첨단 요리 도구와 세련된 그릇을 갖추었더라도 요리사의 철학과 고민이 담긴 음식이 없다면 무슨 소용이 있겠는가? 결국 원격수업의 질도 원격수업의 환경이나 원격수업 도구의 숙련 여부가 아니라 수업의 본질에 얼마나 충실하게 접근하는가에 따라 결정된다고 생각한다. 앞으로 중등 블렌디드 수업 현장지원단이 블렌디드 수업에 대한 고민과 철학이 담긴 다양한 수업을 시도하여, 그 성공과 실패의 경험담을 인천 모든 선생님들과 나누며 함께 성장해 나갈 때, 살아숨쉬는 1000개의 블렌디드 수업의 꽃이 활짝 필 것으로 기대된다.



인천교육정책연구소

연도별 연구과제 목록 2015~2021

2015년 연구과제명

- 2015 행복배움학교 1차년도 성과 분석
- 2015 인천 교원 승진제도 개선 방안 연구
- 2015 인천 교육정책 인식 조사
- 2015 행복배움학교 학생 생활교육에 관한 문화기술적 연구
- 2015 인천광역시교육청 공모학교에 관한 운영 실태 분석 및 제언
- 인천광역시교육청 공모 사업 실태 분석(현장교원들의 인식을 중심으로)
- 학교혁신 정책 연구 사례집
- 국제이해 및 국제교류 활성화 방안 연구
- 학교혁신을 위한 교육과정 편성 운영 방향
- 초등 평가 방법 실태 분석 및 개선방안 연구
- 창의·공감교육을 통한 미래형 학력
- 지역사회 연계 현장체험학습 프로그램 개발
- 일반계 고등학교 교육역량 강화 방안 연구

2016 연구과제명

- 2016 행복배움학교 성과분석 연구 : 2년차 행복배움학교 구성원의 변화를 중심으로
- 2016 인천 교육정책 인식 조사
- 공모 사업 평가 모델 개발 연구
- 창의·공감교육을 위한 인천시 교육과정의 개발 방향
- 교원연수 실태분석 연구
- 인천광역시교육청 세계시민교육 추진 방안 연구
- 인천광역시교육청 위기학생 관리 실태 조사
- 방과후학교 실태조사 및 지원방안
- 인천교육 중·단기 발전방향 연구(1차년도)
- 공감100℃ 민주적 학교 운영을 통한 모두가 행복한 학교 만들기
- 평화의 길을 여는 윤리적 생활공동체 문화 만들기

연구과제목록

- 행복한 배움을 꿈꾸는 전문적 학습공동체 이야기
- 그린마일리지(상벌점)제도 개선 방안 연구
- 교사의 직무스트레스 실태조사 및 지원방안
- 인천 수업 정책의 방향성 고찰(초등)
- 함께 만들어가는 수업문화 조성 방안(중등)
- 교사의 직무스트레스 실태조사 및 지원방안
- 인천 수업 정책의 방향성 고찰(초등)
- 함께 만들어가는 수업문화 조성 방안(중등)
- 학교 행정업무 개선을 위한 사례 모음집
- 학교업무 정상화 매뉴얼
- 인천형 교원연수모형 개발
- 인천광역시교육청 초등학교 교원임용시험(2차) 개선방안
- 인천형 학교혁신문화 측정도구 개발
- 인천 생태환경평화 교육 활성화를 위한 추진전략 수립 연구
- 학교와 지역 간 마을공동체 형성 방안 연구
- 인천형 교원연수 모형 후속 연구

2017 연구과제명

- 행복배움학교 발전 방안 연구
- 2017 인천 교육정책 인식 조사
- 유아체험시설 설치 방안 연구
- 위기학생을 위한 통합지원체제 구축 방안
- 지역사회가 운영하는 방과후학교 활성화 방안
- 세계시민 양성을 위한 교육과정 모형 개발
- 교무행정지원팀 실효성 확보를 통한 학교업무 정상화 방안
- 학교 교육력 향상을 위한 교원 연수 실태 분석
- 교육과정 중심의 교원 인사정책 개선 방안
- 특성화고등학교 특별전형 요소 개발 연구
- 고등학교 핵심역량 기반 평가모델 연구 - 교과별 성취기준 연계 중심
- 학부모의 학교 참여 활성화 방안 연구

- 교무학사·행정업무 효율성 강화를 위한 서식 표준화 연구
- 중학교 신입생 반배치 방안 연구
- 인천광역시 건강 체력증진을 위한 학교체육 정책 탐색 연구
- 인천광역시교육청 교육 정책 평가 모형 연구
- 초등 예비 교원의 전문성 향상을 위한 서비스 리닝 활용 방안
- 인천교육 중기 발전 방안
- 인천 원도심 지역 교육 실태 및 발전 방안
- 미래학교 환경 및 공간 구성 방안 연구
- 초·중·고 진로교육의 실태분석 및 발전방안
- 학생자치활동의 실제 및 활성화방안 연구
- 청소년노동인권교육 사례 분석을 통한 인천 지역 활성화 방안 연구
- 지역(마을)과 연계한 문화예술교육 활성화 방안

2018 연구과제명

- 교원의 교육활동 침해 실태파악 및 보호방안 개선
- 인천 학교혁신 실태조사- 교원의 인식을 중심으로
- 교직환경 변화를 고려한 교사양성 개선방안
- 인천교육과정 개발을 위한 기초연구
- 인천 학교평가지표 개발 연구
- 교장공모제 내실화 방안 연구
- 고등학교 교과별 과정중심 수행평가-기록 개선 방안 연구
- 고교학점제 정착을 위한 인식조사 및 방안
- 학업중단숙려제 운영 내실화 방안 연구
- 학교부적응 학생들을 위한 학교 내 대안교실 개선 방안 연구
- 미래교육에 대한 교사역량 개발 방안 연구
- 지역 산업을 반영한 미래지향적 직업교육 활성화 방안 연구
- 대학과 인천광역시교육청의 교육협력사업 발전 방안
- 인천시 국공립유치원 교육여건 현황 및 개선방안 연구
- 교직원의 학교 적응 지원 방안 연구
- 지역사회 거버넌스를 촉진하는 학교 교육과정 운영 방안

연구과제목록

- 인천광역시 기초학력보장 정책 추진현황 진단을 통한 정책방안 연구
- 인천 전문적 학습공동체 사례 연구를 통한 활성화 지원 방안
- 학부모 학교 민원 실태 분석을 통한 대응역량 강화 지원방안 연구
- 학교 환경과 공간 구성 방안
- 인천 초중고등학교 학생의 생활종합실태 분석을 통한 학생 교육정책 방향 탐색

2019 연구과제명

- 인천 초중고등학교 학생의 생활종합실태 분석을 통한 학생 교육정책 방향 탐색
- 인천광역시교육청 대안교육 발전 방안
- 인천 노동인권 교육과정 개발 연구
- 인천 마을교육공동체 발전방안 연구
- 인천 중·고등학교 구성원 성인지감수성 실태조사
- 빅데이터 기반 인천교육정책 지원 방안
- 동아시아시민양성을 위한 인천형교육과정 개발
- 평화통일 교육의 실태와 방향성
- 필수 연수에 대한 인식 및 개선방안
- 인천교육균형발전사업의 성과지표 개발 및 개선방안
- 교육과정 재구성 사례 연구
- 인천 학생의 생활종합실태분석 및 학생 교육정책 방향 탐색
- 인천 학교도서관서비스에 대한 경험 및 인식 분석
- 인천광역시 학생 자살 원인분석을 통한 예방대응방안 연구
- 현장적합성의 재개념화를 통한 초등교원 양성 및 연수과정 개선 방안 연구
- 인천 미래학교 공간 혁신

2020 연구과제명

- 동아시아시민교육 정책 평가도구 개발
- 인천광역시 고등학교 동아시아시민 진로교육 운영 방안
- 인천광역시 학교폭력 원인 분석 및 교육적 대응 방안 탐색
- 인천 강화군 자원을 활용한 교원 에듀투어

- 빅데이터 활용 단위학교 정보제공 방안
- 인구절벽시대 미래 교육정책 방향
- 18세 선거권 도입에 따른 학생선거교육 방향 연구
- 인천광역시 다문화학생 밀집 학교의 실태 분석 및 발전방안 모색
- 인천 중·고등학교 수행평가 현황 분석 및 현장 지원 방안
- 초등학교 저학년 학습지원대상 학생 맞춤형 지원 방안
- 학교업무정상화 사례 분석을 통한 교원의 직무 여건 지원 방안 연구
- 교육정책 지원을 위한 인공지능 활용 분석과 AI 플랫폼 구성 방안
- 인천광역시 초등학교의 성장 발달 단계 연구
- 초·중·고 동아시아시민교육 교재 개발

2021 연구과제명

- 생태문명으로의 대전환을 위한 인천 생태시민교육 발전 방안
- 미래형 행복배움학교 방향 탐색 연구
- 인천교육 빅데이터 플랫폼 구축 방안
- 인천광역시교육청학생교육원 재구조화 방안
- 인천 학생의 사회참여 실태 조사
- 인천광역시 직업계고등학교 특성 분석 및 운영 방향 탐색
- 인천 공립형 대안학교 발전 방안
- 학습자 참여 기반 온오프 블렌디드 수업 방법 연구
- 온라인 학습환경에서의 학생평가 사례 연구
- 코로나19 이후 실습 및 비교과활동 지원 방안 연구
- 사용자 경험(UX)기반 교육정책 개발
- 코로나19 전후 학생들의 심리와 정서 변화 연구
- 인천교육 중기 발전 방안 연구
- AI 기반 다국어 교육 앱 개발
- 인천교육정책 연구과제 및 정책사업과제 발굴 방안

