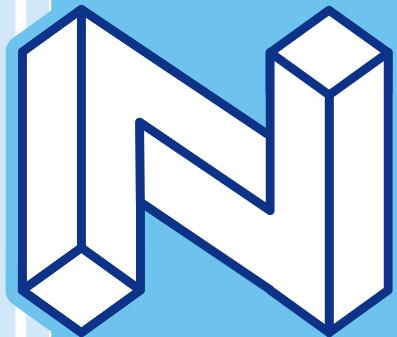




Vol. 18 | 2023 | 여름호
선생님을 위한 수업 혁신 전문지

여신 수업

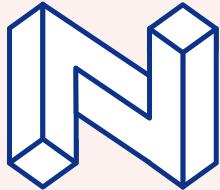


Talking Point
인성 교육

송영근
선생님_배곧누리초등학교

Mirae N

혁신
수업



Vol. 18 | 2023 | 여름호 | 초등



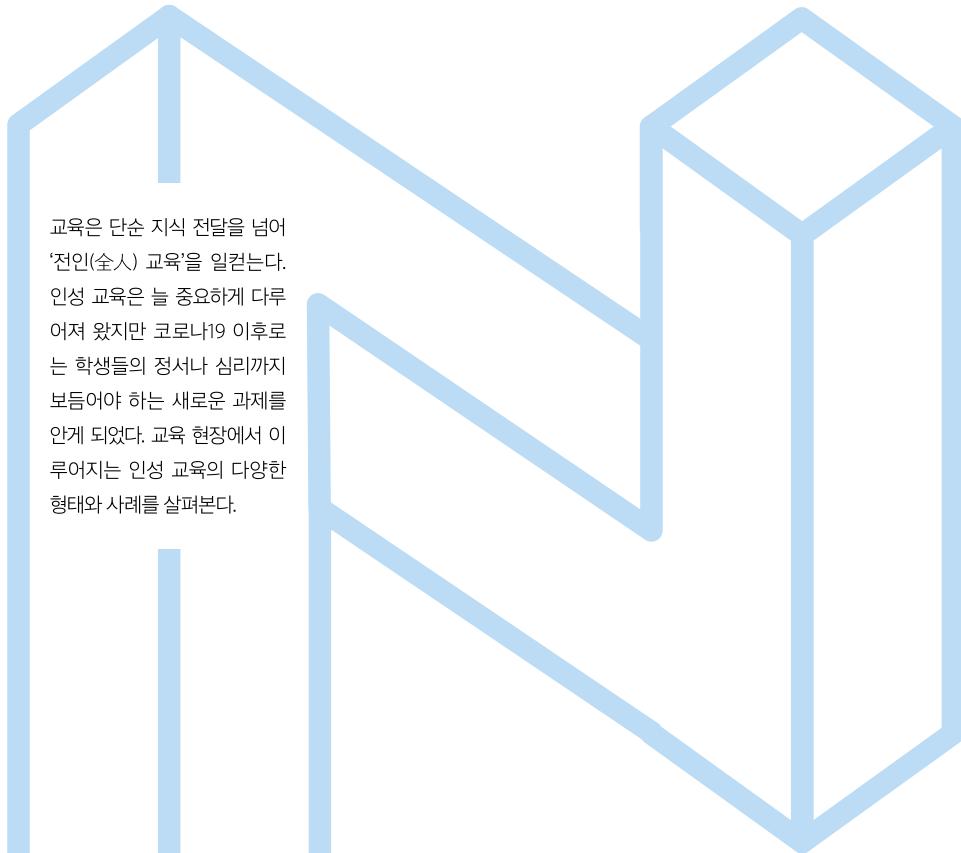
왼쪽 QR코드를 통해

[엠티처의 혁신수업N 웹진 바로보기](#)에 들어오세요.

다양한 교육 정보와 수업 사례를 언제든지 편하게 볼 수 있습니다

TALKING POINT

인성 교육



04 PEOPLE

놀이로 웃으면서 배우는
인성 교육 이야기
_ 송성근 선생님

12 COLUMN

이해와 이끌의 인성 교육
_ 이보경 선생님

22 특집_ 시범학교

체인지(體仁智) -
아침 운동으로 학교를 바꾸다!
_ 김소연 선생님, 부산 기장초

32 특집_ 생활 지도

도덕 심리학에 기반한
초등 인성 학급 운영
_ 한희창 선생님

42 수업 사례 01

숲에서 펼쳐지는
포스트 코로나 인성 교육
_ 이현준 선생님

56 수업 사례 02

아이들의 내면이 단단해지는
'격려 수업'
_ 박현웅 선생님

74 알쓸 많知

수업에 바로 활용하는
인성 교육 누리집

82 학급경영

긍정과 규율이 조화를 이루는
PDC 인성 교육
_ 김성환 선생님



COVER PEOPLE

송성근 선생님(배곧누리초)
송성근 선생님이 『혁신수업N』의
표지 인물로 선정된 배경과 교사
로서의 철학 등 자세한 이야기는
4쪽 'PEOPLE'에서 확인할 수 있
습니다



92 **에듀테크**

챗GPT in School
교육을 위한 AI 탐구 생활 (1)
_조재범 선생님

122 **추천 도서**

이 책을 소개합니다

100 **수업놀이**

수학을 놀이처럼
재미있게 수업하기
_이종혁 선생님

124 **NOW MIRAE-N****110** **REVIEW_ 교과서**

미래엔 수학 교과서 활용 차별화 수업
6학년 담임교사 활용 후기
_좌승협 선생님

134 **독자 후기**

미래엔 수학 교과서가 만드는 수업 풍경
3학년 담임교사 활용 후기
_장준희 선생님

135 **NOTICE****118** **REVIEW_ M-teacher**

미래엔의 코스웨어(AI 클래스) 활용기
_유지훈 선생님



놀이로 웃으면서 배우는 인성 교육 이야기

송성근 선생님(배곧누리초)

송성근 선생님은 놀이와 인성 교육 자료를 공유하는 유튜브 채널 ‘쏭샘TV’와 ‘쏭샘의 놀이로 푸는 초등학급경영’ 밴드를 운영하며 바람직한 교육 방법을 찾아 실천하는 데 앞장서고 있습니다. 선생님은 학생과 교사 모두가 즐거운 수업을 하기 위해 고민하고 연구하며 학생 눈높이에 맞춘 놀이로써 인성 교육을 실천하고 있습니다. 그 실천 과정에 대한 이야기를 들어 보았습니다.

마스크 착용 의무 해제 후 학교 분위기는 어떤지요?

저는 아직 마스크를 쓰고 아이들을 만나고 있습니다. 그러나 사회적 거리 두기나 신체 접촉 등의 제한 조치가 완화되면서 코로나 이전의 일상적인 교육 활동이 가능해져서 너무 좋습니다. 학교라는 공간은 친구들과 밀접하게 관계를 맺으며 다양한 활동을 하는 곳인데, 코로나를 겪는 동안 그러지 못했잖아요. 지덕체를 골고루 체험하며 배우는 전인교육이 얼마나 소중하고 중요한지 다시 느끼고 있습니다.

인성 교육에 관심을 가지게 된 계기를 말씀해 주세요.

‘쏭샘’이라는 닉네임으로 활동한 지 올해로 6년이 되었습니다. ‘어떻게 하면 학생들과 재미있는 체육 시간을 만들까?’하는 생각에서 출발했어요. 교사의 진행은 매끄럽고, 아이들의 신체 활동은 활발히 일어나는 놀이 체육 콘텐츠를 연구했습니다. 처음에는 그저 아이들과 재미있는 놀이 활동을 많이 해보는 것을 목표로 시작했는데, 활동을 하다 보니 다양한 문제 상황들이 발생했습니다. 예를 들면 반칙을 해서라도 이기려는 학생, 승부욕 때문에 팀원을 일부러 제외하는 학생, 활동을 잘하지 못하는 친구에게 화내는 학생 등이 속출한 겁니다. 그럴 때마다 아이들에게 핀잔을 주는 제 모습을 발견하고 ‘이건 아니다.’ 싶었습니다. 단순하게 ‘재미있는 활동 중심의 놀이’ 수업에 한계를 느꼈고, 수업 목표부터 바꿔야겠다고 생각했습니다. 놀이 체육에 참여하는 태도와 마음가짐에 대한 교육이 무엇보다 우선되어야 한다는 생각으로, 인성이 중심이 되는 놀이 활동에 중점을 두기 시작했습니다. 인성 교육은 비단 체육이나 놀이 시간뿐 아니라 학급 경영을 할 때도 많은 도움이 되었습니다. 앞으로도 인성 교육을 학급경영의 중심에 두고 다양한 교육 콘텐츠를 연구하기 위해 노력하고자 합니다.

#놀이 #소통 #이해 #인성 교육



- 네이버 밴드 '쏭쌤의 놀이로 푸는 초등학급경영' 유튜브 채널 '쏭쌤TV' 운영
- '쏭쌤의 신체를 활용한 인성 놀이' 외 10종 원격 직무 연수 진행
- 『쏭쌤의 놀이를 적용한 체육수업』 외 8권 집필
- '쏭쌤 인성놀이가방' 외 11종 학급 교구 출시
- 초등 1급 정교사 자격 연수 외 출강 경력 다수
- 2023 경기도 놀이체육교육연구회 회장, 시흥놀이체육교육연구회 회장
- 2022 초록우산 어워드 in 시흥 수상, 2019 놀이영상공모전 최우수상(전국 1위), 2018년 전국 교육자료전 1등급(푸른기장), 2017년 경기 교육자료전 1등급

학교 현장에서의 인성 교육은 어떻게 진행되나요?

시대가 바뀌고 교육 환경이 바뀌어도 인성 교육은 그 중심에 서 있어야 합니다. 사람으로서 마땅히 갖춰야 할 품행과 덕성에 대한 교육은 선택이 아닌 필수입니다. 이러한 인성 교육은 학생뿐만 아니라 선생님에게도 도움이 됩니다. 학교内外에서 벌어지는 다양한 사건 사고를 살펴보면 개인의 인성 문제로 인한 경우가 대부분입니다. 교육 활동 방해, 교권 침해, 학교 폭력 등 학교에서 발생하는 문제를 해결하기 위해서도 인성 교육을 배제할 수 없습니다. 어떤 문제가 발생하기 전에 적절한 인성 교육으로 선제 조치를 한다면, 생활 지도의 어려움도 많이 줄어듭니다. 아마도 선생님 대부분은 인성 교육을 특별한 프로그램이라고 생각하는 경우가 많을 것 같습니다. 인성 교육은 소나기처럼 한 시기에 집중해서 배우고 지나가는 게 아니라 가랑비처럼 차츰 젓어가는 상시적인 활동이 되어야 합니다. 좋은 인성은 지속적인 활동이 쌓여서 만들어지는 것입니다. 그래서 학교에서는 학생들이 바르게 말하고, 바르게 행동할 수 있는 상황이 많이 주어져야 합니다. 그런 상황 속에서 학생 스스로 바른 행동을 실천하면서 올바른 인성이 무엇이고 왜 중요한지 자신을 되돌아보며 깨닫게 됩니다. 그런 생각들이 습관으로 형성되어 실천으로 이어진다면 이보다 좋은 교육이 또 있을까 하는 생각이 듭니다.

인성 교육과 놀이를 어떻게 접목할 수 있을까요?

놀이와 인성이 융합된 놀이 인성 교육은 학생과 교사 모두가 행복한 최고의 교육 방법이라고 생각합니다. 저는 학생 스스로 직접 실천해 볼 수 있는 활동 중심의 인성 교육을 많이 적용해 보고 있습니다. 그렇게 하기 위해 학생들이 자연스럽게 참여할 수 있도록 놀이 형태로 접근을 하면 좋아요. 놀이는 편안한 환경 속에서 즐거운 분위기를 자연스럽게 만들 수 있는 장점이 있습니다. 하지만 자칫 이기는 데에만 과하게 몰입해서 놀이의 목적과 방향을 잃게 되는 경우가 있으니 놀이를 진행하기 전 교사가 활동의 목표를 충분히 설명을 해 주어야 합니다. 놀이는 혼자만의 즐거움이 아닌 모두의 즐거움을 위해, 스스로의 감정과 본능을 적절하게 통제하며 다른 사람과 소통, 공감, 협동하며 상대를 배려하고 존중하는 시간임을 강조합니다.

이러한 내용을 교사의 일방향적인 설명 방식이 아닌 학생 스스로 생각해 볼 수 있도록 영상으로 된 두 개의 자료를 만들었습니다. ‘선수들의 아름다운 스포츠맨십’ 영상을 통해 실제 스포츠 활동 중에 볼 수 있는 선수들의 행동을 보며 이를 통해 우리가 배우고 느낄 수 있는 부분이



무엇인지 함께 성찰하는 기회를 가집니다. ‘인성 놀이 체육 태도와 마음가짐’ 영상을 통해 배려, 소통, 존중, 협동 등의 구체적인 인성 영역을 생각해 보게 합니다. 이런 영상과 인성 놀이 학습지가 포함된 PPT 자료를 제 채널에 공유해 놓았는데, 살펴보면 도움이 될 것입니다.

학생들이 즐거웠으면 하는 마음으로 진행했던 놀이 수업이 결국 승리의 결투장으로 변하는 걸 보면서 ‘다시는 놀이 수업 안 해!’ 하고 수업을 그만두신 적이 있으신가요? 놀이 중간중간 학생들의 반응에 따른 선생님의 적절한 인성 피드백으로 놀이 활동의 중심을 잘 잡아 주는 것이 필요합니다. 문제 상황이 발생하면 “모두 자리에 앉습니다.”, “놀이를 하는 목적이 무엇일까요?”, “놀이에 참여하고 있는 여러분의 모습에서 어떤 부분이 잘못되었을까요?”, “어떤 마음가짐과 태도로 놀이에 참여해야 할까요?” 등 놀이 상황에서 근본적으로 문제가 된 학생의 마음가짐과 태도에 대한 인성 교육이 실시되어야 합니다. 교실에서의 놀이 시간은 ‘오락과 유희 중심의 시간’이 아니라 ‘인성을 같고닦는 교육 시간’이 되어야 한다는 점을 중심에 두고 놀이를 진행해 보길 바랍니다.

인성 교육에 놀이를 연계한 사례를 소개해 주세요.

특별하게 시간을 내지 않아도 매일 실천할 수 있어서 부담 없이 적용할 수 있는 활동을 소개할게요. 첫 번째는 아침 맞이 활동으로 할 수 있는 ‘인성 가위바위보 인사 놀이’입니다. 등교한 학생은 책가방을 멘 채로 선생님과 가위바위보 한 판을 합니다. 그리고 가위

바위보 결과에 따라 서로 다른 인사말을 나눕니다. 가위바위보에서 이기면 행복한 마음으로 “행복하겠습니다.”, 비기면 상대와 마음이 통했기 때문에 “공감하겠습니다.”, 지면 상대를 배려해 준다는 마음으로 “배려하겠습니다.”라고 인사를 나눕니다. 가위바위보로 즐거운 등굣길이 될 수 있고, 의미가 담긴 인사말로 하루를 시작한다는 면에서도 좋은 활동입니다. 또한, 선생님과 학생과의 자연스러운 아침 맞이 활동을 통해 평소 내성적인 학생과도 관계 형성을 하는 데 도움이 됩니다.

두 번째는 ‘인성 카드 30을 활용한 인성 인사말’ 활동입니다. 학생들에게 꼭 알려 주고 싶은 필수 인성 덕목 30가지를 선정했습니다. 인성 덕목과 뜻이 새



겨진 카드를 보조 칠판 한 판에 30장 모두 붙일 수 있는 사이즈로 제작했어요. 인성 관련 교육이 필요할 때면 언제든 보조 칠판을 빼서 학생들에게 보여 주는 겁니다. ‘이 상황에서는 어떤 인성 덕목이 필요할까, 우리는 어떤 마음가짐으로 활동을 해야 할까?’처럼 학생 스스로 관련 인성 덕목을 찾으면서 성찰하고, 그 의미와 구체적인 실천 방법을 내면화 할 수 있습니다. 매달 학급 인성 문구를 하나 정해서 ‘인성 인사말 활동’을 해 보세요. 각자 뽑은 인성 덕목을 발표해서 다수결로 가장 많이 뽑힌 문구를 그달의 인성 덕목으로 하고 인사말을 정하는 겁니다. 저희 반에서는 ‘규칙과 질서를 지켜 평화로운 학급이 되었으면 좋겠다.’라는 의견이 모여 ‘평화’가 인사말로 뽑힌 적이 있습니다. 인사를 하는 방법은 교사가 “인성이”라고 하면 학생이 “미래다.”라고 외치고, 이어서 “평화롭겠습니다.”라고 인사를 나누는 것입니다.

이렇게 인사말을 정하는 과정 속에서 해당 인성 덕목을 구체적으로 실천할 수 있는 방법을 생각해 낼 수 있습니다. 또한 반 분위기를 되돌아보며 현재 어떤 부분이 부족한지 또 어떤 부분을 더 채워 나가고 싶은지를 함께 이야기 나누 볼 수 있습니다. 반 전체가 협의해서 뽑은 인사말이기 때문에 학생들이 자부심을 느끼고 큰 목소리로 아주 자랑스럽게 인사를 합니다. 이 외에도 교실이나 주변에서 쉽게 구할 수 있는 용품만으로도 언제든지 편하게 적용해 볼 수 있는 다양한 인성 놀이를 제 커뮤니티를 통해 소개하고 있습니다.



학생의 마음을 보듬는 선생님만의 노하우를 말씀해 주세요.

초임 시절에는 열심히 지도하고 싶은 마음에 학생들에게 이것저것 요구부터 했던 것 같습니다. 초등 교육의 목표인 기초·기본 교육에만 충실했던 나머지 학생과의 거리감은 좀처럼 좁혀지지 않았습니다. 학생들과 소통하기 위한 매개체가 필요하겠다 싶어서 놀이와 체육 활동에 집중하게 되었어요. 학생들과 관계를 잘 맺으려면 선생님들 각자만의 방법이 있어야 한다고 생각합니다. 그게 놀이일 수도 있고, 그림책일 수도 있고, 자신만의 확고한 교육 철학일 수도 있습니다. 예전에는 선생님의 권위만으로 학생들을 지도할 수 있었지만, 앞으로는 더 섬세하고 세밀한 교육적 접근이 필요합니다. 선생님이 원하는 교육 방식을 무조건 요구하기에 앞서 학생들의 마음을 알아주고 이해하고, 그걸 바탕으로 수업에 적용해야 선생님의 경쟁력을 갖출 수 있습니다. 저는 그 해법으로 인성 놀이 교육을

실천하고 있습니다. 제가 원하는 기초·기본 교육에 충실하면서 학생들이 원하는 놀이 활동으로 저와 학생 간의 적당한 거리감 속에 건강한 관계가 자연스럽게 만들어지고 있습니다. 학생의 마음을 보듬는 방식이 고민인 선생님께서는 지금 원하는 학급의 모습이 선생님만 좋아하는 방식인지, 학생과 학부모도 좋아하는 방식인지 생각해 보았으면 합니다. 나의 교육관을 되짚어 보면서 주변의 다양한 사례와 좋은 교육 방식을 살펴보며 스스로 성찰해 보는 시간을 가져 보는 것도 도움이 됩니다.

교사가 학교에서 마주하는 어려움을 어떻게 헤쳐 나가야 할까요?

교사의 입지가 좁아지고 있는 것이 사실입니다. 여기저기 치이다 보면 에너지가 소진되고 자괴감마저 들 때도 있습니다. 일보다 사람이 힘들 때도 있고요. 그럼에도 교사라는 직업은 그 시대가 요구하는 인성 교육을 위해 끊임없이 노력해야 한다고 생각합니다. 지금 무엇보다 필요한 건 사람에 대한 공감 능력과 유연한 사고력이라고 생각합니다. 다양한 가치를 이해하고 권리를 존중하는 것이 필요합니다. 어떤 상황이 발생했을 때 자신의 경험만으로 대처한다면 위태로울 수 있는 거죠. 열린 사고로 바람직한 가치를 추구하고 현명하게 판단할 줄 알아야 상황에 걸맞는 올바른 행동이 나올 수 있습니다. 나만이 옳다고 생각하지 않고 유연한 사고로 상대방의 말에도 귀 기울여야 합니다. ‘저 사람은 내 입장과 무엇이 다를까?’, ‘저 사람의 입장에서는 이렇게도 생각할 수 있겠지?’, ‘내가 평소 존경하는 ○○선생님은 어떻게 행동했을까?’ 등 다양한 시야와 각도에서 세밀하게 고민해 보며 생각의 폭을 넓히려고 노력하고 있습니다. 이러한 고민의 경험을 통해 사고의 유연성은 높아진다고 생각합니다.

마지막으로 선생님이 운영하고 있는 유튜브 채널 ‘쏭쌤TV’를 소개해 주세요.

놀이 체육을 선생님들께 공유하고 싶은 마음으로 2018년 12월 쯤부터 유튜브를 시작하고 꾸준히 운영해 오고 있습니다. 누적 조회 수가 3천만 회 정도 되었더라고요. 운영을 하다 보니 미술 놀이, 교실 놀이, 학급 경영 등 범위가 점점 넓어지고 있습니다. 요즘은 짧은 동영상을 통해 아이들과의 다양한 학급살이 모습을 공유하고 있습니다. 가볍게 시청하면서 선생님의 학급 경영이나 수업에 도움이 되길 바라고 있습니다.



제 학급 경영 관련 학습 자료는 네이버 밴드를 통해서도 공유하고 있으니 필요하면 활용하셔도 좋겠습니다. 최근에는 인스타그램도 시작했는데 놀러와 주세요. 앞으로도 학교 현장에서 필요로 하는 다양한 교육 콘텐츠 연구 및 공유 활동을 충실히 하도록 노력하겠습니다. 항상 선한 영향력으로 선한 일을 열심히 해 나가겠습니다. 감사합니다. N

*송성근 선생님의 활동과 수업 자료는 아래의 링크에서 확인할 수 있습니다.

쟁쌤TV
[youtube.com/
@ssongssam](https://youtube.com/@ssongssam)



쟁쌤의 놀이로 푸는
초등학급경영
band.us/@ssongpe



인스타그램
[@ssong_ssam_7](https://www.instagram.com/ssong_ssam_7)



이해와 이끔의 인성 교육

2023년, 회복의 시기

2019년 12월을 시작으로 전 세계로 퍼져 나간 코로나19는 2023년 현재까지도 우리의 일상과 교육을 지배해 오고 있다. 교육적 측면에서 학력의 양극화와 학력 저하, 이에 못지않은 사회성 및 정서 발달의 지체라는 문제로 고민을 안고 있다. 배움에 대한 시공간의 확장에도 불구하고, 학교가 있어야 할 이유가 이런 문제들을 통해 반증되고 있는 상황이다.

앞서 제기된 문제들이 전면 등교로 곧 좋아질 거라는 희망도 있었지만, 그 회복은 그리 쉽지 않을 전망이다. 2022년 한 해, 전면 등교로 매일 만나기 시작한 아이들과 학부모들은 서로에 대한 상호작용이나 갈등 해결의 어려움을 학교에 대한 불만으로 드러내는 경우가 많았다.

이보경

11년차 경기도 초등 수석 교사이다. 현재 원흥초등학교 학생들의 인성 교육과 토론 교육, 생활 교육 및 상담을 주로 담당하고 있으며, 선생님들의 수업과 생활 교육에 관한 컨설팅을 주 업무로 하고 있다. 마음별두드림 도덕인성연구회 회장이며, 고양교육지원청 미래교육정책지원단 등의 활동을 하고 있다. 이화여자대학교에서 학교 폭력 예방, 교육 심리학, 학교 상담, 아동 및 청소년 상담 등의 분야를 강의하고 있다. 아이들의 인성 교육 실천기를 학년별 시리즈로 출간하고 있으며, 주요 저서로는 『진짜 평범한 학급운영 이야기』, 『평화로운 학교 만들기』, 『트라이앵글의 심리』, 『코로나 시대 교사 분투기』, 『초등 우리 아이 정서 교육』 등이 있다.



최근 학교 폭력 건수가 큰 폭으로 증가하면서 학교는 관계 회복과 더불어 관련 업무 처리로 깊은 피로감을 느끼고 있다. 건수가 늘수록 법적 절차라는 미명하에 기계적으로 처리되는 경우가 늘고, 회복 서클이라도 운영할라치면 합의를 종용하려는 것 아니냐며 노골적으로 불신을 드러내는 상황과 종종 맞닥뜨렸다. 상처 입은 교사들이 냉소와 무기력으로 상황에 대처하는 경우가 많을 수밖에 없는 것이 현실이다. 그럼에도 불구하고 학교는 기본 학력을 회복하고 사회 관계의 기본이 되는 인성 교육을 고민하게 된다. 어디서부터 손을 대야 할지 모를 때는 본질을 다시 봐야 한다. 3년간의 공백 속에서 아이들이 잃은 사회성, 정서, 인성 등의 회복을 위해서는 공교육 기관인 학교와 가정의 노력이 필수이다. 이런 의지는 각 시도교육청별로 다양한 인성 교육의 방향을 제시하며 한창 진행 중이다.

이런 상황에서 ‘갑자기 다가온 10년’에 대한 대비로, ‘2022개정 교육과정’이 대국민적 논의를 거쳐 발표되고, 2024년 초등학교 1~2학년부터 적용을 앞두고 있다. 그러나 2022개정 교육과정에 제시된 인재상은 아름답지만 추상적이다. ‘미래를 아우르는 포용 교육과 미래 역량을 갖춘 주도적인 혁신 인재 양성’. 이 비전은 다가올 거대한 미래에 대한 불안과 시급함이 담긴, 더 넓어지고 광대해진, 사회의 모든 요구들을 담고자 애쓴 결과일 것이다. 하지만 ‘포용 교육, 미래 역량, 혁신 인재, 이게 뭐지?’라는 의문만 가득 듈다.

아이들은 현재를 살고 있다

미래를 이야기하는 2022개정 교육과정에 대해서 반대하는 것은 결코 아니다. 교육은 사회의 견인차 역할도 담당하니 말이다. 하지만 교육과정은 미래뿐 아니라 현재의 아이들을 가르치는 로드맵이다. 이런 점에서 2022개정 교육과정이 현재 아이들의 실태와 고민을 담고 있는지, 과연 아이들의 삶과 연결되어 있는지 살펴보아야 한다.

교육과정을 들여다보면, 4차 산업혁명 시대를 살아가며 우리가 이루어야 할 역량, 미래 사회에서 도태되지 않기 위해 배워야 할 것들에 유난히 방점이 찍혀 있다. 『피로 사회』에서 한 병철 교수가 썼듯이 ‘살아남기 위해’라는 전제로 성장과 역량, 성과를 위해 스스로를 채찍질하고 있는 우리의 모습이 ‘미래에 대한 대비’라는 이름으로 아이들에게 부담감을 가중시키고 있는 것은 아닌지 생각해 본다. MZ 세대, 알파 세대 이외에 3포·4포 세대, 중국의 탕펑 세대, 캥거루족, 코쿤족, 스팸 세대 등 현재 젊은이들을 표현하는 다양한 신조어들이 이런 성과주의의 피로감에 물든 젊은이들의 소극적인 저항의 몸부림은 아닐까?

2018년 핀란드는 ‘학교와 교육 기관에서의 폭력적 급진화 예방’이라는 교육 동향을 기술했다. 자신의 가치나 이데올로기에 반하는 사람에게 가하는 증오 연설, 인종차별주의, 테러 등 일종의 폭력으로 위협하는 행위와 그 행위를 정당화하는 것을 경계하는 교육의 필요성을 언급하고 있다. 이에 따라 현재 사회를 위협하는 시급한 인성 교육의 방향에 대해서 구체적으로 논의 중이다.

미국은 ‘사회·정서 학습(Social and Emotional Learning, SEL)을 통한 밝은 미래’를 교육의 논제로 삼고 있다. 프랑스는 ‘직업고등학교 변화시키기: 미래 직업들에 필요한 재능 교육하기’ 등을 이야기한다. 또한 중국은 ‘교육 정보화 2.0 행동 계획’, 일본은 ‘토요일 교육 활동 추진 프로젝트’를 학부로 삼고 있다. 우리나라의 현실은 어떠한가? 교육은 백년지대계라고 해서 너무 먼 이상에만 초점을 맞추는 것은 아닐까?

인성 교육에서 중요한 것은 그 대상이다. 대상이 되는 아이들의 삶과 괴리된 교육은 공허할 뿐이며, 일방적인 주입은 또다른 폭력일 수 있다. 미래뿐 아니라 현재를 사는 아이들에게 아이들의 삶과 연결된 주제들로 인성 교육을 시작해야 할 것이다.

아이들 발달 특성의 이해가 우선

현재를 살고 있는 아이들의 숨겨진 마음을 이해하지 않고서는 진정한 인성 교육을 진행할 수 없다. 2022년 10월 29일, 이태원에서 일어난 참사는 아직도 매듭지어지지 않은 아픈 사건이다. 이 사건이 일어난 후, 학교에서는 ‘이태원 놀이’가 번지는 어이없는 상황이 발생했다. ‘이태원 참사’를 본떠 사람을 밑에 놓고 그 위에 엎어지며 장난을 치는 놀이가 유행하면서 어른들은 인간적 도리를 생각하지 않는 듯한 학생들에게 슬픈 분노를 표현했다. 159명의 젊은이가 숨진 참사의 심각성을 제대로 인식하지 못하고 놀이처럼 ‘재소비’하는 현상은 분명 바람직한 상황이 아니었다. 사실 이 놀이는 오래전부터 ‘햄버거 놀이’로 아이들 사이에서 유행했던 놀이이기는 하다. 이것이 참사 후 ‘이태원 놀이’로 다시 등장을 한 것이다. 왜 그래야만 했을까?

2022년 학교가 서서히 정상 등교 수업을 진행하며 2~3년만에 다시 아이들과 교실에서 생활하는 시간이 많아졌다. 처음에는 철저한 방역 수칙에 따라 마스크를 쓰고 서로 접촉을 금지하고 학용품마저도 빌려주지 않게 했다. 그러나 아이들은 학교생활에 익숙해질

수록 이상하리만치 서로 껴안고 엉켜 뒹굴기도 하면서 신체적인 접촉을 늘려 갔다. 교사가 아무리 말려도 돌아서면 레슬링을 하는 듯한 아이들을 제어하기가 버거울 정도였다. 애착 대상을 찾아 어미 품에서 떨어지지 않는 어린 원숭이마냥, 거리두기 방역 수칙을 애기하며 잔소리하는 어른들의 눈을 피해 서로에 대한 과도한 스킨십을 이어 갔다. 그런 즈음 ‘이태원 참사’가 터졌고, ‘햄버거 놀이’는 ‘이태원 놀이’로 이름을 바꾸어 유행이 되었다. 결국, 참사가 있기 전부터 아이들은 서로 신체적인 접촉에 대한 욕구를 폭발적으로 드러낸 것이다.

‘감각 통합’이라는 말이 있다. 오감을 통해 내부와 외부 환경을 감지하고, 이 정보를 처리하며 적절한 반응을 하도록 결정하는 것이 감각 통합이다. 이러한 감각 통합이 너무나 자연스럽고 당연한 것으로 생각되지만, 감각 통합이 되지 않아 감각 자극에 민감하거나, 반대로 둔감하여 사회성과 운동 발달에 문제를 일으키기도 한다. 예를 들어 소리나 빛에 민감하고 잠들기 어려워하며 긴장감이 유난히 높은 아이들이 있고, 쉴 새 없이 움직이며 강렬한 시각적 자극에 오랫동안 반응하거나 넘어져도 잘 아파하지 않는 둔감한 아이들도 있다. 따라서 발달 과정에서 적절한 감각 통합과 균형을 이루는 것이 중요하다. 아이들은 본능적으로 다양한 운동 활동이나 신체 활동을 통해서 감각의 균형을 맞추며 성장해 간다. 하지만 코로나로 인한 상호 격리가 이런 과정을 박탈했다. 그러다가 학교 등교가 정상화되면서 그동안 쌓인 아이들의 감각 통합 욕구가 폭발적으로 증가한 것은 아닐까 생각해 본다.

아울러 이런 놀이가 유행한 것을 이해하기 위해서는 비극에 대한 아이들의 감정 처리 방법이 어른들과는 다르다는 것을 먼저 수용해야 한다. 어른들이 느끼는 슬픔과 고통을 아이들도 느낀다. 그러나 아이들은 그런 부정적인 감정을 처리하는 방식이 미숙하다. 트라우마 상황 후 아동 및 청소년들은 어른과 다른 행동 양상을 보이는데, 주변에 자주 만난 사람이 죽었을 때 어떤 아이는 엄마에게 껌딱지처럼 붙어 있거나, 학교에서 친구들에게 공격성을 표현하며 불편한 감정을 풀기도 하고, 또 다른 경우는 ‘은둔형 외톨이’가되어 집안에서 나오려고 하지 않는다. 이처럼 아이들은 어른들이 보이는 우울감과 슬픔의 감정을 다르게 표현하는데, 이를 ‘가면 우울증’이라고 한다.

아이들은 성인의 축소판이 아니다. 그러므로 그들의 발달에 대한 분명한 배경지식을 가지고 있어야 한다. 아울러 아이 자체에 대한 파악과 진단 과정 못지않게 중요한 것이 아이의 주변 환경과 상황, 사회적 맥락에 대한 전반적인 이해이다. 평소 그러지 않던 아이



가 갑자기 부산해지고 집중하지 못할 때 신경계의 변화를 생각할 수도 있겠지만, 다른 촉발 요인도 생각해 보아야 한다. 아이를 둘러싼 다양한 환경이 아이에게 지속적으로 영향을 미치기 때문이다. 부모와 교사, 또래, 학교, 지역사회와 문화, 나라 전체의 문화와 사건 등이 아이들에게 영향을 주어 다양한 행동을 야기시킨다는 것을 간과하지 말아야 한다.

미래와 연결된 인성 교육

다가올 미래 사회에 대한 대비도 중요하겠지만, 교육에서 중요하게 여겨야 하는 것은 ‘인간다움’과 ‘함께함’이다. 이러한 가치는 2022개정 교육과정의 키워드에도 ‘자기주도적 학습자, 책임감, 협력, 공감, 회복 탄력성, 융합적 사고, 문제 해결 능력, 창의성, 반성, 공동체 의식’이라는 핵심 용어들에 녹아 있다고 볼 수 있다. 아울러 2022개정 교육과정에 유난히 강조되는 AI 교육도 인성 교육과 연결이 된다. AI의 기반은 빅데이터이다. 흘어져 있는 빅데이터에서 가치를 찾고 우리 사회에 유용하게 가공하고 디자인하여 AI에게 심어주는 것은 우리 인간이다. 이 과정 전체에서는 창의성 못지않게 도덕성과 인간적인 감성, 사회적 윤리에 맞는 가치 판단이 중요하다.

우리는 이제 도덕적이고 온전한 인간이 점점 부지불식간에
상업적이고 협소한 목적을 지닌 인간에게 자리를 내주고 마는 단계에 당도했다.
과학의 경이로운 진보에 도움을 받은 이 과정은
거대한 영역에 걸쳐 권력을 얻고 있다.
이는 인간의 도덕적 균형 감각을 뒤흔들며,
영혼 없는 조직체의 그늘 아래 인간적 면모를 가리고 있다.

- 라빈드라나트 타고르, 『민족주의』, 1917

기술은 기술일 뿐 사람이 우선이라는 모 광고처럼 우리는 사람다움의 교육을 잊어서는 안 된다. 이것을 ‘철학하는 공감적 인간’으로 명명하고 싶다. ‘블레이드 러너’(1993)라는 영화를 본 적이 있다. 인간에게 반기를 든 레플리칸트(복제 인간)를 처단하는 블레이드 러너라는 경찰관의 이야기이다. 레플리칸트 리더와 주인공인 수사관이 빗속에서 대결을 벌이는 마지막 장면이 인상적이었다. 인간을 닮았지만 인간을 능가하는 힘을 가진 복제 인간은 등장할 때부터 시를 읊으며 인간 이상의 감성을 보여 준다. 아울러 인간의 노예로 살다가 4년의 수명밖에 남지 않은 상황에서 동료들을 위해 최선을 다해 싸우던 리더는, 마지막 순간 자신을 죽이려는 수사관을 오히려 살려 주면서 빗속에서 수명을 다한다. 인간보다 더 인간다운 영화 속 복제 인간의 존재를 보며 혼란스러웠던 기억이 있다. AI, 유전공학 등 신기술이 발달하면서 우리에게는 많은 철학적 과제들이 주어지고 있고, 이에 대한 비판적 사고과정과 올바른 가치 판단은 어릴 때부터 키워 주어야 한다.

실제 AI 챗봇인 ‘이루다’가 혐오나 차별적, 성적 표현을 하도록 훈련시킨 것은 우리 인간들이며, 챗GPT가 인간의 언어 패턴이나 사고의 패턴을 모방하며 그럴듯한 거짓말을 아무렇지 않게 늘어놓는 것이나 내면의 그림자로 세상을 혼란에 빠뜨릴 방법도 술술 말하는 그 기이함 또한 우리 인간들이 가르친 것이다. 인류의 미래가 걸려 있는 AI 기술 개발이 이대로 괜찮은지, 구체적인 가이드라인이 필요하지는 않은지 깊은 고민과 대화가 필요한 시기이다. 도덕성과 합리적 사고가 부족한 AI의 범람을 막기 위해서라도 우리 인간들의 인성 교육은 더욱 중요해지고 있다. 수백만 명의 죽음을 방관한, 지시받은 임무에만 충실했던 독일 나치스의 군인 ‘아이히만’과 같은 AI를 만들지 않기 위해 우리 모두가 경계해야 할 때이고, 이를 위해 더 넓고 깊은 인성 교육이 필요한 시점이다.

희망적이게도 미래를 그리고 있는 다양한 영화들 속에 ‘인간의 덕목’은 늘 강조되고 있다. ‘레디 플레이어 원’(2018)이라는 영화가 있다. 현재 아이들이 즐기는 메타버스 세계의 미래 모습이 감독의 상상에 의해 생생하게 구현된 영화이다. 그런데 그 세계에서도 탐욕의 무리가 있고, 정의를 지키려는 사람들이 있다. 부정직하고 탐욕스러운 세력들에 맞서기 위해 다양한 사람들을 규합하고 협동하는 아바타들을 보면서 인간의 기본 덕목은 시공간을 초월하여 중요한 가치임을 알게 된다. ‘썸머 워즈’(2009)라는 일본 애니메이션은 결국 가상세계 속 전 세계의 아바타들의 힘을 얻어 세상을 구한다는 이야기이다. 기술의 발전 속에서도 인간은 여전히 상호작용을 하며, 인간으로서의 품성을 잊지 않아야 한다는 것은 인류가 생존해 있는 한 계속 강조되어야 할 주제이다.

인성 교육의 세 방향

그렇다면 인성 교육은 무엇일까? 구체적으로 무엇을 가르치라는 것일까? 세 가지 관점으로 정리가 된다.

인성 교육의 첫 번째 관점은 ‘**인간 본래의 심성을 일깨우고 연마하는 교육**’이다. 이 정의는 인간을 ‘성선설’ 내지는 선한 의지를 가진 긍정적인 존재로 보는 관점을 표방한다. 인간이 본래 가지고 있는 선한 의지를 회복하도록 하는 것, 그것을 끌어내고 실천하도록 하는 교육으로 풀이할 수 있다. 인문학이나 독서를 통한 교육, 공자, 맹자, 노자, 장자, 묵자, 법가 등 중국의 사상가들에 의한 인간 본성에 대한 탐구와 교육에 대한 다양한 지향점이 결국 이 관점의 변주일 것이다.



인성 교육의 두 번째 관점은 ‘**바람직한 성품 함양 교육**’이다. 심성 교육과 더불어 성품 교육, 도덕 교육, 전인 교육, 가치 교육으로 표현할 수 있다. 인간으로서의 ‘감성’도 중요하지만 복잡한 삶 속에서 바르게 사는 것이 무엇인지 명료화하고 바르게 판단하는 것, 본질을 이해하기 위해 추론하는 것을 우선시하는 교육이다. 즉, ‘이성’의 인성 교육으로서 올바른 가치 판단과 안목을 기르고 그것에 감성을 더해 올바른 사고와 행동, 태도와 의지를 갖도록 하는 교육인 것이다. 지금 학교에서 이루어지고 있는 도덕·윤리 교육이 해당된다. 그 밖에 또래 상담 및 인성 교육 프로그램, 버츄 프로젝트 등이 이 관점을 지향한다.

세 번째 관점은 ‘**학생들의 원만한 성격 형성을 돋는 생활 지도**’로 인성 교육을 바라보는 입장이다. 원만한 성격이라 함은 결국 공동체 속에서 다른 사람과 잘 어울리고 대처하는 일종의 역량이라고 할 수 있다. 2022개정 교육과정은 2015개정 교육과정에 이어 이러한 역량을 강조하고 있으며 인성 교육 또한 마찬가지이다. 배운 가치나 덕목을 관계적 삶 속에서 제대로 발휘하고 실천하는 기능, 자기 인식, 자기 관리, 사회적 인식, 대인 관계 기

술, 책임감 있는 의사 결정과 같은 사회 정서적인 학습 역량 등으로 요약된다. 물론 역량이라는 말은 애초에 기업이 원하는 인재 개발의 입장에서 나타난 용어로 비판적인 시각에서 바라보아야 할 필요가 있기는 하지만, 그러기에는 교육계에서 역량이라는 용어가 너무나 넓게 사용되고 있다. 말 그대로 역량을 타인과 어울리고 배려하며 소통하는 힘(노하우) 정도로 사용하면 좋을 것이다.

이 관점에서 보았을 때 교사는 보석 세공사나 정원사처럼 이미 만들어진 인성을 보다 사회적으로 바르게 투영할 수 있도록 깎고 다듬는 역할을 한다. 안타까운 것은 사회적 표준이라고 할 수 있는 교사의 가르침을 벗어나려는 아이들이 ‘개성’이라는 이름으로, 공동체보다는 나의 이익과 안위를 우선으로 생각하는 경향이 많아지고 있는 점이다. 교육 환경을 훈드는 바람이 거세기는 하지만 대부분의 교사들은 공동체성 강화와 원만한 성격 형성을 위한 생활 교육을 위해 최선을 다하고 있다.

이제까지 살펴본 인성 교육의 세 가지 관점은 서로 밀접하게 이어져 있으며 무엇을 더 강조하느냐에 따라 그 빛깔이 다를 뿐이다. 나 또한 이 세 가지 관점을 회전문처럼 드나들며 고민하고 방법을 생각한다. 아이들과 좋은 수업을 함께하고 싶은 것이 교사의 바람인지라 어느덧 9차시, 10차시에서 20차시로 확장하며 주제 중심의 인성 교육의 외연을 넓히고 있다.

주제가 있는 학년별 인성 교육

수석 교사가 되어 고학년의 도덕과와 국어과 수업을 주로 담당하다가 2017년부터 모든 학년을 가르치게 되면서 인성 교육에 대한 기획이 시작되었다. 11년간 ‘마음별두드림 도덕인성연구회’를 운영하며 회원 선생님들과 동화책, 버츄 프로젝트 등 다양한 자료를 활용한 인성 교육 연구를 해 오면서도 나만의 인성 교육을 어떻게 엮을 것인지 고민이 많았다. 방학을 활용해서 자료를 수집하고 수업을 디자인하면서 조금씩 실천한 것들을 워크북으로 공유하기는 했지만, 이것이 수업에서 어떻게 적용이 되고 운영이 되는지 궁금해하는 동료들이 늘어났다. 일종의 해설서가 필요하겠다는 생각이 들었다. 아울러 인성 교육이 교사의 훈화 교육을 벗어나 아이들의 마음에 닿고 삶을 변화시키거나 풍요롭게 만들기 위해 기획이 중요하다는 것도 알리고 싶었다. 교과 교육처럼 생활 교육과 인성 교육도 학년별 체계성이 필요하다는 점에서 학년별 수준에 맞는, 아이들과의 삶과 연결된 인

성 교육을 실천하기 시작했다.

아래는 학년별 생활 교육과 인성 교육에 대해 나름의 체계성을 실천하기 위하여 정리한 내용이다.

6

학년



6학년: 우리, 함께 프로젝트 2 (나와 친로; 꿈 키우기)

'MBTI 활동을 통해 사회 속 나의 역할을 생각하는 **친로 수업**'

자의식과 비판 의식이 발달하는 과정에서 자기를 올바로 이해하고, 삶에 대한 철학적인 토론도 꾀했다. 아울러 나와 사회의 관계 즉, 공동체성을 생각하고 그 실천 의지를 키우는 것으로 기획, 운영한 실천 결과물이다. '나'를 더 깊이 성찰하고, '우리'를 생각하는 방향으로 그 결과를 정리해 보았다.

5

학년



5학년: 우리, 함께 프로젝트 1 (나의 정서 관리; 정서 키우기)

'비폭력 대화로 상처받은 마음을 위로하는 **치유 수업**'

깊어지는 또래 관계에서 오는 갈등과 스트레스를 돌보는 정서 교육, 관계 속에서 받았던 상처를 풀어내는 마음 챙김, 상처를 극복하는 회복 탄력성 및 의사소통에 대한 교육을 진행했다.

4

학년



4학년: 너, 공감 프로젝트 2 (나와 친구; 다양한 우정 키우기)

'질문을 주고받으며 나와 친구의 미덕을 찾아내는 **우정 수업**'

또래 관계에 몰두하는 4학년 학생들을 위한 친구 사귐에 대한 교육이다. 내 편네 편이라는 배타성을 극복하고 관용의 마음을 실천하고, 존중으로 친구들을 사귀는 방법을 교육한 실천기이다.

3

학년



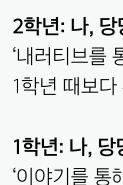
3학년: 너, 공감 프로젝트 1 (나의 친구; 자존감 키우기)

'책을 읽으며 친구 마음에 공감하는 **자존감 수업**'

본격적인 분권화된 교과 교육이 시작되면서 학업에 대한 열등감이 생기기 쉬운 시기에 아이들의 진정한 자존감을 회복하게 하려는 의도에서 기획, 운영한 결과이다.

2

학년



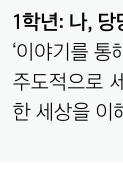
2학년: 나, 당당 프로젝트 2 (나의 마음; 용기 키우기)

'내러티브를 통해 배우는 **용기 수업**(가칭)'

1학년 때보다 확장된 세계에서 정직과 솔직함, 도전을 위한 용기를 갖도록 교육한 실천기이다.

1

학년



1학년: 나, 당당 프로젝트 1 (나의 주변; 주변 관계 속에서 나 이해하기)

'이야기를 통해 배우는 **자아 수업**'

주도적으로 세상을 이해하기 시작하는 1학년 아이들의 입장에서 자신의 개성을 이해하고 다양한 세상을 이해하는데 도움을 주고자 하는 인성 교육 수업의 실천 내용들이다.

학년별
인성 교육
활동 예시

3학년 을 키우기			
시기	장르	활동형	비고
1 원정	독서	독서 토론으로 마음의 별 기르기① -〈행복과 애무〉의 뜻은 단단하기	-나를 소리내기 -워크숍
2 원정	독서 토론으로 마음의 별 기르기② -〈행복과 애무〉의 뜻은 토끼	-나에게 필요한 용기	
3 원정 (정책)	독서 토론으로 마음의 별 기르기③ -〈스케 내 행복의 영소〉 절친동물	-워크숍 -논제 추출하기	
4 원정 (정책)	독서 토론으로 마음의 별 기르기④ -〈스케 내 행복의 영소〉 절친 동물	-한번 노온 -책을 관리하는데	
5 진로	나는 어떤 사람일까? -MEET을 통한 나에게 미래	-생각공사 및 나의 미래	
6 진로	나에게 어떤 사람일까? -MEET을 통한 서로 다른 미래	-나의 삶을 풍기 -서로 다른 미래	
7 진로	나에게 있는 것으로 살펴보기 -교과서를 통한 저널 유통 찾기	-진로에 대한 이해 -나의 진로 유통 찾기	
8 진로	나에게 있는 것으로 살펴보기 -자연 속에 따른 강령 찾기	-홀랜드의 직업 성격 유형에 따른 특성 이해하기 -진로 사전에서 찾기	
9 진로	주제를 위한 진로 설계 -국내나라가 100개의 마음이되면	-종래제를 생각하는 나의 삶	

4학년 주제 키우기			
시기	장르	활동형	비고
0 진구 (시작)	비디오 만나도	비디오 기록 여기 청진 청정	
1 진구 (시작)	서로 만족해요	서로 소개하기 이름 사용 책임	
2 진구 (본격 시작)	누구나 진구가 될 수 있다!	대중수는 진구(?) 인내와 활동 수료문서 정리하기 C나인 공부 나누기	
3 진구 (마지막)	별도 경화는 마음	아름다움 발견 소통방 친구 찾은 말	
4 진구 (마지막, 말)	사생과 친구 사이	나나는 사생과 명예를 좋아해 나는 있는 말	
5 진구 (소비된 진구)	비평장을 낭만 창작 친구가 있는지	내가 힘든 아나운서 한번 티켓 기증장 예술	
6 진구 (소비된 진구)	나는 아이나 암이나!	친구기자와 상황에서 표현 해석 도전과 함께 활동	
7 가을 (진실한 가족애)	비에는 한 되지만 사랑하는 그들	C영광과 배운 것들이 한마디에 속어 끝나는 가족애에 대한 이해	
8 진구 (마감식 비평)	나빠 다른 사람한 관용의 실정	C생도자치 배워 미션 관용의 실정	
9 진구 (구조)	서로의 중요분자 되자	수료분자 알약기 질문 풀책 만들하기	
10 진구 (구조)	친구한 후기	친구의 중요, 친구 사귐은 영영 우승자 리콜한 시리	

3학년 미술 키우기			
시기	장르	활동형	비고
1 인성 (정서)	내 마음을 나타내는 행동	정서 편의	
2 인성 (정서)	늘면서 딱히는 김정경부	비행여객 심지 편의	
3 인성 (정서)	김영희 보드게임	보드 게임	
4 인성 (정서)	김영호 표현해요 -〈느끼는 대로〉 음악 기운 찾기	〈느끼는 대로〉 음악 기운 찾기	
5 인성 (정서)	영화 속 감정 찾기	영화 감상 대회 영화 감상 대회하기	
6 학폭	친절한 행동	〈친절한 행동〉 만나면서 대해서 친구에 대한 친구로 활동	
7 학폭	친구의 행동이나 찾기	파티를 찾을 멤버	
8 학폭	기린의 빠고 들어요	정경하기	
9 학폭	기린의 냉코 리화해요	비록해 대회	

3학년 아울렛 키우기			
시기	장르	활동형	비고
1 진로 (제기 비례)	서로 만족해요	자기 소개팅 친구와의 인터뷰	
2 자유, 학폭 예방	서로기 기쁜에 공감해요	〈그들이 제일〉 친구들과 활동하며 이야기 제구정해하기	
3 진로 (제기 비례)	내용을 친구에게 카피요	○○ 친구가 할 수 있는 나의 꿈을 찾기	
4 자유, 학폭 예방	친구들에게 관심을 갖는다는 것	〈보이지 않는 나는〉 스피워 친구들에게 관심 갖기	
5 자유, 학폭 예방	워크라는 말을 배워요	○너 때 워크 친구의 마음을 이해하고, 워크하기	
6 자유, 학폭 예방	글장을 디스려요	〈부모를 위한 글장을 쓰고 글의 글에는 단관하게 쓰는 말들〉	
7 자율	가족의 마음에 리 가족이요	〈제이제〉 가족을 서로 이해하고, <td></td>	
8 자율	웃은 말이 되면...	〈웃을 해주세요〉 웃음과 미소를 이해하고, 웃음 양보하기	
9 자유, 학폭 예방	친구와 서로 도와요	웃을 세우기 웃음의 필요성 이해하는데	

세상은 빠르게 변하고 있고, 이해의 틀을 벗어난 상황들은 계속 발생하고 있다. 하지만 정말 이해해야 하는 것은 그런 것들을 올바르게 해석하며 선택하고 살아가는 ‘나’ 자신일 것이다. 아울러 나를 둘러싼 주변을 올바로 이해하고, 정의를 통해 ‘우리’라는 이름으로 연대하며 나와 너, 우리를 생각하는 공동체 의식도 중요하다. 이것은 미래가 어떻게 바뀌더라도 인류가 존재하는 한 계속되는 인성 교육의 주제이다. 그리고 이 주제의 기획과 운영, 실천은 가정과 학교 모두에서 이루어져야 하며, 이는 아이들에 대한 이해와 자발성을 일으키는 평화적인 이끔으로 가능하다. N

체인지(體仁智) - 아침 운동으로 학교를 바꾸다!

부산 기장초등학교

사회적 거리 두기가 가져온 마음 거리 두기

코로나19로 인한 지난 3년간의 사회적 거리 두기가 우리 사회의 생활 방식에 가져온 가장 큰 변화는 신체 활동 시간의 감소이다. 이러한 현상은 학교생활에도 영향을 미쳤다. 사회적 거리 두기를 하기 위해 학교는 학생 밀집도를 조정할 수 밖에 없었다. 온라인 수업을 유도하고 단체 활동을 자제하도록 함으로써 학생들의 신체 활동은 학교 안팎에서 극감¹⁾할 수밖에 없었다. 그렇다면 신체 활동의 감소는 우리 학생들에게 어떤 영향을 주었을까?

코로나 이후 신체 학폭 증가… 피해자 30% “해결 안 돼”

KBS 뉴스(2023.3.3.)

원인으로 대면 활동의 제한과 마스크 착용 지목

최근 뉴스에 따르면 코로나19 전후로 신체 폭력 피해율이 대폭 늘어난 것으로 조사되었다. 이런 현상은 사회적 관계 형성을 제때에 하지 못함으로써 갈등 조절 역량을 제대로 기르지 못한 것에서 원인을 찾을 수 있다. 2023년 3월 교육부가 학교 폭력 근절 대책 마련을 위해 국가교육위원회와 인성 교육 전문가와의 간담회를 진행했는데, 간담회에서도 코로나19로 인해 제한된 대면 활동과 장기화된 마스크 착용이 학생들의 공감 및 소통 능력을 떨어뜨렸다는 이야기가 주로 오갔다.

부산 기장초등학교

2023년 부산시교육청에서 추진하는 ‘아침 체인지’ 실천을 위해 선정된 연구 학교 중 한 곳이다. 아침 체육 활동을 전면 도입하여 적극적으로 운영하고 있으며, 이를 토대로 밝고 건강한 학교 문화를 만들어 가고 있다.

김 소연

부산 기장초등학교 교사이다. 과학에 관심이 많아 학사, 석사 모두 ‘과학 교육’을 전공하였으며 과학교수학습 연구학교의 주무교사로 참여하였다. 아침 운동을 통한 학생 체력 증진과 두뇌 활성화, 인성 교육에 관한 논문을 보고 아침 운동에 확신을 얻었으며 실제로 그 효과를 체감 중이다. 코로나19로 인해 침체된 학교 현장에 생기를 불러일으키는 아침 운동의 효과를 연구하고 있으며, 학생들과 함께 아침을 깨우는 운동에 즐겁게 참여하고 있다.

1) 학교체육진흥회에서 2021년 발표한 ‘코로나19 시대 학생 신체 활동 실태 분석 및 정책 방향 설정’을 보면 코로나19 시기 학교 안팎에서 이뤄지는 신체 활동이 현격히 감소했다는 것을 알 수 있다.

공감과 소통의 해답은 아침, 학교 운동장에 있다!

코로나19로 발생한 학생 신체 활동의 제약은 학교를 정적인 장소로 만들게 했다. 그만큼 학교 안에서 학생들끼리 얼굴을 마주 보고 모여서 하는 자유로운 교류는 제한적일 수밖에 없었다. 지난 3년간 학교의 정적을 깨움과 동시에 학생 간 활발한 교류를 이끌 수 있는 관계 회복의 방법을 고민했다. 무엇보다 정규 체육 교과 시간 외에 학생들이 신체 운동량을 늘리면서 자유롭게 부대낄 수 있는 방법을 찾고자 했다. 이렇게 우리 학교의 ‘아침 운동’은 시작되었다.

아침 운동은 학생들이 교문을 통과하여 교실로 진입하기 전까지 일종의 몸과 마음의 워밍업이라 할 수 있다. 아침 운동으로 두뇌와 신체를 깨우고(體) 친구들과 함께 움직이며(仁) 서로에 대해 알아가는(智) 소통을 시작하는 순간이다. 이것이 바로 ‘체인지(體仁智)’이다.

“아침에 친구들과 함께 운동하려고 일찍 일어나게 되었어요.”

“아침 운동을 하려고 함께 만나서 등교하고, 같이 운동하니 더 사이가 좋아졌어요.”



학생들은 운동을 하며 대화를 나누고, 서로 이해하고, 또 협력한다. 서로 간격을 두고 있던 마음의 거리를 운동을 통해 걷어 내며 가까워지고 있는 것이다.

[아침 운동 구성]

아침 운동		운동 내용
아침 운동 1	교문에서 교실까지	전교생 등굣길 운동장 두 바퀴 걷기
아침 운동 2	MO·두·다 기본 활동 (8시 30분 ~ 50분, 20분)	주 1회 학년별로 맨발 걷기
아침 운동 3	MO·두·다 심화 활동 (8시 30분 ~ 50분, 20분)	주 1회 학년별 줄넘기, 제기차기, 체조, 긴 줄넘기 등 활동하기
아침 운동 4	MO·두·다 선택 활동 (8시 10분 ~ 2교시까지 선택)	학교 스포츠 클럽, 뉴 스포츠 동아리 활동, 365 ⁺ 체육온 활동하기

*MO·두·다: 아침(MOrning) 운동을 모두 다 함께하고, 다양한 아침 운동을 한다.

아침 외 운동		운동 내용
두뇌 운동 1	전래 놀이 (쉬는 시간에 자율)	8자 놀이, 달팽이 놀이, 비사치기 등
두뇌 운동 2	바둑 (매주 목요일)	4학년 대상 연간 24차시

[아침 운동 1] 매일 전교생이 등교하며 운동장 두 바퀴 걷기

우리 학교는 112년의 전통을 가진 학교로서, 오랜 역사만큼 운동장도 아주 널찍하다. 요즘 학교에서는 보기 드문 운동장 규모이다. 이 활동은 ‘넓찍한 운동장을 활용해서 아침 등교 시에 운동장을 한 바퀴 돌고 교실로 들어가면 어떨까?’ 하는 생각에서 시작했다. 초기에는 학생들이 한 줄로 서서 운동장을 두 바퀴 돌도록 할 계획이었다. 학생들이 아침에 학교에 도착하는 대로 자연스럽게 한 줄로 서서 운동장을 돌며 걷는 그림이 그려졌기 때문이다.

그런데 아이들은 예상과 다른 모습을 보여 주었다. 삼삼오오 짹을 지어 즐겁게 이야기하며 운동장을 걸었다. 그 모습이 무질서해 보이지 않고, 생기 있고 사랑스러워 보였다. 아이들은 학기 초 서로에게 느꼈을 서먹함을 아침 운동장 걷기로 날려 버리고 있었다. 아이들은 그렇게 금세 친해졌다.

또 우리 학교 인사말은 ‘사랑합니다.’이다. 교장, 교감 선생님을 비롯하여 모든 선생님들이 운동장에 나와 걸으며 서로 웃으며 인사한다. 웃음이 주는 효과는 지대하다. 아침에 서로 “사랑합니다.” 하고 웃으며 인사하는 풍경이란……! 이것이 바로 운동으로 마음을 가꾸는 모습이다.



등굣길 운동장 두 바퀴 걷기

[아침 운동 2] 일주일에 한 번 0교시에 맨발로 걷기

아침 운동 2	월	화	수	목	금
MO·두·다 기본 활동	1, 2학년	3학년	4학년	5학년	6학년

우리 학교 아침 운동 프로그램의 이름은 ‘MO·두·다’ 아침 운동이다. 학교 구성원이 아침(MOrning) 운동을 모두 다 함께하고, 다양한 아침 운동을 한다는 의미이다. 학교 정규 수업 외의 시간을 활용하기 위해 수업 시작 전 ‘0교시’ 시간을 선택하게 되었다. 짧은 시간 동안 가볍게 할 수 있는 운동 중 가장 기본적인 것, 그러면서도 별다른 교육이나 훈련을 필요로 하지 않는 ‘걷기’를 선택했다.

친한 친구와 등굣길 걷기는 매일 하는 신체 활동이지만, 학년별로 진행하는 8시 30분부터 8시 50분까지 20분의 아침 운동 시간은 반 친구들, 그리고 담임 선생님과 함께 걷는 신체 활동 시간이다. 앞으로도 걸어 보고, 파워 위킹도 해 보고, 뒤로도 걸어 보며 같은 반 아이들끼리 깔깔깔 웃어 댄다.

교실에서 서로 마주 보는 사제 관계를 벗어나 야외에서 같은 방향을 보고 함께 걸으며 이야기하는 사제 관계에는 조금 다른 의미가 부여될 수밖에 없다. 쌀쌀한 날씨가 계속되는 우리 학교의 학기 초반 아침 운동은 신발을 신고 운동장을 걷고 있는 모습이지만, 조만간 맨발 걷기를 할 수 있는 황톳길이 조성되면 그 풍경도 달라질 것이다. 부드러운 흙에서 맨발로 걷다 보면 신체가 자극되어 아이들은 더 생기 있어지고, 친구들과 함께 걷는 활동은 더 재미있어질 것이다.



MO·두·다 기본 활동 - 운동장 걷기

[아침 운동 3] 일주일에 한 번 학년별 심화 활동 하기

아침 운동 3	월	화	수	목	금
MO·두·다 심화활동	4학년	5학년	3학년	6학년	1, 2학년

0교시 아침 운동은 학년별로 주 2회 진행되는데, 주 1회는 모든 학년이 'MO·두·다 기본 활동'으로 운동장을 걷고(추후 맨발로 황톳길 걷기), 다른 요일의 주 1회는 'MO·두·다 심화 활동'으로 한다. 'MO·두·다 심화 활동'이란 학년별로 여러 가지 운동 중 하나를 택해 아침 0교시에 운동을 하는 것이다. 체조, 줄넘기, 긴 줄넘기, 제기차기, 민속놀이, 훌라후프, 발목 줄넘기 등의 운동 중에서 학년별로 두 달에 한 번씩 선택하여 운영하고 있다.

운동장뿐 아니라 교실, 놀이실, 교내 놀이 공간 등 학교 곳곳에서 운동이 이루어질 수 있도록 공간 맞춤형 다양한 운동을 준비했다. 걷기 외 여러 운동으로 재미 요소를 더하고 학생들이 친구들과 협동하고 서로 돋는 체험이 일어나도록 의도했다.



MO·두·다 심화 활동 - 제기차기, 줄넘기, 체조, 긴 줄넘기

[아침 운동 4] 더 하고 싶은 아이들을 위한 선택 활동 하기

아침 운동 4	화	수	목	금
학교 스포츠 클럽 활동 (8시 10분 ~ 8시 50분)	피구부	뉴 스포츠부	배구부	빅 발리볼부
뉴 스포츠 동아리 (1교시 운영)	학년별 1~2개 부서			
365 ⁺ 체육온 활동 (0교시, 1~2교시)	학급별 자유 운영			

선택 활동으로 아침 운동을 더 하고 싶은 학생을 위한 프로그램도 운영하고 있다. 첫 번째 사례는 학교 스포츠 클럽 활동이다. 화요일 피구부, 수요일 뉴 스포츠부, 목요일 배구부, 금요일 빅 발리볼부의 학교 스포츠 클럽이 운영 중이다. 20명 내외의 학생들과 함께 학교 강당에서 8시 10분부터 8시 50분까지 이루어지는 활동이기 때문에 각 종목별 학교 스포츠 클럽 활동을 더욱 심도 있게 할 수 있다.



MO·두·다 선택 활동 - 학교 스포츠 클럽

두 번째 사례는 뉴 스포츠 동아리이다. 교육과정 내 창의적 체험 활동인 자율, 동아리, 봉사, 진로 영역 중에서 동아리 활동은 진로 활동, 독서, 문화 예술, 생태 환경, 체육 등 다양한 영역의 주제를 정해 학급별로 운영 중이다. 우리 학교는 한 학년에 한두 개씩 총 일곱 개의 뉴 스포츠 동아리 부서를 만들어 화요일 1교시 동아리 활동으로 아침 운동을 하고 있다.



MO·두·다 선택 활동 - 동아리 활동

세 번째 사례는 365+체육온 활동이다. 쉽고 재미있는 동영상을 보고 학생들이 자유롭게 따라하며 체육 활동을 하는 것인데, 학급별로 0교시나 1~2교시 체육 시간, 창의적 체험 활동 시간을 이용해 운영하고 있다. 유튜브 속 영상을 보고 손쉽게 따라할 수 있기 때문에 학교뿐 아니라 집에서, 주말이나 방학에도 운동을 할 수 있다. 학생들이 자기 주도적으로 운동하는 습관을 기를 수 있도록 365+체육온 활동을 꾸준히 소개하고 이끌고 있다.



MO·두·다 선택 활동 - 365+체육은 활동

[두뇌 운동 1] 전래 놀이를 하며 서로 친해지기

아침 운동 외에도 학생들의 ‘놀이 문화’를 조성하기 위해 학교가 만든 공간이 있다. 전래 놀이를 할 수 있는 바닥 놀이터이다. 코로나19 기간 동안 아이들은 교실에만 갇혀 바깥 놀이를 자유롭게 하지 못했는데, 이제는 점심시간 등을 이용하여 반 친구들과 바닥 놀이터에서 놀이를 할 수 있다. 8자 놀이, 달팽이 놀이, 손발 짚기 놀이, 비사치기로 구성되어 있다. 아이들은 놀면서 사회성을 배운다. 양보, 협동, 배려, 갈등 조정 능력 등을 체득하게 되는 것이다. 점심시간이면 바닥 놀이터가 북적북적하다. 1학년에서 6학년에 이르기까지 아이들은 저마다의 규칙대로 놀이를 하며 서로 친해지는 중이다. 2개 학년씩 학년군별로 점심시간이 다르기 때문에 바닥 놀이터가 혼잡하지는 않지만, 질서가 무너질 만큼 혼잡할 때는 서로 배려하며 사용하는 것도 다 자연스럽게 이루어지는 인성 교육이다.



전래 놀이 - 바닥 놀이터

[두뇌 운동 2] 바둑 교육으로 잘 배우기

바둑을 두기 전에는 서로 “잘 배우겠습니다.”, 혹은 “잘 두겠습니다.”라고 인사말을 나눈다. 바둑은 흑과 백이 겨루어 많은 집을 지은 쪽이 이기는 게임이다. 그런데 왜 겨루는 상대방에게 잘 배우겠다고 인사를 하는 것일까? 마주 본 상대를 이겨야 하는 경쟁자로 여기는 것이 아니라 ‘나에게 가르침을 주는 대상’으로 보고, 바둑도 내가 이겨야만 하는 경기로만 생각하는 것이 아니라 그 속에서 많은 것을 배우는 과정으로 보기 때문이다. 상수나 연장자가 상석에 앉도록 하고, 단정한 자세로 앉아 돌을 잡고, 불필요한 소리를 내지 않는다. 이러한 대국 예절을 배우며 자신을 낮추고 타인을 존중하는 태도를 배우게 된다. 기다림과 인내, 티협도 익히게 된다. 이세돌 9단이 알파고를 이기는 수를 놓은 이후 잠깐 바둑 교육 바람이 일어났었다. 왜 부모님들은 자녀들에게 바둑을 가르치고 싶었던 것일까? 바둑은 두뇌 운동이자 예절을 배울 수 있는 활동이기 때문이다. 우리 학교 4학년 학생들은 문화체육관광부와 국민체육진흥공단이 재정 후원하고 한국기원이 주관하는 ‘2023 바둑 공교육 활성화 지원 사업’으로 바둑을 배우고 있다. 운동을 통해 두뇌를 활성화하고 예절을 배우는 것, 인성 교육의 또 다른 모습이다.



바둑 교육

학생들이 행복해지는 변화, 체인지(體仁智)

지금까지 우리 학교의 아침 운동 프로그램인 'MO·두·다 아침 운동'과 이외 다양한 운동을 유도하는 학교의 지원을 살펴보았다. 코로나19로 갇혀 있던 학생들에게 실외 활동으로 활기를 불어넣자 몸은 건강해지고, 서로의 마음은 가까워졌다. 또한 그로 인해 학교생활 태도가 바뀌며 수업 시간의 모습에도 변화를 불러왔다. 학교에서 학생들의 모습은 단편적으로 분절되어 있는 것이 아니다. 아침 운동 모습, 수업 시간과 쉬는 시간의 모습이 모두 유기적으로 연결되어 있다. 아침 운동으로 워밍업한 두뇌와 신체는 학생을 깨우고 학교를 깨운다. 코로나19로 웅크리며 겨울잠을 자고 있던 학생들이 몸과 마음을 깨우는 '체인지(體仁智)' 현장 속에서 행복하고 생기 넘치는 학교생활을 하길 희망해 본다. N



도덕 심리학에 기반한 초등 인성 학급 운영

한희창

부천 옥길버들초등학교에서 근무 중인 8년차 교사이다. 청주교육대학교에서 「담론윤리적 옮김에 근거한 탈권위주의적 권위: 학교 현장에서 요청되는 새로운 권위에 대한 실천철학적 모색」이라는 논문으로 윤리교육학 석사 학위를 받았고 현재는 서울대학교 윤리교육과 박사 과정에 재학 중이다. 교사 전문직관을 표방하는 교원 단체인 실천교육교사모임의 기획실장으로 주로 'ㅅㅊㅅㅅ'이라는 오피니언 프로젝트의 운영과 각종 교육 연수 프로젝트 및 행사의 기획을 맡고 있다.



도덕 심리학과 초등학교 학급 운영

도덕 심리학이라는 학문 분야가 있다. 이 분야는 인간의 도덕적 행위와 도덕적 사고 및 감정이 어떤 방식으로 연결되는지 고찰한다. 한편 도덕적 발달이 이루어지는 과정에 대해서도 특별한 관심을 기울인다. 이와 같은 중요성 때문에 도덕 심리학은 도덕 교육 혹은 인성 교육과 연계되어 깊고 넓게 연구되어 왔다. 그러나 그러한 연구들이 교과 교육 혹은 주제 교육 측면에 한정되어 있다는 점은 아쉬움으로 남는다. 특히 초등학교에서 도덕이라는 교과목은 가르칠 기회가 일주일에 한 번 있는 데다가 여러 제약으로 인해 다양한 활동들에 대한 고민이 많다고 알려져 있다. 따라서 이 글에서는 도덕 심리학을 초등 교육의 꽃이라고 불리우는 학급 운영과 연계해 보고자 한다. 다음 단락부터는 도덕 심리학적 연구들을 몇 가지 소개하고 이를 학급 운영에 적용한 아이디어 사례를 공유해 보고자 한다.



학생들이 선정하는
다음 회의 주제와
사전 아이디어들을
수시로 받는 게시판

서로 칭찬하고 자
신을 반성하고, 선
생님과 하고 싶은
활동을 이야기하는
정기 회의 모습

회의를 통해 만들
어진 학급 규칙과
학급 상징인 반기
(班旗)가 담긴 교실
앞 게시판. 학급의
법률은 회의를 통
해 수시로 바뀔 수
있다.

교실 앞쪽에 흥시
공유되고 있는 회
의 결과. 내용은 매
주 회의 때마다 갱
신된다.

콜버그의 도덕 심리학과 학급 세우기

학교 일선의 교사들에게 도덕 심리학을 물으면 가장 먼저 나오는 이름이 있다. 바로 ‘콜버그(Lawrence Kohlberg)’이다. 그렇다면 콜버그를 물으면 무슨 대답이 돌아올까? 그렇다. 도덕 발달 6단계이다. 우리는 이 흔한 대답을 탈피하는 것으로 오늘의 여정을 시작해 볼 수 있다. 전기(前期) 콜버그가 도덕 발달 단계를 위주로 연구했다면 후기(後期) 콜버그는 정의 공동체(Just Community)라는 주제에 천착했다. 여기서 정의 공동체란, 개인의 도덕 발달 단계를 향상시키면서도 공동체의 도덕적 분위기를 발달시키는 민주적·도덕적 공동체이다. 콜버그는 학교가 이런 정의 공동체를 목표로 함께 나아갈 것을 제안했다.

정의 공동체를 한 번이라도 살펴본 초등 교사라면 ‘공동체 회의(Community Meeting)’ 개념을 그냥 지나칠 수 없었을 것이라 확신한다. 공동체 회의란, 주중에 한 번씩 학생들이 자신들의 규칙과 정책, 그리고 도덕적 문제에 대해 토의하고 토론하는 회의이다. 회의의 결과는 공지되고 실제로 지켜져야 한다. 이러한 회의가 누적되어 정의 공동체의 뼈대를 이룬다.

교실에서의 회의 문화와 관련해 현장의 많은 교사들이 ‘좋아해’ 회의를 알고 있다. 좋았던 점, 아쉬웠던 점, 해 보고 싶은 점을 학생들이 함께 나누는 것이다. 여기에 공동체 회의의 합의를 덧붙여 보면 보다 정기적이고, 학생들이 회의 주제와 관련된 의견을 낼 수 있다. 또한 도덕적 성찰이 함께하고 회의 결과가 공유되고 이를 교사와 학생이 함께 준수하는 과정이 추가될 수 있다. 학급 회의를 의무감에 의해 한다는 이야기, 무의미한 아이디어 회의에 그친다는 이야기, 학급 세우기로 회의는 충분하다는 이야기가 종종 들려 온다. 본 페이지에서 소개하고 있는 이미지와 같은 아이디어가 새로운 활력소가 될 수 있지 않을까?

나바에츠의 도덕 심리학과 학급 운영

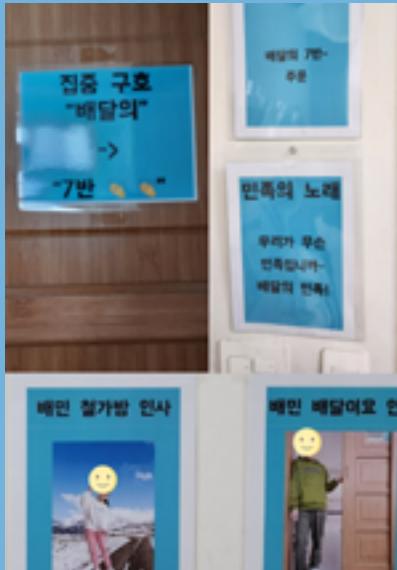
도덕 심리학의 최첨단에 있는 학자를 꼽으라면 이 사람의 이름을 빼놓기 어려울 것이다. 바로 ‘나바에츠(Darcia Narvaez)’이다. 그는 콜버그 이론의 규범적 전통을 비판적으로 계승하면 서도 통합적 윤리 교육 모형(Integrative Ethical Education Model), 삼층 윤리 이론(Triune Ethics Theory), 직관을 갖춘 도덕적 전문가(Ethical Expertise) 개념 등 최신의 신경 과학, 심리학적 연구를 적극 참조하여 트렌디한 연구 성과를 낸 것으로 유명하다.

특히 나바에츠는 지지적 풍토 형성을 매우 중요한 도덕성 발달의 조건으로 보고 ‘안전 윤리(The Ethic of Security)’를 확보할 것을 강조했다. 안전 윤리란 단순히 신체적인 위협에서 벗어나는 것을 넘어서 심리적 자아의 안정과 자신이 속한 집단에 대한 믿음이 보장되어 도덕적인 발달(예컨대, 관여 윤리와 상상 윤리의 바람직한 하위 단계)로 나아갈 수 있는 가능성은 확보한 상태를 말한다.

만약 안전 윤리가 잘 구축되지 못하면, 이후 안전에만 집착하는 악덕한(Vicious) 상상으로 나아가거나 정서가 단절되어 비도덕적인 행위를 하고도 죄책감을 느끼지 못하는 유리된(Detached) 상상 등의 부정적인 윤리적 상태로 나아갈 우려가 생긴다. 따라서 나바에츠는 학생들의 진정한 도덕적 발달은 안전하다는 확신을 가질 수 있고 나아가 자신이 소속되었으며 편안하다고 느끼는 환경에서 일어난다는 것을 역설하고 있다. 여기서 우리는 학생들의 인성 교육과 학급 운영의 밀접한 상관관계를 확인할 수 있다.

나바에츠는 주로 둑지(Nest)나 벙커(Bunker)에 바람직한 안전 윤리를 비유한다. 한국식으로 적절한 비유가 없을까 훌로 고민하다 떠올린 아이디어는 ‘소도(蘇塗)’이다. 소도는 삼한 시대 아래 천신에게 제사를 지냈다고 알려진 성지였다. 옛사람들은 신단을 설치하고 방울과 북을 단 나무를 세우고 제사를 올렸다. 죄인이 숨어들더라도 감히 이곳을 뒤지지 못할 정도로 신성한 공간이 소도이다.

소도에는 금(禁)줄과 솟대 그리고 장승이 함께한다. 우리 반의 금줄은 인성을 주제로 학생들이 함께 만든 인성 교육 작품들이다. 솟대는 함께 만든 우리 반의 이름과 상징 그리고 문화이다. 심지어 우리 반에는 바깥의 근심과 걱정이 따라 들어오지 못하도록 물리치는 진짜 장승이 있다! 이 교실에 들어서는 순간 학생들은 마음의 안정을 찾는다. 물론 교사인 나도 그렇다.

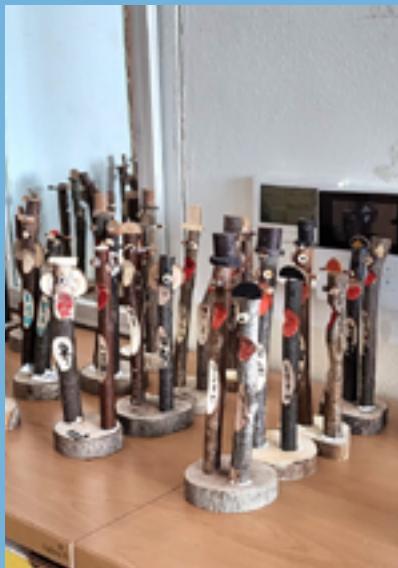
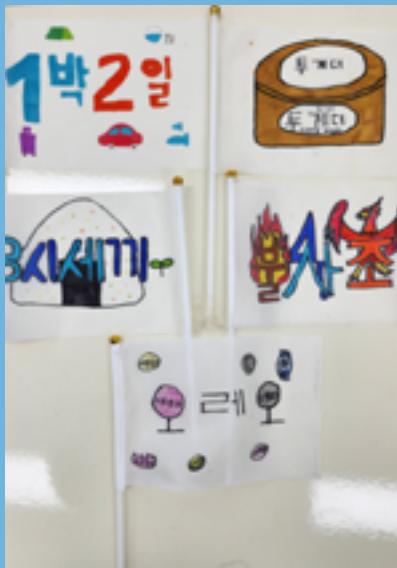


서로를 지키기 위해 할 수 있는 수호천사 역할, 학생들이 간절히 원하는 장면, 학교 폭력 없는 학교와 바라는 교실의 모습, 각자의 고유함과 개성 등을 주제로 한 인성 교육 작품들이 교실의 금줄 역할을 톡톡히 하고 있다.

교실 곳곳에 학생들이 함께 만든 반가, 집중 구호, 아침 인사, 학생들을 부르는 호칭을 공유한다. 이들은 교실을 안전한 동지로 만들어 주는 역할을 한다.

교실 앞에 전시된 교실의 솟대 역할을 해 주는 협동화, 역할을 주제로 한 울타리 작품. 교실 뒤에 전시된 친구들에게 선물하고 싶은 장면과 이야기를 주제로 한 작품이다.

화민반 역할 Ver 3.0			
교실 역할	반가	수호대	집중 대상
교내(교내)	교실	교실, 학교	교내 활동
교내 외부활동	교내	교내, 학교	교내 활동
교내 외부활동(교내·교외)	교내	교내, 학교	교내 활동
교내·교외활동	교내, 학교	교내, 학교	교내 활동
교내·교외활동(교내·교외)	교내, 학교	교내, 학교	교내 활동
교내 활동	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등
교내 활동	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등
교내 활동	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등
교내 활동	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등
교내 활동	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등
교내 활동	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등
교내 활동	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등
교내 활동	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등
교내 활동	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등
교내 활동	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등
교내 활동	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등
교내 활동	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등
교내 활동	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등
교내 활동	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등
교내 활동	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등
교내 활동	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등
교내 활동	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등
교내 활동	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등
교내 활동	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등
교내 활동	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등	교내 활동 내용, 학교 활동 내용 등



학생들이 필요로 하거나 원하는 역할을 스스로 이름 붙여 운영 중인 역할표이다. 소속감과 자기 효능감을 갖는데 도움이 된다.

새 모둠을 만날 때마다 만드는 모둠기. 반기와는 별개로 또 하나의 소속감을 만들어 주는 상징이다.

모둠별로 만든 교실 밖에서의 근심과 걱정을 막아 주는 장승군(群). 주로 학교 폭력, 욕설, 스트레스, 즐음을 쫓아내는 메시지가 적혀 있다.

하이트의 도덕 심리학과 학급 운영

한편, 콜버그류의 규범주의적·보편주의적 도덕 심리학(Moralized Psychology)에 반기를 들고 문화중심·경험주의적 도덕 심리학(Pschologize Morality)을 강조하는 입장도 있다. 이러한 입장의 선봉에는 ‘하이트(Jonathan Haidt)’가 있다. 하이트는 역시 첨단의 도덕 심리학자답게 뇌과학과 신경과학의 성과를 적극적으로 수용하고 활용하면서 자신의 존재감을 부각했다.

하이트는 콜버그 비판자인 ‘슈웨더(Richard Shweder)’를 계승한다. 슈웨더는 콜버그의 이론과 이를 비판적으로 계승하는 신콜버그주의자들(대표적으로 앞에 소개한 나바에츠)과 대비되는 견해를 주장한 것으로 알려져 있다. 슈웨더는 인도 동부 연안의 오리사 지역의 오리야족과 미국인의 사고방식 차이에 대해 연구한, 오리사의 39가지 이야기들로 대변되는 풍부한 사례를 통해 도덕이 사회적으로 구성되며 개인적 삶의 특정한 경험들과 밀접한 관련이 있음을 밝히고자 했다.

하이트는 이와 같은 학술적 분위기를 이어 무해한 금기 위반 사례, 피해 없는 혐오 이야기처럼 더 설득력 있는 뒷받침 자료들을 보강한다. 그는 이를 기반으로 도덕의 문화성과 상대성을 밝히고, 도덕이 감정과 직관에 관련된 것임을 보이고자 했다. 하이트의 주장을 세 갈래로 요약하면 다음과 같다.

첫째로 ‘선(先) 직관 후(後) 추론’이다. 그는 인간의 직관을 코끼리에 비유하고 이성을 기수(騎手)에 비유한다. 그에 따르면, 겉으로는 기수가 방향성을 정하는 것처럼 보인다. 그러나 코끼리의 의견이 기수에게 반하게 될 때 주로 채택되는 것은 코끼리의 의견, 즉 직관이다. 개인의 이성적 사고의 영향은 매우 미비하다. 이성적 추론은 직관에 영향을 따라 이미 벌어진 행위를 합리화하거나 해석하는 데 쓰일 뿐이다.

둘째로 하이트는 도덕이 감정과 밀접한 연관이 있다며 선천적인 도덕 모듈(Moral Module) 개념을 제시한다. 그는 도덕성이 여섯 가지 미각 수용체를 지닌 혀와 같다고 비유한다. 그는 “배려냐 피해냐, 공평성이나 부정이냐, 자유냐 압제냐, 충성심이냐 배신이냐, 권위냐 전복이냐, 고귀함이냐 추함이냐.”와 같이 타고난 여섯 가지 감정의 갈림길에서의 반응이 곧 도덕이라고 말한다.

셋째로 하이트는 호모 듀플렉스(Homo Duplex)를 말하며 인간의 양면성을 지적한다. 인간의 DNA가 수렵 채집을 하던 과거와 바뀌지 않았음은 이제 잘 알려진 심리학적 상식이다. 하이트에 따르면 인간 본성의 90%는 침팬지와 닮았고 10%는 꿀벌과 닮았다. 그런데, 이른바 ‘군집 스위치’가 눌리게 되면 생각을 멈추고 인지 편향(Cognitive Bias)의 지배를 받고 편을 갈라 서로를 공격하는 꿀벌처럼 변한다고 주장한다.

하이트의 주장은 대개 인간 존재의 특성을 폭로하고 도덕의 허구성을 지적하는 기술적인 (Descriptive) 윤리학이자 도덕적 정서주의(Emotivism) 입장으로 요약될 수 있다. 이러한 접근의 한계는, 인간과 사회는 원래 그렇게 생겼다는 비판에는 유용하나 대안을 제시하기 어렵다는 점이다. 하지만 하이트는 시사적인 문제에 관심이 많기로 유명하며, 가까운 과거에 교육을 주제로 쓴 책『나쁜 교육』이 전 세계에 번역되어 있을 만큼 교육 현장에 깊은 조예를 갖고 있다. 그의 교육적 주장을 단 한 줄로 요약한다면 직관과 감정을 교육해야 한다는 것이다.

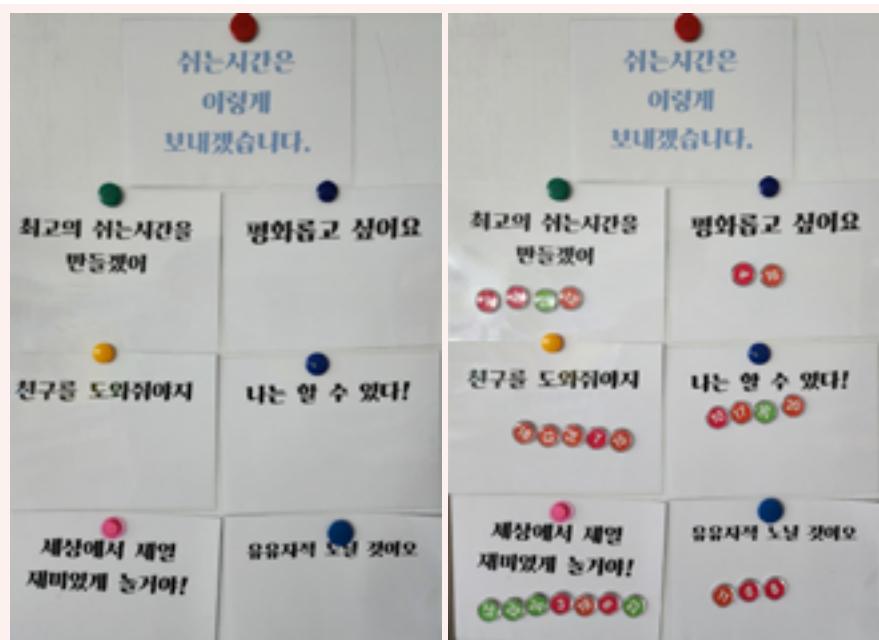
앞서 소개한 저서에서 하이트는 자신의 감정의 연원을 밝히고 정확하게 인식하며 올바르게 표현하고 다루는 능력을 기르는 인성·도덕 교육이 이루어져야 한다고 말한다. 이와 관련하여 2019년 에모리 대학교(Emory University)에서 개발한 사회 정서 윤리 학습(Social and Emotional Ethical Learning)은 구체적인 방법론이 될 수 있다. 사회 정서 윤리 학습은 회복 탄력성, 긍정 심리학, 적응 유연성 등의 개념을 활용하면서도 자각과 주의력 그리고 탈동일시 등에 중점을 두어 사회 정서적 능력을 향상시키는 것을 그 핵심 내용으로 하기 때문이다.



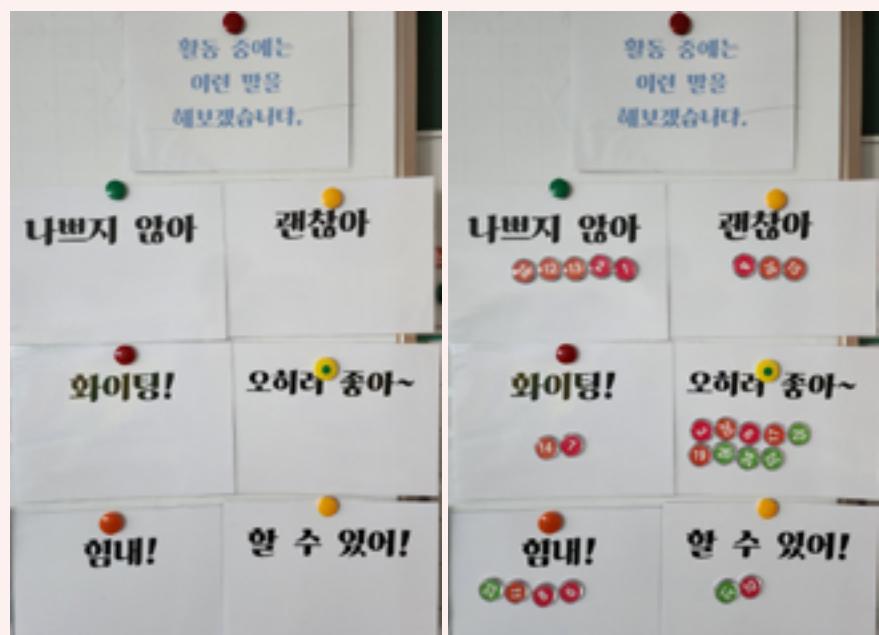
학생들은 학교에 와서 아침 시간 이전의 감정을 살피고 감정 출석부에 번호 자석을 붙인다. 이후 마음 챙김 명상을 통해 감정을 정리하고 모두 돌아가며 자신의 감정을 발표한 뒤, 아침 시간 이후 자신이 원하는 감정과 자신이 친구들을 어떤 감정으로 대하면 좋을지 다시 한번 에너지 차임 소리와 함께 명상하며 상상한다.



교실에서 종종 이루어지는 인성 마니또 미션은 학생들의 도덕적 감정과 직관 발달에 도움이 된다. 학생들은 쉬는 시간, 줄 서는 시간에 타인에게 바람직한 감정으로 친절한 말을 의식적으로 건네게 된다.



쉬는 시간과 점심시간이나 놀이·체험 시간을 어떻게 보내야 할지 스스로 계획하고 조망해 보는 활동을 통해 학생들은 해당 시간을 무의식적으로 흘려 보내지 않고 계획적으로 보내게 된다. 이는 학생들이 인지 편향을 극복하고 자신의 감정을 자각하고 조절하는 방향으로 성장하는데 도움을 줄 것이다.



직관과 감정 교육, 그리고 사회 정서 윤리 학습을 학급 운영에 적용할 때는 매우 세심한 접근이 필요하다. 교조적으로 만들어진 훈화식의 영상 자료나 닫힌 구조로 만들어진 연극 혹은 문답식 교육 등은 지나치게 작위적이어서 학생들에게 거부감을 줄 수 있기 때문이다. 가장 좋은 방법은 학생들의 일상에 녹아드는 것이다. 특히 아침 시간이나 쉬는 시간, 점심시간, 놀이·체험 시간에 일상적으로 자연스럽게 할 수 있는 가벼운 활동들로 학생들의 인격적 성장을 도모할 수 있을 것이다. 앞에 소개된 아이들의 활동 사진과 설명은 그 예시를 소개하고 있다.

학급 운영과 관련된 몇 가지 부가적 요소들

앞에 간단히 소개한 학급 운영 아이디어들은 신규 발령을 받았을 때부터 하나씩 누적해 온 것들이다. 도덕 심리학에 대한 이해를 더해 가면서 꾸준히 수정해 왔고, 앞으로도 지속적으로 수정할 예정이다. 따라서 여기에 적어 놓은 내용들 중 온전히 필자 고유 아이디어라고 볼 수 있는 것은 단 하나도 없다. 더러는 온·오프라인의 선배·동료 교사의 아이디어이고, 더러는 필자에게 애정을 가지고 가르쳐 주신 교수님들의 이론이고, 더러는 학생들의 제언이기도 하다. 따라서 특히 도움을 많이 받은 참고 자료들의 링크 혹은 출처를 남기고자 한다.

한편 학급 운영의 색깔을 뚜렷이 하기 위해서는 학부모 및 보호자의 이해가 동반되는 것이 이상적이라고 생각한다. 하나하나 특색 있고 독특한 활동들이 더해지는 것에는 정규 교육과정의 틀을 기준으로 최대한의 재량이 발휘되고 있다는 것에 대한 이해와 공감이 필요하기 때문이다. 그러한 의미에서 매년 최대한의 소통이 가능했던 것은 그동안 만났던 학부모 및 보호자의 덕이 크다. 역시 해마다 조금씩 달라진 부분은 있지만, 학급 운영과 관련된 업로드용 PPT를 공유한다.

[학급 운영 관련 PPT 자료]

0. 목차	1. 학급 세우기 취지
1. 목차	• 교사가 제시하고 학생이 배운는 규칙주의적 학급문화에서 벗어나 자유 에 의한 민족적 학급문화를 조성하기 위함.
2. 학급 세우기 목표	• 21세기를 맞이 미래 세대로서 학생들이 갖추어야 할 의사소통 능력, 비 디오, 출발정신, 주체성 등의 민족시민역량을 함양하도록 하기 위함.
3. 학급 운영 체제	• 자기 효능감을 향상시키고 시원한 구성원리를 충족하여 어려운 환경 속 에서도 인내 최고의 힘으로 공동체를 구성할 수 있는 능력을 배양하고 자랄.
4. 학급 운영 체계	• 소속감과 공동체의식을 갖추어 학교폭력을 예방하고 학생의 친밀한 관 계를 육성하고자 함.
5. 학급 운영 체계	
6. 학급 운영 체계	
7. 구성원 운영 및 시행	

특집_ 생활 지도

<h3>2. 학급 운영</h3> <ul style="list-style-type: none">‘어떤 학급을 원하십니까?’라는 질문과 ‘새로운 학급에서 어떤 생각, 말, 행동을 하면 좋을지’와 같은 질문으로 학생들의 의견을 다음과 같이 모았습니다.<ol style="list-style-type: none">비판하고 신뢰하고 평화롭고 즐거운 생각을 하자.글씨 듣기 좋게 할하고 질문을 많이 해주자.존중하여 행동하고 영동적으로 활용하자.위 세 가지 항목을 통해 서로에게 행복을 배달해주시는 사이에서 차별화된 도움과 조언, 후援을 통해 비만한이라는 이름이 선정되었습니다.	<h3>3. 학급기 선정</h3> <ul style="list-style-type: none">회사 ‘배달의 민족’의 O를 바탕으로 학생들의 의견을 모아 글씨를 수정하고 배경색깔을 골라 비만한의 학급기 비민기가 만들어졌습니다.																									
<h3>4. 학급 제작</h3> <ul style="list-style-type: none">학생들이 저항하는 생각과 말, 행동을 표대로 아래와 같은 학급 최고법인 ‘민족의 원법’을 제정하였습니다. <p>· · · · ·</p>	<h3>5-1. 학급법 제정</h3> <ul style="list-style-type: none">‘민족의 원법’을 바탕으로 하여 구체적인 행동 규범인 학급법으로 ‘민족의 법칙’을 제정하였습니다. <p>· · · · ·</p>																									
<h3>5-2. 학급법 제정</h3> <ul style="list-style-type: none">‘민족의 원법’을 바탕으로 하여 구체적인 행동 규범인 학급법으로 ‘민족의 법칙’을 제정하였습니다. <p>· · · · ·</p>	<h3>5-3. 학급법 제정</h3> <ul style="list-style-type: none">‘민족의 원법’을 바탕으로 하여 구체적인 행동 규범인 학급법으로 ‘민족의 법칙’을 제정하였습니다. <p>· · · · ·</p>																									
<h3>6. 학급기 선정</h3> <ul style="list-style-type: none">비만한에 어울리는 노래를 끼니하여 만들고 만들자는 이야기에 두 가지 노래가 선정되었습니다. <p>1. 주문의 노래 (교사)배달의 7단 - (학생)주문 2. 민족의 노래 (교사)우리가 무슨 민족입니다 - (학생)배달의 민족</p>	<h3>7. 구성원 별명 및 서명</h3> <ul style="list-style-type: none">비만한에 어울리는 구성원 별명을 ‘비민이들’로 정했습니다.아래에는 민족의 원법과 민족의 법칙을 존중하겠다는 비민이들의 서명을 받을 예정입니다. <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>																									

학급 운영 환경 설정에 대한 안내 PPT를 학부모, 보호자에게 대해 공유하고 있다. 주변의 공감과 이해가 더해질 때 학급 운영의 효과는 배가된다.

이런 학급 운영을 과연 내가 만나는 아동들이 받아들일 수 있을 것인가에 대해 고민하는 선생님들께 제언을 한마디 남기며 마치고자 한다.

“신뢰할 수 있는 존재라 신뢰하는 것이 아니라, 신뢰를 통해 성장하는 존재이기 때문에 신뢰해야 한다.”는 어떤 선생님의 감동적인 말씀은 이 경우에도 해당된다. 교사의 환경 설정이 하나씩 더해질 때마다 학생들의 도덕성 발달과 인격적 성장은 한 걸음씩 나아갈 것이라는 긍정적 기대와 함께. **N**

참고 문헌 및 링크

- 강미숙. (2022). 철학적 지혜의 도덕교육 적용에 관한 연구. 서울대학교 윤리교육과 박사학위논문.
- 박장호. (2012). 네오-콜버그학파의 새로운 지평. 인문학논총 28.
- 박장호. (2012). 네오-콜버그학파의 새로운 지평. 인문학논총 29.
- 신현우. (2017). 초등학교 도덕과 교육에서 트라우마 치유 방안 탐색 연구, 초등도덕교육. no.58.
- 정창우. (2022). 변혁적 도덕 역량 증진을 위한 도덕교육론. 교육과학사.
- 천경호. (2018). 리질리언스: 다시 일어서는 힘. 교육과실천.
- Haidt, J.(2014). 바른 마음. 왕수민 역. 웅진지식하우스.
- Haidt, J. & Greg Lukianoff. (2014). 나쁜 교육. 왕수민 역. 프시케의숲.
- Haidt, J.(2022). 조너선 하이트의 바른 행복. 왕수민 역. 부키.
- 배달의 민족 관련: www.baemin.com
- 울타리 만들기 관련: youtu.be/90Fyd2rvGd0
- 협동화 관련: 프로그램, POSTERIZA
- 인성 마니또 미션 관련: www.happyedumall.com
- 감정 출석부 관련: oktoon.net



*한회창 선생님이 정기적으로 기고하는 글은 아래 링크에서 확인할 수 있습니다.

 실천교육교사모임 홈페이지
koreateachers.org



01

숲에서 펼쳐지는 포스트 코로나 인성 교육

이현준

서울상신초등학교 교사이다. 초임 교사 때부터 모두가 행복한 교실을 만들기 위해 0교시 체육, 매일 체육, 스포츠 리그 등 다양한 방식의 신체 활동을 학급 운영에 반영하며 학생들과 함께 생활하고 있다. 최근 코로나19 팬데믹 이후 심화되어 가는 인성 교육의 어려움을 풀어 보고자 학교 주변 숲을 이용한 체험형 인성 수업을 연구하고 실천 중이다. 특히 초등학교 저학년 학생들을 대상으로 운영하는 마을 결합형 교육과정과 신체 활동을 통한 인성 교육 방법에 관심이 많다.



▣ 코로나와 함께하는 학교에 필요한 인성 교육 공간의 확장

코로나19 대유행은 우리 사회 전반을 변화시켰다. 사람들이 함께 호흡하며 공동의 공간에서 성장하는 것을 기본으로 하는 학교 역시 역사적인 팬데믹의 충격 앞에 큰 변화를 맞을 수밖에 없었다. 학생들은 교실을 대체한 가정과 온라인 공간에서 배움을 이어 나갔고, 학교는 상황이 완화되자 적극적으로 변화를 시도하며 탄력적 학사 운영, 블렌디드 러닝 등 소극적 형태의 등교 수업을 만들어 나갔다. 많은 어려움 속에서도 학생들이 학교를 통해 공부한 것은 전과 같았지만 성장하면서 길러야 하는 가장 중요한 부분인 ‘사람됨’은 방역 대책보다 뒷순위로 밀려날 수밖에 없었다.

모두가 코로나라는 긴 터널의 끝을 향해 달려가는 지금, 학교는 단계적 일상 회복 흐름에 맞추어 외형적으로 정상화 궤도에 올랐으나 약 2년 이상 미뤄 두었던 다양한 문제들이 표출되어 속앓이를 하고 있다. 특히 마스크와 책상 위 아크릴판 뒤에 숨어 지내며 자신의 공간을 벗어나지 않던 학생들이 다시 공동의 영역에서 생활하며 발생하는 관계 맺기의 문제와 갈등 해결의 어려움 등은 교실 속 교사들이 직면한 큰 어려움이 되고 있다.

▣ 새로운 인성 교육 디자인하기

전염병으로 잃어버린 시간 속 인성 교육의 부재와 새롭게 맞이하는 시대에 걸맞게 학교 인성 교육 프로그램의 개발이 필요했다. KOSIS(국가통계포털)의 ‘국토지리정보현황’에 따르면 대한민국 영토의 산지 비율은 약 72%이며, 총 8,751개의 산이 있다고 한다. 학교 울타리를 넘어 걷다 보면 방역에서 해방될 수 있는 자연을 만날 수 있다. 따라서 자연 속으로 교실을 확장하고, 코로나로 축소되었던 활동 중심의 수업과 학교 스포츠 클럽을 융합하여 초등학교 저학년 학생들이 인성 덕목을 스스로 내재화할 기회를 제공하고자 이 프로그램을 계획하게 되었다.

[Step 1] 산(**산**)을 거닐며 프로그램의 개발

구분	프로그램 내용			
		(정의) 학교를 품고 있는 산을 배경으로 이루어지는 인성 덕목 신장 프로그램을 의미함		
산(산)을 거닐며				
	학교 스포츠 클럽 활성화로 인성 덕목 느껴 보기	활동 중심 수업으로 인성 덕목 체득하기	자연(숲) 교실 운영으로 인성 덕목 내재화 및 공유하기	

01

인성 교육의 목적은 함께 사는 세상에 있다. 이를 위해 개인이 갖추어야 할 핵심 가치 및 덕목의 개념이 존재하며, 프로그램 '산(S.A.N.)을 거닐며'는 협력적 인성 함양을 위한 방법으로 고안했다. 학교 주변에 위치한 자연으로 교실의 공간을 확장하여 인성 덕목 신장을 도모하는 '산(S.A.N.)을 거닐며'를 구성하는 첫 번째 요소는 학교 스포츠 클럽의 활성화이다. 학교 스포츠 클럽은 2007년 교육인적자원부가 학생 건강 증진과 바람직한 인성 함양 등을 추구하며 도입되었다. 학교마다 필수적으로 운영되는 학교 스포츠 클럽의 영역을 학교 주변 생활환경과 결합하고, 이를 바탕으로 학생들에게 내재화된 학습이 가족과 공동체로 확대되어 인성 교육의 선순환이 이루어지기를 기대했다. 두 번째 요소로 학생들의 오감을 자극하는 다양한 활동으로 구성된 활동 중심 수업을 통해 초등학교 학생들에게 필요한 존중과 자기 조절 등의 인성 덕목을 체득할 기회를 제공하고, 세 번째 자연을 교실로 사용하여 상자형의 딱딱한 교실이라는 제약을 해소하고자 하였다.

[Step 2] 숲세권 프로젝트의 방향

구분	프로젝트 내용		
숲세권	(정의) 초등학교 저학년 학생들이 인지하고 있는 '나'를 시작으로 '타인'과 '공동체'로 확장되는 관계 영역을 반영하여 프로젝트의 활동 구역을 설정함		
	나를 발견하는 숲	네가 걷고 있는 세상	우리가 세우는 행복의 권리

2015개정 교육과정에서 추구하는 인간상은 '공동체 의식을 가지고 세계와 소통하는 민주 시민으로서 배려와 나눔을 실천하는 더불어 사는 사람'이다. 또 교육기본법에서 '학교 교육은 학생의 창의력 계발 및 인성 함양을 포함한 전인적 교육을 중시하여 이루어져야 함'을 정의하고 있다. 위의 두 개념을 학교에서 추구해야 하는 인성 교육의 가장 기본적인 틀로 설정한 뒤, 숲세권 프로젝트의 목표를 인성 덕목과 민주 시민 역량 내재화로 설정하여 설계하게 되었다. 나아가 숲세권 프로젝트는 초등학교 저학년 학생들이 인지하고 있는 사회적인 관계 영역을 '나', '타인', '공동체'로 확장하는 방향으로 설정했다.

나아가 학생들이 수업에 대해 다양한 의견을 표현하고 주도적으로 숲세권 프로젝트를 이끌어 나가며 교실의 진정한 주인으로 자리 잡기를 원했다. 학생 스스로 협력적 인성 덕목을 세워 나가는 학생 명의 인성 교실이 되기 위해 프로젝트의 큰 틀은 교사에서 학생에게 하향식 접근으로 안내하고, 전반적인 활동 운영과 수업 비중은 학생들이 차지하며 상향식으로 피드백이 이루어지는 방향으로 구성했다.

관련 교과	2015개정 교육과정 성취 기준
통합	<p>[2바01-02] 몸과 마음을 건강하게 유지한다.</p> <p>[2바03-02] 가족의 형태와 문화가 다양함을 알고 존중한다.</p> <p>[2바05-02] 동네를 위해 할 수 있는 일을 찾아 실천하면서 일의 소중함을 안다.</p> <p>[2줄01-03] 나의 몸을 창의적으로 표현하고, 활발하게 움직일 수 있는 놀이를 한다.</p> <p>[2줄01-04] 나의 흥미와 재능 등을 표현하는 공연·전시 활동을 한다.</p> <p>[2술01-04] 나의 과거와 현재 모습을 통해서 재능과 흥미를 찾고, 이에 근거하여 미래의 모습을 예상한다.</p> <p>[2술04-03] 여름에 볼 수 있는 동식물을 살펴보고 그 특징을 탐구한다.</p>
국어	<p>[2국01-02] 일이 일어난 순서를 고려하며 듣고 말한다.</p> <p>[2국01-03] 자신의 감정을 표현하며 대화를 나눈다.</p> <p>[2국01-04] 듣는 이를 바라보며 바른 자세로 자신 있게 말한다.</p> <p>[2국03-04] 인상 깊었던 일이나 겪은 일에 대한 생각이나 느낌을 쓴다.</p> <p>[2국05-02] 인물의 모습, 행동, 마음을 상상하며 그림책, 시나 노래, 이야기를 감상한다.</p>

▣ 숲세권 인성 교실 세우기: 수업 흐름 살펴보기

앞서 수업을 디자인하는 과정에서 본 수업을 통해 학생들과 함께 이루고자 하는 목표 및 나아가고자 하는 방향, 수업 내용 등을 하나씩 고찰해 보았다. 이제는 이를 한데 모아 체계적으로 정리하여 교수·학습 과정안을 만들고 전체 수업의 흐름을 살펴보자 한다. 실제 교육 현장에서 참고할 수 있도록 **숲세권**의 각 영역에서 이번 여름에 적용할 수 있는 주제를 각각 하나씩 담아 자세히 이야기해 보고자 한다.

프로젝트 1영역: 나를 발견하는 숲

활동 주제: 나를 사랑하자 [나와 내 주변에 새겨지는 새로운 ‘나’의 의미]

‘프로젝트 1영역: 나를 발견하는 숲’은 초등학교 저학년 학생들이 인지하고 있는 관계 영역 중 가장 기본이 되는 ‘나’에 대한 활동으로 구성되어 있다. 이를 통해 학생들은 ‘나’를 존중하고 사랑하는 인성 시민으로 성장하게 되는데 해당 영역 프로그램은 다음 표와 같이 구성되어 있다.

01

구분	활동 주제	관련 교과 및 단원	시기	산(산) 프로그램			인성	
				스포츠 클럽	활동 중심 수업	자연(숲) 교실		
나를 발견하는 숲	나를 찾자	내 모습은?	창체	자치 활동	3월	나의 첫걸음	날 깊은 식물	존중· 자기 조절
		내 마음은?	통합 봄	1. 알쏭달쏭 나	3월	벌바닥 걷기	꿈 풍선 띄우기	
	나를 이해하자	나 이런 사람이야	통합 봄	1. 알쏭달쏭 나	3월	리듬치며 걷기	재능 발표회	
		나의 말말말	국어	1-2. 자신 있게 말해요	3월	인사하며 걷기	몸으로 그리는 책	
	나를 가꾸자	내가 아껴 주는 나	통합 봄	2. 봄이 오면	4월	둘러보며 걷기	봄 뉴스 촬영	
		내가 다스리는 나	국어	1-3. 마음을 나누어요	4월	말없이 걷기	마음 핫 클립	
나를 사랑하자	이젠 나를 알아요	국어	2-1. 장면을 떠올리며	8월	짝꿍 걷기	나에게 물어봐	나의 쉼터 고르기	
	앞으로 '나'아가요	창체	자치 활동	9월	나의 다음 걸음	나와 놀아요	마지막 포토 스포츠	

1영역에서 자세히 살펴볼 주제는 '나를 사랑하자.'이다. 활동 주제는 1영역 마지막 프로그램으로 금세권 프로젝트의 초반과 후반의 내 모습을 비교하는 활동으로 구성되어 있으며, 본 프로젝트를 통해 변화된 나의 존재를 자신의 시선으로 명확하게 바라보고, 사회적 관계 형성의 기초인 건강한 자아를 바로 세울 수 있는 환경을 제공하는 것을 목표로 구성되어 있다.

수업 주제	이젠 나를 알아요		
단원명	국어 2학년 2학기 1단원 장면을 떠올리며	대상	초2
성취 기준	[2국01-03] 자신의 감정을 표현하며 대화를 나눈다.		
프로그램 목표	<ul style="list-style-type: none"> 나에 관해 이야기하며 자신을 객관적인 시선으로 바라볼 수 있다. 감정을 표현하는 다양한 활동을 통해 자기 조절 능력을 기를 수 있다. 		
학습 활동	  		
	[활동 1] 짹꿍 걷기	[활동 2] 나에게 물어봐	[활동 3] 나의 쉼터 고르기

활동 1 짹꿍 걷기: 공통점과 차이점을 이야기하며 찾는 나의 존재

狎꿍과 산으로 걸어가며 공통점과 차이점을 나누며 이야기하는 활동이다. 학생들은 교사가 제시하는 주제에 대해 서로 질문하고 대답하며 공통점과 차이점을 알아 가고, 자신을 타인에게 표현하며 스스로 존재를 명확하게 돌아볼 수 있는 계기가 될 수 있다. 교사는 일정 시간마다 학생들의 짹꿍 걷기 파트너를 바꿔 주며 다양한 친구들과 이야기를 나눌 기회를 제공할 필요가 있다.



[입주자 발자취: 짹꿍 걷기]

[대화 주제 예시]

음식: 소풍 갈 때 꼭챙기는 간식, 급식으로 먹고 싶은 음식

기억: 가족과 함께해서 좋았던 기억. 1학기에 가장 기억에 남는 일

가족: 여름방학에 가족과 함께한 활동, 우리 부모님의 특징

행동: 나만의 스트레스를 푸는 방법

활동 2 나에게 물어봐: 기억에 대한 기록, 그리고 감정 인터뷰

해당 활동은 학생들이 최근 나에게 있었던 일 중에 가장 기억에 남았던 일을 글로 작성하는 것으로 시작된다. 이때 꼭 단순 사건의 나열이 아닌 본인의 감정을 글로 쓸 수 있도록 지도가 필요하다. 기억을 글로 남긴 뒤에는 친구들 앞에서 발표하고, 친구들은 인터뷰 질문을 작성한다. 이후 인터뷰석에 앉아 친구들의 질문에 대해 대답한다. 본 활동에서 친구들의 질문에 대답하며 자신을 되돌아보는 시간을 갖고, 감정을 공유하는 경험을 하며 존중의 덕목을 키울 수 있다.



[입주자 발자취: 나에게 물어봐]

나에게 물어보는 질문
제작일: 2021-07-20
제작자: 김아름
제작자 주민등록번호: 123-456-78901234567890
제작자 학교: 청담초등학교
제작자 연락처: 010-1234-5678
제작자 이메일: kim_arum@naver.com
제작자 주소: 서울특별시 강남구 테헤란로 123
제작자 나이: 30세
제작자 성별: 여
제작자 직업: 교사
제작자 흥미: 책과 여행
제작자 특기: 글쓰기, 사진찍기
제작자 좋아하는 색상: 빨강, 파랑
제작자 좋아하는 음식: 피자, 카레
제작자 좋아하는 활동: 운동, 책읽기
제작자 좋아하는 사람: 가족, 친구
제작자 좋아하는 장소: 해변, 숲
제작자 좋아하는 영화: 킹덤, 헐리우드
제작자 좋아하는 책: 100동 그림책
제작자 좋아하는 음악: BTS, 드래곤볼 테마곡
제작자 좋아하는 축구팀: 바이에른 뮌헨
제작자 좋아하는 운동: 축구, 배구
제작자 좋아하는 동물: 고양이, 개
제작자 좋아하는 책: 100동 그림책
제작자 좋아하는 음악: BTS, 드래곤볼 테마곡
제작자 좋아하는 축구팀: 바이에른 뮌헨
제작자 좋아하는 운동: 축구, 배구
제작자 좋아하는 동물: 고양이, 개

01

활동 3 나의 쉼터 고르기: 누워서 쉬어 보고 마음을 흙에 덮어 두고

'나의 쉼터 고르기' 활동은 숲에서 새로운 방법을 통해 자기 조절 능력을 향상하는 것에 목표를둔다. 먼저 숲에서 나의 쉼터를 골라 자리를 잡고 눕거나 앉아서 자연을 느껴 보는 누워 보기 활동을 한다. 교사는 학생들의 감각을 세분화하기 위해 '눈을 감고 피부로 여름을 느껴 봅시다.', '코로 여름을 맡아 봅시다.' 등 발문을 하며 오감에 집중할 수 있도록 도움을 줄 수 있다. 학생들은 자연 속에서 충분한 휴식을 통해 학생 스스로 스트레스를 낮추고 마음을 안정시키는 방법을 터득하게 된다. 누워 보기에서 만든 편안한 마음을 바탕으로 내 마음 묻어 두기 활동을 진행한다. 학생들은 주변 흙을 파내고 최근 나를 힘들게 한 핵심이 되는 단어를 흙바닥에 직접 써 보고, 보이지 않게 흙으로 묻어 주며 해당 단어와 함께 힘든 기억을 버리는 활동을 한다. 이를 통해 본인이 가지고 있는 스트레스를 공격적이지 않은 방법으로 표현하고 해소할 수 있는 방법을 습득할 수 있다. 만약 발표를 원하는 학생들의 경우 친구들에게 적극적으로 속마음을 털어 내며 위로와 지지를 받는 활동으로 이어 나갈 수 있다.



[입주자 발자취: 누워 보기]



[입주자 발자취: 내 마음 묻어 두기]

프로젝트 2영역: 네가 걷고 있는 세상

활동 주제: 그대를 가꾸자 [신체 감각에 숨겨진 '배려'와 '소통'의 실마리]

'프로젝트 2영역: 네가 걷고 있는 세상'은 '나'에서 시작되는 사회적 관계 영역이 단계적으로 확장되어 '타인'과의 관계 맺기에 초점을 맞춘 프로그램이다. 다른 사람과 다양한 상호작용을 할 수 있는 활동들을 통해 '타인'을 배려하고 공감하는 인성 시민으로 발전하게 되며, 다음 표와 같이 구성되어 있다.

영역	활동 주제	관련 교과 및 단원	시기	산(산수) 프로그램			인성
				스포츠 클럽	활동 중심 수업	자연(숲) 교실	
네가 걷고 있는 세상	그대를 찾자	너는 누구?	창체	자치 활동	3월	친구따라 걷기	높게 쌓아요 손바닥 그리기
		너도 같이 놀까?	국어	국어 1-4. 말놀이를 해요	4월	말놀이 걷기	몸으로 부르는 동요 자연물 말놀이
	그대를 이해 하자	색깔을 섞자	통합 봄	2. 봄이 오면	4월	색 찾으며 걷기	봄 색깔 만들기 봄 식물 찾기
		마음을 쓰자	국어	1-5. 낱말을 바르고 정확하게 써요	5월	칭찬하며 걷기	날아라 편지 자연 데코레이션
	그대를 가꾸자	여기 봐! 여기	통합 여름	1. 이런 집 저런 집	6월	손잡고 걷기	회사원 놀이 나뭇가지 집
		느껴져? 마음	국어	1-8. 마음을 짐작해요	6월	노래하며 걷기	마음 스피드 퀴즈 숲이 주는 위로
	그대를 사랑 하자	머리 머리 모여라	국어	1-10. 다른 사람을 생각해요	7월	말벗 걷기	고운 말 골든벨 흙바닥 일기
		같이 걸을까	창체	자치 활동	9월	너와의 걸음	다 같이 협동화 너를 닮은 식물

2영역에서 자세히 살펴볼 주제는 ‘그대를 가꾸자.’이다. 2영역 세 번째 주제인 본 활동은 아이들이 봄에 처음 만나 어색했던 타인에서 서로 조금 더 가까워진 여름에 진행한다. 가까워진 타인과의 관계를 돋독한 친구의 형태로 전환하기 위해 여러 자극을 함께 경험하고 공유하는 활동이다. 친구와 함께하는 다양한 오감 활동을 제공하여 상호 배려와 소통의 인성 요소를 길러 내고, 나아가 좋은 기억을 남기는 기회를 형성하고자 했다.

수업 주제	여기 봐, 여기!		
단원명	통합 교과 여름 1. 이런 집 저런 집	대상	초2
성취 기준	[바03-02] 가족의 형태와 문화가 다양함을 알고 존중한다.		
프로그램 목표	<ul style="list-style-type: none"> 일상생활에서 서로를 배려하는 마음의 필요성을 알 수 있다. 공간을 공유하는 활동을 통해 상호 존중과 소통을 기를 수 있다. 		
학습 활동			
	[활동 1] 손잡고 걷기	[활동 2] 회사원 놀이	[활동 3] 나뭇가지 집

활동 1 손 잡고 걷기: 나의 공간에서 서로 호흡을 맞춘다는 것의 의미

'손 잡고 걷기' 활동은 단순한 걷기에서도 서로를 의식하고 걸을 때 생기는 다양한 변수를 경험하며 상호 배려의 중요성을 체득하는 것에 목표를 둔다. 먼저 몸 끝 걷기 3단계로 물리적인 접촉에 대한 장벽을 낮춘다. 학생들은 몸 끝 걷기를 통해 타인을 나의 공간으로 들어올 수 있도록 하고, 상호 공간을 공유할 수 있는 기본적인 관계를 형성하게 된다. 이후 손잡고 걷기 활동으로 심화하여 '손가락 하나 걸기', '깍지 손잡기' 등 다양한 손잡기 형태의 걷기를 해 보며 일상생활 속 인간 관계에서 상호 배려와 존중의 필요성을 인식할 수 있도록 한다.



[입주자 발자취: 몸 끝 걷기]

[몸 끝 걷기 3단계]

1단계: 옷깃을 스치며 걷기

2단계: 옷소매 잡고 걷기

3단계: 손끝을 맞대고 걷기

① 신체 접촉을 피하고 불편함을 호소하는 학생들에게 면장갑을 제공하면 심리적인 부담을 낮춰 줄 수 있습니다.

활동 2 회사원 놀이: 상대방의 존재를 인식하고 움직여야 하는 공동의 구역

'회사원 놀이'는 자신의 활동을 온전하게 수행하기 위해서는 타인과의 조율과 소통이 우선되어야 함을 느낄 수 있는 활동이다. 본 활동을 위한 사전 준비물은 참여 인원수에 맞는 원마커와 반 환점이 되는 고깔이다. 준비물을 활동 공간에 배치 후 구역 설정하기를 시작한다. 먼저 학생들은 가장 마음에 드는 원마커를 골라 '집'으로 설정한다. 이어서 '회사', '식당', '병원', '영화관' 등 구 역을 설정하여 위치를 외우도록 한다. 이때 나의 모든 영역은 각기 다른 위치에 있는 원마커가 되어야 한다. 구역 설정이 마무리되면 출퇴근 놀이를 진행하면 된다. 학생들은 교사의 지시에 따라 본인이 설정한 영역을 찾아가게 되는데, 예를 들어 '일어나서 세수하고 출근을 하겠습니다. 회사로 이동합니다.'라고 발문을 하면 아이들은 집 영역에서 출발해서 반환점을 돌고 각자 회사로 지정한 영역으로 출근을 하게 된다. 또 '회사에서 점심시간이 되었습니다. 식당으로 가서 식사를 합니다.'라고 발문을 하면 학생들이 일하고 있던 회사에서 출발해 반환점을 돌아 각자 정한 식당 원마커로 가서 식사를 하는 행동을 하게 된다. 반복되는 활동 속에서 학생들은 같은 공

간을 활용하는 타인에 대해 인지하고, 서로 배려하며 움직여야 원활하게 활동이 이루어짐을 체득하게 된다.



[입주자 발자취: 회사원 놀이]



[회사원 놀이 준비물 및 전개도]

활동 3 나뭇가지 집: 소통으로 함께 만들어 가는 배려의 집

‘나뭇가지 집’은 친구와 함께 숲에서 작은 집을 지을 터를 정하고 주변 자연물을 사용하여 자신들만의 작은 집을 만드는 활동이다. 숲에 도착하면 먼저 집을 짓기 위한 땅을 살펴보고 상호 충분한 논의를 통해 자리를 선정한 뒤, 해당 땅을 선택한 이유를 발표해 본다. 이후 골라 둔 땅을 평평하고 깨끗하게 다듬고 집을 지을 나뭇가지와 나뭇잎, 돌멩이 등 재료를 모아 자신들이 원하는 형태로 집을 만들고 친구들에게 전시 및 소개를 하며 마무리한다. 이를 통해 활동 1~2에서 배운 배려와 소통의 덕목을 내면화할 수 있다. 다만, 일반적으로 작품을 입체적으로 만드는 것에 어려움이 있는 2학년 특성을 고려하여 평면도의 형태로 만들도록 안내한다면 활동 시간과 난이도를 적절히 조정할 수 있다.



[입주자 발자취: 터 다지기]



[입주자 발자취: 나뭇가지 집 짓기]

01

프로젝트 3영역: 우리가 세우는 행복의 권리

활동 주제: 우리를 이해하자 ['나'와 '너'를 더한 정답이 '우리'가 되지는 않아]

'프로젝트 3영역: 우리가 세우는 행복의 권리'는 학생들이 최종적으로 도달해야 하는 '공동체' 관계에 대해 다루고 있다. 본 영역에서는 다수의 사람이 힘을 모아서 공동의 목표를 해결하는 과정을 배워 나가게 되며, 이를 통해 학생들이 공동체를 책임지고 함께 협력하는 인성 시민으로 성장하는 것을 목표로 한다. 해당 영역 프로그램은 아래 표와 같이 구성되어 있다.

영역	활동 주제	관련 교과 및 단원	시기	산(산) 프로그램			인성
				스포츠 클럽	활동 중심 수업	자연 (숲) 교실	
우리가 세우는 행복의 권리	우리를 찾자	표현하는 감사	안전	3. 소중한 우리	5월 점검하며 걷기	지켜 주셔서 감사해요	안전 제일 산스장
		노력하는 행복	국어	1-7. 친구들에게 알려요	5월 돋보기 걷기	우리 동네 놀이터	자연 놀이 올림픽
	우리를 이해하자	모두 제자리로	통합 여름	2. 초록이의 여름 여행	6월 숲 해설가 동행 걷기	모래 마을 만들기	유해 식물 나와라
		걷기가 봉사였어	창체	봉사 활동	7월 플로깅	우리가 청소해요	깨끗한 우리 공원
	우리를 가꾸자	자연으로 맹글기	여름	2. 초록이의 여름 여행	7월 돌 주우며 걷기	돌 친구 만들기	돌 건축물 세우기
		자연으로 스며들기	국어	2-1. 장면을 떠올리며	8월 천천히 걷기	시를 보낸다	숲 도서관
	우리를 사랑하자	위 캔 두 잇	통합 기을	1. 동네 한 바퀴	8월 골목 걷기	골목길 놀이	여행사 골목 투어
		우리는 모두다	창체	자치 활동	9월 우리의 걸음	지구책 만들기	자연도 우리였어

협력
·
책임
·
시민성

3영역에서 자세히 살펴볼 주제는 '우리를 이해하자.' 이다. 이 주제는 학생들이 생각하는 '우리'의 개념을 한 걸음 확장하고자 준비되었다. 학생들이 일반적으로 생각하는 '우리'는 단순히 자신과 주변의 친구들과 가족을 포함하는 경우가 많다. 하지만 '우리'는 인간을 존재할 수 있도록 하는 사회와 환경 그리고 지구까지 포괄적으로 담아내고 있다. 따라서 본 활동을 통해 학생들은 사고의 확장을 경험하고 시민성과 책임의 인성 요소를 체득할 수 있다.

수업 주제	모두 제자리로		
단원명	창의적 체험 활동: 봉사 활동	대상	초2
성취 기준	<ul style="list-style-type: none"> 인성 교육, 지속 발전 환경 교육 		
프로그램 목표	<ul style="list-style-type: none"> 학교 주변 자연환경을 보살피며 책임감을 기를 수 있다. 공동의 공간을 올바르게 사용하며 시민성의 의미를 알 수 있다. 		
학습 활동	 [활동 1] 플로깅	 [활동 2] 우리가 청소해요	 [활동 3] 깨끗한 우리 공원

활동 1 플로깅: 한 걸음씩 더 깨끗해지는 우리 동네

'플로깅(Plogging)'은 조깅을 하며 쓰레기를 줍는 활동으로 스웨덴에서 시작되어 SNS를 통해 전 세계로 퍼져 나갔고, 우리나라 역시 개인 또는 지역사회 캠페인의 형태로 진행되었다. 우리의 건강을 챙기는 걷기 활동과 환경보호 활동이 융합된 플로깅은 학생들에게 생소할 수 있어서 플로깅 준비 단계에서 다양한 사람들이 참여한 실제 영상을 보는 것으로 시작한다. 학생들이 플로깅 활동에 대해 이해하였다면 실제 플로깅을 할 장소와 필요한 물품에 대해 의논하여 준비한다. 이때 교사는 활동에 몰입한 학생들이 주변을 살피지 않아 안전사고가 발생할 수 있으므로 호루라기를 이용한 약속 신호 훈련을 하는 등 충분한 사전 안전 지도를 진행한다. 플로깅 준비하기 단계가 마무리되면 평소 걸었던 길로 나와 플로깅을 하며 주변을 청소하고 정돈하면서 신체의 발달과 정서적인 만족감을 느낄 수 있다. 나아가 우리 동네를 위해 봉사를 하며 지역사회에 대한 책임감을 함양하는 기회가 될 수 있다.



[입주자 발자취: 플로깅]

[안전을 위한 호루라기 약속 신호]

1회 '삑': 걷기 및 활동 시작

2회 '삑 삑': 일시 중지 및 주변 살피기

3회 '삑 삑 삑': 선생님 앞에 모이기

① 야외 활동에서 안전을 위해 학생들은 3인 이상 한 팀으로 묶어 이동하는 것을 추천합니다.

활동 2 우리가 청소해요: 스트레스 타파! 깨끗한 교실로 변신

'우리가 청소해요'는 1학기 교과서와 학습지를 정리하며 교실 전체를 정비하는 활동으로 구성되어 있다. 학생들은 1학기에 공부했던 흔적 중 교과서와 학습지를 모아 두고 찢으며 스트레스를 해소하는 활동을 하게 된다. 활동은 종이를 모아 잘게 찢으며 시작하는데, 그동안 힘들었던 기분을 말로 표현하며 찢어 보도록 한다. 이때 안전을 위해 교사는 책 모퉁이와 날카로운 불임딱지 등은 따로 치워 활동에 쓰이지 않도록 해야 한다. 종이가 쌓이면 다양한 종이 놀이 활동을 한 뒤 함께 교실을 정리한다. 학생들은 작은 종이와 쌓여 있는 먼지를 함께 청소하며 한 학기 동안 생활하던 교실 환경에 대한 책임감을 느낄 수 있다.



[입주자 발자취:
교실 스트레스 청소 놀이]

[잘게 찢어진 종이로 할 수 있는 활동]

- 책으로 피구하기: 서로 마주 보고 서서 서로 종이 뭉치를 던지며 놀기
- 책으로 짐질하기: 모래사장에서 모래짐질하는 것처럼 종이를 모아 중앙에 쌓고 안으로 들어가며 놀기
- 책 깔고 누워 쉬기: 모여 있는 책을 바닥에 깔고 누워서 쉬어 보기

활동 3 깨끗한 우리 공원: 평소 방문하던 공원의 주인이 되어 보자

'깨끗한 우리 공원' 활동은 학생들이 걷기와 숲 활동으로 자주 방문하던 장소에서 여름의 1학기를 마무리하는 의미가 담겨 있다. 무더운 여름에 학생들이 밖에서 즐길 수 있는 물총 놀이 활동을 하며 즐거운 순간을 만들고 기억에 담을 수 있도록 한다. 물총 놀이 활동 전에는 안전한 놀이 공간 확보를 위해, 활동 후에는 공간을 다른 시민들에게 불편 없이 돌려 드리기 위해 주변 정리 및 쓰레기 줍기 등의 봉사 활동을 실시한다. 서로 협력하여 정리 및 분리수거를 하는 과정을 통해 공공시설 유지 및 관리를 위한 사용자의 노력이 필요함을 배우게 된다.



[환경을 생각해 보는 물총 놀이]

- 시중에서 판매하는 물총 외에 페트병을 업사이클링한 물총을 만들어 보기
- ① 활동 전 물이라는 재화의 소중함을 배우고, 물놀이를 통한 낭비를 최소화하려는 방법을 논의하기
(예시: 1인 1.5L 페트병 두 개로 한정)

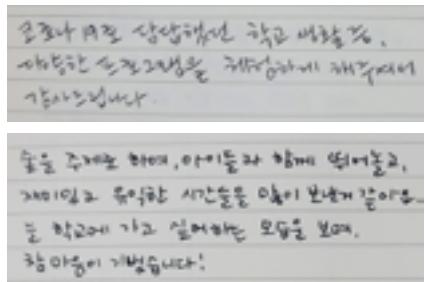
[입주자 발자취: 더위 날리기]

❷ 숨세권 인성 교실 평가 및 준공하기

산(**SAN**)을 거닐며 프로그램으로 학생 명의 인성 교실 세우기 프로젝트는 코로나19로 인해
잃어버린 2년을 되찾기 위한 작은 발걸음이었다. 특히 정서 발달이 중요한 초등학교 저학년 학
생들에게 문제가 되었던 인성 교육의 공백을 해소하고자 학교 주변 자원을 활용하여 활동 중심
의 수업으로 교육과정을 재구성했고, 학생들과 함께 착실히 활동해 나갔다. 무한한 잠재력을 품
고 있는 초등학교 저학년 학생들은 특유의 유연함을 발판삼아 다양한 형태의 학습을 밝고 긍정
적인 태도로 참여하며 프로젝트 운영의 원동력이 되었다. 종업식이 다가올수록 서로 다투는 소
리보다 웃음소리가 커지는 교실을 바라보며 학년 초 학생들에게 뿌려진 인성의 씨앗이 아이들
의 마음과 교실에서 싹을 트워 깊이 뿌리를 내리고 있음을 느낄 수 있었다. 이에 앞으로도 기존
의 형식과 틀에 얹매이지 않고 학생들과 함께 새로운 길로 나아가는 교사가 되어야겠다고 다짐
했다. **N**



[입주자 발자취: 학년 말 눈 놀이]



[입주자 발자취: 학부모 소감]

*위 원고는 2023년 2월에 발표한 '제9회 미래교육상' 공모전의 대상작으로서 본지
에 게재하기 위해 주요 내용을 재정리한 것입니다. 원문은 미래교육상 명예의 전당
페이지에 업데이트 될 예정입니다.



02 아이들의 내면이 단단해지는 ‘격려 수업’

박현웅

고양시 한산초등학교 교사이다. 아이들과 어울려 노는 것을 좋아하며 학교에서는 아이들 모두가 자기 삶의 주인이 되는 교실이 조성되기를 꿈꾼다. 좋은 관계를 맺고 회복시키는 서클 활동과 놀이 수업, 삶을 가꾸는 글쓰기, 프레네 교육과 긍정 훈육, 격려 수업으로 아이들을 만난다. 아이들을 격려하며 아이들 속에서 아이들과 더불어 살아가려 애쓰고 있다. 긍정 훈육·학급 긍정 훈육 에듀케이터, 놀이 퍼실리테이터 역할을 하며 선생님들과 어려 학습 경험을 나누고 있으며, PD-KOREA 협회, 격려상담연구회, PD부모교육 연구회에서 활동을 하고 있다.



정유진, 김성환 선생님을 만나 긍정 훈육을 배우게 되고, 배운 것을 공부 모임 선생님들과 다시 함께 나누며 학급에서 실천한 지 10여 년이 되어 간다. 교실에서는 좋은 관계를 바탕으로 대부분 아이들과는 잘 지내고 있었다. 그러나 어긋난 행동을 하는 몇몇 아이들을 만날 때마다 마치 벽을 대하고 있는 느낌이었다. 그럴 때마다 도무지 해결 방법을 찾을 수 없어서 좌절하기도 했다.

이런 고민으로 생각이 깊어지던 때 만난 긍정 훈육은 아이들의 어긋난 신념과 욕구를 먼저 이해해야 한다는 깨우침으로 찾아왔다. 어긋난 행동을 하는 아이들은 '욕구나 신념이 좌절된' 상태이며, 룰돌프 드라이커스는 이 아이들의 성장을 돋는 데 '격려(Encouragement)'가 필요함을 전해주었다. 긍정 훈육에서 대부분의 해결 도구는 아이들을 '격려'하는 방식이다. 긍정 훈육은 아이들에게 좋은 성품을 키워 줄 수 있는 사회적 기술과 삶의 기술들로 가득했다. 그런데 아이들을 '격려'하기 위해서는 내가 먼저 나를 '격려'하는 것이 필요했다. 격려는 내가 다른 사람에게, 혹은 다른 사람이 나에게 하는 것이라는 고정관념이 있었는데, 이 생각을 바꾸도록 하는 전환점이 있었다.

2018년 『격려 수업(Encouragement Lesson)』, 『나를 아는 것은 나를 사는 것이다(To know me is to live me)』의 저자 린 롯 박사의 '격려 수업 워크숍'에 참여할 기회가 있었다. 이 워크숍을 통해 '나를 알아 가며, 나를 사랑하며, 나와 다른 사람을 격려하는 법'을 경험하게 되었다. 그동안 깊이 살펴보지 못했던 나를 들여다보고 알아 가는 것만으로도 큰 위로와 격려가 되었고, 내가 나에게 용기를 주는 방법을 깨달았다. 내가 나를 격려할 수 있는 이런 방법들을 어른이 되고 나서가 아니라, 어려서부터 알고 삶에 적용하게 된다면 아이들이 자기가 바라는 삶을 선택하고 삶을 좀 더 윤택하게 살아가는 데 도움이 될 것이라는 생각이 들었다. 그래서 학급의 아이들에게 수업을 통해 '격려'가 무엇인지 만나게 하고 싶었다.

격려 수업 프로그램 구성하기

우리는 아이들에게 이렇게 자주 묻는다. "너는 커서 뭐가 되고 싶어? 나중에 무얼 하며 살아갈 거야?" 이 질문에 바로바로 답을 하는 아이들이 있는가하면, 대부분의 아이들은 잘 모르겠다고 답을 한다. 우리가 차를 타고 낯선 어딘가로 이동하고자 할 때 가장 먼저 하는 일이 내비게이션에 '목적지'를 입력하는 것이다. 그런데 그보다 앞서서 해야 할 일이 있다. 바로 GPS를 통해 현재 나의 위치를 먼저 확인하는 것이다. 내 위치가 확인되지 않는 곳에서는 이동 경로를 나타낼 수 없다. 미래의 삶을 준비하는 아이들에게 가장 필요한 것은 '지금 내가 어디에 있는지, 내가 누구인지, 내가 무엇을 좋아하고 잘하는지, 내가 어떤 삶을 꿈꾸는지' 충분히 탐구해 보고 연습해 볼 기회라는 생각이 들었다. 그리고 이런 기회를 '격려 수업'을 통해 갖게 된다면, 아이들이 자기 삶

을 살아가는 데 도움이 될 것이라는 확신이 들었다.

격려 상담 프로그램을 함께 공부했고, 격려가 주는 변화와 기쁨을 아이들에게도 선물하고 싶었던 김성환, 김혜영, 김상우, 김민경, 추교진 선생님과 함께 2020년부터 격려상담연구회를 꾸려 왔다. 우리는 코로나19 상황에서도 2주마다 한 번씩 두 시간이 넘도록 줌(Zoom)에서 만났다. ‘어린이를 위한 격려 수업’ 프로그램을 함께 개발하고 우리에게 적용해 보며, 피드백과 기록을 하고 다시 활동을 통한 검증으로 프로그램을 보완했다. 그 내용을 또 교실에서 아이들과 수업으로 실천하고 보완하는 과정을 3년 가까이 거쳐서 1년 프로젝트인 격려 수업 프로그램을 만들 수 있었다.

린 롯 박사는 자기 자신을 격려하는 데 네 가지 중요한 열쇠가 있다고 했다. 불완전할 용기, 있는 그대로의 자신을 받아들이는 용기, 기꺼이 새로운 행동을 선택하려는 용기, 그대로 두는 용기가 그것이다. 격려 수업 활동들은 자신을 다른 사람과 비교하거나 판단하는 대신 있는 그대로의 자신을 공감하고 받아들이며 알아가도록 돋는다. 이를 통해 자신에게 무언가 새롭게 시도해 보고 싶은 용기가 생기게 된다. 이런 시도들이 아이들이 바라는 삶을 살아가는 데 도움이 되길 바라는 마음으로 활동을 계획했다.

격려 수업 프로그램의 흐름은 아래와 같다.

프로그램 구성	내면이 단단해지는 격려 수업 내용
[1장] 설레는 출발, 나를 만나러 가는 길	<ul style="list-style-type: none"> • 넌 누구니? 씨앗 이야기, 내가 좋아하는 음식은? • ()살 인생, 행복했던 순간! 긍정적인 에너지를 주는 활동 • 힘들고 어려웠던 순간, 에너지를 충전하는 방법 • 힘들 것 같았지만 결국 해낸 일, 이건 자신 있어! • 내 강점 찾기, 도전해 보고 싶은 것, 나 전문가 프로젝트 마무리
[2장] 용기 저장소, 내가 나에게 주는 용기	<ul style="list-style-type: none"> • 나에게 보내는 편지, 행복 저장소, 상처 딱지, 강점 주문을 말해 봐! • 내가 좋아하는 일, 내가 좋아하는 일을 하면서 보내는 일주일 • 내가 좋아하는 곳, 내가 좋아하는 곳에 가 본 일주일
[3장] 우정 저장소, 우리가 함께하는 여행	<ul style="list-style-type: none"> • 함께 여행을 떠나기 전, 친구에게 한 걸음 다가가기 • 네가 진짜진짜 궁금해! 내가 함께하고 싶은 사람 • 내가 함께하고 싶은 사람과 보낸 일주일 • 사랑이 가득한 순간, 받는 행복 주는 행복 • 괜찮아! 너의 등 뒤에서, 비밀 친구
[4장] 비상, 나답게 살아가기	<ul style="list-style-type: none"> • 후회는 후(後)에, 나만의 긍정 좌우명, 한 걸음을 내딛기 전에 • 한 걸음 내딛기, 나답게 살아가고 있는 나에게

1장에서는 ‘나’에 대해 충분히 탐구해 볼 기회를 주는 ‘나 전문가 프로젝트’ 활동들이 주가 된다.

2장에서는 내가 나를 격려하는 경험을 찾아보고, 이런 힘을 바탕으로 3장에서는 ‘다른 사람들과 더불어 살아가는 법’을 배우고 연습하며 그 기쁨을 느껴 본다. 4장에서는 내가 바라는 나답게 사는 삶을 살아갈 용기를 얻을 수 있는 구성이다. 물론 모두 이 흐름대로 하지 않아도 되고, 그때그때 필요한 활동을 선택해서 해 보아도 좋다.

2023년 올해 5학년에서는 1학기에 21차시, 2학기에 19차시의 수업으로 꾸준히 격려 수업을 해 보기로 하고 교육과정을 재구성했다.

교과 영역	주제 21	총정 수시	교과 영역	교과목 제목	단원 제목	교과 목표	설명	2023학년도 5학년 1학기	
								교과 목표	주제별 활동 목록
인문계 영역	미술	21 교과 목표	미술	1. 전통문화 시 작시	1~2 전통미술의 아름다움, 신체적, 감각적, 정서적, 사회적 가치를 살피고, 전통미술 작품을 관찰해보며 작품의 특징을 인식하 고, 전통미술 작품의 특징을 살펴보면서 작품을 평가한다.			1. 미술활동(2차시) 활동내용 2. 미술활동(2차시) 활동내용	
				2. 전통문화 제작	나. 전통문화를 활용한 창작작품 제작하기 다. 전통문화를 활용한 창작작품 제작하기			1. 미술활동(2차시) 활동내용 2. 미술활동(2차시) 활동내용	
		5 교과 목표	미술	4. 대상과 특징을 살피고	1~2 전통미술의 특징, 특성을 살펴보면서 작품을 평가하는 방법을 알아보고, 전통미술 작품을 살펴보면서 작품의 특징을 살펴보면서 전통미술의 특징과 과정을 정리해 보도록 한다.			1. 미술활동(2차시) 활동내용 2. 미술활동(2차시) 활동내용	
				5. 작품을 살피고 제작	1~4 전통미술의 특징을 활용하여 개인의 특성과 특징을 살펴볼 수 있다.			1. 미술활동(2차시) 활동내용 2. 미술활동(2차시) 활동내용 3. 미술활동(2차시) 활동내용 4. 미술활동(2차시) 활동내용	
				6. 전통 문화 제작	1~2 전통미술에 대한 이해와, 놀랄만한 전통미술 기술을 살펴보면서 전통미술 작품을 살펴보면서 전통 미술을 살펴보기 위한 글의 글자와 글자도장을 살펴보 한다.			1. 미술활동(2차시) 활동내용 2. 미술활동(2차시) 활동내용	
	수학	5 교과 목표	수학	7. 일기작성	나. 일기작성은 출판의 차이적으로 정의한다.			1. 미술활동(2차시) 활동내용 2. 미술활동(2차시) 활동내용 3. 미술활동(2차시) 활동내용 4. 미술활동(2차시) 활동내용	
				8. 일기작성	나. 일기작성은 출판의 차이적으로 정의한다.			1. 미술활동(2차시) 활동내용 2. 미술활동(2차시) 활동내용 3. 미술활동(2차시) 활동내용 4. 미술활동(2차시) 활동내용	
		5 교과 목표	수학	9. 일기작성	나. 일기작성은 출판의 차이적으로 정의한다.			1. 미술활동(2차시) 활동내용 2. 미술활동(2차시) 활동내용 3. 미술활동(2차시) 활동내용 4. 미술활동(2차시) 활동내용	
				10. 일기작성	나. 일기작성은 출판의 차이적으로 정의한다.			1. 미술활동(2차시) 활동내용 2. 미술활동(2차시) 활동내용 3. 미술활동(2차시) 활동내용 4. 미술활동(2차시) 활동내용	
				11. 일기작성	나. 일기작성은 출판의 차이적으로 정의한다.			1. 미술활동(2차시) 활동내용 2. 미술활동(2차시) 활동내용 3. 미술활동(2차시) 활동내용 4. 미술활동(2차시) 활동내용	

2022년에는 5학년 창의적 체험 활동의 진로 수업 연계로, 격려 수업 가운데 ‘1장 나 전문가 프로젝트 - 나를 만나러 가는 길’에 관한 활동만 10차시로 진행했으며, 자율 활동 수업 연계로 ‘친구 사랑’과 관련된 활동을 할 때 격려 수업을 해 보기로 했다.



[격려 수업 진행을 위한 TIP]

- ① 차분한 분위기에서 시작하면 좋다. 수업을 시작하기에 앞서 잔잔한 음악을 배경 음악으로 깔아 준다. 눈을 감고 1분 정도 숨을 고른 뒤 시작하면 활동에 집중할 수 있어 도움이 된다.
- ② 활동마다 여는 글을 읽어 준다. 틈틈이 활동 시작 전에 읽어 줄 글을 메모해 두었는데, 활동마다 눈을 감고 천천히 들을 수 있도록 낭독해 주면 아이들이 그 글에서 공감을 했다.
- ③ 격려 수업은 활동 주제에 맞춰 무언가 떠올려 적어 보고 그것을 발표하는 활동이 많다. 아이들이 이런 활동에 익숙하지 않아 방향을 찾지 못할 때는 자신의 이야기를 적어 보거나 발표하기에 앞서 짹꿍과 이야기를 나눠 보게 한다. 짹꿍과 질문과 답을 하는 과정을 통해 대화를 하다 보면 주제에 관한 내용을 쉽게 떠올렸다.
- ④ 활동과 관련된 이야기를 먼저 떠올린 사람이 발표하도록 한다. 주제나 질문에 대해 생각이 정리된 몇몇 친구들이 먼저 발표하면 그 내용을 듣다가 자신의 경험이나 생각을 떠올리는 친구들이 생긴다.
- ⑤ 여러 친구를 만나서 생각이나 의견을 나누게 한다. 돌아다니며 두 사람씩 만나고, 간단한 가위바위보로써 누가 먼저 질문할지 정해 주며, 상대방이 기록했던 것에 관해 물어보게 한다. 아이들은 이렇게 여러 친구를 만나 의견을 나누는 것을 좋아하며, 이 과정을 통해서 자신의 생각을 분명하게 정리하고 다른 친구들에 대해서도 알아 가며 친밀해지기도 한다.
- ⑥ 보물찾기할 시간을 준다. 이 시간을 통해서 자기 자신에 대해 새롭게 발견한 것, 생각했던 것, 느꼈거나 다짐한 것, 도움된 것이 있다면 기록할 시간을 준다.
- ⑦ 반 친구 전체와 이야기를 나눌 시간을 갖는다. 이 시간에 활동한 것에 대한 소감을 한두 문장으로 라도 돌아가며 이야기하고 마무리하면 좋다.
- ⑧ 삶에 적용해 볼 기회를 준다. 예를 들어 ‘행복한 순간’이나 ‘행복 저장소’에 관한 활동을 했다면, 하루 일과를 마무리하면서 오늘 ‘행복한 순간’은 언제였는지 찾아보고 나눌 시간을 잠깐이라도 준다.
- ⑨ 집중하고 경청한다. 격려 수업은 나와 만나고, 학급의 다른 친구들과 만나면서 서로 성장하는 시간이다. ‘나’에게 집중해야 하는 시간에는 자신에게 집중할 수 있도록 음악을 틀어 주거나 천천히 숨쉬기를 유도하고, 다른 친구들과 이야기를 나누는 시간에는 친구의 이야기에 온전히 경청하고 반응하도록 지도한다.
- ⑩ 격려하고 예고하며 마무리한다. 활동을 마칠 때 이 활동에 참여했던 학생들의 모습이나, 이 활동이 어떤 의미가 있었는지 격려하는 말을 하며 마무리하면 좋다. 다음에는 어떤 격려 수업을 하는지 예고한다. 그러면 아이들은 기대하는 마음으로 다음 격려 수업을 기다린다.

격려 수업 가운데 아이들과 좋은 관계를 만들어 가는 데 도움을 주는 격려 수업 활동 한 가지를 소개해 본다.

이야기 말판 놀이, '네가 진짜진짜 궁금해!'

'네가 진짜진짜 궁금해!' 활동은 누군가에 대해서 진심으로 궁금해하며 질문하고, 애정 어린 눈빛으로 바라보고 반응하는 행동이 얼마나 격려가 되는지를 경험하도록 하는 수업이다. 모든 이들은 자신에게 호기심을 가지고 물어봐 주는 사람에게 마음이 열리며 친밀감이 생긴다. 친구가 되고 싶고, 친구를 통해 자신을 더 자세히 알아 가는 기쁨도 느낄 수 있다.

'네가 진짜진짜 궁금해!' 활동을 할 때 짹꿍과 만나서 어떻게 놀이하는 것이 좋은지 한 친구와 놀이하는 모습으로 시범을 보여 주면 좋다. 놀이하며 질문에 대한 답을 듣다가 궁금한 점이 떠오른다면 추가 질문을 할 수도 있다. 이 활동은 짹꿍이 바뀌거나 모둠이 바뀌었을 때마다 짹꿍이나 모둠원들과 하다 보면 서로 친밀해지는 데 도움이 된다.

놀이할 시간이 충분하지 않다면 말을 하나만 써서 다음 사람은 앞사람의 말이 있던 곳에서부터 주사위를 던져 나온 만큼 말을 이동하는 방식으로 해도 된다.

놀이할 때 친구에게 물어보고, 알게 된 것을 핵심 단어로 메모하면서 듣게 한다. 내가 들은 내용을 바탕으로 친구를 소개하는 글을 쓰게 해도 좋다. 아이들이 종이에 쓴 글은 접어서 상자에 넣는다. 쪽지를 하나씩 꺼내 친구들이 쓴 글을 읽어 주며, 누구를 소개하는 글인지 퀴즈로 맞혀보게 하는 활동도 아이들이 재밌어하며, 이렇게 소개하는 활동으로 연결하면 내가 아직 이야기 나눠 보지 않은 친구에 대해서도 알아 갈 수 있다. 활동의 흐름을 안내한다.

1. 수업을 여는 교사 담화(예시)

오랜 시간 같이 지냈는데도 서로에 대해 잘 모르며 겸연쩍을 때가 있어요. 처음 만나 서먹서먹할 때 이야기를 몇 마디 나누며 서로에 대해 조금씩 알아 갔을 뿐인데, 나와의 공통점을 한 가지 찾았을 뿐인데, 갑자기 친밀감이 생기고 마음이 열리는 경험을 해 본 적이 있을 거예요.

누군가 나에 대해 궁금해하며 무언가 물어봐 주고 눈을 바라보며 내 이야기를 끝까지 온전하게 들어 주면 나도 그 질문에 정성껏 말하고 싶어집니다. 내 마음이 점점 편안해지고 상대방에게 고마운 마음과 친밀감이 생깁니다. 그러면 나도 상대방이 말할 때 경청하고 공감하고 싶어집니다.

이 활동은 놀이판을 이용해서 이야기하는 '놀이 상황'을 통해 서로에게 좀 더 편하게 질문하고 대답하며, 또 서로 소통하면서 친구가 되어 가도록 돋는 활동입니다. 지금 만나는 친구가 어떤 친구인지, 두근두근 궁금한 마음으로 한번 만나러 가 볼까요?

2. 이야기 말판 놀이 소개하기

출발!	1. 네가 가장 좋아하는 과일은? 까닭은?	2. 네가 가장 좋아하는 채소는? 까닭은?	3. 네가 가장 좋아하는 아이스크림은? 까닭은?	4. 네가 가장 좋아하는 과자는? 까닭은?	5. 네가 가장 즐겨 먹는 라면은? 까닭은?	6. 네가 가장 좋아하는 피자는? 까닭은?
이야기 말판 놀이 - 네가 진짜진짜 궁금해!						7. 네가 생일 때 먹고 싶은 케이크는? 까닭은?
14. 요즘 기억에 남아 있는 영화는? 까닭은?	13. 네가 가장 좋아하는 연예인은? 까닭은?	12. 네가 가장 좋아하는 TV 프로그램은? 까닭은?	11. 공휴일 중 네가 가장 좋아하는 날은? 까닭은?	10. 네가 가장 좋아하는 요일은? 까닭은?	9. 네가 외식할 때 가장 좋아하는 음식은? 까닭은?	8. 네가 가장 좋아하는 치킨 종류는? 까닭은?
15. 네가 요새 읽고 있는 책은? 내용은?						
16. 네가 가장 좋아하는 식물은? 까닭은?	17. 네가 가장 좋아하는 동물은? 까닭은?	18. 네가 받은 선물 가운데 가장 기억에 남는 선물은? 까닭은?	19. 네가 생일 때 가장 받고 싶은 선물은? 까닭은?	20. 네가 가장 좋아하는 사람은? 까닭은?	21. 네가 다른 사람에게 가장 듣고 싶은 말은? 까닭은?	22. 네가 다른 사람에게 가장 듣고 싶지 않은 말은? 까닭은?
30. 네가 화가 날 때는 어떤 상황이야? 까닭은?	29. 네가 떨리거나 두려울 때는? 까닭은?	28. 네가 슬플 때는? 까닭은?	27. 네가 잘하는 일은?	26. 너의 휴식법은?	25. 네가 가장 좋아하는 취미는? 까닭은?	23. 네가 함께 시간을 보내고 싶은 사람은? 까닭은?
31. 네가 행복할 때는 언제야? 까닭은?						
32. 네가 가장 가보고 싶은 곳은? 까닭은?	33. 네가 가장 좋아하는 계절은? 까닭은?	34. 네가 좋아하는 과목은? 까닭은?	35. 네가 힘들어하는 과목은? 까닭은?	36. 네가 지금 새롭게 배우고 싶은 것은? 까닭은?	37. 나랑 이야기 말판 놀이를 해 본 소감은?	친구 되기! <목적지> 도착!

<놀이 방법 안내 예시>

- ① 지금 옆에 앉은 짹꿍과 함께 활동합니다. 물론 모둠의 모든 친구와 함께해도 되지만, 오늘은 짹꿍과 함께 놀이를 해 보겠습니다. 앞에 앉은 지홍이와 선생님이 놀이하는 시범을 보이면서 설명하겠습니다.
- ② 두 사람당 주사위를 하나씩 가져갑니다. 그리고 말판에 놓을 자기 말도 각자 준비합니다.
- ③ 가위바위보를 해서 누가 먼저 주사위를 던질지 차례를 정합니다.
- ④ 선생님이 주사위를 던져서 숫자 3이 나왔으면 세 번째 칸에 해당하는 질문을 지홍이가 선생님에게 궁금해하며 물어봅니다. 꼭 그 까닭도 물어봅니다.
- ⑤ 선생님이 대답하면, 그 대답을 듣는 짹꿍인 지홍이는 선생님의 말을 경청합니다.
- ⑥ 선생님처럼 질문을 받은 사람이 정성껏 잘 대답을 마쳤다면, 자기 말을 세 번째 칸에 올려 둡니다.
- ⑦ 이번에는 지홍이가 주사위를 던지고, 해당하는 칸에 있는 질문을 선생님이 합니다.
- ⑧ 지홍이가 대답을 만족스럽게 했네요. 그렇다면 그 칸에 지홍이의 말을 올려 둡니다.
- ⑨ 이렇게 모두가 목적지(친구 되기!)에 도착할 때까지 이야기를 주고받으며 놀이하면 됩니다.

3. 이야기 말판 놀이 함께하기

'네가 진짜진짜 궁금해!' 활동은 그냥 질문하고 답하는 것으로 마무리해도 좋지만, 놀이하면서 알게 된 내 짹꿍을 소개하는 시간을 가지면 더 의미 있는 수업이 된다. 놀이 시작 전에, 짹꿍을 소개하는 시간이 있으니 놀이하면서 짹꿍에 대해 알게 된 것들을 간단히 기록해 두거나, 기록하지 않더라도 짹꿍의 이야기를 새겨들으라고 안내한다.

보통 15 ~ 20분 정도면 놀이 한 판이 끝나는데, 아이들은 시간이 가는 줄 모르고 친구와 이야기를 나눈다. 서먹했던 표정이 점점 편해지고, 여기저기서 웃음소리도 들린다. 친구에게 물어볼 때는 정말 궁금해하면서, 또 바라보면서, 공감하는 태도로 적절한 반응을 하면서 듣도록 강조한다.

02

교실에서 하는 대부분의 수업에서 서로의 생각을 묻고 답하는 활동을 많이 하는데, 그중에서도 ‘네가 진짜진짜 궁금해!’ 활동은 경청을 배우고 연습할 수 있는 기회이기도 하며, 서로 대화하고 나누는 수업 분위기를 만드는 바탕이 되기도 했다.

아이들은 이야기를 나누면서 내가 잘 몰랐던 친구에 대해서 알아 가게 되고, 나와 어떤 공통점이 있는지 또 어떤 다른 점이 있는지도 알게 된다. 무엇보다 나에 대해 궁금해하며 물어봐 주고, 내 이야기를 잘 들어 주는 친구에게 고마운 마음도 들고, 친밀감도 생기게 된다.

4. 내 짹꽁 소개하기

狎꽁과 놀이하고 나면, 놀이하며 알게 된 내 짹꽁에 대해 두세 가지만 기억나는 대로 다른 친구들에게 소개해 주도록 한다. 소개가 끝나면, 나를 잘 소개해 준 짹꽁에게 “고마워!”라고 말하게 한다.

시간이 조금 걸리더라도 이렇게 모든 친구에게 말할 기회를 주면 내가 이야기를 나눠 보지 않은 친구에 대해서도 알아 가게 된다. 이야기를 들으며, 나와 공통점이 있는 친구를 찾게 되기도 한다.

모둠을 새로 바꿨을 때는 짹꽁과 함께 이 놀이를 하고 나서, 패들렛에 내 짹꽁을 소개하는 글을 써 볼 것이라고 했다. 글을 써야 해서 아이들은 질문하고 나서 더 집중하며 듣게 되고, 들은 내용을 종이에 기록하며 들었다. 활동을 마치고 나서 패들렛에 친구를 소개하는 글을 써 보도록 10분 정도 시간을 주었다.



아래는 아이들이 짹꽁을 소개한 글 중 일부이다.

민서희, <스피드 달리기를 잘하는 내 짹꽁 시원이>

저와 시원이는 피아노 학원에 다니고 취미가 게임으로 같고 여름을 좋아합니다. 시원이가 잘하는 일은 스피드 달리기이고 4학년 때 달리기를 잘해서 칭찬받아서 좋았다고 했습니다. 요새 시원이가 즐겨 듣는 노래는 '빌런'이라는 노래인데, 음이 좋고 영어 가사가 있어서 좋다고 했습니다. 시원이가 힘들어하는 과목은 수학입니다. 수학은 숫자가 워낙 많이 들어가서 복잡하다고 했습니다. 시원이가 좋아하는 계절은 여름인데, 수영을 할 수 있어서 좋다고 했습니다. 시원이가 생일 때 받고 싶은 선물은 투바투 앨범이라 했고, 투바투가 멋있어서라고 했습니다. 시원이가 화날 때는 '누군가 무슨 잘못을 했을 때 사과하지 않을 때'라고 했습니다. 사과하지 않으면 짜증이 난다고 합니다. 시원이가 좋아하는 꽃은 해바라기꽃이라고 했는데, 해바라기 씨앗이 맛있어서라고 합니다. 시원이가 가장 좋아하는 요일은 금요일입니다. 왜냐하면 내일이 토요일이기 때문입니다. 가장 기억에 남는 선물은 강아지 장난감인데, 다섯 살 때 일본에 계신 삼촌이 주신 선물이라고 했습니다. 이 놀이를 하고 나니 시원이가 좋아하는 노래, 잘하는 일, 힘들어하는 과목, 받고 싶은 선물 등을 알게 되었습니다.

이성한, <우주와 나의 공통점과 차이점>

우주와 나의 공통점과 차이점을 알아보는 시간이었다. 우주와도 친근해지는 기회였던 것 같다. 우주와 나의 공통점은 외식할 때 뷔페를 많이 좋아한다는 것이다. 많은 음식을 다양하게 먹을 수 있어서이다. 또 요즘 우주가 읽는 책은 만화책이다. 우주가 좋아하는 꽃은 벚꽃이고, 주말에 함께 시간을 보내고 싶은 사람은 친구들이다. 우주와 나의 차이점은, 우주는 좋아하는 동물이 귀여운 펭귄이고, 나는 자유로운 독수리이다. 가장 좋아하는 요일은, 나는 다음날이 쉬는 날인 금요일이고, 우주는 한가한 시간이 많은 토요일이다. 우주가 좋아하는 것들과 잘하는 것들을 알아볼 수 있는 시간이었다.

주우주, <축구 소년 성한이를 소개합니다!>

성한이와 말판 놀이를 하며 이야기했는데, 이걸로 인해 성한이랑 친해졌습니다. 처음에 3반에 앉을 땐 성한이와 친해지기 어려울 것 같았고 어색했는데 이 활동을 하면서 완전히 달라졌습니다. 자, 그럼 이제 알려드리겠습니다. 성한이와 저의 공통점이 생각보다 많이 있습니다. 성한이는 축구를 좋아한다고 합니다. 골을 넣을 때 기분이 무척 좋기 때문입니다. 저도 축구를 정말 좋아합니다. 민초는 치약 맛이 나서 싫다고 하고, 성한이는 재미있는 걸 좋아해 웃긴 친구를 좋아합니다. 좋아하는 치킨으로는 양념치킨을 좋아하는데, 치킨과 소스의 조합이 좋아서 맛있다고 합니다. 성한이는 유튜버 '파뿌리'를 좋아합니다. 개그 느낌의 프로이기 때문입니다. 다음은 저와 성한이의 차이점입니다. 나는 여름이 좋지만 성한이는 겨울을 가장 좋아합니다. 눈이

오기 때문입니다. 성한이는 수학을 싫어하지만 난 좋아합니다. 성한이는 수학이 복잡하다고 생각을 하기 때문입니다. 성한이는 금요일이 좋고 나는 토요일이 좋습니다.

김윤우, <공감을 잘해 주는 승민이를 소개합니다!>

안녕하세요. 오늘은 공감을 잘해 주는 제 짹꽁 승민이를 소개합니다. 제 생각엔 승민이와 저는 많은 차이점과 공통점이 있다고 생각합니다. 먼저 공통점은 둘 다 초코 케이크를 좋아하는 것입니다. 둘 다 그 안에 있는 초코볼을 좋아했습니다. 그리고 축구를 좋아하는 것이었습니다. 승민이는 축구를 친구들과 먼저 시작했는데 실력이 조금씩 늘기 시작해서 그동안 계속해 왔다고 합니다. 그리고 저와 공통으로 좋아하는 음식 가운데 대표적인 음식은 뿐링클인데, 까닭은 단 것과 짠 것을 번갈아 먹는 조화가 진짜 좋아서였습니다. 차이점은 딱히 없었는데, 말하자면 취미입니다. 승민이는 책 읽기가 취미고 저는 축구가 취미입니다. 승민이는 좋은 친구인 것 같습니다. 평소에 “그랬구나!” 또는 “아!”라는 말을 많이 해 줘서 공감을 잘해 주고 배려심이 깊은 친구이기 때문입니다. 나와 차이점이 있었지만 좋은 친구였습니다.

승민아, 친하게 지내자!

이승민, <윤우야, 친하게 지내자!>

제 짹은 김윤우입니다. 지금부터 김윤우를 소개하겠습니다. 우선 제 짹은 피자에서 페퍼로니 피자를 좋아하고, 치킨도 단짠의 조화가 환상적인 뿐링클을 좋아한다고 합니다. 또 초코 케이크를 좋아하고 소고기와 굴을 좋아한답니다. 특히 소고기는 입 안에서 녹아서 좋고, 초코 케이크는 달콤해서 좋다네요. 어이쿠! 이 친구, 좋아하는 게 저랑 똑같네요!

이 친구는 “수고했어!”라는 말을 좋아한대요. 왜냐고요? 이 말을 들으면 기분이 좋대요. 또 이 친구는 칭찬을 자주 해 주는 친구라 제 친구 Top 5에 드는, 아주 좋은 친구랍니다.

음, 차이점이 있다면 지루한 도덕이 싫대요.

이 친구는 저와 공통점이 참 많네요. 그래서 더 신기해요! 어째 생긴 모습만 다르지, 어쩌면 도플갱어 같을 수도 있겠네요. 윤우야, 친하게 지내자!



5. 이야기 말판 놀이 소감 나누기

놀이를 하고 나면, 짹꿍끼리 서로 이야기 말판 놀이를 해 본 소감을 물어보고 듣게 한다. 그런 다음 반 친구들에게 소감을 말할 기회를 준다.

민석: 이 활동을 하니 도영이의 몰랐던 점을 알게 되어 더 친해질 수 있을 것 같습니다. 더 친해지려면 도영에게 말을 더 자주 걸어야 할 것 같아요.

도영: 이 활동을 하면서 민석이와 한층 더 가까워지는 것 같았어요!

지준: 이 활동을 하며 ‘내가 지홍이에 대해 이만큼 알고 있구나’ 깨달았고, 지홍이에 대해 더 많은 걸 알기 위해서 노력해야겠다고 그래서 지홍이와 더 친해져야겠어요!

서현: 준서랑 나랑 말판 놀이를 해 보니 내가 준서에 대해 모르는 것이 있었지만 그것을 알게 되니 좋았어요.

가은: 활동하면서 친구의 마음을 자세히 알 수 있어서 좋았습니다.

하은: 이야기를 나누면서 가은이랑 나랑 공통점이 많아서 더 친해진 것 같습니다.

나연: 소정이는 조용한 편인 줄 알았는데 말해 보니까 되게 말을 잘 이어 나가고, 목소리도 예뻤어요. 소정이랑 앞으로 더 친하게 지내고 싶어요.

소정: 나연이는 평소에 나랑 이야기하는 것보다 재미있는 성격이라는 걸 알았습니다. 말이 많은 거 같습니다. 평소에도 친하게 지냈지만 ‘할 말이 없어지면 어떡하나?’하고 생각하고 있었는데 놀이하다 보니 편하고 재미있어서 좋았습니다. 진짜 재미있게 할 수 있었던 거 같습니다.

해안: 많은 장점이 있는 정현이와 정말 친해지고 싶고 정현이의 장점을 알아서 뜻깊은 시간이었습니다. 정현아, 앞으로 잘 부탁해!

6. 수업을 마무리하는 교사 담화(예시)

오늘은 짹꿍에 대해 더 알아보는 놀이를 했습니다. 친구가 내 이야기를 궁금해하고 질문해 주니 평소 나에 대해 생각해 보지 않았던 것을 생각해 보며 나에 대해서도 좀 더 자세히 알아 가는 기회가 된 것 같습니다. 누군가가 나에 관해 관심을 가지고 물어봐 주고 이야기를 온전하게 들어 주면 편안해지고 상대방과 친밀한 느낌이 들 뿐만 아니라, 격려받는다는 느낌이 듭니다. 앞으로도 수업 시간에 친구들과 여러 가지 활동을 하게 될 텐데, 친구의 이야기를 들을 때는 궁금해하며 물어보고, 또 끝까지 잘 들어 주기를 바랍니다. 이 활동을 통해 상대방이 좋아하는 것을 알고 존중하는 계기가 되었으면 합니다.

7. 후속 활동하기(가족과 ‘네가 진짜진짜 궁금해’ 말판 놀이 해 보기)

가족과도 이 놀이를 할 수 있도록 말판 놀이판을 인쇄해서 나눠 주고, 주말 동안 가족 가운데 한 사람도 좋고, 시간을 낼 수 있는 사람으면 누구라도 좋으니 한 번 놀이를 같이 해 보고, 그 소감을 글로 자유롭게 써 보게 했다. 아래는 활동 후 학생들이 느낀 점을 글로 쓴 것이다.

02

민지홍

나는 이 활동을 하면서 내 삶을 다시 생각해 보는 시간이 되었다. 질문에 답을 해 보니, 내 성격과 좋아하는 것, 잘하는 것, 하고 싶은 것에 대해서 자세히 알았다. 내가 가장 좋아하는 사람은 돈을 많이 주는 사람이다. 나는 고양이도 좋고, 강아지도 좋다. 아빠가 가장 갖고 싶은 선물은 ‘돈’이라고 했다. 평소에 하고 싶었던 것을 할 수 있기 때문이다. 만약 엄마는 여행을 간다면 그 나라의 문화를 보고 싶어 하고, 아빠는 리조트에서 쉬고 싶어 한다. 음악은 엄마는 클래식, 아빠는 빠르고 신나는 음악을 좋아한다. ‘엄마와 아빠는 왜 이렇게 성격이 다를까?’ 내 동생은 양념치킨이 매콤해서 좋다고 했다. 나는 ‘네가 진짜진짜 궁금해’ 말판 놀이를 하면서 가족들이 대답한 것을 잘 듣고 나에 대한 부탁, 또는 원하는 것을 잘 들어주려고 노력해야겠다.

김윤우

주말 저녁 때, 식탁에 모여 앉은 우리 식구들, 각자의 말을 듣고, 모두 열정적으로 게임을 하듯 시간 가는 줄 몰랐다. 우선 내 동생 시우를 소개하겠다. 시우는 어릴 때부터 편식하지 않아서, 가장 좋아하는 채소는 ‘팽이버섯’이라 했다. 가장 좋아하는 라면은 ‘신라면’인데, 시우는 아빠를 닮아 매운 걸 잘 먹고 지금 신라면 봉지에 손흥민 선수의 모습이 있어서 더 좋아한다고 했다. 생일 때는 ‘도레도레 레인보우 케이크’를 먹고 싶다고 했다. 요즘 나와 시우의 최대 관심사가 축구이기 때문에 가끔 TV 채널 돌리다가 축구를 하면 아주 반갑고, 재미있게 보고 있는데 같이 볼 수 있는 남동생이 있어서 친구 같은 느낌이 들어 좋다.

우리 엄마는 ‘수박 바’를 좋아하는데 가끔 내가 아이스크림을 사 올 때 엄마 가는 꼭 ‘수박 바’로 사 가면 엄마가 맛있게 드신다. 엄마는 가끔 등산을 가시는데 높은 산에 올라가서 느끼는 공기와 건강해지는 기분이 좋다고 하셨는데 나중에는 엄마랑 함께 등산하고 싶다. 우리 남매들이 장난을 치며 놀다 보면 싸우는 일이 생기는데, 그럴 때면 엄마는 너무 속상해하셨다. 그래서 우리가 사이좋게 지낼 때가 가장 행복하다고 하셨다. 엄마의 말씀을 듣고 보니 앞으로 동생들에게 장난을 줄이고 동생들을 좀 더 생각하는 형, 오빠가 되어야겠다. 이 놀이를 통해 우리 식구는 서로에 대해 궁금한 게 더 생기고, 더 많이 알게 되었다. 놀이를 마치며 “사랑해! 고마워! 미안해!”라는 표현을 서로에게 더 많이 해 주기로 했다.

이승민

나는 엄마와 함께 말판 놀이를 했다. 솔직히 재미없을 것 같았는데, 놀이하며 엄마도 나도 서로에 대해 더 많이 알 수 있었다. 특히 난 엄마와 11년을 같이 살았는데 엄마에 대해 잘 모르는 게 많았다는 걸 깨달았다.

조해인

오늘 엄마랑 동생이랑 말판 놀이를 해 보았는데, 식구들과 해 보니까 친구들과 할 때랑은 달랐다. 식구들은 원래 잘 알고 있다고 생각했는데 이렇게 놀이를 해 보니까 '아, 그랬구나!' 하고 식구들의 취향을 확실히 알 수 있었다. 그리고 새롭게 배워 보고 싶은 게 있느냐는 질문에 내가 '춤을 배워 보고 싶다.'라고 하니까 엄마가 한번 알아봐 주시겠다 했다.

8. 하루 일과에 적용하기

하루를 시작하면서도 1교시를 시작하기에 앞서 눈을 감고 1분 정도 천천히 숨을 쉬고 나서 짹꿍에게 서로 묻는다.

“오늘, 네 기분이 어때? 까닭은 뭐야?”

이렇게 궁금해하며 서로의 안부를 묻는다. 이야기를 들을 때는 서로의 마음을 헤아리며 들어 보라고 한다. 짹꿍과 이야기를 나누고 나서, 오늘 자기의 기분이나 하고 싶은 이야기를 나눌 사람은 손을 들고 반 친구들에게 말할 기회를 준다.

“저는 오늘 5교시 수업이고 오후에 학원이 하나만 있어서 기분이 좋습니다.”

“어제부터 열이 나고 목이 아파 잠을 잘 못 자서 조금 힘든 상태입니다.”

“어제 태권도 품새 대회가 있었는데, 다리를 다쳐서 연습을 많이 못했는데도 참여했는데, 3등을 해서 기분이 좋아요.”

“오늘 체육 수업이랑 미술 수업이 있어서 좋습니다.”

“어제 새로 산 티셔츠를 입고 왔는데, 미술 시간에 유성 매직으로 썩 그어져서 망했다고 생각했는데, 세탁해 보니 그래도 많이 지워져서 다행이라고 생각했습니다.”

02

아이들은 생각보다 자기의 마음을 친구들에게 말하는 것을 즐거워한다. 이야기할 때 자신을 바라보며 귀 기울여 들어 주고, 공감하며 들어 주는 반 친구들과 이야기를 나누는 교실이 안전하다고 느껴서일 것이다.

이렇게 서로의 기분과 컨디션에 관해 이야기를 나누면서 서로의 상태를 이해하게 되고, 서로를 이해하게 되면 말하지 않아도 서로 배려하고 싶은 마음으로 하루를 시작할 수 있다. 그러면서 서로에게 상처를 주거나 실수하는 일도 줄어들게 된다.

하루를 마무리하면서는 짹꽁끼리 이렇게 묻기도 했다.

“오늘 가장 행복했던 순간은 언제였어? 그렇게 생각한 까닭은 뭐야?”

“오늘 가장 기억에 남는 일은 무엇이야? 그렇게 생각한 까닭은 뭐야?”

“오늘 가장 고마웠던 사람은 누구야? 그렇게 생각한 까닭은 뭐야?”

이렇게 하루를 긍정적인 분위기로 마무리하는 일은 참 중요하다. 친구들도 선생님도 감사와 격려의 말, 긍정적인 말을 다른 사람에게서 듣고 싶어하며, 이렇게 하루를 마무리하는 활동은 교실에서 아이들의 소속감과 자존감을 높여 줄 수 있다. 소속감과 자존감을 느끼는 아이들은 교실에서 어긋난 행동을 할 이유가 없다.

또 하루의 일과를 마무리하며 아이들에게 던지는 질문이 있다.

“오늘 혹시 속상했던 일이 있었나요? 무엇이었나요? 부탁하고 싶은 점이 있나요?”

“오늘 급식 시간에 제가 조용히 줄을 잘 서 달라고 했는데 어떤 친구들이 들어주지 않아서 속상했어요. 내일은 제가 부탁하면 잘 들어주면 좋겠어요.”

“제가 스마트 패드를 정리하는데, 저는 하인이 아니고 정리하는 것을 돋는 것뿐인데 어떤 친구들은 패드를 그냥 툭 던져 놓고 가거나, 자기 학원 가야 해서 바쁘니까 나보고 정리함에 꽂아 달라고 하고 그냥 가 버리기도 합니다. 자기 패드는 자기가 잘 정리하고 가면 좋겠습니다. 저는 패드 정리하는 것을 돋는 사람일 뿐입니다. 내일부터는 부탁합니다.”

“오늘 우리 반이 체육관 청소할 때 자기 구역 청소가 먼저 끝난 친구들은 못 끝낸 친구들을 도와주기로 했는데, 어떤 친구들은 자기들끼리 농구를 하고 있어서 좀 그랬어요. 다음에는 도와 달라고 하면 도와주거나 다 끝내고 같이 놀면 좋겠어요.”

“오늘 영어 시간에 떠드는 친구들이 있어서 영어 선생님도 힘들어하시고, 저도 집중하는 데 방해가 되었는데 앞으로는 조용히 했으면 좋겠어요.”

이와 같이 반 아이들에게 속상한 일과 부탁하고 싶은 이야기를 할 때는 지켜야 할 것이 있다. 친구가 혼나길 바라는 마음으로 말하기보다 자기 마음을 공감해 주길 바라는 마음과 친구들이 부탁하면 잘 들어주길 바라는 마음으로 말해야 한다. 또 친구의 이름을 말하는 대신, ‘누군가’ 또는 ‘어떤 친구’라고 하며, 선생님을 바라보고 말해야 한다. 어떤 아이들은 고마운 일이나 행복한 순간을 말하는 것보다 이 시간을 기다린다. 그리고 용기를 내어 자기가 속상했거나 불편했던 일을 말한다. 이 시간을 통해 ‘내가 불편해하는 것과 내가 바라는 것’이 무엇인지 알고 말하는 연습을 하게 된다.

다른 사람들은 내가 청하지 않았는데 무언가를 알아서 해 주지 않는다. 건강한 관계 맺기는 자가 바라는 것을 다른 사람들에게 존중하는 방식으로 말할 수 있어야 하고, 이때 비난이나 불평이 아니라 바라는 것에 집중해서 말할 수 있어야 한다. 이렇게 용기를 내어 이야기하고 나면, 아이들 대부분은 표정이 한결 나아진다. 친구가 속상해하는 점과 바라는 점을 말할 때, 앞으로는 친구가 불편해하는 말이나 행동은 하지 않기로, 또 친구가 부탁한 것은 함께 들어주기로 약속하며 하루를 마무리한다.

하루를 마무리하면서 그날 가장 행복했던 순간과 속상했던 일을 궁금해하며 물어보고 말할 기회를 갖는 것은 아이들에게 격려가 된다. 이 시간을 통해 문제를 예방하고 관계를 회복할 수 있다. 고마움과 감사를 표현하고, 그날의 속상했던 감정들을 표현하며 마무리하는 일은 개인에게도, 학급 공동체에도 참 중요하다. 이를 통해 아이들은 소속감과 자존감이 높아졌으며, 각자 저마다 다른 특성이 있다는 것을 알고 존중하게 되었고, 친구들과 선생님이 중요하게 여기는 생각을 듣는 좋은 기회가 되기도 했다.

9. 기록하며 마음 성장 과정 지켜보기

격려 수업을 마칠 때마다, 무엇을 알아차리게 되었는지, 어떤 생각을 했고, 무엇을 느꼈는지, 또 다짐한 것은 무엇인지, 5분 정도 시간을 주며 생각을 정리해서 기록해 보게 한다. 올해는 수업을 마칠 때마다 패들렛에 기록으로 남기고 있다. 이렇게 남긴 기록은 ‘학급문집’을 통해서 나누며 소통을 이어간다. 이런 기록을 통해 활동의 어느 순간에, 어떤 과정들을 겪으며 성장해 나갔는지 알 수 있다.

02



글을 마치며 - 격려 수업의 의미

격려 수업을 마치면 일상에서 삶으로 연결하고 적용해 볼 수 있도록 이끌어야 한다. 격려 수업을 통해 아이들은 자기 자신과 더 깊이 만난다. 그렇게 자신을 솔직하게 마주한 친구들이 자신의 경험, 생각, 다짐을 나누면서 다른 친구들과 깊은 유대감을 형성한다.

작년에도 5학년, 올해도 5학년을 만났다. 작년에 격려 수업을 해 본 경험을 바탕으로, 올해는 동학년 선생님들과 함께 5학년 학생 대상으로 주마다 한 시간씩 격려 수업을 하고 있다. 아이들과 격려 수업을 하기에 앞서 선생님들과 먼저 활동을 경험하고 나누고 격려하며 교사인 우리도 성장해 나가고 있다. 작년 5학년 아이들이 1학기 동안 격려 수업을 해 본 후, 수업의 의미에 대해 남긴 소감으로 이 글을 마무리한다. N

황도윤

내가 성장할 때마다 격려 수업이 있었다. 일주일에 한 번씩 성장하는 까닭은 격려 수업이 있었기 때문이다. 나와 일주일에 한 번씩 만나면서 성장할 수 있도록 도와준 것은 '격려 수업'이었다. 내가 나에 대해서 더 잘 알 수 있게 된 까닭도 격려 수업 덕분이다.

곽동해

격려 수업은 전체적으로 모든 활동이 재미있고, 내가 점점 성장하고 있다는 기분을 느끼게 했다. 앞으로 더 성장해야 한다. '행복 저장소'에 저장 수가 백 개가 넘어서 뿐만 아니라 행복했다. 다음에도 기회가 된다면 격려 수업을 더 해 보고 싶다.

변다미

먼저, 1학기 격려 수업 가운데 내가 뽑은 순위를 소개하자면, 1위는 '힘들고 어려웠던 순간' 활동이다. 힘들었던 순간 덕분에 지금의 내가 있는 거니까, 힘들었던 순간을 돌아볼 수 있어서 좋았다. 2위는 '내가 좋아하는 일들을 해 본 일주일'이다. 좋아하는 일들을 해 보니 그 주는 행복했기 때문이다. 3위는 '결국에 해낸 일'이다. 내가 해낸 일을 보며, 자존감이 높아진 거 같기 때문이다. 격려 수업 활동을 해 보면서 정말 느낀 것도 많고, 많이 성장한 것 같아서 좋았다.

강채빈

일주일에 한 번씩 격려 수업을 했는데, 할 때마다 더더욱 성장하고 있는 것 같아서 좋았던 것 같아요. 나에 대해 딱히 생각해 본 적 없었는데 할 때마다 나에 대해 알게 되었어요. 뜻깊고 좋은 활동이었고, 많은 활동을 해 봄으로써 행복했고, 점점 더 성장하며 나에 대해 알아가는 시간을 갖고 싶어요.

한수민

격려 수업을 하면서 재밌었습니다. 그리고 나 자신뿐 아니라 다른 친구들을 잘 알게 되었답니다. 이 시간을 통해 저는 성장할 수 있었답니다.

김민서

나전프(나 전문가 프로젝트)와 나옹프(내가 나에게 주는 용기 프로젝트)를 통해서 진짜 나에 대해 더 알게 되었고, 또 내 머리와 마음속을 즐겁게 해 줬다. 격려 수업으로 나의 인생에 대해 더 많이 알아간 것 같다. 삶의 행복과 회복이 동시에 가능했던 활동이었던 것 같다. 앞으로도 계속 오래도록 '격려 수업'을 하고 싶다. 나에게 큰 도움이 되었던 활동이야!

신하연

지금까지 격려 수업을 해서 좋았다. 종이비행기를 날려서 누가 찾은 행복일지인지 맞히는 게 재미있었고, '결국에 해낸 일'은 내가 어려웠던 순간을 기억하며 떠올릴 수 있었고, 그때의 마음과 생각을 떠올리며 지금 더 행복하다는 생각이 들었다. 또 힘들고 어려웠던 순간을 떠올리면서 위로가 되는 말을 나에게 하면 그 순간을 극복할 수 있다는 것도 알게 되었다.

수업에 바로 활용하는 인성 교육 누리집

글_ 편집실



'2022개정 교육과정'에 대한 국민 참여 설문에서, 국민들은 현재보다 더 강화되어야 할 교육 영역으로 '인성 교육'을 1순위로 뽑았습니다. 학교에서는 학생의 인성 핵심 역량을 함양하는 학교 교육과정을 편성·운영하고 외부 자원을 적극적으로 활용하여 인성 교육을 실시하고 있습니다. 급변하는 미래 사회를 살아갈 학생들이 건강하고 올바른 마음가짐을 가지기 위해서 무엇보다 중요한 인성 교육, 학교 현장에서 활용하기 좋은 인성 교육 누리집을 모았습니다.

01

미리네
miline.or.kr

The screenshot shows a search result page on the Miline website. The search term '인성교육' (Institutional Education) has been entered. The results are listed under the heading '프로그램/지도자료' (Programs/Guidelines). There are five items displayed, each with a thumbnail, title, author, date, and views. The titles include '중학교 자유학기 프로그램 '인성교육으로 자유학기의 날개날기'' and '인주학 학교운영 실무집 - EBOOK'.

번호	제목	작성자	등록일	조회수	첨부
529	중학교 자유학기 프로그램 '인성교육으로 자유학기의 날개날기'	관리자	2023-03-27	441	
528	출판 함께해요 인성교육(초등학교)	관리자	2023-03-27	857	
527	인주학 학교운영 실무집 - EBOOK	관리자	2023-03-13	262	
526	출판 함께해요 인성교육 활용 안내문집	관리자	2023-03-22	507	
525	장관 인생을 가르는 마음마령프로젝트 워크북_지도서	관리자	2023-01-03	863	

교육부의 미디어 교육 통합지원포털 ‘미리네’는 미디어 교육 자료와 최신 정보 공유 등 학교 미디어 교육 활동 지원을 위한 플랫폼입니다. 한국교육개발원에서 운영했던 (구)인성교육지원센터와 통합하여 인성 교육 관련 정책 연구 및 인성 교육 프로그램 워크북과 지도서, 인성 교육 활용 영상 등을 제공합니다. 인성 교육에 대한 학교 현장의 요구 조사를 토대로 프로그램 개발부터 활용 및 평가에 이르기까지 전 과정에 걸친 인성 교육 프로그램을 운영합니다. 학년·과목 별로 프로그램을 개발하고 배포하여 수업에 바로 적용하기 좋습니다. 인성 교육 지도 자료와 결과 보고서를 상세하게 공개하고 있어 프로그램을 운영할 때 참고할 수 있습니다.



미리네 인성 교육 프로그램 지도 자료

02

국가인권위원회 인권교육센터
edu.humanrights.go.kr



The screenshot shows the website for the National Human Rights Commission's Human Rights Education Center. At the top, there is a navigation bar with links for 'Home', 'About', 'Human Rights Education', 'Human Rights Curriculum', 'Human Rights Materials', and 'Laws and Regulations'. Below the navigation bar, the page title '교재·교육자료실' (Teaching Materials) is displayed. Underneath the title, there is a breadcrumb navigation: 'Home > Content · Materials > Materials · Teaching Materials'. A table lists various teaching materials, each with a thumbnail, title, file type (MP4, JPG), and download link.

번호	제목	유형	파일	다운로드
23	한국인권교육 '박생원'	한국교육동영상	MP4,JPG	다운로드
22	한국인권교육 '남호과천'	한국교육동영상	MP4,JPG	다운로드
21	연금연금 사람적 학교는 참여인	한국교육동영상	MP4,JPG	다운로드
20	여름 청소년 한권 끊임없이 역사	한국교육동영상	MP4,JPG	다운로드
19	기업 친환경 한권 풀려 교육포럼	한국교육동영상	MP4,JPG	다운로드
18	한국인권교육 '학원원'	한국교육동영상	JPG,MP4	다운로드

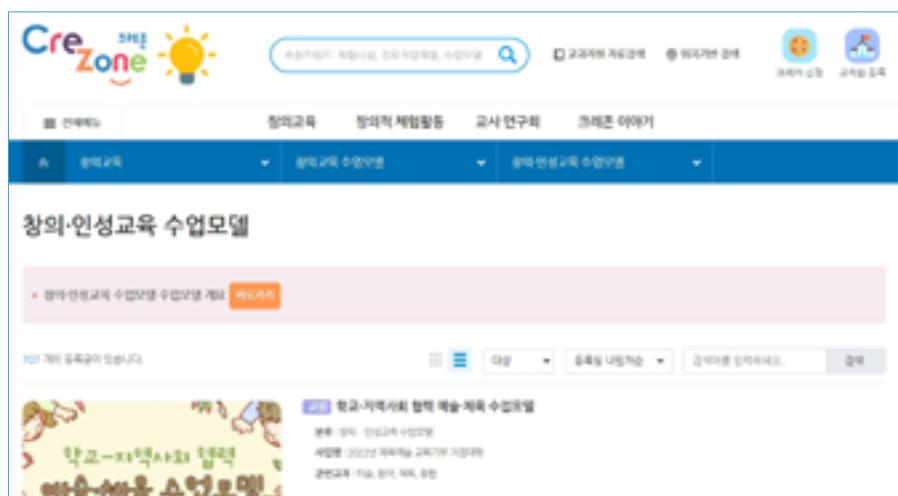
모든 사람의 인권은 나의 인권만큼 소중하다는 것을 알려 주는 인권 교육은 인성 교육과 밀접하게 맞닿아 있습니다. ‘국가인권위원회 인권교육센터’에서는 교육 현장에서의 인권 의식 향상과 인권 문화 확산을 위한 무료 교육과정을 제공합니다. 교재·교육자료실에서 교육 영상 보조자료와 프로그램 자료집 등을 다운로드 받을 수 있습니다. 교사를 위한 학교 인권 교육 안내서, 혐오차별 대응 워크숍 프로그램 교안, 인권 영화 학습지도안 등 인권 교육 수업 모델 및 자료를 제공합니다. 학교 인권 교육을 체계화·활성화하기 위한 다양한 의견을 수렴하여, 이를 제도 개선에 실질적으로 반영하기 위한 방법을 모색하는 한국인권 교육포럼의 자료집도 제작하여 배포합니다.



국가인권위원회 인권교육센터 교육 자료

03

창의인성교육넷 크레존
crezone.net



창의 인성 교육은 새로운 가치를 창출하고 동시에 더불어 살아가는 인재를 양성하는 것을 목표로 합니다. 한국과학창의재단에서 운영하는 ‘크레존’은 다양한 창의 체험 정보와 창의 인성 교육 전문 자료를 접할 수 있는 온라인 플랫폼입니다. 교육과정의 핵심 역량 함양을 위한 수업 및 평가 모델, 인성 교육 지도 자료 프로그램, 혁신적인 교원 연수 등을 제공합니다. 초·중·고 학생의 눈높이에 맞춘 활동지와 지도 자료가 개발되어 있어 교과 수업 시간에 활용도가 높습니다. ‘크레존 이야기’ 메뉴에서는 블로그, 뉴스레터, 카드뉴스를 통해 국내외 창의·인성 교육 동향과 교수학습법, 진로 가이드, 최신 교육 트렌드 등 다양한 자료를 만날 수 있습니다.



크레존 인성 교육 지도 자료 프로그램

04

학교폭력예방교육지원센터 stopbullying.re.kr

The screenshot shows the '어울림 프로그램' section of the website. At the top, there's a banner with two smiling students in school uniforms. Below the banner, the text '학교폭력예방교육지원센터' is displayed. On the left, there's a sidebar with navigation links: '어울림 프로그램 소개 및 검색', '어울림 체계도 및 DB', '학령률 어울림 프로그램', and a dropdown menu for '어울림 기본 프로그램'. The main content area is titled '중학교' and features tabs for '초등 3~4학년', '초등 3~4학년', '초등 5~6학년', '중학교' (which is highlighted in blue), and '고등학교'. Below these tabs, there's a large button labeled 'OPEN' with icons for download and print. A note in Korean follows: '본 자료들은 "온정누리마을 폭력방지" 동체로서·생명의 아름다움과 함께 미래 미안을 할 수 있습니다.' At the bottom right, there's a link '종합여러인성적 활동에서 더불어드림'.

학교 폭력 문제를 예방하고 해결하기 위해 교사들은 다방면으로 노력하고 있고, 학교에서 현실적인 대응책 마련에 고심하고 있습니다. 한국청소년정책연구원 '학교폭력예방교육지원센터'에서는 초·중·고 학생들의 학교 폭력을 근본적으로 예방하기 위한 국가 수준의 학교 폭력 예방 교육 프로그램을 제공합니다. 학생들의 학교 폭력 예방 역량을 체계적으로 강화할 수 있도록 대상별 역량 또는 문제 유형 프로그램을 구성하여 학교 교육과정에 맞는 예방 교육을 지원합니다. 학생과 교사, 더 나아가 학부모와 지역 사회가 함께 참여하는 학교 폭력 예방 교육 사업을 추진하고 있어 보다 광범위하고 실질적인 자료를 만날 수 있습니다.



학교폭력예방교육지원센터 어울림 프로그램 자료

05

인성인문학교육센터

school.gyo6.net/kbinsung

The screenshot shows a webpage with a blue header containing the university's name and various menu tabs: 소개마당 (Introduction), 연구마당 (Research), 참여마당 (Participation), and 나눔마당 (Sharing). Below the header is a decorative illustration of a wheelbarrow overflowing with flowers. The main content area is titled '나눔마당' and displays a table of shared materials (자료 공유). The table includes columns for 번호 (Number), 제목 (Title), 작성자 (Author), and 작성일 (Date). The titles listed are: 56. 배려 [2022년_12월_배려] 선한 영향력 가게, 55. 존중 [2022년_12월_존중] 다양한 가족을 존중해요, 54. 활동 [2022년_12월_활동] 가족 멋진 크리스마스 선물, and 53. 책임 [2022년_12월_책임] 숭고한 책임의 빛.

번호	제목	작성자	작성일
56	● [2022년_12월_배려] 선한 영향력 가게	경**	2022-12-12
55	● [2022년_12월_존중] 다양한 가족을 존중해요	경**	2022-12-12
54	● [2022년_12월_활동] 가족 멋진 크리스마스 선물	경**	2022-12-12
53	● [2022년_12월_책임] 숭고한 책임의 빛	경**	2022-12-12

경북교육청연구원에서 운영하는 ‘인성인문학교육센터’는 학교 폭력과 인간 존엄의 가치 상실 예방 사업, 인성 인문학 교육 자료 개발·보급 등을 하고 있습니다. 연구마당, 참여마당, 나눔마당으로 나눠 교육 자료를 제공합니다. 지역 인문학 자료뿐 아니라 인성 인문학 교수학습 자료를 학교급별, 지역별, 교과 융합 수업 사례별로 게시하고 있어 인성 교육 수업에 참고하기 좋습니다. 학교 교육과정에 다양한 인문학 프로그램을 적용하여 운영하는 ‘인문학 콘서트’의 학교별 사례도 보고서 형태로 공개하고 있어 각 학교에서 재구성하여 활용할 수 있습니다.



경북인성인문학 교육지원센터 실천자료

06

다누리배움터
danurischool.kr

The screenshot shows the homepage of the DanuriBaeumte website. At the top, there is a navigation bar with links for Home,로그인, 회원가입, and DanuriBaeumte. Below the navigation is a horizontal menu bar with five categories: 문화인교육 (Cultural Education), 참여가는 교육 (Participatory Education), 아이페이지 (Children's Page), 자료실 (Resource Room), and 전문강사들 (Professional Instructors). The main content area features a section titled '다문화 인식개선 콘텐츠' (Multicultural Awareness Content). This section displays three video thumbnails with titles in Korean: '(청소년을 위한 다문화이해교육) 6회: 우리는 세계시민' (Multicultural Understanding Education for Adolescents) with 10 views; '(청소년을 위한 다문화이해교육) 5회: 고민해결 프로젝트' (Multicultural Understanding Education for Adolescents) with 10 views; and '(청소년을 위한 다문화이해교육) 4회: 비국적이민 반응' (Multicultural Understanding Education for Adolescents) with 10 views. On the left side of the main content area, there is a sidebar with a large brown button labeled '자료실' (Resource Room), followed by '권자사항' (Owner Information), '다문화인식개선콘텐츠' (Multicultural Awareness Content), and '다문화이해교육자료' (Multicultural Understanding Education Materials).

나와 다른 사람을 이해하고 존중하는 다문화 교육은 인성 교육과 연결됩니다. 한국건강가 정진흥원에서 운영하는 '다누리배움터'에서는 다양성을 인정하고 서로 다른 문화를 올바르게 받아들이는 태도를 지닐 수 있도록 다양한 다문화 이해 교육 서비스를 제공합니다. 대상별 온라인 다문화 교육과 다문화 인식 개선 관련 각종 콘텐츠를 지원합니다. 다문화 및 다양한 가족에 대한 이해, 인식 전환, 편견 해소를 위해 연중 상시로 찾아가는 이해 교육도 실시하고 있습니다. 자료실에서 제공하는 다문화 웨드러마와 영상 자료를 감상하는 것도 학생들이 다양한 배경의 문화에 대해 자연스럽게 이해하는 데 도움이 됩니다.



다누리배움터 다문화 이해 교육 자료

07

에듀에이블
eduabale.net

The screenshot shows the Eduable.net homepage with a blue header bar. The main content area is titled '인권교육 콘텐츠' (Human Rights Education Content). Below the title, there is a brief introduction in Korean. A navigation bar at the bottom includes links for '인권교육 프로그램' (Human Rights Program), '인권교육 자료' (Human Rights Materials), '인권교육 영상' (Human Rights Video), and '인권교육 게임' (Human Rights Game).

서로의 다름을 인정하고 상대를 있는 그대로 받아들이는 것은 어울려 살아가기 위해 꼭 필요한 인성 교육입니다. 국립특수교육원에서 운영하는 특수 교육 전문 포털 ‘에듀에이블’에는 다양한 특수 교육 콘텐츠와 현장지원단에서 제작한 수업 지원 자료 등이 탑재되어 있습니다. 특수 교육 교육과정과 관련된 교수학습 자료, 교육 영상, 온라인 학습방 등을 종합적으로 제공합니다. 장애 학생 수업을 위한 멀티미디어 복과 디지털복, 점자 지도서 등도 다운로드 받을 수 있습니다. 수업 자료뿐만 아니라 인권에 대한 콘텐츠도 담고 있어 장애학생을 폭넓게 이해하는 데 유용한 자료가 될 것입니다.



에듀에이블 인권 교육 자료

긍정과 규율이 조화를 이루는 PDC 인성 교육

김 성 환

학급운영에 어려움을 겪다 동료 정유진 선생님의 소개로 2013년 PDC를 만났고, 함께 책을 번역하며 PDC로의 여행을 10년째 이어가고 있는 초등학교 교사이다. 지금은 양평초등학교에서 6학년 영어 전담과 생활부장을 하며 아이 한 명 한 명이 소속감과 자존감을 가지고 건강하게 생활하는 안전한 학교를 만들고자 애쓰고 있다. 교사들을 위한『학급긍정훈육법』, 부모를 위한『긍정의 훈육』, 스스로에게 용기를 주는『격려 수업』 등 다양한 책을 번역했고 전국의 PDC를 실천하는 선생님들의 길잡이 역할을 하며 PDC 전국교사밴드를 운영하고 있다.

PDC(Positive Discipline in the Classroom)는 긍정적인 훈육을 통해 교실에서 아이들의 인성을 교육(Educare: draw forth)하는 프로그램이다. PDC가 지향하는 것과 PDC 인성 교육을 이해하기 위해서는 아들러 심리학을 이해해야 한다. PDC는 아들러 심리학에 기초하고 있기 때문이다. 아들러 심리학에서 바라보는 인간의 모습, 인간의 성장 방향은 어떤 내용을 다루고 있는지 소개하고자 한다.

아들러 심리학으로 바라본 인간

아들러 심리학에서는 인간을 ‘individual’이라 표현한다. 이때 ‘individual’을 개인으로 생각하기 쉬운데, 사실 ‘individual’은 개인에 초점을 둔 것이라기보다는 “in - 하지 못하는, divide - 나누다”를 포함한 개념이다. 즉 나눌 수 없는 존재, 분리될 수 없는 존재가 인간인 것이다. 그럼 무엇과 나눌 수 없고, 무엇과 분리될 수 없다는 것일까?

첫째, 인간의 몸과 마음은 분리될 수 없다. 몸이 힘들어지면 마음도 힘들어진다. 몸과 마음, 몸과 정신 건강으로 분리될 수 없으며, 따라서 건강한 정신을 가지기 위해서는 건강한 몸과 에너지, 즉 기운을 유지해야 한다.

둘째, 한 개인의 해석의 구조, 행동 결정의 패턴 즉 ‘생각 - 감정 - 행동’은 분리될 수 없다. 예를 들어 ‘사람들이 나를 교사로서 좋아하지 않을까’라고 생각하면 불안한 마음이 생기고, 주변의 눈치를 살피는 행동을 하게 된다. PDC에서는 이런 성향을 갖고 있는 아이의 행동을 수정하기 위해서 그 아이의 생각, 나아가 그 아이의 단단한 생각인 신념에 관심을 둔다.

셋째, 개인과 사회는 분리될 수 없다. 한 개인은 부모와 분리될 수 없으며, 부모의 부모인 조부모와도 분리될 수 없다. 다만 분리될 수 없다는 것이 의존적인 관계를 의미하는 것은 아니다. 우리는 의식하든 의식하지 못하든 주변 사람, 자연과 관계를 맺으며 살아간다. 이때 내가 주변과 연결되지 못했다는 생각이 들기 시작하면 자신이 안전하지 못하다고 판단해 잘못된 선택, 즉 관심 끌기와 힘을 잘못된 방향으로 사용하게 된다고 PDC는 설명한다.

교육의 목적

아들러는 자신의 이론에 인간의 성장(growth)이라는 단어보다는 성숙(maturity)이라는 단어를 사용했다. 성장은 타인에 의해 보이는 현상을 포함하지만 성숙은 내면을 향한다. 예를 들어 포르투갈의 유명한 축구 선수 호날두는 실력은 성장의 한계를 모르는 최정상급이지만, 일련의 태도 때문에 우리나라 축구 팬들에게는 성품은 성숙하지 않은 대표적인 운동선수가 되었다. 교육의 목적은 성장이 아닌 성숙을 향해야 한다. 이는 아들러 심리학과 PDC의 기초 철학이다. 그럼 인간의 성숙의 과정은 어떻게 될까? 두 가지로 명쾌하게 정리할 수 있다.

아들러 심리학에서 말하는 인간 성숙의 과정

1. 자기완성을 통한 자립
2. 사회적 관심을 통한 공헌



먼저 자기완성을 통한 자립에 대해 살펴보자. 자기완성과 자립을 나누어 생각해 볼 필요가 있다. 자기완성과 함께 생각해 볼 개념은 경쟁을 통한 우월성 추구이다. 인간은 누구나 잘하고 싶고 인정받고 싶어한다. 그러나 그 목적이 다른 이들보다 우월해지는 것이라면, 인류와 협력하지 않고 사적 이익에 몰두하게 된다. 경쟁 자체는 나쁘지 않다. 다만 무엇과 경쟁하는지가 중요하다. 따라서 어제보다 아주 조금 더 나아진 자신의 오늘에 집중하며 자기완성을 하는 과정이 삶에서 성숙한 자아를 갖는 과정이라 할 수 있다.

인간은 어느 순간이 되면, 부모의 보호라는 알을 깨고 나와 스스로 자립하는 과정을 거쳐야 한다. 이때 모든 선택을 스스로 하고 자신의 선택에 책임을 지는 자세는 쉬운 과정이 아니다. 만약 보호자가 과잉보호를 하여 응석받이로 키우거나 통제형으로 키워 스스로 결정할 힘이 없다면 스스로 서는 것, 즉 자립의 과정을 회피하게 된다. 다시 말해, 나이는 어른이 되었지만 여전히 의존적인 존재로 살아간다. 옳고 그름을 자신의 기준으로 선택하지 않고 타인이 나를 보는 관점에 맞추어 삶의 선택권을 타인에게 의존하는 것이다. 이때 결과가 좋지 않다면 타인 탓을 하고, 만약 결과가 좋다면 자신의 선택을 신뢰하는 것보다 타인의 선택에 의존하는 편이 낫다는 잘못된 생각을 하게 된다.

다음으로 사회적 관심과 공헌에 대해 알아보자. 아들러는 사회적 관심을 ‘Gemeinschaft gefühl’이라는 독일어로 표현했다. ‘게마인샤프트(Gemeinschaft)’는 공동의 사회를 의미하고, ‘게ਊ(gefühl)’은 관심을 의미한다. 즉 사회적 관심으로 정의하는데, 아들러의 이 개념을 훗날 미국 번역판 도서에서 ‘social-interest’로 표현하고 있다. 인간은 누구나 공동체에 관심을 가지고 태어난다. 즉 다른 사람을 돋는 것을 좋아한다. 하지만 경쟁적인 문화와 수직적인 관계 속에서 자라나게 되면, 공동체 감각을 발휘하지 못한다. 사회에 대한 관심은 가족에서 시작해, 이웃, 세계, 다음 세대로 점점 확장되기 때문이다. 반대로 사회적 관심이 줄어들수록 인간은 정신적으로 어려움을 겪는다고 아들러는 설명하고 있다.

교실 수업에 적용하는 방법

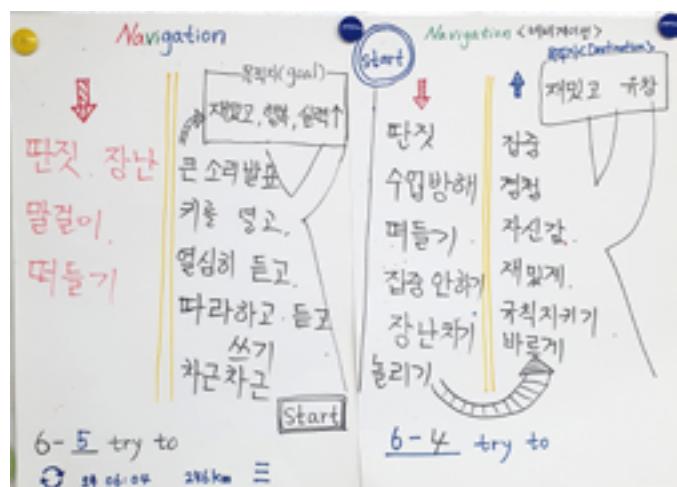
1. 자기완성

올해 영어 수업을 하며 자주 하는 활동이 있다. 반복되는 영어 문장을 주고 읽게 한다. 그리고 시간이 얼마나 걸리는지 스스로 재계 한다. 이 활동을 하기 전 이런 말을 해 준다.

“여러분, 경쟁이 나쁜 것은 아닙니다. 하지만 친구와 경쟁을 하게 되면, 마음이 불편하고 하기 싫은 마음이 듭니다. 그럼 가장 잘하는 한 사람만 기분이 좋겠죠. 그러니 우리는 어제의 나의 기록과 비교해야 합니다. 여러분이 이 문장들을 다 읽는 데 얼마의 시간이 걸렸는지 확인하고 어제보다 기록이 좋아졌는지에 집중하세요.”

활동을 하기 전 교사가 분명하게 방향을 설명하면, 신기하게도 아이들은 스폰지처럼 교사의 의도를 알아차리고, 스스로와 경쟁을 선택한다. 중요한 것은 교사가 확신을 가지고 이런 이야기를 해야 하는 것이다. 우리는 경쟁을 하는 문화 속에서 살아가지만, 학교라는 교육 기관에서 이른 나이부터 타인과 경쟁을 부추길 까닭은 없다.

다음 사진은 아이들과 함께 만든 내비게이션이다. 개인의 바람을 모아 우리 반이 나아갈 목적지를 적고 그 목적지에 가기 위한 방법들을 정리한 것이다. 또 반대 차선은 역주행을 의미하는데, 우리의 목적지로부터 멀어지고 상대에게 피해를 주는 것들이다. 이 활동 후 피드백을 할 때도 자기완성에 초점을 두어서 한다.



“여러분, 우리의 목적지는 어디였죠? 우리 반은 목적지까지 얼마나 온 것 같나요? 혹시 후진하고 있지는 않았나요? 안전한 반을 만들기 위해 노력하고 있나요? 선생님도 즐겁고 안전한 반을 위해 노력하고 있답니다. 아직 목적지에 다다르지는 못했지만, 함께 집중해서 한 단계씩 나아갔으면 좋겠습니다. 사실 여행을 떠날 때 목적지에 닿는 것도 중요하지만 그 과정에서 경험하는 것들도 중요하잖아요.”

이렇게 아이들에게 스스로 삶을 완성해 가는 과정을 이야기를 통해 전달한다. 다만, 이런 피드백은 아이들이 잘못하고 있을 때 하기보다는 일상적으로 수업을 시작하기 전, 혹은 잘 해 나가고 있는 순간에 하는 것이 효과적이라는 것을 기억하자.

2. 자립

올해 영어 수업을 진행하며 했던 이야기이다.

“혹시 영어가 두려운 친구가 있나요? 실수를 하면 친구들이 비웃을까 걱정되는 친구가 있나요? 그럼 생각을 바꾸어 볼까요? 여기 마법의 알약이 하나 있어요. 이 약을 먹으면 외국 친구들과 자유롭게 이야기를 할 만큼 영어를 잘할 수 있어요. 단지 이 알약만 먹으면 됩니다. 이 약을 선택할 친구들은 손들어 주세요.”

학급의 모든 아이들이 손을 들었다. 그리고 말을 이어 갔다.

“여러분은 모두 영어를 잘하고 싶은 마음이 있네요. 선생님이 쉽고 재미있게 공부할 수 있도록 여러분을 돋겠습니다. 하지만 여러분이 꼭 해야 하는 생각이 있어요. 내가 실수를 하면 친구들이 나를 어떻게 볼까 하는 생각보다는 내가 내 영어 실력을 향상시키고 좀 더 재밌는 영어 시간을 만들기 위해 노력하는 것에 집중해야 해요. 남들이 나를 어떻게 볼지는 내가 결정할 수 있는 것이 아니죠. 주위의 반응에 휘둘리며 여러분이 영어를 잘하고 싶은 바람을 뒤로 미루지 마세요. 여러분이 결정을 스스로 했으면 합니다.”

3. 사회적 관심과 공헌

우리 학교 영어실에는 청소 당번이 없다. 보통은 이런 상황에서 간식을 주며 아이들에게 청소

를 부탁하기도 하고 역할을 정해서 청소를 하게 한다. 아니면 숙제를 해 오지 않은 벌로 청소를 시키기도 한다. 하지만 PDC에서는 조금 다른 접근을 제안한다.

“여러분, 사실 여러분이 사용한 공간은 따로 청소 담당이 없어요. 하지만 우리 모두는 깨끗한 환경에서 공부를 했으면 하는 바람이 있지요. 수업이 끝나고 선생님을 도와 청소를 함께할 수 있는 친구가 있나요?”

자발적으로 손을 드는 아이들이 있다.

“손을 들어 줘서 고마워요. 손을 들지 않은 친구들은 청소하기 쉽게 의자를 책상에 올려 주세요. 그러면 손을 든 친구들과 선생님이 함께 청소하도록 할게요.”

청소가 끝나고 아이들에게 건네는 것도 사탕과 같은 물질적인 보상이 아니라 청소를 함께해 준 친구들이 어떤 영향을 주었는지에 대한 격려이다.

“여러분이 청소를 해서 영어실이 깨끗해졌어요. 그래서 여러분과 친구들이 더 깨끗한 곳에서 안전하게 공부할 수 있게 되었네요. 고마워요.”

교실에서 문제를 해결하는 방법

PDC의 문제 해결 4단계

- | | |
|--------------|-------------------|
| 1. 문제에서 물러나기 | 2. 문제에 대해 이야기 나누기 |
| 3. 해결책 찾기 | 4. 도움 요청하기 |



아이들의 모든 갈등 상황에 대해 하나의 매뉴얼로 해결할 수는 없다. 만병통치약은 없다. 다만 이렇게 상상을 해 보면서 해결책을 찾아간다면 어떨까? 어떤 문제에 갈등이 일어났다면 잠시 숨을 돌리고 그 문제에 대해 차분히 이야기를 하며 해결책을 찾으려 하는 모습을 상상해 보자. 이와 반대로 갈등이 있을 때마다 문제에 대해 대화를 나누기보다는 화를 낸다면? 해결책을 찾

기보다는 비난을 먼저 한다면? 이런 갈등 상황을 지혜롭게 해결할 수 있는 길은 전자의 경우일 뿐이다.

우리 자신의 문제 상황을 가정한다 해도 PDC의 문제 해결 4단계 절차는 당연하고도 효과적인 과정이다. 그러나 학생들에게 적용을 할 때는 ‘이 과정만으로 될까?’, ‘이 단계로 잘 안 되면 어떡하지?’와 같은 고민은 있게 마련이다.

PDC를 10년 동안 실천하며 스스로 발견한 몇 가지 노하우를 정리하면 아래와 같다.

- ❶ 문제를 해결하는 상황에서는 무섭지 않되 단호해야 한다. 단호함은 낮고 강한 목소리로 표현될 수 있고, 문제에 대해 진지하게 대하는 교사의 태도에서 느낄 수 있다.
- ❷ What / How 질문에 집중한다. What은 주로 무슨 일이 있었는지에 관한 것이다. 이때 “지훈이는 이기적이에요.”처럼 판단하는 말이나 비난하는 말은 반드시 그 즉시 제지해야 한다. How는 앞으로 이 문제를 어떻게 해결할지에 관한 질문이다. 기억할 점은 질문은 주도권을 가져온다는 점이다.
- ❸ 아이들이 교사가 묻는 말에 대답하게 해야 한다. 예를 들어, “우리 반의 규칙이 무엇이었나요?”라고 물었는데, “지훈이도 뛰었던 말이에요.”라고 대답이 돌아온다면, “선생님의 질문에 대한 바른 답이 아닌 것 같은데요, 선생님은 우리 반의 규칙에 대해 물었어요. 질문을 이해하기 어렵나요?”라고 단호하게 되물어 본다.
- ❹ 문제를 해결한 친구들에게 격려의 표현을 하는 것을 강력 추천한다. 아이들은 다투면서 성장하는 것이 아니라 문제를 해결하며 서로를 이해하고 성장한다. 그런 순간, “너희들이 문제를 해결한 것을 보니 한결음 성장한 것 같구나. 싸우면서 크는 것이 아니라 해결하면서 우리는 성숙해지는 거니까.”라고 말해 준다.
- ❺ 마지막으로 공감에 대한 부분이다. 사실 이 글을 쓰는 나는 공감 능력이 매우 부족하다. 바쁜 상황에서 아이들의 마음에 공감한다는 것이 매우 힘듦을 고백한다. 그러기에 바쁜 순간에도 무리하며 공감하려 애쓰지는 않는다. 그냥 문제를 해결하는 데 집중을 하고, 내가 에너지가 생기고 기분이 좋을 때 아이들에게 마음을 전하는 편을 선택한다.
- ❻ 아이들이 스스로 답을 찾도록 하는 것이 최선이지만, 때로는 간단하게 무엇이 옳고 무엇이 틀린지를 짧게 알려 주는 것이 명쾌하다.

① 교사에게 여유가 있다면 문제 해결 과정을 ‘감·격·해(감정, 격려, 해결) 카드’를 이용하여 알려 주는 것도 좋다. 아들러 심리학과 PDC에 기초하여 만들어진 ‘감·격·해 카드’는 감정을 이해, 공감하고 격려를 통해 회복하며 해결책을 찾는 과정을 담고 있다. 아이들은 감정 카드로 현재 상황이나 심리 상태를 파악할 수 있고, 격려 카드로 문제를 해결할 용기를 갖고 위로를 받을 수 있으며, 해결 카드로 서로의 문제를 해결하면서 자신의 실수에 책임 있는 행동을 배우며 성장할 수 있다.

[서로의 마음을 잊고 문제를 해결하는 ‘감·격·해 카드’ 활용 방법]

(예시 1) 감정 카드 활동

문제 상황에서 어떤 감정이었는지 ‘감정 카드’를 뽑게 한다. 이때 주의할 점은 문제에서 물려나 마음을 진정한 후에 내 감정 단어를 고르게 해야 한다는 것이다.

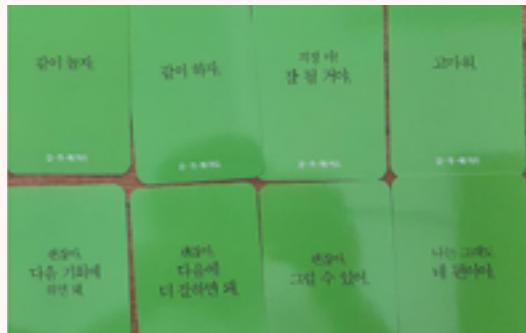


“내 기분은 _____ 이야. 왜냐하면 _____.”

예) “제 기분은 ‘짜증난’입니다. 왜냐하면 새치기를 당했기 때문입니다.”

(예시 2) 격려 카드 활동

'언제 나는 용기가 생길까?'에 대해 생각해 보고 스스로에게 하고 싶은 격려의 말을 카드에서 뽑아 본다. 친구에게 해 주고 싶은 말이 담긴 격려 카드도 원하는 만큼 골라 본다. 그리고 읽어 준다.



예) "제가 받고 싶은 격려는 '괜찮아, 실수를 통해 배우는 거야.'입니다."

예) "친구에게 해 주고 싶은 격려는 '걱정 마! 잘 될 거야.'입니다."

(예시 3) 해결 카드 활동

문제를 어떻게 해결하면 좋을지 해결 카드를 두세 장 정도 골라 본다. 자신이 고른 해결 카드를 읽고 상대가 선택한 해결 방법도 들어 본다. 공통으로 선택한 해결 방법이 있다면 그 방법으로 문제를 해결한다. 지금 이 자리에서 해결할지, 둘이 따로 해결할지, 선생님과 함께 해결할지 정하여 선택한 방법으로 문제를 해결한다. 문제를 해결한 뒤에는 생각이나 느낌을 나누는 시간을 가지는 것도 좋다.



교실에서 발생하는 문제를 해결하고 아이들에게 인성 교육을 하는 것은 사실 작은 것에서 시작한다. 교사가 하는 말과 행동, 의사 결정, 그리고 교사가 중요하다고 여기는 가치들을 아이들이 자연스럽게 공감하고 경험하면서 배우는 것이다. 즉 특별하고 화려한 활동과 PPT나 영상이 아니더라도 일상을 통해 인성 교육을 하고 있는 것이다. 일상에서 긍정과 규율이 조화를 이룬 문화 속에서 교사의 모델링을 통해 자연스럽게 인성 교육이 이루어지길 소망해 본다. [N](#)



*김성환 선생님과 학급긍정훈육법(PDC)의 자세한 활동은 아래의 링크에서 확인할 수 있습니다.

PDC 전국교사모임
band.us/@pdc





챗GPT in School

교육을 위한 AI 탐구 생활 (1)



인공지능(AI) 기술은 지난 수십 년 동안 눈부신 속도로 발전해 왔다. 특히 인공지능 기반의 언어 처리 기술이 두각을 나타내며 혁신적인 변화를 가져왔는데, 그것이 바로 **오픈AI가 개발한 챗(chat)GPT**이다.

챗GPT는 광범위한 자연어 처리 능력을 가지고 있다. 이 뛰어난 능력 덕분에 챗GPT는 사람과 같은 수준의 대화를 구사할 뿐 아니라, 새로운 정보를 습득하고 이를 기반으로 한 지식을 제공한다. 이는 사회 전반 다양한 영역에서 활용되고 있으며 특히 교육 분야에서 놀라운 변화를 이끌어 내고 있다.

이 글에서는 챗GPT의 등장 배경, 그 정체와 한계에 대해 알아보고 교육 분야에서 어떠한 효과와 가치를 가지고 있는지, 가입 방법을 알아보도록 하겠다. 그리고 다음 호에서는 실제 교과에서 활용되는 사례를 살펴보도록 하겠다.

조재범

경기 용인 보라초등학교 교사이다. ICT로 시작해 영어 그리고 메타버스, 인공지능(AI)을 교육에 접목시키고 현장에 보다 쉽게 적용할 수 있는 방법을 고민하면서 23년째 교육 일선을 지키고 있다. 현재 '쉽고 달콤한 초등생활' 유튜브 채널을 운영하면서 교육 이슈와 초등 교육에 관련된 콘텐츠를 제작하고 있으며 모든 교사들이 크리에이터가 되고 교사의 권익을 신장시키기 위한 '교사크리에이터협회(t-creator.com)' 이사로 활동 중이다. 또한 2023년 경기교사 연구년 연구교사로서 미래교육 정책 연구를 하고 있다.

챗GPT의 개념

1. 역사 및 등장 배경

챗GPT의 역사는 인공지능 기술의 발전과 밀접한 관련이 있다. AI 분야에서 자연어 처리 기술은 급속하게 발전해 왔으며, 이에 따라 새로운 언어 모델이 등장하게 되었다. 오픈AI는 이러한 추세에 발맞춰 다양한 세대의 GPT 모델을 개발했다. 초기 모델인 GPT와 GPT-2가 발표된 이후, GPT-3 모델이 등장하며 세계적인 관심을 끌었다. 이후 GPT-4 아키텍처를 바탕으로 한 챗GPT-4가 개발되었다.

2. GPT란?

챗GPT는 대화형 인공지능으로, 사용자와 자연스럽게 대화하며 다양한 과제를 수행할 수 있다. 이를 가능하게 하는 것은 대규모 텍스트 데이터를 통한 사전 학습과 세부적인 과제를 위한 후속 학습의 과정이다. 이 과정을 통해 얻어진 지식과 능력을 활용하여 사용자의 질문에 대답하거나, 텍스트를 생성하고 수정하는 등의 작업을 수행한다.

먼저 GPT라는 단어의 뜻을 알아보자.

GPT는 Generative, Pre-trained, Transformer의 약자이다.

Generative(생성적): GPT 모델이 기존의 텍스트 데이터를 바탕으로 새로운 텍스트를 생성할 수 있는 능력을 의미한다. 이 모델은 주어진 맥락에 따라 적절하게 연속된 단어를 생성함으로써 문장, 문단 또는 글 전체를 작성할 수 있다. 이러한 생성적 모델은 다양한 언어 작업에 유용하게 사용된다.

Pre-trained(사전 학습된): 모델이 미리 대량의 텍스트 데이터를 학습한 상태를 의미한다. 이 사전 학습 과정에서 모델은 문법, 문맥, 어휘, 일반 지식 등 언어의 다양한 요소를 습득한다. 사전 학습을 통해 모델은 높은 수준의 언어 이해 능력을 가지게 되며, 이후에 특정 작업을 위한 추가 학습(Fine-tuning)을 통해 더욱 세밀한 능력을 키울 수 있다.

Transformer(변신체): GPT 모델의 기반 구조로 사용되는 신경망 아키텍처를 의미한다. 이 아키텍처는 입력된 텍스트의 단어 간의 관계를 효율적으로 파악하고 처리할 수 있게 해 준다. 여기서 다음과 같은 문장이 있다고 가정해 보자. ‘나는 그녀에게 꽃을 선물했다.’ 이 문장에서

‘나는’은 ‘선물했다’와 밀접한 관련이 있고 ‘꽃을’은 선물의 대상임을 알 수 있다. ‘Transformer’는 이러한 문장 내의 단어 간의 관계를 효과적으로 파악하고, 이를 바탕으로 텍스트를 이해하거나 새로운 텍스트를 생성하는 작업을 수행할 수 있다.



챗GPT의 한계

챗GPT도 분명한 한계가 있다.

1. 지식 범위의 한계

챗GPT의 지식 범위는 그 학습 데이터에 근거한다. 현재 챗GPT는 2021년까지의 지식을 포함하고 있다. 따라서 최신 정보나 트렌드에 대한 지식에는 제한적일 수 있다. 이러한 부분을 보완하기 위한 업데이트가 계속되고 있다.

2. 할루시네이션(Hallucination, 환각) 현상

가끔 챗GPT가 거짓말을 한다는 이야기를 하는데 실제는 할루시네이션 현상이 발생하는 것이다. 챗GPT의 대답은 정답이 아니라 ‘정답일 확률이 가장 높은 답변’이다. 그래서 잘못된 질문을 해도 확률적으로 맞을 법한 대답을 한다. 챗GPT 초기 버전은 데이터의 부족으로 이러한 현상이 자주 일어났는데, 챗GPT-4부터는 이러한 현상이 줄어들었다. 하지만 아직도 이러한 현상이 일어나기 때문에 챗GPT가 내놓은 대답을 무조건 받아들이기보다 검증하는 과정이 필요하다.

 이순신 장군이 만든 한글호에 대해 설명해줘

 한글호는 16세기 말 조선시대에 이순신 장군이 개발한 선박으로, 당시 세계 최대의 규모를 자랑했습니다. 이 순신 장군은 조선 왕조의 해양수군을 이끌면서, 일본의 침략에 맞서 싸우는 과정에서 많은 전적을 쌓았는데, 그 중에서도 한글호는 그의 대표작 중 하나입니다.

한글호는 1613년에 진수되었으며, 길이 44m, 너비 12m, 높이 6m에 이르는 대형 선박이었습니다. 이순신 장군은 한글호를 만들 때, 당시의 조선 선박 기술을 한 걸음 발전시키며, 선체 구조와 동력체계 등을 혁신적으로 설계하여 더욱 강력하고 안정적인 선박을 만들었습니다.

한글호는 일본의 침략과 싸우는데 사용되었으며, 당시 조선의 최첨단 군사 기술과 함께 일본을 상대로 무세를 점령했습니다. 이후 한글호는 일본과의 전쟁에서 많은 전투를 거쳐 전적을 쌓았으며, 그 후 광해군 때 해외 무역에도 사용되었습니다.

한글호는 이후 여러 차례 수리를 거쳤지만, 1636년에 일어난 청나라의 침략 때 마침내 파괴되었습니다. 그러나 이순신 장군이 만들어낸 한글호의 기술은 그 이후로도 조선시대의 선박 기술 발전에 큰 영향을 미쳤습니다.

챗GPT-3.5에서 나온 답변(할루시네이션)

 이순신 장군이 만든 한글호에 대해 설명해줘

 이순신 장군이 만든 '한글호'는 사실 잘못된 정보입니다. 이순신 장군은 조선시대의 무신으로, 대표적인 전투로는 임진왜란(1592-1598)에서 거행한 영랑대전이 있습니다. 이순신 장군은 그 전투에서 거북선이라는 헬기선을 사용하여 일본의 침략을 막는 데 큰 역할을 하였습니다.

한편, 한글은 조선시대의 세종 대왕이 창제한 문자로, 훈민정음이라는 이름으로 알려져 있습니다. 세종 대왕은 백성들이 문맹에서 벗어나고자, 한글을 창제하였습니다. 이를 통해 당시 백성들은 과거에는 알기 어려웠던 한자 대신 한글을 사용하여 쉽게 읽고 쓸 수 있게 되었습니다.

그러므로, 이순신 장군이 만든 한글호라는 정보는 사실과 다른 내용입니다. 이순신 장군은 거북선을 통해 전투에서 중요한 역할을 하였고, 한글은 세종 대왕이 창제한 문자입니다.

챗GPT-4에서 나온 답변

3. 멀티미디어 지원 제한

아직 챗GPT는 주로 텍스트를 입력하고 텍스트로 출력되는 형태이다. 따라서 그림, 사진 또는 영상이나 사운드 등은 입·출력이 되지 않는다. 챗GPT-4에서는 사진을 입력할 수 있다고 했는데 아직은 정식으로 지원하지 않고 있다. 크롬의 확장 프로그램이나 웹사이트 등을 통해 PDF를 입력하거나 멀티미디어를 지원하기도 하지만 만족스럽지 못한 상황이다.

4. 사용자의 제한

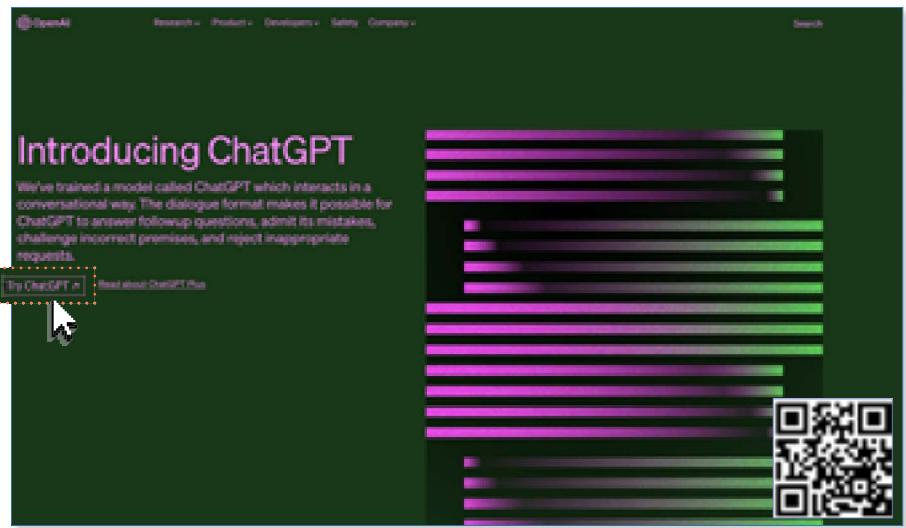
챗GPT 개발사인 오픈AI에서는 18세 이상만 챗GPT의 사용이 가능하고, 13세 이상 18세 미만이면 부모님의 승인을 받도록 하며 13살 미만은 사용을 금지하고 있다. 따라서 지금은 챗GPT를 학생들에게 바로 사용하게 하는 것보다는 수업 교수 자료를 만들 때 활용하는 것이 권장된다.



챗GPT의 교육적 효과와 가치

이러한 제한을 가지고 있음에도 불구하고 챗GPT는 다음과 같은 장점으로 교육적 효과와 가치가 있다.

- **개별화된 학습 가능:** 챗GPT는 사용자의 요구에 맞는 맞춤형 답변을 제공할 수 있기 때문에 학생들의 학습 속도와 필요에 따른 자료를 제작할 수 있다. 이를 통해 학생 개별화 교육을 보다 쉽고 효율적으로 할 수 있다.
- **즉각적인 피드백:** 챗GPT는 요청에 대한 즉각적인 피드백을 제공하여 교수 자료 제작 시 그 시간을 최소화할 수 있다.
- **다양한 주제에 대한 학습:** 챗GPT는 다양한 주제에 대한 정보를 가지고 있기 때문에 다양한 과목에 활용이 가능하다.



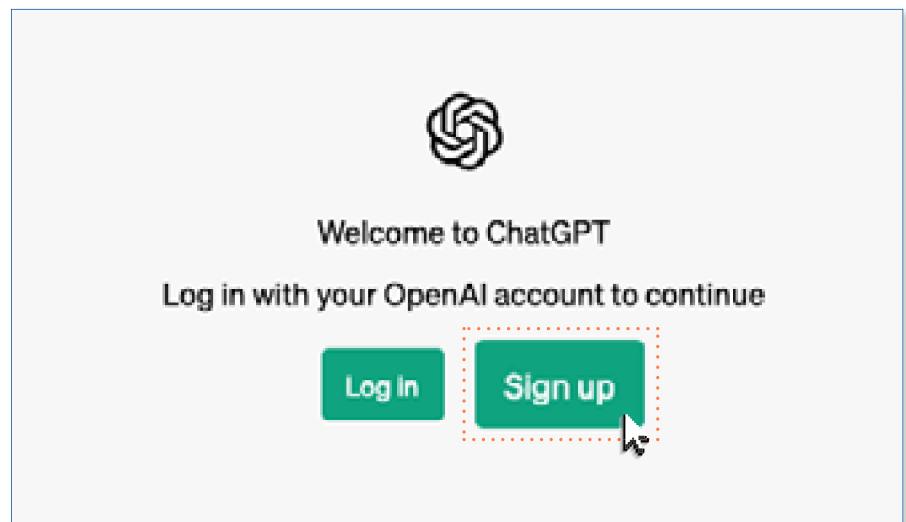
챗GPT 홈페이지: openai.com/blog/chatgpt

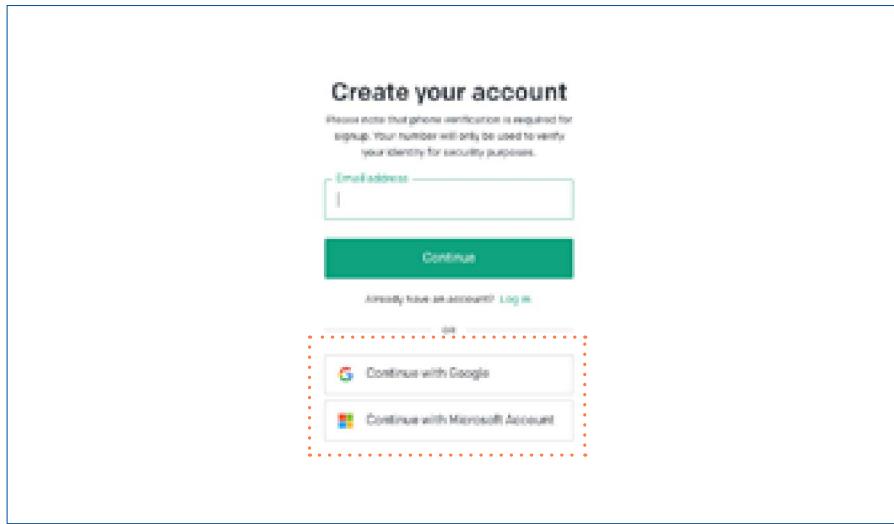
챗GPT에 가입하기

먼저 챗GPT 홈페이지에 접속해서 회원 가입을 한다.

위 홈페이지 화면에서 'Try ChatGPT'를 클릭한다.

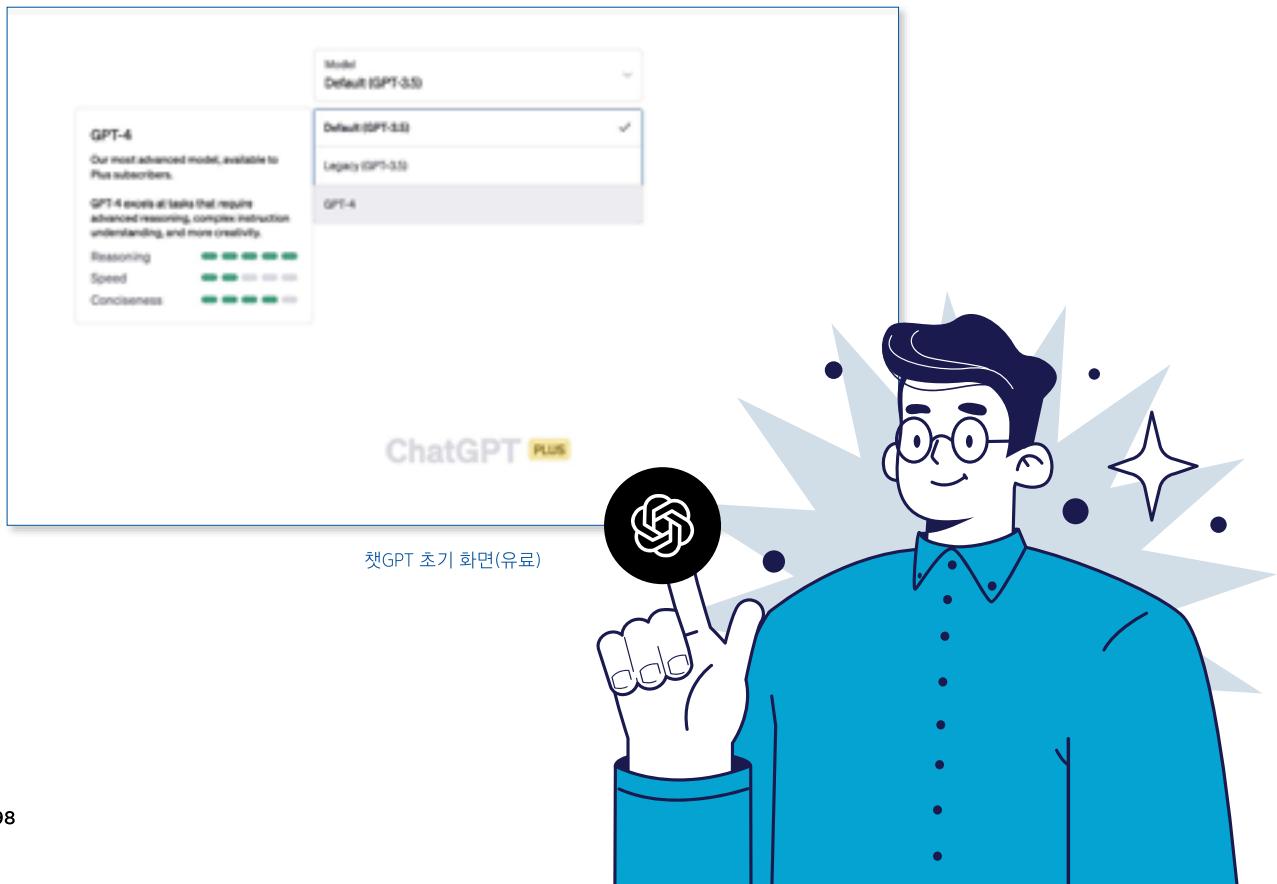
아래 이미지처럼 가입을 위해 'Sign up'을 선택한다.





구글 아이디 혹은 마이크로소프트 아이디를 가지고 있다면 연동하여 가입이 가능하다.

회원 가입하고 로그인을 한 후 초기 화면은 다음과 같다.



로그인 후에 만나는 첫 화면은 유료 회원 화면으로, 'ChatGPT PLUS'라는 문구가 보인다. 비용은 한 달에 20달러를 지불해야 한다. 유료 회원이 되면 기존의 GPT-3.5는 더 빠르고 안정적으로 사용할 수 있고 GPT-4를 한정적으로 사용할 수 있다. 한정적이란 의미는 2023년 4월 24일 기준으로 3시간당 25회를 사용할 수 있다는 것이다.



실제 활용해 보면 챗GPT-3.5보다 챗GPT-4가 월등히 우수하다. 한글을 보다 잘 인식하고 한글로 된 결과물을 더 세련되게 산출해 낸다. 또 챗GPT의 한계 중 하나인 할루시네이션도 많이 줄어들었다. 따라서 챗GPT의 진정한 가치를 알고 싶다면 챗GPT-4를 사용해 볼 것을 추천한다. [N](#)

*조재범 선생님의 에듀테크 이야기는 아래의 링크에서 확인할 수 있습니다.

쉽고 달콤한 초등생활
youtube.com/@bestcho



이종대왕 수업놀이

**수학을
놀이처럼
재미있게
수업하기**



이종혁

동두천신천초등학교 교사이다. 인디스쿨에 많은 콘텐츠를 업로드하며 수업놀이에 대한 연구를 시작했다. 교육 콘텐츠 유튜브 '이종대왕'을 운영하고 있으며, 수업놀이 연구회 '집현전'의 대표를 맡고 있다. 수업놀이 관련 연수를 진행하고 있으며, 저서로 『쏭쌤&이종대왕의 초간단 교실 놀이백과』, 『수업, 놀이를 제대로 만나다』 등이 있다.

1. 칠판 릴레이 퀴즈

선행 학습을 한 아이들에 대한 고민

교사 경력이 얼마 되지 않았을 때 나는 다른 반의 수학 수업 방식, 특히 연산과 관련한 수업이 궁금했다. 그래서 수학 수업을 어떻게 진행하는지 선배 교사에게 질문도 하고 수학을 공개 수업으로 하는 선생님의 수업은 무슨 수를 써서라도 참관하거나 수업 지도안이라도 구해 보고자 했다. 그러나 이런 방식으로는 궁금한 내용을 해결할 수 없었다. 수학 공개 수업은 원리에 초점을 두었기에 연산을 단순 반복하며 연습하는 수업 과정은 참고할 수 없었다. 연산 영역을 가르칠 때마다 이런 고민이 늘 따랐다.

‘부진한 학생들만을 위한 수학 수업을 하는 것은 아닐까?’

나는 배울 차시의 내용을 우선 가르치고 학생들이 교과서나 익힘책, 학습지를 풀고 있을 때 부진한 학생들에게 다가가 모르는 부분을 가르쳐 주는 식으로 수업을 진행했다. 그러면 40분이 훌쩍 지났다. 나머지 아이들이 잘했는지는 교과서를 채점하거나 단원 평가 등의 시험으로 평가를 하며 파악할 수밖에 없었다.

물론 열정적인 선생님들은 선행 학습이 되었거나 수학 실력이 우수한 학생들을 위해 심화 문제지를 제공할 것이다. 나도 그렇게 해 보았으나 매번 준비하기가 힘들뿐더러 심화 문제지를 푸는 학생들까지 피드백을 하기에는 40분이 턱없이 부족했다.

나는 부진한 학생뿐 아니라 선행 학습한 학생, 실력이 우수한 학생 모두를 아우르는 수학 수업을 하고 싶었다.

선행 학습을 하더라도 그 실력이 완벽할 수는 없다. 아무리 우수한 학생이라 해도 선생님보다 수학을 더 많이 풀어 보고 시행착오를 겪어 보지는 못했을 것이다. 그래서 조금이라도 도움이 되고 싶었다. 교과서 문제를 풀며 답을 맞혔다고 해도 그 아이가 다른 과정에서 문제를 풀며 또 맞는 답을 도출할 것이라고 생각하지 않는다. 정답보다는 계산을 실행하기 위한 단계적 절차, 그 알고리즘을 파악해서 조언할 수 있는 부분을 피드백해 주고 싶었다. 매 수학 시간마다 그럴 수는 없었지만 아이가 이미 풀이를 끝내고 적어 놓은 답만 보는 것이 아니라, 한 단원에서 두세 번은 풀이 과정을 직접 눈으로 지켜보며 체크하고 싶었다. 그렇다고 모든 아이들을 남기거나 쉬는 시간, 점심시간을 투자해서 지도할 만큼의 수고로움을 더하고 싶지 않았다. 40분이라는 주어진 수업 시간 내에서 내가 할 수 있는 방법을 찾고자 노력하게 되었다.

그 결과물이 바로 '칠판 릴레이 퀴즈'라는 활동이다. 활동 순서는 다음과 같다.

- ① 칠판을 3등분하여 오늘 배운 학습에 대한 연산 문제 세 개를 칠판에 적어 놓는다.



- ② 뽑기 프로그램으로 학생 세 명을 뽑는다.

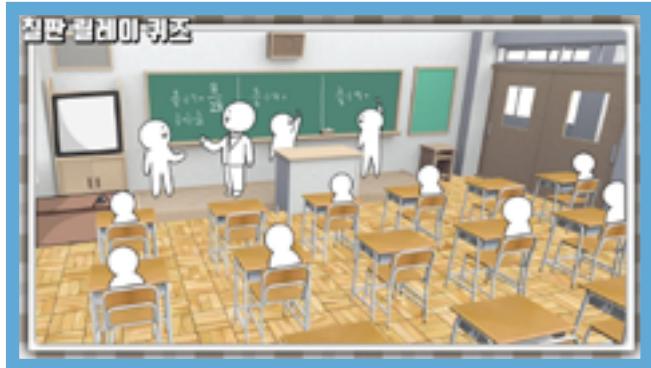


수업놀이

- ③ 학생 세 명이 칠판에 적힌 문제를 해결하고 교사는 뒤에서 해결 과정을 지켜본다.



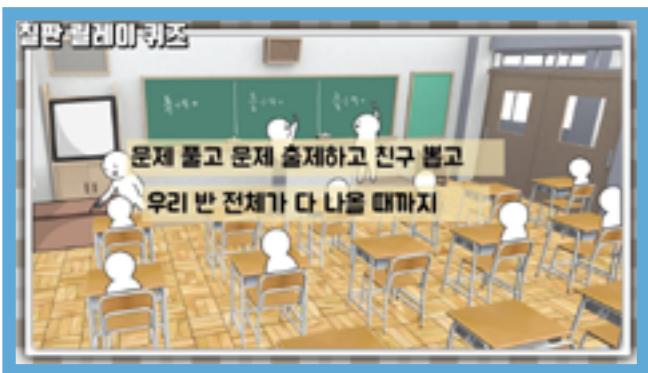
- ④ 다 해결한 학생은 교사에게 검토를 받은 뒤 학습 문제를 직접 출제한다.



- ⑤ 그리고 자신의 자리에 들어가면서 뽑기 프로그램을 눌러 다음에 문제를 풀 학생을 뽑는다. 새롭게 뽑힌 학생이 나와 그 문제를 해결한다.



-
- ⑥ 반 전체 학생이 문제를 한 번씩 해결할 때까지 진행한다.



* 주의사항!

앉아 있는 학생들은 반드시 칠판에 제시된 문제 중 한 개 이상을 꾸준히 풀어야 한다. 첫 문제를 풀고 다시 고개를 들었을 때 칠판에 제시된 문제 중 한 개를 또 해결해야 하며 활동이 끝날 때까지 계속 이와 같은 과정을 반복한다.



이 활동을 하다 보니 실수가 잦은 학생, 암산보다는 직접 세로셈을 적으며 뺄셈을 해야만 하는 학생 등 학생들의 학습 습관과 결점이 보였다.

학생들이 직접 학습 내용에 맞는 문제를 출제함으로써 본 차시의 성취 기준에 대한 사고력 또한 기를 수 있었다. 학습 문제가 ‘올림이 없는’ 인데 ‘올림이 있는’ 문제를 출제한 학생들은 다시 생각하여 문제를 고치게 했다. 이 과정에서 수학적 사고가 성장하는 것은 당연하다.

무엇보다 학생들이 이 활동을 무척이나 좋아했다. 특출나게 재미있는 활동은 아니지만 일반적인 수학 수업과 비교하면 칠판에서 분필을 잡고 문제를 풀고, 직접 문제도 출제하며 선생님만 클릭하던 뽑기 프로그램도 눌러 보는 등 흥미를 끄는 요소들을 직접 해 볼 수 있기 때문이다.(3, 5, 6학년 수업에 적용해 봤는데, 모두 이 수업을 잘 해냈다.)

수업놀이

수업놀이 연수 중 이 내용을 설명할 때면 종종 아래와 같은 질문을 받는다.

“부진한 학생들이 앞에 나오는 것을 부담스러워하지 않을까요?”

나와 수업을 함께한 부진한 아이들은 오히려 이런 수업을 좋아했다. 평소에는 조용한 수업 분위기 속에서 선생님이 자신만 지도하여 부담스러웠는데, 이제는 모두가 칠판 앞에서 선생님의 지도를 받으며 문제를 풀고 있으니 부담이 덜 된다고 했다. 문제 출제는 숫자만 바꿔 주면 되고 뜻밖의 상황이 발생하면 선생님이 옆에서 도와주면 되는 법이다.

고등학교 1학년 때 있었던 일이다. 이과였던 나는 학생들 중에서도 수학을 잘하는 측에 속했다. 그런데 시험에서 60점을 받은 일이 있었다. 그 외 시험은 97~100점이었던 것을 보면 이해하기 어려운 일이었다. 그 시험에는 루트($\sqrt{}$)가 주관식으로 많이 나왔다. 식을 쓰고 답을 적는 과정에서 루트가 꼭 들어가는 문제들이 많았는데 루트가 들어간 서술형 문제가 모두 오답 처리된 것이다. 그러나 가채점이 된 답안지를 보니 분명 답은 모두 정답이었다. 놀란 와중에 다행이다 싶어 수학 선생님을 뵈려 교무실에 갔다. (평생 처음이자 마지막으로 교무실에 간 날이다.) 그리고 시험지를 보여 드리며 맞는 답이라고 말씀드렸더니 수학 선생님은 아래와 같이 답변했다.

“답은 맞았는데 루트 기호를 제대로 쓰지 않는 버릇을 바로잡아 주려고 오답 처리했다.”

당시 내가 적은 루트 기호는 아래와 같다.



물론 정확한 표기법은 아니지만 오답 처리가 될 만큼은 아니라고 생각했던 것 같다. 답은 맞았으니 정답 처리가 어렵겠느냐고 되물었지만 선생님께서는 수학 공부를 계속해야 하는 학생인 나의 장래를 위해 오답 처리가 나을 것 같다며 말씀을 마치셨다.

내신 성적이 입시에 큰 비중을 차지하는데, 게다가 이과 학생의 가장 중요한 학습 능력을 어필할 수 있는 수학이기에 나는 쉽게 수용이 되지 않았다. ‘평소 수학 수업 시간에 학생의 이런 습관에 관심을 기울이거나 주의를 주시지도 않았으면서.’ 하는 불만만 남는 결과였다.

세월이 지나 초등학교 교사로서 아이들과 칠판 릴레이 퀴즈를 하면서 많은 아이들의 엉뚱한 실수를 피드백하며 잊고 지낸 그때의 시험이 떠올랐다.

'만약 어떤 방식으로든 모든 아이들을 중간중간 피드백할 수 있는 방법이 있었다면 나도 루트 표기를 교정받을 수 있지 않았을까? 칠판 릴레이 퀴즈와 같은 활동을 한 번이라도 했더라면……' 하는 진한 아쉬움이 들었다. 그때 선생님은 강의식으로만 수업을 했기 때문에 일부 부진한 학생들만 선생님의 직접 지도를 받을 수 있는 기회를 얻었을 뿐 수학을 잘하던 나와 같은 경우는 평가로밖에 지도를 받을 수 없었던 상황이 씁쓸했다.

물론 그 선생님 탓이라 생각하지 않는다. 루트를 잘못 적은 내 탓이 분명하며 왜 그렇게 적었는지 의아하기만 하다. 어린 나이였기 때문에 어떤 실수라도 있을 수 있는 일이라 생각한다. 실수할 수 있는 나이였으니…….

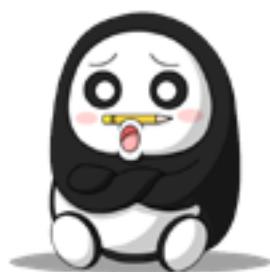
칠판 릴레이 퀴즈를 하며 수업 중 분명 가르친 내용을 엉뚱하게 해결하는 학생들을 보게 될 때마다 그때의 기억이 떠올라 이런 활동을 하길 잘했다는 생각을 한다. 평가로만 피드백하는 것이 아니라 과정에서도 크든 작든 도움을 줄 수 있고, 부진한 학생뿐 아니라 모든 학생을 위한 수학 수업을 하는, 가장 가성비 좋은 활동이 칠판 릴레이 퀴즈이다. 그리고 계속해서 더 좋은 방법을 찾고 싶다.

2. 수학 이어달리기

- ① 60 ~ 80개의 연산 문제지를 준비한다.

중복된 문제가 있어도 상관없으며
기초 수학 학습지나 단원 평가지를
여러 장 출력해도 된다.

- ② 준비한 학습지를 모둠 수만큼 출력한다.



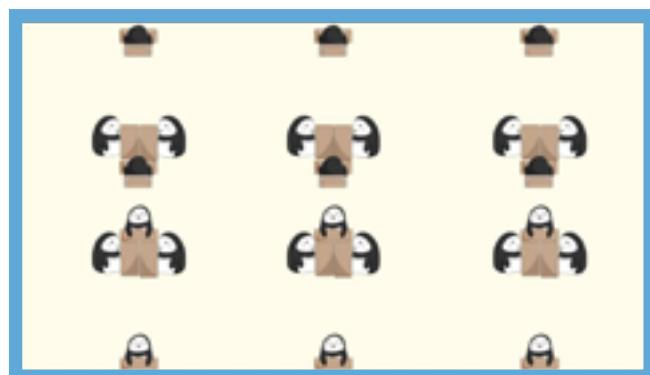
수학이어달리기					
125 ÷ 5	134 ÷ 4	126 ÷ 5	143 ÷ 4	155 ÷ 3	156 ÷ 2
173 ÷ 4	175 ÷ 3	184 ÷ 4	193 ÷ 4	146 ÷ 3	148 ÷ 4
166 ÷ 3	168 ÷ 4	169 ÷ 3	154 ÷ 3	268 ÷ 2	275 ÷ 3
243 ÷ 4	267 ÷ 3	289 ÷ 2	234 ÷ 4	299 ÷ 3	259 ÷ 3
365 ÷ 2	375 ÷ 2	366 ÷ 2	398 ÷ 2	247 ÷ 3	415 ÷ 3
459 ÷ 3	481 ÷ 3	186 ÷ 3	195 ÷ 2	399 ÷ 2	387 ÷ 2
376 ÷ 2	369 ÷ 2	409 ÷ 3	407 ÷ 4	491 ÷ 4	482 ÷ 3

수업놀이

-
- ③ 모둠 대형으로 만든다.



-
- ④ 각 모둠에서 책상 한 개씩을 가까운 벽을 바라보도록 옮긴다.



-
- ⑤ 따로 빼 놓은 책상 위에 문제지와 연필 한 자루를 놓는다.



-
- ⑥ 긴장감 있는 음악을 틀고 릴레이를 시작한다.



-
- ⑦ 모둠의 1번 학생부터 학습지의 문제를 30초 동안 최대한 많이 해결하게 한다.



-
- ⑧ 30초가 지나면 선생님이 교체를 외치고 1번 학생은 자신의 모둠의 2번 학생에게 연필을 바톤처럼 전달한다.



수업놀이

⑨ 연필을 받은 2번 학생은 문제지가 있는 책상으로 자리를 옮겨 역시 30초 동안 문제를 해결한다.



⑩ 30초가 지나면 3번 학생이 이어가는 식으로 10분 동안 문제를 최대한 많이 해결한다.

2번 학생이 30초 동안 풀기 시작

⑪ 10분이 지나면 교사가 답을 불러 주고 다같이 채점하며 틀린 문제들은 공책에서 적어 다시 풀어 본다.



함께 채점 후 틀린 문제 공책에 다시 풀기

이종대왕 꿀팁

1. 문제 순서에 상관없이 학생들은 자신의 수준에 맞는 문제를 선택하여 해결해도 된다.
2. 한 명당 문제를 해결하는 시간은 꼭 30초가 아니라 해당 학습 문제의 난이도에 따라 20~50초로 융통성 있게 조절한다.
3. 먼저 문제를 다 해결한 모둠이 나온다면 끝내는 것이 아니라 계속해서 릴레이로 문제지로 가서 실수로 빠진 문제나 틀린 문제가 있는지 검토하게 한다.

4. 수학뿐 아니라 모든 과목의 문제지를 활용하여 복습으로 할 수 있다.
여러 장의 단원 평가지나 학습지가 있다면 이 활동을 해 보자.

앞서 소개한 ‘칠판 릴레이 퀴즈’와 ‘수학 이어달리기’ 중 어떤 활동을 할지 고민이 된다면 아래 표를 참고하여 상황에 맞는 활동을 선택하면 된다.

[칠판 릴레이 퀴즈와 수학 이어달리기 비교]

구분	칠판 릴레이 퀴즈	수학 이어달리기
적용 과목 (영역)	수학의 연산 영역만 가능	전 과목 가능
적용 단계	수업의 전개 과정에서 모든 학생들에게 피드백할 필요가 있을 때	단원 정리, 복습용
장점	준비물 없이 바로 적용 가능	시간 조절 가능(문제를 다 해결하지 못해도 원하는 시간에 마칠 수 있음)
단점	시간 조절이 힘듦(모든 학생이 칠판 앞에 한 번씩 나와야 하기 때문에 정확한 시간을 예측할 수 없음).	학습지를 미리 준비해야 함(문제 수도 60개 이상으로 많아야 함).

*이종혁 선생님의 다양한 수업놀이 활동은 아래의 링크에서 확인할 수 있습니다.

 **이종대왕**
blog.naver.com/ljh6969



 **TV 이종대왕**
youtube.com/@kingleejong



미래엔 수학 교과서 활용 차별화 수업

6학년 담임교사 활용 후기

좌승 협

제주 백록초등학교 교사



2023년 3월 2일은 대부분 학교의 개학식이다.

이날은 선생님과 학생 모두 설렘 반 걱정 반으로 학교에 간다. 보통 교실과 선생님, 친구들이 바뀌는데 올해 6학년 학생은 수학, 사회, 과학 교과서도 새롭게 만났다. 작년 5학년까지는 국정교과서를 사용했지만, 올해 6학년부터는 검정교과서를 사용하기 때문이다.

올해 6학년 친구들이 처음으로 미래엔 수학 교과서를 만났을 때 그 표정을 잊을 수 없다. 교과서를 이리저리 펼쳐 보며 “너무 예뻐.”, “준비물 넣는 봉투도 있어.”, “캐릭터가 너무 귀엽다.” 등 의 다양한 말을 했다.

예전에는 교과서를 나누어 주면 별말이 없었는데, 올해 받은 수학 교과서가 마음에 들었는지 많은 학생이 교과서를 받은 소감을 이야기했다. 교사로서도 이번 수학 교과서는 여러 가지로 만족스럽다.

1 ‘탐구’ 코너가 있다

국정교과서는 활동 1, 활동 2, 활동 3으로 나누어져 있었다. 교사는 활동 1~3까지가 서로 연결되어 있고 학생이 개념을 이해하기 위해서는 활동 1부터 활동 2, 그리고 활동 3으로 진행해야 한다는 걸 알고 있다. 하지만 학생은 수업의 핵심이 왜 활동 세 개로 나누어져 있는지 모른다. 분명 수학 알고리즘은 활동 2에 나와 있는데 왜 활동 1과 활동 3이 중요한지, 왜 개념은 연결되는데 굳이 분리해서 구성했는지 이해할 수 없다.

하지만 미래엔 6학년 수학 교과서는 달랐다. 미래엔 수학 교과서의 ‘탐구’ 코너를 보면 오늘 무

엇을 배울지, 오늘 배울 수학 원리와 개념은 무엇인지 학생과 교사 모두 한눈에 알 수 있다. ‘탐구’라는 제목만 봐도 학생들이 ‘아, 이 내용이 오늘 배울 내용에서 가장 중요한 거구나! 다른 건 몰라도 이것만큼은 꼭 알아야겠다.’라고 생각할 수 있다.

탐구
각기둥과 각뿔 알아보기

가 나 다
라 마 바

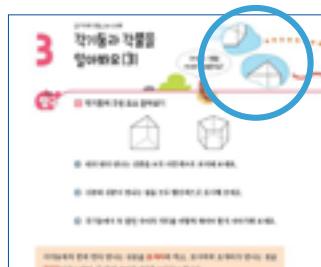
보이는 모서리는 날면으로, 보이지 않는 모서리는 정면으로 그린 그림을 입체도형의 부정도라고 해요.

① 주어진 입체도형을 어떤 기준으로 분류할 수 있을지 이야기해 보세요.

수학 교과서 ‘탐구’ 코너, 배울 내용의 핵심이 한눈에 들어온다.

2 꼭 필요한 내용은 넣고 빼야 할 건 뺐다

다른 검정교과서를 보면 너무 많은 내용이 들어 있다. 내용이 너무 없는 교과서도 몇몇 있다. 과유불급(過猶不及)이란 말처럼 너무 많은 내용을 교과서에 넣으면 교사와 학생에게 부담으로 다가온다. ‘이걸 다 해야 해?’, ‘글이 너무 많아서 읽기 힘들어.’ 등의 불만이 나올 수 있기 때문이다. 하지만 미래엔 수학 교과서의 삽화는 꼭 필요한 것만 들어 있다.



실제 교과서의 ‘각기둥과 각뿔을 알아봐요(3)’ 단원을 보면, 학생들이 각기둥과 각뿔의 구성 요소를 탐구해야 하는데 탐구해야 할 부분을 삽화로 제시했다. 이 삽화는 그냥 넣은 것이 아니라 학생이 탐구해야 할 것이 무엇이고, 어느 부분을 중점적으로 봐야 할지 알려주는 필수적인 요소이다.

교과서의 충분한 여백은 학생에게 안정감을 준다. 미래엔 수학 교과서는 다른 교과서와 다르게 좌우 여백을 충분히 제공했다. 선생님의 설명을 받아 적거나 문제 풀이를 할 공간이 충분하므로 학생은 심리적으로 수업 부담을 덜 느끼게 된다.

3 준비물 주머니가 있고 준비물 구성이 좋다



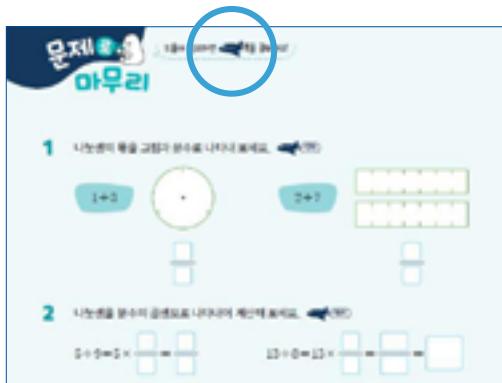
보관하면 된다. 학생들은 이 주머니를 자신의 보물처럼 소중히 여기고 있다.

미래엔 수학 교과서 뒤에 수록된 준비물은 뜯고, 접고, 붙이기가 매우 용이하다. 학생들이 준비물을 뜯을 때마다 “정말 잘 뜯어진다.”라고 감탄할 정도이다.

준비물 주머니도 있어, 다음 차시에도 준비물을 이용할 경우 주머니에 넣어

4 마무리 코너·익힘책 등의 문제를 지도하기 좋다

국정교과서로 가르칠 때 어려운 점 하나가 학생이 문제를 이해하지 못할 경우, 교사가 일일이 책을 넘겨 가며 문제를 풀 때 필요한 개념이 어디 있는지 찾아야 했다는 것이다.



개념이 어디 있는지 찾을 필요가 없다.

미래엔 교과서는 ‘문제로 마무리’ 코너에 비행기 표시로 이 문제를 풀기 위해 필요한 개념이 몇 쪽에 있는지 제시하고 있다. 학생들은 교사에게 질문하기 전 해당 쪽수로 돌아가 공부를 다시 할 수 있다. 또는 교사가 이 쪽수를 펼치고 다시 가르치면 되기 때문에 교사가 일일이 책을 넘겨 가며 문제를 풀기 위한

한편, 같은 교실에 있는 6학년 학생이지만 학생별로 수학 실력의 차이가 생기는 건 당연하다. 미래엔 수학 익힘책은 약 여섯 문제 중 두 문제에서 사고력을 요하고 있다. 단순히 답만 적는 게 아니라 풀이 과정과 이유 적기, 문제 만들기, 두 가지 이상의 개념을 활용해 문제 해결하기 등이 있다.

학생별 수준에 맞는 다양한 난이도의 문제가 수학 익힘책에 있어 교사로서 학생들을 지도할

때 큰 도움이 된다.

5 엠티처로 수학 수업을 다양하게 구성할 수 있다



미래엔 수학 교과서는 엠티처에 접속해 교과서와 동일한 화면을 교실 TV에 띄워서 보여 줄 수 있다. 각 활동에 따라 화면이 구성되기 때문에 학생들이 지금 교사와 함께 봐야 하는 장면만 보여 줄 수 있다.

'자'와 같은 도구가 필요한 수업이 있으면 엠티처 수학 교구 기능에 '자'가 있어 문제를 풀 때 이용할 수 있다.

엠티처 안에 있는 다양한 자료와 수업 도구를 활용해서 수업할 수 있으므로 학생들에게 풍부한 자료를 활용한 좋은 수업이 가능하다. 또, 엠티처 수업 보충 자료에 풍부한 자료가 있어 보충이 필요하거나 급하게 학교 수업이 온라인으로 전환됐을 때 사용할 수 있어 좋다.

교과서는 학생들에게 도움이 되어야 한다. 학생들이 보기 편해야 하고, 학생들이 꼭 알아야 하는 것이 무엇인지 그 핵심을 바로 짚어 주어야 한다. 교과서는 교사가 구성한 수업에 도움을 주어야 한다. 미래엔 수학 교과서로 수업하는 교사 모두가 이 글에서 언급한 내용을 똑같이 느끼고 있을 것이다. N



* 오른쪽 링크에서 미래엔의 초등학교 수학 교과서를 살펴볼 수 있습니다.



미래엔 수학 교과서가 만드는 수업 풍경

3학년 담임교사 활용 후기

장 준희

부산 학장초등학교 교사



1 내용(콘텐츠)이 좋다

미래엔 초등학교 수학 교과서는 학습 내용이 전반적으로 구체적이고, 학생들이 쉽게 이해할 수 있도록 구성되어 있다. 예를 들어, 문제 해결 과정을 자세하게 설명함으로써 학생들이 수학을 더욱 잘 이해할 수 있도록 도와준다. 그리고 학습 내용과 나이도가 적절하여 모든 학생들이 성취 기준에 잘 도달할 수 있도록 돕는다. 또한 수학 개념이 어려워 학생들의 이해를 구하기 힘들었던 내용도 친절한 설명과 풍성한 자료로 재미있게 수업을 이어갈 수 있다. 교과서 뒤에 있는 준비물을 활용한 게임 학습도 학생들이 즐겁게 학습에 참여하는 데 도움이 되었다.

2 삽화와 디자인이 세련되었다

미래엔 수학 교과서의 삽화는 그림이 선명하고, 아이들의 이해를 돋기 위한 수학 논리를 구현하는 디자인이 세련되었다. 또한 문제의 발문과 그림 자료가 유기적으로 연결되어 학생들이 문제를 쉽게 이해하고 푸는 데 도움이 되었다. 단원별로 주제에 맞게 그림을 쉽고 재미있게 구성하였고, 그 차시에 적절하며 꼭 필요한 삽화로 구성되어 있다.



3 엠티처 자료가 풍부하다

학생들이 교과서의 문제 풀이 과정을 쉽게 이해할 수 있도록 한 차시 과정이 엠티처의 ‘교과활동’에 매우 체계적으로 구성되어 있어 수업의 효율을 높인다. ‘출발 퀴즈’를 통해 지난 시간에 배운 내용을 복습하고, 교과서와 수학 익힘책 내용을 학습한 후에 ‘오늘의 퀴즈’를 통해 오늘 배운 내용을 평가할 수 있다. 또한, 오늘 배울 내용에 대한 ‘학습 영상’을 제공함으로써 학생들의 학습 동기를 강화한다. 특히, 엠티처 ‘평가자료’에 있는 ‘수학 익힘 쌍둥이 문제’를 활용하여 기초 학력 향상이 필요한 학생에게 다시 한번 복습하도록 할 수 있어서 정말 좋았다.



수학 수업을 즐겁게 하는 이유

4 학생들이 좋아한다

교과서 그림이 재미있어서 공부하기가 쉬웠습니다. 설명도 쉽게 되어 있어서 수학 공부를 즐겁게 할 수 있었습니다.

- 구○○

처음에는 수학 공부를 싫어했는데, 교과서 내용과 그림이 어렵지 않고 재미있게 표현되어 있어서 그리고 선생님께서 잘 가르쳐 주셔서 즐겁게 수학 공부를 할 수 있었습니다.

- 김○○

선생님이 보여 주시는 미래엔 엔티처 설명을 듣고 수학 문제를 쉽게 이해하고 잘 풀 수 있었습니다. 그림이 이해하기 쉽게 잘 표현되어 있어서 좋았습니다.

- 박○○

선생님께서 수학 익힘책을 다 풀고 나면 수학 익힘 쌍둥이 문제를 주셨는데, 쌍둥이 문제를 풀면서 자신감이 생겼고 더 확실하게 되었습니다.

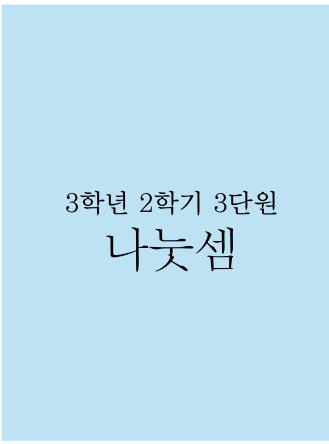
- 최○○

단원 공부가 끝날 때마다 선생님께서 주신 단원 평가를 풀면서 그 동안 공부했던 내용을 잘 이해할 수 있어서 좋은 성적을 거두었습니다.

- 황○○

수학 익힘책 문제도 많지 않고 적당해서 공부하는데 부담이 없어서 좋았습니다. 제가 먼저 수학 익힘책을 다 풀고 선생님한테 검사 맡고 나서 어려워하는 친구들을 도와주었는데 그때 수학에 대한 자신감이 생기고 보람도 있었습니다.

- 이○○



미래엔의 코스웨어(AI 클래스) 활용기

유지훈

인천서화초등학교 교사



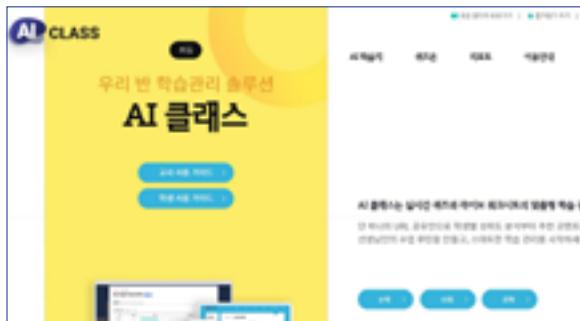
AI 클래스 바로가기

디지털 기기 학습에 적응한 교육 주체

2022년 4월, 길었던 원격과 등교 병행 수업을 끝내고 학교는 오랜만에 전면 등교 수업을 하게 되었습니다. 코로나로 인해 등교 수업이 불가능한 상황에서 그토록 보수적이라는 교육계에도 학생들의 학습 결손을 최소화하기 위한 혁신적인 변화가 일어났습니다. 그동안 각종 물리적 환경에 좌초되었던 디지털 기반 학습이 그 여건을 마련한 것입니다. 물론 이러한 여건 형성에는 많은 인적·물적 자원이 투입되었습니다. 인터넷 교수 플랫폼을 사용하기 위한 교사들의 연구, 교육부와 교육청, 그리고 여러 교과서 출판사의 디지털 플랫폼 구축과 확장, 교육청의 디지털 기기 대여(지급) 등과 같이 교육계에서는 온라인 수업에 대한 투자를 쏟아부었습니다. 그 결과 이제는 교사와 학생 모두 디지털 기기를 활용한 학습에 어느 정도 익숙해졌습니다.

AI 클래스를 사용하게 된 계기

지난 해 3~4학년 교과서가 검정화되면서 서화초는 미래엔 수학 교과서를 채택하였습니다. 4학년 담임을 맡게 되면서 수학 교과 수업을 준비하기 위해 미래엔의 교수 학습 지원 플랫폼인 엠티처를 방문하였고, AI 클래스 서비스(aiclass.m-teacher.co.kr)를 알게 되었습니다.



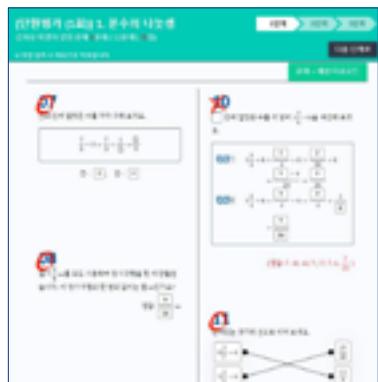
AI 클래스의 메인 화면

‘우리 반 학습을 관리해 준다 고?’, ‘AI를 이용하는 프로그램 이라고?’, ‘AI 학습지라면 학생 의 수준에 맞춰서 학습지를 제공하고 결과까지 한번에 나오는 것이 아닐까?’라는 호기심을 갖고 AI 클래스를 살펴보게 되었습니다.

초등 교사로서 여러 과목 중 수학을 가르칠 때면 유독 ‘학생별로 수준이 이렇게 차이 날 수가 있나?’라는 생각을 하게 됩니다. 국어, 수학, 영어는 학기 초에 전국적으로 기초 학력 진단 평가를 실시하니 학생별 학습 수준의 차이를 확인해 알 수 있습니다. 학생별로 학교 수업 이외에 자체적으로 학원을 다니며 학습에 강도를 더하니 그 격차는 더욱 벌어질 수밖에 없다는 것을 느낍니다. 40분의 수업 시간 동안 어떤 학생들은 내용이 너무 쉬워서 지루해하고, 어떤 학생들은 학습 부진이 심각하여 수업 시간을 의미 없이 보내기도 합니다.

국어 수업을 진행할 때면 학생들이 자기 생각이나 느낀 점을 말하거나 한 줄로 써 보는 등의 활동을 하여 적어도 반 학생 전반의 이해와 흥미를 끄는 수업을 할 수 있습니다. 그러나 수학 수업에서는 학생 간의 편차가 너무 커서 중위권 학생 수준에 맞춰 수업을 할 수밖에 없는 현실적인 문제에 부딪히고는 합니다. 이처럼 수학 수업에서의 학생 간 성취도 편차는 교사의 입장에서는 큰 고민거리입니다. 그런데 LMS(Learning Management System)의 한 종류인 AI 클래스를 살펴보니 이런 고민거리를 해결해 줄 수 있겠다는 생각이 들었습니다.

즉각적으로 확인이 가능한 자동 채점과 문제 해설



문제를 풀면 자동으로 채점되고,
문제와 해설을 다운받을 수 있다.

AI 클래스를 접하며 ‘코스웨어’라는 말을 처음 알게 되었습니다. 코스웨어는 교과 과정(Course)과 소프트웨어(Software)의 합성어입니다. 쉽게 말하면 소프트웨어가 교과 과정을 담고 있거나, 교과 과정이 소프트웨어처럼 프로그래밍되어 있는 것입니다.

AI 클래스를 사용하면서 가장 좋았던 점은 무엇보다도 학생들이 문제를 풀자마자 개별적으로 바로 자동 채점을 하고, 틀린 문제에 대한 해설을 확인할 수 있다는 것입니다. 오래 전부터 이어져 온 수학 수업은 학생들이 문제를 풀면 교사가 정답을 불러

주고 학생이 채점을 하도록 하는 방식이었습니다. 이런 수업에서는 반의 모든 아이들이 문제 풀이를 마쳐야만 채점이 가능하기 때문에 문제를 빠르게 다 푼 학생은 다른 친구들이 모두 문제 풀이를 마칠 때까지 막연히 그 시간을 기다려야 했습니다. 그러나 AI 클래스를 이용하면 빨리 문제를 푼 학생은 자동 채점을 받고, 선생님께 별다른 설명을 구하지 않고도 자동으로 제공되는 해설을 보며 스스로 모자라는 학습을 보충하는 시간을 가질 수 있습니다.

학생 맞춤형 수준별 문제 제공

교실에서 수학 수업을 할 때 가장 큰 고민은 학습 격차로 인해 수업의 눈높이를 반 전체 아이들 대상으로 할 수 없다는 것입니다. 결국, 공교육의 특성상 개인별 특성에 맞춘 수업을 고려하기 어렵고 기초적인 성취 기준 도달을 위한 수업을 할 수밖에 없는 것이 현실입니다.

AI 클래스는 그날 배운 차시 학습 목표에 해당하는 문제를 풀 수 있고, 그 점수를 바탕으로 보충 문제를 추가로 제공할 수 있습니다. 기존의 수업에서라면 교사가 성취도가 높은 학생이나 부진한 학생을 고려하여 수업 전에 미리 여러 난이도의 학습지를 준비해야 하는 번거로움이 있지만, AI 클래스는 학생 성취도에 맞춘 보충 학습지를 제공하므로 학생 개별 수업을 가능하게 하고, 교사의 수업 준비 시간을 덜어 주는 장점이 있습니다.

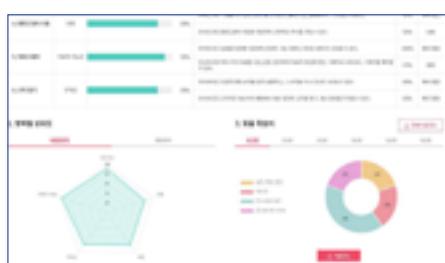
학생별 성취도 파악을 위한 리포트

2023년 현재 대부분의 초등학교에서는 학생들의 등수를 매기는 시험은 존재하지 않습니다. 어린 초등학생들에게 등수를 매기는 것을 부정적으로 보기 때문에 학교 혹은 전국 공통으로 실시하는 시험이 없는 것입니다(기초 학력 진단 평가는 논외로 하겠습니다). 그런데 대부분의 학급에서 수학 과목만큼은 단원 평가를 하여 그 점수를 가정에 안내하고 있습니다. 이는 학부모의 요구를 적극 반영한 현상인데, 위계 학문인 수학의 특성을 고려하여 현재 수업을 잘 따라가지 못해 수학을 포기하거나 고학년이 되어 수학에서 자신감을 잃을 것을 걱정한 학부모의 우려를 덜어 주기 위한 교사의 노력이라고 할 수 있습니다.

저 또한 학부모의 요구로 수학 교과의 단원 평가를 매년 실시했습니다. 그런데 사실 수학 단원 평가를 일일이 실시하는 것은 부담스러운 일입니다. 단원 평가를 실시하기 위한 교육과정 편성 차지도 없을뿐더러, 단원 평가를 본 후 채점을 해야 하고, 틀린 문제를 설명하기 위한 시간

을 추가적으로 확보해야 하는 등 평가 이후의 일들도 만만치 않기 때문입니다.

그런데 AI 클래스는 이러한 부담을 대폭 낮춰 줌과 동시에 학생들과 학부모에게도 종합적인 데이터를 제공합니다. AI 클래스는 단원 평가를 2회분 가량 제공하는데, 평가를 통해 학생별 데이터를 누적하여 수학 교과



학생별 리포트를 통해 학생 개인의 영역별 성취도와 필요한 학습지를 추출할 수 있다.

의 5개 영역(수와 연산, 도형, 측정, 규칙성, 자료와 가능성)에 대한 강점과 약점을 한눈에 파악할 수 있는 보고서를 만듭니다. 더 구체적으로는 학생들이 틀린 문제를 분석하여 해당 학생이 어느 정도의 성취 기준에 도달하지 못했는지 안내해 줍니다. 이러한 분석은 학생에게 어떤 내용을 복습하면 좋을지 제시하여 불필요한 학습 시간을 줄여 주고, 학부모에게는 학생의 성취도를 안내해 줄 수 있는 교사의 객관적인 근거 자료를 마련해 줍니다.

설계의 효율성을 높이는 리포트 제공



AI 클래스가 제공하는 개인별 성취 수준에 따른 보충 문제를 해결하며 수학 실력을 키울 수 있다.

기존 교과서 위주의 수업에서는 학생들이 문제를 풀면 교사가 그 문제를 일일이 채점하여 학생들이 주로 많이 틀린 문제를 파악하고 그와 관련된 개념 수업을 보충하기 때문에 즉각적인 피드백이 이뤄지기는 힘든 구조입니다. 그러나 AI 클래스는 학급 학생들의 데이터를 실시간으로 한눈에 볼 수 있기 때문에 학급의 학습 상태를 즉각적으로 파악하고 그에 맞춰 지도할 수 있다는 장점이 있습니다.

이상을 LMS의 공통적인 장점이라고 볼 수 있지만, AI 클래스의 LMS는 좀 더 직관적인 설계도를 갖고 있습니다. 현재 우리 반의 문항별 정답률, 학습 참여율, 학생별 문제 풀이 진척 정도, 문제 해결에 걸리는 시간, 학습 진행 상태 등을 점검할 수 있어 수업 설계의 효율성을 높일 수 있습니다.

코로나 시기를 거치면서 교육의 주체들은 디지털 기기에 익숙해졌습니다. 물론, 전면 등교로 다시 2020년 이전의 교육 방식으로 돌아가는 것이 아니냐는 회의감이 들 수도 있습니다. 그러나 이미 전국의 모든 가정에서 디지털 기반 학습이 가능한 환경이 구축되었고, 블렌디드 수업의 장점을 학부모, 학생, 교사 모두 인지하게 되었습니다.

시대의 흐름은 코스웨어의 발전을 요구하고 있기 때문에 미래엔과 같은 교육 기업에서 코스웨어를 개발하고 공급하는 것은 고무적입니다. 학습 코스웨어를 맹목적으로 찬양하는 것은 경계해야겠지만, AI 클래스와 같은 코스웨어가 전통적인 교수법으로 해결하지 못한 난제 해결의 실마리를 제공할 수 있다면 공교육에서도 적극적으로 수용할 필요가 있다고 생각합니다. N

이 책을 소개합니다



『온·오프를 아우르는 학급경영 B to Z』

송형호, 손지선, 우리학교, 2021

두 교사가 마음과 뜻을 모아 수십 년 학급경영 노하우를 집대성했습니다. ‘돌봄과 치유의 교실, 참여와 소통의 학급’이라는 교육 철학이 바탕이 되고, 창의적인 온라인 학급경영 아이디어가 덧붙여졌습니다. 풍부한 실제 사례를 토대로 수많은 시행착오를 거치며 완성된 실전 기술은 교실에서 바로 적용이 가능합니다. 블렌디드 학급경영의 모든 것을 담은 이 책은 행복한 담임을 꿈꾸는 모든 교사들에게 더없이 좋은 안내서가 될 것입니다.



『학교폭력 해부노트』

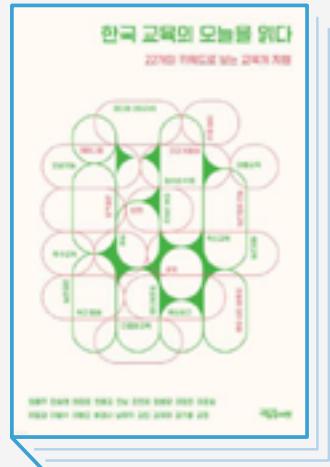
이수정, 박정현, 테크빌교육, 2021

범죄심리학자 이수정이 냉철한 시선으로 학교폭력의 현주소를 정확히 분석하고, 학교폭력 전문교사 박정현이 학교 폭력을 어떻게 바라봐야 하는지 따뜻한 시선으로 안내합니다. 학교폭력에 대한 모든 실태와 솔루션, 예방법을 집약하였습니다. ‘아이가 학교에서 폭력을 경험하고 있지는 않은지 불안한 부모의 마음’과 ‘어떤 학생도 학교폭력으로 고통받는 일이 없길 바라는 선생님의 노력’이 담긴 책입니다.

『한국 교육의 오늘을 읽다』

정용주, 한승현, 하정호, 천용길, 진양 외 12명, 교육공동체벗, 2023

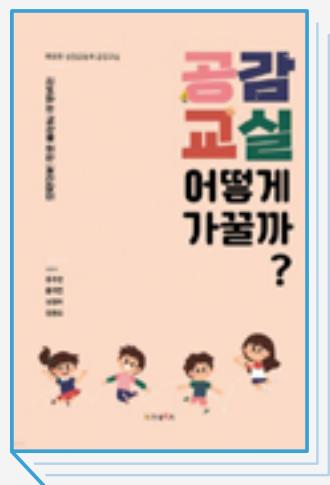
공정, 안전, 혁신 교육, 인공지능 등 오늘날 교육계에서 가장 주목하는 이슈들을 키워드로 구성한 책입니다. 교육계에서 꾸준히 논의되어 온 문제들이 왜, 어느 시점부터 답보 상태에 있는지, 현재 어떤 상황에 놓여 있는지와 같이 오래된 의제들의 현황을 점검하고, 새롭게 떠오르는 이슈들의 논의 방향을 제안합니다.



『공감교실 어떻게 가꿀까?』

추주연, 흥석연, 성영미, 김창오, 가나북스, 2022

‘공감교실’은 학생 간 서로 공감과 인정으로 이어진 따뜻한 관계, 서로의 배움과 성장을 북돋는 협력의 관계로 연결된 공동체를 말합니다. 이 책은 학급을 따뜻한 성장의 공동체, 공감교실로 가꾸려는 교사를 위한 책입니다. 초등과 중등 영역, 그리고 특수학급 영역까지 각 영역의 보편성과 특수성을 고려하여 공감교실을 만들기 위한 길라잡이가 되어 줍니다.



내일을 여는 제9회 미래교육상 수상작 소개

더 빠르고 복잡한 미래 사회를 살아갈 학생들에게 가장 필요한 ‘미래 교육’은 무엇일까요? 미래엔은 미래 사회가 요구하는 가치와 역량을 기르기 위한 ‘미래 교육’을 선생님들과 함께 연구합니다. 미래엔의 교육재단 ‘목정미래재단’에서 매년 미래 교육을 주도하는 현직 교사들을 선정해 시상하는 ‘미래교육상’ 공모전의 수상작을 소개합니다.



제9회 미래교육상은 대상 1팀, 최우수상 2팀, 우수상 3팀, 장려상 6팀으로 총 12팀이 최종 선정되었습니다. 시상식은 지난 3월 세종시 미래엔교과서박물관에서 진행되었습니다. 코로나 이후 처음 대면으로 열린 이번 시상식에 수상자와 가족, 동료가 함께 참석하여 시상식의 기쁨을 나눴습니다.



'산(S.A.N.)을 거닐며' 프로그램을 적용한 숲세권 프로젝트를 통해 인성 교실 만들기

이현준(서울상신초등학교)



이 프로그램은 비대면 수업으로 인한 인성 교육의 부재로 발생하는 문제를 해결하기 위해 자연 속으로 교실을 확장했습니다. 특히 유치원의 끝과 초등학교의 시작을 온전하게 경험하지 못한 저학년 학생들에게서 나타나는 다양한 문제점을 인성 교육의 차원에서 해결하고자 설계했습니다. '산(S.A.N.)을 거닐며'는 학교를 품고 있는 산을 배경으로 이루어지는 인성 덕목 신장 프로그램입니다. '학교 스포츠 클럽 활성화로 인성 덕목 느껴 보기', '활동 중심 수업으로 인성 덕목 체득하기', '자연 교실 운영으로 인성 덕목 내재화 및 공유하기'로 구성했습니다. 신체를 직접 활용하고 오감을 자극하는 활동 중심 수업은 학생들이 학습의 주도권을 갖고 인성 덕목을 체득하는 기회가 됩니다. 교실의 영역을 확장하여 자연 숲 교실을 이용한 수업을 통해 자연과 함께 살아가는 환경 민감성을 지닌 생태 시민으로 성장하고, 공공선을 추구하는 태도를 함양할 수 있습니다.

● **선생님 한 마디:** 저희 학교에서는 1년에 한 번 숲 해설사님과 산을 한 바퀴 도는 활동을 하고 있습니다. 그런데 교실로 돌아오면 아이들이 할 수 있는 활동이 제한적이더라고요. 아이들의 활동 영역을 조금 확장해 보자 싶었습니다. 학교 프로그램과 연계하면 더 꾸준하게 진행할 수 있지 않을까 생각하면서 이 프로젝트를 시작했습니다. 무엇보다 산을 많이 가다 보니 아이들 체력이 굉장히 좋아졌어요. 그리고 마스크를 쓰고 활동할 때는 친구들이 서로의 감정을 잘 이해를 못하고 갈등이 생기면 해결하는 걸 어려워했는데 야외에서 자유롭게 활동하면서 서로 감정을 이해하는 폭이 넓어진 것 같아요. 제가 어느 학교에 가더라도 그 주변에 있는 것들을 주의 깊게 살펴보면서 계속 수업에 활용하는 연구를 해 나가려 합니다.



사계절 프로그램으로 생태·에듀테크 역량 기르기

미래교육연구 부문: 허수정(서울녹천초등학교),
김지현(서울안천초등학교), 김하영(서울공진초등학교)



사계절 프로그램은 단발적이고 추상적인 환경 교육을 벗어나 학생들의 공감을 일으킬 수 있는 지속 가능한 프로그램을 개발하여 기존 환경 교육의 한계를 극복하고자 기획했습니다. 1년에 걸친 지속적 생태 교육, 학생들의 실생활과 밀접한 생태 교육, 세대 특성을 고려한 에듀테크 활용 생태 교육을 담고 있습니다.

봄(지구 프로젝트)에는 클래스툴(ClassTool), 띵커벨(ThinkerBell)을 활용하여 숲과 바다를 중심으로 생태 문제를 살펴보고, 미래의 모습을 고민하는 수업을 구성했습니다. 환경보호 소재 애니메이션 영화 ‘로렉스’를 보고 숲이 사라진 지구 상상하기, 바다식목일의 탄생 배경을 알고 정크아트(Junk Art)로 표현하기, 미래 바다의 모습 포스터 그리기 등을 진행합니다.

여름(미래 프로젝트)에는 노션(Notion), 구글 슬라이드(Google Slides)를 활용하여 미세 플라스틱에서 발생하는 환경 호르몬이 우리 몸에 어떤 영향을 미치는지 학습합니다. 미세 플라스틱과 환경 호르몬의 영향 알아보기, 생활 속 미세 플라스틱 노출 원인 찾아보기, 플라스틱 대체품 탐색하기, 보드게임을 통해 프로젝트 학습 내용 내재화하기 등의 활동을 진행합니다.

가을(프로미스 프로젝트)에는 퓨처미(Futureme), 줌(ZOOM) 등을 활용하여 ‘푸른 하늘을 지키기 위해’ 문제 해결에 진취적으로 참여하는 자세를 함양합니다. 환경 도서『미세 먼지 수사대』온책 읽기를 바탕으로 미세 먼지 관련 지식을 습득하고 이를 창의적으로 융합하여 표현하는 수업을 구성했습니다. 미세 먼지 온라인 수사 활동, 미래의 나에게 메일 보내기, 미세 먼지 UCC 만들기 및 줌 발표회 등의 활동을 진행합니다.

겨울(제로 프로젝트)에는 제페토(ZEPETO), 패들렛(Padlet) 등을 활용하여 앞선 세 계절의 생태 프로젝트에서 학습한 내용을 학생들이 능동적 행위 주체자로서 생활화합니다. 플라스틱 쓰레기 를 줄이는 ‘제로 프로젝트’ 활동으로 병뚜껑 수거 챌린지, 환경 칼럼 뉴스 제작, 샴푸바 만들기, 환경 친화 제품 알뜰장터 등을 진행합니다. 이러한 프로그램에 참여하면서 학생들은 기후·생태환경 변화에 유연하게 대응할 수 있는 ‘생태 역량’을 기르고 미래 시민으로서 디지털 활용 능력을 재고 할 수 있습니다.

최우수상

일상의 소소한 행복 찾기 「소담소담」활동

인성교육혁신 부문: 오선영(미래고등학교), 강승한(원주샘마루초등학교)



소소한 일상을 그림에 담아 마음에 소중히 담는다는 뜻의 '소담소담' 활동은 '무엇이 우리의 삶을 풍요롭게 할까, 무엇이 우리를 재미있게 하며 지속적인 일상의 행복감을 느끼게 할 수 있을까'라는 질문에서 주제와 방향을 정했습니다. 수업 진도와 시험 걱정 없이 '나에게 집중할 수 있는 시간'인 동아리 시간을 활용합니다. 수업 진행 방식은 '가치에 대해 생각하기', '나와 그림에 몰입하기', '작품에 의미를 부여하는 매듭짓기'로 성취감을 느낄 수 있도록 설정했습니다. 동아리의 최종 목표는 전시회 열기, 판매 수익금 기부하기, 수채 엽서를 활용한 아이디어 상품 개발 등으로 세웠습니다. 학생들은 '생각하기 - 몰입하기 - 매듭짓기'를 통해 작품을 완성합니다.

여러 번의 작은 성공 경험 축적으로 성취감을 느끼고 자기를 긍정적으로 바라보는 것이 본 수업의 첫 번째 목표입니다. 두 번째 목표는 일상의 소소함을 소재로 제작한 수채 엽서를 활용한 아이디어 상품을 개발하는 것입니다. 다음으로 나눔의 의미를 실천하기 위해 작품 전시회를하고 그 수익금을 기부합니다. 평범한 일상에서 목표와 의미를 이끌어 내는 능력, 다른 사람을 즐겁게 해 주는 요소를 도출해 내는 능력인 하이터치 능력과 하이콘셉트 능력을 실천하는 것이 동아리의 궁극적 목표입니다.

우수상

인공지능 기반 음악 창작 프로그램 운영의 실제

미래교육연구 부문: 최주민(봉성초등학교)



통합학급 속 학생들 역시 미래 사회를 살아가야 할 주체이며 디지털 역량을 길러 줘야 할 대상이므로 인공지능 기반의 음악 창작 프로그램을 운영하게 되었습니다. 과제1 '음악으로 닫힌 마음의 문을 열다(Unlock)', 과제2 '음악의 세계로 향해를 떠나다(Navigate)', 과제3 '음악으로 내 마음을 나타내다(Indicate)'로 구성했습니다. 과제1에서는 AI 작곡 프로그램의 유용성과 활용성을 깨닫고 음악 창작 활동의 즐거움을 발견할 수 있도록 했습니다. 과제2에서는 AI 작곡 프로그램을 활용한 실제적 음악 창작 활동을 경험함으로써 음악 역량을 향상시켰습니다. 과제3에서는 음악 창작 활동 기반 디지털 역량 강화를 통해 미래 사회 적응을 위한 힘을 기르도록 했습니다.

● 선생님 한 마디: 쉬는 시간이나 남는 시간에 짬을 내서 아이들과 음악을 만들었습니다. 아이들과 만든 음악은 음원으로 발매해서 음원사이트에도 올라갔어요. 올해도 아이들과 음원을 또 발매하려고 준비 중입니다. 다섯 곡 정도 모아서 앨범을 내는 게 저희의 목표입니다.

우수상

열 살 어린이들의 ‘기부 프로젝트’를 통해 발견한 나눔의 행복 인성교육혁신 부문: 김수은(토월초등학교)

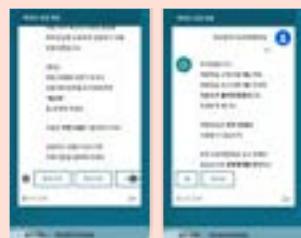


이 프로젝트에서는 돈이 없는 초등학교 3학년 학생들이 무궁무진한 아이디어로 세상에 기여할 수 있는 방법을 찾습니다. 공모전 상금으로 기부금 모으기, 필요한 물품 만들어 기부하기, 장애 인식 개선 재능 기부 캠페인 열기, 가족과 함께 점자 동화책 만들기 등의 활동을 합니다. 이 과정에서 학생들은 나눔의 가치를 깨닫고 존중, 배려 등의 다양한 인성 가치·덕목을 내면화할 수 있습니다. 1년 동안의 성과를 연말 크리스마스에 시각 장애인 교육 기관인 ‘한빛맹아원’에 기부하는 것이 목표입니다. 기부를 통해 학생들은 공감, 공평, 배려, 의사소통, 협력, 공감, 소통, 공익, 나눔, 공동체 의식, 공공선

등의 인성 덕목을 키워 도덕적 대인 관계 능력, 도덕적 정서 능력, 도덕적 공동체 의식과 포용력을 갖춘 미래 사회의 민주 시민으로 성장할 수 있습니다.

우수상

학부모 상담용 챗봇 서비스 미래형 교수서비스 및 교육사업 연구 부문: 손지상(서탄초등학교)



‘학부모 상담용 챗봇 서비스’는 시간과 장소의 구애에서 자유롭다는 점에서 근무 시간 외 학부모 상담의 새로운 대안이 될 수 있습니다. 학생과 학부모, 학교 교육 공동체가 소통하며 공존하는 방법으로 제안하는 서비스입니다. 챗봇은 텍스트나 음성으로 사람과 대화를 나눌 수 있는 프로그램입니다. 업무 시간 외에 학부모의 연락은, 시급하고 중요한 내용이기보다는 다음날 처리해도 되거나 간단한 검색으로 해결되는 것이 대부분입니다. 챗봇을 이용하여 학부모에게 즉각적인 답을 제시할 수

있다면 불필요한 감정 소모를 줄일 수 있고 교사 또한 본연의 업무에 더욱 집중할 수 있습니다. 챗봇은 카카오톡, 네이버 클라우드, 라인, 페이스북 등 국내외 다양한 채널에서 구동 가능하며 학교 홈페이지를 기반 플랫폼으로 이용할 수도 있습니다. 학부모는 챗봇 서비스에 입장하면 원하는 물음에 대한 답을 즉각적으로 얻을 수 있습니다. 챗봇으로 해결할 수 없는 문의는 상담 시간 예약이나 즉시 연락 등 교사의 도움을 받을 수 있습니다. 인공지능 챗봇 기술은 학부모와 교사 사이의 유용한 연결고리가 될 것입니다. 교육 공동체가 서로를 존중·소통하며 공존하는 방법인 챗봇 서비스 활용이 큰 의의가 있을 것이라 기대합니다.

장려상

L-I-N-K프로젝트를 통한 생태 의식과 문제 해결력 기르기

미래교육연구 부문: 주세진, 유승민(샘물중고등학교)



기후 위기를 제대로 인식하고 적극적인 대응 능력 역량을 함양할 수 있도록 학교의 환경 생태 교육 강화가 필요한 시기입니다. 본 연구에서는 '연결(LINK)'을 핵심으로 하여 '삶(Life), 상호작용(Interaction), 자연(Nature)에 관한 지식(Knowledge)을 다루는 과학 기술 창안 대회'를 정규 교육과정에 도입하여 중학생들의 생태 의식과 문제 해결력을 함양하는 것을 목적으로 정했습니다. 생태계를 파괴하는 문제 중 관심 있는 주제를 선정하여 원인과 실태를 조사하는 ① 문제 인식, 환경 문제를 해결하기 위한 과학 기술 조사, ② 대안 탐색, 과학 지식을 토대로 다양한 아이디어 제시, ③ 문제 해결, ④ 모형 제작(프로토 타입), ⑤ 전시 및 발표 단계로 진행했습니다.

● 선생님 한 마디: 아이들이 자연과 생태에 굉장히 친숙하게 다가가게 되었고, 본인이 직접 만든 것을 전시하고 발표하면서 다방면으로 성장했어요. 무엇보다 자기만의 경험을 가지고 자연스럽게 예술 융합을 하게 되었습니다. 앞으로도 여러 선생님들과 다양한 프로그램을 접목해서 수업을 확대해 나갈 것입니다.

장려상

노션과 피그마를 활용한 한·태국 그림책 만들기

미래교육연구 부문: 이대형, 이하얀(미림여자정보과학고등학교)



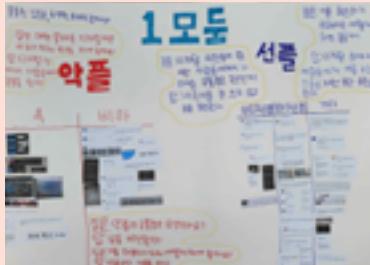
본 연구는 교류 학교의 태국 학생들과 어떻게 하면 의미있는 프로젝트를 진행할 수 있을지 고민하던 중 '질문'으로 서로를 연결하면 좋겠다는 생각에서 출발했습니다. 태국과 한국 학생이 질문을 주고받으며 서로를 이어가고, 이 과정을 '노션'으로 기록하고, '피그마'로 편집 디자인을 하여 그림책으로 출간했습니다. 이 세계 시민 교육 프로젝트는 태국과 한국 학생이 협업하고, 국어와 디자인 교과를 융합하여 포용성과 창의성을 갖춘 주도적인 학생으로 성장할 수 있도록 돕습니다. 학생의 탐구 과정이 구체적으로 확장될 수 있도록 '만남·나·너·우리·안녕'이라는 학생의 실제적 삶을 수업 주제로 구현했습니다. '질문하기 - 탐구하기 - 쓰기'의 3단계 순환 모형으로 구조화하여 나와 너, 우리를 알아 갑니다. 이와 같이 학생의 삶을 수업 주제로 하여 융합형 교육과정을 실현시킨 글로벌 공동 프로젝트는 미래 사회가 추구하는 가치와 역량을 길러 줄 것입니다.

● 선생님 한 마디: 세계 시민 교육이 정말 중요한데 태국 학생들도 저희를, 우리 학생들도 태국을 이해하게 되는 좋은 계기가 되었습니다. 온라인 협업 플랫폼을 활용한다면 얼마든지 교류하고 소통을 확대해 나갈 수 있습니다. 조금 더 효과적으로 연결하여 함께할 수 있는 프로그램을 준비하고 만들어 나갈 계획입니다.

장려상

디지털 세상, 올바르게 만들기 - 디지털 사회에서 올바른 시민성을 함양해요

인성교육혁신 부문: 노들(서울북성초등학교)



이 프로그램의 주제는 '디지털 세상, 올바르게 만들기'로, 학습자들이 디지털 시민성 역량을 함양할 것을 목표로 삼았습니다. 초등학교 6학년 22명을 대상으로 3월부터 12월까지 10개월에 걸쳐 운영했습니다. 프로그램은 탐색, 발견, 탐구, 해결, 참여의 단계로 진행됩니다. 첫 번째 탐색 단계는 디지털 시민성의 개념을 설명할 수 있는 것을 목표로 하여 자신이 생각하는 디지털 시민성의 개념 작성, 스스로 디지털 시민인지 평가하기, 친구들과 디지털 시민성의 개념 토의하기로 구성됩니다. 두 번째 발견 단계에서는 디지털 시민성이 높은 사례와 부족한 사례를 찾고 온라인 공간의 문제와 원인을 파악함으로써 올바른 디지털 시민을 알아갑니다. 세 번째 탐구 단계에서는 디지털 시민성을 범주화하여 공통적으로 나타나는 디지털 시민성을 알아봅니다. 네 번째 해결 단계에서는 디지털 시민성을 기르기 위한 구체적인 방법을 논의하고 가이드라인을 작성하여 디지털 시민성의 특징을 정리합니다. 마지막 참여 단계에서는 디지털 시민성을 함양할 수 있는 공익광고 영상을 제작하고 홍보하는 활동을 통해 디지털 시민으로서 참여할 수 있는 방안을 실천해 봅니다. 이 프로그램은 학습자의 디지털 시민성 역량을 함양하고, 실효성 있는 교수·학습 방법을 마련하여 인성 교육 차원에서의 다양한 교과와 연계 가능성을 보여 줍니다.

장려상

희희낙락 3GO 예술 활동을 통한 마음 균육 키우기

인성교육혁신 부문: 전혜연(대전자운중학교)



본 프로그램 연구는 마음 챙김 워크북을 제작해서 학생들의 마음 균육을 강화하고 이를 통해 긍정적인 정서를 신장시켜 학생들이 행복감을 찾을 수 있는 데 목적을 두고 진행했습니다. 중학교 1학년 2개 반의 33명을 대상으로 4월부터 2월까지 11개월에 걸쳐 자유학년제 시간에 운영했습니다. 첫 번째 실천 과제 '마음을 살피GO'에서는 마음에 집중하여 시로 표현하고 산책을 하고, 나의 행복한 루틴 만들기, 삶의 도전 리스트 만들기 등 잠재력을 키우는 시간을 갖습니다. 두 번째 실천 과제 '마음을 키우GO'에서는 1인 1악기 연주, 공연 예술 감상, 감정 표현을 통한 감성 수업 등으로 긍정적인 마음을 표현합니다. 세 번째 실천 과제 '마음을 세우GO'는 행복한 순간 기억하기, 부모님과 함께하기, 가족 예술 동아리 활동하기 등을 통해 행복한 마음을 찾는 시간입니다. 이 같은 실천 과제를 함으로써 마음 챙김을 통한 자기조절 능력 강화, 마음 표현을 통한 긍정적인 정서 향상, 행복감을 통한 대인 관계 능력 신장을 가져올 수 있습니다. 학생들은 행복한 순간의 기억으로 행복감을 찾고, 학부모·교사와 함께하는 예술 활동을 통해 공동체 역량을 기를 수 있습니다. 예술 활동을 통한 긍정적 정서는 행복감을 형성하고 행복한 정서를 통해 학생들의 회복 탄력성을 길러 주었습니다.

장려상

함께하는 미래 Co - Co 프로그램

고교학점제, 과목 선택부터 입시 면접 대비까지 심리스하게 돋는 슈퍼앱

미래형 교수서비스 및 교육사업 연구 부문: 이동규(완도고등학교)



고교학점제에 따라 교사의 업무는 급격히 증가하고, 학생들은 1학년 때의 과목 선택 때문에 입시에 큰 영향을 받게 되었습니다. 교사에게는 업무를 경감할 수 있는 에듀테크에 대한 수요가, 학생에게는 과목 선택 및 진학 지도를 보조하는 에듀테크에 대한 수요가 예상됩니다. '함께하는 미래 Co - Co 프로그램'은 고교학점제 시행으로 업무 과부담이 예상되는 교사가 교육의 본질에 집중할 수 있도록 돋습니다. 세부적으로는 고교학점제 교사의 동반자로 실제 업무 경감을 추구하여, 교사와 학생들이

내실 있는 교육 경험에 도달할 수 있도록 합니다. AI를 기반으로 한 개별화 자료와 사용자 경험 혁신을 통해 클릭만 하면 누적된 상담 자료 제공 등을 제공합니다. 또한 진로 설계, 입시 지도의 동반자로 AI에 기반한 내용 요약과 생활기록부 작성 추천 키워드를 제공하여 담임과 교과 교사의 부담을 경감할 수 있습니다. 면접 기초 자료를 생성하여 의사소통 능력 신장이라는 면접 지도에서도 본질에 집중할 수 있게 도와줍니다.

장려상

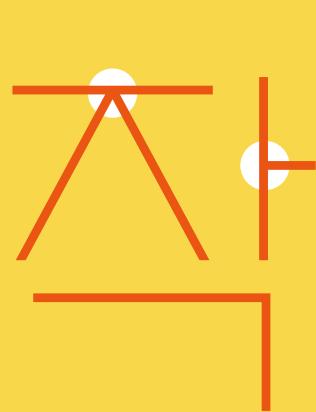
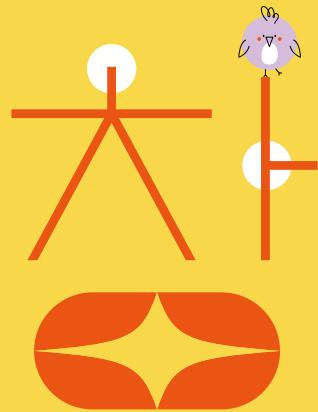
통일 버스 타고 메타버스와 만나 평화 통일 실천 의지를 키워요

미래형 교수서비스 및 교육사업 연구 부문: 심정섭(삼포초등학교)

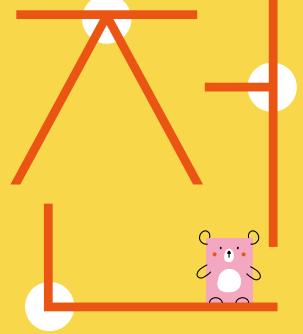
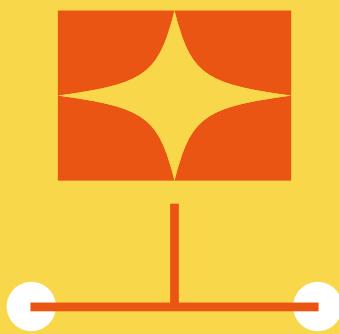
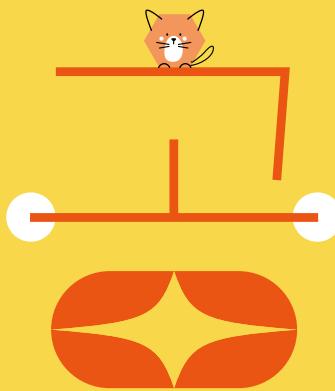


메타버스가 교육의 학두로 떠오르고 있지만 통일에 있어서 실제로 유의미한 학습 자료는 부족하고 교육의 효과가 지속되지 않은 채 일회성으로 끝나는 경우가 많습니다. 이에 이 프로그램은 메타버스를 활용하여 학생 주도의 유의미한 학습 활동을 제공하면서 온라인 전시회 만들기를 통해 교육의 효과가 지속적으로 진행될 수 있도록 개발하였습니다. 통일부에서 제공하는 DMZ 메타버스 공간을 탐방하며 DMZ가 무엇인지, 남북 분단의 역사에 대해 알아봅니다. 경인통일교육센터 메타버스 공간을 탐방하며 통일부는 어떤 역할을 하는지 알고 백두산은 어떤 곳인지 둘러봅니다.

국립통일교육원의 통일 교육 영상을 시청 후 6.25 전쟁은 왜 일어났는지, 전쟁 후 겪게 된 어려움 등을 알아보고, 우리가 통일을 이루기 위한 방안 등을 생각해 봅니다. 메타버스 공간을 탐방하며 알게 된 내용은 통일 버스 수첩에 정리합니다. 마지막 활동으로 통일부 도서·동영상 페이지에 접속하여 자신이 통일 신문으로 만들고 싶은 뉴스를 찾아 온라인에서 제작합니다. 통일 신문을 메타버스 공간에 전시하고 친구들의 기사를 살펴봅니다. 메타버스 공간을 활용하면 매년 통일 수업을 실시하고 학생들이 직접 만든 결과물을 전시하여 더욱 확장해 나갈 수 있습니다.



초등학교 교과서와 학습 만화,
유아 그림책, 동화책, 인문 교양서까지
다양한 책을 출판하는 미래엔에서
창작 글감 공모전을 개최합니다.
관심 있는 분들의 많은 응모 바랍니다.



01 초등학생 글솜씨 분야

참여 대상 | 만 7~12세의 어린이 또는 초등학생 누구나
주제 선정 | 자유 주제
공모 부문 | ① 동시 ② 기행문 또는 일기 ③ 독후감
응모 방법 | 미래엔 홈페이지 > 공모전에서 접수 (업로드 방식)
시상 내역

구분	작품 수	시상 내역
최우수상	통합 1편	상금 100만 원
우수상	부문별 1편	상금 각 70만 원
장려상	부문별 3편	상금 각 30만 원
입선	부문별 10편	도서상품권 각 10만 원
최다 학생 참가 학교상	1개교	미래엔 아이서움 발행 도서 1권(100만 원 상당)

02 교과서 창작 글감 분야

참여 대상 | 선생님 및 대한민국 국민 누구나
주제 선정 | 초등학교 교과서 글감으로 적합한 글
(2022 개정 초등 국어과 교육과정 성취 기준 참고)
응모 방법 | 미래엔 홈페이지 > 공모전에서 접수 (업로드 방식)
시상 내역

구분	작품 수	시상 내역
최우수상	1편	상금 500만 원
우수상	1편	상금 250만 원
장려상	5편	상금 각 100만 원

응모 기간

2023. 5. 2. ~
2023. 10. 10.

수상자 발표 | 2023년 11월 30일(목) 15시

글의 주인점 및 자세한 내용은 미래엔 홈페이지
(<https://www.mirae-n.com>) > 공모전을 참고 바랍니다.



제8회
초등학생
'톡톡'
손글씨
공모전

MiraeN



올바른 글씨 쓰기로
손글씨의 따뜻함과
아름다움을 함께 나눠요.

응모 기간

2023. 5. 2.~
2023. 10. 10.

참여 대상 만 7~12세의 어린이 또는 초등학생 누구나

공모 내용 자신이 배우고 있는 「국어」 교과서에 나오는 글 중 1편을 글씨 쓴 손글씨

참여 방법 우편 또는 온라인 접수

우편 접수

- ① 출 공책에 손글씨를 연필로 씁니다.
 - ② 다른 종이에 학년, 이름, 연락처(주소와 전화번호)를 씁니다.
 - ③ 봉투에 ①과 ②를 넣어 등기 우편으로 보냅니다.
- 온라인 접수
- ① 출 공책에 손글씨를 연필로 씁니다.
 - ② 손글씨를 스캔합니다. (용량 10Mb 이하)
 - ③ 미래엔 공모전 사이트에 접속해서 참가 신청서, 서약서를 작성하고 스캔한 파일을 제출합니다. (업로드 방식)

* 미래엔 홈페이지 > 공모전에서 출 공책을 내려받아 사용할 수 있어요!

* 온라인으로 응모하여 수상한 경우는 반드시 원본을 제출해야 합니다.

보내는 곳 (우편번호 06532) 서울특별시 서초구 신반포로 321

(미래엔 손글씨 공모전 담당자 앞)

심사 기준

글자 모양의 아름다움과 독창성

* 다른 사람이 쓴 글씨를 모방하거나 베껴 쓰면 안 돼요!

수상자 발표 2023년 11월 30일(목) 15시 미래엔 홈페이지 > 공모전

시상 내역	구분	작품 수	시상 내역	비고
최우수상	저학년부 1명, 고학년부 1명	상금 각 100만 원	시체 개발	
우수상	저학년부 2명, 고학년부 2명	상금 각 50만 원		
장려상	저학년부 10명, 고학년부 10명	도서상품권 각 20만 원		
입선	저학년부 20명, 고학년부 20명	도서상품권 각 10만 원		
최다 학생 참가 학교상	1개교	미래엔 아이세움 발행 도서 1권(100만 원 상당)		

* 저학년부: 1~3학년, 고학년부: 4~6학년

기타 사항

- 최우수상 수상 작품은 컴퓨터 서체로 개발하며, 저작권은 [미래엔]에 귀속됩니다. (미래엔 발행 초등 교과서에 사용 예정)
- 서체 개발 대상자로 결정된 수상자는 서체 개발에 필요한 기본 글씨를 별도로 제출해야 합니다.



자세한 내용은
미래엔 홈페이지 > 공모전을 참고 바랍니다.
(미래엔은 초등학교 국어 교과서를 만듭니다.)

<https://www.mirae-n.com>

주최 (미래엔) 후원 국정도서국어편안위원회 / 한국초등국어교육연구소 / 교과서박물관

『혁신수업N』은 선생님의 생각을 聽합니다

요즘 에듀테크에 대한 관심이 높아졌는데요, 관련 스타트업 기업이나 아니면 요즘 선생님들이 이 자주 사용하고 있는 에듀테크 관련 사이트, 활용 사이트 등에 대해 알려 주었으면 좋겠습니다. 예를 들면 챗(chat)GPT 사이트 소개라든가, 활용법 등이요. 이번 호를 보면서 메타버스에 대해 제가 많이 모르고 있다는 것을 깨달았습니다. 앞으로 교사로서 많이 연구하고 공부해야 할 것 같아서 어깨가 무겁지만, 아이들이 메타버스를 활용하는 날이 온다면 무척 즐거울 것 같습니다.

_이근주 선생님(전주양현초등학교)

학급경영 사례가 좋았어요. 다른 선생님들은 어떻게 수업을 하고 생활 지도는 어떻게 하실까? 더 좋은 새로운 방법, 재미있는 방법은 없을까? 교사로서 늘 궁금하고 고민이 됩니다. 다른 선생님 사례를 자세히 소개해 주고 누구나 적용할 수 있는 팁도 안내하고 있어서 좋았어요. 앞으로도 좋은 정보와 소식 기대합니다. 항상 고마운 M-teacher 최고예요. 감사합니다!

_권태경 선생님(서울금성초등학교)

전반적인 교육의 흐름이 메타버스 교육으로 흘러가는 과도기가 아닌가 합니다. 불과 몇 년 전만 하더라도 코딩 교육의 붐이 일었는데 이제는 그것을 넘어 메타버스라니… 세상이 정말 급변하는 것을 느낍니다. 학교 현장에서도 VR 교육을 틈틈이 하며 저 또한 다방면으로 연구해야겠다는 생각이 들었습니다. 좋은 기삿거리와 익을거리 제공해 주셔서 감사합니다 :-)

_최선희 선생님(인천부개서초등학교)

『혁신수업N』은 선생님의 마음과 通합니다

**이렇게
보세요**

『혁신수업N』은 온라인 웹진으로 편리하게 읽어 볼 수 있습니다.
 미래엔 엠티처(www.m-teacher.co.kr) > 혁신수업N에서
 <E-book 보기>와 <PDF 다운로드>가 가능합니다.

**COVER
PEOPLE을
추천해
주세요**

『혁신수업N』은 수업 혁신을 위한 선생님들의 노력과 결과를 전하는
 매거진인 만큼 표지에 선생님의 빛나는 얼굴을 담으려 합니다.
 교사로서의 철학 및 노력이 남다른 선생님을 알고 계시다면
 엠티처(www.m-teacher.co.kr) > 혁신수업N > 참여 광장에
 커버 피플을 추천해 주세요.

**참여해
주세요**

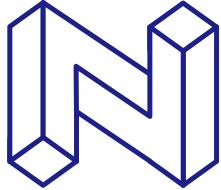
『혁신수업N』의 성장 동력은 선생님들의 관심과 진솔한 의견입니다.
 이번 호를 보고 인상적이었던 내용이나 칭찬하고 싶은 점, 아쉬웠던 점,
 취재를 바라는 이슈 등을 엠티처(www.m-teacher.co.kr) > 혁신수업N >
 참여 광장에 남겨 주세요.

* 참여 광장에 남겨 주신 후기와 제안, 추천이 매거진 제작에 반영될 경우
 커피 상품권(1만 원) 등 소정의 선물을 보내 드립니다.

오른쪽 QR코드를 통해 『혁신수업N』을 빠르게 만나볼 수 있습니다.



혁신 수업



Vol. 18 | 2023 | 여름호 | 초등

선생님을 위한 수업 혁신 전문지

COPYRIGHT

발행일 2023년 6월 10일

발행인 신광수 | 퍼낸곳 (주)미래엔 | 등록번호 제 16-67호

편집 책임 황은주 | 편집 윤선미, 황선득, 최영아, 전다해

디자인 책임 손현지 | 디자인 김병석, (주)보명씨앤아이

제작 지원 강승훈, 봉대중

촬영 ZARL 스튜디오 | 그림 양승용, 문다미

*본 도서는 저작권법에 의하여 보호받는 저작물로, (주)미래엔이 본 도서에 관한 모든 권리를 소유합니다.

본사의 동의 없이 본 도서에 실린 글과 사진, 그림 등을 복사, 복제할 수 없습니다.

Contact Mirae-N

www.m-teacher.co.kr

(우)06532 서울시 서초구 신반포로 321

1800-8890

비매품 이 책은 선생님의
연구 활동 지원을 위한 무료
증정본입니다.

미래엔 엠티처는 소통과 협력의 미래 교실을 꿈꾸며 선생님의 수업 연구를 지원합니다.

www.m-teacher.co.kr



미래엔 엠티처
바로가기



M—
teacher

미래엔 교수 활동 지원 플랫폼
www.m-teacher.co.kr

스마트 수업

학생들의 몰입을 이끄는 Smart PPT,
듀얼뷰어와 원격제어로 특별한 수업 실현

블렌디드 러닝

한 발 앞으로 다가온 미래 교육, 새로운 방식으로
온·오프라인 모든 수업 완성

AI 클래스

실시간 퀴즈와 라이브 워크시트의 AI 맞춤형
학습 관리 솔루션

기초 학력

어휘, 연산 등 기초 학습이 가능한 학습지,
마술, 놀이 등 재미있는 콘텐츠 제공

선생님이
교과서다



미래엔은 교과서로 세상에 답합니다

그렇기에 우리에게 선생님은 각별합니다.

선생님은 우리가 만들고자 하는 교과서의
가장 아름다운 표지이기 때문입니다.

미래엔에게 선생님은 교과서입니다

지금까지 그랬듯 우리는 미래에도

선생님, 당신과 함께 대한민국 교육을 만들어 가겠습니다.