

# 교실수업 개선을 위한 학습자 중심 교육 방안

박 태 수\*

## 1. 서 론

지식정보화 사회에서 지식은 정보통신 기술의 발달을 통해 스크린 상에서 쉽게 생산, 소비, 유통될 수 있으며, 다양한 분야의 지식간에 활발한 상호작용 과정을 통해 서로 연결되고 공유되며 새롭게 창조된다. 지식은 더 이상 개인의 머리 속에 담겨있는 정적이고 정신적인 존재로서가 아니며 같은 지식도 상황에 따라 완전히 다른 관점으로 해석될 수 있다. 또 개인은 외부로부터 주어진 지식을 답습, 재현할 뿐만 아니라 스스로 지식을 구성할 수 있다.

이러한 지식관은 이전의 것과 구분되는 만큼 사회 전반에 걸쳐 급진적인 변화를 몰고 온다. 이전에는 정적인 지식, 곧 구체적으로 어떤 특정 분야의 지식을 아는 것이 중요했다면 지식기반사회에서는 동적인 지식, 곧 어떤 구체적 특정 분야의 지식이 아니라 '일반적 지식', '과정적 지식'을 아는 것이 중요하다. 특정분야 지식의 암기와 전달은 더 이상 의미 있는 일이 되지 못하며 오히려 많은 양의 정보·지식을 어떻게 다룰 것인가, 그것으로부터 어떻게 새로운 지식을 창출하고 주어진 복잡한 문제를 해결할 것인가와 같은 '일반 지식'의 필요성이 상대적으로 커지고 있다.

이에 따라 학습자들은 정보와 지식의 홍수 속에서 자신이 필요로 하는 것이 무엇이며 그것의 가치는 무엇인지를 선별, 판단할 수 있는 능력을 필요로 하게 되었다. 결국 엄청난 지식의 양과 급속한 변화로 특징지어지는 이 시대에는 know-why(가치판단을 위해)가 중요하게 되고, 평생을 통해 이루어져야 하는 학습자로서의 삶(일과 학습이 상호 밀접하게 관련돼 있는 사회에서의 삶)을 주도, 관리 할 수 있는 능력이 요구된다. 이 같은 능력을 갖게 됨으로써 학습자들은 교육의 수혜자, 수요자에서 이 시대가 추구하는 '지식형성공동체

\* 제주대학교 교육대학원 교육학과 교수

(knowledge-building community)'의 '참여자'가 되는 것이다(강인애,1999).

이와 같은 지식기반 사회에 대비하여 학습자를 위한 다양한 교수방법을 개발하고 이에 따른 새로운 교실수업 환경을 제공함으로써 지식정보화 사회가 요구하는 인재를 양성해야 한다. 학습자를 위한 효과적인 교실수업이 이루어지려면 잘 선정된 교육내용, 교사와 학생간의 긍정적인 수업분위기, 적절한 수업매체의 활용, 학생들의 학업성취에 대한 합리적인 평가 등이 일관성 있게 이루어져야 한다. 그리고 수업을 설계할 때 학생 스스로 의미있는 내용을 학습하고 배운 내용을 책임감을 갖고 활용할 수 있도록 수업의 틀이 만들어져야 한다. 이러한 관점에서 볼 때 교사와 학생간에 무비관적인 피드백이 자유롭게 이루어지고 이를 통해 교사는 교과내용과 방법, 평가 등이 제대로 이루어지고 있는지를 모니터링할 수 있도록 수업설계가 이루어져야 한다.

길양숙(1999)에 따르면, 교실수업에서 교사들이 수업방법 또는 교수행동을 결정하기 위해서는 “교과의 특성이나 목표”를 의식한다는 교사가 70.6%로 가장 많았고, “학생의 특성”을 의식한다는 교사가 20.6%, “교과서 내용의 양”을 의식한다는 교사가 8.1%였다. 그럼에도 불구하고, 교사의 의식기준에서는 중요하게 여기지 않는 교과서의 양이나 학교 및 사회분위기가 교수행동의 선택에 영향을 주고 있어서 교사의 저항이 크다는 것이다. 실제로 수업방법 및 전략을 보면, “시험문제 출제형식을 알아, 중요한 부분을 지적해 주고, 집중적으로 가르친다”가 14.6%를 차지하고, “입시에 비추어 알아야 할 지식의 경계와 수준을 정확하게 지적한다”는 전략도 14.3%를 차지하고 있어서 교수행동을 선택하는 의식과 실제적인 교수행동이 다름을 알 수 있다.

이와 관련하여 수업을 잘하기 위해서는 “학급규모 축소나 잡무를 줄임으로써 가용시간을 늘리는 것”이 가장 필요하다고 했고, 다음이 “교사의 자율성 신장”, “교사 자아의 변화”, “시설개선”의 순으로 나타났다. 교육인적자원부에서는 제7차 교육과정을 구체화하여 2001학년도부터 중학교 교육 현장에 적용함으로써, 지금까지의 타성적이고 획일적인 교육관에서 벗어나 학습자 중심 교육으로 교육 개혁을 추진하고 있다. 이를 위한 조치로 2003년까지 초·중등학교에 학급당 학생수를 35명까지 조정한다는 계획을 밝힘으로써 교실수업의 개선이 보다 앞당겨질 것이 예상된다. 오늘의 이 Workshop은 제7차 교육과정 운영과 더불어 중등학교 교육 현장에서 다양하게 보급·확산되고 있는 학생 활동 중심 교육 방법과 실재를 상호 공유하고, 현장교육에 적용함으로써 교실 수업

의 개선과 학생들의 문제해결능력, 창의적 사고의 신장에 도움을 주는데 목적이 있다.

따라서 본 주제에서는 이런 점을 고려하여 1) 교실수업의 기본전제, 2) 교실수업에서 새로운 패러다임의 전환, 3) 수업의 역동성과 교사의 리더쉽, 4) 학습자 중심의 구성주의 수업, 5) 교실수업 평가체제의 재구조화, 6) 새로운 교실수업의 설계 등의 교수-학습의 전반적인 체제를 살펴봄으로써 실질적인 교실수업개선 방안을 제시하고자 한다.

## 2. 교실수업의 기본 전제

우리는 컴퓨터를 사용하는 세계에 살고 있다. 인공위성을 통해 지구의 표면을 읽어 정보를 전송하고, CD와 CD-ROM은 음악이나 영상을 선명하게 저장하여 제공해준다. 그리고 광섬유 전달 시스템은 음성, 자료, 문장, 사진, 그래픽 등을 빠르고도 정확하게 송·수신할 수 있다.

이와 같은 뉴미디어 시대를 살아가기 위해서는 컴퓨터를 비롯한 정보공학적 기기들의 사용 능력, 올바른 정보를 평가·선택할 수 있는 능력, 개개인의 필요와 상황에 맞추어 정보를 처리·생산할 수 있는 능력 그리고 영상을 신속하고도 정확하게 읽을 수 있는 능력 등이 요청된다. 이 같은 고차적인 정신능력을 기르기 위해서는 교실현장에서의 교수-학습방법도 크게 변화되어야 할 것으로 여겨진다.

세계적인 석학 12명을 위원으로 구성된 유네스코 21세기 세계교육위원회는 21세기를 전망하며 새로운 사회의 모습을 상정하고 이에 맞는 교육적 대응과 전략을 보고서로 집필하여 낸 바 있다(최인화, 1999 재인용). 이 이론은 교육자들이 늘 유념해야 할 학습방향 및 교육과정의 구성, 학습전략, 평가지침이 된다. 이를 요약하면 다음과 같다.

### 1) 알기 위한 학습

알기 위한 학습은 단편적 사실중심의 객관화된 지식이 아니라 개개인의 적성과 소질 및 삶의 질에 영향을 주는 실제적 지식을 구성해 나가도록 한다. 이

를 위하여 학습자의 자기 주도적 학습을 강조하는 교육활동과 탐구학습 및 구성주의 학습관에 입각한 교육이 요청된다. 알기 위한 학습의 궁극적 목표는 지식의 위계 중 제일 고급 수준의 계획적 사고의 본질과 상통한다. 현대사회의 분쟁과 문제를 해결함에 있어 효율성만을 강조하는 것이 아니라 형평성의 문제와 다른 지엽적 요인과 가치관을 종합적으로 고려하여 의사결정을 도출해야 한다. 따라서 ① 학습자의 소질과 적성을 배려한 열린교육, ② 수행평가의 실시 ③ 고급사고력과 메타인지의 개발, ④ 철학교육의 강화, ⑤ 토론문화의 활성화, ⑥ 문제해결능력의 강조와 탐구학습 활성화가 필요하다.

## 2) 행동하기 위한 학습

미래지식 사회에 부응하는 직업기술과 전문지식을 획득해 가는 과정을 주로 의미한다. 새롭게 나타나는 사회환경 및 문제 상황에 대하여 창의적으로 대처하고 팀을 이루어 효율적으로 임무를 수행해 나가는 능력을 기른다.

이 학습에서는 다양한 사회경험과 직업세계에 대한 능동적 참여의 태도와 능력을 강조하게 된다. 교수-학습의 과정은 최대한 개별화되어야 하며 학습자 개인의 소질과 적성을 고려한 진로문제의 결정과 전인적 차원의 평가 작업등이 고려되어야 한다. 행동하기 위한 학습을 활성화하기 위해서는 ① 체험학습의 강조, ② 진로지도의 체계적 실시, ③ 특기적성교육, ④ 테마 학습의 실시와 과제물 보고서, ⑤ 전문직 인사의 초빙강연, ⑥ 수행평가의 활성화, ⑦ 개인적 성공사례의 모델링이 필요하다.

## 3) 함께 살아가기 위한 학습

함께 살아가기 위해서는 타인을 이해하고 타 지역의 문화와 역사 및 생활양식, 가치관, 규범을 인정하고 교류하는 능력과 태도를 육성하는 것이다. 즉 다원주의적 세계관을 바탕으로 문화 상대주의와 상호이해의 기술, 상호평화의 가치중심을 요청하는 교육적 과제가 필요하다.

함께 잘사는 공동체를 형성하고 유지하기 위해서는 우선 자기 자신에 대한 실존적 이해를 바탕으로 자기정체성을 확립하는 것이 중요하며, 타인과 타 지역의 문화를 이해하기 위한 문화상대주의적 태도와 자세의 구비가 요청된다.

오늘날은 국제사회에서 주체적으로 참여하는 세계시민 육성이 지구촌의 문제와 쟁점 해결을 위하여 요청되고 있다. 교육현장에서 강조해야 할 점은 ① 봉사활동의 체계적 실시, ② 학교 토론문화의 활성화, ③ 국제이해교육, ④ 환경교육의 활성화, ⑤ 기본생활습관지도, ⑥ 법 교육, ⑦ 도덕성 교육이 필요하다.

#### 4) 존재하기 위한 학습

존재하기 위한 학습은 개인의 인성을 보다 원만히 성숙시키고 도덕적 자율성의 신장과 판단력 및 책임감을 가지고 행동하도록 해주는 것을 의미한다. 교육과정의 구성이나 교수-학습 방법은 인간의 다양한 소질과 적성 및 잠재력을 신장시켜 상호 이해하고 협조하여 나가는 민주시민적 자질 육성에 둔다. 인간의 다양한 능력의 발휘와 다양한 지적 재능을 발휘하도록 교육적 배려를 해나가는 것이 중요하다.

사회에서는 기억력과 논리력이 출중한 학문연구자도 필요하지만 사회 각분야에서 활동을 해야 할 미적 감각이 뛰어난 예술가, 체육운동가, 인간관계의 전문가나 탁월한 기술자 등도 역시 요청된다. 따라서 ① 다중지능이론에 의한 특기 적성교육, ② 도농간 학생교환 및 체험학습, ③ 학생축제문화의 창달, ④ 연극, 영화, 미술활동의 장려, ⑤ 외국 학생과의 유학생교환 및 문화교류, ⑥ 생태주의 교육, 식물교육의 강화 등이 필요하다

### 3. 교실수업에서 새로운 패러다임의 전환

교실수업의 많은 경우, 각 교과목의 수업설계가 수업을 받는 학생들의 욕구 충족을 위하여 수업이 진행되기보다는 정해진 시간 안에서 수업을 계획하고 정해진 내용에 따라 단계적으로 수업을 진행하는 데 집중되어 있다. 이러한 방법이 지식체의 내용을 깊이 다루고 효과적으로 지식을 습득하는 데는 적절하나 학생들의 학교 밖 현실생활을 반영하지 못한다는 한계를 지니고 있다. 즉, 이러한 수업설계 및 진행방법은 학생들 스스로 교실에서 학습한 내용을 현실생활에 적용하고 나아가서 창조적인 학습경험을 통하여 능동적으로 현실에 대처하는 능력을 키워주기에 부적절할 수 있다.

많이 외울 것을 강조하는 수업은, 학생들로 하여금 배운 내용을 마치 사진을 촬영하듯 단기 기억에 저장해 둔다. 학습은 어떠한 상징을 많이 외우는 기계적 기억에 의하여 이루어지는 것보다는 이해의 발달단계를 거쳐서 이루어질 때 창조성이 있다. 모든 전공의 수업진행이 획일화될 수는 없지만 인문사회 계열의 교과목의 경우, '창조적인 학습 경험을 통하여 능동적으로 현실에 대처하는 능력을 키워 주어야 한다'는 논리가 적용될 수 있다.

지식기반 사회에서의 교수-학습의 핵심은 남의 발상과 남의 지식이 아닌 자신의 지식으로 자신의 삶을 살아갈 수 있도록 돕는데 있다. 가장 핵심적 대안은 기존지식 수용교육의 체질을 버리고 새로운 지식을 생성할 수 있는 체질로 교수-학습의 과정을 고쳐 나가는 것이다(곽병선,1999).

### 1) 생성 지식관 교육

교실수업은 학생 개개인 스스로 자신의 지식을 생성할 수 있는 능력을 키우는데 핵심이 주어져야 한다. 지식은 전수되는 것이 아니라 만들어지는 것이라는 지식관을 학생들이 형성하도록 돕는 교수-학습을 펼친다. 사람은 인식의 주체이지 인식에 종속된 존재가 아니다. 즉 지식을 만들고 평가하고 수정하고 비판하고 폐기하고 재창조하는 주체이지 기존 지식을 수동적으로 배우는 존재가 아니다. 그러므로 지식에 대한 이해, 새로운 지식을 생성해 가는 과정에 대한 이해, 자신이 옳다고 믿고 있는 신념의 근거가 무엇인지를 살피는 안목 등 지식에 대한 평가적 안목을 길러야 한다. 비록 남이 먼저 생성한 지식일지라도, 학생들이 그것을 처음으로 생성해보는 것과 같은 경험을 가질 수 있는 방법으로 학습되어야 한다. 기존의 개념 정의, 설명에 무조건 따르도록 하는 교수-학습이 아니라 학생 각자가 자기 생각을 펼쳐보고 그 생각이 얼마나 타당하고 의미있는 것인지를 지적 조건에 비추어 스스로 검증하고 발전시킬 수 있는 경험을 많이 갖는다.

### 2) 상상력과 창의력 교육

교실수업은 기존의 발상에 구애받지 않고 상상력을 풍부하게 기르는 교육으로 나가야한다. 교수-학습은 학생들에게 그들의 상상력을 거침없이 표현할 수

있도록 격려하고 자극하고 인정하는 것이어야 한다. 교실은 학생이 자유롭게 말하고, 표현하고, 평가받고, 수정하고, 개선할 수 있도록 교수-학습의 환경을 제공해야 한다. .

### 3) 열린 마음을 기르는 인성교육

지식 생성력과 창의력을 기르는 교실수업 패러다임은 기본학습능력뿐만 아니라 인성교육을 함께 할 때 더욱더 확대된다. 이제 학습은 모든 인간에게 있어서 평생의 과제이다. 지식의 수명이 짧아진다는 것은 그만큼 새로운 지식이 창출된다는 것을 말하여 주는 것이다. 따라서 학습자는 기존의 지식이나 사고 방식보다 더 좋은 대안이 있다면, 기꺼이 수용할 수 있는 열린 마음을 가져야 한다. 동시에 지식과 선전을 구분하고 남의 생각을 냉정하게 검토할 수 있는 비판적 사고력을 길러야 한다. 학습자는 변화와 갈등을 자연스러운 것으로 받아들이고 이에 슬기롭게 적응하고 상황을 주도해 나갈 수 있는 태도를 갖춰야 한다. 주위환경으로부터 자극받기 쉬운 욕망, 충동을 억제하고 여러 대안 가운데 가장 합리적이고 최선의 것을 선택할 수 있는 태도를 길러야 한다. 또한 학습자는 폭넓은 도량과 다양성에 대한 관용의 정신을 가져야 한다. 많은 이질적이 요소들간의 상충과 경쟁이 치열하게 될 미래에 있어서 전체를 조망하는 안목에서 협력적인 경쟁을 추구하는 태도를 함양하는 것이 필요하다.

이런 점에서 볼 때 교실수업의 새로운 패러다임은 첫째, 교사중심 수업에서 학생중심의 수업으로 전환되어야 한다. 교사중심 수업이나 학생중심 수업이나 는 전통적으로 교육내용과 교육방법의 결정권을 누가 갖느냐에 의해 결정된다. 교사중심 수업은 단순한 기능, 폐쇄적인 성격의 학습과제, 정답이 하나인 잘 정의된 문제(well-defined problem) 등에서는 효과적일 것으로 여겨진다. 그러나 정보화 시대를 위한 교육은 특정한 교과 영역의 설정된 목표에 대한 성취도를 높이는 데 초점을 두기보다는 더 폭넓은 인지적 기능을 기르는 데 초점을 두어야 하며, 잘 정의된 문제해결능력보다는 정답이 여러 개가 나올 수 있는 잘못 정의된 문제(ill-defined problem) 해결능력을 길러야 한다. 나아가 정보화 사회에서 매우 중요하게 여기는 직관, 통찰력, 돌발적 아이디어와 같은 유연적 학습은 제한될 가능성이 높다.

학습자중심 수업은 학습자로 하여금 학습과정에 적극적으로 참여하게 하며,

학습은 학습자 개개인이 구성해 가는 과정이다. 모든 사람은 세상을 보는 나름대로의 안목을 가지고 있으며, 성장하면서 이를 수정해 간다. 여기에서 수정의 주체는 학습자이며, 개개인의 필요와 욕구 그리고 이를 충족시키는 방법을 학습자 개개인이 더 잘 안다고 볼 수 있다.

둘째, 교사의 역할이 크게 변화되어야 한다. 전통적으로 교실수업은 그 주도권이 교사에게 있었다. 교사는 전문적인 판단에 의해 교과내용을 일방적으로 선정·결정하여 학생들에게 수업을 통해 전달하고 평가해 왔다. 수업은 몇 권의 교재를 중심으로 혹은 교사 자신이 배웠던 것을 중심으로 준비한 자료를 가지고 말로 설명하면서 칠판 위에 주요 개념이나 원리 등을 쓰면서 진행한다. 그러면 학생들은 교사를 쫓아가느라 결사적으로 노트에 쓰기 바쁘다. 따라서 내용에 대한 이해나 의미를 파악하면서 나아가기가 쉽지 않다.

이와 같은 전형적인 교실수업에서 학생들은 교사가 열어 놓은 범위 내에서 학습 내용 및 방법에 관해 매우 한정된 선택권만을 갖는다. 일방 통행식의 수업을 통해서만 개성과 다양성을 추구하는 현대 사회의 욕구를 충족시킬 수 없다. 따라서 교사가 일방적으로 가르칠 내용을 결정해서 전달하는 강의식 수업을 줄이고, 학생들이 내용 및 방법에 대해 많은 재량권을 갖게 하는 독립학습, 학습계약제, 팀 혹은 학생 개인 단위의 프로젝트 중심 학습(project based learning)등을 도입해야 할 것이다.

셋째, 개인적 학습을 강조해야 한다. 개인적 학습이란 학생 개개인이 자신의 경험이나 기존의 지식에 비추어서 새로 배운 내용을 음미하면서 진행해 가는 학습 방법을 의미한다. 인간은 스스로 특정한 사물의 가치와 진리를 개인적으로 구성한다. 또한 가치와 진리는 이론이나 논리에 의해 깨닫기보다는 삶의 실제적 행위를 통해 더 터득된다. 따라서 새로 배운 내용을 직접적으로 경험하게 하거나 개개인의 사전 경험이나 지식에 비추어서 해석하게 하는 일은 무엇보다 중요하다.

넷째, 첨단 정보공학적 교육환경이 조성되어야 한다. 인간은 의식적이든 무의식적이든 개인을 둘러싸고 있는 환경에 의해 영향을 받는다. 학생들이 개별적으로 혹은 소집단으로 공부할 수 있는 다양한 크기의 공간을 많이 갖추어야 한다. 지금까지 대집단 수업에 알맞도록 획일적인 크기의 교실보다는 크기를 마음대로 조절할 수 있는 공간의 조성이 요청된다.

또한 첨단 정보공학적 기기들이 사회의 여러 분야에서 폭넓게 사용되고 있

는 현실점에서 대학에서도 필요한 정보기기들을 갖추어 학생들의 보고 실행함으로써 배울 수 있는 여건을 조성해야 한다.

#### 4. 수업의 역동성과 교사의 리더쉽

집단이란 상호관계성에 따라서 혹은 사회관계를 통해서 서로 영향을 주는 둘 이상의 사람이 모인 것이다. 교사가 학생들에게 영향력을 행사하고, 학생은 교사가 가르치는 내용 등을 통하여 영향을 받고 있는 교실현장은 일년간이라는 일정한 기간 동안 형성된 집단이라 볼 수 있다.

대부분의 집단은 집단내의 역할분담, 구성원의 상호관련성, 집단풍토, 집단의 목표등에 따라 고유의 문화를 발달시키게 된다. 이러한 발달과정에 있어서 역동성(dynamics)이 발생되며, 집단 구성원들은 상호작용을 통해 의사소통체계를 구축한다. 집단의 사회화 과정 또는 발달은 집단구성원의 비언어적 행동을 포함한 의사소통체계에 따라 진행된다고 할 수 있다.

##### 1) 의사소통체계

교실수업현장도 담당교사의 교수방법, 과목의 특성, 수업 분위기 등에 따라 고유의 수업문화가 형성되며 나름대로의 역동성을 지니게 된다. 수업의 역동성은 수업목표 달성을 주도하는 중요한 요소이며 이러한 역동성은 교사의 리더쉽과 수업현장의 의사소통 체계를 중심으로 진행된다. 교사와 학생이 어떠한 형태의 의사소통 규칙을 구축하였는가에 따라 수업진행의 과정이 달리 전개된다(홍영기,1999).

강의식 수업의 경우, 교사가 설명을 할 때 학생들에게 질문할 기회가 허용되지 않는 의사소통 규칙이 정해졌다면 많은 양의 지식을 짧은 시간 안에 전달할 수는 있지만, 학습자의 측면에서 학습내용의 양과 질은 수동적인 수업 분위기로 인하여 생산적인 학습을 하기는 쉽지 않을 것이다. 토론식 수업에서도 허용적인 의사소통 체계가 많은 학생들의 수업참여를 유도하는 데 효과적이기는 하지만 수업목표 달성 측면에서 학습의 질과 반드시 비례하지 않을 수 있다.

여기서 제기하고자 하는 의사소통 체계는 수업현장을 포함한 모든 집단에서

그 집단의 생명력을 유지하는 가장 중요한 요소라는 점과 집단이 효율적으로 주어진 과제를 달성하기 위한 필수조건이 된다는 것이다. 수업현장에서의 이상적인 의사소통체계는 경직된 구조보다는 수업내용과 학생의 요구에 따라 유연하게 의사가 소통될 수 있어야 협력학습의 측면에서 효율적이다.

## 2) 집단내 협력학습의 구성원리

집단내의 학습자중심 협력학습에서 동료 학생을 학습 자원으로 활용하는 협력학습의 구성원리는 다음과 같다(이재경,2000).

첫째, 동질적인 학생보다는 이질적인 학생으로 집단을 구성한다.집단은 구성원의 능력, 가치, 신념, 문화적 배경, 성 등이 다르면 상호 보완 효과를 나타내기 때문에 궁극적으로 과제 해결과 목표 달성에 기여한다. 구성주의에서 주장하는 바, 학습이 경험을 매개로 한 의미의 구성 과정이라고 한다면, 학습의 폭과 깊이는 경험의 폭과 깊이에 좌우된다. 그리고 한 개인의 경험은 극히 제한적이다. 따라서 자기와는 다른 경험을 가진 사람들과 만나고 대화하면서 타인의 경험과 해석을 공유할 때 이전의 '나'는 너를 포함한 새로운 '나(너)'가 되는 것이다. 학생들은 '같음'보다는 '다름'에서 더 많이 배울 수 있다.

둘째, 만나서 대화하는 기법을 배워야 한다. 서로 다른 사람들이 모여 일을 할 때 어떤 형태로든지 갈등과 마찰은 반드시 일어나게 마련이다. 무엇보다도 협력학습에서는 동료의 의견을 잘 듣고, 다른 학생에게 기회를 주고, 도움을 구하고 주며, 칭찬하는 등 협력을 위한 기법을 교수가 학생들에게 의도적으로 가르칠 필요가 있다. 그러나 갈등이 발생하지 않도록 애쓰는 소극적 태도보다는 갈등과 마찰을 당연시하되 이를 학습수준의 향상을 위한 적극적 태도가 바람직하다.

셋째, 학습 진행 과정에서 집단별로 동료의 학습 활동을 주기적으로 상호 점검한다. 협력학습에서는 집단학습과 개별학습이 병행하여 이루어진다. 그러나 특정 학습 능력이 부족한 학생은 다른 구성원에 비해 달성 정도와 속도 면에서 뒤떨어지므로 좌절감을 맛보고 소외당할 수 있다.

이를 극복하기 위해서는 학습 진행 중에 집단별로 상호점검하는 시간을 마련하여 집단 내의 우수 학생이 부진학생을 도와주도록 한다. 이는 부진 학생의 실패경험이 누적되는 것을 막을 뿐만 아니라, 우수 학생의 경우에도 성취감과

복습 효과를 갖기 때문에 효과적인 방법이다. 이 외에도 주기적으로 개별평가를 실시해 그 결과를 집단의 성취도에 반영하는 방안도 활용할 수 있다. 여기에서 교사는 과제 해결의 결과 자체보다도 과제 해결 과정에서 구성원의 상호협력 정도를 평가의 우선적인 준거로서 강조해야 한다.

넷째, 개인의 각종 학습 정보와 자료를 적극적으로 공유한다. 협력학습에서 각 구성원은 그 자체가 핵심적인 인적 자원으로서 과제 해결의 중요한 아이디어를 제공하지만, 더 나아가 그가 보유하는 각종 정보와 자료, 노트 등은 다른 구성원에게도 매우 중요한 물적 학습 자원이다. 협력학습의 시너지 효과는 구성원의 다양한 물적 학습 자원이 동료에게 공유될 때 더욱 활발하게 이루어진다. 학생들은 자신이 필요로 하는 정보나 자료가 동료에게 있는지 물어보고, 동료에게 필요한 정보나 자료가 있을 경우 이를 기꺼이 제공해야 한다. 이 경우에 교사는 집단별로 공동 데이터베이스를 구축할 수 있도록 격려해야 한다.

### 3) 교사의 리더십과 영향력

교실수업은 1년간 달성해야 할 목표가 다른 집단과 달리 명확하게 설정되어 있다. 즉, 수업계획을 통해 교사는 가르치고자 하는 내용을 미리 설정하고 학생들은 강좌 명칭 또는 사전 수강학생들로부터 얻은 정보 등을 통해 어떤 학습활동을 해야 하는지를 인지하고 있다. 또한 전공교과의 경우 비교적 안정적인 구조와 높은 집단성을 가지고 있다. 이러한 안정적인 구조가 교사의 수업진행에 있어서 긍정적인 요소로 작용하는 반면에 교사의 리더십이 결여될 때 학생들의 학습에 부정적인 영향을 끼치게 된다. 대부분의 수업진행에 있어서 역동성이 발생되며, 교사의 리더십 또는 영향력이 집단의 역동성을 좌우하는 가장 큰 요인이 될 수 있다. 환언하면 교사의 영향력이 안정된 수업구조에서는 학생들이 학습의 양(量)과 질(質)을 결정하는 중요한 요소인 것이다. 많은 수업의 경우 교사는 수업을 주도하는 리더(leder)가 되며 더불어 리더십도 갖게 된다. 교사가 수업에서 리더십을 갖는다는 뜻은 수업을 진행하기 위해서 수업현장에서 일어나는 모든 상호작용을 통제하고 진행한다는 뜻으로 이해할 수 있다. 수업의 특성에 따라 교사의 강력한 리더십이 학습에 긍정적인 영향을 주게 되지만 그렇지 않은 경우 학습자의 학습욕구에 갈등요인으로 작용하는 경우도 있다. 교사의 리더십이 학습활동에 영향력을 끼친다는 점에서 매우 중요한 요

인이라 할 수 있다.

수업현장에서 교사는 해당교과의 지적 전문성을 중심으로 학생들에게 영향력을 발휘한다. 그러나 이러한 교사의 전문적 권위가 여러 가지 이유로 인해 학생들로부터 도전을 받게 되거나 이러한 도전이 교사의 지적인 힘에 의해 원만히 해결되지 않을 경우, 집단 역동성 측면에서 수업은 갈등 국면에 처하게 되며, 교사가 갈등단계를 어떻게 극복했는가의 문제가 수업의 질과 밀접하게 관련된다.

교사의 역할수행 능력 또는 리더십에 따라 갈등이 극대화될 수 있고 반대로 갈등 없이 수월히 수업목표를 달성할 수도 있다. 예를 들어, 수업현장에서 발생하는 여러 가지 갈등상황, 즉 수업분위기가 산만한 경우, 학생들이 수업시간에 다른 일에 열중하는 경우, 전체성적이 저조한 경우, 결석률이 증가하는 경우, 교사와 학생간에 감정상 대립하는 경우 등은 교사의 리더십과 교수방법과 매우 밀접한 관련이 있다. 갈등극복의 방법이 모든 수업에 일률적으로 적용되지는 않지만 일반적으로 수업내용, 학생특성, 수업분위기, 그리고 수업환경을 고려한 리더십이 학습을 위해서 효과적이다.

## 5. 학습자 중심의 구성주의 수업

구성주의 교육은 우리 교육 문화 깊숙이 뿌리박고 있는 지식 전달 중심의 전통적인 교육에 대한 해결 방안으로 제시된 교육 방법 중의 하나라고 할 수 있다. 전통적으로 학생들은 과제나, 퀴즈 또는 시험 등을 통하여 새로 주어진 정보를 있는 그대로 반복하여 외우든지 교사의 행동을 모방하도록 지도해 왔다. 이와 대조적으로, 구성주의 수업에서는 학생들로 하여금 주어진 정보를 내면화하도록 돕거나, 새로운 것으로 발전시키거나 변형할 수 있도록 도와주는 역할을 한다. 따라서 구성주의 교육은 학습자에게 초점을 맞추는 교육이다. 이는 학습자 개개인이 독특한 지식의 구성자라는 입장을 견지하는 학습자 중심의 교육이다.

### 1) 구성주의 수업

구성주의에서 지식은 관찰자와는 독립적인 세계를 객관적으로 표상한 것이

아니라, 인식 주체가 자신의 사고와 언어를 가지고 현재의 경험영역 안에서 믿을만하며 유용하다고 판단되는 개념 구조를 구성해낸 것이다. 원래 구성주의는 교수이론으로 출발된 것이 아니며 '인간이 무엇을 안다'고 할 때의 인식작용에 관한 새로운 설명체계를 가리킨다. 그렇지만 구성주의가 개인의 적극적인 의미구성 경향성 및 능력에 대한 신념으로부터 출발한다면, 분명 구성주의적 교육이론은 객관주의적 접근과는 색다른 학습내용 및 방법을 강조한다(최호섭, 2000).

구성주의 수업은 전통적 강의 사태로부터 외형적 이탈을 보이고 있지만, 그것은 특정한 교수방법으로 변화만을 가리키는 게 아니라 가르치는 자와 배우는 자의 지적인 상호작용 전반에 대한 '새로운 비판적 성찰의 도구'로 파악한다.

구성주의적 인식론에 근거한 교수·학습은 개별적 학생들의 다양한 지식 구성 능력과 그들간의 합리적 의사소통 능력에 바탕을 둔 것으로 학습자 중심적일 수밖에 없다. 구성주의에서는 학습을 개인의 인지적 변화로 간주하기 때문에, 단순히 교사가 학생들에게 확정적 지식을 잘 전달했다고 해서 학습이 성공적으로 발생했다고 보기 어렵다. 진정한 의미의 구성주의적 학습은 개인이 자신의 물리적, 사회적 세계와 능동적으로 상호작용하는 해석적·순환적·능동적 의미 구성의 과정을 거치면서, 학습자가 긴 시간 동안 부단한 인지적 갈등과 고민, 탐색과 성찰을 거치는 과업이기 때문이다.

학습은 단순한 자극-반응의 연쇄가 아니며, 피아제식으로 동화와 조절을 통해 맥락에 적합한 지식을 구성하는 것이다. 그러므로 학습자들이 반드시 알아야 할 지식과, 기능 및 태도를 사전에 엄밀하게 선정해 목표로 삼는 객관주의적 접근과는 달리, 구성주의는 주어진 맥락 속에서 학생의 사고활동을 촉진함으로써 지식의 능동적 활용, 창의적·비판적 사고, 문제해결을 위한 인지적 융통성을 신장시키고자 한다.

구성주의적 교수·학습 사태에서 교사는 학습환경의 조성자이자 안내자이며, 학생과의 동료 학습자로 불릴 수 있는 코치로서의 교사로 변화해 가는 것이다.

## 2) 학습의 통합

수업을 설계하고 진행할 때 교사는 전체적인 학습이 통합된 형태로 이루어지

는가를 염두에 둘 필요가 있다. 이것은 교사가 학습을 정의할 때 학습에 대한 학생의 관점을 가치있게 생각하여야 한다는 점과 밀접한 관계가 있다. 학생의 관점에서 수업내용을 어떻게 받아들이고 이를 생활에 어떻게 적용하는지를 교사는 주목하여야 한다. 전통적인 학교교육에서 큰 가치를 부여한 개념은 '옳고(rightness), 그름(wrongness)'이었고 이를 학습평가에 그대로 적용해왔다. 그러나 이러한 이분법적인 교육관은 다양한 가치를 추구하는 학생들에게 더 이상 학습에 도움을 주지 못한다. 이러한 관점에서 무비판적인 피드백이 교사와 학생 간에 자유롭게 이루어지고 이를 통해 교사는 언제 어떻게 학생들에게 어떠한 양과 질의 학습이 이루어졌는가를 모니터링할 수 있는 수업을 설계해야 한다.

전통적인 학습의 개념은 교사를 따라 하는 것(mimetic)이지만 구성주의 관점에서 보면 학습이란 학습자가 주어진 지식을 내면화하고 새로운 이해력이 창조를 위하여 학습자 스스로 주어진 지식을 재구성하는 것이라 정의할 수 있다. 이를 근거로 수업목표는 의도한 행동의 모방이 아닌 학생의 심도 있는 이해력 증진에 있어야 하는 것이다. 학생을 사고하는 사람, 창조하는 사람, 그리고 구성하는 사람으로 바라볼 필요가 있다.

### 3) 구성주의적 교수·학습 내용의 구성

교육현장의 새로운 화두로 등장한 학생중심 교육은 전통적 교과 내용관이나 교사의 역할을 근본적으로 퇴치하자는 움직임이 아니다. 분명히 인간 학습에서는 기계적인 절차, 학습의 정확성 및 효율성이 강조되는 측면이 있는가 하면, 인간 학습자의 자기주도적이고 적극적인 의미 구성을 요청하는 경우도 있는 것이다. 이제 구성주의 이론에 근거한 학생중심 수업의 새로운 목표, 학습내용 및 방법의 원리를 보기로 한다(최호성,2000, 이재경,2000).

첫째, 학생 중심 교육의 학습 내용은 학습자가 고차적 수준의 지식 구성에 능동적·자율적으로 참여하게 하여, 궁극적으로는 자기주도적 학습자로 성장하도록 도와야 한다.

이를 위해서는, 지식과 기능을 단순히 전달하기보다는 메타 인지력 발달을 위한 자기주도적 학습 환경을 마련해 준다. 학습자가 상황에 대한 확인 능력과 스스로 탐구하여 가설을 수립할 수 있도록 고차적 사고를 촉진시켜야 하고, 동일한 상황에 대해 다각적인 전망을 형성할 있도록 자극하며, 그것을 적극적으로

로 표현할 수 있도록 해야 한다.

교사는 학습자의 표현이 있기까지 기대감을 가지고 기다릴 수 있는 인내력과 학생들의 다양한 관점과 의견들을 조정할 수 있는 비평능력을 가져야 한다. 학습 자체가 개인의 지속적인 의미 구성 과정인 만큼, 학습자는 누구나 자신의 인지적 작용에 대해 책임질 수 있어야 하고, 학습자의 학습에 대한 책임감은 곧 메타 인지력의 발달로 이어질 수 있다.

둘째, 학습 내용의 측면에서, 명명적 지식(declarative knowledge)보다는 방법적 지식 혹은 절차적 지식(procedural knowledge)에 초점을 맞추어, 실제적 적합성이 높은 문제상황을 강조해야 한다.

구성주의는 무엇보다도 학습의 내용 및 성과와 실생활과의 연계성을 강조한다. 그러기 위해서는 학습과제 자체가 실제 생활과 밀접하게 연결되어 있어야 하며 맥락적이고 상황적이어야 한다. 생활과 유리된 비활성적 지식보다는 교과 학습이 생활에서의 수행 능력과 연결될 수 있어야 하는 것이다. 학습과제를 단순화, 탈맥락화해서는 학생들이 생활 속에서 부딪히게 될 복잡한 문제를 효과적으로 해결할 수 없다. 따라서 가능한 한 학습과제를 생활이라는 구체적인 맥락 속에서 도출해내고, 학생들로 하여금 문제를 능동적으로 해결해보도록 격려해야 한다.

셋째, 체험학습을 통해 지식의 다양한 관점과 표현 양식들에 친숙해지도록 해야 한다.

의미는 상황에 대한 개인적 체험의 구체적 표현물이다. 구성주의적 학습의 목표가 개인 학습자의 의미구성에 있다면, 그것은 바로 체험을 통한 학습에 의해 더욱 효과적으로 달성될 수 있을 것이다. 그러므로 모든 학습 환경은 학습자의 생각과 지식이 적극적으로 체험되고 표현될 수 있도록 허용적이어야 한다.

그러기 위해서는 자신의 의미를 다양한 표현 양식을 활용해 표현할 수 있도록 격려할 필요가 있다. 지금까지의 수업사태에서 가장 보편적으로 목격되는 지식 전달방식은 강의와 인쇄물 중심의 의사소통이었다. 표현양식이 획일적으로 제약되면, 학습자들이 세상을 조망하는 방식도 제한 받는다. 그러므로 구성주의적 수업에서는 풍부하고 다양한 경험의 기회를 제공하기 위해 시청각자료, 인터넷을 활용한 컴퓨터 기반 수업, 역할연기와 같은 행위수업등을 보다 적극적으로 활용해야 한다.

넷째, 학습자에게 학습목표, 내용, 학습 과정에 대한 자아성찰적 사고습관을

길러주어야 한다. 학생이 자신의 학습으로부터 유의미한 성과를 얻어내려면 반성할 수 있는 기회를 가져야 한다. 가령 어떠한 내용을 얼마나 잘 학습하였는지, 어떠한 방법이 얼마나 성공적이었는지, 그리고 향후 학습은 어떻게 진행될 것인지 등을 스스로 생각해 보도록 자극해야 한다. 학생이 자신의 개인적 경험이나 일상적 사건에 대해 무심코 지나쳐 버리지 않고 반성적으로 의문을 던져보는 인지적 습관, 즉 자아성찰적 사고 습관을 가져야 한다. 이러한 사고 습관은 현재까지 당연시해오던 사건에 대해 질문을 던지고 그 해결을 위한 가설을 설정하며 현실적 대안들을 모색해보는 것이다. 이러한 일련의 인지적 훈련을 거치면서 학생은 자기주도적 학습자로 성장해갈 수 있다.

다섯째, 인간 학습의 사회성을 생각할 때 구성주의 수업은 협력학습을 통해 학습자의 상호작용을 촉진시켜야 한다. 본질적으로 학습은 대화적·상호작용적 구성의 성과이므로, 개인간의 대화를 통한 상호교류와 반성적 사고를 고무시켜야 한다. 구성주의적 협력학습은 학습자간의 활발한 상호작용을 촉진하면서, 그들간의 지식공유를 통해 상보적·동반자적 관계의 동료학습자로 성숙되어가도록 도와주는 것이다.

학생들이 터널식 관점으로부터 벗어날 수 있게 하려면 현상에 대한 관점의 다양성을 체험하게 해야 하며, 이는 학습자들간의 상호신뢰를 바탕으로 능동적인 지식교류의 행위들이 이어질 때 비로소 가능하다. 물론 구성주의적 협력학습 상황에서 교사가 동료학습자로서의 역할을 수행해야 함은 두말할 나위도 없다.

## 6. 교실수업 평가체제의 재구조화

수업평가는 진행된 수업의 내용, 질, 효과 등을 평가하는 것을 뜻한다. 수업평가에서 가장 중요한 작업은 수업을 평가하기 위하여 수업의 속성과 내용, 수업의 질 그리고 수업의 효과 등의 영역별 평가지표를 설정하고 이를 수업평가에 반영하는 일이다. 수업평가를 위한 세부지표설정이 일반화할 수 있는 내용은 아니며, 각 학문의 특성 또는 각 교과목의 교육목표에 따라 개별적으로 그 작업이 이루어지는 것이 타당하다.

‘학습은 학생 스스로 성취하는 것’이라는 잠정적 정의가 교실의 수업현장에 적용될 수 있다면 학습성취 평가의 일부분을 학생 스스로 평가하게 하는 것도 조심스럽게 도입될 수 있다. 단순히 점수를 잘 받으려고 무조건 만점을 기입하

는 부작용이 생길 수도 있지만 학년 초 충분한 오리엔테이션을 통해 어떤 부분을 어떻게 해야 하는지를 학생들에게 충분히 인지시킨다면, 수업이 진행되면서 스스로의 학습정도를 점검하고 학습성취를 위해 부단히 노력한다. 학년초 학생 스스로 수업목표를 세우게 하고 이를 기준으로 평가에 반영하는 체계가 확립될 때 큰 효과가 있다(박성민,2000).

## 1) 투명한 성적 평가

학생들은 무엇보다 배일에 가려진 있는 성적평가에 대해 궁금증을 갖는다. 일부 학급에서는 학생들의 시험점수를 공개하는 방식을 쓰면서 학생들에게 성적에 대한 투명성을 높이려고 하고 있다. 하지만, 과목의 특성상 채점기준이 주관적일 수 밖에 없는 경우는 이러한 시험 성적 공고가 그다지 큰 효과를 거둘 수는 없다. 오히려 학생 또는 학부모들이 성적에 대한 불만을 가지고 교사에게 항의하는 일이 잦아질 수 있다.

따라서 이런 문제를 해결하고 성적평가의 투명성을 보장하기 위해서는 성적평가의 모든 기준을 명확히 제시하고, 학생들에게 평가의 전과정을 공개해야 한다. 그리고 상대평가를 하면서 명확한 기준을 만들어야 한다. 시험의 채점기준을 제시하고, 발표나 수업참여도를 그 시간에 학생들에게 평가하도록 하는 등의 방법을 통해 학생들에게 공정함을 보여주어 교사의 평가에 대한 신뢰를 쌓도록 하는 것이 바람직하다.

## 2) 학생들의 의견 반영

관료화된 산업 사회의 문제 중의 하나는 일방향적인 의사결정 구조였다. 하위계층의 사람들은 상위계층으로부터의 의사를 그대로 수용해야만 하는 의사결정구조로 인해 피드백(Feedback)하는 기회를 거의 상실했었다. 학생들의 평가에 있어서도 마찬가지이다. 학생들에게는 성적을 위한 일방적인 성취기준만이 제공된다. 물론, 교사가 교과목에 대한 이해도와 지식이 풍부하여 측정기준을 정하는 것은 당연하다. 그러나, 실제로 수업을 하다보면 교사는 수요자인 학생들의 의견에 따라 수업 진행방향을 바꾸는 일이 생길 수도 있다. 대부분의 수업은 교사가 주체가 되어 수업진행 방향을 설정하지만 학생들의 요구에 따

라서 부가적인 내용이 추가되기도 한다. 이와 마찬가지로 성적평가는 교사의 고유한 권리이긴 하지만, 학생들과의 교류를 통해 유동적인 방법이 추가될 수도 있다. 학생들의 의견 반영은 교육목표 설정에 도움을 주며, 이에 따른 일관성 있는 평가방식을 도입하는데 기여하게 된다.

### 3) 평가방식의 다양성

현재의 평가방식은 과목의 특성이나 개인차 그리고 수업환경이 고려되지 않은 채, 고정화된 평가방식이다. 현재의 평가방식에는 교육평가의 중요한 요소가 되는 지적·정의적·운동기능적 영역을 평가하고자 하는 의도가 담겨져 있다. 이러한 평가방식이 현실적으로나, 많은 학생을 평가하는 기준으로도 적당하다고 여겨질 수 있으나 이러한 평가방식은 변화가 필요하다.

### 4) 학습계약에 의한 평가

평가는 교사와 학생사이의 학습계약 중의 하나이다. 따라서 교사는 평가를 무기로 삼아서는 안 되며 불명확한 기준의 평가를 제공해서도 안 된다. 학습계약에 위반되는 일이 되기 때문이다. 평가는 계약을 완료시키는 단계의 과정이다. 그 결과에 따라 학생들은 교사와 수업에 대한 만족을 얻을 수도, 불만을 가질 수도 있다. 하지만, 교수진이 명확하고 투명한 기준에 따라 평가하고, 평가가 아닌 학생들의 능력향상에 목적을 둔 수업을 진행하였다면, 그것은 하나의 완성된 학습계약이 되는 것이다.

따라서 학년이 시작될 때, 학습계약서를 작성하여 자신의 목표와 활동과 결과물을 가지고 성적평가의 기준으로 삼는다. 그리고 학생들은 스스로의 능력과 교사와의 협의에 따라 알맞은 학습계약서를 작성하여 스스로의 노력에 따른 평가결과를 받아들인다. 이 과정에서는 어느 누구도 평가결과에 대한 이의를 가지지 않는다. 수업의 특성에 따른 새로운 시도는 변화하지 않는 교사의 평가에 대한 하나의 대안이 될 수도 있다.

## 7. 새로운 교실수업의 설계

종전에 추진되어 온 교육개혁은 개별 학생의 특성에 초점을 둔 교실수업의 개선보다는 전체적인 학교 환경의 외형적 변화에 관심을 두었다. 이제는 보다 실제적인 교실수업의 변화를 통해서 학생 개인의 재능과 특성 및 환경을 수업 과정에 실질적으로 반영하는 구체적인 노력이 요구된다.

인터넷을 비롯한 정보통신공학기술을 효과적으로 교수·학습 과정에 활용하기 위해서 우리의 교실수업은 교수-학습, 교육과정, 강의실 및 평가라는 측면에서 근본적으로 재구조화 되어야 할 것이다. 학습은 단순히 지식과 기능의 습득을 넘어서 다양한 학습 자원을 토대로 학생 스스로 또는 협동학습을 통해 지식과 경험을 구성하는 방향으로 달라져야 한다. 이러한 교실수업 개선을 위한 학습자중심교육의 방안을 제시하면 다음과 같다.

### 1) 구성적 활동을 촉진하는 교실수업

구성주의에 기초한 학습은 일상적 경험의 해석을 기초로 해서 학생들이 지식을 개별적으로 구성하거나 동료와 협력적으로 구성하며, 지식은 있는 그대로 전달될 수 없기 때문에 교수·학습 과정은 지식의 구성을 촉진하는 환경을 제공하거나 안내하는 데 초점을 둔다. 즉 학생들은 자신의 경험을 기반으로 해서 개별적으로 지식을 구성하기 때문에 학생들 나름대로 지식의 구성을 촉진하는 교실수업의 구성이 필요하다. 이러한 구성주의 학습원리에 기초해 학생 중심 학습이 이루어지도록 하려면 다음과 같은 방향에서 수업을 설계해야 한다.

첫째, 교사와 학생의 관계는 지식의 전달자와 수용자로서의 관계가 아니라 상호 협력적이고 동반적 관계로 형성되어야 한다. 특히 교사는 학습정보의 안내자로서 역할을 수행하도록 학습환경을 설계할 필요가 있다.

둘째, 학생들이 지식을 개별적으로 구성하는 데 필요한 풍부한 학습자료와 정보를 제공해야 한다. 이를 위해 인터넷 환경을 효과적으로 활용할 수 있는 수업설계가 요구된다.

셋째, 동료와 함께 공동으로 학습활동을 수행할 때 지식과 경험의 구성이 보다 효과적으로 형성되기 때문에 협동적이고 상보적으로 학습활동이 수행될 수 있도록 학습과제를 지시해야 한다.

넷째, 가장 중요한 요소로서 교사는 권위적으로 수업에 임하지 않아야 하고, 학생들이 스스로 탐구하는 데 주도권을 행사하도록 자율적인 학습환경을 허용해야 한다. 이러한 학습환경의 구성을 위해서 무엇보다도 교사는 관대하고 융통성 있는 열린 마음을 추구해야 한다.

## 2) 사고력 개발을 강조하는 교실수업

사고력 개발은 학교교육에서 가장 중요하고 오랫동안 관심을 가져 온 교육 목표이다. 종전에는 학생이 교과내용을 학습하면 사고력은 저절로 개발될 수 있는 것으로 가정돼왔기 때문에 사고력을 개발하기 위한 목표나 별도의 노력이 강조되지 않았다. 그러나 최근에는 사고력을 효과적으로 개발하기 위해서는 내용목표와 함께 의도적으로 사고기능목표를 설정해 내용과 사고의 통합적인 교수·학습을 전개할 수 있는 설계를 요구하고 있다. 사고력 개발을 위한 교수·학습은 내용과 사고가 분리된 수업에서 이 둘을 통합하는 수업으로, 그리고 교사 주도의 내용 전달 수업에서 학생 주도의 내용 탐구 활동으로의 전환을 뜻한다. 사고활동을 조장하는 교실수업은 대체로 다음과 같다.

첫째, 수업은 기존의 지식에 대한 의문을 갖고 새로운 것을 탐색하는 과정이기 때문에 질문과 발견의 과정을 중심으로 하는 교실환경을 조성한다.

둘째, 교수의 언어적 진술보다는 학생이 스스로 사고할 수 있는 조건과 환경을 만들어 학습과제를 제시한다.

셋째, 지식의 창출을 위해서 기본적 개념과 원리를 깊게 사고하도록 해야 한다. 학생은 이성적 판단으로 동의할 수 있을 때 개념과 원리를 발견하게 된다.

넷째, 많은 내용을 피상적으로 가르치는 것이 아니라 적은 양의 지식을 깊게 이해하고 탐색하도록 가르칠 수 있게 설계한다.

다섯째, 유의미한 경험으로 학습한 것이 실제 생활에 전이가 잘 되고, 전이가 되는 지식이 유용하며, 유용한 지식을 통해서 새로운 지식이 창출될 수 있기 때문에 학습과제는 학생에게 유의미하게 제시해야 한다.

여섯째, 자신의 말로 설명할 수 있고, 보기를 들 수 있고, 사용할 수 있어야 지식이 습득된 것으로 보기 때문에 학생이 자신의 학습에 책임을 지도록 유도할 수 있는 교실수업'을 설계한다.

### 3) 협력적 활동이 이루어지는 교실수업

학습활동을 개별적으로 수행하기보다는 자연적으로 집단을 형성해 상호 협력적으로 수행하도록 교실환경을 설계하면 학생중심 학습활동을 촉진시킬 수 있다. 이러한 협력학습이 반복적으로 이루어지면 학생들은 습관적으로 서로 가르치고 배우게 된다. 협동학습은 학생들간의 상호 이해를 높이고 정서적으로 공감하고 아이디어를 공유하도록 유도하기 때문에 학생들은 자신의 생각과 함께 동료들의 생각을 반추하고 정교화 시키게 돼 동료를 경쟁자로서보다는 학습자원으로서 활용할 수 있게 된다.

또한 협력적으로 문제를 해결함으로써 상호교수, 목표공유, 팀워크 정신으로 자연스레 발전하게 되고, 학습에도 실질적으로 도움을 주게 된다. 협력학습의 환경은 우리가 지향하는 세계적 시민정신의 함양에도 필수적이다.

따라서 학생들이 상호 협력적으로 학습하도록 교실수업환경을 설계하는 것은 학생 중심의 학습환경을 이루는 데 매우 중요하다.

### 4) 대안적 평가의 교실수업

성적평가를 위한 시험은 교실에서 정해진 시간 안에 교재나 참고서를 보지 않는 상태에서 혼자 힘으로 답안을 작성하는 것이 전통적인 형태이다. 그러나 교재나 참고서를 자유롭게 보면서 답안을 작성하는 개방식 고사(open book tests)나, 학생이 문제지를 집에 가지고 가서 충분한 시간 동안 참고자료를 이용하면서 치르는 가정고사(take-home tests)등의 대안적인 평가방법도 많은 장점을 갖는다.

이와 같은 형태의 시험들은 교과서나 참고서에 있는 답을 그대로 옮기면 되는 문제를 출제할 수 없기 때문에 피상적인 지식이나 이해를 묻는 단순한 문제가 아니라, 깊이 생각하고 창의적인 문제해결 방법을 동원해야 하는 고차적 지력을 요구하는 문제를 출제하게 된다. 또한 참고자료라도 이용할 수 있는 조건이 허용되기 때문에 획일적인 답안이나 남의 생각을 복사한 답안이 아닌 책임있고 성의있는 답안을 제출하도록 유도된다.

또한 소집단으로 구성된 학생들이 공동으로 참여하여 작성하는 시험이나 과제도 여러 가지 장점을 가진다. 실생활에서는 문제의 해결을 위하여 구성원들

이 협동해야 할 경우가 많기 때문에 공동으로 문제를 해결할 수 있는 능력의 배양이 요구된다. 그러므로 공동 해결 형식의 시험이나 과제물은 학생들의 협동력, 책임의식의 신장에 적지 않은 교육적 효과를 갖는다.

### 5) 공학적 매체를 활용하는 교실수업

교실수업 공학적 매체의 활용은 학생들에게 정보를 다양한 형식으로 제시할 수 있고, 정보와 정보의 조직화, 시각화 맥락화를 효과적으로 표현할 수 있기 때문에 자율적으로 문제를 해결할 수 있는 능력을 체계적으로 기를 수 있다.

이 매체를 활용한 교실환경은 관련성 있는 학습주제를 유의미한 맥락으로 조직하고, 학생의 특별한 학습 흥미와 욕구를 충족시킬 수 있는 학습활동을 가능케 하며, 이해를 심화시키도록 설계할 수 있다. 학습은 기존의 개념과 이해를 바탕으로 새로운 지식을 관련지어서 개인적 의미의 구성을 강조하기 때문에 공학적 기술이 이러한 구성활동을 촉진시킬 수 있는 학습 자원과 도구로 활용될 수 있다.

학생 중심으로 학습을 수행할 수 있도록 교실수업을 설계하는 것은 교육활동에서 가장 기본적인 일인데도 실제 수업현장에서는 그렇게 이루어지지 못하고 있다. 지금까지는 교수·학습활동의 중심을 교사에서 학생으로 옮기기 위한 교육제도와 정책적 노력에 관심을 두었으나, 이제는 새로운 교실수업설계를 통해서 교수·학습과정에 실제적으로 학생의 특성 및 능력과 학습의 원리가 구체적으로 반영되도록 교사의 노력을 지원하는 데 초점을 두어야 한다.

학습자중심의 교실수업이 설계되고 정착되어 나갈 때 우리가 기대하는 창의적 사고력, 자주적 학습력, 그리고 협동적 생산력을 지닌 인재를 기를 수 있고, 국가 경쟁력도 함께 높일 수 있을 것이다.

## 참 고 문 헌

- 강인애(1999). "교수·학습 환경", 「교육마당 21」 6, 교육부  
 광병선(1999). "교수·학습 패러다임의 전환", 「교육마당 21」 6, 교육부  
 권만우(2000). "인터넷과 사이버 캐릭터를 활용한 실습중심 대학교육", 「대학교육」 제 1·2호, 한국대학교육협의회  
 김양숙(1999). "수업방법의 선택에 영향을 미치는 교육의 맥락", 「교육과정연구」 제17권

## 제2호

- 김영수(2000). "자기주도적 학습을 강조하는 인터넷 수업", 『대학교육』 제1·2호, 한국대학교육협의회
- 김재영·오세웅(1999). 학습혁명, 해냄
- 김현철(1999). "대학의 성적평가방법과 개선방향", 『대학교육』 제11·12호, 한국대학교육협의회
- 류완영(1996). "태크놀로지의 변화와 대학교수-학습 방법의 개혁 방향", 『대학교육』 제3·4호, 한국대학교육협의회
- 박성민(1999). "학생들이 바라는 성적평가", 『대학교육』 제11·12호, 한국대학교육협의회
- 백순근(1999). "교육평가체제의 재구조화 방향", 『교육마당 21』 6, 교육부
- 변영계(1999). 교수·학습 이론의 이해, 학지사
- 성태재(2000). "학습활동의 평가", 『교육마당 21』 2, 교육부
- 송상호 공저(1999). 매력적인 수업설계/주의집중·관련성·자신감·만족감, 교육과학사
- 양용철(2000). "교수·학습환경 설계", 『교육마당 21』 2, 교육부
- 이재경(2000). "협력학습의 구성원리와 운영방안", 『교육마당 21』 2, 교육부
- 정진근(1999). "교수·학습목표와 내용의 혁신", 『교육마당 21』 6, 교육부
- 제주대학교 수업운영개선과제 연구팀(1999). 수업운영 개선과제 연구보고서 제주대학교 교무처 수업과
- 최인화(1999). "교육의 네 기둥 이론과 그 시사점", 『교육개발』 가을호
- 최호성(2000). "학습내용과 구성주의의 실천", 『교육마당 21』 2, 교육부
- 허 형(1996). "대학 교수방법의 다양화", 『대학교육』 제3·4호, 한국대학교육협의회
- 홍영기(1999). "대학교육의 교수방법 개선 방안", 『대학교육』 제9·10호, 한국대학교육협의회
- 황정규(1999). "대학교수와 성적평가", 『대학교육』 제11·12호, 한국대학교육협의회