





모든 학생이 행복한 미래

모든 교사가 행복한 수업

# # 수업 태그

## SPECIAL

유튜브 세대가 온다.

### 수업 INSIDE

APPLE MUSIC

### PROJECT

군자 LOUD 프로젝트 /  
당신은 도덕책 챌린지 프로젝트

### 教學手記

수업 속 9와 3/4게이트 찾기



사진설명 | 군자중학교 미술동아리 학생들이 그린 <우리 마을을 위해 애쓰시는 분들 POP아트 초상화>입니다.

### 수업人

빙글빙글 요리코너

### CONFERENCE

#수업태그, 시흥 자유학년제 발표회에 가다

### ESSAY

신규교사의 좌충우돌 성장기

### CULTURE

열 두 발자국, 당신이 옳다, 로마, 인디아일

역랑기반수업연구회(#수업태그)



# C O N T E N T S

2018 DECEMBER VOL.04



7

**SPECIAL**

유튜브 세대가 온다

12

**수업 INSIDE**

APPLE MUSIC

18

**PROJECT**

- (1) 군자 LOUD 프로젝트
- (2) 당신은 도덕책 챌린지 프로젝트

29

**教學手記**

수업 속 9와 3/4게이트 찾기

33

**CONFERENCE**

#수업태그, 시흥 자유학년제 발표회에 가다

37

**수업人**

빙글빙글 요리코너

41

**ESSAY**

신규교사의 좌충우돌 성장기

44

**CULTURE**

열 두 발자국, 당신이 옳다, 로마, 인디아일



특별 기획

# 유튜브세대가 온다

YOUTUBE GENERATION? YOUTUBE REVOLUTION!



## I. 유튜버를 꿈꾼다? NO! 이미 유튜버!

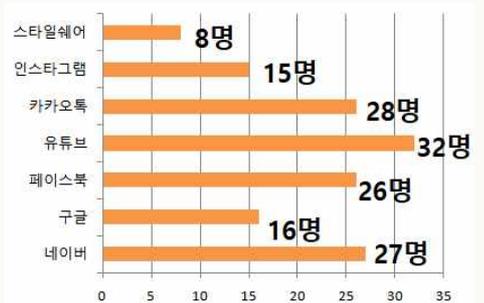
한동안 1학년 학생들 사이에 4반의 ○○이가 개설한 양배추TV가 화제였다. 나도 4반 교실에 가면 ○○이를 향해 그의 유행어 “형님들, 구독과 좋아요 버튼 많이 눌러주세요”를 흉내내곤 했는데, ○○이가 출연하고 2반의 ○○이가 촬영을 하며 7반의 ○○이가 기획을 하는 이 이름도 착 붙는 양배추 TV의 구독자는 현재 143명이다. 물론 양배추 TV는 친구를 저장하는 게시글, 아직 정리되지 못한 산만한 콘텐츠, 선배형의 알력등의 문제로 더 이상 촬영을 못하고 시작 4회 만에 중단했지만, 양배추 TV는 학년 내에 외딴만에 버금가는 인기를 구가했던 것, 각종 패러디가 난무했던 것만으로 충분히 화젯거리였다. 3반의 ○○, 1반의 ○○도 현재 유튜브 채널을 운영 중이다. 유튜브 크리에이터를 꿈꾸는 아이들이 매 번 늘어난다는 언론의 보도가 있었지만, 실제로 아이들 사이에 유튜브를 운영하는 사례가 이제 심심치 않게 들려오고 있다. 대개 아이들이 친구들의 악플을 우려해 비밀리에 유튜브를 운영하고 있어 우리 학교에서 전체 실태를 파악하기가 쉽지 않지만, 많은 아이들이 유튜브 채널 기획에 관심을 갖고 있다.



▲ 주제선택 미더덕 32명 설문



이들에게 유튜브는 취미, 오락 그 이상이다. 2학기 자유학기 주제선택 미더덕(미디어로 더 도덕하기) 첫 시간에 아이들과 즐겨쓰는 앱을 적고 나누는 시간을 가졌는데, 그 날 굉장히 충격적인 경험을 했다. 학생들의 어플 사용 실태가 오른쪽 그래프와 같았다. 네이버와 구글을 주로 사용하는 나같은 세대와는 달리 이들은 압도적으로 유튜브를 이용했다. 휴대폰이 없는 친구도 있었는데, 그들조차 다른 앱은 사용하지 않아도 유튜브는 사용했다. 10대들 사이에서 절대적인 지지를 받는 유튜브. 유튜브는 대체 어떤 무엇으로 우리 아이들을 매료시켰을까.



▲ 주제선택 미더덕 32명 설문 (2018.8.30.실시)

## II. 왜 우리 아이들은 유튜브에 열광하는가

최근들어 인터넷 검색을 활용한 수업을 꽤 진행했는데, 내가 재밌다고 생각했던 지점은 아이들이 “유튜브로 검색해도 되나요?”라고 질문하는 비율이 늘어나고 있다는 것이었다. 네이버지식인과 구글이 아닌 유튜브 채널로 검색을 하는 아이들의 시대가 열린 것이다. 유튜브는 단순히 영상을 보는 데 그치지 않는다. 아이들이 가장 좋아하는 유튜브 채널을 살펴보면, 유튜브는 쌍방소통이 가능하며, 텍스트를 읽지 않고도 빠르게 정보를 이해하고 쉽게 받아들일 수 있다. 생활 밀착형 정보가 소비자 관점에서 훨씬 실제적이고 실감나는 정보를 얻을 수 있다는 점 또한 매력적이다. 예를 들어 ‘눈 밑에 묻어나지 않는 마스크라’를 네이버로 검색하면 솔한 마스크라 관련 광고가 붙어 어떤 것이 진짜 기능에 충실한지 찾을 길이 없다. 대부분의 광고에 잠식된 네이버로는 올바른 제품을 찾기가 쉽지 않다. 그러나 유튜브로 ‘눈 밑에 묻어나지 않는 마스크라’라고 검색하면 뷰티 유튜버들이 실제로 자신이 쓰고 사용한 방법을 알려주고, 심지어 14시간 후의 상태 등을 직접 눈으로 보여주며 설명해준다. 그들은 자신이 직접 사용한 제품을 리뷰하고 피드백을 해준다. 요즘 아이들이 화장을 쉽게 하고 저가의 가성비 높은 화장품을 구할 수 있는 것도 이 때문이다. 게임 콘텐츠도 마찬가지다. 게임의 고수인 유튜버가 직접 게임을 시연하며 게임의 전략을 구가할 수 있으므로 아이들은 배틀그라운드 해설 보는 것만으로도 여가 시간을 즐길 수 있다. 이러한 유튜브의 현재 상태를 고려하면 아이들이 유튜브에 열광하는 원인을 미루어 짐작할 수 있다. 나는 총 6가지의 원인으로 정리해보았다.

**#친숙해서 더 편안하다** 유튜브는 아이들이 가장 처음 접하는 인터넷플랫폼으로 매우 친숙하다. 맞벌이 부모가 함께해주지 못한 여가 시간을 가족도 친구도 아닌 유튜브로 대체하여 시간을 보냈다. 그들이 기억나는 한 그들의 부모는 늘 휴대폰을 들고 있었을 것이다. 현재 중학교 1학년생 2005년생의 경우 그들이 6살 때 스마트폰이 보급화되었다. 통계에 의하면 현재 개인이 휴대폰을 갖게 되는 나이가 10살 정도라고 한다. 14살인 이 아이들의 삶에 휴대폰이 없던 시절을 이들은 기억하지 못한다. 그들은 휴대폰으로 제공하는 각종 수혜를 누리고 자랐고, 그 중 가장 큰 시간을 유튜브를 통해 보냈다.

**#스킵하면 그만! 선택할 수 있는 기쁨** 유튜브는 실시간으로 1분에 400분, 하루 66년 분량의 영상이 쏟아진다. 아이들은 재미있을 때까지 기다릴 필요가 없다. 여기에는 건너뛰기라는 최고의 기능이 있기 때문이다. 재미가 없는 영상을 보고 있을 필요가 없는 것이다. 유튜브에는 언제나 그들이 이미 보았던 영상을 토대로 그들의 취향에 맞춘 영상들을 맞춤형으로 끊임없이 제공한다. 그들은 선택만 하면 된다.

**#그들만의 문화코드가 있다.** 유튜브의 채널들은 또래문화의 핵심이기도 하다. 그들은 신○○과 같은 유튜버들에게서 그들만의 혐오언어 ‘양기모피, 느그엄마, 느그애미’ 같은 말을 배웠고, 그것이 무엇을 의미하는지 모른 채 따라하기 시작했다. 몇몇의 유튜버들은 초통령으로 아이들의 말, 사고, 행동에 그대로 영향을 미쳤다. 아직 규범이 제대로 자리잡지 못한 아이들은 옳고 그름에 대한 판단없이 유튜버들의 문화를 그대로 수용했고, 이는 각 반의 아이들을 희화화하는 용도로 다양하게 변주되어 사용되었다. 우리는 몇 년전부터 듣도 보도 못한 혐오표현에 기겁했다. 시작은 유튜브였다. 옳지 않음을 알면서도 따라하는 이유는 이를 모든 아이들이 소비하고 있기 때문이다.

**#관계에서 오는 피로가 없다** 또래 문화에서 자신의 존재감이 낮을수록 아이들은 매체에 더 치중하는 경향성을 보인다. 관계에서 오는 어려움과 피로감이 없으므로 그들은 더 유튜브에 의존한다. 우리학교 학생 중 ○○는 수업 중에 B와 또는 댓글창과 소통하고 있으면 외롭다는 느낌이 들지 않는다고 말했다. 관계의 어려움을 겪는 아이들은 소통이 필요없는 일방적인 매체를 보는 것에 시간을 소진하고 있다.

**#감각적이고 자극적인 매체의 중독** 영상을 클릭할 때마다 유튜브 콘텐츠를 기획한 이들에게 돌아가는 수익을 고려했을 때 이들은 영상 접속과 접속 후의 지속성을 늘리기 위해 지루할 틈을 주지 않는다. 자칫 건너뛰기 당할 수 있으므로 절대 여백을 두지 않는 방향으로 콘텐츠를 만든다. 원래 인간의 뇌는 생각하기를 싫어하지 않는다. 깊이 생각하고 싶지 않은 아이들은 점차 생각할 기회를 박탈당하고, 감각적인 매체에 중독되고 있다. 이러한 매체의 특성으로 그들 역시 조금도 지루함을 견디지 못하는 세대로 자라나게 되었다.

**#감동코드를\_버거워하기\_시작하다.** 김윤석, 유아인 주연의 <완득이>를 꽤 오랫동안 수업시간에 활용하였다. 다문화 단원을 하기 전 가장 쉽게 아이들에게 다문화사회에서의 문제들을 공감할 수 있는 좋은 수업 자료라고 사용했다. 무엇보다 재미있고, 감동이 있고, 건전하였다. 나는 장애인 완득이의 아버지에게서 위인들만큼이나 훌륭한 도덕적 인품을 보았고, 완득이에게 꿈에 대한 열정을, 완득이의 어머니에게서 타국에서 살고 있는 이주민 여성의 품위를 보았다. 올 해 내가 충격적이었던 것인데 이상 아이들이 <완득이>를 보지 않았다. 작년, 재작년까지만 해도 모든 아이들은 <완득이>를 좋아했다. 하지만 올 해의 아이들은 그 어떤 영화도 보지 않는다. 아이들은 그 어떤 영화에서도 재미를 발견하지 않는다. 그들의 눈길을 잡아 끌려면, 완득이와 같은 드라마로는 안된다. 마블이나 픽사 정도의 현란한 기술이 있어야 사로잡을 수 있다. 감동의 코드가 등장하면 아이들은 소란해진다. 자신의 마음이 움직이는 걸 친구들에게 들키고 싶어하지 않는다. 놀림받을 수 있기 때문이다. 그들은 섹션하는 것이 훨씬 편하다.



**■ 아이들이 즐겨보는 유튜브채널**

1. 보물섬 캡처
2. 와쌌맨 캡처
3. 영국남자 캡처
4. 뱌즈 캡처

### III. 유튜브 세대의 아이들과의 수업을 위한 제언

#### 1. 우리는 유튜버만큼 우리 아이들을 연구하고 있는가

각종 크리에이터와 유튜버들이 Z세대의 아이들을 분석한다. 이 아이들을 콘텐츠로 끌어들이기 위해 아이들이 좋아 할만한 아이템을 분석하고 수요자가 원하는 콘텐츠를 끊임없이 제공하여 어필을 시도한다. 그들은 인공지능으로 시청자가 원하는 콘텐츠를 바로바로 제공하고 시청을 유도한다. 누구에게나 개방적이며, 어느 곳에서도 접근 가능하다. 우리는 얼마나 학생들을 고려하고 그들의 취미와 기호를 생각하고 수업하는가. 우리는 얼마나 그들의 요구를 받아들이며 그들을 교육과정에 고려하는가. 여전히 교육은 교육부와 교육지원청 중심이고, (그들이 중요하게 생기는 정책대로 예산과 자원이 투입됨으로 어쩔 수 없이 학교현장은 교육부와 교육청의 의지대로 돌아갈 수 밖에 없다.) 학교 역시 그 행정업무와 교사편의가 더 중요하다. 나 역시 업무를 할 때 교사의 편의를 가장 우선적으로 고려하는 경향이 있다.

선택 과목 확장과 자유학기에서의 학생선택, 창의적체험활동 등으로 학생선택형교육과정 확장을 시도하고 있지만 이 역시 교사티오로 인해 쉽지 않고, 각 교사별 수업 시수를 비롯한 이해관계가 얽혀 간단히 해결될 수 있는 문제가 아니다. 교사의 전문성에 따라 반의 편차가 큰 것도 문제가 된다.

외부에서는 학생들을 끌어들이기 위해 그들의 기호를 분석하고 고려하여 그들의 맞춤형상품을 끊임없이 내놓지만 정작 학교 현장에서 학생들의 기호와 취향을 고려하기가 쉽지 않다. 우리가 아이들을 유튜브에 뺏기는 가장 근본적인 문제이다.

학생의 기호와 취향에 관한 연구가 시도연구원에서 이루어져야 하고, 그 결과가 학교 실정에 맞게 수업에 반영될 수 있는 시스템이 마련되어야 한다.

#### 2. 생각할 기회를 주는 교육, 여백이 있어야 창의력이 피어난다.

요즘 나의 가장 큰 고민은 틈이 생기면 바로 흐트러져 무너져버리는 아이들이 두려워 아이들에게 생각할 시간을 주지 않고 끊임없이 내가 주도하여 수업을 장악하는 것이다. 그게 더 편하니까. 적어도 교실이 난장판으로 되지 않으니. 나의 입으로, 나의 말로, 수업을 채워넣으려고 한다. 아이들에게 스스로 생각할 시간을 주지 않는 것이다.

그러다보니 교사중심으로 밀도를 짝 채운 수업을 준비하고 아이들의 개입을 최소화하여 수업하게 된다. 아이들의 관심과 흥미는 더 멀어지고, 그들의 참여의 기회를 박탈당한다. 아이들은 수업에서 밀려나고 그들은 또 다시 배움으로 도주한다.

이렇게 개념없어도 개념없는 세대가 없었다고 말한다. 물론 이는 모든 세대론에서 흔히 말하는 현상이라 할 수 있겠지만 우리는 아직도 이 유튜브세대-Z세대의 학생을 감당하기가 정말 어렵다. 생각을 싫어하는 세대에 생각하는 아이들로 자라는 것은 매우 유용한 역량이다. 그렇다면, 적어도 생각하는 법을 가르쳐야 하는데 어떻게 하면 아이들이 스스로 생각하게 할 수 있을까. 이는 복잡하고 총체적인 것들이 얽혀 단순한 해법이 없다. 사실 우리 어른조차도 뇌 과학적 측면으로 보면 생각하는 데 에너지를 쓰지 않으려고 단순화하려는 경향이 있다.

가정에서는 책을 읽는 분위기, 사회적 문제에 대해 함께 이야기를 나눠보는 밥상머리교육이 선행되어야 하고, 학교에서는 수업 과정 중 생각하도록 요구하는 발문을 제공해야 한다. 이를 위해선 안타깝게도 교사의 끊임없는 수업개발이 필요하다. 또 다시 교사들에게 책임을 떠넘기는 것 같아 마음이 무겁다.

### 3. 학생의 학습인지가 향상될 수 있는 학생주도의 활동수업 사례를 개발하고 보급해야 한다.

갈수록 학력이 낮아지고 있는 이 시대에 어떻게 아이들에게 기초기본교육을 가능하게 할 것인가. 더 이상 배움의 의지가 없는 아이들에게 어떻게 어필할 것인가는 모든 교사에게 당면한 문제이다. 그러나 이는 교사에게만의 문제가 아니다. 이 아이들이 결국 우리 세대의 바로 뒷 세대, 우리 나라를 책임져 갈 주역이 될 것이므로 기초기본학력신장은 국가의 과제이다.

이 감각적이고 자극적인 세대의 아이들에게 우린 어떤 콘텐츠로 교육해야 할까 생각하면 참으로 난감하기 그지없다. 유튜브 세대의 아이들에게 어떤 콘텐츠와 수업내용으로 흥미를 유도해야 하는가는 모든 교사의 숙제이다. 특히나 중학교에서의 수업은 학생이 주도하면서 학습인지를 함께 확보하기가 쉽지 않다. 따라서 이에 대한 수업 개발이 필요하다. 학교 현장에서 자유학기나 활동중심수업이니 결과물을 내라고 하면 학생들이 단순히 무언가를 만들고, 그리는 활동, 수업의 맥락이 전혀 고려되지 않는 활동들로 난무하다. 성취기준과 학생의 교과역량이 고려된 학생 주도의 활동이 끊임없이 연구되고 개발되어야 하며 학생의 배움과 연결되는 활동과 프로젝트의 우수사례가 실제 학교현장에서 유용하게 쓰일 수 있도록 보급되어야 한다.

### 4. 미디어리터러시를 높일 수 있는 교육이 필요하다.

우리 아이들은 텍스트를 읽는 능력이 감소될지 몰라도 영상을 이해하고 만드는 능력은 발달하고 있다. 이는 영상을 만드는 더 좋은 툴이 지속적으로 개발되고 있기 때문일 수 있다. 아이들이 텍스트에 취약한 것은 사실이나 영상정보를 빠르게 흡수하는 긍정적인 점도 있다. 이러한 장점은 더 개발해줘야 한다.

다만 아직 14살의 어린 나이이므로 미디어리터러시가 갖는 아이들은 얼마 되지 않고 무분별하게 정보를 습득하는 아이들이 훨씬 더 많다. 1학년 아이들의 경우 트위터를 하는 여학생들 중 잘못된 페미니즘을 옳다고 믿는 아이들이 꽤 있다. 남학생들 중 일베를 하는 1-2명의 아이들을 발견했는데 이 아이들이 쓰는 표현에 나는 가히 충격을 받았다. 우리 아이들은 가짜뉴스와 진짜뉴스를 구별하지 못한다. 따라서 미디어리터러시 교육이 절실하게 필요하다. 검색창에 어떤 검색어를 입력해야 빠르게 정보를 찾아낼 수 있는지, 무수히 많은 미디어의 기사 중 무엇이 옳고 그른 가를 가릴 수 있는지, 어떤 정보가 글쓴 이에 의해 사상적으로 편향될 수 있는지 이를 가려낼 수 있는지 이러한 교육이 지금 당장 필요하다. 아직은 어떤 교육과정에서도 이를 담당하고 있지 않고 있으므로 교육부 차원의 적극 개발이 필요하다.

## IV. 유튜브는 수업보물창고

어쩌면 유튜브의 확장을 우리는 기뻐해야 한다. 유튜브가 갖는 자료의 방대함은 교사들에게도 높은 편의를 가져다주기 때문이다. 이제 맘만 먹으면 얼마든지 유용하고 실제적인 수업관련컨텐츠를 쉽게 검색할 수 있다. 유튜브는 수업자료의 노다지이고 보물창고이다. 에듀넷 티클리어나 교육청 수업자료센터보다 훨씬 재기발랄한 아이들을 얻을 수 있다. 많은 교사들이 유튜브로 진출하여 자신의 수업사례와 자신이 찾은 수업자료를 공유하고 있다. 에듀넷과 같은 수업연수사이트도 유튜브에 진출하여 분 단위의 짧은 강의를 제공하고 있다.

결국, 유튜브세대의 아이들에 맞추어 우리는 유튜브를 이해하고 수업에 이용할 줄 알아야 한다. 정보는 셀 수 없이 많다. 누가 어떻게 활용하느냐가 미래사회의 관건이다. 이는 학생에게도 교사에게도 모두 적용되는 문제이다. 우리는 유튜브 세대와 어떻게 공존할 것인가. 우리는 유튜브 세대를 어떻게 수업으로 이끌 것인가. 우리는 콘텐츠를 생산할 것인가. 소비할 것인가.



**“APPLE MUSIC” 을 소개합니다.**



‘음악’은 좋아하는 데 ‘음악수업’은 싫어하는 아이들, 매일 노래방 가서 목이 터져라 노래를 부르면서 수업시간에 노래하는 것은 싫어하는 아이들. 왜일까? 평소 아이들이 음악을 좋아하듯이 음악수업을 좋아하고, 노래방 가서 노래하듯이 신나게 노래를 하는 즐거운 음악 수업을 할 순 없을까?

### 내 기억속의 음악시간

나의 학창시절 12년을 돌아보았을 때 기억이 나는 음악수업은 거의 없다. 내가 기억하는 음악수업은 왜 외워야 되는지도 모른 채 독일어 가곡을 외워서 불렀던 것, 뮤지컬 ‘캣츠’의 dvd를 감상했던 것뿐이다. 확실한 기억은 나는 음악을 사랑하고 전공하고자 했던 학생임에도 불구하고 음악시간은 너무나, 너무나, 너무나 지루했다는 것이다.

초등학교 5학년 때부터 ‘피아노를 전공하겠다.’ 마음먹고 쪽 한길만 바라본 나로서는 음악시간이 가장 기대가 되던 수업이었다. 중학교 때는 관악부가 유명했던 우리학교 특성상 음악 선생님께서 관악부 지도에 매진하시느라 수업에는 크게 신경 쓰지 않으셨다. 고등학교 때도 크게 다를 바는 없었다. 그나마 기억나는 수업 2가지가 모두 고등학교 때 수업이었는데, 앞서 말했던 영문도 모른 채 외워 불러야했던 독일가곡, 뮤지컬 캣츠 dvd 감상이었다. 딱히 좋았기 때문에 기억에 남는 건 아니다. 그냥 애써 ‘내가 학교 음악시간에 뭐했지?’ 하고 인상 쓰고 떠올려 보면 그나마 나는 기억이다. 어쨌든 나의 학창시절의 음악수업은 일렬로 책상에 앉아 선생님이 노래를 부르면 따라 부르고, 외워서 시험보고, 악보대로 단소나 리코더를 불어서 시험 보는 수업이 전부였다. 음악전공자가 역사수업을 가장 좋아했던, 어찌 보면 아이러니했던 나의 학창시절.

임용고시를 합격하고 신규발령을 받은 후, 나의 음악 수업은 어떤 방향으로 가야할까 고민했을 때, 가장 먼저 염두에 둔 것은 ‘기다려지는 음악수업.’이었다. 즐거운 음악수업, 재밌게 놀면서 하는 음악수업을 해보자! 신규 때 이런 저런 시행착오를 겪으며 수업을 다듬어가다가 같은 학교에 근무하시는 이정은 선생님께서 ‘군만두(군자인들이 만드는 도덕Do!)’라는 수업 브랜드로 수업을 하시는 것을 보고 수업 브랜드가 있으면 학생들이 교사의 수업방향이나 수업 철학을 알 수 있으니 좋겠다는 생각이 들었다. 그래서 이 다음해에 나도 수업브랜드를 만들었다. 거창한 건 아니었지만. 아이들이 내 수업을 기다리고, 즐거워하고, 직접 음악에 참여하면서 즐거움을 얻는 수업이 되기를 바라면서. ‘act, play, play, learn, enjoy=APPLE MUSIC’. 나의 첫 수업 브랜드다.

## APPLE MUSIC은..

소리 음, 즐거울 락, 音樂, 음악의 본질은 즐거움이다. 음악의 본질이 그러한데 음악수업이라고 즐겁지 말라는 법은 없지 않은가? 아이들의 즐거움을 수업의 최고의 목표로 삼았고 무조건 '내 수업은 즐거워야 해.' 라고 생각하고 있다가 뒤통수 맞은 사건은 수업태그모임에서였다. 내 교과를 왜 배워야하냐는 물음에 나는 멈칫했다. '아이들이 음악시간만큼은 즐겁게 보냈으면 좋겠어요.' 라고 대답하고 나는 조금 부끄러웠다. 음악의 본질은 즐거움이지만 이보다 더 큰 것을 수업에 담을 수 있을 것 같았다. 그래서 고민 했다. 내 수업에 즐거움 외에 나는 무엇을 담고 싶은 걸까. 그 고찰을 APPLE MUSIC이라는 수업브랜드에 다음과 같이 녹여냈다.

APPLE MUSIC		
Act	직접 행동하고	학생주도형
Play	연주하고	실기 중심
Play	놀면서	흥미 반영
Learn	배우는	배움 중심
Enjoy	즐거움	삶과 연계

▲ 애플뮤직 한눈에 보기

경이쌤의 APPLE MUSIC 학번  이름

act, play, play, learn, enjoy 직접행동하고, 연주하고 놀며 배우는 즐거운 음악수업

### Ω중등래퍼 쇼미더우정

핵심역량	성취
음악적 감성역량, 음악적 소통역량, 음악적 창의융합 사고역량, 문화적 공동체 역량	1.힙합의 역사와 힘 2.렘의 특징을 실려

▲학습지에 삽입된 브랜드

아이들이 '음악'은 좋아하면서 '음악시간'은 싫어하는 이유를 나의 학창시절의 음악시간을 떠올리며 고민해보니 다음과 같은 답이 나왔다. 1)아이들의 흥미를 반영하지 않았다. 2)삶과의 연계성이 없다. 3)학생들이 직접 수업에서 능동적으로 참여할 기회가 없다.

생각해보자, 슈만의 독일어 가곡을 외워서 불러야 했던 나의 고등학교 때 음악수업. 물론 슈만의 가곡은 음악적으로 매우 훌륭한 작품이며, 음악적 감성역량을 키우기 위해서도 필요하다. 하지만 나는 이것을 왜 배워야 하는지에 대한 설명과 이것이 나의 삶에서 어떻게 연계될 수 있을지에 대한 고찰 없이 그냥 뜻도 모르는 독일어 발음을 따라했고 그냥 외워서 불렀다. 아이들이 그 수업을 할 때 했던 말들은 전부 똑같았다. '아 내가 왜 독일어 가곡을 외우고 있어야 돼. 이거 어따 써먹는다고.'

나의 수업브랜드에 맞는 수업을 하기 위해서 여러 가지를 고민해야했다. 우선 학생들이 주도하는 음악수업을 준비해야 했고, 그러려면 자연스럽게 실기 중심이어야 했으며, 학생들의 흥미와 요구를 반영하되, 마냥 즐겁기만 한 것이 아니라 배움이 일어나야 했고, 실생활과 연계되어야 했다. (휴. 어렵다. 하하) 이를 위해 수업을 계획할 때 다음과 같은 기준을 놓고 계획하기 시작했다.

그리고 매 활동이 끝나면 학생들에게 그 활동에 대한 피드백을 받았다. 어떤 점이 힘들었으며 어떤 점이 좋았고, 나는 이 수업을 통해 무엇을 배웠는지에 대해서다.

### ▼ 애플뮤직의 수업 기준표

For.학생들	For.나의 발전
음악을 통해 타인과 협동하는 법을 배우기	매 학기 1개의 모둠평가와 1개의 개인평가는 무조건 넣기
자신이 잘하는 것으로 음악에 기여하기	매년 하는 수업 1 =>완전히 내 것으로 만들기 새롭게 도전 하는 수업 1 =>수업 레퍼토리 확장
음악을 통해 삶에서 자신을(의사, 감정, 표현 등) 표현하기	수업의 전 과정을 평가하기 =>요즘의 고민이자 과제

2018  
APPLE  
MUSIC

	1학년			3학년		
	영역	내용	평가방법	영역	내용	평가방법
1학기	가창표현	교가부르기	실기평가(개인)	가창표현 (20%)	뮤지컬넘버부르기	실기평가(개인)
	창작	컴타 리듬 창작 연주	발표 모둠평가 동료평가 자기평가	프로젝트형 (15%)	세계5대뮤지컬 조사하고 발표하기	발표 평가 동료평가 자기평가
	생활화	'중등래퍼 쇼미더우정' 학교폭력예방 랩 공연	발표 모둠평가 동료평가 자기평가	창작 (30%)	창작뮤지컬공연	발표 평가 동료평가 자기평가 과정평가
	논술형	힙합문화와 역사, 랩의 구성요소 설명	논술형(개인)	포트폴리오 (15%)	수업준비도, 포트폴리오검사	포트폴리오
	포트폴리오	수업준비도, 포트폴리오검사	포트폴리오			
2학기	가창표현	민요부르기	실기평가(개인)	가창 (30%)	우리반 소개 뮤직비디오 노래녹음	모둠평가 자기평가 과정평가
	논술형	지역별 민요의 특징설명	논술형(개인)	생활화 (30%)	우리반 소개 뮤직비디오 제작 및 시사회	모둠평가 자기평가 과정평가
	기악	봄웨커합주	발표 모둠평가 동료평가 자기평가	포트폴리오 (20%)	수업준비도, 포트폴리오검사	포트폴리오
	포트폴리오	수업준비도, 포트폴리오검사	포트폴리오			

2018학년도 수업한 내용들이다. 이렇게 정리해놓고 보니 꽤 열심히 수업한 것 같아 뿌듯한 마음이 든다. 하하:-) 내가 매년 진행하는 수업은 '창작 뮤지컬 공연'과 '우리반 소개 뮤직비디오 만들기'이다. 나의 수업철학과 가장 부합하고 아이들의 만족도도 가장 높은 수업이다. 물론 처음 시작할 때에는 많은 시행착오가 있었다. 망했다 싶은 순간들도 많았다. 뮤지컬 수업은 3년째, 뮤직비디오 수업은 2년째 진행하고 있는데 매년 전년도에 부족했던 부분, 학생들에게 피드백 받은 것들을 수정·보완해서 수업을 하니 하나의 멋진 수업의 틀이 잡혀가고 있다. 특히 3년째 진행하고 있는 뮤지컬 수업은 여지껏 진행했던 뮤지컬 수업 중에 단연 체계적인 수업이었다.

▲동료평가 및 피드백 학습지

이렇게 매년 같은 레퍼토리로 수업을 하면 그 수업이 발전하고 완전히 내 것이 된다는 점에서 좋지만, 반면 이렇게 매년 같은 레퍼토리로만 수업을 하면 나의 수업 레퍼토리는 한정 되어있고, 내가 1학년 때 가르친 아이들이 3학년이 되면 가르칠 것이 없어 학교를 떠나야 되는 일이 생길 것 같았다. 그래서 매 학기 마다 새로운 활동을 하나씩 시도해보고 있고, 괜찮았던 수업은 다음 년도에 다시 해보며 틀을 잡아가는 식으로 수업을 계획하고 있다.

## 졸업을 앞둔 3학년 아이들을 위한 수업 '우리반 소개 뮤직비디오 만들기'

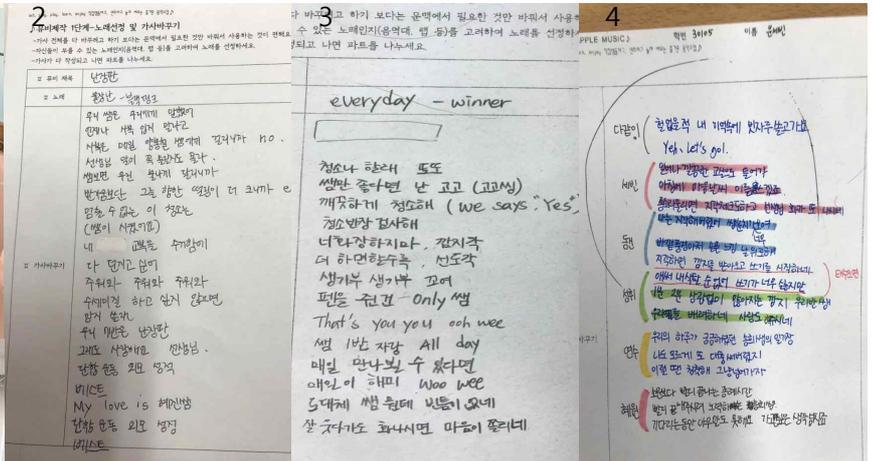
1년 동안 한 나의 수업 중에 1가지를 골라 소개하자면 3학년 2학기 수업인 '우리 반 소개 뮤직비디오 수업'을 소개하고 싶다. 일단 이 수업을 시작하게 된 계기는 sns에서 고등학교 홍보영상을 뮤직비디오 형식으로 만들어 올린 것을 보고 나서였다.

내가 수업을 계획할 때 가장 중점으로 두는 부분은 다음과 같다.

뮤직비디오 수업 전개도	
1차시	▶ 각종 홍보 영상 및 작년 선배들 작품 감상하기 ▶ 홍보영상의 필요성과 음악으로 마음을 전달하는 것의 효과에 대해 이야기하기
2차시	▶ 조 편성 및 1인1역할 정하기 (연출, 조연출, 음악감독, 촬영감독, 스타일리스트, 작가) ▶ 노래 정하기
3-4차시	우리반 특징 리스트 작성하기, 우리반 특징을 살려 개사하기
5차시	가사 파트 나누고 연습하기
6차시	노래녹음 및 가사제출
7-9차시	뮤직비디오 촬영 및 편집
10차시	뮤직비디오 시사회

1. 타인과 협력하는 즐거움을 배우는 수업
2. 음악을 잘하지 못하는 친구들도 음악에 기여하는 수업
3. 음악을 통해 자신을 표현하는 수업에 정확히 부합하는 활동

중학교는 고등학교처럼 학교 홍보영상을 제작하기는 조금 애매하고, 무엇을 홍보할 수 있을까 고민하다가 졸업을 앞둔 3학년 아이들이 중학교를 졸업하고도 영상을 보며 '우리 반에 저런 친구들이 있었지. 우리 담임선생님이 저런 분이셨지.' 하고 추억할 수 있었으면 했다. 그래서 우리반 소개 뮤직비디오를 만들기로 하고 수업을 계획했다. 우선 뮤직비디오 수업은 제작하기까지 시간이 오래 걸리는 활동이고 올해는 화장실 공사 등의 다양한 학교 일정 때문에 학사 일정이 상당히 밀려있는 상태였다. 그래서 2시간을 블록으로 연달아 수업을 하기로 했다.



1.5. 뮤지컬 비디오 제작을 위한 학생들의 연습 장면.  
2.3.4. 학생 활동지.



## 아.. 아직도 갈 길이 멀다.

매년 더 나아지려고 노력하지만 아직도 갈 길이 먼 것이 수업인 것 같다. 물론 내 수업의 70%의 비중을 차지하는 모둠활동이 개인주의적인 성향을 가진 아이들에게는 많이 부담이 되고 힘들다는 것도 알고 있다. 활동이 끝나고 학생들에게 받는 피드백에서 모둠평가 말고 개인평가하고 싶다는 친구들도 소수지만 매년 있다. 처음에는 이런 평가를 받았을 때 그 아이를 생각해보면 공부를 잘하고, 다소 이기적인 성향의 친구들이 대부분이어서 알미운 생각도 들었던 것도 사실이다. '역시 개는 이기적이야.'라고 생각하기도 했다. 하지만 남들과 협동하는 것을 즐거워하는 아이가 있는가하면 혼자 과제를 해결하는 것을 편하게 생각하는 개인주의적인 성향의 친구들도 있는 것일 것이다. 나름대로 모둠평가와 개인평가를 병행하고 있고, 모둠평가 내에서도 동료평가와 교사관찰평가를 통한 개인점수를 차등부여하고 있지만 아직도 많이 부족하다. 나의 과제인 것 같다. 1) 모둠 활동에서 한 명이 모든 짐을 짊어지지 않도록(일벌레, 무임승차 없도록) 더 고민해봐야 할 것이고, 2) 모둠 평가에서 공정하게 개인점수를 차등지급하는 방안에도 고민해야 할 것이다. 그래서 요즘 가장 관심을 두고 있는 부분이 '과정평가'이다. 수업의 전 과정을, 아이들의 모든 수행 과정을, 그리고 노력을 평가하고 싶다! 하지만 정작 도대체 어떻게 해야 하는지 감이 도무지 잡히지 않아서 아직도 많이 고민하고 있는 부분이다.

교직 3년차, 올해는 정말 많이 힘들었다. 수업에 있어서도 생활지도에 있어서도 나의 욕심은 최대치가 되었는데, 그것을 실행할만한 여력이 전혀 되지 않았다. 학생부 업무를 하면서 도무지 말이 통하지 않는 아이들과 몸으로 부딪히며 감정적으로 많이 지치면서 인상 쓰고 다니는 일이 많아졌고, 아이들과 대화하는 것도 일처럼 느껴져 학생들이 말을 걸고 친근하게 다가오는 것도 너무 버거워서 학생들과 일부러 거리를 두기도 했다. 교사로서의 나는 원래 이런 사람이 아니었는데. 늘 웃으면서 해맑게 '안녕!' 하고 인사를 받아주던 사람이었고, 인사하는 아이들에게 말이라도 한마디 걸어보던 사람이었는데, 내 모습을 잃어가는 것 같아 참 많이 힘들고 우울했다. 그럴 때 유일하게 원래의 '나'로 돌아갈 수 있었던 시간은 오로지 수업할 때였다. 내 수업을 기다려주는 학생들, 내 수업을 즐거워하는 학생들이 있었기에 버틸 수 있는 한해였다. 오히려 수업시간이 '힐링'처럼 느껴지기도 했다. 반짝 반짝 빛나는 아이들을 보며 오히려 더 많이 배워가기도 했다. 나의 수업은 앞으로도 많은 우여곡절을 겪을테지만, 그래도 기다려진다. 나의 APPLE MUSIC이. 그리고 나의 수업을 기다릴 나의 아이들.



글 | 이경이(학생안전인권부)



▲ <우리 마을을 위해 애써주신 분들을 위한 POP 초상화> 작품

## 나와 너, 그리고 우리가 함께 만들어가는

# “랑랑랑” 미술수업을 소개합니다 (2)

### Review

#### 랑랑랑

급변하는 시대에 휩쓸리지 않기 위해서는 먼저 **나**를 알고, **나**만큼 소중한 **너**를 이해하고, 그리고 **나와 너**가 힘을 합쳐 **우리**가 살고 있는 동네를, 나라를, 세계를 더욱 살기 좋은 곳을 만들자는 의미의 수업브랜드. 누가? 나랑 너랑 우리랑! 랑랑랑!!

1학기에는 [나랑] 나를 소개합니다, [너랑] 우리 학교에 사는 식물친구들 이라는 주제로 수업을 진행하였고, 2학기에는 [우리랑] 군자 LOUD 프로젝트, 우리마을을 위해 애써주시는 분들 POP아트 초상화를 제작하기 수업을 진행하였다.

랑랑랑	1학기	[나랑] 나를 소개합니다. [너랑] 우리 학교에 사는 식물친구들
	2학기	[우리랑] 군자 LOUD 프로젝트 [우리랑] 우리 마을을 위해 애써주시는 분들 POP아트 초상화

### News 랑랑랑



▲ 랑랑랑 수업 로고

랑랑랑 수업 로고가 생겼다. 왼쪽의 분홍색 원은 **나**를 상징하며 오른쪽 민트색의 세모는 **너**를 상징한다. 원과 세모의 교집합을 만들고 그 곳에 스마일 표시를 넣어 즐거운 **우리**를 표현하였다. 나-너-우리로 확장되는 관계 속 미술이라는 수업관을 나타낸다.

지난 여름방학, 2학기 '우리랑'의 수업주제를 고민하던 중 교과연구회 선생님들과 모여 수업을 나누는 시간을 갖게 되었다. 그러던 중 자연스럽게 나의 고민에 같이 답을 찾게 되었고 함께 했던 한 선생님께서 내가 고민하고 있는 지점이 '라우드 프로젝트'의 성격과 비슷한 거 같다고 아이디어를 주셨다.

## LOUD 프로젝트?

LOUD 프로젝트(Look over Our society, Upgrade Daily life)는 한 대학에서 공공소통문화 조성을 위해 계획한 프로젝트 명칭으로 '소소한 일상이 바뀌어야 세상이 변한다'는 슬로건으로 일상 속 문제들을 작은 아이디어를 통해 해결하고자 한 프로젝트이다.

지하철에서 다리 모으고 앉기, 아파트 엘리베이터에서 인사하기 등 우리 주변의 소소한 문제들을 찾아 시민들이 중심이 되어 예산이 거의 들지 않는 방법으로 프로젝트를 진행해 왔으며 지금은 초등학교부터 대학교까지 곳곳으로 퍼지고 있었다. 무엇보다 작고 간단한 실천으로도 세상이 변할 수 있다는 그들의 믿음이 나를 흥미롭게 했고, 삶과 연계된 문제로 우리가 살고 있는 주변 환경을 더욱 살기 좋은 곳으로 만들자는 '우리랑'의 프로젝트 주제에 딱 적합하다고 생각하였다.

우리학교 이름을 따온 '군자 LOUD 프로젝트'는 중학교 2학년 학생들이 직접 우리 마을에서 착한 일상이 필요한 곳을 찾고, 그 문제를 미술로 해결할 수 있는 방법을 찾아 적용까지 해볼 수 있도록 설계한 총 11차시의 프로젝트 수업이다. 미술이 단순히 표현활동에서 끝나는 것이 아니라 실제 삶에 적용시킬 수 있고, 나아가 주체적으로 자신의 삶을 더 아름답게 만들어볼 수 있는 경험을 할 수 있다.

수업에 들어가기 앞서 09개정교육과정에서 성취기준을 설정하고, 교과서에서 관련내용을 참고하여 다음과 같이 간략하게 교육과정재구성 과 평가를 계획했다.

군자 LOUD 프로젝트	
성취기준	[미9111-2] 주변 환경과 인간이 조화를 이룰 수 있는 방안을 모색할 수 있다. (▼ 프로젝트계획서 평가) [미9212] 주제의 특징, 의도, 목적을 나타낼 수 있는 표현 방법을 탐색하여 표현할 수 있다. (▼ 실기평가)
평가계획	[조별] 프로젝트 계획서      [개별] 실기평가
핵심역량	<input checked="" type="checkbox"/> 미적감수성 <input checked="" type="checkbox"/> 창의융합능력 <input checked="" type="checkbox"/> 시각적소통능력 <input checked="" type="checkbox"/> 자기주도적 미술 학습 능력
관련단원 (천재교육)	6. 소통하는 미술 _ 02 의미를 담은 시각문화

▼ LOUD 프로젝트 中 (위에서부터)  
서울시 괄호라인 프로젝트  
지하철 좌석매너 다리 캠페인  
출입문 종이거울 프로젝트  
스마일 프로젝트



차시	수행과제 및 수업방법	평가
1~2 차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>생각열기</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 영상: 지식채널e- '사소함의 힘' 감상</li> <li>2) 관련 기사 및 문답법</li> </ol> </li> <li>● <b>LOUD 프로젝트 소개</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>-[강의식] LOUD프로젝트란?</li> <li>-[활동] LOUD 프로젝트 홈페이지탐색: 활동사례 조사</li> </ul> </li> <li>● <b>조 역할분담 및 우리 마을 문제탐색 시작</b></li> </ul>	[조별] 프로젝트 계획서
3~6 차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>대안탐색 및 프로젝트 계획서 작성 (컴퓨터실)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>ex) 우리마을 안전지도 제작</li> <li>안내 말풍선(스티커) 제작</li> <li>픽토그램 제작 및 부착</li> <li>SNS 게시 이미지 제작</li> </ul> </li> <li>● <b>프로젝트 계획서 작성 및 발표(조별발표 상호평가)</b></li> </ul>	
7~10 차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>작품계획서 작성(작품계획서)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 주제선정(기존 아이디어 수정·보완 가능)</li> <li>- 표현매체 탐색과 선택(주제 적절성)</li> <li>- 주제에 적합한 재료와 용구, 방법, 표현 절차 등을 계획</li> </ul> </li> <li>● <b>선생님과 피드백(제작과정 점검 체크리스트)</b></li> <li>● <b>작품제작 및 설치인증 사진찍기</b></li> </ul>	[개별] 실기평가
11 차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>발표</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 작품 제작 의도 설명</li> <li>- 활동지 작성(동료·자기 평가 및 성찰일기)</li> </ul> </li> </ul>	

▶ 수업진행

LOUD 프로젝트는 크게 두 단계로 구분된다. 첫 번째 단계는 협력학습을 통해 조원들이 모여 우리 마을의 문제점을 찾고 그것의 원인을 파악하여 미술로 해결할 수 있는 아이디어를 계획서로 정리하여 친구들과 공유한다. 두 번째 단계는 개별 표현수업으로 프로젝트에서 나온 내용에 자신의 생각을 더하여 직접 실기활동에 임하는 시간이다. 특히 자신의 강점과 흥미에 맞는 표현방법을 선택하여 계획하고 표현하며 성찰할 수 있도록 하였다. 완성된 작품은 문제가 되는 장소에 가서 붙여보고 사진을 찍어보는 것으로 마무리.

▶ 평가

프로젝트 계획서와 실기평가 외에도 교사의 밀착 관찰평가를 통해 학생의 학습 과정을 기록하고 피드백하였고, 또한 학생들은 활동이 끝날 때 마다 스스로 자기평가와 동료평가를 실시하며 자신의 학습을 성찰할 수 있도록 하였다. 또한 서·논술형 평가까지 연계하여 교육과정-수업-평가-기록의 일체화가 될 수 있도록 노력하였다.

프로젝트를 마치고 성찰일지에 배운점과 아름다운 거모동을 위한 실천약속까지 다짐하고 끝을 내었다. 물론 이번 프로젝트가 교실 안의 수업으로만 끝날 수도 있다. 그러나 2학년 학생들 210여명의 학생들은 프로젝트를 계획하고 행동하는 과정 속에서 적어도 한 번쯤은 우리 마을의 환경에 대해 다시 생각해보고 시각적 이미지로 사람들의 생각과 행동을 변화시킬 수 있다는 미술의 힘에 대해 생각해보았을 것이다.

아쉬운 점은 마을에 학생들의 작품을 붙이려면 기관의 합법적인 허락을 말아야 하는데 어느 기관과 논의해야 하는 건지, 오히려 마을에 시각적인 공해를 만드는 것은 아닌지 고민만 하다가 직접 설치하지 못하고 사진만 찍고 끝내는 형식적인 실천이 되어 버렸다 것이다. 마을 주민들과의 공유는 이루어지지 못했다. 부족한 부분은 보완하여 내년의 좀 더 발전된 프로젝트를 계획해본다.



○표현매체:메디방페인트(어플)  
○인스타그램(SNS) 게시



○표현매체: 포스터물감(포스터)  
○쓰레기가 자주 버려지는 전봇대



○ 표현매체:포스터물감(포스터)  
○ 학교 앞 버스정류장



○ 표현매체:물감+매직(픽토그램)  
○ 학교복도의 양치대

▲ 군자 LOUD 프로젝트 작품들

## 우리 마을을 위해 애쓰시는 분들을 위하여

또 하나의 [우리랑] 프로젝트는 2학년 자율동아리에서 진행하였다. 2학년은 지난 1학기 미술수업을 통해 개성 있는 표정과 자신 만의 색으로 자화상을 제작해 보았기 때문에 이번에는 조금 더 심화된 버전으로 우리 마을을 위해 애쓰시는 분들의 pop아트 초상화를 제작해보기로 하였다.

먼저 1학기에 학생들은 우리 마을에서 고마운 대상을 정하고 직접 찾아가서 짧은 인터뷰와 함께 사진을 찍어 왔다. 거모복지관에서 일하시는 분, 우리학교 화장실을 깨끗하게 청소해주는 주무관님, 우리 마을을 위해 적십자사에서 봉사하시는 약사 아주머니, 우리 학교 선생님 등 다양한 분들의 사진을 찍어와서 작업을 시작했다. 화장실 공사로 물이 끊겨서 약 2달간 물감을 쓰지 못하고, 연휴다 시험시간이다 모이는 날이 많지 않았음에도 끝까지 작품을 완성한 친구들은 2학기 축제 때 전시도 하고, 액자에 끼워 직접 주인공에게 선물까지 드렸다.

차시	내 용
1차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>[탐색]</b> 우리 마을을 위해 애써주시는 분을 정하고 선정 이유 생각해보기</li> <li>● <b>[활동]</b> 직접 찾아가서 사진 찍어오기</li> </ul>
2차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>[후기]</b> 주인공 만나고 온 소감 나누기</li> <li>● <b>[작품계획서 작성]</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- POP아트 초상화 제작과정 설명</li> <li>- 표현재료 설명</li> <li>- 작품계획서</li> <li>· 주인공을 떠올렸을 때 생각나는 색과 사물을 고려하여 작품계획서 작성하기(아이디어스케치 포함)</li> </ul> </li> </ul>
3~10차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>[작품제작]</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 준비물: 캔버스 F3호, 젓소, 아크릴물감, 먹지, 네임펜, 매직, 붓 등</li> </ul> </li> </ul>
11차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>[전시]</b> 주인공에 대한 간단한 설명과 함께 축제 시간을 활용하여 작품 전시</li> <li>● <b>[전달]</b> 주인공한테 작품 전달하고 인증샷 찍어오기</li> </ul>



◀<우리 마을을 위해 애쓰시는 분들> POP초상화 제작 과정  
▲ 자율동아리 활동사진

처음에 사진찍으로 갔을 때는 얼굴은 나오지 않게 찍어달라고 하셨던 닭강정 아주머니께서 완성된 작품을 가져가니 매우 좋아하셔서 기뻐다는 친구, 약국 아주머니께 작품을 드리니 용돈을 주셨다는 친구 등 에피소드와 함께 전달식 인증샷을 보내오는 친구들의 사진을 받아보며 내가 다 신이 났다. 거모동의 온도가 1도는 올라간 거 같다며 호들갑을 떨며 좋아했더니 친구들도 뿌듯해 하는 눈치였다. 학생들이 이 프로젝트를 통해 누군가에게 그림으로 기쁨을 줄 수 있어서 스스로가 즐겁고 행복한 시간이 되었기를 진심으로 바란다.

## 랑랑랑 2.0을 기약하다

일년을 마무리하며 올해의 수업에서 아쉬운 점은 수업의 호흡이 너무 길었다는 것이다. 표현과 프로젝트 수업이 많다보니 한 주제가 시작되면 한달씩 가는 경우가 다반사여서 미술의 많은 영역을 다뤄주지 못했다. 심지어 라우드프로젝트의 경우 2달까지 간 학급도 있었다. 많은 영역을 다뤄줬어야 자신의 흥미와 강점에 맞는 표현매체를 선택하기도 쉬웠을 텐데 하는 아쉬움이 남는다.

내년에는 더 다양한 실기와 이론을 접할 수 있는 커리큘럼을 짜고 싶다. 그리고 로고를 활용해서 랑랑랑의 향기가 물씬 나는 활동지양식도 만들어보아야지.)

## 함께 가는 길

올해 가장 감사했던 점은 학교 안팎으로 수업에 대해 같이 이야기 할 수 있는 좋은 학습공동체가 있었다는 것이다. 학교 안에서는 다른 교과선생님들과 모여 이야기를 나눌 수 있었던 #수업태그 교사동아리가 있었고, 학교 밖에서는 같은 교과 중등미술선생님들이 모여 활동하는 수업연구회가 있었다. 정재승 교수의 『열두 발자국』이라는 책에서 집단지성에 대한 이야기가 나온다.



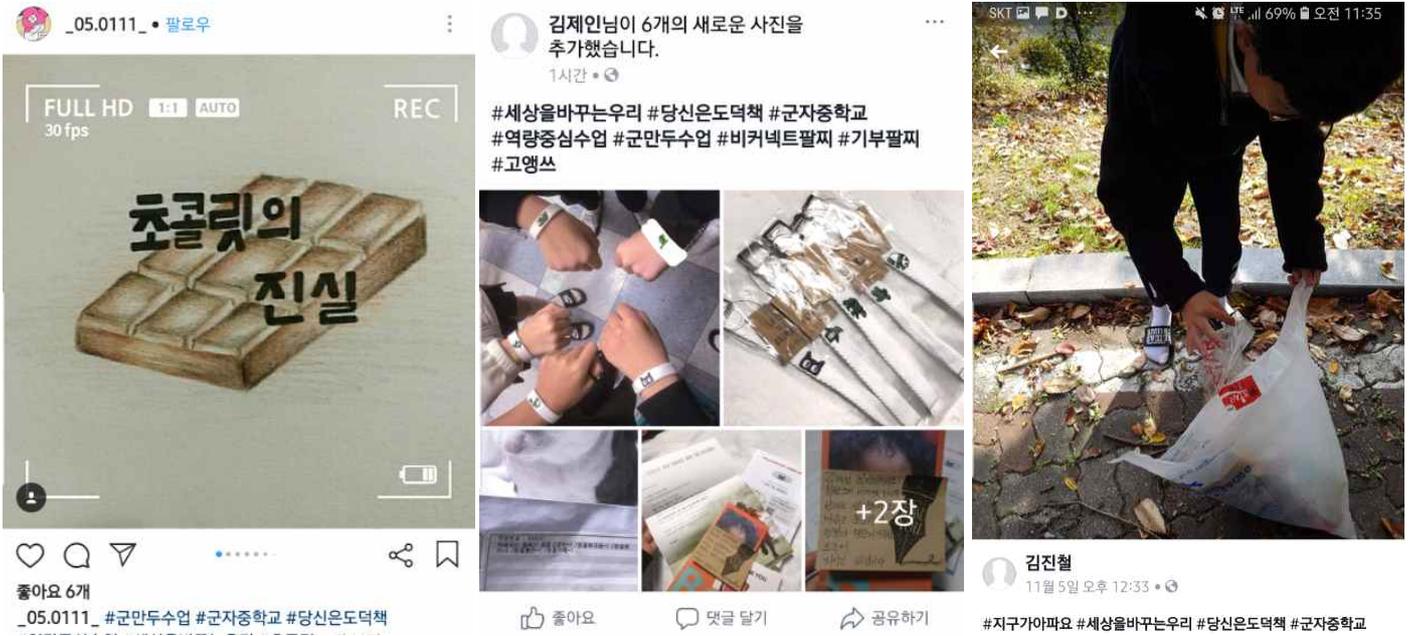
*“똑똑한 사람들의 가장 강력한 특징은 다른 똑똑한 사람들로 부터 영향을 받는다는 사실입니다. 같이 모여 있는 것만으로 서로 좋은 질문을 던지고, 서로 답을 찾고, 아이디어에 힌트를 더해주고, 기대하지 않은 지식을 우연히 배우는 과정을 통해 성장합니다. 성취를 이룬 사람들이나 잠재력을 가진 사람들이 만나서 창조적 교류를 통해 집단지성을 키워 위대한 혁신을 잉태한다는 것입니다.”*

나는 똑똑한 사람은 아니지만 다른 똑똑한 사람으로부터 영향을 받는 것을 좋아한다. 배움과 성장에 대한 욕구를 가진 선생님들이 모여 상호작용하며 이전의 수업과는 다른 새로운 것을 만들어냈다는 점에서 내가 경험한 두 학습공동체의 모습과 윗 글은 많은 부분이 닮았다. 같이 성장할 수 있는 좋은 사람들과 함께 할 수 있다는 것은 내 힘으로 되는 것이 아니기에 더욱 감사하다.

앞으로의 내 교직생활에서도 나와 내 수업을 성장시키는 만남의 축복이 항상 가득했으면 좋겠다. 더 나아가 만남의 축복이 되어줄 수 있는 사람이 되었으면 좋겠다.)

글 | 김소라 (혁신교육부)





▲ 각 모듈별로 도덕적챌린지프로젝트를 실천하고 자신이 자주 사용하는 SNS에 올린 콘텐츠를 캡처했다.  
 각종 SNS에 '당신은도덕책'이라고 검색하면 학생들이 올린 내용을 쉽게 찾을 수 있다.

## 세상을 바꾸는 유쾌하고 선한 프로젝트 **당신은 도덕책 챌린지 프로젝트**

### 유쾌하고 재기발랄한 챌린지에서 얻은 아이디어

트럼프, 빌게이츠, 마크 저커버그, 박보검, BTS, 김구라 등 이름만 대면 알만한 유명인사와 연예인들이 얼음물을 뒤집어썼다. 바로 아이스버킷챌린지 덕분이다. 루게릭병 환자들을 돕기 위해 시작된 이 캠페인은 얼음물을 뒤집어쓴 사람이 다음 대상 3명을 지목하면 똑같이 얼음물을 뒤집어쓰거나 루게릭병 모금 운동에 기부금을 내는 방식으로 진행된다. 나는 아이스버킷챌린지야말로 가장 유쾌하고 재기발랄한 선행프로젝트라고 생각했다. SNS의 보편화, 유명인의 동참, 재기발랄한 참여자의 표정등의 이유로 아이스버킷챌린지의 성공 이후 선행프로젝트가 계속되고 있다. #페퍼프로젝트는 매운 고추를 날 것으로 씹어먹는 기부 캠페인이고, #모티바핑크챌린지는 여성의 유방건강 및 유방암 환자에 대한 관심을 환기하기 위한 기부캠페인이다.

SNS를 타고 각종 릴레이 선행프로젝트의 참여 반응이 뜨겁다. 아주 작은 선행을 실천해보면서 '나도 꽤 괜찮은 사람'이라는 도덕적 자긍심을 안겨주고, 이런 일도 실천하는 나의 멋짐을 타인에게 자랑할 수 있는 기회를 제공한다는 점에서 현대인의 욕망과 결합된 이 선행프로젝트는 성공할 수 있었다. 게다가 선행의 위트는 또 어떠한가. 얼음물을 뒤집어 추위에 덜덜 떨거나, 매운 고추를 먹고 눈물을 줄줄 흘리는 사진과 영상, 게다가 그 당사자가 우리가 선망하는 워너비라면 관심이 또 달라진다. 아이들의 도덕적 실천 방안에 고민하던 차 떠올른 이 아이스버킷챌린지는 다음과 같은 챌린지로 재구성되었다.

#### [당신은도덕책 챌린지] 란?

1. 당신은 ㄷㄷㅈ : 2018 신조어로 '도대체'의 초성인 'ㄷㄷㅈ'을 따라 "당신은 ㄷㄷㅈ"이라고 쓴 것이 '도덕책'으로 다시 변함. 사람을 보고 감탄할 때 사용하며, SNS를 보면 스타의 외모를 칭찬할 때부터 응원하는 야구팀의 투수가 무더기 홈런을 맞았을 때까지 용례가 다양함.
2. 군자중학교 학생들이 세계시민으로서 '걸어다니는 도덕책'이 직접 되어보자는 의미임.
3. 군자중학교 학생들의 도덕적 역량에 대해 당신은 도대체! 하며 감탄하는 표현으로도 사용가능.

**세계시민으로서 도덕적 과제는 무엇인가**라는 중단원은 *나는 세계시민인가, 세계시민이 직면하는 도덕문제는 무엇인가, 세계 시민이 직면하는 도덕 문제를 어떻게 해결할 수 있을까* 라는 소단원으로 구성되어 있다. 총 3단원으로 구성된 이 세계시민윤리 단원의 성취기준은 다음과 같다.

[도9도03-03] 세계 시민으로서 요구되는 도덕적 가치를 이해하고, 지구 공동체에서 일어나는 다양한 도덕 문제를 인식하며, 이러한 문제를 개선하려는 참여적 태도를 가지는 등 세계시민윤리의식을 함양할 수 있다.

**[재설정된 성취기준]**

- ☑ 세계화 시대에 세계시민으로서 필요한 도덕적 가치를 이해할 수 있다.
- ☑ 지구 공동체에서 일어나는 다양한 도덕문제를 구체적으로 말하고, 공감할 수 있다.
- ☑ 지구공동체에서 일어나는 문제를 해결하기 위한 구체적인 아이디어(방법)를 제시할 수 있다.
- ☑ 지구공동체에서 일어나는 다양한 문제를 개선하기 위해 적극 참여하고, 실천할 수 있다.

**[교과역량]**

- ☑ 도덕적사고능력
- ☑ 도덕적정서능력
- ☑ 도덕적대인관계능력  
공동체의식
- ☑ 윤리적성찰 및 실천성향  
자기주도 및 관리능력

자, 그렇다면 이 수업 이후 우리는 이 아이들의 세계시민윤리의식함양을 무엇에 근거하여 어떻게 평가할 수 있을까? '다음 중 세계시민이 해결해야 할 자세에 해당하는 것은?' '지구공동체에 발생하는 문제인 것은?' 이런 식의 선다형 지필문항으로 아이들을 평가한다면 아이들의 실제 도덕실천능력 또는 인식역량을 제대로 평가할 수 없다. 그리하여 나는 아이들이 직접 도덕적 과제를 찾아보고, 문제의 원인과 해결방안을 모둠원과 모색한 후 이에 대해 본인이 지금 당장 실천할 수 있는 것을 프로젝트 형식으로 수업하고 이 과정을 평가하고 싶었다. 그리하여 다음과 같이 수업을 구성하였다.

**1차시**

이 수업의 첫 시작은 그래비티의 장면<sup>1)</sup>으로 시작했다. 국가 간 경계를 넘어선 지구 공동체를 코스모스적관점으로 보면 국가라는 단위를 넘어선 전체로서의 지구를 느끼게 된다. 아이들이 국가의 개념을 넘어서 세계 속의 지구공동체의 일원으로 스스로를 자각하는 수업을 하고 싶었다. 코스모스적 관점에서 나를 바라보고, 지구를 이해하는 것 그러니까 이 영상은 군만두의 미더덕으로서 이 프로젝트 전체를 관통하는 주제이다.



▲ 영화<그래비티>의 스틸컷.

**2차시**

우리가 세계시민이라는 것을 알기 위해 각자의 일상을 떠올려보며, 생활 속 물건들의 원산지 찾아보기 활동을 했다. 각 모둠에서 생활과 밀접하게 관련된 원산지를 찾아보며 우리가 생각보다 세계화속에 살고 있고 세계시민으로서 살아감을 인식하도록 하는 것이 목적이었다. 지금 흥선대 원군처럼 쇠국을 한다면 어떻게 될까란 발문에 대부분의 아이들은 "핵노잼이요"라고 답했다. 아이들이 열광하는 유튜브, 구글, 게임, 페이스북, 스포츠웨어브랜드, 식품브랜드 등을 더 이상 이용하지 못하게 되었을 때 겪게 될 상황을 상상해보는 활동을 통해 아이들은 스스로 지구가 상호협력하지 않게 된다면 고립과 쇠락의 길을 걷게 될 것을 발견해내었다. 또한, 스스로 세계시민지수를 체크해보며, 현재 자신이 세계시민으로서 살아가고 있는지를 반성하는 시간을 가졌다.

1) <https://www.youtube.com/watch?v=rjAUIRjB0ro>



▲ 생활 속 물건들의 원산지 찾기 활동을 하며 모둠원이 머리를 맞대고 함께 고민하고 있다. 원산지를 찾을 때는 모둠별로 핸드폰을 나눠주고 시간제한을 두었다.

▲ 일상 속 원산지를 찾기 활동 후 칠판에 게시하고 함께 나누었다.

3-4차시

세계시민으로서 도덕적 과제를 아이들이 스스로 알아보기 위해 월드카페 형식으로 수업을 진행했다. 8가지 과제는 빈곤과 기아, 인권침해, 전쟁, 질병, 난민, 문화권의 충돌, 기후변화와 환경문제, 자연재해로 정하고, 각각에 해당하는 주제 중 소주제는 케냐의 키베라, 카카오농장의 아동인권, 소년병, 콜탄, 에볼라바이러스, 아이란쿠르디, 이스라엘 가자지구, 투발루, 에콰도르지진으로 선정하여 각각의 사진을 출력하고 칠판에 게시하며 간단히 설명했다.

1. 모둠별로 각자 지구공동체에서 당면한 8가지의 주제 중 하나씩 선정하여 그 문제의 원인과 이로 인한 현재 고통의 실태, 해결방안을 조사하였다.
2. 사절지에 1을 마인드맵 형식으로 기록한다.
3. 각 모둠원은 전문가 한 명을 두고 선생님의 사인에 맞추어 옆 모둠으로 한 칸씩 이동한다.
4. 남겨진 전문가가 새로 온 모둠원에게 자기 주제를 설명하고 모둠원들은 이해한 만큼의 내용을 기록한다.
5. 자기 모둠을 제외한 7개의 모둠을 다 돈 후 각 모둠은 칠판에 사절지를 부착한다.
6. 각 전문가는 도우미의 도움을 받아 전시장관람구조로 내용을 이해한다.

세계시민윤리프로젝트 **당신은 도덕적...챌린지**

331 나는 세계시민인가?

『나의 오늘』 : 자신의 세계 시민이 되어 가는 여정을 탐구할 수 있다. 『세계시민으로서 바람직한 자세』를 학습할 수 있다.

『어떻게 생활 것인가?』 : 프로젝트, 자기평가, 동료평가

● **사이다** 시안을 써보는 것만으로도...  
『시안 속 내용을 보며 오늘 주제의 관련된 내용을 연결해볼 수 있다. 또한 주된 이야기를 할이?』  
『주요내용을 보며 세계 여러 곳에서 큰 변화를 일으키는 이유를 찾아볼 수 있다.』  
『주요내용을 보며 세계 여러 곳에서 큰 변화를 일으키는 이유를 찾아볼 수 있다.』

● **세계화**란 무엇인가? 그 의미를 찾아 설명한다.  
『세계화란 무엇인가? 그 의미를 찾아 설명한다.』  
『세계화란 무엇인가? 그 의미를 찾아 설명한다.』

● **세계시민**이란 무엇인가? 나는 세계시민인가? YES! NO!  
『세계시민이란 무엇인가? 나는 세계시민인가? YES! NO!』  
『세계시민이란 무엇인가? 나는 세계시민인가? YES! NO!』

▲ 미더덕 <그래비티> 활동지

● **레갈액션모듬장식** 실재 문화로 표현하는 프로젝트  
『실재 문화로 표현하는 프로젝트』  
『실재 문화로 표현하는 프로젝트』

● **레갈액션모듬장식** 실재 문화로 표현하는 프로젝트  
『실재 문화로 표현하는 프로젝트』  
『실재 문화로 표현하는 프로젝트』

▲ 원산지찾기 활동지

● **위키피디아** 위키백과에 참여하기  
『위키피디아 위키백과에 참여하기』  
『위키피디아 위키백과에 참여하기』

번호	내용	그림	포스터	카드
1	나는 지구촌이라는 단어를 설명한다.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	문화의 차이와 세계 여러나라의 시민의 문화가 다른 이유를 설명한다.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	모든 나라의 문화가 다르기 때문에 문화의 차이를 이해할 수 있다.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4	나는 서로 다른 문화를 가진 사람들의 문화에 대해 이해할 수 있다.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5	세계 여러나라의 문화를 이해할 수 있다.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6	나의 문화가 다른 나라의 문화를 이해할 수 있다.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7	다른 문화의 차이를 이해할 수 있다.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8	문화의 차이를 이해할 수 있다.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
9	문화의 차이를 이해할 수 있다.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
10	문화의 차이를 이해할 수 있다.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

● **원칙** 문화의 차이를 이해할 수 있다.  
『문화의 차이를 이해할 수 있다.』  
『문화의 차이를 이해할 수 있다.』

▲ 세계시민 체크리스트

● **레갈액션모듬장식** 실재 문화로 표현하는 프로젝트  
『실재 문화로 표현하는 프로젝트』  
『실재 문화로 표현하는 프로젝트』

세상 문제	원인과 결과	문화적 차이	문화적 차이	문화	문화
세계 문제	원인	문화적 차이	문화적 차이	문화	문화
문화적 차이	문화적 차이	문화적 차이	문화적 차이	문화	문화

▲ 월드카페 활동지



▲ 월드카페로 수업하고, 전시장 관람구조로 이해하는 장면.



8차시

모둠별로 자신이 실천한 과제를 아이들에게 SNS를 보여주며 소개했고, 이를 자기성장보고서(자기평가), 상호성장보고서(동료평가) 형태를 기록하고, 논술평가를 실시하였다.



▲ 모둠별로 자신의 활동을 발표하고 있는 모습.

자기 성장 보고서

자기 성장 보고서 (자기평가) form with handwritten student responses.

상호 성장 보고서 (동료평가) form with handwritten student responses.

상호 성장 보고서 (상호평가) form with handwritten student responses.

논술평가 (수술평가) form with handwritten student responses.

▲ 자기성장보고서

▲ 상호성장보고서

▲ 논술평가

도덕은 행동하고 실천하는 것
도덕수업은 행동하고 실천할 수 있는 기회를 주는 것

세계시민윤리를 배운 아이들에게 어떤 교과역량을 우린 기대할 수 있을까. 이런 성취기준을 아이들이 수행했다고 어떻게 평가할 수 있을까. 어떤 평가기준으로 우리는 이 아이들이 세계시민윤리의식이 함양되었다고 말할 수 있을까. 일상적 군만두 수업보다 한 번의 정제된 프로젝트 수업이 학생들에게 충분히 배움이 각인된다고 믿는다. 나는 아이들에게 배움과 실천의 기회를 제공하고 싶었다. 무엇보다 아이들이 자기주도적으로 문제를 학습하고(자기주도 및 관리능력, 도덕적사고능력) 친구들과 함께 문제를 해결하고(도덕적 대인관계능력), 공동체의 문제에 공감하고 아파하며(도덕적정서능력, 공동체의식), 이에 대한 문제를 해결하기 위해 개선할 방법을 모색하고 실천할 내용을 찾아보는 것(윤리적 성찰 및 실천성향)은 그 자체로 도덕과의 교과역량을 자연스럽게 체득할 수 있는 계기가 될 거라 믿는다. 도덕성은 일상의 사소한 습관에서 비롯된다. 작은 실천의 경험을 통해 도덕적 자긍심을 높여 스스로 도덕적 자존감을 높여야 한다.

지식은 도덕에 있어 가장 하위의 역량이다. 안다고 절대 실천하지 않기 때문이다. 우리가 몰라서 효도를 못하는가. 몰라서 쓰레기를 버리는가. 그럼에도 불구하고 곳곳이 타인을 배려하고, 자신의 쓰레기는 자신의 가방에 넣는 선한 사람들이 있다. 나는 보이지 않게 실천하는 이들이야말로 사회에 훌륭한 역량있는 사람이라고 믿는다. 도덕은 실천하는 학문이다. 그렇다면 도덕 수업은 아이들에게 행동하고 실천할 수 있는 기회를 주어야 한다.

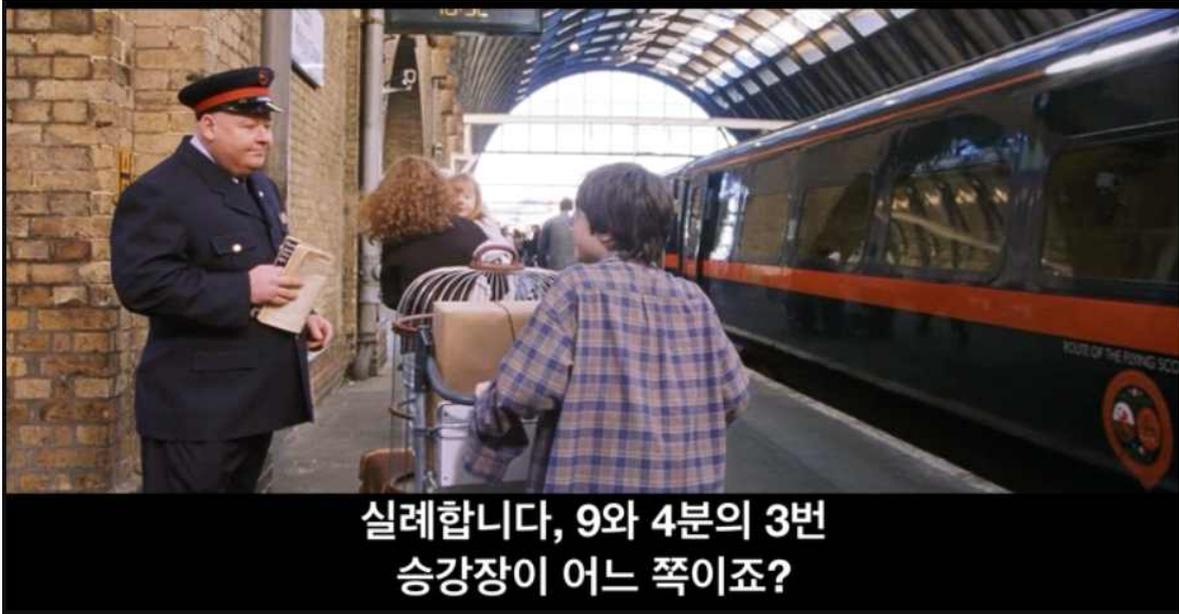


### 동료교사와의 동반성장의 기쁨

1학기에 참관한 김초은 선생님의 제안수업이 인상적이었다. 일상의 평범한 사물로 드로잉 수업을 하신 초은샘(웬진 3호 참고)은 학생이 문제를 스스로 찾고, 서로 가르쳐주는 비고츠키가 말한 동료와의 상호작용을 통한 문제해결학습을 실행하고 계셨고, 나는 김초은 선생님께 다짜고짜 월드카페의 노하우를 가르쳐달라고 부탁했다. 또한 개학 날 김소라샘이 방학동안 얻은 라우드프로젝트 수업에 대한 아이디어를 얘기해주셨는데 듣자마자 도덕과 연관된 수업 방향이 떠오르고 수업의 영감이 마구마구 솟았다. 그러니까 이 수업은 김소라, 김초은 두 미술 선생님이 아니었다면 진행하지 못했을 수업이다. 두 천재적인 선생님과 함께 있어 너무 기쁘다.

그나저나 챌린지를 수행해야 하는 것은 정작 나인 것 같다. 운동기피증을 앓고 있어 운동을 안했더니 온 몸이 지뿌둥하고 안 아픈데가 없다. 그러니 올 겨울 방학에는 나도 모티바챌린지에 도전해야겠다. 이렇게 공개적으로 도전을 선언했으니 안 할 수가 없겠지. ^^

글 | 이정은(혁신교육부)



실례합니다, 9와 4분의 3번  
승강장이 어느 쪽이죠?

## 수업 속

### “9와 3/4게이트 찾기”

군자중학교 한문교사로 근무하면서 '한문교사로서의 한문'을 배워가고 있다.

첫 발령 후 (꽤 오랫동안) 수업컨설팅을 접하기 전까지 중학교 1학년에서 고등학교 3학년 학생들에게 '대학교 한문교육과 전공한문지식'을 전달하려고 스스로를 몰아댔다. 전공한문을 전달하라고 배운 기억도 없고, 교육학개론 교수님께 배운 가르침도 아니었다. 한문교육과 동기들 사이에서 '만' 공감되는 '한문부심(=한문교육+자부심)'에 심취해 고집을 부린 아집이다. (지금도 저경력이지만) 발령 초기에 '한문부심'에 젖어 대학교 사범대학 호암관 몇 호에서 노교수님의 강의를 들으며 나 홀로 곳곳이 쌓아올린 아집을 더해 부렸다. 수업 설계에 대한 경력자의 검증 없이, 한자를 그림 같이 보며 글씨를 '그리는' 중학생에게 내 혈관 속을 흐르는 전공한문지식을 공감하겠다고 고군분투했다. 수업 열정은 임용준비생 때만큼 점화되어 뜨거웠다. 혈기는 끓었지만, 현장지식은 부족했다. '어렵다, 재미없다'는 후문이 뒤통수를 후려칠 때, 또 한문의 훈김에 교실에서 나 . 홀 .로 감화되어 60여 개의 초점 잃은 동공들 속 보이지 않는 유리벽 안에 갇혀있다 느낄 때면 나까지도 싸늘하게 식었다. 수업 열의가 시들시들 고꾸라져 허하게 맞이하는 학기 말은 밥을 먹어도 배가 고프고, 필요한 독서를 해도, 영화를 봐도 감동 없는 별세계다. 41조 연수를 쓰고 생각할 시간이 많아지면 지난 학기를

반추하는데 한문 임용을 (학부시절까지) 7년 준비한 한문교육과 졸업생의 시선으로 중학생의 수준이나 흥미를 읽지 않고, 수업에 대한 피드백을 찾지도 않고, 텍스트에 대한 내 마음대로 생각을 떠들 수 있는 45분 자유이용권이라도 '특템<sup>2)</sup>'한 양, '방자하게' '변세시니 실용주의문학이니 애정소설이니' 한문학개론 강의실에서 들었던 '듯한', 교수님의 설명이 생생하지 않으니 '듯하다'는 표현이 어울린다, 용어를 써가며 한문의 에센스를 전달하겠다고 당돌하게 수업을 설계했다. 도입에서 교감이 통하지 않으니, 뒤늦게 알았지만, '학생들의 관심 전선을 차단하는 수업'을 했다. 가슴 속 온통 시선을 사로잡는 아이돌, 게임정보로 가득한 학생들에게 '압운자<sup>3)</sup>를 찾아보자.', '한시를 읽고 (답정너<sup>4)</sup>) 감상을 쓰라.' 했으니 관심 전선을 '차단'했다는 표현이 맞다. 이렇게 자책하면서도 해결의 실마리를 찾지 못했다. 당시는 '그 에센스가 수업의 중심이고, 교과서 본문과 연결점이 있으니 꼭 필요한 것이다. 그러니 꼭 전달되어야 하는 내용이라.' 생각해 '답정너.' 수업을 곳곳이 할 수 있었다. 학습자(중학교 1학년)의 관심이 기울어지는 지점을 찾지 못하고, 아니 찾으려들지 않으려는 말이 더 정확할 거다. 내가 전달하겠다는 '팩트'만 열기 설기 모아 만들어 '기운 옷' 같은 수업을 하면서 학생의 구미에 딱 들어맞기를 기대했다. (다시 얘기하지만, 꼭 전달되어야 할 내용이라 생각했으니까.

서류에 민감한 학습자에 대한 고민 없이 10대 개성이거나 2018 트렌드가 녹아들지 않은, 수업을 설계하고 '이게 고전이다' 자족(自足)했으며, 그런 기대와 달리 교실속에서 설계된 수업 앞에 초점 잃은 60여개 동공이 그저 응시하는 모습에 당황했던 나이니, 문제가 해결될리가 없었다. 부끄럽고 뜨끔하지만, 스스로에게 회초리를 든다. 수업에서 '발바닥이 가려운데 신발신고 발바닥 긁는 양<sup>5)</sup>' 미진하게 대처했다. 내 고집을 '부렸다'는 표현이 맞다. 반성한다.

수업 '소양증'에 대한 고민으로 본 교 재직 중 수업 컨설팅을 받았었고, 수업 컨설팅에 관한 이야기는 이미 웹진에서 언급한 바 있으니 생략하고 이야기를 이어가겠다.

중학생에게 한자는 '그림 글씨'이고, 한문은 '그 그림들이 박제된 모형'이다. '그림 글씨'가 수두룩하게 '박제된 모형'에 담겨 있는 철학이 중학생의 시각에서 본 한문이다. 읽기도 어려운데 한자 한 개 한 개를 풀어 한문을 설명하라고까지 한다. 죽이 되었든 밥이 되었든 구역구역 설명해 놓으니, 이번에는 주제를 찾으라고 하고, 주제를 일상생활에 접속해 감상을 녹여 뭔가 말해내라 한다. 이 학습상황은 (필자가 설 배운)야구에 비유해본다. 교실은 1회 초가 시작되는 홈구장이고, 학습자는 수비수, 한문은 공격수다. 그림 글씨를 '옳은 훈음으로' 읽으라는 데 원 스트라이크, '수두룩한' 그림 글씨 더미 분량에 투 스트라이크, 그림 글씨 더미가 담고 있는 '주제를 찾아 감상을 쓰라.'는 질문에 쓰리 스트라이크.. 결국 KO패, 재도전할 기운도 없이 녹다운<sup>6)</sup>이다.

사문(死文)이 된 한문에 중학교 학습자는 공감하지 않는다. 아니, 공감하지 못한다. 궁금하지도 않은 박제된(死) 모형(文)에 눈을 맞추고 교감하라 하니, 시작할 때 그림 글씨가 궁금해 점화되었던 호기심의 불씨가 스멀스멀 연기내며 피어오르려다가도 사르륵 사그라져버린다. 이 장면에 이해와 이해의 과정을 거친 결과물을 강요하다가는 교수자와 학습자 사이의 공감영역<sup>7)</sup>까지도 산산조각 날 것이니, 학습장면 한 단계, 한 단계가 아슬아슬한 외줄타기를 하는 기분이다.

'왜 배워야 해요.'란 질의를 한 해에 오십 번은 듣는다. (뒤통수로 들리는 얘기들까지라면 오백 번은 될 거다.) '왜 배우냐'는 통명스러운 질의에 대한 내 답은 두 가지다.

**첫 번째, 한문-한자를 배우면 독해력이 자란다.** 예시를 보면 쉽게 와 닿는다. '인인인인인'으로 읽히는 '동음이의(同音異議) 문장' 두 개가 있다.

첫째 문장은 人人人人人이다. 사람인자 다섯 개가 병렬된 문장으로 '사람이(人) 사람다워야(人) 사람이지(人) 사람이라고(人) 사람이더냐(人).'라 읽는다. '사람으로서 할 도리를 행하지 않으면 (사람의 형상을 하고 있어도)사람이 아니다.'라는 뜻이다. 의미를 따로 이야기하지 않아도 과거 뒤통수 당기는 행동을 했을 때 몰래카메라가 내 뒤를 밟은 양, 그래서 누군가가 치부를 낱낱이 알고 있을 것만 같은 생각이 든다. 읽는 이의 폐부를 혹 찌르는 문장이다. 문장을 읽을 때마다 떼떼하지 못했던 순간순간들이 떠올라 어깨가 움츠러든다. 십년 전에도 지금도 똑같이 경종을 울려 주니, 십년 후에도 문장을 보면서 어제 하루를 반성하는 뜨끔해하고 있을 것이다.

둘째 문장은 人忍引因仁이다. 서로 다른 모양의 같은 음(동음이의자)을 가진 다섯 개 한자가 이어져 있다. 의미를 짚어보면 '사람(人)을 만나 (화 낼 일이 있어도) 참음(忍)으로 대하면 결국 끌리게(引) 되고 그로 인해(因) 어짊(仁)을 베풀게 된다.'는 의미다. 사랑이 자라려면 '인내'해야 한다는 꽤도난마<sup>7)</sup> 일침이다. 똑같이 '인인인인인'으로 독음되는 문장 두 개가 전혀 다른 의미와 교훈을 전달한다. 음미하지 않고, 입으로 읽고 넘긴다면, 경험하지 못할 전혀 다른 두 가지 지적 쾌감을 전달하는 한문단문이다.

생활 속에서 자주 접하게 되는 영역은 아무래도 문장보다는 단어일 것이니 한자어 예시도 같이 살펴보는 게 좋겠다. 수많은 한자어, 특히 동음이의어를 접할 때 한자역량에 따라 글의 독해 속도가 다르다. 한자 역량에 따라 뜻이 많은 동음이의어의 의미파악 속도가 다르기 때문이기도, 독자에게 생경한 단어, 그 단어를 구성하고 있는 한자의 훈으로 미루어 재빠르게 단어-한자어-의 의미를 간파할 수 있기 때문이기도 하다. 또 한자어에 대한 이해를 바탕으로 단어가 사용된 문장의 맥락을 읽어낼 수 있기 때문에 한자역량이 있다면 예민하게 맥락을 읽어내는 독해가 훨씬 탁월하다.

22개의 뜻을 가진 동음이의어 '사장'을 살펴보며 체감하는 편이 좋겠다. '사장'이란 음으로 읽히는 단어가 몇 개 있는 건 알고 있었지만, 22개라는 명확한 수치가 조금 놀랍다. 사장의 단어 사전을 읽기 전 아래 문장을 보고 한자어를 매칭하며 의미에 해당하는 한자어를 골라보자.

<보기> : 死藏 社長

1. 괜한 물건 사들여 놓고 사장시키지 말고 다시 생각해 보도록 해라.
2. 이사회 임원들은 사장의 퇴진에 대한 암묵적 요구를 비서실에 전달했다.

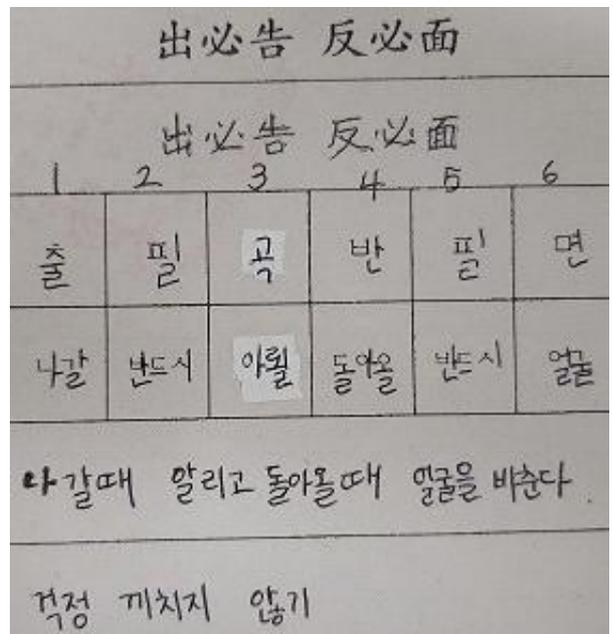
**사전에 (무려) 22개 사장의 의미가 실려 있다.**

- (1)사장 (司長) [명사] 조선 시대에, 궁내부와 각 부에 딸리었던 사(司)의 우두머리.
- (2)사장 (四葬) [명사] 옛 인도와 중국에서 행하여진 네 가지 장례 방식, 곧 수장(水葬)·화장(火葬)·토장(土葬)과 조장(鳥葬) 또는 임장(林葬).
- (3)사장 (四障) [명사] 불교에서, 도를 닦는 데 따르는 네 가지 장애. [번뇌로 말미암은 혹장(惑障), 악업으로 말미암은 업장(業障), 악취(惡趣)의 과보에서 오는 보장(報障), 사견(邪見)으로 말미암은 견장(見障)을 이룸.]
- (4)사장 (四藏) [명사] 불교의 네 가지 경전, 곧 경장(經藏)·율장(律藏)·논장(論藏)에 주장(呪藏)이나 잡장(雜藏)을 넣은 것.
- (5)사장 (師丈) [명사] '스승'을 높이어 일컫는 말.
- (6)사장 (社長) [명사] 1. 회사의 대표자. 2. 조선 시대에, 사창(社倉)의 곡식을 관리하던 사람.
- (7)사장 (社章) [명사] 회사나 결사(結社)의 기장(記章).
- (8)사장 (社葬) [명사] 회사가 맡아 치르는 장례.
- (9)사장 (查丈) [명사] 사돈집 웃어른을 높이어 일컫는 말.
- (10)사장 (師匠) [명사] 학문이나 기예에 뛰어나 남의 스승이 될 만한 사람.
- (11)사장 (師長) [명사] 스승과 나이 많은 어른.
- (12)사장 (紗帳) [명사] 사로 만든 휘장.
- (13)사장 (射場) [명사] 활터.
- (14)사장 (赦狀) [一장] [명사] 1. 형벌을 면한다는 서장(書狀). 사면장(赦免狀). 2. 대사(大赦)와 특사(特赦)를 명하는 서장(書狀).
- (15)사장 (寫場) [명사] 1. 사진관 안에, 사진 찍는 시설을 갖추어 놓은 곳. 2. 사진관 .
- (16)사장 (謝狀) [명사] 1. 사례하는 편지. 2. 사과하는 편지.
- (17)사장 (謝章) [명사] 사표 (謝表).
- (18)사장 (辭狀) [명사] 사표 (辭表).
- (19)사장 (沙場 砂場) [명사] 모래밭. 모래톱.
- (20)사장 (詞章 辭章) [명사] 시가(詩歌)와 문장.
- (21)사장 (私藏) [명사] [하다형 타동사] 개인이 간직하거나 감추어 둠, 또는 그 물건.
- (22)사:장 (死藏) [명사] [하다형 타동사] [되다형 자동사] (어떤 물건을) 활용하지 않고 그대로 간직하여 두기만 함

일과 후 종례를 마친지 한 시간이 지났는데 아직 귀가 하지 않았다는 학부모 연락을 가끔 받는다. 다음날 학생에게 물으면 친구랑 피씨방에서 시간을 보내다가 늦어졌다고 하기도, 놀이터에서 도끼자루 썬 줄 모르고 놀았다고도 한다. 그 때 출필곡 반필면 문장을 이야기

하면 학생들이 쉽게 받아들이며 '아하'를 외친다.

**둘째, 한문-한자를 배우면 인성이 데워진다.** 머리 아프게 다른 문장을 생각할 필요 없이 人人人人을 가지고 더 이야기해 보겠다. '사람이 사람다워야 사람이 지 사람이라고 사람이더냐.' 문장을 판서하고 이야기하기 시작하면 너도 나도 한마디씩 던지며 45분이 45초처럼 흘러간다. "아침에 뉴스를 봤는데 위탁모 일을 하던 여성이 6개월, 15개월, 18개월 된 아기를 돌보는데 양육비를 제 때 받지 못했다고 화가 나 아기들한테 화풀이를 한 거야. 물고문하고 굶겨서 뇌사상태에 이를 정도로 아기들에게 위해를 가했데. 기사를 듣고 이 여성에 대해 어떤 생각이 드니? 나는 사람이 사람으로서 자신보다 약체의 사람을 함부로 대한 데 대해 사람 가면을 쓴 포악한 동물이라 생각했어. '사람이 사람다워야 사람이지, 맹수 같은 내면 위 겉모습만 사람 형상을 하고 있다고 사람이라 할 수 있는지 말이야. 검찰 조사 결과 우울증 환자라고는 했지만." 이렇게 얘기를 풀면서 교실에 화제를 던진다. "교실에서도 자기보다 욕도 못하고, 힘도 약하다고, 그 학생에게만 호랑이 없는 굴에 여우가 되어 '까오8' 잡으며 약한 학생들을 괴롭히는 모습을 공자님이 보신다면 '사람의 탈을 쓰고 있지만 사람의 역할을 하지 못하니 사람이라고 할 수 없겠구나.'라고 말씀하셨을 거야." 이야기하면 교실에 정적이 감돈다. 내 마음 속은 쟁쟁게 '제발 이 3분 간 학생들이 서열세우는 과정에서 부당하게 행사한 폭력과 폭언에 대해 반성하고, 사과하게 해주세요.' 기도한다. 진심이 전해진 건지 몇몇 학생들은 수업 후 유순한 눈빛으로 내게 와 헤헤 웃고 간다. 따뜻하고 소탈한 웃음에 덩달아 내 마음도 데워진다.



딱딱한 한문 교과서를 첫 장부터 끝 장까지 넘겨보고 인성 감화를 기대하는 건, 수업설계자의 독선적인 (수업)각본이다. 학습자가 공감한 한문의 '게이트'를 찾아야 한다. 학습자의 관심사와 수준을 고민하고, 학습자가 공감하고 몰입하는 한문의 게이트를 찾아 학습지로 '재미있고 쉽게' 가시화해서 학습의 흐름을 그려야 한다. 수업 설계하는 시행착오 초기 과정에서 (아직도 초기라고 우기고 싶지만) 학습자, 교수자, 관찰자의 이런 고민의 필요를 자각하지 못하고 '내가 좋아하는 한문'을 '전공자의 시각'으로 공유하려 했다. 그랬으니 교실에서 공감이 폭발치 않고 설계자는 설계자대로 답답한 피드백을 환류 받았다. 교실에서 학생과 내가 물과 기름이 된 양 섞이지 못했다.

지난 달 부산여행을 갔다가 요새 '핫플'이라는 서면 해리포터카페에 들었는데, 9와3/4게이트를 그려놓아 즐겁게 사진촬영하고 해리포터 주문을 들춰보며 시간을 보냈다. 수업에서 학습지와 9와3/4게이트가 닮은 꼴 인듯하다 생각되어 해리포터 이야기를 조금 하겠다.

소설 해리포터 시리즈에 해리포터가 마법세계로 가는 게이트, 9번과 10번 게이트 사이 9와 3/4게이트가 있다. 9번과 10번 게이트만 보이는 '머글들<sup>9)</sup>에게는 벽으로 보이지만 마법세계로 가는 사람들은 탑승구로 사용되는 게이트이다. 해리포터 같이 마법세계로 들어가는 인간들이 짐짓 탄청을 피우다 '머글'이 보지 않는다고 생각되면 9번과 10번 게이트 사이 '벽'인 9와 3/4게이트로 재빨리 들어가 마법세계로 접속한다. (독자에게 벽 어딘가에 문이 숨어 있을 것 같다 상상 판타지를 선물한다.) 수업을 꾸리는 과정에서 인간세계와 마법세계를 이어주는 (찾아내기 전까지는 벽으로 보이는) 9와 3/4게이트가 있듯이 (내가 꾸리는) 수업에서는 학습자와 수업주제, 교수자를 이어주고 학습과정을 가시화해주는 '학습지'가 있다. 학습자의 가슴에 한문이 담고 있는 선인들의 사상에 폭 젖어들어 감화가 일어나는 시간이 해리포터가 '벽'인 9와 3/4게이트에서 호그와트행 급행열차를 타고 마법세계로 접속하는 장면과 데칼코마니처럼 닮아있다 생각된다.

학습자가 수업이라는 급행열차를 타고 수업목표라는 목적지(호그와트)에 도달하기 위해서는 학습자의 동기와 수업과정 중 동기유발의 접점, 즉, 스파크가 '화르르' 이는 동기유발이 있어야 한다. 동기유발에서 그친다면 '화르르' 올랐던 불씨가 금새 소실될 것이니, 동기유발 뒤에 켜켜이 축적된 궁금증(동기)의 불씨를 키워줄 장작개비로써 학습자의 관심과 흥미, 수준이 고려된 **학습자 참여 중심 단계별 학습지**가 있어야 한다. 동기유발과 학생 참여 중심 단계별 학습지가 겸비되어 설계된 학습지가 나뉠배 되어, 학습자를 한문의 바다로 실어 나른다면 어떤 망망대해라도 항해해 (단원별 한문 정복이란)목적지점에 다다를 수 있다. 다다를 수 있다고 확신한다.

교수-학습의 망망대해는 지구 5대양 아닌 50000대양은 되는 것 같다. 매 년 한자-한자어-한문 비슷한 학습 계열로, 거의 비슷한 시기에 교수-학습 과정을 겪지만, 매년 펼쳐지는 교수-학습 장면이 다르다. 교수자-학습자-교재 삼요소가 어울려 내는 '교수-학습 장면'이라는 성과물이기에 매년 신선할 수밖에 없다. 교수자라는 항수와 교재라는 항수에 학습자라는 변수가 더해져 만들어지는 완성작이 '교수-학습 장면' 산출물이다. 항상 변수가 투입되기에 교수-학습 장면은 다양한 스케치로 그려진다. 그래서 행복하기도 재미있기도 유쾌하기도 지루하기도 진 빠지기도 성질이 나기도 한다. 작년에 순탄했던 혹은 험난했던 (수업)항로가 올해는 또 다른 장면으로 전개되니 지루하지 않아서 좋다. 하지만 내게 경력이 얼마냐 물으시면, 아직도 스스로 '신규'라고 말하고 싶은 마음이 굴뚝같다. 수업 장면이 다채로워 재미있지만, 수업이 지루하거나, 바르르 화가 끓어오르는 장면으로 끝을 맺을 때면, 신규라는 단어 뒤로 역량의 빈곤함을 감추고, 뻔뻔하게 나도 '선생님'이 필요하니, 9와3/4게이트를 가르쳐달라고 외칠 수 있으니까.

글 | 신수영(교육연구부)

2) 득템 : 아이템을 얻다. 좋은 물건을 얻음.

3) 압운 : 한시의 (1) 2, 4구 마지막 한자를 같은 모음의 글자로 배치해 읽을 때 운율감을 느끼게 하는 장치.

4) 답정너 : '답은 정해져 있고 너는 대답만 하면 돼'. 주로 자신이 듣고 싶은 대답을 미리 정하여 놓고 상대방에게 질문을 하여 자신이 원하는 답을 하게 하는 행위.

5) 격화소양(隔靴搔癢) : 신발을 신은 채 가려운 곳(소양증搔癢症: 가려움증)을 긁는다는 뜻으로, 일을 하느라고 애는 무척 쓰되 정곡을 찌르지 못하여 안타까움.

6) 녹다운 : 권투에서, 선수가 시합 중 상대 선수에게 맞아 발 이외의 부분이 링의 바닥에 닿아 있는 상태

7) 쾌도난마(快刀亂麻) : 어렵게 뒤얽힌 삼의 가닥을 썩 잘 드는 칼로 베어버린다. 무질서한 상황을 통쾌하게 풀어놓음.

8) 까오 : 품을 잡는다는 의미. 본래 '가오'는 일본말로 '얼굴'을 뜻하지만, 우리나라에서 '품을 잡는다.'는 의미로 사용됨.

9) 머글 : 소설 "해리포터"시리즈에서 나온 신조어. 마법사가 아닌, 마법을 못 쓰는 사람들의 총칭.

11월 5일 시흥중학교에서 열리는 자유학년제교사연구회 발표회에 #수업태그가 참여하였다.  
 #수업태그 이외에도 시흥샘창의융합수업연구회, 한걸음자유학년제교사연구회에서  
 이 자리에 참석하여 1년간의 연구내용 및 수업사례발표 했다.



## 시흥 자유학년제 교사연구발표회에 #수업태그가 떴다.

### 두근두근, 발표회가 시작되기 전

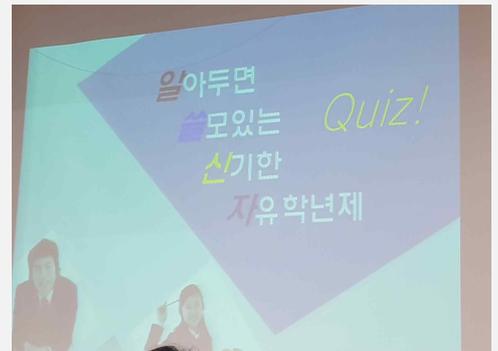
우리는 설레며 두근거리는 마음으로 발표회 시간보다 일찍 도착하였다. 발표회장 앞에 우리의 수업을 소개할 수 있는 전시물을 전시하였다. 다른 학교 선생님들께서도 미리 오셔서 전시해주셨기에 발표회전까지 천천히 작품들을 둘러볼 수 있었다. 다양한 전시물들을 보니 어떤 수업이었을지 궁금하고 발표회가 더 기대되었다.



## 알아두면 쓸모있는 신기한 자유학년제

발표회에는 장학사님 연구회선생님들 이외에도 초등학교 선생님, 학부모님들도 와계셨다. 여러 사람들의 자유학기에 대한 관심이 느껴졌다.

발표회를 시작하며, 장학사님께서 자유학기에 대해 이해 할 수 있도록 자유학기에 관한 동영상을 보여주시고 퀴즈를 진행하셨다. 자유학년제는 시험 없이 노는 기간이 아닌, 일제식 시험이 없이 서·논술형 평가를 실시한다는 내용을 짚어주셨다. 자유학년제를 통해 학생들이 얻을 수 있는 소통능력이나 창의력에 대한 설명과, 그것을 위해 수업에서는 답이 정해져있지 않는 문제를 제공하는 것이 중요하며, 더 이상 조용히 수동적으로 수업을 듣기만 하는 것이 좋은 수업은 아니라는 것에 대해 설명해주셨다.



## 군자중학교 #수업태그



우리 연구회가 지금까지 해왔던 수업 나눔이나, 독서에세이, 기사스크랩, 웹진발간과 같은 우리만의 연구 방법들을 소개하였다. 또한 연구회를 하며 연구회선생님들께서 만드신 수업들을 소개하는 시간을 가졌다.

먼저 이정은 선생님의 군만두 수업 중 '아름다운 거모동을 위하여' 프로젝트를 소개하였다. 이곳에 대한 배려와 봉사의 단원을 배우기 위해 학생들이 직접 마을로 나가 더 나은 환경을 만들기 위하여 주도적으로 행동하는 도덕수업이다. 이외에도 김소라 선생님의 랑랑 수업(나랑 너랑 우리랑)과 정지인 선생님의 MSG(Math Study Game)수업, 김초은 선생님의 월드카페수업과 테마지도수업, 정송희 선생님의 마을사람책수업인 '거모빌리지, 널 알리지'수업, 이경이 선생님의 APPLE뮤직 수업의 뮤지컬과 뮤직비디오 제작 수업과 같은 연구회를 하며 발전시킨 연구회원들의 수업을 소개해주셨다. 이전의 웹진에서 다루었던 수업들이다.

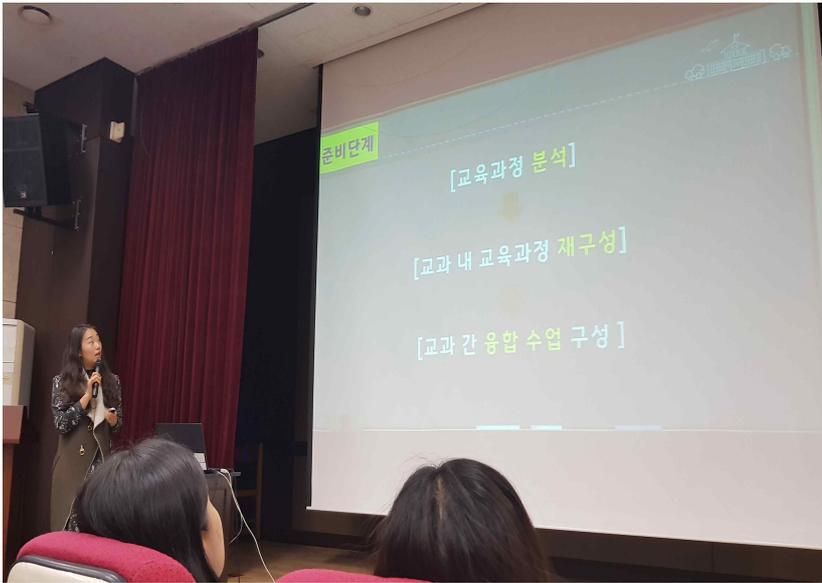
시흥능곡중학교 한걸음자유학년제교사연구회



한걸음자유학년제교사연구회는 우리와 다르게 평균경력 20년 이상인 고경력 선생님들이 모인 연구회였다. '역시 교사는 계속 연구하고 발전해야하는구나'라는 생각이 들었다. 한걸음연구회에서는 한 학기 3차시 개발하기를 목표로 진행되었으며 이후 서로의 수업을 보는 수업공개 형식으로 진행되었다. 매달 만나거나 과제형식으로 진행되는 것이 아니라 자유롭게 자신의 수업을 개발하는 식이었다. 수업을 공개하며 그것을 촬영도 하여 부담이 될 만도 하지만 그렇기에 더 열심히 준비하시는 것 같았다.

<p>면담을 통한 직업 탐방하기</p>	<p>면담에 대한 이해를 바탕으로 학생들이 직접 준비하고, 면담하여 발표하고 그 후 평가까지 진행되는 큰 프로젝트 수업이다. 아래 사진처럼 면담내용을 직접 정하여 면담한 결과를 발표해보며 학생들의 역량을 키워주는 수업이다.</p>
<p>세계의 기후 지식시장</p>	<p>기후에 대하여 공부한 후 학생들이 스스로 수업 자료를 제작하여 수업을 판매한 후 평가하는 수업이다. 학생들이 직접 수업을 하니 교사에게 질문하는 것보다 더 많은 질문이 나와 좋았다고 하셨다.</p>
<p>지오지브라로 일차함수 이해하기</p>	<p>지오지브라라는 함수프로그램을 사용하는 수업이다. 새로운 프로그램을 접하여 학생들의 흥미가 높았다. 시흥 능곡중에는 크롬북을 이용한 수업이 가능하게 지원이 되어있어서 이 수업을 할 수 있었다고 하셨다. 학교계정으로 구글 클래스룸도 이용할 수 있도록 하였다.</p>
<p>모둠 Role-play</p>	<p>학생들이 단원별 표현을 간단히 복습 한 후 표현이 들어가도록 대본을 적어 직접 연기하고 촬영하여 수업을 진행하였다. 그 이후 평가까지 이어졌다.</p>

## 시흥중학교 시흥샘창의융합수업연구회



창의융합 프로젝트 수업을 통한 과정중심평가를 주제로 창의융합수업을 디자인하고 적용하는 연구회였다. 놀라운 점은 이런 과정에 학생도 참여하여 학생과 교사가 함께 수업을 디자인한다는 점이였다. 또한 수업 후 수업 성찰록을 교사와 학생모두 작성하며 수업의 발전을 도모하였다. 창의융합프로젝트 수업을 위해서 먼저 비전을 설정하는 것도 흥미로웠다. 예를 들어 2학년의 경우 '나와 우리를 사랑하는 2학년'이라는 비전을 잡고 수업과 평가를 연계하며 과정중심평가를 하였다.

또한 시흥중에서도 우리처럼 독서활동을 하였는데 한 학기에 1~2권을 읽고 그것에 대해 토론해보신다고 하셨다.

<p>나의 꿈이 있는 삶이야기</p>	<p>진로검사를 통해 나를 알고(진로), 자신의 꿈과 관련된 책을 읽고 독후감을 작성하여(국어), 진로가이드북을 만든 후 영어 꿈명함을 만들어(영어) 진로가이드북을 완성하는 수업이다.</p>	
<p>어떻게 튼튼한 다리를 만들까?</p>	<p>튼튼한 다리를 만들 방법을 조별로 토의하여(국어), 직접 제작해본 후(기술), 그 다리가 튼튼한지 직접 하중테스트(과학)해보는 수업이다.</p>	
<p>데워진 지구 삭~ 식히기</p>	<p>과학수업으로 지구온난화에 관한 주제를 골라서 발표하고 직접 실천하는 수업이다. 발표 시 경청노트를 통한 과정평가를 진행하며, 서·논술평가로 수행평가를 한다. 이후 점프과제로 실천일기를 적고 미션도장을 받아 우수사례발표를 한다.</p>	
<p>세계의 다양한 기후 4컷 영어 만화로 표현하기</p>	<p>기후(사회)와, 날씨에 대해 영어만화그리기활동(영어, 미술)으로 표현하는 수업이다.</p>	
<p>자아 찾기 활동을 통한 정체성 확립수업</p>	<p>자신과 가족의 나이 차이를 구하여(수학) 그들의 12지지와 이름을 한자로 찾아(한문) 문자도로 표현(미술)하는 수업이다.</p>	

시흥중의 창의융합수업은 모든 것이 수행평가 혹은 시상과 연결하여 과정중심평가를 진행한다고 하셨다. 학생들에게 잘한 점, 개선이 필요한 점에 대한 동료평가를 하여 개별 피드백을 주어 과정평가를 하셨다. 정말 훌륭한 수업인데도 아직 피드백방법이나, 과정중심의 수행평가방법에 대해 고민하고 있으시다는 말에 반성하게 되었다.

선생님들의 연구회 발표를 모두 듣고 밖의 전시물을 다시 보니 그동안의 선생님들의 고민과 열정이 느껴졌다. 열정도 옳는 것 같다. 열정 많으신 선생님들을 만나 이야기를 들으니 더 열심히 해야겠다는 마음이 들었다. 깜깜한 저녁이 되었으나 많은 것을 배우고 느낀 유익한 시간이었다.

글 | 김애라 (학생안전인권부)



영어가 즐거워질 때까지,

마지막 종착수업 “빙글빙글 요리코너”

## 군자중에서의 5년간 수업을 돌아보며..

어떻게 하면 영어를 재밌게 그리고 제대로 배울 수 있을까? 교사가 된 이후로 계속 고민해오던 과제이다. 아이들은 영어라는 과목을 어려운 학문, 자신과는 전혀 관련이 없는 교과로 받아들이곤 한다. 영어를 공부하는 아이들을 보고 있다면 '수술대 앞에 서있는 의사' 같다는 생각이 든다. 영어문장이라는 환자를 분해하면서 관찰하고 평가하며 문장 하나하나를 심각하게 받아들인다. 문법을 공부할 때면 아이들의 어깨는 더욱 긴장해서 올라가 있거나, 아예 포기하고 오늘은 무엇을 먹을지 무엇을 하며 놀지 고민하는 모습도 보인다. 그런 아이들에게 나는 영어란 우리가 친구한테 가볍게 말할 거는 것처럼, 자신의 감정과 생각을 전달하는 의사소통의 수단이라는 것을 알려주고 싶었다. 영어는 무겁지 않고 친근하며, 신나게 즐길 수 있는 재밌는 교과라는 것을 절실히 느끼게 해주고 싶었다.

‘즐길 수 있는 영어’라는 목표로 5년간 영어수업은 다음의 세 가지 목표달성을 기본으로 교육과정을 재구성하고자 했다: 의사소통능력 향상, 흥미유발, 협업. 먼저 군자중 학생들은 생활영어에 노출이 상당히 적어서 사용할 기회가 많지 않았다. 영어수업 시간만큼이라도 아이들이 영어를 최대한 많이 듣고 읽고 말하고 쓸 수 있기를 바랐다. 특히 말하기와 쓰기의 기회를 확대하여 능동적으로 영어를 체험하며 의사소통능력을 향상할 수 있도록 했다. 다음 흥미유발은 내가 영어수업의 반 이상을 차지할 정도로 중요하게 두고 설계했다. 흥미유발을 위해 게임이나 미션과 같은 능동적 활동을 위주로 구성했고 5월에는 연극이라는 큰 프로젝트도 진행했다. 수업내용에 있어서는 아이들의 삶과 연관성이 있는 자료를 사용하거나 최신 트렌드를 반영한 수업자료를 준비하곤 했다. 3월에 평창 동계올림픽 선수들의 영자 기사를 읽고, 4월에 거모동 음식점 전단지도 만들어보았으며, 9월에는 현장체험학습의 안전 UCC만들기도 진행했다. 10월에

자신의 롤모델의 일대기를 영어만화로 그려보며 가치관을 정리할 수 있는 시간도 마련해보고, 마지막 11월에는 최근에 불고 있는 요리붐과 먹방을 반영한 한식요리코너를 계획해 진행해보았다. 마지막 **협업**을 통해 멘토와 멘티들의 동반성장을 도왔다. 멘토들은 가르쳐주면서 자신이 알고 있는 바를 정리하며 메타인지를 향상시킬 수 있었으며, 멘티들은 또래의 언어로 설명을 들어 더 쉽게 이해할 수 있는 기회를 얻게 되었다. 이를 위해 직소나 다양한 모둠활동을 주된 수업 방식으로 사용하고자 했다. 모둠활동이나 프로젝트를 하다보면 성적에 상관없이 아이들은 자신의 재능을 보여줄 수 있는 기회를 갖게 된다. 이를 통해 아이들이 성적이라는 잣대만이 존재하는 것이 아니라 각자가 다양한 재능을 가지고 있음을, 누구에게나 타인을 통해 배움이 일어날 수 있음을 알게 하고 싶었다.

## 빙글빙글 요리코너의 설계 과정

예능 냉장고를 부탁해, 어서와 한국은 처음이지, 유튜브 영국남자의 한국음식 체험기와 고든램지의 영상 등 요즘의 먹방은 대세를 넘어 새로운 직업을 창출해 내기도 한다. 특히 유튜브로 한국의 맛있고 건강한 음식들을 먹어보며 극찬하는 외국인들의 반응을 보면서 아이들은 한식에 자부심을 느끼고 자기들끼리 외국인이 먹어보면 끝난다(?)는 탑10 음식들을 나열해보기도 한다. 이런 아이들의 관심사와 최신 트렌드를 반영하여 마지막 3학년 수업은 그동안 해보고 싶었던 요리코너학습을 해보기로 했다. 주제는 외국인에게 소개하는 한식 요리법으로 잡고 8개의 모둠이 각자 1개씩 요리법을 담당하여 요리코너를 진행하는 것으로 큰 틀을 잡았다.

3학년 11월 수업은 수행평가가 이미 모두 완료된 상황이어서 평가요소에 개의치 않고 자유롭게 요리코너 수업을 설계할 수 있었다. 평가에 민감한 아이들을 위해 그룹 간 수준별로 학생들을 배분할 필요가 없었기 때문에 아이들에게 하고 싶은 친구들끼리 자유롭게(단 3~4명으로) 그룹을 선정할 수 있도록 했다. 요리수업자료는 학생들의 의견을 반영하기로 하여 외국인들에게 꼭 소개하고 싶은 한식을 반 별로 하나씩 골라 총 8개의 요리 레시피를 수업자료로 준비했다. 요리코너를 진행하는 활동방법은 모둠이 자유롭게 정할 수 있도록 열어두었다. 유튜브처럼 요리법을 직접 보여주며 영어로 설명하는 코너, 요리책자를 만들어 보여주는 코너, 체험미션으로 지시에 따라 손님이 직접 요리를 할 수 있도록 도와주는 코너 등 아이들이 성향에 맞는 활동을 고를 수 있게 했다. 이를 바탕으로 수업의 개요를 아래와 같이 설계하고 진행해나갔다.

차시	주제	활동 내용
1~2	요리분석	<p><b>[활동 동기부여]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 예능 '어서와 한국은 처음이지(미국편)', 고든램지의 요리영상 감상을 통해 최신 먹방 트렌드와 한식의 세계화에 대해 자유로운 생각 나누기</li> <li>- 앞으로 하게 될 수업에 대한 간략한 소개</li> </ul> <p><b>[요리 선정 및 분석]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 사전에 함께 정한 8가지 요리를 8개의 모둠이 자유롭게 나누기</li> <li>- 요리 본문, 요리 자습서(단어 및 문장구조 설명이 되어있는 지문 이해자료) 배부 후, 모둠 별로 요리법 공부시간 갖기</li> </ul>
2~3	코너준비	<p><b>[요리코너 진행 방법 선정 및 준비]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 요리 보여주기/체험하기/책자만들기 등 모둠 별 활동을 정하기</li> <li>- 다양한 만들기 재료로 요리도구 및 음식, 책자 등을 만들기</li> </ul>
4~5	코너활동	<p><b>[본격적인 코너활동]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모둠원 4명 중 2명은 코너담당자(요리사)로 남고, 나머지 2명은 손님으로 다른 요리코너를 돌아다니며 요리체험 및 공부</li> <li>- 코너 진행시간은 약 5분, 이동시간은 20초</li> <li>- 각 코너에는 손님의 만족도 조사를 진행</li> </ul>

**Mi-yeok-guk - Ingredients** Lesson 10

**Mi-yeok-guk (Seaweed Soup)**

- 1-1½ ounce package dried seaweed
- ¼ pound beef, minced
- 2 cloves minced garlic
- Ground black pepper & salt / to taste



A garlic clove

**Mi-yeok-guk - Ingredients** Lesson 10

- 1 tbsp sesame oil
- 2 tbsp soy sauce
- 1 tsp salt
- 6 cups water



**Mi-yeok-guk (Seaweed Soup)**



**Recipe Ingredients**

- 1-1½ ounce package dried seaweed
- ¼ pound beef, minced
- 2 cloves minced garlic
- Ground black pepper & salt to taste
- 1 tbsp sesame oil
- 2 tbsp soy sauce
- 1 tsp salt
- 6 cups water

**Cooking Directions**

1. Soak seaweed in cold water for approximately 5 minutes until it becomes soft.
2. Drain and rinse seaweed in cold running water couple of more times. Then cut into 2 inch pieces and set aside.
3. Heat a cooking pot over medium heat and add sesame oil, soy sauce, minced beef, garlic, and salt. Stir and cook for 1 minute.
4. Add seaweed and stir occasionally for another minute. Pour water, cover pot and bring to a boil.
5. Reduce heat and simmer for 20 minutes. Season to taste with ground black pepper and/or salt.
6. Serve in individual bowl and with steamed rice.

▲ 요리 레시피 자습서

▲ 요리 레시피 본문



## 활동수업시간, 교사는 실 틈이 없다

보통 모둠수업 및 활동수업을 한다고 하면 교사는 쉬고 아이들만 열심히 활동한다고 오해하기 쉽다. 하지만 활동수업만큼 교사가 아이들 개인별 관찰 및 피드백을 해주느라 바쁜 수업도 없다고 생각한다. 빙글빙글 요리코너 수업에서도 교사는 각 활동에 맞게 끊임없이 움직이며 활동이 제대로 진행될 수 있도록 도와준다. 1~2차시 요리분석 시간에는 미리 요리 레시피 본문과 자습서를 준비하여 배부한 다음, 모둠을 돌아다니면서 아이들의 질문을 받고 질문이 없는 조는 제대로 이해하고 있는지 반드시 확인하는 질문도 해주어야 한다. 공부를 마친 조는 모든 조원들이 각 단어와 문장들의 이해한 바를 교사에게 설명해주는 확인 작업을 마쳐야 실 수 있다. 이는 코너 활동 시, 모둠 원 중 일부만이 남아 손님에게 원활하게 요리를 설명해주기 위함이다. 따라서 모든 조원들이 요리 지문을 완벽히 이해하거나, 최소한 필기라도 남겨두어 제대로 전달할 수 있도록 끊임없이 확인해야 한다. 2~3차시 코너준비 과정에서 교사는 손님 시각에서 궁금할 만한 점이나 이해하기 어려운 부분을 짚어주며 코너를 준비할 수 있도록 돕는다. 특히 리허설 확인을 통해 모둠원들이 손님의 돌발 질문이나 행동에 미리 대처할 수 있도록 준비시킨다. 마지막 코너활동시간은 교사가 아이들에게 칭찬사위를 마음껏 할 수 있는 최고의 시간이다. 코너 담당자를 맡은 아이들에게 교사는 자신감을 갖도록 격려하고 칭찬할 수 있다. 실제로 알파벳 b와 d를 헷갈려 할 만큼 영어기초가 부족하던 남학생은 코너담당자를 맡으면서 옆 친구의 영어설명대로 불고기 제조법을 정확히 보여주는 집중력을 보여주었다. 그 학생은 코너를 진행하면서 평소에 관심 없던 영어단어를 자연스럽게 알고 보여주었다. 나는 그 학생에게 제대로 이해하고 완벽하게 설명해줬다며 훌륭하다는 칭찬을 해주었고, 그 학생이 자기가 이런 사람이라면서 다른 친구들에게 자랑하는 모습을 보며 내심 뿌듯함을 느끼기도 했다.

## 영어수업이 ‘통(通, Communicate)’ 해야 하는 이유

**#아이들과의 소통** ‘샘 모둠수업 안했으면 좋겠어요’ 올해 우리 반 남학생이 유독 수업시간에 한숨을 크게 쉬길래 장난삼아 ‘너는 오늘 상담이다’ 라고 남겨서 들은 하소연이었다. 평소에 교우관계도 좋고 선생님에게도 예의바른 학생인데 영어수업만 시작하면 늘 한숨을 많이 쉬는 모습이 늘 걸렸기 때문이다. 40분 동안 이런저런 얘기를 하면서 나는 외향적으로만 보이던 그 아이가 실은 낮을 많이 가린다는 사실을 알게 되었다. 남학생 사이에서도 낮을 가리던 그 아이에게 나는 매 달 모둠을 바꿔가며 말하기 활동과 협동수업을 시켰으니 영어시간이 여간 곤혹스러운 시간일 수밖에 없었던 것이다. 흥미유발을 목표로 수업을 설계하고 있다는 생각은 큰 오산이었다. 흥미는 아이들이 느껴야 되는 것인데 나만 재미있는 수업이 되지 말아야겠다는 생각이 들었다. 교사에게 아이들의 피드백은 절대 간과해서는 안되는 중요한 부분이라는 것을 다시 한 번 느끼게 되는 시간이었다.

**#동료교사와의 소통** 한 학년을 통째로 교사 한 명이 담당할 때보다 여러 명의 교사가 담당할 때 동료교사와의 소통이 얼마나 중요하지 느끼게 된다. 내가 하고 싶은 수업이 다른 선생님에게는 하고 싶지 않은 수업이 될 수 있기 때문이다. 따라서 연초나 학기 초에 동 교과 동 학년 교사와 사전에 충분히 협의 후 수업을 진행해갈 필요가 있다. 작년과 올해 나는 운이 좋게도 오픈 마인드의 동 교과 동 학년 선생님을 만나, 해보고 싶은 수업을 협의 하에 마음껏 해볼 수 있었다. 교과서 진도를 나가는 것이 벅찰 수도 있는 일인데, 새로운 프로젝트에 늘 긍정적으로 피드백하고 소통해준 선생님에게 감사할 따름이다.

10년 이상 영어공부를 하고도 영어로 말 한마디 하는 것을 어려워하는 학생들이 많다. 아직 걸음마 단계의 교사이지만, 한 학기를 배워도 거침없이 영어로 말해보고자 하는 아이들이 많아질 수 있도록 더 연구하고 도전해야겠다.

글 | 정혜진 (3학년부)





두근거리는 아이들과의 첫 만남도 어느새 1년이 다 되어가는 피 지난 이야기가 되었다. 당장 한 시간 수업을 하는 것에 급해 잘못된 행동을 하고 있는 아이에게 어떻게 해야 할지 몰라 찢찢매던 초반과는 달리 이제는 눈빛 하나로 행동을 바로잡을 수 있게 되었다. 지난 1년 동안 나의 수업에 어떤 변화가 있는지 들여다보고 내년에 더 성장할 모습을 기대해보려고 한다.

### 수업에 대한 자신감

담임을 맡지 않아서 교과시간에 아이들을 처음 만났는데, 처음 아이들과 만나면 어떤 이야기로 내 수업을 시작할지 걱정되었고 한편으로는 설레었다. 아이들과 만난 첫 시간, 아이들도 처음 중학교에 오고 나도 교사로서 처음으로 중학교에 와서 수업을 같이 하는 것은 참 어색했다. 다른 선생님들이 어떻게 수업을 하는지 궁금하고 내가 준비한 수업이 맞는지 잘 모르기에 아이들과의 첫 만남, 첫 수업은 창피하고 부끄러운 기억으로 가득하다.

1학기 초, 수업이 끝나고 아이들에게 항상 물어보았다. 과학시간 언제? 다른 시간에도 이런 수업을 하니? 내 수업에 대한 자신감은 0(제로)였다. 눈에 띄게 방해하고 떠드는 학생들을 지적하기 바쁜 수업의 연속이었다. 이런 학생들도 과학의 재미를 알고 수업에 잘 참여하면 좋겠다는 마음에 이런 저런 시각적 영상 자료, 다양한 협동학습을 준비했다.

과학실에서 처음으로 지권의 변화에 대한 북아트 만들기 프로젝트를 진행했는데 모둠을 구성하는 것부터 굉장히 힘들었다. 잘 참여하는 아이들도 많았지만 역시 기억에 남는 것은 역시 아무것도 하지 않고 돌아다니거나 장난치는 아이들이다. 화도 내보고 수업 내에서 또는 따로 불러서 회복적 생활지도도 해보고 열심히 참여하도록 격려했다. 총 2주 동안 진행했는데 그동안 참 많은 생각의 변화가 있었다. 맨날 지적을 받았던 학생이 너무 재미있다고 열심히 참여하고 놀라운 결과물을 모둠원과 함께 제작하여 발표했다. 그 학생에게 듬뿍 칭찬을 해주었고 프로젝트 후 열심히 하려는 수업 태도의 변화에 다시 한 번 놀랐고 행복하고 보람찼다.

2018년 1학기 2주	
주제	북아트 제작 계획서
1. 모둠원	
2. 제 계획	
3. 주제	지권의변화(과학) 관련 주제
4. 재료	양궁, 지시, 색종이, 가위, 풀, 색연필, 색칠, 색연필, 색칠, 가위, 풀
5. 제 계획 사항	
주제	북아트 주제
제작내용	
제작 날짜	
제작의 비안	

◀북아트 제작 계획서  
▼북아트 결과물



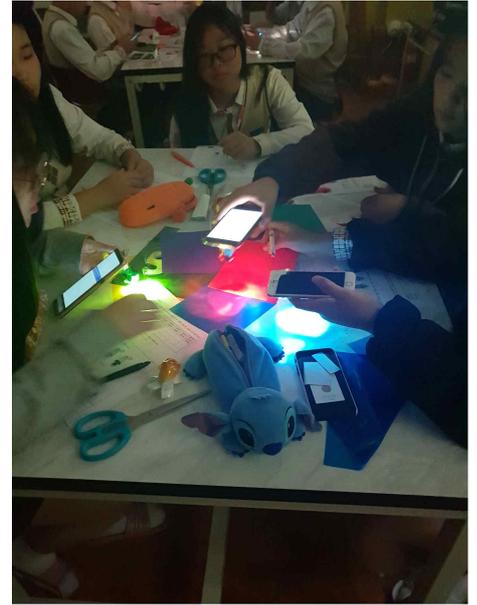
이후 자신감을 얻고 다양한 수업을 많이 준비했다. 여러 가지 수업모형을 적용해서 협동학습을 진행하였다. 마찰력에 대해서 수업시간에 배운 것 이상의 내용을 탐구하는 수업, 초콜릿의 상태변화를 이용해 그림그리기, 광원장치 만들어 빛의 합성 관찰하기 등 많은 시도를 했고 즐거워하는 학생들의 모습을 볼 수 있었다.



▲접촉면에 따른 마찰력 비교 실험



▲초콜릿의 상태 변화 관찰



▲광원장치 만들어 빛의 합성 관찰

## 꿈과 끼?! 자유학기 수업

나만의 수업이 무엇인지 아직 잘 확립되지 않은 상태에서 2학기에 자유학기 프로그램을 하게 되었다. 내 수업 한 시간도 힘들었지만 내 역량을 키울 수 있는 좋은 기회라고 생각하고 이런 저런 많은 시도를 했다. 1년 동안 했던 많은 수업 중 주제선택프로그램은 내 수업 성장에 가장 큰 역할을 했다.

처음 주제선택프로그램의 명단을 받고 수업 전날 밤잠을 설쳤다. 'FUN FUN한 과학'이라는 이름 때문인지 각 반의 말썹꾸러기가 가득 모여 있기에 첫 번째 주제선택수업이 진행되는 8월 29일이 2018년에서 제일 학교가기 두려웠던 날이다. '그래. 부딪혀보자. 이 수업을 하고 나면 나는 엄청나게 성장할거야.' 이 생각만으로 교실 문을 열고 들어갔을 때 머릿속은 하얘지고 다시 문을 닫고 나가고 싶었다. 이동수업이어서 자신의 자리가 없었기 때문에 아이들은 의자를 교실 뒤편에 모아 웅기종기 앉아 떠들고 있었다. 과학에 관심이 있어서 온 아이들도 있기에 마음을 가다듬고 뒤에 모여 있는 아이들을 해체시켜 자리에 앉혔다.

첫 번째 주제선택수업으로 종이 트러스 아치 만들기 를 준비했다. 수업준비를 하고 명단을 받은 것이 화근이었을까? 1교시는 아치형 구조에 대한 설명과 활동을 안내하고, 2교시와 3교시는 누가 많은 책을 올릴 수 있는 아치를 만들었는지 겨루어보는 시간을 가지는 수업을 준비했다. 아치형 구조에 대하여 설명을 하려고 하는데 설명 자체가 불가능한 분위기. 학습자에 따라 수업이 바뀌어야한다는 작년에 공부한 교육학 내용이 머릿속을 스쳐갔다. 수업 준비한 모든 것을 다 뒤로하고 활동부터 시작했다. 가만히 앉아있기 힘들어 하는 아이들에게 친구와 같이 만들기 활동을 하는 것만큼 집중력을 높일 수 있는 수업은 없다. 그 후 모든 수업은 설명은 5분 내로 하고 거의 자신의 손, 몸을 움직이는 활동으로 계획하여 수업을 진행했다.

주제선택활동 프로그램 세부 운영 계획

1. Fun Fun한 과학!

1) 연간 지도 계획

프로그램명	Fun Fun한 과학!	지도 교사	박민영
원칙 설명	1. 다양한 체험활동을 통해 융합과학을 이해하며, 창의력과 문제해결력을 향상하는 수업 2. 다양한 과학실험을 통한 탐구력 향상 및 과학에 대한 흥미를 불러일으키는 수업		
지도목표	1. 융합교육을 통해 융합형 인재 양성 2. 과학의 원리를 이해하여 창의력 및 문제해결력 향상		
<b>주별 지도 계획</b>			
주	활동 주제	활동 내용	소요예산
1	오리엔테이션	프로그램을 설명하고, 모둠세우기 활동을 통해 모둠을 구성하고 협동의 의미를 이해한다.	
2	트러스 아저 만들기	중아를 이용하여 트러스 아저 만들기	
3	도전! 친구의 선택 종이접기로 외리틀?	종이접이기로 메추리알 살기, 라면 굽이기	10000원
4	식물도 담아내는 가을	식물 탐사와 나뭇잎 예쁜	
5	맛있는 세로	사원(세로)스키만들 먹물(가리)로 표현해보기	50000원
6	빛도 음표수 탐 하기	빛도 자음을 이용한 무지개 중 탐 하기	50000원
7	광학의 원리를 내손으로 보자	손수독재, 손노보 만들기	200000원
8	과학은 내 손안에	과학 시합 및 과학 상상그리기	
9	평가	포드폴리오 전시를 통해 자기평가 및 동료평가를 실시	
10	달고나 만들기!	맛있는 달고나 만들기	200000원
11	아이스 박스 제작하기	얼음을 유사(키우)는 아이스 박스 제작하기	100000원
12	신기한 소리의 세계	눈으로 보는 소리 장치 만들기 편들로 만들어 연주하기	100000원
13	맛다 했다 비행기	베르누이의 원리를 이용하여 멀리, 오래나는 종이 비행기 제작하기	
14	나만의 의사 만들기	과학 기술, 공학, 예술 수업을 융합하여 장난감 의사 만들기	
15	과학 영화 감상	과학 영화 감상하고 독서 감상문 쓰기	
16	과학과 진로	과학과 관련된 직업 광고 만들기 및 자신의 진로 찾기	
17	평가	포드폴리오 전시를 통해 자기평가 및 동료평가를 실시	
			총 90만원

2) 평가 계획 (연말평가 자기평가 등 학생참여 중심, 과정 중심 평가 내용)

평가형태	평가시기	평가 내용(성취기준)
실험 실습	10월	2018-01 상태 변화와 물에 녹는 것의 관계를 이해하고 상태 변화 과정에서 일어나는 열에너지가 어떻게 이동하는지를 찾고 설명할 수 있다.
제작 작품 평가	11월	2018-02 빛의 속도를 측정하고, 빛의 특성을 진동, 진동수, 파장으로 설명할 수 있다.
포드폴리오 평가	12월	2018-03 현대 사회의 다양한 직업이 과학과 어떤 관련성이 있는지 예를 들어 설명하고, 미래 사회에서의 직업의 변화를 도모할 수 있다.



▲주제선택 프로그램 운영계획

▲주제선택 프로그램 활동사진

지금은 어느덧 한 학기가 다 되어가 익숙한 수업이 되었다. 개구쟁이들과 함께하느라 목이 쉰 날도 많지만 이제는 화학 약품을 사용한 수업도 가능할 정도로 나와 아이들은 성장했다. 활동 위주의 수업으로 지식 전달에 소홀한 면이 많이 있지만 왜 이런 현상이 나타나는지 궁금해 하고 질문하는 아이들의 모습을 보면 아이들이 과학에 더 흥미가 생긴 것은 확실하다. 지금은 주제선택수업 전날 밤 아이들과 함께 무엇을 할지 고민하며 조금 걱정은 하지만 좋아할 아이들 모습에 기대하며 잠든다. 다음에 주제선택프로그램을 한다면 더 체계적으로 더 많이 준비해서 지금보다 재미있고 한 아이도 뒤처지지 않게 아이들이 배울 수 있는 수업을 같이 하고 싶다.

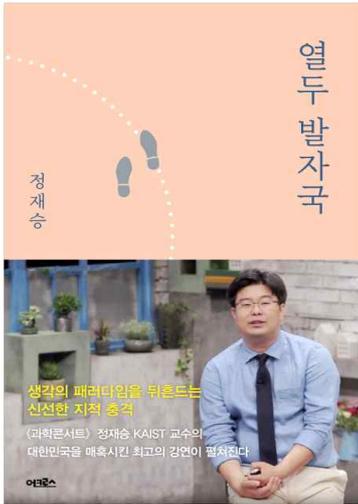
## 수업 연구를 더 열심히

1년 동안 학교에 적응하고 아이들에게 당장 수업 내용을 가르치는 데에 급급해서 좋은 수업을 못해준 것 같아 미안하다. 그래도 "내년에도 과학은 선생님이 가르쳐주세요!", "내년에는 제 담임 선생님 해주세요!"라는 학생들의 말에 올 한해 나름 잘 보내고 있는 것 같아 뿌듯하고 한편으로 더 미안하다. #수업태그를 하면서 나도 다른 선배 교사들처럼 브랜드를 만들어 나만이 할 수 있는 과학 수업을 하고 싶다는 생각을 많이 했다. 내년에는 아이들에게 한층 더 성장한 수업으로 다가가 배우는 것의 즐거움을 알려줄 것이다. 앞으로 아이들과 함께하는 수업은 전혀 두렵지 않은 즐거운 일이 될 것이다.

글 | 박민영(정보과학부)

책

열 두 발자국



정재승 저  
어크로스  
2018.07.02.

‘인간이라는 경이로운 미지의 숲을 탐구하면서 과학자들이 내디딘 열두 발자국’을 즐겼다는 이 제목만으로도 뭔가 읽고 싶어지지 않은가. ^^

알쓸신잡출연으로도 우리에게 널리 알려진 정재승 박사의 책이다. 나는 이런 한 분야의 전문가가 자신의 모든 노하우를 아주 쉬운 말로 설명한 대중입문서를 아주 좋아한다. 그들이 오랫동안 축적한 자신만의 지식을 쉽고 재미있게 풀어놓아 그들의 경험을 손쉽게 배울 수 있기 때문이다. 14개의 강의로 이루어진 이 책은 저자가 말로 하듯 풀어놓아 읽기가 쉽다. 일단 아주 유익하다. 수업시간에 사용할 수 있는 적당한 예화도 등장하기 때문에 교사들이 읽으면 더 좋은 책이다.

학생들에게 세상에 대한 지도를 그려라고 조언한 부분이나 창의적발상에 관한 부분은 정말 너무너무 내 것으로 만들고 싶어 빨간 인덱스를 덕지덕지 붙였다.

한동안 이 책을 읽고 소라샘과 “열두발자국에서 봤는데” “열두발자국에 이런 말이 있는데” 하는 이야기를 많이 했었다. 읽고 나면 여러 사람들과 지적인 대화가 하고 싶어지는 책이다. 실제로 저자는 창의성을 위한 방법 중 지적인 대화를 추천한다.

12개의 챕터이니 쉬는 시간에 후루룩 읽어도 좋을 책이다. 겨울방학 독서용으로 추천.

글 | 이정은(혁신교육부)

책

당신이 옳다



정혜신 저  
해냄  
2018.10.10.

언젠가 힐링캠프라는 SBS프로그램에 이효리가 출연하여 정신 상담을 받은 얘기를 털어놓은 적이 있다. 상담을 통해 자신에게 금은 넘치지만 쌀이 없었다는 것을 알고 자신을 사랑하고 이해하려고 노력했다는 덤덤한 고백에 인간적인 면모를 느껴 스타보다 한 인간으로 더 아름다워 보였던 기억이 있다. 이효리의 상담의로도 유명한 마인드프리즘의 정혜신박사의 신작이다. 이 책은 학부모, 교사라면 누구나 다 읽었으면 좋겠다.

누군가 고통과 상처, 갈등을 이야기할 때 ‘충조평판(충고-조언-평가-판단)’을 하지 말아야 한다는 이야기에 너무 많이 찼었다. 충조평판이 도움이 될 거라 믿어서 그렇게 이야기하는 것이 아니라 그것 밖에 없어서 그럴 때가 많다는 것도 공감했다. 타인의 감정을 위로하는 법을 몰라서 어떻게 그의 감정을 인정해야 할지 몰라서 실수했던 나를 돌아볼 수 있는 책이었다.

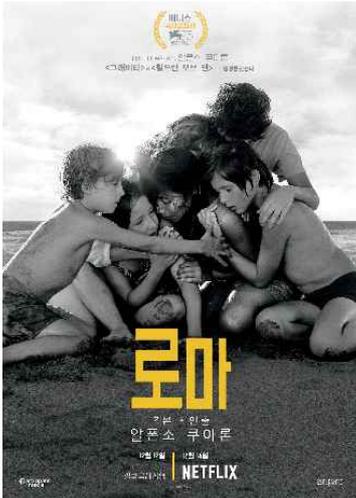
오랜 기간 정신과의사로서 삶을 산 저자는 세상 모든 사람의 감정은 옳다. 감정 그 자체는 무조건 옳다고 말한다. 그 말에 힘이 있어 누구나 위로를 받을 수 있다.

책을 읽기 힘들다면 유튜브로도 쉽게 검색 가능한 동 제목의 세바시 강의도 추천한다. 15분의 저자의 강연은 큰 울림과 깊이가 있다.

글 | 이정은(혁신교육부)

영화

로마



알폰소쿠아론 감독  
알리차 아파리시오  
마리나 데 타비라 출연  
2018.12.12.개봉  
멕시코

1971년, 멕시코시티 내 로마라는 도시가 배경이다. 멕시코출신의 감독의 자신의 고향에 대한 헌사와 같은 영화라고 할 수 있다.

이 영화에서 물을 사용하는 방식이 매우 의미있는데, 영화 초반부터 영화의 하이라이트가 되는 순간에, 그리고 영화 중간 중간에 끊임없이 물이 등장한다. 레퍼런스가 많은 영화이므로 해당하는 이미지의 메타포를 찾아보는 재미가 쏠쏠하다. 비행기나 동물과 같은 이미지도 생각해보면 더욱 좋을 것 같다.

어느 시대애나 나타나는 동일한 현상과 문제들이 이 영화 속에도 존재한다. 그러나 그 어떤 시대적 현상에서도 기품있는 주인공을 지켜보는 것만으로도 의미가 있다.

<그래비티>의 알폰소쿠아론이 연출했고, 넷플릭스제작이라 현재 대형극장에서는 상영을 못 하고 있지만 품위있고 아름다운 인물을 보고 싶으신 분, 영화적 완성도가 높은 작품을 보고 싶으신 분이라면 강력 추천하다.

글 | 이정은(혁신교육부)

영화

인디아일



토머스 스테버 감독  
프란츠로고스키,  
산드라필러 출연  
2018.11.22.개봉  
독일

이 영화는 세상에서 가장 아름다운 소리를 들을 수 있다. '그 소리'를 듣는 순간, '그 소리'가 사용되는 것을 목격하는 순간, '그 소리'를 발견하는 순간의 경이로움과 아름다움을 즐길 수 있다. 그러니까 이 영화는 꼭 극장에서 보길 권하고, 그렇지 못해 부득이 집에서 보게 된다면 음량을 최대한 적절히 높여 보기를 권한다.

마트라는 특수한 공간 속 지게차를 모는 마트 직원들의 마법같은 이야기이다. 그 어떤 제약된 공간에서도 아름다움을 찾고 발견해내는 평범한 사람들이 경험하는 신비를 함께 체험했다.

주인공들은 독일의 시대적 상황에 밀려 마트라는 공간으로 모이게 된 사람들의 이야기이다. 저마다의 사연들이 있는 사람들이 일상 속에서 어떻게 서로 의지하고 연결되며, 또 아름다움을 발견하는지 찾아보길 권한다.

앞서 소개한 <로마>와 <인디아일> 두 영화 모두 영화적 완성도는 매우 높으나 대중적 영화를 좋아하는 사람이 기호에 따라 재미없게 느낄 수도 있으니 각자의 취향에 따라 선택하기를.

글 | 이정은(혁신교육부)







▲수업태그1 바로가기



▲수업태그2 바로가기



▲수업태그3 바로가기

발행일 2018년 12월 31일  
발행처 역량기반수업연구회(#수업태그)  
발행인 군자중학교장 박용국  
편집 군자중학교 혁신교육부  
기획 역량기반수업연구회(#수업태그)