

A W E S O M E · S C H O O L

theory

AWESOME
AWESOME · SCHOOL

 도그라미재단
The Circle Foundation

0. 들어가는 말

PART 1) 공교육 시스템과 어썸스쿨

1. 공교육의 역사와 한계

- 1) 공교육이란?
- 2) 공교육의 시작과 한국의 공교육
- 3) 공교육의 한계

2. 세계 교육의 변화 흐름과 다양한 사례

PART 2) 어썸스쿨 교육의 이론적 기초

3. 경험주의 교육과 어썸스쿨

- 1) 경험주의 교육
- 2) 경험주의 교육의 방향성
- 3) 경험주의적 교육과 어썸스쿨과의 만남

4. 구성주의 교육과 어썸스쿨

- 1) 구성주의 교육
- 2) 구성주의 교육의 중요개념
- 3) 구성주의 교육과 어썸스쿨과의 만남

5. 어썸 교육의 원리

6. 참고문헌

들어가는 말

the base of Awesome School

“

행복은
내가 사랑하고
잘하고
세상이
원하는 것의
교차점에 있다

- 올리비아 세고비아

하나의 인간으로, 하나의 생명으로 태어났다는 것은 그 존재 자체로 의미와 가치가 있다. 그러므로 인간은 누구나 행복하게 살 수 있는 권리가 있는 것이다. 하지만 우리나라의 현실에서 인간의 권리가 적극적으로 실현되고 있는지 의문이다. 태어남과 동시에 자신의 의지와 상관없이 이어지는 학원과 과외활동은 아이에게 행복의 조건보다 경쟁의 치열함을 주입시킨다. 그렇게 학생들은 어릴 때부터 입시 교육에 던져져 대학생이 될 때까지 과열된 경쟁에 지쳐간다. 어린 학생들에게 경쟁하여 이기는 것이 삶의 목적인 것처럼 가르치며, 아이들에게 배움의 기쁨과 협업의 가치보다 경쟁의 우위만을 주입하고 있는 것은 아닌지 생각해 볼 필요가 있다. 가장 큰 문제는 대부분의 사람들이 삶 자체에 자기 자신이 없다는 것이다. 많은 사람들이 나의 삶이 아닌 타인의 삶을 쫓아 살아가고 있다.

따라서 새로운 사회와 세상을 위해 조금 더딜지라도 아이들의 교육에서부터 변화를 만들어 가야 한다. 그래야 우리는 자기 자신의 삶을 찾을 수 있을 것이다. 이것들을 실현시키기 위해 가장 필요한 현상이 바로 공교육 시스템이 있는 학교이다. 결국 학교 교육이 변화되지 않는다면 교육의 변화는 일어날 수 없다. 교육이 바뀌지 않는다면 우리의 미래는 지금과 다르지 않을 것이다. 그래서 학교를 가지 않는 토요일 시간, 방과 후 학습 시간을 이용하여 우리는 새로운 시도를 해보고자 한다. 경쟁보다 협업을 가르치고, 시험을 위한 교육이 아닌 삶을 위한 배움을 가르치는 학교를 만들고자 한다.

우리는 먼저 학생들이 자기 자신에 대해서 알아가길 바란다. 내가 어떤 사람인지, 내가 무엇을 좋아하는지, 내가 무엇을 잘할 수 있는지에 대해서 말이다. 사람은 누구나 그 사람만의 고유한 가능성, 재능이 있다고 확신한다. 다른 사람과 비교할 필요가 없는 자신만의 인생을 이미 가지고 태어난 것이다. 그래서 자신이 가장 행복하게 일할 수 있는 분야를 찾아 살아갈 수 있도록 돕고자 한다. 나아가 보다 나은 세상에 대한 꿈을 갖고 살아가는 아이들이 되기를 바란다.

하지만 이상만 심어주는, 꿈의 동기부여만 가지고 교육을 이끌어 나가는 것은 지양한다. 우리는 자본주의 체제 안에서 살아가고 있다. 이 말은 아주 냉혹한 현실적인 문제들이 우리 모두의 삶에 영향을 미치고 있다는 것을 의미한다. 그래서 이상과 현실의 균형을 맞춰 가야 한다. 이를 위해 우리 교육에서는 끊임없이 자신에 대해 알아가는 시간을 가질 뿐만 아니라 새로운 기술을 소개하며 이를 통한 변화에 대해 이야기 한다. 또한 세상의 움직임과 그 본질을 탐구하기 위해 인문학과 예술 분야에 대해서도 교육의 깊이를 더하고 있다. 무엇보다 학생 개개인의 개성을 살려 자신만의 이야기를 만들어갈 수 있도록 돕고자 한다.

이 어썸스쿨 토요 학교 프로그램 연구는 어떻게 하면 학생들에게 정말 좋은 교육을 할 수 있는가에 대한 고민으로 시작되었다. 연구의 앞부분에서는 현재 학생들이 받고 있는 공교육이 어떤 배경에서 어떤 목적으로 생겨나고 발전했는지 고찰하고, 현재 이 사회현상으로 드러나고 있는 한국 공교육의 한계점에 대해서 논의하고자 한다. 그리고 세계의 좋은 교육을 시도한 사례를 살펴볼 것이다. 이어서 경험주의와 구성주의 교육철학을 바탕으로 한 어썸교육의 원리를 소개하고, 학생들이 자신을 알아가고, 세상을 알아가며 주체자로 서는 어썸스쿨의 토요 학교 프로그램을 소개하려 한다.

공교육 시스템과 어썸스쿨

part 1

the base of Awesome School

1. 공교육의 역사와 한계

1) 공교육이란

공교육에 대한 사전적 정의는 '훌륭한 국민을 육성한다는 공공적인 목적을 위하여 국가 또는 지방자치단체가 설립·운영하는 학교 교육 또는 이에 준하는 학교 교육'이다. 국가 단위에서 주관하고 시행하는 교육이다. 이 사회를 살아가는 학생이자 국민으로서 받아야 하는 기본적인 교육을 말한다. 그렇다면 지금 우리가 하고 있는 공교육이라는 시스템은 언제부터 시작되었을까? 공교육 시스템의 발달과 역사를 알아보려 한다. 이를 통해 공교육의 장단점을 살펴보고 보다 나은 교육이 될 수 있는 길을 모색해 보고자 한다.

2) 공교육의 시작과 한국의 공교육

교육이라는 것은 어느 시대에나 있어왔다. 그러나 우리가 말하는 공교육이라는 시스템이 생겨난 것은 200여년 정도밖에 되지 않았다. 이 공교육은 계몽주의의 이성문화와 산업혁명 속의 경제적인 상황 속에서 이루어졌다. 그때 당시에도 수도사들에게 교육을 받을 수 있었지만 돈 있는 사람들에게만 해당되는 이야기였다. 그래서 세금을 통해 유지되고 전 국민을 대상으로 한 무료 의무교육인 공교육이란 개념은 혁명적인 아이디어였다.

공교육은 1819년 프러시아에서 시작한다. 그 당시는 산업혁명이 일어나고 변화해가는 시대였고, 국가는 하나 된 국민, 질서, 일사불란함이 요구되었다. 그래서 그때 당시 프러시아의 가장 큰 목표는 독일의 통합이었고 그 목적에 맞는 학생들을 양성하기 위해서 공교육이라는 교육시스템이 생겨났던 것이다. 그리고 국민통합을 위해 미국에서 공교육 시스템을 받아들였고 미국의 공교육이 시작되었다. 미국 학교 교육을 만들어 낸 사람들을 보면 독일에서 거처온 사람들이 많다.

우리가 당연시하며 얽매어 있는 엄격한 격식, 즉 수업 일과 학년의 길이, 하루를 수업시간으로 나누고 지식 분야를 '과목'으로 나눈 것들은 어디서 비롯되었을까? 프러시아에서 현대의 기본적 교실모델이 만들어졌다. 애초에 공교육은 독립적으로 생각할 줄 아는 사람을 키우기 위해서가 아니라 부모와 교사, 교회, 그리고 궁극적으로는 왕의 권위에 굴복하는 가치를 배워 충성스럽고 다루기 쉬운 시민들을 대량으로 만들어내기 위해 도입됐다. 지금의 한국 공교육도 이 프러시아에서 시작되었던 공교육이 미국을 거쳐 일본이 모방하고 그것이 그대로 우리에게 까지 이식이 되면서 근대 공교육이 시작되었다. 산업화 시대의 이해관계에 맞추어 형성된 역사적인 배경 속에서 만들어진 것이다. 공교육제도의 역사적 발달과정에서 우리 나라의 교육은 우리의 역사적 전통을 계승하여 발전시키기 보다는 서구의 국민교육과 교육의 평등, 교육에 대한 국가주도적 교육제도 운영과 행정통제의 전통을 수입하여 시행해 왔다.

우리 나라에서는 갑오경장(1894)에 의해 시작된 사회개혁 과정에서 1895년 고종황제의 '교육입국조서'에 의하여 시작된 교육제도를 근대적 공교육의 시작으로 보고 있다. 이때의 공교육은 소학교와 사범학교 설립에 관한 법규를 포함하여 각급 학교의 관계와 규칙을 공포하였다. 우리 나라의 근대적 공교육제도는 전통적 교육제도와 연계를 갖지 못한 채 서구식 공교육제도를 도입하게 되었다. 일본의 식민지 지배시대의 공교육은 식민지 통치를 위한 목적으로 공교육제도를 운영해 왔다. 이 시기에는 제국주의적 관료체제가 공교육의 방향과 제도, 내용, 교육기관의 설치 등의 중요 사항을 결정하였다.

1945년 광복 이후에 일제의 식민지 통치를 위한 공교육제도는 독립국가의 공교육제도로 이행과정을 거쳤다. 대한민국 정부가 수립되기 이전의 과도기에는 미 군정의 교육담당 고문관들과 국내의 교육지도자들이 새로운 공교육제도의 틀을 모색하였다. 이러한 토대 위에서 대한민국 정부 수립 이후의 새로운 공교육제도가 수립

되었다. 1949년에 제정된 ‘교육법’에 공교육제도를 규정하였다. 근대적 공교육제도는 이념적으로 교육의 평등을, 제도적으로 민주주의제도에 의한 공교육의 제도화와 운영을 추구하고 있으며, 교육의 발달과정에서 종교와 정치와의 갈등관계를 고려하여 정치와 종교로부터 중립을 천명하고 있다. 국가에 따라서는 민족주의를 추구하는 경우도 있으나 대체적으로 세계공영에 기여하는 교육의 보편성을 추구하는 경향을 보이고 있다.

우리 나라의 공교육은 헌법에서 공교육의 제도화 원칙을 천명하고 있다. 이념적으로 ‘홍익인간’을 교육이념으로 규정하여 세계공영과 인류의 평화 복지에 기여하는 공교육의 공익적 가치를 설정하고 있다. 그러나 과연 그 “홍익인간”의 교육이념이 우리의 교육 현실 가운데 구현되고 있을까?

앞서 언급했던 산업사회의 부산물인 효율성의 강조, 모든 학생들에게 일관적인 교육을 제공하는 한국 공교육은 현재 다양한 한계점을 드러내고 있다. 한국의 공교육은 세계에서 유례없는 가장 짧은 시간에 공교육 체제를 완성하였고, 이는 경제성장과 민주주의 달성에 기여하며 높은 학업성취수준을 보인다는 성과를 낳았다. 그러나 주입식, 암기식, 입시위주의 교육은 학생들의 현저히 낮은 학업 흥미도와 낮은 행복지수라는 한계점을 드러내었다. 08년도 한국고용정보원의 통계에 따르면 장래희망 ‘없음’의 응답률이 초등학교의 경우 11.2%에 지나지 않지만 중학생은 34.4%, 고등학생은 32.3%로 나타났다. 자신에 대한 탐색, 고민의 시간과 계기의 부족은 꿈과 장래희망 없이 무기력한 학교 생활을 야기한다. 지나친 입시경쟁의 과열, 학생들과 학부모들의 개인주의, 이기주의의 팽배, 끊임없는 평가로 인해 학습동기가 저하되고 있다. 또한 무기력, 혼탁해져 가는 가치관, 꿈과 비전의 상실은 청소년들을 자아정체감 발달의 혼미나 유예상태에 고착시키고 있다. 많은 한국의 청소년들이 공교육이 추구하는 인간상으로, 성숙한 자아의식을 지닌 사람으로 성장하지 못하는 현실의 문제들과 교육 패러다임에 대한 비판적인 성찰이 필요하다.

3) 공교육의 한계

오늘날 우리가 직면한 교육 문제는 교육이 사회적 변화의 역할을, 옳은 방향으로 사회를 개도하는 일에 주도적이지 못하다는 점이다. 우리나라 교육은 누가 보아도 위기에 처해있다고 판단을 할 것이다. 우리나라에 노스페이스 산악용 패딩을 모든 학생들이 입고 있는 이유는 교육이 산으로 갔기 때문이라는 웃지 못할 유머가 지금의 현실을 씩씩하게 지적하고 있다. 과도함을 넘어 과열이 되어버린 입시제도로 인한 지식중심의 편협성은 아주 심각한 위기 상황이라고 할 수 있다.

뉴욕시 교육청이 2011년 실시한 연례 학습 환경 설문조사 결과를 분석한 내용을 살펴보면, 학부모의 94%가 뉴욕시 공교육에 전반적으로 만족한다고 답했다. 하지만 한국의 경우, 현대경제연구소의 자체 설문조사에 따르면 공교육에 만족한다는 의견은 28%에 불과했다. 이런 차이는 어디에서 오는가? 한국 공교육은 무엇이 문제길래 이토록 환영 받지 못하는 것일까?

첫째는 공교육에서 가르치는 것이 실제 우리들 삶을 자발적으로 이끌어 나갈 기반이 되는 응용 가능한 지혜들이 아닌, 암기 위주의 지식뿐이라는 것이다. 지혜의 가르침을 통해 학생들이 인생에 대해 많이 고민하고 생각하게 하여, 스스로의 재능을 발견하고 자신의 인생을 올바르게 개척해 나가도록 이끄는 수업은 교과목 상으로는 매우 제한적이다. 전공을 공부하기 위해 기본적으로 갖춰야 될 공부용 지식들만 있다. 게다가 굳이 필요 없는 방대한 지식, 그 순간 암기하고 잊어버릴 사용되지 않는 지식들조차 쌓도록 강요하고 있다.

둘째는 지식을 배우는 것에 대한 분명한 목적과 이유에 대한 설명은 교육과정에서 거의 이뤄지고 있지 않다는 것이다. 가르침이 지극히 강압적인 것이 되어버렸다. 자발적인 동기부여와 생각하는 능력이 부족하기에 누군가 반드시 알려주어야만 하는 문제이다. 학생들에게 학교는 그저 듣기 싫은 수업을 듣는 곳이 되어버렸지만, 공교육은 이를 방관하고 책임지지 않고 있다. 설명 없는 강제는 거부만을 불러일으킨다.

셋째는 현재 공교육 시스템은 교사들이 학생과 인간적으로 교류하고, 피드백 해주며, 도와줄 시간이 거의 없다. 그들의 지혜와 학생을 바르게 이끌 능력을 제대로 활용하고 있지 못하다. 이젠 지식 전달의 역할마저 인터넷 강의를 내주고 있는 현실이다. 수업시간에 학생들이 인터넷 강의를 보는 현실은 공교육에 갇힌 어쩔 수 없는 학생들의 현명한 선택이자, 발악인 것이다. 시대는 점점 발전하고 있다. 놀라운 속도로 발전하고

있어서 그 변화의 속도를 따라갈 수 없을 지경이다.

그런데 현재의 공교육은 그 변화의 장을 제공해주기보다 정체된 상태로 있는 것은 아닌지 모른다. 시간이 흐를수록 학생들은 학교에 가며 의미 없는 수업들에 하루의 절반을 쏟는 것에 대한 회의를 느낄 것이다. 기술이 발전할수록 공교육이 가르치지 않는 지혜들이 학교 밖에 존재한다. 공교육이 시대의 흐름을 따라가며 지혜로운 사람이 되는 것을 발목 잡는 존재가 되는 것을 더 이상 놔두서는 안 된다. 시대의 새로운 외침과 현실 사이의 괴리감을 느끼는 학생들은 하나 둘 큰 불만을 가질 것이고, 언젠가는 터질 것이다. 요즘 학생들의 연이은 자살이 이슈가 되고 있다. 사실 학생들의 자살률, 학교폭력비율이 점점 높아지는 것도 이와 관련이 없지는 않을 것이다, 과도한 스트레스는 사람을 악하게 만든다.

지금 우리 교육 시스템은 산업화 시대의 이해관계에 맞추어 형성되었음 물론 그 메커니즘도 산업화 시대의 어느 유산과 다를 바 없다. 학업과정은 요즘도 공장라인과 비슷하게 구성되어있다. 아직도 벨이 울리고, 서로 다른 전문과목들로 나뉘어지고, 아이들을 묶음 단위로 교육하고 있다. 우리는 그들을 연령 별로 묶어서 교육시스템이라는 생산라인 위에 올려놓고 있는 것이다. 효율적인 교육을 원한다면 이런 생산라인 형식의 사고방식을 버려야 한다.

공교육은 나라의 근간 교육이다. 공교육이 시대에 맞는 새로운 역할 설정을 한다면 진정 많은 변화들이 이끌어 낼 수 있다고 믿는다. 그 중요성을 인식하고 혁명적인 변화를 이끌자. 공교육의 변화가 각자의 교육 이념들, 제도적 문제와 같이 혁신을 가로막는 그 모든 것을 다 이겨내 고쳐야 할 만큼 중요한 것임을 인식하자. 더 나은 교육을 위한 개선을 시작하자. 다른 나라들의 만족도를 보라. 교육은 충분히 올바르게 바뀔 수 있다. 이젠 정말 바뀌어야 하는 때가 왔다.

2. 세계 교육의 변화 흐름과 다양한 사례

변화하는 세상 속에서 교육의 변화 역시 세계 곳곳에서 일어나고 있다. 미래 사회에 필수적으로 갖춰야 하는 핵심 역량인 창의성, 인성, 사회성을 신장시키는 축으로 학교 교육을 운영하며, 학생들의 행복한 삶의 지향을 위해 학생들의 적성과 소질에 맞는 진로 탐색 계기를 제공하고 있는 추세이다. 이러한 세계 교육의 변화는 아일랜드의 전환학년제나 덴마크의 애프터스쿨, 영국의 갭이어 등을 통해 확인할 수 있으며, 청소년기 자기 성장 기회를 통해 자신의 정체성을 찾고 적성을 찾아가는 것이 매우 중요한 과정이라는 목소리가 점점 확산되고 있다. 그 변화의 목소리의 대표적인 사례 3가지를 자세히 살펴보려 한다.

첫 번째 사례는 전환학년제(Transition Year)를 도입한 아일랜드이다.

아일랜드는 과거 학력경쟁과 계층 간 학력의 격차가 큰 나라였다. 1974년 당시 교육부 장관이었던 리처드 버크는 사회와 교육에 문제의식을 느꼈다. 그는 “학생들에게 성적과 학력경쟁에 대한 압박이 점차 심해지면서 교육시스템은 점점 공부만을 강조하고 있다. 이러한 압박이 점점 심해지자 학교는 지역사회와의 연계점을 잃고, 학생들은 삶을 제대로 주시할 기회를 잃고, 자신들이 살아갈 미래사회에 대해 생각할 기회를 잃었다. 이 모든 문제 상황을 종식시키고, 학생들을 1년 동안 압박으로부터 해방시켜서 내적으로 성장하고 지역사회에 공헌할 수 있도록 지원해야 한다”고 보았고, 전환학기제를 제안하게 되었다.

전환학기제는 중학교를 마치고 고등학생이 되는 시점에, 1년간 단순 공부가 아닌 학생 자신을 찾고, 친구들과의 우정을 쌓고, 진로 개발, 직업체험, 프로젝트 등을 함께하며 학생들 스스로가 무엇에 관심있고, 무엇을 위해 살아야 할 지를 생각하게 만드는 시간을 갖는 것이다. 공교육 시스템 변화의 파격적인 시도였기에, 진행이 순조롭지만은 않았지만 90년대에 이루어진 전환학년제 평가결과는 성공적이었다. 학생간, 학생-교사간의 상호관계가 좋아졌고, 학생들의 학업성취가 높아졌는데, 이 뿐 아니라 학생들의 독립적인 탐구나 학습, 사고의 발전, 주도성, 팀워크, 기술의 발전, 의사결정능력 등 다양한 영역에서의 발달을 촉진하였다. 학교 밖 여행이나 대형 프로젝트 참여를 통해 학생들은 성숙하였고, 자신감을 갖게 되었으며 사회적 역량이 증진되었다.

전환학년제는 교실 밖 교육이 어떻게 성공적일 수 있는가를 잘 보여준다. 학생들은 다양한 학습의 경험을 통해서 활동에 대한 몰입을 경험하게 된다. 과거에 이해할 수 없었던 것을 이해하게 되고, 새로운 관심이 생겨나며, 팀워크 기술을 배우게 되고, 그룹의 결속력이 가져다 주는 이점을 즐기게 된다. 자존감(self-esteem)

이 높아지고, 집단적인 성취와 강한 개인의 성취감을 맛보게 된다. 중등과정을 마치고 난 후의 이러한 긍정적인 경험은 균형감을 갖는데 매우 중요하다. 생애 학습의 관점에서도 자신을 재평가할 기회를 갖게 된다.

두 번째 사례는 덴마크의 애프터스쿨이다.

키에르케고르가 태어난 나라 정도로 알려져 있는 덴마크는 사실 교육사적으로도 매우 주목할 만한 나라이다. 이미 150년 전에 자유학교운동이 일어났었고, 의무취학이 아닌 의무교육이 가장 먼저 제도화된 나라이기도 하다. 민중교육의 역사가 세계에서 가장 뿌리 깊은 이 나라에서 지난 150년 동안 제도교육과 나란히 대안적 교육의 흐름이 이어지면서 서로 영향을 주고받고 있는 모습은 세계사적으로도 매우 독특하다.

애프터스쿨은 우리말로 번역하면 방과 후 학교겠지만 덴마크에서 말하는 애프터스쿨은 우리나라 방과 후 학교와 개념이 다르다. 이는 덴마크의 교육 학제 시스템이 우리나라의 시스템과는 많이 다르기 때문이다. 덴마크의 학생들은 9년간의 공립기초학교나 사립학교과정(우리나라의 초, 중학교 과정)을 마친 후 3가지의 선택을 할 수 있다. 공립 기초학교에 남아 10학년 공부를 할 수도 있고(이 단계에서의 교육 과정은 인문학, 자연과학, 실용 예술과목으로 구성된다.) 곧바로 고등학교 과정인 김나지움(대학 교육과정)이나 직업학교로 진학할 수도 있고, 애프터스쿨이라는 1년 과정의 기숙형 학교에 진학한 후 고등학교 과정으로 진학 할 수도 있다. 애프터스쿨은 같은 나이의 덴마크 학생들의 30% 정도가 선택하는데, 고등학교 진학 전 여유 있는 시간을 가지면서 자아를 찾고 진로탐색을 원하거나 친구들과 깊은 우정을 나눌 수 있게 한다. 주로 음악, 미술, 체육 등의 감성교육과 단체 활동이 주를 이루고 있다. 애프터스쿨의 목적은 학생들이 성찰과 전망을 할 수 있게 하는 것이며, 그들에게 펼쳐질 거대한 직업세계와 사회로 도약할 수 있도록 가능한 한 준비시키는 데에 있다. 성찰과 전망은 성숙을 위해 매우 유용한 필요한 작업이다. 자신을 돌아보고 삶과 미래를 내다보면 서 아이들은 자신이 어떤 사람인지, 어디서 와서 어디로 가고 있는지를 생각해보게 된다.

마지막 사례는 영국의 갭이어(Gap year)이다.

아일랜드의 전환학년제와 비슷한 것은, 다양한 활동, 체험을 통해 자신의 진로를 생각해보고 진로선택의 기회를 넓히는 경험을 한다는 것이다. 갭이어는 주로 고등학교를 졸업하고 대학에 입학하기 전 3개월에서 24개월 사이의 기간 동안 진행한다. 현재 영국뿐만 아니라 많은 국가에서 중등교육을 마친 후에 고등교육으로의 진학을 잠시 미루고 학문 세계 밖의 다양한 경험을 하려는 학생들이 증가하고 있다.

영국의 학생들이 갭이어에 참여하는 이유는 미리 사회경험과 다양한 직업을 경험해 보기 위함이다. 나아가 내가 잘하고 원하는 것이 무엇인지 생각해볼 수 있는 시간을 가질 수 있다는 점에서 참여하고 있다. 주로 이 기간 동안 여행, 봉사활동, 직업체험, 스포츠 활동 등을 한다. 학생들은 이 갭이어를 통해 자신을 더욱 성숙하게 만들고, 독립적으로 만들며, 자신감을 갖추고 동시에 직업세계에서 필요한 의사소통능력, 협업능력 등 직업기초능력을 배워나가도록 하고 있다.

이외에도 많은 나라들이 기존 공교육제도 안에서 주입식교육과 경쟁위주의 교육에서 탈피하여 보다 나은 교육, 자신이 원하는 것, 자신의 진로와 적성을 파악할 수 있는 시간을 허락함으로써 과거와는 다른 자율성과 자발성이 이루어지는 교육제도들을 각 국가에서 시행하고자 하고 있다. 세계의 변화의 흐름 속에서 교육도 변화해 가고 있는 것이다.

한국도 “자유학기제”라는 이름으로 2014년 전국 42개 연구학교를 발표, 9월부터 시범시행에 이어, 2014~2015년 말까지는 희망학교의 신청을 받고 2016년에는 중학교 전체에 전면 도입한다는 내용의 「자유학기제 시범운영계획」을 발표했다. 이에 따르면 자유학기제 연구학교 학생들은 중간고사와 기말고사 등 지필시험을 치르지 않고, 고교입시에도 자유학기의 성적은 반영되지 않는다. 자율과정은 진로탐색 활동, 동아리 활동, 예술·체육 활동, 선택 프로그램 활동 등으로 채워질 예정이다.

어썸스쿨 교육의 이론적 기초

part 2

the base of Awesome School

3. 경험주의 교육과 어썸스쿨

경험주의는 모든 지식의 근원을 경험에 두고 경험적 인식을 절대시 한다. 인간의 삶은 의식적으로든, 무의식적으로든, 직접적으로든 간접적으로든, 경험하지 않는 시간은 잠시도 존재하지 않는다. 우리가 생존한다는 것도 무엇을 안다는 것도 필연적으로 경험을 수반하지 않을 수 없기 때문이다. 인식의 바탕은 감각-지각으로써의 경험에 있으며, 경험 내용이 곧 인식이라는 철학의 조류(실존주의), 초경험적 존재나 이성의 계기에 의한 인식을 부정하고, 관찰과 실험을 통한 감각과 내적 성찰로써 얻는 사실을 중시한다. 지식의 근원을 이성에서 찾는 합리주의와도 대립된다. 고대 철학에서도 그리스의 소피스트, 원자론자, 에피쿠로스학과 등이 플라톤의 이성주의와 대립하여 존재했으나 근대 이후의 경험주의와도 역시 구별해야 한다. 근대 경험론의 선구를 이룬 것은 17세기 영국의 베이컨(F. Bacon)과 로크(J. Locke) 등이지만 본 내용은 아리스토텔레스에서부터 존 로크, 루소, 페스탈로치로부터 내려와 존 듀이가 집대성 시킨 '경험주의 교육' 과 '경험주의 교육적 특징' 고찰하고 어썸스쿨의 프로젝트 활동과 비교·분석하여 교육적 이점을 논의 하는 것을 목표로 한다.

1) 경험주의 교육

경험주의 교육의 대표적인 교육철학자인 듀이에 의하면 교육은 전통적인 교육에서 주장하는 바와 같이 미래의 생활을 위한 준비가 아니라 현재의 생활 그 자체를 의미 있게 만들어 가는 것이다. 교육의 목적은 현재의 경험의 지속적인 성장에 있다. 여기서 말하는 경험의 성장이란 현재 당면한 문제를 해결하는 과정에서 획득된 지식이나 규범 혹은 원리 등의 축적과 그 자체의 개선을 의미하는 것이면서 동시에 지성의 발달을 의미 하고 있다.

듀이는 '경험의, 경험에 의한, 경험을 위한' 교육을 주장하였다. 듀이의 주장에서도 시사하는 바와 같이 경험주의 교육은 학습자가 스스로 경험을 통하여 지식을 습득해야 한다는' 경험에 의한 학습(learning by doing), 즉 경험중심 교육을 핵심적인 원리로 삼고 있다. 이 원리에 따르면 학습자 자신의 관심(흥미)을 가능한 한 존중해야 하기 때문에 학습자는 학습경험을 구성하는 중요한 주체로 인정되며, 교육내용도 학습자의 관심을 고려하여 선정된다.

경험주의 교육철학이 주장하는, 앞서 말한 경험이 성립되는 요건에 대해 설명을 하자면 두 가지로 나누어 구분 할 수 있다.

(1) 상호작용의 원리

경험은 유기체로서 인간이 환경의 영향을 받음으로써만 성립되는 것이 아니고, 또한 인간이 환경에 의도적으로 어떤 작용을 가함으로써만 성립되는 것도 아니다. 경험은 충동과 욕구를 가진 인간이 환경에 가하는 작용(능동적 요소)과 인간을 둘러싼 환경이 인간에게 가하는 영향이 결합됨(수동적 요소)으로써 성립되는 것이다.

(2) 연속성의 원리

경험에 있어서 연속의 원리란 모든 경험은 앞에서 이루어진 경험을 바탕으로 하는 동시에, 뒤따르는 경험의 질을 어떤 방식으로든지 변형시킨다는 것을 의미한다. 경험은 그 자체 내에 연결과 조직의 원리들을 가지고 있다. 풀어 설명을 하면 모든 경험은 자신의 의지와 상관 없이 이전의 경험에 의하여 존속되고 이 경험은 그 주체가 원하던 원치 않든 계속적으로 갱신을 거듭해 나가는 것이다.

수동적·능동적인 요소들의 상호작용에 의하여 개별적 경험이 이루어지지만 이러한 과정을 통해서 경험은 연속적으로 성장하는 것이다. 따라서 이 상호작용의 원리와 연속의 원리는 독립하여 따로따로 작용하는 것은

아니다. 그들은 경험의 횡적 측면과 종적 측면으로서, 서로 분리 될 수 없는 교차적 관계를 갖고 결합되어 있다. 그러므로 경험은 단순히 <과거→현재→미래>로 이어지기만 하는 것이 아니고, 그 과정에서 발전되며 성장해 간다는 것이다.

2) 경험주의 교육의 방향성

듀이의 경험 개념은 아주 포괄적인 의미로 사용될 경우에는, 우리의 생활 경험과 거의 유사한 범위를 갖기도 한다는 것을 알 수 있다. 그러나 현실적으로 ‘교육’이라 하면 학교교육 위주를 이루고 있고, 교육이론을 논할 적에도 아동·학생을 대상으로 하는 학교교육 문제를 다루는 것이 일반적이다. 우리는 포괄적인 경험주의 교육에서 정의하는 경험의 개념만을 정리하는 것이 아니라 경험주의 교육의 목적과 방법과 내용에 관련된 구체적인 내용을 거론할 필요가 있다.

(1) 학습자 중심의 교육

듀이는 공교육 제도가 정착되어 확대되어 갈수록, 교육의 목적이나 내용이 학습자의 자발적 필요에 의해서 나오지 않고, 사회적 외적 요인에 의해 부과되어 왔다고 보았다. 이것은 교육의 중심이 학습자(아동·학생) 바깥에 있다고 말할 수 있다. 학습의 중심이 교과서나 교사의 학습 내용이 중심이 되어 있다면 학습을 하는 학습자 자신의 직접적인 본능과 활동에 대해서는 중요시 하지 않는 구조가 된다. 듀이는 이 구조에 대해 비판을 제기하고 모든 교육적 여건이 학습자 중심이 되지 않으면 진정한 의미의 교육이 성립될 수 없다 확신했다. 그리고 교사 중심의 주입식 교육, 획일적 교육으로 일관되어온 전통적 교육에 개혁을 요구하면서 학습자 중심 교육을 주장하였다.

(2) 지속적인 흥미를 끌 수 있는 교육

흥미란 단순한 충동이나 호기심의 차원을 넘어서, 학습자의 자아가 학습대상에 몰입되는 통합된 태도를 의미한다. 흥미가 있을 때 학습자 스스로 인내를 가지고 지속적인 노력을 해나갈 수 있다고 볼 수 있다. 교육에서 학습자의 흥미가 중시 되어야 하는 이유를 위에서 말한 경험 성장의 원리로도 설명을 할 수 있다. 우선 학습자는 흥미가 있어야 적극적으로 배움에 참여할 수 있으며, 학습내용과 활발한 상호 작용이 일어날 수 있다. 그리고 상호 작용한 것은 곧 자신의 경험이 되어, 이어지는 경험에도 능동적인 영향을 끼치고, 그럼으로써 지속적인 성장으로 이어질 수 있다. 학습자가 보이는 흥미가 모두 바람직한 것만은 아니다. 흥미의 교육적 타당성이나 정당성, 그리고 그 흐름을 교사가 판단하고 지도해야 한다. 결국 교사는 학생들의 학습 활동을 관찰하고 지켜보면서 옳지 않은 방향을 바로 잡고, 부족한 것은 보완해 주는 협력자, 조력자, 안내자로서의 역할을 해야 한다. 그리고 공교육 전반적 제도에서 아동 한 명 한 명의 흥미 중심의 교육 프로그램을 신설 운용 할 수 있는 환경들을 구성해 주는 것이 매우 중요하다는 것도 간과해서는 안 되는 부분으로 주장을 하고 있다.

(3) 경험중심의 교육

산업화 이전 농경시대와 같이 학교 밖에서 다양한 활동을 통해 삶의 지혜를 얻었던 시대에는, 특수한 개인적 환경을 벗어나서 더 넓은 세계로 나아가는 중요한 통로가 책이었으므로, 서적을 통한 교육에 매달리는 것이 나름대로 타당성이 있었다고 볼 수 있다. 그러나 책이 매달리는 교육 방법을 바라보는 오늘날 사회의 시선은 달라져 있다. 도시화로 인해 자연과 공동체 속에서 맞부딪히며 경험하는 기회가 축소되었다. 일상생활을 통한 과거의 비형식적 교육에서 형식화된 형태의 현대교육으로 넘어오는 과정에서, 교육이 커다란 위협에 직면해 있다고 진단을 할 수 있다. 현재 경험에서 알 수 없는 원리와 의미를 찾기 위함이었다 본래의 의도에서 벗어나, 교과 자체가 가치를 지닌 것으로 인식되는 경향을 보이는 것이 큰 잘못이라고 지적을 하고 있다. 오늘날에는 ‘학교교육’이라 하면, 엄연히 책을 통해서 공부하는 것 즉 문자나 기호에 의해서 간접적으로 경험시키는 것이라는 인식이 보편화 되었다는 점이다. 이로 인하여 학교에서 학습을 하는 학습자는 배우는 학습내용을 매우 지루해하고 심지어 거부하는 경향을 보이기도 한다. 분명히 학교에서 배우는 내용들은 인류 전반의 지혜를 담고 있고 학생들은 역사적 사실들을 공부하고 과학적 원리들을 배우고 있으나 현실 속 학교의 모습은 배움의 기쁨이 사라진 지 오래이다. 학교교육에서 나타나는 이러한 심각한 문제의 원인을 학교에서 다루는 교과가 실생활과 아주 동떨어진다는 점에서 찾을 수 있다.

듀이는 이 문제를 “학교 교과들을 서로 관련 짓는 진정한 중심점은 과학도 아니요, 문학도, 역사도, 지리도

아니며, 오직 학습자 자신의 사회적 활동이다”라고 선언하며 해결하는 방법으로 실제적인 경험 활동이라는 독창적인 교육 방법으로 제안을 하고 있는 것이다.

경험교육의 우수성은 무엇보다도 현재의 경험 과정에서 상호 작용이 활발하게 작동한다는 점(상호작용의 원리)에 있다. 직접경험은 상대적으로 많은 노력이 소요되지만, 생동감과 현실감이 있는 활기찬 경험이라는 점에서 교육적 우수성이 있다. 학습자가 능동적으로 상호작용하며 경험하여 그 다음 경험의 지속적인 원리로 성장을 시키는 것은 단순히 학교 교육에서 결과적 지식만을 전달하는 방식이 아니라, 직접 경험을 통해서 정련된 지식의 형성 과정을 직접 겪어 보게 하는 것이라는 게 주된 주장의 논지이다.

그리고 실제적 경험 활동을 학교교육에서 실행하는 효과적인 방법으로서 듀이는 작업 활동을 제시하고 있다. 작업이란 학습자 (공교육을 받는 대상자) 사회 생활에서 실질적으로 수행되는 어떤 형태를 재현하거나 그와 유사한 방식을 사용하는 것을 의미한다. 듀이는 학교에 작업의 방법을 도입하게 되면 두 가지 이점이 있다고 주장했다. 첫 번째는 학습자가 수동적이고 무기력한 이론적 학습만을 답습하는 것이 아니라 물리적으로 실질적인 현재의 학습에 참여함으로써 활발한 상호작용을 일으킨다는 것이고, 두 번째는 학교가 학습자의 생활과 직결되는 삶의 장이 되는 기회를 갖게 되는 것이다.

3) 경험주의적 교육과 어썸스쿨과의 만남

존 듀이의 경험주의 교육 운동을 통하여 이후의 교육적 환경은 매우 질적으로 큰 발전을 이루어 왔다. 북유럽 여러 나라들의 학습자 중심의 교육 과정, 프랑스나 독일의 입시 제도를 돌아볼 때에 존 듀이의 경험주의적 시도가 여러 국가들에 많은 영향을 끼쳤다고 정리할 수 있을 것이다. 우리나라에서도 여러 경험교육의 일환이라고 할 수 있는 시도들을 볼 수 있다. ‘움직이는 보물 수레’ 라는 프로그램은 기존의 박물관의 구조를 벗어나 수레 안에서 유물들을 꺼내고 직접 만져보고 경험하며 역사 문화를 접할 수 있는 프로그램이다. 그리고 ‘특별한 하루’는 문화예술진흥원에서 주관하는 프로그램으로 사회의 저명한 예술인들과 만나 이야기를 나누고 직접 체험을 할 수 있는 기회를 제공한다. 또한 ‘키자니아’라는 어린이 직업체험 프로그램 역시 다양한 직업군을 직접 경험함으로써 살아있고 생생한 배움의 장을 마련해 주고 있다.

어썸 스쿨은 학생 본인이 내재되어 있는 자신의 잠재력을 찾고 직접 하고 싶은 일들을 찾아서 스스로 그 일들을 실행하고 경험할 방법들을 고민하고 성취하는 일련의 과정들을 단계별로 구성을 하고 있다. 이 가운데 19세기 존 듀이의 경험주의 교육의 시도와 토요 어썸 스쿨의 많은 공통점을 발견할 수 있다. 단순히 공교육 구조에서 탈피하여 전혀 다른 학습을 제시하고자 함이 아니라 기존 공교육 학교 시스템 내에서 진행하고자 하는 것, 학생들이 스스로의 정체성을 탐색하여 나가고 현대의 흐름과 시대적 상황을 관찰하며 자신이 기대하는 미래상을 디자인하고 또 계획 해 나가는 것, 그리고 학습자 본인이 이전의 경험과 더불어 개인적으로 그리고 또 공동체로서 프로젝트를 실행하고 체험한다는 점에서 존 듀이의 실험적 교육 활동과 많은 공통점을 가지고 있다. 경험도 경험해 보는 사람만이 가지는 관념이다. 좁은 교실 안에서 사고가 굳어버린 학생들에게 어썸 스쿨은 보이지 않는 유리천장을 깨는 도끼 역할을 함으로써 학생들에게 도움을 줄 수 있을 것이다.

또한 토요 어썸 스쿨의 재미있는 시도를 통하여 중고학생들의 학습 구조가 개선되기를 바란다. 어썸스쿨의 프로그램은 이 숨막히는 듯한 입시 구조 속에서 신선한 경험의 순환을 일으키고 학습자가 자신의 인생 설계를 위해 하나의 도약이 될 것이다. 학습자를 구조적으로 기능하는 하나의 기능원으로 보는 것이 아니라 학습자 자체로 인격적으로 대하고자 하는 이상을 품고 있는 경험주의 교육을 통하여 우리는 현재 과열되어 있는 교육 상황 안에서 교육인들과 미래 세대가 나아가야 할 방향이 어디인지 고민하는 계기가 되었으면 한다.

4. 구성주의 교육과 어썸스쿨

1) 구성주의 교육

구성주의는 객관적인 진리를 전제하는 전통적 객관주의의 교육관을 비판하며 새로운 패러다임을 주장한다. 구성주의의 기본적인 생각은 지식이 맥락적으로 구성된다는 것이다. 구성주의 이전의 객관주의적 패러다임은

객관적이고 실제적인 사실, 논리, 지식을 있는 그대로 전달하는 것이 중요하다고 말한다. 학생들은 학교에서 수많은 지식들을 습득한다. 객관주의적 패러다임이 학습에 있어서 중요하게 여기는 것은 누군가 질문을 던질 때 이 질문에 대한 답을 하기 위해서 객관적이고 사실적인 지식들을 왜곡하지 않고 그대로 돌려주는 것이다. 정해진 답을 이성적이고 논리적으로 말해야 한다. 사람은 객관적이고 이성적인 사실을 전달하기 위한 통로가 되고, 객체가 된다. 그러나 구성주의적 패러다임에서 지식이란 타인과의 상호작용을 통해 맥락 안에서 구성된다는 것에 초점을 맞춘다. 학생들의 내면에 이미 가지고 있는 선형적인 지식들과 경험들을 기반으로 한 개별적인 인지적 작용과, 사람, 환경을 통한 사회적인 상호작용을 통해 지식이 재구성되는 역동적 과정에 초점을 맞춘다. 객관적인 패러다임에서 교사가 얼마만큼의 지식을 가지고 학습자들을 가르치느냐를 중요하게 여겼다면, 이제는 교육과정 안에서 학습자가 가진 주체성, 행동의 변화 같은 학습자 중심의 방향으로 초점이 옮겨진 것이다. 구성주의는 단순히 새로운 방법적인 측면을 고려하자는 것에 중심을 두는 것이 아니라, 학습의 본질과 과정에 대한 인식의 변화를 요구한다. 이는 학습의 과정 안에서의 왜곡된 인간성에 대한 회복과 학습자 중심을 통한 학습 과정, 받아먹기 식의 지식 전달이 아닌, 학습자마다 다른 맥락적 지식의 형성, 다양성을 기반으로 한 학습 환경 등을 의미한다. 구성주의 교육학에서는 교사와 학습자 간의 관계적인 측면의 변화를 요청하며, 교사의 조언을 통하여 학습을 주도하는 주체적인 존재로서 학습자를 살펴 볼 수 있다. 즉, 구성주의 교육학에서 학습자는 객체로 존재하지 않고, 주체자로서 주관적이고 능동적인 학습이 가능한 존재이다. 사회적이고 문화적 배경 안에서 또래나 혹은 교사와의 상호 작용을 통해 자율적인 존재로 문제를 해결하고 새롭게 도약을 이룰 수 있는 존재이다.

구성주의 교육학은 교수-학습 과정의 내용이 단순히 지식이라는 덩어리가 아니라, 삶의 과정이라 정의한다. 이는 지식의 개념을 변화시킨 것이다. 단순히 객관적인 내용을 전달하는 것만이 아니라, 전달되는 개념이나 이론들이 학습자의 경험의 세계로부터 이입되어 새롭게 재구성되는 것을 중요하게 여기는 것이다. 스스로 조작하고 구체화하는 작업을 통해 내재화 된 학습의 내용이 진정한 교수-학습 과정의 내용이 되며, 이는 개인마다 다른 모양으로 습득되며 이해될 수 있는 것이기 때문에 내용적 측면에선 상대적이라고 표현할 수 있다. 결국 지식이라는 개념은 구성되는 것이며, 진리가 맞는 것인가 아닌 것인가의 문제보다는 이것이 내포하는 의미가 무엇인가에 대한 관심으로 채워진 것이라고 볼 수 있다.

한편 사회적 구성주의자 비고츠키(Vygotsky)는 교육이 진행됨에 있어서 상대적이고 조작적인 지식이 획득될 수 있는 방법은 사회적인 상호작용을 통해서라고 말한다. 비고츠키는 인간의 인지적 발달과 기능이 사회적 상호작용이 내면화되어 이루어지는 것으로 보았다. 그는 학습과 발달에 있어서 사회적 상호작용을 가장 중요한 요인으로 보았으며, 대화의 중요성과 근접발달영역(ZPD)의 개념을 강조하였다. 학습자는 타인과의 상호작용을 통해 타자에 대한 이미지를 구성하게 되고, 타자를 통해 스스로에 대한 이미지를 형성하는데 도움을 얻는다. 이런 자기 인식의 통로로써의 타자성은, 교육을 행하는 공동체 안에서 관심을 바탕으로 하여, 대화나 토론 등과 같은 상호작용을 통해 정보나 지식의 공유가 상대적으로 성립하게 되는 상호보완적인 관계라고 표현할 수 있다.

2) 구성주의 교육의 중요개념

(1) 근접발달영역(Zone of Proximal Development)

구성주의는 개인적 구성주의와 사회적 구성주의로 나눌 수 있는데, 개인적 구성주의는 개인의 역할을 전적으로 강조하는데 비해 사회적 구성주의는 개인과 사회문화의 역할을 균형 있게 강조한다(박철홍 외, 2013). 사회적 구성주의자이자 러시아의 교육심리학자인 비고츠키(Vygotsky, 1978)는 학습과 발달의 관계를 설명하는 중요한 개념인 근접발달영역(ZPD; Zone of Proximal Development)을 주장한다. 근접발달영역은 개인의 실제 발달수준과 잠재 발달수준의 차이이다. 아동은 성인의 도움뿐 아니라, 발달 수준이 비슷한 또래나 짝, 혹은 발달 수준이 다른 또래들과의 상호작용을 통해서 근접발달영역의 상한계에서 활동을 수행할 수 있다는 것이다.

비고츠키는 아동의 발달수준을 두 가지 수준으로 가정하는데, 하나는 실제적 발달 수준(actual development level)이고, 다른 하나는 잠재적 발달수준(potential development level)이다. 전자의 실제적 발달수준은 학습자가 독립적으로 수행할 수 있는 과제의 상한선을 말하고, 후자의 잠재적 발달수준은 더 뛰어난 개인의 도움으로 학습자가 성공적으로 수행할 수 있는 과제의 상한선을 가리킨다. 근접발달영역은 이 실제적

발달수준과 잠재적 발달수준과의 격차를 말한다. 예를 들어 3살짜리 아이가 현재 블록을 1단으로 쌓을 수 있는 능력이 있다면 그것(블록을 1단으로 쌓는 능력)이 바로 이 아이의 실제적 발달 수준이다. 그런데 이 아이가 부모나 교사 같이 자신 보다 능력이 뛰어난 타인의 도움을 받으면 블록을 3단까지 쌓을 수 있다고 한다면 이때의 블록을 3단까지 쌓을 수 있게 되는 능력은 이 아이의 잠재적 발달수준이 되는 것이다. 그리고 1단과 3단의 사이가 이 아이의 근접발달 영역이다. 즉, 근접 발달 영역이란 성숙의 과정에서 아직 성숙되지 않은 기능, 미발달의 상태에서 일반적으로 앞으로 성숙될 것이라고 믿는 기능이다(신경미, 1993. 고인규, 2010에서 재인용).

발달이란 두 수준 사이의 ZPD영역이 계속적으로 연결되어 변화하는 것이다. 이러한 변화와 더불어 학습자는 훨씬 더 복잡한 개념과 기능을 학습할 수 있게 되며 이제의 잠재적 발달수준이 내일의 실제적 발달수준이 되고, 그에 따라 근접 발달 영역은 새로운 근접 발달 영역으로 나아가면서 한 단계 더 높은 수준으로 발달하게 되는 것이다(고인규, 2010). 비고츠키는 개인이 이미 스스로 할 수 있는 과제를 수행할 때 배우는 것은 거의 없으며, 인지 발달을 증진시키는 것은 쉬운 성공이 아닌 삶의 도전이라 말한다. 도전적인 과제는 이익이 되는 반면, 상당한 도움으로도 할 수 없는 불가능한 과제는 결코 이익이 되지 않는다. 학습자가 좀 더 어려운 과제를 수행하게 될 때, 새로운 수준의 근접 발달 영역으로 변화하여 교사나 타인의 새로운 도움과 지원을 필요로 하게 된다. 이러한 변화는 학습자가 지식, 기술, 전략, 훈육, 행위의 습득을 위해 노력하는 동안 계속해서 반복적으로 나타나게 된다.

(2) 비계설정(Scaffolding)

ZPD 개념을 보다 심층적으로 연구했던 Wood, Bruner & Ross(1976)는 학습자의 근접발달 영역 안에서 성공적으로 과제를 잘 수행하도록 돕는 지원기제를 비계설정(Scaffolding)이라 정의하였다. 특히 비고츠키(Vygotsky)는 학습자에게 주어지는 도움이 언제나 성인에 의한 것만 아니라, 동등한 지위의 또래나 짝, 혹은 발달 수준이 다른 아동과의 상호 작용을 통해서도 근접 발달 지역의 상한계에서 수행할 수 있다고 믿었다.

비계(Scaffold)는 사전적으로 건설현장에서 1층과 2층을 연결하는 발판을 의미한다. 이 비계는 선물이 스스로를 지지하기에 충분히 튼튼해질 때까지 작업자들에게 지지대를 제공하는 외부구조이다. 학습자는 능동적으로 그 자신을 구성해 가는 하나의 건물과 같다. 사회적 환경은 개인으로 하여금 계속 새로운 능력들을 구축하게 하는데 필수적인 비계 혹은 지원체계이다. 비계설정이란 어떤 작업을 수행하는 학습자들을 도와주는 단순한 역할이 아니라 학습자 스스로 할 수 없는 작업을 수행해 내도록 도와주거나, 학습자 스스로 어떤 작업을 완성시킬 수 있도록 이끌어 주는 것이다.

효과적인 비계설정은 다음과 같은 구성 요소들과 목표를 가지고 있다.

① 공동 문제 해결

개인의 학습은 학습이 일어나고 있는 과제와 분리될 수 없으며, 사람들은 문제에 적극적으로 몰입되어 있는 동안 다른 사람들과 함께 일함으로써 가장 잘 배울 수 있다.

② 상호주관성

Newson과 Newson(1975)에 의해 소개된 개념으로서, 어떤 과제를 시작할 때는 서로 다르게 이해하고 있던 두 참여자가 공유된 이해에 도달하는 과정을 말한다. 비계 설정의 가장 본질적인 요소는 사회적 상호작용에서 참여자들이 개인의 근접발달 영역에 있는 상황에 대한 공통된 의견을 얻기 위해 항상 협의하고, 타협하는 것이다.

③ 따뜻함과 반응

비계설정의 또 다른 중요한 구성 요소는 상호작용의 정서적인 분위기를 고려한다. 과제에 대한 학습자들의 집중과 기꺼이 도전하려는 태도는 조력자 등의 타인이 명랑하고, 따뜻하고, 적극적인 반응을 보일 때 그리고 언어적 칭찬과 적절하게 자신감을 북돋워 줄 때 최대화된다.

④ 학습자를 근접발달영역에 머물게 하기

비계설정의 주요목표는 학습자로 하여금 그들의 근접 발달 영역 내에서 과제들을 하도록 하는 것이다. 이는 두 가지 방법으로 이루어 질 수 있다. 첫째, 학습자에게 주어지는 과제가 적합하게 도전적인 수준이

되도록 과제와 주변 환경들을 구성해 주는 것. 둘째, 학습자의 요구들과 능력에 맞도록 조력자의 개입의 양을 조절하는 것이다.

⑤ 자기조절 증진하기

비계설정의 또 다른 목표는 학습자로 하여금 가능한 한 많은 공동활동을 조정하게 함으로써 자기 조절을 훈련하는 것이다. 이를 위해 조력자는 학습자가 독립적으로 일할 수 있게 되면 가능한 한 빨리 조절과 도움을 멈추어야 한다. 이는 또한 조력자가 학습자로 하여금 의문점들과 문제들을 파악하도록 허용하고 학습자가 곤경에 빠져 있을 때에만 개입해야 하는 것을 뜻한다.

3) 구성주의 교육과 어썸스쿨과의 만남

어썸스쿨 토요학교에 있어서 구성주의적 교육학의 적용은 학습자를 교육의 대상자가 아닌 교육의 주체자이며, 주관적이고 능동적인 학습이 가능한 존재라는 관점이다. 단순한 지식의 전달의 차원을 넘어, 능동적인 존재인 청소년들이 삶을 삶의 과정으로 적용하고, 자신의 경험적 세계에 재구성 하고 내재화 한다. 이러한 인지적 재구성을 통한 발달과 성장은 청년 멘토들, 학생 멘토-멘티와의 상호작용을 통해 구성되고 촉진된다. 자아정체감의 발달을 경험하며 정체감을 구성해가고 있는 청소년들에게 있어서 청년 멘토들과 학생 멘토-멘티들과의 관계를 통한 상호작용은 타자에 대한 이미지를 형성하고, 타자와의 관계 속에서 자신의 이미지를 구성해 나가는데 도움을 받는다. 기존의 공교육 체계 안에서는 쉽게 접할 수 없었던 새롭고 다양한 경험과 주체적인 프로젝트의 진행의 과정을 통해 삶에 대한 맥락적 지식을 구축하고 능동적인 인간상을 회복한다.

비고츠키(Vygotsky)의 근접발달영역(ZPD)의 개념은 어썸스쿨 토요학교를 통한 학생들의 학습과 발달의 과정에 많은 시사점을 준다. 청년멘토, 학생 멘토들과의 상호작용을 통해 능동적으로 설정된 학습과 프로젝트의 목표는 학생들이 스스로 익숙하게 해결할 수 있는 영역들이 아닌, 새롭고 도전적인 과제가 되어야 한다. 이 과정에서 멘토와, 토요학교에 참여하는 또래 학생들과의 상호작용을 통해 얻는 도움과 지원, 상보적인 관계의 경험은 근접발달영역의 확장과 더불어 실제적 발달수준의 확장을 가져온다.

또한 어썸스쿨 토요학교를 통해 만나게 되는 청년 멘토들과의 관계는 꿈과 삶의 의미의 부재를 경험하는 많은 한국의 청소년들에게 자신의 잠재력과 가능성을 찾아가는데 있어서 도움을 줄 수 있다. 자신의 꿈과 삶의 의미, 자신의 정체성을 찾아가는 것을 청소년기의 중요한 발달 과업으로 본다면, 자신의 발달수준에 있어서 비교적 먼 곳에 있는 중년기 성인들에 비해, 후기 청소년기와 성인 초기의 시기를 경험하고 있는 청년 멘토들과의 상호작용을 통해 자신의 발달 수준과 근접한 영역에서의 구체적인 모델링을 설정하고 경험할 수 있다. 주체적이고 역동적으로 삶의 경험을 확장시켜나감에 있어서 청년 멘토들은 다양한 자극을 주고, 도전을 통한 발달을 가능하게 한다.

5. 어썸 교육의 원리

1) 어썸 스쿨 수업의 축

배움의 주체자는 [학생]이다.

어썸 교육에서 배움의 주체자는 교사나 멘토이기 보다 학생 자신이다. 학생은 능동적이고 주관적으로 지식을 받아들이고 재구성함으로써 이를 자신의 내면의 인식의 세계를 확장시키며 성장해간다.

배움은 실제적인 [경험]을 필요로 한다.

학생은 스스로의 경험을 통해 배운다. 개인적으로, 공동체로써 프로젝트를 실행하고 체험하며 좁은 교실 안에서의 굳은 사고를 넘어 새로운 시야를 경험하고 사고를 확장시킨다.

배움은 [성찰]을 바탕으로 한다.

배움은 맥락 안에서 학생이 이전에 경험으로 쌓인 선형적인 지식과 환경과의 상호작용을 통해 이루어진다. 이 과정을 위해서는 학생의 성찰이 필요하다.

배움은 다양한 이들과의 [상호협력과 소통]을 통해 한다.

배움은 혼자 이루어 가는 것이 아닌, 다양한 사람과의 상호협력과 소통을 통해 이루어진다. 타인과 함께하고 다양한 생각과 감정을 공유하고 소통하며 협동을 경험한다.

배움은 [도전]을 통해 이루어 간다.

학생은 이미 자신이 스스로 할 수 있는 과제를 수행하기 보다 도전적이고 어려운 과제를 통해 배우고 성장한다.

2) 마인드스토밍 프로세스

위와 같은 수업의 축을 만들기 위해 마인드스토밍 프로세스를 사용한다. 마인드스토밍 프로세스는 수업 참여자가 자연스럽게 자신의 이야기를 꺼내어, 다른 사람들과 나눌 수 있는 분위기를 만들어 준다.

이 프로세스는 4단계로 구성되어 있으며, 가로축은 시간, 세로축은 에너지를 의미한다.

각 단계 별 설명은 아래에 포함되어 있다.



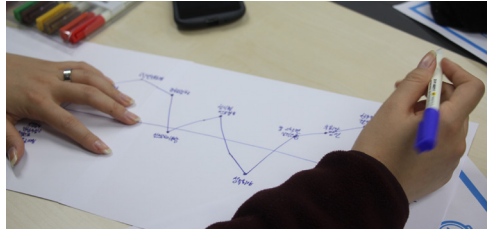
1. Opening

- a. 활동 목표 : 어색함을 깨고 자연스럽게 에너지를 올리는 활동
- b. 예시 : 아바타 그리기, 가위바위보 진화게임, Check-In



2. Storming

- a. 활동 목표 : 올라간 에너지로 스스로 사고하는 메인 활동
- b. 예시 : 전지그리기, 타임라인, 문장완성하기, 인물마인드맵, 배트맨, 욕망을 욕망하다



3. Sharing

- a. 활동 목표 : 자신의 생각과 느낌 그리고 활동 등을 공유하는 과정
- b. 예시 : 의자게임, 갤러리 투어, 전시회



4. Evaluation

- a. 활동 목표 : 스스로 성찰하고 함께 나누어진 통찰을 바탕으로 그날의 경험을 정리하는 시간
- b. 예시 : PMI, 에버노트



6. 참고문헌

단행본

- Apple, Michael W(2003). 성열관 역. **미국교육개혁 옳은 길로 가고 있다**. 우리 교육: 서울
- Erikson(1963). 윤진·김인경 공역. **아동기와 사회**. 중앙적성출판사: 서울
- John Taylor Gatto(2005). 김기협 역. **바보만들기**. 민들레:서울
- Salman Khan(2013). 김현경 외 역. **나는 공짜로 공부한다**. 알에이치코리아 :서울
- 김현철(2013). **자유학기제 정착을 위한 아일랜드 전환학년제 분석 시사점**. 한국교육개발원: 서울
- 박아청(2010). **에릭슨의 인간이해**. 교육과학사: 서울
- 박철홍 외(2013). **현대 교육학 개론**. 학지사: 서울
- 서용선(2012). **혁신교육 존두이에게 묻다**. 살림터: 서울
- 송도선(2009). **존 듀이의 경험교육론**. 문음사: 서울
- 임태평(2005). **철학적탐구와 교육 존두이**. 교육출판사: 서울
- 정지훈(2013). **내 아이가 만날 미래**. KOREA.COM: 서울

정기간행물

- 김미숙(2006). 근접발달지대의 재개념화에 기초한 사회구성주의 이론의 탐색: 이원적 관계를 넘어 참여로.
인간발달연구 13(2), 1-20.
- 송선희(2003). Vygotsky의 비계설정(scaffolding)이론에 대한 고찰. **교육방법연구** 15(1), 77-93.
- 오세원(2005). 일제강점기 식민지 교육정책의 변화 연구. **일본어문학** 27(1), 273-292.

학위논문

- 김진선(2012). **청소년 기독교 교육의 교사상**. 석사학위논문, 연세대학교 교육대학원.
- 김길정(2003). **고등학생의 자아정체감과 진로성숙도의 관계**. 석사학위논문. 공주대학교 교육대학원
- 이희경(2003). **진로가치명료화 프로그램이 여고생의 진로정체감과 의사결정 유형에 미치는 효과**. 석사학위논문, 이화여자대학교.
- 정운정(2009). **대학생의 가족지지, 진로정체감, 진로신념과의 관계분석**. 석사학위논문, 경기대학교 행정대학원.
- 차향선(1999). **한국과 일본의 근대 초등 공교육 비교 연구**. 박사학위논문, 한국교원대학교 대학원

웹페이지

- 공교육. **두산백과사전** (2014.2) retrieved from
<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1063088&cid=40942&categoryId=31723>
- 이유진(2012). **마인드스토밍** retrieved from
<http://mindstorming.kr/>

(주)어썬스쿨 교육 연구팀(나도움 이성은 이지섭 최샘이 최유진)