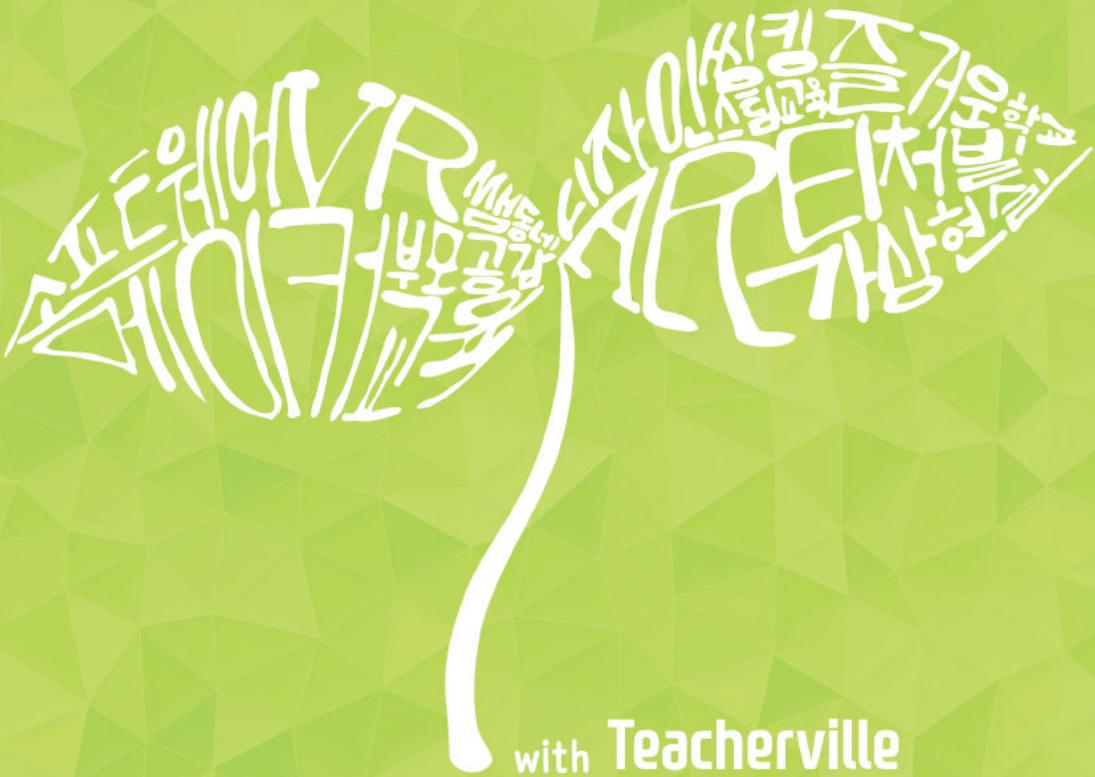


2018
SPRING

창간호

티처빌

매거진



with Teacherville

Cover Story

디자인씽킹과 메이커 교육

Class Know-How

교육과정-수업-평가-기록의 일체화로 교사, 학생이 모두 즐거운 수업을!
오늘부터 시작하는 미니 프로젝트 수업

Interview & People

학생들의 엉뚱한 질문이 사실은 본질이죠
사제 간에도 최소한의 규칙이 필요하다

쌤동네가 선생님의 교사 학습공동체를 지원합니다.



교사 학습공동체를 그룹채널로 만들어 운영해 보세요.
아래와 같은 다양한 혜택을 지원합니다.

학습지원

- 연수/교구 할인
- 도서 지원
- 전문 강사 섭외 지원

운영지원

- 현수막/다과 지원
- 산출물 제본

기획지원

- 교사 전문성 신장
오프라인 강연 무료 초청

2~4월 우수 채널 선정 이벤트



2~4월 그룹채널 지원 신청서를 제출한 그룹채널 중 우수 채널을 선정하여
교사 학습공동체 운영비를 지원해 드립니다.

이벤트 기간

- 기간 : 2018년 2월 12일(월) ~ 4월 30일(월) / 결과발표 : 5월 10일(목)

교사학습공동체 지원금

- 1등(1그룹): 50만 원 / 2등(2그룹): 30만 원 / 3등(3그룹): 20만 원

자세한 내용을 보고 싶다면 QR코드 검색 또는
검색창에서 쌤동네를 검색해 보세요.

쌤동네



2018년 봄.

미래교육에 희망의 싹을 틔우고자 새롭게 출간한 <티처빌 매거진>은 최신 교육 동향 및 수업 노하우, 학교 현장의 소식들을 수록하고 있는 사외보 계간지입니다.

<티처빌 매거진>은 선생님과 소통하며 공감할 수 있는 이야기를 나누고자 합니다. 유·초·중등 선생님들의 학급운영 노하우를 공유하고, 4차 산업혁명 시대를 맞아 화두로 떠오르고 있는 소프트웨어(SW) 및 메이커 교육 등 에듀테크(EduTech)에 대한 선생님과 전문가들의 다양한 정보를 제공할 예정입니다. 아울러 티처빌, 쌤동네, 티처몰 등 자체 사업 브랜드에 대한 소개와 함께 교육주체인 선생님의 성장을 통해 배움의 질이 향상될 수 있도록 티처빌만의 소신과 노력을 담아낼 것입니다. 앞으로 선생님과 연결된 콘텐츠를 통해 선생님이 행복한 세상을 만들어가도록 최선을 다하겠습니다.

발행처 테크빌교육(주)
서울시 강남구 언주로 551, 5, 6, 8층(역삼동, 프라자빌딩)
T. 02-3442-7783 F. 02-3442-7793

발행일 2018년 3월 30일

발행인 이형세

기획·편집 테크빌교육 홍보팀 / 티처빌 매거진 TFT

디자인·인쇄 (주)태산애드컴 T. 02-2268-2488



CONTENTS

티처빌 매거진 2018 창간호



Cover Story

- 04 디자인씹킹과 메이커 교육 | 정종욱
- 08 4차 산업혁명 시대, 바람직한 SW교육의 방향 | 최영인

Zoom in Focus

- 12 체계적 메이커 교육 필요하다 | 이형세
- 14 게임을 통해 수업을 재창조하는 선생님들 | 장경진



Class Know-How

- 18 교육과정-수업-평가-기록의 일체화로 교사, 학생이 모두 즐거운 수업을! | 우치갑
- 20 오늘부터 시작하는 미니 프로젝트 수업 | 전인구
- 22 수업 시간을 기다리는 아이들 | 장경진
- 26 고등학생 학생부, 어떻게 채워야 할까? | 즐거운학교
- 28 신학기를 여는 소리 학급 환경미화를 도와줘요~ | 장은은



Hot EduTech

- 32 변화의 동력, 우리에게도 있다 | 박기현
- 36 아시아 교육, 최첨단 교육 솔루션을 체험하다 | 김지혜
- 40 교육계의 핫이슈 '메이커 교육' | 최영인

Interview & People

- 44 티처빌이 간다 최혜경 대구 대명초등학교 수석교사
학생들의 영동한 질문이 사실은 본질이죠 | 윤민영, 이성희
- 48 사제 간에도 최소한의 규칙이 필요하다 | 김대권
- 50 모국어 교육의 중요성과 방법론 | 정도상



Teacherville News

- 52 티처빌, 원격교육연수원 운영평가 교육부 장관 표창
- 56 2018년 티처빌 학사일정



Book

- 58 신간소개 - 행복을 위한 혁신 - 미래교육이 시작되다
- 60 새 학년 새 학기 학급경영 추천도서 3

메이커 교육 컨퍼런스 2018

+ 창의성이 이끄는 미래 교육 +

일시 / 2018

장소 / 코엑스

주최 / 한국교육진흥원

왜, 메이커 교육인가?

메이커 교육
컨퍼런스 2018

디자인씽킹과 메이커 교육

정종욱 대표
브레이너리

메이커
교육
컨퍼런스
2018

창의성이
이끄는
미래교육



디자인씽킹과 메이커 교육

글. 정종욱 브레이너리 대표



예측 불가능한 미래를 해결하는 사람이 메이커

최근 메이커 교육에 대한 관심이 높아지고 있습니다. 마찬가지로 디자인씽킹에 대한 관심도 높아지고 있는데, 메이커 교육과 디자인씽킹이 어떤 관계가 있는지 정확하게 이해하는 것이 중요합니다. 우선 메이커 교육이 무엇인지, 왜 최근 미래교육의 대안이 되고 있는지 살펴보겠습니다.

인공지능(AI)이 인간의 지능을 뛰어넘는 시대가 올 것으로 예상되면서 미래에 대한 예측이 어렵게 되었습니다. 4차 산업혁명이 인공지능을 중심으로 하여 다양한 산업을 재편하고, 새로운 변화를 요구하고 있습니다. 과거처럼 변화가 그리 크지 않다면, 충분히 예측가능하고 미래가 요구하는 변화를 갖추어 나갈 시간이 충분할 것입니다. 하지만 현재는 그렇지 않습니다. 미래에 어떤 문제가 나타날지 예측할 수 없기 때문입니다. 따라서 어떤 문제가 나타나더라도 해결해 낼 수 있는 문제해결역량의 중요성이 더욱 강조되고 있습니다.

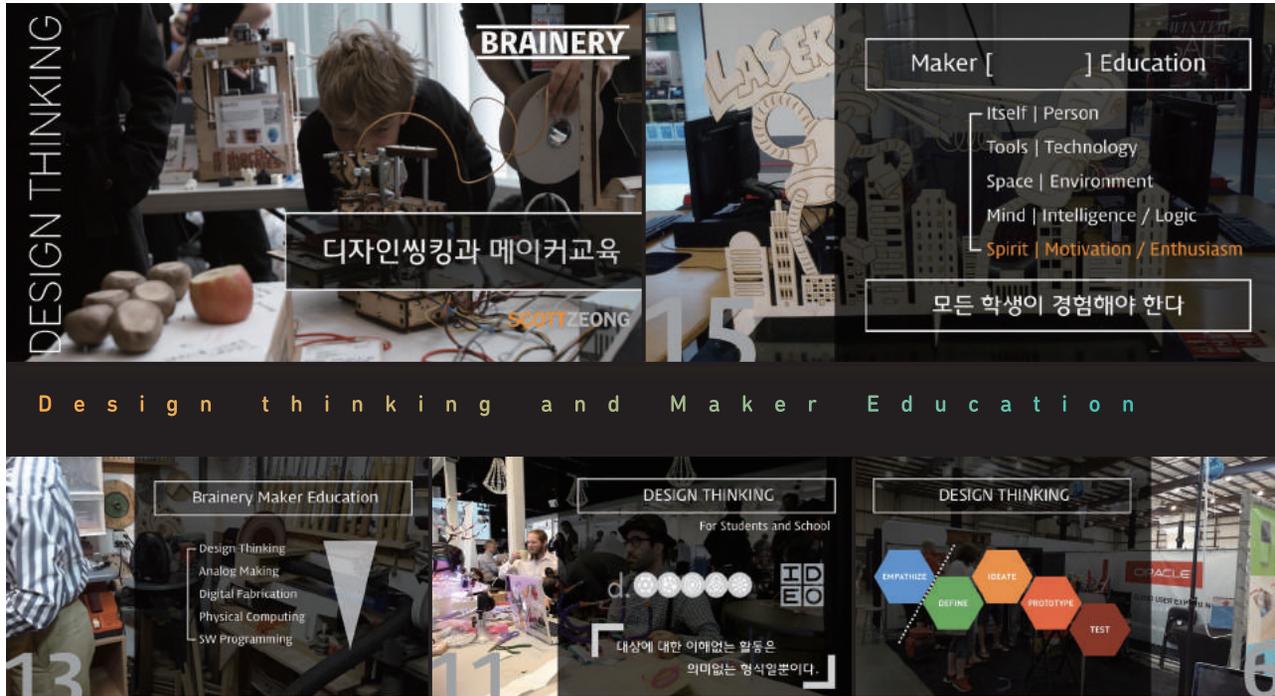
인류의 역사는 다양한 노력들로 인해 지금까지 진보해 왔습니다. 불, 석기, 토기, 숫자, 글자, 도구들, 전기, 인터넷 등 인류를 발전시킨 많은 것들을 보면 당시 문제를 해결하는 과정에서 얻은 결과들이었습니다. 즉 문제를 해결하였던 사람들에 의해 인류가 발전해 왔는데, 그 사람들은 모두 메이커라고 할 수 있습니다. 필요에 따라 문제를 해결하기 위해 무엇인가를 만들었던 사람들입니다. 그래서 예측 불가능한 미래를 살아갈 사람들이 갖추어야 하는 것이 능력이고, 그 능력을 발휘했던 사람들이 메이커였습니다.

메이커 교육은 융합적 사고, 실천력, 도전정신

메이커 교육에 대한 정의는 사람마다 다를 것입니다. 하지만 메이커 운동이나 메이킹 자체가 아닌, 교육이라는 단어가 붙는다면 또 다른 개념적 체계와 교육에 대한 이해가 반드시 있어야 합니다.

왜 모든 아이들이 메이커 교육을 받아야 할까요? 만약 메이커 교육이 메이커라는 사람자체를 만드는 교육이라면 모든 사람이 받을 이유가 없습니다. 또한 메이커 관련 도구를 가르치는 것이라면 필요한 사람만 받으면 될 것입니다. 메이커 교육은 메이커들이 가졌던 정신을 교육하는 것입니다. 가장 대표적인 것이 융합적 사고, 생각을 행동으로 옮기는 실천력, 그리고 도전정신입니다. 이런 종합적 사고를 통해 배우는 것이 메이커 교육입니다. 그렇기 때문에 미래를 살아갈 모든 학생들이 배워야 하는 것입니다.





디자인씽킹은 디자인적 사고를 통해 공감하는 것

메이커 교육에서의 디자인씽킹은 어떤 가치와 의미를 가지고 있을까요? 메이커 교육은 단순히 기술을 가르치는 것이 아니라 생각을 모사(시뮬레이션)하는 과정이며, 이를 통해 작동 가능한 생각을 갖추도록 하는 것입니다. 제가 메이커 교육을 디자인씽킹, 아날로그 메이킹, 디지털 패브리케이션, 피지컬 컴퓨팅, 소프트웨어 프로그래밍으로 구분하는 이유입니다.

소프트웨어 프로그래밍을 제외하고는 모두 결과가 아날로그로 나타납니다. 결국 손으로 무엇인가 만들 수 있는 것을 만들어야 한다는 것입니다. 이상의 5가지 활동은 모두 왜, 어떻게, 무엇을 만들 것인지를 통해 시작됩니다. 그것이 디자인씽킹입니다.

생각하는 방법과 관련해서는 다양한 방법들이 있습니다. 창의적 사고(Creative Thinking), 비판적 사고(Critical Thinking), 논리적 사고(Logical Thinking), 시스템 사고(System Thinking), 컴퓨팅 사고(Computational Thinking) 등이 있습니다. 모두 생각하는 방법과 관련된 사고방법론입니다.

이에 비해 디자인씽킹은 디자이너들이 생각하는 방식처럼 사고하는 것입니다. 디자이너라고 하면 미술 쪽으로만 한정하는 데 그렇지 않습니다. 비즈니스부터 미디어까지 모든 산업에는 다양한 디자이너가 있습니다. 이들의 공통점은 남을 위해 무엇인가를 만든다는 점입니다. 디자인씽킹이 경영이나 컴퓨터공학의 사고방법론과 크게 차이나는 것은 공감(Empathy)이 첫 단계에 있다는 것입니다.





융합적 사고, 실천력,
도전정신을 배우는
메이커 교육과 공감을
기본으로 문제를 해결하는
디자인씽킹 교육은
미래교육의 핵심이다.



공감할 수 없는 주제 선정은 형식에 불과

왜 디자인씽킹이 중요해 진 것일까요? 미래의 문제는 복잡해지고 있습니다. 단순히 하나의 지식과 경험으로는 해결할 수 없습니다. 문제를 해결하는 방법은 크게 분석과 이해가 있습니다. 분석은 문제를 해석하고 해결하는 것이며, 이해는 관찰하고 공감하여 해결해 나가는 것입니다. 지난 100년간은 분석의 시대였다면, 현재는 이해의 시대라고 할 수 있습니다. 문제가 복잡해질수록 분석적 해결보다는 이해의 방법으로 해결해야 합니다. 이런 이해의 방법을 체계화시킨 것이 디자인씽킹입니다. 디자인씽킹의 첫 단계는 공감입니다. 공감은 반드시 자신의 지식과 경험에 기반을 두어 나타납니다. 처음 접하는 것이나 내용을 알고 있지 못하는 것에 대해서는 공감할 수 없습니다. 스탠포드 디스쿨이나 아이데오의 방법론, 디자인씽킹 시트를 무조건 모두에게 적용할 수 없습니다. 특히 디자인씽킹의 주제는 더욱 그렇습니다.

학생들에게 우주의 쓰레기 문제, 북극곰의 서식지 문제, 아프리카의 기아문제를 디자인씽킹의 주제로 사용하기도 합니다. 하지만 이러한 문제들에 대해 학생들이 충분한 공감을 가질 수 있을까요? 공감이 되지 않는 것에 대해 마치 공감하는 것처럼 생각하고 행동하도록 하는 것은 형식에 그칠 가능성이 높습니다. 디자인씽킹이라는 방법론을 제대로 사용하기 위해서는 대상에 대한 지식과 경험이 밑바탕에 깔려 있어야 합니다. 그래야 디자인씽킹을 극대화할 수 있습니다.

디자인씽킹과 메이커 교육은 미래교육의 핵심

마지막으로 방법론입니다. 디자인씽킹은 방법론이 정해져 있지 않습니다. 포스트잇을 잔뜩 벽에 붙여 그럴 듯하게 보인다고 생각이 자극되고, 구체화될까요? 그렇지 않습니다. 디자인씽킹은 문제를 고민하고 해결하는 과정입니다.

예를 하나 들어보겠습니다. 냅킨을 주고 무엇인가를 적게 하면 잘 찢어지는 냅킨을 이해하고, 나름대로 어떻게 효율적으로 적을 수 있는지 고민하게 됩니다. 이처럼 디자인씽킹은 누구나 아이디어를 도출하고 다양한 방법을 모색하는 것입니다.

공감이라는 의미와 가치를 충실하게 생각을 이끌어 낼 수 있다면, 그리고 그것을 구체화하고, 간단하게라도 구현했다면 훌륭한 디자인씽킹 수업이라고 할 수 있습니다. 무엇인가 만드는 과정을 통해 융합적 사고, 생각을 행동으로 옮기는 실천력, 그리고 도전정신을 배우는 '메이커 교육'과 공감을 기본으로 문제해결을 위한 이해의 방법을 체계화해 놓은 '디자인씽킹 교육'이 미래교육의 핵심이라고 할 수 있습니다.

4차 산업혁명 시대, 바람직한 SW교육의 방향

글. 최영인 융합교육사업부 상무이사



최근 인공지능(AI), 빅데이터, 사물인터넷(IOT), 가상현실(VR), 증강현실(AR) 등 정보통신기술(ICT)의 눈부신 발전으로 4차 산업혁명이라는 새로운 패러다임이 강조되고 있다. 앞으로는 하드웨어(HW)가 아닌 소프트웨어(SW)의 경쟁 시대이며, 미래 사회의 모든 지식과 정보를 갖고 있는 '컴퓨터'의 활용과 관리를 잘 할 수 있도록 하기 위해 SW교육이 반드시 필요하다. SW 경쟁시대에 필요한 유능한 인재 육성을 위해 SW교육의 중요성이 날로 부각되고 있다.

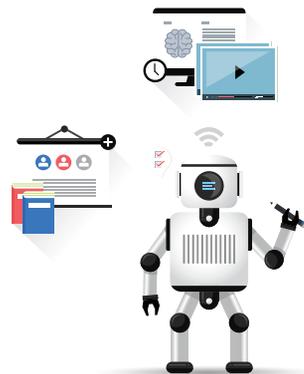
SW교육과정 현황 및 문제점과 해결방안

시대적 요구를 반영한 '2015 개정교육과정'이 적용되어 금년 새 학기부터 SW교육이 정규교과목으로 편성되었다. 하지만 SW교육이 차지하는 시간은 중학교에서 34시간, 2019년 초등학교에서 17시간에 불과하다. 턱없이 부족한 수업 시간은 창의적 체험활동, 자유학기제, 학교장 재량 수업시간 등을 활용하여 얼마든지 보완이 가능하다. 문제는 SW교육 핵심 요소인 전문 교사와 검증된 교육프로그램이 많지 않다는 것이다.

교육부에서는 SW교육 전문 교사 육성을 위해 각 시·도교육청 단위로 집합 연수 진행 및 SW교육 연구학교, 선도학교의 수업 운영사례를 전파하는 등 많은 노력을 기울이고 있다. 하지만 실제 수업에서의 경험이 축적되기까지는 많은 시행착오를 겪을 수밖에 없다. 그러므로 정규교과시간 이외의 수업에는 민간 전문 인력을 활용하는 방안도 적극 모색해봐야 할 것이다.

SW교육은 학생들의 논리적인 사고력 향상과 컴퓨팅 사고력(Computational Thinking)을 배양하기 위하여 검증된 프로그램에 초점을 맞추어야 한다. 그런데 최근 시중의 각종 학원들과 방과후학교의 SW교육 프로그램을 들여다보면 지나치게 언어 기반의 코딩 교육이 강조되어 있거나 단순히 교구 중심의, 특히 고가의 로봇을 가지고 놀이하는 흥미 위주의 수업이 대부분이다. 이는 자칫 학생들에게 SW교육이 어려운 수업으로 비춰지거나 드론, 로봇 등으로 하는 놀이수업으로 착각하게 만들지 않을까 우려되는 부분이기도 하다.

바람직한 SW교육은 학생들이 문제를 인식하고, 그 문제를 방관하는 것이 아닌 스스로 해결하려고 하는 의지와 어떻게 창의적으로 해결할 것인지 학생들 스스로 생각할 수 있어야 한다. 친구들과 함께 문제를 분석하고, 해결방안을 도출해내는 과정에서 컴퓨팅 사고 기반의 창의적 문제 해결력을 키울 수 있다. 결국 언어 기반 코딩 위주의 SW교육이 갖는 문제점은 다양한 교육 내용과의 융합을 통해 해결 가능하다.



문제	해결 방안
<ul style="list-style-type: none"> 언어 기반 코딩만을 중심으로 하는 SW교육 정해진 틀에서 벗어나지 못하는 교육 (새로운 것을 만들어 내지 못하는 교육) 실생활에서의 문제를 전혀 해결하지 못하는 교육 	<ul style="list-style-type: none"> 문제를 해결하고자 하는 적극성을 배양하고 문제 해결 과정의 도구로 SW를 활용하는 교육 문제를 창의적으로 해결하는 능력, 소통능력 중심의 교육 인공지능, 자동화 등 4차 산업혁명 시대에 맞는 창의융합교육

‘알기쉬운 코딩’과 함께하는 SW융합교육

테크빌교육은 2016년 과학기술정보통신부(前 미래창조과학부)와 함께 2,323명이 참가한 SW창의캠프를 운영했고, 2017년에는 서울디지털재단에서 3,809명이 참가한 도시문제해결형 체험형 SW융합교육을 운영했다. 100차시의 다양한 SW교육 프로그램을 개발하였을 뿐만 아니라 126회에 걸쳐 강의형, 실습형, 프로젝트형, 해커톤 등 다양한 융합교육 프로그램을 진행했다. 이를 바탕으로 일선 학교의 수업 환경에 맞는 맞춤형 SW융합교육 프로그램인 ‘알기쉬운 코딩’을 2017년 론칭하고 방과후학교, 자유학기제, 캠프, 특강 등의 형태로 서비스하고 있다.





〈 테크빌교육 SW교육과정 - 총 10개 과정, 100시간 운영 〉

SW융합교육 브랜드 '알기쉬운 코딩'은 SW교육을 통해 창의력과 문제 해결력을 기르며, 컴퓨팅 사고력과 SW 융합 능력을 높일 수 있도록 구성되었다. 현장에서 검증된 100차 시의 교육 프로그램을 보유하고 있어 자유학기제에 적합한 실습형, 이론형, 특강형 SW융합교육 프로그램 공급이 가능한 것이 특징이다. 프로그래밍, 피지컬 컴퓨팅 등 동아리 활동을 위한 프로젝트형 SW융합교육 프로그램도 제공한다.

'알기쉬운 코딩'은 문제중심학습(Problem Based Learning*) 방법을 기반으로 디자인 중심(NDIS**) 모델을 적용하여 초등학교 3~6학년 대상으로 창의력과 문제 해결력 향상을 통한 컴퓨팅 사고력을 증진하는데 초점이 맞춰져 있다. 특히 '2015 개정교육과정'의 SW교육 교과서에서 가장 많이 다루고 있는 피지컬 컴퓨팅 교구인 보드(E-센서로봇V2)와 로봇(햄스터로봇) 교구를 선정하였고, 다양하고 흥미로운 예제와 실습으로 재미있게 학습할 수 있도록 구성하였다. 뿐만 아니라 SW교육과 수학, 과학 등 교과를 연계하였고, 주변에서 접할 수 있는 문제들을 프로젝트 수업으로 해결할 수 있도록 개발하였다. 모쪼록 교사들의 정보교과와 방과후학교 수업에서도 '알기쉬운 코딩' 프로그램이 알차게 활용되기를 기대해본다.



E-센서로봇 V2
(보드 과정 교구)



햄스터로봇
(로봇 과정 교구)

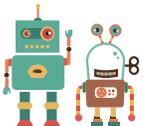
*PBL(Problem Based Learning) : 실제로 발생하는 문제와 상황을 중심으로 교수_학습을 구조화한 교육적 접근, 학습자들이 협력적, 자기 주도적으로 문제를 해결함으로써 비판적 사고력과 협력기능을 기를 수 있는 수업모형임. ① 문제 확인 → ② 문제해결 계획 수립 → ③ 탐색 및 재탐색 → ④ 해결책 고안 → ⑤ 발표 및 평가

**NDIS 모델 : CT 기반의 SW교육을 위한 수업모델 중 하나로, ① 요구분석(Needs) → ② 디자인(Design) → ③ 구현(Implementation) → ④ 공유(Share) 단계로 구성됨.

새로운 SW융합교육이 시작되다

상상하며 만들고, 체험하며 배우는

알기쉬운 코딩



테크빌교육의 SW융합교육 교재 및 교구

보드 1 & 2



아두이노 R3 보드 기반의
E센서로봇V2

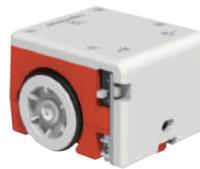


보드 1교재
(3개월, 12차시)



보드 2교재
(3개월, 12차시)

로봇 1 & 2



교육용 로봇
햄스터로봇



로봇 1교재
(3개월, 12차시)



로봇 2교재
(3개월, 12차시)



체계적 메이커 교육 필요하다

글. 이형세 대표이사

4차 산업혁명 시대의 화두로 떠오르고 있는 인공지능은 다음세대에 어떤 역량이 필요한지에 대한 고민을 던져주고, 이에 대한 해결방안으로 메이커 교육이 이야기된다. 이에 따라 최근 많은 시도교육청에서 미래를 위한 교육과정으로 초중고 메이커 교육 도입을 속속 발표하고 있다. 메이커 교육은 2014년 오바마 미국 전대통령이 백악관에서 메이커 교육 대회(The White House Maker Faire)를 개최하면서 본격적으로 유행하게 되었다. 미국을 중심으로 전 세계로 확산되고 있는 메이커 운동과도 밀접한 관련이 있다. 새로운 교육의 대안으로서의 메이커 교육은 메이커를 만드는 것이 아니다. 기술과 장비를 가르치는 것은 더욱 아니다.

메이커 교육은 다양한 지식을 융합하고, 창의적으로 사고하며, 주어진 상황에서 사용가능한 도구를 활용해 문제를 해결해 낼 수 있는 역량을 갖추도록 하는 교육이다. 특히 메이커 운동이나 창업을 위한 메이커 교육과 달리 미래 인재를 양성하는 학생 대상의 메이커 교육은 반드시 융합적 사고력과 창의적 역량에 기반한 교육이 되어 한다.





메이커 스페이스나 창업센터가 운영하는 3D프린터, 레이저커파, 아두이노 등 다양한 디지털 기술을 활용한 교육들은 도구와 장비에 대한 교육이 대부분이다. 개별적인 기술을 배울 수는 있지만 융합적 사고와 문제해결능력은 스스로 배워나가야 한다. 문제해결의 시작은 주어진 문제를 명확하게 정의하는 것이다. 단순하게 문제를 정의하기 보다는 문제가 미치는 사회적 영향과 가치를 생각하도록 하여, 앞으로 나타날 문제들이 인류의 발전에 기여할 수 있는 방향으로 해결방안을 찾아야 한다. 이것이 메이커 교육에서 '디자인생킹'이 중요한 이유다.

학교에서의 메이커 교육은 분명한 교육목표를 가지고 이를 위한 교육과정이나 체계적으로 구성돼 있어야 한다. 단순한 체험 활동이 되어서는 안되며, 어떤 지식과 경험이 필요한지 정의하고, 체계적인 교육과 학습과정을 설계하여 학년별로 제공돼야 한다.

학생들에게 3D프린터를 2~3시간 동안 교육한다고 3D프린터를 문제해결의 도구로 사용할 수 없다. 3D프린터를 도구로 사용하기 위해서는 3D프린터의 작동방법을 이해하기 이전에 디자인생킹을 통해 3D로 원하는 것을 정확히 표현해낼 줄 아는 것이 중요하다. 기본적인 3D에 대한 이해, 디자인툴에 대한 학습과 실습이 반드시 필요하며, 이 과정은 수개월의 교육과정일 수 있다. 경우에 따라서는 단순한 체험을 통해 흥미를 갖고 스스로 학습할 동기를 만들 수도 있다.

과거의 교육은 지식의 습득이 가장 중요했다. 우리가 배워야 할 지식이 변화가 거의 없었기 때문이다. 하지만 지금은 끊임 없이 기존의 지식이 새롭게 바뀌고, 존재하지 않았던 새로운

지식이 만들어지고 있다. 이제는 지식을 암기하고 배우는 것으로 변화를 따라 갈 수 없다. 변화를 인정하고, 다양한 융합을 만들어 낼 수 있어야 한다. 그래야 제한된 지식으로 무한한 가능성을 만들 수 있다.

세계적 혁신교육기관이 중요하게 생각하는 문제해결능력은 경험과 시행착오를 통해 축적되고, 생각과 행동이 균형을 가질 때 만들어진다. 이것이 메이커 교육이 가치 있는 이유이다. 메이커 교육에서 교사의 역할은 더욱 중요해질 것으로 본다. 교과 교육과 달리 메이커 교육은 개별 학생들의 경험과 능력에 따라 다양한 결과가 만들어질 수 있어 교사는 조력자로서의 역할과 함께 이런 다양성을 관리하는 능력이 필요하다. 먼저 교사들부터 연수를 통해 메이커 교육에 대한 이해와 전문성을 강화해야 한다.

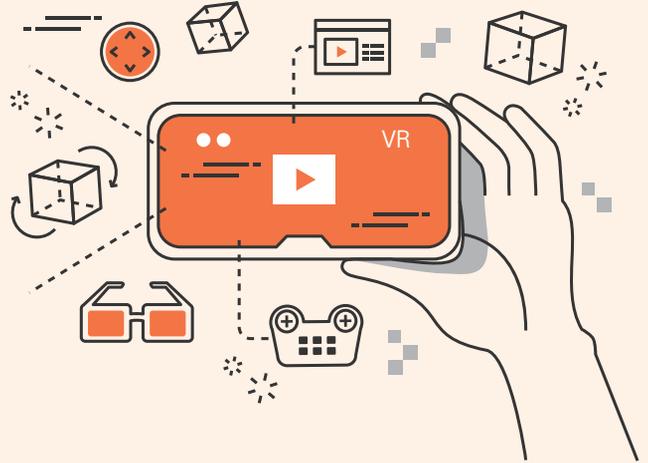
메이커 교육이 일회성 교육이 되지 않기 위해 정부와 일선 교육 현장인 학교에서 준비할 사항이 많다. 메이커 스페이스만을 학교에 만든다고 해서 교육이 이루어지는 것은 아니다. 4차 산업혁명으로 대표되는 불확실한 미래를 살아갈 학생들에게 힘을 주기 위해서는 무엇보다 관계 부처의 적극적인 지원과 함께 양질의 메이커 교육 커리큘럼과 교사의 준비가 선행돼야 할 때다.



<2018년 2월 21일자 디지털타임스 23면>에 실린 칼럼

게임을 통해 수업을 재창조하는 선생님들

글. 장경진 미래교육사업부 선임



대부분의 교사들은 ‘어떻게 하면 아이들이 흥미를 가지고 수업에 참여할 수 있을까?’를 고민한다. 모든 아이들이 재미있게 수업에 참여하고 함께 배우며 성장할 수 있는 수업을 위해 많은 교사들은 다양한 방법을 연구하고 있다. 만약, 아이들이 좋아하는 게임을 활용한 수업이 가능하다면 ‘대박’수업이 될 것이 분명하다. 그러나 과연 ‘게임’이라는 단어만으로도 열광하는 아이들에게 게임을 활용한 수업으로 제대로 된 수업을 진행할 수 있을까? 게임으로 어떻게 수업을 풀어내야 할까? 선생님들의 다양한 연구 성과를 살펴보았다.



게임으로 소통과 공감을 통해 교육을 재창조하다

문화체육관광부(장관 도종환)와 한국콘텐츠진흥원(KOCCA)원장 김 영준이 주관하는 '게임리터러시 교사직무연수'는 올해로 3년째 진행되어온 사업이다. 그럼에도 불구하고 아직 '게임리터러시'가 무엇인지 모르는 선생님들이 많이 있다. 게임리터러시란, 게임이 일상에서 갖는 의미를 알고 사회·문화적으로 이해하는 능력을 의미한다. 다시 말해, 게임을 통해 소통하고 공감하는 능력과 함께 시스템, 몰입과 즐거움, 문제해결, 보상 등과 같은 게임의 요소를 활용하여 교육에 적용하고 재창조하는 능력을 기르는 것이다.

지난해 7월부터 모집을 시작한 게임리터러시 교사연구회는 그러한 게임리터러시를 바탕으로 교과, 학습주제 중심의 게임화 수업 모델을 개발하고 학교현장에 적용 및 확산하는데 그 목적을 두고 있다. 2017년 처음 시작한 게임리터러시 교사연구회에 전국의 34개의 연구회가 지원하였고, 서면평가를 통해 20개의 연구회가 선정되었다. 교사연구회는 9월부터 12월까지 약 4개월의 기간 동안 300만 원의 지원금과 전문가 멘토링의 지원을 받아 연구를 진행하였다. 이들의 주제는 보드게임 개발 및 활용, 소프트웨어 교육, 게임개발 수업, 게이미피케이션 수업, 기존의 게임을 활용한 수업 등 교과목 수업에서부터 동아리활동, 창체수업 등 자율과정 운영까지 다양한 분야로 이루어졌다. 각 연구회의 연구 주제는 다음과 같다.



연구회명	연구주제
놀.공.놀.공	C-RPG를 활용한 역사수업 모델 개발
스티브코딩 에듀크리에이터	마인크래프트로 배우는 게임기반 학습
보물선 교사연구회	역사 보드게임 MAKER 교육프로그램 개발
어주얼 에듀 교사연구회	Entry와 Arduino를 이용한 나만의 게임 만들기
러니지(Learn Easy)교사연구회	게임 친화적 수업지도안 개발을 통한 게임에 대한 인식 개선
4C UP!	게임리터러시와 거꾸로 교실을 통한 4C UP!
일산중 자유학기 교사연구회	중학교 자유학과 연계한 게임리터러시 교육
함께해서 즐거운 게임리터러시 교사연구회	보드게임과 VR을 활용한 교과수업 활용 및 적용 게임리터러시 재구성 게임 개발수업
전국창의융합연구회	G러닝을 중심으로 하는 교수학습내용 개발
보드게임을 활용한 교수·학습 자료를 개발하는 연구회	5-6학년 군 역사영역을 보드게임화하여 학습자료 개발 및 활용
역량강화 코딩게임 교사연구회	정보처리역량과 창의적 문제해결능력 역량강화 프로그램 개발 및 적용
왕배게임 및 SW연구회	게임리터러시 이해를 통한 S/W 사고력 신장
WE GAME 교사연구회	게임 제작툴(KODU)을 활용한 문제해결 수업 교수 학습자료 개발
GBL-Level UP교사연구회	GBL-Level UP교육과정을 통한 창의·융합형 인재 육성
게임리터러시 교육실천 교사연구회	3-STEP 게임리터러시 수업(보물찾기 게임)으로 교과 수업과 게임 수업 누비기
강원 게임리터러시 교사연구회	소프트웨어 교육용 보드게임 자료 개발 및 수업활용
전북미래교육연구회	생각 쓱쓱! 논리 쓱쓱! 표현 쓱쓱! 게임리터러시 수업연구
NC-Game UP 교사연구회	게임리터러시 교육에 대한 이해와 현장의 실천적 적용 및 성과 공유
호모루텐스 교사연구회	〈프로그램 GET UP〉을 통한 게임리터러시 향상
가상현실 모션인식 게임기반 창의융합교육 교사연구회	가상현실 모션인식 게임 기반 창의융합교육 프로그램 개발



학생들의 호응도, 창의성, 깊이와 대안을 평가 기준으로 삼다

지난 2월 23일, 서울 대학로 CKL(콘텐츠코리아랩)에서 2017년도 게임리터러시 교사연구회 연구내용을 발표하고 우수연구회에 대한 시상식이 열렸다. 시상은 최우수 연구회 1팀, 우수연구회 4팀으로 총 5개 연구회가 선정되었다. 20개의 모든 연구회가 4개월이라는 짧은 기간 동안 열정적으로 연구에 참여하여 우수 연구회를 선정하는데 많은 어려움이 있었다. 그래서 평가위원들은 이미 잘 알려진 게임을 단순히 활용하는 방식보다 학생들이 호응할 수 있는 방향의 창의적 고민이 얼마나 더 해졌는지, 연구가 어느 수준까지 깊이를 더했는지에 대하여 평가하였으며, 또한 게임리터러시의 방향성에 대해 고민을 하는 많은 이들에게 대안을 던져줄만한 산출물을 도출하였는지를 평가 기준으로 삼았다.

선정 결과, 최우수 연구회는 '놀. 공. 놀. 공'(책임연구자 최은주, 서울 송파초)연구회가 선정되었고, 우수연구회는 '스티브코딩 에듀 크리에이터'(책임연구자 최성권, 증안초), '보물선 교사연구회'(책임연구자 강희광, 임진초), '어주얼 에듀 교사연구회'(책임연구자 김형욱, 안동 임동초), '러니지 교사연구회'(책임연구자 김인목, 샘모루초)가 수상하였다.

성과보고회 당일에는 아쉽게 우수연구회에 선정되지 못했지만 파격적인 게임리터러시 수업을 진행한 '일산중 자유학기 교사연구회'(책임연구자 황선익, 일산중)와 보드게임과 VR을 활용한 수업을 진행한 '함께해서 즐거운 게임리터러시 교사연구회'(책임연구자 하동준, 용인 모현초)가 함께 연구내용을 발표하여 풍성한 자리가 되었다. 또한 '강원 게임리터러시 교사연구회'(책임연구자 이인규, 구정초)는 직접 개발한 소프트웨어 교육용 보드게임을 전시하여 많은 선생님들의 관심을 받았다.

20개의 교사연구회가 연구·개발한 교수학습자료는 www.gschoo.or.kr 홈페이지 자료실에 게시되어 있다. 2018년도에는 약 40여 개의 게임리터러시 교사연구회를 선정할 계획이며, 더 많은 지원을 할 수 있는 방법을 고민하고 있다. 교사연구회 모집은 www.gschoo.or.kr에서 진행될 예정이다.

게임을 통해 소통하고
공감하는 능력과 함께
시스템, 몰입과 즐거움,
문제해결, 보상 등과 같은
게임요소를 활용하여 교육에
적용하고 재창조하는 능력을
기르는 것이다.



교사의 시간은
소중합니다.

2018. 4. 7.
마이크로소프트 교사 연수

msedukorea.com

교육과정-수업-평가-기록의 일체화로 교사, 학생이 모두 즐거운 수업을!

글. 우치갑 성남 늘푸른중학교 수석교사



최근 변화하는 교육 흐름에 따라 교사에게 요구되는 역할도 달라지고 있다. 교사 중심의 일방적인 수업에서 벗어나 학생들이 주체적으로 수업을 이끌어 나가는 방식으로 변화하고 있다. 교사들은 '무엇을 가르칠 것인가' 보다는 '학생이 무엇을 배워야 하는가'에 초점을 두고 수업방안을 고안해야 한다. 또한 학생들의 활동과정에 중점을 두고 평가하는 기준을 마련해야 한다.

Q₁

교육과정-수업-평가-기록의
일체화란 무엇이며,
왜 해야 할까?

A₁

'교육과정-수업-평가-기록(교-수-평-기) 일체화'란 교육과정, 수업, 평가, 기록을 하나의 연속된 교육 활동으로 바라보고, 이를 통합적으로 운영해 학생의 성장을 돕는 것을 말한다. 이 4 단계의 과정이 따로 진행될 경우 학생에게 좋은 영향을 미칠 수 없기 때문에 이들 과정을 하나로 연결시킨 것이다.

가령 전체 교육과정을 토의·토론 수업으로 진행한 뒤 지필고사 성적만으로 학생들을 평가한다면, 학생들은 여태껏 열심히 참여해온 수업 활동과는 아무런 관계가 없는 기준으로 평가받는 셈이다. 이 경우 학생들은 학원이나 과외를 통해 시험 점수만 잘 받기 위해 노력할 것이다. 수업 준비와 별개로 시험 준비를 하고, 학기 말에 학생부까지 기록해야 하는 교사도 힘이 들 수밖에 없다. 그렇기 때문에 교육과정 재구성부터 그에 준하는 수업, 평가, 기록까지의 단계가 하나로 일체화되는 것이 매우 중요하다. 그래서 시작하게 된 것이다.

Q₂

교육과정-수업-평가-기록의 일체화
연구회에서는 어떤 활동을
하고 있는지?

A₂

'교-수-평-기 일체화 연구회'의 연구위원들은 학교 현장 일선에서 각자 실제적인 경험을 바탕으로 연구와 적용을 병행하고 있다. 그 결과를 SNS에서 공유하고, 학생들의 삶과 연계된 교과 교육과정의 재구성과 교과 간 주제통합 교육과정 재구성을 선도하며, 다양한 학생중심 수업 방안(비주얼 씩킹, 하브루타, 토의토론, 액션러닝, 프로젝트수업, 교육연극수업) 등을 실행하고 동료 교사들에게 연수를 통해 확산시키며, 각 학교와 지역 교육청을 중심으로 활동하고 있다.

'교-수-평-기 일체화 연구회'는 이러한 혁신적인 교수-학습활동을 통해 '교육과정-수업-평가-기록 일체화'에 최적화된 수업모형을 개발하였다. 수석교사 5년 동안의 전문성과 역량을 바탕으로 '교육과정-수업-평가-기록 일체화'를 학교 현



2



3



1. '교-수-평-기 일체화 모형'을 연구하는 '경기도 교-수-평-기 연구회' 교사들

2,3. 교-수-평-기 일체화 연구회 워크숍 모임



장에서 교사들이 공감하고 쉽게 이해하며 적용할 수 있도록 연구를 진행하고, '교육과정-수업-평가-기록 일체화' 도서를 5월초에 발간하기 위해 준비 중이다.

지난 1월 27일에는 서울에서 전국 32명의 연구위원 선생님들과 함께 '교-수-평-기 일체화' 연구회 워크숍이 열렸다.

티처빌의 쌤동네 '교육과정-수업-평가-기록 일체화' 채널에 다양한 교수-학습 자료를 제공하고 있다. 상단의 QR코드를 검색하면 확인할 수 있다.

Q₃

교육과정-수업-평가-기록을 어떻게 일체화해야 하는지?

A₃

① 교육과정의 재구성

교육과정의 재구성은 교과 진도가 아닌 단원 간의 연계성, 시의적 상황 등을 고려하여 성취기준을 중심으로 교육과정을 재구성하는 과정을 의미한다. 교육과정을 재구성하면 선생님에게 수업자율성이 생기고, 교육활동이 풍부해질 수 있다. 교육과정을 재구성하는 방법은 "교과 내 단원 순서 바꾸기, 교과 내 통합, 압축하기, 교과 간 융합하기"로 나눌 수 있다.

② 학생중심 수업

학생중심 수업은 말 그대로 학생이 수업의 중심이 되고, 수업을 이끄는 것을 의미한다. 학생 참여와 활동 중심의 다양한 수업이 이루어진다. 성취기준을 반영한 활동중심의 수업을 통해 교사와 학생이 활발하게 상호작용하고, 학생들은 다양한 역량을 향상시킬 수 있다. 대표적으로 프로젝트 수업, 토의·토론, 실험·실습, 협력수업 등을 진행할 수 있다.

③ 과정중심 평가

과정중심 평가는 성취기준에 도달하기 위한 학습의 과정, 성장의 과정을 중시하는 평가다. 학습의 결과를 평가하는 지필평가 등 기존의 평가방식과 달리, 수업 중에 이루어지는 수행과정 전반을 평가한다. 자기성찰 평가, 모둠 내 동료 평가, 모둠 간 동료 평가를 할 수 있으며, 교사는 관찰 평가를 할 수 있다.

④ 학교생활기록부 기록

학교생활기록부에는 학생의 학습과 성장의 구체적인 기록을 담는다. 즉 교과학습발달상황(교과세부능력 및 특기 사항)을 기록할 수 있다. 학생의 학업 역량에 대한 구체적인 증거를 제시하고, 다양한 활동을 통해 어떤 능력과 소양을 키우고 발휘했는지 자세하게 기록하는 것이 중요하다.





오늘부터 시작하는 미니 프로젝트 수업



글. 전인구 세종시 미르초등학교 선생님

혁신학교인 세종시 미르초등학교에 근무 중인 전인구 선생님은 캠퍼스형 공동 교육과정인 '경영학', '창업', '초등교사' 프로젝트의 고등부 강사를 겸하고 있다. 초등학교 교사인 그가 고등부 프로젝트 수업 강사로 활동하기까지 많은 노력이 있었다. 학교 교재를 만들기 위해 KDI(한국개발연구원)와 미국 PBL(프로젝트 기반 학습)의 다양한 사례들을 연구, 초등 경제교육 프로젝트 교재를 개발했다.

이 연구를 통해 프로젝트를 단기, 중기, 장기, 미니프로젝트로 분류하였으며, 여러 학교 및 교육청에서 적합한 프로젝트를 활용하여 강연을 하고 있다.

프로젝트 학습과 미니 프로젝트 수업 노하우

프로젝트 학습은 학교에서 배운 뒤 나중에 사회에 나가 활용하는 일반적인 교육과는 다르다. 먼저 해결 과제를 부여 받고 이것을 해결하기 위한 지식을 학습하는 수업방법이다.

해결 과제는 우리가 살아가는 실제상황의 문제들을 담고 있어 학생들이 문제를 해결하고 싶어 하는 욕구가 강렬하다. 그리고 한 과목의 지식이 아닌 여러 과목의 지식이 필요하고, 학습을 해야 하는 필요성을 느끼게 된다. 문제를 해결하기 위해서는 혼자서 아닌 친구들과 협력을 해야 하는 경우가 많기 때문에 친구들과 소통하고, 일을 분담하는 방법 또한 배울 수 있다.

이런 과정들 덕분에 프로젝트 수업은 아이들에게 더 재미있고, 공부의 필요성을 알려주며, 실생활에 적용할 수 있는 교육이 될 수 있다. 그런데 프로젝트 수업이라고 하면 어렵다고 생각하는 선생님들이 꽤 많다. 어려워하는 이유로는 무엇을 주제로 삼고, 어떻게 가르쳐야 할지 모르겠다는 답변이 가장 많았고, 오랜 기간 지속되어야 한다는 부담감 때문이었다.

그래서 프로젝트 수업의 부담을 줄이면서 다양한 아이디어가 나올 수 있는 미니 프로젝트 수업 노하우를 소개하고자 한다. 하루 분량의 미니 프로젝트 수업을 해본 뒤, 프로젝트 수업에 자신감이 든다면 4주 분량의 단기 프로젝트, 2~3달 분량의 중기 프로젝트, 학기 또는 학년기간 동안 진행되는 장기 프로젝트 수업으로 확대해 나가면 된다.



3월 추천 미니 프로젝트 - 너의 이름은?

새 학년으로 올라온 아이들을 위해 추천하는 미니 프로젝트는 '너의 이름은?'이다. 친구들에게 자신을 알리고, 또한 친구에 대해서 관심을 가지며, 좀 더 빨리 친해지기 위해서 다양한 활동들을 결합하여 친구들끼리 서로를 빨리 이해하는 수업이다. 반 친구의 이름을 모두 외우는 것을 해결 과제로 정하고, 국어, 통합, 창체 교과 내용을 재구성한다. 하루 수업으로도 가능하지만 이름을 다 못 외웠을 경우를 고려하여 2일치 수업으로 재구성할 수도 있다.

첫 날은 꿈 이름표를 만들어서 책상 위에 이름과 꿈을 그린 뒤, 꿈과 이름을 맞추기 놀이를 통해 친구에 대해 이해하는 시간을 가진다. 3교시에는 혈액형이 같은 친구들끼리 모여 자기 소개를 하고, 주어진 상황에서 자신은 어떻게 행동할 건지를 차례로 말해보는 시간을 갖는다. 4교시에는 '나는 누구일까요?'라는 코너를 통해 선생님이 설명하는 친구는 누구인지 맞춰보도록 한다. 만약 실패했다면 어떤 것이 더 필요한지 발표해본다.

다 맞추지 못하면 다음 날 1교시에 명함을 만들고 나눠주기 활동을 하고, 2교시에는 이름을 부른 친구를 맞추어야만 아웃이 되는 이름 피구를 한다. 3교시에 자신이 좋아하는 시와 책을 릴레이로 소개하며, 누가 어떤 시와 책을 좋아하는지 알아본다. 4교시에는 다시 '나는 누구일까요?' 퀴즈를 통해 친구의 이름을 외우는데 최종 도전 기회를 가진다.

• 주제 : 너의 이름은?

- 시기 : 3월 1주
- 예시학년 : 2학년
- 해결과제 : 우리 반 친구 이름 모두 외우기

• 1일차

- 1교시 - 통합(술) 1. 알쏭달쏭 나. 꿈 이름표 만들기
- 2교시 - 국어 2. 자신 있게 말해요 - 꿈 이름표 놀이
- 3교시 - 창체(적응) - 혈액형의 대화
- 4교시 - 창체(적응) - '나는 누구일까요?' 퀴즈1 및 해결방법 수정

• 2일차

- 1교시 - 통합 1. 알쏭달쏭 나. 명함 만들기
국어 2. 자신 있게 말해요 - 명함 나누기
- 2교시 - 통합(즐) 이름 피구하기
- 3교시 - 국어 1,2 - 좋아하는 시와 책 릴레이 소개하기
- 4교시 - 창체(적응) - '나는 누구일까요?' 퀴즈2



꿈 이름표



명함 나누기

4월 추천 미니프로젝트 - 벚꽃엔딩

4월 초가 되면 학교 주변에 벚꽃이 흩날리는데 이 시기를 그냥 보낼 수는 없다. 벚꽃과 관련된 해결 과제를 제시하고 학생들이 벚꽃이 피는 학교 주변으로 가서 수업도 하고 벚꽃도 즐기면 어떨까? 해결 과제로 5,6학년에게 '벚꽃 뮤직비디오 만들기', '벚꽃과 관련된 광고 만들기' 등을 제시하면 미술, 국어, 음악, 체육 교과에서 필요한 내용들을 찾아 낼 수 있다. 학교 주변에 벚꽃이 핀 곳이 없다면 인근에 벚꽃이 핀 곳으로 나가서 벚꽃 프로젝트를 해보는 것을 제안한다.

• 주제 : 벚꽃엔딩

- 시기 : 4월 1주
- 예시학년 : 6학년
- 해결과제 : 자연에서 뛰어놀며, 벚꽃 뮤직비디오 찍기

• 1일차

- 1교시 - 체육, 자전거를 타며 벚꽃로드 달리기
- 2교시 - 체육, 플라잉디스크 골프
- 3교시 - 음악, 기타 치며 노래 부르고 수건돌리기
- 4교시 - 과학, 자연 보물찾기
- 5교시 - 미술, 벚꽃 뮤직비디오 촬영하기
- 6교시 - 창체(봉), 하천 생태 교육 및 정화활동



기타 치며 수건놀이



뮤직비디오 촬영



수업 시간을 기다리는 아이들

2017 게임리터러시 최우수 교사연구회 ‘놀.공.놀.공’

글. 장경진 미래교육사업부 선임

“선생님! 사회시간 언제예요?
역사가 너무 재미있어요!!!”

지루하고 암기해야 할 내용이 많은 역사수업을 오히려 아이들이 기다리는 이상한 교실이 있다. 이 반 학생들은 약 한 달의 시간동안 ‘삼국지’라는 RPG(Roll Playing Game)게임 속에서 살았다고 해도 과언이 아니다. 이 말은, 게임을 했다는 것이 아니라, 아이들이 게임 속 인물이 되어 직접 역사를 체험했다고 하는 것이 보다 정확하다. 다시 말해 학교에 등교하는 순간, 게임에 ‘로그인’하게 되는 것이다. 아이들은 학교에서 생활하는 시간은 삼국지 게임 속의 일부분이 되는 것이다. 이런 게이미피케이션 수업방법을 연구·적용한 사례로 2017 게임리터러시 최우수 교사연구회로 선정된 ‘놀. 공. 놀. 공 교사연구회’를 소개한다.

학생들이 참여하고, 흥미를 느끼는 수업을 연구하다

‘놀.공.놀.공 교사연구회’는 ‘놀면서 공부하면 늘 공부하게 된다’라는 의미로, 서울 송파초등학교의 최은주 선생님, 정한솔 선생님, 이수진 선생님, 김주연 선생님, 서울 수명초등학교의 김상우 선생님, 김보람 선생님 등 총 6명으로 구성되었다. 이들은 2017 게임리터러시 교사연구회를 모집하기 이전인 2015년부터 ‘살아보자, 놀아보자, 배워보자’라는 취지 아래 연구회를 구성하여 수업방법을 고민하고 개발해왔다. 교사연구회 선생님들은 재미있고 살아있는 사회수업을 위하여 C-RPG(Classroom Role Play Game)를 연구했다. C-RPG란, 교실 수업 상황에서 제시된 수업 시나리오 속에서 학생들이 역사적 인물이 되어 역할을 수행하는 게임을 말한다. 게임을 통해 아이들이 먼 과거 사람들의 이야기라고만 생각하는 역사적 사건들을 지금 나의 이야기가 되어 몰입할 수 있는 수업 모델을 만들고자 한 것이다. 그러기 위해서 선생님들은 수업모델에 활용할 수 있는 놀이와 교구를 찾아 활용 방안을 탐색하고, 역사적 인물이 겪던 사건을 경험하면서 역사적 상상력과 감수성을 키울 수 있는 수업 시나리오를 개발해야 했다. 연구회 교사 6명 모두 5학년 담임을 맡아 연구·개발한 내용을 직접 준비하고 적용하여 수업자료를 축적해왔다. ‘놀. 공. 놀. 공 교사연구회’ 선생님들이 개발한 C-RPG를 활용한 역사 수업 예시는 다음과 같다.

1일차	<ul style="list-style-type: none"> • 새로운 신분 뽑기 • 군사력 : 줄넘기 200회 • 경제력 : 수학 쪽지시험 (인당 10점) • 경험치 : 손잡고 원 만들어 풍선 띄우기 35회 ★ 이벤트 : 건국신화 역할극 • 이야기: 삼국의 건국 과정, 신화의 의미 	<ul style="list-style-type: none"> • 왕 일기 쓰기 • 다음날 퀘스트, 이벤트 공개 • 교과 2시간 확보
2일차	<ul style="list-style-type: none"> • 군사력 : 줄넘기 200 • 경제력 : 선사시대 쪽지시험 • 경험치 : 랩동 한국사 노래 부르기 ★ 이벤트 : 율령반포 : 나라별로 율령 만들어 게시하기 • 이야기: 율령은 왜 필요했을까? 부족국가와 고대국가의 차이점 	<ul style="list-style-type: none"> • 왕 일기 쓰기 • 다음날 퀘스트, 이벤트 공개 • 아침, 점심시간 활용
3일차	<ul style="list-style-type: none"> • 새로운 신분 뽑기 • 군사력 : 줄넘기 200회 • 경제력 : 랩동 한국사 노래 빈칸 채우기 • 경험치 : 카드 뒤집어서 전달하기 게임 ★ 이벤트 : 불교수용 (민음의 힘으로 극복!) 통나무가 되어 보자 • 이야기: 삼국이 성장한 배경, 불교의 영향 	<ul style="list-style-type: none"> • 왕 일기 쓰기 • 다음날 퀘스트, 이벤트 공개 • 아침, 점심시간 활용
4일차	<ul style="list-style-type: none"> • 군사력 : 줄넘기 200회 • 경제력 : 아침 계산 • 경험치 : EVERYBODY UP 4, 5인 ★ 이벤트 : 고백신 피구 우승 - 경제력 100 군사력 100 경험 100 2위 - 경제력 50 군사력 50 경험 50 3위 - 경제력 0 군사력 0 경험 50 • 이야기: 삼국의 전쟁 중 재미있는 이야기 	<ul style="list-style-type: none"> • 왕 일기 쓰기 • 다음날 퀘스트, 이벤트 공개 • 아침, 점심시간 활용 • 체육시간 활용

교사가 직접 쓴 후기로 C-RPG 둘러보기

삼국시대 C-RPG 시작

1. 고구려, 백제, 신라 설립

- 다양한 요소를 고려하여 세 개의 그룹을 형성하고, 각각 하나의 나라가 되었다.

2. 왕 선출

- 각 나라에서 중요하게 생각하는 것 중심으로 왕을 뽑으라고 했다. 앞서 체험했던 선사시대엔 힘이 중요한 것 같아 팔씨름으로 했으나, 삼국시대엔 경제력, 군사력, 경험치 모두 중요하다고 했더니 그냥 자연스레 추천을 한 경우도 있었고, 왕은 운이라며 가위 바위 보를 한 경우도 있었다.

3. 장수 임명

- 장수는 왕이 임명하거나 가위 바위 보로 뽑았다.

4. 땅 위치 정하기

- 삼국시대의 각 도읍지를 표시해두고, 나라별로 하나씩 고르라고 했다. 같은 곳을 고른 경우에 해당 나라의 왕끼리 팔씨름 대결을 해서 쟁취했다. 어느 도읍지를 골랐느냐에 따라 나라 이름을 부여했다. 고구려, 백제, 신라. 건국신화들을 각각 설명하고 정리한 뒤에 나라별로 역할극을 준비하기로 했다. 이렇게 삼국시대의 서막이 올랐다.

삼국시대 점수 모으기

1. 게임마스터(GM)

- 나는 게임마스터(GM)으로써 아이들이 해결해야 할 미션들을 준비해놓았다. 아침 계산은 수학 1단원 내용 복습문제다. 모여서 함께 줄넘기를 하러 가고, 문제도 함께 푸는 모습들이 정말정말 예쁘다.

2. 점수 (경제력, 군사력, 경험치)

- 계산, 스토쿠는 지력 상승으로 인정하여 경제력 점수로 부여한다. 줄넘기는 군사력 점수로, 경험치는 그때그때 이벤트를 통해 점수를 부여한다. 그날의 점수를 합산하여 100점 단위로 땅을 차지할 수 있다.



3. 전투

매일 삼국은 소소한 전투를 벌인다. 장수들이 대표로 나와 싸움을 하는데, 준호 쌤께 배운 '어둠의 무사' 형태로 싸운다. 각자 눈을 가리고 상대

무사를 찾아 공격하며 같이 머리에 닿으면 전투에 패배하는 형태이다. 아이들은 상대 무사의 머리를 공격하는 동시에 자신의 머리를 방어해야 한다. 우수국가에 100점, 준우수국가에 50점을 부여한다. 같은 지니 쌤께 배운 풍선 갈 버전으로 제작했다.

나제동맹의 배신감과 고백신 피구

1. 몰입

- 삼국의 발전, 불교 수용에 대한 수업이 끝났다. 아이들은 삼국의 국민이 되어 역사와 함께 감정을 쏟아냈다.

- 백제의 근초고왕이 고구려 고국원왕을 치는 이야기에서 고국원왕이 전연에게 공격당해 정신없는 틈을 타 공격했던 얘기를 듣고 고구려 아이들이 매우 분통을 터뜨렸다. 고구려 광개토태왕과 장수왕이 멋지게 땅을 정복할 땐 다시 환호를 내지르던 고구려 아이들. 신라가 왜구를 토벌할 때 도와줬던 이야기에선 더욱 우쭐했다.

- 그러다 백제와 신라가 나제동맹을 맺자 백제, 신라는 서로 안심하는 모습을 보였다. 그리고 신기하게도 삼국의 장수들끼리 하던 전쟁 결과가 우리 역사 진도에 맞춰서 흘러갔다. (백제가 전성기일



<고구려 백성의 일기>

땐 백제 장수가 계속 승리하다, 다음날은 고구려로 승리가 넘어가고.) 클라이맥스는 나제동맹이 깨어진, 신라 진흥왕 통치 시절! 백제 아이들의 원성이 극에 달했고 신라 아이들은 어쩔 줄 몰라 하고 고구려 아이들은 어느 장단에 맞춰야 하나 했다. 이렇게 아이들은 동맹과 배신의 역사에 대해 알아갔다.

- 그리고 삼국전쟁 1차전

'고백신 피구'의 시작. 원으로 세팅하고, 삼국이 동시에 하는 피구로 전쟁을 벌였다. 동맹이 시작되었고, 목표는 알미웠던 신라였다. 신라를 빠르게 격퇴한 뒤에 고구려와 백제의 싸움. 그리고 결과는 백제의 승리.

(미술통합)삼국과 가야문화-유물/유적 만들기

1. 교과융합교육 - 삼국과 가야문화에 대해 공부한 뒤, 미술시간에 유물/유적 만들기를 했다.



삼국토론, 통일전쟁

그간 부지런히 모은 모든 땅을 걸고 삼국통일전쟁을 한다. 그냥 피구가 아닌 [초능력 피구]이다. 아이들은 각자 자기 나라의 역사적 사실을 연구해서 통일 전쟁에 사용할 초능력을 개발한다. 초능력은 해당 초능력 찬스를 썼을 때만 유효하며 내용, 횟수, 지속시간은 아이들이 정한다.

1. 나라별 토의

- 각 나라별로 조사해온 자료를 바탕으로 토의 진행 → 초능력 정하기



2. 삼국 토론

- 삼국 토론을 통해(국어 3. 토론 단원 활용) 논리적 설득과 반론 제기. 초능력 내용을 구체적으로 결정한다.

3. 최후의 전쟁

- 땅 개수에 따라 비율을 정해 피구 장을 만들었다. 고구려는 144개, 백제 81개, 신라 93개. 고구려가 가장 넓은 땅, 다음은 신라, 다음은 백제. 이렇게 땅의 넓이를 정하고 각 나라별로 모여서 전의를 다지는 "파이팅!!!"을 한 다음에 최후의 전쟁을 시작했다. 삼국 모두 열심히 싸워줬으나 결과는 고구려가 승리했다. 지금까지 고백신 피구를 할 때 거의 이기지 못했던 고구려라 백성들의 기쁨은 더욱 컸다. 적재적소에 초능력을 활용한 것이 우승비결이라고.

업무량이 많았지만 자긍심 또한 높아서 좋았다 (능동초 교사 임소연선생님 후기)

삼국 RPG를 체험하는 동안 우리 반 여기저기서 즐거운 비명이 터져 나왔다. 난 평소 수업을 할 때보다 훨씬 많은 걸 준비해야 했고, 아이들의 과제 양은 늘어났으며, 쉬는 시간까지 프로젝트(장군들의 전투, 점수 계산 등) 관련 활동을 해야 하기도 했다. 그런 이유로 업무량은 많았지만 자긍심도 높았다.

아이들 또한 만족감을 표현했다. 우리 반은 삼국시대에 속 빠져 들었고, 얼굴도 모르는 옛 조상들의 마음에 깊이 공감하며 마치 자신의 일인 양 흥분하고 기뻐하고 슬퍼하기도 했다.

협력과제가 많이 주어진 덕에 아이들은 평소엔 친하게 지내지 않았던 아이들과 협력해야 하는 상황에 놓이게 되었고, 이를 통해 반 분위기가 개선되는 효과도 얻었다. 이는 프로젝트 계획 단계에서 전혀 기대하지 않았던 소득이었다.

“요즘 우리 아이가 집에서 역사책을 열심히 읽어요” 역사책을 사 놓은 지 수년이 지났지만 손도 안대던 아이가, 스스로 책을 꺼내 들고 언니와 동생에게 설명하며 지식을 ‘뽐내다’라며 고마워하시던 학부모님들도 여럿 있었다.

여러 교과를 동시에 가르치는 동안 이렇게 커다란 프로젝트를 진행하는 건 정말 어려운 일이었다. 나 혼자였다면 불가능했을 지도 모른다. 기꺼이 아이디어를 나눠 주신 여러 선배님들, 실천기

를 함께 공유한 여러 동(同)학년 선생님들 덕에 아이들도 나도 정말 멋진 경험을 할 수 있었다. 마음 맞는 동료 선생님들의 소중한 울림 참 많이 느꼈던 프로젝트였다.

자료집 출판 및 플랫폼 구성으로 누구나 공유할 수 있도록 하겠다

C-RPG 수업은 선생님이 준비해야 할 사항이 너무 많다는 것이 어려운 점 중의 하나이다. 그래서 '놀.공.놀.공 연구회'는 자료집을 출판하거나 공유 플랫폼을 구성하여 C-RPG를 누구나 수업에서 활용할 수 있도록 연구물을 공유할 예정이다.

또한 이에 그치지 않고 C-RPG요소를 활용한 사회수업 어플리케이션을 개발하여 학생들이 어디서든 게임을 통해 재미있게 사회 과목을 공부할 수 있도록 하는 것이 다음 목표라고 한다. 책임 연구자 최은주 선생님은 이렇게 재미있는 사회 수업을 희망하는 선생님들에게 SNS 및 지속적인 사례 나눔을 통해 도움의 손길을 내어주고 있다.



고등학생 학생부, 어떻게 채워야 할까?

‘즐거운 학교’ 학생부 로드맵 컨설팅 - 당진고 편

글. 즐거운학교

2018년 새해 1월, 겨울방학 중인데도 충남 당진고등학교 1학년 교실은 시끌벅적했다. 이 날은 고등학교 2학년으로 진학하는 1학년 학생들을 대상으로 앞으로 어떻게 학교생활을 하는 것이 좋은지에 대한 개별 로드맵을 구성하는 1:1 컨설팅이 진행되었다.

학생부 로드맵 컨설팅 1:1로 진행

최근 대학입시제도의 변화로 인해 고등학교 1학년부터 입시에 대한 준비가 점차 중요해지고 있다. 특히 학생부종합전형은 학업역량과 전공 적합도, 인성, 성장 가능성 등을 본다는 점에서 학생들은 3년 동안 자신의 진학목표에 맞춰 교과 성적뿐 아니라 동아리활동, 봉사활동과 같은 비교과 활동도 중요하게 관리해야 한다. 때문에 학교마다 새 학기가 시작되기 전부터 목표 대학 및 희망 학과에 맞는 학교생활기록부 활동 내용을 준비하는 과정이 늘고 있다.

이번 당진고등학교 컨설팅에는 학생교육 전문 브랜드인 즐거운학교의 이수민, 어준규 컨설턴트가 나섰다. 이들은 수년간 대치동 입시학원에서 교육·컨설팅을 하고 있는 전문가들로, 학생뿐 아니라 교사 및 학부모를 대상으로 진학교육을 진행하고 있는 베테랑들이다.

컨설팅은 사전에 질문받은 학생들의 목표 대학 및 희망학과 리스트를 토대로 입시 트렌드와 희망 대학·학과 합격생 기준으로 학

생에게 맞는 학생부 로드맵 컨설팅을 1:1로 약 20~30분간 진행되었다.

궁금했던 것 명쾌하게 해결

광고마케팅 관련 희망 진로를 가지고 있는 윤모 학생은 학생부종합전형에 맞는 활동에 대해 궁금한 것이 많았다. 희망 진로는 정했으나 관련된 진학정보가 부족했던 윤모 학생은 “짧은 시간동안 많은 정보를 얻을 수 있어 유익했다. 특히 진학학과의 다양성을 알게 되었고, 진로와 관련된 진로동아리와 자율동아리 활동을 여러 방면으로 구체화시킬 수 있게 되었으며, 소논문과 캠페인 등의 활동을 효율적으로 계획할 수 있었다”고 소감을 밝혔다.

이모 학생의 경우 아직 진로를 정하지 못하고 있어 불안감이 컸다. “친구들은 진로를 정해서 그에 필요한 활동을 고민하는데, 저는 아직 제가 뭘 하고 싶은지 모르겠어요. 그래서 어떤 활동을 해야 하는지도 잘 모르겠어요”라고 말하며 진로를 선택하는 기준과 방법에 대해 질문하기도 했다. 컨설팅을 받고 난 후 이모 학생은 “내 미래를 구체적으로 생각해 볼 수 있는 시간이었다”고 후기를 남겼다.

황모 학생은 심리상담학과에 진학하고 싶어 하였다. 심리상담학과는 특성상 문과계열 중 가장 경쟁률이 높은 학과이기 때문에 황모 학생은 자신만의 경쟁력을 갖추고 싶은데, 어떤 부분에서





강점을 가져야 하는지에 대한 질문으로 컨설팅을 시작했다. 황모 학생은 “궁금했던 것에 대해 명쾌한 대답을 들을 수 있었고, 직접적인 예시를 들어 설명을 해주셔서 이해가 잘 갔다. 고민하던 동아리 부분에 대해서도 상세히 상담 해주셔서 정말 감사했다. 지속적으로 컨설팅을 받고 싶다”는 소감을 남겼다. 즐거운 학교에서는 진학과 관련된 학생부 로드맵 컨설팅 이외에도 자소서 및 수시면접 컨설팅도 진행하고 있다. 진학 이외에도 진로, 인성, 리더십, 자기주도 학습 및 흡연예방 교육 등 학교에서 필요로 하는 다양한 교육 프로그램을 갖추고 있다.

프로그램 문의처: 1522-8052



약력 이수민

- 메가스터디 '진짜공부' 대표 멘토, 학습전략설명회 연사
- 티처빌원격교육연수원 진로진학연구소 선임연구원
- 스카이에듀 <명문대 수시합격의 진실> 공동저자
스카이에듀 <수시 합격의 길> 단독저자
- <학생부와 통하는 자소서 작성기술> 공동저자
- 광명학습지원센터 '신사임당 과정'(고등부 부모교육) 진학교육 강사
- 2014 고용노동부 사회적 기업가 육성사업 최연소 선정
- MBC <생방송 오늘 아침> '입시승리비법', 학습전략 및 동기부여 멘토 출연
- 대원외고, 원삼중, 문정여고 외 학교 및 기관 입시 관련 강연 다수

약력 어준규

- 미즈내일 공교육 지원센터 산하 교육연구소 연구원
- (주)이투스교육 중등 인터넷강의 강사
- 티처빌원격교육연수원 진로진학연구소 선임연구원
- 광명학습지원센터 '신사임당 과정'(중등부 부모교육) 진학교육 강사
- 고려대학교 입학설명회 前 멘토
- 2014 고용노동부 사회적 기업가 육성사업 최연소 선정
- <학생부와 통하는 자소서 작성기술> 공동저자
- 강동구청, 제주도교육청, 함평고 외 학교 및 기관 입시관련 강연 다수

신학기를 여는 소리 학급 환경미화를 도와줘요~

글. 장은은 교육플랫폼사업부 선임

현수막 환경 꾸미기

넓디넓은 교실의 뒤편, 앞판 게시판을 한 번에 해결할 수 있는 환경 꾸미기 현수막.

다양한 테마와 디자인이 있고 간단한 설치로 교실 분위기 전체를 바꿔줄 수 있는 환경미화 인기아이템이다. 실제 게시판 사이즈에 맞춰 맞춤 제작되므로 반품은 불가하니 유의할 것.

design by **참쌤 스쿨** / 현수막디자인&티처물

- 1, 2. 현수막 환경 꾸미기 테마 '인성' 중 '동화의 숲' (실제 교실 부착 이미지)
3. 꾸밈이 필요 없는 게시판 전용 현수막 '마음 신호등'
4. 현수막 환경 꾸미기 테마 '학년' 중 '균형 잡힌 식생활'

3월, 신학기가 시작됨과 동시에 선생님에게 떨어진 미션, 교실 꾸미기. 매 년 진행되는 환경미화인데도 매 번 부담스럽고 고민되는 것은 올해도 마찬가지이다. 그래도 조금만 신경 쓰면 일 년 내내 기분 좋은 교실에서 생활할 수 있다는 사실 때문에 더욱 신경이 쓰인다.

옆 반 선생님은 어떻게 쉽게 똑똑똑 잘하지? 수업준비, 행정일도 많은데 한 번에 끝낼 수 없을까? 선생님의 수고는 줄여주고, 교실 분위기는 업그레이드 시켜줄 환경미화 아이템을 소개한다.



Design by



티처물 환경꾸미기 현수막은

'참쌤's 콘텐츠스쿨'의 현직 선생님들이 교실에 어울리는 계절, 교과, 인성, 학년 테마에 맞춰 직접 일러스트 디자인한 상품이다.



5 우리동아실



6

시간표 & 달력 & 다용도부착물
 교실에 빠질 수 없는 시간표와 달력은 떼었다 붙였다 하기 쉬운 펠트 소재의 상품이 많다. 게시판 제목, 환경보호, 안전교육 등 학생들의 생활안내가 되어줄 부착물들은 포맥스, 폼보드, 스티로폼 등 다양한 소재와 디자인을 갖추고 있으니 부착 면의 종류와 전체적인 교실 테마에 맞춰 선택이 가능하다.



7

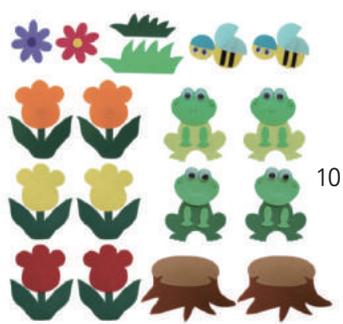


8

- 5. [게시판용 문자] 우리들의 숨씨 / 폼 스케치
- 6. [펠트 시간표] 노랑집 / 펠트 교구
- 7. [교실꾸밈 보드] 학교생활백서 / 환경미화 / 현수막 디자인
- 8. 오늘은 몇 월 며칠? / 펠트 교구

꾸미기 재료 & 울타리

용 게시판에 울타리를 치고 다양한 꾸미기 재료들을 군데 군데 붙여만 줘도 교실 분위기가 한결 따뜻해진다. 펠트 소재로 쉽게 떼었다 붙이며 위치를 이동하기에도 용이하다.



10



9

식물 키우기
 개인 또는 모둠별로 식물심기 활동을 한 후 사물함 위나 창틀에 장식을 해놓으면 한결 푸르고 생동감이 넘치는 교실 분위기를 만들 수 있다. 아이들의 활동반경이 큰 교실에서는 깨지기 쉬운 소재보다는 PET, 콜크 소재 등을 이용한 화분을 이용하는 것이 좋다.



13

12



11

- 11. 수경식물 키우기(4인 세트)
- 12. 콜크 화분 씨앗 심기(10인 세트)
- 13. 개운죽 키우기(10인 세트) / 모두 에코키즈

Edited by 티처빌
 ※ 티처몰에서 판매되고 있는 상품명 기준으로 작성되었습니다.

현직 선생님이 기획/참여하고 티처몰이 만드는 티처몰 교구 브랜드 **윤스클래스, 제이커스**

패션, 푸드, 화장품 등 수많은 상품에 브랜드가 있듯이 교육상품에도 교구 브랜드가 있다. 교육전문물 티처몰에는 현직 교사가 직접 기획, 참여한 초등수업과 학급운영을 위한 초등교구 브랜드 '윤스클래스'와 중·고등 교과에 특화된 중등교구 브랜드 '제이커스'가 새롭게 런칭하여 참신한 기획 상품을 선보이고 있다.



초등브랜드 '윤스클래스'

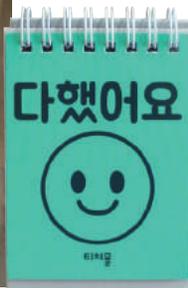
윤스클래스는 학급운영, 학습준비물 등 초등교육현장에서 실제로 필요하다고 느낀 교구들을 현직 초등선생님이 직접 참여하여 기획하는 티처몰 고유의 초등 교구 브랜드이다.



윤스클래스 "다용도포켓"

31개의 포켓과 알림판 영역으로 이루어진 학급용 다용도 포켓. 한눈에 확인 가능한 통신문 회신용, 감정 카드를 이용한 소통용 등 다양한 활동이 가능하다.

Size : 800mm x 500mm / 25,000원



윤스클래스 "다했어요 활동 & 감정 알림판"

학생들의 활동을 한눈에 확인 할 수 있는 활동 알림기능과 말로 표현하기 힘든 학생의 감정을 쉽게 표현할 수 있게 하는 다용도 알림판. 5가지 활동 알림판과 6가지 감정 표현 알림판 그리고 마지막 장은 화이트 보드판으로 되어 있어 다양하게 활용 가능하다.

Size : 75mm x 110mm / 2,000원



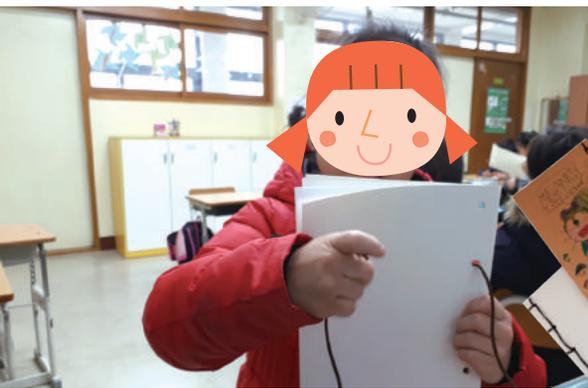
중등브랜드 '제이커스'

제이커스는 현직 중등선생님이 과목별 융합교육에 필요한 교구를 연구하고 직접 기획하는 티처빌 교유의 중등 교구 브랜드이다.

제이커스 "한국지도 스탬프"

학생들의 노트나 연습장이나 모둠 활동 시 바로 찍어서 사용할 수 있는 한국지도 그리기 스탬프. 자동 잉크 타입으로 반영구적 사용이 가능하다.

Map size : 63mm × 93mm 24,000원



제이커스 "DIY 전통 제본 노트"

다양한 교과에 맞춰 노트의 표지를 자유롭게 디자인해보고 직접 노트 제본까지 완성해보는 DIY 노트. 제이커스 DIY 전통 제본 노트의 표지는 독도, 무지, 옐로우, 블루 등 총 4가지 디자인으로 구성되었으며, 융합, 창의수업에 활용도가 높다.

Size : B5, 내지 20매(무선) / 1,800원





변화의 동력, 우리에게도 있다

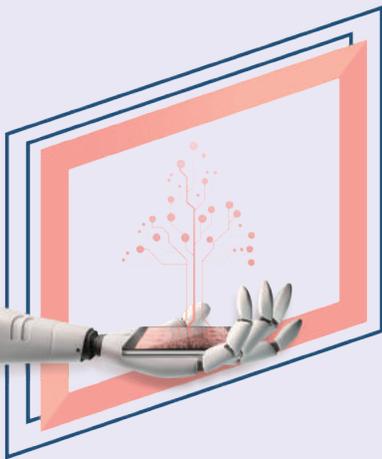
글. 박기현 에듀테크연구소 소장/부사장

지난 1월 24일부터 27까지 영국 런던에서 개최된 교육박람회에 다녀왔다. ‘The Bett Show’라고도 불리는 BETT(British Educational Training and Technology) 전시회는 교육 분야에서 가장 규모가 크고 비중 있는 전시회이다. 1985년 BESA(British Education Suppliers Association)에서 주관하여 런던에서 처음 개최되었으며, 올해로 34회째가 되었다.

교육박람회에는 103개 에듀테크 스타트업을 포함한 850개 기업이 전시에 참가하였고, 131개 국가에서 34,700여 명이 참관했다.

우리나라도 대한무역투자진흥공사(KOTRA)와 정보통신산업진흥원(NIPA)의 지원을 받은 18개 업체가 한국관을 구성하여 참가하였다. 교육박람회라는 이름에서 알 수 있듯이 교육기술과 관련된 전시회로 주요 전시품은 교육 정보산업 관련 하드웨어 및 소프트웨어, 멀티미디어 및 인터넷 교육 프로그램, 각종 첨단교육, 학습기자재 등이 전시되었다.

주요 대상은 유·초등에서부터 17세 정도까지이며, 흔히 K-12라고 부르는 영역이다. 교육전시회에서 볼 수 있는 여러 전시 품목들 중에서 가상현실, 소프트웨어 교육, 학습 분석 시스템 등 3가지 필자의 눈길을 끌었다.



가상현실은 마치 질풍노도의 중학교 시절을 보내고 느닷없이 어른이 된 듯 진로에 대해 고민하는 고등학생처럼 느끼게 만들었다. 그러다 보니 실제적으로 적용가능한 방향성을 차근차근 생각할 수 있는 장점이 있었다. 소프트웨어 코딩 교육은 여러 초등학교 출신의 수많은 졸업생들이 중학교에 진학하여 한데 모인 듯 숫자도 많고 혼란스럽다는 느낌이 들었다. 인공지능기반 학습 분석은 요즘 한창 주목을 받고 있는 인공지능 기술에 힘입어 그 가능성이 무척이나 높아보였다.

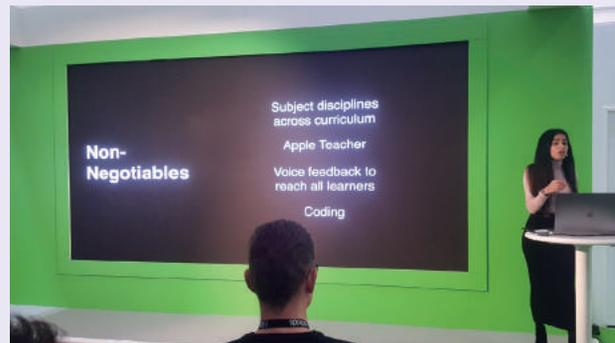
이번 전시회에서 가장 크게 부스를 낸 업체는 글로벌 기업 마이크로소프트와 구글이었다. 여러 섹터에 걸친 대형 부스에 자사의 교육 관련 제품 및 서비스들을 전시하며 공격적인 홍보를 하는 것이 흥미로웠다. 마이크로소프트는 윈도우 10을 기반으로 협업도구인 팀(Team) 서비스, 마인크래프트 에듀케이션 에디션을 활용한 게임기반 교육, 혼합현실(Mixed Reality) 장비들을 활용한 교육 콘텐츠 등을 보여주었다. 구글은 구글 클래스룸을 포함하는 지 스위트(G Suite), 크롬 북스(Chrome Books), 가상현실(VR) 기반의 구글 익스페디션(Google Expedition)과 같은 서비스 등을 선보였다. 두 회사 모두 IT 인프라를 기반으로 교육서비스 분야에서도 플랫폼을 구축함과 동시에 비즈니스를 주도하려는 모습이 역력했다.

타 교과와 융합된 창의력 증진을 위한 SW교육 필요

최근 2~3년간 교육관련 전시회에서는 가상현실 관련 제품 및 서비스가 폭발적인 관심을 받았다. 그러나 이번 전시회에서는 가상현실 분야의 열기는 줄어들고 코딩 교육용 로봇 등의 교구들이 대거 전시되어 주목 받았다.

한국관을 구성한 많은 국내 기업들도 코딩 교육 교구를 전시했다. 오래전부터 소프트웨어 교육에 많은 관심을 갖고 있던 영국을 비롯하여 여러 외국 업체들도 관련 제품을 대거 전시했다. 이처럼 쏟아지는 소프트웨어 교육 관련 제품들 속에서 어떻게 방향을 잡고 가야 할까. 관련 세미나 발표에서 중요한 키워드를 다시 보았다. "across curriculum". 소프트웨어만을 위한 교육이 아니고 다른 교과와 융합된 창의교육으로서의 소프트웨어 교육이 필요한 시점이라는 생각이 들었다.

영국이나 미국 등과 같은 해외 전시회를 참관해보면 국내 교육관련 전시회와 가장 다른 점이 이른바 school solution이라고 불리는 시스템 분야이다. 우리나라에서는 일부 교육용 콘텐츠 제작도구나 교사, 학생, 학부모 간의 커뮤니케이션을 지원하는 도구 정도만 볼 수 있다.





최근 2~3년간 교육관련 전시회에서는
가상현실 관련 제품 및 서비스가
폭발적인 관심을 받았다.
그러나 이번 전시회에서는
가상현실 분야의 열기는 줄어들고
코딩 교육용 로봇 등의
구구들이 대거 전시되어 주목 받았다.

반면 해외 전시회에서는 이를 포함하여 교사의 학습지원 기능을 강화하면서 학생들의 학습활동 성취도를 종합평가하는 시스템뿐만 아니라 행정, 재무, 보안 및 IT 관리 시스템 등 종합 관리 시스템들을 다양하게 볼 수 있다. 더 나아가 학교와 기업이 연계하여 학습자 정보를 구축하고 이를 이용하여 맞춤형 서비스를 제공하는 사례들을 볼 수 있다. 이는 학교 예산이 학교 단위로 독립적으로 집행되기에 가능한 일이다. 학교에서 도입하거나 개선하고자 하는 시스템에 대한 활발한 문의와 영입이 이런 전시회를 통해 활발히 진행되는 이유도 여기에 있다.

많은 업체가 참가한 전시장 부스 이외에도 전시기간 내내 다양한 교육관련 주제에 대한 세미나 발표가 이어졌다. 이번 Bett show 전시장에는 6개의 세미나 발표장이 있었는데, 주제 발표장인 대형 Bett arena를 비롯하여 schools theater, post 16 theater, 그리고 2개의 solutions den, DIT Export Theatre 등이다.

마이크로소프트와 구글은 자사의 대형 부스에서 in-booth 세미나를 계속 진행하였으며, 특히 마이크로소프트는 발표장 한 곳을 별도로 Microsoft Theatres라고 명명하고 Microsoft Campus Academy를 계속적으로 진행하였다. 세미나장에서는 전시회 기간 내내 오전 10시경부터 오후 6시경까지 30분 내외의 세미나가 계속해서 진행되었다. 세미나 주제는 교실 내 아이패드 활용전략과 같은 간단한 팁에서부터, 가상현실과 증강현실 기반 학습에서의 affordance 문제와 같은 아주 기술적인 시각도 있고, 협업기반 문제기반 학습 방법, 디지털 리터러시와 같은 교육일반 주제를 포함하여, 소프트웨어 교육, 메이커 교육, 개인 맞춤형 학습까지 다양한 관심 주제로 이루어졌다.

교육과 기술의 장기비전 및 아이들의 미래와 같이 큰 관점에서 주제에 대한 세미나와 토론도 진행되었다. '2018 에듀테크 트렌드 : 블록체에서 브렉시트(Brexit)까지'라는 주제의 세미나도 있었다. 해외 전시회의 경우 언어와 시차 문제로 세미나에서 집중력을 계속 유지하기가 매우 힘들지만 전시



부스만 보는 것보다는 여러 사람들의 다양한 시각을 볼 수 있다는 점에서 전시회 참가를 잘했다는 생각이 들었다.

VR/AR 및 SW교육과 메이커 교육 주제의 세미나

이번 전시회에서는 VR/AR, 소프트웨어 교육과 메이커 교육 주제의 세미나를 주로 들어 보았다. VR/AR 분야는 다양한 기술적 논의가 진행되었고 실제 활용 사례에 대해 많은 사람들이 관심을 보였다. STEAM(또는 STEM) 교육은 오래전부터 논의되었던 주제로 소프트웨어 교육, 메이커 교육과 함께 창의융합교육의 한 흐름을 주도하고 있었다. Design(thinking) 이라도 포함되면 STEAM, 아니면 STEM 이라고, 메이커 교육이란 말은 잘 언급되지 않고 maker space라는 말이 자주 언급되었다. 주로 협동조합 같은 연합체나 공익단체, 지자체 지원을 받는 대학 중심으로 진행되며 대기업의 후원을 받아 커뮤니티 기반 maker space와 학교에 구축하는 maker space가 논의되고 있었다.

커뮤니티 기반에서는 재능을 가진 사람이 커뮤니티에 합류하며 혁신적 커뮤니티가 되어 공통의 문제에 대한 해결점을 찾아 기업과의 파트너십이 형성되기도 하고, 새로운 비즈니스가 창출되는 선순환 구조 모델이 소개되었다. 학교에서의 maker space에서는 대상 및 주제에 대해서 먼저 고민이 되어야 하고 도구와 장비는 가장 마지막 단계에서의 고려 사항이라고 한다. 이것이 자주 질문 받는 '어떤 3D 프린터가 좋을

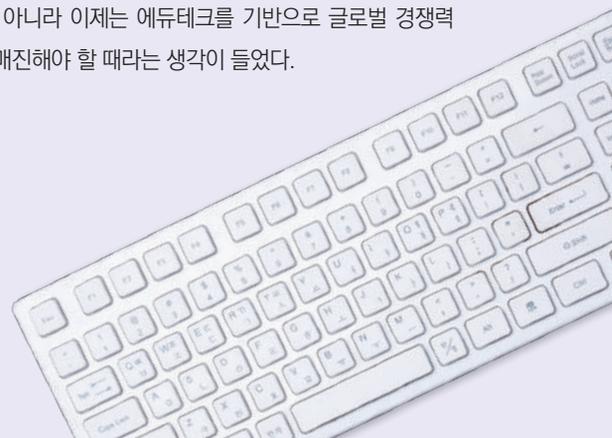
까요?'에 대한 대답이라고 한다.

우리나라 교육시스템이 정부주도다 보니 획일적이고 유연성이 떨어지는 것이 사실이다. 특히 대학입시 위주의 교육은 많은 문제점을 안고 있다.

해외 전시회에 참가하여 공교육, 사교육 구분 없이 학생들의 교육 목적을 위해 협력하고 고민하는 외국 교육기관을 보면, 천지가 개벽하는 것과 같은 변화가 일어나고 있음을 볼 수 있었다. 전시회 주변에는 "변화를 따라가지 못하면 영원히 뒤처지고 말 것이다"라는 것과 같은 자극적인 문구들도 많았다.

이번 Bett Show를 참관하면서 많은 것들을 느꼈다. 그동안 우리가 고민했던 여러 가지 문제점들을 확인했고, 변화의 필요성과 방향성을 잘 잡아가고 있다는 생각이 들었다. 비록 민간영역에서이지만 어떻게 하면 세계적 경쟁력을 확보할 것인가에 대한 고민도 하게 되었다.

교육 서비스 분야에서 국내 시스템의 한계에 대해서 비판만 할 것이 아니라 이제는 에듀테크를 기반으로 글로벌 경쟁력 확보에 매진해야 할 때라는 생각이 들었다.



아시아 교육, 최첨단 교육 솔루션을 체험하다

글. 김지혜 교육플랫폼사업부 이사

백 번 듣는 것보다 한 번 보는 것이 낫다는 고사성어가 있듯이 테크빌교육은 현장에서 직접 보고 듣고 느끼는 것을 중요하게 생각하여 매년 직원들에게 해외 IT 전시회를 직접 체험할 수 있는 기회를 제공하고 있다.

지난해 12월 다녀온 해외 IT 전시회는 홍콩 'Learning & Teaching Expo 2017'이다. 아시아의 교육 관련 자원 및 학습 솔루션의 최신 기술을 제공하고 방문자가 12,000명 정도로 꽤 규모 있는 전시회이다. 7회째를 맞은 'Learning & Teaching Expo 2017'은 홍콩 교육도시가 주최하고 HKSAR 정부 교육국이 후원하는 연간 교육 이벤트로 전세계 교육 솔루션 및 학교의 요구에 부응하는 300개 이상의 전시부스가 마련된 엑스포이다. 이번 'Learning & Teaching Expo 2017'는 기조발표, 세미나 및 강의 데모에서 200개 세션이 넘는 최신 동향과 모범사례가 공유되었다.

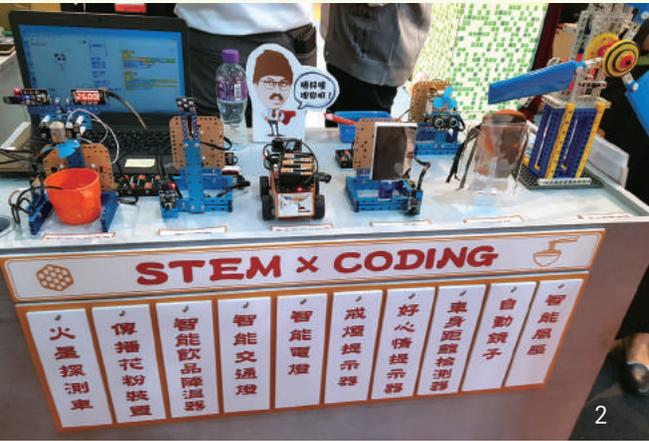


STEM으로 시작해 STEM으로 끝나다

홍콩의 교육 제도는 우리나라와 동일하게 6~15세까지는 9년간 무상 의무교육이 실시되며 소학교(Primary School)는 6~11세 6년제이고, 중학교(Secondary School)는 12~18세 7년제이다.

중국은 지금 STEM(Science, Technology, Engineering, Mathematics) 교육 열풍이 불고 있는데 그 열풍을 이번 홍콩 전시회 속에서도 그대로 느낄 수 있었다. 홍콩 사우스차이나모닝포스트(SCMP)지의 2017년 12월 26일자 보도에 따르면 중국의 초·중·고등학생 사이에서 스템이 영어 못 지않은 필수 사교육 과목으로 떠오르고 있으며, 빅데이터, 인공지능(AI) 등이 미래 산업의 화두로 떠오르면서 자녀에게 사교육을 통해서라도 STEM을 미리 가르치려는 학부모가 늘고 있다는 기사가 보도되었다.

STEM 교육은 미국에서 버락 오바마 전 대통령 재임 시절 과학(Science), 기술(Technology), 공학(Engineering), 수학(Mathematics)을 융합적으로 가르치기 위해 처음 도입된 개념이다. 우리나라는 STEM에 예술(Art)가 추가되어 2011년 '제2차 과학기술 인력 육성지원 기본계획('11~'15)'이 수립되면서 한국형 융합인재교육 STEAM이 시작되었다. 우리나라의 경우 정부가 바뀌면서 꾸준히 STEAM이 진행되고 있기는 하나 다른 교육정책들로 대체가 되거나 융합교육 등의 명칭으로 변경이 되어 사용되고 있는데 반해 홍콩은 거의 모든 교육이 STEM으로 시작해서



STEM으로 끝나는 것 같았다. STEM이 융합교육으로 교육 전반에 자리잡고 있는 모습이였다. 하다못해 여행사의 체험학습도 STEM 체험학습이라는 용어가 붙어 있으며, 전체 부스의 모든 교육 프로그램과 솔루션에 STEM이라는 단어를 사용하고 있었다.

아울러 SW교육 관련 전시부스도 많이 눈에 띄었는데 우리나라의 이미 완성품으로 나와있는 교육 교구들과 달리 생활 용품을 직접 활용하여 SW교육을 체험할 수 있는 교육 제품들이 대부분이었다.

K-12 통합 교육 소프트웨어 가능성 검토 필요

특히 우리나라의 전시회와 달랐던 부분은 Innovative Classroom Solution이다. K-12 통합 교육 소프트웨어로 출결관리 등의 다양한 학교 지원 관리 시스템 및 교사와 학생을 위한 학생 LMS, 학부모와의 소통 시스템이 통합되어 있는 교사-학생-부모-행정관을 위한 통합 솔루션들이 많았던 것이다. 외국의 경우는 학교 단위에서 선택할 수 있는 결정권이 많아 학교를 위한 솔루션이 많았다. 그 중 SEQTA software는 다른 유사 제품들과의 차별화 요소로 외부와 얼마나 많은 교육 콘텐츠들과 연계되어 교육 커리큘럼을 제공하고, 학생들의 학습분석을 제공하느냐를 차별화 포인트로 언급하였다. 이 부분은 우리나라도 향후 가능성 있는 사업영역으로 보고 있으며, 실제 KERIS 정부과제에서도 학습분석 시스템과 같은 부분들이 진행되고 있다.



4

1, 2. 부스에 마련된 STEM교육 프로그램과 솔루션

3. 홍콩 'Learning & Teaching Expo 2017'에 참가한 테크빌교육 직원들

4. About SEQTA Teach

홍콩 특별행정구, 영국의 펍문화 그대로 간직

홍콩은 중국 광둥성(廣東省) 남동부에 위치하고 있으며, 면적은 서울의 약 1.8배이다. 그러다 보니 웬만한 거리는 대중교통으로 빠르게 이동이 가능하다. 홍콩의 주권이 1997년 7월 1일 영국에서 중국으로 반환이 되고 현재는 '중화인민공화국 홍콩 특별행정구'로 지정되어 있다. 그래서 홍콩 시 전체적으로는 영국의 건축문화와 펍문화 등이 그대로 남아 있다.

홍콩에서 싸다고 마구 사시면 앙대요~

홍콩에는 여러 야시장이 있다. 일정을 마친 이후에는 야시장에 들려서 간식과 함께 쇼핑을 하는 것도 추천한다. 몽콕 야시장에는 만화 애니메이션 피규어



제품들이 엄청 많았다. 그 중에서 단연 눈에 띄는 것은 만원에 10개 하는 애니메이션 피규어 USB 메모리이다. 다들 만 원, 이만 원을 주고 USB 메모리를 샀는데 알고 보니 10개 중 1개가 될까 말까 한 그냥 USB 모형을 한 애니메이션 피규어였다. 피규어는 그냥 눈으로만 즐기시길 바란다.



5



6

5. 전시회가 끝나면 밤에는 영국 펍문화를 느낄 수 있는 펍에서 화합의 시간

6. 몽콕 야시장에서 USB 메모리로 속아서 구매한 애니메이션 피규어



홍콩의 화려한 야경, 대표적인 조명 쇼 '심포니 오브 라이트'



홍콩 전시회 관람 및 여행시 알아두면 좋은 Tip

- 해외 전시회 관람 전 그 나라의 교육제도 및 이력님, 에듀테크 등 사전학습 필수~!
- 구글 번역기(사진번역도 가능), 구글 지도 App만 있다면 어디든 OK~!
- 단체 이동 시 포켓 와이파이 or 로밍보다 저렴한 유심 칩 추천(홍콩+마카오 유심 칩은 인천공항에서도 판매, 7일간 3G 이용비 35,000원)
- 홍콩 숙소 예약 시, 허위과장 광고 조심 (호텔 예약사이트 리뷰와 많이 다름)
- 숙소마다 홍콩 멀티어댑터 비치해 두거나 USB 충전단자 구비되어 있음
- 홍콩은 여권 만료기간이 1개월만 남아있어도 출국 가능
- 사전에 현지 여행, 맛집 정보 및 유명한 선물 리스트를 챙길 것
- 홍콩 유명 덤점집 = '덤덤섬'의 '가지덤섬'과 '고추덤섬'은 꼭 드셔보시길
- '허유산' 망고주스와 '공차' 밀크 티는 한국과 맛이 동일함
- 홍콩여행 선물, '달리차약'은 기내반입 안 되므로 무게를 초과하지 않도록 주의할 것
- 야시장에서 물건을 살 때는 미리 블로그나 인터넷을 검색하여 후기를 본 후 구매할 것 (사기 조심)

액션코딩아이팝콘

ipopcon

스크래치 3.0 적용!

아이팝콘은 7가지 센서의 측정값을 무선으로 전송해 다양한 과학실험과 SW교육을 동시에 할 수 있는 교구입니다. 스크래치 3.0이 적용된 안드로이드 앱에서 실험과 코딩을 동시에 즐겨보세요!

센서 : 가속도xyz, 회전xyz, 자기장xyz, 온도, 적외선온도, 밝기, 기압

오눔이 아이팝콘~



과학 교과 단원	실험활동 예시	SW교육 활동 예시
5-1 ①온도와 열	핫팩과 얼음의 온도 측정 비교 적외선 센서로 대류와 복사 차이 비교	부뚜막의 송아지 화재경보기
5-2 ①날씨와 우리생활	진공펌프 안의 기압을 측정(feat. 초코파이) 1층과 5층의 기압을 측정해 비교	방귀방석 심폐소생술 게임
5-2 ③물체의 빠르기	중력 측정과 낙하 실험 힘과 가속도 관계 이해하기	전자 과녁 우주선 조종
4-2 ③거울과 그림자 6-1 ③렌즈의 이용	거리 따른 밝기 비교 레이저 포인터 이용한 빛의 반사 실험	빛으로 식물 키우기 바퀴벌레 퇴치 게임



구글 플레이스토어에서 "아이팝콘"을 검색해 주세요!



유튜브에서 "아이팝콘"을 검색하시면 한방에 아이팝콘을 이해 하실 수 있습니다!



가격 : 49,800원 / 구매처 : www.scimall.co.kr / 문의 : 02-3148-0731

교육계의 핫이슈 '메이커 교육'

글. 최영인 융합교육사업부 상무이사

지난 2월 24일 코엑스에서 메이커 교육에 관심을 갖고 있는 현직 교사, 관련 기관 및 민간 기업 관계자와 현재 국내에서 활동 중인 메이커 등 500여 명이 참석한 가운데 '메이커 교육 컨퍼런스 2018'이 열려 화제를 모았다. 4차 산업혁명 시대에 걸맞는 교육혁신이 요구되면서 기존 교육 시스템에 대해 불안을 느낀 학부모, 교사 등 교육계 관계자들의 관심이 메이커 교육으로 집중되고 있다. 정부와 각 시도 교육청이 잇따라 공교육의 새로운 키워드로 '메이커'를 선택하면서 자연스럽게 메이커 교육에 대한 관심이 증폭되고 있다.





메이커 교육 컨퍼런스 1부에서는 '왜, 메이커 교육인가?' 라는 주제 하에 오영주 소장(메이커교육연구소)이 '미래 교육으로서의 메이커 교육'을, 정종욱 대표(브레이너리)가 '디자인 씽킹과 메이커 교육'을, 그리고 김수환 교수(충신대학교)가 '소프트웨어 교육과 메이커 교육'이라는 소주제로 강연하였다.

2부에서는 초·중·고등학교에서의 메이커 교육 사례를 현직 교사들이 발표하였고, 이후에 '한국에서의 메이커 교육'이란 주제로 패널 토론도 진행되었다. 마지막 3부에서는 이번 컨퍼런스를 주최한 메이커스의 임직원들이 '메이커 교육, 본질에서 답을 찾다!'라는 주제로 발표를 진행하였다.



4차 산업시대, 메이커 교육의 필요성 대두

이번 컨퍼런스에서 모든 강연자들은 4차 산업혁명 시대의 변화와 요구를 반영하여 교육 패러다임이 혁신적 ICT 활용 능력, 융·복합적 사고력, 창의성, 자기주도성, 문제해결능력, 나눔·공유·개방정신 및 기업가정신을 갖춘 미래 인재를 양성하는 방향으로 나아가야 한다고 의견을 모았다. 다양한 디지털 도구 및 재료를 활용하여 창의적인 메이커 정신을 가지고 자신이 원하는 제품을 직접 설계하고 제작해 나가는 메이커 활동을 하나의 교육 패러다임과 교육방식으로서 그 가치와 필요성을 인정했다는 점에서 대부분 의견을 같이 했다.

그러나 이 메이커 교육이 학교 현장에 어떻게 도입되고 적용되어야 하는지 세부적인 부분에서는 강연자 별로 조금씩 다른 시각이 존재하였다. 이미 수 년 전부터 메이커 활동을 해왔던 브레이너리와 메이커스의 강연자

들은 디지털 도구를 활용한 메이커 활동과 함께 아날로그 메이킹 활동의 중요성을 강조하였다. 메이커 교육 환경이 갖추어져 있지 않거나 메이커 활동 경험이 많지 않은 학생들을 대상으로 한 메이커 교육의 출발점으로서 아날로그 메이킹 활동이 갖는 중요성을 강조하였다.

특히 메이커 교육이 단순 '메이킹 활동(Making Activity)' 중심이 아닌 '메이커 정신(Maker Spirit)'을 함양하는 교육이어야 함을 더욱 강조하였다. 이를 위해 타인과의 소통을 위한 공감(Sympathy) 능력과 생각하는 힘을 길러주는 '디자인 씽킹(Design Thinking)' 교육이 필요하며, 그 중에서도 메이커 교육 과정에서 Why → How → What의 선순환(Golden Circle)이 중요하다고 설명하였다.

메이커 교육은 창의융합교육의 한 방식!

그동안 우리나라는 새 정부가 들어설 때마다 교육에 대해 새로운 키워드를 제시해 왔다. 메이커 교육도 이와 같이 시대의 흐름에 그치지 않을까 하는 우려의 시각도 존재하는 것이 사실이다. 2015 교육과정에서 교육과정별 핵심역량을 제시하고 다양한 교수학습방법 및 과정 중심 평가를 확대함으로써 공교육 현장에서의 메이커 교육의 가능성을 열어주었다. 요즘 관련 세미나나 칼럼 등에서 많이 듣는 이야기 "메이커 교육이 기존 STEAM 교육 또는 SW교육과 다른 점이 무엇인가?", "만들기 위주의 공작·노작 교육과의 차이는 무엇인가?"하는 것이다. 메이커 교육은 기존의 창의융합교육이라는 흐름이 2018년이라는 타임라인과 교차하면서 생겨난 불꽃이다. 메이커 교육은 창의융합교육의 한 방법이며, 최신 버전이라는 생각이 든다. 이에 우리는 창의융합이라는 큰 프레임 안에서 SW교육에서 메이커 교육으로 이어지는 통섭적 관점을 가져야 할 것이다.

메이커 운동(Maker Movement)이
공교육 안에서

메이커 교육(Maker Education)으로

들어와 자리 잡기 위해서는

학교에서의

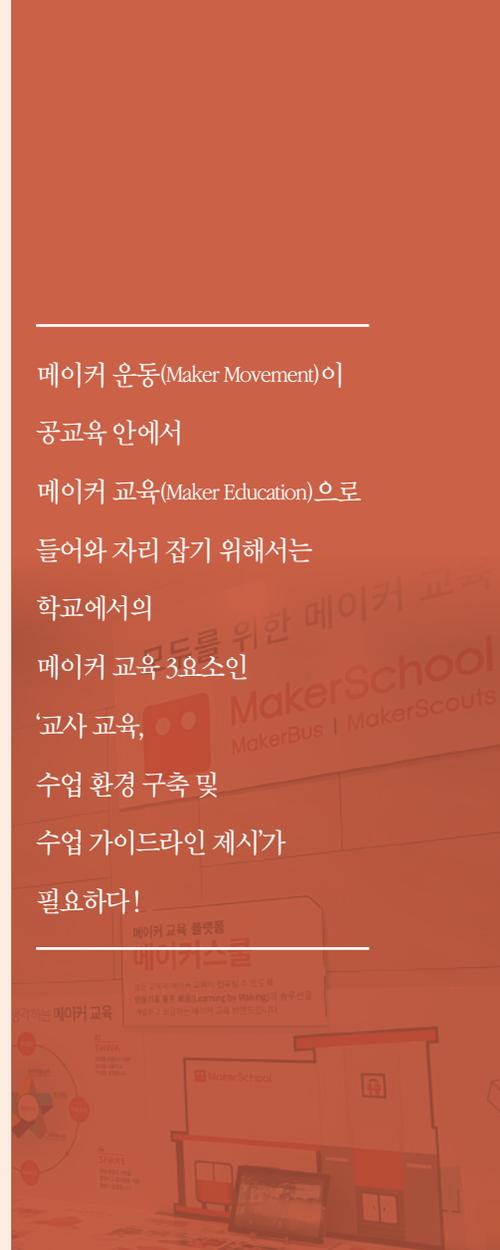
메이커 교육 3요소인

'교사 교육,

수업 환경 구축 및

수업 가이드라인 제시가

필요하다!





'메이커 교육 컨퍼런스 2018' 메이커스 송철환 대표 오프닝 연설 모습



교과목과의 유기적 결합 없이는 메이커 교육 요원

교사 출신 강연자들은 현 교육과정의 정확한 이해를 바탕으로 각 교과목과의 적절한 결합이 이루어져야만 학교 현장에서 메이커 교육이 자리 잡을 수 있다고 강조하였다. 그렇지 않으면 교사들에게 수업 준비를 위한 부담만 가중시키게 되어 메이커 교육이 공교육 현장에 자리잡기 어려울 것으로 예상하였다. 교사들이 중심을 잡고 10년 이상 꾸준히 실제 수업에 메이커 교육 방법을 적용하여 수업한다면 메이커 교육이 우리 교육의 문화로 자리 잡을 것으로 기대하였다.

체계적인 메이커 교육 및 담당 교사 양성 시급

메이커 운동(Maker Movement)이 공교육의 메이커 교육(Maker Education)으로 들어와 자리 잡기 위해서는 학교에서의 메이커 교육 3요소인 '교사 교육, 수업 환경(Maker Space와 도구, 장비) 구축 및 수업 가이드라인 제시'가 필요하다.

금년에 여러 시도 교육청과 기관들이 앞 다투어 '메이커 스페이스(Maker Space)' 구축을 확대해 나간다고 하고 이들 공간에 3D프린터, 레이저 커터 등 고급 장비들을 갖출 예정이라고 한다. 메이커 교육을 위해서는 이러한 수업 환경 구축도 중요하지만 더욱 중요한 것은 메이커 스페이스(Maker Space)에서 운영될 체계적인 메이커 교육 프로그램과 이 교육을 담당할 교사들의 양성이 시급하게 진행되어야 할 것이다. 아울러 교육과정을 개발한 전문 교수진들과 현직 교사들이 협업을 통해 각 교과목별로 메이커 교육에 적합한 주제를 선정하고 이에 따른 수업지도안 개발이 이루어져 학교 현장에 보급된다면 메이커 교육이 학교 현장에서 거부감 없이 수용될 수 있을 것이다. 또한 불확실한 미래 사회를 살아가야 할 우리 아이들에게 꼭 필요한 메이커 정신을 심어 줄 수 있지 않을까 생각한다.

주 1. 메이커 교육 관련 기관 발표 내용

2017년 9월 6일 국무회의에서 미래창조과학부는 '메이커 운동 활성화 추진계획' 보고를 통해 2018년까지 메이커 100만 명을 육성하겠다고 발표하였고, 같은 해 11월 1일 서울시 교육청은 '서울형 메이커 교육(가칭 '미래공방교육') 중장기('18~'22년) 발전계획'을 발표하였다. 금년에는 지난 2월 19일 부산시교육청이 2022년까지 지역 내 모든 초·중·고(625개교)에 메이커 스페이스를 구축한다고 밝혔고, 대전시교육청은 올해부터 관내 초·중·고등학교를 대상으로 메이커 교육을 실시한다고 2월 12일 밝혔다. 시교육청에 따르면 메이커 교육 선도학교로 대전유류초, 대전석교초, 대전느리울초, 한밭중, 대전신계중, 대전과정고 등 6개교를 선정되었다.

주 2. 디자인 씽킹(Design Thinking)

인간을 관찰하고 공감하여 소비자를 이해한 뒤, 다양한 대안을 찾는 확산적 사고와, 주어진 상황에 최선의 대안을 찾는 수렴적 사고의 반복을 통한 귀추적 사고(Abductive Thinking)를 통해 혁신적 결과를 내는 창의적 문제 해결 방법이다.

주 3. 3D 프린터(3 Dimension Printer)

3D 프린터는 종이와 같은 2차원 평면에 인쇄를 하는 전통적인 프린터와 달리 3차원의 입체적인 공간에 인쇄하는 장치이다. 따라서 일반적인 프린터가 텍스트나 이미지로 구성된 문서 데이터를 이용하는 반면에, 3D 프린터는 3차원 도면 데이터를 이용한 입체적인 물품을 출력한다.

주 4. 레이저 커터(Laser Cutter)

레이저 광선을 이용해 평면 형태의 금속 및 비금속 물질을 절단하거나 양각 또는 음각으로 가공할 수 있게 해주는 공구를 말한다.

학생들의 엉뚱한 질문이 사실은 본질이죠

글. 윤민영 티처빌사업부 선임, 이성희 홍보팀 책임





올해로 교직생활 37년째인 대구 대명초등학교의 최혜경 수석교사를 ‘티처빌이 간다’가 만났다. 최 교사는 맑고 환한 미소를 머금고 나긋나긋한 목소리로 교육에 대한 철학과 소신을 전했다. 그 중심에는 사람 간의 사랑이 있었다. 아이들을 진심어린 사랑으로 대하고 눈높이에 맞춰 공감해 주는 선생님. 아이들의 작은 호기심을 스스로 해결할 수 있도록 도와주고 용기를 심어주는 게 교사의 역할이라고 말하는 선생님. 최 교사가 ‘대한민국 스승상’ 대상을 수상하며 ‘선생님들의 선생님’으로 통하는 비결을 들어보았다.

수학수업을 사회수업처럼, 신선한 수업방식이 공감을 얻은 것 같아요

대구광역시교육청에는 교사의 수업 전문성 신장을 위한 수업발표대회가 있는데 이 대회는 수업의 발전과 변화에 많은 영향을 주고 있어서 그 중요도가 높은 만큼 많은 교사들이 관심을 가지고 있고 참가를 적극 권하는 대회입니다. 저 역시도 교직경력이 15년쯤 되면서부터 주변에서 권유를 많이 받았고 2000년에 사회교과로 대회를 준비했습니다.

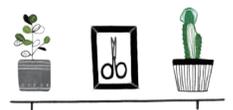
예선대회 전에 준비의 일환으로 사회수업으로 교내 공개까지 마치고 이를 뒤 교내수학시험이 있었는데 우리 반 아이들의 수학 성적이 많이 안 좋았어요. 의기소침해진 아이들의 모습을 보니 고민이 되었습니다. 수업발표대회를 준비하려면 계속 사회수업에 매진해야할 것이고 그렇다고 수학수업까지 제대로 할 역량은 안 되는데 어쩔까 고민하다가 참가교과를 수학으로 바꾸기로 결심했습니다. 대회 참가 신청서를 내기 바로 전이었기 때문에 교과를 바꾸는 것에는 아무 문제가 없었지만 주변에서 많이 걱정하셨죠. 저는 처음으로 대회에 참가하는 것이었기 때문에 어차피 1등을 목표로 나가는 것도 아니었기에 부담이 없었습니다. 그런데 예선에서 멀쩡 1등금을 받고 본선에서도 1등금을 받아 연구교사가 된 거예요. 사실 저는 수학에 대해 전혀 아는 것이 없었습니다. 아마 사회수업을 탐구수업으로 해 오던 습관으로 수학수업도 그렇게 했을 것이고 그것이 색다르고 신선하게 느껴져 공감을 얻었던 것 같습니다.

몰라서 더 고민했고, 기본에 충실하려고 노력했어요

수학과 연구교사가 되고나니 동료 선생님들의 질문이 많아 졌어요. 수학을 배워야겠다는 일념 하에 대학원 초등수학교육학과에 입학했어요. 물론 대학원에서도 수업을 따라가기가 쉽지 않았습니

다. 단지 제가 할 수 있는 것은 누군가 질문하면 “저도 잘 모르지만 함께 해봅시다.”였습니다. 언젠가 뒤 돌아보니 예전보다 훨씬 많이 성장한 제 자신이 보이는 거예요. 이미 어느 수준에 도달한 분들은 어떤 문제에 대해 당연하다고 생각하니 고민할 것이 없잖아요. 저는 잘 모르기 때문에 더 고민하고 기본에 충실하려 노력을 많이 했던 것 같습니다.

주로 초등학교 수준에서 아이들이 무엇을 궁금해 하고, 선생님이 디딤돌 역할을 해주기 위해 무엇을 알고 있으면 좋은지에 대한 고민의 연속이었어요. 이런 고민과 함께한 세월이 저를 이만큼 성장시켜주었어요.





교육은 작은 호기심으로부터 시작됩니다

작은 호기심으로부터 교육은 시작됩니다. 학생들의 엉뚱한 질문이 사실은 본질이에요. 호기심이 생겼을 때, 그 호기심을 물어보면 절대 안 돼요. 교사는 학생 스스로 호기심을 해결할 수 있도록 도와주어야 합니다. 질문에 대한 해결과 해결할 용기를 심어주는 것이 교사의 가장 중요한 역할이라고 생각해요.

답을 못 찾아도 괜찮습니다. 불안전하고 부족한 것을 채우려고 하는 것이 인간의 본능이기에, 무언가 궁금해 하고 그것을 해결하려는 과정 자체로도 학생들은 많은 것을 배웁니다. 간혹 질문을 비롯거나 눈치 주는 학생들이 있더라도 교사가 얼마든지 분위기를 좋게 이끌어갈 수 있어요. 엉뚱한 질문이라도 “참 대단한 질문이다! 어떻게 그런 생각을 했니?” 라는 말 한마디면 학생의 자존감뿐 아니라 학습 의욕도 높일 수 있습니다.

아이들에게 받은 사랑, 이젠 제가 돌려줄 차례죠

대학 졸업 후, 첫 발령을 받은 신입교사 시절 저는 5학년 담임을 맡았어요. 처음 학교에 갔던 날 모든 아이들이 사랑의 눈빛으로 저를 쳐다보는데 처음엔 ‘이게 뭘까...’ 싶었어요. 수업을 어떻게 해야 할지 몰라 책을 보고 그대로 읽었습니다.

얼마 뒤 동료 선생님께서 저에게 살짝 조언을 해주셨어요. “내일 가르칠 부분 미리 한 번 보고 오면 좋아요. 아직 젊으니까 외우

는 것도 잘 하잖아요” 그래서 그 다음 수업에는 미리 책을 보고 내용을 외워갔어요. 책을 보지 않고 설명하면서 판서를 하자 아이들이 책이랑 똑같다며 신기하다고 박수를 쳤어요. 지금 생각해보면 정말 별 것도 아닌 일인데 말입니다.

작년에 대한민국 스승상을 받고 가장 많이 생각났던 사람이 바로 첫 발령 받고 담임을 맡았던 반 아이들 이었어요. 그 당시에 아이들이 저를 왜 그렇게 사랑했는지 모르겠습니다. 아이들이 먼저 저를 사랑해주기 때문에, 저도 아이들을 너무 사랑합니다.

교육 방식이 바뀌게 된 계기는?

저도 이렇게 되기까지 우여곡절이 있었어요. 연구교사가 되고 나니 수업도 잘 해야 하고 반 아이들의 성적도 좋아야 했습니다. 생각한 대로 되지 않을 때는 아이들을 많이 다그치기도 했죠. 어느 날 한 아이가 저를 찾아와 “선생님, OO이에게 너무 그러지 마세요!” 라고 말하는 거예요. 그 아이의 말에 자존심이 너무 상했습니다. 비록 야단을 쳤어도, 수업을 굉장히 재밌게 하려고 노력했었고 그동안 아이들에게 긍정적인 피드백만 받았었기에 괜찮다고 생각했어요. 제가 이렇게라도 다그쳐야 부진한 학생도 빨리 따라오고 성적이 오를 수 있다고 합리화하게 되었죠.

그로부터 10년 뒤, 수업 중에 한 아이가 제 질문에 답을 하지 못하자 옆에 있던 짝이 왜 대답을 못하냐며 면박을 주었어요. 저도 다그치려고 했던 찰나에 짝공이 면박을 주는 것을 보자, “괜찮아~모를 수 있어.” 라는 위로가 나왔는데, 그 순간 저와 그 아이를 바라보는 아이들의 시선을 아직도 잊을 수가 없습니다. 흐뭇한 표정으로 저희 둘을 쳐다보는 아이들의 눈빛이 너무 따뜻했고, 그 때 10년 전 사건이 떠오르며 ‘아, 지금까지 내가 틀렸던 것이구나.’를 깨닫게 되었어요. 수업의 단절은 그 아이 때문이 아니라, 사실은 교사인 제 태도 때문이었다는 것을 알게 되었지요. 다그치면 성적은 많이 오릅니다. 그러나 이면에 상처받는 아이들이 있어요.





사람은 함께 할 때 가장 행복하다

제가 평소 학생들에게도 늘 하는 말인데요, '사람은 사람과 있을 때 가장 행복하다.'는 것입니다. 인공지능이 중요해지는 시대에 살고 있는 우리 아이들이 사람과 만나고, 사람과 대화하고, 사람과 함께 살아가는 것이 얼마나 중요한지 꼭 알았으면 좋겠어요. 제 가르침의 초점이 여기에 있어요.

아이들이 해가 거듭할수록 질문이 달라져요. 너무 많은 지식을 넣어서 정리가 안 되어 있어요. 그런데 수준 차이가 많이 나는 학생들과 수업할 때 정말 재미있어요. 아는 게 많이 없는 학생, 아는 것은 많으나 정리가 잘 안 되는 학생이 함께 공부하면 서로 질문을 하면서 학습에 더 큰 효과를 얻게 되니까요. 나 혼자 해결했을 때의 기쁨보다, 다른 친구들과 함께 했을 때의 기쁨이 더 큼니다.

그 모습 그대로 사랑하고, 존중해 주어야 해요

우리는 흔히 "아이들을 큰 그릇으로 키워라."는 말을 해요. 그러나 모두가 큰 그릇이 될 필요는 없습니다. 쓰임에 따라 납작한 그릇, 긴 그릇, 넓은 그릇, 작은 그릇, 심지어는 종지도 필요해요. 누구든 본인에게 주어진 역할을 잘 하면 됩니다. 사람은 존재 그 자체로서 중요합니다. 조금하고 불안한 마음도 있으시겠지만, 그 아이만의 고유한 장점과 강점에 감사하며, 그 모습 그대로 사랑하고 격려해 주세요.



사도의 길을 걸어온 지난 시간이 행복, 그 자체죠

저는 수업을 정말 편안하게 해요. 이렇게 하기 위해서는 엄청난 고민이 필요해요. 아이들은 어떤 궁금증이 있을 것인지, 어떻게 대처할 것인지 등 모든 가능한 상황을 생각해야 합니다.

오늘 수업이 최고가 아니라는 것을 알면 마음이 편해져요. 작년에 열심히 준비해서 잘 했다고는 하지만, 작년과 오늘 수업은 또 다릅니다. 돌아보면 허점이 많아요. 아직도 깨닫지 못한 무언가가 많은데, 내일은 어찌까지 몰랐던 깨달음이 있으면 좋겠어요. 저는 이 시대에 지금까지도 교사를 하고 있는 것이 너무 행복해요. 정년퇴임할 때까지 전할 수 있는 모든 것들을 다 전해주는 것이 제 목표입니다.

저보다 후배 교사들이 더 잘 해주리라 믿기 때문에 걱정은 되지 않습니다. 다만 후배 교사들에게 꼭 하고 싶은 말은, 외국의 좋은 수업사례들이 많기는 하지만 그것 때문에 지금까지 우리의 교육이 잘못되었다고 생각하지 않았으면 좋겠습니다. 외국의 교육방식과 비교하면서 너무 위축될 필요도 없어요.

물론 개선해서 좀 더 발전된 방향으로 나아가 하는데, 그건 어제는 어제대로 최선을 다했고 오늘은 어제와 다른 오늘이기에 변화를 시도해보며 잘하려고 늘 노력하고 있잖아요. 그래서 잘하는 부분도 많을 거예요. 잘하는 부분을 드러내어 서로 응원하며 바른 방향으로 나아갈 수 있게 서로에게 용기를 주기를 바랍니다. 그리고 또 하나 제가 한 잘못과 같은 것을 줄이기 위해 꼭 전하고 싶은 말이 있어요. 아이들의 올바른 성장을 돕는 것이 교사의 사명이며 그 귀한 성장에 동행하는 자체가 교사의 기쁨이며 보람입니다. 그런데 아이들의 성장을 돕는다는 기쁨과 보람에 젖다보면 나도 모르게 아이들을 다그치고 상처를 줄 수도 있기 때문에 늘 조심해야 되고 되돌아봐야 됩니다.

교사의 기쁨과 보람은 다만 행복한 아이들 속에서 얻게 되길 바랍니다.

약력 최혜경

- 현 대구대명초등학교 수석교사
- 모범공무원 표창(2002)
- 제 26회 대구교육상 수상(2012)
- 제 6회 대한민국 스승상 대상 수상(2017)



사제 간에도 최소한의 규칙이 필요하다



글. 김대권 영훈초등학교 선생님



선생님은 어떤 규칙을 지키고 계신가요?

2018학년도 새 학기가 시작되었다. 아이들도 흥분되지만, 선생님 마음도 새롭게 무언가 시작하고자 하는 의지가 가득한 시간이다. 개학한지 일주일 밖에 지나지 않았는데, 오늘도 집에 와서 가만히 생각에 잠겨본다. ‘이게 과연 누구를 위한 수업일까? 아이들이 잘 따라와 줄까?’ ‘교실 수업 분위기가 조금씩 어수선했던 지는 원인은 무엇일까?’ 등등을 고민해 본다. 날마다 이런 고민을 하며 수업을 준비하고 진행하는 교사의 마음을 아는지 모르는지 한 아이의 야속한 목소리가 들려온다.

“선생님, 규칙은 왜 만들어요? 어차피 시간 지나면 안 지킬 건데요.”

아, 다시 예전의 학습법으로 수업을 해야 하는 것인가? 아니면 다른 대책을 마련해서 수업을 해야 할까? 나름 겨울 방학 때 책도 많이 읽고 여러 교사연구회에 참여해 새로운 교수법과 소통이 가능한 수업을 준비했는데……. 친구들의 의견을 무시하는 아이들의 모습, 예상했던 방향과 전혀 다른 방향으로 수업이 진행되는 것을 보면 속이 타들어 간다. 그런가 하면 놀이학습으로 한창 분위기가 오를 때 흥을 주체하지 못하는 아이들 때문에 수업이 소란스러워지고 결국 중단해야 할 때도 있다.

작년에도 힘들게 했던 아이가 있었던 것은 아닌지, 작년 담임선생님들을 찾아가 물어보기도 하고 학기 초 우리 교사들은 신경이 곤두서게 마련이다. 우리 선생님들은 학급규칙 인쇄, 경청의 단계 및 책임지기 단계 훈련, 훈육법 지도, 올바른 수업태도 수업 등 학생 지도 자료를 만들거나 찾는 데 많은 에너지를 쏟는 게 사실이다. 규칙을 가르치는 것이 좋은 것일까? 아니면 지침이라는 단어가 더 맞는 것일까?



교실에서 아이들이 규칙을 지키지 않는 등 부적절한 행동을 볼 때면 어른들의 잘못이 아닌가 하는 생각이 든다. 규칙에 대한 관심과 사랑을 보여주지 않으면서 일방적으로 강요만 하는 어른들에 대한 반항심 말이다. 아이들은 규칙을 지키고 긍정적인 학생으로 변화되기를 그리고 그것을 어른들이 도와주기를 원하고 있다. 그리고 무엇보다 중요한 것은 어른 스스로 규칙을 잘 지키고 적절한 행동을 보여주는 것이 답일 것이다.”



대부분의 교사들은 아이들이 교실에서 지켜야 할 기본 규칙만큼은 학기 초부터 학기 말까지 꾸준히 적용하려고 한다. 교실의 평화를 유지하기 위해 최소한 지켜야 한다고 생각하는 규칙들은 교직 경력이 쌓이면서 하나둘 견고해지고, 나중에는 학생들이 주체가 되어 만든 규칙들도 적용하게 된다. 그런데 어느 날 갑자기 옆 반 선생님이, 아니면 아이들이 그날의 수업에 대해 이렇게 질문하지도 모른다.

“선생님께서 이번 수업 시간에 적용하신 수업 법칙이나 기술은 무엇인가요?”, “선생님은 학교에서 어떤 규칙을 지키시고 계시나요?”

과연 이런 경우 어떤 대답을 하시겠습니까? 교사가 꾸준히 아이들과의 약속을 지키고 있는 것을 확인한다면 아이들도 훨씬 안정적이며 편안하게 수업에 참여하게 될 것이다.

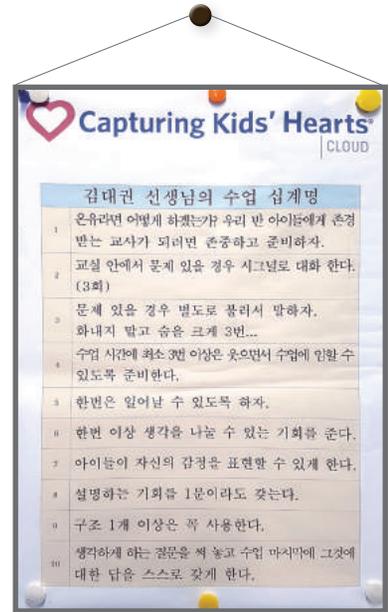
선생님도 규칙이 있다는 것을 보여줘야 한다

TV 드라마의 슬픈 장면을 보면서 주인공의 감정에 몰입해 마치 주인공이라도 된 것처럼 눈물을 흘릴 때가 있다. 또 스승의 날에 다 같이 선생님께 감사하는 마음을 갖고 기쁘게 해드리는 등의 행동을 해 보았을 것이다. 이러한 공감의 기술은 이탈리아의 신경심리학자 리졸라티(Giacomo Rizzolatti) 교수의 연구에서 처음 발견된 '거울 뉴런(Mirror neuron)'이라 불리는 특별한 거울 신경 세포 때문이라고 한다. 거울 뉴런은 특정 움직임을 할 때나 다른 개체의 특정 움직임을 관찰할 때 활동하는 신경 세포다. 이 신경세포는 다른 사람의 행동을 거울처럼 반영한다고 해서 붙여진 이름으로 아기들에게서 볼 수 있는 '따라 하기'와 같이 특정 행동을 모방할 때 열심히 반응하는 신경 세포이다.

적절한 어른과의 관계를 배우지 못하는 요즘 세대 아이들! 모방할 대상이 스마트폰이 되어 버린 아이들! 교사들에게는 벅찬 일이겠지만 우리나라의 미래인 아이들을 위해 우리들의 행함으로 우리들의 돌봄으로 적절한 관계를 그나마 배우게 하면 좋겠다. 아이들에게 말해 줄 수 있는 선생님의 약속 중에는 '선생님 수업 1년에 한 번은 촬영하여 반성해 보기', '교사 연구회에 참여하기', '활동이 들어간 수업하기', '수업과 관련된 교육 도서 5권 읽기' '수업 시간에 한 번은 꼭 웃게 하기' 등을 들 수 있다.

2018학년도 재도약의 자극제가 될 나만의 '수업 십계명'이나 아이들의 소원을 경청하여 만든 '선생님의 약속 10가지'를 이번 주부터 한 가지씩 만들어 보는 건 어떨까? 스승과 제자 간에도 최소한의 규칙은 존재한다. 아이들이 지켜야 할 것들이 있다면 당연히 선생님도 아이들을 대하는 데 있어 일정한 규칙을 지키고 있음을 확인시켜 주는 것이 필요하다. 교사가 지나치게 권위만 앞세우다 보면 학생들의 신뢰를 잃을 수 있다.

나는 교사니까 많이 알고 학생들은 아는 것이 없으며 수업 시간에 학생들에 대해 얼마나 큰 통제권을 가지고 있는지를 상기시키고 싶어 하는 '통제 편집증'을 가진 모습에서 이제는 벗어나야 한다. 선생님들도 일정한 규칙을 가지고 최선을 다하고 있다는 것을 아이들이 알 수 있게 해야 한다.



김대권 선생님 관련연수

[1학점] 수업, 하나만 바꿔보자
2018년 5월 티처빌 연수원 오픈 예정

약력 김대권

- 현 영훈 초등학교 교사
- 서강대 교육대학원 석사(상담심리)
- 미국 Dallas Baptist 대학교 석사(교육과정, 교수법)
- 고려대학교 박사 수료(교육공학)
- 미국 케이건 협동학습 기초 및 텍사스 심화 교육 과정 이수
- Capturing Kids Hearts, Flippen Leadership Series, TCU TBRI 기초과정 이수
- 서울시교육청 및 지방 교육청 직무연수 1정 강사 (2010년~)
- 저서 <수업, 하나만 바꿔보자(2017)>, <즐거움학교 (바로 지금 협동학습(2013))>, <즐거움학교



모국어 교육의 중요성과 방법론

글. 정도상 박사 (언어과학 대표, 핀란드연구소장)



모국어는 그냥 습득되는 것이 아니다.

모국어는 인간이 태어나 엄마에게서 처음으로 배운 언어이다. 그래서 사람은 누구나 가장 많이, 가장 편하게, 그리고 직관적으로 모국어를 사용한다. 모국어 사용은 매우 신비로운 인간의 능력이다. '나무'라는 낱말을 습득한 아이는 한 번도 본 적이 없어도 '밤나무, 은행나무'를 보면 직관적으로 그것들이 '나무'라고 인식한다. 이러한 패턴 인식 능력은 모국어를 습득하는 과정에서 추론에 의한 추상화의 과정을 거치면서 생겨난다. 아이들은 구체적인 사물들에서 중요한 특징을 내면화하여 그 개념을 추상화한다. 외국어 학습에서는 이러한 추론이 일어나지 않는다. 외국어 학습은 모국어 어휘를 외국어로 대체해서 기억하는 단순한 과정이기 때문이다.

우리는 아이를 키우면서 황당한 경험을 할 때가 있다. 예를 들면 중학교에 다니는 자녀가 우연히 배운 낱말에 대해 묻는 경우이다. 이를테면 '조기 계양, 수순을 밟다, 고용 촉진, 반사 이익, 상황 반전, 일동 기립, 착석' 등이다. 부모는 사람들이 늘 사용하는 그러한 낱말을 모른다는 사실에 흠칫 놀라게 된다. 이것은 스무 살이 된 딸이 사과 깎는 방법을 모를 때 느끼는 감정과 유사하다.

우리는 우리말 교육에 대해 큰 관심이 없는 편이다. 체계적으로 모국어 교육을 해야 한다는 의식도 강하지 않고, 어떻게 모국어 교육을 해야 하는지에 대한 방법론도 확립되어 있지 않다. 모국어는 가르치거나 따로 학습하지 않아도 자동으로 습득되는 것으로 알고 있다. 과연 그럴까? 모국어의 중요성을 알고 있어도 체계적으로 모국어를 교육하는 방법에 대해 모르는 사람이 의외로 많다. 한자 학습이 어휘 학습에 도움이 될 수는 있어도 좋은 방법은 아니다. 한자가 아니라 한자어 학습이 더 중요하다.



모국어가 창의성의 모태이다

요즘 교육 현장에서 창의성이 중요한 화두로 떠오르고 있다. 학생들에게 창의성이 미래 시대에 갖추어야 할 핵심적인 역량이라는 사실에는 공감대가 형성되어 있는 듯하다. 일선 학교에서 '창의, 창의적 인재'라는 낱말이 많이 사용되고 있다. 그런데 거창한 슬로건과 달리 어떻게 교육을 해야 학생들의 창의성과 창의적 사고력이 신장되는가에 대한 구체적인 방법론이 없다.

창의성은 개인 또는 집단이 이전보다 더 나은 방식으로 인간에게 새롭고 유용한 산출물을 생성하는 능력이다. 창의적 아이의 특성이 "별난, 괴짜, 튀는, 반항하는, 제멋대로, 산만한, 별종, 일탈하는, 엉뚱한, 특이한, 희한한, 4차원, 문제어" 등이라고 착각하는 경향이 강하다. 탈무드에는 "성공의 조건은 지식과 창조력이다."라는 말이 있다. 어떤 분야든 알지 못하면서 창의적 능력이 저절로 생길 수 없다.

창의적 사고는 개념과 원리에서 출발한다. 엉뚱하고, 별난 것을 창의적이라고 착각하지 않아야 한다. 교육 강국으로 알려진 핀란드나 이스라엘에서 초등학교부터 왜 그렇게 모국어 교육에 심혈을 기울이고 있는지 심각하게 고민해 보아야 한다. 인간은 모국어로 창의적 사고를 한다. 따라서 모국어 기반 창의적 사고력 향상 방법을 고민해 보아야 한다. 같은 범주에 속하는 대상의 '공통점과 차이점' 찾기와 '대립' 어휘 학습이 창의적 사고의 출발점이 될 수 있다.

초등학생에게는 '자전거와 자동차, 남성과 여성, 버스와 택시', 중·고등학생에게는 '증권과 채권, 형법과 민법, 공무원과 회사원' 등의 수준에 맞는 어휘들이 훈련용으로 적절하다. 학생들은 공통점과 차이점을 찾아가면서 분석적 능력, 논리적 사고력을 키울 수 있다.

또한 우리가 사는 세상은 '홀수와 짝수, 남자와 여자, 시간과 공간, 과거와 미래'처럼 대립하는 짝으로 구성되어 있다. 대립 어휘를 익히는 방식은 사고의 틀을 형성하는 가장 바람직한 방법이 될 것이다. 외국어와 달리 사전식으로 나열된 어휘를 단순히 암기하는 방식은 모국어 어휘 학습에 적합하지 않다. 학습한 어휘로 완전한 하나의 문장을 말로 하거나 글로 써 보는 훈련이 반드시 필요하다. 마지막으로 글을 읽고 나면 한 문장 또는 두 문장으로 요약하는 습관을 평소에 길러두어야 한다.

인공 지능 시대 모국어가 열쇠다

이미 현실로 다가 온 인공 지능 시대에 학생들은 무엇을 어떻게 학습하고, 우리는 어떤 교육을 해야 할까? 미래를 예측하는 학자들은 2008년 아시아·태평양 포럼에서 미래학자 앨빈 토플러(Avin Toffler)가 언급했던 "한국 학생들은 하루에 10시간 이상을 학교와 학원에서 자신들이 살아갈 미래에 필요하지 않은 지식을 배우기 위해, 그리고 존재하지 않는 직업을 위해 가까운 시간을 허비하고 있다."는 문구를 인용하면서 교육 혁신이 필요하다고 강변한다.

정말로 우리 학생들이 미래에 쓸모없는 내용을 배우고 있을까? 미래에는 학교에서 배우는 국어, 수학, 과학, 사회, 예체능 과목이 다 필요 없을까? 그렇지 않다. 학생들이 지금 학교에서 배우는 내용은 미래 시대에도 반드시 알아야 하는 요소들이다. 이것은 4차 산업혁명을 넘어서 5차 산업 혁명이 와도 변하지 않는다. 교사는 미래학자들의 어설픈 주장에 흔들릴 필요가 없다. 다만 지금보다 더 나은 효율적인 방식으로 교육하고, 학생들은 스스로 학습할 수 있는 능력을 길러야 한다. 이 모든 학습의 바탕에 모국어가 있다. 모국어 공부의 열쇠다.

역력 정도상

- 언어과학 대표이사
- 핀란드교육연구소 소장
- 서울대학교 대학원 언어학 박사
- 2005년 정보통신부장관 표창
- 서울대학교 핀란드어 담당교수
- 한국언어학회, 한국음성학회 이사
- EBS <바닥부터 새로 시작하는 뿌리영문법> 온라인 강의
- 저서 <엄마로 돌아가라>, <북유럽의 외로운 늑대 핀란드>, <뿌리영문법>, <모국어 공부의 열쇠> 외

전자신문 (2018.01.08)

테크빌교육, 알코-교보문고 '찾아가는 SW코딩교육' 강연회 개최



테크빌교육(대표 이형세)은 소프트웨어(SW) 융합교육 브랜드 '알코(알기쉬운 코딩)'가 13일 오후 2시 교보문고 영등포점 티움에서 '찾아가는 SW코딩교육' 강연회를 개최한다고 8일 밝혔다. 행사는 SW코딩교육에 관심 있는 학부모를 대상으로 현직 SW

전문 교사가 △초등 SW교육과정 △SW코딩 공부비법 △SW교육 필수도서 등을 소개한다. 강연 후 김슬기 안산 선부초 교사가 학부모와 함께 SW교육 관련 질의응답 시간을 갖는다. 강연회 참가 신청은 알코 홈페이지에서 접수 가능하다. 테크빌교육은 최근 SW융합교육 브랜드 '알코'를 선보였다. 방과후학교, 자유학기제, 캠프, 특강 등 다양한 형태로 서비스한다. 프로그래밍부터 로봇과 보드를 활용한 피지컬컴퓨팅, 수학·과학 등을 연계한 STEAM 교육, 마인크래프트를 결합한 코딩교육 등을 제공한다. 최영인 테크빌교육 SW교육사업부 상무는 "SW교육은 4차 산업혁명 시대가 도래하면서 누구에게나 필요한 교육이 됐다"면서 "학생과 학부모들이 SW교육을 접하는 기회를 확대해 나갈 것"이라고 말했다.

김자선 기자

지디넷코리아 (2018.01.26)

티처빌, 원격교육연수원 운영평가 교육부 장관 표창



이형세 테크빌교육 대표(왼쪽)와 한국교육학술정보원 최주연 팀장

에듀테크 기업 테크빌교육(대표 이형세)이 운영하는 '티처빌원격교육연수원'이 2017년도 원격교육연수원 운영평가에서 2회 연속 우수기관으로 선정돼 부총리 겸 교육부장관 표창을 수상했다. 티처빌은 ▲다양한 교육과정 개선을 통해 매년 20만명 대상의 체계적인 원격연수 운영 ▲안전교육, 한국어, 수업혁신, 인문정

신문화, 소프트웨어 분야에서의 차별화 추구 ▲최적의 학습 디자인과 특화된 티처빌만의 연수운영시스템(T-LD)을 갖춘 점에서 높은 평가를 받았다.

이번 표창은 교육부가 18개 민간 원격교육연수원을 대상으로 5개 영역, 19개 항목, 42개 지표를 기준으로 평가했다. 티처빌은 연수자, 교수자, 관리자 측면에서 다양한 학습관리시스템(LMS) 기능을 제공하고, 교원 직무능력에 맞춘 생애주기별, 분야별, 학교급별 다양한 주제의 연수 과정을 운영하며 공교육 교사들의 직무능력 향상을 위해 힘써왔다. 2002년 개원 이후 현재까지 200만명의 유·초·중등 교원에게 직무연수를 제공했으며, 강사와 학습자의 소통을 위한 소셜 플랫폼 ' 쌤동네 ' 운영 및 온오프 블렌디드 러닝, 에듀테크 기반의 기술력을 바탕으로 한 VR·AR 콘텐츠 개발, SW융합교육 서비스를 선보이고 있다. 이형세 테크빌교육 대표는 "전국 교사들의 직무능력 함양과 4차 산업혁명 시대 창의적인 인재 육성을 위해 필요한 핵심 콘텐츠를 개발해 미래교육 분야를 선도하는 기업이 되도록 노력하겠다"고 말했다.

임유경 기자

조선에듀 (2018.01.29) E2면

'알기쉬운 코딩' 방과 후 학교 진출



[2018 대한민국 교육기업대상] SW융합교육 부문 | 테크빌교육

'2018 대한민국 교육기업대상' SW융합교육 부문에서 테크빌교육(주)이 처음 수상 기업으로 올라섰다.

에듀테크 기업 테크빌교육은 최근 소프트웨어(SW) 융합교육 브랜드 '알기쉬운 코딩'으로 방과 후 학교 시장에 진출하고 있다.

마이크로소프트 등 다양한 분야 전문 기업과 SW 융합교육을 위한 협력 관계를 구축한 데 이어 학부모 대상의 강연회를 진행하는 등 다각도로 움직이고 있다.

테크빌교육은 학부모와 학생뿐 아니라 SW 교육 전문 강사 수요가 늘 것으로 보고 방과 후 학교에 대한 영업력을 강화해 알기쉬운 코딩을 다양한 채널을 통해 알릴 방침이다. 알기쉬운 코딩의 특징은 학생들이 직접 코딩한 결과를 3차원으로 시뮬레이션하고 가상현실(VR)로 체험할 수 있도록 한다는 점이다. ▲프로그래밍 ▲피지컬컴퓨팅 ▲수학·과학 등 교과 연계 교육 ▲마이크로블로거를 결합한 코딩 교육 ▲메이커 교육까지 다양한 SW 융합교육 콘텐츠를 제공한다. 방과 후 학교 외에도 자유학기제 등을 위한 다양한 SW 융합 교육 과정을 개발하고 있다. 방과 후 강사를 대상으로 수업 노하우를 전수하고, 알기쉬운 코딩 교재와 아두이노 등 교구를 활용한 SW 코딩 교육을 실시할 예정이다. 이 형제 테크빌교육 대표는 "알기쉬운 코딩을 통해 강사와 학생, 학부모를 아우르는 통합 SW 교육 서비스를 제공할 계획"이라고 말했다.

김세영 기자

조선에듀 (2018.02.19)

테크빌교육-브레이너리, 학교 메이커 교육을 위한 '교사 워크숍' 개최



학교에서의 메이커 교육을 효과적으로 활용하기 위한 교사 워크숍이 서울, 대전, 부산에서 19일부터 21일까지 3일간 연이어 개최된다. 에듀테크 기업 테크빌교육(대표 이형세)은 메이커 교육

전문기업인 브레이너리(대표 정종욱)와 함께 서울디지털재단에서 메이커 교육 역량 강화를 위해 초·중등 교사 대상의 워크숍을 실시한다고 19일 밝혔다.

이번 워크숍은 ▲수업에 활용 가능한 메이커 교육 프로젝트 개발방법 ▲메이커 교육과정 체계 설계 ▲다양한 교과 과정과의 연계방법 ▲수업 운영과 평가방법 등 실무적인 내용을 중심으로 진행된다.

올해부터 초·중·고교에 본격 도입된 메이커 교육에 대비해 교사 연수 노하우를 보유한 테크빌교육과 수년간 학생 대상의 메이커 교육 활동을 해온 브레이너리가 힘을 합쳐 이번 워크숍을 공동으로 준비했다.

뒷면 계속 ➔

메이커 교육은 문제해결 역량을 키워주는 프로젝트 중심의 교육 과정이다. 실제 메이커 교육과 관련된 대부분의 교사 연수는 3D 프린터나 아두이노와 같은 장비 중심의 교육인데, 이러한 연수로는 교사들이 메이커 교육 기반의 융합수업이나 개별 교과로 활용하는 방법을 배울 수 없다. 이번 워크숍은 어떻게 학생들이 다양한 활동을 할 수 있는 프로젝트를 설계하는지에 초점을 맞췄다. 3D 프린터 교육이나 드론, 로봇으로 인식되고 있는 메이커 교육을 ▲디자인싱킹 ▲직접 손으로 만드는 아날로그 메이킹 ▲디지털 파브리케이션 ▲피지컬 컴퓨팅 및 SW 프로그래밍까지 확장한 브레이너리의 메이커 교육 모델을 중심으로 교사 연수가 이루어진다. 이번 워크숍 내용을 기반으로 한 온라인 직무 연수도 티처빌원격교육연수원을 통해 제작될 예정이다. 이형세 테크빌교육 대표는 “메이커 교육의 핵심은 하나의 수업에서 정해진 것을 만드는 것이 아니라 학생들 개개인의 관심과

경험, 기술에 기반해 다양한 것을 시도해 보는 것”이라며 “선생님들이 메이커 교육을 위한 프로젝트 및 융합교육 과정을 설계할 수 있는 직무연수를 개발해 다각도로 지원할 방침”이라고 말했다.

정종욱 브레이너리 대표는 “정형화된 지식으로는 비정형화된 문제를 해결할 수 없다”며 “학생들이 문제해결을 위한 다양한 프로젝트를 통해 비정형화된 문제를 나름대로 해결해 낼 수 있는 시뮬레이션이 필요하며, 다양한 지식을 융합하고 적용하기 위해서는 메이커 교육이 학교 현장에 도입되는 것이 필수적”이라고 강조했다.

한편 이번 워크숍은 19일 서울디지털재단을 시작으로 20일 대전 카이스트 창조경제혁신센터, 21일 부산 센텀시티 KNN 세미나실에서 열린다.

방종임 기자

디지털타임스 (2018.02.21)

테크빌교육, 어린이집연합회와 영유아 교사 교육 협력



테크빌교육(대표 이형세)은 지난 20일 서울 공덕동 한국사회복지회관에서 한국 어린이집총연합회 가정분과위원회와 영유아 교사의 전문성 향상과 교사 교육 활성화를 위한 업무협약을 체결했다고 21일 밝혔다. 이형세 테크빌교육 대표(오른쪽)와 이라 연합회 가정분과위원장이 협약 체결 후 기념촬영을 하고 있다.

허우영 기자

조선예데 (2018.03.15)

테크빌교육-아이코리아, 영유아교사 교육사업을 위한 업무협약 체결



에듀테크 기업 테크빌교육(대표 이형세)은 사단법인 아이코리아(회장 김태련)와 영유아 교사의 보육 전문성 향상과 온·오프라인 교육의 시너지 강화를 위해 업무협약을 체결했다고 15일 밝혔다. 앞으로 양 기관은 영유아 교사를 대상으로 ▲교육용 콘텐츠 개발 ▲교육사업 활성화를 위한 온·오프라인 행사 진행 ▲영유아 교사의 전문성 신장을 위한 인재 양성 ▲각 사가 보유한 채널을 활용한 교육 서비스 마케팅 활성화를 위해 상호 협력할 방침이다. 테크빌교육은 ‘키즈티처빌’ 론칭에 앞서 한국어린이집총연합회 가정분과위원회와 오프라인 교육연수원의 강점을 갖

고 있는 아이코리아 등 기존 영유아교사 네트워크와의 업무협약을 통해 전문성 확보 및 마케팅 채널 강화에 나서고 있다.

학부모교육 담당 선생님의 흔한 고민!



“티처빌이 만든 부모교육 전문 브랜드, **부모공감**”

NAVER

부모공감



서울 신O중학교 진로교사 이영O

강사선정이 늘 어려운 문제인데, (만족도가 낮을까봐..) 부모공감에서 선별된 강사님을 모실 수 있어 담당자로서 안심이 돼요.

또 매번 주제 선정도 고민되는 부분인데 상담을 통해 다양한 커리큘럼도 있어 부모공감에 자주 요청을 하는 편이에요.

경기 의O초등학교 학부모 김O은

그동안 학교에서 받았던 교육은 이론적이고 딱딱한 느낌이었는데, 이번 교육은 재미도 있고, 전문강사님이 다양한 정보는 물론 자녀와 소통할 수 있는 팁도 주셔서 좋았어요. 무엇보다 이렇게 좋은 강사님을 학교에서 만날 수 있어서 좋았어요.

만족도 95점 이상
우수 강사진

다양한 주제별
부모교육

온라인+오프라인
블렌디드 과정운영

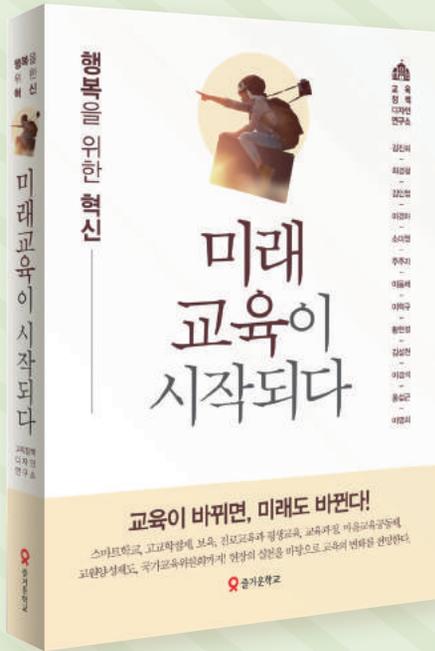
2018년 티처빌 학사일정

기수	학점	차수	신청시작일	신청종료일	추가접수기간	연수시작일	연수종료일	출석고사	이수증발급
17기	4학점	(1차)	11월 06일	12월 05일	12월 15일	12월 06일	01월 16일	01월 13일	01월 19일
	3학점	(1차)	11월 06일	12월 19일	12월 29일	12월 20일	01월 16일		01월 18일
	2학점	(1차)	11월 06일	12월 19일	12월 27일	12월 20일	01월 09일		01월 11일
	2학점	(2차)	11월 06일	12월 26일	01월 03일	12월 27일	01월 16일		01월 18일
	1학점	(1차)	11월 06일	12월 19일	12월 27일	12월 20일	01월 02일		01월 03일
	1학점	(2차)	11월 06일	12월 26일	01월 03일	12월 27일	01월 09일		01월 10일
27기	4학점	(1차)	11월 06일	01월 02일	01월 12일	01월 03일	02월 06일	02월 03일	02월 09일
	3학점	(1차)	11월 06일	01월 02일	01월 12일	01월 03일	01월 30일		02월 01일
	3학점	(2차)	11월 06일	01월 16일	01월 26일	01월 17일	02월 13일		02월 15일
	2학점	(1차)	11월 06일	01월 02일	01월 10일	01월 03일	01월 23일		01월 25일
	2학점	(2차)	11월 06일	01월 16일	01월 24일	01월 17일	02월 06일		02월 08일
	1학점	(1차)	11월 06일	01월 02일	01월 10일	01월 03일	01월 16일		01월 17일
	1학점	(2차)	11월 06일	01월 16일	01월 24일	01월 17일	01월 30일		01월 31일
2018년 2월완성 (2주완성)	2학점	(2차)	12월 01일	01월 30일	02월 07일	01월 31일	02월 20일		02월 22일
	1학점	(2차)	12월 01일	02월 06일	02월 14일	02월 07일	02월 20일		02월 21일
	2학점	(1차)	12월 01일	02월 12일	02월 17일	02월 12일	02월 26일		02월 27일
37기	1학점	(1차)	12월 01일	02월 12일	02월 17일	02월 12일	02월 26일		02월 27일
	3학점	(1차)	12월 22일	02월 20일	03월 02일	02월 21일	03월 20일		03월 22일
	2학점	(1차)	12월 22일	02월 20일	02월 28일	02월 21일	03월 13일		03월 15일
	1학점	(1차)	12월 22일	02월 20일	02월 28일	02월 21일	03월 06일		03월 07일
	4학점	(1차)	01월 02일	03월 13일	03월 23일	03월 14일	04월 17일	04월 14일	04월 20일
	3학점	(2차)	01월 02일	03월 13일	03월 23일	03월 14일	04월 10일		04월 12일
	3학점	(3차)	01월 02일	03월 27일	04월 06일	03월 28일	04월 24일		04월 26일
	2학점	(2차)	01월 02일	03월 13일	03월 21일	03월 14일	04월 03일		04월 05일
	2학점	(3차)	01월 02일	03월 27일	04월 04일	03월 28일	04월 17일		04월 19일
	1학점	(2차)	01월 02일	03월 13일	03월 21일	03월 14일	03월 27일		03월 28일
1학점	(3차)	01월 02일	03월 27일	04월 04일	03월 28일	04월 10일	04월 11일		
4학점	(1차)	03월 02일	04월 17일	04월 27일	04월 18일	05월 29일	05월 26일		06월 01일
3학점	(1차)	03월 02일	04월 17일	04월 27일	04월 18일	05월 15일			05월 17일
3학점	(2차)	03월 02일	05월 01일	05월 11일	05월 02일	05월 29일			05월 31일
2학점	(1차)	03월 02일	04월 10일	04월 18일	04월 11일	05월 02일		05월 04일	
2학점	(2차)	03월 02일	04월 24일	05월 02일	04월 25일	05월 15일		05월 17일	
2학점	(3차)	03월 02일	05월 08일	05월 16일	05월 09일	05월 29일		05월 31일	
1학점	(1차)	03월 02일	04월 10일	04월 18일	04월 11일	04월 24일		04월 25일	
1학점	(2차)	03월 02일	04월 24일	05월 02일	04월 25일	05월 08일		05월 09일	
1학점	(3차)	03월 02일	05월 08일	05월 16일	05월 09일	05월 22일		05월 23일	
57기	4학점	(1차)	03월 30일	05월 22일	06월 01일	05월 23일		06월 26일	06월 23일
	3학점	(1차)	03월 30일	05월 15일	05월 25일	05월 16일	06월 12일	06월 14일	
	3학점	(2차)	03월 30일	05월 29일	06월 08일	05월 30일	06월 26일	06월 28일	
	2학점	(1차)	03월 30일	05월 22일	05월 30일	05월 23일	06월 12일	06월 14일	
	2학점	(2차)	03월 30일	06월 04일	06월 12일	06월 05일	06월 26일	06월 28일	
	1학점	(1차)	03월 30일	05월 22일	05월 30일	05월 23일	06월 05일	06월 06일	
	1학점	(2차)	03월 30일	06월 04일	06월 12일	06월 05일	06월 19일	06월 20일	

기수	학점	차수	신청시작일	신청종료일	추가접수기간	연수시작일	연수종료일	출석고사	이수증발급
6기	4학점	(1차)	05월 06일	06월 19일	06월 29일	06월 20일	07월 24일	07월 21일	07월 27일
	3학점	(1차)	05월 06일	06월 12일	06월 22일	06월 13일	07월 10일		07월 12일
	3학점	(2차)	05월 06일	06월 26일	07월 06일	06월 27일	07월 24일		07월 26일
	2학점	(1차)	05월 06일	06월 19일	06월 27일	06월 20일	07월 10일		07월 12일
	2학점	(2차)	05월 06일	07월 03일	07월 11일	07월 04일	07월 24일		07월 26일
	1학점	(1차)	05월 06일	06월 19일	06월 27일	06월 20일	07월 03일		07월 04일
	1학점	(2차)	05월 06일	07월 03일	07월 11일	07월 04일	07월 17일		07월 18일
7기	4학점	(1차)	05월 18일	07월 17일	07월 27일	07월 18일	08월 21일	08월 18일	08월 24일
	3학점	(1차)	05월 18일	07월 10일	07월 20일	07월 11일	08월 07일		08월 09일
	3학점	(2차)	05월 18일	07월 24일	08월 03일	07월 25일	08월 21일		08월 23일
	3학점	(3차)	05월 18일	07월 31일	08월 10일	08월 01일	08월 28일		08월 30일
	2학점	(1차)	05월 18일	07월 17일	07월 25일	07월 18일	08월 07일		08월 09일
	2학점	(2차)	05월 18일	07월 24일	08월 01일	07월 25일	08월 14일		08월 16일
	2학점	(3차)	05월 18일	07월 31일	08월 08일	08월 01일	08월 21일		08월 23일
	1학점	(1차)	05월 18일	07월 17일	07월 25일	07월 18일	07월 31일		08월 01일
	1학점	(2차)	05월 18일	07월 31일	08월 08일	08월 01일	08월 14일		08월 16일
1학점	(3차)	05월 18일	08월 13일	08월 21일	08월 14일	08월 28일		08월 29일	
8기	4학점	(1차)	07월 05일	09월 04일	09월 14일	09월 05일	10월 16일	10월 13일	10월 19일
	3학점	(1차)	07월 05일	08월 21일	08월 31일	08월 22일	09월 18일		09월 20일
	3학점	(2차)	07월 05일	09월 11일	09월 21일	09월 12일	10월 16일		10월 18일
	2학점	(1차)	07월 05일	08월 21일	08월 29일	08월 22일	09월 11일		09월 13일
	2학점	(2차)	07월 05일	09월 04일	09월 12일	09월 05일	10월 02일		10월 04일
	2학점	(3차)	07월 05일	09월 18일	09월 26일	09월 19일	10월 16일		10월 18일
	1학점	(1차)	07월 05일	08월 28일	09월 05일	08월 29일	09월 11일		09월 12일
	1학점	(2차)	07월 05일	09월 11일	09월 19일	09월 12일	10월 02일		10월 04일
1학점	(2차)	07월 05일	09월 18일	09월 26일	09월 19일	10월 10일		10월 11일	
9기	4학점	(1차)	08월 10일	10월 09일	09월 23일	10월 10일	11월 13일	11월 10일	11월 16일
	3학점	(1차)	08월 10일	10월 09일	10월 19일	10월 10일	11월 06일		11월 08일
	3학점	(2차)	08월 10일	10월 23일	11월 02일	10월 24일	11월 20일		11월 22일
	2학점	(1차)	08월 10일	10월 09일	10월 17일	10월 10일	10월 30일		11월 01일
	2학점	(2차)	08월 10일	10월 23일	10월 31일	10월 24일	11월 13일		11월 15일
	1학점	(1차)	08월 10일	10월 09일	10월 17일	10월 10일	10월 23일		10월 24일
	1학점	(2차)	08월 10일	10월 23일	10월 31일	10월 24일	11월 06일		11월 07일
10기	4학점	(1차)	09월 07일	11월 06일	11월 16일	11월 07일	12월 11일	12월 08일	12월 14일
	3학점	(1차)	09월 07일	11월 06일	11월 16일	11월 07일	12월 04일		12월 06일
	3학점	(1차)	09월 07일	11월 20일	11월 30일	11월 21일	12월 18일		12월 20일
	2학점	(1차)	09월 07일	11월 06일	11월 14일	11월 07일	11월 27일		11월 29일
	2학점	(2차)	09월 07일	11월 20일	11월 28일	11월 21일	12월 11일		12월 13일
	2학점	(3차)	09월 07일	11월 27일	12월 05일	11월 28일	12월 18일		12월 20일
	1학점	(1차)	09월 07일	11월 06일	11월 14일	11월 07일	11월 20일		11월 21일
	1학점	(2차)	09월 07일	11월 20일	11월 28일	11월 21일	12월 04일		12월 05일
	1학점	(3차)	09월 07일	12월 04일	12월 12일	12월 05일	12월 18일		12월 19일

행복을 위한 혁신 - 미래교육이 시작되다

스마트학교, 고교학점제, 보육, 진로교육과 평생교육, 교육과정, 마을교육공동체, 교원양성제도, 국가교육위원회까지! 현장에 대한 치밀한 연구와 실천을 바탕으로 13인의 전문가가 전망하는 교육의 변화



교육정책디자인연구소 저 | 즐거운학교

교육이 바뀌면, 미래도 바뀐다

‘한국에서의 삶이 행복한가?’ 이 질문에 쉽게 긍정의 대답을 할 수 있는 사람은 몇이나 될까? 학생들은 입시 경쟁에 시달리고 행복감을 느끼지 못하고 있으며, 자녀교육을 위해 모든 것을 희생해 온 학부모 역시 사교육에 많은 비용을 소모하며 노후의 삶을 준비하지 못하고 있는 것이 지금의 현실이다.

제조업 기반의 혁명인 2차 산업혁명과 IT의 혁명인 제3차 산업혁명을 거치는 동안 조선, 철강, 자동차, 반도체 등 다양한 분야에서 세계 최고 수준에 도달하며 찬란한 경제 발전과 특색 있는 대중문화를 이끌어 낸 우리나라를 세계의 많은 나라들은 부러워하고 있지만, 정작 우리 자신은 행복감을 느끼지 못한다. 현재 진행 중인 4차 산업혁명에서는 창의성을 기반으로 한 융합능력이 핵심사고로 작용하게 된다고 한다. 대한민국은 이를 잘 준비하고 있는가? 우리 교육은 이를 대비하여 잘 대응하고 있는가?

13명의 저자들은 이 모든 문제를 해결할 수 있는 시작점도 ‘교육’이고, 마침표도 ‘교육’에 있다는 공감과 결론을 얻고, 많은 사람들과 이를 함께 고민하고자 ‘미래교육’이라는 주제로 뜻을 모아 이 책을 집필하게 되었다. 13명의 저자는 유치원, 초등학교, 중학교, 고등학교, 대학교 등 학교 현장에서의 오랜 실천 경험과 연구를 바탕으로 한 고뇌의 산물을 세상에 하나씩 꺼내놓았다. 교육생태계에 대한 논의를 시작으로 스마트학교, 고교학점제, 보육, 진로교육, 직업교육, 평생교육, 교육과정, 마을교육공동체, 교원양성제도, 국가교육위원회까지 폭넓은 주제를 다루었으며, 심도 있고 가치 있는 논의를 담아내고자 노력했다. 이를 통해 우리 교육이 조금이라도 혁신할 수 있을 뿐만 아니라, 세상이 좀 더 따뜻하고 가치 있게 변화되기를 간절히 소망한다.



추천의 글

현장에 대한 치밀한 연구를 바탕으로 미래교육에 대한 전망을 엄중하고 알차게 담아낸 책이다. 교육을 바라보는 시선과 관점, 집단지성의 발현을 위한 교육플랫폼에서부터 교육과정, 인사제도, 국가교육위원회의 전망에 이르기까지 지금, 여기에 꼭 필요한 논의와 연구 성과들이 빼곡하게 담겨 있다. 이 책이 말하는 '미래'는 허공에 반쯤 떠 공허한 구호로만 떠돌지 않는다. 철저히 현재, 현실, 현장에 뿌리를 두고 교육의 변화와 전망을 균형 잡힌 시선으로 논하는 목소리들을 만나 너무도 반갑다.

김현희 (초등학교 교사, 《왜 학교에는 이상한 선생이 많은가》 저자)

미래를 여는 좋은 교육, 그것은 무엇일까요? 모든 아이가 좋은 인성을 갖게 하는 교육, 평생 배울 수 있는 지적 태도를 길러 주는 교육. 이러한 아이 중심의 교육이 아닐까요? 이 책은 우리의 교육현실을 성찰한다. 나아가 돌봄, 교육과정, 진로교육, 마을학교, 교원양성제도 등 다양한 층위에서 미래의 교육생태계를 제시한다. 교육혁신은 시선의 전환을 요청한다. 그 전환에 동참하며 우리의 미래를 열고자 하는 모든 이에게 일독을 추천한다.

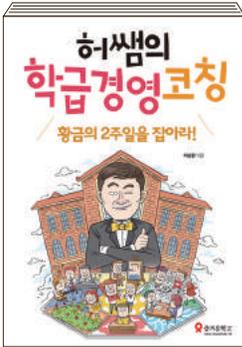
장준호 (경인교대 교수, 대통령 직속 정책기획위원회 위원)

'교육'은 말 그대로 '가르치고 기르는 일'이다. 따라서 '미래사회를 살아갈 우리의 아이들을 어떤 사람으로 기르고, 무엇을 가르쳐야 할까'라는 물음은 교육의 가장 본질적 질문이다. 우리 교육의 방향에 대해 현장에서 실천하고 활동하며 제시한 내용들이므로, 교육에 대한 관심과 더불어 많은 고민을 하고 있는 분들에게 큰 도움이 되리라 본다.

안종복 (전 강남서초교육지원청 교육장, 교육리더십연구소 소장)



새 학년 새 학기 학급경영 추천도서 3



허쌤의 학습경영 코칭 저자 허승환

‘선생님들의 선생님’ 허승환 선생님도 교사 초임 시절에는 하루도 빠지는 날 없이 아이들과 싸우고 억박지르며 ‘진흙탕에 던져진 듯한’ 기분을 느꼈다고 한다. 아무도 도와주지 않는 현실에서 수업 기술을 다시 익히고, 아이들을 대하는 방법을 새로 배우고, 훈육과 칭찬의 경계를 재설정해야만 했다. 처음부터 다시 배우고 익힌 기법을 교실 현장에서 실제로 운용하며 무수한 시행착오를 경험하고 좌절하기도 했지만 헛된 시간은 아니었다. 새 기법을 도입하고 기록하면서 허승환 선생님은 교사로서의 보람에 대해 말할 수 있는 교사로 거듭났다.

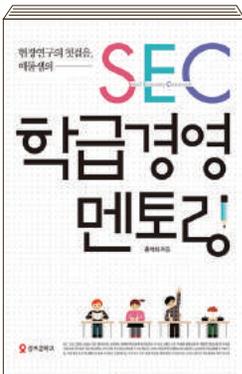
교직에 첫 발을 내딛는 혹은 과거의 자신처럼 ‘진흙탕에 던져진 듯한’ 기분을 느끼고 있는 교사들에게 《허쌤의 학급경영 코칭-황금의 2주일을 잡아라!》는 먼저 손 내밀고 용기를 북돋아 주는 선배 교사의 다정한 조언이자 응원이다.



과정중심평가 저자 유영식

‘공교육이 죽었다’ ‘공교육이 문제다’라는 말은 우리는 아주 지겹도록 들어왔다. 학교는 그동안 학생들의 삶과 연계되지 않는 죽은 지식을 가르치는 데에 집중해 왔다고 말할 수 있다. 그렇다면 공교육을 어떻게 살릴 수 있을까? 저자는 과정중심평가가 문제 해결의 단초가 될 수 있다고 주장한다.

수능시험의 출제 방향에 따라 사교육 시장 트렌드가 바뀐다고 할 정도로 교육에서 평가 문항이 가지는 힘은 이루 말할 수 없을 정도로 크다. 객관식, 단답형 평가도구로 지식의 이해 수준이나 암기력을 확인했던 평가문항을 창의성, 고등정신능력 등 미래교육의 핵심 역량을 강조하는 방향으로 바꾼다면, 새로운 평가 도구와 평가 시스템에 맞춰 수업도 함께 변화할 수 있을 것이다. 과정중심평가는 학생들의 삶과 연계된 핵심 역량을 중심으로 교육할 수 있도록 전환하는 시발점이 될 수 있다. 과정중심평가는 공교육의 다양한 문제를 해결하는 길잡이가 될 것이다.



SEC 학급경영 멘토링 저자 홍석희

SEC(Small Economy Classroom) 프로그램은 외국의 한 초등학교 교실에서 실시한 프로그램으로, 교사가 아이들에게 모의 화폐를 나누어 주고 일정 기간 아이들의 수업 활동에 따라 모의 화폐를 지급, 또는 세금으로 거두어 교실 속에서 경제를 체험할 수 있는 경제교육 프로그램을 소개한 책이다.

저자는 SEC 프로그램을 학급운영에 도입, 응용하여 교실을 하나의 작은 경제국가처럼 운영하며, 모든 아이들이 직접 학급 헌법과 학급 국기, 각 부서 등을 만들고 수업활동에 참여하며 스스로 학급생활을 꾸려 나가도록 하였다. 그 결과 아이들은 교실에서의 학급 화폐 및 쿠폰 사용, 직업 활동 등의 경제활동을 통해 인플레이션, 국가 부도 등 알기 어려운 경제 개념들까지 몸소 체험하며 자연스럽게 여러 가지 문제 상황 등을 해결해 나가는 방법까지 제시하고 있다.

SEC 프로그램을 도입한 초반에 많은 시행착오를 겪었던 저자는 해마다 문제점들을 수정하고 보완해 가며 10년에 걸쳐 초등학교 1학년부터 6학년까지 모든 학년에 SEC 프로그램을 적용하게 되었고, 이러한 경험을 바탕으로 터득한 저자만의 특별한 학급운영 노하우를 고스란히 담아냈다.

티처몰은?

Teachermall

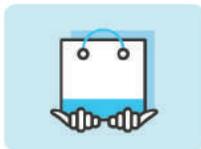
교사가 직접 기획/참여하고 함께 만들어가는
키즈, 초, 중, 고등과정과 메이커, 스팀교육에
특화된 교육전문 종합몰입니다.



티처몰의 학교예산 사용 시 혜택! (후불제/법인카드)



전 상품 무료배송



후불제



금액 별 사은품



편리한 행정서류와
다양한 주문방법



예산맞춤/가격절충

선생님과 함께하는 티처몰



현직선생님이 기획한 상품브랜드



현직선생님이 기획한 이벤트

교사맞춤 여행브랜드 제이커스 선생님투어 런칭!

오직 교사를 위한 Fun&Learn 패키지여행!

- 1 힐링 여행
- 2 연수
- 3 체험학습 준비

제이커스투어 1st 군산, 근대역사로 시간여행



군산 당일여행 / 2018.04.28 (서울출발)

"첫번째 투어에 선생님을 모집합니다~"

정원으로 인해 조기 마감될 수 있으며
자세한 사항 및 일정은 홈페이지를 참고해주세요.

국·내·최·초
2회 연속 교육부 장관상 수상
5회 연속 KERIS 우수기관 선정

선생님들과 함께 만든 결실이기에
더욱 기쁘고 보람을 느낍니다.

54만 티처빌 가족
모두가 이 상의 주인입니다.
선생님, 감사합니다.

선생님들의 축하 메시지

티처빌 연수는 교사들에게 꼭 필요한 강의들로 가득 채워져 있습니다. 강의하시는 강사님들의 질도 좋습니다. 2회 연속 수상 축하드리고 항상 교사들의 좋은 벗이 되어주세요.

- 김**(yk****)

티처빌을 통해 들었던 유익한 연수들 주변 선생님들에게도 여러 번 추천했던 믿고 듣는 티처빌 연수~! 앞으로도 좋은 강의들 부탁드립니다.

- 신**(sh*****)

항상 학교 선생님들과 단체연수로 수강하며 모두 만족스러워 하십니다. 2018년에 더욱 발전하는 티처빌의 모습 기대하겠습니다.

- 전**(lo*****)

