

자기주도적 학습력 신장을 위한 교수·학습 방법의 탐색

이 수 정 (한국교육과정평가원 전문연구원)

오늘날 세계화, 정보화, 개방화의 물결은 정치, 경제, 사회의 모든 면에 많은 영향을 끼치고 있으며 특히 교육에도 많은 변화를 요구하고 있다. 미래 사회를 내다보는 교육의 핵심은 학생으로 하여금 보다 강력한 자기 주도력을 가지고 미래 사회 자재를 설계하고 건설하며 살아갈 수 있는 능력을 갖춰주는 교육일 것이다.

특히 정보가 세계 어디에서나 손쉽게 구해지는 현대 사회에서 가장 중요시되고 있는 것은 문제를 발견하고 문제를 해결하는데 필요한 자료나 정보가 무엇인지 판단하고, 자료가 문제 상황에 적절한 것인지 평가하며 새롭고 적절한 문제 해결 방법을 찾아내는 문제 해결력이다(조연순, 2001).

이에 부응하여 제7차 실과(기술·가정) 교육과정에서는 단순한 지식과 기능의 습득보다는 이를 일상 생활에 창의적으로 실천할 수 있으며 원만한 인간 관계를 수행할 수 있는 능동력을 가지도록 하는 데 중점을 두고 있다.

따라서 본 원고에서는 제7차 실과(기술·가정) 교육과정에서 제시하고 있는 가정교육 교수·학습 방법의 특징을 살펴보고 그 중에서도 학습자의 자기주도력 신장을 위한 교수·학습 방법으로 소개되고 있는 몇 가지 사례를 살펴보고자 한다.

1. 가정교육의 교수학습 내용 및 방법 특징

가정교육의 교수·학습 내용은 가족과 일의 이해, 생활 기술, 생활 자원과 환경의 관리의 3개의 영역으로 되어 있고 나와 가족의 이해, 청소년의 영양과 식사, 의복 마련과 관리, 자원의 관리와 환경, 가족의 식사 관리, 가족 생활과 주거, 가정 생활의 설계, 가정 생활의 실제 등의 단원으로 구성하고 있다.

또한 교수·학습 방법은 <표 1>과 같이 각 영역별 내용의 특성을 살려 체험을 통한 학습이 필수

적인 점을 중요시하여 실험·실습, 조사, 견학, 토의, 사례 연구 등 적절한 체험을 통한 학습이 이루어질 수 있도록 하였다.

〈표 1〉 가정교육의 영역별 교수·학습 방법

영역	단원	교수·학습 방법
가족과 일의 이해	<ul style="list-style-type: none"> · 나와 가족의 이해 · 가정 생활의 설계 	<ul style="list-style-type: none"> · 비디오·영화, 컴퓨터와 신문 기사 등 다양한 멀티미디어 자료를 활용한다. · 사례조사, 토의학습, 협동학습, 역할놀이 등 다양한 활동을 통하여 실생활에 적용할 수 있는 문제해결중심의 수업이 되도록 한다 · 부모와 자녀가 함께 해결할 수 있는 과제를 제시하여 실생활에 적용하도록 한다. · 실습이나 현장 견학, 인터뷰, 사례 관찰 등을 통해 체험적, 문제 해결 중심의 학습이 되도록 지도하고 자신의 생활을 설계할 수 있는 능력을 길러주도록 한다.
생활기술	<ul style="list-style-type: none"> · 청소년의 영양과 식사 · 의복 마련과 관리 · 가족의 식사 관리 · 가정 생활의 실제 	<ul style="list-style-type: none"> · 학습의 효과와 학생의 흥미를 높이기 위하여 실습실과 필요한 시설 설비 및 기구, 연모 등을 갖추어 실천 학습이 되도록 한다. · 실습은 가급적 적은 인원의 조별 또는 분단 학습으로 하여 상호 협력의 중요성을 인식하게 한다. · 실습이 어려울 경우에는 견학, 관찰 등 학교 행사를 내용과 연계하여 실시함으로써 학습 효과를 높이도록 한다. · 실습시에는 자료를 합리적으로 선택, 구입 활용하며 자원을 아껴쓰는 태도, 중간에 포기하지 않는 인내심을 가지게 한다. · 식품의 조리 실습에서는 식품의 위생에 유의하도록 하고 안전 교육에 힘쓰도록 한다.
생활 자원과 환경의 관리	<ul style="list-style-type: none"> · 자원의 관리와 환경 · 가족 생활과 주거 	<ul style="list-style-type: none"> · 쓰레기 매립장, 상하수도 처리장 등의 현장 견학을 통하여 환경 보전의 중요성을 알도록 한다. · 통신을 이용한 다양한 소비자 정보의 검색과 지역 사회에 있는 소비자 보호 단체 방문 및 인터뷰를 통해 소비자 문제를 합리적으로 해결할 수 있도록 한다. · 간단한 주택 보수 실습을 통하여 주변에서 발생할 수 있는 주거 문제를 해결할 수 있도록 지도한다.

이상에서 살펴본 가정교육에서 적용가능한 대표적인 교수·학습 방법의 종류와 그 특징을 정리하면 <표 2>와 같다.

〈표 2〉 가정교육에서 적용가능한 교수·학습 방법 및 특징

방 법	특 징
견 학	<ul style="list-style-type: none"> · 견학의 목적, 관찰할 사항, 유의사항 등에 대한 사전 교육 필요 · 학생들의 흥미와 필요가 고려되어야 함 · 견학 후의 토의 및 보고서 작성, 발표 등과 연계 필요
실험·실습	<ul style="list-style-type: none"> · 심동적 영역의 능력을 필요로 하는 교육에서 매우 많이 활용 · 이해하고 있는 지식이나 기능을 교사의 지휘, 감독 하에 직접 연습, 적용 · 단순한 기능부터 복잡한 기능의 순서로 학습하는 것이 유리 · 충분한 시설과 자료 준비가 전제되어야 함
역 할 극	<ul style="list-style-type: none"> · 학생의 흥미 자극 및 학습 몰입 가능 · 실제적인 경험을 통하여 학습 효과 극대화 가능 · 비판적 사고력, 정확한 판단력 등의 향상 기대
문제해결 학습	<ul style="list-style-type: none"> · 여러가지 학습 상황에 대하여 실행 가능한 해결 방안 모색 가능 · 반성적 사고 능력의 배양을 통한 문제 해결 능력 신장 가능 · 문제의 인식, 자료 수집, 자료의 비교 검토, 문제해결 방안 검토, 문제해결 방안 선택, 시험 및 결과 평가 순으로 진행
협동학습	<ul style="list-style-type: none"> · 창의력, 문제해결력, 협동능력의 신장 · 문제해결, 확산적 사고, 창의적인 과제 등으로 학습해야 될 내용은 명료화 · 의사 결정, 탐구 등으로 다소 융통성이 있음 · 목표는 학생들에게 중요한 것으로 받아들여지며 각 학생은 집단이 그 목표를 달성할 것으로 기대 · 각 학생은 다른 학생과 긍정적 상호 작용을 하며 아이디어와 자료를 공유하고 공동 책임, 집단의 기여, 과제 분담, 구성원의 다양성을 이용함

2. 자기주도력 신장을 위한 교수학습 방법의 사례

이상에서 살펴본 바와 같이 제7차 교육과정의 가정과 교수·학습 방법의 특징은 다양하나 가장 핵심적으로 부각되고 있는 것은 '자기주도적 학습'이라는 개념이다. 그런데 이에 대한 정확한 철학과 개념을 교사들이 이해하기 전에 현장에서 유행처럼 사용되고 있는 듯 하다. 즉, 자기주도적 학습은 학생이 주도하는 학습, 보다 구체적으로 탐구나 토론을 하는 학습 정도로 이해되고 있는 형편이다.

그러나 관련된 여러 가지 연구에 의하면 자기주도적 학습은 학습자의 인성적인 측면, 교수·학습 전략적 측면, 사회적 측면 등을 모두 포괄한 개념이며, 자기주도적 학습 능력이라는 것은 학생들마다 그 정도가 달라 교사의 적절한 수업 설계에 의해서 점차적으로 신장될 수 있다. 다시 말해 '모든' 학습자에게 자신의 학습을 주도하도록 하는 수업 전략은 바람직하지 않으며 학습자의 자기주도성의 정도에 따른 수업을 제공함으로써 학습자들이 그들의 학습에서 점차적으로 자기주도적인 학습

자로 성장할 수 있도록 도와야 한다는 것이다(소경희, 1998).

학교에서 자기주도 학습을 위한 수업을 설계하는 데 있어서 Grow(1996)가 제시한 학습자의 자기주도성의 정도에 따른 수업 전략은 <표 3>과 같이 하나의 참조의 틀을 제공해 줄 수 있다.

<표 3> 학습자의 자기주도성의 정도에 따른 수업 전략

교수 스타일 학습자유형	권위적 전문가	동기 유발자	촉진자	위임자
자기주도적 학습자			· 논문, 개인, 연구, 학생 주도의 토론, 발견학습 · 자문자, 모니터로서의 교사	
참여적인 학습자		· 교사와 함께 하는 토론이나 세미나, 그룹 프로젝트, · 촉진자로서의 교사		
흥미를 보이는 학습자	· 강의, 교사 주도의 토론, 구조화된 프로젝트 · 동기 유발자로서의 교사			
의존적 학습자	· 강의, 훈련, 상당히 구체화된 숙제, 연습, 즉각적인 교정, 강도높은 개인 지도 · 권위자로서의 교사			

출처 : 소경희(1998). pp. 347

- 1) 단계 1 : 의존적인 학습자(낮은 정도의 자기주도성을 가진 학습자) - 학습자는 무엇을 배울지 어떻게 배울지에 대해서 전혀 관심이 없다. 따라서 학습자에게 가르치고자 하는 목표와 그것을 달성하기 위한 방법을 명확하게 제시해야 한다.
- 2) 단계 2 : 흥미를 보이는 학습자(약간의 자기주도성을 가진 학습자) - 학습자는 학습에 어느 정도 흥미를 가지고 있거나 가질 수 있다. 따라서 학습에 대한 '동기화'가 중요하므로 교사는 특정 과제가 왜 중요하지를 설명함으로써 학습자들의 동기를 유발해야 한다.
- 3) 단계 3 : 참여적인 학습자(어느 정도의 자기 주도성을 가진 학습자) - 학습자는 자신의 학습에 스스로 가담할 태세가 되어 있다. 따라서 학습자의 의사결정을 존중하며 학습자에게 많은 역할을 부여하여 학습자가 점차 독립적으로 학습해 나갈 수 있도록 해야 한다.
- 4) 단계 4 : 자기주도적인 학습자(높은 수준의 자기주도성을 가진 학습자) - 자신의 학습에 책임을 질 수 있으며 자신이 책임을 지려고 한다. 이들은 자신의 학습에 있어서 스스로 목표 설정, 시간 운영, 정보 수집 및 이용, 평가 등을 할 수 있으므로 학습자들에게 도전적인 과제를 정해 주고 그것을 스스로 수행하도록 모든 권한을 학습자들에게 위임하는 것이다.

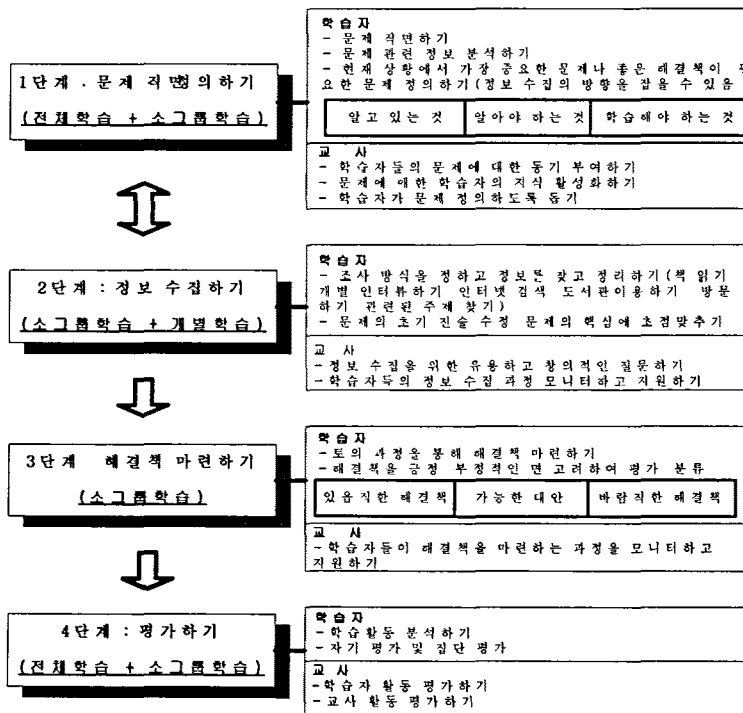
이와 같이 학습자들의 자기주도성의 정도에 맞는 수업을 제시하면서 점차적으로 학습에 대한 학습자들의 책임을 강화하는 전략을 사용함으로써 학습자들의 자기주도적인 학습 능력을 신장시키게

될 것이다.

특히, 요즘의 학생들은 자신이 직접 수업에 참여하여 실행하기를 원하며 가만히 앉아서 전달되는 지식을 일방적으로 수용해야 하는 수업에는 끈질 싫증을 내는 상태이므로 가정교육에서는 탐구적이고 창의적인 교수·학습 내용과 학생 활동을 중심으로 다양한 교수·학습 방법이 권장되고 있는데 그 중에서 특히 학습자 자기주도력 신장을 위한 교수·학습 방법으로 소개되고 있는 문제중심학습(PBL)과 멀티미디어 교육에 대해 살펴보고자 한다.

가. 문제중심학습

- 1) 개념 : 학습자들의 학습 동기 강화, 실생활과 관련 있는 학습의 추구, 고등사고력 증진, 학습 방법의 학습, 실제적인 과제의 학습 등의 특성을 가지고 있으며, 무엇보다 학생들은 자신의 교수·학습에 중요한 책임을 지고 있다는 것을 가정한다.
- 2) 단계 : 문제 직면·정의하기 → 정보 수집하기 → 해결책 마련하기 → 평가하기



(그림 1) 가정 수업의 문제중심학습 단계

출처 : 이춘식·이수정(2003) pp.127

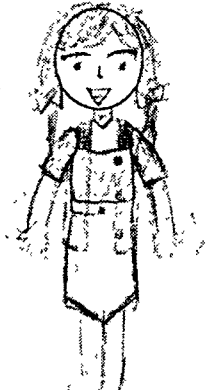
3) 특징

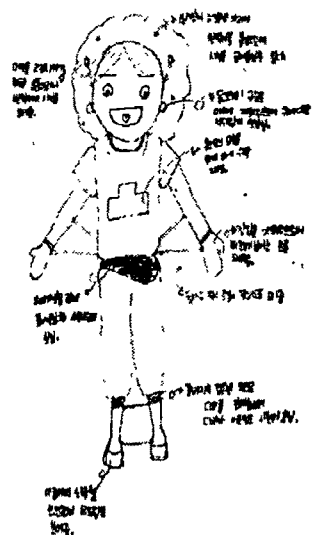
- 가) 학생들이 해결해야 할 문제(비구조화된 문제, 실제 세계를 반영한 맥락적인 문제)를 가지고 시작함
- 나) 학생들이 주된 의식을 가지고 문제를 해결하는 과정을 개발하도록 함으로써 실제적 사고를 하는 기회를 제공함
- 다) 교사들은 학생들이 비판적 사고를 할 수 있는 계속적인 질문을 함으로써 문제 해결 과정에 도전하도록 함
- 라) 학습자의 전이와 회상을 증진시킬 수 있는 실세계를 경험하게 해 줌
- 마) 문제 해결을 위해 소집단별, 학습 전체의 구성원 개개인의 역할 분담을 하게 되므로 자기주도적 학습을 하는 데 유용한 환경을 제공함

4) 사례

▶ 사례 1 < 8학년 : 의복 마련과 관리 >

문제 1: 지난 시간까지 배운 기초 바느질(흡질, 박음질·재봉틀을 사용하여도 좋음), 여러 가지 단처리 방법(감정질, 공그르기, 새발뜨기, 접어박기) 및 단추달기 등의 기술을 활용하여 인형을 직접 만들어 보자. 인형은 자신을 표현해야 하며, 이때 자신의 외적 모습뿐만 아니라 내적 모습도 최대한 나타나도록 표현해 보도록 한다. 현재 자신의 모습 및 자신의 특징을 최대한 묘사해 보고 자신의 장점을 살려 자신있게 자기다운 모습을 인형을 통하여 연출해 보자.
어떻게 하면 자신의 장점을 살려 매력있는 인형을 만들 수 있을까?

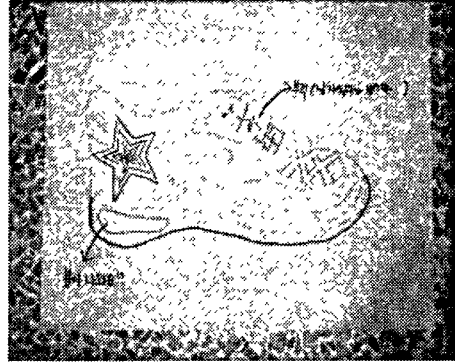
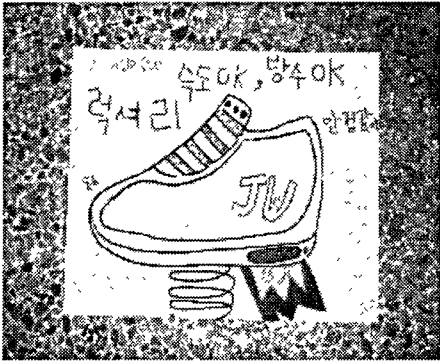
문제 > 인형에 표현하고 싶은 자신의 모습을 찾아 다음 각 항목별로 정리하고, 디자인해 보자.	디자인
인형에 표현하고 싶은 내 모습 찾기 성격적 스타일 예) 친화적이고 따뜻한 느낌, 손쉽게 바느질할 수 있는 소재, 단추 달기, 단추를 달지 않는 것, 단추를 달고 싶지 않다 얼굴 표정 예) 미소 짓는 모습, 눈썹을 그려서 그려볼 수 있다, 그려볼 수 없다, 그려볼 수 없다 옷 예) 꽃 디자인이 남반, 바느질하기 쉬운 소재, 바느질하기 쉬운 소재, 바느질하기 쉬운 소재, 바느질하기 쉬운 소재	



[그림 2] 의복 마련과 관리 단원의 학습 결과물

▶ 사례 2 < 8학년 : 자원의 관리와 환경 >

문제 2: 여러분은 사람들이 어떤 신발을 신기를 원하는지 발견하려는 상품 기획자입니다. 이번에는 10대에게 어필할 수 있는 신발을 개발하려고 합니다. 여러분은 10대들이 좋아하는 색, 취미, 오락, 고가의 성, 흥미, 관심 등을 수집해야 할지도 모릅니다. 그런데 왜 신발 디자인을 할 때 이러한 정보가 필요할까요? 모둠별로 모여 십대들이 좋아하는 신발을 디자인해보고, 왜 이들이 좋아할 것이라고 생각하는지 근거를 생각해봅시다.



[그림 3] 자원의 관리와 환경 단원의 학생 결과물

나. 멀티미디어 교육

1) 개념 : 문자, 소리, 그림, 영화 등을 개별 혹은 복합적으로 활용하여 교육내용을 재구성하고 표현하는 교수기법

▶ 범위 : 본 원고에서는 그림(이미지, 그래픽), 소리(음성/음향/음악 등), 동영상, 애니메이션, 웹 기반을 고려한 개발 자료 등의 클립자료와 최소 학습 단위의 시뮬레이션 프로그램을 개발하는 모듈 프로그램 등으로 범위를 정하였다.

2) 특징

- 가) 실제 상황과 유사한 간접 경험의 기회를 제공함
- 나) 기존의 수업에서 제공하지 못했던 다양한 형태의 정보와 자료를 제공함
- 다) 학습자가 자신의 필요와 학습 속도에 맞춰 원하는 정보를 선택적으로 볼 수 있는 하이퍼미디어 환경을 제공
- 라) 동기 유발과 자신감을 가지게 함
- 마) 비용의 절감, 안전성의 증대, 훈련시간을 단축시킴

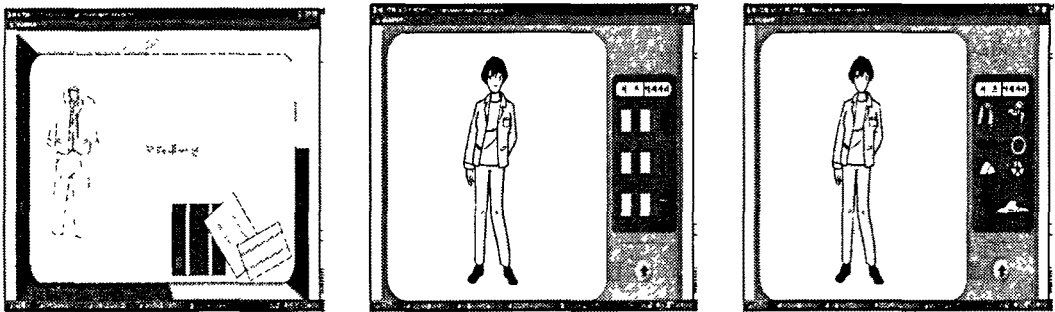
바) 가르치는 사람이나 교육 환경의 차이를 최대한 줄이고 구조화된 수업 내용을 접할 수 있는 학습 환경을 제공함

3) 사례

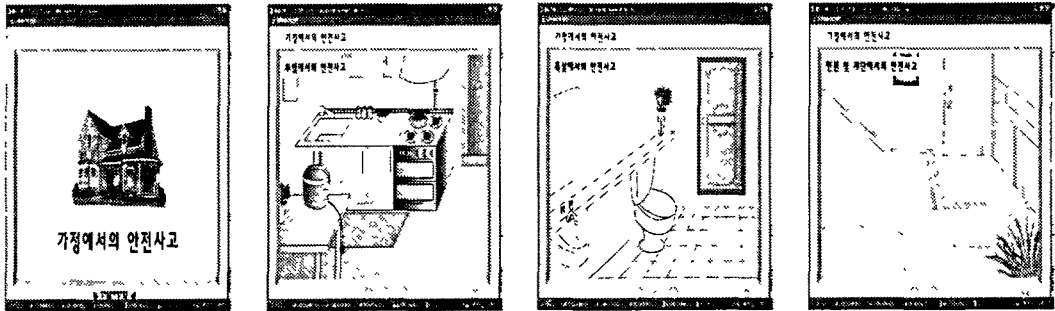
▶ 모듈 제시 (모듈 : 부가적인 정보나 특별한 지시가 없이도 학습을 수행할 수 있는 독립된 학습 단위로 학습자가 스스로 학습할 수 있도록 주로 수준별 학습 자료로 유용함)

▶ 사례 1 : 모의실험형 모듈

(학습자가 모의실험을 할 수 있도록 다양한 시뮬레이션 및 상호작용을 제공)



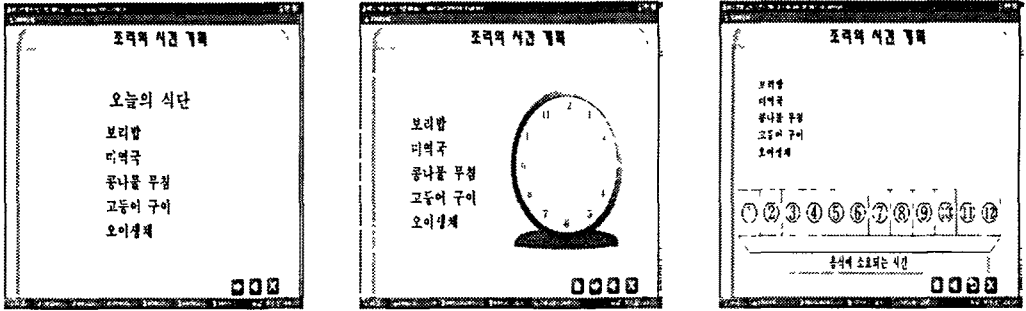
[그림 4] 의복 마련과 관리 단원의 모듈(출처 : <http://www.edunet.net>)



[그림 5] 가족 생활과 주거 단원의 모듈(출처 : <http://www.edunet.net>)

▶ 사례 2 : 코스웨어형 모듈

(흥미있는 활동을 통해 자연스러운 학습을 유도하는 간단한 게임 또는 코스웨어 제공)



(그림 6) 청소년의 영양과 식사 단원의 모듈(출처 : <http://www.edunet.net>)

■참고문헌

- 교육부(1997). 실과(기술·가정) 교육과정, 교육부
- 소경희(1998). 학교 교육에 있어서 '자기주도 학습', 교육과정연구, 16(2). pp. 329-351.
- 윤인경 외(2003). 중등 기술·가정 교과(중3) 멀티미디어 교육자료 개발. 한국교육학술 정보원.
- _____ (2002). 중등 기술·가정 교과(중2) 멀티미디어 교육자료 개발. 한국교육학술 정보원.
- _____ (2001). 중등 기술·가정 교과(중1) 멀티미디어 교육자료 개발. 한국교육학술 정보원.
- 이춘식·이수정(2003). 중학교 기술·가정과 교수·학습 방법과 예시자료 개발 연구-프로젝트 학습과 문제중심학습을 중심으로- 연구보고 RRI 2003-7. 한국교육과정평가원.
- 조연순(2001). 교과를 통한 창의적 문제해결력 교육방법 모색 : 문제중심학습, 한국교육, 28(20). pp. 295-316.