

능동적 학습을 위한 협력수업의 실제

주 국 영^{1*}, 김 상 달²

(성수고등학교¹, 부산대학교 사범대학 지구과학과²)

좋은 수업은 학생들이 능동적으로 학습하도록 유도하는 수업이다. 학습은 경기 관람이 아니다. 배운다는 것은 “새로운 정보”가 “자신의 지식”으로 만들어지는 작업이어서 배우는 사람이 이를 적극적으로 수행해야 가능하다. 따라서 효과적인 수업이란 정보를 지식으로 변환하는 일을 적극적으로 하도록 돕는 수업, 즉, “능동적 학습”을 유도하는 수업이라 할 수 있다.

Lewis and Woodward(1984)연구에 의하면 대부분 수강생이 많은 수업은 강의식으로 진행되는데 교수가 말하는 시간 88%, 침묵 6%, 학생이 말하는 시간이 6% 정도라고 한다. 강의식으로 진행된 수업의 내용은 강의 후 3-4일이 지나면 45% 정도, 8주 후면 24% 정도만 기억에 남는다고 한다(Menges, 1988).

학생들을 능동적 학습을 하도록 한다는 것은 학생들이 수업 중 생각하고 질문하고 문제를 풀어나가는 과정에 적극적으로 참여하는 것을 의미한다.

Hake는 “능동적 학습이란 개념적 이해를 증진시키기 위해 설계되는데 학생들이 머리와 손을 사용하는 활동(head-on & hands-on)에 적극적으로 참여하고 교수나 동료 학생에게서 즉각적인 피드백을 받는 학습”이라고 정의하기도 하였다(Hake, 1998). 이러한 정의를 바탕으로 능동적 학습을 유도하는 방법을 살펴본다면 학생들이 참여하는 수업, 즉, 수업 중 활발한 질의응답을 진행하는 수업으로부터, 소그룹 협력수업, 토론수업, 실험 등을 예로 들 수 있다.

따라서 본 연구는 현재 학생들이 기초과학 수업에 흥미를 느끼지 못하고 수동적인 학습태도와 기대한 만큼의 학습 결과를 얻지 못하는 학교 교육의 문제점을 해결하기 위해 실험과 소그룹 협력수업을 통하여 학생들이 스스로 가르치면서 배울 수 있는 능동적 학습을 경험하도록 이끌어 자연 현상을 잘 이해하고 개념 이해에 적극적으로 참여하도록 하여 과학에 대한 흥미를 유발시키고자 함에 그 목적을 두고, 학습에 대한 효율성에 대한 제고는 향후 연구과제로 제시한다.

☞ 주요어 : 능동적 학습, 협력 수업

☞ 발표자 : 주국영(춘천 성수고등학교)