

평생학습사회의 기반구축과 학교도서관매체 센터에 관한 연구

A study on School Library Media Center as an infrastructure of lifelong learning in society

유 소 영 (So-young Yoo)*

목 차

- | | |
|---------------------------------|---------------------------------|
| 1. 서 론 | 5. 평생학습사회의 하부구조로서의
학교도서관매체센터 |
| 2. 평생학습과 학습의 자발성 | 6. 결 론 |
| 3. 평생학습 습관의 형성요인 | |
| 4. 학습효과를 높이고 성취동기를 자극하는
학교환경 | |

초 록

학교도서관매체센터가 학교교육에 긍정적 영향을 줄 뿐만 아니라 평생학습사회의 하부구조임을 밝히는 것이 본 논고의 목적이다. 평생학습사회는 사회구성원의 학습욕구와 이를 지원할 수 있는 학습환경이 구비됨으로써 형성될 수 있다. 그리고 학교도서관매체센터는 사회구성원들의 학습욕구를 형성시켜주는 産室로 규명된다. 민주주의 사회에서 사회구성원들이 학습욕구를 강하게 가질 때 사회환경이 학습하기에 적절하고 편리하도록 변형된다는 것은 자연스러운 논리이다. 결과적으로 학교도서관매체센터는 사회구성원의 학습욕구를 만들어 내고 또 이에 응하는 사회환경을 조성하는 원동력을 조성해 낸다고 할 수 있다. 그러므로 필자는 학교도서관매체센터가 평생학습사회의 중요한 하부구조라고 밝히고 있다.

* 건국대학교 문헌정보학과 교수
접수일자 : 96. 4. 29

ABSTRACT

The purpose of this study is to assert the fact that School Library Media Center(SLMC) is the most important body which influences the whole process of learning in school and at the same time it functions as a very essential infrastructure of acquiring learning in the society.

The writer analysed the studies on learning outcomes across a range of educational conditions and settings. She found that learning outcomes are influenced positively by the educational conditions and settings that accomodate the student diversity and individualization, and learning materials for their individual needs. It means that the outcomes of effective learning are influenced by using learning materials of individual student guided by teachers and teacher librarians.

In case, school education furnishes desirable programs of SLMC and use it properly, students can have enough experiences what and how they learn by using library materials during their school days. As school days are in their early days of their lifetime, they are easy to carry their way of learning with them even after they finish school. The members of society who are accustomed to use library materials during their school days will have learning needs for their better life. The writer wants to call it the learning needs of society that school produces.

A learning society is composed of two factors. One is the learning needs of the people and the other is the environment to meet them. SLMC produces learning needs, and it meets to the needs of student learning. Consequently it can be said SLMC is the infrastructure for learning society.

The author pointed out that the Educational Reformation Draft of current Government does not mention about learning materials prerequisite to enhance student learning outcomes, especially in relation to their creativity. She concluded educators of every level of school including government officials in charge of education have to think and do something about reformation of School Library Media Center for the fulfillment of the goal of Korean Educational Reformation Draft announced by the Educational Reformation Committee May 31, 1995.

1. 서 론

1995년 5월 31일 발표된 교육개혁방안에 포함된 중등학교 교육개혁은 열린교육체제를 갖춤으로써 학습자의 다양한 개성을 존중하고 인성 및 창의성을 최대한 신장시키며 학습자의 잠재능력이 계발되도록 할 것을 목표로 하고 있다.(교육개혁위원회 1995, 24) 이러한 목표는 중등학교교육에만 적용되는 것이 아니고 전체 국민교육목표에 포함되는 관점에서 이해된다.

중등교육을 마친 모든 국민이 개성을 따라 살며 인성 및 창의성을 발휘하면서 살며, 내재해있는 잠재력이 외부로 드러나 개개인이 유능하고 행복한 삶을 누리도록 하는 것은 국민교육목표의 중요한 부분이다. 이러한 의미에서 학교교육은 국민 개개인의 삶의 초기에 삶의 목표를 달성하는 기술과 방법을 터득하고 사고력, 창의력을 길러 준다는 의미를 갖는다.

학교교육은 당연히 이러한 능력의 연마를 위해서 교육의 힘을 집중해야 할 것인바, 학교도서관매체센터는 사고력, 창의력의 연마에 필요한 모든 정보자료를 조직하여 활용시키는 기구이다. 학교교육이 학교도서관매체센터를 중심으로 이루어져서 학생들의 학습력을 높이고 사고력, 창의력을 연마 할 수 있도록 될 때 국민 개개인은 학교교육을 마친 후에도 학교에서 습득한 학습력, 사고력, 창의력을 도구로 새로운 문제상황에 대처할 수 있게 되는 것이다.

그러므로 평생학습사회의 기반구축을 위하여 중요한 것은 성인들이 학원이나 학교에 좀 더 많이 다닐 수 있는 기회를 확대하는 것보다 는 그들이 학교시절에 습득한 문제해결의 기술과 방법과 사고력, 창의력을 이용하여 더 이상 학교나 학원에 다니지 않고도 스스로를 교육할 수 있도록 사회의 여건을 조성하는 것이 더 나은 선택이 된다. 학교도서관이나 지역 단위의 공공도서관 및 이들의 조직망은 모든 국민의 평생학습을 위하여 사회가 갖추어야 하는 필수여건이다.

본 연구는 학교교육에서의 학교도서관매체센터가 학교교육 자체에서는 물론 평생 학습사회의 기반으로서의 역할을 하는 연고를 규명하여 그 중요성을 강조하려는 것이다. 그렇게 함으로써 학교도서관매체센터가 평생학습사회의 기반구축을 위한 중요한 하부구조가 되는 것임을 밝히고자 한다.

이를 위하여 교육에서 학습을 하게 만드는 원동력이 무엇인가 구명하고 그러한 원동력으로 접근하는 교육방법들을 찾아보고 거기서 학교도서관매체센터의 역할이 어떻게 작용하는가를 분석하려고 한다. 또 분석된 자료들에서 연결점을 찾고 통합적으로 조망하여 학교도서관이 평생학습사회의 하부구조가 되는 것을 구명하고자한다.

학교도서관매체센터는 공공도서관 및 이들의 조직망과 더불어 국민 교육시스템의 확고한 하부구조 또는 평생학습사회의 기반인즉, 본 논고는 이 3가지 중 학교도서관매체센터를 다루고자 한다.

2. 평생학습과 학습의 자발성

평생학습은 평생동안의 학습이다. 요람에서 무덤까지의 학습이라고 말한다. 그러므로 학교에서의 학습과 학교에 입학하기 전, 졸업한 후의 학습을 모두 말한다. 학교의 학습은 졸업 후의 학습과 비교할 때 의무교육과정은 물론 의무교육이후의 상급학교의 학습도 어느 정도의 강제성이 인정되는 학습이다. 학교에서의 학습은 학생들이 해야하는 일과이기 때문이다. 학생이 학습을 하지 않는다면 일과를 포기하는 것이므로 학생의 신분이 정지되는 것이 된다. 학생은 어떻게든 학습하는 일을 하지 않을 수 없다. 그러나 학교를 마친 후의 학습은 강제성이 배제된다. 완전히 자발적 의사에 의해 학습하는 것이 거의 전부라고 해도 과언이 아니다.

그러므로 평생학습사회를 만들기 위한 우리의 과제는 학교를 마친 모든 국민이 자발적 의사에 따라 학습하도록 유도하는 것이다. 그리고 그 유도하는 효과적인 방법은 학습자들이 자발적 학습의욕을 갖게 되는 원인이 어디에 있는지를 생각해 보는 데서 시작해야 할 것이다.

인간이 하는 일에 관한하는 여러 분야의 학문이 발전하는데 크게 공헌한 심리학자 Abraham H. Maslow는 인간의 욕구를 5단계로 체계화한 이론으로 유명하다.(Maslow 1943) 그의 5단계 욕구설에 의하면 자아성취를 위한 욕구(self-actualization needs)가 최고의 욕구로 설명되고 있다.(Maslow 1943, 382)

이 욕구가 만족되었을 때 가장 순수한 만족과 기쁨을 얻게 되며 그보다 낮은 단계의 부족에 대한 욕구들(deficiency needs)(Maslow 1962, 21-27)과는 차이가 있는 것으로 해석되고 있다. 부족에 대한 욕구들은 발생한 욕구가 만족스럽게 되었을 때 그 만족을 얻은 욕구는 사라지고 곧 이어서 또 다른 상위의 욕구가 발생한다는 것이다. 그러나 자기성취를 위한 성장에 대한 욕구(growth needs)(Maslow 1962, 21-27)는 충족된 후에도 그대로 존속하며 따라서 계속적으로 충족됨에 따라 성취의 만족과 기쁨이 지속되는 욕구라는 것이다. 자아성취의 욕구는 변하지 않는 기쁨의 원천이라고 풀이할 수 있다.

학습을 유도하는 입장에서 자아성취의 욕구를 자극하는 환경을 조성하여 학습의 성취동기를 부여하는 것은 가장 강력하고 지속적으로 유지될 수 있는 학습유도 방법이라고 볼 수 있다.

Fyans과 Maehr는 학생들의 학습동기에 영향을 주는 학교 내에서의 환경을 5 가지로 구분 하였다.(1990)

- 1) 순수한 학문적 성취동기를 주는 환경
- 2) 경쟁적 성취동기를 부여하는 환경
- 3) 타의 인정을 얻으려고 학습하게 만드는 환경
- 4) 교사 및 학생간의 친밀성을 도모함으로써 학습동기를 고무하는 환경
- 5) 학교가 강조하여 내세우는 교육목표나 목적을 주지시키므로써 성취동기를 고무하는 전반적 환경이 그것이다.

위의 5가지 환경이 좌우하는 각각의 성취동

기를 모두 사람의 개인적, 심리적 욕구와 관련 시켜서 생각할 수 있다. 사람은 무엇을 하고자 하는 욕구가 있을 때 그 욕구를 채우려는 동기가 생기는 것이므로 Fyans와 Maehr가 말한 학습환경은 곧 학생들에게 학문적 성취에 대한 욕구라든가 경쟁에서 이기겠다는 욕구라든가 하는 욕구를 유발시켜서 그 욕구를 만족하기 위해 학습해야하겠다는 성취동기가 자극되도록 하는 환경이다. 그러나 Fyans와 Maehr가 제시한 위의 5가지 환경이 학교를 졸업한 이후의 사회에서도 개인적, 심리적 욕구를 유도하여 학습에 대한 성취동기를 지속적으로 자극하는 환경일 수 있는가를 생각할 필요가 있다. 학교에서만 발동할 수 있는 학습동기를 자극하는 환경이라면 평생교육의 차원에서는 무의미한 것이기 때문이다.

사람들의 생애의 초기단계에 실시되는 학교교육은 학생들의 학습동기를 자극하는 환경을 조성하여야 한다. 그리고 그러한 환경에서 학교교육기간동안 내내 학습함으로써 자기발전을 이룰 수 있다는 인식 내지 습관을 학생들에게 심어주어야 한다. 그렇게 함으로써 학교를 졸업한 후에도 학습을 통하여 자기발전을 꾀하려는 성향을 지니게 되는 것이다.

그러면 학생들이 학교를 졸업한 후에 까지도 자발적 학습을 지속적으로 부추길 수 있는 학교환경은 어떤 환경인가 확인할 필요가 있다. 여기서 필자는 Fyans와 Maehr가 구분한 5가지 학교환경을 검토하여 평생교육의 관점에서 자발적 학습을 부추기는 지속성과 강도가 큰 학교 환경이 어떤 것인가 찾아보고자 한다. 이러한 환경이야말로 학교교육기간은

물론 졸업을 한 후에도 지속적으로 자기성취와 자아성장을 위한 성취동기를 부여하는 환경이기 때문이다.

Fyans와 Maehr가 말한 (1)의 환경은 그 발생 근거가 학습자 자신을 위한다는 데 있다. 학습의 결과로 그만큼 성취하고 발전한 자기 자신을 기뻐하고 만족한다. 성취의 만족은 완전히 자신에게 돌아온다. 학습자에게 적극적 성취감을 주는 환경이다. 그러므로 학교에서나 학교를 졸업한 후에도 언제나 조성될 수 있는 환경이다.

그러나 나머지 4가지(2-4)는 그 환경들의 발생 근거가 학습자 외의 다른 사람과 연관되어 있거나 호소력이 적은 학교의 목표(5)와 같은 학습자 밖의 대상과의 관계에서 생기는 것이다. 말하자면 남과의 경쟁에서 지거나 다른 사람으로부터 공부를 잘한다는 인정을 받지 못하게 되는 불안감을 피해 보려는 심리 혹은 교사나 학생들과 친밀해져서 그러한 집단에 소속감을 얻고자 하는 데에서 발생한다. Maslow의 욕구단계로 구분하면 부족의 대한 욕구(하위의 욕구)에서 발생하는 것이다. 성취의 만족도 전적으로 자기 자신에게 귀속된다기보다 학습의 성취동기가 발생하는 원인이 되었던 타와의 관계에 돌아가는 것이 보통이다. 예를 들면 학습 그 자체를 즐겨해서 만족하는 것이 아니고 필적의 대상을 제치고 이겼다는데서 만족하거나 남이 잘한다고 인정해주는 것을 만족하게 되는 것이다. 그러므로 학습자가 심리적으로 느끼는 만족은 타자와의 관계변동에 따라 변화한다. 소극적 성취감을 주는 환경이라고 하겠다. 이러한 환경은 학교를

마친 후에는 조성되기 어렵거나(2, 3) 거의 조성될 수 없는(4, 5) 환경이다. 따라서 학교교육기간 동안에는 학습동기의 자극인자로 이용될 수 있겠지만 그 이후에는 자연히 강력한 학습동기의 자극인자가 되기 어렵거나 불가능하게 된다.

요약하면 (1)의 환경이 내면적 혹은 자율적 자발성을 발생시키는 환경인 반면 나머지 (2,3,4,5)의 환경은 타율적 자발성을 자극하여 학습을 부추기고 그 결과로 안도감을 얻게 하는 환경이 대부분이라고 하겠다. 성취에서 오는 학습자 개인의 심리적 만족이나 기쁨의 지속성과 강도에 있어서 어느 쪽이 지구적이며 우세할 것인가는 논할 여지가 없는 것이다.

이무튼 주목해야 할 것은 학교의 학습동기를 고무하기 위한 심리적 환경은 학생들이 학습하는 그 자체에서 순수하게 자기만족을 얻고 기쁨을 누리게 하여 그 결과 자연히 자기발전, 자아성취를 이루도록 해야 한다는 것이다. 평생교육의 관점에서 보면 그러한 경험을 충분히 누적하여, 사는 것은 학습하며 사는 것이라는 인식과 습성을 지니게 되어야 한다는 것이다. 그렇게 될 때 이들은 학교 밖의 사회에 나가서도 학습의 여건이 조성된 환경에 놓이게만 된다면 학교시절에 쌓은 그들의 인식과 습성에 따라 학교에서처럼 학습이 의무로 주어지지 않더라도 스스로 학습하며 사는 삶을 유지하게 된다. 그들의 사회가 곧 평생학습사회인 것이다.

학생 스스로 만족과 기쁨을 만들어 낼 수 있으면 스스로 그것을 얻으려는 욕구가 생기고 그 욕구를 충족하려는 행위를 하게 마련이

다. 자발성이라는 것은 바로 이것을 뜻한다. 학생들에게 '자발적으로 자율학습을 하세요'라고 말하는 구호나 표어는 학습자 개인의 심리적 환경과 별반 상관이 없다. 사람들의 심리의 움직임을 통제하는 것이 어렵다는 것은 사람의 마음의 진면목이 강제할 수 없다는 데에 있는 것이다.

다시 말하면 국민교육을 학교교육의 한계에 두지 않고 사람들의 전 생애를 대상기간으로 삼아 평생학습을 하게 하려면 당연히 학교에서나 학교 밖에서나 다 같이 학습의 성취동기를 자극하는 환경을 조성하여야 할 것이되 학교교육이 평생교육을 위한 전초기지의 역할을 하도록 하는 것이 중요하다는 것이다.

그리고 그러한 환경은 구체적으로 어떠한 내역의 환경인가가 상세하게 알려져서 학교교육을 담당하는 사람들이 그러한 환경을 조성하는데 힘을 기울여야 할 것이다. 그렇게 하기 위해서는 평생학습을 유도하는데 가장 적절한 학습의 성취동기를 주는 학교환경, 즉 학습이 내면적 자발성에 의해 이루어지도록 하는 학교 환경에 대해서 생각해 볼 필요가 있다.

3. 평생학습습관의 형성요인

필자는 앞서서 학습자의 자발성은 사람이 갖는 욕구와 결부되어 발생하는 것으로 학습의 필수요건이며 평생교육차원에서 생각하면 더욱더 그렇다는 요지를 피력하였다. 한편 이 자발성은 학습의 본래적 모습이 무엇인가로 접근할 때도 그 중심의 자리에 위치하고 있다

는 것을 알 수 있다.

Eurich는 학습의 본래의 모습을 5가지 항목으로 정의하고 있는데 여기에서도 학습은 학습자 개인이 중심이 되어 자발적으로 할 수 밖에 없는 것이라는 요지를 한눈에 알 수 있다.(1962 : 교육방법의 탐구/이성호 서울 : 양서원, 1986. 222-223면에서 재인용) 참고로 그의 정의를 옮겨 적는다.

1. 학습자는 무엇을 배우든지 그가 스스로 배우도록 해야 한다. 그 어느 누구도 그를 위해 배워 줄 수 없다.
2. 개개의 학습자는 자신의 속도대로 배운다. 그리고 모든 연령의 개개의 학습자마다 배움의 속도는 다양하다.
3. 학습의 각 단계마다 즉시적으로 강화될 때 학습자는 더 많이 배운다.
4. 각 단계의 부분적인 완성보다는 각 단계의 완전학습을 할 때 전체 학습을 보다 의미있게 성취한다.
5. 자신의 학습에 대한 책임이 학습자 자신에게 주어질 때 그는 더 강한 학습동기를 형성한다.

그러므로 아무런 전지에서 보거나 평생학습사회를 만드는 것은 국민 개개인에게 자신이 주체가 되어 자발적으로 학습할 욕구가 생기도록 학습에 대한 성취동기를 부여하는 환경을 만들어 주는 것이 된다.

학습에 대한 어떠한 필요나 욕구가 있을 때 이에 적절하게 응하도록 조성된 환경에서 그 필요나 욕구가 성취됨으로써 만족과 기쁨의 경험이 생기는 것이다. 만족과 기쁨의 경험은 그러한 성취의 경험을 더 많이 갖고자하는 심

리적 작용, 즉 새로운 욕구를 일으킨다. 이러한 욕구는 또 다른 학습동기의 발로이며 이에 응하도록 조성된 환경에서 성취된다. 이와 같이 욕구의 발동과 성취의 만족이 순환적으로 발전적 환을 그리며 움직여 가는 과정이 평생을 계속하면서 평생학습이 이루어진다.

이러한 순환적 진행과정이 끊기지 않고 이어지는 원동력, 즉 자발성의 원천은 학습하는 그 자체의 즐거움, 기쁨과 그 결과로 당연히 얻게 되는 성취의 기쁨, 만족, 즐거움이다. 이것 없이는 계속될 수가 없다. 가정주부가 마을의 공공도서관을 틈을 내어 이용한다고 할 때 무엇 때문이겠는가 생각해 보면 그것이 기쁨과 만족, 즐거움이라는 것을 짐작할 수 있다. 만약 회사원이 업무상 하기 싫은 작업을 마지못해서 도서관을 헤매며 해 냈다고 하면 그는 그러한 업무가 주어지지 않았을 때는 도서관을 찾지 않을 것이다. 될 수 있으면 그러한 경우를 피하려고 애를 쓸 것이다. 왜냐하면 기쁨과 즐거움이 없기 때문이다. 이러한 사람은 평생학습을 할 수가 없고 그러한 사람들이 많으면 그 사회는 평생학습사회가 아니다.

아무리 학습할 수 있는 환경이 주어져 있더라도 학습자의 내적 욕구가 있어야 한다. 그리고 이 내적 욕구는 단 한번이나 몇 번의 경험으로 생겨난 욕구일 때는 힘이 약하다. 오랫동안 누적된 성취의 경험, 즐거움, 만족, 기쁨의 경험일 때 평생학습을 유도하는 원동력이 된다. 그러므로 학습자에게 내적 욕구가 있게 하려면 학습에 대한 경험을 즐거운 경험, 만족과 기쁨의 경험으로 할 필요가 있다. 또 그러한 경험을 누적시키기 위해서 오랫동안 반복

할 필요가 있다. 반복은 습관을 형성한다. 또 습관은 하나의 성향을 만든다. 습관이나 성향이 학습에 있다고 할 때 그 습관과 성향을 가진 사람은 평생을 학습하는 사람이 될 것이다.

평생학습사회가 가지고 있어야 하는 하나의 요건은 위와 같다. 이 요건을 어떻게 조성해야 하는가. 이 문제를 풀기 위해서 먼저 생각할 것은 요건을 안착시킬 자리를 보는 일이다. 학습을 즐거운 경험으로 인식시키려면 학습을 늘 하는 업무로 삼고 있는 학생들에게로 가야 할 것이다. 그리고 그들에게 억지로 학습하게 하지 말고 즐겁게 학습하도록 해야 할 것이다. 그들은 천하에 유일한 존재들이다. 개인차와 개별성을 가진 사람들이다. 그들이 좋아하고 재미있어하는 방식으로 공부하게 해야 할 것이다. 그들이 모두 개인차와 개별성을 가졌기 때문에 좋아하고 재미있어 하는 방식도 다를 것이다. 그리고 학습에서 얻은 만족과 즐거움, 기쁨의 경험을 누적시키기 위해 오랫동안 이러한 경험을 반복시키는 데, 그것은 학교 교육 기간 동안을 모두 이용 하는 것이다.

우리 사회는 초등학교 6년을 의무교육기간으로 정하고 있다. 중등학교 이상은 의무교육이 아니라도 국민의 대다수가 고등학교까지의 교육을 받는다. 이들이 나이 어린 학생으로 학교에 적을 두고 있을 때 즐거운 학습경험, 성취의 경험을 반복시켜서 학습은 즐겁고 유익하다는 인식을 두텁게 누적시켜야 한다. 그렇게 함으로써 학습을 습관화 하고 삶의 성향으로 정착시킬 수 있다.

개별화 교육이 주창되는 여러 가지 이유 중에서도 가장 중요한 이유는 그것이 즐겁고 만

족스럽고 성취의 기쁨을 주는 것이 학습이라는 인식을 학생들에게 심어 주는 적절한 교육 방법이고 그렇게 해야 할 필요가 있기 때문이다. 학생들이 그러한 인식을 가지면 자연히 내적인 욕구를 갖게 된다. 학습에 대한 자발성이 생기는 것이다. 학생들의 학습에 대한 인식이 즐거움, 기쁨, 만족이며, 그러한 인식을 가지고 학교를 졸업한 사람들이 사는 사회는 쉽게 평생학습사회가 될 수 있는 여건을 구비한 것이다. 그들은 학습에 대한 내적 욕구, 성취동기를 가지고 있기 때문이다.

그러나 사람들의 학습에 대한 내적 욕구만 가지고는 부족하며 또 다른 여건이 필수적으로 있어야 한다. 학습에 대한 욕구나 성취동기가 성취되려면 이에 상응하는 환경이 되어야 하는 것이다. 가정주부가 틈을 내어 책을 읽고 싶은데 손쉬운 거리에 서점도 없고 도서관도 없다면 학습은 이루어지지 않는다. 물론 책을 읽은 후 얻는 만족과 즐거움의 경험은 생길 수가 없다. 그러므로 학습사회를 조성하기 위해서는 학습을 하고자하는 욕구나 필요가 있을 때 이것을 충족시킬 뿐만 아니라 즐겁고 만족스럽게 성취시켜서 일상생활에서 일어나는 어떠한 문제든 스스로 공부해서 풀어보려는 학습욕구가 발동하도록 동기를 부여 하는 환경을 조성해야 한다.

필자는 구체적으로 어떠한 환경이 학습자의 내적 욕구를 충족시키고 연속적으로 또다른 학습욕구를 발생시키는가를 학교환경에서 찾아보려고 한다. 우선 학습결과에 긍정적 영향을 주는 학교환경에 대해서 검토하고 그 중에서 학습자의 자발적, 내적 욕구를 충족시키고

학습동기를 자극하는 학교환경을 추출 하기로 하겠다. 이러한 환경은 곧 긍정적 학습결과를 내면서 자발적, 내적 욕구를 자극하는 학교환경의 구체상이 될 것이다.

4. 학습효과를 높이고 성취동기를 자극하는 학교환경

앞에서(2장) 기술한 바와 같이 Fyans와 Maehr는 학생들의 학습동기에 영향을 주는 학교 내에서의 심리적 환경을 분석하여 5가지로 분류하였다.(1990, 14-15) 이 중에서 경쟁, 인정, 친밀성 및 교육목적에 관계되는 환경은 현실적으로 어떻게 구현되는 환경인지 그 구체적인 사례를 쉽게 상상할 수 있다. 예를 들어 경쟁적 성취동기를 부여하는 환경은 교사가 학생들 간의 경쟁을 붙이면 조성되는 환경이라는 상상이 가능하다.

그러나 이러한 환경은 2장에서 설명된 바와 같이 학습자 자신의 내면에서부터 일어나는 자발성을 부추기는 것이 아니고 학습동기의 얼마간은 외부의 조건에 의존한 것이므로 이 외부조건의 변화에 따라 학습자의 학습동기도 변화 되는 것이다. 학습에 대한 욕구가 충족되었을 때의 성취감도 순수한 학문적 성취동기가 성취되었을 때와 달리 지속성이나 강도에 있어서 떨어진다. 이에 비하여 순수한 학문적 성취동기를 부여하는 환경은 학교생활에서 구체적으로 어떤 형태의 환경인지 그 전모가 얼핏 상상 되지 않는다.

M.C. Wang과 그의 동료 연구자들은 학습

결과에 영향을 미치는 변수들을 교육학의 리뷰지를 비롯한 정평 있는 문헌에서 179건의 기사를 뽑아서 분석하고 종합한 결과 6가지 범주가 있음을 발견 하였다.(1990, 32)

이 조사는 학교 현장에서 일어나는 사태를 대상으로 학습결과에 어떠한 영향을 주는가를 검토한 것으로 매우 명료하고 구체적인 상을 제시하고 있어서 학습을 계속적, 자발적으로 유도하는 환경을 알아보는데 편리하게 되어 있다. 필자는 그들이 학습결과에 긍정적 영향을 주는 사항으로 결론을 내린 학교환경을 대상으로 학생들이 그러한 상황에 놓이게되면 즐거운 마음으로 학습하고 그 결과에 대해 만족하며 그 즐거움과 만족감에 힘입어 더 학습하려는 욕구가 생기게 되는지를 검토하고자 한다. 검토한 결과 긍정의 답을 얻게 되면 바로 그러한 상황은 학습자의 자발성을 이끌어 내는 환경이라고 할 수 있는 것이다. 또한 그러한 환경을 조성하는데 다양한 학습자료가 중요한 요소가 되는가를 살펴 보기로 한다. 그 결과 다양한 학습자료가 학습자의 자발성을 이끌어 내는 환경 요소로 중요하다는 것이 입증되면 학교에는 반드시 학습자료의 집적체인 학교도서관매체센터가 조직, 운영되어야 할 것이며 이 일을 전문으로 담당하는 사서교사가 배치되어야 할 것이다.

M.C. Wang 과 그의 동료들이 구분한 6가지 범주 중에 학습결과에 가장 크게 영향을 미치는 변수는 프로그램설계였다.(1990, 32(그림) 34(표) 35) 교수설계 및 그 제시를 위한 물리적 배열을 포함하는 범주이다. 그 내용을 학습결과에 미치는 영향력이 큰 것에서 작은

것으로 열거하였는데,

- 1) 수업대상의 학생수 (학급전체인가, 적은 수의 그룹인가, 개인교수인가), 교실에 보조원수, 필요한 자료였다. 학습그룹의 학생수가 적을수록, 보조원이 많을수록, 사용하는 자료가 많을수록 높은 학습결과를 내었다. 다시 말하면 개개의 학습자에게 제공되는 교육서비스의 강도가 프로그램설계의 가장 중요한 측면이었다. 학생들을 필요한 자료들을 충분히 사용하여 개별적으로 가르치면 효과적이라는 의미이다.

다른 말로 바꾸면 학생들의 수가 적고 보조원이 많으니 학생들의 개별적 특성, 흥미, 호기심, 인식능력, 선수학습정도 등에 맞추어 가르칠 수 있고 또 가르칠 때 여러가지 자료(resources)를 사용한다는 것이다. 이 경우 개별학생들은 학습이 잘될 것이므로 성취감을 갖는 것은 물론 흥미나 호기심을 채워주는 적합한 자료를 사용하므로 학습이 즐겁고 재미있게 될 것이다. 말할 것도 없이 학습하는 재미와 학습결과에 대한 만족은 학습욕구를 불러 일으킨다. 내면적 자발성을 촉진하는 환경이다.

- 2) 다음이 교육과정과 교수, 학습방법으로, 교육목표간의 연계, 내용, 교수활동, 과제, 평가를 포함한다. 효과적인 교수설계의 요점은 정돈된 교실환경을 유지하면서 교수설계를 다양한 교수전략에 맞추어 융통성 있고 적절하게 사용하도록 설계하는 것이었다. 또 비공식적, 개방적

교육의 측면을 반영하는 수업방식을 채용하는 것과 교육과정에 학생들의 다양성, 개별성에 연결된 개인차와 공통성에 관한 정보를 포함시키는 것이었다.

이 항목에서 강조되고 있는 것은 교육내용과 교수, 학습방법이 모두 학생들의 개별성을 존중하여 설계되고 결정된다는 것이다. 즉 개별 학습을 교육의 전 과정에서 계획하고 개별학생에게 필요한 다양한 자료를 공급하면 학습은 의무로 하는 일이라기보다 재미있는 놀이로 하는 것이 될 것이다. 결과적으로 전향에서와 같은 결론에 도달하게 된다.

- 3) 그 다음은 교육과정설계가 중요한 변수였다. 교육과정구성에서 서로 다른 학습자의 요구를 수용하도록 한 정도(degree)와 교육과정제시를 위한 여러 가지 대안에 충당할 자료(materials)가 얼마나 포함되어있는가, 또 그 중요성을 얼마나 강조하고 있는가 하는 것이 중요하였다. 교육과정내용은 각각의 학습단계에서 여러 가지 자료를 활용하고 자료는 인지적 측면에서 효율적인 방법으로 제시되도록 조직되는 것이 중요하였다. 다시 말하면 교육과정 설계는 개인차에 따라 학습자의 요구를 수용할 수 있도록 계획하고 교육과정을 제시할 때도 개인차에 따라 사용할 수 있도록 다양한 학습자료를 포함하여 설계하는 것이 좋은 학습결과를 내었다.

교육과정설계를 개별학습을 전제로 학습자료를 다양하게 사용하여 개개인의 인지능력,

흥미, 특성, 호기심 등에 맞출 수 있도록 위의 설명과 같이 설계한다면 그와 같이 짜여진 교육과정으로 학습하는 학생들은 당연히 흥미를 느끼고 재미있어 하게 된다. 이 항목 역시 위와 같은 결론을 내리게 된다.

프로그램설계변수에서 제시된 내용은 학교 환경을 * 개별학습이 가능하고 * 학습자료가 풍부한 환경으로 만들어야 한다 것이다. 개별 학습의 진면목은 필연적으로 학습자료가 확일적이어서는 할 수 없는 것이다. 사람들의 개별성은 다양성을 의미하며 다양성에 맞추려면 교육자료는 다양할 수 밖에 없는 것이다.

두번째로 크게 영향을 미치는 변수는 학교 밖의 사회 즉 또래 집단과 가정, 지역사회였다. 이 항목에서 가장 주목되는 변수는 또래집단의 학업에 대한 열망, 장래의 직업에 대한 미래지향적 태도였다.

이 변수는 학교 밖의 환경이다. 학교를 담당하는 교육자들이 학생들이 접하는 학교 밖의 사회를 학습에 유리 하도록 통제하는 것은 거의 불가능하다. 학생들이 학습에 도움이 되지 않는 사회에 접하면서도 영향을 덜 받도록 학생들의 마음을 붙잡는 조치를 취할 수 있을 뿐이라고 생각된다. 그러한 조치란 결국 학교 내에서 학생을 가르쳐서 학교 밖에서의 학생들의 생활을 조정 하는 일이다. 또래집단에 대한 문제는 교실분위기, 교실내의 교사와 학생, 학생과 학생의 상호작용 등으로 학교내에서의 조절이 가능한 부분이다. 그리고 그 가능성의 근본은 학습자체를 개별적으로 학생의 소질과 적성에 맞게 하고 학생들의 마음을 학습에 붙들어 두는 전략을 쓰는 데에 있다.(유소영

1994, 571) 그 외의 학교 밖의 변수에 대해서는 장기적 안목에서 사회의 전반적 변화를 기대해야 할 것이다.

세번째로 학습결과에 영향을 미치는 변수는 교실수업, 분위기 등 교수프로그램의 수행상의 문제들로(Wang, Haertel and Walberg 1990, 34(표) 35-36) 설계된 안을 가지고 실제로 가르칠 때 일어나는 상황들에 대해서이었다. 이것은 8개 항목으로 다시 세분조사되었는데 그 중에서 중요한 변수로 지적된 것을 검토하면 다음과 같다.

- 1) 가장 영향이 큰 것으로 지적된 것은 수업운영(classroom management)이다. 정돈된 학습환경(classroom environment)을 유지하는 한편 개개의 학습자의 요구에 적합하도록 분명하게 조직하여 가르치고, 학생들이 실질적으로 수업에 참여하도록 유도하여 주의를 집중시키는 전략을 쓰는 것이 효과적이었다.

이는 학생들의 주의를 집중시키기 위해 학습내용과 관련 없는 재담이나 행동을 하는 방법들을 의미하는 것은 아니다. 그렇게 해서 재미있는 것은 교과내용, 또는 교과에서 다루는 주제에 대해 재미를 느끼고, 즐겁게 학습하는 것을 의미하지 않는다. 수업에서 다루는 주제에 대해 학생들의 주의를 끄는 방법은 역시 여러 각도에서 설명하고 검증한 다양한 자료를 접하게 함으로써 학생들이 생각하는 계기들을 마련해주는 것이다. 사람이 무엇에 대해 생각할 때 그 사람의 주의를 생각하는 문제에 집중되게 마련이다. 학

생이 공부하고 있는 문제에 집중하고 있을 때는 이미 그 학생은 수업에 적극적으로 참여하고 있는 것이다. 그러므로 이러한 환경을 만드는 것은 개별학생들의 흥미와 호기심 등에 적합한 학습자료를 접하게 하는 것이다.

- 2) 다음으로 크게 작용하는 변수는 수업을 하는 시간수, 특히 기본기(basic skill)에 대해서 교사가 직접 수업을 하는 시간의 양이었다. 또 숙제에 보내는 시간수, 수업일수도 여기에 포함되었다. 이 항목에 대해서는 우리나라 학교들에서는 부족함이 없을 것으로 생각된다. 학습하는 시간의 양으로는 우리네 학교에서 충분히 좋은 환경을 조성하고 있는 것이다. 그러나 앞으로 경쟁이 완화되고 상급학교에 진학하는 것이 힘들지 않게 되었을 때 학습시간은 지금보다 줄어들 것이다. 그렇게 되면 이 부분도 배려해야할 환경 요건이 될 것이다.
- 3) 그 다음의 중요한 변수는 학생과 교사의 상호작용이었다. 교사가 학생들의 맞은 혹은 틀리는 답에 적절히 반응하고 학생은 다른 학생들이나 교사의 질문에 긍정적으로 반응하는 것이 중요하였다. 학생과 교사의 상호작용이 없을 때는 보다 나은 상태로의 학습을 보장하기 어렵다. 교사는 학생의 학습상황을 확실하게 진단하기 어렵기 때문이다. 교사가 학생들이 답을 맞게 하거나 틀리게 할 때 적절히 반응하는 것은 학생의 학습상태를 진단하고 처방해 주는 것이므로 교사가

학생들에게 그만큼 더 나은 상태로의 학습을 추진하는 것이다. 교사는 이때 교사 자신의 견해만이 아니라 여러가지 다른 견해들에 접하게 하기 위해 적절한 자료들을 추천하여 학생이 답한 것의 오류를 여러 각도에서 생각하고 깨닫도록 하거나 맞게 답한 것을 강화하기 위해 보다 더 확실한 증거가 되는 자료를 추천할 수 있다. 결과적으로 학생은 그 주제에 대해 좀더 완전하게 학습하게 된다. 완전 학습이란 다음단계로의 준비가 완료된 것을 말하며 학생은 자신의 임무 곧 학습을 훌륭히 해냈다는 자족감에 기뻐할 것이다. 물론 이러한 상호작용은 교사가 학생 개개인을 상대로 한다는 전제에서 가능하다.

- 4) 학생과 교사 및 학생과 학생간의 상호작용이 좋은 경우 학생과 교사가 강도 있게 협동적으로 상호작용하며 학생들은 공통적 흥미나 가치를 함께 나누고 또 공동의 목적을 함께 추구하는 좋은 교실 분위기(classroom climate)가 조성되는데 이 교실분위기가 학습결과에 크게 영향을 주었다.

교사와 학생의 상호작용이 좋고 교실분위기가 협동적인 교실에서는 학생들이 적극적으로 학습에 몰두하고 모종의 교실단위의 결정을 하였다. 동시에 교실은 분명한 학문적 초점을 가지고 훌륭히 조직되고 계획되었다. 학습활동의 목적은 세부적이고 확실하고 학생들은 다수에게 적합한 수업진도에 계속하여 맞추어 나가야한

다는 도전을 느끼는 것으로 조사되었다.

많은 사람들이 협동적이란 여러 사람들간에 의사소통이 잘되는 것을 의미한다. 학습에서의 의사소통이란 학습되는 주제에 대한 토의로 나타난다. 토의를 위해 문제를 분담하여 그룹별 조사활동을 하고 또 모여서 의견을 교환하면서 학습하는 것이다.

조사활동은 당연히 학습되는 주제에 대해 다른 자료들을 대상으로 한다. 토의에서 학생들이 발표하는 내용은 조사활동을 통해 찾아낸 자료를 읽고 요약하고 기술하고 자신들의 의견을 첨가한 내용이 될 것이다. 결과적으로 교실의 학습분위기가 좋다는 것은 다양한 자료를 사용하여 학생주도적으로 학습한다는 것이다. 이 두 가지(자료와 학생 주도적 학습)는 다른 하나가 없으면 좋은 수업분위기가 조성되지 않는 상호 의존적 관계에 있다. 학생들이 다양한 자료가 없이는 의견을 만들어 내기 힘들고 토의에서 할 이야기가 없게 되며 따라서 토의수업은 제대로 이루어지기 힘들게 된다. 학생주도적 학습이란 그들이 학습에서 능동적으로 할 일이 있다는 것이며 그것이 즐겁다는 것을 알고 그것에 몰입하여 열심을 낸다는 의미이다. 이러한 학습환경은 학습에 대한 내면적 자발성을 자극한다.

- 5) 학생들이 오류를 범한 경우 정정하기 위한 재검토(feedback), 학생들의 빈번한 질문, 정확한 평가도 크게 영향을 주는 변수였다.

학생이 잘못 이해하고 있을 때 교사는 잘못된 지점으로 다시 돌아가 학습과정을 반복한다. 이 때 먼저 번에 이용한 자료를 가지고 똑같은 예문, 똑같은 방식으로 반복하는 것은 학생을 권태롭게 한다. 다음 번에는 이해가 안되었던 이유를 제거하기 위한 적절한 조치를 해야한다. 그것은 다른 방식으로 설명하는 자료, 이해되지 않은 부분을 심화 하여 표현한 자료를 이용하여 반복해야한다. 이렇게 되면 학생은 이해의 과정에서 걸림돌을 제거했으므로 이해되지 않던 것을 이해하게 될 뿐 아니라 먼저 번에 학습했던 같은 자료가 아니므로 권태롭지 않다. 또 심리적으로 반복은 반복이되 다른 교재를 사용함으로 어린 학생의 기분으로는 새로움을 느끼게 되어 자존심을 손상시키지 않아도 된다. 결과적으로 학습의 결과는 완전해지고 그 과정은 만족스럽게 느껴 진다. 학생들은 성취감, 만족감을 얻게 된다. 결코 학습을 피하려는 경향을 보이지 않게 된다.

또 질문이 빈번할 때 학습결과가 좋은 것으로 조사되었다. 이것은 당연한 귀결이다. 우리나라 학생들은 교실 가득하게 앉아 있으면서도 질문이 없는 것이 특징이다. 여러가지 자료를 통하여 다양하게 해설하고 진술하는 의견들에 접하여 서로 모순되는 것을 발견하거나, 해설이나 진술의 방식은 달라도 결과적으로 같은 결론을 이야기 하고 있다든가 다른 사람의 의견은 그렇게 여러 가지이나 자신의

의견은 이러 이러 하다든가를 생각하는 기회가 없이 수동적으로 하나의 교과서를 받아들이는 것에 익숙하여 있기 때문이다. 동시에 학습은 피동적이며 따라서 질문이 없게 된다. 질문이 있다는 것은 학생 스스로가 주인이 되어 학습을 능동적으로 할 때이다. 사사로운 동창회모임에서 자유롭게 오가는 이야기 석상을 생각해 보면 그것이 분명하다. 그런 모임에서는 이야기주제가 정해있지 않아도 또 사회자가 없어도 발언자가 너무 많다. 왜냐하면 각자의 관심거리, 각자의 주변에서 일어나는 일에 대한 자기의 생각을 말하기 때문이다. 이러한 모임의 구성원들은 차라리 듣기보다 말하는데 열중한다. 매우 능동적이다. 그 결과 모임의 결론은 재미가 있다는 것이다. 그러한 모임이 계속 이어지는 동력의 한 가닥은 구성원들이 모였을 때 거침없이 능동적으로 자기생각을 이야기하는 기쁨에 있는 것이다.

학교에서 이런 방식을 채용하려면 그들이 주변에서 말할 거리를 가져오듯이 학습과제에 관계되는 자료에서 말할 거리를 찾아 올 수 있도록 해야한다. 능동적 학습에서 질문이 생기며 능동적 학습 방법은 다양한 학습자료를 접하는데서 비롯한다. 또 거기에 학습하는 즐거움이 따르는 것이다.

또 정확한 평가가 학습결과를 좌우하는 중요한 변수이다. 정확한 평가란 형식적인 검토가 아니라는 뜻이다. 교사가 학생

의 학습결과를 꼼꼼히 보아서 어디가 어떤 이유로 부족한지를 지적 하는 것이다. 이것은 개별적으로 수행되는 일이며 평가 후에는 처방이 뒤따르는데 이 역시 학생들의 개별성에 맞추게 되어있다. 따라서 평가후의 처방에 쓰이는 학습자료도 모든 학생에게 똑같을 수 없다. 학생들의 개별성을 고려한 처방은 학생에게 알맞는 처방이다. 학생은 그러한 학습을 좋아하게 되어있다. 정정을 위한 휘드백, 빈번한 질문, 정확한 평가가 모두 학생을 개별적으로 상대하는 경우에 해당하며 다양한 자료를 필요로 한다. 그리고 학생들이 학습을 즐거워 하게 만드는 것들이다.

지금까지 기술된 거의 모든 항목에서 주목되는 것은 • 학생을 개별적으로 상대한다는 것과 • 학습되는 주제에 대한 여러가지 다양한 학습자료가 제공되어 즐겁게 학습하면, 좋은 학습결과를 내고 학습에 대한 내면적 자발성이 발로 된다는 것이다. 이 두가지 중 어느 하나가 결려되면 개별학습이 불가능하고 학생주도적 학습도 불가능 하다. 개별학습, 학생 주도적 학습에서 자료는 교사와 학생에게 모두 필요하며 학습을 완전하게 이끌고 수업을 흥미롭게 만들며 수업의 결과를 만족스럽게 한다. 다양한 학습자료는 학습하고자 하는 자발적 욕구를 만들어 내는 불가결의 요소라는 것을 부인 할 수가 없다.

- 6) 학습내용을 응용하거나 예문이나 비유를 만들어 내고 학습한 것을 학생 스스로

검토하도록 하는 단계의 학습을 거치면서 학습의 주도권을 점차로 학생에게 넘기어 최종적으로는 학생 혼자의 힘으로 학습할 수 있도록 하는 것이 학습결과를 좋게 하였다.

학습한 내용을 응용하거나 그에 해당하는 예문, 비유를 만들어 내는 것은 학습하여 내면화 한 내용을 다른 것들과 합하거나 연관지어 재구성하고 그것을 밖으로 표현해 낸다는 뜻이다. 이 과정을 가만히 들여다 보면 실은 아무것도 학습자 자신이 아닌 다른 사람이 대신 해 줄 수 있는 것이 없다. 교사가 그것을 대신 해 준다면 그것은 응용이나 예문, 비유를 만드는 과정이 아니고 이해나 분석을 위한 그 전 단계의 학습을 의미한다.

이 과정을 가르치는 것은 마치 글쓰기를 가르치는 교사가, 학생이 일단 글을 다 쓰고 난 다음에 글의 어느 어느 부분을 수정하는 것이 좋겠든지 글의 전체적 틀이 이러이러 하면 더 낫겠든지 하는 교사의 의견을 제시하는 것과 같다. 글쓰기를 가르칠 때 이 과정을 생략한다면 그것은 글쓰기를 가르치는 것이라고 할 수 없다. 학습한 내용을 응용하거나 예문, 비유를 만드는 것도 마찬가지로 학습자 자신이 할 수 밖에 없는 것이다. 이것을 교사가 주도한다는 것은 이 단계의 학습을 하지 않고 넘어간다는 의미가 된다. 왜냐하면 이 단계는 완전히 학습자 자신이 생각하는 단계이며 생각한 것을 말로 표현하거나 글로 혹은 기타의 수단

을 써서 표현하는 단계이기 때문이다.

이 단계의 학습을 거치는 것은 당연히 학습의 책임을 교사에게서 학생에게로 넘기는 것이 된다. 지금까지 비판의 대상이 되었던 우리나라 초중등교육의 폐해는 이 과정의 학습을 소홀히 한데에 기인한다. 학생주도적으로 생각하도록 되어있는 학습은 그들의 마음과 정신이 거기 있지 않으면 되지 않는다. 곧 그들의 내적 욕구가 학습에 있다는 의미이다.

금후의 시대가 정보의 확인, 검색, 수집, 이용을 생활의 수단으로 요구하며 따라서 모든 학교에서 정보교육이 중요해짐으로써, 과거에 필요한 자료를 어떻게 확인하고 찾아내느냐에 중점을 두던 도서관 및 자료이용교육이 필요한 자료를 확인하고 검색해내는 것만이 아니라 찾아내 획득한 자료를 어떻게 해독하고 이용하여 응용, 적용하고 문제를 해결하는 나로 확대되었다. 뿐만 아니라, 오히려 확대된 부분의 일, 즉 정보의 해독 및 이용이 보다 중요한 부분으로 등장하여 선진국에서는 이 부분의 교육을 교과담당교사와 사서교사와의 협동으로 실시하게 되었다.

학습한 내용을 응용하기 위해서는 보다 폭넓게 그 주제에 대한 여러 사람들의 의견이나 아이디어에 접하고 비교, 평가, 종합하는 일이 있어야 하기 때문에 자료에 대해 광범위하게 잘 아는 사서교사의 손이 필요하게 된 것이다.

아무튼 이 과정의 학습은 다양한 학습

자료 없이는 할 수가 없다. 자료가 없는 우리나라 학교들에서 이과정의 학습을 거의 생략하고 있기 때문에 생각할 줄 모르는 학생들이 배출되는 것이고, 생각할 줄 모르면 창의력이나 문제해결력이 떨어지는 것이다. 새로운 것의 창출, 어떤 문제를 다른 것을 응용 또는 적용하여 훌륭히 해결하는 것은 그것 자체가 만족이며 즐거움인 것을 누구나 안다. 학생들이 이 단계까지 학습하도록 하면 처음에는 어렵겠지만 차츰 그 맛을 알고 좋아하게 되며 얼마 후에는 크게 발전한 자신의 모습을 발견하고 기뻐하게 된다. 지속적인 학습동기는 이렇게 해서 발로 되는 것이다.

네번째 변수는 학생 자신들의 문제로서(Wang, Haertel and Walberg 1990, 34(표) 36) 학생들의 인구통계학적 요소(연령, 성별, 출신지역, 거주지역 등), 선수학습, 사회적, 인식적 또는 선호하는 특성, 정신운동 등 학습자 자신이 이미 가지고 있는 학습자특성이었다. 이러한 학습자특성은 학습결과를 높이기 위해 그 자체를 직접적으로 조정할 수 있는 성질의 것이 아니다. 예를 들어 선수학습이 부족한 학생은 교육프로그램의 설계나 수행 등 다른 환경을 학생의 특성에 맞추어 조성해 줌으로써 선수학습의 부족을 메울 수 있는 것이다.

학생자신이 알고 있는 것에 대해 인식하는 것(metacognitive items)은 학습에 영향을 미치는 모든 변수 중에 가장 큰

영향을 주는 것으로 조사되었다. 자신의 앞에 대한 인식은 이해 또는 터득한 것에 대한 검토(monitring)와 자율규제, 주의집중을 통제하는 자기통제전략, 개념을 일반화하기 위한 긍정적 전략을 말한다. 구체적으로는 계획, 시도한 행위의 효과에 대한 검토, 학습전략의 시험, 개선, 평가 등이다.

학생자신이 알고 있다는 것을 아는 것(metacognition) 역시 그 자체는 인위적 조정이 불가능하다. 학습한 것의 응용, 예문이나 비유의 사용, 학습하여 이해한 것에 대한 검토 등 학습의 마지막 단계를 심층적으로 또 폭넓게 학습하여 학습내용을 내면화 했을 때, 학생이 알고 있다는 것을 아는 것의 폭이 더 깊고 넓어지고 그 이전보다 더 좋은 학습결과를 낼 수 있는 것이다.

그러므로 학생자신의 상태가 어떠한가라고 하는 학습자특성에 관한 환경변수는 인위적 조적이 불가능하거나 교육의 역할이 직접적으로 영향을 줄 수 없는 학습환경변수이다. 다른 환경변수에 의해 학습결과를 높임으로써 변화될 수 있을 뿐이다.

그 외에 학습결과에 영향을 주는 변수로 긍정적 태도, 친구를 사귀는 능력, 지속적 학습에 대한 성취동기, 학습과제해결을 위한 꾸준함, 학습능력의 기본적 기술수준 등이 조사되었는데 이러한 변수들은 모두 하루 아침에 그 자체를 바꿀 수 있는 것이 아니고 다른 환경을 조절

하여 효율적인 학습결과를 얻게 함으로써 변화 시킬 수 있는 것이다.

이상으로 M.C. Wang과 그의 동료들이 분석하여 범주화한 6가지 영역을 학습결과에 가장 크게 영향을 주는 요인부터 4번째까지를 열거하고 검토하였다. 나머지 2개의 영역은 학교차원의 문제, 예를 들면 학교의 정책, 프로그램, 학부모의 참여 등과 주(州) 혹은 교육구(區)당국의 행정으로 학습결과에 미치는 영향이 비교적 낮은 것으로 조사되었기로 분석에서 제외 하였다.

분석된 학교환경중에 두번째로 학습결과에 영향을 주는 요소는 학교외적 요소로 학교교육이 직접적으로 환경을 조정할 수 있는 것이 못되었다. 또 네번째로 중요한 학습환경변수로 집계된 것은 학생의 상태나 학생이 이미 지니고 있는 조건을 의미하는 학습자특성이었다. 이 항목은 학습자를 둘러싸고 있는 여타의 학습환경을 조정하여 학습하도록 한 결과, 학습자가 그 만큼 향상, 발전하고 성숙해 지는 것을 기대함으로써 조정이 가능한 변수이다. 그러므로 위의 네가지 학교환경에서 교육을 제공하는 측에서 직접적으로 조정할 수 있는 환경은 나머지 2개의 환경, 즉 프로그램설계와 프로그램 수행이라고 하겠다.

여러가지 세부항목으로 나누어 제시된 위의 두가지 학교환경은 여기서 항목마다 일일이 다시 언급할 필요가 없을 만큼 명료하게 학생의 개별성을 우위로 하고 학생개개인의 개별성에 맞추어 교육내용과 교수·학습방법을 사용하면 학생들이 학습을 즐기게 되고 학습결

과가 긍정적임을 알 수 있다. 학습에서의 학생의 개별성 존중은 필연적으로 학습자료의 다양성을 전제하게 된다. 풍부하고 다양한 학습자료를 효율적으로 활용하려면 학교도서관매체센터라는 기구를 운영하여야 한다. 학생들은 이러한 환경에서 학업을 즐기게 되고 학습결과에 만족하게 되고 그것이 원동력이 되어 계속적으로 학습욕구를 일으킨다. 이것이 곧 학습자의 학습에 대한 자발성이며 내적 욕구이다. 다른 말로 하면 현재까지 이루어 온 성과와 누려온 즐거움을 보면서 미래의 성취에 대한 욕구를 느끼게 되는 것이다. 그래서 우리는 배우기를 원하는 사람은 누구나 인간이 가질 수 있는 최고 수준의 욕구에 도달할 수 있다는 전제를 갖게 된다.

Abraham H. Maslow는 최고수준의 욕구인 자아성취의 욕구는 불멸의 작품을 남긴 예술가들에게 많이 볼 수 있다(1943, 382)고 설명하였다. 훌륭한 창조자들, 예술가들은 경쟁에서 이기려고 또는 어느 누구의 인정을 받기 위해 창작에 전념하는 것이 아니라, 창작을 사랑하고 그것을 즐기고 기뻐한 결과 그들의 작품이 훌륭하게 되었고, 또 그 훌륭한 성취에서 만족과 기쁨을 얻는 것이다. 결과적으로 그들도 그 두 가지에 매료되어 더욱 더 창작하고자 하는 욕구를 갖는 것이다.

필자는 인간의 최고수준의 욕구인 자아성취의 욕구가 반드시 예술가나 성인, 철학자들에 게서만 나타나는 것으로 보지 않는다. 그러한 욕구는 누구에게나 있을 수 있으며 그것을 발로시키는 책임이 교육에 있다고 본다. 즉 교육의 방법은 그 하나의 가능성을 제시한다. 그것

은 학습을 즐기고 기쁨으로 민도록 환경을 조성하는 것이다. 그리하여 그들이 성취한 결과를 흡족하게 여길 때 사람들은 예술가들과 똑같은 심정에서 더욱 더 학습하려는 욕구를 느끼게 되는 것이다.

6. 평생학습사회의 하부구조로서의 학교도서관매체센터

필자는 학습사회를 만들기 위해서는 1) 사회구성원들이 자발적으로 학습하려는 욕구를 지니고 있어야하고 또 2) 그 욕구들이 충족될만한 환경이 조성되어 있어야 한다는 전제하에 기성사회로 들어서기 전 단계인 학교사회의 학습환경을 분석하여 학교의 어떠한 환경이 주로 이러한 조건을 만족시키는가를 규명하였다. 그 결과 이러한 조건들은 다시 말하면 교육프로그램의 설계 및 수행을 학생들의 개인차와 특성을 최대한 고려하고 또 그 개인차와 특성에 따라 필요한 여러가지 학습자료를 이용하여 학습하도록 하는 것임을 알게 되었다. 그러한 학습환경은 학생들에게 순수한 학문적 성취동기를 부여하며 성취의 욕구를 충족시키는 환경을 제공한다는 것이다. 곧 학습에 대한 내면적 자발성을 유발 시킨다.

이와 같은 학교교육을 마친 사람들은 평생학습사회를 스스로 형성하게 되어 있다. 그들은 내면적 자발성을 가지고 학습하려는 삶의 자세를 갖는다. 그들은 학교시절에 풍부한 학습자료를 이용하여 개별화교육을 받은 사람들이다. 학교시절의 학습경험으로 학습은 즐겁고

재미나는 일이라는 인식을 가지고 있다. 또 학습은 필연적으로 자기발전, 자아성취를 이룩하는 방법이므로 더 나은 생을 위해서 또 무엇인가 이룩하기 위해서 해야하는 것이라고 생각한다. 그리고 그들은 교사가 없어도 혼자서 무엇을 어떻게 학습하는 것인지 학교시절에 개별적으로 공부할 때 다 배웠으므로 스스로 학습할 수가 있다. 학습에 대한 욕구가 있고 또 학습을 혼자서 할 수 있으므로 그들은 평생학습사회의 일원으로서 자격이 있는 것이다.

위와같은 학교교육을 마친 사람들이 사회에 나가서 그 사회에 기대하는 것은 그들의 학습 욕구를 충족시킬 수 있는 환경이다. 이러한 사회의 모습은 학습자가 교사가 없어도 스스로 학습자료를 찾아 이용하여 학습할 수 있도록 꾸며 진다. 필요한 학습자료가 아예 없다든지, 어디엔가 있더라도 찾을 수가 없다든지, 어디에 있는지는 알겠으나 손 가까이에서 이용할 수 없다든지 하면 학습할 환경이 구비되지 않는 것이다. 이렇게 되면 학습에 대한 욕구가 있고 학습할 줄 알아서 평생학습사회의 일원이 될 자격이 있는 사람이라도, 학습하고자하는 욕구는 허사가 된다. 그들은 자연히 자료가 풍부하고 잘 조직되어 소재파악이 편리하고 손 가까이에서 이용 할 수 있고 이 일을 도와 주는 자료전문가가 항상 대비하고 있는 사회를 원하게 된다. 진정한 민주사회는 사회 구성원들이 원하는 바에 따라 사회가 만들어 지므로 결과적으로 평생학습사회는 이룩되는 것이다. 원하는 사람들이 있고 그 원하는 것이 주어지는 사회가 잘되는 사회 임은 말할 것도 없다. 원하지 않는데 주려하면 받지 않고 원하는데

주지 않으면 받을 수 없는 것이다. 그러나 우리가 건설하려는 이 사회는 원하는 사람들이 있고 그 원하는 것을 줄 준비가 되어 있는 사회인 것이다.

평생학습사회는 말할 것도 없이 도서관이 도처에 존재하는 사회이다. 멀티미디어, 첨단 정보기기가 설치되는 것도 그것이 학습할 내용, 즉 자료를 갖춘 후의 일이므로 그러한 시설은 도서관을 중심으로 설치해야 하는 것이다. 도서관자료를 염두에 두지 않고 첨단장비나 시설만을 별도로 구상하는 것은 정말로 딱한 두지의 소치이다.

학교사회가 • 학생들의 학습동기를 유발시키고 • 학습욕구를 충족시킬 수 있는 환경을 제공하면 학생들은 학습결과가 긍정적이고 자아성취의 동기를 갖는다. 학교 밖의 사회의 구성원들이, • 학습은 살아가는 방법의 하나라는 인식을 가지고 있고 • 그 구성원들의 학습욕구를 충족시킬 수 있는 환경을 제공하면 그 사회는 평생학습사회가 된다. 학교는 학교 밖의 사회의 구성원들이 학습은 삶의 방편이라는 인식을 갖도록 길러내는 모태이다. 학교는 반드시 이 일을 해낼 수 있어야 한다. 학교의 임무는 학습하고자하는 욕구를 가지게 하고 학습을 하도록 유도하는 것이기 때문이다. 이 임무를 다하기 위해 학교는 학생들의 학습욕구를 일으켜 주고 또 충족시키는 학습자료들을 구비해야 한다. 이 자료들을 모아서 조직하고 운용하는 것이 학교도서관매체센터이다.

학교도서관매체센터는 학교교육을 위한 기구이나 평생학습의 관점에서 보면 일반사회인들의 학습욕구를 충족시켜주는 학교 밖의 자

료센터(공공도서관) 이상으로 평생학습사회건설에 기여한다. 왜냐하면 학교도서관매체센터는 사람들이 성인이 되기 전, 생애의 초기단계에 학습자료를 다양하게 이용하는 개별교육을 받는 동안 자료라는 것이 무엇이며 그것으로 무엇을 할 수 있는지에 대한 인식을 심어 주고 그것을 이용하는 습성을 형성해주고 길러주는 모체의 역할을 하기 때문이다. 개별교육의 학교생활 모습이 학교도서관 매체센터를 맴돌며 학습하는 것이 전부로 보일만큼 자료를 많이 이용하게 된다는 점을 감안하면 학교도서관매체센터의 역할을 이해하는데 무리가 없을 것이다. 당연히 학교교육을 위한 학교도서관매체센터는 학교사회만이 아니라 평생학습사회의 기반이 되는 것이다. 학교교육은 평생교육을 밑에서 다져 주는 틀이며 터전이라고 할 수 있다. 학교교육이 그 임무를 소홀히 하면 평생학습사회의 건설은 무지개와 같은 것이 된다.

5. 31 교육개혁안 발표이후의 교육방향이 개별화 교육을 강력하게 제시하고 있음은 매우 고무적이다. 그러나 학생들은 반드시 집단으로 취급되지 않고 개별적으로 교육되어야 한다. 학생들의 개별성을 존중하여 교육한다면 한 학급에서 한가지 교과서로 가르치던 것을 학습능력별 수준을 세분화하여 여러 그룹으로 나눈다든지 교실을 이동 하도록 하여 같은 수준의 다른 반 학생들과 합하여 가르치는 것만을 말하는 것이 아니다. 능력별 그룹을 세분하였다더라도 학생들이 한가지 교과서만 가지고 교사중심의 집단교육방식으로 학습하게 된다면 개별화교육의 근본취지와는 전혀 상관이

없게 된다.

학생들의 개별성에 맞춘다함은 같은 과제에 대한 학습이라도 개개의 학생들의 선수학습, 인지능력, 속도, 흥미, 소질 등 학습자특성에 알맞는 자료를 가지고 학습을 학생이 주도하여 공부하도록 한다는 것이다. 그러므로 같은 그룹에 속한 학생도 서로 다른 자료를 가지고 같은 과제에 대한 공부를 하는 경우도 있는 것이다. 뿐 아니라 하나의 과제에 대한 학습을 하나의 학습자료만 가지고 공부하는 것이 아니라 다양한 풀이와 견해, 예측 등에 접할 수 있도록 여러가지 자료를 가지고 학습하는 것을 말한다.

이와같이 개별화 교육은 학습자료를 학생개인에게 알맞게 적절히 활용하여 학습하는 즐거운 경험을 누적시키고 자아성취를 이루게 함으로써 학습에 대한 내면적 자발성을 자극하는 환경을 제공한다. 개별화교육은 학교사회의 심층에 견고하게 깔려 있으면서 학교 밖의 사회를 평생학습사회로 만드는 초석이 될 뿐 아니라 평생학습사회의 구성원이 지녀야 하는 중요한 기술, 즉 교사에게 의존하지 않고 학습자 스스로 공부하는 기술을 연마 해 준다. 앞서도 언급된 바와 같이 학교의 학습이 시도하는 한가지 목표는 교사에 대한 학습 의존도를 점차로 줄이고 최종적으로는 학생이 주도하여 정보사회에 가득차 있는 정보자료를 이용하여 독립적으로 학습할 수 있도록 훈련하는 것이다. 사회에 나가서 교사의 도움이 없이 정보자료만 가지고 혼자서 학습할 수 있어야 하는 것이 평생학습사회의 당연한 모습일 것이다.

이러한 방식의 교육을 교육개혁의 골자로 꼽는 마당에서도 교육자료에 대해 어떠한 대책을 강구하지 않고 있다는 것은 실로 답답한 일이 아닐 수 없다.(교육개혁위원회 1995, 100면에 달하는 보고서 전문을 통틀어 학습자료에 대해 고려된 항목이 없음) 여러가지 다양한 학습자료가 왜 필요한가에 대해서는 개별화 교육이 무엇인가를 설명하는데 포함되어 있다. 그러므로 학교는 자체적으로 학습자료를 선별하고 조직하고 운영하는 기구를 반드시 갖추어야한다. 그것이 학교도서관매체센터이다.

학교도서관매체센터는 학습자료의 집적체이다. 학습자료는 어떤 형태의 매체로 되어 있는지 학교에서 교수·학습되는 모든 주제에 관한 자료는 물론 정규교과목의 교수·학습에 관련이 없는 것으로 보이는 자료일지라도 예측할 수 없는 우연한 기회에 그 자료를 이용하는 학습자에게 결정적으로 중요한 학습자료가 될 가능성이 있는 자료 모두를 말한다. 그렇기 때문에 도서관에서 수집 정리 축적 이용할만한 가치가 있는 자료는 모두 학습자료이다. 형태적으로 보면 도서를 비롯한 각종 인쇄자료, 컴퓨터를 이용하는 전기전자매체, 광매체, 모든 시청각자료, 실물자료, 표본 등 가능한 모든 형태의 자료를 말한다.

학교도서관매체센터는 이 학습자료들에 물리적으로 접근하는 방법 및 그 자료들을 해독하고 평가하고 이용하여 문제해결에 응용하는 방법을 학교학습의 현장을 통해서 즉 교과수업과 병행하여 가르칠 수 있도록 준비된 기구이다. 필자는 학교도서관매체센터의 본질적

기능과 평생학습을 위한 기술적인 측면에 대해서 다른 글들에서 논의한 바 있다.(유소영, 1994b, 53-74 : 1994c, 76-92)

동시에 수업에 필요한 학습자료는 학교 내에 가지고 있는 자료만으로는 부족한 것이 당연하므로 외부의 도서관들과도 연계하여 외부자료를 학습에 이용 할 수 있는 장치도 만들어서 개별화 교육에 만전을 기하여야 한다. 이러한 측면의 시도는 앞으로 컴퓨터와 통신기술의 발달에 힘입어 많지 않은 자본으로도 가능할 것이다. 물론 이러한 기구를 이용하면서 학습하는 경험을 쌓은 학생들이 장차 사회에 나갔을 때 그 사회가 평생학습사회가 되는 것이다.

7. 결 론

평생학습사회는 그 구성원들이 자발적으로 학습욕구를 갖는 사회인바, 그러한 사람들을 사회구성원으로 하자면 저절로 되는 것이 아니라 학교시절에 그만큼의 훈련이 있어야 한다. 훈련이란 명실상부한 개별화교육을 실시함으로써 가능하다. 이 교육은 학생들이 학습하고자하는 내면적 욕구를 갖게 하고 그러한 욕구에 따라 교사의 도움 없이도 독자적으로 학습하는 능력을 연마하도록 되어 있는 교육이다. 이 교육에서 중요한 핵심의 하나는 학습방법에서 다양한 학습자료를 사용하는 것이다. 개별화교육의 근본취지에 부합하는 학습은 학생수가 적더라도 학습자료를 학생들의 개별성에 맞추어야 하므로 자료의 종류가 다양할 수밖에 없다. 이 다양한 자료를 효율적으로 운용

하기 위해 학교도서관매체센터라는 기구를 설립하고 전문가를 두어 학교교육에 대비하는 것이다.

그러므로 개별화교육의 실시와 이에 필수적으로 포함되어야하는 학교도서관매체센터의 운용은 평생학습사회의 가장 기본이 되는 하부구조가 되는 것이다. 개별화교육을 한 두 가지의 교과서나 이에 준하는 자습서류만 가지고 한다면 그것은 개혁의 표적이 되어 있는 집단교육과 다를 바가 없다. 학생들의 개별성, 창의성을 살릴 수가 없다. 마찬가지로 학교도서관매체센터가 없거나, 있더라도 자료가 충실치 못하면, 5. 31 교육개혁이 초·중등교육의 목표로 내세운 학습자의 다양한 개성을 존중하고 인성 및 창의성을 최대한 신장시켜서 학습자의 잠재능력이 계발되는(교육개혁위원회 1995, 24) 개별화 교육은 절대로 이룰 수가 없다.

이러한 방식으로 교육하는 학교를 졸업하는 사람들의 사회는 평생학습사회가 될 수 없다. 지금까지의 학습자료가 없는 집단교육의 결과가 그것을 증명한다. 그들은 학습하려는 내면적 자발성이 결여되어 있을 뿐만 아니라 그들이 만드는 사회는 정보를 이용할 수 있도록 조직하고 배포하는 일을 중요하게 여기지 않아 도서관 예산을 삭감하고 도서관의 기능을 확장하는 일을 뒤로 미루고 심지어는 도서관이라는 명칭을 바꾸어 다른 기관에 흡수통합하여 본래의 기능을 축소시킨다.(전국사서협회 1996. 3, 30-33) 결국은 정보사회에 살면서도 정보를 이용할 방도가 없는 낙후된 사회를 만든다.

사회도처에 학습할 수 있는 학원이나 평생교육원, 문화원 등이 있는 것보다 더 중요한 것은 학교교육을 제 궤도에 올리기 위해 학교도서관 매체센터를 확충하고 학습자료가 어떻게 운용되어야 할 가를 연구하는데 예산을 투입하는 것이다. 학원이나 평생교육원, 문화원 등은 학교 이외의 또 하나의 등록금을 받는 교육기관이다. 자본주의 사회에서 돈이 되는 일이라면 저절로 되게 마련인데 정부에서 권장할 필요가 없다. 정부는 눈 앞에 보이는 성과를 기대하지 말고 멀리 그리고 심층을 보도록 하여 학교도서관매체센터에 예산을 투입해야 할 것이다.

학생들의 개별성을 존중하고 인성 및 창의성을 최대한 신장시키는 목표를 세우고 거국적으로 교육개혁을 추진하고 있는 이때에 각급 학교들은 이러한 목표가 현실화 될 수 있도록 각방의 노력을 다하여 학습자료를 모으고 이를 효율적으로 운용할 수 있는 기구를 확충하기를 바라며, 이들의 노력이 가시화 할 수 있도록 교육개혁안의 세부지침을 마련하는 당국에서도 협조가 있기를 기대한다.

참고문헌

- 교육개혁위원회. 1995. *교육개혁방안 : 제2차 대통령 보고서 (1995. 5. 31)* 서울 : 동위원회. 100 p.
- 유소영. 1994. "개별화교수·학습과정의 본질과 학교도서관에 관한 분석적 고찰" *문헌정보학논총 「리재철교수 정년기념논문집」*, 동위원회 편. 서울 : 구미무역. 561-599
- 유소영. 1994b. "정보교육과 학교도서관에 관한 연구" *한국문헌정보학회지 제26집 (1994. 6)*, 53-74
- 유소영. 1994c. "정보문맹퇴치와 도서관의 역할" *도서관연구 11 (1994. 12)*, 76-92
- 이성호. 1986. *교육방법의 탐구* 서울 : 양서원
- 전국사서협회. 1996. *전국사서협회소식 5 : 4 (1996. 3)* 30-33
- Eurich, Alum C. 1962. "Technology in education" *New Society 13 (Dec. 1962)* 11-16
- Fyans, Leslie J. Jr. and Martin L. Maehr. 1990. "School culture," *student ethnicity, and motivation*. Urbana, Illinois : Illinois Univ., Beckman Inst. for Advnced Science and Technology : National Center for School Leadership. 34 p. ED 327 947
- Maslow, Abraham Harold. 1943. "A theory of human motivation" *Psychological review 50* : 370-96
- Maslow, Abraham Harold. 1962. *Toward a psychology of being*. Princeton : Van Nostrand.
- Wang, Magaret C. 1990. "What influences learning? A content analysis of review literature" *Journal of educational research 84* : 1 (Sep./Oct. 1990) 30-43