

교사-학생이 함께하는



전국 중학교에 자유학기제가 전면 시행되면서 수업 혁신이 활발하게 진행되고 있습니다. 최근에는 학생 참여 중심의 수업이 늘어나면서 수업 혁신의 방식도 교사와 학생이 함께하는 형태로 바뀌고 있지요. 이 코너에서는 하브루타(chavruta), 비주얼 씽킹(Visual Thinking) 등의 수업을 진행하며 학생들과 함께 수업을 혁신해나가는 교사들의 사례를 소개하고, 수업을 진행한 교사의 조언을 들어봅니다.

4월호에서는 학생들에게 좋은 반응을 얻고 있는 비주얼 씽킹 수업의 실제 사례를 소개합니다. 비주얼 씽킹은 생각과 정보를 글과 도형, 기호, 화살표 등을 활용한 시각적 표현으로 체계화하는 공부법입니다.

경기 천보중 이영옥 교사의 비주얼 씽킹 수업

딱딱한 글 대신 알록달록 그림으로 머리 속에 ‘쏙’

“스마트폰 하면 떠오르는 것은 인터넷, 와이파이, 중독, SNS 등이다.” “스마트폰을 사용하면 모르는 것을 쉽고 빠르게 검색할 수 있다는 장점이 있지만, 자주 사용하면 눈이 나빠진다는 단점이 있다.”

경기 천보중 도덕 수업시간에 학생들이 스마트폰에 대해 스스로 탐구한 내용이다. 학생들은 스마트폰에 관한 자신의 생각을 줄글로 적지 않고, 저마다 개성 넘치는 아이콘을 그린 뒤 그 옆에 간단한 글로 자신의 생각을 표현했다. 머릿속에 있는 생각을 줄글 대신 다양한 도형과 그림을 활용해 표현하는 ‘비주얼 씽킹’ 수업 시간에 쉽게 찾아볼 수 있는 모습.

비주얼 씽킹 수업은 학생들로 하여금 자신의 생각이나 의견을 시각적으로 표현하게 하여 보다 체계적으로 생각을 정리하고 기억하게 하는 수업.

비주얼 씽킹 수업에 관해 연구하는 교사 모임인 ‘비주얼 씽킹 수업연구회’ 소속 이영옥 천보중 수석교사는 1학년 국어 ‘II. 우리·타인과의 관계-1. 사이버 공간의 특성과 도덕적 책임’ 단원에서 비주얼 씽킹 수업을 활용해 총 4차시의 수업을 진행했다.

▶최송이 기자 songi121@donga.com

사이버 공간에 대한 비주얼 씽킹 수업을 한 뒤 발표하는 학생의 모습. 경기 천보중 제공

이미지로 오랫동안 기억한다

본격적인 비주얼 씽킹 수업을 시작하기 전, 교사는 학생들에게 비주얼 씽킹 수업에서 사용되는 시각 언어에 대해 설명한다. 화살표를 그려 ‘과정’을 설명하는 것, 말풍선을 그려 ‘생각과 느낌’을 표현하는 것, 간단한 이모티콘을 그려 ‘사람의 행동과 표정’을 나타내는 것 등이 비주얼 씽킹 수업에서 활용되는 시각 언어. 학생들은 시각 언어를 통해 자신의 생각을 간단하고 빠르게 시각화하는 법을 배운다.



1차시 수업에서 학생들은 '사이버 공간의 의미와 특징'에 대해 생각해보는 시간을 갖는데, 이 때 큰 사각형 안에 원이 하나 있고, 그 원 안에 또 다른 작은 원이 그려져 있는 '서클 맵(Circle Map)' 활동지를 활용한다(7면 그림1, 그림2 참조). 이 서클 맵의 가운데에는 '사이버 공간'이라는 주제 단어가 적혀 있다. 학생들은 이 주제 단어를 보고 '소셜네트워크서비스' '인터넷' '게임' '중독' 등 사이버 공간에 대해 알고 있는 것이나 생각나는 것을 큰 원안에 적는다. 사진을 붙여 넣거나 그림을 그려도 되고, 단어나 문장으로 표현해도 된다. 이후 큰 원을 둘러싸고 있는 사각형에는 '인터넷을 통해 여러 정보를 빠르게 얻을 수 있다' '게임을 너무 자주 하면 중독될 수 있다'와 같이 큰 원에 적은 내용을 떠올리게 된 배경을 적는다.

이 교사는 "비주얼 씽킹 수업을 하면 학생들은 대부분 자신의 경험에서 비롯된 것을 시각화하기 때문에 같은 주제에 대해 수업을 하더라도 다양한 답이 나온다"면서 "학생들은 친구의 서클 맵과 자신의 서클 맵을 비교해보며 사이버 공간에 대한 폭넓은 지식을 쌓게 된다"고 말했다.

2차시에선 이렇게 완성한 활동지를 바탕으로 모둠 활동을 진행한다. 1차시에서 사이버 공간이 무엇이고 어떤 특징을 가지고 있는지에 대해 배웠다면 2차시에선 사이버 공간의 특징을 각각 △익명성 △개방성 △자유성 △다양성 등으로 분류해보며 사이버 공간의 장단점에 대해 파악하는 시간을 갖는 것.

이 교사는 "모둠별로 사이버 공간의 특징을 분류해본 뒤 가장 중요하다고 생각하는 것에 별표를 해보거나 활동지에 적은 단어를 그림으로 그려보는 등의 활동을 할 수 있다"면서 "모둠별로 비주얼 씽킹 활동을 한 뒤 앞에 나와 발표하면 글이 아닌 이미지 위주로 볼 수 있기 때문에 발표를 듣는 학생들도 지루해하지 않는다. 눈에 '확' 들어오는 이미지를 보고 사이버 공간의 특징을 오랫동안 기억하게 되는 것이 장점"이라고 말했다.

함께 토론하고 색칠하며 흥미 '쑹'

3차시에선 사이버 공간에서 발생하는 폭력의 문제점과 그 결과에 대해 모둠별로 토의하는 시간을 가진다. 모둠별로 사이버 폭력의 원인과 결과에 대해 자유롭게 의견을 교환한 뒤에 개별적으로 '멀티 플로우 맵(Multi-Flow Map)' 비주얼 씽킹을 한다. 멀티 플로우 맵은 어떤 일에 대한 원인과 결과를 분석해 인과관계를 다양한 아이콘과 화살표 등으로 나타내는 것(7면 그림3, 그림4 참조).

이 교사는 "사이버 폭력의 문제점을 교사가 일방적으로 설명하면 단편적이고 뻔한 이야기만 하게 되는 경향이 있다. 반면 학생들끼리 토론을 한 뒤 각자 비주얼 씽킹을 통해 표현하도록 하면 더욱 구체적이고 다양한 의견이 나온다"면서 "생각을 그림으로 표현하려고 하면 자기 나름대로 해석을 해야 하기 때문에 주제에 대해 깊이 있게 생각해보게 되는 것도 비주얼 씽킹 수업의 장점"이라고 말했다.

3차시 수업을 통해 학생들은 사이버 공간에서도 도덕적인 행동이 필요하다는 것을 알게 된다. 이를 바탕으로 마지막 4차시에선 사이버 공간에서 지켜야 할 일에 대해 친구들과 함께 이야기를 나눈다.

교사는 “처음에는 단순히 동그라미, 네모 등으로 딱딱하게 표현했던 학생들이 나중에는 주제에 따라 마우스 모양, 컴퓨터 모양 등의 그림으로 머릿속 정보를 정리했다”면서 “친구들과 함께 토론한 뒤 자신의 생각을 그림으로 표현하고 색칠하는 활동을 통해 수업 자체에도 흥미를 느끼게 됐다”고 말했다.

서클 맵(Circle Map)이란?

서클 맵은 주로 배경지식을 찾거나 개념을 정의할 때 사용되는 비주얼 씽킹 방식 중 하나입니다. 학생들로 하여금 주제와 관련된 정보를 만들도록 하며, 주제에 대한 생각을 표현할 수 있게 해줍니다.

서클 맵은 사물이나 현상에 대한 기존의 지식, 생각 등을 자유롭게 적는 방식입니다. 가장 안쪽에 있는 작은 원에는 주제가 되는 단어를 적고, 작은 원을 둘러싼 큰 원에는 주제에 대해 알고 있는 것이나 생각나는 것을 적으면 되지요. 사진, 그림, 단어, 문장 등으로 자유롭게 나타낼 수 있습니다. 큰 원을 둘러싼 사각형에는 큰 원에 적은 것을 떠올리게 된 배경을 적습니다.



비주얼 씽킹 수업 활동지, 이렇게 활용해보세요

이영옥 경기 천보중 교사가 전해주는 비주얼 씽킹 수업 활동지 구성 방법과 실제 학생들이 수업 시간에 사용한 비주얼 씽킹 활동지를 살펴본다.

도움말

서클 맵 활동지는 [그림1]처럼 구성하면 됩니다. 가장 안쪽에 있는 원에는 주제인 ‘사이버 공간’을 적어 학생들에게 나누어줍니다. 학생들에게 활동지 작성 방법을 설명한 뒤 작은 원을 둘러싼 큰 원과 사각형을 채우도록 지도하면 됩니다.

[그림2]는 학생이 직접 채운 서클 맵 활동지의 예시입니다. 사이버 공간 중에서도 ‘스마트폰’을 주제로 비주얼 씽킹을 했습니다. [그림2]처럼 다양한 아이콘과 그림을 활용해 머릿속에 있는 스마트폰에 대한 생각을 간단하게 시각화하도록 지도할 수 있습니다.

그림 1

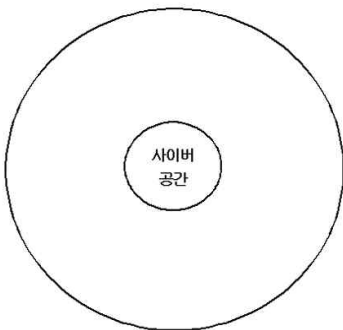
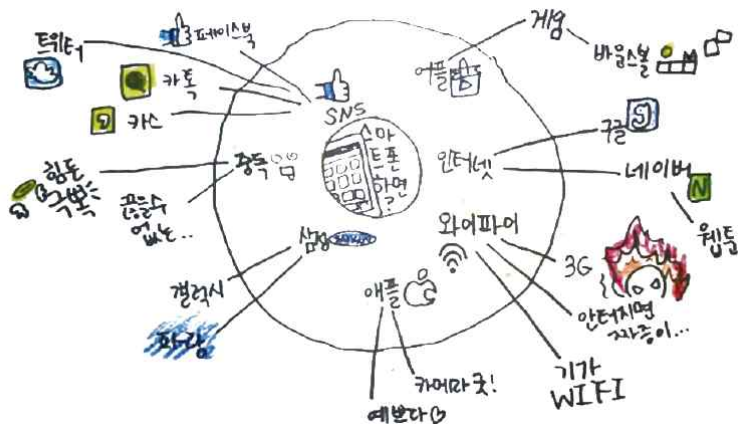


그림 2



멀티 플로우 맵(Multi-Flow Map)이란?

멀티 플로우 맵은 어떤 사건이나 현상의 원인과 결과를 분석해 인과관계를 찾을 때 사용되는 비주얼 씽킹 방식 중 하나입니다. 학생들이 해당 사건의 원인이나 영향, 효과를 명확히 알고 기억하도록 하지요. 활동지 가운데에 주제를 적고, 가운데를 기준으로 왼쪽에는 원인을, 오른쪽에는 결과를 쓰는 형태로 활용할 수 있습니다. 주로 원인과 결과의 개수가 하나 이상일 때 사용하며, 여러 개의 원인과 결과 중 핵심적인 것들을 시각화합니다.

그림 3

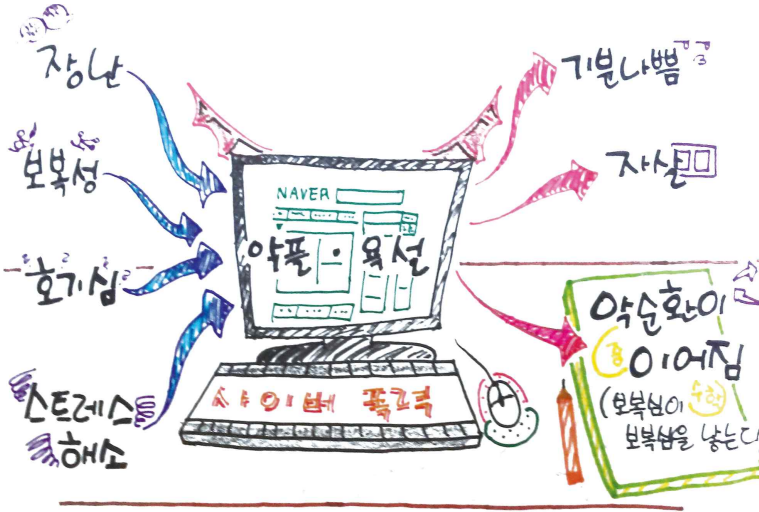


그림 4



도움말

[그림 3]과 [그림4]는 모두 학생들이 직접 완성한 멀티 플로우 맵 활동지 예시입니다. 사이버 폭력인 악플과 욕설의 원인과 결과를 비주얼 씽킹으로 각각 나타냈습니다. 단순한 박스나 화살표만 나타내지 않고 컴퓨터, 마우스 등 상황에 맞는 그림을 그렸습니다. 이를 통해 학생들은 사이버 폭력의 원인과 결과를 더욱 오랫동안 기억할 수 있게 되는 것이지요. 비주얼 씽킹 활동이 끝난 뒤에는 이를 통해 얻은 교훈을 적어보도록 지도하는 것이 좋습니다. 예를 들어 ‘사이버 폭력은 보이지 않지만 마음의 상처는 남는다. 이는 결국 한 사람의 죽음으로 이어질 수 있으므로 역지사지의 마음을 가져야 할 것 같다’고 교훈을 적어보게 하는 것입니다.

교사의 수업지도 노하우

“자신감 교사의 수업지도 노하우 가질 수 있도록 격려하면 창의력도 향상”

Q. 수업 운영에 어려운 점이 있다면?

학생들에게 충분히 생각할 시간을 주고, 생각을 직접 비주얼 씽킹으로 옮기도록 한 뒤 그것을 발표까지 하기에는 수업 시간이 다소 부족했다. ‘10분 정도면 학생들이 비주얼 씽킹을 마무리 할 수 있겠지’라고 생각하고 수업 계획을 세웠는데, 시간이 부족한 경우가 많았다.

하지만 시간에 쫓겨 초조해 하거나 학생들을 재촉하기보다는 좀 더 여유를 가지고 학생들을 기다려주는 것이 수업의 목적에 더 부합한다고 생각한다. 학생들이 자신의 생각을 비주얼 씽킹으로 마음껏 표현할 수 있는 환경을 만들어주는 것이 중요하다.

Q. 수업의 효과는?

교사가 교과서의 내용을 일방적으로 주입하는 방식의 수업은 학생들의 흥미를 얻기 힘들다. 반면 비주얼 씽킹 수업은 학생들이 자신의 머릿속에 있는 생각을 비주얼 씽킹으로 표현하고, 이를 통해 교과서에 있는 내용을 학습한다. 자신의 생각을 알록달록한 그림으로 표현하면서 수업에 흥미를 느끼고 더욱 적극적으로 참여하게 된다. 줄글로 나열된 것보다 그림으로 정리된 것이 기억하기 훨씬 쉬우므로 수업 내용도 더욱 오랫동안 기억할 수 있다.

글이 아닌 자신만의 기호나 그림으로 생각을 표현하면 학생들의 창의력은 더욱 발휘된다. 비주얼 씽킹 수업을 하다보면 교사는 학생들이 생각하는 것 이상으로 창의적이라는 것을 알 수 있다. 교사가 미처 생각지도 못한 답이나 표현이 나오기도 한다.

Q. 이 수업을 활용하려는 교사들에게 조언을 해준다면?

비주얼 씽킹 수업을 어렵게 생각하지 않는 것이 좋다. 학생들에게 생각을 정리할 수 있는 색다른 방법을 알려주는 것이라고 생각하고 편하게 지도하면 된다. 비주얼 씽킹 방법을 한번 알려주면 그 다음부터는 학생들이 스스로 더 많은 생각을 해보고, 더 다양한 방법으로 자신의 생각을 표현한다. 교사는 ‘이렇게도 표현할 수 있구나’ ‘이런 생각을 했구나. 잘했어’라고 학생들을 격려해주고 자신감을 불어 넣어주는 역할을 해야한다.

▶이영옥 경기 천보중 도덕교사