

미래엔과 동아일보 교육법인이 함께하는

# 중학교 자유학기제

www.m-teacher.co.kr  
edu.donga.com

미래엔의 교수 활동 지원 플랫폼

Mirae N 센터

www.m-teacher.co.kr

## 자유학기제 현장돌보기

전국 중학교에 자유학기제가 전면 시행되고 있습니다. 자유학기제의 가장 큰 특징은 학교마다 자율적으로 편성해 운영할 수 있는 오후 자유학기 활동(△진로탐색 △주제선택 △예술·체육 △동아리). 학생의 수요를 반영해 개설되는 만큼 형태도 다양합니다.

‘어떤 프로그램을 개설해야 할까’ 고민하는 교사들에게 창의적인 프로그램으로 학생의 숨겨진 꿈과 끼를 찾아주는 자유학기 운영 사례를 소개합니다.

경북 울릉서중 ‘다섯-가지 Dream-Tipping-Point를 활용한 행복 쑥쑥! 꿈·끼 쑥쑥! 자유학기활동’

## 틀에 박힌 진로탐색은 그만! 미술활동으로 진로탐색을



자신의 희망 진로를 광고 포스터로 제작하는 울릉서중 학생들이 빛으로 표현한 독도의 모습. 울릉서중 제공 울릉서중 학생.

경북 울릉서중 1학년 학생들은 미술활동과 진로체험활동이 융합된 ‘다섯-가지 Dream-Tipping-Point를 활용한 행복 쑥쑥! 꿈·끼 쑥쑥! 자유학기활동’에 참여해 자신의 내면을 입체적으로 이해하며 진로를 탐색해보는 시간을 가졌다.

이 수업을 기획한 신성환 경북 풍천중 미술교사(올해 2월까지 울릉서중에서 근무)는 체험 시설이 협소한 섬마을 학생들이 자신을 돌아본 뒤 진로를 고민할 수 있도록 다채로운 미술 활동과 진로탐색 활동을 융합했다. 신 교사의 수업은 ‘2017 자유학기제 실천사례 연구대회’에서

자유학기활동 부문 부총리 겸 교육부장관상을 수상했다.

해당 수업은 진로탐색 시간과 예술 활동 시간, 미술 수업 등에서 총 36차시로 진행됐다. 이 수업은 △나를 표현해요(2차시) △나를 광고하기(5차시) △우리 마음의 이야기 입체로 표현하기(5차시) △책 속의 느낌! 그림으로 말해요(3차시) △동화로 느끼는 이야기 세상(8차시) △현대과학 미술의 만남을 통한 직업의식 변화(2차시) △나의 미래 직업 홍보하기(8차시) △20년 후 창업분야의 간판 디자인하기(3차시)로 구성됐다.

### ‘나’에 대한 탐구로부터 진로탐색 시작

1~2차시는 자신의 내면을 살펴보는 시간. 가장 먼저 학생들은 자신의 장단점과 성격 등을 마인드맵으로 표현해본다. 마인드맵에 정리된 내용을 바탕으로 종이에 자신의 성격과 꼭 맞는 캐릭터를 그린다. 캐릭터 옆에는 나를 보여주는 글을 적음으로써 ‘나를 설명하는 하나의 작품’을 만들어보는 것. 완성한 작품은 친구들 앞에서 발표하는데, 자신이 미처 발견하지 못한 자신의 장단점을 친구들로부터 들어본다. 나의 꿈과 비전을 설계해보기에 앞서 나 자신을 객관적으로 파악하기 위한 단계인 것이다.

이후 3~7차시에는 자신의 얼굴을 그리고 조각해보며 자신감도 키워본다. 신 교사는 “외모에 관심이 많은 사춘기 학생들은 자신의 외모를 부정적으로 보는 경우가 많은데 활짝 웃고 있는 자신의 얼굴을 그려보고 목판에 조각해보며 자신의 모습을 아끼고 사랑하는 법을 배웠다”고 말했다.

8~12차시에는 자신의 현재 관심사를 파악해본다. 진로를 탐색하려면 학생 자신이 현재 무엇에 가장 큰 관심을 기울이고 있는지를 알아야 한다. 학생들은 한 편의 시를 읽고 그 느낌을 자신의 현재 관심사를 반영해 하나의 단어로 나타낸다. 학생들은 해당 단어를 고무판에 조각하고, 해당 단어를 떠올린 이유를 친구들 앞에서 발표한다. 13~15차시는 과거에 자신이 읽은 책을 하나 선정하고 해당 책을 읽은 뒤의 느낌을 점, 선, 도형 등으로 시각화해보는 시간. 타인에게 자신의 생각을 정확하게 전하기 위해선 무엇을 어떻게 표현하는 것이 효과적인지 고민하는 시간을 갖는다.

신 교사는 “진로 활동은 무턱대고 하는 것이 아니라 학생들이 자신의 내면을 깊이 이해하는 것에서 출발해야 그 효과를 극대화할 수 있다”면서 “특히 이런 과정을 거쳐 자아가 긍정적으로 형성되면 학생들은 보다 적극적이고도 진지하게 진로 탐구활동을 수행하며 자신의 미래를 주도적으로 설계한다”고 말했다.

### “다양한 직업 체험하며 꿈과 끼 찾아요”

자신에 대한 탐색을 마친 학생들은 미술활동을 통해 다양한 직업을 체험해본다.

16~23차시는 학생들이 직접 동화책을 제작해보며 동화작가, 일러스트레이터 직업을 체험해보는 시간. 학생들은 3인 1조 모둠별로 △독자의 연령 △교훈 △캐릭터 구성 등을 고려해 동화의 내용을 구상하고, 그에 맞는 그림을 그린다. 모둠활동을 통해 직업 세계에선 협동심과 문제해결 능력이 반드시 필요하다는 것을 몸소 깨닫고, 해당 역량을 향상시켜보는 경험을 하는 것이다.

24~25차시에는 기술발전이 직업에 미치는 영향을 탐구해본다. 이 활동은 야간 자율동아리 시간에 진행됐다. 학생들은 물감 대신 휴대전화 플래시를 활용해 사물을 표현했다. 어두운 운동장에 나란히 서서 플래시를 켜 채로 휴대전화를 알파벳 모양으로 흔들어 표현하면, 이 모습을 셔터 속도가 느린 카메라로 촬영하는 것. 촬영된 사진에는 빛의 잔상이 남아 알파벳 모양이

나타난다.

신 교사는 “학생들은 빛으로 사물을 표현해보며 과학기술이 직업뿐만 아니라 미술 작품을 만드는 방식에도 영향을 준다는 사실을 깨닫고 어떤 직업이 새로 생겨나고, 없어질지 고민해봤다”고 말했다.

### 미래 직업 고민하며 내게 필요한 ‘역량’ 탐구

다양한 직업 세계를 탐구한 학생들은 향후 자신이 진로를 정할 때 무엇을 주의해야 하는지 탐구해보는 활동도 수행했다.

26~33차시에는 자신의 희망 진로를 탐색하고 이를 광고 포스터로 만드는 시간. 가령 ‘의사’가 되고 싶다면 어떤 대학에 진학해야 하고, 의사에게 필요한 직업적 능력은 무엇이며, 의사가 됐을 때의 어려움은 무엇인지 조사해본 뒤 이를 광고 포스터로 제작하는 것.

신 교사는 “학생들은 직업을 조사하며 자신이 갖춰야 할 역량이 무엇이며, 미처 알지 못했던 해당 직업의 고충도 파악하게 된다”고 말했다.

34~36차시에는 20년 후 자신이 창업하고 싶은 분야를 상상하고, 이를 홍보하기 위한 간판을 디자인하는 활동을 한다. 한 학생은 치킨집을 경영한다는 가정 하에 통달 모양으로 간판을 디자인하고, 간판의 특징과 색에 맞춰 유니폼과 모자, 명함 등도 기획했다. 신 교사는 “이 과정에서 학생들은 기업이 고유의 색을 활용해 마케팅을 하면 사람들이 쉽게 해당 기업을 기억한다는 점도 이해하게 됐다”면서 “학생들은 간판을 디자인하면서 여러 가지를 통합해 보는 시각을 기를 수 있다”고 말했다.

▶김효정 기자 [hj\\_kim86@donga.com](mailto:hj_kim86@donga.com)

## 신성환 교사가 말하는 통합 수업 상상력 자극 미술활동으로 행복한 미래 설계

‘다섯-가지 Dream-Tipping-Point를 활용한 행복 쑥쑥! 꿈·끼 쑥쑥! 자유학기활동’에 참여한 학생들은 나를 광고하기,

동화책 만들기, 20년 후 창업 분야 간판 디자인하기 활동에 적극적으로 참여하는 모습을 보였다. 이 프로그램을 기획하고 지도한 신성환 경북 풍천중 미술 교사(올해 2월까지 울릉서중에서 근무)는 “학생들은 다채로운 미술 활동을 통해 자신을 긍정적으로 이해하고, 이를 바탕으로 미래 직업도 고민해보았다”고 말했다. ‘다섯-가지 Dream-Tipping-Point를 활용한 행복 쑥쑥! 꿈·끼 쑥쑥! 자유학기활동’ 수업을 이끈 신 교사로부터 수업 기획 과정과 운영 노하우에 대해 들었다. ▶김효정 기자 [hj\\_kim86@donga.com](mailto:hj_kim86@donga.com)



학생들이 직접 디자인한 기업 로고와 간판. 울릉서중 제공



학생들이 직접 그린 활짝 웃는 자신의 모습(위)과 직접 제작한 동화책의 한 장면. 울릉서중 제공

### Q 수업을 기획하게 된 계기는?

우리 지역은 맞벌이, 다문화 가정 등 다양한 환경을 가진 학생이 많고, 교육·지리적으로도 학생들이 접할 수 있는 체험 시설이 적다. 이 때문에 학생들은 자신의 꿈과 미래에 대해 진지하게 고민하거나, 자신의 진로를 어떻게 계획할 것인지 깊이 생각해 본 경험이 많지 않다. 그래서 학생들이 자신의 삶을 어떤 방향으로 이끌어갈 것인지 진지하게 고민하고, 성찰하며 행복한 미래를 설계할 수 있는 기회를 제공하고 싶었다. 이에 미술 교과의 내용을 중심으로 자신의 꿈과 끼를 찾을 수 있는 예술·진로탐색 활동과 교과 수업을 융합한 통합 수업을 기획했다.

### Q 프로그램을 운영하면서 가장 어려웠던 점은?

학생들의 경험의 폭이 적어 다양한 결과물이 나오지 못했다는 점이 아쉽다. 아무래도 생활 영역이 한정되고, 오랜 기간 같은 지역에 살던 친구와 학교생활을 하다 보니 결과물의 다양성이 다소 부족했다. 그림이 여러 가지 형태로 나타나야 학생들이 결과물을 서로 공유하며, 새로운 것을 학습하는 등의 배움이 발생한다. 하지만 실질적으로 비슷한 결과물이 나타났다. 미술은 다양한 경험이 밑바탕 되어야 다채로운 결과물이 나올 수 있다. 따라서 교사는 학생들이 다양한 영역의 경험과 체험을 할 수 있는 시간을 마련할 필요가 있으며, 다양한 수업자료를 제공해 경험의 폭을 확장시키도록 해야 한다.

### Q 수업의 효과는?

아이들이 스스로 자신의 모습과 미래의 직업을 고민할 수 있는 기회를 갖고, 다양한 직업 세계를 탐험한 것이 이 수업의 가장 큰 효과다.

수업의 이르기기도 한 티핑 포인트(Tipping Point)는 평소에는 크게 변화가 없으나 하나의 자극이 들어가면 갑자기 크게 변하는 현상을 의미한다. 물은 99도까지 끓지 않다가 1도가 더해져 100도가 되어야 팔팔 끓는데, 이 수업은 학생들의 변화를 이끄는 1%를 찾기 위해 기획한 것이다.

실제로 간판 디자인 수업 후 한 학생은 “평소 자신이 네일 아트에 관심이 많았는데, 다른 곳의 간판을 조사하면서 간판의 중요성과 해당 직업을 갖기 위해 갖춰야할 역량은 무엇인지 더 큰 관심을 갖게 됐다”고 말하기도 했다.

▶ 신성한 경북 풍천중 미술 교사(올해 2월까지 울릉서중에서 근무)

## 교사의 수업지도 도움말

### “교사의 세심한 수업 설계가 성공 좌우”

#### 학생들의 적극적인 참여 유도하려면?

교사가 마치 디자이너처럼 꼼꼼히 수업을 설계해야 한다. 수업의 방향을 미리 정하고, 학습 목표에 맞춰 학생들이 수행할 과제를 적절하게 제시해야 한다. 즉, 수업 전에 해당 활동을 통해 달성할 목표와 이를 달성하기 위해 필요한 요소, 그에 맞는 결과물을 어떻게 만들어 낼 것인지 학생들에게 안내해야 한다.

학생들에게 단순히 “너의 성격에 맞는 캐릭터를 그려봐”라고 하기 보단, 마인드맵으로 성



격과 장단점 등 특징을 파악한 후 이를 종합해 자신에게 꼭 맞는 캐릭터를 도출하도록 하는 것. 즉, 교사가 학생들의 활동에 꾸준히 관심을 가지면서 피드백을 제공하는 조력자 역할을 해야 학생들이 수업의 의미를 파악하고, 적극적으로 참여할 수 있다.

### 그림 그리기에 소질이 없는 학생들의 부담감을 완화하려면?

이 활동에서 그림을 잘 그리고 못 그리고는 중요하지 않다. 자신의 생각을 어떻게 표현할 것인지가 중요하다. 만약 그림은 잘 그리지 못하지만 여러 색을 조화롭게 사용하는 학생이라면 여러 색상의 색연필을 제공하는 것이 대안이 될 수 있다. 물감 사용에 서투른 학생에게는 크레파스나 펜 등 다른 도구를 제공하는 방법도 있다. 즉, 모든 학생이 동일한 도구로 완벽한 그림을 그릴 필요는 없다. 학생의 생각을 잘 드러낼 수 있는 다양한 도구와 방법을 제공하는 것이 좋다.

또한 학생들의 실수를 줄이는 방식으로 미술활동을 구성할 수도 있다. 일반적으로 동화책을 만들 때는 배경을 수채화나 포스터칼라로 칠한다. 그러나 색칠 과정에서 그림을 망치는 경우가 많다. 이 문제를 해소하기 위해 동화책을 만들 때 검정 색지를 배경으로 삼고, 흰색 종이에 그림을 그려 오려 붙이게 하면 학생들이 그림 그리기 도중 실수하는 것에 대한 부담이 줄어든다.

### 제언

교사들은 수업 도중 학생들이 실수를 하면 이를 당연하게 여기고 격려하며 이끌어주길 바란다. 지난해 자유학기제 수업콘서트에서 교사들을 대상으로 ‘빛으로 그린 그림’ 활동을 시연해보았다. 여러 개의 점이 나열된 그림을 그리기 위해 선생님들께 제자리에서 플래시를 깜빡이며 한 발짝씩 걸음을 이동하도록 안내했다. 하지만 선생님들이 그린 그림을 보니 점이 아닌 일직선이 그려졌다. 플래시를 끄지 않고 이동한 것이다. 어른인 교사들도 이렇게 실수를 하는데, 아이들의 실수는 당연한 것이다. 원하는 수업 결과물이 나오지 않더라도 학생들을 격려하고, 응원하며 협동심을 발휘할 수 있도록 용기를 주었으면 좋겠다.

또한 최근 즐겨 듣는 노래 중에 ‘꿈꾸지 않으면’이라는 동요가 있다. 이 노래에는 ‘가르친다는 것은 희망을 노래하는 것’이라는 가사가 나온다. 많은 교사들이 어떻게 하면 가르침을 통해

학생들에게 희망을 심어줄 수 있을지 고민하며 다채로운 수업 활동을 전개해 나가길 바란다.