

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

vol.23 | 2018년 9월호

거꾸로 교실 도전하기

자유학기제를 발판삼아 학교 수업은 변하고 있습니다. 교사의 일방적인 강의식 수업에서 벗어나 학생이 주체가 돼 수업을 이끌어가는 '거꾸로 교실'은 학생 중심 수업의 대표적인 모델로 각광받고 있지요. 이 코너에서는 학교 현장에서 거꾸로 교실을 실천하는 교사들의 참신하고 유익한 수업 사례를 소개하고, 수업을 진행한 교사의 조언도 들어봅니다.

장우성 충북 의림여중 기술·가정 교사의 거꾸로 교실 악플은 나쁘고 선플은 좋다? 직접 느껴봐야 안다!

요즘 청소년은 손에서 도통 스마트폰을 떼 놓지 않는다. 관심 있는 연예인의 소식을 실시간으로 접하고, 학교 친구들을 포함해 익명의 누군가와도 소셜네트워크서비스(SNS)로 쉽게 소통한다. 문제는 스마트폰을 통해 사이버 공간과 '초연결' 되어 있는 학생들이 익명성에 기반한 사이버 언어폭력과 사이버 모욕에 무방비로 노출돼 있다는 점이다. 그래서 장우성 충북 의림여중 기술·가정 교사는 교과 과정의 일부로 정보통신 윤리를 가르칠 때마다 더욱 고민이 컸다. 장 교사는 "악플이 난무하는 뉴스 기사 댓글에도 이미 무신경하리만치 많이 노출돼 있는 학생들에게 단순히 '악성댓글을 달지 말자'고 가르치기만 하는 것은 부족하다는 생각이 들었다"면서 "교과서적으로만 배우고 넘어가는 정보통신 윤리에 대해 학생들이 보다 깊이 생각해보고, 스스로 느껴보게 하고 싶었다"고 말했다.

고민 끝에 장 교사는 학생들이 직접 악플과 선플을 남겨 본 후 그 느낌을 공유해 보는 2차시 분량의 수업을 기획했다. 악플을 남긴 후 자신의 모습을 거울 스티커를 통해 되돌아보게 하는 이 수업은 학급 친구들과 선플을 주고받는 활동과 함께 진행돼 수업의 효과를 극대화시킨다.

▶김수진 기자 genie87@donga.com

서로의 등에 붙인 '선플라워'에 선플을 남기는 학생들의 모습. 의림여중 제공

수업은 이렇게 진행하세요

※ 악플 체험과 선플 체험으로 구성된 이 수업은 2차시로 나눠 진행할 수 있으나, 상반된 두 활동의 느낌을 대조적으로 비교해볼 수 있도록 2차시를 블록타임으로 묶어 연달아 진행하는 것이 가장 효과적이다. 따라서 차시가 아닌 활동 기준으로 수업을 소개한다. 각 활동에 배분된 시간은 학급 참여도 및 진행 상황에 따라 유동적으로 조절 할 수 있다.



수업 개요

교과	—	기술·가정	학기	—	3학년 1학기	차시	—	2차시
단원	정보통신기술의 세계							
주요 핵심성취기준	[9정01-03]정보사회에서 개인이 지켜야 하는 사이버 윤리의 필요성을 이해하고 사이버 폭력 방지와 게임·인터넷·스마트폰 중독의 예방법을 실천한다.							
수업 내용	1. 악플 체험 및 소감 발표하기 2. 선플 체험 및 소감 발표하기 3. 선플라워 활동지 색칠하기(컬러링 활동)							

▼ 디딤영상

차시	1~2차시(블록타임)	
수업	-악플 써보기 -악플러 체험 소감 발표하기 -나에게 돌아온 악플을 본 소감 발표하기	-친구에게 선플 남기기 -선플을 본 소감 발표하기 -선플라워 컬러링

※ 디딤영상이란? 거꾸로교실에서 진행될 수업의 핵심 내용을 학생들이 온라인으로 학습할 수 있도록 교사가 사전 혹은 사후에 제공하는 학습 보조 영상.

[도입] 사전 학습(5-10분)

수업 전, 교과서에서 다룬 정보통신 윤리에 대해 학습할 수 있는 간단한 디딤영상을 준비한다. 지식 습득이 중요한 단원이 아니기 때문에 본 수업은 활동 위주로 구성되고, 교과서의 주요 내용을 학습하는 과정은 디딤영상으로 대체한다.

우선 ‘괄호 채우기’ 문제가 적힌 활동지를 통해 디딤영상의 내용을 잘 숙지했는지 확인하는 시간을 갖는다. 새로운 지식을 학습하는 단원이 아니기 때문에 문제의 수준은 학생들이 부담을 느끼지 않을 정도로 쉽게 구성한다.



[전개] 악플러 되어보기(약 40분)

내용 학습이 끝나면 ‘악플러 되어보기’ 활동부터 시작한다. 학생들에게 나눠준 활동지의 첫 문항은 ‘본인이 가장 싫어하는 사람을 생각하면서 마음껏 악플을 달아보자’다. 학생들은 평소 본인이 싫어했던 사람을 생각하면서 말 그대로 ‘마음껏’ 악플을 써 본다. 주로 큰 범죄를 저지른 악한 인물이나 평소 좋아하지 않았던 연예인이 대상이 된다.

이 때 악플의 수위를 따로 제한하지는 않는다. 이 수업은 자신이 쓴 악플이 본인에게 되돌아오는 플롯으로 짜여 있다. 안 좋은 말을 쓸수록 본인에게 돌아오는 것 또한 크도록 구성되어 있기 때문에 원색적인 비난이더라도 일단 거리낌 없이 써 보도록 하는 것. 다만, 악플 대상을 직접적으로 언급하는 내용은 쓰지 말고, 같은 학급 친구를 대상으로 삼지 않도록 한다.

악플 달기가 끝나면, 악플을 달고 난 다음에 든 감정에 대해 쓰고 이를 발표하는 시간을 갖는다. ‘악플러 체험’은 이 다음 과정인 ‘역지사지(易地思之)’를 위한 활동의 성격이 강하지만, 악플러가 되어 본느낌, 그 자체를 느껴보는 것에서도 의미가 있다. 실제로 학생들의 발표를 들어보면 ‘속 시원하다’, ‘후련하다’와 같은 반응도 있지만 ‘아무리 싫어하는 사람이라고 해도, 나쁜 말을 써 보니 내 기분이 좋지 않았다’와 같은 반응이 더 많은 편이다.

이처럼 악플러가 된 기분을 경험해봤다면, 마지막으로 자신이 쓴 악플의 대상이 되어 보는 과정이 남아있다. 교사는 사전에 손바닥 크기로 잘라둔 거울 시트지를 학생들에게 나눠준 후 자신이 쓴 악플 옆에 이 거울 시트지를 붙이게 한다. 그리고 자신이 쓴 악플과 거울 시트지에 비친 자신의 얼굴을 번갈아 보면서 본인이 쓴 악플이 다른 누군가가 아닌 자신에게 달린 악플이라고 생각하고 느낀 점을 써 보게 한다. 마찬가지로 각자 느낀 점을 발표해 학급 친구들과 공유하면서 악플러 체험을 마무리한다.

[절정] ‘선플’이 가득 담긴 선플라워 채우기(약 40분)

악플러가 되어 봤으니 이제 서로 선플을 나눠볼 차례다. 교사는 학생들에게 큰 해바라기가 그려진 종이를 나눠주고, 테이프를 활용해 각자 등에 한 장씩 붙이도록 한다. 여러 개의 꽃잎으로 구성된 이 해바라기, 선플라워(Sunflower)는 학급 친구들의 ‘선플’을 담아낼 활동지다.

교사가 10~20분 정도 시간을 주면, 학생들은 자유롭게 교실을 돌아다니면서 친구의 등에

붙은 해바라기 그림의 꽃잎에다 그 친구에게 남기고 싶은 선물을 남긴다. ‘예쁘다’, ‘착하다’와 같은 형식적인 칭찬부터 그간 고마웠던 일에 대한 감사의 표현까지 내용은 자유롭게 적는다. 대신 온라인 공간에서의 익명성을 그대로 살려 자신의 이름이나 정체는 밝히지 않도록 한다. 이렇게 선물 주고받기가 끝나면 각자 등에 붙은 활동지를 떼어 자신에게 남겨진 선물을 읽어 보게 한다. 이후 악플 체험과 마찬가지로 선물을 읽고 나서 느낀 점을 함께 공유한다.

시간이 남을 경우 각각의 꽃잎에 적힌 말에서 느껴지는 이미지와 제일 가까운 색으로 해바라기를 색칠해 꾸며보는 ‘컬러 테라피’ 활동으로 선플러 체험을 마무리한다.

평가는 이렇게 하세요

새로운 교과 지식을 학습하는 단원이라기보다 윤리적 당위성을 재확인하는 단원에 가깝기 때문에 별도의 성적 평가를 진행하진 않았다. 다만 학기말에 진행하는 포트폴리오 평가에 이 수업에서 작성한 활동지를 포함시키는 방식으로 과정 평가를 진행하였다. 물론 이 외에 △소감 발표 참여도 △발표 내용의 충실성 △선플 활동 참여도 등을 태도 점수의 일환으로 평가할 수도 있다.

거꾸로 교실 도전하기

거꾸로 교실을 직접 기획·지도한 교사의 이야기를 통해 거꾸로 교실 운영 노하우를 살펴본다.

수업연구 고민된다면? 동료교사와 고민 나누세요!

Q. 이 수업을 어떻게 기획하게 됐나?

실제 학생들 사이에서 SNS를 통한 사이버폭력이 적지 않게 일어난다. 그만큼 정보통신윤리를 다룬 이 단원의 내용이 요즘 학생들에게 꼭 필요한 내용이라고 생각했다. 문제는 정보통신윤리를 다룬 이 단원 자체가 당위적인 성격이 강한 내용이다 보니 교과서적으로 이야기하는 것 외에 할 수 있는 것이 많지 않다는 점이였다. 나름대로 별도의 텍스트를 준비해 읽히거나 영상을 찾아 보여주기도 했지만 학생들의 관심을 끌기엔 역부족이였다.

결국 단순히 가르치거나 보여주기만 하는 것보다 학생들이 직접 경험해 보게 하는 것이 효과적일 것이란 생각이 들었다. 이러한 고민 끝에 우연히 학생들에게 악플을 쓰게 한 후 거울을 통해 악플을 쓴 자신의 모습을 되돌아보게 하는 이 플롯을 떠올리게 됐다. 이후 국어과, 미술과, 도덕과 등 동료 교사들로부터 조언을 얻어 활동 후 소감을 발표하게 하는 과정을 추가했고, 컬러링(색칠하기) 요소까지 더해 수업을 완성했다.

Q. 수업의 효과는?

막연하게 ‘악플은 안 좋은 거야’, ‘선플이 좋은 거야’ 생각만 하는 것과 실제로 본인이 손으로 악플과 선플을 써 보고 그 느낌을 느껴보는 것은 큰 차이가 있다. 교과서로만 읽고 보는 것보다 악플러, 선플러가 되어 보는 일련의 활동을 통해 학생들이 그 상황 속으로 직접 들어가 보게 함으로써 수업 내용에 훨씬 몰입하게 할 수 있었다. 실제로 학생들은 “활동을 통해 직접 느껴보니 악플이 왜 나쁜지, 얼마나 나쁜지 훨씬 더 와 닿았다”란 반응을 보였다.

한편 서로 선물을 주고받는 활동은 학습의 추억거리로 남기도 했다. 형식적으로 넘어가기 쉬운 이 단원을 학습 친구들과 함께 하는 활동 위주 수업으로 재구성해 학생들의 기억에 남는 수업으로 만든 것도 성과라면 성과 아닐까.

Q. '학생들에게 악플을 쓰게 한다?' 과연 괜찮을까?

물론 처음에 이 활동의 교육적 효과에 대해서 고민을 하지 않은 것은 아니었다. 그러나 남이 쓴 것이 아니라 본인이 썼던 악플이 자신에게 되돌아오는 구조라면 괜찮지 않을까 생각했다. 유용성이든 위해성이든 본인이 직접 경험해봐야 더 또렷이 알 수 있기 때문이다. 대신 각자 쓴 내용에 대해 발표하거나 그 내용을 교사가 검사하는 과정은 생략했다. 이 활동은 본인 스스로 잘못된 점에 대해 느끼고 깨닫는 것에 의의를 둔 것이기 때문이다.

수업 중 학생들에게 악플을 쓰도록 시키면서 원색적인 비난이나 욕설을 쓴다고 해도 따로 제재하지 않았는데 이 또한 수업의 플롯상 악플이 자신에게 돌아왔을 때의 효과가 극대화되려면 어떤 내용을 쓰든 그것이 실제의 악플과 유사해야 한다고 생각했기 때문이다.

Q. 이 수업을 위해 준비할 점은?

악플 체험 활동 도구로 거울 시트지가 필요하다. 이때 이 활동의 연출 효과를 극대화하려면 가급적 반사율이 좋은 시트지를 구하는 것이 좋다. 만약 연출 효과에 욕심이 난다면 활동지를 반으로 접은 다음, 해당 부분을 펼쳤을 때 거울 시트지가 나타나게 하는 연출도 고려해볼 수 있다.

또한 선물 체험 활동 때 책받침을 미리 준비하는 것도 좋다. 활동지를 학생들의 등에 붙인 채로 진행하게 되는데, 글씨를 쓰는 과정에서 종이가 찢어져 교복에 연필이나 펜 자국 등이 남을 수 있기 때문. 종이 밑에 책받침을 받쳐 쓰게 하면 이 문제를 해결할 수 있다.

Q. 이 수업을 지도하면서 유의할 점은?

학생들에게 악플을 쓰게 할 때 반 친구를 겨냥해선 안 된다는 점을 분명히 해야 한다. 아무리 악플의 내용을 수업 중에 공개하지 않는다 하더라도 말이다. 서로에 대한 악플을 고민하는 과정 자체가 학생들에게 상처가 될 수 있다.

또한 선물을 주고받는 과정에서 소외되는 학생들이 없도록 지도해야 한다. 한 사람에게 한 명씩만 선물을 남길 수 있도록 하면서 최대한 많은 학생들에게 써 주고, 받도록 유도해야 한다. 특히 여학생들의 경우 선물 개수의 많고 적음에 따라 상처받는 학생이 생길 수 있으므로 선물 개수를 두고 경쟁시키는 것과 같이 선물의 양에 의미를 부여하는 지도는 각별히 유의해야 한다.

Q. 다른 교과와 융합 요소는?

이 수업은 도덕 교과와 내용적으로 맞물리는 부분이 특히 많아서 아예 도덕 교사와 팀 티칭으로 진행해도 좋을 것이라 본다. 특히 수업 차시가 적은 기술·가정 교과는 수업 시간을 블록타임으로 확보하기가 어려운데, 도덕 교과와 협의가 가능하다면 해당 수업 교과시간을 빌려 블록타임으로 진행하는 방법을 고려해볼 수 있다.

이 외에도 선물라워 활동지를 컬러링(색칠하기) 하는 과정은 미술 교과의 도움을 받아 진행할 수 있고, 악플·선물 체험활동 후 소감문을 쓰는 과정이나 바르고 고운 말을 써야 하는 당위성을 설명하는 부분은 국어과와 연계해 진행할 수도 있다.

Q. 다른 교사들을 위한 제언

실제로 수업을 위한 고민을 하다 보면 잘 풀리지 않는 장벽에 부딪힐 때도 적지 않은데, 그럴 때는 동료 교사들과 적극적으로 수업에 대한 고민을 나눠보라고 말하고 싶다. 나 역시 정보통신 윤리를 다룬 이 단원의 수업을 굉장히 오랫동안 고민했지만 번번이 수업화에 실패했다. 그러나 동료 교사들과 수업에 대한 고민을 나누면서 좋은 아이디어와 영감을 많이 얻었다. 꼭 교과융합 차원에서뿐만이 아니라 기술·가정 교과목 내에서도 단순 실습과목을 넘어 4차 산업 시대의 핵심 교과목으로서 새로운 형태의 수업을 시도하려는 교사들이 정말 많다. 그런 동료 교사들과 적극적으로 소통하다보면 자연스럽게 수업의 질을 끌어올릴 수 있을 것이다.

장우성/충북 의림여중 기술·가정 교사