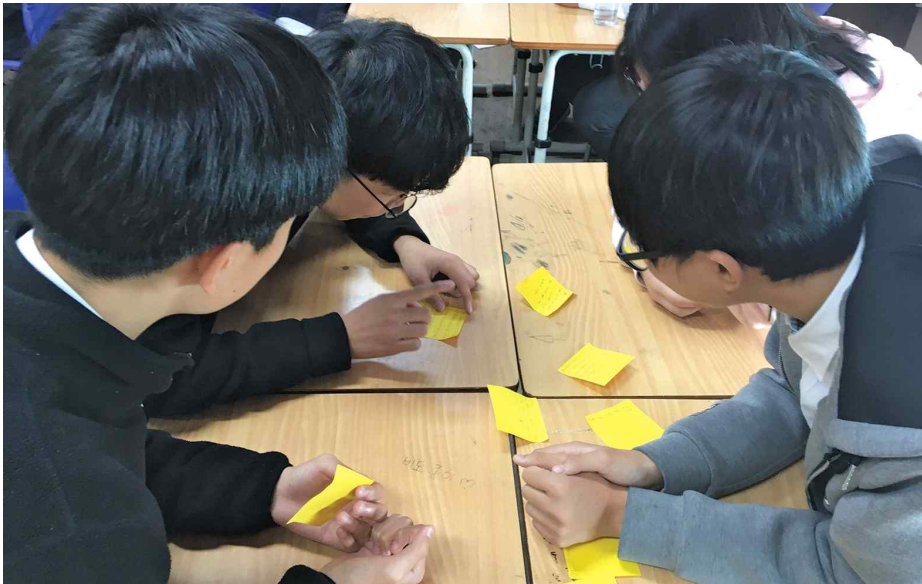


vol.26 | 2018년 12월호

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.

김효정 강원 거진중 영어 교사의 거꾸로 교실 친구가 가르쳐주는 디딤영상… “학구열이 샘솟아”



본문 해석 연습 후 모둠 활동으로 문장 따먹기를 하는 학생들의 모습. 거진중 제공

학교 현장에서 거꾸로 교실은 더 이상 새로운 수업 트렌드가 아니다. 교사에서 학생으로 수업의 주인이 바뀌고, 강의 대신 학생들의 활동 중심으로 수업이 진행된다. 하지만 그럼에도 수업의 전반적인 운영과 진행은 여전히 교사에게 맡겨져 있는 경우가 많다. 대부분의 경우 교사가 만든 디딤영상을 보고 학습하며, 교사가 만든 문제와 활동지로 모둠활동을 수행한다.

그러나 강원 거진중의 영어 수업은 조금 더 특별하다. 학생이 직접 디딤영상을 만들고, 경우에 따라 학습에 필요한 활동과 활동지 또한 학생들이 만든다. 모둠별로 돌아가면서 한 단원씩 맡아 그

단원의 어휘, 본문 독해, 문법 수업을 모두 학생들이 책임진다.

과감하게 이러한 수업을 시도한 김효정 거진중 영어 교사는 “우려의 시각도 있지만 긍정적 효과가 더 크다”고 말한다. 교사가 만든 디딤영상은 잘 보지 않아도 학급 친구가 만든 디딤영상은 제법 관심을 보인다는 것. 김 교사는 “나와 같은 친구가 가르치기 때문에 영어 수업 자체에 대한 관심이 높아지고, 자연스럽게 영어 공부도 더 열심히 하게 된다”고 말했다.

▶ 김수진 기자 genie87@donga.com

수업개요

교과 — 영어 학기 — 구분 없음 차시 — 7차시 이상

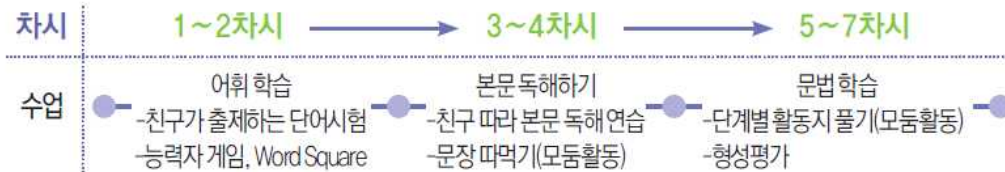
단원 제한 없음

주요 핵심성취기준 단원에 따라 다름

수업 내용

1. [어휘] 어휘 학습 후 단어시험보기 → 활동 및 게임으로 심화 학습
2. [본문] 본문 읽고 해석하기 연습 → 문장 따먹기 활동
3. [문법] 문법 주요 내용 영상 보고 정리하기 → 단계별 릴레이 퀴즈

▼ 디딤영상 - 어휘, 본문, 문법 각 차시의 디딤영상을 학생들이 직접 제작



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

수업은 이렇게 진행하세요

※ 사전 수업 배정 : 2학기에 수업이 진행될 6개 단원을 각각 어떤 모둠이 맡을지 정한다. 모둠별로 담당 단원이 정해지면, 모둠원끼리 △어휘 △독해 △문법 파트를 담당할 사람(Host)을 정해 수업을 준비한다. 수업의 호스트(Host)가 된 모둠은 담당 단원 수업이 시작되기 전에 파트별 디딤영상을 제작해 학급별 소셜네트워크서비스(SNS)에 게재한다.

[1~2차시] 어휘 정복하기

수업 전 어휘 파트를 담당한 호스트 학생이 단원 내에서 주요 단어를 30개 정도 추려내고 그 뜻을 조사해 와 교사에게 확인을 받는다. 교사의 확인을 거쳐 공부할 단어가 정해지면, 호스트 학생은 웹상에서 손쉽게 단어 플래시 카드를 만들어 주는 도구인 ‘퀴즐렛(quizlet.com)’을 활용해 단어 카드를 만들고, 해당 링크를 학급 SNS에 게재한다. 또한 자신이 찾아 온 단어로 구성된 어휘 활동지를 만들어 교사에게 제출한다.

1차시 수업 호스트 학생이 올려준 링크를 통해 플래시 카드를 보면서 영어 단어와 그 뜻을 익히는 시간을 잠깐 갖는다. 이어 교사는 학생들에게 호스트 학생이 직접 만든 어휘 활동지를 나눠주고 풀어보게 한다.

짚막한 어휘 학습 시간 이후에는 곧바로 단어 시험을 치른다. 시험은 개인별로 보지만, 모둠별로 목표 점수(모둠원 점수합산)를 정해 동기부여를 한다. 시험은 호스트 학생이 직접 영어 단어를 불러주고, 다른 학생들이 단어와 그 뜻을 적는 방식으로 진행된다. 시험 후에는 목표 달성 여부를 확인한다.

2차시 수업 이전 시간에 배운 단어를 능력자 게임, Word Square 등 여러 활동을 통해 복습하는 시간이다. 능력자 게임은 모둠원이 각자 능력자 1~4를 맡은 후, 교사가 능력자 1~4에 해당하는 문제를 순차적으로 칠판에 제시하면, 돌아가면서 교실 앞에 나가 푸는 게임이다. 이 때 능력자 1~4가 푸는 문제의 난이도는 조금씩 차이가 있다. 모든 학생들이 나와 능력자 4 문제까지 다 풀고 나면 채점해 가장 잘한 모둠을 가려낸다.

〈능력자 게임예시〉

<p style="text-align: center;">능력자 1 영어 단어를 보고 뜻을 맞힘</p>	<p style="text-align: center;">능력자 3 철자 힌트를 보고 문맥에 알맞은 단어를 맞힘</p>
<p>since:</p> <p>write:</p>	<p>The illness was the biggest (c.....) in his life</p>
<p style="text-align: center;">능력자 2 뜻을 보고 영어 단어를 맞힘</p>	<p style="text-align: center;">능력자 4 영영 풀이를 보고 단어를 맞힘</p>
<p>출판하다:</p> <p>대통령:</p>	<p>to need something : _____</p>

시간이 남을 경우 'Word Square' 게임도 진행한다. 총암중 주현주 교사가 고안한 이 게임은 일종의 '어휘 땅따먹기' 게임이다. 학생들은 여러 단어가 격자 모양으로 적힌 활동지 위에서 주사위를 굴려 나온 수만큼 선분을 이어 사각형을 만든다. 사각형을 완성한 학생이 그 땅을 획득하기 위해서는 사각형 안에 속한 단어를 모두 읽고, 그 뜻을 말해야 한다. 제한된 시간 안에 가장 많은 땅을 가진 사람이 이기게 된다.

[3~4차시] 본문 해석하기

수업 전 본문 독해를 맡은 호스트 학생이 본문의 중요한 표현과 그에 대한 설명, 해설을 소개한 디딤영상을 학급 SNS에 게재한다. 이 때 본문 전체를 한 문장씩 나눠 쓰고, 그 해석 칸을 비워 둔 활동지도 만들어 함께 올린다. 다른 학생들은 디딤영상을 보고, 본문 중요 표현들을 학습한 후 호스트 학생이 올린 활동지를 풀어온다.

3차시 수업 디딤영상을 보고 주요 내용을 각자 노트에 정리한다. 디딤영상을 보지 않은 학생이 많을 때는 호스트 학생이 다시 한 번 앞에 나와 본문의 내용을 설명한다. 학생들은 디딤영상과 활동지를 토대로 본문의 전체 내용을 읽고 해석하는 연습 시간을 갖는다.

4차시 수업 본문 심화 학습으로 문장 따먹기 게임을 진행한다. 모둠원은 본문 내에서 2개 문장씩을 겹치지 않도록 선택해 한 문장씩 포스트잇에 적는다. 그런 다음 자신의 모둠을 제외한 다른 모둠을 돌아다니며 포스트잇을 따온다. 포스트잇에 적힌 문장을 읽고, 그 뜻을 정확하게 해석하면 그 포스트잇을 따 올 수 있다. '둘 가고 둘 남기' 방식으로 두 명은 모둠에 남아 자신들의 모둠에 찾아온 학생들을 테스트하는 역할을 하고, 다른 두 명은 다른 모둠을 돌면서 문장을 따오는 역할을 한다. 일정 시간이 지난 뒤에 역할을 바꿔 활동을 지속한다. 포스트잇을 다 빼앗긴 팀이 두 팀 이상 나오면, 활동을 마무리하고 팀별 포스트잇의 개수를 세어 승자를 가린다.

마무리 활동으로는 본문을 읽고 주어진 영어 질문에 영어로 답하는 'Comprehension check up' 활동지를 모둠별로 협력해 푼다. 이를 통해 다시 한 번 본문의 내용을 올바르게 이해했는지 되짚어본다.

[5~7차시] 문법 이해하기

수업 전 교사는 교과서 출판사에서 단원별로 제공하는 문법 PPT 파일을 사전에 호스트 학생에게 제공한다. 호스트 학생은 해당 내용을 미리 공부한 후 친구들도 그 내용을 이해할 수 있도록 디딤영상을 만들어 수업 전에 학급 SNS에 올린다.

5, 6차시 수업 디딤영상을 통해 문법 내용을 '맛보기'한 학생들은 교사의 활동지를 통해 심화 학습을 한다. 교사는 그 단원에서 배워야 할 문법을 단계별로 쪼개 활동지를 만들고, 이를 학생들에게 순차적으로 나눠줘 풀게 한다. 모든 모둠원이 주어진 단계의 문제를 다 풀고 교사에게 확인을 받아야 다음 단계의 활동지를 받아 풀 수 있으며, 교사는 모둠원 한 명에게 질문을 던져 문법 내용을 제대로 이해하고 있는지 확인한다.

칠판에는 활동지가 총 몇 개의 단계로 구성되어 있는지 적혀 있고, 각 단계 아래에는 그 단계를 통과중인 모둠이 적혀 있다. 다른 모둠의 진행 상황을 한눈에 알 수 있기 때문에 효과적으로 동기 부여가 된다.

7차시 수업 단원 형성 평가를 진행한 뒤 해당 단원 수업을 마무리한다.

평가는 이렇게 하세요

모든 활동이 종료된 후에는 모둠별로 앞에 나와 자신이 각각 어떤 역할을 맡았고, 어떤 수단을 활용해 수업을 꾸렸는지 설명한다. 이를 토대로 수업을 들은 다른 학생들이 동료 평가를 진행한다.

〈채점기준 예시〉

내용 가르치고자 하는 내용과 어휘, 표현 등이 잘 정리가 잘 되어 있으며 문법적 오류가 거의 없어 이해하기 쉬움.

역할분담 맡은 일에 대한 역할분담이 명확하고 과제를 할 때 자신이 맡은 역할을 잘 수행함.

설명 설명할 때 학습지와 교재를 잘 활용하여 상대방이 이해하기 쉽도록 잘 설명함.

수업 운영 해 보며 모든 학생에게 ‘성공의 경험’을

Q. 이 수업을 위해 사전에 해야 할 일은?

친구 가르치기 수업은 한 학기 내내 진행된다. 결과적으로 한 학기 수업 전체를 학생들이 담당하는 셈이다. 이는 지필평가 없이 수행평가를 통해 학년 성적이 산정되기 때문에 가능한 일이기도 하다. 따라서 이와 같이 운영하기 위해서는 평가 방식에 대한 학급 구성원의 합의가 선행되어야 한다. 거진중의 경우 학기 초에 학생들과 함께 수행평가 계획을 세우는데, 이때 무엇으로 수행평가를 할 것인지, 수행평가의 평가 방식은 어떻게 할 것인지, 수행평가 반영비율은 어느 정도로 할지 등을 모두 함께 정한 뒤 수업을 진행했다.

Q. 모둠 구성 및 단원 분배는 어떻게?

학기 시작 즈음에 각자 맡고 싶은 단원을 고르게 했고, 같은 단원을 선택한 학생끼리 모둠이 되도록 했다. 좋아하는 단원을 맡겨야 보다 재밌게 준비할 수 있을 것이라고 생각했다. 다만, 호스트가 되는 모둠을 제외한 다른 모둠은 단원이 바뀔 때마다 임의로 바꿔주었다. 수행평가 요소 중 팀 활동 및 기여도에 대한 평가도 포함되는데, 한 모둠에서만 평가를 받는 것보다 여러 모둠, 여러 학생과 협력할 때 보다 객관적인 평가가 가능하기 때문이다.

Q. 교사의 역할은?

수업에 필요한 활동과 운영방식을 고민하는 것은 학생들의 몫이다. 하지만 학생들이 수업 전문가가 아니기 때문에 교사가 고민할 수 있는 선택지를 만들어주어야 한다. 매번 수업이 시작되기 일주일 전에 학급 SNS에 ‘수업 계획서’를 미리 게재했는데, 이 수업 계획서에 들어갈 내용은 호스트 학생들이 교사와 상의해 결정했다. 학생들이 수업에 대한 생각을 밝히면, 교사가 이를 검토해 조언해주는 식이다. 이 때 학습에 효과적인 활동을 교사가 먼저 제안하기도 하고, 활동에 필요한 활동지의 양식이나 ‘퀴즐렛’과 같은 수업 도구를 알려주기도 한다.

Q. 학생이 만드는 디딤영상, 괜찮을까?

아무래도 학생들이 만든 디딤영상은 한계가 있다. 특히 문법 파트의 경우 제대로 된 설명을 못 하는 경우도 있고, 교사가 제공해 준 PPT 파일을 그대로 읽는 수준에 그치는 경우도 많다. 하지만 디딤영상에서 이해가 부족한 부분은 수업 중 활동을 통해 보완할 수 있고, 또 수업 과정에서 교사가 상세히 설명할 수 있는 기회도 얼마든지 있기 때문에 디딤영상에 특별히 높은 수준을 요구하진 않았다.

그럼에도 학생이 만든 디딤영상은 수업에 대한 관심을 환기하는 차원에서 큰 역할을 했다. 또래친구가 등장하는 영상이다 보니 교사가 만드는 영상보다 시청률이 높았고, 수업에 대한 관심도 더 높아졌다.

Q. 이 수업의 또 다른 효과?

이 수업의 큰 장점 중 하나는 모든 학생에게 성공의 경험을 줄 수 있다는 점이다. 모든 학생이 돌아가면서 수업을 진행하다 보니, 영어에 비교적 자신이 없는 학생도 어쨌든 한 번은 호스트가 되어야만 한다. 이런 학생들은 대개 가장 쉬운 어휘 파트를 담당해 해당 단원에서 시험 볼 단어들을 미리 정하고, 단어시험 문제를 출제하는 역할을 맡는다. 다른 파트에 비해 작은 역할이긴 하지만 본인이 중심이 되어 수업을 이끌어가는 경험을 통해 자신감을 얻기도 하고, 수업에 대한 관심 또한 높일 수 있다.

Q.수업을 하면서 아쉬웠던 점은?

거진중의 경우 학생이 가르치기 어려운 말하기 파트를 1학기에 몰아서 공부하고, 2학기에 ‘친구 가르치기’ 수업이 진행됐다. 이런 식으로 2학기에 6개 단원을 공부하다보니, 진도만 나가기도 매우 빠빠한 상황이 되어 다른 활동을 할 여유가 없었다. 만약 2학기가 아닌 1학기에 친구 가르치기 수업을 했다면, 2학기 수업 내용을 조정해 다양한 심화활동을 해 볼 수 있지 않을까 싶다.

Q.다른 교사를 위한 제언

거진중은 학년별 학생수가 적은 편이어서 한 학급에 모둠 당 4명씩, 총 6개 모둠 정도가 나왔다. 그래서 모둠 당 한 단원씩 총 6개 단원을 ‘친구 가르치기’ 수업으로 진행할 수 있었고, 이를 한 학기에 몰아서 수업하는 것이 가능했다. 하지만 인원이 많은 도심 학교의 경우 한 학급 당 7, 8개 모둠까지도 나올 수 있다. 이 경우 한 단원을 2개 모둠이 담당하도록 하는 등 수업 운영에 일부 조정이 필요할 것이다.

이수연 / 충북 충주북여중 영어 교사