

한국교양교육학회 전국대학교양교육협의회 한국교양기초교육원

2020년 추계전국학술대회 자료집

교양교육과 미래사회(II)

뉴 노멀 시대의 교양교육

2020년 11월 28일(토) 10:30~17:20

Webex 화상 전국학술대회

주최 | 한국교양교육학회 전국대학교양교육협의회
한국교양기초교육원

기술 주관 | 건국대학교 글로벌캠퍼스

2020학년도 추계전국학술대회

추계전국학술대회 자료집

**교양교육과 미래사회(Ⅱ):
뉴 노멀 시대의 교양교육**

2020년 11월 28일(토) 10:30~17:20

한국교양교육학회 전국대학교양교육협의회 한국교양기초교육원

2020 추계전국학술대회 프로그램

- **주제:** 교양교육과 미래사회(II) 뉴 노멀 시대의 교양교육
- **일시:** 2020년 11월 28일 (토) 10:30-17:20
- **방식:** Webex를 이용한 실시간 온라인 화상 회의
- **온라인 기술 주관:** 건국대학교 글로벌캠퍼스

1부 축사 및 기조 강연: 10:30~12:00		사회: 안미영(건국대 글로벌) 총무이사
10:30 ~ 10:40	인 사 :	박일우(계명대) 한국교양교육학회장
10:40 ~ 10:50	축 사 :	서민규(건양대) 전국대학교양교육협의회장
10:50 ~ 11:00	축 사 :	이보경(연세대) 한국교양기초교육원장
11:00 ~ 11:10	환영사 :	김환기(건국대 글로벌캠퍼스) 건국대 글로벌 캠퍼스 총장
11:10 ~ 12:00	기조 강연 :	박형주(아주대) 아주대학교 총장 "포스트 코로나 시대의 대학교육"

점심식사 및 휴식: 12:00 ~ 13:00

2부 학술대회 주제 발표: 13:00 ~ 16:40							
순서	세션1	세션2	세션3	세션4	세션5	세션6	세션7
주제	교양교육의 방향성	교양교육의 내용 재구성	교양교육 방법론의 재발견	교양교육 연구의 새로운 패러다임	교양교과목 영역별 운영 실제	한국교양기초교육원 세션 교양교육 콘테스트 우수작	전국대학교양교육협의회 세션 우수 교양강의 공모 당선작
사회 호스트	김혜경(호서대)	민춘기(전남대)	김인영(위덕대)	조혜경(대구대)	안미영(건국대 글로벌)	전경애(교기원)	서민규(건양대)
1	13:00 ~ 13:40	대구·경북지역 3개 대학의 교양교육사 비교연구 1970-2000 - 교양교육의 미래를 위한 역사적 성찰	뉴 노멀 시대 핵심역량 함양을 위한 융합교육의 방향 - 「디자인 정경 기반 사회혁신적 진로설계」 교과목의 개발과 운영	플립드 기반 온라인 혁신 교수법 수업 적용 방안	지식기반 사회 교양교육 쇄신을 위한 내용 구성 연구	대학의 비교과프로그램에서 튜터링운영의 교육적 효과 - A+리포트 튜터링을 중심으로	전국 대학생 교양 콘테스트 대회 취지 및 의미
		발표: 지정민(대구가톨릭대) 토론: 정혜진(국민대)	발표: 홍혜경(연세대) 발표: 권진희(연세대) 발표: 이원경(연세대) 토론: 이은설(인천대)	발표: 허정필(울산대) 토론: 최성경(한국외대)	발표: 차현지(인천대) 발표: 김성희(우송대) 토론: 이은정(경희대)	발표: 이효숙(건국대 글로벌) 토론: 조미숙(건국대 글로벌)	발표 1: 박일우(계명대) 발표 2: 손동현(우송대)
2	13:40 ~ 14:20	뉴 노멀 시대 교양교육의 새로운 방향과 과제에 대한 모색	소형 대학을 위한 교양교육과정 시험 설계	언택트(Untact)시대, 'AI 선택'을 통해 본 대학 교양 선택 환경의 변화와 교수법 모색	한국 교양교육의 질적 발전을 위한 제언 - 고등교육 중장기 정책방향과 연계한 미래 학문으로서의 교양교육의 역할에 대하여	역사 교양교과목의 운영사례	전국 대학생 교양 콘테스트 수상작 소개 (최우수작 및 우수작)
		발표: 정은상(경남대) 토론: 윤승준(단국대)	발표: 홍성기(아주대) 토론: 이영애(한라대)	발표: 김성희(한양대) 발표: 김지연(고려대) 발표: 권혜정(고려대) 토론: 홍수진(우석대)	발표: 도승연(광운대) 토론: 김광식(서울대)	발표: 홍성화(건국대 글로벌) 토론: 이도남(건국대 글로벌)	발표 1: 최우수작 수상자 발표 2: 우수작 수상자

	14:20 ~ 14:30	Coffee Break						
3	14:30 ~ 15:10	뉴 노멀 시대 비대면 수업 현황분석 및 대학생의 학습몰입도와 자기주도성이 학습성과 및 비대면 수업 만족도에 미치는 영향	교양 교과목 「인공지능 시대의 고전읽기」 수업 설계 방안	코로나 시대의 온라인 수업과 온라인 피드백을 활용한 대학의 교양 강좌 운영에 관한 연구	교양교육의 학문적 관계망 또는 학문적 지도 구축을 위한 탐색적 연구	KUGEP 운영실태-교과/비교과 연계의 중요성		그림책과 함께하는 자기성장 수업
		발표: 김은주(울지대) 토론: 박혜영(호서대)	발표: 김정숙(충남대) 발표: 백민정(충남대) 토론: 조혜진(한세대)	발표: 이난(전주대) 토론: 박찬홍(전주대)	발표: 백승수(가천대) 토론: 박일우(계명대)	발표: 윤소영(건국대 글로벌) 토론: 서병철(연세대)		발표: 정지연(동명대)
4	15:10 ~ 15:50	뉴 노멀 시대에 대학 교양기초교육에서 데이터 리터러시(data literacy)	융합, 변화, 균형을 도모하는 PRISM 교양교육과정 - 인하대학교 교양교육과정 개편사례를 중심으로	대학 핵심역량 함양을 위한 온라인 하브루타 수업 사례	21세기 교양교육의 융합 학문적 지도 그리기 - 빅히스토리의 인문학적 전환을 통하여	건국대학교 글로벌캠퍼스 유학생 교육과정의 어제와 오늘		아웃사이더, 시대를 앞서간 사람들
		발표: 김혜영(한국체대) 토론: 최병문(대전대)	발표: 정연재(인하대) 토론: 이상민(가톨릭대)	발표: 정지연(동명대) 토론: 이혜주(신라대)	발표: 박혜정(연세대) 토론: 최문기(건양대)	발표: 고경민(건국대 글로벌) 토론: 이소영(성균관대)		발표: 강동우 외(가톨릭관동대)
5	15:50 ~ 16:30	미국 교양교육의 존재 이유에 대한 고찰	미네르바 교육원리에 근거한 핵심역량 교양교육체계 방안 탐색	포스트 코로나 시대, 고전교육을 위한 동영상 콘텐츠 개발 전략과 방안	뉴 노멀시대 교양교육 모델, 빅히스토리 문명사	교양교과목 수업난이도 분석 - 교과목 비교분석을 중심으로		디지털 리터러시의 이해
		발표: 홍성기(아주대) 토론: 홍석민(연세대)	발표: 김필성(조선대) 토론: 주소영(인하대)	발표: 이유진(단국대) 토론: 이승은(한림대)	발표: 김기봉(경기대) 토론: 김중신(수원대)	발표: 전병국(건국대 글로벌) 토론: 이연주(건국대 글로벌)		발표: 고윤정 외 (호남대)
	16:30 ~ 16:40	Coffee Break						
3부 정기총회 및 폐회식: 16:40~17:20 사회: 이효숙(건국대 글로벌) 재무이사								
16:40 ~ 16:50 학술대회 리뷰 : 백승수(가천대) 연구부회장								
16:50 ~ 17:00 감사 : 최병문(대전대) 감사, 임선예(대구가톨릭대) 감사								
17:00 ~ 17:10 차기 회장 사업 예산 계획 발표 : 박정하(성균관대)								
17:10 ~ 17:20 폐회사 : 박일우(계명대) 한국교양교육학회장								

.....

인사말

한국교양교육학회장 박일우

숨쉬기가 어려운 것이 비단 마스크 때문만은 아닌듯합니다. 팬데믹이 만들어낸 이른바 뉴 노멀의 시대에 소통과 관계의 숨 가쁜 변화에 허둥대다 보니 벌써 추계학술대회가 돌아왔습니다.

이번 추계학술대회에서도 적지 않은 변화가 보입니다. 지난 학술대회에 비해 발표 수는 줄어들었습니다. 최근 들어 각 대학의 교양교육연구소가 활성화되면서 연구·발표 채널이 늘어나고, 현실적으로는 각 대학의 당면과제에 교양교육 분야 선생님들이 많이 참여하시는 저간의 사정도 있으리라 생각합니다. 그럼에도 불구하고 이번 추계학술대회에서는 교양교육계의 숙원이었던 연구의 질적 제고가 어느 정도 구현되었다고 자평합니다. 교양교육의 방향성, 교양교육의 내용 재구성, 교양교육 방법론의 재발견 등, 각 세션의 주제가 묵직합니다. 특히 학회가 새로이 진행하는 <교양교육 연구 프로젝트> 사업에 응모, 선정된 한 차원 높은 연구 결과들로 별도의 세션을 구성한 점은 특기할 만합니다.

이번 학술대회는 학술대회의 공동 주체인 한국교양기초교육원과 전국대학교양교육협의회의 세션이 주목할 만 합니다. 한국교양기초교육원은 올해 전국 대학생들을 상대로 <교양 콘테스트>를 진행하였으며, 전국대학교양교육협의회는 전국 교수님들을 상대로 <교양교육 우수프로그램> 선정 사업을 진행하였습니다. 학습자와 교수자 모두를 상대로 개별 교과목의 질을 제고하려는 노력이 교양교육계에서 나란히 진행된 유례없는 한 해였습니다. 이번 추계학술대회가 이러한 의미 있는 노력의 결과를 발표하는 플랫폼이 된 것이 감사할 뿐입니다. 어려운 시기에 기술지원을 포함, 학술대회를 가능하게 해 주신 건국대학교 글로벌캠퍼스의 노고와 세션 구성에도 감사드립니다.

지난 학기 이루어진 학술지의 영문화·디지털화 사업과 성과가 궤도에 들어섰습니다. 연구 분야뿐 아니라 학회의 국제화 분야에서는 <창과강좌>가 진행 중입니다. 이를 통해 우리가 동북아 교양교육의 허브로 부상하고 있습니다. 더불어, 학술대회 일주일 후에는 한국교양기초교육원이 3년째 진행하는 <국제 교양교육 포럼>이 이어집니다. 학술대회에 못지 않은 관심을 부탁드립니다.

이 모든 움직임들을 통해 제8대 집행부가 천명한 3대 비전, 즉 ‘교양교육(학)’의 정체성 모색, 국제화, 학회 운영의 내실화는 어느 정도 성과를 내었다고 생각합니다. 이러한 일들이 가능할 수 있도록 물심양면으로 도와주신 모든 회원 선생님과 자매기관에게 큰 절을 올리면서, 8대 집행부는 12월 말에 물러납니다. 미리 하직 인사를 드리겠습니다. 감사합니다.

2020. 11. 28

축사

전국대학교양교육협의회 제9대 회장

건양대학교 휴머니티칼리지 학장 서 민 규

안녕하십니까?

한국교양교육학회, 한국교양기초교육원과 함께 “뉴 노멀 시대의 교양교육”이라는 주제로 2020년 추계 학술대회를 개최하게 되어 기쁩니다. 학술대회를 직접 기획하고 준비하신 학회 임원진을 비롯해 회원 여러분 모두에게 축하의 인사를 드립니다.

온라인상의 학술대회이지만 지난 춘계 학술대회에 이어 교양교육과 관련한 다양한 주제에 관해 심도 있는 발표와 토론의 장을 다시 열게 되어 너무나 뿌듯합니다. 현재 직면한 감염병(COVID-19)의 대유행은 4차 산업혁명의 시대 변화를 재촉하고, 또한 평범했던 우리의 일상을 되돌아보고 반성하게 합니다.

“New Normal”의 시대, 그 반성의 핵심에는 인간 존재에 대한 근본적 문제제기에서 출발할 것입니다. 그리고 그 문제의 종착점은 결국 교양교육에서 지향하는 인간-사회-자연에 대한 보편적 이해와, 과학기술에서 종교의 영역까지를 아우르는 융합적이고 통합적인 성찰 속에서 그 실마리를 찾을 수밖에 없을 것입니다. 이번 학술대회가 교양교육인의 반성과 성찰이 깊이와 넓이를 더해가는 시간이 되길 기원합니다.

환영사

전국대학교 글로벌캠퍼스 총장 김환기

안녕하십니까

전국대학교 글로벌캠퍼스 총장 김환기입니다.

전국대학교 글로벌캠퍼스가 한국 대학 교양교육의 시금석인, 한국교양교육학회를 개최하는 주관교로서 온라인학술대회를 지원하게 된 것을 영광스럽게 생각합니다.

한국교양교육학회 박일우 회장님, 전국 대학 교양교육협의회 서민규 회장님, 한국교양기초교육원 이보경 원장님께 축하와 감사의 인사를 올립니다.

1947년 네루는 인도의 독립전야 연설에서 다음과 같이 말했습니다.

“우리는 우리의 이상을 현실화하기 위해 힘쓰고 일하고, 또 아주 열심히 일해야 합니다. 그러한 이상은 인도를 위한 것이지만, 동시에 세계를 위한 것이기도 하지요. 오늘날 모든 나라와 사람들은 자신들이 분리된 채 생존할 수 있다고 상상하기에는 너무나도 가까이 서로 결합되어 있기 때문입니다. 국가 간의 평화는 분할될 수 없는 것이라고들 하지요. 자유도 그러하고, 번영도 이제는 그러합니다. 재난도 마찬가지입니다. 독립된 단편조각으로 더 이상 나눌 수 없는 이 ‘하나의 세계(One World)’에서는 말입니다.”

(자와할랄 네루, 1947년 8월14일 인도 독립전야 연설에서)

코로나 바이러스로 인해 언택트 시대의 도래를 언급하지만, 자세히 보면 우리는 그 어느 때보다 기계와 인간만이 아니라 국가와 국가, 민족과 민족, 인종과 인종, 글로벌과 로컬이 하나로 연결된 세상에 살고 있으며, 코로나 바이러스로 인해 하나의 세계(One World)를 더 깊이 실감하게 됩니다.

교양교육은 ‘하나의 세계(One World)’에서 상생과 공생을 위한 글로벌 시티즌 교육을 선도해 나갑니다. 전공과 전공 간 차이의 벽을 넘어서서 통합과 융합의 가치관을 창출하고 육성해 나갑니다. 기초교육은 순수학문을 근간으로 학문활동의 초석을 제공하고, 새로운 변화에 대한 탐구력과 새로운 환경에 적응하는 문제해결력을 배양합니다. 인간의 가치를 이해하고 우리가 살아가는 공동체에서 그 가치를 실현해 나가는 기반교육을 담당하고 있습니다.

2020년 한국교양교육학회 추계전국학술대회는 이러한 교양교육의 책무를 성찰하고 방향을 모색하는 소중한 학문의 장이 될 것이라 믿으며, 그동안 연구하신 소중한 결과를 서로 공유하고 즐거운 토론의 시간이 되어 성공적인 학회가 되시길 바랍니다.

다시한번 참석해주신 모든 분들께 감사드리며, 한국교양교육학회의 무궁한 발전이 있기를 진심으로 기원합니다. 감사합니다.



포스트 코로나 시대의 대학 교육

박형주 (아주대 총장)

Historical
perspective

근대 대학의 시작

11세기, 이탈리아 볼로냐

- 로마 문명은 과학의 진보에 무관심했으며 과학기술의 실용적 활용에 집중 → 수학과 과학의 암흑기
- 유럽은 유클리드 기하학과 힌두-아라비아 숫자를 재발견하며 지식에 대한 열망과 해양 교역에 눈뜨게 됨
- 도시로 몰려든 젊은이들을 위한 학생 중심의 교육 체계 형성:
“교수들은 절대 휴강을 할 수 없고, 정확한 시간에 수업을 시작하고 끝내야 했다. 도시를 떠날 일이 있을 때는 보증금을 예치해야 했고, 1년 동안의 교과과정을 충실히 따라야 할 의무가 있었다. 강의 수강생이 5명 이하면 강의가 좋지 않다는 의미로 받아들여서 교수는 벌금을 냈다” -케빈 케리-

유럽 대학의 교육 방식

- 소크라테스
 - 책을 통한 배움을 불신
 - 문자를 통해서는 저자가 가진 원래 생각의 그림자 만을 얻는다고 생각
 - 더 심각한 것은 그 둘의 차이를 모르는 것인데, 책만 파고들어서 자신이 지혜롭다고 자만한다고 주장
- 구텐버그 이전의 중세 유럽
 - 책은 희귀품 → 대학은 책의 생산과 판매를 규제할 권한
 - 교수는 강의 내용을 읽고, 학생들은 이를 들으며 필기
 - 종이의 부족 → 사본 필사자들은 단어 사이에 공백을 두지 않음 → 교수의 지도 하에 책을 소리 내어 읽으며 읽기 능력을 훈련

세가지 유형의 대학

- 연구 중심 대학
- 사회와 경제의 수요에 대응하는 ‘실용적’ 대학
- Liberal Arts 대학

연구중심 대학

- 1810년 독일의 훔볼트는 베를린에 새로운 대학을 설립할 것을 국왕에게 요청
- 훔볼트의 대학 모델은 ‘학자가 독립적이고 자유롭게 인간 지식의 영역을 확장하는 것이며, 학생들은 교수의 연구를 도우며 그 과정에서 배움을 얻는 것’ → **교육에 대한 연구의 우위 확고**
- 미국 남북전쟁 기간에 유럽에 머물던 미국 학자들에 의해 독일의 연구중심 대학 모델의 미국 도입이 논의되다가, 1876년에 미국의 첫 연구중심 대학인 존스 홉킨스 대학 출범
 - “자격을 갖춘 학생들에게 직업 교육이 아닌 문학과 과학의 학과 과정을 통해 고도의 교육을 제공한다” —존스홉킨스 대학 설립 선언문—

사회와 경제의 수요에 대응하는 ‘실용적’ 대학

- 19세기에 깨어나는 거인인 미국 경제를
뒷받침해야 한다는 미국 내 여론에 의해 형성
- 하원의원 Justin Morrill이 주도했던 법안인
Morrill Land-Grant Act → 서부 개척으로
확보한 연방 토지의 수입 일부를 대학 설립에
사용

“다른 과학이나 고전학을 배제하지
아니하며 군사전술을 포함하고 농업 및
기계학과 관련된 학문을 가르치는 대학을
설립하여... 삶의 다양한 목적과 직업을 위한
산업 수업을 통해 자유롭고 실용적인 교육을
추구...” -모릴법-

- 모릴법에 따라 고등교육을 대대적으로
제공하는 대학들이 출현하게 됐으나, 이를
경멸하는 견해도 상당

“물질적인 관심사로 더럽혀진 교육을
시켜서는 안된다” -스탠포드 초대 총장
David Jordan

인문 교육 기관인 대학

- 중세 대학의 교과 과정은 기초3학(문법, 논리,
수사)과 상급4학(산술, 기하, 천문, 음악) 중심
- 19세기 카톨릭 대학의 설립을 지원한 영국의
추기경 John Henry Newman:

✓ “대학은 ‘보편적인 지식’을 가르치는 장소이며, 대학 교육의
목적은 덕성이 아니라 지적 능력의 함양이고, 대학은 지식의
발전보다는 지식의 확산과 확장을 추구해야 한다”

✓ “대학에 가기 전에는 직관적으로 또는 전체적으로 진실을
구분하지 못한다. 교수와 학생들이 집결하여 공동의 노력을
기울이고 두뇌를 훈련하는 과정에서 학습을 한다. 이러한 지성의
결합과 합동, 확장과 개발, 포괄은 분명 훈련의 문제이다”

- 대학은 협의의 전문성을 가진 연구자를
양성하거나 실용적 가치가 있는 기술을 가르치는
것 이상의 역할을 해야 한다는 것

→ 핵심적인 지적 역량을 훈련하는 도구로서의 인문 교육

고등교육의 지형 변화

Global Issues

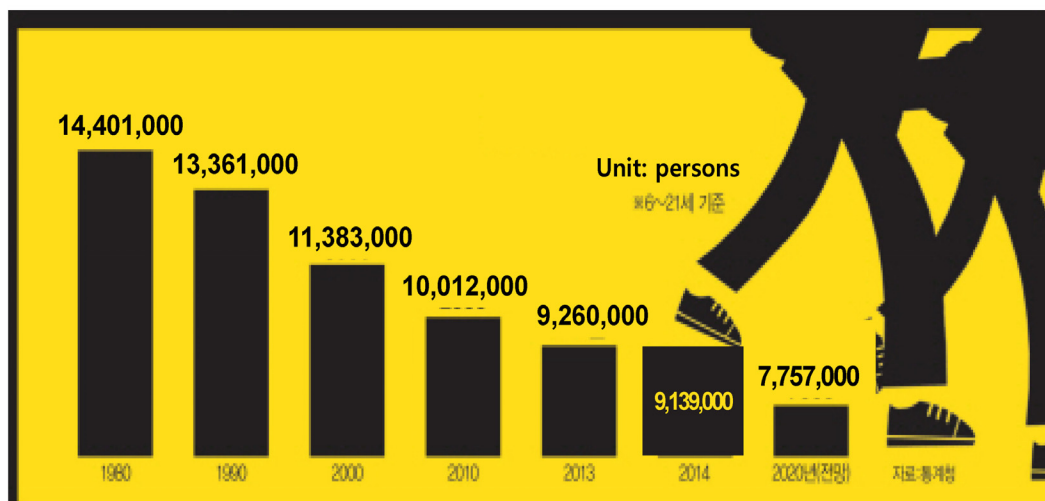
- MOOC (Massively Open Online Courseware)의 등장과 확산
- 기업들이 대학 졸업장을 요구하지 않는 추세 확산

Local Issues

- 학령인구 감소
- 대학 서열화

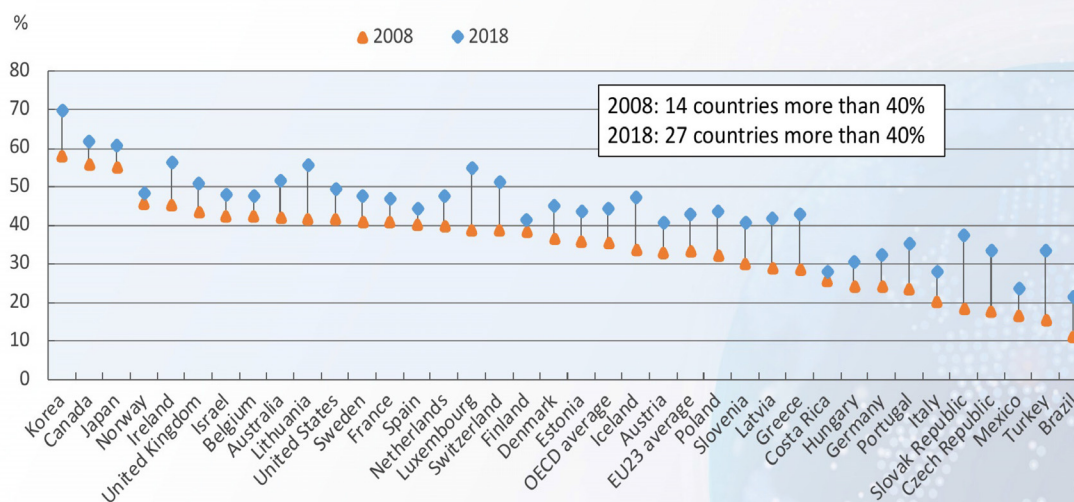
Local Issues

Demographic Crisis in Korean Higher Education



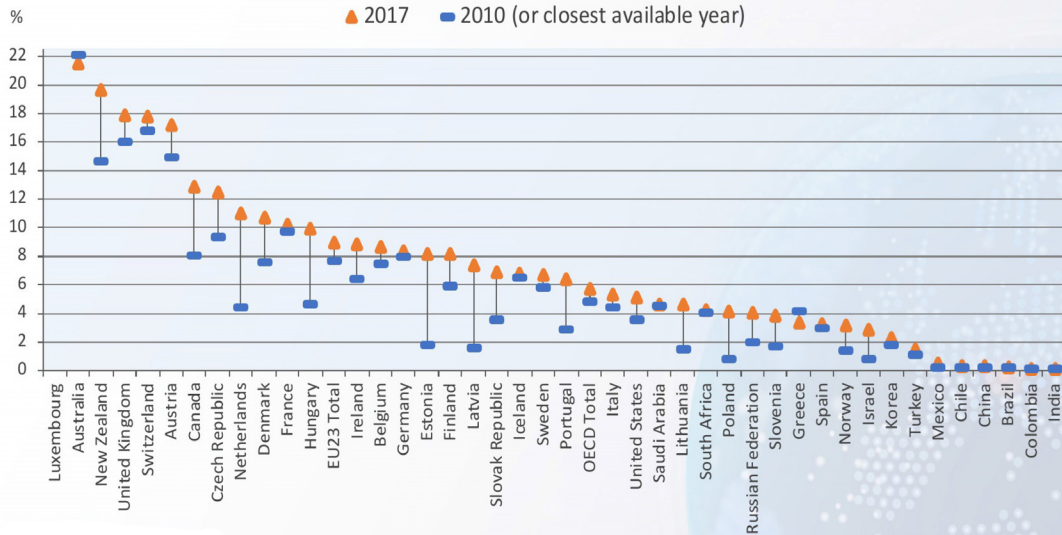
More nations have high-skilled populations

Trends in tertiary educational attainment of 25-34 year-olds, 2008 and 2018



Global student mobility continues to increase, yet unevenly among countries

Incoming student mobility in tertiary education in 2010 and 2017



입시제도의 변화

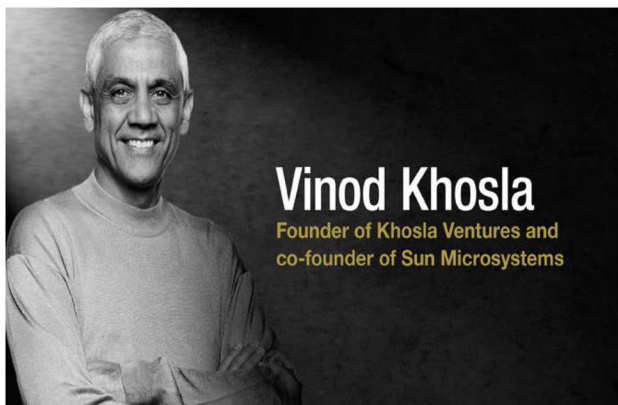
• 단답형 수능 중심으로 회기할 가능성

→ 학원 배치표에 의한 진학?

→ 대학 서열화 심화?

Global Issues

“Machines will replace 80 percent of doctors”



- Sun Microsystems
공동창업자
- 실리콘 벨리의 주요 벤처
투자자



Google, Apple and 12 other companies that no longer require employees to have a college degree

Published Mon, Oct 8 2018 12:51 PM EDT • Updated Mon, Oct 8 2018 12:51 PM EDT

Courtney Conley
@CLASSICALCOURT

Share f t in



Apple CEO Tim Cook at an event to introduce the new 9.7-inch iPad at Lane Tech College Prep High School on March 27, 2018 in Chicago, Illinois. Scott Olson | Getty Images

Today's tight labor market continues to be a promising landscape for job seekers, with economists even predicting more opportunities for professionals without a degree.

Job-search site Glassdoor compiled a list of top employers who are expanding their talent options by no longer requiring applicants to have a college degree. Companies like Google, Apple and IBM are all in this group.

In 2017, IBM's vice president of talent Joanna Daley told [CNBC Make It](#) that about 15 percent of her company's U.S. hires don't have a four-year



Trending Now

- 1 This is the fastest path to becoming a millionaire—but it's also the hardest, says money expert
- 2 How a 29-year-old YouTube millionaire making up to \$220,000 a month spends his money
- 3 Ball boy sold Serena Williams' broken U.S. Open racket for \$500—now it could go auction for \$50,000
- 4 The salary you need to earn to retire in 20 years with \$1 million without saving more than 15%

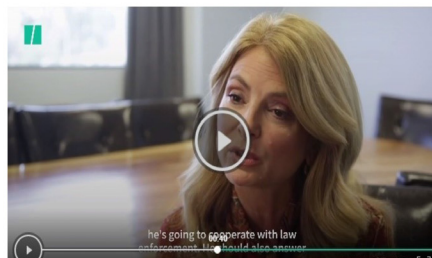
HUFFPOST

NEWS POLITICS OPINION ENTERTAINMENT LIFE FINDS PARENTS VIDEO

NEWS 04/08/2015 10:55 BST | Updated 07/08/2019 11:47 BST

Ernst & Young Removes University Degree Classification From Entry Criteria As There's 'No Evidence' It Equals Success

By Lucy Sherriiff



Ernst & Young, one of the UK's biggest graduate recruiters, has announced it will be removing the degree classification from its entry criteria, saying there is "no evidence" success at university correlates with achievement in later life.

In an unprecedented move, the accountancy firm is scrapping its policy of

SUBSCRIBE AND FOLLOW NEWS

Get top stories and blog posts emailed to me each day. Newsletters may offer personalized content or advertisements. [Privacy Policy](#)

☒ Newsletter

[address@email.com](#)

And then, what happened?

- 2018년 미국 대학의 30%만 입학 정원을 채웠다.
- 2018년 미국 post-K12 학습자의 74%가 평생 학습자였고, on-demand 방식의 교육 제공에 대한 요구는 크게 증가하고 있다.
- Employer survey in US, Canada
 - **Employers are not interested in people well-trained in one domain**

MOOC은 철 지난 유행인가?

- Anant Agarwal (Founder and CEO of edX, MIT Professor)
 - “대학생들이 얼굴 보고 하는 강의를 듣고 싶어한다는 서베이 결과에 대하여, 내 개인 경험을 얘기하고 싶다. 예전엔 아마존에서 사고 싶지 않았고, 직접 물건을 만져보고 사람의 얼굴을 보고 책을 넘겨가며 느낌도 받고 사고 싶다고 생각했었다. 하지만 지금 나는 99%의 책 구매를 아마존으로 한다.”
 - “그래서 난 경험해보지 않은 사람들을 대상으로 한 서베이는 믿지 않게 됐다”
 - “Innovation is good for humanity.”

대학은 현재의 모습으로 존속할 수 있는가?

- Joseph Aoun (President of Northeastern University)
“We are becoming obsolete each day”
- Eng Chye TAN (President of National University of Singapore)
“Too much content delivery!”
78% of NUS course contents can be found online.”

지식에서
학습능력으로

국내 대학 졸업생의 절반
이상이
본인의 대학 전공과 무관한
직업을 갖는다

Traditionally disconnected areas have more overlaps and are getting growingly connected

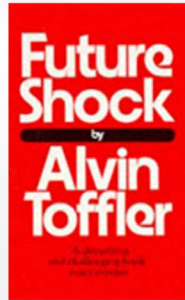
60% of elementary school students will get jobs that do not exist yet

New jobs require new sets of skills

Traditional jobs also require new expertise that changes constantly



Rather than accumulating knowledge, students should learn “how to learn when needed”



1970, Page 271 of 362

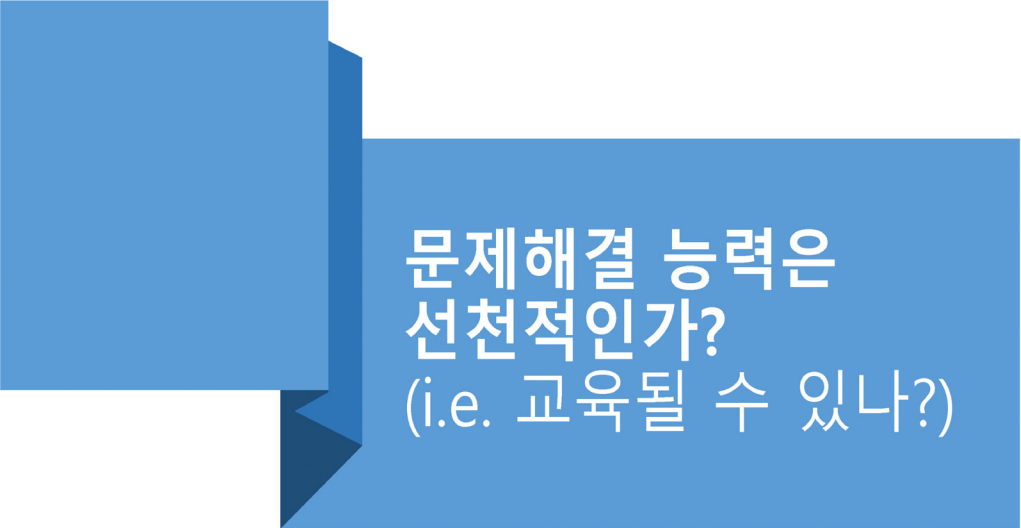
*"Tomorrow's illiterate will not be the man who can't read;
he will be the man who has not learned how to learn"*

미래의 문맹은 읽지 못하는 사람이 아니라
배우는 법을 못 배운 사람이다



미국의 MOOC 기업인 Coursera의 #2
인기 과목으로 175만명 이상이 수강한
과목

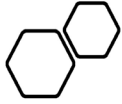
‘Learning How to Learn’



문제해결 능력은
선천적인가?
(i.e. 교육될 수 있나?)

프랑스 에콜42의 사례

- 매년 8만명 지원자 중에서 4주 간의 입학시험인 라 빠신을 거쳐 3천명 선발. 선발의 기준은 인간성과 협업 능력
- 교수나 교과과정 없음
- 실제 기업에서 행해졌던 프로젝트들을 제공하고, 스스로 배운 코딩으로 문제를 해결해 나감
 - 프로젝트 완수할 때마다 경험치와 레벨 상승
- 학생이 해결한 프로젝트는 모두 기록되며 레벨 21이 되면 수료
 - 당장 실전에 투입되어 프로젝트 수행 가능 → 취업률 100%
- 스스로 답을 찾아가는 교육 & 정답이 없는 교육 구현



Post-Corona 시대의 대학 교육

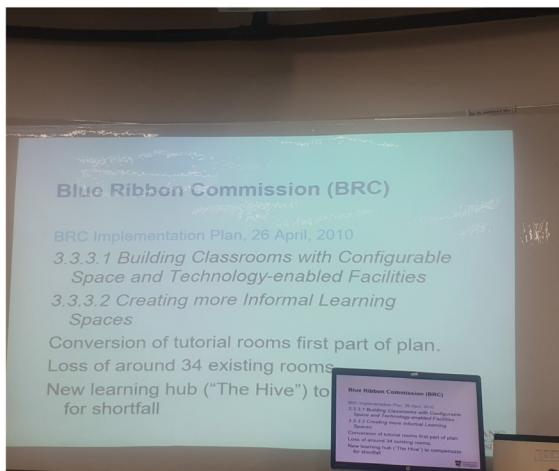
지식전달 중심 → 상호작용 & 학습자 중심

- 글로벌 대학교육혁신 사례로 부각되고 있는 미네르바 대학의 interactive learning 교육 프로그램
 - 모든 수업은 19명 이하의 학생들이 참여하는 실시간 온라인 수업 방식
 - 인공지능 방식의 화상수업 플랫폼이 평가 관리까지 맡아서 학생의 재학 기간 중 성취 변화를 추적
- 스위스 EPFL의 사례
 - ✓ 교과 학습을 동영상 강의 제공으로 전환 → 유럽 최대의 MOOC provider로 부상
 - ✓ 전 교과목의 반 이상을 프로젝트 중심의 과목인 Thinking Class로 전환하는 것을 대학의 단기 목표로 설정

싱가포르 NTU의 교육 실험

NTU는 캠퍼스 랜드마크 건물로 벌집(The Hive)과 방주(The Arc)를 만들고 interactive learning environment를 구축

→ 하드웨어의 변화가 소프트웨어의 변화를 이끌어 낼 수 있을까?



NTU의 벌집(The Hive)과 방주(The Arc)의 내부



Compare



Post-Corona 시대의 대학 교육

- Coursera Labs의 등장: 이미 온라인 교육이 기존 한계를 넘어가고 있음
- MOOC을 전통적 대학의 경쟁자가 아니라 보완자이자 협력자로 삼아야
- Blended Learning은 더 이상 선택의 문제 아님
- **토론과 프로젝트의 비중을 늘리고** 온라인과 오프라인을 최적으로 결합하여 소통 능력과 문제해결능력을 교육 해야

Post-Corona 시대의 대학 교육

교과 학습의 사전·사후에 개인 탐구
활동과 문제 해결 학습을 배치

학생 간 학습능력 편차는?

→ 학생 각자의 학습 속도와 이해도를
인공지능(AI) 방식 학습 시스템이 파악하고
적절한 진도를 제안하는 '개인별 최적화'된
형태로 교과 학습 부분을 온라인 중심으로
구현하여 해결 가능

과목을 module들의
조합으로 구성하고,
내용의 중복이 있는
교내 과목들 간의
module 공유 또는
cross-listing 확대

타 전공 과목의
수강이 쉽도록 학점
평가 방식과 졸업
요건 등의 제도 설계

교과 학습을 넘어서는 영역(친구,
동아리, 캠퍼스가 주는 유무형의
기회...)의 복원

세션 1 교양교육의 방향성

- 세션 1-1 대구·경북지역 3개 대학의 교양교육사 비교연구 1970-2000 / 지정민 029
 - 교양교육의 미래를 위한 역사적 성찰
- 세션 1-2 뉴 노멀 시대 교양교육의 새로운 방향과 과제에 대한 모색 / 정은상 040
- 세션 1-3 뉴 노멀 시대 비대면 수업 현황분석 및 대학생의 학습몰입도와 자기주도성이
 학습성과 및 비대면 수업 만족도에 미치는 영향 / 김은주 050
- 세션 1-4 뉴 노멀 시대에 대학 교양기초교육에서 데이터 리터러시(data literacy) / 김혜영 062
- 세션 1-5 미국 교양교육의 존재 이유에 대한 고찰 / 홍성기 071

세션 2 교양교육의 내용 재구성

- 세션 2-1 뉴 노멀 시대 핵심역량 함양을 위한 융합교육의 방향 / 홍혜경·권진희·이원경 083
 - [디자인 씽킹 기반 사회혁신적 진로설계] 교과목의 개발과 운영
- 세션 2-2 소형 대학을 위한 교양교육과정 시험 설계 / 홍성기 092
- 세션 2-3 대학 교양 교과목 <인공지능시대의 고전 읽기>의 설계 방안 / 김정숙·백민정 103
 - 청년 세대를 위한 '딥 씽킹(Deep Thinking)' 전략
- 세션 2-4 융합, 변화, 균형을 도모하는 PRISM 교양교육과정 / 정연재 115
 - 인하대학교 교양교육과정 개편사례를 중심으로
- 세션 2-5 미네르바 교육원리에 근거한 핵심역량 교양교육체계 방안 탐색 / 김필성 125

세션 3 교양교육 방법론의 재발견

- 세션 3-1 플립드 기반 온라인 혁신교수법 수업적용 방안 / 허정필 135
- 세션 3-2 언택트(Untact)시대, 'AI선배'를 통해 본 대학 교양 선택 환경의 변화와 교수법 모색 / 김성희·김지연·권혜정 144
- 세션 3-3 코로나 시대의 온라인 수업과 온라인 피드백을 활용한 대학의 교양강좌 운영에 관한 연구 / 이난 152
- 세션 3-4 대학 핵심역량 함양을 위한 온라인 하브루타 수업 사례 / 정지연 160
- 세션 3-5 포스트 코로나 시대, 고전교육을 위한 동영상 콘텐츠 개발 전략과 방안 / 이유진 173
 - 단국대학교 <명저읽기> 동영상 콘텐츠 개발 사례를 중심으로

세션 4 교양교육 연구의 새로운 패러다임

- 세션 4-1 지식 기반 사회의 교양 교육 쇄신을 위한 내용 구성에 대한 연구 / 차현지 · 김성희 187
- 세션 4-2 한국 교양교육의 질적 발전을 위한 제언 / 도승연 195
- 고등교육 증장기 정책 방향과 연계된 미래학문으로서의 교양교육의 역할에 대하여
- 세션 4-3 교양교육의 학문적 관계망 또는 학문적 지도 구축을 위한 탐색적 연구 / 백승수 201
- 세션 4-4 21세기 교양교육의 융합학문(Convergence Science)적 지도 그리기 / 박혜정 211
- 빅히스토리의 인문학적 전환을 통하여
- 세션 4-5 뉴 노멀 시대 교양교육 모델, '빅히스토리 문명사' / 김기봉 220

세션 5 교양교과목 영역별 운영 실제

- 세션 5-1 대학의 비교과 프로그램에서 튜터링의 교육적 효과 / 이효숙 233
- A+ 리포트 튜터링을 중심으로
- 세션 5-2 역사 교양교과목의 운영사례 / 홍성화 246
- 세션 5-3 KUGEP의 교과/비교과연계의 중요성 / 윤소영 251
- 세션 5-4 건국대학교 글로벌캠퍼스 유학생 교육과정의 어제와 오늘 / 고경민 257
- 세션 5-5 교양교과목 수업 난이도 분석 / 전병국 265
- 교과『러시아 바로알기』 비교분석을 중심으로

세션 6 교양교육 콘테스트 우수작(한국교양기초교육원 세션)

- 세션 6-1 전국 대학생 교양 콘테스트 대회 취지 및 의미 / 박일우 · 손동현
- 세션 6-2 전국 대학생 교양 콘테스트 수상작 소개(최우수작 및 우수작)
/ 최우수작 수상자 · 우수작 수상자

세션 7 우수 교양강의 공모 당선작(전국대학교양교육협의회 세션)

- 세션 7-1 학문과사고 / 김중신 외
- 세션 7-2 AI와 디자인 / 김승재
- 세션 7-3 그림책과 함께하는 자기성장 수업 / 정지언
- 세션 7-4 아웃사이더, 시대를 앞서간 사람들 / 강동우 외
- 세션 7-5 디지털 리터러시의 이해 / 고윤정 외

Session 1

교양교육의 방향성

- 세션 1-1 대구·경북지역 3개 대학의 교양교육사 비교연구 1970-2000
- 교양교육의 미래를 위한 역사적 성찰 / 지정민
- 세션 1-2 뉴 노멀 시대 교양교육의 새로운 방향과 과제에 대한 모색 / 정은상
- 세션 1-3 뉴 노멀 시대 비대면 수업 현황분석 및 대학생의 학습몰입도와
자기주도성이 학습성과 및 비대면 수업 만족도에 미치는 영향 / 김은주
- 세션 1-4 뉴 노멀 시대에 대학 교양기초교육에서 데이터 리터러시(data literacy) / 김혜영
- 세션 1-5 미국 교양교육의 존재 이유에 대한 고찰 / 홍성기

대구 · 경북지역 3개 대학의 교양교육사 비교연구 1970-2000

- 교양교육의 미래를 위한 역사적 성찰

지정민(대구가톨릭대)

1. 서론

팬데믹으로 인한 전지구적 충격은 단순히 경제나 보건상의 위기를 초래하는 데에 그치는 것이 아니라 사회, 문화, 환경, 정치 전반에 걸친 전환을 요구하고 있다. 교육의 분야도 예외가 아니며, 대학의 교양교육은 한층 근본적인 검토를 필요로 한다. 교양교육은 전공교육과 여러 가지 면에서 다른 조건에 놓여있다. 교양교육과 관련하여 흔히 제기되는 과제로서 온라인 상황에 적합한 교수법의 개발과 같은 문제를 들 수 있다. 교양교육은 특정 학과가 아니라 학교의 모든 학생을 잠재적 대상으로 하는 만큼, 강의 규모에 있어서 20명 이하의 소규모 강의로도, 200명 이상의 대규모 강의로도 운영할 수 있는 유동성을 가진다.

그러나 ‘언택트 시대에 맞는 교양교육’ 또는 ‘온라인 매체의 보편화에 부합하는 교양교육’ 등은 이 시대의 교양교육이 해결해야 할 유일한 과제도 아니며, 가장 중요한 과제도 아니다. 팬데믹이 우리에게 요구하는 것은 대량 생산과 대량 소비 위주의 산업 체제에 대한 근본적인 반성이다. 일상적 활동이 위축되고, 팬데믹의 피해가 계층에 따라 다르게 나타나며, 인간에게 밀려났던 자연이 복구되어가는 현실을 보면서 우리는 대안적 삶의 방식을 강구하게 된다. 팬데믹을 이겨낸다는 것은 단순히 백신의 개발과 보급에 그치는 것이 아니라, 지속가능하고 모두에게 공정한, 인간 행복의 본질을 온전하게 구현할 수 있는 사회적, 경제적 체제를 고안하는 것으로 나아가야 한다. 인류 역사상 유래없는 새로운 체제를 실현하기 위하여 교양교육은 보다 창의적인 인간, 공감하는 인간, 폭넓은 안목으로 다양한 분야를 융합하는 인간을 길러내야 한다. 전공교육이 전문 기능과 지식의 습득에 주력한다면, 교양교육은 그러한 직업적 능력을 어떤 태도와 어떤 지향을 가지고 수행해 나갈 것인가를 결정하는 ‘보편적 인간성’을 함양해야 한다. 이것이 팬데믹 시대 교양교육의 제1의 과제이다.

새로운 시대적 과제에 당면한 교양교육의 방향을 모색하는 하나의 준비로서 본 연구는 1970년대부터 2000년까지 총 30년간 대구 · 경북지역의 경북대학교, 대구가톨릭대학교, 영남대학교의 3개 대학의 교양교육의 역사적 변천과정을 파악하여, 오늘날 새로운 변화에 대처하는 기반으로 삼고자 한다. 지난 30년간 각 대학의 교육과정 요람상 나타나는 여러 가지 변화는 한편으로는 대학별 차이와 특수성을,

다른 한편으로는 각 시대의 과제와 한계라는 보편성을 보여준다. 과거의 역사를 반추함으로써 얻는 이론적 식견과 사고의 틀은 우리가 미래의 방향을 모색할 때 의존할 수 있는 유일한 자산이다. 이 30년간의 교양교육의 시대별 특징을 분명하게 이해함으로써 우리는 새로운 미래를 가늠해 볼 수 있다. ‘앞으로 교육은 무엇을 해야 하는가’하는 질문은 ‘이때까지 교육은 무엇을 해왔는가’하는 질문에 대답함으로써 의미를 가질 수 있으며, 그 이전에 임의적으로 해결될 수 있는 것이 아니다.

본 연구는 경북대학교, 대구가톨릭대학교, 영남대학교¹⁾의 교양교육사를 각 대학의 교양교육과정 요람을 약 10년마다 한 편씩 선별적으로 분석함으로써 검토한다. 이것은 애초에 10년을 단위로 대략적 경향을 포착하려는 문제의식에서 출발하였기 때문이기도 하지만, 70-80년대의 경우에 교육과정요람이 거의 남아있지 않기 때문이기도 하다. 교육과정요람에 나타난 특징은 매우 제한적인 사실들에 불과하다. 보다 심도있는 연구를 위해서는 요람뿐만 아니라, 당시 관련자들에 대한 면담 등 질적 연구나 강의노트, 회의자료 등을 폭넓게 고찰할 필요가 있다. 본 연구는 그러한 심층적 연구를 위한 선행 작업으로서, 여기서 밝혀진 각 학교별 특징과 시대적 경향성 등은 이후 연구의 주제와 문제의식의 설정에 의미있는 시사점을 줄 것으로 생각된다.

2. 1970년대의 교양교육

각 시기의 교양교육은 그 이전 시기에 물려받은 기존의 교육을 출발점으로 삼으며, 결코 백지에서 이루어지는 것이 아니다. 이 점에서 1970년대의 교양교육에 관한 연구는, 자료상 그 이전과 비교할 수가 없기 때문에, 다소 불리한 면이 있다. 이 시기가 보여주는 특성을 하나의 질문에 대한 대답으로서 이해하고자 할 때, 즉 당대 교양교육이 당면한 과제에 대한 해결책으로서 이해하고자 할 때, 이 시기는 1950-60년대의 그것과 구분하기가 어려운 것이다. 이러한 제약을 감안하면서 당시의 교양교육이 답하고자 하였던 두 가지 질문을 추론하면 다음과 같다.

첫째, 전공과 구분되는 교양교육의 운영상의 특징은 무엇인가? 특히 전공 교육과정의 결정권이 학교와 학과에 있다면, 교양 교육과정에서 학생의 선택권은 어느 정도로 보장되는가?

D대학, Y대학, K대학의 교양교육에서 최소 이수학점은 총 42-48학점에 이를 정도로 상당히 많은 비중을 차지하고 있다. 이를 통해서 우리는 1970년대의 대학교육에서 교양교육은 오늘날에 못지않은 중요성을 지녔다는 사실을 확인할 수 있다. 그러나 다른 한편으로 이것은 ‘최소 이수’라는 것이 무의미할 정도로 전반적인 운영 자체가 사전에 결정되어 있음을 의미하기도 한다. 거의 모든 교양과목은 필수이든, 선택이든 할 것 없이 반드시 특정 학년 특정 학기에 수강해야 하는 것으로 지정되며, 학과별 또는 학생별 자율적 선택권은 매우 제한되어있다. 이러한 상황에서 ‘최소 이수’는 개설된 교양과목의 전체수와 크게 다르지 않기도 하다.

세 대학 가운데 교양과목의 수가 가장 제한된 것은 D대학이다. D대학은 1학년 교양선택 과목인 인문지리, 법학, 사회학, 가정학, 위생학, 수학, 생물, 물리, 문학 총 9개 과목 중에서 각 2시수 5개 과목을 선택할 수 있도록 하였다. 반면에 K대학은 총 32개, Y대학에서는 26개의 과목을 계열별로 3, 4개 과목을 1학년때

1) 이하 본문에서는 각각을 순서대로 K대학, D대학, Y대학으로 줄여서 표기하기로 한다.

지정하여 이수하도록 하고 있으며, 각 과목은 모두 3시수이다. D대학은 최소 교양이 48시수로서 세 학교 중의 최대이지만, 개설된 교양과목은 K대학이나 Y대학의 채 절반도 되지 않는 것이다. D대학은 개설된 교양과목 가운데 4과목을 제외하고 거의 전부를 이수해야 하며, 학생의 선택의 폭은 매우 제한되어있다.

1970년대 당시에 교수진의 수나 학문적 다양성, 교과목 개발의 정도 등의 면에서 각 학교간 상당한 수준의 차이가 있었을 것이다. 그러나 그 뿐만 아니라, 과연 많은 수의 교양과목을 개설하여 선택의 폭을 넓히는 것이 반드시 필요한지에 대한 대학간의 입장의 차이도 없을 수 없다. D대학의 경우에 위에서 언급한 교양선택의 9개 과목은, 거의 고등학교의 교과명과 차이가 없다고 할 정도로, 학생의 다양성이나 흥미에 대한 고려보다는 필수적 교양 과목의 이수에 더 강조점을 두고 있는 것으로 보인다. Y대학과 K대학에서 교양선택과목의 이수는 학생이 선택하는 것이 아니라 계열에 따라서 3-4과목을 지정하는 방식을 취한다는 점 또한 이러한 맥락에서 해석될 수 있다. 이 시기에 교양과목은 그것이 교양 선택이든 필수이든 간에 엘리트로서 마땅히 갖추어야 하는 핵심적 교양지식의 성격이 강하였으며, 이 점은 교양 교과목의 수와 그 선택 정도에 중요한 영향을 미쳤다고 볼 수 있다.

둘째, 전공학습을 위한 기초로서 관련 과목이 요구된다고 할 때 그것은 교양교육의 영역에 속하는가, 속하지 않는가? 대학의 교육을 전공과 교양으로 양분하는 것은 과연 타당한가?

Y대학과 K대학의 경우에 전공을 위한 기초지식 습득의 목적으로 교양과 별도로, 계열기초공통(또는 계열공통기초)의 영역을 운영하고 있다. 이것은 전공에 앞서 이수해야 할 기본 교과를 계열교양과목이나 타과의 과목, 혹은 자과의 과목에서 폭넓게 선택하는 것으로 보인다. Y대학을 보면, 예컨대 수학과와 경우에는 계열교양에 속하는 일반물리실험, 일반화학실험 등이 계열기초공통에 속해 있으며, 국어국문과는 문학개론, 언어학개론, 문예사조사, 교육학과는 교육학개론, 교육사개론 등을 계열기초공통과목으로 지정하고 있다. K대학의 경우에도 계열공통기초로 계열별로 9-16시수 정도를 지정하고 있다.

이러한 ‘계열기초공통’의 개념은 과연 대학의 강의를 전공과 교양으로 양분하는 것이 타당한가 하는 질문을 제기해 준다. 계열기초공통은 그 목적에 있어서 명백히 교양이 아니라 전공교육을 위한 것이지만, 해당 학과와 관련된 타과의 과목으로 운영될 수 있다는 점에서 여타의 전공 교과와 구분된다. 아마도, 전공과 교양의 두 영역으로 구분하는 것은 다분히 과목 관리의 편의 등을 고려한 조치라고 보아야 할 것이다. 이 시기 세 대학의 교양교육의 개괄적 사항을 하나의 표로 제시하면 다음과 같다.

〈표 1〉 1970년대 세 대학의 교양교육 비교

	K대학	D대학	Y대학
교육 과정	-교양필수: 국민윤리, 국어, 제1외국어 1, 제1외국어2, 제2외국어, 체육, 교련 -교양선택: 총32개 과목 중에서 계열별로 3과목 지정 -계열공통기초: 문화사, 철학개론, 문학개론, 사회심리학, 지역사회개발론, 도서관과사회, 화학, 생물학, 지질학, 지구과학, 공통기초실험1, 공통기초실험2(계열에 따라 9시수 3과목 또는 12시수 4과목 등)	-교양필수: 국민윤리, 국어1, 국어2, 영어, 문화사, 체육, 철학개론, 자연과학개론 -교양선택: 한문, 제2외국어, (인문지리, 법학, 사회학, 가정학, 위생학, 수학, 생물, 물리, 문학 중의) 택4, 독서교양 -대부분의 강의가 주당 1시수로 1-2학기 연속 수강으로 지정. -단대나 학과별 선택의 여지가 거의 없이 전체적 통일된 과정 운영	-교양필수: 국민윤리, 국어, 영어1, 영어2, 철학개론, 국사, 체육, 교련 -계열교양: 4과목(예-문리대인문계열-문화사, 한문, 자연과학개론 필수, (사회학개론, 법학개론, 경제학개론 중의) 택1. 총 26개 과목 개설 -계열기초공통: 1학년 학과별 지정(예: 국어국문과-문학개론, 언어학개론, 문예사조사 / 교육학과-교육학개론, 교육사개론 / 수학과-일반화학, 일반물리실험, 일반화학실험 등)
비고	-교양 최소 시수는 전체의 26-30퍼센트 내외로 비중이 큼 -교양과목 개설 수가 상대적으로 적고, 획일적으로 운영되어 학생 선택의 여지가 많지 않음		

3. 1980년대의 교양교육

1980년대의 교양교육은 세 시기 중에서 학교별 차이가 가장 크게 나타난다. 한편으로는 1970년대에 제한되어있었던 교양과목의 다양성이 3배 이상 큰 폭으로 증가하는가 하면, 다른 한편으로는 그 선택권이 학생이나 계열이 아닌, 개별 학과의 권한으로 바뀌면서 개인이 선택가능한 교양과목의 수가 오히려 축소되기도 한다. 1980년대의 세 대학의 교양교육의 특징을 두 가지 질문으로 구분하여 고찰하면 다음과 같다.

첫째, 교양과목은 각 전공의 교수진의 책임하에 자율적으로 개설하는 것이 바람직한가? 이 시기에 Y대학과 K대학은 모두 이전 시기에 설치되어있었던 교양학부를 폐지하였다. 교양교육의 주무 기관과 전임교수진이 없다면 그 실질적인 운영은 각 학과의 일반 교수진이 맡을 수밖에 없을 것이다. 단과 대학 수준의 교양학부가 별도로 있는 것과 그렇지 않은 것 중의 어느 편이 바람직하며, 이것은 교양과목의 다양성이나 기타 특징과 어떤 관련이 있는가?

Y대학은 1960년대 대학 설립시기부터 있었던 교양학부를 1980년에 폐지하였다. Y대학의 교양학부는 K대학이나 D대학과는 달리 겸임이 아닌 교양학부 전임의 교수를 6인 이상(겸임으로 운영한 K대학에 비하여 2배 많음) 두었다는 점에서 교양교육의 독립성을 제도적인 면에서 강하게 보장하는 구조를 가지고 있었다. 오랜 전통의 교양학부를 폐지한 것, 그리고 이 변화가 동일한 시기에 K대학에서도 이루어진 것을 보면, 여기에는 교양교육의 시대적 경향상의 중요한 이유가 있다고 보지 않으면 안된다. 교양학부의 폐지와 함께 두 학교 모두에서 교양과목의 개설 수에 있어서 매우 큰 변화가 나타났다.

우선, Y대학은 ‘전공교양’ 영역을 신설하였다. 이전 시기에 교양선택 과목을 계열에 따라서 3개 과목을 지정한 것과 달리, 이 시기에는 학과별로 7개 과목을 전공교양으로 선정하였다. 이 전공교양은 학교에서 개설되는 모든 과목을 그 대상으로 한다. 각 학과의 특성에 따라서 모든 전공교양을 타과의 과목으로 선정하는 경우도 있고, 자과와 타과의 과목을 함께 포함하거나 자과의 과목만으로 선정하는 경우도 있다. 예컨대, 국사학과는 문화사, 윤리학개론, 사회학개론, 한국사료강독, 사적해제, 한국사입문, 지방사를, 교육학과는 교육학개론, 인간행동의 이해, 교육의 역사적 기초, 교육의 사회적 기초, 교육의 심리적 기초, 교육의 철학적 기초를, 기계공학과는 수학, 수학연습, 수학2, 수학2연습, 일반물리, 일반물리실험, 일반물리2, 일반물리실험2, 일반화학, 일반화학 실험, 일반화학2 등을 선택하도록 하였다. 이에 따라서 학생 개개인이 선택하는 교양과목은 균형교양에 해당하는 2과목에 그치게 된다. 요컨대, 전공교양과목은 각 학과에서 최대 7과목까지 개설할 수 있다는 점에서 다양성이 대폭으로 증가하였고, 학생의 선택보다는 학과의 선택의 중시되었다. 이와 유사하게 K대학은 교양과정부를 없애는 한편 이전 시기에 계열별로 지정되던 교양선택과 계열공통기초과목을 교양일반선택 영역으로 통합하여 학과별로 6개 과목 내외를 지정하도록 하였다. 아울러 학생 개인이 선택하는 자유교양 과목은 중급영어, 중급독어, 중급불어, 중급중국어, 현대사조론의 총 5개로 축소되었다.

Y대학과 K대학의 경우를 두고 볼 때, 이 시기는 전통적인 교양학부의 위상과 역할이 흔들리면서 과연 교양교육의 주체가 누구인지에 관한 질문이 광범위하게 제기되었음을 짐작할 수 있다. 교양학부 소속의 교수진이 아니라, 일반 학과에서도 충분히 교양과목을 교양과목답게 개설하고 운영할 수 있다는 의견이 제기되고, 또 일반 학과의 교수진이 교양교육을 주관하려는 의지를 표명하게 되면, 아마도 자연스

렵게 교양학부의 위상과 권한은 축소될 수밖에 없을 것이다. 그러나, 교양교육의 특수성에 관한 분명한 인식이 없다면, 이러한 상황은 자칫 전공 과목과 다를 바 없는 교양과목의 양산을 낳을 수밖에 없다. 이 시기에 Y대학은 학내에서 개설되는 모든 과목을 대상으로 하여 자과의 전공교양을 지정함으로써, 교양과목이 타과의 전공과목과도, 자과의 전공과목과도 구분되지 않는 상황을 초래한 것으로 보인다. 더욱이 학과의 의무적인 지정으로 인하여 학생들의 선택권마저 제한됨으로써, 학생 선택에 따른 자연스러운 수급의 조정도 불가능해지면서 교양과목의 질을 관리할 방안이 사라지게 되었다.

한편, D대학의 경우에는 위의 두 대학과는 다른 의미에서 중요한 변화를 보인다. D대학의 교양선택과목은 본래 2학점(1시수씩 1학기과 2학기에 걸쳐 운영)이었으며 총 9개 과목이 있었으나, 이 시기에는 일제히 3학점으로 바뀌어 비중있게 운영되면서 24개 과목으로 늘어났다. 또한 이 과목들은 인문계, 사회계, 자연계로 구분되어 모든 학생은 각 분야에서 균형있게 1개 과목이상을 이수하도록 되었다. 학생의 자유 선택에 따라 과목을 이수하되, 반드시 3개 분야를 모두 포괄하도록 한 것은 교양과목의 분야별 균형이라는 점에서 가장 적극적인 조치를 취한 것으로 평가된다. 다른 두 대학과 비교할 때뿐만 아니라 이전, 이후의 시기와 비교해서도 모든 학생들로 하여금 3개 분야의 교양을 고르게 선택하도록 한 것은 이 시기의 D대학의 독보적인 조치로 평가할 수 있다. 이 점에 주목하여 또하나의 질문을 제기해 볼 수 있다. 즉,

둘째, 초중고의 보편교육에 내재해 있는, 교육받은 인간이 가져야 할 ‘다방면의 흥미’는 대학의 교양교육에서 어떤 모습으로 구현되어야 하는가? 교양과목의 이수가 특정한 하나의 분야에 치우치지 않고 다양한 방면을 포괄하면서 최소한의 균형을 이루도록 하는 노력은 필요한가, 필요하다면 그것은 어떤 방식으로 이루어져야 하는가?

이 질문은 교양선택의 영역뿐만 아니라 교양필수의 영역과도 관련된다. 법정교양으로서 국어, 국사, 교련, 국민윤리, 체육 등이 당시 상황상 의무적으로 개설되어야 하는 과목인 반면에 동일한 교양필수의 영역내에 Y대학의 경우에는 1970년대와 1980년대에 동일하게 철학개론이 포함되어있다. D대학에서는 1970년대에 2학년의 교양필수과목으로 철학개론과 자연과학개론을 이수하도록 하기도 하였다. K대학에서는 1970년대에 자연과학개론을 K대학교의 문리대-인문계열과 사회계열-에서 의무적으로 이수하도록 지정하였다. 또한 이 시기에 Y대학은 ‘균형교양’이라는 이름 하에 타계열 전공교양과목을 서로 다른 2개 계열에서 1과목씩 선택하도록 하였다. 이러한 시도들은 모두 누구나 갖춰야 하는 인문학적, 사회학적, 수리과학적 사고와 안목이 있으며, 대학교육을 통하여 그것을 균형있게 습득해야 한다는 전제를 깔고 있다.

이러한 목적을 위해서는 특정 분야에 관한 전문적 지식보다는 해당 계열을 전체적으로 포괄하면서 고유한 문제접근법과 기본 개념의 습득을 위주하는 강의를 개설해야 할 것이다. 특정 전공의 교수진이든, 교양학부의 교수진이든, 균형교양선택 또는 교양필수로서의 각 계열의 사고방식을 대표할 수 있는 교육과정을 고안할 필요가 있다. 이 점에서 균형적 교양 또는 다면적 흥미를 위한 교양교육의 취지를 분명히 인식하고 담당 교수진을 안내할 수 있는 교양교육의 주체가 요구된다. 그 주체는 위원회의 형태를 띌 수도 있고, 교양학부의 형태를 띌 수도 있을 것이지만, 교양교육의 목적과 취지에 관한 인식을 공유하고 관리할 수 있는 안정적인 기구는 반드시 설치되어야 할 것으로 보인다. 세 대학의 운영을 표로 나타내면 다음과 같다.

〈표 2〉 1980년대 세 대학의 교양교육 비교

	K대학	D대학	Y대학
교육 과정	-교양필수: 이전 시기와 유사 -교양선택: 인문(철학개론, 교양한문, 이데올로기비판) 사회(사회학개론, 경제학개론) 자연(수학1/2, 물리학, 화학, 생물학, 환경과학, 통계학2) 등 28개 과목 -자유선택: 중급영어, 중급독어, 중급불어, 중급중국어, 현대사조론 -학과별 교양선택7과목 지정	-교양필수: 국민윤리, 한국사, 체육, 국어, 영어, 제2외국어 -교양선택: 인문(문학개론, 철학개론, 미학개론, 윤리학개론) 사회(문화사, 지리학개론, 법학개론, 경제학개론) 자연(일반수학, 통계학, 일반물리학, 지구과학, 가정학, 위생학) 중 영역별로 각 택1 -계열교양: 1학년때 학기당1과목	-기초교양: 법정교양 14시수(국민윤리, 국사, 교련, 체육) 및 학교선정교양 17시수(국어, 영어, 제2외국어, 철학개론) -균형교양: 타계열 전공교양과목을 계열별로 3시수 2과목 3학년때 이수 -일반선택: 전교에서 개설되는 모든 과목 포함
비고	-1980년 D대학, 1984년 K대학에서 교양학부(교양과정부) 폐지함 -교양과목의 수는 꾸준히 증가함		

4. 1990년대의 교양교육

1990년대의 교양교육은 그 이전 시기에 비하여 체제상 더 정련되고 안정된 모습을 보여준다. 30년 전후의 교양교육의 경험이 축적된 결과, 교양교육의 기본 방향이 확립되고 그 본질을 보다 잘 구현할 수 있는 방향으로 여러 시도가 이루어진다. 대표적으로 Y대학은 교양을 총 4가지 영역으로 구분하는데, 이것은 타 학교나 이전 시기에 비하여 가장 세분화된 구분이다. 흔히 교양은 교양필수와 교양선택으로 구분되는 것이 보통이지만, 이 구분은 수강의 방식에 의한 것일 뿐 여러 교양과목 간의 성격상의 차이를 직접 나타내지 못한다는 한계를 가진다. 이러한 점들을 고려하여 이 시기 교양교육이 답하고자 한 질문을 추론하면 다음과 같다.

첫째, 교양교육은 전공교육과 다른 고유한 성격을 띠고 있지만, 교양교육 내에서도 서로 다양한 기능과 역할의 구분이 있을 수 있다. 교양교육은 영역별로 어떻게 구분될 수 있으며, 세부 영역간의 상호관련은 무엇인가?

교양교육의 영역별 구분과 관련하여 Y대학에 주목할 필요가 있다. 이 시기에 Y대학의 교양교육은 기초교양, 균형교양, 자유교양, 전공교양이라는 틀을 통하여 교양의 다양한 성격을 분명하게 보여주고 있다. 기초교양은 국어, 영어, 제2외국어, 철학, 역사로 이루어지는데, 한국사회의 민주화의 진전과 더불어 이때까지 법정 교양으로 지정된 교련이나 국민윤리, 국사 등의 과목들이 폐지되면서 이 자리를 메울 새로운 영역과 과목들이 선정되었다. 특히 주목할 것은 철학과 역사를 기초 교양으로 포함시킨 점이다. 철학과 역사가 교양의 핵심 부분이라는 데에는 이견이 없겠으나, 이것을 여타의 분야와 분명하게 차별화하여 기초 교양으로 지정하여 의무적으로 이수하도록 한 것은 대학 차원에서의 교육적, 정책적 판단을 보여준다. 각 대학의 교육이념을 반영하면서 철학이든, 과학이든, 독서든 간에 특정 분야의 과목을 개발하는 것은 매우 고무적인 노력으로 보인다. 오늘날에 있어서도 각 대학은 실질적 교육과정을 통하여 대학의 특성과 장점을 학생에게 보여줄 수 있도록 노력해야 할 것이며, 교양교육의 기초교양 분야는 해당 대학의 고유한 교육철학을 드러낼 훌륭한 통로가 될 수 있다.

Y대학은 이러한 성과를 기반으로 하여 2001년에 대학교육협의회 주관의 대학평가에서 교양교육분야 우수 대학으로 선정되기도 하였다. 우수 대학 선정의 가장 중요한 이유는 기초교양, 균형교양, 자유교양,

전공교양이라는 영역 구분이 교양교육의 다양한 성격을 반영하여 명확하게 설정되었다는 점, 그리고 철학과 역사라는 본 대학의 핵심적 교양교과가 모든 학생에게 필수로 부과되는 제도를 갖추었다는 점에서 찾을 수 있다. 또한, 교양교육 우수 대학으로 선정된 다음 해에 Y대학은 1980년에 폐지되었던 교양학부를 20년만에 부활시키고 2007년에는 기초교육대학을 신설하기도 하여 교양교육의 주체를 확립하려는 노력을 기울였다.

그 밖에, 이 시기에는 세 대학 모두에서 각각 계열별-인문, 사회, 자연 또는 예체능 추가-3개나 4개 영역으로 구분하여 교양과목을 각각 30개 내외로 개설하여 학생들로 하여금 선택하도록 하고 있다. 교양과목은 주로 학생의 선택에 의해 결정되며 과목의 수도 특정한 범위내에서 통제되고 있는 것을 볼 수 있다. 이와 관련하여 또 하나의 질문을 제기해 볼 수 있다.

둘째, 교양과목을 영역별로 구분하여 관리한다고 할 때 포함되어야 할 영역은 무엇이며, 각각 어느 정도 수의 과목들을 개설하는 것이 적절한가? 이 시기에는 세 학교 모두 인문, 사회, 자연의 세 가지 영역 포함하고 있으며, 그 수 또한 30개 내외로 학교에 따라 큰 차이가 없지만, 그 근거와 개선의 방향에 관하여 생각해 볼 필요가 있다.

K대학은 세 대학 중에서 가장 많은 총 96과목의 교양과목을 개설하였다. 과목의 수가 많은 만큼 여러 과목들을 일정한 틀로 구획하여 제시하고 관리할 필요가 제기된다. K대학은 인문 과목 23개, 사회 과목 22개, 자연 과목 33개, 예체능 과목 18개를 개설하였으며, 인문 과목은 다시 한국어와 문학영역, 외국어 영역, 역사 및 철학영역으로 나누고, 자연과목은 자연과 그 관리 영역 및 기초과학 영역으로 나누었다. 즉 K대학은 인문, 사회, 자연, 예체능의 계열에 따라 크게 4가지로 나눈 후에 다시 인문을 3개, 자연을 2개로 세분화하였다. 이것은 그 이전 시기나 여타 대학이 아무런 구분을 하지 않거나, 아니면 인문, 사회, 자연의 최대 3개 영역으로 나누어 제시한 것과 비교할 때, 매우 체계적인 구분을 시도한 것으로 보인다.

교양과목의 선택이 학과나 계열이 아닌 개별 학생에게 상당한 정도로 위임되고 그에 따라 교양과목이 100개 이상으로 다양해지는 이후의 추세에 따라서 교양과목을 일정한 틀로 구분하여 개설하는 것은 점점 불가피한 경향이 되었을 것이다. K대학의 사례는 이 면에서의 선례를 보여주고 있다. 다만 지나치게 기계적으로 학문 분야의 명칭을 그대로 적용하였으며, 학교가 지향하는 특별한 이념이 반영되지 않았다는 점에서 개선의 여지가 있다고도 볼 수 있다. 실지로 2000년대에 오면, D대학은 교양을 인문, 사회, 자연, 예체능, 세계화의 5개 영역으로 구분한다. 여기서 세계화는 본 대학이 육성하고자 하는 교양교육의 분야에 해당한다. 또한 K대학도 10년 후에는 본래의 구분을 다소 수정하여, 언어와 문학, 역사와 철학, 사회와 세계, 자연과 생명, 체육 및 여가생활, 직업능력 개발 등의 영역을 개편하는 것을 볼 수 있다.

한 가지 주목할 것은, 교양과목의 영역 구분은 한편으로는 시대의 변화와 요구를 반영하면서도 다른 한편으로는 교양교육의 보편적 가치를 반영하는 이중의 과제를 안고 있다는 점이다. 이 두 과제는 때로 서로 모순될 수 있다. 앞에서 Y대학의 학문 영역별 단순 구분은 보편적 성격에 치중하여 시대의 변화와 요구에 따른 대학의 고유한 방향은 보여주지 못한다고 말할 수 있다. 반면에 2000년대의 D대학은 세계화의 영역을 새로 만들었으며, 이것은 당시의 시대적 풍조를 반영한 것으로 보인다. 사실상 2000년대에는 D대학뿐만 아니라 K대학도 사회와 세계라는 영역을, Y대학도 세계문화와 외국어 영역을 새로 설치하였던 것을 보면 가히 ‘세계’ 또는 ‘세계화’가 당시 교양교육에 있어서 중요한 화두였던 것을 알 수 있다.

그러나 또 한편 시대적 관심과 보편적 관심을 포괄하는 통찰력을 발휘하여 교양교육의 틀이 지나치게 자주 바뀌지 않으면서도 일관되게 발전해 나아가는 균형을 이루어야 할 필요성도 제기된다. 이 시기 세 대학의 전반적 운영은 다음과 같다.

〈표 3〉 1990년대 세 대학의 교양교육 비교

	K대학	D대학	Y대학
교육 과정	<ul style="list-style-type: none"> -일반교양과목은 필수와 선택으로 구분 -일반교양과목의 이수 학점은 졸업 필요 학점의 30퍼센트(몇 개 학과 및 단대 예외) -교양과목구분: 인문(한국어와문학, 외국어, 역사 및 철학의 세부 3개 영역), 사회(사회와인간), 자연(자연과 그 관리, 기초과학의 세부 2개 영역), 예체능의 96개 과목 	<ul style="list-style-type: none"> -교양필수: 국어, 영어, 제2외국어,(철학, 수학, 윤리학, 한국사 중의) 1과목 계열별로 지정 -학과지정교양: 1학년학기당 1과목 -계열교양: 인문, 사회, 자연계에서 1과목씩. 학년 학기 미지정 -교양선택: 현대중국론, 여성과 사회, 도서관정보이용론, 상업경영학, 미술의 이해, 생명의신비, 국제관계구조론 등 72개 과목 	<ul style="list-style-type: none"> -기초교양: 국어, 영어, 제2외국어, 철학(현대사회와 철학, 철학의 이해, 인간과 윤리 중 택1), 역사(한국의 역사인식, 한국문화사, 한국근현대사, 세계문화사 중 택1) -균형교양: 균형교양과목 중에서 인문사회계열은 타계열에서 3과목, 자연계열은 1과목) -자유교양: 각2학점 총49과목 -전공교양: 학과별 7개 내외 개설
비고	<ul style="list-style-type: none"> -교육영역이나 과목구분이 보다 체계적으로 정비됨 -개설 과목의 수에 있어서 학교별 차이는 있으나 전체적으로 계속 증가함 		

5. 결론

본 연구에서는 1970년대부터 2000년까지 10년을 주기로 하여 세 시기 동안 3개 대학의 교양교육사를 살펴보았다. 이상에서 시기별로 각각 두 가지 질문을 제기하였다. 즉, (1970년대) 1. 교양과목의 이수를 결정하는 학생의 선택권은 어느 정도로 보장되어야 하는가, 2. 전공을 위한 기초 학습은 교양과 전공 중의 어느 편에 속하는 것이 적절한가, (1980년대) 3. 교양교육은 별도의 학부가 주체가 되어야 하는가, 아니면 일반 학과의 교수진 전체가 주체가 되어야 하는가, 4. '다방면의 흥미'를 기르기 위한 교양교육의 균형은 어떤 방식으로 이루어져야 하는가, (1990년대) 5. 교양교육은 영역별로 어떻게 구분될 수 있으며 각 영역간의 관련은 무엇인가, 6. 교과목 개설시 교양과목들은 어떤 기준에 의하여 분류될 수 있는가 등등. 본 연구는 각 시기의 교양교육의 의의를 가장 잘 드러낼 수 있는 질문을 사후적으로 추론하여 드러내고자 하였으며, 각 시기의 세 대학의 교양교육은 이 질문들에 대한 나름의 해결책으로서 이해될 수 있다. 물론 이상의 질문들은 해당 시기에만 국한되는 것도 아니며, 그 시기에 각 질문에 대한 온전한 해답이 제시된 것도 아니다. 위의 질문들은 오늘날에도 여전히 의미를 가지는 것으로서, 우리는 지난 시기의 성과와 한계 속에서 오늘날 교양교육의 현실을 조망할 수 있다.

이제, 향후 대학의 교양교육이 새롭게 당면하게 될 질문은 어떤 것이겠는가? 미래사회, 뉴 노멀 시대의 교양교육은 그야말로 전대미문의 '뉴 노멀의 질문'에 대답해야 하는가? 아마도 기술적, 방법적 부분에 있어서 오늘날 이때까지와는 전혀 새로운 상황에 직면해 있다는 점은 인정하지 않을 수 없을 것이다. 그러나 그럼에도 불구하고 예컨대 '온라인의 상호작용을 구현하기 위한 교수법의 개발'과 같은 뉴 노멀의 질문만이 우리에게 주어져 있는 것은 아니다. 과거의 질문은 여전히 우리에게도 유효하며, 그 질문에 들어있는 교육적 함의를 더욱 충실하게 탐색해 나감으로써 '과연 교양인은 어떤 사람이며, 어떻게 길러질

수 있는가'라는 교양교육의 항구적인 과제를 해결하기 위한 우리 시대의 소명을 비로소 완수할 수 있을 것으로 생각된다.

참고문헌

경북대학교 요람 1976-77, 1984-85, 1994-95.

대구가톨릭대학교 요람 2006-07.

영남대학교 요람 1977, 1983, 1990-91.

효성여자대학교 요람 1977-78, 1983-84, 1990.

지정민(2019). “교양교육과정의 역사적 고찰: 대구가톨릭대학교 사례연구 1970-2010”. *융합교양연구* 6. 대구가톨릭대학교 융합교양연구소. 117-144.



“대구 · 경북지역 3개 대학의 교양교육사 비교연구 1970-2000 - 교양교육의 미래를 위한 역사적 성찰”에 대해

정혜진(국민대)

‘언택트시대에 걸맞는 교양교육’, ‘온라인매체의 보편화에 부합하는 교양교육’(p.1)이라는 슬로건이 말해주듯이, 오늘날 대학의 교양교육은 코로나 시대를 겪으면서 더욱더 그 성격과 역할이 부침을 겪고 있는 것이 현실입니다. 이러한 가운데 경북대학교, 대구가톨릭대학교, 영남대학교의 교양교육사를 약 10년 단위로 분석함으로써 세 대학의 교양교육의 변천사를 비교 검토하고 있는 발표자의 연구는 몇몇 지역대학에 국한된 것이 아닌 우리나라 대학 교양교육 전체에 대한 문제제기를 하고 있다는 점에서 후속연구를 위한 기초선행연구로서의 의의가 매우 크다고 생각합니다. 특히 주목할만한 점은 발표자는 요람에 나타나 있는 교양교육편성을 시대별로 분석해봄으로써 그 편성이 답하고자 하였던 질문을 사후적으로 추론해 냄으로써 각 시대의 교양교육의 특징을 도출하고 있다는 점입니다.

발표자가 추론해 낸 질문을 요약하면 다음과 같습니다. 1. 전공과 구분되는 교양교육의 운영상의 특징은 무엇인가, 교양교육과정에서 학생의 선택권은 어느 정도 보장되는가?(70년대, p.2) 2. 전공학습을 위한 기초로서 관련 과목(계열기초공통)이 요구된다고 할 때 그것은 교양교육의 영역에 속하는가, 속하지 않는가?(70년대, p.3) 3. (교양학부를 폐지하고) 교양과목을 각 전공의 교수진의 책임하에 자율적으로 개설하는 것이 바람직한가?(80년대, p.4) 4. 초중고의 보편교육에 내재해 있는, 교육받은 인간이 가져야 할 ‘다방면의 흥미’는 대학의 교양교육에서 어떤 모습으로 구현되어야 하는가?(80년대, p.5) 5. 교양교육은 영역별로 어떻게 구분될 수 있으며, 세부 영역간의 상호 관련은 무엇인가?(90년대, p.6) 6. 교양과목을 영역별로 구분하여 관리한다고 할 때 포함되어야 할 영역은 무엇이며, 각각 어느 정도 수의 과목들을 개설하는 것이 적절한가?(90년대, p.6)

발표자가 추론해 낸 질문들은, 발표자 자신이 말하고 있듯이, 해당 시기에만 국한되는 것도 아니며, 그 시기의 그 질문에 대한 ‘나름의’ 대답이 과연 올바르게 대답되고 있는가도 불분명하다고 말할 수 있습니다. 말하자면, 발표자가 추론해 내었다고 하는 질문들은 한편으로 교양교육의 성격과 역할이라는 교양교육의 의미 탐색을 위한 질문인 것처럼 보이기도 하고 다른 한편으로 교양교육의 운영과 과목편성의 실제적 기준마련을 위한 질문인 것처럼 보이기도 합니다. 아울러 1번부터 6번까지의 질문을 관통하는

하나의 질문이 있다면 그것은 무엇일까 하는 궁금증이 생기기도 합니다. 예컨대, 교양교육은 왜 해야 하는가?, 전공교육에서는 담지 못하는 교양교육의 특이성은 무엇인가? 하는 등의 1번부터 6번 질문의 밑바닥에 깔려있으면서 각 시대를 통괄하는 교양교육의 의미에 관한 질문과 탐구가 제대로 이루어지지 않는다면 교양교육의 당위와 필요성은 정박할 곳이 없는 부표(浮漂)와 같은 신세가 되지 않을까 생각됩니다. 사실 발표자 역시, ‘언택트시대에 걸맞는, 온라인매체의 보편화에 부합하는 교양교육’은 이시대 교양교육이 해결해야할 유일한 과제도 아닐뿐더러 가장 중요한 과제도 아니라고 말합니다(p.1). 발표자는 ‘보편적 인간성’을 함양하는 교육이 ‘팬데믹시대의 교양교육의 제1과제’라고 말합니다. 그러나 발표자의 이 말이 구두선에 그치지 않기 위해서는 무엇보다도 전공교육과 구분되는 ‘보편적 인간성’을 함양하는 교양교육의 성격과 역할이 분명하게 드러나야 할 것입니다. 왜냐하면, 발표자의 말대로 ‘교양교육의 특수성에 관한 분명한 인식이 없다면, 이러한 상황은 자칫 전공과목과 다를 바 없는 교양과목의 양산을 낳을 수밖에 없기’(p.4) 때문입니다.

뉴 노멀 시대 교양교육의 새로운 방향과 과제에 대한 모색

정은상(경남대)

1. 서론

뉴 노멀 시대에 대학의 교양교육이 나가야 할 새로운 방향과 과제에 대해서 모색해 보고자 한다. 대학 교양교육에서 뉴 노멀 시대를 맞이하여 새로운 방향에 대해서 어떻게 해야 할지 다함께 생각과 의견을 교류하는 장이 되길 기대한다.

코로나19 사태는 우리에게 닥친 것들로 다가왔다. 대학 입학식이 온라인으로 이뤄졌고, 온 라인 수업이 교실 수업을 대신하였고, 사회적 거리두기가 진행되고 있으며, 온라인과 대면수업을 동시에 하는 블렌디드 러닝 환경이 일상화가 되었고, 중간고사도 온라인으로 시험을 실시하였다. 도서관 대출도 제한적이었고 열람실도 일부 개방운영 및 폐쇄하였다. 교수사회도 재택근무와 온라인강의 등으로 원활한 상호작용이 불가능하였다. 전혀 예측 못했던 일이고 경험하지 않은 일들로 많은 시행착오를 겪으면서 지금은 어느 정도 익숙하게 됐다.

과거 대학에서는 특별함으로 여겨왔던 동영상 및 온라인 강의가 일상의 평범함으로 변화했다. 엄청난 예산을 들여 사이버 강의와 동영상 강의에 대한 각종 학술대회나 세미나를 반복적으로 개최했지만, 일부 교원들만 관심을 두었던 것이 사실이다. 하지만, 이제는 완전 다른 시대의 평범한 일상이 되어 모든 교수들이 동영상 및 온라인 강의를 평범한 일상처럼 하고 있다. 우리에게 익숙하지 않던 화상강의와 화상회의와 같은 활동 영역이 어느새 빠르게 적응해 가고 이제는 우리들의 일상생활처럼 자연스러워졌다. 코로나19 사태가 전 세계적으로 엄청난 재난과 생명의 손실을 가져온 반면에 대학에서 교육활동의 양상을 돌아보고 미래를 새롭게 구상하는 계기를 제공해 준 측면이 있다. 미국의 실용주의 철학자이자 교육자인 존 듀이(1859~1952)는 “우리는 경험에서 배우지 않는다. 우리는 경험에 대한 성찰이나 반성에서 배운다.”라고 했다.

뉴 노멀의 시대에 교양교육은 무엇을 어떻게 해야 할 것인가? 뉴 노멀 시대의 교양교육은 미래교육의 일부분이다. 우리가 다 같이 경험과 담론을 형성해 나갈 필요성이 여기에 있다. 뉴 노멀 시대의 교육 또한 더 이상 교육만의 영역이 아니다. 코로나 19 사태를 통해서 거시적으로는 자연과 인간사회, 세계와 인간이 연결되어 있음을 미시적으로는 우리의 일상을 상당 부분 바꿔 놓고 있음을 깨닫는 계기가 되었다.

교육은 이제 종속변수이면서 독립변수이다. 교육은 사회의 영향을 받지만, 사회에 큰 영향을 미치기도 한다. 교육의 중심에는 인간이 있다(교육정책디자인연구소, 2020). 이른바 뉴 노멀의 시대에 접어들고 있는 것이다. 뉴 노멀 시대에 교양교육 인식의 재고와 새로운 가능성에 주목하기 시작하였다. 코로나 19가 종식 되어도 코로나 이전의 상황으로 완전히 돌아가기는 불가능할 것이다. 뉴 노멀 시대의 대학운영과 대학 교육의 모습이 그 이전과 공존할 가능성이 크다.

뉴 노멀 시대 교양교육은 어디로 가야 할 것인가? 문명사적인 전환기에 교양교육에 있어서 교양 교육제도나 교육의 내용에 혁신적인 변화가 필요한 때이다. 교양교육의 기존 제도와 틀을 유지하면서 교양교육의 내용만 변화 시키자는 주장도 있지만, 뉴 노멀 시대에 알맞도록 변화라고 하는 새로운 방향을 모색해야함은 당연한 과제가 된 현실이다. 또한 전환기를 맞이하는 과정에서 제기되는 이슈와 과제는 무엇인지 살펴 보고자한다.

2. 본론

교양교육은 전공의 전문성 교육이 아니라, 모든 학생들에게 요구되는 보편적인 교육이다. 교양교육이란 인간의 자기형성과 교육을 통해 인간의 정신적 심성적 가치와 자질이 발현되고 발전함을 뜻한다. 또한 사회적 유용성 사고를 중요한 것으로 존중하는 것이다. 인간이 그의 역사적 사회적 연관체계 속에서 선택하고 평가하고 자기표명을 할 수 있게끔 지식을 전수받고 체계화함으로써 도덕적으로 바람직한 견지들의 체계를 획득하는 일이다(손동현, 2020).

뉴 노멀 시대를 준비하기 위한 교양교육은 우선 기본적인 지식 및 학습 학구능력을 함양하는 교양 교육의 내용과 인간, 사회 자연에 대한 폭 넓은 이해와 올바른 세계관과 건전한 가치관을 확립하는 교육이어야 할 것이다. 인성교육으로는 협업과 자기주도적인 인생설계가 가능하도록 해야 하고, 개방적인 의사소통 능력을 키워 다양한 문화와의 소통 능력을 향상하는 의사소통 능력을 바탕으로 다양성과 경험을 기반으로 융합적 사고를 함양하는 교육을 지향해야 할 것이다.

뉴 노멀 시대란 무엇인가? 한마디로 정의하기 힘들다. 그러나 학생 한 사람이 귀한 시대임은 틀림이 없다. 대학은 교육기관으로서 대학의 기본 사명을 다하는 것이 존재 이유일 것이다. 또한 학생의 참여와 성공으로 이끌기 위해서는 과거 가르침을 주는 교수 중심의 일방적인 강의 전달과는 달리 스스로 학습능력을 배양하고 함양하는 학생중심으로 캠퍼스 무게 중심이 이동함을 뜻한다(배상훈, 2020).

뉴 노멀의 시대에 자유교육의 가치를 재확인하고 교양교육의 이념과 방향, 그리고 과제들에 대해서 뉴 노멀의 관점에서 성찰할 필요가 있고 새로운 방향을 모색해야 할 시기이다. 이 시기에 우리는 교양교육에서 무엇을 알아야 하고(know-what), 어떤 것들을 준비하고 어떻게 실천해야(know-how) 할지에 대해서 알아 볼 필요가 있다.

2.1. 교양교육의 정의와 목표에 대한 다양한 해석

지식사회의 새로운 문제는 고정된 지식의 축적과 독점을 넘어 유동적 정보의 유통과 공유로 나아간다

는 긍정적 측면도 있지만, 다원화 및 다양화된 지식·정보는 실천적 행동을 함에 있어 지침역할을 하지 못하고 방향감각을 혼란에 빠뜨리기도 한다. 뉴 노멀 시대에 봉착한 새로운 도전은 인간의 욕구 내용 및 욕구충족 방식이 달라지고, 기술의 발전을 토대로 산업의 융복합화가 활발히 진행되고 있다. ‘지식기반 사회’에서, 그리고 공동체적 삶의 범위가 전 지구로 확장되는 세계화의 시대는 지식의 산출과 유통을 담당하는 대학의 연구와 교육에서 변화가 생기는 것은 당연한 일이다. 따라서 교양교육의 정의와 목표에 대한 다양한 입장을 알아보자.

2.1.1. 대학교양 교육의 정의

- 교양교육의 목표는 성숙한 인격체가 지녀야 할 품성, 세계시민으로서 소양, 정보 사회에 요청되는 판단력과 도덕성 등을 지향해야 한다. 나아가서 교양교육은 제반 학문분야에 대한 지적인 호기심을 일깨우고 자기 표현력과 의사소통능력 등을 계발시킬 수 있어야 한다(대학교육협의회, 교양교육의 목표(2001)).
- 교양교육이란 “올바른 세계관과 건전한 가치관을 바탕으로 세계화된 새로운 정보사회에서 비판적 창의적 사고와 원활하고 개방적인 의사소통을 통해 공동체적 문화적 삶을 자율적으로 주도할 수 있는 주체적인 지도자로서의 자질을 함양하기 위한 것으로서, 학문분야의 다양성을 넘어서서 모든 학생들에게 동질적인 내용을 교수하는 교육”이다(손동현, 2020).

2.1.2. 의미와 가치

- “교양이라고 하면 인간이 다른 인간과 함께 살아가면서, 인생관이나 가치관을 형성하도록 도와주는 것... 교양교육은 한 인간 세상을 어떻게 바르고 의미 있게 살 수 있을까를 고민하게 해줍니다. 그들이 인생을 정말 가치있게 살도록 가르치려는 뜻에서입니다”(원종철 가톨릭대학 총장, 교수신문, 2017. 2. 27.).
- “대학의 교양교육은 미래를 이끌 세대들에게 인간성을 고양시켜주고, 현재의 가치는 물론이고 미래적 가치를 탐색할 기회를 주어 새로운 세계를 창조할 역량을 키워줘야 한다”(이진오, 교수신문, 2016. 8. 22.).
- “교양교육은 지식의 세계전체를 조망할 수 있도록 하면서도 보편화될 수 없는 각 개인의 실존을 움직이는 문제들을 감지하여 자신의 삶에 반영케 하는 것을 목적으로 해야 한다”(이진오, 교수신문, 2016. 8. 22.).

2.1.3. 교양교육

- 폭넓은 관심을 갖게 해주고 사고의 유연성을 키우는 교양교육(전동진, 2005).
- “교양교육은 삶의 복잡성에 대해 나름대로의 안목과 판단능력을 갖춘 민주시민으로의 성장의 밑거름이 될 뿐만 아니라, 다른 분야들과의 만남을 가능케 해줌으로써 해당 분야에서의 참신한 아이디어의 탄생에도 큰 기여를 할 수 있기 때문이다”(전동진, 2005).
- “가장 부족하면서도 가장 필요한 것은 사물의 본질에 관해 곰곰이 생각하고, 궁리해 자기 나름의 생각을 갖는 힘이다. 그리고 그 흔들리지 않는 가치관을 조리있게 주장하며 커뮤니케이션을 꾀하는

힘이다. 요컨대 자신의 철학, 가치관, 진정한 교양을 가져야 한다는 말이다”(후쿠하라 마사히로, 2013).

2.1.4. 자유교육(liberal education, 특정한 목표로부터의 자유로움)

- 인류가 이루어 놓은 다양한 문화유산을 그 자체로서 향유할 수 있게끔 해 준다. 자유로움과 개방성이 있는 비판적 지성은 남의 입장은 물론 자기 자신의 입장에 대해서도 거리를 둘 수 있어야 하고, 그래야만 자신에 대한 남의 비판마저도 열린 귀로 들을 수 있게 된다(전동진, 2005).

2.2. 뉴 노멀 시대에 교양교육의 방향과 과제에 대한 모색

코로나19로 인하여 2020학년도 1학기 학교 교육은 개강이 연기되고 온라인 개학과 온라인 교육의 실시로 시작한 새 학기를 맞이하였다. 각 학교마다 처한 온라인 강의를 위한 디지털인프라 구축 정도와 강의역량을 갖춘 교원들의 능력에 따라서 거의 대부분의 대학에서 학기 초에는 시행착오를 겪으면서 다음과 같은 대동소이한 과제해결의 필요성에 대해서 공감했을 것이다.

- 국가 차원의 공적 플랫폼 구축 및 운영 필요하다. 전국의 학습자들이 안정적 사용, 수업진행, 과제, 평가, 등 학습 결과 및 과정 관리 가능하도록 하고, 온라인 교육 플랫폼의 접속 지연이나 일부 콘텐츠의 중지 및 끊김 현상이 없도록 해야 한다.
- 교육취약계층을 위한 지원 체제 강화할 필요성이 있다. 디지털기기 보급 취약 계층, 원격 교육 접근성 낮은 학생들의 디지털 교육격차 해소 지원 정책, 다자녀 가족, 맞벌이 가족, 외국인 유학생 및 대학생들의 온라인 학습역량지원 강화로 디지털 격차로 인한 교육 불평등을 해소해야 한다.
- 원격교육 콘텐츠 확충 필요하다. 교육과정 기반의 대상별, 수준별, 주제별, 수업용 콘텐츠 개발 및 제공이 절실하다.
- 교수자의 역량 강화를 위한 지원도 필요하다. 원격수업 역량강화 위한 국가수준 연수 프로그램 및 제공이 그 예이다.
- 정보보안, 초상권, 저작권 관련 법적인 문제에 대한 적절한 해결책이 필요하다.

이와 같은 현상을 중장기적으로 극복해야할 사항들이지만, 교양교육의 실천을 위한 뉴 노멀 시대의 전제 조건이자 준비해야할 시급한 과제들을 살펴보면 다음과 같다.

첫째는 학교교육의 디지털 인프라 완성이 시급하다. 에듀테크에 기반으로 한 교양교육의 완성을 위해서는 미흡한 부분이 있다. 줌(zoom), 구글 클래스룸 등의 플랫폼을 많이 활용하고 있는 실정이지만, 장기적으로는 ‘우리대학’만의 전용 플랫폼을 구축해서 활용하는 일이다.

둘째는 물리적으로 학교 강의공간의 재구조화가 필요하다. 학생들이 손쉽게 수강할 수 있는 학습권을 우선하는 강의 공간구조로 재배치되어야 한다는 것이다.

세 번째는 디지털 시민성의 토대가 되는 민주시민교육이 강화되어야 한다. 학생 주도성 교육, 블랜디드 러닝의 활성화, 생태교육과 교육의 공공성 보장, 인공지능 기반학습, 디지털 시민교육 등에 관하여 원활한 소통의 공간으로 자래 매김이 필요하다(교육정책디자인연구소, 2020).

결국 학생들을 올바른 가치관과 성숙한 민주시민으로 성장, 육성해 나가야 한다. 교양교육의 올바른 방향을 통한 올바른 민주시민 교육이 선행되기 위해서는 뉴 노멀 시대에 알맞은 전제 조건들이 충족되어

야 한다. 미래 교양교육의 방향과 과제의 최우선 점은 지금 보다 더욱 신명나고 살맛나는 세상의 일원으로 성장 할 수 있도록 세상을 만들어 가도록 하는 것이다. 미래 교양교육을 책임 질 수 있는 교육공동체가 성숙한 시민으로서 미래교육 실천과 대비를 할 수 있어야 할 것이다. 모두가 행복한 미래사회의 구현이 성숙한 미래 교양교육이 이뤄나가야 할 준비과정임과 동시에 과제인 것이다.

2.3. 뉴 노멀 시대에 고등교육에 대한 사회의 요구

과거에는 지식을 배우고 소통하는 창구로 학교가 유일했으나, 현재는 다양한 플랫폼과 콘텐츠를 통해 언제, 어디서든지 필요한 지식을 얻을 수 있다. 그렇기 때문에 학교교육이 단순한 지식이나 기능의 습득만을 가르쳐서는 안 된다. 무엇보다 다가올 미래사회는 단순 지식습득보다는 이를 창의적으로 적용하고 응용하는 능력, 다른 사람과의 협업과 협력을 통해서 문제해결을 하는 능력과 비판적 사고 능력 등을 가진 인재를 필요로 한다. 학생의 특성에 맞는 개인맞춤형 교육 지원 시스템이 필요하다(교육정책디자인 연구소, 2020). 뉴 노멀 시대에 고등교육에 대한 사회의 10대 요구사항들을 종합해 보면 다음과 같은 사항들이다(장순홍, 2020).

- 1) 대면교육과 비대면 교육의 최적 융합
- 2) 능동적 학습 능력 함양, “Teach Less, Learn More”(The 4 C’s-Creativity, Critical Thinking/ Communication/ Collaboration)
- 3) 맞춤학습체제 적극 개발
- 4) 문제해결 중심교육
- 5) Flipped Learning 교육
- 6) 인성교육의 강화(사람과 사람의 관계와 삶을 통한 인성교육이 가장 중요함/ 비대면 수업이 강화 되면서 인성교육 개선 방안)
- 7) 창업교육
- 8) know-what, 교육-무엇이 문제인가?
- 9) 협업 능력 키울 수 있는 협업교육(문제해결중심 교육을 통해 협업의 중요성을 깨닫게 되며 협업하는 방법들을 구체적으로 배워나갈 수 있음/인문계와 이공계 간의 소통능력 필요하고 AI와의 협업 필요)
- 10) 글로벌 역량 함양 교육(거리의 한계를 뛰어넘는 교육/ 전 세계 유명 강사 온라인 강의 제공/ 글로벌 교육시장 선점)

뉴 노멀 시대는 사회와 산업의 변화가 4차 산업혁명과 더불어 시대적인 요구도 다양할 것이다. 공급자 중심에서 소비자 중심으로 전환은 물론이고 특정 지식 생산자 집단이 아닌, 모두가 지식 생산자의 시대가 될 것이다. 지식의 수명도 단축될 것이고, 정통 학문 분야가 융합이라는 틀 속에서 재편될 것이기 때문이다. 한국교육개발원(2017년)의 대졸청년 전공일치 취업 실태를 보면 공대생 졸업생 100명 중 35명 정도가 전공과 일치하는 분야에 취업하는 것으로 조사가 되었다. 이는 나머지 65명은 전공과 무관한 곳에 취업하거나 취업을 못하고 있다는 것을 말한다. 전공분야에 취업을 못하는 약 65%의 졸업생들이거나 5년 후에 직업을 변경해야 하는 졸업생들은 위 10대 요구사항들을 충족시킬 수 있는 재교육을 통하여 취업이 가능하다는 이야기가 될 수도 있다.

2.4. 뉴 노멀 시대에 V세대를 위한 교양교육 O4O체제

V세대란 용감하고(Valiant), 다양하며(Various), 생기발랄한(Vivid) 2010년대 젊은이들을 말하며, 이는 1990년대 X세대(X-Generation), 2000년대 Y세대(Y-Generation)에 이어 2010년대 젊은이들에게 붙여진 별칭이다. V세대는 한국경제의 도약기를 거치면서 경제적으로 풍요로운 유년기를 보냈고, 물질적으로 풍요로운 가정에서 부모들의 전폭적인 사랑과 투자를 받아 구김살이 없다. 이들은 주로 1988년을 전후로 태어났으며, 서울올림픽을 전후로 태어난 세대답게 개성이 있고 자신감이 강하다는 특성이 있다. 또한 비교적 어린 나이에 인터넷 문화와 글로벌화를 접하면서 성장해 디지털 기기를 잘 다루고 글로벌 환경에도 잘 적응한다(네이버 지식백과). 즉, V세대는 디지털 기기 활용하는 삶이 더 편한 세대를 말한다. 코로나19를 계기로 V세대 급속히 증가한다는 의미이기도 하다.

V세대들에게는 소비시스템도 확연히 다르다. 오프라인 매장으로 소비자를 끌어오는데 온라인을 활용하는 O4O(Online for Offline)을 활용하고 있는데 대표적으로 ‘아마존 고’ 시스템을 예로 들 수 있다. 기존의 O2O(Online to Offline)처럼 온라인에서 구매를 하고, 오프라인으로 물건을 받는 ‘요기요’, ‘배달의 민족’과 같은 서비스 시스템과는 정반대라고 볼 수 있다. O4O시스템의 경우는 모바일 앱에서 생성된 QR코드를 이용해 체크인을 해야 매장에 들어설 수 있고, 매장에서 상품을 들고나가면 앱에서 결제가 되는 것이다(전영록, 2020).

뉴 노멀 시대에 V세대를 위한 교양교육을 O4O시스템을 접목하여 강의가 가능하다는 결론이다. 즉, 교수는 1인 강의과목 Tuber가 되어서 교수-학습 체제 구축, 고품질 동영상 강의콘텐츠 개발 및 지원, 성적평가 방법, 시수 인정 등을 개선하여 Tube로서 1인 미디어 플랫폼을 구축할 수 있다는 것이다.

3. 결론 및 제언

코로나19로 인하여 사상 초유의 온라인 개학을 맞이하였다. 코로나 바이러스 전염병은 전 세계 수백만 명의 교육 방식을 변화시켰다. 새로운 교육 솔루션은 필요한 혁신을 가져올 수 있다. 디지털 격차를 감안할 때 교육 접근법의 새로운 변화는 평등 격차를 넓힐 수 있다(Gloria Tam, Diana El-Azar, 2020). 산업혁명 이래 기술 발전이 보여준 생산성 향상은 기술을 혐오하는 기술지상주의를 낳았다. 그러나 기술은 한편으로 외로움·소외라는 문제점을 발생시킨다는 것을 현대사회는 경험하고 있다. 인공지능, 가상현실, 빅데이터, 홀로그램과 같은 디지털 정보기술이 대학의 교육환경을 개선하고 교육의 효율성을 증대할 수 있다. 그러나 지난 학기는 온라인 디지털 기술만으로 지(智)와 덕(德)과 체(體)의 교양이라는 교육의 본질을 달성하기 어렵다는 점을 알려주었다. 교수·학생·동료와 선후배가 대면하는 교육환경이 하루빨리 복원되어야 한다(김정기, 2020).

이와 같은 주장이 있는 반면에 코로나19 상황은 우리에게 대학교육에 엄청난 위기를 초래하기도 했지만, 역설적으로 대학 교육과 교양교육에 있어서 새로운 가능성을 열어 주었고 그것을 우리는 확인하는 계기가 되고 있다(배상훈, 2020). 교수와 학생들이 물리적인 동일 공간이 아닌 원격수업 시행과정에서 다양한 문제를 발견하기도 했다. 일정한 물리적 공간과 장소에서 교수와 학생의 직접적인 만남이나 상호

작용, 학생들끼리의 캠퍼스나 강의실에서 만나 상호교류가 불가능했기 때문이다. 온라인 원격 강의로 교육과 상호작용을 강의실을 대신하여 어느 정도 가능하다는 것을 보여 주었다(김성열, 2020). 이러한 사례를 경험으로 IT 인프라 개발 및 기술력을 활용하여 추후 상황에 적극 대비할 필요가 있다. 뉴 노멀 시대에 원격교육은 우리가 글로벌 리더로 성장할 수 있는 기회를 확인하는 계기이기도 하다. 새로운 한국형 미래교육 모델 바탕으로 에듀테크 산업의 성장과 교육환경의 안정화 이룩할 수 있길 기대감을 갖게 한다.

뉴 노멀 시대의 교육제도나 교육내용의 혁신적인 변화가 필요한 때이다. 변화를 위해서는 규제개혁이 필요하다. 예컨대, 온라인 시대에는 온라인 강의 상한제, 교원확보율, 교지확보율, 양적지표 중심 대학 평가 등과 같은 많은 규제가 있었다. 뉴 노멀의 시대, 디지털 시대에 부합하는 패러다임 또한 경쟁에서 공유와 협력으로 변화해야 할 것이다.

코로나 종식 이후에 우리는 학습 환경과 교육환경을 그 이전으로 되돌릴 수는 없을 것이다. 따라서 코로나 이 후 생존을 위한 개인의 학습, 수입, 투자 등과 같은 유능한 개인을 양성하는 교양교육이 필요하다. 코로나 이후 주목할 5개의 대표 키워드로 업무, 교육, 소비, 금융, 건강을 뽑고 있다. 더 나아가 새로운 시대의 뉴 노멀 시대에는 가성비와 일상화와 비대면의 일상화 그리고 건강과 안전의 일상화가 진행 된다는 것이다(이임복, 2020).

교양교육의 방법과 내용도 스마트 대학 교육과 병행해서 진행하는 시대를 맞이하고 있다. 우선 학생성 공에 관한 내용들이다. 학생들이 소속감과 안전, 능동적 자기 주도적 학습참여, 건강한 공동체 구성원의 일원임을 각인시킬 수 있는 학생성공 로드맵이 필요하다. 특히 교수들은 학생들이 자기 주도적 학습능력을 길러 나갈 수 있도록 도와주어야 한다. 이를 위하여 사전 동영상 자료 학습 후 교수에게 질문 올리기, 교수의 질문에 대한 대답 올리기, 수강생끼리 팀별 활동하기, 수업 후 성찰 글쓰기 등을 실현하는 것이 필요하다(임철일, 2020).

이와 더불어 뉴 노멀 시대의 대학 상생 구조도 필요하다. 변화는 위기이지만 기회이기도 하다. 공유대학이 필요하다, 새로운 대학 패러다임으로 질적 고조 개혁과 상생, 그리고 협력의 고등교육이 필요한 시점이다. 보다 많은 소통과 공유 그리고 상생의 시대에 우리는 살고 있다. 코로나19로 위축되어 있는 우리 학생들에게도 칭찬과 격려가 필요한 시대다. 디지털 역량 강화와 디지털 트랜스포메이션은 뉴 노멀 시대에 교양교육 내실화를 위한 선택조건이 아닌, 생존을 위한 필수조건이 된 사회에 우리는 이미 살고 있다. 어떻게 할 것인가?

참고문헌

- 김성열(2020). “포스트 코로나 시대의 이슈와 과제”. *한국대학교육협의회회. 「대학교육」*, 2020년 여름호(통권 209호).
 _____(2020), “Post 코로나 시대, 우리 대학의 과제”, 2020 경남대학교 제6회 교육혁신포럼, 학술자료집.
 김정기(2020), ‘대면 교육 캠퍼스로 돌아가길 기다린다.’ 중앙일보, 2020.8.17.
 교육정책디자인연구소(2020), *소환된 미래교육 포스트코로나 시대의 학교를 바라보다*, 테크빌교육.
 대학교육협의회(2001), *교양교육의 목표*.
 배상훈(2020), “코로나 19가 대학에 준 선물과 과제”, *한국교육학회 2020 연차학술대회*, 특별세션 발표논문.

손동현(2020), *대학교양 교육론*, 철학과 현실사.

이진오(2016), “CMC: Computer Mediated Communication 시대의 인간존재와 대학교양교육의 방향”, 교수신문, 2016. 8. 22.

임철일(2020). ‘비대면 수업이 요구하는 교수학습 방법의 변화와 혁신’. *한국대학교육협의회. 「대학교육」*, 2020년 여름호(통권 209호).

원종철(2017), “대학교육의 본질은 ‘나를 찾는 것’... 스스로 선택하지 못하면 학문도 못해”, 교수신문, 2017. 2. 27.

전동진(2005), “교양교육과 다원주의”, 한국하이데거학회/ *현대유럽철학연구*, 194-196.

전영록(2020), “포스트코로나, V세대를 위한 O4O체제가 대학의 뉴 노멀이다”, 2020 경남대학교 제6회 교육혁신포럼, 학술자료집.

후쿠하라 마사히로(2014), 하버드의 생각수업, 엔트리.

Gloria Tam, Diana El-Azar(2020), ‘3 ways the coronavirus pandemic could reshape education’, The World Economic Form COVID Action Platform. 13 Mar 2020.

네이버 지식백과, <https://blog.naver.com/haneduaha/221997360301>

[YouTube]

강성구(2020.7.23.), <https://www.youtube.com/watch?v=hoVV1EotfS4>

이임복(2020.6.4.), <https://www.youtube.com/watch?v=HLYEcng6DMw>

장순홍(2020. 8.13.), <https://www.youtube.com/watch?v=Fx0kn1kY3Ps>



“뉴 노멀 시대 교양교육의 새로운 방향과 과제에 대한 모색”에 대해

윤승준(단국대)

COVID-19의 확산은 지난 1학기 대학가의 학사 운영에 커다란 혼란을 가져왔습니다. 대부분의 대학은 평년보다 2주 늦게 그것도 원격수업으로 개강을 하였고, 어느 누구도 예단할 수 없는 상황 전개로 인해 학사 일정이 여러 차례 변경되면서 대학마다 혼란을 거듭하였습니다. 원격수업은 강의의 문제만이 아니라 학생들의 학습 활동에 대한 환류, 공정한 평가를 둘러싸고도 고민하지 않을 수 없게 만들었고, 마침내 성적평가 방식이나 기준까지도 변경하지 않을 수 없게 만들었습니다. 교육의 질을 고려하기보다는 주어진 학사 일정을 차질 없이 소화할 수 있도록 하는 데 노심초사했던 것이 지난 1학기 상황이었습니다. 2학기가 끝나가는 현 시점에서 돌아보면, 한 차례의 경험을 통해 교수나 학생들이 원격수업에 조금 익숙해지기는 했지만, COVID-19 이후의 뉴 노멀 시대 교육에 대비한 근본적인 대책을 마련하고 있지는 않은 것 같습니다. 그런 점에서 정 교수님의 오늘 발표는 교양교육이 앞으로 해결해 나가야 할 과제를 제시하고 고민하게 해 주었다는 점에서 매우 뜻 깊은 것이었습니다. 좋은 기회를 제공해 주신 정 교수님께 감사의 말씀을 드리며, 교수님의 고견을 더 들을 수 있는 기회를 얻기 위해 몇 가지 질문을 드리는 것으로 제게 주어진 책무를 다하고자 합니다.

1. ‘뉴 노멀 시대의 교양교육’에 대한 논의를 위해서는 우선 ‘뉴 노멀 시대’의 ‘노멀’에 대해서 명확하게 이해하는 것이 중요할 것 같습니다. ‘뉴 노멀 시대’의 ‘노멀’에 대한 정 교수님의 고견을 먼저 청해 듣고자 합니다.
2. 정 교수님께서 “뉴 노멀의 시대에 교양교육은 무엇을 어떻게 해야 할 것인가?”라는 질문을 던지고 계십니다. 이 질문은 지금까지의 교양교육 내용이나 방법과 비교해서 뉴 노멀 시대의 교양교육은 달라져야 한다는 것을 전제로 하고 있는 것으로 이해됩니다. 그렇다면 구체적으로 뉴 노멀 시대의 교양교육은 무엇을 어떻게 가르쳐야 하는 것일까요? 2.1.에서 말씀하신 “교양교육의 정의와 목표에 대한 다양한 해석”이 지금까지의 교양교육이 역점을 두고 추구해 온 것이라고 할 때, 뉴 노멀 시대의 교양교육은 이와 달라져야 한다는 것이지요?
3. 정 교수님께서 2.2.에서 뉴 노멀 시대 교양교육을 위해 국가 차원에서 해결해야 할 문제와 대학 차원에서 해결해야 할 과제를 각각 제시하고 계십니다. 그런데 이러한 과제들은 실상 교양교육의

본질적 내용이나 방법이라고 하기보다는 뉴 노멀 시대의 교육환경 조성이나 지원 문제라고 할 수 있을 것 같습니다. 한편 2.3.에서 제시하신 ‘뉴 노멀 시대 고등교육에 대한 사회의 10대 요구사항’ 가운데 교양교육이 특히 주목해야 할 점이 있다면 ‘인성교육의 강화’와 ‘협업능력을 키울 수 있는 협업교육’, ‘글로벌 역량 함양 교육’이 아닌가 합니다. 협업교육이 교양교육의 방법 혁신에 대한 문제라면, 인성교육과 글로벌 역량 함양 교육은 교양교육의 내용과 방법에 모두 관련된 문제인 것 같습니다. 이들 하나하나가 모두 큰 문제여서 쉽게 논의하기는 어렵습니다만, 혹시 정 교수님께서 이 문제를 거론하신 까닭이나 이와 관련한 대안을 가지고 계시다면 간략히 소개를 해주셨으면 감사하겠습니다.

4. 정 교수님께서서는 ‘뉴 노멀 시대 V세대를 위한 교양교육 O4O 체제’를 제안하고 계십니다. 원격강의가 일상이 되는 시대, 적어도 비면대면의 원격강의가 면대면 강의와 병행되는 시대에는 ‘O4O 체제’가 교양교육에도 도입될 필요가 있다는 것입니다. 이와 관련하여 궁금한 점은 교양교육의 환경을 ‘O4O 체제’로 전환하는 것이 교양교육의 질적 변화에 어떤 결과를 가져올 수 있을까 하는 것입니다. 이러한 전환이 교양교육의 질 변화와 관련하여 기대할 수 있는 것이 있다면 어떤 것이 있을지 추가 설명을 부탁드립니다.
5. 정 교수님께서서는 ‘학생 성공’에 주목하여 학생 성공 로드맵이 필요할 뿐 아니라 학생들이 자기주도적 학습능력을 길러 나갈 수 있도록 도와주어야 한다고 말씀하셨습니다. 2015년부터 시작된 OECD의 Education 2030 프로젝트에서는 ‘학생 성공’을 넘어 ‘웰빙(well-being)’을 이야기하고 있고, 그 과정에서 ‘학생의 행위 주체성(student agency)’을 강조하고 있습니다. 그런 점에서 Education 2030 프로젝트는 교수님께서 말씀하시고자 하는 내용과도 잘 연결될 수 있을 것 같습니다. 특히 Education 2030 프로젝트에서는 과거 교육을 지배해 온 ‘성공’이라는 메타포에 결부된 경제발전 논리에서 탈피하여 건강, 시민으로서의 참여, 사회적 연계, 교육, 안전, 삶의 만족도, 환경 등 삶의 질과 관련된 모든 조건들에 누구나가 다가갈 수 있는 ‘포용적 성장(inclusive growth)’을 추구하고 있어서 정 교수님께서 말씀하시고자 하는 뉴 노멀 시대의 교양교육의 지향과 더욱 긴밀하게 연계될 것으로 생각되는데, 어떻게 생각하시는지요?(이상은 · 소경희, 「미래지향적 교육과정 설계를 위한 OECD 역량교육의 틀 변화 동향 분석: ‘Education 2030’을 중심으로」 2019. 참조)
6. 정 교수님께서서는 뉴 노멀 시대의 대학 상생 구조도 필요하다고 하시면서 그 가능성을 공유대학에서 찾고 계신데, 공유대학이 과연 대학 상생의 길인가에 대해서는 회의적인 시각도 있습니다. 공유대학은 결국 대학 구조조정의 길이 될 것이라는 우려 때문입니다. 이러한 우려와 관련하여 혹 고견을 제시해주실 수 있다면 고맙겠습니다.

비단 뉴 노멀 시대에 국한되는 것은 아니겠지만, 교양교육이 미래 사회를 살아 갈 젊은 학생들에게 그 가치와 의의를 인정받고 적극적으로 학업에 참여하도록 하기 위해서는 그들이 갈망하는 지적 호기심과 지적 긴장, 깊이 있고 다양한 관계와 경험을 제공할 수 있어야 하지 아닐까 합니다. 뉴 노멀 시대 교양교육의 필수조건이 될 디지털 트랜스포메이션은 이와 같은 교양교육의 콘텐츠를 매개하는 통로가 될 것이라는 점에서 정 교수님이 강조하신 교양교육의 방향과 과제는 우리 모두의 과제가 될 것이라고 생각합니다. 질문이 길어졌습니다. 두서없는 질문에 정 교수님의 따끔한 가르침을 기대합니다. 감사합니다.

뉴 노멀 시대 비대면 수업 현황분석 및 대학생의 학습몰입도와 자기주도성이 학습성과 및 비대면 수업 만족도에 미치는 영향

김은주(을지대)

1. 문제 제기

COVID-19로 우리 사회는 많은 변화가 있었고 특히, 교육현장에서는 온라인 교육이 화제의 중심이 될 만큼 큰 영향을 끼치게 되었다. 학습자 입장에서는 대면식 교육에 익숙한터라 대학강의가 비대면 온라인 강의로 전환되면서 생활패턴에도 많은 변화와 혼란이 야기되었다. 교수자 입장에서는 급작스럽게 비대면 방식으로 수업을 전환하여 운영함에 따라 수업 초반에는 교육의 질을 담보하기 어려운 사례가 많이 나타났다. 대학의 입장에서는 대학 자체 보유 중인 온라인 학습 시스템의 제한적 인원의 수강만 가능하여 제 기능이 어려운 온라인 학습 시스템의 문제 등 비대면 수업에 따른 학생들의 높은 수업 만족도와 학습성과를 기대하기는커녕 수업의 질 확보와 인프라 구축이 급선무였다. 2020년 1학기를 준비없이 보낸 대학들은 자체적으로 비대면 수업에 대한 교수-학습 현황을 분석하여 학습자의 학습성과 및 수업 만족도 제고를 위한 방안 마련이 필요하게 되었다.

대학 비대면 수업에서 학습자의 교육효과를 높이기 위해서는 면대면 수업환경 대비 새로운 비대면 수업환경에 적합한 인지전략 및 동기가 필요하다(Watkins, Leigh. & Triner, 2004). 비대면 수업에서의 학습성과 및 수업 만족도를 높이기 위해서는 먼저, 학습자들이 온라인 학습환경에 얼마나 학습몰입을 발휘하는지가 중요하다(채민정, 2016). 학습몰입은 학습에 대한 즐거움, 창조성, 자기존중감 등의 경험을 통해 학습흥미를 유발하고 삶의 질 향상에 영향을 주는 것이다(Csikszentmihalyi, 1990; 이은경, 2018). 학습자의 학습성과 및 수업 만족도를 조사하기 위해서는 학습자들이 느낀 긍정적인 만족감과 감정은 중요하다(송지연, 2017). 즉, 비대면 수업에서 학습자의 학습몰입은 학습성과 및 수업 만족도에 영향을 주는 예측변인임을 알 수 있다.

또한 Forgerson(2005)의 연구에서는 학습자의 자기주도성이 온라인 학습에서의 학습성과 및 수업 만족도에 긍정적 영향을 미치고 있음을 밝히고 있다. 자기주도성은 학습을 능동적으로 이끌어가는 학습자의 태도, 가치관, 역량 등 학습자가 보유한 내적 심리적 특성이다(Guglielmino, 1977; Oddi, 1986). 비대면 수업에서는 대면수업에 비해 교수자의 통제가 제한되어 있고 학습자 스스로 학습진도를 스스로

관리해야 한다. 따라서 자기주도성을 갖고 학습투자 시간의 적절한 관리가 이루어지지 않으면 학습성과 및 수업 만족도에 부정적인 영향을 야기할 수 있다(Macan, Shahani, Dipboye, and Phillips, 1990). 주영주, 하영자, 김은경, 유지원(2010)의 연구에서도 비대면 수업환경에서 학습자의 학습동기, 학습몰입, 자기주도성 등이 전제되지 않으면 낮은 학습성과를 야기시킬 수 있음을 보고하고 있다.

따라서 본 연구의 목적은 대학에서의 비대면 수업현황을 분석하고 학습자 관련 변인 중 학습몰입, 자기주도성이 비대면 수업에서 학습성과 및 수업 만족도에 미치는 영향을 분석하고자 하였다. 연구 결과를 통해 COVID-19의 장기화가 예상되는 상황에 대한 교양교과의 비대면 수업의 질관리 대응책 마련을 위한 기초자료를 제공하고자 한다.

2. 연구방법

비대면 수업현황과 학습성과 및 비대면 수업 만족도 조사를 위해 설문 문항을 개발하고 2020년도 1학기 비대면 수업에 참여한 을지대학교 재학생 전체를 대상으로 온라인 설문조사를 실시하였다. 조사방법은 자기기입식 설문조사로 웹페이지 개설 후 개별 온라인 설문조사로 진행되었다.

2.1. 연구대상

비대면 수업현황과 학습성과 및 비대면 수업 만족도에 영향을 미치는 조사에 참여한 연구대상자의 일반적 특성은 표 1과 같다.

표 1. 일반적 특성(N=708)

변인	구분	빈도	비율(%)
성별	남	241	34.0
	여	467	66.0
학년	1학년	319	45.1
	2학년	146	20.6
	3학년	143	20.2
	4학년	100	14.1
학과	간호학과(성남)	7	1.0
	임상병리학과(성남)	47	6.6
	안경광학과	18	2.5
	의료공학과	25	3.5
	응급구조학과	42	5.9
	방사선학과	41	5.8
	치위생학과	27	3.8
	물리치료학과	40	5.6
	미용화장품과학과	19	2.7
	식품영양학과	29	4.1
	식품산업외식학과	14	2.0

변인	구분	빈도	비율(%)
학과	보건환경안전학과	21	3.0
	의료경영학과	34	4.8
	의료IT학과	53	7.5
	의료홍보디자인학과	21	3.0
	스포츠아웃도어학과	23	3.2
	장례지도학과	61	8.6
	유아교육학과	5	0.7
	중독재활복지학과	29	4.1
	아동학과	4	0.5
	간호학과(대전)	49	6.9
	임상병리학과(대전)	99	14.0

응답비율은 전체 학생 대비 15.2%로 낮은 응답률을 나타내고 있으나 모집단의 대표성 확보를 위해 확률표집(단순무작위표집)절차를 이용하였고 표본오차는 95% 신뢰수준에 있음을 확인하고 정규분포성을 확인하였다. 또한 응답자 성별 비율 구성을 살펴보면, 남학생은 241명(34.0%), 여학생은 467명(66.0%)으로 나타났다. 을지대학교의 경우 재학생 성별 비율에 있어서 3:7의 비율로 구성되어 있으므로 남녀 응답분포 비율은 타당하다고 할 수 있다.

또한 응답자 학년 구성은 1학년(319명, 45.1%)이 가장 많은 응답을 하였고, 4학년(100명, 14.1%)이 가장 적은 응답을 하였다. 전공별 응답자를 살펴보면 총 22개 학과가 참여하였고, 대전캠퍼스 임상병리학과(14.0%), 장례지도학과(8.6%), 의료IT학과(7.5%) 순으로 응답률을 나타냈다.

2.2. 측정도구

비대면 수업 현황과 학습성과 및 비대면 수업 만족도에 영향을 미치는 조사를 위한 설문지는 재학생용으로 제작되었으며, 문항구성 및 내용은 표 2와 같다. 학습몰입을 측정하기 위해 Chan과 Repman(1999)이 컴퓨터 기반 활동에 적용하기 위해 개발한 측정도구를 김미경(2012)이 번역·보완한 것을 수정하여 사용하였다. ‘전혀 그렇지 않다’ 1점에서 ‘매우 그렇다’ 5점까지의 Likert척도로 점수가 높을수록 학습몰입도가 높다는 것을 의미한다. 본 연구에서 학습몰입의 신뢰도 값(Cronbach's α)은 0.93이다.

자기주도성을 측정하기 위해 김미량, 김진숙(2007)이 Garrison(1997)과 Oddi(1986)의 연구에서 개발한 설문조사를 토대로 수정 및 보완하여 이용하였다. ‘전혀 그렇지 않다’ 1점에서 ‘매우 그렇다’ 5점까지의 Likert척도로 점수가 높을수록 자기주도성이 높음을 의미한다. 본 연구에서 자기주도성의 신뢰도 값(Cronbach's α)은 0.89이다.

비대면 수업 만족도를 측정하기 위해 Wang(2003)의 연구에서 개발한 이러닝 학습자의 수업 만족도 설문조사를 토대로 수정 및 보완하여 구성하였다. ‘전혀 그렇지 않다’ 1점에서 ‘매우 그렇다’ 5점으로 점수가 높을수록 온라인 수업만족도가 높음을 의미한다. 본 연구에서 비대면 수업 만족도의 신뢰도 값(Cronbach's α)은 0.90이다.

학습성과를 측정하기 위해 임진호(2006), Sun, Tsai, Finger, Chen과 Yeh(2008)의 연구에서 개발한 설문조사를 토대로 수정 및 보완하여 구성하였다. ‘전혀 그렇지 않다’ 1점에서 ‘매우 그렇다’ 5점으로

점수가 높을수록 학습성도가 높음을 의미한다. 본 연구에서 학습성도의 신뢰도 값(Cronbach's α)은 0.88이다.

표 2. 설문지 문항구성

구분	문항내용	문항수	Cronbach's α
일반적 특성	성별, 학년, 학과	3	-
비대면수업 참여 현황	비대면 수업 수강 경험, 사용기기, 수업 참여 장소, 스마트기기 활용능력, 전공과목 진행방식, 교양과목 진행방식, 과제형태, 사용플랫폼, 희망플랫폼	9	-
자기주도성	지속적 동기 부여, 해결방안 도출, 학습참여여부	4	.89
학습몰입	집중력, 적극성, 몰입도, 충실도	7	.93
비대면 수업 만족도	만족도, 재수강 의사 여부, 충성도	6	.90
학습성과	학습역량 향상여부, 새로운 지식 습득	5	.88
총계		34	

2.3 자료분석

본 연구의 자료를 분석하기 위해 첫째, 일반적 특성과 비대면 수업현황 문항을 중심으로 빈도분석을 실시하였고, 둘째, 학습성과와 비대면 수업 만족도를 설명하기 위한 독립변수로 학습몰입과 자기주도성을 투입하여 중다회귀분석을 실시하였고, 독립변수를 선정하기 위해 단계선택법을 사용하였다.

3. 연구결과

3.1. 비대면 수업 운영현황

표 3. 2020년 1학기 비대면 수업 운영현황 분석결과(N=708)

변인	구분	빈도	비율(%)
비대면 수업 수강 경험	있음	34	4.8
	없음	674	95.2
사용 기기	노트북	513	72.5
	데스크탑 PC	108	15.3
	태블릿	48	6.8
	핸드폰	39	5.5
	주거지	620	87.6
수업 참여 장소	주거지, 도서관 외 공간	77	10.9
	도서관	8	1.1
	이동 중	1	0.1
	기타	2	0.3

변인	구분	빈도	비율(%)
스마트기기 활용 능력	최상	160	22.6
	상	302	42.7
	중	212	29.9
	하	25	3.5
	최하	9	1.3
전공과목 진행방식	비대면	395	55.8
	비대면+대면	308	43.5
	대면	5	0.7
교양과목 진행방식	비대면	638	90.1
	비대면+대면	65	9.2
	대면	5	0.7
과제형태 (중복응답)	퀴즈	530	34.0
	댓글	315	20.2
	레포트	622	39.9
	발표	68	4.4
	기타	23	1.5
사용플랫폼 (중복응답)	구글클래스룸	697	47.2
	네이버밴드	82	5.6
	ZOOM	350	23.7
	CANVAS	16	1.1
	Webex	26	1.8
	Moodle	77	5.2
	네이버/다음카페	113	7.7
	교내LMS	27	1.8
	카카오톡	72	4.9
	기타	17	1.2
희망플랫폼	구글클래스룸	546	77.1
	네이버밴드	7	1.0
	ZOOM	75	10.6
	CANVAS	2	0.3
	Webex	3	0.4
	Moodle	6	0.8
	네이버/다음카페	5	0.7
	교내LMS	40	5.6
	카카오톡	14	2.0
	기타	7	1.0
	응답없음	3	0.4

비대면 수업 경험 여부는 ‘없음’이 95.2%(n=674)로 대부분의 학생들은 비대면 수업 경험이 없는 것으로 나타났다. 비대면 수업 시 사용하는 기기는 ‘노트북’이 72.5%(n=513), 수업 참여 장소는 ‘주거지’가 87.6%(n=620)로 많은 수의 응답자가 노트북을 사용하여 주거지에서 비대면 수업에 참여 하는 것으로 나타났다.

학습활동에 이용할 수 있는 스마트기기 활용 능력은 ‘상’이 42.7%(n=302)으로 가장 많은 응답으로

나타났고, 전공과목 진행 방식은 ‘비대면’ 55.8%(n=395) 교양과목 진행 방식은 ‘비대면’ 90.1%(n=638)으로 대부분의 과목이 비대면으로 수업을 진행하고 있음을 알 수 있었다.

비대면 수업에서 주로 이루어진 과제 형태는 중복응답 방식으로 조사하여 전체 응답의 빈도는 1,558명이었고 ‘레포트’가 39.9%(n=622)로 가장 높게 나타났다. 수업 참여를 위해 사용한 플랫폼은 중복응답 방식으로 조사하여 전체 응답의 빈도는 1,477명이었고 ‘구글클래스룸’이 47.2%(n=697)으로 가장 많은 응답으로 나타났으며 추후 비대면 수업이 이루어졌을 때 사용하고 싶은 플랫폼은 ‘구글클래스룸’이 77.1%(n=546)으로 가장 높게 나타났다.

3.2. 비대면 수업 참여에 따른 학습몰입, 자기주도성이 학습성과에 미치는 영향

표 4. 학습성과, 학습몰입, 자기주도성의 기술통계치(N=708)

	Mean	Std. Deviation
학습성과	3.3102	.85547
학습몰입	3.0841	.77541
자기주도성	3.4280	.68457

대학생의 학습성과에 대한 중다회귀분석의 분산분석표는 표 5와 같다.

표 5. 회귀모형에 대한 분산분석표(N=708)

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	298.782	2	149.391	481.741	.000
Residual	218.625	705	.310		
Total	517.407	707			

R2(adj. R2) = .577(.576)

2개의 독립변수로 대학생의 학습성과에 대한 학습몰입과 자기주도성을 측정하는 모형에 대한 통계적 유의성 검정결과, 학습몰입과 자기주도성이 모두 투입된 최종모형의 F통계값은 481.741이며, 유의확률은 .000으로서 유의수준 .01에서 회귀모형이 통계적으로 유의하다고 할 수 있다. 학습성과 총변화량의 57%(수정 결정계수에 의하면 57%)가 모형에 포함된 독립변수에 의해 설명되고 있다.

학습성과에 대한 중다회귀분석결과를 표 6과 같다.

표 6. 학습성과에 대한 중다회귀분석(N=708)

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	.466	.110		4.250	.000
학습몰입	.743	.034	.673	21.655	.000
자기주도성	.161	.039	.129	4.152	.000

개별 독립변수의 종속변수에 대한 기여도와 통계적 유의성을 검정한 결과, 유의수준 .05에서 학습성과에 유의하게 영향을 미치는 독립변수는 학습몰입(t=21.655, p=.000), 자기주도성(t=4.152, p=.000)이

며, 독립변수의 상대적 기여도를 나타내는 표준화 계수에 의하면 학습몰입, 자기주도성 순으로 학습성과에 영향을 미치고 있다.

3.3. 비대면 수업 참여에 따른 학습몰입, 자기주도성이 비대면 수업 만족도에 미치는 영향

표 7. 비대면 수업 만족도, 학습몰입, 자기주도성의 기술통계치(N=708)

	Mean	Std. Deviation
비대면 수업만족도	3.2196	1.12920
학습몰입	3.0841	.77541
자기주도성	3.4280	.68457

대학생의 비대면 수업만족도에 대한 중다회귀분석의 분산분석표는 표 8과 같다.

표 8. 회귀모형에 대한 분산분석표(N=708)

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	258.868	1	258.868	284.400	.000
Residual	642.618	706	.910		
Total	901.486	707			

R2(adj. R2) = .287(.286)

2개의 독립변수로 대학생의 비대면 수업 만족도에 대한 학습몰입과 자기주도성을 측정하는 모형에 대한 통계적 유의성 검정결과, 자기주도성은 유의하지 않아 제외되었고 학습몰입이 투입된 최종모형의 F통계값은 284.400이며, 유의확률은 .000으로서 유의수준 .01에서 회귀모형이 통계적으로 유의하다고 할 수 있다. 비대면 수업 만족도 총변화량의 28%(수정 결정계수에 의하면 28%)가 모형에 포함된 독립변수에 의해 설명되고 있다.

비대면 수업 만족도에 대한 중다회귀분석은 표 9와 같다.

표 9. 비대면 수업 만족도에 대한 중다회귀분석(N=708)

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	.813	.147		5.524	.000
학습몰입	.780	.046	.536	16.864	.000

개별 독립변수의 종속변수에 대한 기여도와 통계적 유의성을 검정한 결과, 유의수준 .05에서 비대면 수업 만족도에 유의하게 영향을 미치는 독립변수는 자기주도성을 제외한 학습몰입($t=16.864$, $p=.000$)으로 독립변수의 상대적 기여도를 나타내는 표준화 계수에 의하면 학습몰입은 비대면 수업 만족도에 영향을 미치고 있다.

4. 논의 및 결론

비대면 수업에 대해 학습자들은 교육 상황으로 인식하기보다는 학습상황으로 인식을 하기 때문에 온라인 학습 환경에서는 교육보다는 학습을, 교수자보다는 학습자에 초점을 맞추어 수업이 진행되어야 한다. 비대면 수업교육의 질관리는 앞으로 선택이 아닌 필수가 되었다. 교육부는 대학의 원격수업 질 관리를 위해 다양한 방안을 마련하고 있다. 대학별로 양질의 원격교육 콘텐츠 개발 및 교원들의 원격교육 역량 제고 지원을 위한 조직 설치 및 운영을 의무화 하고, 대학의 비대면 수업 관련 교육품질 관리 등에 관한 체계 마련을 강조하고 있다. 2020년 10월 한국연구재단 주관으로 '대학 비대면 교육 긴급지원 사업' 신청 및 선정사업이 진행되었고, 앞으로의 대학교육에 있어서 비대면 수업에 대한 교육환경 조성은 다소 준비가 미흡한 대학들의 과제 1순위가 되었다.

본 연구에서 비대면 수업환경에서 학습자들의 학습성과와 비대면 수업 만족도에 영향을 미치는 학습자 변인 중 학습몰입과 자기주도성의 영향력을 확인한 결과, 학습자의 학습몰입과 자기주도성이 학습성과 총변화량의 57%를 설명하고 있고, 학습몰입과 자기주도성 중에서 학습몰입이 자기주도성에 비해 학습성과에 미치는 영향력이 더 큰 것으로 나타났다. 또한 학습자의 학습몰입과 자기주도성이 비대면 수업만족도 총변화량의 28%를 설명하고 있고, 자기주도성은 비대면 수업만족도에는 영향력이 나타나지 않았고, 학습몰입 요인만 비대면 수업 만족도에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 결론적으로 비대면 수업 환경에서 학습자의 학습성과는 학습몰입과 자기주도성, 비대면 수업 만족도는 학습몰입이 긍정적인 영향이 있는 것을 알 수 있다. 즉, 비대면 수업 환경에서 학습자의 학습성과 및 비대면 수업 만족도 향상을 위해서는 학습자의 학습몰입을 위한 교수전략이 필요하다는 것을 알 수 있다.

학습몰입을 위한 교수전략으로 Chan(1999)은 교육내용이 제시되는 방식에 따라 학습몰입의 체험정도가 달라질 수 있다는 점을 강조하고, 교육내용이나 자료가 생동감 있고 피드백 같은 상호작용이 적절한 경우에 학습몰입 현상이 증가할 수 있음을 밝혔다. 또한 Paras와 Bizzocchi(2005)의 연구에서도 학습몰입을 위해 학습자의 학습조건, 방법 등에 대한 교수전략을 강조하고 있다. 특히, 비대면 수업환경에서 학습자의 학습몰입을 견인하기 위해서는 몰입을 구성하는 요인 중에서 Massimini와 Carli(1988)가 제시하고 있는 주의집중, 명확한 목표 설정, 즉각적이고 적절한 피드백 제공, 학습자 주도의 통제권, 학습자 지식수준에 부합하는 과제, 흥미요소, 편리성과 속도감 등이 있다. 이러한 요소들을 비대면 수업 설계 시 고려하여 이루어져야 한다. 또한 학습몰입을 촉진하기 위한 효과적인 교수학습방법으로 게임기반 학습을 제시할 수 있다. Tüzün 등(2008)의 연구에서는 3차원 게임을 개발하여 지리학 수업에 적용하여 운영한 결과, 게임을 통해 학습한 학생들이 전통적인 수업을 통해 학습한 학생들에 비하여 내재적 동기 수준과 몰입이 높게 나타났다. Kelly와 Weibelzahl(2006)는 EDUCE라는 적응형 튜토리얼 시스템을 개발하여 학습자들의 사고 활동, 문제 상황, 학습수준에 따라 8가지 유형의 캐릭터를 제공하였다. 이것은 몰입의 구성요인 중 주의집중, 흥미 요소를 더할 뿐만 아니라 학습자 개개인에게 적합한 피드백을 제공하고 높은 학습성과를 나타냈다. 정상목, 송기상(2007)의 연구에서는 이러닝 환경에서 제공되는 대화 기반 피드백 시스템을 개발하여 학습자의 학습몰입 증진을 제고하고자 하였다.

이처럼 가상현실, 게임, 피드백 등을 활용함으로써 학습자의 학습몰입을 이끌어낼 수 있도록 다양한 요인들을 고려하여 비대면 수업환경을 개선하기 위한 종합적인 비대면 수업 설계와 교수학습방법 등에

대한 연구가 이루어져야 할 것이다.

참고문헌

- 김미경 (2012). *웹기반 학습에서 상호작용설계, 학습과제특성, 웹기반 학습환경이 학습자특성을 매개로 몰입에 미치는 영향*. 서울대학교 대학원 박사학위논문.
- 김미량, 김진숙 (2007). “사이버 가정학습에 대한 학습자의 태도 및 만족도 분석.” *한국콘텐츠학회논문지*, 7(10), 44-58.
- 송지연 (2017). “Flipped Learning 활용 수업이 대학생의 영어듣기·읽기 능력과 정의적 요인에 미치는 영향”. 공주대학교 대학원 박사학위논문.
- 이은경 (2018). *농촌지역 다문화가정 중학생의 부모양육태도, 자율적 학습풍토, 이중문화역량, 학업탄력성과 학습몰입의 구조적 관계*. 서울대학교 대학원 박사학위논문.
- 임진호(2006). “초등학생의 e-러닝에서 인지된 효과에 미치는 영향 요인 모형에 관한 연구.” 고려대학교 대학원 박사학위논문.
- 정상목, 송기상 (2007). “이러닝 환경에서 몰입학습 증진을 위한 대화 기반 피드백 시스템의 개발.” *한국콘텐츠학회논문지*, 7(2), 150-160.
- 주영주, 하영자, 김은경, 유지원 (2010). “사이버대학에서 교수실재감, 인지적 실재감, 사회적 실재감과 학습성과와의 구조적 관계 규명,” *정보교육학회논문지*, 14(2), 175-187.
- 채민정 (2016). *대학 오프라인과 온라인 수업의 질, 학습정서, 학습성과 간의 구조적 관계 분석*. 건국대학교 대학원 박사학위논문.
- Bizzocchi, J. (2005). “Run, Lola, Run: Film as a Narrative Database.” Paper presented at MiT4: The Work of Stories, Cambridge, Massachusetts: May 68, 2005. <http://web.mit.edu/commforum/mit4/papers/bizzocchi.pdf>
- Chan, T. S., & Repman, J. (1999). Flow in Web based instructional activity: An exploratory research project. *International Journal of Educational Telecommunications*, 5, 225-237.
- Czikszentmihalyi, M. (1990). *Flow : The psychology of optimal experience*, NY: Harper and Row, 1990.
- Chan, T. (1999). Motivational flow in computer-based information access activity. *Humanities & Social Sciences*, 59(7-A), 2456.
- Forgerson, D. L. (2005). *Readiness factors contributing to participant satisfaction in online higher education courses*. Unpublished doctoral dissertation, The University of Tennessee.
- Garrison, R. D.(1997). Self-directed learning: Toward a comprehensive model. *Adult Education Quarterly*, 48(1), 18-33.
- Guglielmino, L. M. (1977). *Development of the self-directed learning readiness scale*. University of Georgia, doctoral dissertation.
- Kelly, D., & Weibelzahl, S. (2006). “Raising confidence levels using motivational contingency design techniques.” In Ikeda, M., Ashley, & K. D., Chan, T. W. (eds.), ITS 2006. LNCS, vol. 4053, pp. 535-544. Springer, Heidelberg.
- Macan, T. H., Shahani, C., Dipboye, R. L., & Phillips, A. P. (1990). College students' time management: Correlations with academic performance and stress. *Journal of educational psychology*, 82(4), 760-768.
- Massimini, F., & Carli, M. (1988). “The Systematic Assessment of Flow in Daily Experience.” In M. Csikszentmihalyi and I. Csikszentmihalyi(Eds), *Optimal Experience: Psychological Studies of Flow in Consciousness*, (PP.288-306), New York: Cambridge University Press.

- Oddi, L. F.(1986). Development and validation of an instrument to identify self-directed continuing learners. *Adult Education Quarterly*, 36(2), 97-107.
- Sun, P. C., Tsai, R. J., Finger, G., Chen, Y. Y., & Yeh, D. (2008). What drives a successful e-Learning? An empirical investigation of the critical factors influencing learner satisfaction. *Computers & Education*, 50(4), 1183-1202.
- Tüzün, H., Yilmaz-Sollu, M., Karakus, T., Inal, Y., & Kizilkaya, G. (2008). The effects of computer games on primary school student's achievement and motivation in geography learning. *Computers & Education*, 52(1), 68-78.
- Wang, Y. S. (2003). Assessment of learner satisfaction with asynchronous electronic learning systems. *Information & Management*, 41(1), 75.
- Watkins, R., Leigh, D., & Triner, D. (2004). Assessing readiness for e learning. *Performance Improvement Quarterly*, 17(4), 66-79.



“뉴 노멀 시대 비대면 수업 현황분석 및 대학생의 학습몰입도와 자기주도성이 학습성과 및 비대면 수업 만족도에 미치는 영향”에 대해

박혜영(호서대)

본 글은 COVID-19로 인한 뉴 노멀 시대의 비대면 수업으로의 전환에 맞춰 비대면 수업 현황을 분석하고 학습몰입도와 자기주도성이 비대면 수업의 학습성과와 수업만족도에 어떠한 영향을 미치는가는 살펴보고 학습자의 학습성과와 수업만족도 향상을 위한 교수전략에 대한 논의를 담고 있습니다. With Corona 시대에 비대면 수업은 필수불가결한 사항이며 Post Corona 시대를 맞이해도 비대면 수업이 가진 다양한 장점을 경험한 이상 비대면 수업에 대한 교육 요구가 증가할 것이기 때문에 비대면 수업에 대한 교수학습 방향을 제시한 것은 매우 의미있는 연구라고 생각합니다. 다만 연구의 의의를 좀 더 명확하기 위해 몇 가지 질문을 하고 토론을 하고자 합니다.

첫째, 발표자는 비대면 수업 수강 경험, 사용기기 등에 비대면 수업의 현황을 분석하였는데 현재 상황을 파악하는 것으로 비대면 수업의 현황을 분석한 것은 의의가 있지만 본 발표문의 서론인 문제제기에 이에 대한 이유나 필요성을 제시하지 않았으며, 논의 및 결론에서도 이에 대한 제언이나 함의에 대한 제시도 없어 본 발표문에서 비대면 수업의 현황을 분석한 목적을 파악하기가 어렵습니다. 이에 본 논문에서 비대면 수업 현황에 대한 분석과 기술을 제시한 이유를 발표자에게 질문드립니다.

둘째, 본 발표문에서 발표자는 비대면 수업의 학습성과에는 학습몰입과 자기주도성이 영향을 미치고 학습만족도에는 학습몰입이 영향을 미치며 이에 학습성과 및 수업만족도 향상을 위해선 학습몰입을 위한 교수전략이 필요하다고 결론을 맺고 있습니다, 그러나 이와 같은 결론 즉, 학습몰입이 대면수업 상황에서 학습성과와 수업만족도에 영향을 미치는 요인이라는 결론은 선행연구(이숙정, 2011)로 밝혀져 있습니다. 이에 비대면 수업에 미치는 영향은 어떻게 다른지에 대한 논의가 제시되어야 본 논문의 의의가 명확해 질 것이라고 생각합니다. 또한, 선행연구에서 대면 수업 및 비대면 수업에서 자기주도성이 학습만족도에 영향을 주는 요인으로 밝혀졌는데(조아라, 노석준, 2013; 유지은, 2020) 본 발표문에서 다른 결과가 나타난 것에 대한 것에 논의가 제시되어야 필요가 있다고 생각합니다. 이에 대해 발표자의 견해를 듣고 싶습니다.

토론을 정리하면 비대면 수업의 기능과 역할이 확대되어지는 현 상황에서 비대면 수업에서 학습성과

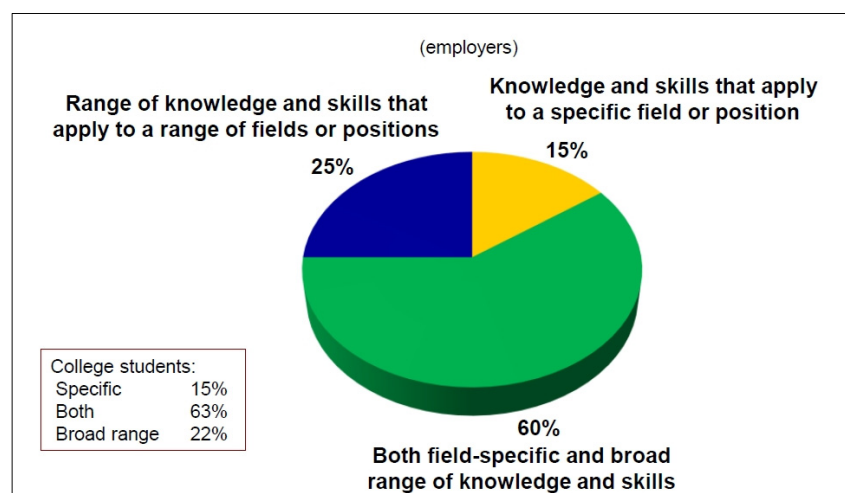
와 수업만족도의 제고를 위한 방안 마련은 매우 중요한 이슈임이 분명합니다. 이에 Post Corona 상황과 4차 산업혁명이 초래할 다양한 교육환경 변화를 대비하기 위해 지금의 위기를 대학교육의 경쟁력을 높이는 기회로 삼아 발표자가 언급한 교수전략 및 교육환경 등의 다양한 측면에서 비대면 수업의 효과를 높이기 위한 연구를 지속하고 이를 수업에 적용하는 노력을 하는 것이 저희 교수자가 해야 할 일이라고 생각합니다.

뉴 노멀 시대에 대학 교양기초교육에서 데이터 리터러시(data literacy)

김혜영(한국체대)

1. 서론

2015년 미국대학협의회(Association of American Colleges & Universities: AACU)는 온라인 설문을 통해서 사용자(employers)가 대학에 요구하는 학습 성과를 조사하여 보고서로 제출하였다. Hart Research Associate가 이 연구를 수행하였고, 25명 이상의 직원을 둔 사용자 400명과 613명의 대학생들이 응답자로 참여하였다. 업무현장에서 요구하는 학습 성과에 대한 사용자와 학생들의 인지도 조사 결과에 따르면,¹⁾ 특정 학문 분야를 위주로 지식과 기술을 습득한 전공 중심형 인재가 장기적으로 성공할 것이라는 응답자는 15%에 불과하였다. 아래의 <그림 1>과 같이 사용자의 60%와 대학생의 63%는 사회에서 장기적으로 성공하려면 특정 분야의 전문지식뿐 아니라 여러 분야에 대한 폭넓은 이해를 바탕으로 한 보편적 지식도 필요하다고 응답하였다. 깊이의 통찰과 넓이의 통찰을 모두 갖춘 T자형 인재가 바람직하다는 것이며, 교양기초교육이 전공교육 만큼 중요하다는 의미이다.



<그림 1> 장기적인 성공을 위해서 15%의 사용자는 깊이의 통찰(insight)을, 25%의 사용자는 넓이의 통찰(overview)을 중요시 여겼으나 60%의 사용자는 이 둘을 모두 갖춘 T자형 인재가 더 중요하다고 응답했다.
(Summary survey results from AACU employer survey, Hart Research Association, 2015)

AACU 보고서에 따르면, 사용자의 91%는 직장에서의 성공이 학부 전공 보다는 비판적 사고, 분명한 의사소통능력, 복잡한 문제해결 능력으로 좌우되며 이러한 역량을 대학에서 길러야 한다고 응답했다. 아래의 <표 1>은 사용자들이 대학 졸업생에게 바라는 학습 성과를 제시한 것으로, 사용자들은 매우 중요하다고 평가한 능력이지만, 잘 준비된 역량이라고 생각하는 사용자 비율이 4명 중 1명 정도로 낮게 나타난 학습 성과이다(Macy & Coates, 2016).

<표 1> 사용자가 중요하다고 생각하는 학습 성과(역량)(Summary survey results from AACU employer survey, Hart Research Association, 2015)

학습 성과	매우 중요한 역량이라고 생각하는 사용자 비율(%)	잘 준비된 역량이라고 생각하는 사용자 비율(%)
글로써 효과적으로 의사소통할 수 있는 능력	82	27
윤리적 판단과 의사결정	81	30
비판적 사고와 분석적 추론 능력	81	26
복잡한 문제를 분석하고 해결하는 능력	70	24
여러 출처의 정보를 찾고, 구성하고, 평가하는 능력	68	29
숫자로 작업하고 통계를 이해하는 능력	56	28

Macy & Coates(2016)의 연구에 의하면 우리 사회는 사용 가능한 데이터의 양이 기하급수적인 속도로 계속 증가하고 있는 21세기에, 우리 사회는 데이터로부터 유용한 정보를 얻을 수 있는 인재를 필요로 한다. 따라서 대학 교육에서 점점 더 복잡하고 다양한 정보를 탐색하고 의미를 창출할 수 있는 데이터 리터러시(data literacy)를²⁾ 키워야 한다는 것이다. 위의 <표 1>에 제시된 학습 성과는 사회에서 요구하는 중요한 역량으로 데이터 리터러시를 통해서 함양될 수 있는 하위 요인이며 다양한 학문 분야에서 요구되는 기초 역량이다(Ridsdale et al., 2015). 모두가 데이터 전문가 또는 기술자가 되어야 한다는 것이 아니라 데이터를 편안한 마음으로 바라보고, 데이터를 비판적 사고로 평가할 수 있는 리터러시가 필요하다는 것이다. 이와 같은 시대의 요구를 반영하여 교양기초교육의 교육과정에 데이터 리터러시를 어떻게 담을지에 대한 고민이 필요하다.

‘교양교육과 미래사회’라는 주제로 한국교양교육학회가 개최한 2020 춘계전국학술대회에서 김태영(2020)은 데이터 리터러시가 교양교육 영역에서 아직 생소하지만 교양교육의 독립적 영역으로서 그 가능성과 적절성을 살펴볼 필요가 있다고 제안했다. 그는 데이터 리터러시와 양적 추론(quantitative reasoning: QR)을 유사한 개념으로 다루었으나 이 연구에서는 두 용어를 구분하여 QR을 제외한 데이터 리터러시의 개념에 집중할 것이다. QR은 대부분 Numeracy와 Quantitative Literacy와 동등한 개념으로 사용되고 있고(Karaali et al, 2016) 데이터 리터러시는 통계 리터러시, 정보 리터러시와 함께 논의되

- 1) 2014년 11월과 12월에 진행된 설문조사의 목적은 사회에서 장기적으로 성공하기 위해 사용자(민간 및 비영리단체의 오퍼, CEO, 사장, 부사장, 임원 등)는 어떤 학습 성과가 가장 중요하다고 생각하는지, 최근 대졸자들이 이러한 분야에서 얼마나 준비가 되어 있다고 생각하는지 등을 조사하는 것이다.
- 2) 미래사회가 요구하는 핵심 역량 중에 하나가 데이터 리터러시이다. 리터러시는 글을 읽고 해독하는 능력을 뜻하며 ‘데이터 리터러시’는 데이터를 읽고 이해하고 분석해서 활용할 수 있는 능력을 말한다(민기영, 2019). 사실 Macy & Coates(2016)의 연구에서는 데이터 리터러시 대신에 데이터 정보 리터러시(data information literacy) 용어를 사용하고 있다. 이 두 용어의 개념을 정확히 구분하는 것은 이 연구의 영역 밖이다. 다만 캐나다 델하우지대학교에서 발간한 Ridsdale et al.(2015)의 보고서에 따르면 데이터 리터러시를 대신할 수 있는 역량이 데이터 정보 리터러시이고 이 두 역량이 가장 많이 중복된다. 따라서 이 연구에서는 이 두 용어를 구분 없이 사용한다.

고 있기 때문이다(Schild, 2004). 김태영(2020)도 지적했듯이 우리나라에서 데이터 리터러시는 문헌정보학 분야를 중심으로 소개되고 있고 특히 비즈니스에서 강조되고 있다. 이 연구는 뉴 노멀 시대가 요구하는 데이터 리터러시를 교양기초교육 측면에서 살펴보고자 한다.

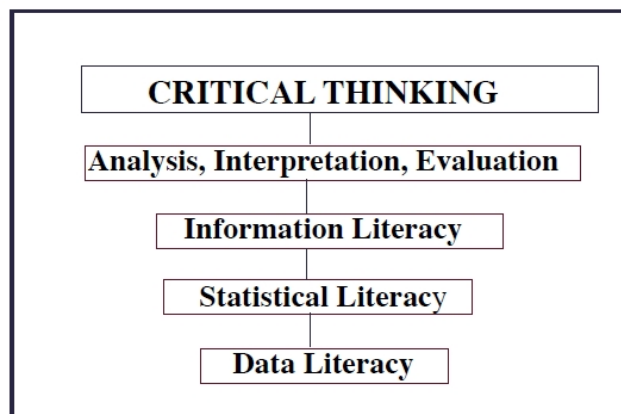
2. 본론

데이터의 수집과 공유가 일상화되고 뉴스, 비즈니스, 정부 및 사회에서도 데이터 사용과 분석이 좀 더 보편화됨에 따라 누구든 데이터 리터러시를 갖추는 것이 필요하게 되었다. 시민으로서 사회현상을 제대로 이해하고 생존하기 위해서 그리고 직업인으로서 업무를 추진하기 위해서 데이터 활용의 필요성을 무시하고 살기가 쉽지 않다. 우리 모두 데이터 리터러시가 필요한 시대에 살고 있다.

2.1. 사회과학분야에서 바라본 데이터 리터러시

Schild(2004)가 사회과학분야 저널에 발표한 그의 연구에서 데이터 리터러시, 통계 리터러시(statistical literacy), 정보 리터러시(information literacy) 등 이 세 가지 리터러시의 공통점은 비판적 사고라고 밝혔다. 우선 정보 리터러시는 “정보를 읽고 해석하고 평가하기 위해서 개념이나 주장 및 논쟁에 대해 비판적으로 생각하는 것”이며,³⁾ 통계 리터러시는 “기초적인 기술 통계(descriptive statistics)에 대해 비판적으로 생각할 수 있어야 하고, 통계를 분석하고, 해석하고, 평가할 수 있는 능력”이다. 데이터 리터러시는 “데이터에 접근하고, 평가하고, 조작하고, 요약하고, 특별한 방식으로 표현할 수 있는 능력”이다. 이 세 가지 리터러시는 서로 연계성이 있으며, 세 가지 리터러시의 핵심 요인은 정보의 올바른 평가이다(Schild, 2004).

사회과학분야를 전공하는 학생들이 정보를 읽고 해석하고 평가하려면, 개념과 주장 및 논쟁에 대해 비판적으로 생각할 수 있어야 한다. 아래 <그림 2>와 같이 데이터를 분석, 해석, 평가하기 위해서는 정보 리터러시와 통계 리터러시 그리고 데이터 리터러시가 모두 필요하고 비판적 사고가 필수적이라는 것이다. 특히 데이터 리터러시는 비판적 사고와 통계 리터러시가 포함되도록 확장되어야 한다는 것이다.



<그림 2> 비판적 사고를 바탕으로 한 정보 리터러시, 통계 리터러시, 데이터 리터러시(Schild, 2004)

비즈니스를 포함한 사회과학분야에서의 데이터 리터러시는 대부분 그래프와 차트를 읽는 능력을 포함하여 데이터의 의미를 이해하는 것뿐만 아니라 데이터를 기반으로 새로운 통찰력과 의사 결정을 요구하고 있다. 이정미(2019)는 도서관 정보서비스 측면에서 데이터 리터러시를 “데이터 관련 기술 역량의 습득을 넘어 데이터에 근거해 사회적 문제를 객관적이고 통찰력을 가지고 해석할 수 있게 하는 능력”으로 개념화하였다. 즉 데이터 리터러시를 데이터 관련 기술적 측면의 지식 습득이라는 좁은 의미로 해석하기 보다는 기술을 비롯해 사회적 맥락의 데이터를 이해하고 해석하는 것도 포함한 통합적인 능력이라고 결론지었다. 그래서 이정미(2019)는 데이터의 개념을 “디지털과 아날로그를 모두 포괄하는, 즉 디지털 기기(컴퓨터, 노트북, 스마트폰 등)를 통해 인지할 수 있는 디지털화된(digitalized) 데이터(문서 파일, 이미지 파일, 오디오 파일 등)와 현실세계에서 사람들이 인지할 수 있는 모든 데이터 중 디지털화되지 않은 데이터로 사람의 행동, 촉감 등을 포괄하는 아날로그 데이터(문학작품에 대한 감성, 물질에 대한 촉감 등을 표현하는 움직임, 언어, 표정 등)까지 포함”하는 것으로 확장하였다. 도서관 정보서비스 분야에서는 자체적인 데이터 사용능력 개발을 위해서, 학생과 연구자들이 정보를 찾고 이용하도록 데이터 리터러시에 관한 연구를 주도하고 있다.

사회과학분야를 전공한 학생과 연구자들에게 필요한 데이터 정보 리터러시가 무엇인지를 연구한 Carlson et al.(2011)에 의하면 “데이터 리터러시는 그래프와 차트와 같은 도표를 제대로 읽는 법, 데이터로부터 올바른 결론을 도출하는 법, 데이터가 부적절하게 사용되고 있을 때 이를 인식하는 법 등 데이터의 의미를 이해하는 것이다.” 특히 도서관과 같이 데이터를 전문적으로 다루어야 하는 전문가들에게 필요한 데이터 리터러시를 구체적으로 설명하고 있다.

위키백과(wikipedia)를 인용하면 데이터 리터러시는 “정보로서 데이터를 읽고, 이해하고, 생산하고, 소통하는 능력이다. 일반적인 개념으로서 읽고 쓰는 능력과 마찬가지로, 데이터를 읽고 쓰는 능력은 데이터 작업에 관련된 역량에 초점을 맞춘다. 그러나 데이터 리터러시는 데이터를 읽고 이해하는 것과 관련된 특정한 역량이 필요하기 때문에 텍스트를 읽는 능력과 구분된다.” 더불어 데이터 리터러시는 데이터 분석과 해석 그리고 활용을 다루는 데이터 과학(data science)과 연관되어 있다고 설명하고 있다.⁴⁾

한국교양교육학회가 개최한 2020 춘계전국학술대회에서 박수일(2020)은 데이터 리터러시를 “데이터를 제대로 읽고 제대로 해석할 수 있는 역량”으로 설명하고 있다. 그는 보건의료정보 분야에서 데이터 리터러시 교육은 데이터에 대한 근본적인 이해보다는 기술 중심의 리터러시를 강조하고 있기 때문에 교양교육과 연계한 데이터 리터러시 교육이 필요하다고 강조하였다.

통계청 통계교육원 홈페이지 따르면, “데이터 리터러시는 데이터를 제대로 보고 읽을 줄 아는 능력이며 데이터를 목적에 맞게 활용하는 데이터 해석 능력 즉 문해력 이다.⁵⁾ 데이터에 담겨있는 의미를 파악해 내는 능력이야말로 디지털 세상에서 살아가는 필수 능력이다. 디지털 세상을 살아가는 우리 모두에게

3) 개인용 컴퓨터와 웹의 출현과 함께, 정보 리터러시는 통계 리터러시와 데이터 리터러시 모두를 요구한다. 이 세 역량 모두 정보를 비판적으로 평가해야 한다는 것은 공통이다. 정보 리터러시는 (1)필요한 정보의 범위 결정 (2)필요한 정보의 효과적이고 효율적인 접근 (3)정보와 그 출처를 비판적으로 평가 (4)선택된 정보를 자신의 지식 기반에 통합 (5)특정 목적을 달성하기 위해 효과적으로 정보를 사용 (6)정보의 사용을 둘러싼 경제적, 법적, 사회적 이슈를 이해하고, 정보에 접근하여 윤리적으로 그리고 합법적으로 사용하는 것이다(Schield, 2004).

4) https://en.wikipedia.org/wiki/Data_literacy

5) http://sti.kostat.go.kr/window/2019a/main/2019_sum_6.html

필요한 능력이다.”라고 설명하고 있다. 데이터 리터러시가 시민으로서 갖추어야 할 기본 역량이라는 것이다. 이러한 역량이 있어야 왜곡된 데이터가 만들어낸 가짜 뉴스를 구분할 수 있다는 것이다.

이와 같이 데이터 리터러시는 “데이터를 이해하고 활용하는 능력”이며, 그 하위 역량은 데이터의 수집, 관리, 가공 및 분석, 시각화, 활용 등으로 실용성이 강조되고 있다. 특히 사회과학분야 연구를 위한 수단으로서 또는 비즈니스를 위한 수단으로서 데이터 리터러시의 실용적 측면이 부각되고 있고, 비판적 사고와 기초 통계 능력이 뒷받침 되어야 한다는 것도 언급되고 있다.

2.2. 대학에서 데이터 리터러시

캐나다 델하우지대학교(Dalhousie Univ)가 2015년 발간한 『데이터 리터러시 교육을 위한 전략 및 모범 사례 지식 종합 보고서』에 따르면 데이터 리터러시는 비판적 태도로 데이터를 수집, 관리, 평가 그리고 활용할 수 있는 능력이다. 이는 글로벌 지식경제에서 요구하는 필수적인 능력인데, 데이터의 처리 과정은 모든 조직과 학문에 걸쳐 일상적으로 늘 발생되기 때문이다. 따라서 증거 기반의 의사결정을 할 수 있도록 데이터를 수집, 관리, 평가 및 활용하는 방법이 무엇인지, 데이터가 의사결정에 어떻게 영향을 미치는지를 이해하는 것은 캐나다 시민들에게 도움이 될 것이며, 지식경제 분야에서 점점 더 필요하다는 것이다.

델하우지대학교의 보고서에 따르면, 21세기에 필요한 역량은 비판적 사고, 문제 해결, 컴퓨팅적 사고이며 비판적 사고는 데이터 리터러시를 위한 기본 역량이다. 데이터로 작업하려면 우선 올바른 질문을 하고 결과를 비판적으로 평가할 수 있는 능력이 필요한데, 이러한 역량을 의도적으로 교과과정에 포함시키지 않으면 별도로 학습하기가 어렵지만, 통계 리터러시나 과학 리터러시(science literacy)로 대체 가능하다고 평가하고 있다. 특히 과학 리터러시는 데이터 리터러시를 위해 필요한 비판적 사고와 관련된 분석 방법, 접근법, 사고하는 태도 등에서 유사점을 공유하고 있다는 것이다.

버클리 뉴스(Berkeley News)⁶⁾에 의하면, UC Berkeley는 데이터가 넘치는 세상에 살고 있는 학생들을 위해서 2015년 가을학기부터 4학점의 “데이터 과학의 기초(foundations of data science)” 과목을 개설하였다. 전공기초가 아니라 전교생을 대상으로 개설한 교양과목으로 실제 데이터와 직접 작업할 수 있는 기회를 제공하고 실제 문제를 해결할 수 있도록 교과내용이 설계되었으며, 다양한 전공 교수들이 팀티칭으로 진행하고 있다. 학생들은 추론과 컴퓨팅의 핵심 개념을 배우면서 경제 데이터, 지리 데이터, 소셜 네트워크를 포함한 실제 데이터를 직접 다루게 된다.⁷⁾ 학생들은 가장 흥미 있는 특정 분야의 관심 주제에서 생성된 데이터를 중심으로 비판적 사고를 할 수 있도록 교육받고 있는 것이다. 이러한 과정을 통해서 맥락을 파악하면서 데이터를 이해할 수 있으며 데이터 분석 방법의 기초가 되는 컴퓨팅과 통계 개념을 배울 수 있다.

UC Berkeley는 “데이터 리터러시는 중요하다. 이것은 100개 이상의 다양한 전공에서 공부한 버클리 대학 졸업생 모두가 가져야 할 기본적인 역량 중 하나이다. 데이터 과학은 단순한 기술적 도구 그 이상이며, 그것은 바로 사고방식 이다.”라고 말하고 있다. 또한 “데이터 과학은 그 나름의 뚜렷한 엄격함을

6) <https://news.berkeley.edu/2015/08/26/data-science-class/>

7) <https://data.berkeley.edu/education/courses/data-8>

가지고 있으며, 문맥이 있으며 윤리적 문제를 야기한다. 예를 들어, 데이터가 어디서 왔는지, 어떻게 좋은 질문을 할 수 있는지, 그리고 데이터의 한계점은 무엇인지 알아야 한다.”는 것이다. 교과목 개요는 다음과 같다.⁸⁾

“데이터 과학의 기초 과목은 추론적 사고, 컴퓨팅적 사고, 그리고 현실세계(real-world)와의 관련성이라는 세 가지 관점에서 가르친다. 사회나 자연 현상에서 발생한 데이터가 주어졌을 때, 그 현상을 이해하기 위해 어떻게 데이터를 분석할까? 이 과목은 경제 데이터, 문서 모음, 지리적 데이터, 그리고 소셜 네트워크를 포함한 실제 데이터를 직접 분석해보는 경험을 바탕으로 컴퓨터 프로그래밍 및 통계 추론의 중요한 개념과 스킬을 가르친다. 개인 정보 보호 및 데이터 소유권 문제를 포함하여 데이터 분석을 둘러싼 사회적, 법적 문제도 다룬다.”

3. 결론

뉴 노멀 시대 우리 사회는 변화의 속도가 빠르고, 예측하기 힘든 사회현상과 자연현상이 우리를 더욱 더 힘들게 할 것이다. 우리는 독감 백신의 접종 유무를 선택해야 하고, 대면 회의를 해야 할지 비대면 회의를 해야 할지 선택해야 한다. 우리는 탈원전이 옳은지 증거 기반의 의사결정을 하고 싶는데 관련 데이터가 시민들에게 제공되는지 제공된다면 과연 제대로 이해하고 판단할 수 있을지 궁금하다. 이런 측면에서 데이터 리터러시는 생존과 직결되는 중요한 역량이며 과장 광고를 판단하고 가짜뉴스를 선별하는 등 시민으로서 의사결정을 할 때 반드시 필요한 역량이다.

서론에서 언급했듯이 사회가 요구하는 필수 역량은 •윤리적 판단과 의사결정, •비판적 사고와 분석적 추론 능력, •복잡한 문제를 분석하고 해결하는 능력, •여러 출처의 정보를 찾고, 구성하고, 평가하는 능력 그리고 •숫자로 작업하고 통계를 이해하는 능력 등 매우 구체적이다. 사용자들은 이런 능력을 갖춘 인재를 원한다. 이런 역량은 사실 데이터 리터러시의 하위 요인이며 다양한 학문 분야에서 요구되는 기초 역량이다(Ridsdale et al., 2015).

데이터 리터러시는 단순한 계산적 표현 또는 시각적 도구 그 이상이며, 중요한 것은 사고방식이다. ‘비판적 사고’로 데이터를 바라보고, 질문을 던질 수 있고, 데이터를 이해하는 것이 데이터 리터러시의 출발이다. 즉 비판적 사고로 데이터를 읽고 이해하고 분석해 활용할 수 있는 능력이 데이터 리터러시이며, 이는 교양기초교육을 통해서 반드시 함양해야 할 기본역량이다. UC Berkeley와 같이 새로운 교과목을 개발할 수도 있지만 교양의 기초교육 영역에 있는 기초과학, 통계학, 컴퓨팅적 사고, 대학수학 등에서도 데이터 리터러시의 교육이 가능하다. 데이터 리터러시에는 비판적 사고와 기초통계가 포함되기 때문이다. 다만 실제 데이터를 활용하여 학습하는 것이 중요하며 이와 같은 과목을 담당하고 있는 교수자가 데이터 리터러시의 필요성을 인지하는 것도 매우 중요하다.

더불어 데이터 리터러시라는 영어 명사를 대신할 적절한 우리말이 필요하다. 영어 명사의 한국말 대응형이 있으면 그 개념이 좀 더 정확하게 이해되고 전달되어 학생과 교수자간 소통도 수월할 것이다.

8) <http://guide.berkeley.edu/search/?P=Foundations+of+Data+Science+>

예를 들어 computational thinking을 컴퓨팅적 사고라고 부르고 있지만, 서로 다른 해석을 할 수도 있다. Data literacy, quantitative literacy, quantitative reasoning 등을 정확하게 표현할 우리말이 필요하므로 이런 용어들을 어떻게 개념화하여 표현할지 연구할 필요가 있다.

비판적 사고는 감정이나 편견 없이 합리적이고 논리적으로 분석하고 평가하는 사고 과정이다. 데이터 리터러시를 갖춘 사람은 어떤 현상을 접할 때 제시되는 결과만 보는 것이 아니라 원인을 말해주는 데이터는 무엇이었는지 함께 보려하고, 어떤 선택을 할 때 조금 더 데이터를 활용한 의사 결정을 하려고 하며, 내가 갖고 있는 데이터를 공개하고 공유하려고 한다.⁹⁾

참고문헌

- 김태영(2020), “교양교육으로서의 데이터 리터러시”, 한국교양교육학회 2020년 춘계전국학술대회 자료집, 207-211.
- 박일수(2020), “사회적 위기와 데이터 리터러시 교육-보건의료정보 분야를 중심으로”, 한국교양교육학회 2020년 춘계전국학술대회 자료집, 184-191.
- 민기영, *데이터 리터러시*, 2019.10.28. 매일경제. <https://www.mk.co.kr/opinion/contributors/view/2019/10/878823/>
- 이정미(2019), 데이터 리터러시 개념에 대한 재접근 및 도서관 정보서비스에의 적용, *한국문헌정보학회지*, 53(1), 159-179.
- 통계청 통계교육원 http://sti.kostat.go.kr/window/2019a/main/2019_sum_6.html
- Association of American Colleges & Universities(AAC&U, 2015), *Falling Short? College Learning and Career Success*, Hart Research Associates. <https://communityengagement.uncg.edu/wp-content/uploads/2015/03/2015employerstudentsurvey.pdf>
- Jake R. Carlson, Michael Fosmire, Chris Miller, Megan R. Sapp Nelson(2011), *Determining Data Information Literacy Needs: A Study of Students and Research Faculty, Libraries Faculty and Staff Scholarship and Research*. Paper 23. http://docs.lib.purdue.edu/lib_fsdocs/23
- Gizem Karaali, Edwin H. Villafane Hernandez, and Jeremy A. Taylor(2016), What's in a Name? A Critical Review of Definitions of Quantitative Literacy, Numeracy, and Quantitative Reasoning. *Numeracy* 9, Iss. 1 (2016): Article 2. DOI: <http://dx.doi.org/10.5038/1936-4660.9.1.2>
- Katharine V. Macy & Heather L. Coates(2016), Data information literacy instruction in Business and Public Health, *IFLA Journal*, 42(4), 313-327. First Published November 30, 2016. <https://doi.org/10.1177/0340035216673382>
- Chantel Ridsdale, James Rothwell, Mike Smit, Hossam Ali-Hassan, Michael Bliemel, Dean Irvine, Daniel Kelley, Stan Matwin, and Brad Wuetherick(2015), *Strategies and Best Practices for Data Literacy Education Knowledge Synthesis Report, Technical Report*, Dalhousie University, DOI: 10.13140/RG.2.1.1922.5044
https://www.researchgate.net/publication/284029915_Strategies_and_Best_Practices_for_Data_Literacy_Education_Knowledge_Synthesis_Report
- Milo Schield(2004), Information Literacy, Statistical Literacy and Data Literacy, *the International Association for Social Science Information Services and Technology: IASSIST Quarterly*, Summer/Fall. https://iassistquarterly.com/public/pdfs/iqvol282_3shields.pdf

9) <https://www.mk.co.kr/opinion/contributors/view/2019/10/878823/>



“뉴 노멀 시대에 대학 교양기초교육에서 데이터 리터러시”에 대해

최병문(대전대)

한민족의 특징을 여러 가지로 설명할 수 있지만 그 가운데 중요한 하나는 감성적이라는 점이다. 느낌과 감정을 중시하기 때문에 21세기에 들어서 음악, 드라마, 영화, 음식 등의 한국 문화가 세계를 선도하고 압도하고 있다고 본다. 그러나 한편 사고력의 다른 한 요소인 이성(理性)은 상대적으로 억제 또는 하시(下視)하는 경향이 강하였고 지금도 그러한 사고는 우리의 생활 속에 깊게 자리하고 있다. 초중고 교육에서 가장 비중이 높고 수능에서 등급을 좌우하는 결정적 요인이 수학과, 상당히 높은 경지의 수학문제를 열심히 연마하고 대학에 진학한 학생들의 가장 취약한 학습능력이 수학이라는 것은, 아이러니이지만 감성을 중요한 판단기준으로 삼는 우리의 문화를 생각하면 한편 수감이 가기도 한다. 하지만 4차산업혁명의 주요 원천기술에는, 감성적 사고와 대비된다는 의미에서, 이성적 사고가 매우 중요한 역할을 하고 있다. 이성적 사고의 하위요인은 논리적 사고, 계량적 사고, 양적 추론, 데이터 해석 등이 있다. 발표자는 2019년 가을 학회에서 대학교육에서의 양적추론(Quantitative Reasoning)의 중요성을 역설한 바 있다. 그것에 이어 데이터 리터러시 교육의 의미와 중요성을 상기시키는 이번 발표는 대학의 교양교육에 매우 큰 시사점을 던진다고 판단된다.

우리 국민에게 다소 언짢은 지적일지 모르지만, 아시아의 세 강대국인 한국, 중국, 일본을 비교하자면, 한국이 다른 두 나라에 비하여 지나칠 정도로 과학적 이성적 사고를 등한시하고 있다. 이공계출신의 정치지도자들이 대부분인 중국과, 기록, 계산, 논리에 능한 일본이 세계 2~3위 강대국이 된 것은 이성의 역할이 얼마나 중요한지 새삼 느끼게 한다.

대학입시를 겨냥하여 매우 고난이도인 수학문제에만 매몰된 교육을 주고받는 것이 우리 중등교육의 현실이다. 아마도 수능시험의 난이도 조절, 즉, 등급 줄세우기를 위한 수학문제만 집중하여야 하는 상황 탓일 것이다. 학생의 수용가능성이나 흥미, 학습동기 등은 무시한 채, 만점을 겨냥한 초고난이도의 수학으로 학부모와 교육사업자들이 힘을 합쳐서 학생들을 몰아붙이고 있다. 그 결과, 초4, 중2, 고1의 세 단계에 걸쳐 수포자(수학포기자)를 대량으로 만들어내었다. 상위 1등급만 추려내고 나머지는 수학 또는 이과 학업에서 거의 기절상태로 방치하는 현재의 중등교육시스템은 정말 개탄스럽다. 그러나 어찌겠는가? 대학에 입학한 새내기들에게 그동안 입시공부에 너무 지쳤으니 이제 대학에서는 이과(학)학업은 내던져

버리고, 인문학, 사회학만 공부하자고 할 수는 없지 않은가? 지금이라도 수능수학은 잊어버리고 진짜 이과(학)공부를 할 수 있도록 도와야 하는 것이 대학교육자들의 역할일 것이다.

발표자는, 데이터 리터러시를 “데이터에 접근하고, 평가하고, 조작하고, 요약하고, 특별한 방식으로 표현할 수 있는 능력”이라는 Schield의 정의와, 데이터 리터러시교육을 강조한 김태영(2020)의 한국교양 교육학회발표에 주목하였다. AAC&U의 고용자조사 보고서와 Macy & Coates(2016)의 연구를 인용하여, 대학 교육에서 점점 더 복잡하고 다양한 정보를 탐색하고 의미를 창출할 수 있는 데이터 리터러시(data literacy)를 키워야 한다고 역설한다. 사용 가능한 데이터의 양이 기하급수적인 속도로 계속 증가하고 있고 이로 인해 데이터로부터 유용한 정보를 얻을 수 있는 인재를 우리 사회는 필요로 한다. 모두가 데이터 전문가 또는 기술자가 되어야 한다는 것이 아니라, 적어도 데이터를 편안한 마음으로 바라보고, 데이터를 비판적 사고로 평가할 수 있는 리터러시 능력의 함양이 대학교육에서 절대적이라고 보고 있다. 또한 데이터 리터러시가 시민으로서 갖추어야 할 기본역량이며, 이러한 역량이 있어야 왜곡된 데이터가 만들어낸 가짜 뉴스를 구분할 수 있다는 통계청의 설명도 인용하고 있다.

대학에서 데이터 리터러시 교육은, ‘올바른 질문을 하고 결과를 비판적으로 평가할 수 있는 능력’을 학습하는 중요한 도구라는, 캐나다 델하우지대학교(Dalhousie Univ. 2015년)의 『데이터 리터러시 교육을 위한 전략 및 모범 사례 지식 종합 보고서』의 내용도 소개하고 있으며, 이는 토론자도 절대적으로 수긍하고 공감하는 바이다. 사회가 요구하는 필수 능력은, 윤리적 판단과 의사결정 능력, 비판적 사고와 분석적 추론 능력, 복잡한 문제를 분석하고 해결하는 능력, 여러 출처의 정보를 찾고, 구성하고, 평가하는 능력, 그리고 숫자로 작업하고 통계를 이해하는 능력 등 매우 구체적이다. 현대사회의 고용자들은 이러한 능력을 가진 인재를 원한다. 최근 대학교육에서 기초과학, 컴퓨팅 사고, 빅데이터 등의 교과가 기초교육으로 진입하는 현상은 이러한 의미에서 고무적이라고 할 수 있다.

이제 발표자에게 몇 가지 질문과 제안으로 토론을 마치고자 한다.

우선 데이터 리터러시 교육을 위해 대학의 기초학업 교육과정에 구체적인 교과목과 실라버스를 제안할 의향이 있는지 알고 싶다. 발표자는 기초과학, 통계학, 컴퓨팅적 사고, 대학수학 등에서 데이터 리터러시 교육이 가능하다고 하였는데, 현재 대학에서 교육하고 있는 교재나 학습내용으로 보면, 발표자가 정의한 데이터 리터러시 교육에 도움이 될지 의문이다. 실제 데이터를 활용하여 학습하는 것이 중요하다고 하였는데, 그러한 데이터와 활용사례가 있다면 소개해 주기 바란다.

그리고 통계학 관련 교과들이 데이터 리터러시 교육에 가장 적합한 것으로 보이는데, 차이가 있다면 비교하여 설명할 수 있는지 질문하고 싶다.

마지막으로 Data Literacy는 데이터 읽기, Computational Thinking은 계산적 사고 또는 절차적 사고, Quantitative Literacy는 계량적 읽기 또는 양적 읽기, Quantitative Reasoning은 양적 추론으로 번역할 것을 하는 제안을 한다. 이에 대한 의견도 밝혀주길 부탁한다.

미국 교양교육의 존재 이유에 대한 고찰

홍성기(아주대)

이 발제문을 구상하게 된 계기는 두 가지다. 하나는 올해 7월에 발간된 한국교양기초교육원의 『두루내』 35호에 요시다 아야(吉田 文) 교수가 게재한 권두논설 「리버럴 아츠의 復權 혹은 新興」이다. 여기에서 요시다 교수는 유럽과는 달리 미국의 대학에 교양교육(일반교육)이 존재하는 이유에 대해 다음과 같이 기술하고 있다.

서유럽과 미국에서 왜 이러한 차이가 생겼는지에 관한 로스블랫의 논의는 설득력이 있다. 로스블랫에 따르면, 서유럽의 중등교육기관은 세 갈래로 구성되어 있어서 그중 하나를 대학진학의 준비교육기관으로 삼아 소수의 선발된 사람들에게 리버럴 아츠교육을 폭넓게 실시할 수 있었다. 자연히 대학은 전공학문으로 특화된 기관이 된 것이다. 그러나 미국의 경우는 초중등교육기관의 정비가 늦어진 데다 대학으로 이어지는 고등학교는 지역주민의 자녀에게 개방된 평등주의적 교육기관이었기 때문에 대학진학을 위한 준비교육의 기능을 담당할 수가 없었다. 그 결과, 미국의 대학은 리버럴 아츠를 일반교육으로 하여, 전공(major)과 대치되는 학사과정을 구성하게 된 것이다.(로스블랫, 1999)

2020년 9월 25일에 열린 제2회 滄波講座에서도 요시다 교수는 다시 한번 미국의 교양교육의 존재 이유를 설명했다. 즉 유럽에는 중등교육 후반기에 대학입학 준비과정이 존재하는 반면에, 미국에는 그런 대입준비 교육기관이 존재하지 않았기에 교양교육이 도입되었다는 것이다. 쉽게 말해 미국 대학에서 교양교육의 존재 이유는 주로 보습교육의 차원에서 이해되어야 한다는 주장이다.¹⁾ 해방 이후 한국은 미국의 대학제도 따라서 교양교육 제도를 받아들였지만, 교양교육의 존재 이유를 중등교육의 보습교육에서 찾는 것은 우리나라에서는 조금 생소하다는 느낌이 들었다. 왜냐하면 우리는 전문교육에 함몰되지 않고 학문에 대한 넓은 탐구로 편협되지 않은 지식인을 양성하는 것이 교양교육의 도입 이유라고 배워왔기 때문이다.²⁾

1) 창과강좌 후 발제자와의 서신 교환에서 요시다 교수는 식민지시대 이후 미국의 대학들이 고전적인 자유학예교육을 해왔고 그 전통이 교양교육으로 이어진 것을 부정하지 않았다. 그러나 미국의 대학에 입학한 1학년생은 전공 수업을 받을 수 있는 학력 수준에 미치지 못하기에 교양교육이 필요하다는 점은 분명 강조하였다. 즉 자유학예교육의 전통보다 입학생의 낮은 학력이 미국 대학에서 교양교육의 실질적인 존재이유라는 것이다.

2) 인재상과 대학 규모 등이 다른 적지 않은 대학에서 컨설팅 경험이 있는 발제자는 교양교육의 목적을 중등교육의 보습으로 기술한

요시다 교수는 자신의 견해의 근거로서 저명한 고등교육 역사연구자인 로스블랫(S. Rothblatt) 교수의 책 『Tradition and change in English liberal education: An essay in history and culture』의 내용을 제시하였다. 미국 대학의 역사와 관련하여 자유학예교육에 대한 미국 학자의 견해를 인용하였다면 그 신빙성이 높다고 할 수 있다. 그러나 로스블랫 교수의 책보다 약 30년 전에 출간된, 그리고 우리에게도 익숙한 하버드의 『Redbook』³⁾에서 우리는 상당히 다른 스토리를 만날 수 있다. 그것은 바로 미국의 대학입학 예비과정의 존재이다. 이 책에서 「학교의 성장」은 19세기말부터 20세기 중반까지 미국의 공립 고등학교의 폭발적 팽창과 교육과정을 기술하고 있다.

그때와 1940년 사이 70년 동안 인구는 3배 이상 증가했다. 그러나 1870년에는 약 80,000 명의 학생이 중등교육기관에, 60,000명이 대학에 등록한 반면, 1940년에는 7,000,000명이 전자에, 1,500,000명이 후자에 등록했다.

1870년에 고등학교에 다니는 학생들 중 3/4이 대학에 진학했다. 따라서 고등학교의 기능은 분명했다. 그것은 아주 간단히 말해 대학을 위한 준비과정이었다. 고등학교의 커리큘럼, 학생 그리고 전체 분위기 모두가 이 목적하에 놓여 있었다. 따라서 고등학교에 입학한 학생들도 상당히 동질적인 그룹이었고, 전체적으로 유복한 집안의 자식으로서 전문지식을 요구하는 직업인 혹은 정치나 무역의 지도자가 되려고 하였다.

실제로 19세기 미국의 주요 대학의 입학시험에 대한 기술을 보면 중등교육기관으로서 ‘academy’라는 (사립) 대학입학 예비학교가 있었다.⁴⁾

바울스(Bowles)는 대학입학 요건을 궁극적으로 바꾼 힘은 중등교육기관으로서 아카데미의 부상에 있다고 주장했다. 고전 언어에만 중점을 둔 문법 학교와는 달리 새로운 아카데미는 고전과 과학, 지리, 수학, 역사 및 영어 등 새로운 과목들 간의 균형을 맞추려고 노력했다. 아카데미 운동은 1810년경에 시작되었고, 1850년까지 여러 대학이 아카데미에서 가르치는 과목인 지리, 영어, 고대사 및 기하학을 입학시험에 포함시켰다. 미국교육협회의 분기별 등록부는 1829년 22개 대학의 입학 요건을 조사하였는데 이 요건이 전국적으로 상당히 균일하다고 보고했다. 조사 대상 기관의 위치는 메인에서 테네시까지 다양했다. 브룸(Broome)은 대학입학에 필요한 다음과 같은 과목표를 준비했다. 그러나 남북전쟁(1860-1864) 당시에도 고전은 미국 대학 입학 요건의 핵심이었다.⁵⁾

우선 여기서 위 『Redbook』의 ‘1870년에 고등학교’가 공립고등학교인지 혹은 아카데미를 의미하는지를 확인할 필요가 있다. 당시 고등학교 재학생의 대부분이 대학입학을 목표로 하였다면, 이 ‘고등학교’는 아카데미이지 공립고등학교일 수가 없다. 왜냐하면 1820년 처음 생겨서 지속적으로 확장되어온, 세금에

경우를 보지 못했다. 그러나 그것은 한국의 대학이 교육의 실질적인 내용보다 명분을 더 중시하였기 때문이라는 반론도 제시될 수 있다.

3) Harvard Committee, 『General Education in a free Society』Harvard University Press, 1945

4) 지금도 미국에는 대학예비학교라는 명칭을 갖는 아카데미들이 존재한다.

5) Donald G. Barker, *The History of Entrance Examinations*, In: *Improving College and University Teaching*, Vol. 15, No. 4, Administration and Teaching, Taylor & Francis, 1967, p.250

Subject	Date	College
Latin, Greek	1640	Harvard
Arithmetic	1745	Yale
Geography	1807	Harvard
English grammar	1819	Princeton
Algebra	1820	Harvard
Geometry	1844	Harvard
Ancient history	1847	Harvard, Michigan
Modern history (U. S.)	1869	Michigan
Physical geography	1870	Michigan, Harvard
English composition	1870	Princeton
Physical science	1872	Harvard
English literature	1874	Harvard
Modern language	1875	Harvard

의해 운영되어 학비가 없는 공립고등학교 재학생은 대부분 미국 중산층의 자제였으며, 또 이들의 대부분은 대학입학을 목표로 하지 않았기 때문이다. 이런 이유로 공립고등학교의 입학생, 특히 남학생이 최종 학년까지 수료하고 졸업하는 경우는 소수로서 중간에 대부분 직장을 찾아 학교를 떠났다. 바로 이런 이유로 학년별 재학생의 분포는 피라미드형이었으며, 졸업식까지 남은 학생의 상당수는 여학생이었다.⁶⁾

미국의 공립고등학교는 도시와 시골 그리고 도시 내에서도 위치와 규모에 따라 교육과정도 천차만별이었다. 그 이유는 교육제도를 유럽과는 달리 중앙(연방)정부에서 관리하는 것이 아니라, 주와 지역에서 관장하였기 때문이었다. 『Redbook』에도 언급되고 있지만, 1940년 당시에도 공립고등학교의 다수는 교사 6-7명, 학생수 120명 안팎의 작은 규모였고, 이런 학교에서는 고전어는 물론, 외국어 교사를 초빙하는 것이 매우 어려웠으며 교과목 수도 제한되었다. 이처럼 어떤 특정한 모형을 설정하기 힘든 공립고등학교의 경우 졸업생의 거의 전부가 사회에 진출하는 경우도 있지만, 작은 비율이라도 대학에 입학하는 경우도 있었다. 반면에 수업료를 부모가 부담해야 하는 사립고등학교의 경우 졸업생 대부분이 대학에 입학하였다.

그렇다면 요시다 교수가 언급한 ‘지역주민의 자녀에게 개방된 평등주의적 교육기관’으로서 고등학교는 분명 아카데미 혹은 사립고등학교가 아니라 공립고등학교를 의미한다. 동시에 『Redbook』이 언급하고 있는 ‘1870년대의 고등학교’는 1820년부터 중산층 자제들이 주로 입학한 공립고등학교를 의미하지 않음도 분명하다.⁷⁾ 여기서 유럽과 미국의 중등교육제도를 비교할 때 구체적 시기와 설립 주체에 대한 언급이 없다면 미국의 중등교육의 현실에 대해 잘못된 표상을 갖기 쉽다.

그러나 문제를 더욱 어렵게 만드는 것은, 미국의 공립고등학교의 경우 대부분의 학생이 졸업 후 혹은 중퇴 후 직업생활을 시작하였지만, 20세기에 공립고등학교의 수와 학생들이 증가하면서 한 고등학교 내에도 여러 종류의 학업과정이 예를 들어 기계, 목공, 가정, 일반 등등이 마치 대학의 전공처럼 존재하였다는 것이다. 이런 다양한 학업과정은 여러 수준의 학업능력과 출신 배경 그리고 졸업 후 다양한 진로를 생각하고 있는 학생들을 하나의 고등학교에서 교육하기 위한 어쩔 수 없는 방법이었다. 특히 대형고등학교

6) William J. Reese, 『The Origins of the American High School』, New Haven, London: Yale University Press, 1995

7) 그 이유에 대해서는 더 자세한 조사가 필요할 것 같다.

교의 경우 교실을 이동하면서 수업을 듣고 학점제가 교육과정에 도입된 이유도 여기에 있었다. 그런데 공립고등학교의 이런 여러 학업과정 중에는 대학입학과정도 있었다.⁸⁾ 즉 요시다 교수가 주장하였듯이 공립고등학교에 ‘대학입학을 위한 준비교육’이 없었다는 것은 미국 고등학교의 다양함과 또 여러 시기를 고려할 때 사실이라고 말하기 어렵다.

다른 한편 미국 대학의 교양교육과정에는 중등교육의 보습적 성격을 지닌 부분이 있음도 사실이다. 그것은 글쓰기와 외국어 등과 같이 평생교육을 위한 심화된 역량이다.⁹⁾ 여기서도 이런 보습적 성격의 교양교육이 도입된 시기에 대한 보다 상세한 고찰이 필요하다. 우선 독일에서 대학입학 예비과정으로서 고전어 교육이 포함된 김나지움(Gymnasium)이 설립된 시기는 19세기 초반인 1816년이다. 이 김나지움은 1836년에 대학입학자격을 부여할 수 있는 유일한 기관¹⁰⁾으로 인정되었고 그 구체적 과정이 김나지움의 졸업시험으로 아비투어(Abitur)였다. 이 시기는 미국 대학의 효시인 하버드가 1636년 설립되고 200년이 지났을 때이고, 고전어 기반의 전통적인 인문교육을 강조한 「예일보고서」(The Yale Report of 1828)가 발표되었을 때였다. 이때 미국과 유럽에서 중등교육 후반기의 대학입학 예비과정의 존재 유무에 따라 대학에 교양교육의 도입을 언급하는 것이 전혀 의미 없음은 분명하다. 왜냐하면 앞에서 언급한 미국 내 대학입학 예비과정으로서 아카데미의 존재뿐 아니라, 당시 미국의 대학은 대부분 전통적인 고전어 기반 인문교육이라는 단일한 교육과정을 갖고 있었기에 교양교육을 특별히 언급할 필요도 없었기 때문이다.

미국의 대학사에서 ‘교양교육(general education)’이 언급되기 시작한 것은 중등교육과의 관계가 아니라, 선택제(electives)의 도입이 계기가 되었다고 생각된다. 주지하다시피 선택 제도는 19세기 중반 하버드대에 총장으로 취임한 엘리오토가 고전어에 기반한 자유학예교육 대신 산업혁명과 과학의 발전에 대학교육이 부응하기 위해 도입한 것이다. 엘리오토 총장은 1869년 취임사¹¹⁾에서 전통적 자유학예교육과 새로운 학문을 모두 높은 수준으로 가르치겠다고 천명하였지만, 선택제 도입의 취지는 대학생 모두가 이수해야만 하는 단일한 교육과정을 해체하고 ‘학생들의 자연적인 취향에 따른’ 전문교육의 강화에 있음이 명백하였다. 그러나 하버드대보다 더 보수적이었던 프린스턴대학과 예일대학을 중심으로 하버드의 선택제에 대한 비판이 강하게 제기되었다. 이때 비판의 수단으로서 ‘general education’의 중요성이 혹은 대학교육의 본질로서 제시되었다.

프린스턴에서 교육받은 사람이라면 언어, 과학 및 철학에 대해 알아야 한다고 생각한다. 어떤 학생

8) 1893년 미국교육협회가 만든 <10인 위원회>는 모든 공립고등학교가 모든 학생들을 대상으로 철저한 자유학예교육을 실시하여 학생들의 대학입학을 준비시켜야 한다고 제안하였다. 1918년 <중등교육의 재구조화를 위한 위원회>는 「중등교육의 주요 원칙」(Cardinal Principles of Secondary Education)을 발표하였다. 이 원칙은 과거보다 현 세대의 고등학생의 지능이 낮고 따라서 이들은 대학에 입학할 수 있는 지적 능력이나 포부, 재정적 여유를 갖고 있지 못하므로 이들에게 대학입학 예비교육을 시키는 것은 비생산적이라고 보았다. “The History of the American High School”, <Sutori>, <<https://www.sutori.com/story/the-history-of-the-american-high-school-E1WkbKQIUieNfTK5q5QFPcsf>> (2020.11.16.)

9) The Carnegie Foundation for the Advancement of Teaching, 『Missions of the College Curriculum』, San Francisco, Washington, London: Jossey-Bass Publishers, 1977, p.165

10) 그러나 그리스어 대신에 프랑스어를 가르치는 Realgymnasium, 수학과 자연과학을 강조하면서 영어와 프랑스어를 외국어로 배우는 Oberrealschule 등이 19세기의 자연과학과 기술의 발전, 그리고 상업과 교통의 확대에 부응하였고, 1900년에 오랫동안 계속되어온 대학입학자격을 놓고 벌어진 논쟁에 종지부를 찍고 졸업시험에 합격한 세 학교의 졸업생 모두에게 대학입학자격을 부여하게 되었다.

11) Eliot, C.S., *Inaugural Address as President of Harvard College*, <<https://www.bartleby.com/library/prose/1864.html>> (2020. 11.16)

도 단순한 전문가가 되거나 한 분야를 위해 **교양교육**을 희생시킬 수 없다. 최고의 전문가들은 광범위한 교양교육을 통해 특수 지식의 토대를 마련했다.¹²⁾

1904년 프린스턴 출신의 우드로 윌슨은 동창회 만찬에서 대학은 “특별한 곳이 아니라 교양교육의 장소가 되어야하며, 젊은이가 직업을 찾는 곳이 아니라 자신을 찾는 곳”이어야 한다고 선언했다.¹³⁾

위에서 언급된 ‘교양교육’이라는 용어는 보습교육의 의미와는 무관하게 전문교육과의 대비로 사용되었다. 그러나 이점을 떠나서도 아주 단순한 이유에서 19세기 후반에서 20세기 초반에 미국 교양교육의 존재이유를 보습교육에서 찾는 것은 쉽지 않다. 혹자는 하버드대, 프린스턴대와 같이 입학 경쟁률이 높은 대학이 아닌, 학력 수준이 상대적으로 낮은 고등학교 졸업생이 입학하는 대학의 경우 그 어떤 교양교육과정도 보습교육의 성격을 갖고 도입되었을 수도 있다고 상상할 수 있을 것이다.¹⁴⁾ 그러나 하버드대에서 시작된 선택제의 도입은 19세기 후반에서 20세기 초에 미국의 거의 전 대학으로 확산되었다.¹⁵⁾ 그리고 이점은 이수가 반드시 요구되는 교양교육이 도입되지 않았음을 의미하며 따라서 보습교육으로서 교양교육에 대해 언급할 수도 없다.

미국 대학에서 입학생의 낮은 학력으로 인해 전공교육을 실시할 수 없기에 이를 해결하기 위해 교양교육이 필요하였다는 주장과 관련해서 우리가 검토해야 할 또 다른 사실이 있다. 그것은 19세기 미국 대학의 수준이 유럽의 대학에 비해 낮았다는 점이다.

19세기에 미국을 방문한 사람의 관점에서 볼 때 미국의 고등교육 제도는 농담(joke)에 불과했다. 그것은 시스템도 아니고 시골 곳곳에 흩어져있는 ‘대학’이라고 주장되는 임의의 기관들이었다. 재원이 부족하고, 학문적으로 낮은 수준에, 지리적 경계선을 따라 작은 마을에 위치해 있고, 강력한 사회적 기능이 부족한 이 시스템은 모호한 운명에 처한 것처럼 보였다.¹⁶⁾

위에서 언급된, 재정 부족에 시달렸던 19세기 미국의 대학들은 동시에 만성적으로 부족한 입학생 모집을 위해 여러 가지 수단을 강구해야 했다. 추구하고 동창회를 통해 학생들에게 애교심과 행복감을 주어야 했고, 학부교육의 수준을 지나치게 높여서도 안 되었다. 19세기 중반 이후 유학생에 의해 독일의 연구중심대학의 높은 수준이 미국의 고등교육계에 영향을 주기 시작하였지만, 위 글의 필자에 의하면 미국은 학부교육을 바꾸기보다는 학부교육에 대학원을 추가하는 방식으로 대학의 연구 수준을 높이기 시작했다. 이때(1876) 설립된 것이 존스 홉킨스임은 잘 알려졌다. 이처럼 미국이 대학에서 연구활동을

12) “The Presidential Debate”, <The Cornell Daily Sun>, Volume V, Number 89, 1885. 2.26. <<https://cdsun.library.cornell.edu/cgi-bin/cornell?a=d&d=CDS18850226.2.1>> (2020.11.16.)

13) Lucas C.J. 『American Higher Education』 Palgrave Macmillan, 2006, p.220에서 재인용

14) 19세기 중반의 The Morrill ACTs와 Land Grant College ACTs에 의해 설립이 촉진된 농학과 기계학에 중점을 둔 시골의 대학들은 이후 주립대학이 되었지만, 초창기에는 대학이라고 부르기 어려울 정도로 수준이 낮았다. 해서 대학 입학 후 보습교육이 시행되었지만, 입학시험이 정비되면서 이런 보습교육은 폐지되었다. 흥미로운 점은 이처럼 실용학문을 위해 설립된 대학에서도 자유학예교육이나 전문교육이나를 놓고 논쟁이 벌어졌다는 사실이다. 위 책, p.154

15) 요시다 교수에 의하면 미국 대학의 90%가 선택제를 받아들였다고 한다. 예외라면 동부의 오래된 소규모 자유학예대학 및 남부의 몇몇 보수적인 대학들이었다. Denham T. J., 『The Elective System or Prescribed Curriculum, The Controversy in American Higher Education』, A Course Paper, Nova Southeastern University, 2002, pp. 6-11

16) David Labaree, 『An unlikely triumph』, <AEON>, 2017. 10.17, <<https://aeon.co/essays/how-the-us-college-went-from-pitiful-to-powerful>> (2020.11.16.)

학부가 아니라 대학원이 중심이 되어 수행하게 된 것은 독일과는 달리 국가로부터 재정 지원을 받지 못하는 미국 대학의 자구수단이었던 것이다. 즉 많은 수의 학부 입학생들이 지불하는 등록금을 재원으로 대학원에서 연구를 수행하는 방식이 그것이다. 따라서 지나치게 높은 수준의 학부교육(아마도 전공교육)을 피했다는 것이다.¹⁷⁾

여기서 혹자는 미국의 학부교육이 대략 교양, 전공 그리고 선택의 3등분으로 구성된 것을 학부교육의 높지 않은 학문 수준과 연계시키고, 이점을 다시 입학생의 상대적으로 낮은 학력과 연결하여 교양교육과 입학생의 낮은 학력 간의 상관관계를 설정할 수도 있다. 즉 독일처럼 김나지움에서 엘리트 교육을 받은 대학 입학생은 곧바로 높은 수준의 전공교육을 받고, 평등주의적 중등교육을 받은 미국의 대학생들은 학부교육에서 전공 수업 이외의 교육과정을 이수한다는 것이다.

그러나 독일 대학교육이 전공중심이라는 주장에는 의문의 여지가 있다. 발제자가 독일에서 1980년대에서 1990년대 초반까지 있었기 때문에 독일의 대학체제¹⁸⁾에 대하여 약간 언급하고 싶다. 인문학(정신과학)을 전공할 경우 학부와 대학원이 분리 안 되었기 때문에 대학 입학 후 첫 번째 학위가 석사(Magister)가 된다. 이때 요구되는 것은 대학마다 차이가 있지만 뮌헨대학의 경우 다음과 같다: 예비 세미나(Proseminar) 2개를 들으면 본 세미나(Hauptseminar)를 들을 수 있고, 전공은 본 세미나 2개, 부전공은 본 세미나 1개를 요구한다.(부전공 2개!) 따라서 '석사 학위'를 취득하기까지 요구되는 최소 과정은 예비세미나 6개(전공 2, 부전공 4), 본 세미나 4개(전공 2, 부전공 1×2)입니다. 정교수(Lehrstuhl)만이 할 수 있는 강의(Vorlesung)에는 아무런 제한도 요구도 없다. 비록 독일 대학의 세미나가 학생들이 발표하고 또 일종의 소논문형 보고서를 요구하였지만, 현재 미국식 대학에서 학사-석사 학위 과정의 학점과 독일의 세미나 요구를 '비교한다면' 후자가 매우 적다는 점을 알 수 있다. 이처럼 낮은 이수요건 하에서는 전공중심교육인지 아닌지는 학생에게 달려 있다. 왜냐하면, 독일의 대학 전통에 교수는 가르치고 싶은 것을 가르치고(Lehrfreiheit), 학생은 배우고 싶은 것을 배울 자유(Lernfreiheit)가 있기 때문이다. 실제로 학생들은 듣고 싶은 강의와 세미나를 들을 수 있고 또 듣고 있다. 흥미로운 점은 19세기에 독일에 유학했던 미국인 학자들은 독일 대학생의 'Lernfreiheit'를 'electives'로 번역했다는 사실이다.¹⁹⁾ 엘리엇 총장의 선택제 도입이 일종의 학생들의 자연스러운 취향에 의한 전문교육 강화를 위한 것이었지만 그렇다고 전공 중심교육을 의미한 것은 아니었다. 왜냐하면 선택제는 대학에 전공(집중)과 교양(배분)이 구별되기 이전에 도입되었기 때문이다.

1999년 볼로냐 프로세스 이후 독일의 대학도 학사-석사-박사의 3단계로 구성되었다. 또한 학부교육에 학점제가 도입되었고 과거와는 달리 일정 기간 내에 졸업할 것을 요청하고 있다. 학부교육은 전공에 집중되어 있고 과거에 비해 대학 생활을 즐기거나 자신이 원하는 교과목을 자유롭게 수강할 수 있을 만큼 여유롭지는 않다.²⁰⁾ 한 연구에 의하면 2000년에 비해 2008년에는 대학교육을 중단하는 비율이

17) 이점과 관련해서 미국의 낮은 전공-업무 연계성을 검토할 필요가 있다. 『Redbook』에 의하면 1940년대에 미국의 직업은 약 10%의 전문직, 25-30%의 기술직 그리고 나머지 절반 이상의 직업에는 특별한 사전 교육이 불필요하였다. 따라서 대학졸업자는 전문직을, 전문학교와 실업계 고등학교는 기술직을, 나머지 일자리는 초·중등교육 이수자가 담당하였다. 대학 진학률이 50% 이상 되면 과거에 중등교육 정도만을 요구하는 직업의 상당 부분을 대졸자가 담당하게 되는 상황이 벌어질 수밖에 없고 한국의 경우 전문대학 출신의 전공-업무 연계성이 일반대학보다도 낮은 이유도 여기에 있다.

18) 1999년 볼로냐 프로세스 이전의 대학교육을 의미한다.

19) Zemiliakova T., 「German-American Academic Migration and the Emergence of the American Research University, 1865-1910」 Educational Studies Moscow, No.1, 2019, pp.290-317

20%에서 31%로 증가하였다.²¹⁾ 그 이유로는 10년 사이에 대학입학 준비과정의 수준이 낮아졌기 때문이라기보다는 대학 내의 학업 여건이 나빠졌다는 것이다. 여기서 대학 내의 학업 여건이란 학생 수의 증가에 따른 수강지도를 받는 기회 등으로 보인다. 다른 한편 학업중단의 동기 중에서 학업능력 부족은 20% 정도로서 이 수치는 2014년에도 변하지 않았다. 그러나 대학 진학자와 학업 중단자가 과거보다 늘었기 때문에 학업능력 부족으로 인한 학업 중단자 역시 증가했다. 이때 학업능력 부족의 주요 내용은 영어와 같은 외국어 그리고 수학(數學) 등의 실력 부족 등이다.

다른 한편 구체제에 비해 신체제에서 즉 조밀하게 짜여진 학업계획에 따라 학부교육을 받은 경우, 학업량을 감당하지 못하는 경우가 더 많아 대학생들의 초기에 학업을 중단하는 경우가 늘었다. 거꾸로 말해, 학생들에게 많은 자유가 허용된 구체제에서는 ‘잘 보이지 않았던’ 학업능력 부족으로 인한 문제가 신체제 이후에 드러났다고도 볼 수 있다. 그러나 일부 학과 예를 들어 언어, 문화 및 사회과학 분야에서처럼 구체제에서보다 신체제에서 학업중단율이 낮아진 경우도 있다.

분명한 점은 김나지움과 같은 대학예비 교육과정의 존재에도 불구하고 독일의 고등교육에서는 구체제나 신체제를 막론하고 모두 학업능력 부족으로 대학교육을 중단하는 경우가 존재한다는 사실이다. 또 바덴뷔르템베르그주에 있는 대학을 대상으로 조사한 결과이지만, 학부 졸업생의 82%, 학부교육 중단자의 64%가 김나지움에서 대학입학자격을 획득하였다.²²⁾ 이점은 학업 중단자의 경우 김나지움 이외의 교육기관 예를 들어 직업연계 학교나 기관을 통한 대학입학자격이 영향을 끼치고 있다고 볼 수도 있지만, 김나지움 출신임이 학업 중단을 막을 수 있음을 보장하지도 않는다고 볼 수도 있다. 나아가 학업 중단자들은 이들이 전공 수업을 배우기 전에 일종의 교양과목으로 간주할 수 있는 브릿지코스 수학이나 자연과학 강의가 학업 중단을 방지하는 데에 별 도움이 되지 않았다고 말하고 있다. 반면에 대학 졸업자의 경우 다수가 이런 브릿지코스에 대하여 긍정적으로 평가하였다.²³⁾ 즉 보습교육의 효과에 대한 평가는 해당 전공에 대한 적성 파악과 함께 고려되어야 함을 의미한다.

여기서 우리는 단순히 유럽, 예를 들어 독일의 경우 김나지움과 같은 대학입학 예비과정이 존재하므로 대학에서 전공중심교육이 가능하다는 주장은 지나친 단순화일 가능성이 높다는 점을 이해할 필요가 있다. 과거 구체제에서는 이수요건은 매우 느슨하고 학업 과정보다는 논문과 졸업 시험 등 결과를 중시하여 학업능력이 부족한 학생들이 교수나 대학의 관심거리일 이유가 없었다. 또한 자신이 원하는 대학에서 원하는 교수의 원하는 강의를 들을 수 있다는 배움의 자유로 인해 구체제의 대학교육이 전공중심 교육이라고 단정하기도 어렵다. 다만 대학 입학 후 받는 첫 학위가 석사에 해당하므로 대학교육의 목적이 전공교육에 있다는 점은 어떤 면에서는 당연한 일이었다. 볼로냐 프로세스 이후 유럽의 경우 대학 진학률이 보편화의 단계에 도달했을 만큼 증가하였으나, 학부교육은 전공 중심으로 조직되었고, 학업 중단률은

20) 뮌헨대학의 철학 전공 학부과정은 추천된, 그리고 촘촘히 짜인 교육과정이 존재하며, 또 부전공에 전체 학점의 1/3을 할애해야 한다. 자신이 원하는 교과목을 자유롭게 수강할 여유를 갖기 힘들다.

21) Ulrich Heublein 외 4인, 『Ursachen des Studienabbruchs in Bachelor- und in herkömmlichen Studiengängen: Ergebnisse einer bundesweiten Befragung von Exmatrikulierten des Studienjahres 2007/08』, Hochschul Informations System(HIS), 2010.02, v

22) Ulrich Heublein 외 6인, 『Motive und Ursachen des Studienabbruchs an baden-württembergischen Hochschulen und beruflicher Verbleib der Studienabbrecherinnen und Studienabbrecher』, Deutsches Zentrum für Hochschul- und Wissenschaftsforschung (DZHW), 2017.10. p.3

23) 위 보고서, p.6

일부 증가하였지만 그 이유가 반드시 대학입학 예비과정의 약화에 있는 것만은 아니었다. 또 독일의 대학에도 전공 학업을 위해 보습교육의 성격을 갖는 강의가 제공되고 있으나 이런 교육이 전공학습에 기여하는 바는 교과목과 학생의 성공 여부에 따라 다르게 판단해야 할 것 같다. 즉 교양교육과 대학예비 교육과정, 전공학업과 학력부족은 생각처럼 단순한 관계에 있지 않다. 이 관계는 대학교육의 이념, 직업과 대학교육과의 관계, 대학 내의 이해관계 등등 중층의 복합적인 요소에 의해 영향을 받아왔고 또 앞으로도 그럴 것이다. 여기서 교양교육의 존재이유를 전공교육의 하부 개념으로 보는 관점은 학부교육을 주로 전공의 관점에서만 보기 때문이다. 우리는 전공교육의 역할 중의 하나로서 교양교육을 위한 과정 중의 하나로 볼 수도 있다.²⁴⁾

『Redbook』에서는 영어 글쓰기가 보습교육적 성격을 갖고 있음을 기술하고 있다. 그러나 미국 고등학교의 교육과정에 대한 비교적 상세한 기술과 중등교육과 대학교육과의 연계성에 대해서도 심도 있게 기술하고 있는 이 책에서 교양교육의 존재 이유를 보습교육에 찾고 있다고는 볼 수 없다. 실제로 인문학, 사회과학, (세부적 전문지식이 아니라 방법론의 이해와 과학 전체의 조감으로서) 자연과학이 중심이 된 교양교육이 전공수업을 위한 보습교육의 성격을 갖고 있지 않다. 이점은 많은 미국대학에서 채택하고 있는 배분 이수제가 원래 전공 이외에 기초학문 학과의 교과목을 수강하는 데에서 시작되었음을 고려할 때 분명해진다. 즉 배분이수는 교양교과목과 전공교과목과의 구별을 전제하지 않았던 것이다.²⁵⁾ 차라리 『Redbook』의 원제목인 『자유사회의 일반교육』에서 알 수 있듯이 개인의 자유와 권리에 기반한 민주주의 사회에서 그 구성원을 '통합'할 수 있는 공통의 배경으로서 교양교육의 중요성, 그리고 모든 학문의 기초로서 자유학예의 방법론이 더 강조되고 있다. 다른 한편 2차대전에 참여하였던 제대 군인들의 대학교육을 지원하는 G.I. Bill²⁶⁾ 등의 영향으로 20세기 초반부터 대학진학률은 2차대전을 거쳐 계속 높아져 왔다. 우리는 대학진학률이 높아진 1970년대의 문헌에서도 교양교육의 보습교육적 성격에 대한 언급을 볼 수 있지만, 역시 글쓰기와 외국어 등의 문해 교육에 한정되어 있음을 확인할 수 있다.

이제 발표의 두 번째 계기에 대하여 잠시 언급하고자 한다. 그것은 교양교육을 담당하는 학자들이 대학과 커리큘럼의 역사에 대하여 많이 연구해 주었으면 하는 바람이다. 과거에 한국의 대학이 범했던 오류를 반성하고 현재 한국 대학의 상황을 냉정히 판단하며, 시대의 변화에 대응하기 위해서는 한국의 대학들이 능동적이고 주체적으로 사고하고 결정해야 한다. 발제자 볼 때, 이런 능동성과 주체성은 단순히 개인이나 집단의 성격이 아니라 관련 역사에 대한 이해와 평가 능력 자체이다. 또 대학과 커리큘럼의 역사에 대한 이해가 없는 능동성과 주체성은 무지에 불과하다. 우리 교양교육 담당자들은 이런 무지의 결과를 이미 충분히 보아왔다.

24) 미국과 일본의 통합 교양과목이 이런 성질을 갖고 있다. 일본의 경우 대학원생이 교양교육을 받는 이유도 여기에 있다고 보인다. 이번 학회에서 발제자가 발표한 줄고 「소형대학을 위한 교양교육과정 시험 설계」는 이런 입장을 반영하였다.

25) 바로 이점 때문에 재정적으로 취약한 미국의 많은 대학들이 하버드대의 배분이수제를 채택한 측면이 있다. 새로운 교양교과목을 개설할 필요가 없기 때문이었다.

26) 원래 명칭은 'The Servicemen's Readjustment Act of 1944'으로서 1956년 이 법률은 시효가 만료되었지만, 미국의 베테랑을 지원하는 프로그램의 이름으로 계속 사용되고 있다.



“미국 교양교육의 존재 이유에 대한 고찰”에 대해

홍석민(연세대)

※ 평가가 보기에, 요시다 교수와 이 글의 필자가 말하는 ‘교양교육’은 주로 ‘general education(이하 Gen Ed)’를 의미하는 것으로 이해된다(일부 ‘liberal arts education’을 의미한다고 해석될 여지도 있음).

1. 필자가 이 글을 쓰게 된 동기를 제공한 단초의 불명확성

- (1) 필자는 이 글을 요시다 아야 와세다대 교수의 다음 주장 때문에 쓰게 되었다고 한다. 요시다 교수는 미국 대학에 교양교육이 존재하게 된 이유는, 미국 고등학교가 기본적으로 대입준비 교육 기관이 아니었기 때문에, 대학은 입학생을 대상으로 보습교육을 실시할 수밖에 없었고, 그런 보습 교육이 교양교육의 시발점이자 주 내용이 되게 되었다고 주장했다.
- (2) 요시다 교수는 자신이 언급한 고등학교와 대학에 대해 더 이상의 정보를 제공하고 있지 않기 때문에, 요시다 교수가 말한 대학/고등학교가 미국의 다양한 종류의 대학(4천 개 이상)/고등학교를 통칭하는지 혹은 어떤 특정한 종류, 지역, 시기의 대학/고교를 의미하는지 불분명하다.

2. 필자의 논박

- 1) 발표문의 필자는 여러 자료를 통해 미국의 다양한—공립/사립, 대형/소형, 도심/농촌지역 등—다양한 종류의 고등학교(대입 예비학교 포함)에 대학 입학을 위한 커리큘럼이나 별도의 과정 자체가 존재했다거나 실제로 많은 졸업생이 대학에 갔다는 점을 들어 요시다 교수의 주장에 강력한 의문을 제기하고 있다.
- 2) 또한 필자는, 독일의 Gymnasium과 Abitur 역시도 전공 중심 교육과정이고 그래서 대학에서 교양교육을 받지 않아도 바로 전공교육을 받을 수 있다는, 그래서 대학도 전공 교육 중심의 교육이

가능하다는 주장에는 무리가 따른다는 점을 여러 반(反) 예를 들어 강조하고 있다.

- 3) 요시다 교수의 상기(上記) 주장이 선언에 그치고 충분한 설명을 결여했다면, 이에 대한 필자의 반론도 반론에 동원된 논점들이 단편적이어서 이들 간의 체계성이 약하고 산만한 느낌을 주기도 하고, 때론 증거자료 제시가 불충분한 경우도 있어 보인다.

3. 진짜 중요한 논점 - 교양교육의 개념 정의 차이

- 1) 이 글에서 필자의 가장 큰 주목을 끄는 대목은, 필자의 반론의 논리성과 그 성공 여부보다, 필자와 요시다 교수가 교양교육의 정체성에 대한 인식 차이이다. 필자는 미국 대학에 ‘교양교육(Gen Ed)’이 존재하게 된 시기 자체를 하버드 칼리지의 엘리엇(1865년부터 40년간 재임) 및 로웰 총장(1909년부터 36년간 재임)이 도입한 electives 및 concentration과 distribution 제도에서, 즉 19세기 말-20세기 초에 발생한 것으로 봐야 한다고 조심스럽게 주장하고 있으며, (2) 이 시기까지 많은 대학의 커리큘럼도 대체로 전통적인 고전이 기반을 이루고 있었기 때문에, (3) 최소한 19세기 말-20세기 초 이전까지는 교양교육(Gen Ed)이라는 말을 쓰는 것이 부적절하다고 주장하고 있는 것으로 보인다.
- 2) 또한 필자가 미국 교양교육의 시발점이 되었다고 지적하는 distribution 자체가 전공 학문이 아니라, 인문, 사회, 자연의 기초 학문에 대한 다양한 수강을 의무화 했고, 나아가 시기 별로 미국 사회의 통합이 요청될 때마다 그 중요성이 새로이 요청되었다는 점을 지적함으로써, 필자는 교양교육을 전공교육에 종속된 부차적 존재로 이해하는 인식의 몰역사성에 대해 강한 경종을 울리고 있다.
- 3) 이 지점에서 요시다 교수의 교양교육 인식은—어쩌면—1991년 대강화 이후 내용상으로는 존재하고 있으나 형태는 많이 사라진 일본 대학의 교양교육의 현 주소를 반영한 결과, 즉 현대 일본의 전공중심주의 입장에서 교양교육을 전공교육의 기초교육 정도로 인식하는 경향을 반영하고 있는 것이 아닌가 하는 의문을 떨칠 수가 없다. 필자와 요시다 교수의 교양교육의 개념에 대한 인식 차이는 어쩌면 한국과 일본 학계 간의 교양교육에 대한 인식 차이를 상징하는 것일지도 모른다.

4. 남겨준 과제

필자는, 미국 고등교육과 중등교육의 역사라는 맥락 속에서 미국 교양교육의 역사, 특히 교육과정의 역사를 이해하는 것이 미국 교육시스템을 수용한 대한민국 고등교육과 교양교육 발전에 절실하게 필요한 선결 과제임을 명시적으로 지적하고, 나아가 한국과 일본 간의 교양교육의 개념에 대한 인식 차이를 드러내어 한국과 일본의 (또한 대만의) 미국 교양교육제도 수용 과정에 대한 비교사적 연구의 필요성도 간접적으로 제시함으로써, 대한민국 교양교육학계 후학들에게 교양교육 학술 연구가 나아가야 할 ‘방향성의 등불’을 비춰주고 있다.

Session 2

교양교육의 내용 재구성

- 세션 2-1 뉴 노멀 시대 핵심역량 함양을 위한 융합교육의 방향
- [디자인 씽킹 기반 사회혁신적 진로설계] 교과목의 개발과 운영 / 홍혜경 · 권진희 · 이원경
- 세션 2-2 소형 대학을 위한 교양교육과정 시험 설계 / 홍성기
- 세션 2-3 대학 교양 교과목 <인공지능시대의 고전 읽기>의 설계 방안
- 청년 세대를 위한 '딥 씽킹(Deep Thinking)' 전략 / 김정숙 · 백민정
- 세션 2-4 융합, 변화, 균형을 도모하는 PRISM 교양교육과정
- 인하대학교 교양교육과정 개편사례를 중심으로 / 정연재
- 세션 2-5 미네르바 교육원리에 근거한 핵심역량 교양교육체계 방안 탐색 / 김필성

뉴 노멀 시대 핵심역량 함양을 위한 융합교육의 방향 - [디자인 씽킹 기반 사회혁신적 진로설계] 교과목의 개발과 운영

홍혜경 · 권진희 · 이원경(연세대)

I. 서론

인공지능, 로봇기술, 사물인터넷, 빅데이터, 바이오기술 등으로 대변되는 4차 산업혁명은 우리의 삶과 일, 인간관계 방식을 근본적으로 변화시킬 것으로 전망되고 있다(Schwab, 2016). 이러한 문명사적 전환은 교육 패러다임을 전면적이고 근본적으로 바꾸어 놓고 있다. 더욱이 코로나19로 초래된 전지구적인 뉴 노멀과 언택트 문화로의 급격한 환경 변화는 4차 산업혁명의 영향력을 가속화시키고, 교육의 목표와 내용 그리고 방법에 이르기까지 전반적인 혁신을 요구하고 있다. 그동안 입시교육체제에서 주어진 틀에 따라가는 수동적이고 의존적인 학습에 익숙해진 학생들을 자기주도적이고 혁신적인 학습자로 변화시키는 교육의 필요성은 더욱 커졌다. 아울러 문제해결능력, 창의력, 도전정신, 협업능력, 의사소통능력과 같은 핵심역량을 함양시킬 수 있는 교육과정의 개발은 더욱 시급한 과제가 되었다고 볼 수 있다.

이에 더하여 대학은 고령사회 진입이라는 인구사회학적 변화와 국가의 경계를 넘어선 글로벌 사회 환경 등 시대적 환경 변화에 대한 이해를 토대로 다양한 직업현장에서 미래를 이끌어갈 인재를 양성해야 할 책무가 있다. 2016년 개최된 다보스포럼에서는 4차 산업혁명으로 인해 500만 개의 일자리가 감소할 것으로 예상하였으며, 미래사회의 직업은 AI와 협력하여 직무를 수행하는 방식으로 직무의 변화 가능성이 크다고 예측하였다. 다가올 미래사회에 겪게 될 직업세계의 변화로 인해 진로교육의 의미가 더욱 중요해지고 있으며, 학생들이 주도적 학습자로서 사회 제반 분야의 혁신적 변화를 이끌어낼 수 있는 전문가로 성장할 수 있도록 하기 위해서는 새로운 관점의 교육이 필요하다.

이에 연세대학교 학부대학에서는 사회변화를 이끌 수 있는 창의적이고 혁신적인 인재양성을 목표로, 디자인 씽킹 기법을 통한 창의적 문제해결과 사회혁신적 진로 설계를 위한 [디자인 씽킹 기법을 통한 사회혁신적 진로설계] 교과목을 개설하여 운영하였다¹⁾. 본 연구에서는 [디자인 씽킹 기법을 통한 사회혁신적 진로설계] 교과목의 목적, 운영방법, 탐구주제 사례를 소개하고, 교과목에 대한 학생들의 피드백과 교수자 평가를 통하여 본 교과목의 성과와 한계를 살펴보고자 한다. 마지막으로 향후 운영 시 개선해야

1) 본 교과목은 연세대학교 고등교육혁신원 사회혁신역량 특별정책 교과목 지원을 받아 운영되었음.

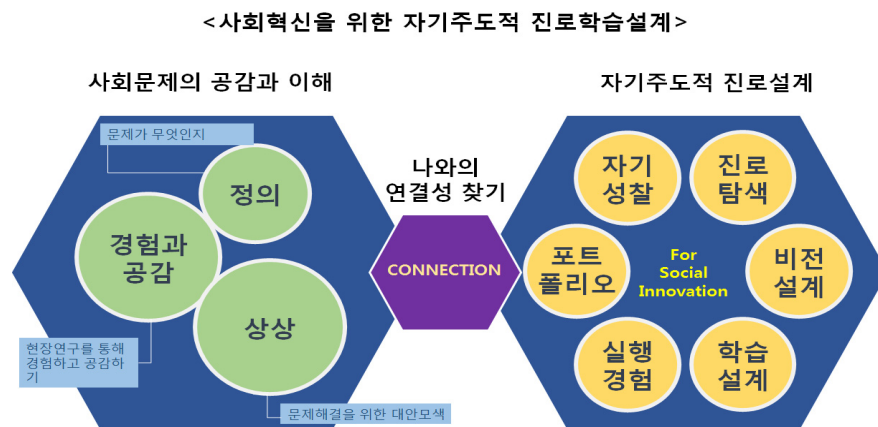
할 사항을 검토함으로 창의융합교육과 진로교육의 접목 가능성과 바람직한 방향을 모색해보고자 한다.

II. 개발과 운영

2-1. 기초연구를 통한 교과목 개발

본 교과목은 대학의 교육 가치와 진로교육을 접목하여 학생들로 하여금 공동체 문제에 대한 공감적 이해력과 소통능력, 문제해결능력, 창의력, 도전정신, 협업능력을 함양하고, 창의적이고 혁신적인 인재로 성장할 수 있는 진로역량을 배양한다는 취지에서 기획되었다.

이러한 기획 의도에 따라 본 교과목은 앞서 개발된 본교의 사회혁신적 교과목 및 디자인 씽킹(Design thinking) 기법을 적용한 교과목에 관한 문헌연구와 관련 학습이론에 대한 탐색을 토대로 교과목을 개발하였다(서응교 · 전은화 · 정효정, 2016; 이상선 외, 2015; 이소현, 2017; 정연재, 2018). 기초연구를 바탕으로 ‘디자인 씽킹 프로세스’와 ‘생애사적 방법론’을 진로교육에 접목하여 교과목의 내용과 방법을 설계하였다. 학습자가 관심을 둔 사회문제를 선정하고 이에 관한 실제적이고 공감적인 이해를 통해 문제를 정의하고 문제의 원인과 해결방안에 관한 협력적인 디자인 사고가 이루어지도록 하였다. 또한, 학생의 진로설계에 디자인 씽킹 기법을 적용하여 인생관과 직업관에 관한 성찰이 이루어지도록 하고, 공동체 혁신과제와 진로의 연계점을 토대로 진로비전을 수립하고 자기주도적 진로 · 학습계획을 수립하도록 하였다. 본 교과목의 기본 개념틀을 제시하면 다음 [그림 1]과 같다.



[그림 1] '디자인씽킹 기법을 통한 사회혁신적 진로설계'교과목 개념틀

2-2. 교과목의 구성과 운영

이 교과목의 내용은 크게 세 부분으로 구성하였다. 첫째, '사회혁신가 생애 연구'이다. 이는 사회문제와 관련해 혁신적 삶을 산 혁신가의 삶을 생애사적으로 탐구하는 과정이다. 사회혁신가의 삶에서 혁신적 요소와 성취요인을 탐구하되 그의 삶의 맥락과 경험을 공감하고, 그의 성장과정을 '학습'의 관점에서 조망하도록 하였다.

둘째, ‘공동체 혁신과제 탐구’ 과정이다. 공동체의 지속가능한 삶을 위한 해결과제들 가운데 팀원들이 관심을 둔 구체적인 문제에 대해 현장조사와 협력적인 탐구를 통해 문제의 정의와 해결방안 모색이 이루어지도록 하였다.

셋째, ‘사회혁신적 진로설계 포트폴리오 개발’이다. 학생 자신의 강점과 생애비전을 바탕으로 사회에 기여할 수 있는 진로를 모색한다. 이를 토대로 사회혁신적 진로비전을 수립하고 자기주도적인 진로·학습설계 포트폴리오를 수립한다.

〈표 1〉 ‘디자인씽킹 기법을 적용한 사회혁신적 진로설계’ 교과목의 내용 구성

	수업내용	학습자 활동
직업세계 변화와 혁신가 생애탐구	4차 산업혁명과 사회혁신 - 4차 산업혁명시대 직업세계 변화 - 유엔지속가능발전목표 소개 사회혁신가 인생스토리 사회혁신가 사례연구	<ul style="list-style-type: none"> 수강생 희망진로(관심분야)와 수업에 대한 기대 발표 유엔 지속가능개발목표(SDGs) 중 관심주제별 조 구성 사회혁신가 선정 및 생애사 연구
디자인씽킹 기법과 공동체 혁신과제 탐구	디자인씽킹(Design Thinking) 기법의 이해 디자인씽킹을 통한 문제정의와 해결방안 모색 - 공동체 혁신과제 탐구 I (주제 선정) - 공동체 혁신과제 탐구 II (실행계획 수립) - 공동체 혁신과제 탐구 III (현장연구) - 공동체 혁신과제 탐구 IV (연구결과 발표)	<ul style="list-style-type: none"> 지속발전가능사회를 위해 해결해야 할 공동체 문제를 찾아보기 혁신과제탐구 실행계획안 작성 현장전문가, 관계자 인터뷰 연구결과 포스터 제작 및 전시
사회혁신적 진로설계	사회혁신적 진로설계 I - 공동체 혁신과제와 나의 진로 연결성 찾기 - 공동체 혁신과제와 진로계획 연계하기 사회혁신적 진로설계 II - 꿈을 향한 경험, 배움 계획하기 사회혁신적 진로설계 III - 진로설계 포트폴리오 작성 및 코칭 사회혁신적 진로설계 IV - 발표와 피드백	<ul style="list-style-type: none"> 현재 위치 파악하기 직업관과 인생관 작성하기 Good time journal 작성 Mind mapping과 인생디자인하기 진로설계_오디세이 계획 작성

교육방법의 측면에서 이 교과목은 생애사적 탐구 방법과 함께 공동체 문제 탐구와 진로설계에 디자인 씽킹 기법을 적용하였다. 디자인 씽킹 기법에 기초해 공동체 문제에 관한 공감적 이해와 문제 정의, 해결책 모색의 과정에서 창의적 협력학습이 이루어지도록 하였다. 아울러 프로젝트 기반 학습, 현장연구 등 그룹의 역동성을 이끌어낼 수 있는 방법과 경험적 활동 중심의 학습방법을 적용하였다. 최종과제인 개인별 진로설계 포트폴리오(‘진로오디세이’) 개발을 통해 앞서 진행한 학습과제들의 성과가 수렴되도록 설계하였다. ‘진로설계 포트폴리오’ 개발은 ‘공동체 혁신과제와 진로의 연계성 찾기’, ‘공동체 혁신과제 재정의하기’, ‘실천과제와 진로계획 연계하기’ 등의 세부활동을 토대로 진로학습계획을 수립하는 학습활동으로 구성하였다.

III. 수업 내용과 성과

[디자인 씽킹 기법을 통한 사회혁신적 진로설계] 교과목에서는 수업목표 달성을 위해 ① 사회혁신가

생애연구, ② 공동체 혁신과제 탐구, ③사회혁신적 진로설계 이렇게 세 가지 학습 프로젝트를 진행하였다.

학생들은 공동체의 지속가능한 삶과 관련된 과제를 탐구하기 위해 2015년 유엔 지속가능발전정상회의에서 채택된 17개의 지속가능발전목표(Sustainable Development Goals:SDGs) 중 관심주제를 선택하여 팀을 구성하고, 해당 주제와 관련하여 혁신적 노력을 기울인 사회혁신가의 삶을 생애사적 방법론을 토대로 고찰함으로써 그의 혁신가로서 성장과정과 혁신요인을 ‘생애진로학습’의 관점에서 고찰하였다.

〈표 2〉 사회혁신가의 생애연구 사례

유엔지속가능발전목표(SDGs)	사회혁신가
3항. 건강과 웰빙	사회적 기업 Flip 박경돈 대표
4항. 교육의 질	언더우드 선교사
8항. 경제성장/좋은 일자리	Safaricom CEO Michael Joseph
9항. 산업혁신/사회기반시설	Re:BACH Unternational 박영준 대표
11항. 지속가능한 도시와 커뮤니티	건축가 승효상, 루트 임팩트의 허재형, 정경선
16항. 평화/정의/제도	국제 엠네스티 창설자 피터 베넨스

두 번째 파트인 공동체 혁신과제 탐구활동에서는 각 조가 선택한 유엔지속가능발전목표(SDGs)와 연관된 관심 주제를 찾아 문제를 정의하고 해결방안을 제시하는 탐구활동을 하고 그 결과를 공유하는 발표회를 열었다. 학생들이 선정한 탐구활동 주제는 창업, 친환경 산업, Fake 뉴스로 인한 올바른 정보전달 문제 등 요즘 우리 사회의 주요 이슈와 관련된 주제들이 주를 이루었으며 짧은 기간이었음에도 불구하고 다양한 전공의 학생들이 모여 활발한 소통을 통해 융합적이고 창의적인 해결방안을 제시하였다. 아울러 포스터 전시회를 준비하고 발표하는 시간을 가졌다.

〈표 3〉 공동체 혁신과제 탐구 주제

유엔지속가능발전목표(SDGs)	공동체 혁신과제 주제
3항. 건강과 웰빙	더 나이스 프로젝트
4항. 교육의 질	EDiPT: 자유학기제_ 디자인 씽킹 프로세스를 중심으로
8항. 경제성장/좋은 일자리	대한민국에서 ‘창업’하겠다고 외쳤을 때
9항. 산업혁신/사회기반시설	환경친화적 발전을 위한 홍보 정책 제안 -홈페이지와 친환경 포인트 제도
11항. 지속가능한 도시와 커뮤니티	사람이 사는 도시 -지속 가능한 도시와 커뮤니티를 위해, 인천시를 중심으로
16항. 평화/정의/제도	사회이슈, 당신은 얼마나 잘 알고 있는가? -탈원전 사례를 중심으로

마지막 파트는 지금까지 연구한 사회혁신가의 삶과 공동체 혁신과제를 토대로 자신의 진로를 설계하였다. 디자인 씽킹 기법을 활용하여 현재 자신의 위치를 파악하고, 직업관과 인생관을 비교하여 나침반을 만들고, ‘Good time journal’과 ‘Mind mapping’을 통해 아이디어를 찾는 단계들을 거쳐 진로를 설계하는 것이다(Burnett, Dave, 2016). 학생들이 자신의 삶을 디자인한 ‘진로 오디세이’ 계획표를 살펴보면, 각자 자신의 관심분야에서 사회혁신가의 포부를 가지고 진로를 설계한 것을 볼 수 있다.

〈표 4〉 진로 오디세이 계획 사례

SDGs	전공	진로 오디세이 계획 제목
건강과 웰빙	에너지환경융합학 언론홍보영상학	- 소셜 섹터에서 성공을 거두는 커리어 우먼 - 몸과 마음이 건강한 어른 - 드라마 PD
교육의 질	아동·가족학 국어국문학 교육과학 식품영양 교육학과	- 아이들의 마음을 어루만지는 따뜻한 교육행정가 - 형평성을 추구하는 교육정책을 개발하는 교육정책가 - 사람들의 마음을 어루만지는 PD - 학생들의 건강을 책임지는 영양교사 - 교육행정 전문가
경제성장/좋은 일자리	노어노문학 경제학 생명공학	- 유네스코 JPO - 행정 공무원 - 변리사
산업혁신/사회기반시설	독어독문학 지구시스템학 상경계열 경영학	- 영화 감독, 창업, 취미가 유튜브인 직장인 - NASA: 박사 취득 후 연구원 - 인생 한 방: 창업으로 살아남기 - 대학원에 가서 전문가가 되는 것 - 사회를 변화시키는 공무원
지속가능한 도시와 커뮤니티	전기전자공학 행정학 정치외교학	- 내가 가진 기술로 미래에 사람들에게 기억되자 - 공무원, 한국어 교사, 영화 마케터 - 노인문제를 해결하는 어플리케이션 개발 - 한국경제원조연구원 - Design Innovation Group - 인권변호사
평화/ 정의/ 제도	영어영문학 정치외교학 국어국문학 사학	- 사회적 논의를 이끌어낼 수 있는 작가 - KF: 공공외교로 한국의 위상을 높이다! - 유네스코와 함께 파리지앵의 삶을 살다! - 취미와 직업을 병합하기, 교육 영상 제작자 - 더 멀리 바라보기, 국제기구에서 활동 - 사회적인 문제를 대중들에게 알리는 기자 - 책을 쓰는 연구원 - 시민사회단체 활동가 - 감동적인 이야기를 주는, 남들에게 도움이 되는 게임 개발자

수업을 마무리하며 학생들은 열정적인 동료학생들과 함께 할 수 있어서 좋았고, 세 시간 수업이 좀 힘들기는 했지만, 이 수업을 통해 “삶의 방향을 찾은 것 같아서 좋았다.”, “더 멀리, 더 넓게 보게 되었다.”, “혁신=기술이라고 생각했던 것이 바뀌게 되었다.”, “혁신은 거창한 것이 아니라 나도 가능한 것이라는 생각을 가지게 되었다.”, “‘지속가능한 나 자신이 되어야 한다.’는 말에 감명받았다.” 등의 후기를 나누었다. 교과목 이수 후 학생들의 소감문을 통해 학생들이 ‘사회혁신’에 대한 협소한 이해에서 탈피하여 공익적인 가치와 개인의 진로비전을 통합적으로 연계함으로써 사회혁신적 진로에 대한 조망을 가지게 되었음을 알 수 있다.

또한, 강의평가 결과를 보면 모든 항목에서 계열 평균보다 높은 점수를 받았는데, 그 중에서도 도전_해당 분야에 대한 ‘동기와 의욕 고취’(4.52)와 ‘융합적 사고력’(4.43), ‘창조적 상상력’(4.34), ‘소통과 협업 능력’(4.34) 항목 등에서 높은 점수를 받아 이 교과목 목표에 비추어 타당한 교육적 성과를 거두었다고 평가할 수 있다.

〈표 5〉 2019-2학기 강의평가 객관식 결과

문항	과목 평점	영역 평균
만족도	4.36	4.16
피드백	4.62	3.92
도전_해당분야에 대한 동기와 의욕 고취	4.52	3.86
학생 몰입과 노력	4.56	3.81
역량성장_창조적 상상력	4.34	3.70
역량성장_비판적사고력	4.30	3.81
역량성장_융합적사고력	4.43	3.79
역량성장_소통과 협업	4.34	3.76
역량성장_섬김과 기여	4.17	3.88
역량성장_시민참여의식	4.26	3.94

IV. 결론

4차 산업혁명시대의 도래는 전반적인 교육 패러다임의 대전환을 요구하고 있다. 실제로 지난 몇 년간 교육현장에서 교육의 내용과 방법을 혁신하기 위한 다양한 노력이 이루어져 왔으며, 앞으로도 교육의 다양한 측면에서 혁신적 시도가 확대될 전망이다. 교양교육에서도 융합교육의 중요성이 부각되고, ‘비전통적’ 교수방법인 학생연구 경험, 프로젝트 수행, 협동과제 수행 등 ‘활동 기반 학습(activity-based learning)’이 강조되고 있다(백승수, 2017). 학습자 중심의 창의적인 교육방법을 통해 학생들은 수동적 학습자에서 자기주도적인 능동적 학습자로 변화할 수 있고, 이러한 경험을 통해 4차 산업혁명과 코로나 19로 인해 야기된 뉴 노멀 시대에 필요한 핵심역량을 함양할 수 있을 것이다.

그간 대학교육에서 디자인 씽킹 기법은 융합교육 및 다학제 교육, 전공교육의 맥락에서 창의성 개발의 방법으로 탐색되고 적용되어왔다. 본 연구에서는 [디자인 씽킹 기법을 통한 사회혁신적 진로설계]이라는 교과목을 통해 대학생의 진로교육에 디자인 씽킹 기법을 적용하였다. 우리 사회가 당면하고 있는 공동체적 과제와 해결방안을 탐구하는 과정에 디자인 씽킹 기법을 접목하여 공동체의 문제들을 실제적, 공감적으로 이해하고 해결방안 모색의 과정에서 소통능력, 문제해결능력, 창의력, 도전정신, 협업능력 등 사회혁신 역량을 함양할 수 있도록 하였다. 다양한 전공의 학생들이 모여 개별 전공분야에 한정된 주제가 아니라 지속가능발전목표(Sustainable Development Goals: SDGs)를 토대로 다양한 분야와 연결된 주제를 선정하고 협업을 실행함으로써 융합적 사고 역량을 함양하고자 하였다.

1학년 학생들만으로 구성된 프로젝트 수행 교과목이어서 지식 탐구 수준에 있어서는 미흡한 점도 있었지만, 학생들이 위에서 언급한 창의적이고 융합적 사고력, 사회혁신 역량, 진로역량의 함양 기회가 되었다는 점에서 교과목의 의의를 찾을 수 있다. 특히 진로계획 수립과 학업설계가 중요한 1학년 학생들이 공동체적 문제해결 방안의 탐색을 통해 다양한 공동체 과제들에 대한 이해를 높이고, 개인의 직업관과 공익적 가치를 연계한 진로비전을 수립할 수 있었다는 점에서 큰 의미가 있다고 본다.

앞으로 융합 교양교육으로서 디자인 씽킹 기법을 접목한 진로교육의 모델을 발전시키기 위해서는 시범운영 결과에 대한 심층적인 분석을 통해 수업내용과 방법을 보완하고 체계적인 성과 평가 방안을

마련해야 할 것으로 본다. 아울러, 프로젝트 수행형 강의를 진행하는 데는 조교 지원과 학생활동 지원이 필요하므로 이러한 실험적인 수업에 대한 대학의 적극적인 관심과 지원이 요구된다. 또한, 프로젝트 운영수업의 경우 학생들의 다양한 구성을 위해서는 50-70명 정도의 중규모 수업을 팀티칭으로 운영하는 방안도 효과적인데, 이런 경우 강의와 토론, 그리고 프로젝트 수행을 지도하기 위해서는 매시간 교수자가 함께 수업에 참여하는 것이 바람직하다. 이를 독려하기 위해서는 강의시수 배정을 현실적으로 반영해주는 제도적 지원이 필요하다.

참고문헌

- 백승수(2017). 4차 산업혁명시대의 교양교육의 방향 모색, 교양교육연구 11(2), 13~48.
- 서용교, 전은화, 정효정(2016). 대학생 창의역량 개발을 위한 디자인씽킹 기반 강좌 개발. 학습자중심교과교육연구, 16(4), 693-718.
- 이병준(2010). 평생학습연구에 있어서의 교육학적 생애사 접근. 평생교육학연구 16(1), 91-112.
- 이상선, 김동민, 김미희, 김수찬, 김한중, 박경문, 이인석(2015). 디자인씽킹을 도입한 학부과정의 융합교육 사례: 교수설계의 관점을 중심으로. 디자인융복합연구, 14(1), 63-81.
- 이소현(2017). 창의적 문제해결을 위한 디자인 사고 적용사례: 대학 교양 교직과목을 중심으로. 한국교양교육학회 학술대회 자료집, 240-244.
- 정연재(2018). 자기주도학습에 기반한 창의학습교과목 운영방안 연구 - 「프로네시스세미나Ⅱ: 창의도전과 자기계발」 사례를 중심으로. 교양교육연구 12(6), 95~115.
- Bill Burnett, Dave Evans(2016). Designing your life. Alfred A. Knopf.
- Schwab, K., 송경진 역(2016). 클라우스 슈바의 제4차 산업혁명. 새로운 현재.



“뉴 노멀 시대 핵심역량 함양을 위한 융합교육의 방향 - [디자인 씽킹 기반 사회혁신적 진로설계] 교과목의 개발과 운영”에 대해

이은설(인천대)

인공지능을 필두로 하는 4차 산업혁명과 우리가 최근 겪고 있는 COVID-19 팬데믹 상황은 우리의 삶과 일, 그리고 인간관계 방식에 급격한 변화를 가져오고 있습니다. 특히, 4차 산업혁명은 단순히 없어지는 직업과 새롭게 생겨나는 직업에 영향을 주는 데 그치는 것이 아니라 일의 형태, 개인의 삶에 있어서 일의 의미, 개인이 적응적인 진로발달을 위해 함양해야하는 역량 등 다각도로 직업세계의 변화를 초래하고 있습니다. 이러한 변화에 개인들이 적응적이고 적극적으로 대처하는데 도움이 되는 혁신적 진로교육에 대한 관심이 증가하고 있습니다. 홍혜경, 권진희, 이원경 선생님의 발표문은 혁신적 진로교육에 대한 시도로서 대학생을 대상으로 하는 <디자인 씽킹 기반 사회혁신적 진로설계>의 목적, 개발, 운영방법의 사례를 소개합니다.

발표문에 따르면, <디자인 씽킹 기반 사회혁신적 진로설계> 교과목은 사회변화를 이끌 수 있는 창의적이고 혁신적인 인재양성을 목표로 하고 있으며 보다 구체적으로는 수강학생들의 공동체 문제에 대한 공감적 이해력과 소통능력, 문제해결능력, 창의력, 도전정신, 협업능력을 배양하는 목적을 담아 기획되었습니다. 이 교과목은 ‘디자인 씽킹(design thinking) 프로세스’와 ‘생애사적 방법론’을 접목하여 수업목표 달성을 위해 교과목을 크게 세 부분인 ‘① 사회혁신가 생애연구, ② 공동체 혁신과제 탐구, ③사회혁신적 진로설계 포트폴리오 개발’의 학습프로젝트로 구성하여 운영하였습니다. 수강학생들은 ①단계에서 사회혁신가의 삶을 구체적으로 들여다보며 혁신적 요소와 성취요인을 탐구하고, ②단계에서 공동체의 지속가능한 삶을 위한 해결과제에 대한 해결방안을 모색하며, 마지막으로 앞선 두 단계의 경험을 토대로 ③단계에서 학생 자신의 강점과 생애비전을 바탕으로 자신의 진로를 구체화하는 프로젝트를 수행한 것으로 보입니다.

<디자인 씽킹 기반 사회혁신적 진로설계> 교과목은 목표한 바와 같이 학생들이 혁신적인 관점에서 진로정보를 탐색하고 새로운 직업세계에서 요구되는 창의·융합적 문제해결능력을 함양하는데 도움이 되는 좋은 시도로 보입니다. 또한, 수강 학생들의 교과목 평가는 이 교과목이 목표한 바에 더하여 다각적인 측면에서 학생들의 진로설계에 도움을 주었음을 제안합니다. 제출된 발표문을 기초로 토론자가 궁금한

질문은 아래와 같습니다.

우선, ①단계인 사회혁신가 생애 연구에서 사회혁신가의 삶을 생애사적 방법론을 토대로 고찰하여 혁신가의 성장과정과 혁신요인을 ‘생애진로학습’의 관점에서 고찰하였다고 보고하였는데, 이 단계와 관련한 세부적 질문은 다음과 같습니다.

- 사회혁신가는 어떻게 선정이 되었는가? 선정 기준은 무엇인가?
- 사회혁신가의 생애에 대한 연구는 어떠한 자료를 토대로 이루어졌는가?
- 생애연구를 통해 발견한 사회혁신가의 혁신적 요소와 성취요인의 내용은 무엇이며 학생들의 자기성찰, 즉, 자신의 강점 혹은 성취요인을 사회혁신가의 그것을 연결시키는데 어떠한 장치가 사용되었는가?
- 생애연구의 결과는 ②, ③ 단계와 어떻게 연결이 되도록 설계되었는가? 구체적인 내용이 궁금합니다.

다음으로, ②단계에서는 수강학생들이 소그룹으로 구성되어 공동체의 지속가능한 삶을 위한 해결과제들을 선정하고 문제에 대해 현장조사와 협력적인 탐구를 통해 문제의 정의와 해결방안 모색활동을 하였다 고 보고하였는데, 이 단계와 관련한 세부적 질문은 다음과 같습니다.

- 이 교과목의 목표는 공감적 이해력과 소통능력, 문제해결능력, 창의력, 도전정신, 협업능력 배양인 것으로 보고하였는데, 이 단계에서 특별히 초점을 둔 역량은 무엇이며, 이러한 역량의 함양을 교과목 수강 전과 후 관점에서 평가를 하였는가, 평가를 했다면 어떠한 평가 문항을 사용하였는가?
- 학생들이 ①단계에서 학습한 내용이 ②단계에서 어떻게 적용이 되었는가?
- 이 단계의 소그룹 활동 경험이 수강 학생들의 진로와 관련된 자기이해, 진로정체성 미친 영향을 점검하는 장치가 있었는가?

마지막 단계인 ③단계에서 학생들은 사회혁신적 진로설계 포트폴리오 작성을 한 것으로 나타납니다. 이와 관련된 질문은 아래와 같습니다.

- 학생들의 직업관과 인생관 작성 과정에서 가치관 검사와 같은 객관적인 지표들이 이용이 되었는가?
- 앞서 거친 ①, ②단계의 경험적 학습은 가치관 뿐 아니라 학생들 스스로의 역량과 강점에 대해 이해하고 성찰할 수 있는 기회를 제공했을 거라고 생각합니다. 이 단계에서 이루어진 진로설계 과정에서 학생들은 역량과 강점을 점검해볼 수 있는 기회를 가졌는가? 객관적인 지표가 사용되었는가?

이어서, 전반적인 수업과정에 대한 질문입니다.

- 이 교과목이 시행된 시기가 발표문에 명시되어 있지 않습니다. 혹시 COVID-19 팬데믹과 관련하여 온라인으로 시행된 과목이라면, 이 설계의 과목을 온라인으로 진행하는데 있어서 발견된 장점과 어려운 점은 무엇인지 궁금합니다. 교과목의 시행이 대면수업으로 진행되었다면, 향후 온라인 수업으로 진행되었을 때 고려해야할 사항들은 어떤 점이 있을 수 있습니까?
- 이 교과목을 통해 학생들의 ‘사회혁신’에 대한 이해가 확장되었으며 ‘혁신’이라는 단어에 대해 지각하는 장벽 또한 낮아진 것으로 보입니다. 교과 과정 중에 ‘사회혁신’의 개념을 어떻게 소개하고 정의했는지 궁금합니다.
- 앞서 질문한 내용과 중복되지만, 교과목 전체 운영이 학생들의 창의적이고 융합적 사고력, 사회혁신 역량, 진로역량의 함양에 도움이 되었는지에 대한 자료가 있는지 궁금합니다. 또한, 발표문의 결론에서 언급한 체계적인 성과 평안 방안으로 발표자분들께서 고려하는 구체적인 방안들에 대해서도 제안해주시면 좋겠습니다.

소형 대학을 위한 교양교육과정 시험 설계

홍성기(아주대)

1. 2016년 말 한국교양기초교육원(이하 교기원)은 오랜 논의 끝에 교양교육 표준모형을 발표하였다. 그 핵심 내용은 교양교육과정을 ① 문해 교육(의사소통, 사고, 외국어, 기초과학수학 등)이 속한 기초교육, ②자유학예 중심의 배분이수를 의미하는 교양교육, ③교시과목, 신입생 정착과목 및 3종류의 체험(사회적, 심미적, 신체적)을 의미하는 실기과목으로 구성된 소양교육으로 3분하였 다.¹⁾ 이후 교기원의 표준모형은 지난 4년간 교기원의 컨설팅 사업에서 교육과정과 교과목의 교양 적합성 내지 적절성을 판단하는 가장 중요한 근거가 되어 한국 대학의 교양교육 정상화에 크게 기여하였다.
2. 다른 한편, 교기원의 표준모형이 각 대학의 **인재상과 여건**을 고려하지 않고 하나의 교육과정을 **강요하는 수단**이 되었다는 비판은, 비록 큰 목소리는 아니지만 제기되어 왔다. 그러나 컨설팅이 평가가 아니라 개별 대학의 교양교육을 개선하고 정상화 작업을 도와주는 것이 주된 역할이고 따라서 교기원의 표준모형이 사실상 강제성이 없다는 점에서 ‘강요’라는 표현은 적절하지 않다.²⁾ 교기원의 표준모형은 막스 베버가 사회학에 일종의 비교 대상으로 도입한 ‘Idealtypus’에 해당한다고 볼 수 있다.
3. 다른 한편 대학마다 인재상 혹은 교육목적은, 예를 들어 연구중심대학, 교육중심대학, 산업인력배출 대학 등등, 다를 수 있고 또 다른 것이 정상이다. 따라서 교육과정과 교과목도 다를 수 있다는 점도 충분히 이해할 수 있다. 그러나 이런 관점은 ‘교육이란 무엇인가’, ‘교육기관의 설립목적은 무엇인가’, ‘이 교육기관이 배출하려는 인재의 모습은 무엇인가’ 등등으로부터 Top-Down으로 교육과정과 교과목이 결정될 것이라는 생각에서 출발한 것이다. 따라서 교양교육과정과 교과목들도 바로 이런 사고의 선을 따라 도출되어야 한다고 주장되고 있다. 예를 들어 현재 정부의 대학평가에서 교양교육의 평가방법과 대상이 바로 이런 방식으로 설정되었다. 여기에 이런 ‘사고의 선’을 따라 독자적인 혹은 특성화된 교양 교육과정의 도입, 그것은 대학의 자율적 결정이라는 주장은

1) 발표자의 기억에 의하면, 응용학문 혹은 직업교육과 관련된 영역이 표준모형의 최종 결정 과정에서 배제되었다.

2) 만약 교기원의 컨설팅의 결과가 강제성이 있었다면, 지난 8년간 250여 회를 상회하는 컨설팅을 개별 대학 스스로 신청하지는 않았을 것이다.

거의 논리적이라고 보인다.

4. 그러나 설사 이런 Top-Down의 사고방식을 인정하더라도, 교양교육의 경우 이 선의 출발점은 ‘교양교육이 과연 무엇인가?’라는 질문에 대한 답이다. 즉 교양교육의 보편성이 교양교육과정 설계의 시작이다. 이런 점에서 교기원의 표준모형은 원칙적으로는 개별 대학의 설립목적이나 인재상 그리고 이 인재상으로부터 도출했다고 가정되는 핵심역량 모두를 ‘누를 수 있는’ 위치에 있다고 할 수 있다. 물론 ‘교양교육이 무엇인가?’라는 질문은 생각보다 단순하지 않고, 유럽과 미국 그리고 아시아의 경우 다를 수 있다. 왜냐하면 대학교육이라는 것에는, 마치 자유민주주의 국가의 헌법처럼³⁾, 변하지 않는 부분과 시대의 변화에 따라 변할 수밖에 없는 부분이 있기 때문이다.
5. 그렇다면 교양교육의 이념에서 변하지 않는 부분은 무엇일까? 그것을 한마디로 요약하면 보편성이라고 할 수 있다. 즉 전공이나 특정 직업에 무관하게⁴⁾ 그리고 공동체⁵⁾의 구성원에게 필요한 지식, 태도, 역량 그리고 삶의 방식의 큰 줄거리들이다.⁶⁾ 그리고 개인이든 가정이든 사회 전체이든 대학교육이라는 긴 시간과 큰 재정적 부담이 요구되는 교육을 한 개인이 받을 경우, 대학교육을 받지 못한 사람들과의 차이가 없을 수는 없다. 즉 대학교육의 효용성 문제는 시대와 장소를 막론하고 제기되지 않을 수 없는 요소이다. 즉 교양교육의 보편성과 효용성의 확보라는 대전제가 충족된 후이나 개별 대학의 설립이념, 교육목적, 인재상, 핵심역량 등등의 도입이 의미가 있다고 할 수 있다.
6. 그러나 교양교육에 대한 표준모형 혹은 설계도의 존재가 곧바로 교양교육의 정상화로 이어지는 것은 아니다. 모든 종류의 사업이 그렇듯이, 교양교육의 정상화 역시 ‘관련 인프라’가 요구되기 때문이다. 예를 들어 1914년 배분이수를 시작한 하버드대의 기본 발상은 하버드대 내에 이미 개설된 인문학, 사회과학, 자연과학 학과의 교과목을 학생들이 선택하는 것이었다. 바꿔 말해 기초 학문 자원이 있는 대학의 상황을 전제한 것으로서, 현재 한국의 많은 대학의 경우 기초학문이 사실상 사라진 경우 혹은 처음부터 존재하지 않은 경우도 많다. 교기원은 컨설팅을 통해 기초학문 자원이 부족한 대학들에게 필요한 인적 자원을 채용할 것을 권유하고 있고 또 그렇게 하는 것이 원칙적으로 옳다는 것은 명백하지만, 교양교과목의 상당 부분을 외부강사가 담당하고 있는 현실에서 이런 원칙의 전면적인 실현이 어렵거나 시간이 요구될 수 있다. 즉 개별 대학 특히 소형대학⁷⁾의 경우 좋은 교양교육을 실현하기 쉽지 않은 여건이 존재하고 있으며, 이점은 교기원의 컨설팅 현장에서 종종 부딪히는 현실이다.⁸⁾

3) 2차대전 이후 독일의 헌법에 도입된 ‘자유민주적 기본질서’는 민주주의적으로도 바꿀 수 없는 민주주의 국가의 법질서의 핵심으로 인정되고 있다. 이것은 바이마르공화국의 민주헌법이 히틀러에 의해 ‘다수결’에 의해 무너졌기 때문이다.

4) ‘특정 직업과 무관하다’는 말이 직업 생활과 전혀 관련이 없다는 뜻은 물론 아니다.

5) 세계화된 그리고 기후변화 등 세계적 재난이 예상되는 21세기에는 여기서 언급한 공동체를 개별 국가는 물론 세계 전체로 확장하지 않을 수 없다. 이런 점에서 교양교육의 이념은 국가의 경계를 넘는다.

6) 물론 여기서도 여러 질문들이 제기될 수 있다. 대학교육을 받지 않은 사람들은 그 어떤 ‘교육적 결손’을 평생 갖고 가야 하는가? 공동체의 ‘정상적’ 일원이 될 수 없는가? 이런 지식과 태도, 역량 등등은 대학교육 이외의 방법으로 배울 수 없는가?

7) 발제자는 소형대학의 규모를 대략 입학생 1,000명 이하로 상정한다.

8) 여기서 이런 상황이 인위적으로 만들어졌다는 점을 지적할 필요가 있다. 한국의 대학에서 교양교육에 배분되는 예산은 전체 교육예산에서 한 자리 숫자 그것도 낮은 한 자리 숫자인 경우가 많다. 즉 한국의 대학은 전공교육 집중구조를 갖고 있고, 이점은 학부에서 배운 전공지식의 활용도가 취업자의 경우 50% 정도, 취업률을 고려한 전공 평생활용도는 35% 정도라고 할 수 있다. 이점은 교양교육의 차원이 아니라 대학 학부교육의 방향 설정이 바뀌어야 함을 의미한다. 이 문제에 대해서는 2020년 11월 6일 滄波講座에서 일본 고등교육의 1인자로 알려진 가네코 교수의 ‘일과 대학교육’에 대한 논문들과 발제문 그리고 발제자의 줄고 「교양교육 강화의

7. 다른 한편 대부분의 소형대학의 학생들이 학부종결형 교육을 받는 상황에서, 학생들은 체계적이고 좋은 교양교육을 교육기관에서 받을 필요와 권리가 있다. 산업인력 배출이 대학의 교육목적이기예 자유학예 기반 교양교육이 불필요하다거나 혹은 불가능하다는 주장은 현재 낮은 전공-업무 연계도와 전공의 평생 활용도 그리고 한 직장예 3년 정도 근무하는 경우가 30% 미만, 10년 근무의 경우는 10% 정도에 불과한 현실에 비추어 볼 때 설득력이 낮다. 즉 한국의 직업시장은 이미 유목민화 하였으며, 이른바 무경계 캐리어(boundlessness career)가 증대하고 있다. 따라서 '사실판단⇒가치판단⇒결정'을 주체적으로 할 수 있는 '인성'의 필요성 역시 직업인으로서 그리고 공동체의 일원으로서 필수적이 되었다. 여기에 산업구조 역시 제조업 비중이 줄어들고 매우 다양한 서비스 산업의 비중이 커짐에 따라 1-2개의 전공지식으로 직업 생활을 평생 하기는 어렵게 되었다.
8. 여기서 일종의 사고 실험으로서 기초학문 자원이 부족한 소형대학을 위한 교양교육과정을 설계하는 것은 일단 그 실현가능성 여부를 떠나 제안될 필요가 있다. 우리는 그것을 교양교육 비표준모형, 간단히 '모형 2020'이라고 부르기로 한다. 그렇다면 모형 2020이 만족시켜야 할 조건은 무엇일까? 그것은 교양교육의 보편적 성격과 함께 여러 가지 현실적, 시대적 상황을 고려할 필요가 있다.
 - 가. 교양교육은 고등교육의 대중화로 인한 보습교육의 역할을 일부 담당해야 한다. 이점은 전 세계적인 현상으로서 미국의 신입생 세미나도 대학생의 폭증과 함께 시작되었고, 일본의 경우에는 1991년 大綱化 이후 교양교육의 중요한 기능으로서 자리잡았다. 교양교육에서 보습 성격을 갖는 영역은 교기원의 표준모형에서 기초교육에 해당하는 문해 교육이다.
 - 나. 자유학예교육의 경우 배분 이수가 안고 있는 문제점을 적극적으로 해결할 필요가 있다. 배분이 수 혹은 자유학예교육의 중요한 특징은 그 넓이에 있다. 문제는 이 넓이의 요구로 인해 배분이수의 경우 각 영역에서 1-2개의 교과목을 수강하다 보니 교과목들 간의 연계성이 부족하거나 단순한 입문 교과목에 머무르는 경우가 많다. 쉽게 말해 '이것 조금, 저것 조금 공부하다 보니 남는 것이 없다'는 비판이 그것이다. 이 문제를 교과목 내에서 해결할 수 있는 방법이 없지 않지만 쉬운 일은 아니다.
 - 다. 교양교육을 담당할 교수자원의 확보가 필요하다. 적지 않은 소형대학의 경우 그 입지가 도시로부터 떨어진 경우가 많아 외부강사를 찾는 것도 쉽지 않다.
 - 라. 교육방법론의 개선이다. 교육전문가들은 거의 예외 없이 교육과정의 명목적 개선으로는 21세기 고등교육계에서 설 자리가 없어질 것이라고 주장한다. 즉 자유학예교육에는 단순히 지식의 전수가 아니라, 정보의 선별, 엄밀한 사실판단, 적절한 가치판단 등을 가르치고 배울 수 있는 방법이 필요하다. 발제자는 이 교육방법 개선의 핵심은 교수와 학생의 '자유로운 대화'와 보고서 작성에 있다고 판단한다. 문제는 대화와 보고서 작성을 수업에 적극적으로 도입하기 위해서는 강좌 규모의 제한이 필수적이라는 사실이다.
9. 우선 위의 요구 조건 '가'는 교기원의 표준모형의 골격인 기초교육, 자유학예(교양)교육 그리고

사회적 배경.('교양학연구 9집', 중앙대 다빈치미래교양연구소, 2019.10)을 참고.

- 9) 발제자는 자유학예교육의 다양한 정의 중에서 바로 이 점이 고대부터 지금까지 동서를 막론하고 지속되어 온 본질적 역할이라고 본다. 과거에는 자유학예가 제공하는 의사결정교육이 정치가, 지도자 혹은 유한계급의 교육이라고 보았지만, 지금은 노동하는 인간 모두에게 삶과 직업이 요구하는 덕목이 된 것이다.

소양교육을 그대로 이용하여 충족시킨다. 이 구조의 장점 중의 하나는 교양교육의 영역별로 수강시점을 변경하기 좋다는 사실이다. 예를 들어 미국의 교양교육과정은 크게 3가지로 구성되는데, (1) 글쓰기와 외국어 등 보습교육의 성격을 갖는 부분, (2) 인문학(예술), 사회과학, 자연과학 교과목을 선택 수강하는 배분이수 혹은 중핵교과, (3) 학문 영역들을 혹은 사회문제와 대학교육을 통합하는 영역이 그것이다. 모형 2020에서 기초교육은 중등교육의 보습·심화적 성격을 주로 갖고 있어 주로 1학년에 수강하게 된다. 그러나 대학의 교양교육에서 자유학예는 중등교육의 보충적 성격을 지닐 필요도 이유도 없다.

10. 여기서 요구 조건 ‘나’가 기술하고 있는 배분이수의 문제점을 해결할 수 있는 단초를 열 수 있다. 인문학, 사회과학, 자연과학의 교과목을 저학년이 수강할 경우, 교양 이수요구를 빨리 만족시키고 전공 교육에 몰입하기 위해서일 경우가 많다. 쉽게 말해 학습 동기가 크지 않다. 바꿔 말해 학습성이 높고 학습량이 많은 교양교과목을 개설 운영하기에 그렇게 좋은 조건이 아니다. 여기서 우리는 보습교육이나 전공교육과 직접 연관이 없는, 그러나 현재의 사회변화가 요구하는 일반역량(예: communication, collaboration, critical thinking, creativity)을 함양하기에 적절한 자유학예교육의 수강 시기를 고학년으로 옮기는 것이 교양교육의 패러다임을 전환할 수 있는 중요한 계기가 될 수 있음을 짐작할 수 있다. 즉 1, 2, 3학년의 전공교육은 이런 일반역량을 개발하고 사실판단과 가치판단을 목적으로 하는 교양교육을 수용할 수 있는 학습기간의 성격을 갖는 것이다. 따라서 자유학예 교양교육은 3학년(문과는 2학년 2학기부터)과 4학년에 집중적으로 실시하는 방법을 고려할 필요가 있다. 즉 교양교육은 중층의 성격을 갖는다.
11. 교양교육과정이 1-2학년에 집중되었던 미국의 경우에는 학생들이 전공을 확정하지 않고 대학에 입학하기 때문이다. 즉 저학년의 교양교육의 역할 중에는 전공탐색의 의미가 강하게 포함되어 있다. 그러나 2009년 학부제가 완전히 실패한 이후 한국의 대학에서 계열별 혹은 학부별 입학은 특별한 대학을 제외하고는 다시 도입하기 쉽지 않다. 또한 전후 일본의 대학에 도입된 학부 전기 2년 교양교육, 학부 후기 2년 전공교육과정은 40년이 넘도록 정착되지 못하였다. 그 이유 중의 하나는 교양교육 교원에 대한 신분차별과 함께 ‘왜 2년간 교양교육을 받아야 하는지에 대한 이해의 부족’이라고 판단되고 있다. 1991년 大綱化로 교양과 전공의 학제적 구별이 사라지자 일본 대학에서 교양교육이 상당히 위축되었던 것이다. 우리는 고등교육이나 성인으로서 삶의 경험은 적은 저학년에 교양교육을 실시하는 것이 전공을 선택하고 입학하는 일본에서는 실패하였다고 판단할 수 있다. 모형 2020은 교양교육과정에서 자유학예교육 부분을 모두 통합교육으로 간주하여, 기초(문해)교육, 전공에서 배운 구체적 지식과 그 간의 삶의 경험을 바탕으로 인간(예술)과 사회 및 자연에 대한 대화식 교육 및 글쓰기 집중(writing-intensive) 교육을 도입한다. (2020 모형 조건 ‘라’)
12. 또한 자유학예의 경우, 영역별로 교과목을 개설하여 이 중에서 하나를 선택 수강하는 배분 이수제 대신에, 개별 영역의 소영역 자체가 교과목 제목으로 도입되고 각 교과목은 2학기에 걸친 연강으로 도입한다. 이렇게 함으로써 배분 이수제가 극복하기 쉽지 않은 교양교육의 ‘깊이’를 확보하고자 한다.¹⁰⁾ 물론 배분이수제는 학생들에게 다양한 교과목을 제공한다는 장점이 있지만, 동시에 대학이 강의 쇼핑몰이라는 비판¹¹⁾도 강하게 제기되었다는 점을 고려할 필요가 있다. 결국 학생이

선택하여 수강하는 교과목의 수가 제한된 상황에서 일종의 절충은 불가피하다.

13. 그렇다면 모형 2020을 담당할 교수자원은 어떻게 확보할 것인가? 코로나 사태 이전에 대학교육의 담당은 대부분 오프라인 교내교수 혹은 외부교수이다. 그러나 코로나 사태 이후 국내·외의 온라인 교육성과에 대한 연구를 보면¹²⁾ 온라인에 비해 학습성과가 낮지 않다는 결과가 많다. 또 학생들도 온라인 교육의 지속을 요구하는 경우도 있다고 한다. 따라서 앞으로는 MOOC 이외에도 온라인 교육이 추가될 가능성이 높아졌다고 할 수 있다. 또한 온라인 강의도 동영상 녹화 강의뿐 아니라 실시간 강의를 현실화되어 학생들과의 소통의 문제도 개선될 여지가 많아졌다. 특히 온라인 실시간 강의의 경우 학생들의 발표나 토론 시간을 초 단위로 기록하여 오프라인 강의에서 대화·토론형 수업에서 참여도 조사의 어려움을 해소시켜 주고 있다. 또한 동영상 녹화강의와 실시간 수업을 사용할 경우, 분반을 통해 수강 규모를 줄여서 교수와 학생 간의 대화를 촉진시킬 수 있다. 예를 들어 매주 '50분 동영상 수업 × 2회 + 학습활동(과제)'를 공통으로 제공하고, 여기에 매주 혹은 격주로 학생들의 과제 결과를 갖고 실시간 강의를 통해 대화형 수업을 '다수' 동시에 진행할 수 있다.¹³⁾
14. 그러나 모형 2020에서 원격강의를 사용할 경우, 과거처럼 교과목명만을 갖고 외부강사를 초빙하는 방식은 적절하지 않다. 우선 강의계획서가 매우 치밀해야 하며, 동시에 학습성과 평가 방식이 분명해야 한다. 발제자는 AAC&U가 개발한 VALUE(Valid Assessment of Learning in Undergraduate Education) Rubric과 같은 도구¹⁴⁾를 염두에 두고 있다. 중요한 점은 강의자가 얼마나 교양교육에 열정을 쏟느냐이고 이런 외부강사를 어떻게 확보하느냐는 점이다. 이점이 소형대학들과 교기원의 협력이 필요한 부분이다. 즉 교기원이 강의계획서와 학습성과 평가도구를 포함한, 그리고 교양교육의 핵심주제를 다루고 있는 교과목을 이를 담당할 수 있는 교수진과 함께 확보하여 소형대학에 플랫폼 형식으로 제공하거나, 역으로 대학에서 교기원에 이를 요청하는 방식이다. 쉽게 말해 교기원 인증을 받은 교과목과 교수진을 대학들이 공유하는 방식이다. 발제자는 이때 학문적, 교육적 열정이 남은 은퇴 교수들의 참여도 필요하다고 본다.

10) 이처럼 교과목이 'sequence'로 구성된 경우가 시카고대학의 중핵교과이다. 시카고대학에서는 3개의 교과목이 연결되어 하나의 시퀀스를 구성한다. 이때 시퀀스의 내용은 학기에 따라 바뀔 수 있다.

11) 전공이나 교양교육을 막론하고 1980년대 미국 대학교육에 대한 비판 중의 하나는 수많은 교과목을 두고 학생들이 선택을 하게 함으로써 대학이 교수는 교육 장사꾼, 학생은 고객인 슈퍼마켓이 되었다는 것이다. "The curriculum has given way to a marketplace philosophy: it is a supermarket where students are shoppers and professors are merchants of learning. Fads and fashion, the demands of popularity and success, enter where wisdom and experience should prevail. Does it make sense for a college to offer a thousand courses to a student who will only take 36?" 『Integrity in the College Curriculum. A Report to the Academic Community』 Association of American College, 1985, p.2

12) 온라인 수업과 전통적인 대면 수업을 학습성과의 측면에서 연구한 논문은 여러 개가 있다. Steven Stack Dr. 「Learning Outcomes in an online vs traditional course」, *International Journal for the Scholarship of Teaching and Learning(ijSOTL)* Vol. 9, No.1, 2015.01, Jasmine Paul, Felicia Jefferson. 「A Comparative Analysis of Student Performance in an Online vs. Face-to-Face Environmental Science Course From 2009 to 2016」, *Frontiers in Computer Science*, 2019.12, Igor Chirikov 외 4인. 「Online education platforms scale college STEM instruction with equivalent learning outcomes at lower cost」, *Science Advances*, Vol. 6, No. 15, 2020.04

13) 현재 발제자의 온라인 수업 모형인데, 학생들의 과제물을 '교재'처럼 사용하여 생각보다 좋은 결과를 얻고 있다. 학생들 뿐 아니라 본인도 학생의 과제물에서 배우는 바가 적지 않다.

14) 교기원의 자료실에서 16개 교과목에 대한 Rubric을 영어와 한국어 번역으로 내려받을 수 있다.

〈http://konige.kr/sub02_05.php?cdiv=10159&pageno=3&bsearch=b.c_title&stx=%28AAC%26U%29〉 혹은 AAC&U 홈페이지의 'VALUE' 참조. 〈<https://www.aacu.org/value>〉 (2020.11.14.)

15. 물론 한 대학의 교양강의를 온라인으로 외부강사에 의존하는 것은 비현실적이고 적절한 선택도 아니다. 특히 중등교육의 보습 성격을 갖는 기초(문해)교육의 경우 교수와 학생 간의 지속적이고 즉각적인 소통을 위해서는 오프라인 교육이 바람직하다고 판단된다. 또한 자유학예 교과목도 최대한 학내 자원이 담당하는 것이 필요하고 무엇보다도 영역마다 전임 트랙의 주임 교수(들)이 교과목의 선택과 교수법, 평가·환류를 책임져야 한다.
16. 교양교육 담당 교수자원의 확보를 위해서 한국의 대학들은 이제 시대의 변화와 이에 부응해야 하는 대학교육 전체를 보면서 다음과 같은 질문에 대답을 해야 한다. 현 한국의 전공집중 대학(학부)교육이 과연 졸업생의 미래를 책임질 수 있는가? 낮은 전공-업무 연계성, AI에 의해 대체될 수 있는 상당수의 대학 전공과 연계된 직업, 유목민화된 직업시장, 무경계 캐리어의 증가와 그 정체를 일의적으로 단정하기 어려운 서비스 산업의 확대, 소규모 기업과 재택근무 등으로 기업 내에서 직업교육이 어려워지는 상황에서 대학 졸업생이 어떤 방식으로 오랜 기간 직업을 유지할 수 있을 지에 대하여 냉정하게 판단해야 한다. 대학교육과 관련된 현재의 데이터와 미래에 대한 예측을 고려한다면, 현재의 전공집중교육은 한계에 달했다고 보는 것이 옳다. 이에 대한 대안은 전공교육에서 일반역량의 함양이 가능하도록 대화형 수업과 교수와의 공동연구가 필요하며, 동시에 교양교육의 질과 내용 그리고 교수법을 대폭 개선해야 한다.
17. 앞에서 기술한 소형대학의 교육과정이 요구하는 조건 및 해결 제안을 담은 모형 2020은 아래와 같다. 전체적으로 한국의 대학 교양교육에 적지 않게 도입되고 있는 '다양한 교과목들'은 교양교육을 하나의 통합적 지식체(body of knowledge)로서 설계하기 위해 필요한 학점 확보를 위해 모두 배제하였다. 이런 교과목들이 필요하다면 일반선택에서 개설할 수 있을 것이다. 또한 단순 지식 전달 혹은 연습(예: python 기초 문법) 등에 대한 교육은 이미 대학 밖에서, 예를 들어 유튜브 등에서 쉽게 접할 수 있다. 즉 이런 교육은 관련 교양 교과목이 선수 지식으로 학생들에게 요구함으로써 강의의 수준을 높일 필요가 있다.

모형 2020

영역		Courses	학점	이수요구	교기원 온라인 개설	비고
기초 교육	문해와 사고	글쓰기	3	3		전임 주임+
		영어 I-II	6	6		전임 주임+
		CT	3	선택 1	○	
		QRD	3		○	
					12학점	
	BSM	수학 I-II	6	이공계 14-18학점		전임 주임+
		물리1+	4			전임 주임+
		화학1+	4			전임 주임+
		생물1+	4			전임 주임+
자유 학예 교육	인문학	문학 I-II	6	문과: 선택 2系列-12학점	○	전임 주임 2명
		역사 I-II	6		○	
		철학 I-II	6		○	
		문명 I-II	6	이과: 선택 2系列-6+3 학점	○	
		예술 I-II	6		○	

영역		Courses	학점	이수요구	교직원 온라인 개설	비고
자유 학예 교육	사회과학	경제 I-II	6	선택 1系列-6학점	○	전임 주임
		사회 I-II	6		○	
		정치 I-II	6		○	
	자연과학	통합과학 I-II	6	문과 선택 1系列-6학점	○	BSM 주임이 검임
		과학사-II	6		○	
		STS I-II	6		○	
		융합세미나	3	문 · 이필수		전공 교수
소양 교육	체육실기 예술실기		이수 요구 없음		취미나 단순 기술 습득을 위한 예술실기 교과목은 교양부적합	
문과				39학점		
이과				44-48학점		

- 1) 교양강의의 학습량과 수준은 해당 대학 전공 교과목 수준
- 2) 기초1, 기초2: 대학교육(교양, 전공)에 필요한 기초교육
- 3) 이공계 BSM 최소 이수 조건은 수학 2개, 물리, 화학, 생물 중 2(실험포함)
- 4) 자유학예: 타 분야와의 연계, 맥락(사회, 정치, 문화, 경제) 도입 포함
- 5) 자유학예 연강은 묶어서 수강(Full Course/내용 가변)
- 6) 자유학예 교과목2에 보고서 필수
- 7) CT, QRD에 필요한 SW Coding의 기본이해는 비교과
- 8) 융합세미나: 주제는 사회 혹은 전지구적으로 해결되기 어렵고 지속되는 문제, 윤리적 함축 등등/
문·리 통합 운영/전공 교수 담당
- 9) 대학에서 제공할 수 있는 최고의 인성/윤리 교육은 '연구윤리의 준수'라는 견해를 도입

모형 2020의 수강 시기

		1학기		2학기		비교과
1학년	문과	글쓰기, 영어1	6	영어2, 인문학I, CT(QR)	6	컴퓨터언어 동아리
	이과	글쓰기, 영어1, 수학1, 물리+(화학+, 생물+)	13-16	영어2, CT(QR), 수학2, 물리+(화학+, 생물+)	13-16	
2학년	문과			인문학I-1, 자연과학-1	6	사회봉사, 예술 동아리
	이과					
3학년	문과	인문학I-2, 자연과학-2	6	인문학II-1, 사회과학-1	6	AI 동아리
	이과	인문학I-1, 사회과학-1	6	인문학I-2, 사회과학-2	6	
4학년	문과	인문학II-2, 사회과학-2, 융합세미나	6(9)	융합세미나	3(0)	
	이과	인문학II-1, 융합세미나	3(6)	융합세미나	3(0)	

18. 앞에서 언급하였듯이 모형 2020은 교양교육과정에 대한 사고 실험의 결과로서 반드시 현실적으로 실현가능성이 검증된 것은 아니다. 이 모형이 조금 더 강한 실현가능성을 확보하기 위해서는 위 모형의 보편성이 확보되었다고 가정하여도 개별 대학에서 실현이 되었을 때 그 효용성에 대한 경험적 검증이 필요하다. 그러나 교양교육의 효용성에 대한 경험적 판단은 당연히 그 실현을 전제한다는 점에 어려움이 존재한다. 그러나 교양교과목을 연강으로 구성하는 것의 교육성과, 통합(융합)교과목의 학습성과 등에 대해서는 외국의 사례, 예를 들어 전자는 시카고대학의 교양교육, 후자에 대해서는 미국과 일본의 경우가 참조될 수 있고, 대화형 수업과 보고서 요구 교과목에

대한 효과는 이미 확인되었다.

19. 모형 2020의 실현을 위해서 가장 중요한 측면은 인프라의 확보이다. 우선 교기원의 원격강의 교수자 플랫폼의 도입, 재정 확보, 대학구성원의 이해(理解)가 그것이다. 원격강의 교수자 플랫폼은 개별 대학이 교기원에 새로운 사업의 하나로 요청할 경우 실현될 가능성은 적지 않다.¹⁵⁾ 두 번째, 재정의 경우 개별 대학은 위 모형 2020에서 소속 전임교수의 인건비, 개별 교과목들의 분반 수를 상정 계산하여 대략의 소요 예산을 계산해 볼 수 있을 것이다. 마지막으로 대학구성원의 이해는 모형 2020이 누구를 위한 것인지를 생각해 볼 필요가 있다. 그것은 개별 대학 소속의 학생과 졸업생 그리고 그 대학의 미래이다.

15) 발제자가 참여하고 있는 교기원의 중장기 사업 계획에 대한 연구에 포함되어 있다.



“소형 대학을 위한 교양교육과정 시험 설계”에 대해

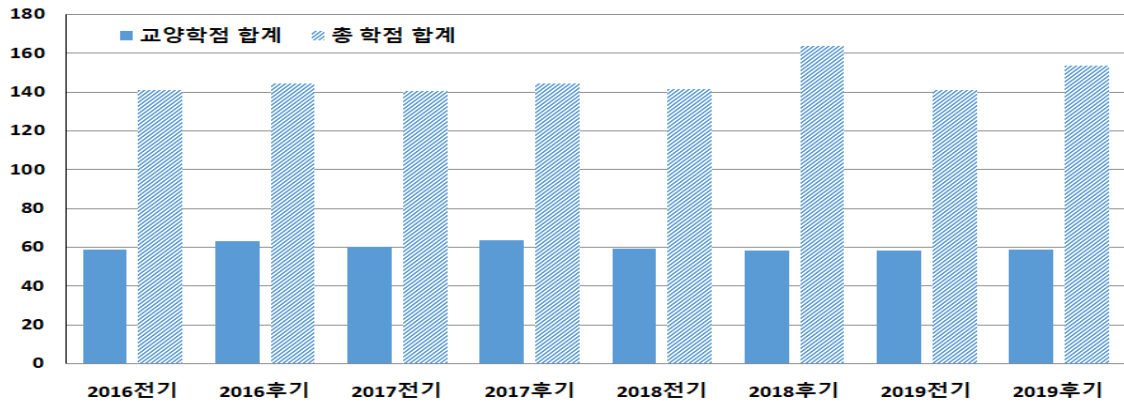
이영애(한라대)

오늘날 대학의 교양교육은 딜레마에 빠져있다고 해도 과언이 아니다. “교양”교육이 가지고 있는 학문 탐구, 비판적 사고력, 융합적 사고 및 창의적 문제해결, 인간과 세계, 자연에 대한 포괄적인 이해, 심미적 공감능력 함양이라는 목표와 오늘날 각 대학들이 추구하고 있는 비전과 목표사이에 간극이 존재하기 때문이다. 이러한 현실에도 불구하고 한국교양기초교육원이 제시하고 있는 교양교육 표준모형은 매년 교기원의 기본 컨설팅을 통해 많은 대학에서 대학의 인재상과 교육목표를 고려하며 수용하고 있는 것은 사실이다. 또한 심화컨설팅을 통해 교양 교과목으로서의 적합성 판단의 표준안을 제시해줌으로써 각 대학의 교양교육 전반에 대한 제고의 계기가 되고 있다.

오늘 “소형대학을 위한 교양 교육과정 시험 설계” 발표에서 지적하였듯이 교기원의 표준모형은 강제성이 없으며 대학의 여건과 상황을 고려하여 수용하도록 되어있어 대학만의 비전, 대학만의 자율성 확보를 담보할 수 있다. 따라서 오늘 발표내용으로 제시하고 있는 모형2020 또한 각 대학의 사정과 여건에 맞추어 충분히 선택·적용할 수 있는 표준안이 될 수 있을 것으로 기대된다.

모형 2020 교양교육 표준 교육과정 모델을 보며, 우리대학의 상황을 대입해보게 되었고, 그 과정에서 다음과 같은 의문이 생겼다.

1. 한라대의 경우 모든 계열의 학생들이 졸업학점 130학점 중에서 30%인 39학점을 교양학점으로 이수하도록 지정해놓았다. 모형 2020에 의하면 문과계열은 39학점, 이과계열은 44-48학점으로 이수하도록 교육과정을 편성해 놓았는데, 두 계열의 학점 차이를 어떻게 좁혀나가야 할지가 의문이 든다. 우리대학의 실제 졸업시 취득한 교양학점을 보면, 아래 그림에서와 같이 39학점 이상 취득하는 것을 알 수 있다. 그러나 학생들의 선택에 의해 교양교과목을 수강하는 것과 정책적으로 30% 이상을 편성하는 것에는 어려움이 있을 것으로 예상되기 때문이다.



2. 모형 2020을 한라대학교 현 교양 교육과정에 도입해본 결과 아래 표와 같다.

영역		Courses	학점	이수요구	한라대학교 교양 교과목	이수학점
기초교육	문해와 사고	글쓰기	3	3	사고와 표현 1, 2	4학점
		영어 I-II	6	6	대학영어1,2 영어회화1,2	6학점
		CT	3	선택 1	컴퓨터활용	3학점
		QRD	3			
					12학점	13학점
	BSM	수학 I-II	6	이공계 14-18학점	공학계열 전체	12~18학점
		물리1+	4		인문계열 예체능계열	6~12학점
		화학1+	4			
		생물1+	4			
자유학예 교육	인문학	문학 I-II	6	문과: 선택 2系列-12학점	계열별 배분이수제	6~9학점
		역사 I-II	6			
		철학 I-II	6	이과: 선택 2系列-6+3 학점		
		문명 I-II	6			
		예술 I-II	6			
	사회과학	경제 I-II	6	선택 1系列-6학점		
		사회 I-II	6			
		정치 I-II	6			
	자연과학	통합과학 I-II	6	문과 선택 1系列-6학점		
		과학사-II	6			
		STS I-II	6			
		융합세미나	3	문 · 이필수		
소양교육	체육실기 예술실기			이수 요구 없음	신입생을 위한 세미나	3학점
					교시구현 교과목	2학점
문과				39학점		
이과				44-48학점		

모형 2020이 교기원의 표준모델이 된다면, 우리대학의 개편방향이 확연히 보인다. 그러나 각 대학의 교양교육의 보편성과 효용성을 확보하는데 있어서, 특히 대학이 추구하고 있는 인재상, 교육목표, 중장기 발전계획 등을 교양교육에서도 일관성있게 연계하는 것도 중요하다. 이 두 가지를 모두 아우를 수 있는

방법은 과연 무엇이 되어야 할지가 두 번째 의문이다.

교양교육에 대한 인식의 전환이 그 어느 때보다 필요한 시점이라고 생각한다. 대학의 의지도 중요하겠으나, 교육 수요자들의 교양 수업에 대한 인식 재고가 함께 수반되어야 이 모든 과정이 의미가 있게 될 것이라고 생각하는 바이다. 모형 2020과 같은 표준모델 연구가 앞으로 더 지속적으로 이루어져야 한다고 생각한다.

대학 교양 교과목 <인공지능시대의 고전 읽기>의 설계 방안

- 청년 세대를 위한 ‘딥 씽킹(Deep Thinking)’ 전략

김정숙 · 백민정(충남대)

1. 서론

2016년에 열린 제46회 다보스포럼이 ‘4차 산업혁명의 이해’라는 주제로 개최되면서, 4차 산업혁명은 단순히 산업뿐만 아니라 사회, 정치, 학술, 문화 등의 전반에 걸쳐 전 세계적인 화두로 회자되고 있다. 여기서 4차 산업혁명 시대를 가리켜 ‘인류가 단 한 번도 경험해보지 못한 새로운 시대’라 지칭하였다. 이 4차 산업혁명이 갖는 급진성은 대학 구성원들 사이에게 다가오는 사회 변화에 대한 기대감보다는 두려움을 먼저 갖게 하는 것이 사실이다.

미래의 인재를 배출하는 최고 교육 기관인 대학이 4차 산업혁명 시대를 바라볼 키워드는 바로 인공지능의 이 무한대적인 학습 능력, 즉 “딥 러닝(Deep Learning)”이라 할 수 있다. 그간 대학은 입시를 통해 검증된 학습 능력을 갖춘 인력을 받아, 심화된 전공과 양질의 교양교육을 제공하여 각 분야의 전문가로 길러내고, 이들을 이 사회의 주역이 되는 인재로 배출하여 왔다. 그러나 이러한 대학 시스템을 지탱하는 전제 조건인 학습 능력이 더 이상 이 사회에서 경쟁력이 될 수 없는 시기가 바로 4차 산업혁명 시대이다. 이는 대학을 졸업하여 전문가가 된다는 것 자체가 무의미하게 되고, 궁극적으로 대학의 존립 자체에 심각한 위기를 부여하게 되는 것이다.

대학이 4차 산업혁명 시대를 주목하는 시점은 여기서부터 시작해야 할 것이다. 대학은 바로 이 ‘딥 러닝 능력’을 어떻게 극복하거나 활용할 것인가에 대한 입장 정리가 필요하다고 할 수 있다. 대학은 그동안 학습 능력을 전제로 두었던 대학의 교육 패러다임을 전환할 필요가 있다. 학습 능력에 있어 아무리 인공지능이 무한대의 능력을 발휘하는 시대라고 할지라도, 원칙적으로 인공지능은 인간을 위해 존재하는 것이다. 즉 ‘딥 러닝’은 인간이 갖고 있는 여러 능력 가운데 가장 결정적인 하나라 할 수 있는 학습 능력을 초월한 것에 불과한 것일 뿐, 인간 고유의 가치 전부를 대체한 것이라고 볼 수는 없는 것이다. 따라서 ‘학습 능력’이 전제가 되었던 대학 교육은 전제 자체의 전환이 필요하다. 대학에서는 바로 이러한 시대적 요구에 맞춰 경쟁력을 키워줄 수 있는 교과목을 개발하여 학생들의 교양 함양에 도움을 줄 수 있어야 할 것이다.

인간이란 무엇인가에 대한 질문을 해결하기 위한 한 방법으로 ‘고전’은 주목된다. 고전이란 여러 가지의 의미로 해석이 될 수 있겠지만, T.S.엘리엇이 말한 고전의 조건으로 드는 ‘정신의 원숙, 언어의 원숙, 그리고 보편적 문장의 완전성’¹⁾을 염두에 두고, 과거뿐만 아니라 현대까지 인간의 정신세계에 지속적으로 영향력을 끼치고 있는 작품들을 상정해볼 수 있다. 단순히 과거의 작품을 의미하는 것이 아닌, 한 작품이 던지는 메시지가 시공을 초월한 인류의 인간적 가치를 담고 있으면서 현대까지 영향력을 갖고 있다면 이는 우리 대학에서 다뤄봄직한 고전이라고 할 수 있을 것이다. 즉 인간의 정체성에 관한 근원적 물음과 답을 담고 있는 작품들은 과거나 현재뿐만 아니라 미래의 인간적 삶에도 끊임없이 영향력을 발휘할 수 있을 것이다. 시공을 초월한 보편적 인류를 자각하게 하는 고전을 통해, 인공지능이 하지 못하는 비판과 토론과 표현을 함으로써, “‘딥 러닝(Deep Learning)’ 시대에 ‘딥 씽킹(Deep Thinking)’하는 인간”이 되어야 인공지능과 공존하며 합리적으로 이들을 활용할 수 있는 현명한 인간이 될 수 있을 것이다. 본 교과목 <인공지능 시대의 고전읽기>를 통해 인공지능과 ‘딥 러닝’의 이해를 전제로 그와 변별되는 인간만이 지닌 인간의 조건과 타자와 공존할 수 있는 인간의 가치²⁾를 찾고자 한다. 이에 본고에서는 4차 산업혁명 시대의 대학이 직면하는 이러한 문제의식을 갖고, 인공지능 시대에 생존하는 인간 및 인공지능과 공존하는 인간으로서의 교양 함양을 ‘고전읽기’에서 찾기 위한 교과목을 개발해 보고자 한다.

2. 수업 개요와 커리큘럼

2.1. 수업 개요

본 교과목 <인공지능 시대의 고전읽기>에서는 인간의 생애주기 중 대학생 시기에 깊이 고민해야 할 ‘실존, 방황, 성숙, 관계, 사랑, 욕망, 공공성, 윤리, 정체성’의 주제와 관련된 고전 작품을 선별하여 인공지능 시대의 고전 읽기를 통해 자신의 정체성 탐색과 함께 ‘사람의 인문학’ 혹은 ‘트랜스인문학’의 가치를 공유하고자 한다.

고전은 정신의 원숙, 언어의 원숙, 그리고 보편적 문장의 완전성을 염두에 두고, 과거뿐만 아니라 현대까지 인간의 정신세계에 지속적으로 영향력을 끼치고 있는 작품들로 정의할 수 있다. 인간의 정체성에 관한 근원적 물음과 답을 담고 있는 하나의 작품이 던지는 메시지가 시공을 초월한 인류의 인간적 가치를 담고 있으면서 현대까지 영향력을 갖고 있다면 이는 우리 대학에서 다뤄봄직한 고전이라고 할 수 있을 것이다.

인공지능 시대에 공존하기 위해 먼저 고전 작품을 통해 주어진 진리에 회의를 갖고 질문을 하며 방황하는 자세의 가치를 생각해볼 것이다. 이런 점을 염두에 두고 본 교과목에서는 실존-헤르만 헤세의 『데미안』, 관계-생텍쥐페리의 『어린 왕자』, 방황-앙드레 지드의 『탕자, 돌아오다』, 사랑-에이리 프롬의 『사랑의 기술』, 욕망과 자본-프란츠 카프카의 『변신』과 셰익스피어의 『베니스의 상인』, 공공성-소포클레스

1) T. S. Eliot, *What is a Classic?*, An address delivered before the Virgil Society on the 16th of October 1944. Faber & Faber Limited 24 Russell Square, London.

2) 철학자 브라이도티는 변혁의 시대 북판에서 인문학의 역할이 무엇인지를 되묻는다. 그녀는 “포스트휴먼 시대에 급진적인 발전에 놀라는 데 그치는 것이 아니라 과학과 사회학적 데이터만으로는 예상할 수 없는 사유의 빈자리를 찾아내는 것이 인문학의 역할”이라고 강조한다.

스의 『안티고네』, 정채성-톨스토이의 『사람은 무엇으로 사는가』 등의 고전 작품을 선별하였다.³⁾

이를 통해 성숙하는 과정은 청년 시절 겪게 되는 성장통이다. 이러한 성장통을 치유하는 인간 본연의 가치인 사랑의 다양한 모습을 살핌으로써 앞으로 4차 산업혁명 시대에 생존하기 위해 인간이 생에서 겪는 실존, 방황, 성숙, 관계, 사랑, 욕망, 공공성, 윤리 등의 주제를 다룸으로써 다양한 인간적 가치를 고민하고 토론하며 논리적이고 창의적으로 표현할 수 있는 길을 찾아보고자 한다.

이 교과목은 방황, 실존, 윤리, 자본, 관계, 성숙, 공공성, 딜레마 등의 추상적 개념인 삶의 가치덕목을 구체적인 실천방안을 마련하게 하여 자신의 진짜 모습을 인지하고 행동하게 하는 과정을 다룬다. 이는 점차 개인에게 경쟁을 통한 멀티플레이를 요구하는 융복합의 현대사회 속에서도 사유하는 힘을 기르고, 타인과 공동체 안에서 긍정적인 관계를 맺으며 살아갈 수 있도록 인문학적 가치와 건강한 관계성을 함양해 인성을 지닌 인재(리더)를 양성하는 것과 연관되어 있다.

이러한 필요성에 따른 본 교과목의 목표는 다음과 같다.

1. 제4차 산업혁명과 인공지능, 딥 러닝에 관한 기본 개념을 이해하고, 이를 시대 현실과 각자의 상황에 대입하여 읽고 표현할 수 있다.
2. 생애주기 중 대학생에 초점을 맞추어 문제들을 설정하고 토의토론을 통해 생각하는 힘과 마음의 근육을 강화시킬 수 있다.
3. 고전읽기를 통한 자신의 생각과 의견, 감정, 주장 등을 기록하고, 자신 스스로와 주변, 그리고 공동체와의 관계를 긍정적으로 발전시킬 수 있다.
4. 고전에 나타난 작중인물의 갈등상황, 문제해결, 타자와의 관계 등을 대리 경험함으로써 인문학의 가치를 이해하고 인간의 조건으로서 '대인관계 능력'을 함양할 수 있다.

2.2. 커리큘럼

1주차	학습목표 및 주요학습내용	제목: 강의 소개
	과제 및 수업활동	마음 열기, 공감, 생각 스트레칭
	기타 사항	강의설강 목적, 학생 주의사항, 수업 진행 방식 안내
2주차	학습목표 및 주요학습내용	제목: 4차 산업혁명과 AI 특성 및 관계에 대한 이해 목표 및 내용: 4차 산업혁명의 흐름과 인공지능의 특성을 이해하고 인간과 인간, 인간과 인간 이외의 세계와의 관계에 대해 생각해 본다.
	과제 및 수업활동	1. 4차 산업혁명과 인공지능에 대한 이해 ①인간문명의 발달과정과 흐름에 대한 이해 ②인공지능에 대한 이해와 인간 사회공동체에 미치는 영향 2. 관계에 대한 이해 ①대인관계의 기초, 대인관계 속의 자기발견, 심리학적 인간 이해, 대인관계와 행복한 삶 ②스트레스 대처, 갈등 관리, 행복한 삶에 대한 생각하기
	핵심 사항	*2주차 수업의 주안점 ①인간과 공동체의 변화과정을 이해하고 지금의 4차 산업혁명에 대한 이해와 특징, 인공지능에 대한 영향 등을 예측할 수 있도록 해 본다. ②인간과 인간, 인간과 인간 이외의 존재들과의 관계성을 살펴보고, 인간의 역할 및 미래의 행복한 삶 등을 인식하게 한다. * 2주차 학습 키워드: 4차 산업혁명, 인공지능, 관계성, 공동체, 인간의 역할, 미래적 삶 등

3) 고전작품은 강의를 진행하는 과정에서 동서양, 과거-현재, 다양한 학문 분야 등을 고려해 조정될 예정이다.

3주차	학습목표 및 주요학습내용	<p>제목: 고전의 이해와 읽기의 개념(자아와 세계를 읽는 다양한 눈)</p> <p>목표 및 내용: 고전과 독서가 우리 삶에 미치는 영향 및 고전을 읽어내는 다양한 눈을 기른다.</p>
	과제 및 수업활동	<p>1. 리터러시와 읽기의 개념</p> <p>①리터러시의 개념과 종류에 대한 이해</p> <p>②읽기의 개념 및 방법에 대한 이해</p> <p>2. 독서이력 확인 점검</p> <p>①가장 의미 있게 접한 독서이력 점검</p> <p>②무엇을 읽었는지, 읽고 무엇을 느꼈는지, 그것이 나에게 미친 영향은 무엇인지를 통해 나를 확인하기</p>
	핵심 사항	<p>*3주차 수업의 주안점</p> <p>①사회와 세계를 이해하기 위한 리터러시의 개념을 이해하고 독해 가능한 영역을 살펴본다.</p> <p>②독서이력 및 읽은 텍스트의 가치 등을 점검하며 나와 세계에 미친 영향을 무엇인지를 인식하게 한다.</p> <p>* 3주차 학습 키워드: 리터러시, 독서법, 독서이력, 텍스트 등</p>
4주차	학습목표 및 주요학습내용	<p>제목: 하나의 세계를 깨고 앞에서 나온 새의 질문- 아프락사스</p> <p>목표 및 내용: 실존하는 인간이 성장하면서 겪는 갈등 상황을 생각해보고, 세상을 향한 다양한 질문들의 가치를 생각해 본다.</p>
	과제 및 수업활동 (4~12주차 동일 적용)	<p>1. 고전읽기</p> <p>①텍스트 읽어오기 (온라인 교재)</p> <p>②교수의 리뷰 강의를 들으며 질문 만들기</p> <p>2. 조 활동을 통한 토론 및 발표</p> <p>①각자의 질문을 공유</p> <p>②질문 중 가장 맘에 드는 토론 주제를 선택</p> <p>③토론: 조에서 선택한 주제에 대해 토론하기</p> <p>④토론 주제에 적합한 글쓰기 제목을 정하고 개요 및 줄거리를 함께 협력하여 정하기</p> <p>⑤조장이 발표</p> <p>⑥발표에 대한 학생들의 상호 피드백</p> <p>3. 글쓰기와 피드백</p> <p>①조장은 발표한 주제, 제목, 개요, 줄거리에 맞게 글을 써서 제출하기</p> <p>②다음 차시에 교수자가 간단하게 피드백을 해주기</p>
	핵심 사항	<p>*4주차 수업의 주안점</p> <p>①이 세상에 실존하게 된 인간이 성장하면서 겪는 갈등 상황의 다양성을 각자의 경험을 소설 속 주인공이 겪는 갈등 상황과 관련시켜서 생각하고 말할 수 있도록 해 본다.</p> <p>②등장인물들의 생각이나 행동에 논리적 문제점이 무엇인지를 생각해보게 하고, 이를 통해 질문의 중요성을 자각하게 한다.</p> <p>* 4주차 학습 키워드: 질문, 갈등, 죄책감, 동경하는 마음, 첫사랑, 이상향, 이별, 우정, 관계 등</p>
5주차	학습목표 및 주요학습내용	<p>제목: 집 나간 탕자와 돌아온 탕자, 당신의 선택은?</p> <p>목표 및 내용: 젊은 시절의 방향이 한 자아에게 있어서 잃게 하는 것과 얻게 하는 것이 무엇이며, 이것이 한 인격의 성숙과 어떻게 연관이 되는지 알아본다.</p>
	핵심 사항	<p>*5주차 수업의 주안점</p> <p>①극중 인물 중 탕자와 그의 형, 동생의 캐릭터 중 가장 공감이 가는 인물을 선택하고 그 이유를 설명해보게 한다.</p> <p>②극중 인물의 말들의 논리적 모순을 발견하여 그것을 반박하고, 학생들 자신만의 대안을 제시해보게 한다.</p> <p>* 5주차 학습 키워드: 방향, 갈등, 가족, 형제, 아버지, 어머니, 동경의 마음, 관계 등</p>
6주차	학습목표 및 주요학습내용	<p>제목: 네가 나를 길들이고 내가 너를 길들이면?</p> <p>목표 및 내용: 성숙한 인격으로서 인간관계의 맺음의 소중함과 이에 따르는 책임의 문제를 생각해 본다.</p>
	핵심 사항	<p>*6주차 수업의 주안점</p> <p>①자신의 주변에서 꽃과 어린 왕자와 같은 관계를 찾아보고, 여우가 말한 '관계-책임'의 논리에 적용하여 어떤 관계로 나아가야 할지를 생각해본다.</p> <p>②텍스트에서 어린 왕자가 말하는 '어른'이 왜 '성숙한 인격'과 동떨어져 있는 것으로 읽히는가에 대한 점을, 여우가 말한 '관계 맺음 - 책임감'의 논리로 설명해본다.</p> <p>③낯선 이(소수자, 이방인, 다문화)와 관계 맺음에 있어서 어떠한 태도를 가져야 할지를 생각해 본다.</p> <p>* 6주차 학습 키워드: 관계, 관계맺음, 길들이기, 책임감, 성숙, 성숙한 인격, 어른, 다문화, 이방인 등</p>

7주차	학습목표 및 주요학습내용	<p>제목: 사랑, 인간 실존의 알리바이 - “나는 사랑한다. 고로 존재한다.”</p> <p>목표 및 내용: 인간으로서 겪는 숯한 관계 속에서 겪는 다양한 종류의 사랑이 인간으로서 존재하는 데 미치는 영향력과 그 가치를 알아본다.</p>
	핵심 사항	<p>*7주차 수업의 주안점</p> <p>①지금까지 읽었던 고전 텍스트에 등장하는 인물들의 다양한 인간관계들 속에 있는 다양한 사랑의 종류를 프롬의 논리대로 성찰해보고, 이러한 관계들 속에서 사랑이 가지는 의미를 생각해본다.</p> <p>②프롬의 논리 중 공감이라는 것과 공감이 가지 않는 것을 생각해본다, 공감이 가지 않는 이유가 무엇인지 비판해본다.</p> <p>* 7주차 학습 키워드: 사랑, 관계, 사랑의 종류, 사랑의 연구, 사랑의 성찰</p>
8주차	학습목표 및 주요학습내용	중간고사
	과제 및 수업활동	지필고사(논술형)
9주차	학습목표 및 주요학습내용	<p>제목: “욕망이 체질” - 사랑과 자본의 이중주, 그리고 불협화음</p> <p>목표 및 내용: 사람이 갖고 있는 욕망의 대상 중 사랑과 자본에 대한 욕망의 공통점과 차이점을 생각해본다, 이러한 욕망의 실체를 통해 인간의 실체를 탐구해본다.</p>
	핵심 사항	<p>*9주차 수업의 주안점</p> <p>①인간이 살면서 가지는 욕망 중 가장 강렬한 두 대상 즉 사랑과 자본이 서로 상충되는 상황에 놓여있을 때 어떤 선택을 할 것인가에 대한 문제를 텍스트가 던지는 메시지를 통해 생각해본다.</p> <p>②만일 우리의 사랑하는 가족 중 누군가가 벌레로 변했다면, 사랑하는 연인이 어느 날 갑자기 벌레가 되었다면, 우리도 그레고리의 가족처럼 그를 버릴 수 있을지에 대해 정직하게 성찰해본다.</p> <p>*9주차 학습 키워드: 욕망, 사랑, 자본, 관계, 가족, 자본주의, 물질만능주의 등</p>
10주차	학습목표 및 주요학습내용	<p>제목: 피 한 방울 흘려서는 안 되는 가슴살 1파운드의 담보 대출</p> <p>목표 및 내용: 본 텍스트에서 보여준 인육 재판의 성사 여부 자체에서 보여지는 물질만능주의와 공공성을 대표하는 법정이 욕망의 상한선을 올바르게 조율하고 있는가에 대한 점을 생각해본다.</p>
	핵심 사항	<p>*10주차의 주안점</p> <p>①사일록이 자신의 자본력을 가지고 타인의 인육을 담보로 대출을 해주는 상황과 조폭들이 장기를 담보로 채무자들을 협박하는 상황의 공통점과 차이점을 생각해본다, 물질만능주의의 시대를 살아가는 욕망의 상한선을 생각해본다.</p> <p>②공공성을 추구하는 법정에서 행한 포사의 재판은 정의로웠는가에 대해 생각해본다.</p> <p>* 10주차 학습 키워드: 공공성, 욕망, 자본, 물질만능주의, 정의, 공정, 법 등</p>
11주차	학습목표 및 주요학습내용	<p>제목: ‘악법도 법’이라 했던 소크라테스가 안티고네를 만난다면?</p> <p>목표 및 내용: 가족에 대한 윤리를 우선시하여 공공의 법을 어긴 안티고네와 ‘악법도 법’이라며 공공의 법을 존중한 소크라테스를 통해 공공성과 윤리의 딜레마에 대해 생각해본다.</p>
	핵심 사항	<p>*11주차 수업시 주안점</p> <p>①크레온의 판결에서 보여주는 국가적 공공성과 안티고네의 죽음에서 보여주는 개인적 윤리성을 통해 당시 안티고네를 처벌했던 법이 윤리성과 공공성에 문제가 없었는지 생각해본다.</p> <p>②특정 종교인의 양심적 병역 거부, 전경이나 의경의 시위 진압 거부, 독재 시대의 양심수 등 개인의 윤리적 양심이 국가의 공공성이 상충될 때 개인의 양심을 선택하는 사람들을 비판 혹은 옹호해본다.</p> <p>* 11주차 학습 키워드: 공공성, 윤리, 양심, 사랑, 실정법, 자연법, 법 관계 등</p>
12주차	학습목표 및 주요학습내용	<p>제목: 사람은 무엇으로 사는가?</p> <p>목표 및 내용: 본 텍스트에서 등장인물들이 보여준 윤리성과 여기서 기인한 이웃 사랑의 모습을 생각해 보고, 작가가 ‘사람은 사랑으로 산다’는 메시지에 대한 타당성을 따져 본다.</p>
	핵심 사항	<p>*12주차 학습시 주안점</p> <p>①본 텍스트에서 작가는 “사람은 사랑으로 산다”는 결론을 내고 있는데, 나도 “나는 사랑으로 산다”고 말할 수 있는지에 대해 생각해본다, 동의한다면 그 이유를, 동의하지 않는다면 ‘사랑’의 자리에 무엇을 넣고 싶은지와 그 이유를 생각해본다.</p> <p>②인간의 삶에 이웃에 대한 사랑의 가치를 이토록 크게 부여하고 있는 이유는 무엇이며, 자신은 이러한 작가의 생각에 동의할 수 있는지를 생각해본다.</p> <p>* 12주차 학습 키워드: 윤리, 양심, 사랑, 실존, 이웃 사랑, 관계 등</p>

13주차	학습목표 및 주요학습내용	제목: 고전 읽기를 통해 본 관계의 딜레마와 해결 목표 및 내용: 고전에 나타난 다양한 주제 및 사건 등을 통해 관계의 딜레마와 해법 등을 정리하고 내면화할 수 있다.
	과제 및 수업활동	1. 살아오면서 겪은 관계의 어려움, 갈등, 자신과 세계에서 오는 딜레마를 이해하고 그에 적합한 해법을 고전 읽기를 통해 찾기 2. 주차 고전 텍스트에서 작중인물에게 편지를 쓰거나 작품의 결말을 새롭게 재구성하는 과정을 가져보기
	핵심 사항	*13주차 학습 시 주안점 ①수업활동 및 과제를 통해 자신과 세계를 객관화함으로써 관계의 재설정 및 바람직한 방향을 모색해본다. ②고전텍스트의 작중인물에 공감하는 마음으로 진솔하게 쓴다. *13주차 학습 키워드: 고전, 딜레마, 공감, 관계, 재구성 등
14주차	학습목표 및 주요학습내용	제목: 고전 읽기를 통해 본 인공지능 시대의 대인 관계 목표 및 내용: 고전에 나타난 다양한 주제 및 사건 등을 통해 인공지능 시대의 대인 관계와 인간으로서 지녀야 할 인성에 대해 성찰할 수 있다.
	과제 및 수업활동	1. 고전을 통해 4차 산업혁명 시대의 리더가 될 수 있는 능력을 함양하기 2. 고전 교육을 바탕으로 4차 산업혁명 시대에 결여될 수 있는 인간과 인간의 관계, 인공로봇 등에 대한 관계성의 회복 및 성찰
	핵심 사항	*14주차 학습 시 주안점 ①4차 산업혁명과 인공지능의 흐름 속에서 리더가 될 수 있는 능력을 함양할 수 있도록 동기 부여한다. ②인간과 인간의 관계, 알파고 등 인공로봇 등에 대한 관계성에 대해 생각해보고 공존할 수 있는 로드맵을 구성해본다. * 14주차 학습 키워드: 리더, 관계, 인공로봇, 포스트휴먼, 관계성, 회복탄력성 등
15주차	학습목표 및 주요학습내용	기말고사
	과제 및 수업활동	논술형 지필고사
	핵심 사항	• 융복합적 사고와 관계에 대해 고전 내용을 활용한 평가

이 교과목의 초반 3주는 수업을 기획하는 단계로 강의를 중심으로 진행된다. 4차 산업혁명의 흐름과 특성, 인공지능과 딥러닝 등 새로운 개념과 특성에 대한 이해, 고전에 대한 이해와 읽기의 개념 및 방법을 공유한 후 자아의 방향과 진리를 향한 문답법, 자아의 방향과 자아의 성숙, 사랑을 통한 자아의 성숙, 사랑과 실존적 가치, 자본과 실존적 가치, 자본과 공공성, 윤리와 공공성, 윤리와 딜레마, 사고하는 인간과 딜레마의 주제로 고전 읽기를 한다.

이후 사고하는 인간과 4차 산업혁명의 인문학적 의미를 정리한 간단한 강의안을 바탕으로 기본적인 이해를 완성한다. 이를 바탕으로 학생들은 각각의 테마에 맞는 활동들을 안내받고 쓰거나 말하기, 취재나 토의 토론들의 결과들을 정리한다. 고전 읽기를 통해 실질적으로 구체화되는 것에 중점을 두는 만큼 무슨 주제와 내용을 담아, 어떤 논리로 전개할 것인가를 탐색하고 해결해 나가는 것이 중요하다. 주제에 관한 ‘문제 발견 능력’과 ‘문제 해결 능력’을 개인의 사유와 더불어 협력 학습을 통해 과제를 파악하고 주제를 선정해 모둠 활동 후 프레젠테이션으로 결과물을 제시한 후 지정 혹은 자유토론을 거쳐 완성한다. 제출된 글은 교수가 피드백한 후 학생이 최종본으로 완성한다. 이 수업에서 이루어진 교수와 학생, 학생과 학생 사이에 이루어지는 모든 읽기, 소통, 토의토론, 발표, 사유의 과정 등은 비평문으로 완성될 것이다.

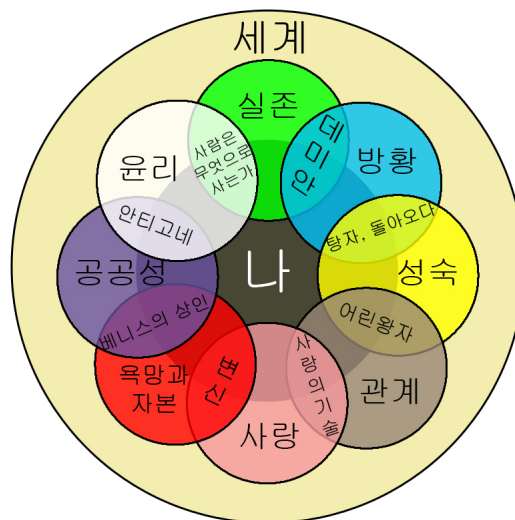
2.3. 수업 내용: 연쇄적 질문과 딜레마를 통한 정체성 탐색

인간 스스로가 만든 인공지능과 변별되는 인간의 정체성을 묻는 지금, 과거 신과 변별되는 인간의 정체성을 찾기 위해 고전을 연구하던 르네상스 시대의 역사는 우리에게 시사해주는 바가 크다. 실로

인간의 정체성을 궁금해 하는 술한 천재들은 고전을 뒤져보곤 했다. 인간은 그 내면에 정신이 있고, 이것을 밖으로 표현하면서 세상과 관계를 맺으며 살아가는데, 이 둘은 인간의 정체성을 지탱하는 두 축이라 할 수 있다. 인간의 정신은 그 어떤 것으로도 대체 불가능하며, 이 정신의 원숙함을 바탕으로 표현되는 언어 역시 대체할 수 있는 것은 어느 것도 없다. 이렇게 정신의 원숙과 언어의 원숙, 그리고 이것이 시공을 초월한 보편적 인류의 공감이라는 검증을 거쳐 보편적인 문장의 완전성을 이루고 있는 것이 바로 고전인 것이다. 따라서 인간의 정체성을 결정짓는 인간의 정신과 언어가 시공을 초월한 인류의 초공감을 이루어 원숙된 것을, 가장 보편적 문장으로 완전하게 표현해낸 것이 고전이라 할 수 있다.

그간 여러 가지 면에서 여타의 동물들에겐 없는 능력으로 지구상의 절대 강자로서의 권한을 누렸던 인간은 많은 능력들이 기계와 인공지능으로 대체되고 있지만, 인간의 정신과 언어는 인간으로서 존재하는 마지노선이라 할 수 있다. 딥 러닝을 할 수 있는 인공지능은 인간의 정신세계를 이해할 수 없다. 학습한 것을 성찰 없이 반복해 읽어주는 인공지능은 인간의 정신 능력을 거쳐 나온 원숙한 언어의 힘을 깨닫지 못한다. 따라서 “딥 씽킹을 통한 성숙한 인성에 도달”을 목표로 하고 있는 본 과목은 르네상스 시대의 역사를 거울삼아 “고전으로 돌아가”서 인간의 정체성을 탐구해야 하는 것이다.

본 교과목 <인공지능 시대의 고전 읽기>는 그 동안 교육 현장에서 강조되어온 ‘고전텍스트’와 ‘읽기’의 필요성을 강화시키는 동시에 실제 오류를 발견하고 수정하는 지렛대로 ‘고전텍스트’를 적극적으로 활용할 것이다. 본 교과목은 문학+윤리학+기술학(인공지능)+사회학 등의 융합적 접근으로, 다른 교과목과 특히 차별화되는 것은 각 주제가 독립적이면서 관계적 연쇄적이라는 점이며, 이를 통해 심도 있는 읽기와 사유가 활성화되는 지점이다. 아래의 색깔은 미술심리치료학적 관점에서 각각의 키워드를 상징하는 의미를 담고 있는 점에서 자기관리 및 치유의 역할도 모색하고자 한다.



2.4. 수업 방법: 트리비움과 플립드 러닝(블렌디드 강의)

학습의 주체가 외부 지식 전달자(교수)가 아닌 학습을 하는 학생이며, 자율적이고 능동적인 학생의 주도적인 학습형태인 SDL(Self-Directed learning)은 상대주의적 인식론을 바탕으로 한다. 학습의 주체가 이미 지니고 있는 지식, 경험, 이해를 바탕으로 하며 선경험을 바탕에 두고 새로운 지식의 유입으로

동화, 조절, 평형의 과정으로 이해들의 변화를 겪고, 이해들의 변화로 인한 지식을 구성하게 된다. 본 교과목 개발 계획표에 의하면 스키마 생성을 담당하는 요소가 고전텍스트와 그와 관련된 논제들이다.

주제들은 대학생 개인의 삶과 직접적으로 연계되어 있는 것이어야 한다. 이 과정에서 학생들은 주어진 삶의 조건과 문제 상황을 그대로 받아들이지 않고 조사하고 객관화하고 탐구하는 비판적 사고를 함양할 수 있다. 따라서 이것은 또한 인지적 구성주의(cognitive constructivism)를 바탕으로 한다. 이와 동시에 또 다른 지식의 구성이 필요한데, 본 교과목에서는 고전 또는 학술적으로 검증된 철학서나 보편적으로 공론화된 영상매체, 문학작품들로서 그 역할을 하도록 한다.

학생과 과정 중심의 교육 모형에서 언제나 중요한 것은 개별성을 강조하는 동시에 사회공동체의 중요성 역시 의식할 수 있도록 해야 한다는 것이다. 학생이 속해 있는 사회공동체를 존중하며 일반화하는 과정 속에서 자신이 이해하고 발표한 지식을 타인으로부터 검증받는 기회를 가지고, 유용하고 생존력 있는 지식으로 가꾸어가도록 한다. 이를 위해 의사소통을 중심으로 한 맥락적 모형, 토론 중심의 협력 학습 모형, 탐구 학습과 창의적 계발 모형을 활용하며 능동적, 비판적 읽기를 통한 종합적 문제 해결 능력을 배양하는 학생주도의 발제, 토론을 통한 문제의식의 이해와 창의적 아이디어의 개발, 발표와 토론의 상호 관계적 지도, 매체 언어 교육의 다각적 지도를 활용한다.

본 교과목의 차별성은 기초교양교육과 트리비움(trivium)의 강화에 있다. 트리비움은 ‘셋’을 뜻하는 라틴어 ‘tri’와 ‘길’을 뜻하는 라틴어 ‘vium’의 합성어로 학문을 하는 세 가지 길, 즉 문법학, 논리학, 수사학을 의미한다. ‘문법학’은 고전을 읽고 내용을 이해하는 것, ‘논리학’은 고전에서 터득한 사고법을 도구 삼아 내 생각을 하는 것 즉, 내 논리로 만드는 것, ‘수사학’은 내 생각을 글로 쓰고 나누는 것, 즉 다른 사람들의 공감을 얻는 것이다.⁴⁾ 지금 인공지능 시대에는 바로 이러한 트리비움을 통한 사고 능력이 전제가 되어야 변별되는 인재로 성장할 수 있다. 따라서 본 과목에서는 이러한 트리비움의 방식을 수업 진행에 도입하고자 한다.

고전을 독해하는 능력을 키우기 위해 초기에는 전문가의 도움을 필요로 한다. 교수자는 학생들의 고전 독해 능력에 도움을 주기 위해 고전을 흥미롭게 안내하고 친숙하게 만날 수 있도록 한다. 이를 위해 고전작품을 이해하기 위한 온라인 교재를 탑재하여 학생들이 먼저 쉽게 만나게 할 것이다. 교수는 수업 시간에 해당 차시 텍스트를 리뷰함으로써 학생들이 흥미롭게 고전을 접하게 한다. 한편 학생들은 온라인 교재를 통해 먼저 읽어온 텍스트에 대한 이해에 있어 교수의 리뷰와 공통점과 차이점을 발견하게 하고 이 과정에서 질문을 던지게 한다.

먼저 문법학. 고전을 올바르게 독해하는 능력이다. 두 번째로 논리학. 학생들은 모둠을 짜서 자신들이 교수의 강의를 들으면서 발견한 질문들을 함께 해본다. 이러한 질문들을 함께 해결해가는 토론을 통해 서로의 생각을 공유하고 자신의 논리를 만드는 활동을 한다. 마지막으로 문법학. 학생들은 자신들이 갖고 있는 의문점과 토론한 내용을 바탕으로 나름의 합리적이고 창의적인 주제를 창안하여 한편의 글로 완성한다. 교수는 이를 읽고 피드백을 해준다.

이렇게 “고전 독해 - 토론 - 글쓰기와 피드백”의 형식은 인문학적 학문 방식의 원천인 ‘트리비움’의 형식과 상통한다. 본 교과목은 이러한 트리비움의 형식을 통해 “고전”으로 사고하고 “토론”으로 공유하며

4) 이지성, 『에이트』, 차이정원, 2019, 215쪽.

“글쓰기”로 혁신하는 수업이라 할 수 있다.

주된 교수방법으로 ‘플립드 러닝(flipped learning)’과 블랜디드 러닝을 적용한다. 하버드 의대는 최근 설립 237년 만에 처음으로 교육 개혁을 단행하여, ‘플립드 러닝(flipped learning)’을 도입했다. 학생들은 집에서 미리 공부해 온 내용을 중심으로 열린 토론을 하고, 교수도 학생들 사이에 앉아서 함께 토론한다. 이 토론은 논쟁 위주의 토론이 아니며, 인공지능은 절대 가질 수 없는 공감 능력을 기르는 것을 목적으로 하는 대화 위주의 토론이다. 의료 지식과 기술을 완벽하게 학습한 인공지능 의사들은 지식 위주의 교육을 받은 의사를 대체할 수 있다. 그러나 인간 특유의 공감 능력을 발휘해서 환자와 마음에서 우러나는 대화를 통해 문제를 인식하고 해결하는 의사는 새로운 의료 지식과 기술의 창조나 기존 의료 지식과 기술의 혁신을 유발하는 의사가 있다면, 인공지능 의사는 바로 이런 의사에게 종속이 된다. 따라서 하버드 의대는 플립드 러닝을 통해 인간적·사회적 공감을 창조적 공감으로 발전, 승화시키는 능력을 기르고 ‘헬스 사이언스 테크놀로지 MD 프로그램’과 심화 연구 과정을 통해 의료 지식과 기술에 창조와 혁신을 일으키는 능력을 기를 수 있게 한다는 것이다.⁵⁾

지식 학습이 아닌 지식을 기반으로 한 인간 특유의 능력 즉 ‘공감 능력’과 ‘창조 능력’을 주목한 하버드의 교육 혁명에서 지식 학습 즉 ‘러닝’의 ‘딥’을 ‘무엇’의 ‘딥’으로 대체해야 할지에 대한 밑그림을 암시받을 수 있다. 즉 인간 고유의 사고의 힘은 4차 산업혁명 시대 속에서 인공지능의 ‘딥 러닝’ 능력에 좌절되지 않고 오히려 이것을 잘 활용하여 인간 사회를 더욱 발전시키고 인간에게 유익을 가져다 줄 수 있는 원천을 제공하는 능력이라 할 수 있다.

3. 결론

4차 산업혁명 시대에 필요한 공감 능력과 창조 능력을 갖춘 인재를 육성하여 세상에 배출해야 할 고등교육 기관인 대학은 그간 ‘학습 능력이 뛰어난 인간’이 아닌, 다양하고 복합적인 관계망을 ‘사고하는 인간’과 성숙한 인성을 갖춘 인간’을 육성할 것을 모색해야 한다. 구체적 방법으로 인문학의 핵심을 이루는 고전 텍스트 읽기를 통해 주제와 내용을 파악하고, 어떤 논리로 전개할 것인가를 탐색하고 해결해 나가는 것이 중요하다. 특히 코로나19로 비대면(온라인) 강의의 중요성이 커졌고, 포스트코로나의 시기에 천재지변 등의 재난을 포함해 대면 강의에서도 비대면 강의의 활용은 강화될 것으로 예측된다. 이에 본 교과목은 교수학습방법으로서 플립드 러닝과 블랜디드 강의를 활용한 고전 읽기를 진행하고 교육성취 결과로 인문학적 가치의 교육목표를 동시에 도달할 수 있는 비대면+대면 강의와 온라인/오프라인의 동시적 효과를 추구한다는 점에서 다른 교과목들과 차별화된다.

궁극적으로 본 교과목에서 제시하는 핵심 주제를 통해 대학생들에게 인간의 실존에 맞닥뜨리는 다양한 딜레마의 문제로 연결되는 점을 발견하도록 할 것이다. 인간에게 부대끼는 다양한 딜레마의 실체를 꿰뚫어보는 해안이 고전 읽기를 통해 길러진다면, 인간이 사는 사회에서 만나는 다양한 사람들과의 관계에서 숙명적으로 부딪칠 수밖에 없는 다양한 갈등 상황을 합리적으로 조율하고 올바른 가치를 담아

5) 이지성, 앞의 책, 180쪽.

밴딩할 수 있는 능력으로 연결될 것이다.

결국 인간이란 삶의 딜레마에 주저하지 않고 이것들을 어떻게 개인적인 윤택함과 공공성의 정의와 윤리적 합리성에 맞게 해결하는 데에서 인간 본연의 능력이 검증될 수 있다. 이러한 능력은 바로 시공을 초월한 고전처럼 4차 산업혁명, 특히 인공지능 시대를 초월한 어떤 시대가 온다고 할지라도 ‘인간’으로 존재하는 한 가장 경쟁력이 될 것이란 점을 깨우치도록 할 것이다. 이러한 능력을 갖춘 사람은 특정 사회는 각자의 이해관계로 인해 입장 차이를 달리하는 사람들이 함께 모여 사는 곳임을 인지하고, ‘차이’의 의미를 긍정적으로 인식하여 올바른 관계를 형성하고 건설적인 협동을 이끌어내는 능력으로 이어져 이 사회의 ‘리더’가 될 수 있다.

요컨대, 사고하는 인간이 인공지능 시대를 이끄는 인간으로 남을 것이며, 이 사고하는 힘의 원천은 고전에 있다는 점이 이 강의가 주는 핵심 메시지이다. 더 나아가 본 교과목은 인간이 타인과의 관계 속에서 있을 수 있는 갈등 상황을 합리적으로 해결하고 올바른 관계를 정립하여 다양한 인간의 긍정적 가치를 이끌어낼 수 있는 힘은 인간의 가치와 결부되는 딜레마를 해결하는 힘에서 나오게 될 것임을 함께 모색하는 목표를 지닌다.

참고문헌

〈기본 자료〉

- 헤르만 헤세 저/전영애 역, 『데미안』, 민음사, 2000.
앙드레 지드 저/배영란 역, 『탕자, 돌아오다』, 포이에마, 2016.
앙투안 드 생텍쥐페리 저/황현산 역, 『어린 왕자』, 열린책들, 2015.
에리히 프롬 저/황문수 역, 『사랑의 기술』, 문예출판사, 2019.
프란츠 카프카 저/전영애 역, 『변신』, 민음사, 1998.
윌리엄 셰익스피어 저/최종철 역, 『베니스의 상인』, 민음사, 2010.
소포클레스 저/강태경 역, 『안티고네』, 홍문각, 2018.
톨스토이 저/이순영 역, 『사람은 무엇으로 사는가』, 문예출판사, 2015.

〈참고 자료〉

- 김분선, 「포스트휴먼 시대, 인간 지위에 대한 고찰」, 『환경철학』 23호, 한국환경철학회, 2017, 37~61쪽.
이경란, 「기술과학 시대의 포스트휴먼 담론들 포스트-휴먼 개념을 중심으로」, 『기독교사상』 712호, 대한기독교서회, 2018년 4월호, 20~29쪽.
이지성, 『에이트: 인공지능에 대체되는 앓는 나를 만드는 법』, 차이정원, 2019.
조혜진, 「포스트휴먼 시대, 〈인성·비교과 프로그램〉 사례를 통한 교양 교육의 타자성 연구 -한세대 비교과 프로그램: 〈인문학한스폰〉 운영 사례를 중심으로-」, 『한국문예비평연구』 제64집, 2019. 12., 335~365쪽.
T. S. Eliot, What is a Classic?, An address delivered before the Virgil Society on the 16th of October 1944. Faber & Faber Limited 24 Russell Square, London.



“대학 교양 교과목 <인공지능시대의 고전 읽기>의 설계 방안 - 청년 세대를 위한 ‘딥 씽킹’ 전략”에 대해

조혜진(한세대)

고전 텍스트를 원용한 대학교양교과로서 본 교과목은 교수학습방법으로서 플립드 러닝과 블랜디드 강의를 활용한 고전 읽기를 진행, 교육성취 결과로 인문학적 가치의 교육목표를 비대면+대면 강의와 온라인/오프라인의 동시적 효과를 추구한다는 점에서 다른 교과목들과 차별화되는 과목으로 설계되었다.

나아가 ‘사고하는 인간이 인공지능 시대를 이끄는 인간으로 남을 것이며, 이 사고하는 힘의 원천은 고전에 있다는 점이 이 강의가 주는 핵심 메시지’임을 강조하고 ‘인간이 타인과의 관계 속에서 있을 수 있는 갈등 상황을 합리적으로 해결하고 올바른 관계를 정립하여 다양한 인간의 긍정적 가치를 이끌어 낼 수 있는 힘은 인간의 가치와 결부되는 딜레마를 해결하는 힘에서 나오게 될 것임을 함께 모색하는 목표를 지닌다’는 명확한 목표에 의해 설계되었다고 할 수 있다.

그런데 이러한 취지에도 불구하고 **청년 세대를 위한 ‘딥 씽킹(Deep Thinking)’ 전략을 위해 <인공지능시대의 고전 읽기>교과로서** 주차별 고전텍스트 읽기가 기존의 대학교양교과에서 고전텍스트 읽기와 얼마나 차별점이 있는지에 대해 우려되는 것은 **‘교수학습방법으로서 플립드 러닝과 블랜디드 강의를 활용’**한다는 점과 **‘비대면+대면 강의와 온라인/오프라인의 동시적 효과를 추구한다’**는 새로운 교수방법론의 효과에 비해 텍스트의 열개가 과연 인공지능 시대의 교양교육으로서 새로운가에 대한 근원적인 질문을 해야 할 것이라고 생각한다.

로지 브라이도티의 주장대로 ‘변혁의 시대 한복판에서 인문학의 역할이 무엇이며, 나아가 포스트휴먼 시대에 급진적인 발전에 놀라는 데 그치는 것이 아니라 과학과 사회학적 데이터만으로는 예상할 수 없는 사유의 빈자리를 찾아내는 것이 인문학의 역할’이라고 할 때, 오랜 시간 휴머니즘에 입각한 근대 주체 교육의 일환으로서 인문교양교육과는 변별되는 지점에서 인공지능 시대의 인문교양교육으로서 교수방법론 뿐 아니라 새로운 인공지능시대 인문학 교과(내용)를 개발해야 할 것이기 때문이다.

이러한 맥락에서 고전읽기의 열개로 설정하신 **‘방향, 실존, 윤리, 자본, 관계, 성숙, 공공성, 딜레마’**의 주제와 고전텍스트 분석이 보다 면밀하게 검토되어야 할 것이라 생각한다. 휴머니즘에 대한 반성적 고찰이 아닌 인공지능시대가 요구하는 교양인문학으로서 필요에 부응하기 위한 주제 설정과 텍스트 분석이

원용되어야 할 것이라 생각한다.

그럼에도 불구하고 인공지능시대 새로운 교수법을 원용하여, **트리비움과 플립드 러닝(블랜디드 강의)**를 설계한 지점은 이 교과목 설계에 있어서 우수한 지점이라고 할 수 있다. 인공지능시대 교수법에 대한 연구자의 노력에도 불구하고 기존 고전읽기 교양교과와 변별되는 지점에서 인공지능시대 교양교과로서 내용에 대한 보다 세밀한 검토가 이루어진다면 내용과 형식 모두가 인공지능시대의 교양교과로서 우수한 교과목이 되리라 생각한다.

융합, 변화, 균형을 도모하는 PRISM 교양교육과정 - 인하대학교 교양교육과정 개편사례를 중심으로

정연재(인하대)

1. 서론

인하대학교는 2021년 교양교육과정 개편에 앞서 2019년 10월부터 2020년 10월까지 교양교육과정 개편연구를 수행하였다. 개편연구는 총 2회로 이루어졌으며, 1차년도에는 교양교육과정 개편의 절차적 정당성을 확보하기 위한 과정에 역점을 두었고, 2차년도에는 교양교육과정 개편안의 실효성 확보를 위해 교육과정 편성 및 운영체계를 점검하였다. 본 발표문은 개편연구의 주요 과정을 소개하는 가운데 교양교육과정의 개발에 있어 고려해야 할 조건과 방향을 탐색하는 데 중점을 두었다.

교양교육은 전공교육과 함께 학부교육의 중요한 축을 형성하는 교육이다. 특히 교양교육은 품격 있는 인간 삶의 방식을 이끌고, 기본적인 학습능력을 배양시켜 학문의 기초를 탐색하게 하며, 인생의 장기적 비전 수립을 가능케 하는 교육으로서 전공 진입을 위한 예비교육의 차원을 넘어서 학부교육의 기본 골격을 형성하는 토대교육의 성격을 지닌다. 이런 측면에서 교양교육과정 개편은 학부교육의 성패를 좌우할 만큼 중요한 과제이다.

지금은 전환의 시대이고 위기의 시대다. 우리는 새로운 실험과 도전이 끊임없이 일어나는 변혁의 시대, 특히 대학의 존재 이유에 대해 새롭게 증명해야 할 긴박한 시대에 살고 있으며, 대학의 교육 환경 역시 급속히 변하고 있다. 전통적 의미의 대학교육은 도전받고 있으며, 특히 학사제도 유연화, 교과내용과 교수학습방법론의 획기적 변화, 교육공간의 변화는 코로나 19로 인해 가속화될 전망이다. 무엇보다 학부 교육은 교육의 최종단계로서의 고등교육(higher education)의 위상을 상실하고 평생교육에 적합한 단계교육으로 전환될 것이고, 획일적이고 양적인 교육에서 맞춤형 질적 교육으로의 전환이 불가피할 것이다. 이 같은 시대적 변화 속에서 교양교육은 교육의 내재적 가치와 사회적 요구를 균형적으로 고려하여 시대를 주도하는 인재를 양성해야 하는 시대적 책무를 부여받고 있다. 인성교육을 통해 자기 스스로를 가치 있는 존재로 여기며 자신의 삶을 주도적으로 개척해나가는 능력을 길러주고, 융복합교육을 통해 자동화로 환원될 수 없는 자신만의 독창성을 구현할 수 있는 능력을 고양시키며, 역량교육을 통해 평생교육의 토대로서 자신의 인생을 지속적으로 변화시킬 수 있는 자기갱신능력을 제대로 길러주어야 할 것이다.

본 발표문은 크게 두 부분으로 구성되어 있다. 첫 번째는 개편안 수립과정으로서 기존 교육과정의 운영현황을 분석하고, 타대학 교양교육과정 현황 분석, 교양기초교육원 심화컨설팅, 교내 및 교외 전문가 자문을 통해 교육과정 개편방향을 정립하는 부분이고, 두 번째는 PRISM 교양교육과정 개요로서 교양교육과정 목적과 목표, 개편안 요지, 개편 교육과정의 영역별 특징을 고찰하는 부분이다.

2. 개편안 수립과정 요약

2.1. 인하대학교 교양교육과정 편제

2016년 교양교육과정을 개편하면서 현재까지 편성 및 운영되었던 기존 교양교육과정 편제(영역 및 교과구성, 학점)는 아래와 같다.

〈표 1〉 2016 교양교육과정 편제

영역	교양필수												교양선택			
	기초교양					계열교양			핵심교양				일반교양			
	종합적 사고력과 의사소통 능력 제고					전공분야의 기초학업 능력 향상			융복합적 사고와 핵심역량 강화				다양한 학문적 경험을 통한 전인적 인격형성 도모			
교과 구성	프로네시스 세미나 I	크로스 오버	글쓰기와 토론	생활 한문	교양 영어	수학 자연 과학 컴퓨터	학문의 기초	제2 외국어	인간과 문화	사회와 가치	자연과 과학	미적 체험과 표현	인문 사회 자연	의사 소통 외국어	실용 진로 산학 봉사	예술 체육 건강
학점	1	4	3	1	6	6~30학점			9학점 (3학점 x 3영역)				자유선택 이수			
	(전교생 공통필수)					(학과별로 과목 지정)			(학과별로 3개 영역 지정)							
	15학점					평균 21학점			9학점							

〈표 1〉에 나와 있듯이, 교양필수는 기초교양(필수 영역), 계열교양(전공기초영역), 핵심교양(배분이수 영역)으로 구성되어 있고, 교양선택은 자유선택 이수 방식으로 4영역으로 구성되어 있다. 교양필수 3개 영역 이수학점 평균이 45학점으로 졸업학점 대비 35.8%이지만, 전공기초의 성격이 강한 계열 교양을 제외한다면, 교양 이수학점이 24학점으로 졸업학점 대비 18%로 교양교육의 비중이 다소 낮은 것으로 나타났다.

2.2. 교기원 컨설팅 내용

한국교양기초교육원의 심화컨설팅은 서면진단과 현지진단으로 수행되었으며, 다음과 같은 명확한 기준에 따라 컨설팅이 이루어졌다. (1) 교양 교과목은 인문학, 사회과학, 자연과학의 영역에서 공인된 학술적 가치를 가져야 하며, 학문간 상호관계를 동시대의 방식으로 구현해야 한다는 점 (2) 교양 교과목은 모든 지적 활동의 토대를 형성하는 보편적 경험을 학생들에게 제공해야 한다는 점 (3) 기초학문 분야와 무관한 실용학문, 응용학문 관련 교과, 취업 및 창업 관련 교과목, 일상적 상식의 확장이나 취미생활 영위를 위한 교과목은 교양교과 영역에서 배제해야 한다는 점이다. 한마디로 본교의 교양교육과정을

교양답게 편성, 운영하기 위해서는 영역별로 대폭적인 개선이 필요하다는 것이었다. 교양교육 편성체제와 관련한 교기원의 진단을 영역별로 요약하면 다음과 같다.

〈표 2〉 한국교양기초교육원의 교양 영역별 진단내용

영역	진단내용
기초교양	• 학교를 대표하는 간판급 교양교과목의 운영상의 개선과 의사소통교과목의 내용의 개선이 필요함
계열교양	• 전공기초 성격의 교과목이 다수 포함됨 • 계열교양 교과목의 재분류(전공기초/핵심교양/기초교양)가 필요함 • 계열교양 가운데 학부대학이 관장하는 교과목을 확실하게 정립해야 함
핵심교양	• 교양교육의 핵심임에도 불구하고, 이수학점이 너무 낮음(현재 9학점) • 핵심영역의 4개 영역 중 3개 영역에서 각각 한 과목씩 이수하는 배분이수방식이 핵심교양의 목표를 제대로 구현하기 어려움 • 기초학문 분야에 대한 균형적인 지식 함양과 융복합적 주제 탐구라는 목적을 제대로 구현하기 위해서는 영역별 교과목 정비와 보완이 필요함 • 핵심교양 영역의 재범주화, 이수학점 재조정(계열교양의 재분류를 통해 핵심교양 영역 이수학점을 대폭적으로 늘려야 함)
일반교양	• 교양의 학술성, 보편성, 전인성에 의거한 교과목의 대폭적인 재정비 작업 필요함 • 교양 범주에 속하지 않는 교과목 편성을 위한 별도 영역 설치 필요

2.3. 내부 전문가 타당도 조사 및 외부 전문가 자문

교내 전문가를 대상으로 실시한 내부 타당도 조사 결과, (1) 중·단기적 관점으로 본교의 ‘교양교육의 목적과 목표에 대한 점검 및 재정립’, ‘시대변화와 학습자 요구에 부합하는 교육과정의 수립’과 함께 이를 위한 구체적 실행 방안으로서 ‘사회의 요구에 부합하는 디지털 리터러시 교육 강화’, ‘인격적 성숙과 바람직한 가치관 정립을 위한 인성교육 확대’, 그리고 전반적인 교양교육과정 개편을 이끄는 ‘학부대학의 컨트롤 타워로서의 역할 강화’를 우선적으로 추진할 필요가 있다고 제안하였으며, (2) 중·장기 관점에서는 ‘교양교육의 본래적 가치를 구현하기 위한 교육과정 수립’과 함께, ‘사고교육과 문해교육의 강화’, ‘기초학문의 균형적 지식 함양을 위한 교육 내실화’, ‘융복합 교육 강화’ 등의 교육과정 개편 방향이 제시되었으며, 핵심역량 매칭이나 성과평가를 위한 체제 마련, 교수지원 프로그램의 확대 등이 교양교육의 고도화를 이끌기 위한 중기 과제로서 제안하였다.

또한 교양교육 외부 전문가에 요청한 자문 결과, (1) 핵심교양에 편성된 교과목의 균형을 맞추는 필요가 있으며, 4차산업혁명 시대를 맞이하여 AI와 빅데이터, 코딩 등 사회적 요구를 반영할 수 있는 교과목 확충이 필요하다는 것 (2) 또한 대학의 건학이념·교육목적, 목표 및 인재상·핵심역량 등의 연계 속에서 교양교육의 목표 설정이 필요하며, 특히 목표와 각 교양 영역간의 연계성 확보가 필요하다는 것 (3) 마지막으로 사회변화에 능동적으로 대응할 수 있는 교육과정 편성과 함께 핵심교양의 이수학점 확대와 이에 부합하는 이수방식 설정이 필요하며, 교양교육의 질 관리 방안으로서 환류체계를 확립하여 평가체계를 선순환적으로 관리할 필요가 있음을 지적하였다.

2.4. 타대학 개편사례 고려사항

교양교육과정 개편방향을 정립하기 위해 국내외 주요 대학의 교양교육과정을 검토, 분석하였고, 이를

통해 다음과 같은 공통된 특징을 지니고 있음을 파악할 수 있었다. (1) 우선 학교를 대표하는 플래그십 교양교과목을 공통필수로 지정하여, 특성화된 교과목으로 발전시키고 있고, (2) SW 교육의 중요성을 감안하여, <기초필수>, <핵심교양> 영역에 SW 관련 교과목을 설강, 운영하여 교육의 효과성을 극대화하고 있으며, (3) 4차 산업혁명 시대를 적극적으로 대비하기 위한 관련 교과목을 개발, 운영함으로써 시대변화에 적극적으로 대응하고 있으며, (4) 전공과 무관하게 모든 학생들에게 인문학, 사회과학, 자연과학에 대한 기초 교육을 균형 있게 시행하고 있고, (5) 학교 교양의 특성을 보여주는 <핵심교양>(배분이수) 영역을 효율적으로 분류하여, 이에 합당한 이수체계를 구비하고 있다는 점이었다.

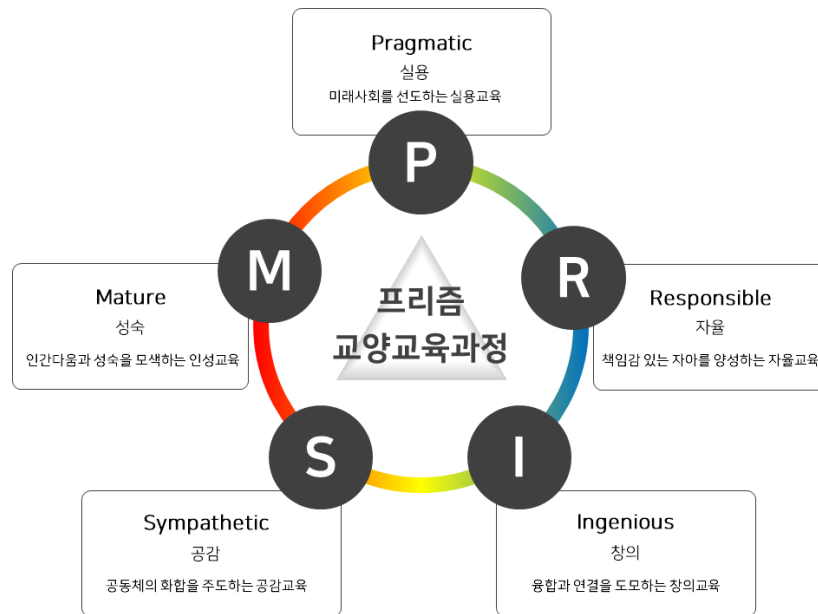
2.5. 개편 방향 도출

교기원의 심화컨설팅, 내부 타당도 조사 및 외부 전문가 자문, 타대학 교양교육과정 사례 조사 등을 종합적으로 고려하여 개편방향을 도출하였다. 우선 2016 교양교육과정을 발전적으로 계승하는 교육과정을 구축하고, ACE+, 대학혁신지원사업을 통해 축적한 교육역량을 교양교육과정에 집약시키며, 교양교육과정 고유의 정체성 확립을 통한 영역 재분류 및 영역별 특성을 고려한 맞춤형 개선 전략을 수립하는 것을 원칙으로 하였고, 융합(Convergence), 균형(Balance), 변화(Change)라는 3가지 키워드를 중심으로 개편방향을 도출하였다. 즉 기초교양 및 핵심교양의 재구조화를 통해 융합교육을 특성화하고(융합), 미래 사회의 변화에 능동적으로 대응하기 위한 교과목을 확충하며(변화), 인성, 지성, 실천 교육간의 균형과 전공교육과의 균형적 발전을 모색하는 것(균형)이 교양교육과정 개편의 주요 골자를 형성한다.

3. PRISM 교양교육과정 개요

3.1. 교육과정 네이밍

2021 교양교육과정을 ‘프리즘’으로 명명한 이유는 본교 프린티어학부대학의 교양교육이 일종의 프리즘 역할을 담당하여 학생들 각자 숨겨진 재능을 발휘할 수 있도록 해야 한다는 일종의 사명감을 명시하기 위함이었다. 물론 교육과정에 명칭을 부과하는 작업이 단순히 장식적 차원에 그치지 않기 위해서는 교양교육에 대한 확고한 이념을 바탕으로 교양교육과정을 정교하게 설계해야 할 것이다.



〈그림 1〉 프리즘 교양교육과정 개요

3.2. 교양교육 목적 및 목표

교양교육의 목적(goal, aims)이 교양교육이 지향하는 기본적인 방향을 제시한다면, 교양교육의 목표(objective)는 목적을 성취하기 위한 구체적인 지침에 해당된다. 목적이 가치규범적이라면 목표는 구체적인 행동 형성을 위한 수단이라고 할 수 있다(이정옥, 2017: 497, 신행자, 2013: 477). 이를 토대로 2021 교양교육과정을 개편하면서 개편 목적과 목표를 분명히 설정하였다.

우선 프리즘 교양교육과정의 목적을 도전과 성장을 향한 길 찾기(Finding Ways for Challenge and Development)로 설정하였다. ‘도전하는 자아’, ‘나날이 성장해가는 나’는 교양교육과정 개편안에서 추구하는 이상적인 학생의 모습이다. 인간은 진정한 자기실현을 위해 이상적 존재로서의 나와 현실의 나 사이의 간극을 좁혀나가는 존재이기 때문이다. 인간은 누구나 자기 스스로를 발전시킬 수 있는 내적 잠재성을 지닌 존재다. 학생들은 교양교육을 통해 학생들은 자기 내면의 잠재성을 현실화해야 한다. 현실적인 능력을 갖추기 위해서는 무엇보다 변화를 두려워하지 않는 도전정신과 성장을 위해서라면 무엇이든 할 수 있는 적극적이고 진취적인 태도가 전제되어야 한다. 가능적 능력(Capability)을 현실적 능력(Capacity)으로 만들어갈 수 있는 계기를 만들어주는 것, 바로 이것을 교양교육이 감당해야 한다.¹⁾

이 같은 목적을 성취하기 위한 지침으로서 프리즘 교양교육과정의 목표를 다음과 같이 설정하였다.²⁾

- 1) 프리즘(PRISM) 교양교육과정의 목적은 학생들 스스로 자기 삶의 길을 모색한다는 점에서 2007년 하버드 교양교육개편 방향과 맥락을 같이한다. “교양교육의 목적은 전제들의 기반을 흔들어놓고, 익숙한 것을 낯설게 하고, 외적 현상에 대한 저변과 배후에 작동하고 있는 것들을 밝히고, **젊은이들에게 방향 감각을 잃게 해 혼란을 가져다주고 다시 그들 스스로가 방향 감각을 되찾아 길을 발견할 수 있도록 도와주는 것이다.**” 단적으로 학생 입장에서는 길을 찾는 것이고, 교수자 입장에서는 길을 찾도록 도와주는 것이며, 학부대학은 패스파인더의 열린 공간이 되는 것이다. Faculty of Arts and Sciences in Harvard University, “Report of the Task Force on General Education,” 2007, 1-2쪽.
- 2) 위의 교육과정 목표는 PRISM의 이니셜을 토대로 시대 변화 및 사회적 요구를 종합하여 다음과 같은 근거 아래 도출된 것이다. 첫째, 본격적인 평생학습시대의 도래에 대비한 전략이 필요하다. 둘째, 대학교육에서 중요한 가치는 선택과 배제가 아니라 포용과 성공이며, 특히 교양교육은 입학한 학생을 어떻게 성공적으로 정착시킬 것인가에 역점을 두어야 한다. 셋째, 직업과 직종이 순식간에 사라지고 특정 전문분야의 지식 수명이 현격하게 줄어드는 격변의 시대를 맞이해 융합적 사고를 촉진하는 융합교육이 필요하다. 넷째, 대규모 고용이 무너지고 고용 이후의 시대를 살아가는 청년들에게 평생교육의 토대로서 교양교육은 그 책무를 다해야 한다.

- (실용) 미래사회의 변화에 능동적으로 대처할 수 있는 자질과 능력을 기른다.
- (자율) 자기 스스로 목표를 설정하고 계획을 수립하며 실행해나가는 자기관리능력과 책임감을 기른다.
- (창의) 자기 스스로 자유롭게 생각하고 묻고 답할 수 있는 능력과 태도를 갖추게 한다.
- (공감) 다양한 가치와 문화를 유연하게 받아들이고, 누구와도 함께 할 수 있는 능력을 기른다.
- (성숙) 인간 가치에 대한 깊은 성찰을 통해 건강한 가치관을 확립하고, 타인과의 바람직한 관계를 위한 존중과 배려의 정신을 기른다.

3.3. 개편안 요지

개편안 요지는 융합, 변화, 균형이라는 개편방향을 반영하여 다음과 같이 설정하였다. 기초교양을 중점교양과 기초교양으로 이원화하여 본교 교양교육을 대표하는 융합교육을 특성화하였고(융합), 기초교양 영역에서 <디지털 리터러시> 영역을, 핵심교양 영역에서 <수리, 정보, 기술> 영역을 신설하여 미래사회의 변화에 능동적으로 대응하고, 4차 산업혁명시대에 필요한 교과목을 확충하고자 했으며(변화), 핵심교양과 일반교양의 하위영역을 4영역에서 6영역으로 확대하여 교양의 정체성과, 학술성을 명확히 설정하고, 전공 교육과의 균형적 발전을 도모하고자 하였다(균형). 특히 계열교양을 제외하고 졸업학점 대비 교양학점 비율을 현행 24학점(18%)에서 27학점(20%)으로 확대하였다.³⁾ 교양선택 영역인 일반교양의 경우 교기원 심화컨설팅의 의견을 부분적으로 수용하여, 교양교과목으로서의 학술성, 보편성을 갖춘 교과목을 1, 2, 3영역(인문·예술, 사회·자연, 소통·실천)에, 실용성이 강한 교과목을 4, 5, 6영역(창의·도전, 실용·진로, 생활·건강)에 배치하여 교양과 실용의 경계를 명확히 설정하였다. 중장기적 관점에서 교육과정을 재구조화하여, 실용 영역을 일반선택 교육과정(electives)으로 재편성할 계획을 수립하였다.

〈표 3〉 교양교육과정 개편안

영역	교양필수										교양선택						
	중점교양	기초교양				핵심교양					일반교양						
	인간, 자연, 사회에 대한 심층적 이해	학부교육에서 공통적으로 요구되는 기초학업역량 및 소양 함양				학문의 기초탐색과 횡단을 통한 융복합적 사고 강화					다양한 학문적 경험을 통한 역량 강화						
영역 (교과) 구성	크로스오버 1-3	사고와 표현	교양 영어	디지털 리터러시	인성 미래 설계	인간 가치 공존	역사 사상 문화	문학 예술 상징	사회 제도 세계	자연 생명 환경	수리 정보 기술	인문 예술	사회 자연	소통 실천	창의 도전	실용 진로	생활 건강
학점	4	3	3	3	2	12학점 (3학점 x 4영역)						자유선택 이수					
	(전교생 공통필수)					(학과별로 4개 영역 지정)											
	15학점					12학점											

3.4. 개편안의 영역별 성격

교양교육과정 설계 및 재구조화 작업에서 가장 중요한 요소는 영역별 특징과 목표를 분명하게 설정하는 일이었다. 우선 프리즘 교양교육과정을 설계하면서 고려했던 점은 본교 교양교육의 대표성을 확보하는

다섯 번째, 인간 정체성이 무너지고 인간성 상실이 전면적으로 부각되는 시대를 맞이하여 적실한 인성교육이 필요하다.

3) 2016 교양교육과정 안에 계열교양은 이번 교양교육과정 개편안에서 제외되었다. 향후 계열교양은 재구조화작업을 통해 '학문의 기초'로서 BSM 및 기초 인문·사회과학 제외한 교과목을 편성하고, 나머지 교과목은 <전공기초> 및 <핵심교양>으로 편입시키는 작업을 수행할 예정이다.

것이였다. 즉 본교 교양교육의 대표성을 융합교육에 두고, 중점교양 영역을 새롭게 편성, 전면에 배치하여 융합기초교육의 선도적 위상을 확보하고자 하였다. 또한 실용, 자율, 창의, 공감, 성숙을 통해 자기 자신만의 길 찾기에 성공할 수 있도록 교육목적과 목표에 부합하는 교육과정을 편제하기 위해 노력하였다. 이를 토대로 교양교육과정 영역을 중점교양, 기초교양, 핵심교양, 일반교양으로 재구조화하여 영역별 특징을 다음과 같이 설정하였다.

〈표 4〉 교양교육과정 영역별 특징

영역	특징
중점교양(Core Courses)	인간, 자연, 사회에 대한 심층적 이해와 탐색을 목표로 하는 교과영역
기초교양(Required Fundamental Courses)	학부교육에서 공통적으로 요구되는 기초학업역량 및 소양 함양을 목표로 하는 교과영역
핵심교양(Distribution Requirement Courses)	학문의 기초 탐색과 횡단을 통한 융복합적 사고 강화를 목표로 하는 교과영역
일반교양(Elective Courses)	다양한 학문적 경험을 통한 역량 강화를 목표로 하는 교과영역

〈표 5〉 교양교육과정 세부영역 편성체계 및 영역별 특징

영역	세부영역	특징
중점교양	크로스오버	인간, 자연, 사회에 대한 균형적 안목과 통찰력을 함양한다.
기초교양	사고와 표현	종합적 의사소통교육을 통해 창의적 사고와 표현 능력을 기른다.
	교양영어	글로벌 시대에 적합한 의사소통능력과 자질을 갖추고, 전공학습에 필요한 수준의 독해력과 표현력을 기른다.
	디지털 리터러시	디지털 문해교육을 통해 ICT 기술을 이해하고 컴퓨팅적 사고와 문제해결능력을 증진한다.
	인성 · 미래설계	인성 함양을 토대로 인간적 성숙을 도모하고, 성공적인 대학생활과 생애설계 능력을 기른다.
핵심교양	인간, 가치, 공존	인류의 보편적 가치를 규명하여 바람직한 가치관을 정립하고, 공존의 리더십을 기른다.
	역사, 사상, 문화	인류가 축적해온 문명의 궤적을 역사적, 사상적으로 이해하고, 문화적 다양성과 세계시민의식을 고취한다.
	문학, 예술, 상징	인간의 내면적 삶과 외적 세계를 형상화한 작품과 상징체계를 분석함으로써 서사적 상상력과 공감능력을 함양한다.
	사회, 제도, 세계	사회공동체의 구성원리와 형성과정을 탐구하고, 글로벌 시대의 세계 질서와 관계를 규명한다.
	자연, 생명, 환경	과학적 원리와 개념을 적용하여 자연세계와 생명현상을 이해하고 환경과의 상호작용을 탐구한다.
	수리, 정보, 기술	수학적 개념과 원리를 이해하여 추론능력을 기르고, 과학기술시대에 필요한 ICT 능력을 기른다.
일반교양	인문 · 예술	인문학과 예술 분야의 지식을 습득하고 소양을 기른다.
	사회 · 자연	사회과학과 자연과학 분야의 지식을 습득하고 소양을 기른다.
	소통 · 실천	글로벌 사회에서 요구되는 외국어 능력과 사회봉사를 통한 성숙한 시민의식을 고취한다.
	창의 · 도전	창업 및 기업가정신 관련 교과 편성
	실용 · 진로	자기계발, 진로, 산학 관련 교과 편성
	생활 · 건강	스포츠 및 보건 관련 교과 편성

4. 개편안의 안정적 정착을 위한 향후 과제

코로나 바이러스와 공생해야 하는 고통의 시대가 당분간 지속될 것이라는 전망이 우세하다. 이러한 시대적 분위기 속에서 팬데믹이 추동하는 디지털 전환(Digital Transformation)은 학부교육에서 빠르

게 확산되고 있으며, 특히 교양교육은 혁신과 변화의 최전선에서 미래 교육의 방향을 모색해야 하는 책무를 지니게 되었다. 이러한 시대적 분위기 속에서 교양교육과정 개편이 단순히 선언적인 측면에 그치지 않고, 시대적 변화에 적극적으로 대응하는 교양교육이 되기 위해서는 무엇보다 책임 있는 교육활동, 교양교육의 전문성 확보와 질적 제고를 위한 행정적 지원, 교양교육과정 전반에 대한 평가시스템 확립이 균형감 있게 이루어져야 할 것이다. 우선 교양교육 담당 교원은 교양교육에 대한 책임감을 지니고 코스웍 기획과 교재개발에 있어 전문성을 발휘할 필요가 있으며, 교양교육과정 개편의 취지를 충분히 숙지하고, 교양교육과정 목적, 목표와의 유기적 연관성 아래 해당 교과목을 개발하고 운영해야 할 것이다. 또한 인적, 물적 차원의 행정적 지원을 통해 교양교육의 전문성 확보와 질적 제고를 위한 토대를 확보해야 하며, 교양교육과정 전반에 대한 정교한 평가시스템을 확립해야 할 것이다.

참고문헌

- 신행자(2013), “의미 있는 교양교육 학습성과 성취를 위한 대학 교양교육과정 체제 연구,” *교양교육연구* 7(5), 467-493.
- 윤승준(2019), Liberal Education을 위한 단국대학교 교양교육과정 개편안. 한국교양교육학회 학술대회 자료집, 341-348.
- 이정옥(2017), “교양교육 운영체계의 실태와 개선방안: S대 교양교육의 사례를 중심으로,” *교양교육연구* 11(5), 481-517.
- 정연재(2020), “인공지능의 시대, 프로페셔널리즘의 위기와 교양교육의 방향,” *교양교육연구* 14(1), 한국교양교육학회, 59-77.
- Faculty of Arts and Sciences in Harvard University(2007). “Report of the Fask Force on General Education,” Harvard University.



“융합, 변화, 균형을 도모하는 PRISM 교양교육과정 - 인하대학교 교양교육과정 개편사례를 중심으로”에 대해

이상민(가톨릭대)

품격 있는 인간으로 성장해 나가기 위해 대학 교양교육은 시대와 사회 흐름에 변화되어야 합니다. 이번 인하대학교에서 교양교육과정을 PRISM 교육과정으로 개편하는 과정을 보면서 코로나19 발생 전후로 급변하고 있는 교육환경에 민첩하게 대응한 모습이었다고 생각했습니다. 어느 때보다 인간다움과 창의적 사고가 필요한 이 시기에, 아마 구성원의 의견을 수렴하고 설득시키면서 학사제도를 개편해 나가는 과정이 무척 힘들셨겠지만, 더 나은 교육과정을 학생들에게 제공해 줄 수 있으리라는 확고한 의지로 PRISM 교양교육과정을 완성하셨으리라 생각합니다.

2019년부터 진행되고 있는 인하대학교 교양교육 개편 과정을 보면서, 저 역시 대학에서 교양교육을 담당하고 있어 교수님과 함께 고민하고 싶은 부분이 있어 오늘 이 자리에서 논의해 보고자 합니다.

1) 교육과정 구성 및 내용

- PRISM 교양교육과정에서 중점교양과 기초교양이 어떤 특성에 의해 구분되는지 알고 싶습니다. 개편 전 기초교양에 있던 크로스오버 교과를 중점교양으로 따로 설정한 데에는 이유와 목적이 있을 것이라 생각합니다. ‘크로스오버’교과가 ‘크로스오버 1~3’으로 개편되면서 중점교양에서 어떻게 운영되는지도 알고 싶습니다.
- 교양교육과정 개편안을 보면, 핵심교양은 영역 구성을 4개에서 6개로, 이수 학점을 9학점에서 12학점으로 확대하였습니다. 기초교양은 영역 체계를 재설계하여 교과 구성과 이수 학점을 전면 개편하였기에, 아마 이번 PRISM 교양교육과정 개편의 초점도 기초교양에 있지 않나 생각합니다. 그런 점에서 이수 학점이 축소된 ‘교양영어’의 교육과정이 어떻게 재설계되었는지, 교과목 명칭이 바뀐 ‘사고와 표현’의 교육 커리큘럼이 어떻게 구성되는지 궁금합니다. 아울러 ‘디지털 리터러시’ 교과와 ‘인성미래설계’ 교과가 새로 신설되었는데, 이에 대한 설명도 듣고 싶습니다.
- 교육과정 구성에 대한 마지막 질문은 중점교양, 기초교양, 핵심교양을 담당하는 학과입니다. 인하대학교 프런티어학부대학에서 담당하고 있는 영역은 어디까지인지 궁금합니다. 아울러 타전공 및

학과에서 교양교육과정을 담당하고 있다면, 프런티어 학부대학과 어떻게 협력체계를 구축하는지도 알고 싶습니다.

2) 교육환경 및 방법

- 코로나19가 교육환경 변화 시기를 10년을 앞당겼다고 말합니다. 온·오프병행 수업이 익숙해지고, 온라인 실시간 강의가 이제 낯설지 않게 되었습니다. 코로나19 발발 전이 2019년부터 교양교육과정 개편을 인하대학교에서 진행하였지만, 아마 개편을 진행하시면서 코로나19로 인해 전환된 교육 환경에 대해서 고민을 하셨으리라 생각합니다. 인하대학교에서는(혹은 인하대학교 프런티어학부대학에서는) 교양교육과정 개편과 함께 혁신적인 교육방법에 대해 어떤 논의를 진행하셨는지요. 새롭게 구성한 교양교육과정을 어떤 교육방법과 교육환경으로 담아내고자 하셨는지 듣고 싶습니다. 감사합니다.

미네르바 교육원리에 근거한 핵심역량 교양교육체계 방안 탐색

김필성(조선대)

1. 서론

2003년 OECD DeSeCo프로젝트에서 핵심역량을 제시한 이후 세계적으로 이를 도입해왔다. 우리나라는 2005년 DeSeCo 프로젝트 (2005)에서 제시한 역량개념에 영향을 받아 한국의 초·중·등학교는 물론이고 대학교육에까지 역량에 대한 관심이 구체적으로 교육과정 편성 및 운영의 정책으로 반영되어 학교 현장에 확산되고 있다(한혜정, 이주연, 2017; 손민호, 조현영, 2017; 김필성, 2018 재인용). 이에 따라 한국의 대부분 대학교는 대학의 목표설정, 역량기반 전공/교양/비교과 교육과정 개발 및 운영, K-CESA 또는 자체핵심역량진단평가 등을 추진해왔다.

그러나 한국대학교육에 역량개념이 도입된 지 10여 년이 지난 지금, 지금까지의 역량기반 교육과정에 대한 반성과 개선을 위한 고민이 필요해 보인다. 백승수(2020)는 역량교육이 캐치프레이즈식, 짜맞추기식, 형식주의, 측정주의 등의 문제점을 야기하였다고 보았다. 이찬승(2019)은 한국의 공교육은 역량교육의 실행에 관한 충분한 연구나 시범 운영도 제대로 해보지 않은 채, 또 교과목의 특성상 역량교육의 적합성에 대한 고려 없이 전 과목에 획일적으로 역량교육의 적용을 주문함에 따라 역량교육은 겉돌거나 실행 시 많은 혼란을 야기할 것이라고 예상했다. 사실, 이러한 역량기반 교육의 문제는 세계적으로 나타남에 따라 2015년부터 OECD는 DeSeCo 프로젝트의 후속으로서 2030 프로젝트를 추진하고 있다(OECD, 2016).

이에 기초해 역량기반 교육의 주요 문제점을 간략히 제시하면 첫째, 역량개념과 방법이 모호하여 OECD에서는 기존의 DeSeCo 프로젝트에서 제시하는 역량의 개념 틀이 추상적이어서 학습목표를 분류하는 데 사용하기 어렵고 따라서 실행가능성이 부족하다고 말했다(이상은, 소경희, 2019). 특히, 역량개념이 무엇인가를 할 수 있는 외적인 결과에 초점을 두어 따라 행동주의 교육으로 흘러갈 위험이 있다. 둘째, 역량과 교과지식의 관계를 어떻게 설정할 것인가가 된다. 이는 역량기반 교육과정 매핑과 관련된 문제이다. 셋째, 역량기반 교육의 효과를 어떻게 진단할 것인가? 이와 관련해서 교과목이 수업목표로서 특정 역량을 주/부역량 또는 가중치를 주어 설정했으나 그런 목표가 성취되었는지 평가하는 방법이 명확하지 않다.

이런 상황에서 본 연구에서는 미네르바 스쿨의 역량과 교육과정 원리를 탐색하고 이에 기초하여

시사점을 살펴보고자 한다. 미네르바 스쿨은 온·오프라인 통합학습 플랫폼에 기초한 미래고등교육 혁신의 모델로 알려졌지만, 교육과정 원리에 대해서는 국내에 심층적으로 소개되지 못해 보인다. 주로 미네르바 스쿨은 액티브러닝 포럼 플랫폼 구축을 통한 교수학습의 혁신, 순환적인 기숙형 캠퍼스 운영에 기초해 기억 사회 연계 교육 강화, 기숙사 기반 협동학습을 통한 실질적인 다문화 교육 등의 특징을 가진 것으로 소개된다. 그러나 이 미네르바 스쿨은 이러한 특징들이 실질적으로 작동하기 위해 실천적 지식(Practical knowledge)의 습득을 목표로 하여 교육과정을 혁신하고 있다.

본 연구에서는 미네르바 스쿨이 실천적 지식을 가르치기 위해 목표설정 및 핵심역량을 구체화하는 과정을 중심으로 살펴보고자 한다. 그들은 약 110개에 이르는 마음의 습관과 기초 개념(Habits of mind and foundational concepts)를 학습목표로 제시하고 있다.

2. 미네르바 스쿨의 핵심역량

2.1. 실천적 지식(practical knowledge)으로서 역량개념

미네르바 스쿨은 실천적 지식에 초점을 두고 교육과정을 설계한다. Kurt Lewin의 “어떤 것도 좋은 이론만큼 실천적이지 않다.”라고 인용하며, 실천적 지식은 좋은 이론이자 유용한 지식이라고 말한다. 이는 우리가 변화하는 세계에 적용하기 위해 활용할 수 있는 지식이며, 단지 사실의 집합이 아니라 광범위하고 생성적이며 지식(이론을 포함하여)과 기술을 포함한다.

이런 지식을 위한 미네르바 스쿨의 교육목표와 역량을 간략히 알아보고자 한다. 먼저 교육목표에는 “리더십 이해하기 및 다른 사람과 협업하기”, “혁신을 이해하기”, “광범위하고 적응적으로 사고하기”, “글로벌 관점을 취득하기” 등 네 가지가 있다. 사실 한국의 많은 대학에서도 이를 포함하고 있겠으나 미네르바 스쿨은 이런 목표 달성을 위해 무엇을 가르쳐야 하는지를 비교적 상세하게 안내하고 있다. 예를 들어, “리더십 이해하기 및 다른 사람과 협업하기”의 목표와 관련하여 아래와 같이 설명한다.

“많은 대학의 미션 진술은 그들이 지도자를 훈련하기를 원한다고 말한다. 이것은 무엇을 의미하는가? 모든 사람들이 어떤 주어진 시간에 지도자가 될 수 없다; 보통 집단은 오직 한 명의 지도자를 갖고 있다. 그리고 어떤 경우에도 학생들은 전형적으로 졸업 후 즉시 지도자로서 봉사하도록 고용되지 않는다. 내 생각에 학생을 지도자로서 훈련하는 것은 이런 목표를 구조화하기에 좋지 않은 방식이다. 미네르바에서 우리는 학생들이 리더십을 이해하기를 원한다... 고등교육은 사람이 지도자가 될 수 있는 기술들을 가르쳐야 할 뿐만 아니라 지도자와 함께 효과적으로 협력하는 방법과 더욱 일반적으로는 다양한 강점과 약점을 가진 다른 사람들과 효과적으로 협력하는 방법을 학생들에게 가르쳐야 한다.”

미네르바 스쿨은 이러한 목표를 달성하기 위해 실천적 지식을 가르쳐야 하며, 비판적으로 사고하기, 창의적으로 사고하기, 효과적으로 의사소통하기, 효과적으로 상호작용하기 등 네 가지 핵심역량을 조직한다. 그러나 그들은 이들이 전혀 새로운 것이 아니며, 모든 대학이 이미 주장하고 있다고 말하며, 무엇보다도 이를 가르치는 방법과 평가하는 방법이 명확하지 않아서 시행하지 못한다고 보았다.

그래서 그들은 구체적인 학습목표를 마련하고 실천적 지식을 특징짓기 위해 조건/행동(condition/action)으로 구성된 생산체계의 관점에서 핵심역량을 분석한다. “비가 오면, 우산을 쓰라.”가 있다면, ‘비가 오면’은 조건이 되고, ‘우산을 쓰라.’는 행동이 된다. 이런 프레임에 근거하여 ‘마음의 습관(habits of mind)’과 ‘기초개념(foundational concepts)’이라는 두 가지 종류의 실천적 유형을 제시한다.

2.2. 핵심역량분석: 마음의 습관과 기초개념

미네르바 스쿨은 실천적 지식을 마음의 습관과 기초개념의 두 가지로 생각함으로써, 어디에 무엇을 가르쳐야 하는지를 정확히 알 수 있다고 보았다. 마음의 습관은 실천과 함께 자동적으로 일어나는 인지기술이며, 의식적인 고려를 요구함이 없이 적용되는 습관이다. 조건 부분은 매우 잘 정의된다. 예를 들어, “맥락과 청중을 위해 구두 및 저술 작업을 조정하라.”의 경우, 조건은 사람이 청중을 위해 작품을 생산하는 것이다. 이런 조건은 인식하기 쉽고, 그것을 인식하는 것은 쉽게 자동화될 수 있다. 그러나 행위 요소, 즉 관련된 환경에서 무엇을 할지 아는 것은 어렵다. 따라서 마음의 습관을 적용할 때와 상황을 알기는 쉬우나 어떤 행동을 할지는 정확하지 않다.

기초 개념은 폭넓게 적용할 수 있는 근본적인 지식이다. 기초 개념은 행위를 위한 도약판을 제공한다. 는 점에서 근본적이고 적용 가능성이 있다. 마음의 습관의 경우, 조건을 쉽게 정의할 수 있으나, 기초 개념의 경우 다양하고 일반적인 조건에 적용된다. 예를 들어, t 검정과 같은 통계적 유의성 검정을 사용하여 두 평균이 기본 모집단의 차이를 반영하는지 평가해야 하는 경우가 분명하지는 않지만, 이러한 검정을 사용하기로 결정한 후에는 실제로 적용하기 쉽다. 이처럼 개념은 일반적으로 기본적이고 적용하기 쉬우나 언제/어떤 조건에서 적용할지 알기 어렵다.

2.3. 마음의 습관과 기초개념 구체화하기

미네르바 스쿨은 핵심역량을 가르칠 수 있도록 구체화하고자 했으나 쉽지 않았다. 그들은 핵심역량에서 직접적으로 HCs를 도출할 수 없었으며, 핵심역량을 직접 가르칠 수 없다고 보았다.

우리가 네 가지 핵심역량들로부터 직접적으로 HCs를 도출할 수 없다는 것을 발견하고서 놀랐다. 내가 이것을 강조하고자 한다: 우리는 비판적 사고하기와 다른 3가지 핵심역량을 직접적으로 가르칠 수 없다는 것을 발견했다. ...이런 핵심역량 각각은 하나의 사물이 아니다. 예를 들어, 일반적으로 비판적 사고하기와 같은 그런 대상은 없다; 이것은 매우 다양한 기술과 능력들을 느슨하게 모은 것이다.

이를 바탕으로 그들은 실천적 지식을 가르치기 위해 핵심역량을 학문적이며 개념적이고 방법론적인 요소들로 구성한다. 예를 들어, 그들은 ‘비판적으로 사고하기’의 핵심역량을 가르치기 위해 반증사례를 활용하거나 주장의 배경과 가정, 논리, 신빙성 등을 고려해야 한다고 본다. 이런 관점에서 아래와 같이 총 110개 정도에 이르는 핵심역량의 구성요소(+세부요소)를 개발하였으며, 예시로서 아래를 제시한다.¹⁾

1) 미네르바 스쿨 핵심역량의 분량이 많아 지면상 ‘비판적으로 사고하기’의 구성요소만을 간략히 제시함.

핵심역량	하위역량	구성요소
1. 비판적으로 사고하기	A. 주장 평가하기	1. 복잡한 주장을 추출하고, 전제와 결론을 확인하고 분석한다.
		2. 정보문해력의 원리를 활용한다:
		3. 양적 주장이 타당한지 밝히기 위해 평가(estimation) 기법을 활용한다.
		4. 과학적인 문구와 비과학적인 문구를 구분한다.
		5. 적절하게 확률과 샘플링을 평가한다.
		6. 적절하게 통계를 평가하고 채택한다:
	B. 추론 분석하기	1. 공식적인 연역논리를 적용하고 해석한다.
		2. 논리적 오류를 확인하고 수정한다.
		3. 귀납적 추론을 적절히 적용하고, 많은 일반화가 항상 가능하다는 것을 인식한다
		4. 추론의 도출에 영향을 주는 주의, 지각 기억에서의 편견(비합리적인 경향)을 밝힌다
		5. 다양한 형태의 의사소통에서 도출된 추론에 영향을 미치는 편견을 파악하여 그에 따라 대응한다.
		...
	C. 신중한 결정하기	1. 개인이나 집단이 이러한 목표를 달성하기 위해 노력하는 방법을 결정하는 지침 원리는 물론, 기본 목표와 그 기반이 되는 가치를 확인하고 평가한다.
		...
	D. 문제 분석하기	1. 창조적 해결방안이 필요한 곳을 밝히는 차이(지식, 시장 제공, 아이디어 범위 등)들을 확인한다.
		...

미네르바 스쿨은 각각의 HCs에서 무엇을/어떻게 가르치는지를 비교적 상세하게 설명한다. 추론 분석하기 중 “다양한 분석 수준에서 사건들 또는 특성들 사이의 상호관계를 묘사하여 현상을 해석하라”를 가르치는 방법을 간략히 설명하면 아래와 같다.

예: 주택 화재의 원인을 찾는 보험 사정인은 연소 원리에 관심을 가지지 않고, 타는 촛불을 보지 않는 거주자의 습관에 초점을 맞출 수 있다. 어떤 사건이나 시스템은 여러 단계의 분석에서 이해할 수 있으며, 다양한 목적을 위해 다양한 수준에 초점을 맞추는 것이 적절하다.

적용 사례: 로봇 손(hand)의 문제가 있을 때, 손가락의 형태가 잘못되어 그것이 잘 잡지 못한다고 생각한다. 그러나 잘못된 수준의 분석에 초점을 맞추고 있을 수 있다고 깨닫는다. 손의 재료의 특성을 고려하여 문제를 해결한다.

2.4. 핵심역량의 교육내용과의 맵핑

미네르바 스쿨은 교육목표의 달성을 위해 광범위한 맥락과 폭넓은 전이(far transfer)를 강조하는 교육과정을 설계한다. 이를 위해 그들은 선택과 구조를 융합하는 교육과정 혁신을 추구하는 교육시스템을 고안했다. 1학년 시기에는 4개 핵심역량 중심의 초석(cornerstone) 코스를 운영하며, 2학년 시기 핵심역량을 전공에 적용하고, 예술, 인문, 사회과학 등을 구성하는 넓은 분야가 매우 전통적으로 보이거나 실천적 지식에 초점을 맞추고 있다. 3학년 시기에는 전공 심화 과정을 운영하여 학생은 자신의 진로를 탐색하면서 캡스톤디자인을 시작한다. 4학년 시기는 2년 간의 캡스톤 프로젝트를 마무리함으로써 자신의 학업을 완성한다.

미네르바 스쿨은 이런 교육과정 체계에서 일반교육(핵심역량) 목표에 대한 학생들의 의지가 확고하게 유지되도록 한다. 2학년 이후부터 졸업까지 HCs를 과정 내용에 반영하며 관련 HC의 사용과 관련된

성적을 받는다. 그들은 교육과정 및 교과에 HCs를 반영하기 위해 다음과 같은 전략을 활용한다.

첫째, 큰 질문(Big Question) 중심으로 내용을 구성한다. 2~3주차 단원들을 질문과 연관시키며, 여기에 HCs를 연관시킨다. 이를 통해 학생들은 학습목표에 따라 바뀌는 내용보다는 HC에 초점을 맞추게 하며, 적용의 대상을 제공한다.

둘째, 큰 질문을 중심으로 교육과정 매핑을 구성하며, 대질문(Big Question)의 내용을 사용하여 어떤 학습 목표가 언제 다루어질지를 보여준다.

아래는 경험적 분석 코스에서의 예시이다.

〈표 4.2〉 경험적 분석 코스의 첫 2주에서의 교육과정 지도로부터 발췌

단원	소개된 HC(s)	대질문
문제해결하기	#selflearning #rightproblem; #breakitdown; #gapanalysis; #constraints Synthesis: ttrightproblem, #breakitdown, #gapanalysis, #constraints	어떻게 하면 세상을 먹여 살릴 수 있을까?

3. 논의 및 결론

이상에서 간략히 미네르바 스쿨의 핵심역량과 교육과정을 살펴보았다. 주요하게 미네르바 스쿨은 목표의 달성을 위해 네 가지 핵심역량을 개발하였으며, 생산의 관점(조건/행동)에서 마음의 습관과 기초 개념, 즉 HCs를 제시하고 있다. 그러나 그들은 핵심역량으로부터 직접적으로 HCs를 구성할 수도, 평가할 수 없다는 것을 알고 각 핵심역량에 포함되어야 하는 요소를 세부적으로 110개 정도의 도출한다. 이는 미네르바 스쿨의 학생이라면 모두 익혀야 하는 일반교육내용이 되며, 내용 중심이 아니라 질문 중심의 콘텐츠 구성과 관련된 HCs를 관련시키는 방식으로 4년간 학습하고 평가받는다. 이에 근거할 때, 한국대학의 역량기반 교육은 다음에 대한 논의가 필요해 보인다.

첫째, 핵심역량목표에 무엇을, 어떻게 가르쳐야 하는지에 대한 방향이 포함될 필요가 있겠다. 한국대학의 핵심역량목표에는 간략히 정의만을 제시해놓은 것 같다(개발보고서에는 자세한 내용이 있을 수 있음). 그렇다면 핵심역량목표를 통해 무엇을 배우고 어떤 방향을 가르쳐야 하는지에 대한 방향이 보완될 필요가 있겠다.

둘째, 추상적인 핵심역량을 학습이 가능한 학습목표(또는 과제)로 구체화하는 방안을 마련할 필요가 있겠다. 미네르바 스쿨은 핵심역량을 110개 가량의 HCs로 구체화하고 있으며, 학문적인 내용과 관련이 깊어 보인다.

셋째, 핵심역량을 교과목과 매핑하는 방법을 검토할 필요가 있겠다. 우선, 미네르바 스쿨은 내용이 아니라 실천적 지식을 초점을 두고 교육과정을 설계하며, 질문 중심으로 콘텐츠를 구성하고 관련되는 HCs를 관련시키고 있다.

전체적으로 미네르바 스쿨은 핵심역량을 학습할 수 있도록 구체화할 뿐만 아니라 학문적, 지식적 교육의 과정에서 핵심역량이 강화될 수 있도록 구성함으로써 역량교육과 지식교육과의 대립의 문제를

해소하고 있다. 즉, 핵심역량을 구체화함으로써 교과 학습이 질문 중심 학습에서 HCs와 관련되며, 이를 통해 기존의 무력한 지식교육의 질을 고양하는 방안을 제시하는 것으로 보인다. 이렇게 교과교육 내에 핵심역량의 학습내용이 분명해짐으로써 타당한 평가설계가 가능할 것이다.

참고문헌

- 김대중, 김소연 (2017). 대학교육에서의 핵심역량과 역량기반 교육에 대한 이해와 쟁점. *핵심역량교육연구*, 2(1), 23-45.
- 김필성(2018). 백워드 기반의 학교 교육과정 설계 방안이 대학교의 역량기반 교육과정 개발에 주는 시사점 탐구. *학습자중심교과교육학회*.
- 백승수(2020). 핵심역량기반 교양교육의 당면 과제와 개선 방향. *교양교육연구*, 14(3), 11-23.
- 손민호, 조현영 (2016). 탈기능주의 교육과정 모형으로서의 아이덴티티 메타포: 역량기반교육과정의 대안적 설계. *교육과정연구*, 34(2), 141-160.
- 이상은·소경희(2019), “미래지향적 교육과정 설계를 위한 OECD 역량교육의 틀 변화 동향 분석: ‘Education 2030’을 중심으로”, 『한국교육과정학회』, 37(1): 139-164.
- 이찬승(2019), “현행 교육과정의 비판적 검토와 미래 교육과정 혁신 방향”, 2019 국가교육과정포럼 미래교육포럼(1차) 자료집.
- 한혜정, 이주연 (2017). 학문중심 교육과정 및 이해중심 교육과정과의 비교를 통한 역량기반 교육과정 이해. *교육과정연구*, 35(3), 203-221.
- Kosslyn, S. M., & Nelson, B. (Eds.). (2017). *Building the intentional university: Minerva and the future of higher education*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Minerva Schools from <https://www.minerva.kgi.edu>
- OECD(2016). *Education 2030: Key Competencies for the future. Reconceptualization of competencies for 2030.*



“미네르바 교육원리에 근거한 핵심역량 교양교육체계 방안 탐색”에 대해

주소영(인하대)

미네르바 스쿨의 창립자 벤 넬슨은 학교에서 배운 지식이 실제의 삶에 적용될 수 있어야 함을 강조하며 학교에서 배운 지식을 활용할 수 있는 능력을 갖춘 인재를 양성하기 위해 2014년 미네르바 스쿨을 설립하게 됩니다. 미네르바 스쿨은 오프라인 캠퍼스가 없으며, 전 세계 7개국에 기숙사만 존재합니다. 학생들은 4년간 미국(샌프란시스코) - 한국(서울) - 인도(하이데라바드) - 독일(베를린) - 아르헨티나(부에노스아이레스) - 영국(런던) - 대만(타이베이) - 미국(샌프란시스코)의 7개국을 이동하며 온라인기반 학습을 합니다. 학습은 실용적 지식의 습득이라는 교육이념을 중심으로 모든 교육과정 및 교과가 핵심역량을 기반으로 설계되어 있으며, 플립드러닝 기반의 능동학습을 강조합니다. 이러한 미네르바 스쿨의 교육 내용 및 방식은 기존의 전통을 유지하던 대학들과 매우 차별화되어 있으며 혁신적이라는 평가를 받고 있습니다. 이에 면대면 수업이 어려운 코로나 19 사태 장기화 속에 많은 대학, 교수, 전문가, 연구자, 학생 등이 미네르바 스쿨에 주목하고 있습니다.

본 글은 역량기반 교육의 주요 문제점들을 분석하고, 미네르바 스쿨의 핵심역량을 살펴봄으로써 앞으로 한국대학의 역량기반교육이 나아가야 할 방향에 대해 탐색하고 있습니다. 포스트코로나 시대 우리는 기존의 것을 과감하게 변화시켜 예측할 수 없는 미래를 대비할 다양한 방법을 준비하고 노력을 기울여야 합니다. 이러한 점에서 미래형 교육기관으로 여겨지는 미네르바 스쿨에 대해 논의하는 것은 매우 시기적절한 주제가 된다고 생각합니다. 다만 발표자가 논의한 내용에 대해 좀 더 구체적인 대안이 필요할 거 같아 다음과 같이 몇 가지 질문하고 토론하고자 합니다.

첫째, 미네르바 스쿨은 지식교육과 역량교육 연결하는 혁신적인 형태를 보여준다고 생각합니다. 하지만 우리나라의 교육 특성상 정보를 전달하는 지식교육과 실천적 학습이 되는 역량교육의 연결고리를 형성하기 쉽지 않을 뿐만 아니라, 역량교육 전문가가 부재하여 역량에 대한 개념과 방법이 모호한 경우가 많습니다. 이러한 점에서 앞으로 많은 대학이 각 대학의 핵심역량과 목표를 설정하는 데 있어 어떠한 노력과 방법이 구체적으로 필요한지에 대한 발표자의 견해를 듣고 싶습니다.

둘째, 미네르바 스쿨의 역량 평가 체계는 ‘지식 부족, 피상적 지식, 지식, 깊은 지식, 풍부한 지식’의

표준 루브릭을 개발하여 평가의 준거를 명확하게 정의하고 4년의 교육과정 동안 학생들의 핵심역량 진보 정도를 추적할 수 있도록 구축되어 있습니다. 반면, 우리나라의 많은 대학들은 발표자가 지적인 바와 같이 역량기반 교육의 효과를 분석하기 위한 대학별 평가도구 및 방법이 명확하지 않고 없는 경우가 많습니다. 이에 필요한 다양한 평가 방법 및 설계에 대한 발표자의 견해를 듣고 싶습니다.

지금까지 토론을 정리하며, 코로나 19가 모두에게 고통과 시련을 가져다주지만 어려운 이 시기를 오히려 교육 개혁 및 혁신의 기회로 삼고 교양교육의 전반적 교육 환경을 개선하여 교육의 효과성을 극대화 시킬 수 있는 기회로 삼아야 할 것입니다. 이상으로 토론을 정리하겠습니다.

Session 3

교양교육 방법론의 재발견

- 세션 3-1 플립드 기반 온라인 혁신교수법 수업적용 방안 / 허정필
- 세션 3-2 언택트(Untact)시대, 'AI선배'를 통해 본 대학 교양 선택 환경의 변화와 교수법 모색 / 김성희 · 김지연 · 권혜정
- 세션 3-3 코로나 시대의 온라인 수업과 온라인 피드백을 활용한 대학의 교양강좌 운영에 관한 연구 / 이난
- 세션 3-4 대학 핵심역량 함양을 위한 온라인 하브루타 수업 사례 / 정지연
- 세션 3-5 포스트 코로나 시대, 고전교육을 위한 동영상 콘텐츠 개발 전략과 방안
- 단국대학교 <명저읽기> 동영상 콘텐츠 개발 사례를 중심으로 / 이유진

플립드 기반 온라인 혁신교수법 수업적용 방안

허정필(울산대)

1. 서론

4차 산업혁명을 맞아 시대가 요구하는 인재상이 변함에 따라 교육에서도 많은 혁신적 교수법들이 등장하고 있다. 구성주의 기반의 상호작용, 협업, 자기주도 등이 강조되면서 교육의 패러다임에 변화가 생겼는데 1990년대에 정보화 사회에서 학습자 중심의 PBL이 등장하였고 2000년대로 넘어 오면서 융복합 교육이 강조되면서 STEAM이 등장했다. 그러다가 2010년대에는 4차 산업혁명과 함께 창의성과 상호작용 공유문화 등이 강조되는 극대화된 구성주의기반인 Flipped learning과 MAKER 교육과 같은 교수법들이 등장했다. 이러한 혁신 교수법들에 대해서 많은 대학들은 도입 및 적용에 큰 관심과 투자를 하고 있다. 최근 대학들의 혁신교수법 운영은 크게 두 가지로 나뉘는데 하나는 PBL이고 또 하나는 Flipped Learning이다. 서울대를 비롯하여 연세대 고려대 등은 혁신교수법으로 Flipped Learning을, 한양대를 비롯한 여러 대학들은 PBL을 주요 혁신 교수법으로 지정하여 개발 운영하며 학생들의 미래역량을 강화할 수 있도록 교과적용 확산을 위한 노력들을 하고 있다. 그러나 여러 혁신 교수법들은 교과목의 특성이나 학습자의 성향에 따라 효과성에 많은 차이가 나타나고 있어 효과적인 도입과 함께 적절한 적용을 할 필요가 있다. 따라서 본 연구는 여러 가지 혁신교수법들을 잘 결합한 Flipped Learning기반에 활동수업을 PBL과 MAKER Education로 교과목의 특성에 맞게 적용함으로써 그 효과성이 극대화 될 수 있는지를 알아보고자 한다. 특히 코로나19로 인해 Flipped Learning의 과제 활동을 온라인을 통한 상호작용으로 진행하였는데 Flipped Learning 온라인 운영 방안에 대해서도 제시해 보려고 한다.

2. 본론

본론에서는 먼저 앞에서 언급한 여러 혁신 교수법들의 특징을 살펴보고 Flipped 기반의 혁신교수법 체계를 통해 여러 혁신교수법들을 결합하여 적용했을 때 어떤 효과성이 있는지에 대해서 울산대학교형 Flipped 기반 혁신교수법의 적용분석결과를 통해 제시하려고 한다.

2.1. Flipped Learning

Flipped Learning의 정의는 단어 그대로 ‘거꾸로 학습’으로 해석되며 기존의 교육방식을 뒤집는 교수법으로 학습자가 동영상 등의 사전학습 자료를 통해 사전에 학습할 내용을 미리 학습하고 나서 본 수업시간은 다른 학습자와 상호작용을 통한 과제수행을 하는 학습모델로(Johnson, Renner 2012), 다양한 테크놀로지를 적절히 활용한 사전학습을 진행한 후에 본 수업에서는 활동 중심의 수업으로 진행하는 혼합적인 교육환경이라고 정의한다(Dunkerty-Bean, Crompton, Giannakos, 2014).

플립러닝의 교육적인 효과성과 일반적인 특징에 대한 다양한 연구 결과를 종합하여 살펴보면 크게 네 가지로 나눌 수 있다.

첫째, 플립러닝은 교실 밖에서의 학습 내용들을 다양한 테크놀로지 형태의 매체들을 통해서 학습자들에게 선수학습 형태로 제공된다(Stone, 2012; Gannod, Berge, & Helmick, 2008; Bergmann & Sams, 2012; Frydenberg, 2013). 일반적으로는 교수자가 직접 개발하고 제작한 동영상 강의를 적극 활용하지만, 그것 외에 기존의 인터넷에 있는 콘텐츠나 강의자료, 인쇄물 등을 활용할 수도 있다. 이런 사전학습 자료들을 통해서 학습자는 학습해야 할 개념들을 이해한다.

둘째, 교실 안에서는 팀을 구성하여 협업을 바탕으로 학습자들의 활동이 이루어진다(Gannod, Berge, & Helmick, 2008; Frydenberg, 2013). 사전에 미리 개념을 이해한 학습자들은 교실에서 진행되는 본 수업에서 다양한 형태의 학습활동의 활용과 적용을 통해 심화학습에 참여한다. 이 때 교수자 입장에서는 강의자가 아닌 관찰을 통해서 학습자들에게 피드백을 제공하는 조력자의 역할을 수행한다.

셋째, 수업의 주체는 교수자가 아닌 학습자가 되어야만 한다(이민경, 2014; Bergemann & Sams, 2012). 즉 학습자는 여러 학습활동을 통해서 자발적으로 학습을 수행하기 때문에 학습자 수준에 꼭 맞는 맞춤형 교육이 가능하고 또 학습자 개개인의 요구조건에 따라 조정된 여러 수업 활동들이 가능해진다.

넷째, 학습자와 교수자의 상호작용이 강조된다(Goodwin & Miller, 2013; Bergmann & Sams, 2012; Wilson, 2013; Johnson & Renner, 2012). 수업 현장은 학습자와 교수자 그리고 학습자들 서로 간에도 의견을 나누고 다양한 토론과 협업을 통해서 주어진 과제를 해결해 나감으로써 사고력과 문제해결 능력이 개발되고 다자간의 관계증진이 이루어진다.

플립러닝의 특징을 종합해 보면 학습자는 여러 가지 형태로 주어진 사전학습을 통해서 학습할 내용을 미리 학습한 뒤 본 수업에서는 자기 주도적으로 학습자 중심의 협업과 토론 등의 활동을 통해서 수업을 하는 것이기 때문에 문제해결 능력과 사고력 개발이 증진되고 교수자와 학습자간의 관계증진도 이루어지는 효과적인 교수법이라 할 수 있다.

2.2. PBL

PBL은 학습자가 실생활 속에서 비 구조화된 교육 과정이나 실질적인 문제 해결을 위해서 비판적 사고와 문제 해결력을 바탕으로 학습자가 중심이 되어서 적극적인 참여와 협업으로 그 문제의 해결 방안을 모색하는 것이다(강인애, 1997; Boud, 1985).

PBL의 효과는 기존의 학업 성취도는 물론이고 창의력, 문제해결력 등의 고차원적 인지능력의 향상에 아주 유용한 방법이며, 자기 주도적인 학습능력과 더불어 긍정적인 학습태도를 향상시키는데도 효과가

크다고 여러 사전 연구들을 통해서 확인되고 있다(강인애, 김현우, 2013; Dochy, Segars, Bssche, & Gijebels, 2003; 임병노, 2011). PBL 학습방법은 전통적인 수업방식과는 달리 선행연구들을 통해서 여러 가지 조건들을 고려하여 개발되어진 문제들을 학습자들의 상호작용과 다양한 활동을 통한 자기 주도적으로 해결하는 즉 학습자 중심의 학습으로의 교육적인 효과가 다양하게 나타나고 있다. 결론적으로 PBL 수업의 결과로 얻을 수 있는 고차적 사고 능력과 태도는 21세기의 새로운 교육 패러다임에서 추구하고 있는 핵심적인 역량일 뿐만 아니라 학생들의 전문성과 자율적인 학습능력을 강조하고 있는 대학 교육에 있어서는 아주 중요한 교육적인 목표이기도 하다(최정임, 2007).

2.3. MAKER Education

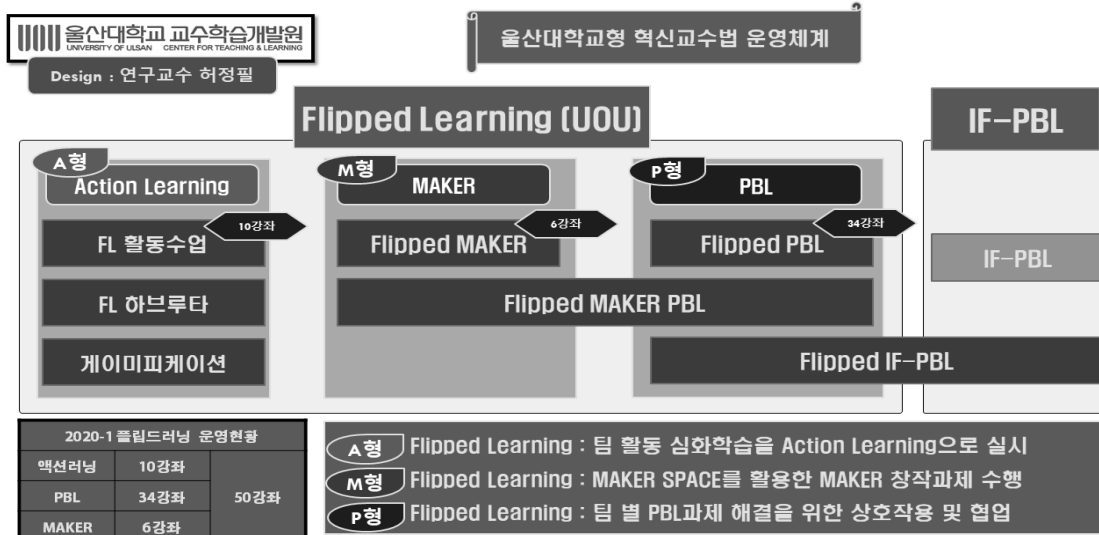
메이커는 4차 산업혁명의 대표적인 키워드로서 급변하는 산업 환경과 발전되어 가는 디지털 제조기술 급부상으로 상상력이나 창의력을 기반으로 3D프린터 같은 첨단 도구를 이용해서 기존에는 없는 ‘무’에서 새로운 ‘유’를 만들거나 창조하는 사람을 뜻한다. 메이커 운동이란 대중들이 누구나 쉽게 새로운 아이디어와 보편화된 3D프린터를 이용해서 출력물을 만들어 내고 문화와 사회적인 융합을 실천하는 의미를 갖는 것이라고 할 수 있다.

또한 메이커는 독창적이고 새로운 출력물을 스스로 설계하고 제작하는 행위 자체가 바로 기존과는 다른 교수법으로서 인정받고 있으며, 자기 주도적인 발전과 창의력 상승이라는 개인적인 의미와 결과물의 공유로 문제를 해결하고 실천과 소통을 강조하는 사회적인 의미로 교육적으로는 높이 평가할 수 있는 가치가 있는 것이다.

그리고 최근 대학에서도 메이커 교육을 적극 활용하고 있는데 ‘Y-Valley’라는 연세대학교의 메이커 스페이스와 ‘스마트팩토리’ 같은 건국대학교 메이커 스페이스가 대표적이며 창의력과 사고력 향상을 위해 이러한 메이커 스페이스를 운영하고 있다.

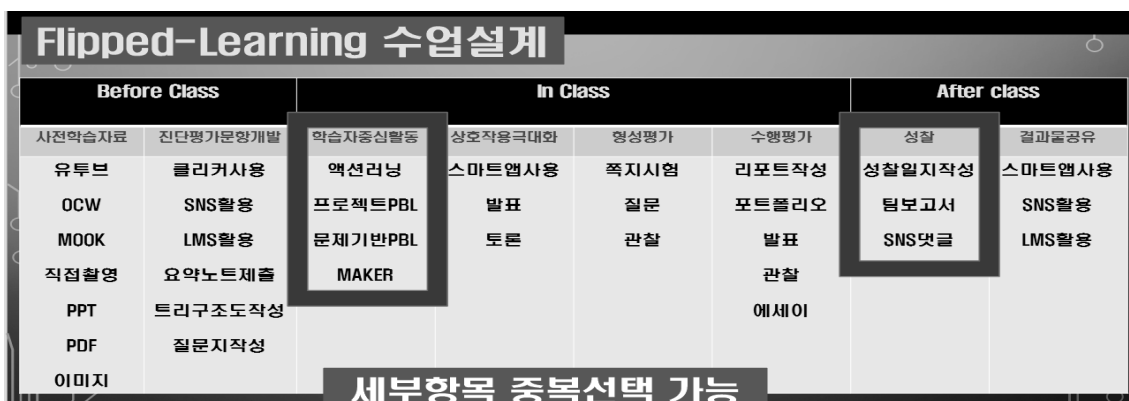
2.4. 울산대학교형 Flipped 기반 혁신교수법

울산대학교에서도 2016년부터 Flipped learning을 울산대 혁신교수법의 대표 유형으로 지정하여 매년 운영과목수가 빠르게 증가하여 총 200여 강좌를 운영해 왔으며, 또한 2019년 2학기부터는 iF-PBL이라는 현장중심 학습과 캡스톤 디자인을 결합한 울산대의 장점을 살린 특화된 PBL 교수법을 도입 운영하고 있다. 본 연구교수는 4년간의 울산대학교 Flipped Learning의 운영 현황 분석에서 양적인 성장에 비해서 질적으로 많은 아쉬움이 있어 이에 대한 대안으로 사전학습에 대한 흥미도를 높이고 여러 교수법들의 장점들을 결합하여 과목 특성에 맞게 Flipped 기반에 Action Learning, MAKER, PBL등을 접목한 교수법을 개발함으로써 최적화된 Flipped learning 운영을 목표로 하는 혁신교수법 운영체제를 아래 [그림 1]과 같이 직접 설계하였고 올해 2020년 1학기부터 적용 운영에 들어갔다.



[그림 1] 2020년 울산대학교형 Flipped Learning 설계(허정필)

수업설계는 Flipped Learning의 기본 수업설계를 따라 사전 영상학습지원과 학습상태를 체크하는 Before Class, 본 수업활동과 상호작용 그리고 형성평가 수행평가 등을 하는 In Class, 성찰일지 작성 및 결과물 공유를 위한 After Class 로 구분하여 설계하도록 하였고 특히 수업활동부분을 일반적인 액션러닝으로 할 것인지 아니면 PBL이나 MAKER와 같은 혁신교수법으로 운영할 것인지를 선택하도록 하였다. 세부적 수업설계모형은 아래 [그림 2]와 같다.



[그림 2] Flipped Learning 운영 활동에 따른 수업설계

그리고 코로나19로 인하여 활동수업은 Zoom이나 Webex를 활용한 온라인 상호작용활동이 가능한 형태로 운영되었다. 2020-1학기 운영되었던 총 50강좌를 분석해 보면 온라인 활동수업의 유형은 크게 3가지로 나뉘는데 첫째는 팀 별 과제 활동은 실시간 전체 온라인 화상회의를 통해 조별로 진행하는 유형이고 둘째는 과제활동을 팀 별로 각각의 SNS기반의 상호작용 활동을 통해서 수행하는 유형이며 마지막 셋째는 위의 두 가지를 결합한 형태로 팀별 활동 후 전체 화상회의를 진행하는 유형이다. 세부적인 활동수업 진행과정은 아래 [그림 3]과 같다.

팀 과제 활동 유형	수업 진행 과정	적용 예시(2020-1학기 울산대 플립드러닝 운영)
온라인 화상회의 진행	<div> <div>학습목표 제시</div> <div>→</div> <div>팀 과제 제시</div> <div>→</div> <div>온라인 화상회의</div> <div>→</div> <div>결과물 완성</div> </div> <p>활동과제 PBL ZOOM Webex</p>	울산대 사회복지전공 '사회복지실천기술론' 교과목(이성희교수) 1. 사전 동영상 학습 후 퀴즈로 진단, 본 수업 학습목표 제시 2. 팀 별 PBL 과제 동영상 형태로 제시 3. Zoom을 활용하여 온라인 팀 별 화상활동 진행 4. 활동 중 퀴즈는 프로그램을 통해 학습역량 강화할 수 있는 문제로 제시
팀 별 SNS기반 상호작용	<div> <div>학습목표 제시</div> <div>→</div> <div>팀 과제 제시</div> <div>→</div> <div>개별적 팀 활동</div> <div>→</div> <div>결과물 완성</div> </div> <p>활동과제 PBL U-class SNS</p>	울산대 공과대학 전기공학부 'IoT응용' 교과목(박재현교수) 1. 사전 동영상 학습 후 본 수업에서 학습목표 제시 2. 사전 학습 기반의 팀 별 PBL 심화 활동 과제 제시 3. 개별적으로 SNS를 통한 팀 별 활동 진행 4. 활동과정에서 궁금한 점은 LMS상의 '개별 게시판'에 질의응답
팀 별 SNS기반 상호작용 후 온라인 화상회의 진행	<div> <div>학습목표 제시</div> <div>→</div> <div>팀 과제 제시</div> <div>→</div> <div>개별적 팀 활동</div> <div>→</div> <div>온라인 화상회의</div> <div>→</div> <div>결과물 완성</div> </div> <p>활동과제 PBL U-class SNS ZOOM Webex</p>	울산대 수학과 '미분적분학' 교과목(최진호교수) 1. 사전 동영상 학습 후 학습목표 제시 2. 사전학습 기반 비 구조화 심화 활동 PBL 과제 팀 별 제시 3. U-Class를 통한 온라인 팀 별 사전 활동 진행 4. Webex를 통한 온라인 화상 활동수업 진행

한 학기 동안의 Flipped Learning 기반의 혁신교수법을 운영한 결과 참여 학생들에 대한 만족도 조사에서는 사전조사 5점 척도 기준 3.04에서 사후조사 3.74로 통계적으로 유의미한 향상이 있었고 교수자들을 대상으로 한 운영 만족도 조사에서는 전체만족도 평균 4.56이라는 아주 높은 결과가 나와서 운영 전반적인 만족도는 높게 나타났다. 특히 교수자 대상의 주관식 설문문항에 대한 답변에서는 상호작용, 자기주도, 학습자중심 등의 활동들이 잘 나타났다는 의견들이 많아 구성주의 기반의 혁신교수법의 목적에 맞도록 수업이 잘 진행되었음을 알 수 있었다.

또한 이번 적용에서는 수업운영에 대한 만족도 위주의 분석에 그쳤지만 서로 다른 장점들을 가지고 있는 여러 교수법들을 접목하여 적용하였을 때 본 연구자가 직접 연구했던 선행연구에서 학업성취도 면에서의 효과성을 나타내는 사례를 소개하면 Flipped Learning만 적용한 수업과 Flipped 기반에서 PBL 활동수업을 적용한 Flipped PBL을 적용한 수업의 학업성취도와 흥미도를 비교 연구한 [Flipped PBL과 Flipped Learning 간의 흥미도 및 학업성취도 비교연구-대학교양수업사례] 교양교육연구(2017)에서 활동수업을 PBL로 운영한 Flipped Learning 수업에서 더 큰 학업성취도와 흥미도 향상을 나타내었다. 또 Flipped Learning만 적용한 수업과 Flipped 기반에서 MAKER 활동수업을 적용한 Flipped MAKER를 적용한 수업의 효과성을 비교 연구한 [Flipped Learning과 MAKER Education 대학수학수업 적용 효과성 비교연구] 수학교육학회 춘계학술대회발표(2019)에서도 기존의 Flipped Learning만 적용한 수업에 비해서 활동수업을 MAKER Education으로 진행한 수업의 흥미도에 대한 효과성이 훨씬 높게 나타났다.

3. 결론

많은 대학들이 4차 산업혁명 시대의 변화와 요구에 따라 각각 다른 장단점들을 가진 다양한 혁신교수법을 도입하고 있고 학교단위로도 일괄적으로 적용하고 있다. 그러나 대학의 많은 분야의 다양한 교과목에 모두 부합하는 하나의 교수법을 찾기는 쉽지 않은 상황이 현실이다. 따라서 효과성이 검증된 여러 교수법들을 교과목의 특성에 맞게 잘 선택하여 적용해야 한다.

Flipped 기반 PBL수업

본 연구자가 적용해 본 PBL수업은 문제를 먼저 제시하고 학습자들이 팀별로 문제를 해결하기 위해 상호작용을 통한 활동수업을 하는 것이 핵심이다. 그러나 몇몇 실제 수업에서는 사전지식의 부재로 인한 여러 가지의 문제점들이 활동과정에서 드러나고 그로인해 활발한 PBL과제 활동이 일어나지 못했다. 반면에 Flipped Learning 수업에서는 사전 동영상 잘 보고 오지 않거나 실제 활동수업에 소극적으로 참여하는 문제들이 있었다. 따라서 Flipped 기반의 PBL활동수업은 사전 동영상 학습을 통해 어느 정도의 사전지식을 전달하고 PBL과제 소개를 동영상학습에 추가하여 사전학습에 대한 관심도를 높일 수 있고 실제 오프라인 활동수업에서도 생활 속의 재미있는 주제인 PBL과제활동을 함으로써 활동수업에 대한 흥미도를 높일 수 있는 장점이 있다.

Flipped 기반 MAKER수업

Flipped Learning 수업에서의 활동수업은 대체로 일반 액션러닝의 형태가 많다. 단순히 조를 편성하고 토의토론을 거쳐 발표하는 등의 진행에서 많은 학습자들이 적극적으로 참여하지 않아 기대한 만큼의 효과를 얻기 힘들었다. 그러나 활동수업을 MAKER Education으로 진행하게 되면 3D 프린터 등 최신 테크놀로지 장비들을 사용할 수 있게 됨과 동시에 여러 가지 도구들을 활용하여 창의적 창조물을 만들어내는 활동에서 흥미도를 극대화 시킬 수 있는 효과가 있다. 실제 본 연구자가 진행했던 MAKER Education 수학수업적용 연구에서 아주 많은 학습자들이 3D프린터를 사용하고 레이저커터기를 활용하는 등의 활동에 아주 큰 흥미를 가지고 적극적으로 참여하는 모습을 볼 수 있었다. 따라서 Flipped Learning에 MAKER를 접목한 교수법은 학업성취도나 흥미도에서 긍정적인 효과를 나타낼 수 있을 것으로 보여 진다.

본 연구는 여러 교수법들을 결합한 새로운 교수법들을 과목의 특성에 맞게 적용하여 더 큰 효과를 나타낼 수 있는지에 대해서 알아보고자 하는 연구로써 이 연구결과를 통해서 더 다양한 교수법의 수업 적용 선택 가능성과 함께 새로운 교수법이 각 교수법들의 단점을 보완함과 동시에 장점들이 극대화 될 수 있는지의 가능성에 대해서도 좋은 방안들을 제시할 것으로 기대한다. 본 연구는 특정지역의 특정대학에서 일정한 수준의 학습자를 대상으로 이루어지는 연구로 이 연구결과를 일반화 하기에는 제한점이 있으나 더 많은 대학에서 이러한 연구에 관심을 가지고 후속연구들을 이어 나간다면 더 일반화되고 많은 대학에서 적용 가능한 구체적인 지침을 줄 수 있을 것으로 본다.

참고문헌

- 강인애 (1997). 왜 구성주의인가? 서울: 문음사.
강인애 (2003). PBL의 이론과 실제. 서울: 문음사.
강인애 (2015). 융복합수업모형으로서의 PBL(Problem-Based Learning) - 대학교양미술 수업사례를 중심으로. 한국콘텐츠학회, 15(11), 635-657.
강인애, 김명기 (2017). 메이커 활동의 초등학교 수업적용 가능성 및 교육적 가치 탐색. 학습자중심교과교육연구,

- 17(14), 487-515.
- 김현우, 강인애 (2013). PBL 수업의 학습성과 유형과 단계별 특성에 관한 질적 연구: 대학연구사례를 중심으로, *교육방법연구*, 25(2), 한국교육방법학회, 403-427.
- 임병노 (2011). PBL 기반 학교 컨설턴트 양성 교육프로그램 구안. *교육방법연구*, 23(3), 한국 교육방법학회, 577-607. “플립러닝 이해와 실제”, *교육과학사*, 1-364
- Barrows, H. (1985). How to design a problem-based curriculum for the preclinical years. NY: Springer.
- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). Flip your classroom: Reach every student in every class everyday. Oregon:ISTE.
- Crompton, H. Dunkerly-Bean, J., & Giannakos, M. (2014). Flipped the classroom in higher education: a design-based research study to develop a flipped classroom framework. In M.
- Dougherty, D (2012). The maker movement. *Innovation: Technology, Governance, Globalization*, 7(3), 11-14.
- Dochy, F., Segers, M., Van C., & Gijbels, D. (2003). Effects of problem-based learning: a meta-analysis, *Learning and Instruction* 13(5), 533-568.
- Tawfik, A. A., & Lilly, C. (2015). Using a flipped classroom approach to support problem-based learning. *technology, Knowledge and Learning*, 20(3), 299-315.
- Toqeer, R. (2013). Flipped classroom concept application to management and leadership course for maximizing the learning opportunities. *The Business & Management Review*, 3(4), 137.
- Vernon, D. T. A., & Blake, R. L. (1993). Does problem-based learning work? A meta-analysis of evaluative research, *Academic medicine* 68(7), 550-563.
- Walton, H. J., & Mathews, M. B. (1989). Essentials of Problem-based learning. *Medica Education*, 23, 542-558.
- Walker, R. (2012). Meet your maker. *Fast Company*, 16(2), 90.



“플립드 기반 온라인 혁신교수법 수업적용 방안”에 대해

최성경(한국외대)

먼저 이런 좋은 연구의 토론자로 참여하게 된 것을 커다란 영광으로 생각합니다.

이 연구는 학습자 중심의 교육방법으로 다루어지고 연구되는 대표적인 교수법으로 PBL과 플립러닝, 메이커 교육까지 소개하고, 혁신교수법간에 적절하게 결합하였을 때의 효과성을 구체적으로 제시해주었다는 점에서 큰 의미가 있다고 봅니다.

아시다시피 올해 코로나 사태로 인해 많은 강의가 비대면 원격 수업으로 진행되고 교수자와 학습자가 많은 시행착오와 어려움을 겪으며 두 학기를 싸워왔던 것 같습니다. 이러한 사회적 변화에 따라 새로운 형태의 교육환경에 적응하기 위해서 특별히 교수님들이 많은 애를 쓰신 것으로 알고 있습니다. 온라인상에서 실시간으로 또는 영상으로 촬영하여 어떤 방법으로든지 학교의 방침에 따라 수업시수를 맞추는 것 자체로도 상당한 곤욕을 치루셨을 것이라고 생각합니다. 지금은 교수님들도 온라인에서 어느정도 기술적인 면에서는 많이 익숙해졌을 것이라 생각합니다. 발표자이신 허정필교수님께서 말씀하셨듯이 이제는 온라인 강의를 듣는 학생들의 입장에서 학습자들의 흥미와 학업성취도향상, 또 수업의 목표인 역량함양을 위해서 이러한 혁신적인 교수법의 적용과 확산이 필요하다고 생각합니다. 그러한 의미여서 이 연구가 현재의 시대적 상황을 고려해봤을 때, 매우 시의적절한 연구라고 생각합니다.

연구의 토론자로서 이 연구에 대한 몇 가지 질문을 드리겠습니다.

첫 번째, 아직 대학에서 대면강의가 부분적으로 가능해지는 추세이긴 많은 경우가 비대면 강의로 계속 유지되고 있는 실정입니다. 전체 차시가 비대면 온라인 수업으로 진행되는 경우에는 플립러닝이라는 이름을 붙일 수 있는지 발표자분의 생각을 듣고 싶습니다. 또한 전체 비대면 온라인 강의로 진행되는 경우엔 개발하신 IF-PBL모형 중 추천하고 싶은 유형이 무엇인지 알고 싶습니다.

두 번째, 울산대학교형 IF-PBL의 혁신교수법은 학습자의 흥미와 동기를 강화하는 교육방법임은 분명합니다만, 교수자입장에서는 힘든 부분이 있을 것이라고 생각합니다. IF-PBL교수법을 실제 운영하셨던 교수님들이 어려우셨던 점은 무엇이고, 어떻게 하면 효과적으로 운영할 수 있는지에 대한 TIP을 주시면 감사하겠습니다.

세 번째, 요즘 각 대학이 핵심역량을 세워 교육목표를 설정하거나 교수자가 수업설계시 목표로 하는

역량이 있는데, IF-PBL교육모형은 학생들의 여러 역량을 함양하는데 효과가 많이 있을 것으로 보여집니다. 추후 IF-PBL에 대한 효과성을 확인하기 위해 역량에 관한 평가를 해나가면 좋을 것으로 보이는데 혹시 이와 관련한 평가도구가 있으면 알려주시면 감사하겠습니다.

좋은 연구를 통해 많은 가르침을 얻었습니다. 고맙습니다.

언택트(Untact)시대, 'AI선배'를 통해 본 대학 교양 선택 환경의 변화와 교수법 모색

김성희(한양대) · 김지연(고려대) · 권혜정(고려대)

1. 서론

코로나19이후, 새로운 시대는 '아직은 새로운 삶의 방식을 체계적 이론화 할 수 없기 때문에, 이를 지칭하여 뉴 노멀(new normal)'로 지칭하고 있다. 뉴 노멀은 이전에는 비정상적인 것으로 여겨지던 것이 이제는 상식적이고 일반적으로 변했다는 상황 변화를 지칭하는 말이다.(이일영 · 정준호, 2017). 2020년 코로나19 확산의 장기화는 대학의 교육을 구성하는 요소에 대한 전방위적으로 대전환을 필요로 하고 있다. 기존의 오프라인-교실환경에서-대면하는 교육에서의 요소들이라고 하면, 눈에 보이는 공간, 학습자들이 교실에 출석해서, 교수자와 학습하는 상호작용에서, 언택트 시대에 최선은 '온택트(ontact)'를 활용한 온라인 수업환경으로 변화되었다.

특히 학습자들이 대학의 수강과목 선택에 있어서도, 학습자들이 활용하는 다양한 온라인 플랫폼과 학과(학부 및 동아리)선배들을 통해서 수강하길 희망하는 교과목에 대한 정보를 얻던 풍경에서, 더더욱 온라인 플랫폼에서 마이닝(mining)에 집중하고 있다. 본 발표에서는 언택트 시대에 학습자들이 교양과목을 선택하는데, 도움이 될 수 있는 하나의 방식으로 기존의 학습자들의 빅데이터를 활용한 'AI선배'를 통해 대학 교양 선택 환경의 변화에 그에 따른 교수법에 대한 모색을 하고자 한다.

2. 대학 교양 선택 환경의 변화

고려대학교 디지털정보처 데이터Hub 팀은 2020년 7월 개인 맞춤형 AI 서비스를 활용한 교양 과목 추천서비스를 선보였다.¹⁾ 대체로 학습자들은 전공보다는 교양과목에 있어서, 어떤 교과목을 어느 시기에,

1) 2020년 7월 AI 맞춤형 교양과목 추천시스템 'AI선배' 프로그램은 11월부터는 머신러닝 기반의 제2전공(이중전공, 융합전공, 학생설계전공) 탐색 기능을 추가한 상태이다. 고려대의 경우, 학습자들은 소속학과와 기본전공 외에 심화전공이나 제2전공의 이수를 권장하고 있어서 학습자들은 2개 이상의 학과가 연합하여 개설한 융합전공, 학생이 설계하는 학생설계전공을 포함한 88개의 제2전공

어떤 과목을, 선택할 것인지에 대한 고민을 많이 하는 경향이 있다. 이는 무엇보다도 교양과목이 졸업이수에 필요한 전공과목보다 선택의 폭이 넓고 다양함에서 오는 어려움일 것이다. 이에 ‘AI선배’ 이러한 학습자들이 갖는 교양과목에 대한 선택장애 혹은 선택의 어려움을 감소시키고자하는 도입된 서비스 방식이다.

이를 위해서 우선적으로 인공지능 교양 추천 서비스를 기획하였으며, 2019년 데이터웨어하우스(데이터 허브) 구축과 데이터 분석연구를 통해 내부역량을 키우는 과정과 함께 실행에 옮겼고, ‘AI 선배’는 수십 년간 적재되어 있던 데이터에 숨을 불어넣고 우리 현실에 맞는 방향을 탐색하며 만들어낸 최신 AI 기술이 접목된 결과이며 앞으로도 같이 만들어나가는 열린 스마트캠퍼스의 모형입니다. 교육현장에 맞는 머신러닝 알고리즘을 개발/적용하였고 데이터 전처리 그리고 설문을 통해 학생들에게 도움이 될 수 있는 ‘AI 선배’를 만드는 과정을 거쳐 구현되었다.



[그림] 고려대학교 ‘AI선배’

고려대는 코로나19로 인해 학생 간 대면 기회가 적어지면서 선배들의 노하우를 전달받을 수 없는 언택트(Untact) 시대에 적합한 맞춤형 서비스로 인공지능(AI) 맞춤형 교양과목 추천시스템 ‘AI선배’ 프로그램은 같은 학과나 유사과목을 수강했던 선배들의 지난 20년간 수강이력 데이터를 학습해 재학생들에게 교양과목을 추천하는 시스템이다. 실제 사례를 바탕으로 조언한다는 의미를 담아 ‘AI 선배’라는 이름을 붙였다. 고려대 디지털정보처가 자체 개발한 ‘과목 유사도 알고리즘’과 넷플릭스의 영화추천 알고리즘으로 유명한 ‘협업필터링 알고리즘’을 기반으로 추천의 성능과 만족도를 높이기 위해 다양한 하이퍼 파라미터(Hyper parameter)를 설정해 세 가지 교양과목 추천 모델로 개발됐다. 3종 모델은 추천방식에 따라

중 한 가지를 선택할 수 있다(<https://mdon.co.kr/news/article.html?no=30425>)

각각 21개 과목을 추천한다. 고려대 디지털정보처는 학생들의 사전 의견 수렴 결과를 반영해 재학습과 검증을 거쳐 최종 2개 모델을 선정했다. 개별 맞춤형으로 추천되는 교양과목은 과목 목록과 함께 핵심역량, 1전공과 2전공의 수강생 비율, 학년별 분포를 시각화된 반응형 도표로 제공한다.

3. ‘AI선배’ 학습환경 기반 교수법 설계

엘론 머스크는 “인공지능이야말로 매우 드물게 사후 대응보다는 선제적인 규제가 필요한 부분이며, 사후 대응을 시작했을 때는 이미 늦었을지 모른다”고 보았다. 인공지능은 다양한 방식으로 교실에 들어와 있다. 학습자 중심의 맞춤형 교육, 개별화 교육 및 진로지도와 진로설계 측면에서, 인공지능을 활용한 교육의 필요성과 그것이 갖는 긍정적인 측면에 대한 논의가 커지고 있다.

‘AI선배’의 기본 원리는 1950년대 노먼 크라우더(Norman Crowder)가 착안한 ‘브랜칭 프로그램 교습(branching programmed instruction)’으로 학습자들의 지식 발달 정도에 따라 따라 교재의 과정을 개인 맞춤형으로 제시해 각각의 학생들이 다른 페이지를 학습했던 ‘맞춤형 학습(adaptive learning)’과 같은 맥락에 있다.

현시대 ‘AI선배’를 활용하는 학습자들이 무엇보다도 고려하는 요소는 ‘진로설계 및 진로선택’에 맞춘 교양교육과 교양교과를 선택하려는 데 ‘보조적인 역할’을 할 수 있다. 그렇다면 이와 같은 양상으로 교양과목을 선택한 학습자들에게는 어떤 교수법이 필요할 것인가? 그리고 이와 같은 ‘AI선배’기반 교과목을 선택하는 학습자들과 학교들이 많아질 때, 교육현장에서는 어떻게 학습환경을 조성할 것인가에 대한 논의가 필요하다.

첫째, 학습자를 위한 교수법이 필요하다. 적어도 현재 ‘AI선배’는 전적으로 학습자들의 진로에 맞춘 혹은 진로설계의 맥락에서 활용되고 있다. ‘AI선배’를 활용해서 교양과목을 선택한 학습자들은 적어도 유사한 진로설계를 하고 있을 가능성에 대한 교수자의 인지가 필요하다. 더불어서 이와 같이 유사한 관심사와 진로를 갖춘 학습자들에 교육적 요구에 교수자가 관심 있게 강의목표(목적)과 강의내용으로 교육과정을 재구성할 필요가 있다.

둘째, 사회(시대)가 필요로 하는 교양과목의 개발 교수법이 필요하다. 학습자들에게 ‘AI선배’가 필요한 이유는 무엇일까? 적어도 현시대를 대표하는 ‘융복합시대’ 때문일 수 있다. ‘융복합’은 다른 말로 ‘다양화·다양성의 지형도와 지평’이 비정형화 되어 있음을 알 수 있다. 현재 대학의 역할에 대한 재모색과 더불어 학습자들에게 필요한 교양이 과연 무엇인지에 대한 교양교과의 존재론적 지위에 대한 회의적인 목소리에 답하기 위해서는, 사회가 필요로 하는 교양과목의 재편과 개발 그리고 시대가 필요로 하는 진로 및 직업을 고려한 교양에 대한 교과목 개발과 그에 따른 교수법에 대한 교수공동체의 노력이 필요하다.

셋째, ‘AI선배’데이터를 활용한 교수법이 필요하다. 현재 ‘AI선배’는 학습자들이 필요(기준에 받은 학점, 전공, 학년 등)의 양적인 데이터를 활용해서 구현되고 있다. 이러한 현버전의 ‘AI선배’에게는 학습자들의 암묵적인 수강후기 혹은 비정형적인 교수법에 대한 데이터는 탑재되어 있지 않다. 따라서 새로운 교수법에 대한 논의를 하게 될 때, 교양과목을 묶음강좌로 운영함으로써 교수자들이 ‘AI선배’의 데이터를 분석하고 함께 연구할 수 있도록 할 필요가 있다.

4. 결론

언택스 시대에 필요한 교양과목 및 교양 교육과정에 대한 담론이 커지기 보다는 교양교육의 필요성에 대한 논의, 그리고 대학교육의 필요에 대한 부정적인 시선이 느껴지는 요즘이다. 새로운 시대에 필요한 새로운 교육으로 ‘인공지능(AI)’ 기반의 미래교육을 이야기하고 있다. 교육현장에 인공지능을 기반으로 하는 교육 모델은 이미 스마트 교육(SMART : Self-directed, Motivated, Adaptive, Resource enriched, Technology embeded)에서 다양한 양상의 학교 및 교실 공간의 변형 등으로 구현되고 있는 사례들을 찾아볼 수 있다. 기존의 스마트 교육에 대한 논의는 초중등교육에서 활성화된 반면, 고등교육-대학교육에서는 ‘스마트한 기술 혹은 장비들’을 갖춘 교육으로만 국한되는 경향을 보인 측면이 있다. 문제는 지금과 같은 코로나19시대에, 온라인 학습 환경에 학습자들에 필요한 새로운 교수법에 대한 담론을 구체적으로 할 시점이 왔다는 점이다.

특히 올해 고려대학교에서 출시한 ‘AI선배’ 맞춤형 교양과목 추천시스템의 추이를 관심있게 살펴보면 ‘AI’기반 학습환경이 대학 교양교육에 어떤 영향을 끼치는지 그리고 그에 따라 필요한 교수법의 재구성으로는 무엇이 있을지 살펴보았다.

무엇보다도 학습자의 진로설계와 진로탐색에 기반한 교수법의 설계, 사회가 필요로하는 교양과목의 재편과 그에 따른 교수공동체, ‘AI선배’ 데이터를 활용한 교양과목 묶음강좌 개발 등을 통

참고문헌

- 김성희, 김규태, 김지연, 박주형, 정진택(2018), 『〈수학기초〉와 〈기계학습〉 교과 사례를 통해 살펴본 K-MOOC의 전략적인 운영 방법 탐색』, 교양교육연구 12(1), 한국교양교육학회, 123~139쪽.
- 김지연, 김성희, 김규태, 정진택, 홍후조(2018), 『학습자 중심 스마트 캠퍼스』, 학습자중심교과 교육연구 18(21), 학습자중심교과교육연구, 763~786쪽.
- 박인우 외(2019), *가상현실과 교육*, 박영스토리.
- 신상규, 이상욱 외(2020), *포스트휴먼이 물려온다*, 아카넷.
- 석주연, 이상욱(2018). “인공지능시대 교사의 역할”, *인문학연구*(55호), 조선대학교 인문학연구원.
- 조지프 E. 아운 지음, 김홍욱 옮김(2019), *AI시대의 고등교육*, 에코 리브르.
- Wayne Holmes 외 저, 정제영, 이선복 역, *인공지능 시대의 미래교육*, 박영스토리.
- 리처드 도킨스, 김명남 역(2015). *현실, 그 가슴 뛰는 마법*, 김영사.
- 조용하(2002). “대학생 자원봉사 활동의 이론적 고찰”, *청소년학연구* 9(3), 청소년학연구학회, 243-268.
- Mark Freeman(2011), *Toward Poetic. Science Integrative Psychological and Behavioral Science*, 45.
- Fiona J, Griffiths(2006), *The Garden of Delights : Reform and Renaissance for Women in the Twelfth Century*, University of Pennsylvania Press.
- Hoffman, T.(1999). The meanings of competency. *Journal of european Industrial Training*, 23(6), 275-285.



“언택트시대, ‘AI선배’를 통해 본 대학 교양 선택 환경의 변화와 교수법 모색”에 대해

홍수진(우석대)

1. 들어가며

‘교육의 내비게이션은 곧 사회의 내비게이션¹⁾’라는 말은 한국 교육과 사회를 적절하게 표현하고 있다. 대학교육 환경의 변화는 개선의 차원을 넘어 혁신과 혁명의 차원으로 나아가고 있다. 누구도 예상하지 못했던 코로나19로 닥친 위기 속에서 이러한 국면을 겪지 않은 분야가 없겠으나 우리 사회에서 교육이 미치는 영향력이 그만큼 강력하기 때문이다. 토론자는 여기에 ‘기술의 내비게이션’을 덧붙이고자 한다. 2020년 현재, ‘기술’과 ‘교육’이 함께 가리키는 방향성은 그 어느 때보다 강력해졌다. 이러한 시점에서 대학 교육과정 선택 환경의 변화 과정과 그 사례를 공유하고 그러한 환경에 적합한 교수법을 모색하는 과정은 시의적절하다.

온택트(ontact) 원격 수업이 대학교육, 특히 대학 교양교육 최선의 교수학습 방법론이 될 수는 없지만 교육 환경 변화에 대응할 뿐 아니라 미래 교양교육의 교수학습 방법론을 모색해야 하는 상황에서는 고려의 변수가 아닌 상수가 되었다. 이러한 맥락에서 고려대 디지털정보처 데이터Hub 팀의 대학교양 교육의 교수학습법을 고민하고 그에 대한 실효적인 방안을 제시한 것은, 특히 빅데이터를 활용한 학생의 교양교과목 선택권 진작 활동은 디지털 트랜스포메이션(Digital Transformation) 시대에 걸맞은 대학 교육의 혁신 사례로 판단된다. 오랫동안 화석화된 학사 데이터를 AI를 통해 학생의 진로맞춤형 교양교과 선택 서비스로 다시 생기를 불어넣은 것은 토론자가 속해 있는 대학뿐 아니라 국내의 많은 대학들이 함께 고민해 볼만한 사안일 것이다. 토론자가 특히 집중하고 싶은 점은 ‘AI 선배’라는 산출물보다는 추진 과정에서의 어려움, 즉 데이터웨어하우스를 구축하는 과정에서 새로운 데이터 허브 구축을 위한 관련 부서 간 소통과 협의, 발제문에는 드러나 있지 않은 데이터Hub 팀의 노력과 치열함이다.

발제 원고는 크게 두 가지 내용을 포함하고 있다. 먼저 대학 교육과정 선택 환경의 변화의 사례로,

1) 학교는 시장이 아니다(마사 누스바움), p.235

‘개인 맞춤형 AI를 활용한 교양 교과목 추천 서비스’와 이러한 모델 개발에 적용된 알고리즘, 개발 과정 및 결과다. ‘같은 학과나 유사과목을 수강했던 선배들의 수강이력 데이터를 머신러닝을 통해 재학생들에게 교양과목을 추천하는 시스템’을 구안하였고, 이를 위해 ‘협업필터링 알고리즘’ 기반으로 다양한 하이퍼 파라미터(Hyper parameter) 설정, 교과목 목록, 핵심역량, 1전공과 2전공의 수강생 비율, 학년별 분포를 시각화된 반응형 도표로 제공’하고 있다. 즉 개별 학생에게 학습 또는 진로에 있어서 도달하고자 하는 목표가 있다면 그 경로를 안내해 주는 개별 진로 맞춤형 서비스가 머신러닝, 빅데이터, 인공지능과 같은 융합신기술을 통해 개발되었다는 것이며, 맞춤형의 의미가 학생이 ‘원하는’ 다양한 교육과정을 단순히 ‘제공’하는 수준을 넘어 개별 학생의 ‘진로에 맞는’ 교육과정을 ‘선정’할 수 있게 돕는 서비스로 진화된 것으로 이해된다.

두 번째는 인공지능을 기반으로 하는 교육모델 내에서 적합한 교수법을 제안하고 있다. 즉 ‘AI 선배’의 서비스와 연계하여 (a)유사한 진로설계 가능성에 대한 교수자의 인지, 이에 기반한 강의목표와 강의내용으로 교육과정을 재구성의 필요성 제시, (b) 사회적 요구에 대응하기 위한 교양교과목 개발과 그에 따른 교수법의 필요성 및 교수공동체의 노력 강조, (c)새로운 교수법 개발 시 교양교과목 교수자들이 ‘AI선배’의 데이터를 분석하고 활용하는 방안으로 요약된다.

발제문의 문제의식과 논의를 발전시키기 위해 토론자는 에듀테크의 사례로서 ‘AI 선배’ 서비스 운용 측면과 언택트 시대에 필요한 교수설계와 교수역량에 대해 논의하고자 한다. 이를 위해 발제 원고에 제시된 ‘교수법’을 ‘교수설계’ 및 ‘교수역량’으로 보다 확장한 개념으로 해석하였으며, 급변하는 환경에 적응하기 위한 방향성을 탐색하는 차원에서 이를 위해 논의의 범위를 교양교육에 국한하지 않았다.

2. ‘AI 선배’ 서비스 운용 측면

교육분야에서 인공지능 활용은 전 세계적인 기준으로 이제 시작하는 단계이며, 보통 가장 먼저 시작되는 기능은 콘텐츠 추천으로 더 활성화된 경우 진로 성공을 위한 경로나 학습성과 예측하는 데까지 이른다. 이러한 지점에서 토론자는 교양교과목 맞춤형 서비스인 ‘AI선배’라는 구체적 산출물의 필요성과 유용성에는 상당 부분 동의하지만 다음과 같은 점을 함께 고민하고자 한다.

우선, ‘AI선배’의 데이터웨어하우스의 원자료인 수강 이력 자료를 보다 세분화할 필요가 있다. 지난 20여년의 광범위한 자료에 기반하여 개발한 알고리즘을 통해 교양교과목을 추천할 수도 있겠으나 20여년간 교양교과목의 질적인 변화를 반영 또는 계량화 않을 경우 지난 2000년의 교과목과 2020년의 교과목이 동일 값으로 평가되는 문제가 발생할 수 있다. 즉, 동일 또는 유사 교양교과목의 질적 변화를 엄밀하게 반영하지 못한 기계적 등치화는 시계열적 분석 학습에서 교과목의 질적 변화를 반영하지 못할 가능성이 있다고 추측된다. 이에 따라 동일 또는 유사 교과목 내, 교과목 간의 질적인 차이점을 어느 정도 보정하기 위해 최근 5년 전후로 데이터를 보다 정교히 구축할 수 있을 것이다.

또한 광범위한 데이터와 정교한 분석 알고리즘의 활용, BI를 통한 시각화 및 상호작용 인터페이스의 구축은 많은 비용과 정성을 요구하는 작업이다. 이 부분에서 토론자는 고려대학교 디지털정보처 데이터 Hub팀이 그 성과를 지속적으로 공유해 주시기를 바라며, 이러한 과정이 ‘AI선배’의 기술적 측면뿐 아니라

교양, 융복합 전공 등의 교과 특수성으로 인한 내용적 측면에서 완성도를 높일 수 있는 기회 요인으로 작용할 수 있을 것이라고 판단한다.

3. 언택트 시대의 교수역량

다음으로, 변화하는 교수·학습 환경과 AI 기반 학습환경으로의 전환에 따른 교양교과의 교수·학습법의 방향에 대해서는 원론적으로 동의는 하지만, 더욱 세부적인 교수법 재구성의 원칙과 실행 방안을 함께 고민할 필요가 있다. 교육과정 및 수업의 재구성의 실재는 원론적이고 당위적인 필요성의 강조만으로는 실현될 수 없는 보다 실제적인 문제라는 점이라 생각하기 때문이다. 무엇보다 개별 교양교과목의 본연적 특성은 대부분의 교양교과 교수자가 수업 현장에서 경험하는 AI 기반 교육과정 및 수업의 재구성과 교수학습법 개발의 어려움은 데이터에 기반한 교과목 선택 지원 프로그램이나 이와 연계한 교수법 개발이라는 논리로는 설득하기 쉽지 않은 현실적인 어려움이 있기 때문이다.

지금까지 ‘무엇을 해야 한다’에 초점을 두었다면 앞으로는 ‘어떻게 해야 하고 실제로 그렇게 할 수 있는가’가 핵심 아젠다가 되어야 할 것이다. 즉 ‘AI 기반 학습환경에 따른 교양교과 수업 재구성은 어떠한 과정과 절차, 양상으로 진행되어야 하고 그 활성화를 위한 교육부나 대학의 개별 교수자에 대한 지원은 어떠한가’에 대한 논의가 더해질 필요가 있다. 이를 통해 AI 기반 학습환경에 따른 교양교과 수업설계 사례와 함께 그 모형이 제안된다면 활용도가 높을 것이다.

오늘의 주제인 ‘AI선배’는 AI를 통해 관리되는 학습경로에 관한 정보 중에 하나이며, 우선적인 서비스 수혜자는 재학생이나 이후 교수자에게는 어떻게 활용될 수 있을지를 고민할 지점에 있는 것이다.

“그렇다면 이러한 디지털 트랜스포메이션과 언택트로 일컬어지는 시대에 대학의 교육은, 교수자는, 교수설계는 어떻게 바뀌어야 하며 실제로 그렇게 할 수 있는가?”

지난 수십 년간 바뀌지 않았던 교육시스템에 차츰 접목되고 있는 기술들, AR, VR, AI 등은 이미 ‘다양한 방식으로 교실에 들어와 있으며’, 학습을 변화시키고 있다. AI가 접목된 성공 사례들을 보면 AI는 학생 스스로에게 맞춤형 학습을 가능하며 따라서 학생의 공부하는 방식이 달라진다. 이러한 국면에서 학생에게 가장 요구되는 능력은 디지털 리터러시와 함께 자기주도성일 것이다. AI는 수업 운영, 데이터 수집, 분석, 응용, 피드백의 전 과정에 반영될 뿐 아니라 축적된 데이터 분석을 통해 학습경로에서의 이탈률, 문항별 난이도, 그룹별 학습성과의 차이, 학습성과 예측도 가능하다. 이러한 정보들은 교수자에게 실용적인 교수, 학습 ‘관리’를 가능하게 한다. 즉 교육과정에 대한 맞춤형 정보, 학습 활동에 대한 데이터 기반 분석 정보를 통해서 개인화된 학생 맞춤 지원이 요구되며, 교수자는 이러한 상황에서 코칭과 티칭을 구분할 수 있어야 한다. 이때 학생의 학습패턴 변화와 교사의 역할 변화는 학습성과로 이어지는 선순환이 이루어진다.

앞으로 교육은 스마트 교육과 대면교육을 결합한 스마로그(Smalogue)형 교육이 될 것이며, 교수자들은 스마로그형 교육을 잘 할 수 있는 역량을 키워야 한다고 하였다(박남기, 2020). 이때 교수자는 온라인

수업을 실행하는 데 필요한 기본적인 도구를 활용하는 것을 넘어서 ‘언택트 상황에서’ 프로젝트 학습이나 협력학습을 어떻게 설계할 것인지, 과정평가는 어떻게 할 것인지, 학생간, 학생과 교수자 간 피드백 제공은 어떻게 하는 것이 효과적인지 고려하여 교과목을 개발하고 수업을 설계할 수 있어야 한다. 위기 대응 온라인 교육이 아닌 온전한 콘택트를 경험할 수 있는 온택트 교육이 되기 위해서는 학생과 학습내용 간, 학생과 학생 간, 학생과 교수자 간의 상호작용을 고려하여 수업을 설계해야 하는 것이다. 이는 오프라인 수업에서도 학생참여중심수업을 설계 시 강조되는 요소들이기도 하다. 중요한 것은 비대면(온라인) 교육과 대면교육을 병행할 때에도 또는 급히 전환할 때에도 각 상황에 적합한 차별화된 요소를 선정하고 적용할 수 있는 역량일 것이다.

4. 나가며

‘뉴 노멀’, ‘언택트’, ‘온택트’, ‘리모트’, ‘디지털 트랜스포메이션’, ‘불확실성’, ‘대전환’은 코로나 19 확산 이후 더욱 익숙해진 단어들로 여전히 진행 중인 상황들이다. 교육현장에서는 ‘에듀테크’, ‘스마트러닝’, ‘학습플랫폼’과 같은 용어들이 등장한 지는 꽤 되었으나 교육 관계자가 아닌 이들도 어렵듯이 이해하는 용어로 자리매김했다.

언택트 시대에도 교육에 있어서는 ‘콘택트’라는 의미와 가치가 계속 강화되어야 한다. 결국은 교육은 사람에 의한 사람을 위한 가치로, 학생과 교수자, 즉 사람을 향하고 있기 때문이다. 또한 언택트 시대에도 디지털 리터러시와 함께 여전히 학생주도성, 창의융합능력, 협력적 문제해결력 함양이 중요한 학습목표이자 학습성과가 될 것이다. 이러한 능력을 함양할 수 있도록 온택트 상황에서 어떻게 ‘배움’에 이르도록 할 것인가? 어떻게 온라인과 오프라인 교육을 효과적으로 ‘연계’할 것인가? 비대면 온라인 공간에서 어떻게 ‘콘택트’를 유지하고 강화할 수 있는가? 교육의 뉴 노멀을 준비하는 시점에서 앞으로 함께 더 고민해야 하는 질문으로 토론을 마무리하고자 한다.

코로나 시대의 온라인 수업과 온라인 피드백을 활용한 대학의 교양강좌 운영에 관한 연구

이난(전주대)

1. 서론

2020년 세계 각국은 코로나19 상황으로 인해 교육기관의 수업 단절 대응책으로 온라인 수업을 진행하였으며, 유네스코는 마이크로소프트(MS) 등의 IT분야 기업과 공동으로 세계 각국의 원격 및 재택교육 시스템 구축을 돕는 세계교육연합(Global Education Coalition)을 발족하여 사이버 공간을 활용한 원격수업의 시대에 접어들었다.

한국은 IT 강국으로 스마트기기 보급률과 정보통신 능력이 세계에서 높은 수준에 해당하여 2020년 4월 초 · 중 · 고 · 대학 840만명(대학과 대학원생 약 300만명)학생이 온라인 개학과 사이버 공간을 활용한 수업을 실시하였다. 대학도 대면강의의 보충과 보완재 역할로 사용하던 온라인 수업을 2020년에는 핵심적 방법으로 진행하면서 일부 실험실습 교과목을 제외하고 전면 온라인을 통한 비대면 수업을 진행하였다. 대학의 온라인 수업은 실시간 화상강의, 강의 동영상 사전 녹화, 강의녹음과 교안, 기존 매체 활용하는 네 가지 방식으로 이루어졌다. 실시간 화상강의는 교수와 학생이 시간을 정해 놓고 만나 실시간으로 상호작용하면서 수업을 하는 형태를 말하며, 강의 동영상 사전 녹화는 강의실 혹은 스튜디오에서 캠코더 장비를 이용해 영상자료 제작 후 제시하는 형태를 말한다. 강의녹음과 교안 방식은 교안에 교수자 음성을 덧붙여 파일을 생성한 후 게시하는 형태를 말하며, 기존 매체 활용은 유튜브 등 수업과 관련한 내용을 다룬 기존 동영상상을 선별하여 제공하는 형태를 말한다. 이를 크게 다시 구분해 보면 일방향 온라인 수업으로 강의 콘텐츠를 녹화하여 학습자가 원하는 시간에 강의를 들을 수 있도록 하는 방식과 쌍방향 실시간 온라인 수업으로 교수자와 학습자가 직접 온라인 공간 안에서 진행되는 방식을 의미한다.

특히 일방향 온라인 수업은 학습자가 개별적으로 수강하므로 교수자와 학습자의 상호작용, 학습자간의 협력과 공동체적 삶을 경험하기에는 한계가 있다. 이를 보완하기 위해 온라인 공간을 활용한 교수자와 학습자의 상호작용을 위한 다양한 활동의 개발이나 아이디어가 필요할 것이며, 개별 학생의 수준에 맞춰 학습 성과에 대해 즉각적으로 피드백을 제공하는 것도 필요하다. 온라인 공간의 LMS를 활용한 교수자의 피드백은 학습자에게 필요한 정보를 제공하고, 학습 과정에서 학습자의 위치에 있는지를 알려주고, 교수

학습 상황 이외에서는 학습자가 무엇을 해야 하는지를 생각할 수 있도록 도움을 줄 수 있다. 실시간 온라인 수업은 교수자와 학습자의 상호작용이 가능하지만, 강의동영상 사전녹화나 녹음과 교안을 활용하는 일방향 온라인 수업에서의 교수자와 학습자의 상호작용을 위해서 온라인 피드백을 활용할 수 있다.

대학에서의 사이버 공간을 활용한 다양한 온라인 수업의 형태 중에서 어떤 방식이 효과적인지를 비교하는 연구가 이루어져야 하겠지만 다양한 온라인 수업 방식의 비교 연구 이전에 각각의 온라인 수업 방식 운영 연구가 이루어져야 할 필요가 있다. 대학교육의 방법론에서 대면교육 이외의 또 하나의 대안 방법으로 온라인 교육이 이루어지는 과정에서 대학의 정규강좌를 온라인 공간을 활용하여 온라인 수업의 진행과 운영에 관한 연구가 미비한 편이다. 이에 본 연구에서는 대학의 교양강좌를 온라인 공간을 활용해서 교수자와 학습자의 상호작용을 위한 피드백을 사용하여 교양교과목을 운영하고, 그 효과를 살펴보고자 한다.

2. 온라인 수업과 온라인 피드백을 활용한 교양교과목 운영

본 연구는 [인간과 공동체]의 교양과목을 강의 동영상 사전 녹화방식과 녹음 및 교안을 활용하여 J 대학교 사이버캠퍼스 LMS를 기반한 온라인 수업과 온라인 피드백을 사용하여 진행하였으며, 그 과정은 다음 <표 1>과 같다.

<표 1> 온라인 수업과 온라인 피드백을 활용한 [인간과 공동체] 교양강좌 운영 절차

강의개요		
- 과목 공지 : 인간과 공동체 온라인 강의운영에 대한 공지 및 담당교수 인사 - 중간 프로젝트 결과물 탑재 안내 - 기말고사 온라인/오프라인 설문조사 - 기말고사 안내		
주차	1차시(1.5시간)	2차시(1.5시간)
1주	• 인간과 공동체 오리엔테이션(23:10) ¹⁾ • post-it 활동과 결과물에 대한 피드백 제공 • YouTube 동기부여 영상(4:41)	• 인간과 공동체 특강Ⅰ : 주체적인 삶(52:48) • post-it 활동과 결과물에 대한 피드백 제공
2주	• 1단원 변화하는 사회와 인성(39:52) • post-it 활동과 결과물에 대한 피드백 제공 • [시작이다] 카드뉴스(00:49)	• 인간과 공동체 인성지수 활동(10:50) • 인성지수 사전 worksheet 활동 및 결과보고서 탑재 및 평가
3주	• 2단원 나에 대한 관심 I(47:30) • YouTube 프로이드 무의식(8:10) • [나는 누구인가] 카드뉴스(01:13) • 마사의 정체감 상태 worksheet & 결과물 탑재 및 평가	• 나에 대한 관심 II(35:49) • 나를 찾아서 worksheet & 결과보고서 탑재 및 평가 • post-it 활동과 결과물에 대한 피드백 제공
4주	• 3단원 나에 대한 존중(47:27) • 나는 누구인가 worksheet & 결과물 탑재 및 평가 • YouTube 아르고호의 모험(10:44)	• 인간과 공동체 특강Ⅱ : 문화 콘텐츠와 인성(35:47) • post-it 활동과 결과물에 대한 피드백 제공 • [나에 대한 존중] 카드뉴스(00:42)
5주	• 4단원 타자에 대한 관심(41:11) • 타자에 대한 관심 worksheet & 결과물 탑재 및 평가 • 타자는 누구인가 인터뷰 영상 활동(05:43) • 타자는 누구인가 자기촬영 과제 & 결과물 탑재 및 평가	• 타자에 대한 심층적 이해(24:31) • YouTube 타인이 되는 시간(05:28) • post-it 활동과 결과물에 대한 피드백 제공
6주	• 5단원 인간관계와 의사소통(42:56) • 성격유형 worksheet & 결과물 탑재 및 평가	• 삶의 태도 test 가이드 영상(13:41) • 삶의 태도 worksheet & 결과물 탑재 및 평가 • post-it 활동과 결과물에 대한 피드백 제공

주차	1차시(1.5시간)	2차시(1.5시간)
7주	<ul style="list-style-type: none"> • 6단원 더불어 잘 살기II(45:46) • 버추 worksheet & 결과물 탑재 및 평가 • YouTube 배려와 감동(03:05) 	<ul style="list-style-type: none"> • 더불어 잘 살기III(37:23) • YouTube 어떤 사람을 사랑해야 할까요?(18:29) • YouTube 인공지능과의 사랑(09:32) • 우정과 사랑 worksheet & 결과물 탑재 및 평가 • 나의 사랑유형 worksheet & 결과물 탑재 및 평가 • post-it 활동과 결과물에 대한 피드백 제공
8주	<ul style="list-style-type: none"> • EBS [도덕성이 경쟁력이다] 영상 시청(48:03) • 도덕성이 경쟁력이다 수시고사 실시 • 중간보고서 [나 분석 보고서] 제출 및 평가 피드백 	
9주	<ul style="list-style-type: none"> • 인간과 공동체 오리엔테이션 II(27:51) 	<ul style="list-style-type: none"> • 10단원 더불어 잘 살기의 오류 : 폭력II(34:44) • post-it 활동과 결과물에 대한 피드백 제공
10주	<ul style="list-style-type: none"> • 더불어 잘 살기의 오류 : 폭력II(44:34) • YouTube 데이트폭력(10:48) • YouTube 평등하게 연애하기(10:46) • post-it 활동과 결과물에 대한 피드백 제공 	<ul style="list-style-type: none"> • 인간과 공동체 특강 III : 행복과 관계(42:55) • 행복과 관계 worksheet & 결과물 탑재 및 평가
11주	<ul style="list-style-type: none"> • 7단원 시민사회와 정치(46:30) • YouTube 대학생과 정치(02:34) 	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털 시민 프로젝트(22:07) • 디지털 시민 프로젝트 worksheet & 결과물 탑재 및 평가 • 디지털 시민 프로젝트 인증샷 • post-it 활동과 결과물에 대한 피드백 제공
12주	<ul style="list-style-type: none"> • 세계 시민성 함양 프로젝트(31:05) • 개인 프로젝트 결과물 탑재 및 평가 • YouTube 14마리 늑대이야기(04:09) 	<ul style="list-style-type: none"> • 8단원 공동체의식과 실천(38:32) • EBS culture 1~8회 영상시청(• 공동체자유주의 실천 worksheet & 결과물 탑재 및 평가 • post-it 활동과 결과물에 대한 피드백 제공
13주	<ul style="list-style-type: none"> • 9단원 도덕적 가치(45:18) • 도덕적 가치 worksheet & 결과물 탑재 및 평가 	<ul style="list-style-type: none"> • 도덕적 민감성(41:23) • post-it 활동과 결과물에 대한 피드백 제공
14주	<ul style="list-style-type: none"> • 12단원 미래사회와 핵심역량(43:42) • post-it 활동과 결과물에 대한 피드백 제공 	<ul style="list-style-type: none"> • [인간과 공동체] 단원별 핵심키워드 정리(57:02) • 인간과 공동체를 통한 나의 변화 확인 사후 worksheet & 결과물 탑재 및 평가
15주	<ul style="list-style-type: none"> • 기말보고서 탑재 및 피드백 제공 • 온라인 기말고사 실시 	

[인간과 공동체] 교과목은 대학생의 인성을 함양하기 위해 J 대학교에서 운영되는 교양필수 교과목이다. 인성은 폭넓게 교양적 영역에서 다루어져야 할 속성이면서도 깊은 사고와 반성을 요구하는 심리적 속성이다. 인성 함양을 위해 [인간과 공동체] 각 단원별 주제에 관한 영상강의를 듣고, 생각하고, 정리하는 과정이 온라인 공간에서 이루어질 수 있도록 worksheet와 post-it을 적극적으로 활용하였다. worksheet는 영상강의를 들어야만 생각하고 정리해야 하는 활동지로 활용했으며, post-it은 해당 주차의 영상강의 내용과 활동 등을 중심으로 경험, 생각, 느낌 등을 정리하는 것으로 활용하였다. 학습자들의 worksheet 결과물과 post-it은 작성해서 LMS에 탑재하거나 기술하는 내용에 교수자는 점수 및 피드백을 정리하여 온라인 공간에서의 교수자와 학습자 사이의 상호작용이 이루어지고 있음을 제공하였다.

교수학습과정에서 교수-학생간의 상호작용은 학습결과에 영향을 미치는 중요한 변수로서 오프라인 수업에서는 눈 마주침과 활동을 통해 경험될 수 있으나 온라인 수업에서는 피드백을 통해서 교수와 학생의 상호작용 경험을 최대한 제공하기 위해 28회 온라인 피드백을 제공하였다. 피드백을 제공하는

1) 영상강의시간을 의미함.

방식은 과제의 특성에 따라 개괄적이면서 일반적인 문구로 제시하는 것(예:살면서 저 개인적으로 중요하고 강조하는 것이 윤리와 도덕 및 정의입니다. 그런데 이 영역의 변화가 가장 많이 일어났다고 하니 뿌듯하네요. ㅎㅎㅎ 인간과 공동체 수업이 당신의 1학기 삶에 영향을 미친 결과가 나와서 다행입니다. 이번 학기 이론을 통해서 학습이 되었으면 앞으로부터는 실천과 실행으로 더불어 살아가는 삶이 잘 이루어지기를 바라겠습니다)과 worksheet & post-it 내용 중에서 구체적인 내용에 초점을 두고 제시하는 방식(예:그 하기 싫은 30%가 결과를 만들어 냅니다. 그 싫은 30%에 몰입하는 것이 결과를 만들어낸다는 것을 잊지 않기를 바랍니다)을 혼용하여 사용하였다.

Worksheet & 피드백

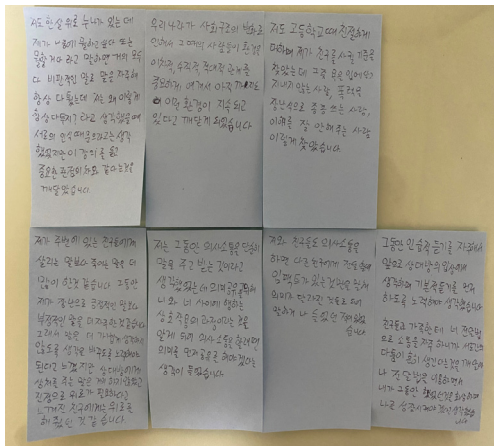
[타자에 대한 관심] 핵심 키워드 전공 : 간호학과 이름 : 정OO				
타자	필요	욕망	인정	역할
시선	행복	자유	편리함	기계적
I-You	I-It	공감	의사소통	제 1단계
어웃	동료	동정	공존	제 2단계

핵심정리
<p>I-You가 가장 기억에 남습니다. 나와 너를 설명해주시면서 부모님과 나의 관계를 되짚어볼 수 있게 해주신 교수님의 말씀이 인상깊었고 또 나는 그동안 부모님을 비롯한 나의 주변인들을 '나와 너'의 관계로 바라보았는가에 대해 되돌아볼 수 있었기 때문입니다.</p> <p>욕망이라는 키워드가 두 번째로 기억에 남습니다. '나의 욕망은 타자의 욕망이다.' 라는 사실이 너무 충격적으로 다가왔습니다. 이제까지 욕망으로 뭔가를 얻어내면 크게 기쁘지 않았는데 그게 저의 욕망들이 남들에게 인정받기 위한 것이었기 때문이라는 것이 충격적이고 내가 진정 원하는 것에 대해 생각해보고 싶게 됐기 때문입니다.</p> <p>제 번째는 역할입니다. 저는 최근까지도 남들에게 착한 사람으로 보여지고 싶어했습니다. 거절도 잘 못하고 제가 그런 사람이 아닐 거라며 자신을 객관적으로 보지 않으려 하기도 했습니다. 하지만 최근에서야 제 여러 모습을 인정하고 스스로가 착한 사람이 아니라는 걸 인정할 수 있게 되었습니다. 저도 이제까지 남들과의 관계에서 착한 역할로 비춰지길 원했던 것이 생각이 나서 역할이 기억에 남습니다.</p>

교수자의 피드백

- 많은 이들이 나의 욕망이 아닌 타자의 욕망을 욕망하면서 사는 경우가 많습니다. 어른이 되어갈 때 그것을 잘 구분할 수 있어야 비로서 주체로서의 삶을 살 수 있을 것입니다. 강의를 잘 듣고 정성스럽게 정리하느라 수고했습니다.
- 거울을 제대로 보는 방법을 알게 되었다 보인다.
- 최고점 이상의 결과물입니다. 특히 상징계와 상상계를 잘 이해했고, 해석을 잘했습니다.

Post-it & 피드백

LMS에 사진으로 찍어 탑재한 방식	LMS에 직접 글을 작성하는 방식
	<p>인간과의 관계를 맺는 것이 행복에 가장 큰 영향을 미친다는 것을 배웠습니다. 항상 무엇을 하든 돈이 많은 것이 가장 좋고 행복한 것이라고 생각을 했었지만 강의를 듣고 돈이 아닌 관계에 대해 많은 생각을 하게 되었습니다. 인간관계와 의사소통 강의 내용에서 관계를 형성하거나 유지하기 위해서는 많은 의사소통이 필요하다는 것과 의사소통 결과에 따라 삶의 의미를 만들기도 하고 파괴하기도 한다는 것을 듣고 과거에 친구들에게 나쁜 말들을 많이 한 것이 떠올라서 그 친구들에게 미안한 마음이 들었습니다. 그리고 지금까지는 의사소통이 단순히 상대방과 대화를 하는 것으로만 생각하고 있었지만 강의를 통해 의사소통은 의미를 공유하는 것이라는 것을 배웠습니다. 하지만 아직까지는 정확히 어떤 것이 의미를 공유하는 것인지 잘 몰라서 이 부분은 더 열심히 해야겠다는 생각이 들었습니다.</p>

post-it에 대한 교수자의 피드백

- 의미를 공유하면서 상대방에게 상처주지 않고 하고 싶은 말 다하는 경우가 가장 이상적인 것입니다. 이상이지만 현실화될 수 있는 이상이니 그 이상을 실현시켜 보는 것도 좋을 듯 합니다.
- 지금까지 열심히 살아왔지만 전생애를 놓고 볼 때 25% 정도 살아왔습니다. 나머지 75%의 삶을 위해서 더 부끄럽지 않게 살아갈 수 있는 연습을 하면 되지 않을까요?
- 태양의 방식으로 말하는 것이 구체적으로 무엇일지는 확인할 수 있는 드라마가 있습니다. 현재 방영되고 있는 슬기로운 의사생활이라는 드라마에서 주고 받는 말들이 태양의 방식입니다. 시간 될 때 의사소통에 방식에 초점을 맞추고 드라마를 한 번 보기 바랍니다.

3. 온라인 수업과 온라인 피드백을 활용한 교양교과목 운영의 평가

온라인 수업과 온라인 피드백을 활용한 [인간과 공동체] 교양강좌 수업 운영의 평가를 위해서 교내 강의평가와 단일 실험집단 사전-사후 평가를 실시하였다. 교내 강의평가는 9개 문항에 대한 객관적 지표에 의한 평가와 주관적 서술로 구성되어 있으며, 2020학년도 1학기 온라인 공간을 활용한 [인간과 공동체] 교양강좌 5개 분반에 대한 평균값 4.53으로 나타났으며, 지난 학기(2019년 2학기) 오프라인 강의로 이루어진 4개 분반에 대한 평균값 4.31보다 높게 나타났고, 온라인과 오프라인 병행한 iClass(플립러닝) 1개 분반에 대한 평균값 4.44보다 높게 나타났다. 강의평가 비교는 동일시점에서 비교평가를 해야 함에도 불구하고, 코로나19로 인해 오프라인 강의가 이루어질 수 없는 상황에서 지난 학기 평균값을 비교한 것은 한계점이 있음을 전제하고 해석해야 한다.

온라인 수업을 활용한 [인간과 공동체] 교양강좌 운영에 관한 연구의 효과를 검증하기 위해 인성척도를 사용하였다. 본 연구에서 사용한 인성척도는 지은림, 이윤선 및 도승이(2014)의 교육과학기술부 인성 지수개발연구에서 개발한 척도를 사용하였으며, 도덕성(20문항), 사회성(23문항) 및 정서성(감성, 17문항) 세 개의 하위척도 60문항으로 구성되어 있다. 본 척도는 Likert 4점 척도로 측정하였으며, Cronbach' α 값은 전체 .958, 도덕성 .901, 사회성 .924, 그리고 정서성 .891로 나타났다. 온라인 교육을 활용한 교양강좌 운영의 효과를 검증하기 위해 인성척도를 사용하여 단일 실험집단 사전-사후검사 결과를 대응표본 t검증을 실시한 결과 인성 전체에 유의한 차이가 확인되었으며($t=-15.190$, $p<.001$), 도덕성($t=-11.636$, $p<.001$), 사회성($t=-11.410$, $p<.001$) 및 정서성($t=-12.611$, $p<.001$)에 있어서 모두 유의한 차이가 확인되었다. 도덕성의 하위영역인 정직/정의($t=-11.615$, $p<.001$), 책임($t=-8.234$, $p<.001$), 및 윤리($t=-5.985$, $p<.001$) 모두 유의한 차이가 확인되었으며, 사회성의 하위영역인 배려/봉사($t=-9.083$, $p<.001$)와 공감($t=-9.223$, $p<.001$) 모두 유의한 차이가 확인되었다. 그리고 정서성의 하위영역인 긍정적 자기이해($t=-10.211$, $p<.001$)와 자기조절($t=-10.721$, $p<.001$) 모두 유의한 차이가 확인되었다.

4. 결론 및 제언

온라인 수업이 오프라인과 온라인과 오프라인을 융합한 방식에 비하여 강의평가가 높게 나타난 것은 온라인 수업 방식 자체보다는 온라인 수업을 진행하는 과정에서 매주 학습자의 worksheet & post-it의 작업과 그 결과물에 대한 학생 1인당 교수자의 피드백(일반적 피드백과 구체적 피드백)이 28회 활용된 결과로 추론해 볼 수 있다. 교수자와 학습자의 상호작용은 온라인 수업에서 학습자가 성취 지향적으로 학습하기 위해 매우 중요한 요소일 수 있으나(이광재, 이영주, 2017) 온라인 수업에서 학습자가 수동적으로 대응하는 현실 속에서(Smith & Smith, 2014) 상호작용을 활성화시킬 수 있는 방안으로 온라인 피드백을 제시하고자 한다. 교수자와 학습자의 상호작용을 촉진하기 위해 오프라인 강의에서는 아이컨택과 다양한 제스처 및 직접 언어적 상호작용을 활용할 수 있지만, 온라인 수업에서는 학습자의 과제와 활동에 대한 즉각적 피드백을 대신 활용하여 온라인 수업의 학습자의 수동성을 보완하여 좀 더 온라인 수업에 적극적으로 참여할 수 있음을 시사한다.

본 연구는 J 대학교의 특정 교과목을 대상으로 온라인 수업을 운영한 결과이므로 일반화하는 과정에서 한계점이 있을 수 있다. 효과검증을 위해서 동일 교과목으로 오프라인 수업과 온라인 수업의 비교 분석이 이루어져야 할 필요가 있을 것이다. 또한 온라인 수업의 다양한 접근 중에서 교양강좌에 적합한 온라인 수업 형태를 탐색하기 위한 연구가 이루어져야 할 것이다.

참고문헌

- 이광재, 이영주(2017). “교육정보미디어연구에 나타난 온라인 협력학습에서의 학습자간 상호작용분석 방법 동향”. *교육정보미디어연구*, 23(1), 한국교육정보미디어학회, 57-81.
- 지은림, 이윤선, 도승이(2014). “인성 측정 도구 개발 및 타당화, 윤리교육연구, 35, 한국윤리교육학회, 151-174.
- Smith, D., & Smith, K.(2014). “Case for ‘Passive’ Learning-the ‘Silent’ Community of online learners”. *European Journal of Open, Distance and E-Learning*, 17(2), 86-99.
- <http://news.unn.net>(한국대학신문)
- <http://www.eduinnews.co.kr>(에듀인뉴스(EduinNews))
- <http://www.recruittimes.co.kr>(리크루트타임스)
- <http://www.postech.ac.kr/코로나19에-대처하는-우리는-온라인-강의편-on라인-溫/>
- <http://news.unn.net/news/articleView.html?idxno=227785>
- <https://www.donga.com/news/Opinion/article/all/20200409/100567094/1>
- https://happyedu.moe.go.kr/happy/bbs/selectHappyArticle.do?bbsId=BBSMSTR_000000000211&nttlId=9924



“코로나 시대의 온라인 수업과 온라인 피드백을 활용한 대학의 교양강좌 운영에 관한 연구”에 대해

박찬홍(전주대)

발표자께서 활용하신 학생들의 수행 결과물 제출-개별 피드백 방식을 보면서, 우선은 매 차시마다 학생들에게 개별적으로 피드백을 제공하신 정성과 노력에 감탄을 금할 수 없었습니다. 학생들에게도 그 마음이 충분히 잘 전달되었으리라 믿습니다. 이와 더불어, 발표자께서 활용하신 방식이 인성 교과로서의 특성을 충분히 고려한 상당히 적합한 방식이라는 생각을 하였습니다. 깊은 사고와 반성 수행은 눈에 보이지 않는 심리적 속성이기에 글쓰기와 같은 눈에 보이는 수행을 결합하는 것이 교육적으로 효용이 높다는 원리를 잘 활용하고 계시다고 보았기 때문입니다.

여기에서는 발표문을 읽으면서 들었던 몇 가지 궁금한 점을 여쭙는 방식으로 토론문을 작성하였습니다. 먼저 세부 사항에 대한 몇 가지 질문입니다.

첫째, 발표문 2쪽의 3번째 줄에 ‘사전 녹화방식과 녹음 및 교안’이라는 언급을 해 주셨는데 영상이 없는 소리 파일도 별도로 사용하셨는지, 사용하셨다면 어떤 방식이었는지 간단히 소개해 주시면 감사하겠습니다.

둘째, 피드백을 제공하는 주체로서의 발표자께서 겪으신 경험이나 소감을 말씀해 주시면 감사하겠습니다. 교수자들마다 다양한 방식으로 피드백을 제공하는데, 이 작업이 대학에서 학생들을 가르치는 업무 중에서 어느 정도의 비중을 차지하는지에 대해서는 널리 알려진 바가 없기 때문입니다. 또한 현재 발표문에는 몇 분반, 몇 명의 학생들을 대상으로 하셨는지 제시되어 있지 않습니다. 이와 관련된 정보를 같이 말씀해 주시면 발표 내용을 전반적으로 이해하는 데에 더 도움이 되리라 생각합니다.

셋째, 발표문의 주제에서 약간 벗어난 것이기는 하지만, 오프라인을 병행한 수업에 대해 학생들이 긍정적인 반응을 적게 보인 것에 대해 어떠한 변인이 개입했을 것이라 생각하시는지 궁금합니다. 대학의 교수자들마다 생각하시는 학생 만족에 영향을 미치는 변인의 유형과 정도는 모두 다를 것이라 생각합니다. 2020학년도 1~2학기에 수업 진행 방식에 대한 학생들의 공개된 반응을 찾아보면서 제가 개인적으로 생각한 바 중의 하나는, 대면/비대면/혼합 수업 중 어떤 것이 가장 적절한 방법인가를 묻는 것은 의미가 없다는 점이었습니다. 아직 충분히 고민하고 검증해본 바가 아니어서 말씀드리기 조심스럽습니다만,

학생들이 온라인 수업으로의 전환이나 오프라인 수업과 온라인 수업을 결합에 대해 만족하거나 불만을 갖게 되는 이유가 본질적으로 수업 유형의 차이에서 비롯된 것이 아니라는 생각을 하게 되었습니다.

온라인 수업 환경에서 학생의 만족을 끌어올리기 위한 보다 나은 길을 찾기 위해 노력하고 계시는 발표자께 경의를 표합니다. 감히 이 보다 타당한 온라인 수업의 방식을 찾아가는 데에 작은 보탬이 되길 바랍니다.

대학 핵심역량 함양을 위한 온라인 하브루타 수업 사례

정지언(동명대)

1. 서론

대학이 노동시장에서 요구하는 유능함을 보장하지 못하면서 역량의 개념이 주목받기 시작했고(박민정, 2009), 정부의 학부교육 선진화 선도대학 지원(ACE) 사업에 참여한 대학들이 사회적 요구에 부합하는 인재양성을 위해 대학별 핵심역량을 도출하기 시작하면서 대학 교육과정에 역량기반 교육과정이 전면으로 등장했다. 이를 계기로 대학별로 정도의 차이는 있으나 핵심역량 달성을 교양교육의 주요 목표 중 하나 혹은 전부로 설정하고, 3주기 대학기본역량진단평가에서 ‘핵심역량 제고를 위한 교양교과목 개설·운영의 적절성’을 요구하면서 교양이 핵심역량 함양의 주축이 되어야만 한다는 압박은 더욱 심해졌다. 물론 ‘일반적인 보편 지성교육’이라는 교양교육의 본령을 고려할 때, 교양교육이 핵심역량만을 위해 존재하지도 않고 존재해서도 안 된다는 한국기초교양교육원의 입장은 2019년 진행되었던 ‘대학교육선진화를 위한 교양교육 혁신 토론회’나 ‘2020년 교양기초교육 교·강사 온라인 연수’까지 일관적이다. 핵심역량은 교양교육의 본질이 될 수 없으며, 교양교육의 본령에 충실한 교양교육과정 운영에 대해 발표자도 깊은 공감을 하고, 그래서 우리 대학의 교양교육과정을 보다 어떻게 체계화할 것인가에 대한 고민을 하게 된다. 그러나 한편으로는 기존 교육과정 속에 얹힌 다양한 역학관계와 대학 평가에 대한 불안감 속에서 교양교육의 본질적 의미와 가치를 중심으로 교양교육과정 체계를 유지해야 한다는 주장을 할 용기를 내기가 어려운 것도 사실이다.

오늘 주제 발표할 ‘그림책과 함께 하는 자기성장’ 교과는 역량기반 교육과정의 맥락에서 우리 대학의 ‘자기계발’ 영역의 하위 주제인 ‘자기표현과 도전’에 포함된 과목으로, 학생들의 자기계발 관련 교과의 요구에 의해 20년도 신설된 과목이다. 해당 교과의 운영 사례를 통해 역량기반 교육과정 속 교과 수준에서 ‘핵심역량’을 어떻게 고려할 수 있는지의 일례를 제시하고, 특히 코로나19로 인해 온라인 수업으로 전환되면서 진행된 ‘온라인 하브루타’의 운영 경험을 공유하고자 한다.

2. 본론

2.1 역량기반 수업설계

대학생 시기는 후기 청소년기에서 성인초기로 진입하는 과도기적 단계로 성인기 이후의 삶의 질을 결정하는 데 매우 중요한 역할을 하는 시기인 만큼 내가 무엇을 할 수 있고, 무엇을 하기를 원하는지, 그것을 위해 어떻게 살아가야 하는지에 대해 탐색할 수 있는 기회와 환경을 제공하는 것이 중요하다(조은상, 2019). 이런 맥락에서 우리 대학 학생들도 교양교육과 관련된 교내 수요조사에서 매년 자기이해, 자기계발 등과 관련된 교과에 대한 요구가 높았다. 이러한 학생들의 요구를 반영하면서도 발표자의 이전 경험을 바탕으로 20년도 교육과정에서 ‘그림책과 함께 하는 자기성장’ 교과를 개설했다.

강지혜, 이병길, 권승아(2019)는 역량기반 교육과정을 성공적으로 운영하기 위한 세 가지 조건을 제시하고 있다. 첫째, 이론의 습득 및 이해에 국한되기보다 실제적 맥락에 접목하여 수행할 수 있는 실천적 지식을 교육해야 한다. 학습자 주변의 삶, 사회, 문화 등의 일상과 교육과정 및 교수학습이 연관되어야 한다는 것이다. 둘째, 개인의 인지적 및 정의적 역량을 함양을 위해 학습과정에서의 반성적 성찰을 강조하고 있으며, 역량함양을 위해 적절한 교육방법에 대해서도 심도 있는 고민이 필요하다. 셋째, 학습자의 수행정도를 확인하기 위해 학습자의 역량성취 수준을 규정해야 한다. 핵심역량의 성취와 발현은 교육과정의 단위에서 종합적으로 고려되어야 하는 것이 분명하고, 실제 개별 단위 교과의 수업을 통해 하나의 역량이 개발된다는 것은 극히 드물고 어려운 일임에는 분명하지만, 개별 교과들 역시 역량의 맥락에서 이 수업 후에 학습자들이 무엇을 성취하고 실천해야 하는지, 그것을 위해 어떤 활동을 해야 하며, 학습자들이 어떻게 지원할 것인가에 대한 고민이 필요하다(서용원, 김단, 이상은, 2011).

해당 교과는 역량기반 교육과정의 맥락에서 개발되었기 때문에 상기에서 제시한 역량기반 교육과정의 성공적 운영을 위한 고려사항을 바탕으로 교육내용과, 수업방법, 평가방법 및 준거를 종합적으로 반영하여 역량맵핑을 진행했다. 짝토의와 자아성찰을 통한 자기이해와 수용, 타인이해와 수용, 자기개방과 주장이라는 ‘자기성장’의 6가지 하위요소(이혜진, 김성희(2013))를 이해하고 실천한다는 수업의 내용적 주제를 중심으로 ‘자기주도성’을, 그림책에 나타난 문학적·예술적 요소에 대한 이해와 해석의 과정을 중심으로 ‘인문학적 소양’을, 그리고 하브루타라는 교수방법을 통해 ‘효과적 의사소통 능력’을 경험할 수 있도록 설계했다. 구체적인 수업설계는 <표 1>과 같다. 본 발표에서는 거의 모든 대학의 핵심역량에 포함되어 있는 ‘의사소통능력’을 중심으로 그 방법과 성과를 제시하고자 한다.

〈표 1〉 역량기반 수업설계

상위역량	자기계발	인성봉사	글로벌
하위역량	자기주도성	인문학적 소양	효과적 의사소통 능력
역량 능력지표	자신에 대한 성찰을 바탕으로 주도적으로 자신을 조절하고 관리할 수 있다.	인간의 철학, 역사, 예술, 심리를 이해하고 인간다움을 향유할 수 있다.	수용과 표현 기법, 토론, 조정을 통해 효과적으로 의사소통할 수 있다.
교과목표	<ul style="list-style-type: none"> • 지금의 나를 비판적으로 돌아보며 자신을 이해하고 수용할 수 있다. • 타인과의 관계 맺기를 돌아보며 타인을 이해하고 수용할 수 있다. • 내가 추구하는 행복의 의미를 바탕으로 나를 주장하고 세상과 만날 용기를 찾을 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 그림책 속 세상에 대한 다양한 관점과 상징적 표현을 이해할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 나의 생각과 의견을 말과 글로 표현할 수 있다.
수업내용	<ul style="list-style-type: none"> • 자기이해, 자기수용, 타인이해, 타인수용, 자기개방, 자기주장의 의미와 필요성 • 그림책의 등장인물을 통해 ‘나’ 돌아보기 	<ul style="list-style-type: none"> • ‘조금 부족해도 괜찮아’ 등의 9권의 그림책 	<ul style="list-style-type: none"> • ‘하브루타’의 이해(OT)
수업방법	<ul style="list-style-type: none"> • 짝토의, 자기성찰 • 미니강의 	<ul style="list-style-type: none"> • 책 읽고 질문 만들기 	<ul style="list-style-type: none"> • 질문 중심 하브루타
평가방법	<ul style="list-style-type: none"> • 지필시험(자아, 대인관계 관련) • 과정 및 수행평가 - 매시간 작성한 성찰일지(활동지) - 인생 100 미니 그림책 만들기 	<ul style="list-style-type: none"> • 과정 및 수행평가 - 각 그림책에 대한 이해도 퀴즈 	<ul style="list-style-type: none"> • 과정 및 수행평가 - 하브루타 결과지(활동지) - 채팅, 소회실 영상 - Book review 영상 동료평가
평가준거	<ul style="list-style-type: none"> • 상: 주제의 맥락 속에서 지금의 나를 수용하고, 공동체 속에서 나의 행복을 위해 실천 가능한 목표를 설정하고 하나씩 실행할 수 있다. • 중: 주제의 맥락 속에서 지금의 나를 이해하고, 공동체 속에서 나의 행복을 위해 실천 가능한 목표를 설정할 수 있다. • 하: 주제의 맥락 속에서 지금의 나를 이해했지만, 나의 행복의 의미와 방향성을 찾지 못한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 상: 그림책의 이야기와 그림 속에 나타난 함축적 의미를 다양한 관점에서 해석할 수 있다. • 중: 그림책의 이야기와 그림 속에 나타난 표면적 메시지를 해석할 수 있다. • 하: 그림책의 이야기와 그림 중 하나에만 집중하며 책의 메시지를 고민하지 않는다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 상: 대화의 맥락 속에서 논리적이고 적극적으로 자신의 의사를 표현할 수 있다. • 중: 대화의 맥락 속에서 주도성은 부족하지만 논리적으로 자신의 의사를 표현할 수 있다. • 하: 대화의 맥락 속에서 자신의 의견을 제대로 표현하지 못한다.

2.2 온라인 하브루타 수업의 운영

가. 의사소통능력과 하브루타

하브루타는 두 명씩 짝을 지어 하나의 주제에 대해 끊임없이 질문하고 경청하고, 그 과정에서 찬성과 반대로 논쟁하며 답을 찾아가는 유대인의 전통적 교육방법으로, 단순해보이지만 하나의 주제에 대해서 의견을 나누는 과정 속에서 자신이 알고 있는 것을 논리적으로 설명하기 위해 깊이 생각하고, 상대방이 논리적으로 이야기하는 동안 그에 대응하기 위해 상대가 어떻게 생각하고 논리를 펴나가는지를 배우게 된다(Kent, 2010). 하브루타는 스스로 질문하고 자신만의 답을 찾아가는 탐색과정에 몰두시키는 학생 중심 학습법이며, 짝을 이루어 질문하고 질문에 가장 좋은 해답을 구하기 위해 질문과 대답이 꼬리를 물고 이어지는 질문 중심의 협동학습이며, 교사와 학생, 학생과 학생이 질문하고 답변하고 반박하는 토론과 논쟁적 대화 속에서 자신의 사고와 관점을 탐색하게 하는 열린 토론식 교육이다(최석규, 강화명, 김민지, 안연희, 이태현, 2016). 그러면서 하브루타는 일반적 협동학습 및 토의토론 학습과는 다르게 짝에서 대화가 시작되기 때문에 더 많은 시간 집중적으로 깊은 이야기를 할 수 있도록 하며, 자신의

질문을 바탕으로 상호작용이 시작되기 때문에 참여 동기를 유발하고 생각을 자극하고 마음을 열고 귀를 기울이게 하며, 이 과정에서 자신의 이야기를 하게 되는 효과가 있다(전성수, 2014). 하브루타를 통한 수업은 의사소통 능력(조은영, 이신동, 2019; 하재현, 이현주, 2020) 뿐 아니라 비판적 사고력(이정연, 2018; 임소희, 2019; 조은영, 이신동, 2019)의 향상에 긍정적 영향을 주며, 다른 토론중심 수업보다 대학생의 집단창의성을 더 많이 향상시킨다(허영주, 2016). 여러 연구결과를 바탕으로 본 수업에서는 학습자들의 의사소통능력을 함양시키기 위한 교수방법으로서 다양한 토의토론 방법 중 학생의 질문과 짝대화를 중심으로 진행되는 하브루타 방법을 적용했다.

나. 실시간 화상수업 시스템 Zoom의 활용

온라인 토론은 실시간 토론과 비실시간 토론으로 구분할 수 있다. 실시간 토론은 특정한 시간에 특정한 참여자가 동시에 토론 활동을 수행하는 형태이고, 비실시간 토론은 시간이나 참여자의 제한 없이 언제든지 누구나 토론에 참여할 수 있는 형태이다. 연구결과에 따르면, 비실시간 토론이 학습자에게 시간적 여유를 더 많이 제공하기 때문에 사고력을 기르는 데에는 더 효과적인 것으로 나타났다(Driscoll, 2002). 그러나 실시간 토론은 정해진 시간에 학습자들이 토론을 수행해야 하는 불편함은 있지만, 심리적 고립감을 해소해 주고, 토론 활동에서 상대적 자발성을 강화해 주는 장점이 있다(Hines & Pearl, 2004). 특히 실시간 토론은 온라인 환경의 장점을 포함해서 즉각적 피드백, 활발한 의사소통, 갈등극복 용이 등의 면대면 토론에서의 장점이 발휘될 수 있고, 참여자들이 주제에 더 높은 수준의 인지적 참여를 가능하게 한다(이재왕, 양용칠, 2010). 선행연구를 바탕으로 본 수업에서도 실시간 화상 회의 시스템인 Zoom을 활용했으며, 짝토의 과정에서 채팅과 소회의실 기능을 적극적으로 활용했다.

다. 온라인 하브루타 진행 방법

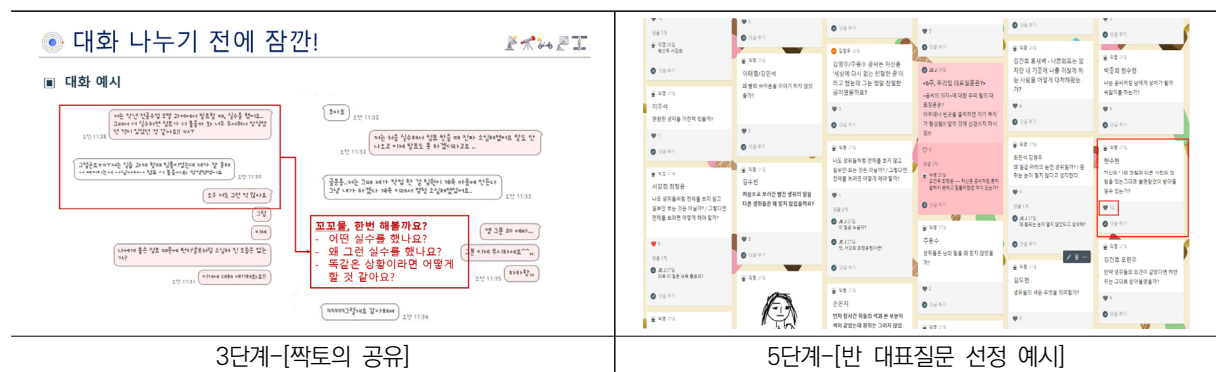
본 수업은 질문 중심 하브루타 수업모형을 중심으로 설계했다. 질문 중심 하브루타는 수업 관련 교재나 교과서의 본문을 읽고 학생들이 각자 작성한 질문을 바탕으로 수업이 진행된다. 짝과 일대일 토론을 실시한 후, 그 중 가장 좋은 질문을 선택한 후, 해당 질문으로 모둠토론을 이어간다. 모둠토론을 통해 최종 질문을 하나 도출하고 나서 전체 학생들은 집중 토론 과정에서 이를 발표하는 형태이다(문영주, 2020). 질문중심 하브루타는 하브루타의 가장 기본적인 모형으로 ‘질문만들기 - 짝토의 - 모듬토의 - 발표 - 쉬우르’의 순서로 진행된다(이성일, 2018). 2017년부터 거의 모든 교과 및 비교과 과정에서 하브루타를 전면 혹은 부분 적용해왔던 발표자의 경험을 바탕으로, 면대면 질문중심 하브루타와 Zoom을 활용한 온라인 하브루타 수업의 진행의 설계를 비교하면 [그림 1]과 같다.

질문중심 하브루타(면대면 상황)			질문중심 하브루타(Zoom 상황)	
1	수업 안내	오늘의 수업주제 안내 오늘의 책 간략 소개	수업 안내	20분전 접속 → 수업안내, 짝 제시, 시스템 점검, 짝과 인사(채팅) 등
↓			↓	
2	질문 만들기와 공유	Text 읽고 질문 만들기(수업 전, 5개) 각자 만든 질문 공유(짝, 혹은 전체) - 유형별 질문분류 혹은 유형별 질문 추가로 만들기 연습을 2-3주 진행	질문 만들기와 공유	Text 읽고 질문 만들기(수업 전, 5개) Text 내용 확인 퀴즈(Kahoot 등) 만들어 온 질문 공유하기 (전체, 채팅, 8주 전까지만 진행) 인상 깊은 질문 발견하기(채팅) 등
↓			↓	
3		(생략)	전체 지도	이전 수업의 짝토의 결과 공유 - 예를 활용한 하브루타 대화원리 교육, 8주 이전까지만 진행
↓			↓	
4	짝토의	둘이 짝지어 질문 나누기 짝과의 질문 중 Best 질문 선정 (짝 대표질문 선정) 짝토의를 지켜보면서 필요시 지도	짝토의 (1)	짝과 질문 나누기(채팅, 소회의실) 짝과의 질문 중 최고 질문 뽑기 짝 대표질문으로 짝토의(저장) 짝토의 결과 정리(활동지 작성)
↓			↓	
5	모둠 토론	짝 대표질문으로 모둠별 토의하기 모듬 대표질문 선정 모듬 대표질문으로 토의하기 토의 내용 정리하기(활동지 작성)	대표 질문 짝토의 (2)	패들릿을 통해 짝 대표질문 공유 학생 투표로 반 대표질문 선택 반 대표질문으로 짝토의 진행(저장) 짝토의 결과 정리(활동지 작성)
↓			↓	
6	발표	각 모듬 발표하기	발표& 토론	짝별 토의결과 발표하기 발표에 대한 추가 질문과 토의(전체)
↓			↓	
7	쉬우르	반 대표질문 및 핵심질문으로 토의 미니강의 및 연계 활동, 활동지 제출	쉬우르	미니강의 및 연계 활동 활동지와 채팅 결과 업로드

[그림 1] Zoom 상황에서의 질문중심 하브루타 진행

1-2단계에서 면대면 수업과 Zoom 수업의 공통점과 차이점은 다음과 같다. 먼저 면대면과 Zoom 수업 모두 주제 관련 텍스트(본 수업에서는 그림책)를 사전에 읽고, 각자 5개의 질문을 만들어 오는 것으로 시작된다. 면대면 상황에서는 교수자가 오늘의 수업주제와 책에 대한 간단히 소개하고 학생들이 자신의 옆에 앉은 짝과 각자 만들어온 질문을 공유하는 것으로 도입을 진행한다. 짝과 질문을 공유 과정에서 왜 그 질문을 만들었는지, 그 질문에 대해 자신은 어떤 생각을 해보았는지에 대한 이야기를 나누면서 짝의 관심사와 입장을 이해하는 시간을 갖는다. 하브루타를 최초 진행할 때는 2-3주 정도 다양한 유형의 질문에 익숙해지도록 각자가 만들어 온 질문을 전체 학생들과 공유하고, 그 질문이 사실질문, 상상질문, 적용질문, 심화질문, 종합질문 중 어떤 유형인지를 함께 분류해본다. 필요하다면 교수자가 일부 유형별 추가 질문을 만들어 볼 것을 요구하기도 한다. 면대면 상황에서는 학생들의 표정과 활동지를 통해 학생들이 텍스트를 읽고 온 것의 여부를 바로 확인할 수 있어, 별도의 내용이해 퀴즈를 진행하지는 않는다.

는 시점을 선택할 수 없기 때문에 적절한 피드백을 하기 어려운 경우도 있다. 더욱이 각 소회실로 이동하는 시간을 고려하면, 10-15분 동안 진행되는 짝토의 중에 교수자가 방문할 수 있는 소회의실도 매우 제한적이다. 그래서 온라인 하브루타 수업에서는 채팅과 소회의실에서 진행한 짝토의를 저장하고, 수업 후 업로드 하도록 했다. 그리고 이 중 ‘경청-재확인-반문-집중공략-지지-도전’ 등의 하브루타의 원리(Kent, 2010)가 잘 드러나는 대화의 사례를 찾고, 반대로 단편적으로 진행되는 대화에서 상대의 생각을 확장하기 위해 필요한 질문이 무엇인지를 공유하는 시간을 추가한 것이다. 하브루타의 핵심은 서로의 사고를 확장할 수 있도록 하는 양질의 되받아 묻는 질문(반문), 대안에 대한 탐색과 제안(집중 공략하기), 상대가 자신의 생각을 명료화하기 위한 격려(지지하기), 모순된 생각에 대한 집중(도전하기)에 있다. 하지만 처음부터 이런 양질의 짝토의가 이루어지지 않는기 때문에 하브루타 도입 초반에는 이런 연습이 필요하다. 전반부에 이 과정을 진행하고, 중간시험 이후에는 대부분의 학생들이 일정 수준 이상의 짝토의를 진행하는 것이 확인되면 그 이후에 이 단계를 생략했다. 또한 학생들이 채팅이나 소회의실 짝토의 결과를 업로드하면 필요에 따라 개별 피드백을 병행했다. 그 결과 발표자의 경험 상, 면대면 상황보다 더 빨리 학생들이 하브루타 원리에 적응했다.



[그림 3] 온라인 하브루타에서 3, 5단계 예시

4-5단계의 경우, 면대면 수업에서는 짝 대표질문을 선정하여 대화를 통해 짝의 합의된 결론을 도출하고, 다른 짝(팀)을 만나 4명에서 2개의 짝 대표질문 중 다시 더 좋은 모둠 대표질문을 선정하여 모듬토의를 실시한다. 다시 각 모듬에서 선정된 대표질문들 중 가장 좋은 질문을 반 대표질문으로 선택하여 전체토의를 실시하기도 한다. 물론 줌에서도 기능적으로는 4명의 모듬토론이 가능 하지만, 학교 LMS를 통해 Zoom을 사용할 경우 소회의실 명단을 미리 설정할 수 없어 매시간 짝에서 모듬으로 소회의실을 다시 편성하는 것이 번거로울 뿐만 아니라 한정된 시간 안에 소회의실로 이동했다고 다시 전체 교실로 돌아오는 과정에서의 시간 소모가 크다. 그래서 Zoom 수업에서는 짝 대표질문을 먼저 선정하고, 패들릿을 통해 각 짝의 대표질문을 공유하여 학생들이 그 중에서 반 대표질문을 선택하도록 한다. 선정된 반 대표질문으로 1번 더 짝토의를 실시하는 형태로 바꾸어 진행했다.

6-7단계에서는 면대면 수업과 마찬가지로 Zoom 수업에서도 짝토의 결과를 발표할 수 있도록 했다. 먼저 ‘손들기’ 기능을 활용하여 자발적 발표자를 선정하고, 자발적 발표자가 없을 경우 교수자가 지정하여 마이크를 켜줄 것을 요청하여 발표하도록 했다. 보통 한 수업시간에 4-5팀이 발표를 하게 된다. 이때 짝이 동시에 마이크를 켜고 짝의 말에 부가적으로 설명할 것이 있으면 같이 설명을 하도록 한다. 발표를

등고 여러 학생들이 채팅으로 추가 질문을 올리면 교수자가 해당 질문을 말로 질문해주는 형태로 전체 토의를 진행했다. 필요하다면 질문자의 마이크를 켜 것을 요청하기도 했다. 이렇게 발표와 토의가 끝나면 학생들의 질문과 발표를 바탕으로 오늘의 수업주제를 요약정리하는 미니 강의 혹은 후속 활동을 진행하는 형태로 쉬우르를 진행했다.

2.3 수업 성과

본 수업은 앞서 밝힌 바와 같이 우리 대학 글로컬 역량의 하위역량인 ‘효과적 의사소통능력’을 경험할 기회를 제공하기 위해 비대면 상황에서 온라인 하브루타 수업을 진행했다. 실제 온라인 하브루타 활동이 참여 학생의 의사소통능력에 긍정적 변화를 주었는지를 확인하기 위해 1학기 수업에 참여한 학생들을 대상으로 수업 초반(2020.3.7.~20)과 수업 후반(20.06.08~06.19), 허경호(2003)가 개발한 포괄적 대인의 사소통능력 검사를 실시했다. 해당 척도는 총 15문항으로 구성되어 있으며, 각 문항은 ‘전혀 아니다’ 1점에서 ‘매우 그렇다’ 5점 Likert 척도로 점수가 높을수록 의사소통능력 정도가 높은 것을 의미한다. 도구의 신뢰도는 개발 당시는 Cronbach’s $\alpha = .72$ 이었고, 본 연구에서는 Cronbach’s $\alpha = .83$ 이었다. 이 중 휴학 및 출석미달 F를 제외하고, 사전/사후 검사에 모두 참여한 24명을 대상으로 대응표본 t -검증을 실시한 결과, 수업 전의 평균은 55.54, 수업 후 평균은 58.29로 온라인 하브루타 수업 전보다 수업 후에 포괄적 대인의사소통능력이 높아진 것으로 나타났다. 이러한 차이는 $t = 3.27(p < .05)$ 로 통계적으로 유의미하였다.

〈표 2〉 포괄적 대인의사소통능력에 수업 전후 대응표본 t -검증($N=24$)

구분	평균	표준편차	t
수업 전	55.54	6.97	-3.27*
수업 후	58.29	6.74	

물론 다른 변인을 통제하지 않았고, 비교집단도 존재하지 않는 상황에서 실제 이 점수의 상승에 온라인 하브루타 수업이 얼마나 기여했는지 확신하기 어렵다. 하지만 수업 후 학생들이 무엇을 배우고, 느끼고, 실천하게 되었는가에 대해 응답한 결과를 보면 이 수업이 잘 모르는 낯선 사람에게 하나의 주제에 대해 자신의 의사를 표현하고 상대의 말을 경청하는 소통을 경험을 제공한 것은 분명해 보인다.

“처음 수업을 시작 할 때 ‘굳이 왜 짝과 토론을 하며 수업을 해야 하나’라는 거부감이 들었다. 하지만 수업을 할수록 같은 책을 읽고도 전혀 다른 관점을 가질 수 있다는 것이 신기하고, 짝과 이야기를 주고받는 것이 너무 재미있었다. 언제 내가 수업시간에 나의 생각을 이렇게 말하고 주장해보았나 하는 생각이 들었다.” - 건축공학과, 이O훈

“이 수업을 통해 질문하고, 꼬리를 물어 다시 질문하고, 한 가지 주제로 깊이 대화하는 경험을 통해 의미 있는 답을 찾은 것 같습니다. 앞으로도 궁금한 것이 있으면 부끄러워하지 말고 물어보고 답을 얻는 습관을 가져보려고 합니다.” - 유통경영학과, 배OO

“짝 대화로 서로의 의견을 이야기하면서 더 넓고 깊은 생각을 하게 되고, 다른 팀의 발표를 들으면서 같은 질문에 대한 서로 다른 생각을 이해하면서, 소통이 얼마나 중요한지를 알게 되었습니다.” - 건축공학과, 박OO호

“나는 상대방과 이야기를 할 때 되묻지 않고 단답형으로 끝내는 경향이 있다. 하지만 이 수업을 들으면서 상대방의 말에 ‘왜’라는 질문을 할 수 있게 되었고, 아직은 부족하지만 내 생각이나 의견을 조금은 논리적으로 이야기할 수 있게 되었다.” - 기계공학부, 박OO

“이 수업을 통해 내가 가장 크게 얻은 것은 ‘자신감’이었다. 평소 발표를 어려워하고 싫어해서 잘 하지 않는다. 하지만 짝과 함께 토론하는 과정 속에서 내 이야기를 전하고, 상대의 이야기를 들어주고, 때로는 조언하고 때로는 질문하면서 조금 더 말하기 능력이 좋아지는 것이 느껴졌다. 그리고 발표가 반복되면서 떨지 않고 내 짝과의 이야기를 자연스럽게 이야기할 수 있게 되어 뿌듯했다.” - 미디어커뮤니케이션학과, 김OO

3. 결론 및 제언

물론 핵심역량의 함양이 모든 개별 교과목의 의무나 책무가 되어서는 안 된다. 하지만 대학별로 도출된 핵심역량이 원칙적으로 자유교육을 받은 사람이 그 결과로서 갖추어야 할 것들이고, 역량기반 교육을 전통적인 자유교육이 그 결과로 기대하는 실천적 기능을 좀 더 적극적으로 구현하려는 노력이라고 본다면 (소경희, 2010), 역량기반 교육과정의 흐름 속에서 교수자들은 담당과목에서의 경험으로 학생들이 궁극적으로 무엇을 할 수 있을 것인가를 고민하고, 가능하다면 교수법 등을 통해 학생들이 스스로 핵심역량의 필요성을 느끼고 경험할 수 있도록 수업을 개선하려는 노력은 필요하다. 1학기 코로나19로 수업이 급작스럽게 온라인으로 전환되었고, 비대면 수업상황은 내년도 크게 달라지지는 않을 것 같다. 대부분의 교수와 학생이 강제로 온라인 상황에 익숙해져버렸고, 공유대학에 대한 논의 등과 같은 최근의 추세를 볼 때 어쩌면 교양교과목의 비대면 수업은 오히려 새로운 기준이 될 수도 있을 것이다. 이런 상황에서 학습자들의 상호작용을 촉진하고 동시에 의사소통능력을 함양하기 위한 방법으로 실시간 화상수업을 활용한 온라인 하브루타 수업의 사례를 제시했다.

마지막으로 온라인 하브루타 수업 경험을 바탕으로 다음 몇 가지 팁을 공유하고자 한다.

첫째, 수업을 진행하면서 중간 강의평가 기간 동안 학생들의 온라인 수업에 대한 반응 조사를 했었다. 그 결과 적어도 이번 수업을 듣는 학생들의 80% 이상이 대면수업을 더 선호하고, 온라인으로 진행이 된다면 실시간 화상수업 보다는 시공간의 자유로움, 내 속도대로의 학습, 반복학습의 가능 등을 이유로 동영상 수업을 선호한다고 답했다. 실시간 화상수업의 가장 큰 장점은 상호작용인 만큼 실시간 수업을 계획한다면, 학생들이 그 수업은 상호작용이 필요하다고 느끼고 충분히 상호작용할 수 있도록 설계할 필요가 있다. 하브루타를 응용하여 채팅을 통한 짝토의와 발표만이라도 적용해볼 것을 추천한다.

둘째, 온라인 수업 진행을 위해서는 장비에 투자해야 한다. 실시간 화상수업을 하게 되면 학습자들의 얼굴도 확인하고, 채팅으로 질문하고 응답을 확인하며, 학생의 반응을 유도하기 위한 추가 학습용 도구를 활용하기도 하고, 내 컴퓨터에 있는 여러 다양한 형태의 자료를 바로바로 공유도 해야 한다. 이를 위해서는 컴퓨터의 성능이 뒷받침 되어야 하고, 더블 모니터는 필수다. 특히 온라인 하브루타에서의 질문 공유, 전체 토의에서의 학습자 질문 등에 즉각적으로 반응하기 위해서는 더 더욱 더블 모니터가 필요하다. 인터넷 속도, 마이크, 오디오, 웹캠의 성능과 정상 작동은 수업의 운영에 매우 큰 영향을 준다.

셋째, 실시간 수업을 위한 프로그램의 기능에 집착을 필요도 없지만, 내 컴퓨터와 플랫폼의 기능을

충분히 파악해야 한다. 학생들은 실시간 수업에서 교수자의 프로그램 조작의 실수에 의외로 관대하다. 하지만 교수자가 기능을 제대로 파악하고 있어야 더 다양한 상호작용이 가능한 것은 분명하다. 비단 LMS 플랫폼과 Zoom 등의 프로그램 뿐만 아니라 윈도우가 기본 제공하고 있는 앱도 효과적으로 활용할 것도 추천한다. 예를 들어, 온라인 하브루타의 경우 짝토의 시간을 지정해줄 필요가 있다. 이때 윈도우에 기본 설치되어 있는 보조프로그램인 ‘알람 및 시계’ 화면을 공유하면 마치 면대면 수업에서의 구글 타미어와 같은 기능을 한다.

넷째, 실시간 화상수업을 할 때는 다양한 학습용 도구를 활용하되, 학생들의 사용 편의성을 고려해야 한다. Zoom 수업에서 학생들의 화면은 교수님의 수업자료 공유화면과 비디오로 가득 찬다. 거기에 채팅도 해야 하고 소회의실로도 이동했다 돌아오기도 한다. 그나마 컴퓨터일 때는 동시 작업이 가능하지만 핸드폰으로 접속할 경우에는 그마저도 어렵다. 이런 상황에서 Kahoot, Padlet, Mentimeter 등의 다른 학습용 도구를 너무 다양하게 사용할 경우 오히려 수업이 산만해지고 학생들도 피로도를 호소한다. 메인 프로그램 자체에 내장되어 있는 기능을 최대한 활용하고, 다른 학습용 도구를 사용할 때는 가급적 학생들이 컴퓨터로 Zoom에 접속하고, 핸드폰으로 다른 학습용 도구를 활용할 수 있도록 지도하는 것이 좋다.

다섯째, 면대면 하브루타도 그렇지만 온라인 하브루타의 성패는 짝의 충실한 참여에 달려 있다. 짝이 서로의 학습에 책임을 지도록 수업을 설계하고 필요하다면 동료평가 등의 방법으로도 강화할 수 있다.

끝으로 수업 전 교수자는 충분한 시간(20분 내외)을 두고 미리 접속하여 내 시스템의 오류를 점검하고, 학생들도 미리 접속하여 수업을 준비할 수 있도록 수업안내를 실시할 것을 추천한다. 이때 미리 접속한 친구들과 교수자가 간단한 대화를 나누고, 본인의 짝들과 가벼운 상호작용을 장려할 경우 협력적 분위기가 형성되고, 짝토의가 더 활발히 이루어지는 것을 경험했다. 또한 교수자는 수업 중에 사용하게 될 학습자료(파워포인트, PDF, 인터넷 사이트 등)를 미리 열어두고 바로 전환해서 보여줄 수 있도록 하며, 필요한 자료는 LMS에 업로드 해두는 것이 필요하다. 수업 중에는 학생들은 비디오는 켜고 마이크는 끄도록 한다. 물론 학생들은 정말 비디오를 켜는 것을 싫어했지만, 마스크를 쓰더라도 눈맞춤을 위해 비디오를 켜는 것을 요청했고 거의 대부분의 학생들이 몇 주 후 비디오를 켜고 수업하는 데 익숙해졌다. 그리고 수업의 정리 단계에서 도입에서 수업안내를 제시한 것과 마찬가지로 수업 후에 해야 할 활동(활동지 작성 및 업로드, 채팅/소회의실 업로드, 다음 주 읽어야 할 책 재안내, 과제, 이 시간 이후 수업진행 안내 등)을 정리해서 보여주는 것이 필요하다.

참고문헌

- 강지혜, 이병길, 권승아(2019). “대학 역량기반 교육과정에서 교육목표-교육과정-평가의 유기적인 연계를 위한 설계 전략의 탐색”, *교육공학연구*, 32(2), 527-549.
- 문영주 (2020). “토픽모델링을 이용한 하브루타 연구동향 분석”, *학습자중심 교과교육연구*, 20(4), 1149-1175.
- 박민정(2009). “역량기반 교육과정의 특징과 비판적 쟁점 분석 내재된 가능성과 딜레마를 중심으로”, *교육과정연구*, 27(4), 71-94
- 서용원, 김단, 이상은(2011). “역량기반 교육과정 설계 및 교수법”, *성균관대학교 제1회 역량기반 학부교육 심포지엄*

- 자료집, 29-42.
- 소경희(2009). “역량기반 교육의 교육과정사적 기반 및 자유교육적 성격 탐색”, *한국교육과정학회*, 27(1), 1-20.
- 이성일(2018). *하브루타로 교과수업을 디자인하다*, 맘에드림
- 이재왕, 양용철(2010). “온라인 토론 유형이 비판적 사고기능의 개발과 인지적 참여의 수준에 미치는 영향”, *사고개발*, 6(2), 121-143.
- 이정연 (2018). “하브루타(Havruta)를 활용한 토론 수업의 효과 연구”, *언어과학연구*, 86, 279-301.
- 이혜진, 김성희 (2013). “대학생용 자기성장 척도 개발.” *상담학연구*, 14(1), 609-626.
- 임소희 (2019). “하브루타 학습법을 활용한 성인간호학 교육이 간호대학생의 비판적 사고성향, 학습몰입, 학습만족도에 미치는 영향”, *한국산학기술학회논문지*, 20(7), 547-554.
- 전성수 (2014). *최고의 공부법*, 경향BP.
- 조은상(2019). “대학 교양교육에서 자기성장을 위한 허구이야기 만들기의 필요성”, *교양교육연구*, 12(2), 217-240.
- 조은영, 이신동 (2019). “하브루타 토론이 영재의 학습유형에 따라 비판적 사고력과 의사소통능력에 미치는 효과”, *순천향대학교 인문학연구소*, 38(1), 173-203.
- 최석규, 강화명, 김민지, 안연희, 이태현(2016). “교양필수 교과목 동기유발을 위한 하브루타식 교수법 연구”, *한국교양교육학회 2016년 추계전국학술대회 발표집*, 517-537.
- 하재현, 이현주(2020). “하브루타 교수법을 적용한 수업이 간호대학생의 의사소통능력, 비판적 사고능력 및 셀프리더십에 미치는 효과”, *지역사회간호학회지*, 31(3), 337-347.
- 허경호 (2003). “포괄적 대인 의사소통 능력 척도개발 및 타당성 검증”, *한국언론학보*, 47(6), 380-408.
- 허영주 (2016). “하브루타 활용 수업이 개인 및 집단창의성에 미치는 영향”, *교양교육연구*, 10(3), 95.
- Driscoll, M. (2002). *Web-Based Training*. San Francisco, CA: Jossey-Bass/Pfeiffer.
- Hines, R. A., & Pearl, C. E. (2004). Increasing interaction in web-based instruction: Using synchronous chats and asynchronous discussions. *Rural Special Education Quarterly*, 23, 33~36.
- Kent, O. (2010). A Theory of Havruta Learning. *Journal of Jewish Education*, 76(3), 215-245.



“대학 핵심역량 함양을 위한 온라인 하브루타 수업 사례”에 대해

이혜주(신라대)

정지연 교수님의 매력적인 연구에 대해 토론할 수 있는 기회를 주셔서 이 지면을 빌어 감사의 말씀을 드린다.

최근 대학교육의 평가 기준에 따라 대학의 교육목표, 인재상, 핵심역량이 개편되고 재설정되면서 교양교육과정의 변화 또한 불가피한 실정이다. 역량중심 교육과정 개편이라는 큰 틀 속에서 교양교육과정, 교양 교과목 또한 변화하고 있다. 토론하고자 하는 연구는 바로 이러한 변화 속에서 볼 수 있는 사례 연구라 할 수 있다. 본 연구와 같이 다양한 사례 연구들을 통해 교양교육이 추구하는 본래의 목적과 역량 중심 교육의 의미를 모두 담을 수 있을 교양교육 방법들이 제시될 수 있으며, 이러한 의미에서 가치가 있다고 생각한다.

본 연구는 대학 핵심역량 중 글로컬 역량의 하위역량인 ‘효과적인 의사소통능력’을 기르기 위한 교과목으로 개설된 ‘그림책과 함께 하는 자기성장’을 온라인 하브루타 수업방법으로 운영한 사례를 한 학기 과정으로 제시하고 있다.

물론 토론을 위한 제언이면서 동시에 질문이기는 하나, 몇 가지 고민해 볼만한 내용을 짚어보고자 한다.

첫째, 온라인 하브루타 수업에 대한 여러 아이디어를 제공하는 차원에서 볼 때 온라인 수업 과정에서 발생하는 여러 문제점을 고민하는 차원에서는 의의가 있으며, 문제가 발생하는 온라인 상황을 구체적으로 기술하고 그에 대한 해결방안을 제시하고 있다. 그러나, 대학 핵심역량 함양을 위한 온라인 하브루타 수업의 측면에서 고려할만한 아이디어라고 하기에 무리가 있다. 즉, zoom을 활용한 수업에서 발생할 수 있는 여러 문제점이나 팁을 제시하는 것에서 머무르고 있다는 것이다.. ‘효과적인 의사소통능력’ 역량을 기르기 위한 온라인 하브루타 방법에 있어서 관련 있는 교수 설계, 운영, 평가 측면에서의 아이디어 제시가 필요하다고 판단된다.

둘째, [그림 1]에서 제시한 Zoom 상황에서의 질문중심 하브루타 진행 내용을 적용한 수업계획서를 제시했다면 온라인 하브루타 진행 방법을 쉽게 이해할 수 있을 것이다. 면대면 상황보다 Zoom 상황에서의 하브루타 진행방식이 복잡하고 활동도 많아 보이는 점에서 하브루타 수업방식의 효율성에 대한 고민을

하게 된다. 대학에서 사용하는 수업계획서는 활용하여 내용을 제시하는 것에 대해 제안해본다. 수업계획서는 대학마다 유사하므로 주차별 학습내용과 활동이 명확하게 제시하여 다른 수업에서도 쉽게 활용할 필요가 있는 것으로 사료된다.

셋째, 수업 성과에서 활용한 대인 의사소통능력검사에 대한 문항을 제시할 필요가 있다. 의사소통능력 중에서도 어떤 문항을 사용하였으며, 사전-사후 검사를 통해 의미를 더할 필요가 있다. 물론 추후 연구에서 더 많은 데이터를 통해 제시되겠지만, 점점 차원에서 구체적으로 분석할 필요가 있다고 생각한다.

코로나 19로 인해 변화한 교육 상황에 대한 이해를 높이고 다양한 수업방식의 활용에 대한 아이디어 공유 차원에서 의미가 있다. 또한 많은 대학들이 고민하고 있는 대학 핵심역량, 교양 교과목, 온라인 수업 방식 등 최근 대학에서 중점적으로 관심을 가지는 분야를 다루고 있다는 점에서 볼 때 본 연구의 의미가 크다고 생각한다.

포스트 코로나 시대, 고전교육을 위한 동영상 콘텐츠 개발 전략과 방안 - 단국대학교 <명저읽기> 동영상 콘텐츠 개발 사례를 중심으로

이유진(단국대)

1. 서론

올해 초, 『new york times』는 <코로나바이러스는 대학교육을 영구히 바꿀 것인가(Will the Coronavirus Forever Alter the College Experience?)>라는 기획에서 다트머스대학(Dartmouth College), 로체스터대학(University of Rochester), 일리노이대학(University of Illinois at Urbana-Champaign) 등지에서 학과 및 학사정책을 담당하는 교수자들에게 온라인교육의 전망에 대해 질문을 던진 바 있다. 교수자들의 응답은 대개가 비관적이었으며, 코로나-19로부터 촉발된 현 상황과 대학교육의 미래를 관련짓는 것은 적절치 않다고 선을 그었다. “우리가 온라인교육에 관해 이야기할 때, 언급하는 것은 디지털기술을 사용하여 교육과정을 탈바꿈시키는 것이지요. 하지만 지금 일어나는 상황은 다릅니다. 지금 일어나는 상황은 교수들이 교실에서 하는 모든 것들을 몇 날 며칠에 걸쳐 줌(Zoom)에 쏟아붓기만 하는 것이지요(Vijay Govindarajan)”, “온라인교육에 대한 비관적인 시각을 가지는 이유는 학생들이 곧 싫증을 내고 다시 되풀이하는 것을 절대 원하지 않을 것으로 생각해서입니다. 학생들이 하는 것이라고는 줌을 사용해서 교수가 중심이 되는 전통적, 수동적인 교육방법을 재생하는 것뿐이기 때문이지요(Bill Cope)”¹⁾라고 평가하였다.

국내 대학의 사정 역시 크게 다르지 않았다고 여겨진다. 코로나-19는 도전이라기보다는 시련으로 그 자체였으며, 대학들은 1학기 개강일을 1~3주 미루면서 대책을 고민해야만 했다. 교육부가 “2020학년도 1학기 적용 일반대학의 원격수업 운영 기준 안내(2020.03.05.)”를 발표함에 따라 봄 학기를 온라인

1) “What we are talking about when we talk about online education is using digital technologies to transform the learning experience,” said Vijay Govindarajan, a professor at Dartmouth’s Tuck School of Business. “That is not what is happening right now. What is happening now is we had eight days to put everything we do in class onto Zoom.” ... This semester “has the potential to raise expectations of using these online resources to complement what we were doing before, in an evolutionary way, not a revolutionary way,” said Eric Fredericksen, associate vice president for online learning at the University of Rochester. “That’s the more permanent impact.” ... “The pessimistic view is that [students] are going to hate it and never want to do this again, because all they’re doing is using Zoom to reproduce everything that’s wrong with traditional passive, teacher-centered modes of teaching,” said Bill Cope, a professor of education policy, organization and leadership at the University of Illinois at Urbana-Champaign(Jon Marcus, 「Will the Coronavirus Forever Alter the College Experience?」, 『new york times』, Published April 23, 2020).

강의로 대체하고 대면강의의 개강일을 계속 연장하다가 결국 1학기 전체를 온라인수업으로 운영하기에 이른 것이다. 단국대학교의 경우, 대학의 교무팀과 학사팀, 원격강의 개발과 운영 지원을 담당하는 교수학습센터 소속 교수들, 기술지원을 위한 정보화팀과 기술지원팀으로 이루어진 ‘원격강의운영위’를 별도로 구성하고, 운영위를 통해 교육전문가들이 개발한 원격강의 운영 유형의 현장 적용 방안 등을 다각도로 검토한 것으로 알려져 있다. 운영위를 중심으로 대학은 코로나-19의 단계 조치에 따른 원격강의 유형과 구체적인 수업 운영지침을 마련하는 한편 온라인 캠퍼스와 콘텐츠 관리시스템을 발 빠르게 구축했으며, 교수자는 이와 같은 수업유형과 지침의 변화에 맞춰 모든 강의를 온라인수업으로 재설계한 것이다.²⁾

온라인교육 같은 새로운 영역의 교육기술은 교수법의 새롭고 신선한 접근을 요구하면서도(Privateer, 1999) 새로운 기술과 지금껏 추구해온 교육적 이상을 계승, 융합해야 하는 양가적 목표를 달성해내야 한다는 측면(Garison, 2011)³⁾에서 매우 도전적인 과제로 여겨져 왔다. 코로나-19 이전에도 온라인교육은 대학교육의 현재이자 미래적 지표였으며, 다양한 교과목으로 교육 영역을 확장하는 추세에 있었다. 예컨대, MOOC(Massive open online course)는 기술, 행정, 운영의 모든 측면에서 극대화된 개방성과 유연성을 기반으로 고등교육의 새로운 가능성을 열어 준다⁴⁾는 측면에서, 플립러닝(Flipped Learning)은 온·오프라인 활동을 유기적으로 구성하여 학습 주체성을 강화하고 학습자 간 활발한 상호작용을 유도한다는 측면⁵⁾에서 교육적 효용을 인정받아 왔다.

이러한 온라인교육의 시대적 흐름 속에서 단국대학교는 2020학년도 1학기 교양필수 교과목 <명저읽기> 수업을 개설하면서, 영상문학에 익숙한 1, 2학년 학습자들을 위해 동영상 콘텐츠 6종(prototype)을 개발하였다. 2021학년도에는 총 10종을 개발할 예정이며, 이후로도 장기적 안목에서 콘텐츠 개발을 위한 방안을 모색해 나가는 중이다. 본 발표문은 프로토타입 동영상 콘텐츠를 제작한 배경 및 과정을 소개하면

-
- 2) A대학의 경우, 대학의 교무팀과 학사팀, 원격강의 개발과 운영 지원을 위한 대학 교수학습센터 소속 교수 3인, 원격강의 운영 기술지원을 위한 정보화팀, 기술지원팀으로 이루어진 원격강의운영위를 별도로 구성하고, 운영위를 통해 교육전문가들이 개발한 원격강의 운영 유형의 현장 적용 방안 등을 다각도로 검토했다고 한다. 최종 개발된 원격강의 유형의 특징과 세부적인 운영지침의 내용은 다음과 같이 제시한 바 있다. “원격강의 설계와 관련된 가장 핵심적인 요소는 강의 동영상의 내용 및 품질과 교수자 및 학생과의 상호작용이라고 볼 수 있어 교수자의 강의에 초점을 맞춘 ‘강의중심형’과 학생의 참여 활동을 통한 상호작용에 초점을 둔 ‘활동중심형’의 2가지 유형을 개발하였다. ...급작스럽게 원격강의로 재설계해야 하는 교수자들의 어려움을 고려하여 크게 강의 동영상, 학습 자료, 온라인 학생 활동, 교수자-학생 소통 및 피드백의 4가지로 구분하여 설계 요소를 제시하고, 각 유형의 특징을 고려하여 효과적인 원격강의 운영을 위한 지침을 개발하였다(이영희·박윤정·윤정현, 「COVID-19 대응 대학 원격강의 운영 사례 분석을 통한 유형 탐색」, 『열린교육연구』, Vol. 28, No. 3, 한국열린교육학회, 2020, 216-217쪽).”
- 3) Garrison은 Paul Michael Privateer(1999)의 “디지털 테크놀로지가 급진적으로 교수법의 새롭고 다른 개념들을 요구한다는 것(「Academic technology and future of higher education-Strategic Paths Taken and Not Taken-」, 『The Journal of higher Education』, Vol. 70, No. 1, Ohio State University Press, 1999)”이라는 견해를 수용하면서도, 온라인 교육의 복잡성을 극복하고 새로운 테크놀로지를 수용하려면 ①개방적 커뮤니케이션과 신뢰 형성을 위한 계획, ②비판적 성찰과 담화를 위한 계획, ③커뮤니티와 응집성 구축, ④탐구적 역동성 구축, ⑤존중감과 책무성 유지, ⑥해결안을 창출하도록 탐구 유지, ⑦의도된 과정과 결과에 일치하는 평가 등과 같은 원리를 가지고 있어야 한다고 보았다(Garrison, D. R 著, 권성연·최형신·김혜정 共譯, 『21세기의 이러닝: 연구와 실행을 위한 프레임워크(E-learning in the 21st Century: A community of inquiry framework for research and practice)』, 학지사, 2013, 53쪽).
- 4) 최경애는 세계적으로 다양하게 전개되고 있는 MOOC의 특성을 ①MOOC의 개방성에 영향을 주는 비용의 접근방법의 차이, ②학습원리의 다양성, ③수강집단 설정의 다양화, ④국가사회적 필요와 맥락, ⑤콘텐츠 교수설계와 강좌운영, ⑥과정개발 및 수업 운영의 질 관리, ⑦기술력의 강화, ⑧교육과정의 다각화, ⑨학업성취도평가 및 인증방법 등을 통해 파악해 볼 수 있다고 보았다(최경애, 「고등평생학습체제로서의 K-MOOC 활성화를 위한 과제」, 『평생학습사회』, Vol. 12, No. 2, 한국방송통신대학교 원격교육연구소, 2016, 15-18쪽).
- 5) 김백희·김병홍, 「플립드 러닝(Flipped Learning)을 기반으로 한 역할 교체식 토의 수업 방안 연구」, 『우리말연구』 Vol. 37, 우리말학회, 2014; 최정빈·김은경, 「공과대학의 Flipped Learning 교수학습 모형 개발 및 교과운영사례」, 『공학교육연구』, Vol. 18, No.2, 한국공학교육학회, 2015; 박혜진, 「대학에서 플립러닝에 대한 교수자의 경험이 플립러닝 사용의도, 활용태도, 지각된 유용성과 용이성에 미치는 영향」, 『교육혁신연구』, Vol. 28, No. 1, 부산대학교 교육발전연구소, 2018; 오연경, 「포스트휴먼 시대 교양교육의 위상과 방향-고려대학교 공통교양 과목 <자유정의진리>를 중심으로-」, 『고려대학교 한국어문교육연구소 학술발표논문집』, Vol. 2020, 고려대학교 한국어문교육연구소, 2020.

서, 포스트 코로나 시대 고전교육을 위한 동영상 콘텐츠 개발의 전략과 구성방안을 탐색해 보고자 한다.

2. <명저읽기> 교과목의 신설과 동영상 콘텐츠 개발 배경

단국대학교 교양교육대학은 2020학년도 LAC로의 전환(윤승준, 2020)⁶⁾을 앞두고 <명저읽기>, <세계 지성사의 이해> 교과목 신설을 예고한 바 있다. 이 중에서 <명저읽기>는 ‘대화의 정신’이라는 교육철학을 중심에 두고, 책을 읽는 학습자가 주체가 되는 ‘자기 교육(self-education)’과 ‘문답법의 교육방법론’을 통해 타 대학에서 이루어진 고전교육 교양교과목의 성과에서 조금 더 나아간 차별성 확보해 보고자 하였다. 이러한 목표에 다가서기 위해 고전교육 현장에서 활용될 수 있는 문답식해제, 개념어사전, 동영상 콘텐츠 등의 부교재 개발을 방안으로 제시한 것이다(김주연, 2019).⁷⁾

2019년 9월, 단국대학교 교양기초교육연구소가 제안한 연구과제(과제명 : Liberal Education을 위한 고전교육 방법론 개발 및 확산, 연구책임자 : 윤승준)가 ‘한국연구재단 인문사회연구소 지원사업(교육연계형)’에 선정되면서, <명저읽기>, <세계지성사의 이해> 교과목 개발을 위한 교육적 구상들을 구체화할 수 있는 귀중한 지원을 얻게 된다. 그리고 지원 사업을 약 1년 여간 추진한 과정 속에서 연구의 지향점을 다음과 같이 제시할 수 있게 되었다.⁸⁾

- 첫째, 교양필수 교과목 <명저읽기>와 <세계 지성사의 이해> 개발 및 운영 내실화 : 2020/2023학년도 개편 교양교육과정 착근 및 대학 교양교육의 새로운 지평 개척
- 둘째, 고전교육을 위한 교수학습자료 및 프로그램 개발 지원 : 문답식해제, 개념어사전, 동영상 콘텐츠, 비교과 프로그램, 지역사회 확산 프로그램 등
- 셋째, 교육성과 진단 및 환류를 통한 고전교육의 질 관리 : 데이터 기반의 교육의 질 관리를 토대로 고전교육의 지속가능성 확보

2020년 10월, 한국연구재단이 주최한 ‘인문사회연구소 사업 성과교류회’에서 교양기초교육연구소는 위에 제시한 연구 방향성에 기초한 ‘교양필수 교과목 <명저읽기> 신설 및 고전교육 성과 진단 도구 개발’, ‘고전교육을 위한 문답식해제 및 동영상 콘텐츠 제작’, ‘제1기 용인시민 인문교양강좌 운영’ 등을 대표성과들로 보고한 바 있다.⁹⁾

6) 단국대학교가 구상한 Liberal Arts College로의 전환과정은 다음과 같이 요약된 바 있다. “Liberal Arts College와 Liberal Education을 위한 단국대학교의 구상은 「단국대학교 미래교육 혁신안」(2016), 「교양교육대학 중장기발전계획 연구」(2017), 「단국대학교 LAC 운영 방안 수립 연구」(2018), 「D-LAC 설립 및 Liberal Education」(2019) 거치면서 구체화되었다(윤승준, 「Liberal Education, 그 오래된 미래를 향하여-교양교육혁신을 위한 단국대학교의 도전」, 『교양기초교육연구』, Vol. 1, No. 1, 단국대학교 교양기초교육연구소, 2020, 56쪽).”

7) “<명저읽기> 교과목 개발을 목표로 하는 이 연구는 순수하게 이론적으로 학문적 가능성만을 타진하는 연구일 수 없다. 이 모든 프로세스와 목표를 일관지(一以貫之)로 관통하는 핵심이 있는데, 그것은 ‘대화의 정신’이라는 교육철학이다. 교육목표, 교육방법, 교육과정 일체가 이 교육철학으로부터 나온다(김주연, 「공통교양 <명저읽기> 교육을 위한 방법론 고찰」, 『한국교양교육학회 학술대회자료집』, Vol. 2019, No. 6, 한국교양교육학회, 2019, 353쪽).”

8) ‘2020년도 인문사회연구소 지원사업 교육연계형 성과교류회(일시: 2020.10.30.(금) 오후 2시, 장소: 서울 글로벌센터 9층 국제회의장)’ 20개 연구소가 참여했으며, 단국대학교 교양기초교육연구소, 숙명여자대학교 교양교육연구소, 한국교원대학교 융합교육연구소, 서경대학교 디자인연구소, 가톨릭대학교 인간학연구소 등 5곳의 연구소가 대표로 주요 성과를 발표한 바 있다(한국연구재단 인문사회연구소본부 編, 『<2020학년도 인문사회연구소지원사업 교육연계형 성과교류회> 자료집』, 한국연구재단, 2020.10.30, 86쪽).

대표성과-1	<div data-bbox="443 197 863 566">  </div> <div data-bbox="970 197 1366 566">  </div> <p>「2020년 교양기초교육 교강사 온라인 연수」 사례 발표 “고전교육 교양필수 교과목 운영 사례-단국대학교 〈명저읽기〉를 중심으로-”</p> <p>〈명저읽기〉 성과연구 보고서 - 고전교육의 교육적 성과분석 연구 -</p>
대표성과-2	<div data-bbox="435 680 1362 1041">  </div> <p>동영상 콘텐츠 개발 사례: 〈위대한 과학자 아인슈타인〉</p>
대표성과-3	<div data-bbox="427 1095 1390 1500">  </div> <p>제1기 용인시민 인문교양강좌(2020.1.7.-8.4.)</p>

【자료-1】「Liberal Education을 위한 고전교육 방법론 개발 및 확산」 대표성과

인문사회연구소지원사업 성과교류회에서 보고한 대표성과들 중에서 동영상콘텐츠는 개발전략, 내용 구성, 활용방안 등의 모든 측면에서 흥미로운 성과로 지목되었으며, 동영상 콘텐츠의 프로토타입 중 일부의 시연을 요청받기도 하였다. 이번에 성과로 보고한 동영상 콘텐츠는 총 6종으로, 〈삼국유사〉 2종, 〈일리아스〉, 〈위대한 유산〉, 〈위대한 과학자, 뉴턴〉, 〈위대한 과학자, 아인슈타인〉 등 다음 콘텐츠가 여기에 해당된다.

9) 위의 자료집, 16-19쪽.



【자료-2】 고전교육을 위해 개발한 동영상 콘텐츠 6종의 표제

3. 고전교육을 위한 동영상콘텐츠의 개발 전략과 구현

3-1. 개발 전략

단국대학교의 〈명저읽기〉 교과목은 고전에 대한 지식을 교수자가 일방적으로 제시하거나 작품의 일부 내용만 경험하는 것을 지양하며, 학습자가 한 학기 내내 직접 고전을 통독하면서 고전의 세계를 탐색해 나가도록 설계되었다. 〈명저읽기〉는 2020학년도 1학기 죽전/천안캠퍼스에 총 57개 분반이 개설되었으며 2,121명이, 2학기에는 총 64개 분반이 개설되어 2,195명의 학생들이 수강 중에 있다. 단국대학교는 이러한 〈명저읽기〉 교과목의 교육성과를 객관적으로 검증하기 위해 고전교육만을 위한 교육성과 진단도구의 개발을 완료했다(권순구, 2020)¹⁰⁾. 곧 학사 일정이 마무리될 2학기를 비롯해서 수업성과의 추이를 지속적으로 확인, 관리해 나갈 계획이다.

분반	계열	분반별 <명저읽기> 대상 도서(예시)	분량(쪽)
1	인문	그리스 비극 걸작선	438
2	인문	논어	424
3	인문	크리스마스 캐롤/위대한 유산	820
4	인문	죄와 벌	1,048
5	인문	젊은 베르테르의 슬픔/빌헬름 마이스터의 수업시대/파우스트	1,922
6	사회	군주론/자유론	354
7	사회	프로테스탄트 윤리와 자본주의 정신 외	487
8	자연	코스모스	719
9	자연	인류사를 바꾼 위대한 과학	511

【자료-3】 분반별 대상도서와 학습자에게 요구되는 〈명저읽기〉 분량

여기서 동영상 콘텐츠는 학생들이 고전을 더욱 친근하고 가깝게 느낄 수 있도록 각 영상별로 10분

10) 권순구는 2020학년도 1학기에 개설된 〈명저읽기〉 교육성과의 객관적 검증을 위해 고전교육만을 위한 교육성과 진단도구 개발한 바 있다. 진단도구는 ‘독해역량’, ‘의사소통역량’, ‘창의역량’, ‘문제해결 효능감’ 등 4개 영역 총 27문항으로 구성되었으며, 〈명저읽기〉를 수강하지 않은 고학년 학생을 대상으로 예비 설문을 실시하였다. 예비 설문에는 모두 293명이 참여하였으며, 전체 표본을 임의로 두 집단으로 나누어 탐색적 요인분석과 확인적 요인분석을 실시하였다. 그 결과 최종적으로 22개 문항을 새로운 고전교육성과측정도구로 선정하였으며, 이 문항에 대한 신뢰도를 확인하고 상관분석을 실시하여 타당도를 확인한 바 있다(권순구, 「고전교육 성과측정도구 개발 및 타당화 연구」, 『교양교육연구』, Vol. 14, No. 3, 한국교양교육학회, 2020, 189-204쪽).

내외 짝막한 분량을 형성하는 것을 전략으로 삼았다. 동영상 스토리보드, 스크립트, 영상 자막 및 디자인, 스튜디오 촬영 및 현장촬영, 전문가 인터뷰, 전문성우 녹음, 강의 제작에 필요한 자료 등을 제시하면서 다음과 같은 형태의 동영상 콘텐츠를 산출하는 것을 목표로 삼았다.

구분	형태
Video	<ul style="list-style-type: none"> • format : MP4 • size : 1920*1080, prograessive, 29.97 fps 이상 • Codec : H.264/AVC
Audio	<ul style="list-style-type: none"> • format : MP3/AAC • channel : 2ch Stereo/ 8ch mono(내레이션, 음악, 효과음, 배경음 각 2채널씩) • Sample rate : 48kHz 이상

【자료-4】 동영상 콘텐츠 결과 형태


2020년 2월부터 콘텐츠 전문제작 업체와 계약을 체결한 이후, ‘Analysis(개발전략 제안)’→‘Design(컨셉 회의, 세부시나리오 작성, 기초설계)’→‘Development(모듈별로 원고제시, 영상 설계 및 개발)’→‘Implement(시험운영, 최종확인)’→‘Evaluation(총괄평가, 운영모니터링, 유지보수)’ 등의 과정을 거쳐 왔다. 결과물의 형태뿐 아니라 내용적 측면에서도 양질의 콘텐츠를 지향하기 위해 해당 전공의 교수자들이 모든 개발과정에 직접 참여했으며, 2021학년도에는 10종의 콘텐츠를 새롭게 제작하고자 한다. 동영상 콘텐츠의 내용구성은 일정한 유형성을 지향하기보다 각각의 작품들이 지닌 미감을 드러내는 데 초점을 맞추고자 했다. 만약 한국연구재단의 지원이 6년 이상 뒷받침된다면 40여 종을 상회하는 콘텐츠를 제작할 수 있으며, 이렇게 제작된 영상들은 전 세계적으로 확산되는 교육자료공개운동(Open Educational Resources)에도 기여¹¹⁾할 수 있을 것이다(권성호 · 한승연 · 이준 · 방선희, 2012).

3.2. 동영상 콘텐츠의 구현방식과 특성


과정명	구현 및 상세설명
삼국유사	<ul style="list-style-type: none"> • 애니메이션을 바탕으로 한 스토리텔링형 트레일러 • 실제 장소의 영상과 사진을 활용한 현장감 부여 • 주제에 대한 신뢰성을 부여한 전문가 인터뷰 구성
주요 화면	
	

【자료-5】 〈삼국유사〉 동영상 콘텐츠 개발전략과 구성

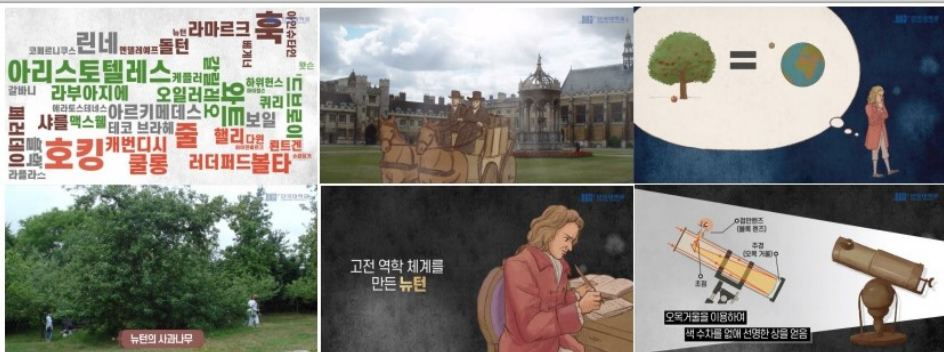
11) OER은 “교육자, 학생, 자기주도 학습자들이 수업, 학습, 연구를 해 사용 혹은 재사용하는 자화된 자료(OECD, 「Giving knowledge for free: The emergence of open educational resources」, OECD Publishing, 2007, 재인용)”로서 정형인 학습이 지배하던 고등교육을 비정형으로 진화시키고, 고등교육은 물론 평생교육 차원에서도 기여하는 사회 운동이다(권성호 · 한승연 · 이준 · 방선희, 「대학 교양교육 역량강화를 위한 스마트 e-러닝 교수-학습 모델 개발 연구」, 『평생학습사회』, Vol. 8, NO. 3, 한국방송통신대학교 원격교육연구소, 2012).”

과정명	구현 및 상세설명
일리아스	<ul style="list-style-type: none"> 애니메이션 및 영화를 바탕으로 한 트레일러 실제 장소의 사진을 활용하여 현장감 부여
주요 화면	
	

【자료-6】〈일리아스〉 동영상 콘텐츠 개발전략과 구성

과정명	구현 및 상세설명
위대한 유산	<ul style="list-style-type: none"> 지식채널e 형태의 <위대한 유산> 트레일러 실사와 영화 애니메이션을 통한 스토리텔링형 구성
주요 화면	
	

【자료-7】〈위대한 유산〉 동영상 콘텐츠 개발전략과 구성

과정명	구현 및 상세설명
위대한 과학자, 뉴턴	<ul style="list-style-type: none"> 실사와 영화, 애니메이션을 통한 '뉴턴' 인물에 대한 소개 트레일러 애니메이션을 통한 뉴턴의 법칙 설명
주요 화면	
	

【자료-8】〈위대한 과학자, 뉴턴〉 동영상 콘텐츠 개발전략과 구성

과정명	구현 및 상세설명
위대한 과학자, 아인슈타인	<ul style="list-style-type: none"> 실사와 영화, 애니메이션을 통한 '뉴턴' 인물에 대한 소개 트레일러 애니메이션을 통한 아인슈타인의 이론 설명
주요 화면	
	

【자료-9】〈위대한 과학자, 아인슈타인〉 동영상 콘텐츠 개발전략과 구성

4. 결론

코로나-19의 확산으로 인류 문명과 일상의 안온함이 위협받고 있다. 역사가 세계의 안정성을 뒤흔드는(cataclysmic) 본성을 가지고 있다는 점을 전제¹²⁾하더라도 이와 같은 급격한 변화는 전에 없었던 것 같고 앞으로도 없을 것 같은 공포를 조성한다. 헨리 키신저(Henry Kissinger)는 코로나바이러스 이후 국제질서는 근본적으로 변할 것이라고 단언했고, 토머스 프리드만(Thomas Friedman)은 앞으로의 세계가 ‘코로나바이러스 이후(AC: After Corona)’와 ‘코로나바이러스 이전(BC: Before Corona)’으로 확연히 구별될 것이라 전망했다.

그러나 우리의 일상을 어떻게든 회복해 보려는 노력이 세계 곳곳에서 진행 중이며, 그중에서도 ‘교육’은 국가의 미래를 위해 신속히 정상화되어야만 하는 최우선 과제로 꼽히고 있다. 이와 같은 비상상황에서 온라인교육은 새로운 기술과 지금까지 추구해온 교육적 이상을 계승, 융합해야 하는 어려운 과제를 떠맡게 되었다. 본고는 단국대학교 교양필수 교과목 〈명저읽기〉와 〈세계 지성사의 이해〉 개발 및 운영 내실화를 위한 방안으로 제시된 동영상 콘텐츠의 개발배경부터 설계단계, 구현내용의 구체적인 특성 등을 진솔하게 소개한 바 있다.

본 연구가 소개한 고전교육 동영상 콘텐츠는 학생들이 고전을 더욱 친근하고 가깝게 느낄 수 있도록 유도하는 부교재인 동시에 특별한 기술적 지원 없이 즉각적으로 확산될 수 있다는 측면에서 잠재성을 갖는다. 만약 한국연구재단의 지원이 6년 이상 뒷받침된다면 40여 종을 상회하는 대규모 콘텐츠를 제작하는 것도 가능한 일이며, 이렇게 제작된 영상들은 전 세계적으로 확산되는 교육자료공개운동(Open Educational Resources)에도 일정부분 기여할 수 있을 것이라 예상된다.

12) 해리 하르투니언 著, 윤영실 · 서정은 譯, 『역사의 요동』, 휴머니스트, 2006, 68쪽.

참고문헌

- Garison, D. R(2011), 권성연 · 최형신 · 김혜정 共譯, *21세기의 이러닝: 연구와 실행을 위한 프레임워크(E-learning in the 21st Century: A community of inquiry framework for research and practice)*, 학지사.
- Harry Harootunian(2006), 윤영실 · 서정은 共譯, *역사의 요동(History's Disquiet: Modernity, Cultural Practice, and the Question of Everyday)*, 휴머니스트, 68.
- 한국연구재단 인문사회연구본부(2020), <2020학년도 인문사회연구소지원사업 교육연계형 성과교류회> 자료집, 한국연구재단, 1-130.
- 권성호 · 한승연 · 이준 · 방선희(2012), “대학 교양교육 역량강화를 위한 스마트 e-러닝 교수-학습 모델 개발 연구”, *평생학습사회* 8(3), 한국방송통신대학교 원격교육연구소, 115-152.
- 권순구(2020), “고전교육 성과측정도구 개발 및 타당화 연구”, *교양교육연구* 14(3), 한국교양교육학회, 189-204.
- 김백희 · 김병홍(2014), “플립드 러닝(Flipped Learning)을 기반으로 한 역할 교체식 토의 수업 방안 연구”, *우리말연구* 37, 우리말학회, 141-166.
- 김주연(2019), “공통교양 <명저읽기> 교육을 위한 방법론 고찰”, *한국교양교육학회 학술대회자료집*, Vol. 2019, No. 6, 한국교양교육학회, 353.
- 박혜진(2018), “대학에서 플립러닝에 대한 교수자의 경험이 플립러닝 사용의도, 활용태도, 지각된 유용성과 용이성에 미치는 영향”, *교육혁신연구* 28(1), 부산대학교 교육발전연구소, 295-312.
- 이영희 · 박윤정 · 윤정현(2020), “COVID-19 대응 대학 원격강의 운영 사례 분석을 통한 유형 탐색”, *열린교육연구* 28(3), 한국열린교육학회, 216-217.
- 오연경(2020), “포스트휴먼 시대 교양교육의 위상과 방향-고려대학교 공통교양 과목 <자유정의진리>를 중심으로-”, *고려대학교 한국어문교육연구소 학술발표논문집* 2020, 고려대학교 한국어문교육연구소, 5-15.
- 윤승준(2020), “Liberal Education, 그 오래된 미래를 향하여-교양교육혁신을 위한 단국대학교의 도전”, *교양기초교육연구* 1(1), 단국대학교 교양기초교육연구소, 56.
- 최경애(2016), “고등평생학습체제로서의 K-MOOC 활성화를 위한 과제”, *평생학습사회* 12(2), 한국방송통신대학교 원격교육연구소, 15-18.
- 최정빈 · 김은경(2015), “공과대학의 Flipped Learning 교수학습 모형 개발 및 교과운영사례”, *공학교육연구* 18(2), 한국공학교육학회, 77-88.
- Paul Michael Privateer(1999), Academic technology and future of higher education-Strategic Paths Taken and Not Taken-. *The Journal of higher Education*, 70(1), Ohio State University Press, 60-79.



“포스트 코로나 시대, 고전교육을 위한 동영상 콘텐츠 개발 전략과 방안 – 단국대학교 <명저읽기> 동영상 콘텐츠 개발 사례를 중심으로”에 대해

이승은(한림대)

코로나 사태가 1년 가까이 지속되면서, 이른바 포스트 코로나 시대 대학교육의 지향이 달라질 것이라는 선언적 논의가 적지 않게 축적되어 왔습니다. 대학교육의 필요성에 대한 비관적 회의에서부터 새로운 방향을 정립할 기회라는 낙관적 기대에 이르기까지, 논자에 따라 차이는 있지만 어떤 방향으로든 변화가 목전에 닥쳐왔다는 데에는 모두가 공감하고 있는 듯합니다. 그렇다면 이제는 구체적인 방법론을 고민해야 할 시점이라 할 수 있습니다. 특히 언택트 시대를 맞이하여 온라인 교육이 조명받고 있는 지금, 이유진 선생님의 발표는 그 구체적 사례를 제시한다는 점에서 의미가 있다고 생각합니다. 발표문의 내용이 동영상 콘텐츠 개발의 목적과 과정을 소개하는 것으로 이루어져 있어, 논지에 특별히 이견은 없습니다. 다만 발표문을 읽으면서 들었던 궁금증 몇 가지를 말씀드리는 것으로 토론자의 소임을 다하고자 합니다.

1. 발표문을 통해, 소개하신 동영상 콘텐츠가 상당한 인적·물적 자원을 투입한 결과물임을 알 수 있었습니다. 궁금한 것은 이 동영상 콘텐츠가 실제 <명저읽기> 수업에서 어떻게 활용되고 있는가 하는 점입니다. 발표문의 서론에서 MOOC나 플립러닝 같은 온라인 수업 형식을 언급하신 것으로 보아 이 동영상 역시 온라인 수업 내에서 일정한 역할을 할 것으로 추정되는데, 막상 수업 모델에 대한 언급이 없어 구체적인 활용 방안을 알기 어렵습니다. 동영상 콘텐츠는 방대하고 이해가 어려운 고전의 세계에 입문하기 위한 일종의 나침반 역할인 것이지요? 고전의 내용을 전체적으로 설명, 정리하기 위함인지요? 아니면 흥미를 유발하기 위한 도구로 활용하는 것인지요? 물론 교수자에 따라 다양하게 활용할 수도 있겠지만, 개발 당시 의도한 바는 무엇인지 보충설명을 부탁드립니다.
2. 발표문의 제목은 “고전교육을 위한 동영상 콘텐츠 개발 전략과 방안”입니다. 그런데 발표문을 읽다보면 몇 종의 동영상 콘텐츠를 개발했다는 성과는 분명히 드러나지만, 그 동영상을 만들기 위한 전략과 방안이 무엇이었는지는 다소 모호한 듯합니다. “동영상 스토리보드, 스크립트, 영상 자막 및 디자인, 스튜디오 촬영 및 현장촬영, 전문가 인터뷰, 전문성우 녹음, 강의 제작에 필요한

자료 등을 제시”(6쪽)했다거나 결과물의 비디오·오디오 포맷을 제시하는 것은 형식과 기술의 측면에서의 방법론일 수 있지만, 그것이 동영상 콘텐츠의 내용이나 기획 의도를 설명하지는 못한다고 생각합니다. 아마 아직 구체화되지 않은 <3.2. 동영상 콘텐츠의 구현방식과 특성>에서 그에 대한 서술이 이어질 것으로 보이는데, 보충 설명을 부탁드립니다.

3. <명저읽기> 수업은 “한 학기 내내 학습자가 직접 고전을 통독하면서 고전의 세계를 탐색해나가도록 설계”되었다고 하였습니다. 그런데 이러한 동영상 콘텐츠의 존재는 한편으로는 학습자의 흥미를 유발하고 이해를 돕는 순기능을 할 수도 있지만, 다른 한편으로는 일종의 ‘요약본’으로 인식될 가능성도 있지 않을까요? 또 이러한 콘텐츠의 제작 과정에서 해당 고전 작품에 대한 기획자, 제작자의 해석과 관점이 투영될 여지는 없는지요? 그렇다면 동영상을 시청한 학습자는 고전에 대한 자기만의 관점을 갖기 이전에 주어진 해석을 먼저 접하게 되는 것은 아닌지 궁금합니다. 또 고전에 대한 해석, 혹은 고전이라는 지위 자체까지도 시대에 따라 달라질 수 있다고 생각합니다. 그러나 영상으로 만들어둔 해석은 무한히 재생될 수 있다는 장점과 고정되어 수정하기 어렵다는 단점을 동시에 지니고 있습니다. 그렇다면 상당한 자원을 투입하여 제작한 이 동영상 콘텐츠의 유효기간은 얼마 정도로 보고계시는지도 궁금합니다.
4. 위의 질문의 연장선상에서, 고전 교육에 이러한 동영상 콘텐츠가 과연 필요한 것인지, 조금은 엉뚱한 질문을 드려보고자 합니다. 다중(多衆)에게 보편적 지식을 효율적으로 전달하려는 목적에서라면 동영상 콘텐츠의 존재는 교수학습에 분명 큰 도움이 될 것입니다. 그렇지만 교양 교육으로서 고전 교육이 오히려 보편적 지식에 대한 비판적 사고능력을 함양하는 것을 목적으로 한다면, 교수자가 하나의 동영상을 제공하기보다는 학습자 개개인이 자기 나름의 동영상을 만들 수 있도록 하는 것이 더욱 중요하지 않을까 하는 생각을 해보았습니다. 물론 동영상 콘텐츠의 내용과 활용방법에 따라 후자의 교육목표도 충분히 달성 가능할 것이라 생각합니다.

두서없는 질문을 드린 것 같아 송구합니다. 오독으로 인한 우문이 있을 경우, 양해해주시면 감사하겠습니다.

Session 4

교양교육 연구의 새로운 패러다임

- 세션 4-1 지식 기반 사회의 교양 교육 쇄신을 위한 내용 구성에 대한 연구
/ 차현지 · 김성희
- 세션 4-2 한국 교양교육의 질적 발전을 위한 제언
- 고등교육 중장기 정책 방향과 연계된 미래학문으로서의 교양교육의 역할에 대하여
/ 도승연
- 세션 4-3 교양교육의 학문적 관계망 또는 학문적 지도 구축을 위한 탐색적 연구
/ 백승수
- 세션 4-4 21세기 교양교육의 융합학문(Convergence Science)적 지도 그리기
- 빅히스토리의 인문학적 전환을 통하여
/ 박혜정
- 세션 4-5 뉴 노멀 시대 교양교육 모델, '빅히스토리 문명사'
/ 김기봉

지식 기반 사회의 교양 교육 쇄신을 위한 내용 구성에 대한 연구

차현지(인천대) · 김성희(우송대)

1. 연구 목적 및 필요성

대학의 교양교육에 있어 무엇을 어떤 방법으로 가르쳐야 하는가에 대한 질문의 답을 얻기 위해 많은 연구자들이 고심을 해왔다. 본 연구의 목적은 지식 기반 사회에 적합한 교양교육의 창안과, 이를 쇄신할 수 있는 교육 내용을 살펴보려는 것이다. 따라서 본 연구는 지식 기반 사회에 요구되는 교양교육의 창안을 위해 시대 상황을 반영하는 교양교육의 내용에 대한 전문가의 의견을 분석하여 그 의미를 조명해보고자 한다.

2. 선행연구

2.1. 교양교육의 현주소

현재 미국의 여러 대학과 우리나라의 대학들이 채택하고 있는 교양교육 과정에서 찾아본 교양교육을 위한 교육과정 모형을 살펴보겠다. 교양교육에서 고전교육의 역할에 대해서는 여러 논란이 있다. 경희대학교 교양교육 교육과정과 시카고 대학의 교육과정은 고전교육을 내세우고 있지는 않으나 미국에서는 고전교육을 전면으로 내세우는 교육과정도 일부 학교에서 시행하고 있다. 미국의 소규모 학부 중심대학인 세인트 존스 칼리지는 100권의 고전읽기로 학부 4년의 교육과정을 대신하고 있는 교양교육 중심대학(Liberal Arts College)로 유명하다. 우리나라에서도 통합 인문 교양교육의 모범 사례로서 이와 같은 교육과정의 도입을 주장하는 학자들도 있다(안현효, 2019).

최근 우리나라 대학은 학생의 능력, 자질, 태도 등의 실질적인 변화를 추구하고, 졸업 이후의 삶에서 요청되는 직업 생활에서 필요한 기본적인 소양을 대학 교육과정을 통해 형성하고자 하는 개혁을 추진하고 있다. 그러나 하버드 대학은 교양교육 혁신의 일환으로 새로운 교양 교육과정을 통해 졸업 이후의 삶과 연계할 수 있는 능력을 강화하는 방향을 채택하였다. 최미리(2017)는 최근에 실시된 하버드대학의 개정 교양교육과정의 목적은 '변화하는 세계에서 학생들이 시민으로서 도덕적으로 행동하는 삶을 살도록 준비

시키는 것'이라고 했다. 즉 이론적인 분과학문은 그 자체의 가치를 중시하고 있지만 새로운 교양교육과정은 분과학문과 실제의 삶을 연계하는 활동을 극대화하는 방향으로 변화되었다.

2.2. 미래 교양교육에 대한 연구와 방향

*사피엔스*의 저자로 유명해진 이스라엘의 역사학자 유발 하라리는 “2050년의 세상이 어떨지 아는 사람은 아무도 없다”고 했다(하라리, 2018). 즉, 30년 앞의 미래사회를 정확히 예측할 수 있는 어떠한 기제도 아직 마련되어있지 않다는 것이다. 이러한 미래 사회의 특징 중 하나는 엄청나게 많은 정보의 홍수 속에 살아가야 한다는 것이며, 이러한 많은 양의 정보와 지식을 학생들에게 일방적으로 주입 시키는 것은 불가능한 일이다.

마원(2018)은 빠르게 변화하는 사회 속에서 기술적인 지식의 한계에 대해서 지적한 것이다. 가장 중요한 것은 이렇게 빠르게 바뀌는 세상에서 살아남을 수 있는 능력을 키워 주는 것이다. 2018년 미국 연방정부 교육협회인 NEA(National Education Association)는 미래를 준비해야 하는 학생들에게 가장 필요한 것은 다음과 같은 4C능력이라 했다. 즉 그것은 비판적 사고(critical thinking), 의사소통(communication), 협력(collaboration), 창의성(creativity)이다(NEA, 2018). 이미 너무 많은 정보가 넘치고 기술이 빠르게 변화하는 상황 속에서 중요한 것은 정신적 균형을 유지하면서도 처한 현실을 비판적 사고로 분석하면서 문화와 언어가 다른 전 세계 사람들과도 협력하고 상호 작용을 위해 의사소통하고 협력할 수 있는 능력일 것이다.

위와 같은 4C 역량이 어떤 방식으로 미국 대학 교양교육에 적용되었는지 살펴보기 위해 하버드 대학의 개정 교양 교육과정을 살펴보면(정철민·유재봉, 2017) 변화가 가속화되는 미래사회에서 윤리적 가치 판단을 할 수 있고 책임감 있는 삶을 살 수 있는 시민으로 성장할 수 있는 기틀을 제공해 주는 것의 중요성을 시사한다. 즉, 빠르게 진행되는 변화와 막대한 정보의 홍수 속에서 이러한 윤리적 판단을 하기 위해서는 강한 정신적 탄력성과 감정의 균형 감각이 필요할 것이다(유발 하라리, 2018).

3. 연구 방법

3.1. 델파이 연구

본 연구에서는 교양 교육 내용구성에 대한 전문가의 의견을 묻는 델파이 기법을 사용하여 내용을 모아 분석을 했다.

3.2. 조사대상 및 자료수집

본 연구는 2020년 8월 중순에서 2020년 9월 중순까지 약 한달 간 대학에서 여러 가지 다양한 전공과 경력을 가지고 교양교육에 대한 의견을 가질 만한 전문가 집단 6명을 표본으로 뽑아(표 1)에게 설문지를 의뢰 하였으며 이메일로 답을 얻었다.

4. 연구 논의

4.1. 21세기 교양을 갖춘 사람의 의미와 대학의 역할

앞으로 우리나라의 대학의 교양교육이 나아가야 하는 기본 방향과 틀에 대해 다음 표 1과 같이 각 대학에서 근무하는 여러 전공의 교수 여섯 명에게 자문을 구해서 정리하여 내용을 종합하였다. 21세기 교양인이란 빠르게 변화하는 불확실성의 시대에 학습능력을 가지고 끊임없이 배우면서 바른 판단을 할 수 있어야 하며 타인을 존중하며 함께 살아갈 수 있는 능력을 지닌 인간상이라 할 수 있다. 과학기술이 발달할수록 바른 판단이 필요하며 그것을 위해서는 학습능력과 더불어 다른 사람과 소통과 협력을 할 수 있는 능력이 더욱 중요시된다고 할 수 있으며, 이는 중국 마윈 회장의 연설(2018)과 상통하고, 미국 NEA(2018)가 제시한 4C 능력과도 일관된다고 볼 수 있다.

〈표 1〉 전문가 집단 정보

가명	연령	성별	전공 분야	근무연수
A교수	51	남	의학	20
B교수	52	남	유전생물학	2
C교수	52	남	철학	14
D교수	61	남	특수교육	24
E교수	56	여	영어교육	11
F교수	56	여	국문학	20
평균	54.8			15.08

그 다음으로 교양교육을 잘 하려면 대학은 우선적으로 무엇에 역점을 두어야 하는지에 대한 질문을 하였다. 공통적으로 여섯 명의 교수들은 학생들에게 글로벌 세계의 시민으로 성장하기 위한 어학능력과 본인의 의사를 잘 표현 하고 소통할 수 있는 글쓰기, 말하기 능력을 기르는 것을 강조했으며 인문학과 과학기술을 융합한 학문을 접해야 한다고 했다. 즉 어학능력과 함께 의사소통능력을 기르고 그리고 인문학과 과학이 융합된 지식이 필요하다고 했으며 이에 필요한 교과목 및 교육과정의 개발되어야 한다는 것에 의견을 모을 수 있었다.

4.2. 교양교육의 내용과 방법론

두 번째로 대학의 역할이 전통적인 전문 지식인의 양성에서 사회생활을 준비하는 고등교육으로 바뀐 현실에서, 졸업 후 삶의 준비를 위해 어떤 내용이 교양교육으로 필요한지, 그 내용을 어떤 방법으로 구현할 수 있는지를 6명의 교수들에 질문했다. A교수와 C교수는 비판적 사고와 의사소통 능력이 중요하며, 이러한 내용을 교육하기 위해서는 주입식 교육이 아닌 학생들이 주도적으로 참여하는 수업방식을 채택해야 한다고 했다. 특수교육을 강의하는 D교수는 세부적인 역량을 포함해야 한다고 했다. 이를 위해서는 학생의 흥미와 관심을 존중해야 하며 자신의 삶에서 시작하여 지역사회, 세계로 확대하여 적용하고 일반화 하는 경험을 유도할 수 있도록 프로젝트 수행이나 토론, 플립러닝 그리고 자기 주도적 학습 방법인 포트폴리오 구성 등 다양한 방법으로 진행되어야 한다고 했다. 학생들의 흥미를 고려하여 다양한 방법으

로 교육을 진행해야 하며 교육은 앞으로 학교 밖을 살아갈 때 필요한 인생 설계에 관한 내용을 포함해야 한다는 것이 독특한 점이었다.

영어교육을 전공한 E교수는 실제적인 경험을 포함한 교육, 직접 또는 간접경험을 정리하여 프레젠테이션 하는 등의 말하기 방법 그리고 독서와 이와 연관되는 여러 방법을 채택해야 한다고 했다. 즉 위에서 A 교수와 C교수가 언급한 읽기, 쓰기, 듣기, 말하기 등의 의사소통기술을 방법론적으로 채택해야 한다는 의견을 마찬가지로 언급하였다. 마지막으로 국문학을 가르치는 F교수는 기능적 인재상 보다는 우선적으로 학생들이 스스로 자아정체성 확립하고 공동체 의식과 나아가서 철학적 성찰을 할 수 있도록 교육내용을 구성하고, 주입식의 일방적인 강의에서 벗어나 학생 스스로 생각하고 문제를 제기하는 연습과 동료와 의견교환을 하며 사고를 확장할 수 있는 의사소통능력을 기르는 방법을 강조했다. 위 6명의 교수 중 B교수가 유일하게 과학기술의 기능적 내용을 포함시켜야 한다고 했으며 또한, D교수만 유일하게 인생설계에 대한 언급을 했다. 다른 4명의 교수들은 비판적 사고와 의사소통능력을 우선적으로 교양교육 내용에 포함시켜야 하며, 교육 방법으로는 주입식 교육에서 벗어나 학생들이 직접 참여하고 경험할 수 있는 프로젝트기반 수업이나 플립러닝 그리고 토론식수업을 공통적으로 언급했다.

4.3. 교양교육의 개발과 운영 및 앞으로의 목표

실제로 대학에서 교양교육 프로그램을 진행했던 경험과 문제점에 대한 질문에 대한 응답을 다음과 같이 정리할 수 있었다. 의학을 전공한 A교수는 실제 서울의 한 대학에서 교양 프로그램을 개발하고 진행했던 경험을 언급했다. ‘자연과학과 인문사회과학 지식에 기반을 둔 세계의 현상을 이해하고 그 접점을 통해 학생들 본인의 삶에 직접 적용할 수 있는’ 과목을 개발 했다고 했다. 철학을 전공한 C교수도 강의와 토론이 결합된 플립러닝 프로그램을 개발한 경험을 공유했다. 이 프로그램은 비판적 사고 능력 함양을 위해서 학생들의 토론으로 이루어지는 수업으로 많은 준비가 필요한, 플립러닝으로 학생들의 토론을 유도하는 철학 수업이었다고 했다. 이런 종류의 말하기 수업은 의사소통 능력이 중시되는 미래 사회에 필요한 교양프로그램(NEA, 2018)이라고 할 수 있다. 영어교육 전공인 E교수는 “대중영어말하기” 과목으로 교양교육 프로그램을 개발에 참여하였으며 현재 운영 중이라고 밝혔다. 이 과목은 글로벌 사회에서 타문화에 대한 이해를 통해 세계인들과 의사소통을 할 수 있는 세계시민을 양성하고자 하는 목적을 가졌다고 할 수 있다. 마지막으로 F교수 역시 인문학과 과학에 대한 이해를 아우르는 통합형 인재상을 목표를 두고 과목을 개발했다고 했다.

먼저 융합교양프로그램을 운영했던 A교수는 글쓰기(보고서)에 대한 첨삭지도 및 소그룹토론 활성화가 필요했으며 이러한 활동을 위해 조교의 지원이 많이 필요했다는 의견을 제시했다. 그 다음으로 플립러닝으로 토론수업을 개발 했던 C교수는 여러 어려움을 지적했다. 학교 측의 지원과 이해의 부족으로 교수자의 부담이 증가했으며, 학생들 입장에서는 본인의 학습능력의 편차에 따라서 프로그램에 대한 만족도가 크게 차이가 났다. 그리고 플립러닝에 필요한 동영상 강의에 대한 학생들의 평가가 예상보다 긍정적이지 않았으며 이러한 점이 어려웠다고 했다. 학생과 강이자 모두 플립러닝이라는 새로운 방식에 적응하기 어려웠다고 했다. 새로운 프로그램 개발을 위해서는 프로그램 종료 후 학습자와 강이자 모두 함께 성찰을 하는 과정이 필요함을 보여주고 있다. E교수는 <대중영어 말하기>과목을 운영하면서 학생들의 자신감을 조금이라도 강화시켜주는 기회를 제공하는 것으로 목적을 수정했다고 했다. 이는 학생들에게

단기간 많은 변화를 기대하거나 많은 학습량을 제시하기 보다는 꾸준히 지켜보면서 접근하는 끈기가 필요하며 현실적인 목적 수립의 중요성을 보여주고 있다. 국문학 전공자인 F교수는 프로그램을 개발할 당시 전체 교육과정 구성에서 거시적 교육목적이나 핵심 목표를 찾기 어려웠으며 기본적인 지침과 운영이 학교의 조직 변화에 따라 임의적으로 이루어지는 행정적인 어려움을 토로했다. 즉, 학교 차원의 중장기적인 목표와 지원이 필요하나 아직 현실에서는 많이 부족한 실정임을 알 수 있었다.

교양교육 프로그램을 개발 및 운영한 적이 없는 2명의 교수에게는 앞으로 어떤 목표와 기준을 가지고 개발하겠는지에 대한 질문했는데 유전생물학을 전공한 B교수는 사회와의 연계성에 대한 교육에 중점을 두고 대학이 교육과 연구 외에도 사회와 연관성을 찾고, 사회 문제 해결에 기여할 수 있는 다양한 방식을 찾는 프로그램 개발이 필요하다고 했다. 즉, 4차 산업 혁명 시대에 꼭 필요한 디지털 역량강화를 목표로 소프트웨어, 프로그래밍 등이 교양교육에 포함되기를 바란다고 했다. 역시 교양교육 프로그램을 운영에 참가한 적이 없는 D교수는 구체적 과목에 대한 언급은 없었으나 일관성 있는 목표와 그것이 달성되었는지에 대한 평가와 학생들의 참여가 용이한 교양교육 프로그램을 개발을 원한다고 했다. 즉, B교수는 구체적인 내용을 언급했으며, D교수는 프로그램의 목표와 평가에 대해서 주목했다.

5. 연구 결과

지식 기반 사회인 현 시대의 흐름에 맞는 대학의 교양교육의 내용과 방법에 대해 논의하고자 문헌 연구와 더불어 다양한 전공 배경을 가진 여섯 명의 교수의 의견과 경험을 모아 다음과 같이 정리하였다. 먼저 ‘21세기 교양인이란 무엇인가’라는 질문에 대해서는, ‘빠른 변화가 진행되는 불확실성의 시대에 끊임없이 학습하면서, 정확한 분석을 통해서 윤리적인 판단을 할 수 있으며, 동시에 타인과 소통하며 협력할 수 있는 인간상’이라는 것으로 종합할 수 있었다. 교양교육을 위해 대학이 역점을 두어서 개발해야 하는 능력은 무엇인가 하는 질문에 대해서 6명 응답자의 의견을 종합하면 글로벌한 시대의 세계시민으로 성장하기 위한 어학능력과 본인의 의사를 표현하고 소통 할 수 있는 의사소통능력, 즉 글쓰기 및 말하기능력을 기르는 것이며, 인문학과 과학기술을 융합한 학문을 접해야 하므로 이러한 과목 및 교육과정을 앞으로 개발해야 한다는 공통적인 의견이 제시되었다.

교양교육에 필수적으로 포함되어야 하는 내용과 방법론에 대한 질문에 대해서는 비판적인 사고를 할 수 있으며 원활하게 의사소통을 할 수 있는 능력이 우선적으로 교양교육 내용에 포함되어야 한다고 했다. 이를 위해서 주입식 교육에서 벗어나 프로젝트기반 수업이나 플립러닝, 또는 토론식수업을 진행해야 한다고 하였다. 그리고 과학 및 IT기술의 발달과 더불어 디지털 역량을 강화 할 수 있는 내용이나 생애주기별 필요한 진로설계방법도 포함되어야 한다는 의견도 있었다.

교양 교육의 목적은 빠른 변화가 진행되는 디지털 사회에서 인류가 그동안 쌓아온 여러 경험과 지식을 이해하는 동시에 새로운 미지의 것을 수용하며 그 안에서 정신적 균형감을 이루며 윤리적 판단을 할 수 있는 세계적 시민으로 성장시키는 것이라고 할 수 있다. 이런 교양교육은 단기간 성과를 내는 교육이 아닌, 평생 학습능력을 지닌 균형적인 교양인으로 양성하는 것이며 대학교육의 핵심적인 역할이라고 할 수 있다.

참고문헌

- 김지현(2010). '대학 역량기반 교육혁신'담론의 교육학적 조건, *교육원리연구*, 15(1), 87-126.
- 신득렬(2016). *교양교육*. 인천:겨리.
- 안현호 (2019). 통합인문 교양교육에서 고전교육 - 대학교육 혁신에서 교양교육강화 방안, *교양교육연구*, 13(3), 99-123
- 이상민 (2018). 미래 사회가 요구하는 대학 교양교육의 방향. *인간연구*(37), 113-133
- 이종성 (2001). *델파이방법*. 서울: 교육과학사.
- 정철민 · 유재봉, (2016). 대학 교양교육의 변화: 하버드 교양교육 보고서를 중심으로, *비교교육연구*, 26, 189-210
- 최미리(2017), 하버드대학의 교양교육 사례 연구: 2016년도 개정 교육과정을 중심으로, *학습자중심교과교육연구*, 17(6), 263-292.
- 한은주(2019). *사회조사분석사 2급 필기*. 서울: 와우패스.
- Bereiter, C.(2002). Liberal Education in a Knowledge Society. B. Smith, ed. *Liberal Education in a Knowledge Society*. Chicago:Open Court.
- Davidson, C.N.(2017), *The New Education: How to Revolutionize the University to Prepare Students for a World in Flux*, New York: Basic Books.
- Gupta, U. G., and R. E. Clarke, (1996). Theory and application of the delphi technique: A bibliography (1975-1994). *Technological Forecasting and Social Change* 53: 185-211.
- Harari, Y.N.(2018). *21 Lessons for the 21st Century*, Spiegel & Grau, Jonathan Cape.
- Ma, J.(2018). <https://www.weforum.org/agenda/2018/09/jack-ma-wants-to-go-back-to-teaching>
- National Education Association. (2018) Preparing 21st century Students for a Global Society <http://ftp.arizonaaea.org/assets/docs/A-Guide-to-Four-Cs.pdf>



“지식 기반 사회의 교양 교육 쇠신을 위한 내용 구성에 대한 연구”에 대해

이은정(경희대)

1.

본 연구는 지식 기반 사회에 적합한 교양교육의 창안과 이를 쇠신할 수 있는 교육내용을 살펴보기 위해 다양한 전공과 교육 경력을 가진 6명의 교수자 집단을 대상으로 델파이 연구를 진행하였다. 연구자가 한국 교양교육 재편 필요성을 제기한 것처럼 오늘날 대학교육의 적실성과 타당성은 한국뿐 아니라 전 세계적으로도 핵심적인 의제로 떠오르고 있다. 예를 들어 2017년에 스위스의 베른대학교는 『지속가능한 발전을 대학에 통합하기』(Integrating Sustainable Development into Higher Education)라는 대학정책 가이드라인 보고서를 발간하고 홈페이지에 공개했는데, 그 이유를 이렇게 밝혔다. UN이 1987년 브루틀란 보고서(Brundtland Report)에서 지구사회의 공존을 위한 지속가능한 발전을 제안한 이후, 다양한 시도들과 수많은 노력에도 불구하고 지구사회는 보다 심각한 환경, 사회, 경제적 문제들에 직면하고 있으며, 이제는 대학이 이 문제를 앞장서서 해결하기 위해 ‘실천에 나설 필요성이 긴급하게 요청된다.’(Bern Univ., 2017) 이와 더불어 최근에는 전 세계 대학의 연구와 교육에 대한 평가 데이터를 제공하는 타임즈 고등교육 평가기관(Times Higher Education, THE)이 2018년 9월 6일 정보공시에서 UN이 제시한 지속가능발전 목표들을 성공적으로 수행하고 있는 대학들의 기여도를 영향력 평가(Impact Ranking)에 반영하겠다고 밝힌 바가 있다.(THE, 2018)

이와 같은 두 가지 사례가 알려주는 것은 대학에 대한 사회적 책무가 이전과 같은 연구와 교육에만 한정되는 것이 아니라 지역사회와 지구사회에 대한 공공적 역할을 수행하는 것으로 변화되고 있다는 점이며, 대학교육의 근본적인 재구조화가 더는 피할 수 없는 당면 과제가 되었다는 점이다. 대학이 제공하는 교양교육은 이런 점에서 이전과 동일한 방식의 전공학문의 하위 조직으로서의 기초교육도 아니고 ‘교양’이라는 용어가 문자적으로 함의하는 것과 같은 일반적인 소양교육도 아닌 자신만의 위상과 역량, 방향을 갖춘 기구로 재편되어야 할 필요성이 있다. 교양교육의 쇠신을 요청하는 연구자는 그렇다면 한국 대학의 현재와 같은 조직구조에서 교양교육 전담기구가 어떤 형태로 변화되어야 한다고 생각하는지 의견을 청하고 싶다.

2.

연구자는 2018년 미국 연방정부 교육협회 NEA(National Education Association)가 학생들의 미래학습역량으로 제시한 4C, 즉 비판적 사고(critical thinking), 의사소통(communication), 협력(collaboration), 창의성(creativity)을 교양교육이 지향할 학습역량으로 제시하면서 6명의 교수자들의 개별적 경험을 통해서 구체적인 과목개발이나 교양프로그램의 사례들을 소개하고 있다. 대학교육 현장에서 실제로 많은 교수자들은 융복합 과목개발이나 의사소통 과목개발, 대학-지역사회 연계 프로그램이나 대학-기업 연계 프로그램 등을 개발하기 위해 노력하고 있으며, 교수법에 있어서도 블랜디드 러닝이나 플립러닝 등 학생들의 능동적인 참여와 자기주도학습을 촉진시키기 위한 시도를 하고 있다.

하지만 이러한 교수자들의 노력에서 불구하고 학습현장에서 만나는 학생들의 학습역량이나 학습에 대한 수용력은 실망스러운 측면이 많다. 특히 코로나 사태가 장기화되면서 올해 3월에 입학한 학생들은 대학 생활의 1년 가까이 온라인 비대면 수업으로 대학을 경험하고 있다. 교양교육 이수 과정에서 높은 비중을 차지하는 신입생들의 이런 상황은 대학문화에서 얻을 수 있는 다양한 사회화 경험들을 상실시킬 뿐만 아니라 면대면 학습이 지닌 중요한 효과들(타인들과의 의사소통 능력, 타인들과의 갈등관리 능력, 상호관계에서 깨닫게 되는 자기발견, 지적호기심을 심화시키고 발전시키는 자기주도 학습능력)을 접하지 못하게 만들고 있다. 또한 많은 교수자들의 토로에 의하면 온라인 비대면 수업에서 보이는 학생들의 학습태도는 상당히 우려스러운 측면이 있으며, 학습에 대한 관심이나 깊이, 열정도 면대면 수업에 비해서 현저하게 낮은 편이다.

대학교육과 관련해서 가장 중요한 고려 사항은 학습자들의 학습역량이다. 그러나 교육정책이나 관련 연구들에서 한국 대학들의 교육여건이나 학생들의 학습역량에 대한 평가와 진단은 많이 논의되지 않는다. 한국의 대학과 교육의 변화를 모색하기 위해서는 우리 자신이 놓여있는 현실에 대한 솔직한 인정과 분석이 필요하며, 미국이나 유럽의 교육정책을 그대로 수용하기보다는 우리의 교육환경과 학습역량을 고려한 차별적인 전략이 필요하다고 생각한다. 이러한 점들을 고려할 때, 연구자가 교양교육의 핵심 학습역량으로 제시한 4C는 전략적인 측면에서 접근할 필요가 있으며 구체적인 교수법 모델이나 학습역량 평가 지표 등이 필요하다고 여겨진다. 이와 관련해서 연구자의 고민은 어떤 것이며, 향후 어떤 방향으로 본 논문을 전개할 예정인지 의견을 듣고 싶다.

한국 교양교육의 질적 발전을 위한 제언

- 고등교육 중장기 정책 방향과 연계된 미래학문으로서의 교양교육의 역할에 대하여¹⁾

도승연(광운대)

1. 서론

4차 산업혁명 시대의 도래, 전 세계를 강타하고 있는 코로나라는 재앙은 비단 한국의 교육계만이 아닌 전 세계적으로 현재의 위기를 정확히 진단하고 가능한 새로운 변화와 대안을 모색해야 하는 문명사적 전환의 요구에 직면하게 하였다. 무엇보다 불과 1년 전이라고 말하기 힘든 교육현장에서의 급격한 문화격차와 갑작스럽게 찾아온 현실의 변화와 위기속에서 미래 세대에게 무엇을 어떻게 가르쳐야 하는가에 대한 방향과 방법을 모색해야 하는 교양교육이 담당해야 할 시대사적 역할은 그 어느 시대보다 엄중하다.

그러한 맥락에서 최근 교육부는 대학혁신 지원 사업 4 유형인 ‘비대면 온라인 수업 지원 및 질 관리’을 신설하였고 모든 대학의 일괄지급이 아닌 각 대학의 재정 규모와 특성을 고려하고 더 나아가 전체 구성원들의 의견수렴에 따른 계획의 충실성에 근거하여 비대면 온라인 교육의 인프라를 강화에 관한 실질적인 지원책을 제공하였다. 이처럼 현실의 급격한 변화에 대한 대처도 녹록치 않은 상황에서 미래의 한국 교양교육의 문제점을 진단하고 미래 학문으로서의 가능성의 타진하는 총체적 차원의 이해가 필요하다는 논의가 지나치게 이상적으로 들릴 수도 있을 것이다. 하지만 우리에게 주어진 현실이 과거와 질적으로 다른 전대미문의 것이라면 교육현장에서 발생하는 문제 상황을 재빨리 대처하는 일만큼이나 위기의 변화에 맞는 새로운 제도의 토대를 구축하는 일 역시 그게 못지않은 시급성을 가진 과제라 할 것이다.

특히 대학의 교양교육이야말로 분과학문으로서의 전공교육이 하기 힘든, 오히려 그러한 영역별, 전공별 구분을 극복할 때에만 본격적으로 전개될 수 있는 보편성을 지향하는 정체성을 가질 뿐 아니라 시대사적 차원의 교육의 역할을 가장 최전방에서 수행해야 하는 특수한 당위성을 가지는 영역이기 때문이다. 예를 들어 전공교육은 ‘비대면 온라인이라는 교육환경의 매체적 변화 안에서 어떻게 하면 기존 교과내용을 손실없이 교수-학생, 학생-학생간의 상호작용의 교육 효과를 유지할 것인가와 같은 교육 내용의 질

1) 본 연구에서 다루는 한국 교양교육의 문제는 일반시민들을 대상으로 하는 시민대상 교양교육이나 가정교육, 홈스쿨링 차원이 아닌 고등교육기관인 대학의 교과과정 내에서 진행되고 있는 제도권 교육에 논의를 한정할 것이다.

관리 차원에서 현 상황을 대처한다면, 교양교육은 이러한 상황적 대처는 물론이고 더 나아가 인류세(Anthropocene)로 대변되는 기후위기와 감염병의 창궐과 같은 이러한 현실의 절박함 속에서 ‘자유시민으로서 공적인 삶에 능동적으로 참여하는 법’, 더 나아가 ‘세계시민으로서의 인식하고 실천해야 하는 세계의 본성과 삶의 가치’등을 교양교육의 교과내용에 즉각적으로 반영하여 미래사회를 이끌어 갈 후속세대들을 교육해야 할 본연의 역할을 담당하고 있기 때문이다.

이처럼 현대 사회의 위기가 다각적인 차원에서 대두할수록 한국의 대학교육에서의 서 교양교육의 중요성은 더욱 커진다고 할 수 있지만 실제 우리사회의 교양교육의 위상은 여전히 위기에 놓여있다고 하겠다. 물론 그동안 교육부의 학부 교육을 위한 지원사업의 효과, 대학교육협의체, 교양교육학계에서의 학문적 정체성 수립에 관한 노력으로 성과가 있었음에도 불구하고 필자에게 여전히 위기라고 여겨지는 지점은 교양교육계에 몸담고 있는 구성원을 제외하고는 그것이 정말로 중요하고 근본적인 학문적, 교육적 문제라고 여기지 않는 풍토 때문이다.

이에 필자는 본문에서 이러한 풍토가 발생하게 된 배경에 대한 간략한 설명과 더불어 첫째, 교양교육이야말로 이러한 시대사적 위기에 응답, 대응해야 하는 학문과 교육의 영역임을 스스로 인식하고 교양교육이 학문적 가능성과 조건을 고찰할 것이며 둘째, 현실의 제도적 차원에서 고등교육 중장기적 발전 정책에 근거하여 질적인 내실화를 이끌 수 있는 방법이 무엇인지 고민함으로써 미래 학문으로서의 교양교육 질적인 발전을 도모하고자 한다.

2. 본론

지난 10년간 한국 대학의 교양교육은 전공교육의 토대학문으로서의 역할을 벗어나 학부대학을 중심으로 교양 본령의 가치와 학문적 의의를 탐색하는데 많은 노력을 기울여왔으며 이에 상당한 교육적 성과를 거두었다. 이와 더불어 4차 산업혁명의 시대적 수요에 따라 ‘기업가정신’, ‘취. 창업 관련 과목’ 등 진로 중심의 현장 실무적 역량중심 교육이 강조되면서 대학의 교양교육의 외연을 또 다른 방향에서 확장하고 있는 추세이다. 하지만 한국의 대학에서 교양교육의 의의와 학문적 정체성이 제도적으로 구축되고 운영되고 있는가의 대해 묻는 교양교육의 실질적인 운영주체이며 학문공동체인 교양학부, 교양대학이 상술한 역할을 충실히 수행한다고 보기 어렵다. 하지만 이것은 전적으로 해당 공동체의 의지 문제가 아니며 오히려 그 배경에는 우리가 가진 그간의 역사적 경험에 각인된 가치 추구의 방향과도 보다 직접적인 연관을 가지고 있기에 이에 대해 간단히 검토하면서 교양교육의 시대적 의의를 주장하고자 한다.

2.1. 보편적 가치를 추구하는 지성교육 VS 실용적 가치를 추구하는 지식교육²⁾

추구하는 가치의 특성과 가치 추구의 방식에 따라 보편적 가치를 추구하는 지성교육을 교양교육으로, 실용적 가치를 추구하는 지식 교육을 전공교육으로의 구분자체는 쉬운 일이지만 대학교육의 현장에서

2) 손동현(2009). 「교양교육의 새로운 위상과 그 강화 방책」, 『교양교육연구』, 3(2) 16. 필자는 교양교육의 학문적 특성을 교양교육을 ‘보편적 가치를 탐구하는 지성 교육’으로, 전공교육을 ‘실용적 가치를 탐구하는 지식교육’으로 특정 지식의 주제와 내용이 급변하는 현대 사회를 살아가기 위해서는 전자의 특성이 강조되어야 함을 주장하고 있다.

지성과 지식 교육의 균형점을 찾는다는 것은 매우 어려운 과업중의 하나이다. 흡사 과학(지성)과 기술(실용)의 대립이 근대과학혁명이후 도출된 과학기술의 융합을 통해 엄청난 발전을 거듭한 것은 모두가 알고 있지만 사회의 수요에 의해 응용되고 개발되는 기술은 언제나 현실 문제를 해결하는 성과로 직결된 점에서 과학기술에서의 균형점은 기술을 향해 있다. 이처럼 실용가치에 대한 강조는 전세계적인 현상으로서 인문학의 위기, 교양의 위기, 지성교육의 위기로 등장하고 있지만 특히 압축적 경제성장을 경험한 우리의 경우 실용가치에 대한 추구는 더욱 노골적이다. 대학의 수가 양적으로 확대되었던 1996년 대학설립 자유화³⁾를 단행한 고등교육 정책이 이러한 분위기를 짐작케 하는데 당시 대학의 실질적 교육목표는 산업 국가를 이끌어갈 전문 인력의 배출이었으며 이는 대학에게 주어진 가장 중요한 사회기여적 역할이라고 볼 수 있을 것이다. 이처럼 자원이 아닌 인재를 통해 압축적 경제성장 이후 산업화에 의한 재도약을 경험한 우리의 역사적 경험이 국가발전의 동력은 전문지식(응용과학, 실용기술)을 가진 인력 배출로서 이해하고 고등교육 기관으로서의 대학교육을 실용중심 지식교육으로 이해하게 했음을 쉽게 짐작할 수 있다. 또 이와 다른 인류사적 관점을 적용함으로써 한국 대학 교육의 실용적 가치추구의 지향성을 읽어낼 수 있다. 문명사적 관점에서 본다면 소위 제국의 경험(통일적 문화권을 이루었던)을 가진 국가의 경우 당대인들의 상호주관적 실재로서의 가치를 선도적으로 구성하고 그 가치를 담론화하는 각종 제도와 토대를 만들었던 경험이 있다는 것이다. 이처럼 보이지 않는 것으로서의 제도가 선제적으로 구축되어야지만 그 토대위에 응용과 실용의 가치가 효과를 발휘할 수 있음을 인식하고 실천할 수 역사적 학습의 기회가 있었던 반면, 제국적 문명의 주변부의 경우 그러한 가치와 제도를 실질적으로 만드는 경험이 부재했기에 해당 가치 습득의 필요성을 인식할 수 없었다는 것이다, 하지만 동시에 그러한 토대 구축에 관한 경험은 부재하지만 이미 주어진 토대로부터 산출된 실용적이며 응용적인 장치적 수준의 문화적 성과물을 빠르게 습득하는 것에 열중함으로써 국가적 생존과 발전을 이뤄왔다는 주장이 있다. 그러한 점에서 응용과학과 실용기술의 지식을 가진 인재의 양성이 곧 국가발전의 동력으로서 간주되고 대학의 교육 목표가 되었다는 해석이 가능하다.

이러한 역사적 배경을 감안했을 때 현재의 대학 교육이 다각적인 제도적 노력에도 불구하고 지성과 지식 교육의 균형적 운영이 아닌 지식 교육 중심을 탈피하기 힘든 것인지, 더 나아가 지성교육을 담당하는 교양교육, 인문학, 기초과학적 영역의 위기가 어디에 뿌리를 두고 있는지를 짐작하게 한다. 대학교육에 있어서 이러한 지식교육의 집중은 최근의 교양교육의 중요성과 필요성을 강조한 탓인지 교과과정과 같은 제도적 차원에서는 상당 부분이 개선되었으나 해당 영역의 미래적 발전을 위한 실질적 지표라 할 수 있는 재원 투입에 측면에서는 오히려 과거에 비교할 수 없을 정도의 급격한 편차⁴⁾를 보이고 있다. 뿐만 아니라 최근 과학기술부가 내년 1월부터 부처별 운영되어 오던 R&D 사업을 체계적으로 관리한다는

-
- 3) 1994년 김영삼 정부의 대통령 자문기관인 교육개혁위원회는 대학정원 자율화, 대학설립준칙주의 등 대학의 자율성을 대폭 확대하는 개혁안을 제시하였고 이에 따라 96년 정원이 자율화됐다. 수도권대학은 수도권 규제에 막혀 정원을 늘리는 것이 힘들었지만 비수도권 대학의 수와 입학정원이 폭발적으로 증가하는 계기가 되었다.
 - 4) 2019년 우리나라의 국가연구 개발예산이 20조원을 넘어서 세계 최고 수준에 이르렀고, 특히 민간 영역의 투자가 주를 이루는 과학기술에 지원액을 포함한다면 81조원에 이르지만 국가 연구 개발 예산 중 인문사회 분야의 지원액은 전체의 1.5%인 3천억 수준에 머물러 있다. 이는 영국의 정부 연구위원회 예산중 인문학 배정 예산 9%, 미국의 국립기금 연구지원액 중 인문학 배정 7%에 비해 현저히 부족한 예산 비율이다. 또한 2019년 한국연구재단 전체 예산 5조 7천억원 중 인문사회학술지원 2315억원으로 전체 대비 5.3%에 불과하다는 점에서 이미 조 단위의 민간투자가 추가로 이루어지고 있는 과학기술 영역에 대한 집중화 현상을 심화시키고 있다. (참고: 이강재외 10인, “학술진흥 정책 수립체계 재정립 및 중장기 학술진흥방안 연구” 한국연구재단 정책연구보고서(2019) 54)

취지의 ‘국가연구개발혁신법’을 발표하였으나 공청회는 인문사회영역의 의견수렴 없이 진행되었고 실제 인문사회연구 학술연구가 법 적용에서 배제되었다는 점에서 전국인문계열 학장협의체 중심으로 성명서를 발표하여 학문의 발전과 한 몸인 지성교육의 향후 전망을 더욱 어렵게 하고 있다.⁵⁾

2.2. 교양교육의 외연의 확대 VS 보편적 가치를 추구하는 지성 교육 축소

교양교육에 대한 또 다른 쟁점은 실제 교양교육의 외연은 확대되었으나 교양교육의 본령이라고 할 수 있는 보편적 지성교육이 무너지고 실용 교과화되거나, 지성교육을 표방하는 경우에도 그 수준이 낮아지고 있다는 지적이다. 한마디로 이는 교양교육이 취업대비 교육이 되고 교과목 난이도가 낮은 내용으로 대체되고 있다는 뼈아픈 현실이기도 하다. 이 문제 역시 교양교육 운영 주체의 독자적 문제가 아니라 한국 대학교육이 직면하고 있는 상황과 함께 살펴볼 필요가 있다. 앞에서 언급했듯이 1996년 대학설립 자율화 정책 이후 대학이 양적으로 폭발적으로 증가하고 대학의 등록금이 10년간 동결되는 등 대학진학의 문턱이 낮아지면서 대학진학률이 세계 최고 수준을 기록하고 있다. 2008년 83.8%를 정점으로 차츰 낮아져 최근 5년 치 기록을 보면 평균 68% 수준이지만 이는 여전히 OECD 국가 중 최고이며 타 국가들과 비교했을 때 미국이 60%, 일본 50%, 유럽선진국 40~50% 수준이라는 점에서 국가별 편차 역시 주목할 만하다.

이러한 한국의 높은 대학진학률과 상충된 교양교육의 쟁점을 연관하여 몇 가지 유의미한 사실을 도출할 수 있다. 먼저 한국의 대학진학률이 70%를 육박하고 있다는 것은 더 이상 대학교육을 고등교육이라고 간주하기에는 보편(일반)교육적 특성을 강하다고 이해해야 한다는 것이다. 그리고 과거 소수의 엘리트 교육이었던 대학교육의 보편교육적 특성이 짧은 시간에 강화되면 두 가지 측면의 부작용을 야기하게 되는데 첫째, 대학이 양적으로 팽창하면서 대학 진학률이 높아지다 보니 서울중심대학 위주의 위계화가 더욱 강화되는 결과가 발생하게 된다. 대학의 지역별, 서열별 위계가 공고화되면서 중등교육의 교육성과가 대입으로 결정되다보니 우리의 교육열은 압축적 경제성장이 만든 출세욕이라는 불과하다는 자조적 이야기로부터 사교육, 집값, 계층화, 사회적 소외, 고위층의 입시 특혜 문제, 수사와 정시의 공정성 시비에 이르기까지 한국 사회의 모든 문제가 입시에서 시작되어 입시에서 결정된다는 사실을 체감하게 된다. 두 번째 대학교육의 보편교육화는 최근의 학부 중심 교육부 사업이나 교양교육 관련 각종 기관, 학회들의 지성교육을 위한 노력에도 불구하고 전공교육과 교양교육을 양분화하는 방향으로 운영하도록 이끈다. 즉 전공교육은 보다 전문화되는 방식으로, 교양교육은 전공교육을 수월하게 이수하기 위한 목적으로 전개되는데 그 이유는 대학졸업자가 취업난을 격게 되면서 전공교육이 특화, 혹은 산업체 연계형식으로 심화되면서 전공 학점 확보를 위해 전공기초 교육을 교양교육의 기초 교양의 영역으로 전환하기 때문이다. 뿐만 아니라 체험활동 등의 비교과영역 또한 전체 교육이 아닌 교양교육 영역에서 대부분 흡수되면서 보편지성 교육의 성격을 사라지고 취미, 취업대비 언어학습, 봉사활동 등으로 전환되는 연성화의 부작용을 야기하게 된다. 이러한 전공과 교양교육의 양분화된 운영은 학생들의 태도에도 그대로 반영이 되어 교양교육은 평균학점 올리기 과목을 소위 ‘꿀강’이라고 부르고 해당 정보를 공유하거나 보편지성 교육적 성격이 강한 교양과목의 경우 “교양과목이 왜 이런지 모르겠다”는 불만을 토로하게 한다.

5) <http://news.unn.net/news/articleView.html?idxno=236867> (참고: 한국대학신문, 20년 11월 10일 기사 인용)

3. 결론

압축적 경제성장을 배경으로 산업화 재도약을 통해 국가발전을 견인하였던 중추적 역할을 담당했던 것은 대학이 배출한 실용인재 덕분이라고 해도 과언이 아닐 것이다. 하지만 이러한 대학 교육은 성장의 여지가 남아있었던 1990년대 존재 방식이었다면 이제는 학령인구 감소와 기후 위기 속에서 성장이 아닌 공생의 가치를 통해 새로운 미래사회를 설계해야 한다.

대학교육이 더 이상 소수의 엘리트 교육을 탈피하고 보편교육이 된 현실을 직시하고 더 이상 보편교육 안에서 다시 이를 실용적으로 재편을 감행하는 것이 아니라 이 특이성으로서의 한 현실에 적합한 새로운 제도와 과정을 선도적으로 모색해야 한다. 교양교육은 실용지식과 거리를 두고 오히려 실용지식이 학습과 배움의 모든 것이 될 수 있는 현실을 경계하고 이를 비판하는 능력을 키우고 실천하게 보편적 지성 교육의 영역이다. 교양교육은 현재 코로나 상황으로 인한 교육의 질을 관리하고 적절히 대처하는 것으로 그치는 영역이 아니라 보다 근본적으로 코로나라는 상황이 야기한 현실의 문제와 미래적 대안을 교과내용에 반영해야 하는 영역이다. 생명공학의 발전에 따라 생명의 질서와 사회적 질서의 경계가 흐려지고 정보과학기술의 급격한 발달이 자연 VS 인간의 굳건한 이분법을 허물어 가는 현실에서 인간과 비인간 존재자의 공생적 가치를 논해야 하고 기술판본이 지배하는 실용지식의 한계를 넘어 과학의 본성이 무엇인지를 탐구함으로써 변화하는 세계의 모습을 이해하게 하는 영역이다. 재난상황에서 발생하는 사회적 소외를 어떻게 대처할 것인지, 타인 혐오와 차별의 감정을 키우지 않으면서 공동체의 안전 VS 개인의 자유권의 딜레마를 해결할 것인가를 실질적인 교과 내용으로 다루고 실천하게 함으로써 궁극적으로는 성찰적 윤리의식과 사회적 책임감을 가진 성숙한 인간과 사회로 견인해야 하는 영역이다. 정보가 넘쳐나고 정보 취합 능력이 그 어느 세대보다 우수한 디지털 네이티브들이 성인으로 성장한 지금, 이제 대학은 무엇을 가르칠 것인가의 더 이상 고민해서는 안되고, 학생들로 하여금 넘쳐나는 정보에서 무엇을 취합해야 하고 어떠한 가치를 추구하게 할 것인가. 어떻게 세계를 탐구하게 할 것인가의 능력을 기르도록 전회해야 하는 말 그대로 미래 교육의 패러다임의 전환의 시대에 봉착해있다. 그리고 모든 것의 핵심에 닿아 있는 것이 교양교육이라는 점에서 이러한 전환은 미래 학문으로서의 교양교육이 나가야 할 방향이기도 하다.

국가적 차원의 교육 정책이 국가경쟁력과 연관되는 도구학문에 집중적으로 투자된다면, 보이지 않는 것을 키워내는 보편지성의 교양교육은 총체적인 차원에서 부실화될 수밖에 없다. 하지만 이러한 상황에서도 미래 학문으로서의 교양교육의 소임을 다하기 위한 현실적인 모색은 먼저 주어진 국가 지원책의 취지를 살려 내실있게 운영, 관리하면서 학내 교양교육에 대한 분위기를 쇄신, 개선하는 것이다. 최근 대학을 지원하는 방식은 크게 과거의 학부교육중심사업을 표방했던 ACE 사업을 대학혁신지원 사업안에 포함되어 지원하는 것과 지방 거점대학 중심의 국립대 육성사업으로 대표할 수 있는데 특히 후자의 경우 사업비가 대학혁신지원 사업과 비교할 수 없을 정도로 내년 증액 예정되었다. 두 사업을 운영하는 교양학부와 교양대학은 기존의 교육 내용을 답습하기 보다는 앞에서 언급한 사회통합적 가치를 추구하는 새로운 내용의 교과목을 구성하고, 교수-학생의 상호작용과 더불어 학생-학생이 상호작용할 수 있는 혁신적 교수법을 실험하고, 학생들이 어떠한 가치를 추구하게 할 것인가를 문제의식을 실용지식을 강조하려는 대학의 요구에 저항하면서 이를 교과 과정 안에 기입해야 한다. 국립대학의 육성사업의 취지는

국립대학으로서의 공적 역할과 책임을 다하고 이를 통해 지역 혁신과 교육의 거점의 역할을 부여하기 위해서이다. 이를 위해 지역사회 기여, 고등교육 기회 확대, 기초·보호학문 및 특화 학문분야 육성,⁶⁾ 지역 및 대학 협력 네트워크 활성화, 특화 전략 및 발전모델 구축 등 중점 추진과제 중심으로 쓰도록 했다. 따라서 국립대학의 교양교육 주체들은 사립대학이 하지 못하는 기초 학문의 육성과 보호학문을 지켜내면서 보이지 않는 것들의 가치를 교양교육에서 실현할 수 있는 기회를 만들어 주시길 이 자리를 빌어 간곡히 부탁드립니다.

참고문헌

- 손승남(2009). “교양교육의 새로운 위상과 그 강화 방책”, *교양교육연구* 3(2), 16.
- 이강재외 10인(2019) “학술진흥 정책 수립체계 재정립 및 중장기 학술진흥방안 연구”, 한국연구재단 정책연구보고서, 54. <http://news.unn.net/news/articleView.html?idxno=236867>, 한국대학신문, 20년 11월 10일 기사

6) 밑줄을 필자 강조

교양교육의 학문적 관계망 또는 학문적 지도 구축을 위한 탐색적 연구

백승수(가천대)

1. 서: 교양교육의 지속가능성과 학문으로서의 교양교육

뉴 노멀 시대, 교양교육은 어디로 가야 하는가? 문명이 전환되는 역사적 변곡점에서 가장 먼저 확인해야 하는 것은 방향성이다. 인공지능(AI) 기반의 4차 산업혁명이 본격화되면서 고등교육의 내용이 되는 지식 지형이 급격하게 변화하고 있다. 코로나-19(COVID-19) 팬데믹(pandemic)으로 언택트(Untact) 기반의 새로운 생활양식이 표준이 되는 전대미문의 시대를 맞이하고 있다. 더군다나 교양교육의 내용적 원천인 기초학문 분야가 급격하게 와해되고 재편되는 학문 재구조화의 시기이다. 인문학이 해체되고 사회과학이 분해되며 자연과학이 변신하면서 생경한 신생학문이 탄생되는 지식융합의 시대에 교양교육의 존재 기반은 무엇이고, 무엇이어서 하는 지를 원천적으로 탐구하기를 요청하고 있다.

‘교양교육이 사라질 수 있다’는 위기의식이 깊어지고, ‘교양교육 무용론’, ‘교양교육 불필요론’이 유명처럼 번져나가는 있는 엄혹한 현실 속에서 교양교육의 지속가능성에 대한 확고한 기반과 전망을 확보해야 하는 임무를 수행해야 한다. 형식화되고 주변화되면서 대학교육에서 점점 소외되고 있는 교양교육의 비정상화를 극복하고 교양교육의 본래적 의미에 충실한 보편적이고 핵심적이며 학술적인 교양교육을 실현해야 한다. 그 중심에 학문으로서의 교양교육이 있다.

이제 교양교육의 이론화, 학문화를 요청하는 다양한 목소리에 학술적으로 대안을 내 놓아야 할 시점이다. 강명구·김지현(2010: 338)은 “한국 대학의 교양교육을 개념화하고 이론화하는 학문적 천착이 부족한 상태에서 사용의 편리성과 유용성만을 추구하다 보니 교양교육의 정체성 혼란이 가중되었다”고 진단하면서 교양교육의 학문적 이론화를 주문하고 있다. 이러한 진단에 대한 반성적 성찰과 교양교육 공동체적 임무를 확인해야 한다. “교양교육에 관심을 둔 교수들과 연구자들이 학회도 창설하고 학회지도 내지만 그 내용은 교양교육이라기보다는 자신의 학문분야에 대한 내용이 대부분이다”(신득렬, 2016: 4)는 비판에 대한 겸허한 수용과 발전적 대응이 요청된다. “교양교육은 대학교육에서 꼭 필요한 것이 아니며, 교양교육을 한다 해도 그 내용은 비학술적인 것이어도 무방하므로 연구 없이도 가능하다는 그릇된 통념”(손동현, 2017: 139)이 만연해 있는 부박한 학문적 현실에 대한 근본적 문제해결 방안을 모색해야 할 시점이다. “교양기초교육이 인문학, 사회과학, 자연과학으로 대별되는 기초학문의 성과를 아우르는 포괄

적 개념임에도 불구하고, 사회과학 내의 교육학의 하위 범주로 설정한 것은 문제가 있다”(손승남 외, 2018)는 문제제기에 대한 학술적 대안을 탐색할 때다. 우리는 아직 교양교육의 학문적 성격에 명쾌한 답을 가지지 못하고 있다(박일우, 2020). 교양교육은 학문적 이론 체계가 빈약하고 허술한 것이 현실이다. 교양교육이 대학교육의 40% 정도를 담당하고 있는 핵심적인 교육임에도 불구하고 학문적 위상을 확보하지 못하고 있는 것은 학문적으로도, 교육적으로도 심각한 문제이다.

이 연구는 교양교육의 학문적 관계망 또는 학문적 지도 구축을 위한 탐색적 연구이다. 교양교육 고유의 탐구 대상을 독자적 언어로 설명하는 개념 체계를 탐색함으로써 학문으로서의 교양교육의 위상을 확보하는 것을 목적으로 한다. 교양교육의 학문적 체계를 확립함으로써 교양교육의 본래적 의미를 회복하고 교양교육의 이론화와 기초학문의 진흥에 기여하고자 한다.

교양교육의 개념망을 정립하고 방법론과 탐구과제의 정체성을 확보하는 교양교육의 이론화를 지속적으로 추구해야 한다. 교양교육의 역사를 현대적으로 재해석하고 교양교육의 방향을 전망하면서 교양교육의 학문적 성격을 확립하는 데 기여하고자 한다. 시대적 변곡점에서 교양교육의 패러다임적 혁신을 다양하게 모색해 나가야 한다. 교양교육의 내재적 심원에 대한 끊임없는 탐구와 동서양의 교양교육 전통의 현대적 계승과 혁신이 필수적이다. 교양교육의 형식화, 형해화, 동형화, 주변화, 고립화, 소외화 현상을 극복하고 교양교육의 보편화, 핵심화, 실질화, 중심화, 융합화, 학문화를 실현해야 할 것이다.

2. 교양교육의 학문적 관계망

2.1. 교양교육의 학문적 조건 및 가능성

대학은 학문하는 기관이며, 학문을 가르치고 배우며 탐구하는 것이 대학의 본래의 사명이다. 일반적으로 어떤 분야가 학문으로 성립하기 위해서는 첫째, 고유한 탐구 대상을 특정할 수 있어야 하며, 둘째 탐구 도구로서의 독자적 언어와 개념 체계를 형성하고, 셋째 대상을 설명하는 논리적 형식과 탐구 방법의 원리와 규칙을 가지고 있어야 한다(이돈희, 1998: 94).

우선 학문으로서의 교양교육의 고유한 탐구 대상은 ‘교양교육 현상’이라고 할 수 있다. 교양교육 현상은 교양교육의 목적, 내용, 방법 그리고 운영에 관한 이론, 역사, 현실, 미래를 학술적으로 논구하는 실체를 이미 확보하고 있다. 교양교육 현상은 12세기 대학이 형성된 이래로 천년의 역사를 이어오면서 깊어지고 넓어졌다. 대학교육은 교양교육과 전공교육으로 이루어지기 때문에 교양교육 역시 학문적 위상을 확보해야 한다. 전공교육은 전공학문분야에서 학문적 정체성을 확보하고 있는 반면 교양교육은 ‘공유지의 비극’으로 인해 주인 없는 교육으로 방치되고 있다. 교양교육 고유의 탐구 대상을 특정하기 위해서는 교양과 교양교육, 기초학문과 교양교육, 교육학과 교양교육의 관계가 분명하게 정립되어야 한다.

다음으로 교양교육은 ‘교양교육 현상’을 탐구하는 독자적 언어와 개념 체계를 형성하고 있음을 확인해야 한다. 교양교육의 연원인 자유교육(liberal education) 뿐만 아니라 Bildung(빌둥), 일반교육(general education) 등은 교양교육에서만 탐구되는 고유한 개념이자 독자적 언어이다. 배분이수교육과정, 중핵교육과정 등도 독자적인 언어와 개념 체계를 형성하고 있다.

아울러 교양교육은 다양한 방법을 활용하여 ‘교양교육 현상’을 설명하고 탐구하고 있다. 교양교육학의 일반적이고 융합적인 학문적 성격을 담지하고 있기 때문에 인문학, 사회과학, 자연과학에서 활용하고 있는 일반적인 탐구 방법을 응용하고 교육학 분야의 탐구 방법을 적절하게 원용하고 있는 것이다.

‘학문으로서의 교양교육’이 교양교육 현상을 설명하고 탐구하는 학적 체계로서 학문 성립의 3가지 일반 조건을 충분히 갖추고 있으며 그 가능성 역시 충분하다고 하더라도 교양교육의 학문적 경계와 한계를 규명해야 한다. 즉 교양교육이 학문적으로 발전하기 위해서는 교육과 연구의 세 가지 근본적 물음인 ‘왜(why), 무엇을(what), 어떻게(how) 가르치고 배우며 탐구할 것인가’에 대하여 고유한 이론 체계를 정립해야 한다. 교육과 연구의 차원에서 목적, 내용 그리고 방법의 세 범주를 하나의 일관된 체계로 유기적으로 구성하여야 하는 것이다.

특히 교양교육의 학문적 체계를 정립하기 위해서는 교양교육을 원천인 3가지 핵심 요소와의 관계를 정립해야 한다. 즉 교육과 교양교육, 기초학문과 교양교육, 교육학과 교양교육의 관계를 속에서 교양교육의 학문적 경계와 한계 규정해야 한다. 교양교육의 근본 문제는 교양이란 무엇인가에 대한 물음에서 출발한다. 교양에 대한 합의가 어렵기 때문에 교양교육이 어려운 것이다. 설령 교양에 대해 합의를 한다고 해도 그 교양을 담아내는 내용이 무엇이나는 것에 의문이 제기된다. 기초학문만이 교양이라고 단정할 수 없다는 문제제기가 끊이지 않고 있는 까닭이다. 또한 그 교양의 내용을 교육적으로 실천하는 것에 대한 어려움이 존재한다.

교양교육은 원천적으로 3개의 모학문적인 배경학문적 존재를 담고 있는 종합학문적 성격을 가진다. 교양교육의 이념적 모학문으로서의 교양, 내용적 모학문인 기초학문, 방법적이고 실천적인 모학문인 교육학을 교양교육의 관점에서 재구조화하고 체계화한 것이 교양교육학의 토대적 요체이다.

2.2. 교양과 교양교육의 학문적 관계

‘학문으로서의 교양교육’이 규명해야 할 교육목적적 과업은 교양과 교양교육의 학문적 관계를 정립하는 것이다. 교양교육의 학문적, 교육적 목적을 학술적으로 정립하기 위해서는 교양과 교양교육의 학문적 관계가 규명되어야 한다. 그렇지만 교양과 교양교육의 학문적 관계 설정의 핵심은 교양에 대한 정의와 관점이 아니라 학문화 대상에 대한 문제이다. 즉 교양학이나 교양교육학이나가 논의의 핵심이다.

우선 두 경우 모두 가능하다는 양식론적 관점이 있을 것이다. 현실적으로 ‘교양학연구’와 ‘교양교육연구’가 모두 연구재단 등재지로 등록되어 있는 사례에서 보듯이 교양학이나 교양교육학 모두 가능할 수 있다. 그러나 학문적 체계를 수립하는 것에는 별로 도움이 되지 않는다.

만약 실제적으로 교양학과 교양교육학이 모두 존재한다면 교양교육학은 교양학을 교육적으로 실천하는 교과교육학이 될 것이다. 예컨대 수학과 수학교육학의 경우처럼 교양학이 하나의 분과학문과 그 교과교육의 관계로 나타날 수 있다. 그러나 교양교육의 교양은 보편적이고 일반적이며 필수적인 성격을 갖기 때문에 일개 교과로 간주될 수는 없다.

교양학은 교양교육학에 비해 교육보다는 연구에 집중하는 관점이다. 인성론과 인성교육론의 관계처럼 실천보다는 이론에 중점을 둔 접근인 것이다. 그러나 대학에서의 교양적 학문은 일반적으로 교육적 실천을 전제하고 있다. 특히 바람직한 인간 형성을 추구하는 교양에서 교육적 실천을 염두에 두지 않는다면

학문으로서의 정당성을 확보하기가 어려울 것이다.

피터스는 교육의 3가지 준거를 제시했다(Peters, 1966). 교육 개념에 붙박여 있는 내재적 가치를 추구하는 규범적 준거, 교육은 지식, 이해, 인지적 안목을 포함해야 하며, 무기력한 것이어서는 안 된다는 인지적 준거 그리고 도덕적으로 온당한 방식으로 전달되어야 과정적 준거가 그것이다.

교양의 개념은 교양교육학이 추구해야 할 규범적 준거의 측면이 강하다. 교양교육학의 하위 분야인 ‘교양교육 목적론’에서 심층적으로 탐구해야 할 학문적, 교육적 목표하고 할 수 있다. 교양과 교양교육의 개념, 교양적 인식론, 21세기 교양의 이념, 4차 산업혁명 시대의 교양, 팬데믹 생활양식 속에서의 교양, 인공지능과 교양, 포스트 휴먼의 교양, 교양과 수양, 교양과 교육, 교양과 자유 등 학술적으로 탐구하고 교양교육에 반영해야 할 무수한 연구 대상이 존재한다.

2.3. 기초학문과 교양교육의 학문적 관계

‘학문으로서의 교양교육’이 성립하기 위해서는 기초학문과 교양교육의 학문적 관계를 정립해야 한다. 교양교육의 학문화의 핵심은 교양교육의 내용적 정체성을 이론적으로 체계화하는 것이다. 그 중심에 기초학문이 있다. 기초학문은 교양교육의 내용적 모학문으로서의 성격을 가진다. 교양교육은 내재적 가치를 추구하는 순수 기초학문의 학술적 성과를 그 내용으로 한다는 것은 일반적으로 인정되고 있는 학술적 질서이다. 교양교육은 모든 지적 활동의 토대를 형성하는 근원적이고 보편적인 교육이기 때문이다. 교양교육은 인간에 대한 이해와 세상에 대한 안목을 길러주는 인문학, 사회과학, 자연과학이 3원 체제를 형성하는 기초학문 교육인 것이다.

교양교육의 내용이 될 수 있는 기초학문은 철학, 역사학, 문학, 언어학, 인류학, 예술학 등 인문학 분야, 정치학, 사회학, 심리학, 경제학, 문화학 등 기초사회과학 분야 그리고 수학, 물리학, 화학, 생물학, 지구과학 등 기초자연과학으로 정리할 수 있다. 이러한 기초학문은 자기 자신과 인간 존재의 의미를 근원적으로 이해하고, 인간이 관계 맺고 있는 사회를 심층적으로 이해하며 더 좋은 사회를 추구하고, 세상 그 자체를 탐구하며 진리를 추구하는 학문분야 이다.

그러나 기초학문과 교양교육의 관계의 핵심은 이론적 정당화보다는 실천적 한계를 극복하기 위한 과제이다. 기초학문이 교양교육의 내용적 토대라는 것은 인정되고 있지만 기초학문 분야에서 교양교육을 수행하지 못하는 경우가 일반화되고 있는 현실을 봐야 한다. 특히 학문 구조조정 등으로 기초학문의 존재 자체가 사라져서 교양교육 뿐만 아니라 전공교육도 수행할 수 없는 학문적 절멸의 경우도 있다. 또한 기초학문 분야가 세분화된 전공주의에 함몰되어 교양교육에 대한 관심 자체가 없으며 의무감도 갖고 있지 못하는 경우가 있을 수 있기 때문에 교육적 실천을 핵심 요인으로 봐야 한다. 전공에 관계없이 모든 학생을 대상으로 하는 자연과학적 교양교육은 이미 실종되었고, 사회과학 분야에서도 교양교육에 대한 관심이 현저히 줄어들고 있다. 인문학의 분과학문들은 전문화가 고도화되고 학과별 장벽이 강화됨으로써 보편적 기초학문으로서의 의의가 점점 희미해지고 있는 현실이다.

학문적, 교육적 역량이 있음에도 교양교육에 대한 임무를 방기하거나 불가피하게 임무를 수행하지 못하고 있는 기초학문 분야의 현실은 교양교육이 학문으로 독립할 수밖에 없는 현실적인 이유를 제공한다. 교양교육의 독자적인 힘으로 교양교육만을 목적으로 하는 새로운 융합적 보편학문으로서 교양교육학

을 창출하는 과업이 불가피함을 인정해야 할 것이다.

더욱이 포스트 휴먼 사회, 코로나 이후의 시대 등 격변하는 학문적, 교육적 지형 변화 속에 전통적인 분과학문적 기초학문은 존재하지 않을 수 있기 때문에 교양교육 스스로 학문적 내용을 구축해 나가야 한다. 기초학문이라는 존재 자체가 없어지면 교양학문은 곧 기초학문이라는 등식도 의미가 없어질 것이다. 즉 교양교육학 자체가 통합적인 기초학문으로서의 위상을 가져야 한다. 이미 애리조나 주립대학은 인류학, 지질학, 사회학, 생물학 등 전통적 학과를 통폐합하여 인간진화 및 사회변화학부(School of Human Evolution and Social Change)등 새로운 학문분야를 창출하고 있다. 급격하게 진행되고 있는 학문 지형의 변화를 직시해야 한다.

2.4. 교육학과 교양교육의 학문적 관계

‘학문으로서의 교양교육’이 규명해야 할 실천적 과업은 교육학과 교양교육의 학문적 관계를 정립하는 것이다. 교양교육학의 방법적, 실천적 이론화는 교육학과와의 관계 속에서 정립되어야 할 것이다. 학문으로서의 교양교육은 교육학과 상당 부분 중첩되고 일정 부분 상이한 차별성을 가지고 있다. 교육학과 교양교육은 모두 자유교육에서 분화되었기 때문에 공유하고 있는 부분이 상당히 많다. 사실상 교양교육의 연원인 자유교육은 교육과 동의어로 간주되기도 한다. 자유교육의 교육적 이상과 보편적인 측면이 전통적인 교육이 추구하는 이념과 내용에 부합하기 때문에 충분히 인정할 수 있다.

그러나 교육의 역사적 발달에 의해 교육은 분화되고 전문화되었으며, 자유교육 역시 발달, 일반교육 등으로 진화하였다. 교육학은 교육학, 분과교육학과 분야교육학 등으로 전문화, 세분화되고 있는 반면, 교양교육은 고유의 역할을 이어오고 있다. 한국의 교양교육은 자유교육, 발달, 일반교육의 성격을 모두 수렴하고 있는 종합적인 성격을 가진다.

학문적 정체성과 위상을 확보하는 데 있어 학문 공동체인 학회의 존재는 필수적이다. 학문의 지속가능한 발전을 담보하는 플랫폼의 역할을 하기 때문이다. 교육학을 대표하는 학회는 한국교육학회이고 교양교육을 대표하는 학회는 한국교양교육학회이다. 한국교육학회는 25개의 분과학회를 두고 있는데¹⁾ 여기에 한국교양교육학회는 소속하지 않고 있다. 종합적이 보편적인 교양교육으로서의 정체성, 독자성을 확보하기 위한 것일 수도 있으며 교육학이라는 분과학문의 하위 분야로 간주되는 것에 대한 거부감일 수도 있을 것이다.

실제적으로 연구재단의 ‘학술연구분야 분류 체계’에서 교양기초교육을 언어치료교육, 음악치료교육 등과 같은 특수한 분야교육으로 분류하고 있는 것에 대하여 강한 불만을 표출하며 문제를 제기한 바가 있다(손승남 외, 2018). 이러한 이의 제기가 아니더라도 보편적이고 일반적인 교양교육을 특수교육의 한 분야교육으로 분류하는 것은 학술적 질서를 어지럽히고 교육적 관계를 혼란시키는 문제를 야기한다.

그러나 교육학은 교양교육학의 실천적 모학문의 성격을 가진다. 교양교육학이 실천되는 교육의 맥락에서는 교육학의 이론과 방법을 다각적으로 원용할 수 있다. 하지만 교육학에서 교양교육학을 심층적으로

1) 한국평생교육학회, 한국교육심리학회, 한국교육과정학회, 한국교육행정학회, 한국교육사회학회, 한국교육철학학회, 한국교육사학회, 한국비교교육학회, 한국유아교육학회, 한국도덕교육학회, 한국교육평가학회, 한국교육공학학회, 한국초등교육학회, 한국교육상담학회, 한국통일교육학회, 한국교원교육학회, 한국통합교육학회, 한국교육원리학회, 한국영재교육학회, 한국열린교육학회, 한국방법교육학회, 한국교육재정경제학회, 한국인력개발학회, 한국교육정치학회, 한국인구교육학회(www.ekera.org, 2020.9.5.)

다루고 있지 않은 측면이 다분하고, 교양교육 분야에서 독자적인 학적 체계를 수립하고자 하는 움직임이 강하기 때문에 교양교육학으로의 독립적인 발달이 촉진될 것으로 보인다.

그렇지만 교양교육학의 학문적 독립을 위해서는 먼저 교육학에서 탐구해 온 교양교육에 대한 학문적 성과를 수렴하여 비판적으로 발전시키는 것이 필요하다. 교양교육은 가깝게는 루소, 듀이, 피터스, 허스트 등의 교육학적 이론에 빚지고 있기 때문이다.

특히 교육학의 하위 분야인 교육철학, 교육사학, 교육과정학, 교육사회학, 교육심리학, 교육평가학, 교육행정학, 교육공학 등과의 관계에 있어서는 현실적으로 그들의 이론을 수용하는 입장일 수밖에 없을 것이다. 교양교육의 관점에서 교양교육철학, 교양교육사학, 교양교육과정학, 교양교육사회학, 교양교육심리학, 교양교육평가학, 교양교육행정학, 교양교육공학 등으로 분화되는 것은 바람직하지도 않고 가능하지도 않을 것이다. 그러나 교양교육 실천의 측면에서 핵심적으로 연구해야 할 영역임에는 분명하다.

한편 교육학의 하위 분야교육으로 분류되고 있는 교육 중에서 교양교육의 성격이 확연한 분야교육의 경우는 교양교육학의 하위 분야 교육으로 재편되어야 할 것이다. 대표적으로 인성교육, 윤리교육, 도덕교육, 시민교육, 다문화교육, 인권교육, 예절교육, 성교육, 생태교육 등이 될 것이다.

2.5. 교양교육의 학문적 구조화 및 21세기 교양교육학의 모색

교양교육학의 학문적 관계망을 목적과 내용 그리고 실천의 측면에서 정리할 수 있다. 교양교육은 목적적으로는 교양의 개념에 불박여 있는 내재적 가치를 추구하고, 내용적으로는 기초학문의 성과를 가로지르며, 실천적으로는 교육학의 방법론을 원용하는 통합학문이다. 도해하면 다음 <표 1>과 같다.

<표 1> 교양교육의 학문적 구조

교양교육학 대분류	교양교육학 학문 구성	교양교육학 하위 분야	교양교육 관련 학문분야
목적론	교양교육 목적론	교양교육철학	철학, 교육철학
		교양교육역사	사학, 교육사학
내용론	교양교육 내용론	교양학문 교과론	인문학, 사회과학, 자연과학
		교양학문 교재론	
		교양교육 분야 교육: 인성교육, 시민교육 등	(교양교육학), 교육사회학
실천론	교양교육 유형론	교양교육과정론	교육과정학
	교양교육 방법론	교양교육 교수학습론	교육심리학, 교육공학
		교양교육 평가론	교육평가학
	교양교육 운영론	교양교육 기관론 교양교육 교수자론	교육행정학, 교육사회학

교양교육의 지속가능한 미래는 21세기 교양교육학의 모습으로 실체화될 수 있을 것이다. 이를 위해서는 교양교육의 학문적 연구가 지속적으로 수행되어야 한다. 교양교육의 학문화는 곧 교양교육 그 자체에 대한 연구를 학문적인 수준에서 전개한다는 것을 가정하고 있다. 교양교육의 주제적 관점에서 교양교육의 제반 영역을 재규정해야 학술적 개념이 정립되고 이론적 체계화가 가능해진다.

먼저 교육에 대한 관점 전환이 필요하다. 산업화 시대에 적합한 인력을 양성하기 위한 계몽주의적인 에듀카레(educare)에서 인간의 고귀하고 대체 불가능한 고유의 품성을 이끌어 내는 에듀세레(educere)로

교육관 자체가 변화하여야 한다. 에듀카레는 훈련적인 양육의 의미가 강하고 교수자 중심적인 교육관이다. 반면에 에듀세레는 자유와 가능성에 근거하여 잠재력을 발현할 수 있도록 도와주는 것으로 학습자의 자기형성(Bildung)을 지향한다.

인간의 잠재력은 대체 불능의 고유한 존재인 모든 인간이 공통적으로 가지고 태어난 보편성에 근거한다. 모든 인간은 양심(良心), 양지(良知), 양능(良能)을 타고난 보편적 존재이다. 교양교육은 이 3가지 천부적 잠재력을 발현할 수 있도록 도와주는 교육이 되어야 한다. 인간은 양심, 양지, 양능이 일체화된 온전한 인간을 상징하며 교양교육은 인성교육, 지성교육, 역량교육이 일체화된 통합적 교육을 지향한다.

교양교육학은 보편성, 종합성, 학제성, 핵심성, 횡단성을 담고 있는 통합학문이어야 한다. 진, 선, 미를 통합하고, 지, 덕, 체를 통합하고, 지, 정, 의를 통합한다. 21세기는 통합과 연결의 시대이다. 교양교육학은 지적 연결 지평을 확장하는 횡단적 융합학문이다. 인문학, 사회과학, 자연과학을 종단하여 분절적으로 나열하는 구태의연한 체계에서 벗어나, 횡단적 지적 연결지평을 확대하는 새로운 교양교육을 지향한다. 교양교육의 본질은 인간의 가치를 고양하고 고등 사고력을 함양하며, 사회와 세계를 폭넓게 이해하고 문제를 발견하며 해법을 탐색하는 교육이다. 인문학적 성찰과 상상력, 사회과학적 이성과 통찰력, 자연과학적 추론과 합리성을 기반으로 예술적 심미안, 공학적 유용성을 통섭할 수 있는 새로운 패러다임의 횡단형 교양교육을 추구한다(백승수, 2019: 155).

3. 결: 교양교육 학문화의 지평

새로운 시대적 요구에 부응하지 못하고 학문적 이론화가 부실하며 교육적 의미를 확보하지 못하면 교양교육은 사라질 수 있을 것이다. 교양교육의 정상화를 위해서는 교양교육 연구의 정상화가 선행되어야 한다. 교양교육의 이상적인 이념형을 제기하고 합의하고 공유하고 확산해야 한다. 어디로 갈 것인가의 방향을 바라볼 수 있어야 한다. 교양교육의 북극성은 어디 있는지 확인해 봐야 할 시점이다.

홀블트는 Bildung으로, 엘리엇은 'Electives'로 그리고 하버드대학은 'Red Book'으로 교양교육의 뉴 패러다임을 개척해 왔다. 인류는 인공지능이 일상화되는 AI기반 사회, 온택트가 표준이 되는 코로나 이후의 사회를 맞이하고 있다. 시대는 교양교육의 새로운 방향을 요청하고 있다. 자유교육의 가치를 재확인하고, 일반교육의 의미를 재발견해야 할 것이다. 교양교육의 이념, 목적, 정신, 방향, 역사를 뉴 노멀의 관점에서 성찰적으로 재음미하고 새로운 방향을 모색해야 할 시기이다. 학문으로서의 교양교육은 21세기 교양교육의 새 지평을 추구한다.

교양교육의 학문화는 영원히 불가능할 수도 있다. 우리는 아직 교양교육의 명칭 하나도 학술적으로 합의하지 못하고 있는 현실이다(백승수, 2019). 교양교육 학문화의 이론적 근거도 빈약하고 경험적 근거도 부족하지만 해야 할 일은 해야 한다.

교양교육이 끝도 없이 분화되고 있는 현실을 직시해야 한다. 가치교육, 인성교육, 예절교육, 윤리교육, 도덕교육, 시민교육, 정치교육, 경제교육, 봉사교육, 다문화교육, 인권교육, 준법교육, 생명존중교육, 환경교육, 평화교육, 통일교육, 평등교육, 성교육, 배려교육, 질서교육, 경로효친교육, 청렴교육 등으로 분화를 거듭하고 있는 교양교육은 이중의 현실을 반영한다. 하나는 교양교육이 감당해야 할 광범위한 영역이 존재

한다는 현실이다. 다른 하나는 종래의 교양교육이 제 역할을 다하지 못하고 있기 때문에 각 영역에서 각자도생의 길을 개척하고 있다는 현실이다. 교양교육의 학문화를 더 이상 늦출 수 없는 또 하나의 이유이다.

참고문헌

- 강명구, 김지현(2010). 한국 대학의 학사구조 변화와 기초교양교육의 정체성 확립의 과제. 아시아교육연구, 11(2).
박일우(2020). “교양기초교육‘學’의 정립”, 2020년 춘계전국학술대회 자료집, 한국교양교육학회.
백승수(2019), 교양교육의 명칭 재정립을 통한 교양교육의 재개념화”, 교양교육연구, 13(1).
신득렬(2016). 교양교육, 겨리.
손동현(2017). “교양교육학의 학문적 정체성을 확립하자”, 2017년 춘계전국학술대회 자료집, 한국교양교육학회.
손승남 외(2018). “대학 교양교육 연구 및 교육 지원 방안 연구”, 교양교육연구, 12(2).
이돈희(1998). “교과학의 성격과 교사의 전문성”, 교육생활과학논총 1(1).
Peters(1966), (이홍우, 조영태 역, 2003). 윤리학과 교육, 교육과학사.



“교양교육의 학문적 관계망 또는 학문적 지도 구축을 위한 탐색적 연구”에 대해

박일우(계명대)

백승수 교수는 교양교육 관련 연구를 가장 활발하게 진행해 온 이데올로그이다. 그러면서도 항상 그 내용이 깊고 넓다. 그의 글을 애독해 온 편이지만 이번 글은 매우 넓다. 글쓰기는 늘 간략하지만, 특히 이번 글은 문장 하나하나가 별도의 주제라 해도 무방할 정도로 깊다. “기초학문이 없어지면 교양학문도 사라진다”라는 진단은 속된 말로 “뼈를” 때린다.

교양교육은 자유교육(파이데이아)을 이어 ‘빌둥’을 거쳐 일반교육으로 전개되었으며, 훔볼트는 *Bildung*으로, 엘리엇은 ‘Electives’로 그리고 하버드대학은 ‘Red Book’으로 교양교육을 해 왔다는 백승수 교수의 회고는 정확하다. 고등교육의 역사에서 교양교육이 적자(嫡子)라는 의미이다. 거기다 위에서 열거한 각 시대의 표상은 내적 연계성을 가진다. 그렇다면 왜 천년, 혹은 파이데이아로 거슬러 가면 이천년의 역사 동안에 교양교육이 “전공교육과 같은 학문적 정체성”을 갖추지도 못한 채 이제와서 새로운 패러다임을 찾아야 하는지? 백승수 교수의 주장이 아프지만 동의한다. 현실이기 때문이다. 다만 전공교육은 생체로 비유하자면 장기(臟器)이고 교양교육은 기관(organ)이라는 견해(홍성기, 2020, 연세대 교양교육연구소 특강)이라는 견해도 있다. 교양교육과 전공교육은 처음부터 동등한 차원에서 대비되는 것은 아니라는 의미이다.

질문을 드린다.

1. 교양교육의 원천을 이루면서 관계망을 가진다는 기초학문(내용), 교양교육(이념), 교육학(방법론)이 동일한 위상을 가지는 범주들인지?
2. 교양교육은 모든 기초학문‘들’의 기초이기도 하다. 기초학문이 무너지면 교양교육이 없어지는 것보다는 교양교육이 제대로 안 되다 보니 기초학문이 무너지는 것이 아닌지? 덧붙여 이 현상은 국내에 국한된 것인지 세계적 현상인지?
3. 시급하면서 현실적인 질문으로, 교양과 전공의 관계(교과목이 아니라)를 근본적으로 구별해 주는 것은 무엇인지? 예를 들어 STEM은 교양인지, 전공인지?

4. 마지막에 열거한 내용, 즉 교양교육이 제 역할을 못하니 백화만방한다는 가치교육, 인성교육, (...) 심지어 경로효친교육, 청렴교육 가운데 상당수는 우리나라 특유의 관료문화에서 각 부처의 존재감 확인용은 아닌지? 즉, 이들도 고등교육이 다루어야 할 범주인지?

21세기 교양교육의 융합학문(Convergence Science)적 지도 그리기 - 빅히스토리의 인문학적 전환을 통하여

박혜정(연세대)

1. 서론: 융합교양의 중요성과 필요성

21세기 교양교육이 그 규모와 방식의 문제를 막론하고 융합교양교육을 지향해야 하는 것은 자명해 보인다. 교양교육을 정의하거나 교양교육의 강화 필요성을 이야기할 때 흔히 전공교육과의 차별성을 강조하지만, 소위 4차 산업혁명 시대를 주도해갈 학문 분야들은 서서히 융합학문으로 변신하기 시작한 지 오래다. 최근 융합학문을 주도하는 추세는 NBIC로 불리는 나노(Nano), 바이오(Bio) 정보(Info) 인지(Cogno) 중심의 과학기술분야를 서로 합쳐서 창의적인 연구결과를 내놓는 것이다. 그러나 점차 과학기술과 인문학을 결합하는 확장적 융합으로 나아가야 할 필요성과 당위성도 뚜렷하다. 2002년 NBIC 융복합 연구를 국가전략으로 천명하고 연간 1300억 달러 이상을 투입하고 있는 미국은 말할 것도 없고 유럽연합 역시 2004년 NBIC 지식생산뿐 아니라 이러한 지식의 사회적 활용 및 그에 대한 사회적 저항까지 정책적으로 검토함으로써 국가경쟁력을 제고하려는 대대적인 프로젝트를 시작했다.¹⁾ 동아시아에서는 일본이 2000년도 초반부터 문이과 구분을 없애고 문리융합형 연구와 교육을 대학개혁의 핵심으로 추진하는 방향전환을 시작했다. 한국도 2009년 융합연구를 국가과학기술 발전의 6대 전략의 하나로 명시하고, 동년도 재탄생한 한국연구재단을 통해 인문사회-과학기술 분야의 학제간 융합연구 지원을 강화할 기초적인 제도적 기반을 마련한 상태이다.

21세기의 급변하는 시대에 필요한 교양은 무엇이고 이를 교육하고 심화할 교양교육의 내용과 형식은 무엇인가? 현재의 교양교육은 그것이 내세우는 교육 목표의 포괄성에도 불구하고 전공교육의 기초 혹은 하위범주로서 정렬되어있다. 교양교육이 고유한 학문적 정체성 혹은 지도를 갖고자 한다면 전공학문적 경계에 따라 정렬된 구도를 과감히 벗어나서 융합교양으로서의 독창적인 지도를 새로이 그려야 할 것이다. 4차 산업혁명으로 대변되는 과학기술적 격변의 시대는 이러한 혁신에 성공한 교양교육을 그 어느

1) 유럽연합은 미국에서 시작된 NBIC 기술융합 프로젝트를 벤치마킹하면서도 미국의 인간능력증진(Human Enhancement)에 주로 맞추어진 초점을 경계하고 기술의 사회적 영향과 정책적 대응을 고려하는 차별적인 프로젝트를 출범시켰다. <https://cordis.europa.eu/project/id/28837/reporting/es>; <https://cordis.europa.eu/project/id/28334/reporting/pl> (2020년 10월 1일자 확인)

때보다 절실히 요청하고 있다. 이하에서는 21세기 융합교양으로서의 교양교육의 학문적 지도의 밑그림을 최대 규모로 그려볼 수 있는 지렛대로서 빅히스토리의 잠재력과 한계점 그리고 보완 가능성을 검토할 것이다.

2. 21세기 융합교양의 학문적 지도 빅히스토리

빅뱅부터 현대사까지 포괄하는 빅히스토리는 최대 규모의 초학제적 융복합적 학문 및 교육 분야이다. 융합학문의 첨병이라 할만한 빅히스토리는 자연계의 이해와 인간 사회의 이해를 종합하려는 17세기 과학혁명 이래의 지적 전통을 현대 학문적 수준에서 한 단계 업그레이드된 수준에서 계승하고 있다. 다만 빅히스토리는 거의 모든 자연과학과 인문학을 총동원하고 있지만, 그 학문적 지도는 다분히 자연과학 편향적이다. 무엇보다도 빅히스토리의 콘텐츠는 빅뱅으로부터 생명의 탄생을 다루는 전반부의 물리학, 천문학, 지질학, 화학, 생물학적 내용과 인류의 등장 이후를 다루는 후반부의 인류학, 고고학, 역사학, 사회학 분야의 내용이 복잡도의 증가와 중력의 작용이라는 단순한 법칙 외에는 별다른 연계성 없이 병렬 결합된 구조를 보이고 있다. 또한 인류 사회의 발전을 빅뱅 직후 결정된 근본적인 법칙의 연장선 위에서 파악하려는 일방향적인 기원론의 서사가 지나치게 강하다.

그러나 인류가 이미 지질학적 힘이 되어버린 ‘인류세(Anthropocene)’를 계기로 또 다른 임계점에 도달할 수 있는 상황에서 기원론적 서사로는 앞길을 도모하기 어렵다. 빅히스토리는 분명 인류가 인류세의 도전을 포함한 현재에 어떻게 이르게 되었는가에 관해서 규모가 다른 우주적 기원 이야기를 들려주지만, 이제 지구의 운명을 거머쥐게 된 인간과 인간 사회의 역동적 변화 가능성과 그 방향 모색을 위해 영감을 줄 수 있는 이야기를 들려주지는 않는다. 빅히스토리의 인간과 사회에 대한 이해는 지나치게 유물론적이고 거시적이다. 전대미문의 21세기적 빅퀘스천의 해법은 복잡계의 원칙으로부터 자동으로 산출될 가능성보다 인간이 앞으로 만들어갈 역사를 통해 창발될 가능성이 크다. 아이러니하게도 우리가 당면한 문제의 규모는 인간 세계와 생태계를 뛰어넘어 지질학적 수준에 이르고 있지만, 인류세의 해법은 오히려 인간의 종(種)적 차원의 책임 있는 행동에 전적으로 달려있게 되었다. 즉 우주가 아니라 인간과 그 사회문화를 이해하는 문제가 그 어느 때보다 중요해졌다. 인류 사회가 전대미문의 생태적 지질적 위기에 직면해 있음에도 인간 간의 사회문화적, 권력적, 이해관계적 관계망을 돌파하지 못하고 있기 때문이다. 따라서 빅히스토리가 21세기 교양교육의 학문적 지도에 밑거름이 되기 위해서는 인문학적으로 전환되어야 한다. 그러나 전통적인 인문학을 더하는 방식으로는 곤란하다.

최근 트랜스휴머니즘과 포스트휴머니즘을 필두로 과학기술과 인간의 상관관계에 대한 논의가 상당히 활발하다. 이러한 인간중심주의 극복의 시대적 요청은 빅히스토리와 만나 한층 확장될 수 있다. 인간과 동물을 구별하고 육체와 정신을 날카롭게 구분해온 전통적인 관념적 휴머니즘이야말로 빅히스토리가 넘어서고자 하는 인간관이기 때문이다. 빅히스토리적 관점으로 보자면, 인간의 진정한 기원은 우주적 에너지에 있으므로, 인간의 독립적이고 동질적인 정체성에 기반한 인간 이해를 근본적으로 재구성할 수 있는 확장적 지평을 제공해줄 수 있다. 빅히스토리는 타자와 세계와의 관계를 관념적 혹은 당위적 차원 이전에 물리적 차원에서 재설정할 수 있고 또 해야만 한다는 강력한 이야기를 펼치고 있다. 역사적

진보나 문화비판의 프레임에 갇혀있는 전통적인 휴머니즘의 관점을 넘어서 빅히스토리라는 인간의 고도화된 문명의 근본적인 취약성과 인간 문명의 존립 자체의 조건을 이야기하며 인간중심주의에 대해 우주적 규모의 성찰을 요청한다. 이하에서는 이러한 새로운 요청을 고려하여 빅히스토리를 인문학적으로 전환할 수 있는 구체적인 방안을 세 가지 범주로 나누어 고찰하고자 한다.

3. 빅히스토리의 인문학적 전환을 위한 세 가지 방법

3.1. 빅히스토리적 세계사

빅히스토리의 인문학적 전환에서 가장 큰 난점은 시간 규모의 차이이다. 인간의 경험 대상이 될 수 없는 빅히스토리나 인간사의 거대 합명제와 같은 세계사를 접목시킬 수 있는 방법은 어떻게 가능할 것인가? 우선, 크리스천 스스로가 러시아과학재단의 지원으로 러시아 학자들과 함께 쓴 『지구화의 빅히스토리』의 방식을 검토해 볼 수 있다. 러시아를 비롯한 브릭스 국가들의 지구화 시대의 역할을 위한 시나리오 개발이라는 다소 노골적인 국제정치적인 목적에서 연구된 성과이긴 하지만, 이 책은 애초에 세계사의 확장판으로 빅히스토리를 차별화하고자 했던 크리스천 구상의 연장선에 있다고 볼 수 있다. 즉 복잡계 이론, 재난 이론, 네트워크 이론과 같은 다양한 학문분과와 세계사를 융합하려는 노력이 책 전반에 걸쳐서 돋보인다.

『지구화의 빅히스토리』의 방식은 인간사 속의 지구화와 탈지구화의 파동이 물리적, 화학적, 생물학적 진화 과정에서 일어났던 통합과 해체 주기와 매우 닮아있다는 사실을 통해 접근할 것을 제안한다. 따라서 책의 초점은 인간들 사이에서 일어나는 지구화가 빅뱅 이후 우주적 규모의 진화 법칙과 동일한 근본 법칙을 따른 동일한 과정임을 입증함으로써 지구화에 대한 인간중심적인 기원론을 완전히 떠나는 데 맞추어져 있다. 즉 공동체를 단위로 인간이 생각, 정보, 기술, 이야기, 상품들을 공유하는 과정에서 교환 네트워크가 전 지구적 규모로 확대되고 네트워크 역시 다양해지는 방식으로 진행되어온 지구화 역시 물질들이 서로 결합하여 새로운 특성과 고유한 규칙을 갖는 좀 더 복잡한 단위체를 형성해가는 과정의 일환이라는 것이다.(Jinkina et al., vi, 3)

그럼에도 빅히스토리 서사의 고질적인 문제점은 여전하다. 본문에서 서술된 도시 문명, 국가, 제국, 자본주의적 세계체제의 구축을 둘러싼 인류사 속의 지구화를 서문과 결론에서 빅히스토리적 과정의 일부로 위치시켜 조망하고 연결해내는 방식을 택하고 있기 때문이다. 따라서 본문의 내용은 일반적인 세계사 서술 내용과 별반 다르지 않다. 필자의 소견으로는 천체물리학자 체이손(Eric Chaisson)이 제안한 '에너지 흐름(energy flow)'의 관점을 주된 서사축으로 삼는 편이 세계사의 빅히스토리적 접점을 최대화하고 인류사와 우주사를 명확하고 역동적으로 연결하는 데 더 적합해 보인다. 그러나 빅히스토리는 에너지 흐름을 주된 서사 축으로 삼더라도 기본적으로 빅뱅 때 결정된 근본 법칙을 기원으로 설정하는 이야기 방식이기 때문에, 일방향적이고 일반적인 법칙성을 강조하는 데 그칠 수밖에 없다. 결국 빅히스토리를 통해 역사의 기원이 우주 공간으로 크게 확장되었지만, 그곳에서 발견한 근본 법칙이 인간의 주체성(agency) 자체를 대신하거나 설명해줄 수는 없다는 것은 여전히 미제로 남는다. 인간의 주체성 문제는

인간이 문화적, 생물학적 범주를 뚫고 지질적 혹은 지구물리적 힘(geological/geophysical force)으로 등장한 인류세에 더욱 중요한 문제가 되었다.

3.2. 깊은 역사(Deep History)의 방법

깊은 역사는 빅히스토리와 함께 역사시대를 넘어서 길고 거대한 규모의 인류 역사를 대상으로 삼는 거대서사의 복원을 추구하는 학문 분야이다. 빅히스토리가 빅뱅과 인류의 우주적 기원을 출발점으로 삼는 우주론적인 강조점을 갖고 있다면, 깊은 역사의 초점은 인류학적이다. 깊은 역사 연구의 설계자로 꼽히는 스메일(Daniel Lord Smail)은 하버드 대학의 중세사가로서, 인류의 먼 조상에서 출발하여 진화 생물학과 인류사, 정확히는 인간 뇌의 신경역사(neurhistory)와 문화사를 결합시키는 혁신적인 발상으로 학계의 주목을 받았다.

깊은 역사는 빅히스토리나 다음 장에서 살펴볼 인류세 개념과 마찬가지로 인간에 대한 종(種)적인 이해로부터 출발하지만, 인간에 대한 본질주의적 이해나 인간적 특성의 환원주의적이고 동질적 묘사를 경계한다. 이러한 세밀한 반대균형을 위해 깊은 역사가 방법론적으로 주목하는 것은 생물의 발생을 점진적 분화의 산물로 이해하는 ‘후성설(epigenesis)’이다. 사회생물학자와 유전학자들은 진화 과정에서 적응(adaptation)을 주로 강조하면서 선택적 진화 혹은 굴절적응(exaptation), 부산물(spandrel), 단속 평형(punctuated equilibrium)은 오랫동안 백안시해왔다. 모든 특성과 행동이 적응의 결과물이고 모든 적응은 유전자에 암호화되어있다는 내용의 다윈 진화론과 멘델 유전학의 근대적 종합 테제를 편향적으로 원용해온 결과였다.(Smail, 126, 128, 130) 모든 특성이 적응의 산물이라는 사회생물학의 적응주의 테제는 1979년, 고생물학자 굴드(Stephen J. Gould)와 진화생물학자 르윈틴(Richard Lewontin)에 의해 근본적인 문제 제기에 직면한다. 이들이 주장한 ‘팡글로시안 패러다임’에 의하면 우리의 코는 안경을 쓰기 위해 진화하지 않았고 안경 쓰는 행위를 위한 유전 정보도 존재하지 않는다. 즉 인간은 자연선택의 산물로 설명될 수 없는 수많은 행동들에 뇌를 사용하는데, 우리 뇌가 안경을 쓰는 행위를 비롯해 잡다한 행위들을 망라할만큼 크고 복잡하게 진화한 것도 이 때문이다. 굴드는 이러한 과정을 1981년에 ‘선택적 진화’로 명명했다.(Gould and Vrba, 4-15)

깊은 역사의 균형추는 역사서술에서 배제되어왔던 자연을 새로운 과거로 발굴해서 크리스천의 빅히스토리처럼 ‘마르티니카 인형’의 가장 안쪽의 작은 인형으로 추가하는 데에 만족하지 않는다. 깊은 역사의 종착지는 인간과 뇌의 진화에 대한 정교한 독해를 통해서 역사학을 오랫동안 지배해온 자연과 문화의 이분법을 해체하고, 인간을 자연적 진화와 문화적 진화의 통합적 산물, 즉 자연적 시스템이자 문화적 시스템으로 이해하는 것이다. 따라서 인간에 대한 깊은 역사적 이해는 인류의 진화 과정을 인간의 뇌와 신체, 생태계, 문화적 요소로 통칭할 수 있는 음식, 친족 관계, 도구, 언어와의 ‘공진화적 소용돌이(coevolutionary spiral)’로 파악하는 과정에 도달하게 된다.(Shryock and Smail, 12, 16) 여기서 깊은 역사가 강조하는 것은 생명과 진화의 기원이 아니라 프랙탈 구조의 소용돌이이다. 기원에 집착할수록 근대 역사서술이 그랬듯이 일방향이 되고 점층법적 서사로 귀결될 가능성이 크다. 복잡성의 증가를 이야기하는 빅히스토리는 이런 측면에서 근대의 진보사관과 닮아있다. 빅히스토리와 달리 깊은 역사는 선택적 진화의 계기로서 문화와 문명적 현상을 적극적으로 활용함으로써, 법칙이 아닌 인간의 주체성, 역사의 우연성, 변화, 변이의 경로

종속적 성격을 전면에 부각시킬 수 있는, 즉 인문학적 논의와 접목할 수 있는 가능성을 크게 확대해 놓았다.

3.3. 인류세와 역사기후학

빅히스토리의 인문학적 전환을 위한 마지막 컨셉은 인류세 내지 역사기후학을 활용한 전환이다. 지구가 날로 뜨거워지면서 지구온난화와 기후변화에 대한 관심도 1980년대 이후로 급격히 뜨거워졌다. 그 대표적인 산물이 유명한 인류세 개념이다. 그러면 인류세 담론은 왜 빅히스토리를 인문학적으로 전환할 수 있는 유용한 연결고리가 될 수 있는가? 인류세는 지질연대 개념임에도 불구하고, 처음부터 지질학적 시간의 척도로서가 아니라 지구에 미치는 인간의 영향력을 측정하는 개념으로 사용되었다. 인류세는 환경사학자들을 비롯한 인문학자들이 대거 참여하여 관련 담론을 이끌고 있는 유일한 지질연대 개념이다. 또한 인류세 개념은 여타 학문적 개념과 달리 학문의 경계를 넘어 언론과 여론에서도 활발히 논의되고 이러한 공론적 논의가 거꾸로 학문 담론에 강하게 유입되면서, 기존의 학문과 문화적 공론 간의 경계까지도 무색하게 만들고 있다. 이러한 공론적 열기와의 밀접한 공명 덕분에 현재 인류세 담론은 과실과 책임에 관한 도덕적 논쟁에 압도되고 있는데, 대표적으로 ‘자본세(Capitalocene)’와 ‘좋은 인류세’ 논쟁을 꼽을 수 있겠다.

그러나 필자의 소견에는 인류세 담론이 빅히스토리의 인문학적 전환의 고리로 작용해야 할 보다 실질적이고 중요한 이유가 따로 있다. 인류세 담론의 확산과 더불어 역사, 정치, 사회적 논의조차도 인간 중심주의에서 벗어나서 행성 중심적 시각과 사고틀을 고려해야 한다는 반성이 폭넓은 공감을 얻게 되었지만, 아울러 지구에 미치는 인간 활동의 영향력이 급증한만큼 인간과 사회의 메커니즘을 이해하는 것이 더더욱 중요해졌다. 자본세 담론의 주장대로 도덕적 죄의식과 책임감을 인류 전체의 종(種)적인 차원에서 논의하는 것은 책임의 주체를 오히려 흐릴 수 있다는 경각심도 분명 필요하겠지만, 자본세와 같은 개념을 매개로 또 다른 세계정치적 분쟁과 갈등의 소모전을 치르기에는 현 기후변화 상황은 너무 시급하고 위중하다. 보다 생산적이고 미래지향적인 주체성의 모색 차원에서도 우리는 책임 주체 집단의 구분보다는 집단적 주체로서의 인류의 대응에 주목하여 집단학습의 메커니즘을 강화하는 쪽이 더 바람직할 것이다.

이러한 차원에서 빠르게 부상하고 있는 것이 역사기후학(Historical Climatology)이라는 연구 및 교육 분야이다. 역사기후학은 세 가지 방향의 연구로 동시에 진행되고 있고, 관련 연구 성과에 바탕한 강의 개설도 빠른 증가세에 있다. 근대 기상학이 확립되기 전의 문서자료에 기반하여 과거 기후를 복원하는 작업, 과거 기후변화상과 이번이 사회, 경제, 농업에 미친 영향을 연구하는 작업, 그리고 기후의 인식에 대한 문화사적 연구가 이에 해당한다.(Brázdil et al., 366) 필자의 소견으로 빅히스토리의 인문학적 전환과 관련하여 가장 유의미한 연구 방향은 마지막의 기후의 문화사이다. 첫째나 둘째 유형의 연구에만 머문다면 자연과학 중심의 빅히스토리의 서사 방식을 크게 벗어나기 힘들다. 과거 기후의 재구성이 목적 지나 출발점이 되는 첫째와 둘째 유형의 연구의 경우, 인간 사회에 미치는 기후변화의 결정주의적인 영향이 주로 부각되고, 주체로서의 인간의 위치는 축소되기 쉽다. 그러나 지구온난화의 위기에 직면해서 더 중요한 관심사는 기후변화에 대한 인간과 사회의 취약성과 탄력적 회복력 모두를 균형적으로 드러내는 것이다.

기후변화는 일차적으로 자연 현상이지만, 동시에 기록, 재현, 집단기억을 통해 문화적으로 구조, 굴절, 복제되는 사회, 문화적 구성물이기도 하다. 이런 의미에서 영어권 연구자들은 위험(hazard)과 재해(catastrophe)을 구분하면서 ‘자연재해’라는 표현을 문제시한다.(Freytag, 397) 자연계의 극단적 사건을 재해로 인식하는 것은 어디까지나 인간이기 때문이다. 결국 기후의 문화사적의 입장에서 보자면, 기후변화의 후자적 측면에서 실천적, 생활양식, 구조적 차원의 사회변화들을 연구하고 분석하는 것이 기후변화 자체를 이해하는 것보다 훨씬 중요하고 기후위기의 해법 역시 여기서 모색되어야 한다.

4. 결론

빅히스토리를 과학기술의 급변의 시대에 조응할 수 있는 융합교양의 화두로 삼는 것은 분명 교양교육의 21세기 학문적 지도를 그리는 데 유용할 수 있다. 물리학에서 역사학에 이르기까지 거의 모든 자연과학과 인문학이 총동원되어서 현생 인류와 세계의 기원을 규명, 설명하려는 학문이기 때문이다. 그러나 융합의 규모가 곧 가장 바람직한 융합교양의 내용을 보장해주지는 않는다. 교양의 핵심이 여전히 인간을 이해하고 인간의 종합적 역량을 증진한다는 고전적 목표를 벗어나지 않는다면, 빅히스토리는 인문학적으로 전환되어야 한다. 현재 빅히스토리의 컨셉은 과학교양의 강화로 귀결될 가능성이 크다.

빅히스토리의 인문학적 전환에 대한 해답의 실마리는 빅히스토리과 마찬가지로 시공간적으로 거시적이고 학제융합적인 접근을 하면서 패러다임 주도권 경쟁을 벌이고 있는 깊은 역사와 인류세 담론에서 얻을 수 있다. 깊은 역사와 인류세 담론은 빅히스토리의 제설혼합주의적 특성과 달리 인간의 주체성과 문화에 대한 주목과 성찰로부터 시야를 확장할 수 있는 잠재력을 제공하고 있다. 인간에 대한 21세기적 정의에서 불가결한 전제조건은 그가 이미 지질적 동인이 되어버렸다는 사실이다. 인간의 행위와 문화가 이제껏 지향해온 인류 사회의 문제 해결이라는 목표는 전 지구적 내지 우주적 차원으로 확장될 필요가 있다. 인류의 미래뿐 아니라 지구의 미래는 과학기술 발전에 달려있다. 좋은 인류세의 주장처럼 기후위기를 해결할 수 있는 과학기술은 충분히 개발될 수 있다. 그러나 기후역사학 연구들이 보여주었듯이 인류의 문제 해결에서 가장 중요한 요인으로 작용해온 것은 기술 자체가 아니라 그것의 사용을 결정하는 인간들 간의 관계와 문화적 틀이었다. 21세기 교양교육은 이제까지의 인간중심적인 인간의 이해를 극복하고 지구, 환경, 기술과의 관계 속에서 한층 개방적으로 재구성된 유량적 정체성을 정립하는 데 기여해야 할 것이다. 빅히스토리, 깊은 역사, 인류세 개념은 이러한 새로운 인간상과 이를 연구하기 위한 학문으로서의 교양교육에 ‘커다란’ 길잡이가 되어줄 수 있을 것이다.

참고문헌

- 데이비드 크리스천, 이근영 역(2013), *시간의 지도 빅히스토리*, 심산.
 김응준(2020), “인문교양교육과 포스트휴먼 인문과학”, *교양교육연구* 14(2), 한국교양교육학회, 35-44.
 Rudolf Brázdil et al.(2005), Historical Climatology in Europe - The State of the Art. *Climate Change*,

70, 363-430.

Eric J. Chaisson(2014), The Natural Science Underlying Big History. *The Scientific World Journal*, 1. <https://doi.org/10.1155/2014/384912> (2020년 11월 8일자 확인)

Stephen J. Gould and Elizabeth Vrba(1981), Exaptation: A Missing Term in the Science of Form. *Paleobiology*, 8, 4-15.

Julia Jinkina et al.(2019), *A Big History of Globalization. The Emergence of A Global World System*, Springer.

Mark Carey(2012), Climate and history: a critical review of historical climatology and climate change historiography. *WIREs Climate Change*, 3, 233-249.

Andrew Shryock and Daniel Lord Smail(2011), *Deep History. The Architecture of Past and Present*, University of California Press.

Daniel Lord Smail(2008), *On Deep History and the Brain*, University of California Press.

Helmut Trischler(2016), The Anthropocene. A Challenge for the History of Science, Technology, and the Environment, *NTM Journal of the History of Science, Technology, and the Medicine*, 24(3), 309-335.

Sam White(2012), Climate Change in Global Environmental History. John R. McNeill and Erin Stewart Mauldin, eds., *A Companion to Global Environmental History*, Blackwell Publishing Ltd.



“21세기 교양교육의 융합학문적 지도 그리기 - 빅히스토리의 인문학적 전환을 통하여”에 대해

최문기(전양대)

오늘날 우리가 겪고 있는 현대사회는 너무도 복잡하며, 우리의 지식과 경험을 뛰어넘어 개별적인 학문이나 지식으로는 대응하기 힘들다. 가장 최근의 코로나 바이러스에 대한 사회적 대응문제, 급격한 환경의 문제, 유전자 복제와 인공지능, 수명의 연장과 고령화사회 등 너무나 복잡하고 다양한 문제들이 이론과 학자들의 주장에만 머물러 있는 것이 아니라 우리의 직접적인 일상으로 파고들어 우리의 삶을 변화시키고 또 변화된 행동들을 요구하고 있다. 이에 대한 우리 젊은이들의 사고, 행동 그리고 의식은 이런 작금의 문제들을 객관적이고 본질적인 측면에서 얼마나 이해하고 포용할 수 있으며, 나아가 세계시민적 관점 혹은 인류학적 관점에서 이슈화하고 창의적 대안들을 제시할 수 있을지 의문이다.

오늘날의 교양교육은 이에 대한 답을 제시할 수는 없겠지만 적어도 인간, 사회, 자연의 복합적이고 상호작용적 측면을 이해하고 융합적으로 사고할 수 있는 능력을 제공하는 것은 당위적인 문제로 생각된다. 그런 측면에서 빅히스토리는 학문적 경계를 넘어 파편화된 지식들을 하나의 의미있는 흐름으로 만들어 갈 수 있는 훌륭한 대안이며, 새로운 사고와 상상력으로 교양교육의 방향을 제시할 수 있는 큰 그릇으로 보인다.

본 연구는 정체성과 변화를 모색하고 있는 한국의 교양교육에 좋은 화두를 던지고 있으며, 그 목적으로 융합교양으로서의 교양교육의 ‘학문적 지형에 대한 밑그림을 최대 규모로 그려볼 수 있는 지렛대로서 빅히스토리의 잠재력과 한계점 그리고 보완 가능성을 인문학적 입장에서 검토’하고 있다는 점에서 매우 유용한 연구로 평가된다.

연구자는 빅히스토리의 인문학적 전환을 위해 크게 세가지의 방법으로 검토하고 있는데, 첫째가 빅히스토리적 세계사에 대한 검토, 깊은역사의 방법, 그리고 인류세와 역사기후학이 그것이다. 연구자는 일관성있게 우주와 지구 그리고 자연과학적 흐름의 법칙에서 인간의 주체성과 역사의 우연성을 강조하고 당면한 기후변화 같은 심각한 문제에 대한 인류적 대응과 집단학습의 틀로서 빅히스토리를 검토하고 있으며, 이를 통해 빅히스토리에 대한 인문학의 위상과 역할을 잘 나타내고 있는 것으로 평가된다.

이러한 이슈들을 둘러싸고 독자로서 그리고 교양교육을 직접 담당하는 교육자로서 본 토론을 위해

몇 가지 논의해야 할 중요한 논점들을 제시하고자 한다. 먼저 빅히스토리 기반의 교육의 핵심 중 하나가 인간중심의 사고에서 벗어나 세계의 문제를 보는 능력 그리고 나아가 그를 통해 다시 인간을 재조명할 수 있는 틀을 제공하는 것이다. 오늘날 인간의 시야는 우주의 기원과 마이크로 세상 그리고 상상할 수 없는 데이터의 양들을 통합적으로 보는 데까지 이르렀으며, 단순하게 생각해도 그 만큼의 인간 그리고 인간적임에 대한 내용과 사고의 범위 또한 넓고 깊어져야 한다는 것이다. 이는 또한 근본적으로 인간의 본질적 문제를 다루는 인문학적 사고의 틀이 바뀌어야 한다는 것으로 유추해볼 수 있다. 빅히스토리가 인문학적 사고틀을 받아들일 수 있는가가 논점이 아니라 반대로 인문학적 사고가 이를 통해 더 넓어질 수 있는가를 논의해 볼 필요가 있다고 판단된다.

두 번째로 연구자가 말하고 있듯이 자연선택과 진화를 동의어로 받아들여서는 안되는 것처럼 오늘날 인문학과 교양을 동의어로 받아들여서는 안된다. 다시 말해 빅히스토리의 인문학적 전환에 대한 가능성이 교양교육으로서의 가능성과 동일하게 봐서는 안된다고 생각된다. 물론 본 연구의 목적으로 인문학적 가치를 중심에 놓고 빅히스토리가 가지는 학문적 위상과 구성학문들의 이론적 정당성 혹은 정합성을 논의하는 것은 매우 유용하다. 하지만 교양의 핵심이 변하지 않는 고전적인 인간의 이해가 아니라 사물과 우주로 인공지능으로 끊임없이 확장되어가는 변화하는 인간성을 종합적으로 이해하는 역량을 증진시킨다는 목표라면 인문학 또한 말그대로 융합적으로 녹아들어가야 한다고 생각한다.

“인문학의 가장 중요한 주제는 “우리는 어디서 왔고, 무엇이며, 어디로 가는가?”라는 ‘인문학 3문問’으로 지칭할 수 있는 물음이다. 유전자 복제와 인공지능을 통해 생명과 만물의 근원이란 무엇인가의 물음이 새롭게 제기되는 시대에 ‘인문학 3문’에 대한 답을 누가 그리고 어떤 학문이 할 것인가? ‘인문학 3문’에 대한 답을 과학, 역사 그리고 종교를 나눠서 할 필요가 있는가?”(김기봉, 2017) 인문학이라서 중요한 것이 아니라 인간을 이야기하기 때문에 중요한 것이 아닌가 생각해본다. 인문학적 상상력이 빅히스토리의 부족한 부분들을 창의적으로 채워갈 수 있기를 기대해 본다.

뉴 노멀 시대 교양교육 모델, ‘빅히스토리 문명사’

김기봉(경기대)

1. 서론

최근 인류는 유례없는 일들이 전례 없이 일어나면서 비정상이 새로운 표준으로 자리를 잡는 뉴 노멀(New normal)을 삶 전반에서 경험한다. 인류의 생존과 문명의 지속가능성을 시험대에 올린 가장 큰 문제를 열거하면, 인공지능, 코로나19, 기후 변화다. 이 3문제를 야기한 주요 원인은 과학이면서 동시에 해결의 열쇠 또한 과학이 갖고 있다는 점이 인류 문명이 처한 딜레마다. 생명의 본질인 유전자 정보를 알아내고 시간과 공간, 물질에 관한 지식을 탐구하는 최전선에 있는 학문이 과학이다. 그런데 그 과학을 누가 하는가? 사람이다. 리처드 도킨스의 말대로 인간도 이기적 유전자가 지배하는 몸을 갖고 있는 유기체지만, 스스로가 그렇다는 것을 아는 유일한 실존 의식을 가진 존재다.

『오래된 미래』의 저자인 헬레나 노르베리 호지가 인용한 라다크의 속담이 표현하듯이 “호랑이의 줄무늬는 몸 밖에 있고 사람의 줄무늬는 몸 안에 있다.” 인간 이외의 다른 동물의 특징은 밖으로 드러나 있지만 인간의 결은 내면적으로 형성된다. 그런 내면적으로 형성되는 인간의 무늬를 새겨 넣는 심성(心性)을 계발할 목적으로 하는 집단학습이 교양으로서 인문학(liberal art)이다. 하지만 유전공학으로 생명의 본질인 유전자정보를 해독하고 인공지능의 발달로 포스트휴먼이 출현한 이후에도 인문학이 교양교육을 전담할 수 있는가? 종래 인간만이 할 수 있었던 많은 일들이 점점 인공지능에게 이양된다. 그러면 인간의 존재의미와 가치는 무엇인가? 그런 실존적 문제의식으로 제기하는 질문이 “인공지능은 세상을 바꿀 것이다. 인공지능은 누가 바꿀 것인가?(AI will change the world. Who will change AI?)”이다. 이 물음에 답하기 위해서는 인문학과 과학의 통섭이 필요하다. 그런 융합학문의 전형으로 등장한 것이 빅히스토리(Big-history)다.

종래의 역사학은 문자 시대 이후인 아무리 길어야 5천 년을 연구대상으로 삼지만, 빅히스토리는 인간이 과학적 연구를 통해 알아낸 모든 존재의 과거로 거슬러 올라가서 우주에서 인간의 위치와 현재 문명의 기원 및 문명의 지속 가능성에 대해 탐구한다. 가장 초학제적인 융합교육모델로 부상한 빅히스토리는 기본적으로 과학의 지식과 정보를 토대로 플롯과 내용이 구성돼 있다. 빅히스토리는 물질(matter), 에너지(energy), 엔트로피(entropy), 복잡성(complexity) 등과 같은 과학의 핵심 개념들을 사용하여

우주가 진화하는 과정을 임계지점(threshold) 또는 체제(regime)의 이행으로 설명한다. 그러다 보니 인간 없는 역사로 되고 말았다. 그런 빅히스토리는 지식은 과잉돼 있지만 의미는 빈곤하다. 그러다 보니 “무엇을 위한 빅히스토리 인가?”의 문제가 제기된다.

“과학 없는 교양교육은 공허하고, 인문학 없는 빅히스토리는 무의미하다.” 산을 가로지르는 터널을 만들려면 양쪽에서 제대로 뚫어야 통할 수 있다고 한다. 근대 학문에서 인문학과 과학은 소통 불가능한 ‘두 문화’로 갈라졌다. 학문적 연구가 점점 전문화되면 될수록 전공 분야로 나뉘진 대학의 분과학문 체계에서의 만남은 더 어려워졌다. 유일한 소통과 교류의 장이 일반 교육(general education)을 지향하는 교양교육이다. 이런 맥락에서 본 발표는 빅히스토리라는 융합학문이 교양교과목으로 필요한 이유와 목적에 대해 고찰한다.

2. 본론

2.1. ‘이야기꾼 인간(Homo Narrans)’과 교양으로서 인문학

『교양』의 저자 디트리히 슈바니츠(Dietrich Schwanitz)는 교양이란 “사람이 알아야 할 모든 것”¹⁾이라 정의했다. 인간이 알아야 할 가장 중요한 첫 번째 지식은 무엇일까? 이 물음에 대한 가장 유명한 답은 소크라테스의 명언으로 알려진 “너 자신을 알라!”이다. 이 말이 함축하는 의미는 내 존재의 정체성을 먼저 알아야 한다는 것과 모르고 있다는 무지의 자각부터 하라는 2메시지로 해석할 수 있다. 이 둘은 분리된 문제가 아니라 동전의 양면이다. 내 존재가 무엇인지 모른다는 무지에 대한 자각을 할 때, 우리는 자기 정체성과 존재의미에 대한 질문을 할 수 있다.

인간은 자기 자신과 세상에 대한 지식을 탐구하는 우리가 아는 한에서 지구상의 거의 유일한 생명체다. 인간이 그런 존재가 될 수 있었던 것은 무엇보다도 ‘왜’라는 질문을 던지는 속성을 갖고 있기 때문이다. 그런 질문하는 능력은 인간이 생각하는 동물인 호모 사피엔스(Homo Sapiens)라는 특성으로부터 기인한다. 인간이 생각할 수 있는 것은 뇌라는 신체 기관을 갖고 있기 때문이다. 뇌는 기본적으로 동물에게만 있는 신체 기관이다. 광합성을 통해 자체적으로 에너지를 만들어낼 수 있는 식물은 운동을 하지 않고도 생존할 수 있기에 뇌라는 기관이 필요하지 않다. 이에 반해 동물은 외부로부터 생존에 필요한 에너지를 충족하려면 채집과 사냥을 하려면 몸을 움직여야 하는 데, 위험부담을 피하려면 실제로 그것을 실행하기 전에 “내면화 된 운동”²⁾으로서 사고를 할 필요가 있었기에 뇌라는 기관을 진화시켰다. 인간이 최상위 포식자가 될 수 있었던 것은 강력한 육체가 아닌 상상의 이미지로 내면화된 운동을 잘하는 높은 지능을 갖고 있는 것과 더불어 비교적 큰 협력집단을 구성할 수 있었기 때문이다. 현생 인류가 다른 개체와 소통하고 협력을 잘 할 수 있는 이유는 머릿속에서 생각한 것을 밖으로 표현하고 타자와 소통할 수 있는 스티븐 핑커의 주장대로라면 ‘언어 본능’³⁾을 타고났기 때문이다. 다른 동물들도 나름대로의 언어를

1) 디트리히 슈바니츠, 인성기 외 옮김(2004), 『교양 - 사람이 알아야 할 모든 것』, 들녘.

2) 로돌포 R. 이나스, 김미선 옮김(2007), 『꿈꾸는 기계의 진화』, 북센스.

3) 스티븐 핑커, 김한영(2008), 『언어본능 : 마음은 어떻게 언어를 만드는가?』, 동녘사이언스.

갖고 있지만, 그들의 것과 구별되는 인간 언어의 특이성은 이야기를 조립하는 ‘레고’의 기능을 갖고 있다는 것이다. 미국의 영문학자 존 닐(John D. Niles)은 인간만이 이야기하려는 본능이 있고, 이야기를 통해 사회를 이해하는 특성을 갖고 있다는 의미로 ‘이야기꾼 인간’을 지칭하는 ‘호모 나랜스(Homo Narrans)’⁴⁾라는 신조어를 만들어냈다. 육체적으로는 유약한 유인원에 불과했던 인류(人類)가 한 사람이 맺을 수 있는 인간관계의 최대치를 뜻하는 ‘던바의 숫자(Dunbar's number)’를 초월하여 제국과 국가와 같은 거대한 협력공동체를 건설하는 ‘사회적 뇌’⁵⁾를 가진 인간(人間)으로 도약하는 결정적 발판은 허구서사의 발명이다.

이야기가 인간이 가진 최고의 무기가 될 수 있었던 것은 그로부터 삶과 실재를 은유할 수 있는 능력을 획득했기 때문이다. 인간은 이야기를 매개로 해서 만물에 의미를 부여하고 현실세계 너머에 상징적 의미 세계를 구축하는 문화를 건설할 수 있었다. 인간 이외에 모든 동물은 현실을 살지만, 인간은 현실 밖의 꿈의 세계를 그리면서 꿈꾸는 세계를 현실에서 실현시키는 것을 목표로 해서 산다. 꿈을 실현하는 것을 인생의 목표로 설정하는 인간에게 꿈 없는 현실은 오아시스 없는 사막이다. 한때 우리사회를 청년들이 ‘헬조선’이라 불렀던 이유는 꿈을 가질 수 없는 현실이 지옥처럼 여겨졌기 때문이다. 이처럼 인간의 존재의 미를 규정하는 것은 실재가 아닌 허구이며, 그 허구를 표현하는 수단이 이야기다. <반지의 제왕>, <포레스트 검프>, <뷰티풀 마인드> 등 영화 제작에 지대한 영향을 준 시나리오 자가 로버트 맥키(Robert McKee)는 이야기란 “실존의 무정부 상태에서부터 질서를 찾아내려는 우리들의 가장 진지한 노력”⁶⁾이며, 삶의 “균형을 찾기 위한 인간의 행위”⁷⁾라고 정의했다. 삶 그 자체는 “우리가 어떻게 살아야 하는지”를 가르쳐주지 않는다. 인간은 살면서 개인이든 집단의 차원에서 복잡하고 고통스런 문제와 갈등에 부딪치지 않을 수 없다. 그것들을 조정하고 해결할 수 있는 삶의 나침판으로 발명한 것이 이야기이며, 그것을 매개로 인류가 오랜 세월 동안 집단학습을 했던 것이 교육이다. 그런 교육을 위한 체계화가 이뤄지고 공동체의 유지와 번영의 주역이 되는 자유로운 시민이 가져야 할 소양을 가르친 것이 ‘자유로운 기예(Liberal Arts)’이고, 그것을 원형으로 해서 인간을 사람답게 만드는 품성을 기르는 인문학과 일반교육으로서 교양이 성립했다.

선천적인 자연이 아니라 교육으로 길러지는 문화라는 인위적 세계에 사는 인간의 존재방식을 문화인류학자 기어츠는 막스 베버의 표현을 빌려 “자기 자신이 짠 의미의 거미줄에 매달려 사는 동물”로 규정했다. 인류 역사에서 ‘의미의 거미줄’을 짜는 방식은 신화, 종교, 사상 그리고 역사 등 대부분이 이야기로 만들어진 것들이다. 어느 코드의 이야기를 믿느냐로 믿는 종교가 다르고 역사적 정체성이 구별되며, 틀리고 맞고의 진리체계가 결정된다. 이런 맥락에서 이야기를 통해 세상을 이해하고 자신이 세상에서 사라진 후 의미 있는 이야기를 남길 수 있는 삶을 사는 것이 존재의미라고 가르치는 것이 인문학과 교양 교육의 가장 중요한 목표다. 인간이 던지는 가장 근본적인 질문은 “우리는 어디서 왔고, 무엇이며, 어디로 가는가?”이다. 인문학의 모든 이야기는 결국 이 3 빅 퀘스천에 대한 답을 추구하는 것이기에, 이 셋을 인문학 3문(問)이라 이름 붙일 수 있다. 고전(古典)과 성인의 경전 및 성경의 이야기가 위 3문에

4) John D. Niles(2010), *Homo Narrans : The Poetics and Anthropology of Oral Literature*, Univ of Pennsylvania Pr.

5) 로빈 던바 외(2016), 『사회성, 두뇌 진화의 비밀을 푸는 열쇠』, 이달리 옮김, 처음박스.

6) 로버트 맥키, 고영범 옮김(2002), 『STORY 시나리오 어떻게 쓸 것인가 되는 영화를 만드는 시나리오 불변의 법칙들』, 민음인, 24쪽.

7) EBS 다큐프라임 ‘이야기의 힘’ 제작팀(2011), 『이야기의 힘 : 매혹적인 스토리텔링의 조건』, 황금물고기, 63쪽.

대한 정답이라고 믿었던 시대에 사람이 알아야 할 것으로서 교양 교육의 핵심은 당연히 인문학이 담당하는 것으로 여겨졌다. 그런 인문학의 위상은 근대 과학이 등장하면서 무너지기 시작했다.

2.2. 근대 학문의 ‘두 문화’와 실종된 교양

삶의 나침판이면서 목표였던 이야기의 신화를 깨고 그것과 실재는 다르다는 문제를 제기한 학자가 근대 과학혁명의 아버지로 불리는 갈릴레이(Galileo Galilei, 1564년~1642년)다. 그는 이야기의 의미 대신에 관찰의 데이터가 보여주는 상관성에 주목했다. 그는 지구가 우주의 중심이 아니라는 사실을 발견하고, 이야기가 아니라 수학에 근거해서 지구는 태양의 주위를 돈다는 지동설을 주장했다. 갈릴레이는 창조주를 믿지 않아서 우주의 중심이 지구라는 천동설을 부정한 것이 아니라 자신이 만든 망원경으로 우주를 관찰해서 얻은 데이터의 상관성이 지동설이 진실임을 알려줬기 때문이다. 갈릴레이는 자신의 신념과 선택이 아니라 자신이 관측하고 실험해서 얻은 자료를 토대로 신의 창조 행위와 우주의 법칙을 설명하려는 태도를 취했다. 그런 과학적 태도에 근거해서 그는 신은 부정하지 않으면서 아리스토텔레스 철학, 곧 당시의 인문학이 틀렸다는 주장을 했다. 세상을 이야기로 이해하는 인문학 대신에 수학적 계산으로 파악하는 과학혁명이 그로부터 일어났다. 인문학이 “존재하는 것”을 “말할 수 있는 것”으로 바꾸는 이야기로 성립한다면, 과학은 “존재하는 것(to be)”을 “측정할 수 있는 것(to be measurable)”으로 변환시키는 수학에 근거한다.

근대 학문은 인문학과 과학의 ‘두 문화’가 서로 소통하지 않고 병존하는 형태로 진행됐다. 하지만 학문의 전문화가 일어나면 날수록 인문학조차도 과학의 방법론과 논리에 맞추려는 경향성이 생겨났다. 그러다 보니 본래 무엇의 수단이 아닌 인간성을 탐구하는 목적 학문으로서 인문학의 본래 역할은 점점 퇴색되고, 인문대학 소속 교수들 사이에서도 소통되지 않는 전공 논문을 양산하는 것이 연구의 목적이 되었다. 그 결과 인문대학은 있지만 인문학자는 사라지는 현상이 심화됐다. 예컨대 국문학자, 영문학자, 사학자, 철학자 등은 있어도 스스로를 인문학 전공자라고 말하는 교수는 거의 없다. 그런 현실에서 대학 내 인문학자가 있을만한 장소는 교양대학 밖에 없다. 하지만 대부분의 교양대학 소속 교수들도 실제로는 인문학이 아니라 자기 전공을 교양으로 가르치는 것을 본업으로 삼기 때문에 대학에서 인문 교양교육은 사실상 실종됐다.

2.3. ‘정보적 전환’과 교양으로서 ‘빅히스토리 문명사’

인문학이 처한 만성적 위기가 더 이상 회복할 수 없는 티핑 포인트(tipping point)를 맞는 계기는 2006년 이세돌 9단과 알파고의 바둑 대결 결과다. 5천년 바둑의 신화가 한순간에 깨졌다. 바둑은 학문이라기보다는 교양으로 여겨졌고, 도예(道藝)로서 동양 지혜의 상징이었다. 그 신비가 컴퓨터라는 기계에 의해 벗겨진 것이다. 알파고가 5천년 바둑 역사의 신기원을 열은 ‘신의 한 수’로 여겨지는 것이 2국의 37수다. 알파고를 만든 허사비스는 인간이 기보를 토대로 정식화 한 바둑의 정석이란 알고 보면 ‘국소 최대점’이었다. 그런데 알파고는 여태껏 인간이 알지 못했던 바둑판의 좀 더 중앙 쪽에 있는 ‘최대 극대점’을 계산으로 새로 찾아낸 것이 바로 그 ‘신의 한수’다. 그렇다면 문제는 어떻게 해서 컴퓨터가 인간보다도 훨씬 더 창조적인 바둑을 둘 수 있는가?

컴퓨터가 ‘창조력의 코드(code of creativity)’를 해독할 수 있는 수준까지 발전할 수 있었던 결정적 계기는 갈릴레이가 이룩했던 세계의 수학화를 한 단계 업그레이드한 디지털화다. 우리가 경험하고 아는 세상은 시간의 흐름 속에서 이어지는 아날로그 실재다. 인간이 그런 실재의 변화를 인과성으로 엮어서 언어로 표현한 것이 이야기다. 이에 반해 컴퓨터는 세상을 0과 1의 디지털 기호로 변환한 정보로 처리하고 기억한다. 인간 곧 인문학의 관점에서 보면, 정보란 의미를 가진 데이터다. 의미를 생각하지 않고 정보를 말할 수 없다. 하지만 컴퓨터가 알 수 있는 언어는 0과 1의 디지털 기호의 매트릭스일 뿐이다.

오늘날 우리사회가 목표로 삼는 4차 산업혁명이란 다른 아니라 아날로그 실재의 “디지털 변환(digital transformation)”이다. 인공지능, 빅데이터, 사물인터넷, 지식 플랫폼 등이 가능할 수 있는 전제가 정보의 디지털 변환이다. 디지털 정보혁명을 통해 데이터가 가장 중요한 자산이고, 정보 처리가 개인 및 공동체의 생존과 발전은 물론 안녕을 결정하는 가장 중요한 조건이 된 루치아노 플로리디(L. Floridi)가 ‘초역사(hyper-history)’⁸⁾라고 지칭한 새로운 시대를 우리는 살고 있다. 예컨대 코로나19에 대한 방역에 대응하기 위해 가장 필요한 것이 확진자 정보이고, 그런 정보 처리를 한국이 세계 어느 나라보다 잘 했기에 K-방역이라는 선도국가 모델을 만들어낼 수 있었다.

근대 과학혁명이 갈릴레이에 의한 자연의 수학화로부터 시작했다면, 0과 1의 디지털 기호에 의한 정보의 수량화는 그것의 완성이다. 정보를 수량화 했던 정보 이론의 아버지가 비트(bit)라는 정보 측정 단위를 만든 클로드 섀넌(Claude Elwood Shannon)이다. 이야기꾼 인류에게 정보의 가치를 결정했던 것은 오랫동안 의미였다. 그런데 섀넌은 1948년 “통신의 수학적 이론(A Mathematical Theory of Communication)”⁹⁾에서 정보를 의미로부터 분리시키고 “송신자와 수신자를 연결하는 채널을 통해 전달되기 위하여 부호화된 모든 것”이라는 정의에 입각해서 정보를 비트라는 단위로 수량화 했다는 것이 ‘정보적 전환(Informational turn)’의 결정적 계기다. 예컨대 섀넌은 “내일 해가 동쪽에서 뜬다.”는 것과 “내일 지구가 종말이 온다.”는 정보 가운데 무엇이 더 의미 있는가를 묻는 것 대신에, 둘 가운데 무엇이 더 정보량이 많은지를 계산해 낼 수 있는 방식에 대해 궁리했다. 갈릴레이가 자연의 수학화를 통해 과학 모델을 정립했다면, 섀넌에 의한 정보의 수학화를 통한 탈의미화는 인문학마저도 수학화 할 수 있는 길을 열은 셈이다. 이런 ‘정보적 전환’이 함축하는 의미는 존 아치볼드 휠러(John Archibald Wheeler)의 말대로 “비트에서 존재로(it from bit)”의 우주관의 변동이다. 모든 것을 0과 1의 디지털 기호로 전환해서 정보를 체계화하고 처리하고 통신하는 기계인 컴퓨터가 만물의 근원을 원자(atom)에서 비트(bit)로 ‘정보적 전환’을 일으킨 셈이다.

찰스 다윈이 『종의 기원』을 통해 인류의 기원과 생존 원리를 진화로 설명한 이후 150년 동안 발달한 생명과학은 생명의 본질이 유전자 정보임을 알아냈다. 컴퓨터가 0과 1의 비트로 정보를 저장한다면, 세균을 포함하여 지구상의 모든 동·식물의 유전정보는 아데닌(A)·구아닌(G)·시토신(C)·티민(T)의 4가지 염기로 구성된 DNA의 염기서열 형태로 저장된다. 그런 점에서 인간을 포함한 생명체는, 리처드 도킨스가 ‘이기적 유전자’를 담아 운반하는 그릇이라 표현했듯이¹⁰⁾, DNA 정보인자를 복제하여 자기 종족을 재생산하는 하나의 정보처리 체계인 셈이다. 인간이 다른 생명체와 다른 점은 스스로가 유전자라

8) L. Floridi(2014), *The Fourth Revolution: How the infosphere is reshaping human reality*, Oxford.

9) C. E. Shannon(1948), “A mathematical theory of communication”, *Bell System Tech. J.*, vol. 27, pp. 379-423.

10) 리처드 도킨스(2010), 『이기적 유전자』, 홍영남, 이상임 옮김, 을유문화사.

고 지칭되는 정보의 발현체인 동시에 그것을 인식하고 구성하는 주체라는 점이다.

그렇다면 문제는 위와 같은 ‘정보적 전환’이 일어난 이후 인간이 알아야 할 가장 종합적인 지식을 가르쳐야 할 교양교육을 어떻게 할 것인가이다. ‘정보적 전환’ 이후 인간이 깨달은 우주의 보편 원리는 “만물의 근원은 정보다.”와 “모든 것은 다른 모든 것과 연결되어 있다.”는 점이다. 빅뱅과 함께 태초에 물질과 에너지의 정보가 있었고, 그 정보가 별-원소- 태양/지구-생명-인류-문명의 형태로 연결되어 확장하는 이야기의 총합이 빅히스토리다. 인류 문명사도 끊임없는 정보와 지식의 확장을 통해 일어났고, 지구상에서 현생 인류가 그것을 집단학습의 교육을 통해 가장 잘했기에 지구의 정복자로 등극할 수 있었다. 하지만 오늘날 그런 인류에 의한 지구 역사에서 6번째 대멸종이 일어날 수 있는 징조가 곳곳에서 나타난다.

종말론적 위기에 직면한 인류는 가지 않은 길을 가야 할 운명에 처해 있다. 오늘날에는 낯선 길을 운전해서 갈 때 거의 모든 사람들이 내비게이션에 의지한다. 내비게이션에 목적지를 입력하면 인공지능이 가는 과정을 실시간 시뮬레이션 해서 알려준다. 과거 학문이 ‘온고(溫故)’를 토대로 ‘지신(知新)’을 했다면, 뉴 노멀 시대에는 반대로 ‘지신’을 목적으로 해서 ‘온고’를 해야 한다. 오늘날 인류 역사에서 가장 문제가 되는 것이 문명의 지속가능성이다. 중세 역사가 르 고프는 문명을 인간이 시간과 공간을 지배하는 방식이라고 정의했다. 인간, 시간, 공간의 3간(間)의 기원과 연결 및 조합을 가장 넓고 크게 조망하는 역사가 빅히스토리다. 팬데믹과 기후 재난이라는 ‘신데믹(Syndemic)’ 위기에 직면한 인류에게 가장 필요한 집단 학습이 빅히스토리라는 것에 대해서는 많은 사람이 공감한다. 하지만 빅히스토리를 전공 학문으로 연구하기란 거의 불가능하다. 이런 학문적 현실을 고려할 때, 우선 먼저 교양으로 가르치고 배우는 ‘빅히스토리 문명사’ 교과목부터 개설하여 미래 세대를 위한 교육을 할 필요가 있다.

3. 결론

코로나19의 사례를 통해 충분히 드러났듯이 인류가 당면한 복합적 위기를 극복하는 데 인문학이 할 수 있는 역할은 미미하다. 인문학이 학문으로서 존재의미를 갖고 인간 교육이란 본래 역할을 수행하기 위해서는 과학과의 융합이 절대적으로 필요하다. 그런 융합학문의 전형이 빅히스토리라는 것은 공감하고 인정하지만, 학문 공동체에서 빅히스토리가 시민권을 획득했다고 보기는 어렵다. 이런 빅히스토리의 현실과 요청 사이의 불일치가 기존의 학문적 지형도를 해체하고, 융합학문으로서 빅히스토리의 재구성을 통해 실종된 교양교육을 정상화 시킬 수 있는 기회가 된다.

빅히스토리의 관점에서 인류 삶과 미래 문명을 주제로 해서 우리 시대 최고의 교양교육을 하는 매체는 SF 영화다. 그 가운데 <인터스텔라>와 <테넷>을 만든 코리스트퍼 놀란 감독은 우리에게 계속해서 중요한 화두를 제기한다. 그의 가장 최근 영화 <테넷>의 핵심 대사인 미래에서 온 인간인 ‘닐’이 남긴 메시지는 현재 인류가 무엇을 해야 하는지를 말한다. “일어났던 것은 일어났다. 그것이 세계의 메커니즘에서 신념의 표현이다. 그렇다고 그것이 아무 것도 하지 않는 것의 핑계일 수는 없다(what's happened happened, which is an expression of faith in the mechanics of the world, it's not an excuse to do nothing).”

기후학자들은 이미 지구의 6번째 대멸종을 피할 수 없는 돌이킬 수 없는 지점까지 기후 위기가 심각해

졌다고 경고하고, 코로나19는 그 종말이 이미 ‘도착한 미래’라는 것을 알리는 징조라고 말한다. 이런 인류 역사의 절대 절명의 위기에 직면해서 인간 삶의 조건과 인간성에 관한 어떤 교양교육을 할 것인가? 전례 없는 일이 유례없이 일어나는 뉴 노멀 시대 인류가 길 없는 길을 새롭게 개척해서 가려면 교양교육의 새로운 모델을 요청한다. 인류 역사를 가장 크고 넓고 포괄적으로 조망하는 ‘빅히스토리 문명사’는 이런 요청에 부응하는 뉴 노멀 시대 교양교육의 선도 모형이 될 거라 믿는다.

참고문헌

- 김기봉(2016), 『히스토리아 쿠오바디스』 (서해문집).
- _____(2018), 『내일을 위한 역사학 강의』 (문학과 지성사).
- _____(2018), 「인공지능 시대 인문학과 교양으로서 역사」 『역사문화연구』 67권.
- _____(2019), 「인공지능 시대 빅히스토리의 ‘인문학적 전환’」, 『인간·환경·미래』 22호.
- _____(2020), 「미래를 위한 ‘역사학 선언’과 빅히스토리」, 『서양사론』 144호.
- 턴바, 로빈 외(2016), 『사회성, 두뇌 진화의 비밀을 푸는 열쇠』, 이달리 옮김, 처음북스.
- 도킨스, 리처드(2010), 『이기적 유전자』, 홍영남, 이상임 옮김, 을유문화사.
- 손동현(2020), 『대학교양교육론』 (철학과 현실사).
- 월슨, 에드워드(2016), 『인간 존재의 의미 - 지속 가능한 자유와 책임을 위하여』, 이한음 옮김, (사이언스북스).
- 크리스천, 데이비드(2009), 김서형, 김용우 역, 『세계사의 새로운 대안, 거대사』 (서해문집)
- 크리스천, 데이비드(2013), 이근영 역, 『시간의 지도 - 빅히스토리』 (심산).
- 크리스천, 데이비드, 베인, 밥(2013), 조지형 역, 『빅 히스토리』 (해나무).
- 하라리, 유발(2018), 전병근 역, 『21세기를 위한 21가지 제언』 (김영사).
- _____(2015), 조현욱 역, 『사피엔스-유인원에서 사이보그까지, 인간 역사의 대담하고 위대한 질문』 (김영사).
- _____(2017), 김명주 역, 『호모 테우스』 (김영사).
- EBS 다큐프라임(2011), ‘이야기의 힘’ 제작팀, 『이야기의 힘 : 매혹적인 스토리텔링의 조건』, 황금물고기.
- Brown, Cynthia (2017), *Big History, Small World*, New York: Berkshire.
- Christian, David, Cynthia Brown and Craig Benjamin(2013), *Big History: Between Nothing and Everything* (McGraw-Hill/Social Sciences/Languages).
- Christian, David(2004), *Maps of Time: An Introduction to 'Big History'*, Berkeley, CA: University of California Press.
- _____(2009), “Contingency, Pattern and the S-Curve in Human History,” *World History Connected* 6:3.
- _____(1991), “The Case for ‘Big History’,” *Journal of World History* 2:2.
- _____(2005), “What’s the Use of ‘Big History’?,” *World History Connected* 3:1.
- Mears, John A.(1986), “Evolutionary Process: An Organizing Principle for General Education,” *Journal of General Education*, Vol. 37, No. 4 (1986), 313-325.
- Big History Teaching Guide (2014). <https://www.bighistoryproject.com/media/bhp-assets/BH-Course-Teaching-Guide-2014.pdf>
- Maunu, John, “Bringing Big History Down to Classroom Size: Concepts and Resources,” *World History Connected*, Vol. 6, No. 3 (2009). <http://worldhistoryconnected.press.illinois.edu/6.3/maunu2.html>
- Spier, Fred(2012), “Big History,” Douglas Northrop (ed.), *A Companion to World History* (Wiley-Blackwell)

Publishing), 171-185.

_____ (2015), *Big History and Future of Humanity* (Malden, MA.: Wiley Blackwell),

_____, *The Structure of Big History: From the Big Bang until Today* (Amsterdam: Amsterdam University Press).

_____ (2012), "Big History," Douglas Northrop (ed.), *A Companion to World History* (Wiley-Blackwell Publishing).

World History for Us All: <http://worldhistoryforusall.ss.ucla.edu/> Spier, F. (2010), *Big history and the future of humanity*, Chichester: Wiley/Blackwell.



“뉴 노멀 시대 교양교육 모델, ‘빅히스토리 문명사’”에 대해

김중신(수원대)

김기봉 교수님의 ‘빅 히스토리 문명사’에 대한 모처럼만에 접해 보는 호쾌한 발표문이었습니다.

『오래된 미래』의 저자인 헬레나 노르베리-호지, 『교양』의 저자 디트리히 슈바니츠, 『언어 본능』의 저자 스티븐 핑커, 『이기적 유전자』의 리처드 도킨스, 그리고 ‘비트에서 존재로’를 제안한 존 아치볼드 휠러(John Archibald Wheeler) 등등까지 이루 헤아릴 수 없는 석학자들이 등장하는 한편, EBS의 교양 다큐멘터리까지 시공과 함께 장르로 넘나들면서 교양 교육의 새로운 모델을 제시하고 계십니다. 지면과 시간이 한정된 것이 매우 안타까울 정도였습니다.

발표자께서 진단하신 현재의 상황, 즉 코로나 창궐로 인한 뉴 노멀 시대가 도래하였고, 이에 따라 교양 교육의 모델로 ‘빅 히스토리 문명사’의 도입이 필요하다는 주장은 적절하고 타당한 듯이 보입니다.

하지만 발표자께서 말씀하신대로 이것이 교양교육의 하나의 모델이 되려면 몇가지 규명해야할 사실과 전제 조건이 있습니다. 그것은 발표자가 말씀하신 바에 그대로 나와 있습니다.

첫째, 뉴 노멀 시대와 ‘빅 히스토리 문명사’의 연결 고리입니다.

굳이 코로나 사태가 아니었더라도 AI와 빅데이터로 요약되는 21세기는 그 이전과는 다른 새로운 규범이 요구되는 시기라는 대해서는 이의를 제기할 수 없습니다. 다만, 뉴 노멀로 왜 ‘빅 히스토리 문명사’가 필요하냐는 점입니다.

발표자께서도 지적하셨다시피 ‘빅히스토리’는 인간이 과학적 연구를 통해 알아낸 모든 존재의 과거로 거슬러 올라가서 우주에서 인간의 위치와 현재 문명의 기원 및 문명의 지속 가능성’을 연구하는 학문입니다. 다시 말해 창세 이래로 세상에 존재했던 모든 것을 다루는 학문입니다. 세상에 이렇게 통 큰 학문은 이전에도 그렇지만 이후에도 존재하지 않을 것입니다. 빌 브라이슨이 말한대로 ‘빅 히스토리’는 ‘거의 모든 것의 역사’입니다. 하지만 모든 것을 다루겠다는 것은 아무 것도 다룰 수 없다는 것과도 같습니다.

아시다시피 내년도 대학의 신입생들은 고등학교에서 이른 바 2015 교육과정에 의한 교육을 받고 자란 학생들입니다. 2015 교육과정은 문이과를 통합한 교육과정이며 대표적인 융복합 교육과정이라고

할 수 있습니다. 2015 교육과정의 공과 과는 다른 자리에서 논의되어야겠지만, 과학교육계에서는 비판의 대상이 되고 있는 것은 사실입니다.

과학적 원리에 대한 설명은 찾아보기 힘들고, 그저 중학교 과학처럼 현상적인 지식만 인스턴트식으로 나열되어있는 수준이라는 비판입니다. 예컨대, 2009 교육과정에서 물리Ⅱ에서도 삭제된 ‘탈출 속도’ 개념 까지 등장한다. 중력이 뭔지도 제대로 안 가르쳐놓고 탈출속도(행성에서 빠져나가기 위한 최저 속도를 구하는 문제가 나온다는 지적입니다.

즉 빅 히스토리가 모든 학문을 망라하는 것이 아니라 각 학문에서 지엽적인 것만 뽑아서 꿰어 맞추었다는 것이지요. 이는 필연적으로 ‘빅 히스토리’가 역사학에서 출발한 개념이라는 숙명적 한계를 드러낸 것이라고 봅니다. 따라서 4차 산업 혁명기와 ‘위드 코로나’로 지칭되는 뉴 모델 시대와 ‘빅 히스토리 문명사’의 어떤 내용을, 누가, 어떤 방법론과 연결시킬 것인가 하는 점입니다.

둘째, 빅 히스토리의 교양 교육으로서의 모델 가능성입니다.

아시다시피 모델은 본보기이라는 의미를 갖고 있지만, 교육에서는 하나의 틀거리가 되기도 합니다. 발표자께서는 빅 히스토리 문명사의 교육적 당위성에 대해 말씀을 하셨습니다. 이것이 교양 교육의 모범적인 틀거리로 어떻게 자리잡을 수 있는가에 대해서는 언급을 하시지 않고 있습니다. 교육적 틀거리는 교육과정과 교육 내용, 그리고 교수법으로 제시되어야 합니다. 이것에 대한 언급이 없이 교육적 당위성에 대해서만 말씀하신다면 모델이라기 보다는 선언에 불과합니다.

20세기가 거대 서사의 시대라고 한다면 21세기는 미시 서사의 시대라고 합니다. 빅 히스토리라는 거대 서사가 오늘날같이 주체화, 파편화, 정보화되고 있는 미시 서사의 시대에 어떤 모델로 작용할 수 있을지 궁금합니다.

셋째, ‘빅 히스토리와 융복합 교육’의 변별성입니다.

발표자께서도 결론 부분에서 말씀하셨듯이 ‘융합학문으로서 빅히스토리의 재구성’을 실종된 교양교육을 정상화시킬 수 있는 기회라고 할 수 있습니다. 그렇다면 이것은 수년 전, 물론 지금도 그러하긴 합니다만, 한국 교육 사회의 핫 이슈가 되었던 ‘융복합 교육’, 혹은 ‘통섭 교육’과는 어떻게 차별화되는 것인지 궁금합니다.

악마는 디테일에 있다는 말도 있습니다.

토론자가 생각한 몇몇 문제들은 ‘빅히스토리’의 원대한 스케일에 비하면 티끌 같은 것일 수도 있습니다.

발표자께서 제안하신 웅대한 꿈이 사소한 몇몇 흠결로 인해 제한되는 결과를 빚게 되거나 않을까 하는 우려가 있습니다. 하지만 토론자가 제기한 우려마저도 불식시키는 훌륭한 모델을 제시하셔서 부디 ‘빅 히스토리 문명사’가 교양교육의 훌륭한 대안적인 모델이 되기를 기원하면서 토론을 마치고자 합니다. 감사합니다.

Session 5

교양교과목 영역별 운영 실제

- 세션 5-1 대학의 비교과 프로그램에서 튜터링의 교육적 효과
- A+ 리포트 튜터링을 중심으로 / 이효숙
- 세션 5-2 역사 교양교과목의 운영사례 / 홍성화
- 세션 5-3 KUGEP의 교과/비교과연계의 중요성 / 윤소영
- 세션 5-4 건국대학교 글로벌캠퍼스 유학생 교육과정의 어제와 오늘 / 고경민
- 세션 5-5 교양교과목 수업 난이도 분석
- 교과 『러시아 바로알기』 비교분석을 중심으로 / 전병국

대학의 비교과 프로그램에서 튜터링의 교육적 효과 - A+ 리포트 튜터링을 중심으로

이효숙(건국대 글로컬)

1. 서론

학령 인구 감소로 대입 입학 정원이 고교 졸업생 수를 초과할 전망이다. 2017년 교육부 통계에 따르면 2021학년도에 이르면 이른바 ‘대입정원 역전 현상’이 일어날 것으로 보도되고 있다(EBS뉴스, 2019. 6. 26일자). 2021년도에 이르면 대학 입학 정원이 해당 연도 고등학교 졸업자보다 많아, 미충원 학생 수가 69,000여 명에 이를 것으로 보고되었다. 특히 지방대학의 경우, 학령 인구 감소에 따른 대학의 지각 변동으로 큰 위기를 맞고 있다. 대학들은 고등교육 경쟁력을 높이고 대학 교육의 질적인 수준을 높이고자 다양한 노력을 시도하고 있다.

그럼에도 불구하고 발생하는 대학 신입생의 학업능력 편차는 모든 대학이 지니고 있는 문제 중 하나다. 입학 전형 방법의 다양화로 인해 신입생들은 기초학력은 물론이고, 학습 경험, 학업 동기, 학업 능력에 있어서 많은 차이를 보이고 있다. 다양한 학습 배경을 지닌 학생들이 한 강의실에서 수학하는 일은 학생과 교수자 모두에게 쉽지 않은 일이다. 그렇다고 전체 신입생을 대상으로 수준별 학습을 진행하는 것 또한 과목마다, 교육 여건에 따라 일관되게 적용하기 어려운 것 또한 사실이다. 학생들을 수준별로 나누어 수업을 진행하는 일은 학생의 수업 선택에 자율성을 빼앗는 등 교육관과 상충되는 경우가 발생하기도 한다.

대학들은 학생들의 학업능력의 차이를 극복하고 학업 능력의 차이에서 발생하는 문제점을 보완하기 위해 교과 이외에 비교과 프로그램을 개발하여 운영하고 있다. 튜터링 또한 이러한 노력의 일환으로 최근 여러 대학에서 다양한 형태로 운영되고 있다. 튜터링 학습이란 튜터(tutor)에 의해 이루어지는 다양한 학습지도 활동을 통칭한다. 국내 대학에서 운영하고 있는 튜터링은 운영 방식에서 다소간의 차이가 있으나 대체로 동료 튜터링(peer tutoring) 형태를 취하고 있다.

동료 튜터링은 1970년대 미국 대학생들의 글쓰기 능력을 향상시키기 위해 만들어진 것으로, 전공 연계 글쓰기(Writing Across the Curriculum)가 발전하면서 더욱 활발하게 확장되었다(원만희, 2010 ; 배식한, 2012). 특히 1980년대 이후 미국 및 영국의 대학을 중심으로 동료튜터링이 긍정적인 호응을

언으면서 모국어 대상의 대학 글쓰기뿐 아니라 여러 학문 영역으로 확대 및 발전하고 있다(김선희, 2013).

동료 튜터링의 경우, 튜터링 학습을 통해 튜터는 이미 학습했던 내용을 다시 되짚어 보면서 더 깊이 이해할 수 있는 효과를 얻을 수 있으며, 튜터는 수업에서 받기 어려웠던 개별 지도와 즉각적인 피드백을 얻음으로써 자신감 있고 적극적인 학습 태도를 습득할 수 있다는 장점을 지니고 있다. 그 외에도 학생의 학업능력과 학습태도의 증진, 자기효능감 및 내재적 학습동기 향상, 학습과 학교에 대한 만족도 향상 등 학습 및 학교 적응에 효과가 있음이 선행연구를 통해 밝혀진 바 있다(김민정, 2020). 그러나 튜터의 개입 정도에 따라 학습 효과가 일정하지 않으며, 튜터 변인에 따른 학습 참여 효과에 균질성 문제가 제기되며 그 한계 또한 노정하고 있다.

본고에서는 튜터의 전문성을 확보하고 튜터별 변인을 최소화하여 균질한 튜터링이 이루어질 수 있는 방안을 K대학의 사례를 통해 제시하고자 한다. 지방 소재의 K대학의 글쓰기 분야에서 최근 4년간 비교과 프로그램으로 운영한 “A+ 리포트 튜터링”을 소개하고, 그 효과를 튜터의 측면에서 고찰하고자 한다.

2. 이론적 검토

튜터링 학습이란 튜터(tutor)에 의해 이루어지는 다양한 학습지도 활동을 통칭한다. 통상적으로 가르치는 역할을 하는 사람이 ‘튜터(tutor)’, 배우는 위치에 있는 사람이 ‘튜티(tutee)’가 된다. 튜터가 학습자를 지원하여 학습자가 효과적으로 자기주도적 학습을 할 수 있도록 도와주는 학습방법을 가리킨다(Cornelius & Higgison, 2001).

튜터링은 그 의미나 형태가 매우 다양하다. 교수자가 튜터의 역할을 할 수도 있고, 교수자와 별도로 학습활동만 지원하는 학습 도우미를 뜻할 수도 있다(김지연, 2003). 튜터링의 의미도 각 나라마다 조금씩 다르게 해석되고 있다. 영국, 호주, 이탈리아 등에서는 주로 대학생의 세미나 지도 등에 배정된 대학원생이나 강사에 의해서 운영되는 학습활동을 의미한다. 미국의 경우 특정 교과목의 교습을 원하는 개인 혹은 그룹의 요청에 의해 대학원생, 선배, 동료 등 다양한 주체가 그 교과목을 교습하는 상호자율 학습 보조 활동으로 받아들여지고 있다.

다양한 튜터링 운영방법 중 우리나라 대학에서 가장 활발히 이루어지는 방식은 동료 튜터링이다. 동료 튜터링은 튜터와 튜티 사이에 학습과정과 경험에 대한 공감대가 형성되기 쉽기 때문에, 교수나 대학원생 등을 튜터로 한 학습상황에서보다 편안한 분위기에서 자율적으로 학습할 수 있도록 해 준다는 장점이 있다(Miciano, 2006 ; Santee & Garavalia, 2006 ; 김민정, 2020).

동료 튜터링에서 동료(peer)에 대한 규정은 엄격하지 않다. 친구나 선후배를 가리키기도 하고 대학원생 이상의 전문 인력을 포함하기도 한다. 현재 일반적으로 통용되는 동료튜터링의 ‘동료’ 범주는 교수자와 학생의 중간자로서 유사동료와 순수동료를 포괄하는 광의적 개념으로 쓰이고 있다(김선희, 2013)

동료 튜터링은 자기효능감의 증진과 학습동기의 향상에 긍정적인 효과가 있으며(김진실, 이무영, 2007; 유경아, 2017), 개인의 자아개념이나 대인관계 능력 등의 사회적 역량에 긍정적 영향을 미친다는 점이 알려져 있다(서금택, 2008; 정인숙, 2018). 뿐만 아니라, 피어튜터링을 비롯한 학습공동체 프로그램이 동료나 선후배간의 유대감을 향상시키고, 공동체 의식을 증진하며, 대학에 대한 소속감을 강화시킨다

는 결과도 일부의 연구에서 보고되고 있다(염민호 외, 2012).

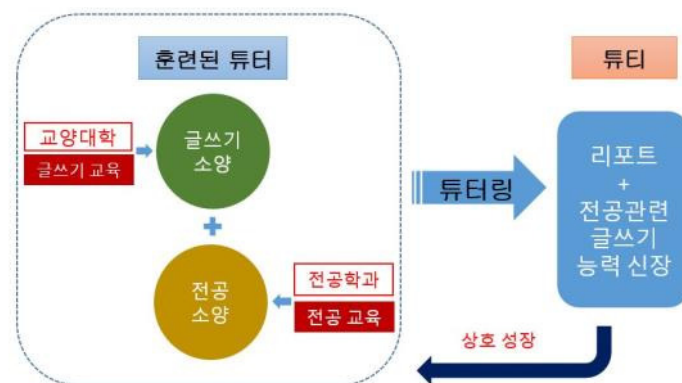
한편 동료 튜터링의 성과는 튜터의 역량에 따라 그 결과를 달리한다는 연구결과가 많은 실험 논문을 통해 증명되고 있다. 튜터의 기술이나 지식, 교수학습 전략과 관계되어 있는데, 튜터가 보유한 전문 지식 및 기술(D'Arripe-Longueville, Gernigon, Huet, Cadopi, & Winnykamen, 2002), 능동적 학습, 자기주도학습, 협력학습을 촉진하는 튜터의 능력(Van Berkel & Dolmens, 2006), 튜터의 전문성, 학습 목표 제시, 정보 제공 및 질문 능력, 협력 및 집단 역량, 피드백 및 평가 능력(Mete & Sari, 2008 ; Shiozawaa, Hirt, & Lammerding-Koeppel, 2016) 등이 튜터링의 성과와 관련된 요소로 언급되고 있다. 최근에는 튜터의 리더십이나 대인관계 성향에 따른 변인 연구도 학계에 보고된 바 있다(김민경, 2020).

동료 튜터링은 튜터의 개입 정도에 따라 지시적 튜터링(directive tutoring)과 비지시적 튜터링(nondirective tutoring)으로 나뉜다. 지시적 튜터링은 튜터가 학습자의 문제를 직접 해결해 주거나 방안을 제시하는 경우를 가리킨다. 비지시적 튜터링은 튜터가 직접 문제에 개입하기보다는 학습자 스스로가 문제를 해결할 수 있도록 유연한 방식의 개입을 하는 경우를 가리킨다. 특히 글쓰기에 있어서 튜터의 개입 정도는 글의 저작권과도 연결되는 문제이므로 그 개입 정도를 어떻게 정할 것인가는 중요한 논의점이기도 하다.

따라서 동료 튜터링을 시행할 경우, 튜터의 전문성을 강화하고 기법을 균질화하기 위한 교육 및 보수 교육 등이 일관되게 시행되어야 할 것으로 보인다. 또 튜터의 개입 정도를 어느 부분까지 한정할 것인가에 대해서도 분명한 가이드라인이 제공되어야 할 것으로 보인다.

3. 튜터링 프로그램의 설계와 운영

K대학에서는 2017년부터 2020년까지 글쓰기 관련 비교과 프로그램으로 글쓰기 튜터링 프로그램("A+ 리포트 튜터링")을 운영하였다. "A+ 리포트 튜터링"은 훈련된 튜터가 리포트 작성에 미숙한 신입생(튜티)에게 리포트 작성의 노하우를 알려주는 것을 내용으로 한다. 튜티는 리포트의 전체적인 구성과 짜임새를 점검받고, 자료 수집과 정리 방법부터 참고문헌 작성까지 실제적인 리포트 작성법을 배울 수 있다는 장점을 가지고 있다. 도움을 제공하는 튜터는 자신이 알고 있는 지식을 확장하고 자신의 문서 작성방법을 객관화함과 동시에 리포트 작성에 자신감을 기를 수 있을 것으로 기대하였다.



동료 튜터링 형태의 본 프로그램의 가장 큰 의의는 튜터와 튜티의 상호 성장을 꾀한다는 점이다. 전문성을 갖춘 튜터링을 진행하기 위해 글쓰기 관련 교과 성적 우수자(A0 이상) 중 학과 추천을 받은 2~3학년 학생들로 튜터양성교육 대상자를 확정하였다. 기존에 활동하는 튜터가 있는 전공보다는 전공별 튜터가 없는 전공의 추천자를 우선 배정하도록 하여 향후 학내 각각의 전공에 1명 이상의 튜터가 활동할 수 있도록 대상자를 선정하였다. 이들에게 교양대학에서는 10주간(20시간)의 글쓰기와 교수법 관련 특별 교육을 제공하였다. 양성교육을 수료한 이들은 교양대학에서 습득한 글쓰기 전문 교육과 해당 학과의 전공 소양을 갖춘 튜터로 활동을 할 수 있다.

튜터와 튜티는 비슷한 연령의 또래집단이라는 점을 토대로 공감대 형성이 수월하다는 장점과 함께 전공 학습에 대한 경험을 공유할 수 있어 더욱 친근한 관계를 유지할 수 있을 것으로 기대하였다. 뿐만 아니라 글쓰기 튜터링은 교양교과목에 한정하지 않고 다양한 전공 영역으로 확장 가능하다는 장점 또한 지니고 있었다.

“A+리포트 튜터링”은 두 트랙으로 설계하였다. 하나는 실제 튜터링이며, 또다른 하나는 튜터교육이다. 튜터링의 연속성과 튜티의 전문성을 확보하기 위해서는 튜터교육은 튜터링과 함께 신경써야 할 부분이였다. 튜터교육은 다시 양성교육과 보수교육으로 나뉜다. 대체로 1학기에는 양성교육을, 2학기에는 보수교육을 진행하였다. 2020학년도는 COVID 19로 1학기 때 양성교육이 진행되지 못하였으며, 2학기 때 양성교육과 보수교육을 온라인으로 진행하고 있다.



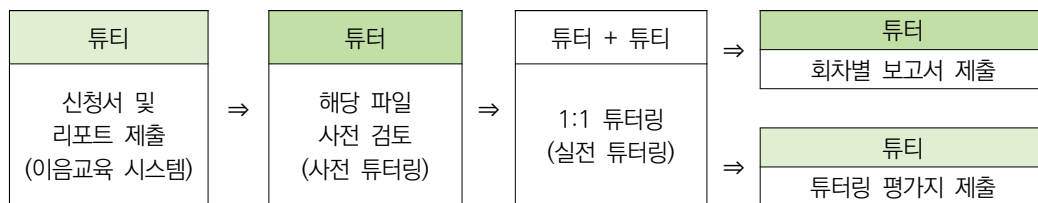
1) 튜터링

튜터링은 튜티가 첨삭 받고자 하는 리포트와 신청서를 이메일로 제출하면 된다. 신청서에는 본인이 작성해야 하는 리포트의 취지 등을 간략히 적도록 하였다. 또, 단과대학별 사전 고지된 튜터링 운영 시간표를 참고하여 본인이 원하는 시간에 튜터링을 신청하도록 하였다. 한 학기에 최대 2회까지 신청 가능하며, 1회 당 튜터링 소요시간은 대략 30분~1시간 이내다.

2019학년도 2학기 A+ 리포트 튜터링 단과대학별 시간표												
인문사회융합대학						과학기술대학						
시간	요일	월	화	수	목	금	월	화	수	목	금	
9:00-10:00			정문정				최종선	최종선		최종선		
10:00-11:00			정문정				최종선			안영주		
11:00-12:00			이예슬 정문정				최종선			안영주		
12:00-13:00			조민영	조민영 정문정			최종선			안영주		
13:00-14:00			김규리	정문정			최종선	최종선	최종선	안영주		
14:00-15:00			김규리	정문정			최종선		최종선	최종선	안영주	
15:00-16:00			김규리	이예슬 정문정			최종선			최종선	안영주	
16:00-17:00				이예슬			최종선			최종선	최종선	
17:00-18:00				이예슬							최종선	

의료생명대학						디자인대학						
시간	요일	월	화	수	목	금	월	화	수	목	금	
9:00-10:00		윤지연 최선우	김소희		김소희							
10:00-11:00		윤지연 최선우	김소희	최선우	김소희	최선우		조성희				
11:00-12:00		윤지연 최선우	김소희	최선우	김소희	최선우		조성희				
12:00-13:00		최선우	김소희	김소희	김소희	김소희		조성희				
13:00-14:00		최선우	김소희	김소희	최선우	최선우		임희늘	조성희	임희늘		
14:00-15:00		김신일 최선우	김신일	김소희		윤지연 최선우		임희늘	조성희	임희늘		
15:00-16:00		김신일 최선우	김신일	김소희	김소희	김소희		조성희		임희늘	임희늘	
16:00-17:00		김소희 최선우	최선우	최선우	최선우	최선우	조성희	조성희	임희늘	임희늘	임희늘	
17:00-18:00		김소희 최선우	최선우	최선우	최선우	최선우	조성희	조성희	임희늘	임희늘	임희늘	

신청서와 리포트가 접수되면 담당자는 튜터링에 적합한 튜터에게 신청서와 리포트를 전달하고 튜터와 튜티에게 튜터링 일자와 시간을 안내한다. 신청서와 리포트를 받은 튜터는 리포트를 미리 검토하여 튜터링 내용이나, 질문 내용을 미리 준비한다(사전 튜터링). 이들은 교양대학의 비교과지원실 튜터링룸에서 1:1 튜터링을 진행한다. 튜터링이 끝나면 튜터는 “회차별 보고서”를, 튜티는 “튜터링 평가지”를 제출한다.



회차별 보고서와 튜터링 평가지는 다음과 같이 구성하였다.

		2020년 2학기 A+ 리포트 회차별 보고서				
	학과	학번	이름			
	튜터					
튜터링 일시	사전	2020. . . . 요일	시 분 ~	시 분		
	실전	2020. . . . 요일	시 분 ~	시 분		
제출일	담당자 확인					
◆ 리포트 정보						
과목명 :	담당교수 :	강의시간 :	요일 시 ~ 시			
리포트 상세 설명						
◆ 튜터링 내용						
체크 항목	매우 그렇다	그렇다	보통	아니다	전혀 아니다	설명
1 주제는 잘 드러나는가?	⑤	④	③	②	①	
2 글의 구성은 전반적으로 잘 짜여있는가?	⑤	④	③	②	①	
3 목적은 적절한가?	⑤	④	③	②	①	
4 단락 구성은 적절한가?	⑤	④	③	②	①	
5 문장 표현은 정당한가?	⑤	④	③	②	①	
6 단어 사용은 적절한가?	⑤	④	③	②	①	
7 리포트의 형식적인 요건은 갖추어졌는가?	⑤	④	③	②	①	
8 논리 전개는 타당한가?	⑤	④	③	②	①	
9 인용은 적절한가?	⑤	④	③	②	①	
10 중요한 참고문헌을 제시하였는가?	⑤	④	③	②	①	
◆ 활동 상황 일시						

		2020년 2학기 A+ 리포트 튜터링 평가지			
	학과	학번	이름		
	튜터				
튜터링 일시	사전	2020. . . . 요일	시 분 ~	시 분	
	실전	2020. . . . 요일	시 분 ~	시 분	
제출일	담당자 확인				
◆ 활동 상황 일시					
* 내 리포트에서 고쳐야 할 점		* 내 리포트에서 잘한 점			
◆ 글쓰기(리포트 작성) 효능감					
문항내용	매우 그렇다	그렇다	보통	아니다	전혀 아니다
1 나는 리포트 작성을 위한 자료 조사를 계획적으로 수행할 수 있다.	⑤	④	③	②	①
2 나는 목적에 맞게 리포트의 주제를 설정할 수 있다.	⑤	④	③	②	①
3 나의 생각을 담은 문장을 정확하게 구성할 수 있다.	⑤	④	③	②	①
4 리포트의 구성에 대한 적절한 근거를 제시할 수 있다.	⑤	④	③	②	①
5 인용하는 방법과 순서를 밝히는 방법을 잘 알고 있다.	⑤	④	③	②	①
◆ 튜터링에 대한 평가					
체크 항목	매우 그렇다	그렇다	보통	아니다	전혀 아니다
1 설명은 쉽게 이해되었는가?	⑤	④	③	②	①
2 문제점 지적은 타당한가?	⑤	④	③	②	①
3 문제점에 대한 개인적인 수정할 만한가?	⑤	④	③	②	①
4 튜터를 배려하는 태도였는가?	⑤	④	③	②	①
5 내 리포트에 대해 이해하고 있는가?	⑤	④	③	②	①

튜터가 작성하는 회차별 보고서는 튜터링 내용을 결과 보고하는 성격과 함께 튜터링 방향을 제시하는 역할을 한다. 튜터링 내용을 10개의 ‘체크 항목’으로 제시하여 해당 학생의 리포트에서 취약한 부분이 어떤 것인지를 튜터들이 직관적으로 파악할 수 있도록 하였다. 한편 튜터링 방식은 중립적 튜터링 방식을 취하도록 하였다. 즉, 문법 등의 지식 전달은 지시적 튜터링 방식을 택하고, 전체적인 구성이나 주제 등은 비지시적 튜터링 방식을 따르도록 하였다. 문법적 지식의 경우도 빈번하게 발생하는 것을 유형화하여 대표 사례만 짚어주도록 하였는데, 튜터가 지나치게 권위적인 위치를 차지하지 않도록 하기 위함이었다.

튜터가 작성하는 튜터링 평가지는 자신의 리포트에서 수정해야 할 것을 정리하는 한편, 튜터링에 대한 만족도를 평가하도록 하였다. 튜터는 튜터링 내용을 토대로 하여 자신의 리포트를 객관적으로 바라보는 시간을 갖도록 하여 자신의 리포트 작성 방법을 성찰할 수 있도록 하였다.

2) 튜터교육

튜터교육은 양성교육과 보수교육으로 나뉜다. 양성교육과 보수교육은 교양대학의 글쓰기 전임교원이 방과후 시간에 담당하였다. 우선 양성교육은 1학기 동안 진행되며 10주(20시간)의 교육을 받도록 하였다. 20시간 중 16시간 이상 교육에 참여한 자는 ‘튜터’로서 자격이 부여되며 본인이 졸업할 때까지 튜터로 활동할 수 있다. 교육 내용은 기본적인 문법 지식, 학술적인 글쓰기 특강, 교수법 등으로 구성된다. 이외에도 모의 튜터링을 2회 이상 실시하도록 하였다. 첫 번째 모의 튜터링은 현재 튜터링 활동을 하고 있는 선배 튜터를 대상으로 수행하며, 두 번째 모의 튜터링은 같은 기수 교육생을 대상으로 수행하도록 하였다.

주차	내 용	자료 및 내용
1	오리엔테이션	지원동기 발표 및 프로그램 개요
2	올바른 표현(단어)	국어정서법(PPT) * 맞춤법 관련 연습문제
3	올바른 표현(문장)	문장 오류 유형(PPT) * 연습문제
4	나의 자랑스러운 리포트 정복기	리포트 작성 및 사례 발표
5	튜터링 기법(교수법)	
6	리포트 구성 및 형식	
7	인용, 주석, 참고문헌 정리법	
8	모의 튜터링 1	튜터 대상 튜터링 실습 * 모의 튜터링 결과지 / 모의 튜터링 평가지
9	모의 튜터링 2	동료 교육생 대상 튜터링 * 모의 튜터링 결과지 / 모의 튜터링 평가지
10	수료식 및 활동 정리	모의 튜터링에 대한 피드백과 정리

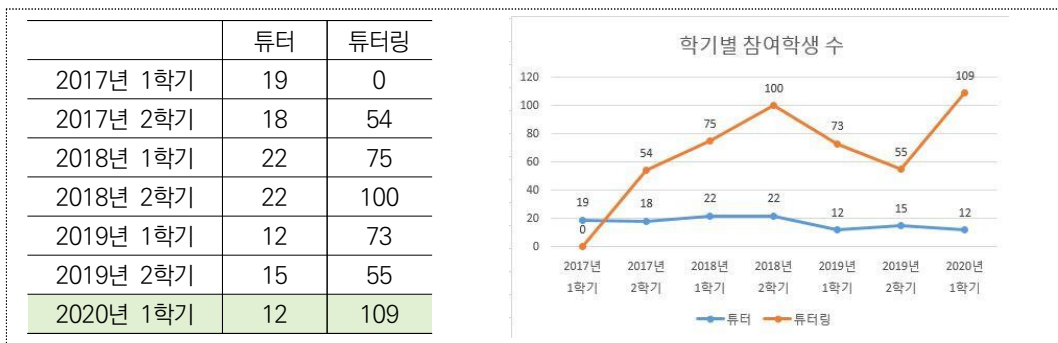
보수교육은 튜터들의 튜터링을 모니터링하며, 각자의 경험을 공유하기 위해 마련하였다. 한 학기에 총 3회 보수교육이 진행되는데, 튜터는 1회 이상 출석, 1회 이상 본인의 튜터링 사례 발표를 해야 한다. 튜터링의 균질성을 확보하기 위한 활동이며, 프로그램에서 발생하는 문제를 개선하는 데 활용한다. 보수교육에 참여하는 튜터는 정기적으로 보수교육에 참여하여 본인 혹은 동료 튜터의 튜터링에 대한 정보를 교환하고, 그 과정에서 생겼던 문제점들을 상호 피드백하며 전문성을 높인다.

4. 튜터링 프로그램의 성과

1) 양적 성과

(1) 프로그램 참여자 수

“A+ 리포트 튜터링”은 2017학년도에 신설 이후 계속해서 참여 학생이 증가하고 있다. 2018학년도 1학기부터는 튜터 학생들이 자발적으로 교내 홍보활동을 실시하였는데, 그 결과 참여 학생 수가 증가하였다. 이미 제출했던 리포트에 대한 튜터링은 튜티의 몰입도를 방해한다는 튜터들의 문제의식을 근거로 2019학년도부터는 제출 전 리포트만 접수하여 질적 증대를 꾀하였다. 그 결과 신청자는 2018년도에 비해 감소하였다.



2020학년도 1학기부터는 개강 직전 급작스럽게 유행한 코로나19 여파로 튜터링도 온라인 방식으로 전환하였다. 2020년 1학기는 신청 건수가 증가하였다. 직전 학기에 비하면 2배 가까운 증가를 보였다. 학교 전체가 온라인 수업을 실시함에 따라 리포트 작성에 어려움을 느낀 학생들이 본 프로그램에 많은 관심을 보인 것으로 파악할 수 있다.

(2) 프로그램 만족도

“A+ 리포트 튜터링”에 참여한 튜티들의 만족도 조사는 5점 척도 5개 문항으로 구성되었다. 튜터가 양성된 이후인 2017학년도 2학기부터 학기별 평균 점수는 다음과 같다.

문항	17/2	18/1	18/2	19/1	19/2	20/1	문항별평균
설명은 쉽게 이해되었는가?	4.80	4.81	4.83	4.95	4.92	4.80	4.85
문제점 지적은 타당하였는가?	4.78	4.77	4.86	4.90	4.94	4.82	4.85
개선안은 수긍할 만한가?	4.85	4.88	4.86	4.90	4.92	4.86	4.88
튜터를 배려하는 태도였는가?	4.89	4.95	4.90	4.87	4.96	4.86	4.91
내 리포트에 대해 이해하고 있는가?	4.91	4.88	4.82	4.90	4.96	4.78	4.88
학기별 평균	4.85	4.86	4.85	4.90	4.94	4.82	4.87

튜터링에 참여한 튜티들은 5문항 모두에서 높은 만족도를 보였다. 6학기 평균 4.87의 만족도를 기록하였다. 그 중에서도 튜터를 배려하는 태도였는가라는 문항에 대한 답변이 4.91로 가장 높았다. 대체로

동료 튜터링에서 중립적인 튜터링을 유지하였던 것에서 그 원인을 찾을 수 있다. 전체 학기 중 가장 낮은 만족도를 보인 학기는 직전 학기인 2020년 1학기, 온라인으로 진행된 것에서 그 원인을 찾을 수 있다. 직접 대면하여 튜터의 의도를 파악하며 개선안을 찾던 방식에서 메모 형식의 침묵 방식으로 튜터링을 진행하였기 때문에 튜터-튜티 간 충분한 소통을 갖지 못했던 것으로 판단하였다.

2) 질적 성과

(1) 튜티의 자기 성찰

다음은 튜티가 튜터링 평가지에 남긴 “내 리포트에서 수정할 것”에 있는 내용을 간추린 것이다.

- 형식적인 측면과 내용적인 측면에서 리포트튜터링을 받았다. 형식적인 측면에서는 가독성을 높이기 위한 문장구조, 들여쓰기, 오타 등을 지적받았고 리포트형식에 맞게 목차를 작성하고 서/본/결의 구성을 재배치해야 한다는 지적을 받았다. 내용은 전개가 애매한 부분과 내용 자체가 흐름에 맞지 않는 부분을 지적받고 상세한 개선 방향을 설명해주셨다. 수정사항이 많을 것이라 예상했지만 그러한 부분들을 잘 짚어주셨다. 형식과 내용에 대한 피드백으로 수정을 어떻게 할지, 앞으로 어떻게 쓸지 알 수 있었다.
- 각주 다는 방법에 대해서 개선할 점이 있었고 본론 내용 구성 중 서론에 넣었으면 더 좋았을 것 같다는 조언이 있었다. 본론에서 나의 주장에 대한 근거가 부족했기 때문에 이 부분을 보완하면 좋을 것 같다.
- 전체적 문장 단락 나누는 부분은 적절했지만 내용 일관성(견해)에 대하여 흐름을 잘 못 잡고 있던 걸 고쳐주셔서 좋았다.
- 어색한 표현 수정, 각주 및 참고문헌 양식 통일, 맞춤법 수정
- 문장이 길어질 경우 내 생각이 제대로 정리되어있는 상태에서 쓴 건지 검토하여 확인하기. 전체적인 내용 구성을 잡은 뒤 쓰면 좋을 듯 하다.
- 중복되는 문장이 많다는 것을 깨달았으며, 추상적인 단어 대신 명확한 단어를 사용하면 문장이 훨씬 매끄러워진다는 것을 알게 되었다.
- 문장이 너무 긴 것, 참고문헌 표시가 없다. 단락 구분 및 띄어쓰기가 부족하다.
- 중복되는 어휘사용을 피하도록 해야겠다. 제출하기 전에 한 번 더 읽어보도록 해야겠다.
- 서론-본론-결론의 비율을 맞춰서 리포트를 작성, 글쓰기 전에 개요 작성.
- 목차 수정이 필요하고, 서론에 용어정리가 아닌 본론에 나아갈 방향을 추가할 것. 본론의 목차를 큼직하게 수정하고, 용어 정의도 본론으로 추가할 것. 결론에 본론 내용 정리 및 마지막으로 띄어쓰기 오타 수정할 것.
- 문장구조에 관한 이해력이 부족하여, 개선해야 할 문장을 세세하게 알려주셨다. 이중구조의 문장 또한 보는 이가 쉽게 해석할 수 있도록 도움을 주셨다. 보고서 형식 또한 알려주셔서 개선할 점을 알았다.
- 다른 부분보다 문단의 연결성이 떨어지는 것 같다. 문단 간의 매끄러움이 내용의 완성도를 높인다는 것을 인지하고 논거의 활용성을 배우고 싶다.

- 쉽표 사용 적절히 하기, 문장 길게 늘어 쓰지 않기, 결론 작성 시 구체적인 방향 제시.
- 글을 쓸 때, 언어 선택을 신중히 하고 접속사 같은 것을 문맥의 흐름에 적합하게 사용해야겠다. 그리고 나의 주장이나 느낀 점을 쓰는 부분을 더 많이 써야겠다. 느낀 점을 쓸 때 나의 성장배경이나 가치관을 드러내며 쓰도록 해야겠다.
- 목차 부분의 통일성, 예시 부분에 필요 없는 부분 수정, 문법적 문제에 대한 부분 수정, 설문조사 분석 결과에 대한 내용 위치.

이상에서 본 바와 같이 튜터들은 튜터링 이후에 본인의 리포트에서 무엇을 개선해야 하는지 스스로 파악하고 정리할 수 있었다. 간단한 맞춤법이나 글쓰기 기초뿐만 아니라 리포트의 형식이나 논리적 맥락을 전개하는 방법에 이르기까지 튜터들의 피드백 내용은 다양했음을 알 수 있다. 나아가 튜터링 그 자체가 튜터 학생들에게 학술적 글쓰기 전반에 대한 긍정적인 자극이 되었음을 확인할 수 있었다.

(2) 튜터의 자기 성찰

튜터들은 자신들의 튜터링이 자신에게 미친 영향에 대해 다음과 같이 기술하였다.

- (가) 튜터링을 통해 각자의 학과 특성상 드러나는 글쓰기 성향을 알 수 있었고, 그것을 통해 동일 주제에 대해 저의 생각과는 다른 생각 혹은 관점을 가지고 있는 것을 보면서 생각을 확장시킬 수 있었습니다. 글쓰기에서 문단 구성과 동일 표현에 대한 다양한 어휘를 살펴봄으로써 문장력, 표현력을 배울 수 있었습니다. 또한, 가르치는 것이 배우는 것이라는 말처럼 튜터링을 통해 다른 사람 글에서 수정할 부분과 잘한 점을 찾아 보니 글을 분석하는 능력이 길러져 제 자신이 글쓰기에 있어서도 제3의 눈으로 글을 분석할 수 있게 되었습니다.
- (나) 2018년 1학년 입학 후, 처음 써보는 나의 리포트에 대한 걱정과 확신이 없을 때 A+ 튜터링을 알게 되었습니다. 튜터를 하면서 튜터분들에게 많은 도움을 받아 저의 리포트의 방향을 잡을 수 있었습니다. 2학년 때 A+튜터를 모집한다는 것을 알고 저와 똑같은 고민을 가지던 학우분들에게 도움이 되고 싶어 튜터를 신청하였습니다. 튜터가 되기 위해서 매주 화요일마다 모여 양성교육을 들었습니다. 맞춤법 뿐만 아니라 리포트 쓰는 방법을 교수님께 배우면서 더욱 더 저의 보고서에 확신을 가지게 되었으며 2학년 2학기부터 튜터로 활동할 수 있었습니다. 튜터로 활동하면서 학우분들의 보고서뿐만 아니라 내 보고서도 객관적으로 바라볼 수 있는 눈을 가지게 되어 더욱 완성도 높은 보고서를 완성할 수 있었고 이는 성적으로 나타났습니다. 아직 많은 학우분이 A+ 튜터링에 대해 많이 모르는 것 같아 아쉽습니다. 1학년 때 아는 선배도 없어 어디 물어보지도 못했던 고민들을 튜터링을 통해 해결하면서 좀 더 일찍 알았으면 하던 아쉬움이 있었습니다. 이번 튜터링 때에는 간호학과와 의과대학의 경우 과제가 거의 바뀌지 않아 제가 1학년 때 다 했던 과제들이었습니다. 그래서 후배분들에게 형식적인 것뿐만 아니라 교수님께서 원하시는 형식, 내용적인 면까지도 봐주었습니다. 튜터링 후 매일 답장으로 도움이 많이 되었다는 말에 튜터링의 보람을 느꼈습니다.
- (다) 평소 글쓰기가 어려웠던 저는 a+ 리포트 튜터링을 신청했습니다. 기본적인 정해진 부분을 짚어주는 튜터를 보며 저도 글쓰기에 어려움을 겪는 다른 사람을 돕고 싶다는 생각으로 튜터가

되어 튜터링 해왔습니다. 처음엔 막막했지만 꼼꼼하게 리포트를 읽는 것을 시작으로 관련 자료를 찾아보며 많은 시간을 들여 튜터링을 준비했습니다. 매 학기 튜터 보수교육을 통해 다른 튜터, 교수님과 튜터링 경험을 교류하며 글쓰기 지식을 축적할 수 있었고, 시간이 지날수록 적은 시간으로 튜터링을 준비할 수 있을 만큼 글을 빠르게 파악할 수 있게 되었습니다. 이러한 튜터링 과정의 반복을 통해 튜터인 나 자신의 글을 보고 쓰는 실력이 늘고 있었음을 느꼈습니다. 저는 A+ 튜터링 프로그램을 통해 가장 발전한 것은 튜터이지 않을까? 하는 생각이 들 정도로 글쓰기에 대한 거부감도 많이 사라지고 리포트를 쓸 때도 검토와 수정을 거쳐 완성도가 높은 글을 쓸 수 있다는 자신감으로 쉽게 글을 시작할 수 있게 되었습니다.

- (라) 저 같은 경우는 우선 논리적으로 제 의견을 전달하는 능력이 좋아진 것 같습니다. 튜터의 리포트에서 고칠 점을 말해주려면 그에 맞는 근거를 제시해야 하고 자료를 정리해서 보내야 하니까 좋아졌던 것 같아요. 그리고 많은 리포트를 첨삭하다 보니까 어떤 부분이 어색하고 어떻게 고쳐야 괜찮은지 알 수 있다는 점입니다. 제 리포트를 쓰면서도 어색한 점이 바로 보여서 글을 간결하고 가독성 좋게 습관이 생긴 것 같습니다. 마지막으로 이번 학기에 문서로 고칠 점을 전달하다 보니까 문서작성 속도가 빨라지고 글을 정리하는 능력도 좋아진 것 같아요!
- (마) 2020년은 코로나로 인해 참 많은 것들이 바뀌었습니다. 튜터링도 그중 하나입니다. 비대면 튜터링은 한글의 메모 기능을 이용하여 튜터의 리포트를 첨삭하고 이를 메일로 보내는 것으로 끝납니다. 메일로 담고 싶은 말을 정리해 보내기 때문에 시간상으로 절약되는 장점이 있지만, 아무래도 대면 튜터링보다 추가적인 정보를 제공하는 데 어려움을 느꼈습니다. 1학기 튜터링 때 같은 학과 친구들이 많이 신청해 주었습니다. 같은 과제를 하면서 제가 했던 고민과 유사한 점을 후배들 또한 겪고 있어 이 점을 해결해 주면서 뿌듯함을 느꼈습니다. 보수교육을 통해 서로 첨삭했던 내용을 나누면서 아는 내용임에도 불구하고 당연하다고 생각해서, 또는 이미 알고 있다고 생각해서 첨삭하지 않은 내용들을 확인했습니다. 보다 가독성 있는 리포트에 대해 스스로 생각해 보는 계기가 되었습니다. 이 과정을 통해 저의 리포트도 한 단계 성장했을 것으로 생각합니다.

튜터링은 튜터에게도 큰 영향을 미친 것으로 파악된다. 튜터는 튜터링을 통해 가장 많은 성장을 한 대상은 튜티보다 튜터 자신이었음을 지적하였다. 튜터는 한 학기에 2회 이상 신청할 수 없지만 튜터는 적게는 3회, 많게는 10회까지 튜터링 활동을 하였다. 지속적인 튜터링에 노출된 것은 튜티보다 튜터였으므로 튜터링의 효과가 튜터에게 강력하게 영향을 미쳤음은 당연한 결과로 보인다.

5. 결론(생략)

참고문헌

- 김낙현(2012). 대학 글쓰기 교육의 효과적인 첨삭지도 방법에 대한 고찰. *교양교육연구*, 6, 323-348.
- 김선효(2013). 대학 글쓰기에서의한국어 동료튜터링(peer tutoring)의 과정과 방법. *교양교육연구*, 7(5), 197-227.
- 남진숙(2013). 글쓰기첨삭의 효과적인 교수학습법. *사고와표현*, 6(2), 117-142.
- 배식한(2012). 전공연계글쓰기(WAC)의 국내 적용을 위한 전제 조건: 미국 WAC 프로그램의 역사적 고찰을 통해, 『*교양교육연구*』 6(3), 교양교육연구회, 591-626.
- 안수현, 김현철 (2014). 튜터링 프로그램에서의 지도튜터 운영사례 연구: S대학교 튜터링 프로그램을 중심으로. *교육과학연구*, 45(3), 1-24.
- 원만희(2010). 전공연계 글쓰기(WAC)를 위한 교육 기획, 『*수사학*』 13, 191-216.



“대학의 비교과 프로그램에서 튜터링의 교육적 효과 - A+ 리포트 튜터링을 중심으로”에 대해

조미숙(전국대 글로컬)

오늘날 대학 교육은 지속적으로 개선이 요구되고 있습니다. 수요자 중심의 성과기반 교육 양상은 대학의 교수자들로 하여금 쉬지 않고 다양한 프로그램을 마련하고 고민하게 만들고 있는 실정입니다. 그 중 하나가 튜터링학습입니다. 학생들 학업성취도 면에서 개별 학습보다 튜터링학습이 보다 효율적이고 바람직하다는 것은 주지의 사실입니다. 학습 부진학생의 동기유발의 면이라든가 정서적 공감대 형성, 대학 내 소속감과 유대감의 면에서 더욱 개발되어야 할 것이라 생각합니다. 변화하는 교육 환경 속에서 이처럼 옆으로의 교육이 보다 효과적이라면, 이제 교수자들에게는 튜터들을 어떻게 양성하고 보수교육할 것인가 하는 문제가 가로놓입니다.

이효숙 교수님의 <대학의 비교과 프로그램에서 튜터링의 교육적 효과: A+ 리포트 튜터링을 중심으로>는 바로 그런 고민의 일환입니다. K대학 ‘A+ 리포트 튜터링’ 프로그램 기획자이고 현재까지 담당하고 계신 이효숙 교수님의 발표 잘 들었습니다. 같이 프로그램에 참여하고 있는 일원으로서 좋은 논문이 되기를 바라는 마음으로 몇 가지 여쭙는 것을 토론자의 소임을 다하고자 합니다.

이 연구는 튜터의 전문성을 확보하고 튜터별 변인을 최소화하여 균질한 튜터링이 이루어질 수 있는 방안을 제시하고자 하는 목적으로 쓰였다고 말씀하셨습니다. 그리고 튜터교육에 있어서 올바른 표현(단어) 국어정서법(PPT) * 맞춤법 관련 연습문제, 올바른 표현(문장) 문장 오류 유형(PPT) * 연습문제, 나의 자랑스러운 리포트 정복기 리포트 작성 및 사례 발표, 튜터링 기법(교수법), 리포트 구성 및 형식, 인용, 주석, 참고문헌 정리법 등의 커리큘럼을 소개해 주셨습니다. 그렇다면 이러한 것들이 과연 전문성 확보와 변인 최소화, 균질 튜터링에 기여할 수 있는지, 그 효과 검증이 필요할 듯합니다. 여기에 대한 연구자 선생님의 의견을 듣고자 합니다.

연구에서는 튜터링 평가지를 옆의 그림과 같이 제시하셨습니다. 튜터링 효과를 검증할 수 있는 아주 중요한 부분이라고 생각합니다. 그렇기 때문에 평가지의 문항의 타당도와 신뢰도가 중요할 수밖에 없을 듯합니다. 연구자께서는 이를 어떻게 검증하셨는지도 알려주셨으면 좋겠습니다.

2020년 2학기 A+ 리포트 회차별 보고서

학과	학번	이름

튜터링 일시: 2020. . . . 요일 시 분 ~ 시 분

실현: 2020. . . . 요일 시 분 ~ 시 분

제출일: 담당자 확인:

◆ 리포트 정보

과목명: 담당교수: 강사명:

◆ 튜터링 내용

제출 일자	제출	교과	보통	우수	최고	평가
1. 주제 선정	○	○	○	○	○	○
2. 글의 구성 및 문법적으로 잘 쓰여졌는가?	○	○	○	○	○	○
3. 독자는 이해할까?	○	○	○	○	○	○
4. 단어 구성은 적절할까?	○	○	○	○	○	○
5. 문장 구성은 적절할까?	○	○	○	○	○	○
6. 단어 사용은 적절할까?	○	○	○	○	○	○
7. 리포트의 형식적인 요건을 갖추었는가?	○	○	○	○	○	○
8. 논리 및 결론이 적절할까?	○	○	○	○	○	○
9. 문장을 정리할까?	○	○	○	○	○	○
10. 논리적 정교함을 갖추었는가?	○	○	○	○	○	○

◆ 활동 성찰 일지

2020년 2학기 A+ 리포트 튜터링 평가지

학과	학번	이름

튜터링 일시: 2020. . . . 요일 시 분 ~ 시 분

제출일: 담당자 확인:

◆ 활동 성찰 일지

◆ 내 리포트에서 고쳐야 할 점

◆ 내 리포트에서 잘한 점

◆ 끝내기(리포트 작성) 효능감

문항내용	매우 그렇다	그렇다	보통	약간 그렇다	전혀 아니다
1. 나는 리포트 작성을 위한 자료를 체계적으로 수집할 수 있다.	○	○	○	○	○
2. 나는 리포트 주제 리포트의 주제를 설정할 수 있다.	○	○	○	○	○
3. 나의 논문을 위한 자료를 체계적으로 수집할 수 있다.	○	○	○	○	○
4. 리포트의 주제와 관련된 자료를 수집할 수 있다.	○	○	○	○	○
5. 리포트의 주제와 관련된 자료를 정리할 수 있다.	○	○	○	○	○

◆ 튜터링에 대한 평가

문항내용	매우 그렇다	그렇다	보통	약간 그렇다	전혀 아니다
1. 튜터링을 통해 학습이 향상되었다.	○	○	○	○	○
2. 튜터링을 통해 학습이 향상되었다.	○	○	○	○	○
3. 튜터링을 통해 학습이 향상되었다.	○	○	○	○	○
4. 튜터링을 통해 학습이 향상되었다.	○	○	○	○	○
5. 튜터링을 통해 학습이 향상되었다.	○	○	○	○	○

튜터링학습은 교육적 유대입니다. 이는 최근 전면 비대면 수업이라는 급변하는 교육환경 속에서도 학생들이 대학이라는 장의 소중함을 잃지 않게 할 소중한 프로그램이 되리라 생각합니다. 성적이 다소 부진한 학생들이 이 프로그램을 통해 학업에 대한 흥미를 고취시키고 학업 우수자는 한 단계 더 올라서는 목적이 달성될 것으로 기대되는 튜터링학습의 지속적인 개발과 발전을 기대합니다. 이상입니다.

역사 교양교과목의 운영사례

홍성화(건국대 글로컬)

I. 머리말

대학 교양교육의 목적은 삶을 구성하는 의미 전체 또는 문화의 전체에 관한 지식을 통해서 현재적 삶의 심층적 구조를 이해하고 이를 인격적으로 내면화시킴으로써 확고한 인생관 또는 세계관을 갖고 능동적으로 삶에 대처토록 하려는 것으로 요약할 수 있다.¹⁾

그렇다면 대학의 교양과정에서 역사교육은 어떻게 이루어져야 할 것인가?

이에 대해서는 그동안 역사 교육의 실태를 점검하고 향후 개선방안에 대한 많은 논의가 있었다. 역사학 개론이나 통사 강좌뿐만 아니라 다양한 주제를 다루는 강좌를 개설할 필요가 있다는 의견, 역사 지식을 일방적으로 전달하지 말고 다양한 자료와 교수방법을 활용해야 한다는 의견 등 다양한 개선 방안이 제시되기도 하였다.²⁾

하지만, 그동안 대학의 교양 역사교과목이 어느 정도 개선되고 발전되었는지에 대해서는 의문이다. 이에 본고에서는 현재 건국대학교 글로컬캠퍼스에서 진행되고 있는 교양 역사 교육의 사례를 간략하게 살펴보고 이를 통해 향후 대학 교양과목으로서의 역사 교육의 개선 방향을 모색해보는 계기로 삼고자 한다.

II. 기초 교양 역사과목의 사례

모든 역사 서적이 과거의 전체 역사상을 그대로 재현해내고 있다고 볼 수 있을까? 자기 자신이 처해있는 위치, 그리고 자신이 가지고 있는 관점에 따라 특정한 시각과 구도 아래에서만 과거라는 대상을 바라볼 수 있기 때문에 모든 역사 서적이 과거라는 대상을 전체적으로 조망하고 있다고 보기는 어려울 것이다.

따라서 역사를 제대로 인식하려면 단순히 다른 사람이 역사 서적에 서술한 내용만을 사실로 인식하고

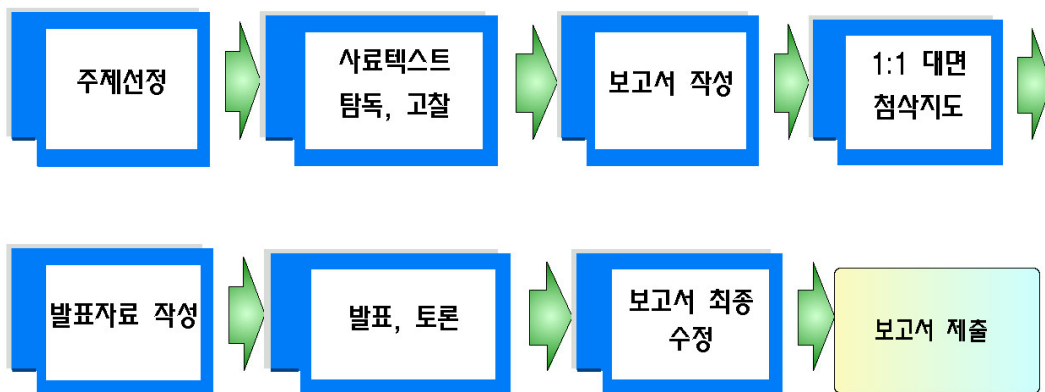
1) 임재윤, 「대학 교양교육의 의미와 목적」, 한국교육개발원 연구보고서 KD88-15-02-03(KD), 1988

2) 김한중, 「대학교양 역사교육을 어떻게 할 것인가?」, 『교양논총』 4, 2011

그것이 곧 역사라고 생각해서는 안 될 것이다. 본인 스스로 과거의 역사적 사실을 서술한 사료(史料)를 보고 탐구하여 이에 대한 사료비판(史料批判)을 통해 파악되는 내용을 객관적으로 인식할 수 있어야 한다. 사료들 중에는 만드는 과정에서 그것을 다루는 사람의 이해관계나 감정, 편견, 욕심, 의도, 철학적 이념 등이 개입될 가능성이 많다. 그렇기 때문에 제대로 된 역사를 구현하기 위해서는 엄정한 사료비판이 필수적이다.³⁾

이에 건국대학교 글로컬캠퍼스에서 운영되고 있는 기초교양 ‘역사의 고전’ 과목에서는 학생들 스스로 사료 텍스트를 살펴보고 이해하고 해석하는 과정을 채택하고 있다.

- ① 교재에 각각 시대별, 주제별로 관련 역사적 사료를 제시해주고 학생 스스로 사료를 직접 읽어볼 수 있도록 한다. 사료를 통해 서술자가 다루고 있는 사건들이 무엇이고 왜 그 사건을 비중 있게 기술했는지 살펴보도록 한다. 또한 여타 사료를 비교, 제시하여 같은 사건을 두고 서로 다르게 해석하고 있는 이유가 무엇인지도 찾아볼 수 있도록 한다.
- ② 사료에 대한 각자의 의견을 보고서에 작성하여 제출하도록 한다.
- ③ 교수자와 학생이 1:1로 만나 비교과 첨삭 프로그램을 진행한다.⁴⁾
- ④ 수업 시간에 발표와 토론을 거침으로써 역사적 사건의 실체를 재점검하고 최종보고서를 작성하도록 한다.



이러한 과정은 기존 역사 텍스트가 담고 있는 역사적 사실들이나 정보의 다양한 의미들을 비판적으로 해석하고 논증 과정에서 역사적 판단력과 역사적 해석력 증진에 도움을 주고 있다. 아울러 역사학에서 쟁점이 되는 주제를 중심으로 타인을 합리적으로 설득할 수 있는 의사소통 능력도 배양할 수 있다. 전반적으로 학생들의 비판적 사고력에 의미 있는 영향을 미쳐 자신의 논증을 통해 문제를 명확하게 인식하고 다양한 역사 자료를 바탕으로 이유와 근거를 제시하여 문제를 해결할 수 있게 한다.⁵⁾

3) 홍성화, 권만용, 이도남, 유동호, 『사료로 읽는 우리 역사』, 건국대학교출판부, 2018

4) 현재 건국대학교 글로컬캠퍼스에서는 문학, 역사, 철학 교양과목의 ‘인문사고역량강화 프로그램’을 통해 고전을 읽고 리포트를 쓴 후 교수자와 학생이 직접 1:1로 만나 첨삭, 수정하는 비교과 프로그램을 운영하고 있다.

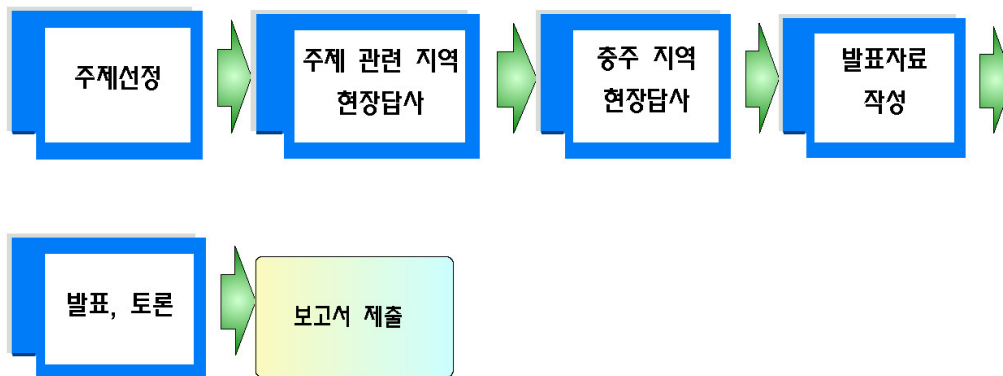
5) 역사 글쓰기의 사례에 대해서는 金美先, 「논증적 역사 글쓰기가 비판적 사고력에 미치는 효과 - 사범대학 역사교육과의 논술교과 운영을 중심으로」, 『歷史教育』 121, 2012 참조

Ⅲ. 일반선택 교양 역사과목의 사례

일반선택 교양과목은 기초교양의 내용을 심화하여 교육하는 과정이다. 따라서 기초교양과목에서 다루지 못한 과정을 심화하여 이루어져야 할 것이다.

특히 일반선택 교양 역사 과목 중에 ‘문화유산의 이해’라는 교과목은 이러한 심화 과정의 목적에 맞게 역사의 현장과 함께하는 과정을 담고 있다.

- ① 각자 제시된 주제를 선정하고 주제에 합당한 지역에 대한 현장답사를 팀별로 준비한다.
- ② 교수자와 함께 팀별로 현장을 답사하여 문화유산을 살펴보고 역사에 대해 이해할 수 있도록 한다.
(현재는 경북 영주, 안동과 전북 익산, 충남 부여 등의 현장 답사를 운영하고 있다.)
- ③ 건국대학교 글로벌캠퍼스가 위치하고 있는 충주 지역의 문화유산 답사를 통해 충주의 역사에 대해 이해한다.
- ④ 수업 시간에 발표와 토론을 거침으로써 각 지역의 문화유산과 역사, 문화를 이해한다.



여타의 학문도 마찬가지이지만, 특히 역사 교육은 책상머리에서 암기로 이루어지는 것이 아니라 직접 역사의 현장을 찾아서 그 흔적을 되새기면서 이루어지는 작업이라고 할 수 있다.

또한 건국대학교 글로벌캠퍼스가 위치하고 있는 충주 지역은 선사 시대에서 현대에 이르기까지 우리나라 역사의 중심 무대에 있었던 곳이다. 따라서 학생들이 지역에 대한 관심과 현장을 통하여 역사에 대한 이해를 높일 수 있는 계기로 삼고 있다.

지역학의 다양한 사례를 통해서는 지역 문화를 체험하고 경험함으로써 지역에 대한 소속감과 일체감으로 지역 정체성 확립에 도움을 주고 문화적 욕구를 충족시키는 계기가 되고 있다.⁶⁾

또한 지역학에 대한 학습은 역사, 문화적 관점에 있어서 다양한 인지 함양, 동기 유발, 내면 체찰 등을 통해 인성을 체득하는 과정이며 학교 생활에 대한 자긍심은 물론, 지역의 공동체와 더불어 살아가는 데에 필요한 역량을 학습하는 과정이라고 할 수 있다.

6) 김용남, 「대학 교양과목을 통한 지역학에 대한 수강생들의 인식 -역사문화 체험을 중심으로 한 안동학 사례」, 『교양교육연구』 14-3, 2020

IV. 맺음말

지금까지 건국대학교 글로컬캠퍼스에서 진행되고 있는 교양 역사 교육의 사례를 간략하게 살펴보았다. 크게 요약해보자면 그동안 교양교과에서 실행되지 못했던 사료 읽고 해독하기, 역사적 글쓰기와 1:1 첨삭 과정, 그리고 현장답사 및 지역의 역사 문화와의 연계 등을 들 수 있을 것이다.

이러한 사례가 향후 대학 교양과목으로서 역사 교육이 나아가야 할 방향과 발전 방향을 제시하는데 기여하기를 바란다.



“역사 교양교과목의 운영사례”에 대해

이도남(건국대 글로컬)

1. 기초교양 ‘역사의 고전’ 과목에서는 학생들 스스로 사료 텍스트를 살펴보고 이해하고 해석하는 과정을 채택하고 있다고 말씀하셨는데, 그렇게 하기 위해서는 학생들의 이해력을 증진하기 위한 여러 가지 노력이 선행되어야 할 것으로 사료됩니다. 과연 기초 역사 교양 교과목의 경우, 학생들과의 1대1 대면 첨삭지도를 통해 역사자료의 비판적 해독 능력 배양이 이루어질 수 있는지, 그리고 진정한 역사의식의 배양 즉 사료비판을 위해 더 첨가되어야 할 교육 내용 혹은 방법은 없는지 선생님의 고견을 들려주시기 바랍니다.
2. 일반선택 교양 역사 과목 중에 ‘문화유산의 이해’라는 교과목은 심화 과정의 목적에 맞게 역사의 현장과 함께하는 과정을 담고 있다고 말씀하셨는데, 지금의 코로나19사태에서 선생님과 함께 하는 현장 답사가 진행되지 못한다면 과연 역사의 현장성을 어떻게 담보할 수 있는지, 더 나아가 언택트 시대에 학생들에게 생동감 있는 현장성을 구현하기 위해 앞으로 교육 현장에서 어떠한 노력이 배가되어야 하는지, 선생님의 고견을 들려주시기 바랍니다.

KUGEP의 교과/비교과연계의 중요성

윤소영(건국대 글로벌)

I. KUGEP의 내용과 운영

KUGEP(Konkuk University Glocal Campus English Program)는 글로벌 캠퍼스의 특성과 강화 역량을 고려한 교양영어 프로그램으로 학생들의 취업역량 강화를 위해 현실적으로 요구되는 토익성적을 향상시키기 위한 교과로 구성되어 있다. 특히 취업을 앞둔 학생들은 고학년에 준비해야하는 전공 관련 역량 신장에 집중하는 편이어서 기본적으로 요구되는 영어성적 향상에 투자할 시간이 부족하다. 이러한 현실적인 상황을 감안해 입학 후 2학년까지 영어능력기반을 다지고 실질적인 공인성적을 준비하는 것은 학교의 의사결정자들과 학생들의 요구를 모두 충족할 수 있는 방안이라 볼 수 있다. 특히 졸업을 앞둔 학생들이 영어 성적 관리에 소홀할 경우 발생하는 제반 문제점에 대한 보완을 요구하는 학교당국의 입장이 반영되어 현재의 KUGEP 교과인 KUGEP 1, 2, 3, 4과목으로 운영되게 되었다.

기존의 실용영어 1,2에서 확장되어 4학기 동안 영어 교과에 몰입하는 분위기를 재학생 전체에 적용하게 하는 것은 교과 적용 당시인 2014년부터 획기적이고 다양한 비교과를 교과운영과 연계성을 두며 진행한 바라 할 수 있다. 여러 차례의 컨설팅 결과 학문적 영어와 비즈니스 특화된 토익 집중 수업을 병행하는 것보다는 한 가지에 집중하는 쪽이 낫다는 의견이었으나, 교수진의 입장은 양쪽을 함께 이끌어 가겠다는 의지가 강했다. KUGEP 1은 신입생들에게 영어의 기본을 다시금 다지게 하면서 1시간을 할애해 토익을 준비시키는 수업으로 진행하였으나, 느슨한 교양영어 수업에서 타이트한 수업진행 및 시험을 대비한다는 두 가지 목표가 병행되다 보니 교수자와 학생 모두에게 긴장감이 올라가는 수업이 되고 말았다. 연도별 수업 내용의 변화는 아래 표에 나타나 있다.

	KUGEP 1	KUGEP 2	KUGEP 3	KUGEP 4
2014~2015	영문법2h	영문법2h	듣기+읽기	말하기+쓰기
	금토익 몰입 5주*3h		금요일 토익 몰입 8주*2h	
2016~2018	영어듣기+토익	영어말하기+토익	영어읽기+토익	영어쓰기+토익
2018~2020	영어듣기+토익	영어읽기+토익	영어말하기+토익	영어쓰기+토익

특히 첫 시행 때 몰입수업의 효과를 높이겠다는 취지하에 금요일에 집중 수업을 하였으나 그 당시 학생들은 3시간 동안 수업을 듣는 것에 대한 불만이 큰 편이어서 <건대신문>에서 설문조사 한 결과 금요일 몰입수업에 대한 불만이 85%에 달할 정도로 높은 편이었다. 이를 보완하여 8주간의 몰입수업을 진행하였으나 여전히 금요일 수업에 대한 불만은 해소되지 못한 편이었고, 더군다나 수업에 출석하고 중간/기말을 응시하고 과제를 낸 경우에도 교과에서 요구하는 기준점을 통과하지 못할 경우 성적이 F가 되었기 때문에 학생들에게는 다소 불편하고 힘든 점이 있었음을 인정할 만하다. 과도한 성적부과에 대한 부담감을 토로하는 학생들의 의견을 수렴해 목표점수 통과 기준을 점수대별 성적부과로 변경하였다. 모의토익 550점 이상자는 교과성적의 20%인 20점을 부과하고, 50점 단위로 끊어서 2점씩 하향하고, 350점 미만자는 응시 기본 점수인 10점을 부과하고, 미응시자의 경우는 0점으로 처리하였다. 해당 학기 중 공인토익 성적이 있을 시 대체하는 방안도 함께 진행하였다.

학생들의 요구를 반영해 교과의 성적산정기준을 유연하게 바꾸면서 영어교과의 중요성을 지속적으로 강조할 수 있었지만 여전히 외국어에 대한 개인적인 차이는 크게 좁혀지기 어려운 상태였다. 그럼에도 강제적인 필수과목의 효과는 전반적인 영어성적의 향상으로 나타나고 있었다. 영어의 중요성이 한층 더 고조되고 있는 상황이었지만 KUGEP3,4과목 수강생들의 토익 성적이 눈에 띄게 향상되지 못하는 점에 대해 학교측에서는 불편한 기색을 드러냈다. 목표점수인 공인토익 600점이상자의 경우 교과를 더 이상 이수하지 않아도 된다는 점을 감안할 때 KUGEP3,4까지 수강하는 학생들은 여전히 영어 능력면에서 열위에 있는 학생들임을 알 수 있다. 그로인해 교과명칭에 대한 직관적 이해와는 다르게 KUGEP3,4 수강생들은 여전히 목표점수인 600점을 향해 달려야 하는 상황인 것이었다.

첨차 14,15학번들에게 적용되던 KUGEP1,2,3,4 필수 수강원칙이 느슨해지면서 16학번부터는 KUGEP 3,4과목이 필수 기초교양이 아닌 심화 선택과목으로 변경되었다. 더불어 그때 외국인 교수 3인을 급하게 모집하면서 KUGEP3,4 과목에 투입하는 상황이 불가피했다. 외국인 교수들이 주로 담당할 수 있는 회화과목 및 프레젠테이션 과목은 폐강전수가 적잖은 편이었기 때문에 토익수업이 포함된 교과목을 가르쳐야 하는 것은 어쩔 수 없는 상황이 되었다. KUGEP2와 3의 교과 주 내용을 바꾸게 된 것은 영어 학습면에서 Input에서 Output으로의 전환이라 할 수 있다.

2020년 학교평가 대비한 교양교과목 운영실태 검토 중 2019년부터 혁신사업으로 진행된 영어진단·형성평가에 대한 문제점이 제기되었고, 기초교양에 대해서만 모의토익을 치루게 하여 진단·형성평가의 결과를 대비하는 것이 합리적이라는 의견을 수용해 KUGEP3,4에서는 수업 중 토익을 제외하게 되었다. 3시간의 수업을 하나의 교재를 통해 진행하는 것에 대한 외국인교수의 지적이 있었으나 실질적으로 수업운영은 교수자가 얼마나 다양하게 진행하느냐에 따라 달라지므로 토익시험 없는 영어 자체를 다루는 수업을 오랜만에 경험하게 되었다.

그럼에도 졸업에 필요한 요건을 맞춰주기 위해 토익 수업이 필요하다는 영어분과 교수들의 의견이 지배적이어서 2021년부터 예산이 확보된다면 다시 KUGEP3,4에 토익 수업이 일부 할애될 것이라 예상 가능하다.

II. 교과와 비교과의 연계성

KUGEP교과를 진행하면서 2014년 국고 10억 지원을 받아 재학생 1000명을 대상으로 토익 몰입수업을 근간으로 하는 “영어JUMP”프로그램을 진행하였다. 영어교과에서 처음으로 진행한 비교과 프로그램이었고, 이와 함께 영어클리닉을 통해 영어학습에 대한 문의 및 상담을 원하는 학생을 대상으로 수행하였다. 영어클리닉은 2015년 학교 예산에서 튜터학생들에게 다드림포인트 20만점을 부가하는 쪽으로 노력을 기울여 진행했으나, 튜터 모집이 자유선택이다 보니 매우 적은 수의 학생들이 지원했다. 그후 2016년부터 보다 본격적으로 튜터링을 강화하면서 교과인 KUGEP1 수강생 중 진단평가 300점 미만자에 대해 강제성을 띠며 튜터링을 진행하도록 이끌어 갔다. 120명가량의 학생을 모집하고, 튜터를 선발 배정해 진행하는 프로그램으로 안착하던 중, 튜터에 대한 다드림 포인트를 50만점까지 상향조정하고자 하는 무리수를 두면서 오히려 포인트가 15만점으로 줄어드는 상황이 되고 만다. 그럼에도 COVID-19 상황에서도 축소된 규모이지만 튜터링은 여전히 잘 진행되고 있고, 학생들에게 좋은 인식을 심어주며 지속성을 띠고 있다.

두 번째로 토익수업을 진행하는 점프의 경우, 2015~16년까지 점차 규모가 축소되면서 영어 JUMP를 시행하였으나, 예산 문제 등으로 인해 2017~2018년에는 중단되었다. 다시금 혁신지원사업을 진행되면서 소규모지만 기존에 진행해온 튜터링 영어JUMP, KU TALK 으로 진행하면서 점차 내용적으로 내실을 기하고 있다. 앞으로 예산이 더 확보된다면 더 많은 비교과의 운영을 모색할 예정이다.

III. 비교과프로그램 운영의 의미

1) 영어진단 · 형성평가의 목표 및 필요성

1. 외국어 기초학력저하에 따른 대응책으로 기관 등에서 보편적으로 통용되는 정규시험인 TOEIC을 적용, 기본적으로 요구되는 영어 듣기, 읽기, 말하기 등의 능력을 신장시키기 위한 잣대로 활용, 진단평가를 통해 신입생 총 1600여 명의 영어역량 수준을 파악, KUGEP 수업 방향성 고려
2. 입학 초 진단평가를 통해 학생들의 취약 부분 파악해 실제 수업에 적용. 주교재로 영어전반교육 2시간 수업을 진행, 1시간은 토익교재 활용해 문법 등 기초 영어능력 강화에 도움을 주고자 함
3. 교과 운영은 언어 4영역 중 듣기 훈련을 강화하는 KUGEP1과 읽기능력을 강조하는 KUGEP2를 통해 토익 LC/RC 파트를 지속적으로 대비하게 하고, 학기말 형성평가를 통해 향상도를 측정
4. 진단평가를 통해 비교과 프로그램 참여대상 선발 지표로 활용, 최우선 학생 지원을 위해 모의토익 300점 미만자는 영어튜터링에 참여, 기초역량 강화를 유도하고, 학습우수자는 ‘영어 JUMP’, 학습 최우수자는 ‘KU TALK’프로그램 참여를 통해 취업역량 강화를 도모함
5. 진단 · 형성 평가를 토대로 향후 외국어 졸업인증 점수 확보 및 취업역량 강화를 독려, 개별 학생의 모의토익 성적 향상도를 졸업 시까지 추적 분석하여 지속적 학업 관리를 수행하기 위해 외국어능력 관리 시스템구축 필요

2) 과년도 사업과의 연계성

혁신사업 1차년도 사업명		영어진단 · 형성평가	
2019년도 실적 및 성과	실적	• 2019년 KUGEP1,2 수강생 대상으로 진단평가 실시 후 KUGEP1,2,3,4 수강생 전원 형성평가 실시	
	성과	• 2019년 학기 초 진단평가와 학기말 형성평가 대비결과 진단평가 1508명 참여, 형성평가에서 +33.11점의 향상을 보임	
2020년도 사업의 연계성 및 성과	연계성	• 대상학생을 기초교양과목 KUGEP1,2로 국한해 진단 · 형성평가로 향상도 측정	
	성과	• 2020년 1,2학기 총 1600명 대상 과년도와 유사한 30~40점의 향상도를 예상함	

3) 결과 분석

- 수학능력시험에서 영어과목이 절대평가로 변경, 시행됨에 따라 기초학력 부진이 예상됨
- 학력저하에 따른 대응책으로 기관 등에서 보편적으로 널리 통용되는 정규시험인 TOEIC을 적용해 학생들에게 기본적으로 요구되는 듣기, 읽기, 말하기 등의 능력을 신장시키기 위한 잣대로 활용
- 입학 초 진단평가를 통해 학생들의 취약 부분을 파악하고, 실제적인 수업에 적용함. 주교재로 2시간 수업을 진행하고, 토익교재를 활용해 1시간 토익을 통한 문법 등 기초 외국어능력 강화에 도움을 주고자 함.
- 토익 시험은 문법에서부터 듣기, 말하기, 읽기를 비즈니스 영어에 특화해 강화할 수 있는 공인시험임. 졸업 후 실무에 적용할 수 있는 시험이라는 점을 감안해 1학년부터 토익시험에 노출하게 하는 것은 영어능력 신장 및 취업역량 강화라는 두 가지 목표달성에 유의미함
- COVID-19으로 인해 비대면 수업이 진행된 2020년 1학기는 진단, 형성평가를 모두 온라인으로 진행하였고, 특히 객관성 담보를 위해 시험 응시 학생 모두에게 다른 시험지가 제공되는 CAT토익으로 진행함
- 2020년 1학기부터 진단평가 대상을 축소하여 KUGEP1에 국한해 진행하였고, 형성평가는 강의계획서에 제시된 대로 KUGEP1~4 과목 수강생 모두에게 적용함.
- 진단평가 758명 응시, 형성평가는 KUGEP1 총 712명 응시, 평균 점수 467.3을 기록함으로써 소기의 예상 목표를 충분히 달성함.
- 진단평가를 통해 학생들의 수준을 파악하고, 실제 수업을 통해 부족한 부분을 보강함으로써 학생들에게 유의미한 공인시험을 대비하게 하여 영어에 대한 관심을 더욱 고취시키고, 더불어 취업역량 강화를 도모할 수 있었다는 점에서 진단 형성평가의 활용성은 매우 고무적임.
- 진단평가를 통해 토익성적에 따라 학생들에게 비교과 프로그램에 참여하도록 독려하는 것은 비대면 수업으로 인해 2학기로 미뤄졌으나, 적용할 수 있는 지표로서의 가치는 충분함

IV. 나가며

교양 교과 중 영어의 비중은 여전히 높은 편이고, 학생들에게 더 많은 교육적 가치와 실용적 가치 둘 다를 추구해야 한다. 이때 교과의 운영만으로는 단편적인 성향을 띠므로, 연계성있는 교과를 지속적으

로 생산할 필요성과 함께, 기초교양과목에서는 필수적으로 비교과 프로그램을 병행해 교과외 미진한 부분을 보완하는 것으로 진행하는데 의미를 찾을 수 있다. 더불어 비교과를 통해 교과에 대한 흥미를 진작시키고, 중요성에 대한 인식을 더 이룸으로써 동기부여에도 기여할 수 있으리라 본다.

특히 비교과 프로그램의 경우, 열위학생에 대한 낙인효과로서의 프로그램이 아닌, 컨테스트를 통해 학생들이 강화된 역량을 스스로 확인할 수 있도록 학교차원의 지원이 지속적으로 요구되는 바이다. 더불어 자신의 좋은 사례를 후배학생들에게 전파함으로써 전반적인 학구열 향상에 도움이 되고, 튜터링의 경우 선후배간 좋은 관계 조성에도 기여할 수 있는 부분이 분명 있다고 본다. 또한 지역적으로 충주에 소재하고 있기 때문에 학교 내에서 토익 등의 내용을 담은 비교과 프로그램을 진행함으로써 사교육시장이 역으로 공교육의 장으로 유입되도록 함과 동시에 학생들을 지속적으로 준비시키는 원동력으로 비교과 프로그램을 운영함으로써 교과외 충족성과 만족도를 높이도록 기획, 운영, 지원하는 것이 바람직하다고 본다.



“KUGEP의 교과/비교과연계의 중요성”에 대해

서병철(연세대)

KUGEP는 건국대학교 글로벌캠퍼스의 고유한 교양영어 프로그램이다. 개인적인 견해로는 본 논문에서 제시하고 있는 KUGEP 교양영어 프로그램은 타 대학에서 시행하고 있는 프로그램과 비교하여 매우 체계적인 시스템을 구축하고 있다고 생각한다. KUGEP를 1부터 4까지 구별하고 각각의 섹션에서 집중해야 하는 영어능력을 명확히 제시함으로써 학생들의 영어학습에 대한 동기부여를 최대한 이끌어 내려하고 있다고 본다. 논문에 따르면 지난 2014년부터 몇 차례의 시행착오를 통해 현재의 시스템을 구축한 것으로 보인다. 이러한 시스템 구축은 영어 학습자들의 현실적인 상황을 고려한 최선의 모델이었을 것이라 생각한다. 논문에서 필자가 설명한 바와 같이 프로그램을 주도적으로 계획하고 시행하는 입장에서 학생들의 입장, 영어 학습시간의 한계, 다른 교과목들과의 균형 등을 고려하여 교양영어 시스템을 정착시킨 치열한 고민의 흔적이 매우 뚜렷하게 보인다. 이러한 점을 바탕으로 몇 가지 질문을 필자에게 드리고자 합니다.

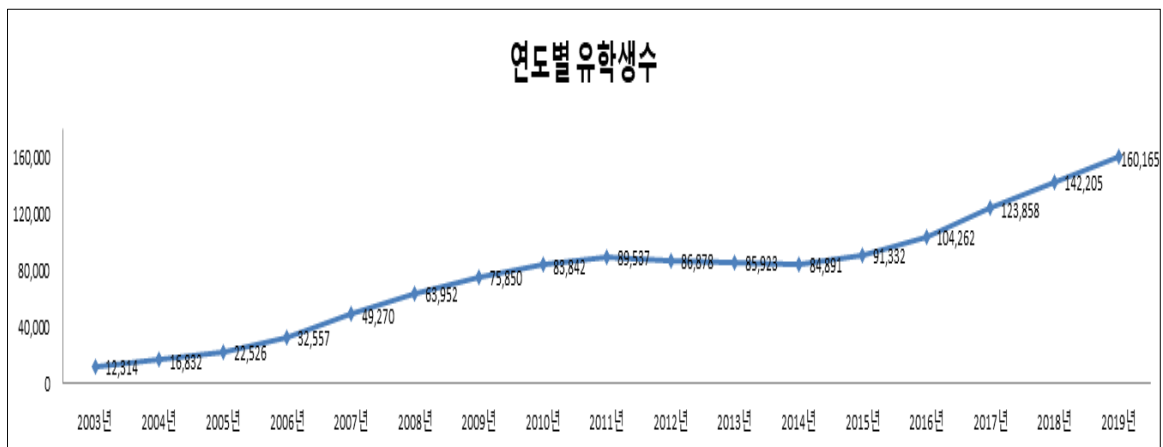
1. 비교과 활동 중 튜터링 프로그램은 영어 능력이 다소 부족한 학생들에게 자신의 영어 능력을 향상시킬 좋은 기회가 될 수 있다고 생각합니다. 튜터링 프로그램이 구체적으로 어떤 방식으로 진행되고 있는지, 즉 튜터와 튜티의 배정, 학습시간 및 방법 등이 어떠한지 궁금합니다.
2. 언어 학습에 있어서 가장 중요한 것 중 하나가 “지속성”이라 생각합니다. 학생들의 지속적인 영어학습을 위해서는 어느 정도 강제성도 부여해야 한다고 개인적으로 판단하고 있습니다. 그러나 현재 KUGEP 교양영어 프로그램에서 KUGEP 1과 2는 필수과목으로 지정되어 있어 학생들에게 절대적인 영어학습 시간을 부여하고 있지만 3과 4는 선택과목으로 운영되고 있어 영어학습자들의 지속적인 영어학습에 다소간의 어려움이 있을 것으로 생각됩니다. 이를 보완하기 위한 방법이 무엇이 있을지 함께 생각해 보았으면 좋겠습니다. 특히 3학년 이상의 학생들을 위한 교양 영어 프로그램에 대한 아이디어가 있으신지 궁금합니다.

건국대학교 글로벌캠퍼스 유학생 교육과정의 어제와 오늘

고경민(건국대 글로벌)

1. 들어가며

2019년 기준 국내에서 유학하고 있는 유학생 수는 전체 160,165명으로 통계를 내기 시작한 2003년의 2만여명과 비교할 때 약 8배나 증가한 수치이다.(그림 1 참조) 2011년과 2012년 주춤했던 유학생 수는 다시금 탄력을 받으며, 5년 사이에 두 배 가까운 성장세를 보였다. 대학의 입장에서는 점차 줄고 있는 학령인구를 대체할 수 있다는 점이나 국제화 지수 등의 대학 평가 관련 항목 등 유학생을 유치하는 것이 여러면에서 유리한 상황이고, 정부에서도 유학생 유치와 관리를 위한 다각도의 노력을 기울이고 있어 당분간은 이러한 상승세가 꺾이지 않을 것으로 보인다.



〈그림 1〉 국내 거주 유학생 현황(출처:한국교육개발원(KEDI))

처음 유학생들이 늘면서 정부에서 계획했던 ‘유학생 10만명’을 넘어 이제 유학생 ‘20만명’을 바라보는 시대인 것이다. 이 가운데 대부분은 ‘중국인 유학생’이 상당수를 차지하고 있으며, 최근에는 베트남 유학생들의 수도 증가하고 있는 상황이다.(표 1 참조)

〈표 1〉 2019년 기준 국적별 유학생 현황(출처:한국교육개발원(KEDI))

국가	중국	베트남	우즈벡	몽골	일본	미국	기타	계
2017	68,184	14,614	2,716	5,384	3,828	2,767	26,365	123,858
비율(%)	55.1%	11.8%	2.2%	4.3%	3.1%	2.2%	21.3%	100.0%
2018	68,537	27,061	5,496	6,768	3,977	2,746	27,620	142,205
비율(%)	48.2%	19.0%	3.9%	4.8%	2.8%	1.9%	19.4%	100.0%
2019	71,067	37,426	7,492	7,381	4,392	2,915	29,492	160,165
비율(%)	44.4%	23.4%	4.7%	4.6%	2.7%	1.8%	18.4%	100.0%

유학생들의 수가 증가하면서 발생하는 필연적인 결과로 대학들은 저마다 유학생들의 한국어 학습과 대학 생활 적응에 도움이 될 수 있는 교육과정과 교과목을 개발하였고, 이러한 교육과정은 대학에 따라 각기 다른 명칭으로 사용되고 있다. 건국대학교 글로벌캠퍼스는 비교적 이른 시기인 2008년부터 유학생을 위한 교양교육교과목을 개설하여 운영하고 있으며, 2015년부터는 유학생을 위한 교육 과정(International Student Education Program, 이하 ISEP)을 별도로 운영하고 있다.

본 발표는 건국대학교 글로벌캠퍼스에서 운영하고 있는 ISEP 과정에 대한 소개와 더불어 이러한 유학생 교육과정이나 프로그램이 교양교과목으로서 어떤 위치에 있으며, 향후 어떤 변화가 필요할지 간략히 제시하는 것을 목표로 한다.

2. 유학생 대상 교육 과정 현황

유학생 수가 일정 수 이상인 대학에서는 저마다 재학중인 유학생들의 교육과정에 학교 재정이나 인력의 상당 부분을 투자하고 있다. 이는 앞서 언급한 바와 같이 유학생이 갖는 잠재적 가치가 이유라 할 수 있다. 이러한 대학의 관심과 집중적 지원이 항상 긍정적 결과만을 가져오지는 않는다. 한국의 거의 모든 대학들이 유학생을 유치하기 위해 사활을 걸고 있다보니 어학능력이 전혀 없는 유학생들을 입학시키거나 등록만 된 상태로 불법취업을 하는 등의 여러 문제가 발생했고, 특히 한국 학생의 수가 부족한 지방의 대학들은 훨씬 심각한 상황을 겪고 있다.

국내 대학의 유학생 유치 및 관리와 관련한 사항은 교육부에서 주관하는 ‘외국인 유학생 유치·관리 역량 인증’ 제도를 통해 이루어져왔다. 2011년 시범도입한 이후 2015년까지 시행되었으며, 2016년부터는 ‘교육국제화 역량 인증제’로 명칭과 인증 과정 등이 바뀌어 시행되고 있다. 여기서 제시하는 역량 인증에 가장 중요한 기준은 ‘불법체류율’이며, 유학생들의 입학이나 장학, 의료보험, 공인 언어능력이나 학업 지원 등도 인증에 중요한 심사기준 중 하나이다.¹⁾

이러한 상황에서 대학이 유학생들을 더 많이 받되 안정적으로 유지 관리하기 위해서는 행정적인 지원뿐만 아니라 학업 능력, 특히 언어 능력에 대한 지원이 필요할 수밖에 없다. 특히 신입생들의 입학 사유에 현재 재학생의 만족도가 영향을 미친다는 점은 재학생의 만족도를 높이기 위한 방안으로 이어지게 된다.²⁾

1) 인증에 통과하지 못한 대학들은 ‘비자심사 강화대학’으로 지정되고 비자발급 제한 대학이 되는 경우 1년간 유학생을 받을 수 없게 된다.

본교에서 2018년 400여 명의 유학생을 대상으로 설문을 실시한 결과 유학생들이 대학으로부터 지원을 받고 싶은 항목 중 가장 많은 비중을 차지했던 항목이 ‘한국어 학습에 대한 지원(40.2%)’이다. 이는 단순히 졸업을 위해 토픽 자격증을 취득해야 한다는 이유도 있지만 전공 교과를 이해하기 위해 가장 필요하기 때문일 것이다. 같은 시기 전공 교과목의 교수들을 대상으로 실시한 설문에서도 현재 전공에 재학중인 유학생들에게 가장 필요한 것을 ‘한국어 학습’으로 꼽을만큼 언어능력에 대한 지원은 학습자와 교수자가 공통적으로 일치하는 항목이라 할 수 있다. 이를 위해 본교에서는 유학생들의 언어능력 함양을 위해 ISEP 과정을 만들어 운영하고 있다. 본교의 ISEP 교과목 현황은 다음과 같다.

2.1. 교과 현황

본교의 ISEP 과정은 좁게는 유학생(언어연수생이 아닌 재학생) 대상의 한국어교육과정을 지칭하는 것이며, 넓게는 유학생이 수강할 수 있는 유학생 전용 교과와 비교과를 포함한 교육과정이라 할 수 있다. 2015년 본교에서 처음 ISEP 과정을 시작했을 때는 한국어교육과 관련한 교과목 외에 유학생의 교양 수업에 도움이 될 수 있는 유학생 전용 교양 교과목을 학기별로 8강좌씩 운영했으나 이후 교과목 운영의 실효성이 떨어지고, 유학생들과 한국 학생들과의 소통 및 협업에 문제가 있다고 판단하여 현재는 학기별로 3~4개 강좌를 운영하고 있다. 아래는 본교에서 개설한 2020학년도 유학생 대상의 교과목 현황이다. 편의를 위해 한국어교육과정과 기타 교양교과목을 분리하여 제시하였다.³⁾

〈표 2〉 2020학년도 1학기 ISEP 개설 교과 현황

학년	이수구분	교과목명	학점	영역	교과목 목표
1	기초	글쓰기1	3.0	의사소통영역	유학생들의 학문목적 글쓰기 능력 함양
1	심화	TOPIK중급	2.0	인문언어영역	유학생들의 토픽 자격 시험 대비
1	심화	생활한국어1	2.0	인문언어영역	유학생들의 학문 목적 듣기 능력 함양
1	심화	실용한국어1	2.0	인문언어영역	유학생들의 학문 목적 읽기 능력 함양
1	심화	한국어고급표현1	2.0	인문언어영역	유학생들의 학문 목적 어휘·문법 능력 함양
1	심화	한국어작문1	2.0	인문언어영역	유학생들의 학문 목적 쓰기 능력 함양
1	심화	한국어회화1	2.0	인문언어영역	유학생들의 대학 생활 관련 회화 능력 함양
1	심화	테마별로배우는한국문화1	2.0	인문언어영역	문화적응을 목표로 플립러닝으로 한국 문화 학습

〈표 3〉 2020학년도 1학기 유학생 전용 교양 교과 현황

학년	이수구분	교과목명	학점	영역	교과목 목표
2학년~	소양	진로설정과경력개발	2.0	실무	유학생들의 진로 설계 및 취업 정보 능력 함양
1학년	인성	한국대학생활지도	2.0	나	유학생들의 대학생활 지도 및 지역사회 적응 능력 함양
2학년~	인성	지역사회봉사	2.0	우리	유학생들의 글로컬 능력 함양
2학년~	인성	문화간소통단팀체험	2.0	함께	유학생들의 문화 간 소통 능력 함양

2) 상대적으로 경쟁력이 약한 지방 대학의 경우 서울보다 재학생들의 만족도에 대해 더 고민할 수밖에 없다. 본교에서 2018년 실시한 유학생 대상 설문에서 ‘주변 지인의 권유’로 본교에 입학했다는 항목이 상당히 높은 응답률을 보인 바 있다.

3) 표에는 대표 교과목 명만 제시하였는데 실제 운영을 할 때는 2~3개의 분반을 만들어 학습자의 수준 및 목표를 고려해 운영하고 있다.

〈표 4〉 2020년도 2학기 ISEP 개설 교과 현황

학년	이수구분	교과목명	학점	영역	교과목 목표
1	기초	글쓰기2	3.0	의사소통영역	유학생들의 학문목적 글쓰기 능력 함양 - 2단계
1	심화	한국어회화2	2.0	인문언어영역	유학생들의 토픽 자격 시험 대비 - 2단계
1	심화	한국어작문2	2.0	인문언어영역	유학생들의 학문 목적 듣기 능력 함양 - 2단계
1	심화	한국어고급표현2	2.0	인문언어영역	유학생들의 학문 목적 읽기 능력 함양 - 2단계
1	심화	TOPIK고급	2.0	인문언어영역	유학생들의 학문 목적 어휘·문법 능력 함양 - 2단계
1	심화	실용한국어2	2.0	인문언어영역	유학생들의 학문 목적 쓰기 능력 함양 - 2단계
1	심화	생활한국어2	2.0	인문언어영역	유학생들의 대학 생활 관련 회화 능력 함양 - 2단계
1	심화	테마별로 배우는 한국문화2	2.0	인문언어영역	문화적응을 목표로 플립러닝으로 한국 문화 학습

〈표 5〉 2020학년도 2학기 유학생 전용 교양 교과 현황

학년	이수구분	교과목명	학점	영역	교과목 목표
2학년~	심화	한중소통연습	2.0	인문언어영역	유학생들과 한국학생들의 협업 및 의사소통능력 함양
2학년~	소양	진로설정과 경력개발	2.0	실무	유학생들의 진로 설계 및 취업 정보 능력 함양
2학년~	인성	문화간소통단템체험	2.0	함께	유학생들의 문화 간 소통 능력 함양

먼저 유학생 대상의 한국어교육과정 중 본교 교양과정의 ‘심화’ 영역에서는 한국어학습의 기본적인 범주라 할 수 있는 ‘말하기’, ‘듣기’, ‘읽기’, ‘쓰기’ 관련 교과를 배치하고, 여기에 어휘와 문법에 해당하는 ‘한국어고급표현’ 과목, 문화에 해당하는 ‘테마별로 배우는 한국문화’를 추가적으로 개설하였다. 또한 유학생들의 수요와 요구를 반영하여 한국어능력시험에 대비할 수 있는 ‘TOPIK’ 관련 교과도 심화 영역에서 개설하여 운영하고 있다. ‘기초’ 영역에서는 한국 학생들이 공통적으로 수강하고 있는 ‘글쓰기’ 교과를 유학생의 수준과 목표를 고려해 별도로 개설하여 운영하고 있다. ISEP 과정을 처음 만들어 운영했던 2015년과는 달리 최근에는 유학생들과 한국 학생들이 함께 수강하면서 서로의 문화를 이해하고, 소통할 수 있는 교과를 편성하고 있다. ‘문화간소통단템체험’ 교과와 ‘한중소통연습’ 교과가 그것이며, 지역사회와 함께 어울리는 교과로 ‘지역사회봉사’ 교과를 운영하고 있다. 또한 유학생들의 한국 대학 생활 적응 및 전공에 대한 기본적인 이해, 취업 및 진로와 관련한 교과도 유학생 전용 교양 교과로 운영하고 있다.

3장에서도 언급하겠지만 유학생 대상의 전용 교과목 운영은 빛도 있지만 당연히 그에 따르는 그림자도 분명히 존재한다. 이를 보완하기 위한 것이 ‘비교과 프로그램’이라 할 수 있다.

2.2. 비교과 프로그램 현황

일반적으로 본교에 재학중인 유학생들은 학교에 재학하는 모든 학생들이 참여할 수 있는 비교과 프로그램에 특별한 참여 제한은 없다. 본인의 의사와 노력만 있다면 한국 학생들과 동일하게 비교과 프로그램에 신청하고, 참여할 수 있다. 다만 한국 학생들과 다르게 낯선 문화와 언어에 적응하기 위한 별도의 프로그램이 필요할 수 있는데 본교에서는 유학생만을 대상으로 몇 가지 비교과 프로그램을 운영하고 있다.

먼저 소개할 비교과 프로그램은 유학생 튜터링 제도이다. 2020학년도 2학기부터 새로 도입한 프로그램으로, 기존에 실시하고 있는 유학생 멘토링 제도를 보완한 프로그램이다. 현재도 유학생 대상 봉사단을

별도로 운영하고 있기 때문에 ‘튜터링 제도’는 유학생의 생활이나 문화 적응이 아닌 한국어 학습과 전공 학습에 관련한 도움을 주는 프로그램이다. 튜터링제도는 유학생 관련 부처와 ISEP 담당 교수가 함께 운영하고 있으며, 튜터의 선발 및 교육, 유학생 배정 및 지원에 대한 전반의 부분을 협의하여 운영하고 있다. 특히 2020학년도에는 비대면으로 유학생 지원 및 관리가 가능한 소프트웨어를 독자 개발하여 튜터링 제도에 도입·운영하고 있다.

다음으로는 유학생 대상의 ‘TOPIK 지원 프로그램’이 있다. 2019년까지는 방학 중에만 운영하던 것을 2020년부터 학기에도 운영하는 것으로 변경하였으며, 유학생들의 한국어능력시험대비를 위한 비교과 프로그램이라 할 수 있다. 이는 교과에도 따로 편성되어 있는데 본교에서는 점진적으로 교과에서의 ‘TOPIK’ 수업을 폐지하고, 이를 비교과 형태로 전환하려고 한다. 이는 3장에서 다시 언급하겠지만 교양교과로서의 정체성과도 관련된 부분이라 할 수 있다.

마지막으로 유학생 대상의 ‘미술 심리 상담 프로그램’이 있다. 미술심리상담 프로그램은 본교의 학생상담센터에서 운영하는 프로그램으로 그림 그리기, 색칠하기, 만들기 등 미술활동을 통해 자신의 내면을 들여다보고 마음 속 이야기를 나눔으로써 유학생의 심리적 스트레스 해소를 목표로 운영되고 있다. 학습자의 국적에 따라 별도의 학습자 모국어가 가능한 강사를 초빙하거나 통역을 두고 프로그램을 진행하고 있어 학습자들의 만족도가 매우 높은 프로그램이다.

이밖에도 본교에서는 유학생 대상의 취업지원프로그램이나 글쓰기 침식 프로그램 등이 운영되고 있으며, 앞으로는 교과의 비중을 점차 줄이고, 다양한 비교과 프로그램을 운영하기 위한 계획을 수립하고 있다.

3. 교양교과로서 ISEP 과정의 정체성

3.1. 교양교과목으로서 유학생 대상 교과목의 문제점

각 대학의 교양교육을 담당하는 곳에서 대학의 교육과정을 객관적으로 살피고, 개선하기 위해 외부 기관의 도움을 받아 컨설팅을 진행하기도 한다. 이는 교양교육과정에 대한 평가를 준비하는 과정이기도 하지만 실제 교양교육의 본래적 가치와 목표를 점검하기 위한 매우 중요한 일이 되기도 한다.

ISEP 과정에 해당하는 교과목들 역시 이러한 이유로 외부 기관의 도움을 받아 컨설팅을 진행한 적이 있다. 이러한 컨설팅 결과는 현재 ISEP 과정과 유사한 유학생 교육 과정을 운영하고 있는 대학의 공통의 고민거리가 될 것이라 생각해 본 발표에서 함께 공유하고자 한다.

현재 국내 대학의 유학생 대상 한국어교육 과정은 크게 두 가지로 구분된다. 일반적으로 ‘언어연수생’으로 구분하는 대학 입학 전의 언어과정과 입학 후 교양 과정이 그것이다. ‘유학생’은 보통 두 가지를 모두 포함하고 있지만 본 발표에서 살피고자 하는 과정은 후자의 과정이다. 언어연수생의 경우 언어학습을 중점적으로 시행하는 것이 당연한 일이지 큰 문제가 없지만 이미 대학에 입학한 학생을 대상으로 한국어교육을 시행하는 문제는 대학이 추구하는 목표나 교양교육과정의 지향점과는 상당 부분 괴리가 발생할 수 있다. 앞서 2장에서 제시한 바와 같이 본교의 경우 신입학한 유학생은 한 학기에 10~14학점을

수강해야 한다. 이는 유학생의 입장에서는 한국어능력 향상에 도움이 되는 일이지만 교양교육의 관점에서 본다면 본래적 가치나 방향과는 다른 일이 될 수 있다. 본교에서도 이를 강제하는 것은 아니지만 대부분의 유학생들이 좀 더 다양한 주제의 교양 교과목을 수강하기보다는 본인에게 유리한 한국어과정을 우선적으로 수강하기 때문에 입학 후 1년은 대부분의 유학생들이 한국어 과정을 이수하는 것을 목표로 하고 있으며, 다른 교양교과의 수강을 부담스럽게 생각하고 있다.

백승수(2020:21)에서는 앞으로의 교양교육은 역량교육이라는 인식이 확산될 것으로 전망되며, 교양교육의 미래를 위해서도 핵심역량교육에 대한 탐구가 필수적이라고 기술한 바 있다. 이는 교양교육이 단순히 광범위한 영역의 불특정 교과를 포함한 비전문적인 교육이 아니라 특정의 핵심역량을 함양하고, 발전시킬 수 있는 보다 전문적인 교육과정으로 바뀌어간다고 해석할 수도 있을 것이다. 하지만 현재 국내 대학에서 개설하고 있는 또는 운영하고 있는 한국어관련 교양과정은 오히려 대학이 추구하는 교양교육 목표와는 사뭇 다른 길을 가는 듯하다.⁴⁾ 발표자 역시 교양대학에 소속되어 교양교육과정을 이해하고, 적용해야 하는 입장과 한국어교육을 담당하는 교수자의 입장에서 이는 매우 우려되는 부분이다.

사실 해법은 의외로 간단할 수 있다. 대학이 입학 조건을 한국어능력시험 5급이나 6급 정도로 제한한다면 사실상 이러한 우려는 물론 불법체류나 중도이탈의 문제까지 해결될 수 있다. 하지만 국내의 그 어떤 대학도 감히 이러한 입학 조건을 내걸 수 있는 현실이 되지 못한다.⁵⁾ 당장에 16만 명의 유학생은 아마도 1/3도 남지 않는 상황이 될 수도 있다. 그렇기에 입학 자격을 높이는 일은 가장 단순하고 근본적인 해결방법은 될 수 있지만 현실적인 방법은 되지 못한다.

그렇다는 것은 앞으로도 유학생을 위한 한국어교육 과정이 교양교육과정 안에서 이루어질 수밖에 없다는 의미이다. 또한 교육부에서도 입학 후 부족한 언어능력을 대학의 자체적인 교과 편성을 통해 해소하는 것을 권장하고 있기 때문에⁶⁾ 유학생 인증제를 실시하고 있는 교육부의 입장도 명확하다고 볼 수는 없다.

유학생 대상의 교양교육과정은 작게는 교수자와 학습자의 문제이지만 크게는 대학 본부와 교양 관련 기관의 문제이고, 더 넓게는 정부 부처와 대학의 문제가 되기도 한다.

3.2. 유학생 대상 교양교육과정의 개선 방향

앞서 살핀 바와 같이 대학의 교양교육과정에서 유학생 대상의 교육과정은 현실적으로 대학이 취할 수 있는 아슬아슬한 방법이며, 누구의 입장에서 보느냐에 따라 달라질 수 있다. 본 발표에서는 유학생 대상의 교양교육과정의 개선 방향을 본교의 유학생 교육과정의 관점에서 몇 가지 제시하는 것으로 결론을 대신하고자 한다.

첫째, 유학생 대상으로 개설된 교과목을 교과와 비교과로 명확하게 구분하는 일이 필요하다. 실제 본교에서 개설된 TOPIK 관련 교과는 엄밀한 차원에서 교양 교과목으로 분류하기에 어려움이 있다. 유학생들의 언어능력 향상에 도움을 주는 것은 분명하지만 이러한 교과들은 비교과 형태로 전환하는

4) 국내 대학의 한국어교육 과정 전반에 대한 문제는 후속 연구에서 살피기로 한다.

5) 현재 국내 대학은 3급 입학(조건부 2급 입학도 가능)이 기본이며, 졸업 전까지 4급 취득을 기준으로 삼고 있다.

6) 단, 한국어말하기나 한국어읽기와 같이 직접적인 언어이 드러나는 교과목을 개설하거나 수강하는 일은 권장하지 않는다고 제시한다.

것이 유학생, 더 나아가 대학의 교양교육에도 바람직할 것으로 보인다.

둘째, 유학생 대상의 교양교과목 개편에도 핵심역량을 반영할 필요가 있다. 예를 들어 본교의 유학생 대상 한국어 교양 강좌들은 모두 '심화'영역 중 '인문 언어'영역에 배치되어 있고, 과목마다 차이는 있지만 '의사소통 역량'을 주역량으로 설정하고 있다. 물론 핵심역량을 설정하는 것만으로 과목의 성격이 바뀌는 것은 아니지만 정확한 목표가 생긴다는 것만으로 충분한 변화가 생길 수 있다.

셋째, 최종적으로는 '언어 능력'향상이 목표가 되겠지만 좀 더 다양한 방법으로 그 목표를 달성할 수 있는 교과목을 신설하는 일이다. 본교에서는 토픽 관련 교과목을 비교과 프로그램으로 전환하는 계획과 함께 플립러닝 방식의 주제 발표 수업을 신설하였다.⁷⁾ 단순히 한국어 읽기나 쓰기를 학습하는 것이 아니라 사회 전반의 문화를 이해하거나 종합적 사고력을 배양할 수 있는 교과로 개편 또는 신설하는 것도 하나의 개선 방향이 될 수 있을 것이다.

하지만 무엇보다 이러한 교육과정의 개선이 이루어지기 위해서는 적지 않은 '기다림'의 시간이 필요하다는 것이다. 정부부처와 대학, 대학 내 전공교육과 교양교육의 이해관계 속에서 유학생 대상의 교양교육 과정은 정확한 설자리를 찾지 못하고 있다. 이는 국내의 대학이 유학생을 본격적으로 받기 시작한 것이 채 20년도 되지 않았다는 점을 고려할 때 지극히 자연스러운 일이며, 일종의 성장통으로 받아들일 수도 있는 일이다. 그렇기에 변화를 전제로 약간의 기다림이 필요한 것이며, 유학생 교양교육과정을 담당하는 교수자만의 문제가 아닌 대학과 정부부처 모두의 관심과 노력이 필요할 것이다.

참고문헌

교육부(2019), '외국인 유학생 및 어학연수생 표준업무처리요령'

교육부(2020), '2020학년도 교육국제화역량 인증제 및 외국인 유학생 유치·관리 실태조사 시행 공고', 교육부 공고 제2020-327

백승수(2020), '핵심역량기반 교양교육의 당면 과제와 개선 방향', 『교양교육연구』 14(3), 한국교양교육학회, 11-23쪽.

7) 현재 본교에서는 '테마별로 배우는 한국문화' 수업을 플립러닝으로 운영하고 있으며, 2021학년도 1학기부터는 '주제가 있는 한국어 프레젠테이션'이라는 플립러닝 교과를 새롭게 신설할 예정이다.



“건국대학교 글로컬캠퍼스 유학생 교육과정의 어제와 오늘”에 대해

이소영(성균관대)

우선 건국대학교의 유학생 관련 교육과정에 대한 소개와 운영에 대한 발표자의 말씀을 잘 들었습니다. 유학생 교육을 담당하고 있는 토론자의 입장에서 충분히 공감할 수 있는 이야기라 사료됩니다. 특별히 학문적인 이견이 있는 발표가 아니기에 말씀하신 건국대학교의 사례 관련해 몇 가지 질문하는 것으로 토론을 대신하고자 합니다.

첫째, 2.1.에서 전공 교수자들의 응답 내용 중 유학생들의 언어 능력 향상에 대한 응답이 높다고 하셨는데 이에 대한 구체적인 이유를 여쭙고 싶습니다.

둘째, 2.2. 비교과 프로그램 소개에서 유학생 대상의 소프트웨어를 개발하여 적용하고 있다고 하셨는데 해당 프로그램이 교내 자체적으로 개발된 것인지 또는 외부 프로그램을 사용하고 있다는 말씀이신지 조금 더 상세한 설명을 부탁드립니다.

셋째, 발표지의 3장에서 언급된 바와 같이 현재의 유학생 대상 교양교육 과정은 꼭 필요한 과정이면서 다툼의 여지가 분명히 존재하는 부분이라 생각합니다. 혹시 발표자께서 기술하신 개선 방향 외에 다른 대학들이 참고할 수 있는 개선 방향이 더 있으시면 말씀을 부탁드립니다.

감사합니다.

교양교과목 수업 난이도 분석

- 교과 『러시아 바로알기』 비교분석을 중심으로

전병국(전국대 글로컬)

I. 들어가며

대학의 학제를 큰 단위로 분류할 때 전공과 교양으로 나눌 수 있으며, 이때 분류 기준은 교육의 목적으로서, 전공교육의 핵심 목적은 ‘특정 영역에 특화된 전문적 지식과 기술의 습득’, 교양교육의 핵심 목적은 일반적 ‘보편지성의 기본적 확립’이라 할 수 있다.¹⁾

산업사회로 진입하면서 사회구조는 전문화와 세분화 중심으로 재편되었고, 효율성은 선택의 기준이 되었다. 이에 따라 교육 또한 전문화와 세분화의 기초 아래 지식 습득과 기술 교육이 큰 부분을 차지하게 되었다. 그러나 현재 시공간의 제한이 무의미해지는 탈(脫)경계의 시대를 맞이하여, 보편적 지식을 바탕으로 한 학문 간 융합이 중요한 과제로 떠오르고 있다. 다양한 상황에 따른, 올바른 문제 해결 능력이 중요시되는 사회로 전환되고 있는 것이다.

이러한 상황은 대학교육 내(內) 교양교육의 중요도 상승과도 연관되어 있다고 할 수 있다. 현재 세계적으로 교양교육의 강화는 일반적인 추세이며, 대학 내 교양 교과목 수의 증가를 통해서 확인할 수 있다.²⁾

물론, 여기서 교양교육의 강화는 전공교육의 약화라는 경쟁적 관점을 초래할 수 있는 원인이 될 수도 있다. 그러나 중요한 것은 교양교육과 전공교육을 경쟁자의 관점에 다루어서는 안 되며, 오히려 협력자의 위치에서 바라보아야 한다는 것이다. 사회는 급속도로 변화하고 있고, 다양한 상황에 따른, 올바른 문제 해결 능력이 중요시되는 사회일수록, 전문화되고 고도화된 지식을 바탕으로 유연한 판단 능력이 결국 승패를 좌우하게 될 것이기 때문이다. 전문 지식의 부재는 판단의 오류를 높이며, 유연성의 부재는 경직된 사고로 선택의 효율성을 저해한다. 현재 대학교육은 그 어떤 시대보다 더 화이부동(和而不同)의 정신이 중요시되는 시기로 넘어가고 있음을 기억해야 한다.

본 연구는 “어떻게 교양교육의 효율성을 높일 수 있는가?”라는 문제에서 출발했다. 그러나 ‘교양 교과

1) 손동현(2010). “교양교육과 전공교육의 균형과 수렴에 관해” 교양교육연구 4(2), 한국교양교육학회, 19-27.

2) 하버드대학의 경우, 교양 과목의 수업 차지 비율이 50.0~56.3%에 이르고 있으며 북경대학의 경우에도 교양교과목 비율이 41.4%를 차지하고 있음 - 윤유진(2018). “대학 교양교육과정 개선을 위한 국내·외 대학의 교양교육과정 비교연구” 한국교양교육학회 학술대회 자료집, 한국교양교육학회, 44-52. 참고

목 수의 증가'와 같은 양적 측면보다는, '교양 교과목의 난이도'와 같은 질적 측면 탐구에 중심을 두고자 하였다.

질적 측면 탐구를 위해서 먼저 본 연구는 교양교육의 기본적 개념에서 출발하게 되었으며, 앞에서 말한 것처럼 교양교육의 핵심 목적은 '일반적 보편지성의 기본적 확립'이라는 명제를 생각하게 되었다. 그리하여 교양교육에서 말하는 "일반적 보편지성은 무엇이며? 어떻게 효과적으로 학습시킬 수 있을까?"라는 문제로 연구의 중심이 이동하게 되었다.

미국에서 교양교육의 개념은 공통교육(general education)으로서, 전공과 관계없이 모든 학생에게 제공되는 기본교육을 의미하며, 반면, 유럽에서는 문자 그대로 교양교육(liberal education)으로서, 고전 문학, 역사, 문화 전통 등의 인간의 내재적 가치 추구하고 관련된 교육을 의미한다.³⁾

한국에서 교양교육은 '교양기초교육', '기초교양교육', '공통기초교육', '기초교육', '전공기초교육', '자유교육', '일반교육', '일반교양교육', '인문교양교육'등 다양한 이름으로 불리고 있으며,⁴⁾ 위의 공통교육(general education)과 교양교육(liberal education) 양쪽 모두를 포괄하는 개념을 사용하고 있다.⁵⁾ 한국 대학 내 교양교육은 전공에 상관없이 모든 학생들에게 공통으로 제공되는 기본적인 학문적 지식(general education)이라는 측면에서 전공교육과 다르며, 교육내용 안에 기본적인 학문적 지식뿐만이 아니라 전인적 인격체 형성을 목표로 하는 교육의 의미(liberal education)를 더하고 있다는 점에서 단순한 지식 및 기술 습득형 교육과는 차별성을 갖는다.

이러한 개념을 총합할 때, 한국 대학교육에서 교양교육은 모든 학생에게 이해가 가능한 폭넓고 기본적인 학문적 지식을 제공하고, 더불어 인성 및 기본소양과 지적능력을 함양하는 데 목적이 있으며, 이것이 앞에서 말한 교양교육의 '일반적 보편지성'이라 할 수 있겠다.

교양교육에서 학생에게 제공해야 할 최소한의 목표로서 '일반적 보편지성'이 기본적인 학문적 지식과 더불어 전인적 인격체 형성을 위한 학습이라면, 이 둘 사이의 적절한 분배는 교양 교과목의 학습 효율성과 밀접한 관계를 맺고 있다고 할 수 있다.

물론, 단일교과 학습 과정에서 기본적인 학문적 지식과 더불어 전인적 인격체 형성과 관련된 내용은 교양교육의 특성상 상호연관성을 가지는 것은 당연하지만, 혹시나 한쪽에 치우치는 학습으로 진행될 때 '일반적 보편지성'의 개념과는 상충할 수 있음을 생각해야 한다.

즉, 교양교과를 진행하면서 학문적 지식만을 강조해서는 전공 교과목과의 차별성을 가질 수 없고, 더욱이 교양교육이 전공과는 상관없는 모든 학생을 대상으로 한다는 측면에서 학습 이해도 측면에서 문제가 발생할 소지가 크다. 또한 전인적 인격체 형성과 관련된 학습에만 치중해서 과도하게 시간을 분배할 때, 대학교육으로서 전문성과 학문성에 대한 부재를 초래할 수도 있음을 생각해야 한다.

3) Rust, M. M.(2011). "The utility of liberal education: Concepts and arguments for use in academic advising", NACADA Journal 31(1), 5-13.

4) 강명구, 김지원(2010). "한국대학의 학수구조 변화와 교양교육의 정체성 확립의 과제" 아시아교육연구 11(2), 327-361. 손동현(2006). "인문교양교육의 의미와 과제" 어문논집 37, 203-231.

5) 박주호, 유기웅(2014). "대학 교양교육에 대한 인식. 만족도 및 교육과정 개선요구에 관한연구" 교양교육연구 8, 43-82. 이태수(1996). "대학교양교육의 이념"김남두, 김영식(편). 대학 개혁의 과제와 방향, 서울: 민음사; 101-105.

II. 교양교과 수업 난이도에 따른 만족도 및 이해도 변화

2.1 교양교과 개발 과정과 수업 난이도

일반적으로 대학 내 교양교과의 개설은 다양한 방법을 통해서 진행되지만, 무엇보다 학생의 필요를 학교가 파악하여 신규과목을 공모하고 신설하게 된다. 이때 교수자에 의해서 새롭게 교과목이 개발되거나, 혹은 전공교과 내 교과 중 일반학생 대상으로 전환이 되었을 때 효과성이 좋다고 판단되는 교과가 새로운 교양교과로 개발되기도 한다.

전공교과를 교양교과로 새롭게 전환하게 될 때, 다양한 장점들이 있는데, 무엇보다 이미 학문적 기본 정보 및 전문적 지식을 확보한 상태에서 교양교과로서의 특성 쪽을 강화하면 된다는 개발의 효율성을 뽑을 수 있다. 이때 교과목 개발자는 교양교과로서의 특성, 모든 학생을 대상으로 한다는 수강대상 확장 개념과 더불어 전인적 인격체 형성을 위한 교육 내용이 포함되어야 한다는 사실을 충분한 인지한 상태에서 교과목 개발에 임해야 한다.

전공교과를 교양교과로 전환·개발함에 있어서, 모든 학생을 대상으로 하기에, 전공교과보다는 전문적 지식 및 정보와 관련된 수업 내용은 줄이고, 전인적 인격체 형성을 위한 교육내용은 포함하는 것이 일반적이다. 과연 이때 비율은 어떻게 정하는 것이 효율적일까? 이 비율은 교과의 난이도를 결정하는 중요 이유 중의 하나가 되며, 결국 학생들의 만족도와 이해도와 연결을 맺게 된다.

교양과 전공 간의 관계를 분석한 국내 연구로 현재까지 다양한 결과물이 나오고 있다. 손동현⁶⁾은 연구를 통해서 바람직한 대학교육을 위해서 전공교육과 교양교육 간의 균형과 수렴, 통합을 강조했으며, 최문기⁷⁾는 설문자료 분석을 통해 좋은 전공수업과 교양수업에 대한 학생들의 인식을 비교하였다. 이효진 등⁸⁾은 교양과목과 전공과목 간 수강 신청 기준에 대한 차이를 분석하였으며, 송영명 등⁹⁾은 상관분석과 회귀분석을 활용하여 전공 및 교양 수업 만족도에 영향을 미치는 요인이 차별적임을 밝혔다. 구유영 등¹⁰⁾은 대학졸업생의 수강 자료를 활용하여 전공 및 교양교과목의 이수 특성을 파악하고, 대학의 교육과정 구조 및 이수체계에 대한 문제점과 개선 방향을 제시하였다.

본 연구는 이러한 선행 연구를 바탕으로, 전공교과를 교양교과로서 새롭게 전환·개발할 때, 학문적 지식 및 전문적 정보와 관련된 내용과 전인적 인격체 형성을 위한 교육내용의 효과적 비율을 탐구하고자 하였다. 이러한 탐구는 교양교과의 효과적인 학업 난이도를 찾아가는데 매개체가 될 수 있으며, 결과적으로 교양교육의 근본적 목적인 ‘일반적 보편지성’의 ‘효과적 전달’에 대한 리트머스 종이 가 될 것이다.

2.2 교양교과 『러시아 바로알기』 개발과 수업 진행

6) 손동현(2011). “분과학과 교양교육의 불협화, 그 연원과 현실 그리고 전망” 교양교육연구 5(1), 한국교양교육학회, 171-194.

7) 최문기(2016). “학생들이 인식하는 좋은 전공수업과 교양수업의 비교연구” 교양교육연구 10(3), 한국교양교육학회, 325-348.

8) 이효진, 윤가영, 박인우(2017). “교양과목과 전공과목에 따른 대학생의 수강신청 기준에 관한 연구” 한국교육학연구 23(4), 안암교육학회, 79-99.

9) 송영명, 유신복, 김명주(2018). “대학생의 대학 몰입, 교수-학생 상호작용, 능동적·협력적 학습활동이 전공 및 교양 수업 만족도에 미치는 영향” 학습자 중심교과 교육연구 18(10), 학습자중심교과교육학회, 977-995.

10) 구유영, 박돈하, 김정재, 박영희, 고철기, 이보경(2019). “대학생 전공-교양 교과목 이수 특성에 나타난 교육과정 구조와 이수체계의 문제” 교양교육연구 13(2), 한국교양교육학회, 369-396.

2.2.1 교과 『러시아 바로알기』 개설 과정

『러시아 바로알기』 교과는 학생들의 필요에 따라, 현재 급속하게 발전하고 있는 한국과 러시아의 관계성 및 러시아에 대한 바른 이해를 목표로 본 교양대학 사회과학영역에서 심화교양교과로 개설된 교과이며, 국제지역전공의 『러시아문화의 이해』 전공선택 교과를 바탕으로 일반학생들을 대상으로 전환·개발된 교과이다. 현재 매 학기 2강좌, 각 45명의 학생을 대상으로 교과 진행 중이다.

2.2.2 교과 『러시아 바로알기』 적용 비율

『러시아 바로알기』 교과는 교과목 개발 시 국제지역전공의 『러시아문화의 이해』 전공선택 교과의 기본적인 학문적 지식과 전문적 정보를 바탕으로 개발되었다. 이때 교양교과의 특성을 위해서, 전공교과보다는 학문적 지식 및 전문적 정보와 관련된 수업 내용은 줄이고, 전인적 인격체 형성을 위한 교육내용은 포함했다. 전인적 인격체 형성을 위한 교육내용은 러시아와 직접적 관련 된 지식과 정보는 아니지만, 기본적으로 러시아를 포함하는 국제사회와 국제관계를 이해하는 데 필요하다고 판단되는 지식과 정보를 의미한다. 예로 국제외교의 개념 등이다.

『러시아문화의 이해』 교과는 3학점, 3시간 전공선택 교과로서, 강의는 평균적으로 각 주차당 68장의 ppt 페이지로 구성되어 있었다. 수업 ppt를 내용 면으로 분석할 때, 학문적 지식 및 전문적 정보와 직접 관련된 수업 내용은 평균적으로 62장으로 분석되었다.¹¹⁾ 즉 전체 수업 내용 중 약 91.1%가 학문적 지식 및 전문적 정보와 직접 관련된 부분이라고 할 수 있겠다.

『러시아 바로알기』 교과를 개발 당시, 『러시아문화의 이해』의 학문적 지식 및 전문적 정보와 직접 관련된 부분을 직접 인용하거나, 간접 변용하여 사용하였다. 이때 강의의 효율성 분석을 위해서, 학기별로 『러시아문화의 이해』의 학문적 지식 및 전문적 정보에 대한 인용과 변용의 비율을 학기별 다르게 적용하였다. 2019년 2학기과 2020년 1학기의 인용 및 변용의 비율은 다르다. 이 비율변화와 학생들의 평가를 비교·분석하였을 때, 효과적인 전문적 지식 및 정보 관련 제공 비율을 찾아낼 수 있을 것으로 판단하였다.

2019년 2학기 『러시아 바로알기』 교과에서 사용한 ppt는 매 강의 평균적으로 각 주차당 60장이었으며 『러시아문화의 이해』의 학문적 지식 및 전문적 정보에 대한 인용 ppt는 각 주차당 평균적으로 49장(약 81.6%)이었다. 그리고 2020년 1학기 『러시아 바로알기』 교과에서 사용한 ppt는 매 강의 평균적으로 각 주차당 60장이었으며 『러시아문화의 이해』의 학문적 지식 및 전문적 정보에 대한 인용 ppt는 각 주차당 평균적으로 44장(약 73.3%)이었다.¹²⁾

2.2.3 교과 『러시아 바로알기』 난이도 변화에 따른 만족도와 이해도 분석

『러시아 바로알기』 교과의 2019년 2학기과 2020년 1학기는 강의는 전체 교육 내용 중 전문적 지식

11) 전공교과 『러시아문화의 이해』의 수업 ppt 내용 분석에 있어서, 학문적 지식 및 전문적 정보와 직접 관련된 수업 내용에 대한 구분은 각 페이지에 등장하는 핵심 단어, ‘러시아’와 ‘러시아 관련 단어’에 대한 유무로 판단하였다. 매 강의 평균적으로 68장의 ppt 페이지 중 핵심 단어 ‘러시아’와 ‘러시아 관련 단어’가 없는 ppt 페이지는 평균적으로 6장이었으며, 주 내용은 전문적 정보보다는 보편적 정보 해설이었다.

12) 교양교과 『러시아 바로알기』의 수업 ppt 내용 분석에 있어서, 러시아 관련 학문적 지식 및 전문적 정보와 직접 관련되기보다는 전인적 인격체 형성을 위한 교육과 관련이 있는 ppt 페이지는 2019년 2학기 대략 20%, 2020년 1학기 대략 30%였다. 예) 5주차 ‘러시아문화’ 주제 강의 시 내용 구성 : 문화 관련 일반 개념 + 러시아미술, 음악 등 전문 지식 및 정보로 진행

및 정보 관련 제공이 대략 80%에서 70%로 감소했다. 이것은 교과 개발 초기 전문적 지식 및 정보 관련 제공을 중요시했지만, 교양교과 특성 강화를 위해서 전문적 지식 및 정보와 관련된 수업 내용은 줄이고, 전인적 인격체 형성을 위한 교육내용은 더욱 포함했기 때문이었다. 이러한 사항은 <표 1의 12번 조항, 표 2의 10번 조항>를 통해서도 확인할 수 있다.

2019년 2학기에 비해서 2020년 1학기의 전문 지식 습득과 관련된 평가는 97.62에서 95.35로 낮아졌음을 알 수 있다. 그러나 난이도 변화에 따른 만족도는 2019년 2학기 95.24에서 2020년 1학기 96.28로 상승하였다. (<표 1의 6번 조항, 표 2의 5번 조항> 참조)

이것은, 교과목 특성 강화를 위해서 전문적 지식 및 정보와 관련된 수업 내용은 줄이고, 전인적 인격체 형성을 위한 교육내용은 더 포함시키는 것이 만족도 상승에 영향을 주었다고 생각 할 수 있다. 또한, 난이도 변화에 따른 이해도도 2019년 2학기 94.29에서 2020년 1학기 95.35로 상승하였다. 즉, 교과목 특성 강화를 위해서 전문적 지식 및 정보와 관련된 수업 내용은 줄이고, 전인적 인격체 형성을 위한 교육내용은 더 포함시키는 것이 교과의 이해도 상승에도 영향을 주었음을 확인할 수 있다. (<표 1의 8번 조항, 표 2의 6번 조항> 참조)

<표 1> 2019년 2학기 『러시아 바로알기』 강의평가

번호	구분	문항내용	점수(100점)	전체교수점수평균
1	Context	교수님은 교육매체를 적극 활용하였다.	95.24	88.60
2	Context	교수님은 학생의 적극적인 참여를 유도하였다.	94.76	89.00
3	Input	교수님은 강의준비를 충실히 하여 수업하였다.	96.19	90.20
4	Input	교수님은 강의계획서대로 수업을 충실히 진행하였다.	95.71	90.20
5	Input	교수님은 수업시간마다 수업목표를 명확히 제시되었다.	95.71	89.60
6	Process	수업의 수준이나 난이도는 적절하였으며 쉽게 전달되었다.	95.24	87.60
7	Process	교재 및 참고자료는 수업에 적절히 활용되었다.	94.76	88.80
8	Process	수업내용은 충분히 이해되었다.	94.29	87.40
9	Process	교수님은 수업 끝날 때 학습내용을 잘 정리하여 전달하였다.	94.76	88.00
10	Product	이 수업을 통해 학습의욕과 학습동기가 유발되었다.	94.29	86.40
11	Product	평가는 전반적으로 공정하고 합리적이었다.	94.29	88.60
12	Product	이 수업을 통해서 이 분야에 대한 지식과 사고의 폭이 넓어졌다.	97.62	88.80
13	Product	이 수업은 강의계획서에 제시되었던 수업목표를 충족시켰다.	96.19	89.20

<표 2> 2020년 1학기 『러시아 바로알기』 강의평가

번호	구분	문항내용	점수(100점)	전체교수점수평균
1	Context	교수님은 교육매체를 적극 활용하였다.	94.42	88.20
2	Context	교수님은 학생의 적극적인 참여를 유도하였다.	93.95	88.80
3	Input	교수님은 강의계획서대로 수업을 충실히 진행하였다.	93.49	90.20
4	Input	교수님은 수업시간마다 수업목표를 명확히 제시되었다.	96.28	89.80
5	Process	수업의 수준이나 난이도는 적절하였으며 쉽게 전달되었다.	96.28	87.00
6	Process	수업내용은 충분히 이해되었다.	95.35	86.80
7	Process	교수님은 수업 끝날 때 학습내용을 잘 정리하여 전달하였다.	93.02	87.40
8	Product	이 수업을 통해 학습의욕과 학습동기가 유발되었다.	93.02	85.40
9	Product	평가는 전반적으로 공정하고 합리적이었다.	95.81	88.40
10	Product	이 수업을 통해서 이 분야에 대한 지식이 넓어졌다.	95.35	88.40
11	Product	이 수업은 강의계획서에 제시되었던 수업목표를 충족시켰다.	95.35	89.20

III. 나가며

본 연구는 교양교과 내(內), 학문적 지식 및 전문적 정보와 관련된 내용과 전인적 인격체 형성을 위한 교육내용의 효과적 비율을 살펴보는 데 목적이 있다. 이를 위하여 전공교과의 교양교과로서의 전환·개발 과정에서 학문적 지식 및 전문적 정보와 관련된 내용 비율과 이에 따른 만족도 및 이해도를 살펴보았다.

주요한 연구 결과에 대한 정리 및 논의는 다음과 같다.

첫째, 교양교과 내 학문적 지식 및 전문적 정보와 관련된 내용 비율은 전공교과와 비교할 때 달라야 한다.

둘째, 교양교과 내 학문적 지식 및 전문적 정보와 관련된 내용 비율은 학생들의 만족도 및 이해도와 관련이 있다.

셋째, 교양교과 내 학문적 지식 및 전문적 정보와 관련된 내용 비율을 낮출수록 수업 난이도는 낮아지며, 이는 학생의 교과 만족도 및 이해도 상승에 일정한 영향이 있다.

물론, 이와 같은 연구 결과에 대한 정리 및 논의는 향후, 더 많은 자료의 분석과 탐구를 통해서 수정되고, 확증되어야 할 것이다. 특히 세 번째 논의 중, ‘학문적 지식 및 전문적 정보와 관련된 내용 비율을 낮출수록, 학생의 교과 만족도 및 이해도 상승에 영향’에 대해서는 보다 면밀한 분석이 필요하다. 학문적 지식 및 전문적 정보와 관련된 내용 비율을 낮출 수로 조건 없이 교과 만족도 및 이해도가 상승한다고 판단해서는 안 된다. 오히려 너무 낮은 학문적 지식 및 전문적 정보와 관련된 내용 비율은 교과 만족도 및 이해도 하락을 주도할 수 있다. 중요한 것은 비율에 대한 분석과 효과적 비율의 발견이다.

본 연구는 『러시아 바로알기』 교과 비교분석을 통해서, 학문적 지식 및 전문적 정보와 직접 관련된 내용과 전인적 인격체 형성을 위한 교육내용의 비율이 대략 8 대 2보다는 7 대 3이 효과적임을 확인할 수 있었다. 그러나 이 또한 위에 말한 바와 같이, 향후 보다 많은 교과 분석과 탐구 그리고 다양한 학생들의 정량 및 정성 평가 분석을 통해서 수정되고, 확증되어야 할 것이다.

대학 내 교양교육과 전공교육은 다른 목적성을 가지고 있다. 그리고 이 다른 목적성은 교육내용에 차이를 부여한다. 전공교육을 교양교육처럼 진행해서는 안 되며, 교양교육 또한 전공교육처럼 진행해서는 안 된다. 예를 들어 전공으로서 외국어교육의 목적이 외국어에 대한 전문성 확립과 학문적 성과에 그 중심을 둔다면 교양으로서 외국어교육의 목적은 외국어를 통한 소통과 다른 문화에 대한 이해를 중심에 두어야 한다. 물론 이 다름은 틀림을 의미하는 것이 아니기에 전공교육과 교양교육 간의 차별로 표출되어서는 안 된다.

무엇보다, 교양교육의 목적이 넓고 기본적인 학문적 지식을 제공하고, 더불어 인성 및 기본소양과 지적 능력을 함양하는 데 있음을 상기할 때, 학문적 지식 및 전문적 정보 제공과 더불어 전인적 인격체 형성을 위한 교육내용은 반드시 포함되어야 한다. 또한, 이와 더불어 효율적인 비율을 통한 학생들의 이해도와 만족도를 충족시키게 될 때, 교양교육은 그 목적에 따는 긍정적 결과를 맞이하게 될 것임을 생각해야 한다.

참고문헌

- 구유영, 박돈하, 김정재, 박영희, 고철기, 이보경(2019). “대학생 전공-교양 교과목 이수 특성에 나타난 교육과정 구조와 이수체계의 문제” 교양교육연구 13(2), 한국교양교육학회, 369-396.
- 강명구, 김지원(2010). “한국대학의 학수구조 변화와 교양교육의 정체성 확립의 과제” 아시아교육연구 11(2), 327-361.
- 손동현(2006). “인문교양교육의 의미와 과제” 어문논집 37, 203-231.
- 박주호, 유기웅(2014). “대학 교양교육에 대한 인식, 만족도 및 교육과정 개선요구에 관한연구” 교양교육연구 8,

- 43-82. 이태수(1996). “대학교양교육의 이념”김남두, 김영식(편). 대학 개혁의 과제와 방향, 서울: 민음사; 101-105.
- 손동현(2010). “교양교육과 전공교육의 균형과 수렴에 관해” 교양교육연구 4(2), 한국교양교육학회, 19-27.
- 손동현(2011). “분과학문과 교양교육의 불협화, 그 연원과 현실 그리고 전망” 교양교육연구 5(1), 한국교양교육학회, 171-194.
- 송영명, 유신복, 김명주(2018). “대학생의 대학 몰입, 교수-학생 상호작용, 능동적·협력적 학습활동이 전공 및 교양 수업 만족도에 미치는 영향” 학습자 중심교과 교육연구 18(10), 학습자중심교과교육학회, 977-995.
- 이효진, 윤가영, 박인우(2017). “교양과목과 전공과목에 따른 대학생의 수강신청 기준에 관한 연구” 한국교육학연구 23(4), 안암교육학회, 79-99.
- 최문기(2016). “학생들이 인식하는 좋은 전공수업과 교양수업의 비교연구” 교양교육연구 10(3), 한국교양교육학회, 325-348.
- Rust, M. M.(2011). “The utility of liberal education: Concepts and arguments for use in academic advising”, NACADA Journal 31(1), 5-13.



“교양교과목 수업 난이도 분석 - 교과 『러시아 바로알기』 비교분석을 중심으로”에 대해

이연주(전국대 글로컬)

1. 주제 관련

세계적으로 교양교육이 강화되는 시점에서 전공 교육과 교양교육의 차이를 드러내고, 수업의 난이도를 각 목적과 교육수요자에 따라 달리해야 한다는 문제의식이 돋보이며 시의적절한 문제제기로 판단됩니다. 특히 전공교과를 교양교과로 전환하여 개발할 경우, 수업의 난이도를 일반적 보편지성과 전인적 인격체 형성이라는 교양교육의 목표에 부합하여 개발해야 한다는 주장은 매우 합당한 논리로 받아들여집니다.

2. 연구 방법 관련

본 발제문은 국제지역전공의 『러시아문화의 이해』 전공 선택 교과를 『러시아 바로알기』라는 교양교과로 개설한 교과 비교 사례 연구입니다. 전공교과 대비 교양교과의 전문지식의 비중을 조절하고 세계인문·사회관련 기본정보 관련 지식을 추가하였습니다. 비교 조건은 개설한 교양교과의 전문정보의 비중을 2019년 2학기(약 82%)와 2020년 1학기(약 73%)로 달리하여 학생들의 만족도 점수로 비교하는 방법을 사용했습니다.

구분	전공교과	교양교과
교과명	러시아문화의 이해	러시아 바로알기
개설 조건	3학점 3시간, 전공선택	2학점 2시간, 심화교양
개설 인원	국제지역 전공자 45명	교양교과 신청자 45명
교과 목표	학문적 지식과 전문 정보 전달	전인적 인격체 형성
전문정보 비중	91%	-2019년 2학기 : 81.6% -2020년 1학기 : 73.3%
교과 내용	러시아 관련 전문지식과 정보	러시아 관련 전문지식과 정보+ 세계인문·사회관련 기본정보 등
주차당 정보량 (파워포인트 기준)	ppt 68장	ppt 60장

3. 결과 관련

교양교과로 개발된 러시아 바로알기 교과의 강의 평가 내용 중 전문정보 비중에 따른 강의 난이도와 수업내용 이해도, 전문지식 습득도의 차이를 분석한 결과, 전문지식의 비중이 낮은 2020년 1학기의 강의난이도와 수업내용 이해도가 모두 상승하였습니다. 반면에 전문지식 습득도는 낮아져 비교연구의 가설에 부합하는 결과로 나타났습니다.

구분	2019년 2학기	2020년 1학기
전문정보 비중	81.6%	73.3%
강의 난이도	95.24점	96.28점
수업내용 이해도	94.29점	95.35점
전문지식 습득도	97.62점	95.35점

○ 의견

이 발제의 미덕은 주제의식이 매우 시의적절하고, 연구방법에 있어서 측정이 어려운 교과목 난이도를 비교하여 흥미로운 결과를 보여줬다는 점으로 볼 수 있습니다. 다음과 같은 점을 좀 더 숙고해본다면 더욱 의미 있는 연구가 될 것이라고 판단됩니다.

첫째, 이 연구는 난이도 조절의 방법으로 전문지식의 ppt 분량을 조절했을 때와 그 차이점수를 결과로 보여주고 있습니다. 전문정보와 인격형성의 비율을 7대 3이 적절한 것으로 제안하고 있습니다. 그러나 '전문정보'라는 요소를 어떻게 정의할 지를 명확히 할 필요가 있어 보입니다. 산업, 금융, 자원 등의 하드 정보와 미술과 문학과 같은 소프트 정보의 차이로 봐야 할지, 단지 정보량이 줄어드는 효과인지에 대해 좀 더 상세히 설명될 필요가 있습니다. 발표자가 각주에 밝힌 바와 같이 '러시아' 단어의 유무로 전문정보로 볼 수 있는 지 논의가 필요해 보입니다.

둘째, 이 연구는 2019년 2학과와 2020년 1학기의 전문정보의 차이를 약 10%정도 비율을 달리하였습니다. 그 결과로 강의 난이도와 수업내용 이해도에서 평균 1점 이상이 상승하였고, 전문지식 습득도에서 평균 2점의 차이를 나타내었습니다. 발제자가 결론에서 언급한 바와 같이 이 연구 결과가 통계적으로

유의미한 지는 별도의 검증 절차가 있다면 더욱 유의미한 연구결과가 될 것으로 판단됩니다.

셋째, 결론부분의 전문정보의 비율이 낮을수록 수업 난이도는 낮아지며, 교과 만족도와 이해도 상승에 영향을 준다는 저자의 논의는 추가 연구가 필요해보입니다. 교과의 난이도를 결정하는 것은 전문정보의 양 뿐만 아니라, 교수방법, 교수자의 스킬, 각종 교구와 자료 사용의 정도에도 영향을 줄 수 있기 때문에 교수자가 사용한 자료의 질도 함께 검토가 필요할 것입니다.

한국교양교육학회 제8대임원

한국교양교육학회 자문 위원

이름	소속	이메일
민경찬	연세대학교	kcmmin@yonsei.ac.kr
손동현	우송대학교	dhson@wsu.ac.kr
임현진	서울대학교	hclim@snu.ac.kr
김순임	전남대학교	sunim@jnu.ac.kr
윤우섭	경희대학교	yoonwo@khu.ac.kr
홍성기	아주대학교	ajouphil@ajou.ac.kr
유흥준	성균관대학교	yhjcti@skku.edu

한국교양교육학회 제 8대 임원진

학회장		박일우(계명대) ilwoo@kmu.ac.kr
부서	직위명	소속 및 연락처
연구1	부회장	백승수(가천대) ongang@gachon.ac.kr
연구2	부회장	민준기(전남대) chgmin@jnu.ac.kr
홍보섭외	부회장	김혜영(한국체대) hykim@knsu.ac.kr
대외협력	부회장	홍석민(연세대) ssmhong@yonsei.ac.kr
대내협력	부회장	이은숙(계명대) les@kmu.ac.kr
총무	행정이사	안미영(건국대 글로벌) miyoungahn@kku.ac.kr
	재정이사	이효숙(건국대 글로벌) qhaso75@kku.ac.kr
감사		임선애(대가대) theresa108@cu.ac.kr 최병문(대전대) bmchoi@dju.ac.kr
편집위원회	위원장	서민규(건양대) mgseo@kongyang.ac.kr
	부위원장	김재경(배재대) jk kim@pcu.ac.kr
윤리위원회	위원장	하병학(가톨릭대) speechact@catholic.ac.kr
	부위원장	박희문(충남대) hmpark@cnu.ac.kr

직위명	부서	소속 및 연락처
상임이사	연구1	김인영(위덕대) iykim@uu.ac.kr 정연재(인하대) jyj123@inha.ac.kr
	연구2	김혜경(호서대) hkkim98@hoseo.edu 조혜경(대구대) apriori30@daegu.ac.kr
	홍보섭외	송하석(아주대) hasong@ajou.ac.kr 전경애(교가원) myumul16@naver.com
	대외협력	김경희(한국외대) khkim@hufs.ac.kr 박돈하(연세대) parkdh@yonsei.ac.kr 오경희(아주대) wansui@ajou.ac.kr 이경숙(아주대) yiks@ajou.ac.kr 이연도(중앙대) lyd528128@cau.ac.kr 홍승태(경희대) filos@khu.ac.kr
	대내협력	오새내(계명대) snoh@kmu.ac.kr 황혜영(서원대) rayondor@hanmail.net
위원	편집위원회	강남희(중앙대) anitem@cau.ac.kr 강보승(성균관대) yeskbs@hanmail.net 강성배(동국대) sbkang@dongguk.ac.kr 고경민(건국대 글로컬) drewhoney@kku.ac.kr 김혜영(숙명여대) khy222@sm.ac.kr 나정은(연세대) jenah@yonsei.ac.kr 박가열(한국고용정보원) kypark@keis.or.kr 박여성(제주대) pys1006@jejunu.ac.kr 서덕희(조선대) artee71@hanmail.net 손민정(한국교원대) mjson@knue.ac.kr 손승남(순천대) snsos@sunchon.ac.kr 손영미(건양대) shonym@kongyang.ac.kr 송주현(한신대) white353535@nate.com 심지현(서원대) sim4389@hanmail.net 안호영(동국대) gongahn@naver.com 안현호(대구대) harryahn65@gmail.com 이윤빈(고려대) adsumn@naver.com 이재성(서울여대) byeolga@swu.ac.kr 임성철(경기대) sungchul-rhim@hanmail.net 임혜련(한남대) khpro310@naver.com 장수철(연세대) schang@yonsei.ac.kr 전광수(경성대) pureas@hanmail.net 정성미(강원대) nabigail@kangwon.ac.kr 주현재(삼육보건대) jerryfirst@naver.com
	윤리위원회	김종록(한동대) kjr@handong.edu 유광수(연세대) ho1000@yonsei.ac.kr 원준식(대전대) jswon@dju.ac.kr
총무간사	총무	강아름(건국대 글로컬) kangarum65@gmail.com
편집간사	편집위원회	박준웅(중앙대) ichdenke@gmail.com

직위명	지역	소속 및 연락처
일반 이사	서울	김지현 (서울대) jeehyeon@snu.ac.kr 김현주 (한양대) giokhj@hanyang.ac.kr 장수철 (연세대) schang@yonsei.ac.kr
	경기	김중신 (수원대) kimjsin77@hanmail.net 송하석 (아주대) hasong@ajou.ac.kr
	충청	김경수 (선문대) kskim01@sunmoon.ac.kr 박희문 (충남대) hmpark@cnu.ac.kr
	호남	반덕진 (우석대) djban21@hanmail.net 조은희 (조선대) ehcho@chosun.ac.kr
	영남	박성미 (동서대) psm1994@dongseo.ac.kr 정우진 (대가대) wjin0924@hanmail.net

2020년도 추계전국학술대회 자료집

The Korean Association of General Education

2020년 추계전국학술대회 자료집

발행일 2020년 11월 28일

편 집 한국교양교육학회 편집위원회

제 작 교보문고

2020년 추계전국학술대회 자료집

주최 | 한국교양교육학회 전국대학교양교육협의회
한국교양기초교육원

기술 주관 | 건국대학교 글로벌캠퍼스