

코로나19와 교육: 교사전문성에 주는 시사점

조윤정
박휴용



경기도교육연구원
GYEONGGI INSTITUTE OF EDUCATION

코로나19와 교육: 교사전문성에 주는 시사점

연구책임자 : 조윤정 경기도교육연구원 연구위원

공동연구자 : 박휴용 전북대학교 교수

CONTENTS

요약 _ 03

I. 코로나19가 가져온 변화 _ 04

II. 포스트코로나 시대 학교교육의 방향 _ 09

III. 포스트코로나 시대에 요구되는 교사전문성과 교사상 _ 25

참고문헌 _ 35

요약

- 코로나19는 우리 삶의 양태를 근본적으로 변화시키는 전환점이 되면서 교육적 위기와 사회적 위기를 빚어내고 있음. 교육에 있어서는 배움의 지체와 교육격차 현상이 심화되고 있으며, 코로나로 인해 자연과 자본 간 모순과 성장의 한계를 인식하게 되면서 생태의 중요성에 대해 눈을 뜨게 되었음. 또한 개인주의나 혐오와 차별이 횡행하고 국수주의로 회귀하는 현상이 나타나면서 인류는 고립과 연대 사이의 갈림길에 서 있음
- 코로나19는 우리가 당연시하였던 가치와 생활양식에 대해 성찰하는 계기로 작용하면서 우리에게 3가지 질문을 던져주고 있음. 첫째, 우리가 바라는 교육의 모습은 무엇인가? 둘째, 인간을 둘러싼 자연과 환경, 생태계와 어떻게 관계를 맺을 것인가? 셋째, 우리는 온라인 세상과 오프라인 세상에서 어떤 시민으로 살아가야 할 것인가?
- 이 연구에서는 이상의 3가지 질문을 중심으로 포스트코로나 시대 학교교육의 방향과 교사전문성에 대해 고찰하였음. 첫째 우리가 바라는 교육의 모습은 배움과 성장의 지속성 확보이며, 이를 위해서 학습자 주도성을 살리는 교육, 학습동기를 높이고 상호작용과 소통을 강화하는 교육, 협력을 촉진하는 교육, 기초학력을 강화하고 교육격차를 완화하는 교육을 실천해야 함. 둘째, 인간을 둘러싼 자연과 환경, 생태계와 어떻게 관계를 맺을 것인가?에 대해서는 생태적 전환을 실천하는 교육을 통해 인간과 생태계, 즉 모든 존재가 상호 창조하는 관계가 되어야 함. 이를 위해서 교육자체가 생태적 전환이 되어야 하며, 학교를 생태적 전환의 리빙랩으로 전환하여야 하고, 지역사회를 순환경제로 전환하여야 하며 학교가 전환의 구심점이 되어야 함. 셋째, 온라인 세상과 오프라인 세상에서 디지털 시민과 세계시민으로 살아가야 하며 이를 위해서 디지털 미디어 리터러시와 디지털 시민성을 키우는 교육, 범주 확장 교육, 글로벌 연대와 협력을 지향하는 세계시민교육을 실천해야 함
- 포스트코로나 시대에 나아가야 할 교육의 방향에 따라 요구되는 교사전문성과 새로운 교사상은 학습전략의 안내자, 학습과 삶을 연결하는 맥락전문가, 개별 피드백을 제공하는 평가전문가, 디지털 미디어 리터러시를 갖춘 교사, 생태적 전환의 실천가, 네트워킹 전문가, 삶의 통찰을 제공하는 파수꾼으로서의 스승 등임. 이와 같은 교사전문성의 확장과 심화는 새로운 교육을 만들어가는 가장 중요한 주춧돌로서 역할을 수행할 수 있을 것으로 기대됨

I .

코로나19가 가져온 변화

코로나19의 등장이 가져온 교육환경의 변화

교육의 언택트화

- 코로나19는 우리가 당연하게 여겼던 삶의 양태를 근본적으로 변화시키는 전환점이 되면서 점차 사회적 위기, 경제적 위기, 교육적 위기, 인간성의 위기로 확대되고 있음. 뉴노멀의 소용돌이 속으로 빠져들면서 사람들 간의 대면접촉은 차단당한 채 사람들이 기본적으로 지닌 사회성과 인간성이 흔들리고 있음(탁진규, 2020). 사람에게서는 사람과의 연결과 접촉이 중요한데 코로나로 인하여 대면접촉을 할 수 없는 언택트 상황이 펼쳐지기 때문임(김용섭, 2020)
- 코로나19로 인한 비대면 언택트(untact)현상은 공교육의 정상적인 운영도 불가능하게 만들고 있음. 교사와 학생이 직접 만나 소통하고 학습하던 기존의 교육장면은 온라인 학습으로 대체되고, 등교 수업은 온라인 콘텐츠에 대한 복습과 이해도를 측정하는 시간이면서 수행평가를 실시하는 시간으로 채워지고 있음

코로나 發 배움의 지체와 교육격차 심화

- 교사와 학생이 만나서 학습이 이루어지던 환경은 학생 스스로가 온라인 콘텐츠를 보면서 자기주도적으로 학습해야 하는 환경으로 바뀌고 있음. 인터넷이나 스마트폰을 통해 아이들의 시선을 뺏는 '재미있는' 콘텐츠의 유혹을 물리치고 학습에 몰두하는 것은 자기주도적인 일부의 학습자 이외에는 쉽지 않은 일임. 기존의 대면수업에서 교사와 또래 학습자가 형성하는 학습분위기는 학습에 긍정적인 요인으로 작용하였음. 그러나 온라인수업에서는 학습에 긍정적인 영향을 주는 맥락적 효과를 누리지 못한 채 대부분의 학생들이 학습에 집중하지 못하고 양적으로도 학습시간이 축소되고 있음

- 2020년 8월 11일 교육부가 전국 초중고 교사를 대상으로 설문조사한 결과에 의하면, 코로나로 인한 온라인수업 실시 후 ‘학생 간 학습 격차가 커졌다’고 응답한 교사가 약 80%에 달하는 것으로 나타남(한국일보, 2020.8.12.)¹⁾
- 특히 중위권 학생들의 성적이 하향 평준화되면서 중위권 학생의 비중은 줄어들고 있으며 온라인교육이 ‘마태 효과²⁾’ 즉 빈익빈 부익부 현상을 낳고 있음. 공교육은 학습격차 해소를 통해 교육평등을 실현해야 할 과제를 안고 있음에도 불구하고 비대면 환경 속에서 오히려 교육격차를 심화시키고 있다는 비판에 직면하고 있음(한겨레신문, 2020.8.10.)
- 또한 장애학생과 다문화 학생, 부모가 학생의 학습을 세심하게 돌보지 못하는 학생들은 배움의 사각지대에 놓이게 되면서 배움의 지체 현상이 가속화되고 있음.

1) 초중고 교사 5만 1,021명을 대상으로 설문조사를 실시하였으며, 학습격차가 매우 커졌다고 응답한 비율은 32.7%, 커졌다고 응답한 비율은 46.3%로 나타남

2) 마태효과는 “무릇 있는 자는 받아 넉넉하게 되되 없는 자는 그 있는 것도 빼앗기리라”는 마태복음서(13:12)의 한 구절에서 유래한, 부익부 빈익빈 현상을 의미함

코로나19에 따른 생태에 대한 인식 변화

코로나19는 자연과 자본 간 모순과 성장의 한계를 보여줘

- 한편 코로나19는 인간이 자연과 생태계의 일부분이라는 것을 상기시키면서 생태의 중요성에 대해 알려줌. 그간 인간은 다른 모든 비인간적인 존재들, 예컨대 동물, 도구, 사물, 자연 등을 단순히 인간의 필요에 따라 마음대로 처분할 수 있다고 착각해 왔음. 이러한 인간 중심적 관념이 지구의 생태학적, 환경적 위기의 근본 원인임
- 인간중심적 관념은 자본주의를 통해 극대화됨. 그간 세계를 작동시켰던 자본주의 경제와 글로벌 신자유주의는 단기이익만 추구하는 무한 복률(複率) 성장의 경제체제를 가동시키면서 생태적 한계와 사회경제적 불평등의 임계점을 드러내고 있음(Harvey, 2014)
- 자본주의는 이윤을 추구하는 자본의 끝없는 확대재생산을 기반으로 하는 복률 성장에 기반을 두면서 자연과 자본 간 모순과 성장의 한계를 극명하게 보여주고 있으며, 자본이 지구라는 생태계 자체를 위험하게 만들고 있음(Harvey, 2014). 이에 따라 신자유주의가 양산한 물질적 풍요, 환경에 대한 둔감 등에 대한 자본주의적 생산의 극대화 등 기존의 삶의 방식에 대한 성찰과 반성이 이루어지고 있음
- 코로나19로 인한 성장의 한계와 불평등의 임계점을 조용하면서 상호연결의 중요성에 대해 환기하게 됨. 사회와 경제, 인간 사회와 생태계가 서로 연결되어 있으며 인간이 생태계의 한 부분이라는 것을 인식시켜 준 것임
- 코로나19는 경제-사회-생태가 근원적으로 연결되어 있다는 것을 인식시켜 주었고, 향후 인류는 탈성장의 가치를 지향하면서 생태적 감수성을 갖추어야 한다는 것을 알려줌(한겨레신문, 2020.6.18.). 이제 자연 속 만물들 간의 관계성(인간과 동물, 인간과 물질, 인간과 환경 등)에 대해 올바른 관념을 수립하고, 인간의 역할에 대한 반성적 이해를 바탕으로 다른 존재들과 공존가능성을 탐색하여야 함

코로나19가 인류에게 던져준 고립과 연대 사이의 갈림길

공동체보다 개인의 생존을 우선시하는 ‘각자도생’의 경향 나타나

- 코로나19로 인하여 혐오와 차별이 심화되고 개인주의가 횡행하고 있음
- 이러한 경향은 2020년 6월초 한겨레경제사회연구원에서 글로벌리서치와 함께 성인남녀 1000명을 대상으로 실시한 ‘포스트코로나 인식 조사’에서도 극명하게 드러남. 응답자들은 삶의 질보다 경제적 성취가 더 중요하다(3.88점)고 응답하였고, 연대와 협력보다 경쟁과 자율이 더 중요하다(3.52점)고 응답함³⁾. 또한 ‘개인 간 능력 차이를 보완한 평등사회’(14.7%)보다 ‘개인 간의 능력 차이를 인정하고 경쟁력을 중시하는 사회’(61.1%)를 선택한 응답이 압도적으로 많은 것으로 나타나면서 공동체보다 개인의 생존을 우선시하는 ‘각자도생’의 경향이 나타나고 있음(한겨레신문, 2020.6.24.)
- 이러한 조사 결과는 2년 전 같은 기관에서 같은 문항으로 조사했을 때보다 물질주의 성향이 더 짙어진 것으로 나타남. 또한 2019년 11월 서울 시민들에게 유사한 문항을 질문했을 때 ‘경제적 성취보다 삶의 질’, ‘경쟁과 자율보다 연대와 협력’을 중시하는 경향이 뚜렷했던 것과 비교하면 코로나19라는 재난 상황이 물질주의와 개인주의 성향을 부채질한 것으로 보여짐(한겨레신문, 2020.6.24.)
- 공동체보다 개인의 생존, 연대와 협력보다 경쟁과 자율을 중시하는 경향이 나타나면서 유발 하라리가 언급한 것처럼 코로나로 인해 인류는 당면하고 있는 글로벌 위기 속에서 선택해야 할 두 가지 기로 앞에 서 있음. 국수주의적(nationalistic) 고립과 글로벌 연대 사이에서의 선택임. 우리가 분열을 선택한다면 위기는 장기화될 뿐만 아니라 미래에 더욱 큰 재앙으로 나타날 수도 있음. 우리가 글로벌 연대를 선택한다면 전염병 뿐 아니라 이로 인해 파생되는 경제위기를 해결할 수 있을 것임(Financial Times, 2020.3.20.). 제러미 리프킨은 세상에 있는 모든 것이 하나의 망으로 연결되어 있기 때문에 함께 하지 않으면 다 같이 무너지게 된다고 경고함(경향신문, 2020.5.14.)

3) 점수가 높을수록 탈물질주의를 중시하는 것을 의미하며, 1~7점 척도에 4점이 중간값임. 가치변화에 대한 2018년 조사결과는 삶의 질보다 경제적 성취가 높다는 질문에 대한 답변이 4.84점이었고, 연대와 협력보다 경쟁과 자율이 중요하다는 답변은 4.13점으로 경쟁과 자율, 경제적 성취를 중시하는 태도로 크게 이행해 감

코로나19가 우리에게 던진 질문

- 이상에서 살펴본 바와 같이 코로나19는 교육, 생태와 환경, 시민성 등의 영역에서 많은 변화를 가져왔으며 우리가 당연하게 여겨왔던 가치와 생활양식에 대해서 성찰하는 계기로 작용하고 있음. 코로나19는 우리에게 다음과 같은 물음을 던져주고 있음. 1)우리가 바라는 교육의 모습은 무엇인가? 2)인간을 둘러싼 자연과 환경, 생태계와 어떻게 관계를 맺을 것인가? 3)우리는 온라인 세상과 오프라인 세상에서 어떤 시민으로 살아가야 할 것인가? 다음 장에서 이 3가지 질문에 대한 답을 찾으면서 포스트코로나 시대 학교교육의 방향에 대해 고찰하고자 함

II.

포스트코로나 시대 학교교육의 방향

우리가 바라는 교육의 모습은 무엇인가?

: 배움과 성장의 지속성 확보

- 코로나19 시대 교육의 언택트화로 인하여 비대면 온라인수업이 보편화되어 대세로 자리잡게 됨. 온라인수업의 장·단점을 파악하여 장점은 살리고 단점은 보완하는 방향으로 나아가야 함.

온라인수업의 장점

- ① 교사와 학습자의 관계가 보다 역동적으로 변할 수 있는 가능성이 있고, 학습이 시간, 공간, 내용의 의미 차원에서 맥락에 국한되지 않는 탈맥락성을 띠게 만들
- ② 공간적 한계에 국한되지 않아서 프로그램 개발자나 교사들에게는 안정적이면 서도 보다 효율적인 교수 환경을 제공해 줌
- ③ 인터넷의 개방적 정보와 자료들은 본래적으로 다중적이고, 혼돈적이며, 끊임 없이 변화하고, 중심점 없는 흐름의 성격을 갖고 있기 때문에 누구나 그러한 정보와 자료들을 마음껏 학습에 활용할 수 있음(Peters & Humes, 2003)
- ④ 인터넷 망에 접속하여 이루어지기 때문에, 자연스럽게 인터넷의 자료나 지식 데이터베이스의 정보를 활용할 수 있어서 데이터의 접근성이 훨씬 뛰어난 개방성을 가짐
- ⑤ 기존의 지식들 간, 교수자-학습자 간, 교수방법이나 매체 간 경계 없이 학습이 이루어짐
- ⑥ 개별 피드백을 통한 맞춤형·수준별 수업이 이루어지고 학생들의 수준을 정확하게 파악하고 학생의 수준에 맞게 반복과제나 보충과제를 제시하는 식의 개별수업이 가능함
- ⑦ 교실 내의 서열관계나 권력이 분산되고 동등한 발언권, 학습과 생활의 자유가 생겨남. 학생들 사이의 서열에 영향을 미치는 신체조건, 성적, 배경, 성향, 무리 등의 요인은 온라인 만남 상황에서 덜 중요해지고, 특정 학생 위주로 이뤄지던 발표도 모두에게 동등한 기회가 주어지는 상황으로 바뀌게 됨(이예슬, 2020)

온라인수업의 단점

- ① 학습-비학습의 경계 및 공적-사적 활동의 경계를 무너뜨리고, 다양한 학습의 형태나 장르를 혼성적으로 제시함으로써 집중력과 목표의식을 모호하게 하고, 이로 인해 학습에 있어서 부정적 효과를 초래할 수 있음(박휴용, 2019; Dirckinck-Holmfeld, Jones, & Lindström, 2009)
- ② 학습에 대한 주도권이나 통제가 학생 스스로에 의해서 이루어져야 하고, 이를 보완하는 기술적 장치들이 개발되더라도 궁극적으로 학습 활동에 대한 주인의식(ownership)이 모호해질 수 있음(Castells, 1996)
- ③ 온라인수업은 필수적으로 컴퓨터를 활용하고 인터넷 망에 접속하여 이루어지기 때문에, 컴퓨터 바이러스나 작동 에러, 혹은 광고나 애드웨어(adware) 같은 원치 않는 요인들에 노출될 우려가 있음
- ④ 인터넷을 통한 정보나 서비스 속에는 판옵티콘(panopticism)의 역할을 하는 감시와 통제의 장치들이 그 구조 속에 숨어있을 수 있음(Edwards & Usher, 2000)
- ⑤ 학습공백·결손 심화 등으로 인한 교육격차 심화의 문제가 발생할 수 있음

- 포스트코로나 시대에는 온라인수업을 중심으로 학습이 이루어질 수밖에 없을 것으로 보임. 코로나 종식으로 대면수업이 가능하다고 하더라도 블렌디드 러닝 방식이 보편화될 것으로 보임. 온라인수업의 성패는 학습자 주도성과 학습동기에 달려있다는 점을 고려하면 포스트코로나 시대의 교육은 학습자 주도성을 제고하는 방향으로 나아가야 함

학습자의 주도성을 살리는 교육

- 학습자 주도성은 미래교육에서 중요한 학습역량으로 거론되어 왔음(OECD, 2019). 그러나 이러한 역량은 미래 뿐 아니라 현재의 학습에서도 중요한 부분이며 특히 코로나19시대를 맞이하여 중요한 역량으로 부각되고 있음
- 2020년 8월 11일 교육부가 전국 초중고 교사를 대상으로 실시한 설문조사 결과에 따르면, 코로나로 인한 온라인수업 실시 후 학습격차가 심화된 이유에 대해서 ‘학생의 자기주도적 학습능력 차이’라고 응답한 교사가 64.9%에 달함(한국일보, 2020.8.12.)
- Selingo(2014)도 MOOC와 같은 온라인 콘텐츠는 학습동기가 강하고 학습능력이 뛰어난 5%의 자발적 학습자들에게만 효과적일 뿐, 대다수의 학생에게는 오히려 역효과를 가져왔다고 함(구본권, 2019에서 재인용). 이를 통해 볼 때 학습자 주도성은 오프라인 학습환경 뿐 아니라 온라인 학습환경에서도 중요한 역량임

- 학습자의 주도성을 제고하는 교육을 하기 위해서는 온라인 학습환경 속에서도 학습자가 능동적으로 참여하여야 하는 문제해결 중심의 프로젝트 방식의 수업을 하여야 함. 온라인수업에서는 프로젝트 주제를 정하고 추진방식에 대해 알려주고 논의를 한 후, 오프라인 수업에서는 발표나 피드백을 하는 시간으로 구성하는 방식을 고려해 볼 수 있음
- 예체능 교과나 기술과정과 같은 실습활동 위주의 교과에서도 교과의 본질을 살리면서도 학생들의 창의력이나 새로운 학습경험을 이끌어낼 수 있는 학생주도적인 수업을 진행할 수 있음
- 예컨대 악기 연주방법을 교사가 시범영상을 만들어 올리고 학생들은 자신의 연습장면을 찍어 올리거나, 냉장고 속 식품을 꺼내 성분을 분석한 후 보고서 작성하기, 콩나물을 길러 요리하기, 전기 사용량 체크하여 통계 분석하기, 재활용 제품을 활용한 아이디어 생활용품 제작 하여 온라인 전시하기 등 ‘교실’의 경계를 넘어 학습의 장을 가정, 마을, 온라인의 세계로 확장해 나가면서 학생의 주도성을 살릴 수 있음(정현숙, 2020)

학생이 설계한 교육과정으로 학교를 여는 ‘언팩스쿨’(unpack school)로 변화되어야

- 국가수준의 교육과정에 따라 실행되는 수업에서 학생이 주도성을 가지고 참여하는 것도 의미 있지만, 한걸음 더 나아가 앞으로의 교육은 학생이 설계해서 자신이 주문한 제품을 여는 언팩(unpack)과 같이 언팩스쿨⁴⁾로 바뀌어야 함
- 새로운 학교의 패러다임을 ‘학생이 여는 학교, 언팩 스쿨’ 개념으로 정의하고, 이에 맞게 학교 교육과정을 구성해야 함. 우선, 학생이 학교를 여는 조건은 학생이 흥미를 가진 주제로부터 시작해야 함. 학생이 선택한 주제를 중심으로 새로운 교육 내용을 구성할 수 있음. 학생이 관심을 가진 분야의 지식을 학습하고 심화하여 학생 스스로의 호기심과 궁리 끝에 교육과정이 완성되는 것임. 현재처럼 주어진 학습내용을 수동적으로 배우는 것은 스스로 학습하는 배움의 주체가 되는 것이 아니므로 점차 학습자 주도 교육과정을 실천하는 언팩스쿨이 되어야 함
- 언팩스쿨은 학습자가 학습의 주도권을 쥐는 해방의 공간이 되어야 하고 학습자와 교사는 학습의 파트너로서 새로운 관계를 맺어야 함

4) 이 연구를 수행하기 위해 실시한 교사 자문회의에서 학생들 스스로가 자신이 원하는 교육과정을 구성하는 학교를 ‘언팩스쿨’로 명명하였다는 내용이 나와 그 용어를 차용함

학습자 주도성에는 공공(公共)의 가치도 포함되어야

- 학습자 주도성은 학습자가 관심을 가진 분야의 지식을 스스로 학습하는 것만을 의미하지 않음. 자기가 무엇인가를 배우고 싶고 그 배움을 통해 무엇인가를 하고 싶다는 것은 그 배움을 통해 어떤 사회를 만들고 싶은가 하는 질문이 함께 포함되어야 한다는 것임. 공공(公共)은 공(公)과 사(私)를 매개하고 소통시키는 것을 의미하는 것처럼(대학신문, 2008.5.24.), 자신이 배움에서 주도성을 가진다는 것은 그 기저에 사회의 진정한 비전을 세우는 작업도 수반되어야 한다는 것을 명심해야 함. 그리고 교사는 학생들이 삶의 소망과 사회 비전을 연결시킬 수 있도록 가교역할을 해야 함(폴김·김길홍·나성섭·함돈균, 2020)

학습동기를 높이는 교육

- 학습동기는 학습자 주도성을 구성하는 요소 중의 하나로서 학습동기가 높아지면 학습자 주도성이 높아지게 됨(Bray & McClaskey, 2017). 학습동기를 높이기 위해서는 학생들에게 학습의 선택권을 주어야 하며, 실패를 배우는 과정의 일부라고 여기고, 열정적 끈기를 가지고 끊임없이 노력할 수 있도록 촉진해야 함(Couch & Towne, 2020)
- 무엇을 배우느냐보다 왜 배우느냐, 즉 동기부여가 더 중요하며, 동기부여가 효과적인 학습의 전제조건임(Couch & Towne, 2020). 따라서 교사는 학생들에게 왜 배워야 하는지에 대해 학생들이 자신의 삶의 맥락 속에서 그 이유를 찾을 수 있도록 질문을 던져야 함

상호작용과 소통을 강화하는 교육

- 학습은 관계를 기반으로 이루어진다는 점에서 학습에서의 상호작용은 매우 중요함. 상호작용은 교사와 학생, 학생과 학생, 학생과 학습내용 사이에 이루어지는 모든 학습 활동을 일컫는데 이들 간 상호작용이 활발하게 이루어졌을 때 학습의 질도 높아질 수 있고 학습에 적극적으로 참여할 수 있는 동기부여가 됨. 그러나 가상 학습환경은 대면수업만큼 충분히 교수자와 학습자 간 정서적 상호작용이 이루어지지 않을 수 있고 심리적, 물리적 고립감을 느낄 수도 있으며(탁진규, 2020; de Lera et al., 2010), 온라인수업 과정에서 교사와 학생들은 교육의 장면에서 섬세하게 피어나는 ‘관계’에 대한 갈증을 느낄 수도 있음(함영기, 2020)

〈표 1〉 온라인교육에 필요한 상호작용

구분	내용
교수자와 학습자 간의 상호작용	· 오픈채팅방(카톡방), 이메일, 게시판 등의 질의응답 전용 코너 마련 · 학습자의 질문내용에 대한 정확하고 즉각적인 피드백 제공 · FAQ(자주 질문되는 내용) 목록을 사전에 제공 · 필요할 때 온라인 튜터나 코디네이터 활용 · 외부 전문가와의 연결라인 설정
학습자 간의 상호작용	· 학습자들이 ‘고립감’을 느끼지 않고, 학습의 폭을 넓히는 방법 마련 · 학습자 간 이메일, 메신저 등의 소통 채널 확보 · 협동학습, PBL학습 등을 통해 적극적 참여와 협업의 기회 제공 · 내용별, 대화 형식별로 소통 가능한 카톡방, 게시판 등 제공
학습자와 학습내용 간의 상호작용	· 학습자료 중 관련 내용을 적절히 연결하여 효율적인 학습이 가능하도록 함 · 학습할 내용의 자료 분량 조절 · 학습내용과 학습자 수준에 맞는 다양한 멀티미디어 활용으로 자료 간의 효과적인 연계 · 멀티미디어 자료 유형에 따른 전송속도 고려 · 재미있는 퀴즈나 온라인 게임 앱 등을 활용하여 학습자들의 관심과 흥미를 끌 수 있는 요소 적용 · 관련된 전문분야별 사이트 주소나 전문가 연락처를 제공하여 관심을 확대할 수 있게 함

출처: Moore & Kearsley(1996)를 토대로 수정 보완, 탁진규(2020). p. 228. 에서 재인용

- 따라서 〈표 1〉과 같이 교수자와 학습자간, 학습자와 학습자간, 학습자와 학습내용 간의 상호작용의 밀도를 높일 수 있도록 다양한 대화채널을 통해 학습자에게 밀도 높은 상호작용이 전달되도록 해야 함

협력을 촉진하는 교육

- 학습자 주도 학습은 ‘혼자서’ 고립적인 환경에서 학습하는 것을 의미하지 않으며(조운정, 2017), 학습자와 교사, 학습자와 학습자, 학습자와 교재, 학습자와 자료, 학습자와 환경, 학습자와 학습자 자신 사이에서 상호작용이 원활하게 이루어져야 함
- 학습과정에서 이루어지는 다양한 상호작용 중 학습자 간의 상호작용이 매우 중요함. 학습자들은 오래 학습자와 협업을 할 때 학습동기가 높아지며 근접발달영역이 발달하기 때문임(Vygotsky, 1978). 특히 온라인수업 환경에서는 학습자 간의 상호작용의 빈도가 낮기 때문에 협력학습 환경을 구축하여야 함
- 수가타 미트라가 제시한 새로운 학습모델인 ‘자기구조화 학습 환경(SOLE: Self-Organized Learning Environment)’은 온라인 학습환경에서 학습자 간 상호작용의 중요성에 대해 중요

한 시사점을 제공하고 있음. 자기구조화 학습환경은 온라인 학습 환경에서 학습자들이 서로 협력하여 의논하고 시행착오를 통해 학습을 해 나가는 환경을 의미함. 그는 교육이란 학습이 자연적으로 발생하게 하는 자기 조직화 시스템이라고 정의하면서 아이들이 스스로 배우고 가르치면서 협력할 수 있도록 환경을 조성하는 것이 미래교육의 새로운 모델이 될 것이라고 주장함⁵⁾(홍정민, 2017; Mitra & Crawley, 2014)

- 자기구조화 학습이 자기주도학습과 다른 점은 테크놀로지를 활용하고 동료학생과 함께 협력학습을 해 나간다는 부분이 가장 큰 특징임. 자기구조화 학습은 테크놀로지, 협력학습, 격려와 존중 등으로 구성된다고 볼 수 있음
- 자기구조화 학습의 목표는 항상 큰 질문(Big Question)을 통해 내면의 궁금증을 끌어내고 지적 모험을 경험하게 하는 것임(김민채·김영환, 2017). 따라서 자기구조화 학습의 실행에 있어서 핵심요인은 큰 질문, 자기 발견, 공유, 자발성임.
- 자기구조화 학습은 크게 3단계로 구성됨

〈표 2〉 자기구조화 학습의 3단계

구분	단계	내용
1단계	질문단계	호기심을 자극하고 질문을 선택하거나 발전시키는 단계 하나 이상의 주제가 연결된 열린 질문으로 학습자의 상상력과 호기심을 자극하면서 학습이 시작됨
2단계	탐구단계	아이들이 그룹을 구성해 온라인에서 큰 질문(Big Question)에 대한 답을 찾는 과정임. 아이들이 자신의 그룹을 선택하고 언제든지 그룹을 바꿀 수 있으며 서로 얘기하며 아이디어를 공유할 수 있음. 아이들이 선택한 어떤 방향으로든 답을 탐색할 수 있고 해답이 하나만 있는 것은 아님. 이 과정을 통해 아이들은 스스로에게 선택권이 있고 상황을 변화시킬 수 있다고 인식하게 됨. 이때 교사는 아이들이 스스로 문제를 해결할 수 있도록 뒤에 서서 믿어주어야 하며 시간에 따른 변화를 모니터링하기 위해 필기하고 사진을 찍어두면 좋음
3단계	검토단계	아이들이 배운 것을 발표하고 공유하는 단계. 질문에 대한 토론과 대답을 위한 과정이 원활히 이루어지도록 돕는 것이 핵심임. 각 그룹이 찾은 답들의 유사점과 차이점은 무엇인지, 큰 질문(Big Question), 그들의 조사과정, 추후 SOLE 실행과정 시 개인적으로 그리고 집단적으로 무엇을 달리할 것인지, 각 그룹이 잘 수행한 것은 무엇인지 등을 토론하게 해야 함

출처: 김민채·김영환(2017). p. 555의 내용을 바탕으로 재구성

5) 수가타 미트라가 제시한 SOLE은 한 대의 커다란 고성능 모니터를 여러 명의 아동이 사용해야 한다는 것을 전제로 하고 있음. 이는 협력할 수 있는 최적의 조건을 만들기 위해서인데 코로나 상황에서는 비대면 방식으로 그러한 환경을 구축할 수 있음

- 온라인 환경에서도 자기구조화 학습이 이루어질 수 있는 환경을 구축하고 교사는 학습자 간의 협력을 촉진하며 학생들이 큰 질문(Big Question)을 통해 내면의 궁금증을 이끌어내고 지적 탐험을 할 수 있도록 촉진하여야 함

기초학력을 강화하고 교육격차를 완화하는 책임교육

- 사교육걱정없는세상은 코로나19 이후 실시한 원격수업 장기화로 인해 교육격차 심화 문제가 발생하고 있다고 보고함. 주요한 문제점을 학습공백·결손 심화, 형식적으로 치러진 평가, 가정-학교 간 소통 부족 등 3가지 영역으로 진단하고, 교육격차 심화를 예방하고 책임교육을 실현하기 위해 3대 영역에 대한 7대 과제를 제시함

〈표 3〉 코로나19 교육격차 심화문제의 진단 및 과제

구분	진단	과제
학습공백·결손	‘학습공백·결손’ 심화 • 원격수업을 잘 듣게 하는 지원책 부족 - 재생시간만 채우면 이수처리가 되고 온라인으로 학습하기에 가정환경, 학습수준이 여의치 않거나 학년·과목에 따라 온라인학습이 적합하지 않을 경우 학습결손 심화 • 원격수업과 등교수업 간 ‘연계성’ 부족 - 원격수업과 등교수업의 형식적 병행 • 과다한 교육과정 하에 진도빼기식 수업 - 기존 교육과정의 양이 그대로 운영되어 학습양 부담이 높음	‘학습공백·결손’ 완화 • 제1과제: ‘핵심 성취기준’ 선별 및 ‘학습결손 집중교과’ 운영 • 제2과제: 양질의 원격교육을 위한 ‘학습 및 과제’ 콘텐츠 마련 • 제3과제: 개별화 진도 편성이 가능한 배정형 LMS 구축 • 제4과제: 학습 연속성 및 교과 위계성을 고려한 ‘등교 간격 재조정’ • 제5과제: ‘방학 중 학습결손 보완대책’ 마련
평가	형식적으로 치러진 평가 • 원격수업에 대한 평가내실 부족 - 실시간 수업비율이 낮아 출석확인 이상의 의미 있는 평가, 기록, 피드백이 진행되지 못함 • 평가지침의 유연성 부족 및 지식암기식 평가 확대	‘내실 있고 책임 있는’ 평가 • 제6과제: ‘절대평가-정성평가’ 중심의 평가운영 유연화
교육주체 간 소통과 신뢰	가정-학교 간 소통 부족 • 학습관련 소통의 실효성 저조 • 진도 정보 이상의 ‘진단’ 정보 빈약	‘교육 주체 간 소통과 신뢰’ 활성화 • 제7과제: 교육 주체 간 전방위적 쌍방향 소통과 신뢰 구축

출처: 사교육걱정없는세상(2020.7.7.)의 내용을 바탕으로 재구성

- 이상에서 제시한 바와 같이 7대 과제를 통해 학습결손과 교육격차를 해소하고 기초학력을 강화하는 책임교육을 실시해야 함. 특히 기존 교육과정의 학습량을 기준으로 온라인수업을 진행할 것이 아니라, 초·중·고 국가교육과정에서 과목별 내용 체계상 학년(군)에서 배워야 할 필수 학습내용인 ‘내용요소’를 토대로 핵심성취 기준을 선별하여 현재 상황에 적합하게 교육과정을 경감하여 운영한다는 점에서 제1과제인 핵심성취 기준 선별은 시급한 과제임
- 아울러 기초학력 부족 학생이나 학습결손이 심한 학생을 대상으로 등교·원격 집중지도를 실시하고 에듀테크 플랫폼·콘텐츠를 활용하여 학생들의 수준과 속도에 맞춘 개별화학습을 지원하여야 함
- 교육부는 2020년 2학기부터 기초학력이 부족한 학생들에게 학교에서 일대일 또는 소그룹으로 맞춤형 대면지도를 실시하며 원격수업에서 즉각적인 피드백이 가능하도록 한다고 발표하였으나 원격수업 실시 때문에 발생한 문제를 원격수업 강화로 대처한다는 비판도 있음(한겨레신문, 2020.8.11.)
- 그러나 학습격차는 오프라인 수업상황을 그대로 온라인수업으로 옮겨서 실행하거나 학급 또는 수업 단위로 일괄 진도의 강의를 올리기 때문에 발생한 것임. 학급이나 수업 단위의 학습방을 ‘학생별(My)’ 구조로 바꾸고 강의·과제 종류나 개수를 학생별 ‘배정형’ 방식으로 변경하여 개별화진도 편성이 가능한 배정형 LMS 구축을 통해 개별맞춤형 수업을 실시함으로써 격차를 해소할 수 있을 것임([그림 1], [그림 2] 참조)

00고 1학년 1반 2번 000

온라인 콘텐츠		배정하기	피드백하기
온라인 강의	EBS 클립뱅크_거듭제곱	☒	
	EBS 교과서 진도특강_수학1_1강_거듭제곱과 거듭제곱근	☒	
	나[심화/확장] 1강_거듭제곱과 거듭제곱근	☐	
	EBS 교과서 진도특강_수학1_2강_지수의 확장	☒	
	EBS 교과서 진도특강_수학1_3강_로그의 뜻과 성질	☒	
	나[심화/확장] 3강_거듭제곱과 거듭제곱근	☐	
과제	교사 자체제작_수학1_1~3강 정리+손풀이 강의	☒	
	거듭제곱 개념으로 종이접기 문제 풀기	☒	
	거듭제곱 개념으로 종이접기 문제 만들기	☒	

[그림 1] ‘배정형’ LMS 교사 화면 (예시①)

출처: 사교육걱정없는세상(2020.7.7.). p.12.

학번	A유형	B유형	C유형		온라인강의	과제
10101	○				A 유형	거듭제곱 개념으로 종이접기 문제 풀기 거듭제곱 개념으로 종이접기 문제 만들기
10102		○				
10103		○				
10104	○					
10105			○			
10106		○			B 유형	거듭제곱 개념으로 종이접기 문제 풀기 거듭제곱 개념으로 종이접기 문제 만들기
10107			○			
10108	○					
10109	○				C 유형	거듭제곱 개념으로 종이접기 문제 풀기
10110		○				

[그림 2] '배정형' LMS 교사 화면 (예시②)

출처: 사교육걱정없는세상(2020.7.7.). p.13.

- 장기적으로는 개인맞춤형 지능형 튜터링 시스템⁶⁾을 도입하게 되면 현재 학력수준에 대한 진단과 보정이 함께 이루어질 수 있음. 학생이 이해하지 못하거나 풀지 못하는 부분에 대해 정확히 분석하면서 하위개념부터 가르치기 때문에 진단의 과정 속에서 학습이 이루어질 수 있음(조운정·김해경·서명희·송하영·우문영·홍인기 외, 2019). 지능형 튜터링 시스템을 통해 학생에게는 학생 수준에 적합한 콘텐츠를 제공하고 교사에게는 체계적이고 분석적인 학습관리 시스템을 제공함으로써 기초학력을 지원하고 학습결손 해소에 기여할 수 있다는 점에서 에듀테크 플랫폼이나 콘텐츠를 적극 활용할 필요가 있음

6) 지능형 튜터링 시스템은 웹서비스를 기반으로 하여 개인 맞춤형 학습콘텐츠를 제공하는 개인맞춤형 교육서비스임. 현재 개발되어 활용되는 AI수학 프로그램은 수학개념을 완벽히 이해시키는 것에서 더 나아가 학생이 문제를 왜 틀렸는지를 실시간으로 분석하며 개인별 맞춤 콘텐츠를 즉시 제공함. 이것이 가능한 것은 수학적 지식을 가장 작은 단위로 세분화해 단계적으로 풀도록 하는 방식인 드릴다운(Drill Down) 방식을 적용하기 때문임. 이 프로그램은 학생들이 현재 이해하지 못하고 있는 개념을 정확히 분석하고 부족한 개념을 보완하는 학습처방을 내릴 수 있음(조운정·김해경·서명희·송하영·우문영·홍인기 외, 2019).

인간을 둘러싼 자연과 환경, 생태계와 어떻게 관계를 맺을 것인가? : 생태적 전환을 실천하는 교육

인간과 자연은 공생하는 존재라는 사실을 깨달아야

- 코로나19로 인해 경제-사회-생태의 근원적 연결성과 상호의존성의 중요성에 대해 확인하게 되면서 인간중심의 과학적-객관주의적 지식관에서 벗어나서 인간과 자연이 공생하는 존재라는 사실을 깨닫게 됨
- 생태학적 접근에서는 인간 중심의 과학적-객관주의적 지식관을 토대로 모든 사물을 분리해서 사고하는 이원론적 사고방식을 비판하고 유기체가 상호의존과 공존관계 안에서 협력적 생존양식을 갖추어야 한다고 주장함(조윤정·김현주·이권수, 2017). 또한 생태적 존재를 관계적 존재로 인식하여 ‘나’ 중심에서 벗어나서 ‘나’를 포함하여 ‘우리’ 그리고 우리를 감싸고 있는 자연과 환경, 생태계와 관계를 맺으며 생태적 사유에 의해 살아가는 존재로 규정함

인간과 자연의 상호연결성과 근원적 연결성을 인식하는 것에서 더 나아가 다른 존재자들과의 교섭 속에서 상호 창조하는 인간이 되어야

- 인간은 기계와 같은 인공물이나 자연의 모든 것들과 서로 연결되어 함께 생산하고 창조하는 존재임. 생명과 사회의 최소단위로서 ‘개체/개인’(individual), 다시 말해 ‘더는 나눌 수 없는(in-dividual) 독자적 존재’는 인정되지 않으며, 개체와 개인이라는 독자적 존재를 넘어 모든 것이 서로 연결되어 있으며, 인간과 동물, 인간과 자연의 차이를 넘어 전체 존재를 상호창조(sympoiesis, 共-産)의 세상으로 만들어야 함(최유미, 2020)

교육 자체가 생태적 전환이 되어야

- 교육에서도 이와 같은 상호창조의 관점을 반영하고 교육을 생태학적 관점으로 접근하는 생태적 전환이 필요함.
- 전국시도교육감협의회에서는 2020년 7월 기후위기 · 환경재난 시대에 대응하고 미래를 위해

변화를 이끄는 지속가능한 학교환경교육 실천을 선언함. 비상선언문은 환경재난시대 환경학습권 보장, 미래세대의 건강권과 안전권 확보, 학교 온실가스 감축 방안 모색, 지구공동체 생태시민교육 등을 포함하고 있음(에듀인뉴스, 2020.7.9.)

- 서울시교육청에서는 2020년 6월 생태전환교육 중장기 계획(2020~2024)를 발표하고, 기후위기에 대응하고 생태적 전환을 실천하는 생태시민을 육성하고자 함. 생태시민은 전 지구적 기후위기 상황에 대한 민감성과 책임감을 가지고, 생태환경의 문제점에 기여하기 위해 노력하는 시민을 의미함(서울시교육청, 2020)
- 생태전환교육은 기후위기 시대를 극복하기 위해 인간중심적 사고에서 벗어나, 인간과 자연의 공존과 지속가능성을 위해 인간의 생각과 행동 양식의 총체적 변화를 추구하는 교육을 의미함(서울시교육청, 2020). 서울시교육청에서 추진하는 생태전환교육이 기존의 환경교육과 다른 점은 기후위기 교육과 함께 교육자체의 생태적 전환을 언급했다는 점임. 이제 생태환경 보호 차원을 넘어 인식 및 삶의 전환이 이루어져야 한다는 것임. 삶의 양식을 생태적으로 전환하며, 탄소배출제로학교를 구축하며, 지역사회와의 협력을 통해 지역경제가 탄소배출을 억제하도록 하는 데 있어서 학교가 고리역할을 하도록 하는 것임

학교가 생태적 전환을 위한 실천의 장, 리빙랩이 되어야

- 생태전환교육을 환경문제를 교육과정과 연계하고 생태전환교육 프로그램을 운영하는 것에서부터 심화하여 학교가 전환된 삶을 실천하는 리빙랩(living lab)이 되어야 함
- 2012년에 서울시 에너지 자립마을로 인증을 받은 성대골에너지전환마을에서는 ‘에너지를 절약하는 것이 생산하는 것’이라는 생각으로 에너지 사용을 줄이고 효율을 높이며 미니 태양광 발전소를 설치하면서 생태전환을 실천하고 있음
- 인근의 국사봉중학교에서 이 마을과 연계하여 생태적 전환을 실천하고 있음. 2016년 교사, 학생, 학부모, 지역주민이 참여하는 학교협동조합을 설립하고 학교에 태양광 발전기를 설치하여 지속가능한 에너지를 생산하면서 에너지 자립도를 높이고 있음(이로운넷, 2020.5.8.). 이는 생태전환교육을 통해 학습자가 통합적 삶을 바탕으로 학습자 개인의 삶의 양식을 바꾸고, 학교가 지역사회와 연계하여 생태적 전환을 위한 실천의 장, 리빙랩이 될 수 있다는 것을 보여주는 사례임

지역사회의 협력을 통해 순환경제로 전환되어야

- 전환의 핵심은 지역경제를 탄소배출을 억제하는 순환경제로 전환하는 것임. 순환경제는 자원채취-대량생산-폐기가 중심인 기존 '선형경제'의 대안으로 등장하여 자원절약과 재활용의 방법을 통해 지속가능성을 추구하는 친환경 경제모델로서, 적게 쓰고 오래 쓰면서 버리는 양은 최소화하는 것임(김난도 외, 2018)
- 순환경제 모델을 실천하는 사례로 네덜란드의 블루시티(Blue City)를 꼽을 수 있음. 블루시티의 기본원칙은 누군가의 쓰레기가 누군가의 자원이 되도록 하는 것으로, 100% 순환되는 생태계를 구축하는 것임
- 예컨대 블루시티에 입주한 레스토랑에서 배출되는 커피 찌꺼기는 버섯을 재배하는 소셜 벤처(social venture)의 느타리버섯을 키우는 거름으로 사용되고, 커피 찌꺼기를 비료로 해서 자란 느타리버섯은 다시 해당 레스토랑의 메뉴인 채식 미트볼 재료로 사용됨. 이처럼 블루시티 내의 소셜 벤처들은 서로 자원을 주고 받으며 순환경제의 생태계를 만들어가고 있음

지역사회를 순환경제로 전환하는 데 있어서 학교가 구심점이 되어야

- 전통적 환경교육이 실패한 것은 도덕적, 개인적 실천을 강조하였기 때문이라는 점을 고려하면 생태전환교육은 사회적 실천, 시스템적 실천으로 확대되어야 함(Saylan & Blumstein, 2011)
- 이를 위해서는 학생들이 뿌리내리고 살고 있는 지역사회와 연계하여 생태전환교육을 실천하여야 함. 학교는 학생들이 삶 속에서 생태전환의 가치를 실천할 수 있도록 연결망 구실을 해야 함
- 국사봉중학교에서는 학교협동조합을 설립하여 생태전환교육을 시작하고 학교에 발전기를 설립하는 등 일상 속 교육을 통해 학생들의 기후 인식 변화를 이끌어내고 있음. 이처럼 학교는 학생들이 생태의 가치를 접하고 에너지를 마을공동체의 구심점이 되도록 하는데 있어서 학생과 마을을 연결시켜주는 연결고리 역할을 하여야 함(경향신문, 2020.6.20.)

우리는 온라인 세상과 오프라인 세상에서 어떤 시민으로 살아가야 할 것인가?: 디지털 시민성과 세계시민성을 키우는 교육

디지털 미디어 리터러시⁷⁾와 디지털 시민성을 키우는 교육

- 코로나19는 스마트기기, 에듀테크 등에 대한 교사별 역량 차이에 따른 수업격차의 문제도 드러내었음. 지금까지 교사의 중요한 전문성은 교육과정 문해력과 교육과정 재구성을 통한 주제통합수업을 하는 능력이었다면 코로나19는 자신이 수업을 통해 아이들에게 전달하고자 하는 내용을 온라인상에서 잘 구현할 수 있는 온라인 콘텐츠 제작 능력과 디지털 기기 사용능력의 중요성 또한 환기시켜 줌
- 디지털 시대를 맞이하여 과거의 인쇄기반 텍스트들은 이모티콘, 이미지, 동영상 등 점점 다양화된 양식(mode)과 디지털화된 정보로 변환되어 가상적 네트워크 속에서 유통되면서, 실제 세계를 거의 완벽하게 재현하고 있음. 이와 같은 다중양식성(multimodality)⁸⁾과 다감각성(multisensuality)이 점점 리터러시의 중요한 형태가 되고 있음
- 리터러시의 영역이 게임이나 가상 세계의 영역으로 확장되고, 가상공간에서 리터러시(소통과 학습)가 훨씬 생생하며 활발하게 이루어짐(Steinkuebler, 2007). 이는 현실과 가상, 아날로그와 디지털의 경계가 붕괴되고, 그러한 혼성화(hybridity)된 공간 속에서 인간의 경험이 이루어지고 있음을 의미함(박휴용, 2020). 예컨대, 많은 학생들이 실물성-가상성, 인간-비인간(예, 게임 속 아바타 및 이모티콘 속의 캐릭터들)의 경계가 서로 얽힌 기술적 문화를 경험하고 있음
- 실질적으로 학교에서의 학습이 더 이상 교과서나 면대면 수업과 같은 전통적 학습방식에는 덜 의존하고, 디지털 교과서나 이러닝과 같은 매우 다양한 학습의 방식을 통해 이루어지고 있으며(Carrington & Robinson, 2009, Goodfellow & Lea, 2007), 코로나19는 이와 같은 교육적 환경의 변화를 앞당김
- 디지털 기술의 발전은 인간의 경험을 다양한 방식으로 변형함으로써, 디지털 매체는 단순한

7) 미디어 리터러시(media literacy)는 뉴미디어 리터러시(new media literacy), 디지털 리터러시(digital literacy), 디지털 미디어 리터러시(digital media literacy) 등 다양한 개념으로 확대되었으며 여기서는 디지털 시대의 미디어 문해력을 의미한다(김여라, 2019)는 점에서 디지털 미디어 리터러시라는 용어를 사용하고자 함

8) 문자 언어와 시각 언어를 비롯한 다양한 언어 양식이 중층적이고 복합적인 결합을 통해 다양한 의미를 실현하는 것을 의미함(정현선, 2005)

기술이 아니라 인간의 ‘경험과 정보를 입력하는 특수한 구조’로 이해되어야 함(McLuhan, 2004). 이런 점에서 디지털 미디어 리터러시는 디지털 시대의 학습과 삶에 있어서 필수불가결한 역량이 되고 있음

- 특히 리터러시의 개념도 인쇄물이나 신문 등을 읽고 이해하는 언어 리터러시에 머무르지 않고 청각적, 시각적, 촉각적인 양식과 함께 디지털 형식으로 구현된 내용을 이해하는 능력인 멀티 리터러시(Multi-literacy) 개념으로 확장되고 있음(The New London Group, 1996)
- 디지털 미디어 리터러시 교육은 다양한 미디어에 대한 접근능력, 미디어의 비판적 이해 능력, 미디어를 통한 창의적 표현능력, 소통능력 등의 요소가 포함되는데 중요한 것은 다양한 매체를 익히고 다루면서 균형을 잡는 능력이 필요하다는 것임
- 아울러 이용자 및 소비자가 미디어에 비판적으로 관여함으로써 디지털 사회의 권리와 책임, 참여, 에티켓, 소속감 등 디지털 시대를 잘 살아가는 능력을 갖추 수 있도록 디지털 시민성 교육이 필요함. 특히 코로나 시대를 맞이하여 온라인수업을 진행하는 과정에서 디지털 미디어 리터러시 교육과 디지털 시민성 교육의 중요성이 부각됨

범주를 확장하는 교육(exoeducation)

- 오늘날 정보통신(네트워크, 유비쿼터스, 디지털 등) 기술의 발달로 인해 교실 내에서 교사와 학생 간의 면대면 상호작용으로 이루어졌던 기존의 교육적 틀에서 완전히 벗어난 교육의 양상이 전개되고 있는데 이를 범주 확장 교육(exoeducation)으로 명명할 수 있음(Lewis & Kahn, 2010)
- 범주 확장 교육은 물리적 측면과 사회규범적 측면에서 논의될 수 있음. 물리적 범주의 경우, 학교 건물이나 교실 등과 같은 면대면의 교육이 이루어지는 시간적, 공간적 틀을 의미함. 사회 규범적 범주는 교사와 학생, 그리고 학생들 간의 관계와 같은 사회적 관계성이나, 인본주의, 보편교육, 도덕교육 등과 같은 사회윤리적 규범의 틀을 의미함(박휴용, 2020)
- 특히 물리적 범주에 있어서 학교교육이 이루어지는 장면의 시간성과 공간성이 크게 변화함. 최근 정보통신 기술의 발달과 디지털 학습 환경의 팽창에 따른 유비쿼터스 환경의 일상화는

학습이 더 이상 교실이라는 공간성과 학교 일과라는 시간성의 틀에 얽매일 필요가 없어졌다는 것을 보여줌(Cope & Kalantzis, 2010)

- 기존의 대면수업에서는 학습자와 학습자를 둘러싼 지역사회나 마을교육공동체 등과의 상호작용이나 활동을 중시했으나 이제는 학습자와 물리적으로 거리가 먼 지역의 사람과도 온라인 세상에서의 상호작용을 통해서 학습이 이루어짐. 타 지역이나 외국의 학생과도 실시간으로 소통할 수 있게 되면서 온라인 세상이 중요한 학습과 소통의 장으로서의 역할을 수행하고 있음
- 따라서 포스트코로나 시대에는 지역의 한계에서 벗어나 물리적 범주를 확장하는 교육이 되어야 함. 온라인 환경은 물리적 한계를 탈피할 수 있도록 함. 이는 반드시 물리적으로 국외로 나가지 않더라도 다중정체성을 통해 자신의 정체성을 나-지역-국가-세계로 확장할 수 있게 하는 기반이 되고 세계시민성을 키울 수 있는 기반으로 작용함

글로벌 연대와 협력을 지향하는 세계시민교육

- 학습이 이루어지는 물리적 범주가 확장되면서 학교는 더 이상 학교 담장 내의 물리적 공간으로 한정되지 않음. 학교에서 지역사회로, 지역사회에서 세계로 확장되며 이러한 확장성은 비대면 상황에서 더 급속히 확장되고 있음. 이제 온라인상의 전 세계적인 이슈가 사회적 의제가 되고 있음
- 세계는 서로 연결되어 있으며 인간은 홀로 살아갈 수 없는 존재임(Whitehead, 1978). 따라서 나의 문제가 우리의 문제가 되고, 우리의 문제가 나의 문제가 될 수 있다는 상호의존성과 상호연결성을 이해하는 교육을 실시해야 하고 학생들이 세계시민으로 성장할 수 있도록 지원해야 함
- 시민성은 개인의 욕구와 공공의 이익이 충돌할 때 이를 슬기롭게 조정할 수 있는 내적 역량이며 사회적 참여에 나서는 집단화된 의식임(함영기, 2020). 코로나19 사태를 통해 얻은 교훈은 재난이 일상화된 상황에서 시민들을 버티게 한 집단적 힘이 시민성이었고 시민성은 재난의 일상화 속에서 우리 모두를 버티게 하고 위기를 극복할 수 있게 해주는 바탕이 된다는 점에서 시민성 교육은 공존과 공생을 위해 반드시 필요한 영역임

- 아울러 포스트코로나 시대의 시민성 교육은 분열이나 민족주의적 고립이 아닌 세계적인 연대와 협력의 정신을 함양하는 세계시민교육이 되어야 함. 세계적인 연대는 개인의 생명, 자유와 인권을 중시하는 인간안보의 측면에서도 필요하다는 점에서 포스트코로나 시대에 특히 강조해야 할 부분임

III.

포스트코로나 시대에 요구되는 교사전문성과 교사상

학습전략의 안내자

지식전달자에서 학습하는 방법(learn to learn)을 알려주는 안내자로

- 인터넷과 스마트기기로 대표되는 지식정보망의 발달로 인하여 학생들은 자발적이고 역동적이며, 협동적인 학습자가 되고 있음. 온라인 학습의 영역이 확대되면서 자기주도학습이나 개별화학습, 컴퓨터기반 학습 등의 영향으로 학생들의 자율성과 주도성이 훨씬 중요한 학습요소로 간주되고 있음(Rashid & Asghar, 2016)
- 이에 따라 교사는 ‘교실 앞’의 지휘자에서 ‘교실 뒤’의 조연자 역할을 하게 됨. 따라서 교사는 더 이상 지식 전달의 효율성만을 찾는 ‘지식 전달자’ 역할에 머물지 말고 학습전략을 가르치는 학습의 안내자가 되어야 함. 교사는 학생들이 인터넷 자료를 활용해 프로젝트를 수행하도록 안내하고, 학습하는 방법(learn to learn)을 알려주는 안내자가 되어야 함. 이러한 과정에서 학습의 주도권은 학생들에게 이양될 것임
- 이처럼 교사가 지식전달자에서 학습 안내자가 되려면 교사 스스로 새로운 지식을 선별하고 해석하는 연습과 노력이 필요함. 학습자가 선택한 학습주제, 학습내용과 지식이 교육과정으로 구성될 수 있는지 등과 관련하여 새로운 지식을 선별하고 해석하는 전문성과 열린 마음이 필요함

학생과의 정서적 교감과 소통에 집중하고, 학생의 성장에 관심을 갖는 교사

- 언택트는 단지 접촉하지 않는 것이 아니라 접촉하는 방법을 바꾸는 것을 의미하고, 더 많은 연결을 위한 새로운 시대의 진화코드임(김

용섭, 2020). 수업의 본질이 만남이고 학생과의 정서적 교감과 라포(rapport) 형성 여부에 따라 학습의 질이 달라질 수 있다는 것을 염두에 두어야 함

- 과거에는 교사전문성이 교과지식 전문가, 교수학습 전문가, 혹은 학급관리 전문가의 차원에서 논의되었다면 최근에는 지식보다는 정서 교육의 차원에서 학생이해 및 상담, 학생의 인문학적 소양과 예술에 대한 심미안을 키워줄 수 있는 역량 등이 교사의 중요한 전문성으로 인식됨 (Frost, 2019)
- 포스트코로나 시대 교사의 역할은 인지적 역량을 함양하는 것보다 인문·예술적인 역량과 정서·사회적인 역량을 키워주는 것이 중요한 내용으로 부각될 것임(조운정·김아미·박주형·정제영·홍제남, 2017). 테크놀로지의 발달로 지식습득이나 정보 취득에 대해서는 학교 밖의 온오프라인 자료나 경험을 통해서도 가능하기 때문에 학교는 오히려 개별화되고 파편화되며 고립된 개인학습자를 협동을 통해 공동체성과 협력의 가치를 배울 수 있게 하여야 함. 또한 인문학적 소양과 예술에 대한 심미안을 키울 수 있도록 하면서 학습자의 정서적이고 사회적인 역량을 함양할 수 있도록 노력하여야 함(조운정·김아미·박주형·정제영·홍제남, 2017). 학교가 학생의 정서·사회적 역량 함양에 집중해야 한다고 볼 때 교사는 수업을 통해 관련 역량을 키우는 것과 함께 학생의 정서적인 문제에 대해 전문적인 상담을 해 줄 수 있는 상담자로서의 역할도 중요함
- 학생들의 학습에서 중요한 정서·사회적 역량 중의 하나인 학습자 주도성과 학습동기를 키우기 위해서는 학생 개개인에 대한 섬세한 추적과 정서적 교감 및 소통을 바탕으로 학생들의 학습욕구와 학습목표를 연결시켜주고 학습자 자신의 수준보다 약간 높은 도전적인 과제를 제시하는 등 학생 개개인의 정서와 학습참여에 대한 수준과 현황을 파악하고 그에 적절한 학습방법을 제시해 주어야 함

학습자의 세계와 학습을 연관짓는 맥락전문가

콘텐츠(content) 전문가에서 맥락(context) 전문가로

- 정보가 넘쳐나는 정보화 시대에 교사의 역할이 지식과 정보의 전달자에 머물러서는 안 됨. 교사는 학생들에게 이것을 왜 배워야 하는지를 알려줄 수 있어야 함. 학습자의 삶에서 이 배움이 왜 필요한지 설명해 줄 수 있는 통역자이면서 해석가가 되어야 함
- 교사가 학생들에게 학습과 삶의 연계성을 알려주고 학습자의 삶의 맥락 속으로 확실히 들어갔을 때 그들에게 영감을 줄 수 있음. 포스트코로나 시대의 교사의 새로운 역할은 수업을 가능한 학생들의 세계와 관련짓는 것이며, 이는 학생들이 학습에 동기부여가 되어 지속적으로 학습에 몰두하게 하는 가장 효과적인 방법이 될 것임(Couch & Towne, 2020)⁹⁾

배움의 장면을 연출하는 큐레이터(Curator)

- 학습자의 삶의 맥락으로 들어가기 위해서 교사는 배움의 장면을 연출하는 큐레이터가 되어야 함. 교실의 분위기와 학생들의 성향에 맞게 교과 내용을 입체적으로 재구성하고 그것을 매개로 대화를 이끌어내는 역할이 중요하다는 것임(김찬호, 2020)
- 교사가 큐레이터로서 배움의 장면을 연출하면서 학습을 학생들과 관련짓는 ‘관련짓기’(Couch & Towne, 2020) 수업을 했을 때 학생들은 그 배움을 자신의 얘기로 느끼게 되고, “그 이야기가 자신에게 와서 살아 움직이는 것”(Couch & Towne, 2020)처럼 느끼면서 배움과 자신의 일상과 관련을 지을 수 있게 됨. 즉 배움이 생생하게 살아 움직이며 자신에게 의미있게 다가오게 된다는 점에서 큐레이터로서의 교사역할이 중요함

9) Couch와 Towne(2020)은 “앞으로는 맥락전문가인 교사가 가장 높은 평가를 받을 것”이라고 함

학습에 대한 개별 피드백을 제공하는 평가전문가

가르치는 사람으로부터 개별 피드백을 제공하는 사람으로

- 코로나19로 인해 실시한 온라인수업을 통해서 교사들은 개별 피드백을 통한 맞춤형 · 수준별 수업과, 학생수준을 정확하게 파악하여 학습준비도에 따라 반복과제나 보충과제를 제시하는 식의 개별수업이 가능하다는 것을 인식하게 됨
- 이 과정을 통해 교사들은 학생들의 학습내용에 대한 개별 맞춤형 피드백을 제공하는 것의 중요성을 알게 되었으며, 교사의 역할이 ‘가르치는 자’로부터 학생의 성장에 도움이 되는 ‘개별 피드백을 제공하는 자’로 무게중심이 이동하고 있다는 것을 깨닫게 됨

학습결과에 대한 평가 뿐 아니라 학습과정을 잘 주도할 수 있도록 지원하는 피드백

- 향후 학생들이 주도적으로 학습계획을 수립하고 학습전략 및 기술을 선택하며 학습환경을 디자인하고 학습성취 기준 수립이나 평가계획 등을 수립하게 되면, 교사는 학습과정의 매 단계마다 평가를 통해 적절한 피드백을 제공하는 역할이 중요해 질 것임. 여기서 평가는 학생들의 관심과 흥미, 학습준비도, 학습성취에 대한 평가 등과 같이 현재 수준에 대한 진단과 학습결과에 대한 평가뿐만 아니라, 학습 자료의 검토와 선정, 학습을 위한 기술적 매체에 대한 평가, 그리고 학습과정에서의 매체활용성에 대한 평가 등 학생들이 학습을 주도하는 모든 과정에 대한 평가 또는 피드백을 모두 포함함

학생들이 정보의 진실성과 전문성에 대해 비판적 사고를 할 수 있는지 평가

- 지금은 형식적 학교교육에 의존하지 않고 인터넷과 사회적 네트워크를 통해 지식과 정보를 자유롭게 탐색하고 공유하고 있으며 이를 지원할 수 있는 기술적 환경을 갖춘 시대임. 즉, ‘교육 없는 시대’(the Anti-Education Era)가 등장하게 된 것임(Gee, 2013)
- 오늘날 정보화시대와 지식의 폭발이라는 표현으로 대변되는 정보의 홍수 속에서 학습하려는

정보나 자료의 진실성을 검증하기 어려움. 특히 온라인 공간은 다양한 배경과 경험을 가진 학습자들이 모여 상호작용하는 이질적(heterotopic) 공간이기 때문에, 그 속에서의 학습은 방향성과 내용의 신뢰성에서 혼란이 발생하기 쉬움(Bayne & Ross, 2013). 따라서 교사는 정보의 진실성에 대한 내용검증을 위한 방법이나 비판적 사고 역량을 키울 수 있도록 알려주는 평가전문가가 되어야 함

학생들이 생활세계 속에서 사물을 이해하고 문제해결능력을 갖추고 살아가는지 평가

- 학생들의 학습과정은 교사가 디자인한 교육과정이나 수업 뿐 아니라 학교라는 물리적 범주에서 벗어나 세상으로 확장되어야 함. 이러한 측면에서 학습을 통한 지식의 생성을 심리학적 설명(개인의 인지작용)이 아니라, 사회학적 및 기술적 설명(사회물질적 활동의 결과)로 설명하는 관점은 유효함. 여기서 학습은 사회적, 물질적 네트워크 망 속에 존재하는 학습자가 자신의 활동 영역의 시공간을 점차 확장해나가면서, 네트워크 속의 다른 존재들과 상호작용하며 시스템에 대한 이해를 넓혀나가는 것으로 정의됨. 즉 학습을 지식(학습의 대상)의 망과 학습(학습의 주체)의 망 사이를 역동적으로 넘나드는(transgress) 것으로 보는 것임
- 이때 평가는 이러한 활동이 얼마나 효과적이고 타당하게 이루어지고 있는가를 판단하는 것임. 요컨대 평가란 지식의 관계망(세상 만물에 대한 이해)과 학습의 관계망(학습 내용, 학습의 매개, 학습의 조력자들) 사이를 학습활동이 어떻게 적절하게 전환하고 있는가를 판단하는 것이라고 볼 때, 학습주체가 학교에서 배우는 교과를 넘어서 자신의 활동 영역의 시공간을 점차 확장하면서 세상만물에 대해 역동적으로 이해할 수 있는지를 평가하는 것이 중요하다는 것임
- 아울러 평가는 학생들이 자신이 살아가는 생활세계를 어떻게 해석하고 그 속에서 마주치게 되는 지식이나 정보를 어떤 의미로 받아들이고 해석하는지, 문제 해결을 위해 필요한 정보를 위해 적절한 전략을 채택하며 제대로 활용하고 있는지에 대해 피드백을 주는 차원으로까지 심화되어야 함

디지털 미디어 리터러시를 갖춘 교사

- Z세대의 학생들은 첨단 정보통신의 환경 속에서 태어나고 성장한 디지털 네이티브(digital native)로서, 사회적 관계망(SNS), 모바일 어플리케이션, 게임, 그리고 인터넷 매체들 속에서 새로운 정보들을 실시간으로 탐색하고 있음. 이들은 디지털 미디어 리터러시에 있어서 디지털 이주민인 교사들을 능가함. 이제 지식 경제와 정보화 시대의 흐름에 적응하지 못하는 교사는 무력감을 느낄 수밖에 없으며(Brabazon, 2017), 이는 “테크놀로지의 등장에 의한 교사 권위의 침몰”(Halverson & Collins, 2009)이라고 명명할 수 있음
- 특히 코로나로 인해 온라인수업을 하면서 디지털 미디어 리터러시의 중요성이 부각되었음. 그간 학교교육에서는 교수방법, 즉 교사들의 소통의 기술과 교육내용을 별개의 것으로 분리한 채 다루어 왔음. 이러한 내용과 방법의 이원화는 교사들로 하여금 오늘날과 같은 지식의 팽창으로 인한 교과지식의 변화와 첨단기술을 활용한 교수방법의 변화에도 적절히 대응하지 못하게 하는 근본원인이 되고 있음(박휴용, 2019)
- 이런 기술적 환경에서 학교의 물리적, 행정적 구조나 교사의 교수 전략이 변하지 않는다면 전통적인 교사의 권위나 전문성은 설득력을 갖지 못함. 이미 교과서나 교재의 학습 주제에서 탈피하여 교우들과 사회적 관계망, 어플, 게임, 그리고 인터넷 정보원을 통해 새로운 정보를 탐색하는 학생들의 새로운 학습풍토에 부응하여 교사들도 뉴미디어 리터러시, 디지털 미디어 리터러시에 대한 적응 및 비판적 이해를 갖추어야 함(Tyner, 2014)
- 교사에게 요구되는 비판적 미디어 리터러시는 다중텍스트(multi-text), 다중양식성(multi-modality), 정보의 이동성(mobility), 교사-학생 및 학생-지식 간 관계의 상호성, 맥락적·과정적 학습의 이해 및 교수전략 등임(Semali, 2018)

생태적 전환을 위한 실천가

- 이제는 친환경이 아니라 살아남기 위해서 반드시 선택해야 하는 필(必)환경의 시대임(김난도 외, 2018). 교사 스스로가 생태적 전환의 가치, 순환경제의 필요성 등에 대해 인식해야 함
- 생태전환은 개인의 가치관, 역사관, 세계관, 신념을 새롭게 포맷하는 것이며 습관을 넘어 생활 양식을 바꾸는 것임. 교사는 학생들이 인간과 자연의 조화로운 공존을 모색하며 생태학적으로 사유하고 생태보호를 위해 실천하며 삶의 근본적인 자세를 전환할 수 있도록 인간중심보다 생태(전체)중심, 실체(개체, 본질) 중심보다 관계중심, 형식적인 동일성 중시보다 각자의 고유성과 차이성 중시, 소유(자연의 지배) 중시보다 존재(자연과의 조화로운 공존) 중시의 사유에 입각하여 말하고 행동하여야 함(정은해, 1999). 이처럼 생태적 전환을 위한 사유와 실천이 필(必)환경 시대의 중요한 전문성으로 부각될 것임
- 또한 얇이 지식에 그치지 않고 사회적 실천으로 연결될 수 있도록 간학문적, 통합적 접근법으로 기후변화, 에너지, 미세먼지, 해양 오염의 주제에 대해서 교육하고, 환경과 에너지, 기후에 대한 교육과정을 개발하여야 함. 교육과정을 운영할 때 필(必)환경 트렌드의 정착을 위해서 놀이적 요소를 도입한 게이미피케이션(gamification) 방법도 적용해 볼 수 있음
- 플로깅(plogging)은 2016년 스웨덴에서 시작한 놀이적 요소를 도입한 사례로 세계 각국으로 확산되고 있음. 플로깅은 ‘쓰레기를 줍는다’는 뜻의 스웨덴어 ‘plocka upp(picking up)’과 조깅(jogging)의 합성어임. 길거리에 버려진 플라스틱을 수거하면서 몸을 굽히고 스쿼트를 하며 러닝을 하는 등 운동과 환경보호를 함께 하는 방법임(김난도 외, 2018)
- 이처럼 얇과 삶을 연계시키고, 실천과 놀이적 요소를 결합하여 일상 속에서 즐겁게 생태전환의 가치를 사회적 실천으로 연결할 수 있는 방법을 고안하는 것도 학생들이 자연스럽게 생태적 삶으로 전환할 수 있도록 돕는 교사전문성 중의 하나라고 할 수 있음

네트워크 사회 속에서 관계 역량을 지닌 교사

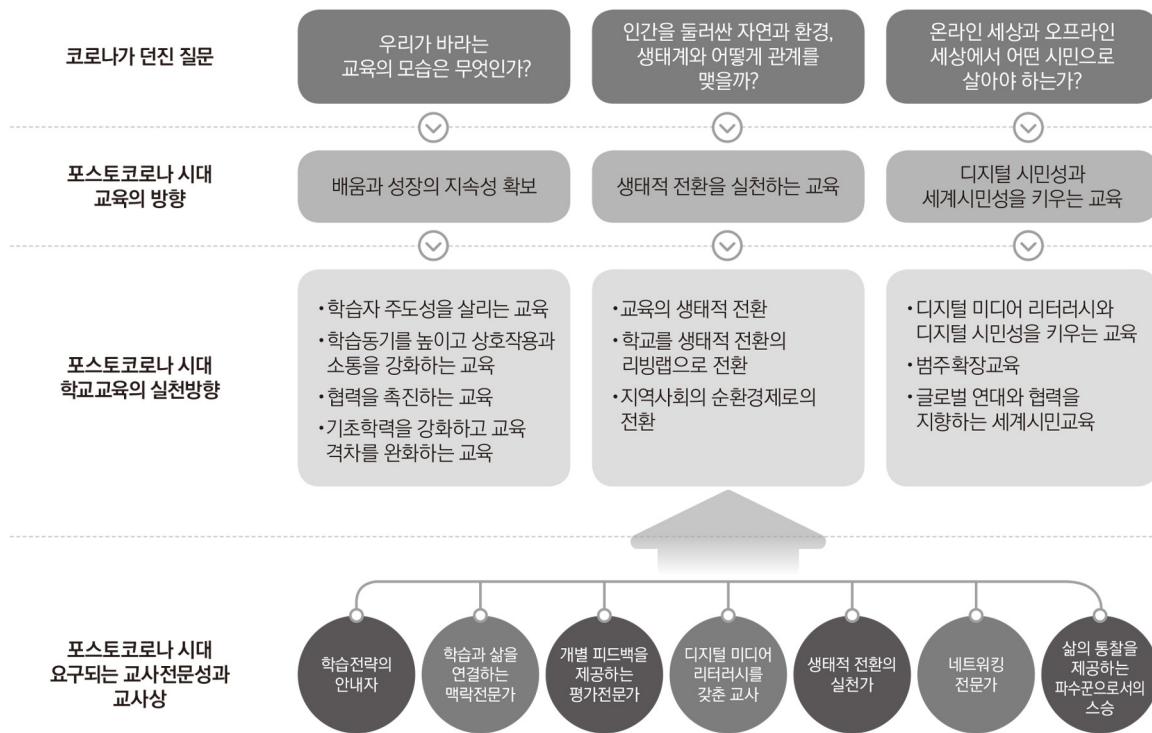
- 물리적 범주가 확장되고 네트워크적 연결성이 중시되는 시대에 교사는 개별적이고 독립적인 존재라기보다는 ‘사회’라는 거대한 교육시스템의 일부임(Hoban, 2002). 주체적이고 독립적인 존재로서의 교사가 아니라, 학습자, 지식, 사물, 세계와의 밀접한 상호관련성을 바탕으로 학생들과 ‘얽혀있음’(entanglement)의 관계를 맺는 존재임(Postma, 2016)
- 이처럼 교사가 교육적 네트워크를 구성하는 다양한 요소들(지식/정보, 학습자, 학습 매체, 학습프로그램 등)과 공동으로 형성하는 학습의 아상블라주(assemblages)¹⁰⁾의 한 요소가 되면서(Barr & Tagg, 1995), 교사의 네트워킹 역량은 더욱 중요해질 것임
- 특히 학습자가 주도하는 학습과정에서 필요한 인적·물적 자원을 연결해주는 역할이 중요하게 부각될 것임. 개별 학습자가 각각 학습자 주도 교육과정을 구성하여 실행할 경우 학습자 수만큼 필요한 인적·물적 네트워크의 종류와 범위가 다양해질 것임. 따라서 교사는 학교 뿐 아니라 다양한 영역의 사람들과 네트워킹을 하여야 하고, 마을교육공동체나 교사가 가입한 온라인 커뮤니티의 자원을 활용할 수 있을 것임
- 네트워킹 역량은 전술한 바와 같이 교육 자체가 생태적 전환을 이루면서, 학교가 지역사회 경제를 순환경제로 전환하는 연결고리 역할을 하고 세계시민교육 실천의 구심점이 될 경우 더욱 필요함. 예컨대 학생들이 생태의 가치를 인식하고 지역에서 생태적 전환을 실천하는 삶을 살기 위해서는 교사 개인의 수업만으로는 불가능하며 수많은 기관과 요소들의 연계와 협력을 통해 가능하기 때문임
- 또한 환경문제를 개별적인 영역으로 파악하지 않고 인권, 빈곤, 민주, 다문화, 평화 등과 함께 통합적인 관점에서 파악하는 등 개별 이슈가 다른 이슈와 상호의존적이고 역동적 관계 속에서 상호영향을 준다고 볼 때 포스트코로나 시대 교육은 범분야(cross-cutting) 이슈로 통합적으로 접근해야 할 것임. 이처럼 범분야 이슈를 중심으로 하는 실천이 포스트코로나 시대의 의미있는 교육의 방향이라고 볼 때 영역 간 협력과 연계를 위한 네트워킹 역량은 중요한 교사전문성으로 자리매김할 것임

10) 아상블라주는 어떤 존재의 의미 있는 완성은 그 존재의 독자적인 힘으로만 이루어지는 것이 아니라, 작고 다양한 존재들의 집합, 혹은 여러 파편들과 부분들의 집단적 연결과 우연적 관계성을 통해 완성될 수 있다는 의미임(Bergen, 2010). 즉, 전체를 구성하는 여러 기관들 및 요소들 간의 관계가 고정적이지 않고 교차되거나 치환될 수 있으며, 수많은 이질적 존재들이 뭉쳐서 상호의존적이고 역동적 관계성 속에서 무리(constellation)를 이루어 작동한다는 것을 의미함(Deleuze & Guattari, 1988).

삶의 통찰을 제공하는 파수꾼으로서의 스승

- 코로나19는 지금 이 순간이 ‘실존의 위기’임을 경고하고 있음. 이런 상황에서 교사는 이전과는 다른 존재론, 세계관, 가치관, 인생관, 그리고 시민적 덕목을 갖추어야 함(백병부·이수광·박복선, 2020)
- 교원은 직무 속성상 현재의 위기를 논리적으로 입증하고, 학생들이 체험적으로 실감할 수 있게 안내해야 하는 존재임. 왜 이러한 상황이 일어났는지 그 배경과 의미에 대해 맥락적 관점을 제공하고, 이러한 사건(event)의 학문적, 사회적, 윤리적인 영향에 대해 설명할 수 있어야 함. 또한 학습자와의 상호작용을 통해 사건에 대한 수많은 해석에 대해 학생들이 비판적 인식을 키울 수 있도록 해야 함
- 아울러 교사 스스로도 시민성을 내면화하고 자신의 일상과 공동체에 영향을 미치는 비판적이고 실천적인 시민이 되어야 함. 이를 통해 학생들이 자신과 관계된 일상적인 일과 공적인 일을 연결시키는 사회학적 상상력을 가질 수 있도록(김종영, 2017), 학생들에게 잠재적 교육과정의 모델이 되어야 함
- 이러한 역할을 하는 교사를 파수꾼으로서의 교사(이수광, 2020)로 명명할 수 있음. 여기서 파수꾼은 인류의 삶과 시대의 흐름을 연관 지어 볼 수 있는 판단의 틀을 갖고 학생들에게 통찰을 제공할 수 있는 교사라는 의미임
- 삶의 통찰을 제공하는 파수꾼은 과거 우리가 ‘스승’으로 불렀던 교사상과 일맥상통함. 스승은 특정 분야의 지식이나 기능을 가르치는 전문인이 아니라 한 사람이 살아가는데 필요한 삶의 자세와 함께 필요한 제반 능력을 길러주고 이를 몸으로 실천하는 사람임(박남기, 2015)
- 논어에 온고이지신(溫故而知新)이면 스승이라고 할 만하다고 하였는데, 이는 현실을 제대로 파악하여 새로운 통찰과 실천적 지평을 이끌어내고(황금중, 2015), 앞으로 나아갈 새로운 길을 제시할 수 있는 사람이 스승이 될 자격이 있다는 것임. 포스트코로나 시대에 ‘우리는 어떤 가치를 지향하며 어떤 삶을 살아가야 할 것인가?’라는 질문에 대해서 학생들이 각자 자신의 답을 찾을 수 있도록 새로운 길을 제시해주는 사람이 깨어있는 파수꾼이면서 참스승이라고 할 수 있음

- 지금까지 코로나가 교육에 던진 3가지 질문을 중심으로 포스트코로나 시대 교육의 방향과 학교교육의 실천방향, 그리고 포스트코로나 시대에 요구되는 교사전문성에 대해 논의하였는데 이를 간단하게 도식화하면 다음 [그림 3]과 같음



[그림 3] 포스트코로나 시대 교육의 방향과 교사전문성

- 코로나19는 우리에게 1)우리가 바라는 교육의 모습은 무엇인가? 2)인간을 둘러싼 자연과 환경, 생태계와 어떻게 관계를 맺을 것인가? 3)우리는 온라인 세상과 오프라인 세상에서 어떤 시민으로 살아가야 할 것인가? 와 같은 질문을 던지면서 삶과 세계의 전환을 위한 성찰의 계기로 작용하고 있음. 이러한 질문에 대한 답을 찾으면서 배움의 성장과 지속성 확보, 생태적 전환을 실천하는 교육, 디지털 시민성과 세계시민성을 키우는 교육 등을 포스트코로나 시대 교육의 방향으로 제시하였음. 또한 포스트코로나 시대에 요구되는 교사전문성을 탐색하고, 학습전략의 안내자, 학습과 삶을 연결하는 맥락전문가, 개별 피드백을 제공하는 평가전문가, 디지털 미디어 리터러시를 갖춘 교사, 생태적 전환의 실천가, 네트워킹 전문가, 삶의 통찰을 제공하는 파수꾼으로서의 스승 등을 새로운 교사상으로서 제시하였음. 이와 같은 교사전문성의 확장과 심화는 새로운 교육을 만들어가는 가장 중요한 주춧돌로서의 역할을 수행할 수 있을 것으로 기대됨

참고문헌

- 구본권(2019). **공부의 미래**. 한겨레출판.
- 김난도·전미영·이향은·최지혜·이준영·김서영·이수진·서유현·권정윤(2018). **트렌드 코리아 2019**. 미래의 창
- 김민채·김영환(2017). 수가타 미트라 자기 구조화 학습환경(SOLE) 발전과정 및 인터넷 댓글 분석. **학습자중심교과교육연구**, 17(23), 541-568.
- 김여라(2019). **디지털 시대의 미디어 리터러시 해외 사례 및 시사점**. 국회입법조사처.
- 김용섭(2020). **언컨택트**. 퍼블리온.
- 김종영(2017). **지민의 탄생**. 휴머니스트.
- 김찬호(2020). 온라인 개학이 일깨워 주는 것. 좋은교사운동 코로나19 2차 정책 토론회(2020.5.22.)
- 박남기(2015). 미래교육에서 교사에게 요구되는 역량. 교육부, 행복한 교육, 56-57.
- 박휴용(2019). **포스트휴머니즘과 교육의 미래**. 전북대학교출판문화원.
- 박휴용(2020). 포스트휴먼 리터러시-개념 및 범주, 이론적 기반, 그리고 교육의 방향. **리터러시연구**, 11(1), 11-55.
- 백병부·이수광·박복선(2020). **코로나19와 교육: 교육체제 전환에 주는 시사점**. 경기도교육연구원.
- 서울시교육청(2020). 생태전환교육 중장기(‘20~’24) 발전 계획.
- 이수광(2020). 코로나19 사태와 학교교육: ‘진부화’와 ‘재구조화’ 그 사이. 좋은교사운동 코로나19 2차 정책 토론회(2020.5.22.)
- 이예슬(2020). 언택트 시대의 교실, 다시 수업을 생각하다. 강대중 편, **코로나19, 한국 교육의 잠을 깨우다**. 지식공작소.
- 정은해(1999). 생태윤리를 위한 사유전환의 교육. **인문학연구**, 4, 한국외국어대학교 철학문화연구소.
- 정현선(2005). 디지털 매체 시대 의사소통 방식의 변화. **새국어생활**, 15(2), 45-58.
- 정현숙(2020). 원격수업이 우리에게 남긴 고민과 해결 방안. 국회의원 강득구/교육희망을 여는 공모 교장 협의회 토론회(2020.7.7.)
- 조윤정(2017). **학습자 주도 학습의 의미와 가능성**. 경기도교육연구원.
- 조윤정·김현주·이권수(2017). **학습생태계 확장을 위한 마을교육과정의 개념과 실천방안**. 경기도교육연구원.
- 조윤정·김아미·박주형·정제영·홍제남(2017). **미래학교 체제 연구: 학습자 주도성을 중심으로**. 경기도교육연구원.
- 조윤정·김해경·서명희·송하영·우문영·홍인기(2019). **기초학력 재개념화 및 실행방안 연구**. 경기도교육연구원.
- 최유미(2020). **해러웨이, 공-산의 사유**. 도서출판 b.
- 탁진규(2020). 코로나19로 앞당겨진 원격교육 혁신. 고환상 편. **뉴노멀로 다가온 포스트코로나 세상**. 지식플랫폼.

폴김·김길홍·나성섭·함돈균(2020). **교육의 미래, 컬처 엔지니어링**. 동아시아.

함영기(2020). 코로나 시대 학습, 체제, 시민성에 대한 상상과 모색. 좋은교사운동 코로나19 3차 정책 토론회(2020.6.1.)

홍정민(2017). **에듀테크: 4차 산업혁명 시대의 미래교육**. 책방.

황금중(2015). 공자의 학(學), 그리고 우리 시대의 배움과 학문(學問). 한국교육사학회-한국교육철학학회 공동 월례학술발표회자료.

Barr, R. B., & Tagg, J. (1995). From teaching to learning—A new paradigm for undergraduate education. *Change: The magazine of higher learning*, 27(6), 12–26.

Bayne, S., & Ross, J. (2013). Posthuman literacy in heterotopic space: A pedagogical proposal. *Literacy in the Digital University: Critical Perspectives on Learning, Scholarship, and Technology*(pp. 95– 110). Abingdon: Routledge.

Bergen, V. (2010). Politics as the orientation of every assemblage. *New Formations*, 68, 34–41.

Brabazon, T. (2017). *From revolution to revelation: Generation X, popular memory and cultural studies*. Routledge.

Bray, B., & McClaskey, K. (2017). *How to personalize learning :A Practical Guide for Getting Started and Going Deeper*. Thousand Oaks, CA: Corwin Publishers.

Carrington, V. & Robinson, M. (2009). *Digital literacies: Social learning and classroom practices*. London: Sage.

Castells, M. (1996). *The information age* (Vol. 98). Blackwell Publishers: Oxford.

Cope, B., & Kalantzis, M. (Eds.). (2010). *Ubiquitous learning*. University of Illinois press.

Couch, J., & Towne, J. (2020). 교실이 없는 시대가 온다(김영선 역). 어크로스(원저 2018 출간).

De Lera, E., Fernandez, C., & Valverde, L.(2010). The Emotional Gap in Virtual Online Environments. In Z. Abas, I. Jung & J. Luca (Eds.), *Proceedings of Global Learn Asia Pacific 2010—Global Conference on Learning and Technology* (pp. 67–70). Penang, Malaysia: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).

Deleuze, G., & Guattari, F. (1988). *A thousand plateaus: Capitalism and schizophrenia*. Bloomsbury Publishing.

Dirckinck-Holmfeld, L., Jones, C., & Lindström, B. (2009). *Analysing networked learning practices in higher education and continuing professional development*. BRILL.

Edwards, R., & Usher, R. (2000). Modern field and postmodern moorland: Adult education bound for glory or bound and gagged. *Adult education and social responsibility*, 27–56.

Frost, D. (2019). Teacher Leadership and Professionality. In *Oxford Research Encyclopedia of Education*.

Gee, J. P. (2013). *The anti - education era: Creating smarter students through digital learning*. St. Martin's Press.

Goodfellow, R., & Lea, M. (2007). *Challenging E-learning in the University*. London: McGraw-Hill Education.

- Halverson, A. C., & Collins, R. (2009). *Rethinking education in the age of technology*. New York: Teachers College, Columbia University.
- Harvey, D. (2014). **자본의 17가지 모순: 이 시대 자본주의의 위기와 대안**(황성원 역). 동녘(원저 2014 출간).
- Hoban, G. F. (2002). *Teacher learning for educational change: A systems thinking approach*. Buckingham: Open University Press.
- Lewis, T., & Kahn, R. (2010). *Education out of bounds: Reimagining cultural studies for a posthuman age*. Springer.
- McLuhan, M. (2004). **미디어의 이해**(박정균 역). 커뮤니케이션북스(원저 1964 출간).
- Mitra, S., & Crawley, E. (2014). Effectiveness of self-organised learning by children: Gateshead experiments. *Journal of Education and Human Development*, 3(3), 79-88.
- OECD(2019). OECD Future of Education and Skills 2030: Conceptual learning framework.
- Peters, M. A., & Humes, W. (Eds.). (2003). *Education in the knowledge economy*.
- Postma, D. (2016). The ethics of becoming in a pedagogy for social justice. A Posthumanist perspective. *South African Journal of Higher Education*, 30(3), 310 -328.
- Rashid, T., & Asghar, H. M. (2016). Technology use, self-directed learning, student engagement and academic performance: Examining the interrelations. *Computers in Human Behavior*, 63, 604-612.
- Saylan, C., & Blumstein, D. (2011). *The Failure of Environmental Education(And How We Can Fix it)*. University of California Press.
- Selingo, J. (2014). *MOOC U: Who is Getting the Most Out of Online Education and Why*. Simon & Schuster.
- Semali, L. (2018). *Intermediality: Teachers' Handbook Of Critical Media Literacy*. Routledge.
- Steinkuehler, C. (2007). Massively multiplayer online gaming as a constellation of literacy practices. In *The design and use of simulation computer games in education* (pp. 187-215). Brill Sense.
- The New Lodon Group(1996). A Pedagogy of Multiliteracies: Designing Social Fututure. *Harvard Educational Review*, 66(1), 60~92.
- Tyner, K. (2014). *Literacy in a digital world: Teaching and learning in the age of information*. Routledge.
- Vygotsky, L. S. (2000). **사회 속의 정신: 고등심리 과정의 발달**(조희숙·황해익·허정선·김선옥 역). 양서원(원저 1978 출간).
- Whitehead, A. N. (1978). *Process and reality*(Corrected edition). NY: Macmillan.

〈보도자료〉

- 경향신문(2020.5.14.). 제러미 리프킨 “코로나는 기후변화가 낳은 팬데믹..함께 해결 안 하면 같이 무너져” [7인의 석학에게 미래를 묻다 ②] <https://news.v.daum.net/v/20200514060116976> (2020.8.28. 인출)
- 경향신문(2020.6.20.). (세상읽기)응답했다, 서울시교육청.

http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?artid=202006200300035&code=990100
(2020.8.17. 인출)

대학신문(2008.5.24.). 공공철학, 연구의 현장들.

<http://www.snunews.com/news/articleView.html?idxno=6731>. (2020.8.26. 인출)

사교육걱정없는세상(2020.7.7.). 코로나궤 원격수업 장기화로 제기되는 ‘교육격차 심화’ 해결을 위한 <3대 영역·7대 과제>를 발표합니다. 코로나궤 원격수업 장기화에 따른 ‘교육격차’문제에 대한 현황진단 및 보완대책 발표 기자회견.

에듀인뉴스(2020.7.9.). 시도교육감들 “기후위기·환경재난시대 학교환경교육 비상선언”

<http://www.eduinnews.co.kr/news/articleView.html?idxno=31166> (2020.8.28. 인출)

이로운넷(2020.5.8.). “에너지 100%자립 햇빛학교 꿈꾼다”

<http://www.eroun.net/news/articleView.html?idxno=11405> (2020.8.17. 인출)

한겨레신문(2020.6.18.). (이병천 칼럼)코로나 위기의 충고, 연결하기를 사교하라.

<http://www.hani.co.kr/arti/opinion/column/949994.html> (2020.8.27. 인출)

한겨레신문(2020.6.24.). 삶의 질보다 경제적 성취, 분배보다 성장에 방점.

<http://www.hani.co.kr/arti/politics/assembly/950692.html> (2020. 8.25. 인출)

한겨레신문(2020.8.10.). 온라인 교육의 ‘마태 효과’ <http://www.hani.co.kr/arti/opinion/column/957189.html>
(2020.8.20. 인출)

한겨레신문(2020.8.11.). 초등생 AI 멘토링·고교생 1대1 지도...학습격차 줄인다.

<https://news.v.daum.net/v/20200811190610178> (2020.8.27. 인출)

한국일보(2020.8.12.). 교사 80% ‘학습격차 커졌다’...놀란 교육청 2학기 전면 등교 준비.

<https://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LS2D&mid=shm&sid1=102&sid2=250&oid=469&aid=0000524642> (2020.8.16. 인출)

Financial Times(2020.3.20.). Yuval Noah Harari: the world after coronavirus.

<https://amp.ft.com/content/19d90308-6858-11ea-a3c9-1fe6fedcca75> (2020.8.28. 인출)

코로나19와 교육: 교사전문성에 주는 시사점

- 발 행 일 2020년 9월 28일 인쇄
2020년 9월 29일 발행
- 발 행 인 이 수 광
- 발행기관 (재) 경기도교육연구원
(16288) 경기도 수원시 장안구 수성로 421
누리집: <http://www.gie.re.kr>
전 화: (031) 8012-0900
전 송: (031) 8012-0980
- 등 록 일 2014년 04월 28일
- 등록번호 제374-2014-000034호
- I S B N 979-11-89831-98-1 (93370)
- 인 쇄 Design세창 (T.1544-1466)

코로나19와 교육: 교사전문성에 주는 시사점

GYEONGGI INSTITUTE OF EDUCATION