

‘함께 배우는 장’을 디자인하자

환경 교육으로 배우는

10 가지 퍼시픽리테이션 스킴



목 차

머리말 ~ 당신에게 학습이란 ~ 2

퍼실리테이션이란 ? 4

준 비

스킬① 프로그램 디자인 ~ 한방향에서 쌍방향 · 전방향으로 ~ 6

스킬② 학습의 장 만들기 ~ 치밀한 준비, 융통성 있는 운영 ~ 9

스킬③ 그룹 규모 ~ 효과적인 그룹 편성 ~ 13

수 업

스킬④ 아이스브레이크 ~ 학생들의 긴장감 해소 ~ 15

스킬⑤ 질문 설정 ~ 대화를 활성화시키기 ~ 18

스킬⑥ 받아들이기 ~ 학생들이 안심하고 이야기할 수 있는 장 만들기 22

스킬⑦ 전달하는 노하우 ~ 프레젠테이션은 짧고 간결하게 ~ 24

평가 / 개선

스킬⑧ '되돌아보기' 와 '나누기' ~ 심도 깊은 학습을 위한 소중한 시간 ~ 26

스킬⑨ 피드백 ~ 더 좋은 수업을 위해 ~ 28

전 체

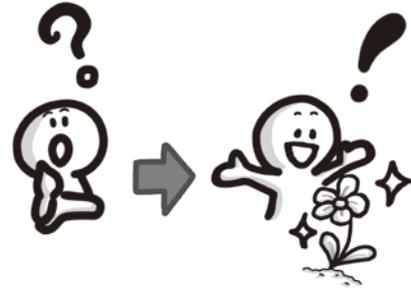
스킬⑩ 교구 활용 ~ 퍼실리테이션 실시를 위한 7 가지 도구 ~ 30

~ 더 좋은 미래를 위해 ~ 31

머리말 ~ 당신에게 학습이란 ~

‘당신에게 가장 인상 깊었던 학습 경험은 어떤 것입니까?’ 라는 질문에 어떤 것이 떠오르시나요?

과학 실험에 매진하여 스스로 어떤 법칙의 의미를 깨닫거나 지역 주민들과의 교류를 통해서 지역 사회의 과제를 자신의 일로 받아들이고 이해하는 등 스스로 사물을 재인식하고 발견했을 때를 떠올린 사람도 많을 것입니다.



교과서를 읽거나, 영상이나 실험을 보기만 하면서 배웠을 때, 학습한 내용을 금방 잊어버렸던 경험이 있지는 않나요? 반면, 역할 놀이나 토론을 하거나 직접 체험을 하고, 또 친구끼리 서로 가르쳐 주는 등 참여형 요소를 도입하면 시간이 지나도 학습한 내용이 잘 기억날 것입니다.

이렇듯 교과서의 내용을 전달하거나 테스트의 요점을 칠판에 적어주는 것만으로는 학생들에게 진정한 학습 효과를 기대하기 어렵습니다. 학생들이 진정한 의미의 학습을 하기 위해서는 스스로 체험하고, 학생들 스스로 무언가를 깨닫는 것이 중요합니다.

최근에는 학교 교육 현장에서도 ‘배우는 방식’에 대한 논의가 이루어지고 있습니다. 새로운 학습 지도 요령에는 ‘주체적이고 대화를 통한 심도 깊은 학습(액티브 러닝)’이라는 말이 등장하는 등 ‘함께 배우는 장’을 디자인하는 것에 이목이 집중되고 있습니다.

표 1: 교육 현장의 활동 종류

	실 외	실 내
학교 외 교육	① 자연 체험 활동	② 강좌·세미나
학교 교육	③ 교과 외·과 외 / 특별 활동	④ 교과·영역

환경 교육 업계에서는 학교 외 교육(①과②)의 학습 방법 연구와 더불어, 학교 교육 중에서도 교과 외·과 외 / 특별 활동 등의 실외 활동(③)에 대한 실천 및 연구가 진행되어 왔습니다.

이러한 ① ~ ③를 교육 현장에서 펼쳐 오고, 참가자가 ‘함께 배우는 장’ 을 디자인하며 쌓아 온 경험은 학교 교육의 교과·영역의 학습 과정(④)에서 최근 요구되는 ‘주체적이고 대화를 통한 심도 깊은 학습(액티브 러닝)’의 추진에 도움이 되리라 생각합니다.

이 가이드북은 학생들을 위한 ‘함께 배우는 장’ 을 디자인하고 싶거나, 이를 지원하고자 하는 초등학교 및 중학교 교사들을 위한 지침서입니다. 환경 교육 업계에서 쌓아 온, 학생들이 ‘함께 배우는 장’ 을 디자인하는 스킬을 여러분에게 소개하겠습니다.

그러면 지금부터 ‘함께 배우는 장’ 을 디자인하는 여행을 함께 떠나봅시다.

퍼실리테이션이란 ?

퍼실리테이션 (Facilitation) 은 ‘촉진하는 것’ 이나 ‘용이하게 하는 것’ 이라는 뜻입니다 . 사람들이 모여 무언가를 배우거나 대화하거나 창조하는 일을 할 때에는 그 과정을 ‘참가자 주도로 원활하고 효과적으로 촉진시키기 위한 기법’ 으로도 사용됩니다 . ‘함께 배우는 장’ 을 디자인하는 데에는 이 퍼실리테이션의 힘이 필요합니다 .

‘함께 배우는 장’ 의 관건은 서로 이야기를 나누는 과정의 ‘대화’ 입니다 . 수업이나 워크숍에서 ‘지금부터는 그룹별로 논의해 봅시다’ 라는 말을 들곤 하는데 , ‘논의’ 와 ‘대화’ 는 같은 의미일까요 ?

‘논의 (discussion)’ 의 cuss 는 ‘치다 · 두드리다’ 라는 의미로 , 서로 의견을 교환하며 논쟁하는 것을 의미합니다 . 이는 승패가 갈리는 것이기 때문에 반드시 모두가 기분 좋게 끝난다고는 할 수 없습니다 .



한편 , ‘대화 (Dialogue)’ 는 어떨까요 ? 데이비드 봄은 다이얼로그 (dialogue) 에 대하여 그리스어의 dialogos 가 어원이며 dia 는 ‘~ 통하여’ , logos 는 ‘말’ 이라는 뜻으로 사람들 사이를 흘러다니는 ‘의미의 흐름’이라고 했습니다 . 또 ‘대화 (Dialogue)’란 “그룹 전체에 일종의 의미의 흐름이 발생하고 , 그로 인해 무언가 새로운 것을 이해하게 될 가능성을 전달하고 있는 것” 이라고 표현했습니다 . 이렇듯 대화에는 함께 무언가를 발견하거나 만들어 내는 창조적인 행위가 내포되어 있습니다 .



‘대화’ 에는 ‘논의’ 와 같은 논쟁한다는 뉘앙스는 없고 , 말을 통해서 서로의 생각 (말의 의미) 를 공유하는 것에 중점을 두고 있습니다 . 또 그 과정은 생각지 못했던 새로운 가치관이나 아이디어를 만들어 낼 가능성도 함께 지니고 있는 것입니다 .

그러므로 ‘정해진 정답이 있는 것’ 을 다룰 경우에는 ‘논의’ 가 효과적이지만 , ‘정답이 없는 것’ 이나 ‘정답이 하나로 국한되지 않는 것’ 을 다룰 경우에는 ‘대화’ 가 적합합니다 .

학생들의 심도 깊은 학습을 위해서는 ‘논의’와 ‘대화’의 특징을 이해하고, 이 ‘대화’가 지닌 가치를 활용할 필요가 있습니다. 정답에 가까워지는 것이 중요한 것이 아니라 스스로 체험하고, 학생들 스스로가 무언가를 발견하는 과정 그 자체가 중요합니다. 또 다른 사람과의 ‘대화’ 속에서 깨닫는 새로운 가치관이나 아이디어를 발견하는 것이 심도 깊은 학습으로 이어지는 것입니다.

그러므로 교사는 퍼실리테이션의 힘을 길러 학생들 스스로 체험하고 발견할 수 있는 ‘함께 배우는 장’을 만들어, 학생들의 공동 학습을 촉진시키고 심도 깊은 학습으로 인도하는 윤택유 역할을 수행할 필요가 있습니다.



그렇다면 교사가 만들어 내야 할 ‘함께 배우는 장’이란 과연 어떤 곳일까요? 그것은 느낀 점이나 생각한 점을 안심하고 편하게 말할 수 있는 곳입니다. 교사는 학생들을 격려하고, 지키고, 기르고, 함께 기뻐해 주어야 합니다.

이 가이드북에서는 구체적인 10 가지 퍼실리테이션 스킬을 소개하겠습니다. 각각의 스킬은 준비·수업·평가/개선으로 나누어 활용할 수 있습니다. 10 가지 퍼실리테이션 스킬을 길러 ‘함께 배우는 장’을 디자인합니다.

표 2: 10 가지 퍼실리테이션 스킬

준비	스킬① 프로그램 디자인 스킬② 학습의 장 만들기 스킬③ 그룹 규모	스킬⑩ 도구 활용
수업	스킬④ 아이스브레이크 스킬⑤ 질문 설정 스킬⑥ 수용하기 스킬⑦ 전달하는 노하우	
평가/개선	스킬⑧ 되돌아보기·나누기 스킬⑨ 피드백	

스킬① 프로그램 디자인 ~ 한방향에서 쌍방향 · 전방향으로 ~

‘함께 배우는 장’ 을 디자인하기 위해서는 사전에 계획을 세울 필요가 있습니다. 화제 제공이나 몇 가지 놀이, 되돌아보는 시간 등을 편성하여 주어진 시간 안에 한 가지 프로그램을 계획하는 것을 프로그램 디자인이라고 합니다.



프로그램 디자인을 할 때에는 프로그램 전체를 대략적인 기승전결로 나누면 전체 계획을 파악할 수 있고, ‘함께 배우는 장’ 을 쉽게 만들 수 있습니다. 기승전결에는 각각 하기의 요소를 넣을 수 있습니다.

- 기** 흥미를 유발하는 시간. 보통 오리엔테이션이나 아이스브레이크
- 승** 체험하거나 느끼는 수용적인 활동 시간
- 전** 그룹별 작업으로 무언가를 만들어 내는 등 창조적인 활동 시간
- 결** 정리하는 시간. 그룹별 작업의 발표나 수업 되돌아보기

실현하고자 하는 목표나 최종 결과를 가운데에 그리고, 그 주위에 기승전결을 동그랗게 배치한 것을 프로그램 만다라라고 합니다. 이를 이용하면 프로그램 전체의 흐름이나 시간 배분을 알기 쉬운 형태로 표현할 수 있습니다.



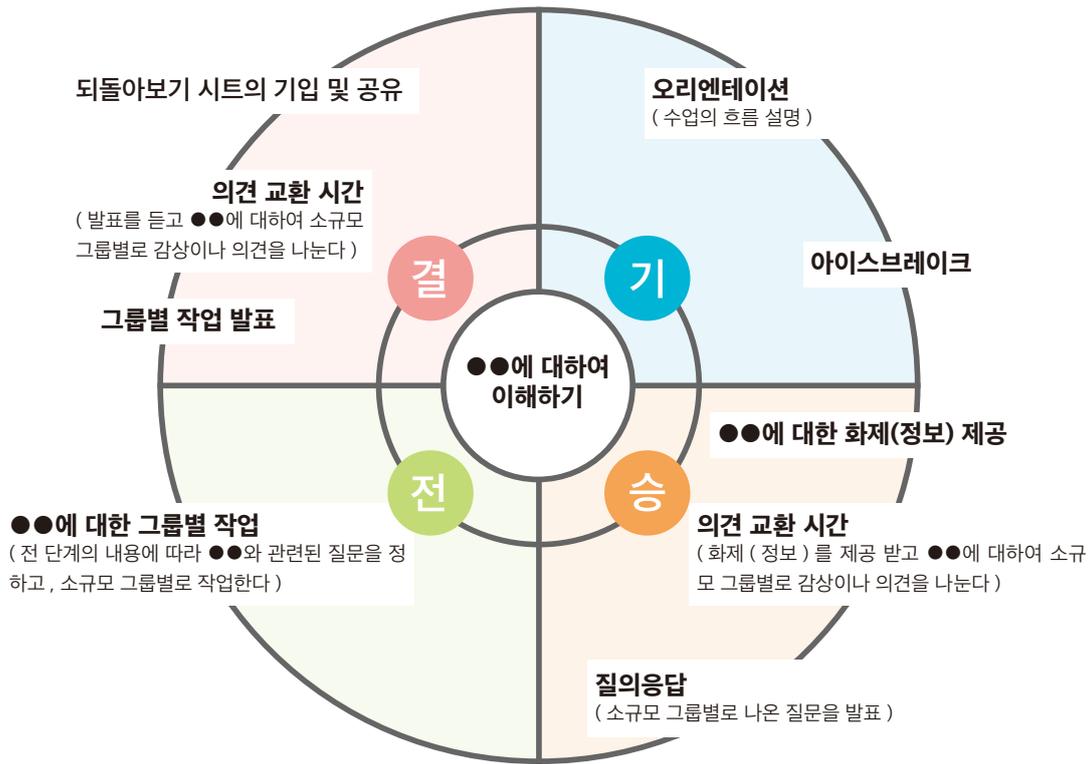
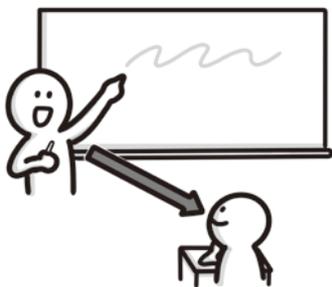
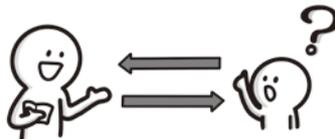


그림 1: 프로그램 디자인 만다라의 사용 예시

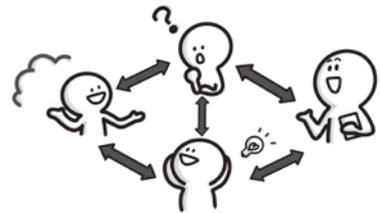
* 시간 배분은 프로그램에 따라 자유롭게 변경 가능합니다.



한방향



쌍방향



전방향

프로그램 디자인 만다라를 바탕으로 한방향이 아닌 쌍방향이나 전방향 커뮤니케이션을 도입하여 구성하면 ‘함께 배우는 장’을 더욱 촉진시킬 수 있습니다.

한방향 커뮤니케이션 : 교사가 일방적으로 정보를 전달

쌍방향 커뮤니케이션 : ‘질의응답’ 등 교사와 학생 간의 의견 교환

전방향 커뮤니케이션 : 교사와 학생들, 또는 학생들끼리의 의견 교환

예를 들어, 교사가 화제를 제공한다 (한방향) → 들은 내용에 대하여 소규모 그룹별로 감상이나 의문점 등을 자유롭게 이야기한다 (전방향) → 소규모 그룹별로 나온 질문을 직접 교사에게 묻는다 (쌍방향). 이를 통해 다면적인 학습으로 발전시킬 수 있습니다. 쌍방향·전방향 커뮤니케이션의 두 가지 방법을 소개하겠습니다.

커뮤니케이션 방법① 의견 교환 시간 (PKT, Pecha Kucha Time)

화제가 주어진 직후에 주위 사람과 들은 감상이나 의문점 등을 몇 분간 자유롭게 이야기하는 시간입니다. 그룹별 인원이 많아 지면 ‘이야기하는 사람’ 과 ‘듣는 사람’ 이 고정될 가능성이 있기 때문에 2~3 명이 적당합니다.



커뮤니케이션 방법② 원탁이 미팅

4 명 ~6 명이 의자로 작은 원을 만들어 앉고, 무릎 위에 원형 골판지 (지름 1 미터) 를 올려놓은 채 이야기를 나누는 방법입니다. 이 원형 골판지는 ‘원탁이’ 라는 이름으로 불리며 최근 많은 워크숍이나 연수회, 직원 회의 등에 활용되고 있습니다.



서로 마주 보고 무릎을 맞대고 이야기하기 때문에 물리적·심리적인 거리가 좁혀져 짧은 시간 내에 친밀한 자리를 만들 수 있습니다.



또 원탁이 위에 같은 크기의 크라프트지를 놓고, 그 자리에서 언급된 것들을 글로 적거나 그림으로 그려 ‘가시화’ 하는 것을 통해 그것을 보면서 생각을 넓혀갈 수 있습니다.

그리고 계속 ‘자리 바꾸기’ 를 하여 새로운 생각을 같은 원탁이 위에 추가로 적어 넣을 수도 있습니다. 간편하고 부담스럽지 않은 소재라는 것, 동그란 모양이어서 ‘모서리가 없다’, ‘상하가 없다’ 는 것, 지름 1 미터라는 길이로 적당한 거리감이 유지된다는 것, 다 함께 무릎으로 받치며 공동 작업을 하는 느낌을 받는다는 것 때문에 원탁이를 무릎에 얹은 것만으로 학생들 사이에 묘한 연대감과 웃음이 피어납니다.



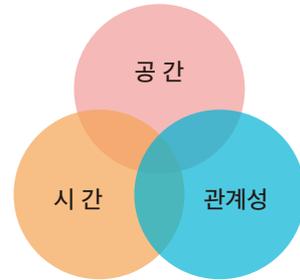
【인용·참고 문헌】

나카노 다미오 《퍼실리테이션 혁명 - 참여의 장 만들기 기법》 이와나미 액티브 신서, 2003년

스킬② 학습의 장 만들기 ~ 치밀한 준비, 융통성 있는 운영 ~

참여형 학습의 장에서는 예상치 못한 해프닝이 벌어지기 마련입니다. 교사는 그때마다 학생들의 상황에 맞추어 융통성 있게 대처해야 하는데, 그러한 현장 대처 능력은 평소 충분한 준비가 되어 있어야 발휘되는 것입니다. 즉 '치밀한 준비, 융통성 있는 운영' 이 필요합니다. 여기서는 '함께 배우는 장' 의 준비에 필요한 '공간' 과 '관계성' 그리고 '시간' 을 디자인 하는 것에 대하여 소개하겠습니다.

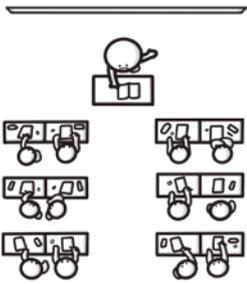
학습의 장 만들기

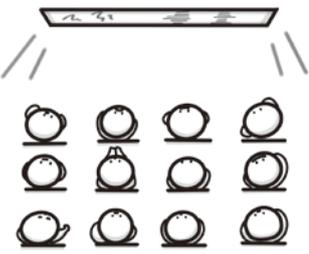
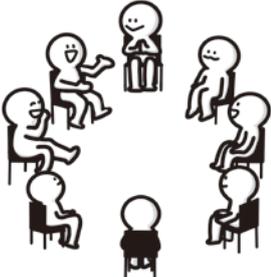
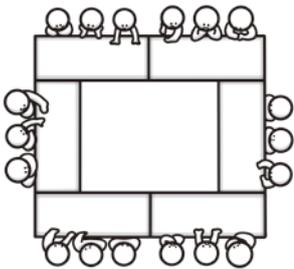
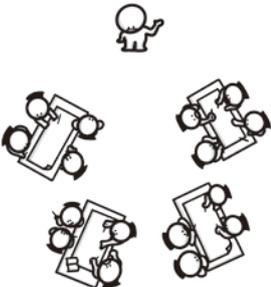


공간 디자인

공간 디자인을 생각할 때에는 의자와 책상의 배치가 중요합니다. 다음과 같은 배치 예시를 참고로 프로그램의 내용이 나 만들고자 하는 자리에 따라 적절한 배치를 고르거나, 필요에 따라 학습 도중이라도 적극적으로 배치를 변경하도록 합시다. 배치 변화는 프로그램의 완급을 조절합니다. 때로는 신발을 벗고 바닥에 앉아서 수업이나 워크숍을 진행하는 것도 좋습니다. 마음이 편안해지고 친근감이 들기 때문에 학생들끼리의 거리도 한층 좁혀집니다. 또 교실이 아닌 의자나 책상을 자유롭게 배치할 수 있는 교육관이나 다목적실 등이 있다면 그것을 활용하는 것도 한 가지 방법입니다. 의자나 책상 이동은 학생들과 함께 하면 금방 끝나고, 학생들에게도 기분 전환이 되어 참가 의욕도 높아질 것입니다.

표 3: 좌석 배치와 특징

배치	특징
	<p>스쿨형 익숙한 이 형태에 편안함을 느끼는 사람도 많다. 단, 서로의 얼굴이 보이지 않는다. 예 : 화제 제공 등</p>

배치	특징
	<p>극장형 스쿨형의 책상이 없는 형태. 앞에서 있는 사람에게서는 정신이 집중되지만, 옆 사람과의 관계성은 의외로 떨어진다.</p> <p>예 : 화제 제공 등</p>
	<p>부채형 (반원형) 극장형에 비해 전체에 균형이 잡힌다.</p> <p>예 : 화제 제공 등</p>
	<p>서클형 모두가 중심에서 같은 거리에 있고, 시작과 끝이 없는 것이 특징. 원의 크기나 한 사람 한 사람의 간격에 따라서도 의식이 변화한다.</p> <p>예 : 전체와의 대화, 동작이 수반되는 놀이 등</p>
	<p>□자형 맞은편 사람과 대립 관계를 형성하기 쉬운 등 형태 자체가 지닌 특성이 강하다. 앉는 위치에 따라 의식도 크게 변화한다.</p> <p>예 : 화제 제공, 전체와의 대화 등</p>
	<p>아일랜드형 그룹별 작업에 주로 사용된다. 테이블 안으로는 정신이 집중되지만, 앞에서 있는 사람에 대한 집중도는 떨어진다.</p> <p>예 : 그룹별 작업</p>

그 외에 교실의 온도나 에어컨디셔닝, 조명을 비추는 정도, 게시물이나 음악의 유무도 책상 배치와 함께 고려한다면, 학생들이 기분 좋게 활동에 집중할 수 있는 공간을 디자인할 수 있습니다.

관계성 디자인

수업이나 워크숍의 도중에 그룹 구성을 바꿀지 말지에 대해서도 신경 써서 검토하도록 합니다. 그룹 구성을 바꾼 경우에는 학생들끼리 다양한 의견을 접하게 되고, 더 많은 학생들과 교류할 수 있습니다. 반대로 바꾸지 않을 경우에는 같은 그룹 학생들끼리의 관계성을 강화할 수 있기 때문에 더욱 심도 깊은 대화가 이루어집니다. 각각의 효과를 이해한 후에 워크숍의 목적에 맞는 관계성을 디자인하도록 합니다. 또 다음 스킬에서 소개할 그룹 규모도 관계성을 디자인하는 데에 중요한 요소 중 하나입니다.



서로 처음 만나는 학생이 많은 경우에는 학생들의 지식량이나 성별, 나이, 참가 동기 등을 최대한 파악해 둡시다. 파악한 정보는 학생들에게 어렵지 않은 프로그램인지, 어떤 질문이 적합한지, 추가할 만한 프로그램은 없는지 등 프로그램을 디자인하거나 확인하기 위해 필요한 정보입니다. 또 학생들은 나이 차이나 이성을 의식해 좀처럼 마음을 터놓기 어려워하기 마련입니다. 사전에 모은 정보를 감안하여 연령대나 남녀비의 균형, 인간 관계 등을 고려하면서 그룹을 나누도록 합니다.

또 교사나 학생들이 염두에 두어야 할 프로그램 공통의 약속인 ‘그랜드 룰’ (비판하지 않고 차이를 즐긴다, 짧게 이야기한다, 이야기를 도중에 끊지 않는다 등)을 만들어, 수업을 시작할 때에 명확히 말해 두거나 교실에 걸어 두어서 교사와 학생들, 또는 학생들끼리 안심하고 관계를 맺을 수 있도록 서포트하는 것도 중요합니다.

시간 디자인 (프로그램 디자인 만다라 참고)

한정된 시간 내에 프로그램을 실시하기 위하여 각각의 프로그램 시간이 충분히 확보되어 있는지를 사전에 정확히 확인해 둡시다. 프로그램을 실시할 때에는 시간이 남거나 반대로 부족한 경우가 종종 있습니다. 그러므로 특히 중요한 부분이나 전하고 싶은 내용을 사전에 결정하여 정리해 둡시다. 프로그램의 완급 조절이 가능하여 임기응변으로 대처하기 쉬워지는 데다가 시간 유무에 좌우되지 않고 프로그램에서 전하고 싶은 내용을 빠짐 없이 학생들에게 전달할 수 있습니다. 예비 시간을 마련해 두는 등 시간을 여유 있게 설정할 필요가 있습니다.



그리고 특히 중요한 부분에 대해서는 작업을 늘릴 가능성도 생각해 두는 등 몇 가지 옵션을 준비해 두는 것이 좋습니다. 이렇듯 모든 상황을 가정하여 프로그램을 디자인하면 그때그때의 상황에 따라 대처할 수 있습니다.

또 학생들의 연령대에 맞추어 프로그램 사이에 반드시 휴식 시간을 넣도록 합시다. 학생들의 집중력이 지속되는 시간에는 한계가 있습니다. 휴식 시간은 학생들이 긴장을 풀고 쉬는 시간일 뿐만 아니라 교사에게도 진척 상황을 확인할 수 있는 중요한 시간입니다. 또 필요에 따라 휴식 시간 이후의 프로그램 변경 등도 이 시간에 검토할 수 있고, 걱정되는 학생이 있는 경우에는 휴식 시간에 말을 걸어 상태를 살필 수 있습니다.

【인용·참고 문헌】

나카노 다미오 《퍼실리테이션 혁명 - 참여의 장 만들기 기법》 이와나미 액티브 신서, 2003년

나카노 다미오, 모리 마사히로, 스즈키 마리코, 도미오카 다케시, 오에다 나미 《퍼실리테이션 - 실천으로 배우는 스킬과 마음》이와나미 서점, 2009년

스킬③ 그룹 규모 ~ 효과적인 그룹 편성 ~

‘함께배우는장’ 함께 배우는 장’에서는 그룹별로 활동할 기회가 많습니다. 그룹별로 이야기하는 시간이 10 분인 경우, 5 명으로 구성된 그룹은 단순히 계산하여 1 명당 2 분씩 이야기할 수 있습니다. 이것이 2 명인 경우에는 1 명당 5 분으로 5 명일 때에 비해 이야기할 수 있는 시간이 늘어납니다. 다양한 대화를 원하는 경우에는 4~5 명, 깊은 대화를 원하는 경우에는 2 명 ~3 명 등, 프로그램의 취지와 목적에 따라 그룹 규모를 변경하도록 합니다.

또 모든 학습을 그룹별로 실시할 것이 아니라 때로는 혼자서 생각하는 시간을 갖거나 모두 함께 생각하는 시간을 갖는 것도 효과적입니다. 표 4 는 그룹 규모와 그 효과를 정리한 것입니다.

표 4: 그룹 규모와 그 효과 :

그룹 규모	효과
<p>1 인 (개인)</p> 	<p>개인의 과제에 대하여 고민해 보면서 자신이 다음에 취할 행동을 구체적으로 생각할 수 있게 됩니다. 그룹별 작업 중에도 혼자서 자신과 대화해 보거나 생각난 것을 적어 보거나 자신의 생각을 음미하는 시간은 매우 소중한 시간입니다.</p>
<p>1 인 (개인)</p> 	<p>짜을 지어 상대방의 이야기를 차분히 듣거나 자신의 생각을 이야기할 기회를 가질 수 있습니다. 대화하는 상황을 관찰하여 도중에 짜을 바꾸는 것도 효과적입니다.</p>

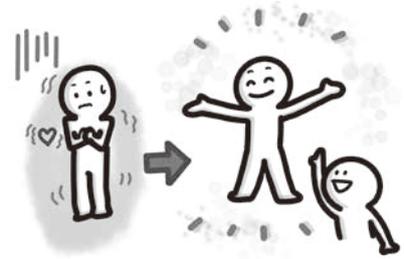
그룹 규모	효과
<p>3명</p> 	<p>'세 사람이 모이면 문수보살의 지혜가 나온다' 는 속담처럼 친밀하고 익숙한 그룹의 최소 단위이며 상호 작용과 상승효과가 있는 인원이라고 할 수 있습니다.</p>
<p>4명</p> 	<p>2명씩 짝을 지으면 4명이기 때문에, 학습 방식을 전환하기에는 딱 좋은 규모입니다. 무릎을 맞대고 앉아 이야기하기에도 좋은 인원입니다. 편안하면서도 다양성이 나오는 것도 이 인원입니다.</p>
<p>전체</p> 	<p>그룹 전체의 연대감과 활력을 느낄 수 있습니다. 전원이 함께 체험할 수 있기 때문에 정보를 한 번에 나눌 수 있습니다.</p>

【인용·참고 문헌】

나카노 다미오 《퍼실리테이션 혁명 - 참여의 장 만들기 기법》 이와나미 액티브 신서, 2003년

스킬④ 아이스브레이크 ~ 학생들의 긴장감 해소 ~

처음 만나는 학생들은 아무래도 긴장하기 마련입니다. 또 같은 반에서 일상적인 시간이나 공간을 공유하는 경우라도 상대를 충분히 파악하지 못한 경우도 많습니다. 아이스브레이크란 학생들끼리 긴장 (아이스) 를 풀 기회 (브레이크) 라는 뜻으로 앞으로 있을 시간에 대한 기대감을 높이는 것입니다. 매일 만나는 반 친구라도 아이스브레이크를 실시하여 학생들의 기분이 수업이나 워크숍을 향하도록 조율 (튜닝) 할 수도 있습니다.



단, 아이스브레이크를 효과적으로 진행하기 위해서는 다음과 같은 주의가 필요합니다.

시간을 너무 쓰지 말 것

아이스브레이크는 어디까지나 앞으로 있을 시간을 기분 좋게 보내기 위한 준비 과정입니다. 프로그램 시간 전체의 10~20% 이내로 진행합니다.

과도한 '연출' 을 하지 말 것

'지나친' 아이스브레이크는 필요하지 않습니다. 승부를 너무 우선시한 나머지 흥분하여 싸움이 일어나기라도 한다면 아이스브레이크의 의미는 퇴색되고 말기 때문입니다. 학생들이 다음 활동으로 순조롭게 넘어갈 수 있게 하도록 명심합니다.

또 아이스브레이크는 크게 '학생 대 학생' 과 '학생 대 교사' 2 종류로 나눌 수 있습니다. 여기서는 이미 관계성이 형성된 학생들끼리도 즐겁게 할 수 있는 아이스브레이크를 소개하겠습니다.

'학생 대 학생' 의 아이스브레이크**1. 자기소개하기**

상대방이 모르는 것을 서로 소개하는 놀이입니다. 서로 친한 반 안에서 실시해도 효과적입니다.

대상 학년 : 중학년 · 고학년

소요 시간 : 약 3 분

적정 인원 : 2 명 ~3 명 그룹



- ① 학생들끼리 2~3명씩 조를 만듭니다 .
- ② 교사의 신호에 따라 조별로 자기소개를 시작합니다 . 발표자는 ‘안녕하세요 . (자신의 이름)입니다 .’ 에 이어 , 상대방이 모르는 자신에 대한 것 (취미나 좋아하는 음식 등)을 발표합니다 . 상대방이 모르는 것을 발표할 때까지 계속 합니다 .
- ③ 상대방이 몰랐던 것을 알려주고 나면 다음 차례의 사람과 역할을 바꿉니다 . 마찬가지로 상대방의 발표를 듣습니다 .

2. 요괴 가위바위보

교실 안을 돌아다니며 손 (가위바위보)과 머리 (계산)를 쓰는 놀이입니다 .

대상 학년 : 저학년 · 중학년

소요 시간 : 약 5분 (적정 횟수 : 3~5회)

적정 인원 : 짝수가 바람직함



- ① 학생들은 교실 안을 자유롭게 돌아다닙니다 .
- ② 교사가 ‘나타났다 !’ 라고 신호를 주면 가장 가까이에 있는 학생끼리 2인 1조를 만듭니다 .
- ③ 조별로 ‘3·2·1 도론’ 라고 외치며 가위바위보를 하듯이 한 손 (또는 양손)의 손가락을 펼쳐 숫자를 냅니다 .
- ④ 각자가 내민 손가락 갯수의 합계를 먼저 답한 학생이 이깁니다 .

‘학생 대 교사’ 의 아이스브레이크

1. 지시 점프

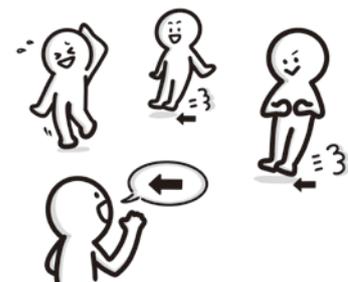
교사가 ‘전후좌우’로 방향 지시를 내리고, 학생이 그 지시와 같은 방향 (또는 반대 방향)으로 점프를 하는 놀이입니다. 동작이 크기 때문에 실내외 모두 넓은 장소에서 하는 것이 좋습니다 .

대상 학년 : 저학년 ~ 고학년

소요 시간 : 약 5분 (적정 횟수 : 3~5회)

적정 인원 : 실내라면 옆 사람과 부딪치지 않을 정도의 인원이 바람직하다 .

- ① 교사는 ‘전후좌우’ 방향으로 4 가지 지시를 내립니다 .
- ② 학생들은 지시 방향을 외치며 움직입니다 (점프한다). (예 : ‘앞 · 앞 · 뒤 · 오른쪽’ 이라고 말하며 그 방향으로 점프한다)
- ③ 지시에 앞서 ‘역방향’ 으로 지시한 경우 , 지시와 반대 방향의 동작을 하는 등 난이도를 변경할 수도 있습니다 .



2. UFO

교사의 동작에 주목하고 그에 맞추어 손뼉을 치는 놀이입니다.

대상 학년 : 저학년 ~ 고학년

소요 시간 : 약 3 분

적정 인원 : 특별히 없음 .



- ① 교사는 참가자 앞에 서서 오른쪽을 향해 몸을 90°로 틀고, 양팔을 앞으로 뻗습니다. (앞으로 나란히 한 상태).
- ② 오른 손의 위치는 고정한 채 (펼친 채) 왼손을 펼치고 위아래로 움직입니다. 양손이 겹쳐졌을 때에만 학생들은 손뼉을 칩니다 (박수 친다).
- ④ 교사는 양손이 겹쳐지기 직전에 멈추는 등 페이크를 쓰면 더욱 재미있게 진행할 수 있습니다.

스킬⑤ 질문 설정 ~ 대화를 활성화시키기 ~

교사가 던지는 '질문' 이나 '과제' 는 '함께 배우는 장' 에서 중요한 역할을 합니다. 예를 들면 교사가 학생들에게 '기후 변화를 막기 위해 어떻게 해야 할까요?' 라는 질문을 했다고 가정합니다. 이 경우 질문의 주어나 조건이 모호하면 학생들의 대답은 자기가 어떻게 해야 하는지, 학교나 지역 사회가 어떻게 해야 하는지 등 제각각으로 달라지게 됩니다. 이처럼 질문의 주어나 과제를 제시하는 방법에 따라서는 그 자리의 대화가 활발히 이루어지기도 하고, 침묵이 계속되기도 합니다.



'질문' 에는 닫힌 질문과 열린 질문, 두 종류가 있습니다. 닫힌 질문이란 주로 학생들이 '네, 아니요' 나 'A 또는 B' 로 답할 수 있는 '질문' 을 말합니다. 예를 들면 '아침 밥을 먹었나요?' 나 'A 나 B 중 어느 의견에 찬성하나요?' 등입니다. 프로그램 시작 시의 질문이나 학생들의 이해도를 확인하기 위해 사용합니다.

한편, 열린 질문은 학생들이 생각한 점이나 느낀 점을 자유롭게 답할 수 있는 '질문' 이나 '과제' 를 말합니다. 예를 들면 '~에 대해 왜 그렇게 생각하니?' 나 '~의 입장에서 생각해보자!' 등을 들 수 있습니다. 주로 무언가를 탐구하거나 자유롭게 발상을 발전시켜 나아갈 때에 사용합니다. 또 열린 질문은 6W2H 에 따라 구성하면 설정하기 쉽습니다.

표 5: 6W2H

What: 무엇을	When: 언제
Why: 왜	Where: 어디서
Who: 누가	How: 어떻게
Whom: 누구에게	How much: 얼마나

'함께 배우는 장' 의 디자인은 열린 질문의 특징을 살린 질문을 설정하여 대화를 더욱 활성화시킬 수 있습니다.

매력적인 질문

애초에 질문이 매력적이지 않으면 학생들은 그룹별 작업에서 대화에 흥미·관심을 갖지 않습니다. 또 학생들의 지식량이나 백그라운드는 각자 다릅니다. 특정 학생에게 맞추거나 지식량이 필요한 질문을 하는 것이 아니라 학생들 모두에게 ‘매력적인 질문’을 던지도록 합니다. 하기 2 가지 요소에 유의하면 매력적인 질문을 쉽게 만들 수 있습니다.



- ① 지식의 양이나 체험에 차이가 있어도 답할 수 있다.
- ② 질문이나 과제를 쫓다 보면 연달아 새로운 질문이나 의문이 생긴다 (그것을 해결하기 위해 스스로 조사하거나 공부하고 싶어진다)

교사가 원하는 답에 맞추어 질문을 설정하고 싶어지기 마련입니다만, 꼭 참고 정답이 하나라고 단정 지을 수 없는 질문을 던지도록 합니다. 교사는 학생들과 같이 새롭게 아이디어나 가치관을 만들어 내는 역할을 맡고 있습니다. 정답이 하나라고 단정 지을 수 없는 질문이나 과제를 해결하는 시간은 학생들이 안심하고 자신의 생각을 전파할 수 있는 기회가 될 수 있습니다. 유도하는 질문으로 시작되는 활동은 언뜻 보기에 좋은 그룹 활동으로 보일 수도 있습니다만, 실제로는 대화가 깊어지지 않거나 확산되지 않는 경우가 있으므로 주의가 필요합니다. 학생들은 교사가 원하는 대담에 가까워지도록 그룹별 작업을 하고 있을 가능성도 있기 때문입니다.

또 질문이나 과제에 대해 의견 교환을 할 때에는 하기의 브레인스토밍의 4 가지 원칙을 전달하면 학생들은 자유롭게 이야기해도 좋은 자리라고 인식하여 대화를 활발히 진행할 수 있습니다.

- ① 상대방의 의견을 비판하지 않는다
- ② 자유롭게 이야기한다
- ③ 좋은 의견을 내려하기보다는 발언을 많이 하도록 한다
- ④ 다양한 의견을 연관지어 본다

【매력적인 질문이나 과제의 예】

예 1:

우리가 사는 마을을 지속 가능한 (미래에도 계속 살 수 있는) 마을로 만들기 위해서는 어떻게 하면 좋을까요 ?

예를 들어 , 마을 탐험이나 그룹별 작업을 통해 지속 가능하지 않은 요인을 찾아봅니다 . 그리고 그 요인에 대한 해결책이나 우리가 할 수 있는 것을 찾아 행동으로 옮깁니다 .



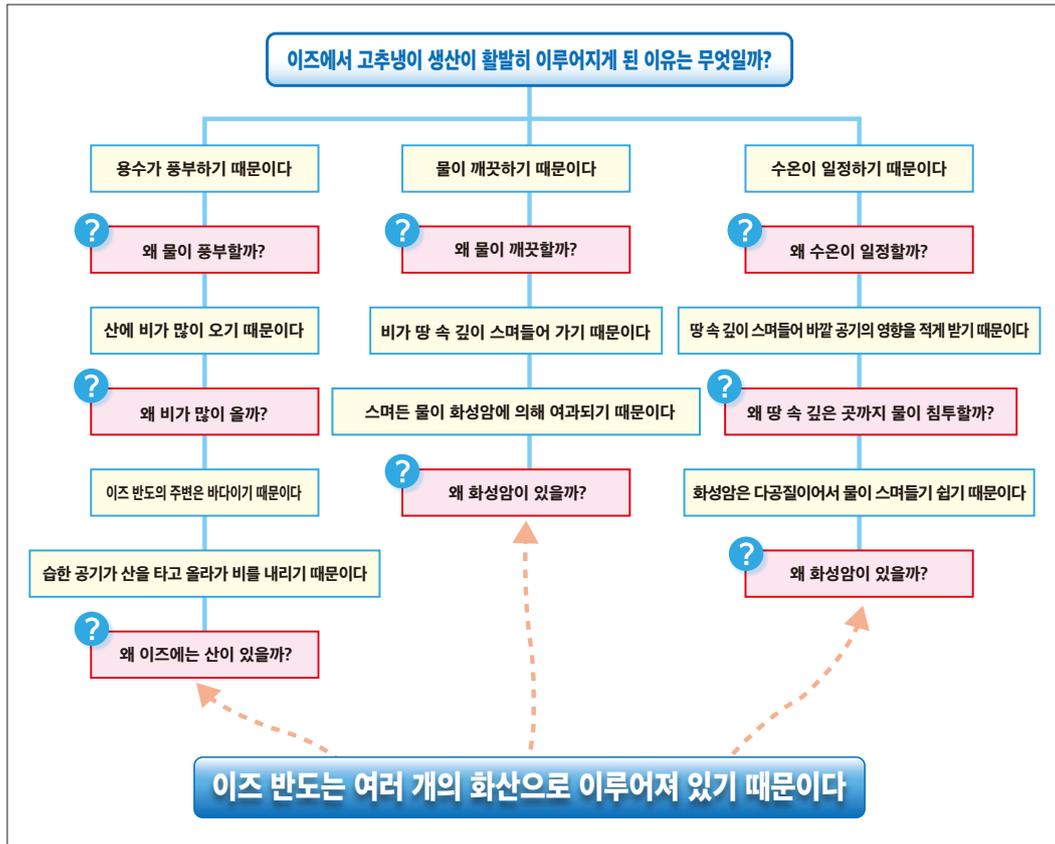
예 2: 음식을 먹다 남기는 것이 왜 나쁠까요 ?

예를 들어 , 먹다 남긴 음식에 관한 조사나 음식물 쓰레기 처리장 견학을 통하여 음식을 먹다 남기는 일이 전 세계나 우리 주변에서 얼마나 발생하고 있는지를 생각해 봅니다 . 그 후 우리의 행동을 되돌아보거나 해결책을 생각해 봅니다 .

칼럼:

매력적인 질문과 과제는 심도 깊은 학습으로 이어진다.

아래의 그림은 실제 수업에서 사용한 질문의 예시입니다.



시즈오카현의 이즈는 질 좋은 고추냉이의 산지로 유명합니다. 그 이유를 ‘이즈에서 고추냉이 생산이 활발히 이루어지게 된 이유는 무엇일까?’ 라는 질문으로 시작하여 그 답을 쫓다 보면, 마지막에는 이즈가 화산으로 이루어져 있기 때문이라는 결론에 도달합니다. 즉, 이즈의 고추냉이는 화산(대지=Geo)의 덕분이라는 것을 이해할 수 있게 되는 것입니다.

좋은 물음(질문·과제)는 계속해서 새로운 질문이나 의문을 만들어 냅니다. 그 답을 쫓으며 다양한 연관성을 이해하게 되고, 더욱 심도 깊은 학습으로 이어지게 됩니다.

오스카 아키라 (공동 프로젝트 위원회 위원 · 전 중학교 교장)

스킬⑥ **받아들이기 ~ 학생들이 안심하고 이야기할 수 있는 장 만들기 ~**

‘함께 배우는 장’에서는 다양한 의견이나 아이디어가 나오기 마련입니다. 교사는 예상 밖의 의견이나 아이디어가 나오면 자신이 의도하는 방향으로 고치기 쉽습니다만, 다양성이야말로 ‘함께 배우는 장’의 묘미입니다. 모든 의견을 ‘그렇구나’라고 받아들이고, 자신의 생각을 표현한 것에 대해 칭찬해 줍시다. 자신의 발언이 받아들여진 것에 의한 효과는 상상 이상으로 큼니다.

많은 사람들 앞에서 자신의 의견이 비판을 받거나 무시를 당하면 충격을 받고 의기소침해져서 그 후의 발언에도 소극적이 됩니다. 설령 취지에 맞지 않는 의견이나 아이디어를 내더라도 비판하지 말고, 진지하게 받아들인 후에 우선은 자신의 생각을 표현한 것을 인정해 줍시다. 단, 명백히 틀린 지식이나 정보의 경우에는 그 학생이 스스로 깨달도록 유도하는 어드바이스가 필요합니다. 그러나 대부분의 경우, 교사가 지적하지 않아도 친구와의 대화를 통해 스스로 깨닫거나 친구에게 지적을 받으면서 점점 생각이 깊어져 해결되게 됩니다. 그러므로 그러한 깨달음이나 성장을 따뜻하게 지켜봐 주는 것이 중요합니다.



‘함께 배우는 장’의 목표는 질문을 자신의 일로 인식하고 그 후 행동의 변화로 발전시키는 것입니다. 학생들이 스스로 질문이나 과제를 탐구해 가는 것이 중요합니다. 학생들은 교사의 기대에 부응하려고 모범적인 대답을 하는 경우가 있습니다. 이 경우, 교사 입장에서는 모범적인 답안이라도 그대로 수용하지 말고, 열린 질문을 통해 학생들의 본래 생각과 마음을 이끌어 내도록 합시다.

자신의 발언이 받아들여진 경험은 학생들에게 ‘이 자리는 안심하고 이야기할 수 있는 곳’이라는 인식을 갖게 합니다. 2014년 일본 내각부가 발간한 ‘어린이·청년 백서’에 따르면, 일본의 학생들은 다른 나라 학생들에 비해 자기 긍정감이 낮고, 잘 될지 어떨지 모르는 것에 대해 의욕적으로 나서려는 의식이 부족하다고 합니다. 이는 정답만 요구되어, 정답 이외의 다양한 생각을 받아들일 수 있는 기회가 적기 때문이 아닐까요. 다양한 의견을 수용하고, 학생들의 장점을 이끌어 내는 것이 중요합니다.

학생들의 의견을 받아들이고, 질문에 깊이를 더하는 것은 학생들과의 심도 깊은 학습으로 이어질 것입니다. 학생들과 대치하기보다는 여러 세대의 다양한 마음과 생각을 나누는 것이 중요합니다. 학생들과 정답이 하나가 아닌 미래를 함께 생각해 나아가는 것을 상상하며, 즐거운 마음으로 '함께 배우는 장' 을 디자인합니다.

【인용·참고 문헌】

내각부 《어린이·청년 백서(2014년판)》 일본인쇄, 2014년

스킬⑦ 전달하는 노하우 ~ 프레젠테이션은 짧고 간결하게 ~

전달하는 측은 자신이 말한 것은 상대방에게도 잘 전달되었다고 믿고 있습니다. 하지만 중요한 것은 ‘말했는지 여부’가 아닌 ‘전달되었는지 여부’입니다. 상대방에게 제대로 전달하기 위해, 여기서는 수업이나 워크숍에서 효율적으로 전달하기 위한 노하우를 소개하겠습니다.

**교사의 과도한 발언에 주의**

‘함께 배우는 장’의 주역은 교사가 아닌 학생들입니다. 교사가 일방적으로 이야기를 너무 많이 하면 학생들이 적극적으로 참가하려는 마음도 사그라들게 됩니다. ‘프레젠테이션은 KISS로 하자’라는 말이 있습니다. ‘KISS’란 ‘Keep It Short and Simple’의 앞 글자를 딴 것으로 프레젠테이션은 짧고 간결하게 하도록 명심하자는 뜻입니다. 학생들이 한 번에 처리할 수 있는 정보의 양은 제한되어 있습니다. 전체 시간 중 교사가 이야기하는 시간은 최대한 줄이도록 명심합시다.

수업의 취지나 일정표를 게시한다

수업에 대한 설명을 들었을 때에는 취지나 일정표를 기억하고 있더라도, 시간이 지나면 그 기억은 멀어지기 마련입니다. 취지나 일정표는 교실 안에 보이는 위치에 게시해 둡시다. 그렇게 하면 학생들은 자신이 필요할 때에 그것을 다시 확인할 수 있습니다.

**잘 전달되게 하는 방법**

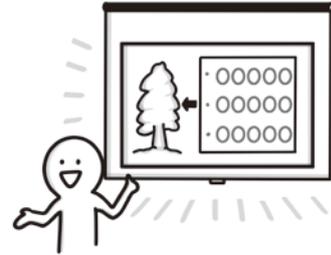
학생들의 이해를 촉진시키기 위해서도 말의 ‘가시화’는 상당히 중요합니다. 교사가 무슨 이야기를 하는 것인지, 어느 부분을 이야기하는 것인지 학생들도 알 수 있게 하도록 명심합시다. ‘구두로 설명’, ‘슬라이드를 이용하여’, ‘칠판에 적으면서’, ‘KP 법(그림 연극 프레젠테이션법)으로’ 등 정보를 전달하는 방법은 다양합니다만, 각각의 장단점이 있습니다. 그때그때 상황에 맞는 방법을 사용합시다. 또 프레젠테이션 기법으로 특히 슬라이드를 사용하는 경우에는 다음과 같은 주의가 필요합니다.

문자의 가독성

교실의 크기에 따라 다르지만, 스크린에서 가장 멀리 떨어진 학생들도 읽을 수 있는 크기와 색, 글씨체를 쓰도록 유의합니다. 또 학생들의 연령대에 맞추어 한자에 읽는 법을 병기하도록 합니다.

눈에 쏙쏙 들어오는 슬라이드

학생들도 슬라이드 투영 시간 내에 읽을 수 있도록 글은 가능한 한 짧고 간결하게 기재하도록 합니다. 글뿐만 아니라 그림이나 사진을 활용하면 효과적입니다.



그룹별 작업의 순서 설명 방법

그룹별 작업에서는 우선 전체적인 상을 간단히 보여주고, 그 다음에 단계별로 순서를 설명합니다. 목표의 이미지(예: 20분 후에 각 그룹별로 3분 이내로 발표)를 시작할 때에 명확히 말해 두면 그룹별 작업이 순조롭게 진행될 것입니다.

스킬⑧ '되돌아보기' 와 '나누기' ~ 심도 깊은 학습을 위한 소중한 시간 ~

되돌아보기에는 개인적으로 '되돌아보기' 와 그룹 전체로 '나누기' 의 2 가지 단계가 있습니다.

혼자서 자신과 대화하는 것이 '되돌아보기' 입니다. '되돌아보기' 를 통해 반성하고, 지금까지 의식한 적이 없었던 것을 깨달을 수 있습니다.

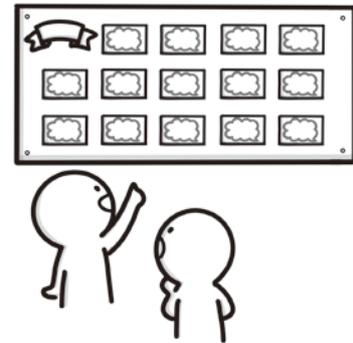


되돌아본 내용을 여럿이 공유하는 것이 '나누기' 입니다. '나누기' 에서는 다른 사람의 말에서 자신이 언어화할 수 없었던 감정을 깨닫게 되거나 자신이 되돌아본 것을 표현하면서 학습을 심화하는 소중한 시간을 보낼 수 있습니다.

'함께 배우는 장' 에서 '되돌아보기' 와 '나누기' 는 특별한 의미를 지닙니다. 그때까지의 활동을 되돌아보며 '그때 무슨 일이 있었는가?', '무슨 생각을 했는가?', '왜 그렇게 생각했는가?', '앞으로 어떻게 할 것인가?' 를 생각하며 자신과 친구의 생각이 깊어지는 것과 성장하는 것을 확인하게 됩니다.

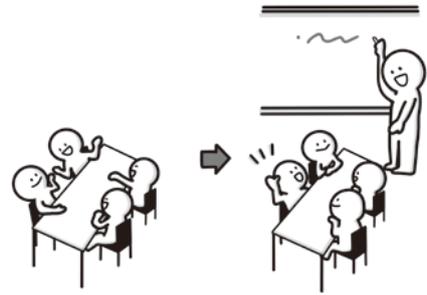
'되돌아보기' 나 '나누기' 에 아래와 같은 방법을 도입하면 학생들의 발언을 쉽게 이끌어낼 수 있습니다.

소감이나 질문을 적어서 게시한다
말로 할 필요가 없기 때문에 학생들의 긴장감을 완화시킬 수 있습니다.
다른 사람의 질문도 볼 수 있기 때문에 '나도 그게 궁금했어!' 라는 마음을 공유할 수 있습니다.



소규모 그룹별로 소감·질문에 대하여 서로 이야기하고, 그 후에 손을 들게 한다
그룹 안에서 자신의 의견이나 질문을 정리·확인할 수 있기 때문에 전체를 대상으로 말할 때에 비해 학생들도 손을 들기 쉬워집니다.

수업이나 워크숍 중에만 되돌아보기 시간을 가질 수 있는 것은 아닙니다. 예를 들어 하룻밤 자고 난 후나 급식을 먹고 난 후 등 시간이 지남에 따라 다양한 경험이 더해져 배움이 깊어지는 경우도 있습니다. 그러므로 수업이나 워크숍이 끝난 후에도 학생들에게 계속 질문을 던집니다.



스킬⑨ 피드백 ~ 더 좋은 수업을 위해 ~

수업이나 워크숍을 더욱 좋게 개선하는 데에는 자기 평가 외에 타인 평가 (피드백) 도 중요한 요소입니다 . 수업이나 워크숍이 끝날 때마다 평가 / 개선에 대하여 확인하는 피드백 시간을 마련합시다 .

피드백이란 수업이나 워크숍의 결과물에 점수를 매기는 것이 아닙니다 . 피드백은 ‘ 거울 ’ 과 같은 것으로 상대방에게 자신의 모습이 어떻게 비춰지고 있는지를 알 수 있는 기회입니다 . 그리고 ‘ 거울 ’ 의 수가 많으면 많을수록 자기 자신의 모습을 입체적으로 비출 수 있기 때문에 수업이나 워크숍을 효과적으로 개선해 나아갈 수 있습니다 .



여기서는 성장을 위한 재료를 모으는 효과적인 피드백 방법을 소개하겠습니다 .

객관적인 정보 수집

우선은 객관적인 정보를 모읍시다 . 학생들이나 보호자의 말도 중요한 정보가 됩니다 . 예를 들어 스킬⑨의 ‘ 되돌아보기 ’ 나 ‘ 나누기 ’ 에서 학생들이 말한 소감이나 질문은 상당히 유익합니다 . 워크숍에서는 프로그램의 평가 / 개선을 목적으로 앙케이트를 실시하는 경우가 있습니다 . 이렇듯 객관적인 정보를 피드백으로 활용합니다 .

교사 간의 피드백

교사끼리의 피드백 순서는 (1) 정보 공유 (2) 각자 느낀 점 발표 (3) 향후 개선할 점 확인입니다 . (2) 의 발표 순서는 경험이 적은 교사부터 순서대로 진행하는 편이 색다른 시각의 의견을 들을 수 있기 때문에 효과적입니다 . 또 전체 내용에 대해 이야기하는 방법도 있습니다만 , 몇몇 프로그램씩 묶어서 자유롭게 이야기하는 방법도 있습니다 . 이를 이상 진행하는 수업이나 워크숍의 경우에는 매일 피드백을 실시하면 다음 날 프로그램 개선에 도움이 됩니다 .

피드백하는 노하우

피드백을 유일한 개선 방법으로 받아들이는 경우가 있습니다만 , 개선 방법이 반드시 하나라고 단정 지을 수는 없습니다 . 그러므로 피드백을 할 때 서두에 ‘ 나라면 ~ ’ 이라는 말을 넣으면 듣는 사람은 잠시 멈춰 생각할 기회를 얻을 수 있습니다 .

피드백을 할 때에는 좋은 점을 인정하고 칭찬한 후에 '나라면 ~' 이라는 접두어를 활용해 개선점을 제안하도록 합시다.
피드백을 '하는 사람 / 받는 사람' 은 '상처 주기 / 상처 받기' 를 두려워하는 경향이 있습니다만, 습관화하면 이를 방지할 수 있습니다.

스킬⑩ 교구 활용 ~ 퍼실리테이션 실시를 위한 7 가지 도구 ~

환경 교육의 지도자가 자주 활용하는 7 가지 도구를 소개하겠습니다.
수업이나 워크숍 내용에 따라 추가하거나 변경할 수도 있습니다.



① 진행표

시간 관리에 사용됩니다. 예정 시간보다 빨리 진행되고 있는지 늦어지고 있는지를 파악하는 것 외에 피드백 기입 시간이나 질의응답 시간을 세세하게 조정할 수 있습니다.

② 스톱워치 (타이머)

개인이나 그룹 단위로 시간을 정해서 발표 등을 하는 경우, 스톱워치 (타이머)는 필수품입니다. 현재 시간도 알 수 있는 시계 기능이 있는 것이 좋습니다.

③ 호루라기 · 벨

시간 종료를 알리는 신호에 사용됩니다. ‘깹깹’ 하는 오리 소리와 같은 재미있고 귀여운 소리가 나는 호루라기는 분위기를 부드럽게 만듭니다. ‘방울’이나 ‘티벳벨’을 사용하는 사람도 있습니다.

④ 모조지 · 종이

‘되돌아보기’나 ‘나누기’ 시간에 사용합니다. 종이는 용도에 맞게 잘라서 사용할 수도 있습니다. 이면지도 문제 없습니다.

⑤ 마커

수성 마커를 색깔별로 준비해 두면 편리합니다. 유성 마커는 테이블을 더럽힐 위험이 있습니다. 워크숍을 준비할 때 잉크가 부족하지 않은지 확인하고, 리필용 잉크도 준비해 둡시다.

⑥ 포스트잇

크기와 필기구에 맞출 필요가 있습니다. 글씨를 적을 양과 펜의 두께 등을 고려하여 크기를 고릅니다.

⑦ 자석

적은 용지를 칠판이나 화이트보드 등에 붙일 때 사용합니다. 지름 2~3 센티의 동그란 자석이나 막대형 자석 등 용도에 맞게 활용합니다.

맺음말 ~ 더 좋은 미래를 위해 ~

환경 교육으로 길러온 ‘함께 배우는 장’ 은 학생들끼리의 대화를 통해서 배움에 깊이를 더하는 것을 중요하게 생각하고 있습니다. 처음에는 학생들이 무슨 말을 하면 좋을지 모르거나 당황해 하는 일이 있을 지도 모릅니다.

‘함께 배우는 장’ 에 익숙해지면 자기 자신의 의견이나 생각을 자유롭게 말하는 것이나 친구와 함께 무언가를 깨닫고 만들어 내는 것이 즐거워집니다. 그리고 교사도 다시금 ‘함께 배우는 장’ 의 중요성을 깨닫게 됩니다.

이상적인 ‘함께 배우는 장’ 에 가까워지기 위해서는 어떻게 하면 좋을까요?

PDCA(계획 · 실시 · 평가 · 개선) 사이클에 따라 수업이나 워크숍의 질을 지속적으로 개선하고, 경험을 쌓아 가는 것이 중요합니다.

세상에는 기후 변화나 산림 벌채 등 환경 문제를 비롯해 전쟁과 빈곤, 기아, 교육 격차 등 다양한 문제가 혼재하여 지속 불가능한 사회가 되었습니다.

2015 년에 세계가 지향해야 할 목표로서 지속 가능한 개발 목표 (Sustainable Development Goals: SDGs) 가 유엔에서 채택되었습니다. 이에 따라 ‘세상을 개혁’ 하고 ‘누구 하나도 뒤쳐지지 않는’ 사회의 실현이 어느 때보다도 필요해졌습니다. 지구에 사는 모든 이해관계자들이 대화를 통해 다각적인 관점에서 지속 가능한 사회를 함께 만들어 나아가는 것이 큰 의미를 지니게 되었습니다.

그 대화를 가능케 하는 것이 퍼실리테이션이고, 관건은 ‘함께 배우는 장’ 입니다.

매력적인 질문과 마찬가지로 퍼실리테이션 방법도 하나라고는 볼 수 없습니다. 이 가이드북에서는 10 가지 퍼실리테이션 스킬을 소개했는데, 몇 번이라도 이 가이드북을 다시 읽고 계속 배워 나아간다면 가능성이 넓어질 것입니다.

이제 더 좋은 미래를 위하여 ‘함께 배우는 장’ 을 디자인해 나아갑시다.

‘함께 배우는 장’을 디자인하자 ~환경 교육으로 배우는 10가지 퍼실리테이션 스킬~

기획·제작: 일중한 환경 교육 네트워크(TEEN) 공동 프로젝트 위원회

이이다 다카야 오쓰카 아키라 곤도 준코 시노다 마호 스와 테쓰로 다카하시 나오야
나카노 다미오

편집: 공익 사단 법인 일본 환경 교육 포럼(JEEF)

일러스트: 나카오 유리

디자인: 주식회사 오오카와 인쇄

발간일: 2020년 3월

발간인: 일본 환경성 대신관방 종합정책과 환경교육추진실

〒100-8975 도쿄도 지요다구 가스미가세키1-2-2

all rights reserved