

선생님 입문 편

CHANGE

더 나은 세상으로의 발걸음

MAKER

체 인 지
데 이 키
교 육 여 정
안 내 서



선생님
입력
완료

체 인 지
데 이 키
교 육 여 정
안 내 서

더 나은 세상으로의 발걸음

체인지메이커 교육 여정 안내서

선생님 입문편

| 총괄 |

강연흥 서울특별시교육청 교육정책국장

| 기획 |

양영식 서울특별시교육청 교육혁신과 과장

김영화 서울특별시교육청 교육혁신과 장학관

정해운 (전)서울특별시교육청 교육혁신과 장학사 (현)서울가산초등학교 교감

강성훈 서울특별시교육청 교육혁신과 장학사

| 집필 |

박미지 서울신동초등학교 교사

배성호 서울송중초등학교 교사

양은석 서울수송초등학교 교사

이은상 창덕여자중학교 교사

김주영 서울외국어고등학교 교사

송석리 한성과학고등학교 교사

발행일 2020년 12월

발행인 서울특별시교육감

발행처 서울특별시교육청

주 소 서울특별시 종로구 송월길 48

편집 및 디자인 북센스

1 체인지메이커 교육과 만나기

- 1. 체인지메이커를 알고 있나요? 006
- 2. '체인지메이커'로 성장하기 위해 길러져야 하는 자질과 태도는 무엇인가요? 008
- 3. 학교 교육에서 체인지메이커 교육은 왜 필요할까요? 009
- 4. 학교 안에서 체인지메이커 교육은 어떤 모습으로 나타나고 있나요? 012
- 5. 체인지메이커 교육을 위해 다져야 하는 토대는 무엇일까요? 016

2 체인지메이커 교육 미리보기

- 1. 발 딛고 있는 샅터를 바꾼 아이들 020
- 2. 내 삶의 터전에 관심 갖기 024
- 3. 지하철역에 화재가 발생한다면 가장 어려움을 겪을 사람은 누구일까? 027
- 4. 체인지메이커 교육 초보 선생의 좌충우돌 생존기 030
- 5. 체인지메이커 교사의 한 해 살이 036

3 체인지메이커 교육 여정, 단계별로 살펴보기

- 1. 초등 엿보기 044
 - Step 01_ 문제 발견하기 Step 02_ 문제 정의하기 Step 03_ 해결책 도출하기
 - Step 04_ 실행하기 Step 05_ 공유하기
- 2. 중등 엿보기 049
 - Step 01_ 정체성 형성하기 Step 02_ 문제 발견하기 Step 03_ 문제 정의하기
 - Step 04_ 해결책 도출하기 Step 05_ 실행하기 Step 06_ 공유하기

4 체인지메이커 교육 활동에 날개 달기

- 1. 체인지메이커 교육 활동을 돕는 '공간' 072
- 2. 체인지메이커 교육 활동을 돕는 '도구' 075

01

체인지메이커 교육과 만나기



1

체인지메이커를
알고 있나요?



3

학교교육에서
체인지메이커 교육은
왜 필요할까요?



2

'체인지메이커'로
성장하기 위해
길러져야 하는 자질과
태도는 무엇인가요?



4

학교 안에서
체인지메이커교육은
어떤 모습으로
나타나고 있나요?



5

체인지메이커 교육을
위해 다져야 하는
토대는 무엇일까요?

* 일러두기

1장 체인지메이커 교육과 만나기는 《세상을 바꾸는 수업, 체인지메이커 교육》(푸른출판, 2019)의 내용을 일부 인용하였습니다.

체인지메이커를 알고 있나요?



• 우리 모두가 체인지메이커!

체인지메이커(Changemaker)에 대한 관심

체인지메이커(Changemaker)라는 용어는 최근 사회적 기업, 대학, 교육청의 핵심 키워드로 사용되면서 사람들에게 알려진 바 있다. 체인지메이커는 우리가 잘 알고 있는 영어 단어 '체인지(change)'와 '메이커(maker)'를 합성한 단어이기에 단순히 생각하면 '변화를 만드는 사람들'이라고 해석할 수 있다. 단어의 표면적인 의미를 이해하는 것은 어렵지 않다. 그러나 '전체는 부분의 합, 그 이상이다'는 말처럼 체인지메이커는 체인지와 메이커를 합성한 것 이상의 의미를 담고 있다.

체인지메이커는 '결과형'이기보다는 '목적형' 대상이다. 즉, 누구나 자신과 연결된 문제들을 실제 행동을 통해 해결해 가고 있다면 체인지메이커이다. 아직 완벽히 해결되지 못했더라도 '그러한' 과정에 있다면 체인지메이커로서 지지받기에 충분하다. 일상에서 그러한 삶의 여정을 보내고 있는 우리들은 모두가 체인지메이커이며, 우리 학생들 역시 체인지메이커가 될 수 있다. 또한, 사용하고자 하는 사람 혹은 단체가 목적하거나 도달하고자 하는 이상향을 표현하고자 할 때 체인지메이커를 사용하는 경우가 많다. 체인지메이커는 '이런 사람들이다'라고 말하기 어려운 측면이 있다. 각자가 생각하는 이상향이 다르기 때문이다. 다만, 변화의 주인이 되고자 하는 사람, 변화를 만들어 가는 사람들이 체인지메이커임에는 분명하다. 빠르게 변화하는 사회, 변화를 요구하는 사회적 상황들은 그 어느 때보다 체인지메이커들을 필요로 하고 있다.



• 출처 <https://www.changemakercommunities.org/changemakercommunities>

글로벌 비영리 단체인 아쇼카(Ashoka)는 'Everyone a Changemaker'라는 구호를 걸고 체인지메이커로서의 사회적 기업가를 지원하고 있다. 여기서 사회적 기업가와 체인지메이커의 의미는 다소 구분된다. 체인지메이커라는 용어를 처음으로 사용한 빌 드레이튼은 사회적 기업가란 변화를 창조하되 기존의 시스템과 방식의 문제를 해결하거나 사회 전체의 프레임을 바꾼 기업가를 의미한다고 설명한 바 있다. 따라서 모든 사회적 기업가는 체인지메이커에 해당한다. 그러나 체인지메이커들이 모두 사회적 기업가일까? 빌 드레이튼은 체인지메이커의 의미를 '시대정신'과 관련하여 설명하였다. 그리고 극소수에 해당하는 사회적 기업가보다는 대중성을 지닌 의미로 설명한 바 있다.

"진정한 social entrepreneur는 자신의 비전이 사회 전체의 새로운 규범으로 자리 잡을 때까지 쉬지 않고 전진합니다."

"What defines the true social entrepreneur is that he or she simply cannot come to rest in life until his or her vision has become the new pattern in society."

빌 드레이튼 아쇼카 설립자



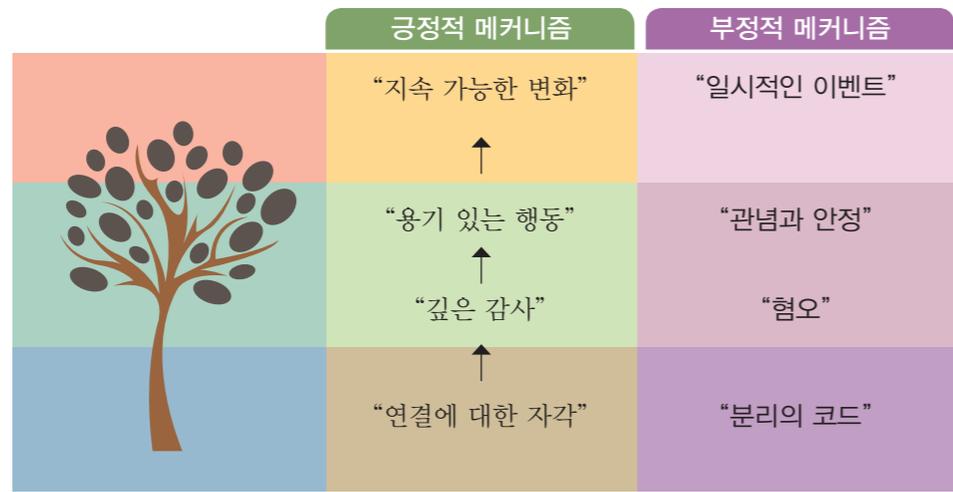
2

‘체인지메이커’로 성장하기 위해

길거리에야 하는 **자질**과 **태도**는
무엇인가요?

그렇다면 변화 창조자로 성장시키기 위해서는 어떤 노력이 필요할까? 체인지메이커 교육의 실천 및 관찰 경험을 통해 청소년 체인지메이커들에게 필요한 자질과 능력을 좀 더 구체적으로 나눠 봤다.

우선, 공감이라는 영양분이 발생하기 위해서는 ‘연결에 대한 자각’이 필요하다. 우리가 가깝고, 깊게 연결되어 있다는 것을 인식할수록 공감은 더욱 잘 일어날 것이다. 아이들에게 문제 상황을 깊게 이해하고, 직접 인터뷰하도록 유도하는 것은 이러한 이유에서다. 연결에 대한 자각을 통해 공감이 되었다면 용기 있는 행동이 필요하다. 그러나 체인지메이커인 자신에 대한 감사, 연결되어 있음에 대한 감사가 전제될 때, 아이들의 내적 동기와 자발성을 이끌어 낼 수 있다. 또한, 깊은 감사로부터 선한 행동과 지속가능한 변화를 만들어 갈 수 있다.



변화의 메커니즘

그러나 우리의 교육 환경은 연결이 아닌 분리의 코드가 팽배해 있다. 학생과 학생의 분리, 교사와 학생의 분리, 수업과 환경의 분리, 삶과 학습의 분리 등이 그렇다. 아이들이 학습한 모든 것이 연결에 대한 자각으로 연결될 수 있지만, 시험과 경쟁에 의해 철저히 분리되는 경우가 많다. 또한, 행동을 촉발하는 요인이 혐오로부터 발생하는 경우도 있다. 이는 공격적이고 즉흥적인 행동을 유발하기도 한다. 학생들에게 행동을 하기 전에 자신이 이 문제를 해결하고 싶은 이유를 스스로 묻고, 다른 사람들에게 자신의 문제에 대한 공감 정도를 확인하게 하는 이유가 여기에 있다.

3

학교교육에서 체인지메이커 교육은

왜 필요한가요?

변화되고 있는 사회에 체인지메이커가 필요한 인간상 혹은 인재상으로 관심 받게 되면서 그러한 사람들을 길러 내는 교육도 동시에 관심을 받고 있다. 앞에서 언급한 바와 같이 체인지메이커는 집단이나 단체가 추구하는 인간상을 의미하는 경우가 많다. 또는 체인지메이커들을 길러 내거나 발굴하고자 하는 사람들에 의해서 사용되는 경우도 많다. 체인지메이커를 필요로 하는 시대인 만큼 체인지메이커 교육 역시 강조되고 있는 것이다. 체인지메이커가 반드시 교육을 통해 길러지는가에 대한 의문이 있을 수 있지만, 체인지메이커 교육을 통해 그 가능성을 높일 수 있다는 것에는 대체로 동의할 수 있을 것이다. 다음에서 소개할 세 가지 측면에서 체인지메이커 교육이 필요하다고 설명할 수 있다.

체인지메이커로서의 인간(Homo Changemakers)

인간은
체인지메이커이기에
태어났고
체인지메이커로서
성장해 왔습니다

하나의 생명체가 만들어지고 태아가 엄마 배 속에서 세상에 나오는 과정, 태아가 세상 밖에서 인간으로서의 면모를 갖춰 가는 과정은 현재를 극복하고 새로운 내일을 만들어 가는 과정이었다. 여러 번 넘어져도 다시 일어나고, 궁금한 것들을 질문하고, 새로운 놀잇감을 만들어 가며 성장했다. 수많은 실패를 만났음에도 불구하고 다시 일어섬으로써 자신만의 세계를 만들어 가는 우리 모두는 본래 체인지메이커이다. 본래 체인지메이커인 우리들에게 체인지메이커가 되어야 한다고 말하는 사회에 우리는 살고 있다.



출처: 셔터스톡

체인지메이커들이 우리 사회에 필요하다는 것을 자각하고 보니 체인지메이커들이 필요에 비해 부족하거나 교육시스템을 통해 길러지고 있지 않음을 인식하게 되었을 것이다. 그렇다면 이러한 현상은 왜 발생하였을까? 어쩌면 이미 가지고 태어난 체인지메이커로서의 정체성을 성장 과정에서 잃어버린 것은 아닐까? 틀에 박힌 교육을 통해 아이들에게서 체인지메이커성을 박탈하고 과거의 습관에 안주하게 하는 것은 아닐까?

무(無)에서 유(有)를 창조하듯이 체인지메이커를 새로운 개념으로 생각하기보다는 우리 아이들에게 본래 있던 체인지메이커로서의 정체성을 회복시켜야 할 때이다. 이를 위해서는 가정에서건, 학교에서건, 마을에서건 체인지메이커 교육이 필요하다. 그리고 사회 전반적인 문화가 달라져야 한다.

체인지메이커로서의 시민(Citizen Changemakers)

한 사회의 주체는
시민이며,
그 사회를
움직이는 것은
성숙한 시민들입니다

한 사회는 수많은 시민들로 구성되어 있다. 민주국가는 시민들에 의해 구성되며 시민들의 합의에 의해 만들어졌다고 한다. 국가 혹은 사회가 시민들에 의해 구성된다면 현대사회에 일어나고 있는 수많은 문제들도 사회의 주체인 시민들의 관심에 의해, 합의에 의해, 참여에 의해 해결될 수 있다. 단순히 선거권을 가진 사람으로서의 시민이 아니라 사회의 당당한 주체로서의 '성숙한 시민'들이 많은 사회일수록 민주적이고, 합리적으로 당면한 문제들을 해결해 나갈 수 있을 것이다.

성숙한 시민은 사회 현상에 관심을 갖고, 기본적인 교양을 갖추고 있으며 자신은 물론이고 공동체와 관련한 문제에 참여하여 해결하고자 할 것이다. 이러한 특성에 기초할 때, 성숙한 시민은 체인지메이커라고 말할 수 있다. 우리 사회는 성숙한 시민, 즉 체인지메이커들에 의해 발전해 왔다. 현대사적 흐름을 살펴보더라도 성숙한 시민의 역할은 매우 중요했다. 4·19, 5·18, 6·10 민주화 운동 그리고 2000년대에 크고 작은 시민사회의 움직임들은 불합리한 것을 개선하고자 참여한 성숙한 시민들의 존재가 중요했다. 우리나라의 민주화에 대한 진전은 소수의 시민이 아닌 다수의 성숙한 시민들의 업적이었다. 즉, 다수의 체인지메이커들에 의해 우리 사회가 점차 성숙해지고 발전해 왔다고 할 수 있다.

그렇다면 우리 아이들은 어떤 시민이어야 할까? 어떤 시민으로 성장해야 할까? 미래의 성숙한



출처: 서터스톡

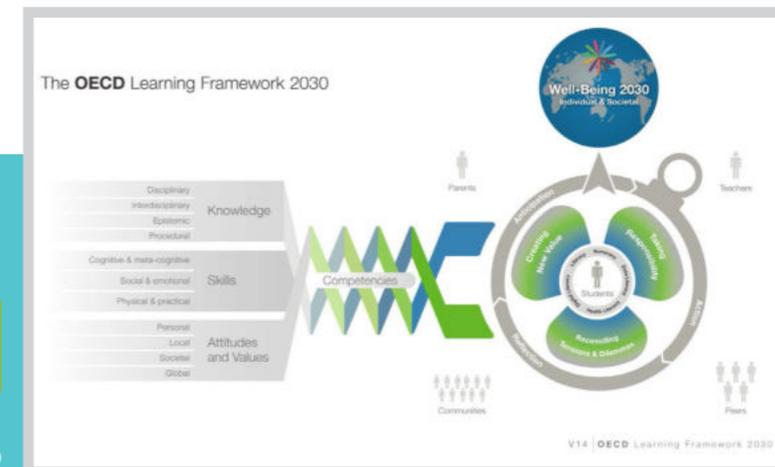
시민이 되기 위해 현재를 미성숙한 시민으로 살도록 강요해야 할까? 아마도 여기에 동의하는 사람들은 많지 않을 것이다. 현재를 성숙한 시민으로 살아감으로써 미래에도 성숙한 시민으로 살아갈 수 있기 때문이다. 어린 시절에 불합리와 비민주적인 삶의 방식을 학습하게 된다면 어른이 되어서도 쉽게 변화시키기는 어려울 것이다. 우리 아이들은 한 사회의 동등한 시민이며 체인지메이커 교육을 통해 성숙한 시민으로 성장할 수 있다. 개인은 물론이고 더불어 사는 삶의 방식을 몸에 익히는 어린 시기에 체인지메이커 교육이 더 필요한 이유일 것이다.

체인지메이커로서의 학습자(Learning Changemakers)

체인지메이킹은
다양한 역량을
발휘해야 하는
종합적인 활동입니다

사회 변화에 따라 학습자를 바라보는 관점도 변화를 요구 받고 있다. 단순히 지식을 습득하는 학습자가 아니라 다양한 상호작용을 통해 지식을 구성해 나가는 학습자, 아는 것을 행할 수 있는 학습자, 행하면서 지식을 구성해 가는 학습자 등에 대한 관심이 높아지고 있다. 'OECD 교육 2030'에서도 학습자의 행위주체성을 강조하면서 교육을 통해 지식, 기능, 태도의 다양한 역량을 신장시킬 것을 주장하고 있다.

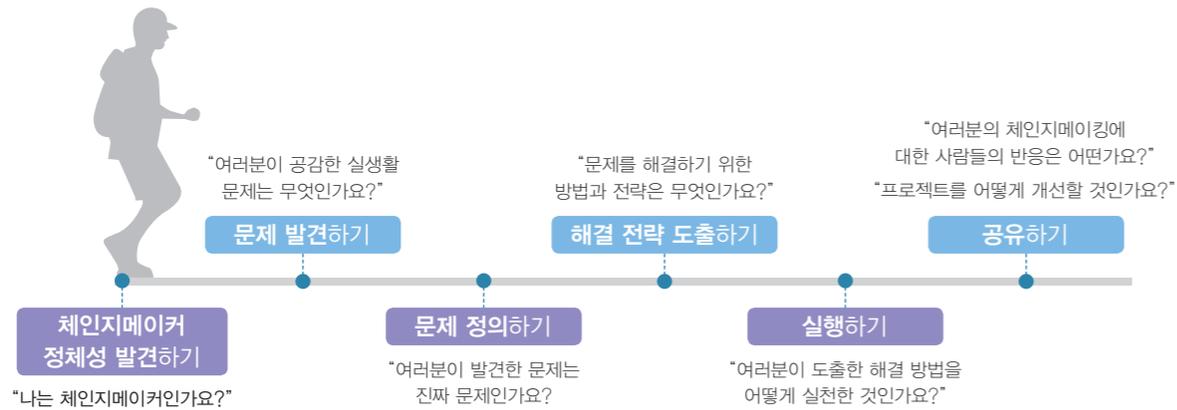
많은 선생님들이 체인지메이커 교육을 선택하는 이유 중 하나는 교육 패러다임 변화와 체인지메이커 교육이 어느 정도 부합하기 때문일 것이다. 그러나 체인지메이커 활동은 특정한 지식, 특정한 역량만을 활용하는 활동이 아니다. 사회 현상 혹은 사람들에 대한 공감, 논리적인 사고에 의한 문제 분석, 다양한 자료 수집, 협력에 의한 문제해결, 깊이 있는 성찰과 다양한 사람들과의 공유 등은 체인지메이커 활동 과정에서 발휘되는 역량들이다. 그러나 단기간의 체인지메이커 교육을 통해 어떠한 역량이 신장되었다고 말하기는 어렵다. 그러나 학생들이 어렸을 때 경험한 체인지메이커 활동은 성인이 되어서도 일종의 삶의 방식 혹은 사고방식으로서 작용할 것이 분명하다. 체인지메이커 교육에 진지하게 참여한 학생들을 보면 그러한 모습이 관찰된다. 체인지메이커라는 용어를 처음으로 사용한 빌 드레이튼은 사회혁신가들의 공통점 중 하나가 어린 시절에 체인지메이커 경험을 한 것이라고 설명한 바 있다.



출처
www.oecd.org/education/2030

OECD 교육 2030

4 학교 안에서 체인지메이커 교육은 어떤 모습으로 나타나고 있나요?



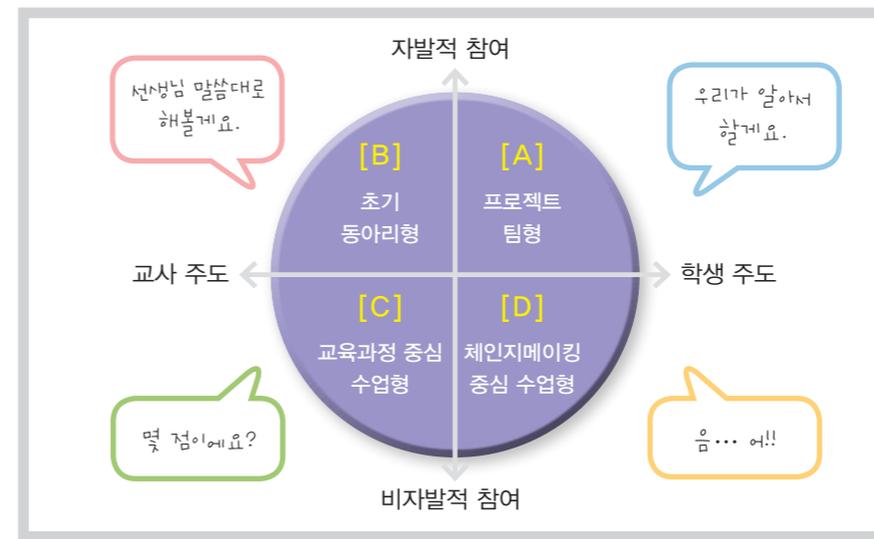
체인지메이커 교육은 대상에 따라, 교육기관의 목적에 따라 다양한 형태로 진행되고 있다. 여기서는 체인지메이커 교육이라는 용어를 사용하였지만 변화의 주체로서 사회 문제에 공감하고, 실행하는 활동들은 다양하다. 예를 들어 프로젝트 학습, 디자인 씹킹, 사회참여교육, 민주시민교육 등은 모두 체인지메이커 교육과 이웃하는 교육이자 학생 활동이 될 수 있다. 즉, 체인지메이커 교육은 기존의 다양한 교육 유형들과 밀접한 관련을 맺고 있다. 체인지메이커 교육이 사회적 요구와 필요에 따라 새롭게 생긴 이름이지만 지금까지 존재하지 않았던 내용들은 결코 아니다.

체인지메이커 교육을 학생들의 자발성과 주도성을 기준으로 설명하면 오른쪽 그림과 같다. 이를 다시 둘로 구분하면 체인지메이커 교육(C, D유형)과 체인지메이킹 활동(A, B유형)으로 나눌 수 있다. 유사한 용어이지만 초점이 다소 다르다. 체인지메이커 교육은 학생들이 체인지메이커로서의 가치를 인식하고 체인지메이커들의 활동 과정을 경험해 보는 것이다. 한편, 체인지메이킹 활동은 자기주도성과 자발성, 실제 행동이 더욱 강조된다.



체인지메이커 활동에 참여한 학생들

체인지메이커 교육과 체인지메이킹 활동은 서로 보완적인 관계에 있다. 체인지메이커 교육을 통해 체인지메이킹 활동을 더욱 효과적으로 진행할 수도 있고, 체인지메이킹 활동 과정에서 체인지메이커 교육의 필요성을 인식할 수도 있다. 초입자에게는 체인지메이커 교육, 경험자에게는 체인지메이킹 활동이 적절할 수 있다. 체인지메이커 교육은 전체 과정을 경험하는 것에 초점을 두고, 체인지메이킹 활동에서는 자신이 발견한 문제를 지속적으로 해결하는데 초점을 둔다. 두 개념 모두 학생들이 중심이 되고 있지만, 체인지메이커 교육은 교수학습 및 학습 환경 설계에 대한 교사의 개입이 조금 더 많다.



학교 체인지메이커 활동 유형

이 그림에서 유의해야 할 점이 두 가지 있다. 하나는 같은 학생들을 대상으로 하더라도 유형은 달라질 수 있다는 것이다. 예를 들어, 처음에는 C유형으로 시작했으나 학생들의 활동 수준에 따라 D유형으로 진행할 수도 있다. 또한, D유형으로 활동을 종료한 이후 B나 A유형으로 활동을 지속할 수도 있다. A~D유형 중 체인지메이커 교육에 적합하거나 바람직한 것이 따로 있지는 않다. 모든 유형이 중요하고 필요하다. 아마도 학교 상황이라면 C-D-B-A의 수준으로 접근하는 경우가 일반적일 것이다. 두 번째는 같은 유형에 속한 학생 혹은 팀일지라도 그림의 어디에 위치하느냐에 따라 활동 모습이 다르게 나타난다. 예를 들어, C유형의 왼쪽 하단에 위치한 학생(팀)과 원점(중앙)에 가까운 학생(팀)들은 자발성과 주도성에서 차이가 발생한다. 이때 선생님은 이러한 상황에 대한 고려가 있어야 한다. 각 유형에 속한 학생들의 위치는 고정된 것이 아니라 변동하게 된다. 체인지메이커 교육이 진행되면서 그림의 왼쪽 하단에 위치한 학생(팀)들이 오른쪽 상단으로 옮겨 갈 수 있도록 교육자들의 관찰과 피드백이 필요하다.

학교 체인지메이커 활동 유형

A 프로젝트팀형

앞에서 살펴본 그림을 선생님들에게 보여 주고 어떤 유형을 학교에서 해 보고 싶냐고 질문하면 단연 A유형이라고 말한다. 학생들이 자발적으로 참여하여 주도권을 갖고 프로젝트를 진행하는 것이 선생님들에게는 가장 이상적인 형태이다. 이 학생들은 주로 동아리 혹은 팀 단위로 구성이 된다. 이들은 이미 체인지메이킹할 문제를 가지고 있거나 문제가 발견되면 즉각적인 행동에 나설 학생들이다. 선생님이 존재하지만 조력자 혹은 촉진자로서 역할을 한다. 이 유형의 학생들은 선생님이 지나치게 개입하는 것을 좋아하지 않는다. 또한, 이 유형의 학생들은 체인지메이커 교육에서 권장하는 단계와 절차를 수용하는 경우도 있으나 스스로 개발하거나 일단 행동하고 보자는 식으로 접근하는 경우도 있다. 학생들도 주도적으로 프로젝트를 기획하고 설계할 수 있다는 것을 보여 주는 유형에 속한다.

B 초기 동아리형

체인지메이커 교육을 하는 선생님들 중 상당수는 동아리활동으로 시작한다. 수업 시간에 하고 싶지만, 교육과정에 대한 부담이 존재하기 때문이다. 한편, 동아리활동은 수업 시간보다 자율성이 존재하기 때문에 보다 수월한 측면이 있다. B유형은 초기 동아리형으로서 학생들이 자발적으로 신청하여 모집되기는 하였으나 주도적으로 동아리를 이끌어 갈 수는 없는 상태이다. 이런 경우, 동아리를 지도하는 선생님은 동아리 학생들이 활동할 수 있는 길잡이 역할을 해야 한다. 이 동아리가 무엇이고 어떤 역할을 하게 될 것인지를 설명해 주는 것으로 시작하여 초기에는 각 단계별로 활동을 안내해 줘야 한다.

교육과정 중심 수업형

아마도 학교 상황에서 가장 피하고 싶은 상황이 C유형일 것이다. 학생들이 비자발적이고 주도성이 없는 상태에서는 선생님의 노력이 많이 들어갔다 하더라도 그 만큼의 효과를 보기 어렵다. 게다가 체인지메이커 교육처럼 문제 상황에 대한 세밀한 관찰과 집요한 행동을 요구하는 활동의 경우에는 더더욱 그렇다. 그럼에도 불구하고 교육자의 신념에 따라 혹은 학교나 교과 상황에 따라 교육과정 내에서 체인지메이커 교육을 실시하는 경우가 있다. 체인지메이커 교육을 교육과정상에서 실시한다는 것의 의미는 교과 수업 목표 혹은 성취 기준과 연결하여 활동을 진행한다는 의미이다. 선생님은 체인지메이커 교육의 목표와 방향은 물론이고 교과 교육과정을 잘 이해한 후 일종의 교육과정 재구성을 하게 된다. 따라서 선생님은 B유형보다 잘 설계된 학습 환경을 조성해야 한다. A와 B가 비구조화된 학습 환경이라면 C는 상대적으로 구조화된 학습 환경이 될 수 있다. 선생님은 교육과정과 적합한 문제 상황을 제시하고 명확한 절차와 규칙을 제시할 수 있다. 교육과정은 보통 평가를 수반하기 때문에 선생님이 제시하는 것들은 일종의 점수화가 이뤄지는 것들이다. 선생님은 체인지메이커 교육의 본래 취지가 변질되지 않도록 사전에 활동의 목적을 잘 설명해야 하며 활동과정에서 적절한 피드백을 제공해야 한다. 또한, 각 단계마다 학생들에게 성찰일기를 작성하게 함으로써 참여 정도와 수준을 파악하는 것도 도움이 된다. C유형이 어려움에도 불구하고 한국 교육에 중요한 것은 가장 공식적이면서 대중적으로 체인지메이커 교육을 실시할 수 있기 때문이다.

체인지메이킹 중심 수업형

이 유형의 성격을 규정하는 것은 다소 어렵다. 학생들이 비자발적으로 참여했으나 주도성을 갖는 경우가 흔치 않기 때문이다. 그러나 이런 경우를 생각해 볼 수 있다. 평소 수업을 통해 학생들의 주도성이 이미 일정 수준으로 향상된 상황에서 교사가 수업 시간에 체인지메이커 교육을 실시하는 경우이다. 또는 선생님이 학생들에게 수업의 주도권을 전략적으로 넘겨 놓은 상황일 수도 있다. D유형에서는 교육과정 재구성을 통해 수업 시간에 체인지메이커 교육을 진행하고 있으나 선생님이 구체적으로 설계한 학습 환경이 아니라 학생들이 스스로 선택하고 기획하며 실행하게 된다. 학기(년) 말에 진행하거나 중학교 자유학년제에서도 나타날 수 있는 상황이다.

지금까지 학생의 자발성과 주도성을 기준으로 체인지메이커 교육의 유형을 간략히 설명했다. 앞에서 언급한 바와 같이 유형 구분은 체인지메이커 교육을 진행하는 선생님이 어떤 상황에서, 어떤 교육을 실시하고자 하느냐에 관한 정보를 제공한다. 목표를 A유형에 두고 있으나 학생들이 처한 현실이 C유형인 경우에는 원하는 목표에 도달하기 어렵다. 또한 선생님이 지속적으로 체인지메이커 교육을 진행하는 데 장애요소가 작용할 수 있다.

체인지메이커 교육을 위해 다져야 하는 토대는 무엇일까요?

체인지메이커 프로젝트 활동은 한 번의 이벤트가 아니라 체인지메이커로서의 정체성을 발견하는 일이자 삶의 태도를 형성해 가는 일이다. 보다 효과적인 활동을 위해서는 함께해야 할 것들이 있다. 이와 관련하여 학교 교과 교육과정에서 진행되는 체인지메이커 교육이라면 교육자의 수업 설계가 중요하다. 교육과정의 목표에 도달하면서 체인지메이커 활동의 취지에 부합하기 위해서는 선생님의 사전 준비가 필요하다. 예를 들어, 학생들이 수행해야 할 단계별 활동의 목표, 내용, 방법 그리고 평가는 어떻게 할 것인가? 어려움을 겪는 학생들을 어떻게 지원할 것인가? 학생들이 수행하는 활동 환경은 어떻게 마련할 것인가? 등이 주요 질문이 될 것이다. 그러나 교사의 개별적인 준비와 노력 못지않게 중요한 체인지메이커 교육의 토대 몇 가지를 소개한다.

학교 문화

학교의 전반적인 수업 문화가 학생 중심적이고 역량 중심적이라면 체인지메이커 교육에도 긍정적인 영향을 미친다. 체인지메이커 교육에 필요한 모든 자질들을 개별 교사의 수업에서 충족시키기는 어렵다. 학생들의 활동에 적극적으로 협조하는 교사 문화도 중요하다. 학생들은 자신의 문제가 진짜 문제인지를 알아보기 위해 가까운 어른들, 즉 선생님들을 찾아가고 싶어한다. 바쁜 일상을 사는 선생님들이지만 학생들의 요청에 적극적으로 도움을 준다면 학생들은 가장 좋은 어른들과 만나면서 새로운 학습을 할 수 있을 것이다. 그리고 활동의 질적 수준을 높일 것이다.

사회적 성숙도

학생들이 발견한 문제를 어떻게 해결하는지는 사회적 성숙도와 관계된다. 학생들은 학교 밖에서도 사회 문제의 해결 과정을 관찰하고 학습한다. 학교 밖 문제 해결 과정이 체화(體化)된 상태에서 체인지메이커 활동이 시작되는 것이다. 민주적인 생활양식을 익힌 학생들과 그렇지 않은 학생들의 출발점은 다를 수밖에 없다. 문제를 합리적이고 민주적으로 해결해 가는 성숙한 문화가 중요한 이유이다.

가장 중요한 것은 체인지메이커 교사로서의 인식

체인지메이커 교육에서는 체인지메이커 학생과 체인지메이커 교사가 동등하게 만난다. 선생님도 무언가의 체인지메이킹을 하는 주체이기 때문이다. 일상의 수업부터 체인지메이킹이 시작될 수도 있고, 학교 문화, 민주적인 사회 문화를 만들어 가는 일일 수도 있다. 그래서 체인지메이커 무브먼트에서 무엇보다 선생님의 역할이 중요하다. 체인지메이커 교육은 선생님이 변화하는 사회의 체인지메이커임을 인식하는 일로부터 시작하기 때문이다.

자, 지금부터 체인지메이커 교사로서 체인지메이커 무브먼트(Movement)를 시작해보는 것은 어떨까?

02

체인지메이커 교육 미리보기



1

발 딛고 있는 삶을
바꾼 아이들

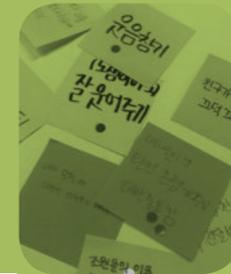


2

내 삶의 터전에
관심 갖기

3

지하철역에
화재가 발생한다면
가장 어려움을 겪을
사람은 누구일까?



4

체인지메이커 교육
초보 선생의
좌충우돌 생존기



5

체인지메이커 교사의
한 해 살이

발 딛고 있는 삶터를 바꾼 아이들

어린이, 청소년은 흔히 미래의 희망이라고 한다. 하지만 정작 그 말은 어린이, 청소년의 활동을 옥죄일 수 있다. 미래만을 강조하다 보면 어린이, 청소년의 현재가 유예되기 때문이다. 어린이, 청소년은 미래의 희망일 뿐만 아니라 동시대를 함께 살아가는 시민이다.

특히, 초등학교는 어리다는 이유로 과소평가되는 경우가 많다. 하지만 초등학교가 오히려 더 유쾌한 상상력을 바탕으로 발 딛고 있는 삶을 바꿔 나갈 가능성이 크다. 바로 그 사례들을 나누고자 한다.

사례 1 초등학교, 자전거 길을 만들다!

지난 2006년 서울당산초등학교 통학로에는 자전거 길이 만들어졌다. 다음 아님 이 학교 5학년 2반 학생들이 그 주역이었다.

당산초등학교는 한강변에 위치한다. 집이 먼 학생들이 많아 절반 정도가 자전거를 타고 학교에 다녔다. 학교 안엔 자전거 보관소가 없었다. 하는 수없이 주택가 골목에 자전거를 세우다 보니 주민들의 민원이 빗발쳤다. 도로 여건이 좋지 않아 아이들의 안전에 대한 우려도 많았다.

교과서에서는 지구 환경을 위해 자전거 통학을 강조하지만, 현실에서는 자전거 통학은 쉽지 않았다. 결국 학교는 '자전거 등하교 금지' 가정통신문을 내보냈다. 그리고 이런 상황에서 아이들과 함께 이 문제를 해결하기 위해 활동을 열어 갔다.

학생들과 이 문제를 놓고 국어 시간에 '모의 법정'을 열었다. '교과서에서는 환경을 위해 자전거 타기를 권하는데, 학교에서는 위험하다는 이유로 금지하는 게 과연 옳은가?'를 놓고 아이들이 열띤 토론을 벌인 것이다.

'안전하게 학교 방침에 따르자'는 학생들과 '타지 말라고 할 게 아니라 탈 수 있도록 만들어야 한다'는 학생들의 의견이 나뉘었다. 후자를 주장하던 친구들은 의견이 다른 학생들을 설득했고, 곧 다른 친구들도 수긍하기 시작했다.

“건강과 통학 시간 등을 따져 보면 자전거를 타는 게 낫다고 생각했어요. 그래서 생각해 낸 것이 자전거 보관소와 전용도로였어요. 위험하고 민원이 많다면 보관소와 안전한 도로를 만들면 되는 거 같아요.”

학생들은 베네수엘라 아이들의 힘으로 안전한 '산호세 놀이터'를 만든 실화를 다룬 책 《놀이터를 만들어 주세요》 등에서 힌트를 얻어 서울시장에게 편지를 보냈다.

뜻이 맞는 9명의 친구들이 모여 '자전거 도로 만들기 동아리 모임'을 만들었다. 자전거 환경운동 단체에 도움말을 얻고, 학교 앞 도로를 답사했다. 어떻게 하면 최대한 많은 이들이 합의할 수 있는 안전한 도로를 만들 수 있는지 연구했다. 학생들은 이런 내용을 담아 서울시장에게 두 번째 편지를 보냈다. 그렇게 아이들은 서울시의 약속을 받아냈고, 결국 당산초 통학로에는 자전거 전용도로가 만들어졌다. 이 과정에서 누구보다 성장한 것은 아이들 자신이었다. 처음엔 자전거 도로가 생기면 학교에 다니기 편하겠다는 생각뿐이었지만, 차차 '자전거 도로가 생기면 우리뿐 아니라 후배들, 마을 사람들 모두에게 좋은 일이겠구나'라는 것을 깨달을 수 있었다고 한다. 공동체 안에서 자신이 누려야 할 권리와 더불어 책임까지 깨닫게 된 것이다.

당산초 학생들의 활동은 일상적인 삶의 공간에서 모순된 현실을 바꿔 보고, 연대를 통해 길을 만들어 가는 느낌을 가져 보는 것은 공동체의 구성원인 시민으로서 중요한 경험을 몸소 체득한 것이었다.



“시장님, 자전거 타고 등교하게 해 주세요!”
 당산초 5학년 2반 아이들의 자전거 통학로 만들기 작전
 (오마이뉴스, 2006.11.18.)
http://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0000374118

사례 02 박물관을 바꾼 초등학생들, '응답하라 국립중앙박물관'

우리나라를 대표하는 국립중앙박물관이 초등학생들의 편지로 바뀌었다. 국립중앙박물관은 국내는 물론이고 세계적인 박물관으로 손꼽힌다. 하지만 관람객의 대다수인 학생들을 위한 시설이 잘 갖춰져 있지 않다. 박물관 체험학습 때 학생들이 도시락을 가져오는 경우가 많은데 비바람이나 미세먼지 등을 피해 도시락 먹을 장소가 없었기 때문이다. 이로 인해 곳은 날씨에는 바깥으로 나갈 수도 없어 수많은 학생들이 박물관 바닥이나 계단 등에서 도시락을 먹는 진풍경이 펼쳐지곤 했다.

이런 상황에서 초등학생들이 직접 문제를 해결하고자 움직였다. 바로 서울수송초등학교 학생들이 자발적으로 만든 '솔루션' 동아리다. 솔루션 동아리 친구들은 국립중앙박물관에 도시락 먹을 장소를 만들어 달라며 전자 민원과 함께 박물관장님께 편지도 써서 보냈다. 하지만 전자 민원에서 의견은 좋지만, 현실적인 여건상 안 된다는 답변을 받았다. 그렇지만 아이들은 좌절하지 않고 언론에 해당 사실을 기고하며 계속 도전했다. 이윽고 이 내용이 다음의 기사로 실렸다.



‘중앙박물관 상대 민원’ 통해 민주주의 배웠어요 (경향신문, 2012.09.11.)

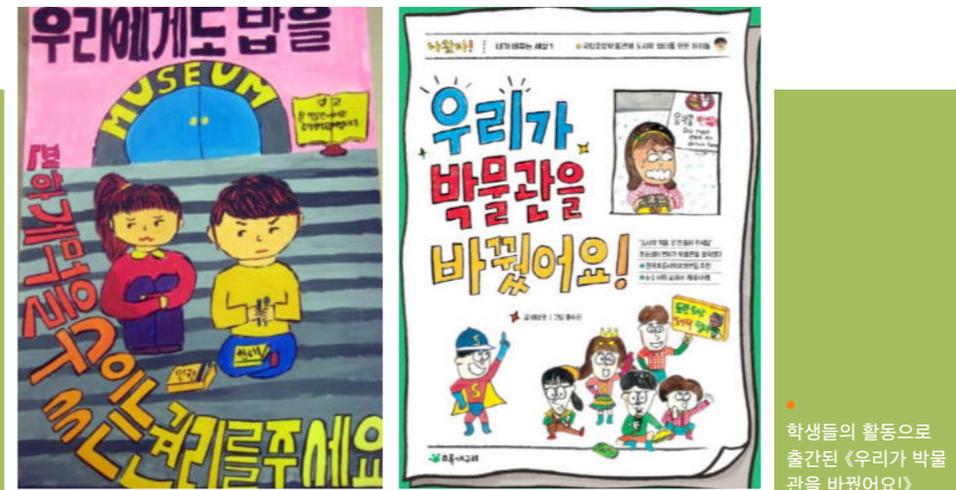
기사로 인해 상황이 많이 바뀌었다. 당초 아이들이 제기한 민원에서 문제를 풀어 볼 도리가 없다고 한 박물관 측에서 입장을 바꿔 직접 연락을 취했다*. 아이들이 제기한 도시락 먹을 장소를 제공해 주겠다는 것이었다. 아이들은 자신들의 활동이 신문에 나온 것도 신기하고 반가웠는데, 이 소식에 더욱 환호했다.

하지만 마냥 반가운 일이 아니었다. 박물관 측에서는 기존 교육실습장을 도시락 먹을 수 있는 장소로 개방하겠다고 한 것이다. 그것도 100석 정도로 한정했다. 처음에 박물관의 입장 변화에 고마워하던 아이들도 그 제안을 마냥 환영하지 않았다. 찬찬히 박물관의 대응을 고려하면서 문제점을 찾은 것이다.

* 이는 국립중앙박물관의 자발적 의사 표현이 아니다. 신문 보도로 인해 박물관 측에서는 더는 이 문제에 응답을 거부할 수 없었기 때문이다. 관련한 박물관의 의사 표현은 후속 보도로 이어졌다. ‘초등생의 편지 한 통, 박물관을 움직였다’(경향신문, 2012.09.14.)

교육실습장은 실습장으로 제 기능을 하고, 도시락 먹을 장소는 드넓은 박물관 부지에 직접 마련하면 된다는 것을 짚어 낸 것이다. 아이들은 오히려 박물관 내의 여러 장소 중 도시락 먹을 장소를 살펴보는 제안을 하며, 직접 도시락을 먹을 장소들을 찾아보았다. 또한 텐트 및 유리 등으로 마련된 장소 또는 한옥으로 된 식당 등을 직접 구상하기도 했다. 이런 학생들의 제안이 현실이 되어 박물관에서는 ‘도란도란 쉼터’를 마련하여 비바람을 피해 도시락 먹을 장소를 마련했다.

학생들이 펼쳐 나간 이 활동은 《우리가 박물관을 바꿨어요!》로 출간되었고, 초등 사회교과서의 민주주의 단원에도 수록되었다. 어리기 때문에 배움의 대상으로만 여겨졌던 초등학생들이 유쾌한 상상력으로 세상을 바꿔 나간 사례로 일상 속 민주시민교육의 가능성을 모색했다고 할 수 있다.



학생들의 활동으로 출간된 《우리가 박물관을 바꿨어요!》

체인지메이커 교사 인터뷰 01

“체인지메이커 교육은 사람에게 길을 열어 주는 교육”

Q 이런 교육을 통해 아이들은 어떤 것을 느끼게 될까요?

“교과서에서 민주시민교육과 사회 참여를 강조 하지만, 그야말로 화석화된 참여를 이야기 하는 경우가 많다. 하지만 체인지메이커 교육에 참여한 아이들은 말하자면 살아 있는 참여를 해 본 것이다. 요즘 아이들은 인터넷 등에서 마주하는 정보의 양이 어마어마하다. 그렇지만 직접 체험하면서 본인이 작게나마 무엇인가를 바꿔 나가는 과정에 한번 참여해 보는 게 중요한 것 같다. 자신이 밭 딛고 있는 주변에 관심을 갖게 되었으면 좋겠다. 우리는 모두 어떻게든 서로 이어져 있는 것 아닌가. 자라면서 시스템은 우리로 하여금 세상일에 무관심하게끔 만드는 데, 어릴 때부터 경험하면 아이들이 세상에 대한 따뜻한 관심을 키우며 성장하는데 도움이 되지 않을까 생각한다.”

2 내 삶의 터전에 관심 갖기

일상생활을 하다 보면 때로 불편을 겪을 때가 있다. 또한 사람들의 관심과 도움이 필요한 경우가 있다. 하지만 자세히 관찰하고 생각해 보지 않으면 그냥 지나쳐 버리기 쉽다. 우리 삶에서 일어나는 일에 관심을 갖고 진지하게 고민하고 생각해 보는 경험은 매우 중요하다.

사례 03 노숙인을 돕자

초등학교 3학년 학생들과 내 삶의 터전에서 일어나는 일에 대해 관찰하고 살펴보는 시간을 갖기로 했다.

“우리 학교나 우리 동네에서 불편한 점이나 개선해야 할 점, 도움이 필요한 부분이 있는지 살펴봅시다.”

학생들은 일주일 동안 우리 주변을 관찰하며 불편한 점이나 개선할 점, 도움이 필요한 부분이 있는지 유심히 살펴보았다. 그리고 관찰한 것을 바탕으로 이야기하는 시간을 가졌다. 놀이터 놀이기구의 파손 및 위생, 학급의 책상과 의자 교체, 빨리 바뀌는 신호등, 지하철 주변의 노숙인 돕기 등 많은 이야기가 나왔다. 학생들과 하나하나 이야기 나누며 어떤 문제가 우리에게 가장 공감되는 문제인지 생각해 보도록 했다. 학생들은 지하철 주변의 노숙인을 돕고 싶어 했다. 겨울이 다가오고 있어 날이 점점 추워졌기 때문이다.

조사를 해 본 결과 지하철역 근처에 노숙인 쉼터가 있었다. 학생들은 노숙인 쉼터 담당자와 면담 일정을 잡았고, 사전에 면담 목록을 상의했다. 먼저 쉼터를 방문해 쉼터에서는 어떤 일을 하고, 우리가 노숙인들을 돕기 위해서 할 수 있는 일에는 무엇이 있는지 알아보았다.

노숙인들의 대부분은 여러 쉼터에 보내진다. 하지만 쉼터에 가기를 거부하는 노숙인들도 있다. 쉼터에서는 노숙인들이 사회에 다시 나가 일할 수 있도록 돕는 프로그램을 진행한다. 하지만 아쉽게도 초등학생이 할 수 있는 일은 없다고 했다. 단, 프로그램 운영비가 모자란 부분에서 도움이 필요하다는 것을 알 수 있었다. 되돌아보면서 아쉬웠던 점은 노숙인에게 정말로 필요한 것이 무엇인지 조금 더 알아보는 시간을 갖지 못한 것이다.

학생들과 함께 프로그램 운영비를 지원하는 구청의 담당자를 알아냈다. 학생들은 담당자에게 연락했고, 담당자로부터 이미 예산이 책정되어 있기 때문에 추가 지원은 어렵다는 답변을 들었다.

학생들과 더 할 수 있는 일이 무엇인지 상의했다. 학생들은 구청 사이트에 프로그램 지원비를 늘려 달라는 제안을 하자고 했다. 학생들과 함께 내용을 작성하고 홈페이지에 제안을 했다. 하지만 돌아온 답변은 역시 추가 지원이 어렵다는 내용이었다.

문제가 쉽게 해결될 리는 없었다. 그래서 학생들과 무엇을 더 할 수 있는지 다시 의논하기 시작했다. 학생들은 힘을 모아 프로그램 지원비를 모금하자고 했다. 비록 큰 금액은 아니었지만 바자회로 학생들이 모은 돈을 노숙인 쉼터에 기부했다.

학생들은 자신들의 의견이 구청에 받아들여지지 않아 못내 아쉬워했다. 그렇지만 그냥 지나칠 수도 있었던 일에 관심을 갖고 참여해 봄으로써 학생들은 내 삶의 터전에 조금 더 관심을 갖고 더불어 사는 사회를 만들어 가는 데 기여해 보는 소중한 경험을 할 수 있었다.

코로나 시대, 우리는 무엇을 할 수 있을까?

코로나 19는 엄청난 전염력으로 우리 사회를 공포 얼어붙게 만들었다. 학교와 공공기관은 문을 닫았고, 사람들은 접촉을 피해야 했다. 코로나 19 초기에 학생들은 영문도 모른 채 온라인 수업을 듣고, 친구들과 만나지 못했다. 이 상황을 이해하고 슬기롭게 극복하기 위해 우리가 할 수 있는 일에는 무엇이 있는지 알아보고 실천해 보기로 했다. 학생들에게 코로나 19에 대해 궁금한 점이 무엇인지 묻고 그 질문에 대한 답을 찾아가도록 했다. 학생들은 다음과 같은 질문을 했다.

- ☞ 안전하게 모여 놀 수는 없을까?
- ☞ 코로나는 언제 끝날까?
- ☞ 의료진들은 어떤 활동을 하고 있을까?
- ☞ 누가 우리를 돕고 있는가?

학생들은 예전처럼 친구들과 어울려 놀고 싶어 했다. 하지만 조사를 통해 사람들과 어울리지 않는 것이 코로나를 극복할 수 있는 가장 효과적인 방법임을 알았다. 그리고 코로나 바이러스가 어떻게 감염이 되고 전파되는지 파악한 후에 이 상황을 함께 극복하기 위해 우리들이 할 수 있는 일이 무엇인지 생각해 보았다. 학생들은 우리를 돕는 분들에게 고마움을 표현하고 우리가 할 수 있는 일을 찾아 스스로 해 보기로 했다.

누가 우리를 돕고 있는지 알아보기 위해 조사하며 학생들은 등교를 도와주시는 교통안전 지킴이 선생님을 비롯해, 보안관 선생님, 현관에서 발열체크를 도와주시는 선생님, 수업 후 책상과 가림판을 소독해 주시는 분, 급식을 준비해 주시는 분, 열심히 수업 영상을 만들어 주시는 담임 선생님들에게 고마움을 표현했다. 나아가 지역에서 코로나 확진 검사를 실시하는 강북구 선별진료소에도 감사의 마음을 표현했다.

3

지하철역에 화재가 발생한다면 가장 어려움을 겪을 사람은 누구일까?

담당선생님
1m거리위. 마스크쓰기 등등
관리하시느라 힘드실런데 잘 지도해주시고
온라인 수업 영상 제작을 해주셔서 감사합니다
또 재미있고 즐거운 수업들을 준비해주셔서
덕분에 열심히 공부하고 있습니다
앞으로도 힘내세요!
6-4반 왕동

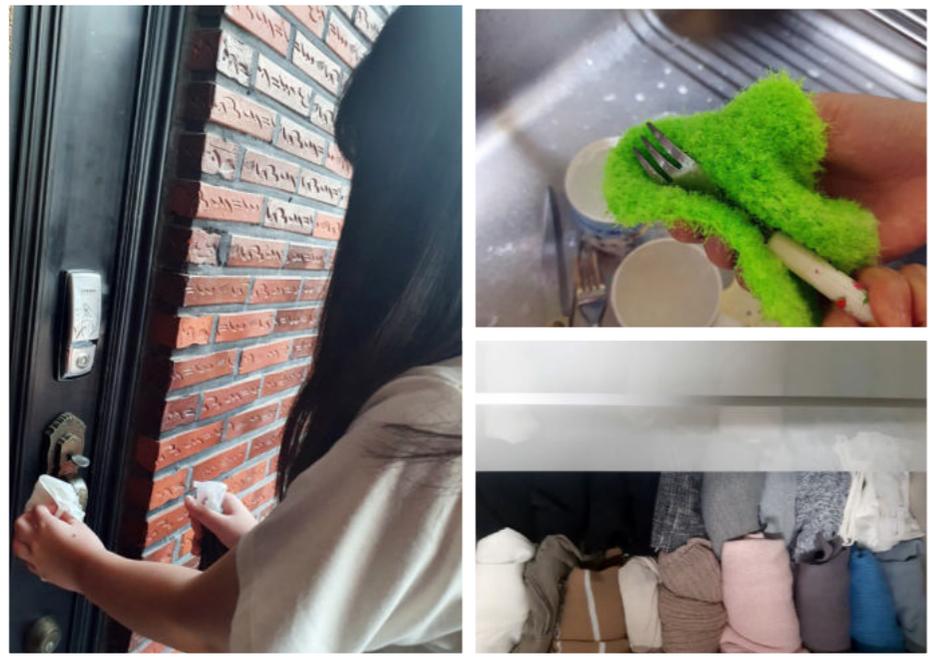


• 코로나19로부터 우리를 도와주는 분들에게 감사함을 전하는 아이들

원격 수업으로 인해 학생들은 가정에서 보내는 시간이 많아졌다. 가정에서 코로나 극복을 위해 할 수 있는 일은 무엇일까 고민했다. 학생들은 손잡이 소독하기, 향균 필름 붙이기, 빨래 개기, 설거지하기, 청소하기 등 각자 집 안에서 할 수 있는 일을 찾아서 했다. 각자 자기 위치에서 자기가 할 일을 다 하는 것이 모두를 위한 코로나 극복에 도움이 된다고 생각했기 때문이다.

학생들은 이 과정에서 자신이 해야 할 일을 찾고 실천했다는 마음에 뿌듯함을 느꼈고 스스로를 자랑스러워했다. 받아들이기만 하는 수동적인 존재가 아니라 내가 할 수 있는 일을 적극적으로 찾아서 해 보는 것은 학생들이 민주시민으로 성장하는데 소중한 경험이 될 것이다.

코로나19 극복을 위해 아이들 스스로 찾아 한 집안일들



선생님들이 학교에서 체인지메이커 교육을 시작하려고 할 때 가장 어려움을 느끼는 지점은 '진짜 해결하고 싶은 문제를 발견하는 것' 그리고 '그 문제를 진짜 해결할 수 있는가?'에 대한 걱정일 것이다. 물론 학생들이 직접 세상을 바꾸는 경험을 할 수 있는 교육 활동을 설계하는 것이 가장 좋겠지만, '할 수 있는'과 '해야 하는' 사이에는 큰 차이가 있다. 따라서 체인지메이커 교육의 지향점이 진짜 문제를 해결하는 것일 수는 있지만, 그 방법은 진짜 문제를 발견하고 함께 해결해 보려고 머리를 맞대고 함께 해결해 나가는 과정에 있다고 생각한다.

그렇다면 어떻게 하면 학생들 스스로 진짜 문제를 찾도록 도울 수 있을까? 학교 안에서 문제를 찾는 것도 좋은 방법이지만, 학생들과 학교 근처에 있는 공간을 활용하는 것도 좋은 방법이 될 수 있다.

이 글에서는 우리 학교에서 운영하는 발명교실에 온 고등학생들과 함께 진행했던 수업을 소개하려고 한다. 3시간의 짧은 만남이었기 때문에 실제 문제를 해결하는 것까지 도달하지는 못했지만, 진짜 문제를 함께 발견하고 그 문제를 해결하고자 머리를 맞댄 과정들을 만날 수 있다. 특히, '누군가가 겪을 문제'에 초점을 맞춘 것이 이 수업의 가장 큰 특징이라고 생각한다.

익숙한 곳 낯설게 바라보기

학생들과 3시간 동안의 만남을 통해 체인지메이커로서의 경험을 어떻게 제공할 수 있을까? 이 질문에 대한 첫 번째 관점은 '익숙한 곳을 낯설게 바라보기'였다. 평소 자주 경험하는 공간이기에 그 맥락을 충분히 이해하지만, 완전히 다른 관점에서 그 공간을 바라보며 문제를 발견할 수 있는 곳. 서울 전역에서 오는 우리 학교 발명교실 학생들의 특성을 고려하여 우리 학교 앞에 위치한 독립문역을 수업의 배경으로 정했다.

먼저 가벼운 아이스 브레이킹을 통해 2명의 친구들을 한 팀으로 만들어 주었다. 그리고 지하철역에 화재가 발생하면 어떤 문제가 생길지 브레인스토밍을 해 보았다. 학생들이 평소 자주 경험한 곳이라 다양한 의견이 나왔다. 그리고 추가적인 상황을 하나 더 부여했다.

'만약 여러분이 다리를 다쳐서 목발을 짚고 걸어야 한다면?'

이 질문을 던지자 조금 전의 분위기와 많이 달라졌고, 학생들은 훨씬 더 현실적인 문제 상황들을 이야기하기 시작했다. 그리고 오늘의 핵심 질문을 던졌다.

만약 ○○○이 지하철역에서 화재를 만난다면 어떤 문제를 겪을까?

‘만약 ○○○이 지하철역에서 화재를 만난다면 어떤 문제를 겪을까?’라는 질문은 여러 가지 의미를 담고 있다. 첫 번째로 ○○○을 누구로 설정하느냐에 따라 많은 것들이 달라진다. 임산부, 노인, 유치원 자녀를 데리고 탑승한 부모, 휠체어를 탄 사람 등. 여기에서 ○○○은 학생들이 각자 팀별로 선정하도록 안내했다. 실제로 지하철을 타면서 만났던 많은 사람 중 화재를 만났을 때 가장 어려움을 겪을 것 같은 사람을 스스로 생각하도록 한 것이다. 결과적으로 정말 다양한 대상들이 등장하였고, 이 맥락 하나하나가 같은 질문에 대한 서로 다른 관점을 부여하고, 그 결과 발견한 문제와 해결 방법이 모두 달라졌다.

우문현답, 우리의 문제는 현장에 답이 있다

하지만 지금까지는 교실에서 이루어진 상상의 시간이었을 뿐이다. 이제 이 새로운 문제를 바라보는 렌즈를 통해 현장으로 나가 보는 시간이다. 학생들은 처음 만난 팀원과 함께 지하철역을 향해 걸어가는 10분 남짓한 시간 동안 자신들의 페르소나(○○○)를 누구로 할 것인지 열띤 대화를 이어 갔다. 그리고 지하철역에 도착해서 빈 공간에 학생들을 모아 두고 추가적인 안내를 제공했다.

“지금부터 20분 동안 2인 1팀으로 여러분의 ○○○이 겪을 문제를 직접 확인해 보기 바랍니다. 사진을 찍고, 영상을 찍고, 메모 하면 현장을 더 생생하게 기록할 수 있을 겁니다. 그리고 이 과정에서 어떤 것들을 느꼈는지 함께 모여서 이야기 나누겠습니다.”

학생들은 2인 1팀으로 지하철역 이곳저곳을 돌아다니며 사진, 영상을 찍고 다양한 의견을 나누었다.(참고로 지하철역에 미리 전화를 해서 학생들의 안전교육을 위해 역 안으로 자유롭게 들어갈 수 있도록 협조를 해 두었다.) 학생들이 매일 생활하는 익숙한 공간이라도 특별한 상황을 부여하고 특별한 사람을 떠올리면 낯선 곳이 되고 새로운 문제를 발견할 수 있다.

시간이 지나서 학생들과 함께 모여 간단하게 서로의 페르소나와 그 페르소나가 겪게 될 문제들이 어떤 것들이 있었는지 함께 이야기를 나누었다. 또 이 과정에서 자신이 지하철에 오기 전에 생각했던 것과 실제로 현장에 와서 보고 느낀 점 사이의 차이에 대해서 물어보았다. 당연하게도 학생들은 ‘그동안 이런 관점에서 한 번도 지하철을 바라보지 못했는데, 생각보다 너무 많은 문제들이 있다는 사실에 놀랐다’는 반응이었다. 인상적이었던 생각들을 소개하면 화재로 사람들이 이성을 잃고 달려가는 상황에서 개찰구를 통과하려고 몰린다면 누구에게나 큰 위험이 된다는 것 그리고 방독면 등 화재발생 시 착용할 안전 물품들의 위치가 화재 발생 위험 지역에 비치되지 않았다는 사실 등 매일 다니는 곳에서 미처 발견하지 못한 많은 문제들을 찾을 수 있었다.

진짜 어려운 문제를 만나면, 함께 해결하려고 노력할 수밖에 없다

다른 학생들이 발견한 문제를 공유한 후에는 각자 자신들의 아이디어를 어떻게 구현할 수 있을지 골판지, 수수깡, 색종이, 펜 등을 활용해 아주 간단한 프로토타입을 만드는 시간을 가졌다.

이미 진짜 절박한 문제에 몰입하고 공감한 아이들에게 더 이상의 안내는 필요 없었다. 페르소나의 문제를 해결하는 방법을 이미 문제를 발견하는 순간부터 고민했기 때문이다. 특히 해결하기 어려운 문제이기 때문에 머리를 맞댈 수밖에 없었고, 서로의 의견을 주고받으며 어떤 방법이 더 적절할지 계속 소통하며 아이디어를 발전시켜 나갔다.

또한 현실적으로 구현되기 어려운 방법일지라도 수수깡, 종이 등을 활용해 자신들의 상상력을 표현할 수 있어서, 비록 짧은 시간이었지만 창의적인 아이디어를 더 많이 제시할 수 있었던 것 같다.

겨우 3시간 동안의 짧은 수업이었지만, 이렇게 짧은 문제 발견 중심의 체인지메이커 수업도 가능하다는 사례로 선생님들의 기억에 남아 더 멋진 수업의 마중물이 된다면 좋겠다.

체인지메이커 교사 인터뷰 02

“공감을 시작으로, 더 넓은 문제를 해결하기 위해 나아가는 시간”

Q 체인지메이커 교육, 어떤 점이 특별한가?

“문제해결능력의 중요성은 지속적으로 강조되어 왔지만 최근 인공 지능 시대에 대한 이야기와 함께 공감 능력을 키워 주는 것이 중요하다는 이야기를 많이 듣는다. 그리고 이 두 가지가 만나는 지점에 체인지메이커 교육이 있다고 생각한다. 참고로 디자인 사고 교육 또는 프로젝트 수업과 체인지메이커 교육의 차이에 대해 궁금해 하는 선생님이 있다면, 이름은 중요하지 않다는 말을 전하고 싶다. 앞에서 소개했던 수업도 디자인 사고 프로세스로 진행이 되었기 때문에 디자인 사고 교육이라고 볼 수도 있다. 다만, 다른 누군가의 문제를 해결하고 그것을 통해 더 많은 사람들의 문제를 해결하려는 지향점을 갖고 있는 교육을 체인지메이커 교육이라고 부르고 싶다.”

체인지메이커 교육 초보 선생님의

좌충우돌 생존기

“앞으로 이 프로젝트 수업과 관련해서 학생부 선생님의 모든 인터뷰를 거절하겠습니다. 꼭 인터뷰를 하겠다고 하면 학생부장인 저와 인터뷰해 주세요.”

이렇게 말하는 학생부장을 찾아갈 배짱 좋은 아이들이 과연 몇이나 있을까? 오지 말라는 소리구 내! 속으로 한숨을 내쉬다. 실은 학생부(지금은 안전교육부로 명칭이 바뀌었다) 선생님들의 자리는 우리 학교에서 문전성시를 이루는 공간이다. 별점 경감 활동, 학생 지도 문제 등으로 잠깐 쉬는 10분의 휴식조차도 제대로 누리지 못하고 오후가 되면 파김치로 변해버린 선생님들을 늘 안쓰러운 눈으로 보았던 터였다. 그런 와중에 프로젝트를 진행하는 학생들이 수시로 찾아와 인터뷰를 해 달라고 하니 한 두 번이야 기쁜 마음으로 응해 주었겠지만 어제 왔던 애들이 아닌 또 다른 애들이 와서 이게 문제다, 제게 문제다. 선생님은 어떻게 생각하시나? 등의 비슷비슷한 질문들을 쏟아냈을 것이 분명했다. 그러니 학생부 선생님들이 얼마나 곤욕을 치렀을지 그 상황과 장면이 눈에 흰하게 펼쳐졌다. 학생부장 선생님의 전화를 받고 있자니 서운함의 감정은 잠시였고 죄송한 마음이 밀려와, 부장 선생님을 찾아가 아주 여러 번 머리를 조아리며 사과의 말씀을 구했다.(혹 이 글을 보실지도 모를 ○○○선생님! 그래도 그때 찾아온 아이들을 혼내지 않고 정중하게 전화로 먼저 이야기해 주셔서 진심 감동이었습니다. 그해 정말 고생 많으셨죠? 이 지면을 빌어 다시금 죄송함과 감사의 마음을 전합니다.)

“선생님, 이런 수업을 꼭 하셔야 하나요? 암전했던 우리 반 아이들이 언제부턴가 이상해지기 시작했는데. 아무래도 체인지메이커 수업 때문에 아이들이 뼈딴해지고 반발심만 더 생기게 되는 것 같아요. 내년부터는 안 하시면 좋을 것 같아요.”

어느 날, 공놀이가 금지인 교실에서 장난기 많은 남학생들이 공을 가지고 놀다가 창문이 깨지는 사건이 벌어졌다. 물론 우리 학교에서 흔한 사건은 아니다. 내가 보기에는 그냥 남자아이들의 왕성한 활동 때문에 생길 수도 있는 일이었을 텐데, 복도에서 지나가다 마주친 담임은 나를 세워 두고 창문이

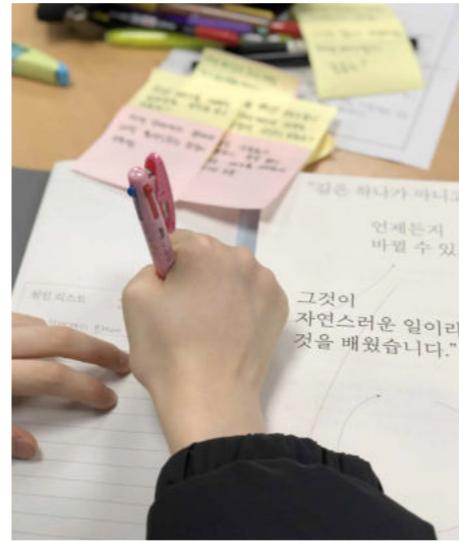
깨지는 사건이 체인지메이커 교육 때문이라고 단정했다. 우리 주변의 가장 가까운 문제 발견, 학교 안의 문제를 찾아보고 개선해 보자는 프로젝트 주제가 학교에 대한 불만을 증폭시키는 수업이라고 생각하셨던 모양이다. 나라도 수업의 끝자락을 보지 않고서는 그런 오해가 있을 수 있겠다 싶지만, 그래도 그 순간 기가 차고 억울했다. 그렇지만 담임 선생님이 그렇다고 하는데 이것도 내 잘못이겠거니 싶어 죄송하다는 말씀을 드렸다. 자존심도 상하고 동료 선생님으로부터 이런 이야기까지 들어가면서 수업을 해야 하나 싶은 좌절감이 반복되기도 했다.(선생님! 저 그때 진짜 억울했어요. 그래도 선생님 반 아이들이 지금까지도 제일 많이 찾아오는 졸업생들 중에 하나예요. 저에게도 애제자들인 것만큼이나 반 아이들을 누구보다도 애정 어린 눈으로 바라보시고, 쉬는 시간 10분마다 사교가 날까 싶어 자신의 심을 포기하시면서 교실을 지키셨던 그 세심한 정성과 열정 다하셨던 학급 지도의 태도는 제가 따라갈 수 없는 영역이었습니다. 존경해요!)

두 개의 에피소드는 첫째 체인지메이커 수업을 하면서 무수히 겪어야 했던 수많은 시행착오들 중의 일부분에 불과하다. 진로 수업을 하시는 선생님을 감언이설로 꼬셔서(?) 체인지메이커 교육



체인지메이커 교육 중 '문제 발견하기 단계 사전 활동 -공감 수업'

체인지메이커 교육 중 '문제 정의하기 단계-문제 정의 백업 툴킷을 활용한 생각 나눔&모음 활동'



연수를 끌고 다니고 “이미 이런 수업을 해 보신 어떤 선생님(그 어떤 선생님은 지금 이 책을 함께 집필하고 있는 한성과학고의 송석리 선생님이다. 나를 체인지메이커 교육으로 이끌어 주신 스승님 같은 분이라고 해야 할까?)이 그러시는데 이 수업을 하려면 두 시간을 묶어서 블록 수업으로 하는 게 효과적일래요. 선생님 저와 함께 팀 티칭으로 한번 안 해 보실래요? 연초에 체인지메이커 수업을 염두에 두고 교무부장님을 설득해 그 선생님의 수업과 내 수업을 연강으로 붙여 달라 부탁드리고, 야심차게 2시간짜리 팀 티칭을 1년간 시도했다. 그럴싸한 말에 순진하게 속아 넘어가 주신 선생님 덕분에 우리는 각자의 수업 이외의 두 배의 수업 시수를 맡게 된 꼴이 되었으니 그 해는 속된 말로 똥줄이 타들어 갔다.

이런 저런 일을 겪으며 마음도 지치고 몸도 지쳐 가는 한 해의 끝자락에서 그래도 50여 개의 크고 작은 체인지메이커 프로젝트가 한 해 동안 학교 안 곳곳에서 진행되었다. 들쭉날쭉한 후문 개방이 마음에 안 든다며, 전면 후문 개방 해결책을 내놓으려고 했던 모둠 친구들은 후문 개방 시간의 공지가 담임 선생님의 조·종례 시간을 통해서 전달되는 것(가끔 담임 선생님께서 후문 개방 일정을 깜빡하고 조·종례 시간에 누락했던 일이 문제였던 모양이다. 후문이 항상 열려 있는 줄 알고 후문으로 눈썰을 휘날리며 달려왔는데 문이 닫혀 있으니 뻑침이 들었을 게다. 정문으로 돌아가는 그 1~2분 차이로 지각 벌점을 받게 되었으니 억울할 만도 했겠다.) 이외에는 학교 안에 모두가 다 볼 수 있는 공지 시스템이 없다는 문제를 찾아내게 되었다.

스마트폰으로 공지하면 되지 않나 싶다가 공부 때문에 일부러 폴더폰 쓰는 아이들도 적지 않다는 사실도 발견해 낸다. 어떻게 하면 다 함께 볼 수 있는 공지 시스템을 만들 수 있을까? 그러다 급식실에 급식 시간을 알려 주는 큰 프로젝션 TV를 보고 무릎을 친다. 우리가 다 아는 점심시간 안내인데 저걸 왜 매일 저기에 띄워 주는 걸까? 급식실은 전교생이 매일 들어오는 장소이고, 제일 눈에 잘 띄는 정면에 있는 화면에 학교의 중요한 일정을 띄워 주는 공지 알림 프로젝트를 해 보면 어떨까? 학생들은 영양사 선생님을 찾아가 허락을 구해 프로젝트 기간 동안 학생들의 수행평가 일정, 학사 일정, 학생지도 규정, 우리 반 소식 안내, 소소한 생일 축하, 연애 고백 등을 띄우기 시작했다. 무미건조하기만 했던 TV 화면이 살아서 움직이는 우리의 이야기가 담긴 소통 창구로 변화되었다. 20페이지 정도의 학생 중심의 학생 지도 규정집을 아이디어 제안서로 작성한 모둠원 중 한명은 다음 해에 학생회장으로 당선되었다. 당시 TV 공지 알림 프로젝트를 눈여겨보았던 학생회장은 당시 공지 알림 프로젝트를 이끌었던 리더를 학생회 부장으로 제안하면서 공감소통혁신부라는 이름을 학생회에 신설하여 훨씬 더 풍성하고 다채로운 TV 공지 알림 등을 만들어 갔다. 그것을 시작으로 학교 로비 중앙과 다른 곳에도 공지 알림 TV를 설치하는 변화를 이끌어 내기도 했다. “배운 게 도둑질이라고! 부서 이름을 공감, 소통 그리고 혁신이라니! 수업 내용에서 좋은 건 다 가져다가 붙였다!” 기가 찼지만 참으로 기특하고 마음이 뿌듯해졌다.

수행평가를 치르기 위해 몇 날 며칠 밤을 새우다 보니 수행평가에 대한 불만이 이만저만이 아니었다. 늘 학생들의 첫 해결책은 단순하고 단편적이다. 수행평가를 없애자! 되지도 않을 뻔한 답을 내놓았다가 하나하나 문제의 원인을 분석하고 문제를 정의하다 보니 수행평가 자체의 문제라기보다는 특정



적극적인 소통과 협업을 불러일으키고 감정과 생각을 공유하는 체인지메이커 교육

주간에 수행평가가 몰려 있는 문제를 해결해 보고자 했다. 어설픈 달력 한 장으로 시작했던, 이 프로젝트는 결국 공유회에 참여하셨던 교감 선생님의 눈에 띄게 되어, 그 다음 해부터 매월 초 수행평가 달력에 만들어지는 학생 중심의 학사 행정의 변화를 만들어 내기도 했다. 작은 달력 하나가 이렇게 변화를 만들어 낼지 몰랐다. 변화에 더딘 학교가, 아무리 의견을 내고 쉽게 달라지지 않을 것이라고 생각했던 당연한 것들이 당연하지 않았구나, 그동안 우리가 이야기하지 않았구나, 이야기하면 바꿀 수도 있겠구나 하는 자신감을 찾아가기 시작했다.

부끄러워 낯선 사람에게 말 걸어 보기 어려웠던 친구들은 관공서를 찾아가고, 지역의 사람들을 만나고, 가까운 역사의 역장을 만나서 협업으로 프로젝트를 진행하기도 하고, 이웃 학교 행정실에 인터뷰 전화를 해 대고, 실패하고 망해도 상관없으니 실패의 경험을 들고 오되, 빈손으로는 오지 마라고 학생들을 독려했더니 움직이지 않던 아이들이 움직이기 시작했다. 힘들어도 포기하지 않았던 한 해의 수업 농사의 결실을 그래도 이렇게 볼 수 있구나 싶은 마음에 그간의 설움과 억울함, 힘들었던 순간들은 변화의 기쁨과는 견줄 바가 되지 못했다.

이제 체인지메이커 수업을 시작한 지 5년 차가 다 되어 가지만 여전히 우리의 수업은 늘 좌충우돌, 새로운 프로토타입의 도전이다. 아쉽지만 치질 증상을 심하게 만들어 주었던 블록타임 수업은 한 해로 끝내야 했고, 어떻게 하면 그래도 소란을 덜 일으키며 수업을 할 수 있을지 노력함도 생기고, 마찰을 일으킬 수 있는 프로젝트 주제는 제법 능글맞게 피해 갈 줄 아는 능청도 생겨나긴 했

다. 지나고 보니 “어디 한번 두고 보자”라고 매의 눈으로 이 수업을 지켜보고는 있지 않을까 스스로의 생각은 편견에 지나지 않았고 오히려 이런 괴기한 수업을 학교에서 마음껏 할 수 있도록 방치하는 선생님들의 넓은 아량과 깊은 수용성이 있지 않았다면 한 해로 체인지메이커 수업은 끝났을지도 모른다.

새로운 도전을 시작하려는 선생님들도 어쩌면 이와 비슷한 일들을 마주할 수도 있을 것 같아 괜히 시작 전에 겁만 주고, 주저하게 만드는 글이 되지 않을까 고민도 된다. 금세 문제가 변화되고 교육의 성과가 드러나면 얼마나 좋겠느냐마는 시간이 필요하고, 인내가 필요한 수업이 체인지메이커 수업이지 않을까 싶다. 분명한 것은 시간의 기다림과 인내의 수고만 있는 것은 결코 아니다. 앞서 이야기했던 것처럼, 대부분의 프로젝트가 망할 수 있어도, 그 망한 프로젝트를 누가 망했다고 평가할 수 있는지도 실은 잘은 모르겠지만 변화를 즐기고, 변화를 만들어 가는 아이들을 가만히 보고 있다면 내년에도 또 새롭게 수업을 만들어 봐야겠다는 웃음과 열정이 여전히 체인지메이커 교육자로 살게 만드는 원동력이 아닐까 싶다.

이 글을 본 선생님은 이미 체인지메이커 교육자로서 첫발을 내딛은 셈이다. 그런 점에 있어서 여러분의 고단한 첫 시작을 격하게 응원해 마지않는다.



체인지메이커 모둠별 프로젝트 발표자료 '아이디어 PT'



적극적인 소통과 협업을 불러일으키고 감정과 생각을 공유하는 체인지메이커 교육

체인지메이커 교사의 한 해 살이

어린 시절, 자신이 스스로 무언가를 바꾸어 본 경험이 있는가? 그러한 경험이 자신에게 어떤 의미가 있다고 생각하는가? 체인지메이커 활동을 시작하며 학습 효과를 먼저 따져 묻기보다는 이 활동이 개인과 사회의 '온전한 행복'에 미치는 효과를 상상해 보자. 어떠한가? 이러한 상상을 실천으로 만들어 간 체인지메이커 교사의 한 해 살이를 엿보기로 한다.

3월 체인지메이커 활동 이렇게 시작되었다

한 해가 새롭게 시작되면 체인지메이커 활동도 함께 시작한다. 학생들과 학습 내용을 다루기 전에 '나는 어떠한 존재인가?'라는 물음을 던져 본다. 내가 배우게 될 학습 주제들이 나에게 어떤 의미일까? 나는 이러한 학습 주제를 통해 어떤 사람이 될 수 있을까? 다소 무거운 물음이다. 학생들은 다소 진지해졌다. 교과서에 실린 내용들이니까 당연히 배우는 거라고 생각했던 아이들에게 자신이 이러한 내용들을 왜 배워야 하는지를 묻는 것이 생소했던 모양이다.

그리고 몇 가지 사례들을 함께 살펴봤다. 국내외에서 활동한 체인지메이커들의 이야기였다. 어쩌면 학생들에게 거창한 변화로 느껴질 수도 있었겠다. 여기서의 초점은 변화의 스케일이 아니라 체인지메이커들의 '공감'이다. 이들은 왜 그러한 움직임을 실천했을까? 그리고 무엇이 그들을 몰입시켰을까? 그들은 자신의 마음속에서 꿈틀거리고 있는 공감을 숨기지 않고 적극적으로 행동했다. 그리고 아이들에게 물었다. '내가 공감하고 있는 문제는 무엇인가?', '그러한 문제는 누가 해결해야 하는가?' 아이들은 조금 더 진지해졌다. 그리고 다시 한 번 물었다. 이러한 질문을 선생님과 함께 해결해 볼 사람? 마음속에 꿈틀거리고 있는, 공감하고 있는 문제를 함께 해결해 볼 사람? 나는 믿었다. 아이들의 마음속에 이미 체인지메이커로서의 정체성이 자리 잡고 있다는 것을.



체인지메이커에 대한 다양한 생각 나눔

이러한 대화들을 더 깊이 나누고 행동으로 실천할 사람들과 동아리를 시작했다. 학생들이 모인 첫 시간, 아이들은 서로 친한 사이도 있지만 다소 어색한 분위기였다. 아이들은 자신들이 좋아하는 몇 가지 게임을 함께 했다. 그리고 자신을 자연스럽게 드러나게 하는 질문으로 친구들과 대화하고 전체 앞에서 발표했다.

첫 시간의 질문들

내가 생각하는 체인지메이커는?

내 주변의 체인지메이커는?

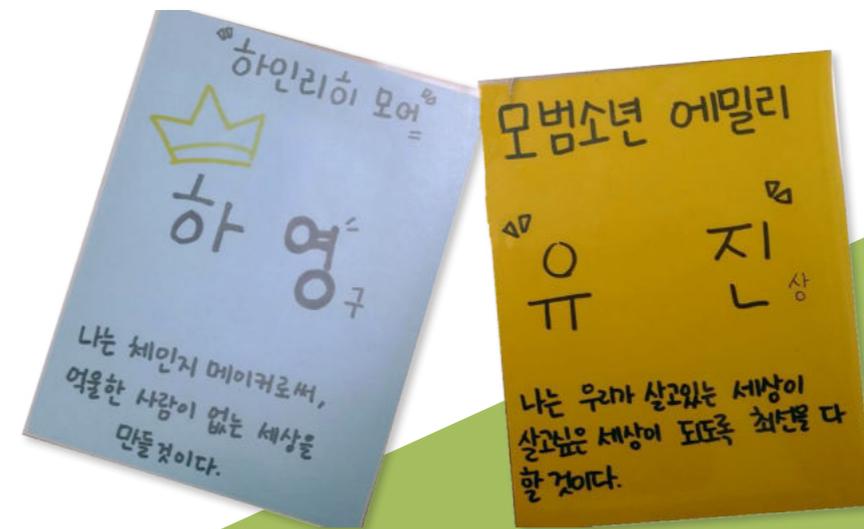
체인지메이커로서 나의 장점은, 내가 갖추고 있는 것은?

내가 체인지메이커 동아리에서 이루고 싶은 목표는?

체인지메이커 동아리 일원으로서 내가 지킬 약속은?

학생들은 자신을 솔직하게 드러내는 경험을 하였다. 잘 몰랐던 사람에게는 상대방을 이해하는 기회였고, 이미 친했던 사람에게는 상대방을 좀 더 깊이 들여다보는 기회였다. 그리고 자신에게는 자신이 이곳에 있는 이유를 발견하는 소중한 시간이었다.

그래서 체인지메이킹 활동에서 가장 중요한 것이 무엇이냐고 묻는다면, 자신이 체인지메이커임을 인식하는 첫 시간이라고 말할 것이다.

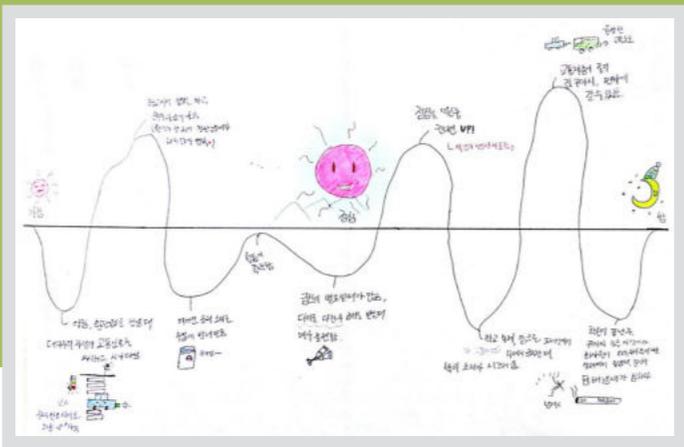


체인지메이커 학생들의 이름표

4월 문제 발견이 시작되다

체인지메이커 동아리 활동이 시작되고 아이들은 매주 목요일 방과 후에 자발적으로 모였다. 일종의 자율동아리 형식으로 활동했다. 선생님은 아이들의 활동을 촉진하기 위해 당분간 적극적인 도움을 주기로 했다. 체인지메이커 학생들과 교사는 아이들이 스스로 문제를 발견하고 인식 제고 캠페인을 하기까지는 매주 활동을 점검하는 시간을 가졌다.

체인지메이커 활동은 문제 발견 활동을 통해 본격적으로 시작되었다. 학생들은 마음속에서 해결해 보고 싶은 문제들이 하나쯤은 있기에 동아리에 참여했지만 막상 실천을 염두에 둔 문제를 꺼내는데 어려움을 느꼈다. 선생님의 안내에 따라 '자신이 이동하는 공간'을 중심으로 마인드맵을 그려 보기도 하고 '자신이 살아가는 시간'을 중심으로 하루 곡선을 그려 보기도 했다. 학생들이 불편하다고 생각하는 문제는 다양하게 나왔으나 자신이 진짜 해결해 보고 싶은 문제가 무엇인지, 마음속에서 꿈틀거리는 문제는 무엇인지에 귀 기울이도록 했다.



• 문제 발견하기: 시간을 중심으로

학생들이 개인별로 발견한 문제는 학급 전체 앞에서 발표했다. 학생들은 친구들의 발표 내용을 듣고 유사한 문제에 대해 공감한 친구끼리 모이기도 했고 다른 친구의 문제에 공감해서 팀을 이루기도 했다. 이렇게 그날그날 활동한 내용은 모두에게 공유하는 것이 동아리 활동의 원칙이 되었다.

Tip 문제 발견은 체인지메이킹에서 가장 어려운 과정이다. 처음부터 '나는 이 문제를 해결할 거야'라고 마음먹은 학생들은 많지 않다. 따라서 다양한 방법을 통해 문제를 발견해 나갈 수 있다. 이 중 'In & Out' 기법을 간단히 소개한다. 브레인스토밍을 통해 자신이 접근해 보고 싶은 다양한 문제들을 포스트잇에 적는다. 그리고 나열된 문제들을 몇 가지 기준에 따라 제거하면서 학생들이 짧은 시간에 최종 문제를 선정한다. 예를 들어, 나 혹은 모둠에게 관심 있는 문제가 10가지 정

도 된다면 첫 번째 기준으로 '나 혹은 우리가 해결해야 할 중요한 문제인가?'를 제시하고 해당하는 것만 남기고, 나머지는 제거한다. 두 번째 기준으로 '나 혹은 우리의 능력을 발휘할 수 있는 문제인가?'를 제거하고 같은 방법으로 문제를 남긴다. 마지막 기준으로 '이 문제는 나 혹은 우리의 마음을 움직이고 있다.'를 제시하고 학생들이 최종 문제를 선정하도록 한다. 만약, 마지막 질문에서도 문제가 하나로 정해지지 않는다면 질문을 더 제시하거나 남은 문제들을 가지고 토론을 진행할 수 있다.

5~6월 나의 문제를 알려라

학생들이 선택한 문제에 대해서 다른 사람들이 어떻게 생각하고 있는지를 파악하는 문제 공감 캠페인을 진행하도록 했다. 캠페인을 하기 전에 학생들은 자신이 선택한 문제의 원인이 무엇인지 따져봤다. 이러한 과정에서 정리된 내용을 다양한 방법으로 알리고 반응을 살펴보았다. 학생들은 설문조사를 하기도 했고, SNS에 홍보하기도 했다. 대부분의 학생들이 문제 공감 캠페인 결과를 통해 자신의 프로젝트를 지지받았다. 그러나 소수의 팀은 문제 선정 단위에서 다시 시작하는 경우도 있었다.



• 문제에 대한 공감 정도를 확인하는 활동 (문제 공감 캠페인)

7월 체인지메이커 아이디어를 공유하라

체인지메이커 활동에서 가장 중요한 것 중 하나는 자신의 생각을 표현하고 공유하는 것이다. 상상하는 바를 공유하는 과정에서 프로젝트를 점검하게 되고, 친구들로부터 좋은 의견을 구할 수 있기 때문이다. 또한 무엇보다도 자신의 프로젝트 의도와 계획을 대중 앞에서 공언함으로써 자신감을 갖게 되고, 아직 참여하지 않은 청중들의 마음을 움직이는 동력이 되었다. 학생들의 프로젝트 진행 상황이 다소 늦더라도 반드시 지켜 온 원칙은, 학기별로 1회 이상 공유 시간을 갖는 것이었다. 1학기는

아이디어를 공유하고 있는 아이들



아이디어 공유회, 2학기는 실천 공유회이다. 아이디어 공유회에서는 한 학기 동안 문제 발견부터 인식 제고 캠페인 그리고 솔루션 찾기까지 진행한 내용을 정리하고 참여자로부터 또 다른 아이디어를 구하는 데 목적이 있다. 공유회를 통해 2학기에 참여를 원하는 신입 동아리부원을 모집하는 효과를 보기도 했다.

Tip 실천을 위한 동력을 제공하는 체인지메이커 캠프
 체인지메이커 캠프를 반드시 해야 하는 것은 아니지만 실천을 앞둔 학생들에게 그동안의 활동을 돌아보고, 단합된 힘으로 한 학기를 보낼 수 있는 동력을 제공하는데 도움이 되었다. 처음엔 자신이 하고 있는 프로젝트를 더욱 깊이 있게 탐구하고 솔루션을 찾아보는 방식으로 캠프



● 체인지메이커 캠프에서



프를 운영하였다. 학생들이 1박 2일을 함께하며 자신의 프로젝트에 몰입하는 경험이 좋았던 것 같다. 또한, 새로운 학기를 시작하며 솔루션 실천을 함께할 멘토 선생님을 직접 선택한 것도 큰 효과가 있었다. 학생들이 직접 도움을 요청한 선생님과 1박 2일을 함께하며 깊은 얘기를 나눌 수 있을 뿐만 아니라 체인지메이커를 잘 몰랐던 선생님들이 학생들의 열정과 활동을 이해할 수 있는 계기도 되었다. 결국, 학생들에 의해 체인지메이커 문화가 확산되는 효과가 있지 않았을까?

9~12월 솔루션을 실행하고 그 과정과 결과를 공유하라

학생들은 실천에 능하다. 능하다기보다는 실천 지향적이다. 어른처럼 깊이 있게 다양한 상황을 고려하기보다는 일단 부딪혀 보자는 생각으로 프로젝트에 임한다. 어른의 눈으로 봤을 때에는 아쉬움이 보이지만 한 해, 두 해를 지나 보니 아이들은 그러한 과정을 통해 학습한다는 것을 인정하게 되었다. 상상만으로는 공허함과 지루함을 느끼는 모양이다. 프로젝트에 따라 한 번의 실행이 많은 사람들에게 영향을 미치는 경우도 있기 때문에 조심스럽기도 하지만, 그렇지 않은 경우라면 아이들에게 잦은 실행과 실패는 오히려 프로젝트를 더욱 탄탄하게 하는 동력이 된다. 물론, 실패를 통해 좌절하고 프로젝트를 중단하는 경우도 있다. 이러한 경우에도 12월 말에 진행되는 실천 공유회에서 사례를 나누는 데 참여해야 한다. 각 팀은 전교생 앞에서 자신의 프로젝트를 설명했다. 팀별로는 한 해의 프로젝트를 마무리하는 시기이기도 하지만, 청중으로 참여한 학생들에게는 발표한 팀의 프로젝트에 참여해 보고 싶은 욕구를 북돋는 자리이기도 하다. 실천 공유회는 청중의 질의응답과 새로운 동아리 부원을 모집하는 기회로 활용하였다.



● 전체 학생 대상 체인지메이커 공유회

03

체인지메이커 교육 여정, 단계별로 살펴보기



1

초등 엿보기

- Step 01_ 문제 발견하기
- Step 02_ 문제 정의하기
- Step 03_ 해결책 도출하기
- Step 04_ 실행하기
- Step 05_ 공유하기

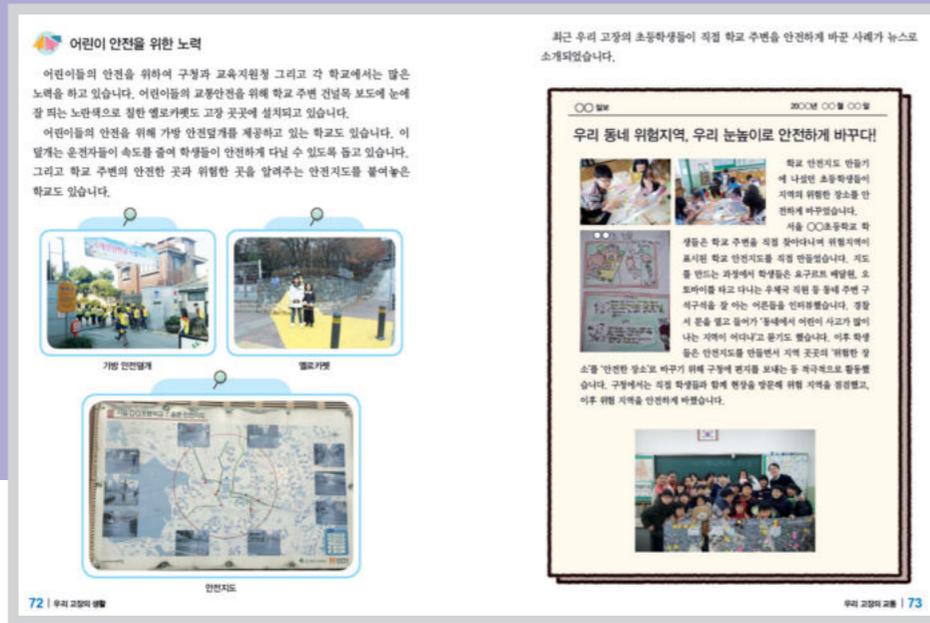


2

중등 엿보기

- Step 01_ 정체성 형성하기
- Step 02_ 문제 발견하기
- Step 03_ 문제 정의하기
- Step 04_ 해결책 도출하기
- Step 05_ 실행하기
- Step 06_ 공유하기

초등학생들과 체인지메이커 교육을 진행하고자 한다면 어떻게 할 수 있을까? 체인지메이커 교육의 필요성에 공감하였다. 초등학생 수준에서 어떻게 진행해야 할지 막막하게 느껴질 수 있다. 관련해서 초등학교 4학년 사회교과서에 제시된 '안전 지도 만들기' 사례를 직접 수업으로 열어 간 활동 예시를 살펴보자. 초등학생들이 직접 안전 지도를 만들어 동네를 바꾼 사례를 통해 초등학교 교실에서 체인지메이커 교육을 어떠한 흐름으로 진행해 나갈지에 대한 방향을 모색해 볼 수 있을 것이다.



지역화 교과서에 제시된 안전 지도 만들기 사례

Step 01 문제 발견하기

먼저 학생들과 우리 동네의 위험한 장소에 대한 경험을 나누며 '우리 동네에 어린이들에게 위험한 장소들이 있다'라는 문제를 발견해 보도록 한다. 문제를 발견했다면 문제가 어떻게 나타나고 있는지 구체적으로 살펴보도록 한다. 이를 위해 우리 동네의 위험한 곳과 안전한 곳을 표시한 '우리 동네 안전

지도'를 만들어 보기로 하였다. 회의를 통해 모둠별로 조사할 구역을 나누고, 현장 답사 시 각자 말을 역할과 이동 경로를 정하였다. 모둠별로 맡은 구역을 직접 조사하면서 위험한 장소와 안전한 장소를 찾아 지도에 스티커를 붙여 표시했다. 지역 주민들에게 위험한 장소가 있는지 인터뷰해서 알게 된 내용도 지도에 추가하였다. 교실로 돌아와 모둠별로 조사한 내용을 발표하고, 각 장소가 위험한 이유와 안전한 이유를 논의하는 과정을 거쳐 반 전체 안전 지도를 완성하였다.



현장 답사에서 조사한 내용을 바탕으로 모둠 토의를 하는 장면



- ▣ 학생들이 스스로 관심 있고 탐구하고 싶은 주제를 직접 선택하여 활동하는 것이 가장 이상적이겠지만, 체인지메이커 활동을 처음 접해 보는 초등학교 4학년을 대상으로 하고 있으므로 교사가 공통의 문제를 선정하였다.
- ▣ 직접 동네를 다니며 안전 지도를 만들고, 친구들의 발표를 들으며 자신의 경험을 떠올려 공감하는 과정을 통해 학생들은 이 문제가 나와 연결됨을 느끼고, 문제에 더욱 몰입할 수 있다.

Step 02 문제 정의하기

지도를 완성한 후, 선배들이 예전에 만들었던 안전 지도와 새롭게 만든 안전 지도를 살펴보면서 두 지도에 표시된 장소가 거의 비슷하다는 것을 발견하도록 하였다. 그리고 위험한 곳이 왜 계속 위험한 채로 남아 있는지 그 이유를 함께 생각해 보았다. 우리 동네가 안전해지기 위해서는 위험한 곳을 단순히 피해 다니기만 해서는 안 되고, 우리가 찾은 위험한 곳을 안전하게 바꾸기 위한 해결책이 필요함을 인식하게 되었다.

- ▣ 해결하고자 하는 문제를 발견하고 구체적인 상황을 파악하였다면, 그 문제가 왜 발생하는지를 분석해 본다. 문제를 분석하여 잠정적인 목표를 설정하는 것이 '문제 정의하기' 단계에서 해야 할 활동이다.
- ▣ 체인지메이커 활동에서 교사는 활동의 주체가 되어 설명하기보다 학생들이 직접 생각할 수 있도록 질문을 통해 안내하는 역할을 하는 것이 좋겠다.

Step 03 해결책 도출하기

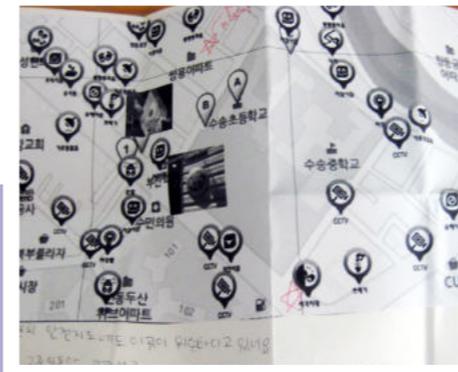
학생들에게 어떻게 하면 위험한 곳을 안전하게 바꿀 수 있을 것인지 해결책을 생각해 보는 활동을 과제로 제시하였다. 학생들은 4학년 2학기 교과서의 '지역의 문제 해결' 단원을 살펴봄에 지역의 문제를 어떻게 해결해 가는지 알아보았다. 또, 선배들이 국립중앙박물관에 편지를 보내서 초등학생들을 위한 도시락 쉼터를 설치했던 사례도 떠올려 보았다. 다양한 해결 방안을 모색해 보고 학급 회의를 거친 끝에, 구청장님에게 우리 동네를 안전하게 바꿔 달라고 부탁하는 편지를 쓰기로 결정하였다.

- ▣ 작년 선배들의 사례나 이웃한 학교의 사례 등 기존의 해결 사례를 살펴보는 것은 학생들에게 좋은 정보가 될 수 있다. 성공한 해결책이라면 어떤 부분을 적용할 수 있을지, 개선할 수 있는지 논의할 수 있기 때문이다.
- ▣ 또래 아이들의 다양한 해결 방안을 다룬 사례를 통해 학생들이 스스로 문제를 풀어 갈 수 있는 실마리를 제공하도록 한다.

Step 04 실행하기

문제 해결을 위해 구청장에게 구체적으로 어떻게 편지를 쓰면 좋을지 계획을 세워 보았다. 학생들과 함께 어떤 내용을 담아야 더 설득력이 있을지 논의해 보고, 예의 바르게 편지를 쓰기 위해서는 어떻게 해야 할지도 고민해 보았다. 학급 회의를 통해 안전 지도에서 발견한 여러 위험한 장소 중 반드시 먼저 바뀌어야 할 곳을 정하는 과정도 거쳤다. 지금까지 안전 지도를 만들기 위해 활동한 과정과, 가장 위험한 장소로 꼽힌 '택시 차고지'를 안전하게 바꿔 달라고 요청하는 내용을 담아 구청장에게 편지를 보냈다. 편지를 전달한 결과, 구청에서 학생들의 의견을 받아들여 택시 차고지 앞의 반사경 각도를 조절하고 과속 방지턱을 새롭게 설치하도록 하는 변화를 만들어 냈다.

- ▣ 행동을 하기 위해서는 계획과 전략이 필요하다. 교사는 학생들이 앞 단계에서 도출한 해결책에 대한 보다 구체적인 계획을 세울 수 있도록 안내한다.



안전 지도를 참고하여 편지를 작성하는 모습

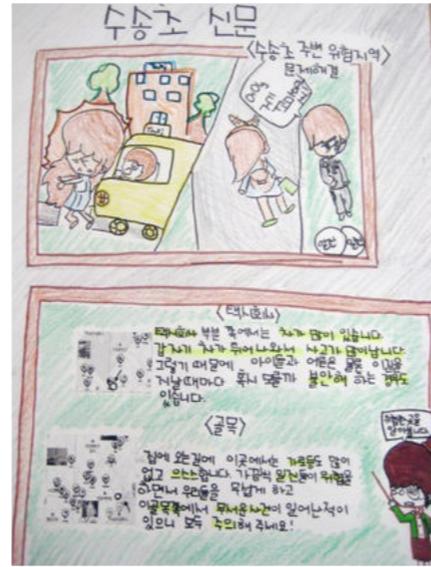
2 중등 엮보기

Step 05 공유하기

활동을 마무리한 후, 구청장을 학교로 초대하여 지금까지 활동한 과정과 결과를 공유하는 발표회를 진행하였다. 안전 지도를 만들며 발표했던 내용과 미술 시간을 활용하여 만든 신문 등을 정리하여 발표하였다. 그리고 안전 지도를 들고 다 함께 학교 밖으로 나가 미리 정한 경로대로 학교 주변을 직접 돌아보며 발표하는 시간을 가졌다. 편지를 보낸 후 개선된 모습을 살펴보고, 앞으로 더 개선되어야 할 위험한 장소들도 살펴보았다.



● 구청장을 초대하여 진행한 발표회 장면



● 미술 교과와 연계하여 만든 신문

☐ 체인지메이커 활동은 문제 해결 활동의 경험을 넘어 실제 문제 해결을 위한 활동이다. 안전 지도 만들기 활동 후 동네에는 많은 변화가 생겼다. 밤에 가로등이 잘 켜지지 않아 무서웠던 곳들은 훨씬 환해졌고, 놀이터 주변의 더럽고 후미진 곳에는 화단이 들어섰다. 사각지대가 있어 위험했던 택시 차고지의 반사경 각도가 조정되고, 과속 방지턱이 설치되었다. 체인지메이커 활동을 통해 학생들은 변화는 어른들만 일으킬 수 있는 것이 아니라는 것을 인식하였으며, 스스로 동네를 바꿔 갈 수 있다는 사실에 뿌듯함과 놀라움을 느낄 수 있었다.

● 온라인 협업 툴인 '뮤럴'을 활용한 온라인 모둠 활동 자료

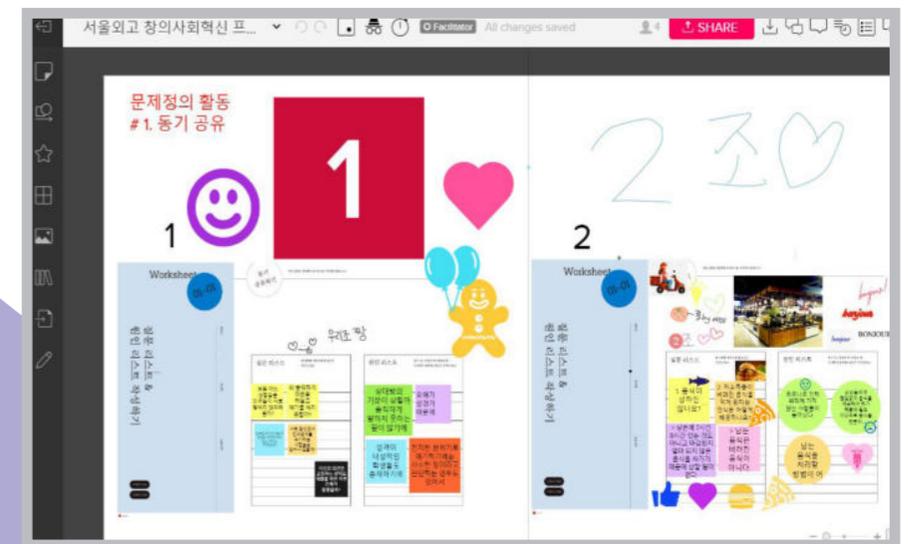
Step 01 정체성 형성하기

● 체인지메이커는 누구인가?

체인지메이커란 어떤 사람일까? 체인지메이커 활동을 시작하면서 학생들과 제일 먼저 해야 할 일은 체인지메이커에 대한 정체성을 찾는 것이다. 체인지메이커가 가지고 있는 특성, 자기 주변에 있는 체인지메이커, 체인지메이커로서 자신이 가지고 있는 특성과 보완해야 할 특성들을 학생들이 자유롭게 생각해 보게 하자.

● 이렇게 활동해 보세요.

- ① NIE를 접목하여 수업을 진행할 수 있다. 신문이나 잡지 등에서 나온 기사나 이미지를 골라 왜 그 이미지나 기사가 체인지메이커라고 생각했는지 이야기 나눌 수 있다.
- ② 컴퓨터나 휴대폰 사용이 가능한 수업이라면 다양한 영상, 기사, 이미지 등을 발견할 수 있다.



- ③ ①, ②의 도입 활동을 통하여 발견한 체인지메이커의 특성과 내 자신이 가지고 있는 특성 및 보완해야 할 특성 등을 정리할 수 있는 워크시트를 활용하여 후속 활동을 진행한다.
- ④ 온라인 수업 중이거나 모듈별 컴퓨터 사용이 가능하다면 온라인 공동 작업 툴인 '뮤럴(mural)'을 활용해 볼 것을 추천한다. 개인의 작업뿐만 아니라 타인, 혹은 다른 모듈의 생각을 동시에 관찰하면서 자연스럽게 공동의 배움이 일어남을 경험할 수 있다.

● **마무리**

체인지메이커는 사회적으로 저명하거나 대단한 일을 만들어 낸 사람들만을 의미하지는 않는다. 학생들은 자신의 부모님을 체인지메이커로 뽑기도 하고 학교 선생님, 교장 선생님을 뽑기도 했다. 물론 누구나 알 법한 기업가들도 체인지메이커로 선택되었다. 이러한 활동을 통해 학생들은 변화를 만들어 낸 정도의 차이는 있지만 평범한 일상에서 긍정적인 변화를 만들어 가는 사람들이 곧 체인지메이커라는 것을 깨닫고 발견하게 된다.

Step 02 문제 발견하기

● **나와 세상을 연결하기**

체인지메이커들은 나와 세상의 모든 것들이 연결되어 있음을 알고 있다. 문제 발견하기 단계에서는 학생들이 자신이 처한 환경 속에서 어떤 문제들과 연결되어 있는지, 나는 어떤 영향을 받고 있는지 등을 살펴본다. 내 집 안에서부터 세계적인 상황 속에서 나는 어떤 문제를 만나고 있고, 우리의 이웃들은 어떤 어려움을 겪고 있는지를 브레인스토밍 해 볼 수 있다.

● **이렇게 활동해 보세요.**

사전 활동(Warm-up Activity)

〈거미줄을 만들자〉

준비물 털실, 가위

활동 목적 이 활동을 통해서 학생들은 공동체와 나를 둘러싼 관계의 속성(연결성)을 이해하게 된다.

활동 방법

- ① 털실 뭉치를 준비한 뒤, 다음에 제시된 활동 방법을 먼저 소개하고, 활동을 진행한다.
- ② 털실 뭉치를 상대방에게 던지면서 나와 상대방의 공통점을 찾아본다.
 - (예) 저와 ○○이는 같은 빨테 안경을 쓰고 있는 공통점으로 연결되어 있습니다.)
- ③ 털실을 던질 때 한쪽은 내가 잡은 상태로, 다른 친구에게 전달하면 전달받은 친구는 털실의 다른 한쪽을 잡고 ②의 방법을 반복해서 진행하는 활동이다. 전체 반 친구들 모두 털실 한 가닥씩을 다 잡았으면 그때 교사는 다음과 같은 질문으로 관계의 연결성을 인식하도록 돕는다. (예) 만약 선생님이 이 털실 한 군데를 가위로 자른다면 어떻게 될까요?)



● 거미줄을 만들자_활동 사진

본 활동

〈이거 나만 그래?〉

준비물 워크시트, 전지, 포스트잇, 필기도구

활동 목적

다양한 사회 문제들이 '나'와 분리된 문제가 아닌 관계적 속성 안에서 영향을 미치는 것을 인식하게 되고, 이를 통하여 체인지메이커 활동을 위한 프로젝트 주제를 선정할 수 있다.

활동 방법

- ① 도입 활동을 통해 나와 세상의 관계를 연결성의 속성으로 이해하였다면, 이제는 세상 속에 존재하는 다양한 문제들이 나와 어떻게 연결되는지를 인식할 수 있는 활동으로 확장시키는 단계이다.
- ② 제시된 워크시트를 활용하여 활동을 진행한다.
- ③ 워크시트는 개별적, 평면적 활동인 관계로 모듈 활동으로 진행할 시에는 개별 문항을 전지로 옮긴 후, 포스트잇 등을 활용하여 의견을 나누도록 한다.
- ④ 학생들이 주변을 둘러싼 문제 상황들을 파악하고 발견하는 데 어려움이 있다면, 사회 문제로 나타나는 다양한 현상들을 큰 주제 정도의 수준에서 보여 줄 수 있다.
 - (예) 환경오염 문제, 인권 문제, 불평등[경제적 불평등, 권리의 불평등]



● 체인지메이커 교육 중 '다양한 교육 자원과 만나는 이동형 수업 - 마을을 만나고 마을 안에서, 문제를 묻다, 도봉구 마을사회적경제지원센터'

● 마무리

문제 발견하기 단계에서는 학생들의 삶과 발견한 문제를 연결하는 진정성을 찾아내는 것이 중요하다. 의도적으로 그 문제를 왜 택했는지, 그 문제가 자신에게 어떤 의미인지, 그 문제 해결을 통해서 무엇을 기대하는지와 같은 질문들을 반복적으로 확인할 필요가 있다. 이러한 동기 부여를 통하여 피상적이거나 공감되지 않는 문제에 에너지를 쏟아 내게 하기보다는 자기 스스로 의미 부여된 문제 해결에 에너지를 집중할 수 있는 효과를 얻을 수 있다.

▶ 활동 TIP

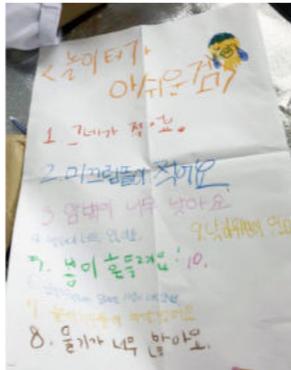
관계의 연결성을 이해하기 위해서 사전 교육으로 세계 시민 교육을 실시하기도 한다.(1학기에 4주간 세계 시민 교육을 실시한 뒤, 2학기에 10주간에 걸쳐 체인지메이킹을 주제로 모듈별 프로젝트 수업을 진행) 세계 시민 교육을 통해서 나와 세계의 관계성을 인지하도록 한 뒤, 세계 시민으로서 갖추어야 할 역량으로서 책임과 참여의 역량을 실제 체인지메이커 프로젝트로 연결하면 프로젝트의 도입 단계가 효과적이며 수월하게 진행할 수 있다.

지금 대한민국에서는 창업에 대한 관심이 상당히 많습니다. 하지만 교육은 창업가를 배출시키는 교육을 한 적이 없어요. 개혁적인 교육을 받아 보지 않은 아이들에게 창업을 하라고 하는 것은 어려운 일입니다. 기업이 정신, 즉, 사회에 기여할 수 있는 경험과 공공의 선에 대한 이해, 세계 시민 교육을 받고 자란 아이들이 훌륭한 창업가이자 기업가가 될 수 있습니다. 그런 교육을 받지 못한 사람이 창업하는 것은 시도 자체도 어렵지만 기업이 성장한다고 해도 불안함이 사라지지 않아요.

“스탠포드 대학교 부학장이 생각하는 한국 교육의 문제”

- 스탠포드 대학교 폴 킴 부학장

출처: EO(eoeeo.net)



● 체인지메이커 교육 중 '만나고 경험하고 공감하기, 놀이터 개선 프로젝트'

Step 03 문제 정의하기

● 진짜 문제 발견하기

체인지메이커 활동을 단순한 호기심에서 출발했다라도 점차 문제의 심각성을 확인하고, 해결해야 할 문제의 원인을 파악할 필요가 있다. 원인을 찾아내고 분석하는 방법은 다양하겠으나 5WHY 방법을 추천한다. 이 방법은 다양한 원인을 나열하고, 그 원인이 발생하게 된 원인을 살펴보는 방법이다. 학생들은 하나의 문제 안에 다양한 원인이 복잡하게 있음을 파악하게 된다.

● 이렇게 활동해 보세요.

사전 활동(Warm-up Activity)

〈진짜 문제가 무엇이었을까?〉

준비물 사례 제시문 핸드아웃(혹은 ppt로 준비), 관련 기사 자료

활동 목적 이 활동을 통해서 문제 정의의 중요성을 인식하게 되고, 다양한 방식을 통하여 문제 정의에 이르는 과정을 이해할 수 있다.

활동 방법

- ① 다음에 제시되는 2개의 사례를 이용하여 학생들에게 문제 해결 방식이 어떤 점에 있어서 잘못되었는지 이유를 나누고 발표하게 한다. 2개의 사례를 다 소개할 필요는 없고 둘 중의 하나만 선택해서 수업을 진행해도 상관없다.

사례 01 1980년대, 인도의 마하라슈트라 마을에서 진행되었던 유니세프의 지역 개발 사업 중 하나의 사례이다. 마을에 들어와 보니 여성들이 물을 떠 오기 위해 머리에 양동이를 인 채, 하루에도 수차례를 수 km의 거리를 걸어 다닌다. 이들에게 도움을 주려면 어떻게 해야 할까? 이들에게 도움을 주고 싶었던 구호활동가들은, 그 여성들이 걷는 거리와 물의 무게를 생각하면 신체적으로 너무 힘들 거라고 예상했고 그 결과, 그들의 집 가까운 곳에 여러 개의 우물을 파 주는 아이디어를 도출하여 실제로 우물을 만들었다. 결과는 어땠을까? 안타깝게도, 인도의 여성들은 그 우물을 사용하지 않고 여전히 먼 거리로 물을 뜨러 다녔다.

토의 주제

왜 그랬을까? 왜 굳이 가까운 우물을 두고 먼 거리를 걸어 물을 뜨는 일을 계속했을까? 많은 돈을 투자해서 우물을 만들었지만, 결국 아무도 사용하지 않은 우물이 되어 버린 이 프로젝트는 왜 실패했을까?

사례 02 미국 하버드 대학을 졸업한 젊고 유능한 경제학자는 앞날이 보장된 직장을 뒤로 하고 어려운 사람들에게 자신의 재능을 나눠 주기로 결심한다. 그는 아내와 함께 아프리카 케냐로 가서 가난한 아이들과 지역 사회를 돕는 일을 시작했다. 경제학자인 부부는 케냐의 어린 학생들이 더 열심히 공부할 수 있도록 교과서를 지원했다. 경제학자답게 이들 부부는 자신들이 지원한 활동 결과를 평가해 봤다. 교과서를 추가로 지급한 학교와 그렇지 않은 학교 학생들의 출석률과 성적 변화를 비교했다. 결과를 살펴보니 실망스럽게도 교과서를 지원한 학교 학생들의 성적이나 출석률이 대조군 학생보다 눈에 띄게 향상되지 않았다. 이들은 영어로 된 교과서가 너무 어려워 효과가 크지 않았을 수 있다는 생각에 시청각 자료를 추가로 제공하고, 교사도 충원했다. 그러나 결과는 교과서를 지원했을 때와 크게 다르지 않았다.

출처: [말랑말랑 경제학] 가난한 케냐 학생들 성적 올린 '구충제 효과'(매일경제, 2019.11.06, 인터넷판 기사)
<https://www.mk.co.kr/news/economy/view/2019/11/912013/>

토의 주제

만약 여러분이 이 문제를 해결한다면, 학교에 오지 않는 학생들의 출석률을 어떻게 해결할 수 있을까?

② 학생들의 발표 후, 준비한 수업 자료를 통해 문제 정의의 중요성을 전달한다.

사례 01에서는 사용자의 관점에서 문제를 정의하지 않았기 때문이다. 특히 체인지메이킹 활동에서는 '공감'을 통한 문제 발견 및 문제 정의를 중요하게 생각한다. 그런데 이 사례는 공감을 통한 문제 정의가 제대로 이뤄지지 않은 사례로 종종 소개된다. 인도 여성에게 물을 길러 가는 그 시간은 실은 고된 육체노동의 시간이었다기보다는 유일하게 가사노동으로부터 해방될 수 있는 분출구로 여성들만의 이야기를 할 수 있는 시간이었기 때문이다. 만약 인도 여성들 삶의 여정을 따라가 잠시라도 함께 걸어 보기만 했더라면, 혹은 여인들의 이야기에 조금이라도 귀를 기울였다면 문제 해결 방식은 전혀 다르게 진행되었을 것이다. 따라서 문제를 정의하는 단계에서 공감 지도나 인터뷰와 같은 공감에 기반한 문제 정의 과정이 왜 중요함을 설명한다.

사례 02는 결국 이 문제의 원인이 학교가 부족하거나 혹은 교원의 질이 낮아서가 아닌 학생들의 건강과 보건 상태의 취약함이 학생들의 결석률로 연결되었다. 2의 사례에서 진짜 문제의 원인은 기생충 때문에 아파서 학교에 가고 싶어도 갈 수 없었다. 진짜 원인을 발견해 내지 못한 채 실행하는 것들은 때로는 노력과 수고에 비해 임팩트를 만들어 내지 못하고 낭비되는 경우가 많다는 것을 보여 준다. 따라서 진짜 문제를 정의하고, 그것에 맞는 처방을 내릴 때 문제를 효과적으로 해결할 수 있다.

그러나 부부는 세계은행에서 근무하는 친구와 대화하다가 흥미로운 조언을 듣는다. 이 친구는 아이들에게 구충제를 나눠 주라고 부부에게 제안했다. 친구의 말에 반신반의하면서 아이들에게 구충제를 나눠 줬던 경제학자는 놀라운 변화를 목격한다. 기생충 약을 지급하자 결석하던 학생 수가 전과 비교해 25%가량 감소했기 때문이다. 더욱 놀라운 것은, 10년 뒤 추적 조사해 본 결과 구충제를 먹고 건강이 좋아진 아이들이 그렇지 않은 아이들보다 일주일에 3~4시간 더 일했고, 소득도 평균 20% 이상 높았다. 아프리카 어린이들에게 많은 비용을 할애해 교과서를 지급하고, 교사를 충원하고, 교복까지 나눠 줬던 구충제 활동은 별다른 성과가 없었다. 그런데 속는 셈치고 보급했던 구충제의 효과는 앞에서 확인한 것처럼 놀라웠다. 20~30배 더 많은 예산을 집행했을 때보다 저렴한 구충제 지급 활동의 효과가 압도적으로 컸던 것이다. 이 사례에서 소개한 마음씨 착한 경제학자는 얼마 전 노벨 경제학상을 수상한 마이클 크레이머 하버드 대학 교수다. 그는 노벨위원회에서 빈곤과 개발경제학에 대한 학문적 공로를 인정받아 노벨상 수상자로 지목됐다.

출처: [말랑말랑 경제학] 가난한 케냐 학생들 성적 올린 '구충제 효과'
 (매일경제, 2019.11.06, 인터넷판 기사)

<https://www.mk.co.kr/news/economy/view/2019/11/912013/>



©Nobel Media. Photo: A. Mahmoud
 출처: nobelprize.org

'2019년 스톡홀름에서 발표한 3명의 노벨 경제학상 수상자'

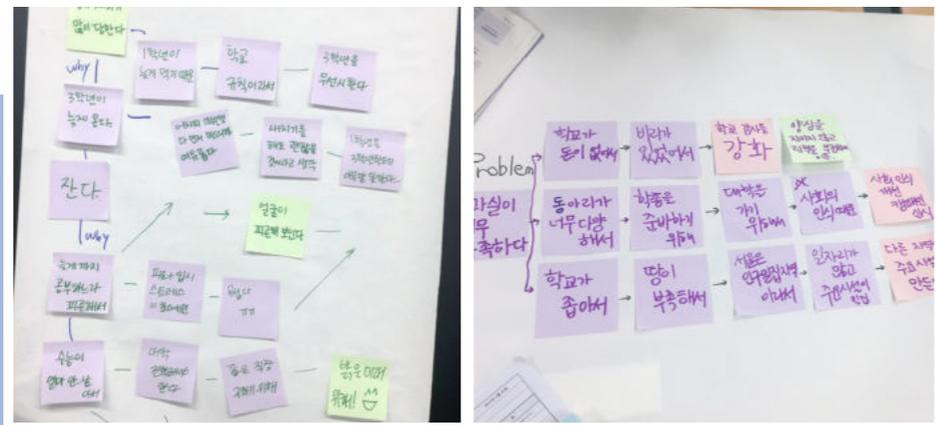
왼쪽부터 아브히지트 바네르지(58, 매사추세츠 공과대학 교수), 에스테르 뒤플로(46, 매사추세츠 공과대학 교수), 마이클 크레이머(55, 하버드 대학 교수). 바네르지와 뒤플로는 부부이며, 뒤플로는 노벨 경제학상을 수상한 두 번째 여성이자 역대 최연소 노벨 경제학상 수상자다.

본 활동

- ① 사전 활동을 통해서 문제 정의가 왜 중요한지를 인식했다면 이제 학생들이 선정한 문제의 진짜 원인을 찾아서 분석하고 정의하는 단계이다. 2단계 문제 발견하기 여정에서 학생들이 해결하고자 하는 문제를 발견했다면, 이제는 그 문제를 해결하기 위한 문제의 단초를 발견하고 정의하는 단계이다.
- ② 문제 정의하기 단계에서는 이성적이고 논리적인 문제 분석 방법 중의 하나인 5WHY 기법을 활용하는 것이 기초적이고 일반적이다. 그러나 이에 머무르지 않고 실제로 문제와 관련한 이해 당사자들을 인터뷰, 현장 방문, 공감 지도 그리기(문제 현장을 방문하기 어려울 때 실제 그러한 현상과 문제가 발생하는 상황을 그림으로 그려 보면 보이지 않았던 문제가 보이기도 하고 문제의 현상을 보다 시각적으로 볼 수 있는 장점이 있다.), 설문조사 등 다양한 방식의 문제 정의 방법을 연결할 때 문제 정의가 보다 명확해지거나 문제 해결의 극적인 반전이 이뤄지기도 한다.
- ③ 수업에서 활용할 수 있는 몇 가지 워크시트를 소개하니 사용 가능한 범위 내에서 자유롭게 활용할 수 있기를 바란다.
- ④ 4장에서 소개하는 자료 중, 온라인에서 누구나 사용 가능한 카카오톡의 공개 자료가 있다. 문제 정의에 특화된 툴킷인데, 그래서 툴킷 이름도 100UP 문제 정의 툴킷이다.

마무리

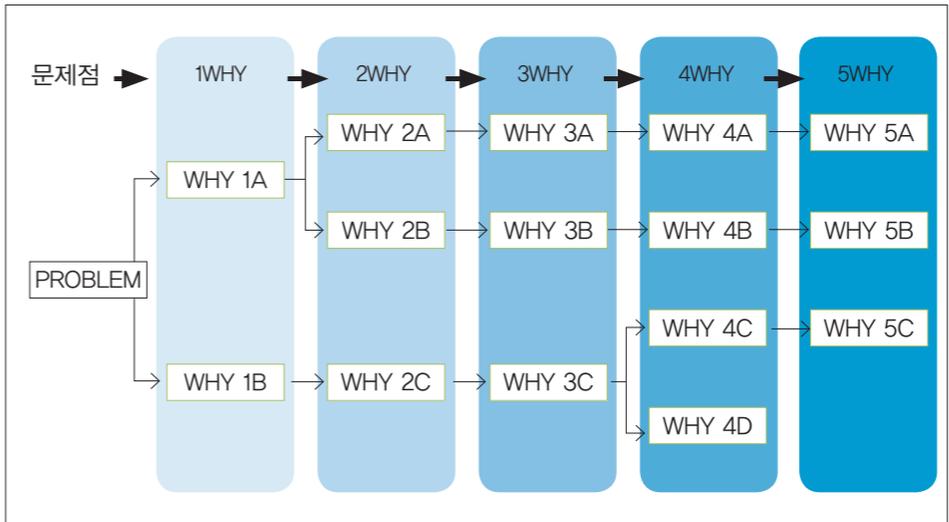
학생들의 수준에 따라 원인을 깊이 있게 분석하는 것을 어려워하거나 분석 내용에 오류가 발생하는 경우가 있다. 그래서 교사는 학생들이 가급적 다양한 원인을 나열하게 하고, 적절한 원인을 연결할 수 있도록 안내할 필요가 있다. 체인지메이커 프로젝트에 참여하는 학생들의 수준과 상황에 따라 집중하고자 하는 원인을 선택하고, 선택된 원인을 해결하는데 이후에 문제 해결 과정을 연결할 수 있도록 안내한다.



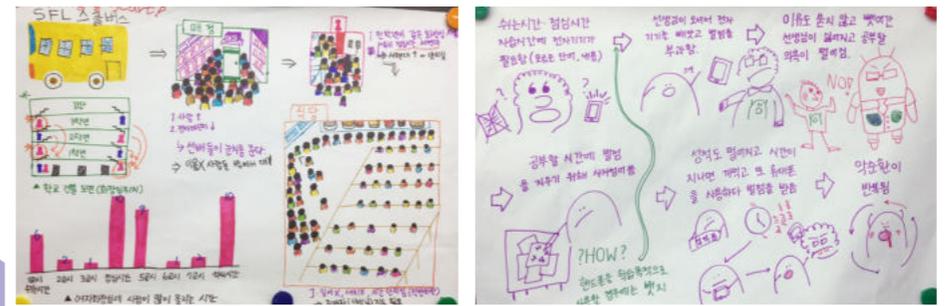
5WHY 기법을 활용한 활동 사례

참고자료 1 5 WHY

5WHY란? 어떤 문제의 근본 원인을 찾아내기 위해 왜 발생했는지 다섯 번의 걸친 질문을 실행하는 문제 해결 방법



참고자료 2 공감 지도



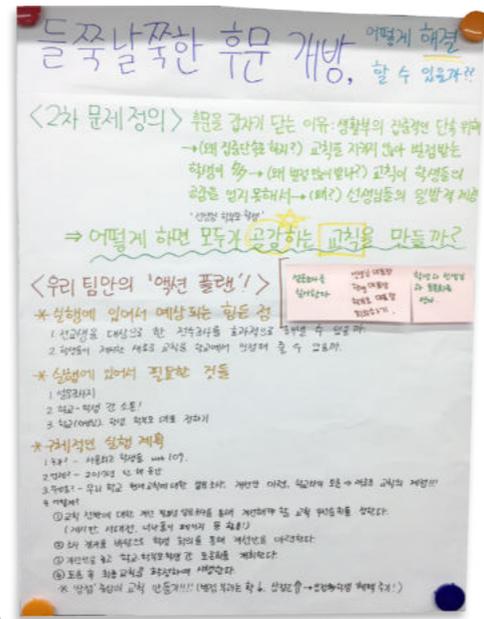
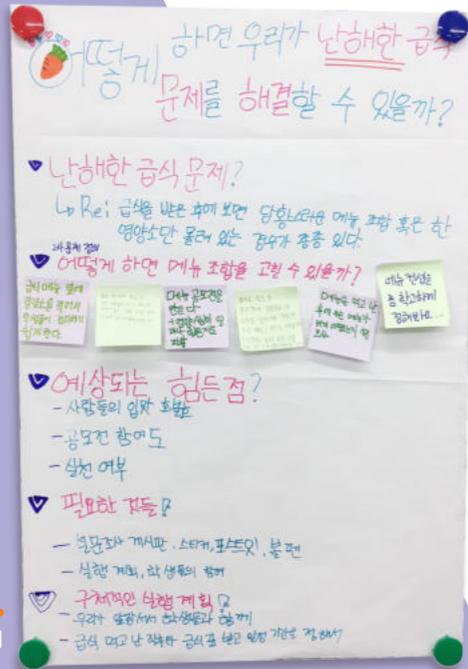
Step 04 해결책 도출하기

- **혁신을 일으키는 한 마디, Yes and**
문제 정의 단계에서 문제와 원인이 정해졌다면 다양한 해결책을 찾아보도록 독려한다. 가능한 많은 해결책을 나열하는 것이 좋다. 개인별 아이디어를 발산한 뒤 모둠원 전체의 아이디어

어를 모아 보도록 한다. 많은 아이디어들이 도출되었다면 몇 가지 기준에 따라 아이디어를 수렴한다. 예를 들어, 각 해결책이 문제를 근본적으로 해결하는 데 도움이 되는지, 실행이 용이한지, 모둠원들이 즐겁게 참여할 수 있는지, 문제의 원인과 관련한 해결책인지, 실현 가능한지 등이 기준이 될 수 있다.

● 이렇게 활동해 보세요.

- ① 해결책을 도출하는 단계는 학생들이 가장 의욕적으로 에너지와 생각을 발산하는 단계이기도 하다. 브레인스토밍과 같은 아이디어를 모으는 방식 이외에 다양한 아이디어를 산출하는 기법이나 워크시트를 활용하여 수업을 진행하면 된다.
- ② 아이디어를 도출하여 실행하기 단계로 가기 전에는 실행에 대한 밑그림을 그려야 한다. 우리는 이것을 '액션 플랜 만들기'라고 한다.
- ③ 워크시트에 제시되는 액션 플랜 만들기 워크시트를 활용하여 구체적으로 어떤 방법으로, 언제, 무엇을 실행할지 그리고 그 실행의 결과를 어떻게 검증하고 피드백에 반영할지를 담아야 실패를 통한 배움을 통해 성장해 갈 수 있다.



액션 플랜 만들기

● 마무리

학생들과 체인지메이커 활동을 진행하다 보면 엉뚱하다 싶은 정도의 아이디어를 들고 오는 경우가 있다. 그런데 실행하기 전에 아이디어의 현실성을 분석하고 조언하기보다는 무엇이든 도전하고 실행해 볼 것을 격려할 필요가 있다. 너무 자세한 분석과 조언은 학생들의 도전 의식을 멈추게 만든다. 일단은 실행하기 단계에서 아이디어를 조정하더라도, 황당하거나 엉뚱한 아이디어여서 실패할 것이 눈에 뻔히 보이더라도 도전할 수 있도록 독려함이 중요함을 잊지 말자.

Step 05 실행하기

● 실패를 환영하기

실행하기 단계는 계획한 내용들을 바탕으로 실제로 실험하고 도전해 보는 단계이다. 모두가 공동으로 혹은 개별적으로 맡은 역할을 시행한 이 단계에서는 다양한 형태의 프로토타입으로 계획을 실행해 볼 수 있다. 머릿속에 아무리 좋은 아이디어가 있더라도 실행하지 않는 아이디어는 죽은 생각에 불과하다. 모둠원들은 각자가 실행한 내용들을 잘 기록하고 공유하는 것이 좋다. 한 번의 실행으로 변화가 나타나기는 어렵다. 모듬의 실행으로 조금씩 나타나는 변화들을 관찰하고 기록하여, 모듬의 실행 전략이 적중하고 있는지 혹은 수정, 보완할 것은 없는지를 지속적으로 확인하는 것이 좋다.



우리 교실 환경개선 프로젝트 학생들의 프로젝트 중, 1차 프로토타입. 값싸고 재빠르게

● 이렇게 활동해 보세요.

- ① 실행하기 단계는 단시간 내에 머릿속에 있는 추상적인 아이디어를 구체적으로, 시각적으로 표현하는 단계이다. 스토리보드, 연극, 모형 등 표현방식에 제한을 두지 않고 자유롭게 프로토타입을 제작할 수 있음을 안내한다.
- ② 이 단계에서는 학생들이 자신이 상상했던 의견을 실제로 만들어 보는 단계로 참여하는 사

스토리보드	모형 제작(실제 사이즈)
문제 상황과 이에 대한 해결책을 컷-만화의 형식으로 풀어 설명	제품(아이디어)이 구현되는 것을 모형 또는 그림의 형식으로 풀어 설명
그림(서비스 전개도)	모형 제작(축소/확대 사이즈)
제품(아이디어)이 구현되는 것을 모형 또는 그림의 형식으로 풀어 설명	제품(아이디어)이 구현되는 것을 모형 또는 그림의 형식으로 풀어 설명
역할극(연극/춘극)	컬래버레이션
팀원들 각각 역할을 맡아 서비스 또는 아이디어가 구현되는 현상 등을 연극으로 표현	5가지 방식을 조합하여 적절하게 사용



- 이용자의 편의성을 높이기 위한 매장 개선 프로젝트 중, 매점의 실제 공간을 옮길 수 없기에 프로토타입에서는 매장 공간 재배치를 이동형 블록을 직접 제작하여 전 후 공간효율성을 설명하는 모습
- 점자 블록 인식 개선 프로젝트 중, 최종 프로젝트의 산출물로 캠페인 활동으로 진행하고자 했던 포스터의 내용

람들은 대부분 재미있게 참여하는 단계이다. 특히 실행하기 단계에서 프로토타입의 제작은 언제든지 만들고 부수어 버려도 아깝지 않아야 하기 때문에 어설피더라도 가장 빠르게, 그리고 가장 값싼 저비용으로 아이디어를 표현할 수 있도록 지도할 필요가 있다. 너무 그럴싸한 프로토타입을 만들고 나면 버리기가 아까워서 생각이 그곳에 고정되기 쉽다.

- ③ 프로토타입은 프로젝트의 최종 산출물의 일부분을 보여 주는 것으로서, 다음과 같은 다양한 방법으로 구현할 수 있다.

● 마무리

체인지메이커 프로젝트의 가장 큰 가르침은 경험을 통해서 학생들 스스로 발견하는 배움이다. 사실 그 배움의 과정은 실패를 통해서 얻는 경우가 더 크다. 이때 교사는 실패의 배움을 통하여 무엇을 발견했는지, 그 실패의 경험이 어떤 의미를 주는지에 관한 함의를 학생들에게 주어야 한다. 그렇기 때문에 이 단계에서는 실패를 적극적으로 환영하고 칭찬해야 한다. 오히려 실패가 더 존중받는 분위기로 조성되어야 한다. 실패의 시행착오가 학생들을 성장시키는 가장 큰 원동력이 됨을 기억하자.

Step 05 공유하기

● 체인지메이커 할 사람, 여기 여기 붙어라!

체인지메이킹은 성공과 실패를 떠나서 그 활동을 실행했다는 것에서부터 의미를 찾을 수 있다. 어느 부분에서 성공과 실패를 경험했는지를 진솔하게 성찰하는 것은 앞으로 체인지메이킹을 지속하는 데 도움이 된다. 또한 다른 사람들이 유사한 시도를 하고자 할 때 도움이 될 것이다. 무엇보다 공유는 그 자체만으로도 체인지메이킹에 동참케 하는 효과가 있다.

● 이렇게 활동해 보세요.

- ① 공유회는 학생들의 생각과 성과물을 발표하는 자리가 아니다. 그래서 발표회가 아닌 공유회이다. 공유회에서는 학생들이 프로젝트를 실행하면서 느꼈던 생각과 성과물을 공동체 구성원과 공유하고, 그것이 어떤 특정 개인이나 모둠의 성과가 아닌 공동체의 지속적인 변화로 이어 갈 수 있는 공동체적인 자산이 되기를 기대한다.
- ② 공유회는 학생 스스로 기획하고 발표할 수 있도록 준비하며, 문제 해결을 위한 다양한 이해 당사자들을 공유회 자리에 꼭 초대하기를 독려한다.
- ③ 실제로 공유회에 앉아 있는 관리자들이 학생들이 주는 발표에 영감을 받고 학교 학사 행정을 바꾸거나 불편했던 문제나 어려움을 진지하게 해결하려는 것들을 꽤 많이 목격했다.
- ④ 오프라인 공유회가 제한될 때는 온라인에서 유튜브나 줌을 활용한 공유회도 충분히 가능하다. 최근에 학생들은 랜선 공유회라는 이름을 만들어 온오프라인을 넘나들며 자신의 생각과 성과들을 공유하는데 익숙하다.

● 마무리

공유회는 학생들이 스스로 기획하고 만들어 갈 수 있도록 독려한다. 학생들은 토크 콘서트 방식, 강연 방식, 시사회 방식 등으로 다양하게 운영할 수 있다. 공유회에서는 일방적인 전달이 아닌 청중과의 소통을 중요하게 생각한다. 발표를 하고 난 후 반드시 청중과의 질의응

답 시간을 가져 보게 한다. 공유회에 해당 문제와 관련한 다양한 이해 관계자를 참여시키는 것 또한 중요하다. 학생들이 발견한 대안이 실제 정책으로 반영되거나 변화의 아이디어를 찾아낼 수 있는 좋은 소통의 창구가 되기 때문이다. 공유회 결과를 웹이나 보고서 형태로 남겨 두는 것 또한 지식 저장소로서의 지적 공유의 장이 될 수 있다.

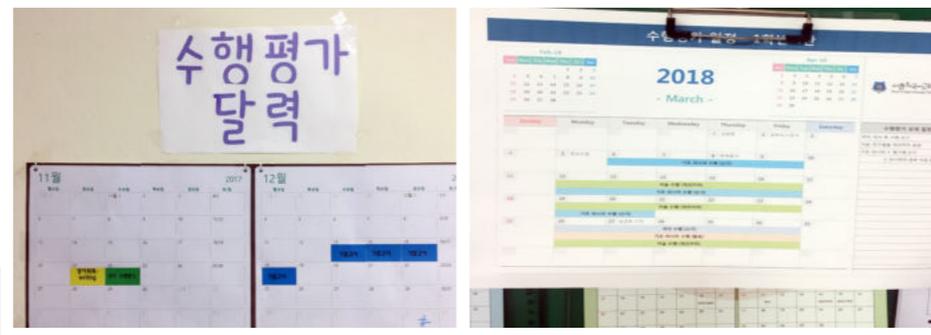
특정 주간에 수행평가가 몰려 있어 어려움을 호소했던 모둠, '수행평가를 없애자' 실현 불가능한 초기 아이디어에서 특정 주간에 수행평가가 몰리는 것을 어떻게 방지할 수 있을까라는 문제 정의를 통해 수행평가 달력을 프로토타입으로 제작하여 교실에 부착하였을 때 교과 선생님들이 자발적으로 수행평가 달력을 보면서 자신의 교과목의 수행평가 일정을 조정하기 시작하는 변화가 나타났다.

이 프로젝트의 실행 결과를 공유회 때 발표하였고, 공유회에 참여하신 교감 선생님께서 이 내용을 듣고 매우 효과적인 제안이라 판단, 그 다음 해부터 매월 초에 교무부에서 수행평가 달력을 교실에 일괄 배부하는 학생주도의 학사 행정 변화를 이끌어 낸 대표적인 사례이다.

● 활동 팁

체인지메이커 프로젝트를 마무리하면서 개인별로 자기 성찰 일지를 기록하도록 한다. 프로젝트를 진행하는 동안은 주로 모둠별 활동으로 그리고 몸으로 움직이다 보면 프로젝트 자체가 주는 성찰을 개인적으로 돌아볼 시간적인 여유가 없는 경우가 많기 때문이다. 그렇기 때문에 체인지메이커 프로젝트가 일회성인 활동으로 끝나지 않고 지속적인 변화로 이어질 수 있도록 학생 스스로의 성찰과 돌아봄의 시간은 반드시 필요하다.

공유회 자리에 다양한 이해 관계자들을 초대할 때 일어날 수 있는 일들이 있다면?



● 학생들의 프로토타입

● 교무부에서 매월 초 각반 교실에 배포하게 된 수행평가 달력

Step01 정체성 형성하기 워크시트

체인지메이커 하면 떠오르는 것들을 브레인스토밍 해 봅시다.

체인지메이커

체인지메이커가 가지고 있는 특성은 무엇인가?	내 주변에 있는 체인지메이커는 누구인가?	체인지메이커로서 내가 가지고 있는 특성은 무엇인가?	체인지메이커로서 내가 보완해야 할 특성은 무엇인가?

Step02 문제 발견하기 워크시트

이거, 나만 그래?	
최근에 나를 불편하게 만들거나 신경 쓰이는 일들이 있다면 어떤 것들이 있었지?	
그 불편함이 나와 무슨 상관이 있었더라?	
그 불편함을 어떻게 바꾸고 싶은데?	
그래, 그러면 내가 한 번 바꿔 보지! 이제 시작해 보자!	

Step03 문제 정의하기 워크시트 인터뷰 시 활용할 수 있는 워크시트

Worksheet	작성인	인터뷰 목적		꼭 확인해 봐야 할 것
		대상 프로필		
		장소		
	작성자	가능질문 1	가능질문 2	가능질문 3
		가지질문	가지질문	가지질문
소요시간				

Worksheet	작성인	작성자	소요시간	인터뷰 대상자가 말한 것 중에 가장 기억에 남는 말	확인해 보기
					인터뷰를 통해 새롭게 알게 된 것은 무엇인가?
					다음에는 어떤 대상을 인터뷰하면 좋을까요?
					다음 인터뷰에서 반영해야 할 중요 사항은 무엇인가?
				인터뷰 대상자가 가장 관심 있어 하는 것 또는 중요하게 여기는 것	기타 주목할 만한 점

출처: 카카오임팩트, 100UP 문제 정의 툴킷

Step04 해결책 도출하기 워크시트

Action Plan Template

___학년 ___반 ___번 이름 _____

조 이름				
해결하고자 하는 문제 (문제 발견)				
문제의 정의 & 재정의 (문제 정의)				
조별 구성원	연번		반/번호	구체적인 역할
	리더			
	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
세부 실행	일자	주요 내용	준비물	예산

실행 방법 (아이디어 및 프로토타입)	* 6하 원칙에 따라 구체적으로 기술하십시오.
	<p>1. 아이디어</p> <p>- 1안 :</p> <p>- 2안 :</p> <p>2. 실행 방법</p> <p>예) 설문조사, 캠페인, 미니 프로젝트, 1차 실행, 시연 제품 보여 주기, 빠르게 만들기, 스토리보드 등</p>
예상되는 어려움 (장애물)	
성과 측정 & (평가 방법) 피드백	

Step06 공유하기 워크시트

자기 성찰하기(Reflective Journal)

다음에 제시된 항목을 읽고 자신의 활동을 객관적으로 평가해 봅시다.

내 용	매우 우수함	우수함	보통임	부족함	매우 부족함
그룹 활동에 적극적으로 참여하였다.	5	4	3	2	1
그룹 활동에 도움이 되는 발언이나 태도를 보였다.	5	4	3	2	1
다른 사람의 의견을 적극적으로 경청하였다.	5	4	3	2	1
질문을 제기하고 다른 사람의 질문에 대답하였다.	5	4	3	2	1
맡은 역할을 충실하게 수행하였다.	5	4	3	2	1
다양한 정보를 수집하고 활용하고자 하였다.	5	4	3	2	1
다른 구성원들과 협력하였다.	5	4	3	2	1
긍정적, 창의적인 의견을 제시하였다.	5	4	3	2	1
자기주도적으로 프로젝트 과정에 참여하였다.	5	4	3	2	1
다른 구성원들을 칭찬하고 격려했다.	5	4	3	2	1

학교 생활, 일상생활에서 찾아낸 문제를 해결하는 체인지메이커 프로젝트 과정에서 무엇을 배우고 느꼈습니까?

주별로 진행된 공유하기 활동(조별 활동 보고 및 발표)을 통해 무엇을 배우고 느꼈습니까?

수업 시간 및 조별 활동(직접 활동한 것, 다른 사람들-친구, 선생님, 외부인 등-에게 받은 피드백, 어려움 극복 과정 또는 극복하지 못한 과정과 이유, 주별 발표, 조원과의 협업 등)을 통해 무엇을 배우고 느꼈습니까?

체인지메이커 프로젝트 문제 해결 과정에서 배운 것을 자신의 삶에 어떻게 적용할 수 있습니까?

자신의 조원 중 프로젝트 과정에서 가장 많이 공헌했다고 생각하는 조원은 누구입니까? 그리고 그 조원을 선택한 이유는 무엇입니까?

04

체인지메이커 교육 활동에 날개 달기



1

체인지메이커 교육
활동을 돕는 '공간'



2

체인지메이커 교육
활동을 돕는 '도구'

체인지메이커 교육에 대해 더욱 잘 이해할 수 있는 방법은 무엇이 있을까? 체인지메이커 교육 활동을 더욱 효과적으로 진행하기 위해서 필요한 것은 무엇일까? 이 장에서는 체인지메이커 교육 활동에 도움을 주는 공간, 도구를 공유한다. 선생님의 체인지메이커 교육 활동에 날개를 달아 보자.

체인지메이커 교육 활동은 돕는 '공간'

온더레코드(On the Record)

#전체 학생 #교사



소개 온더레코드는 교육자들의 열린 서재로서 새로운 배움을 시도하는 체인지메이커들의 여정을 콘텐츠를 통해 만날 수 있는 공간이다. 또한, 새로운 배움을 만들어 가는 교육자들을 위해 무료로 공간(러닝 테이블)을 대여하고 있다. 배움은 사람의 말과 행동을 통해서 일어나기도 하지만 공간 속에서 느껴지는 분위기 혹은 공간 속에 스며 있는 문화를 통해서 일어나기도 한다. 온더레코드는 교육 혁신을 추구하는 사람들을 위한 공간이며 그들의 생태계를 만드는 곳이기도 하다. 이 공간을 이용하는 교사 혹은 학생들은 체인지메이커 생태계와 연결될 수 있으며 마음속에 숨겨져 있던 체인지메이커 정체성을 꺼내 볼 수 있을 것이다.

활용 팁 처음 이용하는 선생님들은 온더레코드 투어를 신청할 수 있다. 신청은 다음의 사이트를 통해 가능하다. 투어를 하지 않더라도 사전 예약을 통해 각종 장소 사용 신청을 할 수 있으며 각종 체인지메이커 관련 자료들을 열람할 수 있다.

관련 사이트 <https://c-program.org/ontherecord>

찾아 가는 길 서울시 종로구 대학로 116 공공일호 3층 러닝랩 우측 온더레코드 (동송동 1-115번지), 지하철 4호선 혜화역 2번 출구

스토리 스튜디오 헤화랩

#초등 고학년 #중·고등학생



소개 스토리 스튜디오 헤화랩은 이야기를 읽고, 보고, 듣고, 만드는 것이 궁금한 12~19세 청소년들을 위한 열린 작업실이다. C-Program에서 운영하는 학생용 온더레코드라고 할 수 있다. 청소년들은 탐색과 창작을 자유롭게 넘나들며 취향에 맞는 콘텐츠를 발견하기도 하고 자신의 이야기를 기획하고 만들어 세상에 알릴 수 있다. 이야기를 사랑하는 12~19세라면 언제든지 스토리 스튜디오 헤화랩을 무료로 이용할 수 있다.(출처: 스토리 스튜디오 웹페이지)

학생들의 체인지메이커 활동은 다양한 방식으로 진행된다. 스토리 스튜디오는 학교를 벗어나 자신과 비슷한 고민을 하는 벗을 만나고, 대화할 수 있는 공간이다. 무언가를 만드는 창작 활동만이 아니라 문제를 발견하는 과정부터 세상에 퍼뜨리는 활동까지의 스토리를 기획하고 실행하는 공간인 것이다. 체인지메이커 학생들의 이야기가 학교 안에서만, 아이디어로만 끝나는 것이 아니라 세상으로 이어지도록 하는데 스토리 스튜디오가 도움이 될 것이다.

활용 팁 스토리 스튜디오 헤화랩이 궁금한 12~19세의 청소년 중, 웹페이지에 미리 예약만 한다면 운영 시간 내에 언제든지 방문할 수 있다.

관련 사이트 <https://c-program.org/storystudio>

찾아 가는 길 서울시 종로구 대학로 116 공공일호 3층 좌측 스토리 스튜디오 헤화랩(동송동 1-115번지), 지하철 4호선 혜화역 2번 출구

2 체인지메이커 교육 활동을 돕는 '도구'

헤이그라운드(HEYGROUND)

#초등 고학년 #중 · 고등학생

소개 헤이그라운드는 사회에 긍정적인 변화를 만드는 일을 업으로 삼은 사람들의 코워킹 커뮤니티이다. 실제 세상을 바꾸고 있는 체인지메이커들이 함께 모여 있는 커뮤니티이기 때문에, 이 안에서 이루어지고 있는 다양한 프로젝트들을 이해할 수 있다는 것이 가장 유용한 점이다. 또한 교육 분야의 세미나 및 체인지메이커들의 네트워킹 행사들도 진행되기 때문에 관심 있는 청소년들이 방문한다면 보다 생생한 체인지메이커 생태계를 경험할 수 있을 것이다.

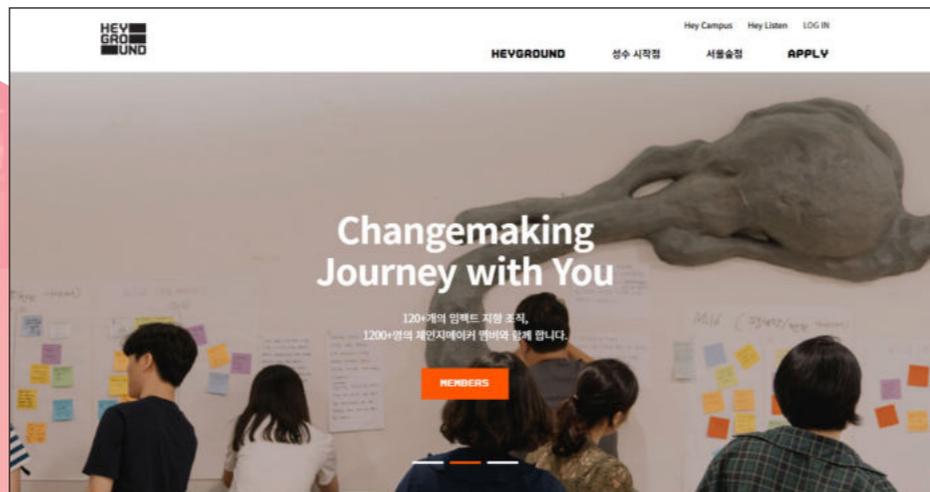
활용 팁 매니저 동행 없이 온라인 가이드를 가지고 직접 둘러보는 셀프 투어 방식으로 진행된다. 코워킹 스페이스 투어의 경우 홈페이지에서 투어를 신청하면 입력한 휴대전화 번호로 예약시간 내 이용 가능한 모바일 출입증(QR코드)과 온라인 투어 가이드 링크가 발송된다.

[신청 방법] 코워킹 스페이스 투어: 홈페이지 > 지점 선택 > Space 또는 Plan > TOUR 신청하기 클릭

[운영 시간] 평일 오전 10:00~오후 6:00, 문의) 02-6495-0281

관련 사이트 <https://heyground.com/#/>

찾아 가는 길 성수 시작점 (04779) 서울시 성동구 독성로1나길 5 (성수동 1가 22-8, 헤이그라운드)
서울숲점 (04768) 서울시 성동구 왕십리로 115 (성수동1가 656-75)



체인지메이커 프로젝트 설계 카드

#전체 학생 #교사

소개 체인지메이커 프로젝트 설계 카드는 체인지메이커 활동의 다양한 요소들을 카드로 결합시켜 가면서 프로젝트를 설계할 수 있도록 제작되었다. 카드는 총 7개의 종류로 이루어져 있다(문제 카드, 원인 카드, 해결 카드, 공감 카드, 행동 카드, 지원 카드, 화이트보드 카드). 일부 카드들은 QR코드가 제시되어 있어서 관련 사례와 내용을 살펴볼 수 있다. 체인지메이커 교육 유형에 맞게 카드 종류를 선택적으로 활용할 수 있다. 체인지메이커 프로젝트 설계 카드는 체인지메이커 활동을 처음 접하는 학생 및 교사들이 다양한 요소를 익히고, 재미있게 시작할 수 있게 하는 도구이다. 프로젝트 설계 카드는 창의적인 결합, 논리적인 결합 등을 체험해 보게 할 수 있다. 또한, 모둠 내의 모든 학생들이 자신의 의견을 제시해야 하는 기회가 주어지기 때문에 학생들의 고른 참여를 유도할 수 있다. 학생들이 처한 상황에 따라 다양한 방식으로 활용할 수 있다는 것이 장점이다.

활용 팁 체인지메이커 프로젝트 설계 카드는 교사가 직접 제작하거나 포스트잇만 있어도 활용할 수 있다. 카드에 들어가는 내용과 활용 방법은 인터넷에서 '체인지메이커 프로젝트 설계 카드'를 검색하여 확인할 수 있다. 프로젝트 설계 카드 제작 시간과 비용을 절약하고자 할 경우에는 인터넷을 통해 완성품을 구입할 수 있다.

관련 사이트 http://www.feeri.or.kr/b_book/315



PBL 프로젝트 카드 활동 세트

#전체 학생 #교사



소개 이 도구는 체인지메이커 활동과 관련한 다양한 활동을 학생들이 카드를 활용하여 직접 설계해 보며 적극적으로 프로젝트를 만들어 가는 수업을 할 수 있다. 프로젝트를 처음 접하는 교사나 학생들이 프로젝트를 쉽게 설계하고 실행할 수 있도록 도움을 주기 위해 제작되었다.

PBL 프로젝트 카드 활동 세트는 보드게임 형식을 취하고 있다. 보드에 해당하는 프로젝트 맵에 카드를 놓으며 활동을 진행할 수 있다. 카드는 주제 카드, 탐구 카드, 표현 카드, 도전 카드의 4가지로 구성되어 있다. 주제 카드로 학습 목표를 제시하고, 탐구 카드와 활동 카드로 학생들이 수업을 구성하며 도전 카드로 학습 결과를 만들어 발표한다. 교사가 프로젝트를 설계하거나 학생을 프로젝트 설계에 참여시킬 때 활용할 수 있다.

활용 팁 PBL 프로젝트 카드 활동 세트는 인터넷을 통해 완성품을 구입할 수 있다.

공감 교육 안내서

#전체 학생 #교사

소개 본 책자는 아소카 글로벌 본부의 Start Empathy 팀에서 공감 교육의 혁신적인 방법론을 제시하는 아소카 펠로우들과 실제 공감 교육을 성공적으로 실행하고 있는 해외 학교들의 사례를 체계적으로 정리한 책자를 한국어로 번역한 것이다. 본 책자는 공감 교육에 생소한 교사들도 수업 및 학급 운영에 손쉽게 적용할 수 있도록 도움을 줄 수 있을 것이다.

특히, 체인지메이커 교육을 처음 시작할 때 어떤 시작점이 좋을지 고민하는 선생님들에게 도움이 될 수 있는 책이다. 유치원, 초등학교에서 체인지메이커 교육을 시작할 때 실제로 해 볼 수 있는 다양한 활동이 소개되어 있다.

활용 팁 인터넷에서 '공감 교육 안내서'를 검색하면 다운로드가 가능하다.



100up 문제 정의 툴킷

#고등학생 #교사

소개 문제 해결의 옳은 시작, 100up 문제 정의 툴킷. 카카오임팩트가 오픈 소스로 제공하는 문제 정의에 특화된 툴킷이다. 체인지메이커 활동 시 문제 해결 방법론으로 많이 사용하는 디자인 싱킹 단계 중에서 문제 정의를 효과적으로 돕는 워크시트와 사용 설명서를 제공한다.

문제 정의가 정확하게 이뤄져야 문제 해결의 본질과 실마리를 발견할 수 있다. 이 툴킷은 바로 문제 정의에만 초점을 맞추어 제작이 되었기 때문에 프로젝트 초기 단계에서 사용하면 매우 유용하다. 편집과 구성 또한 감각적으로 되어 있어 자칫 딱딱해지기 쉬운 워크시트가 재미있게 보이는 느낌까지 있다. 더불어 카카오임팩트에서는 다양한 프로젝트를 지원하는 지원 프로그램도 가지고 있으니 경제적 지원(팀당 최대 500만 원)이 필요한 활동의 경우 제안서를 가지고 문을 두드려 보아도 좋겠다.

활용 팁 툴킷은 온라인에서 누구나 이용 가능한 PDF파일로 무료로 다운로드 받아 사용할 수 있다. 비정기적으로 툴킷 사용 워크숍이 개설되기도 한다. 소책자로도 만들어 배포는 하는데, 배포 기준을 가지고 있으니 자세한 사항은 카카오임팩트로 문의하면 된다.

관련 사이트 <https://100up.kakaoinc.org/stories/33>



유자학교

#전체 학생 #교사



소개 아름다운재단과 일과건강, 발암물질 없는 사회 만들기 국민행동은 <유자학교: 유해물질로부터 자유로운 건강한 학교>를 진행하고 있다. 어린이, 선생님, 학부모 등 학교 구성원들의 자발적 참여와 실천을 통해 유해물질로부터 안전하고 건강한 교육 환경을 만들 수 있도록 지원한다. 생활 속 사례를 통해 다채로운 가능성을 모색해 볼 수 있도록 구성되어 있다. 현재 30여 학급에서 700여 명의 어린이들이 함께 수업을 열어 가고 있다.

활용 팁 유자학교 홈페이지에 접속하면 다양한 교육 자료와 안내들이 있다. 무료로 다운로드 가능하다.

관련 사이트 <https://www.notion.so/2fct971ff2f6475f988271d69b0d9413>

MEMO

A series of horizontal dashed lines for writing.

CHANGE

더 나은 세상으로의 발걸음

 MAKER