

주제: 행복한 삶과 진로

교육학과 한지영

1. 주제 선정 배경 및 활용 방안

본 동영상 자료는 중학교 1학년 진로와 직업 교육과정 중 I. 자아 이해와 사회적 역량 개발 - 1. 자아 이해 및 긍정적 자아개념 형성 - 01. 행복한 삶과 진로 단원의 학습을 위해 개발되었다. 따라서, 본 수업자료는 <진로와 직업> 첫 번째 수업에서 활용되었을 때 가장 큰 교육적 효과를 낼 수 있을 것으로 기대된다. 본 수업을 통해 학습자는 행복의 가치를 알고, 행복한 삶을 만들기 위한 조건을 이해할 수 있게 될 것이다. 또한, 직업을 가져야 하는 이유를 '나'의 행복과 연관 지어 생각하고, '직업'이라는 개념이 지니는 좁은 의미와 넓은 의미를 모두 살펴보는 활동을 통해, '행복'과 직업을 찾아 나가는 '진로 설계' 간의 상관관계를 이해할 수 있게 될 것이다.

행복의 가치나 진로 설계의 필요성을 '나'와 연관 지어 생각해보도록 하기 위해서는 능동적인 학습 활동이 필수적이라고 판단되어, 본 수업에서는 강의식 전달은 최대한 지양하고자 하였다. 다만, 20분 내의 짧은 시간 동안 이루어지는 마이크로티칭(micro-teaching)의 특성상, 수업의 도입부에서 학습자의 주의를 환기하는 시간이나, 학습 활동 이후 각 학습 공동체(4인 1조)의 활동 결과를 반 전체와 공유하는 시간을 충분히 마련하기는 어렵다고 판단되어, 각 교수-학습 활동을 가능케 하는 최소 시간을 사전에 예상하여 설정하였다. 또한, 후자의 경우에는 몇 분 정도의 시간이 해당 활동에 배정되었는지를 학습자에게 전달함으로써, 압축적으로 수업이 이루어질 수 있도록 하였다.

실제 수업에서 본 동영상 자료를 활용할 때는, 동영상 자료에서 사용한 유인물을 자료실에 미리 탑재하여, 동영상을 시청하는 학습자가 영상의 흐름에 맞춰 유인물의 학습 활동을 스스로 해볼 수 있도록 할 것을 권장한다. 한편, 본 동영상 자료에서는 영상 촬영 당시의 수업 상황에서 학습자들이 유인물의 학습 활동을 하는 모습을 압축 편집하였고, 이를 배경음악과 함께 제시하여 영상을 시청하는 학습자가 해당 부분이 학습 활동을 하는 부분임을 인지할 수 있도록 구성하였다. 따라서, 본 동영상 자료를 시청하는 학습자는 해당 부분에서 영상을 멈추고 유인물의 학습 활동에 본인이 필요한 만큼의 시간을 투자함으로써 유연하게 수업에 참여할 수 있을 것이다.

2. 수업 진행 과정의 논리

수업의 도입부에서는 '행복'이라는 키워드를 파워포인트 자료에 띄워놓고, 일상에서 '행복'이라는 단어를 굉장히 많이 쓴다는 사실을 레드벨벳, 오반과 같은 유명 가수의 노래를 예시로 설명하였다. 이후 이렇게 '행복'이라는 개념이 일상에서 자주 사용됨에도 불구하고 정작 해당 개념이 진정으로 의미하는 바가 무엇인지는 생각해본 적이 없다는 사실을 언급하며 학습자의 호기심을 유발하였다. 이어지는 맥락에서, 본 수업에서 목표하고자 하는 바를 파워포인트 자료를 활용하여 2가지로 제시하여 학습자의 성취 욕구를 자극하고자 하였다.

본격적인 전개 단계에서는 총 3가지 학습 활동을 진행하였다. 우선, 첫 번째 활동에서는 행복이 1) '나'의 삶의 원동력이 되고 2) '나'라는 존재를 규정하는 중요한 척도가 된다는 점에서 가치를 지닌다는 사실을 전달하고자 했다. 이를 위해, 학습자가 본인이 삶의 원동력을 어디서 느끼는지 자유롭게 적어보도록 하였고, 이렇게 적은 활동이나 대상이 본인에게 어떠한 느낌을 주는지 생각해보도록 하였다. 이때, '원동력'이라는 개념이 중학생 학습자에게 상당히 어렵게 다가올 것으로 생각되었기에, 해당 개념을 쉽게 풀

이한 후 활동을 진행하도록 하였다. 이후, 4인 1조로 구성된 학습 공동체에서 각자가 적은 내용을 공유하도록 함으로써, 각자가 행복을 느끼는 것, 즉 삶의 원동력이 된다고 느끼는 것에는 차이가 있음을 인지할 수 있도록 하였다. 마지막으로 활동 내용을 정리하며 1) 삶의 원동력을 주는 것들이 학습자에게 ‘행복’을 느낄 수 있도록 해준다는 사실과 2) 결국 ‘행복’이라는 것은 ‘나’라는 존재를 차별적으로 규정할 수 있는 하나의 척도가 되어준다는 사실을 인지할 수 있도록 하였다.

두 번째 활동에서는 이렇게 ‘행복’을 느낄 수 있도록 해주는 원동력을 계속해서 ‘나’의 삶에서 유지하기 위해 ‘나’가 해야 하는 일, 즉 행복을 실현하기 위한 개인의 현실적 방법론을 생각해볼 수 있도록 하였다. 본 활동에서는 ‘삶의 원동력을 느낄 수 있도록 해 주는 요소 - 이러한 요소를 가능케 했던 숨어 있는 요소들 (ex. 돈, 시간 등) - 그러한 숨어 있는 요소가 유지되기 위해 ‘나’가 해야 하는 행동’을 자유롭게 적고, 학습 공동체와 이를 공유하도록 하였다. 마지막 정리 부분에서는 각 학습 공동체에서 공통적으로 나온 내용 - ‘돈이 있어야 한다’라는 내용 -을 집중적으로 다룸으로써, ‘직업’은 행복을 실현하기 위한 필수 전제 조건인 경제적 여건을 충족시킬 수 있도록 하기에 우리의 ‘행복’과 밀접하게 관련된다는 점을 역설하였다.

마지막 활동에서는 앞선 활동의 연장선에서, ‘직업’이 지니는 넓은 의미를 파악하고, 이를 바탕으로 진로 설계의 필요성을 인지할 수 있도록 하였다. 우선, 대표적인 ‘직업’을 4가지 제시하고, 해당 ‘단어’의 공통점을 자유롭게 생각해볼 수 있도록 하였다. 이때, 학습자가 제시한 의견은 모두 판서하여, 학습자의 참여 의욕을 고취할 수 있도록 하였다. 판서한 내용을 바탕으로, 직업은 ‘돈을 번다’라는 목적을 달성하기 위한 것이라는 좁은 의미도 지니고 있지만, 사회에 공헌하고 자아를 실현하기 위한 것이라는 넓은 의미 또한 지니고 있다는 사실을 요약정리하였다.

수업 마무리 단계에서는 ‘삶’이라는 길과 이 길을 갈 수 있는 수단 중 하나인 ‘직업’이 궁극적으로 향하는 것은 ‘행복’이라는, 본 수업의 핵심 내용을 간단한 파워포인트 애니메이션을 통해 정리하였다. 또한, ‘직업’을 찾아 나가는 것이 곧 ‘진로 설계’임을 설명하고, 다음 수업부터는 ‘진로 설계’를 어떻게 할 수 있을지에 대한 방법론을 다룰 것이라는 사실을 예고하였다. 마지막으로, 본 수업에서 배우고 느낀 내용을 각자의 방식으로 표현해볼 수 있도록, ‘인생 설계 다이어리’를 작성하는 시간을 주며 수업을 마무리하였다.

3. 동영상 자료 제작의 논리

캠코더 두 대를 사용하여 영상을 촬영하였다. 한 대는 교사, 학생, 칠판, PPT가 한 화면에 모두 들어올 수 있도록 교실 뒤에서 전체 샷(full-shot)을 찍었고, 다른 한 대는 1) 교사의 모습을 좀 더 가까이에서 잡고 2) 학습 활동을 할 때 학습자들이 어떻게 참여하고 있는지 생생하게 담을 수 있도록 칠판 가까이에서 촬영하였다.

본 수업에서는 학습자의 활동이 가장 중요하게 작용했기에, 학습자가 자유롭게 활동하는 모습을 동영상 자료에도 압축적으로나마 담아내고자 하였다. 또한, 해당 부분이 자유롭게 활동할 수 있는 시간을 담아내고 있다는 사실을 본 영상자료를 시청하는 학습자가 직관적으로 인지할 수 있도록, 삽입된 배경 오디오에 fade-in과 fade-out의 효과를 적용하였다.

동영상을 편집에 있어, 교사-학생 간의 상호작용이나 교사의 내용 전달 부분을 담아낼 때는 조원들의 조언을 참고하여 상당수에서 전체 샷(full-shot)을 사용하였고, 학생들이 학습 활동을 하는 모습은 칠판 가까이에서 촬영한 영상을 편집하여 담아내었다. 한편, 학습 목표와 학습 활동의 내용을 안내하는 부분에서는 영상을 시청하는 학습자에게 효과적으로 정보를 전달하기 위해, 파워포인트 화면을 캡처하거나 녹화한 후, 수업 영상의 오디오를 추출하여 해당 화면의 배경 오디오로 삽입하는 편집 방식을 활용하였다.

<참고문헌>

박성익, 임철일, 이재경, 최정임 (2015). 교육방법의 교육공학적 이해(5판). 파주 : 교육과학사.

송현섭 외 (2015). 중학교 진로와 직업. 꿈결.

Google이미지 www.google.co.kr 이미지 자료

<동영상 자료 링크>

<https://www.youtube.com/watch?v=0QD5r5OvXBE>