



‘정치·경제·사회문화 in 심시티’ 수업에 참여 중인 경기 별내중 학생들. 별내중 제공

## 경기 별내중의 주제선택활동 ‘정치·경제·사회문화 in 심시티’

# “게임으로 도시 건설하며 도시화 배워요”

### 자유학기제 현장돌보기

올해부터 전국 중학교에 자유학기제가 시행됐습니다. 자유학기제의 가장 큰 특징은 학교마다 자율적으로 편성해 운영할 수 있는 오후 자유학기 활동(△진로탐색 △주제선택 △에·체능 △동아리). 학생의 수요를 반영해 개설되는 만큼 형태도 다양합니다. ‘어떤 프로그램을 운영해야 할까’ 고민하는 교사들에게 창의적인 프로그램으로 학생의 숨겨진 꿈과 끼를 찾아주는 자유학기 운영 사례를 소개합니다.



수업에 참여 중인 학생

“선생님, 제 고속도로에는 왜 차가 없어요?”, “도시의 인구는 어떻게 해야 늘어나나요?”

경기 남양주시 별내중 3층 시청각실. 저마다 노트북 앞에서 게임에 열중한 학생들이 적극적으로 손을 들고 교사에게 질문한다. 1학년의 자유학기 활동 중 주제선택 프로그램인 ‘정치·경제·사회문화 in 심시티’ 수업 모습이다.

이 수업을 포함한 별내중의 주제선택 활동에 대한 운영성과를 담은 보고서는 교육부 주최 ‘2015 자유학기제 성과발표회’에서 우수사례로 선정돼 교육부장관 표창을 받았다.

경기 별내중은 자유학기제 희망학교로 1학년 2학기(2015년 기준)에 자유학기제를 실시했다. 자유학기 활동 중 주제선택 프로그램은 매주 화·목·금요일 오후 시간에 2교시로 묶여 편성됐다.

학생들은 요일마다 한 프로그램씩 선택해 총 3가지 종류의 수업을 들을 수 있다. 한 학기 총 16주의 과정을 반으로 나눠 한 수업 당 8주씩 ‘1-term’, ‘2-term’으로 운영된다. 결국 학생들은 한 학기 동안 총 6개의 주제선택 프로그램을 체험하게 된다.

황차동 사회 교사가 지난 학기에 이 학교에서 진행한 ‘정치·경제·사회문화 in 심시티’ 수업도 그 중 하나. 이 수업은 게임을 활용한다는 점에서 학생들에게 인기가 높다.

### 단순한 게임? NO... 사회교과 생생하게

이 수업을 ‘게임만 하는 수업’이라고 생각하면 오산이다. 학생들은 게임을 통해 도시화 과정을 배우게 된다. 도시에서 일어나는 정치·경제·사회문화적 현상과 문제점에 대해 이해하고 스스로 해결책을 고민해야 한다. 입법가가 되어 법안을 제정하고, 행정가로서 도시를 설계하며, 자신의 진로에 대해 구체적으로 고민하는 시간도 갖는다. 이 수업의 학습목표다.

수업에 사용된 게임은 ‘심시티’. 도시를 경영하는 시뮬레이션 게임이다. 학생들은 게임 속에서 도시를 운영하는 시장이 되어 땅에 △주거 지역 △공업 지역 △상업 지역을 설정할 수 있고 주변에 전기, 수도, 도로 등 사회간접자본을 건설할 수 있다. 시설을 확충할 때마다 세출(歲出)로서 도시 예산이 빠져 나가고, 도시에 거주하는 시민들이 낸 세금이 세입(歲入)으로 잡힌다.

교과서로 배우는 도시화 과정에서 발생하는 현상들은 실제 게임에서

도 그대로 일어난다. 살기 좋은 도시가 되면 인근 도시로부터 인구가 많이 유입돼 세입이 늘어나지만, 도시 환경이 나빠지면 인구가 유출되고 재정이 악화되며 궁극적으로 도시가 파산하게 된다. 공업 지역을 늘려 공업화가 가속화되면 환경이 오염되고 △질병 △쓰레기 △교통 등 도시문제가 발생한다.

황 교사는 “수업 첫 주에 2교시를 꼬박 채워 도시화 과정, 도심·부도심의 기능과 특징, 공공재에 대해 설명하면 학생들은 상당히 머리 아파한다”면서 “3주차까지는 교사의 설명을 들으며 도시의 기본적인 기능에 대해 배우고 이를 게임 상에서 구현해보는 과정을 거친다”고 말했다.

### 교과개념, 게임으로 이해하니 빨라

교과 개념을 어려워 하던 학생들은 게임을 접하면 눈빛이 초롱초롱해진다. 자신이 만든 도시에 애착을 가진 학생들이 더 좋은 도시를 만들기 위해 적극적으로 방법을 강구하는 것.

황 교사는 “게임으로 하니 습득이 빠르다. 한두 번 하다 보면 도시의 인구가 늘어나기 위해 무엇을 해야 하는지 학생들이 직관적으로 파악한다”며 “수업시간에 아무리 설명해도 모르던 도시화 과정을 게임 상에서 직접 도로를 만들고 밀집된 상업 지구를 만들면서 스스로 알아나간다”고 말했다.

특히 중학교 1학년 사회 교과 중 도시화와 도시의 인구 성장 등의 내용을 담은 7단원 ‘도시 발달과 도시 문제의 내용’과 연관성이 높다. 인구 이동의 의미와 원인에 대해 배우는 6단원 ‘인구변화와 인구문제’나 정부, 기업 등 경제 주체의 상호 작용과 기회비용·매몰비용 등에 대해 배우는 13단원 ‘경제 생활의 이해’의 내용도 일부 포함된다. 황 교사는 “1학기에 관련 단원 학습을 하고 2학기에 이 수업을 하게 되면 학습 내용을 상기이해시키는 데 효과적”이라고 설명했다.

지난 학기에 이 수업을 들은 2학년 이예진 양은 “내가 직접 선택한대로 바로 결과가 나오고 그것을 눈으로 확인하니 교과서로 공부할 때보다 훨씬 이해가 잘 됐다”며 “특히 도시를 만들 때 상업 지구가 물리면서 발달한 도심과 교통이 중요한 부도심, 주거 지역이 밀집된 외곽도시의 특징을 눈으로 확인할 수 있었다”고 말했다. ▶김수진 기자 genie87@donga.com

▶2면에 수업을 직접 운영해본 교사가 구체적으로 알려주는 수업 운영 노하우가 이어집니다.

지도 교사가 말하는 주제선택 활동

# “게임, 때로는 좋은 선생님”

심시티 주제선택 프로그램을 기획하고 지도한 황차동 사회 교사는 학생 시절부터 경영 시뮬레이션 게임에 관심이 많았다. 그는 “게임 콘텐츠도 교사가 조금만 관심을 갖고 교과 수업과 연계할 수 있는 부분을 찾아내면 얼마든지 수업에 활용할 수 있다”고 말했다. 여러 현실적인 제약 속에서 간접 체험을 하는 데는 게임만한 재료가 없다는 것. 게임을 주제선택 프로그램의 중심 콘텐츠로 활용한 황 교사의 이야기를 자세히 들어본다. ▶김수진 기자 genie87@donga.com

## Q 수업을 어떻게 기획했나?

게임을 수업에 접목시킬 생각은 원래부터 갖고 있었다. 특히 심시티라는 게임은 미국에서 희소성, 기회비용, 사회간접자본 등의 개념을 가르치는 경제 교육 교재로 활용된다는 기사를 접한 적이 있다. 때마침 학교가 자유학기제 희망학교로 선정되면서 ‘학생들에게 도시화 과정에서 일어나는 정치·경제·사회문화적 문제들과 해결 방안에 대해 간접 체험이나마 스스로 경험할 수 있는 방법으로 알려주고 싶다’는 생각에서 시작했다.

직접 경험을 해보는 것이 가장 좋다. 그러나 정부 차원에서 자유학기제 지원을 적극 장려하고 있음에도 불구하고 실제 진로 체험을 위해 기관에 공문을 보내보면 대다수 기관이 외면하는 것이 현실이다. 더욱이 ‘일일 시장 체험’, ‘법안 제정 체험’ 등은 쉽게 할 수 있는 체험도 아니다. 하지만 게임에서는 학생들이 별다른 책임을 지지 않고도 이런 활동을 다양하게 경험해볼 수 있어 교육적으로 유의미하다고 생각했다.

## Q 게임을 통해 무엇을 배우나?

정치, 경제, 사회문화 전 영역에 걸쳐 배울 수 있는 부분이 다양하다. 예를 들어 게임 중 학생들은 여러 이익 집단에서 오는 압력을 종합해 어떤 법안을 수락하고 거부할 것인지 의사 결정을 내려야 한다. 한 도시를 운영하는 정치 주체로서 어떤 판단을 내려야 하는지 정치가 이루어지는 과정을 간접 경험하게 되는 것이다.

또한 게임 과정에서 도시(국가)의 세입과 세출은 어디서 발생하는지 알게 되고, 한정된 도시의 자원을 어디에 어떻게 배분할지 의

사결정을 내리면서 자연스럽게 기회비용과 매몰비용, 합리적 선택을 따져보게 된다. 도시의 재정이 바닥난 경우 채권을 발행하거나, 파산할 수도 있다. 이렇게 8주 과정을 마치면 적어도 국가 경제에 대한 큰 그림은 그릴 수 있게 된다.

도시 계획 과정에서 쓰레기 매립지나 발전소 등 기피 시설을 지으면 주변 땅값이 떨어져 인구가 빠져나가므로 이를 막으려면 영화관, 연구소 등 보상시설을 함께 지어주어야 한다는 사실을 자연스럽게 터득하게 된다. 이로써 학생들은 책으로만 배웠던 님비(NIMBY)·핼피(PIMFY)현상에 대해 보다 실감나게 이해하게 된다.

이 외에도 도시의 발전 정도와 주변 지역의 조건에 따라 이촌향도, 역도시화, 인구 공동화 현상 등이 그대로 게임에서 구현된다. 학생들은 ‘한강 근처 집값이 왜 높은지’까지도 직접 눈으로 보고 체험하며 이해하게 되는 것이다.

## Q 학생들의 반응은?

우선 게임이기 때문에 몰입도가 굉장히 높다. 주제선택 프로그램은 45분짜리 1교시 수업을 연이어 편성해 2교시 블록 타임으로 운영했다. 쉬는 시간을 포함해 100분 가량을 확장해도 가지 않고 게임에 열중하는 학생이 대다수였다. 또 물이 부족하다는 민원에 대해 학생들 서로 “수도시설을 보완해야 해”, “인구가 일정 수준 이상 많아지면 수도시설 보완만으로는 안 돼”라고 토론할 만큼 적극적인 모습을 보인다.

무엇보다 가장 큰 효과는 이해가 어려운 사회 교과 개념들을 게임 과정에서 자연스럽게 이해하게 된다는 것이다. 학생들이 실제로 받아들이고 소화해내는 학습량만 따지면 오히려 교과 수업시간보다



심시티 게임화면

더 많을 것이다.

또 교사가 게임 과정에서 나타난 개인차에 따라 눈높이에 맞는 교육을 해줄 수 있다. 산업화 과정을 이해하지 못해 도시를 발전시키지 못하는 학생들이 있는 반면, 산업화 과정을 잘 이해하고 도시 설계에 적용해 도시를 고도화시키는 데까지는 성공했으나 그 뒤 발생하는 고령화 문제에 대응하지 못한 학생들도 있다.

이에 대해 교사는 각자 다른 상황에 대한 처방을 제시해준다. 이는 곧 그 학생들이 각자 도시화 과정에 대해 이해하고 있는 정도에 따라 다른 설명을 해주는 것과 같은 것이다. 교과 수업은 학생들의 이해도를 평가해서 점수화하고 끝내지만 이 수업에서는 교사가 일일이 설명하며 이해를 못하는 학생도 따라오게 할 수 있고 또 그 결



과물이 화면상에서 바로 도출되므로 완벽하게 이해시키는 과정까지 가능하다.

▶황차동 경기 마석중 사회 교사 (올해 2월까지 경기 별내중에서 근무)

### 교사의 수업지도 도움말

## 게임 조작법, 온라인에 공개된 공략집으로 해결

### 게임 조작법?

게임 조작법은 어렵지 않다. 학생들도 8주 정도 수업 후에 구색을 갖춘 도시를 만들어 낼 수 있을 정도다. 특히 도시화 과정을 이해하는 사회 교사들에게는 어렵지 않을 것이다. 온라인에 개인 이용자들이 올려놓은 공략집이 많이 올라와 있다. 이를 참고하면 쉽게 조작법을 파악할 수 있을 것이다.

### 주의할 점?

아무래도 게임이다 보니 오락적 요소를 완전히 배제하는 것이 어렵다. 실제로 도시를 다 만들어놓고 UFO를 출현시킨 다든지, 재해를 일으켜 도시들을 다 부숴버린 다든지 장난을 치는 학생들도 일부 있었다. 틈틈이 학생들에게 ‘이것도 엄연히 하나의 수업’이라는 점을 분명히 주시시켜야 한다.

### 추천 게임은?



게임 ‘심시티5’(위)와 ‘트로피코5’ 이미지. 게임 공식 홈페이지 캡처

개인적으로 중학교 사회 교과 내용을 익히는 데는 심시티만으로도 충분하다고 생각한다. 가장 최근 나온 ‘심시티5’ 버전의 경우 유저들끼리 자신들이 만든 도시를 연계할 수 있으므로 학생들이 자신이 만든 도시와 친구들이 만든 도시를 연결하고 비교해보며 창의성을 키울 수도 있

을 것이다. 비슷한 도시 경영 시뮬레이션 게임으로 ‘트로피코’라는 게임이 있다. 심시티와 달리 세계 경제 동향의 영향을 받고 독재 체제나 자유민주주의 체제 등 정치체제 등도 설정 가능하다. 이를 잘 활용하면 보다 정교하고 복잡한 사회 현상에 대한 이해도 가능할 것이다.

### 제언

경기 별내중에선 이 주제선택 프로그램을 일주일 1회, 2교시로 묶어 8주 과정으로 진행했는데 도시화의 전 과정을 체계적으로 가르치기에는 다소 시간이 부족했다. 개인적으로 도시화 과정의 절반 정도 밖에 가르치지 못했다. 시간적 여유가 있다면 수업 시수를 좀 더 확보해 진행하는 것도 좋을 것이다.



교과 융합 수업지도안 들여다보기

'융합형 인재'가 각광받는 요즘, 이런 인재를 길러내는 교과융합 수업의 중요성이 날로 높아지고 있습니다. 이 코너에서는 학생들에게 좋은 반응을 얻은 교과융합 수업의 실제 사례를 소개합니다. 수업지도안과 함께 수업 활용을 위한 교사의 조언도 실었습니다.

서울 잠실중 최상희 교사의 사회과 프로젝트식 수업

# '모의선거'로 민주시민 자질 배워요

서울 잠실중 최상희 교사의 사회과 수업 '모의 선거'는 학생들이 3시간에 걸쳐 정책 공약과 후보 포스터 및 손수제작물(UCC)을 준비해 모의 선거를 치르는 프로젝트식 수업이다. 중 1 사회 11. 정치 생활과 민주주의 단원과 12. 정치 과정과 시민참여 단원을 바탕으로 잠실중 사회과 교사들이 재구성한 교육과정 중 하나.

모듬별로 정책 공약을 구상해보는 1차시, 선거에 활용할 후보용 포스터와 UCC를 구상해 제작하는 2차시, 정책선거와 인물선거가 치러지는 3차시로 구성된다. 이 수업은 교육부 주최의 '2015 자유학기제 성과발표회'에서 수업 개선 우수 사례로 뽑혀 소개됐다.

▶ 김수진 기자 genie87@donga.com

도움말

첫 시간에는 모듬원이 서로 단합할 수 있도록 비교적 쉬운 브레인스토밍으로 시작한다. 상품을 건 게임 형태로 진행해 학생들이 적극적으로 참여할 수 있도록 한다. 학생들은 이 과정에서 자연스럽게 정책에 대해 토론하게 된다.

<b>2차시 수업 주제</b>	인물 포스터, 후보자 UCC 구상 및 제작	
<b>단계</b>	학습과정 교수-학습 활동	
<b>도입</b>	수업안내 학습목표 제시	
<b>전개</b>	<b>예시보기</b>	후보자 포스터 예시(6가지)와 후보자 광고 UCC 예시(4가지)를 보여줌
	<b>정당활동 분배</b>	각 모듬별로 후보자를 선출하고, 후보자 포스터 팀과 광고 UCC 팀을 나누도록 함
	<b>만들기</b>	▶ 포스터 팀에게는 A4 색지와 색연필을 제공해 포스터를 제작하도록 함 ▶ UCC는 2분 내외의 분량으로 제작하되, 콘티를 자세히 짜 편집에 시간이 많이 걸리지 않도록 조언
<b>정리</b>	마무리 ▶ 포스터와 UCC 제출 안내 ▶ 다음 차시 활동에 대해 예고	

도움말

UCC는 스마트폰 어플리케이션을 이용해 가능한 수업 시간 내에 제작하고, 수업 시간에 완성하지 못한 경우 정해진 기한까지 개별 제출하도록 안내한다. 수업시간 45분 동안 포스터와 UCC를 모두 제작하려면 모듬 안에서 역할분담이 확실치 이루어져야 한다. 여유가 있다면, 수업 시수를 1차시 정도 늘려도 좋다. UCC 제작에 스마트폰이 필수적이므로 일과시간 중 휴대전화를 수거하는 학교에서는 사전에 학급 담임 교사에게 스마트폰 휴대가 가능하도록 협조를 구해 수업에 차질이 없도록 한다.

교사의 코멘트

학생들이 후보자 동영상 만드는 것을 부담스러워한다면, 후보자가 연설하는 모습을 편집 없이 그대로 찍어서 보여주어도 된다. 다만, 선거가 다른 반에서 실시되기 때문에 직접 와서 연설하는 것은 지양한다.

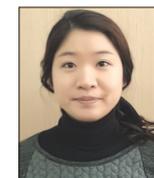
이 수업의 가장 큰 효과는 학생들이 선거와 정책, 공약, 정당에 대해 몸소 체험하고 이해할 수 있다는 점이다. 모의선거 결과, 대부분

의반에서 정책선거와 인물선거에서 정권을 획득한 팀이 달랐는데 학생들은 이런 결과를 통해 실제 선거에서 인물 광고만을 보고 선거를 해서는 안되며 나름의 기준을 가지고 정책들을 판단할 수 있어야 함을 이해하게 된다.

또한 모의선거 수업을 통해 정치과정을 간접 체험한 학생들의 변화가 두드러졌다. 우리 학교의 경우, 12월 치러진 학생회장 선거에

서 모의선거 수업을 경험한 1·2학년 모두 예년에 비해 후보자가 2배로 늘었다. 각 후보자들도 공약을 내실화하고 공약을 실천하기 위한 방법을 구체적으로 제시했다. 유권자인 학생들도 후보자들의 이미지보다 공약에 대해 논의하고 평가하는 태도를 보였다.

▶ 최상희 서울 잠실중 사회 교사



사회과 프로젝트형 수업 '모의 선거' 수업지도안

<b>대상-중1</b>	<b>과목-사회</b>	<b>단원-12. 정치과정과 시민참여</b>	<b>차시-3차시</b>
<b>학습 목표</b>	▶ 선거, 정당, 정책, 공약의 의미를 이해한다. ▶ 정책을 만들 수 있고, 정책 및 후보자 관련 포스터와 UCC를 만들 수 있다. ▶ 선거에서 정책에 관심을 가지고 적극적으로 참여하는 태도를 기른다. ▶ 선거의 4원칙에 따라 선거를 할 수 있다.		

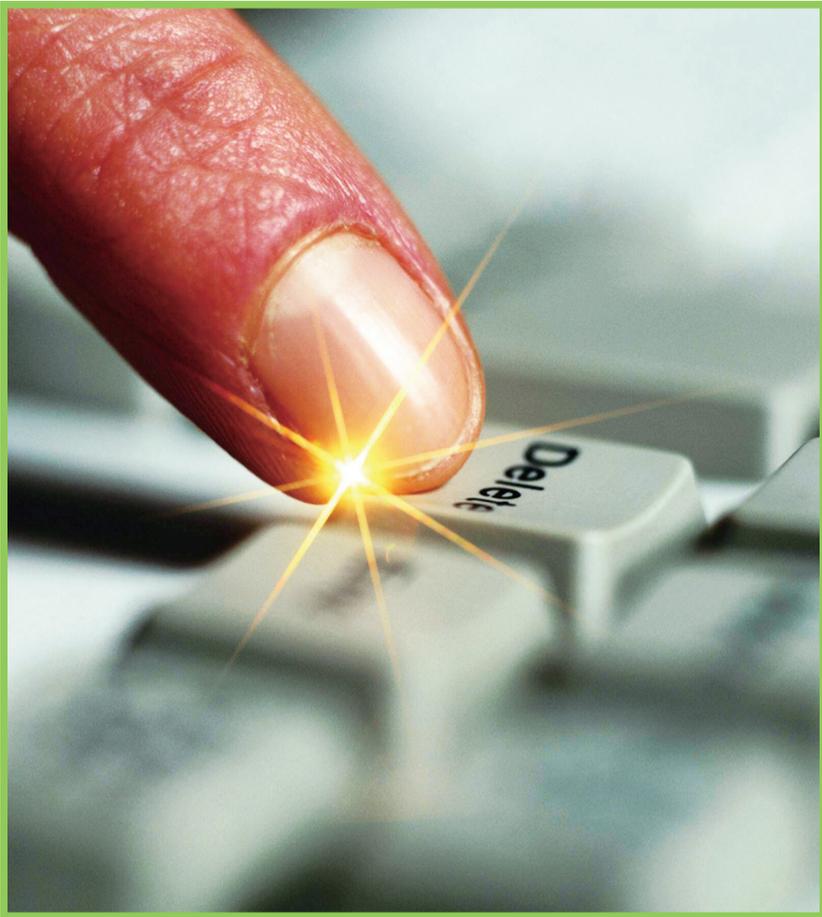
한국교육개발원 '2015 자유학기제 성과발표회 자료집'에서 발췌

<b>1차시 수업 주제</b>	정책 공약 구상	
<b>단계</b>	학습과정 교수-학습 활동	
<b>도입</b>	<b>동기유발</b>	정책 선거에 대한 선거관리위원회의 공약광고(1분 8초) 상영
	<b>수업안내</b>	학습목표를 제시하고 모의선거 수업 진행(1-3차시 계획)에 대해 설명
<b>전개</b>	<b>브레인 스토밍</b>	▶ 6명씩 모듬을 지어 세 가지 주제에 대해 브레인스토밍을 진행 ▶ 브레인스토밍은 팀별 대항 게임으로 진행. 게임은 총 3라운드로 설계 1라운드(연습게임) 주제: 우리 모듬원이 갖고 싶은 것 2라운드 주제: 잠실중학교에서 해결해야 할 문제점 3라운드 주제: 잠실중학교 학생들에게 필요한 것 ▶ 각 라운드에서 이긴 팀을 선정하고 최종 승리 팀에 상품 증정
	<b>모듬활동</b>	▶ 정책과 공약의 개념을 설명 ▶ 정책 공약 만들기에 대해 안내한 후 활동지 배부 ▶ 설득력 있는 공약을 만들려면 고민해 보아야 할 점과 판단기준에 대해 안내
<b>정리</b>	마무리 ▶ 정책공약을 제일 잘 정리한 활동지 한 장을 제출하도록 안내 ▶ 다음 차시 활동에 대해 예고	

<b>3차시 수업 주제</b>	정책선거, 인물선거	
<b>단계</b>	학습과정 교수-학습 활동	
<b>도입</b>	수업안내 학습목표를 제시하고 모의선거 방식에 대해 설명	
<b>전개</b>	<b>정책분석</b>	▶ 교사가 미리 작성해 둔 정책 광고 나눠주기 ▶ 정책 분석지 나눠주고 사용법을 설명한 후 학생들이 평가하게 함
	<b>정책선거</b>	▶ 선거의 4원칙 지지시킴 ▶ 학습투표프로그램에 대해 설명 후 선거 진행, 결과 확인
	<b>인물분석</b>	▶ 포스터와 광고 UCC를 보여줌 ▶ 포스터&UCC 분석지 나눠주기
	<b>인물선거</b>	▶ 선거의 4원칙 재확인 ▶ 학습투표프로그램에 대해 설명 후 선거 진행, 결과 확인
	<b>선거결과 분석</b>	▶ 선거 결과에 대한 소감 발표시키기
<b>정리</b>	마무리 미래 유권자로서의 결심 발표	

도움말

두 선거(정책선거, 인물선거)는 공정성을 위해 해당 반이 아니라 다른 반의 정당, 후보자 것들을 가지고 진행한다. 정책 선거 전, 모든 정당이 1차시 때 제출한 정책 공약들을 교사가 A4 한 페이지로 정리하여 나눠준다. 정당 이름은 공개하지 않았고 정책 평가지를 주어 학생들이 정책만 보고 판단하도록 지도한다. 정책 평가지에 제시된 3가지 기준(△필요성 △실현가능성 △학생 참여도 및 호응도)과 스스로 정한 한 가지 기준을 각각 5점 만점으로 평가한다. 인물 선거는 정당과 후보자를 공개한다. 포스터를 공개하고 2분 내외의 UCC 6개를 시청한 뒤 정책선거와 마찬가지로 평가지를 주어 4가지 기준(△신뢰성 △리더십 △공약 전달력 △개인별 기준)에 따라 평가하도록 했다.



# 방통위, '잊혀질 권리' 가이드라인을 상반기 발표

## 사생활 보호 vs 알 권리 무엇이 우선일까?

### 이달의 시사·논술

'이달의 시사·논술'은 중학생들이 꼭 알아야 할 이달의 시사이슈를 소개하고, 이슈에 대한 논술문제와 관련교과, 참고서적, 지도법을 소개하는 코너입니다.

방송통신위원회는 개인이 포털 사이트 등 정보통신 제공자에게 자신과 관련된 정보의 삭제를 요구하면 이를 시행할 수 있도록 하는 이른바 '잊혀질 권리' 가이드라인을 올해 상반기 안에 만들 예정이라고 최근 밝혔다. 이에 따라 인터넷에 노출된 개인정보 가운데 지우고 싶은 과거 게시물, 사진 등의 '원하지 않는' 개인정보에 대해서 삭제를 요구할 수 있게 된다.

이번에 만들어질 '잊혀질 권리' 가이드라인에 들어갈 삭제 대상에는 언론사 기사는 제외될 가능성이 높다. 또 정치인, 고위 공직자와 같은 공인은 정보 삭제를 요청할 수 없을 것으로 보인다.

가이드라인이 제작되면 '잊혀질 권리'의 법제화에 대해서도 활발한 논의가 진행될 전망이다. '잊혀질 권리'를 요구하는 목소리는 왜 커지게 됐을까. 이를 둘러싼 논란을 살펴본다. ▶김재성 기자 kimjs6@donga.com

#### 신상털기 등 사생활 침해 심각... "잊혀질 권리 필요하다"

'잊혀질 권리'는 "인터넷상에서 검색되는 자신의 정보를 지워달라"는 목소리가 생기면서 등장한 개념이다. '개인정보 삭제청구권' '온라인 자기정보통제권' 등으로 불린다.

이 개념은 2010년, 스페인의 한 변호사로부터 비롯됐다. 변호사가 인터넷에서 자신의 이름을 검색하다가 '빚 때문에 집을 내놨다'는 내용이 검색되는 것을 확인하고 스페인 개인정보보호원에 해당 정보의 삭제 요청을 하면서 '잊혀질 권리'가 세상에 알려진 것. 이 변호사는 "이제 빚을 다 갚았으니 해당 내용은 나에 대해 적절하지 않은 정보"라면서 정보 삭제를 요청했지만 포털 사이트 구글이 이를 거부하면서 소송이 시작됐다.

2014년 5월, 유럽사법재판소(ECJ)는 "모든 인터넷 이용자들은 잊혀질 권리를 갖고 있다. 구글은 관련 내용을 삭제하라"며 잊혀질 권리를 공식적으로 인정하는 첫 판결을 내렸다. 이후 '잊혀질 권리'를 보장받길 요구하는 사람들의 목소리가 커지고 있다.

디지털 환경으로 인해 누구나 언제든지 원하는 정보를 손쉽게 찾을 수 있게된 반면, 개인이 원하지 않는 정보도 인터넷에 계속 남아있게 되면서 '신상 털기'와 같은 사생활 침해가 빈번하게 일어나고 있다. 감추고 싶은 사생활이나 어린시절 생각 없이 썼던 글 한 줄이 온라인상에서 일파만파 퍼지면서 인격모독으로 이어지는 사례가 종종 생겨남에 따라 '잊혀질 권리'를 보장하자는 주장이

힘을 얻고 있는 것이다.

#### 범죄자 악용하면 알권리 침해... "잊혀질 권리 필요없다"

"잊혀질 권리를 보장해서는 안 된다"는 반대의 목소리도 만만찮다. 이들은 "잊혀질 권리가 법제화 되면 관련법이 악용될 수 있고 표현의 자유와 알권리를 침해한다"고 주장한다. 부끄러운 과거를 가진 정치인이 온라인상에서 자신의 개인정보를 삭제하는 일이 발생하는 등 악용될 소지가 크다는 것.

대상이 되는 글의 범위도 문제다. 자신이 쓴 글만 지울 수 있는지, 아니면 타인이 자신에 대해 쓴 글까지 지울 수 있는지에 따라 표현의 자유와 알권리를 심각하게 침해하는 결과를 초래할 수도 있는 것. 특히 범죄를 저지른 사람이 자신의 행위에 관한 기록을 삭제할 경우 국민의 알권리가 심각하게 훼손될 수 있다는 지적도 있다.

실제로 지난해 일본의 한 지방법원은 범죄자의 '잊혀질 권리' 요구를 받아들여 논란이 됐다. 원조고제를 한 혐의로 체포된 범죄자가 "잘못을 반성하고 새로운 삶을 살려고 하는데 내 실명과 주소가 포함된 기사가 검색돼 지장을 받고 있다"며 인권침해를 이유로 정보 삭제를 요청하자 일본 법원이 이를 받아들인 것.

'잊혀질 권리'를 반대하는 한 법률전문가는 "잊혀질 권리가 보장될 경우 '다른 사람'이 그 사람을 기억할 권리를 침해한다"면서 "특

히 범죄자가 이 권리를 무제한 보장받을 경우 사회적 안전장치가 사라질 가능성도 높다"고 말했다.

#### '잊혀질 권리' 법제화 움직임, 나라마다 달라

잊혀질 권리에 대한 법제화 움직임은 나라마다 다르다. 표현의 자유를 매우 소중하게 여기는 미국에서는 이 권리에 대한 논의가 활발하지 않다. 미국은 '잊혀질 권리'를 법으로 보장하는 대신 일정 시간이 지나면 개인이 생성한 정보가 사라지게 하는 기술을 페이스북 등에 적용하는 등 정보기술을 토대로 해당 문제점을 해결하고 있다.

반면, 개인의 프라이버시를 중요한 가치로 여기는 유럽에서는 잊혀질 권리 법제화에 대해 활발히 논의 중이다. 프랑스 정보보호기관인 정보·자유국가위원회(CNIL)는 지난해 잊혀질 권리를 포털 사이트 구글까지 확대할 것을 요구하고 이 요청을 거부하는 기업에 벌금을 부과할 수 있게 하는 방안을 추진하기도 했다.

우리나라에서는 지난해 10월 강원도가 '잊혀질 권리 지원' 조례안을 가결해 법제화했다. 강원도는 잊혀질 권리 관련 시스템 도입을 도내 사업자에 적극 권장하고 이를 도입하는 사업자에게는 5년간 총 20억 원 규모의 보조금을 지원한다. 하지만 법제화를 반대하는 사람들은 "현행 개인정보보호법, 정보통신망법 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률에 '정보 삭제 요구권'이 있어 따로 법제화 할 필요가 없다"고 주장하며 맞서는 상황이다.

### 생각해볼 문제

1. 잊혀질 권리를 인정하는 입장과 부정하는 입장의 주장과 근거를 정리하시오.
2. 위 기사를 바탕으로 잊혀질 권리에 대한 자신의 의견을 제시하시오.
3. 방송통신위원회에서 만들 '잊혀질 권리 가이드라인'에서 잊혀질 권리의 인정 범위에 대한 기준을 정립해보고 그렇게 생각한 이유를 서술하시오.

#### 교과서 찾아보기

사회② VIII. 일상생활과 법  
사회② IX. 인권 보장과 헌법

#### 참고자료

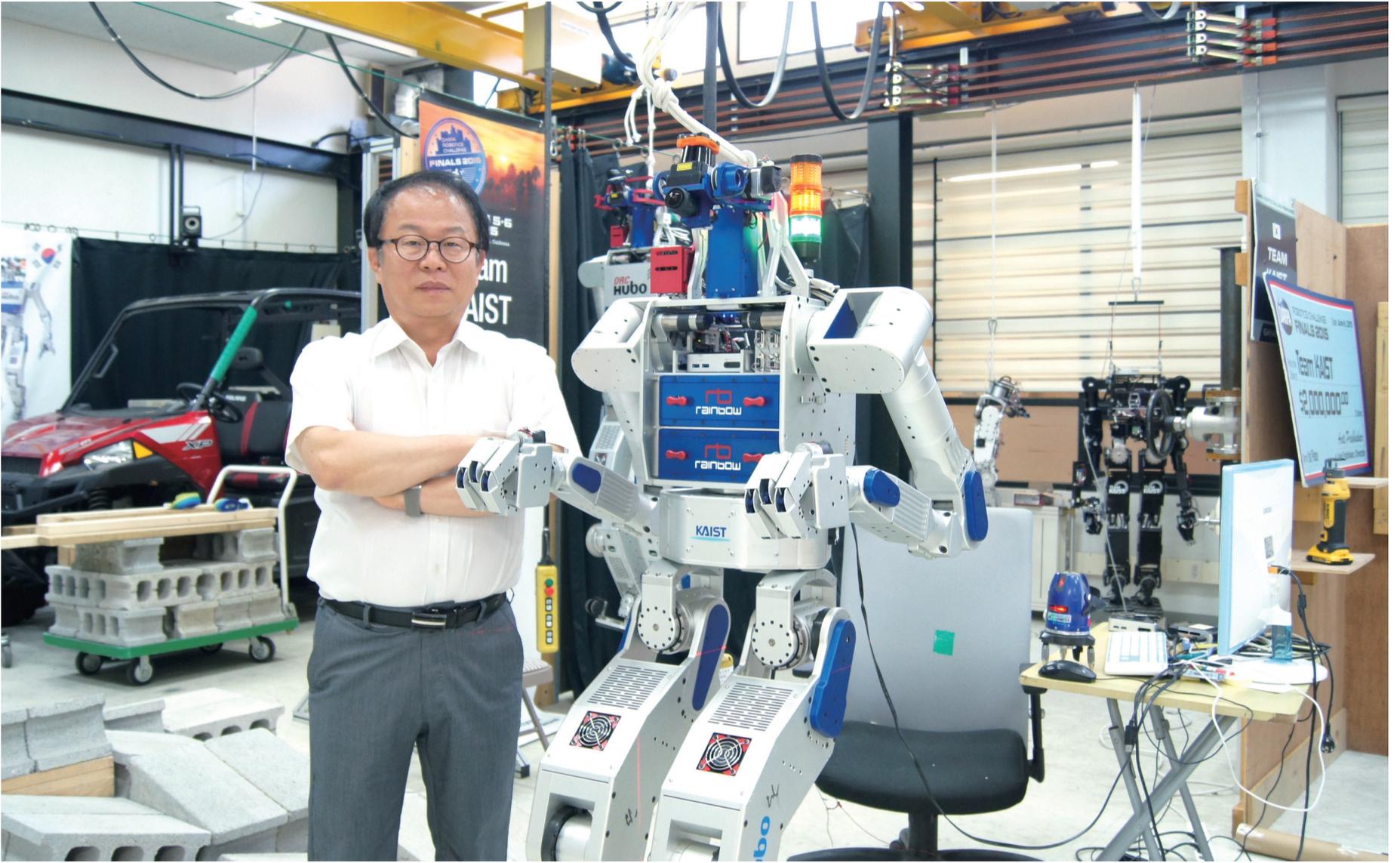
- 노컷뉴스, 2016년 2월 23일자, 잊혀질 권리... "도입 필요성 있어" vs "신중히 접근해야"
- 빅토어 마이어 쇤베르거, 『잊혀질 권리』, 지식의 날개, 2011
- 송명빈, 『잊혀질 권리, 나를 잊어주세요』, 베프북스, 2015
- YTN라디오(FM 94.5) [수도권 투데이], 2016년 2월 23일, "잊혀질 권리, 어디까지 허용되어야 할까"

#### 논술 지도법

학생들이 신문기사와 그 밖의 자료를 통해 '잊혀질 권리'에 대해 충분히 이해한 후에 잊혀질 권리의 허용 범위에 대한 자신의 의견을 쓰도록 해야 합니다. 인터넷상에 남아있는 자신의 지우고 싶은 과거가 있는지 이야기를 하며, 자연스럽게 잊혀질 권리가 왜 필요한지에 대해서 생각해볼 수 있도록 유도합니다. 그리고 학생들이 잊혀질 권리에 대해 좀 더 다방면에서 바라볼 수 있도록 잊혀질 권리를 악용할 수 있는 사례들도 제시합니다.



혼자서 쓰기 어려울 경우 4~6명씩 모둠을 구성하여 B4 용지와 포스트잇을 나누어 주고, 각자 포스트잇 3~5개에 자신의 의견을 쓰게 한 후 모둠 내의 토의를 거쳐 의견을 정리하도록 하는 방법도 고려해 볼 수 있습니다.  
▶ 이현진 경기 심원중 국어 교사



오준호 카이스트 기계공학과 교수는 “물에 잠겨 있는 스펀지’가 될 수 있도록 제자를 이끌어라”라고 말했다

### 오준호 카이스트 기계공학과 교수

## “학생 스스로 하도록 ‘동기 부여’를”

#### 교육 초대석

교육계 주요 인사 혹은 자신의 분야에서 성공한 사람들의 교육 철학을 들여보며 앞으로 교육계가 나아가야 할 방향을 생각해봅니다.

“영재교육이요? 교육이라는 틀 안에 가두면 영재성은 사라집니다. 그냥 내버려두는 게 답이죠.”

오준호 카이스트 기계공학과 교수에게 “한 분야에 집중적으로 관심을 보이는 학생이 영재로 발돋움하기 위해서는 어떤 교육이 필요할까요?”라고 묻자 이렇게 잘라 말했다.

오 교수는 2004년 국내 최초로 두발로 걷는 인간형 로봇 ‘휴보’를 개발한 인물. 지난 6월 미국 국방부 산하 방위고등연구계획국(DARPA)이 주최하는 재난대응로봇들의 경연인 ‘다르파 로보틱스 챌린지(DRC)’에서 최종 우승한 ‘팀 카이스트’를 이끈 수장이다.

대전 카이스트 휴머노이드로봇연구센터에서 오 교수를 만나 흥미로운 것에 집중하며 결국 자신의 분야에서 성공하는 학생들의 특징에 대해 물었다.

#### 영재? 재밌는 일 열심히 하는 사람

영재란 무엇일까? 오 교수는 “좋아하는 분야에서 최고가 되기 위해 자기 주도적으로 학습하고 문제를 해결하는 사람”이라고 정의했다. 한 분야의 최고가 되기 위해 어떤 문제를 해결해야 하는지를 스스로 묻고 답하다보면 자연스럽게 해당 분야의 창의적인 영재가 될 수 있다는 얘기다.

문답 과정에서 가장 중요한 것은 자발적으로 참여하는 것. 이때 교사의 역할은 학생이 스스로 흥미로운 분야를 발견할 수 있도록 ‘동기 유발’을 해주는 것이다.

오 교수는 “제자를 영재로 키우고 싶은 욕심에 동기 유발을 넘어 강제로 문제를 풀게 하면 오히려 공부에 대한 흥미를 잃을 뿐 아니라 창의성도 떨어지게 된다”며 과도한 교육을 경계했다.

오 교수가 ‘방목형’ 영재교육을 강조하는 이유는 그가 비슷한 유년 시절을 보냈기 때문. 어릴 때부터 그는 시계나 라디오를 분해 조립하고 헌 책방에서 외국 과학서적까지 찾아볼 정도로 과학에 관심이 많았지만 다른 과목엔 관심이 없었다. 고1 때는 반 64명 중 58등을 하기도 했다.

그러다가 학교 수학시간에 미분과 극한에 대한 인상적인 수업을 들었다. 오 교수는 “왜 이 개념이 필요하고 이것을 어떻게 적용해야 문제를 해결할 수 있다는 식의 선생님의 원리 설명에 궁금증이 생겼다”면서 “그때부터 수학에 흥미를 갖기 시작했다”고 말했다. 이후 오 교수에게 “과학자가 되기 위해선 대학에 진학해야겠다”는 목표가 자연스럽게 생겼고, 다른 과목도 열심히 공부해 연세대 기계공학과에 입학했다.

“요즘은 본인이 관심만 있다면 인터넷으로 관심분야의 정보를 얻을 수 있고 해외에 나가 공부할 수도 있는 ‘기회의 과잉’ 시대예요. 영재는 자신이 좋아하는 일에 몰두하는 반면, 하기 싫은 건 잘 안하는 특징이 있지요. 그러니 교사가 억지로 이곳저곳 끌고 다니기보단 스스로 목표를 설정할 수 있도록 흥미를 끌어내고 그 다음에는 스스로 성장할 수 있도록 지켜보는 게 좋습니다.”(오 교수)

#### ‘물에 잠긴 스펀지’ 되도록 이끌어라

자신이 좋아하는 분야에서 성공하는 인재가 되려면 어떻게 해야 할까. 오 교수는 학생들이 책을 읽거나 TV를 보는 등 여가생활을 즐길 때도 자신이 좋아하는 분야에 대한 생각을 놓지 말아야 한다고 조언했다.

“로봇을 만들 때 가장 중요한 건 어떤 로봇을 만들지를 정하는 거예요. 가령 인간형 로봇을 만든다고 하면 힘센 로봇을 만들지, 빠른 로봇을 만들지 구체적인 목표를 정해야 하지요. 그러려면 평소 ‘어떤 기능을 가진 로봇이 필요하다’, ‘이런 기능을 로봇에 반영하면 좋겠다’ 등 로봇에 대한 생각을 꾸준히 해야 하지요.”

실제로 오 교수는 공연을 보면서 ‘무대 자체가 공중을 날아다니게 하면 어떨까’라고 생각한 끝에 ‘듀얼 크레인’이라는 무대장치를 만들었다.

듀얼 크레인은 크레인 두 대를 연결한 무대장치. 두 개의 거대한 팔이 달린 하나의 로봇이나 마찬가지로. 얼핏 보기엔 건축용 크레인처럼 생겼지만 3개의 관절로 이뤄져 있어 회전과 이동이 자연스럽다. 동작이 부드럽다보니 크레인에 탑승한 가수가 흔들림이나 충격을 덜 느낄 수 있다.

오 교수는 “물에 잠긴 스펀지가 될 수 있도록 제자를 이끌어라”라고 말했다. 한 분야에 폭 빠져 있어야 최고가 될 수 있다는 것. 이때 교사는 끊임없이 학생의 관심분야가 무엇인지 살피고 그 분야에 빠질 수 있도록 흥미를 유발할 수 있는 수업을 준비해야 한다. 오 교수는 “여러 분야를 폭넓게 아는 것도 좋지만 그 깊이가 얕다면 새로운 것을 만들어 낼 수 없다”고 강조했다.

**추천! 진로체험 프로그램** 선생님들이 학생들과 함께 가면 좋을 진로체험활동을 추천하고, 구체적으로 어떤 체험이 이뤄지는지 소개하는 코너입니다.



강원시청자미디어센터에서 강원 대룡중 1학년 학생들이 전문장비체험교육을 받고 있다. 시청자미디어재단 제공

● 시청자미디어재단

# 스튜디오에 앉으면 나도 뉴스앵커

올해 3월 전면 시행되는 자유학기제를 앞두고 미디어 분야와 관련된 진로체험활동을 찾고 있다면, 방송통신위원회 산하기관인 시청자미디어재단(kcmf.or.kr)의 자유학기제 연계 프로그램을 눈여겨보자.

시청자미디어재단은 지난해부터 자유학기제 지원센터로서 학생들이 직접 미디어 콘텐츠를 제작하는 진로체험활동을 제공해 왔다. 이 프로그램은 △서울 △인천 △강원 △대전 △광주 △부산 등 총 6개 지역 시청자미디어센터에서 진행되는 '미디어체험'과 각 학교에서 운영되는 '미디어교육' 두 가지로 나뉘어져 있다.

미디어체험은 약 2시간 동안 다양한 방송 직종이 하는 일을 경험해볼 수 있다. 학생들은 각 지역 시청자미디어센터에 마련된 스튜디오에서 전문 강사의 도움을 받아 뉴스를 진행하거나, 라디오 DJ 역할을 맡아 라디오 방송을 진행하는 등의 체험을 할 수 있다. 미디어체험은 학생과 인솔교사를 포함해 최소 15명에서 최대 40명 규모로, 체험일 기준 최소 7일 전까지 지역별 시청자미디어센터 홈페이지나 블로그에서 신청할 수 있다.

미디어교육은 자유학기 동안 학교에서 미디어 각 분야 전문 강

사에게 △영화 △라디오 △애니메이션 △광고 △사진 등의 제작 과정을 심도 있게 배우는 과정. 일일 체험 형태인 미디어체험과 달리 장기간으로 진행돼 좀 더 깊이 있는 미디어 콘텐츠 제작법을 배울 수 있다. 학생들은 영화 시나리오를 쓰는 방법부터 촬영, 편집 등 영화제작 과정을 배우거나 뉴스나 토론 프로그램을 기획해 촬영해보기도 한다.

이 밖에도 각 센터별로 마련된 프로그램에 따라 웹툰과 애니메이션 제작, 광고 기획 및 촬영 등을 직접 해보며 미디어 관련 진로를 미리 체험해볼 수 있다.

2014년부터 지난 2년 간 시청자미디어재단의 미디어교육 프로그램에 참여한 김일기 강원 사북중 교무부장은 "(대도시와 떨어진) 학교 환경으로 인해 미디어 진로 교육을 접할 기회가 적은 학생들에게 좋은 기회였다"면서 "미디어 전문가와 함께 영상 콘텐츠를 제작하니 학생들의 호응이 매우 높다. 미디어 교육에 참여한 동아리 학생들이 만든 영상을 공모전에 출품해 상을 받기도 했다"고 말했다.

시청자미디어재단의 미디어교육은 공모를 통해 선정된 학교만

참여할 수 있으며 교육비는 전액 무료다. 문의 02-6900-8322

▶정민아 기자 mina@donga.com

### 체험활동 연관 직업

**광고기획자:** 특정 상품이나 서비스에 대한 광고를 기획·제작하는 감독 업무를 담당한다. 광고의 기획의도를 광고주에게 설득하는 능력, 빠르게 변화하는 광고시장과 사회환경 변화를 반영할 수 있는 감각 등이 필요하다.

**애니메이션기획자:** 애니메이션 작품의 새로운 소재를 발굴하고, 애니메이션의 주제 및 내용 등을 결정하는 직업. 새로운 아이디어를 낼 수 있는 창의성과 애니메이션 시장에 대한 분석력 등이 요구된다.

# 3D 프린터로 열쇠 고리 똑딱!



서울 강남구 한국과학창의재단 창의스카이라운지에서 3D 프린터 체험 교육을 받고 있는 경기 매홀중 1학년 학생들. 한국과학창의재단 제공

● 과학창의재단

3차원(3D) 프린터를 학생들이 직접 체험할 수 있게 하려면? 한국창의과학재단(kofac.re.kr)에서 운영하는 '3D 프린터 체험' 신청을 고려해보자.

이 프로그램은 학생들이 직접 3D 프린터 설계 프로그램과 3D 프린터를 활용해 게임 캐릭터, 열쇠고리 등 플라스틱으로 된 간단한 물건을 만들어 보는 활동이다. 학생들이 평소 쉽게 접할 수 없는 3D 프린터를 실제로 사용해보며 관련 분야의 진로를 탐색해볼 수 있는 점이 특징. 이 때문에 3D 프린터를 처음 접해보는 학생들의 호응이 꽤 높다.

학생들은 서울 강남구에 있는 한국창의과학재단 무한상상실(공공기관, 과학관 등에 설치돼 국민 누구나 자신의 아이디어로 물건을 직접 만들어볼 수 있는 공간)에서 △3D 프린터의 역사 △종류 △작동 원리 △활용법 등을 배우는 이론 교육(약 40분)을 들은 뒤, 3D 프린터로 물건을 실제로 만들어 보는 체험 교육(약 1시간)을 받는다.

참가 학생들은 3D 프린터 강사의 안내에 따라 자신이 제작할 물건의 길이와 부피 등을 3D 프린터 설계 프로그램에 직접 입력하고, 3D 프린터로 물건이 제작되는 과정을 처음부터 끝까지 지켜볼 수 있다. 이를 통해 3D 프린터로 어떻게 물건을 만들 수 있는지, 3D 프린터 개발자가 하는 일은 무엇인지 등을 직간접적으로 경험할 수 있다.

이 프로그램에 참가한 이창수 경기 오산중학교 진로진학부장은 "미래 유망 산업 중 하나인 3D 프린터를 직접 관찰하고 체험할 수 있어 학생들의 진로탐색에 도움이 됐다"면서 "학생들이 자신이 설계한 모형물이 3D 프린터로 출력되는 과정을 보며 무척 신기해했다"고 말했다.

3D 프린터 체험은 월~금 하루 한 팀을 대상으로 오전 또는 오후에 진행된다. 참가를 원하는 교사는 학생과 인솔 교사를 포함해 최소 12명~최대 20명 규모로, 체험일 기준 최소 7일 전까지 한국창의과학재단 홈페이지에서 신청하면 된다. 참가비용은 한 팀당 2만 원. 문의 02-555-0701

▶정민아 기자 mina@donga.com

### 체험활동 연관 직업

**3D 프린터 개발자:** 3D 프린터 개발자는 기존 3D 프린터를 분해·조립해 내부구조를 파악하고 관련 자료를 연구, 새로운 3D 프린터를 개발하는 직업. 3D 프린터의 각 부분 설계해 각종 부품이나 시제품을 제작하거나, 제품을 만드는 3D 프린터용 소프트웨어 및 펌웨어를 개발한다.



제자들의 마음을 여는데 성공한 교사들의 상담 사례를 소개하고 지도 노하우를 알려주는 코너입니다.

# 위축된 학생, 종이접기로 자존감 높였어요

※김은숙 강원 공근중 상담교사의 사례입니다.



저는 학생상담 6년차 교사입니다. 3년 전에 제가 상담했던 학생들 중에서 늘 혼자인 중학교 1학년 남학생이 있었어요. 키도 작고, 몸도 약해 보이고, 목소리조차도 가냘퍼 친구들로부터 '여자 같다'는 놀림을 받아 위축돼있는 학생이었죠. 의자에 앉아 있을 때도 항상 쪼그려 앉고 무언가에 대해서 설명을 할 때에는 그림을 그리면서 특이한 설명을 하기도 했어요. 남학생들이 잘 들어가지 않는 퀴트반에 들어가기도 해서 다른 친구들은 그 아이를 '4차원'이라고 놀리기 일쑤였어요.

이 학생은 친구를 사귀고 싶은 열망이 강했지만 친구 관계에서

는 많이 위축돼있어서 친구들에게 쉽게 다가가지 못했어요. 자존감을 먼저 높여줘야 사회성이 높아지겠다고 판단한 저는 이 학생을 상담해서 자존감을 높여주고 싶은 마음이 마구 샘솟았습니다.

### 쉬운 것부터 차근차근... 자존감 높이기

학생의 시간에 맞춰 수시로 만나며 10회 이상 상담했어요. 처음에는 성격 심리검사나 그림검사를 통해 학생 주변 환경에 대한 정보를 얻으려고 했어요. 그 후에는 학생에게 어떤 문제점이 있는지 파악하려고 했고요. 학생과 대화를 나누고, 문제를 해결하기 위해 상담 목표

를 세웠죠.

학생의 자존감을 높여주기 위해서 상담 목표를 구체적이고 실제적으로 정해서 할 수 있는 것부터 해나가기 시작했어요. 예를 들어 가족과 대화가 부족한 것이 문제라면 "아빠께 직접 말하는 것이 부끄러우면 카카오톡을 이용해서 얘기를 해볼까? 하루에 한 통씩 보내보자"하고 쉬운 방법을 제시해줬죠.

자존감을 높여주기 위해 학생의 강점을 부각시켜주려고 노력했어요. 학생에게 "너는 여자 같은 것이 아니라, 세심하고 예민한 것과 관련된 능력이 있는 것이고 그게 너의 강점이야"라고 말해줬죠.

학생이 퀴트반 활동에서 만든 가방을 보니 소질이 있었고 종이 접는 재주도 남달랐기 때문에 그 점을 활용해서 작은 종이접기 작품전시회를 열자고 제안했어요.

학생이 접은 공룡과 합체 로봇 등을 상담실에 진열해두었더니 상담실에 오는 친구들마다 학생의 작품을 보면서 칭찬하기 시작했고, 학생에 대한 인식도 점차 변하기 시작했죠.

학업적인 부분에서도 "다른 과목은 못 해도 괜찮으니 내가 잘 하고 좋아하는 과목 2개만 성적을 올려보자"고 차근차근 할 수 있도록 얘기해줬어요. 지금 이 학생은 중학교 3학년이고, 완전히 다른 사람이 됐어요.

수학 시험에서 반 최고 점수를 받기도 해서 반 친구들도 이 학생을 이전과는 다르게 보게 됐죠. 학생 스스로가 성취감을 알게 되니 자존감도 많이 높아지고 사회성도 자연스럽게 길러졌어요. 이제는 친구들에게 먼저 다가가기도 하고요.

학생의 강점을 찾아서 부각시켜주세요. 칭찬도 많이 해주시고 잘 할 수 있다는 희망도 심어주세요. 자존감이 높아진 학생은 가슴 두근거리는 꿈을 꾸기 시작합니다.

▶최송이 기자 songi121@donga.com

## 우리학교 연구모임·동아리를 소개합니다

활발하게 활동 중인 중학교 교사의 연구모임 혹은 동아리를 소개하고, 이 활동이 학생 지도에 어떤 도움이 됐는지를 알려드립니다.

# 경기 성남여중 교사동아리 '독서테라피' 독서로 '힐링'하고 학생과 '소통'

경기 성남여중에는 한 달에 한 번 14명의 교사가 모여 함께 책을 읽는 동아리 '독서테라피'가 있다. 이 동아리의 교사들은 독서로 정서적 안정을 취하고, 책 내용을 바탕으로 학생들을 더 잘 지도할 수 있는 방법을 서로 이야기한다. '독서테라피'를 이끄는 교향희 과학 담당 교사에게 교사동아리 활동의 효과와 노하우에 대해 들어봤다.

### 마음 편해지니 학생 보는 시선 달라져

'독서테라피'는 국어, 영어, 수학, 미술 등 다양한 과목의 교사들이 모인다. 이들은 고 교사가 직접 읽어 보고 추천한 책 한 권을 읽고 어떤 부분이 와 닿는지, 무엇을 학생들과 나눌 수 있을지 등을 함께 이야기한다. 책과 연관해서 긍정적으로 사고하고 말하는 '치유적 말하기' 활동을 하면서 스스로를 치유하는 시간을 갖는다.

이 동아리 안에는 아침에 일찍 출근한 교사들이 한 달에 두 번 정도 모여 20분간 간단한 시나발 채운을 가지고 함께 이야기를 나누는 소모임이 있다. 아침에 짧게나마 독서테라피 소모임 활동

을 하고 교실에 들어가면 학생의 행동을 이해하고 감싸 안을 수 있게 된다는 것.

고 교사는 "박노해 시인의 '힘내라 문제아'라는 시를 교사들과 함께 읽고 교실에 들어가서 학생들을 대하면 학생이 아무리 말썽을 피워도 문제아처럼 보이지 않는다"면서 "학생이 사소한 문제를 일으켜도 어떤 시각으로 보느냐에 따라 그 학생을 미래의 스티브 잡스로 키울 수도 있다"고 말했다.

### 독서를 학생 지도에 접목

'독서테라피'에서는 교사들이 책을 읽은 후 외무에 관심이 많은 학생, 자신감이 부족한 학생 등 여러 학생의 상황에 따라 각각 다르게 적용할 수 있는 지도안을 직접 만들기도 한다.

예를 들어 도덕성이 부족한 학생에게는 '빈 화분'이라는 그림책의 내용을 설명해준다. 이 책은 어느 나라의 한 왕이 자신의 뒤를 이어 왕이 될 경직한 사람을 찾기 위해 나라에 있는 모든 어린이에게 익힌 씨앗을 주고 "꽃을 피우라"는 미션을 준다는 내용이다. 이런 설명을 해준 후 학생에게



경기 성남여중 교사동아리 '독서테라피' 교사들이 모여서 책을 읽고 이야기를 나누고 있다. 성남여중 제공

"너라면 익힌 씨앗으로 식물을 기르라고 했을 때 솔직하게 '싹이 안 났다'고 말할 수 있을까"와 같은 식의 질문을 한다.

학생의 대답을 통해 교사는 학생의 생각을 이해하고, 학생도 대답을 하는 과정에서 자신을 돌아볼 수 있는 계기가 되는 것. 이런 방식으로 학생을 지도하면 학생들은 교사에게 혼나는 것이 아니

라 편하게 이야기를 나누는다는 느낌을 받게 된다.

수업 시간에도 독서를 적용한다. 고 교사는 "1학기 시험이 끝나고 학생들과 함께 오스트리아 출신 생물학자인 멘델에 관한 책을 읽은 후 2학기 때 '유전법칙'에 대한 수업을 했더니 학생들이 쉽게 이해했다"고 말했다.

▶최송이 기자 songi121@donga.com

# 자신있는 과목! 앞으로는 **수학**이다!

ICAN

T

풀 수 없는 문제보다  
풀 수 있는 문제가  
 많아졌다



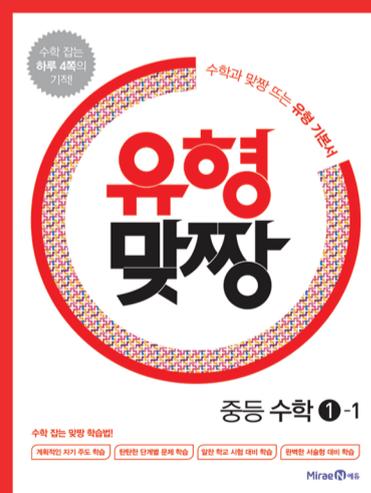
## 올리드

개념 잡고 성적 올리는  
완전 학습서



## 수학중심

수학의 중심을 잡는  
완전 학습서



## 유형맞짱

수학과 맞짱 뜨는  
유형 기본서