

## 효과적인 프로젝트 설계: 신념과 자세 신념과 자세 교육

### 교실에서의 신념과 자세

비록 소수의 교사들만이 다른 사람들보다 더 나은 사고를 하는 특별한 성격과 개인적 성향이 있다는 전제를 놓고 논쟁을 벌이겠지만, 이러한 자세 자체를 가르치는 일은 그러한 자세를 뒷받침해주는 역량을 가르치는 일보다 훨씬 더 어려운 도전입니다. 하지만 교사는 충분히 학생들을 더 나은 사고를 하는 사람들로 만들어 주는 자세와 신념을 그들이 획득하도록 도와줄 수 있으며 이를 위하여 다음과 같이 할 수 있습니다.

- 다양한 맥락과 과목 내용에서 호기심과 열린 마음과 같은 자세를 모델로 보여준다.
- 이러한 자세를 자발적으로 보여준 학생에게 적절한 보상을 해 준다. 만약 어떤 한 학생이 새로운 관점에서 사물을 바라본다면, 교사는 그 사례를 좋은 사고의 특성으로 지적해 준다. 학생들이 어려운 프로젝트를 진행할 때 유머를 사용할 경우, 교사는 이를 나머지 학급에게 알려준다.
- 좋은 사고에 가치를 두고 좋은 사고에 기여한 자세와 신념에 상을 주는 학교와 교실의 문화를 만든다. 이 주제에 관한 더 자세한 정보는 사고력을 길러주는 환경을 참고하십시오.

티쉬만과 퍼킨스(1992)는 사고기질을 명시적으로 지도하는 방식을 다음과 같이 기술하였습니다.

- 다양한 맥락에서 사고 기질의 예를 제시한다.
- 기질 개발을 요구하는 학생 대 학생, 학생 대 교사 간의 상호작용을 설계한다.
- “내가 새로운 정보에 대해 개방적인가 아니면 폐쇄적인가?” 또는 “여기서 내가 위험을 반드시 감수하여야 할까?”라는 식으로 적절한 언어적 힌트를 제공하며 직접적으로 기질을 가르친다.

우리가 평가하는 것을 학생들이 배운다는 것을 우리는 잘 알고 있습니다. 하지만 신념이나 자세를 어떻게 평가할 수 있을까요? 얼핏 생각하면, 학생들의 사고의 유연성, 공감 또는 타당한 이유를 찾으려는 욕구 등에 대한 평가는 불가능해 보입니다. 하지만, 대부분의 교사는 권위나 정직함을 존중하는 마음과 같은 다른 종류의 자세를 평가하는 데에 아무 문제가 없습니다. 사고를 위한 이러한 자세와 신념의 일부 또는 전부를 관찰하거나 또는 다른 방식을 통해 이러한 자세와 신념은 얼마든지 평가할 수 있습니다.

학생들은 자신들의 마음의 습관을 표현하고 자신들이 유념하고 있다는 것을 보여주기 위해 포트폴리오 또는 일지를 이용할 수 있습니다. 물론, 호기심에 C를 줄 수는 없지만 여러분은 확실히 충분하지 않다라는 사실을 코멘트해 줄 수 있습니다.

그리고 이러한 종류의 코멘트는 좋은 사고에 필수적인 이러한 자세에 여러분이 가치를 두고 있다는 것을 나타내고 있습니다.

### 마음의 습관 교육

거의 모든 프로젝트에는 마음의 습관을 가르칠 기회가 주어집니다. 각 프로젝트마다 한 가지씩의 습관을 강조하므로써 학생과 교사는 사고를 키워주는 신념과 자세를 이해하는 데 필요한 어휘를 이해할 수 있습니다.

마음의 습관	학습지도 전략
지속성	<ul style="list-style-type: none"> <li>어려운 책 읽기나 복잡한 프로젝트 완수 등 과제를 어떻게 해결해 나가는 지 모델을 보여준다.</li> <li>바로 얻는 만족보다 어떤 활동의 장기적인 이점을 강조하고, 프로젝트가 얼마나 재미있는지 보다는 그 프로젝트를 통해 얻게 되는 교훈을 강조한다.</li> <li>가능한 많은 대안을 고려하는 등 도전을 극복하는 전략을 가르친다.</li> </ul>
충동 자제	<ul style="list-style-type: none"> <li>소프트웨어, 그룹 활동, 체크리스트를 제공하여 문제를 분석하고 프로젝트를 시작하기 전 세심하게 계획을 세울 수 있도록 도와준다.</li> <li>결과물의 품질과 심사숙고한 과정 간의 연관성을 강조한다.</li> </ul>
이해하고 공감하며 남의 말 듣기	<ul style="list-style-type: none"> <li>적극적인 듣기 전략을 가르친다.</li> <li>친구들을 통해 배운 내용을 자신의 말로 표현하거나 글을 쓰는 시간을 갖게 한다.</li> <li>그룹의 성과를 자랑스럽게 여기는 환경을 조성한다.</li> </ul>
유연한 사고	<ul style="list-style-type: none"> <li>어떤 한 이슈에 대한 생각이 그에 대한 더 많은 정보를 얻고 난 후 어떻게 바뀌었는지 보여준다.</li> <li>여러 개의 해결책을 만들어 내고 문제에 대한 여러 관점을 취하는 전략을 가르친다.</li> </ul>
메타인지	<ul style="list-style-type: none"> <li>자신의 일에 대한 계획을 세우고 모니터하도록 체크리스트를 제공한다.</li> <li>친구들과 함께 앞으로 사용할 사고전략을 토론하게 한다.</li> <li>프로젝트를 진행 하는 동안 여러 번에 걸쳐 학생들에게 자신들의 과정에 대해 생각해 보도록 자극을 준다.</li> </ul>
정확함과 정밀성 추구	<ul style="list-style-type: none"> <li>매우 높은 수준의 다양한 모델을 보여주고 각 모델을 두드러지게 만든 요소가 무엇인지 지적해 준다.</li> <li>프로젝트 평가를 위한 루브릭을 함께 만든다.</li> <li>수립된 기준에 따라 각자 자신의 작업을 평가하는 도구를</li> </ul>

	제공한다.
질문과 문제 제기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학문적 주제에 대한 호기심을 모델로 보여준다.</li> <li>• 질문 기회를 주고 질문을 도와주는 도구를 제공한다.</li> <li>• 모델이 되는 학생의 질문을 칭찬해 주고 강조한다.</li> </ul>
과거의 지식을 새로운 상황에 적용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 새로운 개념을 익숙한 개념으로 설명한다.</li> <li>• 학생들의 경험과 배우는 내용 간에 연관성을 찾으려 요구한다.</li> <li>• 은유와 유추와 같은 비교하는 언어를 사용하여 새로운 개념을 설명하고 학생들에게도 동일한 방식으로 자신들이 이해한 내용을 설명하도록 유도한다.</li> </ul>
명료하고 정확하게 사고하고 전달함	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학생들이 공부하는 과목에서 잘 된 과학작문 또는 통계적 설명 등 훌륭한 작문과 말하기의 예를 공유한다.</li> <li>• 프로젝트 진행을 촉진하기 위해 피드백을 주고 사용하는 모델을 보여준다.</li> <li>• 학생들에게 자기 자신의 글과 말하기를 평가하도록 하고 다른 학생들의 평가에 건설적으로 반응하는 효과적인 전략을 가르친다.</li> </ul>
모든 감각을 통한 데이터 수집	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학생들에게 수학에서의 이동 또는 과학에서의 음악과 같이 새로운 방식의 과목에 대해 생각할 수 있는 기회를 준다.</li> </ul>

<p>창조하고, 상상하고, 혁신하기</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가능한 다양한 교재와 교구를 준비한다</li> <li>• 학생들이 다양한 창의적 결과물을 접하도록 한다.</li> <li>• 스스로 창의적으로 생각하게 하고 교사의 결과물, 과정, 목표달성시의 기쁨 등을 공유하여 하나의 예로 보여준다.</li> </ul>
<p>호기심과 경외감으로 반응하기</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학생들을 교실 밖으로 데리고 나가 이웃 마을에서 간단한 현장학습을 한다.</li> <li>• 교과 과목 내용 가운데 교사를 감동시켰던 내용을 공유한다.</li> </ul>
<p>분별력있게 위험 감수하기</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학생들이 학문적으로 위험을 감수 할 때 실패의 결과를 최소화시킬 수 있다.</li> <li>• 비록 결과가 기대만큼은 아니더라도 새로운 일을 시도했다는 사실을 보상해 주는 환경을 만든다.</li> </ul>
<p>유머 찾기</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교실에서 적절한 유머사용에 대해 토론한다.</li> <li>• 교과 과제를 수행하는데 유머 사용을 허용하는 지도활동을 설계한다.</li> <li>• 학생들이 편안하고 유머스러운 방식으로 언어와 사건의 유희를 즐기도록 환경을 조성한다.</li> </ul>

<p>상호의존적으로 사고하기</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 적극적인 청취, 타인의 아이디어 발전시키기, 조용한 그룹원들의 입을 열게하기 등 그룹 작업에서 필요한 특별한 역량을 가르친다.</li> <li>• 학생들이 소그룹으로 나뉘 작업할 때 그들의 활동에 대한 간단한 메모를 하고 전체 토론 시 토론 내용의 장단점을 요약한다.</li> <li>• 개입보다는 가능한 경우 문제를 풀어나갈 수 있는 전략을 가르친다.</li> <li>• 성공한 그룹의 성과를 강조하고 그들이 모두 함께 잘 할 수 있도록 그들이 사용한 전략을 학급 전체적으로 소개한다.</li> </ul>
<p>지속적인 학습</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 새로운 작업을 시작할 때와 새로운 역량을 배울 때의 교사의 열정을 공유하게 하고, 지역의 인사를 초대하여 그들의 평생 학습 경험에 대해 이야기해 달라고 한다.</li> <li>• 우수한 학생들의 우수한 성과를 칭찬해 준다.</li> <li>• 지금 학생들이 배우는 내용을 더욱 발전시킬 수 있는 활동을 제안한다.</li> </ul>