



Vol. 2 | 2018 SUMMER

티처빌 매거진

Cover Story

선생님의 즐거찾기, 티처빌이 달라졌어요
16년의 역사, 티처빌 발자취

Zoom in Focus

교과연계 메이커 교육 현장을 가다
고교학점제, 어떻게 준비해야 할까?

Class Know-How

미래 교육을 향한 협력적 수업설계
미세먼지 걱정 없는 교실 체육

Interview & People

누구에게든 꽃 피는 계절은 찾아와요
이미지로 소통하는 시대,
비주얼씽킹으로 수업하기

꿈, 배움, 나눔, 행복을 전합니다.

행복한 교사가

행복한 교육의 씨앗을 피울 수 있도록

티처빌이 항상 함께하겠습니다.





Vol. 2 | 2018 SUMMER

티처빌 매거진

발행처 테크빌교육(주)
서울시 강남구 언주로 551, 5, 6, 8층
(역삼동, 프라자빌딩)
T. 02-3442-7783 F. 02-3442-7793

발행일 2018년 6월 22일

발행인 이형세

기획·편집 테크빌교육 홍보팀 / 티처빌 매거진 TFT

디자인·인쇄 (주)태산애드컴 T. 02-2268-2488



EDUTECH FRONTIER

테크빌교육
에듀테크로 교육 현장을 변화시키다!

테크빌교육은 지식과 정보의 나눔을 통해
행복한 미래가치를 만들어 가는
최고의 교육파트너가 되겠습니다.



고객을 생각한다.

고객의 성장과 발전을 우선으로 하며,
가치 있는 지식을 제공함으로써 고객
에게 최상의 만족과 감동을 주는
기업문화를 조성합니다.

사람을 키운다.

“기업의 미래는 사람이다” 라는 신념을
토대로 구성원에게 능력을 발휘
할 수 있는 기회를 제공하고 인재
존중의 기업문화를 만들어 갑니다.

세상을 바꾼다.

기술의 혁신적 발전과 함께 교육의
진정한 가치를 생각하며 좀 더 나은
세상을 만들기 위해 변화를 주도하는
에듀테크 프런티어가 되겠습니다.

선생님의 즐겨찾기~ 교사 지원 통합 플랫폼

티처빌 플랫폼은 교사 교육을 넘어, 교사를 위한 모든 것을 지원합니다.

With 티처빌

Learn

티처빌연수원

국내 최대의 교원연수(직무, 자율)
제공하는 원격 교육연수원

Read

배움놀이터

교사, 학생, 학부모를 위한
교육 전문 종합 출판사

Buy

티처몰

교육에 필요한 모든 교구와 서비스를
제공하는 교육 전문 쇼핑몰

Enjoy

쌤동네

선생님이 직접 만든 수업자료, 스토리가
가득한 교사 콘텐츠 공유 플랫폼

Coach

즐거운학교

창의 융합 인재양성을 위한
비교과 학생교육 서비스

CONTENTS

티처빌 매거진 2018 여름호



Cover Story

- 06 교사 지원 통합 플랫폼 '선생님의 즐거찾기' '티처빌'
| 임선옥
- 08 16년의 역사, 티처빌 발자취 | 티처빌연수사업부
- 12 미래 교육의 희망을 쏘아 올리는
대나무 같은 티처빌이 되길 | 이영식

Zoom in Focus

- 14 교과연계 메이커 교육 현장을 가다 | 강류경
- 16 고교학점제, 어떻게 준비해야 할까? | 정소희



Class Know-How

- 18 미래 교육을 향한 협력적 수업설계 | 서영화
- 20 체험형 게임개발수업을 연구하는 선생님들 | 장경진
- 24 군산으로 떠나는 시간여행 | 장은은
- 28 미세먼지 걱정 없는 교실 체육 | 유소연



34



36

Hot EduTech

- 30 유희교실을 활용한 안전체험교실 조성과 전망 | 이용일
- 34 미래 교육을 향한 교육자들의 축제 | 송은정
- 36 미래 교육의 패러다임을 이끌 인간 로봇 등 선보여 | 이정숙

Interview & People

- 38 티처빌이 간다 허승환 서울 난우초등학교 선생님
누구에게든 꽃 피는 계절은 찾아와요 | 윤민영
- 42 요르단에서 본 희망, 인류애적 관심 가져야 | 김성호
- 44 이미지로 소통하는 시대, 비주얼씽킹으로 수업하기 | 장경진
- 48 행복한 교실, '행복한 부모교육'에서 시작된다 | 주정현



44



50

Teacherville News

- 50 테크빌교육, '정보보호관리체계(ISMS)' 인증 획득
- 54 2018년 티처빌연수원 하반기 학사 일정
- 56 티처빌 연수와 함께 미리 떠나보는 여름방학

Book

- 60 신간소개 - 교사 학습공동체 / 야호 수학

Cartoon

- 62 교사 일상 웹툰 - 권선생 단상툰 | 최성권



60

교사 교육을 넘어, 교사를 위한 모든 것을 지원합니다.

교사 지원 통합 플랫폼 ‘선생님의 즐거찾기’ ‘티처빌’

글. 임선옥 교육플랫폼사업부 수석



선생님들은 좋은 수업은 무엇일지, 행복한 교육은 어떻게 실현 가능할지 많은 고민을 합니다. 그 해답을 찾기 위해 관련된 책을 읽기도 하고, 연수를 듣기도 하지요. 가끔은 같은 고민을 하는 교사들을 오프라인 혹은 온라인에서 만나 그 경험을 나누기도 하고, 동료 교사들의 노하우가 녹아 있는 교구재들을 활용해 나만의 수업을 설계하기도 합니다. 학생들의 다양한 경험 속, 즐거운 배움을 위해 좋은 맞춤 프로그램이 없을지 찾아보기도 하지요.

‘더 나은 내일의 교육을 위한 선생님들의 노력에 도움을 드릴 수 있는 방법은 없을까?’

이러한 고민에서 출발하여 탄생한 것이 교사 지원 통합 플랫폼 ‘티처빌’입니다.



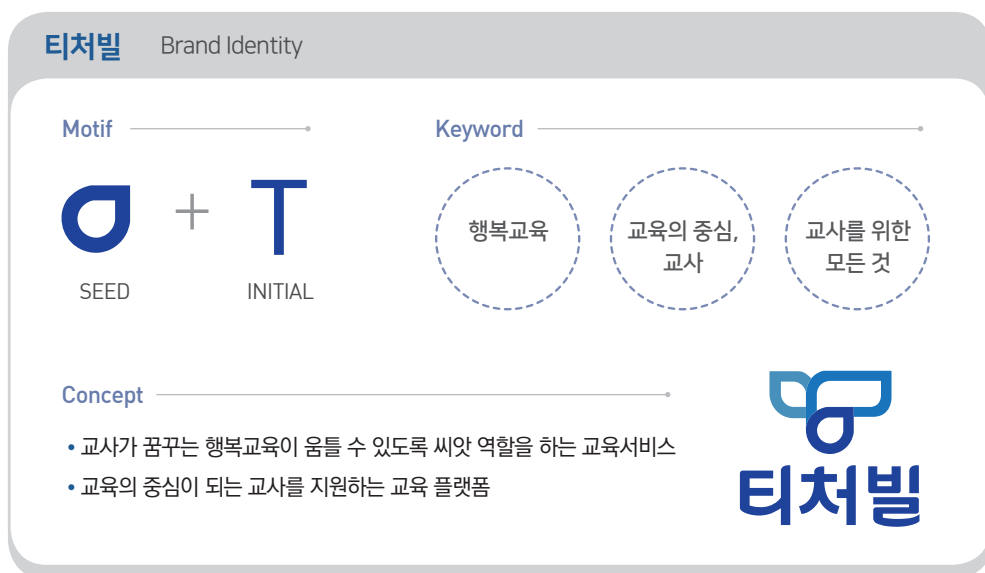
2002년부터 2018년까지 16년간 원격교육연수원으로 선생님을 만나왔던 티처빌이 2018년 5월, 교사의 성장을 지원하는 통합 플랫폼 ‘티처빌’(www.teacherville.co.kr)로 새롭게 태어났다.

국내 최대의 원격교육연수원인 티처빌연수원을 운영해온 테크빌교육은 교원연수 외에도 교사를 위한 다양한 교육 서비스들을 제공해 왔다. 교사들이 직접 만든 수업자료와 공감 이야기를 나눌 수 있는 콘텐츠 공유 플랫폼 ‘ 쌤동네’, 교육 전문 종합 출판사 ‘즐거운학교’, 교육에 필요한 교구재와 서비스를 제공하는 교육 전문 쇼핑몰 ‘티처몰’, 공교육 기반 비교과 학생 교육 서비스 ‘즐거운학교’ 등이 대표적인 서비스이다. 기존 교육 출판과 학생 교육 브랜드로 함께 사용했던 ‘즐거운학교’는 교육 출판을 ‘배움놀이터’로 리브랜딩하고, 학생 교육은 그대로 ‘즐거운학교’를 통해 서비스된다.

티처빌



좋은 수업을 위한 다양한 지식과 노하우, 프로그램을 찾는 교사들을 위해 이러한 5가지 서비스가 '티처빌'이라는 통합 브랜드 아래 모두 모였다. 교사들은 통합 플랫폼 '티처빌'에서 다양한 형태의 교육 콘텐츠와 최신 교육 트렌드를 한눈에 확인하고, 더욱 편리하게 원하는 정보를 선택할 수 있다. 또한, 로그인 한 번이면 선생님들을 위한 티처빌의 모든 교육 서비스를 쉽고 빠르게 이용할 수 있으며, 연수 신청 및 교구재 구입 내역이 모두 '티처빌 포인트'로 적립되어 티처빌의 다양한 서비스에서 자유롭게 사용 가능하다.



‘티처빌’ 플랫폼은 향후 티처빌의 모든 서비스 이용 내역을 누적하여 혜택으로 돌려받을 수 있는 회원 등급제, 한 번의 검색으로 나에게 필요한 연수, 도서, 교육자료, 교구재를 찾을 수 있는 통합 검색 서비스 등을 차례로 선보일 예정이다.

또한, 연수 수강뿐만 아니라 도서 및 교구재 이용 내역, 쌤동네 콘텐츠 공유 내역 등 선생님들의 모든 교육·학습 활동을 한눈에 확인하고 편리하게 관리할 수 있는 통합 학습 이력 시스템을 도입하여 교사의 성장과 평생학습을 지원할 계획이다.

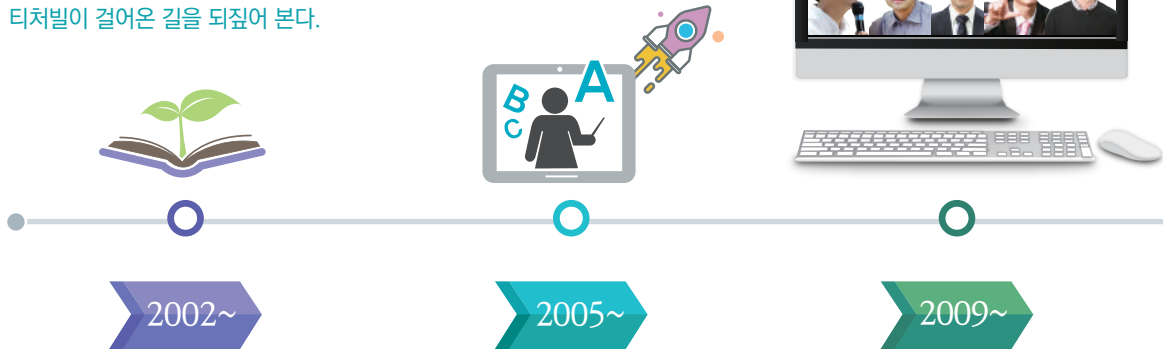
‘선생님의 즐거찾기, 티처빌’이라는 슬로건처럼 도움이 필요한 선생님들에게 가장 가까이 있는 교육 플랫폼, 선생님들이 즐거이 누리며 언제 어디서든 찾을 수 있는 교육 서비스가 되기 위해, 변화를 멈추지 않고 성장해가는 ‘티처빌’로 보다 많은 선생님을 만날 수 있기를 기대해 본다.

행복한 교사가 행복한 교육의 씨앗을 피울 수 있도록
티처빌이 항상 함께하겠습니다.

16년의 역사, 티처빌 발자취

글. 티처빌연수사업부

2002년 개원 이후 현재 54만 명의 교원 회원을 보유하기까지
티처빌이 걸어온 길을 되짚어 본다.



01 교원 대상의 원격교육 서비스 시작

2002년 5월, 교육부로부터 연수원 인가(제02-2호)를 받아 '티처빌원격교육 연수원'을 오픈하고 교원 대상의 원격교육 서비스를 시작하였다. 2005년 출시한 '메이킹북과 함께하는 즐거운 교실 수업' 연수는 티처빌 개원 이후 최초로 수강생 1만 명을 넘긴 인기 콘텐츠로 꼽힌다. 내 수업에 바로 적용할 수 있는 연수과정으로 당시 선생님들 사이에서 큰 호평을 얻으며, 티처빌이란 브랜드를 연수시장에 알리는 역할을 톡톡히 했다.



02 현장 교사를 발굴해 지원하는 연수 서비스 변화 시도

티처빌은 기존 전문가 중심의 강사 진행에서 나아가 현장 경험을 보유한 교사를 발굴해 강사로 참여시키며 현장 적합도를 높인 연수 서비스 변화를 시도했다. 2009년 허승환 선생님의 '두근두근 운동장 놀이'를 시작으로 2015년까지 수업 관련 3개의 연수를 추가로 개설하며 주목을 받았다. 허승환 선생님의 4개 과정을 이수한 선생님은 현재까지 5만 명이 넘는다. 이후 현직 교사인 김대권, 서준호, 이영근, 김성호, 김차명, 김택수, 나승빈 선생님 등도 강사로 참여하며 현장 경험의 노하우를 공유했다.

03 교원 직무능력 향상을 위한 연수

'조벽 교수의 수업코칭, 나는 대한민국의 교사다' 연수는 지금도 꾸준히 사랑을 받고 있으며, 누적 5만 명 이상 수강한 베스트 인기 과정이다. '최성에 박 사님의 공감과 소통을 위한 사랑의 기술, 감정코칭' 과정은 단일 과정으로는 누적 수강생이 가장 많은 과정으로 선생님 스스로 마음을 다스리고, 타인에 대한 이해도를 높이는 데 도움을 주었다. 이 밖에 최태성 선생님의 한국사 연수, '위기탈출 넘버원 안전교육', '서천석 박사의 우리 아이 마음 문답', '질문과 대화의 학생 중심 수업, 학습 대화' 과정 등은 선생님들의 직무역량을 끌어올리는 데 크게 기여했다.

“

티처빌은 선생님의 성장을 통해 배움의 질이
향상 될 수 있도록 노력하겠습니다.

”



쌤동네

티처빌

2012~

2016~

2018~

04 KERIS 우수기관 선정 교육부장관상 수상

16년간 교육 주체인 선생님의 직무능력 향상을 위해 끊임없이 노력해 온 결과, 2012~2017년 KERIS 원격교육연수원 기관평가에서 5회 연속 우수기관으로 선정된 데 이어, 2015년과 2017년에는 연수원 최초 교육부 장관상을 2회 연속 수상하며, 국내 대표 민간 원격교원 연수원으로 자리매김했다.



05 교사 지원 콘텐츠 공유 플랫폼 '쌤동네' 론칭

2016년 10월, 현장교사가 직접 제작한 콘텐츠로 지역과 상관없이 교사들 간 정보 교류를 할 수 있는 장을 마련하기 위해 교사 지원 콘텐츠 공유 플랫폼 '쌤동네'를 론칭했다.

2017년 5월에는 그동안 티처빌과 함께한 교사들에게 감사하는 마음을 담아 개원 15주년 기념 '교사 페스티벌'을 성황리에 개최했다.

이어 2017년 10월에는 쌤동네 론칭 1주년을 기념해 티처빌과 함께 1인 콘텐츠 제작에 대한 주제로 '교사, 콘텐츠 크리에이터(Contents Creator)가 되다' 오프라인 강연회도 개최했다.

06 선생님의 즐겨찾기 통합 플랫폼 '티처빌' 론칭

다양한 변화를 통해 지속적인 성장을 꿈꾸는 티처빌은 2018년 5월 티처빌연수원을 중심으로 쌤동네(콘텐츠 공유), 티처몰(교육 쇼핑), 배움누리터(교육 출판), 즐거운학교(학생 교육) 등 5개 서비스를 한곳에 모아 교사 교육을 넘어, 교사를 위한 모든 것을 지원하는 통합 플랫폼으로 거듭났다. 이제 티처빌에 접속하면 연수 뿐만 아니라 선생님들을 위한 도서 및 학교 물품을 구매할 수 있으며, 쌤동네에서 다양한 정보를 찾아보고, 즐거운학교의 학생 교육 프로그램을 만나볼 수 있다. 앞으로 티처빌 플랫폼은 '선생님의 즐겨찾기'가 될 수 있도록 교사 접점의 다양한 양질의 서비스를 강화해 나갈 예정이다.

티처빌연수원 최다 과정 학습자 인터뷰



윤여옥
서울 목운초등학교
교감

Q1/ 티처빌을 꾸준히 찾아주신 이유는 무엇인가요?

2004년에 허승환 선생님의 '아이들을 사로잡는 놀이 수업' 연수를 시작으로 학급운영에 관련된 연수를 주로 수강했습니다. 제일 처음 들었던 연수인데 인상이 정말 강하게 남았어요. 당시 스카우트에서 아이들을 지도하는 데에 많은 도움을 받았습니다. 첫 연수에 대한 좋은 기억으로 지금까지도 꾸준히 티처빌을 찾고 있는 것 같습니다.

Q2/ 연수를 통해 달라진 부분이 있다면?

저는 여행과 사진에도 관심이 정말 많아서 아이들의 활동사진도 많이 찍어주고, 제가 여행 다니면서 찍은 사진을 수업자료로 활용해보고 싶었거든요. 마침 티처빌에 '디카 수업활동' 관련 연수가 개설되었고, 수강하면서 디카에 금방 익숙해졌습니다. 꾸준한 연습과 배움으로 지금은 경력 20년의 사진작가 윤여옥으로도 활동하고 있습니다.

Q3/ 선생님께 티처빌연수원이란?

처음 교사가 되었을 때 열정만 앞섰고 서투른 부분이 많았습니다. 그런 저에게 교사로서의 전문성을 다질 수 있는 여러 영역을 접하게 해준 곳이 티처빌연수원이었습니다. 티처빌은 '교육에 열정을 가진 선생님들의 보물창고'와 같다고 생각해요. 앞으로도 지금처럼 학교 현장을 깊이 이해하고, 교사들에게 도움이 되는 연수를 많이 개설해 주시기를 기대해봅니다.



김은영
청주 가덕중학교
국어 교사

Q1/ 선생님께 티처빌연수원이란?

교사가 되고 나서 수업시간에 아이들이 눈을 반짝이며 집중할 거란 기대가 무너졌을 때, 대학에서 배웠던 이론으로는 한계가 있다는 것을 알았습니다. 그래서 티처빌에서 연수를 듣기 시작했고 제 수업에도 점점 자신감이 생겼습니다. 배운 것을 수업에 적용해보면 아이들의 반응을 즉각 알 수 있는데, 확실히 수업시간에 즐거워하는 아이들의 표정이 보였어요. 꾸준히 배우면서 교사로서 성장하고 싶었고, 그래서 티처빌을 더 자주 찾게 되었던 것 같습니다. 티처빌은 저에게 가장 편안하면서도 즐거운 배움터이자 쉼터와도 같습니다.

Q2/ 앞으로의 연수 수강 계획을 말씀해주세요.

독서를 활용한 깊이 있는 수업의 방법들을 알려주는 연수를 수강하고 싶어요. 국어교사로서 세상에서 책 읽기가 가장 즐겁고 재미있는 활동이라고 생각하거든요. 교사는 교직 생활의 마지막 날까지도 끊임없이 배워야 한다고 생각합니다.

Q3/ 가장 기억에 남는 연수는 무엇인가요?

'좋은 수업 길라잡이'라는 연수가 가장 기억에 남아요. 그때 너무 좋아서 다른 선생님들께 추천해드렸던 기억도 납니다. 수업에 활용할 수 있는 게임 방법들을 소개해주는 연수였는데, 활력있는 수업에 도움을 많이 받았습니다.

티처빌연수원 강사 인터뷰



허승환
서울 난우초등학교 교사

Q/ 허승환 강사님께 티처빌 연수원이란?

티처빌은 교사로서의 제 인생을 바꿔주고 선순환의 삶을 살게 해준 고마운 곳입니다. 연수원에서는 처음으로 교수가 아닌 현직 교사인 저를, '예은이네' 사이트의 영향력을 보고 강사로 선택해주셨습니다. 제가 처음부터 강의를 잘했던 것은 아니에요. 티처빌에서 강의를 시작하고 책을 쓰게 되면서 훈련이 많이 되었습니다.

몇 년 전과 같은 주제의 강의임에도 내용이 많이 달라져서 놀랐다는 말을 들은 적이 있습니다. 기분이 정말 좋았습니다. '아 내가 많이 노력하면서 살았구나!'라고 느끼게 되었죠. 끊임없이 아이들에게 관심을 쏟고 수업에 대해 고민한 결과, 행복한 학교생활을 누리게 되었고 후배 교사들에게까지 좋은 영향력이 흘러갔다고 생각합니다. 티처빌이 아니었다면 지금의 교사 허승환도 없었을 것입니다.

우리 학교 쌤들을 위한 오프라인 모임 지원 프로그램!



소소한 모임부터 전문적 학습공동체 까지!
취미, 교양, 연구모임까지 모두 지원합니다.

학습지원

- 직무연수 or 교구 할인
- 도서 지원
- 전문 강사 섭외 지원



운영지원

- 현수막 or 다과 지원
- 산출물 제본



기획지원

- 교사 전문성 신장
오프라인 강연
무료 초청



자세한 지원 방법이 궁금하다면, QR코드 또는 검색창에 **쌤동네**를 검색해 보세요.

쌤동네



미래 교육의 희망을 쏘아 올리는 대나무 같은 티처빌이 되길

글. 이영식 티처빌연수원 '알기 쉬운 교직실무' 강사



대나무가 강인한 것은 마디마다 성장점을 지니고 있기 때문

대나무는 특이한 식물입니다. 이름과는 달리 '나무'라기보다는 벚과에 속하는 식물로, 일종의 큰 '풀'인 셈입니다. 대나무를 보면 금방 떠오르는 말이 있습니다. 바로 '우후죽순'이죠. 그러나 대나무는 그렇게 비가 오기만 하면 언제나 금방 싹싹 자라는 나무가 아닙니다. 대나무의 씨가 땅에 뿌려지면 여러 해 동안 땅속에서 오직 뿌리내림만을 계속하기 때문에 겉으로 보기에는 전혀 자라지 않는 것 같습니다. 그러다 썩이 돌아 땅 위에 모습을 드러내고 나면 그때부터는 놀라운 속도로 자라기 시작합니다. 보통 하루에 30~40cm씩 싹싹 커가며, 석 달 만에 최고 30m까지 자라는 대나무도 있다고 합니다.

이렇듯 어렵게 땅 위로 모습을 드러내 자라기 시작한 대나무는 어떤 모진 풍파에도 굴하지 않고 곳곳하게 장대한 모습을 지켜나갑니다. 실제로 대나무는 원자폭탄이 떨어졌던 히로시마에서도 유일하게 살아남았으며, 베트남 전쟁 때 부러졌던 고엽제 속에서도 유일하게 싹을 틔운 식물로 유명할 정도로 생명력이 아주 강한 식물입니다. 대나무가 이처럼 강인할 수 있는 비결은 마디마다 성장점을 지니고 있기 때문입니다. 비록 작고 미약한 죽순일지라도 땅 속에서 오랫동안 뿌리내림을 계속해 오면서 그 안에 완전히 성장했을 때의 모든 마디를 하나하나 만들었으며, 그 덕분에 대나무의 마디들은 모두 저마다 강인한 생명력을 지닌 성장점을 갖게 된 것입니다.

학습자들로부터 큰 신뢰를 얻어 오늘의 티처빌이 되었다고 생각

제가 티처빌과 인연을 맺은 지도 벌써 9년이 지났습니다. 2009년 2월이었던가, 4학점짜리 '교직실무' 과정의 '교원 인사' 부분의 강의를 담당하기로 한 것이 었그제 같은데 벌써 강산이 바뀔 만한 세월이 흘렀습니다. 2015년에는 티처빌 가족 일동 명의로 준 '상상이 賞'을 수상하기도 하는 등의 영광을 안으면서 언제부터인가 저도 티처빌을 사랑하는 한 가족이 된 느낌입니다.

긴 세월이 흐르다 보니 지난 9년간 변한 것도 많이 있습니다. 무엇보다도 회사의 괄목할 만한 발전을 볼 수 있었습니다. 과정마다 철저한 튜터 활동과 학습자 관리, 수시로 수요자들의 요구를 반영한 교재의 수정 보완 등의 노력이 학습자들로부터 큰 신뢰를 얻을 수 있었고, 그런 노력이 결실을 맺어 오늘의 티처빌이 있게 되었다고 봅니다. 개설된 과정 수 역시 250여 개로 크게 늘어났으며, 제가 강의하는 과정명 또한 '쉽게 배우는 필수 교직실무'에서 '알기 쉬운 교직실무'로 바뀌면서 집필진과 강의 내용이 전면 개편되기도 하였고, 회사의 본 과정 담당자가 여러 번 바뀌기도 했습니다. 그뿐만 아니라, 처음에는 강의를 동영상으로 찍어서 진행하였는데, 인사 관련 법령이나 지침이 워낙 자주 개정되다 보니 그에 따라 강의 내용을 수정할 부분이 많아져서 2년 후인 2011년에는 부득이 수정 부분만 동영상으로 새로 찍어 편집을 한 적도 있었습니다만, 한 달이 채 지나기도 전에 또 수정해야 할 부분이 생겨났습니다. 사실 법령이 바뀔 때마다 그에 맞춰서 교재 내용을 즉시 수정 보완해야 학습자들의 강좌에 대한 신뢰도를 높일 수는 있지만, 거의 매달 동영상을 수정 보완하는 것이 현실적으로는 어려움이 많아 결국은 성우의 음성으로 콘텐츠를 대체하여 현재에 이르렀습니다.

국내 최고의 원격교육연수원으로 성장하길 기원

사이버 시대를 맞이하여 간편성과 효율성 등의 이유로 집합 연수보다 원격연수가 주목을 받으면서 그에 부응하여 교원들을 대상으로 한 원격연수원이 많이 생겨난 것이 사실입니다. 선생님들의 연수 이수 기록을 살펴보거나 대화를 통해 확인해 보면 학교마다 상당수가 티처빌 원격교육연수원에서 개설하는 연수를 이수한 것으로 드러나, 티처빌 연수원이 후발 유사 연수원들의 추종을 불허할 정도로 가장 지명도가 높을 뿐만 아니라 선호도와 신뢰도 역시 최고라고 자부합니다.

회사가 비약적인 발전을 하면서 지난 3월에 학습자인 선생님들과 소통하며 정보 교환을 할 수 있는 소중한 공간을 마련한다는 취지에서 사외보 '티처빌 매거진'을 창간한 것은 참으로 시의적절한 조치이자 모두가 기뻐하고 크게 축하해야 할 일이라고 생각합니다.

매거진 창간의 변에서 명시한 것처럼 선생님의 성장을 통한 배움의 질 향상 노력이 나아가 이 나라의 미래 교육에 희망의 싹을 틔워나가는 데 크게 이바지할 수 있도록 티처빌 가족 모두의 관심과 노력을 기대해 봅니다.

이를 위해 회사의 소속 직원을 비롯하여 강사, 학습자 등 티처빌을 사랑하는 모든 구성원이 저마다 가지고 있는 훌륭한 기량에 바탕을 둔 끊임없는 노력이 서두에서 말한 대나무 마디마다 가진 그런 성장점이 되어 회사가 나날이 발전하는 기간이 되기를 기원해 봅니다.

무엇보다 기초가 튼튼하지 않은 상태로 회사의 외연만 확장해서는 안 된다고 생각합니다. 중요한 것은 그 전에 대나무와 같은 단단한 뿌리 내림과 성장점을 갖추으로써 강한 생명력을 유지하는 과정이 있어야 할 것이며, 우리 티처빌 가족 모두는 이를 위한 다양한 방안 모색에 힘을 모아야 할 것입니다.

비록 지금은 그 모습이 작고 초라해 보일지라도 우리 마음의 대나무밭에서 티처빌이 하루가 다르게 쑥쑥 커 나가서 국내 원격교육연수원을 대표하고 미래 교육 분야를 선도하는 굴지의 회사로 발전할 수 있도록 늘 참신한 사고를 바탕으로 한 피나는 노력을 병행해 나갈 것을 제안하며, 저도 열심히 동참할 것입니다.

먼 훗날 티처빌의 모습이 될 장대한 대나무의 멋진 기상을 꿈꾸면서 말입니다.

약력 이영식

- 경북대학교 사범대학 및 건국대학교 대학원 졸업 (문학박사)
- 서울특별시교육청 장학사, 장학관, 교육부 장학관
- 서울특별시교육연수원 중등교원연수부장
- 서울중부교육지원청 중등교육과장, 강서양천교육지원청 교육지원국장
- 서울가락고등학교 교감
- 서울중화중학교, 자양고등학교 교장
- 서울특별시교육청 교육인생이모작지원센터 부 센터장
- 건국대학교 겸임교수

교과연계 메이커 교육 현장을 가다

메이커 수업을 기다리는 경북초 학생들

글. 강류경 마케팅사업부 선임



“선생님, 이번 시간에는
무엇을 만들고 배우나요?”

수업 시작종이 울리기도 전, 경북초
등학교 메이커 센터에 모둠별로 앉은
학생들의 첫 질문이다. 학생들은 책

상 위에 놓여있는 준비물을 보고 ‘오늘은 무엇을 만들까?’라는 궁금증을 참지
못했다. 담임교사의 지도로 학생들과 인사를 나누며 2주 동안 기다렸던 메이
커 수업이 드디어 시작됐다. 이는 경북초등학교에서 낯설지 않은 광경이다.

국내 최초 전 학년 대상 메이커 교육 실시

전 학년을 대상으로 정규교과 시간에 메이커 교육을 실시하는 학교는 경북초등학
교가 처음이다. 테크빌교육과 브레이너리는 STEAM(Science, Technology,
Engineer, Art, Math) 교육, 창의적으로 문제해결 능력을 길러주는 디자인 씽킹
(Design Thinking), 컴퓨팅 사고(Computational Thinking)를 통해 문제를 해결
하는 소프트웨어 교육 등 융합적이고 체계적인 교육과정을 설계하였다. 그뿐만 아
니라 전문 강사도 보유하고 있어 학년별 수준에 맞는 교육 진행이 가능하다.



메이커 수업 시작 전



1. 피지컬컴퓨팅 실습
2. SW 코딩교육
3. 0부터 9까지 숫자로 만드는 미래 건축(1학년)
4. 마천루 탐 살기 프로젝트(6학년)
5. 메이커키트를 활용한 캐터폴트(2학년)



〈경북초등학교 메이커 수업 학년별 커리큘럼 예시〉

교과연계 과목	커리큘럼	학년
국어	재활용품으로 만드는 풍선 자동차	1학년
	자석 동화 만들기	2학년
	마리오네트 인형 만들기	2학년
수학	0~9 숫자로 만드는 미래 건축	1학년
	(SW 교육) 악수를 찾아라	5학년
	프랙탈 카드 만들기	6학년
과학	용수철저울을 활용한 도르레 만들기	4학년
	종이컵으로 만드는 진동 로봇	5학년
	(SW 교육) 지구의 공전 위치와 계절의 변화	6학년

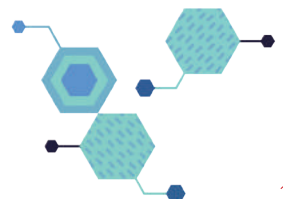
학생들 스스로 원인을 파악하고 문제를 해결

경북초등학교 메이커 수업에서 선생님이 학생들에게 직접 알려주는 경우는 없다. 문제가 발생하면 학생들은 스스로 원인을 파악하고 문제를 해결해 나간다. 이는 문제기반학습(Problem-Based Learning, PBL)과 학습자 중심, 경험을 통하여 새로운 지식을 축적하여 결과물 산출을 중시하는 메이커 교육의 정신에서 비롯된다. 메이커 수업을 진행하며 학생들의 디자인 씽킹 능력과 문제해결 능력은 자연스럽게 향상된다. 메이커 수업 시간에 미처 결과물을 완성하지 못한 학생들이 점심을 먹고 메이커 센터로 하나둘씩 다시 모이는 이유 또한 문제를 해결해 낼 수 있는 역량을 갖추어가는 과정이라고 볼 수 있지 않을까.

올 9월부터 브리콜라주 SW 창의 융합교육 실시 예정

테크빌교육의 SW 교육 전문 브랜드인 '알기쉬운 코딩'과 메이커 교육이 결합한 SW 창의 융합교육 브랜드는 브리콜라주(Bricolage)이다. 올해 9월, 테크빌교육은 브리콜라주 플래그십 운영을 시작으로 본격적인 SW 창의 융합교육 사업을 전개할 예정이다. 경북초등학교에서 운영한 커리큘럼을 바탕으로 공교육과 사교육에서 활용 가능한 콘텐츠를 개발하고, 학습자 수준에 맞는 학습계획 및 운영 자료를 제공할 예정이다. 경북초등학교처럼 공교육과 사교육에서 교과연계 SW 융합 메이커 교육이 활용될 수 있기를 기대해본다.

※ 문의 070-8282-0154



고교학점제, 어떻게 준비해야 할까?

‘즐거움학교’ 진로학습 프로그램 - 미사강변고 편

글. 정소희 미래교육사업부 선임

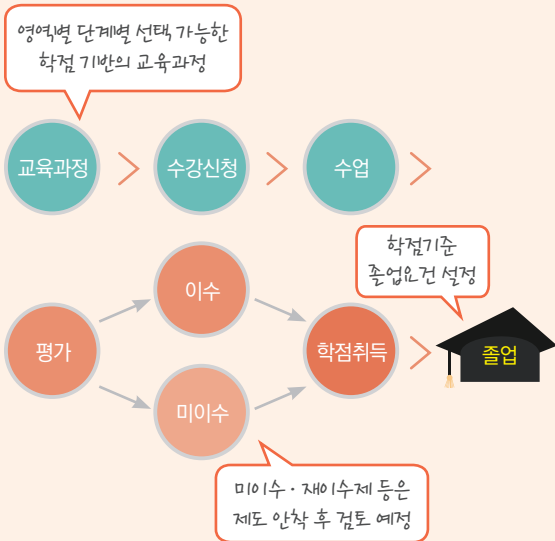
미국의 미래학자 앨빈 토플러는 “한국의 학생들은 하루 15시간 동안 학교와 학원에서 미래에 필요하지도 않은 지식과 존재하지도 않을 직업을 위해 시간을 낭비하고 있다.”고 우리나라 교육 현실을 평했다. 대학입시와 수능에 종속되어 획일적으로 운영되는 우리의 교육체계를 정확히 진단한 것이다. 그 후 10여 년이 지난 2017년 11월, 교육부가 ‘고교학점제’ 운영 계획을 발표하면서 우리나라 교육에도 혁신을 위한 변화의 바람이 일고 있다.

교육 패러다임의 변화 - 고교학점제란?

고교학점제는 대학처럼 학생들이 진로에 따라 다양한 교과목을 선택해 이수하는 제도이다. 물론 문·이과의 교육과정 구분도 사라진다. 누적 학점이 기준에 도달할 경우 졸업을 인정받을 수 있으며, 학점을 기준으로 학사 제도가 설계·운영된다.

입시와 경쟁 중심의 교육에서 벗어나 학생들의 진로 설계 역량을 지원하는 고교학점제는 시범학교 운영과 정책연구를 바탕으로 2020년까지 종합 추진계획과 세부 실행방안을 마련한 후 공론화 과정을 거칠 예정이다. 현재 초등학교 6학년 학생이 고등학교 1학년이 되는 2022학년도까지 전국적 도입을 목표로 하고 있다.

이미 미국, 핀란드, 캐나다 등 다른 나라에서는 고교학점제를 시행 중이다. 미국은 수준별 과정을 제공하여 학생의 진로와 능력에 따라 자율적으로 과목을 선택할 수 있다. 핀란드와 캐나다에서는 학점을 취득한 뒤 졸업시험을 통해 졸업자격이 부여된다. 특히, 캐나다의 경우 대학 진학보다 졸업이 더 어려운 만큼 학업 성실성과 기본 수학적 능력 여부를 가리는 것을 목적으로 한다.



〈고교학점제 운영 방안〉

1. 미사강변고등학교 정명진 선생님(좌), 오정현 선생님(우)
2. 즐거움학교 진로학습 프로그램에 집중하는 미사강변고등학교 1학년 학생들
3. 친구들이 찾아주는 나의 강점
4. 진로검사 진행 중인 학생들의 모습



고교학점제에 대한 교육 현장의 시선

자유로운 과목 선택권 보장, 교육과정의 다양화, 교수학습과 평가 개선 등 고교교육의 실질적인 변화를 가져올 고교학점제에 대한 선생님들의 반응은 어떨까.

고교학점제 선도학교로 선정된 미사강변고등학교의 오정현 교과부장 선생님은 “아직 전반적으로 고교학점제에 대한 이해도가 낮아서 담당 교사 외에는 모르는 분들이 많을 것 같아요. 고교학점제가 궁극적으로 어떤 방향으로 나아갈 것인지 막막하지만, 좋은 도입 취지에 맞게 학생들이 본인의 진로와 적성을 미리 파악할 수 있도록 지원 방안을 모색하고 있어요. 아이들이 본인의 진로적성을 1학년 때부터 제대로 파악해야 하거든요.”라고 털어놓았다. 이어서 정명진 진로부장 선생님은 “고교학점제가 성공적으로 자리 잡는다면 교육 체제에 근본적인 변화를 가져오겠죠. 모든 학생의 성장과 진로개척을 목표로 하는 변화인 만큼 최상의 개편이 이루어지길 바랍니다.”라고 전했다.

고교학점제 시행 대비하기

학생들은 본인의 적성을 파악하고 미리 구체적인 진로를 설정해 두어야 하는 어려움을 겪고, 교육 현장에서는 ‘변화의 물결 속에서 아이들을 어떻게 지도할 것인가’에 대한 고민이 이뤄지고 있다. 교육 현장의 막연함을 해소하고 고민 해결에 도움을 주고자 지난 5월, 즐거운학교가 미사강변고등학교를 찾았다. 고교학점제 시행에 대비하여 진로적성을 파악하고 과목 선택의 방향성을 안내하는 ‘내 진로는 내가 정한다’ 프로그램을 운영하기 위해서였다.

‘내 진로는 내가 정한다’는 전문 심리검사인 LCSi 진로적성검사를 기반으로 성격 및 행동 특성 측정 결과에 따라 진로를 설계할 수 있도록 구성되어 있다. 검사 후에는 결과지만 나누어주는 것이 아니라, 심도 있는 결과해석이 동반된다. 또한, 개인별 진로성향을 다각도로 조명하고 학습전략별 다양한 실습으로 체계적인 진로진학 로드맵을 수립할 수 있다.

프로그램에 참여한 1학년 강모 학생은 “내 강점을 찾고 미래 직업을 탐색하며 내 진로에 대해 진지하게 고민해볼 수 있었다.”는 소감을 남겼다. 박모 학생은 “나를 알아보는 계기가 되었다.”며 프로그램에 대한 만족감을 표했다. 친구 따라 강남 가듯 교과목을 무작정 선택하는 것이 아니라 자율적으로 진로를 탐색·설계하여, 학습 전략을 세울 수 있도록 ‘나’에 대한 이해가 우선시 되어야 할 것이다.



‘내 진로는 내가 정한다.’ 프로그램 안내

- 1회차 - [자기 이해] 자기 이해와 진로 심리검사
- 2회차 - [진로 탐색] 심리유형에 따른 진로 탐색
- 3회차 - [진로목표 수립] 진로적성에 따른 진로설계
- 4회차 - [진로설계] 스스로 찾는 진로역량과 자기 주도력
- 5회차 - [자기주도학습] 진로설계에 따른 학습전략 로드맵 수립
- 6회차 - [학습전략] 자기 주도적 학습 능력 함양
- 7회차 - [진학설계] 적성 및 진로에 맞춘 진학 준비
- 8회차 - [맞춤형 진로 코칭] 개인별 진로적성에 따른 진로전략 수립

* 기본 구성 프로그램이며, 교육 시간 및 예산에 따라 수정 및 변경 가능합니다.

◆ 프로그램 문의

school@teacherville.co.kr / 070-8282-0140



미래 교육을 향한 협력적 수업설계

글. 서영화 교육플랫폼사업부 선임

2018년 5월, 역삼동의 한 회의실이 시끌벅적했다. 이날 '미래 교육을 향한 협력적 수업설계'라는 주제로 워크숍이 진행되었다. 워크숍 참석을 위해 강원도 삼척에서 1박 2일의 일정을 잡고 먼 거리를 달려온 선생님부터 참석자 한 분 한 분의 얼굴에는 교육에 대한 열정이 가득했다. 미래 교육을 연구하고 실천, 확산하기 위해 노력하는 <미래교육공동감연구소>에서 교사가 서로 협력하여 내실 있는 수업설계를 할 수 있는 효과적 방법을 소개했다.



미래 교육의 성패, 협력적 수업설계에 달려 있다

4차산업혁명, 지능 정보화 시대로 우리의 사회는 변화하고 있다. AI 알파고와 인간 이세돌의 대결, VR과 AR 등 기술의 진보에 따라 교실도 변화의 폭풍우를 그대로 맞고 있다. 이제 교사는 미래사회를 준비하는 것뿐 아니라 미래 교육을 준비하여야 한다. 우리 아이들이 미래사회를 살아갈 수 있는 힘을 길러줘야 하고, 그 기반은 수업이 될 수밖에 없다. 어떻게 아이들의 역량을 키우는 수업을 할 수 있는가 그 답은 협력적 수업설계 속에 있다.

협력을 통한 혁신, 실천이 중요하다

"전문가들의 자유로운 상호 교류와 협업을 통해 공동으로 창출되는 전문성"을 집단 전문성이라고 말한다. 지식이란 소수의 특정 집단에 의해 독점되어서는 안 되며, 전문가들의 상호 교류를 통해 전문성을 높이고, 지식의 전이가 이루어져야 한다. 수업의 개선 또한 개인적 성취가 아니라 협동적 성취이며, 교사들이 미래사회로 나아가기 위해서는 동료 교사들과 함께 분석하고, 평가하고 실험하여야 한다.

2017년 창덕여중에서 진행한 '학교 비전 탐색 연구'에서 학교 구성원들이 중요하다고 생각하는 가치 중 '협력' 항목이 3위를 차지하였다. 또한, 교사 간 협력을 통해 혁신이 성공·실패하였을 때 교사가 느끼는 이익을 숫자로 측정하였는데, 혁신에 실패하여도 교사에게 얻는 이익이 있다고 느낀다는 재미있는 연구결과를 얻기도 하였다. 대다수 교사가 협력을 통한 혁신이 필요하다고 느낀다면, 이제는 실천하는 것이 중요하지 않을까?



1. 협력적 수업설계 워크숍
2. 미래교육공감연구소 구성원
3. 수업설계 과정
- 4, 5. 수업설계 카드

수업을 협력적으로 설계하는 최적화된 '수업설계 카드'

미래교육공감연구소의 이은상 선생님은 수업을 협력적으로 설계하는데 노력하는 도구로 '수업설계 카드'를 제시하였다. 수업설계 카드는 내용 카드, 자원 카드, 평가 카드, 역량 카드, 기능 카드로 5개의 대분류 카드로 구성되어 있으며, 이는 2015년 개정교육과정을 분석하여 핵심역량을 촉진할 수 있는 세부 키워드 카드로 구성되었다. 수업설계 카드를 활용할 때 보드게임과 같은 게임 규칙성을 통해 동료 교사들과 수업에 대해 쉽게 이야기할 수 있는 행위 유발성을 제공하여 협력적 수업설계를 돕는다. 이 카드는 20여 차례의 전문가 워크숍을 통해 타당성 검토와 100회 이상의 현장 교사 대상의 워크숍을 진행하면서 수정·보완을 거쳐 탄생한 카드이다. 수업설계 카드는 티처몰에서 판매되고 있으며, <http://teachermall.kr/shop/> 미래교육공감연구소의 교수학습 자료는 쌤동네 '미래교육공감연구소' 그룹 채널에서 확인이 가능하다. <http://ssam.teacherville.co.kr/feeri>



수업설계 카드는 한 명이 주도하는 수업설계가 아닌 모두가 참여하여 짧은 시간 안에 협력적으로 수업을 설계하도록 도와주는 카드입니다. 수업설계 시 고려해야 할 다양한 키워드를 제시함으로써 보다 쉬운 수업설계가 가능하며, 프로젝트 수업, 토의·토론, 실험·실습 등 학습자 중심의 다양한 수업 방법을 효과적으로 설계할 수 있도록 기획하였습니다.



미래교육공감연구소

미래 교육에 공감하고 실천하는 연구자로서의 교사공동체입니다. 선생님, 학생, 학부모, 지역사회가 미래 교육에 공감하고 협력하며 변화를 만들어갈 수 있도록 연구와 실천을 하고 있습니다.



체험형 게임개발수업을 연구하는 선생님들

2017 게임리터러시 우수교사연구회 ‘어주얼에듀 교사연구회’

글. 장경진 미래교육사업부 선임



온 사회가 4차산업혁명으로 들쭉인 다. 빠르게 변화하는 시대적 요구에 맞추어 2015년 개정 교육과정에서 SW 교육이 도입되었으나, 대도시에서 떨어진 소도시일수록 아직 어린 초등학생들에게 어떻게 SW 교육을 진행해야 하는지에 대하여 교사의 고민이 깊다. 아이들은 ‘컴퓨터 프로그래밍’이라는 단어는 어렵게 받아들이면서 ‘게임’이라는 단어에는 눈을 반짝인다. 그래서 안동지역 선생님들이 게임을 활용하여 아이들의 협업과 창의적 사고를 끌어내어 실생활과 관련된 다양한 문제를 해결하는 SW 교육 수업 모델을 만들었다.



SW 교육을 통한 지역 인재 양성

하회마을로 유명한 경상북도 안동은 한국 정신문화의 수도라 불리는 양반의 고장이다. 하지만 같은 도내 포항과 구미, 대구와 같은 지역과 비교했을 때 과학기술 관련 국가기관이나 특성화 학교가 상대적으로 부족한 편이다. 이에 김형욱 선생님(하주초), 정소리 선생님(부림초), 문성윤 선생님(안동 송현초), 정소진 선생님(하양초) 등 총 4명이 모여 안동지역 초등학생들을 위한 ‘어주얼에듀 교사연구회’를 만들었다.

연구회는 초등학생들의 컴퓨팅 사고력과 시스템적 사고력 개발에 초점을 둔 SW 교육 프로그램을 통한 확산·수렴적 사고 및 비판적 사고의 증진을 목표로, 아이들이 재미있게 참여할 수 있는 게임을 활용한 소프트웨어교육을 계획하였다. 학생들이 직접 게임을 제작해 볼 수 있도록 엔트리 프로그래밍과 아두이노를 이용한 9차시 교육 프로그램을 개발하였다. 연구회는 학생이 자신만의 창의적인 프로젝트를 계획하고 실행하는 ‘나만의 게임 만들기’ 프로그램을 통해 초등학생의 창의적 문제해결력과 대인관계 능력에 어떤 영향을 미치는지 확인하여 SW 교육의 바람직한 사례를 만들고자 하였다. 프로그램의 원활한 투입 및 운영을 위해 인근 초등학교와 연합하여 SW 교육캠프를 진행하였다. 프로그램 구성과 내용을 고려하여 연구대상을 초등학생 5~6학년으로 선정하였으며, 총 34명의 학생이 참여하였다. 이 연구회는 교육프로그램에 참여한 학생들에게 사전 사후검사를 통하여 교육프로그램이 미치는 영향에 대하여 수치상으로 검증하였다는 점에서 강한 인상을 남겼다.

교육에 참여한 초등학생의 창의적 문제해결력과 대인관계 능력을 측정하기 위하여 각 하위영역을 다음과 같이 구성하였다.

창의적 문제해결력

- 특정영역 기능·기술의 이해 및 숙달여부
- 확산적 사고
- 비판적·논리적 사고
- 동기적 사고

대인관계 능력

- 처음 관계 맺기
- 타인에 대한 불쾌감 주장
- 자기노출
- 정서적인 지지나 조언
- 대인갈등 다루기



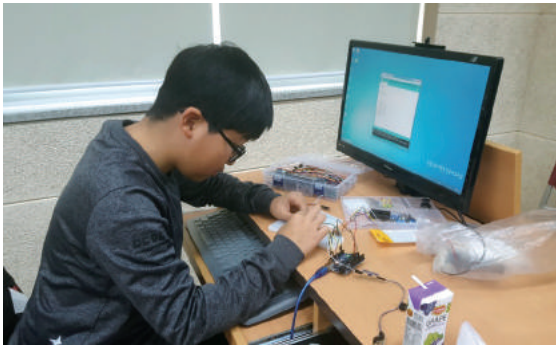
학생들이 흥미 있게 생각하는
컴퓨터 게임을 직접 제작하도록 하여
학습 동기를 유발하였다.
그와 함께 친구 간 상호작용을 통해
친밀감이 높아지는 효과를 거두었다.

재미있고 효과적인 교육프로그램 설계

교육프로그램을 설계할 때, 연구회는 학생들이 재미있게 참여하면서 교육적으로 효과적일 수 있도록 많은 고민을 했다. 우선 학생들이 전 기회로에 대한 기초 지식이 부족하고, 컴퓨팅 사고력이 아직 부족하기 때문에 엔트리와 아두이노의 모든 기능을 능숙하게 다루기보다는 기본적인 기능을 이해하고, 주요 센서를 활용할 수 있도록 하였다. 또한, 학생들이 흥미 있게 생각하는 컴퓨터 게임을 직접 제작하도록 하여 학습 동기를 유발하였고, 이후 자신이 만든 게임을 친구들과 공유하고 함께 즐길 수 있게 함으로써 친구 간의 상호작용 및 친밀도를 높이고자 하였다. 그리고 엔트리와 아두이노를 연결한 블록코딩 프로그램을 활용하여 학생들이 실생활에서 활용할 수 있는 사물 인터넷 시스템을 구축할 수 있도록 하였다. 학생들이 직접 코딩을 실행하면서 창의·융합적인 사고 역량을 기를 수 있는 창의적 문제해결모형을 기반으로 전체 교육 과정을 설계하였다. 그렇게 만들어진 수업 계획서는 다음과 같다.

〈차시별 학습 내용 구성〉

차시	학습 영역	학습 주제	학습 내용
1	Entry 기초영역	<ul style="list-style-type: none"> • Entry 설치 • Entry 기초·기능파악 및 기본 코딩 연습 	<ul style="list-style-type: none"> • Entry 계정 만들기, Entry의 기본 기능 파악하기, Entry 붓의 좌우상하 이동 코딩, Entry 판단 영역 활용하기 기본
2	Entry 기본영역	<ul style="list-style-type: none"> • Entry를 활용한 기초 프로그래밍 	<ul style="list-style-type: none"> • Entry를 활용한 기본 게임 프로그래밍하기(무당벌레 게임)
3	Arduino 기초영역	<ul style="list-style-type: none"> • Arduino의 이해 • 디지털과 아날로그의 이해 • Arduino 센서 	<ul style="list-style-type: none"> • Arduino의 설치 및 브레드 보드 활용법 알기, 디지털과 아날로그의 차이점 및 센서 이해하기
4	Arduino 기본영역	<ul style="list-style-type: none"> • Arduino를 활용한 LED 점화 • Arduino 코드 작성법의 이해 	<ul style="list-style-type: none"> • Arduino를 활용하여 LED 켜보기, Arduino 코드 작성의 기본 이해하기
5	Entry와 Arduino1	<ul style="list-style-type: none"> • Entry와 Arduino 연결방법 이해 	<ul style="list-style-type: none"> • Entry와 Arduino 연결 프로그램 설치하기, Entry 속에서 Arduino의 아날로그 값 수치 변화 이해하기
6	Entry와 Arduino2	<ul style="list-style-type: none"> • Entry를 활용하여 나만의 게임을 디자인 	<ul style="list-style-type: none"> • Entry를 활용하여 나만의 게임 디자인하기(비행물체, 점수 획득방법, 발사체 수 등), Entry 변수 활용법 알기
7	Entry와 Arduino2	<ul style="list-style-type: none"> • Arduino 조이스틱 제작 및 연결 	<ul style="list-style-type: none"> • Arduino 보드를 활용하여 게임 조이스틱 제작하기, Entry와 Arduino의 연결을 통한 게임하기
8	상호교류1	<ul style="list-style-type: none"> • 제작한 게임 실행 	<ul style="list-style-type: none"> • 나만의 게임을 친구들과 돌아가면서 함께 실행하기, 창의적으로 만든 게임 선정하기
9	상호교류2	<ul style="list-style-type: none"> • 우수 게임 실행 	<ul style="list-style-type: none"> • 선정된 게임 코드 분석 및 함께 실행하기



교육 스케치, 학생 스스로 지식을 구성하도록 유도

2017년 11월부터 12월까지 약 2달에 걸쳐 교육프로그램을 진행하였는데, 교육에 참여한 34명의 학생은 적극적으로 참여하는 모습을 보였다. 학생들은 교사가 제시한 엔트리 및 아두이노 활용법을 토대로 집적 회로를 구성하고 나만의 게임을 실행할 수 있는 조이스틱을 만들었다. 위 사진은 학생들이 집적 회로를 구성하는 장면을 담은 사진이며, 설명에 따라 차근차근 자기 주도적으로 학습하는 모습을 볼 수 있다.

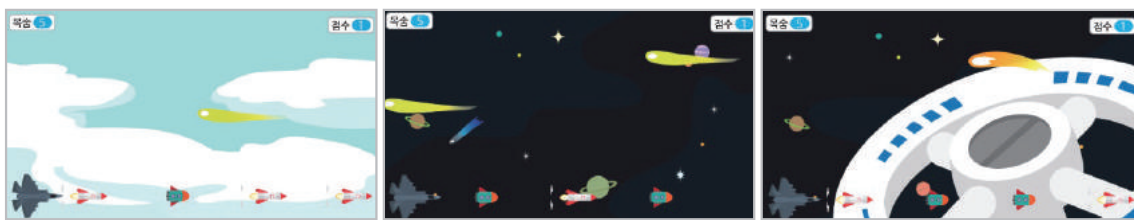
교사는 학생들이 회로를 구성하거나 엔트리 및 아두이노 코드를 입력할 때 옆에서 조력자 역할을 하였다. 또한, 교사는 학생들과 원활한 커뮤니티를 위하여 온라인 카페를 운영하며 학생들의 참여와 정보교환을 유도하였다.

창의적 문제해결력, 대인관계 능력 모두 긍정적

연구회는 교육 프로그램이 미치는 영향을 알아보기 위하여 교육에 참여한 학생들을 대상으로 사전 사후 검사를 진행하였다. 그 결과 창의적 문제해결력, 대인관계 능력 모두 긍정적 향상을 수치상으로 확인할 수 있었다. 창의적 문제해결력 부분에서는 '비판적·논리적 사고'가 가장 유의미한 통계치를 보였는데 이는 엔트리 프로그래밍과 아두이노 회로설계를 학생들이 직접 진행하면서 논리적으로 사고하는 연습을 한 결과로 분석되었다. '특정 영역 기능·기술의 이해 및 숙달 여부', '확산적 사고 영역', '동기적 요소 영역' 순으로 유의미한 값을 확인할

수 있었다. 학생들은 엔트리 프로그래밍에서 장애물의 개수, 시차의 변화, 목숨값 변수 추가, 시간 변수 추가, 캐릭터 또는 배경 변경 등 스스로 자신의 게임에 변화를 주어 내용을 풍성하게 만들어 나갔다. 대부분 다른 게임에서 얻은 경험을 바탕으로 아이디어를 얻은 것이지만 자신이 만든 게임에 원하는 변수를 추가했다는 점에서 의의를 찾을 수 있었다.

또한, 대인관계능력에 있어서도 모두 긍정적 영향을 받았다는 결과가 나타났다. 프로그램에 참여하는 과정에서 학생들은 대인관계의 기초라 할 수 있는 초기 관계 형성이 이루어져 수업이 진행됨에 따라 친구들의 과제 수행에 도움을 주기도 하였고, 게임을 진행하는 도중에 생기는 다툼에 대한 갈등도 비교적 원만하게 해결하는 모습을 보였다. 한 학생은 “부모님이란 선생님이 컴퓨터 게임은 그냥 나쁜 것이라고 했었는데, 이렇게 직접 게임을 만들고 친구들과 함께 놀이하니 친구 사이 관계도 좋아지고 공부도 잘 되는 것 같아 기분이 좋았어요.”라고 이야기 했다. “우수 게임으로 선정된 것을 친구들이랑 같이 해보니까, 처음 본 친구들과도 즐겁게 어울릴 수 있었어요. 기회가 된다면 다른 게임을 함께 하면서 친구들과랑 모두 잘 지내고 싶어요.”라고 후기를 남기기도 했다. 이를 통해 게임을 매개로 올바른 인간관계를 형성하는 초등학생의 모습을 엿볼 수 있었다.



〈학생이 직접 만든 게임의 배경 변화〉

2018년 게임리터러시 교사연구회 40개로 확대 운영

올해에도 게임리터러시 교사연구회 지원사업은 계속 진행된다. 2018년 게임리터러시 교사연구회는 20개에서 40개로 늘려 확대운영 할 계획이다. 7월에 모집 예정이며, 추후 www.gschoool.or.kr에서 자세한 내용을 확인할 수 있다.



군산으로 떠나는 시간여행

글. 장은은 교육플랫폼사업부 선임

완연한 봄기운이 느껴지던 4월 말, 제이커스투어에서 21명의 선생님과 함께 군산으로 첫 여행을 떠났다. 중소도시의 매력과 근대문화의 역사가 남아있는 군산은 짧지만 굵직한 인상을 남겨주기에 충분했다.

사가와 가옥



선생님을 위한 여행, 제이커스투어

티처몰에서 오직 선생님들을 위한 여행상품을 론칭했다. 브랜드명은 제이커스투어. 여행의 즐거움은 물론, 다양한 연수활동부터 현장체험학습 사전답사까지 할 수 있는 맞춤 여행이다. 체험활동전문 현직선생님이 직접 가이드 하는 알찬 프로그램과 다양한 활동자료를 공유하고 티처몰에서는 연수에 필요한 교구를 증정하고 있다. 일이 아닌 여행이니만큼 즐거움과 힐링을 기본으로 간단한 연수 활동과 선생님께 도움이 될 만한 콘텐츠를 함께 나누는 시간이 될 것이다. 티처몰에서는 첫 번째 군산 여행을 시작으로 자녀와 함께하는 여행, 은퇴 선생님을 위한 여행 등 다양한 콘셉트의 선생님 투어를 선보일 예정이다.

가이드 소개 - 김재우 선생님

- 국어 선생님이자 여행 및 체험 활동 전문가.
- 매거진의 여행코너 기고, 국내 및 해외연수 진행,
- 재우 쌤의 여행학교 등 다양한 활동 중.

역사의 도시 군산

전라북도 군산시. 서쪽으로 새만금방조제가 연결된 바다가 보이고, 충청남도 서천군 장항읍을 마주 보며 익산시와 김제시에 접해있는 군산시. 올해 초 기준 27만 5천여 명이 사는 중소도시 군산은 근대역사문화유산이 그대로 보존된 곳이다. 군산은 1899년 5월 1일, 강화도조약 이후 일곱 번째로 개항되어 호남, 충청의 쌀을 일본으로 강제수출하기 위해 항구로 건설된 일본 상공인의 경제적 중심지였다. 일제 강점기 당시 군산의 인구가 조선인과 일본인의 비율이 5:5 정도나 됐으며, 현재 구 도심지역 건물의 약 20%는 일제 강점기에 지어진 가옥이다. 조정래의 '아리랑', 채만식의 '탁류'와 같은 문학을 통해서도 군산을 만날 수 있다.





경암동 철길마을

경암동 철길마을은 1944년 개설된 총연장 2.5km 철로 중에서 '진포사거리'에서 '연안사거리'로 이어지는 400m 구간을 말한다. 70년대 들어 마을이 형성되었고 철로를 가운데 두고 한쪽 편에는 넓은 2층으로 지어진 집들이 붙어있고, 다른 한쪽은 창고 같은 작은 부속건물들이 연결되어있다. 지금은 기차 운행이 중단되었다.

| 전라북도 군산시 경춘4길 14(경암동)



군산 근대역사박물관

근대역사교육의 도시 군산에 자리한 군산의 근대문화 및 해양문화를 주제로 하는 특화 박물관이자 지역박물관으로서 방문객들이 군산의 역사와 문화를 체험할 수 있는 공간이다. 2011년 9월에 개관했으며 1층 해양물류 역사관, 어린이체험관, 2층 독립영웅관, 3층 근대생활관, 기획전시실로 구성되어 있다.

| 전라북도 군산시 해망로 240



구, 군산세관(호남 관세전시관)

대한제국(1908년/순종 2년 6월)에 만들어졌으며 일제강점기 호남과 충청지역의 곡식을 수탈하던 창고로 이용되었다. 현재는 본관 건물만 남아있으며, 국내에 현존하는 서울역사, 한국은행 본점과 함께 서양 고전주의 3대 건축물 중 하나이다. 1994년 전라북도 기념물 제87호로 지정되었다.

| 전라북도 군산시 해망로 244-7

동국사

구. 히로쓰 가옥

초원사진관

사가와 가옥

연수활동(사가와 카페)

자유 코스 / 근대화 거리

동국사 대웅전

우리나라에 유일하게 남아있는 일본식 사찰이다. 1913년 일본 승려 우치다가 신축하였으며 광복 후 조계종 사찰 동국사로 변경하여 오늘에 이르고 있다. 대웅전은 일본에서 건축 자재를 가져와 지었으며 일본 에도시대 건축 양식으로 외관이 무척 단조롭고 대웅전과 승려들의 거처인 요사채와 연결된 것이 특징이다. | 전라북도 군산시 동국사길 16



신흥동 일본식 가옥(히로쓰 가옥)

일제 강점기 포목점을 운영하던 히로쓰 게이 사브로가 지은 주택이다. 근대 일본 무가의 고급주택인 야시키 형식의 대규모 목조주택으로 건물 사이에는 일본식 정원이 꾸며져 있다. 장군의 아들, 타짜 등 영화촬영장으로도 유명하다.

| 전라북도 군산시 구영1길 17 히로쓰 가옥



초원사진관

1998년 개봉한 영화 '8월의 크리스마스'의 촬영장소이다. 군산 하면 떠오르는 유명한 명소 중 하나이다. 차고를 사진관으로 개조하였다가 촬영 후 철거되었으나, 이후 관광지로 복원하였다. | 전라북도 군산시 구영2길 12-1



사가와 가옥

일제 강점기 전당포로 사용된 일본식 건물로 일명 '사가와 가옥'으로 불린다. 집 안에 있는 철제금고의 상표명 'SAGAWA'에서 따온 이름으로 당시 담보물을 보관했던 창고의 두꺼운 철판 문도 그대로 남아있다.

| 전라북도 군산시 구영7길 107

제이커스투어의
연수활동

체험학습 시 활용할 수 있는
교구연수

티처몰 GIFT BAG

- 체험교구세트
- 워크북 & 활동지
- 티처빌연수할인권



전통제본 노트 만들기 &
에코백 꾸미기



잠실역 2번 출구에서 첫 만남으로
시작된 제이커스투어 군산팅.

투어스케치

목은지 체육복음으로
맛있는 점심



빵만큼 인기 있는
이닝당 밀크셰이크



곳곳에서 찾아볼 수 있는
스탬프투어



군산투어 멤버들의
단체 사진



사가와 가족의
깜짝 방문

※ 티처몰 제이커스 선생님투어 문의
1544-7783(내선2)

티처몰과 함께하는 2018 교육용 보드게임 공모전

초중고 교과과정과 연계되어 학교현장과 더 가까운
보드게임을 개발하고자 교육용 보드게임 공모전을 개최합니다.
선생님의 반짝이는 아이디어를 기다립니다.

공모주제

초중고 개정교육과정에 맞는 과목별 주제
진로/인성/학교폭력/다문화 등 학교생활과 관련된 자유주제

공모일정

참가신청 및
아이디어 접수
7.10(화)~31(화)

1차 선정작 발표 및
온라인투표
8.15(수)~31(금)

최종선정작 발표
9.12(수)

참가조건

전국 초중고 교사

시상내역

	시상내용		시상 및 상금
대상	초등 중고등	1점 1점	보드게임 출시(인세계약) + 학급운영비 500,000원
최우수상	초중고 통합	1점	학급운영비 300,000원
우수상	초중고 통합	1점	학급운영비 100,000원
참가상	참가자 전원		티처몰 포인트 10,000P

※ 공모전 참가방법 및 자세한 사항은 티처몰 홈페이지에서 확인해주세요.

현직선생님이 기획·참여하고 티처몰이 만드는 호호호 즐거운 교실을 만드는 빵빵한 교실체육세트 미세먼지 걱정 없는 교실 체육

글. 유소연 교육플랫폼사업부 책임

마스크, 공기청정기가 필수이고 미세먼지 농도를 날씨보다 먼저 확인하게 되는 요즘이다. 학교에서는 점점 운동장을 사용할 수 있는 날이 줄어들고 있다. 아이들 모두가 좋아하는 체육수업을 어떻게 진행해야 할지 많은 선생님이 고민하고 있다. 다행히도 '교실 놀이'라는 형태의 활동이 교사 커뮤니티와 관련 도서를 통해 빠르게 퍼져 가고 있다. 체육 시간은 다양한 역량을 기르고 달성해야 하는 성취기준이 있는 신체 활동이라 교실에서의 체육수업이라 하더라도 교육적으로 의미 있는 수업이 필요하다. '교실 체육 활동지도서+동영상+교구 세트'를 통해 1년이 든든한 25가지 교실 체육활동을 펼치며 아이들과 행복한 교실을 만들어 보면 어떨까?

준비 없이도 바로 교실체육 수업! 호빵 교실체육세트

교실 놀이를 체육교과에 접목시키기 위해 이두형 선생님은 아이들과 같이 여러 가지 활동을 해보며 교실에 적합한 체육활동을 연구하며 고민했다. 9가지의 교구로 25가지의 활동을 할 수 있도록 구성된 “호빵 교실체육세트”에 선생님들의 아이디어를 추가하면 더 다양한 방법으로 활용할 수 있다.

1. 학교에서 쉽게 활용할 수 있는 9가지 교구

- 원마커, 스테킹 컵, 러버콘, 빈 백 외 총 9가지 교구로 구성
- 편리한 보관가방

2. 체력을 골고루 기르며 수업평가 가능

- 건강체력: 근력 및 지구력, 유연성, 심폐지구력
- 운동체력: 순발력, 민첩성, 협응성, 유연성, 평형성

3. 활동지도서 + 동영상 + 교구

- 동영상 및 사진 자료 별도 제공
두형 쌤의 교실체육교실 <http://ssam.teacherville.co.kr/leedoo000>
- 별다른 시범이나 준비 없이 바로 수업

4. 지속적 업데이트

- 카페, 블로그, 쌤동네를 통해 신규 활동을 추가, 지속 활용

5. 폭넓은 활용도

- 초등학교뿐만 아니라 중·고등 자유 학년제 동아리 활동





주천 호반교실체육 활동

샘동네에서 동영상상을 함께 시청 후 활동을 시작해보자.

활동 1

빈 백 컬링

- **관련 단위** : 도전
- **준비물** : 빈 백 팀별 4개, 원마커 2개
- **활동목표**
빈 백 컬링게임을 통해 전략적 사고를 익히고 컬링의 기초 익히기

• 활동방법

1. 책상을 가로로 세 줄로 배치하여 두 개의 경기장 만들기
- 4~6명의 선수가 한 팀, 2개의 경기장에서 팀당 3게임을 하는 리그전
2. 빈 백을 번갈아 가며 각 팀당 4개씩 굴려 최종적으로 원마커 가까운 팀이 승리

★ 지도 TIP - 1피리어드가 끝나면 작전타임 30초를 부여하여 전략적 사고와 의사소통을 바탕으로 게임에 참여할 수 있도록 유도

활동 2

테이블 볼

- **관련 단위** : 건강
- **준비물** : 풍선 배구공, 탕탱 볼, 책상
- **활동목표**
팀워크를 기르고 탁구형 경쟁의 기초를 익히기

• 활동방법

1. 책상 6개를 합쳐 큰 테이블을 교실 양쪽에 배치, 2명이 한 팀
- 11점을 내면 경기에서 승리, 토너먼트 / 조별 리그로 진행
2. 공을 테이블에 바운드시켜 상대방에게 보내는 게임
- 서브는 굴려주며 시작하고 바닥에 바운드 된 볼을 손으로 쳐서 테이블에 다시 바운드시켜 상대방으로 보냄. (탁구 복식 경기규칙과 유사)

★ 지도 TIP - 부상과 안전사고를 예방하기 위해 벽이나 책상에 닿으면 실점한다는 사실을 미리 학생들에게 강조



교구기획/워크북 저자소개



이 두 형 선생님
(인천 운남초)

경 력

- 인천광역시 정교사 연수 체육과목 강사
- 인천광역시 체육전담교사 연수 강사
- 인천광역시 스포츠강사 연수 강사
- 중앙교육연수원 체육 원격연수 강사

교재집필

- YBM 교과서 2015개정교육과정 체육교과서 집필

기 타

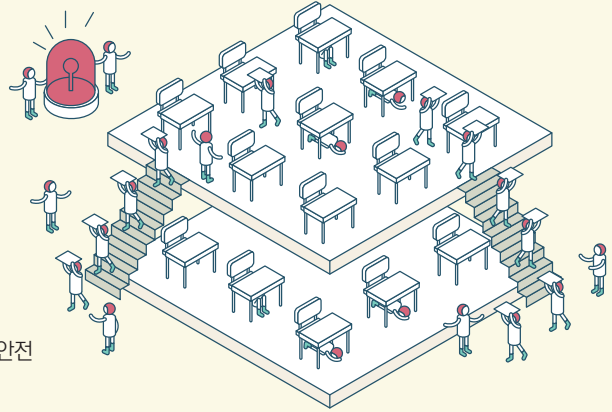
- 네이버 카페 초등체육수업연구소
Physical Education Teachers(P.E.T) 운영자
- 네이버 스쿨잼 '오늘 점심시간에 뭐하지' 집필

유휴교실을 활용한 안전체험교실 조성과 전망

글. 이용일 에듀테크연구소 수석

세월호 사건(2014년 4월 16일)을 통해 주목받기 시작한 안전교육의 필요성은 경주지진(2016년 9월 12일)으로 인하여 국가 수준의 핵심과제로 떠올랐다. 국민안전처를 중심으로 안전교육 인프라가 확충되고 있으며, 교육부에서도 학생 중심의 안전체험 교육인프라, 교육과정 운영 등 다양한 정책을 통해 학교현장의 안전교육 환경을 구축하고자 노력하고 있다.

특히, 교육부는 『학교안전사고 예방에 관한 기본계획(2016~ 2018)』을 통해 학생 중심의 안전교육을 활성화하기 위한 <유휴교실을 활용한 안전체험교실 조성>을 추진하고 있다. <유휴교실을 활용한 안전체험교실>은 거점형 안전체험교실로서, 인근 학생 및 시민들이 자유롭게 이용할 수 있는 체험시설이다. 유사시 스스로 재난에 대처할 수 있는 능력을 확보하고 시민안전문화 확산을 도모하기 위한 실습형 체험 교실인 셈이다. 교육부에서 주관하는 유휴교실을 활용한 안전체험교실 공모사업에 선정된 학교는 2016년 8개교, 2017년 16개교, 2018년 16개교이다. 그중 현재 일부 학교만이 안전체험교실이 구축되었고, 대다수의 학교는 구축 중이거나 계획을 수립하고 있는 단계다.



구분	선정학교	비고
2016	이현초(대구), 성지초(대구), 옥천삼양초(충북), 중앙중(청주), 늘봄초(세종), 안강제일초(경북), 논산중앙초(충남), 성모여고(부산)	8개교
2017	청덕초(서울), 상명중(서울), 송곡고(서울), 부암초(부산), 와석초(부산), 천마초(인천), 신북초(울산), 수원 정자초(경기), 파주 와석초(경기), 포천 일동초(경기), 새롭초(세종), 새뜸초(세종), 공주 봉황초(충남), 금산 추부중(충남), 거제 옥포초(경남), 창원 삼계중(경남)	16개교
2018	삼양초(서울), 신가초(서울), 조동초(인천), 해사고(인천), 보문고(광주), 둔산초(대전), 동부초(울산), 명촌초(울산), 문수초(울산), 강남초(울산), 양주 백석초(경기), 수원 율현초(경기), 파주 금촌초(경기), 신관초(충남), 홍성초(충남), 여수 한려초(전남)	16개교

체험형 안전체험교실의 현실적 문제점

공모사업에 선정된 학교라 하더라도 안전체험교실 구축 및 운영에 있어 여러 가지 문제점들을 가지고 있다. 첫 번째로 현재 교육부의 지원금으로는 시설 공사와 몇 가지 오프라인 체험 교구 밖에 구입하지 못한다. 학교 현장에서는 학생 중심의 설명식 교육이 아닌 체험 중심의 실질적인 안전교육을 원하고 있지만, 학교별 유효공간의 규모, 형태, 예산 등에 따라서 안전교육 프로그램의 차이가 크고 학교현장은 안전교육 운영 부문을 가장 큰 문제로 인식하고 있다.

두 번째로 안전체험교실 운영에 대한 이슈다. 학교 내 안전교사를 중심으로 운영해야 하는 상황이지만, 원활한 운영 및 관리를 위해서는 이 인원으로는 턱없이 부족한 실정이다. 이를 보완하기 위해서는 전문 운영 인원을 배치해야 하지만 이는 비용 문제 때문에 교육부 또는 시도 교육청과의 공조가 필요하다.

용인시 '꿈이룸 안전체험교실'

이와 같은 문제를 극복하고 최근 가장 잘 구축된 사례가 용인시 <꿈이룸 안전체험교실>이다. 용인시에서는 교육부의 지원금과 지자체 지원금을 결합하여 어린이들이 현장 위주의 각종 재난 상황 대처법을 배우도록 다양한 형태의 안전체험교실을 운영하고 있다. 원거리 안전체험관을 찾아가던 불편을 덜기 위해 △처인구 김량장동 용인초등학교 △기흥구 구갈동 성지초등학교 △수지구 풍덕천2동 신월초등학교 등 3개 구별 거점학교에 총 464㎡ 규모로 조성됐다.

안전교육은 교실마다 1명의 안전전문 강사가 상주해 회당 60분씩 하루에 2회 진행한다. 주요 교육내용은 △화재진압 △생활안전 △화재 탈출 △응급처치 △지진체험 등 교육부 지정 7대 안전교육체험 프로그램이다.

참가 어린이들은 오리엔테이션 코너에서 이론교육을 받은 후 지진·화재 등 체험 코스로 이동해 재난 상황 현장대처법을 실습하고 응급처치 코너에서 심폐소생술도 배운다. 소화기를 작동해 화재 진압하는 법, 연기 미로를 탈출해 완강기를 타고 집 밖으로 대피하는 법, 승강기가 갑자기 멈추면 비상벨을 누르고 기다리는 훈련과 간혀있는 동안에 지켜야 할 수칙, 횡단보도를 안전하게 건너는 법 등을 교육한다.

특히 4차산업혁명으로 이슈가 되고 있는 가상현실 기반의 안전체험 콘텐츠를 확보해 고글형 VR기기를 착용하고 지진 상황 대피요령을 실습하거나 선박전복 상황 시 구명조끼를 입고 탈출하는 법을 교육하는 학교도 있다.

교육 대상은 관내 초등학교와 유치원 원아이며 30명 내외 단위로 단체 예약해야 한다. 교육비는 무료이고 왕복운행 차량도 무료 지원한다.

'꿈이룸 안전체험교실'은 용인시 홈페이지에서 예약(용인시 홈페이지 → 교육 → 학교교육지원 → 안전체험교육) 및 전화 문의를 통해 신청한 후 체험이 가능하다.



학생 중심의 체험형 안전체험교실 구축 사업 추진

테크빌교육은 교육부에서 개발된 『7대 안전교육 표준안』을 기반으로 더욱 효과적인 안전교육이 운영될 수 있도록 학생 중심의 체험형 안전체험교실 구축 사업을 추진하고 있다.



1. 모바일 기반 HMD를 활용한 지진체험
2. 동영상으로 교육을 받고 구명보트 타보기, 구명조끼 입어보기 등의 선박안전 체험

〈학교 안전교육 7대 표준안(요약)〉

대분류	중분류	소분류
생활안전	시설 및 제품이용 안전	시설안전, 제품안전, 실험 실습 안전
	신체 활동 안전	체육 및 여가 활동 안전
	유괴 및 미아 사고 방지	유괴 및 미아 사고 방지
교통안전	보행자안전	교통 표지판 구별하기, 길을 건너는 방법, 보행 안전
	자전거안전	안전한 자전거 타기, 안전한 자전거 관리
	오토바이안전	오토바이 사고의 원인과 예방, 오토바이 운전 중 주의 사항
	자동차안전	자동차사고의 원인, 자동차사고 예방법
	대중교통안전	대중교통 안전, 대중교통 이용 안전 수칙
폭력 및 신변안전	학교폭력	학교폭력, 언어/사이버 폭력, 물리적 폭력, 집단따돌림
	성폭력	성폭력 예방 및 대처방법, 성매매 예방
	아동학대	아동학대 예방 및 대처방법
	자살	자살 예방 및 대처방법
	가정폭력	가정폭력 예방 및 대처방법
약물·사이버중독	약물중독	마약류 폐해 및 예방, 흡연 폐해 및 예방 음주 폐해 및 예방, 고카페인 식품 폐해 및 예방
	사이버중독	인터넷게임 중독, 스마트폰 중독
재난안전	화재	화재 발생, 화재 발생 시 안전수칙, 소화기 사용 및 대처방법
	사회재난	폭발 및 붕괴의 원인과 대처방법, 각종 테러사고 발생 시 대처요령
	자연재난	홍수 및 태풍 발생 시 대처요령, 지진·대설·한파·낙뢰 발생 시 대처요령
직업안전	직업안전의식	직업안전 의식의 중요성, 직업안전 문화
	산업재해의 이해와 예방	산업재해의 의미와 발생, 산업재해의 예방과 대책
	직업병	직업병의 의미와 발생, 직업병의 예방과 대책
	직업 안전의 예방 및 관리	산업재해 관리, 정리정돈, 보호구 착용
응급처치	응급처치의 이해와 중요성	응급처치의 목적과 일반원칙, 응급상황 시 행동요령 응급처치 전 유의사항 및 준비
	심폐 소생술	심폐 소생술, 자동제세동기의 사용
	상황별 응급처치	기도폐쇄 / 지혈 및 상처 처치, 염좌, 골절, 화상 등
7개 영역	25개 중분류	52개 소분류

* 교육부 자료



[보행안전 체험]



[극장화재 체험]



[지진사고 체험]



[선박사고 체험]

테크빌교육의 안전체험 콘텐츠는 다음과 같다.

 극장 화재체험	<ul style="list-style-type: none"> • 개요 : 극장에서 화재 발생 시, 탈출 요령에 대한 체험 • 체험요소 : 소화기 / 복도 이동 / 출입문 사용 등 • 활용장비 : PC 기반 HMD 	 
 선박 사고체험	<ul style="list-style-type: none"> • 개요 : 선박에서 사고 발생 시, 탈출 요령에 대한 체험 • 체험요소 : 구명조끼 / 구명보트 / 구명탄 • 활용장비 : PC 기반 HMD 	 
 보행 안전체험	<ul style="list-style-type: none"> • 개요 : 등하굣길에 발생할 수 있는 안전사고 체험 • 체험요소 : 이면도로 / 횡단보도 / 주차장 등 • 활용장비 : Mobile 기반 HMD 	 
 생활 안전체험	<ul style="list-style-type: none"> • 개요 : 가정에서 발생할 수 있는 안전사고 체험 • 체험요소 : 안방 / 주방 / 욕실 / 거실 등 • 활용장비 : 대형 스크린 	 

시설 및 교구 중심의 안전체험교실은 이미 설치된 체험 주제 외에는 체험에 어려움을 가지고 있으나, 가상현실/혼합현실 기반의 콘텐츠 중심의 안전체험교실은 다양한 주제의 체험이 가능하다. 물론 가상현실/혼합현실 기반의 콘텐츠 중심으로만 안전체험교실을 구축하는 것에는 무리가 있다. 이를 보완하기 위한 안전체험교실 모델 및 운영방안을 추진 중이다. 특히

체험교육의 효과성을 극대화하기 위해 “사전교육 → 체험교육 → 사후교육”의 커리큘럼을 구성하고 있다.

위 개발된 콘텐츠를 지난해 적십자사와 광나루 안전체험관에 안전체험교육 콘텐츠를 제공한 데 이어 올해는 전국 안전체험관과 시범학교를 대상으로 가상현실/혼합현실 기반의 안전체험교실 콘텐츠 보급을 확대할 예정이다.

현재 테크빌교육은 용인시청과 <안전체험교실 VR 체험 시범서비스 사업>을 추진하고 있고, 경기도 A초등학교를 대상으로 안전체험교실 구축 사업을 진행하고 있다. 앞으로 안전체험교실 구축 사업을 기반으로 다양한 콘셉트 테마파크 사업까지 그 영역을 점차 확대해 나갈 계획이다.





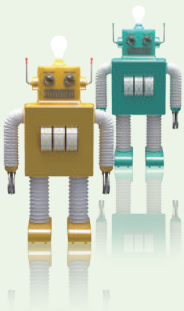
미래 교육을 향한 교육자들의 축제 한국마이크로소프트 교육 포럼에 다녀와서

글. 송은정 마케팅사업부 책임

지난 4월 28일 한국마이크로소프트 광화문 사옥 11층에서 '대한민국 에듀케이션 익스체인지 2018(Education Exchange Korea 2018, 이하 대한민국 E2 2018)'이 성황리에 개최되었다. 마이크로소프트는 미래 교육의 변화에 발맞추어 전 세계 교육자들을 대상으로 매년 포럼을 열고 있다. 지난 3월 싱가포르에서 열렸던 글로벌 포럼에 이어, 서울에서도 대한민국 포럼이 열리게 되었다. 이번 행사는 한국마이크로소프트와 과학기술정보통신부가 공동으로 주최하였으며, 전국에서 240여 명의 교육자가 참석하였다.

종합적으로 생각할 수 있는 컴퓨팅 사고 키워야

노경원 과기정통부 소프트웨어정책관은 개회사를 통해 "학생들이 미래 사회 변화를 이끄는 리더로 성장할 수 있도록 문제를 깊이 보는 수직적 사고력(Critical Thinking), 주변을 넓게 보는 수평적 사고력(Creative Thinking)과 이를 종합하여 생각할 수 있는 컴퓨팅 사고를 키워줘야 한다."고 전했다. 앤서니 살시토(Anthony Salcito) 마이크로소프트 교육사업 총괄 부사장은 기조연설에서 "지금 이 어느 때보다 교사의 역할이 중요한 시기"라고 강조하면서, "이미 컴퓨터나 인터넷에 익숙한 학생들이 이 기술을 활용하여 자신을 최대한 표현할 수 있도록 돕고, 끊임없이 배움에 대한 열망을 가지도록 하는 것이 교사의 역할"이라고 말했다. 이어서 펠리샤 브라운(Felicia Brown) 마이크로소프트 아·태 지역 교육협력 총괄은 마이크로소프트의 다양한 교육 지원 프로그램들을 소개하였다.





1. 펠리샤 브라운, 테크빌교육 부스 방문
2. 앤서니 살시토 기조연설
3. 단체 사진
4. 러닝 마켓 플레이스
5. 팀 프로젝트
6. 앤서니 살시토 테크빌 교재 증정

문제를 새롭게 생각하고 해결하는 힘 가져야

이번 대한민국 E2 2018은 '교실에서의 컴퓨팅 사고(Computational Thinking)'를 주제로 진행되었다. '컴퓨팅 사고'는 컴퓨터(또는 사람)가 효과적인 수행을 위해 문제를 정의하고 과정을 기술하는 사고 과정을 말한다. 컴퓨팅 사고를 통해 문제해결 과정을 단계적으로 나누고, 관련된 변수들과 가능한 해결방법들을 고려하며, 올바른 의사결정을 내리게 된다.

컴퓨팅 사고는 컴퓨터 프로그래밍에만 적용되는 사고방식이 아니라, 일상 속 문제들에도 다양하게 활용될 수 있다. 컴퓨터가 문제를 해결하는 방식과 같이 - 문제를 파악하고 구조화한 후 그에 맞는 알고리즘을 도입해 단계별로 문제를 해결하는 - 컴퓨팅 사고로 문제를 해결할 수 있다. 예를 들어 잃어버린 열쇠를 찾을 때, "만약 열쇠가 방에 없다면, 차 안을 찾아본다. 차 안에도 없다면, 주머니 속을 찾아본다. 어느 곳에서도 찾지 못했다면 열쇠를 새로 만든다." 순서대로 문제를 해결한다. 이런 흐름은 컴퓨터 프로그래밍의 "if, else if, else"와 구조가 유사하다. 많은 나라가 소프트웨어 교육을 하는 이유는 사람들을 프로그래머로 만들고자 하는 것이 아니라 문제를 새로운 방향으로 생각하고 그것을 해결하는 사고 과정을 발달시키기 위함이다.

미래 교육을 공유하는 뜻깊은 자리 계속되길

이날 행사에서는 마이크로소프트의 대표적인 컴퓨터 과학 교육 플랫폼들이 소개되었다. 초등 교사를 위한 '마인크래프트: 교육용 에디션'을 활용한 수업 설계'와 중등 교사를 위한 '마이크로: 비트를 활용한 피지컬 컴퓨팅'의 강연을 통해, 컴퓨팅 사고력을 실제적으로 길러주기 위한 방법들을 모색하는 장이 펼쳐졌다.

강연 이후, 교육자들은 총 20개 팀을 꾸려 컴퓨팅 사고력을 효과적으로 기를 수 있는 교수학습 프로그램을 고민하여 발표하는 팀 프로젝트를 진행하였다. 이날 행사에 참여한 교육자들은 컴퓨팅 사고력에 대한 평소 생각들을 나누고, 컴퓨팅 사고력을 신장시킬 수 있는 다양한 방법들에 대해 토론하고 협업하여 팀 프로젝트 미션을 완수하였다.

이후 수업 나눔 축제인 러닝 마켓 플레이스(Learning Market Place)가 열렸다. 이번 러닝 마켓 플레이스의 주제는 '교실에서 시작하는 변화'였다. 참가 교사들은 수업 아이디어 및 프로젝트를 포스터에 담아, 서로의 교육 사례들을 공유하는 자리를 가졌다.

이번 행사에 참여한 선생님들은 "미래 교육을 실현하는 다양한 교수학습 방법들을 함께 고민하고 수업 사례들을 나누며 뜻깊은 교류를 맺을 수 있었다"고 소감을 전했다. 앞으로도 4차 산업시대에 필요한 핵심 역량과 미래 교육에 대한 생각들을 나누는 의미 있는 자리가 지속되길 기대했다.

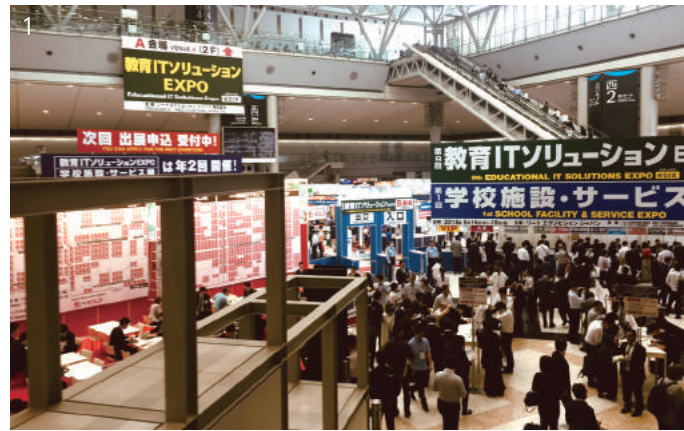


미래 교육의 패러다임을 이끌 인간 로봇 등 선보여

글. 이정숙 경영지원부 수석

일본 현지 및 해외 약 600여 개의 기업이 참여한 가운데 5월 16일부터 19일까지 일본 도쿄 빅사이트에서 열린 'EDIX 2018'은 교육 기술 트렌드와 패러다임을 한눈에 볼 수 있는 일본 최대의 교육 IT 솔루션 박람회이다.

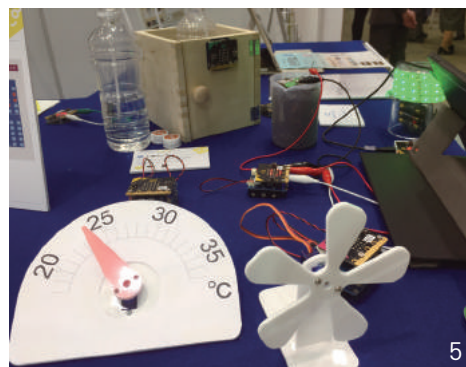
올해로 9회째를 맞이한 도쿄 EDIX는 Future Learning, Educational Contents & Teaching Material, e-Learning, ICT Equipment/Hardware, School Operations Solutions, School Security 6개의 섹션으로 전시되었다. 일본도 우리나라와 마찬가지로 2020년부터 프로그래밍 교육이 필수 화됨에 따라 STEM 교육과 AI 로봇, Edutech 및 프로그래밍 교재가 전시된 Future Learning 섹션이 가장 활기 띠었다.



다양한 콘텐츠가 전시되어 참관자들 눈길 사로잡아

일본 SW 교육의 목표는 한국과 마찬가지로 코딩이나 프로그래머의 양성이 아닌, 새로운 시대에 맞는 미래의 메이커가 되는데 필요한 자질을 학교에서 가르치는 것이다. 이번 전시회에는 다양한 프로그램과 교재를 활용하여 즐겁게 SW 교육을 가르치기 위한 일본 학교 관계자들의 고민이 고스란히 녹아 있었고, 이를 보기 위해 많은 방문객이 몰렸다.

가장 눈길을 끈 페퍼(PEPPER)는 사람의 표정과 목소리를 통해 상대방의 감정을 인식할 수 있는 인간형 로봇이었다. 이번 전시회에 이 로봇을 만든 소프트뱅크가 한 부스를 차지했다. 일본 학교 교실에서는 이미 페퍼를 활용한 교육을 진행하고 있다고 하니, 인공지능(AI) 시대가 눈앞에 와 있음을 실감할 수 있었다. 일본은 초등학교 3학년부터 영어가 정식과목으로 채택되었으며, 대입시험에서 스피킹을 반영기로 한 정책에 따라 이번 전시회는 영어 관련 부스가 크게 눈에 띄었다. 특히 발음을 교정해주는 프로그램이 많았는데 라쿠텐, NHK Edu 같은 대기업들은 영어 학습 프로그램을, 스타트업체들은 AI를 접목한 발음 교육, 평가 등의 콘텐츠를 다수 전시하였다.



전자칠판 등 기술 교육 트렌드를 파악하는 좋은 기회

이 밖에 학교시설 및 서비스 존에서는 자율주행 잔디 깎기, 세이코의 학교용 시계, 모둠학습용 책걸상, 스마트기기 보관함, 전자칠판 등이 전시되었다.

전자칠판의 유용함은 두말할 필요가 없지만, 교체를 한다면 엄청난 비용이 필요하다. 한 업체는 이러한 고민을 해결하기 위해 기존 텔레비전의 상단에 작은 이미지 센서를 장착, USB 수신기를 PC에 세팅하는 것만으로 화면을 터치할 수 있게 했다. 기존 자산을 활용해 화면의 확대, 그리기, 저장, 재생 등의 작업이 가능하며, 전자칠판으로도 사용할 수 있는 것이 특징이었다.

이번 박람회를 관람하면서 일본 교육 시장의 기업들이 저마다 경쟁력을 갖추기 위해 노력하는 모습을 볼 수 있었다. 빠르게 변화하는 교육환경에 발맞춰 코딩교육 등의 다양한 콘텐츠를 선보였고 학습지원서비스, 학습방법 변화에 걸맞게 새로운 시도들을 엿볼 수 있었다. 즉각적으로 교육 시장의 변화를 수용하며 선도하려는 모습에서 기술과 교육의 트렌드를 파악할 좋은 기회였다.



- 1, 2. 일본 최대 교육 IT 박람회 'EDIX Tokyo 2018'에 참가한 테크빌교육 직원들
3. 소프트뱅크가 개발한 인간형 로봇 '페퍼(PEPPER)'
4. 영어 학습 프로그램 관련 부스
5. Micro:bit를 이용한 프로그램밍 교구
6. 전자칠판 기능을 구현한 TV

도쿄 EDIX 전시회 참관 후 카불만한 곳



● 도쿄 스카이트리

높이 634m, 캐나다의 CN 타워와 중국의 광저우타워를 제치고 세계에서 가장 높은 자립식 전파 탑이다. 도쿄 시내가 한눈에 들어와 멋진 장관을 펼친다. / 입장권 성인 기준 3,300엔

● 캐릭터 천국 아키하바라에서 쇼핑하기

일본의 오타쿠 문화를 느끼려면 꼭 가봐야 하는 곳 '아키하바라'. 오타쿠의 성지인 아키하바라에는 게임이나 주변기기, 수만 가지 피규어와 프라모델, 트레이딩 카드 등의 매입과 판매를 전문적으로 하는 점포들이 줄지어 있다. 오타쿠가 아니더라도 아키하바라의 독특한 세계관에 매료될 수 있을 것이다. / 위치: JR 라인 아키하바라 역

● 다이칸야마 초타야 서점

도쿄에 제법 많은 초타야 서점이 있지만 그중 가장 BEST라는 "다이칸야마 초타야 서점". 초타야 서점은 서로 다른 문화가 공간을 공유함으로써 나타나는 새로운 형태의 문화를 적극적으로 시도하고 있다. / 위치: 도쿄 도요코선(TY) 다이칸야마 역

● 국립서양미술관 관람

우에노 공원 안에 도쿄국립박물관, 국립과학관, 국제어린이도서관, 우에노동물원과 함께 국립서양미술관이 있다. 앞뜰에는 로댕의 「생각하는 사람」, 「지옥문」, 「칼레의 시민」이 반겨주고, 전시실에는 모네, 르누아르, 고흐, 고갱을 비롯해 호안 미로, 잭슨 폴락의 작품도 여러 점 소장하고 있다. / 입장료 500엔(초·중학생 무료)

누구에게든 꽃 피는 계절은 찾아와요

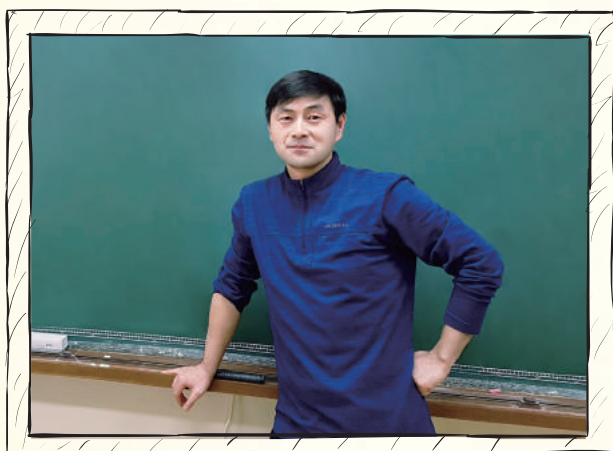


글. 윤민영 티처빌연수사업부 선임



교육자료 공유사이트인 '예은이네'의 운영자이며, 학급운영과 놀이수업으로 교사들에게 인기 있는 허승환 선생님을 '티처빌이 간다!'가 만났다. 선생님의 교직 생활을 돌아보며 그가 추구하는 교사의 방향성에 대해 들어보았다.

아이들을 위한 효과적인 수업방법과 소통의 길을 끊임없이 연구하며, 나아가 후배 초등 교사들의 멘토가 되어 따뜻한 위로와 조언을 아끼지 않는 선생님의 진솔한 이야기를 담았다.



나는 나쁜 교사였다

처음에 저는 정말 나쁜 교사였습니다. 9월에 발령을 받고 담임을 맡게 된 반 아이들이 사사건건 1학기 때 전임선생님과 비교했습니다. 심하게는 일기장에 '가짜 때문에 너무 힘들다. 진짜가 그림다.'라고까지 쓰기도 했습니다. 제가 가짜라는 겁니다.

처음 담임을 맡게 된 반 아이들에게 많은 미움을 받았고 하루하루가 너무 힘들었습니다. 그러다 보니 더 자주 화나게 되었고 회초리를 들었습니다. 건디다 못해 12월에는 3일 동안 교실 밖으로 나간 적도 있었습니다. 힘든 한 학기를 마치고 아이들과 헤어진 뒤 2월에 교장 선생님을 찾아가 교사를 그만두고 싶다고 말씀드렸습니다. 그러자 교장 선생님께서 '증치교사'를 해보라고 권유하시고, 그 후로 3년간 담임을 맡지 않습니다.

그때 생긴 가장 큰 트라우마는 아이들이 저를 싫어하는 것이었습니다. 평생 교직에 있어야 하는데 아이들이 저를 무서워하고 싫어하는 게 너무 힘들었습니다.

몇 년 후 길에서 첫째 제자를 우연히 만났는데 "선생님, 아직도 애들을 그렇게 때리고 괴롭히세요?"라고 묻더군요. 아이들에게 나쁜 선생님이로 기억되고 있었다는 사실에 마음이 정말 아팠습니다. 그날 밤 수많은 생각 끝에 결심했습니다.

모두가 즐길 수 있는 놀이수업의 탄생

뭔가 새로운 것을 시도하고 싶어서 YMCA에서 진행하는 레크리에이션 연수를 신청했습니다. 첫 수업 때 이미지 게임을 했는데 사회자의 지시에 따라 이미지에 어울리는 사람을 손가락으로 가리키는 게임이었습니다. 한참을 재밌게 하다가 드디어 사회자의 마지막 지시가 떨어졌습니다. "각 모둠에서 가장 불쌍하게 생긴 사람을 가리키세요!" 저희 모둠 10명의 여성분이 저를 가리켰고, 심지어는 왕 중 왕으로 뽑혔습니다. 그 상황에서 춤추라고 하는데 얼마나 화가 나고 기분이 나쁘던지, 저는 마른 체격이 큰 콤플렉스였습니다. 집으로 가는 길에 거처서 배운 놀이가 아니라 모두가 즐겁고 유익한 나만의 놀이를 만들어야겠다고 생각했습니다. 그렇게 저의 놀이수업이 탄생하게 되었습니다.

'공동의 목표'는 모두를 승자로 만든다

놀이수업에서 제가 가장 중요하게 생각하는 것은 '모든 아이가 참여하는 놀이인가?'라는 것입니다. 실제로 놀이를 하다 보면 승자를 만들기 위해 교사는 본능적으로 아이들을 탈락시키려고 합니다. 문제는 탈락한 아이들이 재밌을 리가 없다는 것입니다. 소곤

대면 결국 교사는 고통치게 되고 즐거운 분위기를 망쳐버리게 됩니다. 놀이수업은 수업을 놀이처럼 재미있게 하는 것이지, 가장 잘하는 아이를 뽑아서 나머지 아이들이 상대적인 박탈감을 느끼도록 하는 것이 아니라고 생각합니다.

'설득의 심리학'이라는 책에 보면 '세리프의 로버스 동굴 실험'에 대한 내용이 나옵니다. 집단으로 어떻게 경쟁하고 화합하는지 보여주는 심리학에 있어 가장 유명한 연구 중 하나입니다. 이 연구는 두 집단이 서로 협력하지 않으면 당면한 난관을 절대 극복할 수 없다는 공동체 운명을 잘 보여줍니다. 나아가 '공동의 목표'를 향해 협동할 때 비로소 반목의식이 사라진다는 것을 증명합니다. 이 실험의 결과를 보고 제 수업 놀이의 방향을 바꾸었습니다.

그 전까지는 정답을 맞힌 학생에게만 보상을 주었습니다. 사탕을 받은 아이는 친구들에게 자랑하고 못 받은 아이들은 시기와 질투를 했습니다. 사탕을 받으면 눈금이 그려진 투명한 통에 넣게 했습니다. 눈금이라는 공동의 목표에 도달하면 사탕을 꺼내 모두에게 똑같이 하나씩 나누어주겠다고 했습니다. 그랬더니 한 친구가 사탕을 받으면 다른 아이들이 손뼉 치며 좋아하는 거예요. 그래서 이제는 아이들에게 쉬는 시간 3분 더 주기, 급식 5분 먼저 먹기와 같이 작은 공동의 목표를 주고 단합하게 했습니다. 경쟁과 보상은 거의 없고 목표는 함께 가져가는 것입니다.

학생 스스로 문제를 바꾸어 나가게 해야

요한 하위징아 (Johan Huizinga)는 그의 저서 『호모 루덴스』에서 놀이의 가장 큰 특징을 자발성으로 정의하고 있습니다. 그에 의하면 교사 주도형 놀이는 가짜놀이라고 합니다. 선생님 없이 아이들 스스로 놀이하는 것이 진짜 놀이라는 겁니다. 나아가 아이들이 놀이를 직접 만들어낼 수 있어야 한다고 합니다. 그런데 아이들에게 놀이를 만들어내라고 하면 쉽지 않습니다.

좋은 방법은 어떤 놀이를 한 후에 '안조빠'(안전하고 조용하게 그렇지만 빠르게)로 동그렇게 모여서 '좋아바'(좋았던 점, 아쉬웠던 점, 바꾸고 싶은 점)에 대해 의견을 나누는 것입니다.

2003년에 화석놀이를 처음 했던 날 큰 사건이 있었습니다. 서서 화석이 된 아이가 팔을 마구 휘두르다가 다른 아이의 눈을 찔렀습니다. 다친 아이가 울고불고 난리였습니다. 즐거웠던 놀이 시간이 순식간에 얼어붙었습니다. 동그렇게 모여 '좋아바'를 통해 나온 의견은 '도망가다가 화석이 된 아이들은 자리에 앉아서 팔을 돌리자. 그러면 다치지 않을 것이다.'였습니다. 그때 아이들이 의견을 내서 만든 놀이를 지금도 우리 반 아이들이 하고 있습니다. 2003

년도에 아이들이 직접 만든, 세상에 하나밖에 없는 놀이가 탄생한 것입니다.

선생님이 알고 있는 많은 것을 아이들에게 그대로 알려주는 것도 좋지만, 아이들이 실패해보고 문제를 어떻게 고칠까 고민한 후 새로운 것을 만들어내도록 하는 것이 중요합니다. 연수를 통해 배운 놀이를 그대로 학급에서 시도해보면 분명 실패합니다. 연수에서는 가장 이상적인 학습자와 놀이를 했기 때문에 가능했던 것입니다. 선생님들은 떠돌지도 싸우지도 않습니다. 실패했을 때 어떻게 바꿔나갈 것인지 선생님 마음대로 결정하는 것이 아니라, 아이들에게 바꿀 기회를 주는 것이 놀이를 대하는 선생님의 가장 중요한 태도라고 생각합니다.

날려 보내기 위해 새들을 키운다

고등학교에 진학한 제자가 오랜만에 연락이 와서 만났습니다. 제가 담임이었을 때 PC방에서 게임만 하고 공부를 하지 않던 학생이었습니다. 고등학교 올라가서 공부를 시작했다면서 성적이 많이 올랐다고 하더군요. 얼마나 올랐냐고 물어봤습니다. 전교 7등을 했다고 하더군요. 고등학교에 진학한 후 스스로 공부를 하여 5점이 오르고, 두 번째 시험에서는 10점이 오르고, 점점 공부에 재미가 붙어 전교 7등까지 되었다고 했습니다. 정말 신기한 것은 처음 공부하기로 마음먹었을 때 제 생각이 낫다고 했습니다. 제가 담임이었을 때 1년 내내 '날단학공(날짜, 단원, 학습문제, 공부한 시간)' 코넬 노트를 쓰게 했었는데, 그것이 성적을 올리는 데 많은 도움이 되었다고 했습니다. 이런 게 바로 씨 뿌리는 일이 아닐까요? 지금 당장 못 따라온다고 고함치고 화내는 것이 아니라, 비록 못 따라와도 '언젠가는 그 아이의 마음이 달으면 스스로 할 때가 있겠지'라고 생각하는 계기가 되었습니다.

알프레드 아들러(Alfred Adler)는 교육의 최종 목표를 '자립'(自立)이라고 했습니다. 교사 주도 학습은 아이를 물가로 데려가는 것까지입니다. 교사는 아이가 스스로 공부해야겠다고 마음먹을 때 자기 힘으로 할 수 있도록 도와주고 지원하는 역할만 할 뿐입니다. 새를 키우는 것은 날려 보내기 위해서라고 생각합니다.

나는 단지 겨울에 피는 꽃이었다

'나는 단지 겨울에 피는 꽃이었다.'는 제가 좋아하는 박광수 시인의 '씨앗'에 나오는 구절입니다. '씨앗, 너무 애쓰지 마라. 너는 본디 꽃이 될 운명이니'.

저는 증치교사를 3년 동안 하면서 교직에 남아있어야 할까? 라는 고민과 스스로 나쁜 교사라는 생각에 힘겨운 시간을 보낸 적이 있었습니다. 그때는 정말 길이 없다고 생각했습니다. 일반 대학에서 2년을 공부하다 교대를 갔고 교사가 되었는데, 이 일도 저와 맞지 않는다고 생각하니 절망적이었습니다. 그런데 시간이 지나서 제가 뒤늦게 겨울에 피는 꽃인 것을 알았습니다.

혹시 지금, 예전의 저처럼 힘들어하는 선생님이 있다면 자책하지 말고 스스로 언젠가는 꽃이 될 운명이라고 생각하면서 살았으면 좋겠습니다. 어떤 꽃은 봄에 피고, 어떤 꽃은 여름에 피듯이 저처럼 겨울에 피는 꽃도 있다고 생각합니다. 지금도 초임교사 중 많은 분이 첫해에 실패를 경험한 후 힘들어하고 그만두겠다고 말하는 분들이 있습니다. 그런데 신기하게도 이번에 힘든 한 해를 보냈다면, 다음 해는 아주 좋은 해가 될 수 있다고 저는 믿습니다.

먼저 마음을 얻어라. 그리고 가르쳐라

한 아이를 변화시킨다는 건 너무나도 어려운 일입니다. 어쩌면 우리가 변화시키지 못할 수도 있습니다. 다만, 우리가 할 수 있는 것은 그저 할 수 있는 데까지는 열심히 해보는 것뿐입니다. 아이를 단번에 바꿔야겠다고 마음먹으면 자주 싸우게 됩니다. 특히 전 학년도 선생님과 사이가 안 좋았던 아이일수록 오히려 부딪히기 쉽습니다. 그러나 규칙을 지키지 않는다고 혼내는 것이 아니라, 아이의 마음을 먼저 얻는 게 가장 중요하다고 생각합니다.





약력 허승환

- (현) 서울 난우초등학교 교사
- 교육자료 공유사이트 예은이네 (<http://picture.edumoa.com>) 운영자
- 2000년 교육부 신지식인 선정
- EBS 최고의 교사 출연

저서

- 〈공부가 좋아지는 하빔의 공책레시피〉,
〈수업의 완성〉, 〈수업 시작 5분을 잡아라〉,
〈하빔의 수업놀이〉,
〈하빔의 짬짬이 교실놀이〉 등

토드 휘태커 인디애나 주립대 교수의 말입니다. ‘먼저 마음을 얻어라. 그리고 가르쳐라.’

마음을 얻기까지 숙제를 안 해올 수도 있고, 매번 규칙을 안 지킬 수도 있습니다. 그러나 그 시간을 인내하면서 교사가 먼저 아이를 존중하는 모습을 보여줌으로써 아이에게 신뢰를 쌓아야 합니다. 훌륭한 교사는 아이들에게서 희망을 보고, 보통의 교사는 규칙을 중요하게 생각하고, 서투른 교사는 벌칙을 중요하게 생각한다고 합니다. 저도 처음엔 너무 어려웠지만 이젠 이렇게 이야기합니다. “우리 같이 노력해보자. 잘 안 될지도 몰라. 또다시 오늘 같은 일이 생길지도 몰라. 그래도 그때마다 내가 알려줄게. 그래서 선생님이 네 옆에 있는 거란다.”

열매 맺는 계절 가을과 같은 50대 교사들이 많아져야

초임교사들이 힘들어하는 이유는 어려운 반을 맡게 되기 때문입니다. 가장 힘든 환자를 인턴에게 수술을 맡기는 것과 같습니다. 독일의 경우 교사로 부임하면, 학교에서 아이들과 가장 잘 지내는 선생님의 교실에서 1년간 함께 생활한다고 합니다. 우리나라는 교대 커리큘럼 중 95%가 교과 지도이고, 5%가 생활지도, 3%가 교생 실습입니다. 초임교사들이 상처받지 않도록 제도적으로 바뀌어야 합니다. 사실 제가 6학년만 계속 맡는 이유는 초임교사들이 어려워하기 때문입니다. 아직은 그들이 감당하기 어려운 부분들이 정말 많습니다.

학부모들이 20~30대 담임을 만나면 좋아하지만, 50대 담임을 만나면 반기지 않습니다. 핀란드가 자랑하는 것은, 교사가 전국 10% 안에 드는 인재라는 것입니다. 우리나라는 5% 안에 드는 인재임에도 교사의 권위가 떨어져 있습니다. 아프리카 속담에 ‘노인 한 명이 죽는 것은 도서관 하나가 불타는 것과 같다.’는 말이 있습니다. 50대 교사는 계절로 치면 열매 맺는 가을이 아닐까 생각해 봅니다. 꽃이 지고 그 자리에 열매가 맺는 것은 다음 세대를 기억하기 때문입니다. 아이들과 잘 지내며 영향력 있는 50대 선생님들이 많아져서 후배 교사들이 보고 배울 수 있으면 좋겠습니다.

씨앗, 너무 애쓰지 마라.

너는 본디 꽃이 될 운명이니.

기다리고, 기다리면

언젠가 꽃이 된다는 것을

저는 믿습니다.



요르단에서 본 희망, 인류애적 관심 가져야

글. 김성호 전북교육청 장학사

우리 민족만큼 모국어와 민족 역사
가르치기에 열심인 민족도 없다

항에서 해매고 대기한 시간까지 보태면 16시간 남짓 걸린 셈이다.

세미나엔 중동지역 한글학교 교사들이 모두 모였다. 레바논, 쿠웨이트, 사우디아라비아, 두바이, 요르단, 말로만 들던 나라에 사는 교민들이었다. 우리 민족만큼 모국어와 민족 역사 가르치기에 열심인 민족도 없다. 그만큼 한글학교 선생님들의 자부심도 대단했다. 그들에게 학급을 재미있게 운영하고, 한국어 수업을 쉽게 하는 방법을 강의하기 위해 나는 그 먼 길을 마다하지 않았다.

요르단에 도착해서 점심 먹고 강의를 시작한 시각이 오후 3시다. 한글학교 선생님들의 연수에 대한 갈급함이 몸으로 눈빛으로 먼저 전해졌다. 한국 시각으로는 새벽 3시, 눈이 저절로 감기는 데도 꼭 참고 진로교육을 강의했다. 다음 날에도 아침 9시부터 시작해서 저녁 7시 반까지 강의했다. 중간에 점심 1시간 반을 빼면 쉼 없이 아홉 시간을 강의한 셈이다.

강행군이었다. 진로교육, 역사 수업, 학급경영, 수업개선, 한국어 수업, 책 만들기부터 프레지 활용 수업까지 했다. 가져간 내 책 열다섯 권과 역사수업 학습지까지 모두 나눠드렸다. 강의하는 데 선생님들이 많이 우셨다. 강의에 영성이 깃들었다는 말을 해주었다. 내가 들어본 최고의 찬사였다. 수많은 실패와 좌절, 눈물에서 나온 열매들이 선생님들에게 고스란히 전해졌던 모양이다.

희망의 무게는 그 어떤 것보다
무겁고 힘이 세다

리아 난민이 모여 산다. 평범한 한국인이 살면서 시리아 난민을 만날 일이 얼마나 있겠는가. 궁금했다. 난민의 삶과 그들의 생활 모습 하나하나 보고 싶었다.

난민 캠프에 태권도 아카데미를 세운 요르단 한글학교 선생님들을 만났다. 캠프에서 만나니 너무나 새로웠다. 강의할 때는 내가 앞에 섰지만, 난민 캠프에선 그들이 앞에 섰다. 먼 이국땅에서 난민 아이들에게 가진 모든 것을 나누고 있는 그들에게 경외감마저 느꼈다. 그 삶이 어떨랄지 감히 상상할 수도 없었다.

먼 데서 불어오는 모래 먼지가 시야를 자꾸 흐렸다. 척박한 땅에서 휘날리는



자따리 태권도 아카데미

마지막 날, 출국 전까지 정확하게 네 시간 남았다. 남은 네 시간 동안 관광 대신 "자따리 시리아 난민 캠프"에 다녀왔다. 요르단 수도 암만에서 70km 떨어진 자따리에는 무려 9만 명의 시



태극기를 보니 한국 아이들이 생각났다. 축복받은 땅, 축복받은 아이들, 전쟁이나 난민과는 관계없는 우리 아이들. 때가 되면 비가 내리고 꽃이 피고 습한 바람이 불어오는 대한민국, 내 나라 내 땅이 몹시 그리웠다.

난민 아이들을 태운 트럭은 모래 먼지를 휘날리면서 어딘가로 사라지고 다시 나타나고를 거듭했다. 아이들은 한국말로 기합을 넣고, 한국말로 인사를 하고, 내 손을 잡으면서 한국말로 ‘고맙습니다.’라고 말했다. 시리아 난민 아이들이 조국으로 돌아갈 날만을 기다리면서 태권도를 익히고 있었다. 나는 마음으로 말했다. “미안하다. 그동안 나는 너무나 너희들에게 무심했구나.”……. 라고.

문득 아이들에게서 한국에선 한 번도 느껴보지 못한 대한민국 국기, 태권도의 푸른 기상이 느껴졌다. 아이들 눈빛이 희망으로 반짝거리는 것도 보았다. 태권도 사범이 되어 시리아에 돌아가 언젠가 꼭 아이들을 가르치고 싶다고 말하는 아이들이 왜 그렇게 찡찡했는지 모르겠다. 돌아서는데 그냥 눈물이 핑 돌았다. 내가 가진 것과 그들이 가진 것의 무게를 비교해보았다. 그들이 가진 건 희망 하나지만 저울에 올려놓으면 내가 누리는 삶의 무게가 과연 그 희망의 무게보다 무거울까. 정말로 희망은 언제나 가장 무겁고 가장 힘이 세다. 나는 질 게 뻔했다.

꼭 다시 오겠노라, 다짐했다.
난민의 눈물과 통곡이 서린 이곳으로

난민 캠프에서 눈물의 벽을 보았다.
우리가 잊은 것들, 너무 오래 아무렇지 않게 스쳐 지나온 것들을 생각했다. 전쟁 난민으로 국제구호를 받던

우리 민족은 그 시절 흘리던 눈물을 잊은 지 오래다. 가족을 잃고 비통해하던 통곡도 잊었고, 사랑하는 이가 죽고 다치던 아픔도 잊었다. 그리고 이제 귀한 것이 귀하지 않은 세상이 돼 버렸다. 아아, 어쩌면 우리는 너무나 오랜 시간 혼자서만 잘 살아온 건 아닐까. 그러나 지구에서 벌어지는 일 가운데 우리와 관련 없는 것이 있단가.

우리 선생님들이 이 모습을 보아야 하는데, 그래서 아이들에게 가르쳐주어야 하는데, 몹시 안타까웠다. 나 혼자 보고 간다는 게 안타깝고, 교사들이 이런 현실을 직접 보지 못 한다는 게 안타까웠다. 물론 잘 안다. 교사들은 지금 가르치는 아이들 문제만으로도 충분히 바쁘다. 학부모와 수업과 온갖 공문에 시달린다는 것도 잘 안다. 그러나 그렇기 때문에 어려운 이들을 돕고 그들과 함께 하는 귀한 경험을 우리가 함께 배워야 한다고 생각한다.

한국에 도착한 날은 목요일 오후였다. 비가 내렸다. 축축하게 젖은 공기가 느껴졌다. 축복받은 땅, 내 나라 내 땅에 돌아왔다는 게 실감이 났다. 다음날 바로 출근을 했고, 열심히 일했다. 그리고 이어서 구미에서 강의가 있었다. 살인적인 스케줄이었다. 그래도 선생님들에게 꼭 이야기해보고 싶었다. 자따리 난민 캠프 이야기를. 해외 교육 봉사를 하고 싶으면 연락을 달라고 했다. 2016년 가을에 코타키나발루 한글학교에서 교육 봉사를 하고 온 다음 내 삶도 많이 달라졌다. 학생을 가르쳐온 내 재능이 내 것만이 아니라 많은 이들이 함께 써야 하는 공동의 것이라고 여기게 됐다.

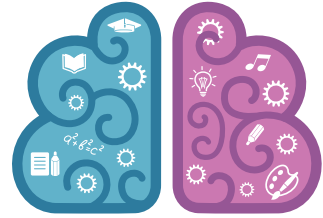
방명록에 “다시 오겠습니다”라고 적었다. 그래, 꼭 다시 가자. 뜻 맞는 이들과 함께 가서 우리가 사랑하는 아이들은 내 아이들이 아니라 모든 이의 아이들이라고 말하자, 다짐했다. 그리하여 나는 오늘도 기다린다. 함께 할 이들을.

1. 난민들이 사는 집
2. 유엔 난민 캠프
3. 난민 아이들을 태운 트럭

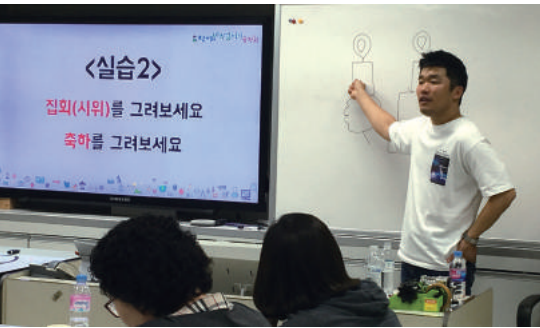


이미지로 소통하는 시대, 비주얼씹킹으로 수업하기

비주얼씹커 '참쌤' 김차명 선생님을 찾아서

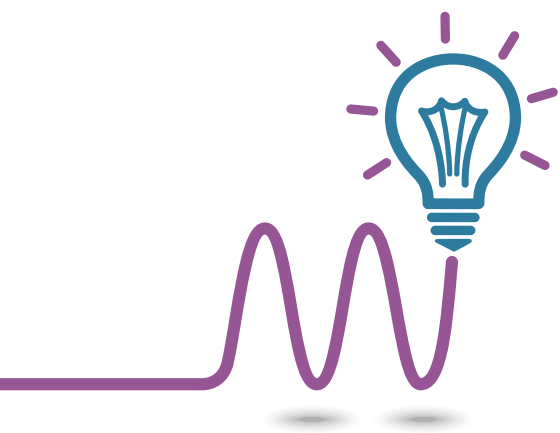


글. 장경진 미래교육사업부 선임



아이들이 효과적으로 교과 내용을 이해할 수 있는 수업 방법은 어떤 것이 있을까? 이런 선생님의 질문에 답하기 위해 티쳐빌은 세종시에 위치한 도담초등학교 교사를 대상으로 '교사와 학생이 함께 행복한 수업코칭' 주제로 30시간의 특수 분야 교사직무연수를 진행하고 있다. 지난 5월 12일, 비가 오는 토요일. 아침 9시부터 저녁 5시까지 진행되는 빽빽한 연수 일정에도 선생님들의 얼굴이 밝았다. 교사라면 한 번쯤 들어봤을 '참쌤'의 디자인씹킹 수업을 기다리고 있었기 때문이다. 본명보다 '참쌤'으로 더 유명한 김차명 선생님의 비주얼씹킹 수업을 살짝 엿보았다.





비주얼씽킹은 ‘본다’는 의미와 ‘사고한다’는 의미를 연결해 놓은 개념이다.
다르게 말해서 ‘이미지로 생각하는 습관’이라고 할 수 있다.

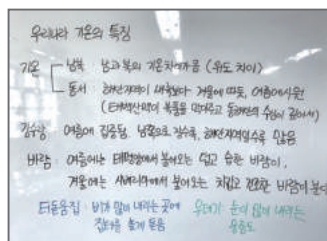
비주얼씽킹이란 이미지로 생각하는 습관을 키우는 것

이미지를 사용하여 정보를 전달하는 것은 기본적으로 자연스러운 방식이다. 아이들에게 처음 글자나 숫자를 가르칠 때 커다란 그림카드를 보여주는 것도 그런 이유이다. 이미지를 활용하여 개념을 이해하거나 습득하는 방법은 누구나 쉽게 접근할 수 있는 자연스러운 학습방법이다. 파워포인트를 만들 때 가능하면 그림이나 사진 자료를 넣는 것도 비주얼씽킹이라고 할 수 있다. 비주얼씽킹은 ‘본다’는 의미와 ‘사고한다’는 의미를 연결해 놓은 개념이다. 다르게 말해서 ‘이미지로 생각하는 습관’이라고 할 수 있다. 어떤 사람을 생각할 때 그 사람의 이름보다도 얼굴을 먼저 떠올리는 경험은 누구나 있을 것이다. 것처럼 비주얼씽킹은 우리 일상생활에서 계속 이루어지는 자연스러운 습관이다. 이미지를 활용하면 효과적으로 정보를 전달할 뿐 아니라 다른 사람과의 공감대 형성, 장기기억은 물론이고, 추상적인 아이디어나 복잡한 내용을 정리할 때에도 쉽다.

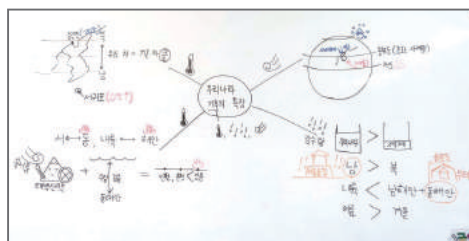
때로 비주얼씽킹을 ‘기술’로 잘못 이해하기도 한다. ‘그림’이라는 기술에 초점을 맞추게 되면 미술 시간 같은 국어 시간, 미술 시간 같은 사회 시간이 될 가능성이 높다. 그림은 내용을 이해할 수 있을 정도로 간결하게 그리며, 내용을 함축적으로 표현하는 것이 중요하다. 즉, 그림을 ‘수단’으로서 활용하는 것이 비주얼씽킹이다.

이미지를 쉽게 받아들일 수 있다

비주얼씽킹의 가장 큰 장점은 정보를 쉽게 전달할 수 있다는 점이다. 백문이 불여일견(百聞不如一見)이라는 한자성어에서도 알 수 있듯, 무언가를 설명할 때는 여러 번의 말보다 한 번 보여주는 것이 훨씬 낫다. 예를 들어 우리나라 기후의 특징에 대해 정리한 판서를 보자.



〈일반적인 판서〉



〈그림으로 바꾼 판서〉

‘위도’ 개념은 글로 설명하는 것보다는 우리나라 지도 그림을 바탕으로 보여주고, 시베리아, 태평양, 인천, 춘천, 강릉 등 아이들에게 익숙하지 않은 지역의 위치도 쉽게 비교할 수 있도록 그렸다. 그림을 활용하니 글로 표현할 때보다 훨씬 직관적으로 이해가 가능하다. 정보를 글로 전달하는 방법과 그림으로 전달하는 방법은 우열이 있는 것이 아니라 받아들이는 과정 자체가 다르다. 사람의 뇌는 글자보다 이미지를 더 빨리 받아들인다. 뇌가 글을 읽을 때는 글자-단어-문장-문단 순으로 순차적으로 해독하지만, 이미지는 훨씬 직관적으로 받아들여진다. 이런 장점 때문에 2010년 이후 비주얼씽킹이나 인포그래픽에 대한 관심이 폭발적으로 늘어났다.



한눈에 모든 것을 파악할 수 있다

비주얼씽킹의 두 번째 장점은 내용을 정리하기 좋다는 점이다. 인포그래픽처럼 정보를 효과적으로 압축할 수 있는 이미지의 장점을 적극적으로 활용하는 것이다. 이해하기 어려운 내용을 그림과 이미지로 표현하면 훨씬 쉽게 이해할 수 있다.

1 오른쪽은 PDF 파일로 무려 1,653페이지로 구성된 서울시 2017년 예산서이다. 보통 예산과 관련된 사람이 아닌 이상 대부분의 사람은 저 서류를 다 살펴볼 수 없을 것이다. 2012년부터 서울시는 왼쪽의 그림처럼 한 장의 인포그래픽으로 정리하고 있다. 이처럼 그림은 수많은 정보를 한눈에 보기 좋게 정리할 수 있는 장점이 있다.

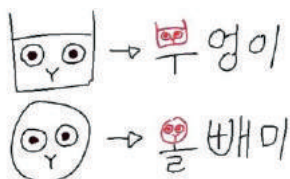
그렇다면 비주얼씽킹은 그림을 잘 그려야 할까? 비주얼 씽킹이 교육현장에 적용된 후 나타난 가장 큰 문제점이 바로 'Thinking'보다 'Visual'에 치우친다는 점이다. 산출물에 집착한 나머지 중요한 것을 놓친 것이다.

2 다음 그림은 '조선의 건국과정'을 그림판서로 표현한 것이다. 2~3차 시 분량의 내용을 한 번에 그림으로 그려서 보여줄 수 있다.

3 설명이 끝나고 난 뒤 그림을 지운 다음 아이들에게 교과서를 참고하여 다시 그림을 그리도록 하였다. 다음 그림은 아이들이 그린 그림이다.

아이들 그림에는 정교함이 없다. 전부 '줄라맨'과 기본 도형으로만 그렸다. 하지만 역사적 흐름 자체는 매우 정확하게 그렸다. 이성계, 왜구, 한양을 '어떻게' 그렸는지 중요한 것이 아니라 성취기준처럼 조선의 건국과정을 인물 중심으로 그 흐름을 알 수 있는지가 중요하다. 이성계를 '잘' 그리는 것은 예술의 영역이라면, 조선이 어떻게 건국되었는지 흐름을 머릿속에 떠올려 산출하는 것이 비주얼씽킹의 영역이다.

그림을 잘 그리지 못해도 수업에서 직접 그림을 그릴 수 있는 이유는 '그림의 상징성' 때문이다. 그림의 상징성은 비주얼 씽킹의 핵심이라고 할 수 있을 만큼 중요하다.



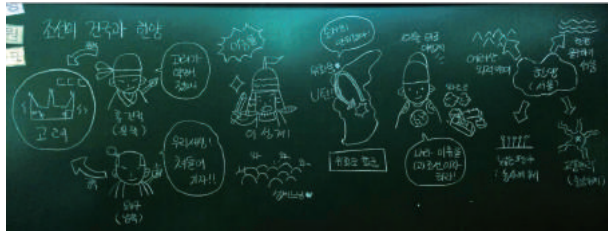
4

4 이 그림은 잘 그린 그림이 아니지만 우리는 이 그림을 그린 학생을 칭찬하지 않을 수 없다. 여기서 중요한 것은 Thinking이지, Visual이 아니기 때문이다. 부엉이의 '부'와 올빼미의 '올'을 글자의 외관과 연관 지어 그렸다는 점이 중요하다. 이처럼 그림의 상징성을 통해 그림에 자신이 있든, 없든 그림을 그릴 수 있게 해주고, 그림 실력이 부족하더라도 내가 의도한 대로 의미를 전달하는 것이 중요하다.

1



2



3



Visual Thinking



폭넓은 공감대를 형성할 수 있다

비주얼씹킹의 또 다른 장점은 공감대를 형성하기 쉽다는 것이다. 최근 많은 메신저에서 '이모티콘'을 자연스럽게 사용하는 것을 볼 수 있다. 2016년 기준으로 카카오톡 이모티콘 다운로드 건수가 1,400만 건에 달하고, 월평균 발신 건수가 20억 건에 달할 만큼 자주 사용하고 있다. 이는 이모티콘으로 사용자들끼리의 공감대를 형성할 수 있고 문자보다 편리하게 사용할 수 있다는 장점 때문이다. 글과 말로는 할 수 없는 이미지만이 줄 수 있는 공감대 형성의 즐거움이 있다.

이미지 수업을 고민하는 선생님께 큰 도움

아직 직접 그림을 그리는 것을 어려워하는 선생님들을 위해 실습 시간도 가졌다. 참쌤은 그림을 그릴 때는 반드시 '천천히' 그리고, 특징을 잘 잡아내는 것이 좋다고 조언했다. 쉬는 시간마다 참쌤에게 사인을 요청하는 줄이 길게 늘어섰다. 비주얼씹킹인 참쌤의 사인은 그 사람의 특징을 살려 캐릭터로 그려주었다. 연수에 참여한 선생님은 새로운 아이들을 위한 새로운 접근방법을 찾고 있었는데, 명확한 해결 방법을 배울 수 있었다고 소감을 밝혔다. 이미지로 소통하는 시대, 교육현장에서 이미지의 장점을 활용하는 수업을 고민하는 선생님들에게 큰 도움이 되는 시간이었다.



행복한 교실, ‘행복한 부모교육’에서 시작된다

글. 주정현 미래교육사업부 책임

“좋은 학생 뒤에는
좋은 부모가 있다”



“新사임당 부모교실은?
부모공감에서 2015년부터
3년간 운영하고 있습니다.



아이들의 성장과 꿈 실현에 날개를 달아주는 것이 교사의 중요한 역할이라면, 아이들의 기본기를 다지는 것은 가정에서의 부모 역할이다. 학생에 대한 상담을 부모님과 하다 보면 자연스럽게 아이들의 행동이 이해될 때가 많다. 그만큼 가정에서 부모의 역할이 학생들의 성장에 큰 영향을 주기 때문에, 부모교육의 역할이 중요하다. 부모교육을 통해 건강하고 행복한 교실 환경 조성에 앞장서고 있는 광명시청 교육청소년과 황희민 과장을 만났다.

“新사임당 부모교실, 어떻게 시작되었나요?”

광명시가 주관하는 “광명시 진로·학습코칭 新사임당 부모교실”은 올해로 8년째 진행하고 있는 사업입니다. 타 시도에서 부모교육이 주로 일회성 특강에 머무르고 있지만, 광명시에서는 연간 1억 원 이상의 예산을 편성하여 약 1,100여 명의 학부모님께 8회차 교육을 제공하고 있습니다. 자녀의 인성, 학습, 진로지도에 필요한 부모의 핵심 역량을 키우는 과정으로 초·중·고에 따라 중요한 영역과 비중이 다르기 때문에 자녀 학년별 맞춤형 과정으로 운영하고 있습니다. 특히 올해는 부모 자녀의 관계와 행복한 소통을 위한 인성교육을 비롯하여 새로운 미래를 살아갈 자녀를 위한 진로교육(메이커 교육, 기업가 정신, 코딩 교육 등), 자기 주도적 습관 형성과 진로준비를 위한 학습법 및 진로진학 솔루션을 제공하고 있습니다. 광명시 부모교육은 학생들의 행복한 성장을 위해서 물리적 지원도 중요하지만, 무엇보다 부모 역할이 중요하다고 생각하여 시작하게 되었습니다.



초등과정 1기 수료식 사진 (2018년 4월 19일)

과정에 참여하는 학부모들의 반응은 어떤가요?

일반적으로 부모님들은 자녀를 잘 키우고 싶다는 마음 때문에 학부모교육에 대한 갈증을 느끼고 있습니다. 또한 “내가 부모 역할을 잘못하고 있는 것은 아닐까?” 하는 불안함을 가진 분들이 의외로 많습니다. 이런 교육을 통해 학부모들은 “나만 가진 고민과 어려움이 아니었구나…….”라고 공감하기도 하고, 분야별 전문가를 통해 자녀지도에 대한 구체적인 솔루션을 찾을 수 있어 학부모들로부터 큰 호응을 얻고 있습니다. 대부분의 교육이 주중에 진행되지만, 연차를 내고 참석하는 분들이 있을 정도로 교육에 대한 학부모들의 반응은 뜨겁습니다.

교육을 통해 기대하는 바가 있나요?

궁극적으로는 학생, 교사, 학부모의 행복 교육 실현입니다. 아이들의 행복을 위해 중요한 두 개의 주체가 교사와 학부모가 아닐까 생각하는데요, 새사임당 부모교실을 통해 먼저 부모가 행복했으면 좋겠습니다. 그래야 부모의 행복이 자녀에게, 학교와 지역사회로 흘러 들어갈 수 있지 않을까요?

광명시 외 다른 지역에서도 이런 교육 기회가 늘어났으면 해요. 작은 변화를 통해 세상을 조금씩 바뀌어 가는 것, 그것이 가장 중요한 가치와 목적이 아닐까 합니다.

과정 수료 학부모 후기

- * 모든 강의가 유익하고 즐거웠습니다. 아이도 엄마의 변화를 알아차리고 좋아하더라고요. 주변에 적극적으로 추천하고 있습니다. (초등과정 수료자)
- * 아이와 소통하는 부모, 아이가 좋아하는 것을 발견하고, 꿈을 이룰 수 있도록 도와주는 지혜로운 부모가 되어야겠다고 마음을 잡게 되는 기회였습니다. 강사님들을 통해 몰랐던 정보들을 많이 얻고 돌아갑니다. 여러 학부모님도 이런 교육을 받아 행복한 아이들로 성장하도록 도와주는 부모가 되었으면 좋겠네요. 좋은 부모가 되겠습니다. (중등과정 수료자)
- * 자녀의 관계개선, 자녀의 진로 등 도움이 될까 해서 수요일, 금요일 기대를 하고 온 강의, 너무 좋았습니다. 저를 먼저 돌아보고 반성하는 계기가 되었고, 아이와 무엇이 문제인지를 깨닫고 '학부모가 아닌 부모가 되어야겠다.'는 다짐을 해보았습니다. 좋은 강의를 열어주시는 관계자분들께 감사드립니다. (중등과정 수료자)



광명시 관내 초·중·고등학교 재학생의 학부모는 누구나 신청할 수 있으며, 4회 이상 출석 시 수료증이 발급되고, 100% 출석자에게는 부모교육 온라인 수강권이 지급된다.

1) 공모학교 신청접수

일정 협의 후 2학기 개설할 수 있다.(5개교 선착순 마감)

2) 학부모 개별 신청

참가 희망 학부모는 광명학습지원센터 홈페이지를 통해 직접 신청할 수 있다.

문의 ☎ 070-8282-0222

조선예류 (2018.03.20)

테크빌교육, '정보보호관리체계(ISMS)' 인증 획득



에듀테크 기업 테크빌교육(대표 이형세)이 “한국인터넷진흥원(KISA)이 주관하는 ‘정보보호관리체계(Information Security Management System, 이하 ISMS)’ 인증을 획득했다”고 20일 밝혔다.

ISMS 인증은 기업이 주요 정보자산을 보호하기 위해 관리체계를 수립하고 관리, 운영하는 활동이 기준에 적합한지를 심사해 인증을 부여하는 제도로서, 104개 통제사항에 대한 종합적인 평가를 거쳐 역량이 검증된 기업에 한해 발급한다.

테크빌교육은 인증심사에 앞서 정보보호 전담조직을 강화하고, 개인정보 관련 정기교육 및 사내정보보안 준수 캠페인을 진행했

으며 각종 시스템 도입 및 보안점검 확대 실시 등 체계적인 정보보호 관리체계 구축을 위해 노력해 왔다.

또한 지난해 3월부터 정보보호 인력 충원과 컨설팅 수행, 개인정보 관리 매뉴얼 제작 등 전 임직원의 정보자산 보호의식 제고에 노력을 기울인 결과 테크빌교육은 온라인 교육서비스 운영 전반에 대한 ISMS 인증을 획득할 수 있었다.

이형세 테크빌교육 대표는 “이번 ISMS 인증은 티처빌의 교원 연수서비스를 비롯해 전산시스템과 정보보호시스템 구축 등 모든 정보 관리에 대한 안정성과 신뢰성을 국가 공인인증기관으로부터 인정받았다는 점에서 큰 의미가 있다”면서 “앞으로도 고객의 개인정보를 지키기 위해 ISMS를 효과적으로 운용하여 보안을 더욱 강화해 나갈 것”이라고 소감을 밝혔다.

방종임 기자

전자신문 (2018.04.05)

테크빌교육, 교사 지원 통합교육 플랫폼 '티처빌' 슬로건 공모전 개최



테크빌교육(대표 이형세)은 '티처빌원격교육연수원' 리뉴얼을 앞두고 새로운 티처빌 가훈을 정하는 슬로건 공모전을 개최한다고 5일 밝혔다.

테크빌교육은 교사 접점 서비스 사업 시너지 강화를 위해 대표 브랜드 티처빌을 중심으로 쌤동네, 즐거운학교, 티처몰을 하나로 통합한 교육 플랫폼 '티처빌'을 다음 달 선보인다.

새로워진 티처빌은 △어디서나 적립 받고 자유롭게 사용하는 포인트 통합 시스템 △연수, 콘텐츠, 도서, 학생교육, 쇼핑 등 다양한 토틀 교육 서비스 △로그인 한 번으로 교사를 위한 모든 서비스를 원스톱으로 이용하는 혜택을 제공한다.

티처빌 슬로건 공모전은 교사라면 누구나 참여 가능하다. 30일까지 티처빌, 쌤동네, 즐거운학교, 티처몰 사이트 이벤트 배너에서 댓글로 신청하면 된다.

이형세 테크빌교육 대표는 “티처빌 외 쌤동네, 티처몰, 즐거운학교 등 브랜드 간 서비스 융합으로 성장 기회를 확대한다”면서 “통합 마케팅을 강화해 보다 나은 양질 서비스를 교사에게 제공할 것”이라고 말했다.

김자선 기자

조선에듀 (2018.04.10)

테크빌교육, 영유아 교사교육 플랫폼 '키즈티처빌' 오픈



에듀테크 기업 테크빌교육(대표 이형세)은 영·유아 교사의 직무능력 및 전문성 향상을 위한 교사교육 플랫폼 '키즈티처빌'을 새롭게 오픈했다고 10일 밝혔다.

키즈티처빌은 16년간 유·초·중등 교사를 대상으로 차별화된 온라인 교육서비스를 제공해온 티처빌원격교육연수원의 운영 노하우를 보육 현장과 맞닿아 있는 영유아 교사까지 확대해 지원한다는 계획이다.

'티처빌원격교육연수원'은 2002년 교육부 인가를 받아 설립되고 나서 연수원 최초로 2회 연속 교육부장관상을 수상하고, 5회 연속 한국교육학술정보원(KERIS) 우수기관에 선정되는 쾌거를 이루며 국내 대표 교원연수원으로 자리잡았다.

앞으로 키즈티처빌은 54만 회원의 티처빌연수원과 평생교육인가를 받은 에듀빌교육연수원의 운영 경험을 토대로 보육교직원을 위한 전문적이고 체계화된 교육 지원 서비스를 이어갈 예정이다.

어린이집 보육교직원들은 의무연수인 영·유아 안전교육과 예방교육은 물론 영·

유아 발달지도, 인성교육, 교사치유 등을 주제로 한 직무연수까지 고용보험 환급과정을 통해 다양한 교육과정을 수강할 수 있다.

키즈티처빌은 앞서 ▲한국어린이집총연합회 가정분과위원회 ▲오프라인 교육연수원의 감점을 갖고 있는 아이코리아 등 기존 영·유아 교사 네트워크와의 업무협약을 통해 전문성 확보 및 마케팅 채널을 강화했다.

한편 키즈티처빌은 4월 한달 간 회원가입하는 교사에게 카카오톡 이모티콘을 지급하고, 무료 의무교육과정 신청 시 다양한 경품을 증정하는 오픈 기념 이벤트를 진행하고 있다. 동시에 3명 이상의 어린이집 선생님들이 함께 신청하면 프랑스 육아 베스트셀러인 '내 아이를 위한 최선' 도서를 선물하는 이벤트도 진행 중이며, 자세한 내용은 키즈티처빌 홈페이지를 통해 확인이 가능하다.

이형세 테크빌교육 대표는 "키즈티처빌은 티처빌연수원이 유아보육 교직원을 위해 탄생시킨 영·유아 교사교육 전문 플랫폼"이라며 "즐거움 배움을 통해 교육의 질이 향상될 수 있도록 보육현장에 꼭 필요한 교육 서비스와 '키즈티처빌'만의 스마트한 교육환경을 제공할 것"이라고 말했다.

조선에듀 교육정보팀

조선에듀 (2018.04.18)

테크빌교육, 사외보 '티처빌 매거진' 발간으로 '소통' 강화



에듀테크 기업 테크빌교육(대표 이형세)은 선생님과 소통하며 공감대를 넓히기 위해 다양한 교육정보를 담은 사외보 '티처빌 매거진'을 창간했다고 18일 밝혔다.

'티처빌 매거진'은 ▲유·초·중등 선생님들의 수업지도 및 학급운영 노하우 ▲4차 산업혁명을 대비한 최신 교육동향 ▲현직 교사가 전하는 공감 메시지 ▲학교 현장의 소식들을 수록하고 있다.

매거진은 계간지 형태로 발행되며, 전국 유·초·중등 선생님과 교육 관계자들에게 무료로 제공된다.

'티처빌'은 오는 5월 티처빌 연수, 쌤동네, 티처물, 즐거운학교 출판/학생교육을

한데 모아 교사 지원 통합교육 플랫폼으로 새로운 도약을 준비하고 있다.

향후 통합된 티처빌 플랫폼을 통해 브랜드 간 시너지를 도모하고, '티처빌 매거진'의 주요 고객인 선생님과의 소통을 위한 창구로 활용 할 계획이다. 매거진은 오프라인 뿐만 아니라 추후 통합 티처빌 사이트 내에서 웹진으로도 함께 서비스 할 예정이다. 현재는 쌤동네 홈 페이지를 통해 티처빌 매거진을 확인할 수 있다.

이형세 테크빌교육 대표는 "티처빌이 가진 양질의 교육 정보를 선생님들과 나누며 공감하고 싶어 티처빌 매거진을 만들었다"면서 "선생님에게 도움이 되는 유익한 콘텐츠는 물론 티처빌만의 소신과 노력을 담아내겠다"고 말했다.

조선에듀 교육정보팀

전자신문 (2018.04.24)

창의력과 협동심 키우는 메이커 교육... 글로벌 트렌드 만난다



창의력과 사고력을 높이는 메이커 교육이 인기입니다. 메이커 교육은 디지털 기기와 다양한 도구를 사용해 아이디어를 실현하고 스스로 판단하며 프로젝트를 이끄는 교육 과정입니다. 미국·영국 등 주요국에서는 학생 협동심을 키우기 위해 메이커 교육을 시행합니다.

국내에서도 메이커 교육 관심이 높아졌습니다. 국내는 메이커 스페이스(공간)와 장비 등 메이커 교육을 위한 인프라 구축을 시작하는 단계입니다. 교사나 학생, 부모들의 메이커 교육 인식은 아직 부족합니다.

메이커 교육 중요성을 알리기 위해 에듀테크 기업 테크빌교육과 메이커 교육 전문기업 브레이너리가 싱가포르 메이커 교육 전문기업 원 메이커 그룹을 초청했습니다. 이번 주말 글로벌 '메이커 교육 워크숍'과 '로보틱스 캠프'를 개최합니다.

원 메이커 그룹은 싱가포르, 말레이시아, 인도네시아 등에서 활발하게 메이커 프로젝트 활동을 하는 대표 메이커 교육기관입니다. 테크빌교육과 브레이너리는 원 메이커 그룹을 초청해 글로벌 메이커 교육을 체험하는 자리를 마련했습니다. 교사와 학생, 학부모 모두 대상입니다.

교사 대상 '글로벌 메이커 교육 워크숍'은 27일부터 28일까지 대전과 서울에서 개최됩니다. 부모와 초등학생 대상 '글로벌 로보틱스 캠프'는 오는 28일 서울디지털재단에서 진행합니다. 학교에서 융합수업과 교과 연계형 메이커 교육을 효과적으로 적용하도록 교육을 제공합니다.

교육내용은 △한국·싱가포르 양국 메이커 교육 △아날로그 로봇과 파이팅봇 만들기(로봇 대결) △라즈베리 파이를 이용한 인공지능(AI) 소리 만들기 등 디자인 씽킹부터 피지컬 컴퓨팅까지 아우르는 융합 메이커 프로젝트로 구성했습니다.

테크빌교육과 브레이너리는 서울 경북초등학교 모든 학년 대상으로 정규 교과 시간에 교과와 융합한 메이커 교육 프로젝트 수업을 진행합니다.

이형세 테크빌교육 대표는 "메이커 교육 핵심은 개인 경험과 디지털 기술을 융합해 다양한 아이디어를 실현하고 공유하는 것"이라면서 "앞으로 사회 전반에 메이커 문화가 확산되도록 브레이너리와 힘을 모으겠다"고 말했습니다.

정중록 브레이너리 대표는 "행사는 학생 창의력과 문제해결력을 향상시키고 다양한 해외 메이커 프로젝트를 경험하기 위해 마련됐다"면서 "정해진 과정이 아닌 자신만의 생각을 구현해보는 좋은 기회가 될 것"이라고 말했습니다.

이번 워크숍과 캠프는 테크빌교육에서 운영하는 티처빌과 부모공감 홈페이지에서 신청 가능합니다.

김지선 기자

아주경제 (2018.05.09)

테크빌교육, 교사지원 5개 브랜드 통합플랫폼 '티처빌' 론칭



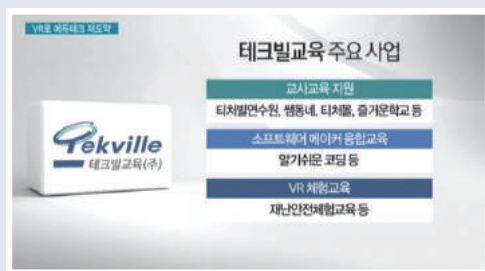
[교사 지원 통합 플랫폼 '티처빌'의 신규 BI.]

에듀테크 기업 테크빌교육은 교사의 성장을 지원하기 위해 자사의 주력 서비스인 티처빌을 중심으로 5개의 브랜드 사이트를 하나로 통합한 '티처빌' 플랫폼을 론칭했다고 9일 밝혔다. 통합 대상 브랜드는 원격교육연수 '티처빌', 콘텐츠 공유 '쌤동네', 교육 쇼핑 '티처몰', 교육 출판 '즐거운 학교', 학생 교육 '즐거운학교' 등 5개 서비스다. 이에 따라 티처빌 사이트 한 곳만 방문해도 교사의 성장을 위한 연수뿐 아니라 선생님이 직접 만든 수업자료, 양질의 학생교육을 위한 비교과 프로그램, 교육전문 도서 및 수업교구 등 다양한 형태의 교육 콘텐츠와 서비스를 만날 수 있다. 새로워진 티처빌은 △어디서나 적립 받고 자유롭게 사용하는 포인트 통합 시스템 △연수, 교육자료, 도서, 학생교육, 교구재 등 다양한 토탈 교육 서비스 △로그인 한번으로 교사를 위한 모든 서비스를 원스톱으로 이용할 수 있는 혜택을 제공한다. 이형세 테크빌교육 대표는 "16년간 교사원격교육연수원으로 알려져 왔던 티처빌이 교사를 위한 통합 서비스 플랫폼으로 다시 새롭게 태어났다"며 "티처빌 플랫폼을 통해 선생님들이 꿈꾸는 교육이 실현될 수 있도록 선생님과 연결된 양질의 콘텐츠 및 서비스를 다방면으로 지원할 방침"이라고 말했다. 한편 '씨앗'에서 새싹이 올라오는 모양을 'T'자로 형상화한 티처빌의 새로운 심볼에는 교육의 삼주체인 '교사', '학생', '학부모' 가운데 교육의 중심이 되는 교사(T)를 지원함으로써 행복한 교육 세상을 만드는 플랫폼이 되겠다는 의지를 담고 있다.

송창범 기자

머니투데이방송 MTN (2018.05.29)

[클릭!이 기업] 테크빌교육, VR 기술로 에듀테크 재도약 노린다



[앵커] 교사 원격교육업체로 잘 알려진 테크빌교육이 가상현실, VR 기술을 기반으로 에듀테크 리딩기업으로서의 재도약을 노리고 있습니다. 회사는 VR 기술로 미래성장 동력인 디지털콘텐츠를 개발하는 등 사업영역을 확대한다는 계획입니다. 이진규 기자가 보도합니다.

[기사] VR 기기를 착용하고 지진상황 대피요령을 실습합니다. 또 선박이 전복된 상황에서 구명조끼를 입고 탈출하는 법을 교육합니다. 테크빌교육은 VR 기술로 보다 효과적인 안전교육을 운영할 수 있는 체험형 안전체험교실을 구축해나가고 있습니다.

[이상엽 / 테크빌교육 선임연구원] 안전체험 VR 콘텐츠는 극장화재, 선박사고 등 위험한 재난상황을 가상현실로 실감나게 체험해볼 수 있어 교육효과가 높습니다.

테크빌교육의 주요 사업으로는 교사교육 지원, 소프트웨어 메이커 융합교육, VR 체험교육 등이 있습니다. 이 가운데 티처빌연수원과 쌤동네, 티처몰 등 교사교육 지원 사업이 회사 매출의 큰 비중을 차지하고 있습니다. 회사는 향후 VR 체험교육 분야를 확대해 전국 안전체험관과 시범학교를 대상으로 안전체험교실 콘텐츠 보급을 확대한다는 계획입니다. 이미 용인시청과 '안전체험교실 VR 체험 시범서비스 사업'을 추진하고 있습니다.

[박기현 / 테크빌교육 부사장] 이제까지 교육용 디지털콘텐츠를 제작한 경험을 바탕으로 VR 기술을 활용해 효과적인 교육 콘텐츠를 만들 수 있는 데 경쟁력을 가질 수 있을 것으로 보고 있습니다. 안전체험교실 구축 사업을 기반으로 다양한 콘텐츠의 테마파크까지 사업영역을 점차 확대해 나간다는 포부입니다.

(영상취재 : 심재진, 영상편집 : 오찬이) 이진규 기자

2018년 티처빌연수원 하반기 학사 일정

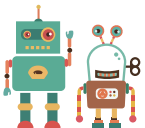
기수	학점	연수 시작일	연수 종료일	출석고사	이수증발급
6기	4학점	06월 20일	07월 24일	07월 21일(토)	07월 27일
	3학점	06월 12일	07월 10일	-	07월 12일
		06월 27일	07월 24일		07월 26일
	2학점	06월 20일	07월 10일		07월 12일
		07월 04일	07월 24일		07월 26일
	1학점	06월 20일	07월 03일		07월 04일
		07월 04일	07월 17일		07월 18일
7기	4학점	07월 18일	08월 21일	08월 18일(토)	08월 24일
	3학점	07월 11일	08월 07일	-	08월 09일
		07월 25일	08월 21일		08월 23일
		08월 01일	08월 28일		08월 30일
	2학점	07월 18일	08월 07일		08월 09일
		07월 25일	08월 14일		08월 16일
		08월 01일	08월 21일		08월 23일
	1학점	07월 18일	07월 31일		08월 01일
		08월 01일	08월 14일		08월 16일
		08월 14일	08월 28일		08월 29일
8기	4학점	09월 05일	10월 16일	10월 13일(토)	10월 19일
	3학점	08월 22일	09월 18일	-	09월 20일
		09월 12일	10월 16일		10월 18일
	2학점	08월 22일	09월 11일		09월 13일
		09월 05일	10월 02일		10월 04일
		09월 19일	10월 16일		10월 18일
	1학점	08월 29일	09월 11일		09월 12일
		09월 12일	10월 02일		10월 04일
		09월 19일	10월 10일		10월 11일
9기	4학점	10월 10일	11월 13일	11월 10일(토)	11월 16일
	3학점	10월 10일	11월 06일	-	11월 08일
		10월 24일	11월 20일		11월 22일
	2학점	10월 10일	10월 30일		11월 01일
		10월 24일	11월 13일		11월 15일
	1학점	10월 10일	10월 23일		10월 24일
		10월 24일	11월 06일		11월 07일
10기	4학점	11월 07일	12월 11일	12월 08일(토)	12월 14일
	3학점	11월 07일	12월 04일	-	12월 06일
		11월 21일	12월 18일		12월 20일
	2학점	11월 07일	11월 27일		11월 29일
		11월 21일	12월 11일		12월 13일
		11월 28일	12월 18일		12월 20일
	1학점	11월 07일	11월 20일		11월 21일
		11월 21일	12월 04일		12월 05일
		12월 05일	12월 18일		12월 19일

○ 출석고사는 4학점 연수에만 진행 ○ 연수 신청은 시작일 두달 전부터 가능

새로운 SW융합교육이 시작되다

상상하며 만들고, 체험하며 배우는

알기쉬운 코딩



테크빌교육의 SW융합교육 교재 및 교구

보드 1 & 2



아두이노 R3 보드 기반의
E센서로봇V2



보드 1교재
(3개월, 12차시)



보드 2교재
(3개월, 12차시)

로봇 1 & 2



교육용 로봇
햄스터로봇



로봇 1교재
(3개월, 12차시)



로봇 2교재
(3개월, 12차시)

티처빌 연수와 함께 미리 떠나보는 여름방학

#힐링

연수로 즐기는
달콤한 휴식

한 달 앞으로 다가온 여름방학!
바쁜 일상 속에서 벗어나 방학에는
어떤 계획을 가지고 있으신가요?



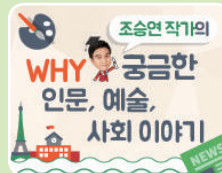
● 함께하면 좋을 힐링 연수



2학점 마음 토크 : 세상사는 이야기, 헤민 스님을 만나다

나를 사랑하고, 당신을 이해하고, 세상과
화해하는 시간을 가져보세요.

- 자신을 사랑할 수 있는 방법 제시
- 지진 교사를 위한 치유의 시간 제공



2학점 조승연 작가의 WHY 궁금한 인물, 예술, 사회 이야기

인문, 예술, 사회 방면의 인문학 지식 쌓기

- 스토리텔링 방식의 수업
- 인문학적 상상력과 창의력 습득



2학점 대한민국 행복교육 프로젝트

교사가 행복해야 학생이 행복하다.

- 행복의 비결 발견 및 행복을 습관화할 수 있는 방법 제시
- 행복한 삶을 위해 지녀야 할 9개의 주제를 3단계로 제시



1학점 다양한 펜으로 마음을 전하는 손글씨 - 캘리그래피

소중한 사람들에게 캘리그래피 작품으로 마음을 전해보세요.

- 붓 펜을 기본으로 다양한 펜을 통해 캘리그래피 작품 만들기
- 캘리그래피와 어울리는 수채화 배경 만들기



4학점 교사 예술 사랑 빠지다 : 영화와 명곡 이야기

음악과 그림을 좋아하는 힐링이 필요
하신 선생님께 강력 추천

- 영화 속에 담긴 작가의 의도와 의미를 해석
- 클래식에 대한 기본지식 습득을 통해 개인의 소양 함양



1학점 반려견과 함께 행복한 세상 만들기

반려견과의 행복한 삶을 위해서 알아야 하는 필수 정보 모음

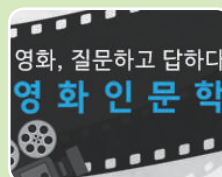
- 요즘 사회화되고 있는 펫 티켓을 훈련을 통해 학습
- 과정 이수 시 "반려동물생활관리사" 자격증 취득 가능



1학점 커피 인문학

커피 인문학과 함께 향미 가득한 커피를 즐겨보세요

- 집에서 따라 하는 최적의 커피 만드는 방법
- 세계사와 접목된 커피의 유래와 역사



1학점 영화, 질문하고 답하다 - 영화 인문학

영화보다 더 재미있는 영화 속 인문학 이야기

- 영화 속에 담겨 있는 인문학적 메시지의 의미 이해
- 스스로를 성찰하고 바람직한 삶의 목표와 방향 설정 가능

#어학

해외 여행 떠나기 전에
어학 마스터하기

해외 여행을 준비하시는 선생님! 외국어 공부, 이번에도 시작만 하진 않으실거죠?

이번 여름방학은 티처빌이 준비한 진짜 쉽고 재미있는 강의를 통해 어학 마스터에 도전해 보세요!



2학점 아나두 리얼 스피킹

이젠 실전이다! 원어민 리얼 스피킹 체험

- 영어 말하기 4대 영역 마스터
- “원어민의 생생한 인터뷰 영상으로 실전 영화 회화 ALL KILL”



3학점 아나두 기초 영어

10분 핵심강의를 통해 영어의 기초를 쉽게 배워봅시다.

- 신개념 패턴 학습법
- 반복 말하기 트레이닝



2학점 아나두 영작문

공글리시가 아닌 제대로 된 영작 실력을 쌓아봅시다.

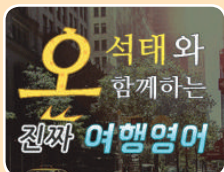
- 원어민이 사용하는 30가지 핵심 어법구조
- 영작과 회화 동시 마스터



2학점 4컷으로 배우는 카툰영어 1

4컷 카툰을 통해 재미있게 영어를 배워봅시다

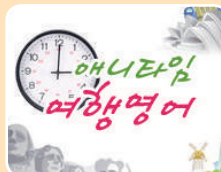
- 매일 3개의 핵심 패턴 제공
- 4컷 카툰을 통한 흥미 제공



2학점 오석태와 함께하는 진짜 여행 영어

필수 표현과 여행 팁을 통해 현지에서 바로 통하는 표현 익히기

- 해외여행 필수 표현 학습
- 해외여행 팁 제공



1학점 애니타임 여행 영어

상황을 통해 여행 영어를 자연스럽게 익히기

- 상황별 매너와 관용 표현 제공
- 기초 회화와 패턴 표현 학습

● 함께하면 좋을 어학 연수



2학점 NEW 다이내믹 일본어 회화 입문

일본어의 스테디셀러 다이내믹 일본어 회화 업그레이드 편!

- 히라가나부터 기초회화까지, 일본어의 기초 다지기



2학점 NEW 다이내믹 일본어 회화 초급

일본어의 스테디셀러 다이내믹 일본어 회화 업그레이드 편!

- 문법부터 회화까지, 일본어 실력을 확실히 다지는 시간



1학점 회화가 강해지는 감정표현 일본어

자신의 기본과 감정표현을 통해 일본어 회화를 쉽게 배워보세요

- 간결하고 생생한 일상회화 제공
- 다양한 어체 학습 가능



4학점 일본어 초보 탈출! 마법의 300문장

300문장으로 일본어 기초회화를 정복해 보세요

- 300개의 핵심표현 제공
- 기초 문법과 문형 학습 가능



2학점 지아오! 중국어 회화 마스터 입문

중국어 내 입에서 춤추게 하는 특별한 학습법을 배워보세요

- 발음 동영상 사전 제공
- 발음, 회화, 회화복습으로 구성된 단계별 학습



4학점 301구로 끝내는 중국어 회화 초급

회화를 통해 문법의 기초는 물론 중국 문화도 익혀보세요

- 단어의 의미와 쓰임 명확하게 학습 가능
- 롤플레이 회화 반복 훈련

#여행

함께 떠나고 싶은 연수
PICK! 하기

선생님~ 올 여름방학은 어디로 떠나고 싶으신가요? 티쳐빌 사이트에 방문하시고 함께 떠나고 싶은 여행연수를 선택해 주세요. 추첨을 통해 푸짐한 선물을 드립니다~!

● 함께하면 좋을 여행 연수 / 국내여행

**2학점 허영만의 식객, 팔도를 간다**

생동감 있는 만화를 통해 음식문화에 대한 교육의 필요성 알아보기

- 우리 음식 특유의 요리 비법 전수
- 진수성찬과 떠나는 음식 여행

**2학점 한국인의 밥상, 수업을 담다**

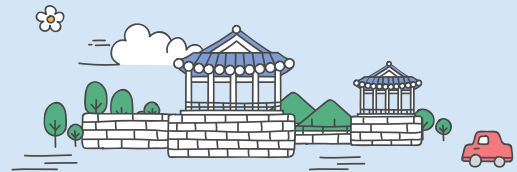
각 고장의 역사와 문화, 음식을 통해 지역에 대해 새롭게 인식해보기

- 눈으로 맛보는 푸짐한 연수
- 고장의 역사와 문화 지식 습득

**2학점 역사 숲 GO! 자연으로 떠나는 체험학습**

대한민국 방방곡곡 직접 떠나는 역사 체험 학습과 생태교육을 동시에!

- 실제 답사를 통해 알려주는 살아있는 체험학습 정보



● 함께하면 좋을 여행 연수 / 해외여행

**2학점 요리로 떠나는 문화 여행 - 요리인류 키친**

한 그릇의 요리에 담긴 인류의 지혜와 창의성을 배워봅시다.

- 요리에 얹힌 역사와 문화 학습
- 문화, 역사학적 소양 함양

**2학점 손미나의 여행의 기술**

여행고수들의 생생한 경험담을 통해 여행의 기술을 익혀봅시다.

- 여행고수들의 기상천외한 경험담
- 전 세계 여행지의 특별한 정보 제공

**2학점 교과서 속 세계여행, 걸어서 세계속으로**

세계의 다양한 도시 여행지를 통해 세상을 보는 시각을 넓혀보세요.

- 문화 정보, 먹거리 등 도시별 대표 명소 제공
- 역사, 문화 삶의 모습 제공

**2학점 세계의 박물관·미술관 "나에게 말을 걸다"**

세계 각국의 박물관과 미술관의 역사를 배워봅시다.

- 현장에 와 있는 듯한 생동감
- 나라의 역사와 문화 습득

**2학점 인문의 시작, 그리스 로마 신화 I**

그리스 로마 신화를 통해 서양 문화를 이해해봅시다.

- 그리스 로마 신화의 생성 배경과 서양 문화의 특성 이해
- 재미있는 이야기를 통한 즐거운 학습

**2학점 인문의 시작, 그리스 로마 신화 II**

그리스 로마 신화를 통해 서양 문화를 이해해봅시다.

- 그리스인들의 생활상 이해
- 서양 문화와 그리스 로마 신화의 연관성 이해

선생님! 학부모교육 고민이세요?



티처빌이 만든 부모교육 전문 브랜드



변화된 스마트시대에 발맞춰 아이와 함께 '성장하고 공감하는 부모'의
길잡이가 되어 드리기 위해 최고의 교육을 제공해 드립니다.



진로, 학습,
소통역량을 키우는
행복한 부모수업



만족도 95점이상
분야별
전문가 파견



학교별 맞춤
학부모아카데미
커리큘럼 제공



학교, 교육청 단위
학부모 온라인
단체연수 운영



NAVER

부모공감



☎ 교육문의 1522-8052



부모공감바로가기

나눔으로 행복하고 배움으로 성장하는 교사 학습공동체

지속 가능한 교사 학습공동체는 어떻게 만드는가?
배움의 공동체를 넘어 함께 성장하는
학교 혁신을 만나다!

수업이 살아 있고, 교사와 학생이 모두 행복한
학교를 꿈꾼다!

우리 교육을 둘러싸고 있는 안팎의 현실은 만만치 않다. 학교 교육으로 대표되는 공교육은 학생·학부모·교원 모두에게 불만의 대상이고, 학생들은 '즐거운 배움'보다는 '강요된 학습 노동'에 시달리며 '더불어 살아가는 배움'보다는 '경쟁에서 우위를 점하기 위한 교육'에 소진하고 있다. 학생들의 국제학업성취도평가(PISA) 성적은 최상위권이나 학습 흥미도는 최하위이며, 학년이 올라갈수록 감소하는 사회적 능력은 OECD 조사국 22개국 가운데 21위이다. 또 교직은 선망 직업이나 교사 효능감은 최하위이다. 교사들은 서로를 바라볼 겨를도 없이 수업 종이 울리면 각자의 교실로 향해 아이들만 바라볼 수밖에 없는 구조여서 서로의 수업 이야기를 할 수 있는 시간적·공간적 여유분 아니라 마음의 여유도 쉽지 않다. 이 책은 교사와 학생 그 누구도 행복하지 않은 현실에서 교사들에게 효능감을 가져다주고, 협력성과 동료성을 키워 주며, 학생들의 학습에도 도움이 되기 위해 함께 문제를 해결하려는 교사들의 노력을 보여준다. 학교 안 문제에 공감하고 함께 헤쳐 나가기 위해 협력하는 가운데서 교사 성장과 학생 성장, 학교 성장, 궁극적으로는 우리 교육의 성장과 성숙을 만들어 나가자는 '교사 학습공동체'를 통해 행복한 학교를 꿈꾸는 교사들의 이야기다.

학교 안의 모든 구성원이 행복한 공동체가 되기 위해 교과와 학년을 넘어 학교 전체의 비전과 가치를 세우고, 학교 문제를 함께 해

결해 나가는 집단지성의 학습 조직인 교사 학습공동체. 교사 자신의 변화를 넘어 학교와 우리 교육의 변화를 끌어내려는 열정 있는 교사들의 이야기를 통해 모두가 성장하는 기쁨을 맛볼 수 있을 것이다.



저자: 교육정책디자인연구소 출판사: 절거름학교

교실 현장에서 함께 만들어 간 좌충우돌 교사 학습공동체 이야기

이 책 『나눔으로 행복하고 배움으로 성장하는 교사 학습공동체』에는 학교 혁신을 목표로 교사 학습공동체를 통해 연구하고 실천했던 교사들의 희망과 실패의 이야기가 가득 담겨 있다. 지역 단위의 교과연구회나 교사 동호회를 벗어나 교사로부터 출발하는 학습하는 사회를 꿈꾸는 교사들이 학교 내에서 수업 혁신에 대해 함께 고민하고 도전하는 이야기다.

1부에는 교사들이 좌충우돌하며 교사 학습공동체를 실천해 본 이야기가 담겨 있다. 개별 사례는 물론이고, 참여 관찰의 방법으로도 학습공동체를 실천한 경험담을 통해 수업과 교육과정에 대한 혁신과 변화를 갈구하는 교사들의 열망을 읽을 수 있어 타성에 빠진 교사에게는 천군만마가 될 것이며, 나아가 삶에 신선한 자극을 주는 하나의 전환점이 될 수 있을 것이다.

2부에는 교사 학습공동체를 실천하면서 겪은 시행착오와 성공 경험을 바탕으로 교사 학습공동체 운영을 위해 필요한 구체적인 방법론을 정리했다. 교사 학습공동체를 어떻게 구성하는지, 무엇을 어떤 방법으로 학습하는지, 또한 어떻게 운영해야 하는지 등 지속 가능한 교사 학습공동체를 만들어 갈 수 있는 방법론을 체계적으로 정리하여, 교사 학습공동체를 통해 구성원 모두가 행복한 학교를 만들어 가려고 노력하는 교사들에게 용기를 북돋워 줄 수 있을 것이다.

스스로 생각하고 스스로 답을 찾는

야호 수학

수학, 절대로 가르치지 말고 질문하라!

직관력을 통해 스스로 답을 찾는 '유레카 수학'

문제 푸는 기계를 만드는 잘못된 수학 교육

전 세계에서 가장 많은 시간을 공부하고, 수학을 위해서 사용되는 사교육비도 월등히 많지만, 수학에 대한 흥미를 묻는 '내적 동기'나 수학이 미래에 유용할 것으로 생각하는 '도구적 동기'는 OECD 평균보다도 한참 낮은 것이 우리나라 수학 교육의 현실이다. 시험 점수는 세계 최상위권이지만 교과에 대한 흥미도나 자신감, 학교에서의 행복감은 명백히 전 세계 최하위권이다. 단순 주입식 교수-학습으로 이루어진 수업은 아이들의 흥미와 학습 동기를 끌어내지 못하기 때문이다. 공식을 암기하고, 기계적으로 문제를 풀고, 심지어는 풀잇법에 예상 문제까지도 외우게 하는 학습법으로 우리 아이들은 결코 수학 공부가 재미있지 않다.

25년간 중·고등학교에서 수학을 가르쳐온 저자는 높은 교육열에도 불구하고 "왜 우리나라에는 수모자가 많을까?"라는 의문을 놓을 수 없었고, 학생들이 즐겁게 수학을 공부할 방법은 없을까 고민한 끝에 수학은 가르치지 않고, 가르침을 받지도 않아야 더 재미있게 공부할 수 있음을 깨달았다. 진정한 배움이 일어나기 위해서는 오히려 가르침을 줄이고, 학생 스스로 답을 찾아 나가야 하는 수학 공부법이 필요하다고 말하는 저자는, 가르치지 말고 질문을 통하여 수학적 감각을 자극하고 창의성을 끄집어낼 수 있는 수학 학습법을 개발해냈다. 개념의 원리부터 아이들이 스스로 탐구하고 깨달을 수 있도록 이끄는, 낚시하는 방법을 알려주는 것을 넘어서 낚시하는 방법을 스스로 찾게 하는 유레카 수학이다.

유레카 수학과 메타인지 학습법으로 만드는 '야호 수학'

유레카 수학은 잠자고 있던 수학적 두뇌를 깨워 새로운 시선에서 수학을 바라볼 수 있게 해주는, 뇌를 활발히 사용하는 새로운 수학 학습법이다. 끊임없이 사고하는 과정을 통해 시냅스를 자극하여 계

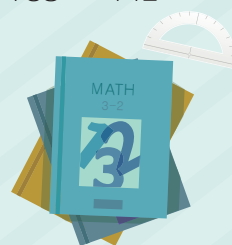


저자: 권순현 출판사: 즐거운학교

속 신경회로를 만들어내고, 문제를 해결하기 위해 몰입과 집중을 통해 사고하는 과정에서 여러 시냅스와 연결·융합되면서 '직관력'이 일어나는데, 이 직관력을 통해 수학 개념이나 문제를 해결하는데 필요한 공식이나 과정을 스스로 탐구하는 것이 바로 유레카 수학이다. 이를 통해 수학에 대한 자신감뿐만 아니라 인생을 살아가는 데 중요한 성취감도 불러와 궁극적으로는 삶의 성공으로 이어질 수 있다.

두뇌에 입력된 지식을 재구성하면서 오류 탐지와 교정의 과정을 거쳐 보다 융합된 개념으로 확장하는 것이 메타인지이다. 메타인지 학습법은 자신의 지식 상태를 파악하고, 그 지식을 적절하게 활용하여 문제해결의 열쇠를 만들어낸다. 따라서 직관력을

활용하여 스스로 답을 찾아가는 유레카 수학과 생각을 논리적으로 전개하고 표현하는 메타인지 학습법으로 완성하는 '야호 수학'은 수학이 얼마나 재미있고 즐거운 것인지를 경험할 수 있는 최고의 수학 공부법이다. 유레카 수학의 직관력을 통한 문제해결과 메타인지의 학습 과정을 통해서 수학 지식과 개념들이 연결되고 확장되면서 뇌의 신경망이 더욱 활성화되는 놀라운 학습법이다. 야호 수학을 통해 스스로 생각하고 고민하여 문제를 해결하고, 그 과정에서 공부의 즐거움을 만나며, 나아가 인내하고 도전하는 열정을 만들어내는 즐거운 수학을 만나게 될 것이다.



권선생 단상툰

그림. 최성권
청주 증안초등학교 선생님



© butigi.

에라, 모르겠다.

2. 출근하기 싫은 날



© butigi:7

그건 안 되겠다.



3. 그림



butigi:7

쓸모없는 그림실력.



4. 방학



butigi:7

저번 방학 땐 100시간 연속 들었지만..

티처빌 플랫폼 '쌤동네'에서
4컷 웹툰 '권선생 단상툰'을
연재하고 있으며, 카카오톡 이모티콘
'세상에서 가장 행복한 동물, 쿠키'와
밴드 스티커 '수줍은 눈토끼, 토몽이'를
출시하는 등 그림 그리는
교사 권선생입니다.
저서로는 '쿠키의 코딩 크래프트',
'메이크코드&마인크래프트
에듀케이션 에디션'이 있습니다.





수학동아



중학교 1학년

- 기하-직도와 합동
러시아 월드컵 특집
'수학' 코치의 특별한 동행



중학교 2학년

- 기하-삼각형과 사각형의 성질
● 수와 연산-유리수와 순환소수
세상을 놀라게 한 아마추어 수학자



초등학교 5~6학년

- 비와 비율/비례식과 비례 배분
기사 속 수학 개념 완전정복



초등학교 1~2학년

- 평면 · 입체도형의 모양
기하학 입은 패션



초등학교 1~6학년

- 규칙성과 대응
도전! 내 수학 실력은?



교과 단원 맵

쌤~ 수학동아와 어린이과학동아가
교과서와도 밀접하게 연결돼 있는데요~
알고 계셨어요?

학생들이 재미있게 읽는
기사 내용을 참고로 교과 단원
수업지도에도 활용해보세요~

다 라이브러리

없는거 빼고 다 있는 통합과학 콘텐츠
dl.dongascience.com

수업지도안 · 학생용 활동지

수업지도 과학 참고 영상

전공 · 진로 정보

방대한 과학 콘텐츠



※QR코드를 찍어
D라이브러리에서
콘텐츠를 찾아보세요.

동아사이언스

과학동아 · 수학동아 · 어린이과학동아
정기구독 02-6749-2002
과학동아전문대 02-3148-0704
과학동아몰 02-6749-3911



어린이과학동아



초등학교 6학년

- 전기의 작용
오로라, 스티브



초등학교 5학년

- 물체의 빠르기
야구왕 허슬기



초등학교 3학년

- 동물의 생활
참고래, 백두산호랑이



초등학교 5학년

- 우리 몸의 구조와 기능
장내 미생물



초등학교 4학년

- 화산과 지진
화산의 형성 과정

메이크코드 & 마인크래프트 에듀케이션 에디션

현직 교사들의 연구모임인 '스티브코딩'이 집필한
국내 최초의 마인크래프트 에듀케이션 에디션 학습서!



메이크코드와
마인크래프트 에듀케이션 에디션을 활용한
SW코딩 학습서입니다.

교육용 에디션으로 출시된
세계적인 샌드박스 게임인 마인크래프트!

마이크로소프트에서 개발한
컴퓨터과학 학습플랫폼 메이크코드의 블록코딩 에디터로
마인크래프트 월드를 손쉽게 만들 수 있습니다.

입문편과 활용편 2권으로
프로젝트와 미션을 수행하면서
재미있고 신나게 코딩을 배울 수 있습니다.

EDUTECH FRONTIER

테크빌교육
에듀테크로 교육 현장을 변화시키다!

테크빌교육은 지식과 정보의 나눔을 통해
행복한 미래가치를 만들어 가는
최고의 교육파트너가 되겠습니다.

티처빌

티처빌 www.teacherville.co.kr

교사 연수를 넘어, 교사를 위한 모든 것을 지원하는
교육 서비스 플랫폼

키즈티처빌

키즈티처빌 kids.teacherville.co.kr

영유아 교사를 위한 교육 플랫폼

즐거운학교

즐거운학교 school.teacherville.co.kr

창의융합인재 양성을 위한 공교육 기반의
비교과 학생교육 서비스

부모공감

부모공감 www.bumoschool.com

행복한 부모자녀를 위한 부모교육 서비스

알기쉬운코딩

알기쉬운 코딩 www.alco-edu.com

창의적 상상력과 컴퓨팅 사고력 기반의 문제 해결능력을
키워주는 방과후학교 SW융합교육 서비스