

고전/명저 기반 스튜디오 세미나 접근법 개발 대학교수들의 도전

안효진 인천대학교 유아교육과 교수¹⁾

이용화 인천대학교 영어영문과 교수

김정우 인천대학교 물리학과 부교수

김윤경 인천대학교 윤리교육과 부교수

초록

본 연구는 인천지역의 I 대학에서 Great Book(GB) 스튜디오 세미나 접근법을 개발하는 과정에서 참여한 4명의 GB 튜터경험을 탐색하였다. 접근법을 개발하는 과정은 문헌조사, 1차 모형 개발, 1차 파일럿 연구, 그리고 2차 모형 완성으로 진행되었다. 진행 과정 속에서 데이터를 수집하고 분석하는 실험연구 방법이 사용되었고, 수집된 데이터는 GB 튜터 회의자료 및 일상의 대화, 학생 인터뷰 및 성찰이었다. 연구 결과는 다음과 같다. 1단계에서는 GB 스튜디오 세미나 접근법은 다음과 같이 구성하였다. 선정된 GB 텍스트를 기반으로 토론하는 단계 -> 참가자의 흥미와 관심에 따른 탐구 이슈 결정 및 문제 해결하고, 결과물을 제작하는 참여단계 -> 최종 발표하는 공유단계로 일련의 단계로 전개되도록 구성하였다. GB 교수진은 개발된 접근법을 구현 과정에서 GB 텍스트의 중요성, GB 텍스트~다 전공 교수-튜터~다 전공 학습자: 연결접속의 힘과 사유, 생성된 교수-튜터의 역할, 또 다른 프로젝트의 시작의 가능성을 경험하였다. 이를 바탕으로 GB 스튜디오 세미나 접근법을 수정하였다. 선정된 GB 텍스트를 바탕으로 토론하는 단계 -> 참가자들이 탐구하고자 하는 이슈 및 문제해결 방안 모색하는 1차 참여단계 -> 중간 발표 및 피드백을 주고 받는 1차 공유단계 -> 이슈 및 문제해결 재방문 및 제작물 수정 보완하는 2차 참여단계 -> 최종 발표하는 2차 공유단계로 구성하였다. 가장 큰 특성은 순환적 본 연구 결과를 통해 만들어진 GB 스튜디오 세미나 모델은 I 대학교 세미나에서 널리 사용되는 토론 방법을 뛰어넘어 확장할 것이라 예상된다.

키워드

교수-튜터, 고전/ 명저, 스튜디오 세미나 접근법, GB 텍스트 기반 문제해결력



1. 서론

제4차 산업혁명(Schwab, 2016) 시대를 살아가는 우리는 과거에 경험해보지 못했던 새롭고 불확실한 상황에 지속적으로 노출되고 있다. 노동시장, 사회적 관계망의 형식과 질서의 변화는 우리의 삶에 영향을 주고, 이에 따라 개개인에게 요구되는 역량도 변하고 있다. 1997년 OECD의 DeSeCo 프로젝트는 학습자를 단순히 특정 지식을 기억하고, 조직의 구성원으로 순응하는 모습에서 벗어나 교육을 제안하고 있다. 기존의 지식을 종합하고 분석하고, 새로운 지식과 정보를 창출하고 활용하고, 주어진 문제 상황을 비판적으로 사고할 수 있는 역량 있는 존재로 학습자를 교육해야 한다고 밝히고 있다. 개인과 사회의 성공에 초점을 맞추었던 OECD의 DeSeCo 프로젝트는 이후 2018년 6월 제시된 ‘OECD 학습 나침반 2030’에서는 더욱 더 진화가 된 상태로 그 목표를 제시하고 있다. 건강, 시민으로서의 참여, 사회적 연계, 교육, 안전, 삶의 만족도, 환경 등의 삶의 질과 관련된 웰빙과 학생 행위주체성과 그 발달을 돕는 협력적-행위주체성을 강조하고 있다. 즉, ‘지금 여기의 사회에 기여하고, 보다 더 나은 미래를 만들기 위해 학습자의 역량’, 즉 ‘변혁적 역량(transformative competencies)’을 강조하고 있다. 예측 불가능한 미래사회에 대비하여 교육을 통해 학습자가 ‘새로운 가치 만들고(Creating new value)’, ‘긴장과 딜레마 해소할 수 있으며(Reconciling tensions and dilemmas)’, ‘책임감을 가진(Taking responsibility)’ 존재로 성장하도록 도와주는 것을 강조하고 있다(OECD, 2018).

이러한 역량 기반의 교육체제는 한국을 포함한 세계 각 나라 유아부터 대학교육까지 교육계에 커다란 영향을 주고 있다. 학습자의 ‘다양성’ 존중과 ‘창의성’ 신장을 위해 대학교육에서는 자율 전공, 무전공 교육, 창의융합형 교육과정 등의 형태로 교육과정을 개편하도록 교육부로부터 요구당하고 있으며(하두진, 2024), 중고등학교에서도 유사하게 이미 ‘자유학기제’를 도입해서 실행을 하거나 ‘문·이과 통합형 교육과정’ 등 실행하고 있다(차윤경 외, 2016). 비록 학습자의 ‘융복합적’ 태도와 역량을 신장하기 위한 국가적 차원의 제도적 노력이지만, 진행되는 역량교육의 모습을 살펴보면 아쉬운 점들이 있다. 예를 들어, OECD에서 제시한 역량들은 이미 핵심역량이라는 용어 자체에서 그 다양성이 반영이 되지 않고 있으며, 동시에 각 기관들은 이러한 핵심 역량 중 일부를 선택하거나 배제하여 필요 역량으로 제시하고, 이를 평가하는 실정이다. 또한 평가에서 살펴보는 것 자체가 제시한 표준화된 기준에 의해 표준에 가까운 사람과 먼 사람, 우수자-아닌 경우 등으로 구별하고, 수치화로 제시를 할 뿐 학습자의 변화 또한 지식의 양, 활용기술, 다양화에 대한 부분에는 다루지 않게 된다. 이러한 평가로 제시되는 방법은 학습자의 무한하게 창조될 수 있는 가능성 중 합리적이라고 인식되는 능력만을 선별하고, 이를 불균형적으로 발달시키는 상황이다. 뿐만 아니라 방법적인 측면에서도 문과, 이과의 교과목을 나열한 뷔페식의 교육과정으로 제시되고, 단순히 팀 과제, 토론 방법을 토대로 진행되는 것이 지배적이다(박지애 외, 2019; 이운소, 2019). ‘OECD 학습 나침반 2030’는 미래 학습자의 경험 및 역량에 관한 방향성과 비전을 제시하였지만, 이에 따른 구체적 교육방안을 제시하지 않고 있다(김아미, 2019; 허주, 2021). 동시에 여전히 전문가가 중심이 되어 핵심역량을 추출하였고,

교육을 통해 변화할 것이라는 인식이 확일적으로 묘사되고 있다(이상은, 소경희, 2019; 이윤소, 2019).

AI시대 학생들에게 기술과 인문학적 균형잡힌 사유와 실천이 요구되고, 창의적 아이디어와 주체적인 사고 능력이 필수적이며, 특히 서로 다른 전공자들 간의 원활한 소통과 협업을 위한 다양한 역량이 요구된다. 비록 역량 교육은 기존 교육이 갖고 있는 한계를 극복하고, 미래 사회의 변화에 부응할 수 있다는 점에서 주목받아 왔지만, 어떠한 관점에서 역량을 접근하고 해석하느냐에 따라 그 잠재력이나 혁신성의 크기가 달라질 수 있다. 이에 본 연구에서는 ‘지금 여기의 사회에 기여하고, 보다 더 나은 미래를 만들기 위해 학습자의 역량’을 위해 기존에 이미 시행되었던 다학문체제의 융복합적 교육의 가능성을 재해석하고, 더 나아가 새로운 가능성을 제시할 교육적 방안을 살펴보고자 한다. 단순히 무엇을 할 수 있고, 없다라는 이분법적 구분에서의 역량에서 벗어나 학습자와 지식을 Deleuze의 존재론에 근거한 역량교육은 학습자가 다양한 지식 및 맥락과의 만남을 통해 익숙했던 기존의 방식이나 자신만의 방식과는 다른 창조적인 해석과 활용 방식을 생성하고, 그 결과로 자신의 존재론적인 변화로까지 나아가도록 촉진하는 교육을 의미한다(이상은, 소경희, 2019). 이처럼 들뢰즈 개념을 활용해 변혁적 역량이 단순히 무엇을 잘 수행한다는 의미에서 벗어나 이전과 다른 존재가 된다는 되기라는 의미에서의 역량을 찾는 접근방법을 개발하고자 한다.

특히 본 연구는 이미 I 대학교에서 독자적으로 개발한 INU Great Books(이하 GB로 표기) Program을 기반으로 문제해결 방식의 스튜디오 세미나 접근법을 개발하고자 한다. INU GB Program은 미국의 학부중심 대학(Liberal Arts College)인 St. John’s College의 Great Books Program을 모델로 하여 한국적 상황에 맞게 개발된 것이다. 동서양의 인문학, 사회과학, 자연과학, 예술 분야의 대표적 고전 텍스트를 기반으로 비경쟁적 토론 수업을 진행하는 St. John’s College의 Great Books Program을 확장하여, I 대학에서는 역사·철학의 영역과 수학, 과학의 영역이 교차하며 자연스럽게 유기적인 지식통합을 이루어지게 하면서 미래 융합 사회를 선도적, 창의적 시각을 지닌 인재 양성을 목표로 교육하고 있다(이용화, 2019). 특히 세미나 수업방식은 찬-반 토론 혹은 논쟁이 아닌 ‘자유토의’(liberal discussion)나 지적인 ‘대화’(dialogue) 또는 ‘담화’(discourse)로 융복합적 사유를 확장한다(이용화, 이유정, 2021). GB 세미나 속에서 참여자 역시 스스로 생각하고, 말하고, 생각한 의견들을 주고 받는 학습의 주도권을 되돌려 받는 경험을 하였고(안효진 외, 2023), 전문 지식 외에 종합적 사고능력과 분석능력, 의사소통능력, 창의력, 응용력 등의 핵심 역량이 증진되었다고 밝히고 있다(경혜영, 2021; 윤영돈, 2021; 이용화, 이유정, 2021).

그럼에도 불구하고, INU GB 프로그램 운영에 참여했던 GB 교수-튜터들은 함께 읽은 GB 텍스트의 이슈나 문제를 논의하는 것에서 한 걸음 더 나아가 직접 해결해보는 교육 방법을 시도하자는 의견이 나왔다(22. 12. 사적대화). 즉, 시 공간의 한정적 의미를 극복하고 인간의 삶과 관련된 다양하고 폭 넓은 범위의 문헌에 대해 근본적인 질문과 깊은 사유를 만들게 해주는 GB 세미나와 직접 실천을 통해 ‘지금 여기의 사회에 기여하고, 보다 더 나은 미래를 만들기 위해 학습자의 역량’을 키울 수 있는 문제해결 방식의 교육 방식을 개발할 필요성을 인식하였다. 이에 본 연구는 INU GB를 기반으로 생성된 문제를 해결 방식의 스튜디오 세미나 접근법을 개발하기 위한 먼저 문헌연구를 기반으로 1차 INU GB 스튜디오 세미나 접근법을 만들고, 이를 직접 실행하는 과정 속에서 교수-튜터의 고민과 해결방식을 살펴볼 예정이다. 이를

근거로 2차 INU GB 스튜디오 세미나 접근법을 완성할 예정이다. 이를 위한 구체적인 질문을 살펴보면 1) 1차 INU GB 스튜디오 세미나 접근법의 개발 절차는 어떠한가? 2) 개발된 INU GB 스튜디오 세미나 모형을 파일럿 연구로 실행하면서 GB 교수-튜터의 경험은 무엇인가? 3) 수정된 2차 수정된 INU GB 스튜디오 세미나 접근법은 어떠한가?

2. 연구방법

2.1. 실행연구

실행연구 방법을 활용하여 본 연구가 진행되었다. 실행연구(action research)는 연구자가 실제 상황에서의 문제를 발견하고 개선하기 위한 목적으로 수행하는 집단적 탐구의 방법이다(Kemiss & McTaggart, 1988). 연구자는 자신을 둘러싼 상황을 분석하고 성찰하고, 이를 공동체 구성원들과 공유하여 함께 협력적으로 문제를 해결하고 개선해 나간다(Altrichter et al., 2002). 이는 지속적으로 도출하고 실행을 이어가는 체계적인 탐구활동으로 교수자가 연구자로서 연구주제 및 현장에 대한 확장된 이해를 갖추게 되며, 구조화된 실천을 통해 지속적인 성장을 거듭하게 된다.

본 연구에 참여한 연구자이자 참여자는 I 대학교에서 근무하는 4명의 GB 교수-튜터이다. GB-튜터 혹은 GB-교원은 INU GB 프로그램의 교육철학, 교육방법 및 교육내용에 동의한 교원들로 I대학 내에서 자발적으로 이루어진 하나의 교수공동체를 말한다. 현재 INU GB 교원은 인문대, 자연과학대, 공과대, 사범대에 속한 15명 내외의 교수자가 있다. 이들은 각자 해당 학과에서 학생을 가르치고, 연구를 실행하는 동시에 함께 INU GB 교육 프로그램을 개발하고 대학교나 고등학교 교육현장에서 다양한 INU GB 교육활동에 참여하고 있다. 이 중 본 연구에 직접 참여한 GB 교원 4명으로, 2명은 사범대학에, 1명은 자연과학대학에, 1명은 인문대학에 소속되었다.

2.2. 연구절차

INU GB기반 문제해결 프로젝트 스튜디오 세미나 모형을 개발하고, 1차 파일럿 연구에 2명이 직접 운영과정에 참여하였다. 1차 파일럿 연구로 진행된 본 연구는 2022년 10월부터 2023년 2월까지 진행되었다. 2022년 10월부터 2023년 1월 초까지 INU GB기반 문제해결 프로젝트 스튜디오 세미나 모형개발을 위해 INU GB 운영 방식 분석과 프로젝트 기반 교육방식에 관한 리뷰를 하였다. 둘째, 2023년 1월 초~2월까지 5주간 1차 개발된 INU GB기반 문제해결 프로젝트 스튜디오 세미나 모형을 갖고, 1차 파일럿 연구를 진행하였다. 운영 과정을 관찰하고, 운영 결과를 비판적으로 성찰하여 이를 토대로 개선 방안을 도출하였다. 셋째, 비판적인 성찰과 개선방안을 토대로 수정된 2차 개발 모형을 개발하였다. 전체 과정을 표 1에 정리하였다.

표 1 연구 절차

시기	단계
2022년 10월부터 2023년 1월 초	INU GB 운영 방식 분석 프로젝트기반 교육방법리뷰
2023년 1월 초~2월까지 5주간	1차 파일럿 연구 진행 운영 과정 관찰 및 분석 면접 및 분석 개선 방향 기술
2023년 8월~9월	수정된 2차 개발 모형을 개발

2.3. 자료수집 및 분석 방법

자료 수집은 다음과 같이 진행되었다. 먼저 1차 연구 모형을 개발하기 위해 문헌조사 및 분석을 통해 1차 모형을 개발하였다. 1차 파일럿 연구를 준비하고, 실행하는 과정 속에서 연구자 간 나눈 내용은 그때 그때 녹음을 하였고, 녹음된 인터뷰 녹음 내용은 네이버 클로바(AI 음성인식기술활용 녹음기록 관리서비스)를 활용하여 모두 전사하였다. 또한 카톡을 통해 나눈 대화들을 수집하였다. 1차 파일럿 연구를 하는 동안 대략 A4 용지로 42장 분량의 인터뷰 내용과 관련 자료를 문서화하였다.

자료를 분석하는 방법은 2단계로 진행되었다. 먼저, 1차 연구 모형은 GB 세미나 및 프로젝트 접근 방법을 분석하여 토의단계- 참여단계- 공유단계로 구성된 INU GB 스튜디오 세미나 1차 접근법을 만들었다. 둘째, 개발된 1차 모형을 토대로 파일럿 연구를 실행하였다. 수집된 자료를 읽는 과정이나 관련 자료를 보는 과정 속에서 떠오르는 생각이나 주제 등을 자유롭게 메모하고 이를 토대로 개방 코딩하였다. 이후 코딩 목록을 반복해서 검토하는 과정에서 비슷한 의미의 코드는 하나의 범주로 통합하고, 범주 간 분석을 통해 도출하였다. 교수-튜터가 경험한 도전과 해결에 대해 다음과 같이 주제어를 뽑아냈다. 1) GB 텍스트 선정하기: 마음의 성향을 증폭시킬 수 있는 주제찾기, 2) GB 텍스트~다 전공 교수-튜터~다 전공 학습자: 연결접속의 힘과 사유, 3) 생성된 교수-튜터의 역할, 4) 또 다른 프로젝트를 향한 시작으로 주제어를 뽑았다. 셋째, 교수-튜터의 경험과 학생들의 반응을 근거로 2차 연구 모형을 완성하였다.

3. 연구결과

3.1. 문헌연구를 통한 INU GB 스튜디오 세미나 접근법 개발

1차 INU GB 스튜디오 세미나 접근법 모형을 개발하기 위해 1) INU GB 세미나 운영방식, 2) 프로젝트 기반 교육방식에 관한 선행연구 고찰을 하였고, 3) 이를 기반으로 INU GB 스튜디오 세미나 1차 모형을 개발하였다.

3.1.1. 선행연구 고찰: INU GB 세미나 운영방식

INU GB 세미나의 가장 큰 특징은 GB 텍스트를 활용해서 진행되는 것이다. GB 텍스트는 기존의 고전 텍스트와 달리 시 공간의 의미를 극복하고 인간의 삶과 관련된 다양하고 폭 넓은 범위의 문헌을 포괄하며, 근본적인 질문과 깊은 사유를 만들게 해준다(이용화, 이유정, 2021). 둘째, 개방적인 운영방식이다. 세미나 실행 환경 구조는 2명의 교수-튜터와 학습자 12-15명 정도 함께 참여하는 모형으로, 원형(혹은 사각형)으로 테이블을 배치한 후 서로 얼굴을 마주 보고 대화를 할 수 있도록 환경을 만든다. 개방된 환경 속에서 교수-튜터~학습자 간 열린 대화가 진행된다. 미리 정해지고 계열화된 성취 목표에 고착되는 고정적인 경로에 따라 움직이는 것이 아니라 사이~내부 속에 존재하는 수 많은 가능성의 틈새 속 수 많은 경로가 존재하도록 만들어가는 것이다(Dahlberg & Moss, 2013/2018). GB 세미나가 끝날 때 교수-튜터는 텍스트의 내용을 요약해주지 않는다. 결론이 없이 끝내기 때문에 토의에서 제기된 문제나 주제에 대해 계속해서 생각할 수 있도록 유도한다. 학습자들은 토의를 하는 과정 속에서 사유의 시작을 열어주었지만, 각자 제기된 문제나 주제를 혼자 생각하고 해결하는 열린 결론으로 마무리한다(INU GB 토의세미나 매뉴얼 발췌).

셋째, 적극적인 참여다. 절차 및 참여방식은 다음과 같다. 1) 토의 참여자는 텍스트를 활동 전 주의 깊게 읽은 후 2시간 정도 진행되는 토의에 참여한다. 2) 교수-튜터는 텍스트와 관련된 주제에 관해 열린 형태의 짧은 질문으로 토의를 시작한다. 3) 토의를 하는 과정에서는 다른 사람이 말하는 것을 잘 듣고, 중간에 끼어들지 않도록 한다. 4) 토의 참여자들은 손을 들지 않고 자신의 의견을 전체를 대상으로 말한다. 5) 자기의 의견을 명확하게 말하며, 6) 다른 사람의 의견을 존중하며, 질문과 대화를 이어나가는 것이다. 기술된 진행방식 및 참여방식에서 교수-튜터~ 학습자 간 상호작용, 교수-튜터~학습자~텍스트 간 내부작용(Barad, 2007) 속에서 행위주체성을 찾아볼 수 있다. 여기서 내부작용이란 Barad(2007)가 사용한 용어로 물리학 용어와 관련이 있다. 이는 유기체와 물질 간의 관계에 관한 것으로, 그는 물질(matter)와 의미(meaning)이 분리된 요소가 아니며 서로 얽힌 관계이며 서로 상호적으로 설명되는 것을 말한다. 그는 앎(knowing)은 물질과 담론의 힘이 역동적인 내부작용 안에서 상호 함축되는 과정의 결과라고 말한다(Taguchi, 2013/2018).

3.1.2. 선행연구: 프로젝트 접근법

프로젝트 접근법은 Dewey 철학에 근거한 문제해결학습이다. 첫째, 프로젝트접근법의 가장 큰 특징은 유목적성의 교육이다(윤은주, 2003). 단순히 학습 방법 중 하나가 아니라 학습자에게 관심을 불러일으키면서 잠재적 가치 있는 주제를 탐구하며, 그 과정 속에서 학습자가 의미 있는 학습을 하는 것이다. 둘째, 단계별 진행되는 절차와 순서를 강조한다. 1 단계의 계획과 시작, 2 단계의 실행, 3 단계의 마무리로 구성된다. 구체적으로 관심 주제 명확화, 자료수집 및 분석, 해결안 개발 및 타당성 검증, 그리고 최종결과물 완성·실행 및 성찰의 과정 단계에 따라 이루어진다(Katz et al., 2014/2019).

3.1.3. INU GB 스튜디오 세미나

선행연구들을 토대로 1차 INU GB 스튜디오 세미나 접근법은 다음과 같이 일련의 절차와 순서에 따라 단계로 진행된다. 1) 토의단계- GB 텍스트를 토의한 후, 원하는 과제를 명확하게 하기, 2) 참여단계- 자료수집 및 분석, 해결안 개발 및 타당성 검증하기, 그리고 3) 공유단계- 최종결과물 완성·실행 및 성찰 단계로 구성된다.

첫 번째는 선정된 GB 텍스트를 ‘토의단계’하는 것이다. 먼저, INU GB 세미나 특성을 반영한 GB 텍스트 ‘토의 단계’로 기존 INU GB 세미나에서 강조한 개방성과 행위주체성을 반영하였다. 제공할 GB 텍스트는 인문학, 이공계, 과거와 현재, 동양과 서양을 가로지르는 진정한 의미의 융복합 텍스트이다. 토의 단계에서는 환경의 개방성과 대화의 개방성을 강조하고, 교수-튜터, 학습자, 텍스트의 행위주체성을 강조하며 이들 간 상호작용(interaction), 내부작용(intra-action)을 강조하였다.

두 번째 단계는 문제를 해결하는 ‘참여단계’다. INU GB 세미나는 GB 텍스트를 토의하면서 열린 결론으로 마무리를 하지만, INU GB 스튜디오 세미나 접근법에서는 GB 세미나에서 발생한 토의를 토대로 학습자들이 직접 스스로 의미 있는 방식으로 사람, 사물, 환경 간 상호작용(interaction), 내부작용(intra-action)을 할 수 있도록 한다. INU GB 스튜디오 세미나 접근법에서는 학습자들의 열린 결론을 조금 더 구체적으로 관심 있고, 잠재적 가치가 있는 주제로 zoom-in 혹은 zoom-out을 하면서 직접 탐구하고, 정밀하게 관찰할 수 있도록 장(field)을 마련한다. 이 때, 학습자들이 의미 있는 앎이 일어나는 사람, 사물, 환경 간 상호작용(interaction), 내부작용(intra-action)의 장소, 공간, 맥락, 혹은 그 안에서 만들어 지는 모든 것을 ‘스튜디오’라는 용어로 표현하였다.

세 번째 단계는 ‘공유단계’이다. 참여 단계에서 자신들이 배우고 경험한 것들(예: 도표 등의 결과물, 그리기, 만들기 등의 실물 제작, 동영상 제작 등)을 정교화 하고, 발견한 결과물을 다양한 방식으로 표현하며 배운 바를 공유하는 것이다. 검토한 내용으로부터 도출된 모형을 종합하여 본 연구에서 개발한 1차 INU GB 스튜디오 세미나 접근법을 그림 1에 제시하였다.

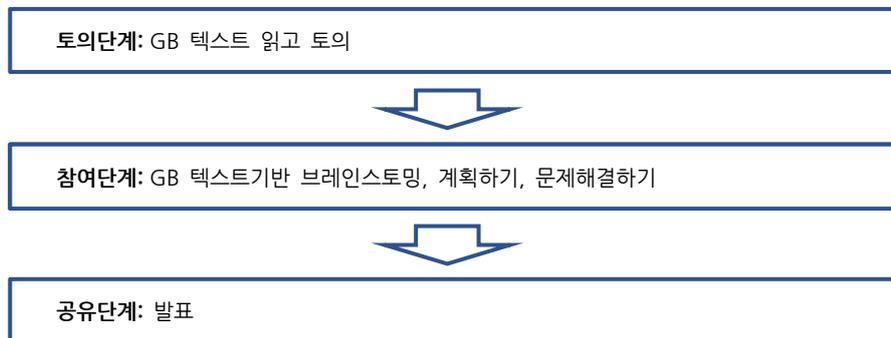


그림 1 1차 모형

3.2. 1 차 모형 실행과정에서의 교수자가 경험한 도전들과 시도들

3.2.1. GB 텍스트 선정하기: 마음의 성향을 증폭시킬 수 있는 주제찾기

INU GB 스튜디오 세미나를 실행하는 과정에서 학습자의 공통된 흥미와 관심을 끌 수 있는 GB 텍스트의 선정이 중요하다. 이는 GB 텍스트를 토의하는 것을 넘어서서 학습자들이 직접 스스로 의미 있는 방식으로 직접 탐색, 탐구하는 과정이 포함된 프로젝트를 실행하기 때문이다. GB 텍스트는 자기 주도적인 학습을 하도록 하는 주요한 매체가 된다.

INU GB 스튜디오 세미나를 계획하는 단계에서 교수-튜터는 기존 GB 세미나에서 행하던 것처럼 교수-튜터가 GB 텍스트를 결정하고자 하였다. 실제 대학교에 제출한 대학혁신결과 보고서(22.2.28)에 다음과 같이 기술되어 있다.

11월에 진행된 준비 모임에서 “국가의 권력과 시민의 안전”이라는 주제를 연구자들이 선정하였고, 추천 고전으로는 루소의 사회계약론과 쏘로우의 시민불복종을 고려를 하였다(2022년 보고서 발췌).

비록 교수-튜터들이 고민하면서 결정한 “국가의 권력과 시민의 안전”이라는 주제와 관련 GB 텍스트였지만, 처음 INU GB 스튜디오 세미나를 계획하고 실행하는 것에 대한 부담감과 불안감이 생겼다. 특히 GB 텍스트를 토의만을 하는 것이 아닌 실제 탐구과정이 포함된 프로젝트로 전환시켜야 하는 것이기에 이러한 궁금증과 걱정이 있었다. 기존의 GB 텍스트에서 벗어나 학습자의 관심과 흥미를 끌 수 있는 주제가 무엇일지에 대한 교수-튜터들의 궁금증과 걱정은 오히려 새로운 것을 생성하는데 긍정적인 힘으로 작용되었다. 이는 INU GB 스튜디오 세미나 바로 직전에 실행된 GB 캠프에서 시작된 작은 사건에서 비롯되었다.

GB 캠프 마지막 날 교수-튜터는 점심식사 후 카페에 앉아 자유롭게 학생들과 함께 GB 캠프 경험, 세미나에서 읽고 싶은 책에 대한 의견, GB 스튜디오 세미나에 대한 홍보, 특히 GB 스튜디오 세미나 접근방식에 대한 등 다양한 이야기를 나누고 있었다. 이 때, 카페 밖에 있던 고양이를 둘러싼 또 다른 학생집단이 고양이와 함께 놀이를 하거나 먹이를 주는 움직임 등이 학생들의 시선을 사로잡았고, 이렇게 시작된 고양이 이야기는 학교 내 지하 주차장의 길고양이와 그들에 대한 삶 등에 대한 다양한 이야기로 전개되었다. 특히 고양이 먹이를 누가 주는지, 교내 고양이가 사는 곳은 어디인지 등 고양이의 삶과 권리에 대한 이야기로 진행되었다(22. 12. 교수-튜터 관찰일지).

학생들과의 이야기 속에서 캠프 장 카페 밖 고양이는 교내에 사는 고양이로 연결되었고, 이들의 권리와 삶이 어떠한 지에 대한 궁금증으로 연결되었다. 캠프장에서 학교 내 지하주차장으로 공간이 바뀌고, 귀여움의 대상이었던 고양이는 한 순간 더 이상 귀여움의 대상이 아닌 하나의 삶을 살아가는 생명체라는 인식으로 바뀌었다. 캠프장 고양이와의 만남은 인간과 함께 살아가는 고양이의 동물권에 대한 관심으로 변화가 생겼고, 이는 GB 텍스트를 선정하는데 영향을 주었다.

이러한 사건은 “국가의 권력과 시민의 안전”이라는 주제에서 “동물과 더불어 사는 삶”이라는 주제를 전환하게 하였다. 교수-튜터들은 학생들의 갖고 있었던 동물에 대한 관심, 동물들의 삶과 권리에 대한

관심과 흥미는 기존 계획했던 주제를 전환시킬만한 의미 있는 주제라고 생각하였다. 이러한 교수-튜터들의 판단과 선택은 다시금 주제선정 및 GB 텍스트 선정 작업을 하였다. 교수-튜터들은 동물복지와 연관된 다양한 고전 문헌을 조사하였고, 프로젝트 실행의 가능성, 제한된 기간, 주제와의 긴밀성, 분량 등을 종합적으로 고려하여 피터싱어의 '동물해방'을 텍스트로 재선정하였다. 예상되는 학습자들의 이야기나 움직임들 통해 다양성의 차이에 대해 귀 기울이기를 하며 타자인 학생들과 함께 하기를 펼쳐보는 실험을 실행할 수 있었다.

3.2.2. GB 텍스트~다 전공 교수-튜터~다 전공 학습자: 연결접속의 힘과 사유

모집 공고 후 캠프에 참여했던 학생들 외 많은 학과의 학생들이 참여를 하였다. 참여한 학습자들과 함께 모여 서로 얼굴을 마주 보는 앉는 개방된 환경 속에서 다 전공 교수-튜터들과 GB 텍스트의 만남이 이루어졌다. 비록 교수-튜터의 질문으로부터 시작되지만, 토의 과정은 교수-튜터, 학습자 모두가 자유롭게 자신의 생각을 스스로 말하기도 하고, 궁금한 점을 질문을 하기도 하고, 타자의 질문에 답을 하며 대화를 이어간다. 구체적으로 상대방에게 의견을 더 확실하게 말해달라고 요구하기도 하고, 타자가 말한 내용을 토대로 다시 정리해서 다시 질문을 하기도 하고, 때로는 질문을 통해 자신의 의견을 덧붙이는 방식 등 다양한 소통 방식으로 서로 대화를 이어간다(GB 토의 세미나 매뉴얼).

토의하는 동안 GB 텍스트~교수-튜터~학습자 간 연결 접속을 통해 다양한 생각과 아이디어가 발생되었고, 이러한 생각과 아이디어는 계속해서 변형하고, 다차원적으로 확장하였다. 동일한 사태에 대해 다양한 생각과 관점을 말하기도 하고, 윤리적 측면에서, 과학적 측면에서, 교육적 측면에서 동일한 사태를 해석해야 할지 질문과 대화 속에서 참여자들은 GB 텍스트를 끊임없이 해석과 재해석을 하였다. 동시에 저자의 생각을 이해하기도 하고, 비판적으로 해석을 하면서 해체와 배치, 재배치를 하면서 때로는 생각을 강하게 관통시키기도 하고, 때로는 단절되고, 가로막히면서 새로움을 생성하기도 한다. 이러한 자유로운 리즘식 사유는 시작도 끝도 갖지 않고 언제나 중간을 가지며, 중간을 통해 자라고 넘쳐난다. 이 과정은 살아 움직이는 지도를 제작하는(Deleuze, 1980/2003) 토의 형태를 갖추고 있다. 이는 미리 정해지고 계열화된 성취 목표에 고착되는 고정적인 경로에 따라 움직이는 토의형태가 아니다.

3.2.3. 생성된 교수-튜터 역할

대집단에서의 대화를 기반으로 개인적 관심과 흥미가 생긴 내용을 구체화시키고, zoom-in 하기 위해 참여 학습자는 팀을 구성한다(23. 1. 3). 3팀을 구성 후, 각 팀은 구성원의 마음의 성향을 증폭시킬 수 있도록 관심 질문을 만들고, 이를 해결하기 위한 탐구 과정을 계획하도록 하였다(Katz et al., 2014/2019). 교수-튜터는 효과적인 운영을 위해 팀 리더를 뽑아 진행을 하도록 하였다.

참여학습자들이 프로젝트를 실행하면서 예상치 못했던 도전을 교수-튜터들이 경험하게 되었다. 팀별 프로젝트 운영 정도가 팀원들의 흥미나 관심에 따라 차이가 있었다. 자신들이 무엇을 하고 싶어하는지 분명한 팀도 있었지만, 아닌 경우도 있었다. 예를 들어, 채식주의에 대한 관심을 갖고 처음부터 적극적으로

참여한 경우도 있었다. 반면에 실험실 동물해방이라는 주제에 관심을 가졌지만 어떻게 이 주제를 좁히고, 문제를 설정해서 탐구과정을 어떻게 설계하고, 실천할 지 어려워했다. 또한, 팀원 간 서로 원하는 바와 관심 있는 것이 차이가 있기에 서로 소통이 어려워서 팀리더를 바꾸길 원하는 팀도 있었다(23. 1. 25, 학생인터뷰).

이러한 참여자들의 상황들에 대해 교수-튜터들은 과연 어느 만큼 이들의 상황에 개입을 할 것인지, 어느 정도 도와줄 것인가에 대해 의사결정이 필요했다. 이에 교수-튜터들은 몇 가지 기준을 만들었다. 우선, 학습자의 유능함과 그들의 행위주체성과 자율성에 서로 동의를 하고, 참여자 간 발생된 이슈는 집단 내에서 해결하는 것을 우선으로 하였다. 예를 들어, 팀리더를 바꾸길 원했던 팀은 팀원들의 동의 하에 결정을 했다고 이야기를 했기 때문에, 팀의 의견을 존중하여 따랐다. 둘째, 각 팀원들이 프로젝트 진행과정 속에서 그 개입을 최소화할 하였다. 종종 성공적인 프로젝트를 생성하기 위해 교수자가 적극적으로 프로젝트에 개입하여 교수자에 의한, 교수자를 위한, 교수자의 프로젝트가 만들게 된다는 프로젝트 관련 선행연구들의 결과에 근거하여 그 기준을 정했다. 셋째, 팀원들의 질문을 하거나 도움을 요청할 때, 이러한 기준에 근거하여 즉각적으로 응답을 하거나 도움을 제공하며 소통을 중시 여겼다.

두 번째 시도는 교수-튜터는 참여자 스스로가 프로젝트 진행하는 과정을 기록으로 남겨 시각화하도록 하였다. 프로젝트 작업을 하는 과정 속에서 기록을 중요한 도구를 활용하였다. 기록화 는 학습자의 앞의 과정을 표현하는 것이며, 그들 스스로 자신의 존재/인식에 의해 생성한 것을 인정하는 것이었다. 프로젝트의 실행은 스스로의 질문과 답을 찾아보며 자신들이 발견한 것들, 찾은 것들을 다양한 방법으로 표현하면서 새로움을 생성하는 과정이다. 가시화된 과정은 GB 공동체 속에서 함께 나눌 수 있는 도구로 작용되었다. 교육적 기록물은 교육 실재를 물질로 만드는 공간을 창조하는 운동이자 힘이 되었다(Taguchi, 2013/2018). 기록지, 사진, 산출물 등은 새로운 의미를 만들어내는 단서가 되기도 하고, 오히려 축소시키는 단서가 되기도 한다. 참여자들의 다양한 교육적 기록물은 중요한 도구로 활용될 수 있었다. 이처럼 교육적 기록작업은 물질-담론적 장치로 이들의 내부작용 수행과 되기의 과정을 보여주는 것이다. 동시에 교육적 기록작업은 소통의 내용을 활용되었다. 참여자들 중 INU GB 스튜디오 세미나의 특성을 사전에 인지하지 못한 채 신청을 해서, 팀원들이 다 함께 프로젝트를 실행하는 것이 어려운 상황이 발생되었다. 이에 교수-튜터는 소집단 별 서로의 상황이나 시간에 맞게 이용할 수 있도록 대면과 비대면의 만남을 허용했다. 소집단별 참여자들은 Zoom의 가상 공간 속에서 만나 나누기도 하고, 자신들의 관심사에 맞춰 직접 방문이나 탐구를 할 때는 같이 만나 진행하였다. 팀별 실행 활동이나 진행사항, 결과물, 혹은 필요한 점들을 카카오톡톡방, padlet 프로그램, miro 프로그램을 활용해서 서로 다채널 소통 방식을 활용하였다.

마지막 시도는 프로젝트 실행 과정 중에 중간발표회를 만드는 것이었다. 기존 프로젝트 접근법에서는 중간 보고회가 없지만, INU GB 스튜디오 세미나에서는 학습자들에게 원활한 지원을 하기 위해 방법을 수정하였다. 비록 참여자들의 자율성, 행위주체성과 유능함을 인정하고 있지만, 동시에 참여자들의 프로젝트가 적절한 방향을 향해 나아가고 있는지, 그리고 내용과 방법의 적절성, 타당성 등에 대해 팀 별 프로젝트 진행 상황을 공식적으로 확인하는 과정을 모니터링할 필요가 있었다. 이에 GB 운영위원회 회의(23. 1. 5. 회의자료)에서는 중간보고회를 실행하자는 의견이 나왔고, 이를 프로젝트 실행 과정에 활용을

하였다. 중간발표회 후 질의 응답, 그리고 사유하는 과정에서 참여자들이 다시금 GB 텍스트로 돌아가서 그 의미를 사유하고, 학습자의 삶 속에서 어떠한 의미 있는 배움이 일어나는지 등 그리고... 그리고... 그리고(Deleuze, 1980/2003)의 연계성을 갖도록, 그리고 스스로 반성적 사유를 해볼 수 있도록 교수-튜터는 학습자들을 도전하였다. 동시에 이들이 익숙한 방식으로만 진행되는 것을 새롭게 혹은 다른 창조적인 해석을 할 수 있도록 교수-튜터들은 도전적인 질문을 하기도 하였다. 이 과정 속에서 참여자 자신의 존재론적 변화에 이르도록 도와주는 시도를 하였다. 뿐만 아니라 소집단 별 프로젝트를 진행 발표는 다른 팀에게 배움의 기회를 제공하는 것이었다. 어떻게 프로젝트를 탐구하기 위해 전문가와의 만남을 갖고, 어떠한 조사연구 등을 하는지 다양한 지식과 맥락과의 만남을 통해 교수-튜터, 학습자 모두가 배움을 경험하도록 하였다. 학습자의 행위주체성을 긍정적으로 활용하고, 이들의 삶~배움에 적극적인 간섭을 하였다. 간접 그 자체가 '존재의 본질'로 자기 동일적 실체와 분리되지 않고, 그들 내부 혹은 그들 간 움직임이며, 서로가 서로를 향해 열리고, 감응되는 그 자체를 의미한다. 즉 서로에게 귀를 기울이고, 각 개인의 특이성이 서로 얽히고 설켜 함께 움직이고 내부작용을 하는 과정이다(Davies, 2010/2018).

3.2.4. 또 다른 프로젝트를 향한 시작

기존 프로젝트접근법에서는 시작-전개-마무리라는 단순한 선형적 구조로 진행되지만, INU GB 스튜디오 세미나의 프로젝트는 또 다른 활동의 시작으로 연계되었다. 최종 발표 시, 학습자들 간 중간 발표 이후에 대한 행동은 달랐다. 중간 발표 이후 피드백과 GB 텍스트에 의해 자신들의 생각의 방향을 바꿔 완전히 달라진 결과물을 제시한 경우도 있었고, 피드백과 무관하게 자신들의 생각을 그대로 표현한 결과물도 있었다. 특히 분명한 주제의식을 갖고 프로젝트를 진행했던 적극적인 팀은 추후 자신들의 또 다른 프로젝트를 향해 나가갔다. 한 예로, 한 팀은 자신들의 채식주의 프로젝트를 신학기에 대학 캠퍼스의 학생 운동으로 확장하고자 시도한다고 의지를 밝히기도 하였다.

저는 사실 고전에 초점을 맞춘 것보다는 사회문제해결에 초점을 맞춰서 그러면 이걸 어떻게 접근한다는 건지 좀 궁금하게 궁금해서 그래서 신청을 했어요...이러한 궁금증은 내가 관심을 가졌기에 (23. 2.10. 학생 인터뷰).

반면에 단 한번의 프로젝트 경험으로 마무리 된 경우도 있었다. 이러한 다른 결과에 대해 참여자들의 마지막 만남 속에서 그 답을 찾아볼 수 있었다.

간단한 토의세미나라고 생각했던 한다면 그 이상의 시간 및 열정 투자를 (해야 해서 부담이 되었다)(2023.2.1. 학생의 피드백).

바쁜 구성원이 함께 만날 시간을 찾는 것도 힘들었어요(23.2.10. 학생 인터뷰)

GB 스튜디오 세미나가 학기 중, 교과 수업으로, 학점과 연결된 수업이었다면, 학생 간 갈등 상황이 힘들었을 것이다. 그러나 지금처럼 현재 진행되는 방학 중, 비교과 수업과 연결된 GB 스튜디오 세미나로 진행된다면 좋을 것 같다(2023. 2. 10 학생 인터뷰)

이들이 프로젝트 중간이나 발표회 등 함께 이야기를 했던 상황이나 피드백, 그리고 인터뷰 내용을 통해 교수-튜터는 이들의 힘듦과 어려움을 직접, 간접적으로 경험하였고, 이를 모형 수정에 활용하였다.

3.3. 수정된 INU GB 기반 스튜디오 세미나 접근법

교수-튜터들의 INU GB 스튜디오 세미나의 실행과 학습자들의 피드백을 근거로 수정된 INU GB 스튜디오 세미나 접근법에서는 다음과 같다. 먼저, 토의 단계에서는 개방적인 환경이나 토의 방법은 동일하게 운영하고, 개인의 적극적인 참여를 존중하는 것을 지속적으로 하기로 하였다. 특히 GB 텍스트는 학습자 간 공통 토대를 만들어 주는 중요한 매개물로 GB 스튜디오 세미나 접근법을 시도할 때 적절한 텍스트를 선정할 필요성일 인지하였다. 특히 교수-튜터의 의견뿐만 아니라 학습자의 의견을 반영하는 것도 고려할 필요가 있음을 인지하였다. 또한 학생모집 방법, 진행 시기와 기간 등을 계획단계에서 상황에 맞게 수정 보완 할 필요성을 인지하였다. 특히 비교과과정의 INU GB 스튜디오 세미나로 운영되기 때문에 진행 시기 및 기간, GB 텍스트 선정 등은 참여하는 교수-튜터, 맥락적인 특성, 학습자의 관심과 요구 등을 반영하여 융통성 있게 실행할 필요성이 요구되기 때문이다. 특히 비교과 프로그램으로, 프로젝트기반으로 활동하기 위해 가장 중요한 것은 참여 학습자들의 흥미와 관심이 반영된 적극성이 요구되는 것으로 활동 시기는 학기 후반부에서 시작하며 토의를 할 수 있도록 하고, 실제적인 프로젝트는 방학 동안에 진행할 수 있도록 하는 것이 효과적이다. 동시에 학습자들에게 미리 INU GB 스튜디오 세미나의 특성이 설명된 홍보문을 제공하는 것이 필요하다.

둘째, 운영단계에서 토의-참여-공유로 명확하게 단계로 구분되었던 것을 순환적이고, 반복적인 단계로 그 경계를 희미하게 만들고자 한다. 즉, 토의-참여-공유-토의-참여-토의-공유 등 원래 계획했던 GB 스튜디오 세미나 접근법에서 필요서 다시 토의, 참여, 공유의 과정을 자유롭게 왕래를 할 수 있도록 하였다. 실행하는 과정 속에서 중간 발표 과정이라는 과정을 추가함으로써 그 과정을 융통성 있게 팀별 프로젝트 내용과 방법을 수정 보완해 나갈 수 있도록 하였다. 즉, 관심사에 따른 자신의 프로젝트의 계획 및 실행 등에 대한 중간발표 속에서 교수-튜터, 동료 학생들의 질의 응답을 받으면서 발표 학습자들은 즉흥성과 자발성을 통해 자신들의 생각과 방향성을 객관적인 차원에서 살펴볼 수 있다. 동시에 발표 학습자들은 GB 텍스트로 돌아가 다시금 저자와 자신들의 생각을 연결, 재배치시키면서 원하는 방향을 수정, 보완하며, 프로젝트 완성도를 스스로 높이는 역할을 한다. 또한 발표 학습자들은 다른 팀들의 실행과정을 보면서 간접적인 배움의 기회를 갖게 된다.

셋째, 마지막 공유하는 단계에서 사진들이 피드백을 통해 수정한 것, 새롭게 알아낸 지식 등을 정교화 시키고, 되돌아볼 수 있도록 한다. 특히 어떠한 모습으로 변화가 일어났는지에 대한 스스로의 되기 모습을

나누는 과정을 통해 함께 성장해감을 경험할 수 있도록 하였다. 동시에 다양한 형태로 나타난 최종적인 완성물을 추후 구축될 INU GB 플랫폼에 게시를 하거나 도서관 등에서 전시를 할 수 있을 것이다. 완성된 결과물을 활용하여 추후 프로젝트로 연계시켜 학생들의 생각을 더욱 더 정교하게 만드는 또 다른 프로젝트 작업과의 연계 활동을 하도록 하거나 홍보를 하는데 사용할 수 있을 것이다.

수정 보완한 INU GB 스튜디오 세미나 접근법을 그림 2에 제시하였다.

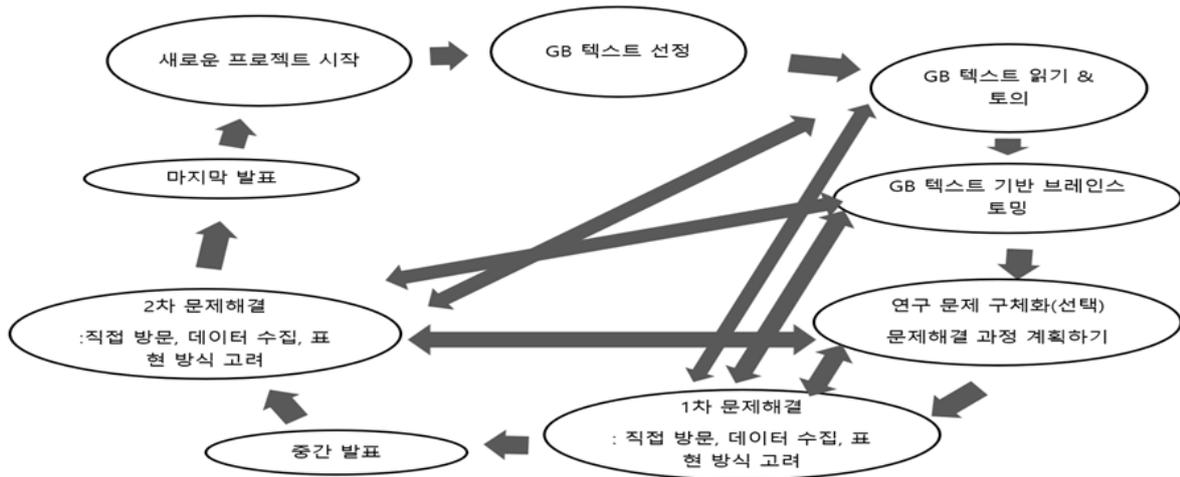


그림 2 수정된 2 차 모형

4. 논의 및 결론

본 연구는 INU GB 스튜디오 세미나 접근법 모형개발과 개발과정에서 나타난 교수-튜터의 도전을 다루었다. 나타난 결과에 따른 논의를 하면 다음과 같다. 먼저, 본 연구에서는 문헌연구와 실행연구를 근거로 INU GB 스튜디오 세미나 접근법을 개발하였다. 개발된 1차 INU GB 스튜디오 세미나 접근법은 토의 단계- 참여 단계- 공유단계로 일련의 절차와 순서에 따라 진행되는 모형이었다. 개발된 1차 모형을 직접 실행하는 연구과정 속에서 교수-튜터는 GB 텍스트의 중요성, GB 텍스트~다 전공 교수-튜터~다 전공 학습자: 연결접속의 힘과 사유, 생성된 교수-튜터의 역할, 또 다른 프로젝트의 시작의 가능성을 경험하였다. 이러한 교수-튜터의 경험과 그에 따른 해결책들을 토대로 수정 보완을 하여 최종 INU GB 스튜디오 세미나 접근법을 완성하였다.

완성된 INU GB 스튜디오 세미나 접근법은 다음과 같다. 먼저, GB 텍스트를 활용하고, 개방적인 세미나 교실 환경 속에서 자유토의 방식으로 운영된다. 이때, 참여자의 적극적인 참여가 요구된다. 둘째, INU GB 스튜디오 세미나 접근법을 시작할 때, 학생모집 방법, 진행 시기와 기간, GB 텍스트 선정 등을 고려하여 융통성 있게 계획하여 실행한다. 셋째, INU GB 스튜디오 세미나 접근법은 비록 프로젝트 접근법의 단계에 따라 진행이 되지만, 단계는 순환적이고, 반복적으로 진행될 수 있다. 즉, 토의한 GB 텍스트를 기반으로

관심 있는 프로젝트에 참여하여 실행을 하고, 교육적 결과물이 도구로 활용이 되고, 이를 중간발표에서 공유한다. 이 과정에서 GB 텍스트를 재 방문해서 다시 읽고, 토의하며 프로젝트를 수정 보완하는 과정을 실행한다. 협력적 행위자성(co-agency)을 경험하며(OECD, 2018). 서로 자신들이 경험을 나누고, 반성적으로 사유하는 과정 속에서 의미 있는 배움이 일어날 수 있도록 도와준다. INU GB 스튜디오 세미나 접근법은 단계에 따라 진행이 되지만, 단계는 순환적이고, 반복적으로 진행될 수 있으며, 정해진 경계를 불분명하게 만든다.

본 연구를 통해 개발된 INU GB 스튜디오 세미나 접근법에 대한 논의를 하면 다음과 같다. 먼저, INU GB 스튜디오 세미나 접근법은 참여자의 유목적한 삶의 경험을 하도록 도와준다. 학습자들의 관심사와 아이디어를 나누고, 실행하는 과정 속에서 주제에 대한 지식이 증진되고, 이 과정에서 단순하게 토의를 하는 수준에서 자신들만의 방식과 다른 창조적인 해석과 활용 방식을 사유하고, 스스로 방법을 생성함으로써 자신의 존재론적인 변화로까지 나아가도록 촉진할 수 있었다. 특히 자신들만의 방식으로 각 개인의 특정한 방식으로 상황에 반응하는 마음의 습관 혹은 성향을 발견(Katz et al., 2014/2019)하게 된다. 함께 하는 과정 속에서 개개인의 행위주체성 뿐만 아니라 과 그 발달을 돕는 협력적-행위주체성을 경험하는 과정 속에서 학습자가 함께 ‘새로운 가치 만들고(Creating new value)’, ‘책임감을 가진 (Taking responsibility)’ 존재로 성장하도록 도와줄 수 있다. 이러한 역량은 참여자들은 단순히 무엇을 할 수 있고 없다라는 이분법적 개념에서 벗어나 이전과 다른 존재가 된다는 되기라는 의미에서의 역량을 찾는 접근법이 된다.

더 나아가 INU GB 스튜디오 세미나 접근법은 현재 대학교육에서 변혁적 역량을 증진시키기 위해 시도하는 학제 간, 학문 간 융복합 교육과정을 적용하기에 적절한 교육과정이다. 다양한 전공의 학습자들이 함께 모여 GB 텍스트를 읽고, 토의하는 과정 속에서 학습자들은 인문학적 문해력을 증진시킬 수 있고(손승남, 2013), 더 나아가 윤리적인 측면에서 지금 여기의 사회에 기여하고, 보다 더 나은 미래를 만들기 위한 새로운 가치 만들어 내는 질문과 토의를 가능하게 한다. 그러나 여기에서 머무르는 것이 아니라 자유토의를 기반으로 협력하고, 긴장과 딜레마를 해소할 수 있는 실용적인 방안을 도출할 수 있는 직접 프로젝트접근법을 연결함으로써 학습자들의 과학적, 기술적, 공학적, 예술적, 디지털적 문해력 등의 역량을 증진시키는데 기여를 할 수 있다. 이는 진정한 융복합적 집단 지성의 네트워크를 활용한 연구 전략으로 윤리 의식을 토대로 성찰하고, 현실에 기반한 지식을 생산하는 교육방식이다.

이처럼 INU GB 스튜디오 세미나 접근법은 학습자 삶과 삶, 삶과 교과가 통합된 교육경험을 행할 수 있도록 그 기회를 제공해 준다는 점에서 의미가 있으며, 앞으로 대학교육이 나아가야 할 방향에 활용가능한 교육과정이라 볼 수 있다. 본 연구는 INU GB 스튜디오 세미나 접근법을 개발하는 과정에 초점을 맞췄지만, 향후 INU GB스튜디오 세미나에 참여한 학습자들의 역량을 살펴볼 수 있는 연구들을 지속적으로 살펴볼 필요가 있고, 그 과정 속에서 그 방법과 내용은 계속해서 수정 보완되며 살아있는 접근법을 만들어내고자 한다.

참고문헌

- 경혜영 (2021). 비경쟁 토론식 명저 읽기의 대학 및 고등학교 교과-비교과정 온라인 교육 사례와 철학교육에의 적용 가능성 연구-세인트 존스 칼리지 세미나 모델을 적용한 사례를 중심으로- . *사고와 표현*, 14(3), 163-197. DOI : 10.19042/kstc.2021.14. 3.163
- 김아미 (2019). OECD 학습 나침반 2030: 변혁적 역량과 민주시민교육의 접점. 경기도 교육연구원 (이슈페이퍼 2019-15).
- 박지애, 소경희, 장연우, 허예지 (2019). 포스트모던 관점에서 다시 생각하는 역량 교육: Deleuze 의 존재론에 기초하여. *교육과정연구*, 37(2), 1-25.
- 손승남 (2013). ‘위대한 저서(The Great Books)’ 프로그램을 토대로 본 우리나라 대학 인문고전교육의 방향 탐색. *교양교육연구*, 7(4), 449-472.
- 안효진, 김민아, 이상원 (2023). 명저(Great Books) 읽기를 통한 고등학생 진로 탐색: 세인트존스(St. John’s) 대학 모델 적용 비경쟁 토의 세미나 사례 연구. *생애학회지*, 13(1), 71-91.
DOI : 10.30528/jolss.2023.13.1.005
- 윤영돈 (2022). 세인트존스대학의 세미나 모델을 적용한 “서양고전과 윤리” 줌(Zoom) 수업의 효과검증. *윤리연구*, 1(134), 257-285. DOI : 10.15801/je.1.134.202109.257.
- 윤은주 (2003). 프로젝트 접근법의 존재론적 이해. *유아교육연구*, 23(4), 193-206.
- 이상은, 소경희 (2019). 미래지향적 교육과정 설계를 위한 OECD 역량교육의 틀 변화 동향 분석: ‘Education 2030’을 중심으로. *교육과정연구*, 37(1), 139-164.
- 이용화 (2019). 세인트 존스 대학: 그레이트 북스 교과과정. 송승철, *인문학: 융합과 혁신의 사례들* (pp. 48-72). 경제·인문사회연구회. Retrieved from <https://www.kogil.or.kr/recommend/recommendDivView.do?recommendIdx=56261&division=doc>
- 이용화, 이유정 (2021). 세인트존스 칼리지의 세미나 모델을 적용한 교양 세미나 수업 개발 및 효과 검증. *교양교육연구*, 15(2), 113-132. DOI : 10.46392/kjge.2021.15.2.113
- 이윤소 (2019). 포스트모던 사유를 통한 역량교육에 대한 고찰. *핵심역량교육연구*, 4(2), 25-42.
DOI : 10.52616/JCCER.2019.4.2.25
- 차윤경, 안성호, 주미경, 함승환 (2016). 융복합교육의 확장적 재개념화 가능성 탐색. *다문화교육연구*, 9(1), 153-183. DOI : 10.14328/MES.2016.3.31.153
- 하두진 (2024). 자율전공과 AI 시대에서의 미래 대학교육. *시민인문학*, 46, 101-127.
DOI : 10.22842/kgucfh.2024.46.101
- 허주 (2021). OECD 교육 2030 참여 연구: 역량교육을 위한 교사양성 교육과정을 중심으로. 한국교육개발원(연구보고 RR2021-03). Retrieved from

- https://www.nkis.re.kr/subject_view1.do?otpId=OTP_0000000000008252&otpSeq=0%20}&otpSeq=0
- Altrichter, H., Kemmis, S., McTaggart, R., & Zuber-Skerritt, O. (2002). The concept of action research. *The Learning Organization*, 9(3), 125–131. DOI : 10.1108/09696470210428840
- Barad, K. (2007). *Meeting the universe halfway: Quantum physics and the entanglement of matter and meaning*. Duke University Press.
- Dahlberg, G., & Moss, P. (2010). Introduction by the series editors. In Lenz Taguchi, H. (2010), *Going beyond the theory/practice divide in early childhood education: Introducing an intra-active pedagogy*. 신은미, 안효진, 유혜령, 윤은주, 이진희, 임부연, 전가일, 한선아, 변윤희 공역 (2018). *Deleuze 와 내부작용 유아교육 이론과 실제 구분 넘어서기* (pp. 11–29). 창지사.
- Davies, B. (2014). *Listening to children being and becoming*. 변윤희, 유혜령, 윤은주, 이경화, 이연선, 임부연 공역 (2017). *어린이에게 귀 기울이기: ‘이기’와 ‘되기’*. 창지사.
- Deleuze, G. (1980). *Mille plateaux: Capitalisme et schizophrénie 2*. 김재인 역 (2001). *천개의 고원: 자본주의와 분열증 2*. 새물결.
- Katz, L. G., Chard, S. C., & Kogan, Y. (2014). *Engaging children’s minds: The project approach (3rd ed.)*. 이진희, 윤은주 공역 (2019). *프로젝트 접근법 (3 판)*. 아카데미프레스.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner (3rd ed.)*. Deakin University Press.
- Lenz Taguchi, H. (2010). *Going beyond the theory/practice divide in early childhood education: Introducing an intra-active pedagogy*, 신은미, 안효진, 유혜령, 윤은주, 이진희, 임부연, 전가일, 한선아, 변윤희 공역 (2018). *Deleuze 와 내부작용 유아교육 이론과 실제 구분 넘어서기*. 창지사.
- OECD (2018). The future of education and skills: Education 2030.
[https://www.oecd.org/education/2030/E2030%20Position%20Paper%20\(05.04.2018\).pdf](https://www.oecd.org/education/2030/E2030%20Position%20Paper%20(05.04.2018).pdf)
- Schwab, K. (2016) *The fourth industrial revolution*. World Economic Forum.

Developing a GB Studio Seminar Approach

I University's Initiative for Enhancing Problem-Solving with Great Books

HYOJIN AHN Professor, Department of Early Childhood Education, Incheon National University

YONGHWA LEE Professor, Department of English Language & Literature, Incheon National University

JEONGWOO KIM Associate Professor, Department of Physics, Incheon National University

YOUNGYEONG KIM Associate Professor, Department of Ethics Education, Incheon National University

Abstract

This study investigated faculty experiences in developing the great book (GB) studio seminar model at a university in the Incheon area. Employing action research methodology, data were collected through meetings, discussions with the GB teacher community, student interviews, and reflections. The findings are as follows: In the initial phase, the GB studio seminar model was formulated as follows: Discussion based on selected Great Books, Zooming in/out of questions related to participants' chosen issues, Exploring problem solutions, and Final Presentation & feedback. In the subsequent phase, the GB studio seminar model was executed by two GB faculty members. During implementation, GB faculty emphasized 1) the significance of GB text, 2) the interconnectedness of GB text, GB faculty, and student learners from diverse majors, 3) the evolving roles of GB faculty in the project, and 4) the potential for initiating additional projects through GB text. Ultimately, based on faculty reflections, the GB studio seminar model underwent revision. The revised process included: Discussion based on selected Great Books, Zooming in/out of questions related to participants' issues, Exploring problem solutions, 1st Presentation & feedback, Revision of the production, and Final presentation. The study outcomes are anticipated to deepen the understanding and insights of faculty, learners, and stakeholders interested in GB studio seminars. This model aims to surpass and expand upon conventional discussion methods commonly used in seminars at I University.

Keyword

GB Text Tutoring, Great Books, Studio Seminar Approach, GB Text Problem Solving