



## 교육을 다시 생각해봐야 할 시점

Education Commission의 추정  
에 따르면, 2030년까지 전 세계 아  
동 및 청소년의 절반 이상(약 8억  
명)이 새로이 떠오르는 글로벌 노  
동시장에 참여할 능력 내지 자격을  
갖추지 못하게 될 전망입니다.

기술의 급속한 발전, 날로 역동화되는 사회,  
기술이 일과 삶에 미치는 영향 등의 요인으  
로 인해 최근 수 년간 평생 학습의 필요성에  
대해 세간의 관심이 집중되고 있습니다. 다  
시 말해, 필수적인 기본능력(Foundational  
skill)을 갖추는 데 더하여, 전방위적 학습자  
(Whole learner)를 길러내고 커뮤니케이션,  
협력, 문제 해결, 창의력 등의 21세기 핵심역  
량을 비롯한 학생들의 전방위적 능력 발달을  
지원하는 것이 중요하다는 인식이 새로이 부  
각되고 있습니다. 아울러 이러한 전방위적 능  
력 발달 관련 능력은 개인의 성공과 행복이라  
는 영역에도 상당한 영향을 미칩니다.

물론 기존의 교육 시스템을 통해서도 어떤 형  
태로든 이러한 요구 사항이 지원되었던 것  
은 사실이나, 작년에 갑자기 발생한 전 세계  
적인 팬데믹 사태로 인해 교육자들이 궁여지

책으로 긴급 원격 학습을 실시하고 뒤이어 점  
차적으로 COVID-19의 제약을 피하기 위한  
하이브리드 학습과 대면 교육 방식을 적용하  
는 등 동요를 일으키는 바람에 애꿎은 수백  
만의 학생들이 여러 시나리오 사이에서 갈피  
를 잡지 못하고 있는 실정입니다. 나아가 이  
번의 사태는 현재의 교육 시스템이 얼마나 불  
공평하고 부적절한지를 적나라하게 보여주  
는 동시에 일부 학생들에게 배움을 얻는다는  
것이 얼마나 힘든 일인지를 다시금 깨닫게 해  
주었습니다.

학습 시나리오의 혼선이 불러온 부정적인 결  
과는 이것이 전부 아니며, 수많은 학생들이  
학교 생활의 중요한 요소인 사회성과 감성 발  
달 기회를 박탈당하고 있다는 것 또한 중요  
한 문제가 아닐 수 없습니다. 물론 일부 교육  
자들이 혁신적인 교육 방식을 적용하여 성과

를 얻는 경우도 없지는 않으나, 디지털 환경에서 학생들의 참여도가 저하되고 학습 효과가 떨어진다는 증거가 너무나도 많습니다. 하루빨리 학교가 다시 열리고, 교육자들이 학생들의 감성적 웰빙을 지켜줄 방법을 찾아내고, 모든 학생이 의미있고 협력적인 활동을 통해 학습에 대한 자신감을 회복하고 공동체 의식을 되찾게 되기를 기원하며, 나아가 이번의 사태를 기회 삼아 단순히 격차를 해소하는 차원을 넘어 K-12 교육에 혁신적 변화를 일으켜야 할 것으로 생각합니다.

교육에 대한 사고의 전환은 그러한 변화를 위한 필수 선결 조건입니다. 지금은 성장 마인드셋과 평생 학습의 필요성에 대한 자각이 그 어느 때보다 절실한 시점이며, 모든 학생이 참여하는 배움의 장을 여는 동시에

사회적 정체성과 배경에 관계없이 모든 학생에 대한 공평한 학습 결과를 보장하는 것이 반드시 필요합니다. 자, 이 시점에서 우리의 교수법을 다시 생각해보는 건 어떨까요? 만일 우리가 기존의 물리적 교실 환경에 대해, 그리고 사회성, 협력, 놀이처럼 재미있는 학습을 통해 무엇을 이뤄낼 수 있을지에 대해 생각을 바꿈으로써 보다 재미있게 공부할 수 있고 회복탄력성을 기르고 삶의 기술을 자연스럽게 익힐 수 있는 환경을 조성할 수 있다면? 물론 통합된 학습법을 통해 전방위적 학습자를 길러낸다는 것이 말처럼 쉽지만은 않겠지만, 해낼 수 있는 일입니다. 작금의 어려운 시기에도 성공을 거두었고, 학습 결과, 참여도, 협력의 삼박자가 갖춰진 사려깊은 접근 방식이 통한다는 사실을 보여준 사례들이 얼마든지 있지 않습니까?



아이들이 부단히 변화하는 세상을 헤쳐나가고 성장함에 있어 이 다섯 가지의 **전방위적 발달** 요소가 크게 도움이 됩니다.

## 목적이 분명한 놀이의 학습 효과에 대한 사고의 전환

목적이 분명한 놀이는 프로젝트 기반 학습을 비롯한 교육학적 접근법에 뿌리를 두고 있으며, 학생들의 학습 효과를 높이는 동시에 배움에 대한 흥미를 북돋우는 것으로 알려져 있습니다. 이 방법의 특징은 학생들에게 체계적으로 탐구하고 실험하고 반복할 것을 장려한다는 것입니다.

다시 말해, **학생들에게** 아이디어를 연결하고 창의력을 키우고 지식과 기술을 적용해 볼 기회를 제공한다는 점이 크나큰 이점이

며, 아울러 학습 체험 자체가 놀이처럼 재미있기 때문에 학생들이 스스로 뭔가를 발견하고 몰입할 수 있는 환경이 자연스럽게 조성됩니다. 또한 학생들의 몰입도가 높아짐에 따라 학습의 동기가 제고됨은 물론 기억에 남고 의미있는 학습이 가능해지며, 학생들이 잘못된 답을 하는 데 대한 걱정이나 단 하나의 정답을 찾아야 한다는 부담감 없이 자기가 모든 걸 주도한다는 느낌으로 배우고 실험을 할 수 있습니다. 이처럼 학습 체험에 대한 사고의 전환은 현 시대의 소명이며, 이를 위해서는 우리가 교실 환경을 몰입적이고 재미있는 곳으로 만들 방법을 부단히 모색해야 합니다.

놀이를 통해 아이들의 평생 성공을 위한 바탕을 마련한다는 것은 단지 한두 가지의 변화만으로 될 수 있는 일이 아니며, 이를 실현하기 위해서는 학습에 대한 접근 방식을 다시 생각해야 할 뿐 아니라 유아기부터 성인기를 통틀어 목적이 분명한 놀이를 통한 학습이 학생들의 미래에까지 영향을 미칠 능력의 발달에 도움이 된다는 인식을 새로이 갖춰야만 합니다. 목적이 분명한 놀이는 호기심을 북돋우는 학습 체험 내지 학습에 대한 학생들의 주도성이 살아있는 교실 수업 환경을 지향하는 분명한 교육학적 방식에 기초를 두고 있으며, 이러한 접근 방식이 실현될 때 비로소 학생들이 행동을 통해 배우고 능력 발달을 이루는 것이 가능해 집니다. 이는 [Lucas Education Research](#)의 최근 연구를 통해서도 밝혀진 바 있으며, 미국 전역에서 프로젝트 기반 학습을 실시한 결과 기존의 수업 환경에 비해 학생들의 성과가 상당히 높았다는 사실이 이를 반증합니다.

목적이 분명한 놀이는 학교 차원에서 전체 학습 환경에 걸쳐 총체적으로 통합형 접근 방식을 통한 학습을 이룰 수 있는 길을 열어 줍니다. 일례로 [Brookings Institute의 보고서](#)는 놀이식 학습법과 21세기 핵심역량 사이의 연결 관계를 잘 보여주며, 놀이가 학생들의 참여도, 능력 발달, 학습 촉진에 도움이 된다는 점을 시사합니다.

나아가 [Education Week](#)는 팬데믹이 학생들의 정신건강에 장기적 영향을 미칠 것이라는 다수 교육자들의 전망을 인용한 바 있습니다. 그러한 부작용의 대표적인 예로는 집중력, 불안, 교우관계의 결핍 등을 꼽을 수 있으며, 어린 학생들의 경우 느낌을 표현하는 능력의 결여될 수 있습니다. 문제는 이 모든 것이 아이들의 자신감에 부정적인 영향을 미치며, 종국적으로 학습 능력을 떨어뜨린다는 것입니다. 목적이 분명하고 협력이 장려되는 놀이 체험은 학생들이 공동체의 일원임을 다시 실감하고 급우들과의 상호작

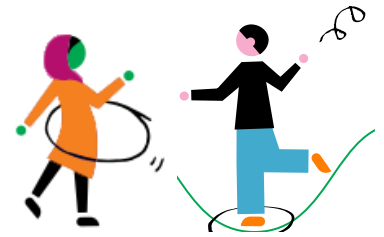
용을 통해 사회성과 감성 능력을 기르는 것을 도와줍니다. 또한 학습 과정에서 학생들의 선택권이 확대됨에 따라 소외되는 느낌이 줄고, 교사의 과로가 방지되며, 핵심 과목의 학습 효과가 향상됩니다. 나아가 무엇보다 중요한 것은 목적이 분명한 놀이가 학생들에게 배움에 대한 평생 사랑을 심어준다는 것입니다.

## 놀이를 통한 공평한 학습 환경 조성

팬데믹은 교육 영역의 불공평이 더 이상 묵과할 수 없을 정도로 심각하다는 사실을 백일하에 드러내 보여주었으며, 따라서 학습 능력이나 사회경제적 상태와 무관하게 모든 학생이 참여할 수 있는 직관적이고 포용적이며 적응성이 뛰어난 새로운 방법이 절실히 필요한 실정입니다. 목적이 분명한 놀이는 이러한 불평등의 해결을 위한 유력한 방법 중 하나입니다. [LEGO Foundation의 보고서](#)에 따르면, 놀이를 통한 학습은 유리한 집단과 불리한 집단 사이의 성과의 간극을 좁히는 효과를 제공하며, 모든 학생이 삶의 전 단계에 걸쳐 성공을 이루기 위해 필요한 필수 능력을 기르는 데 도움이 됩니다.

모든 학생은 놀이를 통해 성공할 수 있습니다. [놀이를 통한 학습의 이점](#)은 모든 학생이 똑같이 누릴 수 있으며, 따라서 공평성의 문제가 제기될 여지가 없습니다. 학생들이 놀이를 통해 배울 수 있는 학교 환경이 조성된다면 학생들이 불확실성에 대처하는 방법을 비롯하여 평생 도움이 될 사고의 기틀을 갖추는 데 분명 도움이 될 것입니다.

실제로 사회적 참여는 인간 본성의 핵심입니다. [Brookings Institute](#)에서 밝히고 있는 바와 같이 사회적 참여는 타인과 어울리고 감정적 충동을 다스리고 공동체를 이루고 다양한 문화를 촉진하는 등 우리 행동의 모든 측면을 포괄하며, 학생들이 이러한 중



요한 능력을 기르는 데 있어 협력과 사회적 놀이를 통한 학습이 크게 도움이 됩니다.

## 목적이 분명한 놀이를 통해 배움에 대한 평생 사랑을 심어주세요

학습에 대한 우리의 생각을 바꾸고 학생들이 배움을 주도하도록 힘을 실어줄 시기가 무르익었습니다. 다행스러운 것은, 놀이를 통한 학습의 일부를 구성하는 교육학적 접근법이 학습 효과 개선에 도움이 된다는 사실이 입증되었다는 것입니다. 뿐만 아니라, 놀이를 통한 학습은 학생들에게 열정, 동기, 배움에 대한 평생 사랑을 불러일으키며, 이는 아이들을 위해 이러한 새로운 개념을 학습에 대한 접근 방식에 통합해야 할 책임이 우리에게 있다는 것을 의미합니다.

중요한 것은, 레고® 에듀케이션이 이러한 사실적 근거에 기초하여 아이들의 전방위적 발달을 목표로 STEAM 학습에 대한 체계적 접근법을 개발하고 있다는 것입니다. 레고 에듀케이션은 다양한 전문적 학습 대안, 교육과정 표준 기반의 수업 계획, 아이들이 주변 세상을 이해하는 데 도움이 될 학습 환경의 조성을 위한 다양한 자료 등이 총망라된 포괄적인 체험식 STEAM 학습 솔루션을 교사들에게 제공합니다.

교육 관행을 바꾸는 것은 대단히 힘든 일이며, 그러한 맥락에서 레고 에듀케이션은 역량 기반의 전문 능력 개발 과정을 통해 모든 교사들에게 성공을 위해 필요한 기술을 습득하고 자유로이 활용할 수 있는 길을 열어주고자 합니다. 부디 이러한 모든 노력이 교사와 학생들에게 공히 기쁨을 주는 동시에 지식이 성장하고 능력이 발달하고 배움의 즐거움을 학생들에게 일깨워줄 학습 체험으로 이어지기를 바라마지 않습니다.



놀이를 통한 학습