

스마트미디어 시대, 진짜 스마트한 교육은?

권장희 (놀이미디어교육센터 소장)



들어가는 말

MB 정부에서 시작된 디지털교과서로 통칭되는 스마트 교육전략이 박근혜 정부 하에서 구체화 되고 있다. 서울시를 비롯한 대부분의 교육청에서 스마트교실, 스마트교과서 시범사업을 본격적으로 시행하고 있는 것이다. 지난해 제주도 탐라연수원에서 만난 한 중학교 선생님의 속 터지는 이야기부터 들어보자.

“저희 반에 스마트교육 시범학교 출신 학생이 있는데, 선생님이 무얼 공책에 쓰자고하면, ‘왜요? 왜 써야 하는데요?’ 하고 반문하면서 쓰기를 거부합니다. 이 학생 때문에 정말 힘들어요!”

책상 위에 스마트기기를 올려놓고 손가락만 놀리다 중학교에 올라온 아이는 쓰기를 통해 자신의 생각을 정리하고, 새로운 지식을 창출하는 작업을 하고 싶어 하지 않는다는 것이다. 스마트교육의 부작용을 단적으로 보여주는 사례라고 할 수 있다.

12%와 75%의 차이?

“남의 힘을 빌리면 내 힘이 약해진다.”는 격언이 있다. 핸드폰에 전화번호를 저장하면서 우리는 가족의 번호조차 기억하지 못하는 디지털 치매 환자로 전락하고 말았다. 어른들은 그렇다 치더라도, 우리 10대들은 20대, 30대, 40대 이후를 생각하며 자신의 역량을 키워야 한다. 자신의 역량을 키워야 할 나이에 쉽고 편한 것은 교육적이지 못하다. 교육이란, 말 그대로 가르칠 教에 기를 育이다. 가르쳐 자신의 힘을 키우게 하는 것이 교육이다.

부모들 대다수가 스마트기기를 생산하는 기업에 다니고 있다는 실리콘 벨리의 발도르프 초등학교에는, 컴퓨터도 그 흔한 전자칠판도 없이 수업이 진행된다. 또 학생들은 학교에 전자기기를 일체 가지고 오지 못하게 되어 있다. 학생들에게 ‘편한 방법을 찾지 말고 자신의 힘을 키우라.’고 가르치고 있는 것이다.

과거에는 종이사전을 펼쳐 단어를 찾은 후 단어장에 옮겨 적고, 쓰면서 외웠다. 해마세포는 그렇게 기록하고, 반복하고, 노력해야 저장이 되기 때문이다. 요즘 아이들처럼 전자사전을 사용하면 빠르고, 쉽고, 편하기는 하지만, 눈으로 확인할 뿐 단어장에 옮겨 적지도 외우려

고 하지도 않는다. 그래서 해마세포에 기억되지 않는다. 발도르프 학교의 특징 중 하나는 숙제에 인터넷 검색을 사용하지 못하게 하기 때문에 대부분의 아이들이 구글 검색이 무엇인지도 모른다는 것이다. 검색을 하면 답은 쉽게 얻을 수 있지만, 그것은 자신이 정리하고 도출한 답이 아니기 때문에 학습이 될 수 없다. 사색을 해야 학습이 되는 것이다. 한 고등학교에서 실험을 했다. 학생들을 두 부류로 나누고, 한 그룹은 인터넷을 사용하여 숙제를 하도록 했고, 다른 그룹은 도서관에서 책을 찾아서 하도록 했다. 인터넷으로 숙제를 한 아이들은 “마음에 드는 것을 골라 드래그한 후, 복사하고, 잘라 붙여서 프린트하면 됩니다. 아주 편하고 쉬웠어요.” 라고 했다. 문제는 그들에게 과제물의 내용과 관련하여 몇 가지 질문을 던졌는데, 대부분이 기억을 하지 못했다는 것이다. 답을 말하는 비율은 12%에 불과했다.

다른 그룹의 아이들은, 책을 읽기 때문에 단어와 문장, 구조와 문맥을 이해하기 위해 그들의 전두엽을 부지런히 움직이고 있었을 것이다. 책을 그대로 낼 수 없으니 요약·정리했을 것이다. 요약·정리하려면 전두엽이 또 바쁘게 움직여야 한다. 그리고 요약한 내용을 직접 손글씨로 써야 하는데, 글을 쓰다 보면 여러 번 쓰고 지우는 과정을 반복하게 된다. 즉, 쓰기를 할 때 전두엽이 가장 활발하게 움직이는 것이다. 그래서 모든 학습은 쓰기로 끝이 나야 한다. 이렇게 숙제를 한 아이들에게 질문을 해 보았더니 정답율이 75%였다. 12%와 75%. 이것이 바로 정부에서 주장하고 있고, 많은 사람들이 시대의 흐름인 양 따라가고 있는 스마트교육의 허상과 진짜 스마트한 교육의 모습이다.

스마트폰을 손에 들고 있으면 책을 읽을 수가 없다. 사람이 책을 읽으려면 절대적인 조건이 필요한데, 바로 심심해야 한다는 것이다. 손바닥 위에서 세상의 온갖 재미가 펼쳐지고 있는데, 도대체 언제 심심해서 책을 읽겠는가? 책을 읽기 위해서라도 아이들이 심심해야 하지만, 그보다 더 중요한 이유가 있다. 심심해야 창의적인 생각과 행동을 하기 때문이다. 스마트폰을 잡는 순간 스마트폰에서 제공하는 재미에 온통 자신을 내어 맡길 채 시간을 보내기 때문에 의욕이 상실된다. 심심함을 극복하기

위해 뭔가를 하고자 하는 의지가 사라지기 때문에 자연스럽게 무기력증에 빠지고 소위 귀차니스트로 전락하고 만다. 스마트폰에 자신을 내어 맡기는 것은 시간뿐 아니라 자신의 영혼을 내어 맡기는 것이다. 필자의 강의를 들은 중학생 딸이 남긴 소감이다. “뉴튼이 사과나무 아래에서 스마트폰을 들여다보고 있었다면 결코 중력의 법칙을 발견하지 못했을 것이다.”

애플사에서 아이폰을 제작하는데 100원이 들어간다면, 그 중 30원은 부품을 구입하는 비용이고, 5원은 중국에 하청을 주어 조립하는 비용이다. 애플사는 65원을 가져간다. 부품도 만들지 않고, 조립도 하지 않은 애플사가 무엇을 했기에 65원을 챙겨간 것일까? 아이폰 뒷면에는 이렇게 쓰여 있다.

“designed by Apple in California made in China” 디자인은 한마디로 전두엽의 사고하는 기능을 사용한 비용이다. 심심해서 책을 읽거나 무언가를 고민하고 있다면, 전두엽은 건강하게 자랄 것이고 65원의 인생을 살 수 있게 될 것이다. 우리의 눈이 TV나 컴퓨터, 스마트폰에 잡혀 있다면, 전두엽 기능은 점점 쇠약해질 것이고 우리는 누군가가 디자인해서 맡긴 일만 하는 5원짜리 인생을 살게 될 것이다. 선택은 지금 우리에게 달려 있다.

재미와 편리함, 스마트폰의 구속에서 벗어나는 것이 스마트한 교육이다

학생들의 스마트폰에 대한 집념을 넘어선 집착은 대단하다. 스마트폰 중독 예방교육을 위해 교단에 서면 엄청난 저항이 느껴진다. 스마트폰은 아이들의 강력한 갈망과 연결된 신체의 일부이자 그 이상이 되어버렸다. 어머니들은 ‘안 사주면 사줄 때까지 시달리고, 사주고 나면 그때부터 후회가 시작된다.’고 말한다. 극소수를 제외한 대다수의 아이들이 이미 엄마와의 전쟁에서 승리하여 스마트폰을 쟁취했고, 그것을 자신의 신체 일부로 인식하는 일을 지금 이 순간에도 자행하고 있다.

첫 번째 사람 아담은 하나님처럼 될 수 있다는 유혹에 넘어가 금단의 사과를 베어 물었다고 성경은 말한다. 그러나 기대와 달리 아담은 그의 저처인 에덴을 잃었다. 아이폰에 왜 베어 문 사과 무늬를 새겨 놓았는지는 알 수 없다. 그러나 분명한 사실은 이 아이폰이 아담의 눈앞에서 그를 유혹했던 선악과만큼이나 강력하게 지금 우리와 우리 아이들을 붙잡고 있다는 것이다.

선악과는 인간이 먹으면 죽는 것이었다. 그럼에도 불구하고 인간의 눈에 선악과는 먹으면 눈이 밝아져 전능한 신처럼 지혜롭게 될 것이라는 착각을 일으키게 했다. 사단은 곁에서 결코 죽지 않을 것이라고 거들었다. 결국 아담은 선악과를 먹었고, 결과는 하나님의 말씀대로 되었다. 그들의 영은 하나님으로부터 분리되고 에덴을 잃어버리는 죽음을 경험하게 되었다.

교실에서 스마트폰 절제력 키우기를 교육할 때, 먼저 학생들에게 스마트폰의 유익한 부분을 살살이 찾아보게 한다. 그리고 그들이 찾아낸 유익한 이유들을 필권에 나열한다. ‘카톡으로 친구와 대화를 할 수 있다.’ ‘친구랑 약속을 정하기에 편하다.’ ‘재미있는 게임을 쉽게 할 수 있다.’ ‘시간 보내기 좋다.’ ‘대중교통을 이용할 때 편리하다.’ ‘정보를 빨리 검색할 수 있다.’ 등등...

이들을 유사한 것끼리 묶어서 분류해보면 결국 두 가지로 수렴된다. 하나는 편리함, 다른 하나는 재미이다. 이들은 대체 불가능 것들이 아니다. 스마트폰이 아니어도, 카톡이 아니어도 친구와 소통하고 재미있게 놀 수 있다. 다만 스마트폰은 손에 쥐어져 있기 때문에 좀 더 편리하고 빠르고 쉬울 뿐이다. 여기까지 대부분의 아이들도 동의한다.

이제 스마트폰에서 ‘재미와 편리함’을 얻기 위해 우리가 지불해야 할 값에 대해 찾아보자. 아이들은 정직하게 스마트폰으로 인한 불편들을 살살이 찾아내어 발표한다. 이를테면, ‘건강이 나빠진다.’ ‘엄마와 갈등이 자주 발생한다.’ ‘공부할 시간을 빼앗기고 공부에 집중할 수 없다.’ ‘돈이 많이 들어간다.’ 등등... 그리고 굳이 덧붙이지 않자면, ‘생각, 사고능력이 떨어진다.’ ‘무언가를 하고자 하는 의욕과 의지가 사라진다.’ ‘참고 인내하는 능력이 떨어진다.’ 등이 있다.

학생들이 찾아낸 ‘건강, 시간, 가족, 공부, 수면’ 등은 우리의 행복을 결정하는 매우 본질적인 것들로, 다른 무엇으로 대체할 수 없는 절대적인 삶의 가치들이다.

결국 생존권, 생명권, 행복추구권 등과 같은 절대적인 가치와 인간의 기본권을 희생하고 좀 더 나은 재미와 편리함을 얻는 어리석은 거래를 하고 있는 것이다! 이 부인할 수 없는 현실을 직시하고 깨닫는 지점이 아담의 실패를 반복하지 않는 출발점이기에 우리는 학생들을 여기까지 안내한다.

그리고 결론적으로 학생들에게 고대 극지방의 늑대 사냥법에 대해 이야기해준다. 내용은 이렇다.

“에스키모 사냥꾼들은 늑대를 사냥하기 위해 추운 얼음판을 뛰어다니지 않는다. 그들은 창끝에 짐승의 피를 묻혀 얼린 후, 이를 반복하여 날카로운 칼날이 두꺼운 고드름에 덮이도록 만든다. 그리고 짐승의 피로된 고드름만 보이도록 눈 속에 묻는다. 그러면, 추운 겨울 먹이를 찾아 헤매던 늑대가 피 냄새를 맡고 다가와 핏기 시작한다. 핏을수록 맛은 있지만, 혀가 점점 얼얼하고 무감각해지다가 마비된다. 고드름이 다 사라지고, 창끝에 혀가 베이고 피가 솟아도 고드름을 느끼지 못하다가 결국 피를 너무 많이 흘려 죽게 된다.”

그렇다! 늑대는 아이스크림을 얻기 위해 목숨이라는 값을 지불했다. 어리석은 늑대가 그러했던 것처럼 우리도 스마트폰에서 ‘재미와 편리함’을 얻기 위해 목숨과도 같은 절대적인 삶의 가치를 지불하고 있는 것이다. 이러한 “재미와 편리”는 마지막 때에 우리가 하나님의 형상을 따라 창조적인 삶을 살 수 없도록, 그리고 하나님을 향한 갈망으로 예배하지 못하도록 방해하는 에덴 동산의 선악과와 같이 사단이 던져주는 유혹이다. 죽어가는 늑대를 기억하면서 스마트폰의 재미와 편리 앞에 무엇을 선택해야 할지 결단해야 할 것이다.

의정부 어느 교회의 금요철야예배에 초청받아 밤 12시까지 강의하고 돌아오는 길에 담당 목사님으로부터 받은 문자를 소개하면서 진짜 스마트한 교육을 정리하고자 한다.

“저희 4학년 딸이 강의를 듣고 집에 와서는 이제 자기 스마트폰 사달라고 안 조르겠다고... 5원짜리 인생이 되기 싫다고... 이제 집에서 책 읽고 공부하겠다고 합니다. 저희 가정에 큰 도전을 주셔서 감사드립니다.”



권장희 현재 서울시교육청 학부모정책자문위원, 광진 I WILL센터 자문위원 등을 맡아 인터넷게임중독예방과 학부모교육을 위한 정책자문활동에 참여하고 있다. 2006년부터 우리나라 최초의 인터넷 게임 중독 예방교육 민간기관인 '놀이미디어교육센터(www.norimedia.com, 전화 02-2637-8725)'의 소장을 맡아 청소년, 부모, 상담전문가, 교사 등 청소년과 청소년지도자들에게 영상미디어 중독의 위험성과 예방법을 나누며 기쁘게 일하고 있다. 저서로 "공부의 집중력을 높이는 우리 아이 게임 절제력"(2010년, 마더북스), "인터넷 게임 세상 스스로 지킨다"(2011년, 놀이미디어) 등이 있다.