『신앙과 학문』, 제9권 제2호 (2004. 12), 187-215

인터넷을 활용한 교회학교 교수학습모델 개발

한신입 *

논문 초록

사이버시대라고 할 수 있는 21세기에서의 교육상황에서 매우 중요하게 자리 잡고 있는 인터넷을 교회학교 교육 내실화를 위한 교수학습도구로 활용하여, 효과적인 기독교교육을 구현할 수 있는 모델을 제시하는데 본 연구의 목적이 있다. 이 논문에서는 인터넷 활용 교육 이해에 근거가 되는 구성주의 이론을 소개하고, 이에 기초한 세 모형, 즉 상황맥락적 학습이론을 적용한 이스라엘 성지순례 교육, 문제중심학습이론을 적용한 장애 아동의 교회학교 수업으로의 주류화, 인지적 도제이론을 적용한 영어성경 QT 등의 세 가지 인터넷 활용 교회학교 교수학습 모델을 제시한다. 주일예배의 경계선을 확장하는 주일학교교육, 능동적인 기독교 신앙 체득, 흥미와 관심을 지속시키는 기독교교육, 성서의 공시적 이해 등이 인터넷을 활용한 교회학교 교육에 기여하는 중요한 가치임을 알 수 있다.

핵심 주제어: 인터넷, 교회학교, 교수학습모델, 구성주의

* 성균관대학교 교육대학원 교수

Ⅰ. 서론
Ⅱ. 인터넷을 활용한 교수학습 이해의 근거: 구성주의
Ⅲ. 인터넷을 활용한 교회학교 수업모형
Ⅳ. 결론

Ⅰ. 서 론

21세기의 우리가 살고 있는 세계는 컴퓨터에 바탕을 둔 정보화시대라 해도 무방하다. 그 한 증례로 얼마 전까지만 해도 가구당 텔레비전 또는 전화 보유수가 그 나라의 선진화 수준을 가늠하는 주요지표였다고 할 수 있다면, 지금은 아마도 가구당 컴퓨터 또는 무선전화 보유수가 그 자리를 대치해도 무관할 정도가 되었다고 할 수 있기 때문이다. 김연종(1997)에 의하면, 정보화 시대 변화의 중심축은 컴퓨터를 매개로 한 정보기술이며, 정보화의 핵심을 구성하고 있는 것은 컴퓨터와 통신기술, 그리고 영상이 결합된 멀티미디어 기술의 발전이라고 언급하고 있다. 이러한 정보화란 변화의 중심에 도저히 간과할 수 없는 요인이 있다면, 그것은 바로 인터넷(Internet)이라고 할 수 있을 것이다.

인터넷이란 단어는 원래 inter(상호간, 사이)와 network(망)이라는 두개의 단어가 합해진 것으로, 전 세계의 컴퓨터 통신망을 연결하여 각각의 컴퓨터가 가지고 있는 정보들을 주고받을 수 있는 컴퓨터 통신망을 말한다(백영균 외, 1996). 인터넷은 세계에서 가장 거대한 컴퓨터 통신망 또는 다양하고 수많은 통신망 중의 하나로서 간주되었으나, 문자와 그래픽 방식의 정보를 동시에 제공하는 WWW(World Wide Web)의 출현으로, 인터넷은 더 이상 물리적이며 실제적인 망으로서 존재하기보다는 모든 컴퓨터 통신망을 대변하는 하나의 추상적인 개념으로 인식되고 있다(강숙희, 2001). 발생초기에 인터넷은 ARPANET이란

이름으로 미국의 군사적인 목적으로 만들어져 사용되었지만, 점차적으로 학술 연구 목적에도 확대되어 사용되게 되었으며, 현재에는 인터넷의 무제한 정보제공 기능과 사용의 편리성 때문에 일반인들도 활발하게 사용하게 되었다.

인터넷 활용은 학생들을 가르치는 교육 분야에까지 깊숙이 자리 잡고 있다. 유아교육으로부터 가상대학과 같은 대학교육에 이르기까지, 이에 더하여 평생교육이나 특수교육에 이르기까지, 인터넷을 활용한 교육은 그 적용범위가 수를 헤아릴 수 없을 만큼 확대되었다. 그렇다면 인터넷은 어떠한 교육적 효용이 있기에 이렇듯 광범위하게 사용되고 있을까? 강숙희(2001)는 인터넷의 교육적 효용성을 학습자를 교실 밖의 세계와 연결시켜 줄 뿐 아니라, 사이버 공간 속에서 정보를 교류, 획득하고 출판할 수 있게 하며, 실제 과제에의 참여 및 협력 학습 활동, 전문가와의 만남, 학습공동체의 형성, 다양한 원격 수업, 학습자 주도 학습, 다양한 사람들과의 상호작용을 가능케 한다는 것으로 규명하고 있다.

언급한 이러한 인터넷 활용수업의 장점으로 인하여 학생들의 인터넷 활용도가 높아짐에 따라, 인터넷을 교육매체로 이용하는 교수방법 또한 급증하게 되었다. 이러한 시점에서 기독교교육 또한 예외는 아니어, 인터넷을 활용한 수업 형태를 교회학교에도 적용해야할 필요를 느끼지 않을 수 없게 되었다. 실제로 인터넷을 적극적으로 활용한 선교와 교육에 일찍이 관심을 둔 교회들은 이미 교회자체 홈페이지를 제작하고 그 홈페이지를 통하여 자신이 속한 교회에서 제공되는 설교, 교회학교 교육활동, 선교활동, 교회 소식, 교육자료 등을 교우들과 나누고 있음을 어렵지 않게 발견할 수 있다. 하지만 교회의 이러한 인터넷 활용은 소식 또는 정보를 공유하는 차원에 머물고 있는 정도일 뿐, 교육매체로 활용하여 교회학교 수업을 진행하는 교회는 그리 많지 않다. 오히려, 개화 초기부터 우리나라 교회 주일학교에서 활용되어온 강의식 설교, 소그룹기반 공과 수업 등의 기존 교회학교 교수학습 방법이 지금까지도 여전히 대부분의 교회에서 사용되고 있는 것이다. 이러한 형식의 기존수업이 교육효과가 없는 무의미한 수업이라고 말하는 것은 아니다. 강의식 수업은 교육이라는 것이 시작된 이후 수많은 시

간을 통해 검증되어온 매우 효과적인 교수법이라는 것은 두말 할 나위 없다. 하지만 이러한 주일학교 수업은 교사만 말하는, 커뮤니케이션이 이루어지지 않는, 학생들을 수동적으로 만드는, 수렴적 사고를 강조하는 '교사 중심적 교육'이라는 한계를 가지고 있다. 즉, 학생들의 자발적 학습동기와 성취 욕구를 자극하는 학습자 중심의 수업이 아니라는 것이다. 그리하여 본 연구에서는 일반 학교에서 적용되어 온 효과적인 학습자 중심의 교육은 어떠한 이론에 기초하고 있는가를 살펴보고, 이에 바탕을 둔 교수학습방법은 무엇들이 있는지 분석한 후, 이 방법에 기초한 교회학교 교수학습모형을 개발하는데 목적을 두고 있다. 즉, 일선 학교에서 사용되는 학습자 중심의 교수방법을 교회학교 교육에 적용하여, 교회학교 교육의 내실을 극대화하는데 본 연구의 목적이 있는 것이다. 본 연구에서 주요하게 다루어지는 내용은 첫째, 학생 주도적 사고를 강조하는 구성주의 이론과 이 이론을 뒷받침하는 개념들을 폭 넓게 알아보는 것이고, 둘째, 교회학교에 적용이 가능한 구성주의에 바탕을 둔 구체적인 교수학습이론인 '상황·맥락적 학습이론,' '문제중심학습이론,' 및 '인지적 도제이론'을 살펴본다. 마지막으로, 거론된 교수학습이론을 교회학교에서 다루는 교육내용에 적용한 수업모델을 제시하는 것이다.

일부 기독교를 연구하는 학자들은 기독교교육내용은 일선 일반학교에서 다루는 학습내용과는 진리여부의 차원에서 매우 다른 성격을 띠고 있으므로, 일선 학교에서 사용하는 구성주의에 근거한 학습자 중심의 교수방법은 진리선포의 차원에서 위험한 결과를 초래할 수도 있다고 주장한다. 이러한 견해에 대해 강희천(1990)은 진리를 선포하는 기독교교육은 인간을 사랑하시는 하나님의 은총, 예수를 통한 구원의 가능성, 그리고 신앙공동체가 수행해야 할 사명 등의 내용으로 이루어져, 기독교교육의 본질적 성격상 비판보다는 전수를 더 필요로 하는 교육이며 상대적인 지식이나 규범보다는 절대적인 지식이나 규범을 주로 취급하는 교육이므로 비판-전수 혹은 상대-절대라는 이원론적 대조를 근거로 어느 한 쪽의 필요성만을 역설하는 주장은 적어도 '자유'라는 가치를 중시하는 교수-

학습과정의 형태를 논의함에 있어 정당한 주장처럼 보이지 않을 수도 있지만, 진정으로 바람직한 교수-학습과정이란 기독교교육의 참여자들로 하여금 합리적인 사유와 자율적인 선택 그리고 자발적인 행동이라는 세 가지 차원에서의 자유를 지니도록 허용하고 격려하는 것이 필요하다고 주장하였다. 즉, 학습자의 창발성과 자유로운 사고에 근거한 기독교교육은 진리를 깨달아 알게 되는 과정에 매우 긍정적인 결과를 초래할 수 있음을 지지하는 것이라고 하겠다.

본 연구에서 제시된 교수학습모델을 수업에 적용해가는 과정을 통하여, 교회학교 교사는 자기개발과 연구에 더욱 매진하게 되고, 학생들에 대한 관심과 정성이 증대하여, 교회교육의 질적 향상을 도모하게 될 것이다. 이와 함께 기독교교육적 측면에서 학생들은 자기 스스로 학습할 수 있는 능력과 창의적으로 사고할 수 있는 능력을 갖게 됨으로서, '스스로 학습동기가 부여되는 자기주도적 인간'으로 성숙하게 될 것이다.

II. 인터넷을 활용한 교수학습 이해의 근거: 구성주의

구성주의는 인간의 지식구성에 있어서 개인의 경험을 중요시한다. 즉, 구성주의 이론은 지식이란 세상에 객관적으로 존재하는 것이 아니라 학습자 개개인이 직접 경험을 함으로써 의미를 파악하고 주관적으로 구성하는 것이라고 인정하고 있다(조미헌, 1999; 허희옥 외, 2001). 그러므로 구성주의 이론에 따르면 학습자는 능동적 유기체로서 자신의 경험을 이해하고 해석하여 스스로 의미를 구성해 나가는 존재라고 할 수 있다(강숙희, 2001).

구성주의에 대한 이해를 보다 명료하게 하려면, 이와는 상반된 개념으로 이해될 수 있는 행동주의와 인지주의 이론을 이해할 필요가 있다. 학습자 자신이 가지고 있는 경험의 바탕 위에 새로운 의미를 구성하는 것을 주요 개념으로 하는 구성주의를 주관주의적 관점으로 본다면, 구성주의 이론이 대두되기 이전에 이와는 대조적으로 외부 세계에 완전한 지식 체계가 존재한다고 전제하여 지식

전달을 중시하는 행동주의와 인지주의 이론을 객관주의적 관점으로 분류할 수 있다(허희옥 외, 2001). 이러한 객관주의와 구성주의를 지식의 본질, 수업의 중점, 학습자 면에서 비교해 보면 다음 <표 1>와 같다.

<표 1> 구성주의와 객관주의 비교

내용	구성주의	객관주의
지식의 본질	* 객관적으로 이해될 수 없는 인간의 내면적 이해과정 * 스스로 이해, 해석하여 의미를 구성 * 문제를 해결하고 현상을 이해하는 수단에 불과 * 학습자는 스스로의 경험에 의하여 지식을 구성	* 객관적 실체, 증명 가능한 절대 진리 * 학습자 외부에 존재 * 문제를 해결하고 현상을 이해 하는 수단이 아니라 그 자체가 목적 * 고정 불변의 지식을 축척해 나가는 것이 중요
수업의 중점	* 자신의 관심사/목표에 대하여 능동적으로 지식/관점을 형성할 수 있도록 환경적 자원을 최대한 지원해주는데 중점을 둠	* 객관적, 행동적으로 표현된 목표를 설정하고, 그 목표상의 행동을 학습자가 보일 수 있도록 그 행동을 강화하는 경험을 제공하는 것에 중점을 둠
학습자	* 학습자는 깨어 있음 * 능동적 유기체	* 학습이전의 상태에서 학습자는 무지함 * 수동적 수용자

* 출처: 강숙희 (2001)에서 발췌 정리

이러한 객관주의가 인터넷을 활용한 교육의 이론적 근거에 타당하지 않은 이유를, 다시 말하면 구성주의가 인터넷을 활용한 교육의 이론적 근거로서 거론될 수 있는 이유를 강인애(1999)는 다음과 같이 언급하고 있다.

> 인터넷 기반 수업이 기존의 학습이론 및 학습 환경에 따라 이루어질 경우, 인터넷의 속성을 충분히 발휘할 수 있는 여건이 거의 마련되지 못한다는 점이다. 기존 수업의 경우, 교사에 의해 학습할 내용, 범위, 깊이 등이 이미 정해져 있는 상황에서는 하이퍼미디어의 특성은 거의 활용되지 못하는 기능으로 존재하게 된다. 학습자에 의한 자율적인 정보검색이 이루어지고, 그로 인한 예측할 수 없는 방향으로 학습내용과 깊이가 전개되고, 다양한 정보자원을 통해 간학문적 내용과 접하게 되고, 교사뿐만 아니라 외부 다른 사람들에 의해서도 학습자원 및 보조의 역할이 이루어지는 상황, 한 마디로 기존의 학습 환경에서 보면 거의 '카오스'의 상태와 다름없는 상황으로 치달을 수 있는 가능성을 지닌 인터넷의 속성은 모든 것이 세분화, 단순화, 계열화, 정교화라는 전제하에 펼쳐지는 기존의 학습 환경에서는 도저히 수용되기 어려울 수밖에 없다(강인애, 1999: 339).

언급한 바와 같이 인터넷을 활용한 교육이 구성주의 이론을 바탕으로 이루어지고 있음을 볼 때, 이를 이해하는데 도움을 주는 몇 가지 개념들을 살펴볼 필요가 있다. 이러한 개념들은 자기 주도 학습(Self-Directed Learning), 실제적 성격의 과제 및 상황에 근거한 체험학습, 인지적 융통성(Cognitive Flexibility) 이론 등이다.

1. 자기 주도 학습(Self-Directed Learning)

자기주도학습에 대한 가장 보편적이면서도 자주 인용되는 정의는 노울스(Knowles, 1975)의 정의라고 할 수 있는데, 그에 따르면 자기주도학습이란 "학습경험을 계획하고, 필요를 진단하고 자원을 찾고 학습을 평가하는데 있어서 개인이 주도권을 갖는 과정"을 의미한다(이재경, 1999). 교수자의 수업목표와 이에 따른 수업과정절차에 따라 학생들이 수동적으로 따라가는 것을 교수 주도 학습

이라고 한다면, 자기주도학습은 학생 스스로가 자신의 결정에 따라 수업계획을 세우고 이를 실행하는 것을 의미하고 있다.

백영균(2001)은 자기주도학습의 특징을 다음의 5가지로 정리하고 있는데, 첫째는 학습자가 주도권을 가지고 있으며, 둘째는 자기주도적 학습은 학습목표, 학습수준, 학습내용, 학습방법, 학습평가기준 등이 처음부터 학습자에 의하여 결정되고, 그 결정의 기초는 학습자 개인의 가치, 욕구, 선호 등에 두며, 셋째는 학습자의 개인차를 중시하여 학습자는 자신의 능력에 따라 학습속도를 조절할 수 있으며, 넷째는 학습자의 선행 경험이 중요한 학습자원이 되며, 다섯째는 학습결과에 대한 책임이 학습자에게 부여되는 것으로 설명하고 있다. 노울스(1975)는 자기주도학습을 이해하는데 자칫 오해될 수 있는 부분을 분명하게 바로 잡고 있는데, 그에 따르면 자기주도학습은 자기만의 고립된 학습을 의미하는 것이 아니라 학습자, 교사, 자원인사, 동료의 협조와 지원을 필요로 하고 있음을 언급하고 있다.

2. 우리 주위의 상황에서 경험하는 실제적 성격의 비구조화 된 문제를 체험

학교교육이 시대를 막론하고 사회로부터 비난받고 있는 내용 중의 하나는 학교에서 가르치는 내용이 실제 생활 또는 주위에서 발생하는 상황 또는 문제들과 거의 개연성을 갖지 못한다는 것이다. 그러므로 학교교육은 졸업을 위한 교육으로만 한정되는 경향이 강하며, 사회 또는 직장에서 필요한 내용은 그 사회 또는 직업에 진출해서 재교육 받는 것을 당연시하고 있다. 이러한 단점을 구성주의를 바탕으로 한 수업에서는 실생활과 관련된 학습주제와 문제를 다룸으로서 해결하고 있다. 구성주의에서는 구체적 상황이나 맥락에 기인하는 과제를 학습함으로서, 학교에서 배우는 내용과 실세계에서 학습자들이 만나게 되는 내용 간의 밀접한 관련성을 강조하여, 학교에서 배우는 지식, 기술은 곧 바로 사회에서도 유용한 지식과 기술이 되도록 하고 있다(강인애, 1999).

이 때, 구성주의에 기초한 학습에서 활용하는 문제는 '비구조화'되어 있다. 비

구조화된 문제란 다양한 해결 방안들과 덜 조작적인 변수들이 있으며, 문제 해결에 어떤 개념, 규칙, 원리들이 필요한가, 그것들을 어떻게 조작할 것인가, 어떤 해결 방안이 가장 좋은가에 대한 불확실성이 존재하며, 이런 비구조화된 문제들은 전형적으로 특정한 맥락으로부터 나오는 것으로, 문제의 묘사가 분명하지 않을 수도 있으며 그 문제 해결에 필요한 정보가 문제의 진술 속에 포함되어 있지 않기도 하다(백영균, 2001). 구성주의 이론에 근거를 둔 수업에서 사용되는 '문제' 속성에 대한 여러 학자들의 견해를 종합해 보면, 첫째, 문제는 학습자가 주어진 상태로부터 목표 달성에 즉각적으로 쉽게, 그리고 직접적으로 도달될 수 없는 상황이며, 둘째, 문제는 주어진 상태로부터 목표에 도달할 때까지 깊은 사고가 요구되는 상황이며, 셋째, 문제는 개인적 관점, 관련 지식의 획득 정도, 주어진 상황에 대한 경험의 유무, 능력, 흥미, 등의 차이에 따라 다르게 인식된다(박성익, 1998).

3. 인지적 융통성(Cognitive Flexibility)과 하이퍼텍스트(Hypertext)

인지적 융통성이란 여러 지식의 범주들을 연결 지으면서, 다양한 방법으로 그리고 급격하게 변화해 가는 상황에 융통성 있게 대처하는 능력이다(Spiro & Jehng, 1990). 즉, 다양한 관점에서 사례적 특수성을 이해하고 나중에 그 지식이 다시 쓰였을 때 주어진 상황에 적합한 '새로운 지식의 총체'를 구성해내는 능력이라 할 수 있기 때문에, 한 마디로 말해서 인지적 융통성 이론은 실제 세계의 복잡성에 기인하는 비구조적인 지식 영역의 속성에 초점을 둔 구성주의적 입장의 이론이라고 할 수 있다(백영균, 2001). 강인애(1999)는 인지적 융통성 이론의 특성은 전통적인 교수-학습 패러다임에서 말하는 복잡한 지식의 단순화와 세분화 될 수 없는 지식을 임의적 접근 학습전략을 통해 습득하고 그 결과로서 상황과 문맥에 따라 효율적이고 유동적으로 대처할 수 있는 인지구조와 작용을 갖게 된다고 말하고 있다.

인지적 융통성 이론은 비구조화 된 상위수준의 지식을 습득할 때 생기는 문

제에 대처하는 방안으로 제안되었다. 즉 상위수준의 지식은 기존의 전통적인 교수-학습 이론에서 제시하는 방법으로는 효과적으로 습득하기는 어렵다는 것이다(Spiro, Feltovich, Jacobson et. al., 1991). 그리하여 인지적 융통성 이론이 적용된 하이퍼텍스트 학습 환경에서는 상위수준의 지식에 해당하는 아무리 복잡한 개념이라도 몇 번이고 학습자의 요구에 따라 재학습 할 수 있고, 여러 관점에서 조망할 기회가 주어지므로, 학습자는 상위 수준의 지식을 단순화하거나 요약하는 오류를 범하지 않고 제대로 습득할 수 있다고 보았다(백영균, 2001).

III. 인터넷을 활용한 교회학교 수업모형

구성주의 원리가 적용된 교수학습이론들은 다양한 교육상황에 접목되어 사용되고 있다. 특히 인터넷이 활용되는 교수학습환경은 구성주의 원리가 더욱 용이하게 적용될 수 있는 분야이기에, 대부분의 구성주의에 근거한 이론들은 인터넷 환경에서 자유로이 구현될 수 있다. 그리하여 본 연구에서는 구성주의에 근거한 교수학습이론들 중 상황맥락적 학습이론, 문제중심학습이론, 인지적 도제학습이론을 적용하여, 교회학교 교육의 충실성을 한층 높이고자 한다. 본 장에서는 언급한 세 이론에 대한 간략한 이해와 이 이론들의 교육상황에서의 적용모형을 구체적으로 제시한다.

1. 상황맥락적 학습이론(Anchored Instruction)과 이에 기초한 수업모형

(1) 상황맥락적 학습이론의 이해

학습에 있어서 경험의 중요성은 아무리 강조되어도 지나치지 않다. 백문(百聞)이 불여일견(不如一見)이란 말은 백 번 듣는 것보다 한 번이라도 실제로 보는 것이 더 나은 것이라고 풀이되고 있지만, 이 고사 성어는 학습을 위해 책상에서 이론만 공부하는 것보다는 실제로 그 이론이 적용된 현장을 접해 보는 것이 더욱 효과적이다 라는 말로 해석되어지는 것이 더 솔직한 해석일 수도 있을

것이다. 강숙희(2001)에 따르면, 학습의 효과는 학습자가 지식을 실제생활의 경험과 연결시킬 수 있을 때 가장 극대화될 수 있기 때문에, 학습자들로 하여금 지식이 내재되어 있는 상황이나 맥락 안에서 자연스럽게 지식을 습득하도록 하는 것이 중요하다고 언급하고 있다.

허희옥 외(2001)는 특정 영역 지식과 관련 전략이 활성화 될 수 있는 의미 있는 상황 속에서의 학습은 몇 가지 특성이 있음을 다음에서 언급하고 있다. 그 특징으로 상황맥락적 학습은 첫째로, 깊이 있는 사고를 요하는 다양한 정보가 담긴 문제 상황에서 학습이 이루어지고 있으며, 둘째로, 실제 상황과 밀접히 관련되어 학습이 이루어질 수 있도록 특정 상황에서 문제가 주어지면 스스로 문제를 발견, 분석하고, 작게 나누어 각각의 문제를 해결해 보도록 하는 경험의 장을 제공하는 생성적인 학습의 중요성을 강조한다.

하지만 교육에 있어서 효과적인 학습을 위해 실제생활을 경험하는 것이 필요하다는 것은 충분히 인정할 수 있으나, 이와는 달리 경험 또는 실습을 통한 교육은 매우 많은 비용과 시간이 필요한 교육방법이기도 하다. 그러기에 대부분의 교육기관들은 견학 또는 실습이란 부분에 애써 많은 노력을 기울이려 하지 않는다. 이러한 단점을 보완하듯, 인터넷이란 새로운 교육매체가 등장함으로서 학교들이 원하였지만 실행하기가 어려웠던 실제생활을 간접적으로 경험할 수 있게 되었다. 특히 상황맥락적 교수학습법은 교실안의 학습과 교실 밖의 실제세계가 이원화되어 있는 괴리현상을 극복할 수 있는 효과적인 수단으로 사용될 수 있다. 인터넷을 활용한 상황학습원리의 적용방법은 다양하여, 실제과업 종사자 혹은 각 지역에 흩어져 살고 있는 동료와의 실시간 상호작용을 통해서도 가능하고, 현장에서 촬영한 동영상이나 음성화일 등을 제공하는 방법을 사용할 수 있게 하기도 한다(강숙희, 2001). 구체적으로는 이야기, 사례, 문제 등의 상황형태로 학생들에게 교육이 이루어지도록 하고 있다.

(2) 인터넷을 활용한 상황맥락적 학습이론 적용 수업모형

① 수업의 주제: 이스라엘 성지순례

② 수업의 목적: 학생들이 성서에서 일어났던 역사적 사건 현장들을 인터넷을 이용한 성지순례를 통하여 직접 체험함으로서, 성서가 주는 하나님의 메시지를 생동감 있게 듣고 깨달아 알게 하는데 목적이 있다.

③ 수업의 운영방법: 이 수업을 주일학교에서 운영하고자 하는 교회는 인터넷 성지순례 수업을 위해 2명 이상의 전문가를 선정하여 이스라엘 성지순례여행을 하도록 한다. 이 때, 한 명은 비디오 촬영의 전문가로 성지의 장면 장면을 교육적 효과를 극대화 할 수 있는 방식으로 비디오에 옮겨 담을 수 있어야 한다. 또 한 명은 성서 전문가 겸 작가로 성서에서 나온 중요한 역사적 사건들을 엄선하고, 그 사건과 관련된 현장을 방문하여 '장소 - 성서적 사건'의 이야기를 생생하게 교육적으로 구성할 수 있어야 한다 (인터넷에 있는 자료들을 수집하여 사용하는 것이 가능하다면, 언급한 활동은 생략이 가능).

촬영한 테이프와 그와 관련된 이야기를 바탕으로 인터넷 '이스라엘 성지순례'라는 홈페이지를 구성한다. 홈페이지 구성내용 속에는 주요 성지에 대한 동영상 및 관련스토리와 함께, 토론방, 자료실, 연구코너, Q & A, 성지 순례자 견문기 나눔방, 신앙에세이 코너 등을 운영하여 성서의 올바른 이해를 돕도록 한다. 특히 이스라엘 지역의 현재 기후 및 지도 등을 상세하게 기술함과 동시에 그 곳의 정치적, 사회적, 문화적 상황을 소개함으로서, 성서 이해와 함께 일반적인 사회문화에 대한 지식습득에도 도움을 주도록 한다.

<표 2> 주요 성지순례지 목차 예시

1. 아브라함의 일곱우물-브엘세바	9. 아름다움의 극치 갈릴리 호수
2. 출애굽-이스라엘 민족의 발자취	10. 영원한 복음의 현장 갈릴리호수
3. 벧산-사울의 멸망	11. 가이샤랴 빌립보
4. 므깃도-최후의 영적 전쟁 예언의 땅	12. 예수의 모습이 변화된 다볼산
5. 영원한 성지 예루살렘(상)	13. '사해사본'2천년간 품에 간직한 성지
6. 영원한 성지 예루살렘(중)	14. 천혜의 요새 마사다
7. 영원한 성지 예루살렘(하)	15. 가이샤랴
8. 예수 그리스도의 고향 나사렛	16. 하이파

출처: http://www.kmib.co.kr/missiontoday/bible/ 국민일보(1998). '성서-제3의 1000년'에서 인용

○ 성지 순례 홈페이지 사례:

[그림1] 성지 순례지-갈릴리 호수 동영상

갈릴리 호수는 반대편이 가물가물 보이는 상당히 큰 호수이다. 어족 자원이 풍부하고 이스라엘의 물 공급을 도맡고 있는 자연 호수로 상류로부터 흘러드는 물보다 바닥의 암반 층에서 솟구치는 샘이 주로 이 호수의 물을 채운다. 약 170 Km^2 넓이에 깊은 곳이 200m에 이르는 깊은 호수로 호수의 수면이 해수면으로부터 200m정도 낮다. 여기서 시작된 물은 요단강을 따라 흘러 멀리 남쪽 사해로 흘러 들어간다.

예수님의 공생애 기간 3년 중 거의가 이곳 호수 북서쪽 가버나움에서 있었다. 당시 로마인들은 호수 서쪽 중간 공동묘지가 있고 온천수가 나오는 자리에 신도시를 건설하여 로마 황제 티베리우스의 이름을 따 티베리아(디베랴)라는 이름으로 침략자의 행정 도시로 발전 시켰다. 이 호수를 중심으로 예수께서 제자를 가르치던 교육장, 여러 가지로 행해졌던 이적들, 그리스도께서 곤핍한 자들에게 사랑을 베푸시던 곳들이 호수 주변으로 북쪽에 가버나움과 벳새다, 서쪽으로 긴네렛, 티베리아, 막 딸만 낳는다는 막달라 등이 있고 동쪽으로 현재 엔게브의 옛 도시 거라사, 그 뒤 언덕으로는 지금도 시리아와 분쟁이 일고 있는 골란고원이 황량하게 보인다. 호수 주변으로 키브츠들이 농업과 목축을 주로 하며 군락을 이루고 있다.

동쪽 호숫가 골란고원이 올려다 보이는 엔게브의 키브츠 식당에서 손바닥만한 베드로 고기라는 못생겼지만 구수하게 튀긴 고기로 좀 늦은 점심 식사를 마치고 그리 크지 않은 배(우리나라 강가의 유람선 70인승 정도의 배)에 올라 갈릴리 호수를 가로질러 가버나움을 향했다. 이 호수는 베드로를 위시한 많은 제자들이 고기를 잡아 생업을 삼던 곳이다. 선상예배를 보며 호수의 중간쯤에 당도한 오후 3시쯤 갑자기 바람이 거세어지며 갈릴리 호수의 잔잔하던 호수에 물결이 일기 시작한다(마8:24). 서쪽 지중해에서 물기를 머금고 불어오며 사막의 열기에 뜨거워진 난류성 바람과 북쪽 산지 헬몬산 쪽에서 불어오는 한류성 바람이 부딪히며 오후 한때 호수는 때론 거친 파도를 일으킨다고 한다. 풍랑을 잠잠케 하셨던 사건과 베드로가 물위를 걷다가 빠지던 성경 속의 사건을 기억하며 날아가려는 모자를 벗어 손에 잡고 그 사건을 실감한다(이상철의 이스라엘 여행하기).

2. 문제중심 학습이론과 이에 기초한 수업모형

(1) 문제중심학습(Problem-based Learning)의 이해

문제중심학습은 학습과제를 해결해 나가는데 있어서 교사의 지시나 강의를 최소화하고 학습자의 사고를 중심으로 하는 과제발표와 토의를 통하여 학습자 스스로 개념이나 해결책을 구성해 나가도록 처치되는 수업이라고 할 수 있다 (Savery & Duffy, 1995). 그리하여 문제중심학습에 참여하는 학생들은 주어진 문제에 대한 해결책을 찾아가는 과정을 통하여, 수렴적인 사고보다는 확산적인 사고를 하게 되고, 지식암기식 수업활동보다는 창의적 수업활동을 경험할 뿐 아니라, 교수주도적인 수업보다는 학생주도적인 수업에 참여하게 된다. 문제중심학습의 이러한 특징을 한신일 외(2004)는 첫째, 실제적인 문제해결행동, 자기주도학습을 통한 내용지식획득, 그리고 메타인지기술의 개발을 학습목적으로 하고 있으며, 둘째, 협력학습을 강조하며, 셋째, 학습자 중심의 교수방법이며, 넷째, 조언자 및 공동학습자로서의 교수자 역할을 강조하며, 다섯째, 학습자중심의 다양한 방식으로 평가가 이루어지도록 되어있는 것으로 규명하고 있다.

문제중심학습의 진행은 문제중심학습모델의 기본적인 모형이라고 할 수 있는 배로우와 메이어(Barrows & Myers, 1993)의 모델로 설명될 수 있다. 이 모델을 적용한 수업은 기본적으로 문제제시단계, 문제후속단계, 결과물 제시 및 발표 단계, 문제결론과 해결이후 단계로 나누어진다. 문제제시단계에서는 문제의 제시, 그룹 내 학생간 역할 분담, 토론, 학습과제 규명 및 분담 등이 이루어진다. 이 단계 중 특히 문제의 제시 및 학생간 역할분담을 위해 이루어지는 구체적인 교사와 학생들의 토론 활동들은 <표 3>과 같다. 문제후속단계에서는 학습과제에 대한 개별학습을 통해 얻은 지식을 바탕으로 그룹내 학생들간 의견을 교환하고, 주어진 문제에 대해 다시 새로운 접근이 시도된다. 이러한 토론과 교정의 작업을 여러 차례 거듭한 후 수렴된 결과를 동료학생들에게 발표하는 과정이 발표단계에서 일어나며, 이후에 배운 지식에 대한 일반화작업(예: 원칙제시 등)과 자기평가란 마지막 단계가 이루어진다.

<표 3> 토론에서 주요하게 다루어져야 할 주제

가정(Ideas)	사실(Facts)	학습과제	실천계획
주어진 문제에 대한 학생들의 생각을 기록: 원인과 결과, 가능한 해결안 등	개인 혹은 그룹 학습을 통해 제시된 가정을 뒷받침할 지식과 정보를 종합	주어진 과제를 해결하기 위해 학생들 자신이 더 알거나 이해해야할 사항을 기록	주어진 과제를 해결하기 위해 취해야 할 구체적 실천계획

인터넷을 이용한 문제중심학습은 다양한 교육영역에서 이루어지고 있다. 강숙희(2001)는 인터넷을 활용한 문제중심학습을 실행하면 학습자는 인터넷을 활용하여 정보검색 및 수집의 도구로서 필요한 다양한 정보를 수집하게 됨과 동시에, 오프라인뿐만 아니라 온라인상에서 학생들 간 지속적인 아이디어 교류를 이루어 협동학습의 장점을 체득하게 된다고 언급하고 있다. 웹을 활용한 문제중심학습의 수월성을 구체적으로 언급하면, 다양한 정보와 자료에의 신속한 접근, 음향·그림·동영상 등 다양한 형태의 자료제공, 시공간 제약의 최소화 등의 정보탐색의 용이성 측면, 다양한 구성원간 의견교환 및 정보교환의 용이성, 전자메일·인터넷카페 등의 활용, 다수 학생간의 질의응답 및 토론, 비실시간 질의응답 및 토론활용으로 학습시간의 확대 등의 정보교환 및 학습공동체 활용 측면, 인터넷 상의 다양한 분석도구 활용, 지역간 국가간 비교연구를 가능하게 하는 분석 및 대안 구축도구의 다양화 측면, 데이터베이스나 웹페이지 등을 활용한 문제중심학습결과의 다양성 추구 등의 정보 및 해결 대안의 개발 측면 등으로 볼 수 있다(한신일 외, 2004).

(2) 인터넷을 활용한 문제중심학습이론 적용 수업모형

① 수업의 주제: 장애 아동의 주일학교수업으로의 성공적인 주류화 (mainstreaming)[1)]

② 수업의 목적: 주어진 문제 상황을 해결하는 과정에서, 어린이들은 주일학교에 새로이 출석하는 장애 아동을 이해하고 차별 또는 소외됨 없이 함께 학습할 수 있는 환경을 추구하여, 장애아동과 비장애아동이 서로를 이해하고 공존하는 방식을 학습하게 된다. 결과적으로, 상호간 이해와 교류를 통해서 장애아동들이 되도록이면 정상적으로 활동함과 동시에, 장애아동과 일반아동 모두가 긍정적 상호작용을 통해 이익을 얻게 하는데 본 문제중심학습의 목적이 있는 것이다.

③ 수업의 운영 방법 및 절차

i) 어린이 주일학교에서 담임을 맡고 있는 주일학교 교사는 문제를 다음과 같이 제시한다.

서울 소재한 예수교회의 초등부 교회학교에 새로이 등록한 김철수는 초등학교 3학년으로 유아기에 뇌성마비를 앓고 난 뒤 왼발에 장애를 가지고 있는 지체장애 어린이였다. 철수는 신체적인 장애로 인해 예배시간은 물론 분반공부시간까지도 종종 혼자 남겨질 뿐 아니라, 심지어는 몇몇 주위 어린이들로부터 심한 놀림과 장난에 시달리기가 일쑤였다. 이러한 연유로 철수는 교회학교에 출석하는 것을 매우 꺼리게 되어 더 이상 주일학교에는 참석하지 않고 부모님과 어른예배에 참석하는 상황에 이르렀다. 이러한 문제상황을 어떻게 해결해야만 가장 바람직한지 방법을 찾아보자.

---

1) 주류화(mainstreaming)이란 정상화를 실현하기 위해 장애아동을 가능한 또래의 일반아동과 같은 교육환경에 배치하여 상호작용하게 하면서, 부족한 부분에 대해서만 특수교육을 받도록 하는 점진적, 단계적 통합교육을 의미(대한특수교육학회, 1973).

ii) 제시한 문제 상황에 대해 다음과 같은 문제중심학습 절차를 진행한다.

<표 4> 문제중심학습 절차

수업 시기	학습자 활동 및 과제	교사 활동 및 과제	인터넷 관련 활동
1주차 주일: 분반 공부	문제에 대한 충분히 반(5명 이내) 어린이들이 이해하도록 한 후, 학습과제를 분담	문제에 대한 소개 및 충분히 이해하도록 조언 사이버 토론방 설치	기본적인 공지사항 및 참고 사이트 정보제공(장애자들의 인터넷 카페, 장애자 단체들의 홈페이지, 정부 및 민간주도의 지원기관 홈페이지, 장애 관련 국제기구 홈페이지 등)
1주차 주중: 개별 학습	부여된 개별학습 과제에 대한 개별 탐구		인터넷을 활용하여 정보 수집, 정리, 분석 토론방을 활용하여 반 동료들과 사이버 토론 및 정보교류
2주차 주일: 분반 공부	반 친구들과 문제 해결안 모색을 위해 기존 지식과의 연계 및 새로운 이해와 학습 내용 확인	활동 관찰 및 활성화 (비약적 상황 해석 제한 및 논의방향 수정)	타지역 및 장애단체 및 장애인교회와 인터넷 화상 인터뷰 및 토론

2주차 주중: 개별 학습	2주차 주일 토론을 통하여 새로이 발생한 문제에 대한 개별 탐구		인터넷을 활용하여 정보 수집, 정리, 분석 토론방을 활용하여 반 동료들과 사이버 토론 및 정보교류
3주차 주일: 분 반 공부	개별학습내용에 대한 지식을 공유한 후 토론을 통하여 문제 해결안 도출	분반활동 관찰 및 활성화	
3주차 주중: 개 별 학습	해결안을 발표자료 형식으로 준비		인터넷을 이용하여 효과적인 발표를 할 수 있는 표 또는 그림자료 다운로드
4주차 주일: 분 반 공부	발표	발표시간과 질문 및 토론시간을 적절하게 배분하여 원활한 진행을 도움	인터넷 매체를 활용한 발표
4주차 주중: 개 별 학습	자기평가 (수업 진행 과정에서 자신의 수업에 대한 전반적인 점검 및 반성)	자기평가 양식을 제공하여 응답 하도록 독려	평가양식을 인터넷에 공지

* 한신일 외 (2004), '문제중심학습의 수업적용사례 보고서'에서 인용

3. 인지적 도제이론(Cognitive Apprenticeship)과 이에 기초한 수업모형

(1) 인지적 도제이론의 이해

인지적 도제이론은 전통적으로 수공업 분야에서 하나의 정통한 기술을 선배 전문가가 초심자에게 전수하는 도제제도를 교육 분야에 적용한 이론이라고 할 수 있다. 이러한 이론의 한 예로 재단사가 달인 수준의 선배 재단사로부터 어떻게 바느질을 해야 하는가, 어떻게 다림질을 해야 하는가 등을 차차 익혀, 일정 시간이 경과한 후에는 또 한 사람의 능숙한 재단사가 되는 과정 등이 있다(Driscoll, 2000). 인지적 도제이론을 한 문장으로 요약하면, 실제 상황에서 이루어지는 전통적인 도제방법의 장점을 최대한 수용하되, 이를 현대 사회의 요구에 비추어 창의적, 반성적 사고와 문제해결 등과 같은 내적인 고등교육정신 기능을 학습하는데 적합하도록 재구성하게 되는 교수방법이라고 할 수 있을 것이다(조영남, 1998).

인지적 도제의 주요한 진행 절차는 이 과정의 핵심절차과정인 모델링, 코칭, 스케폴딩의 3과정과 명료화, 반성적 사고, 탐구과정의 나머지 3과정을 포함하는 6개 과정으로 이루어져 있다. 모델링(modeling) 단계는 선배 전문가가 초심자, 즉 도제에게 실제수행상황과 유사한 상황에서 시범과 설명을 통해 과제를 수행하는 과정을 보여주는 것이며, 코칭 (coaching) 단계는 초심자가 과제를 수행하는 동안 필요한 도움을 줄 수 있도록 힌트와 피드백을 제공하는 것이며, 스케폴딩(scaffolding)단계는 과제수행을 보조하기 위해 제공되는 것으로 선배전문가와 초심자가 공동으로 과제를 수행하며 학습에 도움을 주는 디딤돌의 역할을 하는 것이며(스케폴딩은 꼭 필요한 경우에만 제공하고 과제수행에 익숙해짐에 따라 점차적으로 감소되며 이를 fading이라고 함), 명료화(articulation)단계는 초심자가 학습자료에 대해 자신이 구성한 지식과 이해 그리고 수행에 대해 시범을 보이거나 명료하게 설명하도록 하는 과정을 말하며, 반성적 사고(reflection)는 학습자가 자신의 과제수행과정을 되돌아보고 자신의 수행을 분석하는 과정이라고 할 수 있다(조영남, 1998). 이러한 과정을 통하여 교육환경 하

에서 교사의 사고활동과정을 교사와 학생 모두가 직접 눈으로 볼 수 있게 만드는 것이 인지적 도제이론의 목적이라고 할 수 있다(황윤한, 2003). 인지적 도제이론이 교육부분에서 주로 적용되는 분야는 독해나 작문이 이루어지는 언어교육 분야라든지, 난해한 문제를 절차적으로 풀어가야만 해답을 얻을 수 있는 수학분야, 또는 비판적 사고 등과 같은 사고하는 기술 그 자체를 학습하는 분야이다.

이러한 인지적 도제이론은 기존의 방식인 선배전문가가 시공간적으로 초심자와 함께하는 방법에서 인터넷을 활용하여 탈시공간화 할 수 있는 방식으로 응용하여 운영될 수 있다. 특히 언어교육면에서 학생들이 자신이 읽은 것을 깊이 생각하고 이해를 돕도록 하는 상호적 교수(reciprocal teaching) 방법은 인지적 도제제도의 대표적인 사례로서(Palincsar, 1986; 김아영 외, 2003), 인터넷 메일 또는 인터넷 화상 대화, MSN(대화형 온라인 통신서비스) 등을 이용한 방식으로 전환하여 활용할 수 있다. 글의 이해를 촉진하는 인지적 도제이론은 일반적으로 글을 읽는 과정에서, 요약하기, 요점에 대해 질문하기, 어려운 부분 명료화하기, 다음에 어떤 내용의 글이 올지를 예측하기 등의 과정을 교사와 학생 그룹 간에 상호작용을 통하여 이루어지게 되는데(김아영 외, 2003), 이러한 과정은 인터넷을 통해서도 그 의도한 학습성과를 효과적으로 거둘 수 있다.

(2) 인터넷을 활용한 인지적 도제이론 적용 수업모형

① 수업의 주제: 학생들과의 영어성경 QT

② 수업의 목적: 현대사회를 살아가는 과정에서 영어란 필수불가결한 요건으로 인식되고 있다. 이러한 시대적 요구를 반영하듯, 초등 및 중등교육과정에 영어교육의 비중은 매우 높게 차지하고 있으며, 대학입시, 취업과 관련하여 생각해 볼 때에도 영어는 숙달하면 할수록 학생자신에게 많은 기회를 획득할 수 있게 한다. 이러한 시대적 요구반영과 교회교육에서 성경이해의 두 목적을 동시에 달성함으로서, 학생들은 교회활동이 자신의 공부

시간을 방해하는 요인이 아니라 자신의 학업에도 도움을 주는 활동이란 것으로 긍정적으로 생각하게 되며, 교회는 하나님의 진리를 영어로 학습하게 함으로서 보다 기독교 신앙에 대한 관심과 흥미를 유발할 수 있게 된다. 더군다나 이러한 활동을 인터넷을 활용한 인지적 도제학습방식으로 진행함에 따라, 교육의 효과와 질은 높아지게 된다. 결과적으로 이 과정을 통해 학생들은 궁극적으로 신학적 지식 측면에서 성장하게 되고, 신앙적으로 보다 더 성숙하게 됨과 동시에, 영어활용능력을 향상시킬 수 있는 학습 기회를 갖게 된다.

③ 수업의 운영방법 및 절차

i) 중등부 또는 고등부 학생들과 교사는 매일 또는 일주일에 한 번 또는 그 이상 시간을 정하여(새벽 또는 밤), 인터넷채팅의 방식으로 영어성경을 학습하고 묵상한다.

ii) QT를 위한 영어성경 본문 예문

- 시편 1편 -

1. Blessed is the man who does not walk in the counsel of the wicked or stand in the way of sinners or sit in the seat of mockers.
2. But his delight is in the law of the LORD, and on his law he meditates day and night.
3. He is like a tree planted by streams of water, which yields its fruit in season and whose leaf does not wither. Whatever he does prospers.
4. Not so the wicked! They are like chaff that the wind blows away.
5. Therefore the wicked will not stand in the judgment, nor sinners in the assembly of the righteous.
6. For the LORD watches over the way of the righteous, but the way of the wicked will perish.

iii) 영어성경 QT 진행과정

시간 (20분)	인터넷 채팅 QT진행과정	참고
1분	MSN 등과 같은 인터넷 채팅 프로그램을 사용하여 교사와 학생들은(5명 이내) 정한 시간에 만나 인사의 시간을 갖는다.	* 채팅할 때 학생들은 매우 긴 문장으로 서술하기 보다는 단문, 구절, 개조식의 답변을 유도하여, 되도록이면 많은 학생들이 골고루 참여하게 한다. * 참여하지 않는 학생들에게 간편한 질문으로 공동QT에 적극적으로 참여하게 한다. * 처음에 시간이 많이 소
5분	교사는 학생들에게 시편을 묵상할 시간을 부여한다.	
8분	교사는 학생들에게 시편 1편의 내용은 어떠한 내용인지 우리말로 해석을 요청한다. 학생들은 답변한다. 자발적인 답변이 이루어지지 않을 때 교사는 한 절 정도를 먼저 읽고 해석하는 사례를 보여준다(modeling). 그런 후, 학생들의 자발적 참여를 유도한다. 이러한 과정을 질문과 답변을 통해 교사와 학생은 반복한다. 한 학생이 읽고 해석한다. 이때 교사는 해석이 제대로 이루어 질 수 있도록 단어해석, 문법설명 등을 곁들인다(coaching & scaffolding). 이러한 과정을 시편 1편을 읽어나가면서 반복한다. 이러한 QT가 여러 회를 거듭하면서 학생들이 이러한 영어이해와 이에 대한 바른 해석 및 성경적 이해 완성도가 높아지게 되면 교사는 자기의 안내와 지도 역할을 점점 축소하도록 한다(fading).	

5분	성경의 절별 해석이 끝나면 교사는 1편이 전체적으로 의미하는 메시지는 무엇이며, 이러한 메시지는 자신의 생활에 어떻게 적용할 것인지를 질문한다. 학생들이 답변한다.	비된다면 1편(1장)단위의 QT보다는 한 두절의 성경 구절을 대상으로 하여 QT를 진행한다. 되도록이면 20분에서 내외로 시간을 조절하여 그 이상의 시간을 할애하지는 않도록 하다.
1분	QT를 마치는 기도(교사 또는 학생)와 함께 QT시간을 마친다. 교사와 학생은 인사후 인터넷 채팅을 종료한다.	

Ⅳ. 결 론

본 연구는 일반 학교에서 응용하여 활용하고 있는 인터넷 교수학습 모형을 교회학교에서 적용할 수 있는 모델 개발을 시도하였다. 특히 본 연구에서는 교수자 중심의 교수학습 형태를 학습자 중심의 교수학습 형태로 전환하는 관점에서의 인터넷 활용 교회학교 교수학습 방법 개발에 중점을 두었다.

지금까지 인터넷을 기반으로 하여 기독교교육 분야에서 다루어 온 연구 또는 과제의 일반적 특성들은 기독교 진리에 대한 사이버 문화의 영향, 정보화시대에 적합한 기독교교육, 기독교 교육관점에서 바라보는 인터넷문화의 사회·윤리적 문제 등을 다루어왔다. 하지만 이러한 주제들은 교회교육 현장에 있는 교사들에

게 있어서는 직접적 도움이 될 수 있는 자료로 사용되기에는 부족함이 있어, 교회학교 교사들과 이 분야를 담당하는 일선 목회자들은 일반 교육계에서도 매우 빈번히 요구되는 "학습자의 hands-on experience"를 가능케 하는 교수방법의 개발 및 제시에 관심을 모아 왔다. 그리하여 본 연구가 시도한 것은 기독교에서 다루는 교육내용을 현대 교수학습매체로 가장 널리 사용되는 컴퓨터(인터넷 기능)를 활용하여 직접적으로 교육현장에서 구현할 수 있는 방법개발에 초점을 두었다.

하지만 본 연구에서 다룬 교수학습이론과 제시된 모형은 학습자 관점에 의해 지식을 형성한다는 구성주의적 관점에 뿌리를 두고 있어, 진리를 다루는 기독교적 관점에서 보면 많은 오해를 불러일으킬 수 있는 여지를 가지고 있기도 하다. 하지만 본 연구에 적용된 상황맹락적 학습, 문제중심학습, 인지적 도제학습 등의 구성주의에 바탕을 둔 교수학습이론들은 기독교 진리에 대한 개인의 상대적 지식의 구성 차원에서 접근하였기 보다는, 하나님의 진리에 대한 인식은 명확하게 한 상태를 전제로 하고 이를 깨달아 알아가는 학습과정이란 절차적 측면에서 학생자신의 자기주도성과 개인의 특성을 고려하는 방식으로 활용되었다고 할 수 있다. 그러므로 상황맹락적 학습이론에 근거한 이스라엘 성지순례 수업, 문제중심학습이론을 적용한 장애아동의 주류화 수업, 인지적 도제학습이론을 적용한 영어성경 QT 등은 모두 기독교 진리를 알아가는 과정에서의 교수 방법적 다양성에 초점을 맞추어 개발된 수업모형이라고 할 수 있을 것이다.

본 연구를 통해 제시한 교회학교 교수학습 모형들이 주일학교 학생들에게 적용됨으로서 교회들이 얻을 수 있는 교육적 효과는 궁극적으로 다음의 네 가지로 제시할 수 있다. 첫째, 현재 대부분 교회의 주일학교는 일주일에 주일예배와 분반공과활동 등을 포함하여 주일날 2-3시간만을 교회에서 활동한다. 입시 등의 과중한 스트레스에 의해 일과의 매우 분주함은 학생들을 신앙적으로, 성서적으로 성장해 갈 수 있는 절대적 시간을 허락하지 않는다. 이러한 상황에서 교사는 주중에 학생들에게 성경을 학습하고 신앙생활을 영위할 수 있는 기회를 인

터넷을 활용한 기독교 교육방식으로 제공할 수 있게 된다. 결과적으로 인터넷 활용 교회학교 수업은 전통적인 주일학교, 또는 주일예배의 경계선을 확장하고 가상공동체, 가상상담시간, 가상도서관, 가상체험현장, 가상실험실 등을 제공하게 된다(김명숙, 2000).

둘째, 구성주의에 입각한 교회학교 수업을 진행함으로 해서 학생들은 교회, 신학, 신앙에 대한 갈등과 고민에 대해 수동적, 피동적 사고에서 탈피하여, 능동적으로 자신의 문제를 자신이 처한 상황에서 가장 합리적으로 해결하고 대안을 마련할 수 있는 능력을 갖추게 된다. 결과적으로 신앙생활 가운데 나타나는 다양한 문제와 과제들을 스스로 발견, 분석하고, 작게 나누어 각각의 문제를 해결해 보는 경험을 하게 된다(허희옥, 2001).

셋째, 기존의 공과공부 방식을 탈피하여 학생들이 현재 매우 많은 관심을 보이고 있는 컴퓨터 매체를 성경공부에 도입함으로서 학생들의 관심과 흥미를 유발할 수 있는 수업을 운영할 수 있다. 일반적으로 교회에서 다루어지는 기독교 교육 내용들에 대해 학생들은 매우 수동적으로 반응하며, 고전 중에 고전이라 여겨지는 성경에 있는 고답적 내용과 현 시점에서 쉽게 이해되지 않는 내용으로 점철되어 있다고 생각하는 경향이 있다. 기독교교육에 대한 이러한 학생들의 인식의 전환점을 마련하는데, 더 나아가 기독사상에 대한 자신의 내면적 성찰과 깨달음으로 자기주도적 이해를 북돋우는데, 인터넷을 활용한 교회학교 교육은 그 실행의 중요성을 가지고 있다고 하겠다.

넷째, 성서가 인터넷 문서 형식인 하이퍼텍스트화 됨으로 해서, 학생들은 성서를 통시적(diachronic)으로 보려는 입장으로부터 해방되어, 성서를 공시적(synchronic)으로 이해하려는 시도를 하게 된다(손원영, 2001). 즉, 인터넷이 줄 수 있는 다양한 기능을 교회학교 수업에 적용함으로서, 학생들은 성경에 기록된 말씀들을 과거에 일어났던 과거사로서만 이해해온 관점을 벗어나, 현재의 상황에서 재이해, 재응용, 재분석, 재종합, 재평가해 볼 수 있는 기회를 갖게 된다.

참고 문헌

강인애 (1999), "구성주의와 웹기반 교육," 『웹기반 교육』, 서울: 교육과학사.

강숙희 (2001), 『인터넷과 수업』, 서울: 교육과학사.

강희천 (1990), "기독교교육에서의 자유: 그 실천적 역설," 『현대와 신학』 13(1), 117-144.

김명숙 (2000), "웹기반 협동학습 시스템과 기독교교육," KSSCEIT 학술대회 발표원고.

김아영 외 (2003), 『교육심리학』, 서울: 박학사.

김연종 (1997), "정보화 시대의 기독교 교육 - 언론학적 접근," 『기독교교육연구』 8(1), 53-78.

대한특수교육학회 (1993), 『특수교육용어사전』. 서울: 대한특수교육사전.

박성익 (1997), 『교수학습 방법의 이론과 실제 I』, 서울: 교육과학사.

백영균 외(1996), 『인터넷과 교육』, 서울: 양서원.

백영균 (2001), 『웹 기반 학습의 설계』, 서울: 양서원.

손원영 (2001), "사이버 신학교육," 2001년 가을 한기정추계학술대회.

이재경 (1999), "자기주도학습과 웹기반 교육," 나일주(편) 『웹기반 교육』, 서울: 교육과학사.

조미헌 (1999), "구성주의의 교육적 중요성과 실천," 『전북교육』 6, 21-26.

조영남 (1998), "구성주의 교수-학습," 『대구교육대학교 초등교육연구』 12, 93-122.

한신일 외 (2004), "한국대학 상황에서의 문제중심학습 적용사례 비교연구," 『비교교육연구』 14(1), 23-53.

허희옥 외 (2001), 『컴퓨터교육방법 탐구』, 서울: 교육과학사.

황윤한 (2003), 『교수-학습의 패러다임적 전환』, 서울: 교육과학사.

Barrows, H. & Myers, A. (1993). "Problem-based in secondary schools," Unpublished monograph. Springfield, IL: Problem Based Learning Institute Lanphier School, and Southern Illinois University Medical School.

Driscoll, M. P. (1994). Psychology of learning for instruction, Boston: Allyn and Bacon.

Knowles, M. S. (1975). Self-directed learning: A guide for learners and teachers. Chicago. L: Follet Publishing Co.

Palincsar, A. S. (1986), "The role of dialogue in providing scaffolded instruction."

In J. Levin, & M. Pressley(Eds.), Educational Psychologist, 21(Special issue on learning strategies), 73-79.

Savery, J. & Duffy, T. M. (1995), "Problem based learning: an introductional model and its constructivist framework," Educational Technology, 35(5), 31-38.

Spiro, R. J. & Jehng, J. C. (1990), "Cognitive Flexibility and Hypertext: Theory and Technology for the Nonlinear and Multidimensional Traversal of Complex Subject Matter," In D. Nix & Spiro(Eds.), Cognition, Education, and Multimedia, pp. 163-205. Hillside, NJ: LEA.

Spiro, R. J., Feltovich, P. J., Jacobson, M. J., & Coulson, R. L. (1991), "Cognitive flexibility, constructivism, and hypertext: Random access instruction for advanced knowledge acquisition in ill-structured domains," In T. Duffy & D. Jonassen (Eds.), Constructivism and the technology of instruction: A conversion. pp. 57-75. Hillside, NJ: Erlbaum.

http://www.kukminilbo.co.kr/missiontoday/bible/bible-main.html

http://myhome.naver.com/1da34/1sch34-3/is-noh.htm - 이상철의 이스라엘 여행하기

ABSTRACT

A Development of Internet-based Instructional Models in Sunday School

Shin-Il Han

The purpose of this study is to develop internet-based instructional models of Sunday school in order to maximize the effectiveness of Bible studies which are focused on understanding and experiencing christianity. The study introduces the constructivism, which is fundamental to understand internet-based education, and then, it suggests three types of internet-based instructional models: anchored instruction, problem-based learning, and cognitive apprenticeship. By introducing an application of internet-based instructional models to the Bible studies of Sunday school, it may give positive effects to the area of christianity education in terms of overcoming the limitation of shortness of class time on Sunday school, getting students self-motivated in Bible Studies, and letting students experience synchronicity in understanding of the Bible.

Key words: Internet, Sunday school, Instructional models, Constructivism