

풀무원재단 지구시민교육 가이드북

Global Citizenship
Education

개념
방법
실행



Global Citizenship
Education

풀무원재단 지구시민교육 가이드북

개념
방법
실행



I. 개념

- 1. 지구시민교육 배경과 필요 • 6
- 2. 지구 시민성과 시민교육의 개념 • 8
 - 2.1. 지구 시민성 • 8
 - 2.2. 지구 시민교육 • 10
- 3. 풀무원재단 지구시민교육 영역 • 13
 - 3.1. 먹거리 시민성 • 13
 - 3.2. 환경 시민성 • 14
 - 3.3. 평화 시민성 • 16

II. 방법

- 1. 지구시민교육을 위한 가이드 • 20
 - 1.1. 구성요소 및 개념 • 20
- 2. 영역별 교육 가이드 • 23
 - 2.1. 먹거리 시민교육 • 23
 - 2.2. 환경 시민교육 • 26
 - 2.3. 평화 시민교육 • 29

III. 실행

- 1. 지구시민교육 교수학습 방법 • 34
 - 1.1. 지구시민교육 교수학습 방법의 원리 • 34
 - 1.2. 지구시민교육 교수학습 방법의 적용 • 36
- 2. 지구시민교육 플랫폼의 설계 • 40
 - 2.1. 지구시민교육 플랫폼 설계의 원리 • 40
 - 2.2. 지구시민교육 플랫폼 설계 사례와 적용 • 42
- 3. 지구시민교육 성과평가 • 53
 - 3.1. 지구시민교육 성과평가 원리 • 53
 - 3.2. 지구시민교육 성과평가 사례와 적용 • 55

1.개념



1

지구시민교육 배경과 필요

현재 인류에게 주어진 문제들은 국경을 넘어 모든 나라 간 연결되어 있습니다. 새로운 기술의 등장은 전 세계 사람들의 삶을 변화시키고, 한 나라의 정치경제 상황은 지구 반대편에 있는 사람들의 일상에 영향을 미치고 있습니다. 또한 지난 몇 년간 팬데믹으로 오늘날 우리는 지구라는 삶의 지반을 공유하며, 지구 위 어디에 살고 있더라도 서로 영향을 주고받고 있다는 사실을 깨달았습니다. 4차 산업혁명 이후 사회는 더 빠르게 다변화하고 있고, 사회가 다양해질수록 다양성의 충돌로 갈등도 커지고 있습니다.

따라서 지구에 함께 살아가는 인류는 갈등과 공동의 문제를 지혜롭게 해결하고 지속가능한 삶으로 나아갈 수 있는 역량을 갖추는 필요가 있습니다. 그러기 위해서는 전 지구적인 소속감과 책임감을 가지고 국경을 넘어서는 사고와 성찰, 행동을 할 수 있어야 합니다. 우선 인류의 문제가 곧 나의 문제임을 알고 관심을 가져야 합니다. 나아가 나의 생각과 행동이 지역, 나라, 세계에 미치는 영향을 알고, 공동체를 위해 올바른 의사결정을 할 수 있어야 합니다. 그리고 문제를 해결하기 위해 참여하고 연대하는 실천력을 갖추어야 합니다. 이를 한 단어로 '지구시민성'이라고 할 수 있습니다.¹

지구시민의 자질과 역량을 함양하는 데는 교육이 필요합니다. 시민성은 자연스럽게 주어지는 것이 아니라 획득되는 것입니다. 시민성은 형성되고 교육되어야 합니다.² 반기문 전 UN사무총장은 글로벌 차원에서 시행해야 할 우선과제로 시민교육을 강조했습니다. 시민교육은 우리가 지구촌 시민으로 서로 연결되어 있으며 직면한 과제들이 서로 맞물려 있다는 점을 이해할 수 있게 해주기 때문입니다. 시민교육에서 중요한 것은 지역^{local}과 단일

나라^{national}차원을 넘어 전 지구적^{global}차원의 '지구 시민성^{Global Citizenship}'을 갖추는 것이라고 강조했습니다.³ 우리나라에서도 서울대 20명의 석학들이 지속가능한 미래를 위해 주목할 분야로 교육을 선택했습니다. 특히, 기술이 급변하는 시대에 사람과 기술이 공존하기 위해서는 인간성을 발휘해 공동체를 위해 올바른 판단을 할 수 있는 소양을 가르치는 시민교육이 필요하다고 강조합니다.⁴

우리의 이익은 지구 반대 지역에 사는 사람의 이익과 연결되어 있습니다. 나의 건강은 타인의 생명과 연결되어 있습니다. 나의 선택은 전 지구에 살아가는 시민의 삶에 영향을 줍니다. 기술은 발달하지만 결국 의사결정은 사람의 몫입니다. 이것이 지구에 살아가는 시민이라면 '지구 시민성'을 갖추는 이유입니다.

1 장은주·조철민·이다현 외 (2021) 참조.

2 이해주(2010) 참조.

3 유네스코(2015) 참조.

4 이정동·권혁주·김기현·장대익 외(2019) 참조.

2 지구 시민성과 시민교육의 개념

2.1 지구 시민성(Global Citizenship)

Citizenship은 “시민으로서 마땅히 짊어져야 할 책임과 의무, 그리고 이를 실천하기 위해 필요한 자질과 역량”을 뜻합니다. 유네스코는 Citizenship에 견줄 만한 우리말 표현으로 ‘시민성’이라는 용어를 사용하고 있습니다. 이 가이드북에서도 Citizenship을 ‘시민성’으로 옮기려 합니다. 그렇다면 시민성을 품고 있는 시민은 어떤 사람 일까요?

시민은 우리 헌법에서 말하는 ‘국민’보다 앞서는 개념입니다. 여기에는 인류 공동체가 오랜 세월 동안 꿈꾸어 온 사람 모두는 날 때부터 소중한 존재라는 생각, 즉 천부인권(天賦人權)에 대한 굳은 믿음이 담겨 있습니다. 모두 사람이 자유롭고 평등하다는 ‘상식’은 그냥 얻어지지 않았습니다. 인류 역사 대부분 동안에는 몇몇 사람만 특별히 소중한 존재이고 나머지는 이들에게 봉사하는 하인이나 노예일 뿐이라는 생각이 일반적이었습니다. 이런 상태에서는 지배와 착취, 차별이 당연하게 여겨지곤 합니다. 또한, 세상을 제대로 이끌 책임은 특별한 몇몇 이들에게만 있으므로 인류의 대다수는 문명을 가꿀 의무와 권리가 없다고 믿게끔 합니다. 하지만 이는 결코 인류가 나아가야 할 올곧은 세상의 모습이 아닙니다.

인류사회에 배우기 쉬운 음소문자의 등장과 인쇄혁명 이후 책과 글자를 읽을 줄 아는 사람들이 늘어났습니다. 지식과 지혜도 세상에 널리 퍼져 나갔습니다. 나아가, 산업 혁명과 과학 기술의 발전은 인류를 빈곤의 늪에서 조금씩 놓여나게 했고, 상업의 발달은 모든 사람은 동등하며 자유로워야 한다는 믿음을 퍼트렸습니다. 거래에서는 서로가 평등하고 자유로운 상태에서 이루어진 계

약만 정당하다고 인정받기 때문입니다.

자유와 평등이 모두에게 당연한 권리라는 사실을 깨달은 인류 사회는 마침내 상류계급이 아닌 대중시민으로부터 일어난 1789년 프랑스 대혁명, 이어진 “인간과 시민의 권리 선언(프랑스 인권선언)”을 통해, “모든 사람은 자유롭고 평등하다”, “모든 주권은 국민에게 있다.”라는 사실이 어디에나 통하는 진리임을 받아들이게 되었고 시민의 개념이 대중으로 확장되었습니다. 이는, 현재 전세계 200여 개 나라 헌법의 기본을 이루는 정신이 되었습니다.

이렇게 보자면 ‘시민’은 여러 나라 헌법에서 규정한 ‘국민’의 권리와 의무보다 앞서는 개념입니다.⁵ 나아가 시민성은 자연스레 ‘지구시민성’이라는 개념과도 연결됩니다. 특정한 민족과 나라 수준에 머무르지 않고 시민성을 지구적 차원까지 넓힌 것이 ‘지구시민성’이니까요. 정리하자면, 지구시민성은 지구 공동체에서 함께 살아가는 주체로서 각자가 소속감과 책임 의식을 가지고, 공공선을 지향하는 사고, 성찰, 행동을 할 수 있는 역량이라고 할 수 있습니다. 역사는 잔혹한 전쟁의 기억으로 가득합니다. 하지만 인류는 전쟁보다 교류와 협력이 생존에 더 유리하다는 사실을 깨달아 왔습니다. 지구상의 모든 사람들이 번영하기 위해서는 평화가 반드시 필요합니다. 그런데도 아직도 세상에는 개인, 집단, 나라 사이의 전쟁과 분쟁이 끊이지 않습니다. 인류의 자라나는 세대가 지구시민성을 튼실히 갖추어야 하는 이유입니다.

5 시민(citizen)은 '도시(city) 안의 사람'이라는 뜻입니다. 이는 프랑스어 'bourgeois'를 옮긴 말로, 이 또한 '(도시)성벽 안에 사는 사람'이라는 의미입니다. 서양 중세 도시에는 자유민들이 모여 살았습니다. 이들은 왕이나 귀족의 지배를 받지 않았습니다. 따라서 '시민'은 '신민(臣民)'과 달리 '자유를 누리는 자'를 뜻합니다. 제대로 된 '국민'이기 위해서는 먼저 '시민'이어야 합니다. 자유인이어야 나라에 대한 권리와 의무를 올곧게 감당하기 때문입니다. 시민이 아닌 국민은 '지배받는 자'일뿐입니다.

2.2 지구 시민교육(Global Citizenship Education)

시민은 한 나라의 구성원이 되면 주어지는 지위이지만 시민에 대한 권리와 책임이 무엇인지 알고, 책임을 다할 수 있는 역량을 갖추는 것은 자연스럽게 이루어지지 않습니다. 시민성을 함양할 수 있는 학습 기회가 필요합니다.⁶ 시민교육은 말그대로 시민성 역량을 갖추도록 하는 교육입니다. 구체적으로는 시민이 갖추어야 할 지식 또는 기술, 태도 및 가치를 함양하여 참여와 활동의 기회를 제공하는 교육을 포괄하는 개념입니다.⁷ 시민성 함양을 위한 교육은 학교 공교육에서도 이루어질 수 있지만 교실 안과 밖 어디서든 이뤄질 수 있습니다. 제도나 기관, 가정, 미디어, 모임, 심지어 길거리 광장, 친구들과 대화 속에서도 시민성은 함양될 수 있습니다.⁸ 이런 관점에서 유네스코는 글로벌시민교육에 열정적입니다.

시민성을 광범위한 공동체와 보편적 인류에 대한 소속감으로 일컬으며 보편적인 평화, 인권, 다양성 등에 대한 지식, 기술을 습득하고 가치를 내면화하는 책임있는 지구시민을 만드는 것을 목표로 전 세계적으로 교육자료를 번역해 보급하고 있습니다. 영국은 학교와 사회가 함께 시민교육을 합니다. 시민교육협회AEC, 세계시민교육협회AEWC, 엠네스티 등 여러 시민단체가 참여하여 시민성 교육을 하고 있습니다. 영국 시민성교육의 핵심은 “교실 내 교육에 그치지 않고 다양한 공동체 활동에 참여하면서 적극적이고 책임감 있는 시민으로 성장하도록 돕는 것”입니다.⁹ 영국 공교육에 시민교육 기초를 마련한 크릭보고서Crick Report에서는 시민교육의 3대 요소를 사회·도덕적 책임, 공동체 참여, 문해력으로 정하

고 있습니다. 이를 보면 시민교육이 지향해야 할 방향을 짐작할 수 있습니다.¹⁰

시민교육의 주제도 다양합니다. 정치, 인권, 평화, 환경, 국제이해, 먹거리, 디지털 등 다양한 주제와 방법을 매개로 하여 더 역동적인 지구시민을 양성할 수 있습니다.¹¹ 시민교육은 어떤 특정 분야가 아닌 ‘폭넓은 차원의 시민성 계발과 연마’에 기여할 수 있는 다양한 교육 내용과 활동으로 접근해야 합니다. 시민을 길러내는 목표는 같지만 ‘초점’의 차이일 뿐입니다. 미국의 민주시민교육협회ACT는 어릴 때부터 자연스럽게 시민으로 성장할 수 있도록 학생들에게 민주주의, 정치제도, 법, 소수자인권, 문해력, 비판적 사고 등 주제와 방법에 한정되지 않는 열린 시민교육을 장려합니다.

시민성은 삶을 둘러싼 다양한 연결고리로 형성될 수 있습니다. 정치, 경제, 사회 거시적인 차원의 주제 뿐만 아니라 일상적이고 친밀한 삶의 영역의 주제들을 매개로 함양할 수 있습니다. 시민성 교육은 엄격한 학문적 체계를 가지는 아카데미식 교육이 아니라 삶에서 접하는 여러 주제로 다면적이고 지속적으로 이루어지는게 중요합니다.¹²

즉, 시민성 학습은 일상화되어야 합니다. 시민성 학습의 일상화란 일상의 다양한 공간과 시간 속에 시민성이 필요하다라는 것을 학생들이 느끼도록 하고, 또 일상이 시민성을 학습하는 소재가 되도록 교육하는 것입니다. 지식 교육이 아닌 일상적 실천으로 접근하고 자신의 일상을 성찰하거나 자기 삶의 문제와 연결하고 질문하면서 주체적으로 시민성을 성장시키는 것입니다. 다시 말해 삶과 밀접한 주제의 교육이나 활동 속에서 시민성을 발견

6 이해주(2010) 참조.

7 장은주·조철민·이다현 외(2021) 참조.

8 이정동·권혁주·김기현·장대익 외(2019) 참조.

9 채진원·장대원(2014) 참조.

10 강영혜 외(2011) 참조.

11 유네스코(2014) 참조.

12 장은주·조철민·이다현 외(2021) 참조.

하거나 정진할 수 있는 것입니다.^{13, 14} 이렇게 다양한 기회에서 여러 형태로 ‘시민성’을 갖추어 갈수록 우리가 살아가는 지구촌은 더 ‘시민성’ 높은 공간이 되어갈 것입니다.

13 김민호(2016) 참조.

14 강영혜 외(2011) 참조.

3 풀무원재단 지구시민교육 영역

3.1 먹거리 시민성(Food Citizenship)

먹거리는 우리 삶에 필수입니다. 먹거리가 자연에서 나서 식탁에 오기까지의 과정인 ‘먹거리 시스템’을 생각해 보면 먹거리는 사적인 영역 뿐만 아니라 많은 공적인 문제와 연결되어 있습니다.

우선 먹거리는 자연에서 난 그대로 우리 몸으로 오는 것이 아니라 어디선가 처리되고 가공되고 조리되어 우리 손에 주어집니다. 이런 과정은 우리 지역에서만 이루어지는 게 아니라 세계 각지에서 이루어져서 공급됩니다. 또 먹거리 시스템의 여러 과정에서는 환경에 영향을 주고 있고, 반대로 기후변화 같은 환경의 변화가 먹거리에 위협을 주기도 합니다. 먹거리는 산업화, 시스템화, 세계화되어 있고 경제, 사회, 환경 문제와 관련되어 있습니다.

‘먹거리 시민성’에 대한 개념은 1998년 토론토 먹거리 정책 위원회 Toronto Food Policy Council에서 제안되었습니다. 여기에서는 ‘먹거리 시민성’을 수동적인 소비자가 아니라 먹거리 시스템을 형성하는데 적극적으로 참여하는 시민으로 정의하였습니다.¹⁵ 먹거리 시스템은 먹거리의 생산부터 유통, 가공, 소비, 폐기에 이르는 전 과정을 말합니다.

구체적으로 말하면 ‘먹거리 시민성’은 내가 선택하는 먹거리가 자신 뿐만 아니라 사회와 환경에 미치는 영향을 알고, 지속가능한 먹거리 시스템에 기여하고자 하는 책임감과 실천력을 가진 시민을 말합니다.¹⁶

과거에 먹거리 교육은 개인의 건강과 조리 중심으로 이

15 허남혁(2015) 참조.

16 채유정(2018) 참조.

루어진 경향이 있습니다. 이후에는 먹거리와 환경을 연결하는 ‘친환경 식생활’ 교육이 주목받기 시작했습니다. 오늘날 먹거리 교육은 먹거리가 어디에서 누구에 의해 어떻게 생산되는지 알고, 먹거리와 관련된 사회, 환경, 경제 등의 영향에 대한 안목을 가지고 미래사회에까지 지속가능한 먹거리 체계를 만들기 위해 시민의 참여를 강조하는 ‘먹거리 시민성 교육’으로 나아가고 있습니다.¹⁷

UN 지속가능발전목표SDGs에서도 ‘굶주림 없게 하기’ ‘건강하고 질 좋은 삶’ ‘수자원보호’ ‘책임있는 소비와 생산’ ‘기후행동’의 주제가 먹거리 문제를 포함하고 있듯이 먹거리는 전 지구적 이슈이면서 인류가 함께 해결해야 할 문제로 여겨지고 있습니다.

3.2 환경 시민성(Environmental Citizenship)

사람의 활동으로 지구환경이 급격히 변화하고 인류 뿐만 아니라 지구에 살아가는 생명체 모두에게 위협이 되고 있습니다. UN 지속가능발전목표SDGs에는 환경에 대한 목표(기후행동, 해양생태계 보전, 육상생태계 보전, 깨끗한 물과 위생, 책임있는 소비와 생산 등)가 다수 포함되었습니다. 그 만큼 환경 문제는 인류가 함께 풀어야 할 시급한 숙제로 여겨지고 있습니다. 따라서 어떤 이슈보다 인류가 관심을 갖고 소통하고 해결하는 시민성이 요구됩니다.

환경시민성은 생태시민성, 지속가능시민성으로 불리기도 합니다. 환경시민성은 생태적 틀로 세상을 보고 시간과 공간의 경계를 넘어 지속가능한 지구생태계를 위

한 책임감을 가지고 실천하는 시민이라고 할 수 있습니다.¹⁸

환경시민성은 특히 ‘공간’과 ‘시간’의 경계를 넘는 사고와 ‘사적인 영역’에서 실천의지가 중요합니다. 환경적 영향은 지역을 구분하지 않습니다. 그리고 현재의 생태적 행동이 미래의 지구생태계로 영향이 이어집니다. 또 개인의 사적영역에서의 행동이 모여 공적영역에 영향을 미칩니다. 따라서 환경시민성은 공적영역 만큼이나 사적영역에서의 활동이 중요합니다.¹⁹ 다시 말해 생태시민성은 다른 분야보다 더욱 개인의 일상적인 삶을 생태적으로 만드는 실천의 습관화가 중요하고 이를 강조하는 교육이 필요합니다.

유네스코의 환경시민교육에 따르면 건강하고 지속가능한 지구를 위해 환경친화적인 행동을 하는 시민을 양성하는 교육이라고 일컬으며, 지식, 기술 전수를 넘어서 실질적으로 행동하고 사회참여를 추구하는 시민을 양성하는 것을 목표로 합니다. 이는 환경시민교육의 궁극적인 목표가 ‘실천적 참여’를 하는 시민성교육임을 알 수 있습니다.

환경교육은 예전부터 사회 곳곳에서 이루어져왔습니다. 환경교육은 과거에는 ‘환경오염’ ‘친환경’에 초점을 맞췄다면 최근에는 ‘지속가능성’을 중요한 의제로 다루고 있습니다. 과거에 친환경 중심교육은 사람과 자연의 관계에 중점을 뒀서 자연자원, 기후변화, 생물다양성 등을 주로 다뤘다면 현재 환경의 지속가능성을 중심으로 한 교육은 인권, 평화, 갈등해결, 문화다양성, 경제 등의 범주로까지 확장되었습니다. 즉 환경과 지속가능성의 연결고리는 사회경제 전반의 주제가 고리가 되어 연결되고, 미래세대까지 확장된 개념입니다.²⁰ 환경교육이 지

17 김진경·김찬국(2020) 참조.

18 환경부 환경교육포털
<https://www.keep.go.kr/portal/>

19 Dobson, A. (2003) 참조.

20 이선경·김남수·김찬국 외 (2014) 참조.

숙가능성 교육으로까지 나아가는 과정에서는 ‘시민성’이 중요한 주제로 자리잡고 있습니다.²¹

3.3 평화 시민성(Peace-oriented Citizenship)

20만 년 전 나약했던 우리의 조상들은 척박한 환경에서 살아가는 것은 물론 생존을 위해 거대하고 막강한 동물들과 싸워야 했습니다. 그 과정에서 혼자보다는 서로 돕고 협력하는 것이 생존에 유리하다는 것을 깨달았습니다. 그리고 집단별로 강력한 단결력은 집단의 생존과 발전을 이끄는 핵심요인이 되었습니다. 하지만 생존을 위해 협력만 있었던 것은 아닙니다.

채집과 사냥을 하며 떠돌아 살아가던 인류는 1만 년 전 한 장소에 정착해 농사를 짓고 무리를 이뤄 살아가기 시작했습니다. 사람의 무리는 가족중심의 집단에서 족장사회, 도시국가로 커져갔습니다. 작은 무리에서는 고작 기습하는 형태로 싸웠지만 도시국가가 만들어진 다음에는 대량학살을 수반하는 잔인한 전쟁을 되풀이하기도 했습니다. 이후 2천년 전 보편종교가 나와 인류사회에 도덕적이고 윤리적인 규범들이 생겨나기 시작했습니다. 보편종교를 통해 인류는 잔인한 행동을 이성으로 통제하고 바람직한 관계를 갖도록 집단 내 정체성을 만들어 결속력을 높여 나갔습니다.²²

근세에 와서는 과학혁명과 계몽혁명이 일어나면서 절대적인 힘을 행사하는 왕이 사라지고 사회가 합의한 최고 규범인 헌법이 만들어지면서 민주공화국이 만들어졌습니다. 지금은 전 세계의 약 200개의 나라가 헌법을 갖고 있는 민주주의의 나라가 되었습니다.

21 김소영·남상준(2012) 참조.

22 마크 모펫(2020) 참조.

협력과 전쟁을 반복하는 역사적 경험을 통해 인류는 감정이나 직관에 앞선 행동보다는 긴 시간 동안 성찰하고, 분석하고, 토론하는 느린생각인 ‘숙고’에 의해 질서를 유지하고 평화롭게 살아갈 수 있음을 배웠습니다. 그중 헌법과 법률은 여러 사람의 숙고를 통해 만들어진 산물로, 질서있는 문명사회의 기반이 되고 있습니다. 따라서 헌법의 의의를 알고 이를 준수하며 살아가는 것은 사람들이 조화롭고 평화롭게 살아갈 수 있는 하나의 방법입니다.²³

인류는 반 세기 가까이 나라 간 물리적 폭력이 없는 안정적인 상태를 유지해왔고 오늘날 대다수 나라의 구성원들은 풍요로운 삶을 누리고 있습니다. 하지만 나라 간에 격차는 여전히 존재합니다. 이를 극복하고자 국제사회는 개인, 집단, 나라 차원에서 인류의 평화를 위해 전 지구적인 소통과 협력을 중시하는 공동체 가치를 강조하고 있습니다. 이는 평화를 지향하는 품성, 즉 평화 시민성이라고 말할 수 있습니다.

즉, 평화 시민성 Peace-oriented Citizenship은 ‘지구
에 함께 살아가는 사람들을 하나의 공동체로 인식하고, 공동체를 위한 책임과 의무를 가지고 지속가능한 지구 공동체에 기여하는 시민의 품성’으로 볼 수 있습니다.²⁴

마사 누스바움은 이러한 공공선을 추구하는 개인의 정서적 측면을 ‘공적감정 Public Emotion’으로 보았는데, 이는 혐오, 두려움, 수치심을 넘어서서 사랑과 연민을 토대로 형성된다고 보았습니다. 누스바움은 ‘공적감정을 지닌 사람들이 모여 공동체를 향한 선한 의지를 갖고 연대, 소통하면서 모두를 포용할 수 있는 법과 제도, 정책들을 실현시키고 더 나아가 지구상의 평화유지와 발전에 기

23 스티븐 핑커(2014) 참조.

24 오덕열,강순원(2021) 참조.

여할 수 있을 것'으로 보았습니다.²⁵

따라서 오늘날의 평화교육은 단순히 '물리적, 구조적 폭력이 나쁘다'라는 단편적 지식 전달에 그치지 않고 사회와 일상 속에서 모두의 평화로운 삶을 위한 지속적인 실천을 추구합니다.

먼저 우리 사회를 이루는 근간인 헌법을 중심으로 공동체의 구성원이자 시민으로서의 권리와 의무를 이해하고 다양한 현상과 사물을 객관적으로 인식, 판단하기 위한 과학적 사고와 문해력을 갖추는 데 초점을 맞춰야 합니다. 또한 정서적으로는 타자를 향한 존중, 협력, 이해, 관용 등의 공동체적 가치를 인식하고 그것이 우리 모두의 지속가능성 증진에 기여하는 바에 관해 이해할 수 있도록 도와야 합니다. 이를 토대로 개인이나 집단이 우리를 둘러싼 문제를 탐색하고 그것을 해결할 수 있는 방안을 모색하고 실천하는 계기를 마련해주어야 합니다. 이러한 교육 경험을 통해 나부터 시작해서 내 가족, 내가 살아가는 지역, 지역을 넘어 나라와 전 지구적 구성원이 협력하여 평화로운 삶을 살아갈 수 있다는 인식을 보편화 시킬 수 있을 것입니다.

II. 방법

25 마사 누스바움(2019) 참조.

1 지구시민교육을 위한 가이드

풀무원재단의 지구시민교육의 목표는 어린이들에게 먹거리, 환경, 평화 시민성을 함양하여 지속가능한 세상을 만들어가는 것입니다. 이를 위해서는 교육이 단지 지식 습득에 그치지 않고 일상생활에서 자발적 실천으로 연결되어 궁극적으로 나라와 전 세계로 확산되는 것이 필요합니다. 따라서 풀무원재단은 먹거리, 환경, 평화 영역에서 '사람과 사람, 사람과 자연이 공존하는 세상'을 지향하는 모든 교수자와 학습자들이 관련 교육에 활용할 수 있는 가이드라인을 다음과 같이 제시하였습니다.

가이드라인에서는 세 가지 영역별 교육의 핵심 구성요소를 학습영역, 학습성과, 학습자 특성, 학습주제, 연령별 학습목표로 구분하고, 구성요소별 개념을 명료하게 설명하였습니다. 이는 글로벌로 활용되는 유네스코의 글로벌시민교육 지침서와 전문자료들을 바탕으로 설계하여 국내외에서 모두 활용할 수 있도록 하였습니다. 모든 교육의 지침서와 같이 이는 먹거리, 환경, 평화 시민교육의 완전한 방식을 보여주는 것이 아니라 목표, 대상, 공간(나라, 지역, 학교, 가정 등)에 맞게 유연하게 적용할 수 있는 지침 틀로서 활용되었으면 합니다.

1.1 구성요소 및 개념

1) 학습영역

풀무원재단의 지구시민교육은 '인지적', '사회·정서적', '행동적' 영역이라는 세 가지 학습영역에 기반을 두고 있습니다. '인지적' 영역은 개인과 지역사회, 나라, 세계간 상호연계성을 이해하는데 필요한 지식과 사고력입니다. '사회·정서적' 영역은 학습자가 정서적, 심리사회

적, 신체적으로 균형 있게 발달하고 타인을 존중하고 가치와 책임을 다하여 조화롭게 살아가기 위한 가치, 태도, 사회적 기술을 말합니다. 마지막으로 '행동적' 영역은 지속가능한 세상을 위해 지역, 나라, 지구적 차원에서 효과적이고 책임감 있게 실천하는 행동입니다. 가이드라인은 세 가지 학습영역에 기초하여 학습성과, 학습자 특성, 학습주제 및 학습목표를 제시하고 있으며, 각 영역은 실제 학습과정에서 서로 긴밀하게 연관되어 있습니다.

2) 학습성과

학습성과는 학습자가 지구시민교육을 통해 습득하고 발휘할 수 있는 지식, 가치, 태도를 말합니다. 학습성과는 세 가지 학습영역(인지적, 사회·정서적, 행동적)과 상응하며 상호보완적인 특징을 지닙니다.

3) 학습자 특성

풀무원재단이 지구시민교육을 통해 발달시키고자 하는 학습자의 자질과 특성은 과학적 사고와 비판적 사고를 토대로 공동체적 가치와 사회적 책임을 알고, 실천하는 행동을 통해 지속가능한 세상을 만드는 데 기여하는 것입니다. 이러한 학습자는 '지식정보와 비판적 문해력'을 갖추고, 나와 이웃, 지구를 위해 '공동체 의식을 갖고 올바른 방향을 선택'하며, '책임감을 갖고 적극적으로 실천'합니다.



4) 학습주제

학습자 특성별로 먹거리 시민성, 환경 시민성, 평화 시민성 영역에서 총 22개의 학습주제를 제시하며, 22개의 학습주제를 기반으로 연령별 학습목표를 개발하였습니다.

5) 연령별 학습목표

22개 학습주제 관련 다양한 연령대에 상응하는 구체적 학습목표를 설정하였습니다. 연령대는 유아(만5~6세), 초등 저학년(만7~9세), 초등 고학년(만10~12세)으로 구분하였습니다. 연령 구분은 학습자의 연령이 증가하고 학습내용이 심화되는 것을 반영하여 학습자에게 적절한 학습목표를 제시하기 위한 것으로 학습자의 성장에 따라 교육단계별로 학습내용의 범위와 깊이를 심화하여 가르칠 수 있습니다.

2 영역별 교육 가이드

2.1 먹거리 시민성 교육

1) 교육체계

| 학습영역 | 인지적 영역 | 사회·정서적 영역 | 행동적 영역 |
|--------|---|---|---|
| 학습성과 | <ul style="list-style-type: none"> · 학습자는 나와 환경을 위한 먹거리가 무엇인지 이해한다. · 학습자는 자신이 선택한 먹거리가 건강, 사회, 환경에 미치는 영향을 이해하고 관련 지식을 습득한다. | <ul style="list-style-type: none"> · 학습자는 지속가능한 먹거리에 기반을 둔 가치와 사회적 책임을 파악한다. · 학습자는 건강, 사회, 환경을 유지할 수 있는 지속가능한 먹거리를 선택하고 기르고 즐길 수 있는 태도를 갖춘다. | <ul style="list-style-type: none"> · 학습자는 건강하고 지속가능한 세상을 위해 개인, 지역, 나라 차원에서 책임감을 갖고 실천한다. · 학습자는 과학적 사고와 제반 지식을 토대로 지속가능한 먹거리 시스템을 형성하는 데 참여하는 행동역량을 기른다. |
| 학습자 특성 | <ul style="list-style-type: none"> · 지식정보와 비판적 문해력을 갖춘 학습자 · 건강을 위한 균형 잡힌 식사의 조건을 알고, 건강과 환경을 고려한 먹거리가 무엇인지 인지한다. · 자신이 선택한 먹거리가 나의 건강뿐 아니라 사회, 환경까지 상호연결되어 있음을 이해한다. · 과학적 사고에 기초한 비판적 탐구와 분석에 필요한 능력을 배양한다. | <ul style="list-style-type: none"> · 공동체 의식을 갖고 올바른 방향을 선택하는 학습자 · 지속가능한 먹거리에 기반을 둔 가치와 사회적 책임을 타인과 공유한다. · 지속가능한 먹거리 시스템을 수용하고 참여하기 위한 능력을 함양한다. · 사람, 사회, 환경에 이로운 먹거리를 선택, 소비하는 태도를 기르고 유지한다. | <ul style="list-style-type: none"> · 책임감을 갖고 적극적으로 실천하는 학습자 · 건강하고 지속가능한 세상을 위해 바람직한 가치, 신념, 태도를 실천한다. · 책임감을 갖고 지속가능한 먹거리 시스템에 적극적으로 참여한다. · 과학적 연구, 탐구지식과 태도를 토대로 세상의 긍정적 변화와 발전을 주도한다. |
| 학습주제 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 지속가능한 먹거리 이해 2. 먹거리 시스템 3. 먹거리와 건강 | <ol style="list-style-type: none"> 4. 지속가능한 먹거리 정보 탐구 5. 지속가능한 식생활 가치 6. 글로벌시민의 먹거리 지키기 | <ol style="list-style-type: none"> 7. 지속가능한 식생활 실천과 확산 |

| |
|--------------|
| SDGs 목표연계 |
|--------------|

2) 연령별 학습목표

가. 인지 영역

| 학습주제 | 학습목표 | | |
|-----------------------|---|--|--|
| | 만 5세~만 6세 | 만 7세~만 9세 | 만 10세~만 12세 |
| 1. 지속가능한 먹거리 이해 | 1) 내가 좋아하는 먹거리가 건강한지 건강하지 않은지 구분할 수 있다. 2) 건강한 먹거리가 무엇인지 알아본다. | 1) 자신이 선택한 먹거리가 건강에 미치는 영향을 이해한다. 2) 나와 이웃의 건강을 위해 이로운 먹거리가 무엇인지 설명한다. | 1) 먹거리가 개인의 건강과 지구환경에 연결되어 있음을 인식한다. 2) 건강과 환경에 영향을 주는 먹거리 식습관에 대해 설계한다. |
| 2. 먹거리 시스템 | 1) 먹거리를 생산하기 위해서는 심고 기르고 수확하고 유통하고 전처리하는 과정이 필요하다는 것을 이해한다. 2) 음식물쓰레기가 어디로 가는지 생각한다. | 1) 먹거리의 생산, 가공, 유통, 소비, 폐기까지의 과정을 이해한다. 2) 먹거리 시스템 과정에 사람, 사회, 환경이 영향을 미치고 있다는 것을 이해한다. | 1) 사람과 환경이 조화를 이루는 먹거리 시스템의 중요성을 인지한다. 2) 먹거리 시스템 과정에 얽힌 건강, 환경, 동물복지, 개인 각 관점간의 상충관계를 이해하고, 지속가능한 먹거리 시스템을 설계한다. |
| 3. 먹거리와 건강 | 1) 먹거리의 종류가 다양한 이유를 이해한다. 2) 음식을 골고루 먹는 것이 건강에 중요하다는 사실을 인지한다. | 1) 필수 영양소의 종류와 기능을 이해한다. 2) 영양적으로 균형 잡힌 식사가 무엇인지 설명한다. | 1) 나의 식단에 들어있는 영양소의 기능과 역할을 분류하고, 식습관의 장단점과 보완점을 파악한다. 2) 건강과 먹거리를 연결하여 균형 잡힌 식사를 설계한다. |

나. 사회-정서 영역

| 학습주제 | 학습목표 | | |
|-----------------------------|--|--|--|
| | 만 5세~만 6세 | 만 7세~만 9세 | 만 10세~만 12세 |
| 4. 지속가능한 먹거리 정보 탐구 | 1) 식품표시가 무엇인지 이해한다. 2) 식품포장지에 어떤 정보가 있는지 살펴본다. | 1) 다양한 식품표시 정보를 파악한다. 2) 식품표시 정보를 바탕으로 어떤 먹거리를 선택해야 하는지 설명한다. | 1) 식품표시 정보가 개인, 환경, 사회에 미치는 영향을 연결하여 이해한다. 2) 식품표시 정보를 종합적으로 인지하고, 정보를 바탕으로 어떤 먹거리를 선택할지 판단한다. |
| 5. 지속가능한 식생활가치 | 1) 사람과 환경에 이로운 먹거리가 무엇인지 안다. 2) 사람과 환경에 이로운 식생활 실천을 위해 우리의 노력이 필요하다는 것을 이해한다. | 1) 사람, 사회, 환경에 이로운 먹거리의 가치를 안다. 2) 사람, 사회, 환경에 이로운 먹거리 실천을 위해 내가 할 수 있는 권리와 의무를 파악한다. | 1) 사람, 사회, 환경의 지속가능성을 위한 먹거리 필요성을 인식하고, 먹거리에 대한 나의 가치관을 평가한다. 2) 지속가능성 식생활 실천을 위해 가치와 의무, 책임을 반영한 실천계획을 수립한다. |
| 6. 지구시민의 먹거리 지키기 | 1) 먹거리 부족으로 기아가 발생하는 나라가 있음을 이해한다. 2) 그들의 먹거리를 지키기 위해 내가 할 수 있는 방법을 살펴본다. | 1) 식량안보와 인류의 공존, 환경 간의 관계를 알고 책임감을 느낀다. 2) 지구시민 누구나 안전하고 건강한 먹거리를 먹을 권리가 있음을 설명한다. | 1) 식량안보의 중요성을 알고, 식량자급률을 높이는 식생활 태도를 가진다. 2) 전 지구적 차원에서 발생하는 주요 먹거리 관련 문제를 조사하고, 해결방안을 수립한다. |

다. 행동 영역

| 학습주제 | 학습목표 | | |
|------------------------------|---|--|--|
| | 만 5세~만 6세 | 만 7세~만 9세 | 만 10세~만 12세 |
| 7. 지속가능한 식생활 실천과 확산 | 1) 내가 좋아하는 먹거리가 사람과 환경에 이로운 먹거리인지 분류한다. 2) 자연식품을 활용해 가족과 함께 조리한다. 3) 음식물쓰레기가 발생하지 않도록 노력한다. | 1) 지속가능한 먹거리 시스템에서 한가지를 선택해 실천한다. 2) 선택한 지속가능한 먹거리 시스템을 지속가능발전목표와 연결지어 일상에서 실천한다. | 1) 지속가능한 먹거리 시스템에서 한가지를 선택해 실천한다. 2) 선택한 지속가능한 먹거리 시스템을 지속가능발전목표와 연결지어 확산 캠페인을 기획하고 과제를 수행한다. |

2.2 환경 시민성 교육

1) 교육체계

| 학습영역 | 인지적 영역 | 사회·정서적 영역 | 행동적 영역 |
|--------|---|---|--|
| 학습성과 | <ul style="list-style-type: none"> · 학습자는 나와 우리, 사회와 환경이 서로 연결되어 있음을 인식한다. · 학습자는 다양한 구성원이 연대하여 전 지구적 차원에서 환경문제를 해결해야 한다는 것을 깨닫는다. | <ul style="list-style-type: none"> · 학습자는 모든 자연과 생태계 대상들과 유대하고 공감하는 마음을 함양한다. · 학습자는 사람을 포함한 다양한 생명체와 환경에 대한 권리와 의무를 이행하고자 하는 태도를 함양한다. | <ul style="list-style-type: none"> · 학습자는 건강하고 지속 가능한 세상을 위해 책임감을 갖고 사람과 사람, 사람과 자연이 공존하는 지속가능한 세상을 만드는 데 기여한다. · 학습자는 환경에 관한 과학적 지식과 사고방식을 갖추고 지속가능성 증진에 기여하는 계획들을 수립하여 규칙적으로 실천한다. |
| 학습자 특성 | 지식정보와 비판적 문해력을 갖춘 학습자 | 공동체 의식을 갖고 올바른 방향을 선택하는 학습자 | 책임감을 갖고 적극적으로 실천하는 학습자 |
| | <ul style="list-style-type: none"> · 사람이 지구생태계의 일원임을 알고, 환경문제가 나와 우리 모두의 과제임을 인식한다. · 모든 환경문제는 사적영역의 사람의 활동이 공적영역으로 영향을 미치고, 시공간 경계를 넘어 미래 생태계에 영향을 줄 수 있음을 안다. · 과학적 사고를 통해 환경문제 주요 특성, 대처방식들을 인지하고 이를 분석적, 비판적으로 파악한다. | <ul style="list-style-type: none"> · 지속가능한 지구환경을 저해하는 원인이 나로부터 시작된다는 것을 알고 타인과 공유한다. · 사람, 자연, 동물이 연결되어 있고, 공존해야 하는 동등한 대상임을 알고 존중하는 태도를 기른다. · 지구공동체 구성원으로서 지속가능한 지구환경을 유지하고 발전시키기 위한 의무와 책임감을 갖는다. | <ul style="list-style-type: none"> · 바람직한 가치, 신념, 태도를 토대로 지속가능한 지구환경을 만들기 위한 행동을 이행한다. · 건강한 지구환경을 위해 서로 협력하여 행동하고, 지속가능발전 목표 달성에 기여한다. |
| | <ol style="list-style-type: none"> 1. 지구환경의 구성요소 2. 전 지구적 차원의 환경문제들 3. 지속가능한 지구를 위한 모두의 노력들 | <ol style="list-style-type: none"> 4. 생태계를 존중, 배려하는 마음과 태도 5. 지속가능한 지구를 위한 성찰과 노력들 | <ol style="list-style-type: none"> 6. 지속가능한 지구를 위한 실천과 확산 |



2) 연령별 학습목표

가. 인지 영역

| 학습주제 | 학습목표 | | |
|-------------------------|--|---|---|
| | 만 5세~만 6세 | 만 7세~만 9세 | 만 10세~만 12세 |
| 1. 지구환경의 구성요소와 연결성 | <ol style="list-style-type: none"> 1) 지구에 함께 살고 있는 요소들이 무엇인지 안다. (물, 공기, 동물, 식물 등) 2) 지구의 구성요소들이 조화를 이루며 산다는 것을 이해한다. | <ol style="list-style-type: none"> 1) 지구에 함께 살고 있는 요소들의 종류와 역할을 이해한다. 2) 지구의 구성요소들이 서로 연결되어 있고, 영향을 주고받는다라는 것을 인지한다. | <ol style="list-style-type: none"> 1) 생태계 구성요소간의 상호 연결성과 의존성을 이해한다. 2) 현재의 지구생태계가 공간과 시간의 경계를 넘어 미래의 지구생태계로 영향을 준다는 것을 이해한다. |
| 2. 전 지구적 차원의 환경문제들 | <ol style="list-style-type: none"> 1) 내 주변의 환경문제를 파악한다. 2) 환경문제가 나에게 미치는 영향을 파악한다. | <ol style="list-style-type: none"> 1) 내가 살고 있는 지역의 환경오염의 유형과 특성을 파악한다. 2) 내 주변의 환경문제와 내가 살고 있는 지역의 환경이슈가 연결되어 있음을 이해한다. | <ol style="list-style-type: none"> 1) 내가 살고 있는 지역과 나라의 환경문제를 알고, 글로벌 환경이슈와 연결시킬 수 있다. 2) 육상 및 해양생태계, 기후변화 등 전 지구적 차원의 환경문제를 인식한다. |
| 3. 지속가능한 지구를 위한 모두의 노력들 | <ol style="list-style-type: none"> 1) 내 주변의 환경문제를 해결하기 위해 나의 노력이 필요하다는 것을 인식한다. 2) 내가 살고 있는 지역의 환경문제를 해결하기 위해서는 나와 우리가 협력해야 한다는 것을 안다. | <ol style="list-style-type: none"> 1) 일상에서의 나의 행동이 모여 사회에 영향을 준다는 것을 안다. 2) 내가 살고 있는 지역의 환경문제를 해결하기 위해서는 나와 우리가 협력해야 한다는 것을 안다. | <ol style="list-style-type: none"> 1) 사적 영역의 행동이 모여 공적 영역에 영향을 미친다는 것을 안다. 2) 나와 우리, 나라, 세계가 연대해야 지속가능한 지구를 만들 수 있다는 것을 안다. |

나. 사회·정서 영역

| 학습주제 | 학습목표 | | |
|--------------------|--|--|--|
| | 만 5세~만 6세 | 만 7세~만 9세 | 만 10세~만 12세 |
| 1. 지구환경의 구성요소와 연결성 | 1) 사람, 자연, 동물의 공통 점을 알고 친밀감을 형성한다. | 1) 사람, 자연, 동물이 서로 연결되어 있음을 알고, 공감하고 배려하는 마음을 갖는다. | 1) 사람의 활동이 자연, 동물 생태계에 미치는 영향을 알고, 지속가능한 생태계를 위한 의무와 책임감을 갖는다. 2) 지구생태계의 구성원으로서 지구에 공존하고 있는 다른 생명체를 존중하는 마음을 갖는다. |
| 2. 전 지구적 차원의 환경문제들 | 1) 나의 하루를 되돌아보고, 환경오염의 일차적 책임과 의무가 나에게 있음을 인식한다. | 1) 나와 우리의 생활습관 중에서 환경오염을 유발하는 요인이 무엇인지 생각하고, 이를 완화할 수 있는 방안을 모색한다. | 1) 나와 우리, 사회, 나라정책, 세계 공통의 활동 중에서 지구의 지속가능성을 저해하는 문제점이 무엇인지 되돌아보고, 인류가 연대하여 해결할 수 있는 방안을 탐구한다. |

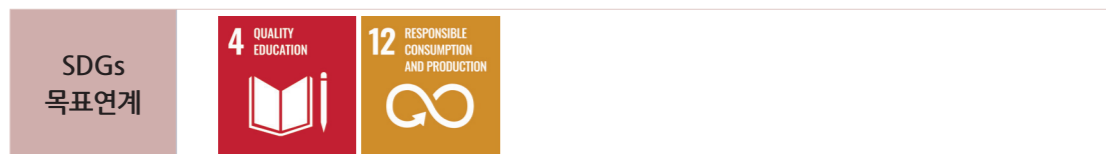
다. 행동 영역

| 학습주제 | 학습목표 | | |
|--------------------|---|--|--|
| | 만 5세~만 6세 | 만 7세~만 9세 | 만 10세~만 12세 |
| 1. 지구환경의 구성요소와 연결성 | 1) 사람과 환경 모두에게 이로운 활동을 구분할 수 있다. 2) 일상에서 할 수 있는 환경친화적인 활동을 나부터 실천한다. | 1) 학교 또는 지역에서 나와 우리가 할 수 있는 환경친화적인 활동을 실천한다. 2) 현재와 미래를 모두 생각하는 환경친화적인 활동을 계획하고 실천한다. | 1) 시공간의 경계를 넘어 지속가능한 지구를 위한 환경친화적인 활동을 계획하고 실천한다. 2) 지속가능발전목표와 연결지어 전 지구적 차원의 환경친화적 캠페인을 기획하고 과제를 수행한다. |

2.3. 평화 시민성 교육

1) 교육체계

| 학습영역 | 인지적 영역 | 사회·정서적 영역 | 행동적 영역 |
|--------|---|--|---|
| 학습성과 | <ul style="list-style-type: none"> · 학습자는 과학적 사고를 토대로 비판적 사고와 분석력을 발달시킨다. · 학습자는 인류 공동체의 평화적 공존과 지속가능성 증진을 위한 다양한 정보를 파악한다. | <ul style="list-style-type: none"> · 학습자는 협력, 소통, 존중 등과 같은 공동체의 기본적인 작동 기제를 이해한다. · 학습자는 공동체의 공존과 지속을 위해 지켜야 할 사회적 책임, 의무를 인식한다. | <ul style="list-style-type: none"> · 학습자는 과학적 사고 방식과 제반 지식을 토대로 문제를 탐색하고 대안을 마련하는 역량을 기른다. · 학습자는 평화롭고 지속 가능한 세상을 위해 개인, 지역, 나라 차원에서 책임감을 갖고 실천한다. |
| 학습자 특성 | <ul style="list-style-type: none"> · 지식정보와 비판적 문해력을 갖춘 학습자 · 과학적 사고방식에 기초한 비판적 탐구, 분석능력을 배양한다. · 인류가 지닌 보편성과 독특성에 관한 지식을 토대로 지속가능한 공존과 지속에 관한 관점을 갖는다. | <ul style="list-style-type: none"> · 공동체 의식을 갖고 올바른 방향을 선택하는 학습자 · 타인과의 관계 속에서 정체성과 소속감을 형성하고, 차이와 다양성을 수용 존중하는 태도를 갖는다. · 혐오와 배제 등의 부정적 감정을 완화하고 공감, 존중, 사랑 등의 긍정적 감정을 토대로 사회적 책임과 의무를 다하려는 태도를 갖는다. | <ul style="list-style-type: none"> · 책임감을 갖고 적극적으로 실천하는 학습자 · 과학적 연구, 탐구지식과 태도를 토대로 사회의 긍정적 변화와 발전을 주도한다. · 평화롭게 지속, 공존하는 공동체를 형성하기 위한 실천의지를 개인, 사회적 차원에서 기른다. |
| 학습주제 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 과학적 사고를 통해 자연과 사회현상을 이해하기 2. 우리의 과거, 현재, 미래 3. 생명체와 사람의 탄생과 문화, 문명의 형성 | <ol style="list-style-type: none"> 4. 가족, 사회, 나라 안에서 나의 정체성 파악하기 5. 공동체의 공존과 지속을 위한 긍정적 감정과 태도를 개발하기 6. 공동체 공존과 지속을 위한 헌법과 제도의 중요성을 인식하기 | <ol style="list-style-type: none"> 7. 우리 주변에서 일어나는 문제의 인식과 대안 모색 8. 학교, 지역의 사회문제를 해결하기 위한 실천 |



2) 연령별 학습목표

가. 인지 영역

| 학습주제 | 학습목표 | | |
|-----------------------------|--|---|--|
| | 만 5세~만 6세 | 만 7세~만 9세 | 만 10세~만 12세 |
| 1. 과학적 사고를 통해 자연과 사회현상 이해하기 | 1) 주변 세계와 자연에 대해 호기심을 갖는다. 2) 궁금한 것을 탐구하는 과정에 즐겁게 참여한다. | 1) 여러가지 식물과 동물의 특징을 파악한다. 2) 탐구활동에 필요한 주요 도구들의 사용방법을 이해한다. | 1) 과학적 연구 절차를 파악하고 사회현상을 이해한다. 2) 우리가 보고, 듣고, 느끼게 되는 과정을 이해한다. |
| 2. 우리의 과거, 현재, 미래 | 1) 식물과 동물의 성장과정을 통해 생명의 소중함을 이해한다. 2) 우리 삶을 편리하게해주는 것들이 무엇인지를 파악한다. | 1) 옛날 우리 조상들과 오늘날 우리들의 의식주를 비교한다. 2) 과학기술 발전이 가져올 우리 삶의 변화에 대해 이해한다. | 1) 예전과 지금, 그리고 앞으로의 우리 삶의 변화 모습을 살펴본다. 2) 지속가능발전목표를 파악하고 그것이 우리 삶에 중요한 이유를 이해한다. |
| 3. 생명체와 사람의 탄생과 문화, 문명의 형성 | 1) 내 주변의 동물들과 식물들도 사람들과 같이 살아있는 소중한 생명체임을 이해한다. 2) 나와 친구의 공통점과 차이점을 관찰한다. | 1) 내가 살고 있는 지역의 동물과 식물, 사람들의 삶을 관찰한다. 2) 농산어촌과 도시의 공통점과 차이점을 파악한다. | 1) 내가 살고 있는 지역에 환경보존이 잘 되고 있는 곳과 그렇지 않은 곳을 비교하고 이유를 탐색한다. 2) 과학기술 발달이 가져다준 좋은점과 그로인해 발생하는 문제점들을 파악한다. |

나. 사회-정서 영역

| 학습주제 | 학습목표 | | |
|-------------------------------------|--|---|--|
| | 만 5세~만 6세 | 만 7세~만 9세 | 만 10세~만 12세 |
| 4. 가족, 사회, 나라안에서 나의 정체성 파악하기 | 1) 가족의 의미를 알고 화목하게 지낸다. 2) 부모님과 선생님의 말씀을 잘 듣고 친구들과 사이좋게 지낸다. | 1) 여러가지 가족의 형태를 파악함으로써 그 다양성을 이해하고 존중하는 태도를 갖는다. 2) 가족, 친구를 사랑하고 지켜야 할 도리와 해야 할 일을 파악한다. | 1) 사회화의 의미와 과정과 주요 특성을 파악한다. 2) 집단, 지위, 역할에 대해서 이해하고 다양한 역할과 그에따른 갈등 상황에 대해 인식한다. |
| 5. 공동체의 공존과 지속을 위한 긍정적 감정과 태도를 계발하기 | 1) 나와 가족, 선생님, 친구들의 감정과 생각이 다를 수 있음을 이해한다. 2) 친구와 서로 도우며 사이 좋게 지낸다. | 1) 사람과 자연의 진정한 아름다움을 느끼고 이해한다. 2) 우리 주변의 편견, 차별의 사례를 찾아 존중, 배려의 마음으로 이를 해결하고자 노력한다. | 1) 감정의 표현을 적절하게 하는 방법을 파악한다. 2) 여러가지 갈등을 해결하기 위해 필요한 공감과 존중의 태도와 표현력을 갖는다. |
| 6. 공동체 공존과 지속을 위한 헌법과 제도의 중요성을 인식하기 | 1) 가족, 유치원에서 지켜야 할 약속과 규칙들을 살펴본다. 2) 가족, 선생님, 친구들과의 약속을 잘 지킨다. | 1) 규칙의 중요성을 알고 이를 지켜야 함을 인식한다. 2) 대상,상황에 따라 지켜야 하는 예의와 규칙이 다를 수 있음을 인식한다. | 1) 인간의 기본권의 의미와 중요성을 인식한다. 2) 헌법의 의미와 중요성에 대해 인식한다. |

다. 행동 영역

| 학습주제 | 학습목표 | | |
|------------------------------|---|--|---|
| | 만 5세~만 6세 | 만 7세~만 9세 | 만 10세~만 12세 |
| 7. 우리 주변에서 일어나는 사회 문제의 대안 모색 | 1) 주변의 동식물, 사물 등에 관심을 갖는다. 2) 주변에서 반복되는 규칙을 찾는다. | 1) 우리 생활의 불편한 점들을 해결하는 데 공공기관의 역할과 기능을 이해한다. 2) 일상속의 여러 문제들의 특성과 해결 방안을 찾아본다. | 1) 학교와 지역의 갈등의 해결 사례를 탐구한다. 2) 학교와 지역의 사회문제를 탐구하고 대안을 찾아 논의한다. |

| | | | |
|---|---|--|--|
| 8. 학교, 지역의 사회문제를 해결하기 위한 실천 | 1) 내가 집과 유치원 등에서 우리 삶에 도움을 주는 행동을 실천한다. | 1) 나와 우리가 학교와 지역 의 공동체의 여러 문제들 을 해결할 수 있는 대안 을 탐색하고 실천한다. | 1) 지속가능한 미래를 위해 우리 지역의 문제들을 발 견하고 그 대안을 수립하 여 실천한다. |
|---|---|--|--|

III. 실행

1 지구시민교육의 교수학습 방법

1.1. 지구시민교육 교수학습 방법의 원리

교육에서 ‘무엇을’ 가르치는지 만큼 ‘어떻게’ 할 것인지도 중요합니다. 우리가 여행을 할 때 여러 여행 방법이 있는 것처럼 교육의 목적지에 가는 데에도 다양한 경로가 있습니다. 다만, 시민교육을 수행하고 연구한 기관과 학자들이 공통적으로 강조하는 것은 시민교육의 방법은 ‘학습자 주도적’이고 ‘변혁적’이어야 한다는 것입니다. 왜냐하면 시민교육은 지식 전수가 아니라 가치와 태도의 변화에 중점을 두는 교육이기 때문입니다.

‘학습자 주도적’인 교수학습 방법은 무엇을 의미할까요? 이는 ‘교수자 주도적’의 반대말로 볼 수 있습니다. 선생님이 일방적으로 설명하고 학생들은 인내심을 가지고 듣는 모습이 아닌 학습자들이 학습의 주인이 되어 서로가 서로에게 가르치고 배우는 형식을 말합니다. 학습자들은 적극적으로 학습과정에 참여해 지식을 습득하고, 능동적으로 생각하고, 해결하는 과정에 참여함으로써 책임있는 시민이 되는 연습을 합니다.²⁶

‘변혁적’인 교수학습법은 학습자가 공동체의 변화를 만들 수 있도록 돕는 교육입니다. 변화는 나만을 위한 변화가 아니라 지역사회와 세계를 향하는 변화입니다. 변화를 만드는 역량은 개인보다는 동료와 협력해서 더 큰 변화로 이끄는 집단역량을 발휘할 수 있는 힘입니다. 따라서 시민교육은 협동학습에 많은 시간을 할애합니다. 그리고 학습이 머리에서 마음, 손까지 변화를 이끌도록 인지, 정서, 행동의 관점으로 교육을 설계합니다.²⁷ 알버타대학의 스윈히 토 교수는 변혁적 교수학습법을 다음과 같이 설명합니다. “자신을 바라보는 관점, 세계와 자신과의 관계, 그리고 자신의 삶을 구성하는 다양한 사

회, 경제, 정치에 대해 비판적으로 바라볼 수 있는 교육. 이런 연습을 통해 학습자들은 자신의 관점을 변화시키고, 자신의 삶을 개인적 차원에서 벗어나 사회적 차원까지 변혁적 실천을 할 수 있게 됩니다.”²⁸

캐나다의 민주시민교육 핸드북은 교수학습 방법의 8가지 원칙을 아래와 같이 설명하고 있습니다. ① 시작은 학습자의 구체적 경험에서 출발한다. ② 모든 사람이 교사와 학생이다. ③ 높은 수준의 참여를 요구한다. ④ 변화를 ‘행동’으로 이끈다. ⑤ 개인역량 보다는 집단노력에 주안점을 준다. ⑥ 기존의 지식을 전수하기 보다는 새로운 지식 창출에 비중을 둔다. ⑦ 언제 어디서나 지속적으로 수행되도록 한다. ⑧ 재미있어야 한다.²⁹

유네스코가 말하는 시민교육의 교수법의 원리는 7가지입니다. ① 학습자 중심이다. ② 공동체의 문제에 관심과 책임의식을 높인다. ③ 서로 대화한다. ④ 가치관 형성에 영향을 미치는 문화, 정책, 국제 체제를 인식한다. ⑤ 비판적 사고와 창의력을 장려하고, 동기를 부여하며, 문제해결을 지향한다. ⑦ 행동역량을 개발한다.³⁰

시민교육을 연구하는 학자들은 교수방법의 핵심원칙을 네 가지로 꼽았습니다. 첫째, 통합적 접근입니다. 문제와 이슈에 대해 분절적이거나 단편적이지 않고 통합적으로 이해하도록 가르칩니다. 둘째, 대화입니다. 교사와 학생 간 수평관계로 서로 가르치고 배웁니다. 셋째, 비판능력 함양입니다. 수동적으로 받아들이지 않고 스스로 사고하는 능력을 통해 나름의 해석으로 분석하고 판단하도록 합니다. 넷째, 가치관 형성입니다. 궁극적으로 학습자들이 시민교육의 가치관을 깊이 성찰하여, 자발적으로 행동하는 가치관을 형성해야 합니다.³¹ 다음 장

26 김민경·김미량·이옥화 외 (2005) 참조.

27 유네스코(2017) 참조.

28 유네스코(2020) 참조.

29 장은주·조철민·이다현 외 (2021) 참조.

30 유네스코(2014). 참조.

31 종훈(2018). 참조.

에서는 지구시민교육의 ‘학습자 중심적’ ‘변혁적’ 교수학습법 원리를 적용한 학습방법들을 제안합니다.

1.2. 지구시민교육 교수학습 방법의 적용

유네스코가 시민교육에서 권장하는 학습자주도, 변혁적 교수학습 방법에는 스토리텔링, 역할극, 이벤트 기반 학습, 예술 기반 학습, 프로젝트 기반학습, 거꾸로 교실이 있습니다. 우리나라의 민주시민교육포럼에서 제안된 방법은 마음열기와 관계맺기 활동, 놀이와 게임 활동, 역할극이 있습니다. 미국의 민주시민교육센터는 실제 민주적 의사결정 과정을 연습하는 프로젝트 기반학습을 중시합니다. 그 외에 교육방법론에서 학습자 주도로 제시되는 방법 중 시민교육 원리에 적용되는 12가지 교육법들을 기술합니다.³²

▲ 스토리텔링

스토리텔링은 학생들에게 분절적인 정보를 전달하는 것이 아니라, 총체적인 이야기로 접근하여 학생들이 이를 본인의 삶과 연관 지어 생각해보게 합니다. 더불어 스토리에 친근감과 동질감을 가져 관심과 몰입을 가져옵니다.

▲ 역할극

역할극은 학습자들이 각기 다른 사람의 역할을 맡아 각각의 입장에서 상호작용하면서 지식, 기술, 태도를 습득하는 방법입니다. 이를 통해 상대방 입장을 이해함으로써 공감이 일어나고 태도의 변화가 일어날 수 있습니다. 또 역할극을 준비하는 과정 전반에서도 학습자들은 상호이해와 소통 능력을 키웁니다.

32 유네스코(2017), 김민경·김미량·이옥화 외(2005) 참조.

▲ 프로젝트 기반 학습

학습자들이 학습과제를 중심으로 과제의 핵심을 분석하고, 과제 해결을 위한 계획을 세우고, 정보를 수집하고, 계획을 실행하고, 평가하고 반성하는 순서의 활동으로 이루어집니다. 이를 통해 학습자가 주도하여 과제를 해결하여 자기주도적인 학습능력과 협력 능력을 기를 수 있습니다.

▲ 문제 중심 학습

문제중심 학습은 실제 발생하는 문제를 중심으로 학습자들이 협력적이고 자기 주도적으로 문제를 해결해 나가는 방식입니다. 이 과정에서 비판적 사고력, 분석력, 자기주도성을 기르고 문제 해결 과정에서 해당 영역에 대한 다면적인 지식을 획득하게 됩니다.

▲ 사례 중심 학습

일화 혹은 시나리오 같은 사례를 중심으로 그 속에서 문제를 파악하고 이를 해결하기 위한 지식과 기술을 명료화하여 학습해 가는 방법입니다. 여기에서 사례는 개인의 일상생활에서 접할 수 있는 경험을 제공합니다.

▲ 이벤트 기반 학습

이벤트 기반 학습은 학습주제와 관련된 축제, 워크샵, 캠프, 박람회 등 이벤트에 참여해 학습자의 기억에 특정 감정이나 행동이 각인되도록 합니다.

▲ 예술 기반 인지 학습

인지적 학습 경험과 정서적 학습 경험을 연결하는 학생 중심 접근법으로 사람의 내면을 반영하고 있는 문학, 그림, 음악 등과 같은 예술활동을 통해 사회 현상을 이해하고 학습합니다.

▲ 토론

학습의 목적을 달성하기 위해 학습자가 자신의 의견을 제시하고 다른 사람의 의견을 받아들이는 상호작용 속에서 합의점을 찾고 문제를 해결하는 방법입니다. 이는 민주적인 의사소통 기술과 갈등해결 기능 함양을 토대로 이루어집니다.

▲ 협동학습

학습자가 소집단 혹은 대집단을 구성하여 과제수행, 신체활동 등을 하며 다른 학습자와 함께 학습해 가는 방법입니다. 이 방법은 변화 행동과정에서 필요한 사회적 협력성, 의사소통, 연대 기술을 기르고 혼자 학습할 때보다 더 많은 지식과 기술, 사고력, 문제해결력을 기를 수 있습니다.

▲ 과학적사고 기반 탐구학습

학생들이 새로운 지식 획득 과정에 주체적으로 참여하여 문제에 대한 탐구능력을 습득하고, 새로운 지식을 구성하는 방법입니다. 문제를 제기하고, 가설을 형성하고, 실험을 설계하고, 데이터를 수집하고, 가설을 검증하고, 결론을 내리는 과정을 통해서 학습자는 '과학적 사고'를 바탕으로 새로운 사실과 원리를 탐구해 나갑니다.

▲ 마이크로티칭

소집단으로 구분된 동료들에게 자신이 학습한 내용의 축소된 수업 진행하면서 자신은 메타인지를 하고 상대방은 새로운 지식과 아이디어를 얻습니다. 또한 자신의 생각을 표현하고 경청하는 법을 연습합니다.

▲ 거꾸로 학습

학생들이 강의 전에 자기 자신의 계획에 맞춰 스스로 공부하고 교실에서는 토론과 협력활동 등으로 학습을 보완하는 방법입니다.

제시된 교수학습 방법들은 단독으로, 혹은 각 방법의 장점을 적용해 여러 방법이 병행되어 사용됩니다. 여기에 강의법, 질문법, 시범과 같은 교육 방법이 목표에 따라 보완될 수도 있습니다. 따라서 시민교육의 방법은 정해진 정답이 없다고 볼 수 있습니다. 오히려 시민교육의 목적을 달성하기 위해 여러 경로로 이루어질 수 있다는 점을 이해해야 열린 마음을 가지고 다양하게 접근할 수 있습니다. 때문에 시민교육을 비정형, 무정형 교육이라 칭하기도 합니다.³³

시민교육이라는 여행에서 가장 중요한 것은 지도자가 여행의 경로를 정해주는 것이 아니라 여행자들이 직접 계획하고 결정해보는 것입니다. 여행의 방법보다는 여행의 과정 중에 무엇을 보고, 느끼는지, 그리고 마음의 변화를 일상에 돌아와 실천하기까지 지원하는 것이 중요할 것입니다.

33 장은주·조철민·이다현 외 (2021) 참조.

2 지구시민교육 플랫폼의 설계

2.1 지구시민교육 플랫폼 설계의 원리

시민교육에서는 다양한 색깔을 가진 개인의 능력과 자질을 조화롭게 발휘하도록 하여 공동체에 기여하는 것을 목표로 합니다. 따라서 여러 학생을 한 곳에 모아두고 같은 내용을 교육하는 일제식 수업보다는 개별 학생이 지닌 고유한 생각과 행동을 이끌어내는 학습을 지향합니다. 이를 위해서는 다채로운 학습활동을 구현하는 교육의 장인 ‘플랫폼’의 적절한 활용이 필요합니다.

‘플랫폼’은 본래 승강장, 무대, 강단 같은 장소를 뜻합니다. 디지털 시대에는 온라인으로 용어가 확장되어 시스템이나 서비스가 실행되고 이용되는 공간이란 의미로 쓰이고 있습니다.³⁴ 교육에서의 플랫폼은 학습활동이 이루어지는 공간 즉, 실제 또는 가상의 강의실이라고 볼 수 있습니다.³⁵ 교육에서의 플랫폼은 학습경험을 제공하고 강화하는 역할을 합니다. 우리가 수업 중에 강의를 듣거나, 손을 들고 질문하는 것, 문제를 푸는 것, 토론을 하는 것, 모두 학습활동이라고 볼 수 있습니다. 학습활동이 적절한 교육 플랫폼과 결합되면 교육효과는 높아집니다.

팬데믹 이후 교육 플랫폼은 오프라인에서 온라인으로 빠르게 확장되었습니다. 여기에 4차 산업 시대에 교육과 새로운 디지털 기술들이 접목된 ‘에듀테크’가 등장하면서 학습자는 다양한 학습자원과 경로로 학습경험을 할 수 있게 되었습니다. 이처럼 온라인과 오프라인 플랫폼을 모두 이용하고 나아가 다양한 기술과 도구를 섞어서 수업을 진행하는 방식을 ‘블렌디드 러닝 *blended learning*’이라고 합니다. 블렌디드 러닝은 우리말로 번역하면 ‘혼합 교육’ 정도로 말할 수 있는데 교육효과를 얻기 위해 학습 방법을 결합한 방식으로 통상 온라인과 오프라인 플랫폼

34 네이버 백과.
35 이경희(2020) 참조.

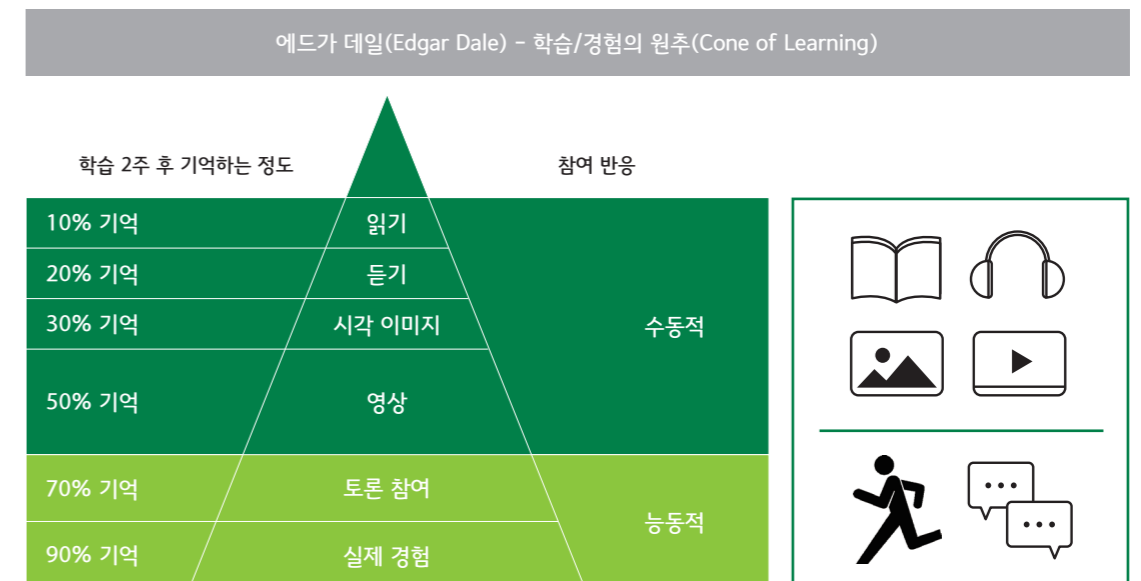
이 혼합된 학습형태를 말합니다.³⁶

‘블렌디드 러닝’의 장점은 여러가지가 있습니다.³⁷

- ① 시공간 제약 없이 수업이 가능하다.
- ② 다중감각을 활용한 다양한 학습경험을 제공할 수 있다.
- ③ 개인의 수준과 목표에 맞는 맞춤형교육이 가능하다.
- ④ 학습자가 스스로 이끄는 자기주도학습이 가능하다.
- ⑤ 전 세계 학습자가 연결되어 학습경험을 공유할 수 있다.

미국의 교육학자 에드가 데일 *Edgar Dale*은 ‘학습의 원추 *Cone of Learning* 이론’을 제시하며 학습경험에 따라 기억하는 정도, 즉 교육효과가 다르다고 강조합니다. 이 이론에 따르면 사람은 학습할 때 ‘읽기’만 하면 10% 밖에 기억하지 못하지만, 영상 등으로 ‘듣고 보면’ 50%, 토론과 발표 등으로 ‘쓰고 말하면’ 70%, 실제 ‘행동’까지 하면 90%를 기억한다고 말하며 교육에서 다중감각을 활용한 학습경험의 중요성을 강조했습니다.³⁸

36 이정동·권혁주·김기현·장대익 외(2019). 참조.
37 EPN(2021), 박주현·동효관·이인태 외(2021) 참조.
38 전재천·정순기 (2021) 참조.



두뇌의 원리에 기반해 교육방법을 제안하고 있는 ‘브레인룰스Brain Rules’ 책에서도 하나의 감각보다는 여러 감각을 통합하여 학습경험을 제공했을 때 교육효과가 높음을 강조하고 있습니다. 한 가지 감각에 의해 정보를 전달받았을 때보다 두 가지 이상의 감각을 결합해 전달받았을 때 정보를 더 정확하게 습득하고 더 잘 기억할 뿐만 아니라 문제해결 능력도 높아지는 것을 실험으로 확인했습니다. 특히 여러 감각을 자극한 학습에서는 문제해결을 위한 창의적인 아이디어가 50% 이상 더 많이 만들어냈습니다. 교육학자 페스탈로치도 “교육은 머리, 가슴, 손과 의 조화 속에서 이루어져야 한다”고 말했습니다. 즉, 교육효과를 높이기 위해서는 ‘다중감각을 자극하는 것’이 정답인데 이를 실현할 수 있는 기능을 갖춘 강의실인 온오프라인 플랫폼을 조화롭게 설계해야 합니다.

2.2 지구시민교육 플랫폼 설계 사례와 적용

온라인과 오프라인의 플랫폼을 넘나들며 블렌디드 러닝으로 시민성 교육을 하는 사례로는 미국의 비영리단체 ‘시즈오브피스Seeds of Peace, SOP’가 있습니다. SOP는 중동과 남아시아에서 갈등이 깊은 지역의 십대 청소년들에게 평화교육을 하여 미래의 평화리더로 양성하는 것을 목표로 하는 비영리단체입니다. 중고등학생 대상으로 시작하여 초등학생 대상 키즈포피스kids 4 Peace, K4P 프로그램도 런칭하여 미래세대 평화시민 양성에 힘쓰고 있습니다.

역사적으로 갈등이 깊은 이 지역의 아이들에게 한 번의 교육으로 평화의 꽃을 피우기는 쉽지 않습니다. 서

로를 적으로 여기는 아이들의 마음에 변화의 씨앗이 싹트려면 만나고, 대화하고, 마음을 나누는 시간이 필요합니다. 따라서 SOP 전략은 강의가 아니었습니다. 3주 동안 학생들이 미국 메인주 호수가에 캠프를 열어 어느 청소년들이 친해지는 과정처럼 자연스럽게 함께 자고, 식사도 하고, 때론 열띤 토론도 하고, 그림을 그리고, 운동도 하며 시간을 보내는 오프라인 프로그램으로 운영해 왔습니다. 그런데 팬데믹으로 대면 활동이 어려워지자 온라인과 오프라인의 장점을 적절히 혼합하여 오히려 더 자주, 더 오래 보며 친구가 될 수 있는 프로그램으로 변화시켰습니다. 1단계로 온라인 플랫폼에서 5일 동안 50시간 이상 만나는 비대면 활동을 진행하고, 2단계로는 직접 보고 만나는 2주간의 캠프를 진행합니다. 3단계는 정기적으로 온라인 플랫폼에서 만나 관계를 유지하고 함께 응원하며 평화시민으로 성장합니다.³⁹

▲ 1단계 온라인 플랫폼 : 마음열기 프로그램

50시간의 프로그램중 40시간은 소그룹 활동과 전체 공통 프로그램으로 진행하고, 10시간은 자기주도로 활동을 수행합니다. 온라인으로의 첫 만남은 평화에 대한 직접적인 대화보다는 다양한 정체성을 가진 상대방을 인지하고, 관심을 갖고, 작은 주제를 가지고 협력하고 갈등을 풀어보는 방법을 연습합니다. 이렇게 함으로써 나의 생각과 관심을 자국에서 타국으로 확장해봅니다. 예를 들어, 이스라엘, 팔레스타인 등 각 나라에 사는 학생들은 비디오 미팅 플랫폼인 줌으로 만나 ‘나의 정체성 소개하기’(예, 종교, 성별, 인종, 민족, 국적, 능력 등) ‘의사소통 기술 익히기’(예, 듣기, 경청하기, 질문하기, 반영하기 등) ‘갈등 해소방법 탐색하기’(예, 신기술로 인한 이해관계 충돌 시 의사결정 방법 등) ‘역사를 통해 배우는 교훈 토론하기’ 등 프로그램으로 대화 시간을 충분히 가집니다. 나아가 협력활동으로 줌 플랫폼으로

39 Seeds of Peace 웹사이트
<https://www.seedsofpeace.org/2021pics/>

각자 살고있는 지역의 문제들(예, 독수리 역할과 멸종 문제)을 공유하고, 서로 해결방법 아이디어를 줍니다. 이후 오프라인에서 각자 실천해본 뒤 결과를 공유합니다.

▲ 2단계 오프라인 플랫폼 : 친구되기 프로그램

미국 메인주에 있는 호수에서 2주간 캠핑을 하며 직접 만나는 시간을 갖습니다. 캠프에서는 함께 먹고, 자고, 생활하면서 타국 친구들의 삶도 나와 다르지 않음을 경험합니다. 나아가서는 인종, 종교, 문화 이데올로기 등에 대한 열띤 토론을 하고, 서로 다른 생각과 갈등도 부딪쳐 해결해봅니다. 또 예술활동, 암벽등반, 생존게임 등 협력해야만 해결할 수 있는 액티브한 활동을 하며 마음을 나누는 친구가 되어 봅니다.



사진1. 지구시민교육에서 다루는 주요 주제와 관련한 프로젝트들은 온라인 플랫폼을 통해 실행할 수 있음.



사진2. 지역 및 학교 교실에서 소그룹 활동으로 우리 주변의 '차별과 혐오를 벗어나기' 위한 토론과 해결방법을 찾는 학생들의 모습.

▲ 3단계 온라인 플랫폼 : 관계유지 프로그램

자국으로 돌아가서도 온라인에서 정기적으로 만나 각자 지역사회 변화에 대해 수행하고 있는 일을 공유합니다. 지역사회 문제해결을 위해 친구들의 조언을 구하면서 평화의 씨앗에서 열매를 맺는 시민으로 함께 성장하게 됩니다.

SOP와 K4P 프로그램의 가장 큰 특징은 학습효과가 일어나는 단계별로 온 오프라인 플랫폼 장점을 잘 활용했다는 점과 일회성 이벤트가 아니라 장기간의 프로세스로 학습경험을 설계했다는 것입니다.

또 다른 사례로 네덜란드 암스테르담에 있는 스티브잡스 스쿨 Steve Jobs School은 온라인 오프라인을 잘 혼합하고, 시민교육의 교수학습방법 중 ‘거꾸로학습 Flipped Learning’을 잘 활용해 교육하는 사례입니다. 이 교육법을 추구하는 이유는 아이들의 정보처리 능력, 협업 능력, 비판적 사고, 문제해결 능력, 창의력, 자기주도성을 높이는 데 주력하기 위함입니다. 이 학교에서 교사는 지식을 전달자가 아니라 역량과 재능을 끌어올리는 코치 역할에 주력합니다.

스티브잡스 스쿨은 같은 반 친구들은 아침, 점심, 종례 때만 만납니다. 학생들은 가장 오랜 시간은 개인학습에 씁니다. 스티브잡스 스쿨에는 칠판, 펜, 공책이 없습니다. 대신 아이패드로 디지털 학습자원을 활용해 1:1 개별 학습을 합니다. 각자의 학습목표와 성취도에 따라 학습하고, 각자가 지닌 창의성을 개발하는 시간을 갖습니다. 그리고 자유롭게 수학방, 언어방, 창의성방, 테크놀로지방에 있는 선생님을 찾아가 질문하고 학습 도움을 받습니다.

오후에는 반으로 돌아와 팀프로젝트 기반 활동, 토론, 게임, 체육 등 오프라인 교육에 참여합니다. 오후 3시 일과가 끝나면 ‘가상학교’에 접속해 개인 목표와 개별 특성에 맞게 학습합니다. 즉, 스티브잡스 스쿨에서는 온라인 플랫폼에서는 개인능력, 자발성을 기반으로 ‘인지역량’을 키우고, 오프라인에서는 협력, 협동, 신체활동 중심의 ‘행동역량’ 중심으로 교육합니다.⁴⁰

온라인과 오프라인 플랫폼 장점에 따라 교육현장에서의 활용을 제안하면 온라인 플랫폼은 동기유발, 지적 호기심 충족, 정보탐색, 보편적 지식공유, 개별학습, 개인성찰, 학습자 맞춤형 학습, 개별 피드백, 장기적인 학습경험을 위한 공간으로 활용하고, 오프라인 플랫폼에서는 깊이 있는 지식 공유, 문제해결 활동, 협동학습, 감정 변화와 강화, 실천과 경험을 중심으로 교육을 설계할 수 있습니다.⁴¹

최근 디지털 시대에 이르면서 학습효과를 높여줄 다양한 교육 플랫폼이 개발되고 있고 이런 플랫폼은 풍부한 감각을 자극하고 다양한 학습경험을 이끌어낼 수 있습니다.

40 중앙일보(2017) 참조.

41 계보경·한나라·김은지 외 (2021), 이대현(2020), 김상홍(2019), 경기도교육청 (2020) 참고.

[표] 온라인 교육플랫폼의 활용과 교육적 시사점⁴²

| 구분 | 플랫폼 | 교육활용 | 교육적 시사점 |
|--|---|------------------------|---|
| Video & Audio Sharing Platforms | 유튜브, 팟캐스트, 비메오, 테드 등 | 영상, 오디오 교육자료 | 동기부여 지적 호기심 유발 생동감 있는 지식전달 개별 자기주도학습 시각적 스토리텔링 도구 |
| Chat & Video Meeting Platforms | 줌, 구글미트, MS팀즈, 웹엑스 등 | 집단강의, 토론, 협동학습, 실시간 대화 | 보편적 지식의 공유 실시간 쌍방향 수업 실시간 의사소통 토론과 논의 |
| Metabus Platforms | 로블록스, 제페토, 게더타운, 이프랜드, 오비스 등 | 가상체험, 가상실험, 상호교류, 역할극 | 실재감 있는 경험과 체험 가상세계에서 자신감 있는 참여 타인 되어보기로 이해와 공감 가상경험으로 학습몰입도 현실에서 수행 어려운 체험과 실습 상호작용으로 관계강화 |
| Team Collaboration Platforms | 구글 독스 & 드라이브, 줌 소회의실, 패들릿, 슬랙, 미로, 트렐로, 구글잼보드 등 | 협동학습, 프로젝트 학습, 과제수행 | 사회적 협력능력 대인관계와 의사소통 능력 갈등과 문제해결 능력 창의적 해결 능력 사고확장 및 다면적 지식습득 |
| Social networks & Life Logging Platforms | 페이스북, 인스타그램, 트위터, 네이버 블로그, 워드프레스 등 | 성찰일지, 배움정리, 상호작용 | 개인성찰 자기생각 표현/구현 능력 타인과 인식차이 발견, 객관화 타인의 피드백 통한 생각 발전 |
| Search Engine Platforms | 구글, 네이버, 위키백과 등 | 정보탐색, 자료조사 | 자기주도학습 지적호기심 충족 탐구능력 |

| | | | |
|------------------------------|--|-----------------|--------------------|
| Testing & Feedback Platforms | 카훗, 퀴즐렛, 클래스팅, 위두랑, 멘티미터, 구글폼, 클래스룸, 네이버밴드 등 | 게임퀴즈, 질의응답, 피드백 | 성취수준 확인 개별 질의응답 |
|------------------------------|--|-----------------|--------------------|

* 영국의 소셜러닝 컨설팅사 C4LPT(Center for Learning & Performance Technologies)에서 60개국 2000명 이상 교육전문가가 참여 <Top Tools for Learning 2021>기준에 따라 플랫폼을 구분.

풀무원재단은 2010년부터 먹거리와 환경 시민성 교육을 수행한 현장경험을 바탕으로 교수학습 방법과 플랫폼을 결합한 예시안을 설계해 제안합니다. 이 예시안의 목적은 시민교육의 완전한 방식을 보여주는 것이 아니라 학습자의 특성, 학습목표와 학습내용의 특성, 학습환경 등에 맞게 유연하게 변형하여 적용할 수 있는 틀을 제공하는데 있습니다.

이 설계안은 ① 학습자주도, 변혁적 교수학습법의 적용 ② 다중감각을 활용한 다양한 학습경험 제공 ③ 강의실과 일상을 연결한 온라인 오프라인 플랫폼 블렌디드 러닝 세 가지에 주안점을 두고 설계했습니다.

[교수학습 방법 및 플랫폼 설계 예시]

▲ 교육명 : 바른먹거리 동물복지 교육

▲ 교육대상 : 초등학교 4-6학년

▲ 교육목표 :

- ① 인지적 목표 : 나의 식습관이 사람, 동물, 환경에 영향을 미칠 수 있다. 육식중심 식습관으로 인한 공장식 가축 사육의 문제점을 알고 동물복지에 대해 인지한다.
- ② 정서적 목표 : 나의 행동이 타인과 동물, 환경과 연결되어 있음에 대한 책임감을 느끼고, 지구상의 모든 생명에 대한 존

42 계보경·한나라·김은지 외 (2021), 이대현(2020), 김상홍(2019), C4LPT(2021) 선행연구 재정리.

중, 공감, 연민의 태도를 갖는다.

- ③ 행동적 목표 : 지구시민으로서 책임의식을 가지고 사람, 동물, 환경에 이로운 식습관을 실천하는 행동역량을 함양한다.
(UN - SDG 2 건강과 복지, SDG 12 책임소비, SDG 13 기후행동과 연계)

▲ 교육장소 :

'줌(Zoom)'을 활용한 온라인 교실로 설정하였고, 오프라인 교실에서도 동일하게 진행 가능

| 목표 | 학습활동 예시 시나리오 | 플랫폼 | 교수 학습법 |
|--------|---|----------------|----------------|
| 호기심 유발 | 학습주제에 대해 호기심을 유발할 수 있는 영상을 시청합니다. A4용지 크기의 줌과 더러운 케이지에서 길러지고 있는 닭의 모습을 유튜브 영상으로 보여준다. | · 유튜브 | · 스토리텔링 |
| 동기부여 | 학습몰입 동기부여가 될 수 있는 체험을 진행합니다. A4용지 위에 한 발로 올라가 닭의 기분을 상상하며 이야기한다. 선생님은 우리가 먹는 닭고기가 체험한 종이보다 좁은 공간에서 길러지고 있음을 설명한다. | · 교실/줌 | · 체험 |
| 정보습득 | 학습에 필요한 배경 지식과 정보를 대화를 통해 설명합니다. 선생님이 동물복지 사육환경과 공장식 사육환경을 비교하고 동물복지 개념에 대해 소개한다. 질문과 대답을 통해 설명을 발전시켜 나간다. | · 교실/줌 | · 강의법 · 문답법 |
| 메타인지 | 습득한 정보를 메타인지하기 위한 발표 활동을 합니다. 내가 생각하는 동물복지 조건을 생각해 친구들에게 발표한다. 선생님은 학생들의 생각을 구글 잼보드 포스트잇에 써 붙이고 아이디어들을 유목화하여 우리반이 생각하는 동물복지 조건을 정리해준다. | · 구글잼보드 · 줌 | · 발표 |

| | | | |
|--------------------------|---|---------------------------|-----------------------|
| 자기성찰 | 나의 생각과 행동을 다른 친구들과 주고받으며 비교해 생각해 본다. 멘티미터 실시간 설문 기능으로 일주일에 고기를 몇 번 먹는지 투표를 해보고 결과를 친구들과 공유한다. 걱정 고기섭취량과 이유, 육식 식습관의 개인과 사회 영향 등에 대해 토론해본다. 선생님이 걱정 고기섭취량과 나와 환경에 이로운 식단을 시범으로 모형을 보여주며 정리한다. | · 멘티미터 | · 토론 · 시범 |
| 문제발견 능력 | 사진토론 기법으로 여러 사진을 활용해 다양한 관점에서 접근해 문제에 대해 스토리텔링해 발표합니다. 선생님은 건강, 동물복지, 환경 등 여러 관점의 사진을 학생들에게 제시하고 학생들은 사진을 활용해 식습관 해당 문제를 연결하여 스토리텔링하여 설명한다. | · 교실/줌 | · 스토리텔링 · 사례중심학습 |
| 정보습득 메타인지 | 학습내용이 시각적으로 잘 설명된 영상을 통해 정보를 얻습니다. 영상의 핵심내용을 친구들에게 선생님이 되어 가르쳐봅니다. 육식식습관이 개인, 동물, 환경에 미치는 영향을 설명해주는 영상을 시청한다. 식습관과 환경문제를 연결한 영상의 핵심 내용을 요약 정리하여 친구들에게 가르쳐본다. | · 유튜브 | · 마이크로칭 |
| 사회적협력, 문제해결력 | 조별로 협력하여 실천방법 아이디어를 브레인스토밍하고 생각을 합치시켜 캠페인 광고를 만듭니다. 조를 나누어 동물복지를 생각하는 생활습관 아이디어를 브레인스토밍하여 패들렛 또는 구글 잼보드 협업 툴을 활용해 조별로 아이디어를 모은다. 그리고 툴 안에서 이미지, 영상, 기사 삽입 기능 등을 활용해 광고캠페인을 기획해본다. | · 패들렛 · 구글잼보드 | · 협동학습 · 프로젝트기반 학습 |
| 사회적협력, 문제해결력, 민주적절차 의사결정 | 갈등상황에서 여러 이해관계자 역할극을 통해 갈등을 민주적으로 해결해 합의안을 만들어봅니다. 메타버스에서 '동물복지'를 높이기 위한 정책을 만들어본다. 국회의원, 기업인, 농업인, 소비자 등 여러 이해관계자가 되어 역할극을 펼치며 주장을 펼쳐보고 합의된 정책을 법률화해본다. 선생님은 대통령의 역할로 조율을 한다. | · 제페토 · 게더타운 · 이프랜드 | · 역할극 · 문제중심학습 |

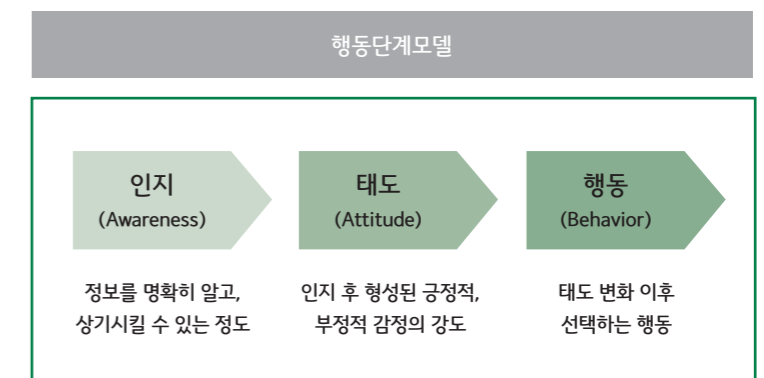
| | | | |
|--------------------------|--|----------------|-----------------------------|
| 실천경험 | 요리활동을 하고 맛보고 느낌을 이야기 해봅니다. 동물복지 인증제품을 활용해 나와 동물, 환경을 생각하는 요리를 만들어 보고 맛본다. 줌 또는 교실에서 함께 만들며 화면으로 자신의 요리를 소개하고 맛도 이야기한다. | ·교실/줌 | ·체험 |
| 실천경험, 태도와행동 유지, 성찰일기 | 일상에서 실천 결과를 글, 사진, 영상으로 인증하는 과제를 수행합니다. 조별로 캠페인 광고를 만들었던 실천법을 일상에서 실천하고 자신의 블로그, 인스타그램 등 SNS에 글, 사진, 영상 등으로 인증한다. 친구들은 댓글로 피드백을 주고 응원한다. | ·블로그 ·인스타그램 | ·프로젝트기반 학습 |
| | 메타버스에 전시관을 만들어 과제, 인증사진 등을 전시하고 시상합니다. 전국 학생들의 광고캠페인 또는 실천인증 사진을 모아 메타버스 게더타운에서 전시회를 하고, 마음에 드는 작품에 피드백을 합니다. | ·게더타운 | ·이벤트기반 학습 |
| 탐구력, 태도와행동 유지, 자기주도 학습능력 | 주제와 연관된 연구 과제를 부여해 학습을 보완합니다. 먹거리 시스템에서의 문제와 해결하기 위한 방안에 대한 연구 포트폴리오를 과제로 제시한다. 직접 (1) 문제파악 (2) 연구문제선택 (3) 정보수집 (4) 결과분석 포트폴리오 구성까지 스스로 진행한다. 클래스팅을 활용해 과제게시판에 공유해 (5) 친구들과 선생님의 피드백을 받고 보완하는 단계까지 거친다. | ·클래스팅 | ·프로젝트기반 학습 ·과학적사고기 반탐구학습 |
| 성과평가 | 선생님은 학생의 인지, 정서, 행동변화 결과를 설문 등을 통해 확인합니다. 학생은 학습과정에 대해 평가하여 학습설계에 보완할 수 있도록 합니다. | ·구글 폼 | |

3 지구시민교육 성과평가

3.1.지구시민교육 성과평가 원리

교육 후에는 ‘교육이 잘 이루어졌는지’ 성과평가가 필요합니다. 교육이 잘 이루어졌다는 것은 무슨 의미일까요? 학습자가 학습경험 후에 목표에 맞는, 또는 기대 이상의 성장과 변화를 보였는지를 의미합니다. 또 교수자 입장에서는 학습경험을 적절하게 설계했는지 확인하고 개선할 사항은 없는지 파악할 수 있습니다. 교육성과 평가방법은 목적, 대상, 시기별로 다양합니다. 본 가이드북에서 제시하는 평가방법은 글로벌로 활용되는 시민교육의 지침서와 전문자료들, 교육사업을 수행하는 기관의 평가모델을 바탕으로 설계하였습니다.

시민교육의 목표는 궁극적으로는 일상에서의 ‘행동’ 변화입니다. ‘행동단계 모델’에서는 우리가 전에 하지 않았던 행동을 하기 위해서는 새로운 정보가 인식되고, 정보에 반응해 마음이 움직이고, 이를 바탕으로 행동이 변화하는 단계로 이루어진다고 설명합니다. 즉, 행동변화는 ‘인지→정서(태도)→행동’ 단계로 서로 상호작용하면서 우리의 감정과 행동에 영향을 미친다고 설명합니다.



*출처 : 레비지(Levidge)&스타이너(Steiner)의 반응효과 위계모델

유사한 관점으로 교육학자 블룸Bloom은 학습의 결과에도 단계가 있음을 강조하며 교육의 목표와 평가 설계를 ‘인지적 영역’ ‘정서적 영역’ ‘행동적 영역’으로 나누어 수립하는 것을 강조했습니다. 블룸은 수업 목표는 구체적으로 다룰 ‘내용’과 추구할 ‘행동’을 함께 제시하여야 한다고 말하며 수업설계와 평가에 포함해야 할 세 영역을 아래와 같이 설명했습니다.

- 인지적 영역 : 주로 ‘안다’는 것과 관련된 것. 학습한 내용을 기억하고 상기해내는 능력.
- 정서적 영역 : 태도, 감정, 신념과 관련해 발달한 성향.
- 행동적 영역 : 신체적 행위를 통한 능력과 기능에 대한 능력.

블룸의 기준과 같이 유네스코에서는 모든 세계시민교육 가이드라인에서 교육내용을 ‘인지적’ ‘정서적’ ‘행동적’ 세 영역으로 나누어 수립하고, 평가도 영역에 맞게 설계하는 것을 권고합니다.

43 유네스코(2017) 참조.

| 구분 | 유네스코 세계시민교육 평가내용 가이드 ⁴³ |
|----|---|
| 인지 | 세계와 전 지구적 이슈에 대한 지식 및 비판적 사고와 분석기술에 대한 평가가 포함되어야 한다. |
| 정서 | 다른 문화배경을 가진 이들에 대한 개방성 및 다른 이들을 돕고자 하는 의지와 공감연민의 능력이 포함되어야 한다. |
| 행동 | 시민성을 발휘하는 봉사활동, 인권 및 양성평등 옹호활동, 시민활동 및 사회정의, 환경 캠페인에 대한 참여 등 적극적인 시민성의 구현에 대한 평가가 포함되어야 한다. |

3.2. 지구시민교육 성과평가 사례와 적용

평등한 사회를 위해 인종차이 사회취약계층에 대한 편견해소 교육을 수행하는 미국의 켈로그재단에서는 교육 참여 후 취약계층에 대한 인지의 변화(예, 지역과 글로벌 차원 이슈에 대한 지식의 정도), 태도의 변화(예, 긍정 부정 감정의 방향과 강도, 협력의향), 그리고 행동의 변화(예, 커뮤니티 활동, 시민행사, 자원봉사, 문제해결 프로젝트 참여의 정도)로 나누어 평가합니다.⁴⁴

시민교육과 같이 영리적 목적이 아닌 ‘사회의 변화’를 추구하는 비영리 프로젝트의 효과를 평가하는 모델로 ‘프로젝트 로직모델 Project Logic Model 또는 IOOI 모델 : Input-Output-Outcome-Impact 모델’이 제안되고 있습니다. 이 모델은 프로젝트를 실행하는데 쓰인 자원의 ‘투입Input’과 ‘산출Output’, 그 결과로 나타난 변화성과인 ‘아웃컴Outcome’과 ‘임팩트Impact’까지 측정하여 프로젝트의 실행과 결과의 논리적인 관계를 보여주는 모델입니다.⁴⁵ 아웃컴과 임팩트 성과를 구분하는 기준은 변화효과의 ‘시기(단기/중기/장기)’와 ‘규모(개인/사회)’인데 아웃컴은 보통 단기 1년~2년, 중기 3~4년, 임팩트는 5년 이상의 변화를 측정합니다.

평화교육을 수행하는 SOP는 ‘행동단계 모델’과 ‘프로젝트 로직모델 IOOI모델’을 결합해 교육효과를 평가하는 곳입니다. SOP는 학생의 갈등 나라에 대한 ‘태도’와 ‘행동’의 변화를 측정합니다. 주목할 점은 이를 단기적 변화인 ‘아웃컴’과 장기적 변화인 ‘임팩트’로 나누어 평가한다는 것입니다. ‘아웃컴’ 평가 단계에서는 갈등 나라에 대한 ‘긍정적 감정’과 갈등해결을 위해 행동할 의도 등의 ‘태도 변화’를 교육 직후에 평가합니다. 1년 후에는 변화

44 W.K.Kellogg Foundation (2004). 참조.

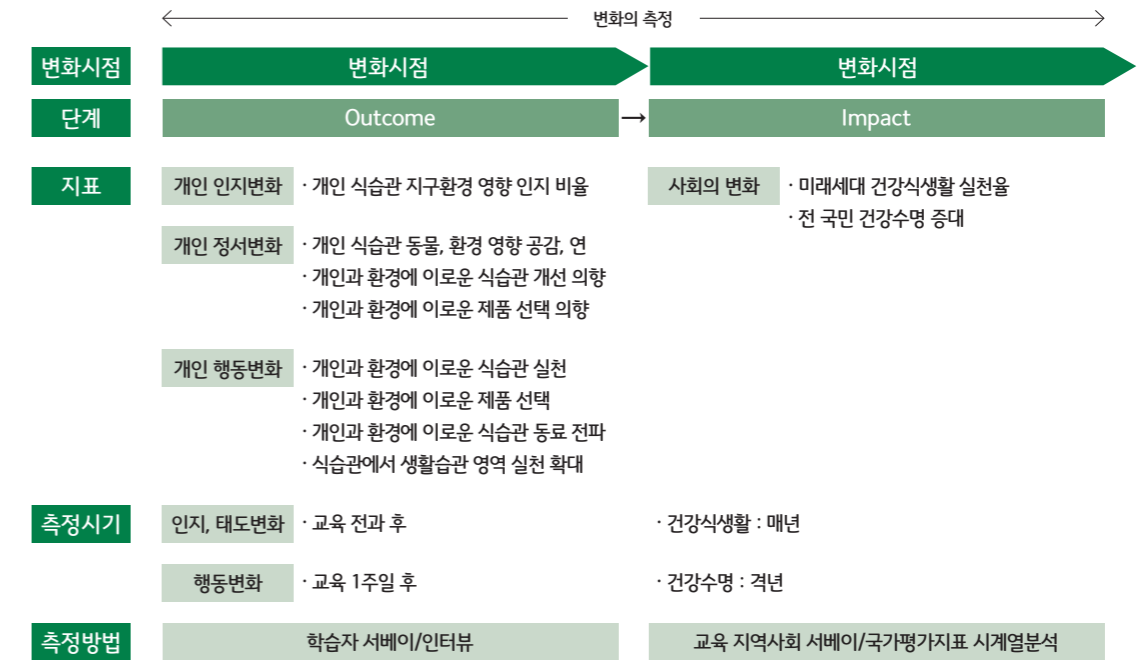
45 로버트 펜나 (2016) 참조.

한 ‘태도의 유지’와 ‘행동 변화(예, 갈등해결을 위해 행동하는 학생수)’를 다시 평가합니다. ‘임팩트’ 평가 단계에서는 학생이 성인이 된 10년 후에 ‘갈등해결 조직에 일하는 졸업자수’를 평가하여 교육의 궁극적인 목표인 평화 시민을 양성하는 것까지 평가를 마무리합니다

풀무원재단은 성과평가의 학계 이론인 ‘행동단계 모델’, ‘프로젝트 로직모델’, 교육하는 기관의 사례를 종합하여 ‘먹거리 시민성 교육’에 대한 성과평가 모델과 기준을 아래와 같이 제안합니다.

풀무원재단은 교육사업 후의 변화를 아웃컴, 임팩트로 구분하여 측정합니다. 아웃컴은 교육 전과 후로 인지, 태도, 행동의 학습자 개인의 변화를 성과로 측정합니다. 임팩트는 5년 이후 지역사회와 나라 전반의 변화를 기대하며 지역의 건강한 식생활 실천율과 건강수명을 측정해 나갑니다.

| 구분 | 풀무원재단 먹거리 시민성 교육 평가내용 가이드 |
|----|--|
| 인지 | 나의 식습관이 사람, 동물, 환경 전 지구적으로 영향을 미친다는 사실/나와 환경에 이로운 식습관에 대한 지식/이를 바탕으로 먹거리 시스템에 종합적, 비판적 사고를 할 수 있는 평가가 포함되어야 한다. |
| 정서 | 나의 식습관이 타인과 동물, 환경과 연결되어 있음에 대한 책임감/내가 영향을 미치고 있는 지구의 모든 생명에 대한 존중, 공감, 연민의 태도/일상에서 책임감 있는 먹거리 시민성을 실천하고자 하는 의지가 포함되어야 한다. |
| 행동 | 지구시민으로서 책임감 있는 식습관 실천/식습관을 넘어선 삶의 전반으로 사고를 확장할 수 있는 능력/동료와 연대하고 협력하여 사회에 전파하고 강화하기 위한 캠페인, 참여활동 등에 대한 평가가 포함되어야 한다. |



풀무원재단이 미래세대에게 교육사업을 하는 이유는 ‘개인’의 삶이 변하고, 개인의 삶이 모여 ‘우리’가 살아가는 세상이 이롭게 변하고, 변화가 이어져 더 나은 ‘미래’가 되길 기대하기 때문입니다. 교육으로 변화를 만드는 것은 긴 시간 노력이 필요한 일입니다. 따라서 풀무원재단은 교육의 성과를 개인과 사회, 그리고 5년, 10년 후까지 목표를 그리며 설계한 것입니다. 이를 통해 풀무원재단은 우리가 수행하고 있는 일이 미래에 이로운 변화를 주는 목표를 향해 올바른 방향으로 가고 있는지 계속 점검하며 수정하고 변화해 나가는 노력을 기울이고 있습니다.

“교육으로 세상을 바꾸는 것은 어려운 과제입니다. 어렵다고 해서 아무것도 하지 않으면 변화가 없습니다. 어려운 일 일수록 우리는 오늘의 일을 해야 합니다. 오늘의 변화가 모여 내일과 미래의 모습이 바뀔 수 있습니다”

풀무원재단

참고문헌

강영혜 외(2011). 민주 시민교육 활성화 방안 연구. 한국교육개발원.

계보경 한나라 김은지 외(2010). 메타버스(Metaverse)의 교육적 활용 : 가능성과 한계. 한국교육학술정보원

김상홍 (2020). 스마트도구를 활용한 플립러닝 수업모형 개발. 학습자중심교과교육연구, 19(10), 1021-1048.

김민경·김미량·이옥화 외(2005). 초등교육방법 탐구. 교육과학사.

김민호(2016). 시민성 학습의 일상화: 의미, 조건 및 과제. 평생학습사회, 12권 3호, 1~28.

김소영·남상준(2012). 생태시민성 개념의 탐색적 논의: 덕성과 기능 및 합의기제를 중심으로. 환경교육, 25(1), 105-116.

김진경·김찬국(2020). 먹거리 체계를 고려한 환경 관련 먹거리 교육 연구 분석. 환경교육, 33(2), 195~208.

박주현·동효관·이인태 외(2021). 학교 온라인 수업을 위한 교과별 교수학습 설계 방안 탐색. 한국교육과정평가원.

송민경(2014). Global Citizenship(지구시민성)에 관한 연구. 청소년학연구, 21(12), 483~512.

이선경·김남수·김찬국 외(2014). 한국의 유엔지속가능발전교육 10년. 유네스코 한국위원회.

오덕열·강순원(2021). 평화교육으로서의 재구성을 위한 통일교육의 비판적 검토, 국제이해교육연구, 16(1), 33-65.

이경희(2020). 멀티플랫폼 시대의 도덕·윤리교육 방향과 교육방법 모색. 성신여자대학교 교육연구소. 교육연구 79집. 55-74.

이대현(2020). 플렌디드 러닝 기반의 교수학습자료 추천 플랫폼에 관한 연구. 한성대학교 대학원 박사학위 논문.

이정동·권혁주·김기현·장대익 외(2019). 공존과 지속 : 기술과 함께하는 인간의 미래. 민음사. 365-470.

이해주(2010). 시민교육현장지침서. 「제2부 시민교육의 의미와 방법」. 민주화운동기념사업회. 13~33

장은주·조철민·이다현 외(2021). 우리는 시민입니다 : 현장에서 말하는 한국민주시민교육론.

전재천·정순기 (2021). 메타버스 기반 플랫폼의 교육적 활용 가능성 탐색. 정보교육학회 학술논문집, 12(2). 361-368.

채유경(2018). 초등 사회과 환경교육 프로그램의 개발과 적용. 한국교원대학교 대학원 박사과정 논문.

채진원·장대원(2014). 사회혁신을 위한 국민인성 및 시민의식 제고방안. 국회입법조사처 연구.

최현(2010). 시민교육현장지침서. 「제1부 한국사회와 시민성」. 민주화운동기념사업회. 13~33

허남혁(2015). 선진국의 도시 먹거리 계획 : 캐나다 토론토 사례를 중심으로. 세계와도시. 3호. 26~35.

Dobson, A. (2003) Citizenship and the Environment, Oxford University Press.

Heater, D(2002). World Citizenship: Cosmopolitan Thinking and Its Opponents. London, Continuum.

W.K. Kellogg Foundation(2004). Logic Model Development Guide.

경기도교육청(2020). 경기 블렌디드 러닝의 이해.

교육부(2022). 학교민주시민교육 활성화 기본계획.

유네스코(2014). 글로벌시민교육 : 21세기 새로운 인재기르기. 유네스코 아시아태평양 국제이해교육원(움김).

유네스코(2015). 세계시민교육 : 학습주제 및 학습목표. 유네스코 아시아태평양 국제이해교육원(움김).

유네스코(2017). 세계시민교육 정책개발을 위한 가이드. 유네스코 아시아태평양 국제이해교육원(움김).

유네스코(2020). 팬데믹 시대, 변혁적 교수법을 활용한 세계시민교육. 유네스코 아시아태평양 국제이해교육원(움김).

로버트 펜나(2016). 비영리를 위한 아웃컴 핸드북: 하루만에 배우는 비영리 성과관리 기본원리. 나남. 아름다운재단(역).

마사 누스바움(2019). 정치적감정 : 정의를 위해 왜 사랑이 중요한가. 박용준 역, 글항아리.

마크 모펫(2020). 인간무리, 왜 무리지어 사는가. 김성훈 역, 김영사.

스티븐 핑커(2014). 우리 본성의 선한 천사. 김명남 역, 사이언스북스.

존 메디나(2008). 브레인 롤스. 정재승 역, 프런티어.

환경부 환경교육포털. <https://www.keep.go.kr/portal/>

EPN(2021.11.19). 미래 교육 학습법 '블렌디드 러닝(Blended Learning) 보충할 점은?.

중앙일보 (2017. 6.28). 한명의 낙오자도 없는 학교 전 세계 교실은 실험중.

풀무원재단 지구시민교육 가이드북

Global Citizenship
Education

개념 / 방법 / 실행

2022년 11월 30일 발행

기획 및 편집 풀무원재단 사무국

자문 및 감수 안광복 (철학박사 / 서울 중동고등학교 철학교사)

발행처

풀무원재단 사무국

서울시 강남구 방고개로1길 10 수서현대벤처빌 1122호

www.pulmuonefoundation.org

본 책자의 모든 저작권은 발행처인 풀무원재단에 있습니다. 따라서 영리적 목적으로 사용하고자 하는 경우 발행처의 사전 승인을 득해야 하고, 출처를 표기하여야 합니다. 비영리 목적으로 사용하려는 경우엔 사전 승인은 생략할 수 있지만 반드시 출처를 표기하여야 합니다. 출처 표기는 다음의 사항에 따라 주시기 바랍니다. (CC-BY-SA : 저작자 표시-동일조건 변경허락)

풀무원재단
지구시민교육
가이드북

Global Citizenship
Education