



## 16차시 협동학습 수업의 다문화교육 적용

### 1. 과제중심 협동학습 사례(직소우)

#### 1) 과제중심 협동학습의 효과

##### (1) 의미

과제중심 협동학습은 과제를 분담하여 협동학습을 유도하는 방법으로 가장 대표적인 것이 Aronson 외(1978)의 직소우(Jigsaw) 모형임. 직소우 퍼즐(Jigsaw puzzle)처럼 부분을 맞추어 전체 그림을 완성하는 모습을 가졌다고 하여 붙여졌으며 모든 구성원이 개별적 책무성을 가지고 전문가활동을 한 뒤 모집단으로 돌아와 다른 구성원에게 가르쳐주는 활동으로 이루어짐

##### (2) 목적

모든 모둠원이 과제를 분담하여 책임을 갖고 있으므로 모둠 구성원들 모두가 주된 학습 자료원이 되어 긍정적 상호의존성을 기르는 데 목적이 있음

##### (3) 효과

- ① 학습을 완성하려면 모둠 내 다른 동료의 도움이 꼭 필요하므로 긍정적 상호 의존성을 경험 함.
- ② 각 개인은 모둠 구성원의 성공에 결정적 기여를 할 수 있게 되므로 긍정적 자아개념이 형성 됨.
- ③ 모집단으로 돌아와 자신이 학습한 내용을 모둠원에게 다시 설명해야 하므로 학습내용이 정교화 될 수 있음.

## 2) 과제중심 협동학습 방법

(1) 교사는 모집단 과제를 제시하고, 과제를 분담하도록 안내

교사는 모집단이 해야 할 수업 과제를 제시하고(양식1), 몇 가지의 소주제가 질문의 형식으로 적혀있는 전문가 학습지를 나누어 줌

소집단은 이 소 주제들을 모둠 구성원 각자에게 하나씩 할당하며, 각 주제를 맡은 구성원은 그 소주제에 한하여 전문가가 됨.

<양식1> 인도네시아 여행기

### 1) 인도네시아의 음식

음식 이름	재료와 조리법	즐거 먹는 이유

### 2) 인도네시아 주택

주택 이름 및 재료	특징	지은 이유

### 3) 인도네시아의 의상

의상 이름	재료 및 특징	의미, 좋은 점

--	--	--

#### 4) 인도네시아의 문화

장르	대표 작품이나 종목	보충설명
음악		
영화		
운동		

#### 5) 조사 후 알게 된 점 및 느낀 점

모둠명:

이름	전문가 소주제

#### (2) 전문가 활동

각 모둠에서 동일한 주제를 맡은 전문가끼리 따로 모여 토의 토론을 통해 전문가 학습지를 완성함. 이때 전문가 모임의 인원은 4-5명 정도로 구성하는 것이 효과적이며 그 이상일 경우는 전문가 모임을 두 개로 구성하여 운영함.

교사는 전문가 모둠에서 다루어야 할 학습의 요점과 범위를 안내해주는 자료를 제공해 주는 것이 좋으며 전문가 학습지를 완성한 후에는 이 내용을 어떻게 전달해 줄 것인지 함께 생각해 보도록 함.

(3) 모집단으로 돌아와서 동료 교수활동을 함

전문가활동이 끝나면 다시 모집단으로 돌아와서 자신이 맡은 소 주제를 동료들에게 가르쳐 줌. 이때 다른 학생들은 그 주제에 대해서는 공부를 하지 않았기 때문에 전적으로 전문가의 도움을 받아야 할 처지이므로 열심히 듣게 됨. 이런 식으로 각자가 맡은 전문 소 과제를 돌아가면서 가르쳐 주면 활동이 끝남.

## 2. 보상중심 협동학습 사례(TGT)

### 1) 보상중심 협동학습의 효과

#### (1) 의미

보상중심 협동학습은 수업의 절차보다는 보상방식을 통해 학습자들이 협동하게 만드는 방법으로 구성원 능력의 차이와 관계없이 성공기회를 주는 것이 특징임(Slavin, 1978)

- 보상중심 협동학습의 대표적 유형인 DeVries와 Edwards의 TGT 모형은 퀴즈게임을 체급별로 진행해 모둠 내에서 능력대로 점수를 얻는 것이 아니라 비슷한 능력의 다른 모둠 구성원과 시합을 해서 점수를 얻어오게 됨

- 비슷한 수준끼리의 시합이므로 성공기회가 높아 열심히 참여하게 되며 퀴즈를 잘 맞출 수 있도록 구성원끼리 도와주고 격려하게 됨.

#### (2) 목적

능력의 차이와 관계없이 모둠에 성공에 기여할 기회가 균등하게 주어지고, 자기만 성공해서 되는 것이 아니라 다른 모둠원도 성공해야 하므로 학습공동체의식과 단합하는 분위기를 형성하는 데 있음.

#### (3) 효과

① 비슷한 수준간의 시합이므로 성공기회가 높아 모두가 열심히 참여하게 됨.

② 각 개인은 모둠 구성원의 성공에 결정적 기여를 할 수 있게 되므로 긍정적인 자아개념이 형성 됨.

③ 자기만 성공해서 되는 것이 아니라 다른 모둠원도 성공해야 좋으므로 서로 도와주고 격려하는 자세가 길러짐.

## 2) 보상중심 협동학습 방법

### (1) 게임을 위한 교사의 준비

문제 카드 및 정답지를 준비함.

보통 3-4명이 한 책상에서 게임을 하게 되므로 3-4의 배수에 해당되는 수만큼 문제를 만들어야 함. 예를 들어 12개의 문제를 만들었다면 12개의 카드(카드의 크기는 트럼프 카드의 정도면 적당하다)에 앞면은 1번에서 12번까지의 번호를 적고, 뒷면에 문제를 적어서 준비함. 정답지는 필요한 문제의 답만 확인 할 수 있도록 포스트 잇과 같은 것으로 가려놓아야 함.

정해진 시간보다 빨리 게임이 끝난 책상을 위하여 한 묶음의 문제 카드를 더 만들어 놓는 것이 바람직함. 학습자들은 높은 점수를 얻고자 게임을 계속하기를 바라기 때문에 문제 수가 많아도 계속 활동을 하게 됨.

### (2) 한 모둠을 능력(수준, 자신감)에 따라 1,2,3,4 번 타자를 정함.

비슷한 수준간의 시합이 이루어져야 하므로 퀴즈시합 주제에 대해 잘 알고 있는 정도, 경험한 정도, 자신 있는 정도에 따라 순서를 정함.

### (3) 모둠의 같은 번호끼리 모여 퀴즈시합을 진행함.

- ① 가위, 바위, 보로 선을 결정
- ② 아무 카드나 뒤집어 선이 먼저 문제의 답을 말함.
- ③ 시계방향으로 돌아가며 앞서 말한 답과 같은 생각이면 '통과',  
다르면 '찬스'라 하고 자신이 생각한 다른 답을 말함.
- ④ 정답을 확인하여, 맞은 사람은 1점, 틀린 사람은 1점 감점 함.
- ⑤ 선의 오른쪽에 있는 사람이 새로 선이 되어 다른 문제를 품.
- ⑥ 같은 방식으로 문제를 모둠 품.

주의: 한 문제를 풀었을 때 감점되는 학생은 많이 나올 수 있지만 점수를 얻는 사람은 단 1명임.

1조 상위	2조 상위	1조 중위	2조 중위	1조 중위	2조 중위	1조 하위	2조 하위
3조 상위	4조 상위	3조 중위	4조 중위	3조 중위	4조 중위	3조 하위	4조 하위

<양식2>

이 름	모둠명	게임 1	게임 2	합 계	TGT점수

(4) 모둠으로 돌아와 점수를 합산함.

각 모둠원이 퀴즈활동에서 획득해 온 점수를 합산하여 모둠의 점수를 매김.

<양식3>

이 름	1 회	2 회	3 회	4 회	5 회
모둠 점수					
모둠 평균					
순위					
누적 점수					
누적 순위					
보상					

### 3. 문화 이해 시뮬레이션 활용 협동학습

#### 1) 문화 이해 시뮬레이션 활용 협동학습의 효과

##### (1) 의미

문화 이해 시뮬레이션 활용 협동학습은 시뮬레이션활동을 통해 학습자들이 협동하게 만드는 방법으로 모둠 목표와 모둠 보상이 있어 동시다발적 긍정적 상호의존 활동이 일어남.

##### (2) 목적

능력의 차이와 관계없이 자유롭게 참여할 기회가 균등하게 주어지고, 모두가 문화규칙을 발견해가는 과정을 통해 다른 나라의 문화를 편견 없이 이해하는 태도를 형성하는 데 목적이 있음.

##### (3) 효과

- ① 시뮬레이션 활동과정에서 다른 나라가 무슨 문화규칙을 가지고 있는지 관찰해서 찾아내려 애쓰게 되므로 아무런 편견 없이 다른 나라의 문화를 이해하려는 태도를 갖게 함.
- ② 자신의 문화 규칙을 바탕으로 다른 나라의 문화규칙을 찾으려 하지만 그렇게 알아낸 규칙이 대부분 틀리는 경험을 통해 자신이 얼마나 문화적 편견을 가질 수 있는지 깨닫는 계기가 됨.
- ③ 서로 경험을 공유하고 의논하며 잘 알려주어야 하므로 서로 긍정적 상호 의존하는 경험을 하게 됨.

#### 2) 시뮬레이션 활용 협동학습 방법

##### (1) 한 학급을 두 모둠으로 나눔

예를 들어 토끼나라 15명과 거북이나라 15명으로 나누고 거북이 나라를 옆 빈 교실로 보냄.

##### (2) 각 나라는 문화규칙을 전달받고 규칙에 따라 활동 연습

자기 나라의 문화규칙을 이해하고 행동이 익숙해질 때까지 연습하도록 함

<양식4> 나라별 문화규칙

토끼나라 문화규칙	거북이 나라 문화규칙
1. 남자 1명과 여자 1명이 공동 추장이다.	1. 추장은 남자 1명이다.
2. 먹는 것에 관한 OX 대답이 나올 수 있는 질문을 한다.	2. 과거에 관한 OX 대답이 나올 수 있는 질문을 한다.
3. 질문을 할 때는 합장 인사를 먼저 하고 상대의 왼쪽에서 해야 한다.	3. 질문을 할 때는 먼저 오른손으로 '하이'하고 인사한 뒤 해야 한다.
4. 질문은 이성에게만 할 수 있다.	4. 질문은 동성에게만 할 수 있다.
5. 질문이 끝나면 끝말에 반드시 '송능'이라고 해야 한다.	5. 추장의 허락을 받으면 이성에게 질문할 수 있다. 허락은 추장의 오른손을 터치하면 된다. 추장은 항상 허락해주어야 한다.
6. 질문 받은 사람은 맞으면 '송능', 틀리면 '커피'라고 한다.	6. 질문 받은 사람은 맞으면 말없이 엄지를 내 보이고, 틀리면 어깨를 으쓱한다.
7. 질문이 끝나면 서로 합장 인사로 헤어진다.	7. 질문이 끝나면 왼손으로 악수하고 헤어진다.
8. 이 과정이 틀리지 않고 끝나면 대답한 사람이 질문한 사람에게 쿠폰을 하나 주어야 한다.	8. 이 과정이 틀리지 않고 끝나면 대답한 사람이 질문한 사람에게 쿠폰을 하나 주어야 한다.
9. 이 과정에서 먼저 틀린 사람이 쿠폰을 상대에게 주어야 한다.	9. 이 과정에서 먼저 틀린 사람이 쿠폰을 상대에게 주어야 한다.

(3) 첫 번째 스파이 활동

3명의 스파이를 뽑아 옆 반으로 보냄. 스파이는 고깔모자를 쓰도록 하면 구별하기 좋으며 옆 반에서 3명의 스파이가 오면 시작! 이라는 구호와 함께 약 3분 동안 활동을 시작함. 학생들이 활동을 적극적으로 할 수 있도록 각자에게 10개의 쿠폰을 나누어 주고, 나중에 가장 많은 쿠폰을 모은 학생에게 시상하도록 함. 스파이는 학생들의 활동을 보면서 상대 나라의 문화 규칙을 찾기 위해 관찰하다가 3분이 지나면 각자의 나라로 돌아가서 동료들에게 자신이 관찰한 정보를 전달함.

(4) 두 번째 스파이 활동

다시 새로운 3명의 스파이를 파견 함. 그들은 약간의 사전 정보를 가지고 왔으므로 다른 나라의 규칙을 확인하며 더 새로운 규칙을 찾아내려고 함. 좀 더 규칙을 검증하기 위해 다른 나라 사람의 활동에 참여할 수도 있는데 맞게 활동 하면 계속 활동할 수 있지만 틀리면 그 나라 사람으로부터 ‘추방!’ 이라는 구호를 받고 교실을 나가야 함.

(5) 활동 정리

상황에 따라 스파이 보내는 활동을 2회에 끝낼 수도 있고, 3회 이상 할 수도 있음. 이 과정이 끝나면 30명이 다시 한 교실로 모여 각 나라 스파이가 찾아낸 다른 나라의 문화를 발표함. 문화 규칙을 정확하게 많이 찾아낸 나라가 승리하게 됨.