

일본의 환경교육

- Participatory Education -

여 성 회
(이화여자대학교)

1. Participatory Education Theory

이 글은 2002년 일본 히로시마대학 IDEC(International Development and Cooperation)에서 개최된 「Workshop on Promotion of Environmental Education in Primary School」에서 연수받았던 내용을 중심으로 구성한 것이다.

여기서는 대부분의 강의와 운영이 히로시마 대학의 교수들과 NGO member들에 의해 이루어졌다. 여기에 소개하는 내용은 일본의 NGO member인 Yoshinory Ikezumi 선생에 의해 강의된 Participatory Education 이론으로 일본에서도 많은 교육자, 학생 그리고 일반인들에게 긍정적으로 받아들여지고 있다. 이 이론의 취지대로 이 이론에 대한 정의를 여러분과 함께 정리해 나가고자 한다. 우선 한자 困을 제시한다. 이 글자의 의미가 무엇인지 여러분들 스스로 생각해 보길 바란다.

困

폐쇄된 상자안에 나무가 들어있다. 상자안에 들어있는 나무는 장애물 때문에 밖으로 성장해 나갈 수 없다. 따라서 이 나무들은 고통을 받고 있으며, 문제를 일으키고 있다. 마찬가지로 우리의 아이들도 부모와 교사들에 의해 이런 식으로 갇혀 지내고 있다.

두 번째로 Education 과 Development이라는 용어의 기원에 대해 생각해 보자. 교육(education)은 두 개의 라틴어로 되어있다. "ex" 는 out 라는 의미이고, "ducere" 는 I draw or take out 이다. 그러므로 교육이란 무엇인가를 주는(not to give)것이 아니라 끄집어내는 것이다(draw out).

envelop -> de-envelop -> development 라는 용어를 연결지어 생각해 보자. 우리는 봉투안에 개인이나 사회에 의해서 많은 경험, 아이디어, 지식, 힘을 채워 넣을 수 있다. Development란 봉투속에 있는 많은 잠재력을 끄집어냄으로서 가능하다.

세 번째로 여러분들에게 만화를 몇 장 소개하고자 한다. 이 만화의 출처는 1982년 Gueru의 " Training for Transformation" 과 1988년 "Germany Adult Education"에서 발췌한 것으로 브라질의 교육학자 Paulo Freire 가 발전시킨 개념이다. 잠시 이 만화를 보면서 여러분의 생각을 들어보자. 이 만화의 메시지는 교육이 변화되어야 한다는 의미를 담고 있다.

네 번째로 Code(simple starter)의 의미를 설명하기 위해 다음 글자를 여러분에게 소개를 한다.

m

보는 위치에 따라 이 그림이 의미하는 바가 달라지게 된다. 전통적인 교육방법에서 교사는 아이들에게 교사가 바라보는 한 면만을 강조하여 가르치게 된다.

2. Participatory Education Method

아래 4개의 짧은 퀴즈의 빈칸을 채워 보자.

If I hear it, I () it.

If I see it, I () it.

If I do it, I () it.

If I () it, I use it.

위 퀴즈의 메시지는 우리가 어떤 새로운 사고(new idea or new thing)를 우리 스스로 발견했을 때 이용하고 활용할 능력이 생긴다는 것을 의미한다.

그러기 위해서 어떤 교수-학습방법이 좋을까?

첫째, 교사(촉진자)는 그림을 이용하여 아이들 스스로 그 사실을 발견해 나갈 수 있도록 할 수 있다. 교사(촉진자)는 그림을 통해 학생(참여자)으로부터 많은 것을 끄집어낼 수 있다.

둘째, Code(simple starter)를 통해 다양한 관점을 유발해 낼 수 있다. 이때 시작하는 code는 단순하여야 되며, 복잡한 것은 좋지 않다. 그 다음은 점점 복잡한 것으로 사용한다. 예를 들면 만화도 좋다. code를 통해서 우리는 많은 Idea를 참석자로부터 얻어낼 수 있다(Let thinking all members).

셋째, 학생(참여자) 스스로 경험을 발견하게 하기 위하여 역할놀이를 이용할 수 있다.

넷째, 학습을 마무리할 때는 open-ended 하며, 그리고 결과는 글로 쓰게 한다.

Participatory Education의 원리나 철학을 정리하면 다음과 같다.

- 1) 사람들은 많은 경험과 지식과 능력을 가지고 있다.
- 2) 사람들이 알고 있는 것으로 시작을 하고, 그 위에 무엇인가를 구성하라.
- 3) 변화는 가능하다.
- 4) 변화는 내부에서 나오는 것이다.
- 5) 과정이 결과(내용: content)보다 더 중요하다.

6) Facilitator 는 co-traveler이다.

Don't walk ahead of us

We don't want to be pulled

Don't walk behind us

We don't want to be pushed

7)-10)은 여러분들께서 채워주시기를 바란다.

여러분에게 다시 한번 퀴즈를 제시한다.

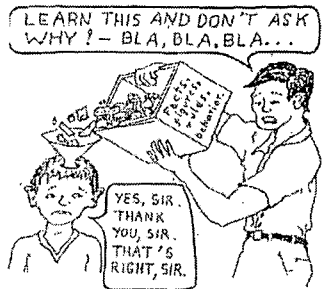
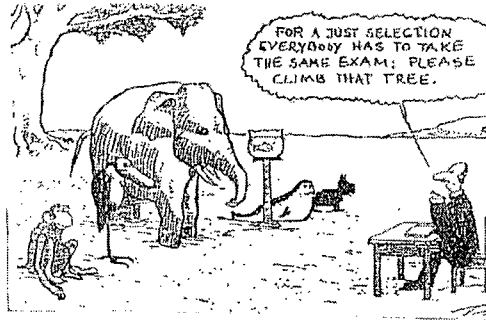
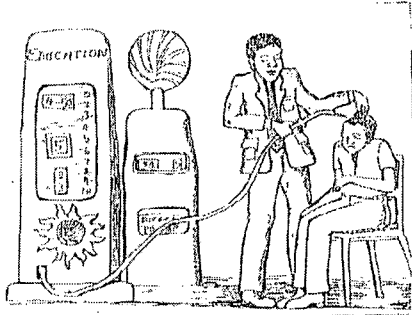
The most effective way of **Learning** is to ().

() makes a person capable.

3. Practical Method of Environmental Education

환경교육도 Participatory Theory를 이용하여 실시할 수 있으며 그 내용은 다음과 같다.

하나는 샐레(세제용액, 깨끗한 물)에 식물의 씨앗을 발아시키는 시범실험으로 참여자가 직접 관찰할 수 있게 한다. 둘은 어떤 의사결정 문항에 대해 참여자가 게임을 통해서 자신의 의사(찬성, 약간찬성, 약간반대, 반대)를 표시하게 한다. 셋은 Photo-language를 사용하여 사진이 주는 의미에 대해 발표하게 함으로서 참여자의 생각을 끄집어낸다. 넷은 실제로 야외에 나가서 물의 오염정도를 측정해 보는 것이다. 이때 여러 가지 측정도구 및 지시약, Biological index for the water quality(수질을 측정할 수 있는 수서곤충 지표 도감)이 필요하다. 다섯은 「Ecomuseum」 개념을 도입한다. 근처의 교외지역에 생태교육을 할 수 있는 근사한 집에서 친환경적 수업(활동 중심)을 한다. 이때 이 지역의 과거와 현재의 생태상태를 잘 알 수 있는 지역 주민(노인)을 초대해 이야기를 듣는 것도 한 방법이다.



EDUCATION OF AUTHORITY:
putting ideas in



EDUCATION OF CHANGE:
drawing ideas out

