

http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2021.7.4.435

JCCT 2021-11-54

PBL을 활용한 <문화와 철학의 이해> 수업 사례 연구

A Case Study on the class of <Understanding Culture and Philosophy> Using PBL

박해랑*

Hae Rang Park*

요약 본 연구는 2020-2학기 00_대학교 <문화와 철학의 이해>라는 균형교양교과목에서 실시한 PBL(문제중심학습) 수업 사례를 통해 그 학습의 효과를 고찰한 것이다. 학습을 통한 효과는 다음과 같다. 첫째, PBL(문제중심학습)은 교수자와 학습자 간의 적극적인 상호작용이 충분히 이루어진다. 비대면 학습이 장기화되고 있는 실정에서 PBL교수법은 교수자-학습자, 학습자-학습자 간의 충분한 상호작용이 이루어진다. 둘째, PBL 학습은 교과목 특성에 맞는 다양한 문제를 적극적으로 활용하고, 역할 분담과 협업의 과정을 적극적으로 활용할 수 있다. 셋째, 문제 상황에 대한 비판적 인식을 확장할 수 있다. 본 수업 사례에서 확인한 한계점은 첫째, <문화와 철학의 이해>라는 교과목의 특성상 세계 문화 현상에 대한 논의는 충분히 가능하지만, 철학이라는 관점에서 논의가 되어야 한다. 철학적 부분을 분히 검토하여 적절하게 적용해야 한다. 둘째, 비대면 온라인에서 팀 작업이 쉽지 않다는 점이다. 오프라인 수업에서 팀을 이루어 학생들이 논의의 과정을 거친다면 훨씬 효과적인 학습이 이루어질 수 있을 것이다.

주요어 : PBL(문제중심학습), 상호작용, 비대면, 역할분담, 협업, 비판적 사고

Abstract This study examines the effectiveness of the study through a case of PBL (problem-based learning) class conducted in a balanced culture course called <Understanding of Culture and Philosophy> at 00 - University in the second semester of 2020. The effects we can achieve through learning are as follows: First, problem-based learning (PBL) has sufficient active interaction between the teacher and the learner. Second, PBL learning can actively utilize various problems that fit the characteristics of the subject and actively utilize the process of role sharing and collaboration. Third, critical perceptions of problem situations can be extended. The limitations identified in this class case are, first, the nature of the subject, "Understanding Culture and Philosophy," which makes it possible to discuss the global cultural phenomenon, but it should be discussed in terms of philosophy. Second, it is not easy to work as a team on non-face-to-face online.

Key words : Problem Based Learning, Intraction, Non-face-to-face, Role-sharing, Collaboration, Critical Thinking

*정회원, 서원대학교 휴머니티교양대학 조교수, 국문학박사
(제1저자)

접수일: 2021년 9월 28일, 수정완료일: 2021년 10월 10일
게재확정일: 2021년 10월 18일

Received: September 28, 2021 / Revised: October 10, 2021
Accepted: October 18, 2021

*Corresponding Author: phr2030@naver.com
Dept. of Advertising & PR, Seowon Univ, Korea

I. 서론

최근 대학교육은 다양한 교육 방법을 모색하며 실험적 학습 방법을 연구하고 있다. 특히 5AL Methods (PBL, Havruta, Flipped Learning, Smart Activity, Gamification) 기반이라는 다양한 교수법을 통해 교수자와 학습자 간의 적극적인 학습활동이 이루어지도록 연구하고 있다. 현재 세계는 '코로나19'로 인해 비대면 학습이 장기화되고 있으며, 이로 인한 학습의 효율이 저하되는 것을 막고자 다양한 학습 방법을 통해 학생활동을 확대하고자 한다. 또한 비대면 교육에서 교수자와 학생 간의 상호작용을 확대하고, 동료 학생들 간의 협업을 통해 다양한 학습활동이 이루어지기를 기대하고 있다. 이를 통해 학습의 저급화를 막고, 비대면 학습의 위기를 극복하고자 한다.

특히 PBL(Problem Based Learning, 문제중심학습)은 전통적인 강의식 교육 방법을 지양하고 학습자의 활동을 극대화하기 위한 문제 중심 해결 과정을 통한 학습 방법이다. 이 학습은 적극적인 수업 참여와 상호작용으로 학습의 효과를 최대한 확대할 수 있는 교수법이다.

본 연구는 00_대학교 <문화와 철학의 이해>라는 균형교양교과목에서 실시한 PBL(문제중심학습) 수업 사례를 통해 그 학습의 효과를 고찰하고자 한다.

II. 이론적 배경

PBL은 실제적인 문제(과제)의 해결을 통한 학습자 중심의 문제해결식 학습방법으로 문제해결 방안을 구하는 과정에서 학습자 간의 상호작용이 이루어지는 교수학습 방법이다. 이 학습의 주요 특징은 단계별 과정을 거친다. 그 과정은 ①문제 제시 → ②문제 확인 → ③문제 해결을 위한 자료수집 → ④문제 재확인 및 해결안 도출 → ⑤문제해결(문제 미해결 시 ③반복) → ⑥문제해결안 발표 → ⑦학습결과 정리 및 평가 순이다.

초기 단계에서 교수자는 학습자에게 동기를 유발하기 위해 협동적인 분위기를 형성할 필요가 있다. 또한 학습자의 역할에 대해 설명하고, 팀원 간의 소개와 규칙을 정해준다. 문제 제시 단계부터 PBL은 시작되고, 교수자가 문제를 제시하면 학습자는 문제를 파악하고,

과제를 수행하는 계획을 세운다. 과제수행계획에는 팀의 목표, 가설, 알고 있는 사실, 학습 과제와 활동 계획을 작성해야 한다. 가설은 문제 해결을 위한 가설 혹은 아이디어를 포함하고, 활동 계획은 팀원의 역할을 분담하는 등 팀의 활동 계획이다.

과제수행계획이 세워지면 교수자의 피드백을 받고 학습자는 학습활동을 진행한다. 학습활동 단계에서 학습자는 문제에 대해 정의하고, 역할에 따라 다양한 자료를 수집하고 팀원들과 정보를 공유하고 토론의 과정을 거친다. 학습자들은 토론한 내용을 발표하고, 교수자의 피드백을 받는다.

학습자는 문제에 따라서 현장을 방문하거나 체험의 단계를 거칠 수도 있다. 이때 현장에서 얻은 자료는 정리하고 분석한다. 현장조사 분석 자료를 발표하면서 학습자들은 문제해결의 계획을 수정하기도 한다. 탐색의 과정을 통해 문제를 분석하고, 문제해결의 방안을 찾는다. 문제해결책을 찾으면 그 성과물을 제시하고 발표한다.

발표 후 마지막 단계에서 교수자는 결과에 대한 피드백을 실시하고, 학습자들은 성찰일지와 자기평가, 동료평가를 통해 PBL을 마무리 한다 [1][2].

PBL에서 교수자가 수업 설계 시 문제를 개발하는 것은 매우 중요한 부분이다 [3]. PBL문제는 학습자들이 적극적으로 참여하고 활동하여야 하며, 문제해결에 대한 개념과 규칙, 원리들이 불명확하고, 쉽게 해결되지 않는 비구조화된 형태가 되어야 한다. 또한 학습자들이 현실에서 당면하고 있거나 당면할 수 있는 실제적인 형태를 갖춘 문제여야 한다 [4][5].

PBL에서 학습자는 문제 해결, 자기도주도적 학습, 협력적 학습을 하고, 교수자는 교수설계, 학습촉진, 학습결과 평가자의 역할을 한다 [6]. PBL에서 학습자는 문제해결과 자기주도적 학습을 하지만 교수자가 학습자의 학습활동에 전적으로 맡기면 안된다. 교수자는 문제 제시 후 학습자의 활동을 지켜보며 PBL과정에 학생들이 잘 참여하고 있는지, 팀원들 간의 문제는 없는지, 목표에 맞게 실행되고 있는 등을 잘 관찰하여야 하고, 지나친 간섭은 배제해야 한다 [7][8][9].

III. 연구방법

PBL수업의 과정은 한 주제에 대해 보통 4주 동안

진행하고, 각 주제에 대한 문제 중심 학습을 반복하는 과정에서 학습의 효과를 가진다. 본 연구는 표 1에 보인 바와 같이 2020년 2학기에 실시한 수업 사례를 중심으로 교과 진행상의 특성을 고려하여 진행하였다. 한 주제에 대해 사전학습을 1-2주 진행하고, 3-7주차에 본격적인 문제중심학습을 진행하였다. 15주차 학습과정에서 4개의 주제를 가지고 전반기 7주차 동안 문제중심학습을 진행한 것이다. 강의계획서는 다음과 같다 (표 1. 참조).

표 1. 주별 강의 계획표
 Table 1. Weekly syllabus

주차	수업내용요약
1	-강의안내 -문화, 문명 개념형성 -문제중심(PBL)교수법 개념 설명 및 안내
2	현대적 문화 개념의 이해 -현대 문화상대주의의 문화 개념 -상호문화성과 가로지르기 문화성 -문제중심(PBL)교수법 적용 안내
3	현대문화상대주의 - 현대에 발생하고 있는 문화상대주의에 대한 입장 -문제중심(PBL)교수법 적용1
4	문화심리학: S. 프로이트의 무의식-현대사회에 발생하는 개인문제와 사회문제 현상 -문제중심(PBL)교수법 적용2
5	대중문화론의 사회적 발생 -기술복제 시대 예술자 작품에 대한 평가 -문제중심(PBL)교수법 적용3
6	대중매체, 대량생산 -이미지와 시뮬라크르, 실체가 아니지만 실체 같은 실체가 판을 치는 '시뮬라크르' -문제중심(PBL)교수법 적용4
7	문제중심 학습 정리 및 발표, 피드백
8	중간고사

IV. 연구결과

1. 1-2주차 수업

1) 1-2주차 수업

1-2주차는 이 강의에 대한 안내와 이번 학기에 적용할 PBL에 대한 안내를 실시하였다. 이번 학기에 적용하고 그 효과를 바탕으로 다음 학기에 계속적으로 실시할 것인지를 결정할 것이다. 그러므로 PBL에 대한 학생들의 충분한 이해가 필요하다. 1주차에 안내하고 2주차에 좀더 충분한 사례를 들어 학생들에게 제시하였다.

<문화와 철학의 이해> 균형교과목 특성을 고려하여 세계의 다양한 문화현상과 우리 문화의 개념과 특성을 충분히 비교하고 그에 대한 다양성과 한계점에 대한 논의가 진행되어야 한다.

2주차에 현대적 문화 개념에서 현대 문화상대주의와 다양한 문화에 대해 학습하고, 그에 대한 문제를 제시하였다. 또한 PBL에 대한 적용을 한번 더 강조하여 설명하고, 다음 시간에 이에 대한 자료를 조사해오도록 하였다.

2. 3주차 수업 사례(적용1)

3주차에는 2주차 수업과정에서 제시한 문제 상황에 대한 다양한 자료를 조사해오고, 그에 대한 문제중심의 주요활동을 진행하도록 하였다. 첫 번째 적용 문제는 '현대에 발생하고 있는 문화상대주의에 대한 입장'의 일부 사례를 살펴보고, 이를 문화의 다양성의 차이로 이해하는지에 대해 논의를 진행하였다. 그 절차의 과정은 ①문제 제시 → ②문제 확인 → ③문제 해결을 위한 자료수집 → ④문제 재확인 및 해결안 도출 → ⑤문제해결? (다시 ③반복) → ⑥문제해결안 발표 → ⑦ 학습결과 정리 및 평가 순으로 진행하였다.

학생들은 그에 대한 자료를 충분히 조사하고, 그에 대한 해결의 과정을 제시하였다. 특히, 세계문화의 다양한 사례를 조사하고, 그에 대한 자신의 입장과 팀의 입장을 논의하고, 현대문화의 다양성과 그에 대한 입장을 분명히 하였다. 교수자는 '인도의 사티, 우리나라의 개고기 식용, 식인' 문화에 대한 문화상대주의에 문제를 제시하였다. 학생들은 이에 대해 문화상대주의 극단적인 상황과 위험성에 대해 조사 활동을 하고, 극단적인 문화에 대해서는 정당성을 부여하지 않는다고 논의하였다. 인도의 카스트제도와 마사이족의 성인식, 명예살인 등 세계 문화에 대한 개인의 입장과 팀의 입장을 제시하고, 세계의 다양한 문화현상에 대해 인권과 관련한 논의를 진행하였다. 다음은 학생들이 작성한 사례이다. 작성 원고의 형식은 교수자가 제시하고, 학생들이 자신이 조사하고, 활동한 내용을 작성하고, 제출하도록 하였다 (그림 1. 참조).

3. 4주차 수업 사례(적용2)

4주차는 1-3주차에 실시한 문제중심(PBL)의 학습과정을 토대로 중심주제와 관련한 논의에 집중하였다. 교수자가

학과	학번	이름
문제중심적 적용-응용 활동		
교과목명	문화와철학의 이해	적용-응용 주차
수업목표	대중문화에 대한 개념을 이해하고, 현대 문화상대주의에 대해 토론한다. 현대의 다양한 문화에 대한 관점을 비교하고, 팀별 의견을 논의한다.	1 주 활동시간
문제(과제)명	현대 문화상대주의	PBL 팀수
문제(과제)명	문제 : 현대에 발생하고 있는 문화상대주의에 대한 입장	
문제(과제) 내용	<p>내용 (① 문제 제시) : 세계 문화의 다양성을 인정하는 문화 상대주의의 관점에도 문제점은 존재한다. 오늘날 인도의 '사티', 한국의 개고기 식용, 소수 민족의 식인행위 등이 바로 그것이다. 우리는 이것을 극단적 문화 상대주의의 사례로 말한다. 현재 이러한 문화들까지 문화 상대주의로서 이해해 주어야 하는 것인지에 대하여 많은 토론이 이루어진다. 이번 과제에서 현대의 다양한 문화에 대한 관점을 통해 이를 비교하고 의견을 논의해 볼 것이다.</p> <p>② 문제 확인</p> <p>문화를 바라보는 다양한 관점을 중 문화 상대주의가 있다. 이는 세계 문화의 다양성을 인정하고 각 문화가 형성되었던 독특한 환경과 역사적-사회적 상황에 따라 이해해야 한다는 견해로, 모든 문화마다 고유한 가치가 있고 문화의 다름만 있을 뿐, 옳고 그름은 없다고 말한다. 이러한 문화 상대주의는 타국의 문화를 이해하고 존중하는 태도를 가져 문화의 올바른 이해와 국제간의 상호 협조에도 도움을 주어 현대사회에서 많이 추구하는 관점이다. 하지만, 이러한 문화 상대주의에도 문제점은 있다. 바로 인간의 존엄성과 같은 인간의 보편적인 가치를 저해하고 침해하는 문화들도 상대적으로 바라보아야 하는 것인가에 대한 의문이다. 우리는 이것을 극단적 문화 상대주의의 사례로 말하는데, 위의 남평이 죽어 화장을 시킨 배, 아내가 볼 속으로 뛰어들며 남편의 시체와 함께 산 채로 화장되던 인도 풍습 '사티', 우리나라에서 보양식으로 먹던 개고기, 소수 민족의 식인행위, 그리고 과거의 카스트 제도, 중국의 전족, 이슬람권의 명예살인을 예로 들 수 있다. 과연 우리는 이러한 문화들 또한 상대적으로 생각하여 이해해야 하는 것일까?</p> <p>2주차 - 문제 제시 및 문제 확인 -문화 상대주의의 정의를 찾아보고 그것의 장점과 단점을 알아보았음. -문화 상대주의의 문제점 중 인간의 존엄성과 같은 보편적인 가치를 저해하고 침해하는 문화들도 상대적으로 바라보는 극단적 문화 상대주의라는 문제점을 발견함. -현대에 존재하는 문화들 중에서도 사례를 찾을 수 있었고, 문제점과 해결 방안을 찾아보려 함</p> <p>3주차 - 자료 수집 및 해결안 도출 후 문제 해결</p> <p>4주차 - 학습결과 정리 및 평가</p>	

그림 1. 현대문화상대주의의 학생 사례
Figure 1. Student case

제시한 주제는 '문화심리학자 S. 프로이트의 무의식'에서 인간의 본능과 현대 사회에 나타나는 사회문제 현상에 대해 논의하도록 하였다. 교수자는 먼저 프로이트의 무의식에 대한 이론적 수업을 진행하고, 인간의 무의식과 본능에 대해 논의하도록 하였다. 이어 '서울역 문지마 폭행' 사건과 '코로나19'로 인한 파생 사건을 제시하였다. 학생들은 주어진 주제와 함께 다양한 현대 사회의 문제 현상을 조사하고, 이에 대한 해결책을 논의하였다. 학생들이 조사한 문제 현상은 교수자가 제시한 문제 현상과 현대에서 만연히 발생하고 있는 '자살, 고독사, 문화지체, 저출산' 등에 대한 것이었다.

학생들은 현대 사회에 발생하는 다양한 문제 현상에 대해 각자의 의견을 제시하고 이를 해결할 수 있는 다양한 방법에 대해 논의를 진행하였다 (그림 2 참조).

4. 5주차 수업 사례(적용3)

5주차는 '대중문화론의 사회적 발생'에 대한 주제를 제시하였다. 이 주제에서는 '예술과 대중문화를 비판하는 사람과 옹호하는 이론가들 사이의 논쟁과 기술복제 시대 예술 작품에 대한 평가'를 중심으로 논의하도록

학과	학번	이름
문제중심적 적용-응용 활동		
교과목명	문화와철학의 이해	적용-응용 주차
수업목표	문화심리학의 거장 S. 프로이트의 무의식을 이해하고, 인간의 본능에 대해 토론한다. 현대에 나타나는 다양한 사회 문제 현상과 관련하여 나름의 해결책을 구상한다.	2 주 활동시간
문제(과제)명	문화심리학 : S. 프로이트의 무의식	PBL 팀수
문제(과제)명	문제 : 현대 사회에 발생하는 개인문제와 사회문제 현상	
문제(과제) 내용	<p>내용 : 현대 사회에 발생하는 개인문제와 사회문제 현상을 알아보고 그에 대한 해결책을 대략적으로 강구해보자.</p> <p>현대 사회에는 다양한 개인 문제와 그로 인한 사회 문제 현상이 발생하고 있다. 자살이나 고독사 혹은 넓게 보면 자살이나 코로나19가 퍼지게 된 일 등이 이에 속할 것이다. 현대사회에 들어오고 삶의 질과 기술 수준이 높아졌지만 그에 반해 사람들의 의식 수준은 발전을 따라잡지 못하는 문화지체 현상이 생겼다.</p> <p>더 많은 행복, 더 많은 편안함을 누리기 위해 노력하는 반면에 그것들을 위해 다른 것들을 신경 쓰지 않는 사람들이 늘었다. 그로 인해 사회적으로 소외된 사람이 많아졌다는 관점에서 접근하여 문제를 살펴보자.</p> <p>자살, 문지마 폭행, 코로나19로 인한 문제는 다른 사람들보다 개인의 의식에 따라 생기는 문제에 가깝다. 자살은 자기 자신의 처지에 대한 비판적인 생각이 자신에 베풀 끝내 놓아 넣는 경우이고, 문지마 폭행은 자신에 처지에 대한 비판적인 생각이 겹치지만 그 본능을 타인에게 표출하게 되는 경우라고 생각한다. 코로나19로 인한 문제는 '나 하나뿐이야.' 하는 안일한 생각에서 온 문제라고 본다. 한 사람, 한 사람이 지속적으로 조심했다면, 코로나19는 한국에서 큰 힘을 발휘하지 못했을 것이다.</p> <p>이는 개인의 의식이 발달하지 못해 불러일으킨 사회 현상이라고 생각한다. 그러나 단순히 개인 문제에서 해결하긴 힘들고 사회 전체에서 그 수준을 끌어올려야 앞으로 일어날 개인문제를 완화시킬 수 있다고 생각한다.</p> <p>정제 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 현대 사회에 일어난 개인문제를 알아보고 그로 인한 사회현상 확인. 2. 사회 현상을 개인에 대한 의식수준으로 인한 문제로 설정 3. 개인에 의식수준 문제로 사회 현상 분석 <p>문제중심PBL활동</p> <p>4. 사회 현상에 대한 해결책 제시</p> <p>사회 현상에 대한 자료 수집 -자살 -고독사 -문지마 폭행 -코로나 19 대한민국 현황 : 지역별 확진자, 코로나 사태에 대한 한국의 대응 -문화지체 : 물질문화(기술의 발달 등)를 비. 물질문화(제도, 사람의 생활 방식)가 따라잡지 못하는 현상</p> <p>문제(과제) 주요 활동</p> <p>사회 현상을 개인의 문제로 보는 관점 -한 시대의 개인에 대한 심층적, 사회 문화적 분석 -개인과 사회는 밀접한 관련이 있음 -개인의 의식이 사회 문제를 일으킨(취업, 저출산 문제 등)</p>	

그림 2. 현대 사회에 발생한 개인문제와 사회문제 현상 학생 사례
Figure 2. Student case

하였다. 예술과 대중문화에 대한 학생들의 이해와 기술의 발달로 인한 예술 작품의 가치에 대한 다양한 논의가 진행되었다. 이 주제는 대중문화현상에 대한 올바른 이해와 비판적 사고 의식을 함양하는데 중점을 두어 진행하였다. 대중문화에 대한 이론을 교수자가 진행하고, 대중문화에 대한 다양한 현상에 대해 학생들이 조사하고 그에 대한 활동이 이루어졌다. 교수자는 '한류열풍'과 '트롯열풍', '진품과 모작, 기술복제' 제품에 대해 제시하였고, 학생들은 이에 대한 논의 함께 '예술과 게임-라스트 오브 어스' 등의 사례를 조사하고 그에 대한 논의를 진행하였다 (그림 3 참조).

5. 6주차 수업 사례(적용4)

6주차는 '이미지와 시물라크르'에 대한 주제이다. 현대는 대중매체가 발달하면서 대량소비가 이루어진다.

학과	학번	이름
문제중심 적용·응용 활동		
교과목명	문화와철학의 이해	적용·응용 주자
수업목표	대중문화에 대해 이해하고, 대중문화에 대한 옹호와 비판의식을 가진다.	3 주 활동시간 100분
문제(과제)명	대중문화의 사회적 발생 : 기술복제 시대 예술자 작품	PBL 팀수
문제(과제) 내용	<p>문제 : 예술과 대중문화를 비판하는 사람과 옹호하는 이르기들 사이의 논쟁과 기술복제 시대에 예술 작품에 대한 평가</p>  <p>내용 : 예술과 대중문화를 비판하는 사람과 옹호하는 이르기들 사이의 논쟁과 기술복제 시대에 예술 작품이 의미를 가질 수 있는가? 예술과 대중문화 두 단어는 겹치는 부분이 있지만 보통 반대되는 느낌을 갖는다. 예술은 소수를 위한 작품 같은 느낌이고 대중문화는 구성원의 절대다수가 즐기고 공유하는 문화이다. 한 가지 예로 라스트 오브 어스라는 게임이 나왔는데 전문가 평점 9.5점으로 대다수의 '전문가'들이 이를 예술적이라고 평가했다. 그러나 게임이 출시되고 대부분의 '일반인'들은 이 게임을 쓰라리고 평가했다. 이처럼 소수의 집단이 예술적이라고 생각한다고 할지라도 대중들이 받아들이지 못하면 대중문화가 될 수 없다. 예술은 보통 그 가치에 대한 의식상, 그 작품에 담긴 의미, 학적 아름다움 등의 여러 가지 요소가 혼합되어 예술로 불린다. 그러나 그 기준이 모호하기 짝이 없고 현대 예술은 특히 귀에 걸면 귀걸이 코에 걸면 코걸이 시되어 대중들이 예술을 받아들이기 힘들어한다. 그에 반해 대중문화는 대표적인 대중의 중심이 되어 아플이되기 때문에 이를 접하지 못한 이도 쉽게 접할 수 있게 된다. 그렇다면 예술이 대중문화가 된 케이스는 어떤가? 복제기술이 발달한 요즘 예술 작품을 복제하여 여기저기서 볼 수 있다. 그렇다면 이 복제품 또한 예술작품으로 볼 수 있을까? 그런 아닐 것이다. 예술 작품이 예술로 불리는 이유는 당시 제작자가 만들면서 담고자 했던 생각이나 교묘가 담겨 있기에 예술로 불리는 것이다. 이를 단지 복사했다고 그것을 예술작품이라고 하지는 않는다. 대중문화도 이와 비슷하다. 한류 열풍이 일어남에 따라 세계에 한류 열풍이 인적이 있었다. 인터넷에 발달로 한류가</p>	

문제중심PBL활동

<p>세계에 퍼졌으로써 K-POP을 듣는 외국인이 많아지거나 의미도 모르는 한국어로 된 티셔츠를 입는 외국인이 생기는 등 한류가 대중문화로 자리 잡았다. 대중문화는 상업성을 띄울 수밖에 없기에 이에 따라 국내 가수들의 우분별한 해외 진출 등의 부작용이 생겼다. 너무 지나친 상업화로 인해 사람들은 그 대중문화에 지루함을 느낄 것이고 새로운 대중문화를 찾을 것이다. 이러한 것처럼 예술은 대중문화는 꼭 긍정적인 면만 있는 것은 아니다. 무엇을 수용해야 할지는 먼저 비판적인 시각으로 바라본 후 본인의 판단 하에 수용해야 할 것이다.</p> <p>절차 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 주제 선정 : 예술과 대중문화에 대한 비판 2. 예술에 대한 비판 3. 대중문화에 대한 비판 4. 예술과 대중문화를 어떻게 받아들일지에 대한 결론
<p>예술에 대해 -예술의 의미 -예술에 대한 비판 : 기준이 모호하다. 상업적이었던 안 된다 등</p> <p>대중문화에 대해 -대중문화의 의미 -세계의 대중문화 : 한류에 초점을 맞춘 자료 수집 -한류로 인한 부작용 : 우분별한 해외 진출, 실질적인 이득이 없는 해외 진출, 대중문화에서도 나오는 상업성 문제</p> <p>기타 자료 -라스트 오브 어스2 논란 -예술 복제에 관해 -한류의 영향</p>

그림 3. 대중문화론의 사회적 발생 학생 사례
 Figure 3. Student case

이에 대한 이미지와 시물라르크에 대한 이론적 이해와 현대 사회문화 현상에 대한 비판적 시각을 확장하도록 하였다. 교수자는 실재가 아니지만 실재 같은 '시물라르크'의 다양한 사례를 제시하고, 원본과 실재에 대한 비판적 논의를 진행하였다. 학생들은 대중매체의 다양한 시물라르크의 사례를 조사하고, 대중매체 대한 비판적 시각을 확장하는 논의를 진행하였다 (그림 4. 참조).

V. 결론

학과	학번	이름
문제중심 적용·응용 활동		
교과목명	문화와철학의 이해	적용·응용 주자
수업목표	시물라르크에 대해 이해하고, 현대 사회에서 발생하는 예술을 통해 실제의 소중함을 깨달으며 그것을 어떻게 지킬 수 있을지에 대해 생각을 확장해본다.	주 활동시간 100분
문제(과제)명	이미지와 시물라르크	PBL 팀수
문제(과제) 내용	<p>문제 : 원본을 복제하여 나오는 복제품이며, 진자가 아닌 가짜인 '시물라르크'가 계속해서 널리 퍼지고 있는 세상</p>  <p>내용 : 시물라르크는 우리가 살고 있는 이 세계는 원형인 이데아라고 하며, 복제품인 현실이고, 복제의 복제품인 시물라르크로 이루어져 있다. 또한 현실은 인간의 삶 자체가 복제품이고, 시물라르크는 복제품을 다시 복제한 것을 말한다. 시물라르크는 원래의 의미는 이미지인데, 비슷함, 그림자, 환영을 뜻한다. 원본 없는 복제로 물리며, 플라톤에 의하면 우리가 살고 있는 세상이 경험적 세계로서 결핍대기의 외란만 있는 세상이다. 감각적이고 구체적이어서 실재처럼 느껴지지만, 이데아 세계의 그림자에 불과하다. 절차 : ①문제 제시 → ②문제 확인 → ③문제 해결을 위한 자료수집 → ④문제 해결인 해결안 도출 → ⑤문제해결(다시 ③반복) → ⑥문제해결안 발표 → ⑦ 학습결과 정리 및 평가</p> <p>①문제 제시 앞에서 제시한 문제처럼, 배트맨은 실제 동물인 박쥐를 바꾼 것으로 시물라르크에 해당될 수 있다. 또한 어느 순간 갑자기 등장해 남녀노소 인기를 끌고 있는 팬션을 향상화해 나타난 팬션 캐릭터도 시물라르크에 해당이 된다. 이 팬션도 또 다시 복제가 되어 마다가스카르의 팬션이라는 영화가 사용이 되었다.</p>	
문제(과제) 주요 활동	<p>①문제 확인 이렇게 고유의 성질은 점점 변형되어 가는 세상이 계속 지속되고 있다는 것이 문제적으로 본다. 또한 고유의 성질이 사라지다보면 실재가 중요한 세상이 아닌 가짜가 중요해질 수도 있다고 본다. 실재를 중요시하고 소중히 하는 마음을 가져야 할 것이다.</p> <p>②문제 해결을 위한 자료수집 시물라르크를 다른 관점에서도 볼 수 있다. 또 나아가 가짜이면서도 진짜처럼 광범위하게 인식되는 가짜 현실이 과연 이미지를 확산하는 미디어를 통해 새로운 현실로 자리 잡게 된다. 가짜 이미지는 스스로 증쇄해 새로운 실재를 만들면서 원본으로 행세한다. 예컨대 책이나 영화 등을 통해 양산된 'B형 남자'에 대한 이미지가 전형적이다. 즉 '비상식적, 비뚤어진, 비굴한...' 하지만 사랑할 수밖에 없는 이기적인 성향을 가진 남자의 혈액형이 B형이라는 것이다. 이렇듯 혈액형에 대해 부여된 실재 없는 이미지가 인간관계에 영향을 미친 것은 물론 혈액형이라는 문화 트렌드가 생겨나고 상품화까지 이뤄졌다.</p> <p>④문제 재확인 및 해결안 도출 결국 시물라르크는 영화나 책 등 디지털화가 발전하고, 가짜가 더 편하며 더 좋아지는 세상을 만들어냈다고 할 수 있다. 앞서 제일 처음으로 제시한 문제를 되돌아 봐도 디지털, 기술, 사람의 생각 등 끊임없이 발전해나가면서 실재가 점점 사라져나갔다. 점점 발전하는 시대를 막을 수는 없지만 시물라르크를 이해하여 실재를 잊지 않는 세상을 만들 수는 있지 않을까 라는 생각이 든다.</p> <p>⑤문제해결(다시 ③반복) 또 다른 문제를 본다면 우리는 명품을 왜 가지려고 하는지를 볼 수 있다. 명품의 이미지는 고급스러움과 우아함을 드러내는 것이다. 하나의 명품의 예로 들면 '루이비통' 상피의 가방을 선호하여 소비한다면, 우리는 '가방'의 실재가 아닌 '루이비통'이라는 기호를 소비하는 것이다. 이렇듯 우리는 사물 자체를 소비하는 것이 아니라 사물로 기능하고 있는 이미지를 소비한다. 이러한 모습을 통하여 우리는 이미지가 실재보다 더 강하게 우리의 삶을 지배하고 있음을 알 수 있다.</p> <p>⑥문제해결안 발표 시물라르크가 세상의 전부라고 할 수 있을만큼 널리 퍼져있다. 실재의 가치와 소중함을 잊지 않으려고 노력해야겠고, 최대한 가짜를 쫓는 삶을 살지 않도록 하는 것이 실재를 지키는 방법이라고 생각한다.</p> <p>⑦ 학습결과 정리 및 평가 시물라르크를 이해하면서 실재가 중요해지는 순간이었고, 세상을 다시 바라볼 수 있는 계기가 되지 않았나 싶다.</p>	

문제중심PBL활동

학과	학번	이름
문제중심 적용·응용 활동		
교과목명	문화와철학의 이해	적용·응용 주자
수업목표	시물라르크에 대해 이해하고, 현대 사회에서 발생하는 예술을 통해 실제의 소중함을 깨달으며 그것을 어떻게 지킬 수 있을지에 대해 생각을 확장해본다.	주 활동시간 100분
문제(과제)명	이미지와 시물라르크	PBL 팀수
문제(과제) 내용	<p>문제 : 원본을 복제하여 나오는 복제품이며, 진자가 아닌 가짜인 '시물라르크'가 계속해서 널리 퍼지고 있는 세상</p>  <p>내용 : 시물라르크는 우리가 살고 있는 이 세계는 원형인 이데아라고 하며, 복제품인 현실이고, 복제의 복제품인 시물라르크로 이루어져 있다. 또한 현실은 인간의 삶 자체가 복제품이고, 시물라르크는 복제품을 다시 복제한 것을 말한다. 시물라르크는 원래의 의미는 이미지인데, 비슷함, 그림자, 환영을 뜻한다. 원본 없는 복제로 물리며, 플라톤에 의하면 우리가 살고 있는 세상이 경험적 세계로서 결핍대기의 외란만 있는 세상이다. 감각적이고 구체적이어서 실재처럼 느껴지지만, 이데아 세계의 그림자에 불과하다. 절차 : ①문제 제시 → ②문제 확인 → ③문제 해결을 위한 자료수집 → ④문제 해결인 해결안 도출 → ⑤문제해결(다시 ③반복) → ⑥문제해결안 발표 → ⑦ 학습결과 정리 및 평가</p> <p>①문제 제시 앞에서 제시한 문제처럼, 배트맨은 실제 동물인 박쥐를 바꾼 것으로 시물라르크에 해당될 수 있다. 또한 어느 순간 갑자기 등장해 남녀노소 인기를 끌고 있는 팬션을 향상화해 나타난 팬션 캐릭터도 시물라르크에 해당이 된다. 이 팬션도 또 다시 복제가 되어 마다가스카르의 팬션이라는 영화가 사용이 되었다.</p>	
문제(과제) 주요 활동	<p>①문제 확인 이렇게 고유의 성질은 점점 변형되어 가는 세상이 계속 지속되고 있다는 것이 문제적으로 본다. 또한 고유의 성질이 사라지다보면 실재가 중요한 세상이 아닌 가짜가 중요해질 수도 있다고 본다. 실재를 중요시하고 소중히 하는 마음을 가져야 할 것이다.</p> <p>②문제 해결을 위한 자료수집 시물라르크를 다른 관점에서도 볼 수 있다. 또 나아가 가짜이면서도 진짜처럼 광범위하게 인식되는 가짜 현실이 과연 이미지를 확산하는 미디어를 통해 새로운 현실로 자리 잡게 된다. 가짜 이미지는 스스로 증쇄해 새로운 실재를 만들면서 원본으로 행세한다. 예컨대 책이나 영화 등을 통해 양산된 'B형 남자'에 대한 이미지가 전형적이다. 즉 '비상식적, 비뚤어진, 비굴한...' 하지만 사랑할 수밖에 없는 이기적인 성향을 가진 남자의 혈액형이 B형이라는 것이다. 이렇듯 혈액형에 대해 부여된 실재 없는 이미지가 인간관계에 영향을 미친 것은 물론 혈액형이라는 문화 트렌드가 생겨나고 상품화까지 이뤄졌다.</p> <p>④문제 재확인 및 해결안 도출 결국 시물라르크는 영화나 책 등 디지털화가 발전하고, 가짜가 더 편하며 더 좋아지는 세상을 만들어냈다고 할 수 있다. 앞서 제일 처음으로 제시한 문제를 되돌아 봐도 디지털, 기술, 사람의 생각 등 끊임없이 발전해나가면서 실재가 점점 사라져나갔다. 점점 발전하는 시대를 막을 수는 없지만 시물라르크를 이해하여 실재를 잊지 않는 세상을 만들 수는 있지 않을까 라는 생각이 든다.</p> <p>⑤문제해결(다시 ③반복) 또 다른 문제를 본다면 우리는 명품을 왜 가지려고 하는지를 볼 수 있다. 명품의 이미지는 고급스러움과 우아함을 드러내는 것이다. 하나의 명품의 예로 들면 '루이비통' 상피의 가방을 선호하여 소비한다면, 우리는 '가방'의 실재가 아닌 '루이비통'이라는 기호를 소비하는 것이다. 이렇듯 우리는 사물 자체를 소비하는 것이 아니라 사물로 기능하고 있는 이미지를 소비한다. 이러한 모습을 통하여 우리는 이미지가 실재보다 더 강하게 우리의 삶을 지배하고 있음을 알 수 있다.</p> <p>⑥문제해결안 발표 시물라르크가 세상의 전부라고 할 수 있을만큼 널리 퍼져있다. 실재의 가치와 소중함을 잊지 않으려고 노력해야겠고, 최대한 가짜를 쫓는 삶을 살지 않도록 하는 것이 실재를 지키는 방법이라고 생각한다.</p> <p>⑦ 학습결과 정리 및 평가 시물라르크를 이해하면서 실재가 중요해지는 순간이었고, 세상을 다시 바라볼 수 있는 계기가 되지 않았나 싶다.</p>	

그림 4. 이미지와 시물라르크 학생 사례
 Figure 4. Student case

본 연구는 2020-2학기 00대학교 <문화와 철학의 이해> 라는 균형교양교과목에서 실시한 PBL 수업 사례를 통해 그 학습의 효과를 고찰한 것이다. 학습을 통한 효과는 다음과 같다.

첫째, 교수자와 학습자 간의 적극적인 상호작용이 충분히 이루어진다. 현재 세계는 '코로나19'상황으로 비대면 학습이 장기화되고 있는 실정이다. 특히 대학교육은

대부분의 학습 운영이 교수자의 권한에 있다. 교수는 개인의 역량에 따라 학습자의 요구를 충분히 만족시킬 수 있다. 비대면이라는 학습상황에서 학생들이 적극적으로 수업에 참여하기를 바란다면 PBL 학습 방법을 활용하기 바란다. 교수자와 학습 간의 적극적인 학습활동이 충분히 이루어질 것이다.

둘째, PBL은 교과목 특성에 맞는 다양한 문제를 적극적으로 활용할 수 있다. 교과목에 적합한 다양한 문제 상황을 제시하여 학생들이 개인으로 혹은 팀으로 서로 역할을 분담하고, 자료를 조사하는 과정에서 협업과 논의의 과정을 충분히 경험할 수 있을 것이다.

셋째, 문제 상황에 대한 비판적 인식을 확장할 수 있다. 현대는 다양한 문제 상황이 발생하고, 이에 대한 비판적 인식을 충분히 학습하여야 한다. 대량생산, 대량소비사회에서 학생들이 맹목적으로 인식하고, 정보의 홍수에서 진짜와 가짜를 구별하는 능력을 키워야 할 것이다.

본 수업 사례에서 확인한 한계점은 첫째, <문화와 철학의 이해>라는 교과목의 특성상 세계 문화 현상에 대한 논의는 충분히 가능하지만, 철학이라는 관점에서 논의가 되어야 한다. 철학적 부분을 충분히 검토하여 적절하게 적용하여야 한다. 둘째, 비대면 온라인에서 팀 작업은 쉽지 않다는 것이다. 오프라인 수업에서 팀을 이루어 학생들이 논의의 과정을 거친다면 훨씬 효과적인 학습이 이루어질 수 있다.

그럼에도 불구하고 PBL은 대면 학습이든 비대면 온라인 학습이든 교수자와 학생들 간의 적극적인 상호작용과 학습활동이 이루어지는 교수법으로 매우 효과적인 학습 방법이다.

References

[1] Jang, Kyung-won, Analysis of the characteristics of learners' problem-solving activities in the online PBL, Educational Information Media Research, 12(3), 33-63, 2006.

[2] Kim, Hyun-woo & Kang, In-ae, A Qualitative Study on the Learning Performance Type and Step-by-Step Characteristics of PBL Classes: A Study on the Education Method, Focusing on University Class Cases, 25(2), 403-427, 2013.

[3] Cho, Hyun-soon, Lee, Hye-joo & Baek, Eun-joo etc., Problem development procedures for problem-driven learning (PBL), Research Curriculum

Research, 21(3), 215-242, 2003.

[4] Jang, Kyung-won, Analysis of the characteristics of learners' problem-solving activities in the online PBL, Educational Information Media Research, 12(3), 33-63, 2006.

[5] Choi, Eun-Young, "The Role of Effective Tutors Recognized by Students who have Experienced Problem-Based Learning-Focused on Focus Group Interview", The Journal of the Convergence on Culture Technology, 6(1), 469-476, 2020.

[6] Choi, Jung-im & Jang, Kyung-won, Learning with PBL, Hakjijis, .2015.

[7] Jang, Kyung-won, Analysis of the characteristics of learners' problem-solving activities in the online PBL, Educational Information Media Research, 12(3), 33-63, 2006.

[8] K. M. Kim and C. Y. Jo, "The Effect of Problem-Based Learning on Self-Directed Learning Ability and Learning Flow of Junior College Students", The Journal of the Convergence on Culture Technology, 6(1), 269-278, 2020.

[9] H. Barrows and A. Myers, Problem based learning in secondary schools. Unpublished monograph Springfield, IL; Problem based learning Institute. 1994.