

## 경험으로 빛은 아이들

책에 인쇄된 몇 줄의 개념을 읽어주고 부연 설명을 덧붙이는 것은 쉬운 일이다. 역으로 생각해보자. 수차례의 경험이나 실험으로 하나의 개념을 구체화하는 것은 엄청난 시간과 노력을 요구함을 알 수 있다. 채드윅은 그 어려운 길을 택했고, 그 과정에서 교사와 아이들 그리고 부모가 함께 즐겁고 치열하게 성장하고 있었다.





“우리는 무엇보다 아이에게 문제를 스스로 해결할 수 있는 능력을 심어주기 위해 노력합니다. 그 과정에 실수나 실패는 당연한 것이죠. 실수를 통해 아이는 스스로 더 나은 답을 찾아갑니다. 무엇이 옳다는 편협한 정의에 얽매이지 않고 다양한 정답을 찾아가며 자신의 능력을 스스로 키워갑니다.”

초등부 총괄 교감이자 두 아이의 어머니인 셸리 루크 윌리(Shelly Luke Wille)는 부모가 되는 것이 얼마나 어려운지 또 교육이라는 것이 얼마나 중요한지 동시에 체감하고 있는 선생님이자 학부모다. 그녀는 채드윅 수업 전반에 그녀가 고안한 ‘디자인 사이클(Design Cycle)’을 도입했다. 디자인 사이클은 배움의 선순환을 유도하는 일종의 프로세스다. 주어진 과제를 해결하기 위해 학생은 아이디어를 떠올리고 이를 기반으로 최초의 모델을 만들어낸다. 실제로 적용시키면서 발생하는 문제점들을 보완해 보다 발전한 모델을 만든다. 이 모든 과정을 기록하면서 자신이 간과하는 부분, 탁월한 부분을 관찰하게 된다. 교감이라는 직책을 맡고 있지만 여전히 수업을 진행하며 소통하고 있는 그녀는 문제를 스스로 해결할 수 있는 자존감과 더불어 도덕성을 강조했다.

“아이디이라는 것은 공감능력에서 나옵니다. 세상에 대한 이해, 타인에 대한 이해, 세상을 긍정적으로 변화시키려는 마음에서 아이디어가 나오는 것이죠. 채드윅에서는 추상적인 개념보다 지금 내가 속해있는 동네에서 시작해, 도시, 국가, 세계로 점진적으로 범위를 넓혀가며 이해를 돕고 있습니다. 2016년에는 첫 졸업생들이 대학과 사회로 나가게 됩니다. 그들이 사회에 긍정적인 변화를 주도하는 도덕적인 리더가 되길 바라요.”



## 몸으로 시작하는 경험 학습

국제학교급에 교정에 들어서자 다양한 국적의 학생들과 선생님들이 보였다. 아이들은 한국어와 영어를 자유롭게 혼용하고 있었다. 한국에서 살고 있는데 한국어를 못하게 하는 것은 모순이라고 생각하기 때문이라고. 물론 한국어와 한국문화에 대해 배우는 시간도 주당 5시간 이상 편성되어 있다. 1층을 둘러보는 내내 어느 교실에서도 책상에 앉아서 선생님의 이야기를 들으며 수업을 하는 곳이 없었다. 내내 무언가를 만들고 발표하고 뛰어다니고 토론을 벌이고 있었다.

교실 앞 복도에서 유아부 학생들이 신발 박스를 재활용해 만든 자동차로 경주를 하고 있었다. 상자 안에는 블루투스 인이어를 장바가 장착되어 있어 아이패드로 원격 조정할 수 있었다. “지금 건물에 불이 났어요. 그래서 그걸 끄러 가는 거예요.” 자동차 도로 주변에는 재활용품과 3D프린팅기로 출력한 부품으로 선생님과 함께 만든 병원과 소방서 등 다양한 사회 기반 시설의 모형이 둘러싸여 있었다. 지금 공부하고 있는 단원은 ‘Community’. 공동체라는 개념을 이해하기 위해 아이들은 직접 모형 마을을 만들고 역할극을 수행하고 있었던 것이다. 운동장에서는 2학년 전체 학생들이 섞여 여러 나라의 놀이를 배울 수 있는 수업을 하고 있었다. 마친가지로 커뮤니티라는 단원에 속한 체육수업이다. 엄드려 네 발로 누가 먼저 빨리 가는 지 경주하는 시합은 알래스카의 아이들이 하는 놀이란다. 온종일 운동장을 뛰고 싶네에서는 자동차를 만들고 경주를 벌여야 하니 아이들의 웃음이 깨알같이 없고 불은 밟그레하게 상기되어 있었다. 다국적의 아이들이 마치 시골에서처럼 마음껏 뛰어 노는 모습이 자취만이라는 단어를 떠올리게 했다. 이렇게 하루 종일 예제사를 발산한 덕분에 학교를 마치고 집에 간 아이들은 보체지도 않고 세상 모르게 잠이 들어 학부모들이 더욱 만족한다는 후일담이 있을 정도다.

## 경험을 가능케 하는 최첨단 시설

유치부부터 12학년까지의 800여명의 학생들이 함께 생활하고 있는 빌리지 스쿨(Village School)에는 전 교실에 자연채광이 들어온다. 학교 건물은 한국의 전통가옥과 공에서 모티브를 땄다. 디귤자 형태로 모든 교실이 연결되어 있어 동선을 최소화 한 것이다. 교실 외에도 다양한 시설이 있다. 먼저 수영장의 유리문을 열었다니 후끈할 정도로 따뜻한 공기가 밀려왔다. 수영장 바닥은 찜질방 수준. 따뜻한 공기로 아이들을 세심하게 배려했다. 수영장 한쪽 끝은 스킨스쿠버가 가능할 만큼 깊다. 유치비만 하루에 백만원. 방과후 활동으로 주로 쓰인다. 바로 옆에 실내 체육관은 바닥과 벽에 완충재를 넣어 아이들이 다치는 것을 방지했고 암벽타기 같은 특별 활동을 위한 특수 교사가 따로 배정이 되어 있다. 총 500명이 관람할 수 있는 극장(Theater)은 대규모의 콘서트 홀로 최신 장비를 갖춘 컨트론클룸과 조명 장비, 오케스트라석 등을 완비해 연주 자유롭게 연극이나 공연, 모금 행사 등을 열 수 있다.

3D 프린팅까지 갖춰 원하는 모든 것을 만들 수 있는 메이커 스페이스(Maker Space)는 아이들이 가장 좋아하는 공간 중 하나다. 마침 1학년들이 자동차를 직접 만들고 있었다. Force and motion이라는 단원을 배우기 위한 과정으로 자동차의 바퀴를 교체함에 따라, 짐의 무게에 따라 달라지는 주행 거리를 기록하고 수정하는 과정을 반복하며 최적화된 차를 만드는 중이었다. 한 학생은 짐을 실을 것을 예상하지 못해 다시 처음으로 돌아가 차를 디자인하고 있었다. 문득 주어진 시간 안에 완성하지 못하면 어떻게 되는지 궁금했다. 이 수업의 진짜 의도는 디자인의 프로세스를 배우는 것이기 때문에 차를 완성하지 못해서 혼이 난다거나 다른 차와 비교 평가를 하지 않는다는 답변이 돌아왔다.





### 학습을 넘어 인생을 살아가는 태도를 배우다

제법 청소년 티가 나는 5학년 교실에서는 컨퍼런스 준비로 부산했다. 이 학교의 시험은 컨퍼런스 즉 학회 발표의 형식이다. 책상에 앉아 문제에 정해진 답을 찾는 방식이 아니다. 하나의 주제로 공부했던 모든 내용을 학생들이 팀을 짜 직접 정리하고 학부모 앞에서 발표하게 된다. 바닥에서 열심히 패들을 만들고 있던 여학생에게 무엇을 만들고 있는지 물었다. Pet Cruelty(동물학대)에 대한 주제였다. 그 옆에는 모형 감옥도 제작해 직접 사람이 들어가 보도록 했다. 아이들은 주제에 대해 배운 내용은 물론 자신은 어떻게 행동할지에 대한 실천 계획을 짜게 된다. 이 모든 과정을 선생님은 얼마나 성실하게 수행했는지 평가한다. 어디까지나 절대적인 평가이지 석차를 매기지는 않는다.

채드워에서 차용하고 있는 (IB(International Baccalaureate)) 커리큘럼은 큰 주제를 정하고 세부 수업 내용은 체육, 미술, 음악 선생님 등 여러 선생님이 협력해서 짜게 된다. 한 수업에 국어, 체육, 미술 등이 혼합되는 것. 예를 들어 '민주주의와 전체주의'에 대해 배운다면 하루는 부르고 싶은 노래를 자율적으로 부르도록 하고 다음날은 정해진 것만 함께 부르게 한 후 전체주의에 대한 개념을 설명하는 방식이다. 이렇게 한 개의 주제를 6주 동안, 일 년에 6개 정도 배우게 된다. 6개의 주제는 유아부부터 5학년까지 동일하며 학년이 올라갈수록 점차 심화된 내용으로 공부하게 되기 때문에 자연스럽게 복습이 이루어진다.

이 모든 교육 과정의 궁극적인 목적은 무엇일까. 스스로 문제를 해결할 수 있다는 자신감을 심어주고 나아가 자신의 잠재력을 이해하는 능력을 길러주는 것이다. 자신의 능력이 어디까지 미칠 수 있고 어떻게 발전시킬 수 있을지를 스스로가 알게 된다. 그리고 거기에 세상에 대한 이해가 더해지면 세상은 많은 기회들로 가득 차 있음을 인지하고 자신의 할 일을 스스로 찾아나가게 된다. 그리하여 주도적으로 자신의 인생을 어떻게 설계하고 어떤 태도로 살아가야 하는지를 자연스럽게 체득하게 되는 것. 그것이 곧 채드워의 목표로 하는 교육이며 이 사회의 '도덕적' 리더를 배출해내고자 하는 그들의 순수한 바람이다.

