

책임교육학년제 지리 프로그램 ‘서울대탐험’의 개발과 함의*

김민성** · 박의현*** · 유수진**** · 김경령***** · 이영태*****

Development and Implications of Geography Program ‘Exploring Seoul National University’ within the Responsible Education Grade System*

Minsung Kim** · Euihyun Park*** · Soojin Yoo**** · Kyeong Ryeong Kim***** · Youngtae Lee*****

요약 : 이 연구의 목적은 서울대학교의 책임교육학년제 지리인문 프로그램을 소개하고 그것의 지리교육적 함의를 논하는 것이다. ‘서울대탐험’이라는 이름의 서울대학교-초·중학교 연계 지리인문 프로그램은 학습결손 학생들에게 긍정적인 학습 경험을 제공하고, 이를 통해 학습 동기 및 유능감을 증진하는 데 중점을 두고 있다. 참여자들은 서울대 구성원들과 상호작용하면서 캠퍼스를 탐험하고 대학이 무엇을 하는 곳인지에 대한 이해를 높인다. ‘서울대탐험’은 공간 탐색을 통한 의미 찾기, 실제 세계 맥락에서의 역량 함양, 대학에 관한 관심 제고를 통한 학습 의욕 고취라는 기대 효과를 가진다. 이 프로그램은 지리교육 맥락에서 개발된 책임교육학년제 프로그램이라는 점에서 시사하는 바가 있으며, 지리교육 연구의 외연을 확장하는 계기가 될 수 있을 것이다.

주요어 : 책임교육학년제, 서울대학교, 지리인문 프로그램, 학습결손

Abstract : The purpose of this study is to introduce the geohumanities program within the Responsible Education Grade System implemented at Seoul National University and to explore its implications for geography education. The program, titled ‘Exploring Seoul National University’, is a university-elementary/middle school linkage initiative designed to provide students experiencing learning loss with meaningful and positive learning experiences. It aims to enhance students’ learning motivation and sense of competence through interactive campus exploration with university members. Participants deepen their understanding of the university as an institution while engaging in spatial inquiry across the campus. The program aspires to foster students’ motivation by (1) facilitating meaning-making through spatial exploration, (2) cultivating competencies within real-world contexts, and (3) encouraging interest in higher education. As a Responsible Education Grade System program developed from a geography education perspective, ‘Exploring Seoul National University’ offers valuable insights and suggests new directions for broadening the scope of geography education research.

Key Words : Responsible Education Grade System, Seoul National University, Geohumanities program, Learning loss

*이 논문은 ‘2024 교육결손 해소 지원 정책 연구(이영태 등, 2025)’ 보고서의 일부를 수정 및 보완한 것임.

**서울대학교 지리교육과 부교수(Associate Professor, Department of Geography Education, Seoul National University, geomskim@snu.ac.kr)

***공릉중학교 교사(Teacher, Kongrung Middle School, geophist09@naver.com)

****서울내발산초등학교 교사(Teacher, Seoul Neabalsan Elementary School, sj0701@sen.go.kr)

*****한국교육과정평가원 부연구위원(Associate Researcher, Korea Institute for Curriculum and Evaluation, topfam@kice.re.kr)

*****한국교육과정평가원 부연구위원(Associate Researcher, Korea Institute for Curriculum and Evaluation, leeyt@kice.re.kr)

I. 서론

학령인구가 지속적으로 감소함에 따라 우리 사회는 모든 학생이 소중한 인재로 성장할 수 있도록 하는 전략에 관심을 가져야 한다. 이에 정부는 학생의 학습권을 보장하고 최소한의 학력을 보장할 수 있는 법적 제도를 마련하면서 국가의 책무성을 강화하고 있다. 이런 맥락에서 2022년 3월 25일 기초학력보장법(법률 제18458호, 2021. 9. 24. 제정)이 시행되었고, 다양한 노력이 수행되고 있다. 정부는 교육결손 해소를 위해 ‘교육회복 종합방안(2021. 7. 29.)’, ‘제1차 기초학력 보장 종합계획(2022. 10. 11.)’에서 정책 목표와 추진 전략 등을 세부적으로 제시하였다. ‘교육회복 종합방안’은 코로나19 장기화에 따른 학습·심리·사회성 결손 극복을 목적으로 기초학력 보장, 맞춤형 학습지원, 학습종합클리닉센터 확대 설치 및 심리·정서 지원 확대, 신체 건강 결손 회복을 위한 학생 활동 지원 등을 제시한다. ‘제1차 기초학력 보장 종합계획’은 코로나 19 대응 교육결손 해소 집중 지원을 위해 교과 보충, 튜터링, 학습·심리·정서·사회성 프로그램 개발 및 운영 등을 포함하였다. 이처럼 교육결손 해소를 위한 정책은 학습 격차를 해소하기 위해 학습·심리·정서 측면의 종합적인 지원과 학생별 상황·특성 및 지역 연계를 통한 맞춤형 지원으로 추진되고 있다.

이러한 정책의 연장선에서 교육부는 최근 ‘2024년 주요 정책 추진계획(2024. 1. 24.)’을 발표하였다. 이 계획에서는 기초학력 보장 및 학생 맞춤 통합 지원 체계를 구축하기 위하여 초등학교 3학년, 중학교 1학년을 ‘책임교육학년’으로 지정하고, 학력 진단을 바탕으로 기초학력 집중 지원을 강화하는 ‘책임교육학년제’를 제시하였다. 이는 획일적 평등주의에 입각한 교육 정책의 문제점을 인식하고, 모든 학생을 미래 인재로 양성하기 위한 목적을 가진다(교육부 2023). 특히, 학생의 수준에 맞는 학습 전략을 도입해 학습결손을 해소하고자 한다. 책임교육학년제는 맞춤형 학습 방식을 통해 기초학력 체계를 강화하는 데 목적을 두고, 학생의 개별 수준에 맞춘 온라인 및 오프라인 수업을 병행한다. 또한 학업 성취도 진단을 통해 부족한 영역을 집중적으로 보완하고 방과 후 학습 지원을 실시하여 학생의 개별 필요를 충족하도록 운영되고 있다.

책임교육학년제의 성공적인 정착을 위해 필수적인 것이 효과적이고 실질적인 프로그램의 개발이다. 이에 한국교육과정평가원에서는 서울대학교, 카이스트, 코오롱과

의 협업을 통해 학교 및 산업계와 연계되는 책임교육학년제 지원 프로그램을 개발하였다. 본 연구의 목적은 이들 프로그램 중 서울대학교의 프로그램을 소개하고 그것의 지리교육적 함의를 논하는 것이다. ‘서울대탐험’이라는 이름의 서울대학교-초·중학교 연계 지리인문 프로그램은 학습결손 학생들에게 긍정적인 학습 경험을 제공하고, 이를 통해 학습 동기 및 유능감을 증진하는 데 중점을 두고 있다. 서울대학교 캠퍼스를 탐험하는 방식으로 기획된 서울대탐험 프로그램을 통해 학생들은 대학교의 역할과 학문의 의미를 이해할 수 있다. 참여 학생들은 서울대 교수진 및 학생들과 상호작용하며 캠퍼스 내 주요 지점에서 학습 활동을 수행하고, 체험 기반 학습을 통해 진로 탐색과 학습 동기 향상의 기회를 가진다. 이 연구는 책임교육학년제의 취지를 고려한 실질적 프로그램을 개발하고, 국영수 과목에 치우쳤던 책임교육학년제 프로그램에 지리교육 맥락에서의 새로운 시각을 제공하는 선도적 시도로 의미가 있다.

II. 교육결손 해소를 위한 정책 및 프로그램

정부는 기초학력 책임제를 국가의 핵심 어젠다로 확립하고 학생 개개인의 학습 기회 및 학습권 보장을 위한 다양한 정책을 추진하고 있다. 기초학력 지원 정책은 한 아이도 놓치지 않기 위한 ‘행복한 출발을 위한 기초학력 내실화 방안’(교육부, 2019)을 통하여 교실 안, 학교 안, 학교 밖의 기초학력 3단계 안전망을 구축하는 사업으로 확장해 왔다. 최근 기초학력보장법 및 동법 시행령이 제정·공포되면서 모든 학생의 기초학력을 보장하는 국가 교육 책임제 실현을 위한 법적·제도적 기반이 마련되었으며, 이에 근거하여 정부는 ‘제1차 기초학력 보장 종합계획(2023~2027)’을 발표(2022.10.11.)하였다. ‘제1차 기초학력 보장 종합계획’은 코로나19 이후 기초학력 저하 및 교육결손 심화, 기초학력 미달 학생의 지속적인 증가 등에 대한 우려 속에서 제시되었다. 구체적으로, 정부는 2025년까지 인공지능(AI) 기반 기초학력 진단 및 지원체계 구축, 2027년까지 국가-지역-학교 연계 기초학력 안전망 완성이라는 정책 추진 목표를 수립하고 이를 실행하기 위한 다양한 지원 사업을 추진하고 있다(그림 1).

‘제1차 기초학력 보장 종합계획’에서 교육결손 해소 지원 정책은 크게 네 가지 유형으로 제시되었다. 첫째, 교과



그림 1. 제차 기초학력 보장 종합계획의 핵심 과제 및 세부 과제 (교육부, 2022:5)

보충 프로그램으로 학생별 학습 진단을 실시하고, 학습 지원 대상 학생 또는 학습결손 학생을 대상으로 방과 후 1:1 또는 소규모(2~5명)로 교과 학습보충, 학습컨설팅 등의 프로그램을 운영한다. 둘째, 심리·정서, 사회성 회복 프로그램으로 학생의 학습동기 형성 및 안정적 학습참여를 촉진하기 위하여 학생 교우관계 형성, 심리·정서 안정, 사회성 함양, 신체 활동, 학교생활 적응 등을 집중적으로 지원하는 학교 단위의 프로그램을 운영한다. 셋째, 정규 수업 중 협력수업 또는 방과 후 학습보충을 활성화하기 위하여 학습지원 튜터를 지원하는 프로그램을 운영한다. 학습지원 튜터 프로그램은 대부분 시도교육청과 대학 간 업무협약을 통해 이루어지며, 학습지원 대상 학생 또는 학습결손 학생의 학습보충 지도, 학습법 컨설팅, 심리·정서 안정을 위한 학생 상담, 학습이력 관리, 원격학습 지원, 방학 중 학습지원 프로그램 지원 등을 종합적으로 포함한다. 마지막으로, 각 시도교육청은 교육결손 해소 및 기초학력 보장을 위한 추진 현황을 점검하고 우수 사례를 발굴하여 확산하는 성과 관리 방안을 마련한다.

정부는 이러한 정책을 확장하면서 모든 학생들을 미래 인재로 양성하기 위해 2024년부터 초등학교 3학년과 중

학교 1학년을 집중적으로 지원하는 책임교육학년제 시행을 발표하였다(교육부, 2023). 초등학교 3학년의 경우 읽기, 쓰기, 셈하기를 기반으로 본격적인 교과 학습이 시작되는 단계이고, 중학교 1학년은 초등교육을 바탕으로 하여 중등교육이 시작되는 첫 단계이다. 책임교육학년제는 이 시기의 학습 격차를 줄이기 위해 기초학력에 대한 지도·지원을 집중하고 학생 맞춤형 통합 지원 체계를 구축하려는 목적을 지닌다(교육부, 2024). 이에 따라 시도 교육청은 책임교육학년제 정책을 운영하기 위한 예산을 편성하고, 단위학교에서는 이 학년을 중심으로 지원 사업을 운영한다.

책임교육학년제 정책의 지원 내용은 크게 다섯 가지이다. 첫째, 언어·수리·디지털 소양 등 기초소양 교육의 강화를 위해 방학 기간 중 ‘학습도약 계절학기’를 도입한다. 둘째, 학년 진단을 강화하고자 학년이 시작되는 시기에 초등학교 3학년과 중학교 1학년을 대상으로 컴퓨터 기반 학업성취도 평가를 시행하여 정확한 진단을 한다. 셋째, 중학교 1학년의 경우 자유학기 내실화를 위해 진로적성 진단을 확대하고 체계적인 진로체험을 제공하는 등 학생 활동형 중심의 창의적 체험활동을 운영한다. 넷째, 체계적인 학습지원을 위해 정규수업 및 방과 후 지도 시 AI 맞춤형 학습과 학습관리 튜터링을 연계하여 제공한다. 다섯째, 학습지원 대상을 확대한다. 기존에는 전체 5% 규모에 해당하는 기초학력 미달 학생을 중심으로 이루어졌던 지원이 전체 30% 규모의 중·하위 수준 학생으로 확대되어 이루어지게 된다(교육부, 2025).

이처럼 책임교육학년제 정책은 초등학교 3학년을 대상으로 한 맞춤형 지도 및 지원을 통해 기초학력 부진을 사전에 예방하는 체계를 강화하고, 동시에 중학교 1학년을 대상으로 한 진로 탐색 및 체험 중심의 교육을 강화함으로써 학생들의 학습에 대한 흥미와 동기를 촉진하는 것을 목표로 하고 있다. 이러한 정책의 효과적인 구현을 위해 구체적인 프로그램의 개발이 필요한 시점이다.

III. 책임교육학년제 지리인문 프로그램: 서울대탐험

1. 프로그램 개발 배경

학습결손이 있는 학습지원 대상 학생들은 일반적으로 학업과 관련한 성취의 경험이 적고, 학습 동기가 낮다. 이

로 인해 학습 장면에서 지속적인 좌절감을 경험하고 학업에 흥미를 느끼지 못하면서 학습결손이 누적되는 악순환이 발생한다(김응환·최성은, 2006). 따라서 이들을 돕기 위해서는 무엇보다 학습 동기를 증진하기 위한 전략에 관심을 가질 필요가 있다(김복희·서경현, 2015). 긍정적인 학습 경험을 통해 적절한 성취감을 맛본다면 학습지원 대상 학생들의 학습 동기가 높아지고, 이를 통해 학습 성과의 향상을 기대할 수 있다(이재무·김영태, 2008). 학습결손이 있는 학생들을 위한 교육에서는 교사의 긍정적인 피드백을 통해 학습된 무기력감을 극복할 수 있도록 하고, 자신의 능력을 개발할 수 있다는 성장의 마인드셋을 가질 수 있도록 해야 한다(Pitt *et al.*, 2020; Andayani and Iasha, 2023).

책임교육학년제 도입에 발맞추어 학습결손 학생 지원을 위한 전략 개발에 대한 관심이 크다. 그러나 구체적인 프로그램 개발 사례는 그리 많지 않으며, 기존의 시도는 주로 국어, 수학 과목 등에 편중된 경향이 있었다. 이에 본 연구에서는 사회과 지리 과목의 맥락에서 서울대학교 캠퍼스를 학습의 장으로 활용하는 기초학력 보장 지원 프로그램을 개발하였다. 특히 학습지원 대상 학생들의 특성을 고려하여 긍정적인 학습 경험과 성취를 통해 학습 동기와 유능감 등 심리·정서 측면에서의 성장을 도모하고, 이를 기반으로 학습에 흥미를 가질 수 있도록 하는 데 주안점을 두었다. 본 연구의 프로그램은 책임교육학년에 맞추어 초등학교 3학년, 중학교 1학년을 대상으로 구성되었다. 초등학교 3학년의 경우, 프로그램에서의 활동 경험을 새롭게 배우는 사회 교과에 대한 재미로 이어지게 할 수 있을 것으로 기대된다. 중학교 1학년은 자유학기제와 연계하여 진로와 적성 진단 및 지도를 받게 되는 시기로 진로 관련 체험을 해보는 차원에서 본 프로그램이 진행되는 대학이라는 공간이 주는 이점이 있다.

2. 프로그램 개발 목적

본 연구 프로그램의 명칭은 ‘서울대탐험’으로 서울대학교를 탐험한다는 의미와 서울이라는 공간을 탐험한다는 중의적 의미를 지니고 있다. 기본적으로, 프로그램 참여를 통해 공간을 탐색하고 그곳에서 의미를 찾는 경험을 할 수 있도록 기획하였다. 좀 더 구체적으로, 참여자들이 서울대 구성원들과 상호작용하면서 캠퍼스를 탐험하고 대학이 무엇을 하는 곳인지에 대한 이해를 높이는 데 목적을 두었다. 학생들은 성공적인 탐험 과제 수행을 통해

긍정적인 학습 경험을 하게 되고, 이를 바탕으로 지속적으로 학습하고자 하는 동기를 가질 수 있다. 성공의 학습 경험은 긍정적인 학습 자아상 형성으로 이어질 수 있다.

3. 프로그램 개발 절차

본 연구에서는 초등학교 3학년과 중학교 1학년 대상 프로그램을 개발하였다. 하나의 프로그램이라는 인상을 주면서도, 초등학교와 중학교의 위계가 있는 차별화된 프로그램으로 개발하는 데 주안점을 두었다. 또한 해당 활동이 단순한 체험에 그치지 않도록 하기 위해 활동지와 워크시트를 함께 개발하여 프로그램의 취지와 목표를 명확하게 전달할 수 있도록 하였다.

주요한 프로그램 개발 절차는 표 1과 같다. 첫 단계에서는 교육결손 해소, 책임교육학년제 지원 프로그램의 취지와 실현 가능성에 대해 논의하고, 프로젝트의 전반적인 방향성을 점검하였다. 이 단계에서 개발된 전체가 프로그램의 의도를 공유하였다. 두 번째 단계에서는 학생 효능감을 향상시키고 학습 동기를 자극하는 데 주안점을 두는 프로그램의 지향점을 설정하고, 다양한 교수·학습 전략 아이디어를 탐색하였다. 이 과정에서 서울대를 학습의 장으로 활용하는 프로그램의 기본 방향을 수립하였다. 세 번째 단계에서 프로그램의 초안을 설계하였다. 이 과정에서 학생 활동을 통해 방문할 지점, 해당 지점에서의 활동, 전반적인 스토리 라인 등을 논의하였다. 네 번째 단계에서 지점별 학생 활동을 구체화하고, 캠퍼스 애플리케이션, 패들릿 등의 테크놀로지를 활용하는 방식에 대한 아이디어를 추가하였다. 활동 과정에서 사용할 워크시트 개발에 관한 논의도 이루어졌다. 다섯 번째 단계에서는, 초등학교, 중학교 대상의 두 개 프로그램에서 학년 간 활동의 위계를 점검하였다. 학년별 위계 조절을 목적으로 초등학교 교사, 중학교 교사인 개발진의 경험과 노하우를 바탕으로 프로그램의 범위와 난이도를 조절하고 점검하였다. 예를 들어, “초등학교 3학년 학습지원 대상 학생은 읽기, 쓰기, 셈하기의 3R 관련 학습이 잘 되어 있지 않다. 특히 쓰기에 있어 자기 생각을 쓰거나 바르게 글씨 쓰기 등의 활동을 어려워한다.”, “중학교 1학년 학습지원 대상 학생은 복잡하거나 사고를 요구하는 방식의 질문에는 대체로 답을 하지 못한다.”와 같은 의견이 공유되었다. 이러한 논의를 바탕으로 참여자들의 특성을 고려하여 수준과 위계를 조절하면서 활동을 구성하였다. 마지막으로, 실질

표 1. 프로그램 개발 절차

개발 단계	내용
프로그램 개발 목적 확립	<ul style="list-style-type: none"> • 교육 결손, 책임교육학년제의 의미와 취지를 확인하고 프로젝트의 방향성과 실현 가능성 논의 • 초·중등학생 대상의 프로그램 개발 경험이 많은 현장 교사들과 함께 팀을 구성하여, 학생의 수준을 고려하고 흥미와 동기를 자극할 수 있는 프로그램 개발 계획에 대한 협의
프로그램 개발 계획 수립	<ul style="list-style-type: none"> • 책임교육학년제 프로그램의 목적과 전반적인 지향점을 이해하고, 이를 기반으로 한 지리인문 프로그램의 방향성 정립 • 학생의 효능감을 향상시킬 수 있는 교수·학습 전략을 통해 동기를 자극하고 학습에 관심을 가질 수 있도록 하는 방식이 무엇인지에 대한 논의 • 세계시민 프로그램, 지도 전문가 프로그램 등 효과적인 프로그램 개발을 위한 다양한 아이디어 논의 • 현실적인 상황을 고려하고 실제 적용가능한 방식의 프로그램 방향에 대한 계획 수립
프로그램 초안 작성	<ul style="list-style-type: none"> • 구체적인 초등, 중등학교 학생의 활동 아이디어 논의 • 학생이 방문하고 활동을 수행할 지점들을 어떻게 선정할 것인지, 선정된 지점들을 의미 있게 연계하여 어떠한 스토리를 만들 수 있을 것인지에 대한 아이디어 논의 • 학년의 위계와 학생 수준을 고려하여 구체적으로 수행할 미션에 대한 논의
학생 활동 및 워크시트 개발	<ul style="list-style-type: none"> • 서울대학교를 탐험하지만 '서울'이라는 공간을 탐험한다는 중의적 의미를 지니는 프로그램의 의미 재검토 • 서울대의 주요 지점에서 서울대 구성원과 상호작용하고 창의적인 아이디어를 표출할 수 있는 방식의 활동으로 개발 • 서울대 캠퍼스 애플리케이션 활용, 패들릿 활용 등 테크놀로지 활용 방안 논의
프로그램의 학년별 위계 조절	<ul style="list-style-type: none"> • 초등학교, 중학교 프로그램의 전반적인 내용을 점검하며 타당성 검토 • 초등학교, 중학교 위계를 고려하여 활동의 범위와 난이도를 조절함으로써 하나의 프로그램이라는 인상을 주면서 동시에 학년에 따른 차별성이 인지될 수 있도록 개발 • 학생의 활동 상황과 반응을 예상하며 모범 답안을 구성하고, 이를 통해 프로그램의 실현 가능성 검토
프로그램 실행 전략 수립	<ul style="list-style-type: none"> • 프로그램을 통해 자신의 성취와 기분을 표현할 수 있도록 학습지 구성 점검 • 프로그램의 전반적 체계 및 활동 흐름에 대한 점검 • 프로그램 실행 과정에서 데이터 수집 방법, 지원 도구 수급 방안에 대한 점검 • 책임교육학년제의 의미를 실현할 수 있는 방식으로 프로그램이 개발되었는지에 대한 점검

적으로 프로그램을 적용하기 위한 전략을 수립하고 전체적인 프로그램의 의미, 실행 방법 등을 점검하였다. 이 과정에서 책임교육학년제의 취지를 효과적으로 구현할 수 있는 프로그램인지에 대해 최종 점검하였다.

4. 프로그램 내용

본 프로그램은 서울대학교 캠퍼스의 주요 지점을 찾고, 해당 지점에서 미션을 수행하는 방식으로 구성되었다. 각 미션을 수행할 때마다 조각 하나씩을 획득하게 되며, 모든 미션을 성공적으로 수행하여 지점별 조각을 전부 모으면 '진리의 열쇠'를 완성할 수 있다. 이는 진리를 찾아가는 대학교, 좀 더 구체적으로 서울대의 교훈인 '진리는 나의 빛(VERITAS LUX MEA)'과 관련된 것으로, 학습결손이 있는 학생들에게 자신들도 진리를 찾는 학습의 주인공이 될 수 있다는 성취감을 부여하는 전략이다. 모든 미션을 성공적으로 수행한 참여자들은 진리의 열쇠를 형상화한 서울대 정문에서 탐험의 여정을 마무리하게 된다. 활동 완료 후, 서울대학교 기념품과 명예 학생증을 수여하

여 만족도를 높일 수 있도록 하였다.

프로그램은 초등학교 3학년과 중학교 1학년이 동일한 방향성을 가지도록 기획하였다. 기본적으로, 어렵지 않지만 의미 있는 활동을 성공적으로 수행하는 경험을 통해 성취감을 느낄 수 있도록 하였다. 나아가 다양한 지점을 탐색하고 사람들을 만나면서 미지의 세계를 경험하고 학업에 대한 호기심을 유발할 수 있도록 하였다. 이와 같은 프로그램의 기본적 지향점은 동일하지만, 세부 활동에 있어서는 두 학년 대상자들의 특성을 고려하고 위계를 가지도록 구성하였다.

프로그램의 구체적인 내용은 표 2, 3에 제시되어 있다. 초등학교 프로그램은 자연친화 코스, 예체능 코스, 사회/문화 코스로 구성되어 맥락이나 필요에 따라 선택적으로 활용할 수 있도록 하였다. 초등학생의 인지 수준, 집중력 등을 고려하여 지점의 수와 거리를 조절하였다. 중학교 프로그램은 좀 더 학습적인 요소를 담을 수 있도록 하였다. GPS(Global Positioning System) 보물찾기 활동과 같이 테크놀로지를 활용한 최신의 학습 전략을 포함하였고, 서울대 학생들에게 학습 방법을 물어보는 인터뷰 활

표 2 초등학교 3학년 대상 프로그램

단계	세부 활동	장소																										
1. 미지의 장소 탐색하기	1-1. 20살이 되면 나는 무엇을 하고 있을까? 1-2. 대학교에서 하는 일을 알아보자. - 대학교에서 하는 일 자유롭게 이야기하기 - 대학교에 대해 간단하게 알아보기 1-3. 서울대학교 캠퍼스를 살펴보자. 학교 안에 버스가 다닌다고?! - 서울대학교 지도를 보며, 캠퍼스 살펴보기 1-4. 서울대학교 교훈 살펴보기 - 진리를 찾아 줄 열쇠에 대한 호기심 부여 1-5. 탐험 미션 확인하기: “진리의 열쇠를 찾아라!”	해당 학교																										
2. 대탐험을 준비하자!	2-1. 서울대학교 지도 살펴보기(캠퍼스맵 앱 활용) 2-2. 서울대학교에서 하는 일 유추하기 2-3. 서울대학교 탐험 계획 세우기 - 3가지 테마(자연친화, 예체능, 사회/문화)로 이루어진 탐험 코스 살펴보기 - 5개 지점에서 미션 수행하고, 진리의 열쇠 조각 획득하기 <table border="1" data-bbox="386 691 1089 897"> <thead> <tr> <th>테마</th> <th>경로</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>자연을 느끼며 탐험해요.</td> <td>사범대 → 버들골 → 관정 옥상정원 → 학생회관 → 자하연</td> </tr> <tr> <td>예술과 스포츠를 즐기며 탐험해요.</td> <td>사범대 → 쌍학 조형물 → 예술관 종합운동장 → 미술관</td> </tr> <tr> <td>특별한 장소를 찾아 탐험해요.</td> <td>사범대 → 중앙도서관 → 행정관(우체국) 정의의 광장 → 규장각</td> </tr> </tbody> </table>	테마	경로	자연을 느끼며 탐험해요.	사범대 → 버들골 → 관정 옥상정원 → 학생회관 → 자하연	예술과 스포츠를 즐기며 탐험해요.	사범대 → 쌍학 조형물 → 예술관 종합운동장 → 미술관	특별한 장소를 찾아 탐험해요.	사범대 → 중앙도서관 → 행정관(우체국) 정의의 광장 → 규장각	해당 학교																		
테마	경로																											
자연을 느끼며 탐험해요.	사범대 → 버들골 → 관정 옥상정원 → 학생회관 → 자하연																											
예술과 스포츠를 즐기며 탐험해요.	사범대 → 쌍학 조형물 → 예술관 종합운동장 → 미술관																											
특별한 장소를 찾아 탐험해요.	사범대 → 중앙도서관 → 행정관(우체국) 정의의 광장 → 규장각																											
3. 서울대학교를 탐험하자! 진리의 열쇠를 찾아서	3-1. 서울대학교 탐험하기 - 선택한 탐험 경로를 따라 서울대학교 탐방하기 - 주요 장소에 도착하여 각 장소 미션 확인하기 - 결과물 작성을 위한 자료 수집하기(예: 사진, 인터뷰 등) - 미션 성공하고 진리의 열쇠 조형물 조각 받기 <p data-bbox="375 1085 534 1111"><공통 장소 미션></p> <table border="1" data-bbox="386 1113 1089 1177"> <thead> <tr> <th>장소</th> <th>미션</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>사범대학</td> <td>· 사범대학교에서 학생을 만나 공부 비법 알아 오기</td> </tr> </tbody> </table> <p data-bbox="365 1211 544 1236"><코스별 특별 미션></p> <p data-bbox="375 1238 625 1264">가. 자연을 느끼며 탐험해요.</p> <table border="1" data-bbox="386 1266 1089 1477"> <thead> <tr> <th>장소</th> <th>미션</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>버들골</td> <td>· 버들골에서 자연물 주워서 나만의 새 등지 만들기</td> </tr> <tr> <td>관정</td> <td>· 옥상정원에 있는 식물 이름 3개 알아 오기</td> </tr> <tr> <td>옥상정원</td> <td>· 옥상정원에서 가장 마음에 드는 식물과 함께 사진 찍기</td> </tr> <tr> <td>학생회관</td> <td>· 학생회관 식당에서 가장 맛있는 메뉴 찾아보기</td> </tr> <tr> <td>자하연</td> <td>· 자하연에서 물고기 찾기 · 자하연에서 대학생 만나서 서울대 자랑거리 질문하기</td> </tr> </tbody> </table> <p data-bbox="365 1509 699 1534">나. 예술과 스포츠를 즐기며 탐험해요.</p> <table border="1" data-bbox="386 1536 1089 1746"> <thead> <tr> <th>장소</th> <th>미션</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>쌍학 조형물</td> <td>· 대통령의 친필이 들어간 문구 찾고, 읽어보기 · 문구의 의미 생각해보기</td> </tr> <tr> <td>예술관</td> <td>· 콘서트홀에서 하는 공연 적어오기</td> </tr> <tr> <td>종합 운동장</td> <td>· 종합운동장 트랙에서 친구들과 달리기 경주하기 · 운동하는 대학생 만나서 운동 잘하는 비법 알아 오기</td> </tr> <tr> <td>미술관</td> <td>· 가장 마음에 드는 미술 작품 골라 사진 찍기</td> </tr> </tbody> </table>	장소	미션	사범대학	· 사범대학교에서 학생을 만나 공부 비법 알아 오기	장소	미션	버들골	· 버들골에서 자연물 주워서 나만의 새 등지 만들기	관정	· 옥상정원에 있는 식물 이름 3개 알아 오기	옥상정원	· 옥상정원에서 가장 마음에 드는 식물과 함께 사진 찍기	학생회관	· 학생회관 식당에서 가장 맛있는 메뉴 찾아보기	자하연	· 자하연에서 물고기 찾기 · 자하연에서 대학생 만나서 서울대 자랑거리 질문하기	장소	미션	쌍학 조형물	· 대통령의 친필이 들어간 문구 찾고, 읽어보기 · 문구의 의미 생각해보기	예술관	· 콘서트홀에서 하는 공연 적어오기	종합 운동장	· 종합운동장 트랙에서 친구들과 달리기 경주하기 · 운동하는 대학생 만나서 운동 잘하는 비법 알아 오기	미술관	· 가장 마음에 드는 미술 작품 골라 사진 찍기	서울 대학교
장소	미션																											
사범대학	· 사범대학교에서 학생을 만나 공부 비법 알아 오기																											
장소	미션																											
버들골	· 버들골에서 자연물 주워서 나만의 새 등지 만들기																											
관정	· 옥상정원에 있는 식물 이름 3개 알아 오기																											
옥상정원	· 옥상정원에서 가장 마음에 드는 식물과 함께 사진 찍기																											
학생회관	· 학생회관 식당에서 가장 맛있는 메뉴 찾아보기																											
자하연	· 자하연에서 물고기 찾기 · 자하연에서 대학생 만나서 서울대 자랑거리 질문하기																											
장소	미션																											
쌍학 조형물	· 대통령의 친필이 들어간 문구 찾고, 읽어보기 · 문구의 의미 생각해보기																											
예술관	· 콘서트홀에서 하는 공연 적어오기																											
종합 운동장	· 종합운동장 트랙에서 친구들과 달리기 경주하기 · 운동하는 대학생 만나서 운동 잘하는 비법 알아 오기																											
미술관	· 가장 마음에 드는 미술 작품 골라 사진 찍기																											

표 2. 초등학교 3학년 대상 프로그램 (계속)

단계	세부 활동	장소										
	<p>다. 특별한 장소를 찾아 탐험해요.</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th>장소</th> <th>미션</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>중앙도서관</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 도서관에서 제목이 마음에 드는 책 찾아 표지찍기 • 특별전시 내용 살펴보고 사진찍기 </td> </tr> <tr> <td>행정관(우체국)</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 우체국에서 부모님께 엽서 편지 보내기 </td> </tr> <tr> <td>정의의 광장</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 정의의 중에 쓰여 있는 문구 알아 오기 </td> </tr> <tr> <td>규장각</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 대동여지도 내용 살펴보기 • 대동여지도 앞에서 사진찍기 </td> </tr> </tbody> </table> <p>3-2. 나의 '대탐험 일지' 만들기(결과 정리)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 미션 성공 여부 표시하기 - 장소에 대한 소감, 활동 후 느낀 점 정리하기 - 재미있었던 일 그림으로 나타내기 - 결과물 완성하기 	장소	미션	중앙도서관	<ul style="list-style-type: none"> • 도서관에서 제목이 마음에 드는 책 찾아 표지찍기 • 특별전시 내용 살펴보고 사진찍기 	행정관(우체국)	<ul style="list-style-type: none"> • 우체국에서 부모님께 엽서 편지 보내기 	정의의 광장	<ul style="list-style-type: none"> • 정의의 중에 쓰여 있는 문구 알아 오기 	규장각	<ul style="list-style-type: none"> • 대동여지도 내용 살펴보기 • 대동여지도 앞에서 사진찍기 	
장소	미션											
중앙도서관	<ul style="list-style-type: none"> • 도서관에서 제목이 마음에 드는 책 찾아 표지찍기 • 특별전시 내용 살펴보고 사진찍기 											
행정관(우체국)	<ul style="list-style-type: none"> • 우체국에서 부모님께 엽서 편지 보내기 											
정의의 광장	<ul style="list-style-type: none"> • 정의의 중에 쓰여 있는 문구 알아 오기 											
규장각	<ul style="list-style-type: none"> • 대동여지도 내용 살펴보기 • 대동여지도 앞에서 사진찍기 											
4. 나의 서울대탐방기	<p>4-1. 탐험 소감 발표하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 정리한 내용을 바탕으로 결과 발표하기 <p>4-2. 서울대 정문에서 진리의 열쇠 만나기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 정문 앞으로 이동해 진리의 열쇠를 찾아보기(정문이 진리의 열쇠 모양) 	서울대학교										
5. 나는 서울대 명예학생	<p>5-1. 서울대학교 명예 학생증 및 기념품 수여</p> <ul style="list-style-type: none"> - 추후 학교에서 친구들에게 탐험 이야기 공유 기회 부여 											

표 3. 중학교 1학년 대상 프로그램

단계	세부 활동	장소
1. 안전한 탐험 준비하기	<p>1-1. 탐험 시 주의할 점 확인하기</p> <p>1-2. 탐험 준비물 확인하기</p> <p>1-3. 대학생인 나의 모습 상상하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 대학교는 어떤 일을 하는 곳인가요? - 나는 대학교에 가면 어떤 전공을 하고 싶나요? - 나는 대학생이 되면 무엇을 하고 싶나요? 	해당 학교
2. 서울대학교 알아보기	<p>2-1. 서울대학교 알아보기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 서울대학교는 서울특별시 어느 구에 있을까요? - 서울대학교의 교훈은 무엇일까요? - 내가 서울대학교에 관해 알고 있는 사실은 무엇인가요? <p>2-2. 서울대학교 캠퍼스맵 활동하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 서울대학교 캠퍼스맵 앱 다운로드 받기 - '한눈에 보는 서울대 코스'를 통해 서울대 각 장소에 관한 설명 듣기 - 가장 인상적인 장소 3곳 선정하고, 그 이유 작성하기 <p>3-3. 견학 및 미션 장소 찾아보기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 탐험 노트에서 견학 및 미션 장소 확인하기 - 캠퍼스맵에서 견학 및 미션 장소 찾아보기 	해당 학교
3. 서울대학교 견학하기 ¹⁾	<p>3-1. 견학 시 주의 사항 안내받기</p> <p>3-2. 박물관, 규장각, 중앙도서관 견학하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 인솔자 설명을 들으며 관찰한 내용 작성하기 - 각 장소의 인상적인 점, 궁금한 점, 느낀 점 작성하기 - 친구들과 작성 내용 비교하기 <p>3-3. 자하연 식당에서 식사하기</p>	서울대학교

표 3. 중학교 1학년 대상 프로그램 (계속)

단계	세부 활동	장소																												
4. 진.리.는.나.의.빛. 탐험활동 참여하기	4-1. 탐험 활동 계획 세우기 - 탐험 활동 의미 및 방법 이해하기 - 탐험 장소 방문 순서 계획하기 - 탐험 경로를 지도에 표시하기	서울대학교																												
	4-2. 진.리.는.나.의.빛. 탐험하기 - 지도를 보고 탐험 장소 찾아가기(팀별로 시작 장소를 다르게 배치) - 탐험 장소별 미션 확인하고 수행하기 - 패들렛 결과물 작성을 위한 자료 수집하기(예: 사진, 인터뷰 등) - 미션 성공하고 진리의 열쇠 조형물 조각 받기																													
	<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width:10%;">글자</th> <th style="width:30%;">의미</th> <th style="width:20%;">장소</th> <th style="width:40%;">미션</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align:center;">진</td> <td>(眞, 참 진) 우리는 학습을 통해 진실을 추구합니다.</td> <td>자하연 자하시비</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 휴대용 GPS 수신기를 통해 좌표값의 위치(자하연 부근)를 개별적으로 찾아간 후, 자하연으로 모이기 • 자하연에서 자하시비를 찾아 읽어 보고, '자하연'으로 3행시를 지어 자하시비 사진과 함께 업로드하기 </td> </tr> <tr> <td style="text-align:center;">리</td> <td>(理, 다스릴 리) 우리는 논리적으로 탐구하고 세상의 이치를 이해합니다.</td> <td>관정도서관 열람실</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 관정도서관에서 가장 읽고 싶은 책 표지 사진과 책에 있는 문장 하나 업로드하기 </td> </tr> <tr> <td style="text-align:center;">는</td> <td>(能, 능할 능) 우리는 학습을 통해 개인의 능력을 개발하고 성장합니다.</td> <td>사범대학 부근</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 서울대학교 사범대학 근처에서 선배님에게 효과적인 학습 방법에 관해 질문해 보고 인터뷰 사진과 선배님의 답변 3줄로 요약해 업로드하기 </td> </tr> <tr> <td style="text-align:center;">나</td> <td>(我, 나 아) 우리는 학습을 통해 자신을 이해하고 표현합니다.</td> <td>학생회관</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 학생회관에서 여러 홍보물을 읽어 보고, 마음에 드는 홍보물의 사진과 제목(또는 주제) 업로드하기 </td> </tr> <tr> <td style="text-align:center;">의</td> <td>(義, 옳을 의) 우리는 학습을 통해 정의롭고 공정한 사회를 만들어 갑니다.</td> <td>4·19 추모공원</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 4·19혁명 희생자 추모공원 사진과 4·19혁명 발생 연도 업로드하기 </td> </tr> <tr> <td style="text-align:center;">빛</td> <td>(光, 빛 광) 우리는 학습을 통해 얻은 지혜로 세상을 아름답게 비춥니다.</td> <td>미술관</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 서울대학교 미술관에서 여러 작품을 둘러보고, 가장 아름다운 미술품 사진과 아름답다고 생각한 이유 업로드하기 </td> </tr> </tbody> </table>		글자	의미	장소	미션	진	(眞, 참 진) 우리는 학습을 통해 진실을 추구합니다.	자하연 자하시비	<ul style="list-style-type: none"> • 휴대용 GPS 수신기를 통해 좌표값의 위치(자하연 부근)를 개별적으로 찾아간 후, 자하연으로 모이기 • 자하연에서 자하시비를 찾아 읽어 보고, '자하연'으로 3행시를 지어 자하시비 사진과 함께 업로드하기 	리	(理, 다스릴 리) 우리는 논리적으로 탐구하고 세상의 이치를 이해합니다.	관정도서관 열람실	<ul style="list-style-type: none"> • 관정도서관에서 가장 읽고 싶은 책 표지 사진과 책에 있는 문장 하나 업로드하기 	는	(能, 능할 능) 우리는 학습을 통해 개인의 능력을 개발하고 성장합니다.	사범대학 부근	<ul style="list-style-type: none"> • 서울대학교 사범대학 근처에서 선배님에게 효과적인 학습 방법에 관해 질문해 보고 인터뷰 사진과 선배님의 답변 3줄로 요약해 업로드하기 	나	(我, 나 아) 우리는 학습을 통해 자신을 이해하고 표현합니다.	학생회관	<ul style="list-style-type: none"> • 학생회관에서 여러 홍보물을 읽어 보고, 마음에 드는 홍보물의 사진과 제목(또는 주제) 업로드하기 	의	(義, 옳을 의) 우리는 학습을 통해 정의롭고 공정한 사회를 만들어 갑니다.	4·19 추모공원	<ul style="list-style-type: none"> • 4·19혁명 희생자 추모공원 사진과 4·19혁명 발생 연도 업로드하기 	빛	(光, 빛 광) 우리는 학습을 통해 얻은 지혜로 세상을 아름답게 비춥니다.	미술관	<ul style="list-style-type: none"> • 서울대학교 미술관에서 여러 작품을 둘러보고, 가장 아름다운 미술품 사진과 아름답다고 생각한 이유 업로드하기
	글자		의미	장소	미션																									
	진		(眞, 참 진) 우리는 학습을 통해 진실을 추구합니다.	자하연 자하시비	<ul style="list-style-type: none"> • 휴대용 GPS 수신기를 통해 좌표값의 위치(자하연 부근)를 개별적으로 찾아간 후, 자하연으로 모이기 • 자하연에서 자하시비를 찾아 읽어 보고, '자하연'으로 3행시를 지어 자하시비 사진과 함께 업로드하기 																									
	리		(理, 다스릴 리) 우리는 논리적으로 탐구하고 세상의 이치를 이해합니다.	관정도서관 열람실	<ul style="list-style-type: none"> • 관정도서관에서 가장 읽고 싶은 책 표지 사진과 책에 있는 문장 하나 업로드하기 																									
	는		(能, 능할 능) 우리는 학습을 통해 개인의 능력을 개발하고 성장합니다.	사범대학 부근	<ul style="list-style-type: none"> • 서울대학교 사범대학 근처에서 선배님에게 효과적인 학습 방법에 관해 질문해 보고 인터뷰 사진과 선배님의 답변 3줄로 요약해 업로드하기 																									
나	(我, 나 아) 우리는 학습을 통해 자신을 이해하고 표현합니다.	학생회관	<ul style="list-style-type: none"> • 학생회관에서 여러 홍보물을 읽어 보고, 마음에 드는 홍보물의 사진과 제목(또는 주제) 업로드하기 																											
의	(義, 옳을 의) 우리는 학습을 통해 정의롭고 공정한 사회를 만들어 갑니다.	4·19 추모공원	<ul style="list-style-type: none"> • 4·19혁명 희생자 추모공원 사진과 4·19혁명 발생 연도 업로드하기 																											
빛	(光, 빛 광) 우리는 학습을 통해 얻은 지혜로 세상을 아름답게 비춥니다.	미술관	<ul style="list-style-type: none"> • 서울대학교 미술관에서 여러 작품을 둘러보고, 가장 아름다운 미술품 사진과 아름답다고 생각한 이유 업로드하기 																											
4-3 진리의 열쇠 찾기 - 탐험 장소별 미션 완료 후 서울대 정문으로 이동하기 - 서울대학교 정문에 있는 진리의 열쇠 찾기																														
4-4 나의 '탐험 일지' 만들기(결과 정리) - 가장 재미있었던 장소, 의미 있었던 장소 생각해보기 - 가장 기억에 남는 장면 그리기 - 장소에 대한 소감, 활동 후 느낀 점 정리하기 - 패들렛 결과물 완성하기																														
5. 나의 서울대탐방기	5-1. 탐험 소감 발표하기 - 정리한 내용을 바탕으로 결과 발표하기	서울대학교																												
6. 나는 서울대 명예학생	6-1. 서울대학교 명예 학생증 및 기념품 수여 - 추후 학교에서 친구들에게 탐험 이야기 공유 기회 부여	서울대학교																												

등을 강조하여 서울대생과 직접 상호작용하면서 자연스럽게 학습에 관심을 가질 수 있도록 하였다. 마지막 단계에서는 패들렛을 활용하여 탐험 내용을 정리하는 과정을 도입하였다.

5. 프로그램 탐험 노트(워크시트)

본 프로그램의 워크시트인 탐험 노트(그림 2, 3)는 오리엔테이션을 통해 서울대 및 캠퍼스에 대한 전반적인 설명을 들은 후, 그것을 마음속에 두고 본인이 스스로 탐방



그림 2 초등학교 3학년 대상 탐험 노트의 일부

할 장소에 대해 구체적으로 생각해 본 다음, 실제 미션 장소를 방문하여 그곳을 경험하면서 대학교와 대학에서의 생활, 학문에 대해 이해할 수 있도록 구성되었다. 참여자들은 캠퍼스에서 다양한 사람을 만나고, 여러 장소를 탐

방하면서 나만의 보물을 찾는 스토리 기반 미션을 수행하는 과정에서 미션을 완성할 수 있다. 탐험 노트는 정답을 찾는 것이 아니라 자유롭게 창의적으로 답할 수 있는 활동으로 구성되어 있어 활동 자체로 성공의 경험을 할 수

탐험 준비

안전한 탐험 준비하기

탐험시 주의할 점을 읽고 QR코드에 체크해 봅시다.

- 공공장소에서는 질서를 잘 지킵니다.
- 인솔자의 지시에 잘 따릅니다.
- 다른 곳에 갈 때는 인솔자에게 이야기 합니다.
- 친구를 놀리거나 때리지 않습니다.
- 낯선 사람을 따라가지 않습니다.
- 사람들에게 질문할 때는 예의를 지킵니다.
- 캠퍼스 내에서는 큰 소리를 떠들지 않습니다.

서울대학교 알아보기

- 서울대학교 입학생은 매년 10,000명 이상이다. (O, X)
- 서울대학교 캠퍼스에는 시내버스가 운행되고 있다. (O, X)
- 서울대학교는 서울특별시 어느 구에 있을까요? ()
- 서울대학교의 교훈은 무엇일까요? ()
- 이 외에 내가 서울대학교에 관해 알고 있는 사실은 무엇일까요?

대학고에 대해 알아보기

대학고는 어떤 일을 하는 곳인가요?

나는 대학교에 가면 어떤 전공을 하고 싶나요?

나는 대학생이 되면 무엇을 하고 싶나요?

서울대학교 캠퍼스 맵 활동하기

- [서울대 캠퍼스 맵] 어플리케이션을 다운로드 받아봅시다.
- 우상단의 햄버거 아이콘(가로줄 세개 아이콘)을 클릭하고 캠퍼스 투어를 클릭해 해봅시다.
- 한 눈에 보는 서울대 코스를 클릭한 후 서울대 각 장소에 관한 설명을 들어봅시다.
- 가장 인상적인 장소 3곳을 선정한 후, 그 이유를 적어 봅시다.
- 서울대에서 직접 방문할 견학 및 미션 활동 장소(4~7쪽)도 캠퍼스 맵과 탐험노트의 지도에서 찾아 봅시다.

진리는 나의 빛. 미션 활동

는(能, 능 활동)

- 우리는 학습을 통해 개인 의 능력을 키우고 성장합니다.
- 서울대학교 사범대학 근 처에서 연세대학교 후속적인 학업연계에 대해 설문조사하고 인터뷰 시선과 인터뷰의 답변을 주제를 요약해 인포드 해 봅시다.
- 인포드 위치: 서울대학교 사범대학

진(眞, 참 진)

- 우리는 학습을 통해 참 인 신상을 추구합니다.
- 최후를 담은 수선기를 통해 오은목에 있는 강의의 위치를 검색하고 찾아 선물을 받은 후, 지하사비 밑에서 단 제시신을 찍어 인포드 해 봅시다.
- 인포드 위치: 지하 사비 시몬표지석

빛(光, 빛 광)

- 우리는 학습을 통해 영 은 지혜로 세상을 아름답 게 비춥니다.
- 서울대학교 미술관에 서 미션의 견학을 하고 보고, 가장 아름다운 미 술을 사진으로 기록을 인포드 해 봅시다.
- 인포드 위치: 서울대학교 미술관

의(義, 의 울 의)

- 우리는 학습을 통해 공 의와 공경된 사임을 만들어 갑니다.
- 4.10(명) 학과 주 모곡원 시선과 4.10 평양 방생연도를 인포 도 해 봅시다.
- 서울대학교 4.10 주 모곡원에 인포드

나(我, 나 아)

- 우리는 학습을 통해 자신 을 이해하고 표현 할 수 있습니다.
- 학생회관에서 여러 종 의 보물을 찾아보고, 미션 해 오는 후복을 할 사 선과 계획하는 주제를 인포드 해 봅시다.
- 인포드 위치: 서울대 학교 학생회관

리(理, 리스 리)

- 우리는 논리적으로 잘 사고해야 지식을 이해합니다.
- 중앙도서관에서 가장 앞 교 상은 학교사관 유계에 있는 중앙 예극을 인포드 해 봅시다.
- 인포드 위치: 서울대학교 중앙도서관

해당 글자의 가치를 생각하면서 미션에 참가해 봅시다. 그리고, 미션 결과를 인포드 할 때는 반드시 우리만의 새로운 글자라고, 위치를 검색한 후 작성해 봅시다.

그림 3. 중학교 1학년 대상 탐험 노트의 일부

있다.

탐험 노트의 분량과 활동의 수 등은 초등학교와 중학교의 위계를 고려하여 조절하였다. 초등학교 3학년의 경우, 중학교 1학년 탐험 노트에 비해 활동지가 단순하고 많은 양의 쓰기 활동을 요구하지 않는 방향으로 개발하였다. 중학교 탐험 노트에는 서울대 전체 캠퍼스 지도와 주요 견학 지점을 제시하여 공간 인지력을 높일 수 있도록 하였다. 그리고 글로 자기 생각을 정리하는 부분을 상대적으로 많이 포함하여 문해력 측면에서도 도움이 될 수 있도록 기획하였다.

IV. 논의

1. '서울대탐험' 프로그램의 기대 효과

본 프로그램은 다양한 측면에서 의미 있는 학습 경험을 제공할 수 있다. 첫째, 학생들은 공간을 탐색하고 그곳에서 의미를 찾는 경험을 할 수 있다. '서울대탐험'은 서울대학교를 탐험한다는 의미와 서울이라는 공간을 탐험한다는 중의적 의미를 지닌다. 이 프로그램을 통해 교실 안에서의 공부를 넘어 내가 몸담고 살아가는 장소를 학습의 장으로 이용할 수 있다는 인식을 제고하고, 일상을 학습과 연계하는 계기를 제공할 수 있다. 이는 최근 교육과정에서 강조하는 지역사회 참여 학습을 위한 활동으로서도 의미를 지닌다.²⁾

둘째, 실제 세계의 맥락에서 다양한 역량을 함양할 수 있다. 예를 들어, 모둠을 이루어 과제를 수행하면서 대인관계 역량, 의사소통 역량 등을 함양할 수 있다. 탐험 결과를 다양한 방식으로 표현하면서 창의성을 제고할 수 있으며, 자료 수집과 결과물 정리에 디지털 도구를 활용하면서 디지털 역량을 증진할 수 있다. 이러한 역량은 광의의 기초학력 향상을 위한 의미 있는 기반이 될 수 있다.

셋째, 대학이 나와 동떨어진 곳이 아니라는 점을 인식하고, 대학과 연계되는 학습에 대한 관심을 높일 수 있다. 많은 학습지원 대상 학생들은 학습된 무기력감으로 자신의 학습 상황에 낙심하고, 학업과 관련된 대학은 자신과 관련 없는 곳이라는 생각을 가지고 있다(김응환·최성은, 2006; 김복희·서경현, 2015). 그러나 대학 캠퍼스를 직접 밟고, 그곳 구성원들과 적극적으로 상호작용하며, 성공적으로 과업을 완수했을 때, 대학이라는 곳에 대한 긍정

적인 이미지를 형성할 수 있다. 이런 경험을 통해 학습에 대한 동기를 북돋우고 학습에 대한 태도를 변화시키는 계기가 마련될 수 있다. 특히, 중학교 1학년 대상 책임교육학년제는 자유학기제 취지를 고려하여 진로, 적성 관련 교육을 강조한다. 대학교가 무엇을 하는 곳인지 이해하고 자신의 미래를 그려보는 취지를 가지는 본 프로그램은 이러한 맥락에 부합하는 기획이다.

2. 지리교육 맥락에서의 책임교육학년제 프로그램 개발

이 연구는 지리교육 맥락에서 책임교육학년제 프로그램을 개발한 시도로 의미가 있다. 책임교육학년제가 2024년부터 시작되었기에 아직까지 구체적인 프로그램의 개발 사례가 그리 많지 않다. 특히, 지리교육 맥락에서의 프로그램은 그 사례가 전무하다 해도 과언이 아니다. 이런 상황에서 본 연구는 지리교육이 국가적 차원의 책임교육학년제에 기여할 수 있는 실질적인 프로그램을 제공한다는 점에서 의미가 있다. 이는 지리교육이 전체 교육과정, 그리고 사회적·교육적으로 관심을 가져야 할 기초학력 지원에 구체적인 전략을 제공한다는 측면에서 함의를 가진다. 이러한 시도를 통해 지리교육의 외연을 확장하는 계기가 마련될 수 있을 것이다.

책임교육학년제는 교육결손, 기초학력 등과 관련하여 예전부터 시행되어 온 여러 정책의 연장선에서 이해할 수 있다. 사실 모든 학생이 의미 있는 교육 경험을 할 수 있도록 해야 한다는 명제에 대해서는 이론의 여지가 없고, 교육계에서 관심을 가져야 할 사안임에 분명하다. 그러나 이제까지 지리교육계가 기초학력과 관련한 부분에 얼마나 실질적인 관심을 가져왔는지, 구체적인 전략 개발을 위해 어떤 노력을 해 왔는지에 대해서는 자문해 볼 일이다. 물론 지리교육학자들도 수준에 따른 지리학습 전략을 주요한 연구 주제로 다룬다. 그러나 기초학력 향상이라는 커다란 교육의 지향점을 염두에 두고, 이러한 정책과 밀접하게 연계될 수 있는 연구를 수행해 왔는지는 의문이다. 본 연구는 이러한 문제의식에 대한 하나의 답변이 될 수 있다.

교육부(2025)는 책임교육학년제 시행의 배경으로 학생들의 전반적인 기초학력이 저하되면서 학교생활에 대한 만족도, 그리고 행복감이 하락한 상황을 제시하였다. 학생들이 기초학력을 바탕으로 자신의 꿈을 펼치고 행복을

추구하는 것은 인권의 문제라는 것이다. 관련된 맥락에서 2022 개정 교육과정의 배경이 되는 OECD의 Education 2030 프로젝트 역시 교육을 통한 웰빙과 행복 추구를 강조한다(이상은·소경희, 2019). 이러한 논의들은 최근 지리교육계에서 관심이 큰 지오캐퍼빌리티(GeoCapabilities) 접근과 밀접하게 연계된다(김민성, 2021). 지리교육학자들은 지오캐퍼빌리티 함양 교육을 통해 학생들이 힘있는 지식(powerful knowledge)을 습득하고, 이를 통해 자신의 잠재력을 최대한 발휘하여 행복을 추구하고 웰빙할 수 있다고 주장한다(Lambert *et al.*, 2015; Stoltman *et al.*, 2015; Biddulph *et al.*, 2020). 지리교육을 통해 발현될 수 있는 개인의 역량이 실제화되지 못한다면 그것은 개인의 행복 측면에서 결손이라고 보는 것이다. 책임교육학년제에서 강조하는 기초학력, 그리고 이를 개인의 행복 및 인권으로 연계하는 논리는 지오캐퍼빌리티 함양을 통해 웰빙을 추구하려는 지리교육학자들의 주장과 맥을 공유한다. 따라서 지리교육에서의 책임교육학년제에 대한 관심은, 교육계 전체의 커다란 지향성에 지리교육이 기여하는 측면과 더불어, 현재 지리교육계의 주요한 이론적 논의를 더 넓은 맥락으로 적용할 가능성을 찾는다는 의미 또한 가질 수 있다.

3. 기초학력, 기초소양 함양과 연계되는 내용

책임교육학년제는 학습지원 대상 학생들의 3R, 즉 읽기, 쓰기, 셈하기 능력에 기반한 기초학력에 관심을 가진다. 이와 더불어 교육부는 기초소양으로 언어, 수리, 디지털 소양 함양 또한 강조한다. 서울대탐험 프로그램은 지리적 맥락에서의 성공적인 활동 수행을 통한 학습 효능감 증진을 주요한 지향점으로 하지만, 활동의 특성을 살펴보면 기초학력, 기초소양과 관련되는 학습 요소를 담고 있다. 구체적으로, 참여자들은 탐험 노트의 지시문을 읽고 이해해야 하며, 자신의 경험이나 생각을 글로 표현하는 활동을 수행하게 된다. 이는 읽기, 쓰기, 언어 소양을 함양하는 데 도움이 될 수 있다. 한편, 본 연구의 프로그램은 경위도 수치를 바탕으로 위치를 찾아가는 GPS 활동을 포함한다. 자신의 위치에 따라 변하는 경위도 수치를 확인하면서 목표 지점을 찾아가는 미션을 수행하게 되는데, 이는 셈하기 능력, 수리 소양과 연계된다. 위치와 관련된 이러한 공간적 사고 활동은 STEM 과목의 수행력과

도 밀접하게 연계되는 것으로 알려져 있다(Uttal *et al.*, 2013; Newcombe, 2017). 마지막으로, 본 연구의 활동은 캠퍼스맵 어플, GPS 도구, 패들렛 등의 다양한 디지털 테크놀로지를 활용한다. 이는 디지털 소양 함양을 위한 의미 있는 경험을 제공할 수 있다.

이처럼 본 연구의 프로그램은 책임교육학년제가 지향하는 3R 기반 기초학력, 그리고 언어, 수리, 디지털 함양을 포함하는 기초소양에도 기여할 수 있다. 그러나 추후 지리교육 개념, 소재, 맥락 등을 바탕으로, 좀 더 명시적으로 기초학력, 기초소양 함양을 목표로 하는 프로그램의 개발에도 관심을 가질 필요가 있다.

V. 결론 및 제언

이 연구에서는 책임교육학년제 정책에 발맞추어 초등학교 3학년, 중학교 1학년을 대상으로 지리인문 프로그램을 개발하였다. 본 연구에서 개발한 ‘서울대탐험’ 프로그램은 서울대학교-초·중학교 연계 프로젝트로 학습결손 학생들에게 긍정적인 학습 경험을 제공하고 학습 동기 및 유능감을 증진하는 데 중점을 두고 있다. 서울대학교 캠퍼스 주요 지점을 탐험하고 미션을 수행하는 방식으로 기획된 프로그램 활동을 통해 참여자들은 대학교의 역할과 학문의 의미를 이해할 수 있다. 학생들은 서울대 교수진 및 학생들과 상호작용하며 캠퍼스 내 주요 지점에서 학습 활동을 수행하고, 체험 기반 학습을 통해 진로 탐색과 학습 동기 향상의 기회를 가진다.

본 연구의 프로그램을 통해 공간 탐색을 통한 의미 찾기, 실제 세계 맥락에서의 역량 함양, 대학에 대한 관심 제고를 통한 학습 의욕 고취라는 효과를 기대할 수 있다. 이 프로그램은 지리교육 맥락에서 개발된 최초의 책임교육학년제 프로그램이라는 점에서 학계에 시사하는 바가 있으며, 지리교육 연구의 외연을 확장하는 계기가 될 수 있을 것이다. 마지막으로, 서울대탐험 프로그램이 지리적 맥락에서의 성공적인 활동 수행을 통한 효능감 함양을 기본적인 지향점으로 하지만 기초학력, 기초소양 함양과 연계되는 다양한 학습 요소 또한 담고 있어 책임교육학년제의 기본 취지, 현 교육과정에서 강조되는 기초소양 함양에도 기여할 수 있다는 장점이 있다.

이 연구는 책임교육학년제와 지리교육을 연계하는 선도적 시도로 의미가 있다. 그러나 후속 연구에서 관심을

가져야 할 과제 또한 존재한다. 첫째, 개발한 프로그램의 실제 적용을 통해 학습효과를 실증적으로 검증할 필요가 있다. 현재 개발한 프로그램을 적용하는 단계에 있으며, 이와 관련한 분석 결과를 후속 연구에서 발표할 계획이다. 본 프로그램을 접한 여러 교육계 주체들이 관심을 보이고 있기에 추후 다양한 맥락에서 프로그램의 효과를 살펴보고, 현장 적용의 노하우를 논하는 연구를 수행할 수 있을 것이다.³⁾ 둘째, 지리교육계에서는 책임교육학년제와 같은 전 국가적 프로젝트에 관심을 가지고 이에 기여할 수 있는 연구를 수행해야 한다. 융합적 성격의 콘텐츠를 가지고 있고, 최신의 교수학습 전략을 적용할 수 있는 지리교육은 다양한 교육 프로젝트에 의미 있는 자원을 제공할 수 있다. 그러나 이러한 가능성을 실제화하는 움직임은 지리학의 잠재력에 비해 크지 않다. Bednarz (2019)가 이야기한, 지리학의 '비밀의 힘(secret power)'을 구체화하는 노력이 있어야 할 것이다(이호욱·김민성, 2021). 언제까지 지리학의 힘을 비밀로만 남겨둘 것인가? 서울대탐험 프로그램을 통해 학습지원 대상 학생들은 성공의 경험을 하고, 자신이 교육이라는 무대의 주인공이라는 사실을 인지할 수 있다. 이 프로그램을 통해 학습결손 학생들이 학습된 무기력감에서 벗어나 '승자의 뇌'(Robertson, 2012, 이경식 역, 2013)를 가지는 계기가 마련될 수 있을 것이다.

註

- 1) 서울대 캠퍼스를 인솔자와 함께 걸으며 주요 지점들을 탐색한다. 이러한 탐색 중 실제 건물 내부에 들어가 학습하는 활동을 하게 되는데, 본 프로그램에서는 이를 '견학'이라고 지칭한다.
- 2) 이러한 기대 효과는 지리교육에서 강조하는 공간인지(Montello, 2005; 김민성·이상일, 2018; Ishikawa, 2021), 체험학습(Elwood, 2004; Ives-Dewey, 2009), 장소기반학습(조철기, 2020), 지역사회 참여 학습(Bednarz et al., 2008; Kim, 2018; Jarvis, 2024) 등과 연계될 수 있다.
- 3) 실제 프로그램 적용 과정에서는 참여 학생 수, 활동 가능 시간, 날씨 등 여러 가지 요소를 고려하면서 프로그램을 유연하게 조정해야 할 필요가 있었다. 다양한 맥락에서 프로그램을 적용하는 과정을 통해

프로그램의 타당도를 높이고, 실행의 노하우를 축적하는 후속 노력이 필요하다.

참고문헌

교육부, 2019, 행복한 출발을 위한 기초학력 지원 내실화 방안, 교육부 보도자료 별첨(2019. 3. 29).

교육부, 2022, 제1차 기초학력 보장 종합계획, 교육부 보도자료 별첨(2022. 10. 11).

교육부, 2023, 모든 학생의 성장을 지원하는 공교육 경쟁력 제고방안(2023. 6. 21).

교육부, 2024, 2024년 주요정책 추진계획, 교육부 보도자료 별첨(2024. 1. 24).

교육부, 2025, 기초학력 보장 지원 정책 주요내용 안내(2025. 3. 19).

김민성, 2021, "힘있는 지식의 의미와 지리학습전략" 한국지리학회지, 10(1), 1-17.

김민성·이상일, 2018, "대학생들의 방향과 위치에 대한 인지지도," 한국지리학회지, 7(3), 245-259.

김복희·서경현, 2015, "초등학교 학습부진아의 자존감, 자기효능감 및 학습동기에 대한 학습놀이치료의 효과," 청소년학연구, 22(7), 201-220.

김응환·최성은, 2006, "활동중심 수업이 수학 학습부진아의 정의적 특성에 미치는 영향," 한국학교수학회논문집, 9(2), 209-227.

이상은·소경희, 2019, "미래지향적 교육과정 설계를 위한 OECD 역량교육의 틀 변화 동향 분석: 'Education 2030'을 중심으로," 교육과정연구, 37(1), 139-164.

이영태·김경령·정연준·최정순·홍원준·최윤영·조아현, 2025, 2024 교육결손 해소 지원 정책 연구, 한국교육과정평가원 연구보고 CRI 2025-4.

이재무·김영태, 2008, "학습부진아의 동기유발을 위한 게임형 학습시스템" 한국게임학회 논문지, 8(2), 37-46.

이호욱·김민성, 2021, "지리공간서비스를 활용한 학생 중심 융복합 프로젝트 수업의 교육적 효과," 한국지리환경교육학회지, 29(2), 53-69.

조철기, 2020, 지리수업과 공동체를 연결하는 장소기반 지리교육, 경북대학교출판부.

Andayani, A. and Iasha, V., 2023, Looking at differentiated learning from the lens of underachiever students:

- Viewpoints, experiences, and impacts, *Journal of Social Research*, 3(1), 201-208.
- Bednarz, S. W., 2019, Geography's secret powers to save the world, *The Canadian Geographer*, 63(4), 520-529.
- Bednarz, S. W., Chalkley, B., Fletcher, S., Hay, I., Heron, E. L., Mohan, A., and Trafford, J., 2008, Community engagement for student learning in geography, *Journal of Geography in Higher Education*, 32(1), 87-100.
- Biddulph, M., Bèneker, T., Mitchell, D., Hanus, M., Leininger-Frézal, C., Zwartjes, L., and Donert, K., 2020, Teaching powerful geographical knowledge - a matter of social justice: Initial findings from the GeoCapabilities 3 project, *International Research in Geographical and Environmental Education*, 29(3), 260-274.
- Elwood, S. A., 2004, Experiential learning, spatial practice, and critical urban geographies, *Journal of Geography*, 103(2), 55-63.
- Ishikawa, T., 2021, *Human Spatial Cognition and Experience: Mind in the World, World in the Mind*, New York: Routledge.
- Ives-Dewey, D., 2009, Teaching experiential learning in geography: Lessons from planning, *Journal of Geography*, 107(4-5), 167-174.
- Jarvis, H., 2024, Community organising in higher education: Activist community-engaged learning in geography, *Journal of Geography in Higher Education*, 48(3), 368-388.
- Kim, M., 2018, Project-based community participatory action research using geographic information technologies, *Journal of Geography in Higher Education*, 42(1), 61-79.
- Lambert, D., Solem, M., and Tani, S., 2015, Achieving human potential through geography education: A capabilities approach to curriculum making in schools, *Annals of the Association of American Geographers*, 105(4), 723-735.
- Montello, D. R., 2005, Navigation, in Shah, P. and Miyake, A., eds., *The Cambridge Handbook of Visuospatial Thinking*, New York: Cambridge University Press, 257-294.
- Newcombe, N., 2017, Harnessing spatial thinking to support STEM learning, *OECD Education Working Papers*, No. 161.
- Pitt, E., Bearman, M., and Esterhazy, R., 2020, The conundrum of low achievement and feedback for learning, *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 45(2), 239-250.
- Robertson, I. H., 2012, *The Winner Effect: The Neuroscience of Success and Failure*, New York: Thomas Dunne Books(이경식 역, 2013, 「승자의 뇌: 뇌는 승리의 쾌감을 기억한다」, 알에이치코리아).
- Stoltman, J., Lidstone, J., and Kidman, G., 2015, Powerful knowledge in geography: IRGEE editors interview Professor David Lambert, London Institute of Education, October 2014, *International Research in Geographical and Environmental Education*, 24(1), 1-5.
- Uttal, D. H., Miller, D. I., and Newcombe, N. S., 2013, Exploring and enhancing spatial thinking: Links to achievement in science, technology, engineering, and mathematics? *Current Directions in Psychological Science*, 22(5), 367-373.
- 교신 : 이영태, 27873, 충청북도 진천군 덕산읍 교학로 8, 한국교육과정평가원(이메일: leeyt@kice.re.kr)
- Correspondence: Youngtae Lee, 27873, 8 Gyohak-ro, Deoksan-eup, Jincheon-gun, Chungcheongbuk-do, South Korea, Korea Institute for Curriculum and Evaluation (Email: leeyt@kice.re.kr)
- 투고접수일: 2025년 5월 30일
심사완료일: 2025년 6월 9일
게재확정일: 2025년 6월 11일