中國語文學 第82輯(2019. 12) 105-124쪽

디자인씽킹을 기반으로 한 중국문화수업 설계*

오현주** · 김형란***

<目 次>

Ⅰ. 서론
Ⅱ. 연구방법
1. 연구대상
2. 연구절차
Ⅲ. 연구결과
1. 주차별 강의안
2. 전문가 형성평가 결과
3. 최종 수정안
Ⅳ. 결론

Ⅰ. 서론

미래사회의 변화에 따른 대안적 교육 패러다임이 논의되는 맥락에서 기존의 문화교육이 강조해온 학문 분과적 지식과 수업전략은 학습자가 직면하게 될 삶 속에서 발생하는 문제를 해결하는 데 충분하지 않다. 특히, 빠른 속도로 진행되는 세계화와 함께, 다문화 집단 간의 편견과 충돌, 사회적 갈등과 대립 현상이 발생하고 있는 상황에서 개인에게 요구되는 역량 및 소양은 지식의 이해에 관련된 인지적 역량뿐만 아니라 기술을 사용하여 주어진 역할을 적절히 수행하는 기능적 역량, 적절한 행동과 태도를 취할 수 있는 사회적·정서적 역량이 복합적으로 요구된다.

* 본 논문은 嶺南中國語文學會·韓國中國散文學會 2019年度秋季聯合國際學術大會 발표자료를 수정 및 보완한 것임.
** 영남대학교 중국언어문화학과 강사 : 제1저자
*** 부산대학교 교육학과 박사과정 : 제2저자

www.kci.go.kr

특히, 문화수업에서 다루고 있는 다양한 사회 문제는 다양한 가치와 관점, 이해관계를 내포하고 있으므로 이를 해결하기 위해서는 다양한 분야의 지식과 함께 다양한 집단의 입장에서 공감하고 민주적으로 소통하며 해결해 나가는 역량이 필요하다. 즉, 단편적 문화지식보다 지식을 바탕으로 한 수행 능력과 상호 공감 능력이 강조된다.

디자인씽킹(Design Thinking)은 문제해결을 필요로 하는 대상(혹은 사용자)에 대한 깊은 이해와 공감이 중요시되는 문제해결과정이다. 디자인씽킹 프로세스가 기업, 교육기관에서 대두되고 있는 까닭은 기존 문제해결과정에서 제시된 산출물이 새로운 가치를 만들어내지 못하거나, 혹은 실제 문제를 해결하는데 큰 영향력을 가지지 못하는 사례가 발생하였고, 이러한 한계를 극복할 수 있는 새로운 교육방법과 분석적·이성적 사고와 직관적·감성적 사고의 조화로운 균형을 추구하는 융합적 사고방식을 담고 있기 때문이다[1].

디자인씽킹의 개념은 2008년 Tim Brown(미국 IDEO사의 CEO)이 Harvard Business Reviews에 기고한 글에서 'Design Thinking'이 등장하면서 알려지기 시작했고. SAP사의 설립자 Hasso Plattner가 Stanford대학교 대학원에 d.school 설립을 후원하면서 확산하였다[2]. 디자인씽킹에 관한 개념 및 프로세스는 Stanford대학교 d.school[3]에서 제시한 개념 및 5단계 모형 이외에도 IDEO의 3I, 독일 하소-플래트너 연구소 모델, 영국 Design Council[4] 등 다양하게 개발·확산되고 있으며, 각 모형의 단계설정 범위와 명칭은 다르지만, 기본적으로 공감과 협업 두 가지 측면이 강조되는 프로세스라는 점이 공통점이다.

디자인씽킹의 개념과 단계는 학습자가 사회 문제를 해결하기 위한 인지

1) 유예은, ≪디자인씽킹 프로세스 기반의 메이커 교육 프로그램 개발 및 적용≫. 경희대학교 대학원, 석사학위논문, 2018, 14-15쪽.
2) Brown, T. "Design thinking". *Harvardbusiness review* 86(6), 2008: 1-10.
3) d.school, http://dschool.stanford.edu.
4) 디자인씽킹의 모형.

www.kci.go.kr

적 역량, 기능적 역량, 사회적·정서적 역량을 함양하는데 유용한 관점을 제공한다. 디자인씽킹은 학생의 몰입과 지식의 관련성, 확장성을 촉진하기 위한 방법론이나 교육사례를 제시할 때 자주 거론되는 방법론이다. 북미 최대 교육 현신 컨퍼런스 SXSW EDU 2018에서 관련 세션만 10개가 넘었을 정도로 이슈가 되고 있다[5].

이러한 디자인씽킹 프로세스는 문화교육의 목적과 내용을 보다 다양한 측면에서 탐색할 수 있는 과정을 제공하며 중국 문화가 가진 학문적 정체성을 포괄적으로 반영하는데 적합한 수업전략으로 생각된다.

이러한 시사점에도 불구하고, 중국학 또는 중문학에서 새로운 교수·학습 방법으로서 디자인씽킹 프로세스가 사용된 사례가 지극히 적고, 프로젝트 수업을 위한 기본적 지침이 구체적으로 개발되거나 실행된 바가 없었다. 이에 필자는 선행 연구[6]로 디자인씽킹 프로세스를 중국문화 교육에 어떻게 반영하고, 또 어떻게 하면 효과적으로 진행할 수 있을지를 탐색하고 논의한 바 있다. 이 연구에서 문화 수업의 중요한 가치인 '문화간 감수성' 향상을 위해, 디자인씽킹 프로세스를 도입할 수 있도록 문헌 연구와 전문가 형성평가를 실시하여, 디자인씽킹 수업에 적합한 교육내용 선정 방향과 중국문화수업 설계원칙을 제시하였다. 본 연구는 그 후속 연구로서 현장

	IDEO의 3I	IDEO& Riverdal	스탠포드 D. School	독일 하소-플래트너 연구소 모델	영국 Design Council
	3단계	5단계	5단계	6단계	4단계
프로세스	영감 발상 실행	발견하기 해석하기 아이디어내기 실험하기 발전시키기	공감 정의 발상 프로토타입 적용	이해 관찰 관점 아이디어창출 프로토타입 테스트	발견 규정 개발 전달

5) 김하늬·임규연, ≪Z 세대를 위한 새로운 교육 패러다임- SXSW EDU 2018 탐방보고서≫, 2018, https://goo.gl/ujXeA9에서 2019년 6월 10일 인출.

6) 김형란·오현주·박민수·이인택, 〈중국문화수업에서의 디자인씽킹 프로세스 적용 원리 탐색〉, ≪학습자중심교과교육≫, 19권 22호, 2019. 이 연구에서 디자인씽킹의 개념과 단계, 핵심 용어에 대한 설명을 하였다. 따라서 본 논문에서는 이를 생략하였다.

www.kci.go.kr

적합성을 갖춘 새로운 중국문화수업의 프로토타입을 설계하고 담론적 타당성을 확보하고자 한다.

Ⅱ. 연구방법

1. 연구대상

일반적으로 중국문화 수업은 중국학 혹은 인접 학문(경영, 동아시아, 국제학 등)을 전공하는 학생들과 평소 중국에 관한 관심과 호기심이 많은 학생이 수강하는 과목이다. 또한, 한국 대학에서 유학생이 차지하는 비율이 높아져 가는 현실에서, 대학 중국문화 수업 학습자의 국적은 다양할 것으로 추정된다. 이에 본 논문에서 개발하고자 하는 교육 프로그램은 서로 상이한 학습자 집단으로 설정하였다.

2. 연구절차

본 연구는 디자인씽킹을 기반으로 한 중국문화 수업 설계를 목적으로 한다. 수업 설계는 스미스와 라간의 모형(Smith & Ragan, 1993)[7]에 따라

7) 변영계·이상수, ≪수업설계≫, 서울: 학지사, 2010, 48-51쪽, 분석 단계는 학습환경 분석, 학습자 분석, 학습과제 분석과 평가 문항의 개발 단계를 포함하고 있으며 수업의 개발을 위한 전 단계로 수업 개발에 필요한 정보를 획득하는 단계이다. 전략 개발 단계는 수업이 어떻게 계열화되고 어떤 수업내용이 어떻게 제시될 것인지 결정하는 단계이다. 평가 단계는 크게 설계자의 입장, 내용 전문가의 입장, 실제 학습자의 입장에서 이루어지는 형성평가와 수업의 효과성과 효율성을 평가하는 총괄평가로 이루어진다. 본 논문에서는 설계자와 내용 전문가의 입장에서 진행된 형성평가까지만 진행하였다. 본 연구는 프로세스 접목 및 과제선정에 집중하고 있어 대학의 다양한 상황을 고려한 상황적 지침과 안내를 제시하지 못했으며, 연구에 필요한 실험적 검증(교수자, 학습자 형성평가)이 생략되어 실제 수업 적용 후 나타나는 예상치 못한 문제 혹은 학습자의 요구를 반영하지 못했다는 한계가 있다.

www.kci.go.kr

〈표 1〉과 같이 크게 분석, 전략 개발, 평가의 세 단계 개발되었다. 평가는 교과 전문가의 입장에서 2차례 형성평가를 실시하였다. 1차 형성평가는 'PBL 설계 모형의 전문가 검토 문항[8]'을 수정하여 〈표 3〉과 같이 제작하여 교과 전문가에게 설문을 실시하였다. 설문 결과를 바탕으로 과제선정과 핵심활동, 지원요소, 강의안을 수정·보완하였다. 2차 형성평가는 수정된 가안에 대해 전문가 그룹에 수업의 목표와 학습자 분석, 과제선정 방향 및 원칙을 설명하고, 수정안에 대한 의견을 구하였다. 교과 전문가 그룹에 대한 정보는 〈표 2〉에 제시하였다.

〈표 1〉 수업설계 절차

수업설계 과정	세부절차	연구방법
분석	대학 문화 수업의 학습환경, 학습자의 특성, 학습과제 등을 내용 전문가 등과 함께 분석하고 수업의 목표와 학습 내용을 명료화한다.	문헌 연구 및 전문가 협의회
전략	핵심가치와 핵심 학습 내용에 근거한 핵심활동을 도출한다. 교수·학습 활동에 필요한 지원요소를 도출한다. 강의안 초안을 설계한다.	
평가	전문가 형성평가 및 구성원 검토를 통해 수업 적합성 판단 및 개선안 도출	

〈표 2〉 전문가 프로필

전문가	성별	교육·연구경력	주요 경력 소개	비고
A	여	20년	중국비즈니스 학과 교수	1차 형성평가
B	여	10년	중어중문학과 교수	
C	여	15년	중국어학과 교수	
D	남	25년	중국어중국학과 교수	2차 형성평가
E	남	20년	중국언어문화학과 교수	

8) 나지연·정현지, 〈대학수업을 위한 문제중심학습(pbl)설계모형 개발〉, ≪열린교육연구≫, 2012, 118-119쪽.

www.kci.go.kr

〈표 3〉 1차 형성평가 설문

항목	세부 내용
수업의 타당성	① 가안은 대학 중국 문화수업에 필요한 단계와 활동을 포함하고 있는가?
	② 가안에서 제시된 수업 단계와 활동의 순서는 대학 중국 문화수업으로 적절한가?
	③ 제시된 가안의 단계와 절차는 이해하기 쉽게 표현되고 있는가?
	④ 가안은 학습자가 자연스럽게 교류하고 협동할 수 있도록 구성되었는가?
	⑤ 공감-문제해결-성찰을 자연스럽게 연결할 수 있도록 적절히 구성되어 있는가?
	⑥ 제시된 가안의 단계별 수업시간은 적절한가?
수업의 실행 가능성	⑦ 가안은 장소에 큰 제약을 받지 않고 진행할 수 있는가?
	⑧ 가안은 실제 대학 교수자들이 적극적으로 사용할 수 있는 방법이라고 여겨지는가?
	⑨ 학습자들에게 지속적으로 적용하여 진행할 수 있을 만큼 학습자들이 즐길 수 있는 수업인가?
	⑩ 가안이 기존 중국 문화수업과 달리 학습자나 교수자들이 선호할 만한 차별성을 지니고 있는가?
	⑪ 가안은 교수자의 지식과 성향과 상관없이 중국문화 수업에 적용할 수 있는가?
	⑫ 개발된 수업절차에 따라 수업을 진행할 경우, 예상되는 문제점을 무엇인가?

Ⅲ. 연구결과

1. 강좌 구성 초안

1) 학습자 분석

중국문화에 대한 해당 학습자의 관심을 알아보기 위해, U대학 〈중국, 그 다양성: 중국지역문화와 중국인〉, Y대학 〈현대중국의 이해〉[9]의 과제

www.kci.go.kr

및 강의 관련 Q/A에 관한 내용 분석을 한 결과, 중국인의 생활문화(명절, 음식, 차, 금기)와 현대 중국의 사회제도, 및 사회 문제(혐한, 짝퉁), 현대 중국의 영화와 대중문화 단원과 관련된 질문이 많았다.

수업 과제물을 분석해보면, 1) 다수의 학생이 가짜 뉴스, O튜브나 SNS에서 신뢰성이 검증되지 않은 동영상 속 일련의 사건(인육캡슐, 장기매매, 인신매매)으로 인해 중국에 대한 공포와 중국인에 대한 부정적 시각이 형성되어 있었으며, 2) 짝퉁(가짜 계란, 상품, 가짜 약 등) 중국인 유학생과의 접촉, 유학 혹은 여행 경험(비위생적 생활습관, 공항에서의 쓰레기 무단 투기, 비위생적 화장실, 노상 방뇨)을 통해 형성된 불편한 감정(가령, 중국인은 더럽다, 허영심이 많다, 돈을 밝힌다, 시민의식이 낮다, 민족주의가 지나치다)을 갖고 있었다. 본 연구에서는 중국인에 대한 부정적 시각을 학습자 스스로 디자인씽킹 프로세스라는 새로운 접근 방식을 통해 중국과 중국인을 올바로 이해하고 학습자 스스로 이러한 문제를 해결할 방안을 찾도록 주차별 강의안을 설계하였다.

2) 과제선정

디자인씽킹 프로젝트를 적용하기 위한 과제선정 방향은 '비구조화, 실제성, 열린 결말'의 성격을 가졌는가이다. 3가지 원칙을 질문의 형태로 바꾸면 다음과 같다.

9) 〈표 4〉 U대학, Y대학의 교수 요목

U대 〈중국, 그 다양성: 중국지역문화와 중국인〉	Y대 〈현대중국의 이해〉
중국지역문화에 대한 인식과 실크로드 문화 서부 티베트 문화와 북부 내몽골 유목 문화 서남부 소수민족 문화 중국 중원문화 중국 북방문화 중국 남방문화	중국의 문자와 언어 중국의 인구와 민족 (인구문제 및 소수민족) 중국인의 생활문화 (명절, 음식, 차, 금기) 현대중국의 역사 현대중국의 경제 현대중국의 사회제도 및 사회문제 현대중국의 영화와 대중문화

www.kci.go.kr

- 문제(혹은 과제, 토픽)는 대학에서 다루어야 할 내용과 목표에 적합한가?
- 학습자의 삶과 직접 연관되어 있는가?
- 해당 단원 과제의 최종산출물은 '열린 결말'의 성격을 갖고 있는가?

이를 바탕으로 문화 수업에 적용 가능한 토픽을 제시하면 아래와 같다.

[예시 1] 중국(인)에 대한 우리들의 선입견 혹은 부정적 인식을 찾고, 그중 한 가지를 선정하여 디자인씽킹 프로세스를 적용해 해결할 방안(정책, 상품, 제품)을 개발하시오.

[예시 2] 우리와 다른 중국인의 문화, 의식, 생활습관 중 문화적 충돌을 초래하거나 상호교류에 영향력이 있는 주제나 문제를 선정하여 디자인씽킹 프로세스를 적용해 해결할 방안(정책, 상품, 제품)을 개발하시오.

3) 주차별 강의 구성안

디자인씽킹 과정을 통해 해결하기 위한 수업으로 적합한 수업단위는 교육환경 및 교육과정에 따라 조정될 필요가 있다. 본 연구의 대상은 부산, 울산, 대구 등 경남과 경북 지역에 있는 대학교의 중국문화 수업을 수강하는 학습자를 대상으로 설계되었다.

〈표 5〉 주차별 문화수업 구성안

수업 주제	우리와 다른 중국인의 문화, 의식, 생활습관 중 문화적 충돌을 일으키거나 상호교류에 영향력이 있는 주제나 문제를 선정하여 디자인씽킹 프로세스를 적용해 해결할 수 있는 방안(정책, 상품, 제품, 교육 프로그램 등)을 개발하시오.
수업 의도	서로의 문화 차이와 다름을 이해하고 존중하며, 나아가 상대방 입장에서 그 문제의 본질과 원인을 탐색하고, 팀원 간 협업하여 문화 차이에서 발생하는 문제를 해결하는 경험 제공
교육과정과의 연계성	중국인의 생활문화

www.kci.go.kr

모듈	주제	주요 활동
공감 모듈	디자인씽킹 이란?	• 디자인씽킹의 개념 • 디자인씽킹을 위한 마인드셋
	우리 팀을 소개합니다	• 팀명 정하기, 역할 정하기, 팀 슬로건 정하기, 그라운드 룰 정하기, 일정 정하기
	중국인 오감탐색	• 한국에서 일어나는 중·한 문화적 충돌에 관한 사례 공유 • 중국 TV, 우리나라 TV 뉴스프로그램 중 중국인의 현재 이슈에 대한 인터뷰 내용을 바탕으로 공감지도 작성하기 • 중국 유학생 인터뷰를 바탕으로 공감지도 작성하기
문제해결 모듈	중국인 페르소나	• 문제 정의하기 • 페르소나: 사용자 프로필 작성하기 • 페르소나 결과 공유 • 팀별 디자인 의뢰서 작성
	아이디어 스케치	• SCAMPER • 우선순위지도 작성 • 아이디어평가표, 아이디어 선정지 작성
	프로토타입 개발	• 선정된 아이디어 시각화하기
성찰모듈	이야기 공유하기	• 프로토타입 설명 및 1차 개선 • 프로토타입에 대한 사용자 평가 • 이야기 공유하기

① 공감 모듈

공감 모듈은 '팀빌딩 및 이해관계자 인식'이 핵심 학습활동이다.

- **디자인씽킹이란?** : 수업을 본격적으로 진행하기 전 학습자가 디자인씽킹의 핵심가치와 문화수업의 목적을 이해하는지 확인해야 한다. 개념을 직관적으로 이해하기 위해 유니버셜 디자인을 개발한 페트리샤 무어의 노인 체험 사례나, 지식채널에서 제작한 동영상 등 교육 매체를

www.kci.go.kr

적극적으로 활용할 필요가 있다. 교수자가 사전 자료를 제시할 때 '중국인들의 생활 가치를 엿볼 수 있는 다른 자료'를 교수자의 견해에 따라 선별하여 제시하는 것이 자칫 학생들이 문화 문제를 단순히 학문적으로 접근할 수 있다는 점을 신중히 고려해야 한다. 이러한 측면을 고려하여 본 수업 설계에서는 상호문화적 공감 활동이 무엇인지를 알려주는 행동 측면의 자료만 플립러닝으로 제시하였다.

- **우리 팀을 소개합니다** : 문화수업의 중요한 덕목인 '문화 간 감수성'과 디자인씽킹의 '공감'은 인지, 성찰, 체험, 실천을 토대로 개인과 타인과의 '관계'에서 형성된다. 중국문화 교양 수업은 학부 1학년부터 4학년까지 타 전공 학생이 섞여 있어 팀원 간의 관계 형성이 어려울 것으로 판단된다. 또 중국 국적의 유학생이 포함되어 있으므로 그들이 소외되지 않도록 팀을 이질적인 팀으로 구성하여 서로 다른 배경 지식을 보완하고, 각자의 가치관을 존중하도록 그라운드 룰을 정하도록 하였다.

- **중국인 오감탐색** : 해당 수업의 팀 구성원들과 중국에서 일어나는 다양한 현상과 그러한 현상이 발생하게 된 근본적 원인을 자료수집, 브레인스토밍 등의 방법을 통해 공감하는 단계이다. 한국에 생활하는 중국인들이 겪는 여러 사례가 단순히 불편사례 수집에 그치지 않고 문화를 전반적으로 이해하는 과정이 되도록 하는 것은 학생들이 이를 찾아내고 인터뷰하고 해결해 나가는 과정이 얼마나 체계적으로 설계되느냐에 달려있다. 본 연구에서는 실제 인터뷰를 진행하기 전, 중국 TV, 우리나라 TV 뉴스프로그램 중 중국인의 현재 이슈에 대한 인터뷰 내용을 바탕으로 공감지도(Customer Journey) 작성하기를 교수자와 함께 해보는 활동을 추가하였다.

www.kci.go.kr

② 문제해결하기 모듈

문제해결하기 모듈에서는 문제 정의하기-아이디어 도출-프로토타입 개발이 핵심 학습활동이다.

- **중국인 페르소나** : 중국인의 페르소나를 분석하여, 사용자 기반 디자인 의뢰서를 작성하고 디자인의 목표 및 목적, 요구상황 등을 포함한 구체적 프로젝트명을 정하는 활동이다. 교수자는 이 단계에서 학습자가 탐색한 중국인의 페르소나를 더 잘 이해하고 탐구할 수 있도록 본질적 질문[10]을 던질 필요가 있다.

- **아이디어 스케치** : 아이디어 스케치는 아이디어 스케치북, 우선순위 지도, 친화도 맵, 아이디어 선정 도구 등을 작성하면서 아이디어 생성, 정리, 정당화(타당화) 과정을 반복적으로 실시한다.

- **프로토타입 제작** : 실물제작(prototype) 혹은 스토리보드 & 상황극 시나리오 작성(paper prototype)을 통해 아이디어를 시각화하여 팀별로 구상한 아이디어를 학생과 교수자와 함께 공유하고 짜임새 있는 전략(혹은 제품)을 도출할 수 있도록 피드백 시간을 갖고, 프로토타입 평가표를 작성하도록 지도한다. 프로토타입 제작 및 피드백 단계에서 학습자 각자의 의견을 자유롭게 제시하는 것도 필요하겠지만, 건설적인 평가를 위해 교수자는 학습 분위기, 학습자의 수준에 따라 질문과 피드백의 규칙을 정하여 정형화된 설문지를 작성하는 방법도 병행한다. 사용자(문제당사자)의 관점에서 그들이 원하는 혹은 생각하는 가치를 제공받았는지 확인해야 하는 과정이며, 정성적 가치를 중요하게 다룬다.

10) McTighe & Wiggins는 이러한 본질적인 질문을 “학습자들이 핵심 개념, 주제, 이론, 이슈, 문제를 더 잘 이해하고 탐구할 수 있게 하는 출입문 또는 렌즈”라고 표현하였다.

www.kci.go.kr

③ 성찰하기 모듈

성찰하기 모듈은 단계마다 작성한 성찰일지(Reflection Journal)를 통해 문제해결과정을 돌아보고, 전체 발표를 통해 다른 팀들에게 문제해결과정을 발표함으로써 이 과정을 통해 각 팀은 제출한 산출물에 관한 피드백을 받음과 동시에 문제해결과정의 다양한 사례를 간접 경험할 수 있다.

- **이야기 공유하기** : 최종산출물을 on/off line을 통해 공개하고, 결과(혹은 산출물)를 만들어냈던 전 과정을 하나의 스토리로 만들어 공유하여 문제해결 전 과정을 반성적으로 성찰하는 경험이 핵심이다. 이 때문에, 학습활동 결과로 제시되는 최종산출물에 대한 평가는 신중할 필요가 있다. 문화 수업에서 중요하게 생각되는 상호문화적 공감은 행위 자체에 의미가 있는, 경험으로서의 본질적 가치를 가진다. 창출된 문제해결 방안에 대해서 탈 맥락적으로 수량화하여 평가하거나 상대평가하는 것은 의미가 없다. 문제가 무엇이고 어떻게 대응하고 왜 이러한 문제해결 방법을 중시하였는지 다양한 방법으로 접근하여 논의되어야 할 부분이다. 문화 수업의 성찰하기가 예술 분야, 산업 분야의 평가하기와 다른 점은, 피드백을 받는 경험뿐만 아니라, 결과(혹은 산출물)를 만들어냈던 전 과정을 하나의 스토리로 만들어 공유하고 상호 피드백을 받음으로써, 다른 팀 구성원에게는 또 다른 영감을 줄 수 있고 실천 동기를 제공한다. 이 과정은 IDEO U의 이야기 공유하기와 유사하다.

2. 전문가 형성평가의 주요 내용

전문가 형성평가를 통해 나온 의견을 1) 강좌 구성안에 대한 의견, 2) 예상되는 문제점으로 구분하여 정리하면 다음과 같다.

www.kci.go.kr

1) 강좌 구성안에 대한 의견

중국인들이 지향하는 페르소나는 당연히 한국인과 다르고 그로 인해 충돌이 발생하게 된다고 볼 수 있는데 한국인으로서 페르소나를 모르는 상태에서 비교하지 않고 중국인의 페르소나만 이해한다고 해서 과연 문제해결을 위한 아이디어가 나올 수 있을 것인가? 라는 문제를 제기해 볼 수 있습니다. (전문가 D)

'학습 프로세스 지원' 단계에서 중국문화 수업에 대해 주제별 케이스별로 구체적이고 단계적인 방안이 마련되어야 할 듯하다. 그뿐만 아니라 '문제해결' 단계에서는 중국문화에 대한 수업은 모범 답안이 필요한 수업이기보다 다양한 지식이나 정보를 습득하는 수업이다. 하지만 PBL을 통해 문제 인식을 통한 해결방안을 찾는 방법으로 중국문화수업을 구성한다면 주제별 방안이 구체적으로 마련되어야 할 듯하다. (전문가 C)

모형 설정과 수업 구성 내용은 매우 타당하다고 여겨집니다. 다만, 이 내용이 논문으로 작성되거나 학생에게 수업계획서로 제시된다고 전제한다면, 실제 적용할 사례를 첨가한다면 더욱 설득력을 가질 것 같습니다. 중국문화수업의 한 주제를 전제로 그 주제를 일관적으로 위 모형의 사례로 매칭시켜 제시해보기를 권하고자 합니다. (전문가 A)

연구모형은 참신하고 창조적이며 학생들에게 유용한 수업방법이라 생각한다. 하지만 교수자 입장에서 적극적으로 수용할 수 있는 방법이라고 생각하지 않는다. 학생 입장에서도 능동성과 참여성을 발휘해야 하므로 쉽게 수용되기 힘들 수 있다. 개인적으로 전체 수업을 디자인씽킹으로 설계하는 방법보다는 한 주제를 정해서 '디자인씽킹'을 적용하는 수업을 시도해볼 수 있겠다고 생각한다. (전문가 A)

2) 예상되는 문제점

한국에 생활하는 중국인들이 겪는 여러 사례가 문화를 전체적으로 이해하는 것이 아니라 즉 단편적인 불편사례의 수집에 그치는 것으로 끝날 수

www.kci.go.kr

있을지도 모른다는 걱정을 지울 수 없습니다. 즉 문화란 것은 심층적인 문화와 표층문화로 구분되는데 심층적인 차원을 이해하지 못하고 표층적인 것으로 국한될 수 있다는 점입니다. 그렇다면 학생들이 진단한 문화실태를 통해 문화의 심층적인 차원을 알아가려면 일종의 사전수업이 필요하다고 보는데 제시된 플립러닝 자료만으로는 부족하다는 느낌을 지울 수가 없습니다. 또한, 일회성 자료제시가 아니라 중국인들의 생활 가치를 엿볼 수 있는 다른 자료가 좀 더 체계적으로 제시되어야 할 필요가 있다고 본다. (전문가 D)

이상의 과정이 한주 수업으로 진행되는 것인지 여러 차시로 나뉘는 것인지도 주제별 차이를 감안해서 수준별(상-중-하)로 구분하여 단계별 방법을 제시하는 것이 좋을 듯하다. 토론을 통해 문제점을 인식하고 아이디어 도출 과정에 교사가 상담자의 역할을 충실히 이행할 수 있도록 지침이 몇 가지는 마련되는 것이 좋을 듯하다. (전문가 C)

최종 발표 이후 전체적인 평가를 위해 교수자는 학습자들에게 질문과 피드백의 규칙을 정하거나 정형화된 설문지를 사용하는 방법을 제시해본다. 학습자 각자의 의견을 자유롭게 제시하는 것도 필요하겠지만, 정형화된 방법도 병행한다면, 부족한 부분을 보완하며 환류 계획을 수립하는데 구체적인 데이터를 얻을 수 있을 것이다. 아울러 학생들의 성적 반영(평가)에 기준점으로 적용할 수 있을 것이다. (전문가 B)

교수자 입장에서 혁신적인 새로운 교육 패러다임이기 때문에 수용도가 낮을 수 있고, 주제별 문제의 설계, 학습 내용 준비 등에 시간과 노력 집중에 난점이 있다. 객관적이고 정량적인 평가를 통한 피드백 제공하기에 난점이 있다. 학습자 입장에서는 주도적인 학습방법에 익숙하지 않은 학생의 집중도 높이는 문제 있다. 수업은 활동적이라 좋은데 방관자가 있을 수 있으므로 디자인씽킹 적용 수업에 대한 정당성을 지속해서 강조해주어야 한다. 중국문화 수업의 중심 주제를 선정하고, 문제점 도출하며, 해결 관련 토의 내용 설정이 체계적으로 이루어진다면 새롭고 흥미롭고 혁신적인 수업모형으로 주목받을 수 있는 내용이라 생각한다. (전문가 A)

문화 수업에 대한 새로운 연구방법 시도임으로 무리가 따른다고 해도

www.kci.go.kr

시도 자체에 의미가 있다고 판단된다. 수업 현장에서의 적용 후 문제점을 개선해가며 보완한다면 충분히 적용 가능하다고 본다. (전문가 D)

과제 주제가 광범위하여 의도하는 문제 발견이 어려울 수 있다. 학생들이 좀 더 쉽고 명확하게 접근할 수 있도록 주제를 수정할 필요가 있어 보인다. (전문가 E)

과제 주제가 유의미하지만 우려되는 점이 있다. 중국 사람들의 경우에 포커스가 맞추어져 있어 자칫 상처가 되지 않을까 우려가 된다. 한국과 중국인 상호 간의 공감이 이루어지는 주제를 설정하는 것이 좋겠다. 수업 구성원에 중국 학생이 포함되어 있다면 상호 간 공감 활동이 이루어질 수 있어 좋을 것 같다. (전문가 E)

전문가 형성평가의 주요 내용을 살펴보면, 수업의 절차와 방법보다 디자인씽킹의 '과제'에 대한 우려가 컸다. 특히 강의 내용과 연계된 구체적인 주제 설정이 필요하다는 의견이 많다. 본 연구에서 적용하고자 하는 방향 역시 전체 수업을 디자인씽킹 프로세스를 적용하는 것이 아니라 부분적으로 적용하고자 한다. 예를 들어, 중국인의 사유방식이나 민족성, 생활문화를 먼저 이해한 후, 이 선행학습을 토대로 한 가지 특정 주제를 설정하여 디자인씽킹 수업을 진행하는 것이다. 전체 수업에서 어떤 부분에서 어느 정도로 적용할지는 교수자의 판단에 따라 탄력적으로 운영할 수 있다. 페르소나 관련 지적에 대해서는 팀 활동 과정에서 보완될 수 있도록 운영할 것이다. 팀 구성원의 시각차를 좁혀나가는 공유하기 과정과 팀별 토론, 전체 토론을 반복하는 문제해결과정을 통해 자신이 가진 한국인으로서의 페르소나를 인식하고, 공유된 정보(관찰과 인터뷰)를 통해 중국인으로서의 페르소나도 이해할 수 있을 것이라 기대한다.

3. 최종 수정안

전문가 검토에서 지적한 사항을 반영하여 수정된 최종 수업 과제 및 주

www.kci.go.kr

차별 강의안은 다음과 같다.

1) 과제선정

[예시 1] 문화, 의식, 생활습관 중 한·중 문화적 충돌을 일으키거나 상호교류에 영향력이 있는 주제나 문제를 선정하여 디자인씽킹 프로세스를 적용해 해결할 수 있는 방안(정책, 상품, 제품)을 개발하시오.

2) 주차별 강의안

〈표 6〉 주차별 강의안

주	주별 진도 계획	주요활동
1주	수업 진행 및 내용 소개 중국 현황 간략 소개	
2주	중국 개황 (국가 명칭, 국가 형성, 국기, 국가, 헌법, 인구와 민족, 지리 및 행정구역, 언어와 방언)	팀빌딩 (팀명 정하기, 역할 정하기, 팀 슬로건 정하기, 그라운드 룰 정하기, 일정 정하기)
3주	중국 근대화 과정	
4주	문화대혁명과 천안문사태	
5주	중국의 권력 구조와 정치 중국과 타이완 문제, 중국의 현재와 미래	
6주	중국 경제의 과거와 현재 한중관계 중국과 미국	
7주	중국의 빛과 그림자	• KBS1 '거리의 만찬_대림동편(한국 속의 작은 중국)' 동영상 시청(플립러닝)[11] • 한국에서 일어나는 중·한 문화적 충돌에 관한 사례 공유
8주	중간고사(mid-term exam)	

11) KBS1 -'거리의 만찬' 25회 (2019.5.17. 22:00 방영)

www.kci.go.kr

주	주별 진도 계획	주요활동
9주	현대중국인의 사유방식	● 중국 TV, 우리나라 TV 뉴스프로그램 중 중국인의 현재 이슈에 대한 인터뷰 내용을 바탕으로 공감지도 작성하기
10주	민족 정서	● 중국 유학생 인터뷰를 바탕으로 공감지도 작성하기
11주	중국사회의 현실문제	● 문제 정의하기 ● 페르소나: 사용자 프로필 작성하기 ● 페르소나 결과 공유
12주	아이디어 스케치	● 문제해결을 위해 팀원 간 아이디어를 공유하고 수렴한다.
13주	프로토타입 개발	
14주	(성찰하기) 이야기 공유하기	
15주	기말고사(final exam)	

최종 수정안에서는 전체 수업을 디자인씽킹으로 진행하지 않고 우선 모듈별로 적용하는 방안을 마련하였다. 중국인의 사유방식 부분을 이해하도록 수업을 먼저 하고 이를 토대로 중국인의 생활문화 중에서 문화적 충돌을 일으킬 수 있는 문제를 발견하고 공감하고 해결방안을 찾아 나가면서 중국인의 심층문화를 자연스럽게 파악해가도록 주차별 강의안을 마련하였다.

Ⅳ. 결론

본 연구에서 도출한 연구결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 디자인씽킹 프로세스를 대학 중국문화 수업에 적용할 수 있도록 공감 - 문제해결 - 성찰 3단계로 모듈화시켰다. 각 모듈은 중국문화 교수요목의 성격에 따라 강조하는 단계를 조정할 수 있다. 학습자의 참여도에

www.kci.go.kr

따라 개념적 이해가 필요한 사항을 플립러닝으로 운영한다면, 15주차 수업 이내에서 탄력적으로 운영할 수 있다.

둘째, 가안은 학습자 분석을 통해 나타난 학습 태도와 학습방법, 중국문화의 다양성을 어떻게 경험하게 할 것인가, 학생들에게 무엇을 경험하게 해야 하는가에 근거하여 핵심활동을 선정하였고, 최종적으로 '중국인 오감 탐색', '중국인 페르소나 작성', '아이디어 스케치', '이야기 공유하기'를 중심으로 강의 초안을 작성하였다.

본 논문에서 제시한 문화 수업의 성격은 단순히 학문적으로 접근하여 문제를 정의하고 창의적으로 해결책을 찾는 결과 중심 수업에서 벗어나 '해결책을 찾아내는 과정'이 중심이 되는 과정 중심 수업을 제시하였다는 데 의의가 있다. 문화와 같이 복잡한 문제는 각기 다른 맥락에서 각기 다른 중요성을 지니기에, 문화 수업에서 문제해결을 위한 아이디어 스케치와 프로토타입 제작과 같은 단계는 산업디자인학과나 공학 계열의 수업처럼 실물을 제작하는 데 있지 않음을 인지할 필요가 있다. 아이디어 스케치가 단순한 1대1의 대응 처방이 되지 않도록 하기 위해서는 '공감 활동을 통해 문제를 정의하고, 문제 해결책을 찾기 위해 토의·토론을 해나갔던 과정을 스토리보드 등으로 제작하는 과정'에 무게를 두어야 한다. 문제 해결책이 얼마나 실용적인가를 평가하는 수업이 되어서는 안 될 것이다.

디자인씽킹을 활용한 문화수업 혹은 프로그램 개발에 관한 논의는 이제 시작에 불과하다. 추후 문화교육과 관련된 새로운 내용의 연구와 학습자 특성에 따른 다양한 접근이 필요하다. 또한, 문화 간 감수성이나 공감 능력 등 정의적 역량을 향상시키기 위한 프로그램은 장기적 안목으로 운영할 필요가 있다. 본 연구에서 설계된 강의안을 적용하여 장기간에 걸친 효과성 검증을 진행하고, 또 학생들이 어떠한 과정과 단계를 거쳐 상호 간 문화를 이해하고 공감하는가에 관한 질적 연구가 이루어진다면 한층 더 유의미한 시사점과 통찰을 얻을 수 있을 것이라 기대한다.

www.kci.go.kr

<참고문헌>

김하늬·임규연, ≪Z 세대를 위한 새로운 교육 패러다임- SXSW EDU 2018 탐방보고서≫, 2018,https://goo.gl/ujXeA9에서 2019년 6월 10일 인출.

김형란·오현주·박민수·이인택, 〈중국문화수업에서의 디자인씽킹 프로세스 적용 원리 탐색〉, ≪학습자중심교과교육≫, 19권 22호, 2019.

나지연·정현지, 〈대학수업을 위한 문제중심학습(pbl)설계모형 개발〉, ≪열린교육연구≫, 2012.

변현정, 〈디자인 사고과정(Design Thinking Process) 경험이 학생 창의성 계발에 미치는 영향〉. ≪창의력교육연구≫, 15(3), 2015.

변영계·이상수, ≪수업설계≫, 서울 : 학지사, 2010.

유예은, 〈디자인씽킹 프로세스 기반의 메이커 교육 프로그램 개발 및 적용〉. 경희대학교 대학원, 석사학위논문, 2018.

Brown, T. "Design thinking". *Harvardbusiness review* 86(6), (2008).

d.school, http://dschool.stanford.edu.

McTighe, J. & G. Wiggins. *ESSENTIAL QUESTIONS : Opening Doores to Student Understanding*. VA : ASCD., 2013.

IDEO U, https://www.ideou.com

KBS1 - '거리의 만찬' 25회 (2019.5.17. 22:00 방영)

<Abstract>

The purpose of this study is to develop a design thinking-based Chinese culture class prototype whose field suitability is validated and to secure its discourse validity, based on the direction to select educational

www.kci.go.kr

contents and the principles to design Chinese culture class in the previous study. According to Smith and Ragan model, a prototype design was developed in three stages – analysis, strategy development, and evaluation. First, this study considered how to experience the diversity of Chinese culture and what to enable students to experience based on the attitudes and background knowledge on Chinese culture understood through a learner analysis, and finally, developed a prototype about 'Exploring the Chinese Five Senses,' 'Creating Chinese Persona,' 'Idea Sketch,' and 'Sharing a Story.' This study revised the prototype through the 1st and 2nd formative evaluations with subject matter experts, and presented a 15-week lecture plan. The culture class presented by this study is meaningful because it suggests a process-oriented class, which focuses on 'the Process of Finding a Solution', instead of the result-oriented class, which defines culture-related matters and finds a solution simply from an academic approach. It also has significance as it provides a way to improve intercultural sensitivity by learning human-centered problem-solving methods.

Key Words : 중국문화(Chinese Culture), 디자인씽킹 프로세스(Design-thinking Process), 프로토타입 개발(Development of Prototype), 공감하기(Empathize), 전문가 평가(Expert Group Evaluations)

www.kci.go.kr