

학생에 의한 주도적 학습

컨퍼런스에서 학생이 자신이 학습한 내용을 책임지고 공유하도록 함으로써, 학생을 교사와 학부모 사이에서 수동적으로 정보를 받아 들이기만 하는 존재에서 3자간의 상호 작용에 적극적으로 참여하는 존재로 변화시킬 수 있습니다. 학생 주도 컨퍼런스에서, 교사는 훨씬 덜 적극적인 역할을 담당하며 단순히 토론의 퍼실리테이터(facilitator) 역할만을 담당합니다.

컨퍼런스를 시작하기 전에, 학생은 미리 전달받은 컨퍼런스 가이드라인을 활용해서 충분한 준비를 갖추어야 합니다. 학생이 성공적으로 컨퍼런스를 주도하는데 필요한 자신감, 조직 능력, 커뮤니케이션 능력을 보유하고 있다고 가정하는 것은 무리입니다. 학생의 자신감을 키워 주기 위해 역할 놀이(role-play) 상황을 설정하고, 학생들에게 양식(form), 프롬프트, 그리고 학부모와 함께 공유할 정보를 수집, 준비, 해석, 되짚어보기 하는데 필요한 충분한 시간을 제공해야 합니다. 학생들과 급우들은 피드백을 통해 학생들이 프레젠테이션 능력과 수집된 정보를 개선하는데 필요한 지원을 제공해야 합니다.

학생 주도 컨퍼런스는 학생들이 포트폴리오의 콘텐츠를 공유하고 각각의 아이템이 선택된 이유에 대해 설명할 수 있는 절호의 기회로 활용됩니다. 학생은 프로젝트 작업, 숙제, 글쓰기 과정을 보여 주는 작문, 학급 참여, 협동 체크리스트 등 자신이 점수를 받은 기준이 된 아이템, 그리고 누락된 과제물의 번호 및 유형 등을 제시할 수 있습니다. 학생은 또 학습 목표, 성취도, 장점, 개선이 필요한 부분 등을 설명하고 공유할 수 있습니다.

컨퍼런스가 끝난 뒤, 교사는 학부모에게 양식을 전달하여 컨퍼런스가 얼마나 효과적으로 진행되었는지 평가하도록 요청하고, 학생에게는 컨퍼런스 과정에 대해 되짚어보기를 수행할 것을 요구합니다. 이렇게 얻은 피드백을 이용하여 학생이 학습 주도권을 얼마나 잘 활용하고 있는지, 그리고 컨퍼런스가 학부모에게 효과가 있었는지를 확인할 수 있습니다.

학생 주도 컨퍼런스 모델을 실제로 적용한 학교들에서는 컨퍼런스의 학부모 참여 비율이 높아졌으며(Hackmann, 1996), 90% 이상의 학부모와 학생들이 학생 주도 컨퍼런스를 더 선호하는 것으로 확인되었습니다. 학생들은 컨퍼런스에 직접적으로 개입함으로써 자신감과 개인적 만족도가 높아졌다고 답변하였습니다. 학부모들은 자녀들의 책임감이 향상되었다고 증언하였고, 자녀와의 대화 채널을 열어 놓을 수 있는 기회가 제공된 것을 만족스럽게 생각하고 있었습니다. 교사들은 보다 긍정적이고 편안한 컨퍼런스 분위기를 조성함으로써, 컨퍼런스 준비로 인한 업무 부담을 줄이고 컨퍼런스 진행 과정에서의 스트레스 수준 또한 낮출 수 있었다고 보고하였습니다(Hackmann, 1996).