

효과적인 프로젝트 설계: 지식 활용 의사결정

선택하기

의사결정은 인생에서 중요한 사고 역량입니다. 우리는 매일 수 백가지의 결정을 내립니다. 대부분은 사소하고 우리 생활에 지속적인 영향을 미치지 않지만 어떤 결정은 인생을 바꾸기도 합니다. 모든 교육자들은 학생들에게 훌륭한 의사결정자가 되도록 도와주고자 합니다.

마르자노 (2000) 는 올바른 의사결정을 위한 단계를 다음과 같이 기술하였습니다.

1. 가능한 많은 대안을 생각한다.
2. 각 대안의 장점과 단점에 대해 생각한다.
3. 최고 대안의 성공 가능성을 생각한다.
4. 가치와 성공가능성을 바탕으로 최고대안을 선택한다.

아마도, 의사결정에서 가장 중요한 단계는 첫 번째 단계일 것입니다. 사람들은 종종 결정을 내려야 할 때 모든 가능한 대안을 생각하지 않습니다. 그저 “나는 x를 할 수도 있고, y를 할 수 있다” 라고 생각하지 결코 z 또는 a, b 심지어 1a 또는 2b의 가능성은 생각하지 않습니다. (슈왈츠 2000). 중요한 결정이 단순한 경우는 극히 드물며 최고의 대안은 세심한 숙고에서만 나옵니다. 브레인스토밍은 결정에 대한 가능한 많은 수의 대안적 반응을 만들어 내기 위한 한 가지 기법입니다.

일단 일련의 합리적인 대안이 취합되고 나면, 훌륭한 의사결정자는 올바른 선택을 하기 위해 각 대안의 장점과 단점을 따져봅니다. 지식은 의사결정의 이 단계에서 중요한 역할을 합니다. 완벽한 정보를 가지고 있는 것이 올바른 의사결정에서 필수적입니다.

미숙한 학생은 종종 단기적인 결과에 초점을 맞추고 또한 자신의 선택이 타인에게 미치는 영향을 고려하지 않습니다. 일단 결정을 하고 나면 그 결정이 합리적이라고 생각하고 우리의 주의를 끌 수 있는 더 나은 대안에 대해서는 심각하게 고려하지 않는 것이 인간의 특성입니다. 우리는 사실 우리의 결정을 뒷받침하지 않는 근거는 어느 것이라도, 심지어 믿을 만한 근거라도, 받아들여려 하지 않곤 합니다 (랭거, 1989). “미숙한 인지 활동은 아무런 의미도 담고 있지 않은 사진과 같습니다” (슈왈츠, 2000, p. 55).

의사결정 교육

전통적으로, 많은 교사들이 결정형 질문을 제공하며 학생들에게 의사결정을 “가르치고 있다”고 주장하여 왔습니다. 그러나 이러한 방식이 올바른 의사결정 방법을 배우도록 도와주는 방식 중에 가장 효과가 적다는 것이 밝혀지고 있습니다 (슈왈츠).

의사결정에 대한 효과적인 지도는 학습 활동이나 프로젝트 단계에서 강조하는 역량을 구체화 시키는 것과 관련이 있습니다. 많은 역량을 한꺼번에 가르치는 것도 좋지만, 한 번에 한 가지씩 깊이 있게 가르치는 방식이 더 좋은 결과를 만들어 냅니다. 슈왈츠는 학생들이 의사결정을 할 때, 구두로 질문을 하고, 소그룹별로 작업하게 만들며, 그래픽 구조도를 만들도록 지도하라고 권유합니다. 이런 방식으로 가르치면 새로운 결정을 해야 할 때 과거에 공부한 전략을 다시 생각해 내고 그것을 새로운 상황에 적용시킬 수 있습니다.

의사결정 교육의 예

선생님의 애완동물 경우에서는 저학년 학생이 선생님의 새로운 애완동물을 선택하기 위해 여러 종류의 동물과 그들의 서식지에 대해 공부합니다. 이 프로젝트는 올바른 의사결정의 여러 측면들에 대해 토론할 기회를 제공합니다. 학생들은 애완동물을 제안하는 과정을 통해, 애완동물에 대한 선택이 장기적으로 어떤 결과를 만들어 내는지 생각할 수 있습니다.

- 애완동물이 장차 얼마나 크게 자라며 선생님이 키울 수 있는 애완동물의 크기는 어느 정도인가?
- 그 애완동물이 살 수 있는 곳은 어디인가? 선생님이 그런 장소를 제공할 수 있는가?
- 그 애완동물이 잘못된 장소에서 오랫동안 동안 살면 어떤 일이 일어나는가?
- 어떻게 보살펴 줘야 하는가? 선생님이 올바르게 보살펴 줄 수 있는가? 만약 오랫동안 잘못 보살펴 주면 어떤 일이 일어나는가?

영웅들의 인내심 경우 단원에서 중학생들은 무엇이 영웅을 만드는가를 생각합니다. 이 단원은 개인적 가치와 신념에 기초하여 사람들이 어떻게 각자 다른 결정을 내리는가를 오늘날의 영웅의 관점에서 보여줍니다. 교사는 학생들에게 자신들이 제안한 영웅이 어떤 가치를 대표하는지 생각해 보도록 학생들에게 주문할 수 있으며 그 다음 현시적 교수법을 통해 이러한 가치가 자신들의 가치와 어떻게 관련되는지 파악하도록 지도해 줍니다.

고학년 외국어를 배우는 학생들은 **바모노스** 경우 단원에서 방문할 국가를 선택합니다. 학생들이 이 프로젝트를 진행하고 있는 동안, 교사는 결정에 앞서 기후, 휴양시설, 통용어, 개인 선호도 등 고려해야 할 사항이 많다는 것을 강조하며, 하나의 국가를 선택하기 위해 여러 측면을 결정해야 한다는 것을 상기시킵니다. 이처럼 많은 요소와 그들의 선택의 장단기적인 결과를 고려하는 일은 학교와 인생의 다른 프로젝트에서도 마찬가지로 사항입니다.

더 나은 의사결정자로 성장하도록 도와주고자 하는 교사들을 위한 주의사항 어떤 프로그램은 학생들에게 의사결정을 할 때 밟아야 하는 특정 단계가 실려있는 목록을 제공합니다. 이 방식은 좋은 방식이 아닐 수 있습니다. 결정은 항상 선형적이지 않아서 어떤 학생은 자신의 개성이나 사고 방식에 따라 딱딱한 과정을

싫어할 수도 있고, 결국 결정에 대해 전혀 생각을 하지 않으려 할 수도 있습니다. 학생 스스로 자신에게 맞는 방식을 찾고 올바른 결정에 필요한 모든 정보를 감안하도록 도와주십시오. 방식은 학생 각자의 학습과 사고 스타일에 따라 달라질 수 있습니다. 유연하고 실제적인 방식을 생각하도록 도와주는 일은 학생 스스로 그 방식을 사용할 가능성을 더욱 높여줍니다.

참고문헌

Langer, E. J. (1989). *Mindfulness*. New York: Merloyd Lawrence.

Marzano, R. J. (2000). *Designing a new taxonomy of educational objectives*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.

Swartz, R. J. (2000). Thinking about decisions. In A. L. Costa (Ed). *Developing minds: A resource book for teaching thinking*, (pp. 59-66). Alexandria, VA: ASCD.