4차 산업혁명시대 교양교육으로서의 역사교육 : 그 내용과 방법의 모색

연세대학교 자유교양교육연구센터장 홍 석 민

CONTENTS

I. 4차 산업혁명이 초래한 두가지 문제

II. 교양교육과 인문학, 역사학

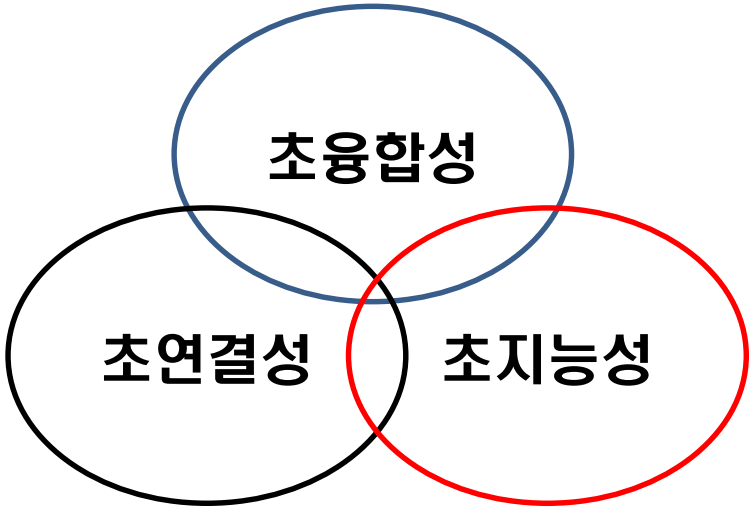
III. 교양교육으로서의 역사교육

I. 4차 산업혁명

■ 4차 IR = 과학기술의 발전 ⟹ 융합성, 연결성, 지능화가 극대화되어,

물리적·디지털적·생물공학적 공간 間 경계가 해체되는

'초융합', '초연결', '초지능' 시대의 도래를 의미



초융합성: 디지털 혁명을 기반으로 첨단과학기술들이 상호 간 경계를 넘어 융합
초연결성: 사물인터넷을 비롯하여 사회 전체가 급속히 연결
초지능성: 빅데이터와 딥러닝에 의해 인간을 능가

I-1. 4차 산업혁명이 초래한 두 가지 문제

1) humanity의 redefinition

- ‘특이점(singularity)’ & 감성(sensibilities)

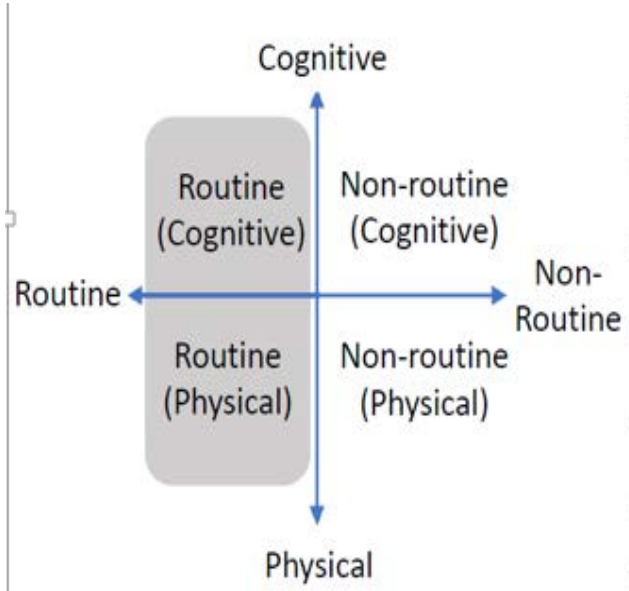
- 인간이 기술을 통제하는 휴머니즘의 시대를 넘어,

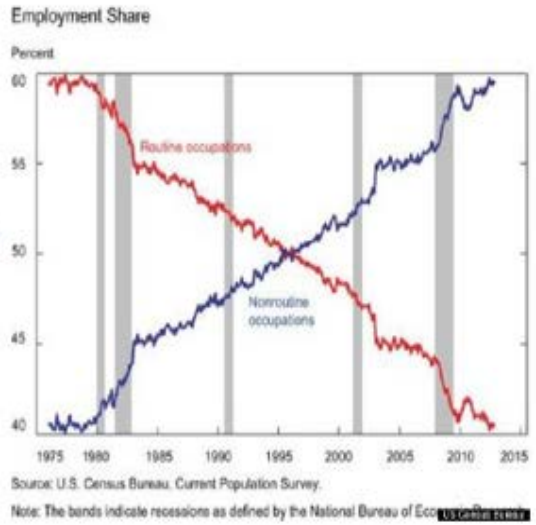
  기술로 인간 능력을 향상시키려는 트랜스 휴머니즘을 넘어,

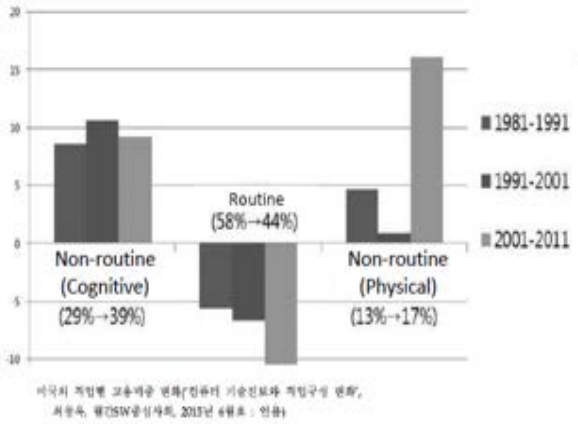
  기술이 新인간을 만드는 포스트 휴머니즘의 시대도 예견 가능

2) 직업생태계 변화 ⇛ 미래 일자리 역량

The Changing Trends in Occupation (2018 글로벌 인재 포럼)







- 4차 IR → 직업생태계 변화

: 반복적·육체적 일자리 급감.

非반복적, 인지적, 컴퓨터 대체 불가 일자리 증가

→ 노동시장의 양극화 예견

▶ Future Job Competences

〈표 1〉 세계경제포럼이 예측한 2020년 10대 핵심역량

순위	핵심역량	정의
1	복잡한 문제해결 (Complex Problem Solving)	새롭고, 잘 정의되지 않은 문제를 복잡하고 실생활 맥락에서 해결할 수 있는 역량
2	비판적 사고 (Critical Thinking)	해결 방안, 결론, 문제 접근법에 대한 장점과 약점을 파악하기 위해 논리와 추론을 활용
3	창의성 (Creativity)	특정 주제 또는 상황에 대해서 특이하거나 현명한 아이디어를 형성하거나 문제 해결을 위해 창의적인 방법을 개발하는 능력
4	대인 관리 (People Management)	해당 과제에 가장 적합한 사람들을 찾고, 과업을 수행하면서 사람들을 동기화하고, 계발시키고, 지시하기
5	타인과의 협조 (Coordinating with Others)	타인의 행동에 따라 자신의 행동을 조정하기
6	정서지능 (Emotional Intelligence)	타인의 반응을 인지하고 그러한 반응을 보이는 이유를 이해하기
7	판단과 의사결정 (Judgement and Decision Making)	가장 적합한 방안을 선택하기 위해 상대적인 비용과 혜택을 고려하기
8	서비스 지향성 (Service Orientation)	타인을 돕기 위한 방안을 적극적으로 모색하기
9	협상 (Negotiation)	생각과 행동을 변화하도록 타인 설득하기
10	인지적 유연성 (Cognitive Flexibility)	다양한 방식으로 결합하거나 분류하기 위해 다양한 종류의 법칙을 만들거나 사용하는 능력

⇒ 4C(~6C)로 함축

Communication & Collaboration

Creativity & Convergence

Critical Thinking

Compassion

II. 교양교육과 인문학, 역사학
: 새로운 인간관과 생애역량 제공

▣ 과학기술의 변화

→ 새 시대

→ 새로운 **인성**과 새로운 **역량**의 필요성↑

→ **교양교육**의 **중요성** 부각시킴

Ⅱ-1. 교양교육

- 교양교육은 본질적으로

→ 인간과 인간을 둘러싼 사회 및 자연 환경의 기본 원리와 가치를

→ 융합적으로 제공하는 학문임.

- 즉, 인문, 사회, 자연, 예술에 대한 기초 지식을

넓고 깊게 습득함으로써

→ 문명 전환기의 변화가 유발하는 새로운 다양성과 복잡성을

→ 효과적으로 다룰 수 있는 판단력과 결정력을 포함한

다양한 역량뿐 아니라

→ 인간에 대한 가치관과 윤리성·도덕성을 겸비한

글로벌 시민을 길러내는 것

- 다시 말해서, 교양교육은

= 인성교육 = 인간의 가치를 고양하고 인간의 정체성을 심화하며,

+ 지성교육 = 과학적 합리성, 인문학적 상상력, 사회과학적 통찰력,

예술적 창조성, 공학적 유용성의 연결지평을 확장하고,

+ 역량교육 = '더 좋고, 더 낳은 삶'을 살아가는 데 필요한

→ 여러 역량을 내면화하는 교육이다.

⇒ 4C 역량 + 4th IR이 초래한 두 문제에 대한 해결책 제공

II-2. 인문학

- 이제 과학기술에 대한 이해 없이는

  → 인간과 세상을 제대로 이해하기 어렵게 된 것은 맞다.

  → BSM(물, 화 생 + 수) + STEAM/STS이 매우 중요.

- However,

  과학과 과학만능주의(scientism)는 구별되어야 함

: 과학은 물론,

  → 인문학, 사회과학, 예술이 생산하는 지식 · 지혜는

  여전히 중요

- 과거 계몽주의의 경우엔 철학이 먼저 만들어지고,

→ 그 철학이 새로운 기술,

즉 인쇄술에 의해 전파되었으나,

: 현대는 기술이 먼저 세상을 바꾸고 있는 상황에서

→ 그 **기술을 안내할 철학**을 찾고 있다

⇛ 즉, 과학기술의 발전을

→ 인본주의적 전통과 조화시켜야 한다.

▣ 교양교육, esp. 인문학 → 이런 과제의 적임자

→ 문학, 역사, 철학의 text 읽기 + 음악과 예술의 체험을 통해

→ 현재와 미래의 새로운

인성, 인간과 인생의 의미와 가치를 모색하게 하여

→ 인성을 성숙하게 만들며,

& 인간이 다양한 타자 및 세계와 맺는 복잡한 관계 등에 대한

→ 공감능력, 이해 · 판단 능력을 고양시킨다.

- 그래서 인문학을 포함한 교양교육은

→ 4th IR을 이끄는 한 힘인 'soft power/skill' 를

= 즉, 인간의 이성과 감성을 바탕으로

→ 디지털, 물리, 생물 세계의 경계를 넘나들며

다양한 개체를 상상력과 idea로

상호 연결(connectivity)하고

→ 독창적 시각에서 창의적으로 접근(creativity)하는

문화 능력 을

→ 키우는 데 매우 적절하다.

Ⅱ-3. 역사학

1) 역사학과 인성 발달

- 인간은 인류가 축적한 다양한 경험과 유산에서

지식과 지혜를 찾아 내고,

이를 바탕으로 인간으로서의 자신의 본성을 이해하고

자아를 발견하게 됨으로써

자신의 정체성과 존재의 당위성을 인식하게 됨.

: 동시에 사회 내에서의 역할 인식은

개인으로서의 인생관과 가치관을 정립하게 함

- 또한 역사학은

  장기간 역사과정에 영향을 미친 주요 흐름들 파악

→ 현대 사회와 세계의 특성과 복잡성을 넓은 시야에서 이해

  → 합리적·객관적으로 세상사를 판단할 수 있는 지혜 제공

  → 이 세계의 현재와 미래의 방향성에 대한 지침 얻을 수 있음

2) 역사학과 생애 역량

- 역사학

어떤 역사적 사건이나 현상에 대해,

매우 다양한 유형(문자, 시각 및 오디오 자료나 고고학 자료 등)

의 여러 사료와

가능한 다양한 설명들을 제공하고,

이를 이해·설명하도록 가르침으로써

→ 다음과 같은 역량을 갖출 수 있으며,

이런 역사 역량들은 생애 (직업) 역량으로 바로 전환된다.

즉,

: 정보의 홍수 속에서 중요한 정보를 걸러내는 능력,

: 비언어적 자료를 다루는 능력,

: 진실과 허위 판별력, 옳고 그름을 판별하는 윤리적·도덕적 판단력,

: 읽기 능력, 계량적 및 수리 문해능력, 미디어 문해능력,

: 외국어 능력,

: (사회적) 상상력과 추리력, 분석력, 비판적 사고력, 해석력,
판단력, 문제 해결 능력,

: 그리고 이런 능력들을 동원하여
무질서하고 이질적인 사료에
질서와 의미를 부여는 종합적 사고력,

: 길고 큰 흐름이라는 역사적 맥락 속에 한 사건이나 현상을 위치시켜 복잡·다양한 원인들 간의 상호 관계를 설정하면서 **설명하는 능력**,

: 그 결과를 제시하는 스토리텔링을 포함한 문학적 표현력(쓰기와 말하기), 즉 **의사소통 능력**을 길러준다.

: 또한 역사 텍스트를 통해 다른 시기와 지역의 사람들에 대한 **공감력**, **다양성**에 대한 **이해력**, 그리고 세상을 보는 **글로벌 및 로컬 시야와 인식**도 제공한다.

- 이런 역량들은 기본적으로 **계몽된 시민성 고양과 민주주의 내의 정치 생활**에도 필수적이다.

- 따라서 역사학은 본질적으로 문제 해결을 위해

여러 방법론을 채택하고, 다학제적 접근법을 쓰는 종합 학문이다.

III. 교양교육으로서의 역사교육

1) 교양 역사교육은 교양대학이 전담

- 미국 대학의 사학과는

  전문 분과학문으로서의 역사학과 리써치의 발전에만 관심 두고,

  교양교육으로서 위와 같은 역량을 갖출 수 있도록

  콘텐츠와 교수학습법을 개발하여

  전교생에게 제공하는 데는 별 관심 無.

: 한국의 경우도 크게 다르지 않아 보인다.

: 따라서 대학 전체의 역사교육은

  교양교육 전담 단과대학이 교양교육으로 제공해야 함

2) 역사 교양 교과목: 낮은 수강율 → 1과목에 내용 담아야

- 2009년의 한 연구

: 조사 대상 대학별로 3~24개의 교양 역사과목 제공

→ 개론 성격의 기본과목, 시대사나 분야사의 심화과목,
주제사 중심의 흥미과목으로 계열화하여
각 범주 별로 하나 이상의 교과목을 수강케 하는 게 바람직

- 이 주장은 비현실적

: 연세대의 경우 2018년 2월 졸업생을 대상으로 분석했을 때,
2017년 제공된 25개 역사 교양 교과목 수강률이 14.3%에 그침

: 이 수치를 4년치로 환산해도 57.2%에 그침

: 다른 대학도 대동소이 할 것

- 거의 모든 대학이 역사 교양 교과목을

  중핵교과 core system의 필수과목이 아닌,

  배분이수제(distribution system, not)의 선택 과목으로 제공 중.

→ 학생들의 역사 교양교과목 선택율은 낮다.

→ ∴

다양한 + **1 과목**에 가르쳐야 할 내용 모두 담아야 함

3) 역사 지식이냐 역사 역량이냐?

▶ 통사(通史: 한국사, 동양사, 서양사 등, 고대~현대) → 不可能

- 시대사, 지역사, 주제사,

  방법론에 따른 역사(정치사, 경제사, 사상사, 문화사, 등) 등

  → 다른 시기, 지역, 주제, 접근방법에 대한 역사 지식 희생 불가피

▶ 모든 역사 지식을 다 가르치는 것은 불가능

- 역사 지식과 faction(= fact + fiction)이 각종 media에 넘쳐남

⇒ 결국, 역사 역량을 선택할 수밖에 없음

- 문제는

  역사 역량을 어떤 콘텐츠에 담아 한 과목으로 전달할 것인가?

4-1) Harvard College Gen Ed courses 요건

- 교양 교과목은 비전공자를 위한 과목이 되어야 함

: Neither 특정 학문의 개설 과목, NOR 특정 방법론 소개 하게 고안

- 개념 중심(concept-driven)적인 교과목 제목과 설명

: 교과목 개념 이해 위한 다양한 방법론 적용

- 가장 중요: "강의실에서의 교과 내용(the classroom)"과

"강의실 너머의 세상(the world beyond it)" 間의,

즉, "학생들이 [강의실에서] 지금 공부하는 주제들과

그들이 앞으로 되게 될 사람들" 간의 명확한 연계성

: 이런 연계성을 잘 드러나는 것

동시대의 광범위한 주요 문제들이나

역사적으로 오랫동안 인간과 관계되어 온 문제, 현상, 장르 등

4-2) 개념 중심 주제사 + 다양한 지역, 시대, 연구 방법:

- 현대 글로벌 세계의 주요 특징(들)을 주제로 선정하고,

그 주제가 담고 있는 개념/의미의 역사적 뿌리를

고대로부터 현대까지 추적해오도록 하면,

주제에 따라 다양한 관련 지역이 선택될 것이며

또 적절한 연구 방법론들이 동원될 것임.

& 끝으로

해당 주제의 한국에서의 역사적 전개를 다루도록 하면

'강의실과 강의실 너머의 세계'가 명확히 연결될 것임.

4-3) 교수학습법

- 최근 역사 교육에서 중시되는 것은

학습 내용이 아니라 내용의 인지.

즉, 지식의 습득 결과가 아니라 습득 과정임.

- 인지심리학에 따르면

가장 효과적인 학습법은 '능동적 학습(active learning)'임.

: 즉, 학생이 역사적 이해를 가장 잘하는 방법은

교수자가 전달하는 것을 그대로 받아들이는 것이 아니라,

사료를 가지고 하나의 역사적 설명과 해석을 구축하고

토론해보는 인지 체험을 하는 것.

: 적절한 교재와 평가방법 개발 및 사료 선정 etc.이 이뤄져야 함

감사합니다