

# 스마트 기기를 활용한 포럼연극 수업이 사회성 향상에 미치는 효과

김선희

서울대학교 교육학과 교육연구소 연구원

## The Effects of Forum Theatre Instruction Utilizing Smart Devices on enhancing Social Skills

Sun-Hee Kim

Researcher, Education Research Institute, Seoul National University

요 약 미래 사회를 살아가야 하는 청소년들에게 사회성은 매우 중요한 역량 중 하나이다. 이 연구는 학생들의 사회성 향상을 위한 대안적 교육방법의 하나로 스마트 기기를 활용한 포럼연극 수업을 제안하고, 이 수업이 사회성 향상에 미치는 효과를 확인하는 것을 목적으로 한다. 연구의 목적을 달성하기 위하여 '디지털 매체 활용 포럼연극 수업설계'를 위한 절차적 모형에 기반하여 수업을 설계·실행한 후 사회적 기술 척도를 활용하여 수업의 효과를 확인하였다. 연구결과, 스마트 기기를 활용한 포럼연극 수업은 총 6차시로 구성('주제 공유하기', '팀빌딩하기, 운영 계획서 작성하기', '문제상황극 시나리오 작성하기', '콘티 작성하기', '문제상황극 상영: 촬영하기', '문제상황극 재상연 및 개입하기') 할 수 있으며, 학생들의 사회적 기술 향상에 긍정적인 영향을 미칠 수 있는 것으로 확인(대응표본 t-test 결과 사회적 기술의 하위 7가지 전 영역에서 모두 유의수준 .05에서 유의미한 차이 발생) 되었다. 참여 학생들의 면담결과를 반영하여 향후 수업의 개선 및 효율적 활용을 위한 필요사항을 제안하였다.

주제어 : 스마트 기기 활용 수업, 포럼연극 수업, 사회성, 사회적 문제해결, 대안적 교수학습방법

Abstract Social Skills are one of the most important competency for student who live in the future Society. The purpose of this study is to propose a Forum Theatre Instruction utilizing smart devices as an alternative teaching and learning methods for enhancing the social skills of students, and to examine the effect of this instruction on the improvement of it. In order to achieve the purpose, the class was designed based on the 'Procedural Instructional Model for FTI using Digital Media', and the effectiveness of it was verified using 'SSIS'. FTI can be composed of six classes, and results of paired t-test showed that it was effective in enhancing students' social skills. Reflecting the interview results of the participant, the further requirements for improvement and efficient use of FTI were suggested.

Key Words : Smart Devices Utilization for Education, Forum Theatre Instruction, Social Skills, Social Problem Solving, Alternative Teaching and Learning Methods

\*The work is originally from the Kim's doctoral dissertation(2014) and partially has been revised.

\*Corresponding Author : Sun-Hee Kim(hesentme@snu.ac.kr)

Received September 2, 2019

Revised November 4, 2019

Accepted November 20, 2019

Published November 28, 2019

## 1. 서론

AI가 인간의 거의 모든 영역을 대체 가능한 시대가 도래하고 있다. 이제 우리는 AI로 결코 대체할 수 없는 인간 고유의 영역을 찾아 개발하고 집중함으로써 '인간다운 삶'을 영위해나가기도록 해야 한다. 이러한 시대의 변화는 과거 산업사회에서 요구하던 인재상과는 다른 새로운 인재상을 요구하게 되었다. 비판적 분석력이나 창의적 사고력, 공유된 지식이나 집단지성을 활용한 협업 능력, 의사소통 능력 등이 강조되고, 기계가 가질 수 없는 감성, 사회성, 공감 능력 등의 순수한 인간미가 중요한 역량으로 평가되고 있다[1].

학교현장에서도 역량중심교육의 중요성이 부각 되고 교수자 중심의 지식전달식 교육방법이 한계에 부딪히면서 교수학습의 다양한 방법적 변화를 모색하고 있다. 테크놀로지의 발달은 이를 더욱 가속화 하고 있으며, 스마트 기기는 이제 보편적인 학습도구로 활용되고 있다.

이 연구는 이 시대 인재들이 갖춰야 할 다양한 역량 중 '사회성'에 주목하고자 한다. 특히 교우나 교사와의 갈등으로 인해 학교부적응 현상과 문제행동 등이 자주 발생[2]하고 반사회적 행동에 가담하는 비율이 증가[3]하고 있는 청소년기 학생들의 사회성 향상을 위한 대안적인 교수학습방법을 모색하고자 한다.

사회성 향상을 위한 대안적 교육방법으로 교육연극을 고려해 볼 수 있다. Hartigan[4]은 학생들의 사회적 기술 향상을 위해 연극적 기법을 활용하는 것이 매우 유용하다고 주장하였다. 특히 교육연극의 한 형태인 '포럼연극(Forum Theatre)'은 브라질의 연극 학자 Augusto Boal에 의해 개발된 상호작용적인 연극 기법으로, Boal[5]은 포럼연극이 관찰과 분석 등의 과정을 통해 협력과 공감 등의 사회적 기술을 개발하기 위해 설계된 것이라고 설명하였다. 포럼연극에서는 억압 상황이나 갈등 문제가 포함된 상황극을 두 차례 반복 공연하게 되는데, 두 번째 공연에서 관객들의 참여를 통해 관객과 배우가 상호작용하며 문제를 개선해나간다. 포럼연극은 전문가 집단이 참여하는 경우와 교수자와 학습자가 중심이 되어 진행되는 경우, 매체를 활용하는 경우 등 다양한 방법으로 진행할 수 있다.

해외에서 포럼연극은 주로 사회 문제해결이나 공감에 대한 경험 등 다양한 목적으로 교육현장에 활용되고 있다. Hakkarainen과 Vapalahti[6]는 사회적 문제해결 능력을 증진하는데 비디오 지원 포럼연극이 유용하게 활용될 수 있음을 보고하였다. 그러나 국내 학교현장에서

전문 연구집단을 배제하고 교수자와 학습자가 중심이 되어 포럼연극을 실행한 사례는 제한적이며, 더욱이 스마트 기기를 포함한 다양한 매체를 활용한 연구는 매우 드물다.

이 연구의 목적은 디지털 네이티브 세대가 불리우는 중학교 학생들의 사회성을 향상시키기 위한 교수학습방법으로 '스마트 기기 활용 포럼연극 수업'을 제안·실행하고, 이 수업이 학생들의 사회성 향상에 미치는 효과를 살펴보는 것이다. 연구목적 달성을 위해 다음과 같이 연구문제를 설정하였다.

첫째, 스마트 기기를 활용한 포럼연극 수업은 어떻게 구성될 수 있는가?

둘째, 스마트 기기 활용 포럼연극 수업이 학생들의 사회성 향상에 미치는 효과는 어떠한가?

## 2. 이론적 배경

### 2.1 사회성과 교육연극

사회성은 '인간의 성향을 의미[7,8]하거나 '인간의 능력'을 의미[9,10]하기도 한다. 특히 중학생 시기의 사회성이란 친구들과 긍정적인 관계를 맺고 유지하며 교류를 통해 그 구성원으로서 학교생활적응을 잘하는 것으로, 긍정적인 상호작용으로 환경에 대처하고 적응할 수 있는 능력[11]으로 정의하기도 한다. 사회성을 인간의 능력 측면에서 접근한 개념으로 '사회적 유능성'이라는 용어도 있다. 사회적 유능성은 학자들마다 다양한 정의를 내리고 있는데, 대부분 다양한 하위 요소로 구성되어 있다고 설명한다. 사회적 유능성의 구성요소 중에서도 특히 사회적 기술(social skills)은 아동 및 청소년의 사회적 상호작용, 특히 또래관계에서 원하는 목표를 성취하고 우정을 형성하고 유지하는데 필요한 사회적 능력의 중요한 부분으로 인식되고 있다[12].

김춘여[13]는 청소년기 학생들의 학교에서 나타나는 다양한 문제들(예컨대, 교우나 교사와의 갈등으로 인한 학교 부적응이나 반사회적 행동 증가 등)은 사회적 기술이 부족해서 발생하는 것이며, 가장 중요한 원인인 갈등 조정, 타협 능력의 부족 등과 같은 문제를 해결하기 위해서는 상대방에 대한 존중과 배려, 의사소통, 협력, 자기통제와 같은 사회적 기술 학습이 필요하다고 주장한다.

교육연극은 교육의 목적을 달성하기 위하여 '연극'이라는 수단을 활용하는 것으로, 사회성 향상을 위해서는 역할놀이 등 연극적 기법을 활용하는 것이 매우 유용하다[4,14]. 연극 활동 속에서 사교성과 협동성 등 자신의

사회적 기술을 발달시킬 수 있기 때문이다[15].

## 2.2 포럼연극 수업

포럼연극은 교육연극의 한 형태로서 Augusto Boal에 의해 제안되었다. ‘억압받는 사람들의 연극’으로 시작된 포럼연극은 관객과 배우가 서로 상호작용하게 된다. 즉, 극 중 제시되는 문제 상황에 대하여 관객들이 여러 가지 대안을 제시하고 직접 상황에 적용해보면서 관객으로 하여금 다양한 사고 및 상황의 역동성을 경험하도록 한다.

문제가 포함된 상황극을 두 차례 반복하여 공연하는 포럼연극은, 1차 공연에서는 주인공이 억압의 상황(문제 상황)에 처하여 결국 파국으로 치닫는 상황이 제시된다. 이후 동일한 극이 2차로 재현될 때에는 관객이 직접 주인공 또는 문제상황과 관련한 등장인물이 되어(이를 ‘관객-배우’라 함) 상황극에 개입하여 자신의 해결안을 적용해보게 된다. 이 때 나머지 기존 배우들은 ‘관객-배우’에 의해 새롭게 제시되는 해결책이 실제 생활에서 유용하게 적용될 수 있는지 진지하게 고민하고 확인해 볼 수 있도록 자신이 맡은 배역의 특성에 따라 적응적, 즉흥적으로 대응하게 된다. 즉 관객-배우와 기존 배우가 함께 상호작용적으로 새로운 상황으로 극을 만들어 가는 것이다.

포럼연극을 학교 현장에서 활용하는 포럼연극 수업의 경우 두 가지 방법 즉, 훈련된 전문배우들을 통해 문제상황극이 제시되고 진행되는 방법과 학생들이 직접 문제상황극을 구성하고 진행하는 방법이 있다. 두 경우 모두 진행 절차는 일반적으로 크게 세 단계 즉 준비단계, 1차 공연단계, 2차 공연단계로 진행하게 된다. 준비단계에서는 주제선정과 시나리오 개발, 공연 연습이 이루어지고 1차 공연단계에서는 ‘관객-배우’의 몸풀기를 시작으로 하여 ‘배우’들이 문제상황극을 공연하게 된다. 2차 공연단계에서는 ‘조커(해설자, 촉진자 역할)’가 ‘관객-배우’의 개입을 유도하기 위해 참여방법을 설명하고, ‘배우’들에 의해 문제상황극이 재공연되면 ‘관객-배우’가 원하는 상황에 ‘stop’을 외치고, 상황을 변화시키기 위한 자신의 해결책을 직접 적용해보게 된다. 포럼연극의 마지막에는 ‘성찰’을 통해 학습과정을 마무리한다.

## 2.3 포럼연극 수업 관련 연구

포럼연극을 교육현장에 적용한 사례를 살펴보면, 다양한 목적과 방법으로 활용되고 있음을 알 수 있다. 해외에서는 주로 공감에 대한 경험[16,17], 민주시민 육성[18], 사회정의실현[18,19], 윤리문제[20], 무력함에 대한 두려움 극복[21] 등 다양한 목적을 위해 활용되고 있다. 국내

에서는 서울시교육청 사업의 하나로 시작된 ‘학교폭력에 방을 위한 찾아가는 교육연극 TIE’ 프로젝트가 2012년도부터 교육연극 전문단체에 의해 학교현장에 실행되었다[22]. 또한 전문단체에서 주도한 사례 외에도, 교사와 학생 주도로 교실수업에서 포럼연극을 활용한 사례(예를 들어, [23-26]의 연구)들도 보고되었다. 이들은 주로 석사논문을 통해 진행되었는데, 비판적 사고 능력 신장이나 논술 능력 신장 등을 위해 토론연극이라는 이름으로 실행하였다. 김현정[27]은 포럼연극의 실행 과정에서 학습자들은 위로와 치유, 깨달음을 얻을 뿐 아니라 자의식과 자존감, 자신감, 타인에 대한 배려와 존중, 공동체 의식 함양 등의 학습 효과를 얻을 수 있다고 주장하였다.

김선희[28]는 교실수업에서 포럼연극을 실행하기 위한 하나의 방법으로 디지털 매체를 활용하는 것을 제안하고, 교사들에게 이를 안내하기 위한 수업설계모형을 개발하였다. 이 모형에 의하면 수업은 Fig 1과 같은 절차와 요소를 활용하여 설계할 수 있다.

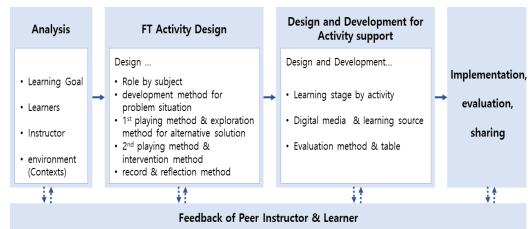


Fig. 1. Procedural Instructional Model for FTI using Digital Media[28]

디지털 매체를 활용한 포럼연극 수업설계의 주요 단계는 ‘분석(수업목표나 학습자, 교사, 환경 등을 분석)’단계와 ‘포럼연극 활동 설계’ 단계, ‘활동지원 설계 및 개발’ 단계로 이루어진다. 특히 실제 수업 실행에 앞서 수업설계와 동료교사 및 학습자의 피드백을 받는 단계가 중요하게 고려되어야 하며, 수업의 특성 상 수업의 실행 및 평가, 공유의 단계에서도 학습자들의 피드백을 수시로 확인하는 것이 중요하다

## 3. 연구방법

### 3.1 연구 참여자와 연구 절차

스마트 기기를 활용한 포럼연극 수업을 실행하기 위하여 서울 소재 A중학교에 근무 중인 도덕 교사 1인과 그 가 담당하는 2개 학급의 학생 62명이 연구에 참여하였

다. 또한 포럼연극 진행 중에 발생할 수 있는 윤리적, 신체적 위험 요소에 대비하기 위하여 포럼연극 재상연 단계에는 전문가 1인이 동참하도록 하였다. 중학교 학생을 선정한 이유는, 이 시기의 학생들이 특히 또래 관계에 큰 영향을 받게 되고 학교 내 다양한 사회적 문제를 안고 있으며, 자신의 의사를 논리적으로 표현하고 사회성을 향상시키는 데 가장 중요한 시기라고 판단하였기 때문이다.

교사는 교과와 진도와 학교 상황, 스마트 기기를 활용한 포럼연극 수업의 단계와 요소 등을 고려하여 총 6차시 수업으로 설계하였다. 학생들의 사회적 기술의 변화 정도를 측정하기 위하여 첫 수업을 시작하기 전 사전 검사를 실시하였다.

포럼연극의 단계에 따른 총 6차시의 수업을 마친 후 학생들의 사회적 기술 변화 측정을 위해 사후검사를 실시하였고, 수업 전반 및 각 수업 활동에 대한 학습자의 의견을 수집하기 위하여 학생 10명을 대상으로 면담을 실시하였다.

### 3.2 연구도구 및 분석방법

사회성 측정을 위해 최수미와 김동일[29]이 Gresham과 Elliott[30]이 개발한 것을 변안한 ‘사회적 기술 향상 척도(Social Skills Improvement System; SSIS)’를 사용하였다. SSIS는 표준화된 사회적 행동척도로서 학생용, 교사용, 학부모용으로 구성되어 있는데, 이 중에서 학생용 SSIS의 사회적 기술척도를 사용하였다. 학생용 사회적 기술 척도는 총 46문항으로, 사회적 기술의 7개 하위요인(의사소통, 협동, 자기주장, 책임감, 공감, 참여, 자기통제)으로 구성되어 있다. 최수미와 김동일[29]이 사용한 척도의 내적 일치도 계수는 상당히 양호한 것으로 나타났다(.94). 하위요인별로는 의사소통(6문항) .72,, 협동(7문항) .72, 자기주장(7문항) .75, 책임감(7문항) .76, 공감(6문항) .77, 참여(7문항) .77, 자기통제(6문항) .66으로 대체로 양호하였다[28]. 이 척도를 사용하여 수업의 전과 후, 두 차례 검사를 실시하였고, 학생의 사회적 기술의 향상 여부를 확인하기 위하여 spss 18.0 사용, 대응표본 t-test를 실시하였다. 면담은 녹취한 후 전사하여 분석하였다.

## 4. 연구결과

### 4.1 스마트 기기 활용 포럼연극 수업

포럼연극 수업설계를 위한 절차 모형[1]의 각 단계에 따라 수업요소를 분석하고 수업 활동을 구조화하였으며 수업에서 활용할 스마트 기기 계획 및 필요 자료를 수집하고 개발하였다. 수업 활동 구조화와 학습도구 선정에 활용한 워크시트, 수업의 개요는 Fig 2, 3, 4와 같다.

Cn	activity	S	spatial off	cn	temporal RT	rRT	run. time	source	caution
1	Motivation for subject - sharing sample video clip about 'discussion' - understanding the concept of 'communication'	I	✓	✓	✓	✓	15'	video clip	prepare for mirroring system
	Organize the conceptual structure of the project	I	✓		✓		20'	mind map, material for presentation	motivation about the reason for project is the most important
2	Team building	L	✓		✓		7'	worksheets for I.B.	make team name & rule
	Selecting topic by team - sharing specific experiences - brain storming	L	✓		✓		25'	worksheets for project operational plan	Focus on diversity; not right and wrong. good and evil
3	Present sample(case) video clip - induce empathy	I	✓	✓	✓	✓	7'	sample video clip	
	Making story by team topic - exploring cases around student - making main story - setting the character	L	✓	✓	✓	✓	30'	sample of synopsis	Focus on diversity, not right and wrong. good and evil
4	Writing scenario - specify Persona - specify event - writing dialog	L	✓	✓	✓	✓	10'	sample of scenario	present specific guideline of scenario's structure with concrete example
	Developing storyboard - set up a place (context) - split 'Cut'	L	✓	✓	✓	✓	30'	worksheets for storyboard	explain fully with example
5	Producing video clip - explain how to use the device	L	✓	✓	✓	✓	30'		inform on spaces available in the school
	Editing - explain how to use the app - editing clip - sound editing - making the PPT	I L	✓	✓		✓	A		provide the order of data organization
6	Playing 1 <sup>st</sup> play	L	✓	✓	✓	✓	10'		After selecting 1 or 2 teams through voting, only selected teams will be presented offline stage(in classroom) and the rest will be shared online.
	Drive discussion	IL	✓		✓		10'		
	Intervening during 2 <sup>nd</sup> play	IL	✓		✓		20'		
	Reflecting of FT	L		✓		✓	A	evaluation table	

\* 'Cn.': class number, 'S': Subject, 'I': instructor, 'L': learner, 'Off': offline stage, 'On': online stage, 'RT': real time stage, 'rRT': non real time stage, 'A': assignment

Fig. 2. Worksheet for Activity Structuring

Purpose of Tool	Type	Possibility for use	Selected Tool
collaboration	Spring note, Google Docs, Prezi	low	Sketchbook, Google Docs(spread sheet)
communication	Kakao Talk	high	Kakao Talk, cafe chatting
producing video clip	Smartphone, smart pad	high	Smart lab(Galaxy note 10.1, ipad)
editing	iMovie, video show, video editor, Kia-motion, KineMaster	high	Video showapp for android, Polaris Office
playing		high	cafe, smart tab
mirroring	Samsung All share	high	Dongle, Wred cable
web space	Cafe, blog, e-class, etc	low	naver cafe
sharing of learning material	various clouding system	low	naver cafe

Fig. 3. Worksheet for Selecting Learning Tool

Units	Moral inquiry(Reasoning, imagination), Respect for others, peaceful problem solving
Topics	Communication & Conflict problem solving Project
Participant	Middle school, 2 <sup>nd</sup> grade
Learning Objective	1. Learner can tell the importance of project based learning 2. Learner can develop an appropriate attitude of communication and of solving conflict problem during the process of project 3. Learner can tell the communication tools and various conflict structures.
Description	1. After the regular test, a total of 6 project classes will be held. 2. The highlight of the project is to proceed with content analysis and 2 <sup>nd</sup> play(questioning and intervening, acting) after 1 <sup>st</sup> playing (=video clip).
Learning Resources	teacher explanation + discussion + learner activity (pre-production, production, post production, playing FT, etc.)
Learning Tool	Galaxy Note 10.1, Smartphone, Mirroring, Sketchbook, Worksheets, etc.
Online Space	naver cafe 「도덕과 현실 나눔터」

1st - topic sharing	
2nd - team building - Writing an operational plan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Motivate on project subjects: analyzing video clip related topic</li> <li>Conceptual structuring about PBL: Mind map, presentation</li> <li>Doing 'Team building activity', writing worksheet and submit</li> <li>Writing an operational plan and submit</li> <li>brainstorming for topic / sharing feeling about conflict or miscommunicated situation</li> </ul>
3rd - Writing Scenario for 1 <sup>st</sup> playing (problem situation)	<ul style="list-style-type: none"> <li>activity for motivation about conflict or miscommunicated situation: present sample(case) video clip and empathize</li> <li>Writing Scenario(*Main story must have difficult situation to solve or to becomes big problem from small)</li> </ul>
4th - Developing conti.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Develop conti(provide worksheet for Conti.)</li> <li>Start differentiated activities by level(utilizing ppt app)</li> </ul>
5th - Producing video clip (Problem Situation)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Produce Synopsis and Storyboard with PPT</li> <li>Produce video clip for 1<sup>st</sup> playing(problem situation)</li> </ul>
6th - Playing, Replying and Intervening in Problem Situation	<ul style="list-style-type: none"> <li>Play Forum Theatre with smart device : present video clip, reply, participate in Situation, etc.</li> <li>Record FT activities (2<sup>nd</sup> play) and have reflection time</li> </ul>

Fig. 4. Outline of FT class

## 4.2 사회적 향상 효과 분석

### 4.2.1 사회적 기술 측정 결과

스마트 기기를 활용한 포럼연극 수업이 사회적 향상에 미치는 효과를 확인하기 위하여 Gresham과 Elliott[30]이 개발하고 최수미와 김동일[29]이 번안하여 사용한 '사회적 기술 향상 척도(SSIS)'를 활용하였다. 수업 실시 전과 총 6차시의 수업을 마친 후 실시한 검사에는 총 62명의 학생이 참여하였으나, 사전 사후 검사 중 한 문항이라도 누락한 응답자(16명)와 연구참여동의서를 제출하지 못한 학생(9명)을 제외하여 남학생 17명, 여학생 20명 총 37명의 응답만을 최종 분석의 대상으로 삼았다. 사전사후 검사 결과와 대응표본 t-test 결과는 Table 1, 2와 같다.

Table 1. Result of SSIS Pre & Post test

	n	Pre-test		Post test	
		M1	SD	M2	SD
Communication		19.95	2.656	20.76	2.692
Cooperation		22.19	2.470	23.65	3.190
Assertion		21.62	2.975	24.14	3.233
Responsibility	37	22.73	3.142	24.00	3.333
Empathy		19.81	2.390	20.89	2.894
Engagement		21.70	2.788	23.76	3.166
Self-Control		15.08	2.139	17.62	3.386
Total		143.08	14.050	154.81	18.906

Table 2. Result of SSIS paired t-test

	Post - Pre				
	M2-M1	SD	t	df	P
Communication	.811	2.025	2.435	36	.020*
Cooperation	1.459	2.902	3.059	36	.004*
Assertion	2.514	2.931	5.217	36	.000*
Responsibility	1.270	2.446	3.160	36	.003*
Empathy	1.081	2.326	2.827	36	.008*
Engagement	2.054	2.198	5.685	36	.000*
Self-Control	2.541	3.783	4.085	36	.000*
Total	11.730	13.707	5.205	36	.000*

\*p < 0.05

전체 46문항을 하위요소별 문항으로 코딩한 후 대응 표본 t-test를 실시한 결과, 사회적 기술의 7개 영역 모두에서 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다(유의수준 .05). 이는 스마트 기기를 활용한 포럼연극 수업이 학습자들의 사회적 즉 자기주장과 책임감, 공감, 참여, 의사소통과 협동, 자기통제 능력에 어느 정도 긍정적인 영향을 미칠 수 있음을 시사한다고 할 수 있다.

특히 자기주장과 참여, 자기통제 영역은 평균 점수의 상승 폭이 비교적 큰 것으로 확인된다(각각 평균 2.51점, 2.05점, 2.54점). 이는 스마트 기기를 활용한 포럼연극 수업 중 특히 문제상황극의 생성 과정과 대안 탐색을 위한 개입 과정을 통해 나타나는 결과로, 이 과정에서 학습자는 활동에 적극적으로 참여하게 되고, 자신의 의견을 주장하는 능력이나 타인의 반응에 대해 자신의 반응을 적절하게 조절하는 능력 등이 향상될 수 있음을 시사할 수 있다.

### 4.2.2 학습자 반응

스마트 기기 활용 포럼연극 수업에 대한 학습자의 반응을 좀 더 구체적으로 살펴보기 위해 6차시의 수업을 마친 후 학생과의 면담을 진행하였다. 수업의 전반적인 것과 수업 각 활동(예컨대 학습자 주체적인 주제 선정과 시나리오 개발, UCC를 통한 문제상황극 제작 및 상영, 개입 활동 등)에 관한 학습자의 의견을 들었으며, 이 중 수업의 강점 및 약점, 개선점에 대한 주요 내용은 Table 3과 같다<sup>1)</sup>.

1) 출처: 김선희 박사학위논문, 2014년도 8월.

Table 3. Students' Opinion about FT class

	opinion	n
	fun and very informative	6
	improved Cooperation	5
	Intensive class concentration through digital media	3
	Activation of interactive communication(I could communicate with my friends easily)	3
	Increased engagement(Activeness seems to come alive)	3
	Good relationship with peer(Get to know friends)	3
	To think from the other person's point of view	3
S.	think about the problem in more depth from a variety of perspectives	2
	actually feel the situation while taking video (Can substitute the real environment)	2
	It was different, interesting	2
	Save time by doing everything at school	1
	Various materials are available	1
	It was easier to understand the subject	1
	Enhancement Self-assertion	1
	It takes a lot of time	5
	There is a person who is not active	2
	Classes are not beneficial for those who do not participate or do not agree	1
	Time is running out because of adjustment for disagreement idea	1
W.	a little noisy because of using digital devices	1
	hard to come out among peers	1
	Have an exaggeration	1
	Information delivery seems to be slow	1
	Small number of team member	1
	A little hard	1
	A little awkward	1
	nothing	5
	I do not know	3
	To change students' willingness to do(Think about ways to increase engagement)	2
I.	Less time invested to avoid getting bored	2
	I think I should do it with the team I want	1
	It would be nice to have more various projects	1
	perfect	1

학생들이 생각하는 이 수업의 최대 장점은 '재미있고 유익(6회)', '협동심 향상(5회)' 이었다. 또한 수업집중도 및 참여도 상승, 의사소통 활성화, 친밀감 형성, 타인의 입장에서 생각해 볼 수 있음(각 3회)도 이 수업이 갖는 장점이라고 반응하였다. 반면, 시간이 많이 필요한 것(5회)이 가장 큰 단점이며 몇몇 적극적이지 않은 사람이 있다는 것이 단점으로 지적되었다. 학생들은 향후 스마트 기기를 활용한 포럼연극 수업을 실시할 때는 '귀차니즘'이 있는 학생들의 참여를 높일 수 있는 방안을 마련할 필

요가 있으며(2회), 수업에 투자되는 시간을 다소 단축할 필요가 있음(2회)을 제안하였다.

## 5. 결론 및 제언

이 연구에서는 디지털 사회를 살아가는 현대 학생들의 사회성 향상을 위한 하나의 대안적 방법으로 '스마트 기기'와 '포럼연극'의 활용에 주목하여 학교현장에서의 활용 방법을 모색하고 효과를 확인하였다.

연구결과, 첫째 스마트 기기를 활용한 포럼연극 수업은 '주제 공유하기', '팀빌딩하기, 운영 계획서 작성하기', '문제상황극 시나리오 작성하기', '쿠틀리 작성하기', '문제상황극 상영: 촬영하기', '문제상황극 재상연 및 개입하기'의 총 6차시로 구성할 수 있다.

이렇게 구성된 수업은 학생들의 사회성 향상에 긍정적인 효과가 있는 것으로 확인(SSIS 대응표본 t-test 결과 사회적 기술의 전 영역에서 모두 유의수준 .05 수준에서 유의미한 차이가 있는 것으로 나타남) 되었다. 특히 '자기주장'과 '참여', '자기통제' 영역의 점수가 큰 폭으로 상승한 것으로 확인되었다. 스마트 기기를 통한 1차 공연(문제상황극 제작)은 기존에 학교 수업상황에서 포럼연극을 수행하고자 할 때 문제점으로 지적되었던 '문제상황극' 공연에 대한 부담감, 부끄러움 등을 어느 정도 해소할 가능성이 있음이 확인되었고, 제작 과정은 학생들의 흥미 유발 및 사회적 관계기술 향상에 긍정적인 영향이 있음이 확인되었다. 면담을 통해, 스마트 기기를 활용한 포럼연극 수업의 효과적 실행을 위해서는 수업에 필요한 시간을 조금 더 단축시킬 수 있는 방안과 소극적인 학생들의 참여를 촉진할 수 있는 구체적인 전략 등이 마련되어야 함이 제안되었다.

이 연구를 통해 학생들의 사회성 향상을 위한 스마트 기기 활용 포럼연극 수업의 실행 가능성과 효과성을 확인해 보았다. 청소년기 학생들이 신체일부와 같이 여기는 스마트 기기의 사용과 포럼연극을 활용한 수업모형은 학생들이 흥미롭게 직접 자신들이 가진 문제를 발견하고 표현하고 해결책을 탐색하게 함으로써 궁극적으로 사회정서적 학습과 역량중심학습 등 기존의 인지적 영역 이외의 학습을 위한 대안적 교수학습 방법을 제공할 수 있을 것으로 기대할 수 있다. 향후 학교현장에서 이러한 수업이 원활하게 활용되기 위해서는 첫째, 교사 워크숍이나 실행 매뉴얼 개발을 통한 확산 노력이 필요하고 둘째, 스마트 기기의 원활한 사용을 위한 교내 무선 네트워크 연

결을 위한 행정적 지원이 필요하며 셋째, 블록 타임제와 같은 유연하고 탄력적인 수업 운영이 중요할 것으로 판단된다.

## REFERENCES

- [1] S. Y. Cheon, J. S. Kim, B. Kye, S. W. Jung & G. H. Jung. (2012). *Smart education revolution*. Seoul: 21C Books
- [2] S. H. Oh. (2009). The Study on the School Maladjustment of Adolescents –focus on the risk–protective process on school maladjustment–. *YouthWelfare*, 11(1), 161–181.
- [3] K. W. Shon & I. J. Lee. (2009). The Characteristics of Social Emotional Learning and its Educational Implications. *Ethics Education Research*, 19, 169–199.
- [4] P. Hartigan. (2012). Using Theater to teach social skills. *Havard Education Letter*. 28(1).
- [5] A. Boal. (1992). *Games for actors and non-actors*. Translated into English by A. Jackson. London: Routledge.
- [6] P. Hakkarainen & K. Vapalahti. (2011). Meaningful Learning through Video–Supported Forum–Theater. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 23(3), 314–328.
- [7] D. R. Shaffer. (2005). *Social & personality development*. Brooks & Cole NY.
- [8] S. G. Bae & C. S. Ryu. (2005). The effect of Laborious Working Learning Programs on the Elementary School students Sociality Development. *Journal of Korean practical arts education*, 18(4), 225–236.
- [9] H. J. Eysenck. (1972). London & Wilrzborg, R. M. Berne editors, *Encyclopedia of Psychology*, 3, N.Y.: A Continuum Book: The Seabury Press
- [10] N. G. Kang & J. E. Kim. (1998). A Model Development of Daycare Program for Young Children's Social Development. *Korea Infant Care*, 13, 85–138.
- [11] E. K. Im & O. J. Kim. (2019). The Effects of Animal Assisted Intervention on the Self–esteem and Sociality of Underachieving Middle School Students. *Korean Journal of Play Therapy (Play Therapy Research)*, 22(3), 339–359
- [12] D. G. Perry, S. J. Kusel & L. C. Perry. (1988). Victims of peer aggression. *Developmental Psychology*, 24, 807–814.
- [13] C. Y. Kim. (2010). A Study on Teaching Ways for Development of Social Skills in Elementary Moral Education. *Education Research*, 48, 111–134.
- [14] S. Y. Jeon. (2005). The Effectiveness of Group Role Playing in Improvement of Problem Behavior and Social Skill of Children. *Korea Infant Care*, 42(9), 59–76.
- [15] J. Y. Kim. (2005). The Effect of an Educational Drama Instruction on Children's Learning Attitude and Sociality. *Journal of elementary education studies*, 12(1), 47–60.
- [16] A. Carmichael, A. F. Newell, M. M. Morgan, A. Dickinson, & O. Mival. (2005, April). Using theatre and film to represent user requirements. *In proceeding of include conference Royal College of Art*, 5, London <https://www.researchgate.net/publication/251362132>
- [17] Y. Wasytko & T. Stickley. (2003). Theatre and pedagogy: using drama in mental health nurse education. *Nurse Education Today*, 23(6), 443–448.
- [18] K. M. Gourd & T. Y. Gourd. (2011). Enacting democracy: using forum theatre to confront bullying. *Equity & Excellence in Education*, 44(3), 403–419.
- [19] L. A. Bell & D. Desai. (2011). Imagining otherwise: Connecting the arts and social justice to envision and act for change: Special Issue Introduction. *Equity & Excellence in Education*, 44(3), 287–295.
- [20] J. Garrett. (2010 April 5) Students learn medical ethics through forum theatre class. *Community CollegeWeek*. p 10.
- [21] M. C. Picher. (2007). Democratic process and the theater of the oppressed. *New Directions for Adult and Continuing Education*, 116, 79–88.
- [22] B. J. Kim. (2013). TIE(Theatre in Education) for School Violence Prevention and its Implications on Elementary Education. *The Journal of Korea elementary education*, 24(2), 75–96.
- [23] M. J. Kang. (2005). *A study on the teaching and learning programme combined with the forum theatre*. Master's Thesis. Korea National University of Education. Cheongju.
- [24] H. R. Park. (2006). *A Study on the activation of discussion through forum theatre*. Master's Thesis. Seoul National University of Education. Seoul.
- [25] J. S. Shin. (2010). *The Development and Implementation of Forum Theatre Teaching Model for Improving Students' Critical Thinking Ability*. Master's Thesis. Seoul National University of Education. Seoul.
- [26] E. J. Ji. (2009). *A guide of essay writing by using of panel forum theater*. Master's Thesis. Joongang University. Seoul.
- [27] H. J. Kim. (2007). *Augusto Boal's 'method' applied by the alternative theatre group 'Hae'*. Doctoral Dissertation. Hanyang University. Seoul.
- [28] S. H. Kim. (2014) *Development of a Forum Theatre Instructional Design Model Utilizing Digital Media*. Doctoral Dissertation. Seoul National University. Seoul.
- [29] S. M. Choi & D. I. Kim. (2012). The Exploration of Causal Model between Social Skills, Peer Victimization, and Internal Problem Behaviors. *Korea Journal of Counseling*, 13(1), 135–148.
- [30] F. M. Gresham. & S. N. Elliott. (2008). *Social Skills Improvement System(SSIS)*. MN: Pearson Assessment.

김 선 희(Sun-Hee Kim)

[장학원]



- 1998년 2월 : 동국대학교 연극영화과 (문학사)
- 2009년 2월 : 서울대학교 교육학과(교육학석사)
- 2014년 8월 : 서울대학교 교육학과(교육학박사)
- 2017년 8월 ~ 현재 : 고려대학교 연구

정보분석센터 연구교수

- 2018년 4월 ~ 현재 : 서울대학교 교육연구소 객원연구원
- 관심분야 : 교수설계, 문화예술교육, 학습자중심교육
- E-Mail : hesentme@snu.ac.kr