URL 주소 : https://youtu.be/UcSFOnuG5nY

주제 : 공감카드(감정카드, 바람카드)를 활용한 '공감' 수업

고예문

1. 주제 선정의 배경 및 수업 설계 과정(Analysis, Design&Development)

본 동영상은 학생이 아닌 중학교 교사들을 위한 온라인 학습 자료로, 수업 시연을 통해 '공감 카드'라는 최신 학습 도구의 구체적인 활용 실례를 동영상을 통해 보여주고자 하였다. 이를 통해 중학교 교사들은 자신의 수업에서 공감 카드 학습 도구를 어떻게 활용해야할 지에 관한 활동 아이디어를 얻을 수 있을 것으로 기대한다. 수업 주제는 중학교 진로와 직업 1단원 자아 이해와 사회적 역량 개발 - (2) 대인 관계 및 의사소통 역량 개발 중, '공감적 의사소통' 에 대한 부분이다.

Analysis(분석): 수업 주제의 선정에 앞서 학습자, 즉 중학교 교사들에 대한 분석을 진행했다. 이를 위해 교사 커뮤니티의 고민게시판, 언론 보도 자료들을 훑어 보며, 여러 고민과 문제 사례들은 공통적으로 학생 간, 교사-학생 간, 교사- 학부모 간 공감적 의사소통이 부족하여 생긴 것이라고 생각하였다.

공감적 의사소통 교육을 위한 별도의 시간을 마련하는 것은 학교 운영 과정, 수업 환경 상 번거로울 것이라는 생각이 들어 국가 교육 과정 내에서 수업이 이뤄질 수 있도록 교과서를 찾아보았다. 마침 공감적 의사소통에 대한 내용은 중학교 진로와 직업, 고등학교 진로와 직업의 1단원에 각각 편성되어 있었고, 주로 중학교 1학년, 고등학교 1학년 시기에 수업이 이뤄진다는 것을 교육학교과교육론 강의 시간 김주선 교수님께 듣고 알게 되었다. 공감 소통법은 이른 나이에 배우고 익혀 많이 연습해볼수록 더 익숙해질 수 있다고 생각하기에, 중학교 1학년 교사들을 위한 수업을 구상하였다. 일방적 강의보다는 활동 위주의 능동적인 수업을 선호하는 중학교 1학년 학생들을 고려하여 활동과 연습의 기회를 많이 제공하는 수업을 구상하였다.

이는 2015년 개정 교육과정에서 권장하는 방향과도 일치한다. 2015 개정 교육과정에서는 역할극 등 상황 맥락적 학습이 이뤄질 것을 장려하고 있었으나, 중학교 진로와 직업 교과서 분석 결과 '역할극을 해 보시오.' 라고 추상적으로 제시되어 있을 뿐, 구체적인 활용 방안과 교육 사항은 제시되어 있지 않았다. 이에, 역할극과 비슷하게 상황 맥락을 반영한 연습을 위한 도구를 찾아 활용 방안을 교사들에게 제시해보고 싶다고 생각하던 중, '공감 카드'를 알게 되었다. 공감 카드가 개발되었고, 효과적이라는 사용 후기들은 존

재했지만, 이를 수업에 활용한 체계적인 사례, 활용 방안은 부족한 채 각자 개별적으로 활용하고 있는 상황이다.

이러한 활동 위주의 수업은 명확하고 객관적인 평가가 어렵다는 단점이 있다. 하지만, 진로와 직업이라는 교과는 창의적 체험활동 수업 시간에 이루어져 내신 평가에 반영되지 않고, 교과서의 구성도 내용 지식 분량은 매우 적고 학습 활동 위주이다. 따라서 수행 위주의 평가가 이뤄지도록 수업을 구상하였고, 이를 활용하여 평가가 이뤄지는 모습도 동영상 자료에 포함하였다.

Design & Development(영상 자료 제작을 위한 수업 지도안 설계와 개발):

공감적 의사소통 방식, 표현법을 교육하기 위한 도구로 '공감 카드'라는 것이 한국심리검사연구소에서 2013년, 2019년 개정판이 각각 개발되었음을 알게 되었다. 공감 능력, 공감 지능(EQ)는 사람마다 다르지만, 공감 카드를 통해 적어도 공감적 표현법, 의사소통 양식은 연습하고 습득해볼 수 있다는 것이다.

가네가 제시한 9가지 수업의 사태 모형을 기초로 수업 지도안을 구성해 보았는데, 활동 위주 수업의 특성 상 '수행을 평가하기' 단계는 지식 위주 연습 문제 대신, 또래가 공감적 의사소통을 하는 모습(실제 상황을 담은 역할극 양식)을 학급 구성원들이 간접적으로 보게 하였다. 이를 통해 학급 학생들 각자도 공감적 의사소통을 연습하고, 이후 다른 모둠 또래들의 발표를 보며, 다른 학생들의 활동 사례가 연습 문제, 간접 경험 사례의 역할을 겸할 수 있도록 수업 지도안을 구성하였다.

2. 수업 진행 과정의 논리 (Implementation)

가네의 9가지 수업 사태 모형을 기초로 하여 크게 3부분, 도입-전개-정리과정으로 수업을 진행하였다. 도입 과정에서는 주의력 획득을 위해, 요즘 유행하는 초성 퀴즈 게임을 지난 시간에 배운 '언어적, 비언어적 의사소통'에 대한 복습활동(사전 지식 회상)으로 제공하였다. 이어, 학생들에게 자신들의 일상 경험, 혹은 경험에서 쉽게 대답해볼 수 있는 내용을 질문하였다. ("'공감' 하면 떠오르는 단어는?", 공감을 받았던 경험이 있는지, 그 때의 기분은 어땠는지') 주의력이 분산되지 않고 교사와의 의사소통, 카드 게임 활동에만 집중할 수 있도록 PPT는 사용하지 않았으며, 학생들의 대답을 칠판에 판서하고, 발표하는 학생에게 다가가고, 발표학생 모두에게 긍정적인 공감 피드백을 주는 의사소통 전략을 활용하였다.

전개 과정에서는 교과서의 공감적 의사소통과 경청의 개념을 함께 읽어 보았다. 그 후, 자극 자료 및 구체적 사례로서 최근 학생들에게 가장 큰 인기를 얻고 있는 EBS의 캐릭터 펭수의 고민 상담 영상을 제시하여 학생들의 흥미를 유발함과 동시에 효과적인

공감과 의사소통이 이뤄지는 사례를 보여 주고, 영상에서 사전 지식인 언어적, 비언어적 의사소통도 찾아볼 수 있게 하여 다시 한 번 사전 지식을 회상하고, 파지를 증진하고자 했다.

이 후 수행 유발을 위해 공감 카드 게임을 실행하고, 이에 대한 교사의 피드백이 이루어지도록 했다. 학생들이 공감카드(감정카드, 바람카드) 게임을 진행하는 동안 교사는 각 모둠을 고르게 돌아다니며, 학생들이 학습한 언어적, 비언어적 의사소통을 효과적으로 활용하는지, 어떤 언어적 표현을 사용하여 공감 활동을 하고 있는지 관심을 갖고 피드백을 제공하도록 하였다.

정리 단계에서는 각 모둠 별로 1팀씩 공감 카드 활동을 하는 모습을 역할극처럼 발표하고, 전체 학급 학생들의 피드백을 받을 수 있도록 하였다. 이를 통해 자신의 공감적 의사소통 연습 이후, 친구들의 연습 모습까지 사례로서 보며 간접 경험하고, 서로 평가해 주면서 또래 평가, 수행적인 평가가 이뤄질 수 있도록 하였다. 수업 종료 이후 학생들이 수업 시간의 활동을 정리하고 느낀 점을 자유롭게 얘기해볼 수 있도록 하며, 다음 시간 당일 배운 공감적 의사소통을 활용한 질문, 설득에 대한 학습이 이어질 것임을 알렸다.

전이를 증진하기 위한 '공감 마니또' 활동을 구상하여, 하루 동안 자신의 공감 마니또를 지켜보고, 그 결과를 공감적 의사소통법을 활용한 응원 메시지로 작성하도록 하여 교우 관계를 더욱 좋게 함과 동시에 해당 수업 내용을 구체적 활동을 통해 당일 복습하게 하여 파지와 전이를 증진했다.

3. 동영상 자료 제작의 논리

촬영은 카메라 1대와 휴대폰(아이폰) 카메라 1대를 활용하였고, 학생 역할을 자원해 준 서울대학교 교육학과 학부생들의 도움을 받아 사범대학 12동 405호 강의실에서 수업을 시연하고 녹화하였다. 인코딩은 Adobe 사의 Premiere Pro 프로그램을 활용하였다. eTL에 미리 공지해주신 '동영상강의자료개발안내_2019'에서, 프리미어 이외 프로그램으로 인코딩하였을 때 문제가 발생한 사례가 있음을 안내 받았기 때문에, 타 프로그램 사용에 따른 오류를 막고자 하였다. 강의와 학생들과의 상호작용 모습을 중점으로 교수자(본인) 위주의 모습을 담아 중학교 교사들이 모델링할 수 있도록 기대하였다.

4. 아쉬운 점 및 교수 자료에 대한 평가(Evaluation)

교수자인 내가 많이 긴장한 점이 아쉬웠다. 긴장의 원인은 학생들의 참여와 활동이 수업을 좌우하기에, 진행 과정을 내가 통제할 수 없다는 점이었다. 강의 자료에는 녹화되지 않았지만, 남학생들이 훼방(?)을 놓기 시작하자 집중력이 흐트러져서 많이 긴장했다. 미리 수업 자료 링크를 작업 표시줄에 준비해 놓았음에도, 한 학생 분의 실수로 모든 창이 닫

혀버려 다시 창을 열었던 것도 예상치 못한 상황이었다. 그래도 중학교 교사 분들이 쉽게 따라 할 수 있는 수업 모델을 구체적으로 보여주어 수업 준비에 좋은 도움이 될 수 있을 것이라 기대한다.

조원 피드백

박선아(교육학과 17):

<좋은 점>
1. 학생들의 흥미를 유발하는 활동(초성퀴즈)을 이용해서 지난 시간에 배운 내용을 정리한 것이 좋았다.
2. 학생들에게 질문하고 나서 받은 답변은 칠판을 활용해서 정리하는 시간을 가져서 좋았다.
3. 펭수라는 유명한 캐릭터를 이용해 배울 내용과 관련된 내용을 전달해서 좋았다.
4. 학생의 답변에 공감하면서 상호작용하는 모습이 좋았다.
5. 공감카드와 바람카드를 이용해서 학생들의활발한 참여를 이끌어내어 좋았다.

<아쉬운 점>
1. 영상을 시작하면서 어떤 내용에 관한 수업인지 표시해주면 더 좋을 것 같다.
2. 대본을 들지 않고 했다면 더 자연스러운 모습을 보여줄 수 있었을 것 같다.

이서연(교육학과 17):
1. 말소리가 크고 표정도 계속 웃고 계셔서 학생들에게 따뜻한 느낌을 주었을 것 같습니다. 실제로 수업시간에 학생들과 상호작용이 활발히 이루어진 것 같습니다.
2. 칠판과 동영상 등 학생들의 주의집중과 흥미를 이끌어낼 수 있는 적절한 매체를 사용한 것 같습니다.
3. 마지막에 전체적으로 정리를 해준 점이 좋았습니다. 다만 등을 돌리고 칠판에 쓰면서 이야기를 하신 부분이 조금 아쉽습니다.
4. 대본을 들지 않고 진행했다면 팔의 움직임을 더 자유롭게 할 수 있었을 것 같습니다.

<참고자료>
김재호, 김명숙, 김상영, 김원배, 김은영, 박정희, 장용기, 장은주, 정경태. (2015). 중학교 진로와 직업. 서울: 천재교육
박성익, 임철일, 이재경, 최정임. (2011). 교육방법의 공학적 이해. 파주: 교육과학사
교육부. (2015). 2015년 개정 교육과정 총론 해설서. 47-65.
EBS 자이언트 펭TV

https://www.youtube.com/watch?v=A3_UpfZ1-pE

인사이트(학지사 심리검사연구소). (연도미상). **공감대화카드.**
http://inpsyt.co.kr/psy/item/view/PITM000019

[첨부 자료] 설계한 수업 지도안

<table>
<tr><td>교 과 명</td><td colspan="2">진로와 직업</td><td>학년/학기</td><td>중 1/1학기</td><td>교사</td><td></td></tr>
<tr><td>교 재</td><td colspan="2">중학교 진로와 직업(천재교과서)</td><td>차시</td><td>2차시</td><td>교과서 쪽수</td><td>28-35쪽</td></tr>
<tr><td>단 원</td><td colspan="6">1. 자아 이해와 사회적 역량 개발 : 02 대인 관계 및 의사소통 역량 개발</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="6">대인 관계의 중요성을 알고, 효과적으로 공감하는 방법을 익힌다.
공감적 의사소통을 통해, 주변 사람들과 더욱 원만한 관계를 맺으려 노력한다.</td></tr>
<tr><td>학습자료</td><td colspan="6">교과서, PPT, 공감 카드</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습 단계
(시간)</td><td rowspan="2">학습 과정</td><td colspan="3">교수.학습 활동</td><td colspan="2" rowspan="2">학습 자료
및
유의점</td></tr>
<tr><td>교사 활동</td><td colspan="2">학생 활동</td></tr>
</table>

도입(5분)	■ 주의력 획득 ■ 학습목표 제시 ■ 사전지식 회상 자극	■ 사전 조, 마니또 편성 ■ 질문 던지기 & 학습 목표 제시 - 학생들이 생각하는 공감이란? - 공감 받았던 경험 이야기하기 : 누군가에게 공감을 받았던 적이 있나요? / 그 때의 경험은 어땠나요? 학생들의 이야기 칠판에 요약, 다가가기, 공감 피드백 지난 수업 내용(언어적, 비언어적 의사소통과 연결)	■ 4인 모둠 (2명씩 마니또 사전 편성) 앉아서 수업 준비 하기. ■ 자신의 의견, 경험 손들어 발표하기, ■ 친구 경험 경청하기.	PPT
전개(30분)	■ 자극자료 제시. ■ 학습안내 제시 ■ 수행을 유발 ■ 피드백 제공	■ 공감, 경청의 개념 사례와 함께 설명하기 - 효과적 공감, 상담 사례 영상으로 제시(펭수 고민 상담) ■ 영상에서 언어적, 비언어적 의사소통 찾아보도록 질문하기. 감정카드 워밍업 게임(몸으로 말해요 비슷), 감정카드 활동 진행(최근의 경험 얘기하기- 감정 카드 찾아 건네기 2인1조), 바람카드 활동(4인 1조) 모든 조를 고르게 돌아다니면서 개인이 어떤 감정 카드를 건네고, 어떤 말로 공감 피드백을 하는지 관심을 가지고 피드백을 제공한다.	■ 교사의 질문에 자유롭게 의견 얘기, 대답하기. ■ 모둠 친구들과 원만한 분위기를 유지하며 활동에 적극 참여 해 보기	PPT, 영상 자료 링크, 감정, 공감카드팩 ■ 감정 카드 활동 진행 시, 언어적, 비언어적 표현 효과적으로 사용하는지 점검, 피드백 앞 친구가 카드 낸 후 2, 3초 간격.으로 카드 내도록 유의.

정리(10분)	■ 수행을 평가 ■ 파지와 전이 일으키기	■ 연습 문제 제공 - 각 모둠 별 2인 1조 한 팀이 바람 카드 활동 하는 모습 발표. 전체 학급 피드백. (공감이 효과적인지? 어떻게 더 좋은 대화가 될 수 있을지?) ■ 수업시간의 활동들 순서대로 정리해 보며, 새로 알게 된 점, 느낀 점 자유롭게 얘기해보도록 질문. ■ 다음 시간에는 공감적 의사소통 활용하면서, 구체적으로 질문하고 논리적으로 설득하는 수업, 활동이 있을 것 알리기.	■ 다른 모둠 학생들의 활동을 잘 보고 평가해 본다. ■ 교사의 말을 경청하면서 각각의 활동들을 회상하고, 무엇을 알고 느꼈는지 생각해 본다. ■ 다음 시간에 할 활동에 대해 예상해본다. .	