DEMO : Purchase from www.A-PDF.com to remove the watermark

의과대학 강의에서의 Role-Play 적용

Role-Play in Medical education[1)]

연세대학교 의과대학 의학교육학과 최 낙 환

의학교육에서는 의학 지식을 배우고 전달하는 것뿐만 아니라, 학생들의 올바른 태도와 자세, 학생들의 인격, 의사소통기술 등을 개발시키는데 그 역할을 하고 있다. 역할극은 학생들의 태도와 행동을 올바르게 유도할 수 있도록 가르쳐 주며, 지식·기술을 개발시키기 위해 매우 효과적인 교육방법이다.

논점
- 역할극에 대한 이론적 해석과 교육학적 원리를 인식하기
- 역할극에 대한 수행절차와 올바른 사용에 대해 토론하기
- 역할극의 예를 분석하고 비판적으로 리뷰하기

학교에서 이루어지는 역할극은 학생들 중 일부는 환자의 역할을 하고, 또 다른 일부는 의사로서 역할을 하여 진료상황을 간접적으로 학생 스스로 표현하도록 하는 방법이 일반적이다. 그들의 역할은 이미 학습된 교육목표와 잘 짜여진 원고에 의해 진행되는 것이다.

1. 장점

역할극은 강의시간에 학생들이 활동적으로 참여하는데 그 의의가 있다. 학생들은 역할극을 통해 어떠한 주제에 대해 체득하는 것뿐만 아니라 학습되어진 것을 실제로 연습해볼 수 있는 기회를 가지게 된다. 학생들에게 자신들의 취약점의 노출에 대한 두려움을 없애고 편안한 환경에서 실제상황을 연습하는 기회가 주어진다.

역할극은 학습하는 상황에 대해 학생들이 스스로 컨트롤 할 수 있으며, 의료행위 등의 자세를 스스로 수정할 수 있는 효과가 있다. 역할극을 수행하는 동안 학생들이 사용하게 되는 중요한 학습도구는 또 다른 교육방법이 될 수 있다. 실제적인 의료상황과 유사한 환경을 만들어 주는 것은 수많은 의학 지식(기술)들을 실제생활에 더 쉽게 적응하고 숙지할 수 있도록 해 준다. 역할극은 다양한 일들이 무작위로 벌어지는 실제 생활을 설명해 주는 방법인 것이다.

1) Zubair Amin & Khoo Hoon Eng (2003). Basics in Medical Education. National University of Singapore.

역할극의 장점
- 피교육자(학습자)들의 활동적(적극적)인 참여
- 학습된 지식(기술)에 대한 실천(수행)
- 행동 수정
- 실제 생활의 계획
- 제한된 자원을 활용

2. 적용

의학교육에서 역할극의 주된 사용은 의사소통기술과 카운슬링기술을 학습하고 교육하는데 그 목적이 있다. 역할극은 학생들끼리 서로 정신운동기술(psychomotor skill)을 정교하게 가르쳐주고 배울 수 있도록 만들어 준다.

역할극 사용 예
- 인터뷰
- 역사 말하기
- 상담
- 치료를 위한 대화
- 나쁜 소식(bad news) 전달하기
- 동료들에게 학습시키기

3. 역할극을 위한 절차

역할극은 2명 이상의 학생과 몇몇의 강의참관자들, 그리고 교수자로 구성되어 진행될 수 있다. 이러한 과정에서 학생들 간에 서로 배우는 것이 발생하며, 다른 사람을 위해 피드백을 제공해 줄 수 있는 기회가 주어진다. 교수자의 책무는 역할극을 위한 대략적인 원고를 준비하고, 역할극 상황이 주된 논점을 다루고자 하는 부분에서 벗어나지 않도록 도와주는 것이다. 또한 역할극 각 세션에서 의미부여 될 수 있는 결론과 요약을 제공해주며, 더 나아가 학습되어진 사항에 대해 강조하고 토론거리를 만들어 주어야만 한다. 마지막으로 역할극을 진행하면서 본 상황이 실제상황에서는 어떻게 적용되며, 어떠한 의사결정이 더 나은 것인지 지침을 내려 줄 수 있어야 한다.

역할극 원고는 다음의 몇 가지 사항으로 구성되어야 한다.

- 원고내용 적용범위와 각 역할극 세션의 목표: 역할극을 위한 스크립트는 분명한 수업목표와 수업내용이 적용되어 상황에 적절한 극으로 전개시켜야만 한다.
- 문제 정의: 모든 역할극 학생들을 위해 대본은 미리 준비되어져야 한다. 다양한 상황이 고려된 대본내용은 background problem, presenting problem 등과 같은 내용이 포함되어질 수 있다.
- 역할극 참여 학생 지도
- 역할극 관객 지도:

4. 역할극 수행 시 고려사항

역할극은 사전에 점검하거나 시뮬레이션을 할 수 없는 교육방법이기 때문에, 우발적인 수업방향 또는 예상치 못한 수업 분위기로 전개될 수 있다.

모든 학생들이 관객들 앞에서 주어진 역을 맡아 극을 수행하는 것을 그리 편하게 생각하는 것은 아니다. 그러나 교수자가 용기를 주고 역할극을 몇 번 반복한다면, 그러한 불편함은 해소될 것이며, 학습자의 참여도가 점점 더 적극적으로 될 것이다.

성공적인 역할극에 대한 Tip
- 학생들이 접하기 쉬운 실제 생활의 모습을 모의실험 할 수 있는 사례로 선택하기
- 역할극을 위해 학생들이 기대할 수 있도록 미리 공지하기
- 역할극을 활용함으로서 기대되는 장점을 학생들에게 알려주기

- 학생들이 역할극을 준비하고 원고를 읽을 수 있도록 적어도 3~5분 정도 제공하기
- 가능한 구체적인 교훈이 담기도록 하기
- 역할극에 대한 초점으로부터 벗어나지 않도록 학습자 훈련시키기
- 특별한 교육학적인 이유가 없다면 역할극 대상자에게 앉도록 요청하기
- 역할극이 끝날 때까지 학생들 각자의 역할에 대해 최선을 다하기
- 역할극을 5분에서 10분 정도 진행하기

참고문헌

Bonwell CC, and Eison JA.(1991) Active Learning: Creating Excitement in the Classroom. ERIC Digest. ASHE-ERIC Higher Education Reports. The George Washington University. Washington, DC 20036-1183. USA. ERIC_NO: ED340272

Reprpductive Online.(2002) John Hopkins University. Baltmore. MD Web address: http://www.reploline.jhu.deu/english/5tools/5tools.htm.