

<http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2022.8.6.471>

JCCT 2022-11-58

## 루브릭 적용을 통한 영화교육 평가 및 효과 연구

# A Study on the Effects and Evaluation of Movies Education through Application of Rubric

성창환\*

Chang-Hwan Sung\*

**요약** 좋은 수업은 수업을 구성하는 요소들이 하나의 체제로서 유기적 연관성을 갖는다. 평가 준거에 대한 충분한 설명이나 합의 없는 일방적 평가, 평가과정의 신뢰성을 담보할 수 없는 주관적 평가 그리고 학습 과정과 분리된 탈 맥락화된 평가는 좋은 수업이나 건강한 학습생태계를 위협하는 요소가 될 수 있다. 이 연구는 교육 평가와 관련된 문제를 해결하기 위해 루브릭(rubric)을 통한 평가와 그 효과를 분석하였다. '루브릭'은 수업목표를 토대로 수행과제를 평가하는 준거와 수행의 질을 여러 단계로 상세히 묘사한 서술적 평가도구다. 영화 리터러시 평가를 위해 적용한 루브릭은 '분석적 루브릭'으로서 영화 이해 리터러시, 영화 제작 리터러시, 그리고 영화 활용 리터러시를 포괄한다. 루브릭에 대해 학습자들은 타당하고 매우 유용한 학습 성찰 도구로 인식하였다.

**주요어** : 영화교육, 루브릭, 학습평가, 리터러시

**Abstract** In a good class, the elements that make up the class are organically related as a system. Unilateral assessment without sufficient explanation or agreement on assessment criteria, subjective assessment that does not guarantee the reliability of the assessment process and decolonized evaluation separate from the learning process can be a threat to a good class or healthy learning ecosystem. This study analyzed the evaluation through rubric and its effects to solve problems related to educational evaluation. 'Rubrick' is a descriptive evaluation tool that details the criteria for evaluating performance tasks based on class goals and the quality of performance in several stages. The rubric applied for movie literacy evaluation is 'analytical rubric'. It covers literacy to understand movies, movie making literacy and movie utilization literacy. For rubric, learners recognized it as a valid and very useful learning reflection tool.

**Key words** : Movie Education, Rubric, Learning Evaluation, Literacy

## I. 서론

### 1. 연구의 필요성

교육의 질은 계량화하여 측정할 수 있는 것이라기보다는 질적 인식이나 성찰적 실천으로 평가하는 것이 더 타당할 수 있다. 특히, 객체화된 지식 전달을 넘어 예술적

경험을 포함하는 수업일 경우, '값'이란 비가시적이고 해석적인 특징을 갖기 때문에 평가는 질적인 형태로 이루어질 수밖에 없다. 그러나 평가체제를 단순히 양적 평가에서 질적 평가로 전환한다고 해서 평가의 타당성이나 신뢰성이 보장되는 건 아니다. 좋은 수업일수록 수업을 구성하는 요소들은 하나의 체제로서 유기적

\*정회원, 서울장신대학교 신학과 부교수 (단독저자)  
접수일: 2022년 10월 25일, 수정완료일: 2022년 11월 3일  
게재확정일: 2022년 11월 8일

Received: October 25, 2022 / Revised: November 3, 2022

Accepted: November 8, 2022

\*Corresponding Author: praysung@naver.com  
Dept. of Theology, SeoulJangsin Univ, Korea

연관성을 갖는다. 따라서 교수자와 학습자가 평가 준거에 대해 상호 합의하고, 평가과정에 개입될 수 있는 교수자의 주관적 판단을 최소화하며 학습 과정을 지속적으로 성찰할 수 있는 평가체제여야 한다. 평가의 일방성이나 편향성, 탈 맥락성은 좋은 수업을 저해하는 요소가 될 수 있기 때문이다. 이러한 문제를 해결하기 위한 하나의 대안으로서 루브릭(rubric)을 적용한 학습평가에 대해 소개하고자 한다.

‘루브릭’은 ‘수업목표를 토대로 수행과제를 평가하는 준거와 수행의 질을 여러 단계로 상세히 묘사한 서술적 평가도구’이다[1]. 루브릭이 교수자에게는 일관성 있고 객관적인 평가를 할 수 있도록 해주고 동시에 학습자에게는 평가 준거에 대한 자신의 성취 정도를 진단할 수 있게 해준다. 리터러시는 문자화된 기록물을 통해 지식과 정보를 획득하고 이해할 수 있는 능력을 말한다[2].

## 2. 연구 내용 및 목적

본 연구는 효과적인 평가체제를 마련하기 위해 2021년 2학기 <영화와 심리치료> 수업에서 사용할 루브릭을 적용하고 그 효과를 분석한 것이다. 루브릭은 수업 목표인 영화 리터러시를 측정하는 도구로서 영화를 창의적으로 표현할 수 있는 역량(영화 제작 리터러시), 그리고 영화를 성찰의 텍스트로 활용할 수 있는 역량(영화 활용 리터러시)을 포괄한다[3]. 연구 목적에 따라 설정한 연구문제는 다음과 같다.

연구문제 1. 영화교육 평가를 위한 루브릭은 어떻게 적용할 수 있는가?

1-1. 영화교육 평가를 위한 루브릭의 평가 준거는 무엇인가?

1-2. 영화교육 평가를 위한 루브릭의 수행기준은 무엇인가?

연구문제 2. 루브릭은 학습 과정 및 학습결과에 어떻게 영향을 미치는가?

2-1. 루브릭은 학습과정에 어떻게 영향을 미치는가?

2-2. 루브릭은 학습결과에 어떻게 영향을 미치는가?

이 연구는 학습평가에 대한 평가도구 및 방법, 평가 유형에 대한 제고의 기회가 될 수 있고 효과적인 평가 방법 및 도구 개발에 대한 논의를 촉발시킬 수 있을 것으로 전망해 본다.

## II. 영화교육과 루브릭

### 1. 영화교육의 설계

영화교육을 설계하기 위해서는 영화라는 미디어이자 텍스트의 특성에 기초하여 교육 요소를 추출할 필요가 있다[4]. 지각적 측면과 기술적 측면, 교육적 측면에서 영화의 특성 및 영화교육의 요소를 제시하면 다음과 같다.

첫째, 영화는 촉각적인 미디어다. 벤자민(W. E. Benjamin)은 영화 장면의 단속적인 흐름과 관점의 끊임없는 변화를 통해 영화가 드러내는 것은 ‘시각적 촉각성’이라고 주장한다[5]. ‘시각적 촉각성’이란 ‘눈으로 무엇을 보지만, 마치 몸이 무언가를 느끼듯이 촉각적 질을 경험한다’는 뜻이다. 이처럼 영화의 의미작용을 오감, 즉 지각을 통해서 인식할 수 있다는 주장은 폰티(M. M. Ponty)가 쓴 “영화와 새로운 심리학”이란 책에서 보다 명확히 이해할 수 있다[6]. 그의 영화이해는 “영화는 사유되는 것이 아니라 지각되는 것”이라는 문장으로 압축해 볼 수 있다. 영화는 단순히 ‘보여지는 무엇이 아니라 경험되는 무엇’이며, 영화를 이미지의 총합이 아니라 시간적 형식으로 이해한다.[7] 이러한 논의는 영화교육 시 영화를 주관적으로 감상하고, 객관적으로 비평할 필요가 있음을 시사하는 것이다.

둘째, 영화는 예술의 기술화 과정속에서 성장하였다. “예술에서 기술은 사람들의 지각 행위에 변화를 일으키는 일종의 동력장치”[8]이다. 특히 디지털 기술은 시각, 청각, 촉각 등 분리되어 있던 예술 경험의 장르들을 통합하여 공감각적 경험을 촉진하는 새로운 예술 형식을 구성하게 해준다. 따라서 기술사회에서 예술작품은 모든 사람에게 의해 변형 가능한 열린 텍스트이므로 다양한 텍스트들을 차용하여 자신과 세계에 대한 이해를 영상 언어로 표현하는 기회를 제공한다.

셋째, 영화는 서사적 특징을 가지고 있고, 이는 영화의 교육적 가치를 한층 고양시킨다. 존스톤(R. K. Johnston)에 따르면 영화는 “우리를 해석하고 우리에게 의해 해석되는 삶의 이야기들”[9]로서 세상을 이해하고, 삶을 배우며 인생의 의미를 되새기게 하는 ‘일상 속에 놓여있는 창’이다. 따라서 영화라는 창을 통하여 세상과 타인, 그리고 자신을 성찰하는 기회를 제공할 필요가 있다.

이러한 영화의 특성들은 가드너(H. E. Gardner)가 제시한 예술교육의 교수 원리이자 평가요소와도 일치

한다. 그가 제시한 예술교육의 핵심 원리는 ‘아트프로펠’ (Artspropel)로서 ‘PROPEL’은 제작(production), 지각(perception), 성찰(reflection)을 의미하며 L은 학습(learning)이다[10]. 여기서 ‘제작’이란 적절한 표현 미디어로 예술을 제작하는 능력이며 ‘지각’이란 자신의 작품과 다른 사람이 구성한 방법의 차이와 그 결과에 대해 인식하는 능력이다. 또한 ‘성찰’이란 객관적으로 자신 혹은 다른 사람들의 작품을 평가할 수 있는 능력이다. 이 아트프로펠을 적용하여 영화 읽기 교육에 관한 연구도 수행된 바 있지만 본 연구는 영화의 특성에서 출발하여 영화교육의 요소들을 총체적으로 고려한다는 점에서 차별화된다.

지금까지 살펴 본 내용을 토대로 영화교육의 설계원리를 정리하면 <표 1>과 같다.

표 1. 영화교육의 설계원리  
 Table 1. Design principles of movie education

영화의 특성	영화교육의 설계원리	학습 목표	학습 활동	교수원리
지각적 특성	의미 경험의 원리	비판적 지각력	영화 이해	지각 (perception)
기술적 특성	의미 표현의 원리	창의적 표현력	영화 제작	제작 (production)
서사적 특성	의미 성찰의 원리	성찰적 활용력	영화 활용	성찰 (reflection)

영화교육의 설계원리에 따른 첫 번째 학습 목표는 대중예술인 영화에 대한 미적 경험을 기초로 하여 대중문화인 영화의 표현 및 메시지를 비판적으로 지각하는 것이다. 구체적인 학습활동은 <표 2>와 같다.

표 2. 영화이해 학습활동  
 Table 2. Reliability by Region

제시한 영화	학습활동
스모크	영화와 삶에 대해 토론: 모든 영화는 교육적이며 할 리우드는 세상에서 최고의 교육기관인가? 자신의 생각을 1~10까지의 숫자로 표현하고 그 이유를 한 가지씩 제시하기
선들러 리스트	문화 현상으로서 ‘영화의 힘’에 대한 성찰: 영화가 무슨 말을 걸어오는지 자신이 영화를 이해한대로 영화의 주제를 만들어 보기
천국의 아이들	영화 이해의 실제(1): 초등교육 현장에서 실시할 수 있는 영화에 대한 읽기, 영화를 위한 읽기, 영화를 통한 읽기 중 1가지 활동을 선택하고 참여하기
초콜렛	영화 이해의 실제(2): 성인들을 대상으로 한 영화 감상 활동에 참여하기

두번째 학습 목표는 영화의 기본 단위와 영상 문법을 숙지한 후 시나리오 작성과 영상 촬영 및 편집 과정을 통해 인간의 보편적 정서를 일깨울 수 있는 의미를 심미적이고 창의적으로 표현하는 것이다. 이는 영화제작 활동과 관련된 것으로서, 구체적인 학습활동은 <표 3>과 같다.

표 3. 영화제작 학습활동  
 Table 3. Movie production learning activities

제시한 영화	학습활동
피아노	시퀀스별 화면, 앵글, 구도 분석하기
버드맨	시나리오의 구조 관찰하기
봄, 여름, 가을, 겨울 그리고 봄	비 언어적 묘사 관찰하기
제작 실습: 스마트폰을 활용한 카메라 앵글 체험 및 촬영하기	
편집 실습: <베가스>를 활용하여 영상 편집하기	

세 번째 학습 목표는 영화를 관계 성찰의 미디어이자 텍스트로 인식하여 교육목표 및 대상에 적절한 영화를 선정하고, 선정한 영화를 자신의 심리문제로 재해석하여 활용할 수 있게 하는 것이다. 이는 영화 활용과 관련된 것으로서 학습활동은 <표 4>와 같다.

표 4. 영화 활용 학습활동  
 Table 4. Movie utilization learning activities

제시한 영화	학습활동
블라인드사이드	영화를 통한 인본주의 교육철학 이해하기
버드맨	과거의 회상을 통한 현재의 문제 인식하기
밀양	용서에 대한 진정한 의미 이해하기
그레비티	삶의 애착과 죽음의 공포 이해하기
4월의 이야기	영화를 통해 자신의 마음 중심을 통찰하기
애자	가족 간의 관계회복 및 소통을 위한 성찰

결국, 영화교육은 ‘영화에 관한 교육’이자 ‘영화를 통한 교육’으로서 오프라인 강의(40%)와 온라인 강의(60%)를 병행한 블렌디드 러닝으로 구성하였다.

## 2. 루브릭의 이해

아이즈너(E. W. Eisner)는 애매모호한 교육현상이 담고 있는 가치는 측정될 수 있는 것이라기보다 질적 인식에 의해 파악될 수 있다고 하였다[11]. 그의 논의에 따르면 학습 목표는 ‘의도하는 목표(objectives)’라기 보다는 ‘도달할 결과(outcomes)’에 더 가깝다. 이것은 영화 경험이 가시적이고 객관적인 정답으로 환원될 수 없는, 즉 비가시적이고 해석적이고 질적인 특징을 갖고

있기 때문이다. 따라서 영화교육은 아이즈너의 주장처럼 교수자가 의도하지 않은 학습결과까지 포함하여 평가할 필요가 있고, 루브릭은 영화교육 평가를 위한 적절한 대안이 될 수 있다.

‘루브릭’(rubric)은 ‘수업목표를 토대로 수행과제를 평가하는 준거와 수행의 질을 여러 단계로 상세히 묘사한 서술적 평가도구’이다. 붉은 표시라는 라틴어 ‘rubrica’에서 유래된 루브릭은 학생들에게 학습 시 중요한 내용을 붉은 표시처럼 확실하게 알려주는 채점 도구를 뜻한다. 일반적으로 루브릭은 학습자의 수행을 판단하기 위한 평가영역, 평가 준거의 정의, 평가 준거를 평정하기 위한 수치나 범주, 각 준거의 수행기준 등 4가지 요소를 포함한다[12]. 또한 루브릭은 절대적인 기준을 채택하는데 <표 5>에서 보는 바와 같이 상위의 수행기준은 하위 기준을 만족시킨다는 것을 전제로 기술한다. 예를 들어, 집단 논증의 질을 평가하는 준거 중 하나인 ‘상호작용적 순차성’은 논증 활동을 시작하기 전에는 없었던 학습자의 새로운 주장인 ‘논증’, 다른 학습자의 주장을 논박하는 또 다른 주장으로서의 ‘반론’, 그리고 논증과 반론 사이의 의견 충돌이나 반박이 조율되어 합치된 ‘통합’이 순차적으로 나타나는가로 확인할 수 있다. 즉, 집단의 논증 활동이 논증 주제에 대한 새로운 주장으로 시작해서 그에 대한 반론이나 대안, 합의에 이르는지를 1점에서 5점까지 총 5단계로 평가할 수 있도록 한 것이다.

표 5. 집단 논증의 질을 평가하는 루브릭의 수행기준  
Table 5. Rubric's Performance Criteria for Evaluating the Quality of Group Arguments

평가 준거	수행 기준				
	1점	2점	3점	4점	5점
상호 작용적 순차성	자신의 주장이 아닌 일반적 진술	이전에 논의된 적 없는 새로운 주장	새로운 주장과 더불어 또 다른 근거에 기초해 주장을 반박하거나 대안을 제시함	새로운 주장과 반론을 제시, 서로 다른 관점에 대한 깊은 이해나 논의 없이 빠르게 합의함	새로운 주장과 반론을 제시, 서로 다른 관점에 대한 충분한 논의와 성찰을 통해 합의함

루브릭은 ‘총체적 루브릭’과 ‘분석적 루브릭’으로 구분할 수 있는데[13] 어떤 유형을 선택하느냐 하는 것은 평가의 목적에 따라 달라진다. ‘총체적 루브릭’(holistic

rubric)은 평가자가 학습의 전반적인 질 혹은 학습자 수행의 한 면을 기초로 단일 점수를 제시하는 것이다. 주로 단순한 결과나 수행을 판단할 때 사용하며 대단위 학생들의 반응을 신속히 점수로 매기고 서열화할 때에 적절하다. ‘분석적 루브릭’(analytic rubric)은 평가자가 수행의 본질적 특성 혹은 범위를 각각 판단하여 각 특성마다 모두 다른 점수를 매기는 형태이다. 이는 척도 내의 각 점수가 의미하는 수행기준을 사전에 명확하게 결정 한 후 평가하는 것으로서, 루브릭의 본래적 특성을 잘 보여준다[14]. 아래의 그림은 루브릭의 개발 절차이다.

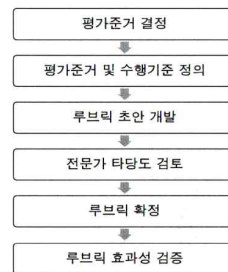


그림 1. 루브릭 개발절차  
Figure 1. Rubric development procedure

### III. 연구 방법 및 결과

#### 1. 연구 대상

본 연구에서 루브릭을 활용한 수업 효과 분석에 참여한 학생들은 경기도 광주에 소재한 S 대학교 2021년 2학기 개설과목인 <영화와 심리치료>의 수강생들이다. 학습자는 총 16명(남학생 7명, 여학생 9명)이며 학년별로는 1학년 4명, 2학년 5명, 3학년 5명, 4학년 2명 등 다양한 학년의 학생들이 참여하였지만, 코로나로 인해 많은 학생이 참여하지는 못하였다. 학습자들의 영화 선호도 및 관람 빈도는 영화교육의 효과에 영향을 미칠 수 있는 통제변수이므로 사전검사를 통해 참여자들 간의 동질성을 확인하였다.

#### 2. 연구 설계 및 측정 도구

루브릭을 활용한 수업 효과는 루브릭이 학습 과정에 미치는 영향과 학습결과에 미치는 영향으로 구분하여 분석하였다.

첫째, 루브릭이 학습 과정에 미치는 영향은 ‘루브릭 타당도’를 기초로 한 ‘루브릭 유용성’으로 조사하였다.

둘째, 루브릭이 학습결과에 미치는 영향은 세 개 영역의 ‘사전-사후 영화 리터러시’의 평균을 비교하여 향상도를 분석하였다. 이때 영화이해를 제외한 영화 제작 및 영화 활용 활동 시 루브릭을 제공하였으며 루브릭 제공 여부에 따라 리터러시 향상도에 차이가 있는지를 조사하였다.

연구 설계 및 연구에 사용된 측정 도구는 다음과 같다.

표 6. 연구 설계 및 측정 도구  
 Table 6. Research Design and Measurement Tools

변인		측정 도구	문항 수	$\alpha$ 계수
학습 과정	루브릭의 평가 준거의 타당도	Likert 5점 척도의 자기보고식 설문지	3	.891
	루브릭의 유용성	Likert 5점 척도의 자기보고식 설문지	8	.850
학습 결과	사전 영화 리터러시	영화이해/영화 제작/영화 활용 리터러시를 측정할 수 있는 Likert 5점 척도의 자기보고식 설문지	24	.814
	사후 영화 리터러시	사전-사후 검사 문항의 내용은 유사하나 사전 문항은 일반적 내용, 사후 문항은 실제 학습한 내용을 토대로 제작	24	.905

### 3. 연구 결과

#### 1) 학습과정에서 루브릭의 효과 분석

학습과정에서 루브릭의 효과는 학습자들이 루브릭의 평가 준거를 타당하게 여기는 정도에 따라 달라질 수 있다. 따라서 루브릭의 타당도를 조사하였으며 문항별 평균 및 표준편차는 다음과 같다.

표 7. 루브릭의 타당도에 대한 문항별 평균 및 표준편차  
 Table 7. Average and standard deviation by item for the validity of the rubric

구분	내용	평균	표준 편차
영화 이해 평가 준거	영화의 영향력에 대한 인식/ 영화에 대한 수용적 태도/ 좋은 영화의 기준에 따른 비판적 능력/ 영화 문법에 따른 감상 비평 등으로 평가	3.88	.62
영화 제작 평가 준거	주제 전달력/ 심미적이고 창의적 표현/ 정서적 몰입력으로 제작하는 능력 등으로 평가	4.19	.98
영화 활용 평가 준거	영화 선정의 적합성/ 영화 해석의 충실성/ 영화 편집의 정밀성/ 영화 활용의 효과성 등으로 평가	4.06	.77

<표 7>에서 보는 바와 같이 세 영역의 루브릭 평가 준거에 대해 학습자들은 매우 타당하게 인식하는 것으로 나타났다. 특히 영화 제작 루브릭의 평가 준거를 가장 타당하게 인식하였고, 영화이해의 평가 준거는 상대적으로 타당하게 인식하는 정도가 낮았는데 이는 수행해야 할 과제가 구체적일수록 루브릭의 평가 준거를 타당하게 인식한다는 것으로 볼 수 있다. 그리고 영화이해 활동 시 해당 루브릭을 제시하지 않고 타당도를 평가하게 한 것에서 비롯된 결과일 수도 있다. 학습 과정에서 루브릭이 어떻게 영향을 미치는 지에 대해 조사한 결과의 문항별 평균 및 표준편차는 <표 8>과 같다.

학습자들은 루브릭을 학습 성찰 도구(M=4.31, SD=.70)로서 가장 유용하게 인식하는 것으로 나타났으며 그 다음으로는 ‘학습 평가 도구’(M=4.13, SD=.72), ‘학습 수행 도구’(M=4.06, SD=.63) 순으로 나타났다. 이는 루브릭이 학습결과에만 영향을 미치는 것이 아니라 학습 과정에서도 매우 유용한 도구로 활용될 수 있음을 보여주는 결과이다.

표 8. 루브릭의 유용성에 대한 문항별 평균 및 표준편차  
 Table 8. Average and standard deviation for the usefulness of rubric

구분	내용	평균	표준 편차
학습 성찰 도구	루브릭의 단계별 수행 기준은 학습자가 자신의 활동 수준을 성찰하는데 유용함	4.31	.60
	루브릭을 평가전에 미리 제시해 주므로 학습 과정을 돌아볼 수 있게 해줌	4.31	.70
	소계	4.31	.60
학습 수행 도구	루브릭은 학습자가 도달해야 할 목표 및 수준을 세분화하여 제시해 주므로 과제 수행 과정을 이해하는데 유용함	4.13	.81
	루브릭은 학습자가 도달해야 할 목표를 명확하게 제시해 주므로 학습 동기를 촉발함	3.94	.68
	루브릭을 제공하지 않은 경우보다 제공한 경우에 과제 수행이 더 수월함	4.13	.72
	소계	4.06	.63
학습 평가 도구	루브릭은 평가자의 주관적 판단을 최소화할 수 있다는 점에서 유용함	4.00	.63
	루브릭을 활용한 평가가 다른 평가보다 더 공정함	4.06	.77
	주관적인 판단이 포함되는 다른 과제나 과목의 경우, 루브릭과 같은 평가 도구를 활용하는 것이 적합함	4.19	.83
	소계	4.13	.72

2) 학습결과에서 루브릭의 효과 분석

영화교육이 목표로 하는 학습결과는 각 학습활동에 따른 영화 리터러시의 개발이므로 사전-사후 영화 리터러시를 비교, 분석하였다. 분석 결과에 따르면, 사전 조사 평균은 영화 활용>영화 이해>영화 제작 순으로 나타났으며, 사후 조사 평균은 영화 제작>영화 이해>영화 활용 순으로 나타났다. 그러나 세 개 영역에서 모두 사후 영화 리터러시의 평균이 더 높게 나타났으며 사전-사후 평균의 차이가 유의한 지를 알아보기 위해 대응표본 t 검정을 실시한 결과는 다음과 같다.

표 9. 영화 리터러시 평균 및 표준편차, t 검정 결과  
Table 9. Movie Literacy Average and Standard Deviations, t test results

변인		평균	표준 편차	t	Df	p
영화이해 리터러시 (루브릭 제공안함)	사전	3.29	.41	-4.30	15	** .001
	사후	3.95	.47			
영화제작 리터러시 (루브릭 제공)	사전	2.90	1.04	-4.44	15	** .000
	사후	3.97	.46			
영화활용 리터러시 (루브릭 제공)	사전	3.61	.43	-.84	15	.412
	사후	3.74	.44			

<표 9>에 나타난 것처럼 영화 이해 및 영화 제작 리터러시의 사전-사후 평균 간에 매우 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며(p< .01), 영화 활용 리터러시의 사전-사후 평균 간에는 유의한 차이가 나타나지 않았다(p> .05). 이는 사전 영화 활용 리터러시의 평균이 가장 높았기 때문에 향상도에서 유의한 차이가 나타나지 않았다고 유추할 수 있다. 또한 세 개 영역의 활동 중 영화 활용 수업시간이 가장 짧았고 실제 참여하는 수업이기보다는 주로 활용 사례를 관찰하는 방식이었다는 점에서도 원인을 찾을 수 있다.

한편, 영화이해 활동 시 루브릭을 제공하지 않았음에도 영화 리터러시가 큰 폭으로 향상된 것은 다른 리터러시에 비해 영화이해 리터러시가 학습을 통해 단기간에 개발될 수 있는 특성이 있다고 볼 수 있다. 이는 영화교육 후 세 가지 영역의 리터러시 중 영화 이해 리터러시의 평균(M=4.44, SD=.31)이 가장 높게 나타난 김효숙의 선행연구 결과에서도 확인할 수 있다.

마지막으로 루브릭의 유용성 인식도와 영화 리터러시 각 요소 간에 어떤 관계가 있는지를 살펴보기 위해 상관관계를 구한 결과 <표 10>과 같이 나타났다. 분석

결과에 따르면, 루브릭의 유용성 인식도와 영화 제작 리터러시(r=.618), 영화제작 리터러시와 영화활용 리터러시(r=.535), 영화제작 리터러시와 영화이해 리터러시(r=.509) 간에 유의한 양의 상관관계가 있는 것으로 나타났다(p< .05). 또한 영화이해 리터러시와 영화 활용 리터러시(r=.633) 간에는 매우 유의한 양의 상관관계가 있는 것으로 나타났다(p< .01). 이러한 결과는 영화 리터러시 향상과 루브릭 제공을 인과적으로 해석하기엔 한계가 있으나 타당성 있는 평가도구를 개발하여 학습자들이 자신의 학습과정을 스스로 성찰할 수 있는 기회를 제공한다면 학습결과 및 수행의 질이 보다 향상될 수 있을 것이라는 조심스러운 전망을 해 볼 수 있다.

표 10. 루브릭 유용성 인식도와 영화 리터러시 간의 상관관계  
Table 10. Rubric usefulness recognition plot and Correlation between Movie Literacy

		영화이해 리터러시	영화제작 리터러시
영화제작 리터러시	Pearson 상관계수	.509*	
	유의 확률(양쪽)	.044	
	N	16	
영화활용 리터러시	Pearson 상관계수	.633**	.535*
	유의 확률(양쪽)	.008	.033
	N	16	16
루브릭의 유용성 인식도	Pearson 상관계수		.618*
	유의 확률(양쪽)		.011
	N		16

IV. 결 론

좋은 수업일수록 수업을 구성하는 요소들이 하나의 체제(system)로서 유기적 연관성을 갖는다. 켈넬(L. M. Cannell)은 “21세기 신학교육의 과제”라는 글에서 학습 평가는 탈 맥락적인 지식의 편린을 평가하기보다 전(全) 학습 경험의 산출물을 평가하는 것이 효과적이라고 기술한다[15]. 이와 더불어 최근 구축되고 있는 다양한 형태의 평가체제 및 인증체제는 학습결과보다는 학습 과정에 중점을 둔 평가라는 부분이 공통적이다. 누가 교육의 질을 논의하는가에 따라 평가의 의미는 상당히 달라질 수 있는데, 평가의 주도권은 점차 학습자들에게 이행되고 있고, 평가유형 또한 다양화되는 추세이다.

결국, 좋은 수업을 설계하고 실행하기 위해서는 평가에 대한 대안 모색이 필수적이다. 평가 준거에 대한 충분한 설명이나 합의 없는 일방적 평가나 평가과정의 신뢰성을

담보할 수 없는 주관적 평가, 학습 과정과 분리된 탈 맥락화된 평가는 건강한 학습생태계를 위협하는 요소가 되기 때문이다. 따라서 이 연구는 영화 경험이 가지고 있는 해석적이고 질적인 특징을 고려하고 평가 준거에 대한 사전 안내를 통해 평가의 일방성 및 주관적 판단을 최소화하여 학습 과정 및 결과에 동시에 영향을 미칠 수 있는 평가도구로서 루브릭을 적용하고 그 효과를 분석하였다.

영화 리터러시 평가를 위해 적용한 루브릭은 ‘분석적 루브릭’으로서 영화이해 리터러시, 영화제작 리터러시, 그리고 영화활용 리터러시를 포괄하였다. 1차적으로 적용한 루브릭에 대해 전문가 3명에게 타당도 검토를 요청하였고 전문가들이 지적인 평가 준거의 모호성과 수행기준의 비약, 편향성 및 상이성에 대한 문제 등을 수정하여 루브릭을 적용하였다.

적용된 루브릭이 학습 과정에 미치는 영향을 살펴보기 위해 <영화와 심리치료> 수업에 참여한 학습자들에게 수행과제와 동시에 수행의 질을 평가하는 루브릭을 제공하였다. 루브릭의 타당도와 유용성에 대해 조사한 결과, 학습자들은 루브릭을 타당한 도구로 인식하였으며 특히 ‘학습 성찰 도구’로 매우 유용하게 인식하는 것으로 나타났다. 또한 루브릭이 학습결과에 미치는 영향을 살펴보기 위해서 영화 리터러시의 사전-사후 평군을 비교하였다. 분석 결과에 따르면, 사후 영화 리터러시가 모두 향상되었으며, 영화이해 및 영화 제작 리터러시의 사전-사후 평균 간에는 매우 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

연구 결과를 토대로 연구자는 루브릭을 수행과정 및 수행의 질을 강조하는 다양한 과목의 평가도구로 적용해 볼 것을 제안한다. 그러나 루브릭의 효과를 검증하는 과정이 엄격한 실험설계가 아니므로 영화 리터러시 향상과 루브릭 제공을 인과적으로 해석하거나 연구 결과를 일반화시키는 데엔 한계가 있음을 밝힌다. 또한 루브릭 개발과 적용, 효과 분석을 한 학기 안에 진행해야 했으므로 루브릭 개발과정에 코로나로 인해 학생들을 많이 참여시키지 못한 것이 연구의 한계점(limitation)이자 제한점(delimitation)이다. 따라서 루브릭 개발과정에 학습자를 참여시키는 정도에 따라 학습 과정 및 학습결과에 어떤 영향을 미치는 지에 대한 후속 연구를 진행할 필요가 있을 것이다.

## References

- [1] Wan-Sik Choi(2005). The Effect of Application of Analytical Rubric on Self-directed Learning, *Journal of the Korean Industrial Society*, 30(1), 56-75. (최완식. 2005. 분석적 루브릭의 적용이 자기주도학습에 미치는 영향, *대한공업학회지*, 30(1), 56-75)
- [2] Sun-Hee Park(2012). A Case Study on Movie Literacy Education, *study on liberal arts education*, 6(1), 269-288. (박선희. 2012. 영화 리터러시 교육에 관한 사례 연구, *교양교육 연구*, 6(1), 269-288)
- [3] Hyo-Suk Kim(2013). Movie Education for the Revitalization of the Five Senses, *study of learning science*, 7(30), 159-175. (김효숙. 2013. 오감의 활성화를 위한 영화교육, *학습과학 연구*, 7(30), 159-175)
- [4] Ah-Chan Lee(2005). *The Theory of Movies education-theory and practice*. Seoul: Communication Books. (이아찬. 2005. *영화교육론:이론과 실제*, 서울: 커뮤니케이션북스)
- [5] Benjamin, W. E. (1977). *Das kunstwerk im zeitalter seiner technischen reproduzierbarkeit*, San Francisco: Jossey-Bass.
- [6] Ponty. M. M. (1964). The film and the new psychology, *Sense and Nonsense Journal*, 8(6) 163-183.
- [7] Joo-Eun Park. "Lesson Recommendations and Learning Effect of College Movies Class," *The Journal of the Convergence on Culture Technology(JCCT)*, Vol. 8, No. 2, pp. 235-241, March 2022.
- [8] Eun-Sun Choi, Nam-Je Park. "An Educational Program against Digital Drama using Artificial Intelligence," *International Journal of Advanced Culture Technology(IJACT)*, Vol. 10, No. 1, pp. 36-41, March 2022.
- [9] Johnston, R. K. (2000). *Reel spirituality theology and film in dialogue*, New Jersey: Prentice-Hall.
- [10] Eisner, E. W. (1996). *Evaluating and assessing the visual art in education*, CA: Corwin Press.
- [11] Eisner, E. W. (1979). *The educational imagination*, CA: Corwin Press.
- [12] Il-Ho Yang, Hyo-Jung Lee(2019). Development of Rubric for Evaluation of Scientific Argument Process, *Journal of the Korean Society of Science Education*, 29(2), 203-220. (양일호, 이효정. 2019. 과학적 논증 과정 평가를 위한 루브릭 개발, *한국 과학교육 학회지*, 29(2), 203-220)

- [13] Won-Kung Nho(2009). Learning Strategies Using Rubric, design of a good class, 10, 133-153. (노원경. 2009. 루브릭을 활용한 학습 전략, 좋은 수업의 설계, 10호, 133-153)
- [14] Nolet, R. V. & McLaughlin, M. J. (2000). Accessing the general curriculum: Including students with disabilities in standard-based reform, New York: Plenum Press.
- [15] Cannell, L. M. (2005). Opportunities for 21<sup>st</sup> century theological education. Common Ground Journal, 2(2), 33-41.