

## 플립러닝을 활용한 국어교육 교수학습 제안

유화영 가톨릭관동대 교수(제1저자)

권순희 이화여대 교수(교신저자)

- \*     o] 논문은 제62회 국어교육학회 전국학술대회(2016.12.17.)에서 발표한 것을 수정 보완 한 것이다.

- I. 서론
- II. 플립러닝의 개념과 필요성
- III. 플립러닝의 설계
- IV. 국어교육 플립러닝 교수학습 방법
- V. 몇몇말

## I. 서론

지식기반사회라는 말이 진부한 이야기가 되었고 지능정보사회라는 이야기가 거론되고 있으며 앞으로의 사회가 어떻게 변화할지 예측하기 어려운 게 사실이다. 과학기술이 빠른 속도로 변하고 있고, 이에 따라 사회도 급속하게 변화하고 있다. 사회를 바라보는 패러다임도 이제 또 다른 패러다임으로 대체될 것이다. 예를 들어 과학과 인문사회 예술의 통합을 논하는 STEAM이나 AI를 거론하는 시대에 공감 사회에 대한 논의도 한 예이다.

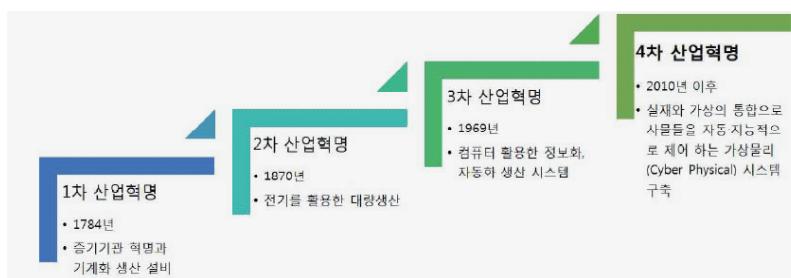
이와 같이 급변하는 사회적 변화는 교육의 변화를 요구하고 있으나 학교 교육은 잘 변하지 않고 있다는 문제 제기가 계속되고 있다. 우리나라뿐 아니라, 세계적으로 학교조직은 사회의 급격한 변화 속도에 따라가지 못하고 있다는 비판을 많이 받고 있다.

2016년 다보스 포럼<sup>1)</sup>에서는 ‘4차 산업혁명의 이해(Mastering the

---

1) 다보스 포럼은 세계경제포럼 회장인 클라우스 슈밥(Klaus Schwab)이 1971년에 창립한 국제포럼으로 세계 경제가 직면한 문제 해법 모색을 위한 세계 정치 경제 지도자들의 의견 교환의 장(場)이 되고 있다.

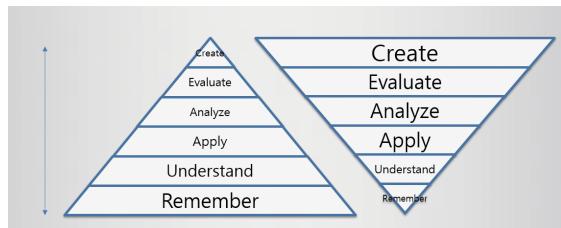
Fourth Industrial Revolution)'라는 주제 하에 기술혁명이 우리 삶과 미래 세대에게 어떤 변화를 가져올지에 대한 논의를 하였다. 1차, 2차 산업혁명을 지나서, 1990년대 중반에 정보통신과 신재생에너지 개발이 활성화되면서 3차 산업혁명 시대가 열렸다. 3차 산업혁명의 연장선에서 개별적으로 발달한 각종 기술들의 '융합'이 이루어지면서 4차 산업혁명 시대가 도래하였다고 보고 있다. 정보통신기술의 발달로 디지털, 바이오, 오프라인 기술들이 다양하고 새로운 형태로 융합되었고, 이를 통해 새로운 부가가치가 창출되는 시대가 된 것이다(김정욱 외, 2016).



〈그림 1〉 산업혁명의 역사<sup>2)</sup>

이와 같이 4차 산업혁명과 창의융합에 대한 논의가 활발히 이루어지면서 학교 교실 수업에서도 변화를 추구해야 한다는 목소리가 일고 있다. 제4차 산업혁명 시대에는 지식에 대한 단순 이해나 지식 적용 차원을 뛰어 넘어서 창의 융합적으로 응용할 수 있는 사고가 필요하기 때문이다. Bloom(1956)이 제시한 학습 사고 체계 역시 시대 흐름을 반영하여 아래와 같이 역삼각형으로 변모하였다. Bloom(1956)의 목표 분류에 의하면 지식, 이해, 적용, 분석, 종합, 평가의 순으로 고차원적 목표였으나 Anderson & Krathwohl(2001)에 의하면 기억, 이해, 적용, 분석, 평가, 창의로 변화되었다.

2) 자료: 세계경제포럼.



〈그림 2〉 Bloom(1956)의 수정된 학습 사고 분류 체계

Krathwohl(2002: 216)은 미네소타주 언어교육에서 사용하고 있는 학습 체계를 다음과 같이 소개하고 있다. 지식을 사실 지식, 개념 지식, 과정 지식, 메타인지 지식으로 범주화하고 인지 과정을 기억, 이해, 적용, 분석, 평가, 창의로 구분하여 매트릭스로 제시하고 있다.

인지과정 차원 지식 차원	1. 기억	2. 이해	3. 적용	4. 분석	5. 평가	6. 창의
가. 사실 지식						
나. 개념 지식						
다. 과정 지식						
라. 메타인지 지식						

교육에서 사고의 중요성이 새롭게 대두되고 있고 비판적 사고력, 논리적 사고력, 상상력, 추론적 사고력에 대한 논의 외에 컴퓨팅 사고력이 대두되고 있는 시점에서 한 가지 고려할 사항이 있다. 기존의 사고력 이외에 시대적 요구를 반영한 새로운 사고력의 패러다임을 추가해야 할 시점이라고 본다. 예를 들면, 기존의 메타인지가 텍스트 차원에서의 메타인지나 대인관계적 차원의 메타인지를 강조했다고 한다면, 대인관계의 확장된 개념인 사회적 관계, 집단적 관계 차원의 메타인지를 고려해야 할 시대적 요구가 있는 것이다. 구조 문식성, 실천 문식성 등의 명명을 시도할 수 있을 것이다. 그 명명이 무엇일지 그 구체적 내용이 무엇일지에 대해 앞으로 논의가 필요하다.

이와 같이 사회 문화의 변화는 교육의 변화를 견인하게 된다. 첨단기기와 공학 그리고 구성주의 패러다임은 교수학습 환경과 방법의 변화를 가져왔다.

유현숙 외(2011)의 한국 대학생의 학습과정 분석 결과에 의하면 학생의 학습 태도가 수동적이고 상호작용이 미흡한 것으로 나타났으므로 학문적 도전 의식 제고와 상호작용 활성화를 위해 노력해야 한다고 했다. 또한 Poh et al. (2010)는 일상생활에서 MIT 학생들의 피부전위도(EDA, Electrodermal Activity: 자율신경계의 활동으로 인지 및 정서적 활동 연구에 활용)를 일주일 동안 측정하였는데 수업시간은 거의 평평한 결과로서 수면시간의 움직임과 유사하였다는 결과를 발표하였다. 그러므로 학생들은 수업에 활발히 참여할 수 있는 환경이 요구된다고 하겠다. 디지털 세계가 우리 생활 전반에 영향을 주고 창의력을 가진 인재가 새로운 가치를 만들어 내고 확산하는 사회가 되어 가고 있으므로 자기주도적 학습, 협력, 공유, 창작 등이 삶을 살아가는 데 필요한 요소들이 되었다.

학습에 있어서 학습자의 주도적 역할을 통해 학습자가 스스로 의미를 구성할 수 있도록 지원하는 학습자 중심의 학습이면서 교수학습의 방법을 바꾸는 시도의 하나로 플립러닝(flipped learning)이 진행되고 있다. 또한 창의 융합이 요구되는 사회적 요구는 플립러닝 플러스 모형을 구안하고 실천하도록 하고 있다.

플립러닝이란 신기술과 공학이 제공하는 가능성을 교실 수업과 창의적인 방식으로 결합함으로써 전통적인 수업 방식을 뒤집어서 거꾸로 수업을 진행하는 방법이다. 플립러닝의 환경에서 학습자는 수업에 앞서 교사가 제공하는 동영상 강의와 인터넷 강좌와 자료를 학습하고 실제 수업시간에는 학습한 내용을 바탕으로 질문, 토론, 협력학습 등 다양한 활동을 한다(Nederveld & Berge, 2015). 또한 교수자가 강의 시간을 줄이고 교사와 학생, 학생 간의 상호작용 시간을 늘리거나 심화 학습을 할 수 있도록 하는 학습형태가 플립러닝이다.

플립러닝에 관련된 선행연구들은 학습자의 성취가 유의하게 향상되었

다는 결과를 보고하고(최정은, 2015; Chao et al., 2015) 학습동기와 자아효능감에 있어서도 관련성이 있음을 밝히고 있다(Tune et al., 2013).

플립러닝이 교육현장에서 적용되고 효과성에 대한 연구가 활발하게 진행된 반면 국어교육과 연결한 연구는 아직 미흡한 상태이다. 그러므로 플립러닝의 일반적인 이론을 검토하고 국어교육에 접목할 수 있는 플립러닝의 교수학습 방법에 대해 알아보고자 한다.

## II. 플립러닝의 개념과 필요성

플립러닝은 강의실에서 강의가 진행되던 전통적인 수업 방식을 거꾸로 뒤집는다(flip)는 의미로 학습자들이 동영상이나 학습자료를 수업 전에 공부하고 강의실 안에서는 학습자와 교수자, 학습자 간의 상호작용을 통한 학습활동을 하는 것이다(Bergmann & Sams, 2012/2013). 테크놀로지에 익숙한 디지털네이티브로서 학습자들은 지식의 사고과정이 이전의 세대와는 다르며 강의에 대한 요구 또한 다르다. 학습자가 강의를 듣고 수용하는 전통수업에 비해 플립러닝은 학습자 중심의 수업을 통해 학습자의 적극적인 활동을 증진시켜 학습자가 학습에 몰두하고 이해할 수 있는 경험을 제공하여 수업 만족도와 학습 성취도를 높일 수 있다(Bates & Galloway, 2012; Enfield, 2013). 플립러닝은 학습자가 자신의 학습 양식에 맞게 학습내용과 상호작용할 수 있는 자유를 제공하며(Strayer, 2012) 교실 수업에서 학습자가 학습 내용을 깊게 사고하고 좋은 질문을 하여(Tucker, 2012) 결과적으로 높은 수준의 과제를 수행하도록 하며 고차원적 학습을 가능하도록 한다(Bergmann & Sams, 2012). 그러므로 플립러닝은 학생 스스로 생각을 키울 수 있는 교수학습방법이다.

플립러닝이 등장하고 확산된 계기는 Salman Khan에 의해서 설립되

어 무료 온라인 강의를 제공하고 있는 Khan Academy와 수업 진도를 따라오는 데 어려움을 겪는 학생들을 위해 수업 내용을 동영상으로 촬영하고 학습하게 한 Bergmann & Sams(2012/2013) 등에 의해서이다. 비교적 짧은 시간에 플립러닝이 활발하게 학교 현장에 적용될 수 있었던 것은 MOOC(Massive Open Online course) 등 웹기반 무제한 참여와 접근이 가능한 온라인 코스웨어 등의 활용에 의한다.

플립러닝은 의도된 내용의 설정을 통해 학습자들이 사전에 학습해야 할 내용과 면대면 수업에서 다룰 내용을 명확하게 구분지어 설계하는 것에 초점을 맞추고 있다(Bergmann & Sams, 2012/2013).

플립러닝을 교육 현장에서 실행하고 연구한 Bergmann과 Sams는 F-I-L-P™ 모형을 다음과 같이 설명한다.

1. 유연한 환경(Flexible Environments): 학습 시간, 장소, 내용에 있어서의 제약이 사라지고 유연한 학습 환경이 형성되는 것을 의미한다. 정보통신기술의 발달은 언제 어디서나 학습이 가능한 디지털 플랫폼의 활용을 가능하게 하였다. 유연한 환경은 이러한 변화에 익숙한 디지털 시대의 학습자들에게 네트워킹 활동 즉 소셜미디어나 온라인 네트워킹과 같은 활동을 통해서 학습을 할 수 있는 환경을 제공한다.

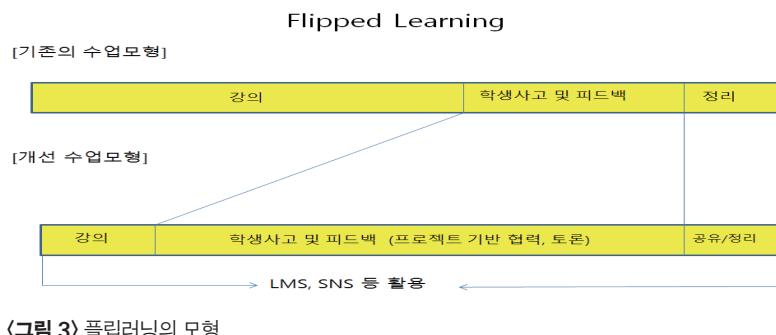
2. 학습 문화(Learning Culture): 교수자 중심에서 학습자 중심으로의 학습 환경의 변화를 의미한다. 교사와 학습자 간의 상호작용이 증진됨에 따라 학습자의 사고를 적극적으로 유도하는 교수 전략을 세워야 하며, 흥미롭고 효과적인 학습경험을 선정해야 한다.

3. 의도적 내용(Intentional Content): 교수자는 학습내용을 신중하게 선택하고 평가하여 학습자 중심의 학습이 일어날 수 있는 학습내용을 바탕으로 수업을 설계해야 한다.

4. 전문적인 교수자(Professional Educators): 교수자는 플립러닝에 의해서 대체될 수 없으며 플립러닝의 환경에서 결정적인 역할을 한다. 교수자는 촉진자의 역할을 담당하고 즉각적이고 개인적인 피드백을 제공해야 하며

또한 테크놀로지를 활용하는 능력을 갖추어야 하므로 다양한 전문성이 요구된다.

플립러닝에서는 수업의 흐름을 수업 전, 수업 중, 수업 후로 나눌 수 있다. 수업 전에는 학습자가 수업 자료를 통해 학습해야 하므로 교사는 이 활동을 위해 콘텐츠를 개발하거나 콘텐츠를 찾아야 한다. 수업 전 활동을 위해 스마트한 학습 환경을 구축해야 한다. 수업 중에는 핵심 개념을 적용해 보고, 교사-학생, 학생-학생 간 피드백을 주고받으며 학습과정을 진행한다. 수업 후에는 학습자는 지식 및 정보를 점검하고 확장해야 한다(김남익 외, 2014). 플립러닝의 모형을 그림으로 나타내면 다음과 같다.



### III. 플립러닝의 설계

플립러닝은 전달식 강의를 전체 배움의 공간에서 개별 배움의 공간으로 옮기고 그 결과 남겨진 전체 배움 공간을 역동적이고 서로 배움이 가능한 환경으로 바꾸는 교육 실천이며 플립러닝에서 교사는 학생이 학습주제와 관련하여 개념을 적용하고 창의적으로 참여할 수 있게 안내한다(Bergmann & Sams, 2014/2015). 플립러닝이 성공하기 위해서는 수업 전, 중, 후의 학습이

유기적으로 연결되어야 하며 교수자가 교실 내에서 학생들의 사고를 촉진하고 능동적인 참여학습이 가능하도록 수업 설계를 해야 하며(서미옥, 2016) 학습자들에게 연습할 시간을 제공하고 토의를 하도록 하여 사고기술을 촉진 할 수 있어야 한다(Khan, 2012).

플립러닝을 실행하는 데 있어서는 학습자들의 필요에 맞추기 위해 지속적으로 수업 방법을 바꾸고 조정해야 하며 각자의 필요에 의해 모델을 바꾸어야 하지만 플립러닝의 개척자에 속하는 Bergmann과 Sams(<http://www.flippedclassroomworkshop.com>)는 학생들과 마주하는 시간을 가장 잘 활용하는 방법이 무엇인가 하는 질문에 답하라고 하면서 플립러닝 구현을 위해서 다음과 같이 제안한다.

## 1. 학습공간과 시간의 재조명

학습공간은 협업을 위한 공간이면서 개별학습이 가능한 공간이어야 한다. 또한 배우기 위한 공간이며 학습자들이 고차원의 생각을 할 수 있도록 교사와 교류가 가능한 공간이어야 한다. 학습 시간과 관련해서는 똑같은 내용을 여러 번 반복해야 하는 경우 내용 전달에 몰두하는 시간을 모둠이나 개별 학습자를 돌보는 데 할애할 수 있으므로 더욱 교육적으로 시간을 쓸 수 있다(이혁규, 2013). 또한 학습자의 입장에서는 원하는 시간에 학습 내용을 여러 번 반복하여 학습하는 것이 가능하며 자신의 진도를 스스로 결정할 수 있다.

## 2. 학생들의 동영상이나 인터넷 강좌에 접근성

학생들은 콘텐츠에 접속할 수 있어야 하며 그들이 동영상을 통해서 생각하고 반추하는 의미 있는 학습을 위해서 어떻게 동영상을 시청해야 하는지를 가르쳐야 한다. 동영상의 길이는 가능하면 짧은 것이 좋고 1분 또는 1분 30초마다 한 학년이라고 생각하여 4학년이라면 4분에서 6분 정도의 동영

상이 적절하며 10학년이면 10분 정도의 길이가 좋다. 학생들이 동영상을 안 보고 왔다면 교실 내에서 다른 학생들이 어려운 과제를 할 때 그들은 동영상 을 보아야 한다. 학생들이 동영상을 봤는지를 점검하는 방법으로 학생들의 노트를 보거나 질문을 해야 한다. 학생들에게 책무를 주는 것이 중요하다.

플립러닝을 처음하게 되는 교사들은 동영상을 만드는 것을 두려워한다. 동영상을 만드는 기술을 배워야 하고 잘 만들어야 한다는 부담을 가지나 일단 제작에 익숙해지면 그렇게 많은 시간이 소요되지 않으며 동영상은 내용 을 전달하는 도구로 생각하면 된다.

### 3. 대체로 모든 교과는 플립러닝으로 가능

동영상에 수업 내용을 담고 수업 시간에는 학생들과 적극적으로 교류를 한다. 수업 시간에 너무 많은 설명을 할 필요가 없다. 단순한 개념은 동영상 으로 제작하고 수업 시간에는 고차원적 사고와 깊은 학습 그리고 적극적 참여를 유도한다. 플립러닝은 학습자의 요구에 맞게 설계하고 상황 맥락에 맞 게 미리 설계하는 것이 중요하다.

### 4. 적절한 평가 시스템 구축 가능

수업 시간을 상호작용과 형성 평가를 위해 사용할 수 있다. 형성평가는 학생의 이해도를 측정하는 데 필수적이고 내용지식을 형성하는 기본이다. 교실에서 학생들과 이야기해 보면서 그들의 이해 정도를 파악한다. 학생들이 어려운 개념을 심도 있게 공부하게 하고 혼자 할 수 있는 사람은 혼자 배 우게 하고 도움이 필요한 학생들과 상호작용을 활발하게 하는 등 다양한 교 수 전략을 적용할 수 있다. 교사가 질문하는 연습을 많이 함으로써 개별 학 습 요구에 부응할 수 있다. 학습을 했는지와 그것을 어떻게 증명하겠는지에 대한 질문에 답을 해가면서 그 과정 어디 즈음 와 있는지를 답하는 과정에서

거꾸로 배움은 생겨난다.

## 5. 완전학습의 개념을 적용

특별한 목표 하에 과제를 할당하고 과제를 학생들이 해결하면 한두 문제에 대해서 질문을 하고 대답을 듣고 분류한다. 완전하게 학습했는지 한두 개 정도의 연습문제를 더 할 필요가 있는지 또는 다시 동영상을 보거나 플립 러닝이 맞지 않으면 다른 전략으로 배울 필요가 있는지를 정한다. 이러한 과정을 통해 학습자는 학습과정을 효율적으로 운영할 수 있으며 처음부터 자료를 성의껏 공부할 수 있는 단계까지 점차 변화가 이루어진다. 이 과정에서 학생들은 즉각적이고 개인적인 피드백을 받는 효과가 있다.

## 6. 테크놀로지 도구를 사용

플립러닝 구현을 위해서는 동영상 강의를 생각하게 된다. 교실에서 기술을 사용하는 것에 대해 많은 교사들이 주저한다. 어떤 교사들은 교실에 기술을 결합시키는 변화를 위압적으로 느끼겠지만 학생들은 환영할 것이다. 일단 교사 스스로 기술을 탐색하고 이용해 보는 시간을 통해 작지만 감당할 수 있는 변화를 이끌어 내야 한다. 이것이 테크놀로지의 활용이며 구성요소이고 해결책이다. 많은 동영상이 외부에 있지만 그래도 자신의 동영상을 만드는 것이 가장 좋다. 외부 자료를 사용하고 싶으면 유튜브나 vimeo에서 검색하여 사용할 수 있다.

동영상 내용 제작 도구로는 컴퓨터 화면을 녹화하여 영상을 만들고 음악이나 내레이션을 더하는 스크린캐스팅(screencasting) 기술을 사용하여 동영상을 제작할 수 있다. 비디오 프레젠테이션과 교육 자료를 만드는 소프트웨어로는 Camtasia, Screencast-O-Matic, Snagit 등이 교사들이 동영상 을 쉽게 제작할 수 있게 한다. 학습관리시스템(Learning Management Sys-

tem: LMS<sup>3)</sup>)에 탑재되어 있는 온라인 프레젠테이션 콘텐츠 저작도구는 파워포인트를 활용한 프레젠테이션, 강의 등을 발표자의 영상과 판서를 함께 포함하여 제작할 수 있도록 한다.

최근에는 Tablet Software인 Explain Everything을 사용하여 동영상 을 제작할 수 있다. Explain Everything은 교사의 강의와 판서를 실시간으로 녹화해 주는 앱이다. 또한 스마트폰이나 태블릿의 비디오 카메라를 써서 동 영상을 제작할 수도 있다.

Technology를 효과적으로 사용하게 되면 교수학습활동에서 학습자의 수업 참여를 유도하고 상호작용이 향상되며 평가 활동을 효율적으로 할 수 있을 뿐 아니라 학생들의 소통과 협동, 수업내용의 이해 그리고 디지털 역량 을 개발할 수 있다.

Kim et al.(2014)은 학습자의 적극적인 참여를 위한 플립러닝의 설계 원리를 다음과 같이 제시하고 있다.

〈표 1〉 플립러닝 설계 원리

교수 측면	<ul style="list-style-type: none"><li>• 학생들에게 수업 준비를 위한 인센티브를 제공하라.</li><li>• 학생들의 이해도를 평가할 수 있는 메커니즘을 제공하라.</li><li>• 개인 또는 그룹 과제에 즉각적이고 적절한 피드백을 제공하라.</li></ul>
학습 측면	<ul style="list-style-type: none"><li>• 학생들에게 과제 수행을 위한 충분한 시간을 제공하라.</li></ul>
환경 측면	<ul style="list-style-type: none"><li>• 학습 공동체를 구성하도록 촉진하라.</li><li>• 친근하고 쉽게 접속할 수 있는 테크놀로지를 제공하라.</li></ul>
인지 측면	<ul style="list-style-type: none"><li>• 학생들에게 수업 전에 처음 접할 수 있는 기회를 제공하라.</li><li>• 교실 내, 교실 밖 활동 간의 분명한 연결을 제공하라.</li><li>• 명확히 정의되고 잘 구조화된 안내를 제공하라.</li></ul>

플립러닝의 수업 전, 중, 후의 교수학습활동을 표로 나타내면 다음과 같다(간진숙·정현재, 2015).

3) 학습 관리 시스템(Learning Management System)의 약자. 컴퓨터 온라인을 통하여 학생들의 성적과 진도는 물론 출석과 결석 등 학사 전반에 걸친 사항들을 관리해 주는 시스템. 학습 콘텐츠의 개발과 전달·평가·관리에 이르기까지 학습의 전반적 과정을 통합적으로 운영·관리할 수 있다.

구분	단계	교수학습내용	교수자 활동	학습자 활동
교실밖 학습 (Pre-class)	수업 전	온라인 학습 콘텐츠 시청 및 학습노트 작성	<ul style="list-style-type: none"> <li>수업의 학습목표와 관련된 핵심 내용을 중심으로 온라인 학습 콘텐츠 구성</li> <li>주차별 10분 단위로 학습할 인터넷 자료 제공</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>온라인 학습 콘텐츠 시청</li> <li>노트 필기법에 따라 학습준비도 평가를 위한 학습한 내용을 정리 및 질문 작성</li> </ul>
		학습 관리 시스템 운영	<ul style="list-style-type: none"> <li>온라인 학습 콘텐츠, 게시판, 질의응답 등 텁자 및 운영</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>학습활동에 대한 질의응답 및 피드백</li> </ul>
	수업 도입	학습 준비도 확인 및 평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>온라인 학습 콘텐츠의 학습한 내용 확인 및 평가(질문, 퀴즈, 쪽지 시험 등)</li> <li>평가 후 사전지식이 부족한 학습자의 재학습 기회 제공</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>학습 준비도 평가 수행 및 질의</li> </ul>
		학습 과제 안내	<ul style="list-style-type: none"> <li>수업에 주의 집중하도록 학습 과제와 관련된 동기유발 자료 제공(아이스크레이킹 기법, 학습의 흥미를 유발시키기 위한 사례 제시 등)</li> <li>ARCS 동기이론을 적용하여 수업에 대한 의미 부여</li> <li>학습목표를 성공적으로 도달할 수 있도록 관련된 수업 매체(동영상, 실물, PPT, 그래픽 자료 등)를 보여 주고 학습자들이 수업에 대한 호기심을 불러 일으켜 참여를 유도</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>학습 내용의 주의 집중 및 학습 과제의 이해</li> </ul>
	수업 전개	팀(개별) 구성	<ul style="list-style-type: none"> <li>팀원들의 특성에 의한 범주들이 전체 팀에 공평하게 분배되어 활발한 의사소통, 창의적 문제해결에 상호 협력하도록 팀원 배정</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>팀 형성 및 인사</li> </ul>
		학습 과제 수행	<ul style="list-style-type: none"> <li>온라인 학습을 통해 익힌 핵심 주제 및 심화 내용 적용 활동</li> <li>팀 비방, 문제기반학습, 프로젝트 기반학습, 역할극 등 교수법 활용</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>온라인 학습을 기초하여 심화 학습활동 수행</li> </ul>
		교수- 학습자간 상호작용	<ul style="list-style-type: none"> <li>학습활동에 대한 모니터링과 피드백으로 학습동기 유지 지원</li> <li>개별 학생의 이해도 수준 파악, 팀별 과제 진도와 명확성 등 지속적인 모니터링과 피드백 시행</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>질의응답 및 피드백 수행</li> </ul>
		교실환경 지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>팀 내, 팀 간 학습활동 및 의사소통 등 용이하고 개별화 학습 보조가 이루어질 수 있는 효율적인 학습 환경 구성</li> <li>학습자들이 자기주도적으로 온라인 강의를 학습할 수 있는 공간과 팀 활동을 용이하게 할 수 있는 책·걸상 지원</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>학습 환경 구성에 따른 학습활동 수행 및 문제점 제기</li> </ul>
	수업 마무리	학습 과제 수행	<ul style="list-style-type: none"> <li>수업을 통해 학습한 지식을 적용하여 학습자들의 창의성이 기반을 둔 심화 학습활동으로 구성</li> <li>프레젠테이션, 프로젝트 등 산출물을 제작하도록 함</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>학습 과제 마무리 및 정리</li> </ul>
		학습활동 평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>학습자의 단편적인 지식 암기보다 창의적인 학습활동 산출물에 대한 평가 및 피드백</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>발표 및 산출물 시연 등</li> <li>동료 학습자, 교수자, 학습과정 등 다각적인 측면에서 평가 및 피드백</li> </ul>
수업 활동 외 (Post-class)	수업 후	교수자- 학습자의 상호작용 및 피드백	<ul style="list-style-type: none"> <li>핵심 주제 및 내용을 확인하거나 습득한 지식을 상위 인지 지식으로 확장시켜 나감</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>온·오프라인 상에서 학습자 자신들의 지식 및 정보를 공유하고 교수자의 피드백으로 활발한 학습활동 유지</li> </ul>

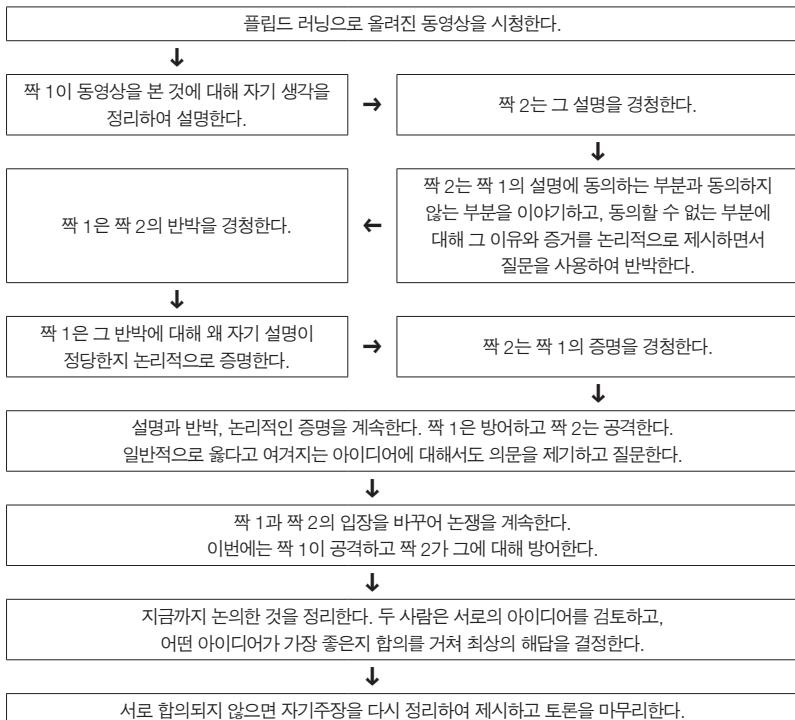
## IV. 국어교육 플립러닝의 교수학습 방법

국어교육에서 사용하게 되는 플립러닝에서 학습자 중심 활동을 증대할 수 있는 교수학습 방법을 소개하면 다음과 같다.

### 1. 짹토론 학습법

쫙토론 학습법을 활용하여 학습자들이 특정한 주제나 현상에 대해 짹을 지어 질문하고 대화하고 토론하게 한다. 짹토론 학습법은 유대인의 하브루 타(havruta)를 우리나라 국어교육 상황에 적합하게 변형하여 연구자가 고안한 학습법이다.

쫙토론 학습법이란 한 사람이 어떤 주제에 대해 자신의 의견을 말하면 다른 학습자가 그 의견에 대해 질문을 사용하여 반박하면서 논쟁하고, 다시 서로의 입장을 바꾸어 토론하는 과정을 의미한다. 짹토론 학습법의 구체적인 과정은 다음과 같다. 우선 짹 1, 2가 모두 같은 주제에 대한 자신의 생각을 정리해서 설명하고, 짹의 의견에 동의하는 부분과 동의하지 않는 부분에 대해 그 이유와 증거를 논리적으로 제시하면서 질문을 한다. 이와 같은 공격과 방어의 과정을 여러 차례 주고받은 뒤 서로 입장을 바꾸어 논쟁을 계속한다. 어느 정도 논의가 좁혀지면, 두 사람의 아이디어를 검토하여 어떤 아이디어가 가장 좋은지 합의를 거쳐 최상의 해답을 결정하고, 서로 합의되지 않으면 자기주장을 다시 정리하여 제시하고 토론을 마무리한다. 이와 같은 짹토론 학습법의 과정을 도식화하면 다음과 같다.



〈그림 4〉 짝토론 학습법의 절차

예를 들면, 심청전을 배운다고 할 때, 다음과 같은 동영상을 플립러닝에 서 사용할 수 있다.



〈그림 5〉 세상에 버릴 사람은 아무도 없다 (출처: <http://tvcast.naver.com/v/367671>)

교실에서 짹토론을 하도록 진행한다. 심청전을 이해하는 데 있어서 짹1이 “심청이가 왕비가 되어 아버지를 찾는 과정에서 심학규라는 사람을 직접 찾아 나서게 할 수도 있었을 것인데, 맹인들을 위한 잔치를 베풀게 된 데에는 맹인도 궁궐에 와 보게 하는 기회를 주는 사회 복지 차원의 발상이었을 것이다. 이 점에서 볼 때 심청전의 주제를 ‘효’라고 보기보다는 장애인을 대우하는 미래 사회에 대한 희망이라고 볼 수 있지 않을까?”라고 질문한다면 짹2는 “그것에 동의한다. 조선시대 혹은 소설에 나타난 시간적 배경이 된 시기에 전국의 평민들 그것도 장애가 있는 맹인들이 궁궐에서 대접을 받는다는 것은 상상도 못할 일이었고, 궁궐을 가 보고자 하는 것이 일반인들의 일평생 소원이었을 것이다. 그렇다면 스님에게 공양미 300석 이야기를 듣고 자신의 처지를 직시하지 못한 심학규의 어리석음이나 불교에 대한 비판을 작가가 말하고자 한 것으로 볼 수 있지 않을까? 작가가 자신의 이름을 밝히지 않은 것도 작가가 시대를 앞서가는 사고를 표현하였기 때문에 주변 사람들의 비판이 두려워서 실명을 밝히지 않으려는 의도에 의한 것이라고 생각하는가?” 등과 같이 다양한 생각을 주고받을 수 있다. 그 결과 지배자 위주의 역사를 바라보는 관점에서 약자에 대한 배려를 바라보는 역사관을 논의하게 되고, 이것이 반영된 작품의 한 가지로 심청전을 바라보게 된다면 역사와 국어가 접목된 창의 융합적 사고를 유도할 수 있을 것이다. 물론 플립러닝이 아니어도 이러한 전개가 가능할 수 있지만, 플립러닝을 사용하게 되면 학습 공동체 내에서 활동이 주를 이루고 논의할 시간을 충분히 갖게 되어 확장된 사고를 더 할 수 있게 된다.

## 2. 소집단 반대신문토론 학습법

소집단 반대신문토론 학습법이란 학습자들이 특정한 주제나 현상에 대해 4~6명의 학생들이 입론과 반박을 하여 간략 토론을 하는 교수·학습 방법이다. 소집단 반대신문토론 학습법은 플립러닝 동영상 시청 후 학습 활동

에 적합하도록 반대신문토론을 변형하여 연구자가 고안한 학습법이다.

소집단 반대신문토론 학습법이란? 원래 반대신문토론이란 현재 상태의 정책적 변화를 주장하는 찬성 측과 이를 반대하는 반대 측이 2:2로 입론, 반대신문, 반박의 발언을 개인별 1회씩 하는 토론 방식이다. 일반적으로 CEDA(cross examination debate association) 방식으로 알려져 있다. 이 토론은 ‘상호 질의 토론’, ‘교차 신문 토론’, ‘CEDA 토론’, ‘정책 토론(policy debate)’ 등으로 불리기도 한다. 반대신문토론의 절차는 입론 8분을 시작으로 반대신문 3분 등으로 이어진다. 이를 표로 제시하면 다음과 같다.

[반대 신문 토론(CEDA 토론)의 절차]			
찬성 측		반대 측	
토론자1	토론자2	토론자1	토론자2
① 입론8			② 반대 신문3
④ 반대 신문3		③ 입론8	
	⑤ 입론8	⑥ 반대 신문3	
	⑧ 반대 신문3		⑦ 입론8
⑩ 반박5		⑨ 반박5	
	⑫ 반박5		⑪ 반박5

※ 원문자는 발언 순서, 일반 숫자는 발언 시간(분 단위)임.

반대신문토론에서는 사회 제도나 정책의 ‘변화’를 주장하는 데 필요한 철저한 자료 조사와 증거가 필요하다. 이 토론은 반대신문이 활성화되어 있는 것이 특징이다. 기존의 토론 방식이 자신의 이야기만 하는 것에 대한 반성으로 상대 논의에 대한 경청을 중시하게 되었다. 반대신문은 상대 주장의 논점을 명확히 하고 상대 오류나 뒷받침되지 않은 주장을 드러내는 기능을 하는데 발언의 순서와 시간이 명확히 정해져 있는 것이 특징이다(한국화법 학회, 2014: 252-253).

정식으로 반대신문토론을 진행하는 데는 시간이 많이 소요되며 발언 순서가 복잡하여 학습자가 이를 숙지하고 토론을 진행하는 데 어려움이 있다.

그러므로 시간도 줄이고, 절차도 간략화한 소집단 반대신문토론 학습법을 제안한다.

찬성 측	반대 측
① 입론 1, 2	② 반대신문 1, 2
③ 반박 답변 1, 2	
⑤ 반대신문 1, 2	④ 입론 1, 2
	⑥ 반박 답변 1, 2

〈그림 6〉 소집단 반대신문토론 학습법의 절차

위에서 제시한 심청전을 사례로 들어 제시하면 다음과 같다. 제시된 영상물과 심청전을 보고, 논의거리를 찾아낸다. 예를 들면, 논제를 ‘심청전에서 추구하는 가치는 효도이다’로 정하거나 ‘심청전에서 추구하는 사회는 장애인 복지정책이 이루어진 사회이다’, 혹은 ‘심청전은 종교의 타락을 풍자한 소설이다’ 등과 같이 다양한 의견을 낸 후 이 중에서 논제를 한 가지 정하게 한다. 정해진 논제로 찬반을 나누어 입론, 반대신문, 반박 답변을 진행하도록 한다.

## V. 맺음말

개별적으로 발달한 각종 기술들의 융합이 이루어지면서 제4차 산업혁명 시대가 도래하였다. 급변하는 사회적 변화는 교육의 변화를 요구하고 있다. 제4차 산업혁명 시대에는 지식에 대한 단순 이해나 지식 적용 차원을 뛰어넘어서 창의 융합적으로 응용할 수 있는 사고가 필요하다. 이에 본고에서는 플립러닝의 이론적 고찰과 함께 국어교육에서의 플립러닝을 활용한 교수

학습 방법을 제안하여 적용, 분석, 평가, 창의의 고차원적 사고의 활성화 방안을 논하였다.

플립러닝은 전통적인 수업 방식을 거꾸로 뒤집는다(flip)는 의미로 학습자들이 동영상이나 인터넷 등 강의실 밖에서 수업 전에 예습하고 강의실 안에서는 학습자나 교수자와의 상호작용을 통한 학습활동을 하는 것이며, 과학기술을 접목한 교수학습방법이다.

학습자의 능동적 역할이 부각되면서 플립러닝에 대한 연구들이 많이 진행되고 있다. 교수자들이 수업 전에 제공한 컨텐츠를 학습자는 미리 학습하고 수업 시간에는 토론 등 학습활동에 적극적으로 참여하게 된다. 전 과정을 통해 학습자의 적극성과 주도성이 요구된다. 디지털시대에 신인류로 표현되는 요즈음 학생들에게는 적절한 학습방법으로 교수자가 직접 녹화한 동영상을 학습하고 수업시간에는 질의응답 중심의 토론과 협력학습을 통해 상호작용 혹은 교사의 도움으로 문제를 해결함으로써 현재 대학 교육의 문제점을 해결하는 대안이 될 수 있다.

국어교육에서 사용할 수 있는 플립러닝 방법으로 짹토론 학습법과 소집단 반대신문토론 학습법을 제안하였다. 짹토론 학습법이란 학습자들이 특정한 주제나 현상에 대해 짹을 지어 질문하고 대화하고 토론하게 하는 학습법이며, 소집단 반대신문토론 학습법이란 학습자들이 특정한 주제나 현상에 대해 4~6명의 학생들이 입론과 반박을 하여 간략 토론을 하는 교수·학습 방법이다. 기존의 반대신문토론을 진행하는 데는 시간이 많이 소요되며 발언 순서가 복잡하여 학습자가 이를 숙지하고 토론을 진행하는 데 어려움이 있다. 그러므로 시간도 줄이고, 절차도 간략화한 소집단 반대신문토론 학습법을 제안하였다.

\* 본 논문은 2017. 1. 31. 투고되었으며, 2017. 2. 14. 심사가 시작되어 2017. 3. 9. 심사가 종료되었음.

## 참고문헌

- 간진숙·정현재(2015),『플립러닝 설계실무』, 한국U리닝연합회.
- 김남익 외(2014),『대학에서의 거꾸로 학습(Flipped Learning) 사례 설계 및 효과성 연구: 학습동기와 자아효능감을 중심으로』,『교육공학연구』30(3), 467-492, 한국교육공학회.
- 방진하·이지현(2014),『플립드 러닝(Flipped Learning)의 교육적 의미와 수업설계에의 시사점 탐색』,『한국교원교육연구』31(4), 299-319, 한국교원교육학회.
- 서미옥(2016),『혼합연구를 통해 본 플립드 러닝의 영향과 인식』,『교육공학연구』32(3), 535-570, 한국교육공학회.
- 유현숙 외(2011),『한국대학생의 학습과정분석연구』, 연구보고서 No. RR2011-13, 한국교육개발원.
- 이혁규(2013),『거꾸로 교실 간단하면서도 혁신적인 교실 개혁의 아이디어』,『한국의 교육생태계』, 128-147, 교육공동체 벗.
- 이희숙·강신천·김창석(2015),『플립러닝 학습이 학습동기 및 학업성취도에 미치는 효과에 관한 연구』,『컴퓨터교육학회논문지』18(2), 47-57, 컴퓨터교육학회.
- 최정은(2015),『과학교과에서 플립드 러닝이 중학생의 학업성취도 및 수업 참여도에 미치는 효과』, 숭실대학교 석사학위논문.
- 한국화법학회(2014),『화법 용어 해설』, 박이정.
- Bergmann, J., & Sams, A.(2013),『당신의 수업을 뒤집어라』, 임진혁·이선경·황윤미 역. 시공미디어(원서출판 2012).
- Bergmann, J., & Sams, A.(2015),『거꾸로 교실: 진짜 배움으로 가는 길』, 정찬필·임성희 역, 에듀나티(원서출판 2014).
- Anderson, L. W. & Krathwohl, D. R. (Eds.)(2001), *A Taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's Taxonomy of educational objectives*, New York: Longman.
- Bates, S. & Galloway, R.(2012), *The inverted classroom in a large enrollment introductory physics course: A case study*, The Higher Education Academy.
- Bloom, B. S.(1956), *Taxonomy of education objectives: The classification of educational goals, handbook1: Cognitive domain*, New York: Longmans, Green.
- Chao, C. Y., Chen, Y. T., & Chuang, K. Y.(2015), *Exploring students' learning attitude and achievement in flipped learning supported computer aided design curriculum: A study in high school engineering education*, Wiley Periodicals, Inc.
- Chen, Y., Wang, Y., & Chen, N. S.(2014), “Is FLIP enough? Or should we use the FLIPPED model instead?”, *Computers & Education* 79, 16-27.
- Enfield, J.(2013). “Looking at the impact of the flipped classroom model of instruction on undergraduate multimedia students at CSUN,” *TechTrends* 57(6), 14-27.

- Johnson, G. B. (2013), *Student perceptions of the Flipped Classroom*, Retrieved from <http://circle.ubc.ca>.
- Khan, S. (2012), *The one world schoolhouse: Educational Reimagined*, New York: Grand Central Publishing.
- Kim, M. K., Kim, S. M., Khera, O., & Getman, J. (2014), "The experience of three flipped classrooms in an urban university: an exploration of design principles," *The Internet and Higher Education* 22, 37-50.
- Krathwohl, R. (2002), "A Revision of Bloom's Taxonomy: An Overview," *Theory Into Practice* 41:4, 212-218.
- Nederveld, A., & Berge, Z. L. (2015), "Flipped learning in the workplace," *Journal of Workplace Learning* 27(2), 162-172.
- Poh, M. Z., Swenson, N. C., and Picard, R. W. (2010), "A Wearable Sensor for Unobtrusive," *Long-Term Assessment of Electrodermal Activity Biomedical Engineering* 57(5).
- Strayer, J. F. (2012), "How learning in an inverted classroom influences cooperation, innovation and task orientation," *Learning Environments Research* 15, 171-193.
- Tucker, B. (2012). "The flipped classroom," *Education Next* 12(1), 82-83.
- Tune, J. D., Struek, M., & Basile, D. P. (2013), "Flipped classroom model improves graduate student performance in cardiovascular, respiratory, and renal physiology," *Advances in Physiology Education* 37(4), 316-320.
- <http://fln.schoolwires.net/>
- <http://www.flippedclassroomworkshop.com/bergmann-and-sams-school-of-flipped-teaching-learning/>

## 플립러닝을 활용한 국어교육 교수학습 제안

유화영 · 권순희

개별적으로 발달한 각종 기술들의 융합이 이루어지면서 제4차 산업혁명 시대가 도래하였다. 급변하는 사회적 변화는 교육의 변화를 요구하고 있다. 제4차 산업혁명 시대에는 지식에 대한 단순 이해나 지식 적용 차원을 뛰어넘어서 창의 융합적으로 응용할 수 있는 사고가 필요하다. 이에 국어교육에서의 플립러닝을 활용한 교수학습방법을 제안하고자 한다. 플립러닝은 전통적인 수업 방식을 거꾸로 뒤집는다(flip)는 의미로 학습자들이 동영상이나 인터넷 등 강의실 밖에서 수업 전에 예습하고 강의실 안에서는 학습자나 교수자와의 상호작용을 통한 학습활동을 하는 것이며, 과학기술을 접목한 교수학습방법이다. 국어교육에서 사용할 수 있는 플립러닝을 활용한 교수학습 방법으로 찍토론 학습법과 소집단 반대신문토론 학습법을 제안하였다. 찍토론 학습법이란 학습자들이 특정한 주제나 현상에 대해 짹을 지어 질문하고 대화하고 토론하게 하는 학습법이며, 소집단 반대신문토론 학습법이란 학습자들이 특정한 주제나 현상에 대해 4~6명의 학생들이 입론과 반박을 하여 간략 토론을 하는 교수·학습 방법이다. 반대신문토론을 진행하는 데는 시간이 많이 소요되며 발언 순서가 복잡하여 학습자가 이를 숙지하고 토론을 진행하는 데 어려움이 있다. 그러므로 시간도 줄이고, 절차도 간략화한 소집단 반대신문토론 학습법을 제안한다.

**핵심어** 제4차 산업혁명, 창의 융합, 플립러닝 교수학습 방법, 찍토론 학습법, 소집단 반대신문토론 학습법

## ABSTRACT

# Proposal for a Flipped Learning Model in Korean Language Education

Yu Hwayoung · Kwon Soonhee

In recent years, we have witnessed the advent of the 4th industrial revolution, marked by the convergence of various technologies, which have been developed individually. The rapid societal change requires changes in education. In the era of the 4th industrial revolution, the type of thinking, which goes beyond simple understanding and application of knowledge and which enables creative convergent applications is necessary. Thus, this study proposes a flipped learning model for Korean language education. ‘Flipped learning’ refers to a learning model that reverses or “flips” the traditional classroom approach and is a technology integrated teaching/learning method in which learners preview their lessons using videos, the internet, etc. outside the classroom before they engage in actual learning activities through interaction with other learners or educators inside the classroom. This study proposes a ‘paired debate learning method’ and ‘small group cross examination debate learning method’ as a viable flipped learning model for Korean language education. The ‘paired debate learning method’ refers to a learning method where learners are paired to ask questions, converse, and engage in a debate on a particular topic or phenomenon, whereas the ‘small group cross-examination debate learning method’ refers to a teaching/learning method where 4 to 6 students briefly discuss a particular topic or phenomenon by making or refuting arguments. Since the cross examination debate is time consuming and the speech orders are complicated, learners may experience difficulties following their instructions and participating in the debate. Hence, this study suggests using a curtailed version of the ‘small group cross

examination debate learning method', which reduces the time required and simplifies the procedure.

**KEYWORDS** 4th Industrial Revolution, Creative Convergence, Flipped Learning Model, Paired Debate Learning Method, Small Group Cross Examination Debate Method