한국리듬운동학회지, 2022, 제15권 제3호, 69-83
Journal of Korean Society for Rhythmic Exercises
2022, Vol. 15, No. 3, 69-83
https://doi.org/10.34270/jksre.2022.15.3.69
ISSN 2734-066X (Print)
ISSN 2734-0678 (Online)

플립러닝 기법을 활용한 신체표현교육 적용 가능성 모색*

황명자[1**] · 송혜순[2] · 이연수[3]
춘천교육대학교 교수[1] · 춘천교육대학교 강사[2] · 만천초등학교 교사[3]

Exploring the Applicability of Body Expression Education using Flip Learning Techniques

Hwang, Myung-Ja[1**] · Song, Hey-Soon[2] · Lee, Yeon-Su[3]
Chuncheon National University of Education[1,2] · Man Cheon elementary school[3]

Abstract

This study explores the effects of the application of expression activity class by presenting a creative flip-learning technique model for non-verbal teaching media. It is confirmed that non-verbal teaching medium is established by reorganizing expression activity class based on the teaching methodology, flip learning technique, according to the literature study, and that it is the expression activity class that can be applied to the field. As the result of the study, expression activities with flip learning technique may enhance the learner's artistic sensibility, providing the opportunities for a variety of learning experiences. Second, it is possible to implement three-dimensional convergence education that includes learning contents, goals, and educational activities, according to the vision of the 22nd revised curriculum. Third, it may be positioned as a new educational model as well as a future educational alternative that interconnects elementary school expression classes, curriculum, and creative experience activities. Fourth, it is a self-directed class model centered on the learner activity, which allows the appropriate amount of class to be adjusted and freely operated. Lastly, through the reflection between teachers and learners, it will be possible to quickly procure various educational media required in the field and to respond to the field, thereby nurturing future experts, establishing a system that encompasses industry, academia, and research institutes, and strengthening education as a whole. Educational linkages through flip learning technique improve the reliability of the public education and discover the talents and abilities of the learners at an early stage, thereby suggesting a new paradigm for physical activity education.

Key words : Flip learning, body expression activities

* 이 연구는 춘천교육대학교 2022년 국립대학 육성사업 재원에 의하여 수행된 연구임.
** hmj@cnue.ac.kr

Ⅰ. 서론

코로나 이후, 온・오프라인 교육이 활성화됨에 따라 교육학계는 넥스트 노멀(Next Normal)에 따른 새로운 미래 교육 방법론을 요구하고 있다. 이러한 현실을 반영한 플립러닝(Flipped Learning) 기법은 역전 학습, 거꾸로 교실, 뒤집힌 교육 등 다양한 명칭들로 불리며 초등교육에서 적극적인 연구가 확대되고 있다. 플립러닝은 거꾸로 학습한다는 의미로서 '뒤집힌'이라는 뜻에서 붙여진 이름이다. 이 교육기법은 기존에 진행된 공부법과는 달리 디지털 기기를 교육에 적극, 활용하여 미리 예습하게 한 다음, 본 수업에서 토론식 수업으로 상호작용하며 문제를 해결하는 교육 방법이다(정현미, 2019). 즉 교실 안에서 행하였던 교사의 강의가 교실 밖으로 옮겨 가 온라인에서 이루어지고 학습자들이 미리 습득한 지식을 교실 안에서 스스로 풀어가며 진행하도록 도와주는 교육 형태이다.

최근 플립러닝을 적용한 초등교육의 수업이 인지능력에 영향을 미친다는 다수의 연구(장봉석, 2018; 양혜림, 2017; 김석동, 2019; 지일환, 2018; 이충열, 2018; 김현정, 2019; 채수미, 2022)가 있음에 따라 체육교육모형(전기찬, 2021; 이상훈, 2020; 최효근, 2021)과 예술교육 지도방안에 관한 연구들(김수영, 2019; 정소라, 2020)이 쏟아지고 있다. 뿐만 아니라 플립러닝이 학습자의 학습 만족, 학업성취, 내용이해에 유의미한 영향을 준다는 점을 강조하고 있다(Enfield, 2013; Love, Hodge, Grandgenett, & Swift, 2014; 엄우용, 2017). 플립러닝은 2014년 KBS TV '21세기 교육혁명'이라는 미래 교실 프로그램이 방영된 후 우리나라에서 크게 주목되었다. 그렇지만 플립러닝 기법은 이때 새롭게 탄생한 교육 방법은 아니며 오래전부터 활용되어 온 학습활동이다.

미국의 과학교사인 존 버그만과 아론 샘((Jonathan Bergman & Aron Sam)은 플립러닝을 접목해 책을 출간했는데 이 책이 미국 전역에 큰 파장을 일으키며 당시 교육계에 큰 혁신을 가져왔다. 그래서 국내에서는 2009년 울산과학기술원(UNIST), 카이스트(KAIST), 서울대, 연세대 등에 소개되며 알려졌다. TV 방영 후, 플립러닝은 학습자 전체가 배움의 공간으로 들어가게 하는 역동적인 학습 환경이 되었고 그것을 교실 속에 적용하고자 하는 교사들의 노력이 시작되었다. 즉, 일대 다수의 강의식 수업환경과 교과 중심의 학습 내용에 편향된 현실의 교실을 벗어나 동영상 강의로 미리 학습한다는 점은 기존 교육과는 차별화된 새로운 방향성을 제시하며, 센세이션을 일으켰다. 그것은 플립러닝 기법을 활용한 수업이 교사들의 핵심역량을 강화하고 실무적인 인재 발굴에 필요한 방법론이기 때문이다. 즉 기존의 전통적인 교육형식과는 다른 차별화된 교육 형태로서, 학습자들이 미리 준비된 교과 내용에 의해 수동적으로 교육을 받는 대신 능동적인 형태로 교육에 참여하게 하는 교육 형태이다(임동진, 2006; 황명자, 송혜순, 2019 재인용). 따라서 교과서를 암기하고 해석하거나 외우는 수업이 아니라 교과 내 수업을 자신이 원하는 형태의 수업으로 선택하거나 유도할 수가 있다. 이러한 점에서 학습자가 원하는 방식의 수업을 유도하여 통합할 수 있는 교육 방법은 예술융합 즉 신체로 표현하는 활동이 가장 바람직하다 할 수 있다. 이에 표현활동으로 교육 전체의 숲을 파악해 교과 활동이 의미하는 바를 비언어적 교육매체로 확립하는 수업을 할 필요가 있다.

이에 본 연구의 목적은 플립러닝 기법으로 신체 표현활동의 교수 기법을 교과와 융합하여 수업 적용 과정을 탐색하는 것이다. 신체를 통한 표현활동은 교수자가 학습자와 공동의 목표 달성과 함께 협업해야 한다는 점에서 수요자 중심의 맞춤형 교수학습 설계과정으로 적합하다(황명자,송혜순,2019). 따라서 비언어적 교수 매체의 모형을 개발해 교과 적용의 단초를 마련하였다. 이러한 창작형 플립러닝 모형의 개발과정은 초등교육에 있어 표현활동에 기반한 미래 교육 수업 설계에 유용한 자료가 될 수 있을 것이다.

Ⅱ. 연구방법

이 연구는 비언어적 교수 매체를 토대로 창작형 플립러닝 기법 모형을 제시하여 표현활동 수업에의 적용 가능성을 모색하고자 하였다. 연구내용은 먼저 문헌 연구를 중심으로 하면서 플립러닝 개념과 미래 교육모델의 다수 사례를 인문적 사고로 접근하고자 하였다. 또한 개정 2022 초등 교육과정이 추구하는 비전에 초점을 두고 플립러닝 기법을 활용하였다. 수업 과정은 과학교과에 기초하여 신체를 통한 표현활동으로 진행하며 수업에 스마트 기기를 부분적으로 활용하게 하였다. 이후 수업 재구성과 비언어적 교수 매체를 수립하여 창작형 신체표현교육을 위한 플립러닝 설계 모형은 현장 상용이 가능한 지침을 제시하였다. 구체적 지침은 교사들의 핵심역량을 강화하고 실무형 인재를 발굴할 수 있어 매우 필요한 방법론이다. 이를 위해서 산・학・연 관계자들이 모여 먼저 학교에서 제공하는 수업을 위한 각종 평가 자료, Moodle Readers, 직간접적 수준별 도서를 탐색하였고 온・오프라인 수업을 위한 융합교육 신체 표현활동을 연구, 개발하였다. 이러한 모형은 능동적이고 적극적인 도전이며 학습자들에게 문제해결력을 기대할 수 있다는 장점이 있다. 마지막으로 현장 교사와 상호작용하여 플립러닝 기법을 활용한 표현활동 수업 적용의 가능성을 확인하였다.

구체적인 교육 탐색을 위한 예비 연구는 교수, 초등교사 및 교육 강사에 의해 진행되었고 이들을 유효표본으로 하여 모의수업을 진행하였다. 모의수업은 학습자의 적극적 개입과 수업 효과성, 흥미를 고려하여 세부적으로 보완하였다. 최종적인 연구모형은 교수, 연구전문가, 교강사 6인에 의해 설계하였고 이후 교육전문가 3인의 내용타당도를 거쳤다. 수업모형을 위한 연구 과정은 모의수업을 실제로 진행해보며 참여자의 수업 진행, 수업 참관 직후 느낌, 수업 활동의 반응 정도를 상세하게 논의하고 관찰하여 모형검토를 마쳤다.

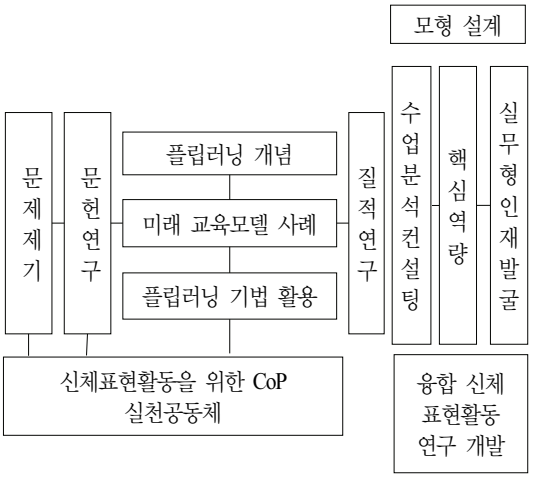

그림 1. 플립러닝 연구모형 개발 절차

질적연구를 위한 연구 도구는 Jones Dohrn & Dunn(2002)의 자기 평가지를 수업 내용과 관련하여 수정한 후, 참여 교사들 스스로 자유롭게 작성하도록 하여 설문 결과를 종합하였다. 연구자는 '모의수업 전 제시한 영상이 문제해결의 주원인을 제공하는가?' 에 대한 질문에 답하면서 수업의 시작과 끝까지의 상황을 상세히 기록하였다. 그리고 질적연구의 근본인 현상에 부여된 직관력으로 참 의미를 발견하고자 스마트폰으로 수업 과정을 녹화한 후, 모형수정을 거쳤다.

연구수행을 위한 참여자는 Goets & LeCompte(1984)가 제시한 준거적 사례(Criterion based selection)에 입각한 유목적적 표집에 의해 선정된 실천공동체(Communities of Practice:CoP)이다. 이들은 CoP 모임을 통해 신체활동과 교과 간 경험에 따른 사례를 나누며 꾸준한 교류를 하고 있다. 이번 연구의 주안점은 플립러닝을 초등 과학과 신체활동을 접목해 주제에 근거한 교과 간 학습을 유도하고 실생활과 연계할 수 있다는 취지였다. 참여연구자의 정보는 다음과 같다.

수업모형 개발과정은 다음과 같다. 먼저 과학 교과 연계를 위한 교육과정을 살펴보고 교과 단원을 5학년 '날씨와 우리 생활'을 중심으로 하였다. 초등학교 교

Copyrightⓒ2022 KSRE

표 1. 참여연구자의 특성

참여자	성별	연령	교육 경력	신체활동 교육경험
A 대학 교수	여	61	35	유
B 대학 강사	여	58	30	유
C 대학 강사	여	47	4	유
D 교사	남	31	6	유
E 교사	여	28	4	유
H 교사	여	29	5	유

과에 적용할 수 있는 사전 교수 작업으로 날씨와 생활 요소를 중심으로 한 브레인스토밍을 하였고 학생들이 궁금해하는 내용을 질문으로 준비하며 예시 답을 준비하였다. 수업을 꿰뚫어 포괄할 수 있는 '사계'라는 작품은 주제 중심의 총체적 과정을 통해 학습자들이 이 활동을 왜 할까? 에 초점을 두어 선정하였다. 주제가 무엇을 의미하는지 학습자 스스로 정답을 찾아갈 수 있도록 계절의 변화에 대한 학생들의 생각을 반영하고 질문, 묘사, 발표, 이해의 과정을 거치면서 생활 속 과학적 원리를 찾게 하였다. 이를 위해 연구 구성원들은 사전활동에 필요한 다수 영상 중 몇 가지를 선별하였다. 더불어 학생들이 궁금해할 요소들을 찾아 알아야 할 것과 알고 싶은 모든 것들을 체계적으로 준비하였다. 여기서 중요한 점은 교육과 관련하여 교실이라는 물리적 교육적 환경을 고려해야만 한다. 그래서 실제 수업에 필요한 날씨와 자연현상에 관한 자료는 스마트 기기로 제공하였다. 이때 핵심 활동은 신체 표현활동이다. 수업 시 요구되는 질문을 준비하고 거기에 답하는 과정을 비언어적 교수 매체인 신체활동으로 경험하게 되면 수업 내용을 잘 기억하고 수업에 대한 재미와 흥미를 부가시킬 수 있다. 교실 내 활동은 융합 활동으로 상황제시, 창의적 체험활동, 감성적 체험활동이 가능한 교안을 개발하였다. 여기에 '다시 생각하기'과정을 중심으로 사계절 현상 관련 메타자료와 영상을 시청하고 맥락적 정보를 찾아 자신만의 의미 있는 무언가를 몸으로 표현하게 하였다. 이러한 과정은 예술과 과학의 접목으로 학습자들 스스로 순환적 체험을 통해 알고자 하는 것과 알고 싶은 것에 도달하게 한다는 점에서 자연스레 즐거운 학습을 유도할 수 있다. 종합하면 플립러닝 참여자를 대상으로 한 개방형 설문과 의견을 종합하여 교수모형 설계에 필요한 사전활동 영상 준비, 브레인스토밍, 질문 및 답변, 과학 교과 분석, 동작 구성과 스토리텔링 등 기본 모형의 틀을 작성하였다. 뿐만 아니라 상황에 대한 객관적 시각에 맞춰 수집된 자료의 진실성을 확보하고 여러 가지 환경적 요인들의 타당성 확립에 주력하였다.

자료 분석은 학교 수업에 근거하며 귀납적 범주에 의해 분류하여 핵심 아이디어를 도출하였다(Creswell, J.2012). 또한 질적연구의 진실성을 위한 8가지 방법(Guba,1981) 중 구성원 간 검토, 다각도 분석, 귀납적 분석기법을 채택하였다. 이러한 과정은 연구자가 진행하려는 플립러닝 기법의 주제와 의의를 명확히 검토하여 객관적 자기분석을 하고자 함이다. 최종적으로 완성도 있는 교수모형을 위해 수집 자료에 대한 기술, 분석, 해석의 관점으로 내용타당도를 확인하고 플립러닝을 통한 신체활동이 교과 수업으로 적합함을 확인하였다.

Ⅲ. 개정 2022 초등 교육과정의 비전

2024년부터 적용 예정인 2022 개정 교육과정의 비전은 학생들의 더 나은 미래, 모두를 위한 교육으로 포용성과 창의성을 갖춘 주도적인 사람을 양성하고자 한다. 이는 현 2015 개정 교육과정이 지향하는 바와 같이 학생 스스로 자신의 학업과 진로를 수행하는 능력인 '자기 주도성'을 목표로 한다. 자기 주도성은 주체성, 책임감, 적극적 태도를 말하며 이 능력이 높은

학생은 학업성취도가 높아 사회에서 필요로 하는 인간 유형이기 때문이다. 그래서 창의와 혁신으로 문제를 해결하는 능력과 융합적 사고를 통해 도전할 수 있는 용기를 강조한다. 더불어 타인에 대한 배려, 소통과 협력, 공감과 공동체 의식을 중요하게 강조하고 있다.

2022 개정 교육과정의 가장 큰 변화는 교육에 있어 디지털 교육환경 구축이다. 즉 인공지능, 빅데이터, 학습관리시스템(LMS) 등을 활용하여 학생 개인별 맞춤교육과 학습관리로 역량교육을 강화하는 것을 의미한다. 이러한 학습 활동은 플립러닝을 적극적으로 활용함으로써 자기주도학습의 필요성을 주지하는 것이다. 특히 초등 저학년은 통합교과 내 초등 적응 활동과 신체활동 교육을 강화한다는 방침을 가지고 있다. 이 말은 초등 적응 활동에 예술교육인 음악, 미술, 체육 체제 유지와 신체활동 시간을 강화한다는 내용이다. 이러한 22 개정 교육과정의 변화는 통합교과와 창의적 체험활동, 입학 초기 적응 활동을 개선하여 재능의 조기 발견으로 주도적인 삶을 실천하게 하기 위함이다. 또한 신체활동의 중요성을 시사함이며 이는 긍정적 자아 형성, 학교생활 적응, 기초학습 토대 마련, 또래 관계 및 학교 폭력 예방 교육 등을 강화할 수 있다(교육부, 2022).

초등교육 총론에서는 미래 사회에 필요한 기초소양과 역량을 체계화하고, 학생 맞춤형 교육 강화 및 학교 자율시간 도입, 디지털 기반 교수학습 및 평가 체제 구축을 지원하는 학교 교육과정 편성·운영 지침을 구체화하였다. 이를 기반으로 교과 교육과정에서는 학습자가 자기 주도성을 발휘하면서 역량을 기를 수 있는 '핵심 아이디어' 중심의 교수법이 중요하다. 플립러닝 기법은 22 개정 교육과정의 비전에 따른 맞춤식 교육을 실현할 수 있는 다양한 학생 중심의 교수·학습 과정을 활성화하고 학습경험의 질을 개선할 수 있을 것이다.

Ⅳ. 플립러닝 기법의 수업모형

1. 플립러닝 기법 수업모형 설계

2022 개정 교육과정이 지향하는 초등교육은 다양한 교육공동체 간 상호 협조 체제를 갖춘 디지털·인공지능 교육환경에 맞는 교수·학습 체제이다. 플립러닝 기법을 활용한 신체 표현활동은 이러한 교육과정에 맞춰 실생활과 연계한 온·오프라인 수업을 활용하고 현재의 수업 체제를 창의력과 비판적 사고 함양을 위한 교수·학습 체제로 개선할 방침이다.

플립러닝 기법은 교수자의 의도나 교과 특성, 학교의 상황이나 맥락적 특수성에 따라 다양한 형태로 이루어질 수 있기에 특정 체제로 수업을 정형화하는 것은 문제가 있을 수 있다(임용재, 2016; 임정훈, 2018). 이에 따라 플립러닝을 적용한 신체 표현활동 수업 개발은 ADDIE 교수설계모형을 적용하였다. ADDIE 교수설계모형은 구성주의 학습자 중심의 특징을 잘 드러내는 모형으로 많은 교수설계에 활용되고 있다(박정선,2020). ADDIE 설계의 구성단계는 교수자의 수업 분석과 컨설팅(Analysis), 학습자의 수업 전(중) 주요 학습활동 설계(Design), 플립러닝 교육모형개발(Development)과 실행(Implement), 반성적 성찰(Evaluation)의 단계로 설정하였다. 이러한 단계적 과정은 교수모형 설계 시 핵심적인 학습 내용과 체계적인 수업 과정을 설계할 수 있다는 장점이 있다.

1) 교수자의 수업 분석과 컨설팅

최근의 수업 컨설팅에는 외부 교수자와 함께 공동의 문제를 해결하는 것 뿐만 아니라 교수자 스스로 수업에 대한 자기성찰을 통해 자신의 수업이 안고 있는 문제를 파악하고 개선해 나가는 자기 수업 컨설팅의 개념까지 도입되었다(이상수, 2016; 임정훈, 2018).

Copyrightⓒ2022 KSRE

플립러닝 수업의 질적 수준 유지나 수업 개선을 위한 수업 컨설팅을 수행할 때는 학교급별, 교과별, 주제별, 활용 맥락별 특성에 따라 다양한 형태로 활용될 수 있다(임정훈, 2018). 기존의 플립러닝 수업을 분석해 보면 동영상 중심의 사전학습인 수업 전 활동과 수업 중 교실 내 활동으로 구분하고 있다. 이때 수업을 위한 주요 내용은 동영상 사전수업 제작에 따른 내용설계, 화면구성, 운영 요소를 포함하고 수업 중 교실 내 활동으로는 사전학습 점검과 움직임 활동 전개, 모둠활동, 학습자 간 상호작용, 교수적 지원에 대한 설계 등이다. 질적 수업 개선을 위해 다양하게 활용되고 있는 플립러닝 수업 분석을 위해서는 상황에 따라 분석을 위한 항목을 취사선택하여 제시한다(이용재, 2016). 플립러닝으로 수업이 시작되기 전, 학습자를 위한 교수 활동 준비는 사전학습을 위한 강의 동영상과 면대면 수업을 위한 과정영역 중심으로 구분할 수 있다. Brame(2013)은 사전학습을 위한 강의 동영상은 교수자가 학습자의 선수학습 수준을 파악하는 것이 무엇보다 중요한 교수전략이라고 하였다. 특히 가정에서의 학습은 기억과 이해를 통해 장기기억과 관련된 지식을 만들고 여러 가지 맥락적 자료를 포함한 수업 메시지로 수업의 입체적인 의미를 구성한다.

> 플립러닝에 대한 수업의 유용성을 생각하면 관찰 기회가 많을수록 수용 의도도 높게 나타난다고 봐요 그래서 학습자들이 알아야 할 내용에 대한 사진과 같은 메타자료 준비가 중요하지요. 적합성을 지각하게 하는 거요(B강사,2022.9.30)
>
> 성공적인 플립러닝 기법의 수업 운영 경험 사례를 교원 연수 프로그램으로 적극적으로 활용한다면 성공적인 수업 운영을 통해 학습자가 지각하는 학습경험의 질을 향상할 수 있을 것 같아요(A교수,2022.9.30)
>
> 성과기준을 관통할 수 있는 플립러닝의 사전학습 자료 제작이 무엇보다 필요할 듯...(D교사,2022.9.24)

특히 학습자의 학습 여부를 확인하고 수업 운영 사례 공유, 학습자가 원하는 특성 등 다양한 기능이 포함된 앱 지원 시스템도 필요한 시점이다. Rogers(2003)는 교육적 혁신을 시도 가능성(trialability), 상대적 유용성(relative advantage), 적합성(compatibility), 복잡성(complexity), 관찰 가능성(observability)으로 구분하여 제시하였다. Strayer(2016)는 '활동을 통한 학습' 공유 기회가 충분히 제공되어야 함을 강조하였고 엄우용, 이희명, 이성아(2017)는 초등교원이 지각하는 교육적 수용 및 활용 의도를 분석해 플립러닝의 다양한 자원의 수용과 활용이 긍정적임을 확인하였다. 따라서 다양한 교육지원 시스템은 교육혁신의 요인인 적합성, 유용성에 따른 관찰과 시도 가능성이 있어 초등 교원의 교육적 수용과 활용 의도를 높일 수 있을 것이다.

2) 학습자의 수업 전 주요 학습 활동

학습자의 수업 전 주요 학습 활동은 교육 영상 콘텐츠 제공이다. 먼저 학습자가 신체 표현활동 동영상으로 피나바우쉬의 'seasons march'를 감상하며 내용이 의미하는 바를 찾아가게 하는 것이다. 여기에 몇 개의 영상 자료를 탑재하여 제작된 동영상을 학습자들이 사전에 자유롭게 온라인 학습을 할 수 있도록 안내한다. 추가적으로 영상의 주요 내용을 다시 돌아볼 수 있도록 핵심 개념에 관한 질문을 담은 '학습 활동지'도 함께 첨부한다(최효근, 신기철, 2021). 학습 활동은 학습자의 온라인 사전학습을 단순히 영상 시청에 그치지 않고 학습자 자신의 수준에 따라 자기 주도적 학습을 유도하는 용도로 활용한다.

기존 학교 수업의 경우, 선생님의 설명을 듣고, 집에 가서 과제를 해 오거나 복습을 하는 것이 정석이었다. 하지만 '플립러닝'에서는 집에서, 혹은 스마트기기 등을 활용해서 미리 교사가 제공하는 수업 동영상이나 멀티미디어 자료를 보고, 향후 수업 시간에 이를 기반으로 한 토론이나 개별화된 자기 주도적 학습을 진행하게 할 수 있다(전영주, 2017). 이러한 활동은 전통적인 수업에서 하는 교수자에 의한 지식전달만이

아닌 학습자들끼리 미리 예습해온 내용을 서로 주고받으면서 학습하고 토론 등을 통하여 더 깊은 수준으로 발전하게 유도할 수 있는 수업 구성이다(김양희, 2021).

3) 학습자의 수업 중 주요 학습 활동

학교에서의 대면 수업 과정은 가정에서의 '학습질문지' 제출에서 시작된다. 학습자는 수업 동영상을 다시 보기 하면서 자신이 놓친 부분을 발견하기도 한다. 즉 가정에서 준비해 온 '학습 활동지'를 검토하는 과정이 된다. 이 과정에서 학습자들은 각각 사전학습에서 잘못 이해한 개념을 수정하면서 정확한 개념을 확인하며 강화하기도 한다(최효근, 신기철, 2021, 21-40). 또한 사전학습 질문 내용을 간단한 퀴즈로 확인하고 이해가 되지 않는 부분은 질의응답 과정을 거치는 것이 가장 보편적인 방법이다. 다음은 팀별 신체활동으로 이어지는데 이때 맥락적 정보를 활용하여 또래 간 상호작용을 통해 동작의 순서나, 정확성에 대해 논의할 기회를 제공해야 한다. 이때 날씨와 생활 요소 관련하여 '브레인스토밍 → 단어 조합하기→ 문장 만들기→영상 촬영 및 음악 삽입 → 수정 보완'의 단계를 거쳐 작품을 창작한다. 이때 교수자는 학습자 중심으로 이루어진 활동에서 촉진을 도우며, 팀별 활동을 관찰하여 적합한 피드백을 제공해야 한다. 그리고 학습자의 수업 내용에 있어 이해가 필요하거나 불명확한 부분을 발견한다면 교수자가 이에 대한 요약 강의를 진행하도록 한다(김양희, 양은심, 2021).

교수자는 수업 도중에 학습자들에게 사전학습으로 제공했던 수업 동영상의 내용의 핵심을 정리해 주거나 종합적인 수업 내용을 포괄하여 관련 부가 내용을 설명한다. 교실 내 학습은 수업 내용의 키(Key)를 알게 하기 위한 목적으로 활용된다. 학교에서 수업 중 학생 중심의 활동을 하는 과정은 적용, 분석, 평가, 창안의 단계로 학습을 통해 배운 기본적인 기억과 이해의 단계를 기반으로 한다(강현석・최윤경・정재임, 2005, 53). 이러한 과정적 학습은 플립러닝에서 동영상으로 학습한 기본 개념과 이해를 돕는다. 이렇듯 기존의 수업방식과 플립러닝 기법의 가장 큰 차이는 교수자의 강의가 중심인 수업방식에서 벗어나 학습자가 토론이나 팀 활동인 학습자 중심의 수업 활동들을 수행함으로써 학습자 스스로가 지식을 습득한다는 점이다(Hamdan, McKnight, McKnight, & Arfstrom, 2013; 임정훈, 2018; 홍현미, 2020). 이러한 역할 변화는 교수자의 수업계획이 매우 중요하다. 교수자는 학습자가 성찰일지를 작성하여 반성하는 과정에서 자신의 수업을 되돌아보는 과정을 갖고 교수 학습자 간 변화된 역할에 대해 긍정적으로 수용할 수 있는 기회를 주어야 한다. 그렇지만 수업실행에 대한 부담감으로 인해 교육적 유용성에도 불구하고, 플립러닝 기법은 아직 교육 현장에서 체계적으로 이루어지지 않고 있다. 그것은 플립러닝을 위한 주요 활동 요소들이 수업에 적절히 반영되었는지 등을 확인・점검할 수 있는 분석기준이나 도구가 제시되지 않았고 플립러닝을 위한 수업 컨설팅이 잘 이루어지지 않거나 혹은 자기 수업에 대한 확신이 없기 때문이다(임정훈, 2018; 이용재, 2016). 이용재(2016)에 의하면 플립러닝 기법에서 학생의 활동 중심 수업을 정서적인 측면에서 보면 가치화, 조직화, 인격화의 순으로 교육목표를 둔다고 하였다. 여기서 가치화는 플립러닝을 통한 학교 수업이 특정 대상에게 의의와 가치를 추구하게 하여 행동으로 나타나게 하는 것을 의미한다. 조직화는 일관성 있는 가치체계를 내면화시키며 서로 다른 수준의 종류와 가치를 연관하여 통일시키게 된다. 마지막 인격화는 플립러닝의 전이 과정으로 개인의 가치관이 확고하게 인격 일부로 내면화된다는 의미이다.

4) 플립러닝 교육모형 개발과 실행

사계라는 작품의 주제는 광범위하여 학습자들에게

Copyright©2022 KSRE

자유로운 상상을 유도할 수 있는 무한한 자원을 내재하고 있다. 작품을 통해 보이는 세계는 학습자의 경험적 산물이며 다층적(Layer)인 문화적 정보가 합류되어 있다. 즉, 역사 문화적, 환경적 맥락이 융합된 층이 하나의 주제가 되어 다양한 요소들을 끌어내 융합하는 것이다. 학습자들은 실제로 주제 속에 하나의 컨셉을 잡아 생각하고 완성해가는 과정에서 영감을 얻고 이해하며 주제가 의미하는 바를 깨닫게 된다.

(1) 수업 전 활동: 질문하고 답해 보기

플립러닝은 미리 제공된 수업 관련된 영상과 하나의 주제를 통해 소통이 가능한 서사를 만든다. 왜? 라는 과정은 다음 수업에 대한 궁금함과 알고 싶은 것을 찾게 한다. 즉, 본질인 대상을 있는 그대로 바라보고 여러 가지를 묘사할 수 있는 근거를 마련해 준다. 이 과정은 분석과 해석의 단계로 이끌며 이러한 자각은 학습자가 고도의 확장된 해석을 할 수 있도록 한다. 주된 수업 과정은 질문에 대한 답을 찾아가는 토론으로 이어지며 자연스럽게 지식에 기반한 연관성, 관계성을 추론하게 한다. 즉 교사는 안내자, 촉진자, 퍼실리테이터로 수업을 통해 학습자들이 정답을 스스로 찾게 하여 열린 마음으로 자신의 의견을 개진하고 타 의견에 공감하도록 포용적인 토론을 이끌어 준다. 연구자들이 준비한 '날씨와 우리 생활'과 관련된 예상 질문 모음이다.

하루 동안 지면과 수면의 온도는 어떨까?
바닷가에서 낮과 밤에 바람이 어떻게 불까?
고기압과 저기압에서 날씨가 어떻게 달라질까 ?
우리나라 사계절의 날씨는 어떠할까?
날씨는 우리 생활에 어떠한 영향을 미칠까?

상상력은 새롭게 바라보려는 광범위한 안목으로 경험을 새롭게 하는 힘이다. 즉 상황을 다르게 볼 수 있는 가능성으로 예술적 상상력은 자신만이 느끼는 의미 있는 체험을 가능하게 한다. 그것이 거꾸로 하는 수업의 매력이다. 플립러닝은 학습자의 능동적인 자기주도 학습의 방법이며 세상을 바라보는 시각을 색다르게 하여 결과적으로 문제에 대한 해결력을 갖게 한다. 또한 질문은 새로운 지식을 얻기 위해 인류가 창조한 가장 강력한 접근법인 과학과 공학의 토대다(Bernie T & Charles F, 2012).

플립러닝 기법의 질문은 학습 동기를 유발하며 왜? 라는 호기심을 유발해 한층 깊은 통찰력을 갖게 한다. 즉 답을 찾기 위한 구체적인 질문을 생각하며 새로운 아이디어를 도출해 나름의 해결책을 가져오며 신선한 발명과 혁신을 이끈다. 교육계의 새로운 변화와 혁신은 수용자가 변화와 혁신의 필요성을 긍정적으로 지각하고, 이를 수용해 활용하고자 하는 지식적 요구가 강할 때 혁신을 확산시킬 수 있다(Rogers, 2003). 플립러닝 기법은 이러한 지식 형성과 삶을 총체적으로 연결해 학습자의 자기 이해와 정서적 만족을 통해 학습의 새로운 길로 이끌게 한다.

(2) 수업 중 활동: 다양한 창작활동

5학년 '날씨와 우리생활'을 위해 준비한 피나바우쉬의 'seasons march'는 수업을 이끌기 위한 핵심 아이디어를 도출하기 위한 대표작품이다. 수업 중 학습자들의 창작활동은 첫째, 자신이 가장 좋아하는 계절을 선택하고 그 이유를 말하며 봄, 여름, 가을, 겨울을 선택한 4명의 학습자를 한 그룹으로 구성한다. 둘째, 좋아하는 계절에 대해 이야기하고 표현하며 그 계절을 시로 표현하게 한다. 이후 그 시 내용을 중심으로 각 그룹 별 사계절을 개별 16호 간 동작으로 창작하게 한다. 즉, 나의 사계절을 동작으로 만들어본다(총 64호간). 셋째, 지구의 기울기가 23.5도 기울어져 있다는 점을 중심으로 토론하게 하며 교사가 미리 준비해 제시한 몇 개의 나라를 선택(적도에 위치한 나라, 극 반구에 위치한 나라, 사계가 가능한 나라)하여 그 나라의 사계절을 동작으로 수행하게 한다(총 64호간). 넷

째, 다양한 멀티미디어 자료를 통해 사계의 변화와 우리 생활에 대해 알아보게 한다. 이때 교사는 다양한 맥락 자료(이슬, 구름, 비, 안개 등)를 준비하고 스마트폰을 자유롭게 활용하여 알고 싶은 것을 찾게 한다. 즉, 책, 기사, 이미지, 만화, 컴퓨터, 인터넷 미디어 매체 등 모든 학술서와 동영상 자료 및 문서적 정보, 공연예술정보를 포함한다.

5학년 아이들이 하는 질문은 대체로 겨울에 나오는 입김이 안개예요? (안개가 수증기가 물방울로 변해 공중에 떠 있는 현상이라는 설명에 대한 질문)와 겨울에는 이슬이 안 맺혀요? (봄, 가을과 같이 일교차가 클 때 수증기가 물방울로 잘 변해 이슬이 맺히게 된다는 설명에 대한 질문) 그리고 차에 끼는 성에도 이슬이에요? (이슬은 수증기가 물방울로 변한 상태, 성에는 수증기가 얼음으로 변한 상태로 서로 다른 개념임) 등이죠(E교사, 2022.09.24.).

학생들에게 가르쳐야 할 것은 습도의 의미를 알고 건습구 습도계로 습도를 측정하는 것과 이슬, 안개, 구름의 공통점과 차이점을 설명해야 되고 날씨의 변화를 물의 상태 변화와 연결하여 공통점과 차이점을 설명해야 돼요. 그리고 고기압과 저기압의 의미를 알고 바람의 방향을 설명할 수 있으며 온도에 따른 기압의 변화와 바람의 방향이 변하는 원인을 설명함, 계절별 날씨에 영향을 미치는 공기덩어리의 성질과 날씨가 우리 생활이 미치는 영향을 설명할 수 있어요(E교사, 2022.09.24.).

아이들이 알고 싶은 것은 현대 날씨의 변화가 불규칙적이고 예측하기 어려운데 그 원인을 설명할 수 있는 방법이에요(D교사, 2022.09.24.).

각 요소의 조합은 활동 계획을 위한 지표가 되기에 자유로운 창작의 형태인 그리기, 글쓰기, 만들기 등을 학생들이 선택할 수 있게 하는 것이 좋겠어요(A교수, 2022.09.24.).

수업 전 활동으로 영상을 보았기 때문에 창작하는데 어떤 활동을 해야 하는지 알 수 있을 것 같아요(B대학강사, 2022.08.09.).

정보를 찾다 보니까 학생들이 알고자 하는 질문에 답을 찾을 수 있네요(D교사, 2022.08.09. 활동 중).

어떠한 활동이건 창작을 위한 방법은 학습자가 스스로 만들어가며 여러 과정을 따라가다 보면 특정 맥락에서 각 신체활동이 의미하는 바를 알아차리게 된다. 즉, 학습자는 각기 다른 다양한 감각을 사용하여 학습자가 원하는 방향으로 창작활동을 하게 되며 이러한 즐거운 활동은 학습자의 꿈을 찾아가는 하나의 방법이 된다. 생각의 과정은 학습자가 학습 의지와 학습 방향, 학습의 깊이, 학습의 전과 후 생각 정리, 다시 생각하는 과정을 갖게 한다. 그래서 학생 스스로 자신이 어느 정도를 알고 있고 무엇을 알아야 하는가와 더 알아야 하는 것이 무엇인가를 깨닫게 한다.

과학 수업을 신체로 진행하게 되면 수업을 포괄하는 내용을 선정하는 것과 핵심 활동을 무얼하느냐가 중요해요(D교사, 2022.09.24.).

개인 생각을 개진하는 것은 모둠별 활동으로 하는 것이 학생의 자발적 참여를 도울 수 있어요(C 대학강사, 2022.09.24.).

결과적으로 맥락적 정보에는 작품창작을 위한 심오한 세계가 존재한다. 그래서 학생들은 각기 자신이 알게 된 것, 궁금한 것에 대해 찾아보고 자유롭게 토론한다. 토론과정은 창작 과정을 체계적으로 연계하고 각기 다른 사계절, 날씨, 생활 요소 등을 분석한 후, 활동을 전개해야 한다. 교수자는 태양의 위치에 따라 변하는 사계절, 날씨, 생활 요소 등에 대해 이야기 나눈 후 관심 요소를 바탕으로 숙지한 내용을 한 장 글쓰기로 정리하게 한다. 그것이 학습에 중요한 이유는 글쓰기 중 나에게 이 활동이 어떤 의미가 있는지 생각하고 되물을 수 있기 때문이다. 이 과정은 학습자 스스로 반성적 성찰의 계기를 가질 수 있도록 한다.

Copyrightⓒ2022 KSRE

또한 언어화 과정은 학습의 주체인 자신만이 알고 있는 내용이 무엇인지 나름의 해답을 찾는 습관이 될 수 있다.

(3) 신체 표현활동 교육 모형

본 연구는 초등교육전문가, 연구전문가, 교사에 의한 실행연구이다. 개별 역할 분담을 보면 초등교육전문가는 신체표현을 위한 수업의 문제를 확인한 뒤, 해결의 실마리와 교육시스템의 허점을 보완하였다. 즉 기존 수업과의 상이성, 유사성, 교과 연계에 따른 신체 표현활동의 융합 가능성을 알아보았다. 그리고 연구전문가는 조력자로서 수업 방법론의 활용 및 교육모형을 설계하는 퍼실리테이터의 역할을 수행하였다. 마지막으로 교사는 교과 연계에 따른 신체 표현활동이 실제 현장과 상호작용할 수 있는지에 대해 치밀하게 검토하였다. 이러한 실무진인 교수, 강사, 교사 간 긴밀한 협업은 다각적인 문제를 산출, 인식, 제안하여 공학적인 수업모형을 설계할 수 있어 긍정적인 효과를 도출할 수 있었다. 이렇듯 현장과 밀접한 상호작용을 중심으로 한 교육 연구는 교사의 현장 감각을 통해 창의적인 학습자들의 자유로운 발상을 유도하였으며 수업의 질 관리 및 실효성을 파악할 수 있어 초등학교에의 적용 가능성을 탐색하기에 매우 적합하다.

이 연구에서는 현 교육과정의 핵심역량을 기반으로 하면서 미래교육이 지향하는 바를 중점으로 두었다. 개정 2022 초등 교육과정 개발의 지향점은 깊이 있는 학습과 교과 간 연계와 통합, 삶과 연계 학습, 학습과정에 따른 성찰을 강조한다. 이 말은 소수의 핵심 아이디어를 중심으로 주제 중심 학습 내용을 엄선하고, 교과 내 영역 간 연계성과 교과 고유의 사고 확장 탐구를 명료화하여 깊이 있는 학습지원을 해야 한다는 것이다. 따라서 교과 목표, 내용 체계, 성취기준, 교수학습, 평가의 일관성을 강화하여 학생의 의미 있는 학습경험과 교육과정 자율화의 토대를 마련하였다. 특히 '교과 간 연계와 통합'은 여러 교과 내용을 서로 연결하고 융합하여 창의적으로 문제를 해결하는 것이다.

이러한 점에 초점을 맞춰 플립러닝 신체 표현 설계 모형은 이해라는 측면에 주목하여 '표현활동을 위한 학습자 창작형 신체 표현'으로 설계하였다. 창작형 플립러닝 신체 표현 교육은 표현활동을 위한 과정적 자료이며 향후 개별 교과 간 융복합 교육설계에도 활용 가능한 예술 융합 활동이다. 이러한 활동은 문화의 보편적인 정서 이해와 특수성을 관찰하고 사회문화적 맥락을 살피는 데에도 주요한 학습 수단이 된다.

교과의 '날씨와 생활 요소'에 따른 교육과정 성취기준 및 단원 학습 목표는 다음 <표 2>와 같다. 앞서 교사들이 제시한 수업 활동은 학습 목표 일부이며 태도, 탐구, 지식의 과정으로 부가하여 수업을 진행해야 한다. 날씨가 우리 생활에 영향을 주는 사례와 이슬, 안개, 구름의 공통점과 차이점을 이해해야 부가적으로 저기압과 고기압이 무엇인지 알고 우리나라에 영향을 주는 공기의 성질과 관련지을 수 있을 것이다.

플립러닝을 활용한 신체 표현 교육의 교육모형은 다음 <표 3>과 같다.

표 2. 학습 목표

영역	신체 표현활동을 통한 학습 목표
태도	다양한 날씨 현상과 우리 생활의 관계에 호기심을 가진다.
탐구	건습구 습도계로 습도를 몸으로 표현할 수 있다. 공기의 온도에 따른 공기의 무게를 몸으로 표현할 수 있다. 모래와 물의 온도 변화를 몸으로 표현할 수 있다.
지식	습도가 우리 생활에 미치는 영향과 이슬, 안개, 구름을 신체로 표현하며 설명할 수 있으며 비와 눈, 고기압과 저기압의 의미와 기압과 바람의 관계를 신체로 표현하며 설명할 수 있다. 또한 계절별 날씨 특징이 우리나라에 어떤 영향을 주는지를 공기덩어리에 대한 작품을 만들며 그 성질과 관련지어 말할 수 있다.

표 3. 플립러닝을 활용한 교육모형

5학년 과학: '날씨와 우리생활'				
교안 대주제			계절이 우리 생활에 미치는 영향은 무엇일까?	
참고영상 및 웹사이트			대표적인 예술작품 피나바우쉬의 'seasons march'영상 '날씨와 우리생활' 영상 아 꿈선 초등3분과학- 과학 수업 콘텐츠 유튜브 채널 https://www.youtube.com/channel/UCWwNg2FT5WoHS5RmWageH-w/videos 지지오엑스- 퀴즈를 만들고 공유할 수 있는 사이트 http://ziziox.com/ 워드월- 수업자료 제작 사이트 https://wordwall.net/ko 카훗- 퀴즈 제작 사이트 https://create.kahoot.it/	
학습 자료			브레인스토밍 판, '날씨요소와 생활요소' 동영상 클래스로그- 수업 콘텐츠 유튜브 채널 https://www.youtube.com/channel/UCpmsbv_SZcLFoRE4OyP8qZg	
단계	수업과정	교과 요소	플립러닝 기법 활동	준비물
활동 1	상황제시	과학 교과 간 예술 융합	'날씨와 우리생활' 학교활용 영상 감상 'seasons march'작품 영상 보기 두 영상 감상 후, 질문 1가지씩 생각해오기	동영상, 포스트잇 맥락적 정보자료
활동 2	감성적 체험	예술활동	'seasons march'작품 동작 익히기 앞의 감상내용을 이야기 나누기 질문하기,내가 좋아하는 계절을 선택하고 그룹별 그 계절이 생기는 이유를 알아보기	
활동 3	창의적 체험	디지털정보 활용	여러 가지 정보 활용으로 돌아다니면서 다양한 자료 찾기, 스마트폰, 앱활용, 인터넷 활용 등, 맥락적 정보 활용으로 내용이해	개별적 활용
		국어, 과학, 예술 융합	그룹 동작 만들기, 학생들이 의미하는 바를 듣고 시로 쓰거나 만들기. 모둠별로 특징 살려 다양하게 표현하기	
활동 4		작품창작	맥락적 정보활용으로 정리된 소재를 중심으로 그룹별 주제 및 의미를 만들어 창작하기 모둠별 표현내용에 대한 설명을 듣고 이야기하기	정보자료 포스트잇
활동 5	반성적 성찰	평가도구	'내가 알게 된 것과 느낀 것'에 대한 한 장 글쓰기 및 서술형 평가 도구 기입, 기술적 숙련도나 창작능력 평가가 아니라 수업 과정 중 참여 정도 이해 등을 총괄한 내용중심. 자기만족, 자기평가, 동료평가, 교사평가	블로그에 글을 올리고 댓글 달기

5) 반성적 성찰: 학습자의 수업 후 평가

플립러닝 기법에서 교수자가 수업을 마친 후에 수행할 교수학습 활동 중 수업 성찰은 주요 전략으로 제시되는데 이는 수업의 긍정적인 변화에 큰 영향을 미친다(Baker, 1996; 임정훈, 2018). 실제로 Bergmann과 Sams(2013)은 플립러닝 수업이 학생들의 지식을 내면화하고 교수와의 상호작용을 통해 학업성취도에 긍정적 영향을 준다고 강조하였다. 교실 수업을 마친 후 진행되는 활동에서는 웹 자료 서비스나 SNS를 활용한다. 이 과정은 학습에 대한 결과 공유, 질의 응답에 따른 보충 및 심화학습이 연이어 진행되는 것이다. 이에 대한 구체적 사례를 보면 학습자가 개별수준에 맞는 과제를 수행하기 위해 교수자가 온라인상에서 이를 지원하는 기초, 보충, 심화학습을 제공한다(정영식, 서진화, 2015).

Copyright©2022 KSRE

플립러닝의 교육적 평가를 위한 반성적 성찰은 루브릭을 활용하는 것이 바람직하다. 루브릭은 교과 수행과정과 내용에 따른 상상력 학습의 역량에 기준(송혜순, 2018)하여 각각의 수행 기준을 정하는 서술형 평가도구이다. 교수자나 수업의 여러 가지 상황과 조건에 따라 선택하는 루부릭의 경우, 수업의 목적, 의도에 따라 점검하거나 평가할 요소들을 토대로 문항을 선별할 수 있다(임정훈, 김미화, 2018, 122-123). 수업의 평가를 루브릭으로 활용하면 학습자가 과제 수행 시 나타나는 여러 가지 반응을 종합할 수 있고 항목별, 수준별 표를 체계적으로 분류, 작성할 수 있다. 이는 기술적 숙련도나 창작 능력 평가가 아니라 학생들의 다양한 능력과 수준을 다양한 각도에서 입체적으로 관찰할 수 있어 명확한 평가로 이어진다는 장점이 있다.

Ⅴ. 플립러닝 기법의 신체표현교육 적용 가능성 모색

플립러닝 기법과 관련하여 수업 과정이 어떤 단계와 영역, 내용들로 구성되는가에 초점을 두고 Cop 구성원들이 모여 적용 가능성을 논의하였다. 학교 현장에서 이루어진 교수 방법과 설계 모형은 교수학습 관련 연구들을 총체적으로 파악하여 설계되었다. 플립러닝은 수업 자체가 기존 수업과는 다른 방식이므로 수업 전후 반드시 반성적 성찰을 통해 수업 개선사항을 점검해야 했다. 성공적인 플립러닝을 위해 교수자가 검토해야 할 사항은 수업 전에 학습자들에게 제공해야 하는 사전학습 자료와 교실 내 수업에서 이루어지는 표현활동과의 연계성이다(Bergman & Sams, 2014). 전반적으로 수업 중 신체 표현활동으로 진행하는 동작적 특징과 의미하는 바가 수업과의 연계성과 관련된 항목들이어야 한다. 그래야만 타당도와 중요도가 높은 수업이 가능하다.

연구 결과를 종합해 보면 플립러닝을 적용한 신체표현활동은 첫째, 수업이 지식전달의 수단뿐만 아니라 학습자의 예술적 감성을 높여 학습자가 다양한 학습경험의 기회를 갖게 한다. 둘째, 22 개정 교육과정의 비전에 따른 학습 내용과 목표, 그리고 교육활동을 포괄한 융합 교육으로 입체적인 교육실행이 가능하다. 셋째, 초등학교 표현활동 수업과 교과 연계, 창의적 체험활동이 가능한 미래교육적 대안인 동시에 새로운 교육모형으로 자리하게 될 것이다. 넷째, 학습자 활동 중심의 자기주도적 수업 모델로 수업 분량을 적절하게 조정하고 자유롭게 운영할 수 있다. 마지막으로 교사와 학습자 간 반성적 성찰을 통해 현장에서 필요한 다양한 교육매체를 발 빠르게 조달하고 현장 대처함으로써 미래 전문가 양성과 전체를 아우르는 산・학・연 연계 체제를 갖추어 교육을 총체적으로 강화할 수 있을 것이다. 플립러닝은 수준별 수업 체험을 통해, 서로 다른 흥미와 특징을 가진 다양한 학습자가 시스템적으로 모두 존중받을 수 있도록 함으로써, 배움이 일어나는 수업, 모두가 주인공이 되는 수업 실현이 가능하다. 그래서 수업 교안의 시스템화로 현장과 상호작용할 수 있는 인재를 양성하고 사회에서 요구하는 역할모델로 연계시킬 수 있다. 이러한 교육적 연계는 공교육의 신뢰도 향상을 가져올 것으로 본다(전영주, 2017).

신체 융합 교육활동은 다학제적 연계성과 통합적 사고를 갖게 하여 교과 활동과 융합된 연계 교육이 가능하다. 학습자는 스스로 동작을 만들고 경험의 의미를 찾아내는 가운데 다양한 호기심을 갖게 되는데 이 여러 활동 과정이 유기적으로 결합해 문제해결을 유도한다. 창작은 자신의 관점으로 생각하고 이해하며 해석의 과정을 거치게 한다. 그것은 작품을 창작하며 생각하고 의미를 담아 표현하는 입체적인 학습 활동 결과이다. 또한 예술 융합인 신체활동 교육은 실생활과 연계해 쉽고 재미있는 주제가 가능하며 자유롭게

상상하고 흥미 있게 수업을 이끌 수 있다는 장점이 있다. 이러한 점에서 교육자의 몫은 학교에 적용되는 교육목표, 내용, 방법을 서로 연계시키고 상호 참여 협조하는 협업시스템의 가이드가 되는 것이다(송혜순,2018). 따라서 진정한 교육은 잘 계획되고 설계되었으며 체계적이고 입체적인 학습지원 체계 구축이 중요하다.

Ⅵ. 결론 및 제언

플립러닝 기법을 통한 신체 표현활동은 학습자의 재능과 능력을 조기에 발견할 수 있는 계기가 될 수 있으며 생각을 통해 의미를 만들고 알아차리는 미래 지향 교육이라는 점에서 의의가 있다. 따라서 단기적 성과보다는 전통 교육체계와는 차별화된, 집단지성으로 상호작용하는 협력학습이 된다는 점에서 효율적인 수업의 기본적 토대가 될 수 있다. 아울러 신체활동 수업의 기초자료로 제공할 수 있어 예체능 계열 분과 교육에 새로운 패러다임을 제시할 수 있을 것이다.

플립러닝의 장점은 수업의 구조를 변화시켜 학습자가 적극적으로 수업에 참여하게 하는 것이다. 플립러닝을 학문적으로 정립하기 위해서는 교육을 위한 효율적인 원리와 그 과정을 파악해 적용하고 그 효과를 규명해야만 한다. 단순히 잘 가르치는 교육이 아니라 교수 원리를 파악하고 편협하고 고정된 사고에서 벗어나야만 다양한 교육적 활용이 가능하다. 따라서 플립러닝을 교과와 연계해 제시한 신체활동 모형은 다음과 같은 교육 실현에 이바지할 수 있다. 첫째, 개정 2022 초등 교육과정에 기반한 융합 교육활동이 가능하다. 신체활동은 즐겁게 학습하며 느낄 수 있는 지적 정서적 쾌감과 심미적 활동 그리고 인성교육을 위한 역량 중심의 교과 교육을 실현할 수 있다. 둘째, 모든 학습자들이 수업의 주도적인 참여자가 되어 학습자 중심의 수업 혁신을 이룰 수 있다. 신체활동 중심의 수업모형은 학생이 자신이 원하는 수업 방법을 선택할 수 있도록 하고 접근 가능한 스마트 환경과 접목하여 부족한 수업을 보완할 수 있다. 또한 수업이 어떠해야 하는지에 대한 보편적 학습설계(Universal Design for Learining: UDL) 측면에 기반을 두고 있어 공교육 현장에 UDL 수업모형을 제공할 수 있다. 셋째, 지역차를 배제한 평등한 교육 기회 획득으로 학교 공교육을 강화할 수 있다. 넷째, 창의적 체험활동의 대표적 수업이 가능하며 각 개인의 꿈과 끼를 발견하고 학생들의 개별 능력 발현의 기회를 제공하여 학문적 UDL 관련 후속 연구로 효율적인 수업환경을 기대할 수 있다.

플립러닝을 통한 수업의 궁극적 목표는 교사 중심의 학습 환경을 탈피해 학습자 중심의 학습 환경으로 전환하는 것이다. 특히 과정에 따른 학습자 간 상호작용을 촉진함으로써 완전 학습을 가능하게 한다는 점이다(Roehl, Reddy, & Shannon, 2013). 이러한 점은 교육대학 역량 개발 취지에 적합하며 특히 창의적 융합 인재 양성과 문제해결 역량함양 및 예체능 계열의 학문적 질 관리를 위해서도 플립러닝 기반 수업 적용과 필요성이 절실하다 할 수 있다.

결과적으로 예술 융합적 사고를 교과와 연계하고 체계적인 방법론에 의한 융합 교육을 실천한다면 넥스트 노멀 시대가 요구하는 미래 교육 실현이 가능할 것이다. 최종적으로 플립러닝 수업을 학교 교육에 적용하여 효과 검증이 이루어져야 할 것이다. 플립러닝 기법을 활용한 신체 표현활동은 모둠 활동의 장점을 추구하며 개별 역량을 발휘할 수 있고 학습자 중심의 창의적 사고와 소통 능력 함양 그리고 진로 관련 교육이 된다는 점에서 협력을 통한 문제해결력을 지향할 수 있다. 이러한 점은 미래 교육에서 주목하고 있는 핵심 교수법으로 2022 개정 교육과정이 추구하는 창작 표현활동 수업의 지향점과 공통성이 있다고 볼 수 있다.

Copyrightⓒ2022 KSRE

참고문헌

강현석, 최윤경, 정재임(2005). Bloom의 교육목표분류학에 대한 비판과 그 대안 탐구: 일선교사들의 인터뷰를 중심으로. **중등교육연구, 53**(1), 51-84.

교육부(2022). **국민의 소리를 담다**. 2022 개정체육교육과정.

김석동(2019). 초등학교 체육수업에서 플립러닝 사전학습이 학습과제 시선에 미치는 영향, **학습자중심교과교육학회, 19**(4), 471-491.

김양희, 양은심(2021). 체육실기 교과목을 위한 비대면 수업 설계 및 운영 전략. **한국스포츠학회지, 19**(2), 207-216.

방경란(2017). 문화예술교육에서의 융합형 디자인교육모형 제안 - ADDIE 교수설계 기반 디자인·인문 융합 교육을 중심으로. **한국디자인포럼, 54**, 133-142.

송혜순(2018). '미적체험'을 통한 무용교육자의 융합인재교육(STEAM) 연구. **대한무용학회논문집, 76**(4), 75-95.

윤기옥, 이학주(2001). 반성적 교육실습 프로그램에 대한 협력교사, 초임교사, 교생의 지각분석. **초등교육연구, 14**(3), 317-345.

이상수(2016). 지속적 수업개선을 위한 자기수업컨설팅 모형 탐색. **교육혁신연구, 26**(3), 17-42.

이상훈(2020). **플립러닝을 적용한 체육 수업 실행 과정과 교육적 의미 탐색을 위한 질적 연구 : 대학 교양 체육 사례를 중심으로**. 미간행 박사학위논문, 공주대학교 일반대학원.

이용재(2016). 플립러닝에 의한 브랜드 교수학습모형 사례연구. **브랜드디자인학연구, 14**(3), 151-160.

임동진(2006). 외국 대학의 캡스톤 디자인(Capstone design) 교육, 국내학술기사 전기의 세계. **대한전기학회, 55**(9), 58-61.

임정훈(2016). 대학교육에서 플립러닝의 효과적 활용을 위한 교수학습 전략 탐색: 사례 연구. **교육공학연구, 32**(1), 165-199.

전기찬(2021). **플립 러닝을 활용한 체육과 경쟁활동 교수・학습모형 개발**. 미간행 박사학위논문, 경상대학교 대학원.

전영주(2017). **플립 러닝을 활용한 영어 다독 수업모형 개발 및 적용**. 한국연구재단 연구보고서.

정영식, 서진화(2015). 스마트 교실을 활용한 '뒤집힌 교수학습모형' 개발. **정보교육학회논문지, 19**(2), 175-186.

황명자, 송혜순, 윤소희(2019). 캡스톤 디자인을 활용한 창작 표현활동 수업 모형개발. **한국리듬운동학회지, 12**(2), 35-47.

Bergmann, J., & Sams, A. (2014). *Flipped learning: Gateway to student engagement*. International Society for Technology in Education, 18-23.

Creswell, J. W. (2012). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*. Pearson College Div.

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.

Roehl, A., Reddy, S. L., & Shannon, G. J. (2013). The flipped classroom: An opportunity to engage millennial students through active learning. *Journal of Family and Consumer Sciences, 105*(2), 44-49.

Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of innovations (5th ed.)*. NY: The Free Press.

Strayer, J. F. (2016). *Designing instruction for flipped classrooms. In C. M. Reigeluth, B. J., Beatty, & Myers, R. D. (Eds.)*. Instructional-design theories and models, Volume Ⅳ: The learner-centered paradigm of education. NY: Routledge.

Trenschel, D. & Goetze, P. L. (1981). *Test Results From TIPSE : Testing and inspection program for solar equipment*. California Energy Resources Conservation and Development Commission.

Hamdan, N., McKnight, P., McKnight, K., & Arfstrom,

K. M. (2013). *A review of flipped learning. Flipped Learning Network*. George Mason University: Harper and Row Ltd.

논문투고일 : 2022. 11. 13.
심 사 일 : 2022. 11. 20.
게재확정일 : 2022. 12. 03.

Copyrightⓒ2022 KSRE