

크리에이티브 댄스 교육에서 플립러닝의 교육적 함의

정현미* · 최상철***

I. 서론	교육적 함의
II. 크리에이티브 댄스	V. 결론
III. 플립러닝의 개념과 수업모형	참고문헌
IV. 크리에이티브 댄스 교육에서 플립러닝의	Abstract

I. 서론

인간은 많은 재능을 가지고 태어난다. 그러나 성장할수록 제지당하는 것은 많아지고 하지 말아야 할 것들이 많아지면서 생각하는 범위도 좁아진다. 그렇게 현실은 좁은 시야 안에서 암기위주의 교육이 이루어지고 사회는 그 암기만을 테스트하기에 그만큼 뇌의 활동성도 줄어든다. 교실 안에서 학생들의 모습은 어떠한가? 아직까지도 수동적인 모습에 더 가깝고 강의식 수업을 듣고 암기하며, 수궁하는 능력만 발달해 간다. 과제를 하거나 어떠한 문제를 해결하는 과정에서도 이와 같다. 스스로 문제를 이해하고 해결해나가는 것 보다는 남에게 답을 요구하거나 다른 사람의 의견을 빼앗기도 하며, 다른 이의 생각이 마치 자신의 생각인 것처럼 복사해오는 경우도 허다하다. 미국 행동과학연구소¹⁾에 근거하면 학습을 하고 24시간이 지난 후 남아있는 학습량을 조사해보았더니 듣기만 하는 수업은 5%, 읽기는 10%, 동영상위주의 시청각 수업은 20%, 그 외 동료들의 시범강의를 보았을 때는 30%정도의 학습량이 남는다고 한다. 이와 반대로 집단이나 모둠을 이루어 토의를 하거나 직접적으로 실행했을 경우 각각 50%와 75%의 학습량이 남았고 타인에게 서로 설명하는 학습을 진행했을 경우에는 무려 90% 이상의 학습내용이 하루가 지나도 기억에 남아있다는 연구 결과이다. 그러다 보니 30%이하의 수동적인 학습들은 의자에 앉아있는 시간이 많은 반면 온전히 나의 지식으로 남아있는 것은 소량이고 이해하기 전에 '외워야 하는 것'에 그쳐버리는 한계에 다다른다. 이는 결과 중심의 평가교육이 만들어낸 문제점이라 할 수 있으며, 새로운 지식과 정보들이 넘쳐나는 가운데 무작정 암기만 하는 학습방법이 아닌 배운 내용을 어떻게 활용하고 내 것으로 만들어가야 하는지에 대한 고민을 해야 할 때이다.

* 주저자, 중앙대학교 강사

** 교신저자, 중앙대학교 교수, scchoe@cau.ac.kr

1) The Learning Pyramid, <https://learningspy.co.uk/myths/the-learning-pyramid, 2011, 10, 8.>.

요즘은 크리에이터(Creator)라는 직업이 생겨나 어른, 아이 나 할 것 없이 자기만의 생각과 아이디어를 콘텐츠로 선보이며 크리에이티브(Creative)와 관련한 단어들이 속출함에 따라 사회적으로는 모든 이들에게 크리에이티브의 필요성과 중요성이 인식되고 있다. 무용에서는 크리에이티브 댄스를 창작무용이라고 생각할 수 있겠지만, 일반적인 관점에서의 크리에이티브 댄스(Creative Dance)는 무용전문가뿐만이 아닌 비전문가들 모두에게 열려있는 분야로 창조적이고 창작적이며 독창적인 춤을 일컬으며 특별한 대상을 지칭하지 않고 누구나 접하고 즐길 수 있는 댄스이다. 자신의 경험을 통해 감정과 사고, 사상을 신체 움직임으로 표현해 내는 크리에이티브 댄스는 같은 사물이라도 다양한 관점으로 바라보는 감각과 신체로 하여금 동작을 새롭게 창안하여 표현 가능하며, 무한한 상상력과 창의적 사고가 동반될 수 있는 예술이다. 그러나 아무런 준비 없이 무용실에 들어와 교사의 지시에 따라 움직임을 만들어내는 건 그때 그 상황에 대처하는 순발력은 뛰어나겠지만, 시간이지나 다시 꺼내어 쓰려고 할 때는 학습한 내용이 희미해져있거나 소멸되어있을 가능성이 크다. 수업에서 다룬 내용에 대해 미리 학습하거나 조사하여 학습에 임한다면 본 수업에서는 학습한 내용을 토대로 체험의 기회를 갖게 되며, 다양한 접근을 통해 이해하고 내 것으로 만들 수 있다.

즉 ‘암기’가 아닌 ‘이해’, ‘가르치는 것’이 아닌 ‘길러주는 것’으로 전환해야하며 최근 교육계에서 높은 관심을 받고 있는 플립러닝(Flipped Learning)²⁾ 학습방법을 소개하고자한다. 플립러닝은 기존의 수업을 뒤바꾼 학습법으로서 수업 전 내용을 미리 영상으로 예습 하고, 본 수업 시간에는 토론과 토의, 발표, 모둠활동 등 서로의 생각을 나누며, 학습자 간에 다양한 문제해결을 전개해 나가는 새로운 학습방법이다. 이러한 학습법은 전통수업과 비교하여 안과 밖이 역전되어 수업 안 활동의 성격이 변하고 학습자의 위상이 능동적으로 바뀌며 교사의 역할³⁾이 변하는 학습으로서 배움의 중심을 교사에서 학습자로 옮기는 것이며, 학습자들끼리 서로 상호작용하여 협업 능력 및 자기 주도 학습 능력 향상으로 적극적이고 활기찬 수업분위기를 제공⁴⁾한다. 현재까지 플립러닝에 관련한 국내 연구를 살펴보면 학위논문 181편, 국내학술지 419편으로 높은 신장세가 보여 지고 학위논문은 2015년, 학술지는 2014년부터 성과물들이 나오기 시작했다. 이 중 예체능과 관련된 연구로는 음악 분야가 29편으로 가장 많았고 다음으로는 체육 분야 13편, 미술 분야 4편이 있다. 무용교육과 크리에이티브 댄스 교육에서 플립러닝과 관련한 국내 연구는 전무한 상태이며 본 연구는 수업의 깊이와 창의성 함양, 학습자들이 수업을 주도할 수 있는 플립러닝의 전반적인 성격과 교육적 가치를 탐색하여 크리에이티브 댄스 교육에 필요한 시사점을 도출하는데 목적이 있으며, 이를 통해 크리에이티브 댄스 교육에서도 플립러닝 수업이 다양하게 연구되어야 한다고 시사하는 바이다.

2) 전통적인 강의중심 교육 방식에서 벗어나 스크린캐스트 기반 저작도구와 플랫폼을 활용하여 학습자들에게 사전 동영상 강의를 제공하며, 현장수업에서는 토론 및 과제 중심으로 진행하는 방식.

3) 박양주(2017), 플립러닝의 교육적 의미에 대한 이론적 탐색: 대화주의관점에서, 『한국융합학회논문지』 8(1), p.175.

4) 이종연, 박상훈, 강혜진, 박성열(2014), Flipped learning의 의의 및 교육환경에 관한 탐색적 연구, 『디지털융복합연구』 12(9), p.314.

II. 크리에이티브 댄스

‘Creative’는 ‘Creo(만들다)’의 어근으로 ‘Creatio’라는 말에서 유래되었으며 ‘Creation, Create, Creativity’등의 문법에 따라 단어가 조금씩 바뀌지만 그 의미는 무언가를 ‘만들다’와 함께 ‘창의적, 독창적, 창조적’등의 의미로 동일하게 해석된다. 즉, ‘Creative Dance’는 ‘창의적인 춤, 독창적인 춤, 창조적인 춤’으로 바라볼 수 있으며 공통됨은 춤을 만드는 것이다. 크리에이티브는 하버드 경영대 교수인 Teresa Amabile가 주장하면서부터 여러 분야에서 창의에 관한 연구에 관심을 갖기 시작하였고, 1950년 심리학자 길포드(Guilford)에 의해 일반화 되었다. 과거 우리나라는 꾸준한 학업으로 인해 좋은 성적을 받거나 성실성을 중점에 두는 지적 능력을 강조했다면 현재는 크리에이티브한 능력, 크리에이티브한 인재로서의 역량을 갖춰야하는 시대로 바뀌게 되었다. 이는 기업에서 먼저 강조하기 시작하면서 대학 교육에서도 ‘창의적 인재 양성’에 주목하며 창의적 영역에 대한 다양한 방법을 교과목에 다루기 시작했다. 크리에이티브에 관한 정의로 Amabile(1998)은 개인이나 소집단이 만든 새롭고 적절한 아이디어라고 하였고, Weisberg(1993, 2006)는 유(有)에서 또 다른 유(有)를 발견하고 만들어내는 것이라고 하였으며, Sternberg, Kaufamn & Preetz(2002)는 새롭고(즉, 독창적이고 기대되지 않은) 질적으로 수준이 높으며 적절한 산물을 생산해 내는 능력⁵⁾이라고 하였다. 이렇듯 크리에이티브에 대한 학문적 정의는 각각의 학자들마다 다르지만 어떠한 목적을 가지고 혁신하기 위한 노력을 통해 기존 사고의 패턴에서 벗어나 유용하고 새로운 방법들을 찾아내는 사고활동⁶⁾이라고 정의할 수 있으며, 특정한 분야에 필요한 것이 아닌 이제는 모든 이들에게 필요로 한 필수적인 사고이다.

무용에서는 이와 비슷한 의미로 사용되어지는 것이 ‘창작무용’이다. 창작무용은 기존의 틀에 얽매이지 않고 단순한 모방이 아닌 개개인마다 개성적인 사고를 바탕으로 자신의 감정을 새롭게 창조⁷⁾하는 것이며, 사상이나 사고, 감정, 느낌, 전달하고자 하는 생각 등을 신체의 움직임에 이용하여 자유롭게 표출하는 자기표현방법중의 한 가지⁸⁾이다. 즉 자신의 감정, 생각, 행위 등을 표현하기 위해 신체라는 도구가 필요하고 그 움직임의 근본적인 감각을 예술적 표현으로서 실행시키는 것이 창작무용이다. 이렇다보니 창작무용에 대한 필요성을 느끼는 사람들은 무용전공자나 그 분야에 종사하는 사람들 혹은 무용 수업이 통합교과 안에서 행해지는 학습자들이 대부분이며, 이 외에는 좋다고 생각하는 것에만 그치거나 예술의 한 부분으로서 어려움이 있다는 견해들이 있다. 김화숙(2000)은 무용창작을 성질, 공간, 무대, 주제, 시간 등을 무용형태로 움직임을 바꾸는 것⁹⁾이라고 설명하였으며, 무용은 안무자의 생각이나 감정을 신체 움직임으로 가시화 시키는 움직임의 예술임과 동시에 움직임들을 조화롭게 나열해야하고 작품을 창조하는 과정¹⁰⁾으로서 무용을 경험하지 않은 일반인들이 무용전공자처럼 해내기란 다소 힘든 작업이며, 자신만의 몸의 언어로 움직임을 만들어낼 수는 있지만 이를 구성하고 다듬는 것은 무용적인 요소가 필요하다.

5) 권정연(2017), 『새로운 관점을 디자인하라』(파주: 백산출판사), p.24.

6) 앞의 책, p.23.

7) 김보경(2011), 창작무용을 통한 성공적 노화 사례분석, 한양대학교 대학원 박사학위 논문, p.24.

8) 김지윤, 전윤수(2014), 창작무용교육이 초등학생의 정서지능 발달에 미치는 영향, 『체육연구』 10, p.17.

9) 김화숙(2000), 초등학교의 창작무용학습을 위한 내용구성과 지도모형, 『韓國舞踊教育學會誌』 11, p.9.

10) 김재리(2005), 라반의 움직임 분석 이론을 활용한 움직임 창작과정 연구, 『무용역사기록학』 9, p.27.

미하이 칩센트미하이(1996)의 견해에 따르면 ‘창의적’이라고 불릴 만한 결과물이나 아이디어는 한 개인의 머리에서 나오는 것이 아니라 다양한 여러 조건이 어우러져 구성되어진 상승작용의 결과라고 하였으며 상징적인 규칙들을 포함하는 ‘문화’, 상징영역에 새로움을 가져오는 ‘사람’, 그리고 그러한 새로움을 인정하고 확인하는 전문가들로 이루어진 ‘현장’¹¹⁾이라는 세 가지 요소의 상호작용에서 생겨나며 개인적인 현상이라기보다는 사회적 현상에 더 가깝다고 하였다. 이러한 사회적인 현상에 의해서 ‘크리에이티브’라는 작업이 생겨났고 하나의 개인에 의해서가 아니라 사회적인 변화와 흐름으로 현재는 ‘크리에이터’라는 직업도 생겨났다. 이외에도 ‘크리에이티브링크, 크리에이티브클럽, 프로크리에이트, 레고 크리에이티브, 광고 크리에이티브’ 등의 ‘크리에이티브’라는 단어를 직접적으로 사용하는 분야가 늘어나고 있으며 크리에이티브한 ‘아이디어, 아이템’등의 ‘크리에이티브’라는 단어가 익숙하게 쓰이면서 미용분야에서는 뷰티크리에이티브 학과가 개설되어 앞으로는 사회적 측면과 교육적 측면에서 많은 영향을 미칠 것으로 예상된다.

즉, 일반적 접근으로서의 크리에이티브와 댄스는 정확한 틀이 정해져 있거나 답이 있는 것이 아니며 특정한 사람이 아닌 모든 이들에게 적용 가능하고 필요한 부분으로서 ‘나와 네가 다르기 때문에 그 어떠한 것도 가치 있다’는 자유로운 생각에서부터 출발하며, 이러한 생각을 움직임으로 시도하여 탐구하고 자신의 개성적 표현을 한 부분으로 수용하게 되는 것이 크리에이티브 댄스이다.

따라서 크리에이티브 댄스는 특정 예술인들만 교육을 받고 학습해야 하는 장르가 아닌 어느 누구나 자신만의 개성적인 표현을 몸으로 할 수 있고 예술적 표현으로 바라볼 수 있으며 발전시킬 수 있는 요인이 된다.

III. 플립러닝의 개념과 수업모형

1. 개념적 정의

플립러닝(Flipped Learning)은 ‘거꾸로 학습’이라는 의미로서 ‘Flip’의 ‘뒤집다’라는 뜻에서 붙여진 이름이다. 기존에 학습한 공부법과는 달리 테크놀로지를 교육에 적극 활용하여 미리 예습 한 뒤 본 수업에서는 토론식 수업을 통해 서로 상호작용하며, 문제를 해결하는 방법이다. 즉 교실 안에서 이루어졌던 교수자의 강의가 교실 밖 과제로 온라인에서 이루어지고 학습자들은 이를 미리 습득해 교실 안에서는 학습자 중심 위주의 활동 수업이 진행되는 교육방법이다. 이러한 수업은 현재 새롭게 만들어진 교육 방법이 아닌 오래전부터 활용되어 온 학습이다.

1990년대 교수학습 과정에서 컴퓨터가 사용되면서 교수자의 역할이 강의만 하는 것이 아닌 방법을 찾을 수 있게 과정을 도와주는 형태로 바뀌었으며, 2000년대에 들어서 Flip Teaching, Inverted Classroom, Inverted Instruction을 통해 다양한 학습자들의 스타일에 맞는 개별화 학습 모형을 강조하였다. 또한 The Classroom Flip 이라는 온라인 강좌 운영 시스템(Course Management System)과 Web Tool을 활용¹²⁾하여 교실에서의 교수는 학습 안내자 역할로 학생들과의 상호작용을 확대하였다.

11) 미하이 칩센트미하이(1996), 『창의성의 즐거움』, 노혜숙(역)(서울: 북로드, 2013), p.15.

이후 미국 과학교사인 존 버그만(Jonathan Bergman)과 아론 샘(Aron Sam)¹³⁾은 플립러닝을 접목 해 본 결과 많은 효과를 보았고, 이러한 내용을 바탕으로 책을 출간하면서 미국 전역에 큰 파장을 일으키는 등 플립러닝의 관심이 뜨거워졌다. 국내에서는 2009년 울산과학기술원(UNIST)이 먼저 도입한 이후에 카이스트(KAIST), 서울대, 연세대 등으로 소개되었으며, 2014년 KBS에서 제작된 ‘21세기 교육혁명-미래교실을 찾아서’라는 프로그램이 방영된 이후로 ‘거꾸로 교실, 뒤집어진 학습, 역전학습, 플립러닝’ 등 다양한 명칭들이 계속해서 생겨나고, 이를 교실 속에 적용하고자 하는 노력이 시작되었다. 이는 산업 혁명 시대에 맞춰 교육의 방향성을 제시하며, 1대 다수의 강의식 수업환경에서 교과서 중심의 학습 내용에 편향 되어있는 교실 속을 벗어나 동영상 강의로 미리 학습한 후 학습자 전체가 배움의 공간으로써 역동적인 학습 환경으로 바꾸려는 교육 실천이다.

그러나 동영상 제작과 이를 활용할 수 있는 기기의 존재가 새로운 수업과 학습을 가능하게 하였다는 점에서 자체의 동력이 있다고 할 수 있지만, 교육 테크놀로지는 수단적 의미를 지닐 뿐 그 자체가 교육을 바꾸어 주는 기제는 아니라는 점에 주목할 필요¹⁴⁾가 있다. 단순히 스마트 기기(디바이스)를 교육에 적용하는 학습이 아닌 지금의 학습자들이 책이 아닌 인터넷과 소셜미디어, 네트워크 서비스에 더 친숙하고 노출이 되어있는 것처럼 하나의 수단으로 하여 본 수업에서는 다양한 활동과 지식의 깊이를 몸소 체험할 수 있도록 하는 하나의 장이 만들어진다고 보면 된다. 다음은 플립러닝에 대한 학자들의 견해를 선행연구에서 살펴보고 <표 1>과 같이 정리해보았다.

<표 1> 플립러닝의 정의

학 자	정 의
이민경(2014)	교육 테크놀로지의 도움을 받아 고전적인 수업 형식을 뒤집은 교육혁신 모델이며, 학습자들의 역량에 따라 학습한 내용을 확인하거나 심화학습을 할 수 있도록 진행되는 것.
이종연 · 박상훈 · 강혜진 · 박성열 (2014)	학습자가 수업 시간에 배울 내용을 집이나 개인적인 공간에서 동영상을 통해 자율적으로 학습하고 수업시간에는 선생님 또는 동료 학생과 함께 토론, 실험, 실습 등의 다양한 활동을 하는 것.
박상준(2015)	학습자의 배움이 중심이 되도록 전통적인 수업 패러다임을 완전히 뒤집어서 학생 개개인이 자신의 학습 능력과 방법, 속도에 맞추어 스스로 배울 수 있도록 접근하는 새로운 패러다임.
이정연(2016)	학습자 개개인이 학습한 내용을 완벽하게 이해하기 위해 학습자 스스로 문제점을 해결해 나가는 학습자 주도형 수업 형식으로 바꾼 교육 방식.
Gannod, Burge, & Helmick (2008)	테크놀로지 활용과 직접적인 학습 활동으로 혼합된 교수 환경으로서 전형적인 강의 시간이 실험과 실습, 교실 활동으로 대체되고, 교실 밖에서는 비디오 등의 매개체를 통하여 언제든지 강의를 전달하는 것.
Bergmann & Sams (2012)	전통적으로 교실에서 행하여졌던 것이 집에서 행하여지고 속제로 집에서 행하여졌던 것이 교실에서 행하여지는 것.
Flipped Learnig Network (2014)	교수자의 형태를 집단 학습 공간에서 개별 학습 공간으로 이동하게하고 집단 학습 공간에서는 교수자가 학습자들에게 학습한 내용을 창의적으로 적용하고 참여하도록 안내하는 상호작용적인 학습 환경으로 변모시키는 교육적 접근.

12) <<https://mirallove.blog.me/120211316406>, 2014, 4, 13.>.

13) 미국 콜로라도주의 고등학교 과학교사 출신인 존버그만과 아론샘즈는 배움이 수업의 중심이 되어야하는 학생 중심의 자기 주도적 학습을 실현하는 것이 궁극적인 목적이라고 밝혔다.

14) 이민경(2014), 거꾸로 교실(Flipped Classroom)의 효과와 의미에 대한 사례 연구, 『한국교육』 41(1), p.91.

위의 내용들을 분석해보면 플립러닝에 관한 학자들의 견해가 각각 다름을 보이지만, 테크놀로지를 수업의 한 도구로써 적극 활용하여 교실 안과 밖의 모습을 뒤집고 학습자들은 스스로 학습한 내용을 바탕으로 서로 상호작용하여 활동중심수업(발표, 토의, 토론, 협동, 모둠활동 등)을 진행함에 따라 교실 환경을 학습자들이 이끌어어나가는 교육적 접근 방법으로서의 가치를 동의하고 있음을 파악할 수 있다. 이외에도 플립러닝에 대해 정의하는 바가 학자들마다 조금씩 다르기는 하나 그 본질은 같다고 보며, 플립러닝의 특징을 총 4가지의 의미와 역할로 종합해볼 수 있다.

첫째, 선수지식 형태로 유연하고 열린 환경을 제공한다. 학습자들은 시간, 공간, 장소 상관없이 편안한 환경에서 온라인을 통해 진행될 수업을 미리 듣고 1차적으로 개개인이 필요한 자료나 다양한 콘텐츠를 활용하여 사고를 확장시켜나간다.

둘째, 전체적인 수업환경을 교수자가 아닌 학습자가 이루어 나간다. 사전에 습득한 기본 내용을 바탕으로 학습자들이 주체가 되어 수업을 이끌어 나가며, 자발적인 수업환경을 만들어 나간다. 이때 교수자는 학습자 개개인을 관찰하여 상황에 따라 도움을 줄 수 있도록 한다. 또한 학습자들에게 필요한 내용을 던져주고 깊이 생각할 수 있도록 기회를 제공해주며, 이를 응용·심화·확장해 나갈 수 있다.

셋째, 수업에 임하는 모든 이들이 서로 소통하고 협력하며, 상호작용 해야 한다. 본 수업에서는 교사가 주도적으로 전달하는 강의가 아닌 학습자들이 스스로 실행해야하는 환경이므로 여러 질문과 창의적인 생각들로 수업이 이루어짐을 의미한다. 비고츠키(L. Vygotsky)의 이론을 살펴보면 학습자는 스스로 해결할 수 있는 문제(실제적 발달수준)와 타인과 함께 문제를 해결해 나갈 때(잠재적 발달수준), 근접발달영역 부분이 사회적, 문화적, 교육적 상호작용에 중요한 역할을 하고 있음을 알려준다. 즉 모둠활동, 생각 모으기, 시뮬레이션, 사례연구 등을 통해 다양한 의견이 도출될 수 있으며, 학습자들이 주체가 되어 상호주도적인 학습 환경을 만들어 나간다.

넷째, 교수자의 다양하고 전문적인 지식기반이 학습자들에게 촉진자 역할을 한다. 수업에 참여한 교수자는 학습자들에게 더 깊은 지식과 폭넓은 사고를 더하기 위해 전문성을 갖춰야 하고, 지속적으로 학습자들의 활동에 대한 피드백을 제공할 수 있는 조장자 역할을 수행해야 한다. 따라서 본 수업과정에서 교수자는 교과 위주의 강의식수업을 가르치기 보다는 학습자들이 다양한 방법으로 문제에 접근하고 해결해 나갈 수 있도록 많은 시간을 갖는다.

위의 내용을 바탕으로 교육적 측면에서 바라본 플립러닝에 대해 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 학습자들은 온라인으로 배울 내용을 미리 학습하고 본 수업에서는 기본지식을 적용 및 응용, 확장이 가능한 활동들이 이루어진다. 전통적 교육에서처럼 일방향적인 전달이 아닌 테크놀로지를 활용한 사전학습으로 학습자 개인의 생각과 견해를 정리하고 발표하는 시간적 여유가 충분하다. 그리하여 수업에 적극 참여하게 되며, 온전히 내 것으로 습득하게 된다.

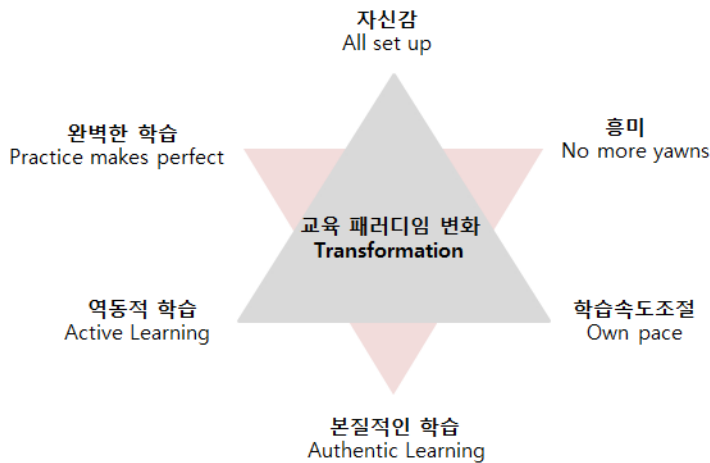
둘째, 사전 자료들은 사라지는 것이 아니기 때문에 언제든지 반복학습을 할 수 있고 때에 따라 학습의 속도를 조절해가며, 나에게 맞는 맞춤 학습이 가능하도록 돕는다.

셋째, 수업에 임하는 모든 이들이 교육적 참여가 활발히 이루어진다. 기존 수업에서는 교수자와 학습자 간의 거리와 공간에서 생기는 이질감에 의해 개개인의 학습자들을 고려할 수 있는 환경에 어려움이 있었으나, 플립러닝은 시시 때때로 교수자의 피드백이 가능하여 학습에 어려움을 겪는 학습자들에게도 배움의 동기를 일으킨다.

넷째, 학습자 중심의 수업이 이루어지는 플립러닝은 수업에 임하는 학습자들이 서로 상호 협력관계가 이루어지면서 이해의 폭이 넓어지고 창의적사고, 문제해결능력, 비판적 사고력향상 등이 가능해진다. 이는 21세기 학습자들이 갖추어야 할 학습과 혁신역량 4Cs(협업Collaboration, 창의력Creativity, 의사소통Communication, 비판적사고Critical thinking)에 영향을 미칠 수 있는 효과적인 교수-학습 환경으로 기대하고 있다.

다섯째, 수업에 참석하지 못한 학습자들도 기본적인 지식을 습득할 수 있다. 개인적인 사유로 인한 결석과 다양한 사정으로 인해 불참한 학습자들도 사전에 미리 공지된 수업내용을 개인적인 공간에서 가능한 시간에 학습할 수 있다.

아울러 Rivero(2013)는 플립러닝의 강점을 7가지로 요약하였고 이를 <그림 1>¹⁵⁾과 같이 정리하였다.



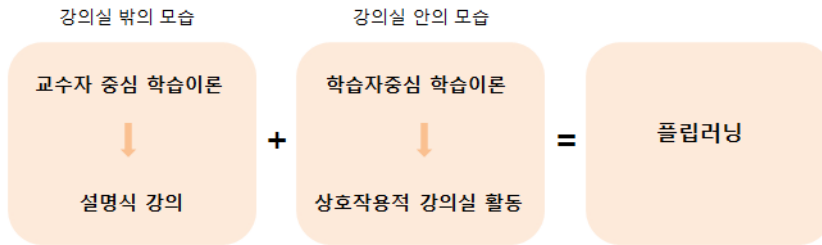
<그림 1> 플립러닝의 강점

먼저 학습자들은 수업 전 대부분의 정보를 얻고 학습하게 되면서 본 수업시간에 참여하고자 하는 욕구가 생겨나며 ‘자신감(All set up)’을 가질 수 있게 된다. 이는 학습자 중심 활동으로 이루어지는 수업이기 때문에 지루한 수업보다는 흥미로운 수업(No more yawns)이 가능하고 교실 밖에서 행해지는 수업은 자신의 역량과 수준에 맞게 반복하거나 생략하면서 스스로 조절(At your own pace)이 가능한 수업이 될 수 있다. 이를 통해 교수자는 학습자들이 습득해온 기본 지식을 차원적 사고가 가능할 수 있도록 다양하고 깊이 있는 질문을 해나가며, 학습자들의 더 높은 수준의 질문과 활동을 촉진시켜 본질적인 학습(Authentic learning)을 가능하게 한다. 또한 다양한 실험과 탐색, 탐구 할 수 있는 시간이 주어지므로 학습자들 간의 상호작용이 일어나 역동적 학습(Active learning)이 가능하며, 여러 번의 시도와 과정의 반복을 통해 완벽한 학습(Practice makes perfect)이 된다. 결국 플립러닝은 단순히 새로운 기술을 통합하는 것이 아닌 교육 패러다임을 변화(Transformation)할 수 있는 강한 힘을 가지고 있다.

15) Internet@SCHOOLS 홈페이지, <www.internetatschools.com, 2013. 1. 1.>.

2. 플립러닝의 수업모형

플립러닝의 수업은 전통적인 수업체계에서 벗어나 강의실 밖에서 본 수업의 내용이 개별적으로 진행되고 강의실 안에서는 교수자와 학습자 모두가 상호작용하며, 활동적으로 참여하는데 초점을 맞춘 것이다. 이는 창의 융합형 인재에 대한 요구가 증대되면서 지식을 잘 찾아서 외우는 게 중요한 게 아니라 상황에 필요한 지식을 찾아 활용하고, 기존의 지식들을 조합하고 그것을 바탕으로 새로운 지식을 생각해 내는 것이 중요¹⁶⁾해진 현 시대에 필요한 부분이며 학습자들이 문제에 직면했을 때 스스로 해결해 나갈 수 있도록 도움을 주는 수업방법이다. Bishop은 다음 <그림 2>¹⁷⁾와 같이 플립러닝의 수업 모형을 제시하였다.



<그림 2> 플립러닝의 학습자 중심 수업모형

플립러닝의 수업모형은 강의실 밖과 안의 학습을 뒤바꾼 활동으로서 강의실 밖의 모습은 사전학습으로 테크놀로지(컴퓨터, 스마트 기기 등)를 활용하여 수행되며, 교수자가 동영상을 직접 제작하거나 기존에 있던 동영상을 활용할 수도 있다. 이와 다르게 강의실 안의 학습은 미리 학습해온 내용을 기반으로 하여 교수자와 학습자, 학습자와 학습자들의 상호작용적 의사소통이 활발하게 이루어져야 하며, 학습자 중심의 학습활동 형태로 나아가는 교육이다. 여기에서는 강의과목과 학습자들의 특징 그리고 교육 목표에 따라서 학습활동을 다양하게 제공할 수 있고 이를 응용하거나 심화하는 학습도 조절할 수 있다. 단, 학습자들의 적극적인 참여가 이러한 활동을 전개해 나갈 수 있다는 전제는 있다.

IV. 크리에이티브 댄스 교육에서 플립러닝의 교육적 함의

1. 수업모형으로서의 가능성 탐구

위에서 제시한 수업모형을 바탕으로 크리에이티브 댄스 교육에서 그 가능성을 탐구하고자 한다.

첫 번째 시간적 여유를 충분히 제공할 수 있다. 기본적으로 크리에이티브 댄스 교육은 내용 이해 → 이해한 내용을 바탕으로 움직임 탐구 및 적용 → 시연 → 토론 과정을 거친다. 그러나 순간적인 즉흥 움직임으로 순발력이나 감각(Sense)을 엿보는 수업도 있지만, 움직임에 대한 이해와 탐구, 피드백 후 수정과정을 거쳐 다시 시연하는 시간까지는 한계가 있다. 플립러닝에서는 본 수업에서 다루어야 할 내용

16) 김지영(2017), 『다섯 가지 미래 교육 코드』(서울: 소울하우스), p.29.

17) J. L. Bishop(2013), A Controlled Study of the Flipped Classroom with Numerical Methods for Engineers, *Dotor of Philpophy Utah State University*, p.6.

을 교수자가 사전에 업로드하고 학습자들은 이를 미리 습득해오면서 풍부한 자료수집과 움직임의 다양한 방법으로 접근할 수 있는 시간을 늘릴 수 있다.

두 번째 다양한 방법으로 응용 및 확장이 가능하며, 깊은 탐구가 이루어진다. 크리에이티브 댄스 교육과 플립러닝의 공통점 중의 하나가 교수자의 피드백 뿐 만 아니라 모둠, 개별 활동을 통해 학습자들도 피드백도 안내 받을 수 있다는 장점이 있다. 본 수업과정에서 움직임을 시연 후 피드백을 받는 것에 그치는 것이 아닌 이를 바탕으로 응용하고 확장하여 여러 방향성에 대해 모색 할 수 있다. 또한 듀엣(Duet)이나 트리오(Trio) 혹은 기타 다른 오브제 활용이 가능하여 창의적인 아이디어가 샘솟을 수 있게 하며, 많은 시도들로 하여금 깊은 탐구가 이어진다.

세 번째 자기 주도적 학습이 향상된다. ‘볼레로’라는 작품을 예로 들면 학습자들이 볼레로의 영상을 미리보고 볼레로의 음악적 특성, 상징적인 움직임, 같은 작품일지라도 연출에 의해 바뀐 부분을 스스로 비교하고 찾아보면서 학습하는데 훨씬 더 효과적이다. 학습자들 스스로 이해하고 분석하면서 학습자들이 배워야 할 큰 틀이나 방향성에 대해 교수자가 제시할 뿐 그것을 수행하고 선택함에 있어서는 오로지 학습자들의 몫이며, 학습자들이 주도적인 학습태도로 수업을 이끌어 나가게 되고 자발적인 학습 환경이 형성됨에 따라 흥미로움이 더해져 집중력 있는 수업, 학습자 중심활동 학습이 이루어진다.

네 번째 21C 미래형 학습자 역량에 기여할 수 있다. 『최고의 교육(원제: Becoming Brilliant)』의 저자 로베르타 콜린코프와 캐시 허시-파섹은 시험으로 측정 가능한 지식 ‘하드스킬(Hard Skill)’¹⁸⁾과 문제를 해결하는 실행능력, 타인과의 협업 능력, 의사소통 능력, 자기 제어성, 리더십 등의 ‘소프트스킬(Soft Skill)’의 조화를 추구하면서 ‘6Cs 역량’을 설명하였다. 6가지 학습역량은 ①협력(Collaboration)역량, ②의사소통(communication)역량, ③콘텐츠(Contents)역량, ④비판적 사고(Critical Thinking)역량, ⑤창의적 혁신(Creative Innovation)역량, ⑥자신감(Confidence)역량이다. 크리에이티브 댄스는 몸이 하나의 표현수단으로 몸의 언어를 가장 잘 표현할 수 있는 예술임과 동시에 말로서 의사소통을 하는 것이 아닌 몸과 몸의 움직임이 하나의 언어가 되어 ‘의사소통’을 하는 것이다. 학습자 개인보다는 타인과의 공동 작업을 통해 서로 ‘협력’하여 수업을 이끌어 나가면서 타인의 생각과 의견을 공유하고 존중, 경청하며 ‘비판적 사고’가 확장되고 다양한 방법(관찰, 차원적사고, 패턴, 방향, 속도, 변형 등)으로 움직임을 접근하여 ‘콘텐츠(내용물, 도구)’를 익히며 새로운 시각으로 바라볼 수 있는 ‘창의적인’ 감각들이 생겨나게 된다. 즉 표현의 기회를 확대시켜주면서 가치를 인정해주고 비로소 나 자신을 바라보고 사랑할 줄 아는 ‘자신감’이 생겨난다. 이 모든 역량들이 미래교육의 핵심적인 방향성이며 플립러닝을 통해 크리에이티브 댄스 교육현장에서도 이러한 역량을 이룰 수 있다.

V. 결론 및 제언

본 연구는 플립러닝의 학습 방법을 탐구하여 크리에이티브 댄스 교육에서의 교육적 함의를 탐색하고 그 가능성을 탐구하는데 의의가 있다. 플립러닝의 도입이 활발해지고 있는 가운데 이에 대한 논의는 최

18) ‘하드스킬’은 국어, 수학, 영어 등의 성적표에 기재되는 시험으로 측정 가능한 기량을 뜻하고 ‘소프트스킬’은 무형적 기량(타인과의 협력 능력, 문제를 해결하는 실행기능 능력, 감정 제어성, 의사소통 능력 리더십, 회복탄력성 등)을 말한다.

고의 학습방법이라기 보다는 현 시대에 적합한 학습 방법이다. 지금은 누가 지식이 더 풍부하여 잘 전달 하는지에 초점이 맞춰져 있지 않고, 자신의 지식과 경험을 풍부한 상상력과 창의력으로 확대시켜 서로 상호작용을 통해 문제 해결방법을 찾아가며, 스스로 학습의 주인이 되는 교육이 새로운 패러다임으로 자리잡아가고 있다. 더불어 수업에 활용할 수 있는 도구와 매체가 다양해졌으며, 학습자들의 학습경로 나 자료수집이 도서관이 아닌 'Naver(네이버)' 나 'YouTube(유튜브)' 등의 미디어 노출로 인해 학습자들의 사고와 특성이 예전과는 판이하게 바뀌었다. 이러한 변화로 교사중심 강의인 전통적인 학습보다는 현 교육에 맞춰 미디어를 하나의 수단으로 활용하여 본 수업에서는 학습자중심적인 학습 역량을 강화하고 사설보다는 문제와 질문 중심의 협동 학습이 필요하며, 상호작용적 강의실 활동을 통해 함께 참여하고 소통하면서 학습에 대한 집중도 향상과 흥미로움을 초래한다.

이와 같이 플립러닝은 숙제와 수업의 기능이 서로 뒤바뀌어 설계되고, 수업 전 선행학습으로 기초적 지식과 개념을 습득하게 되며, 학습자중심으로 이루어지는 시스템에 다양한 문제해결구조를 갖는다. 플립러닝이 학교교육에 주는 시사점으로는 기본지식을 바탕으로 적용부터 확장까지 가능하고 언제든지 가능한 반복학습이며, 학습자들의 적극적인 참여를 불러일으킬 수 있다. 또한 상호 협력관계가 강화되고 수업에 불참한 학생까지도 교수자가 미리 제시한 동영상을 통해 기본 지식 습득이 가능하다. 플립러닝의 강점은 ①자신감 강화 ②흥미로운 수업환경 ③스스로 조절 가능한 학습속도 ④본질적인 학습 ⑤역동적 학습 ⑥온전한 지식상태의 완벽한 학습 ⑦교육 패러다임 변화를 제시한다.

플립러닝의 수업 형태가 크리에이티브 댄스 교육에 주는 의미로는 첫째, 시간적 여유를 충분히 제공할 수 있다. 대부분의 수업 현장에서는 학습도구를 파악하고 움직임으로 발현시키며 각자의 생각을 나누는 시간까지 다소 부족하다. 시간적 여유가 충분히 제공된다면 학습자들은 시간에 쫓기지 않고 여유롭게 생각하면서 움직임을 탐색하고 한 번의 시연이 아닌 두 번의 시연도 가능할 것이다. 둘째, 다양한 방법으로 응용 및 확장이 가능하며, 깊은 탐구가 이루어진다. 앞서 서술한 시간적 여유로도 두 번째 의미가 충분히 설명되지만 학습할 내용을 미리 공부해오거나 탐색해보고 오기 때문에 수업 현장에서는 이를 바탕으로 한 단계 더 나아갈 수 있고 심층적인 관찰 및 탐구가 가능해진다. 셋째, 자기 주도적 학습이 향상된다. 강의실에서의 주도자는 교수자가 아닌 학습자이며 학습해온 내용을 토대로 학습자들끼리 나누고 토론하면서 각각의 생각이 어떠한지, 어느 방향으로 접근 할지를 대화를 통해 스스로 알아가고 다음 수업 전의 선 학습을 주도적으로 실행에 옮길 수 있다. 넷째, 21c 미래형 학습자 역량에 기여할 수 있다. 혼자보다는 둘 이상의 머리를 맞대야 다섯 가지 아이디어가 열 가지 이상의 좋은 아이디어로 생성될 수 있으며 각자의 생각을 주고받으면서 다양한 방면으로 사고할 수 있다.

이렇듯 플립러닝은 강의가 아닌 배움, 듣는 것이 아닌 말하는 수업으로 교육의 효과가 극대화 되며 동료들과의 협력 학습이 강화되고 학습 동기를 높여 자기주도적인 학습능력을 강화함으로써 몰입하도록 한다. 더하여 플립러닝은 크리에이티브 댄스 교육이 나아가야 할 교육적 방향과 추구하고자하는 목표를 효과적으로 기여하는데 있으며, 이를 넘어서 플립러닝 학습을 기반으로 한 크리에이티브 댄스 교수-학습모형, 프로그램, 효과성 등의 자료들이 연구되어 실제 학습자들을 대상으로 적용된 연구들이 필요할 것이다.

■ 참고문헌

- 감지영(2017). 『다섯 가지 미래 교육 코드』. 서울: 소울하우스.
- 권정연(2017). 『새로운 관점을 디자인하라』. 파주: 백산출판사.
- 미하이 칙센트미하이(1996). 『창의성의 즐거움』, 노혜숙(역). 서울: 북로드, 2013.
- Jonathan Bergmann, Aaron Sams(2012). *Flip your classroom: Reach every student in every class every day*. USA: International Society for Technology in Education.
- 김보경(2011). 창작무용을 통한 성공적 노화 사례분석. 한양대학교 대학원 박사학위 논문.
- 김재리(2005). 라반의 움직임 분석 이론을 활용한 움직임 창작과정 연구. 『무용역사기록학』, 9: 25-52.
- 김지윤, 전윤수(2014). 창작무용교육이 초등학교의 정서지능 발달에 미치는 영향. 『체육연구』, 10(1): 25-37.
- 김희숙(2000). 초등학교의 창작무용학습을 위한 내용구성과 지도모형. 『韓國舞蹈教育學會誌』, 11(1): 1-19.
- 박상준(2015). 거꾸로 교실 모형의 개발과 적용 사례의 연구: 예비교사교육에의 적용 결과를 중심으로. 『사회과교육연구』, 22(2): 1-21.
- 박양주(2017). 플립러닝의 교육적 의미에 대한 이론적 탐색 : 대화주의관점에서. 『한국융합학회논문지』, 8(1): 173-179.
- 이민경(2014). 거꾸로 교실(Flipped Classroom)의 효과와 의미에 대한 사례 연구. 『한국교육개발원』, 41(1): 87-116.
- 이정연(2016). 플립러닝(Flipped learning)을 활용한 토론 교육 방안 연구. 『한국언어문화교육학회』, 12(4): 177-209.
- 이종연, 박상훈, 강혜진, 박성열(2014). Flipped learning의 의의 및 교육환경에 관한 탐색적 연구. 『디지털융복합연구』, 12(9): 313-323.
- Bishop, J. L.(2013). A Controlled Study of the Flipped Classroom with Numerical Methods for Engineers. Doctor of Philosophy Utah State University.
- Gerald C. Gannod, Janet E. Burge, Michael T. Helmick(2008). Using the inverted classroom to teach software engineering. 777-786.
- Flipped Learning Network 홈페이지. <<https://flippedlearning.org/definition-of-flipped-learning>, 2014. 3. 12.>.
- Internet@SCHOOLS 홈페이지. <http://www.internetatschools.com/Articles/Editorial/Features/Tools-For-Learning-Flipping-Out-A-New-Model-to-Reach-All-Students-All-Ways-86947>, 2013. 1. 1.>.
- The Learning Pyramid 홈페이지, <<https://learningspy.co.uk/myths/the-learning-pyramid>, 2011.10.8.>.
- <<https://mirallove.blog.me/120211316406>, 2014. 4. 13.>.

논문투고일 2019. 2. 12

심사일 2019. 2. 20

심사완료일 2019. 6. 10

Educational Implications of Flipped Learning in Creative Dance Education

Jung, Hyun-Mi* · Choe Sang Cheul**
Chung-Ang University

The purpose of research is to try and find out more about the education style of flipped learning, so teachers can lead the class and they figure out what kind of things that needs in creative dance education. The education style of flipped learning has several significances in the creative dance education. First, it could provide enough time. Second, it could be applied or extended in various ways and deep exploration of acquired knowledge is possible. Third, self-directed learning is achieved. Fourth, it could contribute to raising the competence of future learners of the 21st century. So I offer that creative dance education should be research more variety base on flipped learning.

Keywords: Flipped learning(플립러닝), Dance(무용), Dance Education(무용교육), Creative Dance(크리에이티브 댄스), Creative Dance Education(크리에이티브 댄스 교육).