

플립 러닝을 적용한 무용 수업의 교육적 가치에 관한 연구*

남선희*

- | | |
|----------------------|-----------|
| I. 들어가는 글 | IV. 나가는 글 |
| II. 무용 교육 현재와 시사점 | 참고문헌 |
| III. 플립 러닝 기반 교육의 의의 | Abstract |

I. 들어가는 글

‘창의성’은 인간이 지닌 무한한 잠재능력 중 하나로, 보편적인 틀에서 벗어나 새로운 영역을 창조하는데 중요한 역할을 한다. 이는 궁극적으로 인류 역사의 발전에 기여할 수 있다는 점에서 연구와 개발의 가치가 있다. 현 시대와 미래 사회가 요구하는 창의적인 인재를 양성하기 위해 무용 분야에서는 지도의 만족감과 기능을 향상시키기 위해 교육적 측면에서의 다양한 접근을 이루고 있다. 또한 효과적이고 새로운 지도 전략 및 교수법, 자기주도적 학습 및 학습자 중심 교육의 실현을 위해 교육 방법론 개발이 꾸준히 이루어지고 있다.

국의 교육의 현 지점을 파악할 수 있는 대표적인 예는 OECD의 The Future of Education and Skills 2030(이하 ‘OECD 교육 2030’) 프로젝트이다. 이 프로젝트는 미래 학습의 틀을 새롭게 제시하여 미래 사회에 필요한 교육을 제안하고 교육의 방향을 탐색하고자 2015년에 출범되었다(이상은 등, 2018, p. 46). ‘OECD 교육 2030’이 지향하는 교육은 학습자가 책임 의식을 갖고 행동을 실천할 수 있는 교육 그리고 기회와 도전을 존중하는 교육이다(OECD, 2021, pp. 9-12). 이러한 교육을 통해 학습자는 스스로 사고하고 타인과 협력할 수 있는 능력을 기를 수 있으며 목적의식, 자기주도성, 책임감과 더불어 도덕적·지적 성숙을 함양할 수 있다.

‘OECD 교육 2030’에서 제시한 ‘역량 기반 교육과정 설계 원리’는 이미 한국의 2015 개정 교육과정에 반영되어 ‘핵심역량 및 교과역량’이 설정되는 데 중요한 기준이 되었다(이상은 등, 2018, p. 8). 또한 2022 교육과정의 추진 배경이 되고 있으며 ‘디지털 전환, 기후환경 변화 및 학령인구 감소 등에 대응하여 미래사회에 필요한 역량을 함양하고자 학습자 맞춤형 교육을 강화할 수 있도록 미래 교육 비전의 정립과 수업 및 평가 개선을 포함하는 교육과정 체제 전환의 필요성(교육부, 2021, p. 2)’을 강조하는 형태로 언급되고 있다. 학습자 측면에서 강조되는 것은 단편적인 지식을 습득하는 것에서 더 나아가 이를 적

* 중앙대학교 박사 수료, sunhkr2003@gmail.com

용 및 응용하여 복잡한 문제를 해결할 수 있는 역량을 기르고, 사회적 변화에 능동적으로 대응할 수 있는 소질과 적성을 함양하는 것이다.

※ **OECD Education 2030**

- **학생 행위 주체성(student agency) 및 변혁적 역량(transformative competencies) 강조**

① 성장마인드, 정체성, 목적의식, 자기주도성, 책임감 등

② 목표를 정하고 성찰하고 책임감 있는 행동으로 변화를 만드는 능력

☞ **학생들은 자신과 타인 및 지구촌 구성원 전체의 웰빙을 향해 나아가는 법을 배울 필요가 있음**

〈그림 1〉 2022 개정 교육과정의 추진 배경 중 ‘OECD 교육 2030(교육부, 2021, p.2)’

학습자의 주체성과 변화에 대응하는 역량을 강화하기 위해 한국은 교육의 혁신적인 변화를 시도하고 있다. 2022 교육과정에서 특히 주목할 내용은, 학습자의 디지털 기초소양 강화, 학습자 주도성 강화, 그리고 디지털·인공지능 교육환경에 맞는 교수·학습 및 평가체제 구축(교육부, 2021, pp. 3-8)에 대한 강조이다. 즉 한국의 미래 교육은 변화에 대응하기 위한 교육과정의 혁신을 모토로, 학습자 중심의 교육과 교육환경의 변화에 적합한 교육과정의 개발 및 지원을 지향하고 있다.

이러한 의미에서 플립 러닝(Flipped Learning)은 학습자 중심 교육과 테크놀로지를 활용한 교육을 하나의 줄기로 연결하고 있는 것으로, 시대의 흐름에 따라 교육의 환경에도 변화가 있어야 한다는 취지 아래 시도되고 있는 교수·학습 방법론이다. 플립 러닝은 2014년에 방영된 ‘21세기 교육혁명-미래 교실을 찾아서’ 시리즈¹⁾를 통해 국내에서 많은 주목을 받기 시작했다. 이는 교육현장 속에서 지속적인 개선을 거듭하며 이론과 모형이 체계화되는 교육 방법론으로서 특이점을 지니고 있다. 플립 러닝은 국내의 교육 패러다임의 전환 속에서 시도되고 있는 여러 교육 방법론 중 하나로, 전통적인 교수·학습 방법의 구조적인 문제점과 함께 IT활용 능력의 상승을 배경으로 자연스럽게 발전되었다고 할 수 있다.

국내에서는 약 2012년부터 플립 러닝을 주제로 하는 연구가 시도되었다. 플립 러닝과 관련된 연구가 국내에 등장한 초창기에는 플립 러닝에 대한 개념 설명과 당시 이러한 교육 방법론이 도입된 배경에 대하여 시대적 관점으로 의미를 해석하는 것이 주를 이루었다. 이는 수업 현장에 적용할 때 고려되어야 하는 사항, 그리고 적용 절차를 제시하는 과정을 통해 향후 플립 러닝을 활용한 교수학습의 체계적인 설계 전략을 제시하는 내용 등으로 발전하였다. 연구는 당시의 사회적 현상과 흐름에 따라 특정 시점에 집중적으로 이루어진다는 점에서 당시의 시대상과 깊은 관련이 있다. 즉 플립 러닝과 관련된 연구 주제의 변화를 통해 이를 활용한 교육의 필요성과 타당성에 대하여 충분히 인지할 수 있다.

플립 러닝을 활용한 무용 교육 분야의 선행연구로, 정현미, 최상철(2019)은 창조적인 움직임의 기반으로 하는 크리에이티브 댄스 교육에서 플립 러닝의 교수법이 지니는 교육적 함의에 대하여 연구하였으며, 박정선(2020)은 대학 교양 무용 수업에 플립 러닝을 적용한 교수법 개발과 적용 전략에 대하여 연구하였다. 또한 정다희(2020)는 플립 러닝을 초등학교 무용 수업에 적용하여 자기주도적 학습능력과 무

1) 2014년 KBS 1TV에서 방영된 ‘[KBS 파노라마] 21세기 교육혁명’은 ‘거꾸로 교실’이라는 교육 방법을 실제 수업에 적용하여 그 과정을 기록한 다큐멘터리 시리즈이다. ‘미래교실을 찾아서’라는 주제로 ‘제1편: 거꾸로 교실의 마법’, ‘제2편: 가르침 시대의 종말’, ‘제3편: 진짜 세상을 향한 교실’ 총 3부작으로 구성되었다.

용표현력에 미치는 영향에 대하여 학위논문 발표를 진행하였고, 이슬, 정다진(2021)은 발레 전공 대학생을 대상으로 플립 러닝 교육을 적용한 뒤 그 효과와 개선점에 대하여 현상학적 관점으로 탐색하는 연구를 진행하였다. 김미정(2022)은 최현 류 한국무용 작품을 중심으로 플립러닝 실험연구를 진행하였다.

플립 러닝을 활용한 교육 방법론이 다양하게 제시되고 있음에도 불구하고, 국내 무용 교육에 있어 플립 러닝을 적용한 수업 구성에 관한 연구는 매우 소극적으로 이루어지고 있다. 이에 본 연구는 플립 러닝을 적용한 무용 수업의 교육적 가치를 밝히고자 한다. 이는 미래 교육이 지향하는 가치를 충족하고 기존과 차별화된 교육 방법론으로서 플립 러닝을 적용한 무용 교육 프로그램 개발의 기초자료가 된다는 점에서 연구의 의의가 있다.

II. 무용 교육의 현재와 시사점

교육부는 ‘2022년 핵심 추진과제’²⁾를 고시하여 온전한 학교와 일상 회복의 본격적인 추진, 미래인재 양성을 위한 교육시스템 대전환의 실현, 신뢰받는 포용사회 구현을 위해 다양한 시도를 이룰 예정이다. 이처럼 미래는 시대를 반영한 가치와 새로운 기술 그리고 다양한 문화에 의해 영향을 받는다. 한국의 교육은 빠른 경제 성장 속에서 많은 과업들을 해결하기 위해 과거에는 한 분야에 전문성이 깊고 높은 질의 능력을 소유한 전문인을 양성하는 데 주안점을 두었다. 그러나 현재는 앞선 기준에서 더 나아가 글로벌 능력을 지닌 전문인, 그리고 다방면에서의 지식과 경험을 겸비한 창의적인 전문인을 양성하기 위한 방향으로 변화하고 있다. 즉 ‘어떤 지식을 얼마나 알고 있는지’와 같은 지식적 측면에서의 교육보다는 ‘알고 있는 지식을 얼마나 창의적으로 활용할 수 있는지’와 같은 지적 측면에 대한 중요도가 높아졌다고 할 수 있다. 그로 인해 국내의 교육은 체제와 정책 등에서 많은 양적·질적 변화를 거듭해왔다. 특히 창의력 신장을 목표로 하는 제7차 교육과정이 실행된 이후, 교육 분야에서는 창의력 계발을 위한 교수·학습 전략과 수업 모형에 관한 연구와 함께 다양한 콘텐츠에 대한 개발이 경쟁적으로 이루어지고 있다(임광국, 조상식, 2015, pp. 155-156)는 점이 주목할만하다.

이러한 양태를 살펴볼 수 있는 예는 국내 교육 방법론의 변화에 있다. 한국의 교육은 2020년 시작된 코로나 팬데믹으로 인해 커다란 변곡점에 서게 되었다. 많은 학교들은 개학을 연기하였으며 감염 확산의 예방을 위해 개학 이후에도 온라인 수업과 같은 비대면 수업을 급격하게 추진하기 시작했다. 즉 대면 수업이 곧 학교 수업이라는 기존 사고의 틀을 깨야 하는 현실에 놓이게 되었다. 대면 수업에 익숙한 학습자와 학부모는 이러한 변화와 급전환에 대한 거부감, 그리고 학습능력 향상에 대한 의문을 가지게 되

2) 교육부는 다음 세 가지의 2022년 핵심 추진과제를 제시하고 있다.

1. 온전한 학교 일상회복의 본격적 추진

: 코로나가 지속되는 상황에서 학생들의 건강과 안전을 보장하기 위한 철저한 학교방역을 토대로 새롭고 더 나은 학교일상(Better Normal) 실현, 지난 2년간 누적된 결손과 상처를 치유하기 위해 국가적 역량 집중

2. 미래인재양성을 위한 교육시스템 대전환

: 미래사회를 선도하는 혁신인재양성을 위해, 개별학생에게 최적화된 학교교육, 대학-지역-산업의 역량을 결집하여 개인·사회 수요에 대응하는 고등교육, 국민들의 지속적인 성장을 지원하는 평생교육 체제 마련

3. 신뢰받는 포용사회 구현

: 부처 간 긴밀한 협력을 통해 복잡한 사회문제에 대해 정책 수요자 입장에서 종합적·선제적으로 대응하여, 교육과 사회정책의 국민 신뢰도 제고(교육부(2022, 01, 25.), 2022년 주요업무계획, pp. 9-21, <<https://www.moe.go.kr/sub/info/Renew.do?m=031101&page=031101&num=02&s=moe, 2022. 01. 28.>>).

었고 이는 국가적 차원에서 해결되어야 하는 큰 문제로 남게 되었다. 하지만 이러한 문제는 그동안 다양하게 시도되었던 인공지능, 빅 데이터 등과 이를 교육에 접목한 ‘에듀테크(Edu-Tech)’에 대한 관심을 높이는 계기가 되었으며, 이후 블렌디드 러닝(Blended learning), 딥 러닝(Deep learning), 플립 러닝(Flipped learning) 등과 같은 교육 방법론을 주목하도록 만들었다.

자기주도적 학습, 창의성 계발, 융합 인재 양성에 대한 연구는 시대를 불문하고 활발하게 이루어지고 있다. 에듀테크 기반 교육은 이러한 연구들과 같은 맥락을 잇는다. 창의성의 척도가 되는 ‘창의적 사고 능력’은 인간이 지닌 무한한 잠재능력 중 하나로, 보편적인 틀에서 벗어나 새로운 영역을 창조하는 데 중요한 역할을 하며 궁극적으로 인류 역사의 발전에 기여할 수 있다는 점에서 연구와 개발의 가치가 있다. 미국 심리학자이자 교육 이론의 석학 가드너(Howard Gardner)는 ‘창의성’에 대하여, 현재의 지식 기반 정보화 사회 속에서 특정한 규칙을 준수하거나 기술적 전문성을 극대화하기 위한 기존의 노력과 균등하게 강조되어야 하는 개념이라고 주장한 바 있다(Howard Gardner, 2000, pp. 8-9). 즉 창의적 사고력을 갖춘 인재의 발굴과 양성은 급변하는 정보화 사회 속에서 새로운 변화를 맞이하기 위한 필연적 과제라고 할 수 있다.

정부는 창의적 인재 양성을 위하여 ‘코딩 교육 의무화’를 발표하였고 2018년에는 중학생을 대상으로, 2019년에는 초등학교를 대상으로 확대 시행하며 교육의 범위를 넓혔다. ICT(Information and Communications Technology)를 활용한 교육은 초등교육에서부터 고등교육에까지 교수 전략에 있어 큰 패러다임의 전환을 가져오고 있으며, 특히 테크놀로지를 활용한 블렌디드 러닝, 딥 러닝 등의 다양한 교육 방법론 개발에 대한 연구가 활발하게 진행되고 있다. 이러한 연구는 대부분 학습자의 창의성 개발을 주된 목적으로 한다. 이와 함께 국내의 주요 기관에서 진행된 연구에서 공통적으로 강조되고 있는 것이 ‘창의융합 인재 양성’이라는 점, 그리고 이를 위한 핵심역량은 ‘자기주도적 학습능력’이라는 점(이성희, 2019, p.214)을 비추어볼 때 국내 교육의 트렌드를 파악할 수 있다.

이러한 점에서 현 시대와 미래 사회가 요구하는 무용 교육의 방향을 제시하기 위해 다음의 구체적인 논지를 확인할 필요가 있다. 우선 미래 사회에서 요구하는 ‘포용성과 창의성을 갖춘 주도적인 사람(교육부, 2021, p. 9)’으로서 무용 인재를 양성하기 위한 교육이 필요하다. 무용 교육은 무용 인지³⁾ 과정의 요소인 감성과 창의성의 계발을 목표로 한다(김화숙 외, 2015, p. 6). ‘감성’은 예술 영역에서는 독창성으로 해석되지만 교육 영역에서는 자아정체성과 문화정체성으로, 개별 능력에서는 자존감과 공동체 의식으로 풀이된다. 이러한 감성과 함께 다뤄지는 ‘창의성’은 “상상력이 풍부한 사고로 감각하고 느끼고, 상상하고, 진리를 추구하는 행위”(Alma M. Hawkins, 1991)로, 자극에 대한 반응이자 개별적인 경험의 표현이며 상상력을 통해 독창적인 실체를 형성하는 인간 능력의 통섭적 집산 행위이다(김화숙 외, 2015, pp. 6-10). 무용 교육을 통한 무용 전공자의 감성과 창의성의 계발은 미래의 사회적 요구에 부합하는 독창성, 자아정체성, 문화정체성, 자존감, 공동체 의식 등을 고루 갖춘 무용 인재를 양성하는 데 중요한 역할을 할 것으로 사료된다.

또한 무용 교육에 있어 특정 지식과 정보 및 테크닉만을 전달하는 수업이 아닌 학습자들이 직접 의미를 구성하고 사고할 수 있는 교육 방법론 개발이 필요하다. 국내 대학은 대학생들에게 질 높은 대학교육

3) 무용인지란 자극을 받아들이고 저장하고 인출하는 일련의 과정으로 무용 교육의 목적이 된다.

의 기회를 제공하여 그들이 미래 인재로 성장할 수 있도록 촉진하는 역할을 한다. 교육부와 한국직업능력개발원은 미래 사회의 인재가 갖추어야 할 핵심 역량을 정확하게 진단하고자 K-CESA(Korea Collegiate Essential Skills Assessment, 이하 K-CESA)⁴⁾를 개발 및 운영하고 있다. 그러나 무용 전공 대학생에게 있어 이러한 핵심 역량 강화와 같은 학습자의 자기주도성과 자기결정성 등을 높이기 위한 노력은 다소 아쉬운 실정이다.

K-CESA에서 제시하는 대학생의 핵심 역량은 자기주도적 학습능력, 계획 수립 및 실행 능력, 정서적 자기조절능력, 직업의식의 4개의 구성요인으로 구성되어있다(남신동, 2019, pp. 37-38). 이러한 점에서 무용 수업은 단순히 교수자의 테크닉을 익히고 연습하는 것에 그치는 것이 아니라 실질적으로 자기 관리 역량을 키울 수 있는 교수자의 역할이 중요하다는 것을 강조하고자 한다. Bransford et al(2000)의 효과적인 학습 환경 설계를 위한 네 가지 원리 중 평가 중심 원리를 고려하여 다소 주관적일 수 있는 무용 영역에서의 평가를 객관적이고 효과적으로 평가할 수 있는 과제들을 구축하는 노력을 통한 수업 구성이 가능하며, 이를 플립 러닝의 형태로 제작한 수업은 학습자의 주체적 사고 및 수행능력 향상에 긍정적인 영향을 줄 것으로 사료된다.

이러한 노력과 함께 교육 환경의 변화 속에서 교수자와 학습자의 지도 만족과 학습 능력의 향상에 효과적인 교수·학습 방법론의 개발이 필요하다(이준모, 2019). 과학기술의 발달과 함께 코로나바이러스 감염증(COVID-19) 팬데믹으로 인해 ICT(Information and Communications Technology, 이하 ICT)를 활용한 교육은 미래 교육을 이끌어가기 위한 필수적 대안으로 제시되고 있다. 이러한 ICT 활용 교육은 초등교육에서부터 고등교육에까지 다양한 분야에서 연구되고 있다. 교수·학습 패러다임의 큰 전환 속에서 무용 전공 대학생을 대상으로 현재의 시대상을 반영한 교수 전략 및 학습 방법의 개발이 필요하다고 사료된다.

III. 플립 러닝 기반 교육의 의의

플립 러닝은 테크놀로지를 기반으로 하여 고전적인 수업의 형식을 뒤집은 새로운 교육 방법론(이민경, 2014)으로 ‘교실에서 이루어졌던 수업과 학습 활동들은 집에서, 집에서 하던 과제는 교실에서’라는 의미를 담고 있다. 즉 기존의 수업형식을 거꾸로 진행하여 기본적이고 핵심적인 교과 내용을 수업 전에 학습하고, 수업시간에는 토론, 또래 학습, 팀별 활동 등을 통해 심화된 내용을 학습하는 것이다.

플립 러닝은 수업에 참여하지 못한 학습자들을 위해 동영상을 제작하는 방식으로 수업이 진행되면서 시작되었다. 이후에는 미국에서 조직된 Flipped Learning Network 국내의 미래교실네트워크 등이 활발한 연구를 이루며 플립 러닝에 대한 연구가 더욱 가속화되었다. 이러한 연구를 통해 학습자들이 점차 자기주도적이고 적극적인 학습자로 변화할 수 있다는 기대감이 형성되었다.

플립 러닝의 이론적 배경으로는 블렌디드 러닝(blended learning, 혼합형 수업), 동료 교수법

4) 대학생의 진로 개발 지원과 대학의 교육역량 강화를 지원할 수 있도록 교육부와 한국직업능력연구원이 공동으로 개발한 진단도구이다. K-CESA는 대학생의 핵심 역량을 6가지로 분류하고 있으며 자기관리 역량, 대인관계 역량, 자원·정보·기술의 활용 역량, 글로벌 역량, 의사소통 역량, 종합적 사고력 역량이 이에 해당된다(K-CESA 홈페이지, <<https://www.kcesa.re.kr/intro.do>, 2022. 02. 01.>.).

(peer-teaching, 또래 교수법), 협동학습(collaborative and cooperative learning), 문제해결학습(problem-based learning), 학습자 중심 학습(student-centered learning) 등이 있다(Bergmann, J. & Sams, A., 2012). 이러한 이론적 배경들의 공통점은 전통적인 수업과는 달리 수업 시간 내 교수자의 강의가 단축되거나 부재하다는 점이다. 교육공학자들은 플립 러닝을 주로 온라인 학습과 오프라인 학습을 혼합한 블렌디드 러닝의 여러 방법론 중 하나(한국교육공학회, 2005)로 분류하며 일각에서는 블렌디드 러닝의 발전된 형태로 보기도 한다. 이러닝에 대한 수요가 급증하면서 온라인과 오프라인의 혼합형 수업에 대한 관심이 높아지고 있는 현재, 플립 러닝은 단순히 자료를 공유하는 보완적 역할로써 온라인을 활용하는 것이 아니라 효과적이고 효율적인 혼합 방식으로 채택되고 있다.

Khan Academy, edX, Coursera와 같은 MOOCs(Massive Open Oline Courses)는 플립러닝의 가능성을 더욱 높여주는 계기가 되었다. 이 중 Khan Academy⁵⁾는 여러 학문에 대한 이론과 연습 문제 등을 다양한 온라인 자료로 제공하고 있다. 또한 여러 대학이 참여하고 있는 edX, Coursera와 같은 MOOCs의 경우 대학에 개설된 과목들의 동영상 강의뿐만 아니라 과제, 토론 등 모든 학습 활동을 온라인상에 제공하고 있으며 어디에서나 수강할 수 있도록 하고 있다(이진경, 2017, pp. 19-20). 이처럼 플립 러닝을 활용한 교육의 실현은 테크놀로지의 발전을 주요한 기반으로 한다.

단순히 수업을 보충하기 위해 제작되었던 동영상은 다양한 방법으로 만들어졌으며, 이를 통해 교실은 단순히 지식을 전달하는 공간의 개념이 아닌 학습자 스스로 사고하고 과제를 수행하는 공간의 개념으로 바뀌게 되었다. 이처럼 플립 러닝을 활용한 교육이 활발하게 이루어진 이유는 기존의 수업 방식의 틀을 깬 새로운 교육 방법이 특히 학습자들의 학업성취도 향상에 상당한 영향을 주었기 때문이다(Bergmann J. & Sams, A., 2012, p. 25).

캘리포니아 주립대학 교육학 박사 앨리슨(King Alison)은 학습자의 적극적인 활동을 위해 교육 환경의 변화가 이루어져야 함을 강조하면서, 특히 특정 지식이나 정보를 전달하는 교육이 아닌 학습자들이 직접 의미를 구성하고 사고할 수 있는 자기주도적 학습의 중요성을 강조하였다(Alison, King, 1993, pp. 30-35). ‘동료교수법(Peer Instruction)’을 개발한 마주르(Eric Mazur) 또한 컴퓨터를 활용한 강의 전달과 코칭의 중요성을 언급하면서 플립 러닝에서 다루고 있는 사전 학습에 대한 개념 형성을 시도하였고, 2000년에는 마이애미 대학교에서 플립 러닝을 ‘경제학 입문’에 적용한 사례 연구 논문 “Inverting the Classroom: A Gateway to Creating an Inclusive Learning Environment”(Maureen J. Lage, Glenn J. Platt and Michael Treglia, 2000, pp. 30-43)가 발표되어 대학교 수업에서의 플립 러닝 활용 가능성이 연구되었다. 이를 비롯한 여러 학자들의 시도는 플립 러닝 체제의 형성에 중요한 반석이 되었다고 할 수 있다.

플립 러닝 기반 수업은 전통적 수업과 마찬가지로 블룸(Bloom)의 교육목표분류(Bloom's taxonomy) 체계⁶⁾로 분류된 지식(기억), 이해, 적용, 분석, 종합(창조), 평가(토론)와 같은 고차원적인 사고로 교육

5) 칸 아카데미(Khan Academy)는 살만 칸이 설립한 비영리 교육 단체이다. 2005년 조카에게 수학을 가르치기 위해 유튜브 영상을 올린 것을 계기로 많은 사람들의 이목을 끌게 되면서 비영리 단체인 ‘칸 아카데미’를 창립하였다. 초·중·고교 수준의 수학, 과학, 경제학, 인문학, 역사, 소프트웨어 등 4000여 개의 동영상 강의를 제공하고 있으며 미국 내 2만여 개 학급에서 교육 자료로 쓰이고 있다(khan academy, <<https://ko.khanacademy.org/about>, 2022. 02. 09.>).

6) 교육목표분류는 ‘교육을 통하여 성취하는 지식은 위계적 구조를 지닌다’는 입장에서 교육목표를 위계적으로 분류한 체계이다. 1956년에 Bloom 등이 교육과정 및 교육평가 연구를 통하여 교육목표를 인지적 영역, 정의적 영역, 심동적 영역으로 분류하였으며, 인지적 영역은 지식의 획득과정의 난이도와 복잡성 수준에 따라 지식, 이해, 적용, 분석, 종합, 평가의

의 목표를 구성할 수 있다. 그러나 플립 러닝에서는 사전 학습을 통해 학습자가 하위영역의 학습 목표를 달성하게 되면 교수자와 학습자가 교실 수업에서의 성취 시간을 더욱 확보할 수 있어 교육 목표 달성을 위한 상호작용과 협력에 용이하며 이를 통해 고차원적 사고와 학습 목표에 직결된 활동에 더욱 전념할 수 있다는 특이점을 지닌다(Webb & Doman, 2019).

기존의 전통적인 수업은 교수자가 알려주는 지식을 교실에서 습득하는 형태로 진행되어 효율적인 교수 방법론 구축에 집중하였다. 그러나 플립 러닝 기반 교육은 교수자가 수업 전에 온라인으로 제공한 수업 자료를 학습자가 개별적으로 학습하고, 교실에서는 복습, 토론, 심화의 과정이 이루어지는 등 학습자를 중심으로 한 학습 방법론 구축에 초점을 두고 있다. 그리고 학습자는 사전 학습 후 교실 수업에 참여하여 학습자, 교수자와의 상호작용을 통해 지식을 재구성하거나 자신의 것으로 익힌다(김영학, 2016, pp. 150-151). 이러한 과정을 통해 일방적인 지식 전달 강의가 축소되거나 생략된 교실 수업은 참여자간의 활발한 소통을 이끌어 낼 수 있다. 또한 학습자들은 미리 학습한 지식을 함께 토론하는 과정에서 개념의 명료화를 이룰 수 있으며 더 나아가 사고력을 촉진할 수 있는 질문으로 이어질 수 있다(박기범, 2014, p. 111).

플립 러닝은 단순히 교실 밖에서는 선행학습을 진행하고 교실 수업에서는 심화학습을 이루는 것만을 의미하지 않는다. 학습자에게 인지부담이 크고 학습 성취에 어려움이 큰 고차원적 학습 목표를 성취하는 데 전념할 수 있는 학습 환경을 조성하여, 특히 타인의 도움을 받지 못했던 기존 수업과는 다르게 교실 내에서 교수자와 또래 학습자들의 다각도적 지원을 받아 높은 수준의 성취를 이룰 수 있게 한다. 이러한 점에서 플립 러닝은 사회·경제적 배경으로 인해 지식의 격차가 고착화되기 쉬운 전통적인 교육 체제의 문제를 해소하는 데 도움이 되는 교수·학습 전략이라고도 할 수 있다(최옥, 2000, p. 15).

플립 러닝은 보편적으로 사전 학습-디딤 수업(Out-of class), 교실 수업(In-class), 후속 활동(Follow-up activities)의 세 단계로 구분된다. 교수자는 사전 학습 과정에서 온라인을 통해 수업자료를 제시한다. 이는 동영상, 텍스트, 오디오, 이미지, 기타(연구논문 등)로 구성할 수 있으며 학습자들이 사전 학습의 내용을 충분히 습득할 수 있도록 스마트 디바이스를 활용하여 온라인 강의실에 명확히 공지 및 게시해야 한다. 다음으로 차시별 과제를 제시하여 주요 이론에 대한 학습 여부를 확인한다. 과제는 기초적인 이론과 개념, 기초 이론의 응용, 기초 이론의 심화 등으로 구분된다. 학습자는 교수자가 제공한 사전 학습 자료를 학습한다. 또한 활동 노트를 작성하여 학습한 내용을 정리하고 다음 차시에 진행될 교실 수업의 흐름을 확인한다. 이처럼 교수자가 제시한 과제를 해결하기 위해 스스로 사고하는 과정을 거쳐 이론적 개념을 명확하게 이해하고 교실 수업의 내용을 준비한다.

교수자는 교실 수업에서 사전 학습 내용이 잘 전달되었는지 점검한다. 이를 위해 학습자가 차시별 관련 자료와 임무를 응용·활용할 수 있도록 주제 혹은 일일 과제를 제시하여 이를 교실 안에서 해결할 수 있도록 지도한다. 학습 미이행자에게는 보충 학습을 진행하며 학습 이행자에게는 심화 학습이 가능하도록 지도한다. 교실 수업은 안내에 따른 자기주도적 연습의 형태로 진행(최옥, 2000, p. 16)되며, 교실에서의 다양한 수업상황과 결과에 따라 즉각적인 안내 및 개별 피드백을 제공한다. 교수자는 사전 학습에서 학습자가 수행 및 계획한 임무를 실제로 구현하도록 이끈다. 또한 교실 수업을 녹화하여 차시별

여섯 단계로 분류하였고 각 단계 내에서 다시 세부항목으로 지식의 유형을 분류하였다(한국교육심리학회(2000), 교육심리학용어사전, 학지사).

시뮬레이션을 진행하고 학습자가 이를 분석할 수 있도록 제시하여 자기주도적 성찰로 연결시킨다. 교수자는 수업 진행 동안의 피드백지를 작성한다. 피드백지는 중간평가/기말평가 진행 시 학습자에게 제공하며, 교수자의 피드백에 대한 학습자의 피드백을 수합하여 플립 러닝 프로그램 평가를 위한 자료로 활용한다.

학습자는 교실 수업에서 사전 학습에서 학습한 내용을 실제로 수행한다. 학습자는 교수자의 안내에 따라 사전 학습에서 수행한 임무들을 교실 수업에서 구현하여 총체적 습득을 이룬다. 습득한 내용을 활용하여 교실 수업에서 교수자가 제시하는 주제 및 과제를 수행한다. 또한 교수자가 제공하는 녹화 자료를 활용하여 시뮬레이션하고 성취된 내용과 부족한 내용을 분석한다. 분석의 내용을 활동 노트에 작성하여 자기주도적 성찰을 이룬다. 중간평가/기말평가 진행 시 제공되는 교수자의 피드백에 대한 피드백을 제출한다.

IV. 나가는 글

플립 러닝 기반 교육에서 교수자는 퍼실리테이터의 역할로서 존재한다. 플립 러닝에서 학습자는 교수가 제작한 교구를 수업 전에 미리 확인하여 능동적인 학습의 주체자로서 역할을 수행하게 된다. 이후에는 학습자의 학습 능력에 따라 교실에서 추가적인 학습을 진행하게 된다. 이렇게 자기주도적으로 익힌 내용을 기반으로 교실 수업에서는 자유로운 배움이 이루어진다. 상기 내용을 종합하여 플립 러닝을 적용한 무용 수업의 가치와 의미를 정리한 내용은 다음과 같다.

첫째, 고차원적 사고능력 배양과 높은 수준의 학습 목표를 달성하는 데 효과적이라는 점에서 전문 무용 인재 양성에 긍정적인 영향을 줄 것이다. 사전 학습 요소에서 학습자는 사전 학습을 이수하는 과정을 통해 교실 수업에서 적용과 창조에 이르는 고차원적 사고능력을 기르는 데 필요한 기반을 마련한다. 이후 교실 수업 요소에서 학습자는 자기주도적 학습, 능동적 학습, 동료와의 협력적 학습, 교수의 면대면 도움 등을 통해 활동을 이어간다. 또한 사전 학습에서 익힌 사실적 지식과 이해를 기반으로 사고능력의 개발에 집중할 수 있다. 이때 교수는 학습자에게서 발견되는 다양한 결과에 따라 개별적인 접근이 가능하며, 이를 통해 학습자 개개인이 학습의 동기와 목표를 적극적으로 성취할 수 있도록 돕는다. 이는 미래 사회에서 요구하는 포용성과 창의성을 갖춘 인재 육성의 방법을 제시한다는 점에서 미래 인재 육성에 긍정적으로 작용할 것으로 사료된다.

둘째, 교수자 및 동료와 함께 협력하여 문제를 해결해나가는 플립 러닝 구조를 활용하여 동료 간의 활발한 의견 교류를 통해 다각도의 상호작용이 가능하다. 이를 통해 특정 지식과 정보를 전달하는 수업이 아닌 학습자들이 직접 의미를 구성하고 사고할 수 있는 교육이 가능하다. 수동적으로 이루어지던 무용 수업의 구조를 탈피하고 적극적으로 몰입하는 형태의 능동적 구조로 변화할 수 있다. 즉 플립 러닝은 전통적 수업보다 상대적으로 교실 내 수업 시간이 늘어난다는 점에서 수업 참여자 간의 적극적인 의견 교류를 독려하고, 개인적으로 몰입하는 시간을 제공하여 주체적 사고 및 수행능력을 향상하는 데 긍정적인 영향을 줄 것으로 사료된다.

셋째, 효과성 및 효율성 측면에서 교수자의 지도 만족과 학습자의 학습 능력 향상에 효과적이다. 사

전 학습에서 제공되는 사전 학습 자료는 학습자가 스스로 학습을 익히고 보완할 수 있는 중요한 도구가 된다. 즉 전통적 수업과 달리 수업의 핵심 내용을 유연하게 접할 수 있다. 또한 학습자는 자신의 수준에 적합한 학습 진도를 영위할 수 있다는 점에서 학습동기화가 상승할 것으로 사료된다. 즉 사전 학습을 통해 충분한 활동과 연습 시간을 확보할 수 있으며 교실 내 수업이 이루어지는 동안 지속적으로 참고할 수 있는 자료를 확보할 수 있다. 또한 시험을 대비하기 위한 학습 자료로 활용될 수 있으며 추상적이거나 난해할 수 있는 내용을 개념적으로 익힐 수 있다는 점에서 학습자의 이해 증진에 효과적이고 효율적일 것으로 사료된다.

미래 사회에서 요구하는 ‘포용성과 창의성을 갖춘 주도적인 사람’으로서 무용 인재 양성이 필요한 현재, 교수·학습 패러다임의 큰 전환 속에서 현재의 시대상을 반영한 교수 전략 및 학습 방법의 개발이 시급하다. 이러한 지점에서 교육이 이루어지는 공간과 시간의 분배를 달리하는 것에서부터 시작하여 학습자의 고차원적 학습 목표 달성에 도움을 주고 배움의 질을 향상할 수 있는 플립 러닝 기반 무용 교육의 잠재적 가치는 무한하다. 이를 활용하여 기존의 획일적이고 표준화된 수업의 형태에서 학습자 개인에 초점을 맞춘 다양하고 개별화된 수업 구조를 개발하고, 무용 전공자의 감성과 창의성을 계발하여 전문적인 무용 인재를 양성하기 위한 접근이 필요하다. 본 연구를 통해 미래 교육이 지향하는 가치를 충족하고 기존과 차별화된 무용 교육 방법론을 제시하여 다각도적 접근을 이루는 데 도움이 되길 바란다.

■ 참고문헌

- 김화숙, 신은경, 신정희, 임혜자, 오레지나, 한혜리(2015). *무용교육론*. 한학문화.
- 최육(2020). *모든 학교를 위한 플립드러닝 가이드북: 설계, 개발, 실행, 평가*. 교육과학사.
- 한국교육심리학회(2000). *교육심리학용어사전*. 학지사.
- Bransofrd, J. D., Brown, A. L., & Cocking, R. R. (2007). *학습과학 뇌, 마음, 경험 그리고 교육* (신종호, 박종효, 최지영, 김민석 역). 학지사. (원저출판 1999)
- Alma M. Hawkins(1991). *Moving from Within*. A cappella Book.
- Bergmann, J. & Sams, A. (2012). *Flip your classroom: Reach every student in every class every day*. International Society for Tech.
- 김영학(2016). 대학 <사고와 표현> 교과에 대한 플립 러닝 적용 사례 연구. *한민족어문학*, 72, 149-181.
- 권민정(2015). 동료 지도 기반 중학 영문법 플립 러닝 수업 사례 및 참여 학습자의 태도변화에 관한 연구. 석사학위논문. 한국외국어대학교 교육대학원.
- 김진(2015). 교과서 형태 및 디지털교과서 활용 방식에 따른 수업의 효과성 분석. 석사학위논문. 고려대학교 교육대학원.
- 이동엽(2013). 플립드 러닝(Flipped Learning) 교수학습 설계모형 탐구. *디지털정책연구*, 11(12), 83-92.
- 이민경(2014). 거꾸로 교실(Flipped Classroom)의 효과와 의미에 대한 사례연구. *한국교육*, 41(1), 87-116.
- 이성희(2019). 교육 패러다임 변화에 따른 대학무용교육의 방향. *대한무용학회 논문집*, 77(4), 211-227.
- 이슬, 정다진(2021). 발레 실기 수업에서의 플립 러닝 경험을 통한 현상학적 탐색. *우리춤과 과학 기술*, 17(1), 99-120.
- 이지연, 김영환, 김영배(2014). 학습자 중심 플립드러닝(Flipped Learning) 수업의 적용 사례. *한국교육공학회*, 30(2), 163-191.
- 이진경(2017). 플립러닝의 교수학습자료 개발을 위한 인지적 지원 도구 개발 연구. 박사학위논문. 서울대학교 대학원.
- 임광국, 조상식(2015). K. Popper의 상상력 개념 고찰과 그 교육적 함의. *교육철학연구*, 37(3), 155-175.
- 정다희(2020). 거꾸로 수업을 적용한 초등학교 무용 수업이 자기주도 학습능력과 무용표현력에 미치는 영향. 석사학위논문. 이화여자대학교 교육대학원.
- 정민(2014). Flipped Classroom 학습이 초등학생의 수학과 학업성취도와 태도에 미치는 영향. 석사학위논문. 한국교원대학교 대학원.
- 정현미, 최상철(2019). 크리에이티브 댄스 교육에서 플립 러닝의 교육적 함의. *무용예술학연구*, 74(2), 61-72.

- 박기범(2014). 사회과교육에서 플립러닝(Flipped Learning)의 교육적 함의. *사회과교육*, 53(3), 107-120.
- 박승배(2014). Salman Khan의 학교교육 혁신안에 대한 교육과정학적 분석. *교육과정연구*, 32(3), 1-20.
- 박정선(2020). ‘플립 러닝(Flipped Learning)’을 적용한 대학 교양 무용 수업 개발 및 적용 전략 연구. *대한무용학회논문집*, 78(3), 123-143.
- 박천기(2015). 실행 가능한 표현을 통한 이항 분포 구성 활동에 관한 연구. 석사학위논문. 서울대학교 대학원.
- Bergmann, J. & Sams, A. (2012). Before you flip, consider this. *The Phi Delta Kappan*, 94(2), 25-25. <<https://doi.org/10.1177/003172171209400206>>.
- Alison, K. (1993). From sage on the stage to guide on the side. *College Teaching*, 41(1), 30-35. <<https://doi.org/10.1080/87567555.1993.9926781>>.
- Maureen J. Lage, Glenn J. Platt & Michael Treglia (2000). Inverting the Classroom: A Gateway to Creating an Inclusive Learning Environment. *Journal of Economic Education*, 31(1), 30-43. <<https://doi.org/10.2307/1183338>>.
- 교육부(2021. 11. 24.). ‘2022 개정 교육과정’ 총론 주요사항(시안) -더 나은 미래, 모두를 위한 교육-.
교육부(2022. 01. 25.). 2022년 주요업무계획. <<https://www.moe.go.kr/sub/infoRenew.do?m=031101&page=031101&num=02&s=moe, 2022. 01. 28.>>.
- 남신동, 임후남, 최정운, 김지하, 문보은, 조옥경, 서재영, 권순형, 유예림, 김진희, 백승주, 조재윤, 김수연, 황지원, 이태호, 임수정, 강수현(2019). 대학의 교수·학습 질 제고 전략 탐색 연구 (VII). 한국교육개발원, 연구보고 RR2019-19(2022. 01. 01.). <<https://www.kedi.re.kr/khome/main/research/selectPubForm.do?plNum0=12774>>.
- 이상은, 김은영, 김소아, 유예림, 최수진, 소경희, 신연재(2018). OECD 교육 2030 참여 연구: 역량의 교육정책적 적용 과제 탐색. 한국교육개발원, 연구보고 RR2018-08. OECE(2021. 12. 05.). Embedding Values and Attitudes in Curriculum: Shaping a Better Future, pp. 9-12. <<https://doi.org/10.1787/aee2adcd-en>>.
- khan academy. <<https://ko.khanacademy.org/about>, 2022. 02. 09.>.
- K-CESA 홈페이지. <<https://www.kcesa.re.kr/intro.do>, 2022. 02. 01.>.
- KBS 파노라마(2014. 03. 20.). 21세기 교육혁명-미래교실을 찾아서.

논문투고일 2022. 05. 14.
심사일 2022. 08. 18.
심사완료일 2022. 08. 24.

A Study on Educational Value of a Dance Class Applying the Flipped Learning Strategy

Nam, Sunhee

Ph.D. Candidate, Chung-Ang University

This paper discusses the educational value of a dance class applying the flipped learning strategy. This paper for developing a dance education program applied with flipped learning to meet the educational value of the future and suggests an educational methodology distinguished from previous methods.

The flipped learning-based dance education has following values. First, it fosters talents with inclusive and creative skills required in future society. Second, it creates an environment where learners think and consider meanings rather than simply receiving knowledge and information. Third, it is effective for enhancing instructors' satisfaction and learners learning ability.

This study seeks to contribute on the new dance education methodology for enhancing dancer's self-directed learning ability, improving creativity, and fostering convergent talent to develop the dance education in Korea.

Keywords: Flipped learning(플립러닝), Dance(무용), Educational value(교육적 가치), Creativity(창의성), Personal initiative(자기주도성)