

플립러닝 기반 교육 프로그램을 통한 무용 전공 대학생의 창의성 계발에 관한 연구*

남선희**

I. 서론	V. 결론
II. 연구방법	참고문헌
III. 플립러닝 무용교육 프로그램 개발	Abstract
IV. 연구결과	

I. 서론

글로벌 인재 경쟁 시대에서 대학교육의 역할은 더욱 중요해지고 있다. 대학에서의 교육 과정은 미래를 이끌어갈 사회의 주역을 발견하고 양성하는 중요한 과정이다. 대학은 특히 현재까지 이어져오는 지식만을 다루는 것에서 더 나아가 창의적이고 새로운 지식을 창출해야 하는 책임을 지닌다. 따라서 대학교육은 현 시대의 흐름을 반영하여 기존의 지식과 새로운 지식을 제공하기 위한 교육 방법을 혁신하기 위해 지속적으로 연구하고 도전해야 한다. 미래 인재의 핵심 역량을 6C로 제시한 정제영(2024)은 대학교육에서 길러내야 할 미래 인재 역량에 대하여, 개념적 지식(Conceptual Knowledge)을 중심으로 창의성(Creativity), 비판적 사고(Critical Thinking), 컴퓨팅 사고(Computational Thinking), 융합 역량(Convergence), 인성(Character)을 길러야 한다고 강조하였다. 이는 변화하는 세상에 대응할 수 있는 전문인재의 양성이 반드시 필요하다는 것을 시사하고 있다.

미래는 상상하고 창조하는 것이다. 과학기술의 발전으로 인해 새롭게 형성되는 현상들과, 이를 통해 야기되는 사회적 문제, 기후 문제 등은 인간사회를 구성하고 있는 정치, 경제와 매우 밀접한 관계를 지닌다. 코로나 팬데믹과 같은 새로운 문제에 직면하게 될 때마다 인류는 두려움 가운데 또 다른 기회를 찾아나간다. 이렇듯 정확한 예측과 대비가 어려운 현 시대에서의 대학은 다음 세대를 위해 미래를 아름답게 상상하고 창조해야 할 시대적 소명을 안고 있다. 또한 인류가 쌓아온 정신을 다음 세대가 이어갈 수 있도록 교육의 방향을 설정해야 하며, 마주하게 되는 사회적 문제를 해결하기 위해 학습자가 능동적

* 이 논문은 2023년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 인문사회분야 신진연구자지원사업의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2023S1A5A8078543).

** 중앙대학교 강사, sunhkr2003@gmail.com

이고 주체적으로 참여할 수 있도록 이끌어가야 한다. 이를 위해서는 기존의 지식 전달 중심의 교육에서 창의적이고 융합적인 사고를 이룰 수 있는 교육체제로의 변화가 이루어져야 한다(김용석, 2023).

‘완전학습’이론을 제시한 교육 심리학 분야의 석학 벤자민 블룸(Benjamin Bloom, 1984)은, 모든 학습자가 동등한 학습의 기회를 가져야 한다는 것을 근간으로 학습자의 학습 속도 및 방식의 차이에 대한 개별성을 존중해야 한다고 논하였다. 블룸은 이를 위해 학습 시간의 최소화가 필요하며, 교수자는 학습자에게 필요한 학습 시간을 충분히 제공해야 한다고 강조한다. 완전학습을 이루기 위한 효과적인 방안으로 교육 분야는 ICT를 활용한 교육에 지속적으로 주목하고 있다.

한국의 미래 교육은 변화에 대응하기 위한 교육과정의 혁신을 모토로, 학습자 중심 교육과 새로운 형태로의 교육 방법론 개발을 지향하고 있다(남선희, 2022). 이는 교육의 패러다임이 획일화에서 다양화, 그리고 개별화로 전환되고 있다는 점을 시사하며, 따라서 미래의 교육은 ICT의 활용 단계에서 더 나아가 ‘하이터치 하이테크(High Touch High Tech, HTHT)’ 교육으로의 변화 가능성을 지닌다. 하이터치 하이테크 교육은 빅데이터 분석과 같은 첨단기술을 활용한 AI 조교의 학습자 분석을 통해 교수자가 퍼실리테이터로서의 역할을 수행할 수 있도록 돕는 교육 방법이다. 이러한 에듀테크의 발전은 학습자의 창의성 계발을 위해 방법론을 모색하고 있는 학계의 연구 흐름과 결부되어 그 가치를 증명하고 있다(오승주, 2024).

대학에서 교수자는 에듀테크를 활용한 수업을 진행하기 위해 온라인과 오프라인을 전문적으로 활용할 수 있는 하이브리드 수업 능력이 필요하다. 이를 위해 연구하는 지도자로서 교수자들은 우선 온라인 교수법에 대한 방법론 모색과 개발에 더욱 집중하게 되었다. 즉 보편적인 교재위주의 강의, 강의식 수업이 아닌 학습자가 스스로 탐색하게 만드는 강의로 전환할 수 있는 교수능력 개발의 필요성을 체감하게 되었다. 따라서 미래교육의 방향은 창의적 교육이 이루어지는 하이브리드 러닝으로 향하고 있다(서예원, 2021). 특히 미래 교육으로 주목받고 있는 하이터치 하이테크 교육을 구현하기 위해 교수자는 학습자의 교육 성과를 높일 수 있는 교육 콘텐츠를 개발해야 할 것이다.

이에 본 연구자는 ICT를 활용한 교육 콘텐츠를 제작하여 학습자의 자기주도적 학습력을 성장시키는 데 적합하다고 사료되는 플립러닝 기반 교육에 집중하고, 창조적 사고력을 기르는 생각의 도구(13 Thinking Tools)를 활용하여 무용 전공 대학생의 창의성 계발을 위한 방법론을 모색하고자 한다.

학술연구정보서비스를 통해 확인된 플립러닝 기반 연구는 2014년을 시작으로 약 1300여 편의 논문이 발표되었으며 그중 교육 분야의 연구는 약 560여 편이다. 플립러닝과 무용교육이 함께 논의되고 있는 선행연구로는 2024년 현재를 기준으로 학위논문 2편, 학술논문 7편이 발표되었으며, 이를 종합적으로 살펴보면 움직임 퍼포먼스 실행 방식에서 플립러닝을 적용하거나 댄스 리터러시의 함양을 위한 K-POP 댄스 수업에서 수평적 정보 공유를 위한 수단으로 플립러닝이 활용되었다. 또한 무용 전공자를 대상으로 한 발레, 현대 전공 실기수업과 전공 이론수업, 그리고 교양수업에 플립러닝을 적용한 사례연구가 진행되었으며, 플립러닝을 기반으로 하는 무용수업의 교육적 함의를 밝히는 등의 연구가 발표되었다. 이러한 연구에서는 교실수업을 위해 제작되는 동영상(사전학습자료) 제작에만 집중하여 플립러닝과 ‘예습’ 개념의 구분이 없다는 아쉬움을 남기고 있다. 따라서 플립러닝 구조에 대한 이해를 기반으로 이를 심화한 프로그램 제작이 이루어져야 한다고 사료된다.

플립러닝은 기존의 전통적 교수학습 방법과 차이점을 지니므로 별도의 교수설계가 요구된다. 본 연

구자는 프로그램 개발을 위해 특정 교과목에 대한 교수설계를 이룬 다음, 최정빈, 김은경(2015, p.83)이 개발한 파트너(PARTNER) 모형에 근거하여, 각 차시별로 사전단계, 사전학습평가, 사전학습연계, 발표/토론/협력학습, 핵심요약강의, 개별/팀 평가, 사후성찰의 세부내용을 구성하고자 한다.

따라서 본 연구의 목적은 플립러닝 기반 무용교육 프로그램을 개발하고 이를 통해 무용 전공대학생의 창의성을 계발하는 것이다. 이는 창의적인 무용 인재 양성을 위해 무용교육이 나아갈 방향을 제시한다는 점에서 연구의 필요성과 의의가 있다. 연구의 목적을 달성하기 위하여 다음의 연구문제를 수립하였다.

- 1) 파트너 모형을 기반으로 하는 플립러닝의 절차와 구조는 무엇인가?
- 2) 플립러닝 무용교육 프로그램의 개발 방법은 무엇인가?
- 3) 플립러닝 무용교육 프로그램의 효과는 어떠한가?

II. 연구방법

본 연구는 플립러닝을 기반으로 하는 무용교육 프로그램을 개발 및 적용하여 창의성 계발에 대한 효과를 검증하기 위한 것이다. 본 프로그램은 무용 전공 대학생 3학년 12명을 대상으로, 전공과목인 '무용교육 교재·교구 개발 및 활용' 수업에서 진행되었다. 우선 프로그램 개발 단계에서는 현장 적용성을 탐색하고 교육 프로그램을 실행하였으며, 교육 프로그램이 지니는 의미와 효과를 밝히기 위한 검사도구로 실험, 창의성 검사, 참여관찰을 진행하였다.

플립러닝에 대한 다양한 해석 중 본 연구에서 다루는 플립러닝의 개념은, 지식전달을 위한 학습은 교실수업 이전에 진행되고, 지식 활용을 통한 과제해결의 과정은 교실수업에서 진행되는, 즉 교수학습의 보편적인 과정이 거꾸로 진행되는 것을 의미한다. 따라서 학습자는 사전학습 단계에서 교수자의 학습자료를 통해 이론적 지식을 습득하고, 교실수업 단계에서는 토론 활동을 통한 심화활동이 이루어진다. 이후 후속활동 단계에서는 학습자가 습득하게 된 지식, 느낀 점, 실천사항에 대하여 인지하고 학습자 간 피드백이 이루어진다.

플립러닝은 기존의 전통적 교육 형태와 상이한 차이가 있다는 점에서 별도의 교수설계가 요구된다. 우선 본 연구자는 프로그램 개발을 위해 특정 교과목에의 교육과정 전반에 대하여 교수설계를 이룬 다음, 최정빈, 김은경(2015, p.83)이 개발한 PARTNER 모형에 근거하여 각 차시별로 사전단계, 사전학습평가, 사전학습연계, 발표/토론/협력학습, 핵심요약강의, 개별/팀 평가, 사후성찰의 세부내용을 구성하였다.

1. 파트너(PARTNER) 모형

파트너 모형은 사전단계(Preparation), 사전학습평가(Assessment), 사전학습연계(Relevance), 발표/토론/협력학습(Team Activity), 핵심요약강의(Nub Lecture), 개별/팀 평가(Evaluation), 사후성찰(Reflection)의 7단계로 구성되어 있다. 즉 파트너(PARTNER)는 단어의 첫 알파벳을 조합한 것

이자, 교수자와 학습자의 관계가 수평적 관계에 있다는 것을 강조하는 단어이다. 각 단계는 유기적, 순차적으로 진행되며 우선 사전단계와 사전학습평가는 ‘사전학습(Pre-Class)’ 과정에서 이루어진다. 이후 사전학습연계, 발표/토론/협력학습, 핵심요약강의, 개별/팀 평가는 ‘교실수업(In-Class)’ 과정에서 진행된다. 마지막으로 사후성찰은 ‘후속활동(Post-Class)’ 과정에서 진행된다. 단계별 세부내용은 다음과 같다.

가. 사전학습(Pre-Class)

사전단계(Preparation)는 교수자가 학습자의 선행학습을 위한 수업자료를 업로드하여 자기주도적으로 지식을 습득할 수 있도록 다양한 자료를 제공하는 단계이다. 교수자는 동영상, PPT, 수업요약노트, 기사 등 자료를 제작하여, 학교 내 자체적으로 운영하는 LMS 혹은 교수자의 개인 홈페이지 등을 통해 학습자들이 미리 학습할 수 있도록 미리 공유한다. 이 단계에서 교수자에게 요구되는 것은 학습자들의 자기주도적 학습이 원활하게 이루어질 수 있도록 적극적으로 학습자를 관찰해야 하며, 다양한 콘텐츠를 개발하여 지식 전달을 효과적으로 이루어야 한다. 또한 다양한 상황을 고려하여 학습자가 쉽게 자료를 접할 수 있도록 이끌어야 한다.

사전학습평가(Assessment)는 교수자가 사전학습 내용과 관련하여 학습자의 개념 습득이 적절하게 이루어졌는지 확인하는 단계이다. 이는 교실수업 전 사전학습 단계에서 혹은 교실수업의 시작 단계에서 진행할 수 있으며, 온/오프라인 퀴즈, 동료 학습자에게 개념 설명하기, 간단한 과제 수행하기 등 다양한 형태로 이루어질 수 있다. 일반적으로 사전단계를 마친 직후 온라인상에서 이루어지며, 이렇게 운영되는 경우 교수자는 학습자의 사전학습 수행 정도를 확인하기 수월하며 또한 높은 사전학습률을 기대할 수 있다.

나. 교실수업(In-Class)

사전학습연계(Relevance)는 교실수업의 첫 단계로 사전학습에 대한 연계활동이 이어진다. 학습자들은 사전학습에서 습득한 교육내용을 교실수업에서 협력학습으로 이어나간다. 이를 위해 교수는 연계 방법을 학습자에게 알리고 학습의 목표를 명확하게 제시해야 한다. 또한 협력학습에서 다룬 문제를 해결하기 위해 사전학습에서 제공되었던 자료와 연계하여 설명하도록 한다.

발표/토론/협력학습(Team Activity)은 교실수업에서 가장 중요한 단계라고 할 수 있으며, 한 차시에 서 차지하는 비중이 가장 높다. 특히 이 단계에 대한 시간을 확보하기 위해 사전학습이 원활하게 이루어질 수 있도록 교수는 학습자에게 충분한 안내를 이루어야 한다. 발표/토론/협력학습에서 교수는 지도가 아닌 학습자의 학습을 촉진하는 역할을 수행한다. 이러한 점은 기존의 전통적 교수법과는 다소 다른 특징을 지닌다. 교수는 매 차시의 해당 단계에서 학습자에게 가장 적합한 협력학습 모델은 무엇인지 고민하고, 학습목표를 달성하기 위한 도구는 무엇인지 살펴보아야 한다.

핵심요약강의(Nub Lecture)는 한 차시의 교실수업이 마무리되는 단계이다. 학습목표가 달성되었는지, 핵심적인 수업 내용은 무엇인지 명확하게 정리하여 상호 공유한다. 수업 중 학습자가 지식의 정교화를 이루지 못한 경우 해당 단계에서 교수의 피드백과 요약 강의를 진행할 수 있다.

개별/팀 평가(Evaluation)는 매 차시 평가가 이루어지기 어려운 경우 시기와 방향을 구체적으로 설

정하여 진행한다. 이때 진단평가나 수행 및 형성평가를 활용할 수 있으며 마지막 단계로 총괄평가를 진행할 수 있다. 플립러닝에서 평가는 기존의 전통적 수업에서 진행되는 형식을 고수하지 않고 학습자의 수업참여를 독려하기 위한 방안으로 활용할 수 있다.

다. 후속활동(Post-Class)

사후성찰(Reflection)은 차시별로 이루어지는 개별/팀별 활동을 학습자가 성찰하는 단계이다. 해당 단계에서의 결과물은 교수자는 다음 수업을 준비하기 위한 자료원으로 활용하는 데 매우 용이하다. 학습자는 성찰일지를 통해 배운 점, 느낀 점, 실천한 점을 정리하여 수업활동 동안 경험한 내적 변화를 표현한다. 교실수업 마지막 단계에서 실시하여 오프라인에서 학습자와 교수자가 함께 공유하거나, 교실수업 이후 LMS를 활용하여 온라인으로도 진행할 수 있다. 파트너 모형을 기반으로 개발한 플립러닝 무용교육 프로그램의 차시별 강의계획표 양식은 다음과 같다.

〈표 1〉 파트너 모형에 기반한 플립러닝 무용교육 프로그램 차시별 강의계획표 양식(최정빈, 2018, p. 89)

학습목표				차시	
	수업절차	교수자	학습자	시간	비고
사전학습	<input type="checkbox"/> Preparation				
교실수업	<input type="checkbox"/> Assessment				
	<input type="checkbox"/> Relevance				
	<input type="checkbox"/> Team Activity				
	<input type="checkbox"/> Nub Lecture				
	<input type="checkbox"/> Evaluation				
후속활동	<input type="checkbox"/> Reflection				
평가	Pre-class	사전단계 학습 수행 여부(P/F)			
	In-class				
	Post-class	성찰일지 제출 여부(P/F)			

2. TTCT 창의성 검사

창의성에 대한 개념은 현재까지도 여러 이론가들에 의해 정의되고 있다. 그중 Haensly와 Torrance (1990, p. 700)는 창의성에 대하여 매우 복잡한 현상이며, “논리를 통해 분석하거나 의미적 경계로 구분할 수 있는 우리의 능력을 넘어서는 것이며 자신의 유한한 능력을 넘어서는 것”이라고 설명하였다. 그들은 창의성에 대한 평가나 창의적 잠재력에 대한 예측이 절대적일 수 없음을 지적하였으나 다양한 철학적 연구자료들을 토대로 약 225개의 출판 및 미발표 창의성 테스트를 검토하였으며, 제품, 사람, 프로세스로 분류하여 창의성 측정을 위한 범주화를 이루었다(최명숙, 1996, pp. 19-25).

창의성 검사는 토랜스(Torrance)가 개발한 토랜스 창의성 검사(Torrance Test of Creative Thinking, 이하 TTCT) 중 도형 B유형으로 진행되었다. TTCT는 창의성 측정을 위해 개발된 검사도구로 확산적 사고 능력이 창의적으로 사고하는 데 있어 필수적이라고 논한 길포드(Guilford)의 이론을 바탕으로 개

발되었으나, 지능의 구조를 기초로 하여 개발한 요인 형식의 검사와는 차이점을 지닌다(김영채, 2002, p. 5). 특히 확산적 사고 이외의 요소로 제목의 추상성, 성급한 종결에 대한 저항을 추가적으로 다루고 있으며, 이는 1999년에 출판된 초판을 기점으로 지속적으로 표준화 작업을 거쳐 김영채에 의해 현재의 한국판 규준표로 제시되고 있다. 다음은 한국판 토렌스 창의성 검사 중 본 연구를 위해 활용된 ‘도형 B유형’의 검사 요소 간 상호상관계수와 TTCT 검사에 대한 요소별 신뢰도를 정리한 표이다(김영채, 2002, pp. 44-46).

〈표 2〉 도형 B유형 검사 요소 간 상호상관계수(김영채, 2002)

	유창성	독창성	추상성	정교성	저항점수
독창성	.64				
추상성	.13	.22			
정교성	.36	.43	.42		
저항점수	.19	.26	.46	.68	
강점리스트	.15	.24	.63	.58	.60

〈표 3〉 TTCT 검사 신뢰도 계수(김영채, 2002)

	유창성	독창성	추상성	정교성	저항점수	창의적강점	전체
B유형	.66	.56	.70	.63	.67	.70	.70

이러한 검사 요소 간 상호상관계수와 TTCT 검사 신뢰도 계수를 통해 여러 변인 간의 상관도 및 신뢰도를 파악할 수 있다. TTCT 검사는 숙련된 채점자가 특정한 규준표를 기반으로 채점을 진행하는데, 따라서 검사에 대한 전문적 지식을 지닌 경우에만 신뢰도가 높은 결과를 얻을 수 있다. 본 연구자는 2024년 TTCT 검사전문가 라이선스를 취득하여 실제로 다양한 검사지를 접하며 채점을 진행하고 있다. 김영채(2002)에 의하면 채점 훈련을 받은 채점자 간의 신뢰도 계수는 .86와 .99 사이 범위 안에 있으며 평균치는 .95로 정리할 수 있다.

TTCT는 창의적 잠재능력 검사라는 특징을 지닌다는 점에서 ‘비지적 요인’들이 작용할 수 있음에 유의해야 한다. 우선 새로운 아이디어를 생산하는 경우 지적 능력 이외에 비지적인 심리 상태가 작용할 수 있다. 또한 창의적 사고능력은 교육 및 학습 경험을 통하여 발달하기 때문에 학습자의 경험에 따라 발달의 정도가 다를 수 있다. 마지막으로 검사를 임하는 마음가짐과 동기에 영향을 크게 받을 수 있다. 이러한 점을 요약하면 다양한 요소들이 창의적 수행과 발달 모두에 영향을 미친다는 점에서 창의성 검사와 재검사에 대한 신뢰도가 낮을 수 있다. 따라서 TTCT와 같은 유형의 창의적 사고능력 측정 도구의 신뢰도 자료를 해석할 때 각각의 상황을 고려할 필요가 있다.

검사방법론을 구체화하는 데 있어 신뢰도와 함께 중요하게 논의되는 타당도는 토렌스(2000)에 의해 내용 타당도, 구인 타당도, 공인 타당도, 예측 타당도로 나누어 제시되었다. 그는 연구를 통해 창의적 사고기능의 여러 종류 중 특정한 요소를 의도적으로 선정하여 검사 활동으로 사용하고 있다. 이는 유치원 에서부터 모든 수준의 학교에서 실시할 수 있는 것으로서 보편적으로 수용 가능한 문항이다. 토렌스는

창의적 인간, 수행, 성격 그리고 인지과정 등에 대한 연구를 통해 검사 활동을 구체화하여 검사 실시를 위한 지시와 채점 요령 등을 제작하였다.

토랜스는 광범위한 연구를 진행 및 분석하여 예측 타당도를 측정하기 위한 종단적 실험연구를 진행하였는데, 1959년의 고등학생들을 대상으로 1972년, 1980년에 추수 검사를 실시하였다. 1972년에 실시한 1차 연구에서 유창성, 독창성, 정교성의 타당도 계수는 .51로 측정되었다. 또한 80년에 실시한 2차 연구에서도 마찬가지로 유의미한 타당도 계수를 보여주고 있다(김영채, 2002, p.48). 이러한 신뢰도와 타당도를 근거로 개발된 TTCT 창의성 검사는 본 연구에서 개발된 교육 프로그램이 학습자의 창의성 계발에 미치는 영향을 살펴보기 위해 프로그램 실행 전과 후에 진행되었다. TTCT 창의성 검사 도형 B유형에 대한 평가는 기준참조 척도를 바탕으로 유창성, 독창성, 정교성, 제목의 추상성, 성급한 종결에 대한 저항을 진행하였다.

III. 플립러닝 무용교육 프로그램 개발

1. 프로그램 방향 및 학습목표

본 연구는 플립러닝을 기반으로 하는 교육 프로그램을 무용 전공자에게 실시하여 창의성 발달의 여부를 확인하고 플립러닝 기반 교육의 가치를 증명하기 위한 것이다. 본 교육 프로그램은 ‘무용교육 교재·교구 개발 및 활용’ 수업에 적용되었으며, 무용 전공자, 대학교 3학년 학부생, 플립러닝 기반 교육을 경험해보지 못한 학습자를 대상으로 진행되었다. 또한 학습자들은 졸업 후 무용교육과 연계된 활동의 가능성이 있는 자들로, 이들이 무용수업에서 활용할 수 있는 창의적 교재와 교구를 개발하기 위한 방법론을 모색할 수 있도록 수업을 구성하였다. 또한 창조적 사고를 위해 제시되고 있는 ‘13가지 생각도구(13 Thinking Tools, 이하 13TT)’를 활용하여, 학습자들이 무용교육에 다각적으로 접근할 수 있도록 하였다.

따라서 본 과목의 학습목표는 ‘13TT를 활용하여 무용교육 프로그램을 개발하고 발표하는 것’이다. 본 수업을 통해 학습자는 창조적 사고를 경험하고 더 나아가 창의력을 기를 수 있을 것으로 기대하였다. 즉, 본 과목은 무용교육에 대한 다각적 접근을 통해, 학습자들이 창의적이고 개성있는 무용교육 교재 및 교구를 개발하기 위한 과목이다. 학습자들은 교재 및 교구 개발에 대한 이론적 개념을 기반으로 13TT를 활용한 교육 프로그램을 제작하고, 최종 결과물로 교수-학습지도안을 제출하고 이에 따른 교육 프로그램을 시연한다. 본 과목의 학습목표는 다음과 같다.

- 1) 무용교육에 있어 교재 및 교구의 개념과 이론적 개념을 설명할 수 있다.
- 2) 창의적인 무용교육 프로그램의 가치, 필요성, 개발 방법을 설명할 수 있다.
- 3) 동료 간 협력학습을 통해 타인의 의견을 수용하고 자신의 의견을 제시할 수 있다.
- 4) 초등/중등학교 학생을 대상으로 하는 무용 구성을 구성할 수 있다.
- 5) 교육 대상과 목표에 따른 교수-학습지도안을 제작할 수 있다.
- 6) 교육 프로그램을 개발하여 시연할 수 있다.

2. 플립러닝 운영 계획

본 수업은 총 13주차로 플립러닝 체제를 따른다. 이에 본 연구자는 사전학습, 교실수업, 후속활동을 세분화하여 각 단계에서의 주의해야 할 사항과 활용할 강의자료, 운영 방법에 대하여 구체화하고자 하였다.

가. 사전학습(Pre-Class)

교수자는 무용교육 프로그램 개발에 대한 이론적 개념을 LMS에 게시하여 학습자가 사전 지식을 습득할 수 있도록 한다. 해당 단계에서 활용할 대표 강의자료는 PPT와 강의노트이며 필요시 동기부여를 위한 동영상도 제공한다. 구체적인 운영 방법은 다음과 같다.

첫째, 강의자료를 제작하여 LMS에 게시하고 학습자들이 이를 확인할 수 있도록 반복적으로 공지한다. LMS를 활용한 학습자료 배포는 학습자들의 수강 여부를 직관적으로 확인하는 데 도움이 될 것이다.

둘째, 학습자료는 미리 배포한다. 블룸이 강조한 완전학습의 성공 방법은 학습 시간의 최소화와 개별 학습을 위한 충분한 시간 제공이었다. 이러한 점에 주목하여 사전학습을 위한 동영상 자료는 20분 내외로 제작하여 최소 3일에서 1주일 전에 게시하도록 하였다.

셋째, 사전학습평가는 교실수업 단계에서 진행한다. 이 단계는 일반적으로 사전단계 직후 온라인상에서 이루어지나, 본 프로그램에서 사전학습평가는 학습자의 교실활동에 대한 적극적인 참여를 유도하기 위한 것으로, '고민해오기'라는 과제를 부여하는 것에 그친다.

넷째, 교실수업을 위한 교구와 활동지를 사전에 준비하여 교실수업이 원활하게 연계될 수 있도록 한다.

나. 교실수업(In-Class)

교수자는 사전학습과 연계되는 학습자료와 활동지 및 PPT 자료를 준비하고, 협력학습을 효과적으로 이룰 수 있도록 흥미를 유발한다. 사전학습이 이루어지지 않은 학습자의 경우 그룹을 만들어 사전학습을 완료하도록 안내하며, 사전학습을 완료한 학습자의 경우 교실수업의 첫 단계에 진입한다. 구체적인 운영 방법은 다음과 같다.

첫째, 학습목표와 함께 교수자가 사전학습에서 제시한 질문을 빔프로젝트로 송출하여 인지시킨다. 질문에 대하여 개별 발표를 진행하거나 동기를 유발할 수 있는 질문을 새롭게 제시하여 짧은 그룹토론을 진행한다. 그룹토론이 진행되는 경우 의견을 취합하는 과정을 거쳐 그룹별 발표를 진행한다. 이 과정은 한 차시에서 교실수업이 진행되는 전체 시간의 30% 이내로 구성하여 본 토론을 위한 워업 단계로 진행한다.

둘째, 학습자는 사전학습에서 습득한 지식과 사전학습평가 활동을 통해 이해한 심화 내용을 기반으로 본 토론 및 협력학습을 이어간다. 교수자는 학습에 필요한 활동지를 제작하여 교실수업 자료로 활용하며 중간평가 이후부터는 13TT를 활용하여 학습자의 창의적 사고를 유도한다.

셋째, 본 토론 및 협력학습을 통해 도출되는 그룹별 결과물에 대하여 상호 피드백을 진행한다. 피드백

의 주체는 학습자와 교수자 모두가 해당하며, 이 과정에서는 다양한 질문과 의견 제시가 가능하도록 운영하여 새로운 토론활동으로 이어나갈 수 있도록 유도한다.

다. 후속활동(Post-Class)

교수자에게 있어 후속활동 결과물은 다음 차시의 수업을 구체화하기 위한 중요 데이터가 된다. 그러나 학습자가 다음 차시에 대한 사전학습에 집중할 수 있도록 후속활동의 내용과 비중을 유연하게 운영할 필요가 있다. 본 프로그램에서 후속활동은 개별/팀 평가 직후 이루어진다. 이는 교수자가 사전에 준비한 사후성찰지를 LMS로 학습자에게 제공하여 교실에서 수행할 수 있도록 한다. 이는 학습자가 후속활동에 대한 경험이 적어 익숙하지 않고, 또한 망각하여 활동을 수행하지 못할 위험을 예방하기 위한 것이다.

후속활동을 통해 얻은 정보를 중심으로 교수자는 다음 차시의 수업을 구성하며, 특히 학습자의 이해가 어려웠던 내용이나 추가적인 설명이 필요한 이론의 경우 사전학습을 위한 수업 자료원으로 설명을 보충 및 제공한다. 또한 성찰일지에서 작성한 학습자의 느낀점을 공유하는 등 모든 학습자가 수업에 적극적으로 참여할 수 있도록 유도한다.

3. 수업 구성 및 내용

본 연구에서 개발한 플립러닝 기반 교육 프로그램은 오리엔테이션을 포함하여 총 14차시로 구성되었다. 1차시에는 플립러닝에 대한 개념과 절차, 그리고 중간평가 이후 활용되는 13TT에 대한 소개로 이루어졌으며, 프로그램을 통해 창의성 계발의 정도를 측정하기 위해 1차 창의성 검사가 진행되었다. 앞서 언급한 바와 같이 13TT는 중간평가 이후 7차시부터 11차시까지 활용되었으며 12차시부터 14차시는 학습자가 최종 결과물을 발표하는 그룹별 '프로그램 시연'으로 수업 내용을 구성하였다. 또한 마지막 14차시에서는 2차 창의성 검사가 진행된다.

각 차시별 수업 구성 및 내용을 정리하면, 1차시는 과목 개관과 함께 한 학기 동안 진행될 수업 전반에 대한 설명, 그리고 플립러닝과 13TT에 대한 소개를 추가적으로 구성하였다. 이는 연구 참여자의 플립러닝에 대한 경험과 13TT에 대한 사전 지식이 매우 적은 것이라는 점을 고려한 것으로, 본 연구자는 프로그램을 통한 창의성 계발의 정도를 측정하기 위해 이러한 안내가 필수적으로 선행되어야 한다고 판단하였다. 해당 차시에서는 교실수업에서 학습자와의 첫 만남이 이루어졌으므로 사전학습을 진행하지 않았다.

플립러닝에 대한 학습자의 인식은 매우 낮았으며 대다수의 학습자들이 호기심을 가졌다. 교수자는 학습자에게 본 과목을 통해 습득하게 될 지식과 토론기반 협력학습의 방법, 과제 및 평가 방법에 대하여 안내하였다. 그 결과 이를 긍정적으로 받아들인 21명이 본 과목의 연구 참여자로 참여하였다. 학습자들은 오리엔테이션 후 연구 참여자 동의서를 제출하였으며 사전 검사로써 1차 창의성 검사를 진행하였다.

수업은 중간평가를 기준으로 상반기에는 교재·교구의 기본 지식을 습득하는 데 핵심을 둔 수업으로, 하반기에는 교육 프로그램 및 교재·교구 제작을 위한 실습에 집중하는 수업으로 구성되었다. 2차시에는 주로 유아기 때 접하게 되는 교재·교구를 다른 연령에서의 교육에 적용한다면, 그리고 무용분야 내에서

활용한다면 어떠한 형태의 무용교육 프로그램이 만들어질 수 있을지 아이디어를 도출하는 활동이 진행되었다. 또한 교재·교구의 이론적 개념에 대한 이해를 통해 무용분야 내 창의성 계발의 중요성에 대한 토론을 진행하였다.

3차시에는 교재·교구의 이론적 배경과 역사적 배경에 대한 지식을 습득하였으며, 교육학 저서 『에밀 (Émile, ou De l'Éducation)』 (Jean-Jacques Rousseau, 2015)을 활용하여 인간 발달 5단계 특성에 따라 활용할 수 있는 교재·교구에 대한 토론을 진행하였다.

4차시에는 교재·교구를 분류하여 특정 대상에게 적합한 자료원은 무엇인지 고민하고 토론하는 활동을 진행하였다. 또한 무용수업에서의 적용을 위해 무용수업의 단계별 수업 절차를 상기하고 전공자로서 경험했던 실기 수업에 있어 문제점은 무엇이었는지, 개선점으로 어떤 것을 제시할 수 있는지 고민하였으며, 이를 기반으로 무용수업 진행 시 교재·교구 활용 방법을 구체화하는 토론활동을 이루었다.

5차시에는 무용수업에서 활용할 수 있는 교재·교구를 제작하고 수업 방법을 구체화하는 작업을 진행하였다. 또한 무용수업에 있어 평가의 목적, 기준, 방법에 대하여 익히고 교재·교구 활용 무용수업에서 진행할 수 있는 평가방법은 무엇인지 선정 및 적용하는 토론활동을 진행하였다. 다음은 1-5차시의 사전 학습과 교실수업 단계에서 진행한 수업의 주제와 내용을 정리한 표이다.

〈표 4〉 플립러닝 기반 무용교육 프로그램 1-5차시 수업주제 및 내용 요약표

차시	사전학습	교실수업
1	-	① 과목 설명 및 수업 진행 세부내용 안내 ② 플립러닝 개관 ③ 루트 번스타인의 13TT 소개
2	교재·교구의 이해	① 무용교육에서 '교재·교구'의 필요성 ② 교재·교구 활용을 위한 '질문' ③ 교재·교구 활용 교육 시 필수 '체크사항'
3	교재·교구의 이론적/역사적 배경	① 호반의 구체성과 데일의 추상성 개념 ② 브루너의 표상 3단계 ③ 교육학자들이 제시한 교수원리 ④ 에밀에서 인간의 발달 5단계 특성과 키워드
4	교재·교구의 분류	① 주제 및 재료에 따른 교재·교구의 분류 ② 무용수업의 단계별 과정 및 절차 ③ 무용수업 내 교재·교구 사용 시 유의점
5	교재·교구 제작 및 활용	① 평가의 목적 이해하기 ② 평가의 기준, 대상별 무용평가 방법 ③ 무용평가 시 유의점

7차시부터는 13TT를 적극적으로 활용하여 학습자의 사고력을 기르고 생각의 그릇이 확장될 수 있도록 다양한 수업자료를 제공하였다. 본 수업에서는 13TT에서 제시하는 생각도구로 관찰, 형상화, 추상화, 패턴인식, 패턴형성, 유추, 감정입입, 몸으로사고하기, 차원적사고, 모형만들기, 놀이, 변형, 통합을 유기적으로 활용하여, 학습자가 새로운 교재·교구를 제작하고 이를 수업에 활용하여 교육 프로그램을 제작할 수 있도록 하였다. 우선 사전학습 단계에서 학습자는 각 도구에 대한 기본 개념을 습득하고, 교수자는 이를 통해 고민해볼 수 있는 키워드를 제시하였다. 이는 교실수업 단계로 연계되어 학

습자들이 직접 문제를 해결해나갈 수 있도록 구성하였다.

최종 결과 발표 기간인 12-14차시는 학습자들이 프로젝트를 소개하고 직접 시연하는 작업을 진행하였다. 이는 본 과목의 기말평가에 해당하는 것으로 자기평가 및 학습자 간 동료평가를 진행하여 평가의 신뢰도를 높이도록 하였다. 또한 본 프로그램의 사후 검사로써 2차 창의성 검사를 진행하였다. 다음은 7-14차시의 사전학습과 교실수업 단계에서 진행한 수업의 주제와 내용을 정리한 표이다.

〈표 5〉 플립러닝 기반 무용교육 프로그램 7-14차시 수업주제 및 내용 요약표

차시	사전학습	교실수업
7	교수학습지도안 작성의 원리 13TT: 관찰, 형상화, 추상화	관찰, 형상화, 추상화 도구를 활용한 교수학습 지도안 작성 실습
8	교수학습지도안 작성 사례 분석 13TT: 패턴인식-패턴형성-유추	패턴인식, 형성, 유추 도구를 활용한 교수학습 지도안 작성 실습
9	무용교육 프로그램 사례 분석 13TT: 감정-몸/차원적사고	감정, 몸사고, 차원적사고 도구를 활용한 교수학습 지도안 작성 실습
10	무용교육 프로그램 개발1 13TT: 모형만들기-놀이-변형	모형만들기, 놀이, 변형 도구를 활용한 교수학습 지도안 작성 실습
11	무용교육 프로그램 개발1 13TT: 통합	통합 도구를 활용한 교수학습 지도안 작성 실습
12	최종 결과 발표1	그룹1, 그룹2, 그룹3 프로젝트 소개 및 시연 및 동료평가
13	최종 결과 발표2	그룹4, 그룹5, 그룹6 프로젝트 소개 및 시연 및 동료평가
14	최종 결과 발표3	그룹7 프로젝트 소개 및 시연 및 동료평가

본 교육 프로그램에서 실질적으로 지식 습득과 토론활동을 통한 협력학습이 진행된 1-5차시, 7-11차시에서는 모두 후속활동이 진행되었다. 후속활동은 대면으로 진행되었으며 학습자가 LMS를 통해 성찰 일지를 제출하도록 하였다. 이 외에 연구 참여자 21명 중 잦은 결석 및 조퇴로 인해 본 프로그램과 창의성 계발에 상관성이 떨어질 것으로 판단되는 학습자 9명을 제외하고, 최종적으로 12명의 학습자를 연구의 대상으로 재설정하였다. 상기 내용을 종합하여 전 차시의 수업 내용을 정리한 내용은 다음과 같다.

〈표 6〉 전 차시 수업주제 및 내용 요약표

주	수업주제 및 내용			기타사항
	사전학습(Pre-Class)		교실수업(In-Class)	
	자료원	지식 습득 내용	협력학습 활동 내용	
1	문서	-	① 과목 설명 및 수업 진행 세부내용 안내 ② 플립러닝 개관 ③ 루트 번스타인의 13TT 소개	1차 창의성 검사
2	영상 (17')	교재·교구의 이해	① 무용교육에서 '교재·교구'의 필요성 ② 교재·교구 활용을 위한 '질문' ③ 교재·교구 활용 교육 시 필수 '체크사항'	성찰일지①

3	영상 (16')	교재·교구의 이론적/역사적 배경	① 호반의 구체성과 데일의 추상성 개념 ② 브루너의 표상 3단계, 교육학자들의 교수원리 ③ 에밀에서 인간의 발달 5단계 특성과 키워드	성찰일지②
4	영상 (20')	교재·교구의 분류	① 주제 및 재료에 따른 교재·교구의 분류 ② 무용수업의 단계별 과정 및 절차 ③ 무용수업 내 교재·교구 사용 시 유의점	성찰일지③
5	영상 (16')	교재·교구 제작 및 활용	① 평가의 목적 이해하기 ② 평가의 기준, 대상별 무용평가 방법 ③ 무용평가 시 유의점	성찰일지④
6	중간평가			
7	영상 (21')	교수학습지도안 작성의 원리 13TT: 관찰, 형상화, 추상화	관찰, 형상화, 추상화 도구를 활용한 교수학습 지도안 작성 실습	성찰일지⑤
8	문서	교수학습지도안 작성 사례 분석 13TT: 패턴인식-패턴형성-유추	패턴인식, 형성, 유추 도구를 활용한 교수학습 지도안 작성 실습	성찰일지⑥
9	문서	무용교육 프로그램 사례 분석 13TT: 감정-몸/차원적사고	감정, 몸사고, 차원적사고 도구를 활용한 교수학습 지도안 작성 실습	성찰일지⑦
10	문서	무용교육 프로그램 개발1 13TT: 모형만들기-놀이-변형	모형만들기, 놀이, 변형 도구를 활용한 교수학습 지도안 작성 실습	성찰일지⑧
11	문서	무용교육 프로그램 개발1 13TT: 통합	통합 도구를 활용한 교수학습 지도안 작성 실습	성찰일지⑨
12	-	최종 결과 발표1	그룹1, 그룹2, 그룹3 프로젝트 소개 및 시연 및 동료평가	자기/동료평가
13	-	최종 결과 발표2	그룹4, 그룹5, 그룹6 프로젝트 소개 및 시연 및 동료평가	자기/동료평가
14	-	최종 결과 발표3	그룹7 프로젝트 소개 및 시연 및 동료평가	자기/동료평가 2차 창의성 검사

IV. 연구결과

1. TTCT 창의성 검사

본 연구는 플립러닝 기반 교육 프로그램이 학습자의 창의성에 미치는 영향을 확인하기 위한 것으로, 교육 프로그램을 실행하기 전과 후에 학습자를 대상으로 TTCT 창의성 검사를 실시하여 변화의 정도를 확인하였다. 본 연구의 TTCT 창의성 검사에서 다루는 창의성 요소는 다음의 다섯 가지의 척도로 평가가 진행되었다. (a)유창성: 많은 수의 시각적 이미지를 생성하는 능력; (b)독창성: 흔하지 않거나 독특한 반응을 만들어내는 능력; (c)제목의 추상성: 종합 및 조직화할 줄 아는 능력; (d)정교성: 아이디어를 개발, 장식, 수행 또는 기타 정교하게 표현하는 능력; (e)성급한 종결에 대한 지향; 성급하게 반응을 폐쇄하고 종결시키는 것을 지연시킬 줄 아는 능력(Torrance, 1974b; 김영채, 2002). 본 교육 프로그램을 경험하기 전(Be)과 후(Af)에 나타난 개별 학습자의 척도별 원점수와 차이점수(D/S)는 다음과 같다.

〈표 7〉 학습자 A

요소	Be	Af	D/S
유창성	9	19	10
독창성	15	9	-6
제목의추상성	1	1	0
정교성	8	8	0
성급저항성	4	5	1

〈표 8〉 학습자 B

요소	Be	Af	D/S
유창성	12	15	3
독창성	18	22	4
제목의추상성	5	4	-1
정교성	11	7	-4
성급저항성	5	4	-1

〈표 9〉 학습자 C

요소	Be	Af	D/S
유창성	23	26	3
독창성	10	13	3
제목의추상성	1	3	2
정교성	3	5	2
성급저항성	1	3	2

〈표 10〉 학습자 D

요소	Be	Af	D/S
유창성	17	21	4
독창성	13	12	-1
제목의추상성	9	11	2
정교성	9	6	-3
성급저항성	4	4	0

〈표 11〉 학습자 E

요소	Be	Af	D/S
유창성	28	25	-3
독창성	24	17	-7
제목의추상성	3	2	-1
정교성	11	8	-3
성급저항성	5	5	0

〈표 12〉 학습자 F

요소	Be	Af	D/S
유창성	23	24	1
독창성	15	18	3
제목의추상성	1	1	0
정교성	10	9	-1
성급저항성	3	6	3

〈표 13〉 학습자 G

요소	Be	Af	D/S
유창성	13	20	7
독창성	14	22	8
제목의추상성	7	10	3
정교성	6	7	1
성급저항성	5	9	4

〈표 14〉 학습자 H

요소	Be	Af	D/S
유창성	6	14	8
독창성	17	30	13
제목의추상성	5	10	5
정교성	14	11	-3
성급저항성	8	10	2

〈표 15〉 학습자 I

요소	Be	Af	D/S
유창성	13	17	4
독창성	10	13	3
제목의추상성	1	1	0
정교성	7	6	-1
성급저항성	4	4	0

〈표 16〉 학습자 J

요소	Be	Af	D/S
유창성	18	17	-1
독창성	9	12	3
제목의추상성	2	5	3
정교성	11	7	-4
성급저항성	5	3	-2

〈표 17〉 학습자 K

요소	Be	Af	D/S
유창성	13	22	9
독창성	8	12	4
제목의추상성	1	3	2
정교성	5	8	3
성급저항성	3	3	0

〈표 18〉 학습자 L

요소	Be	Af	D/S
유창성	22	24	2
독창성	18	12	-6
제목의추상성	3	5	2
정교성	12	10	-2
성급저항성	9	8	-1

연구를 통해 개발된 플립러닝 무용교육 프로그램을 통해 학습을 진행한 학습자의 척도별 점수를 살펴 보면 유창성 23.8%, 독창성 12.3%, 제목의 추상성 43.6%, 정교성 -14%, 성급한 종결에 대한 저항 14.3% 증가하였다. 정교성의 점수는 다소 감소하였으나 다른 척도의 증가값을 통해 유의미한 결과가 도출되었음을 알 수 있다.

2. 참여관찰

본 연구의 검사도구로 선정한 참여관찰은 연구 참여자에 대한 연구자의 객관적, 중립적 태도가 필수적이다. 이러한 참여관찰은 연구자가 참여 현장에서 직접적인 경험을 통해 결과를 예측할 수 있다는 점에서 문헌조사의 한계를 극복할 수 있다. 그러나 관찰 대상이 많은 경우 한계가 있으며 또한 소요시간이 오래 걸리고, 연구자의 주관적 해석이 개입될 수 있다는 단점이 있다. 따라서 본 연구자는 사전학습, 교실수업, 후속활동에 대한 참여도와 적극성을 명확하게 확인할 수 있도록 LMS를 적극적으로 활용하였으며 수업의 전 과정에 걸쳐 연구자로서 중립적 태도를 취하도록 노력하였다. 본 수업에서 사용되는 모든 학습자료들은 LMS에 사전 게시되었다. 이는 학습자의 자료접근의 용이함을 위한 것이며, 또한 학습자의 자료 확인 여부, 시간, 그리고 횟수 등을 교수자가 명확하게 확인하기 위한 것이다. 이를 통해 연구자

는 학습자들의 참여도와 적극성을 직관적으로 파악할 수 있었다.

본 프로그램에서 교수자에게 가장 중요하게 요구되는 것은 학습자의 원활한 토론활동을 위해 참여를 적극적으로 독려하고 상호 간 의견이 존중될 수 있도록 이끌어야 한다는 점이다. 수업이 진행되는 동안 학습자 간 이루어진 토론 활동과 성찰일지를 관찰 및 분석하며, 토론에 임하는 학습자들의 태도가 매우 긍정적으로 변화하였음을 파악하였다. 특히 친근한 동료 내에서만 진행되던 의견 공유가 타 전공과 다른 그룹의 아이디어에 영향을 주고 받으며 자신의 생각을 덧붙이는 등, 학습자의 태도가 점차 적극적으로 변화하였다. 다음은 전 차시 성찰일지 중 학습자의 태도와 참여도의 변화를 확인할 수 있는 성찰일지의 일부이다.

토론을 해본 결과, 생각보다 나의 창의성과 생각의 폭이 좁아 새로운 교재/교구로 떠오르는 것들이 많지 않았다. 더 다양한 교재/교구 아이디어와 활용을 위해 직접 여러가지를 체험해보는 것도 좋을 것 같다는 생각이 들었다. - 학습자G(2차시)

우리 조는 교재를 모래주머니를 활용하여 수업을 하겠다고 하였다. ... 아직 조원들과 토론을 하는데 어색하지만 자기의 생각을 말하면서 서로 어떤 생각을 가지고 있는지 공유하는 점이 좋은 것 같다. ... 앞으로 교재교구에 대하여 더 자세하게 배우고 알아가고 싶다는 생각을 했다. - 학습자J(2차시)

다른 그룹에게 전공 실기 수업을 진행하는 상황이 제시되었었는데, 사실 많은 어려움을 느꼈다. ... 내 경험과 생각들을 다시 한번 되짚어서 생각해봐야 할 것 같다. - 학습자A(4차시)

다양한 교재교구를 더 생각해보고 무용 수업에 어떻게 반영할 것인지에 대한 고민이 많이 필요할 것 같다. 교재교구로 활용할 수 있는 재료가 훨씬 다양하고 폭이 넓다보니 많은 학습자들 각각에게 알맞은 교재교구를 제공할 수 있을 것 같다는 생각이 들었다. ... 더 창의적으로 교재교구를 사용하는 방법을 연구해보아야 할 것 같다. - 학습자B(5차시)

나의 관찰보다 더 창의적으로 관찰하고 더 자세히 관찰한 친구들이 많아서 놀랐습니다. ... 관찰이라는 것은 한계가 없다는 것을 알게된 시간이었습니다. 앞으로 살면서 관찰할 시간이 더 많아질텐데 좀 더 창의적으로, 구체적으로 관찰하는 능력을 기르고 싶습니다. - 학습자D(7차시)

오늘 익숙한 물건에서 관찰을 통해 새로운 부분을 발견했던 것처럼 평소 나의 일상을 살아 가면서 관찰을 해본다면 또 새로운 점들을 발견 할 수 있겠다는 생각이 들었다. 수업을 들으며 매번 나의 사고 방식이 조금은 간혀있고 식상하다는 생각을 했는데, 관찰 하는 습관을 들인다면 창의적으로 사고 하는 데에 도움을 받을 수 있을 것 같다. - 학습자C(7차시)

학습자에게 지도자가 어떠한 영향력을 줄 수 있는지에 대해 고민을 해봤던 시간이었습니다. 학습자들은 지도자들의 가르침과 교육내용에 대해 사회를 배우고 세상을 깨우치는데 이를 다양한 방면으로 바라보고 뜻깊은 행위를 할 수 있도록 이끌어 주는 역할이 지도자라고 생각하기 때문에 이를 발전 시키기 위해서는 학습자의 입장에서 생각하고 배려하여 지도자가 옳은 방향으로 이끌어주어야 한다고 생각합니다. - 학습자E(8차시)

우리조는 시각장애인을 위한 무용 움직임 점자를 활용한 수업을 구성하였다. 무용 점자책에다가 움직임을 풀어내서 춤을 춰보는 수업이다. ... 조원들이 다들 적극적으로 참여하여 다양한 아이디어가 많이 나왔는데 창의력이 부족하고 말주변도 없는데 더 열심히 해야겠다는 생각이 들었다.
- 학습자J(9차시)

현대무용가가 나오는 교육 프로그램 영상을 보았는데 7-8살 아이들을 대상으로 수업을 구상하였지만 대상에 맞게 어렵지않게 접근하였고 참여한 아이들 모두 움직임에 관심이있는 아이들이라 그런지 잘 따라하는것이 신기했다. ... 과정들이 수고로웠지만 결과를 보니 만족스러웠다. 우리가 구상한 프로그램이 오늘 영상으로 본 프로그램과 매우 유사하다는 느낌을 받아서, 어떻게 하면 차별화되고 완성도있는 수업이 될것인지 생각해보아야겠다. - 학습자L(10차시)

이처럼 학습자들은 교실수업 내에서의 학습을 통해 사전습득한 지식을 실제로 활용하여 과제를 수행하였다. 이 과정 속에서 학습자들간의 교류와 소통이 점차 활발하게 이루어졌으며, 무엇보다도 자신의 전공에 대한 깊이있는 고민을 이루었다. 또한 자신이 무용 전문 인재로서 어떠한 역할을 수행할 수 있는지 등 세상과의 연결을 심도있게 시도하였다. 성찰일지를 통해 발견한 학습자 태도의 변화양상 외에도 제한된 시간 내 학습자가 자기주도적으로 수행해야 하는 사전학습과 후속활동 단계의 참여율이 각각 99%와 88%라는 점에서 학습자의 적극성을 파악할 수 있었으며, 주어진 문제를 다각적으로 접근하고자 하는 의지를 보이는 등 창의성 계발의 가능성을 살펴볼 수 있었다. 특히 교실수업에서 학습자의 적극성이 가장 돋보였던 7차시 ‘무용평가’에서는 무용 전문인이자 미래의 무용 지도자로서, 학습자들이 느끼는 사명감과 다짐까지도 확인할 수 있었다. 다음은 7차시에 해당하는 관찰일지이다.

<표 19> 7차시 관찰일지

관찰일지			
차시	7	일시	2023.10.31
관찰 내용	<p>본 차시의 수업 내용은 ‘무용평가’이다. 학습자들은 모두 사전학습을 완료하였으며, 사전학습연계에서 평가의 목적, 평가의 기준·방법·대상에 따른 무용 평가의 방법, 무용평가에서 유의해야 할 점에 대한 토론을 진행하고 있다. 학습자 A는 예술고등학교 재학시절부터 무용평가의 기준에 대해 호기심이 있었다고 한다. 학습자B와 L도 공감하면서 무용을 평가하기 위한 객관적 기준 설정의 모호함을 지적한다. 각 그룹별로 흥미를 느낀 평가방법을 하나씩 공유하며, 특히 학습자 K가 속한 그룹에서 무용쿠크르에서는 당연히 상대평가가 진행되지만 예술학교 내 실기평가에서는 상대평가와 절대평가가 함께 이루어져야 할 필요가 있다고 이야기한다. 이러한 내용에 대해 학습자들은 전반적으로 동의하는 의견을 보인다. 이어 교수자는 예술학교가 아닌 특수학교나 평생교육기관의 경우에는 어떠한 평가가 적합할지에 대하여 문제를 제시한다. 학습자들은 그룹 내 토론을 통해 최종적으로 절대평가로 결정한다. 그 이유에 대하여 학습자 I는 특수학교나 평생교육기관에서 운영되는 ‘무용수업’의 경우 평가의 목적 자체가 진로를 위한 일반학교나 예술학교와 다른 성격을 지니기 때문에 상대적 순위를 매기는 상대평가가 아닌 개인의 발전 정도와 참여도를 평가하는 절대평가가 적절하다고 이야기한다. 사전학습연계에서의 토론활동을 마치고 교실수업 내 본 토론활동으로 진입한다. 오늘의 본토론 주제는 ‘다른 그룹에서 제시한 무용교육 활동지를 수합하여 이번 차시에 무작위로 제공한다. 어떤 교육 프로그램인지 파악하는 데 많은 시간이 걸리고, 예상치 못했던 수업의 평가방법을 제시하려고 하니 너무 어렵다는 학습자의 의견이 많다. 교수자는 교육 프로그램에 대한 설명이 필요한 그룹의 경우 해당 활동지를 작성한 그룹의 리더가 충분히 설명할 수 있도록 한다. 도구 사용의 능숙함을 평가 기준으로 설정한 2그룹은 도구를 사용한 도약의 움직임이 5회 이상일 경우 A, 3-4회는 B, 1-2</p>		

	<p>회는 C로 규정하는 등 다양한 평가 기준을 제시하며 적극성을 보인다. 또한 자신의 그룹이 제작한 교육 프로그램에 대한 평가방법을 다른 그룹에서 제시하고 발표 및 공유하면서 학습자들은 평가 방법의 다양성과 적절성을 현장감있게 이해한다.</p> <p>후속활동으로 학습자는 LMS를 통해 성찰일지 과제를 작성한다. 일부 학습자는 다음수업을 준비하기 위해 퇴실하고, 남은 학습자들은 성찰일지에 제시된 문항에 답변한다.</p>
<p>해석 · 교수자의 지원</p>	<p>학습자들은 전반적으로 타인의 의견을 공감하고 동의하였다. 대부분의 학습자가 예술학교 졸업생이라는 점에서 무용평가에 대한 각자의 입장과 마음가짐이 달랐다. 성적을 확인하기는 어렵지만, 예술학교에서 성적이 우수했던 학습자들의 경우 평가에 대한 방법과 기준에 호기심이 높았고 더욱 적극적으로 질문을 이어갔다. 또한 무용교육 분야에 대하여 진로를 고민하고 있는 학습자의 경우에도 동일했다. 실제로 평가방법을 익히고 다양한 교육 프로그램에서 평가방법을 모색하는 토론활동을 통해 학습자들은 평가자의 고충을 충분히 이해하는 것으로 판단되었다. 또한 미래 무용교육자 혹은 지도자로서 학습자들의 사명감과 다짐을 느낄 수 있었다.</p> <p>교수자는 사전학습 단계에서 제공한 개념을 도표화하여 학습자가 중요한 내용과 키워드를 다시 복습하며 상기할 수 있도록 지원하였다. 학습자들은 평가 방법을 모색하는 과정에서 교수자가 제공한 도표를 반복적으로 확인하며 매우 적극적으로 평가자료를 만들었다. 본 차시를 포함하여 교재·교구에 대한 학습자들의 개념 이해를 통해, 다음 차시부터 본격적으로 진행될 '13TT를 활용한 무용교육 프로그램 제작' 활동이 더욱 풍부하고 심도있게 이어질 것이라는 기대감이 생겼다.</p>

3. 연구문제에 대한 연구결과 정리

본 연구는 플립러닝의 개념과 구조를 파악하여, 국내 무용 전공 대학생의 창의성을 계발하기 위한 교육 프로그램을 개발 및 적용하는 것을 목적으로 진행되었다. 연구의 목적을 달성하기 위해 수립한 연구 문제에 대하여 다음과 같은 결론을 도출하였다.

가. 파트너 모형을 기반으로 하는 플립러닝의 절차와 구조는 무엇인가?

플립러닝은 크게 사전학습, 교실수업, 후속활동의 세 절차로 진행된다. 우선 사전학습에서는 사전 단계, 사전학습평가가 이루어진다. 사전학습 단계에서 교수자는 학습자의 사전학습을 위해 강의 촬영 영상, 유튜브 영상, OCW, MOOC, PPT, 문서파일, 기사 등을 활용하여 강의를 제공한다. 사전학습평가 단계는 학습자의 인지 수준 확인을 위한 단계로 퀴즈풀이 및 요약정리 등의 과정이 진행된다.

다음으로 교실수업에서는 사전학습연계, 발표/토론/협력학습, 핵심요약강의, 개별/팀 평가가 이루어진다. 사전학습연계 단계에서는 학습목표를 명시하고 하전학습에 대한 리뷰 및 질의응답 등 사전학습과 교실수업을 연결하기 위한 과정을 진행한다. 발표/토론/협력학습 단계는 플립러닝의 핵심 과정으로, 본토론 활동이 이루어지는 단계이다. 교육목표에 적합한 협동학습 모형을 채택하여 교수자는 학습자들이 자유로운 토론활동을 진행할 수 있도록 유도한다. 일반적으로 동료 교수법, 토론 및 토의 기반의 협력학습을 수행한다. 핵심요약강의 단계에서 교수자는 교실수업 단계에서 거론되는 공동 질문에 대한 답변과 학습자에 대한 피드백을 제공한다. 개별/팀 평가 단계에서 교수자는 학습자의 학습성취도를 확인할 수 있는 평가체계를 설계하여 적절한 시기에 시행하도록 한다.

마지막으로 후속활동에서는 사후성찰이 이루어진다. 해당 단계는 학습자 개인의 학습 성과에 대한 성찰의 단계로, 다음 차시의 목표로 나아가기 위한 마무리 활동이다.

나. 플립러닝 무용교육 프로그램의 개발 방법은 무엇인가?

플립러닝 기반 무용교육 프로그램 개발은 첫째, 이론적 개념의 정리를 위하여 플립러닝의 구조와 절차에 대한 문헌 고찰을 진행하고, 이를 현장에 적용하기 위한 수업절차로 파트너 모형을 선정하여 개념을 정리하였다. 또한 본 교육 프로그램에서 활용한 루트 번스타인의 13TT에 대한 개념을 고찰하여 적용 방법을 모색하였다. 둘째, 프로그램 개발 단계에서는 현장 적용성을 탐색하며 학기별/차시별 교육 과정을 설계하였고, 무용교육 분야의 활동 경력 10년 이상의 전문가 2인, 5년 이상의 전문가 2인, 총 4인을 구성하여 타당도 검사를 진행하였다. 이후 전문가 의견을 반영하여 교육 프로그램 최종안을 제작하였다.

셋째, 프로그램 적용 단계에서 본 연구자는 무용 전공 대학생 3학년년을 대상으로 개설된 전공과목 ‘무용교육 교재·교구 개발 및 활용’ 수업을 진행하였다. 전체 14차시로 구성된 본 프로그램은 학습자 12명을 대상으로 실행되었으며, 본 교육 프로그램이 지니는 의미와 효과를 밝히기 위해 창의성 검사와 교수자의 참여관찰이 함께 진행되었다.

다. 플립러닝 무용교육 프로그램의 효과는 어떠한가?

창의성 검사 결과 학습자의 유창성, 독창성, 제목의 추상성, 정교성, 성급한 종결에 대한 저항에 해당하는 원점수를 실험 전과 후로 나누어 비교하였을 때, 평균적으로 유창성 점수는 23.8%, 독창성 점수는 12.3%, 제목의 추상성 점수는 43.6%, 정교성 점수는 -14%, 성급한 종결에 대한 저항 점수는 14.3% 증가하였다. 즉 정교성의 점수는 다소 감소하였고, 이외의 창의성 평가 척도는 모두 증가하였음을 확인하였다. 따라서 본 연구를 통해 개발된 플립러닝 무용교육 프로그램은 학습자의 창의성 계발에 긍정적 효과를 주었음을 확인하였다.

또한 참여관찰 결과 학습자는 수업 초반에 나타났던 비적극적, 비자기주도적 학습 형태에서 참여형 학습 형태로 변화하였음을 확인하였다. 특히 각 차시별 진행된 성찰일지를 통해 확인할 수 있었던 학습자들의 감성적 표현과 호기심 등의 변화를 통해 본 프로그램에 대한 참여도를 실질적으로 확인하였다. 이를 통해 학습자들이 직접 의미를 구성할 수 있는 토론 활동의 중요성과 가치를 입증할 수 있었다.

V. 결론

국내 교육은 학습자 개개인에 대한 교수자의 애정과 공감에 첨단기술을 활용한 학습자 분석 기술이 더해져, 과거와는 다른 ‘하이테크 하이테크’ 교육의 형태로 나아가고 있다. AI와의 따뜻한 동행을 이루고자 하는 교육계에서의 다양한 도전은 미래 세대에 대한 학자들의 애정과 고민에서 비롯되었으리라 생각한다. 코로나 팬데믹으로 인한 교육 형태의 대전환점에서 맞이하게 된 교수자의 ICT 활용은 교수·학습전략을 수립하는 데 있어 패러다임의 큰 전환을 가져왔다. 이러한 시점에서 무용교육은 앞으로 나아갈 방향을 분명하게 설정해야 할 것이다. 특히 무용을 통해 창의적이고 융합적으로 사고할 수 있는 인재를 양성하는 교육으로의 실천을 위해 구체적인 방안을 모색해야 할 것이다(문영, 서예원, 2018).

본 연구를 통해 이루어진 플립러닝 기반 무용교육 프로그램은 전통적 형태의 수업이 지니는 문제점을 극복하기 위한 긍정적 대안으로서 그 변화의 가능성을 열어주었다. 블룸이 주창한 적용, 분석, 평가, 창조 등 고차원적 사고능력을 반영하는 교수설계에 대한 요구가 다시 재점화되고 있는 국내 교육의 현재(최육, 2020, p.11)를 통해, 창의적인 전문 인재를 육성하기 위한 방법론 모색이 시급하다는 것을 알 수 있다.

무용교육 분야에서 ICT를 활용한 교육으로의 변화가 더디게 느껴지는 것은 이러한 변화의 필요성을 알지 못하는 것 때문이 아니라, 실질적인 대안책을 마련하거나 구체적인 방법론을 모색하는 데 많은 어려움이 있기 때문이다. 창조적 사고력을 기르고 자유로운 표현을 가능하게 하며 자신과 세상과의 연결을 가능하게 하는 무용, 우리 춤은, 역사의 흐름 속에서 당대의 모습과 생각을 분명하게 담고 있다. 따라서 미적, 문화적으로도 연구의 필요성이 매우 높다고 할 수 있다. 이를 위해서는 무용의 가치를 이해하여 다음 세대로의 보급을 위해 교육적으로 어떠한 접근을 이룰 것인가에 대한 고민이 필수적으로 이루어져야 할 것이다. 즉 국내 무용교육은 급격한 발전과 변화 속에서 직면하고 있는 교육적 측면에서의 문제에 공감하는 것과 동시에, 이를 해결하기 위한 방안을 적극적으로 모색할 필요가 있다.

본 연구를 통해 도출된 플립러닝 기반 무용교육 프로그램은 학습자들의 창의성 계발에 있어 많은 긍정적 변화를 이끌었다. 미래사회가 요구하고 있는 ‘포용성과 창의성을 갖춘 자기주도적 인간상(교육부, 2021, p.9)’으로서 창의융합형 무용 전문 인재 양성의 필요성을 주장하는 바, 본 연구자는 플립러닝 기반 프로그램 개발을 통해 교수자와 학습자의 지도 및 학습 만족도를 높이고, 교육적 기능의 측면에서 효과적인 교수-학습 방법론을 구축할 수 있을 것이라고 생각한다.

특정 분야의 경쟁력을 확보하고 유지하는 데 있어 전문 인재를 필수조건이다. AI 등 과학기술의 발전에 따라 대학의 기능 및 역할의 변화를 요구하고 있는 현재(World Economic Forum, 2023), 대학은 특정 분야의 경쟁력에 국한되지 않고 국가적 차원에서의 경쟁력 확보를 위해 필요한 전문 인재를 양성하고, 이를 위한 교육적 제반을 새롭게 구축하여야 할 것이다. 인구구조의 변화로 인한 또다른 전환점을 앞두고 있는 현재, 무용교육의 현재와 미래를 위한 전략을 세워 이를 체계적으로 추진할 수 있는 환경이 조성되길 바란다. 또한 이러한 지점에서 본 연구가 국내 무용교육이 나아갈 방향을 구체화하는 데 도움이 이 되길 바란다.

■ 참고문헌

- 최육(2020). 모든 학교를 위한 플립드 러닝. 교육과학사.
- 최정빈(2018). 플립드 러닝 교수설계와 수업전략. 성안당.
- Jean-Jacques Rousseau(2015). 에밀 *Émile, ou De l'éducation* (이환 역). 돌출새김. (원저출판 1762).
- Haensly, P. A. & Torrance, E. P. (1990). Assessment of creativity in children and adolescents. In C. R. Reynolds and R. W. Kamphaus (Eds.), *Handbook of psychological and educational assessment of children: Intelligence and achievement* (pp. 697-722). New York: The Guildford Press.
- Torrance, E. P. (1974b). *Torrance tests of creative thinking: Scoring guide, figural A&B*. Bensenville, IL: Scholastic Testing Service.
- 김용석(2023). 첨단 산업 인재육성, 대학의 교육혁신 노력에 달렸다. 한국대학교육협의회. *대학교육*, 221(Summer), 12-20.
- 남선희(2022). 플립 러닝을 적용한 무용 수업의 교육적 가치에 관한 연구. *무용예술학연구*, 87(3), 15-26.
- 문영, 서예원(2018). 융합형 무용교육자의 개념과 역량 탐색. *무용예술학연구*, 69(2), 29-41.
- 서예원(2021). 팬데믹 이후 대학무용교육의 변화. *무용예술학연구*, 84(4), 81-98.
- 정제영(2024). 대학교육-대학의 수업을 혁신하라. 한국대학교육협의회. *대학교육*, 223(Winter), 26-33.
- 최명숙(1996). *An exploratory study of a computerized creativity test : comparing paper-pencil and computer-based versions of the torrance tests of creative thinking* (해외박사학위논문). Texas A & M University. Texas.
- 최정빈, 김은경(2015). 공과대학의 Flipped Learning 교수학습 모형 개발 및 교과운영사례. *공학교육연구*, 18(2), 77-88.
- 김영채(2002). TORRANCE TTCT(도형) B형 검사요강. 창의력 한국 FPSP.
- 오승주(2024. 02. 06.), “AI, 교육 현장에 ‘성큼’ ... 에듀테크 시대 열린다”, *내일교육*, <<https://news.unn.net/news/articleView.html?idxno=542368>, 2024. 02. 10.>.
- World Economic Forum Annual Meeting(2023). <<https://www.weforum.org/events/world-economic-forum-annual-meeting-2023/>. 2024. 02. 10.>.

논문투고일 2024. 02. 15.
심사일 2024. 02. 27.
심사완료일 2024. 03. 07.

A Study on the Development of Creativity in Dance Majors through a Flipped Learning-based Education Program

Nam, SunHee

Lecturer at Chung-Ang University

The purpose of this study is to identify the concept and structure of flipped learning, and to develop and apply an educational program to improve the creativity of Korean dance majors.

Flipped learning means that learning to transfer knowledge takes place before classroom instruction, and problem-solving process through knowledge utilization occurs in classroom instruction, that is, the universal process of teaching and learning is reversed.

This study is necessary and significant in that it suggests the direction of dance education in Korea to foster creative dance talents. The researcher developed and implemented an educational program by exploring in the field applicability, and then conducted experiments, creativity tests, and participant observation to verify the effect of the educational program on developing the dance majors' creativity. As a result of the study, flipped learning-based education has found to have a positive effect on the development of learners' creativity.

Keywords: Flipped-Learning(플립러닝), Creativity(창의성), Dance Education(무용교육), Higher Education(고등교육), 13 Thinking Tools(13가지 생각도구)