http://dx.doi.org/10.17053/jcc.2019.22.4.004

소비문화연구
제22권 제4호(2019. 12), p. 79~103

ISSN 1229-0386

찬반 토론을 활용한 플립드 러닝(Flipped Learning) 강의 설계에 관한 연구 - 사회적 책임과 기업 윤리 강의를 중심으로 -*

조유현**

요 약

사회 전반의 급격한 변화는 교육 패러다임의 변화를 요구하고 있으며 획기적인 교육시스템의 변화 없이 4차 산업 혁명 시대의 주역이 될 창의적 융합 인재를 양성하기는 매우 어려운 현실에 직면해 있다. 플립드 러닝을 활용한 학생들의 수업성과와 수업에 대한 높은 관심이 입증되면서 플립드 러닝 강의에 대한 필요성이 커지고 있다. 이에 본 연구는 "사회적 책임과 기업 윤리" 강의를 사례로 찬반토론을 활용한 플립드 러닝 강의 설계와 운영 전략을 논의함으로써 토론을 활용한 플립드 러닝 강의에 관한 롤 모델을 제시하고자 하였다.

수업 분석 및 설계 과정에서 철저한 내용 요소분석과 학습자의 특성 및 토론 활동에의 적합성을 파악하며, 시의적절하고 유용한 토론 주제를 선정하여 토론이 원활히 진행될 수 있도록 예제를 구성하는 노력이 매우 중요하다. 수업 전에 학생들이 학습하고 강의에 임해야 할 사전학습 자료가 학습관리시스템(LMS)을 통해 제시되어야 하고 토론 주제에 대한 찬성 측과 반대 측의 논거와 준비 자료가 공유되어야 한다. 교실 수업에 적합한 토론 유형인 칼 포퍼식 토론 방식을 채택하였지만 토론의 마무리 과정에서는 다소 변형된 형식으로 토론을 관전하는 학생들의 토론 참여 기회를 보장하였다. 아울러 학습과 토론 내용에 대한 퀴즈를 강의 환경의 적절성을 고려하여 실시하여야 할 것이다.

분석 결과 학습자인 학생들은 플립드 러닝 강의에 대체적으로 만족하는 것으로 나타났으며 플립드 러닝을 활용함으로써 학습동기가 높아지고, 강의에 대한 이해도와 자기주도 학습 능력이 향상된다고 생각하는 것으로 나타났다. 또한 플립드 러닝을 적용한 학기의 강의 평가 점수는 그렇지 않은 학기에 비하여 매우 높은 것으로 나타나 플립드 러닝 활용에 대해 학생들은 긍정적인 생각을 가지고 있는 것으로 유추되며 일반 강의와 비교하여 강의 만족도와 지지도가 높은 것으로 판단된다.

본 연구에서 논의된 강의 설계 및 운영 전략은 특정한 대학의 특정 강의를 사례로 제시되었기 때문에 모든 강의에 일반화시켜 적용하기에는 한계가 있을 것이다. 그러나 본 연구의 결과가 플립드 러닝을 활용하여 강의를 설계하고 계획하는 초안을 마련하는데 유용한 정보를 제공하고 하나의 롤 모델로서 청사진의 역할을 할 수 있을 것이다.

※ 주제어: 플립드 러닝, 사회적 책임과 기업 윤리, 강의 설계 및 전략, 찬반토론, 강의평가

* 이 논문은 2019년도 중앙대학교 연구년 결과물로 제출됨.
** 중앙대학교 경영학부 교수(youhyun@cau.ac.kr)

Ⅰ. 서 론

인공 지능, 사물 인터넷, 빅데이터, 유전공학기술 등 신기술이 경제・사회 전반에 융합되어 혁신적인 변화를 가져올 것으로 예측되는 4차 산업혁명은 클라우스 슈밥(Klaus Schwab) 세계경제포럼(World Economic Forum) 회장이 주장한대로 "그 변화의 규모와 범위, 복잡함이 인류가 경험한 이전의 것과는 완전히 다를 것"이라고 예측되고 있다. 우리는 이러한 기술혁명의 시작으로 우리가 원하던 원하지 않던 간에 이제까지 영위해왔던 노동과 삶의 방식을 획기적으로 바꾸어야 하는 현실에 직면하게 된 것이다.

인공 지능 알고리즘이 대부분의 산업과 직무에 응용되면서 현재의 일자리 중 약 50% 정도의 일자리는 사라지거나 위협을 받을 것이라 예측되고 있다(Frey and Osborne, 2013; 세계경제포럼, 2016). 인공지능, 머신러닝, 컴퓨터 비전 등의 첨단기술을 활용한 세계 최초의 무인 편의점 아마존 고의 예와 같이 이미 유통업계에서 진행되고 있는 산업생태계의 급격한 변화는 앞으로 일자리 소멸이 사회의 대부분의 분야에서 가속화될 것이라는 예측을 가능하게 한다. 향후 10년간 미국에서만 로봇확산으로 750만개의 일자리가 사라질 것으로 예측되고 있으며 2020년 자율 주행차 도입으로 500만개의 운전 관련 일자리도 사라질 것이라는 전망이 나오고 있다(이코노믹리뷰, 2017.10.06.). 이는 인공지능 기술의 발달으로 상당 부분 대체가 가능할 것으로 예측되고 있는 의료, 법률, 회계 등과 같은 전문직 분야의 경우에도 예외가 아닐 것이다.

이처럼 우리가 상상할 수 있는 수준 이상의 급격한 변화 속에서 지금까지와는 다른 새로운 역량을 지닌 인재에 대한 요구는 급증할 것이고, 이는 기존의 교육시스템을 획기적으로 변화시켜야만 하는 현실을 반영하고 있는 것이다. 미래사회가 요구하는 새로운 역량이 무엇인지에 대해서는 다소간의 이견이 있지만 창의성, 복잡하고 융합적인 문제 분석 및 해결 능력, 비판적 사고 능력, 소통 및 협업, 리더십 등은 반드시 필요한 역량으로 인식되고 있다(이태억, 2018). 또한 4차 산업혁명의 패러다임 속에서 인간과 기술의 융합, 인문학과 과학기술의 융합처럼 융합적 교육의 중요성이 부각될 것이며 교육은 암기력 기반의 교육이 아닌 접속과 활용 능력을 함양할 수 있는 교육에 초점을 맞추어야 할 것으로 예측되고 있다(박재환 외, 2018).

대부분의 교육기관이 일방적인 지식 전달식 강의를 통해서 미래 사회가 필요로 하는 역량을 갖춘 인재를 배출하기는 매우 어려울 것이며 강의 제공자가 전달하는 지식의 유용성도 매우 낮아질 것이다. 기존의 지식전달식 강의의 가치가 급격히 감소된다면 대표적인 고등교육 기관으로서 대학의 효용과 가치도 급격히 감소될 것이며, 교육전달 시스템의 획기적인 변화가 없이는 생존하기 어려울 것으로 판단된다. 즉 대학은 더 이상 지식을 전달할 수 있는 유일한 주체가 아니며 대학교육에서 기존의 일방적인 주입식 강의 플랫폼은 경쟁력을 상실할 것으로 예측된다.

4차 산업혁명 시대의 주역이 될 인재의 양성을 위해 교육 주체인 학생들이 교육 과정에 적극적으로 참여하고 자기주도적인 학습 활동을 추구하는 것은 무엇보다도 중요한 과업이다. 그러나 우리나라 대부분의 학교에서 나타나고 있는 교육자 중심의 주입식 교육문화는 학생들이 교육 과정에 수동적으로 참여함으로써 배움에 대한 흥미와 의욕을 상실하게 만들었다. 이를 해결할 수 있는 하나의 대안인 플립드 러닝은 학생들의 자기주도 학습능력, 창의성과 문제해결 능력을 향상시키는데 크게 기여할 것으로 판단된다.

전통적인 방식의 기존의 강의와 과제의 수행 요소를 바꾼 교수학습모형인 플립드 러닝은 학습자인 학생들이 교실 밖에서 하던 과제를 교실에서 수행하고 교실에서 하던 학습을 교실 밖에서 수행하는 역전적인 학습 유형이다(Bergmann and Sams, 2012). 플립드 러닝을 통해 수동적인 학습자의 역할에 머무르던 학생들은 주체적으로 지식을 구성하고 학습에 주도적으로 참여하는 능동적 학습자로서의 역할을 수행하게 되었다(Goodwin and Miller, 2013). 플립드 러닝은 학생들의 수업 만족도와 학업 성취도에 긍정적인 영향을 주거나(Bates and Galloway, 2012) 자아 효능감과 내용의 이해도를 높이는데 기여하는 것으로 나타났다(Enfield, 2013). 또한 플립드 러닝을 통해 학생들의 학업 성취도는 향상되었으며(이민경, 2014; 이희숙 외, 2015) 자기주도적 학습 능력의 향상과 동시에 협력학습에도 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다(Kim 외, 2014). 특히 4차 산업혁명을 준비하는 교육시스템을 구축하는데 필요성이 높을 것으로 예측되고 있는 영역이 토론, 협업, 의사소통 등(박재환 외, 2018)임을 고려할 때 플립드 러닝의 중요성은 매우 클 것이라 생각된다.

플립드 러닝을 통한 학습을 경험한 학생들은 그렇지 않은 학생들에 비해 미래사회가 요구하는 핵심 역량을 키워나가는데 훨씬 더 유리한 위치를 점유할 수 있을 것으로 예측된다. 이처럼 미래 사회의 핵심 역량 구비에 큰 기여를 할 것으로 판단되는 플립드 러닝 강의에 대한 관심, 성과, 만족도 등은 커질 수밖에 없는 상황이다. 수업에 적극적으로 참여하고 스스로 다른 학생들과 의견을 공유하면서 공부하는 학생들의 수업성과와 수업에 대한 흥미는 기존의 강의식 교육을 받은 학생들의 수업성과나 수업에 대한 흥미에 비해 높게 나타난다는 인식이 공유되면서 플립드 러닝에 대한 중요성은 더욱 더 부각되고 있다. 나아가 학생들의 적극적인 참여가 필수적인 플립드 러닝 강의에서 토론과 토의 활동은 중요한 핵심 구성 요소이다. 많은 사람들이 학습자들의 참여를 촉진시키고 문제 해결 및 의사결정 능력의 향상, 분석적 사고력을 향상시키는데 크게 기여할 수 있는 토론과 토의 활동의 중요성에 주목하면서 플립드 러닝 강의에서 관련 활동을 활용하는 성공적인 방안이나 효과, 교수자와 학습자의 역할 등에 깊은 관심을 가지게 되었다. 특히 가치에 관한 논의와 사고의 확장을 요구하는 특성을 가지고 있는 강의의 경우, 지식 구성상의 자정작용을 가질 수 있는 토론의 활용은 그 교육적 효과가 매우 클 것이라 생각된다(박삼열, 2012).

이에 본 연구는 분석적, 통합적, 비판적 사고력의 함양, 의사소통 능력의 향상, 합리적 의사결정 과정의 체험 등과 같은 토론의 교육적 효과와 플립드 러닝 강의에서의 토론의 중요성을 고려하여, "사회적 책임과 기업 윤리" 강의에 토론을 활용할 수 있는 구체적이고 체계적인 강의 설계와 운영 전략을 논의하고자 한다. 특히 가치에 관한 논의와 사고의 확장이 필수적인 성격을 가지고 있는 "사회적 책임과 기업 윤리" 강의에 찬반토론을 접목시켜 플립드 러닝 강의를 진행함으로써 자기 주도적 학습 문화의 정착, 강의만족도와 수업성취도 증가, 논거 도출 과정에서의 창의성과 문제해결 역량 증가 등 강의의 완성도를 높일 수 있을 것으로 기대된다.

"사회적 책임과 기업 윤리" 강의는 사회적 부와 복지를 창출함에 있어 기업이 얼마나 큰 영향력을 미치고 있는 지를 인식하고 우리 사회의 미래와 지속가능성을 위해서 왜 기업의 사회적 책임이 실현되어야 하는 지에 대해 생각해 보는 가치 규범적 특성과 주제의 실천적인 특성을 가지고 있다. 해당 강의에

서 기업의 사회적 책임과 윤리에 관한 다양한 사례를 분석하고 사회적 책임에 관한 핵심적인 주제들과 구성 요소들을 파악한 후 관련 주제들을 찬반 토론 형식의 예제들로 구성하여 토론을 진행할 수 있을 것이다. 토론에서 도출된 논거들을 중심으로 찬반 양측의 의견을 수렴할 수 있는 합리적인 대안을 모색할 수 있고 사회적 책임과 기업윤리에 관한 적절한 사고 체계의 확립을 통해 이를 실천할 수 있는 바람직한 자세와 태도를 형성할 수 있을 것이다.

이러한 과정을 통해 대학 강의에서 토론의 유용성과 활용가능성을 평가하고 교육전달 시스템의 획기적인 변화를 도모할 수 있는 롤 모델로서 플립드 러닝 강의의 형식과 적용 가능성을 검토할 수 있을 것이다. 나아가 토론의 교육적 효과를 분석하고 제반 역량의 향상에 찬반 토론을 활용한 플립드 러닝 강의의 기여 정도를 평가함으로써 향후 플립드 러닝 강의의 설계와 운영에 유용한 정보를 제공할 수 있을 것이며 대학 교육 시스템의 경쟁력 강화에 기여할 것이다.

Ⅱ. 이론적 배경

2.1 플립드 러닝의 개념

2.1.1 프립드 러닝의 의의

플립드 러닝은 학습자가 강의실에서의 이루어지는 수업 이전에 학습관리시스템(LMS)을 통해 교수자가 제공한 학습 내용을 자기주도적으로 학습하여 지식과 정보를 습득하고, 강의실에서는 교수의 코칭과 다른 학습자들 간의 협업을 통해 예습한 내용을 심화시키는 블렌디드 형식의 강의이다. 학습자는 사전에 학습한 지식과 정보로 강의 시간에 주도적으로 학습활동에 임할 수 있으며, 교수자는 학생들과의 더 많은 상호작용을 하는 동시에 개별화 학습을 지원할 수 있게 된다(이지연 외, 2014). 교수자의 역할이 지식 전달의 차원에서 강의를 설계하고 학습을 촉진하는 퍼실리테이터로 변화함에 따라 상호작용과 협력학습이 활발하게 진행되고, 강의실에서는 학생들이 교수자의 역할을 담당하면서 교수와 학생이 함께 학습목표를 달성하기 위하여 협력 학습의 과정이 전개되는 것이다(Kim 외, 2014).

플립드 러닝을 통해 학습자인 학생들은 수동적인 학습자에서 능동적인 학습자로 변화하고, 기존의 강의시간에는 고차원의 개념을 접하거나 주어진 문제 상황을 분석하여 합리적인 해결방안을 모색할 수 있는 심화학습의 기회를 가지게 된다. 또한 플립드 러닝 심화학습과정에서 교수와 학생 또는 학생들 간의 상호작용이나 소통 역량은 강화될 수밖에 없을 것이다(Bergmann and Sams, 2012). 특히 강의 시간에 논의할 내용을 사전에 학습하는 것이 선행되어야 하기 때문에 복습의 기능보다 예습의 기능이 강화된 학습 유형이다. 강의 전 학습활동을 통한 예습은 학습자 자신의 역량에 따른 개별화 학습이 가능하기 때문에 자신의 학습 속도를 고려하여 반복적인 학습이 가능하다(Forsey 외, 2013; Davies 외 2013).

플립드 러닝에 대한 기존의 선행연구들은 플립드 러닝 강의의 학습동기와 성취도에 관한 연구(Kim 외, 2014; 이민경, 2014; 김용석, 2015; 이희숙 외, 2015; Enfield, 2013; Hotle 외, 2015), 플립드 러닝을 적용한 수업모형 설계와 관련 사례 분석에 관한 연구(김남익 외, 2014; 김보경, 2014; 방진하 외, 2014; 배도용, 2015; 이동엽, 2013; 이지연 외, 2014; 임경화 외, 2014; 한형종 외,

2015; Bates and Galloway, 2012; Sahin 외, 2015), 플립드 러닝 강의에 참여하는 교수와 학생들의 인식 및 경험에 관한 연구(박완성 외, 2016; 오정숙, 2015; 임상훈 외, 2016; 허난, 2015) 등으로 요약될 수 있다. 물론 위의 연구 분류는 배타적인 성격의 분류는 아니며 상당수의 연구들은 수업모형을 설계하면서 강의의 성취도와 유용성을 평가하거나 특정 강의에 관한 사례를 다루면서 교수나 학생들의 경험과 인식을 논의하는 등 융합적인 성격을 가지고 있는 것으로 나타났다.

교육에 구성주의적 접근과 인터넷 기반의 테크놀로지를 활용하는 비중이 증가함에 따라 플립드 러닝 기반의 강의가 미래 교육의 핵심적인 축이 될 것이라는 사실에는 이견이 없지만 플립드 러닝 강의의 교육적 효과에 대한 연구 결과는 다소 간 차이가 있는 것으로 나타났다. 대다수 연구에서 플립드 러닝은 학생들의 자기주도적 학습 능력, 강의 만족도, 학업 성취도, 협력 학습 등에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다(Kim 외, 2014; 이민경, 2014; 이희숙 외, 2014; Bates and Galloway, 2012). 그러나 플립드 러닝에 대한 긍정적인 인식에도 불구하고 학업성취의 측면에서 기존의 강의식 수업과 유의미한 차이가 없다고 밝힌 연구들도 있다(이지연 외, 2014; 정민, 2014; Davies 외, 2013). 또한 플립드 러닝이 자아 효능감과 내용의 이해도를 높이는데 기여하는 것으로 밝힌 선행연구(Enfield, 2013)가 있는 반면 자아효능감은 향상되었으나 학습 동기에는 큰 변화가 없는 것으로 나타난 연구 결과도 있다(김남익 외, 2014). 플립드 러닝의 본태적 특성상 사전학습과 강의 설계 및 준비 등에 기인하는 학생과 교사의 부담감, 교사의 강의 운영과 강의 역량 강화에 관한 어려움 그리고 적절한 평가와 적합한 강의 환경 등의 측면에서 플립드 러닝에 관한 다양한 문제들이 제기되기도 하였다(박태정 외, 2015; 신영준 외, 2016; 홍기칠, 2016).

이처럼 선행연구들 간에 플립드 러닝의 효과가 일관되지 않게 나타난 것은 아직은 도입기에 속해 있는 플립드 러닝 강의를 활용하는 과정에서 강의 설계나 운영 전략 등에 영향을 미칠 수 있는 변인들의 다양성에 기인할 가능성도 크다. 그러나 위에서 논의한 것처럼 플립드 러닝 강의를 통해 향상되어 질 것이라 예측되는 교육역량은 4차 산업혁명 시대를 이끌어 갈 수 있는 핵심 인재가 되기 위해서 반드시 필요한 측면이라 생각된다. 그러므로 플립드 러닝 강의의 교육적 효과에 대한 다소간의 이견에도 불구하고 플립드 러닝을 통해 우리가 기대할 수 있는 교육적 측면의 장점은 단점을 상쇄할 수 있을 것이다.

2.1.2 플립드 러닝 강의의 설계 및 운영

플립드 러닝 강의를 설계하고 운영하는 방식은 강의의 특성, 강의가 이루어질 수 있는 상황이나 맥락에 따라 매우 다양할 수 있다. 플립드 러닝 강의의 설계 측면에서 교수학습모형 개발에 틀을 제공해준 대표적인 사례는 이동엽(2013)의 ADDIE 모형, 정영식 외(2015)의 PATROL 모형 등이 있다. 이동엽(2013)의 ADDIE 모형은 수업요소분석(Analysis), 수업설계(Design), 수업개발(Development), 수업실행(Implementation), 수업평가 및 성찰(Reflection)로 구성되어 있고, 정영식 외(2015)의 PATROL 모형은 계획단계(Planning), 실행단계(Action), 추적단계(Tracking), 추천단계(Recommending), 요구단계(Ordering), 안내단계(Leading)로 구성되어 있다.

이 외에도 최정빈 외(2015)의 PARTNER (Preparation, Assessment, Relevance, Team activity, Nub lecture, Evaluation, Reflection)

모형이나 박상준(2015)의 8단계 거꾸로 교실 수정 모형(학습자료 제공, 학습자료 학습 및 학습지 제출, 질의응답, 소집단 학습 및 개별학습, 소집단 발표와 토론, 교사 피드백, 과제제출, 평가), 정명기(2015)의 4단계 모형(개념탐색, 시연/적용, 생산/공유, 의미생산)등이 플립드 러닝 강의의 설계와 운영을 위한 분석의 틀로 활용되어 왔다. 본 연구에서는 플립드 러닝 강의 설계의 대표적인 틀로서 다수의 연구에서 활용되어 온 이동엽(2013)의 ADDIE 모형을 근거로 "사회적 책임과 기업윤리" 강의의 설계모형을 제시하고자 한다, ADDIE 모형의 구성체계와 각 단계의 특성은 〈표 1〉에 정리되어 있다.

교육 현장에서 플립드 러닝을 적용하여 강의를 진행하는 방법은 다양하기 때문에 플립드 러닝 강의를 획일적으로 설계하고 그 방안을 제시하는 것은 어려운 과제일 것이다. 그러나 하나의 사례를 중심으로 플립드 러닝의 특성을 감안하여 강의를 설계하고 운영 전략을 논의하는 것은 향후 관련 강의의 설계 및 운영에 다양한 시사점을 제공할 수 있을 것이다.

기본적으로 플립드 러닝 강의는 사전 학습, 강의실 학습, 사후 학습으로 분류하여 과업과 운영 전략을 살펴볼 수 있다. 강의를 수강하고 있는 학습자인 학생들은 교수가 사전학습용으로 제공한 동영상과 강의 노트를 포함한 강의 관련 자료를 스스로 학습

〈표 1〉 ADDIE 모형의 구성체계와 특성

수업 요소 분석	교사와 학생의 특성	학습스타일 분석, 디지털 기기와 자료 활용 능력 확인
	수업 목표 및 내용 특성	수업 목표, 내용의 수준과 범위 확인
	수업 환경의 특성	수업 환경의 적절성 평가
수업 설계	수업 내용 선정 및 재구성	수업 이전과 수업 중의 내용 결정
	선행학습을 위한 교수학습 활동 선정	선행학습의 내용과 학습 방법 계획 및 모색
	교실 수업을 위한 교수학습 활동 선정	교실 수업의 학습방법 결정, 개별화 학습 방안 모색
	효과적인 플립드 러닝을 위한 전략 수립	선행학습 수행과 효과적인 교실 수업활동에 관한 제반 전략 계획 및 설계
수업 개발	선행 학습을 위한 수업자료 및 도구 개발	학습자가 선행 학습을 통해 학습하기를 바라는 내용을 가장 잘 전달할 수 있는 자료
	교실 수업을 위한 수업 방법 및 자료 개발	학생의 선행 학습 수준에 따라 교실 수업이 다양하게 진행될 수 있어야 함
수업 실행	수업 준비 단계	수업 자료를 마련하고 수업 환경을 적절하게 준비
	수업 실행 단계	수업 전략을 실천하고 학생들에게 적절한 피드백 제공
수업 평가 및 성찰	수업 실행 과정에 대한 결과를 평가하고 성찰함	• 수업 이전에 계획했던 과정 및 수업 전략의 실행 여부 평가 • 수업 자료와 도구, 매체 등의 적절한 활용 여부 확인 • 학생들의 선행 학습 수행 여부와 교실 수업에의 적극적인 참여도 평가 • 수업 목표 달성의 적절성 평가 • 향후 수업 진행을 위한 효과적인 방안과 관련 개선점 모색

하고 강의에 참석하게 된다. 이러한 학습자의 사전 학습이 원활하게 이루어 질 수 있도록 학습관리시스템(LMS)이 적절히 작동되어야 할 것이며 사전학습 관련 자료는 강의실 강의에서 이루어지는 논의와의 연계성과 자료의 유용성 등을 고려하여 구성되어야 할 것이다.

강의실에서 이루어지는 강의에서는 먼저 사전학습을 기반으로 하는 논의가 이루어져야 하는데 이러한 논의는 사전학습에서 제공되었던 강의관련 자료들을 반복적으로 전달하는 강의가 아니라 사전학습을 심화시킬 수 있는 일련의 학습 과정이 되어야 한다. 사전학습에서 제공되었던 자료들을 요약하거나 반복하는 강의가 주를 이루게 되면 학생들이 사전학습을 하고 강의에 임해야 한다는 동기가 약해지고 결과적으로 예습의 성격이 강한 플립드 러닝 강의가 제대로 작동하지 않는 상황에 직면할 수 있다. 다음으로 사전학습과 관련 논의를 기반으로 한 토의 및 토론, 실험, 게임, 퀴즈 등 다양한 형태로 플립드 러닝을 적용한 강의를 진행할 수 있다. 일련의 과정에서 교수는 학생들 간에 나타날 수 있는 학습 역량의 차이를 살피고 개별지도 등을 통해 이러한 차이를 조정하거나 보완하는 역할을 수행하여야 한다.

강의실 강의를 마무리 한 후에는 사후 학습 과정으로 강의실에서 이루어진 학습활동에 대한 피드백, 요약 및 정리활동 등을 게시판을 활용하여 진행할 수 있을 것이다. 이러한 과정에서 학생들이 학습 내용을 복습하거나 활용할 수 있도록 학습 시스템을 구축하고 다양한 관련 자료를 제공하도록 노력하여야 한다.

2.2 토론의 의의와 형식

2.2.1 토론의 특성과 의의

그리스 아테네에서 그 기원을 찾을 수 있는 토론은 장구한 역사와 다양성을 고려할 때 획일적으로 관련 특성을 규정하고 정의를 도출하는 것이 쉽지는 않은 일이다. 민주주의 정치체계 하에서 정치, 사회, 경제의 여러 가지 문제들을 결정할 때 토론은 활용되었으며 영국과 미국에서 이루어진 민주주의의 발전도 토론 문화의 정착과 밀접한 연관성을 가지고 있는 것으로 생각된다(박삼열, 2012). 오늘날 토론의 필요성이 더욱 강조되고 있는 이유는 상반된 입장의 이해를 바탕으로 갈등과 분쟁을 합리적으로 해결할 수 있는 대안으로 인식되기 때문이다.

토론과 토의는 유사한 의미로 혼용되는 경우도 있지만 토의는 정해진 규칙이나 특별한 형식 없이 논의를 진행하는 반면 토론은 정해진 형식과 규칙에 따라 찬반양론의 관점에서 논의를 진행하는 특성을 가진다(박승억 외, 2006; 이경희, 2009). 그 결과 해결방안을 모색함에 있어 토의는 상호 협동적인 의사소통의 성격을 가지지만 토론은 서로 충돌하고 대립하는 특성이 나타나게 된다(황혜영, 2012). 토론은 주어진 논제에 관한 구체적 사실에 기반 한 논거를 통해서 자신의 주장을 관철시키기 위해 논리적 추론을 진행하는 과정이라 할 수 있다. 이러한 과정에서 논거는 주장의 적절성을 판단하는 기준에 해당하며, 토론자의 주장은 정당화시키고자 하는 결론이 될 수 있다. 토론은 합리성, 유연성, 역동성, 듣기, 설득의 5가지 원칙을 따르며(황혜영, 2012) 지식의 함양뿐만 아니라 변화대응능력 및 협상문화의 증진, 경청 및 설득 능력 개선, 조사연구기술과 커뮤니케이션기술의 발전 등에도 기여하는 것으로 논의되고 있다(천대윤, 2004).

나아가 토론은 상반된 가치나 갈등적인 요소를 반영한 문제를 비판적인 시각에서 분석하고 갈등을 조정하여 합리적인 해결과정을 모색함으로써 적절한 대안을 제시하는 능력을 향상시키는 원동력이 될 수

있다. 토론은 비판적 기능을 지니고 있지만 동시에 역지사지의 열린 자세를 바탕으로 진행되기 때문에 사회적 상호작용을 통해 의미를 도출하게 한다. 토론에 참여하는 개인은 스스로 모든 의미를 구성하지만 사회적 상호 작용을 통해 사회적 지식의 구성이 가능하다. 특히 토론은 논거의 제시, 비판과 반론 및 질의응답, 대안의 모색 등을 통해 새로운 아이디어의 교환과 의식적 반영이 순환적으로 일어나기 때문에 지식 구성의 정화작용이 가능하게 되는 것이다(박삼열, 2012).

이처럼 다양성을 내포하고 있는 토론의 속성을 반영하여 토론을 논제, 찬성과 반대의 입장, 설득 및 정당화, 규칙의 지배, 판정 여부의 5가지 요소의 단계로 분류한 후 각 요소들에 따라 토론을 정의하기도 하였다(이선영, 2013). 첫 번째 단계인 논제의 관점에서 토론을 정의하는 것은 가장 포괄적인 시각에서 토론을 정의하는 것이며 다섯 번째 단계인 판정 여부의 관점에서 토론을 정의하는 것은 토론 교육의 평가적 특성을 반영하는 것으로 논리와 규칙의 틀 안에서 대립되는 결론에 대해 심판이나 제 3자에 의해 승패를 가리는 의사소통 방식(강태완 외, 2003; 박재현, 2004)으로 토론을 정의하는 것이다. 아울러 두 번째 차원인 찬성과 반대의 속성은 찬반 토론의 대립성과 경쟁성을 반영하는 부분이고 세 번째 차원인 설득 및 정당화의 속성은 논리적이고 합리적인 방법으로 자신의 논증을 정당화 시키고 설득시키는 측면을 반영하는 것이다. 마지막으로 네 번째 차원인 규칙의 지배에 관한 속성은 토론의 형식과 절차적 특성을 보여주는 것이다.

개인화에 기반 한 다양성과 창의성을 강조하는 방향으로 급격하게 변화하고 있는 현대사회에서 다양한 정보들을 분석하고 맥락에 따라 재구성하는 한편 불확실성 속에서 적절한 의사결정을 행하는 창의적 역량은 사회의 발전을 도모하는 핵심적인 요소로 자리매김하고 있다. 이러한 역량을 함양하는 측면에서 토론은 쟁점 중심 통합 교육의 방안으로 고려될 수 있을 것이다. 또한 쟁점은 그 자체로 다양한 학문 영역이 관여되기 때문에 융합적 능력의 향상에도 기여할 것이다. 쟁점 중심 교육을 통하여 가치 판단 능력과 문제 해결 및 의사결정 능력이 향상 될 수 있으며(홍정림, 2001; Zeidler 외, 2005), 쟁점을 다양한 시각에서 접근하고 대안을 모색하는 과정에서 창의적 사고 능력이 필요할 것으로 생각된다. 토론을 활용하지 못하는 쟁점 관련 강의에서는 주제에 대한 다양한 관점과 반성적 사고가 향상되지 못하였기 때문에 쟁점 관련 강의에서 토론의 중요성이 확인되기도 하였다(구정화, 2006).

2.2.2 토론의 형식

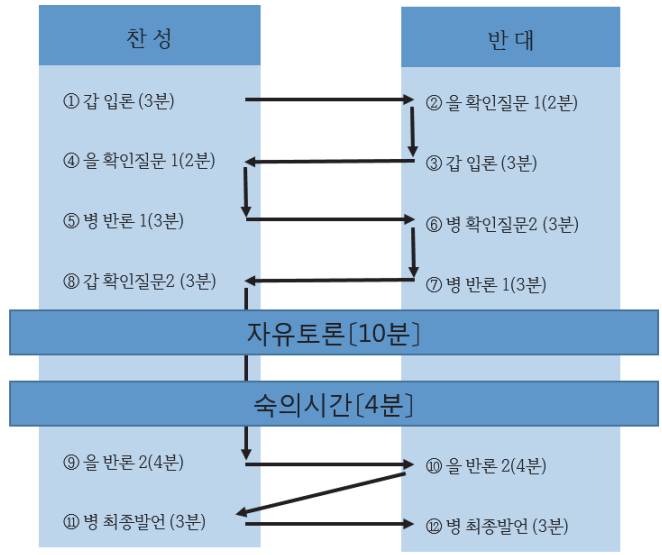
토론의 형식은 토론에 참여하는 사람의 수나 참여 범위, 상호간의 질문 가능여부나 끼어들기의 유무 등에 따라 매우 다양하게 분류될 수 있지만 링컨-더글라스형 토론, 상호질문형, 칼 포퍼식 토론이 교육토론에 적합한 방식으로 알려져 왔다(박인찬, 2011; 정문성, 2013). 링컨-더글라스형 토론은 가치 토론에 적합한 1:1 형식의 토론이기 때문에 실질적으로 많은 학생들이 참여하여야 하는 학교 토론에 활용하기는 쉽지 않다. 상호질문형 토론은 상대방의 주장에 대한 질문을 강조한 형식의 토론으로 2:2 형식의 토론 유형이다. 칼 포퍼식 토론은 찬성 측과 반대 측의 입장에서 각각 3인이 토론에 참여하기 때문에 비교적 많은 학생들이 토론에 참여할 수 있는 교실 수업에 적합한 토론 유형이다(방담이, 2013).

칼 포퍼식 토론은 입론보다 주장의 내용을 검증하는 질문과 반론이 더 큰 비중을 차지하는 토론이다(황혜영, 2012). 칼 포퍼식 토론의 경우에 한 조 구

성원 3인 중 1 인이 입론을 하게 되며 입론 이후에는 새로운 논거나 주장을 제시하기 어렵기 때문에 조원들 간의 충분한 의사소통과 협의를 통해 구성원들이 합의 할 수 있는 논거나 주장을 도출하는 노력이 요구된다. 특히 칼 포퍼식 토론에서는 찬성측이 입론을 먼저 시작하고 반대 측이 마지막 반론으로 토론을 마무리하기 때문에 기회의 균등을 보장할 수 있는 토론 유형이라 생각된다. 특히 칼 포퍼식 토론 방법을 기반으로 한 학문 통합 수업 전략은 유창성, 융통성, 독창성, 창의적 사고력 증진에 기여하는 것으로 나타나(방담이, 2013), 교육적 토론에 칼 포퍼식 토론 유형을 활용하는 것은 교육적 효과를 극대화할 수 있는 적절한 방법일 것이다.

나아가 사회적 책임과 기업 윤리에 관한 토론 주제들을 다루는 본 강의의 경우에는 토론 진행 후에도 토론의 승패나 하나의 결론을 도출하여 토론을 마무리하는 것이 쉽지 않은 경우가 많다. 이에 찬반 토론이 편파적이지 않고 다양한 관점을 포괄할 수 있는 시각에서 진행되는 것이 무엇보다 중요할 것이다. 또한 현재 대부분의 대학 강의의 수강인원을 고려할 때 가치 지향적인 쟁점을 다루는 경우에도 1:1 유형의 토론을 진행하는 것은 불가능하다. 많은 학생들이 참여할 수 있는 토론으로 조원들 간의 협동과 상호작용이 강조되는 반면 조별 활동에 대한 학생들의 불만과 무임승차 문제를 해결할 수 있는 대안이 칼 포퍼식 토론 유형이라 판단된다. 칼 포퍼식 토론에 관한 개괄적인 진행 방식은 〈그림 1〉에 정리되어 있다.

〈그림 1〉 칼 포퍼식 토론



총 소요시간 50분

출처: 홍효정 (2019), 토론/토의 수업 운영 노하우.

Ⅲ. 플립드 러닝 강의 설계

3.1 수업 요소 분석 및 설계

본 강의는 사회적 부와 복지를 창출함에 있어 기업이 가지고 있는 자원, 영향력을 인식하고 그들의 역할을 재조명함으로써 기업의 사회적 책임 실천의 배경과 의의에 대해서 생각해 볼 수 있는 기회를 제공할 것이다. 존경받는 기업의 조건은 무엇인지를 규명해 보고 기업과 기업의 이해관계자들이 모두 상생할 수 있는 방안은 무엇인지를 논의하는 한편 기업이 사회적 책임을 실천하고 기업 윤리를 준수하는 것이 경쟁력 강화와 상생전략으로서의 공유가치창출(CSV)에 어떻게 기여할 수 있는지 살펴본다. 이러한 사고의 기회는 플립드 러닝의 특성을 살려 주어진 토론 주제에 대해 스스로 생각해보고 자발적으로 의견을 공유하며 대안을 모색하는 노력을 통해 심화될 수 있을 것이다.

경영학부 강의는 학부의 특성상, 대부분의 경우에 강의 수강 인원이 플립드 러닝 강의를 운영하기에는 적절한 수강 인원을 초과한다. 플립드 러닝 강의의 적절 운영 인원은 최대 40-50명 정도 임에 반해 80명 이상의 수강생을 수용해야 하는 대형 강의에서 플립드 러닝 강의를 체계적으로 운영하는 것은 결코 쉽지 않은 일이다. 꼭 해당 인원으로 찬반 토론 형식의 강의를 진행해야 한다면 16주로 이루어진 학기 하에서 최소한 10명을 하나의 주제에 투입하여 5:5 형식의 토론을 진행할 수밖에 없을 것이다. 하나의 대안은 시범적인 측면에서 오리엔테이션을 위한 강의나 퀴즈 및 시험 등을 실시하는 주를 제외하고 찬반 토론을 진행하는 주에 분반하여 3:3 형식의 토론을 반복하여 2번 진행할 수 있을 것이다.

일반적으로 대형 강의실의 구조 특성상 대형 강의실에서 플립드 러닝 강의를 운영하기는 적절하지 않다. 대형 강의실이 플립드 러닝 강의를 운영하기에 적절하려면 계단식 강의실에 학생 1인당 컴퓨터 1개를 활용할 수 있도록 책상이 배치되어 있어야 하며 해당 컴퓨터 시스템은 퀴즈 등을 실시하게 적절한 형태의 소프트웨어 등을 구축하고 있어야 할 것이다. 예를 들면, 퀴즈 등을 진행하는 과정에서는 퀴즈의 공정성을 확보하기 위해서 SNS나 검색 엔진을 통한 검색 등이 차단되어야 할 것이며 퀴즈 즉시 자신의 점수나 평균 및 표준편차 등과 같은 기술통계 결과를 확인 할 수 있는 시스템 등도 확보되어야 할 것이다. 찬반 토론의 특성을 고려하여 찬성 측과 반대 측의 토론자들이 가능한 범위에서 서로 마주보고 토론을 진행하는 것이 효율적인 측면이 있기 때문에 토론을 위한 강의실 공간에서는 이동이 자유로운 책걸상이 배치되어 있어야 한다.

본 강의는 MS-MIS, 인사조직, 전략/국제경영, 마케팅, 회계, 재무의 6개의 전공 영역으로 분류되어 있는 경영학부의 전공 영역에서 모든 학부생들이 반드시 수강하여야 하는 전공 필수 강의는 아니다. 일부 대학에서는 윤리와 책임의 규범적 성격이 강한 본 강의를 필수 교과목으로 운영하고 있으나 본 교의 경우, 경영학부의 전공 선택 과목으로 경영학을 전공하거나 경영학을 복수 전공하고 있는 학생들이 선택하여 수강하는 강의이다. 기존의 경영학 관련 강의와는 상당히 다른 규범적이고 가치지향적인 성격을 가지고 있는 과목으로 평가되고 있으며 학생들의 적극적 참여 활발한 토론으로 이루어지는 강의 특성상 토론과 강의 참여에 대한 학생들의 성향 파악이 중요하다. 본 강의는 매학기 수강을 희망하는 학생들의 숫자가 수용할 수 있는 수강 인원을 초과하고 있는 상황이다.

본 강의에서는 기업과 사회 그리고 제반 이해관계자들과의 관계나 역할 등을 고려하여 사회적 책임과 윤리에 관한 핵심적인 주제들을 선정한 후 관련 주제들을 찬반 토론 형식의 예제들로 구성하여 토론을 진행한다. 그러므로 무엇 보다 중요한 측면은 기업의 윤리와 책임에 관한 의미 있고 시의 적절한 찬반 토론 주제들을 선정하고 강의실에서 토론을 원활히 진행할 수 있는 형태로 예제들을 구성하는 것이다. 학생들은 자신에게 주어진 해당 토론 주제의 찬성 측 또는 반대 측 입장에서 다양한 자료를 활용하여 자신의 입장을 지지할 수 있는 논거를 도출한 후, 논거를 중심으로 강의실 토론에서 활용할 수 있는 강의 자료를 만들어서 강의에 임해야 한다. 토론은 찬반의 상반된 입장에서 도출된 논거들을 중심으로 토론을 시작하지만 토론 진행 과정을 통해 찬반 양측의 의견을 수렴할 수 있는 합리적인 대안을 모색하는 것이 궁극적인 목적이다. 아울러 토론식 강의에서 교수자는 학습자인 학생들의 입장에서 학생들의 의견을 존중하고 경청하는 태도를 가지고 관찰자의 입장을 견지하여야 하지만 원활한 진행을 위한 안내자의 역할을 수행하여야 한다(김지형, 2015).

3.2 수업 개발 및 실행

본 강의의 성격상, 토론에 관한 주제들은 다양한 관점과 이슈들을 포함할 수 있으나 강의에 할애된 시간과 토론의 형식 등을 고려하여 주제들을 선정하였고 실제 플립드 러닝 강의에서 활용되어진 토론 주제들은 〈표 2〉에 정리되어 있다. 찬반 토론의 세부적인 주제들은 기업의 도덕적 문제 적용에 관한 토론, 기업의 존재 이유와 지배 구조에 관한 토론, 임원 보수와 종업원 관계에 관한 토론, 저임금 문제에 관한 토론, 내부자 고발과 감시에 관한 토론, 기업의 문화와 채용에 관한 토론, 금융과 설명책임에 관한 토론, 규제 정책에 관한 토론, 특허에 관한 토론, 빈곤과 BOP 시장에 관한 토론, 비정부 기구에 관한 토론이었다.

본 강의는 오리엔테이션 시간을 통해 플립드 러닝 강의의 진행 형식과 방향에 대해 안내하고 본 강의의 핵심이 선정된 토론 주제들에 대한 찬반토론임을 공지한다. 특히 강의의 수강인원이나 토론에 배분된 시간적 특성을 고려할 때 1:1 형식의 토론을 진행할 수 없기 때문에 첫 시간 강의 후 둘째 주 강의가 시작되기 전까지 토론을 함께 진행할 구성원을 결정하는 것이 무엇보다 중요하다. 수강 학생들이 서로를 알고 있는 경우도 있지만 대분의 경우는 평소 친분이 있는 수강 학생들이 없는 경우도 다수이기 때문에 특별히 같은 조에 함께 하고 싶은 학생들이 있는 경우, 가능한 범위에서 의견을 반영하고 특별한 의견이 없는 경우에는 조를 임의배정 방식으로 구성하여 공지한다.

한 학기 동안 진행할 찬반 토론에 필요한 수만큼의 조를 구성한 후에는 조원들 상호간에 인사와 소개, 그리고 소통을 할 수 있도록 일정 시간을 할애하고 편의상 조장을 정해 공유하도록 한다. 그 후 각 조의 조장들은 미리 준비된 추점 도구를 활용하여 이번 학기 자신의 조가 어떤 주제를 찬성이나 반대 측 입장에서 토론을 진행할지와 토론 순서 등을 공정성 확보 차원에서 추첨으로 결정하게 된다. 결정된 주제와 찬성 및 반대 측 입장이 자신의 평소 가치관이나 생각과 다르더라도 자신의 조에 주어진 토론 주제와 입장에 적합한 논거 등을 준비하는 노력을 경주하여야 한다.

해당 주에 찬성 측과 반대 측 입장에서 토론을 준비하고 진행하는 6명의 학생들은 토론을 위해 준비한 논거 중심의 자료들을 학습관리시스템(LMS)인

〈표 2〉 사회적 책임과 기업 윤리 강의의 토론 주제와 찬반 토론 예제

토론 주제	찬반 토론 예제
도덕적 문제의 적용	도덕적인 문제가 인위적인 조직인 기업에도 적용되어야 한다는 주장에 대해 찬성하는 논거와 반대하는 논거를 제시하여 토론해 봅시다.
기업의 존재 이유와 지배 구조	노벨상 수상자 밀턴 프리드만은 "기업 경영자가 주주를 위해 최대한 돈을 버는 것 이외의 사회적 책임을 받아들이는 것만큼 자유 사회의 근간을 허무는 것은 없다."고 주장하였다. 즉 기업의 사회적 책임은 이익을 늘리는 것이라는 주장이다. 이러한 주장에 대하여 찬성하는 논거와 반대하는 논거를 제시하여 토론해 봅시다.
	회사에게 매년 임원보고서를 내도록 하고 이를 주주총회에서 표결하게 한 영국의 입법 사례가 있습니다. 이에 대한 주주의 투표결과는 구속력을 가져야 하는지에 대해 찬성하는 논거와 반대하는 논거를 제시하여 토론해 봅시다.
임원 보수와 종업원 관계	최고경영자(CEO)의 보수는 대체로 회사의 실적을 따라가며, 일반적으로 CEO는 자신이 맡은 일 즉 주가를 올려 주주의 부를 증대하는 일을 하는 대가로 보수를 받고 있다. 그러므로 절대적인 액수가 많더라도 이는 실적에 대한 보상인 것이다. 이러한 주장에 대해 찬성하는 논거와 반대하는 논거를 제시하여 토론해 봅시다.
	노사관계에 있어서 항상 직원의 입장에서 생각하는 기업이 공격적이고 엄격하게 구조조정을 단행하는 경쟁업체와 싸워서 이길 수 있을 지에 대해 생각해 봅시다. 이러한 진술에 대해 찬성하는 논거와 반대하는 논거를 제시하여 토론해 봅시다.
저임금 문제	Walmart나 McDonald와 같은 회사는 지역 사회에 일자리를 제공하고 있고 따라서 성장해야 한다고 주장한다. 그러나 비판자들은 임금이 너무 적고 수당도 별로 없다고 불평합니다. 저임금 일자리라도 없는 것보다 있는 것이 나은 지에 대하여 여러분의 입장은 어떠한지 찬성하는 논거와 반대하는 논거를 제시하여 토론해 봅시다.
내부자 고발과 감시	고용주가 종업원의 소셜 미디어를 감시하거나 CCTV를 설치하여 종업원의 행동을 감시하는 행위가 정당할 지에 대해 찬성하는 논거와 반대하는 논거를 제시하여 토론해 봅시다.
	철학자 시셀라 보크는 내부자 고발에 명분이 있는 경우도 있지만 고용주에 대한 이의 제기, 규탄, 그리고 충성 위반에 해당되는 것은 사실이라고 주장한다. 보크의 이러한 주장에 대해 여러분의 입장은 어떠한지 찬성하는 논거와 반대하는 논거를 제시하여 토론해 봅시다.
기업의 문화와 채용	"만약 시점이 거래가 끝난 이후라면 고객에게 좋은 선물을 주었다고 해도 이것은 뇌물이 아니다. 따라서 그것은 단지 성의 표시이므로 윤리적이고 합법적이다." 이 진술에 대해 찬성하는 논거와 반대하는 논거를 제시하여 토론해 봅시다.
	어느 조직이건 성과와 성품을 축으로 4개의 그룹을 만들 때 성과와 성품이 모두 좋거나 모두 나쁜 직원에 대한 의사결정은 명확하다. 그러나 성품은 좋은데 성과가 나쁜 직원과 성과는 좋은데 성품이 나쁜 직원에 대한 의사결정을 행해야 하는 경우 성품은 좋은데 성과가 나쁜 직원을 채용하는 의사결정에 대해 찬성하는 논거와 반대하는 논거를 제시하여 토론해 봅시다.
	조직 전반에 윤리적 또는 CSR 관점을 구현하는 데 중요한 점은 여러 부서들 간의 일관성이다. 여러분이 이 과목에서 배우고 있는 내용들이 경영대학의 다른 과목에서 배우는 수업 내용의 지지를 받을 수 있을지에 대해 찬성하는 논거와 반대하는 논거를 제시하여 토론해 봅시다.
금융과 설명책임	초저금리 시대를 맞아 가장 인기를 끈 금융상품이 주가연계증권(ELS)이다. 이는 개별 주식의 가격이나 주가지수에 연계돼 투자수익이 결정되는 파생상품의 일종이다. 그러나 수익구조가 복잡해 소비자의 입장에서 이해하기 쉽지 않고 투자위험성이 높은 상품이다. ELS와 같은 파생상품의 위험이 관리가 가능한지에 대해 찬성하는 논거와 반대하는 논거를 제시하여 토론해 봅시다.
	정부는 경제 파탄을 피하기 위하여 책임지고 금융기관을 구제하는 것이 적절한 지에 대해 찬성하는 논거와 반대하는 논거를 제시하여 토론해 봅시다.

〈표 2〉 사회적 책임과 기업 윤리 강의의 토론 주제와 찬반 토론 예제 (계속)

토론 주제	찬반 토론 예제
규제 정책	현재 미용실은 법적 자격증을 가진 개인만이 운영할 수 있기 때문에 대기업은 미용실 사업에 진출할 수 없도록 되어 있다. 그런데 최근 정부가 충북 오송산업단지에 화장품 규제 프리존을 만들고 그 안에서는 대기업도 미용업을 할 수 있도록 하는 방침을 세웠다. 서비스산업 규제 완화 정책의 일환으로 세운 이러한 정책에 대해 찬성하는 논거와 반대하는 논거를 제시하여 토론해 봅시다.
제품 안전	옥시의 가습기 살균제 사용으로 인한 사망자가 발생했을 당시 식품의약청의 기준에는 해당제품에 대한 사전검사규정이 미비하여 형식적으로 옥시는 법을 위반하지 않은 것이었다. 그러난 인간의 신체에 위해가 가해질 가능성이 큰 제품의 위험에 대한 사전검사는 반드시 법에 규정되어 있지 않더라도 제조사가 감당해야 할 당연한 의무라는 주장에 대해 찬성하는 논거와 반대하는 논거를 제시하여 토론해 봅시다.
특허	인구의 대다수가 약을 필요로 하지만 살 돈이 없는 가난한 나라에서 복제약을 값싸게 공급하는데 제약회사가 반대한다면 어떠할지에 대해 생각해 봅시다. 일반적으로 국가에 따라 그리고 선진국 내부에서도 같은 약에 대해 다른 가격을 부과하는 것에 대해 찬성하는 논거와 반대하는 논거를 제시하여 토론해 봅시다.
빈곤과 BOP 시장	저소득층(BOP: Bottom of the Pyramid)은 하루 2달러 미만으로 살고 있는 전 세계 약 40억 명의 사람들을 지칭한다. 기업이 피라미드 최하층 사람들의 니즈에 주목해서 사업기회를 만들고 이러한 기회를 활용하여 돈을 벌어도 괜찮은 것인지에 대해 찬성하는 논거와 반대하는 논거를 제시하여 토론해 봅시다.
	2006년 방글라데시의 유누스는 혁신적인 마이크로파이낸스 활동에 대한 공로로 노벨평화상을 받았다. 이후 마이크로파이낸스는 빈곤 문제 대안으로 전 세계에 널리 알려졌다. 그러나 이에 대해 비판적인 시각을 가진 사람들은 마이크로파이낸스 기관이 빈민을 상대로 자본주의의 이윤을 확대할 뿐이며 빈곤의 악순환을 가속화 하고 있다고 한다. 유누스의 마이크로파이낸스에 찬성하는 논거와 반대하는 논거를 제시하여 토론해 봅시다.
비정부 기구	일반 기업들은 항상 손익을 걱정하고 있기 때문에 효율적인 측면에서 비영리단체는 절대로 일반 기업을 따라갈 수 없다는 주장이 있습니다. 이에 찬성하는 논거와 반대하는 논거를 제시하여 토론해 봅시다.
	NGO가 영향력을 행사하려고 하는 해당 기업과 협력하면 그 NGO는 정당성을 잃게 되는 지에 관하여 찬성하는 논거와 반대하는 논거를 제시하여 토론해 봅시다.
	소비자단체가 가족끼리 경영권 분쟁을 벌이고 있는 롯데그룹 전 계열사를 향한 불매운동을 선언했다. 관련 사태는 국내 재벌의 비양심적 작태를 드러낸 단면으로 국내 재벌이 사회적 책임이나 공헌에 관심이 없다는 것을 명백히 보여준다. 이처럼 경영권 분쟁을 벌이고 있는 롯데그룹에 대해 불매운동을 전개하는 것이 적절한지에 대해 찬성하는 논거와 반대하는 논거를 제시하여 토론해 봅시다.
	그린피스는 지구의 환경을 보존하고 세계 평화를 증진시키는 활동을 벌이는 대표적인 국제 비정부기구(NGO)이다. 2011년 현재 유럽, 아시아, 태평양 국가 등 40개국에 그린피스 지부가 있으며 활동하는 회원 수는 280만 명이 넘는다. 이 단체가 기업의 환경에 대한 영향을 정확하고 객관적으로 평가하고 있다고 생각하는지에 대해 찬성하는 논거와 반대하는 논거를 제시하여 토론해 봅시다.

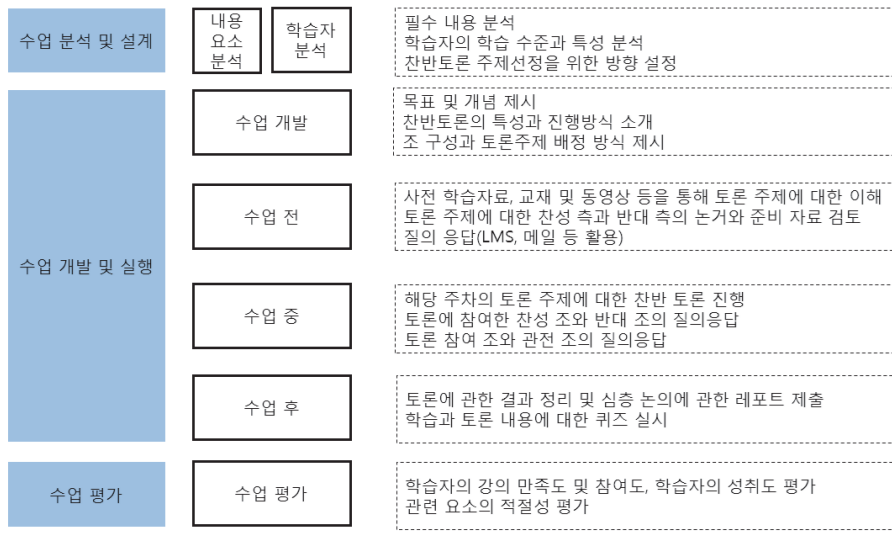
e-class의 열린 게시판 등을 통해 공유함으로써 토론을 관전하는 학생들이 미리 토론에 관한 준비 자료와 내용을 확인할 수 있는 기회를 제공하는 것이 바람직하다. 또한 강의 시작 시간 20분 전에는 강의실에 도착하여 준비해온 토론 자료 등을 시스템에 설치하고 토론이 원활히 진행될 수 있도록 책걸상 등의 레이아웃도 확인하며 마이크 등의 관련 기자재도 점검하여야 한다. 특히 토론을 준비하는 학생들만의 토론이 되지 않게 하기 위해서 토론을 관전하는 학생들의 참여를 활성화시키고 토론을 진행한 학생들의 토론 내용이나 과정 등에 대한 피드백을 강의에 참여하는 모든 학생들이 함께 공유하는 노력이 중요하다.

이러한 측면을 반영하기 위하여 기본적으로 칼 포퍼식 토론에 근거한 3:3 형식의 찬반 토론을 약 1시간 정도 진행하지만 토론의 마무리 과정에서는 다소 변형된 형식으로 찬반토론을 관전하는 학생들이 Q&A 형식을 활용하여 토론에 참여할 수 있는 기회를 제공할 수 있다. 토론을 마무리한 후에는 토론 과정에서 공유한 새로운 정보나 여러 구성원들의 의견과 이에 관한 논의 등을 수렴하고 정리하여 레포트 형식으로 찬반토론 내용을 재구성한 후 e-class에 게시하여야 한다. 이를 통해 강의 구성원들이 관련 내용을 복습하고 퀴즈와 같은 테스트 등을 준비하는 데 도움을 줄 수 있도록 한다. 강의 피드백을 위해 본 강의에서 학습과 토론 내용에 대한 퀴즈는 3-4차례 실시하였다. 강의실에 1인 1대의 컴퓨터를 활용할 수 있는 환경이 구축되어 있지 않은 관계로, 학생들이 스마트 폰을 활용하여 구글 시스템에 연결한 뒤, 미리 준비되어 있는 퀴즈 문제들을 해결하고 제출하는 방식을 채택하였다.

3.3 수업 평가 및 성찰

수업의 평가 및 성찰 단계에서는 강의 실행 과정에 대한 전반적 결과를 평가하고 학습자인 학생들의

〈그림 2〉 사회적 책임과 기업윤리 강의의 플립드 러닝 적용을 위한 수업설계 및 운영 전략



강의 만족도를 조사하여 플립드 러닝 강의의 총체적 성과를 분석하여야 한다. 강의설계 과정에서 계획하였던 강의 전략의 실행여부나 강의 자료의 적절성과 활용성 평가, 학생들의 선행 학습 정도와 강의 참여도 등을 평가할 수 있을 것이다. 아울러 플립드 러닝 강의의 전반적인 평가를 바탕으로 개선점을 파악하고 향후에 진행될 플립드 러닝 강의를 위한 바람직한 방향을 조망할 수 있을 것이다.

Ⅳ. 플립드 러닝 강의의 평가

2017학년도 제 2학기와 2018학년도 제 1학기 학기말에 중앙대학교 교수학습센터가 주관하여 실시한 8개 문항의 설문조사 결과는 〈표 3〉에 요약 정리되어 있다. 설문 조사 결과, 본 강의의 학습자인 학생들은 플립드 러닝 강의에 대체적으로 만족하는 것으로 나타났으며 플립드 러닝 방식을 활용함으로써 학습동기가 높아지고, 강의에 대한 이해도와 자기주도 학습 능력이 향상된다고 생각하였다. 토론 및 팀 활동을 통해 학습자의 활동 시간이 증가하였다고 응답하였지만 시간의 증가를 부정적인 시각에서 생각하지는 않는 것 같았다. 동영상 등의 자료를 사전학습을 통해 예습하는 번거로움에 대한 동의 정도가 만족도와 같은 긍정적인 요소에 대한 동의 정도 보다는 낮게 나타나 플립드 러닝 활용으로 인한 장점이 단점을 상쇄할 수 있을 것으로 생각되었다.

하나의 개방형 질문으로 제시된 플립드 러닝 강의에 대한 학생들의 평가는 〈표 4〉에 정리되어 있다. 학생들의 응답에 나타난 내용들을 기초로 플립드 러닝 강의의 효과를 자기 주도적 학습, 새로운 학습 경

〈표 3〉 교수학습개발센터의 플립드 러닝 설문 조사결과

문 항	2017 2학기 n=53	2018 1학기 n=68
	M(SD)	M(SD)
수업 전에 미리 강의 동영상을 시청하고 오는 플립드 러닝 수업 방법에 전반적으로 만족한다.	4.1(.9)	3.9(1.0)
수업 전에 미리 강의 동영상을 시청하면 학습 동기가 높아지는 효과가 있다고 생각한다.	4.1(.9)	3.9(1.1)
수업 전에 미리 강의 동영상을 시청하면 실제 수업 중 학습 내용에 대한 이해도가 높아진다고 생각한다.	4.3(.7)	4.3(.9)
수업 전에 미리 강의 동영상을 시청함으로써 자기주도학습 능력이 향상된다고 생각한다.	4.1(1.0)	4.0(1.0)
수업 전에 미리 강의 동영상을 시청함으로써 수업 중 토론 및 팀 활동과 같은 학습자 활동 시간이 많아졌다고 생각한다.	4.0(1.0)	4.1(1.0)
수업 전에 미리 강의 동영상을 시청하기 위해서는 시간은 많이 투자해야 하는 번거로움이 있다고 생각한다.	3.6(1.0)	3.4(1.2)
수업 전에 미리 강의 동영상을 시청하는 것보다 수업 중에 시청하는 것이 더 효과적이라고 생각한다.	3.4(1.2)	3.5(1.2)
이번 학기 플립드 러닝 수업 방식에 대한 전반적인 만족도는 어떻습니까?	4.2(.9)	4.0(.9)

〈표 4〉 플립드 러닝 강의에 대한 학생들의 평가

특성	학생 평가
자기 주도적 학습	학생 중심으로 자유로운 토론 분위기 속에서 강의가 진행되어 좋았다. 강의에 많은 학생들이 흥미를 가지고 참여함으로써 다양한 의견 공유가 가능하며, 자율적 공부도 하게 되어 일반 강의보다 학습 효과가 크고 학습한 내용들이 오래 기억에 남는다.
	다른 클래스의 경우 교수님의 일방적인 강의전달이었는데 플립드 클래스의 경우 학생 주도로 학생들의 생각을 공유할 수 있어서 좋았다.
	수업시간에는 이론적인 부분보다 토론위주의 수업이 이루어진 점이 좋았으며 자기 주도적 학습이 가능하였다.
새로운 학습 경험과 동기 부여	토론으로 여러 사람들의 생각을 들어보고 공유할 수 있어서 좋았다. 토론 위주의 수업 방식이 참여도를 높이고 더 재미있게 느껴졌다.
	새로운 수업방식을 통해 강의를 진행함으로써 다른 과목보다 더 흥미를 가질 수 있었고 학습에 대한 동기부여가 더 잘되었다. 단순히 이론만을 습득하는 강의가 아니기에 사회 전반과 연결 지을 수 있는 부분이 많아서 수업을 통해 얻어가는 내용이 많다고 느꼈다.
	본 수업의 목표와 부합하는 여러 가지 사례를 토론을 통해 학생들의 눈에서 한 번, 교수님께서 올려주신 동영상을 통해서 전문가의 눈에서 한 번, 여러 측면에서 알 수 있었다는 점과 정말 많은 내용들이 담긴 토론을 준비하면서 지식을 습득할 수 있다는 점, 두 가지가 정말 좋았다.
	폭 넓은 학습 자료를 접할 수 있어 유익하였다. 마이클 포터의 TED 강의와 같은 동영상이나 '악의 평범성'과 같은 개념 등을 접하게 되어 보람 있었다.
몰입과 흥미 유발	대형 강의의 경영 과목에서 토론식 수업은 기대하기 어려웠는데, 윤리에 관련된 의견을 찬반 토론을 통해 주고 받을 수 있는 수업 내용이 재미있었다. 플립드 클래스 덕분에 토론이 더 재미있게 흘러갈 수 있었던 것 같다.
	판서로 수업하는 일반적인 수업방식과는 달라서 수업 시간에 더 흥미가 생겼다. 교수님께서 여러 자료를 올려주셔서 보는 재미도 있었고 미리 동영상을 보고 강의를 들어서 수업 내용이해도 더 쉬웠다. 활발하게 대화/토론이 진행되어 집중도 잘되고 안 졸리고 즉각적으로 내 생각에 대한 피드백과 개선, 보완이 가능해서 좋았다.
	토론 수업 형식은 재미있고 유익했다. 수업 내에서 토론하는 시간이 더 많았으면 좋을 것 같다.
	수업 자체에 대한 부담이 없었고 편안한 분위기에서 팀 프로젝트 형식의 토론을 진행할 수 있어서 좋았다.
가치 정립과 사고의 확장	원래 토론을 좋아했지만 본 강의를 들으면서 사고의 폭이 넓어짐을 느낄 수 있었던 소중한 시간이었다. 오랜만에 진정한 대학 교육이 무엇인지 느낄 수 있었고 경영학부 학생으로서 편향될 수 있는 사고를 바로잡는 자아 성찰의 기회가 되었다.
	듣던 대로 사회에, 기업에, 균형에 그리고 제 자신의 신념에 더욱 생각이 많아지는 수업이었다. 학교라는 곳을 15년 넘게 다니면서 사실 '정의' 혹은 '옳은 것'을 제 나름대로 정의하고 신념을 탄탄하게 만들 수 있는 수업이 별로 없었는데 이 수업은 그럴 수 있었던 것 같았다.
	플립드 클래스는 처음이었는데 너무나도 만족스러운 강의였다. CSR에 관련된 내용들 및 기타 경영윤리에 대해 정말 많이 배울 수 있던 수업이었다. 예습을 통해서 더 적극적 참여가 가능하였기 때문에 수업 전에 많은 준비가 필요하였지만 다른 과목들도 본 강의와 같은 형식으로 변화하기를 기대한다.

〈표 4〉 플립드 러닝 강의에 대한 학생들의 평가 (계속)

특성	학생 평가
가치 정립과 사고의 확장	경영학부 강의에서 사회적 책임과 기업 윤리와 같은 강의가 더 많이 제공된다면 더욱 참된 대학생활이 되지 않을까 생각한다.
	사회적 책임과 기업윤리 강의를 들으면서 기업의 사회적 책임이란 무엇인가, CSR이란 것은 단순히 트렌드인가, 기업에게 필수적 요소인가 등 많은 것을 생각할 수 있는 시간이 되었다. 특히, 토론의 경우 단순하게 주제만 받았을 때에는 도대체 이 입장으로 어떻게 토론을 하나 싶었지만 자신의 입장을 까맣게 잊은 것처럼 다각도에서 주제에 대해 고민을 해보면서 이 수업 전반에 관심을 가지게 된 것 같다.
	다양한 토론 주제에 대해 생각해보면서 많은 것을 배울 수 있었다. 다양한 이슈를 갖고 토론하는 수업방식은 사고의 폭을 넓히는데 큰 도움이 되었다. 이런 유형의 수업이 학교에 더 많아지길 기대한다.
예습과 심화학습의 경험	우리가 강의를 만들어 가면서 강의에 적극적으로 참여할 수 있었기 때문에 더욱 더 기억에 남을 것 같다. 토론을 하며 (그리고 플로어에서 질문도 하면서) 여러 가지에 대해서 깊게 생각해볼 수 있었던 것 같다.
	예습이 자연스럽게 되었고 강요된 문서상의 지식 습득이 아닌 준비된 동영상 자료를 통해 학습하고 이를 수업 시간에 심화시키는 학습 방식이 더 신빙성이 있고 집중도를 향상시키는 효과가 있었다.
	수업 전체의 전반적인 내용을 미리 알고 듣게 되어서 이해가 더 잘되고 강의가 좀 더 쉽게 느껴져서 기억에 잘 남는 것 같다. 다양한 매체를 바탕으로 주체적으로 심도 있는 학습이 가능하여 좋았다.
소통과 관계 형성	다른 수업과는 다르게 학우들의 의견을 발표로만이 아니라 주도적인 토론을 통해서 심도 깊게 알아볼 수 있어서 의미 있었고 경쟁이 아닌 소통을 통해 진정한 배움을 경험할 할 수 있어서 너무 좋았다. 토론 준비 및 타 학우들의 토론 과정 관전도 흥미로웠다.
	경영학과 특성상 구성원들과 친해지기가 힘든데 이 수업을 통해 교수님이나 학과 친구들과 친밀한 관계를 형성할 수 있었다는 점이 좋았다.
수업 준비 및 평가의 부담과 피드백의 제한	토론을 준비해야 하는 준비과정이 굉장히 부담이었다. 특히 처음 알게 된 학우들과 팀을 이루어 토론을 준비하는 과정이 쉽지 않았지만 수차례의 퀴즈로 중간고사나 학기말 고사에 대한 준비와 부담이 완화되어 좋았다.
	대형 강의의 특성상 해당 주차에 토론을 준비하는 조 구성원들과 토론에 참여하지 않는 구성원들 간의 주제에 대한 이해도는 상당한 차이가 있었으며 준비가 미흡한 학생들에 대한 피드백이 이루어지기 어려운 측면이 있어 아쉬웠다.
	토론에 있어서 토론이 끝난 후에 발표 자료와 보고서 등을 e-class의 게시판에 업로드하는 방식보다 토론 전에 발표 자료뿐만 아니라 보고서도 공유할 수 있도록 하는 것이 토론 내용의 이해에 조금 더 도움이 될 것 같다.

험과 동기 부여, 몰입과 흥미 유발, 가치 정립과 사고의 확장, 예습과 심화 학습의 경험, 소통과 관계 형성, 수업 준비 및 평가의 부담과 피드백의 제한과 같은 7가지 영역으로 분류해 보았지만 학생들의 응답은 각각의 영역을 포괄하는 포괄적 성격의 응답도 있었다. 대부분의 학생들은 플립드 러닝 강의에 대

해 매우 만족하는 것으로 나타났지만 소수의 학생들은 토론의 준비과정이나 평가의 적절성 등에 대하여 부담을 느끼는 것으로 나타났다. 먼저 학생들은 플립드 러닝 강의를 통해 기존의 수동적 학습자에서 능동적 학습자로의 전환이 가능하였던 것 같다.

플립드 러닝 강의는 현재 대학의 대형규모 강의의 주된 형식인 주입식 강의에서 유발되는 교육성과적 측면의 비효율성과 진부함을 완화시킬 수 있다고 생각된다. 또한 문제 해결 및 의사결정 능력과 분석적 사고력을 향상시키는데 크게 기여할 수 있는 플립드 러닝 기반 토론 활동을 통해 학습자인 학생들은 사고를 심화시킬 수 있는 기회를 가지게 되었고 구성원 간의 상호작용과 의사소통을 강화하는 의미있는 경험을 한 것으로 나타났다. 아울러 플립드 러닝 강의에 관한 긍정적인 경험을 통해서 플립드 러닝을 활용한 다양한 강의들이 추가적으로 개설되기를 희망하였다. 다만 토론 준비과정의 어려움이나 평가의 적절성 등에 대한 부담의 문제는 조교나 멘토를 활용한 질의응답 시스템의 강화나 플립드 러닝 강의의 특성을 반영한 성적평가 시스템의 구축을 통해 완화시킬 수 있을 것으로 생각된다.

〈표 5〉에 정리되어 있는 14개의 강의 평가 문항은 현재 중앙대학교에서 교수자의 교육성과를 측정하는데 활용하고 있는 기준 문항이다. 해당 문항으로 측정된 강의 평가점수는 학생들이 수강 신청 시에 참고할 수 있도록 전 구성원에게 공개하고 있다. 본 강의가 경영학부에 개설되어 운영된 지는 15년 이상이 되었지만 연구자가 본 강의를 담당하여 실시한 것은 2015년 1학기부터 이다.

본 연구자가 "사회적 책임과 기업 윤리" 강의를 담당하여 진행한 8개 학기의 강의평가 점수는 〈표 6〉에 정리되어 있다. 이는 플립드 러닝을 적용하여 강의를 운영한 4개 학기와 플립드 러닝의 특성을 활성화 시키지 못한 4개 학기의 강의 평가 점수를 비교

〈표 5〉 강의평가 문항

문항구분	문항내용
1	나는 수업시간에 출석, 발표, 질문 등을 통해 적극적으로 참여하였습니까?
2	나는 수업시간 이외에도 예습과 복습, 과제 수행 등으로 이 과목을 열심히 공부하였습니까?
3	강의계획서에는 강의에 관한 정보가 명확히 제시되었습니까?
4	교수님은 강의준비를 충실히 하여 수업에 임하셨습니까?
5	교수님은 수업 내용을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하셨습니까?
6	교수님은 학생들의 질문을 수용하고 성실히 답변해 주셨습니까?
7	교수님은 수업시간을 잘 준수 하셨습니까?
8	교수님은 휴강시 보강을 하셨습니까?(휴강을 전혀 하지 않은 경우 '매우 그렇다'에 응답)
9	이 강의에 대해 전반적으로 만족하십니까?
10	강의에 활용된 교재와 자료는 적절하였고 수업 내용을 이해하는데 도움이 되었습니까?
11	시험 및 과제가 강의와 연관되어 있고 수업 내용을 이해하는데 도움이 되었습니까?
12	교수님은 시험, 과제물 등에 대해 적절한 조언과 지도를 제공하였습니까?
13	이 강의를 통하여 해당 분야의 지식과 기술 등을 배울 수 있었습니까?
14	교수님은 성차별에 관련된 말이나 행동을 하지 않았고 학생들의 의견을 존중하셨습니까?

〈표 6〉 플립드 러닝 적용 여부에 따른 강의 평가점수 비교

구분	일반 강의 학기 (n=4)	플립드 러닝 적용 학기 (n=4)	t	p
강의평가 점수	76.28 (2015년 1학기)	91.22 (2015년 2학기)		
	84.90 (2016년 1학기)	91.33 (2017년 2학기)		
	85.28 (2016년 2학기)	89.39 (2018년 1학기)		
	77.92 (2017년 1학기)	91.90 (2018년 2학기)		
평 균 (표준편차)	81.095 (4.664)	90.960 (1.088)	-4.120	.021

한 결과이다. 플립드 러닝을 적용한 학기의 강의 평가 점수는 90.96점으로 그렇지 않은 학기의 평균인 81.095점에 비하여 매우 높은 것으로 나타났다. 이러한 평가 결과를 근거로 플립드 러닝 활용에 대해 학생들은 긍정적인 생각을 가지고 있는 것으로 유추되며 일반 강의와 비교하여 강의 만족도와 지지도가 높은 것으로 판단된다.

Ⅴ. 결론 및 제언

사회 전반의 급격한 변화는 교육 패러다임의 변화를 요구하고 있으며 교수방법의 변화를 동반한 획기적인 교육시스템의 변화 없이 4차 산업 혁명 시대의 주역이 될 창의적 융합 인재를 양성하기는 매우 어려운 현실에 직면해 있다. 토론 등을 통해 수업에 적극적으로 참여하고 스스로 다른 학생들과 의견을 공유하면서 공부하는 학생들의 수업성과와 수업에 대한 높은 관심이 입증되면서 플립드 러닝 강의 활용의 필요성은 강조되고 있다. 이에 본 연구는 가치 규범적 특성과 주제의 실천적인 특성을 가지고 있는 "사회적 책임과 기업 윤리" 강의를 사례로 찬반토론을 활용한 플립드 러닝 강의 설계와 운영 전략을 논의함으로써 토론을 활용한 플립드 러닝 강의에 관한 롤 모델을 제시하고자 하였다.

본 연구의 논의 결과를 근거로 연구의 결론과 제언을 요약하면 다음과 같다. 사회적 책임과 기업윤리 강의의 플립드 러닝 적용을 위한 수업 설계 및 운영 전략은 수업 분석 및 설계, 수업 개발 및 실행, 수업 평가로 나누어 논의하였다. 먼저 수업 분석 및 설계 과정에서 철저한 내용 요소분석을 통해서 찬반 토론 주제 설정을 위한 방향을 정하고 학습자의 특성과 토론 활동에의 적합성 정도를 파악하여야 한다. 특히 플립드 러닝을 활용한 사회적 책임과 기업윤리 강의에서 강의의 대부분은 찬반 토론으로 진행되기 때문에 시의적절하고 유용한 주제를 선정하고 토론이 원활히 진행될 수 있도록 예제를 구성하는 노력이 무엇 보다 중요하다. 이를 위해 광범위하고 체계적인 관련 자료의 검토와 대내외적인 사회적 이슈에의 지속적인 관심이 필요할 것이다.

다음으로 수업 개발 및 실행 과정에서 강의의 목표와 개념, 찬반 토론의 특성과 진행 방식, 조 구성과 토론 주제 배정으로 이루어진 강의 개발에 관한 기본적인 검토를 바탕으로 수업 전과 수업 중 그리고 수업 후에 진행되어야 할 과업들을 구성하여야 한다. 수업 전에 학생들이 학습하고 강의에 임해야 할 학습 자료, 교재 및 관련 동영상 등으로 구성된

사전학습 자료가 LMS를 통해 제시되어야 하고 토론 주제에 대한 찬성 측과 반대 측에서 준비한 논거와 준비 자료가 공유되어야 한다.

토론 주제를 배정 받은 학생들뿐만 아니라 토론을 관전하는 학생들도 토론에 관한 준비 자료와 내용을 사전에 확인할 수 있는 기회를 제공함으로써 토론을 관전하는 학생들의 강의 집중도를 향상시키고 토론 내용이나 과정 등에 대한 피드백을 제공하는 노력이 중요하다.

기본적으로 많은 학생들이 토론에 참여할 수 있는 교실 수업에 적합한 토론 유형인 칼 포퍼식 토론 방식을 채택하였지만 토론 과정에서 토론을 준비한 학생들뿐만 아니라 토론을 관전한 학생들의 학습 의욕도 저하시키지 않는 장치가 필요할 것이다. 이에 토론의 마무리 과정에서는 다소 변형된 형식으로 토론을 관전하는 학생들이 Q&A 형식 등을 활용하여 토론에 참여할 수 있는 기회를 제공하는 방안을 고려하여야 할 것이다. 토론을 마무리한 후에는 토론 결과와 토론 과정에서의 심층 논의 등을 수렴한 레포트 형식의 정리 자료를 공유함으로써 강의 구성원들이 관련 내용을 복습하고 퀴즈와 같은 테스트 등을 준비하는데 도움을 줄 수 있도록 하여야 한다. 아울러 강의 피드백과 점검을 위해 학습과 토론 내용에 대한 퀴즈를 강의 환경의 적절성을 고려하여 실시하여야 할 것이다. 본 강의에서는 구글시스템을 활용한 수차례의 퀴즈를 실시하였지만 플립드 러닝 강의 운영에 적절한 시스템이 구축되어 있지 않아 학생들의 개인용 스마트폰으로 퀴즈를 실시하였다. 이는 학생들의 양심을 담보로 한 평가였지만 퀴즈의 공정성을 담보하기에는 제한적이었다. 플립드 러닝의 체계적인 운영을 위해서 플립드 러닝 전용 강의실이나 IT시스템이 구축된 대형 강의실과 같은 강의 공간의 확보와 온라인 퀴즈 실시 등에 적절한 기자재의 활용이 무엇보다 중요하다고 판단된다.

마지막으로 수업 평가 및 성찰을 통해 강의설계 과정에서 계획하였던 강의 전략의 실행여부나 강의 자료의 적절성과 활용성 평가, 학생들의 선행 학습 정도와 강의 참여도 등을 평가할 수 있어야 한다. 설문조사와 플립드 러닝 강의 수강에 관한 개방형 질문을 정리한 결과 학습자인 학생들은 플립드 러닝 강의에 대체적으로 만족하는 것으로 나타났으며 플립드 러닝 강의 방식을 활용함으로써 학습동기가 높아지고, 강의에 대한 이해도와 자기주도 학습 능력이 향상된다고 생각하는 것으로 나타났다. 소수의 학생들은 토론의 준비과정이나 평가의 적절성 등에 대하여 부담을 느끼는 것으로 나타났는데 이는 조교나 멘토의 활용과 구성원 간의 질의응답 시스템의 강화, 플립드 러닝 강의의 특성을 반영한 성적평가 시스템의 구축을 통해 완화시킬 수 있을 것으로 논의되었다. 강의 진행 방식의 변화에 기인한 평가 방식의 개선으로, 학생들의 강의 참여와 수업 전반에 대한 체계적인 이해 수준을 다원적으로 평가하는 시스템이 구축되어야 할 것이다.

기존의 강의 형식과 비교하여 교수자와 학습자 모두 수업 준비에 할애하여야 하는 시간과 노력이 배가되는 새로운 형식의 플립드 러닝 강의를 수용하고 활용하는 것은 번거로운 과업일 수 있다. 특히 학생들의 입장에는 주도적으로 강의에 참여해야 하는 부담이 클 것이며 강의 운영 방식에 익숙하지 않아 오리엔테이션과 질의응답에 상당한 시간이 소요되는 측면도 있을 것이다. 그러나 디지털화의 영향으로 지식 전달식 강의나 관련 지식의 공유에 대한 관심의 저하 및 강의 문화의 변화를 고려할 때 플립드 러닝 강의의 활용은 강의의 존폐를 위해서도 꼭 고려해야 할 하나의 대안이다. 플립드 러닝 강의를 진행하면서 학생들의 예습 효과를 부분적으로 확인할 수

있었으며 학생들이 강의와 관련 토론에 적극 참여하는 모습도 나타났다. 전반적으로 학생들의 강의 준비와 참여 부담이 많음에도 불구하고 학생들의 강의에 대한 만족도가 비교적 높게 나타난 것은 플립드 러닝 강의의 활용이 대학 교육 시스템의 경쟁력 강화에 크게 기여할 수 있음을 보여 주는 것이다.

본 연구에서 논의된 강의 설계 및 운영 전략은 특정한 대학의 특정 강의를 사례로 제시되었기 때문에 모든 강의에 일반화시켜 적용하기에는 한계가 있을 것이다. 그러나 본 연구의 결과가 플립드 러닝을 활용하여 강의를 설계하고 계획하는 초안을 마련하는데 하나의 롤 모델로서 청사진의 역할은 할 수 있을 것이다. 특히 본 연구는 토론의 교육적 효과를 인지하고 학습 역량 강화에 찬반 토론을 활용한 플립드 러닝 강의의 기여 정도를 평가함으로써 플립드 러닝 강의의 설계와 운영에 유용한 정보를 제공할 수 있을 것이다. 향후 후속연구에서 플립드 러닝 모델의 정교화와 운영 전략의 구체화 그리고 플립드 러닝의 설계 및 운영 효과를 다각도로 평가할 수 있는 대안들을 모색함으로써 관련 연구가 심화되기를 기대한다.

〈투 고 일: 2019. 10. 31〉
〈심 사 일: 2019. 11. 18〉
〈게재확정일: 2019. 12. 02〉

참고문헌

강경리 (2019), "4차 산업혁명시대의 대학교육의 방향과 대학교원의 교수역량에 대한 분석 연구-평생교육 패러다임을 중심으로," **교육문화연구**, 25(1), 49-82.

강태완, 장해순 (2003), "대학생들의 토론학습동기와 인지욕구가 토론능력, 상호작용관여 및 논쟁성에 미치는 영향," **한국언론학보**, 47(6), 249-278.

구정화 (2006), "초등 사회과 토론수업을 위한 교사 매뉴얼 개발 시 고려사항에 관한 전문가 의견 조사," **시민교육연구**, 38(4), 1-24.

김남익, 전보애, 최정임 (2014), "대학에서의 거꾸로 학습(Flipped learning) 사례 설계 및 효과성 연구: 학습동기와 자아효능감을 중심으로," **교육공학연구**, 30(3), 467-492.

김보경 (2014), "교직수업을 위한 역진행 수업모형 개발," **교육종합연구**, 12(2), 25-56.

김용석 (2015), "대학 교양영어 수업에 거꾸로 수업(flipped class) 교수법 적용 후 정서적 경험, 학업 성취도와 수업 만족도 측면에서의 효과," **외국어교육**, 22(1), 227-254.

김지형 (2015), "토론 수업에서 토론자, 평자의 사고 특성과 교수자 역할의 재인식-토론 평가표의 의견 분석을 중심으로," **사고와 표현**, 8(3), 65-90.

박삼열 (2012), "토론식 수업에서의 교수자 전략," **한국교양교육학회 학술대회 자료집**, 111-125.

박상준 (2015), "거꾸로 교실 모형의 개발과 적용 사례의 연구-예비교사 교육에의 적용 결과를 중심으로," **사회과교육연구**, 22(2), 1-21.

박승억, 신상규, 신희선, 이광모 (2006), 토론과 논증, 서울: 형설출판사.

박완성, 김효원 (2016), "플립드러닝 수업의 적용 사례 연구," **학습자중심교과교육연구**, 16(2), 525-546.

박인찬 (2011), 발표와 토론. 서울: 경문사.

박재현 (2004), "한국의 토론 문화와 토론 교육," **국어교육학연구**, 19, 289-318.

박재환, 안지영 (2018), "4차 산업혁명을 준비하는 교육," **예술인문사회융합멀티미디어논문지**, 8(5), 885-892.

박태정, 차현진 (2015), "거꾸로 교실(Flipped Classroom)의 교육적 활용가능성 탐색을 위한 교사 인식 조사," **한국컴퓨터교육학회지**, 18(1), 81-97.

방담이 (2013), "칼 포퍼식 토론 방법을 기반으로 한 학문 통합 수업의 개발 및 적용," **학습자중심교과교육연**

구, 13(5), 253-272.
방진하, 이지현 (2014), "플립드 러닝(Flipped Learning)의 교육적 의미와 수업 설계에의 시사점 탐색," **한국교원교육연구**, 31(4), 299-319.
배도용 (2015), "대학에서의 플립드러닝 수업의 적용 사례 연구," **우리말연구**, 41, 179-202.
송창용 (2016). "플립드 러닝 적용을 위한 트리즈 분석과 공학수업에서 적용사례연구," **지식경영연구**, 17(3), 207-225.
신영준, 하지훈, 이성희 (2016), "거꾸로 수업(Flipped Learning)에서 과학 교사들이 겪는 인식과 어려움 분석," **한국과학교육학회지**, 36(1), 159-166.
오정숙 (2015), "플립드 수업에 대한 대학생들의 경험과 인식," **한국교육문제연구**, 33(4), 1-23.
이경희 (2009), "생명윤리 수업을 위한 'CEDA 아카데미 토론' - 수업설계 및 실천적 수업모형을 위한 시론 -," **윤리교육연구**, 19, 67-89.
이동엽 (2013), "플립드 러닝(Flipped Learning) 교수학습 설계모형 탐구," **디지털융복합연구**, 11(12), 83-92.
이민경 (2014), "거꾸로 교실(Flipped Classroom)의 효과와 의미에 대한 사례 연구," **한국교육**, 41(1), 87-116
이선영 (2013), "교실 토론을 위한 토론 형식의 이해와 수업 적용 방안 연구," **국어교육연구**, 52, 199-230.
이지연, 김영환, 김영배 (2014), "학습자 중심 플립드 러닝(Flipped Learning) 수업의 적용 사례," **교육공학연구**, 30(2), 163-191.
이재경, 전미강(2018), "플립러닝 적용을 위한 수업 설계 및 운영 전략 연구: 대학의 문제풀이형 수학 강좌 사례를 중심으로," **학습자중심교과교육연구**, 18(4), 571-599.
이코노믹리뷰 (2017.10.06.), [IT] 4차 산업혁명, 일자리 종말 앞당기나?
이태억 (2018), "4차 산업혁명은 대학교육을 어떻게 바꿀 것인가," **한국대학학회**, 6(2), 104-114.
이희숙, 강신천, 김창석 (2015), "플립러닝 학습이 학습동기 및 학업성취도에 미치는 효과에 관한 연구," **컴퓨터교육학회논문지**, 18(2), 47-57.
임경화, 김태현 (2014), "실천공학 교수법: 공학전공수업에서 플립드 러닝(Flipped Learning) 적용을 위한 설계모형 탐색," **실천공학교육논문지**, 6(2), 77-84.
임상훈, 강수민, 이신우, 유영만 (2016), "대학생들은 플립드 러닝수업을 통해 어떤 경험을 하는가?," **교육정보미디어연구**, 22(4), 777-803.
정명기 (2015), 초등영어스마트 교육을 위한 플립드 교수-학습 모형의 개발 및 적용, 교원대학교 대학원 박사학위논문.
정문성 (2013), 토의 토론 수업 방법. 서울: 교육과학사.
정민 (2014), Flipped Classroom 학습이 초등학생의 수학과 학업성취도와 태도에 미치는 영향. 교원대학교 대학원 석사학위논문.
정영식, 서진화, (2015), "스마트 교실을 활용한 '뒤집힌 교수학습모형' 개발," **정보교육학회논문지**, 19(2), 175-186.
천대윤 (2004), 토의, 토론 회의 방법론, 성남: 선학사.
최정빈, 강승찬 (2016), "성공적인 Flipped Learning을 위한 수업컨설팅 요소 및 절차 연구," **공학교육연구**, 19(2), 76-82.
최정빈, 김은경 (2015), "공과대학의 Flipped Learning 교수학습 모형 개발 및 교과운영사례," **공학교육연구**, 18(2), 77-88.
한형종, 임철일, 한송이, 박진우 (2015), "대학 역전학습 온, 오프라인 연계 설계전략에 관한 연구," **교육공학연구**, 31(1), 1-38.
허난 (2015), "예비 수학교사 교육에서의 플립드 러닝(Flipped Learning) 교수, 학습 설계에 관한 연구," **E-수학교육 논문집**, 29(2), 197-214.
홍기칠 (2016), "거꾸로 교실(Flipped Classroom)의 실행에 대한 비평적 분석," **교육방법연구**, 28(1), 125-149.
홍정림 (2001), "의사결정을 중심으로 한 STS(과학-기술-사회) 수업이 학생들의 과학에 대한 태도 및 STS

에 관한 인식에 미치는 효과," **한국과학교육학회지**, 21(2), 422-432.

홍효정 (2019), 2019학년도 교수 역량 개발 특강: 토론/토의 수업 운영 노하우, 서울: 중앙대학교 교수학습개발센터.

황혜영 (2012), "포퍼식 토론을 활용한 커뮤니케이션 강의 모델 구축," **인문과학연구**, 30, 413-441.

Bates, S., and Galloway, R. (2012), "The inverted classroom in a large enrolment introductory physics course: a case study," In Proceedings of the HEA STEM learning and teaching conference, 1.

Bergmann, J., and Sams, A. (2012), Flip your classroom: Reach every student in every class every day, International society for technology in education.

Davies, R. S., Dean, D. L., and Ball, N. (2013), "Flipping the classroom and instructional technology integration in a college-level information systems spreadsheet course," *Educational Technology Research and Development*, 61(4), 563-580.

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.

Forsey, M., Low, M., and Glance, D. (2013), "Flipping the sociology classroom: Towards a practice of online pedagogy," *Journal of Sociology*, 49(4), 471-485.

Frey, C. B., and Osborne, M. A. (2013), "The future of jobs: how susceptible are jobs to computerisation." Unpublished working paper, 13.

Goodwin, B., and Miller, K. (2013), "Evidence on flipped classrooms is still coming in," *Educational Leadership*, 70(6), 78-80.

Hotle, S. L., and Garrow, L. A. (2015), "Effects of the traditional and flipped classrooms on undergraduate student opinions and success." *Journal of Professional Issues in Engineering Education and Practice*, 142(1), 1-11.

Kim, S. H., Park, N. H., and Joo, K. H. (2014), "Effects of flipped classroom based on smart learning on self-directed and collaborative learning," *International journal of control and automation*, 7(12), 69-80.

WEF (2016), 'The Future of Jobs', Global Challenge Insight Report.

Sahin, A., Cavlazoglu, B., and Zeytuncu, Y. E. (2015), "Flipping a college calculus course: A case study," *Journal of Educational Technology & Society*, 18(3), 142-152.

Zeidler, D. L., Sadler, T. D., Simmons, M. L., and Howes, E. V. (2005), "Beyond STS: A research-based framework for socioscientific issues education." *Science education*, 89(3), 357-377.

A Study on the Lecture Design of Flipped Learning Using Pros and Cons - Focusing on the Lecture of "Social Responsibility and Corporate Ethics" -*

Cho, Youhyun**

Abstract

Rapid changes in society require a change in the education paradigm, and it is very difficult to cultivate creative convergence talents who will be the leaders of the Fourth Industrial Revolution without a revolutionary educational system. The need for flipped learning lectures is growing as the results of the students' class performance and the high interest in the flipped learning. Therefore, this study intended to suggest a role model of flipped learning lecture using pros and cons by discussing the design and operation strategy of flipped learning as an example of "social responsibility and corporate ethics" lecture.

In the process of class analysis and design, thorough contents element analysis, learner's characteristics and suitability to discussion activities, are conducted and it is very important to construct timely and useful debate topics so that discussion can proceed smoothly. Before class pre-learning materials for students should be presented through the Learning Management System (LMS), and the arguments of the pros and cons on the topic of discussion should be shared. Although Karl Popper's debate method, which is a suitable discussion type for classroom instruction, was adopted, in the closing of the discussion, the method was in a somewhat modified in order to guarantee the opportunity of debate-observing students' participation. In addition, quizzes on learning and discussion should be conducted in consideration of the appropriateness of the lecture environment.

* This paper is submitted as a research result for 2019 sabbatical year of Chung-Ang University.
** Professor, School of Business Administration, Chung-Ang University

The results showed that students who were learners were generally satisfied with the flipped learning lectures, and the motivation for learning, self-directed learning ability and the understanding of the lectures was improved by using the flipped learning. In addition, the lecture evaluation score of the semester with flipped learning was very high compared to the semester with no flipped learning. Thus it is inferred that students had positive attitudes on flipped learning and the lecture satisfaction and the level of support is higher than the general lectures.

The lecture design and operation strategy discussed in this study may have limitation to the generalization of all lectures because the specific lectures of a particular university are presented as an example. However, the results of this study may provide useful information on the plan and the design of lectures using flipped learning and serve as a blueprint as a role model.

※ Key Words: Flipped Learning, Social Responsibility and Corporate Ethics, Lecture Design and Strategy, Pros and Cons, Lecture Evaluation