

## A Qualitative Case Study of Flipped Learning Class on College Students

Sanghoon Im (Hanyang University)  
Sumin Kang (Hanyang University)  
Sinwoo Lee (Hanyang University)  
Yeong-Mahn You\* (Hanyang University)

The study was conducted with qualitative research to inquire learning experiences of the students who were taking the flipped learning class. The purpose of this research was to investigate the learner's background why they chose flipped learning class and what they experienced at the online and offline learning procedure. For this purpose, the study was proceeded in A domestic university which has active flipped learning courses. This study was done with in-depth interview focusing on 7 students who took the flipped learning class, observation for online community and researchers' reflection essay. As a result, college students considered that flipped learning class was similar learning method to e-learning and they were fascinated by short class time for the credit. One the on hand, learners of online lecture did not attend the class on time, considered it as review course, and experienced lack of realism. They also had a little interest in the learning type. On the other hand, learners stated that the composition of students was important offline lecture. Also, they said it helped them improve communication skills and made environment of interacting among teacher and peers. Summarizing these experiences, the most important factor was the learning itself and active learning attitude of students not the change of method. Moreover, interactive connection between online and offline courses was essential as well. Based on these findings, implications for flipped learning class on college were presented in the conclusion.

*Key words* : *Flipped Learning, Learning Experience, Higher Education, Qualitative Research*

---

\* 교신저자 : 유명만, 한양대학교 교육공학과 (E-mail : 010000@hanyang.ac.kr)

## I. 연구의 필요성 및 목적

수업에서 구성주의적 접근이 확산되고, 새로운 테크놀로지를 접목하는 사례가 늘어남에 따라 수업 방법도 변하고 있다. 교실이라는 제한된 공간 안에서 교수자가 학습자에게 일방적으로 지식을 전달하는 전통적 수업 방법은 점차 감소하는 중이다. 교수자는 내용을 전달하는 사람이라기보다는 수업의 촉진자로서, 학습자는 교수자의 말을 조용히 받아 적는데 집중하는 수동적 학습자이기 보다는 스스로 지식을 구성하고 만들어가는 능동적 학습자로 역할이 변화하고 있다 (Goodwin & Miller, 2013). 대학에서도 이러한 흐름에 발맞추어 다양한 수업 방법들을 도입하고 있다. 그중 한 가지 방법이 플립드 러닝(Flipped Learning)이다.

플립드 러닝은 인터넷 기반의 테크놀로지를 활용하여 기존 강의와 과제수행 요소를 뒤바꾼 교수모형이다(Bergmann & Sams, 2012). 기존 강의식 수업에서 주로 이루어지던 내용 전달은 온라인 수업으로 대신하고 교실 밖에서 과제의 형태로 수행하던 응용연습, 심화학습, 토론, 각종 상호작용들을 교실 안으로 가져오는 수업 방법이다. 이것은 학생들이 학습 과정에서 어려움을 겪는 상황이 교실에서 수업을 들을 때보다는 수업 내용을 바탕으로 응용문제를 풀 때라는 연구결과에 근거한다(Bergmann & Sams, 2012). 교수자나 동료 학습자들에 의한 즉각적이고 밀착된 지원을 필요로 하는 순간은 교실 안이 아니라 밖의 상황이라는 것이다. 이에 플립드 러닝은 각 공간별 수행내용을 뒤바꾸어 수업을 구성한다. 학습자는 수업에서 학습활동에 대한 주도권을 갖고 책임감 있는 학습을 할 수 있으며, 교수자는 교실에서 학생들과 더 많은 상호작용을 하며 개별화된 학습을 할 수 있도록 지원할 수 있게 된다(이지연, 김영환, 김영배, 2014). 즉, 플립드 러닝은 학습자를 능동적으로 바꾸고, 고차원적 인지 활동을 일으키는 계기가 된다(Brame, 2013).

따라서 대학 교육에 플립드 러닝을 도입할 경우, 학생은 전통적인 수업 방법에서는 하지 못했던 새로운 경험들을 겪게 될 가능성이 있다. 우선 학습공간이 온라인과 오프라인 등 다양화된다. 이에 각기 수행해야 할 과제가 달라져 요구되는 학습전략에 차이가 있을 수 있다. 또한 온라인 수업을 통해 스스로 수업내용을 이해해야하기 때문에 학습시간이 늘어날 수도 있다. 따라서 플립드 러닝 수업을 설계할 때 이러한 학생의 달라진 경험을 고려해야 한다. 플립드 러닝 수업에서 학생의 경험을 연구할 필요가 있는 것이다.

수업에서 학생의 경험이란 관점에 따라 다양하지만 본 연구는 경험을 현재는 물론 과거와 미래에 대한 기대치까지 아우르는 총체적 것들로 바라본다(Duffy & Cunningham, 1996). 학습자가 주어진 문제를 파악 및 해결하며, 새로운 지식을 형성하는 것 모든 것이 경험이기 때문이다 (Corbett, 2005; Kolb & Kolb, 2005). 따라서 플립드 러닝 수업의 전후 맥락에서 벌어지는 모든 것들을 경험으로 정의한다.

그런데 국내에 플립드 러닝이 본격적으로 적용되기 시작한 2014년 이후 대학에서 플립드 러닝과 관련된 선행연구들을 살펴보면 학생의 수업 경험에 관한 내용을 찾기 어렵다. 주로 교수자

입장에서 플립드 러닝 수업 설계 및 학습효과에 초점을 맞추고 있다. 그 방향은 세 가지다. 첫째, 특정 수업에 플립드 러닝을 적용한 수업모형 설계 및 사례에 관한 연구다(김보경, 2014; 김양희, 2015; 방진하, 이지현, 2014; 배도용, 2015; 이소현, 2015; 이동엽, 2013; 임경화, 김태현, 2014; 임정완, 2015; 임정훈, 2016; 정동섭, 2015; 한형중, 임철일, 한송이, 박진우, 2015; 함영주, 2015). 둘째, 플립드 러닝 수업의 학습동기 및 성취도에 관한 연구다(김남익, 전보애, 최정임, 2014; 김용석, 2015; 이현구, 2015). 셋째, 플립드 러닝 수업을 수행하는 교수의 경험 및 인식에 대한 연구다(허난, 2015). 이외에 플립드 러닝 수업을 수강한 대학생들의 학습경험을 다룬 연구가 있긴 하지만 설문조사를 통해 플립드 러닝 수강과 관련된 표면적 인식 변화를 보는 수준이 대부분이다(박완성, 김효원, 2016; 오정숙, 2015). 그외에 특정 수업모형 설계 연구 중 학생의 경험을 언급한 경우가 있었지만, 이것 역시 제한적인 수준의 논의였다(김남익 외, 2014; 엄성원, 2016; 한형중 외, 2015). 따라서 본 연구는 대학 플립드 러닝 수업에서의 학생 경험을 중점적으로 탐구하고자 한다.

새로운 테크놀로지의 등장으로 인해 학생이 겪게 될 개인적, 사회적 맥락 안에 축적된 경험을 이해하기 위해서는 심층적 접근이 가능한 질적연구가 효과적이다. 이에 본 연구는 심층 면담을 기반으로 온라인 수업 커뮤니티에 대한 관찰 및 연구자의 성찰일지 등 질적연구의 도구들을 활용하여 플립드 러닝 수업을 수강한 대학생의 경험을 탐색하였다.

본 연구의 연구문제는 다음과 같다. 첫째, 대학생의 플립드 러닝 수업 선택 배경을 알아보았다. 플립드 러닝을 어떻게 인식하고 선택하는지 확인하였다. 둘째, 대학생이 플립드 러닝 수업에서 학습 중 얻는 경험을 알아보았다. 학습과정을 온라인 학습과 오프라인 학습으로 나누어 각각의 상황 속에서 이루어지는 경험의 모습들을 분석하였다. 마지막으로 플립드 러닝이란 수업 방법의 전반적 영역에서 어떤 경험을 하는지 알아보았다. 플립드 러닝 수업이 기존의 수업방식과 달리 어떠한 차별적 경험과 인식을 제공하는지 확인하였다.

## II. 선행연구 분석

### 1. 플립드 러닝과 대학 교육

학습자가 중심이 되는 학습방법은 특히 대학에서 큰 주목을 받고 있다. 어떻게 하면 교수의 일방적 내용 전달에서 벗어나 학생 중심의 수업을 할 수 있을지 다양한 시도들을 하고 있다. 예를 들어 학생들을 조별로 나누어 사전에 학습을 한 후 그 결과를 발표해보도록 하거나, 수업 중간에 조별로 토의/토론 할 수 있는 시간을 제공하는 등 학생들이 수업에 주도적으로 참여할 수 있도록 노력하고 있다. 그러나 전통적인 수업 방법의 틀 안에서 교수가 적절하게 시간을 안배하

여 강의와 학습자 활동을 병행하는 수업 전략을 취한다는 것은 한정적인 공간과 시간상의 제약을 받을 수밖에 없다(Strayer, 2012). 플립드 러닝은 이와 같이 학습자가 능동적으로 수업하는 데에 존재하는 물리적인 한계의 극복할 수 있는 방법을 제공한 것이다(O'Flaherty & Phillips, 2015).

플립드 러닝은 전통적인 수업 상황에서 이루어지는 내용 전달과 이해의 과정을 사전에 온라인에서 학습자 스스로 하도록 한다. 그리고 오프라인 수업에서는 학생과 교수 혹은 학생과 학생 사이에 활발하게 상호작용하며, 온라인 수업에서 이미 학습한 내용을 적용하거나 심화시키도록 한다. 이처럼 수업의 전과 후를 뒤집어 수업에 대한 다양한 해석을 가능하게 해 줌으로써 수업의 경직성을 탈피하도록 한다. 즉, 기본 요소를 갖추면 하나의 내용이더라도 다양한 형태의 수업이 디자인될 수 있으며 교수는 심화학습과 수업의 순서나 온라인과 오프라인의 역할, 정규수업과 보충수업의 상황 등을 바꾸어 수업을 운용할 수 있다(Handam, Mcknight, Mcknight & Arfstrom, 2013). 플립드 러닝에서 온/오프라인의 주요 수업 활동을 Bishop과 Veleger(2013)의 연구를 바탕으로 오정숙(2015)이 정리한 내용을 제시하면 <표 1>과 같다.

<표 1> 플립드 러닝 수업 구성 단위별 활동내역

단위 구성	활동내역
오프라인 수업 전	온라인 수업 학습, 퀴즈, 숙제, 튜토리얼, 디지털 자료 읽기
오프라인 수업 중	강의, 질의응답, 퀴즈, 토론, 실험, 문제해결, 프로젝트

\* 오정숙 (2015)에서 인용 후 재구성

<표 1>에서 보는 것처럼 플립드 러닝은 학생에게 많은 권한을 부여하며, 수업에 주도적으로 참여하도록 한다. 따라서 전통적인 수업 방법과는 다른 효과들을 얻을 수 있다. 우선 교과목에 대한 학생의 이해를 도움으로써 자신감과 만족감을 얻을 수 있다(Kim, Heo & Lee, 2015; Sahin, Cavlazoglu, & Zeytuncu, 2015). 또한 학생들은 전통적인 수업 방법보다 교수와 학생, 혹은 동료학생들 간에서 더 많은 상호작용을 할 수 있다. 이는 활동학습과 협력학습이 잘 이루어질 수 있는 환경이 조성되었음을 의미한다(Roach, 2014; Findlay-Thompson, & Mombourquette, 2014). 마지막으로 학생들은 온라인 수업에서 주도적으로 학습하며, 추가적인 과제를 찾아보는 등의 적극적인 활동을 통해 스스로 생각하는 힘을 기를 수 있다(곽한영, 2016; 육진경, 2016; 채석용, 2015). 반면에 플립드 러닝에 대한 우려도 있다. 교수가 온라인의 온라인 수업 제작에 지나치게 집중할 경우, 정작 오프라인의 교실 활동과 밀접히 연계되어야 하는 부분이 소홀히 다룰 수 있다. 학생의 경우 온라인 수업에도 집중력을 가져야 하며, 이후 과제나 퀴즈에 대한 부담감이 있다. 또한 온라인 수업에 대한 접근성 문제나 생소한 학습 방법 등 때문에 어려움을 겪을 수 있다(홍기철, 2016).

## 2. 플립드 러닝 수업에서 학습자의 경험

수업에서 학습자의 경험에 대한 논의는 다양하다. 좁은 의미에서의 경험이란 학습동기, 비판적 사고와 메타인지, 교수자-학습자 사이의 상호작용만으로 판단하기도 한다(박완성, 김효원, 2016). 그러나 단순한 활동을 경험이라고 할 수 없으며 경험으로 인한 결과가 학습과 연결되어 있을 때에만 의미가 있다는 것을 고려할 때, 경험의 의미는 맥락을 따라 확장될 필요가 있다(엄미란, 최은수, 2013). Dewey는 경험이란 시작과 과정결말을 포함한 일련의 사건으로 정의하였으며, 부분의 경험들이 최종 결과로 통일성을 지닌 전체를 이루어야만 한다고 보았다(박철홍, 2013). 이러한 관점에 따라 박민정(2007)은 프로젝트 기반 수업 중 대학원 학생들의 학습경험에 관한 연구에서 해당 수업을 선정한 동기와 기대, 타 수업과의 차이점, 학습과정에서 겪는 문제점과 갈등, 그리고 수업에서의 개선점 등 종합적이고 폭넓은 관점에서 학습자의 경험을 연구한 바 있다. 이렇듯 플립드 러닝 수업에서의 학습자 경험도 파편화된 일부의 사건으로써가 아니라, 일련의 흐름과 맥락에 따라 수업의 전/중/후를 아우르는 종합적 관점으로 정의해야 할 필요가 있다.

그러나 플립드 러닝 수업에서 학습자의 경험은 거의 논의되고 있지 않으며, 주로 플립드 러닝이 가져올 교육적 효과에 대한 논의에만 초점이 맞춰져왔다. 부분적으로나마 플립드 러닝 수업에서 학습자 경험을 다루고 있는 연구를 살펴보면 다음과 같다.

오정숙(2015)는 플립드 러닝 수업을 들은 대학생 312명을 대상으로 관련된 경험과 인식에 대해 설문조사를 진행하였다. 질문한 내용은 크게 플립드 러닝에 대한 전반적 인식, 오프라인 수업 전 활동에 대한 인식, 수업 중 활동에 대한 인식이었다. 그 결과 플립드 러닝 수업에 전반적으로 만족스럽게 인식하였으며 교수와의 상호작용의 증가와 도전적 학습을 할 수 있었던 것에 긍정적 반응을 보였다. 다만 온라인 수업과 오프라인 수업 간의 연계성, 다양한 활동을 지원할 수 있는 오프라인 수업의 환경 문제, 그리고 충분한 시간을 줄 것과 공정한 평가 등이 필요하다고 응답했다. 이러한 결과는 플립드 러닝 수업이 학생들에게 새로운 경험을 하게 함은 물론 요구하는 것들도 달라진다는 것을 보여주었다.

한형중 외(2015)는 대학에서 플립드 러닝의 온/오프라인 연계 설계전략에 관한 연구를 진행하며, 설계 전략의 구현단계별로 학생들의 반응에 대한 면담 자료를 수집하였다. 이 과정에서 학생들은 온라인 수업과 오프라인 수업이 유기적으로 잘 연결되었을 때 전통적인 수업에 비해 만족감이 높았다. 다만 학습량에 대한 부담감을 표현하기도 했다. 즉, 플립드 러닝 수업은 학습효과가 좋을 것이라는 기대하기에 앞서 학생에게 적지 않은 부담감이 작용할 수 있음을 시사했다. 전통적인 수업에 익숙한 상태에서는 예측할 수 없는 다양한 변수와 요인들의 작용이 부담스러울 수 있음을 고려해야 하는 것이다.

그밖에 연구에서 플립드 러닝 수업에서 대학생의 경험과 관련된 언급으로는, 중/고교 시절 경

험한 주입식 학습법과 다른 방식이기 때문에 적응하기 힘들 수도 있으며(엄성원, 2016), 전통적인 수업이 더 효과적이라고 판단하는 학생들도 있었다(김남익 외, 2014).

이러한 연구결과에서 알 수 있듯 교수자가 기대한 것과 학습자의 실제 경험은 차이가 있을 수 있으며, 다양한 변수를 포함하고 있다. 따라서 학습자 경험 연구를 통해 교수자 중심의 관점에서 간과된 문제들을 포착하고, 실제 학습 성과를 향상시킬 수 있는 방법을 모색할 수 있다. 플립드 러닝 수업에 있어서도 설계모형 개발에만 치중할 것이 아니라 그것이 기대한 것처럼 구현되었는지 점검할 수 있는 학습자 경험에 관심을 가져야만 한다.

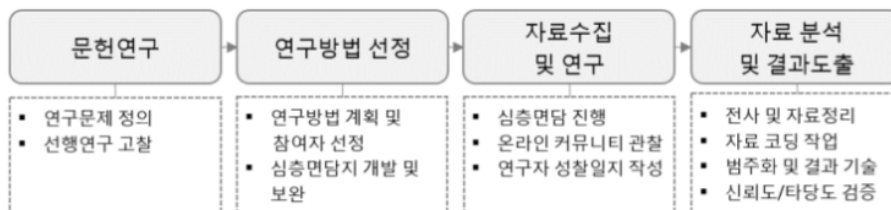
### Ⅲ. 연구방법

#### 1. 연구 방법 선정

본 연구는 대학생들의 플립드 러닝 수업 경험을 이해하기 위해 사례 연구를 수행했다. 사례 연구는 좁게는 특정한 대상이나 현상을 기술하고 탐색하기 위한 목적으로, 나아가서는 기존 이론에 대하여 도전하고 새로운 이론을 구축하기 위한 토대 제공을 목적으로 다양한 학문분야에서 활발히 수행되고 있다(김석우, 최태진, 박상욱, 2015). 이에 본 연구는 사례 연구를 활용하여 플립드 러닝 수업에 참여하는 대학생들의 경험 과정을 생생하게 확인하고, 심층적으로 이해하고자 한다.

#### 2. 연구 절차

본 연구의 연구절차는 [그림 1]과 같다.



[그림 1] 연구절차

먼저 연구문제 정의 후 관련된 선행문헌을 고찰하였다. 이후 연구문제를 해결에 적합한 연구방법을 선택하고 자료수집 계획을 수립하였다. 이 과정에서 연구참여자 선정 및 심층면담을 위

한 설문지 개발이 진행되었다. 심층면담은 반구조화된 형태로 연구참여자들의 생생한 이야기를 담기 위해 노력했다. 추가로 온라인 커뮤니티에 대한 관찰 및 연구자의 성찰일지를 작성하였다. 해당 수업의 온라인 커뮤니티를 방문 및 분석하여 그 안에서 이루어지는 활동을 관찰하였으며, 연구 과정에서 연구자가 느낀 내용을 성찰일지로 작성하여 보완하였다. 이렇게 수집된 자료들을 통해 플립드 러닝 수업에서 학생들의 경험을 분석하여 코딩 및 범주화 하였다. 연구자 분석결과 의 신뢰도 및 타당도 확보를 위한 전문가 검증을 수행하였다. 플립드 러닝 수업 설계 경험이 있는 교육공학 박사 3인으로 구성된 전문가들은 범주화 항목 및 개념에 대한 검토를 진행했다. 그 결과 분류의 위계 및 범주화 항목들에 대한 수정 의견을 제시하여 이를 수정해 최종 결과를 도출하였다.

### 3. 사례 선택

본 연구를 위한 사례는 의도적 표집에 의해 A대학교를 선택하였다. A대학교는 2016년 현재 플립드 러닝을 공식적 수업 방법으로 도입한지 약 2년이 지난 상태로 다양한 수업 사례를 갖고 있다. 전교생 공통수업들을 우선적으로 플립드 러닝 형태로 전환하였으며, 전공과목의 경우에도 공모를 통해 플립드 러닝 개발을 지원하고 있다. 그 결과 2016년 2학기 현재 32개 과목, 총 141개 강의가 운영되고 있어 플립드 러닝 경험자가 많다. 또한 해당 수업의 경험이 없어도 그 특성을 이해한 학생이 다수 있기 때문에 연구에 적합한 사례로 판단하였다.

### 4. 자료 수집

자료 수집 방법으로는 심층면접, 연구자의 관찰 및 성찰일지를 활용했다. 이처럼 다양한 방법을 통해 결과를 도출하여 연구의 신뢰성을 높이고자 했다.

심층면접의 연구참여자는 다음과 같이 선정하였다. A대학교 플립드 러닝 수업을 운영 중인 교수학습센터 담당자를 통해 플립드 러닝에 대한 이해가 높은 교수 3명을 추천받았다. 이들에게 본 연구에 대해 안내한 후, 플립드 러닝 수업을 수강한 학생 중 적합한 학생을 연구참여자로 추천해 줄 것을 요청했다. 그 결과 1차로 10명이 선정되었다. 추천된 학생들 중 해당 수업 방법에 대한 이해가 높은 2회 이상의 플립드 러닝 수업 경험자를 우선 선택하였으며, 1회 경험자의 경우 사전 면접을 통해 연구참여가 가능한 수준인지 검증하였다. 그 결과 3명이 제외되고 최종 7명이 연구대상자로 확정되었다. 이들에게는 자유의사에 따라 연구참여를 스스로 결정할 수 있음을 고지한 후 동의서를 받았다. 이후 연구참여자 별로 1-2시간 정도 심층면담을 진행하였으며, 추가로 궁금한 점은 전화나 이메일로 보완하였다. 면담 장소는 A대학교 교수학습센터 회의실을 활용했다. 연구참여자 정보는 <표 2>와 같다.

〈표 2〉 연구참여자 기본 정보

참여자	성별	전공학과	플립드 러닝 수강 횟수	수강과목 구분
학생A	여	경영학과	4	전공
학생B	남	국악과	4	전공
학생C	여	행정학과	3	전공
학생D	남	행정학과	2	전공
학생E	여	경영학과	2	전공
학생F	남	행정학과	1	전공
학생G	남	원자력공학과	1	기초

연구참여자들이 경험했던 수업을 이해하기 위해 온라인 학습이 진행되는 커뮤니티에 들어가 활동상황을 관찰했다. 또한 면담 진행과정에 연구자 성찰일지를 작성하여 연구사례를 분석하는데 추가적으로 활용하였다. 이는 반구조화 형태로 진행되는 면담이 올바른 방향으로 진행되고 있는지 연구자 스스로 검토하고, 면담 이후 분석과정에서도 연구참여자의 답변 방향을 이해하는데 활용하였다. 이러한 과정을 통해 연구참여자들이 진술한 내용들을 검증하고, 그들이 미처 말하지 못한 해당 수업의 특징들을 파악하고자 하였다. 본 연구는 2016년 3월부터 7월까지 총 5개월간 진행했다.

## 5. 자료분석 방법

심층 면담을 통해 수집된 자료는 Creswell(2015), Glaser & Strauss(2012) 등 질적 연구에서 공통적으로 사용되는 코딩하기, 분류하기, 범주화하기 등의 3단계로 진행하였다. 코딩 단계에서는 녹음된 심층 면담 내용을 전사하고, 전사된 내용을 반복적으로 읽으며 의미단위를 밝혀내고, 공통의 키워드를 도출하여 코딩을 진행하였다. 분류 단계에서는 코딩의 결과를 학습활동 전반에 걸친 의미에 따라 나누고 범주화하였다. 마지막 확인하기 단계에서는 범주화에 대한 반복적 검토를 통해 재확인이 실시되었다. 온라인 커뮤니티 관찰은 해당 학습이 이루어지는 과정을 확인하고 연구참여자들의 진술 내용을 이해하기 위한 도구로 활용하였다. 플립드 러닝은 교수자의 수업방식에 따라 다양한 학습활동이 등장할 수 있으므로 전체 수업의 맥락에서 연구참여자들의 진술을 파악하였다. 연구자의 성찰일지는 심층면담의 과정에서 연구참여자와의 사이에서 발생하는 맥락적 내용들을 담았다. 면담 내용을 파편화해서 보면 그 의미를 왜곡하거나 이해하지 못할 수 있기 때문에 성찰일지를 작성하며 면담 결과에 대한 연구자의 의미나 의도를 기록하였다.

자료 분석의 타당도를 높이기 위해 심층기술을 바탕으로 연구참여자 확인 및 전문가 검토를 시행하였다. 연구참여자 확인은 심층 면담의 해석내용에 연구자의 개인적인 선호와 성향을 제거



대학생들은 플립드러닝수업을 통해 어떤 경험을 하는가?

하기 위한 방법이다(유기웅, 정종원, 김영석, 김한별, 2012). 연구참여자에게 심층 면담의 결과를 보내 연구자의 분석 내용이 진술했던 내용과 일치하는지 검증하였다. 이 과정에서 심층 면담의 해석 내용 중 일부를 수정하였다. 다음으로 전문가 검토는 본 연구와 관련이 없는 전문가를 통해 연구의 과정과 결과를 객관적으로 평가하는 것이다(Creswell, 2009). 전문가 검토를 통해 연구자의 코딩의 적절성에 대해 대학교육에서 플립드 러닝과 관련된 수업컨설팅에 경험이 있는 교육공학 및 교육학 박사 3인의 확인을 받았다. 이를 통해 분류의 통합이나 분리, 이동이 필요한 항목이 있는지 확인하였으며, 그 결과를 바탕으로 코딩 결과를 수정하였다.

#### IV. 연구 결과

플립드 러닝 수업을 통한 대학생들의 경험을 파악하기 위해 연구를 진행한 결과, 1차적으로 3개 상위 범주와 9개 하위범주로 내용을 정리하였다. 그러나 이후 전문가 검증 및 분석자료에 대한 재검토를 통해 범주를 수정하였다. 수정된 범주화 결과는 <표 3>과 같다. 우선 플립드 러닝 수업의 프로세스에 따라 학습 전, 학습 중, 학습 후의 3개 측면을 제시하였으며, 이를 다시 4개의 상위 범주와 11개의 하위범주를 구분하였다. 각 범주가 갖는 개념도 병기하였다.

##### 1. 플립드 러닝 수업의 선택

대학생들은 플립드 러닝을 고등학교부터 익숙하게 경험해온 온라인 학습방식, 소위 '인강(인터넷 강의)'과 연결해 생각했다. 그들은 플립드 러닝이 기존의 수업에 인터넷 강의가 포함된 수준으로 생각했으며 플립드 러닝에서 추가되는 활동들에 대해서는 크게 주목하지 않고 과목을 신청하고 있었다. 오히려 줄어든 오프라인 수업 덕분에 학교에서 보내야 할 시간이 감소한 것이 개인의 삶에 더 큰 영향을 주고 있었다.

##### 가. 플립드 러닝에 대한 무지

대학생들은 플립드 러닝을 생소한 방법으로 생각하지 않았다. 특히 온라인 학습에 대해 특별한 철학과 의도에 따른 고유한 수업방법으로 인식하기보다는 단순히 온라인 수업과 오프라인 수업이 각각 물리적으로 합쳐진 수업이라고 인식하고 있었다.

많은 학생들이 플립드 러닝을 '인강'이라고 표현하고 있었다. 고교 입시의 인강과 플립드 러닝을 동일 선상에 놓는 것이 놀라웠다. (연구자 성찰일지)

〈표 3〉 대학생들의 플립드 러닝 수업 경험 범주화

측면	상위 범주	하위 범주	개념
학 습 전	플립드 러닝 수업의 선택	플립드 러닝에 대한 무지	플립드 러닝에 대해 제대로 이해하지 못하고 수강하 기로 결정했음
		짧은 수업시간에 매 력을 느낌	오프라인 수업시간이 짧다는 것에만 관심이 있었음
		수업형태에 대한 무 관심	수업형태를 중요하게 생각하지 않으며 관심이 없음
학 습 중	온라인 수업에서의 학습과정	역전(Flipped)되지 못한 수업	온라인 수업을 제 때 듣지 않았음 예습보다 복습에 비중을 두고 학습했음
		수업으로써 현장감 부재	강의 상황에서 교수와 상호작용을 할 수 없었음
		동료학생 구성의 중 요성 절감	지속적으로 동료 간 소통을 해야 하기 때문에 동료학 생들의 구성이 중요하다고 체감했음
학 습 후	오프라인 수업에서의 학습과정	학생 개인적 소통능 력 향상	상호작용 활동을 통해 개인의 소통 능력도 좋아졌음
		교수와의 소통 기회 증가	교수와 소통할 수 있는 기회가 증가하였음
		중요한 것은 '방법'이 아닌 '학습' 그 자체	플립드 러닝만의 새로운 학습전략이 필요하지 않았음 결국 평가항목에 맞춰서 학습했음
학 습 후	플립드 러닝 학습자로서의 성찰	적극적인 학습 자세 필요	'듣기 & 받아 적기'식이 아니라 상호작용 활동에 적극 적으로 참여해야 했음
		온/오프라인 수업 간 유기적 연계가 중요	온라인과 오프라인 수업이 유기적으로 엮일 수 있도 록 노력해야 했음

온라인 수업에 대해서는 모든 학생이 e러닝, 혹은 온라인 동영상이란 표현 보다는 '인강'이란 단어를 사용했다. 대학에 들어와서 경험하는 새로운 수업 형태라는 인식보다는 입시교육방법 중 하나로 자리 잡은 '인강'의 연장선에서 플립드 러닝을 바라보고 있었다.

#### 나. 짧은 수업시간에 매력을 느낌

플립드 러닝 수업은 온라인과 오프라인 모두 활용해야 하기 때문에 다양한 학습전략을 활용하는 데에서 학생의 학업부담이 있을 수 있다(한형중 외, 2015). 그러나 이는 학생들이 플립드 러닝 수업을 선택하는데 별 영향을 주지 않았다. 오히려 이 수업의 특징 중 하나인 오프라인 수업시간의 감소에 주로 매력을 느끼고 있었다.

대학생들은 플립드러닝수업을 통해 어떤 경험을 하는가?

3시간 수업을 중 1시간 받은 집에서 수업 듣는거니까... (중략) 플립드 러닝을 선택해서 공장 날이 생긴다면 플립드 러닝을 선택하죠. (심충면담·학생F)

수업시간이 짧아져서 좋아요. 일단 그냥 심적 부담감이 없고요. (중략) 그리고 학기에 다른 과목들도 있으니 같이 들으면 피곤하잖아요. (심충면담·학생C)

대학생들이 강의실에서의 수업시간 감소에 주목한 이유는 현재 그들이 처한 사회적 환경과 무관하지 않다. 한 언론의 조사에 따르면 최근 대학생들은 수업 이외에도 아르바이트나 공인영어점수취득, 취업준비 등 다양한 활동을 하고 있다(김은혜, 2015). 수업을 듣는 것에 모든 시간을 투입하기 어려우며 그 시간을 줄여 필요한 외부 활동을 할 시간을 확보해야 하는 것이다. 플립드 러닝은 이러한 대학생들의 필요에 부합한다. 학점 대비 여유 시간을 확보하게 해주며, 더 나아가 등교일수까지 줄여 줄 수도 있기 때문이다.

#### 다. 수업형태에 대한 무관심

새로운 수업형태는 학생들에게 그다지 중요한 문제가 아니었다. 학생들은 수업을 선택할 때 수업형태 보다는 해당 수업을 먼저 들은 학생들의 의견, 교수에 대한 평판, 평가 방법 등이 더 중요한 요인이었다. 플립드 러닝이라고 미리 공지가 되었지만 큰 관심이 없었다.

e러닝, 플립드 러닝 구분하지 못하는 친구들도 많아요. 중요한 건 시험에 맞추는 것이니까...(그런 건 별 관심이 없어요.) (심충면담·학생F)

새로운 수업형태에 대한 거부감이 없다는 점은 플립드 러닝 수업의 확산에 긍정적이다. 그러나 플립드 러닝의 본래 취지를 살려 수업을 할 경우 학생들이 당황하거나 어려움을 겪을 가능성은 높을 것으로 보인다. 플립드 러닝이 효과적인 학습이 이루어지기 위해서는 학생들이 적당한 기대감과 긴장감을 가질 수 있도록 사전 안내해줄 필요가 있다.

## 2. 온라인 수업에서의 학습과정

플립드 러닝은 완전히 새로운 수업 방법은 아니다. 이 개념이 나오기 전에도 블렌디드 러닝(Blended Learning)이란 이름으로 수업 현장에서 활용된 바가 있다. 다만 플립드 러닝은 온라인 수업을 미리 학습해야 한다는 것이 차이이다. 따라서 온라인 수업을 제 때 듣는 것이 중요하다. 그러나 학생들은 온라인 수업의 중요성이나 활용방법은 제각기 인식하고 있었다.

### 가. 역전(Flipped)되지 못한 수업

#### (1) 온라인 수업을 제 때 듣지 않음

플립드 러닝의 성공적 구현에 걸림돌이 되는 요인으로 가장 빈번하게 등장하는 것이 학생들이 오프라인 수업 전에 온라인 수업을 듣고 올 것인가에 대한 문제다. 플립드 러닝 수업에서 학생들은 온라인 수업을 듣지 않고 오프라인 수업을 따라갈 수 없어야 한다. 그러나 실제 대학생들은 온라인 수업에 중요도를 부여하지 못하고 오프라인 수업에 딸린 보조물 정도로 생각하고 있었다. 자연스럽게 온라인 수업을 미리 듣지 않고 오프라인 수업에 참여하는 경우가 생기고 있었다.

온라인 수업에 대한 학습 주도권을 학생에게 주기 위해 주차별 출석시간 제약을 걸진 않았지만 생각보다 많은 학생들이 제 때 수업을 듣지 않았다 (관찰일지)

일단 사람들이 인강을 듣고 오지 않아요. 웬만하면 거의. 다 그냥 '아 지각하면 안 되는데' 하면서 출석체크 한 시간 전에 다 듣고 그런 게 많았고, 특히 어떤 수업은 인강이 현장 내용과 너무 비슷해서... (심층면담·학생C)

다수의 학생들이 온라인 수업을 미리 듣지 않고 있었으며 심지어 온라인 수업은 수업이 아니라고 생각하기도 했다. 수업 역전의 중요성을 인지해야 하는데, 그러지 못할 경우 학습은 수동적으로 이루어질 수밖에 없다. 이와 같은 일이 벌어지는 구체적인 이유는 크게 두 가지였다. 첫째는 미리 듣지 않아도 오프라인 수업에 참여하는 데 별다른 문제가 없다는 것, 둘째는 학기말에 성적을 받는데 온라인 수업을 미리 듣는지의 여부가 중요하지 않기 때문이다. 온라인 수업을 미리 듣게 하기 위한 열쇠는 교수의 역할이나 오프라인 수업의 방법에 달려 있었다.

이제 온라인 수업에서 설명했던 내용은 교수님이 처음부터 생략하거나 간단하게만 설명하고.. (심층면담·학생D)

교수님이 오프라인 수업에서 인강 내용을 질문을 하시니까 안보면 안 본 티가 확 나잖아요. 그렇기 때문에 들어야 되겠다란 마음도 컸고.. (심층면담·학생G)

즉, 교수가 온라인 수업 내용에 대해 적극적으로 소통을 시도하는 경우 학생들은 온라인 수업을 미리 듣고 오기 위해 노력했다. 특히 온라인 수업을 듣지 않을 경우 오프라인 수업 때 긴장해야만 하는 상황들을 만든 것이 유효했다. 물론 온라인 수업을 듣고 오도록 하는 방법 중 하나로 온라인 수업에서 시험을 출제하는 것도 하나의 방법일 수 있으나 이는 온라인 수업이 시험

대학생들은 플립드러닝수업을 통해 어떤 경험을 하는가?

준비를 위한 도구로 전략하는 현상으로 연결되었다.

(2) 연습보다 복습에 비중을 두고 학습했음

플립드 러닝의 취지 상 온라인 수업은 연습이 되어야 하지만 많은 학생들은 복습에 더 큰 의미를 두고 있었다. 전통적인 수업 방법에서는 수업 시간 외에 교수의 강의를 들을 기회가 없다. 그러나 플립드 러닝은 학습 내용이 이해되지 않을 경우 온라인 수업을 통하여 반복해서 들을 수 있으며, 때론 학습 중간에 재생을 멈추고 나중에 다시 들을 수도 있다.

욕심이 생기면 다시 들을 수 있으니까 좋아요. 현실에서 1시간에 그냥 듣고서 필기만 보고 공부해야 하는데, 플립드 러닝은 집에서는 얼마든지 다시 들을 수 있으니까요. (심층면담-학생A)

학생들이 온라인 수업을 반복해서 듣는다는 것은 학습에 대한 열의를 반영한 것이기도 하다. 즉, 열심히 학습하는 학생일수록 플립드 러닝은 효과를 볼 수 있는 방법인 것이다. 다만 이러한 측면이 플립드 러닝의 본래 의의를 손상시키는 요인이 되기도 한다. 시험 때 집중적으로 온라인 수업을 듣는 형태로 학습 형태가 변질될 수 있는 것이다.

**나. 수업으로써 현장감 부재**

온라인 수업은 녹화되어 있는 것으로 학생들의 반응을 반영할 수 없다. 몇 번을 재생시키더라도 동일한 내용을 반복적으로 제공한다. 이런 부분에서 학생들은 수업에 현장감이 없다고 판단하기도 했다.

인터넷 강의를 들으면서 현장감이 좀 떨어졌습니다. (중략) 내가 수업을 듣고 있다 보다는 좀 어떤 떨어진 세상에서 말하고 있다라는 생각이 들었습니다. 그래서 좀 전달력은 약했습니다. (심층면담-학생G)

한편으로는 이러한 현장감의 부재를 소통의 단절로 보기도 했다. 전통적인 수업에서는 학습내용이 잘 이해되지 않을 경우 학생이 중간에 개입할 수 있다. 그러나 녹화된 영상으로 수업이 진행되는 플립드 러닝에서는 학생들이 이러한 중간 개입을 할 수 없다.

교수님과의 상호 커뮤니케이션이 없잖아요. 예를 들어서 교수님들이 수업을 하다가 학생들이 이해가 안가는 눈빛을 보내면 그 부분을 한 번 더 설명해주시거나 아니면 질문을 할 수 있는데, 그런 시간이 단절된 거잖아요. (심층면담-학생E)

플립드 러닝은 교수자와 학습자 사이의 소통을 증가시키려는 의도가 내재되어 있다. 다만 온라인 수업 중에는 상호작용이 일어날 수 없는 것도 사실이다. 따라서 오프라인 수업에서는 충분한 소통이 있도록 해야 한다. 온라인 수업에서 생긴 궁금증을 확실하게 해소시켜주고, 수업 구성원들 상호 간에 적극적인 교류가 있도록 해야 한다.

### 3. 오프라인 수업에서의 학습과정

플립드 러닝이 효과적인 수업 방법이 되려면 오프라인 수업에서 강의는 최대한 배제하고 교수와 학생, 학생과 학생 사이의 적극적인 상호작용이 있어야 한다. 연구참여자들을 통해 실제 오프라인 수업에서 플립드 러닝이기에 가능한 다양한 상호작용들을 볼 수 있었다.

#### 가. 동료학생 구성의 중요성 절감

상호작용은 혼자 하는 것이 아니라 다른 사람과 함께 하는 것이다. 내가 아무리 원해도 상대방이 의지가 없으면 소용 없다. 즉, 상호작용을 하는 구성원들의 역할이 중요한 것이다. 오프라인 수업이 상호작용 중심이기에 학생들 역시 이러한 부분을 깨닫고 있었다.

내가 잘 해야겠지만 다른 친구들도 모두 잘 해야 수업이 활성화가 되는 것 같아요. 플립드 러닝 수업을 여러 개 들었는데 수업마다 다 너무 분위기가 달라서... 어떤 수업은 정말 다들 열심히 들어와서 활발한 토론이 이루어지기도 하고 어떤 수업에서는 그것과 정 반대의 상황이 되기도 해서... (심층면담-학생B)

이러한 관점에서 외국인 학생의 플립드 러닝 수업 참여에 대한 어려움도 함께 볼 수 있었다. 교육부는 '유학생 유치 확대 방안'으로 2023년까지 20만 명의 외국인을 유치할 계획이다(하연섭, 이주현, 신가희, 2015). A대학교 역시 외국인 학생의 수가 꾸준히 증가하고 있는 상황이다. 외국인 학생도 플립드 러닝 수업을 수강할 경우 다양한 토론과 토의에 참여해야 하는데, 한국어 구사 능력이 떨어져 상호작용의 질에 영향을 미치고 있는 것이다.

외국인 학생들이 많이 강의를 들어와요. (중략) 사실 한국 사람이 봐도 그 텍스트를 읽고 완전히 이해하기 힘든데 그걸로 토론까지 하려면 외국인 친구들을 팀원들이 많이 도와줘야 되는 상황이 발생해서 고충이 있어요. (심층면담-학생B)

강의 중심의 수업방식에서는 다른 학생이 수업을 제대로 이해하고 있는지 여부가 개인의 학습에 심각한 영향을 미치지 않는다. 그러나 플립드 러닝의 오프라인 수업의 경우 다른 학생의

대학생들은 플립드러닝수업을 통해 어떤 경험을 하는가?

이해 수준과 의사소통 능력이 수업에 직접적으로 작용한다. 따라서 플립드 러닝 수업의 경우 외국인 학생들을 어떻게 참여시킬 것인지 대책이 필요하다.

#### 나. 학생 개인적 소통능력 향상

강의가 빠진 오프라인 수업에서 학생들이 가장 많이 경험한 학습방법은 토론 혹은 토의와 같은 학습자들 간의 상호작용이었다. 연구참여자들 대부분은 오프라인 수업에서 이와 같은 형태의 학습을 진행하였으며, 긍정적인 경험이었다고 평가하고 있었다.

토론을 하고 발표를 시키니까 공부를 안 할 수 없었어요. 그리고 발표와 토론을 많이 해보야 취업에도 연관성이 있는 것 같고. 그런데서 더 많이 배우는 것 같아요, 그냥 듣기만 하는 것보다. (심층면담-학생G)

토론과 토의 같은 학습방법을 통해 학습자는 취업을 위한 역량을 향상시키는 것보다 결부시키고 있었다. 최근 프레젠테이션이나 토론 면접 등 다양한 취업면접이 도입되면서 취업을 위한 사교육시장이 등장하고 있다(김세영, 2016). 이에 반해, 대학생들은 오프라인 수업을 통해 수동적으로 공부하는 것이 아니라 적극적으로 참여함으로써 학점도 받고, 커뮤니케이션 역량도 향상시키는 일석이조의 효과를 노릴 수 있었다.

#### 다. 교수와의 소통 기회 증가

교수가 절대적인 권위를 갖는 시절은 지났지만 여전히 학생들은 교수를 어려워한다. 수업 중 궁금한 것이나 상의하고 싶은 내용이 있더라도 교수에게 질문하기가 어렵다. 그런데 플립드 러닝은 오프라인 수업 시간을 통해 교수와 보다 편하게 접촉할 수 있는 공식적인 기회를 열어주었다.

플립드 러닝을 하면 교수님들도 반 강제적으로라도 소통을 하시게 되거든요. 학생들도 온라인에서 수업을 듣다보면 분명히 모르는 점이 있을 것이고, 그러면 그걸 해결하기 위해 교수님이랑 소통하게 되죠. (심층면담-학생G)

특히 연구참여자들은 온라인 수업만 있는 e러닝과 비교하고 플립드 러닝의 차이를 언급하는 경우가 많았다. 그들은 e러닝의 경우 교수를 직접 대면할 일이 없기 때문에 수업에 소홀해질 수 있는데, 플립드 러닝의 경우 교수를 매주 봐야 하기 때문에 수업내용과 교수 사이에 관계성을 느끼기 쉽다고 말했다.

러닝은 교수님과 접촉이 하나도 없고 진짜 중간고사랑 기말고사만 있어서 뭔가 벼락치기하고 하는데, 플립드 러닝은 교수님이랑 매주 그래도 접하면서 질문도하고 소통도하면서 하나씩... (심층면담-학생A)

플립드 러닝의 오프라인 수업이 중요한 이유 중 하나는 교수와 학생 사이에 소통의 장을 만들 수 있다는 것이다. 물론 플립드 러닝을 한다는 것만으로 교수와 학생 사이의 소통이 늘어나지는 않는다. 교수가 학생들에게 마음을 열고 적극적으로 소통하고자 할 때 그 효과가 발현될 수 있다.

#### 4. 플립드 러닝 학습자로서의 성찰

대학생들은 플립드 러닝 수업을 들으며 온라인 및 오프라인 수업이 갖는 각각의 의미를 직접 경험하게 되었다. 이를 바탕으로 수강신청부터 수업 진행까지 일련의 경험 속에 대학생들은 플립드 러닝에 대해 다음과 같이 경험을 종합하여 진술하였다.

##### 가. 중요한 것은 '방법'이 아닌 '학습' 그 자체

(1) 플립드 러닝만의 새로운 학습전략이 필요하진 않았음

플립드 러닝은 강의실에서 강의를 없애고 다양한 상호작용 활동에 집중한다는 것에 큰 의미가 있었다. 이는 듣고 적는 형태가 주를 이루는 전통적인 수업 방법에서는 부각되지 않았던 새로운 학습전략이 필요할 수도 있다는 가정을 할 수 있었다. 그런데 실제로 학생들은 플립드 러닝이라고 해서 특별한 학습전략이 필요하지 않았다고 진술했다.

학습전략에 차이는 없는 것 같아요. 어차피 교수님이 온라인에서 하시는 거를 온라인 없었으면 현실(수업)에서 똑같이 해주셨을 것 같아서.. (심층면담-학생A)

이는 수업에 있어 다양한 방법의 변화를 주는 것에 대한 회의적 시각을 갖게 한다. 플립드 러닝, 전통적 수업방식, 러닝 등 방법을 어떻게 변화시키느냐의 문제보다 학습이라는 것 그 자체가 중요하다는 것을 되새기게 해준다.

(2) 결국 평가 항목에 맞춰서 학습했음

학생들이 플립드 러닝만의 특별한 학습 방법을 필요로 하지 않았던 원인으로 평가 방법의 문제를 검토해볼 수 있다. 연구에 참여한 대부분의 학생들은 무엇을 평가하느냐가 수업을 좌우하는 요인이라고 지목했다.



대학생들은 플립드러닝수업을 통해 어떤 경험을 하는가?

아무리 팀플을 하고 해도 평가가 대부분 교수님의 강의를 들었는지 안 들었는지 중간, 기말 평가시험이 있었던 것 같아요. 강의내용을 외워야 잘 했다고 말하는 것 같고... (심충면담-학생A)

결국 시험에 나올 것만 공부하기 때문에 플립드 러닝이나 일반 수업이나 학생들에게 다가오는 의미 차이는 크지 않았다. 플립러닝이 특별해지기 위해선 플립러닝만의 평가방식을 고려해 보아야하지 않을까? (연구자 성찰일지)

학생들은 토론과 같은 오프라인 수업 중 상호작용 활동이 평가항목에 포함되는지 여부에 민감했다. 토론 능력을 평가한다면 플립드 러닝 수업을 선택하지 않을 것이라는 학생도 있었다. 온라인 수업을 들었는지 판단하기 위해 해당 내용에 대한 시험을 보는 것도 학생들에게 영향이 있었다. 암기해야 하는 수업이 아님에도 온라인 수업을 들었는지를 파악하기 위해 암기식 시험을 볼 때 학생들은 반감을 갖기도 했다. 따라서 플립드 러닝이 효과를 얻기 위해서는 수업의 특성과 상황에 맞게 학생들의 학습여부를 확인하고, 그 결과를 진단할 수 있는 지혜로운 평가 방법을 도입해야 한다.

#### 나. 적극적인 학습 자세 필요

학생들은 플립드 러닝 수업에 적극성이 필요하다는 것을 깨닫고 있었다. 기존의 수업 방법에서 학생의 적극성은 선택사항이었지만 플립드 러닝에서는 필수다. 오프라인 수업에 오기 전 온라인 수업을 미리 듣고, 수업과 관련한 다양한 자료를 통해 내용을 숙지해야만 의미있는 수업이 될 수 있다. 그렇지 않으면 상식적인 내용들만 논의되는 수준 낮은 상호작용이 일어날 수밖에 없다.

좋은 점수를 받으려면 '교수님과 활발한 커뮤니케이션이 있어야 된다.'라고 생각했기 때문에 적극적으로 노력했구요. 그만큼 교수님께서도 적극적으로 답변해주셨고... 그렇기 때문에 적극성이 제일 최고인 것 같습니다. (심충면담-학생G)

플립드 러닝은 수업에 적극적으로 참여하고 의사를 표현하는 새로운 경험을 제공하였다. 그러나 앞서 정리한 내용처럼 플립드 러닝이 '인강'과 연관되어서는 안 된다. 왜냐하면 그들의 경험 속 '인강'이란 또 하나의 수동적 학습이기 때문이다. 따라서 교수는 학생들이 적극적으로 수업에 참여할 수 있도록 북돋으며 그 철학에 부합하는 학습이 일어날 수 있도록 환경을 조성해야 한다.

### 다. 온/오프라인 수업 간 유기적 연계가 중요

플립드 러닝 수업은 온라인 수업의 내용을 잘 숙지하고 오프라인 수업에 참석해야 의미가 있다. 그런데 만약 온라인과 오프라인 수업 사이의 시간적 간극이 넓거나 온라인 수업에서의 내용이 오프라인 수업에서 생각나지 않는다면 문제가 될 수 있다. 학생들은 온라인과 오프라인으로 구분되어 있는 수업에서 오는 이러한 분리감 혹은 흐름의 끊김 등을 경험했다. 이에 학생들은 이러한 분리감을 줄이기 위해 가급적 오프라인 수업과 가까운 때에 온라인 수업을 들었다. 심지어 일부러 수업 당일에 온라인 수업을 듣기도 했다.

거기서 수업가기 바로 전에 한 시간 듣고 바로 수업 가는 식으로 했어요. 미리 듣기에도 기억도 안 나고 또 나중에 미뤄놓자니 또 그래서... (심충면담-학생E)

그들은 이러한 연장선에서 플립드 러닝에 대한 근본적 회의를 토로하기도 했다. 학습자 참여 활동을 위해서라면 그냥 기존 수업 방법과 동일한 형태로 하되 1시간 정도 강의를 하고 남은 시간을 활동으로 돌리는 것이 좋지 않겠냐는 의견이었다.

어차피 한 시간을 온라인으로 들으나 그냥 수업 시간에 들으나 비슷한데, 굳이 이렇게 쪼개서 할 필요가 있을까요? 그냥 교수님이 먼저 1시간 강의하시고 2시간을 학생들에게 할당하면 더 연계성 높은 수업이 되지 않을까요? (심충면담-학생E)

이처럼 대학생들은 수업의 연계성에 대해 고민하고 있었다. 이는 한형종 외(2014) 연구진의 연구처럼 하나의 수업으로서의 일관된 연계성을 의미하는 것이다. 따라서 플립드 러닝 수업을 설계할 때 온라인과 오프라인의 연계성을 높일 수 있는 방안을 고려하고 각각의 수업 형태가 고유한 의미를 가질 수 있도록 해야 할 것이다.

## V. 논의 및 결론

본 연구는 대학에서 플립드 러닝 수업을 수강한 학생들의 학습 경험을 파악하기 위해 질적연구로 수행되었으며, 플립드 러닝을 하나의 기술로서 이해하고 피상적인 효과에만 초점을 맞출 것이 아니라 수업의 주체인 학습자에 주목한 수업 설계에 시사점을 전달하는 것에 의의가 있다. 연구의 목적은 대학생들이 플립드 러닝 수업을 선택하고, 온라인과 오프라인으로 구성된 각각의 수업을 학습하는 과정에서 어떠한 경험하게 되는지 밝히는 것이다. 이에 플립드 러닝이 활성화되어 있는 A대학교에서 플립드 러닝 수업을 들은 경험이 있는 학생 7명을 의도적으로 표집하여

연구를 진행하였다.

먼저 대학생들은 플립드 러닝 수업을 통해 학습하기 전, 플립드 러닝이란 수업 방법에 대해 제대로 알지 못하거나 별 관심이 없는 상태로 수강신청을 하는 것으로 나타났다. 그저 중고등학교 시절부터 익숙하게 접해온 인터넷 강의의 연장선에서 생각하고 있었고 수업시간이 짧은 것에만 관심이 많았다.

이는 플립드 러닝 수업을 개발하는 것만큼 수업방법의 특징과 관련된 인식을 확산시키는데 노력해야 함을 시사한다. 학생은 물론 교수까지 플립드 러닝 수업이 어떤 구성요소와 특징을 갖고 있는지 알고 있어야 한다(오정숙, 2015). 그렇지 않으면 기존과 수업방법은 차이가 없고 이름만 새로운 기형적 학습형태가 될 것이다.

다음으로 학생들은 플립드 러닝 중 온라인 수업을 학습하면서 두 가지 유형의 경험을 했다. 첫째, 플립드 러닝의 취지에 걸맞게 역전된 학습을 하지 못하고 있다. 오프라인 수업 전 온라인 수업을 미리 듣지 않거나 시험 때 몰아서 듣고 있는 것이다. 둘째, 수업으로써 현장감의 부족을 경험하고 있었다. 온라인 수업을 오프라인 수업과 동등한 수준과 의미를 갖는 수업이라고 느끼지 못하고 있었다.

이러한 결과는 플립드 러닝이 가진 의의와 상충한다. 플립드 러닝을 플립드 러닝답게 학습하지 못하고 있는 것이다. 이는 여러 가지 이유가 있을 수 있지만 중고등학교 시절에는 경험해보지 못한 새로운 수업방법을 겪으면서 발생하는 혼란일 수 있다는 점을 감안해야 할 것이다(엄성원, 2016). 따라서 교수는 학생이 새로운 수업방법에 적응하고, 균형감 있는 학습을 할 수 있도록 적절한 가이드라인을 제시해주어야 한다.

오프라인 수업의 학습 과정에서 학생들의 경험은 온라인 수업에서 보다 다양하게 드러났다. 첫째, 동료학생 구성의 중요성을 절감했다. 플립드 러닝은 지속적으로 상호작용을 해야 하기 때문에 혼자 열심히 한다고 효과적인 학습이 되지 않는다. 둘째, 학생 개인차원의 소통 능력이 향상되었다. 토론/토의 등 다양한 참여활동은 학생 개인의 소통 능력 향상에 긍정적 영향을 미쳤다. 셋째, 교수와의 소통 기회가 증가하였다. 플립드 러닝은 전통적인 수업 방법과는 다르게 교수와도 끊임없는 소통을 해야 한다. 따라서 전통적인 수업에 비교했을 때 교수와의 소통이 자연스럽게 늘어났다.

오프라인 수업에서의 경험들은 플립드 러닝과 관련된 사전 연구들에서 지적했던바와 같이 긍정적인 요인이 많았다(김양희, 2015; 임정훈, 2016; 정동섭, 2014). 특히 상호작용의 실제적 증가를 경험했다는 점은 의미가 있었다. 다만 상호작용의 증가에 따라 동료학생의 구성도 함께 중요해졌는데, 최근 대학에 한국어로 커뮤니케이션하기 어려운 외국인 학생이 늘어났다는 것이 문제점 중 하나로 도출되었다. 물론 관점에 따라 한국 학생들의 외국어 소통능력을 향상시킬 수 있는 기회가 된다고 볼 수도 있다. 그러나 수업을 뒤집어 상호작용을 활발하게 하는 것이 주요한 목적인 플립드 러닝 수업에서 외국인 학생의 증가는 분명 수업을 어렵게 만드는 요인이다. 따라

서 향후 다국적 학생들이 공존하는 수업 상황에 대한 연구가 필요하다.

마지막으로 플립드 된 수업으로써 학생들의 세 가지 유형의 경험을 했다. 첫째, '방법'의 변화보다 '학습' 그 자체가 중요했다. 학생들은 플립드 러닝이라고 해서 새로운 학습전략을 활용하지는 않았다. 그저 평가 기준에 맞추어 평가를 받는 항목들에만 집중하여 학습을 하고 있었다. 둘째, 플립드 러닝은 적극적인 학습 자세를 필요로 했다. 플립드 러닝은 학생의 참여를 요구하며, 자기주도적인 학습을 지향하기 때문에 적극성이 없어서는 제대로 학습할 수 없었다. 셋째, 온/오프라인 수업 간 유기적 연계의 중요성을 느꼈다. 수업의 시공간적 분리감을 느끼고 있었으며, 두 가지 방식의 수업 형태를 자연스럽게 연결하기 위해 학생 스스로 노력하고 있었다. 이러한 결과는 두 가지 논의점을 제기한다.

우선 수업을 변화시키는 것은 기술적 변화가 아니라 문화적 변화라는 것이다(유영만, 2002). 플립드 러닝은 전통적인 수업의 전과 후를 뒤집는 기술적 변화를 시도하여 학생들에게 유의미한 경험의 차이를 제공했다. 그러나 플립드 러닝의 취지와 의도에 꼭 맞는 학습이 일어났다고 보기 어렵다. 플립드 러닝이 새로운 학습환경을 만든 것은 분명하지만 그에 걸맞은 학습이 일어났다고 주장할 수 없는 것이다. 이는 교수-학습 방법의 변화가 기술적 측면의 문제가 아니라 문화적 측면, 즉 학습의 근본적 영역에서의 이루어져야 한다는 것을 의미한다. 수많은 교수-학습 방법들이 마치 유행처럼 새롭게 등장했다가 어느 순간 조용히 사라지기를 반복했던 이유는, 학습의 본래적 가치와 의미를 간과하고 껍데기에 불과한 기술적 '새로움'에만 관심을 집중했기 때문이다(유영만, 2001). 따라서 플립드 러닝 역시 '뒤집혔다는' 기술적 변화가 아니라 '학습'이라는 본질에 충실한 활용을 고민해야 한다.

또한 온라인 수업과 오프라인 수업의 연계 전략에 대해 더 많은 연구가 필요함을 시사한다. 플립드 러닝이 제대로 구현되기 위해서는 온라인 수업과 오프라인 수업이 하나로 연결되는 일체감이 있어야 한다(유영만, 2001). 온라인 수업의 결과가 오프라인 수업에 반영되고, 이번 주의 학습 내용이 다음 주 수업과 연결되는 선순환이 이루어져야 한다. 이러한 유기적 일체감은 수업의 내용적인 부분에만 한정되지 않는다. 시공간적 관점에서도 연계성을 가질 수 있어야 한다. 학생들이 강의 혹은 학습활동이 따로 떨어져 각기 다른 학습의 조합이라고 느끼지 않도록 수업 설계 측면의 고민도 반드시 있어야 한다.

본 연구는 A대학교라는 특정 대상에 한정된 사례다. 플립드 러닝은 수업 개발 및 운영 과정에서 상황에 따라 각기 다른 제도와 정책이 맞물릴 수 있다. 또한 수업내용과 학생 구성의 특성에 따라 변수가 다양하게 등장할 수 있다. 따라서 본 연구결과가 모든 대학의 플립드 러닝 수업에서 학습자 경험을 대변할 수 없다. 이에 다양한 학교 상황에서 플립드 러닝과 관련된 학습자들의 경험과 인식에 대한 연구가 필요하며, 이를 기초로 한 현장 중심의 플립드 러닝 수업이 이루어져야 한다.

## 참고문헌

- 곽한영 (2016). 플립드 러닝(Flipped Learning) 기법을 활용한 법교육 수업모델 연구-캐나다 BC 주 Justice Theatre를 중심으로. *법교육연구*, 11(1), 43-71.
- (Translated in English) Kwak, H. (2016). A Study on the LRE Teaching-Learning model Using Flipped Learning method -Focused on the adaptation on faculty Constitution class-. *Journal of Korean Law-Related Education Association*, 11(1), 43-71.
- 김남익, 전보애, 최정임 (2014). 대학에서의 거꾸로 학습(Flipped Learning)사례 설계 및 효과성 연구: 학습동기와 자아효능감을 중심으로. *교육공학연구*, 30(3), 467-492.
- (Translated in English) Kwak, H. (2016). A case study of Flipped Learning at College: Focused on Effects of Motivation and Self-efficacy. *Journal of Educational Technology*, 30(3), 467-492.
- 김보경 (2014). 교직수업을 위한 역진행 수업모형 개발. *교육종합연구*, 12(2), 25-56.
- (Translated in English) Kim, B. K. (2014). Development of Flipped Classroom Model for Teaching Profession Course. *Journal of Educational Research*, 14(2), 1-23.
- 김석우, 최태진, 박상욱 (2015). *교육연구방법론*(2판). 서울: 학지사.
- (Translated in English) Kim, S. W., Choi, T. J., & Park, S. W. (2015). *Educational research methodology*. Seoul: Hakjisa.
- 김세영 (2016, 10, 10). 회사 생활 잘하는 법 · 결혼 준비도 돈 내고 배운다. *조선일보*. <http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=102&oid=023&aid=0003217796>에서 검색
- (Translated in English) Kim, S. Y. (2016, October, 10). Charging with Fee to learn tips for working better and preparation of marriage. *Chosun Ilbo*. Retrieved from <http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=102&oid=023&aid=0003217796>
- 김양희 (2015). 플립 러닝(Flipped learning)을 활용한 대학 글쓰기 수업 운영 방안 연구. *인문과학연구*, 47, 323-352.
- (Translated in English) Kim, Y. H. (2015). Study on the University Writing Course using Flipped Learning. *Journal of Educational Research*, 14(2), 1-23.
- 김용석 (2015). 대학 교양영어 수업에 거꾸로 수업(Flipped Class) 교수법적용 후 정서적 경험, 학업 성취도와 수업 만족도 측면에서의 효과. *외국어교육*, 22(1), 227-254.
- (Translated in English) Kim, Y. S. (2015). The effect of the flipped class on the affective experience, learning achievement, and class satisfaction of college English language learners. *Foreign Languages Education*, 22(1), 227-254.
- 김은혜 (2015, 12, 16). 대학생 취업준비 시작 시기 앞당겨졌다. *머니투데이*. <http://www.mt.co.kr/view/mtview.php?type=1&no=2015121608024274835&outlink=1>에서 검색

- (Translated in English) Kim, E. H. (2015, December, 18). Start Time for Preparation for Employment Has Been Advanced. *Moneytoday New*. Retrieved from <http://www.mt.co.kr/view/mtview.php?type=1&no=2015121608024274835&outlink=1>
- 박민정 (2007). 프로젝트 기반 수업을 통한 대학원 학생들의 학습경험에 관한 연구. *교육과정연구*, 25(3), 265-288.
- (Translated in English) Park, M. J. (2007). Learning Experience of Graduate Students through Project-based Instruction. *The Journal of Curriculum Studies*, 25(3), 265-288.
- 박완성, 김효원 (2016). 플립드러닝 수업 적용 사례 연구: 대학생의 학습 및 비학습 경험과 수업 참여를 중심으로. *학습자중심교과교육연구*, 16(2), 525-546.
- (Translated in English) Park, W. S., & Kim, H. W. (2016). A case study of Flipped learning applied in the classroom : Focusing on Academic and Nonacademic experiences, and Classroom engagement of university students. *The Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, 16(2), 525-546.
- 박철홍 (2013). '하나의 경험'에서 작용하는 사고의 특성에 비추어 본 탐구의 성격이 반성적 사고 단계의 앞에 대한 분석. *교육철학연구*, 35(1), 67-95.
- (Translated in English). Park, C. H. (2013). The Nature of Inquiry with Respect to the Tracts of Thinking Working in "An Experience": An Analysis of Knowing in the Stage of Reflective Thinking. *The Korean Journal of Philosophy of Education*, 35(1), 67-95.
- 방진하, 이지현 (2014). 플립드 러닝(Flipped Learning)의 교육적 의미와 수업 설계에서의 시사점 탐색. *한국교원교육연구*, 31(4), 299-319.
- (Translated in English) Bang, J. H., & Lee, J. H. (2014). Exploring Educational Significance of Flipped Classroom and Its Implications for Instructional Design. *The Journal of Korean Teacher Education*, 31(4), 299-319.
- 배도용 (2015). 대학에서의 플립드 러닝 수업의 적용 사례 연구. *우리말연구*, 41, 179-202.
- (Translated in English) Bai, D. Y. (2015). A case study of the Flipped Learning classes at the university. *Urimal*, 41, 179-202.
- 엄미란, 최은수 (2013). 산업대학 성인학습자의 학습경험 의미에 대한 현상학적 접근, *Andragogy Today: International Journal of Adult & Continuing Education*, 16(4), 135-166.
- (Translated in English) (2013). Phenomenological Approach to the Meaning of Mature Aged Students' Learning Experiences in College of Industry. *Andragogy Today: International Journal of Adult & Continuing Education*, 16(4), 135-166.
- 엄성원 (2016). 플립 러닝을 활용한 대학 글쓰기 교육의 모형 연구. *대학작문*, 15, 73-97.
- (Translated in English) Um, S. W. (2016). A Study on the Model of University Writing Course Using Flipped Learning. *Korean College Composition and Communication*, 15, 73-97.

- 오정숙 (2015). 플립드 수업에 대한 대학생들의 경험과 인식. *한국교육문제연구*, 33(4), 1-23.  
(Translated in English) Oh, J. S. (2015). University Students' Experiences and Perceptions towards Flipped Classroom. *Korean Education Inquiry*, 33(4), 1-23.
- 유기웅, 정종원, 김영석, 김한별 (2012). 질적 연구방법의 이해. 서울: 박영사.  
(Translated in English) Yu, G. U., Jung, J. W., Kim, Y. S., & Kim, H. B. (2012). *Understanding of qualitative research methods*. Seoul: Parkyoungsa.
- 유영만 (2001). e-Learning과 '헛소동' (Much Ado about Nothing?): '가벼운' e-Learning에 대한 '무거운' 인식의 필요성. *기업교육연구*, 3(2), 27-53.  
(Translated in English) You, Y. M. (2001). e-Learning and Much Ado about Nothing?: The 'Radical' Questions to e-Learning. *Korean Society for Learning and Performance*, 3(2), 27-53.
- 유영만 (2002). '학습' 없는 e-Learning과 '지식'없는 지식경영\_지식생태학적 관점에서 다시 생각해 보는 e-Learning과 지식경영의 본질과 지향성. *기업교육연구*, 3(2), 27-53.  
(Translated in English) You, Y. M. (2002). e-Learning without 'learning' and knowledge management without 'knowledge': The nature and directions of e-Learning and knowledge management from the lends of knowledge ecology. *The Journal of Educational Information and Media*, 8(3), 45-83.
- 육진경 (2016). 학습자 중심 수업이 비판적 사고 전략 향상에 미치는 영향: 플립드 러닝(Flipped learning) 을 기반으로. *한국융합인문학*, 4(1), 55-72.  
(Translated in English) Youk, J. (2016). The Impact of the Learner-centered Teaching on Improving Critical Thinking Strategies: Based on the Flipped Learning. *Korean Journal of Converging Humanities*, 4(1), 55-72.
- 이동엽 (2013). 플립드 러닝(Flipped Learning) 교수학습 설계모형 탐구. *디지털융복합연구*, 11(12), 83-92.  
(Translated in English) Lee, D. Y. (2013). Research on Developing Instructional Design Models for Flipped Learning. *Journal of Digital Convergence*, 11(12), 83-92.
- 이소현 (2015). 플립드 러닝을 활용한 한국어 문법 교육의 실제-대학 학부 한국어 문법 수업을 중심으로. *언어와 문화*, 11(2), 221-262.  
(Translated in English) Lee, S. H. (2015). Teaching of Korean Grammar Using Flipped Learning - Focus on the Korean grammar class as a liberal arts subject. *The Language and Culture*, 11(2), 221-262.
- 이지연, 김영환, 김영배 (2014). 학습자 중심 플립드러닝(Flipped Learning) 수업의 적용 사례. *교육공학연구*, 30(2), 163-191.  
(Translated in English) Lee, J. Y., Kim, Y. H., & Kim, Y. B. (2014). A Study on Application of Learner-Centered Flipped Learning Model. *Journal of Educational Technology*, 30(2), 163-191.
- 이현구 (2015). 대학 ESP 수업에서 플립드 러닝(Flipped Learning)을 통한 교수-학습이 학습자의 영

- 어 성취도와 정의적 요인에 미치는 효과. 언어학연구, 20(3), 73-99.
- (Translated in English) Lee, H. G. (2015). The effects of English teaching-learning on learners' English improvement and affective factors through flipped learning in a university ESP class. *Journal of Linguistic Studies*, 20(3), 73-99.
- 임경화, 김태현 (2014). 실천공학 교수법: 공학전공수업에서 플립드 러닝(Flipped Learning) 적용을 위한 설계모형 탐색. 한국실천공학교육학회논문지, 6(2), 77-84.
- (Translated in English) Rim, K. H., & Kim, T. H. (2014). The Instructional Design Model for Applying Flipped Learning in Engineering Courses. *The Journal of Korean Institute for Practical Engineering Education*, 6(2), 77-84.
- 임정완 (2015). 영어과 예비교사를 위한 '거꾸로 교실' 수업 모형과 적용. 영어어문교육, 21(2), 157-173.
- (Translated in English) Lim, J. (2015). A study of flipped instructional model and application for pre-service teachers of English. *English Language & Literature Teaching*, 21(2), 157-173.
- 임정훈 (2016). 대학교육에서 플립러닝 (Flipped Learning)의 효과적 활용을 위한 교수학습 전략 탐색: 사례 연구. 교육공학연구, 32(1), 165-199.
- (Translated in English) Lim, J. H. (2016). Teaching and Learning Strategies for Flipped Learning in Higher Education: A Case Study. *Journal of Educational Technology*, 32(1), 165-199.
- 정동섭 (2015). 교양 스페인어 수업의 플립드 러닝 (Flipped Learning) 수업모형 제안-말하기 중심으로 진행되는 전북대학교 교양 스페인어 수업의 사례. 스페인라틴아메리카연구, 8(1), 127-150.
- (Translated in English) Jung, D. S. (2015). A Proposal of Class Design Model of the Spanish Language Class in the College. *The Korean Journal of Hispanic Studies*, 8(1), 127-150.
- 채석용 (2015). 플립 러닝(Flipped Learning) 철학수업에서의 글쓰기. 대학작문, 10, 205-240.
- (Translated in English) Chae, S. Y. (2015). Writing in Flipped Learning Class of Philosophy. *Korean College Composition and Communication*, 10, 205-240.
- 하연섭, 이주현, 신가희 (2015). 외국인 유학생의 유치의 경제적 효과 추정. 교육재정경제연구, 24, 89-112.
- (Translated in English) Ha, Y. S., Lee, J. H., & Shin, K. H. (2015). Estimating the Economic Benefits of International Students Recruitment. *The Journal of Economics and Finance of Education*, 24, 89-112.
- 한형중, 임철일, 한송이, 박진우 (2015). 대학 역전학습 온·오프라인 연계 설계전략에 관한 연구. 교육공학연구, 31(1), 1-38.
- (Translated in English) Han, H. J., Lim, C., Han, S. L., & Park, J. W. (2015). Instructional Strategies for Integrating Online and Offline Modes of Flipped Learning in Higher Education. *Journal of Educational Technology*, 31(1), 1-38.



- 함영주 (2015). 플립드러닝(Flipped Learning)을 활용한 성경교수실행모형개발. 개혁논총, 34, 241-267.
- (Translated in English)Ham, Y. J. (2015). A Bible Teaching Model Development Utilizing the Flipped Learning. *Korea Reformed Journal*, 34, 241-267.
- 허 난 (2015). 플립드 러닝(Flipped Learning)에 대한 예비수학교사의 인식 조사. 한국학교수학회논문집, 18(4), 449-470.
- (Translated in English)Heo, N. (2015). Investigation into Pre-Math Teachers' Awareness of Flipped Learning. *Journal of the Korean School Mathematics*, 34, 241-267.
- 홍기철 (2016). 거꾸로 교실(Flipped Classroom)의 실행에 대한 비평적 분석. 교육방법연구, 28(1), 125-149.
- (Translated in English)Hong, K. C. (2016). A Critical Analysis on Implementing the 'Flipped Classroom'. *The Korean Journal of Educational Methodology Studies*, 18(4), 449-470.
- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip your classroom eugene*. OR: International Society for Technology in Education.
- Bishop, J. L., & Verleger, M. A. (2013, Jun). *The flipped classroom: A survey of the research*. Paper presented at 120th ASEE National Conference & Exposition, Atlanta, GA.
- Brame, C. J. (2013). *Flipping the classroom*. Retrieved January 13, 2014 from <http://cft.vanderbilt.edu/guides-sub-pages/flipping-the-classroom>.
- Corbett, A. C. (2005). Experiential learning within the process of opportunity identification and exploitation. *Entrepreneurship Theory and Practice*, 29(4), 473-491.
- Creswell, J. W. (2009). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches (3rd ed)*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Creswell, J. W. (2015). *Educational research: planning, conducting, and evaluating quantitative research (5th ed.)*. NJ: Pearson.
- Duffy, T. M., & Cunningham, D. J. (1996). *Constructivism: Implications for the design and delivery of instruction*. In D. H. Jonassen (ED.), *Handbook of research on educational communications and technology* (p. 170-198). NY: Scholastic.
- Findlay-Thompson, S., & Mombourquette, P. (2014). Evaluation of a flipped classroom in an undergraduate business course. *Business Education & Accreditation*, 6(1), 63-71.
- Glaser, B. G., & Strauss, A. L. (2012). *The discovery of grounded theory: Strategies for qualitative research*. CA: Aldine Transactions.
- Goodwin, B., & Miller, K. (2013). Evidence on flipped learning classrooms is still coming in. *Educational Leadership*, 70(6), 78-80.

- Hamdan, N., McKnight, P., McKnight, K., & Arfstrom, K. M. (2013). The flipped learning model: A white paper based on the literature review titled A Review of Flipped Learning. *Flipped Learning Network 2013*. Retrieved from [http://flippedlearning.org/wp-content/uploads/2016/07/WhitePaper\\_FlippedLearning.pdf](http://flippedlearning.org/wp-content/uploads/2016/07/WhitePaper_FlippedLearning.pdf).
- Kim, J. A., Heo, H. J. & Lee, H. H. (2015). Effectiveness of flipped learning in project management class. *International Journal of Software Engineering and Its Applications*, 9(2), 41-46.
- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2005). Learning styles and learning spaces: Enhancing experiential learning in higher education. *Academy of Management Learning & Education*, 4(2), 193-212.
- O'Flaherty, J. & Phillips, C. (2015). The use of flipped classrooms in higher education: A scoping review. *The Internet and Higher Education*, 25, 85-95.
- Roach, T. (2014). Student perceptions toward flipped learning: New methods to increase interaction and active learning in economics. *International Review of Economics Education*, 17, 74-84.
- Sahin, A., Cavlazoglu, B., & Zeytuncu, Y. E. (2015). Flipping a college calculus course: A case study. *Educational Technology & Society*, 18(3), 142-152.
- Strayer, J. F. (2012). How learning in an inverted classroom influences cooperation, innovation and task orientation. *Learning Environment Research*, 15(2), 171-193.

투고일 : 2016.11.15 / 심사일 : 2016.11.21 / 심사완료일 : 2016.12.05

대학생들은 플립드러닝수업을 통해 어떤 경험을 하는가?

〈요 약〉

## 대학생들은 플립드러닝수업을 통해 어떤 경험을 하는가?

임 상 훈 (한양대학교)

강 수 민 (한양대학교)

이 신 우 (한양대학교)

유 영 만 (한양대학교)

본 연구는 대학에서 플립드 러닝 수업을 수강한 학생들의 학습 경험을 파악하기 위해 질적 연구로 수행되었다. 연구의 목적은 대학생들이 어떤 배경에서 플립드 러닝 수업을 선택하고, 온라인과 오프라인으로 구성된 각각의 수업을 학습하는 과정에서 어떠한 경험하는지 밝히는 것이다. 이에 플립드 러닝이 활성화 되어 있는 국내 A대학교를 사례로 하여, 플립드 러닝 수업을 들은 경험이 있는 학생 7명을 대상으로 심층면담, 온라인 커뮤니티를 관찰, 연구자의 성찰일지를 바탕으로 연구를 진행하였다. 연구결과 대학생들은 플립드 러닝 수업에 대해 잘 모르고 있으며, 학점 대비 수업시간이 짧다는 것에만 매력을 느꼈다. 수업형태라는 것에 별 관심이 없었다. 온라인 수업은 제 때 듣지 않거나, 복습용의 의미가 컸으며, 현장감의 부재를 체험했다. 오프라인 수업에서는 동료 학생들의 구성이 중요하며, 커뮤니케이션 능력이 향상되었고, 교수와 소통하는 기회가 많아졌다고 진술했다. 이러한 경험을 종합하면 중요한 것은 방법의 변화가 아니라 학습 그 자체였으며, 적극적인 학습자세가 필요했다. 아울러 온/오프라인 수업 간 유기적 연계가 중요했다. 이러한 결과를 바탕으로 대학에서 플립드 러닝 수업에 대한 시사점을 결론에 제시하였다.

주제어 : 플립드 러닝, 학습 경험, 대학 교육, 질적 연구