



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

석사학위논문

플립 러닝(Flipped Learning)과
비주얼씹킹(Visual Thinking) 기법을 활용한
고등학교 한국사 수업 모형 연구

제주대학교 교육대학원

역사교육전공

오 충 훈

2019년 8월

플립 러닝(Flipped Learning)과
비주얼씹킹(Visual Thinking) 기법을 활용한
고등학교 한국사 수업 모형 연구

지도교수 전 영 준

오 충 훈

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

2019년 6월

오충훈의 교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 _____ (인)

위 원 _____ (인)

위 원 _____ (인)

제주대학교 교육대학원

2019년 6월

A Study on the model using
Flipped Learning and Visual Thinking
in highschool Korea History class

Oh Chung-hun

(Academic Adviser Professor Jeon, Young-Joon)

A thesis submitted in partial fulfillment of the requirement for the
degree of Master of Education

2019. 8

Department of History Education Major
GRADUATE SCHOOL OF EDUCATION
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

목 차

I. 서론	1
1. 연구목적 및 필요성	1
2. 선행 연구 검토	4
3. 연구방법 및 연구내용	13
II. 학습 이론의 개념과 원용	18
1. 기존에 통용되는 역사 수업 방식의 장·단점	20
2. 플립 러닝과 비주얼 씽킹 개념의 이해	25
III. 플립 러닝과 비주얼 씽킹의 수업 적용 방안	46
1. 플립 러닝의 사전 학습 적용 방안	46
2. 비주얼 씽킹의 본시 학습 적용 방안	52
IV. 플립러닝과 비주얼 씽킹을 적용한 한국사 수업	
시안	57
1. 온라인 사전 학습 시안 예시	58
2. 본시 학습 수업 시안 예시	75
3. 본시 학습의 교실수업 실제 적용 사례	81

V. 결론 및 제언	89
참고문헌	93
국문 초록	97
Abstract	99
부 록	101
<부록 1> 설문지(학생 대상)	101
<부록 2> 설문지(교사 대상)	103

[표 목차]

[표 1] 교육과정의 성격	3
[표 2] 역사적 사고력의 구성요소	18
[표 3] 전통적인 수업과 거꾸로 교실 비교	27
[표 4] 플립 러닝 기법을 사용하지 않는 이유는 무엇인가?	37
[표 5] 플립 러닝 사용의사	38
[표 6] 플립 러닝 수업 기법이 학생들에게 도움이 되는가?	39
[표 7] 플립 러닝 수업 기법이 학생들에게 도움이 되는 이유는 무엇인가?	39
[표 8] 플립 러닝 수업 기법이 학생들에게 도움이 되지 않는 이유는 무엇인가?	40
[표 9] 비주얼 씽킹의 수업과정	53
[표 10] 플립 러닝이 적용된 비주얼 씽킹의 수업과정	54
[표 11] 레이아웃의 종류	56
[표 12] 시대별 설정주제	57
[표 13] 1차시 온라인 사전 학습 수업 시안 예시	60
[표 14] 3차시 온라인 사전 학습 수업 시안 예시	64
[표 15] 4차시 온라인 사전 학습 수업 시안 예시	67
[표 16] 온라인 사전 학습 학습지 예시	68
[표 17] 5차시 온라인 사전 학습 수업 시안 예시	70
[표 18] 레이아웃의 분시 학습 적용	75
[표 19] 오프라인 분시 학습 수업 시안 예시	76
[표 20] 분시 학습 비주얼 씽킹 수업 실제 적용 사례	82

<그림 목차>

<그림 1> 학생들의 인스타그램 개인 페이지(1)	47
<그림 2> 학생들의 인스타그램 개인 페이지(2)	47
<그림 3> 다음카페 ‘문화로 역사 읽기’	48
<그림 4> 다음카페 ‘장창은의 우리역사 이야기’	48
<그림 5> 동학농민운동의 배경(1)	55
<그림 6> 동학농민운동의 배경(2)	55
<그림 7> 미래엔 고등학교 역사부도 19쪽 (6~7세기 동북아시아 십자외교 관련 지도 부분)	61
<그림 8> 미래엔 고등학교 한국사 교과서 39쪽 (고대 동북아시아 경제 교류 지도 부분)	61
<그림 9> 미래엔 고등학교 역사부도 24쪽 (고대 동북아시아 문화 교류 관련 지도 부분)	62
<그림 10> 미래엔 고등학교 역사부도 25쪽 (고대 한반도 문화의 일본 전파 관련 지도 부분)	62
<그림 11> KBS ‘역사저널 그날’ 13회 中	65
<그림 12> KBS ‘설민석의 십장생 한국사’ 3회 中	71
<그림 13> EBS ‘역사채널e-일본은 알고 있었다-독도’ 1부 中	71
<그림 14> 동북아역사재단 홈페이지 독도 관련 자료실	72
<그림 15> 1943년 카이로선언문	73
<그림 16> 《관보》 제1716호(1900.10.27)에 실린 고종 황제 칙령 제41호	73
<그림 17> 미래엔 고등학교 한국사 교과서 359쪽 (독도 관련 보충 설명 부분)	74
<그림 18> 4차시 동학농민운동 본시학습 도입부 PPT 예시	77

<그림 19> 각 차시 별 레이아웃 설명 PPT 예시	78
<그림 20> 독도 관련 일본의 동향 및 우리 측 주장 내용	80
<그림 21> 고부농민봉기(1)	85
<그림 22> 고부농민봉기(2)	85
<그림 23> 전주성 점령(1)	85
<그림 24> 전주성 점령(2)	85
<그림 25> 전주화약(1)	86
<그림 26> 전주화약(2)	86
<그림 27> 청·일 전쟁 발발(1)	86
<그림 28> 청·일 전쟁 발발(2)	86
<그림 29> 우금치 전투 패배(1)	87
<그림 30> 우금치 전투 패배(2)	87

I. 서론

1. 연구목적 및 필요성

21세기에 접어들면서 중국의 동북공정, 일본의 독도영유권 주장 등 주변국가의 노골적인 역사왜곡으로 인해 우리나라에서도 역사의 중요성이 부각되었다. 이에 따라 한국사 교육 강화의 목소리도 커져갔다. 이러한 사회적 분위기에 따라 한국사 교육이 강화되었고, 2016년 대입 수능부터는 한국사 과목이 필수로 지정되기에 이르렀다. 현재 우리나라 교육이 수능에 모든 초점이 맞춰져 있는 만큼, 수능에서 국어, 영어, 수학과 같은 주요과목과 더불어 한국사 과목이 필수로 지정되었다는 것은 큰 의미를 지닌다고 할 수 있다. 그러나 한국사 과목의 위상이 이렇게 높아진 것에 비해 여전히 한국사 교육의 효율성은 떨어진다는 지적을 많이 받고 있는 실정이다.

실제로 2013년 실시된 한 설문¹⁾에 의하면, 초등학생 10명 중 3명은 독도 분쟁의 이유를 제대로 알지 못한 것으로 확인되었다. 또한 같은 설문에서 독도를 알게 된 경로를 묻는 질문에 ‘학교 선생님 또는 교과서(36%)’의 비중보다 ‘부모님·책·미디어·인터넷 등(53%)’의 비중이 1위를 차지해 학교 교과과정 보다는 학교 밖에서 독도에 정보를 더 많이 습득하고 있었다. 2013년 즈음 이미 수능 한국사 필수에 대한 논의가 진행되고 있었던 만큼 위의 언급되었던 지적이 결코 틀린 말이 아니라는 것을 증명해 준다.

일본의 독도 영유권 주장, 야스쿠니신사 참배, 위안부 문제, 중국의 동북공정 문제 등 역사와 관련된 국제분쟁문제 뿐 아니라, 국내에서도 얼마 전까지 파장을 일으켰던 역사 교과서 국정화 문제, 광주 5·18과 제주 4·3사건에 대한 문제 등 국내 역사와 관련된 문제들이 끊임없이 뉴스를 통해 보도되고 있으나 정작 학생들은 역사에 대한 흥미를 잃어가고 있다.²⁾

개인적으로 진행한 설문³⁾의 내용에서도 현재의 한국사 수업 방식에 대한 만족

1) 김지은, 「“초등학생 10명중 3명 “독도 분쟁 이유 모른다.”」, 아시아경제, 2013.10.24.
(<https://www.asiae.co.kr/news/view.htm?idxno=2013102417584530809>)

2) 황준호, 「스마트 블렌디드 수업 전략 연구 : 사회과 교육영상을 중심으로」, 경인대학교 교육대학원 석사학위논문, 2017, 1쪽.

3) 2018년 10월 제주도내 일반고교, 특성화고교에 재학 중인 1학년부터 3학년까지의 학생 250명을 대상으로 새로운 한국사 교육방법 도입에 관한 주제로 설문을 진행하였다.

도를 조사해본 결과 일반계 고교에 재학 중인 학생 110명 중 50명(45.5%)이, 특성화계 고교에 재학 중인 학생 140명 중 58명(41.5%)이 현재의 수업 방식에 만족하지 못한다고 답하였다. 계열에 구분을 두지 않고 보면 43.2%의 고등학생이 현재 학교 한국사 수업에 만족하지 못하고 있다고 답한 것이다.

가르쳐야 할 내용이 방대한 반면 제한적으로 확보된 수업 시수 탓에 현재 우리나라에서 한국사를 교육함에 있어서는 강의식 혹은 설명식의 수업이 가장 많이 채택되고 있다. 그러나 이와 같은 수업 방식은 교사가 학습 내용을 일방적으로 ‘설명’, ‘전달’하는 방식으로 교사와 교과서에 대한 의존도가 매우 높은 방식이다.⁴⁾ 그러나 학생들은 이러한 일방적인 형태의 수업 내용을 별로 반가워하지 않는다. 위에서 언급한 자체 설문조사에서 학생들은 현재 학교에서 시행되는 한국사 수업 방식 중 강의식이 대부분을 차지하고 있냐는 질문에 ‘그렇다’라고 대답한 학생의 비율이 일반계 고교 학생은 110명 중 87명(79%), 특성화계 고교 학생은 무려 140명 중 123명(87.8%)에 육박하였다. 그만큼 학교에서 한국사 수업 시간은 일방적 강의 혹은 설명식의 수업이라는 것이 학생들 대부분의 인식인 것이다. 위에서 언급했던 바와 같이 일반계 고교 학생들은 45.5%, 특성화계 고교 학생들은 41.5%의 비율로 현재 학교 한국사 수업에 만족하지 못한다고 하였다. 이들의 불만족 이유를 묻는 질문에서는 ‘강의식만으로 이루어진 수업 내용이 흥미롭지 못하다.’가 특성화계 고교 학생들은 51.7%, 일반계 고교 학생들은 무려 70%에 육박하며 1위를 차지하였다. 절반 이상의 학생들이, 심지어 일반계 고교 학생들은 10명 중 7명에 이르는 학생들이 일방적 강의식 수업을 기피하고 있는 것이다.

위와 같은 결과는 교육부가 2013년 8월 제시한 역사교육 강화 방안⁵⁾에서 언급한 내용과도 일치하는 부분이다. 교육부에서 제시한 본 안에서 역사 수업 방식에 대한 기존의 설문조사를 언급하며 지식 전달 위주의 수업으로 학생들이 역사 교과에 대한 수업 참여와 관심이 저조하다고 언급하고 있다. 여기서 제시한 설문에서는 학생들이 ‘재미있는 수업을 하고 있다.’ 라고 응답한 학생의 비율이 겨우 19.6%에 그쳤다. 수업에 대한 참여도와 관심도가 떨어지는 이유는 수업 자체에 대한 흥미도가 매우 낮기 때문이라고 할 수 있는 것이다. 교육부에서 제시하는 설문은 2011년 설문으로 2013년 교육부의 위와 같은 정책이 실시된 결과 위의 2018년 자체 설문조사에서는 만족도가 다소 높게 나온 편이지만 여전히 많은 학

4) 전영준, 『역사교과 연구 및 지도법』, 제주대학교 사학과, 2018, 5쪽.

5) 교육부, 「역사교육 강화방안(안)」, 2013. 08. 12.

(<https://www.moe.go.kr/boardCnts/view.do?boardID=294&lev=0&statusYN=C&s=moe&m=0204&opType=N&boardSeq=49857>)

생이 역사 과목에 대한 흥미를 갖지 못하고 있다.

또한 이와 같은 실태는 현재의 교육과정이 추구하는 부분과도 맞지 않는다. 다음[표 1]은 2015년 9월 고시되었고 현재 점차적으로 시행중에 있는 2015 개정 교육과정의 성격⁶⁾이다.

[표 1] 교육과정의 성격

이 교육과정은 초·중등교육법 제 23조 제2항에 의거하여 고시한 것으로, 초·중등학교의 교육 목적과 교육 목표를 달성하기 위한 국가 수준의 교육과정이며, 초·중등 학교에서 편성·운영하여야 할 학교 교육과정의 공통적이고 일반적인 기준을 제시한 것이다.

이 교육과정의 성격은 다음과 같다.

가. 국가 수준의 공통성과 지역, 학교, 개인 수준의 다양성을 동시에 추구하는 교육과정이다.

나. 학습자의 자율성과 창의성을 신장하기 위한 **학생 중심의 교육과정**이다.

다. 학교와 교육청, 지역사회, 교원·학생·학부모가 함께 실현해 가는 교육과정이다.

라. 학교 교육 체제를 교육과정 중심으로 구현하기 위한 교육과정이다.

마. 학교 교육의 질적 수준을 관리하고 개선하기 위한 교육과정이다.

위의 교육과정의 성격에서 주목해야 할 사항은 ‘나’항과 ‘라’항이다. ‘나’항을 살펴보면 ‘학생 중심의 교육과정’이라는 내용이 등장한다. 학습자 즉, 학생의 자율성을 보장하고 창의성을 신장하기 위해 학습자 중심, 학생 중심으로 교육과정을 편성했다는 의미로 해석이 가능하다. 그러나 현재 우리나라의 한국사 수업내용들은 교육과정에서 제시하는 그것들에 부합하지 못한다. 또한 ‘라’항을 살펴보면 학교의 교육체제를 ‘교육과정 중심’으로 구현하기 위한 교육과정이라고 명시하고 있다. 기존의 학교는 교육과정이 중심이 되지 못하였고, 교사와 교과서가 중심이 되었다. 정리하자면 이번 교육과정에서는 교사중심, 교과서중심에서 탈피하고 학습자 즉, 학생이 중심이 되는 교육과정을 구현하고자 하는 것이다.

이상에서 언급한 사항들에 근거하여 현재 우리나라 학교 현장에서 행해지는 한국사 수업에 대한 문제점을 해결하고자 학습자 중심의 한국사 수업 모형을 제시하고자 한다. 본 연구에서는 ‘거꾸로 수업’이라는 개념의 ‘플립 러닝(Flipped Learning)’의 개념을 한국사 수업에 도입하려 한다. 플립 러닝은 사전학습을 통해 학생들은 교과 지식을 선 습득하고, 분시 학습 시간에는 학생들의 토론을 통해

6) 교육부, 『초·중등학교 교육과정 총론』, 2015.

수업을 진행하는 방식이다. 이 때 교사는 종전의 수업 방식과는 정반대로 그 개입이 최소화 된다. 이에 따라 플립 러닝 수업 방식은 학습자 중심의 수업을 구현하기에 가장 적합하다고 판단되어 한국사 수업에 플립 러닝 개념을 도입하고자 한다.

또한 학생들의 창의성 신장을 위해 기존과 다른 수업 방식을 고안하고자 ‘비주얼 씽킹(Visual thinking)’ 기법을 도입하여 본시 학습에 적용하고자 한다. 비주얼 씽킹이란 시각적 생각이라는 의미로 역사과목에서는 초등학교 학생들을 중심으로 학교 수업에서 일부 사용되고 있다. 배운 내용들을 그림으로 표현하는 기법으로서 본 기법의 본시학습 적용은 학생들에게 선 습득된 역사적 지식들을 그림으로 표현하는 방법을 제시해주며 학생들의 창의력 신장을 이끌어 낼 수 있을 것으로 기대된다.

2. 선행 연구 검토

앞서 현행 한국사 수업에 대한 문제점을 살펴보고, 새로운 한국사 수업 방안을 모색해 보기로 하였다. 최근 각광받고 있는 플립 러닝과 비주얼 씽킹 기법은 학습자중심, 학습자의 창의력 신장 등 현대 교육이 추구하는 바와 현행 교육과정 이 강조하는 것들과 매우 밀접한 연관이 있는 수업 기법이다. 이에 이와 같은 개념들을 한국사 수업에 적용시켜 보고자 한다. 본 연구사 검토에서는 다음과 같이 선행 연구들에 대해 살펴보고자 한다.

먼저 플립 러닝이나 비주얼 씽킹 같은 기법이 본격적으로 등장하기 이전에 한국사 수업에 적용시켜 보고자 했던 수업 기법들을 살펴보고 그 기법들이 도입된 이후 어떤 결과를 이끌어 냈는지 살펴보고자 한다. 이 때 기존에 새롭게 제시된 수업 방안들이 문제점을 낳았다면 본 연구에서는 그것을 그대로 답습하지 말아야 할 것이므로 문제점 혹은 단점들에 대해서도 같이 살펴볼 것이다.

다음으로 플립 러닝이 적용된 수업 방안들에 대해 살펴보고자 한다. 플립 러닝이 국내에는 2012년 카이스트에 처음 도입된 이래 그 효과성을 인정받고 여러 연구에서 플립 러닝 기법을 실제 수업에 적용하고자 노력해왔다. 뒤에서 언급할 예정이지만 하지만 아직까지 한국사 수업, 특히 본고의 연구 범위에 속하는 고등학교 한국사 수업에의 적용 연구 사례가 거의 없다. 이에 타 교과 수업에서 플립 러닝이 적용된 사례들은 어떠한 것인지 살펴보고 소수의 한국사 수업에 적용된 사례들을 살펴보고자 한다. 그리고 플립 러닝이 적용된 수업 방안의 효과성에 대

한 연구들도 살펴볼 것이다. 이를 통해 한국사 수업에서는 어떤 효과를 기대할 수 있는가도 제시해 볼 것이다.

마지막으로 비주얼 씽킹 기법에 대한 연구들을 살펴보려 한다. 본고에서는 플립 러닝 기법을 도입한 한국사 수업의 본시학습에 비주얼 씽킹 기법을 적용하고자 한다. 아직까지 본고의 연구 범위인 고등학교 한국사 수업에 적용된 사례는 발견되지 않으나, 초등학교 역사 수업에 적용된 연구 사례를 살펴볼 수 있으며,⁷⁾ 고등학교 수업에서도 충분히 적용될 수 있을 것으로 생각된다. 비주얼 씽킹에 관한 연구는 아직 국내에서 활발하지 못한 편이며, 그마저도 교과교육이 아닌 비교과교육 중심에서의 적용 사례들이 대부분이다. 현장에서는 비주얼 씽킹을 교과 학습에 더 많이 활용하고 있는 양상을 보이고 있으나, 교과교육에서 비주얼 씽킹을 활용한 연구에 대해서는 미흡한 실정이다. 이는 한국사 혹은 역사 교과에서도 마찬가지 두드러지는 현상이다.⁸⁾ 이에 본고에서는 현재 초등학교 수업에 적용하고 있는 비주얼 씽킹 기법을 고등학교 수업에도 적용해 보고자 한다.

한국 역사교육에 대한 연구동향이 정리되어 있는 연구를 보면 본 연구와 연관된 ‘학생 중심의 수업’과 관련하여 제시된 수업 방안은 크게 탐구학습과 극화학습이 있다. 그러나 학생 중심의 수업으로 1970년대 이후 현재까지도 꾸준히 이용되는 수업 방안인 탐구학습은 교육 현장의 관성 때문에 본질과는 다르게 ‘주어진 문제에 대한 정해진 답을 찾는 것’으로 변질되었다고 한다. 이에 유의미하고 유목적적인 실제적 역사 탐구가 필요하다고 하였으며, 이를 위해서는 주어진 문제에 대한 정답을 찾도록 하는 역사 교육의 관행을 바꾸려는 노력이 수반되어야 한다고 하였다.⁹⁾ 쉽게 말해서 탐구학습이 역사 교육에 적용되었을 때 우리나라 교육 현실상 올바른 의미의 탐구학습이 진행되고 있지 않다고 지적하고 있는 것이다.

새로운 수업 방식들 중 가장 각광받았던 방식은 미디어매체 등 시청각적 자료들을 활용한 수업방식이다. 교사의 일방적인 강의 속에 진행된 기존의 한국사 수업은 학생들에게 한국사는 지루한 과목이라는 인식을 심어주게 되었다. 이에 학생들의 눈과 귀를 자극하여 흥미를 이끌어낼 수 있는 수단으로 여러 시청각적 자료들을 참고하게 된 것으로 생각된다.

7) 김나리·김봉석, 「초등역사학습에서 비주얼씽킹의 이론적 체계화와 실제 적용」, 『사회과교육연구』 제25권 제2호, 한국사회교육학회, 2018.

8) 강문정, 「역사 학습 정리를 위한 비주얼씽킹 활용방안」, 서울교육대 교육대학원 석사학위논문, 2018, 7쪽.

9) 양호환, 『한국 역사교육의 연구동향』, 책과함께, 2012, 202-203쪽.

시·청각적 자료들을 활용한 새로운 역사 수업 모형 개발에서 가장 활발히 진행된 연구는 영화나 드라마 등 미디어 자료를 활용한 수업 모형 연구들이다.¹⁰⁾ 이와 같은 연구들에서는 공통적으로 역사 영화나 역사 드라마 즉, 사극이 학생들이 가장 거부감 없이 접하기 쉬운 역사적 자료들이라고 말한다. 또한 이들 연구에서는 이러한 수업 모형이 학생들의 ‘동기’ 혹은 ‘흥미’를 유발하는데 가장 좋은 수단이라고 하였다. 그리고 이들 연구는 공통적으로 학생들의 ‘사고력 증진’을 목적으로 하였다. 물론 단점에 대해서도 언급하고 있다. 허구적 내용이 다수 포함되어 잘못된 역사적 사실을 학생들이 인지하게 될 수 있다는 점이다.

특기할만한 연구는 다음과 같다. 먼저 사극에 대한 의미 부여의 연구이다.¹¹⁾ 이 연구에서는 작가의 상상력에 기반하는 사극이 역사왜곡의 우려가 있음에도 불구하고 그를 외면해서도, 역사를 텍스트로만 규정해서도 안 된다고 주장하고 있다. 역사는 본질적으로 우리가 가보지 못한 과거에 대한 상상력의 소산이라 주장하며 사극 또한 역사적 상상력의 한 부분으로 의미를 부여하고 있다.

한국 영화를 DB화하여 역사교육에 활용하고자 하는 연구도 있다.¹²⁾ 1917년부터 2015년까지 제작된 한국영화 6,752여 편의 영화들 중 역사 영화로 분류될 수 있는 315편의 영화를 고등학교 한국사 6개 단원에 적용시킬 수 있게 분류하는 작업을 거쳐 DB화 하였다. 이를 통해 영화를 활용한 교과서 수업이 학생들의 역사적 사고력 향상에 큰 영향을 미치지 못하는 문제점을 개선시키고자 하였다.

그러나 이와 같은 수업 방식은 몇 가지 한계점을 가지고 있다. 첫째로 공인된 교수자가 제작한 영상 자료가 아닌 작가의 상상력을 기반으로 한 창작물이기 때문에 사실에 근거한 영상이라 할지라도 학생들에게 왜곡된 역사적 사실을 학습하게 하는 단점이 있다. 물론 사극을 활용한 수업에서 적절한 영상자료를 선정하고 교사가 왜곡된 사실에 대해 바로잡아 준다면 이와 같은 문제점을 해결할 수도 있겠으나 단순히 사극 영상만을 가지고 수업을 진행한다는 것은 분명히 우려할 점이 존재하는 부분이다. 둘째로 학생들이 받아들여야 할 정보량에 대한 고려의 부분이다. 위와 같은 수업 방식이 새로운 것에만 초점을 맞추게 되다 보니 학

10) 이종경·유소정, 「영화를 활용한 국사 수업 모형 개발」, 『교과교육학연구』 제8권 제2호, 이화여대 사범대 교과교육연구소, 2004; 이해경, 「영화를 활용한 역사수업 : 역사적 사고력 향상을 중심으로」, 중앙대 교육대학원 석사학위논문, 2005; 오연미, 「역사수업에서의 역사영화 활용의 일례 : 「도마 안중근」을 중심으로」, 단국대 교육대학원 석사학위논문, 2009; 이종원, 「역사과 수업에서 이미지 활용 방안 연구 : 고구려 고분 벽화를 중심으로」; 서울시립대 교육대학원 석사학위논문, 2017.

11) 최은정, 「사극의 역사교육 활용방안」, 목포대 교육대학원 석사학위논문, 2007.

12) 이종승, 「한국영화 DB를 활용한 역사교육의 가능성」, 『씨네포럼』 22, 동국대학교 영상미디어센터, 2015.

생들에게 여전히 학습량의 부담을 안겨 주고 있다고 주장하였다.¹³⁾ 이에 이종원은 받아들여야 할 학습량을 최소화 하며 영상물을 활용한 수업 방안의 장점을 취하고자 이미지 자료를 활용한 수업 방안을 제시하였다. 그러나 반대로 이미지 자료만을 활용한 수업 방안은 영상물을 활용한 수업 방안에 비해 생동감이 결여되어 자칫 학생들에게 지루함을 안겨줄 수 있다는 단점이 존재하기도 한다.

다음으로 플립러닝에 관한 선행 연구를 고찰해 보려 한다. 플립 러닝은 존 버그만(Bergmann, J.)과 애론 샘즈(Sams, A.)가 미국의 한 고등학교에서 2007~2008학년도 화학 수업에 적용하면서 처음 탄생하게 되었다. 한국에서는 플립 러닝에 관한 연구가 2014년부터 본격적으로 진행되었다. 플립 러닝이 주목받기 시작하면서 국내에서도 각 교과영역 에서 플립 러닝을 적용하고자 하는 연구가 활발히 진행되어 왔다. 여러 교과영역 중 언어영역이 32.5%로 플립 러닝이 가장 많이 적용된 교과영역이다.¹⁴⁾ 그러나 아직 역사과에 적용된 사례는 매우 드물다. 본 연구사 검토에서는 선행연구 검토를 통해 플립 러닝의 개념을 정리할 것이다. 또한 플립 러닝의 효과성을 검토하여 한국사 수업에 적용했을 때 얻게 될 효과에 대해서 정리할 것이다.

플립 러닝의 개념을 다룬 연구는 그 창시자인 존 버그만의 연구가 대표적이다.¹⁵⁾ 존 버그만은 플립 러닝이 이루어지는 ‘거꾸로 교실’이란 학생들이 수업영상을 보고 기존의 과제(학습지, 문제풀이, 단원 평가 등)들을 교실에서 하는 것이라고 정의하였다. 이와 같은 수업에서 교사는 자유롭게 학생들과 마주할 수 있고, 학생들은 좀 더 풍부하고 의미 있게 배울 수 있다고 하였다.

플립 러닝의 개념에 대해 정리하면서 그 장점을 언급한 연구도 있다.¹⁶⁾ 이 연구에서는 플립 러닝이란 블렌디드 러닝의 한 형태로 수업 전 동영상 등과 같은 기술매체를 활용하여 미리 학습하고 수업시간에는 심화적인 학습을 하는 수업방식으로서 학습자 주도적인 수업으로 정의하고 있다. 토론이나 수업활동을 통해 심화 플립 러닝의 장점은 교육 역할 전환, 적극적 학습 참여, 확산적 수업 구성 등이 있다고 하였다. 플립 러닝이 거꾸로 교실이라고 칭해지는 것은 바로 이와 같은 이유 때문이다. 첫째로 교사가 중심이 되지 않고 학생이 중심이 되는 것이

13) 이종원, 앞의 논문, 2017, 3쪽.

14) 김성수, 「플립러닝(flipped learning)에 대한 국내 연구 동향 분석」, 『한국언어문화교육학회 학술대회』2018, 한국언어문화교육학회, 2018, 139-142쪽.

15) 존 버그만(Bergmann, J.), 애론 샘즈(Sams, A.), 『거꾸로 교실-진짜 배움으로 가는 길』, 에듀니티, 2015.

16) 허균, 「플립러닝 연구 동향에 대한 키워드 네트워크 분석 연구」, 『수산해양교육연구』 제28권 제3호 통권 제81호, 2016.

특징이기 때문이다. 교사의 개입은 최소한으로 이루어지며, 학생들은 스스로 수업을 진행해 나가게 된다. 둘째로 집에서 수행하던 과제를 학교에서 수행하게 되기 때문이다. 학교에서 강의를 듣고 집에서 숙제를 하던 기존의 방식과는 달리 집에서 강의를 듣고 학교에서 토론을 통한 과제를 수행하는 것이 플립 러닝의 방식이다. 기존의 학교 수업은 교사가 중심이 되는 강의식 수업이 주를 이뤘다면, 플립 러닝은 이와 같은 수업 방식을 말 그대로 ‘거꾸로’ 뒤집은 형태를 보이기 때문에 ‘거꾸로 교실’ 이라고 칭해지는 것이다.

플립 러닝에 대한 정의를 내린 또 다른 연구에서는 플립 러닝은 새로운 교수법이라기보다는 구성주의에 기반을 둔 기존의 참여 학습, 협동 학습, 자기주도 학습 등이 사회 환경과 테크놀로지의 발달로 인해 더욱 용이하게 된 학습의 형태라고 정의하였다. 또한 플립 러닝의 특징을 크게 네 가지로 제시하였다. 첫째, 플립 러닝은 강의실 밖에서 학습과 관련된 내용을 테크놀로지와 매체를 통해 학습자에게 선수지식의 형태로 제공한다. 둘째, 강의실 안에서는 그룹 기반의 학습자 활동이 이루어진다. 셋째, 학습자가 수업의 주체로 강조된다. 넷째, 교수자와 학습자, 학습자와 학습자 간의 상호작용이 강조된다.¹⁷⁾

다음은 플립 러닝이 연구된 이래 각 교과목에 적용된 사례들에 대해 살펴보고자 한다. 가장 먼저 플립 러닝이 적용된 사례가 많다는 언어영역에 대한 사례들을 살펴보면, 국어과나 영어과에 적용된 사례들이 가장 많이 나타난다. 플립 러닝이 각 교과에 적용된 연구들은 보통 수업지도안 제시 혹은 플립 러닝의 적용방안에 대한 연구나, 플립 러닝이 적용된 수업의 효과성, 학업성취도, 학습만족도 등 결과에 대한 연구로 나뉜다. 국어과에 적용된 플립 러닝 연구 사례에서는 먼저 그 효과성을 검토한 연구가 있다.¹⁸⁾ 이 연구에서는 국어 수업에서 거꾸로 교실 적용에 대한 기대 효과를 두 가지로 제시하였다. 첫째는 학습자 즉 학생의 학습 참여도 제고, 둘째는 교사의 교수 효능감 신장이다. 즉 거꾸로 교실이 학습자와 교수자 모두에게 득이 될 것이라고 보고 있다. 효과성을 논한 또 다른 연구¹⁹⁾에서는 결론적으로 거꾸로 수업을 문법수업에 적용해 보았을 때 학생들이 반드시 학업 성취도가 높다고 할 수는 없으나, 학생들의 흥미와 자신감이 높아지는 결과를 가져온다고 하였다

17) 이민경 외, 『플립러닝의 이해와 실제』, 교육과학사, 2017, 23쪽.

18) 장은주, 「국어수업에서 ‘거꾸로 교실’ 적용방안 연구」, 『교원교육』 31, 교원대학교 교육연구원, 2015.

19) 김중수, 「거꾸로 교실을 적용한 문법 수업의 효과 연구-중학교 1학년 품사 단원을 중심으로-」, 『국어교과교육연구』 30, 국어교과교육학회, 2017.

국어과에서 플립 러닝의 적용 방안 보다는 적용 혹은 실행의 조건을 제시한 연구도 있다.²⁰⁾ 실행 조건에 대한 논의를 크게 세 가지 문제점에 주목하였다. 첫째는 교과 적합성의 문제, 둘째는 운영 효과성의 문제, 셋째는 운영 기반 및 수업 조직의 문제이다. 플립 러닝이 적용된 연구가 가장 많이 진행된 교과목은 국어과이지만 결론적으로 문제점들이 해결되지 않는 한, 효과성을 담보할 수 없다는 주장을 펼치고 있다. 이 밖에도 국어과에 적용된 플립 러닝 연구는 우리나라 학생들을 기준으로 한 국어교과가 아닌 외국어로서의 한국어에 적용된 사례를 제시한 연구 사례²¹⁾도 있다.

영어과 역시 국어과의 연구동향과 비슷한 흐름을 보이고 있다. 수업 지도안을 제시하는 연구나 그 영향, 평가 등 결과에 초점을 맞춘 연구들이 그것이다. 먼저 플립 러닝 수업을 적용했을 때 나타나는 결과에 대해 정의적 영역 향상에 중점을 둔 연구가 있다.²²⁾ 이 연구에서는 플립 러닝을 활용한 초등 영어 교수·학습 모형을 개발하고 실제 투입해본 후 정의적 영역의 효과를 검증하였고, 다음과 같은 결과를 도출하였다. 플립 러닝은 교사 위주 수업의 한계를 보완하였다. 또한 학습자의 정의적 영역의 향상에 긍정적 영향을 미쳤다는 결론이 그것이다.

결과를 살펴보는 연구에서 학습자들의 태도나 학업 성취도에 중점을 둔 연구도 있다.²³⁾ 이들은 이 연구에서 학생들은 플립 러닝 영어 수업에 대해 자기 주도적 학습태도(개방성, 자아개념, 내재적 동기, 자율성, 창의성 등 5가지 특성)에서 모두 긍정적인 태도를 가지고 있음을 확인하였다. 이 밖에도 한국에서 영어와 관련된 가장 보편적인 자격증 시험에 해당하는 토익 시험과 관련된 수업에 플립 러닝을 적용해 보고 그 효과성에 대해 조명해 본 연구도 있다.²⁴⁾

현직 교사의 경우 운영 효과가 높을 것으로 판단한 교과는 과학, 사회, 영어, 국어, 예·체능, 기술·가정, 수학 순이었으나, 실제 연구가 많이 된 관련 교과는 국어, 수학 과학, 영어, 사회 순이었다.²⁵⁾ 사회과는 주요과목들 중에는 연구가 가장 더디게 진행되고 있다. 역사과 역시 사회과와 밀접한 관련을 가지고 있는 교과

20) 최지현, 「국어과 교육에서 플립러닝(거꾸로 수업)의 실행조건」, 『국어교육연구』 40, 서울대학교 국어교육연구소, 2017.

21) 김성수, 「플립러닝을 활용한 한국어 수업 운영에 관한 연구」, 『교육문화연구』 33, 인하대학교 교육연구소, 2017.

22) 도미나, 「플립러닝을 활용한 초등 영어 교수·학습 모형 개발 및 수준별 적용」, 교원대학교 교육대학원 석사학위논문, 2017.

23) 김예나래·표경현, 「플립러닝을 통한 영어수업에서의 자기주도적 학습태도와 학업성취도 연구」, 『언어학연구』 45, 한국중원언어학회, 2017.

24) 도숙진·진영선, 「플립러닝을 기반으로 한 토익영어(ETP) 수업의 효과」, 『교양교육연구』 12, 한국교양교육학회, 2018.

25) 최지현, 앞의 논문, 2017, 263쪽.

영역인 만큼, 그 연구 동향이 비슷하다.

사회과의 연구들 역시 앞에서 살펴본 국어과나 영어과와 크게 다르지 않다. 수업 모형제시에 초점을 맞추거나, 플립 러닝 수업의 결과에 초점을 맞춘 연구들이 대부분이다.²⁶⁾ 앞에서 살펴본 국어과나 영어과의 연구와 비슷한 흐름 양상을 보인다. 이들 연구 중 가장 주목할 만한 것은 플립 러닝을 사회과에 적용하는 방법으로 ‘클래스팅²⁷⁾’이라는 수단을 사용한 연구이다²⁸⁾. 이 연구에서는 플립 러닝이 전 세계적으로 빠르게 확산된 것은 눈에 보이는 교육 효과뿐 아니라 이미 교사와 학생들에게 친숙해진 문화 중 하나인 SNS가 큰 역할을 했다고 평가한다. 클래스팅은 기존 SNS가 가지고 있는 장점과 더불어 학교 현장에 적합한 특징을 두루 갖추고 있다고 평가하며 플립 러닝의 효과를 더욱 극대화 할 수 있는 환경을 제공하였기에 클래스팅을 플립 러닝을 적용하는 하나의 수단으로 사용하였다고 주장하였다.

역사과에서는 플립 러닝을 적용시킨 연구 사례가 거의 발견되지 않는다. 최근의 한 연구에서 플립 러닝을 한국사 과목에 직접적으로 적용시키고자 하는 움직임이 발견되기 시작하였다. 이 연구에서는 자신의 연구에서 플립 러닝을 한국사 수업에 적용시켜 수업 개선방안을 제시하였다. 또한 플립 러닝이 갖는 장점은 물론 단점도 제시하며 그에 따른 해결책도 제시하였다. 플립 러닝이 갖는 단점으로 한 차시에서 학습할 내용을 시공간 제약 해소의 장점을 살리고자 두 차시에 나누어 가르치는 수업임을 지적하며 학생들에게 지나친 학습량을 요구한다는 문제점을 제시하였다. 이 연구에서는 이에 따른 해결책으로 학생들이 사전학습 시 개별적 강의 수강이 아닌 ‘협동학습에 근거한 또래교수법의 활용’을 제안했다. 그리고 학생들의 부담 경감을 위해 교과 전반에 플립 러닝을 적용하는 것이 아닌, 교과서와 교사 지침을 분석하여 정말 필요한 부분에만 플립 러닝을 적용하고자 하였다.²⁹⁾

이 밖에도 수학과나 과학과 같은 이공계열 교과, 미술이나 음악, 체육과 같은

26) 박기범, 「사회과 교육에서 플립러닝의 교육적 함의」, 『사회과교육』 53, 한국사회과교육학회, 2014; 전희옥, 「사회과 거꾸로 교실 수업 모형 개발」, 『사회과교과교육연구』 21, 한국사회과교육학회, 2014; 박인옥, 「중학교 사회과 거꾸로 교실 수업에 대한 학생들의 인식 조사」, 『교육문화연구』 24, 인하대 교육연구소, 2018.

27) 클래스팅이란 우리나라의 대표적인 교육용 SNS로서, 페이스북 등과 같은 기존의 SNS와 기능은 유사하다. 하지만 교실에서 사용하도록 만든 SNS이기 때문에 선생님이 그룹을 만들고 학생과 학부모를 초대하도록 구성되어 있다.

28) 서진영, 「초등학교 사회과 수업에서 클래스팅을 활용한 플립러닝 실행 연구」, 『질적탐구』 3, 한국질적탐구학회, 2017.

29) 김한울, 「플립러닝을 적용한 한국사 수업의 개선 방안 연구」, 한국외대 교육대학원 석사학위논문, 2018.

예·체능 계열 교과에도 플립 러닝을 적용시키고자 하는 움직임이 진행되고 있다. 앞서 언급한 바와 같이 대부분의 교과에 플립 러닝을 적용시키려는 움직임이 활발히 일어나다 보니 그 연구 내용이 방대하다. 그렇기 때문에 본고의 연구 범위에 해당하는 역사과와 관련된 인문학계열, 그 중에서도 주요과목으로 설정할 수 있는 국어과, 영어과, 사회과에 그 범위를 한정시켜 연구사를 검토해 보았다. 그 결과 플립 러닝은 익히 알려진 바와 같이 새로운 수업 수단으로서, 학습자 중심의 수업을 구현할 수 있다는 장점을 분명히 지니고 있다. 하지만 적용하는 데 있어 한계점들 역시 분명하게 존재하기 때문에 이를 해결해야 한다는 과제 역시 안고 있음을 알 수 있었다.

비주얼 씽킹 기법은 실제 수업에서는 자주 사용되고 있으나, 비주얼 씽킹이 교과목에 적용된 것에 관한 국내 연구는 매우 미흡한 편이다. 그나마 적용된 사례들은 대부분 초등학생에 중점을 둔 연구들이 대부분이다. 본 연구사 검토에서는 비주얼 씽킹이 실제 적용된 사례와 이론적인 부분에 대한 선행 연구들을 검토하여 그 한계점을 도출하고자 한다.

비주얼 씽킹의 의미를 살펴보면 ‘Visual+Thinking’ 즉, ‘생각을 시각화하다.’로 정리할 수 있다. 머릿속에 저장된 정보를 시각화하여 표현하는 방식이다. 한국사 강의로 유명해진 모 강사의 사례를 살펴보면, 그림을 활용한 학습내용 판서로 유명세를 이끈 사례이다. 다양한 기호, 그림을 활용하여 학습 내용을 판서했는데 기존의 텍스트 위주의 판서보다 내용적 구조가 간결하여 이해하기 쉬웠으며 머릿속에 판서한 이미지가 남아 장기적으로 기억할 수 있었다. 때문에 상대적으로 지식의 구조가 복잡하고 학습량이 많은 사회과에서 주로 사용되고 있다.³⁰⁾

비주얼 씽킹의 이론에 대한 연구는 비교적 활발하게 진행되어 왔다. 한 연구에서는 비주얼 씽킹의 학습 효과를 다음과 같이 서술하고 있다. 우리의 뇌는 텍스트보다 이미지를 더 오래 기억할 뿐만 아니라 이미지로 저장된 많은 정보로 가득 차 있으며, 실제로 사람들이 바로 지금 본 것과 들은 것의 기억량을 비교해보면 3일 후에 본 것은 60%, 들은 것은 10%를 기억했다는 실험 결과가 있다고 한다. 고로 학습자의 학습 효과에 이미지가 주는 효과가 일방적인 강의를 주는 그것에 비해 뛰어나다는 것이다.³¹⁾

또 다른 연구³²⁾에서는 이론편과 실전편을 나누었는데, 이론편은 기존의 이론

30) 강문정, 앞의 논문, 2018, 2쪽.

31) 우치잡 외, 『비주얼 씽킹 수업』, 디자인펌킨, 2015.

32) 김해동 외, 『교실 속 비주얼 씽킹』, 맘에드림, 2017.

연구와 크게 다르지 않았다. 실전편에서는 비주얼 지도안 작성 방법과 비주얼 씽킹 수업 단계와 설계과정 설명 등 기초적인 실전 적용 방법부터 각 영역 별로 비주얼 씽킹을 적용시키는 방법을 제시해주고 있다.

비주얼 씽킹은 위의 언급사항대로 사회과 과목에 주로 이용되고 있으며, 같은 이유로 역사과에서도 역시 자주 이용되고 있다. 기존의 수업 틀과는 완전히 다른 방식이며, 창의력과 사고력 향상에 가장 심혈을 기울이는 나이 대인 초등학생들에게 활발하게 적용되고 있는 수업 기법이다. 그러나 현장에서 활발히 이용되고 있는 반면 해당 연구 성과는 미흡한 실정이다. 실제 연구 성과는 주요 교과목보다 기타 과목 혹은 비교과 과목에서 더욱 많이 보인다. 기타 과목은 음악과에서 연구가 가장 활발한 편이다.³³⁾ 이들 연구는 공통적으로 초등학생을 대상으로 한 비주얼 씽킹이 적용된 음악 수업 방안 연구에 초점을 두고 있다. 비주얼 씽킹을 음악과에 적용하고자 하는 이유로 빠른 이해, 간단하지만 흥미로운 수업 방식, 개인의 창의력 신장에 도움을 준다는 것 등을 들었다. 특히 본 수업을 실제 적용해본 결과 매우 긍정적인 효과성을 도출해 내었으며, 음악과에서 뿐만 아니라 모든 수업에서 적용이 가능함을 주장하였다.

비교과에서는 진로 교육에서 비주얼 씽킹이 적용된 사례가 돋보인다.³⁴⁾ 본 연구 역시 초등학생을 대상으로 하였으며, 비주얼 씽킹과 SNS를 활용하여 진로교육과정을 개발·운영한 뒤 그 결과를 도출하였다. 비주얼 씽킹은 학생들의 흥미, 학습 참여도 등을 증진시켜 주었으며 SNS를 활용함으로써 학부모들의 참여를 이끌어 내어 학생과 학부모 모두 만족도가 높게 나왔다고 하였다.

역사과에서 돋보이는 연구는 다음과 같다. 먼저 역사학습에서의 비주얼 씽킹 활용 가능성을 살펴보고 실제 초등학교 역사 수업에 이를 적용할 프로그램을 제시한 연구가 있다.³⁵⁾ 이 연구에서는 또한 설계된 프로그램의 실행과정 및 실행결과를 분석하여 비주얼 씽킹 활용 초등역사수업에 시사점을 제시하고 있다. 성과로는 초등역사학습에서 학생이 자신의 역사지식을 구성할 수 있는 방향과 방법을 제시하였다는 점을 들 수 있다. 한계점으로는 향후 자료 및 교재 개발 연구가 선행되어야 할 것이라고 지적하였다. 현재 비주얼 씽킹 연구가 초보 단계에 머물러 있기 때문에 본 연구에서 수업 프로그램 개발 시 자료 및 교재 개발에 많은

33) 김현정, 「Visual Thinking을 활용한 국악 수업 방안 연구」, 『음악교육연구』 제47권 제1호, 한국음악교육학회, 2018; 양귀란, 「비주얼 씽킹을 활용한 음악 감상 수업 과정안 개발:초등학교 5학년 을 중심으로」, 진주대 교육대학원 석사학위논문, 2018.

34) 송기정, 「비주얼 씽킹과 SNS를 활용한 진로교육이 학습자의 진로인식에 미치는 영향」, 광주교육대 교육대학원 석사학위논문, 2017.

35) 김나리·김봉석, 앞의 논문 2018.

시간이 소요되었다고 하였다.

비주얼 씽킹의 적용에 대해 단점에 중점을 두고 역사과에 적용 가능여부를 논한 연구도 있다.³⁶⁾ 연구에서는 현장에서 비주얼 씽킹이 활용되는 사례들을 살펴보면 본 의미와는 다르게 교사 주도적 활동으로 흘러가며 학생들에게 사고의 기회를 제공하지 못한다고 지적하였다. 이에 역사학습 정리에서 적용 가능한 비주얼 씽킹 프로그램을 개발하였고 이를 적용시켜보며 그 장점과 단점을 분석하였다. 분석 결과 장점은 지식의 명료화와 이해도 향상에 도움을 주며, 학습자 중심의 역사수업 실현과 역사에 대한 자신의 생각 표현을 이끌어 낼 수 있다고 분석하였다. 단점으로는 내용을 함축한다는 점에서 사고의 확장과 반대의 방향으로 간다는 점, 학습 내용에 적용하기에 한계가 있다는 점 등을 들었다.

비주얼 씽킹에 관한 선행 연구들을 검토해본 결과 다음과 같은 결론을 도출하였다. 먼저 주요 교과목에 대한 비주얼 씽킹 적용 연구 사례가 매우 드물다. 진로 등 비교과의 사례나 음악과 등 기타교과의 사례는 일부 발견되지만, 주요 교과목에 대한 적용 사례는 거의 보이지 않는다. 둘째로 중·고등학생을 대상으로 한 연구 성과가 매우 미흡하였다. 대부분의 비주얼 씽킹 적용 수업 연구가 초등학생을 대상으로 한 연구들이었고, 역사과 역시 그러하였다. 하지만 선행 연구들을 검토해본 결과 비주얼 씽킹 기법이 수업에 적용되었을 때 학생들이 높은 만족도를 보였다. 또한 이와 같은 비주얼 씽킹의 효과성을 검토해 보면 특히 역사과에서 그것을 극대화 시킬 수 있을 것으로 보인다. 이에 본고에서는 고등학교 한국사 수업에 비주얼 씽킹 기법을 적용한 수업 모형을 개발하고자 한다.

플립 러닝이나 비주얼 씽킹이 주목 받기 이전에는 새로운 역사 교육 방법으로 가장 각광받던 방식은 미디어 자료를 활용하는 것이었다. 그러나 미디어 자료 활용에는 몇 가지 한계점이 존재하였다. 이에 또 다른 새로운 역사 교육 방식이 필요하게 되었다. 학습자 중심 수업이 중요시되는 요즘 교육 메타에서 플립 러닝이나 비주얼 씽킹 같은 학습자 중심 수업을 구현할 수 있는 수업 기법은 더욱 필요해지게 되었다.

3. 연구방법 및 연구내용

앞에서 언급한 자체적인 설문과 더불어 교육과정과의 부합성, 학생들의 역사

36) 강문정, 앞의 논문, 2018.

인식 실태 등을 살펴본 결과 현행 한국사 수업은 그것이 갖는 중요성에 비해 효과성이 부족함을 알 수 있었다. 수능 한국사 필수화가 결정된 이후에도 줄곧 역사교육 강화를 위한 정책이 실시³⁷⁾되고 있는 것을 보면 현재의 역사 교육에는 분명 문제점이 존재한다. 현재 강의식 수업이 역사과의 대부분을 차지하고 있는데 이에 대한 문제점이 제기되면서 새로운 수업 방식들이 필요해지게 되었다. 그래서 등장한 새로운 수업 방식들 중 가장 각광받던 방식은 미디어 자료를 활용한 수업 방식이었다. 그러나 이러한 수업 방식에도 한계점이 발견된 바, 본고에서는 다음과 같은 수업 개선 방안을 제시하고자 한다.

첫째, 한국사 수업에 플립 러닝을 접목시키고자 한다. 플립 러닝은 학습자 중심의 수업을 추구하는 현재의 교육 흐름에 완벽히 부합하는 수업 방식이라 할 수 있다. 또한 역사과에서는 학생들에게 역사적 지식을 전달하는 것만큼 학생들의 역사적 사고력 확장 역시 요구하기 때문에 학생들 스스로 토론하며 본시 수업을 진행해 나가는 수업 방식인 플립 러닝 기법의 도입은 많은 긍정적 효과를 불러올 것이다. 그러나 플립 러닝에도 분명한 한계점은 존재하기 때문에 플립 러닝이 갖는 한계점을 분석해보고 이에 따른 해결책도 같이 제시하려 한다. 또한 플립 러닝의 효율적인 적용 방안을 제시하여 새로운 교수·학습 방안의 도입에 따른 교사·학생의 혼란을 줄이고자 한다.

둘째, 본시 학습에 비주얼 씽킹 기법을 도입하고자 한다. 기존의 플립 러닝을 적용한 각 교과 선행 연구들에서는 본시 학습에서 색다른 수업 기법을 적용시키지 못하였다. 온라인 선행학습 이후 오프라인 본시학습에서 학생들의 자유토론 수업이라는 플립 러닝의 수업방식을 그대로 가져온 것이다. 물론 플립 러닝이라는 방법 자체가 색다른 것이기 때문에 크게 문제가 되지는 않지만, 이미 여러 플립 러닝 수업에 대한 연구가 진행된 만큼 색다른 형태의 본시학습 방안을 제시해보려 한다.

비주얼 씽킹이 현장에서 사용될 때는 보통 ‘개인의 학습 내용 정리’에 초점이 맞춰져 있다. 쉽게 말해서 비주얼 씽킹 기법은 개인적으로 정보를 정리할 때, 예를 들어 학습한 내용을 복습할 때에 주로 사용되고 있다는 것이다. 그러나 본 연구에서의 비주얼 씽킹은 ‘협동 학습’에 초점을 맞췄다. 사전적 지식이 습득된 아이들이 서로 다른 표현 방식들을 제시하고, 제시된 결과물에 대해 토론하여 최종

37) 교육부, 「교육부, 시도 교육청과 손잡고 역사교육 강화 사업 추진」, 2016.05.25.
(<https://www.moe.go.kr/boardCnts/view.do?boardID=294&lev=0&statusYN=C&s=moe&m=0204&opType=N&boardSeq=63264>)

적으로 정리된 또 하나의 결과물을 제시하는 방법이다. 이런 방식을 채택하려면 아이들이 원활히 토론할 수 있도록 충분한 시간을 부여해 주어야 한다. 이를 위해서는 사전 지식 습득이 반드시 필요한 부분이다. 그렇기 때문에 사전학습의 개념을 가지고 있는 수업 방식인 플립 러닝의 방식을 같이 도입하고자 하는 것이다.

플립 러닝에 대한 연구가 이미 상당부분 진행되어 있으며, 본고의 연구 범위인 한국사 수업에 대해서도 비슷한 연구 사례가 적게나마 발견되었다. 그럼에도 굳이 플립 러닝을 한국사 수업에 추가적으로 적용해 보고자 하는 이유는 앞서 언급한 바와 같이 플립 러닝의 수업 방식 자체가 학생 중심의 수업을 추구하는 현대 교육의 흐름에 가장 알맞은 수업 방식이라고 판단되었기 때문이다. 이에 플립 러닝의 방식을 적용시킨 색다른 수업 방식을 고안해보고자 비주얼 씽킹의 방식을 적용시켜보려 한다. 비주얼 씽킹은 말 그대로 생각한 것을 시각적으로 즉, 그림으로 표현하는 것이다. 암기, 필기, 텍스트 과다로 인해 지루하다고 인식되는 한국사 과목에 신선함을 더해줄 수 있는 수단으로 판단되어 비주얼 씽킹 기법을 도입하고자 하는 것이다. 비주얼 씽킹의 장점과 한계점, 그리고 원활한 적용 방안에 대해 충분히 탐구해 본 뒤 플립 러닝 방식과 연계한 새로운 수업 방안을 제시하고자 한다.

본고의 2장에서는 플립 러닝과 비주얼 씽킹의 이론적인 부분에 대해 다룰 예정이다. 이 두 가지 수업 기법의 이론과 문제점, 해결책 그리고 효과성을 검토해보고자 한다. 또한 앞에서 현행 역사 교육에 문제점이 있음을 언급한 바, 기존에 통용되는 역사 수업 방식의 장점과 단점을 살펴보고 이 중 단점을 재조명하여 플립 러닝과 같은 새로운 수업 방식의 필요성을 역설하고자 한다.

그러나 플립 러닝이 역사과에서 효과성을 가지는지에 대해서는 증명하기가 어려운 실정이다. 역사과에서는 플립 러닝을 적용한 연구 사례가 매우 부족한 상태이기 때문에 그 효과성을 검증하는데 한계가 있다. 이에 본고의 2장 플립 러닝의 효과성을 검증하는 부분에서는 현직 역사과 교사들을 대상으로 한 설문 진행 결과를 분석하여 제시하고자 한다. 이 결과로 플립 러닝이 역사과에서 어느 정도의 효과성을 가질 수 있는지 예측해보고자 한다. 또한 이 설문에서 플립 러닝의 적용 현황과 향후 적용 가능성에 대해서도 같이 살펴볼 것이다.

위와 같은 방법으로 효과성을 어느 정도 예측해본 뒤 3장에서는 플립 러닝과 비주얼 씽킹의 효과적인 적용 방안에 대해 제시하고자 한다. 플립 러닝은 사전 학습과 분시 학습으로 나뉜다. 분시 학습 단계에서는 비주얼 씽킹 기법을 적용하

고자 함을 앞에서 언급하였다. 이에 플립 러닝의 적용 방안은 사전 학습 단계에 더욱 중점을 두어 제시하고자 한다.

수업 시안은 4장에서 다음과 같이 제시하고자 한다. 플립 러닝과 비주얼 씽킹은 색다른 수업 방식이고 기존의 수업 방식과 차별성을 두며 학생들에게 흥미를 이끌어 낼 수 있는 수단으로 평가받고 있다. 그러나 이와 같은 수업 방식은 실제 적용하는 데 현재 교육 현장의 여건을 고려했을 때 여러 문제점들이 존재하기 때문에 모든 수업에 해당 내용들을 적용하기에는 어려움이 따른다. 이에 따라 본 연구에서 제시할 수업 지도안에서는 모든 수업 내용이 아닌 일부 수업 내용에 대해서만 본 수업 모형을 적용하고자 한다. 수업 주제 선정 방법은 다음과 같다. 현재 고등학교 교과서 8종 모두는 '시대사' 중심으로 단원구분이 되어 있다. 이에 본고에서 제시할 수업 모형에서 역시 교과서 단원구분의 방식과 같이 시대사 중심으로 고대, 중세, 근세, 근대, 현대로 시대를 크게 5시대로 구분하였다. 수업 주제 선정은 해당 시대별 토픽(Topic)이 될 만한 사건 혹은 인물을 중심으로 주제를 설정하였다.

플립 러닝 기법과 비주얼 씽킹 기법을 결합한 수업 모형을 고안하고자 하는 이유는 다음과 같다. 첫째 플립 러닝과 비주얼 씽킹은 많은 공통점을 가지고 있다. 학습자의 역사적 사고력 확장, 창의력 신장에 초점을 맞췄다는 점과 학습자 위주의 수업을 진행한다는 점, 그리고 학습자의 흥미도를 이끌어 낼 수 있는 점이 대표적이다. 둘째로는 앞서 언급한 바와 같이 플립 러닝 기법의 색다른 적용을 위해서이다. 기존 선행 연구들에서 플립 러닝이 적용된 수업 방안들은 여럿 제시되어왔다. 역사과에서 역시 플립 러닝 기법이 적용되기 시작하였다. 플립 러닝이 갖는 효과성 역시 명확하기 때문에 플립 러닝을 적용한 색다른 수업 모형을 연구하면서 분시학습에 변화를 주려 하는 것이다.

이와 같은 수업 모형이 제시되었을 때 기대되는 효과는 다음과 같다. 먼저 플립 러닝과 비주얼 씽킹의 효과성에 기인한다. 학생 중심 수업의 실현과 더불어 흥미와 관심을 이끌어낼 수 있는 점과 역사적 사고력의 확장, 창의력 신장 등이다. 둘째로 학생 중심 수업 방식의 다양화를 꾀할 수 있게 된다. 학생 중심 수업이 각광받게 되면서 다양한 학생 중심 수업들이 등장하기 시작하였다. 그러나 역사과 수업의 경우 적은 시간 안에 많은 내용을 가르쳐야 하는 과목 특성상 교사 중심 수업인 강의 중심 수업이 주를 이룰 수밖에 없게 된다. 그렇기 때문에 더욱 다양한 방식의 학생 중심 수업들을 개발하여 강의가 중심이 되는 수업의 일부분에 자연스럽게 녹여내야 한다. 소수의 학생 중심 수업 방식들만으로는 전체의 역

사 수업을 진행함에 있어 그 양이 방대하여 전부를 학생 중심 수업으로 이끌어
가기에는 한계가 있기 때문이다.

II. 학습 이론의 개념과 원용

플립 러닝과 비주얼 씽킹을 결합시킨 새로운 수업 모형을 제시하고자 하는 이유는 앞서 언급한 바와 같이 ‘학생 중심 수업’이라는 공통점이 있기 때문이다. 학생 중심 수업이 가져오는 가장 큰 효과는 무엇보다 학생들의 ‘역사적 사고력 증진’이다. 학생 중심 수업과 역사적 사고력 증진의 연관성은 뒤에서 언급하도록 하겠다. 또한 2016년 수능부터 한국사가 필수화 되었지만, 난이도가 종전에 비해 대폭 낮아졌다. 이에 따라 수능에서의 변별력이 낮아지며 수능만을 목표로 한 한국사 학습 방법은 그 무게감이 떨어질 수밖에 없다. 그렇기 때문에 각 수업 시간에서의 수업 효과 증진이 필요하게 되었고 본고에서는 이를 위한 새로운 수업 모형을 제시하고자 하는 것이다.

역사적 사고란 역사가가 역사를 연구할 때 거치는 사고 과정을 뜻한다. 학생에게 역사적 사고력을 길러준다는 말은 역사가처럼 사고하는 능력을 가지게 한다는 것이다. 즉, 역사적 사고력이란 역사 지식을 이용해 역사 문제에 대한 가설을 산출하거나 해결 방안을 찾으면서 자료를 수집하고 해석하며 판단함으로써 역사 이해에 도달하려는 의도적이고 복합적인 정신활동을 수행하는 인지적 조작 능력을 의미한다.³⁸⁾ 여기서 학생 중심 수업과 역사적 사고력 증진의 연관성을 찾아볼 수 있다. 학생 중심 수업은 학생들의 활동 시간을 최대한으로 보장해주는 수업이라 할 수 있다. 때문에 학생들은 이처럼 최대한으로 보장된 활동 시간에서 위에서 말하는 복합적인 정신활동을 더욱 활발히 수행할 수 있게 된다. 이는 곧 학생들의 역사적 사고력 증진으로 이어질 수 있는 것이다. 역사적 사고력을 구성하고 있는 요소들을 살펴보면 [표 2]³⁹⁾와 같다.

[표 2] 역사적 사고력의 구성요소

역사적 탐구기능	일반적 기능	문제의 인지	문제의 소재, 가설 설정, 가설에 대한 탐색
		자료의 수집	참조 기능, 정보의 회상, 자료의 소재 파악, 자료의 선택
		자료의 처리	번역, 해석, 분석, 비교/대조, 분류
		결론의 도출	정보의 종합, 가설 검증
	일반화	결론을 다른 문제에 적용, 원리의 도출	
역사적 기능	역사적 개념의 사용	계속성/변화, 인과 관계, 발전, 시간 개념, 유사성/차이점, 일반성/고유성 등의 개념에	

38) 양호환 외, 『역사교육의 이론』, 책과함께, 2009, 51쪽.

39) 전영준, 『역사교과교육론』, 제주대학교 사학과, 2017, 125쪽.

			대한 이해 및 적용
		역사적 자료의 활용	1·2차 사료, 사료 비판, 정보의 중요도 평가, 역사지도, 연표 등의 활용
		역사적 연구 방법의 수행	연구 절차의 계획 및 조직, 연대기 능력, 역사적 편견 의식
역사적 상상력	구조의 상상	관련 정보에 의해 증거의 간격을 메움, 증거에 대한 새로운 해석	
	감정이입적 이해	역사적 행위의 동기나 이유, 역사적 인물의 사상이나 감정 파악, 과거인의 관점에서 역사적 사건을 인식, 과거 사회의 관습과 생활 방식에 대한 이해	
	역사적 판단	역사 연구 방법, 역사적 자료의 선택, 자료의 용도에 대한 직관적 선택, 탐구 결과의 상상적 서술	

역사적 사고력은 크게 역사적 탐구 기능과 역사적 상상력으로 구분해볼 수 있다.⁴⁰⁾ 그러나 역사적 사고에서 역사적 사고력의 요소를 개념적으로 구분할 수는 있지만 실제로 요소별로 따로 작동하는 것은 아니다. 사고는 총체적인 정신 활동이므로 개개의 요소를 별개로 구분하거나 개별적으로 육성할 수 있는 것이 아니기 때문이다. 다만 위와 같이 요소별로 구분하는 것은 역사적 사고력을 분석적으로 설명하기 위한 방편일 뿐이다.⁴¹⁾

실제 본고에서 제시할 수업 모형 역시 위의 표를 바탕으로 살펴보면 모든 요소에서 작동한다고 할 수 있다. 대표적인 예시로 뒤의 수업 시안에서 제시할 주제 중 하나인 ‘태종은 과연 성군(聖君)인가 폭군(暴君)인가?’를 주제로 수업을 진행할 경우를 살펴보겠다. 태종의 성향을 가설로 설정하고, 사전학습 강의와 교과서 등 학습 자료들에서 수집한 정보들을 종합하여 결론을 도출하는 등 역사적 탐구 기능의 요소들이 작용하게 된다. 역사적 상상력의 요소들 역시 마찬가지로이다. 자신이 선택한 태종의 성향에 대해 업적 혹은 과오를 살펴보며 이 인물의 감정, 행위의 동기 등을 추론해보며 감정이입적 이해를 이끌어 낼 수 있으며, 태종은 ‘성군(聖君) 혹은 폭군(暴君)이다.’ 라는 자신만의 판단을 내려 볼 수 있다. 이와 같은 모든 과정은 기존의 수업에서도 이끌어 낼 수 있는 요소들이지만 ‘학생 중심 수업’에서는 학생들의 활동 시간이 최대한으로 보장되기 때문에 그 효과가 극대화 된다고 할 수 있다.

플립 러닝과 비주얼 씽킹 같은 색다른 수업 방식을 필요로 하는 두 번째 이유

40) 역사적 사고력의 요소를 범주화한 연구들을 살펴보면 위와 같이 역사적 사고력의 요소를 역사적 탐구기능과 역사적 상상력으로 나누어 제시한 경우나 연대기 파악력, 역사적 탐구력, 역사적 상상력, 역사적 판단력의 네 가지 요소로 제시한 경우도 있다. 즉 역사적 사고력의 요소를 범주화 할 때 약간의 견해 차이가 발생하는 것이다. 본고에서는 구성 요소에 중점을 두는 것이 아니라 위의 내용과 같이 역사적 사고력 확장에 중점을 둔 수업은 역사적 사고력의 모든 요소에 영향을 끼친다는 점에 중점을 두었다. 양호환 외, 앞의 책, 2009, 361쪽.

41) 양호환 외, 앞의 책, 2009, 361쪽.

는 수능 한국사 과목의 난이도에 있다. 한국사 과목이 선택과목에서 필수과목으로 변경된 이후 난이도는 대폭 낮아졌다. 한국사 교육 강화 방안으로 수능에서 한국사가 필수화 되면서 한국사 교육의 목적을 우리 역사에 대한 기본 소양을 갖추기 위함과 한국사에 대한 흥미 유발 및 수험 부담 최소화에 두었다. 이와 같은 조치의 결과는 두 가지 방향으로 나타날 수 있다. 순기능으로는 학생들의 한국사 공부 부담을 덜게 되면서 흥미를 느끼게 되고, 이는 곧 한국사 교육의 내실화 달성으로 이어질 수 있다. 하지만 역기능으로는 낮은 난이도의 과목으로 인식되어 흔히 말하는 ‘몰아치기’, ‘벼락치기’의 과목이 되면서 한국사 과목이 경시받을 우려가 있다.⁴²⁾ 이와 같은 인식이 팽배해질 경우 자연스럽게 학생들의 한국사 수업에 대한 집중도가 떨어질 수밖에 없게 된다. 또한 학생들이 판단하기에 수능 난이도 이상의 내용들은 빼고 가르쳐 달라는 요구가 생겨날 수도 있다.⁴³⁾

본고에서는 이와 같은 두 가지 방향의 견해 중 역기능에 중점을 두고 본 수업 모형을 제시하고자 한다. 수능에서 한국사가 필수화 되었다고 하더라도 위의 역기능에서 제시된 바와 같이 학생들은 한국사 과목의 중요도를 높게 평가하지는 않을 것이다. ‘수능 때문에 공부한다.’ 라는 강제적인 수단이 사라지게 되었을 때 한국사 교육의 질을 높일 수 있는 수단은 수업 효과를 증진시키는 방법일 것이다. 그러나 현재 학생들은 한국사 수업에 크게 만족하지 못하고 있는 것으로 조사되었다. 그렇기 때문에 학생들의 관심과 흥미를 유발할 수 있는 색다른 수업 모형이 필요한 것이다.

1. 기존에 통용되는 역사 수업 방식의 장·단점

기존에 통용되는 역사 수업 방식은 크게 9가지가 제시된다.⁴⁴⁾ 설명식, 이야기식, 문답식, 글쓰기, 극화, 토론식, 만들기 수업과 역사 신문 만들기, 역사 교실 만들기 등 이다. 이 부분에서는 글쓰기 수업의 일환인 역사 신문 만들기와 만들기 수업의 일환인 역사 교실 만들기 수업을 제외한 나머지 7가지의 수업 방식과

42) 최상훈, 「수능 필수 한국사의 내용타당도 제고 방안」, 『역사교육』 135, 역사교육연구회, 2015, 4-7쪽.

43) 신유아, 「2017 수능 필수 ‘한국사’ 문항의 난이도와 학교 수업」, 『역사교육』 135, 역사교육연구회, 2015, 109쪽.

44) 기존에 통용되는 역사 수업 방식들에 대해서는 연구자들마다 명칭·의미 등 제시되는 내용에 조금씩 차이를 보인다. 본고에서는 두 가지 저서를 바탕으로 한 수업 방식들을 제시하였다. 최상훈 외, 『역사 교육의 내용과 방법』, 책과함께, 2007; 전영준, 앞의 책, 2018.

그 장·단점을 살펴보고자 한다. 또한 기존에 통용되고 있던 수업 방식들 모두가 약간의 단점이 있다하여 잘못된 수업 방식이라 할 수는 없으므로 기존의 수업 방식들 중 본고에서 제시할 새로운 수업 모형에 적용이 가능한 수업 방식들이 있는지도 살펴볼 것이다.

짧은 시간 안에 가르쳐야 할 내용이 방대한 역사과 수업의 특성상 설명이 주를 이루게 된다. 이에 현재 한국사 수업 방식의 대부분을 차지하는 것 역시 설명식 혹은 강의식 수업이다. 설명식 수업과 그 일종으로 표현될 수 있는 이야기식 수업, 문답식 수업 등 3가지 수업 방식은 교사 중심 수업임과 동시에 한국사 내용 전체에서 어느 부분에 적용하더라도 가장 밀바탕이 되는 수업 방식이다. 그렇기 때문에 이 3가지 수업 방식을 좀 더 비중 있게 살펴보고 이를 제외한 나머지 글쓰기, 극화, 토론식, 만들기 수업 등 4가지 수업 방식을 묶어 그 방식과 효과, 유의사항 등에 대해 살펴보고자 한다.

1) 설명식 수업

설명식 수업 방식은 학생들이 학습 목표를 달성하도록 교사가 학습 내용을 ‘설명’, ‘전달’하는 방식이다. 교사 중심의 대표적인 수업 방식이며 지식과 개념에 대한 설명이 수업의 중심이 된다. 이 수업이 갖는 가장 큰 장점은 짧은 시간 안에 다수의 학생들에게 학습 내용을 전달할 수 있다는 점이다. 하지만 이에 대한 전제 조건으로 교사가 풍부한 교과내용 지식, 교수내용 지식을 갖추고 있어야 한다는 점과 교사의 쉬운 설명, 흥미와 관심 그리고 이해를 증진시킬 수 있는 능력들이 요구된다. 설명식 수업의 단점으로는 수업을 교사의 일방적인 설명 독주로 만들 수 있다는 점과 일방적인 수업 방식이 학생들의 학습 효과를 저하시킬 수 있다는 점, 장시간 집중이 어려운 학습자에게는 학습 의욕을 떨어뜨릴 수 있다는 점 등이 제시된다.⁴⁵⁾

교사의 설명이 효과를 거두기 위해서는 내용이 학생들의 이해 수준에 맞아야 하고, 관심과 흥미를 유발할 수 있어야 한다. 그렇지 못할 경우 학생들은 설명에 대해 거부반응을 나타낼 가능성이 크다.⁴⁶⁾ 설명식 수업은 모든 과목에 걸쳐 가장 보편적으로 사용되고 있는 수업 기법으로 강의식 수업과 비슷한 맥락의 수업이다. 역사과에서 가장 보편적으로 사용되고 있는 이 수업 기법이 문제점을 갖고 있다면 학생들의 이해 수준 고려와 관심·흥미 유발을 이끌어내지 못했다고 할 수

45) 최상훈 외, 앞의 책, 2007, 217-219쪽.

46) 양호환 외, 앞의 책, 2009, 255쪽.

있다. 또한 설명식 수업은 전통적 수업 방식의 대표적 방법으로서 학습자 중심의 수업을 요구하는 현재의 교육메타에는 적합한 수업 방식이라고 할 수만은 없다. 하지만 설명식 수업은 뚜렷한 장점을 가지고 있다. 그러나 위의 내용처럼 뚜렷한 단점 역시 가지고 있다. 학생과의 양 방향 소통, 학생들의 학습 의욕, 흥미도, 관심도 등을 높이기 위해서는 모든 수업을 설명식만으로 진행하는 것은 옳지 않다. 이에 본고에서는 위의 단점들을 보완할 수 있는 새로운 수업 모형을 제시하고자 하는 것이다. 또한 설명식 수업의 장점을 취해 플립 러닝의 사전 학습 단계의 강의 영상에 적용하고자 한다.

2) 이야기식 수업

이야기식 수업은 교사 주도로 이야기를 전달한다는 점에서 강의식 수업의 일종이라 할 수 있다. 이 수업 방식은 인물의 행위, 의도, 동기, 목적, 이유 등을 중심으로 이해하고자 하는 수업으로 교사가 사건의 시초에서 절정, 결말에 이르기까지 시간의 순서대로 인물들의 행위 중심으로 제시하게 된다. 이야기식 수업의 장점들은 다음과 같다. 첫째, 이야기 형태의 수업 혹은 강의는 학생들에게 친숙하게 다가갈 수 있어 학생들의 역사 이해능력 향상에 도움이 된다. 둘째, 학생들은 이야기를 들으며 과거에 관한 이미지 구축을 쉽게 해낼 수 있게 된다. 셋째, 단순 수업이 아닌 이야기로 들려줌으로써 상황을 맥락적으로 이해하기 쉬워진다. 마지막으로 이야기는 자신과는 다른 시대·사람·관점을 이해하고 역사적 인물의 입장에서 그 인물을 통찰하는 데 도움을 줄 수 있게 된다. 그러나 이야기식 수업에도 단점은 존재한다. 이 수업은 자료나 사건에 대한 분석적·비판적 관점이 투영되기 어렵고, 따라서 교사의 논리와 해석에 학생들이 무비판적으로 매몰되기 쉽고 편향적 역사 해석을 낳을 우려가 있다.⁴⁷⁾

이야기식 수업은 스토리텔링 수업으로도 표현될 수 있다. 사건의 원인·경과·결과 순으로 학생들에게 사실의 이해를 요구하는 것이 설명식 수업이라면, 인물들의 행위, 목적 등을 중심을 다루는 것이 이야기식 수업이다. 즉, 설명식 수업의 일종이지만 분명한 차이가 존재하는 것이다. 그러나 차이점은 존재하더라도 설명식 수업의 한 종류라 할 수 있기 때문에 설명식 수업과의 조화를 이루기 쉽다. 설명식 수업의 단점을 이야기식 수업의 장점으로 일정 부분 해결할 수 있기 때문에 이 수업 방식 역시 설명식 수업으로 구성된 플립 러닝의 사전 학습 단계에

47) 최상훈 외, 앞의 책, 2007, 220-221쪽.

적용하고자 한다.

3) 문답식 수업

문답식 수업은 교사와 다수 학생들과의 발문과 응답이라는 대화식 수업 방법을 말한다.⁴⁸⁾ 흔히 아는 문답이라 함은 질문과 답변을 떠올릴 수 있다. 질문과 발문의 차이는 다음과 같다. 질문은 ‘~을/를 아는가?’를 묻는 것이며, 발문은 ‘~에 대해 어떻게 생각하는가?’를 묻는 것이다. 그러나 사고를 많이 유도하라는 의미에서 구분하는 것으로 질문이 발문으로 연결되는 경우가 많기 때문에 굳이 구분할 필요는 없다.⁴⁹⁾

교사의 설명과 이야기가 주를 이루는 강의식 수업에서도 어떤 형태로든 교사는 질문을 한다. 그런데 설명식, 이야기식 수업에서는 설명 또는 이야기가 주가 되고 주위를 환기시키거나 인지를 확인하기 위해 질문이 보조적 방법으로 활용되는 반면, 문답식 수업에서는 학생들의 사고활동 자극을 위해 질문을 주 전략으로 사용한다. 이러한 질문의 장점은 수업의 부드러운 진행, 학생들을 집중시킬 수 있는 수단, 학생들의 사고활동 자극을 위한 수단 등이 제시된다. 이와 같은 질문의 장점들은 곧 문답식 수업의 장점이 된다.⁵⁰⁾

문답식 수업의 단점은 앞의 설명식 수업의 단점과 비슷한 맥락으로 파악할 수 있다. 문답식 수업은 이야기식 수업과 마찬가지로 설명식 수업의 일종으로 교사가 중심이 되어 수업을 이끌어가기 때문에 교사의 영향을 많이 받는 수업이라 할 수 있다. 이에 문답식 수업에 가장 중요한 부분을 차지하는 교사의 ‘질문’ 또는 ‘발문’이 교사 개인의 역량에 영향을 받게 되는 것이다.

문답식 수업의 유의 사항은 다음과 같이 제시된다. 학습자의 연령·능력 등을 고려하여 적절한 단어 사용, 애매한 질문과 학생들을 취조하는 듯한 질문 형태 지양, 질문 사항에 대해 사전에 철저히 준비할 것 등이다. 또한 질문한 뒤에는 학생들에게 충분히 생각할 시간을 부여해야 하며, 질문의 난이도 역시 너무 쉽거나 너무 어렵지 않도록 조정하여야 한다.⁵¹⁾ 이와 같은 유의 사항들이 잘 지켜지지 않을 경우 문답식 수업의 효과를 기대하기가 어려워진다. 질문 혹은 발문은 본고의 수업 모형에서 본시 학습 단계에 적용될 수 있다. 뒤에서 제시될 여러 수업 시안 예시들 중 인물의 재평가를 주제로 한 수업을 예로 들면, 이 수업에서

48) 김한울, 앞의 논문, 2018, 18쪽.

49) 전영준, 앞의 책, 2018, 6쪽.

50) 최상훈 외, 앞의 책, 2007, 222-223쪽.

51) 김한울, 앞의 논문, 2018, 19쪽.

교사들은 학생들에게 발문을 던진다. 학생들에게 특정 인물에 대한 평가를 내리게 하는 것 자체가 발문이 되는 것이다. 학생들의 사고력 증진을 유도하기 위한 수단이 된다는 발문의 장점을 활용하고자 하는 것이다.

4) 기타 수업 방식

기존의 역사 수업 방식 7가지 중 설명식 수업과 그 일종인 이야기식 수업, 문답식 수업을 제외한 나머지 수업 방식들은 글쓰기, 극화, 토론식, 만들기 수업 등이다. 이 수업 방식들은 교사 중심의 설명식 수업이 비판을 받게 되면서 학생 중심 수업을 요구하는 목소리가 커짐에 따라 제시된 수업 방식들이다.

먼저 글쓰기 수업은 글쓰기를 통해 역사적 사고 방법을 향상시키는 수업 방식이다.⁵²⁾ 이 수업의 목적은 학생들의 글쓰기 능력을 발달시키는 것이 아니라 학생들의 역사적 사고력 증진을 추구하기 위함이다. 이 수업의 효과성은 첫째로 비판적 사고 방법과 그 의미를 가르칠 수 있다. 둘째로 자료의 논리적 분석 능력, 추론 및 종합능력, 자신이 사고한 내용을 적절한 역사적 용어로 표현할 수 있는 능력을 기를 수 있게 한다. 셋째로 역사적 탐구력, 판단력은 물론 역사적 상상력과 맥락적 사고력을 기를 수 있게 한다.⁵³⁾

극화 수업은 줄거리를 가진 극의 형태로 진행되는 수업 방식으로 그 목적은 역사 탐구에 있다. 이 수업의 유의사항은 다음과 같다. 첫째로 극화 수업의 형식 결정을 위해 학습 목표를 명확하게 하는 것이다. 둘째로 극화수업의 대본은 학생들이 써야 한다. 기존의 대본을 극화하는 것은 역사수업이 아닌 연극수업이다. 셋째로 준비과정과 실연과정 못지않게 후속 토의와 평가 과정에 무게를 두어야 한다. 체크리스트 사용, 극의 내용에 대한 논쟁과 분석의 시간 갖기 등이다. 특히 후속 토의 시간의 경우 학생들의 적극성을 유도해야 하는데 특히 토의·토론에 능숙하지 못한 학생들에게는 구체적 질문을 제시해 참여를 유도해야 한다.⁵⁴⁾

토론식 수업은 토론을 통한 역사의식 함양 수업 방식이다.⁵⁵⁾ 이 수업 방식은 크게 두 가지로 구분할 수 있다. 첫째는 논쟁점, 관점의 차이를 명확하게 하기 위한 대립 논쟁식 수업이고, 둘째는 과제를 해결하기 위한 토의식 수업이다. 전자의 경우 하나의 역사적 사건에 대해 서로 다른 해석이 존재하고, 그러한 해석이 어떤 근거로 제시되었는지 이해하는 데 도움이 된다. 후자는 학생들에게 과제

52) 전영준, 앞의 책, 2018, 7-8쪽.

53) 최상훈, 앞의 책, 2007, 227-229쪽.

54) 최상훈, 앞의 책, 2007, 231-235쪽.

55) 전영준, 앞의 책, 2018, 11쪽.

를 제시하고 소모둠별로 토의하여 문제를 해결하게 하는 방식이다. 전자의 경우와 마찬가지로 주어진 자료에 대해 비판, 해석, 비평하며 조별 구성원끼리 의견을 모으고 조율하여 문제를 해결하게 된다.⁵⁶⁾ 전자와 후자는 모두 혹은 조별 구성원끼리 의견을 주고받는 활동이라는 공통점이 있다. 차이점은 전자는 대립과 후자는 협동이라는 점이다. 이러한 활동에서 교사는 토의·토론에 능숙하지 못한 학생들을 위한 조력자, 코치의 역할을 적극 수행해주어야 한다.

만들기 수업은 글쓰기 이외에 다양한 활동이 포함된 수업으로 글을 통해 역사를 이해하고 표현하는 방법인 역사 글쓰기와는 약간의 차이를 보이는 이른바 ‘가위와 풀’ 수업이다. 실제 역사적 자료를 제작해 보거나 확보된 역사적 자료들을 바탕으로 신문, 스크랩북, 앨범 등을 만드는 수업이다. 이 수업을 통해 글쓰기 수업 방식과 유사한 효과를 기대할 수 있다. 역사 해석, 역사적 의미부여, 자신의 표현물에 대한 설명을 통한 논리적 사고 자극 등이다.⁵⁷⁾

이상 4가지의 수업 방식은 학생 중심 수업이 각광받기 시작하면서 등장한 수업 방식들이다. 그러나 앞에서 설명한 바와 같이 역사 수업의 특성상 설명이 주를 이룰 수밖에 없다. 설명이 아예 배제된 역사 수업 진행은 매우 힘든 것이 현실이다. 하지만 교사 중심의 일방적 수업인 설명식·강의식 수업의 부정적인 효과가 부각됨에 따라 학생 중심 수업들은 매우 필요해지게 되었다. 위와 같은 수업 방식들이 그 수단이 될 수는 있으나 이들 수업 방식만으로 모든 역사 수업을 진행하기에는 한계가 있다. 그렇기 때문에 학생 중심 수업을 활성화시키기 위해서는 보다 더 다양한 학생 중심 수업 방안들이 마련되어야 할 것이다. 이에 본고에서는 플립 러닝과 비주얼 씽킹을 적용한 한국사 수업 모형을 제시하고자 하는 것이다.

2. 플립 러닝과 비주얼 씽킹 개념의 이해

앞에서 기존에 통용되는 역사 수업 방식에 대해서 살펴보았고 그에 따른 장·단점들을 같이 살펴보았다. 또한 서론에서 현재 역사 교육에 대한 문제점을 제기하였다. 이에 기존에 통용되는 역사 수업 방식에 문제점이 있음을 인지하고 새로운 수업 방식으로 플립 러닝과 비주얼 씽킹을 적용한 한국사 수업 모형을 제시하고자 한다. 본 절에서는 플립 러닝과 비주얼 씽킹의 개념을 살펴보고 제기되는 문

56) 최상훈, 앞의 책, 2007, 235-238쪽.

57) 최상훈, 앞의 책, 2007, 238-241쪽.

제점들에 대한 해결책과 이 수업 기법들의 효과성을 살펴보고자 한다.

1) 플립 러닝의 개념과 적용

(1) 플립 러닝이란?

플립 러닝은 선행학습을 통해 지식을 선 습득한 뒤 본시학습에서 학생들의 토론을 통해 수업을 진행하는 ‘역진행 수업’ 방식이다. 플립 러닝은 여러 명칭으로 회자된다. 영어권에서는 주로 ‘뒤집다’라는 뜻을 지닌 ‘Flip’의 개념이 탑재된 ‘Flipped learning’ 혹은 ‘Flipped classroom’ 등으로, 한국에서는 이를 거꾸로 교실, 거꾸로 수업, 역진행 수업 등으로 회자되고 있다.⁵⁸⁾ 플립 러닝의 개념은 1990년 하버드 대학의 Eric Mazur 교수에 의해 직접 강의 대신 컴퓨터 코칭이 가능하다는 것이 발견된 데서 비롯된다.⁵⁹⁾ 이후 플립 러닝이라는 개념을 명확하게 정리하여 사용하게 된 것은 2007년 미국 콜로라도에서 존 버그만과 에론 샘즈 라는 두 화학교사에 의해 사용된 것이 시초이다. 이들은 저서⁶⁰⁾를 통해 플립 러닝이란 전달식 강의를 전체 배움 공간에서 개별 배움 공간으로 옮기고 그 결과 남겨진 전체 배움 공간을 역동적이고 서로 배움이 가능한 환경으로 바꾸는 교육 실천이라고 정의한다. 이들 이외에도 여러 학자들에 의해 플립 러닝의 정의가 내려지고 있다. 이들 정의에서 공통적으로 살펴볼 수 있는 점은 활동 중심의 수업, 사전 강의를 통하여 본 수업에서는 심화 응용 학습을 수행한다는 것, 토론, 협업, 상호활동 등이다.⁶¹⁾

정리하자면 플립 러닝이란 학교에서 강의를 듣고 그 내용을 바탕으로 집에서 숙제를 하거나 복습을 하는 것이 기존의 수업 방식이라면, 플립 러닝 방식은 집에서 온라인 사전 강의를 통해 이론에 대해 학습하고 학교에서는 학생들의 토론을 통해 본시 학습이 진행되는 방식으로 기존의 수업 방식을 완전히 거꾸로 뒤집은 방식인 것이다. 이 방식은 학생들의 사고력 증진과 더불어 학생 중심의 수업이라는 점에서 현재 교육 과정이 추구하는 바에 부합하는 수업 방식이라고 할 수 있다. 다음 [표 3]⁶²⁾은 전통적 수업 방식과 플립 러닝의 수업 방식을 비교해 본 것이다.

58) 이민경, 『거꾸로 교실, 잠자는 아이들을 깨우는 수업의 비밀』, 살림터, 2015, 65쪽.

59) 김한울, 앞의 논문, 2018, 7-8쪽.

60) 존 버그만(Bergmann, J.), 에론 샘즈(Sams, A.), 앞의 책, 2015.

61) 이민경 외, 앞의 책, 2017, 24쪽.

62) 이민경, 앞의 책, 2015, 68쪽.

[표 3] 전통적인 수업과 거꾸로 교실 비교

구분	전통적인 교실수업	거꾸로 교실 수업
수업 방식과 내용	교사의 강의 중심으로 교과 지식을 전달하는 가르침(teaching) 중심	미리 보고 온 교과 내용에 대한 이해와 심화를 위한 학생 활동과 배움(learning) 중심
교사 역할	지식전달자/통제적인 훈육자	학습촉진자/조력자
교사-학생/학생 간 상호작용	교사-학생 간/또래 간 제한적 상호작용	교사-학생 간 활발한 상호작용/또래 학습의 촉진
수업 분위기	통제적 분위기로 학생들은 대부분 수동적임	자유로운 분위기로 학생들의 적극적인 참여로 이루어짐

위의 표를 살펴보면 전통적 수업 방식은 교사 중심, 통제적, 수동적 학생들이 중심이고 플립 러닝의 수업 방식은 학생 중심, 자유로운 분위기, 학생들의 적극적 참여가 중심이 된다. 플립 러닝이 각광받는 이유는 기존의 교실 수업 방식에 있다. 기존의 교실 수업 방식은 위의 내용과 같이 학생들에게 지식을 전달해주는 방식이다. 또한 학생들은 학교에서 배운 내용을 집에 가서 복습을 하게 되는데, 부족한 내용을 사교육으로 보충한다. 이는 학생들에게 학습량의 부담을, 학부모에게는 시간과 경제적인 면에서의 부담을 안겨주었다. 무엇보다 학교와 학원에서 무한 반복되는 강의는 학생들에게 지루함을 안겨주었고, 이는 학생들에게 학습 효과가 떨어지는 결과를 초래하였다. 그러나 플립 러닝 수업에서 학생들은 자신들이 공부하고 온 내용을 바탕으로 직접 문제도 해결하고 친구들에게 발표하고 가르쳐주고 배우는 것을 수업시간에 한다. 실제 이 플립 러닝을 시범적으로 도입해 실시한 학교에서는 학생들의 반응이 좋았다고 한다.⁶³⁾ 이는 새로운 수업 방식에 대한 학생들의 만족감이 표출된 것으로 볼 수 있다. 학생 혹은 학습자 중심의 교육을 표방하는 현대 교육에서 학생들의 수업 만족도는 필히 고려해야 하는 사항이기에 이 점은 중요하게 작용한다고 할 수 있다. 기존의 일방적인 강의식 수업에 대해 지루함을 느끼던 학생들은 학교 수업을 기피하게 되었고, 흥미롭고 이해가 쉬운 학원수업 혹은 인터넷 강의를 찾기에 이르렀다. 그러나 후자의 경우에도 강의식 수업이라는 공통점을 가지고 있었기에 학생들이 지속적인 흥미를 갖기에는 한계가 있었다. 플립 러닝의 수업 방식은 이러한 문제점들을 해결해 줄 수 있는 좋은 수단이 될 것이다.

플립 러닝의 이론적 배경을 살펴보자면 진보주의적 교육철학, 그리고 인지발달 이론에 그 뿌리를 두고 있다. 진보주의 교육철학은 전통적 교육철학, 형식주의에 반대하여 어린이, 아동의 자유와 경험, 생활, 창의, 흥미 등을 중요시 여기는 교

63) 한국U러닝연합회, 『플립러닝 성공전략』, 한국U러닝연합회, 2015, 9쪽.

육관이다.⁶⁴⁾ 듀이에 의해 19세기 말 20세기 초에 체계화된 이 교육관은 킬패트릭, 차일즈 등의 교육이론가들에 의해 계승·발전되었으며 이들은 1919년 ‘진보주의 교육협회’를 결성하여 다음과 같은 주장을 펼쳤다. 첫째, 아동의 흥미와 욕구를 중요시할 것. 둘째, 학습이란 교재의 지식을 일방적으로 전수하고 전수받는 과정이 아니라 아동 스스로가 자신의 문제를 해결해 갈 수 있는 생활경험으로 구성할 것, 그리고 마지막으로 교사는 교재의 내용을 일방적으로 전수하는 사람이 아니라 아동의 활동을 돕고 안내하는 안내자여야 하며 권위주의적인 교사는 배격하고자 하였다.⁶⁵⁾ 플립 러닝은 무엇보다 ‘학습자 중심’의 교육을 표방하는 수업이다. 그렇기 때문에 아동의 흥미를 강조하고 교사의 일방적, 주입식 강의를 배척하는 진보주의 교육철학은 플립 러닝의 이론적 배경이 되는 것이라고 할 수 있다.

인지발달이론을 제시한 학자는 피아제가 대표적이다. 피아제는 인간의 인지를 생물학적인 한 형태로 보았다. 그는 인간은 태어날 때 유전에 의한 가장 기본적인 것만을 가지고 태어나지만 환경과 상호작용하며 연령이 증가함에 따라 발달한다고 주장하였다.⁶⁶⁾ 피아제의 이론은 아동은 성인의 교육을 그대로 수용하지 않고 스스로 방법을 배우며, 아동의 사고방식은 성인과 차이점이 있다는 점에서 높게 평가받는다. 또한 피아제의 이론이 학교 교육에 주는 교육적 시사점 역시 다양하다. 그 중 대표적인 것이 아동의 자발적인 사고능력을 길러 주는 교육을 행해야 한다는 점이다. 피아제는 아동은 자발적, 능동적 탐색활동을 통해 스스로 지식을 구성한다고 보았다. 이에 학교 교육 역시 단순한 지식 전달이 아닌 아동 스스로 지식을 탐구하고 발견할 수 있는 환경을 제시해야 한다고 주장하였다.⁶⁷⁾ 플립 러닝이 피아제의 이론에도 그 뿌리를 두고 있는 이유는 여기서 나타난다. 아동 즉, 학습자에게 스스로 탐구하고 지식을 구성할 환경을 제시해주어야 한다는 점은 플립 러닝이 추구하는 바와 일치하기 때문이다. 앞서 언급한 바와 같이 무엇보다 학습자 중심의 교육을 표방하는 플립 러닝은 당연히 교실 수업에서 학습자 스스로에게 탐구할 기회를 제공하게 된다.

플립 러닝의 교수·학습 설계 모형은 ADDIE 모형을 기초로 한다. ADDIE 모형은 현대 교육의 교수 설계 과정에서 가장 보편적으로 사용되고 있는 교수 설계 모형이다. 이 모형은 총 5단계로 구성되어 있는데 분석(Analysis), 설계(Design), 개

64) 목영해 외, 『교육의 역사와 철학』, 교육과학사, 2010, 357-358쪽.

65) 이병승 외, 『쉽게 풀어쓴 교육학』, 학지사, 2013, 121-122쪽.

66) 이병승 외, 앞의 책, 2013, 148쪽.

67) 허승희 외, 『교육심리학』, 학지사, 2015, 56쪽.

발(Development), 실행(Implementation), 평가(Evaluation)의 앞 글자들을 따서 부르게 되었다. 그러나 이 모형은 여러 교수 설계 과정에 널리 사용되고 있긴 하지만 플립 러닝에 특화되지 않았다는 단점이 있다. 이에 ADDIE 모형을 플립 러닝에 적용시킨 교수 설계 모형을 제시한 연구에서는 다음과 같은 단계로 그 모형을 제시하고 있다. 수업 요소 분석, 수업 설계, 수업 개발, 수업 실행, 수업 평가 및 성찰의 5단계로 제시하였다.⁶⁸⁾

첫째, 수업 요소 분석 단계에서는 플립 러닝 방식을 활용하여 수업을 실행하기 위해 수업과 관련된 요소를 분석하는 단계이다. 수업을 구성하는 구성원인 교사, 학생의 특성 분석과 수업 목표 및 내용의 특성, 수업 환경에 대한 특성 분석이 본 단계에서 행해진다. 특히 이 단계에서 교수자는 학습자들의 사전학습 가능 여부를 파악해야 한다.⁶⁹⁾

둘째, 수업 설계 단계에서는 수업 내용 선정 및 재구성, 선행 학습을 위한 교수학습 활동 선정, 교실수업을 위한 교수 학습 활동 선정, 효율적인 플립 러닝을 위한 전략 수립의 단계이다.

셋째, 수업 개발 단계에서는 앞의 설계 단계의 내용을 바탕으로 선행학습을 위한 수업자료 및 도구 개발, 교실수업을 위한 수업방법 및 자료개발, 수업 단계별 활동 전략 수립 등이 포함된다.

넷째, 수업 실행 단계에서는 수업 실행을 위한 준비 단계와 실제로 수업을 실행하는 단계로 구분된다. 준비단계에서는 수업 자료 구비 여부 및 의도한 수업을 진행하기 위한 교수학습 환경 설정에 대해 고려해야 한다. 실행 단계에서는 수업 전략의 실천 및 개별화된 학습을 위한 적절한 피드백 제공 등이 고려되어야 한다. 교수 설계 과정에서 중요하지 않은 부분은 없겠으나 특히 플립 러닝의 수업 방식에서는 본 단계의 중요성을 역설하지 않을 수 없다. 준비 단계에서 기기의 올바른 작동 여부, 실행 단계에서 학생의 선행학습이 이루어졌는지 여부와 교사, 학생, 학습 자료간의 상호 작용이 제대로 이루어지는지 여부, 그리고 학생 주도적 수업이기 때문에 학생의 개별적인 수준의 차이가 발생하게 되므로 이에 따른 교사의 적절한 피드백 역시 필요하다. 무엇보다 중요한 것은 학생들에게는 매우 생소한 수업 방식이기 때문에 교실 수업 환경이 기존의 정형화된 수업 환경과는 매우 다르게 나타날 수 있기에 변화되어 나타나는 교실 환경이 대한 교

68) 이동엽, 「플립드 러닝(Flipped Learning) 교수학습 설계모형 탐구」, 『디지털융복합연구』제11권 제12호, 한국디지털정책학회, 2013, 88-90쪽.

69) 이정민·박현경, 「초·중등 교육에서의 플립러닝 연구사례 분석」, 『디지털융복합연구』제14권 제8호, 한국디지털정책학회, 2016, 22쪽.

사의 적절한 조치 역시 본 단계의 고려 대상이다.

마지막 단계인 수업 평가 및 성찰 단계에서는 수업 실행 과정 및 결과에 대해 평가하고, 이를 바탕으로 플립 러닝 전반에 걸친 교수학습 설계모형에 대한 평가 및 성찰을 수행한다.

위의 교수 설계 모형은 ADDIE 모형을 기반으로 하여 플립 러닝에 특화된 것으로서 ADDIE 모형 자체가 교수 설계에서 가장 보편적으로 활용되는 모형이기 에 본 모형 역시 플립 러닝 교수 설계에 다양한 방면으로 이용될 것으로 보인다. 실제로 위의 모형을 바탕으로 하여 수업 지도안을 제시한 연구 사례들이 있다는 것은 위의 모형에 대한 실용성을 뒷받침 해주는 것으로 볼 수 있다.⁷⁰⁾

(2) 플립 러닝에 대한 문제점과 해결책

플립 러닝이 도입되는 과정에서 몇 가지 문제점이 제시된다. 본 연구에서는 다음과 같은 문제점들을 제시해보고 그에 대한 해결책도 같이 제시해보고자 한다. 첫째로 학생들에게 학습량의 부담을 안겨주는 것이 아니냐는 점이 있다. 둘째는 사전학습에 필요한 온라인 기기 접근성에 대한 문제점이다. 셋째는 학생들의 사전 학습 수강에 대한 참여도이다. 과연 사전 학습을 제대로 수강하고 올 것인가 하는 문제점이다. 넷째로 교사들의 동영상 강의 제작에 대한 부담감이다. 동영상을 제작하는 기술적인 한계에 부딪힌다는 것이 현직 교사들이 제시하는 대표적인 문제점이다. 다섯째로 교사의 역할이다. 본시 학습에 대한 전체적인 진행을 학생들에게 맡긴다면 과연 교사는 무엇을 할 것인가에 관한 문제이다. 교사는 가르칠 필요가 사전 강의를 제외하면 없지 않느냐 하는 문제점이 제기되는 것이다. 그리고 마지막으로 플립 러닝 기법은 동영상 강의에 중점을 두고 있으며 기존의 블렌디드 러닝과 크게 차이가 없다는 오해를 사고 있다는 점이다.

먼저 첫째, 플립 러닝의 수업 특성상 사전강의 수강을 필요로 하기 때문에 학생들에게 학습량의 부담을 안겨줄 수 있다는 부정적 견해에 대해서는 사전강의의 분량 자체가 부담이 될 정도의 학습량이 아니라는 점으로 해결책을 제시할 수 있다. 기존 플립 러닝을 적용한 수업 지도안을 제시한 선행 연구들을 살펴보면, 사전강의의 수강 시간은 보통 1시수의 수업 분량 당 10분 내지 15분, 길게는 20분 정도의 분량으로 제작이 되었다. 사실 플립 러닝의 기존 연구에서 이상적으로 제시하는 사전 학습 동영상 강의의 분량은 7분 내외가 적당하다는 견해도 있다.⁷¹⁾ 그러나 개인적 견해로 7분 분량의 동영상에 고등학교 수업 1시수에 해당하

70) 이정민, 박현경, 앞의 논문, 2016, 23쪽.

는 내용 모두를 담기에는 부족하다고 판단된다. 고등학교 수업이 1시수에 50분인데 도입과 마무리 부분에 투자하는 시간을 고려해도 실제 수업시간은 40분 내지 45분정도가 된다. 그러나 7분이라는 시간은 이에 20%도 되지 않는 시간으로 단기간에 많은 학습량을 요구하는 편에 속하는 교과목인 역사과에는 매우 부족한 시간으로 판단되기 때문이다. 앞에서 살펴본 학생 대상 자체 설문조사 결과 학생들이 1주일에 한국사 과목에 투자하는 예·복습 등의 학습 시간은 1시간~2시간 정도라고 답한 학생들이 대부분이었다. 최소한 1시간 내외의 학습 시간은 한국사에 투자하는 것으로 볼 수 있다. 현재 고등학교 한국사 수업이 매 학기마다 1주일에 최대 3시수인 점을 고려하면 1시간의 학습 시간으로는 최대 20분짜리 동영상으로 3개 분량을 제시하여도 학생들에게 큰 부담이 되지 않을 것으로 보인다. 이에 본 연구에서는 사전학습 강의 시간을 15분 내지 20분으로 설정하고자 한다. 또한 플립 러닝의 수업 방식이 학생들에게 학습량 부담을 안겨준다는 것과 비슷한 견해로 불필요한 과제를 발생시킨다는 견해가 있다. 하지만 플립 러닝의 수업 방식을 적용해 본 결과 기존의 수업 방식에서 아이들은 학교 수업에서 제대로 이해하지 못하여 집에서의 추가적인 학습 시간에 오히려 헤매던 증상이 사전 강의를 통해 기초를 다지고 학교 수업에서 깊이를 더하는 결과를 불러왔다고 한다. 추가적으로 사전 강의 수강 과정에서 가정에서 부모가 아이들의 과제 등 학습 시간에 더욱 많은 도움을 줄 수 있는 긍정적인 효과를 불러일으켰다고 한다.⁷²⁾

둘째로 온라인 기기 접근성에 대한 문제이다. 사실 이 문제점이 처음 제기되기 시작한 2000년대 초반에는 틀린 말이 아니었을 것이다. 그 당시에는 현재와 같은 스마트기기의 존재는 전무하다시피 했으며, 심지어는 집에 컴퓨터가 없는 학생들도 존재했을 것이기 때문이다. 하지만 현재는 학생 개인이 스마트기기를 소지하고 있는 경우가 대부분인 것은 물론, 혹시 개인적인 스마트기기를 소지하지 못하였어도 집에 컴퓨터가 있거나 심지어 집에서조차 수강이 어려운 아주 소수의 경우라도 학교에서 얼마든지 사전 강의 수강이 가능한 환경이 조성되어 있다. 그렇기 때문에 이와 같은 문제점도 쉽게 해결할 수 있게 된다. 기기적 접근성에 대한 문제를 해결했기 때문에 사실 현재로써 걱정해야 하는 것은 교실 환경 변화의 문제가 더 클 것이다.⁷³⁾

셋째로 사전 학습 수강에 관한 문제이다. 사실 본 연구에서 제시한 문제점들

71) 이민경, 앞의 책, 2015.

72) 존 버그만(Bergmann, J.), 에론 샘즈(Sams, A.), 앞의 책, 2015, 53-54쪽.

73) 존 버그만(Bergmann, J.), 에론 샘즈(Sams, A.), 앞의 책, 2015, 49-51쪽.

중 개인적인 견해로는 이 문제점이 가장 중요한 문제점이 아닐까 하는 생각이 든다. 플립 러닝 기법의 특징상 사전 학습 수강이 이뤄지지 않은 상태라면 본시 수업을 진행하기 힘들다. 즉, 플립 러닝 기법을 적용하고자 한다면 학생 전원이 반드시 사전 학습을 수강한 상태로 수업에 참여해야 한다는 것이다. 그런데 과연 학생들이 자발적으로 사전 학습을 수강하고 본시 수업에 참여할 것인가 하는 문제점이 제기된다.

학생들이 사전 학습 강의를 수강해 오도록 자극을 주는 방법을 몇 가지 제시한 연구⁷⁴⁾가 있다. 이 연구에서는 첫째로 동영상과 관련된 퀴즈를 풀게 하는 것, 둘째로 교사-학생 간 개별적 모임을 갖는 것, 셋째로 개별적인 수업 시간을 갖는 것, 마지막으로 온라인 토론방 활용을 들고 있다. 첫 번째 방법은 말 그대로 동영상 강의와 관련한 퀴즈를 풀게 함으로써 동영상 강의에 집중하도록 하는 방법이다. 두 번째 방법은 소수의 학생들에게 수시로 동영상에 관한 질문을 학교 곳곳에서 하는 방법으로 일정 학생들에게 반복하지 않는다는 규칙을 두고 행하는 방법이다. 세 번째 방법은 사전 학습 강의를 수강해오지 않은 학생을 본시 학습 당시 따로 떼어놓고 사전 학습 강의 수강 후 본시 학습 강의에 참여시키는 방법이다. 마지막 방법은 온라인 강의를 들으면서 즉각적으로 토론에 임할 수 있도록 토론방을 별도로 개설하는 방법이다.

이와 같은 방법들은 물론 올바르게 작용할 경우 학생들에게 사전 학습에 대한 동기를 시키는 매우 좋은 방법이 될 수 있을 것이다. 그러나 특히 두 번째와 세 번째 방법의 경우 자칫 학생들에게 수업에 대한 강력한 거부감을 심어줄 수 있는 우려가 있다. 갑작스러운 교사의 질문이 부담스러운 학생도 있을 것이고, 물론 플립 러닝의 원칙이라곤 하지만 본시 학습에서 사전 학습 미수강을 이유로 따로 떨어져 수업을 진행하게 된다면 소외감을 느낄 수도 있기 때문이다.

이에 대한 또 다른 해결책으로 ‘협동학습에 근거한 또래교수법’을 제시한 연구가 있다.⁷⁵⁾ 이 연구에서 제시하는 또래교수법이란 5~6명을 한 그룹으로 묶고 해당 그룹의 구성원들이 사전 학습을 수강하고 자신의 학습 내용을 구성원끼리 서로 공유하는 방식이다. 이러한 방식을 통해 자신이 이해가 가지 않는 부분, 모르는 부분 등을 다른 친구들과 상호 점검하게 되며 이를 통해서 적극적으로 수업에 참여할 수 있게 된다.

물론 또래교수법 하나로 모든 문제가 해결될 수는 없을 것이다. 사전 강의가

74) 전희옥, 앞의 논문, 2014, 62쪽.

75) 김한울 앞의 논문, 2018, 31-32쪽.

듣기 싫은 강의가 된다면 이는 기존의 강의식 수업과 전혀 다를 바 없는 수업 방식이 된다. 같은 강의식 수업임에도 불구하고 학생들이 학교 수업이 아닌 인터넷 강의를 찾게 되는 것은 이해도와 흥미도의 차이일 것이다. 흔히 스타강사로 비유되는 인터넷 강사들의 수업 내용이 더욱 흥미롭고 이해가 쉽기에 학생들이 인터넷 강사들을 찾게 되는 것이다. 이에 사전 강의를 제작함에 있어 학생들이 이해와 흥미를 동시에 취할 수 있는 방안을 고안해야 할 것이다. 이에 또 다른 방안으로 ‘이야기식 수업’이 제시된다.⁷⁶⁾ 이 수업 방식은 하나의 사건을 인물의 행위, 의도, 동기, 목적, 이유 등을 중심으로 이해하고자 하는 수업으로 정의할 수 있다.⁷⁷⁾ 이야기식 수업의 가장 큰 장점은 역시나 친근함이다. 딱딱한 설명만이 전부가 아닌 역사적 사실을 스토리텔링 형태로 풀어나가는 방식은 학생들로 하여금 흥미를 이끌어내는 적절한 수단이라고 생각된다. 스토리텔링을 이용한 사전 강의 제작은 학생들의 흥미로운 사전 강의 수강을 도울 것이고 이는 곧 플립러닝 기법의 원활한 시행을 이끌어 낼 수 있을 것이다.

위 두 가지 방법 이외에도 학생들의 사전 강의 수강 독려를 위한 효과적인 방법으로는 SNS의 활용이 있다. 요즘 학생들에게 SNS는 소통의 필수 수단과도 같다. 학생들에게 선생님이란 어른, 기성세대 등 철저하게 자신들과 다른 존재라는 인식을 갖기 쉽다. 그러나 교사의 위치에서 학생들의 소통 수단인 SNS를 적극 활용한다면 아이들의 생각은 달라질 수 있다. 실제로 학생들은 조회, 종례 등과 같은 전체 공지보다 SNS를 통한 메시지 전달이 훨씬 개별적인 전달사항으로 느껴져 더욱 집중할 수 있게 된다고 한다. 이것이 학생들에게 부담으로 작용될 수 있으나 오히려 긍정적인 변화도 불러일으킨다고 한다. 교실에서 매번 무기력한 아이들을 마주하던 교사들 역시 SNS를 통한 학생들과의 상호 작용 속에 학생들과 좀 더 친근해질 수 있는 계기가 되었다고 한다.⁷⁸⁾ 학생들과의 친근감 형성 역시 교사의 수업에 미치는 영향이 적지 않다는 점을 고려한다면 이는 분명 긍정적인 방안이라고 할 수 있을 것이다.

넷째로 동영상 강의 제작에 관한 문제이다. 현직 교사들은 동영상 강의 제작에 상당한 부담을 느끼는데 가장 대표적인 이유가 기술적인 문제이다. 교사들은 전문적인 장비와 지식 없이 동영상 강의 제작이 가능한 것인가에 대한 문제점을 제시한다. 이러한 문제점 이외에도 동영상 제작으로 인한 업무량 증가 및 시간적

76) 김한울 앞의 논문, 2018, 17-18쪽.

77) 전영준, 앞의 책, 2018, 5-6쪽.

78) 이민경, 앞의 책, 2015, 101-102쪽.

인 문제, 강의 영상 공개로 인한 타 교사·강사와의 비교로 인한 부담감 등 여러 문제점이 제시되는데 이러한 문제점들은 모두 플립 러닝의 핵심을 동영상 강의에 두었을 때의 문제이다. 그러나 뒤에서 언급할 예정이지만 플립 러닝의 핵심은 동영상 강의가 아닌 ‘교실 학습’에 있다. 본시 학습인 교실 학습의 보조수단에 불과한 동영상 강의는 제작에 부담감을 느낀다면 굳이 직접 제작을 할 필요가 없다. 유튜브 등의 플랫폼을 통해 기존의 다른 교사들의 강의 영상을 공유하는 방법이나 EBS 방송 등 인터넷 강의를 이용하는 방법 등 직접 영상을 제작하지 않아도 사전 학습은 진행이 가능하다.⁷⁹⁾

최근에는 교육부에서 교사들의 교육목적 유튜브 활용을 장려하기로 했다고 한다. 교사들의 유튜브 활동은 학생들에게 친근한 영상 콘텐츠로 이해를 돕고 교사들과의 소통을 증대한다는 장점이 있다.⁸⁰⁾ 최근 중·고등학생들의 장래 희망으로 언급될 정도로 각광 받고 있는 것이 바로 ‘유튜버’, ‘BJ’ 등 일종의 크리에이터이다. 그만큼 인터넷 방송 플랫폼은 학생들에게 매우 높은 관심을 받고 있는데, 교사가 이러한 채널들을 교육적인 목적으로 활용하게 된다면 학생들의 관심과 결합되어 좋은 시너지 효과를 낼 것으로 보인다. 인터넷 방송을 구성하는 여러 소재 중 수업 강의를 하나의 소재로 삼고 자신들이 즐겨 보는 인터넷 방송과 같은 채널에서 학교에서 보던 선생님들이 등장한다면 학생들은 분명 흥미를 느낄 수 있을 것이다.

물론 강의 영상을 직접 제작하였을 경우 따라오는 장점들도 분명히 존재한다. 수업이 훨씬 매끄럽게 진행 된다는 점, 학생들과의 소통을 더욱 활발히 할 수 있다는 점 등이다. 이러한 장점들을 살리고자 한다면 동영상을 직접 제작해야 하는데, 부담감을 극복해도 직면하는 것이 바로 기술적인 문제이다. 그러나 기술적인 문제는 최근 스마트폰의 발달이 해결해 줄 수 있는 문제이다. 스마트폰으로 동영상을 찍는 것은 별다른 기술적인 지식 없이도 가능한 부분이기 때문에 기존의 교사들 역시 쉽게 동영상 제작이 가능할 것이다.⁸¹⁾

다섯째로 교사의 역할에 관한 문제이다. 플립 러닝 수업 방식에서 교사의 역할은 사전 강의를 통해 교과 지식을 효율적으로 전달해야 하는 것도 있지만 본시 학습에서 더욱 중요한 역할을 하게 된다. 최소한의 개입을 통해 아이들의 토론 내용이 잘못된 내용으로 흘러가지 않도록 조력자의 역할을 수행해야 하기 때문

79) 이민경, 앞의 책, 2015, 89-91쪽.

80) 이해인, 「교육부, 교사 유튜브 활용 장려키로..광고는 '일부허용'」, 머니투데이, 2019.04.24. (<http://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2019042409461414290&type=1>)

81) 이민경, 앞의 책, 2015, 94-96쪽.

이다. 학생 중심의 역사 토론의 특성상 학생들의 풍부한 상상력 속에 제시되는 잘못된 견해가 마치 사실인 양 받아들여질 수 있기 때문이다. 이에 교사의 간접적 코치가 필요한 것이다. 그러나 교사의 견해가 적극 반영된 토론은 플립 러닝의 본질을 흐리게 된다. 고로 교사는 본시 학습에서 개입은 최소화 하되, 학생들이 올바른 토론을 진행할 수 있도록 수시로 코치해주어야 한다. 다시 말해 플립 러닝에서 교사의 역할은 지식 전달자가 아니라 학습 촉진자 혹은 학습 코치로의 역할을 맡게 되는 것이다.⁸²⁾

이와 같은 내용들을 종합해 보면 플립 러닝 기법의 적용에서 가장 중요한 부분은 사전 학습인 동영상 강의에 있다고 보일 수 있다. 또한 이와 같은 부분에서 플립 러닝이 블렌디드 러닝과 동일하게 여겨지는 오류가 발생되곤 한다. 사실 플립 러닝 기법에서 동영상이 차지하는 비중은 약 10%밖에 되지 않는다. 나머지 90%는 본시 학습에 해당하는 교실 수업이다. 즉 온·오프라인의 혼합 방식인 블렌디드 러닝은 온라인 강의로 오프라인 강의를 일부 대체할 수 있다. 쉽게 말하자면 예를 들어 50분짜리 강의를 온라인 25분, 오프라인 25분으로 나누거나 하는 등 온라인과 오프라인 강의의 총합으로 이루어지는 강의 방식이 블렌디드 러닝이다. 그러나 플립 러닝의 경우 온라인 사전 강의는 오프라인 본시 학습의 보조수단에 불과하지 온라인 강의로 오프라인 본시 학습을 대체하는 것은 아니다. 학습의 성격으로 보았을 때 블렌디드 러닝은 중립적인 성격을 띠는 반면 플립 러닝은 완전한 ‘학습자 중심’의 교육을 표방한다.⁸³⁾ 또한 플립 러닝의 본질은 새로운 교실 수업을 위해 기술을 이용한 사전 학습 동영상을 활용하는 것이다.⁸⁴⁾ 사전 학습 수강이 이뤄지지 않을 경우 본 수업을 진행하기 힘든 것은 맞지만 플립 러닝의 적용에 있어 사전 학습 수강이 되었다는 가정 하에 본시 학습을 기획하는 것이기 때문에 중점은 학생 중심 활동의 교실 수업에 있는 것이다. 이들을 종합하자면 플립 러닝과 블렌디드 러닝은 구분되어야 마땅한 것이다.

(3) 플립 러닝의 효과성

앞서 플립 러닝의 이론적인 부분에 대하여 살펴보았다. 이것을 실제 수업에 적용하려 할 때 가장 고려되어야 할 사항 중 하나는 바로 효과성일 것이다. 그렇기 때문에 플립 러닝이 적용되었을 때 교실 수업과 학생들에게는 과연 어떠한 긍정

82) 이민경 외, 앞의 책, 2017, 32쪽.

83) 최지현, 앞의 논문, 2017, 257쪽.

84) 이민경, 앞의 책, 2015, 69쪽.

적인 변화가 나타나기에 이 수업을 적용하고자 하는지를 살펴보아야 할 것이다.

플립 러닝의 효과성을 연구한 사례들을 살펴보면 공통적으로 플립 러닝은 학생들에게 긍정적인 영향을 미쳤다는 주장을 펼친다. 국내 플립 러닝 연구사례들을 메타분석하여 플립 러닝의 효과성을 입증하고자 한 연구들⁸⁵⁾에서는 특히 인지적 영역과 정의적 영역 부분에서 효과성이 더욱 부각된다고 하였다. 인지적 영역에서는 대표적으로 학업성취도 혹은 자기 주도 학습 능력이 가장 강조되었고, 정의적 영역에서는 수업 참여도, 수업 만족도, 흥미도 등이 가장 강조되었다. 그러나 플립 러닝의 학습자 인식 측면에서 새로운 학습법, 사전학습, 온라인 기술적인 활용 부분 등에 대한 거부감으로 인해 부정적으로 인식하는 학생들 역시 있었다는 연구 결과⁸⁶⁾도 있었다. 또한 플립 러닝을 문법 수업에 적용시켜 보았을 때 실제로 플립 러닝 기법을 적용 받은 학생들이 반드시 학업 성취도가 높은 것만은 아니라는 연구⁸⁷⁾도 있었다. 하지만 이들 연구들 모두 공통적으로 플립 러닝은 학생들에게 긍정적인 영향을 미치고 있다고 주장하고 있다. 특히 학업 성취도의 경우는 의견이 나뉘고 있으나 흥미도, 자신감, 자기 효능감 등의 부분에서는 공통적으로 효과성을 보이고 있다고 하였다.

플립 러닝 기법은 모든 교과목에 적용이 가능하며, 그 효과성이 입증되고 있기 때문에 실증적 분석 연구가 더욱 활발히 이루어 질 필요가 있다.⁸⁸⁾ 역사과의 경우 앞에서 언급한 대로 아직 플립 러닝이 적용된 사례가 타 교과에 비해 현저히 적은 편이다. 그렇기 때문에 역사과에 한정한 효과 분석은 아직 어려움이 따르는 것이 사실이다. 또한 플립 러닝의 경우 그 효과성을 학교 유형으로 분석해 보았을 때 고등학교, 초등학교, 중학교, 대학교 순으로 고등학생들에게 그 효과성이 가장 높다는 연구 결과가 있다.⁸⁹⁾ 본고에서는 이와 같은 선행 연구 결과에 따라 고등학교 한국사 수업에 플립 러닝 기법을 적용하고자 한다.

아직 역사과에서는 플립 러닝의 연구 성과가 미흡한 편이기 때문에 플립 러닝이 역사 수업에 어떤 영향을 끼쳤으며 어떤 결과물을 이끌어 내었는지에 대하여 알기 힘들다. 그렇기 때문에 플립 러닝이 역사 수업에 실제로 어떤 긍정적인 영향을 끼쳤는지에 대하여도 알기 힘든 것이 사실이다. 이에 따라 역사과에 플립

85) 윤소희, 「중·고등학생에 대한 플립러닝 효과의 메타분석」, 『교육문화연구』 제24권 제2호, 인하대 교육연구소, 2018; 조보람·이정민, 「국내 플립러닝 학습효과에 관한 메타분석」, 『디지털융복합연구』 제 16권 제 3호, 한국디지털정책학회, 2018.

86) 이정민·박현경, 앞의 논문, 2016.

87) 김중수, 앞의 논문, 2017.

88) 윤소희, 앞의 논문, 2018, 470쪽.

89) 조보람·이정민, 앞의 논문, 2018, 69쪽.

러닝 적용 가능성 여부와 효과에 대한 설문조사를 실시하여 현직 중·고등학교 역사 교사들은 과연 플립 러닝을 사용하고 있는지 혹은 사용 시 기대되는 긍정적인 면과 부정적인 면에 대해 어떤 생각을 가지고 있는지 알아보고자 한다.

실시한 설문조사⁹⁰⁾의 결과는 다음과 같다. 먼저 플립 러닝 기법을 현재 수업에서 사용하고 있는가에 대한 질문에 총 35명중 일반계 고교에서 근무중인 교사 단 1명만이 ‘예’라고 대답하였다. 근무지에 관계없이 거의 모두에 가까운 교사가 플립 러닝을 역사과 수업에서 사용하지 않고 있는 것이다. 그렇다면 교사들은 플립 러닝 수업을 왜 사용하지 않고 있을까? 그 이유는 아래 [표 4]와 같다.

[표 4] 플립 러닝 기법을 사용하지 않는 이유는 무엇인가?

	중학교	일반계 고교	특성화계 고교
1. 수업 준비 시간 소요 과다	1명 (11.1%)	3명 (17.6%)	1명 (12.5%)
2. 수업 준비 시 기술적 부담	3명 (33.3%)	8명 (47.0%)	3명 (37.5%)
3. 한국사 수업에 도움이 되지 않음	2명 (22.2%)	1명 (5.8%)	0명 (0%)
4. 기타 (학교/교사 중심)	1명 (11.1%)	3명 (17.6%)	2명 (25%)
4. 기타 (학생 중심)	2명 (22.2%)	2명 (11.7%)	2명 (25%)

사용하지 않는 이유에 대해서는 중학교, 일반계 고교, 특성화계 고교 교사들 모두 ‘수업 준비 시 기술적 부담이 있다.’고 응답한 교사가 가장 많았다. 즉, 플립 러닝을 실행함에 있어 사전 학습 동영상 강의 제작 등 기술적인 부담으로 본 수업을 실행하기 어려워 한다는 뜻이다.

다음으로 높은 응답 비율은 기타 자유서술의 부분인데 이와 같은 응답을 보인 교사들의 설문 내용을 종합해보면 플립 러닝을 사용하지 않는 이유에 대해서 학교 혹은 교사 본인에게 초점이 맞춰진 경우와 학생에게 초점이 맞춰진 경우로 나뉘볼 수 있다. 학교 혹은 교사 본인에게 초점이 맞춰진 경우는 대체적으로 ‘진도를 맞추기 어려워진다.’, ‘학교 분위기에 맞지 않다.’, ‘플립 러닝 수업을 모른다.’ 등이다. 진도의 문제는 플립 러닝 기법을 적용한 수업 1시수로 인해 뒤따르는 일반적인 수업들이 지장을 받는다고 느끼는 교사들이었다. 학교 분위기에 대한 문제는 사실 학교와 학생 모두에게 초점을 맞춘 응답인데, 상대적으로 학습 의지가

90) 2019년 5월 실시된 본 설문은 ‘플립 러닝의 실행 가능성과 기대되는 효과’를 주제로 실시하였다. 제주도내 중, 고등학교 역사과 교사들을 대상(중학교 사회과 교사의 경우 역사과목 수업을 진행하는 교사에 한정)으로 하였다. 중학교9명, 일반계고교18명, 특성화계고교8명 등 총 35명이 설문에 참여하였다.

낮은 학생들이 모여 있는 학교의 경우 학생들이 수업에 따라오지 않을 것을 우려하는 교사들의 응답이었다. 설문지에 응답한 경우와 설문을 실시하기 직전 간단한 면담 시에 적지 않은 교사가 ‘플립 러닝이 무엇인가?’ 라는 질문을 하였다. 이들은 대부분 ‘거꾸로 수업’이라고 답해줄 경우 어떤 수업 방식인지 바로 알아채기도 하였으나, 플립 러닝에 대해 정확하게 알지 못하는 경우도 있었다.

학생들에게 초점을 맞춘 경우는 ‘학생들이 이런 수업에 적극적으로 따라와 주지 않는다.’, ‘사전 학습 강의 수강을 해오지 않는다.’, ‘학생들이 학습량 부담 증가에 따른 거부감을 느낌.’ 등의 응답이 있었다. 사전 학습 강의 수강을 유도할 방법과 학습량 부담 증가에 따른 해결책은 앞의 부분에서 제시하였다. 문제는 학생들의 수업 참여 유도인데 한 순간에 이와 같이 변화를 준 수업 방식에 학생들이 모두 참여한다는 것은 어려운 일이다. 이와 같은 문제는 플립 러닝의 수업 방식에 대하여 학생들에게 충분히 인지시켜주고 사전 학습 강의 수강 등 플립 러닝이 적용된 수업의 분위기에 학생들이 익숙해질 수 있도록 교사들의 적극적인 노력이 필요하다.

본고에서는 플립 러닝이 갖는 문제점과 그에 따른 해결책을 앞서 제시하였다. 기존 교사들이 제시한 문제점들은 본고에서 제시한 문제점과 크게 다르지 않았다. 그렇다면 과연 교사들은 본인이 생각하는 문제점들이 해결된다면 플립 러닝 기법을 수업에 적용해볼 의사가 있는가 하는 물음에 다음과 같이 답하였다.

[표 5] 플립 러닝 사용 의사

응답 내용	중학교	일반계 고교	특성화계 고교
있다.	7명 (77.7%)	10명 (58.8%)	8명 (100%)
없다.	2명 (22.2%)	7명 (41.1%)	0명 (0%)

플립 러닝을 사용하지 않고 있다고 응답한 34명 중 73.5%에 해당하는 25명이 본인이 생각하는 문제점들만 해결된다면 ‘플립 러닝을 사용해볼 의사가 있다.’라고 답하였다. 대부분의 교사가 플립 러닝을 사용해 볼 의사가 있는 것이다. 물론 문제점이 해결되더라도 ‘플립 러닝을 사용할 의사가 없다.’라고 응답한 교사도 9명(26.4%)이 존재하였다. 위의 [표 5]는 각 학교별 사용 의사에 대한 응답 비율이다. ‘플립 러닝을 사용할 의사가 있다.’라고 응답한 비율이 특성화계 고교는 100%로 가장 높았고 다음은 중학교, 일반계 고교 순이었다. 특성화계 고교 교사는 모두가 플립 러닝을 사용할 의사가 있다고 하였고, 중학교 교사들 역시 거의 대부분이 사용할 의사가 있다고 하였다. 하지만 일반계 고교 교사들의 경우 사용

할 의사가 있다는 의견과 없다는 의견이 타 학교들에 비해 팽팽한 편이다. 이는 일반계 고교의 경우 시험(특히 수능)의 부담이 타 학교들에 비해 매우 큰 편이어서 그렇다고 할 수 있다. 그러나 이와 같은 문제점 역시 모든 수업에 플립 러닝을 적용하는 것이 아닌 각 단원별 토픽에 대한 1시수 내외의 수업에만 플립 러닝을 적용한다는 것으로 해결할 수 있다. 모든 수업을 플립 러닝으로 진행하기에는 당연히 부담이 따를 수 있다. 기존의 강의식 수업에 비해 장점이 뚜렷한 플립 러닝이지만 준비 시간이 강의식에 비해 많이 소요된다는 등의 단점도 동시에 존재하기 때문에 모든 수업이 아닌 극히 일부 수업에 대해서만 본 수업 기법을 적용하는 것이다.

그렇다면 과연 교사들은 플립 러닝에 대해서 어떻게 생각하고 있을까? [표 6]은 플립 러닝 수업 기법이 학생들에게 실제로 도움이 된다고 생각하는가에 대하여 물었을 때 교사들의 응답 현황이다.

[표 6] 플립 러닝 수업 기법이 학생들에게 도움이 되는가?

응답 내용	중학교	일반계 고교	특성화계 고교
예	5명 (55.5%)	14명 (77.7%)	8명 (100%)
아니오	4명 (44.4%)	4명 (22.2%)	0명 (0%)

플립 러닝 수업 기법이 학생들에게 도움이 되는가에 대한 물음에는 사용 의사와는 조금 다른 결과가 나타났다. 오히려 중학교 교사들의 의견이 팽팽한 편이었고 일반계 고교 교사들의 의견은 도움이 된다는 의견이 압도적이었다. 특성화계 교사들은 이번에도 전원 도움이 된다고 대답하였다. 도움이 된다고 생각하는 이유를 세부적으로 살펴보면 [표 7]과 같다.

[표 7] 플립 러닝 수업 기법이 학생들에게 도움이 되는 이유는 무엇인가?

응답 내용	중학교	일반계 고교	특성화계 고교
1. 창의력, 사고력 증진에 도움	1명 (20%)	7명 (50%)	4명 (50%)
2. 한국사(역사) 과목에 대한 흥미와 관심을 이끌어 내는데 도움	3명 (60%)	6명 (42.8%)	3명 (37.5%)
3. 교사-학생 간 교류 증진이 사제관계 증진에 도움	1명 (20%)	0명 (0%)	1명 (12.5%)
4. 기타	0명 (0%)	1명 (7.2%)	0명 (0%)

전체 응답자 수로 보면 ‘학생들의 창의력, 사고력 증진에 도움이 된다.’는 항목과 ‘한국사(역사) 과목에 대한 흥미와 관심을 이끌어 내는데 도움이 된다.’는 항목의 응답자 수가 동일하였다. 즉, 교사들은 플립 러닝 기법이 수업적인 측면에서 가장 도움이 된다고 생각하는 것이다. 기타 항목에 응답한 교사 1명은 그 이유를 ‘학생 중심의 수업 기법이 학생들에게 도움이 될 것이다.’ 라고 답하였다. 플립 러닝의 취지를 고려한 답이라고 할 수 있다. 플립 러닝의 진행 과정상 수업 외적인 부분에서 교사와 학생 간 교류가 늘어남으로써 이것이 사제관계 증진에 도움이 된다고 응답한 교사도 2명이 존재하였다. 전체 응답자 수에서 각 항목 응답 비율을 고려하면 교사들은 수업 외적인 측면 보다 수업 내적인 측면에서 훨씬 효과적이라고 생각한다고 할 수 있다.

플립 러닝 기법이 도움이 되지 않는다고 응답한 교사들은 그 이유를 다음과 같이 선택하였다.

[표 8] 플립 러닝 수업 기법이 학생들에게 도움이 되지 않는 이유는 무엇인가?

응답 내용	중학교	일반계 고교	특성화계 고교
1. 수업 분위기가 산만해질 우려	0명 (0%)	1명 (25%)	0명 (0%)
2. 풍부한 상상력이 그릇된 역사인식으로 이어질 우려	0명 (0%)	0명 (0%)	0명 (0%)
3. 학생들의 학습량 부담 가중 우려	2명 (50%)	3명 (75%)	0명 (0%)
4. 기타	2명 (50%)	0명 (0%)	0명 (0%)

중학교 교사 4명과 일반계 고교 교사 4명 등 총 8명이 플립 러닝 수업 기법은 학생들에게 도움이 되지 않는다고 답하였다. 그 이유는 ‘학생들의 학습량 부담 가중 우려’가 가장 많은 응답 비율을 보였다. 아무래도 플립 러닝의 수업 방식이 사전학습 강의를 집에서 수강하고 와야만 하는 방식이기 때문에 이를 학생들에게 학습량 부담을 가중시킨다는 것으로 인식하는 것으로 보인다. 그러나 앞에서 살펴보았듯 이와 같은 문제점은 해결할 수 있다. 사전학습 강의를 15분~20분의 분량으로 짧은 편에 속하며, 학생들의 대부분은 한국사 과목을 위해 1주일에 평균적으로 1시간 내외의 학습 시간을 투자하고 있다는 설문 결과도 살펴보았다. 즉, 사전 학습 수강 시간정도는 학생들에게 투자하기에 부담되지 않은 수준으로 볼 수 있다. 다음으로 많은 응답 비율을 보인 항목은 중학교 교사들의 ‘기타’ 항목이었는데 2명이 본 항목에 응답하여 의견을 제시하였다. 첫 번째는 사전학습

강의가 짧고 본시 학습에서 학생 중심의 수업을 진행하는 탓에 습득되는 지식이 부족해질 우려가 있다는 의견이었다. 두 번째 의견은 플립 러닝 방식은 적합하지만 모든 단원에 적용하기에는 무리가 있는 방법이라는 의견이었다. 첫 번째 문제점은 앞에서 사전학습 강의 영상의 보완 수단을 제시하면서 언급하였다. 이와 같은 보완 수단과 더불어 본시 학습에서 발표 시 교사의 코멘트까지 더해진다면 본 문제점은 어느 정도 해결이 가능할 것이다. 두 번째 문제점은 필자의 견해와도 일치한다. 그렇기 때문에 본고에서 제시하는 수업 모형은 각 단원 별 주요 부분에만 일부 적용하려 하는 것이다.

본 설문의 내용을 정리하자면 다음과 같다. 현재 수업에서 플립 러닝은 모두에 가까운 교사가 사용하지 않고 있으며, 이들이 사용하지 못하고 있는 이유에 대해서는 본고에서 어느 정도 해결책이 제시되었다. 교사들은 자신들이 생각하는 문제점이 해결이 된다면 플립 러닝을 사용할 의사가 있는 경우가 우세하였는데, 특성화계 고교에서는 절대적으로 우세하였고 다음은 중학교, 일반계 고교 순이었다. 특히 일반계 고교의 경우 사용 하겠다는 의견과 사용하지 않겠다는 의견이 팽팽하게 나타났는데, 이는 일반계 고교는 타 학교들에 비해 시험의 부담이 크기 때문에 새로운 수업 방식의 사용을 주저하는 것으로 해석해 볼 수 있다. 이와 같은 결과를 통해 본고에서 제시할 수업 모형은 고등학교 한국사 수업 모형으로써 특성화계 고교에 적용하기 쉬운 수업 모형이라 할 수 있다. 그러나 앞의 언급사항대로 한국사가 필수화 된 이후 수능에서 한국사 난이도가 매우 낮아지며 변별력이 떨어졌기 때문에 수업 효과 증진의 필요성이 제기된다. 최종 목표가 수능에 있는 일반계 고교에서 역시 한국사 과목에 국한하였을 때 위와 같은 문제점은 오히려 더 크게 나타나기 때문에 본 수업 방안과 같은 색다른 수업 방식들로 수업 효과를 증진시킬 필요가 있다.

2) 비주얼 씽킹의 개념과 적용

(1) 비주얼 씽킹이란?

비주얼 씽킹은 'Visual'과 'Thinking'의 결합어로 이 두 단어의 사전적 정의를 결합하면 '시각적 생각'이라는 뜻이 된다. 즉, 비주얼 씽킹이란 배운 내용 혹은 생각을 시각적으로 표현해내는 방식으로 대표적으로 그림으로 표현하는 방식이 있다. 비주얼 씽킹의 또 다른 키워드는 '빠름'에 있다. 많은 양의 지식을 단 몇 컷의 그림으로 표현하여 빠르게 표현·저장·공유하는 것이 비주얼 씽킹의 목적이다. 이러한 점은 암기할 내용이 많음과 텍스트 과다 등으로 인식되는 역사과에 적용

되기에 매우 적합한 사항이라고 할 수 있다.

비주얼 씽킹은 앞의 플립 러닝과 마찬가지로 ‘학습자 중심’의 수업 기법이다. 교사의 가르침을 텍스트화 하여 필기를 강요하던 종전의 수업 방식과는 달리 학생의 ‘자유로운 표현’에 중점을 두는 것이 바로 비주얼 씽킹이다. 비주얼 씽킹이 적용된 수업 역시 교사의 가르침을 저장하는 점에서는 기존 수업과 동일하다. 하지만 앞서 언급한 대로 기존의 수업은 주입식, 필기 강요, 텍스트과다 등으로 표현되지만 비주얼 씽킹은 학생들이 교사의 가르침 즉, 정보를 수용하고 자신의 방법대로 자유롭게 표현·저장·공유하는 것에 중점을 두고 있다.

(2) 비주얼 씽킹에 대한 오해

비주얼 씽킹이 가장 크게 오해를 사는 요인은 그림에 있다. 그림을 그리는 방식이기 때문에 미술적 재능이 없는 학생들에게는 적절하지 못한 방법이라는 오해를 사기에 충분하다. 하지만 비주얼 씽킹의 목적은 그림을 그리는 데 있는 것이 아니다. 비주얼 씽킹은 그림으로 표현하여 상대방에게 ‘전달’ 혹은 자신의 생각을 ‘정리’ 하고 ‘표현’ 혹은 ‘공유’ 하는데 그 목적이 있다. 그림은 그저 전달 혹은 정리의 수단일 뿐 그림그리기가 주된 목적이 아니라는 것이다. 쉽게 말해서 그림은 그저 알아볼 수 있을 정도의 수준이면 충분하다. 정보를 함축하여 그림으로 표현하는 방식이기 때문에 그림을 그린 후에 일정 시간이 지나도 그 그림을 보고 함축된 정보를 알 수 있는 수준의 그림이라면 비주얼 씽킹 기법 적용에 성공한 것이라고 볼 수 있다. 교사와 학생 모두 미술적 감각이 없는 사람들이 가장 두려워하는 것이 바로 비주얼 씽킹이다. 하지만 위의 내용처럼 그림의 질은 그다지 중요한 것이 아니기 때문에 그러한 두려움들은 가질 필요가 없는 것이다.

비주얼 씽킹에 대한 또 다른 오해는 ‘마인드맵’과의 연관성에 있다. 마인드맵 역시 글과 그림을 이용하여 표현하는 방식이기 때문에 비주얼 씽킹의 정의와 매우 비슷하다고 볼 수 있다. 그러나 마인드맵과 비주얼 씽킹은 엄연한 차이점이 존재한다. 마인드맵은 형식이 존재하지만 비주얼 씽킹에는 형식이 존재하지 않는다. 마인드맵의 특징은 키워드 중심으로 상위 개념에서 하위 개념으로 가지형태로 뻗어나가는 구조를 취하게 되는데, 비주얼 씽킹은 받아들인 정보를 자유롭게 이미지로 표현하는 것이기 때문에 특정 형식이 존재하지 않는다. 또한 마인드맵은 이미지 보다는 키워드에 중점을 두고 있지만 비주얼 씽킹은 이미지 즉, 그림으로 정보를 함축하여 표현하는데 중점을 두고 있다.

(3) 비주얼 씽킹 수업의 효과성

비주얼 씽킹 수업이 갖는 효과성은 다음과 같이 요약해볼 수 있다. 첫째, 빠르게 표현·저장·공유 할 수 있다는 점이다. 둘째, 많은 양의 정보를 오랫동안 기억할 수 있게 된다는 점이다. 셋째, 학습자 중심의 수업 방법으로 학생들의 흥미와 관심 그리고 참여도를 이끌어낼 수 있다는 점이다. 그리고 마지막으로 학생들의 창의력, 사고력을 증진시키는 데 도움을 준다는 점이다.

첫째로 비주얼 씽킹 수업은 빠르게 표현·저장·공유 할 수 있다는 장점을 가지고 있다. 앞의 내용에서도 언급하였듯 비주얼 씽킹의 목적 역시 ‘빠름’에 있다. 그림을 세밀하고 화려하게 그려서 표현을 하는 것이 아니라 간단하지만 핵심 내용이 들어가 있는 그림으로 빠르게 표현해 내는 것이다. 이와 같은 비주얼 씽킹의 장점은 많은 양의 정보를 빠르게 표현할 수 있게 되고 빠르게 표현한 것이 바로 저장기 되기 때문에 역사과 수업에 매우 효과적이다. 역사과 수업의 특성상 단기간에 많은 정보를 학생들에게 전달해야 하다 보니 학생들이 그 정보들을 전부 받아들임에 있어 어려움을 겪는 경우가 많다. 특히 이는 수업 시간에 교사의 가르침을 따라가지 못하는 학생들이 대거 발생하는 원인이 되기도 한다. 비주얼 씽킹은 이러한 어려움을 해소시켜줄 수 있을 것으로 기대된다. 비주얼 씽킹에 익숙해지면 그림으로 표현하는 능력이 향상될 것이고 이는 짧은 시간 안에 많은 정보를 저장해둘 수 있는 능력으로 이어지게 된다.

비주얼 씽킹 수업의 두 번째 장점은 많은 양의 정보를 오랫동안 기억할 수 있게 된다는 점이다. 정보를 수용하는 것 자체를 어려워하던 학생들에게 앞의 내용처럼 원활한 정보 수용을 도와준다 하더라도 문제는 이를 기억해내지 못한다면 계속 그 저장된 정보를 들여다봐야 하는 처지에 놓이게 된다. 그러나 비주얼 씽킹은 이와 같은 문제점 역시 해결이 가능하다. 우리의 뇌는 우뇌 중심으로 학습하도록 되어 있고 규칙이나 논리로 배우는 것 보다 이미지나 패턴을 통해 받아들이는 것을 좋아한다. 또한 우리의 뇌는 텍스트보다 이미지를 더 오래 기억하게 된다. 실제로 사람들에게 바로 지금 본 것과 들은 것의 기억량을 비교하는 실험을 진행한 결과 3일이 지난 후 본 것은 60%, 들은 것은 10%를 기억했다는 결과가 나타났다.⁹¹⁾ 즉, 앞의 내용과 결합하여 정리하자면 비주얼 씽킹은 학생들로 하여금 많은 양의 정보를 빠르게 받아들여 표현해낼 수 있게 되고, 이를 저장해두는 것은 물론 이러한 과정을 통해 오랫동안 기억할 수 있도록 도움을 준다고 한다.

91) 우치잡 외, 앞의 책, 2015, 15쪽.

비주얼 씽킹 수업의 세 번째 장점은 학습자 중심의 수업 방법으로 학생들의 흥미와 관심 그리고 참여도를 이끌어낼 수 있다는 점이다.⁹²⁾ 학생들에게 자신이 받아들인 정보에 대해서 그림으로 직접 표현해보는 시간을 부여하는 점에서 수업 방식이 학습자 중심의 수업 방식이 된다. 또한 그림으로 표현해 내는 수업 과정이 학생들의 흥미도와 관심도를 높이게 되고 이는 곧 학생들의 적극적인 참여로 이어진다. 새로운 수업 방법을 받아들이는 데 있어 수업 초반에는 약간 산만한 분위기를 조성하게 되지만, 수업이 본격적으로 시작되고 그림을 그리는 활동이 시작되면 학생들은 이전의 강의식 수업보다 더욱 높은 집중력을 보여준다.⁹³⁾ 또한 학생들은 다양한 시각적 활동을 통해 자신감을 얻게 되고 이후에는 더욱 적극적인 자세로 수업에 참여하게 된다.⁹⁴⁾ 어렵고 많은 정보를 수용하는 데 지루함을 느끼고 어려움을 겪던 학생들이 이와 같은 방식을 통해 수업에 관심을 갖게 되고 수업을 직접 이끌어 가보면서 자신감을 얻게 되고 차후 수업에 적극적으로 참여할 의지를 갖게 되는 선순환구조가 구축되는 것이다. 무엇보다도 타 교과에 비해 학생들이 지루함을 많이 느끼고 학생들의 참여가 저조한 편인 역사과 교과에 많은 도움이 될 것으로 기대된다.

그리고 마지막으로 비주얼 씽킹의 네 번째 장점은 학생들의 창의력, 사고력을 증진시키는 데 도움을 준다는 점이다. 앞서 언급한 바와 같이 비주얼 씽킹은 '자유롭게 표현'하는데 중점을 두고 있다. 기존의 텍스트 위주의 공부 방법에서는 학생들이 내용을 어려워한다거나 받아들인 정보를 표현하는데 미숙한 학생들이 다수 존재하였다. 무엇보다 기존의 수업 방식에서 지식의 표현은 텍스트 위주로 진행되기 때문에 표현되는 내용들의 다양성이 존재하지 않았다. 그러나 비주얼 씽킹의 경우 표현 자체를 자신의 방법대로 자유롭게 하기 때문에 표현을 함에 있어 별다른 어려움을 겪지 않을뿐더러 이로 인해 창의적인 여러 가지 자신만의 방식들이 나타나게 된다. 그리고 학생들은 표현된 자신의 결과물을 타인의 그것과 공유하며 타인만의 방법에서 자신에게 모자란 부분을 더해주거나 혹은 그 반대의 과정을 겪게 된다. 비주얼 씽킹에는 이러한 메타인지적 사고가 반영되는 것이다. 메타인지란 자신의 생각에 대하여 생각하는 것으로 자신의 인지에 대해 객관적으로 바라보고 판단하는 인지를 의미한다.⁹⁵⁾ 이와 같은 과정들을 통해 학생들의 사고력이 증진되는 것이다.

92) 강문정, 앞의 논문, 2018; 김나리, 김봉석, 앞의 논문, 2018.

93) 온은주, 『행복한 교실 수업을 위한 비주얼 씽킹 교과서』, 영진닷컴, 2018, 37쪽.

94) 우치잡 외, 앞의 책, 2015, 19쪽.

95) 김해동 외, 『교실 속 비주얼 씽킹-실전편』, 맘에드림, 2017, 17쪽.

비주얼 씽킹이 그림으로 표현하는 방식이라고 해서 100% 그림만을 활용한 표현 방식은 아니다. 적당한 글과 그림을 자유로운 양식으로 표현하는 방식이다. 또한 그림으로 자유롭게 표현하는 활동 중심 수업이라 시간적 여유가 상대적으로 많은 초등학교 학생들, 많게는 중학교 학생들까지의 어린 학생들에게만 효과적일 것이라고 생각할 수 있다. 그러나 사실 가장 학습량이 많은 학생들은 오히려 고등학생들이다. 비주얼 씽킹의 효과성을 살펴본 결과 많은 양의 정보를 빠르게 그리고 오랫동안 저장해 낼 수 있음을 알 수 있었다. 이 점은 초등학생과 중학생에 비해 고등학생들에게 훨씬 효과적으로 작용할 수 있다. 또한 이와 같은 효과성은 수업 시간 대비 받아들여야 할 정보량이 타 교과에 비해 많은 한국사 과목에서 역시 효과적이라 할 수 있다. 그리고 비주얼 씽킹은 현재의 교육 과정이 추구하는 창의적 인재 양성에도 매우 적합한 교수·학습 방안이라고 할 수 있다. 이와 같은 효과성들이 적극 반영될 수 있도록 비주얼 씽킹 기법이 적용된 고등학교 한국사 수업 모형을 제시하고자 한다.

Ⅲ. 플립 러닝과 비주얼 씽킹의 수업 적용 방안

본고에서 제시할 수업 모형은 플립 러닝을 기반으로 하여 본시 학습에 비주얼 씽킹을 적용한 수업 모형이다. 이에 플립 러닝의 사전 학습 단계에서의 효율적인 적용 방안과 본시 학습 단계에 해당하는 비주얼 씽킹의 효율적인 적용 방안을 제시하여 새로운 교수·학습 방법의 도입에 어려움을 겪는 교사·학생들의 혼란을 줄이고자 한다.

1. 플립 러닝의 사전 학습 적용 방안

플립 러닝을 실제 적용하기 위한 방안을 모색하자면 먼저 사전 강의와 본시 학습의 방안을 나눠 생각해보아야 할 것이다. 본시 학습에 중점을 두는 것이 플립 러닝이지만 사전 강의를 수강해 오지 않을 경우 본시 학습 진행이 어려워 질 수 있기 때문에 두 가지 방안을 모두 고려해야 하는 것이다. 본고에서 제시할 플립 러닝의 적용 방안은 얼마나 효과적으로 적용할 수 있을 것인가에 초점을 맞춘다. 이미 본시 학습에서는 앞서 언급한 바와 같이 비주얼 씽킹 기법을 도입할 것으로 제시하였기 때문에 본 방안에서는 사전 학습의 효과적 적용에 중점을 두도록 하겠다.

이미 앞의 이론 부분에서 플립 러닝의 문제점과 그 해결책을 살펴보면 효과적으로 적용할 수 있는 여러 가지 방안에 대해서 살펴보았다. 필자는 이와 같은 방법들 중 가장 효과적인 방법은 SNS의 이용이라고 생각한다. 앞의 언급 내용대로 현재의 학생들에게 가장 활발한 소통 수단은 바로 SNS이다. 그만큼 SNS를 이용한 사전 강의 수강은 학생들에게 큰 거부감 없이 다가갈 수 있을 것으로 기대된다. 또한 교사와 학생, 더 넓게는 학부모까지 3그룹의 상호작용이 활발하게 이루어질수록 효과성이 높아지는 수업 방식이 바로 플립 러닝이다. 학교에서는 교사와 학생, 집에서는 학부모와 학생, 그리고 이와 같은 모든 일련의 과정에서 교사와 학부모 간 상호작용이 활발해 지기 위해서는 어떠한 소통의 수단이 필요할 것이다. 플립 러닝이 추구하는 것이 '학습자 중심'이기 때문에 소통에서도 학습자가 중심이 될 수 있도록 그들의 소통 수단을 교사와 학부모가 따라가는 것이 옳

다고 판단된다. 이에 SNS를 이용한 플립 러닝 사전학습 운영방안을 제시하고자 한다. 그리고 사전 학습 강의의 분량이 충분한 설명을 담기에 부족하다고 판단하여 이를 보완할 방안도 같이 제시하고자 한다.

1) SNS를 이용한 사전학습 운영 방안

현재의 학생들이 이용하는 가장 활발한 SNS는 카카오톡, 페이스북, 인스타그램 등이다. 그러나 동영상 게시하고 질의응답 혹은 자유토론 게시판 운영을 동시에 하기 위해서는 적합하지 않다. 카카오톡은 실시간 메신저의 역할을 하고 페이스북과 인스타그램 등은 동영상 게시는 가능하나 게시판 운영에서 어려움을 겪기 때문이다. 이와 같은 운영 방식을 그대로 진행하기에 적합한 것은 카페 혹은 블로그의 운영이다. 실제로 학생들은 위와 같은 수단들과 더불어 개인 블로그를 동시에 운영하는 학생들도 적지 않다. 다음의 <그림 1>과 <그림 2>는 실제 현재 개인적으로 SNS를 통해 소통하고 있는 고등학생들의 인스타그램 페이지이다.

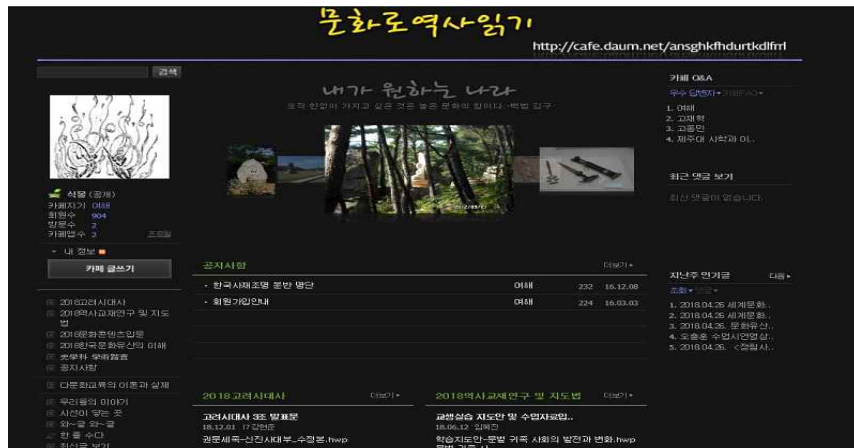


<그림 1> 학생들의 인스타그램 개인 페이지 (1)



<그림 2> 학생들의 인스타그램 개인 페이지 (2)

위의 그림들을 살펴보면 가장 활발한 소통 수단인 '인스타그램' 개인 프로필에 개인 블로그 주소 링크를 적어둠으로써 두 가지를 동시에 운영하고 있음을 알 수 있다. 이는 학생들의 소통 수단에 블로그도 적지 않은 비중을 차지하고 있음을 알 수 있다. 또한 블로그와 운영 방식이 매우 흡사한 카페 역시 블로그의 대체 수단으로 활용될 수 있다. 아래 <그림 3>과 <그림 4>는 현재 제주대학교 사학과 교수들이 운영 중인 학과 학생들을 위한 카페이다. 이 카페를 통해 교수는 학생들을 위해 여러 유익한 자료를 게시해 주고 학생들은 교수의 강의 이외 시간에 필요한 자료들을 쉽게 찾아볼 수 있다. 이처럼 카페 혹은 블로그가 초등 교육이나 중등, 고등교육에 있어서 교수자와 학습자간 교류의 장이 되는 경우를 찾아보는 것은 어렵지 않은 일이다.



<그림 3> 다음카페 '문화로 역사읽기'



<그림 4> 다음 카페 - '장창은의 우리 역사 이야기'

SNS를 이용해서 어떻게 플립 러닝 사전 학습을 운영할 것인가에 대해 살펴보면 다음과 같이 제시할 수 있다. 첫째, 가장 중요한 사전 학습 강의 동영상의 게시와 알림이다. 동영상을 게시하는 것은 그리 어려운 일이 아니다. 만들어진 파일을 직접 게시글에 첨부하거나 혹은 직접 제작이 아니라면 해당 동영상의 링크를 게시글에 첨부해주면 된다. 그러나 여기서 중요한 것은 ‘알림’이다. 이 수업을 시행하는 초기에는 학생들이 수업 방식에 익숙지 않아 사전 학습 강의 수강을 잊어버리는 경우가 많다. 이에 학생들에게 사전 학습 강의 동영상 시청을 독려하고 동영상 게시 알림 메시지를 자주 보내주면서 이러한 수업 방식에 익숙해지도록 도와주면 그 효과성이 커진다.⁹⁶⁾ 그러나 사전 학습 강의 동영상을 시청하라는 연락을 자주 보낼 경우 학생들이 자칫 부담감을 가질 우려도 있다. 이에 교사와 학생 간 지속적인 교류를 통해 친밀감을 형성하는 것이 매우 중요하다. 단체메시지로 혹은 학교에서 개인적인 인사말 등으로 교사는 학생들에게 지속적인 관심을 표현해주며 학생들이 교사의 메시지에 부담을 갖지 않게 해주어야 한다. 또한 학생들에게 메시지를 전달할 때 역시 여건이 되는 최대한으로 학생들의 소통 수단(카카오톡 등)을 활용하는 편이 좋다.

둘째는 지속적인 자유토론이 가능한 토론게시판의 운영이다. 사실 플립 러닝을 적용할 때 토론게시판을 운영하는 사례를 발견하는 것은 그리 어려운 일이 아니다. 하지만 본고의 연구 방안의 경우 이와 같은 토론게시판을 ‘익명’으로 운영하고자 한다. 본고에서 제시하는 운영 방법에서의 카페 혹은 블로그는 교사, 학생, 학부모 3그룹이 모두 가입하게 된다. 자연스럽게 사전 학습 강의는 물론 토론게시판 등 카페·블로그의 모든 게시글들이 그룹원 모두에게 공유된다. 사전 학습 강의 동영상을 시청해야 하는 학생들은 물론 학부모들 역시 동영상 강의를 시청할 수 있게 된다. 앞서 언급한 바와 같이 플립 러닝은 교사, 학생, 학부모 3그룹의 상호작용이 매우 중요하다. 학교에서 수업을 통해 마주하는 교사와 학생은 물론 상호작용이 일어나게 될 것이지만 학부모는 이들과 상호작용하기 어려운 것이 사실이다. 그러나 학습 강의를 학생들과 함께 시청하면서 학부모 역시 새로 알게 된 지식들, 혹은 기존에 알고 있던 지식들을 학생, 교사와 공유할 수 있게 된다. 만일 학생들과 같은 자리에서 동영상을 시청하는 것이 부담이 된다면 카페·블로그에 가입되어있는 본인의 신분으로 별도 시청 역시 가능해진다.

위와 같은 방법을 좀 더 효율적으로 운영하기 위한 방안으로 제시하는 것이 바로 ‘익명 토론 게시판 운영’이다. 사실 학생들은 자신들의 학습 공간에 학부모

96) 이민경, 앞의 책, 2015, 107쪽.

등 기성세대가 참여하는 것에 대해 거부감을 느낄 수도 있다. 그러나 모든 학부모가 그럴 수는 없겠으나 일부 학부모들은 충분히 학생들에게 교과 지식적인 도움을 줄 수 있는 능력이 있다. 만일 학부모에게 이와 같은 능력이 없더라도 타 학부모의 익명 게시글을 통해 모든 학생이 토론 내용을 공유할 수 있기 때문에 크게 문제가 되지 않는다. 이러한 능력을 학생들을 위해 사용하기 위해서는 학생들이 거부감을 갖지 않도록 그들에게 다가가는 것이 최우선 과제이다. 플립 러닝 사전 강의 시청 후 학생들은 토론 게시판을 통해 자신의 의견을 제시하며 추가적인 학습 효과를 누릴 수 있다. 이러한 게시판에 학부모가 ‘익명’으로 참여함으로써 그 효과를 더욱 증가시키고자 하는 것이다. 학부모가 ‘실명’으로 의견을 제시한다면 학생들은 부담을 느낄 수 있으나 익명으로 제시된 의견은 학생인지 학부모인지 그 신분을 알 수 없기 때문에 자유로운 의견 제시를 할 수 있을 것이다. 물론 교사 역시 이와 같은 상호 작용에 익명으로 적극 참여함으로써 학생들의 사고력 증진에 도움을 줄 수 있게 된다. 사전 학습 강의 시청과 익명 토론 게시판을 활용한 자유 토론으로 교과적인 지식 습득 및 사고력이 확장되는 결과를 얻게 된 학생들은 토론에 대한 자신감을 가질 수 있게 될 것이다. 그리고 이는 본시 학습에서 학생들의 적극적인 참여로 이어질 것이다.

2) 사전학습 동영상 보완 수단

사전학습 시 시청하게 될 동영상 강의의 분량은 15분 내지 20분의 분량으로 제작할 것이라고 앞에서 언급하였다. 그러나 이와 같은 분량은 고등학교 1시수 수업 시간의 절반도 되지 않는 짧은 시간이다. 물론 플립 러닝의 수업 방식이 학생들의 자유로운 토론을 중점으로 하는 본시 학습에 중점을 두고 있기 때문에 사전학습 강의가 크게 중요하지 않다는 점도 앞서 언급하였다. 하지만 학생들이 일정 수준 이상의 사전적 지식이 습득된 상태여야 본시 학습이 원활히 이루어질 수 있기 때문에 짧은 강의 시간을 보완해줄 추가적인 수단이 필요하다.

사전학습 동영상을 보완해줄 수 있는 수단은 기존 수업에서 사용하였던 자료들을 이용하는 편이 교사들에게도 학습 자료 제작 측면에서 도움이 될 것이고, 학생들에게도 큰 이질감 없이 받아들일 수 있다는 점에서 도움이 될 것이다. 무엇보다 교사와 학생 모두 기존 자료를 이용하게 된다면 수업 준비 시간 절약의 측면에서 도움이 될 것이다. 기존 수업에서 사용하는 대표적인 자료들은 학습지나 교과서가 보편적이다. 교과서는 학교 수업에 가장 기본이 되는 교재이다. 그러나 참고해야 할 자료가 많은 역사과 수업의 특성상 모든 내용을 교과서 안에

담기는 무리가 있다. 이를 보완하기 위해 교과서와 함께 발간되는 것이 바로 ‘역사부도’이다. 역사부도는 지도, 삽화 등 역사적 사실을 이해하는 데 도움을 주는 자료들을 싣고 있다. 학습지와 더불어 강의 영상의 내용을 보완하기에는 충분한 수단이 될 것이다.

첫 번째 수단인 학습지는 해당 차시 수업의 내용을 보기 편하게 요약해 두었을 뿐만 아니라 학생들은 수업 시간 내내 교사의 설명을 통해 학습지 내용을 채워 나가며 학습 효과를 증진시킬 수 있게 된다. 또한 교사는 학습지에 간단한 문제를 제시함으로써 중간점검의 수단으로 활용할 수 있게 된다. 이와 같은 이점을 플립 러닝 방식에도 사용할 수 있다. 학생들은 학습지와 교과서의 내용을 참고하며 사전학습 강의를 효과적으로 수강할 수 있게 되며, 학습지에 첨부된 간단한 문제 풀이를 통해 중간 점검을 진행할 수 있게 된다.

두 번째 수단은 ‘역사부도’의 활용이다. 모든 사회과 수업에서 부도는 학생들에게 학습 내용에 대한 추가적인 이해를 도울 뿐만 아니라 수업에 대한 흥미를 유발할 수 있다는 장점을 가지고 있다. 그러나 현장에서는 여러 문제점을 안고 있어서 실제로 활용 빈도가 매우 낮은 편이다.⁹⁷⁾ 학생들에게는 교과서의 추가가 학습량의 부담 가중으로 인식될 수 있을 것이고, 교사들에게는 수업 진행에 있어 시간의 부족이 가장 큰 이유이다. 하지만 부도가 갖는 학습 효과성은 분명 존재하기 때문에 이를 적절히 활용한다면 학생들에게 분명히 도움이 될 것이다. 위와 같은 문제점을 해결해 주기 가장 좋은 방법이 바로 사전학습 강의 시 역사부도의 활용이라고 생각한다. 학생들에게는 교과서가 늘어난다는 부담이 되지 않도록 역사 부도를 PDF파일로 전환하여 사전학습 강의에 해당하는 부분만 발췌한 후 추가 학습 자료로 첨부해주는 것이다. 이 때 제시되는 자료는 ‘참고용’이기 때문에 학생들은 반드시 봐야한다는 의무감을 느끼지 않아도 된다. 이와 같은 방법으로 교사들 역시 본시 학습에서의 시간적 압박에 시달리지 않고 역사부도를 적절히 활용할 수 있게 된다. 역사부도가 갖는 장점을 적극 활용할 수 있는 본 방안은 짧은 사전 학습강의의 부족한 내용을 보충해주어 학생들의 원활한 이해를 도울 수 있을 것이다.

기존 수업 자료들을 이용할 경우 분명히 장점은 존재한다. 하지만 기존 수업 자료들만큼 도움이 되는 다른 수단들이 있다면 그것들 역시 적극 이용할 필요가 있다. 그러나 교사들이 플립 러닝을 적용하지 않는 대표적 이유가 수업 자료 제

97) 김지혜, 「역사적 사고력 신장을 위한 고등학교 역사부도 활용연구 -고려시대를 중심으로-」, 제주대 교육대학원 석사학위논문, 2019, 49-56쪽.

작에 대한 시간적·기술적 부담이라는 것을 살펴보았기 때문에 이와 같은 부담을 안겨주지 않는 수단이어야 할 것이다. 이와 같은 조건을 충족할 수 있는 수단으로는 학생들에게 기존에 제시된 다양한 자료들을 살펴볼 수 있는 소스를 제공하는 것이다. 기존 자료들은 교사들이 직접 제작하지 않아도 되므로 시간적·기술적 부담을 갖지 않아도 된다. 또한 자료들을 찾아내는 것 역시 뒤에서 언급할 예정이지만 그 방법이 매우 다양하여 손쉽게 찾아낼 수 있다.

본고에서 제시할 수업 시안 예시에서는 교사들의 부담감을 덜어주기 위해 플립 러닝 사전 학습 강의 영상을 직접 제작하지 않아도 되는 경우도 제시될 것이다. 이 때 사전 학습 강의 영상으로 기존에 제시된 방송자료 혹은 타 강사의 강의 영상 등 무료 배포된 영상들을 활용하게 된다. 이 영상들은 플립 러닝을 목적으로 제작된 영상들이 아니기 때문에 사전 학습 영상으로 그 분량이 많은 편에 속할 수 있다. 또한 같은 주제이지만 다른 정보를 담고 있는 영상들이 존재할 수 있다. 이 때 필수적으로 시청해야 할 영상을 지정해주고 나머지 영상들은 선택수단으로 제시하여 영상 자체가 학생들에게 하나의 보완 수단이 될 수 있게 하는 것이다. 또한 영상과 더불어 교과서에서 살펴볼 수 없었던 역사적 자료들을 확인할 수 있는 홈페이지 등의 소스를 학생들에게 제공하여 자율적으로 활용하게 함으로써 역시 하나의 보완 수단으로 활용할 수 있게 된다.

위와 같은 보완 수단들과 더불어 앞에서 살펴보았던 토론게시판의 운영으로 기대되는 효과를 더하면 짧은 분량의 사전 학습 강의로도 충분히 해당 차시의 핵심 개념을 충분히 파악할 수 있을 것이다. 이와 같은 보완 수단들보다도 학생들에게 가장 효과적인 것은 교사 혹은 학부모와의 면대면 질의응답일 것이다. 교사, 학생, 학부모 3그룹의 상호작용이 매우 중요한 점을 앞서 언급하였다. 그런데 상호작용이 전혀 이루어지지 않거나 매우 미흡한 상태라면 학생들이 선뜻 학업적 질문을 하기 어려워 할 수 있기 때문에 위의 3그룹은 항상 소통할 수 있는 기반을 마련하여야 할 것이다.

2. 비주얼 씽킹의 본시 학습 적용 방안

비주얼 씽킹을 수업에 적용하고자 하였을 때 다음과 같은 전제 조건이 요구된다. 먼저 비주얼 씽킹의 네 가지 특징을 고려하여야 하는데 그 특징은 다음과 같다. 첫째, 비주얼 씽킹은 생각을 꺼내는 기술이다. 둘째, 비주얼 씽킹은 글과 그림을 연결한다. 셋째, 비주얼 씽킹은 결과물(그림)이 아닌 생각하는 과정 전체를

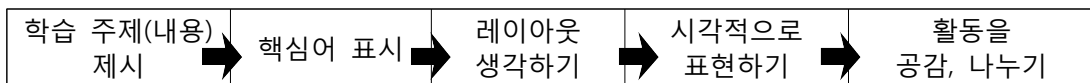
말한다. 넷째, 비주얼 씽킹은 글과 그림을 의미로 바꾸는 과정 전체를 말한다. 이와 같은 특징들을 잘 고려하고 학생들에게 자유롭게 표현할 시간을 충분히 주어야 하며, 학생들이 결과물을 만들 때 혹은 결과물을 가지고 공유할 수 있는 충분한 토론의 시간을 주어야 한다.⁹⁸⁾

위의 전제 조건들을 충분히 수용하기 위해 본고에서 제시할 비주얼 씽킹 적용 방안은 ‘협동학습’과 ‘발표’에 중점을 둔다. 기존의 비주얼 씽킹의 정의, 효과성, 적용방안, 실제 적용 수업의 내용 등을 종합해 보면 ‘개인의 학습내용 정리’에 초점이 맞춰져 있다. 개개인 스스로 자신이 배운 내용들을 효과적으로 정리해두기에 적합한 방법으로 제시되는 것이다. 사실 비주얼 씽킹이 협동학습에도 매우 효과적임은 이미 증명되었다.⁹⁹⁾ 또한 역사과가 아닌 타 교과에서는 이미 비주얼 씽킹을 협동학습의 수단으로 적용한 사례도 있다.¹⁰⁰⁾ 그러나 이들 사례는 ‘개인’에 혹은 ‘정리 수단’에 초점이 맞춰져 있거나, 비주얼 씽킹의 결과물이 ‘협동 학습’을 통해 만들어졌다고 하더라도 그것을 ‘공유’하는 과정이 빠져있는 것이다. 본 연구에서는 위의 전제 조건들을 수용하기 위해 학생들에게 조별 토론시간을 충분히 부여할 것이다. 또한 결과물을 가지고 발표의 시간을 가짐으로써 비주얼 씽킹의 활동으로 만들어진 결과물이 정리의 수단에 그치지 않고 활동 자체에서 자신의 생각을 표현하고 공유하는 결과를 낼 수 있도록 유도할 것이다.

1) 비주얼 씽킹 수업 과정

협동학습에 초점을 맞춰 실제 어떻게 적용하고 운영할 것인가에 대해서 고려하려면 비주얼 씽킹 수업의 과정과 수업 모형을 고려해야 한다. 기존에 제시된 비주얼 씽킹의 수업 과정은 [표 9]¹⁰¹⁾와 같다.

[표 9] 비주얼 씽킹의 수업 과정



먼저 학습주제(내용)가 제시되고 학생들은 그 내용에서 핵심 단어를 추출해낸

98) 온은주, 앞의 책, 2018, 18-20쪽.

99) 신우미, 「SWAC모둠학습이 사회과 학업성취도와 학업태도에 미치는 영향」, 연세대 교육대학원, 2016.

100) 신우미, 앞의 논문, 2016; 양귀란, 앞의 논문, 2018.

101) 우치갑 외, 앞의 책, 2015, 50쪽.

다. 다음으로 추출된 텍스트를 가지고 효과적으로 표현할 수 있는 레이아웃을 구상한다. 여기서 레이아웃이란 학습 정보나 내용을 표현·정리하기 위해 텍스트 혹은 비주얼 씽킹 시각언어를 한눈에 들어오도록 배치하는 것을 일컫는다. 레이아웃 구상까지 마치면 이제 표현하는 단계에 접어들고 마지막으로 이 활동을 서로 공감하고 나누는 것으로 마무리를 짓는다.¹⁰²⁾ 본고에서 제시할 수업 모형의 경우 비주얼 씽킹 뿐만 아니라 플립 러닝 기법이 결합되어 있으며, 협동 학습에 중점을 두기 때문에 다음과 같이 수업 모형을 제시할 수 있다.

[표 10] 플립 러닝이 적용된 비주얼 씽킹의 수업 과정

사전 학습		본시 학습		
학습 주제(내용) 제시	사전강의 시청 및 핵심개념 추출	레이아웃 및 내용 구성 생각하기	시각적으로 표현하기	발표 시간을 통한 결과물 표현, 공유

먼저 본 모형은 크게 사전학습 단계와 본시학습 단계로 나뉜다. 사전학습 단계에서는 기존의 비주얼 씽킹 수업 모형과 마찬가지로 가장 먼저 학습 주제(내용)이 제시된다. 다음으로 학생들은 제시된 주제에 맞는 사전 강의를 시청하게 되는데 이와 같은 사전학습 단계에서 이미 핵심 개념 파악을 완료한 상태로 본시 학습에 참여하게 된다. 기존의 비주얼 씽킹 과정과 크게 차이는 없지만 가장 중요한 것은 이미 학생들에게 사전에 지식 습득이 완료된 상태이기 때문에 본시 학습 전체를 학생들의 활동 시간으로 부여할 수 있게 된다. 학생들은 시간이 충분히 확보되었기 때문에 세 번째 단계인 ‘레이아웃 및 내용 구성 생각하기’ 단계에서 활발한 토론을 벌이게 된다. 비주얼 씽킹으로 표현하기 위해 레이아웃을 구상하는 것과 각 영역에 주어진 텍스트를 어떤 식으로 표현할 것인가를 구상하는 것이다. 아래 <그림 5>와 <그림 6>은 필자의 교생 실습 당시 학생들이 동학농민운동의 배경에 관해 비주얼 씽킹으로 표현한 것이다.

102) 우치잡 외, 앞의 책, 2015, 50-60쪽.



<그림 5> 동학농민운동의 배경(1)



<그림 6> 동학농민운동의 배경(2)

‘동학농민운동의 배경’이라는 동일한 주제를 가지고도 학생들은 위와 같이 전혀 다른 내용의 결과물로 표현해낸다. <그림 5>는 직접적인 원인이 되는 동학의 집회들을 나타낸 그림이다. <그림 6>은 백성의 고통을 동학이 치유해 줌으로써 동학의 확산을 나타낸 그림이다. 이와 같은 내용 구성을 세 번째 단계에서 충분한 토론을 통해 진행하는 것이다. 레이아웃과 내용 구성에 대한 토론이 끝나면 본격적으로 표현하는 단계에 접어든다. 표현할 때에는 앞에서 살펴본 것과 같이 그림을 굳이 자세하게 그리려 하지 않아도 된다. 비주얼 씽킹의 목적은 표현, 공유에 있지 그림을 예쁘게 그리는 데 그 목적이 있는 것이 아니기 때문이다. 자신들의 생각이 드러나고 그것을 발표할 때 객관적으로 설명할 수 있는 수준의 그림이면 충분하다. 표현까지 마무리 되면 이제 학생들은 대표자 한명이 다른 학생들 앞에서 자신들의 결과물을 가지고 발표하는 시간을 갖는다. 발표자가 결과물에 대해 구성은 왜 이렇게 하였는지, 이 그림은 어떤 내용을 내포하고 있는지 등에 대해 설명하면 다른 학생들은 자신들의 결과물과 비교하며 공통점과 차이점을 찾게 되고 자신들이 놓친 부분에 대해서도 찾아낼 수 있게 된다. 교사는 이와 같은 모든 과정에 간접적으로 개입하며 학생들의 질문에 대한 답변과 발표 시 잘못된 내용에 대한 피드백을 해주며 수업을 진행해 나가면 된다.

2) 레이아웃

레이아웃의 대한 정의는 앞서 살펴본 바와 같이 ‘학습 정보나 내용을 표현·정리하기 위해 텍스트 혹은 비주얼 씽킹 시각언어를 한눈에 들어오도록 배치하는 것’

으로 정의할 수 있다. 레이아웃에도 여러 가지 종류가 있다.¹⁰³⁾ 다음의 [표 11]은 레이아웃의 종류를 정리한 것이다.

[표 11] 레이아웃의 종류

종류	용도
서클형	학습 주제 정의, 학습 내용 정리.
핑거형	서클형의 용도와 흡사. 1,3,5와 같이 홀수로 되어 있는 내용 정리.
버블형	학습 주제에 대한 묘사.
더블 버블형	두 개의 학습 주제 비교.
트리형	여러 가지 학습 주제(내용)의 분류.
플로우형	학습 내용의 흐름 표현.
멀티 플로우형	학습 주제의 원인과 결과 찾기.
윈도우형	학습 주제에 대한 핵심 내용 표현.
자유형	주제에 맞는 학습 내용을 자유로운 형태로 표현.

형태에 구애받지 않는 자유형을 제외하면 레이아웃의 종류는 총 8종류이다. 위의 레이아웃 종류들은 완벽히 정의 내려진 것이 아니라 대표적인 예시들을 표현한 것이다. 사실 비주얼 씽킹의 본질적인 목적을 구현하기 위해서는 자유형 레이아웃을 이용하도록 하는 것이 가장 효과적이다. 학생들에게 어떠한 형식의 틀을 제시해버리면 자유로운 표현과 거기서 나오는 역사적 사고력의 확장 등의 효과를 기대할 수 없게 되기 때문이다. 그러나 비주얼 씽킹이 익숙하지 않은 학생들에게는 막연하게 텍스트를 그림으로 표현해보라고 했을 때 어려움을 느낄 수 있다. 이 때 위와 같은 양식을 제시해 주면 조금 쉽게 접근이 가능해진다. 본고에서는 위의 레이아웃 예시들을 이용한 수업 시안을 제시할 것이다. 하지만 앞의 언급 사항대로 비주얼 씽킹은 자유형을 능숙하게 이용할 수 있을 때 비로소 그 효과가 극대화 될 것이다. 위의 양식은 비주얼 씽킹 기법을 사용하기 위한 연습 수단으로 여겨질 수 있다.

103) 우치잡 외, 앞의 책, 60-123쪽.

IV. 플립러닝과 비주얼 씽킹을 적용한 한국사 수업 시안

앞에서 언급한 바와 같이 플립 러닝은 분명 효과적인 수업 방안이지만 그 과정을 고려하면 모든 수업에 적용하기에 어려움이 따르는 수업 기법이다. 현행 고등학교 한국사 교과서¹⁰⁴⁾는 단원 구분이 ‘시대사’ 중심으로 구분되어 있다. 그렇기 때문에 본고에서 제시할 학습 시안 역시 각 시대별로 구분하여 토픽(Topic)을 한 가지씩 선정하여 해당 내용에 대하여 수업 시안을 제시하고자 한다. 시대는 삼국시대로 칭해지는 고대시대, 고려시대의 중세, 조선 전기의 근세, 조선 후기의 근대, 그리고 현대로 구분하여 총 5차시의 수업 시안을 제시하고자 한다. 시대별 설정 주제는 [표 12]와 같다.

[표 12] 시대별 설정 주제

차시	시대구분	수업 형태	세부 주제
1	고대 (삼국시대)	교과서 오류 탐색 및 수정	고대 동북아시아의 교류
2	중세 (고려시대)	인물 재평가	광종의 재평가
3	근세 (조선 전기)	인물 재평가	태종의 재평가
4	근대 (조선 후기)	교과 지식 정리	동학농민운동
5	현대	역사왜곡에 대응하기	독도

1차시 고대시대의 수업 형태는 교과서의 오류를 찾고 수정해보는 활동이다. 세부 주제는 ‘고대 동북아시아의 교류’이다. ‘교류’의 사전적 의미와 실제 교과서 속 표현 방식에 대해 생각해보는 시간을 가질 예정이다.

2차시와 3차시는 동일한 방법으로 수업이 진행된다. 수업 형태는 인물을 재평가 해보는 방법으로 기존에도 자주 사용되던 수업 방식 중 하나이다. 고려 광종과 조선 태종의 공통점은 건국 초기 국가의 기틀을 확립한 왕이라는 점과 이에 따라 여러 업적이 존재한다는 점 그리고 왕이 되는 과정에서 업적에 대비되는 큰 과오를 남겼다는 점이다. 이 왕들의 업적과 과오를 학습한 학생들은 과연 이 왕들을 어떻게 표현해 낼 것인가에 관한 문제가 본 차시의 주제가 되는 것이다.

4차시는 위의 내용들과는 달리 교과서 구성 그대로를 가져온 주제이다. 비주얼 씽킹 기법이 정보의 저장에 도움이 된다는 점은 앞에서 언급하였다. 교과 지식을

104) 본고에서는 미래엔 고등학교 한국사 교과서를 기준으로 하였으며, 현행 고등학교 8종 교과서들 모두 단원 구분은 ‘시대사’ 중심으로 구분이 되어있다.

학습하고 이를 저장하는 연습의 일환으로 교과 과정상의 내용에 비주얼 씽킹 기법을 적용하고자 한 것이다. 또한 4차시와 같은 수업 방식은 플립 러닝과 비주얼 씽킹이라는 새로운 수업 방식이 현재의 교과 과정에도 자연스럽게 적용될 수 있다는 것을 보여준다.

5차시는 자타가 공인하는 한국사에서 가장 이슈가 되는 문제 중 하나인 독도 문제이다. 학생들에게 일본의 독도 영유권 주장이라는 역사 왜곡에 맞서 독도가 우리 땅인 이유를 논리적으로 대응할 수 있게 하기 위해 본 주제를 선택하였다. 이와 같은 수업 방식은 독도 문제뿐만 아니라 동북공정, 위안부, 강제징용 문제 등 주변 국가의 역사 왜곡에 논리적으로 대응할 수 있는 능력을 키워주는 데 도움이 될 것이다.

본고에서 궁극적으로 제시하고자 하는 것은 플립 러닝과 비주얼 씽킹을 적용한 수업 모형이다. 그렇기 때문에 본고에서 제시된 수업 시안과 설정된 주제들은 말 그대로 하나의 ‘예시’가 되는 것일 뿐 수업 주제 설정에 있어 본고의 수업 시안을 전부 따를 필요는 없다. 실제로는 이와 같은 수업 모형을 이용하여 보다 더 다양한 주제의 수업을 진행할 수 있다.

본고에서는 온라인 사전 학습의 경우 1차시, 3차시, 4차시, 5차시의 시안을 제시하고, 본시 학습의 경우 4차시, 5차시를 중심으로 한 학습 시안을 예시로 제시하고자 한다. 온라인 사전 학습 시안의 경우 수업 형태별 1가지의 수업 시안을 예시로 제시하였다. 2차시와 3차시의 수업 형태가 동일하기 때문에 3차시의 수업 시안을 대표로 제시하였고, 나머지는 각 수업 형태별 수업 시안이다. 본시 학습 시안의 경우 교과 과정에 적용한 사례로 4차시의 경우를, 비교과 과정에 적용한 사례로 5차시의 경우를 대표로 제시하고자 한다. 본시 학습의 경우 모든 차시의 전체적인 수업 진행 방식이 동일하다. 사전 학습 강의에서 습득한 지식을 바탕으로 비주얼 씽킹 활동을 진행하는 방식이다. 때문에 수업 시안은 4차시와 5차시를 중심으로 한 1개의 통합된 수업 시안으로 제시할 것이다.

1. 온라인 사전 학습 시안 예시

온라인 사전학습의 경우 앞서 언급한 바와 같이 그 분량을 15분~20분 정도로 설정할 것이다. 수업 방법은 스토리텔링 기법이 사용될 예정이지만 전체적인 배이스는 강의식으로 진행될 것이다. 또한 앞서 언급한 바와 같이 사전 학습 강의 영상이 짧기 때문에 대표적인 보완 수단으로 학습지와 역사부도의 이용을 제시

하였다. 그리고 교사들이 플립 러닝 기법을 적용하지 못하는 데 가장 대표적인 이유 중 하나인 강의 영상 제작의 어려움을 해결하고자 사전학습 강의 영상의 대체수단도 함께 제시하고자 한다. 교사가 직접 강의 영상을 제작한다면 분명 뒤따르는 장점들이 있다. 하지만 강의 영상 제작 자체에 시간적 혹은 기술적 어려움을 겪고 있는 교사들이 많다. 그러나 굳이 강의 영상을 제작하지 않고도 플립 러닝 기법은 적용이 가능하다. 앞의 내용처럼 플립 러닝은 사전 학습에 중점을 두는 것이 아닌 본시 학습에서 학생들의 토론이 중점이 되는 것이기 때문에 사전 학습 영상은 얼마든지 대체가 가능하다. 대표적으로 다큐멘터리 등의 방송자료나 타 강사의 강의영상 등을 대체 수단으로 활용할 수 있다. 방송자료의 경우 'KBS 역사포털¹⁰⁵⁾'이나 'EBS 역사채널^{e106)}' 등 무료로 배포하는 플랫폼들이 여러 존재하기 때문에 어렵지 않게 자료를 구할 수 있다. 타 강사의 강의영상의 경우도 유튜브, MOOC¹⁰⁷⁾ 등의 플랫폼을 통해 무료로 배포되는 강의 영상을 어렵지 않게 찾아볼 수 있다. 이와 같이 대체 영상을 구하는 일은 그리 어려운 일이 아니므로 사전학습 강의 영상의 확보는 훨씬 수월해질 수 있다.

1) 1차시 온라인 사전 학습 수업 시안

고대 한반도의 삼국시대에 동북아시아는 여러 국가들이 공존했던 시기이다. 한반도 내부만 봐도 고구려, 백제, 신라, 가야 등 총 4개국 존재하였으며, 중국 대륙 역시 통일과 분열을 거듭하던 시대였다. 때문에 이 시대는 중세 이후의 시대보다 국제무대에서 활동하는 주체가 더욱 다양하고, 각 국가들이 맺고 있는 국제질서의 변동상 역시 훨씬 역동적이다. 이는 어느 한 지역에 국한되지 않고 동아시아 전체 국제정세와도 밀접한 연관을 갖게 된다.¹⁰⁸⁾ 1차시의 주제는 이와 같은 이유 때문에 '고대 동북아시아의 교류'로 정하였다.

105) <http://historyportal.kbs.co.kr/web>

106) <http://home.ebs.co.kr/historye/main>

107) Massive Open Online Course의 약자로 '온라인 공개 수업'이라는 뜻이다. MOOC는 세계적으로 유명한 대학 강의를 무료로 수강할 수 있는 플랫폼으로 웹 기반 학생 수에 제한을 두지 않는 무제한 개방을 목표로 하고 있다.

108) 임기환, 「한국 고대사의 연구 성과와 역사 교과서 서술의 방향」, 『역사교육연구』 16, 2012, 195-196쪽.

[표 13] 1차시 온라인 사전 학습 수업 시안 예시

단원	1. 우리 역사의 형성과 고대 국가의 발전 2. 삼국의 성립과 정치 발전 4. 경제 활동과 사회 모습 5. 폭넓은 대외교류와 문화의 발전		학습형태	강의식, 스토리텔링, 플립 러닝
			차시	1/5
참고 자료	교과서, PPT, 역사부도			
단계	교수-학습 활동		소요시간	기타
도입 (3)	본 강의 영상의 목적 설명	<ul style="list-style-type: none"> ◎. '교류' 라는 사전적 의미(문화나 사상 따위가 서로 통함)를 학생들에게 제시한다. ◎. 본 수업은 교과서 속 삼국시대 '교류'와 관련된 지도들이 과연 사전적 의미에 맞게 표현이 되었는지를 되새겨보는 시간임을 알려준다. 	3분	
전개 (15)	고대 정치, 경제, 문화적 교류에 대한 설명	<ul style="list-style-type: none"> ◎. 삼국시대의 정치적 교류에 관해서 가장 대표적으로 등장하는 '십자외교'에 관한 설명과 이를 배경으로 한 삼국시대의 전체적인 외교관계 설명. (참고 : 교과서 29~31쪽 및 역사부도 19쪽) ◎. 삼국시대의 경제, 문화적 교류에 관한 부분에 대한 강의를 진행한다. 이 때 한반도와 중국 간 교류와 한반도와 왜(倭) 간 교류에 대한 지도들을 비교하며 참고하도록 유도한다. (참고 : 교과서 39~48쪽, 역사부도 22~25쪽) 	15분	교과서, PPT, 역사부도
정리 (2)	정리 및 본시 학습 예고	<ul style="list-style-type: none"> ◎. 토론 게시판에서 자유롭게 의견 교환을 진행할 수 있도록 유도한다. ◎. 본 강의 영상 내용을 바탕으로 본시학습이 진행됨을 인지시켜 준다. 	2분	

본 수업의 목적은 교과서 속 지도들이 과연 학습 내용에 맞게 올바르게 표기되었는가를 생각해 보는 것이다. 학생들은 이번 차시 수업에서 '교류'의 의미를 다시 한 번 되새겨보고 교과서 속 정치, 경제, 사회, 문화적 교류에 관련된 내용과 지도들을 보면서 그 내용이 맞게 표기되었는가를 살펴보게 된다. 교류와 관련된 학습 내용이기 때문에 지도와 각종 삽화들이 많이 등장하게 되고 이에 따라 사전학습 영상 보완 수단으로 역사부도를 택하였다. 학생들은 강의를 듣는 동안 교

과서와 역사부도를 함께 참고하며 내용을 이해하는데 도움을 얻을 수 있게 된다. 다음의 <그림 7>~<그림 10>은 미래엔 고등학교 역사부도에서 본고의 1차시 학습시안과 관련된 부분들이다.



<그림 7> 미래엔 고등학교 역사부도 19쪽 (6~7세기 동북아시아 십자외교 관련 지도 부분)

때도는 백성을 모아 농사를 짓도록 하였고, 농업을 소홀히 다루는 관리를 문책하기도 하였다. 그렇지만 거름 주는 법(시비법)은 그리 발달하지 못하여 한 해 농사를 마치고 나면 대부분의 농토는 일정 기간 묵혀 두어야 했다.

상공업과 대외 무역

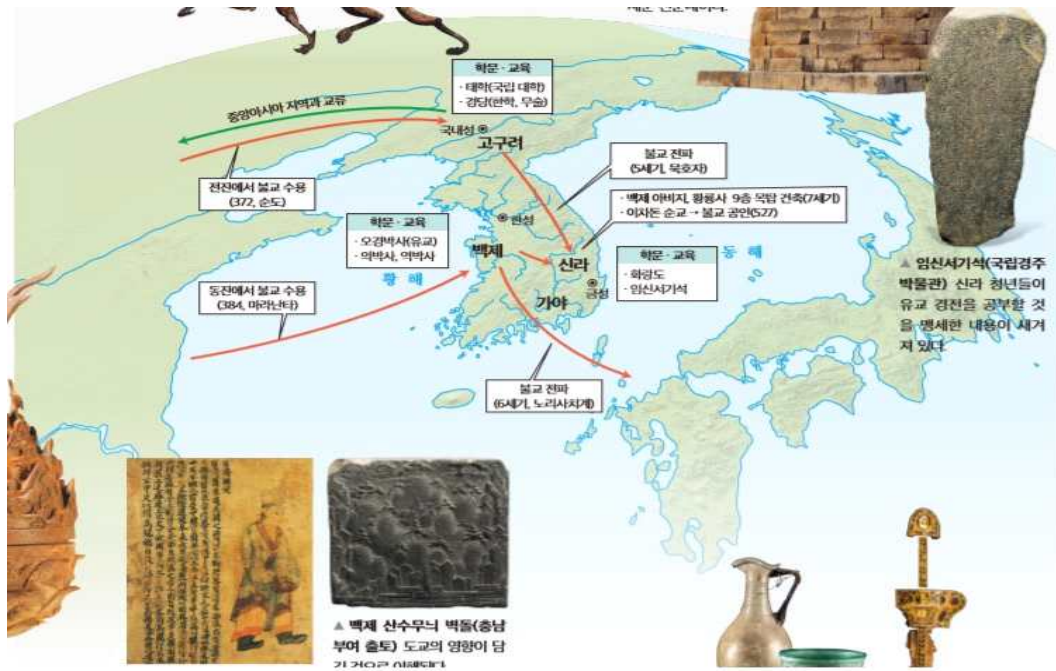
삼국은 농업 중심의 자급자족적 경제 체제였으나 수공업과 상업도 점차 성장하였다. 국가는 수공업 생산을 담당하는 관청을 두고 장인을 소속시켜 국가나 왕실에 필요한 물품을 생산하였다. 수도에는 시장이 개설되었으며, 지방 특산물을 매매하는 행상도 있었다. 신라는 6세기 초 지증왕 때 경주에 동시를 열었다.

왕실과 귀족의 필요에 따라 국제 무역도 이루어졌다. 교역은 주로 공무역의 형태로 이루어졌으며, 중앙 집권적 국가 체제가 갖추어진 4세기 이후에 크게 발달하였다.

고구려는 주로 중국의 남북조, 북방 유목 민족 등과 교역했으며, 백제는 중국의 남조 및 왜와 교역하였다. 특히 백제는 중국, 가야, 왜를 연결하는 서남해 교역로를 장악하여 활발한 해상 활동을 벌였다. 신라는 초기에 고구려와 백제를 통해 중국과 교류했으나, 한강 유역을 차지한 뒤에는 직접 교류하였다. 삼국은 주로 금, 은, 인삼, 직물 등을 수출하고 비단, 서적, 도자기 등을 수입하였다.



<그림 8> 미래엔 고등학교 한국사 교과서 39쪽 (고대 동북아시아 경제 교류 지도 부분)



<그림 9> 미래엔 고등학교 역사부도 24쪽 (고대 동북아시아 문화교류 관련 지도 부분)



<그림 10> 미래엔 고등학교 역사부도 25쪽 (고대 한반도 문화의 일본 전파 관련 지도 부분)

본 차시의 핵심 내용은 ‘교류’라고 표현되는 이 부분의 지도들이 과연 적합하게 표현되었는가를 생각해 보는 것이다. 외교관계와 같은 정치적인 교류도 경제·문화적인 교류도 모두 같은 ‘교류’에 해당한다. 그러나 유독 한반도와 일본(당시 왜) 사이의 경제·문화적인 부분에 대해서는 한반도의 일방적 전파로 표기가 되어 있다. 특히 경제 교류와 관련된 부분의 교과서 지도는 한반도와 중국 간의 교류는 상호교류로 표기가 되어 있으나, 한반도와 일본 간의 교류는 일방적 전파로 표기 되어 있음을 알 수 있다.

고대 한반도 국가들이 일본에 비해 그 발전 단계가 상대적으로 우월한 위치에 있던 것은 사실이나, 상호 교류의 측면을 무시할 수는 없다. 실제로 무령왕릉에서 출토된 유물들에서 중국계 유물들은 물론 왜(倭)계 유물들 역시 다수 출토되는 것으로 보아 상호 교류의 양상을 짐작할 수 있게 한다. 일방적 문화 전파라는 서술 방향은 국제관계가 상호관계라는 객관적 역사상을 이해하는데 제약이 될 수 있다. 또한 일본으로의 문화 전파를 강조하기 위해서는 중국으로부터의 문화 수용 역시 객관적으로 서술되어야 균형이 맞게 된다. 역사 서술은 그 이유를 ‘민족적 자부심’을 충족시키기 위한 수단으로 여기는 것이 아니라면 균형 있고 객관적인 서술이 이루어져야 할 것이다.¹⁰⁹⁾

고대 한반도 국가들은 일본에 문화를 전파해준 대신 원하는 반대급부가 있었으며, 이를 바로 알기 위해서는 문화 교류 서술에 정치사가 유기적으로 연계되어야 한다. 그래야만 고대 한반도 국가들의 대왜(對倭) 교류를 역사적 맥락 속에서 파악하여 시혜자적, 우월주의적, 민족주의적 관점에서 벗어나 상호 교류의 관점에서 이해할 수 있을 것이다.¹¹⁰⁾

학생들은 이번 강의 영상을 통해 본 차시의 주제를 상기하며 고대 동북아시아의 정치·경제·문화교류의 내용을 학습하게 된다. 강의 영상에서는 학생들이 학습된 내용을 정치·경제·문화사별로 분류하여 보지 않고, 각 분야 별 내용들을 서로 연계하여 파악할 수 있도록 지도한다. 이후 사전 학습 영상에서 정리된 내용을 바탕으로 본시 학습에서 당시 동북아시아 국가들 간 상호교류에 알맞은 지도 그리기 등의 비주얼 씽킹 활동에 참여할 수 있게 된다.

2) 3차시 온라인 사전 학습 수업 시안

109) 임기환, 앞의 논문, 2012, 168쪽.

110) 유민들레, 「중학교 역사① 교과서의 삼국시대 대외관계사 서술 검토」, 고려대학교 교육대학원 석사학위논문, 2015, 30쪽.

2차시와 3차시의 수업 형태가 동일하기 때문에 수업 진행 방법 역시 동일하다. 2차시는 고려의 광종에 대한 재평가 부분이고, 3차시는 조선의 태종에 대한 재평가 부분이다. 각각 왕이라는 인물을 재평가하는 주제이기 때문에 동일한 방식의 수업 시안이 제시된다. 이에 따라 3차시 태종의 재평가 부분에 대한 수업 시안을 대표적으로 제시하고자 한다.

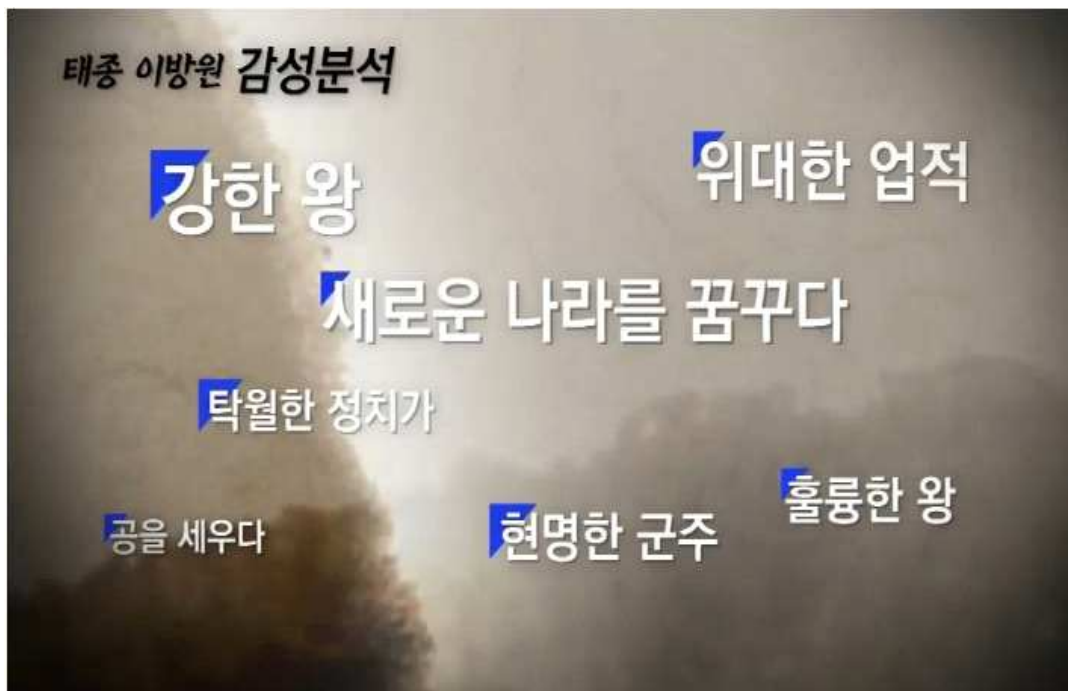
앞의 교사용 설문 결과를 살펴보면 현재 교사들은 플립 러닝이 효과적이라고 생각하지만 시간적, 기술적 한계로 수업에 적용하지 못하고 있다. 시간적인 문제는 수업을 준비하는 데 소요되는 시간이 많이 든다는 점이고, 기술적인 문제는 이보다 더 나아가 수업 준비 자체에 어려움을 겪는 점이다. 여기서 말하는 수업 준비란 사전학습 강의 영상 제작이 대표적이다. 이와 같은 문제점을 해결해줄 수 있는 가장 좋은 수단은 교사가 사전학습 강의 영상을 제공받는 것이다. 사전학습 강의 영상이 제공된다면 교사에게는 수업을 준비할 시간을 투자할 필요도, 사전학습 강의 영상을 제작하는데 어려움을 겪을 필요도 없어지게 된다. 사전학습 강의 영상을 교사가 직접 제작할 경우 장점이 뒤따르는 것은 사실이나, 굳이 직접 제작을 하지 않아도 플립 러닝 수업 진행이 가능하다는 점을 앞에서 살펴보았다. 이에 본 차시의 사전학습 수업 시안에서는 사전학습 강의 영상을 기존의 영상물로 대체하는 수업 시안을 제시하고자 한다.

본 학습 시안에서 제시할 사전학습 영상을 대체할 영상물은 KBS ‘역사저널 그날’이라는 프로그램이다. 이 프로그램은 ‘KBS 역사포털’ 사이트를 통해 무료로 시청이 가능하다.

[표 14] 3차시 온라인 사전 학습 수업 시안 예시

단원	Ⅲ. 조선 유교 사회의 성립과 변화 1. 조선의 건국과 통치 체제의 정비		학습형태	강의식, 스토리텔링, 플립 러닝,
			차시	3/5
참고 자료	교과서, 영상(KBS 역사저널 그날) (http://historyportal.kbs.co.kr/web/vod/program_view/?pe_id=722)			
단계	교수-학습 활동		소요시간	기타
도입 (2)	본 강의 영상의 목적 설명	<ul style="list-style-type: none"> ◎. 동영상의 필수 시청 부분에서 제시되는 태종의 긍정적인 평가와 부정적인 평가에 대한 지식을 습득하고, 다른 자료들을 함께 검토하며 본인의 생각을 정리할 수 있도록 한다. ◎. 본 수업은 ‘태종’이라는 인물을 재평가 해보는 시간임을 알려준다. 태 	2분	<ul style="list-style-type: none"> - 카페(또는 블로그) 게시판을 이용한 도입 및 마무리 설명 - 필수 시

		종을 재평가 해보며 태종이 중심이 되는 조선 건국 초기 역사적 사실들에 대해 되짚어보는 시간을 가질 수 있도록 한다.		청 부분을 별도로 공지하고 나머지 부분은 보완 수단으로 이용 가능한 점을 언급
전개1 (10)	왕자의 난 (태종의 부정적 평가)	◎. 제시된 동영상에서 태종의 부정적 평가의 대표적인 사건인 '왕자의 난'에 관한 부분을 시청한다. (KBS 역사저널 그날 13회-왕권인가, 신권인가 <00:10~09:30>) (참고 : 교과서 108쪽)	10분	
전개2 (10)	태종의 업적 (태종의 긍정적 평가)	◎. 제시된 동영상에서 태종이 긍정적 평가를 받는 이유인 태종의 각종 업적들에 대한 부분을 시청한다. (KBS 역사저널 그날 13회-왕권인가, 신권인가 <33:30~42:40>) (참고 : 교과서 108쪽)	10분	교과서, 영상(KBS-역사저널 그날 13회-왕권인가, 신권인가)



<그림 11> KBS '역사저널 그날' 13회 中

위의 학습 시안은 KBS에서 방영한 프로그램인 '역사저널 그날'을 활용한 학습

시안이다. ‘역사저널 그날’이라는 프로그램은 매회 차마다 특정 주제를 가지고 역사 토크를 진행하는 프로그램이다. 스토리텔링을 기반으로 한 설명을 통한 역사적 지식 습득과 패널들의 토의·토론 시청을 동시에 할 수 있어 학생들에게는 유익한 프로그램이 될 수 있다. 이 프로그램을 통해 학생들은 태종이 부정적 평가를 받게 되는 대표적인 이유인 ‘왕자의 난’과 긍정적 평가를 받게 되는 각종 업적들을 살펴보고 이를 기반으로 한 패널들의 토론을 지켜보며 자신의 생각을 정리할 수 있게 된다. 정리된 생각을 바탕으로 토론 게시판을 통해 타인과의 토론을 진행하며 한 번 더 생각을 정리하고 본시 학습에서의 토론에 참여할 수 있게 된다.

이 학습 영상의 보완 수단은 교과서가 된다. 본 차시의 수업은 자신만의 생각을 바탕으로 인물을 재평가 하는 데 초점을 둔 수업이기 때문에 학습량이 그리 많지 않다. 그렇기 때문에 제시하는 보완 수단은 가장 기본적인 수단 중 하나인 교과서가 된다. 또한 이번 차시 수업의 보완 수단은 사전학습 강의 영상 자체가 보완 수단이 될 수 있다. 제시된 동영상 중간에 필요한 부분에 한해서만 끊지 않고 전부 시청하는 방법이다. 본 영상은 총 48분 35초의 분량으로 고등학교 수업 1시수에 가까운 분량이다. 그렇기 때문에 학생들에게는 기본적으로 핵심 내용에 대한 부분만 끊어서 볼 수 있도록 제시하였으나, 보완 수단의 개념으로 추가 시청이 가능한 것이다.

3) 4차시 온라인 사전학습 수업 시안

4차시 학습의 주제는 ‘동학농민운동’이다. 앞의 두 차시 수업 내용과는 달리 교과 과정 그대로 본 수업 모형을 적용하고자 한다. 앞의 교사 대상 설문 결과에서도 볼 수 있듯이 플립 러닝을 적용하지 않는 가장 대표적인 이유는 수업 준비에서의 시간적·기술적 부담이었다. 동영상 강의를 제작의 기술적 문제가 해결되어도 수업 주제 개발, 수업 내용 구상 등 시간적인 부담이 여전히 존재한다. 본 차시의 수업 형태 및 주제는 이와 같은 교사들의 부담을 덜어주기 위함이다. 본 교의 수업 모형은 기존의 교과 과정에도 자연스럽게 적용될 수 있기 때문에 교사들은 본 수업 모형을 적용함에 있어 새로운 수업 주제 및 형태를 구상해야 한다는 압박에서 벗어날 수 있다. 물론 플립 러닝과 비주얼 씽킹을 적용하는 본 수업 모형은 학생들의 토론을 이끌어낼 수 있는 주제가 가장 적절하다. 그러나 이와 같은 수업 모형을 이상적인 형태로 당장 적용하기 어려운 경우 교과 과정에 적용하는 본 차시 수업과 같은 방법을 이용해 볼 수도 있다.

[표 15] 4차시 온라인 사전 학습 수업 시안 예시

단원	IV. 국제 질서의 변동과 근대 국가 수립 운동 3. 구국 운동과 근대 국가 수립 운동의 전개 2) 동학농민운동		학습형태	강의식, 스토리텔링, 플립 러닝
			차시	4/5
참고 자료	교과서, PPT, 역사부도, 학습지			
단계	교수-학습 활동		소요시간	기타
도입 (2)	본 강의 영상의 목적 설명	◎. 본 강의 영상은 '동학농민운동'의 전반적인 내용을 학습하고 본시 수업에서 비주얼 씩킹을 통해 그것을 정리하는 방식의 수업을 진행할 예정임을 알려준다.	2분	
전개1 (10)	동학농민운동의 전반기	◎. 동학농민운동의 배경과 1차 동학농민운동까지의 전개과정을 간략히 설명한다. 동학의 확산→교조 신원 운동→고부군수 조병갑의 횡포→고부농민봉기→안핵사 이용태의 탄압→1차 동학 농민 운동 4대 강령, 백산 격문→황토현전투, 황룡촌전투→전주성 점령→청·일군 개입→전주화약→중앙-교정청/지방-집강소 (참고 : 교과서 194~196쪽)	10분	교과서, PPT, 학습지, 역사부도
전개2 (7)	동학농민운동의 후반기	◎. 2차 동학농민운동의 전개과정과 동학농민운동의 결과까지 간략히 설명한다. 일본군 경북군 점령→청·일전쟁 발발→2차 동학 농민 운동→남·북접 연합→우금치 전투→농민군 지도자 체포 (참고 : 교과서 196~197쪽, 역사부도 60쪽)	7분	
정리 (1)	정리 및 본시 학습 예고	◎. 토론 게시판에서 자유롭게 의견 교환을 진행할 수 있도록 유도한다. ◎. 본시 학습에서 오늘 배운 내용을 바탕으로 토론 수업이 진행됨을 인지시켜준다.	2분	

[표 16] 온라인 사전 학습 학습지 예시

<p><한국사 요점 노트></p> <p style="text-align: center;">반 번 이름</p> <p style="text-align: center;">IV. 국제 질서의 변동과 근대 국가 수립 운동 3. 구국 운동과 근대 국가 수립 운동의 전개 2) 동학농민운동</p>																					
<p>1. 동학농민운동의 배경</p> <p>① 농민층의 동요</p> <p style="margin-left: 20px;">a. 지배층의 부패와 농민 수탈 : 삼정의 문란 → 농민 봉기 발생</p> <p style="margin-left: 20px;">b. 청·일의 경제 침략 : 값싼 영국산 면제품 수입, 일본 상인의 곡물 유출 → 농촌 수공업 타격, 반일 감정 고조</p> <p>② 동학의 교세 확대 : 2대 교주 ()의 적극적 포교 활동, () 교단 조직</p> <p style="margin-left: 20px;">a. () : 삼례 집회(포교의 자유) → 서울 복합 장소 → ()(탐관오리 숙청, 외세 배척)</p> <p style="margin-left: 20px;">b. 동학의 역할 : (), 농민 조직화 → 대규모 농민 운동으로 발전</p> <p>2. 동학농민운동의 전개</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;">구분</th> <th style="width: 20%;">계기</th> <th style="width: 25%;">전개</th> <th style="width: 40%;">특징</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>고부 농민 봉기 (1894. 1.)</td> <td>고부 군수 ()의 학정</td> <td>전봉준과 농민들이 봉기</td> <td>기존의 농민 봉기 성격</td> </tr> <tr> <td>제 1차 동학농민운동 (1894. 3.)</td> <td>정부에서 파견한 안핵사 ()의 농민 탄압</td> <td>(), () 전투 승리 → () 점령 → 정부, 청에 지원 요청</td> <td>()세력만 참가, () 투쟁의 성격이 강함</td> </tr> <tr> <td>전주 화약</td> <td>청·일 양국군의 한반도 상륙</td> <td>농민군, 정부 사이에 합의 약속 체결 → () 제시</td> <td>▶농민군 : () 설치 ▶() : 교정청 설치</td> </tr> <tr> <td>제 2차 동학농민운동 (1894. 9.)</td> <td>일본군의 경북공 무단 점령(1894. 6.) → () 도발</td> <td>() 연합 부대 → ()에서 일본군에 대패 → 지도자 체포</td> <td>남·북접 연합, () 투쟁 (항일 구국 투쟁)</td> </tr> </tbody> </table> <p>※ 폐정개혁안 12개조 (교과서 P.196 참고)</p> <p>3. 동학농민운동의 성격과 의의</p> <p>① ()투쟁 : 양반 중심 사회 질서에 대한 개혁 요구 → 갑오개혁에 반영</p> <p>② ()투쟁 : 잔여 세력의 의병(을미의병) 가담 → 반침략 항일 투쟁의 토대 마련</p> <p>③ 한계 : 근대 국가 건설을 위한 구체적인 개혁안을 제시하지는 못함.</p>		구분	계기	전개	특징	고부 농민 봉기 (1894. 1.)	고부 군수 ()의 학정	전봉준과 농민들이 봉기	기존의 농민 봉기 성격	제 1차 동학농민운동 (1894. 3.)	정부에서 파견한 안핵사 ()의 농민 탄압	(), () 전투 승리 → () 점령 → 정부, 청에 지원 요청	()세력만 참가, () 투쟁의 성격이 강함	전주 화약	청·일 양국군의 한반도 상륙	농민군, 정부 사이에 합의 약속 체결 → () 제시	▶농민군 : () 설치 ▶() : 교정청 설치	제 2차 동학농민운동 (1894. 9.)	일본군의 경북공 무단 점령(1894. 6.) → () 도발	() 연합 부대 → ()에서 일본군에 대패 → 지도자 체포	남·북접 연합, () 투쟁 (항일 구국 투쟁)
구분	계기	전개	특징																		
고부 농민 봉기 (1894. 1.)	고부 군수 ()의 학정	전봉준과 농민들이 봉기	기존의 농민 봉기 성격																		
제 1차 동학농민운동 (1894. 3.)	정부에서 파견한 안핵사 ()의 농민 탄압	(), () 전투 승리 → () 점령 → 정부, 청에 지원 요청	()세력만 참가, () 투쟁의 성격이 강함																		
전주 화약	청·일 양국군의 한반도 상륙	농민군, 정부 사이에 합의 약속 체결 → () 제시	▶농민군 : () 설치 ▶() : 교정청 설치																		
제 2차 동학농민운동 (1894. 9.)	일본군의 경북공 무단 점령(1894. 6.) → () 도발	() 연합 부대 → ()에서 일본군에 대패 → 지도자 체포	남·북접 연합, () 투쟁 (항일 구국 투쟁)																		

- ※ 농민 운동의 계승 : 활빈당 등 농민 무장 결사 → 항일 의병
- ※ 갑오개혁에 반영된 폐정개혁안의 내용 : 신분제 폐지, 과부의 재가 허용 등

◎. 마무리 문제

1. 전주 화약 이후 동학 농민군이 전라도 일대에 조직한 농민 자치 조직은 무엇인가?
2. 동학농민운동의 2가지 성격은 무엇인가?
3. 동학농민군은 이 2가지 전투에서 크게 승리하여 전주성을 점령하기까지 한다.
이 2가지 전투의 이름은 무엇인가?

이번 차시에서 학생들은 사전학습 강의를 통해 동학농민운동에 대한 핵심 지식들을 습득하여 본시 학습에 참여한다. 동학농민운동의 수업 분량이 1시수 이상의 분량이기 때문에 사전학습 강의만으로는 부족할 수 있다. 교과 과정상의 내용을 그대로 적용하는 것이기 때문에 보완 수단은 기존의 수업과 마찬가지로 교과서, 역사부도, 학습지 등이 기본적으로 적용된다. 아래의 [표 16]은 이번 차시에 적용 가능한 학습지의 예시이다.

추가로 적용할 수 있는 보완수단은 본시학습에서의 또래학습이다. 사전 학습 영상을 통해 핵심 내용을 학습한 학생들은 본시 학습에 참여하여 비주얼 씽킹을 통해 자신이 습득한 지식들을 저장한다. 이 때 결과물을 조별 단위로 산출하도록 하는데 이 과정을 통해서 학생들 사이에서 또래학습이 이루어진다. 습득된 지식의 양이 많은 학생은 자연스럽게 조별 활동에서 주도적 위치에 서서 다른 학생들을 가르치며 학습 효과를 증진시키고, 습득된 지식의 양이 적은 학생은 조별 활동을 통해 자신의 모자란 지식을 채워나간다.

4) 5차시 온라인 사전 학습 수업 시안

5차시의 주제는 ‘독도’이다. 앞의 서론에서도 언급하였으나, 우리나라 미래를 짊어질 초등학생들을 대상으로 한 설문 결과 독도 문제를 제대로 알지 못하는 학생의 비율이 무려 30%에 육박하였다. 그러나 독도는 분명히 우리나라의 영토이며 이에 일본은 불법 영유권 주장을 펼치고 있는 상황이다. 하지만 현재 고등학교 한국사 교과서에서는 독도를 비중 있게 다루지고 있지 않다. 엄밀히 말하자면 배워야 할 내용이 방대한 탓에 독도를 비중 있게 다루지 못하고 있는 것이다. 그럼에도 불구하고 학생들이 일본의 독도 영유권 주장에 논리적으로 반박할 수 있는 능력을 기르기 위해서는 독도에 대한 깊이 있는 수업이 필요하다. 이에 본 차

시에서 독도를 주제로 한 수업을 진행하고자 한다.

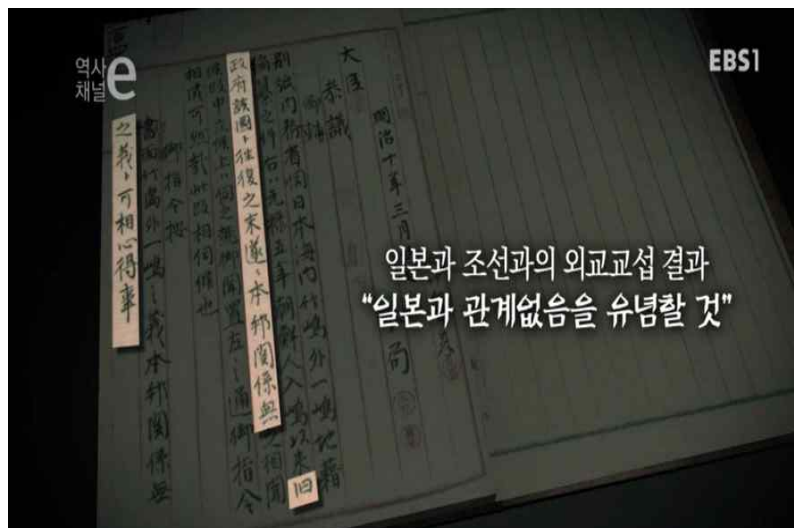
[표 17] 5차시 온라인 사전 학습 수업 시안 예시

단원	VI. 대한민국의 발전과 현대 세계의 변화 5. 세계와 대한민국 1) 동북아시아의 역사와 영토 갈등		학습형태	강의식, 스토리텔링, 플립 러닝
			차시	5/5
참고 자료	<p>교과서, 영상, 기타 자료</p> <p>◎ 영상 → KBS 설민석의 십장생 한국사 3회-잃어서는 안 되는 땅, 독도 (http://historyportal.kbs.co.kr/web/vod/program_view/?pe_id=902) → EBS 역사채널e '일본은 알고 있었다-독도 1,2부' (http://www.ebs.co.kr/tv/show?prodId=10000&lectId=10340971&gnbVal=1&pageNum=21&srchType=&srchText=&srchYear=&srchMonth=&playListState=desc&playAlertState=alertOff&vodProdId=) (http://www.ebs.co.kr/tv/show?prodId=10000&lectId=10345605&gnbVal=1&pageNum=21&srchType=&srchText=&srchYear=&srchMonth=&playListState=desc&playAlertState=alertOff&vodProdId=)</p> <p>◎ 기타 자료 → 동북아역사재단 '역사바로알기-독도' (https://www.nahf.or.kr/gnb07/snb03.do?page=1&hcid=27661)</p>			
단계	교수-학습 활동		소요시간	기타
도입 (2)	본 강의 영상의 목적 설명	<p>◎. 본 수업의 목적은 일본의 역사 왜곡에 논리적으로 맞대응 할 수 있는 능력을 기르기 위한 수업임을 알려준다.</p> <p>◎. 본 수업 주제는 여러 역사 왜곡 사항들 중 '독도'에 관한 부분으로 독도가 우리 땅인 이유에 대한 지식들을 습득하여 일본의 불법 영유권 주장에 논리적인 맞대응을 할 수 있는 능력을 기를 수 있게 한다.</p>	2분	<p>- 카페(또는 블로그) 게시판을 이용한 도입 및 마무리 설명</p> <p>- 3개 영상 중 필수 시청 영상과 보완 수단 영상을 구분하여 제시해준다.</p>
전개 (15)	'독도'에 대한 강의 시청	<p>◎. 제시된 영상에서 독도의 역사와 그를 통해 살펴보는 독도가 예로부터 우리 땅인 이유에 대해 학습한다. (KBS '설민석의 십장생 한국사' 3회-잃어서는 안 되는 땅, 독도) (참고 : 교과서 358~359쪽) ※. 선택영상 : EBS 역사채널e '일본은 알고 있었다-독도1,2부' (핵심내용 : 태정관 지령, 기죽도약도, 동판 조선국 전도, 신찬 조선국 전도) ※. 추가 자료 : 동북아역사재단-역사바로알기-독도</p>	10분	교과서, 영상 (KBS 설민석의 십장생 한국사 3회-잃어서는 안 되는 땅, 독도)



<그림 12> KBS '설민석의 십장생 한국사' 3회 中

필수 시청 영상으로 제시되는 영상은 KBS '설민석의 십장생 한국사'라는 프로그램이다. 이 프로그램은 10분 내지 15분 분량의 영상으로 특정 주제의 핵심 내용을 가의하는 내용의 프로그램이다. 이 영상의 3회 방영분에서는 '잃어서는 안 되는 땅, 독도' 라는 부제를 달고 독도와 관련된 강의를 진행한다. 독도가 우리 땅인 이유에 대한 설명을 먼저 하고, 독도의 역사에 대한 설명을 진행한다. 그리고 마지막 마무리 부분에는 일본이 굳이 독도를 탐내는 이유를 제시한다. 그렇기 때문에 우리는 더욱 독도를 지켜야 한다는 말을 더하며 영상을 마무리한다.



<그림 13> EBS '역사채널e-일본은 알고 있었다-독도' 1부 中

이번 차시의 보완 수단은 선택 시청 영상 및 추가 자료들이다. 선택 영상으로 제시한 EBS '역사채널e-일본은 알고 있었다-독도' 1부에서는 '태정관 지령'의 발견으로 일본에서 독도가 한국 땅임을 이미 인정하였다는 내용을 담고 있다. 태정관이란 일본 메이지(明治)정부의 최고 행정기관을 뜻한다. 1877년 일본 메이지정부의 최고 행정기관인 태정관에서 '울릉도 외 1도(독도)는 일본과 관계없음을 유념할 것'이라는 지령을 하달하는데 이것이 바로 '태정관 지령'이다. 이는 과거 일본 정부에서 이미 독도가 한국 땅이라는 것을 인정하였다는 증거로 일본의 독도 영유권 주장이 왜곡이라는 것을 밝혀주는 추가적인 수단이 된다. 학생들은 본인의 선택에 따라 이 영상을 추가로 시청하게 된다면 더욱 논리성을 높일 수 있게 된다.

EBS '역사채널e-일본은 알고 있었다-독도' 2부에서는 1부에서 제시된 태정관 지령을 담은 문서에 별첨된 '기죽도약도'와 비슷한 시기 일본에서 제작된 '동편 조선국 전도'와 '신찬 조선국 전도' 등을 제시한다. 이 지도들은 모두 19세기 말 일본에서 제작된 지도들로서 모두 독도가 조선 즉, 한국 땅이라고 표기가 되어 있다. 1부에서 일본 정부의 최고 기관이 지방 정부 기관에게 내린 지령에서 이미 독도를 한국땅 이라고 인정하였다고 제시하고 2부에서는 추가 자료를 제시함으로써 일본의 독도 영유권 주장은 거짓이라는 점을 한 번 더 상기시켜준다.

The screenshot shows the website interface for the Dongbuk History Foundation. At the top, there are navigation links for '재단소개', '주요사업소개', '자료마당', '알림마당', '참여마당', '정보공개', and '역사바로알기'. The main content area is titled '독도' (Dokdo) and features a section '독도는 대한민국의 고유영토' (Dokdo is the固有territory of the Republic of Korea). Below this, there is a list of historical documents and dates, each with a '자세히보기' (View details) button. The list includes:

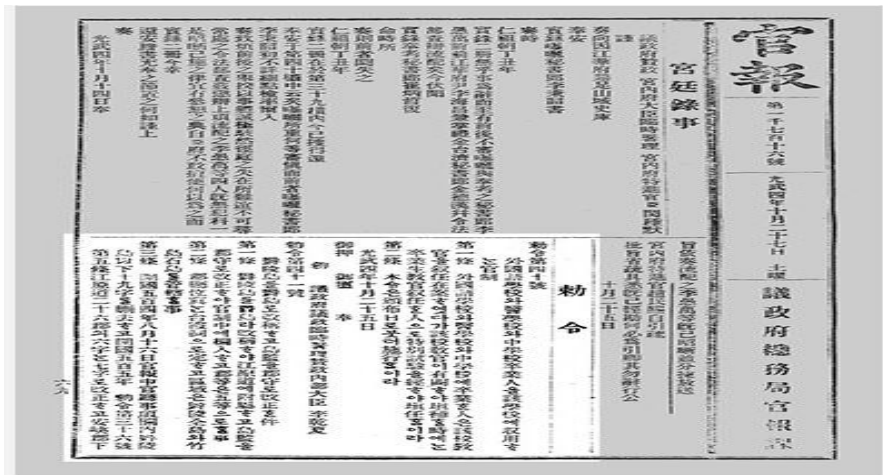
- <<만기요람>> 군정편(軍政篇)4 해방(海防) 기사
- <<관보>> 제1716호(1900.10.27)에 실린 칙령 제41호
- 1870년 「조선국교제시일내담서」
- 1877년 「태정관 지령」

<그림 14> 동북아역사재단 홈페이지 독도 관련 자료실

본 차시 수업에서는 또 다른 보완 수단으로 추가 자료들을 제시해준다. 대표적으로 '동북아역사재단¹¹¹⁾'의 자료들을 예시로 제시해보고자 한다. 이 홈페이지를 운영하고 있는 동북아역사재단의 설립 목적은 '동북아시아의 잘못된 역사관과 그로 인한 문제점들로 인해 생겨난 불화들을 해소하고자 장기적·종합적 연구 분석과 체계적·전략적 정책 개발로 올바른 역사를 도모하여 동북아시아의 평화를 추구하고자 한다.' 라고 하고 있다. 동북아시아의 주요 국가인 한중일 3국 간 발생하는 역사 왜곡을 바로잡고자 하는 것이다. 독도 문제 역시 동북아시아의 대표적인 역사 왜곡 사항이기 때문에 해당 자료들을 많이 제공하고 있다.



<그림 15> 1943년 카이로선언문



<그림 16> 《관보》 제1716호(1900.10.27)에 실린 고종 황제 칙령 제41호

111) <https://www.nahf.or.kr/main.do>

동북아역사재단 홈페이지의 '역사 바로알기'란의 '독도' 게시판에서는 일본이 본격적으로 독도 침탈의 야욕을 드러낸 20세기 초를 전후한 시점을 기준으로 하여 독도가 우리 땅인 이유를 개설적으로 제시하고 있다. 대한제국의 독도 인식에 관한 칙령, 일본 최고 행정기관에서 독도를 한국 땅이라고 인정한 '태정관지령' 등을 근거로 이미 구한말 독도는 우리 땅이었음을 주장한다. 해방 전후를 기점으로 하여 카이로선언, 연합국총사령부 각서, 샌프란시스코 조약 등에서 역시 독도가 한국 땅이라는 것을 인정하고 있다고 말한다. 이와 같은 근거가 있음에도 일본은 최근까지 독도 불법 영유권 주장을 지속하고 있다. 이 게시판에는 일본의 최근 독도 영유권 주장 동향과 우리 측 주장 역시 일목요연하게 정리되어 있다. 이에 그치지 않고 '관련 콘텐츠'라는 별도의 게시판에서 독도와 관련된 수많은 자료들을 함께 제시해준다. 위의 <그림 15>와 <그림 16>은 동북아 역사재단 홈페이지에서 제시해주는 대표적인 독도 관련 자료들이다.¹¹²⁾ 이 밖에도 교과서에도 독도와 관련된 자료들을 제시하며 독도가 우리 땅이라는 이유에 대해 논리적으로 설명하고 있다.



<그림 17> 미래엔 고등학교 한국사 교과서 359쪽 (독도 관련 보충 설명 부분)

독도와 관련된 수업은 역사 왜곡에 논리적으로 대응할 수 있는 능력을 기른다

112) 동북아역사재단 독도관련 자료실(<https://www.nahf.or.kr/gnb07/snb03.do>)

는 것이 목적이기 때문에 논리적 대응을 위해서는 수많은 자료 검토가 필요하다. 하지만 사전 학습 분량을 과도하게 설정할 경우 플립 러닝의 원활한 진행을 기대하기 힘들 수 있다. 이에 학생들이 참고할 수 있는 다양한 소스를 제공하고 학생들 스스로 사전 학습 분량을 자율적으로 조절할 수 있는 환경을 조성해 주는 것이 옳다. 이에 본 차시 사전 학습 수업에서는 필수 시청 영상으로 약 15분 분량의 강의 영상을 제공하고 이를 보완할 수 있는 수단으로 2가지의 선택영상과 1가지의 자료검색 소스를 제공하였다. 추가적인 수단과 더불어 교과서 등과 같은 기존의 학습 자료들을 같이 이용한다면 더욱 효과적인 사전 학습이 될 수 있다.

2. 본시 학습 수업 시안 예시

본고에서 제시할 수업 모형의 주제와 본시 학습 수업 기법인 비주얼 씽킹 수업에서 각 주제별로 적용 가능한 레이아웃의 종류는 다음과 같다.

[표 18] 레이아웃의 본시학습 적용

차시	시대구분	주제	레이아웃
1	고대 (삼국시대)	고대 동북아시아의 교류	자유형 (지도 그리기)
2	중세 (고려시대)	광종의 재평가	더블 버블형
3	근세 (조선 전기)	태종의 재평가	더블 버블형
4	근대 (조선 후기)	동학농민운동	플로우형
5	현대	독도	서클형

처음 비주얼 씽킹을 접하는 학생들이 낯설어 하지 않도록 차시별 적용되는 레이아웃의 종류를 해당 주제에 알맞게 지정하였다. 그러나 앞의 내용과 같이 비주얼 씽킹에 익숙해져 레이아웃의 형태를 지정하지 않고 자유롭게 표현하는 것이 가장 효과적인 방법이다.

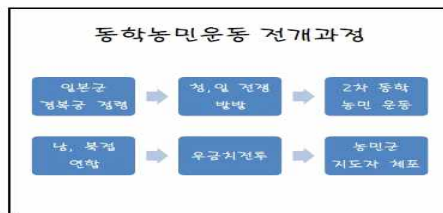
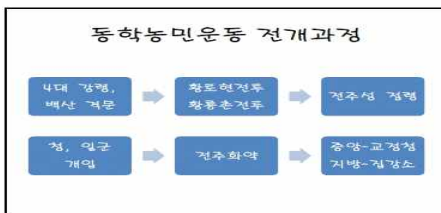
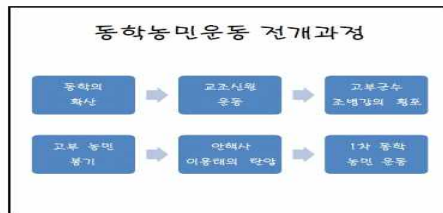
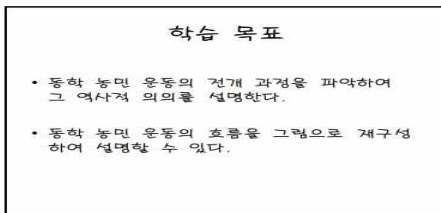
본시 학습의 각 차시별 수업 진행 방식은 동일하다. 학생들은 사전 학습 강의에서 습득된 지식들을 바탕으로 조별 토의·토론을 통해 비주얼 씽킹 결과물을 도출해내게 된다. 이 때 교사의 역할은 방관자의 위치에 있는 것이 아니다. 각 조별 활동 내용을 지켜보며 학생들의 질문사항에 답해주거나 혹은 조별 활동에서 뒤처지거나 참여하지 않는 학생들이 조별활동에 함께 참여할 수 있도록 유도해주는 역할을 맡게 된다. 본시 학습의 진행 방법은 동일하기 때문에 수업 시안은

4차시와 5차시를 중심으로 한 통합된 1개의 수업 시안을 예시로 제시하려 한다.
아래 [표 19]는 본시 학습 시안 예시이다.

[표 19] 오프라인 본시 학습 수업 시안 예시

단원	I. 우리 역사의 형성과 고대 국가의 발전 II. 고려 귀족 사회의 형성과 변천 III. 조선 유교 사회의 성립과 변화 IV. 국제 질서의 변동과 근대 국가 신흥 운동 VI. 대한민국의 발전과 현대 세계의 변화	학습형태	문답식, 토론식, 비주얼씹킹, 발표수업							
		차시	1~5/5							
학습 목표	1) 동학 농민 운동의 전개 과정을 파악하여 그 역사적 의의를 설명한다. (4차시 예시) 2) 동학 농민 운동에 관한 학습 내용을 그림으로 재구성 하여 설명할 수 있다. (4차시 예시) 3) 독도의 역사에 대해 학습하고 이를 통해 독도가 우리 땅인 이유에 대해 논리적으로 설명할 수 있다. (5차시 예시) 4) 독도의 역사와 독도가 우리 땅인 이유에 관한 학습 내용들을 그림으로 간략히 표현해볼 수 있다. (5차시 예시)									
참고 자료	교과서, PPT, 판서, 역사부도, 학습지									
단계	교수-학습 활동		소요시간	기타						
도입 (6)	수업분위기 조성	<ul style="list-style-type: none"> ◎. 출석점검 ◎. 수업자료 구비 및 자리에 앉도록 유도 	1분							
	사전학습 강의 내용 상기	<ul style="list-style-type: none"> ◎. 학습목표를 PPT를 통해 제시한다. ◎. 사전학습 강의 내용을 PPT를 이용해서 큰 흐름만 정리해 주는 방식으로 간단히 상기시켜준다. 	5분	PPT, 판서						
전개1 (27)	Visual Thinking 활동	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td rowspan="5" style="text-align: center; vertical-align: middle;">레이아웃 종류 설명</td> <td>1차시 : 자유형 레이아웃</td> </tr> <tr> <td>2차시 : 더블 버블형</td> </tr> <tr> <td>3차시 : 더블 버블형</td> </tr> <tr> <td>4차시 : 플로우형</td> </tr> <tr> <td>5차시 : 서클형</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> ◎. 레이아웃의 형태를 예시를 들며 설명해 준다. (1차시의 경우 자유형이기 때문에 별도의 예시 필요 없음.) 학생들은 PPT에 보이는 예시를 눈에 익히고 이를 그대로 적용할 수도 있으며, 응용하여 변형된 형태로 적용할 수도 있게 된다. ◎. 학생들은 사전학습 강의에서 습득된 지식을 바탕으로 비주얼 씹킹 조별활동을 실시한다. ◎. 자유로운 분위기 속에서 조별 토론이 이루어지며, 교사는 학생들이 산만해지지 않도록 유의한다. ◎. 학생들은 자유로운 분위기 속에서 	레이아웃 종류 설명	1차시 : 자유형 레이아웃	2차시 : 더블 버블형	3차시 : 더블 버블형	4차시 : 플로우형	5차시 : 서클형	25분	교과서, 역사부도, 학습지, PPT
레이아웃 종류 설명	1차시 : 자유형 레이아웃									
	2차시 : 더블 버블형									
	3차시 : 더블 버블형									
	4차시 : 플로우형									
	5차시 : 서클형									

		활동 시 질문사항이 생기면 바로 손을 들어서 교사에게 질문한다.		
전개2 (15)	Visual Thinking 결과물 발표	<p>◎. 조별로 대표자 1명이 자신들이 그린 그림에 대하여 간단하게 1분 내외로 발표한다. → 이 때 각 조별 활동 학습지는 교사가 핸드폰을 이용해 사진촬영 한 뒤 교실 컴퓨터로 옮기고, 발표 시 확대 화면으로 제시해준다.</p> <p>◎. 각 조별로 도출한 결과물은 같은 주제여도 다른 내용으로 표현될 수 있다. 이 때 발표자는 자신들의 조에서는 왜 이렇게 표현이 되었는지 표현의 이유와 과정에 대해 설명한다.</p>	15분	PPT
정리 (2)	정리 및 다음차시 예고	<p>◎. 수업을 정리하면서 역사를 공부할 때 비주얼 씽킹과 같은 기법도 있음을 말해준다.</p> <p>◎. 다음 차시 수업에 관해 간단히 언급해 준다.</p>	2분	



<그림 18> 4차시 동학농민운동 본시 학습 도입부 PPT 예시.

학생들은 사전학습 강의에서 습득한 지식들을 바탕으로 본시 학습의 비주얼 씽킹 활동에 참여하게 된다. 본시 학습에서 학생들이 바로 비주얼 씽킹 활동에

시작할 경우 정리되지 못한 지식이 난무할 우려가 있으므로 도입 부분에서는 사전 학습 내용을 간략히 정리해주는 시간을 갖게 된다. PPT 혹은 판서 등을 통해 사전 학습 강의 내용을 간단히 상기시킬 수 있도록 유도해준다. 세부 내용을 다시 강의하는 것이 아니므로 PPT, 판서 등 제시하는 자료의 내용은 핵심만 간략히 드러나는 수준이면 된다. 위의 <그림 18>은 이와 같은 과정을 위한 PPT의 예시이다.

이후 각 차시 별 설정된 레이아웃 종류에 관해 간단히 설명해주고 예시를 제시해준다. 또한 이 때 학생들에게 필수적으로 알려줘야 하는 것은 그림의 질이다. 비주얼 씽킹을 적용하고자 할 때 미적 감각이 떨어진다는 이유로 시작도 하기 전에 이미 흥미를 잃어버리는 학생들이 존재한다. 그러나 비주얼 씽킹은 절대 그림을 예쁘고 자세하게 그려내는 것이 아님을 강조해 주어야 한다. 비주얼 씽킹에 대한 부담감을 해소시켜주고 레이아웃에 관한 설명이 끝나면 학생들은 제시된 레이아웃 예시를 보고 자신들의 조에서 적용할 레이아웃 형태를 구상한다. 아래 <그림 19>는 레이아웃 형식에 관해 설명할 때 사용하는 PPT 예시이다.



<그림 19> 각 차시 별 레이아웃 설명 PPT 예시.

1차시는 지도 그리기가 중점이 되기 때문에 레이아웃의 형태를 지정할 필요가 없으므로 레이아웃 예시를 굳이 제시할 필요 없다. 단, 표현해야 할 비주얼 씽킹의 결과물이 수업 목적과 맞아야 함을 강조하며 약간의 방향을 제시해 줌으로써 학생들의 혼란을 줄일 필요가 있다. 이때의 수업 목적은 교과서 속 오류를 발견

하고 이를 올바르게 고쳐보는 것으로 고대 삼국시대 한반도를 비롯한 동북아시아의 정치, 경제, 문화교류 내용들을 하나의 지도로 표현해 보는 것이다. 혹은 굳이 지도가 아니더라도 교류와 관련된 내용의 표현을 주제로 자유로운 비주얼 씽킹을 유도할 수도 있다.

2차시와 3차시 수업은 인물의 재평가가 중점이 된다. 이와 같은 수업 형식에서는 2개의 학습 주제를 비교하는 데 주로 쓰이는 더블 버블형 레이아웃을 응용하여 적용할 수 있다. 재평가 하고자 하는 인물을 중앙에 배치하고 양 옆으로 긍정적인 부분과 부정적인 부분에 대해서 표현하는 방식으로 응용할 수 있다. 2개의 주제를 비교하는 것이 아니라 1개의 주제(인물)에 대한 상반된 견해를 비교하는 형태가 되는 것이다. 이와 같은 과정을 거치며 조별 토의를 진행하고 자신들의 평가 결과를 도출한다. 도출된 결과 역시 비주얼 씽킹 결과물에 반영할 수 있다. 긍정적인 평가를 내릴 경우 긍정적인 부분에 무게를 둔 결과물을, 그 반대의 경우는 부정적인 부분에 무게를 둔 결과물을 나타내게 되는 것이다. 이 때의 결과물은 더블 버블형 레이아웃의 형식과는 조금 다른 형태의 결과물일 것이다. 그러나 비주얼 씽킹의 레이아웃 설정은 혼란을 줄이고자 대표적인 예시로 큰 틀을 제시해주는 것일 뿐 형식이 없는 비주얼 씽킹이 오히려 더욱 효과적인 결과물이 된다.

4차시는 플로우형 레이아웃을 적용해볼 수 있다. 플로우형 레이아웃은 학습 내용의 흐름을 표현하는 데 가장 적합한 형태이다. 그렇기 때문에 동학농민운동의 전체적인 흐름을 나타내기에 알맞은 레이아웃이 될 수 있다. 학생들은 사전 학습시 습득한 동학농민운동에 관한 정보들을 조별 토의 과정을 통해 공유한다. 이 과정에서 습득된 지식이 많은 학생은 가르치는 입장에서, 습득된 지식이 적은 학생은 배우는 입장에서 자연스럽게 또래 학습의 효과가 나타나게 된다.

이번 차시의 수업의 목적은 능숙한 비주얼 씽킹 활용을 위한 연습과정에 있다. 비주얼 씽킹을 능숙하게 활용할 수 있게 된다면 가장 효과를 보게 되는 경우는 교과지식을 습득하고 저장할 때이다. 짧은 시간에 많은 내용을 학습하게 되다보니 학생들은 수업에서 얻은 정보들을 저장하는데 어려움을 겪게 된다. 수업 내용 자체를 전부 따라가지 못하는 경우나 혹은 수업 내용을 따라가더라도 그 내용 전부를 기억해내지 못하고 있는 것이다. 비주얼 씽킹의 대표적인 효과성이 정보를 빠르고 오랫동안 저장할 수 있다는 점이다. 이번 차시와 같은 수업 형태의 궁극적인 목적은 학생들이 비주얼 씽킹의 이와 같은 효과성을 누리며 한국사 수업에 좀 더 쉽게 접근할 수 있도록 하기 위함인 것이다.

5차시는 서클형 레이아웃을 적용하여 수업을 진행할 수 있다. 서클형 레이아웃은 학습 주제 정의 또는 학습 내용 정리에 사용할 수 있는 레이아웃이다. 전체적인 틀에서는 마인드맵의 형태와 가장 유사한 비주얼 씽킹 표현 방법이라고 할 수 있다. 학생들은 이번 차시 수업에서 사전 학습에서 습득한 독도에 대한 지식들을 비주얼 씽킹 활동을 통해 정리하며 독도가 우리 땅인 이유에 대해 설명할 수 있는 능력을 기를 수 있게 된다. 5차시 수업의 목적은 바로 여기에 있다. 역사왜곡에 논리적으로 대응할 수 있는 능력 기르기에 있는 것이다. 이번 차시 수업의 주제는 여러 역사왜곡 사항들 중에 ‘독도’를 주제로 설정하였다. 하지만 이와 같은 방법을 그대로 주제만 다르게 하여 다른 역사왜곡 사항들에 대한 수업도 동일하게 진행할 수 있다.

5차시는 자신의 논리성을 키우는 것이 목적이 되는 수업이기 때문에 사전 학습 시 참고해야 할 자료가 많은 편이다. 물론 필수로 시청해야 하는 강의 영상의 분량은 다른 차시의 그것과 비슷한 수준이지만 추가 자료가 더 많이 제시되는 편이다. 아래 <그림 20>은 동북아역사재단 홈페이지에서 살펴볼 수 있는 독도 관련 일본의 동향과 우리 측 주장이다.

독도 관련 일본의 동향

2005년 일본 시마네현은 한국의 영토인 독도 관련 여론을 조성하기 위해 2월 22일을 소위 ‘죽도의 날’(죽도[竹島]는 독도의 일본명)로 정하고 매년 행사를 개최하고 있다. 2008년 일본 문부과학성은 중학교 사회과 학습지도요령 해설서에 독도 관련 내용을 기술하여 독도에 관한 교육을 심화시키도록 하였다. 일본은 2013년 2월 정부 내에 ‘영토주권대책 기획조정실’을 설치하고, 2014년 1월 ‘중·고 학습지도요령 해설’과 ‘교과용 도서검정 기준’을 개정하는 등 독도에 관한 홍보 교육을 더욱 강화하고 있다.

우리의 주장



독도의 대한민국 영토표시(한국령)

일본의 독도 영유권 주장은 20세기 초 제국주의 침략전쟁 과정에서 침탈했던 독도와 한반도에 대해 과거의 점령지 권리, 나아가서는 과거 식민지 영토권을 주장하는 것이다. 이것은 한국의 완전한 해방과 독립을 부정하는 것이나 다름없다. 일본이 독도 영유권을 주장할 때마다, 한국인들은 일제의 한반도 침탈이라는 과거 불행했던 역사를 떠올리게 된다.

현재 독도에는 한국의 경찰, 공무원 그리고 주민이 40여명 거주하고 있고, 매년 20만명 내외의 국내외 관광객들이 독도를 평화롭게 드나들고 있다. 우리는 일본과 함께 바른 역사인식을 토대로 21세기 동북아의 평화와 번영을 이루어 나가는데 협력해 나갈 수 있기를 바란다. 이를 위해서는 일본이 독도에 대한 잘못된 영유권 주장을 중단해야 할 것이다. 그것만이 독도로 인해 발생하는 한일간의 갈등을 해결할 수 있는 길이다.

<그림 20> 독도 관련 일본의 동향 및 우리 측 주장 내용

사전 학습 시 추가 참고자료의 소스로 제공된 동북아역사재단 홈페이지를 이용한 학생이라면 위의 내용을 살펴봤을 것이다. 하지만 필수 시청 영상으로 제시되었던 강의에서도 위의 내용은 등장한다. 다만 위의 내용은 독도와 관련한 일본의 최근 동향과 일본의 독도 영유권 주장 이유, 그리고 우리 측의 반박에 관해서 한 눈에 알아볼 수 있게 정리해서 제시한 내용인 것이다. 정리하자면 일본은 최근까지도 독도에 대한 불법 영유권 주장을 지속하고 있으며, 그 근거로는 20세기 초 우리나라를 불법 식민지화 하는 과정에서 침탈한 독도에 대한 영유권을 아직까지도 주장하고 있는 것이다.

이번 수업에서 학생들은 먼저 일본의 위와 같은 주장들에 대해 정리하게 된다. 상대방의 주장에 논리적으로 반박하기 위해서는 상대방의 주장과 그 근거에 대해 자세히 파악하고 있어야 하기 때문이다. 이후 습득한 독도와 관련된 지식들인 독도의 역사, 독도가 우리 땅인 이유들에 대해서 정리해본다. 정리된 내용들을 바탕으로 일본의 주장에 대해 어떻게 대응해야 할 것인지를 정하게 된다. 그러나 이와 같은 과정에서 사전 학습 시 추가 자료들이 많이 제시되었기 때문에 필수 영상만을 시청한 학생들은 정보력에서 뒤쳐질 우려가 있다. 하지만 이 수업은 ‘경쟁’이 아닌 ‘협동’이 주가 되는 수업이기 때문에 4차시의 경우와 마찬가지로 조별 토의 과정에서 ‘또래 학습’의 효과를 기대할 수 있게 된다.

이후 모든 차시의 전체적인 수업 진행 방식은 다음과 같다. 적용할 레이아웃에 대한 구상을 끝낸 뒤 학생들은 조별 토의·토론을 통해 각자 습득한 지식들을 제시하며 레이아웃에 채워 넣을 내용을 구상한다. 내용 구상까지 끝낸 뒤 본격적으로 표현하는 활동을 시작한다. 이 때 학생들의 결과물은 저마다의 개성이 반영되어 똑같은 주제를 가지고도 다른 내용의 비주얼 씽킹 결과물이 나타난다. 그렇기 때문에 어떤 결과물에서는 올바른 내용들이 알맞게 배치된 결과물이 나타나기도 하고 다른 결과물에서는 그렇지 못한 결과물이 나타나기도 한다. 이와 같은 사항에 대해서 학생들은 발표 시간을 통해 교사로부터 자신의 결과물에 대한 평가 및 피드백을 듣거나, 다른 학생들의 발표를 듣고 자신들의 결과물에 필요한 보완점 혹은 다른 학생들의 결과물에 필요한 보완점을 찾아내며 학습 효과를 높일 수 있다.

3. 본시 학습의 교실수업 실제 적용 사례

아래 [표 20] 본시 학습 시안은 필자가 직접 실제 수업에 적용해 본 학습 시안

으로 본고에서 제시할 수업 모형의 ‘본시학습’에 무게를 둔 학습 시안이다. 본 연구에서는 플립 러닝 기법을 도입하여 본시 학습에서 비주얼 씽킹 기법을 적용하고자 하였다. 그러나 아래의 학습 시안은 플립 러닝 기법이 생략되고 비주얼 씽킹만이 적용된 본시 학습 사례이다. 물론 본시 학습 당시의 수업 방식도 학생들에게 사전 학습의 개념이 적용되긴 하였으나 온라인 사전강의가 아닌 학교 수업으로서 사전강의가 적용된 것이기 때문에 플립 러닝 기법과는 거리가 있었다. 그러나 사전 학습 수강 후 비주얼 씽킹 기법을 통해 본시 학습을 진행하였다는 점에서 본 연구와의 연관성을 갖게 되므로 실제 적용 사례로 제시해 보고자 한다.

[표 20] 본시 학습 비주얼 씽킹 수업 실제 적용 사례

단원	IV. 국제 질서의 변동과 근대 국가 수립 운동 3. 구국 운동과 근대 국가 수립 운동의 전개 ② 동학농민운동		학습형태	강의식, 문답식, 토론식, 비주얼씽킹, 발표수업
			차시	
학습 목표	1) 동학 농민 운동의 전개 과정을 파악하여 그 역사적 의의를 설명한다. 2) 동학 농민 운동의 흐름을 그림으로 재구성 하여 설명할 수 있다.			
참고 자료	교과서, PPT, 판서, 그림판서			
단계	교수-학습 활동		소요시간	수업자료
도입 (5)	수업분위기 조성	◎. 출석점검 ◎. 교과서 구비 및 자리에 앉도록 유도	1분	
	학습목표 제시 및 수업방식 설명	◎. 학습목표를 PPT를 통해 제시한다. ◎. Visual Thinking에 대하여 설명하고 이번 수업은 이 기법을 통해 진행될 것임을 제시해준다. → Visual Thinking 이란? '시각적 생각' 이라는 뜻으로 마인드맵의 심화과정이라고 볼 수 있다. 배운 내용에 대하여 마인드맵은 글과 표를 이용해 정리하는 방식이라면, 비주얼 씽킹은 글과 그림을 통해 정리하는 방식이다. 한 컷의 그림 안에 핵심 내용을 담을 수 있는 그림을 그리도록 하는 것으로 심미성에 대한 욕심은 버리고 최대한 빠르고 정확한 그림을 그릴 수 있도록 유도해주는 것이 좋다.	4분	PPT, 판서
전개1 (10)	동학농민운동 간략히 정리	◎. 동학농민운동의 전체적인 내용을 복습하는 차원에서 간단하게 설명한다.	10분	교과서, PPT, 판서

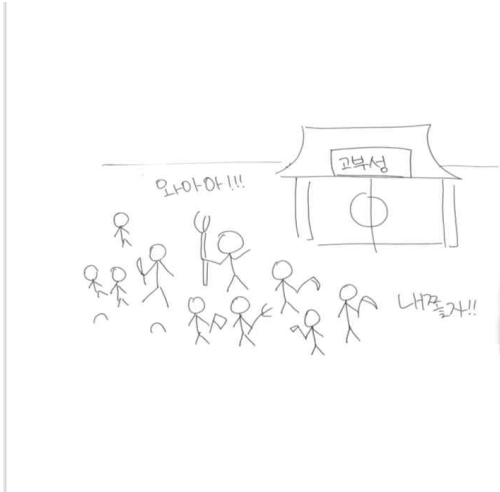
		<p>동학의 확산→교조신원운동→고부군수 조병갑의 횡포→고부농민봉기→안핵사 이용태의 탄압→1차 동학 농민운동</p> <p>4대 강령, 백산 격문→황토현전투, 황룡촌전투→전주성 점령→청·일군 개입→전주화약→중앙-교정청/지방-집강소</p> <p>일본군 경복궁 점령→청·일전쟁 발발→2차 동학 농민 운동→남·북접 연합→우금치 전투→농민군 지도자 체포</p>		
전개2 (33)	<p>Visual Thinking을 적용한 수업 방식 설명</p>	<p>◎. 동학의 확산 배경과 교조신원운동에 대한 그림 두 장을 예시로 제시해준다.</p> <p>◎. 위 예시를 통해 '고부농민봉기'부터 시작한 동학농민운동의 전개과정을 총 6컷으로 표현할 수 있도록 한다.</p>	3분	PPT. 판서
	<p>Visual Thinking을 통해 본 수업 내용 총 정리</p>	<p>◎. 각 조별로 1장의 학습지 배부, 학습지에는 6개의 칸이 있으며 각 칸별로는 표현해야할 그림의 주제가 제시되어 있다.</p> <p>◎. 조별로 학습지에 제시된 주제에 맞게 그림으로 동학농민운동을 표현한다. 이 때 학생은 질문사항이 있을 경우 교사에게 자유롭게 손을 들어 질문한다.</p>	25분	학습지
	<p>발표</p>	<p>◎. 조별로 대표자 1명이 자신들이 그린 그림에 대하여 간단하게 1분 내외로 발표한다.</p>	5분	PPT
정리 (2)	<p>정리 및 다음차시 예고</p>	<p>◎. 수업을 정리하면서 역사를 공부할 때 비주얼 씽킹과 같은 기법도 있음을 말해준다.</p> <p>◎. 다음 차시는 '갑오개혁'에 대한 내용으로 동학농민운동과 이어짐을 제시해준다.</p>	2분	

위의 [표 20] 시안을 바탕으로 제주도 특성화계 고등학교인 제주 某상업고등학교 2학년 4개 반 학생들에게 해당 수업을 진행하였다. 이 때 나타난 문제점들은 다음과 같다. 첫째로 플립 러닝 기법을 도입하지 못하였기 때문에 본고에서 제시할 수업 시안과는 약간의 차이가 있었다. 비록 사전 학습이 진행되었다곤 하지만

학교 수업을 통해 사전 학습이 이루어졌기 때문에 학생들의 사전 학습 수강 시간이 플립 러닝의 그것에 비해 과다한 편이었다. 둘째로 학생들에게 본시학습 방식에 대하여 사전에 충분히 인지 시켜주지 못하였기 때문에 본시 학습의 전개과정에서 기존의 학습 내용을 약 10분간 복습해야 하는 시간과 이번 수업의 진행 방식에 관해 설명해야 하는 시간이 필요하였다. 이는 학생들의 토론과 발표 시간이 줄어드는 결과를 초래하였다. 셋째로 앞의 이유와 마찬가지로 시간 확보에 문제를 겪게 되면서 교사의 추가적인 설명의 시간이 부족하게 되었다. 비주얼 씽킹으로 표현된 학생들의 결과물에 대한 교사의 코멘트 시간이 부족해진 것이다.

위와 같은 문제점들에 대한 해결책은 다음과 같다. 플립 러닝 기법을 적용함으로써 사전 학습 수강 시간을 단축할 수 있다. 사전 학습 동영상의 분량은 앞에서 언급한 대로 15분 내지 20분의 분량으로 제작될 예정이기 때문에 기존의 1시수(50분) 수업 시간보다 매우 단축된 시간이라고 할 수 있다. 또한 본시 학습에서의 복습 시간이었던 10분과 본시 학습의 진행 방식에 대한 설명 시간을 아끼고 이를 학생들의 토론과 발표 시간으로 추가적으로 부여함으로써 학생들의 자율적인 활동 시간을 더욱 많이 확보할 수 있게 된다. 단, 위와 같은 시간 낭비를 줄이기 위해서는 학생들에게 사전에 본 학습 방법에 대한 충분한 설명이 필요할 것이다. 플립 러닝 기법을 적용할 예정이기 때문에 사전 학습 수강에 대해서 재차 강조해야 할 것이며, 본시 학습의 진행 방법에 대해서도 설명해줄 필요가 있다. 이와 같은 방법들로 확보된 시간은 학생들의 토론과 발표 시간은 물론 교사의 코멘트 시간으로도 사용할 수 있게 된다.

아래 <그림 21>~<그림30>은 위의 수업 시안을 바탕으로 실제 수업을 진행해 보았을 때 나타난 학생들의 비주얼 씽킹 결과물이다.

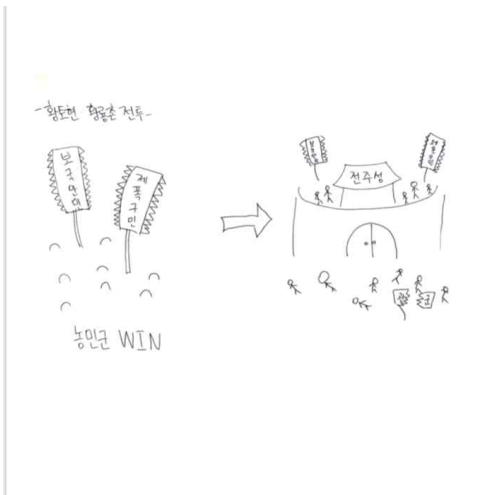


<그림 21> 고부농민봉기 (1)



<그림 22> 고부농민봉기 (2)

<그림 21>은 고부농민봉기 자체를 표현한 것이고 <그림 22>는 고부농민봉기의 원인이 되는 고부 군수 조병갑의 학정을 표현한 것이다.



<그림 23> 전주성 점령 (1)

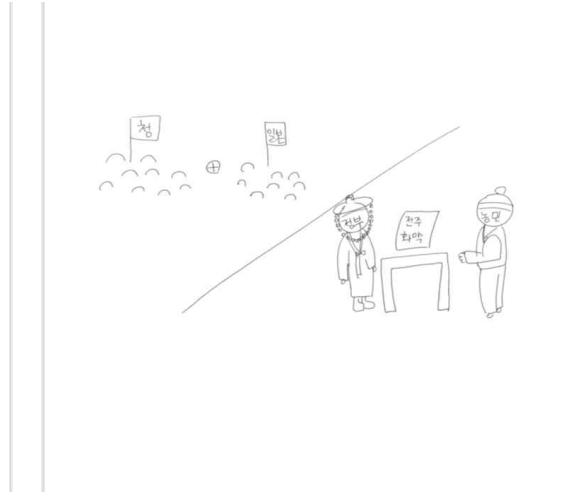


<그림 24> 전주성 점령 (2)

<그림 23>과 <그림 24>는 동학농민군이 승전했던 대표적인 전투인 황룡촌 전투와 황토현 전투를 표현하고 그로 인해 전주성까지 점령하였다는 것을 표현한 결과물이다. <그림 23>에 비해 <그림 24>는 동학 농민군의 슬로건 표기가 돋보인다.

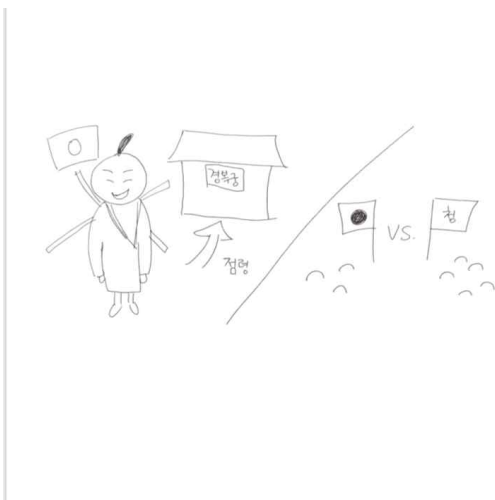


<그림 25> 전주화약 (1)

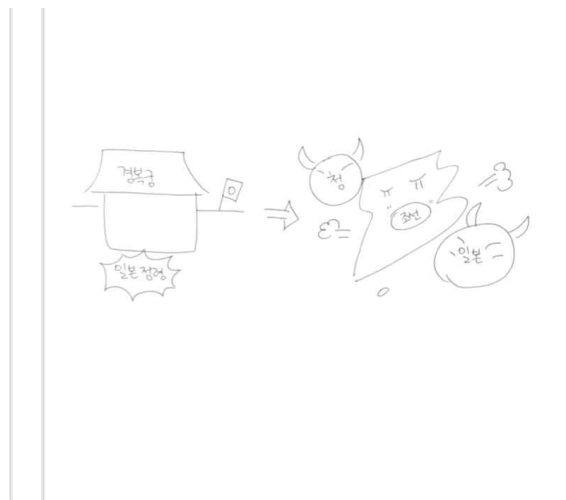


<그림 26> 전주화약(2)

<그림 25>와 <그림 26>은 전주성 점령의 결과 청군과 일본군이 우리나라로 들어오게 되자 급하게 농민군과 정부 사이에 전주화약이 체결된 것을 표현한 것이다. 앞의 그림들과 마찬가지로 <그림 25>에 비해 <그림 26>은 폐정개혁안이라는 구체적인 개혁안의 내용을 표기한 것이 돋보인다.



<그림 27> 청·일전쟁 발발 (1)



<그림 28> 청·일전쟁 발발 (2)

<그림 27>과 <그림 28>은 일본군이 경복궁을 불법으로 점령하고 청·일전쟁을 도발했다는 내용을 표현한 것이다. <그림 27>은 일본군의 경복궁 점령에 무게를 둔 표현으로 보이며, <그림 28>은 청·일전쟁이 전쟁과 아무런 관련 없는

우리나라에서 일어났음에 무게를 둔 표현으로 보인다.



<그림 29> 우금치 전투 패배 (1)



<그림 30> 우금치 전투 패배 (2)

<그림 29>와 <그림 30>은 우금치 전투에서 일본군에 대패하며 결국 지도자가 체포되는 등 동학농민운동이 좌절되었다는 부분을 표현한 것이다. <그림 29>는 지도자의 체포 과정보다 동학농민운동 자체가 좌절되었다는 것에 중점을 두고 표현하고 있고, <그림 30>은 전투의 패배 이후 대표적인 지도자인 ‘전봉준’이 체포된 것에 중점을 둔 결말을 표현하고 있다.

앞의 언급 사항과 같이 같은 주제를 가지고도 학생들은 저마다 다른 표현이 반영된 결과물을 도출해낸다. 비주얼 씽킹의 마지막 단계는 ‘공유’ 하는 과정이기 때문에 학생들은 자신들의 결과물을 가지고 타인의 앞에서 발표를 하게 된다. 자신들이 표현해 낸 결과물에 대해서 ‘왜 이런 표현이 나왔는가?’, ‘어떤 것에 중점을 두었는가?’ 등 설명하는 것이다. 다른 조의 발표를 듣고 자신들의 결과물과 비교해보며 자신들이 놓친 부분 혹은 다른 조에서 놓친 부분들을 체크해볼 수 있다. 교사는 발표를 듣고 잘못된 내용이 들어간 부분 혹은 표현상에 문제가 있는 부분 등 수정사항에 대해 학생들에게 마무리 코멘트를 전달해 줄 필요가 있다. 본 수업에서는 플립 러닝이 적용되지 못한 관계로 이와 같은 교사의 마무리 코멘트 시간을 충분히 갖지 못하였다. 하지만 학생들의 자유로운 표현을 보장하되 잘못된 정보를 사실인 것처럼 수용하지 않도록 교사의 코치 및 코멘트는 필수적으로 필요하다. 이와 같은 문제점의 해결책은 앞에서 언급하였다. 학생들은 자신들의 활동 결과물을 가지고 발표를 진행한 후 교사의 코멘트를 듣고 최종적인

수정을 거치는 것으로 활동을 마무리할 수 있다.

V. 결론 및 제언

지금까지 플립 러닝과 비주얼 씽킹이 적용된 고등학교 한국사 수업 모형에 대해 살펴보았다. 중국의 동북공정, 일본의 독도 영유권 주장, 위안부문제 등 인접 국가들과의 역사적 분쟁이 지속되며 한국사 과목의 중요성이 부각되었다. 이에 한국사 교육 강화의 목소리가 커져갔고, 2016년부터 한국사가 수능 필수과목으로 지정되는 등 이에 반영하는 움직임이 구체적으로 보이기 시작하였다. 그러나 한국사 과목의 중요성이 부각되고 위상이 높아지는 와중에도 학교에서의 한국사 수업은 효율성이 떨어진다는 지적을 끊임없이 받았다. 2013년 교육부에서는 역사 교육 강화 방안을 발표하게 되는데 여기서 조사된 학생들의 기존 한국사 수업 만족도는 겨우 19.6%만이 만족한다고 답하였다. 본고에서 제시한 자체 설문 결과에서도 학생들은 일반계 고교 학생들의 45.5%, 특성화계 고교 학생들의 41.5%의 학생들이 현재 한국사 수업에 만족하지 못한다고 하였다. 여기에 교육부에서는 끊임없이 역사교육 강화 방안을 발표하고 있는 것을 보면 아직까지 학생들은 역사 교육에 흥미를 느끼지 못하는 것으로 보인다. 한국사 과목의 중요성은 점차 높아지고 있기에 학생들이 흥미롭게 접근할 수 있는 수업 방법은 필연적으로 필요해지게 되었다. 이에 본고에서는 새로운 한국사 수업 모형으로 플립 러닝과 비주얼 씽킹을 결합한 수업 모형을 제시하였다.

플립 러닝은 선행학습을 통해 지식을 선 습득한 뒤 본시학습에서 학생들의 토론을 통해 수업을 진행하는 ‘역진행 수업’ 방식이다. 서구권에서는 ‘Flipped Learning’ 혹은 ‘Flipped classroom’ 등으로, 한국에서는 거꾸로 교실, 거꾸로 수업 등으로 표현된다. 플립 러닝은 효과적인 수업임에도 불구하고 도입 과정에서 몇 가지 오해와 문제점이 제시된다.

첫째, 학생들에게 학습량의 부담을 안겨 준다는 점,
둘째, 사전학습에 필요한 온라인 기기 접근성에 대한 문제점,
셋째, 학생들의 사전 학습 수강에 대한 참여도에 관한 문제점,
넷째, 교사들의 동영상 강의 제작에 대한 시간적·기술적 부담감,
다섯째로 본시 학습에서 학생 중심 수업이 이루어지면 교사의 역할 감소 문제,
마지막으로 플립 러닝 기법은 동영상 강의 수업 방식일 뿐이며 블렌디드 러닝과 크게 차이가 없다는 점이다.

이에 대해서는 다음과 같은 해결 방안을 제시하였다.

첫째, 학습량 부담의 문제는 설문조사 결과를 바탕으로 사전 학습강의의 분량을 1시수 당 15분 내지 20분 수준의 분량으로 제작하면 어느 정도 해결이 가능함을 제시하였다.

둘째, 온라인 기기 접근성의 문제는 최초 제시되었던 2000년 대 초반과 지금의 기술 발달차이를 고려하면 현재로서는 접근성의 문제를 갖는 학생들의 수는 극소수일 것으로 판단되며, 극소수의 학생이 접근성의 문제를 갖게 된다면 학교에서의 수강을 방법으로 제시하였다.

셋째, 학생들의 사전학습 강의 참여에 관한 문제는 여러 해결책을 제시하였고 가장 대표적인 해결책으로 SNS를 활용하는 방법을 제시하였다.

넷째, 동영상 강의 제작에 대한 시간적·기술적 부담감의 경우 교사가 직접 사전 학습 강의 동영상을 제작하지 않아도 된다는 점을 해결책으로 제시하였다. 방송자료 혹은 유명 강사의 강의 등 기존의 유익한 강의 자료들은 KBS역사포털, EBS 역사채널e, 유튜브, MOOC 등의 무료 제공 플랫폼들이 발달되어 있어 이를 통해 어렵지 않게 구할 수 있다.

다섯째, 교사의 역할에 관한 문제는 교사가 할 일이 없어지는 것이 결코 아니라는 점을 역설하였다. 플립 러닝의 본시학습에서 교사는 학습 촉진자 혹은 학습 코치로의 역할을 맡게 된다.

마지막 문제는 플립 러닝은 사전 학습 강의 영상에 중점을 둔 수업이 아닌 본시 학습에서의 학생들의 토론에 중점을 둔 수업이라는 점을 역설하였다.

플립 러닝의 효과성은 이미 타 교과에서 검증되고 있다. 이를 메타분석한 연구 결과를 보면 플립 러닝은 흥미도, 자신감, 자기효능감 등의 부분에서 공통적으로 효과성을 보이고 있다고 하였다. 하지만 역사과의 경우 플립 러닝 적용 연구 사례가 매우 미흡하여 이를 분석한 연구 결과가 존재하지 않았다. 이에 역사과 교사들을 대상으로 자체 설문을 진행한 결과 현직 교사들은 플립 러닝이 분명 효과적인 수업인 것은 맞지만 현실적인 문제에 부딪혀 적용하지 못하고 있다고 하였다. 이에 본고에서 문제점에 대한 해결방안을 제시하였으며 현직 교사들을 대상으로 한 설문을 통해 역사과에서의 효과성을 예상해볼 수 있으므로 플립 러닝을 역사과에 적용한 수업 모형을 제시하였다.

비주얼 씽킹은 시각적 생각이라는 뜻으로 배운 내용, 정보 등을 시각적으로 표현하는 것이다. 비주얼 씽킹을 적용하고자 할 때 가장 큰 걸림돌은 교사 혹은 학생의 미적 감각이다. 본인이 미적 감각이 떨어진다고 판단되는 학생들은 이 수업 방식에 대해 흥미를 느끼지 못한다. 그러나 비주얼 씽킹은 그림을 잘 그리려는

미술 수업이 아니라 자신의 머릿속에 저장된 정보들을 시각적으로 표현하며 더욱 효율적으로 장기간 기억하기 위한 수업이라는 것을 살펴보았다. 비주얼 씽킹의 효과성은 정보를 빠르게 표현·저장·공유 할 수 있다는 점, 많은 양의 정보를 오랫동안 기억할 수 있게 된다는 점이 대표적이었다. 이와 같은 효과성을 지니므로 본시 학습에서 비주얼 씽킹을 적용하고자 하였다.

플립 러닝의 수업 기법에 본시학습에 비주얼 씽킹 기법을 적용한 본 수업 모형의 적용 방안은 다음과 같이 제시하였다. 플립 러닝의 경우 SNS를 이용한 운영 방안을 제시하였으며, 짧은 분량의 사전 학습 강의는 1시수의 수업 내용을 모두 담기에 모자랄 수 있으므로 이에 따른 보완수단도 제시하였다. 비주얼 씽킹의 적용 방안은 ‘협동 학습’과 ‘발표’에 초점을 둔 방안을 제시하였다. 비주얼 씽킹의 경우 정보 저장의 효율성을 극대화 하고자 ‘개인의 학습내용(지식) 정리’에 초점이 맞춰져 있는 경우가 대부분이다. 그러나 본고에서는 비주얼 씽킹과 플립 러닝을 결합한 수업 효과를 극대화하기 위해 ‘협동 학습’에 초점을 맞춰 제시하였으며 ‘발표’에도 초점을 맞추므로써 자신의 결과물을 표현하고 공유하는데도 중점을 두었다.

다음으로 실제 수업 시안을 제시하였다. 온라인 사전 학습 수업 시안의 경우 총 4개(5차시)를 제시하였으며, 2차시와 3차시는 수업 형태가 동일하기 때문에 대표적으로 3차시의 것을 예시로 하였다. 또한 교사 대상 설문을 분석한 결과 플립 러닝을 적용할 때 현장에서 제시하는 가장 큰 문제점은 수업 자료 제작 시 시간적·기술적 문제였다. 여기서 수업 자료란 사전 학습 강의 영상을 뜻한다. 이러한 문제점을 해결하고자 3차시와 5차시 온라인 사전 학습 시안에서는 교사가 직접 제작하지 않은 기존의 강의 영상으로 대체할 수 있는 학습 시안을 예시로 제시하였다.

본시 학습의 경우 비주얼 씽킹이 적용된 수업이라는 점에서 모든 차시의 수업의 진행 방식은 동일하다. 그러나 비주얼 씽킹을 처음 접하는 학생들이 낯설어할 수 있기에 이를 해결할 수단으로 레이아웃의 종류를 지정해주었다. 마지막으로 비주얼 씽킹이 적용된 본시학습 시안에 유사한 방식의 수업 시안을 예시로 제시하였다. 이 때 나타나는 문제점들을 본시 학습에서 제시하는 수업 모형으로 해결책을 제시하였다. 수업 시안의 예시로는 모든 차시의 수업 진행 방식이 동일하기 때문에 1개의 통합된 수업 시안을 제시하였다. 세부 내용은 전체적인 수업 진행 방식은 모든 차시의 수업에 대해 제시하였으나, 중점이 되는 것은 4차시와 5차시의 수업 주제였다. 4차시의 경우 교과적인 내용의 대표적인 예시로, 5차시

의 경우 비교과적인 내용의 대표적인 예시로 선정하였다.

이상의 플립 러닝과 비주얼 씽킹이 적용된 고등학교 한국사 수업 모형은 새로운 수업 방안이 필요한 역사과에서의 적용 연구이므로 그 의의가 있다. 플립 러닝이라는 수업 기법이 타 교과에서는 활발하게 적용되고 있으나 역사과에서는 그러지 못하고 있다. 이에 본 연구 이후 추가적인 역사과 플립 러닝 연구를 기대해 볼 수 있다.

본 연구의 제언 사항은 다음과 같다. 첫째는 본 연구에서 제시한 수업 시안은 플립 러닝과 비주얼 씽킹을 결합하여 적용한 수업 모형의 예시 형태로 제시한 것이며 다른 주제로도 얼마든지 적용이 가능하다. 본 연구의 수업 시안 1차시와 2차시, 3차시 넓게는 5차시의 주제들과 같은 비교과과정의 주제나 4차시 같은 교과과정의 주제도 본 연구에서 제시하는 수업 모형에서는 모두 적용이 가능하다.

둘째는 본 연구의 수업 모형은 현재는 특성화계 고교에 가장 적합한 방법이다. 앞의 교사 대상 설문 결과를 분석한 것을 살펴보았을 때 플립 러닝에 대해 특성화계 고교 교사들은 절대적으로 우호적인 반면 일반계 고교 교사들은 절반에 가까운 숫자가 부정적이었다. 수능 혹은 내신시험 등 시험의 압박을 일반계 고교에 비해 특성화계 고교는 덜 받기 때문이라 짐작할 수 있다. 그러나 한국사 과목은 수능 필수화 이후 오히려 낮아진 수능 난이도 탓에 매 수업의 질을 높일 필요성이 있음을 역설하였다. 수능에 초점이 맞춰진 일반계 고교에서는 이와 같은 필요성이 더욱 강력히 제기된다. 모든 수업에 적용하기는 어려움이 따를 것이기 때문에 일부 수업에만 적용하고자 하였으며, 매 적용 시 마다 제기된 가장 큰 문제점인 시간적·기술적 문제점의 해결 방안 역시 제시하였다. 이에 일반계 고교에서 역시 본 수업 모형과 같은 효과적인 역사 수업 방안을 적용할 필요가 있다.

마지막으로 본 연구는 플립 러닝과 비주얼 씽킹이 적용된 새로운 수업 모형을 제시하였으나 직접 적용하여 그 효과성을 검증하는 양적 연구가 진행되지 못하였다는 한계점을 가지고 있다. 역사과에서의 플립 러닝 적용 연구가 매우 미흡함을 앞에서 언급하였다. 플립 러닝은 분명한 효과성을 가지고 있는 만큼 역사과에서도 향후 다양한 방안의 플립 러닝 적용 연구가 진행될 필요가 있다. 이후 이와 같은 수업 방안들에 대한 효과성을 검증하는 양적 연구도 진행될 필요가 있다.

참고문헌

1. 연구 저서

- 김해동 외, 『교실 속 비주얼 씽킹』, 맘에드림, 2017.
교육부, 『초·중등학교 교육과정 총론』, 2015.
목영해 외, 『교육의 역사와 철학』, 교육과학사, 2010.
온은주, 『행복한 교실 수업을 위한 비주얼 씽킹 교과서』, 영진닷컴, 2018.
우치갑 외, 『비주얼 씽킹 수업』, 디자인펌킨, 2015.
양호환 외, 『역사 교육의 이론』, 책과함께, 2009.
양호환, 『한국 역사교육의 연구동향』, 책과함께, 2012.
이민경, 『거꾸로 교실, 잠자는 아이들을 깨우는 수업의 비밀』, 살림터, 2015.
이민경 외, 『플립러닝의 이해와 실제』, 교육과학사, 2017.
이병승 외, 『쉽게 풀어쓴 교육학』, 학지사, 2013.
전영준, 『역사교과교육론』, 제주대학교 사학과, 2017.
전영준, 『역사교재 연구 및 지도법』, 제주대학교 사학과, 2018.
정진호, 『누구나 할 수 있는 정진호의 비주얼 씽킹』, 한빛미디어, 2015.
존 버그만(Bergmann, J.), 애론 샘즈(Sams, A.), 『거꾸로 교실-진짜 배움으로 가는 길』, 에듀니티, 2015.
최상훈, 『역사교육의 내용과 방법』, 책과함께, 2007.
한국U러닝연합회, 『플립러닝 성공전략』, 한국U러닝연합회, 2015.
한철호 외, 『고등학교 한국사』, 미래엔, 2014.
한철호 외, 『고등학교 역사부도』, 미래엔, 2018.
허승희 외, 『교육심리학』, 학지사, 2015.

2. 학술 논문

- 김나리·김봉석, 「초등역사학습에서 비주얼씽킹의 이론적 체계화와 실제 적용」,
『사회과교육연구』 제25권 제2호, 한국사회과교육학회, 2018.

- 김성수, 「플립러닝을 활용한 한국어 수업 운영에 관한 연구」, 『교육문화연구』 33, 인하대학교 교육연구소, 2017.
- 김성수, 「플립러닝(flipped learning)에 대한 국내 연구 동향 분석」, 『한국언어문화교육학회 학술대회』 2018, 한국언어문화교육학회, 2018.
- 김예나래·표경현, 「플립러닝을 통한 영어수업에서의 자기주도적 학습태도와 학업성취도 연구」, 『언어학연구』 45, 한국중원언어학회, 2017.
- 김중수, 「거꾸로 교실을 적용한 문법 수업의 효과 연구-중학교 1학년 품사 단원을 중심으로-」, 『국어교과교육연구』 30, 국어교과교육학회, 2017.
- 김현정, 「Visual Thinking을 활용한 국악 수업 방안 연구」, 『음악교육연구』 제47권 제1호, 한국음악교육학회, 2018.
- 도숙진·진영선, 「플립러닝을 기반으로 한 토익영어(ETP) 수업의 효과」, 『교양교육연구』 12, 한국교양교육학회, 2018.
- 박기범, 「사회과 교육에서 플립러닝의 교육적 함의」, 『사회과교육』 53, 한국사회과교육학회, 2014.
- 박인옥, 「중학교 사회과 거꾸로 교실 수업에 대한 학생들의 인식 조사」, 『교육문화연구』 24, 인하대 교육연구소, 2018.
- 서진영, 「초등학교 사회과 수업에서 클래스팅을 활용한 플립러닝 실행 연구」, 『질적탐구』 3, 한국질적탐구학회, 2017.
- 신유아, 「2017 수능필수 ‘한국사’ 문항의 난이도와 학교 수업」, 『역사교육』 135, 역사교육연구회, 2015.
- 윤소희, 「중·고등학생에 대한 플립러닝 효과의 메타분석」, 『교육문화연구』 제24권 제2호, 인하대 교육연구소, 2018.
- 이동엽, 「플립드 러닝(Flipped Learning) 교수학습 설계모형 탐구」, 『디지털융복합연구』 제11권 제12호, 한국디지털정책학회, 2013.
- 이정민·박현경, 「초·중등 교육에서의 플립러닝 연구사례 분석」, 『디지털융복합연구』 제14권 제8호, 한국디지털정책학회, 2016.
- 이종경·유소정, 「영화를 활용한 국사 수업 모형 개발」, 『교과교육학연구』 제8권 제2호, 이화여대 사범대 교과교육연구소, 2004.
- 이종승, 「한국영화 DB를 활용한 역사교육의 가능성」, 『씨네포럼』 22, 동국대학교 영상미디어센터, 2015.
- 임기환, 「한국 고대사의 연구 성과와 역사 교과서 서술의 방향」, 『역사교육연구』 16, 2012.

- 전희옥, 「사회과 거꾸로 교실 수업 모형 개발」, 『사회과교과교육연구』 21, 한국 사회교과교육학회, 2014.
- 조보람·이정민, 「국내 플립러닝 학습효과에 관한 메타분석」, 『디지털융복합연구』 제16권 제3호, 한국디지털정책학회, 2018.
- 최상훈, 「수능 필수 한국사의 내용타당도 제고 방안」, 『역사교육』 135, 역사교육연구회, 2015.
- 최지현, 「국어과 교육에서 플립러닝(거꾸로 수업)의 실행조건」, 『국어교육연구』 40, 서울대학교 국어교육연구소, 2017.
- 허 균, 「플립러닝 연구 동향에 대한 키워드 네트워크 분석 연구」, 『수산해양교육연구』 제28권 제3호 통권 제81호, 2016

3. 학위 논문

- 강문정, 「역사 학습 정리를 위한 비주얼씹킹 활용방안」, 서울교육대 교육대학원 석사학위논문, 2018.
- 김지혜, 「역사적 사고력 신장을 위한 고등학교 역사부도 활용연구 -고려시대를 중심으로-」, 제주대 교육대학원 석사학위논문, 2019.
- 김한울, 「플립러닝을 적용한 한국사 수업의 개선 방안 연구」, 한국외대 교육대학원 석사학위논문, 2018.
- 도미나, 「플립러닝을 활용한 초등 영어 교수·학습 모형 개발 및 수준별 적용」, 교원대학교 교육대학원 석사학위논문, 2017.
- 송기정, 「비주얼 씹킹과 SNS를 활용한 진로교육이 학습자의 진로인식에 미치는 영향」, 광주교육대 교육대학원 석사학위논문, 2017.
- 신우미, 「SWAC모듬학습이 사회과 학업성취도와 학업태도에 미치는 영향」, 연세대 교육대학원, 2016.
- 양귀란, 「비주얼 씹킹을 활용한 음악 감상 수업 과정안 개발:초등학교 5학년을 중심으로」, 진주대 교육대학원 석사학위논문, 2018.
- 오연미, 「역사수업에서의 역사영화 활용의 일례 : 「도마 안중근」을 중심으로」, 단국대 교육대학원 석사학위논문, 2009.
- 유민들레, 「중학교 역사① 교과서의 삼국시대 대외관계사 서술 검토」, 고려대학교 교육대학원 석사학위논문, 2015.

- 이종원, 「역사과 수업에서 이미지 활용 방안 연구 : 고구려 고분 벽화를 중심으로」; 서울시립대 교육대학원 석사학위논문, 2017.
- 이혜경, 「영화를 활용한 역사수업 : 역사적 사고력 향상을 중심으로」, 중앙대 교육대학원 석사학위논문, 2005.
- 장은주, 「국어수업에서 ‘거꾸로 교실’ 적용방안 연구」, 『교원교육』31, 교원대학교 교육연구원, 2015.
- 최은정, 「사극의 역사교육 활용방안」, 목포대 교육대학원 석사학위논문, 2007.
- 황준호, 「스마트 블렌디드 수업 전략 연구 : 사회과 교육영상을 중심으로」, 경인대학교 교육대학원 석사학위논문, 2017.

4. 기타 자료

- 교육부, 「역사교육 강화방안(안)」, 2013.08.12.
(<https://www.moe.go.kr/boardCnts/view.do?boardID=294&lev=0&statusYN=C&s=moe&m=0204&opType=N&boardSeq=49857>)
- 교육부, 「교육부, 시도 교육청과 손잡고 역사교육 강화 사업 추진」, 2016.05.25.
(<https://www.moe.go.kr/boardCnts/view.do?boardID=294&lev=0&statusYN=C&s=moe&m=0204&opType=N&boardSeq=63264>)
- 김지은, 「“초등학생 10명중 3명 “독도 분쟁 이유 모른다.”」, 아시아경제, 2013.10.24.
(<https://www.asiae.co.kr/news/view.htm?idxno=2013102417584530809>)
- 이해인, 「교육부, 교사 유튜브 활용 장려키로…광고는 ‘일부 허용」, 머니투데이, 2019.04.24.
(<http://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2019042409461414290&type=1>)
- KBS 역사포털 (<http://historyportal.kbs.co.kr/web>)
- 역사채널e (<http://home.ebs.co.kr/historye/main>)
- 동북아역사재단 (<https://www.nahf.or.kr/main.do>)

국문 초록

주변 국가의 역사왜곡이 심각해지는 이유로 우리나라에서는 역사 교육의 중요성이 부각되었다. 이에 교육부에서는 이와 같은 사회적 분위기에 맞춰 다양한 역사교육 강화방안을 발표하는 등의 노력을 기울이고 있다. 그 결실이 바로 ‘수능 한국사 필수화’이다. 그러나 이처럼 한국사 과목의 위상은 끊임없이 높아지고 있는 반면 한국사 수업에 대한 문제점 역시 지속적으로 제기되고 있다. 짧은 시간 안에 많은 내용을 가르쳐야 하는 한국사 과목의 특성상 강의 중심의 수업을 진행할 수밖에 없는데 여기서 문제점들이 발생하는 것이다. 강의 중심 수업에 대해 학생들은 흥미를 갖지 못하고 있다. 또한 현재의 교육 흐름은 ‘학습자 중심 교육’을 표방하고 있다. 이에 본고에서는 학생들의 흥미도를 재고하고 학습자 중심의 교육을 실현할 방안으로 플립 러닝(Flipped Learning)과 비주얼 씽킹(Visual Thinking)이 적용된 고등학교 한국사 수업 모형을 제시하였다.

본고에서 제시할 수업 모형은 플립 러닝이라는 전체적인 수업 틀에서 본시 학습에 비주얼 씽킹 기법이 도입된 수업 모형이다. 이 두 가지 수업 기법을 결합하고자 하는 이유는 이 수업 기법들의 공통적인 효과성에 있다. 이 수업 기법들은 공통적으로 학습자 중심 수업, 학생들의 흥미도·창의력 향상 및 역사적 사고력 신장에 도움이 되는 기법들이다. 이러한 효과성들을 검토하여 위와 같은 수업 모형을 제시하였다.

그러나 실제 학교 현장에서는 대다수의 교사가 플립 러닝을 효과적인 수업 방안이라고는 생각하지만 적용하는 데 큰 어려움을 겪고 있다. 가장 대표적인 이유가 플립 러닝이라는 수업을 준비하는데 시간적·기술적 부담이 크다는 점이다. 이에 본고에서는 현장에서 느끼는 시간적·기술적 부담을 해소할 수 있는 여러 가지 방안들을 제시하였으며, 대표적인 것이 사전 학습 강의를 직접 제작하지 않는 방법이다. 이와 더불어 플립 러닝과 비주얼 씽킹을 실제 수업에 효과적으로 적용할 수 있는 방안들을 같이 제시하였다.

위와 같은 사항들을 바탕으로 고안한 수업 모형을 가지고 온라인 사전 학습과 오프라인 본시 학습의 수업 시안을 예시로 제시하였다. 교과서의 오류 탐색, 인물의 재평가, 역사왜곡에 대응할 능력 기르기 등의 교과서 밖의 내용과 더불어 동학농민운동을 주제로 한 교과서 속의 내용 그대로를 수업 주제의 예시로 설정하였다. 여기서 제시된 주제들은 하나의 예시일 뿐 본고에서 제시한 수업 모형은

역사교육의 모든 범위에 적용할 수 있다. 교과서 안팎 어디에나 적용이 가능하기 때문에 주제를 더욱 다양하게 가져갈 수 있다.

플립 러닝이 역사 교육에 적용된 연구 성과는 매우 미흡한 편이다. 이에 본고에서 제시한 수업 모형은 역사 교육에서의 플립 러닝 연구가 좀 더 활발해질 수 있는 발판이 될 수 있으며, 학습자 중심 교육이 각광받고 있는 현재의 교육 흐름에서 새로운 방법의 학습자 중심 교육 방안을 제시했다는 데 의의를 둘 수 있다.

<Abstract>

A Study on the model using
Flipped Learning and Visual Thinking
in highschool Korea History class

Oh Chung-hun

Major in History Education, Graduate School of Education, Jeju National University

Academic Adviser, Professor Jeon, Young-joon

The distortion of history in other countries is getting worse. Therefore, the importance of history education is highlighted in Korea. In order to solve this problem, the Ministry of Education is making various efforts such as presenting ways of strengthening the history education. It is essential to take Korean History to the scholastic aptitude test for university admission in Korea. However, while the importance of Korean history education is constantly increasing, it is constantly being raised that there are many problems in teaching Korea History. Because it is the subject which needs to teach a lot of contents within short time, there is no way to avoid teacher-centered class. As a result, students are not interested in teacher-centered class. Also, the flow of education in the classes is turning more to 'Learner-Centered Education'. This study presents an instructional model for Korean History using Flipped Learning and Visual Thinking in order to improve the class participation and satisfaction.

It is the model in which Visual Learning is introduced to the main learning in the overall teaching frame called Flipped Learning. The reason for using these two teaching skills is the effectiveness. Those have something in common. First, those are Learner-Centered education. Secondly, those are able to develop learning interest, creativity and historical thinking. In order to verify these effects, this study floats the idea of above teaching model.

However, majority of teachers think that flip learning is an effective teaching method,

but they are having difficulty in applying it at school. The most important reason is that it takes too much time and technical burden to prepare a Flipped Learning class. As an alternative to this, various ways have been suggested to solve the time and technical problems what teachers have. It is free from the production of videos before class. In addition, the study proposed ways to effectively apply Flipped Learning and Visual Thinking in the classes. There are the examples of the online learning before the class and offline learning using this model: learning contents out of the textbook such as finding errors in the textbook, reevaluation textbook such as Donghak peasantry movement. The topics presented here are only one example. The model can be applied to the whole range of history education. It can be used diversity topics.

The research results about Flipped Learning and Visual Thinking applied to history education are insufficient. However, through the study is more meaningful that flip learning research in history education has become more active, and suggests a new method of Learner-Centered education in accordance with current flow of education.

<부록 2> 설문지(교사 대상)

설문지

안녕하십니까?

저는 제주대학교 교육대학원 역사교육전공 석사과정에 재학 중인 오충훈 이라고 합니다.

본 설문지는 새로운 한국사 수업 방안으로 플립 러닝(Flipped Learning)과 비주얼 씹킹(Visual Thinking)의 결합을 주제로 한 연구를 위한 것입니다. 본 설문의 목적은 플립 러닝(Flipped Learning)의 실행 가능성과 실행 후 기대되는 효과성을 알아보기 위한 것입니다. 본 설문은 연구 목적 이 외에는 전혀 사용되지 않습니다. 선생님들의 진솔한 답변 부탁드립니다. 감사합니다.

2019년 5월

-제주대학교 교육대학원 역사교육전공 석사과정 오충훈 드림-

1. 선생님께서는 현재 어떠한 학교에 재직 중이십니까?
 - ①. 중학교
 - ②. 일반계 고교
 - ③. 특성화계 고교

2. 현재 수업에서 플립 러닝(Flipped Learning) 수업 기법을 사용하고 계십니까?
 - ①. 예 (3번 문항으로 이동)
 - ②. 아니오 (2-1번 문항으로 이동)

- 2-1. 위의 수업 기법을 사용하지 않고 있다면 그 이유는 무엇입니까?
(대표적인 이유로 한 가지만 골라주세요) (본 문항 응답 이후 2-2번 문항으로 이동.)
 - ①. 수업 준비에 소요되는 시간이 과다한 편이다.
 - ②. 수업 준비 시 기술적(동영상 제작 등) 부담이 있다.
 - ③. 한국사(혹은 역사) 수업 진행에 별 도움이 되지 않을 것 같다.
 - ④. 기타 ()

- 2-2. 만일 2-1의 문항 내용과 같은 문제점들이 해결이 된다면 위의 수업 기법을 사용해 볼 의사가 있으십니까? (본 문항 응답 이후 3번 문항으로 이동.)
 - ①. 예
 - ②. 아니오

3. 플립 러닝(Flipped Learning) 수업 기법이 학생들에게 도움이 된다고 생각하십니까?

①. 예(3-1로 이동)

②. 아니오(3-2로 이동)

< 뒷면도 있습니다. >

3-1. 플립 러닝(Flipped Learning) 기법이 학생들에게 도움이 된다고 생각한다면 그 이유는 무엇인가요?

- ①. 학생들의 창의력, 사고력 증진에 도움이 되는 수업 방법인 것 같다.
- ②. 한국사(혹은 역사)과목에 대한 흥미와 관심을 이끌어 낼 수 있을 것 같다.
- ③. 교사·학생 간 교류가 늘어남으로써 사제 관계 증진에 도움이 될 것 같다.
- ④. 기타 ()

3-2. 플립 러닝(Flipped Learning) 기법이 학생들에게 도움이 되지 않는다고 생각한다면 그 이유는 무엇인가요?

- ①. 수업 분위기가 산만해질 우려가 있다.
- ②. 풍부한 상상력이 자칫 그릇된 역사 인식을 심어 줄 우려가 있다.
- ③. 학생들의 학습량 부담을 가중시킬 것이다.
- ④. 기타 ()

4. 플립 러닝(Flipped Learning) 기법과 같이 ‘학생 중심 수업’ 혹은 학생들의 ‘창의력’, ‘사고력’ 신장을 이끌어 낼 수 있는 플립 러닝을 대체할만한 수업 방안이 있다면 자유롭게 서술해 주십시오. (마땅한 방안이 없다면 공란으로 두셔도 무방합니다.)