

#### 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 이용허락조건 을 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 🖃







2017년 2월 교육학석사(영어교육)학위논문

> 플립러닝을 활용한 영어 수업에서 중학생 학습자의 영어학습 흥미도, 동기, 수업 만족도

> > 조선대학교 교육대학원 영어교육전공 이 지 애



## 플립러닝을 활용한 영어 수업에서 중학생 학습자의 영어학습 흥미도, 동기, 수업 만족도

EFL Middle School Students' Interest, Motivation, and Satisfaction Toward English Flipped Learning

2017년 2월

조선대학교 교육대학원 영어교육전공 이 지 애



## 플립러닝을 활용한 영어 수업에서 중학생 학습자의 영어학습 흥미도, 동기, 수업 만족도

지도교수 김경자

이 논문을 교육학석사 영어교육학위 청구논문으로 제출함.

2016년 10월

조선대학교 교육대학원 영어교육전공 이 지 애



이지애의 교육학 석사학위 논문을 인준함.

심사위원장 조선대학교 교수 강희조(인)

심사위원 조선대학교 교수 장금희(인)

심사위원 조선대학교 교수 김경자(인)

2016년 12월

조선대학교 교육대학원





## 감사의 글

먼저 김경자 교수님께 감사의 말씀을 전하고 싶습니다. 논문을 쓰면서 저의 부족한 점에 대해 다시한번 돌아보게 되고 깊이 반성하며, 앞으로 제미래를 어떻게 준비해야 할지에 대한 진지한 고민도 동시에 해 보았던 것같습니다. 그리고 여러 선행연구를 읽으면서 비판적인 시각으로 꼼꼼히살피게 되는 법과 Academic Writing 이 무엇인지 다시 배우게 되는 시간이어서 정말 힘든 과정이었지만 보람된 5개월의 여정이었습니다. 교수님 그 동안 감사했습니다!

사랑하는 엄마, 아빠 어릴 적부터 늘 부족함 없이 자라게 해 주시고 늦은 나이에도 계속 학업의 열정에 도전 할 수 있도록 아낌없는 지원과 사랑 너무나 감사합니다. 언제나 끊임없이 불가능에 꿈을 꾸고 도전하라! 고 말씀하시는 아빠, 힘든 일이 닥쳤을 때 현명한 선택을 할 수 있도록 해주시는 조언과 기도 감사합니다. 그리고 대학원 학기가 시작되면 두 아이들돌보랴 또 일 하시랴 두 배는 더 힘드셨을 우리 엄마, 엄마 덕분에 맘 편히 공부 할 수 있어서 감사하고 두 분의 사랑에 꼭 보답하는 자랑스런 딸이 되도록 노력하겠습니다.

그리고 대학원 진학과 동시에 7살 때부터 엄마랑 떨어져 맘 고생이 심했던 우리 딸 온유, 바쁜 엄마를 이해해 주고 논문 쓴다고 여러 가지 신경 못 써주었는데도 불평 한마디 하지 않는 착한 우리 딸 너무 고맙고 사랑한다고 말하고 싶습니다. 더불어 논문을 쓰는 내내 물심양면으로 도와준우리 남편, 회사일로 밤늦게 돌아와도 논문 편집에 도움을 요청하면 언제든지 오케이 해주는 당신이 있어 든든했습니다.

마지막으로 영어교육 대학원 동기들 하라, 이든, 선진, 주희에게 2년 반 동안 같이 지낸 시간들이 너무나 재미있었고 행복했다고 전하고 싶습니다.

> 2016년 12월 이지애 드림



## 목 차

ABSTRACT	ix
I . 서론 ·······	1
1.1. 연구의 필요성	1
1.2. 연구 목적	3
1.3. 연구 문제	4
Ⅱ. 이론적 배경	5
2.1. 플립러닝의 탄생 배경	5
2.2. 플립러닝의 정의	6
2.3. 플립러닝의 특징	8
2.4. 플립러닝 수업 설계 시 고려 사항	1
2.4.1. 플립러닝 수업 설계 모형	2
2.5. 플립러닝의 교육적 효과에 대한 선행 연구 1	15
Ⅲ. 연구 방법 ···································	17
3.1. 연구 대상	7
3.2. 연구 도구 1	9
3.2.1. 설문 문항 구성	9
3.3. 자료 수집 방법	20
3.3.1. 설문 자료	20
3.4 자료 부선 반번 2	)1



IV.	결과	및 논의	]						• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	• • • • • • • • •	· 22
4.1.	플립	러닝을	활용한	영어	수업에서	학습자의	영어	학습	흥미도	Ξ	. 22
4.2.	플립	러닝을	활용한	영어	수업에서	학습자의	영어	학습	동기…		24
4.3.	플립	러닝을	활용한	영어	수업에서	학습자의	수업	만족!	도		26
4.4.	영어	능력(설	상·하)별	의 영역	어 학습에	대한 흥미	]도, 등	통기, <b>←</b>	수업 민	<u> </u>	차이
	•••••										29
4.5.	영어	성취도	와 흥미	도, 학	습동기, 민	반족도의 성	)관관	계 …			30
V.	결론										31
5.1.	연구	요약 .									31
5.2.	교육	적 함의	]								32
5.3.	연구	·의 제한	<u> </u> 점								33
5.4.	후속	연구 :	제언 …	•••••				• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •			33
참 .	고 문	헌 …									35
부		록 …									40





## 표 목 차

표 1. 플립러닝의 다양한 정의	• 7
표 2. 전통적 강의식 수업과 플립러닝 수업 시간 분배 비교	. 9
표 3. 전통적 강의식 수업과 플립러닝 활용수업 구조 및 활동내용 비교…	10
표 4. 플립러닝의 수업 모형의 단계별 요소	12
표 5. 연구 참여자들의 특성	17
표 6. 연구 참여자들의 영어학습 태도	18
표 7. 영어 학습 흥미도, 동기, 수업 만족도에 관한 설문 문항 분석	20
표 8. 플립러닝을 활용한 영어수업에서 흥미도	23
표 9. 플립러닝을 활용한 영어수업에서 학습 동기	25
표 10. 플립러닝을 활용한 영어수업에 대한 만족도	27
표 11. 영어 능력(상·하)별 영어 학습에 대한 흥미도, 동기, 수업 만족도	의
차이	28
표 12. 영어 성취도와 흥미도, 학습동기, 만족도 상관관계	30





## **ABSTRACT**

EFL Middle School Students' Interest, Motivation, and Satisfaction Toward English Flipped Learning

Jiae Lee

Advisor: Kyung Ja Kim, Ph.D.

Major in English Education

Graduate School of Education, Chosun University

The education system in Korea is gradually turning more to student-centered learning, moving away from the traditional teacher-centered learning. Flipped learning is regarded as a quite new concept of leaning approach or strategies. This study was to examine EFL middle school students' English interest, motivation, and satisfaction in English class with flipped learning. The study furthermore investigated to answer difference in the students' interest, learning motivation, and satisfaction based on their English proficiency. A total of 100 middle school students participated in this study. The questionnaire was composed of 46 item, including participants' background information. The responses from the questionnaire were analyzed by statistical methods such as reliability, descriptive statistics, t-test, and correlation. The results of this study were as follows: First, in English class with flipped learning, students' interest was generally average level. Second, the students' motivation was higher than of their interest. Third, the mean score of students' satisfaction with the flipped was higher than those of their interest and motivation. Lastly, the relationship between students' English scores and their levels of English interest, motivation,





and satisfaction showed statistically significant (p < .01). In other words, the students' interest and motivation were significantly different in terms of their English proficiency level. However, there was no significant relationship between English score and class satisfaction with flipped classes. Regardless of students' proficiency level, they enjoyed English flipped learning. Based on the study findings teaching implications in order to improve English flipped instruction for middle school students are provided.





## I. 서론

## 1.1. 연구의 필요성

21세기 교육은 단순한 지식의 습득이나 암기가 아닌 종합적 사고를 통해 정보를 통합하고 응용하는 창의적인 인재 양성을 목표로 한다. 과거에는 지 식 자체가 자원이었기 때문에 주입식과 암기식 교육으로 많은 양의 지식을 짧은 시간에 습득하는 효율적인 인재를 키우는 것이 인재상 이었다면, 이제 는 시대가 필요하고 자신이 원하는 지식을 선택하고 조정하며 새롭게 구성하 고 사용하는 '지식생산자'로서의 창의적 인재를 키우는 것이 현재 우리 교육 의 지향점이 되었다(교육과학기술부, 2010).

현대는 변화의 시대이며 교육환경과 학습자 특성 또한 빠르게 변화하고 있다. 교육환경적 측면에서 볼 때 이제는 유러닝(U-learning), 이러닝(E-learning)의 시대를 거쳐 스마트 러닝(Smart learning)의 시대에 도달하였으며(노규성, 주성환, 정진택, 2011), 요즈음의 학습자들 또한 '디지털 네이티브'(Digital Natives)로서 IT(Information Technology) 기기와 기술을 능수능란하게 사용하고 활자 인쇄물보다 오히려 영상에 익숙한 점(이종연, 박상훈, 강예진, 박성열, 2014) 등 이전 세대의 학습자와는 분명 차별화 되는 특성을 지니기에 이르렀다.

그러나 이러한 변화의 시대에 정작 교육방법만은 여전히 전통적 방식인 강의식을 유지하고 있어 많은 지적을 받기도 한다(정민, 2014; Ash, 2012; Bormann, 2014). 특히 흥미를 바탕으로 타인과의 의사소통을 위한 능력을 신장하고, 인성을 함양하며, 시민의식과 공동체의식을 제고할 것을 목표로 하는 것이 우리나라 교육과정에서 밝힌 중등 영어과 학습의 목표와는 상반되는 특성을 지닌 전통적 강의식 수업이 여전히 우리나라 초, 중, 고 영어과 학습에서 주가 되고 있어 문제가 된다(교육과정 평가원, 2015). 지식 자체의 암기와 소유 보다는 그 지식을 새롭게 조합하고 창조해가며 살아가야 할 21세



## 조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

기 청소년들에게는 일방적인 지식 전달과 서로 간의 소통을 단절시키는 강의식 수업 방식은 더 이상은 적합하지 않다는 주장이 많은 교육 전문가들로부터 힘을 얻고 있다(이민경, 2014a, b; 이병희, 2014; 정민, 2014, Goodwin & Miller, 2013).

최근 정보 통신 기술의 발달과 더불어 이러한 문제점을 극복 할 수 있는 대안으로서 플립러닝(Flipped Learning)이 많은 주목을 받고 있다(권민정, 2015; 유옥희, 2015; 황미옥, 2016; Bergmann & Sams, 2012; Strayer, 2007).

플립러닝이란 간략히 말해서 기존 방식을 '뒤짚는(flip)' 학습을 말하는 것이다. 전통적으로 학생들이 집에서 과제로 하던 것-즉, 응용연습이나 심화학습 등-을 학교에서 하는 반면, 학교에서 하던 것-즉, 교사의 강의를 듣는 것으를 집에서 하는 것을 말한다(Bergmann & Sams, 2012). 다시 말해, 교실수업 전에는 학생들이 스스로 공부할 수 있는 강의 영상을 온라인으로 학생들에게 제공하고, 교실 수업에서는 학생들이 해결하지 못한 문제를 푸는 일이나 좀 더 심화된 학습활동을 동료학습자들과의 토론이나 교수자의 도움을통하여 수행하도록 하는 것이다(Bates & Galloway, 2012).

플립러닝은 국내에서도 그 효과성을 인정한 일부 학자들을 중심으로 연구가 시작되어 진행 중에 있으며, 이미 서울대와 한국과학기술원(KAIST), 울산과학기술대(UNIST) 등의 대학 일부 학과에서는 플립러닝을 적용하여, 이전수업보다 개별화되고 역동적인 수업이 가능하였음을 밝힌 바 있다(임진혁, 범수균, 2012). 뒤이어 국내 일선 초, 중, 고등학교에서도 이를 적용하기 시작하고 있는 가운데, 예를 들어 2014년 초 KBS 다큐멘터리〈21세기 교육혁명, 미래교실을 찾아서 1부 - 거꾸로 교실의 마법〉를 통해 소개된 부산의한 중학교에서는 플립러닝을 국어, 영어 등, 교과에 적용 후 해당 교과 학습에 소극적이거나 부정적인 태도를 지녔던 많은 학생들이 수업 내 토론 및 활동에 적극적으로 참여하게 되어 교실 분위기가 활기차게 바뀌었고, 성적 또한 대폭 상승한 학생이 많았다는 결과를 제시하기도 하였다.



# A CHOSUN UNIVERSITY

이러한 배경을 바탕으로 교수자와 학습자 간의 소통의 한계를 보이는 '전통적 교수방법'이 수업 전의 다양한 매체를 통해 사전학습을 함으로써 수업시간에 참여도를 높이고 발표 및 토론수업을 진행하는 학습자 중심의 학습을 가능하게 하는 '플립러닝을 활용한 교수방법'으로 대체된다면 영어 교과 학습에 학습자들의 영어 학습 성취도와 수업 만족도에 관한 긍정적인 효과를 기대할 수 있다고 생각하였다.

최근에는 플립러닝에 대한 관심과 연구가 증가 하고는 있지만 기존의 연구들은 주로 대학생(김백희, 김병흥, 2014; 이민경, 2014a, b; Butt, 2014; Davis, Dean & Ball, 2013; Han, 2015; Strayer, 2012; Wilson, 2013)이나 또는 초등학생 (정민, 2014; 최종원, 2016; 황미옥, 2016)을 대상으로 집중되어 있으며, 중학생들을 대상으로 한 연구는 (서예은, 2015; 정주은, 2015)는 상대적으로 적고, Han(2015)이 지적한대로 특히 영어 교육에 적용한 연구는 드물다. 그리고 기존의 연구들은 대부분 실험 집단과 통제 집단설정을 통하여 플립러닝 시행 전후의 단 기간 동안에 나타난 학업 성취도 변화에 초점을 맞추어 플립러닝 수업효과에 대해 논의한 연구이다. 그러므로본 연구자는 학교현장의 생생한 상황과 맥락을 알 수 있는 실제 플립러닝 활용 영어수업에 대한 연구 사례가 필요하며, 꾸준한 플립러닝 수업의 효과로학습자의 영어 학습에 대한 흥미도, 동기, 수업 만족도는 어떠한지에 관한 연구가 필요하다고 생각한다.

## 1.2. 연구목적

본 연구의 목적은 플립러닝을 활용한 영어수업에서 중학생들의 영어 학습에 대한 흥미도, 영어 학습동기, 그리고 수업 만족도를 살펴보고 플립러닝의효과를 알아보고자 함에 있다.





## 1.3. 연구 문제

본 연구에서 플립러닝 활용수업에 관해 논의 될 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 플립러닝 활용수업에서 중학생들의 영어학습에 대한 흥미도는 어떠한가? 둘째, 플립러닝 활용수업에서 중학생들의 영어학습에 대한 동기는 어떠한가? 셋째, 플립러닝 활용수업에서 중학생들의 수업 만족도는 어떠한가? 넷째, 플립러닝 활용수업에서 중학생들의 흥미도, 학습동기, 만족도와 그들의 영어 능력(상·하)에 따른 차이는 어떻게 다른가?





## Ⅱ. 이론적 배경

## 2.1. 플립러닝의 탄생 배경

플립러닝의 시초는 공과대학 교수인 Baker가 인터넷이 등장하기 시작한 1995년 우연히 강의 슬라이드를 웹 사이트에 공개하고 학생들이 학습내용을 미리 학습해오게 하자 수업 내 학생들의 참여도와 질의응답이 늘어남을 발견한 것에서 비롯되었다. 그 후 Baker는 두 번에 걸쳐 학생들의 반응을 설문한결과, 수업 이전에 교수자가 전달할 내용을 미리 학습해오는 형태의 수업이교실 수업의 질을 향상시킬 뿐만 아니라 학생들의 긍정적인 반응을 끌어낼수 있음을 발견하였다(Baker, 2000).

이를 정리하여 Baker 교수는 학회에서 "The Classroom Flipped"라는 용어를 처음으로 사용하고, 이후 플립러닝 교수모형 및 교수법은 미국 교육계전반의 관심을 글기 시작한다(권오남, 이지현, 배영곤, 김유정, 김현수, 오국환, 장수, 2013). 이에 뒤이어 2007년 미국의 두 과학 교사의 새로운 시도로전 세계의 초·중등교육에 플립러닝이 본격적으로 퍼지기 시작했다. Woodland Park 고등학교 교사인 Bergmann 과 Sams 는 "학생들이 교사의도움을 가장 필요로 하는 순간은 언제인가?(When is the time students really need me?)"라는 질문을 하게 되며, 이에 대한 결론을 도출하는 과정을 책으로 발간하게 된다(Bergmann & Sams, 2012). 그들이 내린 결론은결국 학생들은 수업을 들을 때 보다 수업 내용을 바탕으로 응용된 심화 문제를 풀 때 가장 어려움을 겪고, 이때 교사나 동료 학생들의 즉각적이고 밀착된 도움을 가장 필요로 한다는 것이었다. 따라서 그들이 제안하는 수업모형에 따르면, 지식을 전달하는 교사의 역할은 테크놀로지의 도움을 받고, 학생들은 면대면 수업을 통하여 교사나 동료학습자들의 도움을 받아 복잡한 응용문제를 해결하게 된다.





이 후 이러한 수업모형은 미국의 초·중·고 및 대학에서 뿐만 아니라 우리나라에서도 교육개혁을 위한 방법으로 교육의 실제와 이론의 측면에서 많은 관심을 받고 있다.

## 2.2. 플립러닝의 정의

Flipped Learning이라는 용어는 '뒤집힌'이라는 의미의 Flipped와 '학습'의 의미를 지닌 Learning 이 두 개의 단어의 합성어로서 Flipped learning 또는 Inverted Learning이라고도 쓰인다. 이는 기존 강의식 수업의 패러다임을 뒤집는 다는 의미를 내포하고 있으며, 국내 번안 용어는 거꾸로 교실, 플립러닝, 역진행 수업, 뒤집힌 수업 등 다양한 용어로 불리고 있다. 플립러닝에 대한 개념은 표 1(신제호, 2016에서 재인용)과 같이 정의하는 학자들마다모두 다른데, 플립러닝 창시자인 Bergmann과 Sams(2012)이 설립한 Flipped Learning Network 네트워크(2014)에서는 다음과 같이 정의하고 있다. 플립러닝이란 전달식 강의를 전체 배움 공간에서 개별 배움 공간으로옮기고, 그 결과 남겨진 전체 배움 공간을 역동적이고, 서로 배움이 가능한 환경으로 바꾸는 교육 실천이다. 거꾸로 교실에서 교사는 학생들이 학습 주제와 관련하여 그 개념을 적용하고, 보다 창의적으로 수업에 참여할수 있도록 안내하는 역할을 하는 것이다.





표 1 플립러닝의 다양한 정의

저자	정의
Bergmann & Sams (2012)	이전에 교실에서 이루어졌던 수업과 학습 활동을 집에서 하고, 집에서 했던 숙제를 수업 시간에 하는 것
Macdonald. & Smith. (2013)	거꾸로 수업은 학생들의 다양한 배움의 필요성에 맞는학습 자료를 제공하고, 학생들을 내용의 응용에 참여시키며, 그들의 속도에 맞게 학생들의 성장 정도를 평가하고, 필요한 경우 개인적으로 도는 학생 그룹과 함께 협력하도록 수업 시간을 변경 하는 것
Natalie. (2012)	교사가 어떤 개념을 진도에 쫓겨 제한된 시간 안에 설명하는 것이 아니라, 그 개념을 비디오 강의, 스크린 캐스터(Screencast), 팟캐스트(Pod cast)등을 만들어서 학생들에게 제공하는 것이다. 이것은 수업 시간이보다 원활해지고 좀 더 참여적인 (그리고 종종 협력적인) 형태가 되어 제한된 시간을 귀중하게 쓸 수 있는 방법
Missildine (2013)	거꾸로 교실은 기술을 이용해 교실에서의 강의를 '숙제'로 넘기고, 직접적인 수업 시간은 오히려 상호적인 학습을 위해 사용하게 되는 학습에 대한 혼합 접근 방법

표 1에서 알 수 듯이 플립러닝을 활용한 수업 전에 동영상 강의를 보고 오는 것이 제일 중요하지만 이것이 본질은 아니다(Bergmann & Sams, 2012). 단순히 학생들이 동영상만 보고 오면 저절로 이루어지는 것이 아니라, 시간을 맞바꿈으로써 확보되는 교실에서의 충분한 상호작용과 유의미한 학습 활동을 통해 천천히 이루어진다. 그리고 반드시 사전 학습의 형태를 '동영상'으로 제시할 필요는 없으며, 경우에 따라 인터넷 기사, 블로그 및 유투브 자료,



## A CHOSUN UNIVERSITY

그림, 간단한, 소논문, 책의 일부 등의 다양한 형태로 이루어 질수 있다 (Bergmann & Sams, 2012).

따라서 연구자가 얘기하는 플립러닝은 수업 전에 학생이 주도적으로 동영상 및 자료 수집을 통해 수업 내용을 익히고 준비하는 과정을 통해 배움에 대한 즐거움을 느끼고, 또한 교사 중심의 강의식 수업에서 수동적인 자세로 언어를 배워왔던 학생들이 이제는 거꾸로 교실 중심에 서서 학생을 위한 수업, 교사와 학생간의 소통이 활발히 일어나 생동감 있는 수업이라 할 수 있다.

## 2.3. 플립러닝의 특징

기존의 전통적인 교육 방식과는 다른 교육 방식으로, 교실에서 교사가 학생에게 틀에 박힌 방식으로 강의를 하던 기존 수업과 달리, 학생들은 제공된비디오 자료 및 다양한 자료를 활용하도록 기대된다. 이것을 통하여 학생들은 자신이 편한 시간과 장소에서 자신의 학습 수준에 맞게 개념을 학습할 수있게 한다. 개개인 학생들은 각각의 개별 학습에 집중 할 수 있고, 일반적인형태의 교실 수업에서 쉽게 경험했던 전체 토론에서의 참여하지 못함이나,또는 선행학습으로 알고 있는 내용을 학교 수업시간에 반복해서 배우는 지루함을 느낄 필요가 없게 된다. 이러한 방식으로 학생들은 자신의 수준에 맞게 공부할 수 있으며, 다양한 활동으로 즐겁게 수업에 임할 수 있게 된다(Bergmann & Sams, 2012). 이는 아래의 표 2와 같이 플립러닝은 학습의효율을 극대화 하도록 학습 시간을 재배치하는 것이고, 상위 집단의 학생들 위주로 이끌어 가던 전통적 강의식 수업과 달리 모든 학생들이 함께 참여 할수 있는 '수업 패러다임'의 전환인 것이다(박상준, 2016에서 재인용).





표 2 전통적 강의식 수업과 플립러닝 수업 시간 분배 비교

강의	식 수업	플립러닝 수업				
도입(10분)	주의 환기 전시 학습 확인 학습 목표 제시 동기 유발	강의 내용 숙지 확인 (5분)				
전개 (25)	개념 설명 예제 문제 풀이	토론, 토의, 질의응답, 모둠활동, 협동활동, 심화 활동, 문제 풀이				
정리(10분)	형성평가 다음 차시 예고	연습 등(40)				

플립러닝 활용 수업에서는 기존의 전통적인 교수법과는 반대로 철저히 학습자 중심의 교육으로 진행되는데 전통적인 강의식 수업과 플립러닝을 활용한 수업간의수업 구조 및 활동 내용의 차이점은 표 3에서 살펴 볼 수 있다 (이종연 외, 2014에서 재인용).

플립러닝을 통해 학생들은 수업 전에 이미 학습할 내용을 충분히 인지한 상태에서 교실에 오게 되고, 심지어 학습에 있어 본인들에게 더욱 필요한 것, 즉, 보충학습 할 내용이나 질문할 내용까지 알고 수업에 오게 된다. 또, 모두에게 똑같은 내용을 가르치는 것이 아니라, 학생들이 사전 학습 동영상을 통해 이해하지 못한 내용이나 보충설명이 필요한 부분만 가르치므로 교실 내에서는 강의는 대폭 줄어들고, 학생 중심의 수업, 활동 중심의 수업이 가능해진다.

가장 중요한 장점 중의 하나인 과제의 경우, 기존에 학습과는 달리 디지털 네이티브 세대에게 익숙한 동영상을 통해 예습을 하는 플립러닝은 더 효과적이고 흥미 있는 예습을 가능하게 하여, 학생들의 예습을 지속시키는 결과를 가져올 수 있다. 또한 교실에서 함께 과제를 수행해 나가는 즐거움을 느낄수 있으며, 혼자 집에서 과제를 수행하다 포기했던 모습과는 달리, 어려움이



생기면 즉각적으로 친구나 교사에게 필요한 도움을 받을 수 있다는 것이야 말로 플립러닝이 전통적 교실에서의 학습과 차별화 되는 점이라고 볼 수 있 다.

표 3 전통적인 강의식 수업과 플립러닝 활용 수업 구조 및 활동내용 비교

-		
구분	전통적 강의식 수업	플립러닝 활용 수업
수업 전	· 교수자: 강의 준비 · 학습자: 과제 배정	· 교수자: 여러 가지 학습 내용 준비 · 학습자: 제공된 모듈에 따라 학습 하고 내용관련 질문 기록
	<ul><li>· 교수자: 무엇이 도움이 될 것인지 일반적인 가정</li><li>· 학습자들: 기대학습에 제한된 정보를 가짐</li></ul>	· 교수자: 학생들이 가장 도움을 필요 로 하는 부분이 어딘지 알 수 있음 · 학습자: 수업 전 학습한 내용 질문
수업 중반	· 교수자: 모든 학습 자료를 사용 · 학습자: 수업 강의 경청	· 교수자: 안내자 및 조력자 · 학습자: 수업을 주도, 능동적, 창의적, 협력적인 다양한 교수학습 활동
수업 이후	· 교수자: 지난 과제 평가 · 학습자: 지연된 피드백을 받으며 숙제	<ul> <li>· 교수자: 마무리 정리, 영상 업로드 과제 제시</li> <li>· 학습자: 마무리 영상 시청 과제 해결, 연습 문제 풀이 및 적용</li> </ul>
수업 외의 시간	일을 반복	<ul><li>· 교수자: 학생들의 더 깊은 이해를 위해 지속적으로 안내</li><li>· 학습자: 수업에 필요한 자료 검색</li></ul>



## 2.4. 플립러닝의 수업 설계시 고려사항

선행 연구자들(범수균, 2014; 이동엽, 2013; 이종연 외, 2014; 최종원, 2016)은 플립러닝이 많은 의의와 장점을 지니고 있음에도 불구하고, 그 설계와 시행에 있어서 많은 부분을 세심하게 고려해야만 성공적인 결과를 낳을수 있다고 지적하고 있다. 이와 관련하여 먼저, Bergmann과 Sams(2014)가설립한 Flipped Learning Network 에서는 플립러닝을 가능하게 하는 핵심4요소를 FLIP 이라는 단어에서 한 자씩 사용하여 F(flexible environment, 유연한 환경), L(learning culture, 배움 문화), I(intentional contents, 의도된 내용), P(professional educator, 전문 교수자)로 명시 하였다.

이동엽(2013)의 설명에 의하면, '유연한 환경'이란, 교사가 기존의 정형화된 강의식 수업에 비해 매우 혼돈스럽고 시끄러운 교실 환경을 받아들여야하며, 평가에 있어서도 단지 성취도 뿐 아니라 사전학습 동영상 시청 등의수업 준비나 수업 시간중의 참여도를 평가 요소로 포함해야 한다는 것을 의미한다. '배움 문화'변화의 경우, 교사나 학습자 서로가 학습의 주체가 학습자로 옮겨가는 것을 받아들일 수 있어야 하고, 문제풀이식의 개별학습이 아닌 협동과 다양한 형태의 학습을 받아들일 수 있는 문화가 조성이 되어야 함을 말한다.

'의도된 내용'이란 플립러닝을 수행하는 교사가 수업시간에 어떠한 내용을 가르칠 것인지와 사전에 어떤 사전학습 동영상을 제작하여 제공할 것인지에 대한 의도적이고 분명한 계획이 있어야 한다는 것이다. 마지막으로 '전문성을 갖춘 교사'란 어떤 방식의 사전학습 동영상과 교실 내 학습활동이 학생들에게 더욱 깊이 있는 지식을 제공할 수 있을지 와 관련한 교사의 교과지식 및 교수지식 관련 중요성이 중요하다는 것을 의미한다.





## 2.4.1 플립러닝의 교수학습 설계 모형

이동엽(2013)은 플립러닝을 위한 교수학습 설계모형은 ADDIE 모형을 기반으로 하였으며, 수업 요소 분석 단계(Analysis), 수업 설계 단계(Design), 수업 개발 단계(Development), 수업 실행 단계(Implement), 마지막으로 수업평가 및 성찰의 단계(Evaluation)로 구성되어 있다고 하였다.

표 4 플립러닝의 수업 모형의 단계별 요소

단계	단계별 요소				
		디지털 리터러시			
	교사와 학생의 특성	교수 방법			
		학습 방법			
분석(Analysis)	학습 목표와	학습 목표 분석			
	학습 내용 특성	학습 내용 분석			
	그 이 하나 돈 뭐	학습자의 ICT 환경			
	교육 환경 특성	학습 공간의 ICT 환경			
	수업 내용 선정 및 재조직				
서케(Dagign)	사전 학습을 위한 교수·학습 활동 선정				
설계(Design)	교실 수업을 위한 교수·학습 활동 선정				
	효율적인 플립러닝을 위한 전략 수립				
	사전 학습을 위한 학습자료와 도구 개발				
개발(Development)	교실 수업을 위한 학습 자료와 교수·학습 환경 조성				
	수업의 각 단계별 활동 수립				
	수업 자료 준비 및 교수·학습 환경 조성				
실행(Implement)	전략 및 수업 설립				
	개별화된 피드백 제공				
평가(Evaluation	수업 실행의 평가 및 반	전 정			
	수업 결과의 평가 및 반	성			
and Reflection)	플립러닝을 활용한 교수·학습 설계모형 평가 및 반영				



## 조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

표 4는 각 단계에 포함되는 수업 요소들에 대해 나누어 설명하고 수업 요소와 관련되는 항목들을 열거하여 플립러닝 수업을 진행하기위해 어떠한 사항을 고려해야 하는지에 대한 지침을 나타내고 있다.

#### 1) 수업 요소 분석

플립러닝을 위한 교수학습 설계에서 첫 번째 단계는 수업 요소를 분석하는 것으로 플립러닝을 실행하기 위하여 수업과 관련된 요소가 무엇이 있는지 단계이다. 수업 요소를 분석하는 단계는 수업을 구성하는 교사 및 학생, 수업 목표 및 내용 특성, 수업환경 특성에 대한 분석이 포함된다.

분석의 요소를 구체적으로 보면, 먼저 연구자는 교사의 특성과 학생의 특성 중 교사와 학생의 디지털 사용 능력과 교사의 교수 및 학생의 학습 스타일을 분석한다. 즉, 수업을 위하여 교사와 학생이 디지털 환경에 잘 갖추어졌는지 분석하는 것이다. 예를 들면, 온라인으로 학습에 관한 정보를 찾거나 학생이 개별적으로 집에서 공부할 수 있는 능력과 환경이 되는지 여부 등을 분석한다. 수업목표 및 내용 특성에서는 해당 수업을 통해 달성하고자 하는 수업 목표와 수업에서 다루고자 하는 내용의 수준과 범위를 계획한다. 수업환경 특성에서는 학생들 가정의 정보화 환경, 학교 교실의 정보화 환경 등을살피고, 이를 바탕으로 학생들의 집에서 미리 선행학습을 할 수 있는지의 여부를 결정한다.

#### 2) 수업 설계

수업 설계단계에서는 교사가 수업 내용을 선정하고 재구성하는 것, 선행학습을 위한 활동을 선정하는 것, 교실 수업에서 행해질 학습 활동을 선정하는 것, 그리고 효과적인 수업을 위한 전략을 수립하는 것 등이 포함된다.

수업 내용을 선정하고 재구성 단계에서는 학생들이 수업 목표 달성 할 수 있도록 학습 내용, 교수학습 활동 및 자료 활용 방법을 수립하는 단계이다. 이 단계에서는 먼저 수업 목표에 비추어 학생들이 가정에서 미리 학습을 해



## スグロウロ CHOSUN UNIVERSITY

야 하는 내용에 대해 결정하고, 교실수업에서 다룰 내용에 대해서도 결정한다. 다음 단계로 선행학습을 위한 학습 활동을 선정하는 단계에서는 학생들이 가정에서 미리 학습해야 할 내용이 무엇이고 어떻게 접근하는 것이 좋은지 파악한다.

#### 3)수업 개발

수업을 개발하는 단계에서는 수업을 설계했던 단계를 바탕으로 선행학습을 효과적으로 할 수 있도록 수업 자료와 도구를 개발하고, 교실수업에서는 수업방법 및 자료를 개발하는 것, 수업 단계별 활동 전략을 수립하는 것 등이 포함된다.

선행학습을 우해 수업자료와 도구 개발하는 것은 선행학습을 위한 자료와 동영상 자료를 개발하는 것을 의미한다. 교시 수업을 위해 수업 방법을 연구하고 자료를 개발하는 단계는 수업 목표에 따라 교실에서의 수업 형태를 다양하게 변형할 수 있고, 이러한 각 단계별 수업 방법과 자료를 개발하는 것을 의미한다. 마지막으로 수업 단계별에 맞는 활동전략을 수립하는 단계에서는 선행학습 및 교실수업에서 필요한 활동 전략을 수립하는 것이다.

#### 4) 수업 실행

수업을 실행하는 단계는 수업을 실행하기 전 준비 단계와 실제로 수업을 실행하는 단계로 구분된다. 먼저 수업을 준비하는 단계에서는 수업에 필요한 자료와 매체를 편리하게 활용할 수 있는 환경인지에 대한 확인이 필요하다. 다음으로 수업을 실행하는 단계에서는 수업을 실행하는 전략이 실행되는데, 학생들이 교사가 의도한 바대로 선행학습을 하였는지 확인해야하며, 이를 바 탕으로 교사와 학생 간, 학생과 학생 간 그리고 학생과 교수학습 자료 간의 상호작용이 적절히 일어나고 있는지를 확인하고 이에 대해 적절히 대응해야 한다.





#### 5) 수업 평가 및 성찰

수업을 평가하고 성찰하는 단계에서는 수업 실행괴정과 결과에 대해 평가하고, 이를 바탕으로 수업 전반에 걸친 교수학습 설계모형에 대해 평가하고 성찰한다.

수업 실행 과정에 대해 평가하고 성찰하는 단계에서는 교사가 계획했던 수 업 전략과 자료, 도구와 매체가 수업에 적절하게 활용되었는지를 평가하며, 더 나아가 실제 교실 수업 중에 학생들이 활동에 흥미를 느끼고 열심히 수업 에 참여했는지, 개개인의 학습자에게 보충학습이나 심화학습이 일어났는지를 중심으로 평가한다.

## 2.5. 플립러닝의 교육적 효과에 대한 선행 연구

플립러닝을 활용한 교실수업에 관한 연구가 국내외에서 활발하게 이루어지고 있음에도 불구하고 영어 교과에 대한 정의적 영역 등에 관한 연구는 많지않은 편이다. 지금까지 연구된 다양한 교과의 플립러닝을 활용한 교실 수업에 대한 효과를 선행연구를 통해 살펴보자.

박지민(2015), 정민(2014), 최정은(2015)의 연구에서 플립러닝의 학습 환경과 전통적인 학습 환경에서 학업 성취도에 대한 유의한 차이는 없었다. 이에 반해 서예은(2015), 오데레사(2015), 이민경(2014a, b)의 연구에서는 플립러닝을 활용한 교실수업 후 성적이 향상되었다. 서예은(2015)은 플립러닝을 활용한 수업 이후 중학생들의 영어 성취도가 향상되었으며, 학생들의 자신감에 긍정적인 영향을 주었고 동영상 강의의 반복 시청을 통해 학습 내용이해력 증진에 도움이 되었다고 한다. 수업에 대한 설문 조사 만족도 또한 플립러닝을 활용한 영어수업이 전통적인 수업에 비해 월등히 높았다.

최종원(2016), 황미옥(2016), Bergmann과 Sams(2012), Ruddick(2012)의 연구 결과에서도 플립러닝을 활용한 수업 이후 성적이 향상된 것은 물론이고





수업 참여도가 향상하고 수업 분위기가 좋아지는 등 정의적인 영역에서 긍정적인 효과가 있었음을 밝히고 있다. 황미옥(2016)은 중학교 3학년의 사회 과목을 대상으로 플립러닝을 활용해 보았는데 1차 고사의 결과만으로 플립러닝을 활용한 수업의 효과를 해석하는 것은 힘들지만, 352명의 학생 중에서 276명의 학생의 성적이 향상되었고 중하위권 학생들의 성적 폭이 높게 나왔다. 플립러닝을 활용한 수업 후 평소에 질문을 하지 않던 학생들도 질문을하고, 전보다 적극적인 모습을 보였다.





## Ⅲ. 연구 방법

## 3.1. 연구 대상

현재 플립러닝을 활용한 영어 수업을 하고 있는 K 중학교 2학년 남·녀학생 100명을 대상으로 설문 조사를 실시하였다. 연구 대상자 성별에 따른비율은 응답자 62%가 여학생, 38%는 남학생 이다. 표 5를 보면 연구 참여자 100명 중 71명이 '사교육을 받고 있다'고 응답하였고, '해외여행을 해본적이 없다'는 학생도 71명이었다. 영어가 다른 과목에 비해 재미있다'고 응답한 학생은 37명으로 영어 과목에 대한 흥미도는 상대적으로 낮지만, '영어공부가 필요하다'고 응답한 학생은 93명으로 학습에 대한 필요성은 아주 높았다. 그리고 '앞으로도 계속 영어를 공부 하고 싶다'고 응답한 학생은 72명이었다.

표 5 연구 참여자들의 특성

<del></del>	그렇다	아니다
사교육 여부	71명	29명
영어에 대한 흥미도	37명	63명
해외여행 여부	29명	71명
영어학습의 필요성 인식	93명	7명
지속적인 영어 학습에 대한 흥미	72명	27명





표 6 연구 참여자들의 영어학습 특성

문항	응답				
	1~3시간 미만 (55명)				
학습시간	6시간 (24명)				
	9시간 이상 (21명)				
	학원·학습지 (81명)				
즈디 <u></u> 하스바비	학교 수업(13)				
주된 학습방법	인터넷 동영상 (4명)				
	기타 (2명)				
	협동 학습 (54명)				
	강의식 설명 (9명)				
흥미 있는 수업방법	교과서 외 자료수업 (17명)				
	시청각 수업 (19명)				
	기타 (1명)				
	시험 점수 (43명)				
	학원 (31명)				
학습에 영향을 미치는 요인	학교 선생님 (14명)				
	동료 학습자 (11명)				
	기타 (1명)				
	좋지 않다 (27명)				
자신의 영어실력	보통이다 (37명)				
	좋다 (36명)				

표 6는 연구 참여자들의 영어 학습 특성을 제시하고 있다. 평균 한 주의 영어 학습 시간이 '1시간 이상 3시간 미만인 학습자'는 55명, '9시간 이상인 학습자'는 21명이다. 응답자 대부분(81명)의 학습방법으로는 '학원·학습지'라고 응답하였다. 그러나 '학교 수업으로만 공부하는 학습자'도 13명이나 있는 것으로 나타났다. 학생들이 흥미 있어 하는 수업은 강의식 설명에 응답한 학생(9명)을 제외하고 54명이 '협동학습'이라고 응답하였고, '시청각 수업'이라고 응답한 학생은 19명, '교과서 외 자료수업'이라고 응답한 학생은 17명이다. 학습에 영향을 미치는 요인으로 '시험 점수'에 응답한 학생은 43명이고,



## 조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

'학원'이라고 응답한 학생은 31명으로 나타났다. 반면에 '학교 선생님'에 응답한 학생은 14명이나 되었고, '동료 학습자'로부터 영향을 받는다는 학생도 11명 인 것으로 나타났다. 자신의 영어 실력을 스스로가 어떻게 생각하고 있는지 묻는 문항에서는 '좋다'고 생각하는 학생은 36명, '보통이다'에 응답한학생은 37명이며 나머지 27명은 자신의 영어 실력이 '좋지 않다'고 평가하였다.

## 3.2. 연구 도구

### 3.2.1. 설문문항의 구성

본 연구는 중학교 영어 수업에서 플립러닝을 활용한 영어 수업에서 학습자의 학습 동기, 흥미도, 수업 만족도에 대해 연구하기 위해 설문을 작성하여조사하였다. 설문지는 권민정(2015), 서예은(2015)의 문항을 기본 틀로 참고했고, 전희옥(2014)의 이론적 배경과 박상준(2015), 신제호(2016)의 설문 문항을 참고하여 본 연구 목적에 적합하게 변형해서 재구성하였다. 표 7에 제시된 바와 같이 총 46 문항으로 업 만족도에 관한 설문 (30문항, 부록 3 참조)으로 이루어져있다.연구 참여자 인적 및 특성에 관한 설문(8문항, 부록 1 참조)과 영어 학습 특성에 대한 조사 설문(8문항, 부록 2 참조)와 플립러닝을활용한 영어수업에서 학습자들이 느끼는 흥미도, 학습 동기, 수 또한 플립러닝에 관한 설문지 30문항의 신뢰도 분석을 위해 크론바하 알파 (Cronbach's Alpha)계수를 산출하였다. 문항 전체에 대한 신뢰도 계수는 .917로 상당이높은 것으로 조사되었다. 설문지는 각 문항의 응답을 리커트 척도로 측정 하여, '전혀 그렇지 않다' 1점, '그렇지 않다', 2점, '보통이다' 3점, '그렇다' 4점, '매우 그렇다' 5점으로 설정하였다.





표 7 영어 학습 동기, 흥미도, 수업 만족도에 관한 설문 문항 분석

설문 조사 영역	문항 수	설문 내용
인적 및 특성	8	나이, 성별, 학년, 사교육 여부, 영어에 대한 흥미도등
영어 학습 특성	8	학습시간, 학습 방법, 흥미있는 수업 방법등
플립러닝 활용 영어수업	30	학습자의 흥미도, 학습동기, 수업 만족도
 총	46	

## 3.3. 자료 수집 방법

본 연구의 목적을 달성하기 위해 설문자료를 수집 하였다. 그 자료수집 절차는 다음과 같다.

## 3.3.1. 설문 자료

연구 목적에 대해 설명하고 자발적으로 참여하겠다고 동의한 학생들의 설문 자료 수집은 2016년 10월 11일부터 2016년 10월 13일까지 3일 동안 진행되었다. 본 연구자가 직접 연구 참여자의 학교를 방문하여 수령하고 설문지를 수집하였다. 설문 조사 소요 시간은 15~20분 소요되었고, 회수율은 100%였다.





## 3.4. 자료 분석 방법

본 연구의 목적을 달성하기 위하여 수집된 설문 조사 자료는 분석 방법을 적용하고 SPSS(Statistical Package for Social Sciences) 23을 사용하여 다음과 같이 분석하였다.

- (1) 신뢰도(reliability) 분석으로 플립러닝을 활용한 영어수업에서 흥미도, 영어 학습동기, 수업 만족도를 측정도구 전체 문항에 대한 신뢰도를 조사하 였다.
- (2) 기술 통계학(descriptive statistics)을 사용하여 평균, 표준편차, 빈도, 백분율 등 통계 프로그램을 사용하여 연구대상의 인적사항 및 플립러닝을 활용한 영어 수업에서 학습자의 영어학습에 대한 흥미도, 학습동기, 수업 만족도를 분석하였다.
- (3) t-검증(t-test)을 실시하여 영어능력 수준별( $\delta \cdot \delta$ ) 집단의 영어 학습 동기, 흥미도, 수업 만족도의 차이를 분석하였다.
- (4) 상관관계(correlation) 분석을 실시하여 영어 학습동기, 흥미도, 수업 만족도와 영어 기말고사 성적과의 상관관계를 조사하였다.





## Ⅳ. 결과 및 논의

본 장에서는 연구 문제에 대한 결과를 제시하고 그 결과 내용을 논의하고 자 한다. 설문지 분석 방법으로 각각의 질문에 대한 결과의 빈도를 응답자수와 백분율로 산출하였고, 소수점 둘째자리에서 반올림하였다. 설문에 대한 응답자 수와 백분율은 설문조사 응답 총 인원(100명, 100%)와 일치한다.

# 4.1. 플립러닝을 활용한 영어 수업에서 학습자의 영어학 습 흥미도

본 장에서는 연구문제 1, 2, 3을 분석하였고 그에 대하여 논의하고자 한다. 플립러닝을 활용한 영어 수업에서 학습자들의 영어 학습 흥미도에 대한 분석결과는 표 8과 같다. 전반적으로 학습자들의 영어 학습에 대한 흥미도 (M=3.20)는 보통으로 나타났다. 문항 1번 "영어시간이 재미있다"에 연구 참여자 45%(M=3.40)가 '그렇다', 또는 '매우 그렇다'에 응답하였고, 문항 2번 "영어 시간이 늘어났으면 좋겠다"에 53%(M=2.54)는 '전혀그렇지 않다', 또는 '그렇지 않다'라고 응답하였는데, 이는 학습자들이 영어 시간은 즐기지만, 영어 수업이 더 늘어나는 것은 싫어하는 것으로 보여진다. 문항 5번에 "영어가 다른 과목보다 재미있지는 않다"라고 응답한수는 33%(M=2.90)인 것으로 나타났다. 반면 6번 문항 "나는 거꾸로 영어수업이 즐겁다"에 51%(M=3.55)는 '그렇다', 또는 '매우 그렇다'라고 응답하였다. 8번 문항에서는 65%(M=3.75)가 "거꾸로 영어 수업보다 강의식 수업이 더 지루하다"라고 응답하였고, 문항 9번에서 62%(M=3.73)가 "거꾸로 교실 수업에서 컴퓨터나 모바일 기기를 통해 자료를 검색하는 것이 흥미롭다"에 '그렇다', 또는 '매우 그렇다'라고 응답하였다.





표 8 플립러닝을 활용한 영어수업에서 흥미도

 문항	1*	2	3	4	5	M	SD
1. 나는 영어시간이 재미있다.	3	9	43	35	10	3.40	0.90
2. 영어시간이 늘어났으면 좋겠다.	16	37	29	13	5	2.54	1.07
3. 영어시간에 무엇을 배울지 궁금 하다.	7	20	52	15	6	2.93	0.93
4. 영어 시간 전에 미리 공부를 해 온다.	9	37	24	19	11	2.86	1.16
5. 영어가 다른 과목 보다 더 재미 있다.	10	23	41	19	7	2.90	1.02
6. 나는 거꾸로 영어수업이 즐겁다.	6	2	41	33	18	3.55	1.01
7. 거꾸로 영어수업이 기다려진다.	6	11	46	27	10	3.24	0.99
8. 거꾸로 영어수업보다 강의식수업 이 더 지루하다.	3	11	21	38	27	3.75	1.04
9. 거꾸로 교실수업에서 컴퓨터나 모바일기기를 통해 영어수업주제와 관련된 자료를 검색 하는 것이 흥미롭다.	3	9	26	36	26	3.73	1.04
<ol> <li>거꾸로 영어수업을 통해 영어 과목에 관심이 생겼다.</li> </ol>	9	16	36	31	8	3.13	1.07
 전체						3.20	0.64

<sup>\*1=</sup>전혀 그렇지 않다, 2=그렇지 않다, 3=보통이다, 4=그렇다, 5=매우 그렇다

학습자의 영어학습에 대한 흥미도는 높은 편은 아니지만, 거꾸로 수업에 대해서 특히 모바일 기기나 컴퓨터 활용 수업에서 평균 이상으로 플립



## 조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

러닝을 활용한 영어 수업에 대한 학습자의 흥미도 유발에 긍정적인 효과를 준 것으로 생각된다.

# 4.2. 플립러닝을 활용한 영어 수업에서 학습자의 영어학 습 동기

표 9는 플립러닝을 활용한 영어수업에서 학습자의 영어학습에 대한 동기를 분석한 결과이다. 학습자의 영어학습 동기는 평균 3.46으로 흥미도에 비해 높은 편임을 알 수 있다. 문항 13번에 연구 참여자의 66%(M=3.78)가 "나 의 장래희망을 위해서 영어공부가 필요하다"고 응답하였다. "평소에 수업 과 제와는 무관한 영어로 된 글(소설, 신문)을 읽는다"라는 설문(문항 15번)에는 49%가 '그렇지 않다'고 응답하였으나. '그렇다'는 37%나 되어서 중등 학습자 들이 영어 공부에 대한 필요성은 상당히 느끼고 있는 것으로 보여진다. 그리 고 "플립러닝을 활용하 영어수업에서 다양하 활동(모둒 활동, 발표 및 토론, 역할 놀이 등)에 적극적으로 참여한다"라는 문항 16번에 '그렇다'라고 응답한 수는 64%(M=3.73)나 되어서 절반 이상의 학생들이 영어 수업에 적극적인 태도를 갖고 있는 것으로 보여진다. 그리고 "영어 수업 시간에 한번이라도 말하기에 참여 한다"라는 문항 18번에 78%(M=4.17)가 '그렇다', 또는 '매 우 그렇다'라고 응답하였고, "영어 수업 내용을 미리 알아오고, 발표나 질문 에 답을 잘 하는 편이다"라는 문항 20번에 56%는 '그렇다', '매우 그렇다'로 응답하였다. 각된다. 이는 플립러닝 활용수업의 효과로 학습자가 발표시간에 말하기를 꺼려하지 않고. 사전학습도 스스로 자기 주도적으로 잘 이루어지고 있는 것으로 생각된다.





표 9 플립러닝을 활용한 영어수업에서 학습 동기

문항	1	2	3	4	5	M	SD
11. 나는 영어와 관련 된 일에 적극적이다.	6	12	47	25	10	3.21	0.99
12. 영어권 국가에 여행을 가거나 오래 머물고 싶다.	5	6	35	25	29	3.67	1.11
13. 나의 장래희망을 위해서는 영어 공부가 필요하다.	1	12	21	40	26	3.78	1.00
14. 평소 영어권 국가의 문화를 접할 기회가 많다.	7	24	39	21	9	3.01	1.05
15. 평소에 수업과제와는 무관한 영어로 된 글(소설, 신문)등을 읽는다.	16	33	24	15	12	2.74	1.24
16. 거꾸로 교실수업 중 다양한 활동 (모둠활동, 발표 및 토론, 역할놀이등)에 적극적으로 참여한다.	1	7	28	46	18	3.73	0.87
17. 거꾸로 영어수업을 위해 미리 영상을 보고 온다.	5	27	32	19	17	3.16	1.15
18. 거꾸로 영어수업 시간에 한번이라도 말하기에 참여한다.	2	4	16	31	47	4.17	0.97
19. 거꾸로 영어수업내용을 미리 알아오면 수업에 집중이 더 잘된다.	3	9	37	32	19	3.55	1.00
20. 거꾸로 영어수업을 통해 발표나 질문에 답을 잘 하는 편이다.	4	9	31	37	19	3.58	1.03
 전체						3.46	0.64





# 4.3. 플립러닝을 활용한 영어 수업에서 학습자의 수업 만족도

표 10은 플립러닝을 활용한 영어수업에서 학습자의 수업 만족도를 조사한 결과이다. 수업 만족도에 대한 평균은 3.69로 높은 것으로 나타났다. 이는 플 립러닝을 활용하 학습자에게 흥미도와 학습동기보다 만족도가 훨씬 높은 것 으로 나타났다. 문항 21번에 연구 참여자의 55%(M=3.57)가 "영어를 잘 모르는 친구에게 도움을 주고 싶다"에 '그렇다', 또는 '매우 그렇다'라고 응답 하였고, 22번 문항에는 66%(M=3.80)는 "우리 조 친구는 내가 모를 때 잘 가르쳐준다고 생각 한다"에 '그렇다', 또는 '매우 그렇다'라고 응답하였다. 이 는 동료 학습자간의 협동과 협업이 잘 이루어지는 수업을 하고 있는 것으 로 보여진다. 문항 24번에 59%(M = 3.72)가 "영어수업 주제에 맞는 동 영상을 보는 것이 주입식 설명보다 더 이해하기 쉽다"라고 응답하였다. 이것은 플립러닝 수업 방식이 디지털 스마트 기기와 영상에 익숙한 학습 자의 성향에 긍정적인 학습효과를 준 것으로 보여진다. '협동학습'관련 문항(25번)에 50%(M = 3.59) 이상이 "문제해결 하는데 자신감이 생겼 다"라고 응답하였다. 그리고 문항 28번에 "거꾸로 영어교실의 수업분위기 가 더 좋다"라고 응답한 수는 63%(M = 3.82)나 되었고, 문항 29번에 해 당하는 "현재 거꾸로 영어수업 진행 방식이 영어공부에 많은 도움이 되었 다"에는 64%(M=3.73)이상으로 플립러닝을 활용한 영어 수업에 대한 만족도는 상당히 높은 편이었다.





표 10 플립러닝을 활용한 영어수업에 대한 만족도

문항	1	2	3	4	5	M	SD
21. 영어를 모르는 친구를 보면 도와주고 싶다.	3	10	32	37	18	3.57	1.00
22. 우리 조 친구는 내가 모를 때 잘 가르쳐준다.	3	5	26	41	25	3.80	0.97
23. 조원들과 협동하면 영어실력이 더 좋아질 거라고 생각한다.	3	10	26	42	19	3.64	1.00
24. 영어수업 주제에 맞는 동영상을 보는 것이 주입식설명보다 더이해하기 쉽다.	0	7	34	39	20	3.72	0.87
25. 협동학습을 통해 문제해결 하 는데 자신감이 생겼다.	1	8	38	37	16	3.59	0.89
26. 협동학습을 통해 협동심과 수 업에 참여하려는 의욕이 생겼다.	1	7	40	36	16	3.59	0.88
27. 어려운 문법수업도 조원들과 토론을 통해서하니 이해하는데 많 은 도움이 된다.	2	7	36	39	16	3.60	0.91
28. 강의식수업보다 거꾸로 영어 교실의 수업분위기가 더 좋다.	0	5	32	39	24	3.82	0.86
29. 현재 거꾸로 영어수업 진행방 식이영어공부에 많은 도움이 되었 다.	3	3	30	46	18	3.73	0.90
30. 계속해서 같은 수업방식으로 수업이 이루어지길 바란다.	2	2	26	47	23	3.87	0.86
전체						3.69	0.61



문항 30번 "앞으로도 같은 수업 방식으로 수업이 이루어지길 바란다"에 70%(M = 3.87)가 '그렇다', 또는 '매우 그렇다'라고 응답하였다. 이러한 분석 결과는 실제 플립러닝을 활용한 영어 수업에서 조별로 이루어진 발표 및 토론, 역할 놀이, 모둠 활동 등이 동료 학습자 간에 활발히진행되고 있다는 것을 알 수 있다. 또한 학생이 지루해 하지 않고 플립러닝 영어수업을 즐기고 계속 하기를 원하는 것으로 분석된다.

# 4.4. 영어 능력(상·하)별 영어 학습에 대한 흥미도, 동기, 수업 만족도 차이

표 11은 플립러닝을 활용한 영어 수업에 대하여 학습자를 영어 능력상·하의 차이로 비교 분석한 결과이다. 상·하 집단 기준은 기말 고사 성적을 기준으로 하였다. 상위 집단의 평균 점수는 75점 이상이며 45명이고, 하위 집단은 55점 이하로 33명이다. 나머지 중위 집단(56~74점)은 22명으로 본 연구문제의 분석에서 제외하였다. 그 이유는 상·하위 집단의 차이를 찾아내어 비교·분석하기 위함이다.

표 11 영어 능력(상·하)집단의 흥미도, 동기, 수업 만족도

학생 -	상위( <i>N</i> =45)		하위( <i>N</i>	V=33)	4	
	M SD M SD		- ι	p		
흥미도	3.34	.78	2.99	.47	-2.450	.017
학습동기	3.65	.61	3.22	.633	-3.010	.004
수업만족도	3.69	.68	3.63	.54	387	.700



플립러닝을 활용한 영어수업에서 영어학습 흥미도를 살펴보면, 하위집단의 학습자가 느끼는 영어 학습에 대한 흥미도는 2.99로 상위 집단의흥미도 3.34보다 낮았으며 이러한 결과는 통계적으로 유의미한 차이로분석되었다(p < .05). 이는 학생들의 수준과 능력, 과제 수행 속도가 매우다양한데 학생 개개인의 차이와 다양성이 반영되지 않고 동일한 수업 활동이나 과제를 부여하여 수준별 학습이 잘 이루어진 것 같지는 않다 라고생각된다.

플립러닝을 활용한 영어수업에서 영어학습 동기는 상위 집단(M = 3.65)이 하위 집단(M = 3.22)보다 높았고, 통계적으로 유의미하게 나타 났다(p < .05). 이는 학습자 대부분이 영어 공부에 대한 필요성을 상당히 느끼고 있었고, 플립러닝을 활용한 영어 수업을 통해 상위 집단이 학습동기도 유의미하게 높은 것으로 나타났다.

플립러닝을 활용한 영어수업 만족도는 상위 집단이 약간 높은 것으로 영어 능력 상·하간의 유의미한 차이는 없는 것으로 나타났다(p=.70). 즉 플립러닝을 활용한 영어 수업이 영어능력의 차이와 무관하게 학습자가 만족하는 것으로 상당히 효과적임을 알 수 있다. 선행연구 권민정(2015)에서 상위 집단은 동료 학습자간의 협동 수업이 중심인 플립러닝 수업이오히려 '방해가 된다,' '집중이 잘 안 된다' 등의 이유로 강의식 수업을 선호한다는 결과와 하위 집단은 '매번 잘하는 친구에게 의지하게 된다', '내가 팀에게 도움이 되지 않아 더 위축 된다' 등의 의견이 있어 본 연구결과와는 상반되는 결과이다.





# 4.5. 영어 성취도와 흥미도, 학습동기, 만족도의 상관관계

표 12에서는 영어 성취도와 플립러닝 활용 영어 수업에서 학습자의 흥미도, 학습동기, 수업 만족도간에 어떠한 관련성이 있는지에 대해 분석한결과이다. 영어 성취도와 흥미도 간의 관계는 전체적으로 유의미한 상관을 보이는 것으로 나타났다(r = .272, p < .01). 이것은 영어 성취도가높을수록 플립러닝을 활용한 영어 수업에서 학습자의 영어 학습 흥미도도 높은 것으로 서로 간의 유의미한 상관관계가 있는 것으로 나타났다.

표 12 영어 성취도와 흥미도, 학습동기, 만족도 상관관계

	성취도	흥미도	학습동기
흥미도	.272**		
학습동기	.287**	.594**	
만족도	.072**	.654**	.554**

<sup>\*\*</sup> p < 0.1

영어 성취도와 영어 학습 동기간의 관계는 유의한 상관을 보이는 것으로 나타났다(r = .287, p < .01). 이것은 영어 성취도가 높을수록 플립러 닝을 활용한 영어 수업에서 학습자의 영어 학습 동기 또한 높은 것으로 서로 간의 유의미한 상관관계가 있는 것으로 나타났다.

그러나 영어 기말 고사 성적과 플립러닝을 활용한 영어 수업 만족도간의 관계는 거의 유의하지 않는 상관을 보이는 것으로 나타났다(r = .072, p = .475). 이것은 영어 성취도와 플립러닝을 활용한 영어 수업 만족도간에는 유의미한 관계가 없는 것으로 서로 상관관계가 없는 것으로 분석된다.





# V. 결론 및 제언

#### 5.1. 연구 요약

본 연구의 목적은 플립러닝을 활용한 영어수업에서 중학생 학습자의 영어 학습동기, 흥미도, 수업 만족도에 대한 분석을 위함이다. 중학교 2학년 남·녀 학생 100명을 대상으로 연구 목적을 달성하기 위하여 설문조사를 실시하였다. 본 연구의 결과는 다음과 같이 요약 될 수 있다.

우선, 플립러닝을 활용한 영어수업에 대한 학습자의 흥미도 분석 결과 흥미도는 보통인 것으로 나타났다. 플립러닝을 활용한 영어수업에서 학습 동기에 대한 분석 결과는 흥미도 보다 학습동기는 높은 것으로 나타났으며, 플립러닝 활용 수업에서 학습자의 수업 만족도 분석 결과는 흥미도와 학습 동기 보다 가장 높게 나타났다. 마지막으로, 영어 능력 (상·하)별의흥미도, 학습동기, 수업 만족도간에는 어떠한 차이가 있는지 알아보았다. 그 결과 상위 집단의 학습자의 흥미도와 학습 동기는 하위 집단 학습자보다 높았으나, 수업 만족도 에서는 영어 능력차이와는 무관하게 두 집단간의 유의미한 차이는 나타나지 않았다.





#### 5.2. 교육적 함의

지금까지의 결론을 토대로 플립러닝을 활용한 영어수업에서 중학생 학습자의 흥미도, 학습 동기, 수업 만족도를 높이기 위한 시사점을 제시하고자 한다. 본 연구 결과에서는 흥미도는 (M=3.20)보통으로 나타났는데 이러한 문제점을 보완하기 위해서는 사전 학습 동영상 제작에 학생들을 참여시켜 학습지나 활동을 계획하고 수업을 진행하게 하는 것도 필요하다고 생각한다. 플립러닝 활용수업과 같은 학습자 중심의 교육법은 학습자로 하여금 자발적으로 참여를 극대화 시켜주고 수업의 흥미도 향상에 꾸준한 관심을 기울여야한다.

또한 플립러닝을 활용한 수업에서는 스마트 교육환경을 위한 지원을 아끼지 않아야 하고, 보다 학생들의 긍정적인 학습태도와 내적 동기를 이끌어 낼수 있는 방법에 대한 연구가 필요하다. 집에서 사전 학습이 어려운 학생들을 위해 점심시간이나 방과 후 등의 시간을 이용해 학교 컴퓨터실이나 어학실을 개방하여 활용할 수 있도록 하는 것도 필요하다고 생각한다. 그리고 수업 시간의 활동지 내용을 수준별로 차이를 두어 하위권 학생들도 수업에 중심이될 수 있도록 유도해야 하고, 실제 플립러닝을 활용한 영어 수업에서의 대부분의 활동들이 수행 평가 점수 반영만을 위해 이루어지는 교육 환경도 보완해야 할 것이다.

마지막으로 모둠 학습이나 협동 학습이 주가 되는 플립러닝 수업에서 교사 중심의 수업이 이루어져서는 안된다. 오직 학생을 위한 수업, 학생이 중심이 되는 수업으로 진행되어야 한다고 생각한다. 그리고 교사와 학생, 학생과 학 생간의 생생하고 열띤 토론을 거쳐 질문하고 발화하는 과정을 통해 교사와 학생 모두가 만족하는 플립러닝 영어수업이 이루어 질 것이다. 플립러닝 활 용수업에서는 학생 개개인에게 배움의 기회를 제공하고 교육의 효과를 높여 주어 새로운 수업 방식 시도에 대한 교사의 열정과 연구, 학생들의 적극적인





참여 유도가 필요 할 것이다.

#### 5.3. 연구의 제한점

특정 지역의 중학교 학생을 대상으로 한 결과이므로 이를 모든 중학생들에게 일반화 하기는 어렵다. 그리고 설문 기법 조사로만 본 연구가 시행되어 실제적으로 플립러닝 활용한 영어 수업을 사전·사후로 나누어 그효과에 대하여 과학적 분석을 하지 못하였다. 또한 학생들 개개인의 반응을 통계적으로만 분석하여, 그 차이에 대하여 좀 더 깊이 있게 분석하고학생들의 특성을 파악하기에는 한계가 있다.

## 5.4. 후속 연구 제언

본 연구의 제한점을 보완하기 위하여 제언하고자 한다. 본 연구에서는 100명을 상대로 양적인 통계수치만을 사용하여 결론을 도출 하였지만, 중학교 영어수업에서 플립러닝을 수업에 활용하기 전·후를 비교분석하고, 학생과 교사의 인터뷰 내용도 덧붙여 질적인 연구를 합한 혼합 연구가 필요하다고 생각한다.

다양한 연령에서 플립러닝을 시행 및 검증할 필요가 있다. 선행연구에서도 알 수 있듯이 플립러닝은 주로 초등학교나 중학교에서 이루어지고 있는 실정이다. 그러나 최근 고등학교와 대학교에서도 교실 수업에 대한 변화의 요구로 이들에게 교육적 효과가 더 클 가능성도 얼마든지 있기 때문에 다양한 사례가 발굴되어져야 할 것이다. 플립러닝은 새로운 개념의교수법으로, 교사의 많은 노력과 준비가 필요한 수업 방식이다. 따라서





교사는 학생을 위한, 학생이 중심이 되는 수업을 위해 최선을 다 해야 할 것이며, 자발적인 교육 혁신에 대한 움직임으로 미래형 인재 발굴과 양성 개발에 힘써야 할 것이다. 갈수록 더 많은 플립러닝 활용수업을 받은 학생들이 일상적으로 소통, 협업 능력등 21세기가 필요한 능력을 키워가며, 창의적인 수업에 중심이 될 수 있도록 교사는 노력해야 할 것이다.





#### 참 고 문 헌

- 교육 과학 기술부. (2010). *내 공부의 내비케이션! 자기주도학습. 자기주도학 습 지침서*. 보도자료. 2016년 10월 4일에 검색 함.
- 교육 과학 기술부. (2015). *2015 개정 교육 과정*. (통계자료 SM 2015-03-01. p46).
- 구본혁. (2015). *MOOC를 활용한 플립러닝의 효과성 분석.* 미출간 석사학위 논문. 공주: 공주대학교.
- 권민정. (2015). 동료 지도 기반 중학 영문법 플립러닝 수업 사례 및 참여 학습자의 태도 변화에 관한 연구. 미출간 석사학위논문. 서울: 한국외 국어대학교.
- 권오남, 이지현, 배영곤, 김유정, 김현수, 오국환, 장수. (2013). *반전학습* (Flipped Classroom) 수업 모형 개발: 대학 미적분학 강의 사례를 중심으로. 수학교육논집, 30, 91-111.
- 김민경. (2015). 거꾸로 교실 수업이 중학생 영어 학습자의 학업 성취도와 정의적 영역에 미치는 영향. 미출간 석사학위논문. 제주: 제주대학교.
- 김백희, 김병흥. (2014). *플립드 러닝(Flipped Learning)을 기반으로 한 역할* 교체식 토의 수업 방안 연구. 우리말 연구, 37, 141-166.
- 노규성, 주성환, 정진택. (2011). *스마트러닝의 개념 및 구현 조건에 관한 탐 색적 연구. 디지털융복합연구*, *9*(2), 79-88.
- 박상준. (2016). 고등학교 과학 거꾸로 수업 교수학습모델 개발 및 적용효과. 미출간 석사학위논문. 공주: 공주대학교 교육대학원.
- 박지민. (2015). *플립러닝(Flipped learning)을 활용한 수학 수업이 학생들* 의 학업성취에 미치는 영향. 미출간 석사학위논문. 인천: 경인교육대학 교.
- 박태정, 차현진. (2015). 거꾸로 교실(flipped classroom)의 교육적 활용 가



- 능성 탐색을 위한 교사 인식 조사. *컴퓨터교육학회 논문지. 18*(1), 81-97.
- 범수균, 임진혁. (2014). UNIST e-Education 사례연구: 역전학습 모형, 이 러닝 학회 논문집. 4.
- 서예은. (2015). Flipped Learning을 활용한 협동학습이 영어 성취도와 수업 만족도에 미치는 영향. 석사학위논문. 서울: 인하 대학교 교육대학원.
- 신제호. (2016). *동영상 강의 중심의 수학 거꾸로 교실에서 고등학생들의 학 습특성분석.* 미출간 석사학위논문. 서울: 고려대학교 교육대학원.
- 오데레사. (2015). 거꾸로 교실을 통한(Flipped Classroom)을 통한 학생참여 중심의 수학 수업방안. 미출간 석사학위논문. 부산: 부산 대학교 교육 대학원.
- 유옥희. (2015). 중등 화학 교육에서 플립드 러닝(flipped learning)을 기반으로 한 탐구 수업의 적용과 효과. 미출간 석사학위논문. 서울: 이화여자 대학교 교육대학원.
- 유정아. (2010). 교수방법, 교수매체, 교수능력개발에 대한 중고등학교 교원 의 인식 분석, 한국교원교육연구. 27(2), 179-203.
- 이동엽. (2013). 플립드 러닝(flipped learning) 교수학습 설계모형 탐구. *디* 지털유정책연구, 11(12), 83-92.
- 이민경. (2014a). 거꾸로 교실(flipped learning)의 교실사회학적 의미 분석: 참여 교사들의 경험을 중심으로. 교육 사회학 연구, 24(2), 181-207.
- 이민경. (2014b). 거꾸로 교실(flipped learning)의 효과와 의미에 대한 사례 연구. 한국교원교육연구, 41(1), 87-116.
- 이병희. (2015). *플립러닝(Flipped Learning)를 활용한 과학수업이 과학 학업 성취도와 과학적 태도에 미치는 효과*. 미출간 석사학위 논문. 부산: 부산교육대학원
- 이종연, 박상훈, 강혜진, 박성열. (2014). Flipped learning 의 의의 및 교육 환경에 관한 탐색적 연구. 디지털융정책연구, 12(9), 313-323.



- 이지연, 김영환, 김영배. (2014). 학습자 중심의 플립드 러닝(flipped learning)수업의 적용 사례. 교육공학연구, 30(2), 163-191.
- 전희옥. (2014). *사회과 거꾸로 교실 수업 모형개발. 사회과교육연구, 21*(4), 51-70.
- 정민. (2014). 학습자 중심의 Flipped Classroom 학습이 초등학생의 수학과 학업 성취도와 태도에 미치는 영향. 미출간 석사학위논문. 충주: 한국 교원대학교
- 정주은. (2015). Flipped Learning을 적용한 수학학습이 학업 성취도와 학습 태도에 미치는 영향. 미출간 석사학위논문. 서울: 동국대학교.
- 최정은. (2015). *과학교과에서 플립러닝이 중학생의 학업 성취도 및 수업 참* 여도에 미치는 효과. 미출간 석사논문. 서울: 숭실대학교
- 최종원. (2016). MOOC기반 플립러닝이 초등학생의 수학적 태도 및 만족도 에 미치는 영향. 미출간 석사학윈논문. 인천: 경인교육대학교
- 황미옥. (2016). 플립러닝기반 사회과 STEAM수업이 사회교과 학습 흥미도 와 학업 성취도에 미치는 영향. 미출간 석사학위논문. 인천: 경인교육 대학교
- Ash, K. (2012). Educators evaluate 'flipped classroom': Benefits and drawbacks seen in replacing lectures with on-demand video. *Education Week, 32*(02), 6.
- Baker, J. W. (2000). The "classroom flip": Using web course management tools to become a guide by the side. Paper presented at the 11th international conference on college teaching and learning, Jacksonville, FL April.
- Bates, S., & Galloway, R. (2012). The inverted classroom in a large enrolment introductory physics course: A case study. Unpublished doctoral dissertation, Edinburgh: University of Edinburgh.
- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). Flip your classroom: *Reach every student in every class every day. Eugen,* OR: ISTE/ASCD.



- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). Before you flip, consider this. *Phi Delta Kappan*, 94(2), 25.
- Butt, A. (2014). Student views on the use of a flippes clasroom approach: evidence from Australia. *Business Education & Accreditation*, 6(1), 33-43.
- Davies, R. S., Dean, D. L., & Ball, N. (2013). Flipping the classroom and instructional technology integration in a college-level information systems spreadsheet course. *Educational Technology Research and Development*, 61(4), 563-580.
- Doman, E. & Webb, M. (2014). Flipping a Chinese University EFL Course: What students and teachers think of the model. *The jounal of Asia TEFL*, 11(4), 53-87.
- Wieman, C., Des Lauriers, L., & Schelew, E. (2011). Improved learning in a large-enrollment physics class. *Science*, *332*, 862-864.
- Flipped Learning Network. (2014). The four pillars of F-L-I-P. Flipped Learning Network. Retrieved from http://flippedlearning.org/cms/lib07/VA01923112/Centricity/Domain/46/FLIP\_h andout FNL Web.pdf.
- Goodwin, B., & Miller, K. (2013). Evidence on flipped classrooms is still coming in. *Educational Leadership*, 70(6), 78-80.
- Han, Y. J. (2015). Successfully Flipping the ESL Classroom for Learner Autonomy. NYS TESOL journal, 2(1), 98-193.
- McDonald, K., & Smith, C. M. (2013). The flipped classroom for professional development: Benefits and strategies. *The Journal of Continuing Education in Nursing*, 44(10), 437-438
- Ruddick, K. W. (2012). *Improving chemical education from high school to college using a more hands-on approach*. Unpublished doctoral dissertation, Tennessee: University of Memphis.





- Strayer, J. F. (2007). The effect of the classroom flip on the learning environment: A comparison of learning activity in a traditional classroom and a flip classroom that uses an intelligent tutoring system. Unpublished doctoral dissertation, Columbus: The Ohio State University.
- Strayer, J. (2012). How learning in an inverted classroom influences cooperation, innovation and task orientation. *Learning Environments Research*, 15(2), 171.
- Wilson, S. (2013), "The flipped class: A method to address the challenges of an undergraduate statistics course," *Teaching of Psychology*, 40(3), 193-199.
- Zappe, S., Leicht, R., Messner, J., Litzinger, T., & Lee, H. W. (2009). Flipping the classroom to explore active learning in a large undergraduate course. In proceedings, *American Society for Engineering Education Annual conference & Exhibition*, Austin, TX.





## 〈부록 1〉

#### 인적 및 특성에 관한 설문

아래 문항들을 잘 읽고 본인을 가장 잘 표현하는 해당사항에 동그라미로 표기 하세요.

- 이 설문지는 익명성을 보장하고, 분석용으로만 사용될 것이오니 각각의 질문들에 솔직하게 답해주세요.
- 1. 나의 나이는 만 \_\_\_\_\_세 이다.
- 2. 나는 ①남자 ②여자
- 3. 나의 학년은 ① 1학년 ② 2학년 ③ 3학년
- 4. 나는 영어학원에 다니고 있다. ① 네 ② 아니오
- 5. 나는 영어가 다른 과목에 비해 재미있다. ① 네 ② 아니오
- 6. 나는 영어권 나라에 여행을 가 본 적이 있다. ① 네 ② 아니오
- 7. 나는 영어공부가 필요하다고 생각한다. ① 네 ② 아니오
- 8. 앞으로도 영어 공부를 계속하고 싶다. ① 네 ② 아니오



# 〈부록 2〉

#### 영어 학습 특성 관한 설문

- 1. 수업 시간을 제외하고 나의 평소 일주일의 영어공부 시간은?
- ① 1시간 미만 ② 3시간 ③ 6시간 ④ 9시간 ⑤12시간 이상
- 2. 다른 학생들과 비교해 보았을 때, 나의 전반적인 영어 능력은?
- ① 아주 열등하다 ② 좋지 않다 ③ 중간이다 ④ 좋은 편이다 ⑤ 기타
- 3. 내가 평소에 수업시간 이외에 영어공부를 하는 방법은?
- ① 학교 수업만 ② 학원 ③ 영어 문제집 ④ 인터넷 동영상 ⑤ 기타
- 4. 영어 시간에 가장 흥미있는 수업 방법은?
- ① 협동학습 ② 강의식설명 ③ 교과서 외 자료수업 ④ 시청각수업 ⑤ 기타
- 5. 현재 나의 영어학습에 가장 영향을 미치는 요인은?
- ① 학원 ② 시험점수 ③ 학교 선생님 ④ 동료 학습자 (친구) ⑤ 기타
- 6. 영어에서 가장 어려운 부분은?
- ① 읽기 ② 말하기 ③ 쓰기 ④ 듣기 ⑤ 기타
- 7. 나의 최근 영어 시험 점수는?
- (1학기 중간고사\_\_\_\_\_ + 기말고사 \_\_\_\_\_)
- 8. 나는 모둠협동 영어수업에 만족한다.
- ①전혀 그렇지 않다 ②그렇지 않다 ③보통이다 ④그렇다 ⑤매우 그렇다





## 〈부록 3〉

거꾸로 교실을 활용한 영어수업에서 한국 중학생들의 영어학습에 대한 동기, 흥미도, 수업만족도

※현재 여러분이 영어수업에서 하고 있는 인터넷활용, 발표 및 토론, 모둠활동, 역할놀이 등이'거꾸로 교실 수업'입니다. 이 설문지는 평소 영어수업에 학생 여러분이 생각하고 느끼는 점에 대한 질문입니다.

각 문항을 읽고 본인의 생각이 어떠한지에 대하여 각 문항번호에 ○표해주 세요.

1=전혀 그렇지 않다 2=그렇지 않다 3=보통이다 4=그렇다 5=매우 그렇다

문항	내 <del>용</del>	매우 그렇 다	그렇 다	보통 이다	그렇 지 않다	전혀 그렇 않다
1	나는 영어 시간이 재미있다.	5	4	3	2	1
2	영어 시간이 늘어났으면 좋겠다.	5	4	3	2	1
3	영어 시간에 무엇을 배울지 궁금하다.	5	4	3	2	1
4	영어 시간 전에 미리 공부를 해온다.	5	4	3	2	1
5	영어가 다른 과목보다 더 재미있다. 나는 거꾸로 교실 영어수업이	5	4	3	2	1
6	즐겁다.	5	4	3	2	1
7	거꾸로 교실 영어 수업이 기다려진다.	5	4	3	2	1
8	거꾸로 교실 영어 수업보다 강의식수업이 더 지루하다.	5	4	3	2	1
9	거꾸로 교실 영어수업에서 컴퓨터나 모바일기기를 통해 영어수업주제와 관련된 자료를 검색하는 것이 흥미롭다.	5	4	3	2	1
10	거꾸로 교실 영어수업을 통해 영어과목에 관심이 생겼다.	5	4	3	2	1
11	나는 영어와 관련된 일에 적극적이다.	5	4	3	2	1
12	영어권국가에 여행을 가거나 오래 머물고 싶다.	5	4	3	2	1
13	나의장래희망을위해서는영어공 부가 필요하다.	5	4	3	2	1



14	평소 영어권국가의 문화를 접할 기회가 많다.	5	4	3	2	1
15	평소에 수업과제와는 무관한 영어로 된글 (소설,신문)등을 읽는다.	5	4	3	2	1
16	거꾸로 교실 영어수업중 다양한 활동 (모둠활동, 발표및토론, 역할놀이등)에 적극적으로 참여한다.	5	4	3	2	1
17	거꾸로 교실 영어수업을 위해 미리 예습을 하고 온다.	5	4	3	2	1
18	거꾸로 교실 영어 시간에 한번이라도 말하기에 참여한다.	5	4	3	2	1
19	거꾸로 교실 수업에서 영어수업 내용을 미리 알아오면 수업에 집중이 더 잘된다.	5	4	3	2	1
20	거꾸로 교실 영어수업을 통해 발표나 질문에 답을 잘하는 편이다.	5	4	3	2	1
21	영어를 모르는 친구를 보면 도와주고 싶다.	5	4	3	2	1
22	우리조 친구는 내가 모를 때 잘 가르쳐 준다.	5	4	3	2	1
23	조원들과 협동하면 영어실력이 더 좋아질 거라고 생각한다.	5	4	3	2	1
24	영어수업주제에 맞는 인터넷자료를 검색해 보는 것이 주입식 설명보다 더 이해하기 쉽다.	5	4	3	2	1
25	협동학습을 통해 문제 해결하는데 자신감이 생겼다.	5	4	3	2	1
26	협동학습을 통해 협동심과 수업에 참여하려는 의욕이 생겼다.	5	4	3	2	1
27	어려운 문법수업도 조원들과 토론을 통해서 하니 이해하는데 많은 도움이 된다.	5	4	3	2	1
28	강의식수업보다 거꾸로 수업을 하는 영어교실의 수업분위기가 더 좋다.	5	4	3	2	1
29	현재 거꾸로 교실 영어수업 진행방식이 영어공부에 많은 도움이 되었다.	5	4	3	2	1
30	계속해서 같은 수업방식으로 영어수업이 이루어지길 바란다.	5	4	3	2	1

