creative commons

COMMONS DEED

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

dCollection

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

[UCI]I804:24011-200000321013

2020년 8월
교육학석사(영어교육)학위논문

플립러닝 수업의 효과: 문법 능력과 수업 만족도를 중심으로

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

윤숙현

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

플립러닝 수업의 효과: 문법 능력과 수업 만족도를 중심으로

지도교수 김 경 자

이 논문을 교육학석사(영어교육전공) 학위 청구논문으로
제출함

2020년 4월

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

윤 숙 현

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

윤숙현의 교육학 석사학위 논문을 인준함.

심사위원장 조선대학교 교수 김 남 희 (인)

심사위원 조선대학교 강사 이 은 하 (인)

심사위원 조선대학교 교수 김 경 자 (인)

2020년 6월

조선대학교 교육대학원

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

목차

표 목차 ····· iii
그림 목차 ····· vi
ABSTRACT ····· v

1. 서론 ····· 1
1.1 연구의 필요성 ····· 1
1.2 연구 목적 ····· 3
1.3 연구 문제 ····· 3

2. 이론적 배경 ····· 4
2.1 플립러닝의 정의 및 특징 ····· 4
2.1.1 플립러닝의 배경 및 정의 ····· 4
2.1.2 플립러닝의 특징 ····· 5
2.2 한국 중학 영문법 교육 현황과 플립러닝의 적용 ····· 9
2.3 플립러닝의 영어 학습에 대한 효과 ····· 10
2.4 플립러닝과 영어 문법 학습 ····· 11
2.5 플립러닝과 수업 만족도 ····· 12
2.5.1 플립러닝과 수업에 대한 만족도 ····· 12
2.5.2 영어 문법 플립러닝의 수업에 대한 만족도 ····· 13

3. 연구 방법 ····· 14
3.1 연구 대상 ····· 14

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

3.2 연구 도구 ····· 15
3.2.1 문법 사전 · 사후 평가 ····· 15
3.2.2 만족도 · 흥미도에 대한 설문조사 ····· 16
3.2.3 인터뷰 ····· 16
3.3 플립러닝 실험의 수업 연구 절차 ····· 17
3.4 자료 수집 방법 ····· 21
3.5 자료 분석 방법 ····· 22

4. 연구 결과 및 논의 ····· 23
4.1 플립러닝 수업의 성취도 분석 ····· 23
4.2 플립러닝 수업의 만족도 분석 ····· 24
4.3 플립러닝 수업의 흥미도 분석 ····· 28

5. 결론 ····· 31
5.1 연구 요약 ····· 31
5.2 교육적 함의 ····· 32
5.3 연구의 제한점 ····· 33
5.4 후속연구 제언 ····· 34

참고문헌 ····· 35
부록 1 ····· 41
부록 2 ····· 43
부록 3 ····· 46

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 목차

표 1 학습자 배경 조사 ····· 14
표 2 인터뷰 문항 ····· 16
표 3 연구일정 및 절차 ····· 17
표 4 차시별 수업 설계 ····· 18
표 5 수업지도안 ····· 19
표 6 문법 사전 사후 평가 ····· 23
표 7 플립러닝의 수업에 대한 집중도 ····· 24
표 8 사전 동영상 학습과 수업 내용 연관성 ····· 25
표 9 교사와 학생들 사이의 상호 작용성 ····· 26
표 10 문법 동영상에 대한 이용 편의성 ····· 27
표 11 플립러닝 학습 후 영어수업에 대한 흥미도 ····· 28
표 12 영어 플립러닝에 대한 흥미도 ····· 29

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

그림 목차

그림 1 전통적인 수업과 플립러닝 수업 비교 ····· 6
그림 2 플립러닝의 구성요소 ····· 8
그림 3 현재 진행형 학습일지 ····· 20
그림 4 현재 진행형 동영상 학습 ····· 21

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

ABSTRACT

The Effects of Flip-Learning Classes: Focusing on Grammar Skills and Class Satisfaction

Sook Hyun Yoon
Advisor: Kyung Ja Kim, Ph.D.
Major in English Language Education
Graduate School of Education, Chosun University

This study examined the achievement, satisfaction and interest of an English grammar class based on flipped learning in order to find out the effect of flipped learning in English grammar class. To achieve the research purpose, a grammar pre-test was conducted among seven boys and girls in the first grade of middle school in Seo-gu, Gwangju before the flipped classes started and a grammar post-test was conducted after the classes. Also, after flipped classes, the satisfaction and interest of the learners on the flipped learning grammar class were surveyed.

To find out how flipped learning affects in the English grammar achievement, grammar pre and post-test results were analyzed using Paired sample *t*-test. The mean scores of post-test were higher than that of pre-test so, flipped learning had a little effect on grammar achievement. Survey and in-depth interviews were conducted to find out the satisfaction and interest in flipped learning grammar classes.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

The survey of satisfaction was subdivided into 4 items : attention, content relevance, interaction, and convenience. Generally, the learners responded positively to the four items, indicating that they were satisfied with the flipped learning class.

Regarding interest, the survey was divided into the interest in the regular English class and that of the flipped learning class. The survey answers were analyzed according mean, standard deviation, frequency, and percentage using descriptive statistics. As a result the interest in flipped learning class was higher than that of the regular English class. Although the learners' interest in English was rather low, it can be concluded that applying flipped learning in English classes make their interests improve, let them have fun and want to continue studying English.

In the in-depth interview, the learners said that they felt more familiar with the teachers during the flipped learning classes, they became closer with other students and improved their interest in English. From the interview answers, it could be inferred that the learners changed their perception positively in terms of teacher and classmate interaction after the flip learning classes.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

1. 서론

1.1 연구의 필요성

요즈음 학자들은 21세기 제4차 산업혁명 시대에 있어서 미래인재가 갖추어야 할 핵심역량으로는 창의력(creativity), 의사소통(communication), 협업(collaboration) 그리고 비판적 사고력(critical thinking)이 있다(소경희, 2009). 이렇게 시대가 급변함에 따라서 우리는 교육을 많이 아는 것만 추구하는 것으로부터 많이 알면서 동시에 깊이 알고 새로운 결과물을 만들어 낼 수 있는 능력을 키워주는 학습으로 바꾸어 나가야 한다(Fullan과 Langworthy, 2014). 우리나라의 교육계에도 플립러닝(flipped learning)이나 e-러닝(e-learning), 모둠별 프로젝트 수업과 같은 새로운 교육방식들이 도입되어 시행되고 있다. 이처럼 제4차 산업혁명에 발맞춰 나가기 위해서는 무엇보다 더 교수학습방식의 변화를 선도해야 한다(이주호, 2017).

플립드(flipped)라는 용어는 Baker(2000)와 Lage, Platt 과 Treglia(2000)이 교실 플립(classroom flip)과 플립 교실(flipped classroom)이라는 단어를 처음 사용하였는데, 플립러닝 수업방식은 기존의 전통적인 수업방식과는 정반대로 수업을 하기 전에 학생들이 수업과 관련한 동영상을 먼저 학습하고 강의실에서는 과제 풀이나 토론, 보충학습 또는 심화학습을 진행하는 형태의 수업방식이다(Baker, 2000; Lage, Platt과 Treglia, 2000; O'Flaherty와 Phillips, 2015). 다시 말하면, 강의는 학교에서, 과제는 집에서 해결했던 방식을 학교에서는 과제 해결 및 여러 가지 학습 활동, 그리고 집에서는 온라인 강의를 통해서 학습함 으로써 수업 방식을 뒤집어 놓았다고 볼 수 있다(안미리, 2016).

기존의 전통적인 수업은 교수자 중심이며 주입식 교육이 주였다면 플립러닝은 학습자 중심 수업이다(Bergmann과 Sams, 2012). 어떻게 하면 학생들이 수업에 적극적으로 참여하게 할 것인가에 따른 방법을 연구, 개발하는 것이며, 교수자가 학생들에게 지식을 전달하는 한 방향 수업이 아니라 교수자와 학생들 그리고 학생과 학생들이 상호소통하며 지식을 쌓아가는 다 방향 학습으로 볼

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

수 있다(이종연 외, 2014).

국내에서도 많은 교사가 플립러닝 수업을 구상하고 실제 수업에 응용 해 봄으로써 그로 인한 효과를 많은 연구들이 검증하고 있다(김남익, 전보애, 최정임, 2014; 양숙희, 2016). 특히 2015 개정 교육과정에서는 교과서를 통한 일방적인 강의·전달식 수업을 피하고, 더욱 유의미한 학습경험을 학생들에게 제공 할 수 있는 학생 참여 형태의 수업을 목표로 하고 있다. 학생이 중심이 되는 수업형태의 일종인 플립러닝은 2015 개정 교육과정이 지향하는 목적에 알맞은 또 다른 수업방식이라 할 수 있다.

또한, 플립러닝을 영어 문법 수업에 적용함으로써 특히 문법을 어렵게 생각하는 학생들에게 흥미와 관심을 유발 할 수 있다(유정아, 2010; 최진호, 2013). 요즈음 세대들은 디지털 기기 사용에 능숙하고 손쉽게 접할 수 있으므로 온라인을 통한 문법 학습이 용이하다. 플립러닝의 온라인 학습은 학습자의 자율성과 동기를 증진 시키고, 학습 활동 중 동료와의 협력은 자기인식을 향상 시키며, 학습자의 성취도에 이바지한다(Han, 2015). 또한, 플립러닝은 21세기의 학습과 직업 환경에 필요한 효율적인 성취도를 향상 시킬 수 있는 환경을 제공해 준다(Bormann, 2014). 문법 온라인 학습은 수준이 다른 학생들이 각각 자신의 수준에 맞춰서 천천히 반복적으로 학습할 수 있다는 장점이 있다. 또한, 문법 온라인 학습은 플립러닝을 준비할 때 가장 손쉽게 온라인 콘텐츠 제작을 할 수 있는 방법이기도 하다.

플립러닝을 이용한 영어 문법 수업에 대한 사례 연구가 국내에서 이루어 졌다(권민정, 2015; 이해련, 2019; 최은수, 2017). 권민정(2015)은 대부분의 학생들이 영어 문법, 교사, 동료와의 관계에 있어 대체적으로 긍정적으로 변화했지만 소극적인 학생의 경우는 발표를 꺼리거나 질문을 하지 않는 문제점을 제기하고 있고, 이해련(2019)은 사전 동영상 수업에서의 자기 주도 학습력은 사후 학습 성취도에 유의미한 영향을 주지 않는 것으로 나타난다. 최은수(2017)는 학생들이 사전 동영상 학습에 대하여 수업의 부담감이 가중된 것으로 여긴다는 문제점을 제기하고 있다. Kang과 Ahn(2015)의 연구에서는 대학생들의 교양 영어 수업에서 어휘와 문법 수준의 상승은 있었으나, 문법 상승은 통계적

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

으로 유의미하지 않은 것으로 나타났다. 이처럼 플립러닝의 효과가 각각의 연구에서 다르게 나타나고 있는 실정이다(Kang, 2015). 중학생을 대상으로 한 연구(권민정, 2015; 김수정, 2017; 서예은, 2015; 이민경, 2014a, 2014b; 이지애, 2016; 임호성, 2017; 조아라, 2019)는 많이 이루어지고 있지만, 플립러닝을 중학 문법에 적용한 사례는 많지 않다.

본 연구에서는 중학교 학생들이 특히 어려워하고, 학습 능률이 미진한 문법 학습(유정아, 2010; 최진호, 2013)에 플립러닝을 적용하여 학습자들의 문법 학습에 대한 성취도, 온라인 학습에 대한 만족도와 흥미도를 구체적으로 조사하여 우리나라 학교 영어교육에서 또 하나의 대안적인 수업 모형을 제안하고자 한다.

1.2 연구 목적

플립러닝 교수-학습 모형을 중학 영어 문법 수업에 적용하여 학습자들의 문법 학습에 대한 성취도, 그리고 온라인 학습에 대한 만족도와 흥미도를 구체적으로 살펴보고 문법 수업을 하는 데 있어서 효율적인 방식을 제안하고자 한다.

1.3 연구 문제

첫째, 플립러닝 전후 EFL 중학생들의 영어 문법 성취도는 어떠한가?

둘째, 플립러닝의 온라인 문법 학습에 대한 만족도는 어떠한가?

셋째, 플립러닝에 대한 EFL 중학생들의 영어 문법 학습에 대한 흥미도는 어떠한가?

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2. 이론적 배경

본 장에서는 플립러닝의 정의 및 특징에 대해 알아보고, 플립러닝과 연계한 문법 학습의 수업 만족도와 현 중학 문법 수업 현황을 살펴봄으로써 본 연구가 나아가야 할 방향을 알아보고자 한다.

2.1 플립러닝의 정의 및 특징

2.1.1 플립러닝의 배경 및 정의

플립러닝은 플립러닝 또는 거꾸로 수업(flipped teaching), 뒤집힌 수업, 뒤집어진 학습, 반전 교실(inverted classroom), 반전된 학습, 역전 교실 등 다양하게 불린다(김민경, 2015). 이러한 용어들은 사회적인 합의 또는 학술적으로 사용되는 것은 아니며, 다양한 용어를 혼합하여 사용하는 경우가 많다(권민정, 2015). 플립러닝이 교육현장에 대두되기 시작한 시기는 1990년대 중반이다. 인터넷이 사회 전반에 보편화되기 시작하면서 이와 더불어 반전교실이라는 이름으로 시작되었다(Kang, 2015; Lage, Platt, 과 Tregua, 2000). 플립러닝의 시작은 1995년에 공과대 교수, Baker가 우연히 웹사이트에 강의 슬라이드를 올리고 이를 집에서 미리 학습하도록 한 다음, 본 수업시간에 학생들의 학습 참여도가 높아 진 것을 발견한 데 있다고 알려졌다(이지애, 2016). 그는 본인의 발견을 정리한 후 'The Class Flipped'라는 용어를 첫 번째로 사용하여 학회에 발표하였고 그 후 미국 전 지역에서 널리 이목을 끌게 되었다(방진아와 이지현, 2016).

플립러닝의 또 다른 시작은 2007년 우드랜드 파크 고등학교, 미국 콜로라도 주에 있던 교사Bergmann과 Sams가 한 학생이 결석으로 인해 참여하지 못한 수업의 이해를 위해서 온라인상에 수업 동영상을 만들어 제공함으로써 시작되었다. 그 결과 결석한 학생들과 교실 수업에 참여한 학생들이 동영상 시청을

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

통해서 학습 내용을 상당히 이해하게 되고 차별화된 수업방식이 수업성취도의 눈에 뜨는 향상과 이에 대한 인기를 불러오면서 관심을 끌게 되었다. 이후 그들의 이러한 교수학습 방식과 관련한 연구의 진행이 지속되고, 또 미국 내 프로그램에 대한 활용 빈도와 관심이 증가하였다. 이와 더불어 비영리 교육단체인 플립러닝 네트워크가 형성되면서 21세기 교육 변화를 위한 사고의 변화를 이끌면서 오늘날까지 이어지고 있다(Bergmann 과 Sams, 2015).

플립러닝은 교수자가 직접 제작하거나 제공한 학습 콘텐츠를 개별적으로 본 학습을 하기 전에 학습하고, 그 내용을 활용하여 학습활동 동안에 실험, 토론, 프로젝트, 문제해결학습 등 동료 학습자와 여러 가지 활동을 통해서 수업을 운영하는 새로운 수업 방식을 말한다(Bergmann과 Sams, 2012). 플립러닝은 온 · 오프라인 수업 운영 방식에서 구성주의적 학습 철학에서 제시하는 바와 같이 학습자의 책임과 교사의 역할을 중요하게 여기며 특색 있는 수업과 협력 활동을 통한 학습자들의 문제 해결 능력 향상으로 볼 수 있다(이동엽, 2013).

2.1.2 플립러닝의 특징

플립러닝 수업에 Bloom(2001)의 교육 분류 체계를 적용하여 볼 수 있는데, 이는 인지적 영역의 분류법에 의한 교수 방법으로 '지식, 적용, 이해, 분석, 평가 종합'의 총 6가지로 분류 하였다. Bloom의 교육 분류 체계를 전통적인 수업과 플립러닝 수업에 적용하여 비교해 보면 다음과 같다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

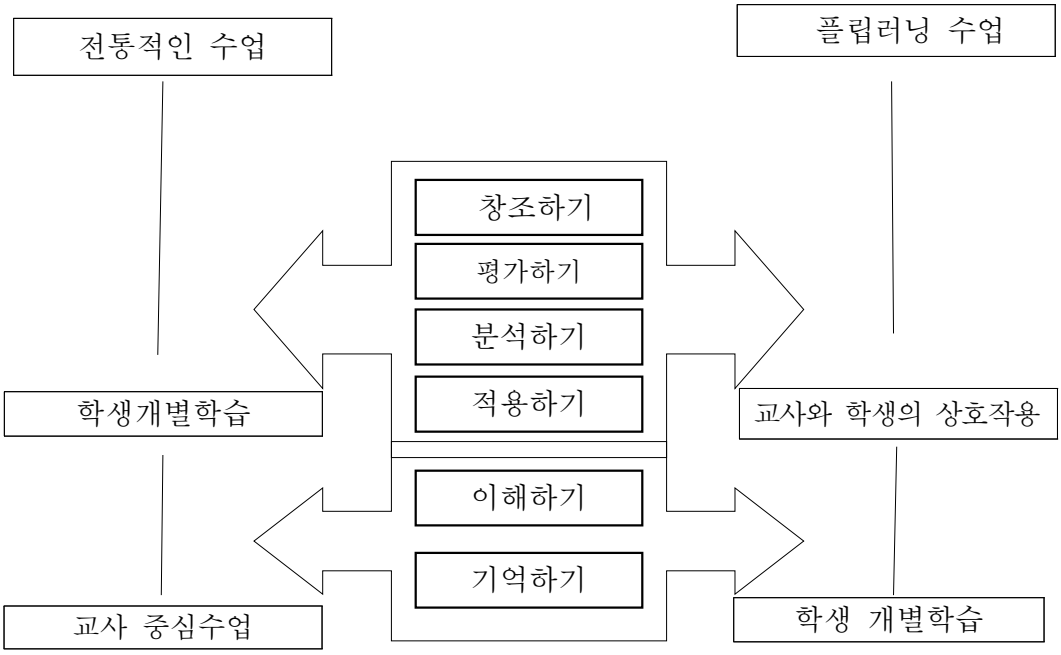

그림 1

전통적인 수업과 플립러닝 수업 비교

그림 1 에서 확인할 수 있는 것처럼 전통적인 교실 수업의 적용하기, 분석하기, 평가하기, 창조하기의 네 단계에서는 학생들이 교실 밖에서 과제 해결을 하며 독립적인 학습을 수행 한다. 이해하기와 기억하기의 두 단계에서는 전통적인 방식의 교사 중심 수업으로 이루어지고 있다. 이와 같은 전통적인 교실 수업에서 학생들은 교사가 수업하는 내용을 상호 작용 없이 듣고 조용히 필기하기만 강화되어서 기억하기와 이해하기 단계에 머무르게 된다(Bergmann과 Sams, 2015).

이와 다르게 플립러닝 교실 수업의 경우에는 적용하기, 분석하기, 평가하기, 창조하기의 네 단계가 교실 내의 학생 중심 수업이 이루어지므로, 이러한 과정

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

동안에 교사와 동료 학습자와의 상호작용을 하는 학습이 바탕이 된다. 교사는 수업시간 내내 교실을 돌아다니며 조력자의 역할을 하기 때문에 학생들이 도움을 요청할 때는 항상 도움을 줄 수 있다. 수업 시간의 활발한 상호작용은 효과적인 학습 활동을 가능하게 한다. 플립러닝 수업의 이해하기와 기억하기의 두 단계는 교실 밖에서 이루어지며 동영상 강의를 이용하여 개별 학습을 한다. 따라서 플립러닝 수업에서는 문제 해결 능력, 사고력과 창의적 사고를 함양한다는 측면에서 전통적인 교실 수업보다 더 능률적으로 상위 인지 단계의 학습을 적용 할 수 있다.

한국의 교사들은 수업 활동을 할 때 교과서 진도도 나가야하며 더불어서 학생들이 다양한 학습 활동을 체험할 수 있도록 해야 하기 때문에 어려움이 적지 않다. 하지만 플립러닝 수업은 내용 전달을 편리하게 할 수 있고 학생들에게 양질의 활동을 제공하는 실질적인 학습 방식이며, 교실에서 다양한 상호협력을 통한 과제 수행이 가능하며, 능동적으로 지식을 쌓으면서 창의력을 향상시킬 수 있는 효과적인 학습 방식이라고 할 수 있다(Bergmann과 Sams, 2015).

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Bishop과 Verleger(2013)는 전통적인 교수 방식과 플립러닝 교수 방식의 가장 큰 차이점이라고 볼 수 있는 교수자 중심과 학습자 중심 이론을 비교하여 플립러닝의 구성 요소와 이론적 틀을 그림 2와 같이 제시하였다.

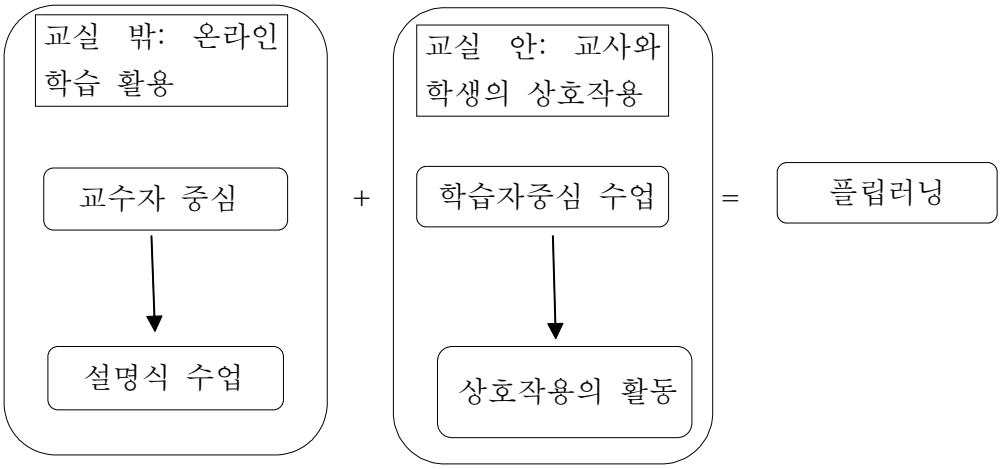

그림 2
플립러닝의 구성요소

그림 2 에서 플립러닝의 구성요소를 도식화해서 제시 하였는데 플립러닝의 수업 형태를 정리 하면 다음과 같은 특징을 지닌다. 첫째, 플립러닝은 교실 수업에서가 아니라 교실 밖에서 학습과 연관된 매체와 기술을 통해 학습자들에게 선수지식을 형성하도록 한다는 것이다(김남익, 전보애와 최정임, 2014; Bergmann과 Sams, 2012). 집에서 학습 할 때 활용되는 매체는 강의 시청일지, 유인물뿐만 아니라 동영상 및 다양한 강의 자료들을 온라인 사전 학습을 위해서 활용될 수 있다. 학습자들은 이와 같은 다양한 자료들을 활용해서 미리 학습 내용을 예습한다. 둘째, 교실 안에서는 그룹 활동을 기반으로 하여 학습 활동이 이루어진다(Strayer, 2012). 이는 학습자 중심 활동과 밀접한 관련

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

이 있으며, 여러 명의 동료학습자와 함께 구성하는 협력 학습이 이루어 질 수 있다. 이때, 교수자의 역할은 학습자에게 지식을 전하는 전달자가 아니라 학생들의 학습에 도움을 주는 촉진자, 조언자 이다. 셋째, 수업의 주체는 학습자가 된다(Fulton, 2012). 플립러닝 수업에서는 강의식 수업과는 다르게 학습자가 수업의 중심이 되는 주체자로서의 역할을 하게 된다. 넷째, 상호작용이 활발하게 이루어진다(Goodwin과 Miller, 2013).

교실 안에서 수행하는 오프라인 활동의 경우, 교수자와 학습자, 그리고 학습자 서로간의 상호작용이 활발히 일어난다. 이와 같은 상호작용은 학습에 대한 주의 집중, 학습자의 사고와 참여를 촉진시킬 수 있다.

2.2 한국 중학 영문법 교육 현황과 플립러닝의 적용

지난 100여 년간 한국의 외국어 교육 과정 속에서 문법이 차지하고 있는 비중과 역할은 급격하게 변화하여 왔다(조윤경, 2008). 이처럼 변화, 발전하고 있는 문법 교육에 발맞추어 다양한 연구들이 나오고 있다. 교수법별로 또는 개별 학자별로 명시적(박미경과 서영미, 2004; 박승윤, 2002; Ellis, 1998; Han, 2006; Norris와 Ortega, 2000), 또는 암시적 문법 교수법을 주장하였고, Avignon(1987)이나 Krashen(1985) 같은 학자들은 문법 교수법이 완전히 배제되어야 한다고 주장하기도 했다. Nunan(1996)은 학습자 중심 교수법을 주장하며 이야기하였듯, 학습자가 원하는 수업 방식을 파악하는 것이 학습에 상당한 도움이 된다고 하였다. 이와 관련하여 몇몇 국내 학자들(박미경과 서영미, 2004; 박승윤, 2002; 최진호, 2013; Han, 2006; Kim, 2000)이 문법 학습에 대한 학습자의 인식을 조사한 연구결과를 살펴보면 영어를 모국어가 아니라 외국어로서 학습하며, 영어 학습에 많은 노력과 시간을 투자하기 힘든 한국의 교수·학습 상황에서 다소간의 명시적인 문법 지도는 분명히 필요하다고 이야기하고 있다.

플립러닝은 교실 수업에서 활동에 필요한 시간의 확보에 분명하게 도움을 준다는 면에서 큰 의의를 지닌다. 그 뿐만 아니라 오늘날의 학습자들이 '디지털

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

네이티브'인 특성에 알맞게 구성된 10여 분 분량의 핵심내용 강의 영상은 학습자에게 부담스럽지도, 지루하지도 않게 시청할 수 있다. 또한 발달된 기술을 사용한 적절한 수업 영상을 이용하여 영어 문법 학습에 흥미와 전달의 효과성을 높일 수 있기 때문에, 영어 문법 학습법에 플립러닝을 적용하는 연구가 의의를 지닌다고 볼 수 있을 것이다

2.3 플립러닝 영어 학습에 대한 효과

영어의 학문적 특징상 타인과의 의사소통을 하면서 배움이 가능한 교과이지만, 한국의 초, 중, 고 영어 수업 방식은 여전히 대부분 교수자에서 학습자로의 한 방향의 상호작용이 많은 부분을 차지(유정아, 2010; 정민, 2014)하고 있다. 이제는 한국의 영어 학습에서도 플립러닝 방식을 적용한 교수자-학습자간 쌍방향의 상호작용과 협업의 증대를 위한 노력들이 이루어지고 있다.

송지연과 임병빈(2017)의 연구를 살펴보면 플립러닝을 활용한 영어 수업과 교수자가 중심인 강의식 수업을 각각 실험반과 통제반으로 나누어 학습자들에게 수업을 진행 한 후 플립러닝 수업이 대학생들의 영어 읽기와 듣기 능력에 미치는 효과를 알아보기 위해 연구를 진행되었다. 이 연구에서는 플립러닝 수업을 적용한 실험반 학습자들이 교수자 중심인 강의식 수업을 진행한 통제반 학습자들 보다 영어 읽기와 듣기 능력 전반에 걸쳐서 유의미한 향상이 나타남을 볼 수 있었다.

김민경(2015)은 플립러닝을 적용한 수업방식이 중학교 학생의 영어 성취도 향상에는 긍정적인 효과는 보여주지는 않았지만 어휘, 본문, 대화, 쓰기, 문법, 의 5개 영역별 정답률을 분석 한 결과 긍적적인 향상을 보여 주었다고 하였다. 송주현(2017)은 플립러닝을 이용한 대학 말하기 수업에 대한 효과와 인식 검사에서 플립러닝이 강의실 환경, 교수학습 방법론, 상위인지 활용 및 수업 성취도, 의사소통 불안감 해소 면에서 상당한 효과를 보여 주었다고 하였다.

이와 같이 선행연구들을 살펴본 결과 영어 교과에 있어 플립러닝이 학습자의

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

학업 성취도는 물론, 학습 태도를 포함한, 학습 주도성, 수업 만족도 등에 있어 긍정적인 결과를 낳고 있음을 알 수 있다.

2.4 플립러닝과 영어 문법 학습

문법 설명 및 기계적인 암기 중심의 문법 학습은 학습자들이 언어 능력, 그 중에서도 특히 의사소통 능력 향상에 도움을 주기가 힘들다고 하였다(Lightbown과 Spada, 1990). 즉, 이는 학습자들이 적절한 시기에 충분한 언어 입력만 받는다면 무의식적으로 제 2언어를 용이하게 학습할 수 있다는 것이다. 그러나 한국은 EFL 환경이므로 학습자들이 언어 입력을 충분하게 받는다는 것은 어려운 실정이다. 또한, 대부분 학습자들이 영어를 사용하여 말할 기회를 많이 갖지 못한다. 한편, 의사소통 능력 향상이 제 2언어를 학습함에 있어 우선적으로 추구하는 목표일 수는 있지만, 학습자들은 또한, EFL 환경에 있기 때문에 적합한 문법 교육이 필요하다는 견해도 있다(Ellis, 1993).

현재 플립러닝 수업을 '온라인 강의'와 '오프라인 강의'로 나누어 겉보기에는 플립러닝이 학습자를 충족시킨다고 하더라도 수업을 운영, 계획하는 교사가 그 컨텐츠를 적절하게 사용하지 못한다면 그것은 수업 활동과는 연관 없는 온라인 자료가 될 수 있다는 것을 강조하며 교수자의 꼼꼼한 수업 계획과 준비가 아주 중요하다고 하였다(홍기칠, 2016).

제7차 교육과정 개정안 내용을 살펴보면 학습자들이 언어를 학습 할 때 유창성도 중요하지만 정확성도 고려해야하며 학습자들이 문법 교육을 받아야 할 필요가 있다고 강조하고 있다. 예를 들면, 문법 학습의 중요성에 대해 다음과 같이 언급할 수 있다. 학습자들은 문법 학습을 함으로써 제2 언어 습득 시 기초 단계에서 다음 수준으로 올라가는 시간을 줄일 수 있다(Larsen-Freeman과 Long, 1991). 또한, 학습자들은 문법을 학습을 통해서 초기 화석화를 피할 수 있으며, 문법 학습은 학습자들을 언어 형태에 집중하게 하여 특정 문법 규칙을 쉽게 발견하도록 도와줄 수 있다(Schmidt, 1990).

김혜진(2018)은 고등학교 2학년 68명을 상·하 두개의 수준으로 나누어 플립

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

러닝을 적용한 문법 능력을 측정하였다. 사전·사후 실험에서 이루어진 문법성 판단과 오류 판단을 기반으로 분석한 결과 상 수준의 학습자들은 성취도에 있어서 유의미한 차이가 거의 없었지만, 하 수준 학습자들은 통제 집단과 비교해서 유의미한 차이가 있었다. 최은수(2017)의 연구에서는 고등학교 학습자들에게 직소 기반 플립러닝이 영어 문법 학습 및 학습 태도 변화에 어떤 영향을 미치는지 알아보았다. 이 연구에서는 플립러닝을 활용한 학습이 강의식 수업을 수행한 집단에 비교하여 학습 성취 면에서 유의미하였다. 영어 능력의 향상에 중요한 역할을 하는 문법 학습에 플립러닝을 활용한 연구들을 살펴보았는데 이를 통해 영어 문법 성취도에 적지 않은 영향을 주는 것을 알 수 있다.

2.5 플립러닝과 수업 만족도

2.5.1 플립러닝과 수업에 대한 만족도

Wang과 Zhang(2013)은 중국 대학생들의 교육공학을 위한 영어 수업에서 전체 16명의 학생들 중 4명을 집중 대상으로 한 플립러닝을 연구를 시행하였다. 그 결과, 듣기와 작문, 번역 능력에서 큰 발전이 있었고 말하기나 고급어휘 습득에도 향상이 있었다고 밝혔다. 그 외에도 플립러닝 방식에 만족감을 나타낸 학생들은 전체 16명중 15명이나 되었다고 하였다. Strayer(2007), Zappe외(2009)는 대학생을 대상으로 한 플립러닝의 효과성에 대해서 연구를 진행하였고 그 결과 학습만족도에 플립러닝 수업이 긍정적인 반응을 보였다고 하였다. 또한 Strayer(2007)는 연구에서 전통적인 수업과 비교한 후 플립러닝 수업 실시 후 학생들이 혁신적이고 협동적인 수업을 선호한다고 답했다.

국내의 경우 김민경(2015), 권민정(2015), 서예은(2015), 육서연과 이충현(2008), 이민경(2014), 조아라(2019)의 중학교 학생들의 연구에서는 플립러닝 수업 후 성적이 향상되었고, 학습만족도에 긍정적인 반응을 보였다. 서예은(2015)은 플립러닝을 응용한 협동학습 수업은 학생들의 영어 수업 만족도에 긍정적인 영향을 주었다고 하였다. 플립러닝 수업의 효과와 의미에 대한 사례

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

를 연구한 이민경(2014)은 중학교 3학년 남학생들을 대상으로 국어 과목의 수업시간에 플립러닝 수업을 적용하였다. 이 연구에서는 성적을 기준으로 하여 플립러닝 수업을 실시 후 학생들의 학습 태도, 성적변화, 교사와 학생의 상호작용과 또래 관계에서 의미 있는 변화가 나타났다. 신지인(2017), 최은수(2017)의 고등학생 대상의 연구에서는 플립러닝 수업이 유용하였으며, 학생들 간의 친밀감을 증대 시켰다고 하였다. 김예나래와 표경현(2017), 구본혁(2015), 송주현(2017), 송지연과 임병빈(2017), 이해련(2019)은 대학생을 대상으로 플립러닝 수업의 효과성에 대한 연구를 진행하였는데 그 결과 플립러닝 수업에 긍정적인 반응이 나타났으며 수업에 관해서도 만족하였음을 보여 주었다. 구본혁(2015)의 연구에서는 조사대상자의 상당수가 플립러닝을 활용한 수업을 매우 선호하였고, 강의에 상당한 흥미를 보였다. 또한, 앞으로도 계속 플립러닝을 할 용의가 있다고 밝혔다.

2.5.2 영어 문법 플립러닝의 수업에 대한 만족도

김혜진(2018)은 고등학교 2학년 68명을 상·하로 분류하여 플립러닝을 활용한 문법 능력을 측정하였다. 실험 집단은 미리 사전학습 영상을 본 후 단답형으로 이루어진 문법 과제를 통해 협동학습 하였다. 문법성 판단 및 오류 판단에 기반을 둔 사전·사후 실험의 분석 결과 상 수준 학습자들의 성취도에는 유의미한 차이를 찾아보기 힘들었지만, 하 수준 학습자의 경우는 통제 집단과 유의미한 차이가 있었다. 또한 이 학습자들은 수준에 관계없이 수업 만족도와 참여도에서 긍정적인 결과를 보였다. 김혜진(2018)은 학교 교육에서 주목할 만한 문제점으로 수동적인 학습자로 꼽았으며, 적극적인 학습자를 양산하기 위한 대안적인 교수 방법으로 플립러닝의 가능성을 역설하였다.

이승은(2015)은 10명의 영어 문법 수업 수강자를 대상으로 4주 동안 플립러닝을 수업을 적용한 결과 영어 과목에 대한 실패 내성이 향상되었다고 밝혔는데, 그 이유로는 적극적인 참여를 유도함으로써 학습자들의 학습에 대한 경험을 긍정적으로 바꿨기 때문이라고 하였다. 하지만 10명 중 3명의 학생들은 친

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

구들과의 협력학습은 지속하되, 동영상 강의 시청 시 사전학습에서 집중력과 이해력 저하에 대해 토로하였다. 이에 따라서 동영상 강의를 계획·준비할 때 학생들의 만족도를 높이기 위한 노력이 중요하다고 주장하였다.

3. 연구 방법

3.1 연구 대상

본 연구에서는 플립러닝을 기반으로 한 영어 문법의 효과를 알아보기 위해 광주광역시 소재 중학교 1학년 남, 여 학생 7명을 연구 대상으로 삼았다. 연구를 시행하기에 앞서 학습자들의 기초적인 학습 배경 정보를 알아보고자 사전 설문지 조사를 하였다. 영어를 좋아하는 학생은 3명, 좋아하지 않은 학생은 4명으로 선호도의 차이는 많지 않았다. 또한, 영어권 국가에 여행경험이 있는 학생은 3명, 경험이 없는 학생은 4명이었으며, 여행경험이 있는 3명 중에서 2명은 일주일 이내, 한 명은 1주일 이상~1달 미만 체류하였다고 하였다. 표 1을 살펴보면 모든 학생이 사교육을 통하여 영어를 배우고 있으며 적어도 1년 이상은 되었음을 알 수 있었다. 그리고 영어 학습 시 어려운 부분을 물었을 때는 문법이 4명으로 가장 높은데, 이는 우리나라 학생들의 전반적인 모습인 것 같다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 1

학습자 배경 조사

사교육 이용 기간					영어 학습 시 어려운 부분				
1년 이내	1년 이상 2년 이내	2년 이상 4년 이내	4년 이상	5년 이상	말하기	읽기	문법	듣기	어휘
2*	1	1	2	1	1	0	4	1	2(복수응답)

*/ 응답자 수(명)을 나타낸다.

3.2 연구 도구

본 연구의 도구로는 문법 사전, 사후 평가, 그리고 영문법 학습에 대한 학생들의 만족도와 흥미도를 알아보기 위하여 설문지를 이용하여 조사하였다. 또한, 실험 이후 플립러닝을 통한 영어 문법 수업에 대한 학생들의 생각을 알아보기 위하여 인터뷰를 하였다.

3.2.1 문법 사전 · 사후 평가

Bishop과 Verleger(2013)는 플립러닝에 관한 연구에서 전통적인 수업과 다양한 교수 접근 방식의 평가를 촉진하기 위한 사전 및 사후 테스트 방법으로 한 학기 동안 학생들의 성과를 객관적 평가로 조사하는 통제된 연구방법을 채택할 것을 제안하였다. 본 연구에서는 학습자들의 문법 지식의 향상 여부를 측정하기 위하여 문법 사전, 사후 평가를 시행하였다. 문법 시험지는 현 중학교 교과과정에서 다루는 be동사, 일반 동사, 시제(현재, 과거, 미래, 현재 진행형)

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

들을 다룬 20문항을 출제하였다. 문법 사전, 사후 평가는 동일한 문제는 아니지만 비슷한 난이도와 유형의 문제로 개발하였다(부록 1,2참조). 시험지의 문제 유형은 중학교 학습자의 문법 능력을 측정하기 위해 필요한 선다형, 배열형, 오류 인지형, 단답형, 완성형, 빈칸 채우기, 문장 변형하기, 낱말 형태 변형하기 등 다양한 형식을 선택하였다.

3.2.2 만족도 · 흥미도에 대한 설문조사

실험수업에 사용된 구체적인 설문지 문항은 안미리(2016), 김민경(2015)의 설문지를 수정 보완하여 이용하였다(부록 참조). 설문지의 만족도 조사에서는 주의력, 내용 연관성, 상호 작용성, 이용 편의성의 네 가지 영역으로 구성하였고, 흥미도 조사에서는 영어수업에 대한 흥미도와 플립러닝에 대한 흥미도의 두 가지 영역으로 구성하였다. 또한, 총 31개 문항을 5점 리커트(Likert)척도를 사용하여 '전혀 아니다'를 1, '아니다'를 2, '보통이다'를 3, '그렇다'를 4, '매우 그렇다'를 5로 하여 결과를 측정하였다. 세부적인 설문지 내용은 부록에 첨부하였다.

3.2.3 인터뷰

본 연구에서는 플립러닝 수업 후, 학습자들이 플립러닝 수업에 대해 어떻게 느꼈는지 심도 있게 알아보기 위하여 플립러닝 수업에 참여한 학생들 중 4명의 학생을 선발하여 일대일 심층 면담을 실시하였다. 인터뷰 문항은 표 2와 같다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 2

인터뷰 문항

1. 사전 동영상 학습 시 좋았던 점은 무엇이었나요?
2. 사전 동영상 학습 시 아쉬웠던 점은 무엇이었나요?
3. 플립러닝 수업의 좋은 점은 무엇이었나요?
4. 앞으로 기존의 수업과 플립러닝 수업 중 어떤 수업을 하고 싶나요? 이유는 무엇인가요?

3.3 플립러닝실험의 수업 연구절차

본 연구의 목적은 플립러닝을 기반으로 한 문법에 대한 효과를 알아보기 위해 사전, 사후 문법 평가와 만족도와 흥미도를 조사하여 이 수업 방법의 효과성을 분석하고자 하였다. 이를 위해 2019년 10월 8일부터 11월 14일까지 오리엔테이션, 기초 인식 설문지 조사, 문법 사전 평가, 플립러닝을 접목한 12회 문법 수업, 문법 사후 평가, 설문지 조사, 사후 인터뷰를 실시하였다.

표3

연구일정 및 절차

일정	
10월 8일	오리엔테이션, 사전 문법 평가
10월 10일~11월1일	실험수업
11월 5일	총정리
11월 12일	사후 문법 평가, 흥미도와 만족도 설문지 조사
11월 14일	인터뷰

전체 실험 일정은 총 15차시이며, 1회의 오리엔테이션, 1회의 기초 인식 설문지 조사, 1회의 사전 문법 테스트, 12회의 실험 수업, 1회의 사후 문법 테스트, 1회의 만족도와 흥미도 설문지 조사로 구성되어 있다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 4
차시별 수업 설계

차시	수업형태	수업 내용	연구 도구
1	오리엔테이션	플립러닝 개념, 수업 방식 설명, 사전인식 설문지 조사, 사전 문법 테스트	설문지, 테스트
2	사전 동영상 학습 + 수업시간에 활동학습	인칭대명사, be 동사	학습일지 활동지
3		be 동사의 부정문, 의문문	
4		일반동사	
5		일반동사 부정문, 의문문	
6		현재시제, 과거시제, 미래시제	
7		지난 강의 정리	
8		동사 변화 (규칙, 불규칙)	
9		과거, 미래시제의 부정문	
10		과거, 미래시제의 의문문	
11		현재 진행형	
12		현재 진행형 부정문, 의문문	
13		지난 강의 총정리	
14	문법 사후 테스트, 설문지 조사		설문지, 테스트지
15	심층 면담		녹화

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

12회의 실험 수업 동안 여러 가지 시제에 대해 자세히 학습할 수 있도록 수업 내용을 세분화해서 진행하였다. 수업의 전개 방식은 처음 도입 5분~10분 동안 미리 학습하고 온 동영상의 내용을 얼마나 이해했는지 알아보기 위하여 질문을 주고받고, 또 학습자가 기억하고 있는 내용을 말하게 함으로써 학습 동기를 유발하였다. 그 후 40분 동안 동영상 학습 내용과 관련된 활동지를 이용해 먼저 개별 활동을 한 후 동료와 각각의 활동지를 비교해 보고 다시 한 번 동료와 함께 활동지를 수정 할 수 있도록 하였다. 이렇게 함으로써 잘 몰랐던 부분도 그룹으로 진행하면서 자연스럽게 터득할 수 있었다. 마지막 정리는 10분 동안 수업 내용과 활동들에 대해 동료와 토론을 통해 학습한 내용을 다시 한 번 더 정리 할 수 있게 하였다.

수업시간의 전개 방식을 구체적으로 설명하면 아래 표 5와 같다.

표 5

수업 지도안 (60분)

단계	시간(분)	내용
도입	5~10분	인사, 숙제검사, 동영상 시청 일지 확인, 질문받기
전개	40분	동영상 학습 내용에 대해서 간략하게 설명 동료와 함께 활동지 하기
정리	10분	수업 내용 다시 상기하며 동료에게 말하기 동영상 학습 및 일지 작성 고지,

플립러닝 수업을 진행하는 데 있어서 학습자들에게 사전에 동영상을 학습하고 올 수 있도록 SNS를 이용하여 매일 시청하도록 동영상을 올렸다. 또한, 학습자들이 동영상을 학습했는지 확인하고, 내용에 좀 더 집중할 수 있도록 그림 3과 같이 동영상 학습일지를 매일 작성해 오도록 하였다. 그림 3은 동영상을 시청한 후 학습내용을 간추려서 학습일지에 적고 이해가 안 되는 내용이나 궁금한 부분에 대한 질문도 함께 작성하도록 한 것이다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

시제와 관련한 동영상은 연구자가 여러 동영상을 미리 시청한 후 동영상 재생 시간과 내용이 중학교 1학년 학생들의 수준에 적합한가를 판단하여 선택하였다. 학습자들은 그림 4와 같은 동영상을 수업하기 전날 집에서 미리 시청을 하고 오게 하였다. 그림 4는 플립러닝 수업을 진행 할 때 학습자들이 수업 전에 미리 집에서 시청 할 수 있도록 SNS를 통해 올렸던 동영상중의 하나이다.

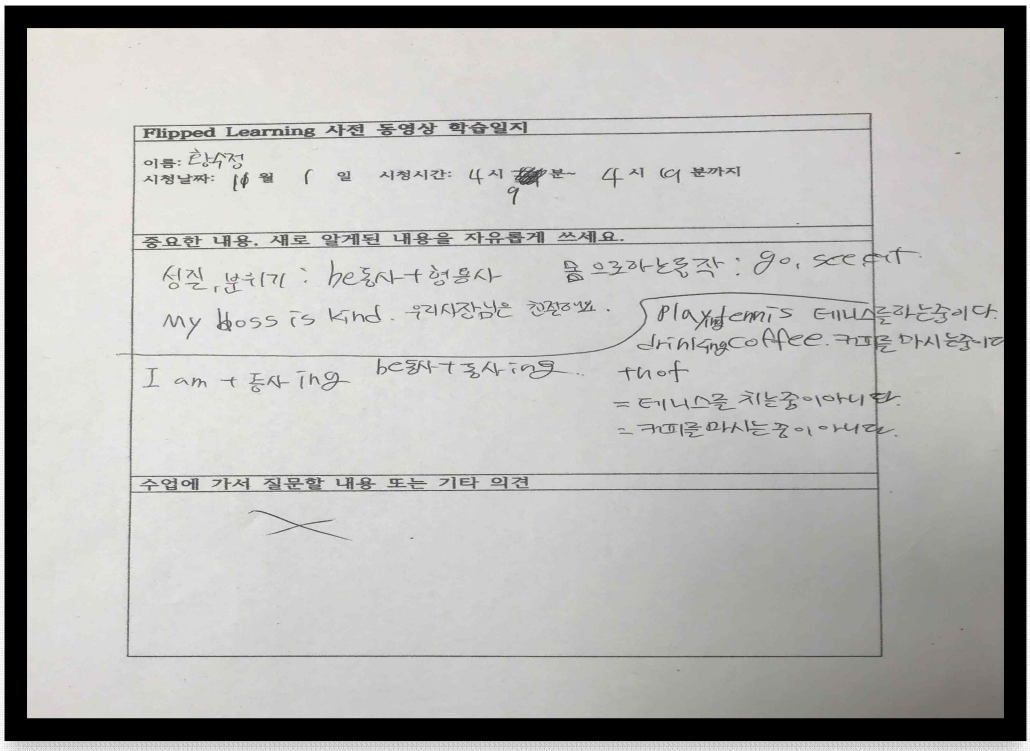

그림 3
현재 진행형 학습일지

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

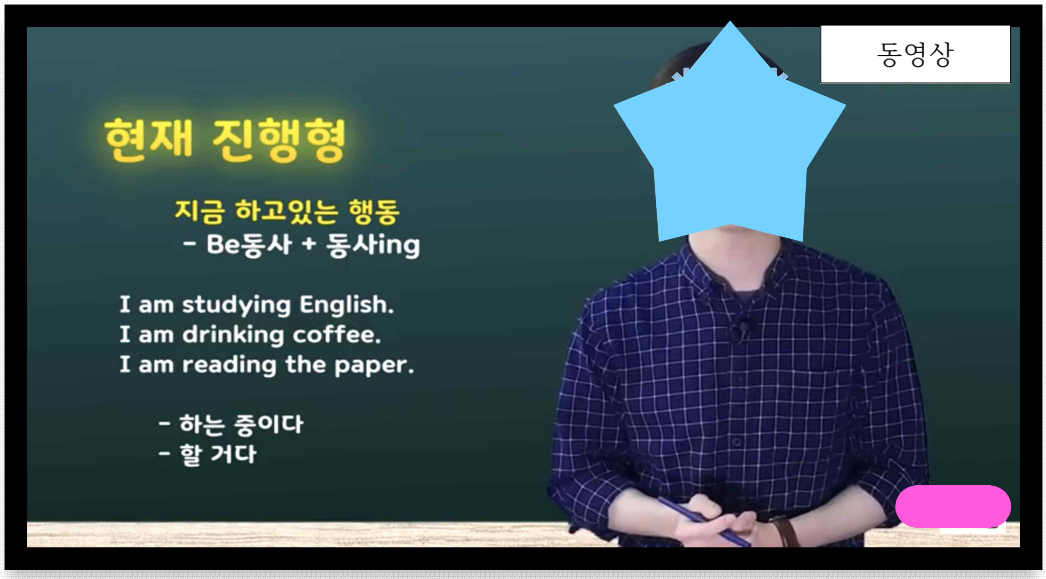

그림 4
현재진행형 동영상 학습

3.4 자료 수집 방법

앞서 표 3. 연구 일정 및 절차에서 제시 한 것처럼 실험 수업 전 오리엔테이션과 사전인식 설문조사를 하였으며, 사전 문법 평가를 30분 정도 제한시간을 정해 오프라인 형태로 실시하였다. 플립러닝을 적용한 12차시의 수업을 하는 동안 학생들은 온라인 동영상 학습과 학습 후에는 학습일지를 기록하게 하였다. 12차시 수업을 마친 후 시험의 문제 유형, 제한시간에 대한 간단한 설명 후 30분 동안 문법 사후 평가를 진행하였고, 플립러닝 수업에 대한 만족도와 흥미도를 알아보기 위해 설문조사도 진행하였다. 더불어 실험 참가자들의 만족도와 흥미도를 조사하는데 있어서 설문 조사 만으로는 한계가 있으므로, 개별 인터뷰를 통하여 더 심층적인 정보를 파악하였다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

3.5 자료 분석 방법

본 연구에서는 중학생들의 플립러닝을 기반으로 한 영어 문법 수업의 효과를 검증하기 위하여 사전, 사후 테스트를 시행하여 그 결과를 대응 표본 *t*-검증을 통해 분석하였다. 또한, 플립러닝의 온라인 문법 학습에 대한 만족도와 흥미도를 알아보기 위해 설문조사를 시행하였으며, 기술통계학(descriptive stastics)를 사용하여 평균과 표준편차, 빈도수와 백분율 분석을 통하여 실험 참가자들의 만족도와 흥미도를 조사하였다. 설문지와 더불어 사후 심층인터뷰를 하였고, 인터뷰 동안 녹음된 자료를 컴퓨터에 파일로 저장한 후 전사 작업을 수행하여 텍스트 자료로 변환하였다(인터뷰한 학생들의 이름은 가명을 사용하여 기록 하였다). 실험 참가자들의 답변을 자세히 기록하고 분석하면서, 그 결과를 토대로 플립러닝 수업을 실시하였을 때 학생들의 영어 문법에 관한 태도에는 어떤 변화가 있는지 살펴보았다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

4. 연구 결과 및 논의

본 연구에서는 플립러닝을 기반으로 한 영어 문법 수업의 효과를 알아보고자 7명의 중학교 재학생 1학년 남, 여를 대상으로 시행한 사전, 사후 문법 테스트, 설문지를 이용한 만족도 조사, 흥미도 조사의 결과와 분석을 제시하며, 또한 4명의 사후 심층 면담 학생들의 응답 내용을 기초하여 플립러닝이 학생들의 영어 문법 수업에 어떠한 영향을 미쳤는지에 대해 양적 분석 결과를 정성적으로 알아보고 논의하고자 한다.

4.1 플립러닝 수업의 성취도 분석

플립러닝이 EFL 중학생들의 영어 문법 성취도에 어떠한 영향을 미치는지 알아보기 위하여 문법 사전 사후 평가를 실시하여 분석하였다.

표 6
문법 사전 사후 평가

사전		사후			
M	*SD*	*M*	*SD*	*t*	*p*
47.14	14.96	54.29	15.39	-.880	.396

영어 문법 성취도를 알아보기 위하여 대응 표본 *t*-검정을 하였다. 표 6에서 알 수 있듯이 사전(M=47.14)보다 사후(M=54.29) 평균 점수가 7.15 높아졌으며, 플립러닝이 문법의 성취도에 유의미한 영향은 주지 않았다. 김민경(2015)의 연구에서는 플립러닝을 적용한 중학생의 영어 사전, 사후 평가를 실시한 결과 어휘, 독해, 작문, 말하기에서는 평균이 하락했으나, 문법에서는 상승을 보여 주었다. 이를 통해 문법 학습을 하는 데 있어서 평균이 상승하였으나, 플립러닝 수업의 효과가 유의미 하지 않음을 알 수 있다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

4.2 플립러닝 수업의 만족도 분석

실험 참가자들의 플립러닝 수업 후 만족도를 알아보기 위해 설문조사를 한 후에 자료를 분석하였다.

표 7

플립러닝의 수업에 대한 집중도

항목	1*	2	3	4	5	*M*	*SD*
1. 플립러닝은 문법 수업에 관한 관심을 높이는 데 효과가 있다.	0	0	2	5	0	3.71	.49
2. 플립러닝은 수업에 대한 집중도를 높이는 데 효과가 있다.	0	0	2	5	0	3.71	.49
3. 플립러닝은 다양한 과제 활동을 통해 수업에 관한 관심을 증대시켰다.	0	0	1	4	2	4.14	.69
4. 동료 학생들과 함께 하는 활동에 능동적으로 참여하였다.	0	0	2	3	2	4.00	.82
전체						3.89	.40

*1=전혀 아니다, 2=아니다, 3=보통이다, 4=그렇다, 5=매우 그렇다

플립러닝이 영어수업을 받는 학생들을 수업에 주의력을 가질 수 있게 하는가에 대한 질문들이었는데 학생들의 응답은 긍정적 인식을 나타내는 4와 5점에 많이 분포하고 있음을 알 수 있다. 이를 토대로 플립러닝 수업이 학생들에게 문법에 관한 관심을 증가하게 하고 집중하게 한다는 것이 입증되었다.

또한, 인터뷰에서 양적 분석 결과를 입증하는 내용들을 파악 할 수 있었다. ‘수업이 지루하지 않고 집중이 잘 되는 것 같았다. 그리고 친구들이랑 활동을 많이 하니까 예전보다 더 친해진 것 같고 수업이 더 재미있어진 것 같다. 그리고 선생님과도 더 가까워진 것 같다’(윤민수). ‘미리 학습하고 옴으로써 수업시간에는 시작하자마자 활동을 할 수 있어서 좋았고, 친구들이랑 활동하니까 지루하지도 않고 집중도 잘 되며 이해가 더 잘 되는 것 같다’(주시후).

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

인터뷰에서도 알 수 있듯이 플립러닝이 수업 내용을 이미 학습하고 온 학생들에게 자신감을 심어주면서 수업에 대한 집중도를 향상해주고, Bergmann과 Sams(2015)가 수업시간에 상호작용을 통해 배움에 이르게 된다고 했던 것처럼 동료들과의 활동에도 적극적으로 참여하게 된다는 것을 보여 준다.

표 8

사전 동영상 학습과 수업 내용 연관성

항목	1	2	3	4	5	*M*	*SD*
5. 동영상 강좌와 수업 내 활동 간에는 연관성이 있었다.	0	0	0	2	5	4.71	.49
6. 동영상 강좌는 수업 목표를 달성하는 데 도움이 되었다.	0	0	0	5	2	4.29	.49
7. 동영상을 통한 선행학습이 유용하였다.	0	0	1	5	1	4.00	.58
8. 수업 전 수업 준비(동영상 강의 학습 등)를 하였다.	0	0	0	3	4	4.57	.53
9. 수업 전 강의 동영상은 교과 내용을 이해하는 데 도움이 되었다.	0	0	2	2	3	4.14	.90
10.활동 위주의 플립러닝을 통해 교과목 성격과 내용을 잘 이해할 수 있었다.	0	0	1	5	1	4.00	.58
전체						4.29	.28

표 8의 학생들의 응답을 살펴보면 긍정적임을 나타내는 4번과 5번에 많이 분포되어 있음을 알 수 있다. 5번 동영상 강좌와 수업 내 활동 간에는 연관성이 있었다. 항목이 평균 4.71로 가장 높게 나타났는데 동영상 강좌가 수업과 직접 관련이 있는 내용이라서 이 같은 결과가 나타난 것으로 보인다. 안미리(2016)에서도 동영상 강좌와 수업 내용 연관성을 묻는 문항에 평균 67.4%이고 '수업 목표 달성에 도움이 되었다'라는 문항은 78.2%로 동영상 강좌들이 수업 목표를 달성하는 데 도움이 된다는데 유사함이 있음을 알 수 있다. 수업 내용과 관련이 적을수록 수업에 대한 집중도와 이해력을 저하 시킬 수 있으므로 동

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

영상을 엄선하여 정하는 것이 중요하다고 볼 수 있겠다. 인터뷰에서도 '재미있고 이해가 잘 되서 플립러닝 수업을 하고 싶고, 기존의 수업보다 이해도 더 되고 동영상을 보는 것도 좋았다'(선현수).라는 내용을 보면 동영상 학습이 학습자의 영어 학습에 효과가 있음을 알 수 있다.

표 9

교사와 학생들 사이의 상호작용성

항목	1	2	3	4	5	*M*	*SD*
11. 수업 중 교수자와 학생들 간의 상호작용이 활발하였다.	0	0	0	7	0	4.00	.00
12. 수업 중 학생들의 참여 활동은 교과 내용을 이해하는 데 유익하였다.	0	0	0	4	3	4.43	.53
13. 수업 중 선생님의 강의는 줄고 학생들의 활동이 많아졌다.	0	0	2	3	2	4.00	.82
전체						4.14	.33

12번 문항의 '수업 중 학생들의 참여 활동은 교과 내용을 이해하는 데 유익하였다'가 4.43으로 가장 높고 나머지 두 문항도 4.00으로 높은 평균을 나타냈다. 문항들을 전체적으로 살펴보면 학생들이 이 질문들에 긍정적이라는 것을 알 수 있고, 플립러닝이 교사와 학생의 상호작용을 증대시키고 있다고 논할 수 있겠다. 전통적인 수업에서는 교사와 학생들의 상호작용이 많지 않은데, 이에 반해 플립러닝은 교사와 학생, 학생과 학생 사이에 다방향의 상호작용을 하면서 이루어지는 수업이다. 플립러닝 수업은 학습자들 사이의 상호작용에 열린 마음으로 긍정적 효과를 얻게 하였다(이지연 외, 2014).

또한, 인터뷰의 내용을 살펴보면 학습자들도 플립러닝 수업시간에 하는 동료와의 활동들을 재미있어하고 상호작용을 하면서 친밀감도 증가함을 알 수 있었다. '영어가 재미있고 흥미가 더 높아졌다. 수업시간에 친구들이랑 함께 활동하니까 재미도 있고 반면에 활동을 할 때 약간 떠드는 친구들이 있어서 산만해지긴 했지만, 친구들과 예전보다 더 사이가 좋아진 것 같다'(선현수).

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 10

문법 동영상에 대한 이용 편의성

항목	1	2	3	4	5	*M*	*SD*
14. 동영상 강좌 내용을 시청하는 데 어려움이 없었다.	0	0	0	4	3	4.43	.53
15. 동영상 학습은 반복 학습하기가 편리했다.	0	0	0	4	3	4.43	.53
16. 동영상 학습은 시청하고 싶은 시간에 편하게 학습할 수 있었다.	0	0	0	4	3	4.43	.53
전체						4.43	.32

요즈음 세대들은 각종 기기의 사용에 능숙하고, 또 이러한 전자기기 사용을 즐겨한다. 그러므로 전자기기를 활용한 플립러닝 학습이 학생들에게 쉽게 다가갈 수 있으며 학생들에게 많은 이점을 줄 수 있다. 동영상을 시청하는 데 있어서 이용 편의를 질문한 결과인 표 10 에서도 학생들이 동영상으로 학습을 편리하게 느끼고 있다는 것을 알 수 있다.

서예은(2015)의 연구에서도 동영상 강의의 반복 시청이 학습 내용 이해력 향상에 도움이 되었다고 하였다. 또한, 온라인으로 많은 영어학습 동영상을 쉽게 접할 수 있다는 이점과 그중에서 학습자에게 알맞은 동영상을 선별하여 이용 할 수 있다는 점이 영어학습에 많은 도움이 되는 것 같다. 위의 결과에 더 나아가 이용 편의에 대해 깊이 있게 알아보고자 몇 명의 학생들과 인터뷰를 하였는데 동영상 학습에 대한 답변은 다음과 같았다. ‘문제집을 풀거나 교과서를 볼 때는 집중도 잘 안 되고 내용 이해가 힘들었는데 동영상으로 볼 때는 좀 더 쉽게 배울 수 있고 이해가 잘 되는 것 같다. 또 공부를 부담스럽지 않게 할 수 있는 것 같다’(윤민수). ‘교과서로 볼 때는 처음 본 내용이라서 혼자 읽어봐도 이해가 안 되었는데 동영상으로 보니까 이해가 잘 되었다. 그리고 내가 보고 싶을 때 볼 수 있고 반복해서 볼 수도 있어서 좋았다’(황지영). ‘동영상에 중요한 내용만으로 구성되어 있었고 문법 내용에 대해 이해하기 쉽게 자세하게 설명되어 있어서 좋았다. 그리고 동영상이 짧고 간단해서 지루하지도 않고 수업 시간에 활동하는 데 도움이 많이 된 것 같다’(선현수).

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

학생들이 분명하게 동영상을 통한 학습에 많은 만족을 하고 있음을 알 수 있었다. 플립러닝 수업은 동영상을 언제 어디서나 학습자의 학업 수준에 맞게 반복 시청이 가능하므로 다양한 배경과 학습능력에 알맞은 개별화된 수업을 설계할 수 있는 장점이 입증되었다.

4.3 플립러닝 수업의 흥미도 분석

플립러닝 수업 후 실험 참가자들의 흥미도를 알아보기 위해 설문지 조사를 하였고, 그 결과를 분석 하였다.

표 11

플립러닝 학습 후 영어수업에 대한 흥미도

항목	1	2	3	4	5	*M*	*SD*
17. 영어 문법에 대한 흥미를 높이는 데 효과가 있었다고 생각한다.	0	0	0	4	3	3.71	.49
18. 영어 시간이 기다려진다.	1	2	3	0	1	2.71	1.25
19. 영어 시간이 더 많았으면 좋겠다.	1	2	3	1	0	2.57	.98
20. 영어공부를 열심히 할수록 재미있는 것 같다.	1	2	3	1	0	2.57	.98
21. 영어에 대해서 더 많이 배우고 싶다.	1	2	2	1	1	2.85	1.35
22. 다른 학생보다 영어공부를 더 잘하고 싶다.	1	0	3	2	1	3.29	1.25
23. 영어공부를 잘하기 위하여 계획을 세우고 노력한다.	0	3	3	1	0	2.71	.76
전체						2.92	.83

앞의 표 7, 8, 9, 10 에서는 학생들의 응답이 긍정적인 인식을 나타내는 4, 5에 표시한 답변이 많았는데, 학생들이 영어수업에 대하여 흥미가 있는지 질문한 표 11을 보면 주로 부정적인 인식을 보여 주는 1, 2, 3에 응답이 분포함을

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

알 수 있다. 또한, 전체 평균도 앞의 표들은 4점대인 반면 표 11 에서는 2.92로 더 낮다. 이는 학생들이 영어 과목 자체로는 흥미도가 낮아서(유정아, 2010), 만족도와는 상반된 결과를 보여주고 있다. 최진호(2013)도 중학생 영어 학습 활동은 암기와 문제풀이에 집중되어 대부분 학생이 영어를 어려워하거나 지루해하는 실정이라고 하였다.

표 12

영어 플립러닝에 대한 흥미도

항목	1	2	3	4	5	*M*	*SD*
24. 플립러닝을 통한 영어 학습을 계속하고 싶다.	0	0	1	4	2	4.14	.69
25. 플립러닝을 하면 영어 교과 성적이 향상될 것 같다.	0	0	0	5	2	4.29	.49
26. 플립러닝 수업이 일반 수업보다 더 재미있다.	0	0	1	0	6	4.71	.76
27. 플립러닝 수업에서 일반 수업보다 수업 내용을 더 잘 이해 할 수 있다.	0	0	0	3	4	4.57	.53
28. 플립러닝을 적용한 수업에 대해 전반적으로 만족한다.	0	0	0	5	2	4.29	.49
29. 플립러닝을 통해 수업에 대한 흥미가 증가하였다.	0	0	2	5	0	3.71	.49
30. 플립러닝을 적용한 수업을 향후 선택하고 싶다.	0	0	0	4	3	4.43	.53
31. 플립러닝을 다른 학생들에게 권유하고 싶다.	0	0	2	4	1	3.86	.69
전체						4.25	.26

표 11에서 영어 흥미도에 대한 평균은 주로 2점대였지만 플립러닝에 대한 흥미도에 관한 위의 표 8에서 보면 대부분 4점대이며 전체 평균이 4.25임을 나타내고 있다. 26번 문항 '플립러닝 수업이 일반 수업보다 더 재미있다.'라는 문항에 4.71로 학생들이 플립러닝 수업을 선호함을 보여 준다. 또한, '플립러닝을 적용한 수업을 향후 선택하고 싶다'라는 30번 문항에도 4.43으로 매우 긍정적임을 알 수 있다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

학생들이 영어라는 과목에 대한 흥미도는 아주 높지 않지만, 영어에 플립러닝을 접목해서 수업할 때는 수업도 더 재미있게 느끼고 그에 따라서 영어에 대한 흥미도도 상승함을 알 수 있다. 앞으로 기존의 수업과 플립러닝 수업 중 어떤 수업을 하고 싶나요? 라는 인터뷰 질문에 4명 학생 모두 플립러닝 수업을 계속하고 싶다고 답변했으며, 이는 학생들이 전통적인 수업 방식보다 플립러닝 수업을 선호한다는 것을 알 수 있다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

5. 결론

본 장에서는 플립러닝을 기반으로 한 영어 문법 수업의 효과와 관련하여 앞서 3장에서 제시하였던 연구문제와 4장에서 제시한 연구 결과를 종합하여 요약하였다. 또한, 플립러닝이 영어 문법 교육에 미치는 시사점을 밝히고 향후 연구자와 교사들을 위한 연구의 제한점 및 제언을 하고자 한다.

5.1 연구 요약

본 연구는 플립러닝을 기반으로 한 영어 문법 수업의 효과에 대한 결과를 알아보기 위해 성취도, 만족도와 흥미도를 조사 하였다. 연구 목적을 달성하기 위해 광주광역시 서구 소재 중학교 1학년 남, 녀 7명을 대상으로 문법 사전 평가를 시행하고, 연구 수업이 종료 된 후, 문법 사후 평가를 시행했다. 또한, 연구 수업이 종료 된 후 수업 만족도와 흥미도 설문 조사를 실시하였다.

영어 문법 성취도에 플립러닝이 어떠한 영향을 미치는지 알아보기 위하여 문법 사전·사후 평가를 시행하여 대응 표본 *t*-검증를 통해 분석하였다. 그 결과 문법 평가에서 사전보다 사후 평균 점수가 높아졌으며, 플립러닝이 문법의 성취도에 유의미한 영향을 주지는 않았다. 플립러닝의 문법 학습에 대한 만족도와 흥미도를 알아보기 위해 설문조사와 심층 면담을 시행하였으며, 기술통계학을 사용하여 평균, 표준편차, 빈도수와 백분율 분석을 통하여 만족도는 주의력, 내용 연관성, 상호작용, 이용 편의 항목으로 세분화하여 조사하였다. 전반적으로 학습자들이 만족도의 4가지 항목에 긍정적인 응답을 보여 플립러닝 수업에 만족하고 있음을 알 수 있다. 또한, 흥미도는 영어수업에 대한 흥미도와 플립러닝 수업에 대한 흥미도로 분류하여 조사하였는데 영어수업에 대한 흥미도에 비해 플립러닝 수업에 대한 흥미도가 더 높게 나타났다. 결과를 토대로 학생들이 영어에 대한 흥미도는 낮았지만, 플립러닝을 적용함으로써 영어를 재미있게

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

느끼고 계속 공부하고 싶다는 생각이 들도록 흥미를 향상 시키는데 영향을 주는 것을 알 수 있다.

또한, 심층 면담을 한 결과 학습자들이 플립러닝 수업을 할 때는 선생님이 더 친근하게 느껴지고, 친구들과 여러 가지 활동들을 같이하게 되어서 예전보다 가까워지고 이로 인해 영어에 흥미가 향상되었다고 얘기하였다. 면담 내용을 살펴보면 플립러닝을 시행하기 전과 비교했을 때 시행 후 학습자들이 교사, 동료와의 상호작용면에서 인식이 긍정적으로 변화했음이 드러났다.

5.2 교육적 함의

본 연구는 플립러닝을 기반으로 한 영어 문법 수업의 효과에 대해 알아보았으며 그 결과 다음과 같은 시사점을 갖는다.

한국의 중학생들이 영어 학습 과정에서 말하기, 쓰기, 독해, 어휘보다 더 문법을 지루하고 배우기 어렵다고 인식하는데, 플립러닝 후 문법과 어휘지식이 모두 상승한 결과를 보인 Kang(2015)의 연구 결과와 본 연구 결과에서도 플립러닝을 통한 문법 수업이 성취도와 만족도, 흥미도 전반에 긍정적이었다. 김남익외 2명(2014)은 플립러닝이 강의실 학습과 관련된 기술과 매체를 통해 학습자들에게 선수지식을 제공한다고 하였는데, 본 연구에서는 학습자들이 수업하기 전 미리 동영상으로 학습함으로써 수업시간에 활동하는데 부담이 없이 즐겁게 참여 할 수 있도록 해준다는 것을 설문지와 면담을 통해서 드러났다.

현재 플립러닝 수업을 '온라인 강의'와 '오프라인 강의'로 나누어 겉보기에는 플립러닝이 학습자를 충족시킨다고 하더라도 수업을 운영, 계획하는 교사가 그 컨텐츠를 적절하게 사용하지 못한다면 그것은 수업 활동과는 연관 없는 온라인 자료가 될 수 있다는 것을 강조하며 교수자의 꼼꼼한 수업 계획과 준비가 아주 중요하다고 하였다(홍기칠, 2016). 그러므로 동영상을 이용한 학습을 계획 할 때는 수업과 관련된 내용이여야 하며, 동시에 흥미도 유발 할 수 있도록 해야 할 것이다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

만족도는 주의력, 내용 연관성, 상호작용, 이용 편의 항목으로 설문조사 하였는데 전반적으로 응답이 긍정적 이었다. 이는 플립러닝 수업시간에 여러 활동들을 통해서 학생들이 영어 학습에 대한 내용과 활동 모두 만족함으로써 이런 결과를 낳았다고 본다. 동영상 만족도에 대한 설문지 응답과 면담에서 학습자들은 대부분 긍정적이었지만 교사가 동영상을 직접 제작하거나 이미 제작된 동영상을 선택할 경우 학습자의 환경에 적절하게 하는 것이 중요함을 제시한다.

플립러닝 수업에 대한 흥미도는 긍정적인 반면 영어수업 흥미도는 낮게 나타났다. 본 연구를 통해서 영어수업을 학생들의 영어 흥미를 돋우기 위하여 다양한 수업방법과 자료들이 개발 되어야 하며, 과정 및 과업 중심 학습, 동기부여를 통한 학습자 중심교육 등이 기본적으로 중시되어야 한다고 본다. 교사는 영문법 교수·학습 시 여러 가지 활동들을 통해서 학습자가 스스로 문법 규칙을 발견 할 수 있도록 기회를 제공하는 것이 중요하며, 학습자에게 동기를 부여하는 한편 자신감을 갖도록 하는 것이 바람직할 것이다. 또한, 많은 학생이 어려워하거나 싫증을 느끼기 쉬운 영어 문법 학습에 흥미를 유발 할 수 있도록 교사는 교과서와 텍스트 이외 다양한 학습 활동을 적용하고 여러 문제점의 해결 방안을 찾도록 힘쓴다면 영어 학습 환경이 나아질 것이다.

5.3 연구의 제한점

본 연구는 플립러닝을 기반으로 한 영어 문법 수업의 효과를 측정하면서 플립러닝이 문법 성취도, 만족도, 흥미도에 효과적이라는 것을 밝혀냈다. 본 연구의 참여자가 중학교 1학년 남, 여 7명으로 참여자가 적어서 연구 결과를 일반화하기에는 한계가 있다. 또한, 약 6주의 기간 동안 연구를 진행했는데 연구가 단기간에 이루어져서 플립러닝을 장기적으로 적용 했을 때의 결과에 관해서는 확인할 수 없었다. 마지막으로, 본 연구는 문법에 적용하여 연구하였는데 말하기, 쓰기, 어휘, 독해의 다른 학습 영역에는 어떠한 효과가 있는지 입증하지 못한 제한점이 있다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

5.4 후속연구 제언

본 연구의 제한점 및 연구 결과를 통해 제언할 수 있는 후속 연구의 방향은 다음과 같다.

첫째, 플립러닝을 기반으로 한 영어 문법 수업의 효과를 알아보기 위해 사전, 사후 문법 테스트 결과 성취도가 향상되었으나 이는 중학교 1학년 학생 7명에 국한되어서 중학교 전 학년을 대상으로 연구할 필요가 있으며, 다양한 수준의 학습자를 고려해서 지속적인 수업과 관찰이 필요하다.

둘째, 플립러닝 수업에 대한 설문지 조사 결과 플립러닝 수업에 대한 흥미도는 긍정적인 반면 영어수업에 대한 흥미도는 높지 않았다. 영어 수업 방식을 어떻게 할 때 학생들의 흥미도가 상승 하는지 연구가 필요하다고 본다.

셋째, 플립러닝 수업이 정의적인 영역인 만족도와 흥미도에 긍정적인 영향을 주었음이 설문지 조사와 심층 면담 결과에 나타났다. 하지만 동영상 강의를 미리 학습하지 못한 학습자들의 경우도 있으므로 동영상 강의를 학교 밖에서 시청하는 경우와 수업시간에 다 같이 시청하고 수업하는 경우에는 만족도와 흥미도에 어떠한 변화가 생기는지도 연구할 필요가 있겠다. 플립러닝이 문법 학습에 효과가 있으며, 학습자들과 교사 사이의 상호작용, 동료와의 친밀감 형성에 많은 도움이 된다는 것이 입증된바 앞으로 플립러닝 수업에 필요한 다양한 활동 방법과 동영상 개발에 교육기관, 교사, 학습자들의 적극적인 참여가 필요할 것이다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

참고 문헌

구본혁. (2015). *MOOC를 활용한 플립러닝의 효과성 분석*. 미출간 석사학위논문. 공주, 충남: 공주대학교.

권민정. (2015). *동료지도 기반 중학 영문법 플립러닝 수업 사례 및 참여학습자의 태도 변화에 관한 연구*. 미출간 석사학위 논문. 서울: 한국외국어대학교.

김남익, 전보애, 최정임. (2014). 대학에서의 거꾸로 학습(Flipped Learning) 사례 설계 및 효과성 연구: 학습 동기와 자아 효능감을 중심으로. *교육공학연구, 30*(3), 467-497.

김민경. (2015). *거꾸로 교실수업이 중학생 영어 학습자의 학업성취도와 정의적 영역에 미치는 영향*. 미출간 석사학위 논문. 제주: 제주대학교.

김수정. (2017). *중학생 대상 플립러닝 활용 과정 중심 영어쓰기 수업의 효과 연구*. 미출간 석사학위 논문. 청주, 충북: 한국교원대학교.

김예나래, 표경현. (2017). 플립러닝을 통한 영어수업에서의 자기주도적 학습태도와 학업성취도 연구. *언어학연구, 45*, 423-455.

김혜진. (2018). *거꾸로 수업 기반 영어 문법 수업이 상 수준 및 하 수준 한국 고등학교 학습자의 영어 문법 성취도, 수업 참여도, 수업 만족도에 미치는 영향에 관한 연구*. 미출간 석사학위 논문. 서울: 한국외국어대학교.

박미경, 서영미. (2004). 대학 영어 읽기에서의 문법 교육에 대한 인지도 및 요구도 조사. *언어연구, 20*(1), 27-48.

박승윤. (2002). 대학에서의 영문법 교육. *영어학연구, 2*(4), 537-553.

방진아, 이지현. (2014). 플립드 러닝(Flipped Learning)의 의미와 수업 설계에의 시사점 탐색. *한국교원교육연구, 31*(4), 299-319.

서예은. (2015). *Flipped Learning을 활용한 협동학습이 영어 성취도와 수업만족도에 미치는 영향*. 미출간 석사학위 논문. 인천: 인하대학교.

소경희. (2009). 역량기반 교육의 교육과정사적 기반 및 자유교육적 성격 탐색. *교육과정연구, 27*(1), 1-20.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

송주현. (2017). 플립러닝을 활용한 대학말하기 수업에 대한 인식과 효과성 검토 : 한신대학교 <효과적인 의사소통과 창의적 말하기>를 중심으로. *교양교육연구, 11*(5), 267-288.

송지연, 임병빈. (2017). 플립러닝 수업이 대학생의 영어 듣기와 읽기 능력에 미치는 효과. *언어학연구, 22*(2), 93-113.

신지인. (2018). *플립러닝을 활용한 영어수업이 창의성 계발에 미치는 영향: 메타 분석*. 미출간 석사학위 논문. 수원, 경기도: 경기대학교.

안미리. (2016). 유튜브 동영상을 이용한 플립 러닝 수업의 만족도에 대한 영향과 요인, *멀티미디어언어교육, 19*(1), 114-136.

양숙희. (2016). *플립수업이 학습자의 수업참여와 수업만족 및 자기 효능감에 미치는 영향에 관한 연구*. 미출간 박사학위 논문. 서울: 동국대학교.

유정아. (2010). 교수방법, 교수매체, 교수능력개발에 대한 중고등학교 교원의 인식 분석, *한국교원교육연구, 27*(2), 179-203.

육서연, 이충현. (2008). 중학생을 위한 웹 기반 영문법 프로그램의 효율적인 활용. *멀티미디어언어교육, 11*(1), 155-177.

이동엽. (2013). 플립드 러닝(Flipped Learning) 교수학습 설계모형 탐구. *디지털정책연구, 11*(12), 83-92.

이민경. (2014a). 거꾸로 교실(Flipped classroom)의 교실사회학적 의미 분석 : 참여교사들의 경험을 중심으로. *교육사회학연구, 24*(2), 181-207.

이민경. (2014b). 거꾸로 교실(Flipped Classroom)의 효과와 의미에 대한 사례 연구. *한국교육, 41*(1), 87-116.

이승은. (2015). 대학 영어수업에서 거꾸로 학습(Flipped Learning) 적용 사례 : 실패 내성과 선호도 중심으로. *영어영문학21, 28*(3), 289-316.

이종연, 박상훈, 강혜진, 박성열 (2014). Flipping learning의 의의 및 교육환경에 관한 탐색적 연구. *디지털융복합연구, 12*(9), 313-323.

이주호. (2017). 제4차 산업혁명에 대응한 교육 대전환. *선진화 정책시리즈*, 158-189.

이지애. (2016). *플립러닝을 활용한 영어 수업에서 중학생 학습자의 영어학습 흥미도, 동기, 수업 만족도*. 미출간 석사학위 논문. 광주: 조선대학교.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

이지연, 김영환, 김영배. (2014). 학습자 중심 플립드러닝(Flipped Learning) 수업의 적용 사례. *교육공학연구, 30*, 163-191.

이해련. (2019). 플립러닝을 기반으로 한 대학 영어 문법 수업의 효과. *언어학연구, 52*, 197-216.

임호성. (2017). *블렌디드 러닝 기반 형태중심교수법이 중학교 3학년 학생들의 목표 영어문법 학습과 태도에 미치는 영향*. 미출간 석사학위 논문. 서울: 한국외국어대학교.

정민. (2014). *Flipped Classroom 학습이 초등학생의 수학과 학업성취도와 태도에 미치는 영향*. 미출간 석사학위 논문. 청주, 충북: 한국교원대학교.

조아라. (2019). *플립러닝을 활용한 영어 수업이 중학생의 작문 성취도와 수업 몰입도에 미치는 영향*. 미출간 석사학위 논문. 서울: 한국외국어대학교.

조윤경. (2008). 영문법 교수·학습에 대한 중등 영어교사 및 학습자 인식 조사. *한국외국어교육학회, 15*(2), 243-272.

최은수. (2017). *직소활동 기반 플립러닝이 고등학교 학습자의 영어 문법 학습과 학습태도 변화에 미치는 영향 연구*. 미출간 석사학위 논문. 서울: 한국외국어대학교.

최진호. (2013). *중학생들의 영어 문법 교육에 대한 인식 연구*. 미출간 석사학위 논문. 인천: 인천대학교.

홍기칠. (2016). 거꾸로 교실(Flipped Classroom)의 실행에 대한 비평적 분석. *교육방법연구, 28*(1), 125-149.

Baker, J. W. (2000). The classroom flip: Using web course management tools to become the guide by the side. *CCCU Annual Technology conference,* 23 June 2000, Azusa Pacific University, CA.

Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip your classroom: Reach every student in every class everyday.* Washington, DC: ISTE & ASCD.

Bergmann, J., & Sams, A. (2013). *당신의 수업을 뒤집어라*. (임진혁, 이선경, 황윤미 공역). 서울: 시공미디어.

Bergmann, J., & Sams, A. (2015). *거꾸로 교실 : 진짜 배움으로 가는 길*. 서울: 에듀니티.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Bishop, J. L., & Verleger, M. A. (2013). The flipped classroom: A survey of the research. *Proceedings of the 2013 in the ASEE Annual Conference and Exposition.*

Bormann, J. (2014). Affordances of flipped learning and its effects on student engagement and achievement. University of Northern Iowa. *Graduated Research Papers,* 137-170.

Ellis, R. (1993). Structural syllabus and second language acquisition. *TESOL Quarterly, 27*(1), 91-113.

Ellis, R. (1998). Teaching and research: Options in grammar teaching. *TESOL Quarterly, 32*, 39-60.

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

Han, J.-W. (2006). Exploring Korean EFL university students' perceptions of grammar instruction. *English Teaching, 61*(3), 29-43.

Han, Y. J. (2015). Successfully flipping the ESL classroom for learner autonomy. *NYS TESOL Journal, 2*(1), 98-109.

Kang, N. H. (2015). The comparison between regular and flipped classrooms for EFL Korean adult learners. *Multimedia-Assisted Language Learning, 18*(3), 41-72.

Kang, N. H., & Ahn, M. R. (2015). Flipping a Korean university EFL classroom with teacher-crafted YouTube videos. *STEM Journal, 16*(3), 109-134.

Kim, I. O. (2000). Should we or should we not teach the grammar: The role of grammar instruction in the ESL/EFL classroom. *Foreign Langage Education,* (2), 297-317.

Krashen, S. (1985). *The input hypothesis: Issues and implication*. London: Longman.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Lage, M. J., Platt, G. J., & Tregua, M. (2000). Inverting the classroom: A gateway to creating an inclusive learning environment. *The Journal of Economic Education, 31*(1), 30-43.

Larsen-Freeman, D., & Long, M.H. (1991). *An introduction to second language acquisition research*. NY: Longman.

Lightbown, p., & Spada, N. (1990). Focus0on-form and corrective feedback in communicative language teaching: Effects on second language learning. *Studies in Second Language Acquisition*, *12*, 429-448.

Norris, J. & L. Ortega. (2000). Effectiveness of L2 instruction: A research synthesis and quantitative meta-analysis. *Language Learning, 50*(3), 417-528.

Nunan, D. (1996). *Towards autonomous learning: some theoretical, empirical and practical issues*. Hong Kong: Hong Kong University Press.

O'Flaherty, J., & Phillips, C. (2015). The use of flipped classrooms in higher education: A scoping review. *Internet and Higher Education*, *15*, 85-95.

Savignon, S. J. (1987). Communicative language teaching. *Theory into Practice, 26*(4), 235-242.

Schmidt, R. (1990). The role of consciousness in second language learning. *Applied Linguistics*, *11*, 129-158.

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*. Ph. D thesis, Unpublished The Ohio State University.

Strayer, J. F. 2012. How learning in an inverted classroom influences cooperation, innovation and task orientation. *Learning Environment Research,15*(2), 171-93.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Wang, X. D. and Zhang, C. J. Z. (2013). The application research of flipped classroom in university teaching-A case study on professional English of educational technology. *Modern Educational Technology, 8*, 11-16.

Zappe, S. E., Leicht, R. M., Messner, J., Litzinger, T., & Lee, H. W. (2009). "flipping" the classroom to explore active learning in a large undergraduate course. *Proceedings of the 2009 in the ASEE Annual Conference and Exhibition.*

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

부록 1

플립러닝 수업에 대한 만족도와 흥미도에 관한 설문지

1. 성별: 남 ____ 여 _____ 2. 나이: _____ 세

3. 학년:

5. 플립러닝 수업 사전 경험 유무: 유____ 무____

다음 문항은 플립러닝 수업에 대한 전반적인 평가입니다. 체크표시(√)해주세요.

만족도		전혀 아니다	아니다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
주의력	1. 플립러닝은 문법 수업에 관한 관심을 높이는데 효과가 있다.	①	②	③	④	⑤
	2. 플립러닝은 수업에 대한 집중도를 높이는데 효과가 있다.	①	②	③	④	⑤
	3. 플립러닝은 다양한 과제 활동을 통해 수업에 대한 관심을 증대시켰다.	①	②	③	④	⑤
	4. 동료 학생들과 함께 하는 활동에 능동적으로 참여하였다.	①	②	③	④	⑤
내용연관성	5. 동영상 강좌와 수업 내 활동 간에는 연관성이 있었다.	①	②	③	④	⑤
	6. 동영상 강좌는 수업 목표를 달성하는 데 도움이 되었다.	①	②	③	④	⑤
	7. 동영상을 통한 선행학습이 유용하였다.	①	②	③	④	⑤
	8. 수업 전 수업 준비(동영상 강의 학습 등)를 하였다.	①	②	③	④	⑤
	9. 수업 전 강의 동영상은 교과 내용을 이해하는데 도움이 되었다.	①	②	③	④	⑤
	10. 활동 위주의 플립러닝을 통해 교과목 성격과 내용을 잘 이해할 수 있었다.	①	②	③	④	⑤
상호작용	11. 수업 중 교수자와 학생들 간의 상호작용이 활발하였다.	①	②	③	④	⑤
	12. 수업 중 학생들의 참여 활동은 교과 내용을 이해하는 데 유익하였다.	①	②	③	④	⑤
	13. 수업 중 선생님의 강의는 줄고 학생들의 활동이 많아졌다.	①	②	③	④	⑤

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

이용편의	14. 동영상 강좌 내용을 시청하는 데 어려움이 없었다. 41	①	②	③	④	⑤
	15. 동영상 학습은 반복 학습하기가 편리했다.	①	②	③	④	⑤
	16. 동영상 학습은 시청하고 싶은 시간에 편하게 학습할 수 있었다.	①	②	③	④	⑤
흥미도		①	②	③	④	⑤
영어수업흥미도	17. 영어 문법에 대한 흥미를 높이는 데 효과가 있었다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
	18. 영어 시간이 기다려진다.	①	②	③	④	⑤
	19. 영어 시간이 더 많았으면 좋겠다.	①	②	③	④	⑤
	20. 영어공부를 열심히 할수록 재미있는 것 같다.	①	②	③	④	⑤
	21. 영어에 대해서 더 많이 배우고 싶다.	①	②	③	④	⑤
	22. 다른 학생보다 영어공부를 더 잘하고 싶다.	①	②	③	④	⑤
	23. 영어공부를 잘하기 위하여 계획을 세우고 노력한다.	①	②	③	④	⑤
플립러닝흥미도	24. 플립러닝을 통한 영어학습을 계속하고 싶다.	①	②	③	④	⑤
	25. 플립러닝을 하면 영어 교과 성적이 향상될 것 같다.	①	②	③	④	⑤
	26. 플립러닝 수업이 일반 수업보다 더 재미있다.	①	②	③	④	⑤
	27. 플립러닝 수업에서 일반 수업보다 수업내용을 더 잘 이해 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	28. 플립러닝을 적용한 수업에 대해 전반적으로 만족한다.	①	②	③	④	⑤
	29. 플립러닝을 통해 수업에 대한 흥미가 증가하였다.	①	②	③	④	⑤
	30. 플립러닝을 적용한 수업을 향후 선택하고 싶다.	①	②	③	④	⑤
	31. 플립러닝을 다른 학생들에게 권유하고 싶다.	①	②	③	④	⑤

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

부록 2

인터뷰 내용

1. 사전 동영상 학습 시 좋았던 점
2. 사전 동영상 학습 시 아쉬웠던 점
3. 플립러닝 수업의 좋은 점
4. 앞으로 기존의 수업과 플립러닝 수업 중 어떤 수업을 하고 싶나요? 이유는 무엇인가요?

1. 사전 동영상 학습 시 좋았던 점

윤민수-좀 더 쉽게 배울 수 있고 이해가 잘 되는것 같다. 또 공부를 부담스럽지 않게 할 수 있는 것 같다.

주시후- 이해가 더 빨리 되는것 같고 공부에 흥미가 생기는 것 같고 집중도 더 잘 되는거 같다.

황지영- 공부 할 때 이해가 잘 되었다. 그리고 내가 보고 싶을때 볼 수 있고 반복해서 볼 수도 있어서 좋았다.

선현수- 동영상에 중요한 내용만으로 구성되어 있었고 문법내용에 대해 이해하기 쉽게 자세하게 설명되어 있어서 좋았다. 그리고 동영상이 짧고 간단해서 지루하지도 않고 수업시간에 활동하는데 도움이 많이 된것 같다.

2. 사전 동영상 학습시 아쉬웠던 점

윤민수- 동영상의 말하는 속도가 빨라서 이해가 잘 안 되는 경우도 있었고 내용이 잘 모르는 것도 있었다. 동영상 학습시간이 10분정도 되면 좋을 것 같다. 5분 이내는 학습내용도 적고 해서 더 안 좋은 것 같다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

주시후- 동영상 속의 말하는 속도가 느리게 느껴졌으며 학습하는 동안에 모르는 것이 있을 때 바로 질문을 할 수 없어서 아쉬웠다.

황지영- 링크해서 들어 가는게 조금 불편했고, 동영상 학습시간은 5분정도가 좋은것 같다.

선현수- 동영상에 대해서 완전히 만족스러웠다. 혹시 동영상 보다가 모르는 내용은 바로 질문할 순 없더라도 다음날 수업시간에 질문 하면 되니까 그런 부분도 불편하지 않은 것 같다.

3. 플립러닝 수업의 좋은 점

윤민수- 수업이 지루하지 않고 집중이 잘 되는 것 같았다. 그리고 친구들이랑 활동을 많이 하니까 예전보다 더 친해진 것 같고 수업이 더 재미있어 진 것 같다. 그리고 선생님과도 더 가까워진 것 같다.

주시후- 미리 학습을 하고 옴으로써 수업 시간에는 시작 하자마자 활동을 할 수 있어서 좋았고 , 친구들이랑 활동을 하니까 이해가 더 잘 되는 것 같다.

황지영- 기존의 수업 보다 재미있고 활동위주의 수업으로 인해 친구들하고 더 친해진 것 같다.

선현수- 영어가 재미있고 흥미도가 더 높아졌다. 친구들이랑 함께 활동을 하니까 재미도 있고 반면에 수업시간에 약간 산만해 지긴 했지만 친구들과 더 사이가 좋아진 것 같다.

4. 앞으로 기존의 수업과 플립러닝수업 중 어떤 수업을 하고 싶나요?

윤민수- 앞으로도 플립러닝 수업을 계속 했으면 좋겠다.

주시후-앞으로도 플립러닝 수업을 계속 했으면 좋겠다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

황지영-재미있고 지루하지 않아서 플립러닝 수업을 했으면 좋겠고 좀 더 다양한 활동들이 있었으면 좋겠다.

선현수-재미있고 이해가 잘 되서 플립러닝 수업을 하고 싶고 ,기존의 수업보다 이해도 더 되고 동영상을 보는 것도 좋았다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

부록 3

연구 참여자 학습 경험조사

안녕하십니까?
본 질문지는 영어 플립러닝 수업을 하기 전 여러분의 학습 경험을 알아보기 위한 것입니다. 응답한 내용은 연구의 목적으로만 사용될 것이고 그 외의 어떤 다른 용도로 사용되지 않을 것임을 약속드립니다.
모든 문항에 빠짐없이 답변해 주시면 감사하겠습니다.

2019년 10월

조선대학교 교육대학원
영어교육전공 석사과정
윤 숙 현 드림

1. 성별: 남/ 여
2. 중학교 ___학년
3. 영어 과목을 좋아 하나요? 1) 예 2) 아니오
4. 영어권 국가에 여행 가 본적이 있나요? 1) 예 2) 아니오
5. 영어권 국가에 가 본적이 있다면 그 기간은 얼마나 되나요?
   1) 일주일 미만 2) 1주일이상~1달 미만 3) 1달 이상 4) 1년 이상
6. 학원이나 학습지 등 사교육을 받았다면 그 기간은 얼마나 되나요?
   1) 1년 이내 2) 2년 이내 3) 2년 이상~ 4년 이내 4) 4년 이상
7. 영어 학습 시 가장 어려운 부분은 어떤 것인지 골라주세요. (복수정답가능)
   1) 말하기 2) 읽기(독해) 3) 문법 4) 듣기 5) 어휘

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY