

A-CTL MAGAZINE Vol. 18

# 잘가 르치고 잘배 우는 대학

발행인 김동연  
 발행처 아주대학교 교수학습개발센터  
 발행일 2015년 12월  
 창간일 2008년 01월 01일  
 기획 아주대학교 교수학습개발센터  
 T. 031-219-1862  
 sky@ajou.ac.kr

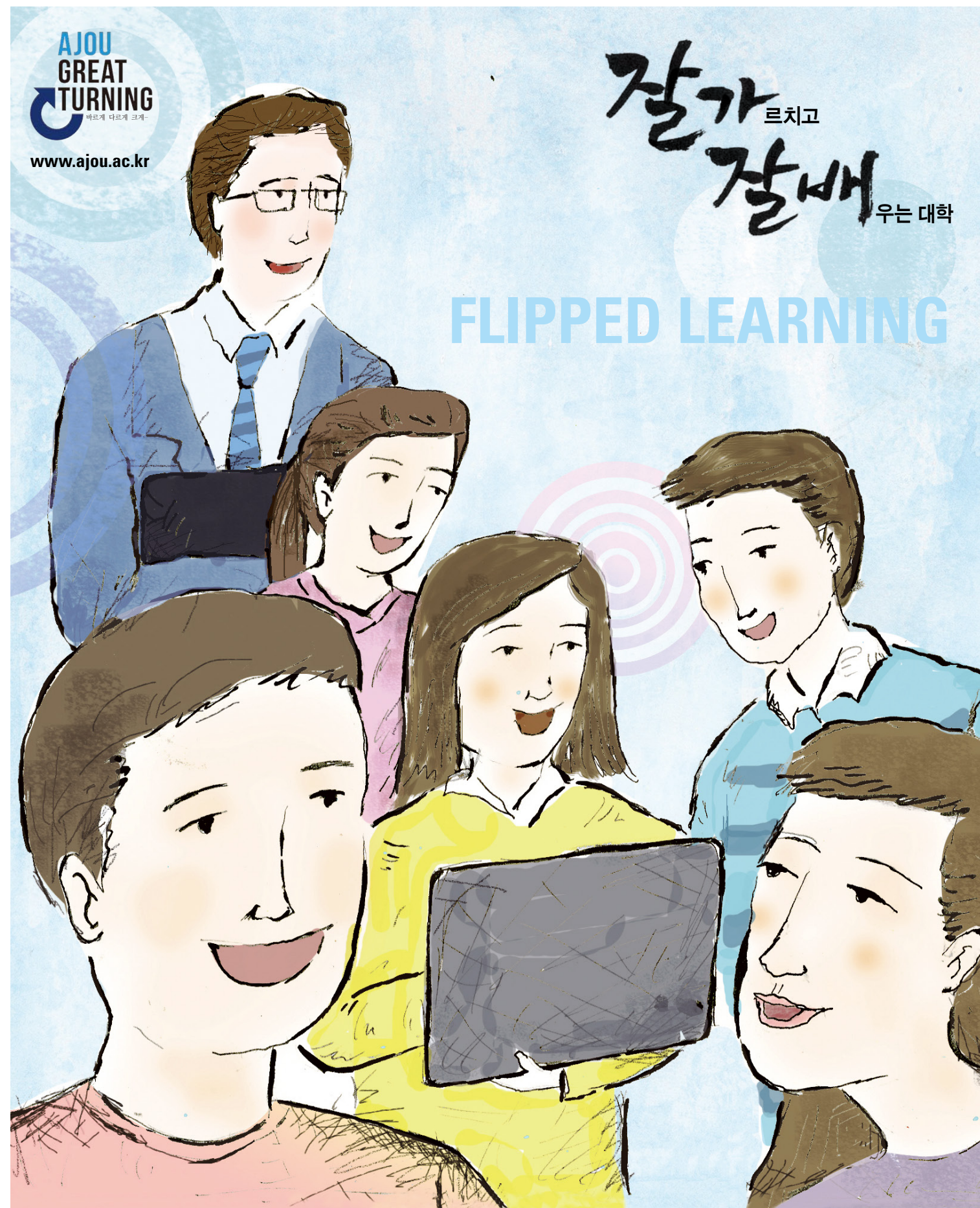
대학교육혁신원장  
 임석철 \_ T.2010 scrim@ajou.ac.kr

교수학습개발센터장  
 장우진 \_ T.1854 woojin71@ajou.ac.kr

교수학습개발센터  
 박종채 \_ T.1862 sky@ajou.ac.kr  
 이하령 \_ T.1865 sunny10@ajou.ac.kr  
 황채연 \_ T.3592 hcy00@ajou.ac.kr  
 정아영 \_ T.1863 jay09@ajou.ac.kr  
 박연신 \_ T.3544 younshin@ajou.ac.kr  
 송주연 \_ T.3590 jysong3@ajou.ac.kr

16499 경기도 수원시 영통구 월드컵로 206  
 www.ajou.ac.kr  
 T. 031-219-1862 F. 031-219-3595

디자인 plus81studios  
 T. 02-542-0810







# Let them talk !!

지난 봄학기에  
준비도 제대로 안된 채로  
내가 플립드 러닝(Flipped Learning)을  
처음으로 시도한 것은  
이런 불만족감(교수도, 학생도)을  
극복해 보고 싶은  
도전의식 때문이었다.

벌써 24번째 강의를 해왔으니 나도 나의 강의에 나름 자신을 가지고 있다. 내가 정성들여 만든 PowerPoint 슬라이드와 강의 내용에 대한 완벽한 이해, 나의 산학협력 경험이 녹아있는 흥미로운 현장 이야기, 그리고 이제는 때때로 학생들을 웃기기도 하고, 가끔 막히는 부분은 능청스레 넘어가는 통밥(?)까지...

그런데 언제부터인가 내가 강의를 그런대로 훌륭하게(?) 마치고 강의실을 나올 때 무언지 모를 찝찝함 같은 것이 내 뒤통수를 잡아 끄는 느낌이 있었다. 연구실로 돌아오면서 나는 그 찝찝함의 정체가 무엇인지 종종 생각해 보았다. 마침내 나는 그 정체를 알 것 같았다. 그것은 수업이 끝나는 순간 학생들의 표정들이 모자이크가 되어 빛어내는 하나의 소리없는 탄식이었다. "아아아아아후... 수업 끝났네. 뭐 열심히 많이 가르치신거 같은데... 뭐드라? 으으... 좀 짜뿌둥하네..."

지난 봄학기에 준비도 제대로 안된 채로 내가 플립드 러닝(Flipped Learning)을 처음으로 시도한 것은 이런 불만족감(교수도, 학생도)을 극복해 보고 싶은 도전의식 때문이었다. 과목은 '물류시스템'. 3학년 전공선택. 수강생 43명. 'Flipped(뒤집혀진)'이라는 용어가 말해주듯이 이 수업방식은 강의실에서 교수가 학생들에게 지식을 전달해 주는 전통적인 수업방식을 확 뒤집어서 교수가 미리 녹화해 놓은 강의 동영상을 학생들이 미리 보고 와서 강의실에서는 교수와 학생들이 함께 질의응답, 토론, 퀴즈 등 다양한 형태로 학습하는 방식이다.

결과는 어땠나 하면 우선 강의평가 점수가 3.87/5.0... 전체적으로는 별로 좋지 않았다. 그 이유는 내가 미리 강의녹화를 충분히 많이 해놓지 못한 상태에서 학기를 시작했고, 학기 중에는(핑계지만) 보직으로 인해 강의 녹화를 추가하기가 어려웠기 때문이다.

그런데도 나는 이번 가을학기에 두 번째 플립드 러닝 수업에 도전한다. '도전'이라고하는 이유는 지난 학기에는 제대로 해내지 못했기 때문이다. 나는 이번 학기에는 플립드 러닝 수업을 제대로 성공적으로 해보고 싶은 열망을 가지고 있다. 왜냐하면 지난 봄학기 플립드 러닝 수업에서 비록 일부에 그쳤지만 성공적으로 운영된 시간의 그 즐거움을 잊을 수가 없기 때문이다. 지난 봄학기에 플립드 러닝방식을 통해 학생들이 가장 즐겁게 학습에 몰입했다고 기억되는 몇 가지를 소개하고 싶다.



배움의 과정에 자신이 참여하고 말하고 가르쳐 보는 것이 학습효과도 가장 크다는 것은 널리 알려진 사실이다. 이러한 방식으로 수업이 진행되는 동안 학생들은 그 어느 때보다도 또랑또랑하게 깨어서 신나게 수업에 참여하였고, 수업이 끝날 때 학생들의 표정은 훨씬 밝고 즐거워하는 모습이었다. 이러한 수업방식은 인문계나 자연계나 공과대학이나 모두 적용이 가능하다고 나는 생각한다.

1. 미리 녹화한 강의 동영상을 보고 학생들이 주요 내용을 이해한 채로 강의실에서 교수가 응용문제를 내주고 5분 내외의 퀴즈를 보고 나서 임의의 학생을 선정하여 자신의 답을 나와서 설명해 보라고 하고 학생들의 질문에 대답하도록 한다.

2. 주요 강의내용 중에서 암기할 만한 내용은 학생들에게 눈을 감은 채 함께 큰 소리로 1-2분 동안에 암송해 보라고 한다.

3. 소주제를 하나씩 차례로 주면서 각자 눈을 감고 가상의 상대방에게 1분 동안 핵심내용을 가르쳐 보라고 한다. 강의실은 갑자기 와글와글하면서 학생들은 눈을 감은 채 싱글빙글하며 신나게 가르친다.

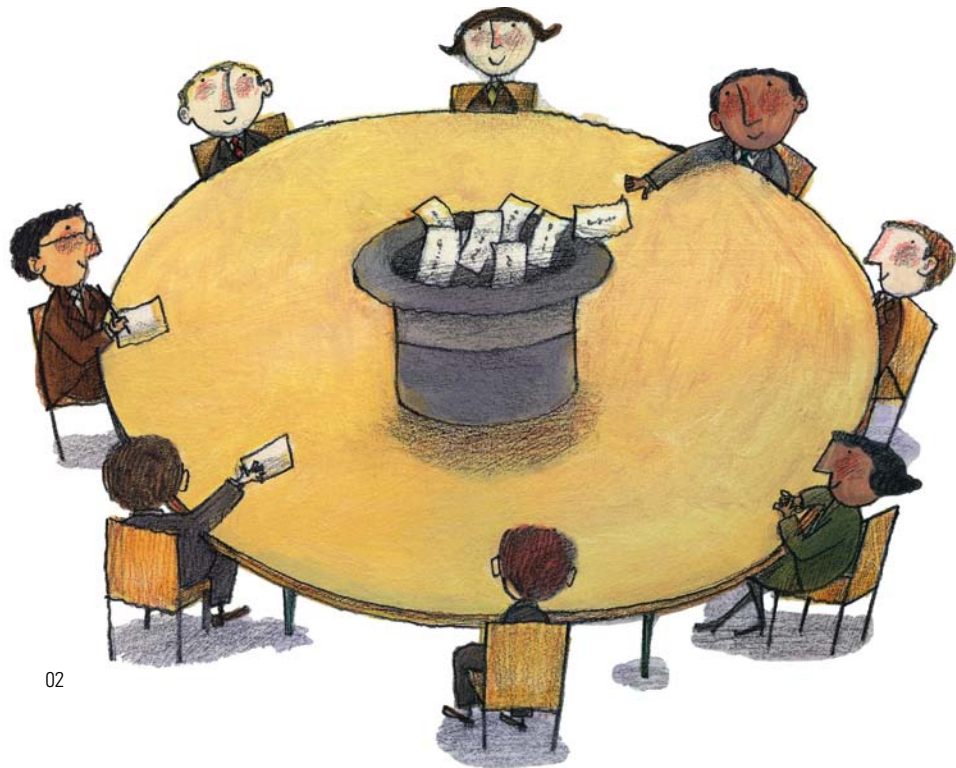
4. 좌우에 앉은 학생들끼리 짝을 이루어 주요 내용을 서로에게 가르쳐 보도록 한다.

5. 앞뒤좌우에 앉은 학생들 4명씩으로 팀을 짜서 교수의 질문에 대한 대답, 또는 다른 팀의 대답에 대한 비평을 함께 토론하며 준비하도록 한다. 이때 시간은 2분 내외로 긴박하게 주는 것이 좋다.

배움의 과정에 자신이 참여하고 말하고 가르쳐 보는 것이 학습효과도 가장 크다는 것은 널리 알려진 사실이다. 이러한 방식으로 수업이 진행되는 동안 학생들은 그 어느 때보다도 또랑또랑하게 깨어서 신나게 수업에 참여하였고, 수업이 끝날 때 학생들의 표정은 훨씬 밝고 즐거워하는 모습이었다. 이러한 수업방식은 인문계나 자연계나 공과대학이나 모두 적용이 가능하다고 나는 생각한다.

이미 토론식 수업을 성공적으로 운영하고 있는 교수님들도 많이 계시겠지만 새로운 수업방식을 통해서 학생들이 훨씬 더 즐겁게 주도적으로 수업에 참여하면서 '자기주도형 인재'로 성장할 수 있다면 우리는 선생님으로서 이러한 새로운 방식에 도전할 만 하지 않을까?

대학생활에서 학생들의 가장 큰 만족은 어디에서 찾을 수 있을까? 강의실에서 만족스런 수업을 마치고 나올 때 느끼는 지적 성취감, 어떤 지적(知的)인 작업에 내가 직접 참여해서 해냈다는 뿌듯함, 내가 조금 성장한 것 같은 자부심, 이상하게 입가에 미소가 자꾸 번지는 내면의 기쁨, 여기에 있지 않을까? '유쾌한 반란'은 먼저 강의실에서 일어나야 할 것이다. 수업시간에 학생들로 하여금 말하게, 떠들게, 가르치게 해보자. Let them talk !!







주현승 교수는 (주)글로벌인포매틱스 대표로 교육관련 인터넷 강의를 보급하고 있고 건설시스템공학과에서 겸임교수로 강의를 하고 있으며 2013학년도 2학기부터 측량학 과목을 플립드 러닝 수업으로 진행하고 있다. 본 글은 플립드 러닝 수업에 대한 경험에 대하여 주현승 교수와의 이메일 인터뷰 내용을 정리한 것이다.

## 거꾸로 수업의 일문일답

**질문1. 플립드 러닝 방법을 통해 수업을 진행하고 계시는데요. 특별한 동기가 있으신지요?**

플립드 러닝 수업으로 진행 중인 “측량학”이라는 과목을 학생들이 무척 어려워 합니다. 이 과목은 기본적인 지구의 성질, 지구의 운동과 특성, 지도를 제작할 때 사용하는 좌표계와 도식, 시간/각/거리의 개념, 통계를 통한 관측값의 분석 등에서부터 항공사진과 인공위성 영상을 이용한 지도제작과 분석, 지리정보시스템 등에 이르는 무척이나 방대한 주제를 다루게 됩니다.

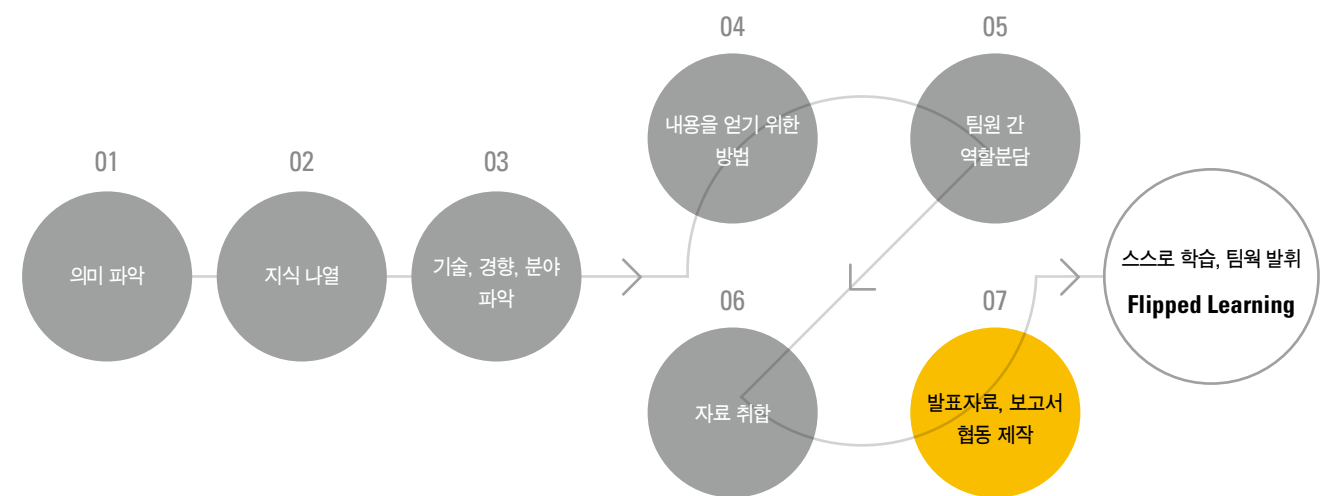
따라서 시간도 많이 필요하고 학습할 내용도 전통적인 학문부터 최신 첨단기술 까지 그 범위가 무척 넓습니다. 또한, 본 과목은 건설 관련 학생들에게 중요한 국가자격시험뿐만 아니라 기술직 행정고시의 필수 과목으로 지정되어 있는 결코 소홀히 할 수 없는 매우 중요한 과목입니다.

이러한 이유로 서울대를 비롯한 대부분의 학교에서는 3학기 또는 4학기에 걸쳐 강의를 진행되는데 아주대학교의 경우 한 학기만 배정되어 있기 때문에 시간의 제약을 너무 많이 느끼게 되었습니다. 빠른 시간에 많은 양의 학습 분량을 학생들 스스로 학습하며 쉽게 이해시키고 학습시킬 수 있는 방법은 온라인에서의 선행학습을 꾀한 후 수업시간에 집중적인 토론과 질의응답이 가장 효과적이라는 판단을 하게 되어 진행하기 시작했습니다.

**질문2. 언제부터 플립드 러닝으로 수업을 진행하셨으며, 현재까지 몇 과목을 플립드 러닝으로 진행하셨는지요?**

우연한 기회로 플립드 러닝과 PBL에 관한 기사를 접한 후부터 플립드 러닝 수업에 대해 관심을 가지고 있었습니다. 그러던 중 2014년 여름에 진행된 아주대학교 교수법 프로그램에 참여하였으며, 프로그램 참여를 통해 플립드 러닝에 대한 의문사항들이 해소되고 자신감을 얻게 되었고, 2014학년도 2학기부터 수업에 적용해 보기로 결심하였습니다. 다행히 측량이라는 다소 어려운 전공과목을 어려워하는 학생들을 위해 책을 저술하고 동영상 강의 제작을 끝내 놓은 상태였기에 적절한 시기라고 생각되어 그 동안의 강의를 뒤엎어 새로운 방법을 도입하였습니다.

현재 아주대학교는 측량학 과목을 플립드 러닝으로 진행하고 있고, 2014년 2학기 이후 인하대학교에서 공간위치결정론, 지형자료구축 등 2과목, 수원대학교에서 사진측량학과 지리정보시스템(GIS, Geographic Information System), 그리고 단국대학교에서 기본측량학, 응용측량학 2과목을 진행하고 있습니다.



**질문3. 플립드 러닝 수업을 위해 수업 준비(설계)는 어떻게 하셨는지요?**

가장 중요한 것은 교재였습니다. 저술해 놓은 책이 있었지만 양이 방대하였기에 책의 내용을 요약정리하여 강의노트로 제작하였습니다. 이렇게 제작된 강의노트를 파워포인트로 제작하여 녹음을 하고 동영상으로 제작하여 학생들이 수업에 들어오기 전 확인하여야 하는 자료로 만들었습니다. 모든 파워포인트 자료는 학생들에게 학기 초 이러닝시스템을 통해 배포하였구요.

교재 못지않게 중요한 내용은 그룹을 구성하고 토론 주제를 발췌하고 학생들로부터 제출된 각각의 자료를 공정하고 엄격하게 평가하는 기준이었습니다.

원활한 토론을 이끌어 내기 위해 가급적 자유로운 분위기와 웃을 수 있는 분위기를 유도하였으며, 그룹의 유기적 활동을 위한 팀 구성에 무척 많은 시간을 투자했습니다. 팀을 구성하기 위한 기초 설문지를 통해, 연령, 지역, 관심대상, 컴퓨터 능력, 자료조사 능력 등을 면밀히 분석하여 모두 고른 분포로 이루어질 수 있는 최적의 팀을 구성할 수 있도록 하였습니다.

또한 학생들이 가장 민감한 부분 중 하나가 학점이기 때문에 공정하고 설득력 있는 평가 자료가 필요하였으므로 최대한 빠른 기간 내에 feedback을 하기 위해 노력하였습니다. 모든 평가(지필평가, 토론평가)는 반드시 그 다음시간에 결과를 알려 주도록 노력하였습니다.

**질문4. 플립드 러닝을 위한 오프라인 수업(단위시간 수업 운영, 평가 등)은 어떻게 진행하셨는지요?**

첫 수업시간에 배포한 강의계획서를 토대로 매주 진행되는 수업의 주제를 알려 주었습니다. 그리고 그 주제와 연관된 발생 가능한 문제를 제시하려고 하였습니다. 예를 들어 지도에서 빼 놓을 수 없는 중요한 항목 중 하나가 등고선인데 등고선으로 표현할 수 없는 지형은 어떤 것이 있을까? 서울에서 평양까지의 직선거리는 어떻게 구하는 것이 가장 정확할까? 등의 문제를 2~3주 전에 제시하였습니다. 그러면 학생들은 온라인으로 수업을 들으면서 이 주제에 대해 계속 생각할 수 있는 시간이 주어집니다.

그 후 문제의 의미 파악 → 문제를 해결하기 위해 알고 있는 지식의 나열 → 문제를 해결하는 필요한 내용이지만 알지 못하기 때문에 고찰하여야 할 기술, 경향과 분야 파악 → 더 알아야 할 내용을 얻기 위한 방법 → 지식을 얻기 위해 조사할 내용에 대한 팀원간 역할분담 → 자료의 취합 및 파워포인트 발표자료나 보고서 협동 제작 등의 일련의 활동을 통해 학생들 스스로 학습하고 팀워크 발휘할 수 있도록 유도하였습니다. 따라서 하나의 주제에 대해 3~4 주의 학습기간이 주어진다고 할 때 1~2번째 주는 해결방안의 모색과 자료의 조사, 3~4번째 주는 보고서 및 발표내용의 정리로 진행되었고, 가장 마지막 부분에 발표한 내용에 대해 팀별로 많은 질의응답이 발생하도록 하였고 이러한 일련의 과정을 통해 심도 깊은 지식, 실생활에 필요한 지식을 얻을 수 있도록 하였습니다.



확실히 기존의 교육방법 보다는

효과가 있습니다.

그래서 관심이 있는 교수님께

꼭 권하고 싶습니다.

다만 처음 시작하실 때에는

준비과정에 무척 많은 시간과 노력을

쏟아 부으셔야 합니다.



**질문5. 플립드 러닝으로 수업하면서 발생한 문제점이 있다면 무엇이었는지요?**

—  
많은 부분을 차지하지는 않았지만 팀내 구성원의 갈등과 평가내용을 받아들이지 못하는 소수 학생이 있었습니다.

아무리 면밀히 분석하고 많은 자료를 참고하더라도 설문조사표의 자료로는 한계가 있기 때문에 갈등이 유발되는 학생이 존재하였습니다. 또한 소위 무임승차라고 하여 아무런 노력을 하지 않은 학생까지 팀 단위 평가에서 좋은 점수를 받는 것에 대한 잔여 학생들의 불만도 있었습니다. 다른 팀원의 눈에는 아무것도 기여한 것이 없어 보이는 학생이 팀원 간 평가에서 낮은 점수를 받은 부분과 이것이 학점에 반영된다는 것에 대해 불만을 표현하기도 하였습니다.

**질문6. 플립드 러닝으로 수업한 결과 그 장점과 단점이 있다면 무엇이라고 생각하시는지요?**

—  
플립드 러닝의 가장 큰 장점은 짧은 1학기의 수업으로 2학기 수업 이상의 진도와 심도 깊은 학습 환경이라고 생각합니다. 그러나 이러한 방법도 수업 전 동영상 강의를 듣지 않고 출석하고, 팀별 활동에 관심이 없는 학생까지 효과적으로 지도할 수는 없었습니다.

**질문7. 플립드 러닝에 대해 관심있는 다른 교수님들께 하시고 싶은 말씀이 있다면 해 주시지요. 다른 교수님들께도 권하고 싶으신지요?**

—  
확실히 기존의 교육방법 보다는 효과가 있습니다. 그래서 관심이 있는 교수님께 꼭 권하고 싶습니다. 다만 처음 시작하실 때에는 준비과정에 무척 많은 시간과 노력을 쏟아 부으셔야 합니다. 2년이 넘는 시간동안 플립드 러닝 수업을 위해 강의노트, 녹음, 동영상 제작한 저의 경험에 비추어 봤을 때 계획 없이 시작하면 많은 시행착오와 시간을 허비할 수 있기에 강력하게 권할 수는 없습니다. 다만, 이러한 준비가 되어 있으시거나 노력을 하실 여건이 된다면 오랫동안 고집하셨던 기존의 주입식 강의방법에서 탈피하셔서 꼭 도입해 보시라고 권하고 싶습니다.

가장 중요한 것은 교수법을 수행할 각오와 준비가 되어야 한다는 점인 것 같습니다. 효과적인 방법이라는 생각이 들어 준비하기 시작하였지만 많은 시간을 소비하여야 하였고 시행착오도 있었습니다. 감히 이런 말씀 드리기는 적당하지 않을 것 같지만 성공적인 강의를 진행하고 학생들과 공감대를 형성하며 효과적인 전달을 위해서는 여러 준비과정이 필요합니다. 특히 플립드 러닝과 같은 기법은 기본적으로 동영상 강의가 준비되어야 하고, 주차별 학습목표가 뚜렷하여야 하며, 제시될 문제에 대해 다양한 답변을 미리 만들어 보아야한다고 생각합니다. 이러한 교수자의 준비 외에 교육환경 또는 교육여건도 무척 중요합니다. 예를 들어 팀별로 자유롭게 토론할 수 있는 커다란 탁자라던가 팀별로 사용할 수 있는 칠판 또는 화이트 보드, 다양한 자료를 활용할 수 있는 시청각 기자재 등이 뒷받침된다면 그 효과는 더욱 커질 수 있을 것으로 사료됩니다. 그러나 무엇보다 중요한 것은 학생 개개인들에 대한 관심과 그들이 성장하는 것을 그려 보면서 지도하는 정성이라는 생각을 합니다.



다산학부대학  
신종호 교수

수업 컨설팅을 담당하면서 자신의 수업에 대한 교수님들의 다양한 고민을 듣게 됩니다. 아마도 아래 기술한 장면은 대학 수업의 현실이고 그에 대한 교수님들의 고민이 아닌가 합니다.

“진도를 빼야 한다는 이유로, 학생들에게 자신이 배우고 있는 것이 어떻게 세상과 연계되어 있는지 더 깊은 의미를 알아볼 기회를 주지 못한 채 허겁지겁 내달리는 일에도 신물이 났다. 상위권 학생들에게 더 큰 자극을 주지 않으면서 뒤떨어지는 학생들도 돌보지 않고, 그냥 중간 수준에 맞춰 가르치는 것도 그렇다. 순가락으로 떠먹여 주기를 바라고 시험 때가 되면 그걸 되뻐어 내뺏히는 수동적인 학생들도 지겹다. 앞쪽 칠판을 중심으로 좌우 가장자리와 뒤쪽 학생들은 교수의 눈을 피해 즐기거나 스마트 폰을 만지작거리며 카톡에 집중하고 있다. 앞쪽에 앉아 있는 몇몇 학생들만 수업에 집중하거나 집중하는 척하고 있다. 강의실은 내 목소리만 들리고 매우 조용하기 그지없다. 나는 학생들이 자신들의 배움에 적극적으로 임하며 열정이 되살아나는 모습을 보고 싶었다.”

[출처: 배도용(2016)<sup>14)</sup>과 Bergman & Sams (2014)에서 기술된 미국 고교 수학교사의 고민과 한국 대학의 수업장면을 편집]

이러한 수업과 학생의 태도에 대한 교수님들의 고민을 해결할 수 있는 방법으로 요즘 가장 핫한 이슈로 부각되고 있는 교수방법이 플립드 러닝(flipped Learning), 또는 거꾸로 학습(Inverted Learning)입니다. 특히, 플립드 러닝의 제안과 실행이 외부적 변화 요구가 아니라 자신의 수업을 좀 더 잘 할 수 있는 방법에 대해 고민했던 교수자들로부터 기인한 것이기에 더욱 관심을 받고 파급력이 강한 것이 아닌가 생각합니다.

# 학생들과 마주하는 시간을 가장 잘 활용하는 방법은 무엇입니까?

플립드 러닝이란 교실 수업 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 조교 및 교수자의 도움을 통하여 수행하도록 하는 것입니다.

그런데 최근 소개된 플립드 러닝의 사례들은 수업 전 강의 비디오를 만들어 제시하는 것이 핵심이며, 강의 비디오를 제공하기만 하면 효과적인 학습이 발생한다는 오해를 갖게 합니다.<sup>[11]</sup> 플립드 러닝의 가장 핵심적인 요소를 '이전에 가르쳤었던 교과지식을 사전에 동영상으로 가르치는 것'으로 여기고, 플립드 러닝에서 가장 추진력을 얻을 수 있는 것을 단순히 사전 동영상을 제작하는 일로 간주하는 것이 그런 추세를 잘 드러내는 예라고 할 수 있습니다.

마치 다양한 미디어를 통하여 교실 수업 이전에 동영상으로 예습하는 일이 선행되지만 하면 교실 안에서의 학생들의 학습활동이 저절로 이루어지는 듯 전제하고 있는 다는 것입니다.<sup>[3]</sup> 그러한 오해와 전제가 있다 보니 기존 온라인 강의에 대한 저항감이나 온라인 강의 제작을 위해 투입해야 하는 시간과 노력에 대한 부담이 선풍 플립드 러닝의 시도를 어렵게 만드는 것이 아닌가 합니다.

수업에 대한 고민으로 플립드 러닝에 대해 관심을 가지고 계시는 교수님께서는 플립드 러닝에서 가장 중요한 것은 동영상이 아니라 '면대면 수업에서 발생하는 상호작용과 유의미한 학습 활동'이라는 것에 주목할 필요가 있습니다. 즉, 학습의 중심이 교수가 아니라 학생이 되고, 학생들이 교실에서 어떤 활동을 통해 학습하느냐가 중요한 고려 대상이 되어야 한다는 것입니다.

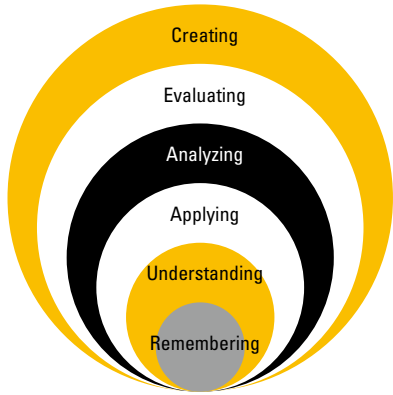
플립드 러닝은 면대면 수업이 가지고 있는 가능성과 강점을

최대한 끌어내는 방법을 모색하려는 의도에서 제안되었습니다.

플립드 러닝이라는 새로운 교육방법에는

교육목적 달성이라는

교육의 핵심적 본질이 내재되어 있습니다.



[그림 1] 블룸의 개정된 텍사노미(Bloom's Revised Taxonomy)

사실 플립드 러닝이라는 아이디어는 면대면 수업 자체의 가치를 부인하는 것이 아닙니다. 기존의 면대면 수업이 주어진 시간 동안 가능한 한 많은 강의 내용을 제공함으로써 학생들에게 그 내용이 이해되기를 바라는 ‘산탄총 방식의 교육내용 전달’에 치중되었다 점을 비판하는 것일 뿐입니다. 오히려 플립드 러닝은 면대면 수업이 가지고 있는 가능성과 강점을 최대한 끌어내는 방법을 모색하려는 의도에서 제안되었습니다.<sup>[3]</sup> 특히, 플립드 러닝이라는 새로운 교육방법에는 교육목적 달성이라는 교육의 핵심적 본질이 내재되어 있습니다. 즉 교육목적 달성을 위해 가르치는 일을 좀 더 잘 하기 위한 방식에는 ‘잘 가르치는 일’이 무엇을 뜻하는지, 그 일을 왜 그러한 방식에 의해서 할 수 밖에 없는지에 관한 설명이 가정이 되어 있습니다.<sup>[3]</sup> 플립드 러닝을 처음 시도한 교사의 다음 소감은 플립드 러닝이라는 교육방법과 교육목적과의 관계를 잘 보여줍니다.

“왜 나는 학생들과 함께 할 수 있는 유일한 기회인 수업 시간을 학습 내용만 전달하려고 애쓰며 허비했을까? 왜 수업 시간의 대부분을 아주 기초적인 능력인 학습 내용 기억과 이해에 소모하며, 응용, 분석, 평가 또는 창의력을 키우는 데에는 소홀했을까? 머릿속이 복잡해졌다.”

교수학습에 관해 논의할 때 사용되는 블룸(B. Bloom)의 교육목표 분류학<sup>[그림 1]</sup>에 비추어 현재 우리 수업이 달성하고자 하는 목표와 이를 달성하기 위한 수업 활동은 어디에 해당될까요? 블룸은 기억하지 못하는 것을 이해할 수 없고, 이해할 수 없으면 적용할 수 없다고 전제하며, 사고력의 범주를 저차원적 사고력(Lower Order Thinking Skills)에서 고차원적 사고력(Higher Order Thinking Skills)으로 진행되는 위계적 순서로 배열하고 각각의 목표 달성을 위한 수업활동을 동시에 설명하였습니다.

지금까지 우리의 수업은 암기하고 이해하는 하위 능력에 많은 시간을, 상위 능력에 최소한의 할애하는 방식으로 수업 시간이 배정되고 있다는 것을 알 수 있습니다. 아마도 우리 대학 수업은 기억하기와 이해하기를 중심으로 수업 시간

<b>Creating</b>	Can the student create a new product or point of view?	assemble, construct, create, design, develop, formulate, write
<b>Evaluating</b>	Can the student justify a stand or decision?	appraise, argue, defend, judge, select, support, value, evaluate
<b>Analyzing</b>	Can the student distinguish between different parts?	appraise, compare, contrast, criticize, differentiate, discriminate, distinguish, examine, experiment, question, test
<b>Applying</b>	Can the student use information in a new way?	choose, demonstrate, dramatize, employ, illustrate, interpret, operate, schedule, sketch, solve, use, write
<b>Understanding</b>	Can the student explain ideas or concepts?	classify, describe, discuss, explain, identify, locate, recognize, report, select, translate, paraphrase
<b>Remembering</b>	Can the student recall or remember the information?	define, duplicate, list, memorize recall, repeat, state

을 대부분 사용하고, 응용하기에 이상에는 거의 활용하지 못한다고 할 수 있습니다. 고차원적 사고력을 요하는 상위 능력에 학생들이 도달하기를 바라지만, 정작 그러한 능력을 기를 수 있는 수업활동을 수업 시간에 배정하기는 상당히 어려웠습니다. 오히려 한정된 시간 내에 많은 학습내용을 전달하는데 치중하고 있으며, 이해는커녕 기억하는 것조차 힘들어 하는 학생들을 원망하는 일이 되풀이하고 있지 않나 생각됩니다.

플립드 러닝은 동영상 활용하는 것이 핵심이 아니라 ‘학생들과 마주하는 수업 시간을 어떻게 잘 활용할 것인가’라는 질문에 대한 답으로 제시된 교육방법이라고 할 수 있습니다. 플립드 러닝에서 활용하는 수업 영상은 블룸의 분류법 중 가장 하위에 있는 두 단계, 즉 기억하기와 이해하기를 위한 내용 전달 도구로 가장 적합하다고 할 수 있습니다.

즉, 지식의 기억과 이해를 위한 교수님의 훌륭한 강의는 동영상상을 통해 미리 공부해 오게 하고, 그러한 지식의 기억과 이해를 바탕으로 보다 고차원적 사고 역량을 배양할 수 있도록 ‘학생들과 마주하는 수업시간을 어떻게 활용할 것인가’

라는 질문에 대한 교수님만의 답으로 수업을 구성하는 것입니다. 이렇게 되면 교수님들께서는 소중한 수업시간을 블룸의 분류법 상위 단계에 있는 능력을 키울 수 있는 응용연습이나 심화학습 활동에 학생들을 참여시키면서 사용할 수 있게 됩니다. 즉 보다 깊은 배움을 촉진시킬 수 있는 것입니다.

사실 교수님들을 둘러싼 시스템상 수업을 변화시키기 위하여 시간과 노력을 쏟는 것이 쉽지 않을 것입니다. 기존의 강의중심 수업에 비해 다양한 강의노트의 준비, 비디오 제작, 피드백과 상호작용에 대한 요구가 플립드 러닝 실행에 부담요소로 작용할 수 있습니다.<sup>[2]</sup> 또 플립드 러닝을 적용한 후에도 많은 어려움을 겪게 되실 것입니다. 플립드 러닝에 시범적으로 참여했던 한 교수는 플립드 러닝이 학생들에게 더 좋은 수업을 제공할 수 있을 것이라는 막연한 기대를 가지고 시작했으나, 플립드 러닝을 실시한 후에는 수업 활동 준비가 어려웠다는 소감과 함께 “수업방법에 대한 본질적인 고민을 하게 되었다”는 소감을 밝히고 있습니다.<sup>[5]</sup>

플립드 러닝을 함에 있어 가장 큰 장애물은 교수자들의 마음을 거꾸로 만드는 것이라고 합니다.<sup>[6]</sup> 우리의 학생들을 위하여 더 나은 수업, 더 좋은 수업을 위하여 수업에 대한 ‘본질적인 고민’을 하시는 교수님이라면 과감한 마음 뒤집기 한 판을 제안하는 바입니다. 마지막으로 플립드 러닝을 계획하고 있는 교수님들이 참고할 수 있도록 수업 시간의 학습목표를 달성할 수 있도록 수업 영상을 보는 더 나은 방법인 위스크(WSQ) 방법과 학습자들의 자발적이고 능동적인 참여를 보장할 수 있는 수업설계를 위한 원리를 제시하고자 합니다.

참고문헌

[1]김남익, 전보애, 최정임 (2014). 대학에서의 거꾸로 학습 사례 설계 및 효과성 연구: 학습동기와 자아효능감을 중심으로, 교육공학연구, 30(3), 467-492.  
 [2]김은영, 이영주 (2015). 해외 대학의 플립드 수업 사례 분석 연구, 평생학습사회, 11(1), 115-137.  
 [3]방진하, 이지현 (2014). 플립드 러닝의 교육적 의미와 수업 설계에의 시사점 탐색, 한국교원교육연구, 21(4), 299-319.  
 [4]배도용 (2015). 대학에서의 플립드 러닝 수업의 적용 사례 연구, 우리말연구, 41집, 179-202.  
 [5]이민경 (2014). 거꾸로 교실(Flipped classroom)의 교실사회학적 의미 분석: 참여 교사들의 경험을 중심으로, 교육사회학연구, 24(2), 181-207.  
 [6]Bergman, J. & Sams, A. (2014). Flipped Learning: Gateway to student engagement, 정찬필, 임성희 역(2015). 거꾸로 교실, ㈜에듀너티  
 [7] Kim, M, K., Kim, S, M. Khera, O., Getman, J. (2014). The experience of three flipped classrooms in the urban university: An exploration of design principles, Internet and Higher Education, 22, 37-50.

플립드 러닝에서 수업 영상을 보는 방법: 위스크WSQ(보기Watch- 요약하기Summarize-질문하기Question)<sup>[6]</sup>

보기 (Watch)	강의를 보거나 공부하는 동안 미리 만들어 놓은 학습지에 필기한다. 학생들은 필요에 따라 강의를 멈추거나 돌려보거나 다시 볼 수 있어서, 모든 학습을 하기 전에 핵심을 파악할 수 있다.
요약하기 (Summarize)	학생들이 수업 영상을 본 뒤, 배운 것을 글로 간추리게 한다. 요약하기는 학생들이 배운 것을 오래 기억하게 도와줄 뿐만아니라 학문적 언어 사용 능력을 향상하는데 보탬이 된다.
질문하기 (Question)	요약을 마친 후 학생들은 수업 영상을 보면서 이해하지 못한 부분이나 모듈 토론에서 다루면 좋은 개념에 대해 높은 수준의 질문을 하도록 한다. 혹은 수업 영상에 나온 것과 비슷한 연습 문제를 스스로 만들도록 한다. 여기서 나온 질문들로 수업시간에 토론을 끌어낸다.

\*위스크 방법의 목적과 좀 더 자세한 사례는 <http://flippingwithkirch.blogspot.com/sqjng.html>에서 확인할 수 있음

수업 전과 수업 중 학생들의 자발적인 참여를 유도하기 위한 교수설계 원리<sup>[7]</sup>

<b>교수적 상태</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학생들에게 수업 준비를 위한 인센티브를 제공하라.</li> <li>• 학생들의 이해도를 평가할 수 있는 메커니즘을 제공하라.</li> <li>• 개인 또는 그룹 과제에 대한 즉각적이고 적절한 피드백을 제공하라.</li> </ul>
<b>학습자 상태</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학생들에게 과제 수행을 위한 충분한 시간을 제공하라.</li> </ul>
<b>사회적 상태</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학습 공동체를 구성하도록 촉진하라.</li> <li>• 친근하고 쉽게 접속할 수 있는 테크놀로지를 제공하라.</li> </ul>
<b>인지적 상태</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학생들에게 수업 전에 처음 접할 수 있는 기회를 제공하라.</li> <li>• 교실 내, 교실 밖 활동 간의 분명한 연결을 제공하라.</li> <li>• 명확히 정의되고 잘 구조화된 안내를 제공하라.</li> </ul>





## 몇번이고 다시 볼 수 있는 동영상

저는 이번 학기가 마지막인 4학년입니다. 4년간 들었던 전공 수업과 교양 수업은 제게 잘 맞았던 수업도 있었고 그렇지 않은 것도 있었습니다. 개인적인 체질이지만 저는 대단위 강의 방식의 교수법이 맞지 않습니다. 눈으로 프로젝트로 비춰진 화면을 바라보고, 귀로는 교수님의 설명을 듣고 있으면 혼자서 무의식의 세계로 쉽게 빠지기 때문입니다. 그렇게 놓친 부분이 쌓이니 과제할 때와 시험할 때가 되면 스스로에게 그때 왜 그랬냐는 자책밖에 할 수 있는 게 없었습니다. 그래서 전 자동 녹화 강의를 해 주시는 교수님께 정말 감사했고, 올려진 강의들로 놓친 부분이나 모르는 부분을 보강했습니다. 다른 강의들도 자동 녹화가 된다면 시험 성적 이전에, 내가 이 과목에 대해서 확실히 알고 넘어갈 텐데, 하는 생각이 늘 들었습니다.

그리고 제가 공부하고 있는 전공의 수업들은 실습 위주의 수업들이 많습니다. 실습이 포함되어서 수업시간을 4시간으로 하는 과목도 있지만, 3시간으로 하는 과목들도 있습니다. 3시간 수업들은 3시간을 연속으로 하는 경우가 잘 없고, 1.5시간으로 쪼개어 일주일에 두 번 수업을 진행합니다. 가장 이상적인 건 수업 시간 내에 배운 이론으로 실습까지 완료하는 것이지만 그러기엔 시간이 부족했습니다. 그래서 하루는 이론 수업, 하루는 실습을 하거나, 한 주 동안 이론 수업을 하고 그 다음 주에 배운 이론으로 실습을 진행했습니다. 이론과 실습에 시간 간격이 클수록 실습을 하는 게 힘들었습니다.

더군다나 저는 프로젝트로 들어지는 화면을 보면서 설명해주는 이론 수업을 놓칠 때도 있어 어느 실습 때는 친구가 처음부터 설명해 준 적도 있었습니다.

그래서 저는 실습이 병행되는 수업을 들을 때면 자신감이 부족했습니다. 이번 학기에도 실습이 있는 수업을 신청하면서 또다시 예전처럼 행동할 것 같아, 수업 첫 시간을 들어보고 수업을 들을지 말지를 결정하기로 했습니다. 그런데 교수님이 첫 수업 시간에 과목 소개를 하며, 기존의 수업 방식과는 다른, 플립드 러닝 방식으로 한 학기 수업을 진행할 것이라고 말씀하셨습니다. 교수님의 계획은 수업에 오기 전에 녹화된 동영상만 먼저 보고, 수업시간에는 동영상 내용으로 구두 시험을 보거나 실습 진행을 하는 것이었습니다. 솔깃해지는 수업 방식에 저는 이 수업을 정정기간에 빠질 않았고 지금 아주 잘 듣고 있습니다.

플립드 러닝 방식에서, 제가 가장 마음에 드는 것은 몇 번이고 다시 볼 수 있는 수업 내용이 담긴 동영상입니다. 동영상의 길어도 부담스럽지 않은 10분 내외이고, 10분이라는 제한 시간이 있으니 교수님의 설명에도 군더더기가 없어 좋습니다. 저는 동영상을 보면서 수업 내용을 정리하는데, 중간 중간 교수님의 설명을 멈추거나 되돌리기를 할 수 있어 정리가 깔끔하게 됩니다. 그래서 내가 설명을 들어도 잘 모르는 부분이 보여서 다음 수업 시간에 물을 질문도 미리 만들 수가 있습니다. 예전과 달리 이론 수업을 반복해서 보고 수업에 들어가기 때문에, 교수님이 보충 설명을 해주실 때 어느 부분에 대한 것인지 단박에 알아듣고, 실습도 막힘 없이 잘 하고 있습니다.

또 일주일에 주어진 3시간 안에 이론 수업과 실습을 함께 해야 했던 수업들과 달리, 이미 이론 수업을 동영상으로 보고 오기 때문에 실습 시간이 상대적으로 늘어나 여유롭게 실습하는 것도 좋습니다. 실습을 하면서 교수님께 질문을 드리는 것도 예전 같으면 아는 게 없어서 질문을 못 했다면 이전 알고 있던 내용과 헛갈리는 부분이 있어 질문을 던지는 게 뿌듯합니다.

저는 이제 이 학교를 떠날 사람이지만 앞으로도 이 수업 방식을 적용한 수업들이 많아지면 좋겠습니다. 그리고 플립드 러닝이 잘 운용될 수 있도록 고화질로 버퍼링 없이 동영상을 재생할 수 있는 사이트가 학교 홈페이지에 만들어지기를 바랍니다. 지금은 링크에 걸린 동영상을 다운 받아서 보고 있는데, 이런 과정이 없어도 학교 홈페이지에 로그인만 하면 볼 수 있도록 편의를 제공해 주었으면 합니다.

플립드 러닝 방식이 아직 많은 과목에 적용되지 않아서 이 수업 방식이 긍정적일지 부정적일지는 모르겠다고 교수님께서는 수업 초반에 말씀하셨습니다. 저는 듣고 있는 수업이 플립드 러닝 방식으로 진행되어 큰 만족감을 느낍니다. 학기 말이 되어야 그 결과가 나오겠지만, 저의 이 수업이 좋은 평가를 받아 앞으로 플립드 러닝 방식의 수업이 늘어나는 데 신호탄이 되었으면 합니다.

## NEWS

아주대학교 교수학습개발센터에서는 어떻게 가르치고 배우는지에 대한 교수학습방법을 연구·개발하고 이를 전파하는 노력과 더불어 무엇을 가르칠 것인지를 중장기적으로 연구하고 개발하는 노력을 기울이고 있다. 특히, 교수님들이 보유하고 있는 전공분야별 최고의 전문성을 수업을 통해 효과적으로 전달할 수 있도록 다양한 방법을 통해 지원하고 있다.

### 우리 대학 및 학생 특성에 맞는 수업 준비를 위한

#### 『신임교원 워크숍』

2015년도 1학기에 우리 대학에 부임한 6명의 신임교수들을 대상으로 대학에서의 효과적인 수업을 위한 교수법을 소개하는 특강 프로그램(좋은 수업을 위한 효과적인 수업전략-신종호 교수, 아주대학교 다산학부대학)과 교수부장, 교수학습개발센터장이 주관하는 간담회를 통하여 정보 교류와 소속감 증대, 동료교수와의 유대감 형성 시간을 가졌습니다.

### 동료 교수와의 수업에 대한 유쾌한 수다,

#### 동료 멘토링 프로그램

신임교원 Peer Mentoring 프로그램 'Newcomer Startup' 프로그램

신임교수의 teaching excellence 신장 및 해당 교과목의 교육의 질 개선을 목적으로 본교의 교육 문화에 익숙하지 않은 신임교수를 대상으로 학과 내 멘토 교수와 수업전문가 등 2인이 참여하는 신임교수 대상 멘토링 프로그램(명칭:Newcomer Startup)을 운영.

학과	신임교수	멘토교수	학과	신임교수	멘토교수
신소재공학과	조인선	고경현	정보컴퓨터학과	곽진	홍만표
환경공학과	정승호	이건오	전자공학과	지동우	김상인
수학과	박보람	조수진	신소재공학과	유학기	고경현
생명과학과	송영훈	문은표	정보컴퓨터공학과	김영재	정태선
경영학과	박청규	김광윤	법학전문대학원	임소연	장정애
불어불문학과	송근영	박만규	경영학과	서성원	조영호

Sharing TEA(Teaching Excellence in Ajou) - '掬茶(수다)'

본교 교수들의 수업에 대한 관심 제고와 수업 개선을 목적으로 학과와 직급에 상관없이 두 명 이상의 교수가 팀을 이뤄 상호 수업을 관찰(수업촬영 동영상을 통해) 한 후 상호 피드백을 제공하는 수업에 대한 Peer Mentoring 프로그램(Sharing TEA)을 운영.

### 교수 역량 강화를 위한 『교수법 특강 및 워크숍』

2015학년도 1학기 교수법 특강은 학생들이 수업에 능동적이고 적극적으로 참여할 수 있도록 다양한 과목 특성에 맞추어 교과목을 설계하고 그에 맞는 구체적인 교수전략을 습득할 수 있는 주제를 선정하여 진행하였습니다.

## 2015학년도 1학기 교수지원 프로그램

#### 교수법 프로그램 특강 1

주제: 명강의 선정 교수와 함께하는 좋은 수업을 위한 토크 콘서트-1  
강사: 김희준 교수(서울대학교 화학부)  
일시 및 장소: 2015년 7월 21일(화) 오후 2시, 성호관 ACE303  
내용 및 결과: 총 30명의 교수진이 워크숍에 참석.

#### 교수법 프로그램 특강 2

주제: 명강의 선정 교수와 함께하는 좋은 수업을 위한 토크 콘서트-2  
강사: 이우성 교수(성균관대학교 생명과학과)  
일시: 2015년 7월 22일(수) 오후 2시, 성호관 ACE303  
내용 및 결과: 총 17명의 교수진이 워크숍에 참석.

#### 교수법 프로그램 특강 3

주제: 명강의 선정 교수와 함께하는 좋은 수업을 위한 토크 콘서트-3  
강사: 고수일 교수(전북대학교 경영학부)  
일시: 2015년 7월 23일(목) 오후 2시, 성호관 ACE303  
내용 및 결과: 총 20명의 교수진이 워크숍에 참석.

#### 교수법 프로그램 특강 4

주제: 효과적 강의교안 제작을 위한 파워포인트 활용 기법(중/고급)  
강사: 이상훈(쿨디자인 대표)  
일시: 2015년 8월 18일(화) 오후 2시, 성호관 ACE303  
내용 및 결과: 총 27의 교수진이 워크숍에 참석.

#### 교수법 프로그램 특강 5

주제: 파워포인트 FOR 인포그래픽  
강사: 이혜강(콘텐츠 디자이너)  
일시: 2015년 8월 19일(수) 오후 2시, 성호관 ACE303  
내용 및 결과: 총 37의 교수진이 워크숍에 참석.

#### 교수법 프로그램 특강 6

주제: 강의식 수업에서 상호작용·학생참여 중심의 수업 운영 전략  
강사: 장경원교수(경기대학교)  
일시: 2015년 8월 26일(수) 오후 3시, 성호관 ACE303  
내용 및 결과: 총 20의 교수진이 워크숍에 참석.

#### 교수법 프로그램 특강 7

주제: Flipped Learning의 수업 개발 및 적용 방안  
강사: 김선영교수(서울대학교 교수학습개발센터)  
일시: 2015년 8월 27일(목) 오후 2시, 성호관 ACE303  
내용 및 결과: 총 25의 교수진이 워크숍에 참석.

교수학습개발센터에서는 2015학년도 학생들의 학습역량 강화를 위한 학습 지원 프로그램으로 학습법 특강, 맞춤형 학습법 특강, 아주러닝캠프를 진행하였다.

## 2015학년도 1학기 학습지원 프로그램

### 학습법 프로그램

교수학습개발센터에서는 학생들의 학습 역량 강화를 위해 관련 분야 전문가를 초빙하여 학습법 특강을 진행하였다. 2015학년도 1학기에 걸쳐 대학생의 미래설계, 프레젠테이션, 스마트러닝, 학습문제 진단 등에 관련된 특강을 진행하였으며, 각 단과대학 및 개별 전공에 맞는 학습방법의 적용 및 확산을 위하여 맞춤형 학습법 특강을 지원하였다.

### 2015-1 학습법 특강

제목	강사	일시	장소	참여인원
[인문대]신입생들의 시간관리	박성길(청년리더십센터)	2015.03.23.(월) 16:30~17:30	다산관507호	67
창의적 관점과 대학생의 미래설계	김태원(구글)	2015.03.24.(화) 18:30~20:00	원천관 강당	91
[간호대]UCC제작	박경호(더서당인문학연구소)	2015.03.26.(목) 15:30~16:30	송재관 4강의실	73
[간호대]학습포트폴리오작성법	송태인(더서당인문학연구소)	2015.03.27.(금) 15:00~16:00	송재관 4강의실	71
[사회대]대학에서의 강의듣기와 노트필기	박승호(서울여자대학교)	2015.03.31.(화) 19:00~20:00	울곡관 255호	43
실무프레젠테이션 분석	차유빈(bene PT)	2015.04.07.(화) 15:00~16:30	울곡관 영상회의실	79
나만의 포트폴리오 PT만들기	차유빈(bene PT)	2015.04.07.(화) 16:30~18:00	울곡관 영상회의실	74
[자연대]포트폴리오 작성법	진성희(인하대학교)	2015.04.14.(화) 17:00~18:00	원천관 강당	151
[정보통신대]공부와 행복, 두 마리 토끼를 잡는 학습법	홍영일(서울대학교)	2015.04.29.(수) 17:00~18:00	원천관 강당	161
효과적인 R·W·S(읽기·쓰기·말하기)	김민영(행복한 상상)	2015.05.12.(화) 15:00~16:30	다산관 B105호	33
똑똑한 학습을 도와주는 스마트러닝	신중우(신홍대학교)	2015.05.12(화) 16:30~18:00	다산관 B105호	20
학습전략검사(MLST)를 통한 학습문제 진단과 자기이해	박동혁(아주대)	2015.05.13(수) 15:00~16:30	다산관 111호	39
인포그래픽을 활용한 발표자료 만들기(이론)	이혜강(콘텐츠 디자이너)	2015.06.03(수) 16:30~18:00	울곡관 영상회의실	60
파워포인트 FOR 인포그래픽 1(실습)	이혜강(콘텐츠 디자이너)	2015.07.15(수) 15:00~16:30	성호관 303호	47
파워포인트 FOR 인포그래픽 2(실습)	이혜강(콘텐츠 디자이너)	2015.07.15(수) 16:30~18:00	성호관 303호	47



### 나만의 포트폴리오 PT만들기

Microsoft Powerpoint MVP 차유빈 강사를 초청하여 「나만의 포트폴리오 PT만들기」라는 주제로 특강을 진행하였다. 많은 학생들은 자신만의 색깔을 가진 포트폴리오를 만드는데 어려움을 느끼고 있다. 이에 차유빈 강사는 마인드 맵 그려보기, 퍼스널 브랜딩 제작, TO Do List 작성 등의 방법을 실천해 보기를 권하였다. 인사 담당자의 눈에 띄 수 있는 식상하지 않고 개성 있는 포트폴리오를 만들기 위해 파워포인트를 활용한 스토리 구성과 디자인의 노하우를 배울 수 있는 시간이었다. 자신만의 포트폴리오 제작을 위한 충분한 동기부여가 될 수 있는 시간이었다.



### 창의적 관점과 대학생의 미래설계

대학생들이 가장 만나고 싶어하는 멘토 구글러 김태원 팀장을 초청하여 「창의적 관점과 대학생의 미래설계」라는 주제로 특강을 진행하였다. “꿈을 꿀 땐, 주변 사람들의 말을 듣기 보다는 세상이 어떻게 변화하고 있는지를 봐야 한다”는 메시지와 함께 대학생활을 스펙 쌓기에만 전념하지 말고 다양한 경험을 하면서 자신만의 재미있는 스토리를 가질 수 있도록 노력할 것을 당부하였다. 자신의 대학생활 다양한 경험과 구글에 입사하게 된 동기 등을 솔직하게 전하며 대학생들이 미래에 대해 느끼는 불안감을 공감하면서도 그들이 큰 꿈을 펼칠 수 있도록 용기를 주었다.

### 효과적인 R·W·S(읽기 쓰기 말하기)

행복한 상상 김민영 이사를 초청하여 「스마트한 대학생활에 꼭 필요한 효과적인 R·W·S」라는 주제로 특강을 진행하였다. 많은 학생들은 읽고 쓰기의 중요성을 알고 있지만 어디서부터 시작해야 할지 모르는 학생들이 대부분이다. 이에 김민영 이사는 불특정다수의 독자, 청자와 소통하기 위해 체계적인 표현력을 익혀야 함을 강조하며 글쓰기에 도움이 될만한 분야별 책들을 추천하며 읽기 방법의 팁을 제시하였다.



### 인포그래픽을 활용한 발표자료 만들기

파워 블로거 ‘친절한 혜강씨’의 이혜강 강사를 초청하여 「인포그래픽을 활용한 발표자료 만들기」 특강을 진행하였다. 인포그래픽이란 Information과 Graphic의 합성어로 데이터, 통계 등의 복잡한 정보를 수집, 분석, 가공하여 스토리텔링과 디자인을 통해 정보를 전달하는 시각적 표현이다. 인포그래픽을 활용한 발표자료 만들기 시간을 통하여 자료를 한눈에 쉽게 알아볼 수 있는 다양한 방법으로 파워포인트 기능, 파워포인트 디자인 방법, 인포그래픽 제작 등을 살펴 볼 수 있는 시간이었다.

### 파워포인트 FOR 인포그래픽

파워 블로거 ‘친절한 혜강씨’의 이혜강 강사를 초청하여 「파워포인트 FOR 인포그래픽」 실습을 진행하였다. PC실습실에서 파워포인트 기능, 디자인, 이미지를 직접 인포그래픽을 제작해 보는 기회가 되었다. 또한 파워포인트를 제작할 때 도움을 받을 수 있는 유용한 사이트에 대한 정보를 아낌없이 전달해 주었다. 인포그래픽 특강 공지 후 3일 만에 신청이 마감될 정도로 많은 학생들이 큰 관심을 보였다. 대기자들이 많았으나 PC실습실 공간이 한정되어 있어 모두 참여할 수는 없었다. 기회가 된다면 같은 주제로 한번 더 기획할 예정이다. 인포그래픽에 대한 뜨거운 관심을 다시 한번 확인할 수 있었던 시간이었다.



## 2015 아주 러닝캠프 퀀텀 U

학습동기강화 프로그램인 제 4회 아주 러닝캠프 <퀀텀-U>가 진행되었다. 퀀텀 U는 하워드 가드너 박사의 다중지능 이론부터 가속학습법, NLP기법, 협동학습 이론, 효과적 학습법까지 다양한 창의적 교육이론을 접목시킨 교육 프로그램이다.

이번 캠프는 학생들의 자신감 향상과 학습의욕 증진을 위한 프로그램으로 구성되었으며, 구체적으로 '성장을 위한 동기부여, 도전정신, 창의적 문제해결, 두뇌친화적 학습원리, 창의적문제해결, 퀀텀 학습법' 등의 내용으로 10시간 동안 진행되었다. 참여한 학생들은 이번 캠프를 통해 성공적인 대학생활을 위한 학습의 원동력을 얻을 수 있었던 소중한 시간이었다고 전하였다.



**강사:** 이수정(미래HRD)  
**일시:** 2015.06.22(월)~06.23(화)  
**장소:** 용인 중소기업인력개발원  
**참여인원:** 17명

## 참여후기

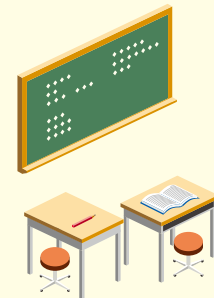
“내성적인 성격에 변화를 주고 싶어서 처음으로 혼자 캠프에 신청하게 되었다. 모든 프로그램 내용이 도움이 되었지만 특히 'NO Fimage' 시간을 통해 자신감을 기를 수 있어서 좋았다. 생각보다 많은 것을 얻었고 매우 만족스러운 교육이었다.”

“퀀텀-U프로그램에서 배웠던 'This is it.'과 'No Fimage.'를 활용해 좀 더 적극적으로 제 목표를 향해 안전지대를 넓혀가려 합니다. 좋은 프로그램을 위해 수고해주신 교수학습개발센터 선생님들과 퀀텀 프로그램 강사님들, 스태프 학생들 모두 감사합니다. 다음에도 기회가 된다면 꼭! 다른 프로그램에도 참여하고 싶습니다.”

“강의를 정말 열정적으로 준비해주신 세 분의 강사님들, 그리고 1박2일의 일정을 뒤에서 열심히 도와주신 교수학습개발센터 선생님들 덕분에 좋은 프로그램을 들을 수 있어 좋았다. 휴학생이지만 학교의 도움을 받아 더 발전하는 내가 되도록 노력하고 싶다.”

2016학년도에는 교수 역량 개발을 위해 [교수법 특강 및 워크숍], [수업 멘토링 및 컨설팅 프로그램], [혁신교수법 적용 교과목 개발 지원], [교수연구모임 지원] 등 기존의 교수지원 프로그램과 더불어 아래와 같이 새로운 교수지원 프로그램을 기획하여 제공할 예정입니다.

## 2016학년도 교수지원 프로그램 계획



### 교수생애주기별 교수지원 프로그램 운영

교수님들의 경력에 따른 관심, 도전, 요구사항에 맞는 가장 적절하고 유용한 교수지원 프로그램을 연구·개발하여 특강, 워크숍, 멘토링, 커뮤니티 등 다양한 형태로 특별히 설계된 프로그램을 지원할 예정입니다.

### 학습관리시스템(LMS)활용 교수법 프로그램 운영

2016학년도에 우리 대학에 새롭게 구축될 예정인 학습관리시스템을 교수님들께서 효과적 수업을 위해 잘 활용할 수 있는 유용하고 다양한 활용 방법에 관한 프로그램을 제공할 예정입니다.

### 상호작용·협력학습 중심의 혁신교수법

#### 프로그램 운영

수업에서의 학생들의 능동적이고 적극적인 참여를 유도하여 학습성과를 높일 수 있는 교수방법을 경험하고 익힐 수 있는 다양한 주제의 특강 및 워크숍을 진행할 예정입니다. 또 '교과목 개발 지원 사업'을 통하여 플립드 러닝, 문제중심학습(PBL), 팀기반학습(TBL) 등 혁신교수법을 적용하고자 하는 교수님들을 보다 집중적이고 체계적으로 지원할 예정입니다.

2016학년도에는 학습 역량 개발을 위해 [학습법 특강 및 워크숍], [학습대상별프로그램], [학습공동체], [학습법컨설팅], [학습법공모전] 등 기존의 학습지원 프로그램을 확대하여 아래와 같이 학습지원 프로그램을 기획하여 제공할 예정입니다.

## 2016학년도 학습지원 프로그램 계획



### 학습공동체 운영

학생들의 학업성취 향상과 그룹 학습을 통한 사회적 유대감 및 소속감 증진을 목적으로 다양한 주제로 스터디그룹을 운영할 예정입니다. 스터디그룹에 참여한 학생들에게는 비교과 마일리지 부여, 활동지원금 지급, 우수그룹 시상 등의 혜택을 제공할 예정입니다.

### 학습법 컨설팅 운영

자기주도적 학습능력 향상 및 학습의 효율성을 높이기 위해 다양한 학습검사 도구를 활용하여 학업 성취도에 미치는 중요한 요인을 파악하고, 효과적인 학습전략을 함께 고민해 볼 수 있는 1:1 학습상담 프로그램까지 제공할 예정입니다.

### 학습법 공모전 운영

학생들의 우수사례를 발굴하고, 학습법 개선 및 역량개발을 위해 학습법 공모전을 진행할 예정입니다. 학습법 프로그램에 참여한 학생들의 실천수기 및 자신만의 학습 노하우를 다양한 형태로 접수 받아 수상작은 책자 및 홈페이지 게시를 통해 많은 학생들이 공유할 수 있도록 할 예정입니다.