글쓰기 교과과정 개발을 위한 고찰*

- 플립러닝(flipped learning)을 통한 피드백 중심 수업개발 -

김지선**

〈차 례〉

1. 머리말
2. 플립러닝의 개념과 글쓰기 교육에서의 활용 가능성: 피드백 중심 글쓰기 지도
   1) 플립러닝의 개념과 특징
   2) 기존 글쓰기 수업 방식의 문제점과 상호작용적(interactive) 피드백의 필요성
3. 플립러닝을 통한 피드백 활용 글쓰기 교과과정 설계
   1) 플립러닝 설계 시 유의점
   2) 수업의 구체적 설계
4. 맺음말

【국문초록】

본고는 '플립러닝을 통한 피드백 중심 수업의 글쓰기 교과 과정 개발'을 목적으로 한다. 글쓰기가 자기주도적 학습이 되기 위해서는 강의중심, 이론 중심의 수업으로는 무리가 따른다. 이러한 전통적인 수업 방식으로는 디지털 네이티브에 해당하는 현재의 학생들

* 이 논문은 한양대학교 교내연구지원사업으로 연구되었음(HY- 2014년도).

** 한양대학교 조교수

의 관심을 지속시키기 어려울 뿐만 아니라, 실습 중심으로 이루어져야 하는 글쓰기 수업에 적합하지 않다. 글쓰기에는 자기 글의 문제점을 직시하고 바람직한 수정의 방향을 모색하는 과정이 필수적으로 따라야 한다. 글쓰기에는 적절한 피드백이 반드시 필요하다.

하지만 현재 우리나라의 대학 글쓰기에 적용되는 피드백은 주체적으로 자신의 글쓰기를 모색하기에 무리가 있다. 지나치게 많은 학생수와 부족한 수업 시수 속에서 상호주체적인 피드백이 뒤따르기란 거의 불가능에 가깝다. 과정중심, 장르중심의 현행 글쓰기 교과과정은 동료피드백이나 튜터제도, 교수자나 전문가 활용 피드백을 통하여 학생들의 글을 지도하고 있다. 하지만 동료피드백은 동료들의 글쓰기 실력의 편차에 의해 피드백을 잘못 이끌 가능성이 많으며, 교수자 중심의 피드백은 교수자의 권위에 의지하여 글을 수정하고자 하거나, 의욕 자체를 상실하게 될 우려를 낳는다. 따라서 본고는 글쓰기를 위하여 주제와 구성의 아이디어를 생성하는 단계부터 글쓰기의 마무리에 해당하는 전 단계에 이르기까지 학생 주체적이며, 대화중심적인 피드백이 가능한 교수학습 모형을 제시하고자 한다. 본고는 가장 기본적인 글쓰기에 필요한 이론 강의와 글쓰기 수업을 위해 필요한 절차와 방식을 교수자가 직접 녹화한 동영상과 자료를 통하여 온라인으로 선행 학습한 뒤 오프라인 수업 시간에 이를 적용, 실습하는 플립러닝의 교수학습 방법을 활용하도록 하도록 하였다.

주제어: 플립러닝, 블랜디드 러닝, 상호주의 교수법, 글쓰기, 디지털 네이티브, 피드백, 교수학습모델

1. 머리말

오늘날의 사회는 디지털 기술의 혁신 덕분에 전 세계적 차원으로 시공간이 확장되었다. 우리들은 사이버 공간 속에서 유목민처럼 실시간으로 세계를 누비며 정보를 탐색하고 교류한다. 제3세대 SNS인 소셜 큐레이션(Social- Curation)을 통해 지구 반대편의 사업자에게 개인의 물건을 팔기도 하고, 디자인에 대한 정보를 얻기도 한다. 몇 년 전부터 각광 받기 시작한 팟캐스트는 정보의 소비자로 머물렀던 20세기의 대중과 달리 마음만 먹으면 우리들도 얼마든지 미디어를 통해 정보의 생산자가 될 수 있다는 사실을 확연히 보여준다. 이처럼 쌍방향 대화형 통신의 디지털 네트워크와 빅데이터의 활용은 우리 사회의 지형도를 변화시켰다. 이제 우리의 삶은 소비와 생산 같은 경제 분야뿐 아니라, 정치, 문화 모든 분야에서 지각변동을 일으키고 있다.

교육 분야 역시 예외는 아니다. 사이버강의(e-러닝)의 활용은 오히려 소극적 변화에 해당한다. 언제부터인가 대학 강의는 강의시간 내에 디지털 미디어를 적극 활용하고 있으며, 교수-학습 활동이 강의실 밖의 온라인상에서도 이루어지고 있다. 이는 교수-학생 간의 수평적인 커뮤니케이션을 가능하게 해주며 상호작용을 원활하게 해주었다. 무엇보다 큰 변화는 대학의 강좌가 폐쇄적인 구조를 벗어나 공개강의(OCW)를 지향하고 있는 점이다. 하버드와 MIT 공과대학에서부터 시작된 공개강좌(MOOCs)는 교육의 지각을 흔들어 놓고 있다고 해도 과언이 아니다. 세계적인 교육용 동영상 자료를 무상으로 제공하는 MOOCs(Massive Open Online Courses의 앞 글자를 딴 것)는 인터넷에서 이루어지는 대중 공개수업을 의미한다. 세계 명문대학교에서만 들을 수 있었던 전문적인 수준의 강의를 이제 원하는 시간에 원하는 공간에서 들을 수 있게 된 것이다.[1] 우리의 교육계 역시 대학별로 오픈강좌를 개설

1) 대표적인 MOOCs 서비스는 Coursera와 Khan Academy, TED-Ed 등이

하고 링크하는 현 상황을 넘어서, 교육부 주도 하에 대학 강의와 평생교육의 개념을 합한 K-MOOCs를 마련하기 위한 프로젝트를 진행 중이라 한다.[2)]

이렇게 교육의 지형도가 능동적 지식의 공유, 개방, 협력, 쌍방향 소통의 방식으로 변화하고 있는 시점에서 현 대학의 교육은 여러 문제점에 봉착하고 있는 것 같다. 하나는 교육의 변화 조짐에도 불구하고 우리나라 대학 교육이 여전히 교수자 위주의 강의와 일방향적인 지식 전달 위주의 전통적 방식을 지속하고 있는 점이다.[3)] 대학에서 토론식 수업을 경험했다는 학생들조차 많지 않은 것이 우리의 실정이다.[4)] 공대 학생들의 경우 교양필수에 해당하는 의사소통 증진 과목 외의 시간에 토론을 경험하기는 어렵다고 한다. 이는 학생들 성향의 변화와 교수법 사이의 괴리를 가져다준다. 디지털네이티브(digital native)[5)]로서 즉흥적이고 동시다발적 감각

있다.(이동엽, 「플립드 러닝 교수학습 설계모형 탐구」, 『The Journal of Digital Policy & Management』, 2013. 11. 12, p. 85.) 우리나라의 경우 카이스트가 코세라와 파트너십를 맺고 Kaist-Coursera를 운영 중이라 한다.

2) 장우정, 「[MOOC 2014]④ 걸음마 뗀 한국형 무크(K-MOOC)」, Chosun Biz, 2014.10.28.

3) 대학의 글쓰기 수업은 기존의 대학국어에서부터 1990년대 이후 실용적인 현재의 교과과정을 갖추게 되었다(조미숙, 「교양국어 교육 변천과정 연구」, 인문연구 71호, 영남대학교 인문과학연구소, 2014년 9월, pp. 133-165.).

4) 한양대학교 학생 90명 중 32%만이 토론수업을 경험했다고 하며, 경험이 있다는 응답을 한 학생들도 초, 중, 고 시절의 경험이 많았고, 대학교 때 경험한 학생은 반수를 넘지 못했다(한양대학교 교수학습개발센터, 『공감적 소통을 위한 토론 교수법』, 한양대학교, 2014년 2월, p. 18.).

5) 디지털 네이티브는 디지털 기술을 모국어처럼 자유자재로 사용하는 세대로 컴퓨터와 핸드폰 인터넷이 일반화된 90년대에 성장기를 보냈기 때문에 과거와 전혀 다른 방식으로 생각하고 소통한다. 디지털 언어와 장비를 특정 언어의 원어민처럼 자유자재로 구사한다는 측면에서 디지털 네이티브라는 말을 붙인다. 미국의 교육자인 마크 프렌스키가 2001년 그의 논문 Digital Native, Digital Immigrants에서 처음 사용한 용어다. 경영학자이자 미래학자인 돈 탭스코트가 『디지털 네이티브』(비지니스북스, 2009)라는 책을 출간함으로써 보편화된 용어이기도 하다(한국어위키백과 참조).

을 키워온 학생들은 일방적인 강의 위주의 수업에 쉽게 지루해한다. 게다가 한정된 강의시간 내에 전달할 수 있는 지식과 정보의 양이 부족할 수밖에 없다는 점에서 강의식 수업의 실효성에 회의적인 학생이 늘고 있다.

성급한 사람들은 온라인 오픈강의(OCW)를 지식의 민주주의를 이룰 수 있으며, 전통적 대학교육을 대체할 수 있는 대안이라 주장하기도 한다. 그러나 공개강의나 검색을 통한 정보 습득의 경우 대학의 교육을 대체하기에는 한계를 지닌다. MOOCs의 하나인 코세라(Coursera)의 CEO인 리처드 레빈(Richard Levin) 전 예일 대학교 총장은 매일경제와의 인터뷰에서 다음과 같이 표명했다. "온라인 교육으로 사용자들이 콘텐츠를 활용하고 지식과 기술을 습득할 수는 있지만 소규모 토론 등을 통해 비판적 사고를 익히는 데는 여전히 한계가 있다." 그에 따르면 소규모 수업에서 교수들이 직접 학생들에게 질문하고 논리적 사고를 이끌어내는 것은 아주 노동 집약적인 활동이다. 온라인 교육만으로 이런 교육다운 교육을 받기는 한계가 있으며 전통적인 대학교육을 대체하기에 한계가 많다는 것이다.[6] 레빈의 지적처럼 무차별적으로 습득한 정보와 지식을 타인과의 교류를 통하여 필터링하고, 쓸모있는 전문지식으로 구성하는 능력은 대학의 현장 학습을 통해서만 가능한 것이다. 문제는 교수자의 역할이 지식의 전달자에서 상호주체적으로 의견을 교환하고, 비판적 사고력을 형성하도록 이끄는 방식으로 변화해야 한다는 점이다.

대학교육의 기초 필수인 글쓰기 같은 과목일수록 이러한 측면은 더욱 요청된다. 글쓰기 교과목은 학습의 기초가 되는 의사소통 능력과 문제해결력을 증진시키기 위하여 자신의 창의적이고 비평적 견해를 글로 표현하는 필수 능력을 배양하는 것을 목적으로 한다.

---

6) 안명원, 리처드 레빈 인터뷰 「현장 반영 못한 대학교육, 온라인이 답이죠」, 매일경제, 2014년 5월 6일.

이론과 지식 위주의 교수자 중심 강의보다는 학생들과 교수자가 상호주체적으로 아이디어를 나누고 글에 대한 비평적 견해를 주고받는 시간이 더욱 필요하다. 쓰기를 위한 아이디어의 발상 단계부터 작성된 글의 완성도에 이르기까지 상호 피드백을 밀도 있게 나누는 과정이야말로 글쓰기 강의의 핵심이라 해도 지나치지 않다. 그러나 대학 강의의 현실은 글쓰기에 필요한 이론적 지식과 쓰기 실습, 피드백을 모두 충실히 이행하기에 역부족이다.

본 연구는 글쓰기를 위해 필요한 이론이나 수업 진행 상 필요한 절차를 온라인 수업으로 대체하고 오프라인의 실제 강의시간에는 글쓰기 관련 피드백을 중심으로 하는 '플립러닝 기반의 글쓰기 교과과정'을 개발하는 것을 목적으로 한다. 이는 최근 활발히 거론되고 있으며, 시행되고 있는 플립러닝(flipped learning)이 디지털 네이티브(digital native)인 학생들의 성향을 최대한 존중하며, 실제 강의시간을 최대한 효과적으로 사용할 수 있는 대안이라고 생각하기 때문이다.[7] 그러나 플립러닝에 대한 현재의 논의는 교육방식의 당위성이나 교육적 효과에 대한 제시에 머물고 있다. 각각의 구체적인 교과목에 적용시킬 수 있는 교수-학습 모듈에 대한 탐구가 요청되는 바이다. 플립 러닝을 중심으로 보다 효율적인 대학글쓰기 교과과정을 마련하기 위해서는 우선 전통적 글쓰기 교수-학습 과정에서 부딪히는 문제점을 포착하고 규명하는 것이 우선시되어야 한다. 본 연구는 플립 러닝을 통하여 피드백 중심 글쓰기 수업이 마련되기 위한 구체적인 전략과 원리, 교수-학습 모형을 제시하고자 한다.

---

7) 플립러닝은 아직 도입단계에 있는 교수학습방법이기 때문에 그 효과에 대해 검증한 우리나라의 논문은 아직까지는 찾기 어렵다. 다만 한양대학교 교수학습센터에서 개최한 2014년 10월 15일 워크숍 〈Flipped Learning 교과목 수업설계 전략〉에서 카이스트의 조기순 교수가 한 발표에 따르면 플립러닝의 도입 이후 교수자의 85%가 학생들과의 상호작용이 높아졌으며, 75%가 수업이해도가 높아졌다고 답하였다 한다.

2. 플립 러닝의 개념과 글쓰기 교육에서의 활용 가능성 : 피드백 중심 글쓰기 지도

1) 플립 러닝의 개념과 특징

지금까지 우리나라 대학에서 활용된 e-러닝은 사이버강의의 형태가 대다수이다. 이는 강의, 교수-학생 간 토론과 질의응답 모두 온라인상에서만 이루어지는 수업 방식으로 학습지연 유발, 상호작용의 어려움, 실재감의 부족 등에 있어 문제를 유발하기도 한다.[8] 이런 교육방법으로는 교육의 자율성이 교육의 격차와 학습자의 학습능력의 차이로 이어지는 것이 가장 큰 문제가 된다. 실제로 최미나와 노혜란의 연구에 의하면 대학생들은 이러닝의 학습내용이 충실하지 않다고 인식하거나 수업 진행 시 교수자와 상호작용 기회가 충분하지 않다고 인식하는 경우, 평가대비에 어려움을 느끼게 된다. 이런 상황에서 이러닝을 지속적으로 수강하지 않을 가능성이 커진다는 연구결과가 도출되기도 하였다.[9]

최근 플립러닝은 이러한 문제를 해결할 수 있는 대안으로 떠오르고 있다.[10] Flip의 사전적 의미는 '뒤집다'로, flipped learning은

---

8) 이정기, 김정기, 「이공계열과 인문사회계열 대학생들의 이러닝 이용동기와 효과에 관한 연구: e러닝에 대한 평가, 이용동기, 이용의도를 중심으로」, 『스피치와 커뮤니케이션』 24호, 2014년, p. 78.)

9) 최미나와 노혜란, 「이러닝 교수설계자의 역량 강화를 위한 교육철학적 관점에 따른 이러닝 교수-학습 모형 개발」, 인적자원개발연구학회, 『인적자원개발연구』 12, pp. 79-101.

10) 우리나라의 경우 플립러닝은 2012년 카이스트에서 최초로 도입을 하고 있으며 2014년부터는 서울대에서도 시행하고 있다. 2013년에는 〈KBS 파노라마〉에서 선생님들과 기획하여 실시한 특집방송 〈21세기 교육혁명 - 미래교실을 찾아서〉(2014년 3월 20일 방영)에서 소개하여 사례를 분석, 중 고등학교교육에서의 효과를 살펴보고 있다. 한양대의 경우 2014년 1학기에 〈과학기술의 철학적 이해〉 강의의 동영상 촬영분과 실제 강의를

'뒤집어진 학습', '거꾸로 학습' 정도로 번역할 수 있다. 사실 플립 러닝에 대한 아이디어는 새로운 것이 아니다. 단순화시키자면 플립 러닝이란 온라인과 오프라인 수업을 효율적으로 연계하는 것이다. 사이버 강의는 강의와 피드백 모두 온라인 상에서 이루어지는 것이지만 플립러닝은 온라인과 오프라인 각각의 장점을 최대한 살리는 방향으로 시너지 효과를 노리는 일종의 블랜디드 러닝(Blended learning)이라 할 수 있다. 즉 학생들이 수업 전에 수업 내용과 관련된 학습을 미리 해오는 것을 가정하고 수업 시간에는 수업 내용에 대한 강의보다는 학생 간 혹은 학생과 교사 간에 질의와 응답, 상호 작용 및 토론을 통하여 학습해온 내용에 대해 확인하고, 보충이나 심화학습을 진행한다.[11]

플립러닝의 개념과 특성을 살펴볼 때 가장 주요하게 생각해야 하는 점이 기존 e-러닝이 지닌 문제를 답습하지 않는 것이다. 이러한 문제를 해결하기 위해서는 오프라인의 수업과 온라인 수업의 연계가 무엇보다 중요하다. 궁극적으로 전통의 글쓰기 강의가 지향했던 가장 기본적인 목적을 파악하고 이들 목적을 극대화시키는 지점에서 플립 러닝의 장점이 활용되도록 하는 연구방향이 매우 중요하다고 생각한다.[12]

결합한 BL이 파일럿 강좌로 시행되고 있다.

11) 이동엽, 위의 책, p. 84.

12) 플립 러닝을 전통적인 수업 환경과 비교해 볼 때 다음과 같은 특징이 나타난다. **학생들의 자기 주도적 학습이 가능해진다.** 기존 수업에는 수업 시간에 단순히 수업을 듣는 청취자였다면 본인 스스로 강의 자료를 찾아 선행학습을 수행하는 능동적인 학습자로 변화하는 것이다. - **강의에 대한 접근 방식이 달라진다.** 플립 러닝에서는 배울 내용에 대해 스스로 학습하는 것이 선행되고, 실제 수업 시간에는 본인이 학습한 내용 및 수준을 바탕으로 개별화된 수업을 진행할 수 있는 형태로 바뀐다. - **학생들의 고차원적인 문제해결이 가능하다.** 학습할 내용이 부족할 경우 수업 시간을 통하여 본인의 학습에 대한 보충학습을 수행할 수 있지만, 반대로 본인의 학습 수준이 일반적인 학생들에 의해 뛰어날 경우 수업 시간을 통하여 교수자의 도움을 받아 심화학습을 수행할 수 있다.

대학의 글쓰기 교육에 플립러닝을 접목시키기 위해서는 플립 러닝 이전에 글쓰기 교육이 지닌 원천적 목적에 대한 이해가 있어야 할 것이다. 전통적인 방식의 글쓰기 강의는 강의마다 조금씩 다른 목표를 설정하고 있다. 고려대학교 〈사고와 표현〉 교재인 『글쓰기의 이해』에 따르면 글쓰기는 '소통의 기능', '정체성의 탐구', '지식 생산의 기능'과 같은 세 가지 목적을 가진다. 숙명여자대학교의 OCW 강좌의 하나인 〈글쓰기와 읽기〉의 학습목표는 다음과 같다. "지도자적 교양과 사고력, 표현력을 배양하며 학문 활동의 기초가 되는 보고서, 논술문, 논문 등의 작성 요령을 실습을 통해 익히게 된다." 한양대학교 〈말과글〉도 교수자에 따라 조금씩 다르지만 "①글쓰기에 필요한 기초적 지식을 습득하여 글쓰기에 응용한다. ②여러 글쓰기 실습을 통해 대학과 사회생활에 필요한 기초적 글쓰기 능력을 배양한다. ③복합학제적 팀의 구성원으로서 역할을 해낼 수 있는 능력을 배양한다. ④시사적 논점에 대한 자신의 견해를 글로 표현하는 능력을 키운다."와 같은 목적을 살펴볼 수 있다. 이를 토대로 대학 글쓰기의 기본적 목적을 추출하자면 다음과 같다.

① 글쓰기를 하기 위한 언어지식과 쓰기의 이론 습득
② 대학생으로서 갖춰야 할 교양과 비판적 사고력 배양
③ 글쓰기를 통해 기를 수 있는 표현력 배양

이들 목적 중 플립 러닝을 통해 선행 학습에 적용시킬 수 있는 항목은 다음과 같다. 우선 온라인으로 선행학습이 가능한 부분은 ①과 ②이며 오프라인의 강의시간에 기를 수 있는 능력은 ②와 ③이라 할 수 있다. 글쓰기에 필요한 기초적 형식과 장르적 특성에 대한 이론적 습득은 강의 전에 교수자가 촬영한 강의 동영상이나 PPT의 자료를 토대로 충분히 선행 학습을 할 수 있는 분야이며,

각각의 글쓰기에 필요한 문화적, 지적인 사유는 다른 대학이나 과목에서 활용할 수 있는 OCW나 사전에 제작된 동영상 자료를 통해 기를 수 있다. 다만 ②번 항목의 경우 온라인 수업을 통해 일방향적 지식과 사고를 얻게 될 경우 사고의 폭이 좁고 자기 정체성의 가두리에 갇힐 위험성을 갖게 된다. 자기 사고의 한계를 깨닫고 타인과의 쌍방향 소통을 열어놓는 방안은 온라인과 오프라인 두 가지 방식을 통해 모두 마련되어야 한다.

하지만 글쓰기는 일반적인 토론수업과는 또 다르다. 말하기 능력의 신장을 위한 토론이라면 논리를 통해 사고를 나누는 행위 자체가 중요한 의미가 있는 것이겠지만 글쓰기 수업의 궁극적인 목적은 사고를 글로 옮기는 표현력의 신장에 있다. 따라서 ①과 ②의 항목은 ③을 기르기 위해 필수적인 요소들을 키우기 위한 것이다. 동영상이나 토론을 통해 자신의 사고를 얻는 아이디어의 단계부터 토론과 토의를 통하여 주체적으로 자기 사고의 깊이 있는 지점을 도출했는가에 대하여 피드백을 주고받으며, 글쓰기 자체가 말하는 방향성을 제대로 표현하고 있는가에 대한 교수자와 학습자 간의 피드백이 가장 중요한 수업의 방식이라고 할 수 있다.

플립 러닝은 지금까지와는 전혀 다른 새로운 수업의 방식을 적용한다기보다는 기존의 방식을 관찰하고 그 문제점을 고찰함으로써 새롭게 거듭날 수 있는 방식이다. 따라서 플립 러닝이라는 새로운 교수 방식을 도입하더라도 지금까지의 글쓰기 수업에서 적용되었던 피드백이 지닌 문제점을 재고(再考)함으로써만 바람직한 교수모형이 나올 수 있을 것이다.

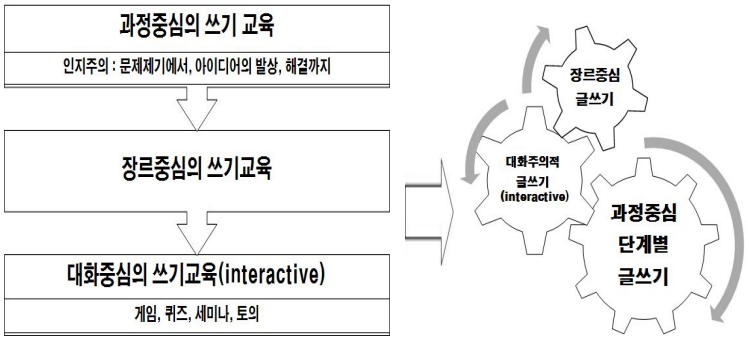
2) 기존 글쓰기 수업 방식의 문제점과 상호작용적(ineractive) 피드백의 필요성

효과적인 플립 러닝 교수학습 모형을 제시하기 위해서 선행되어야 하는 바는 무엇보다 학생들의 글쓰기 실력의 향상을 가로막는 글쓰기 교과과정의 문제적 요소들을 밝히는 것이다. 우리나라의 글쓰기 교과과정은 과정중심의 쓰기 교육에서, 장르중심으로, 현재는 상호작용적(interactive) 쓰기교육으로 옮겨가고 있는 것이 그 추세라고 한다.[13] 이는 글쓰기가 인지의 과정이라는 것에 주목할 때 학습자가 처한 곤란을 '문제'로 인식하고 이를 해결해 가는 과정을 경험, 학습할 수 있는 상호주체적인 교수 방식의 필요성이 커지고 있다는 방증일 것이다. 하지만 고려대학교 〈사고와 표현〉, 서울대학교 〈대학국어-글읽기와 글쓰기〉, 연세대 〈대학 글쓰기〉[14], 힌양대학교 〈창조적 사고와 글쓰기〉 등 현행 대학교 글쓰기 교재들을 검토해봤을 때 실제적으로 우리의 글쓰기 교과과정은 과정중심 쓰기교육의 방식을 채택하고 있거나 '과정중심의 방식에 장르중심의 글쓰기를 결합'시키고 있는 것이 대부분이다. 교재마다 차이를 지니고 있기는 하지만 '주제잡기→개요짜기→문단 만들기→초고쓰기→글 다듬기'와 같은 글쓰기의 과정에 서사, 묘사, 설명, 설득의 쓰기 방법에 관련된 장을 추가하거나, 학술적 글쓰기, 실용적 글쓰기와 같은 장르적 특성을 설명하는 장이 더해지는 것이 글쓰기 교재의 기본적 구성이다. 따라서 우리의 글쓰기 교과과정은 아래 그림1의 왼쪽모형처럼 단계별로 변천해온 과정이 아니다. 오른쪽 그림처럼 과정 중심의 기본적 교과과정에 장르적 특성을 결합시킨 교수모형이 톱니처럼 맞물려 진행되고 있다는 게 보

13) 박수밀, 『글 짓는 법』, 돌베개, 2013년 7월, p. 122.

14) 연세대학교 〈대학글쓰기〉는 2014년 봄 전공과 계열별로 교재를 5개로 개편했지만 본고에서는 2013년까지 사용되었던 교재를 참고하였다.

다 정확한 진단일 것이다. 이에 더하여 교수자의 재량에 따라 대화중심의 상호학습 방식이 더해질 수 있다.



〈그림 1〉 대학 글쓰기 교육과정의 변화 양상

가령 강의 중심과 쓰기의 실습 모형을 교육 방법으로 선택하는 교수자의 경우 학생들과의 상호작용은 학생들의 질문과 답변을 토대로 이루어지며, 팀별 중심으로 진행해가는 교수자의 경우 팀 내의 대화와 교수자 간 질의응답 등을 활용한다. 하지만 시수가 15주 내지 16주로 이루어지며, 한 반이 25~40명으로 구성된 대학 글쓰기 수업의 현실로 미루어볼 때 대화 중심의 쓰기교육은 아직까지 이상적으로 제시될 뿐 실제적으로 이루어지고 있지 않다.

서울대 〈인문학 글쓰기〉 강좌[15]가 제시하는 교수 학습 모형은 대화 중심 교수법이 어떤 측면에서 이상적인 방법인지에 대한 지침을 준다. 〈인문학 글쓰기〉 강좌는 전 강좌를 학생들의 쓰기계획 발표와 초고에 대한 다른 학생들의 질의응답으로 구성, 개개인의 글쓰기에 관한 피드백 중심 수업으로만 운영되고 있다. 수업 시간 이전에 온라인에 쓰기계획(주제, 선행연구, 참고문헌)을 올리고, 이

15) 이상원, 『서울대 인문학 글쓰기 강의』, 황소자리, 2011, pp. 24-88.

에 대한 대표 질문자를 2~3명 지정하여, 수업 시간에는 지정독자를 포함 모든 학생들이 발표자에게 질문과 답변을 통해 계획을 수정할 수 있는 계기를 마련한다. 이를 토대로 초고를 쓴 뒤에는 다시 지정독자들이 글을 읽고 수업 시간을 통하여 초고의 문제점을 찾아내고 수정의 방법에 대하여 고민하게 된다. 이는 학생들 간 상호주체적 방식으로 글쓰기가 진행되는 방식이다. 이런 과정이 한 학기당 3번의 글쓰기를 통하여 이루어진다고 한다. 각자의 글에 대한 문제를 스스로 깨닫고 고칠 수 있는 충분한 시간과 과정을 마련한다는 점에서 이는 매우 효과적이라고 생각한다. 하지만 이런 수업이 가능한 바탕에는 절대평가가 보장되며, 소수 인원으로 강의를 구성하는 제도적 뒷받침과 학생들이 기본적으로 글쓰기에 대한 지식과 이론을 갖추고 있어야 한다는 기본 전제 조건이 마련되어 있었다.

이공계를 위시하여 글쓰기 경험이 적은 학생들이 대다수인 우리 상황 속에서 글쓰기 기초 교과목에 필요한 기본적인 이론에 대한 강의와 학생들 개인의 글에 부족한 측면을 짚어주는 피드백은 모두 필수적이다. 따라서 본고는 이론적인 부분은 교수자의 동영상을 활용, 온라인을 통해 미리 학습하고 학생이 쓴 글을 토대로 피드백 중심의 수업을 오프라인에서 구성하는 것이 우리의 대학 글쓰기 수업의 현실적인 문제를 해결할 수 있는 하나의 대안이 될 수 있다고 생각한다. 이를 입증하기 위해서는 우선 현행 수업의 방식 특히 피드백 방식을 살펴볼 필요가 있다.

우리의 교육적 환경을 수렴하면서 학생들의 글쓰기 실력을 향상시키기 위해 우리의 대학 글쓰기 교육은 튜터제도를 활용하거나, 교수자가 수업 시간 이외의 시간을 활용 피드백을 지도하는 면담 방식, 또는 동료피드백 방식을 도입하고 있다. 동료피드백의 경우 동료 학생들이 서로의 글에 대한 독자가 되어 학생 글에 대한 감상과 평가를 제시함으로써 교수자의 부담을 덜어주고,

이를 통하여 독자가 된 학생 스스로도 자신의 글쓰기 실력을 향상시키기 위하여 고안된 방법이다. 최근 글쓰기에서 동료 피드백의 타당성에 대한 연구가 진행됨으로써 이 방식의 효과가 어느 정도 검증되고는 있지만, 동료피드백은 여전히 학생들의 수준 차이에 의해서 글쓰기 실력의 향상에 미치는 정도가 달라지는 등의 문제를 안고 있다.[16] 따라서 동료피드백의 경우 피드백의 한 방식으로써 활용할 수는 있지만, 이 방식으로만 피드백을 진행하기는 어려움이 따른다. 교수자나 튜터 중심의 피드백이 어떻게 진행되는가 하는 것은 다음 이화여자대학교의 사례를 통해 알 수 있을 것이다.



〈그림 2〉 이화여자대학교 〈우리말과 글쓰기〉 강좌 피드백 사례[17]

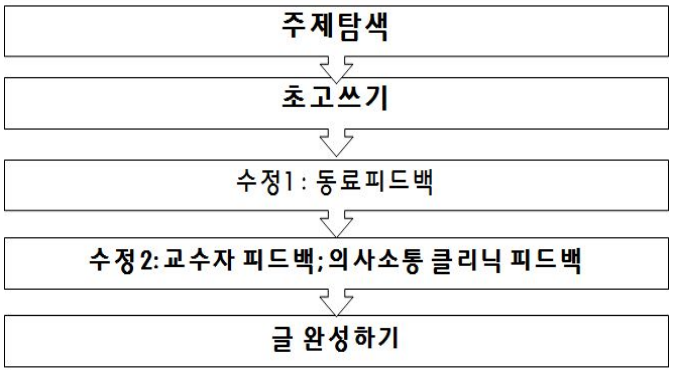
위의 〈그림 2〉에 제시된 이화여자대학교의 사례를 보다 자세히 제시하면 다음과 같다. 일단 35명으로 구성된 한 반에서 한 학기 동안 써야하는 글은 3편(논증적 글쓰기, 비평적 글쓰기, 학술적 에세이)으로 의무화되어 있다. TA조교가 논증적 글쓰기와 비평적 글쓰기 피드백을 각 2번씩 의무적으로 시행하며 교수자는 학술적 에세이 쓰기에 있어 계획서 단계에서 개별 면담을 실시한다. 주로 이 시간은 주제의 피상성을 짚어주고 논리적 흐름상의 문제를 진

16) 이윤빈, 정희모의 「대학생 글쓰기에서 동료 피드백의 양상 및 타당도 연구」(『작문연구』 20집, pp. 299-334.)에서는 동료 피드백이 학생의 글쓰기에 미치는 긍정적 효과가 있다는 사실을 규명하고 있다.

17) 전지니, 「학술적 글쓰기의 단계적 피드백 방향 고찰 - 이화여자대학교 학술비평과제의 피드백 사례를 중심으로」, 『교양교육연구』 제8권 제1호, 2014년, 2월, pp. 79-112.

단해주는 방식으로 진행되고 있다. 이후 초고에 대한 피드백은 메일을 통하여 진행한다. 위와 같이 여러 번에 걸쳐 디테일하고, 세심하게 진행되는 피드백은 학생들의 글쓰기 실력 향상을 위한 안정되고 좋은 방식처럼 보인다. 하지만 이 역시 튜터를 운영하기 위한 학교의 재정상의 뒷받침이 있어야 하며, 교수자와 학생 상호간에 수평적인 피드백보다는 교수자의 수정 지침에 학생이 일방적으로 따르는 위험성이 내포된 방식이라 생각한다.

이와 같이 일방적인 피드백이 행해질 때 발생할 수 있는 문제점을 조금 더 세밀하게 찾아보기 위하여 한양대학교 2014년 1학기 〈말과글〉 수업에서 이루어진 학생 피드백을 고찰해보도록 하겠다.



〈그림 3〉〈말과글〉 비평적 에세이 쓰기 수업의 절차 과정

한양대학교 〈말과글〉 수업에서 진행되고 있는 글쓰기를 위한 교과과정은 그림 3과 같은 방식으로 적용되었다. 비평적 에세이라는 장르를 선택하여 각 단계별로 학생들과 소그룹을 나누어 토의를 거쳐 자신들이 써야할 글에 대한 결정을 내리고 초고를 쓰고 퇴고를 거쳤으며, 동료 피드백과 교수자, 한양대학교에서 운영하는 〈의사소통 클리닉〉의 전문가의 피드백을 토대로 하여 수정을 하여

마무리 하는 것이 전 교과과정이다. 이러한 과정을 거쳐 2014년 1학기 경영 3반 34명의 학생들이 작성한 비평적 에세이의 주제는 다음과 같다.

유형	학생글의 테마	비고
시의성 있는 사건	일당 5억원 노역 판결 / 세월호 사건	2
사회, 유행 풍토	힐링, 자기계발서, 멘토 유행	4
인터넷 미디어 비평	SNS, 스마트폰 역작용, 네티즌 태도 비판, 일베 현상	6
교육문제	수능, 교육환경(기숙사, 수강신청 등), 교육 빈부 격차, 연예인 특례입학	6
취업, 스펙	스펙, 경쟁	3
환경문제	햄버거 커넥션	1
스포츠	관행, 비리 비평 / 스포츠를 통한 사회비평	6
기업 비판	한정판 마케팅 방식 비판	1
행위와 태도	자살률을 통해 본 자존감의 필요성 / 애정행각에 요청되는 공공에티켓 / 효의 절대성에 대한 문제 제기 / 혁신의 태도 요청	4
기타	음악	1

〈표 1〉 2014년 1학기 한양대학교 경영3반 〈말과글〉 글쓰기 사례

비평적 에세이를 통하여 학생들이 선택한 주제는 위에서처럼 비교적 다양했지만, 핵심적으로 떠오르는 충격적인 사건이 발생할 경우 대다수의 학생들이 똑같은 주제뿐 아니라 논리의 전개 과정까지 똑같이 전개하는 경우가 발생한다. 가령 2011년 카이스트 학생들이 자살하는 사건이 발생했던 경우, 한 반 25명 중 5명이 카이스트 학생의 자살과 자살의 원인을 '대학의 과도한 실용주의학풍'에 두고 이를 비판하는 주제의 글을 썼다. 2014년의 경우 일당 5억 원 노역에 관한 비판의 글이 많이 발견됐는데 놀라운 점은 완벽하게 논리의 흐름까지도 같은 글을 발견하였는 것이다. 그 논리를 간단히 요약하면 다음과 같다. "최근 '의리'라는 말이 유행한다. → 축구도 의리축구가 축구계를 망칠 정도다. → 뿐만 아니라 정치권에서도 의리가 중요하게 제기된다. → 황제노역의 경우도 지

방 향판의 의리 문제에서 비롯된 것이다. → 의리라는 말이 자기 식구 감싸기에 적용되면 안 된다." 하지만 이와 같이 글의 서두에 제기되는 소재부터 논리의 흐름과 결말의 주제의식까지 거의 유사한 글이 전개됨에도 불구하고 그들의 글을 표절이라 보기는 어려웠다. 수업 시간에 쓰기가 진행된 글을 둘이서 베껴 쓸 리도 만무하고, 참조할 만한 글도 없었기 때문이다. 이는 표절보다는 정치와 축구의 의리와 불필요한 의리 관행에 대한 문제제기가 그 즈음 미디어를 통해 끊임없이 흘러나온 것을 학생들이 검증작업 없이 수용했기 때문인 것으로 보인다. 궁극적으로 미디어를 통해 듣게 된 비평의 내용을 적당히 글로 옮기고 있다는 점을 자각 하지 못했던 것이 요인이라는 생각이 든다. 이러한 문제점은 교수자가 학생에게 면담으로 피드백을 하는 과정 속에서 찾아낸 것이지만 이에 대한 수정의 지침은 결코 쉽지 않다. 이미 초고를 다 쓴 뒤에 행하는 피드백은 처음부터 다시 주제를 발상하고 써야 한다는 것을 의미하기 때문이다.

일반적으로 우리의 글쓰기 교재를 통해 본 교과과정은 피드백을 수정의 카테고리 안에 두고 있다. 즉 피드백은 초고쓰기의 다음 과정이 된다. 하지만 주제가 이미 확정된 이후 피드백은 결과적으로 또 다른 주제를 생각하거나 주제에 대한 깊이 있는 발전적 접근이 어려워진다. 피드백이란 퇴고나 첨삭처럼 수정의 카테고리 안에 포함되는 행위가 아니다. 주제에 대한 발상과 구성, 개요짜기, 초고쓰기부터 고쳐쓰기까지 글쓰기 전 단계에 두루 적용되어야만 하는 요소이다. 다음의 피드백 사례를 통해 현재의 교과과정 속 피드백이 어떤 문제를 지니고 있는지를 더욱 구체화시켜 보도록 하자.

> 학생글 주제 사례 1 ⇒ 대북정책의 방향성에 대한 제안: 강경책과 유화책을 적절하게 사용하는 정책이 필요하다.

교수자가 제시한 피드백 : ① 전문가가 아닌 사람이 다루기 어려운 테마다. ② 문제와 해 결방식이 기존의 정보를 짜깁기 한 것에 지나지 않는다.

교수자의 피드백에 따른 학생의 해결 방식은 자신의 글의 문제점을 파악하고 고치기보다는 전혀 새로운 주제로 글을 다시는 쓰는 것이었다. 즉 위의 학생은 세월호 관련 테마로 새로운 글을 작성하였다.(“세월호 참사 발생 → 도처에 놓인 위험 → 안전불감증에 대한 환기”) 결국 학생은 처음 글과 같은 문제점을 지닌 글을 다시 한 번 되풀이 썼을 따름이다. 이는 교수자의 피드백이 학생에게 자기 글의 문제점을 직시하도록 만들지 못했다는 점을 시사한다.

학생글 주제 사례2 ⇒ 야구 해설위원의 편파중계 비판 : 야구 해설위원의 편파중계에 대 한 상황제시→ 그 파장과 문제 제시 → 야구 해설위원의 적절한 태도의 필요성
교수자가 제시한 피드백 : ① 독자를 고려할 때 주제가 야구계만의 문제로 한정된다. ②소재차원으로 야구 해설위원의 사례를 제시하고 이를 통해 좀 더 보편적인 주제로 장시킬 방안에 대한 마련(가령 지역감정을 조장하는 태도의 비판 등과 같은 주제의 확장 필요)

위의 글은 학생들 글에 비교적 자주 나타나는 문제점으로 하나의 대상에 고착되어 지나치게 독자의 범위가 축소되는 경우이다. 일반적으로 글쓰기 교재가 주제의 구체성만을 강조한다. 하지만 주제의 범위를 어떻게 확장시키는 것이 좋은지에 대한 부분도 피드백에서 중요하게 거론되어야 할 점이라 생각한다. 위의 사례 역시 일방적인 교수자만의 피드백으로는 학생이 문제를 직시하도록 하지 못했다. 자신의 글이 대상으로 삼는 독자에 대한 인식은 잠정적인 독자라 할 수 있는 다른 학생들과의 질의응답을 토대로 보

다 자연스럽게 거론되면 좋은 부분이라 생각한다.

학생주제 사례3. 여자 컬링 국가 대표팀의 내부 비리에 대한 폭로
초고 : 스포츠계의 오래된 비리와 관행에 대한 비평
조언 : 다른 시선으로 같은 사건을 조명할 필요성 제기
수정 : 내부비리를 폭로하는 주체의 고통과 용기

학생주제 사례4. 부의 세습이 교육을 통해서 자행되는 행태 비판
조언 : 기득권에게도 왜 그것이 해가 될 수 있는지 질문 → 혁명의 예를 통해 공정하지 못한 사회제도는 궁극적으로 폭력을 발생시키며 궁극적으로 사회의 혼란을 야기한다.
수정 : 교수자의 발생과 생각을 그대로 옮기는 글

학생글 사례3과 4의 경우 기존의 문제의식과 해결방식을 답습하고 있다는 피드백을 제시했다. 기존의 대상에 대해 새로운 시각이나 문제를 환기시키는 방향으로 글을 전개해보자는 조언을 제시했지만 사례4의 학생은 스스로 글의 해결점을 찾기 보다는 교수자가 제시한 사례를 그대로 글로 옮겨와 비주체적인 글을 양산하는 문제를 도리어 드러내고 있었다.

이처럼 교수자나 전문가 중심의 피드백의 경우 학생들은 교수자의 권위를 절대시하는 문제가 발생하게 된다. ① 학생글의 문제점을 스스로 납득하도록 설득하지 못하며 ② 문제를 인식했지만 해결점을 못 찾아 글에 적용시키지 못한다. ③ 교수자의 권위를 절대 시하여 교수자의 아이디어를 자신의 글로 복제하는 부작용도 나타날 수 있다. ④ 자신의 글쓰기 능력에 대한 회의에 빠져 의욕이 상실 되는 경우도 발생한다. 따라서 피드백은 보다 다양한 문제의 제시와 대안에 대한 가능성을 제기하는 방향으로 진행되어야 할 필요가 있다.

교수자가 글의 수정 방향을 짚어주는 해결책은 당장의 글의 수준은 향상시킬지 모른다. 하지만 궁극적으로 학습자가 새로운

글을 쓸 때는 아무 도움도 안되는 임시방편적 해결에 불과하다. 글쓰기란 전체 구도상의 문제를 인지하고 상호적으로 해결해가는 인지주의 학습의 과정이다. 해당 글쓰기 과제를 훌륭하게 수행하는 것을 넘어서 다음 글쓰기에 적용하며 주체적으로 수행할 수 있는 능력을 습득하기 위하여 문제를 스스로 깨닫고 반성하며 통찰해보는 사유의 과정이 필수적이다. 전문가의 피드백이 지나치게 구체적인 방향으로 이루어질 경우 학생은 수동적인 태도로 임하며 전문가 의존적인 모습을 드러내게 된다. 피드백은 자신의 글을 화제의 중심에 두고 문제를 인식하기 위한 하나의 방법적 과정으로 진행되어야 한다. 즉 피드백은 사유의 막힌 부분을 꿰뚫는 타인의 시선이 필요하기에 적용되는 과정이며, 오해가 불거지는 문제점을 해결하기 위하여 질의와 답변이 오가는 과정 필요하다.

15주 내지 16주의 수업을 통하여 학생 한 명 한 명에게 이러한 자기 주도적 학습의 과정을 부여하기 위해서는 무엇보다 불필요한 시간을 절약하며, 학생 스스로 능동적인 태도를 지닐 수 있도록 만드는 수업의 방식이 필요하다. 본고는 이러한 피드백 중심의 글쓰기 수업을 가능케 하는 현실적 대안으로 플립 러닝을 제시하고자 한다. 플립러닝은 교수자가 퍼실리테이터(facilitator 학습조력자, 학습촉진자)이자 컨설턴트(consultant)tor) 등으로 역할을 변화하고, 학생들 스스로 토의와 질문법을 활용하여 자기 사고의 문제를 직시, 창의적으로 해결의 돌파구를 찾는 과정을 중요시하고자 하는 수업의 방식이다. 다음의 장에서는 피드백 중심의 수업을 진행하기 위하여 플립러닝 활용한 교수학습의 한 모형을 제시하고자 한다.

3. 플립러닝을 통한 피드백 중심 글쓰기 교과과정 설계

1) 플립러닝 설계 시 유의점

플립러닝은 블랜디드 러닝의 하위영역에 속하지만 블랜디드 러닝이 곧 플립러닝은 아니다. 2014년 1학기부터 시범적으로 진행되고 있는 한양대학교 〈과학기술의 철학적 이해〉(2학점)의 경우 세 명의 교수자가 교과내용과 관련된 60분짜리 동영상 20개를 촬영, 그 중 학생에게 10개의 온라인 수업을 듣도록 하고 있다. 이후 1주 1시간 동안 진행되는 오프라인 수업은 이를 심화시켜 강의를 진행하거나, 토의식으로 운영된다.[18] 교수자에 따라 온라인과 오프라인의 연계방안이 마련되고 있기는 하지만, 강의자 중심 강의가 주가 되며, 온라인과 오프라인에서 진도를 구분하여 진행하는 것도 무방한 이러한 강의를 플립러닝이라 하기는 어렵다. 이는 짧은 시간 안에 보다 방대한 분야를 학습하거나, 한 과목 안에서 여러 교수의 다양한 학습 방식을 두루 경험할 수 있다는 측면에서는 효과적이라 생각한다. 그러나 플립러닝의 경우 다른 교수자들이 제작한 온라인 강의를 그대로 수용하여 진행하는 것은 바람직하지 못하다. 이러한 경우 교수자는 이미 설계된 이론을 학생들이 실천적으로 실행하도록 돕는 보조진행자의 역할밖에는 할 수 없게 된다.

글쓰기를 포함한 모든 교과목은 플립러닝을 설계할 때부터 학습목표와 학습내용, 학습방법이 유기적으로 연계되도록 철저한 전략을 짜는 것이 중요하다. 본 연구는 이러한 점을 염두에 두고 학습목표, 학습내용, 학습방법, 평가도구에 이르기까지 온라인 수업과

18) 한양대학교에서 2014년 2학기에 진행된 교수법세미나 〈B 러닝 교수학습 설계〉 참조.

오프라인 수업이 긴밀하게 관계되도록 설계하였다. 하나의 장르적 글쓰기(본 연구의 경우는 비평적 에세이)를 선택하여 글쓰기의 과정을 경험하고, 완성된 글을 쓸 때까지 학생들 상호 간에 주체적으로 문제를 제기하며, 해결을 모색해가는 협력적 행위가 최대가 이루어질 수 있는 피드백 활동 중심의 수업 모형을 완성하는 것이 본 연구가 가장 중점을 둔 교수-학습 방법이다.

2) 글쓰기 수업의 구체적 설계

아래의 표는 '비평적 에세이 쓰기'를 완성하기까지의 플립러닝에 대한 강의설계다. 40명의 학생으로 구성된 강좌 14차시 중 동영상 온라인 강의 6번과 PPT자료 5번, 문화비평 담론과 관련된 영상자료 1번의 온라인 수업을 구성하였다. 이밖에도 학생들은 주제를 계획하고, 초고를 보여주는 등 온라인상의 활동을 통해 글쓰기를 진행해야 한다. 이처럼 각각의 온라인 수업은 오프라인 수업과 별개로 독자적으로 구성될 수 없으며, 온라인 수업을 전제로 함으로써만 오프라인의 수업을 전개할 수 있도록 긴밀한 연계를 지닌다.

차시	학습내용	학습방법	평가와 참여방법
1	글쓰기의 이론과 기초 : 바른 문장과 어법, 맞춤법 등	온라인 동영상 강의와 PPT 자료 탑재(25분)	수업 전 동영상시청
	글쓰기 기초적 지식 습득의 확인	조별, 개인별 퀴즈 활용한 게임교수법	평가지, 퀴즈 집단토의
2	글쓰기 이론과 기초: 단락의 개념 익히기 (특수단락, 일반단락)	온라인 동영상 강의와 PPT 자료 탑재 (25분)	동영상시청

	단락글 쓰기 실습	조별 협업 글쓰기 다른 조 단락글 피드백	선행학습 확인: 질문법 조별글쓰기 다른 조 피드백
3	비평적 에세이 장르 설명 주제 탐색 : 문화론, 비평적 담론	강의동영상(10분)과 PPT자료 문화론 관련 영상감상	동영상 시청 PPT 자료 읽기
	비평적 에세이 주제 탐색	문화론 관련 내용에 대한 토의와 주제	조별집단 토의와 발표
4	주제 정하기와 개요	강의동영상(10분) 주제 정하기	동영상 시청 강의 이틀전까지 주제 올리기
	주제 관련 피드백 진행	8명 주제 발표 피드백 진행	학생들의 질의응답
5~8	주제와 개요 수정하기	온라인 강의실에 주제 수정해서 올리기	주제수정 확인
	주제 관련 피드백 진행	8명 주제 발표 피드백 진행	학생들 질의응답
9	구성적 아이디어와 서술방법	강의동영상(25분)	동영상 시청 개요짜기 확인
	초고쓰기	글쓰기, 교수자의 조력자 역할	초고완성 온라인 강의실 탑재
10	글 수정하기	강의동영상(25분) PPT 자료	동영상 시청
	초고 읽기와 피드백	8명 초고 발표 피드백 진행	질의응답
11~14	초고 수정하기	미리 수정해서 올리기	온라인강의실 탑재
	초고 읽기와 피드백	8명 초고 발표 피드백 진행	질의응답

학습목표 설계: 한 편의 비평적 에세이를 완성하기까지의 과정을 시행함으로써 학생들이 주체적으로 글쓰기의 원리와 작용을 이해하도록 한다. 또한 학생들은 서로의 글을 적극적으로 읽고 도움을 주는 협업의 과정을 통하여 비평적이며 협조적 사고를 익힌다.

학습방법의 적용(다양한 학습방법의 마련): 기계적인 설명으로도 이해 가능한 언어지식이나 글쓰기 이론(주제찾기의 유의점, 구성의 아이디어, 진술방식, 개요짜기, 수정하기 등)은 동영상 강의나 PPT와 같이 온라인 강의를 활용하여 효율적으로 학습이 진행되도록 한다. 또한 비평의 담론을 소개하거나 비평적 사고를 키우기 위해 필요한 문화담론 자료 역시 동영상과 쓰기자료를 미리 볼 수 있도록 한다. 오프라인의 강의시간에는 이론을 실제로 적용하고, 활용할 수 있는 활동 중심의 수업을 진행하며, 주제의식을 키우기 위한 수업의 경우 깊이 있는 논의를 주고받을 수 있는 토론식 수업을 진행한다.

단 오프라인의 수업은 그때의 수업내용에 알맞게 방법을달리하여 적용하도록 한다. 이론적 지식을 적용, 활용하기 위한 수업 방법으로는 퀴즈와 스피드 게임처럼 게임교수법을 활용하는 것이 좋고, 단락 쓰기는 조별협업에 의한 쓰기와 다른 조 글의 피드백해주는 방식을 활용하는 것이 효과적이다.

학습방식의 특성(피드백 중심의 수업활용) : 무엇보다 피드백 중심의 플립러닝 수업의 특성은 주제를 점검하고, 초고를 발표하는 시간을 통하여 이루어진다. 학습자들은 미리 주제와 글에 대한 대략적 계획을 1주일 전 미리 온라인 강의실에 올려놓는다. 이후 2~3명의 지정독자가 주제 관련 의문사항을 답글로 단다. 오프라인 수업시간에는 지정독자들이 정해진 질문을 하고 글쓴이는 답변을 하며, 그밖의 학습자들도 질문을 통하여 적극적으로 학생 주제의

문제를 나눈다. 이후 온라인 강의실에 주제를 수정하고 1주일 후 초고를 완성한다. 역시 같은 방식으로 지정 독자 2~3명이 학생의 초고를 읽고 질의응답을 통해 문제와 해결책을 찾아간다. 교수자의 피드백은 학생글의 완성본이 제출된 뒤 글 전체의 구성과 문장을 중심으로 간략하게 제시한다.

평가방식 고안(학습자의 적극적 참여와 상호작용 행위 평가) : 플립러닝을 통한 글쓰기 수업은 글의 완성도를 평가하는 것도 목표지만 적극적인 활동을 독려하며, 글의 문제를 찾고 해결하는 과정을 숙지시키고자 하는 것이 보다 중요하다. 따라서 학생 주제와 초고를 읽고 피드백 을 주고받는 시간에 활발하게 수업에 참여하는 학생들에게 보다 높은 평가를 하도록 해야한다. 또한 주제를 계획하고 초고와 수정본을 완성시켜 가는 과정적 절차를 통해 보다 좋을 글을 만들었는가 하는 점을 평가해야 한다.

① 피드백 활동의 적극성
② 주제 개선 사항 평가: 주체의 구체성, 독창성, 독자지향성에 적합하게 수정되고 있는가?
③ 초고의 개선점: 뚜렷한 주제부각, 자연스러운 논리의 흐름, 흥미로운 요소의 부각 등의 방향에 맞게 수정되고 있는가?

4. 맺음말

글쓰기가 자기주도적 학습이 되기 위해서는 강의중심, 이론 중심의 수업으로는 무리가 따른다. 이러한 전통적인 수업 방식으로는 디지털 네이티브에 해당하는 현재의 학생들의 관심을 지속시키기 어려울 뿐만 아니라, 실습 중심으로 이루어져야 하는 글쓰기

수업에 적합하지 않다. 글쓰기에는 자기 글의 문제점을 직시하고 바람직한 수정의 방향을 모색하는 과정이 필수적이다. 글쓰기에는 적절한 피드백이 반드시 필요하다.

하지만 현재 우리나라의 대학 글쓰기에 적용되는 피드백은 주체적으로 자신의 글쓰기를 모색하기에 무리가 있다. 지나치게 많은 학생수와 부족한 수업 시수 속에서 상호주체적인 피드백이 뒤따르기란 거의 불가능에 가깝다. 과정중심, 장르중심의 현행 글쓰기 교과과정은 동료피드백이나 튜터제도, 교수자나 전문가 활용 피드백을 통하여 학생들의 글을 지도하고 있다. 하지만 동료피드백은 동료들의 글쓰기 실력의 편차에 의해 피드백을 잘못 이끌 가능성이 많으며, 교수자 중심의 피드백은 교수자의 권위에 의지하여 글을 수정하고자 하거나, 의욕 자체를 상실하게 될 우려를 낳는다.

따라서 본고는 글쓰기를 위하여 주제와 구성의 아이디어를 생성하는 단계부터 글쓰기의 마무리에 해당하는 전 단계에 이르기까지 학생 주체적이며, 대화 중심적인 피드백이 가능한 교수학습 모형을 제시하고자 하였다. 가장 기본적인 글쓰기에 요청되는 이론 강의와 글쓰기 수업을 위해 필요한 절차와 방식은 교수자가 직접 녹화한 동영상을 통하여 매주 학습하도록 한다. 수업 시간에는 질의응답을 중심으로 하는 세미나와 조별 토의를 통해 문제를 직접적으로 해결하도록 한다. 이와 같은 플립 러닝의 수업 모형은 현재 대학글쓰기 교과과정이 지닌 문제점을 해결하는 하나의 대안이 될 수 있을 것이다.

참고문헌

1. 기본 자료

사고와표현 편찬위원회, 『대학글쓰기의 이해』, 고려대학교 출판부, 2014.
대학국어편찬위원회, 『대학국어』, 서울대학교 출판문화원, 2009.
정희모, 『대학 글쓰기』, 삼인, 2008.
한양대학교 국어교육위원회, 『창조적 사고와 글쓰기』, 한양대학교 출판부, 2008.

2. 논문

구자황, 수정과 피드백이 글쓰기에서 동인이 되는 방식을 위한 탐구, 『어문연구』 56, 어문연구학회, 2008, pp. 324-343.
김백희, 김병홍, 플립드 러닝을 기반으로 한 역할 교체식 수업 방안 연구, 『우리말연구』 37집, 우리말연구학회, 2014, pp. 141-167.
김지숙, 대학 수업에서 교수자의 매체활용 특성에 관한 연구, 『교육공학연구』 28권 3호, 교육공학연구학회, 2012, pp. 497-530.
이유빈, 정희모, 대학생 글쓰기에서 동료 피드백의 양상 및 타당도 연구, 『작문연구』 20집, 작문연구학회, 2014, pp. 299-334.
이정기, 김정기, 이공계열과 인문사회계열 대학생들의 이러닝 이용 동기와 효과에 관한 연구, 『스피치와 커뮤니케이션』 24호, 스피치와 커뮤니케이션 연구학회 2013, pp. 76-116.)
이혜정, 홍영일, 대학 수업이 질 제고를 위한 이러닝 교수법 온라인 콘텐츠 개발, 『아시아교육연구』 11권1호, 2010, pp. 67-90.
전지니, 「학술적 글쓰기의 단계적 피드백 방향 고찰 - 이화여자대학교 학술비평과제의 피드백 사례를 중심으로」, 『교양교육연구』 제8권 제1호, 2014년, 2월, pp. 79-112.
조미숙, 「교양국어 교육 변천과정 연구」, 인문연구 71호, 영남대학교 인문과학연구소, 2014년 9월, pp. 133-164.
최미나, 노혜란, 이러닝 교수설계자의 역량 강화를 위한 교육철학적 관점에 따른 이러닝 교수-학습 모형 개발, 『인적 자원개발연구』 12, 인적자원개발연구학회, 2011, pp. 79-101.

3. 단행본
돈 탭스코트, 『디지털 네이티브』, 비즈니스북스, 2009.
안명원, 리처드 레빈, 「현장 반영 못한 대학교육, 온라인이 답이죠」, 『매일경제』, 2014 5월 6일.
이동엽, 플립드 러닝 교수학습 설계모형 탐구, 『The Journal of Digital Policy & Management』, 2013.
이상원, 『서울대 인문학 글쓰기 강의』, 황소자리, 2010.
바버라 베이그, 『하버드 글쓰기 강의』, 에쎄, 2011.
박수밀, 『글 짓는 법』, 돌베개, 2013.
장우정, MOOC 2014]④ 걸음마 뗀 한국형 무크(K-MOOC), 『chosun Biz』, 2014.10.28.
피에르 레비, 『집단지성』, 문학과지성사, 2002.
피터 엘보, 『힘있는 글쓰기』, 토트, 2014.
한국U러닝연합회, 『플립러닝 성공전략』, 콘텐츠미디어, 2014.
한양대학교 교수학습개발센터, 『공감적 소통을 위한 토론교수법』, 한양대학교 교수학습개발 센터 및 서울권e-러닝지원센터, 2014.

[Abstract]

A Study on Curriculum of University Writing-class
- Development of Instruction Model for Feedback by Flipped Learning -

Kim Ji-sun

This study aimed to explore curriculum of University Writing-class of which composed flipped learning by feedback. It is difficult to make students self-directed learning through traditional lectures of writhing. Traditional teaching methods doesn't interest digital native. Teaching writing has to make up to practice writing. And feedback needs at writing.

Therefore 'Teaching and Learning Model' of Writing Consisted of feedback is requesed. But time is not enough to teach writing consisted of feedback. Fliped learning is an alternative. it is interactive-subjective teaching Methods. Flipped learning is interpreted as a reversed learning. flipped learning is a class that requires students to make prerequisite learning online first using various audio-visual materials and provides an opportunity to make their own actives. This study is to make curriculum of University Writing - class of which composed flipped learning by feedback.

Key words : flipped learning, B-learning, interactive-teaching method, writhing, digital natives, feedback, Teaching-Learning Model

김지선
소속: 한양대학교 기초융합교육원
주소: 경기도 고양시 덕양구 행신동 934 햇빛마을 아파트 2014동 704호
전화번호: 010-7503-8260
전자우편: kaora20@naver.com

이 논문은 2014년 11월 15일 투고하여
2014년 12월 11일까지 심사 완료하여
2014년 12월 15일 게재 확정함.