

플립러닝 교수법을 활용한 여가학 수업 사례 분석: 교수자 중심으로

최성훈¹

¹울산대학교 교수

Analysis of leisure studies class cases using flip learning teaching method:
Focused on the instructor

Choi, Sung-Hun¹

¹University of Ulsan

Abstract

The purpose of this study is to analyze the case of leisure studies classes to which the flip learning teaching method is applied through centered on the instructor. The subject of the study is leisure studies classes conducted with flip learning for more than 8 weeks in 1-2 semesters of 2020, specifically the final result of the leisure studies classes stored in the LMS(learning management system) and the research method is the class content analysis method revised and supplemented by Lee Yong-suk (2007) can be used by university instructors who want to analyze their own classes. The main findings are as follows: First, the study of leisure education should take its place as an important part of leisure research. Second, the goal of leisure education is to improve leisure capacity related to leisure attitude and to develop leisure skill and I am confident that the flip learning can help to achieve the goal of leisure education. Third, flip learning teaching method can help to achieve the goal of leisure education and can be used in a variety of classes, including leisure studies, leisure programs, recreation, sport tourism, capston design, leisure related projects, and field oriented classes, also is easy to achieve teaching goals even in online classes, customized education, debate/discussion, and team collaboration learning.

Key words : Leisure Studies, Flipped Learning, Leisure Education, Leisure Studies Classes

주요어 : 여가학, 플립러닝, 여가교육, 여가학 수업

Address reprint requests to : Choi, Sung-Hun

E-mail: sunghun@ulsan.ac.kr

Received: February, 7, 2021 Revised: March, 25, 2021 Accepted: March, 30, 2021

I. 서론

1. 연구의 필요성

우리는 여가교육을 잘 하고 있을까? 초등학교와 중학교, 고등학교에서 이루어지는 여가교육을 차지하고 대학에서 여가교육은 어떻게 이루어지고 있을까? ‘여가수용능력과 여가활용능력의 개발’이라는 여가교육의 정의를 잘 실현하고 있을까? 대학의 교양 수업과 전공 수업에서 이루어지는 여가교육은 어떤가? 여가의 의미와 중요성을 전달하는데 성공적일까 아니면 실패일까? 여가교육의 내용이 연구자마다 다르고 공통적인 함의에 이르고 있지 못하지만 어떻게 하면 여가교육을 효과적으로 더 잘 할 수 있을까? 최근에 소개된 플립러닝(flipped learning) 교수학습법은 여가교육에 있어서 자기주도성, 지식정보와 경험의 융합적 활용, 공감적 이해와 의사소통, 공동체 역량 등의 핵심역량을 배양하는 데 도움이 된다(홍석호, 2018).

한국여가레크리에이션학회에서 활동하고 있는 회원들이 소속된 대학은 대부분 여가학, 여가레크리에이션, 여가경영, 여가프로그램 등의 교과목으로 교육과정을 운영하고 있지만 학부 또는 학과 사정상 교육과정에서 누락된 대학도 있다. 대학에서 여가교육은 중요하다고 공감하고 있지만 실제로 생활스포츠지도사 자격시험 과목에서 제외되면서 체육 또는 스포츠관련 학과에서는 핵심교과목보다는 주변교과목으로 인식하고 있고 임용고사를 준비생이 많은 교육대학원에는 여가학 교과목이 외면 받을 가능성이 높으며 일반 대학원에서는 이러한 현상이 더욱 심화될 수 있다. 일반적으로 여가학에서 다루고 있는 내용들이 학교체육을 벗어나 산과 바다, 자연 등 여가현장에 중심을 둔다면 플립러닝 수업을 최대한 활용할 필요가 있다(최정빈, 김은경, 2015).

플립러닝 수업은 수업 전, 온라인 강의 동영상상 통하여 미리 강의를 듣고, 교실에서 이루어지는 수업에서는 강의 동영상 학습에서 해결하지 못한

문제를 동료 학습자와 토론 또는 교수자의 도움을 받아 적극적으로 문제 해결 활동을 수행하는 학습 방법(Bates & Galloway, 2012)으로, 강의보다는 학생과의 상호작용에 수업시간을 더 할애할 수 있고 수업에서 학습을 극대화할 수 있도록 정보기술을 최대한 활용한다(권민정, 2016). 예를 들어, 고대 올림픽과 관련된 그리스의 여가를 공부한다면 유튜브 또는 교수가 짧게 제작한 동영상을 본수업 전에 시청하고 본수업에서는 고대, 중세, 근대, 현대 그리스의 여가에 대해서 좀 더 길게 토론과 발표, 팀별 학습으로 진행되며 교수자보다는 학습자 중심으로 플립러닝 수업이 진행되는 데 교수자 위주의 강의식 수업과 같은 전통적인 수업 방법과 차이점이 있다(양은석, 박형길, 2019).

한편, Mundy(1979)는 여가교육을 “개인의 자아와 여가의 관계, 개인생활 양식 및 사회구조에 대한 여가의 이해를 포함하는 발달과정”으로 정의하고 있고 이승민(2011)은 여가교육을 “여가를 능동적이고 올바르게 수용하는 태도와 적극적으로 활용할 수 있는 능력개발에 초점을 둔 평생교육과정”으로 정의하고 있다. 여가교육에 대한 연구가 국외 연구에서는 지속적이고 비중이 있게 다루어지고 있지만 국내연구는 활발하지 않고 여가교육의 교수법이나 현장 연구는 부족한 실정이다(Dattilo 등, 2020; Hartman & Anderson, 2018; Sivan 등, 2019). 경제가 발전함에 따라 한국사회에서 여가수요가 빠르게 증가되었지만 여가수용능력과 여가활용능력 개발을 목표로 하고 있는 대학에서 여가교육은 정체되어 있거나 점점 후퇴하고 있을 수도 있다. 여가교육과 여가연구가 이원적으로 작동하고 있는 외국의 경우와 달리, 우리나라의 대학에서 여가교육 현장은 교수자가 여가를 가르치기도 하고 동시에 여가연구를 수행하고 있기 때문에 일원화 되었다는 점을 감안한다면, 최근의 이러한 여가교육과 현장 여가연구의 감소가 매우 우려되는 상황이라고 할 수 있고 국내 여가교육에 대한 연구가 여가학이나 여가레크리에이션 분야에서 중요한 연구주제로 자리매김해야 할 필요성이 제기되며 실제적으로도, 해마다 학회지에 발표

되는 여가교육과 관련된 연구는 갈수록 줄어들고 있는 실정이다(김보람, 2018; 이문진, 2019).

2. 연구의 목적

이 연구의 목적은 2020년도 1-2학기에 진행된 플립러닝을 활용한 ‘여가학 수업’을 대상으로 14 가지 분야의 수업내용을 교수자 입장에서 분석하여 여가교육의 사례를 공유하는 것이고 이를 바탕으로 여가학 교수방법을 제안하는 것이다.

II. 연구방법

1. 분석대상

분석대상은 2020년 1-2학기에 8주간 이상 플립러닝으로 진행되었고 U대학의 학습관리시스템에 저장된 여가학 수업의 최종결과물과 동료 교수자의 인터뷰이다. 여가학 수업은 전공 필수과목이고 3학점 3시간 수업이며 2학년 1학기에 운동건강전공 41명, 3학년 2학기에 생활체육전공 35명이 수강하였다. <표 1>에서 보는 바와 같이, 여가학 수업의 구체적인 내용은 수업계획서에 제시하고 있다.

표 1. 2020년 1-2학기 여가학 수업계획서

주	학습목표: 여가의 이해와 활용	비고
1	오리엔테이션, 여가의 개념	
2	여가와 도시발전	사전퀴즈
3	여가조직과 여가예산	사후퀴즈
4	여가의 중요성과 여가역사	유튜브
5	여가산업, 여가행동, 여가소비	동영상
6	고대올림픽 유산과 그리스의 여가	pdf 파일
7	콜로세움과 함께하는 이탈리아의 여가	ppt 파일
8	근대 스포츠의 발상지인 영국의 여가	
9	쿠베르탱과 함께하는 프랑스의 여가	중간/기말
10	독일의 여가	고사는 과제로
11	스페인의 여가	대체됨
12	광활한 캐나다와 미국의 여가	
13	사요나라 일본과 중국의 여가	중간고사는
14	대만을 포함한 동남아시아의 여가	정상수업으로
15	대체수업주	진행됨
16	기말고사 대체과제	

<표 2>처럼, 플립러닝으로 진행된 여가학 수업의 진행은 사전수업으로 학습자가 유튜브 동영상 시청하고 사전퀴즈를 제출하였고 본수업에서는 여가글쓰기와 소그룹회의, 구글 문서를 활용한 보고서 작성, 협력학습 등으로 진행되었으며 사후수업에서는 학습자의 사후퀴즈 제출, 교수자의 과제 평가와 피드백으로 구성되어 있다.

표 2. 플립러닝으로 진행된 여가학 수업 구성

순서	내용	비고
사전수업 (pre class)	사전단계 사전학습 평가 사전학습 연계	준비 평가 연계
본수업 (in class)	협력(토론) 학습 핵심요약 강의 총괄평가	팀 활동 요약 평가
사후수업 (post class)	사후성찰	성찰

2. 자료수집 및 절차

자료는 U대학의 2020년 1-2학기 여가학 수업에서 교수자가 만든 수업영상, 링크된 유튜브 영상, 한글과 pdf 등으로 제공된 학습자료, 주차별 사전/사후 퀴즈, 학습자의 학습시간과 학습내용, 학습평가, 공지사항과 QnA, 쪽지 등이고 U대학의 교수학습개발센터의 승인을 받아 학습관리시스템에서 자료를 수집하였으며 동료 교수자들이 연구기간동안 자료를 공유할 수 있었다.

3. 수업분석

U대학의 2020년 1-2학기 플립러닝으로 진행된 여가학 수업의 사례를 분석하기 위해서 Greive(1998)가 제안하고 이용숙(2007)이 한국적인 상황에 맞게 수정 보완한 ‘수업내용분석 방법’을 사용하였다.

표 3. 이용숙(2007)의 수업내용분석

순서	14가지 수업 내용 분석 항목
1	학습의 촉진자로서 역할을 할 것
2	학습자들을 재미있게 할 것
3	다양한 수업 활동을 계획 할 것
4	학습자들의 사소한 것들에도 세심한 신경을 쓸 것
5	수업 운영의 문제점을 학기 초에 진단할 것
6	시간 관리에 철저할 것
7	대학교 강의 정책과 절차를 잘 숙지할 것
8	기초가 부족한 학생들에게 많은 도움을 제공할 것
9	수업 준비에 많은 시간을 투자할 것
10	질문에 분명히 대답할 것
11	다른 교수(강사)의 수업을 관찰해 볼 것
12	수업 이론을 공부해 볼 것
13	수업의 도입에 신선한 아이디어를 개발할 것
14	학생/학습자 참여에 적극적 유도

4. 자료의 진실성

학기 초에 U대학의 교수학습개발센터를 중심으로 플립러닝 교수법 연구그룹을 결성하였고 교육공학 연구교수의 상담과 학습관리시스템의 허가권과 관계된 행정적 지원을 받았다. 이 연구가 진실성을 확보하도록 노력하였고 참여한 동료 교수자들은 <표 4>와 같다. 비록 삼각검증에서 요구하고 있는 참여관찰일지와 심층면담자료 등을 작성하지 못했지만 학습관리 시스템에서는 교수자와 학생들의 다양하고 구체적인 보고서 자료, 상담내용, 학습자료 등을 저장하고 있어서 동료 교수자들이 수시로 확인과 공유가 가능하여 자료의 객관성을 유지하는데 도움이 되었다.

표 4. 플립러닝 여가학 수업 동료 교수자

순서	전공	직업
동료 교수자 A	교육공학	연구교수
동료 교수자 B	국제관계	교수
동료 교수자 C	스포츠사회학	교수
동료 교수자 D	여가학	박사과정

Ⅲ. 결과

1. 학습 촉진자로서 역할

COVID-19의 확산으로 1학기 여가학 수업에서는 3학점 3시간에 해당하는 주차별 여가학 수업콘텐츠 만드는데 시간이 부족하였다. 특히 11주차 스페인과 관계된 수업을 준비하는데 3일 정도 시간이 필요하였고 학습 촉진자로서의 역할을 수행할 여유가 없었다. 2학기 여가학 수업에서는 줌(zoom)을 이용한 화상수업으로 진행되었고 구글문서를 활용하여 공동작업으로 팀/개인보고서를 작성하였다. 다음은 동료 교수자에게 전달한 내용을 요약해서 제시한 것이다.

플립러닝에서 강조하고 있는 학습 촉진자 또는 조력자 역할을 할 수가 있었지만 여전히 교수자의 비중이 높았고 학습자가 적극적으로 수업에 참여할 수 있도록 간섭이 필요하였다. 생활체육 학생들은 여가를 잘 안다고 생각하지만 여가지식이나 여가태도, 심지어는 여가기술까지도 뛰어나지도 않았고 여가를 가르치기가 운동역학이나 운동생리학을 가르치는 것보다 어려울 수도 있다는 생각이 들었다(교수자).

2. 학습자들의 재미 고려

여가학 플립러닝 사전수업에서는 여가학 강의 주제와 관련된 흥미 거리를 유발할 수 있는 유튜브 동영상이나 영상 자료를 활용하였다. 본수업에서는 학습자-교수자, 학습자-학습자 간에 토론/토의, 질의/응답, 공동작업/협업을 통해 활발한 상호작용이 일어나야 하는데 교수자의 기대치에는 미치지 못했고 수업초기 1주차, 2주차, 3주차는 플립러닝 수업으로 진행하는 게 쉽지 않았다. 다음은 여가학 수업내용을 유튜브에서 보면서 느꼈던 교수자의 생각을 적었다.

교수자가 각 도시의 여가를 설명하기 위해 서는 인문지리적인 지식이 필요한데 유튜브를 검색하면 이해하기 쉽게 설명을 잘하는 유튜버들을 만난다. 수업 내용에 적극적인 학습자들은 유튜버를 먼저 검색하게 된다. 이제 교수자들은 유튜버들과 경쟁을 해야만 하는 그런 상황에 놓이게 될 수도 있다. 하지만 플립러닝을 운영하는 교수자는 이러한 유튜버들과 경쟁이 아니라 지식을 공유하고 학습자가 발전하도록 도와주는 공동의 협력자로 제정의 되는 것 같다(교수자).

3. 다양한 수업 활동 계획

COVID-19로 인하여 1학기 여가학 수업에는 현장방문과 같은 학습 계획을 세울 수 없었다. 2학기에는 줌과 유클래스, 구글문서를 활용하여 퀴즈, 발표와 토론, 팀/개인 보고서 만들기 같은 액션러닝, 프로젝트 기반학습 등이 이루어졌다.

4. 학습자들에 대한 세심한 배려

학습자와 교수자가 이용하고 있는 학습관리 시스템의 ‘공지사항’과 ‘QnA’의 운영에 있어서 상호 존중할 수 있는 분위기를 조성하기 위해서 1주차부터 교수자가 먼저 경어체를 사용하였다. 학습자들의 ‘출석확인’이나 ‘과제’에 대한 질문도 되도록 세심하게 응대하였다. 수업 초기에는 학습자들이 ‘공지사항’이나 ‘강의내용’을 확인하지 않고 질문하거나 같은 내용을 계속 응대해야 할 때는 교수자에게 스트레스가 되었다.

5. 수업 운영의 문제점 조기진단

전체적으로 녹화강의 시 학습자들이 강의를 재생하고 다른 일들을 하는 경우가 많아서 수업에 몰입하지 못하고 학습이 이루어지지 않을

때가 많았고 동료교수자들도 이에 동의하는 것 같다. 1학기에는 대부분 수업이 녹화강의로 진행되었다는 점을 감안하면 심각한 교수-학습 손실이 발생할 수 있었다. 특히 학생운동선수들의 학습동기, 온라인 출석과 학습시간 모두 낮았고 팀 발표/과제에서는 “무임승차, 치어리더, 투명인간”으로 분류되어 학습 분위기를 해쳤다. 교수자는 학생운동선수들이 개인보고서를 작성함으로써 무임승차 문제를 해결하려 했지만 학습자들 간의 신뢰는 깨졌고 교수자는 이에 대한 해결책을 동료교수와 함께 공동으로 대처할 필요성이 있었다.

6. 시간관리

1학기 3주차, 5주차 여가학 수업에서는 동영상 강의를 업로드 하고 공지하는 시간이 늦어졌고 불규칙했으며 이에 대한 불만의 메일을 받았다. 플립러닝으로 진행되는 여가학 수업에서는 학습자 80%, 교수자 20%의 비중으로 학습자 중심으로 이루어져야 하는데 반대로 교수자의 비중이 높아서 시간배분이 잘 이루어지지 않았다. 또한 플립러닝으로 진행된 여가학 사전수업에서 필수요소인 동영상 시청과 사전퀴즈 제출 등은 학습자의 학습시간을 필요이상으로 증가시킬 수도 있었고 다른 수업과 중복될 수도 있어서 학생들에게 휴식시간이나 이동시간을 고려하지 못할 수도 있었다.

7. 대학교 강의 정책과 절차 숙지

학기초기에는 교수자들의 녹화강의가 너무 짧거나 예전에 사용했던 영상을 그대로 사용해서 온라인 출석이나 과제, 퀴즈 등의 제출기회에서 오류가 발생했고 학생들의 불만이 학교에 보고되었다. 하지만 플립러닝으로 진행된 여가학 강의를 줌이나 녹화 강의로 진행할 때는 학교에서 요구하는 COVID-19의 방역수칙을 준

수하는데 어려움이 없었고 강의가 전, 중, 후로 구분되어 학생들에게 짜임새 있는 강의로 인식되는 것 같았으며 비대면 온라인 강의임에도 불구하고 전통적인 강의식 수업보다는 학교라는 공간을 벗어나 산과 바다, 자연 등의 여가현장을 소개하고 토론하는 데 보다 효과적이었다.

8. 기초가 부족한 학생들에 대한 도움

여가학 수업은 높은 학습 능력을 요구하지 않지만 오히려 디지털 리터러시(digital literacy) 능력의 부족으로 학습자들이 줌 수업 참여, 발표자료 만들기, 구글문서 등을 활용하는데 어려움이 발생하였고 컴퓨터 활용능력이 부족한 학생운동선수들의 경우 수업에서 뒤쳐졌으며 빨리 흥미를 잃을 수도 있었다. 디지털 리터러시가 부족한 학습자의 경우, 주위의 동료들에게 도움을 요청해서 해결하거나 유튜브에서 개인적으로 배워서 해결하도록 유도하였으나 기초가 부족한 학생들을 위한 교수자의 동영상 제작이나 학교에서 운영하고 있는 멘토(mentor)와 멘티(mentee), 튜터(tutor) 제도를 플립러닝으로 진행된 여가학 수업에도 도입할 필요성이 제기되었다.

9. 수업 준비에 많은 시간 투자

교수자는 수업과 연관성이 높은 동영상을 제작하거나 유튜브 동영상을 찾아서 링크를 걸어주고 이를 확인할 수 있도록 사전퀴즈를 개발하였고 가급적 학습자들이 더 많은 활동을 하도록 자극하고 간섭하도록 수업 전략도 구상해야 했다. 플립러닝 수업은 강의식 수업보다 더 많은 시간이 소요되었다. 플립러닝으로 진행된 여가학 수업에 대한 교육공학자(동료 교수자 A)의 조언을 교수자가 생각나는 대로 옮겨 놓은 것이다.

교수자가 여가학 수업을 플립러닝으로 진행하기 위해서는 기존의 강의식 수업보다 많은 준비가 필요하다. 교수자는 플립러닝 수업에 맞게 여가학 수업설계를 해야 하고 수업내용이나 전달방식도 재구성해야 한다(교수자).

10. 질문에 분명히 답하기

실제로 여가학 수업의 본수업에서는 학습자들의 질문은 그렇게 많지 않았다. 질문을 왜 해야 하고 어떻게 해야 하는지 학습자 교육이 필요하였다. 가끔 교수자 질문에 대한 적절한 피드백 타이밍을 놓치게 되는 경우가 발생하게 되는데 교수자의 신뢰도를 떨어뜨리고 학습자와 상호작용의 기회를 날려버릴 때가 종종 있다.

11. 다른 교수(강사)의 수업 관찰

전공 동료교수들의 동영상 수업을 관찰할 수 있었는데 이 부분은 서로가 꺼려하는 부분이다. 수업을 잘하는 교수는 수업목표와 수업내용, 수업구조가 명료하였다. 또한 학습자들의 수업에 대한 동기가 높을수록 강의평가나 강의만족도가 높게 나타났다. 디지털 리터러시 능력이 낮은 교수자들은 학습관리시스템이나 동영상 제작, 줌 등을 활용하는데 어려움을 보였고 다른 교수들의 수업관찰은 교수자의 현재 수준과 지향점을 찾는 데 도움이 되었다.

12. 수업 이론에 대한 공부

“가르치기 위해서 배우다”라는 말대로 여가를 잘 가르치기 위해서 여가학과 플립러닝 관련 책을 더 많이 들여다보았다. 여가가 일어나는 현상은 급변하고 있고 여가에 대한 수요도 증가하고 있음에도 불구하고 여가이론의 빈곤과 개발이 시급하다는 것을 느꼈다. 특히 팀/개인보고서 작성 시 현장을 재해석해야 하는데 풍부한 교수자의 여가학 역량을 요구하였다.

13. 수업 도입 시 신선한 아이디어 개발

플립러닝으로 진행된 여가학 수업에서 학습자는 수업 도입 시 사전수업에서 동영상 시청하고 사전퀴즈를 제출해야 한다. 동영상은 본수업과 연관이 되도록 교수자의 창의적인 아이디어가 요구되었다. 또한 사전퀴즈는 5-10 문항으로 구성되는데 문항 하나하나마다 학습이 일어나도록 하였다. 중간고사와 기말고사를 제외하고 14주차 동안 새롭게 개발된 퀴즈만 120문항 정도이다.

14. 학습자 참여에 적극적인 유도

플립러닝 진행된 여가학 수업은 학습자-교수자의 적극적인 상호작용을 요구되어진다. 하지만 학습동기가 낮은 학습자의 적극적인 참여를 유도하기가 쉽지 않았고 교수자로서 자괴감이 들 때가 있었다.

실제 생활스포츠지도자 양성을 목표로 교육 과정을 운영하고 있는 학부나 학과에서 여가학 수업에 대한 동료교수자들의 입장은 핵심과목보다는 주변과목으로 인식하였고 전공학생들도 동료교수자들의 입장과 크게 차이가 없었으며 여가학을 노인학에 비유할 정도로 여가학에 대한 편견도 가지고 있었다(교수자).

IV. 논의

1. 여가교육을 ‘공유’할 수 있을까?

대학에서 이루어지는 여가학이나 여가관련 수업도 긍정적인 여가태도와 여가활용 능력 개발에 주안점을 두어야 한지만 대부분 교수자의 역량에 따라 제 각각으로 운영이 된다. 여가학을 가르치는 교수자 또한 여가학 또는 여가레

크리에이션 전공자가 아닌 경우도 있고 여가학 관련 수업계획서나 관련 여가자료를 공유하기도 쉽지 않다. 플립러닝으로 진행된 여가학 수업의 사례는 이용숙(2007)이 제안한 14가지 ‘수업내용분석방법’으로 파악할 수 있었지만 오래된 것이어서 인터넷의 보급, 모바일을 이용한 다양한 교육매체의 등장, COVID-19로 인한 비대면 교육 강화 등을 고려하면 최근 흐름을 반영하지 못할 수도 있다. 하지만 교육학적인 관점을 바탕으로 여가학 수업에서 플립러닝의 적용 사례를 제시하고 공유할 수 있었으며 앞으로 ‘여가교육’이라는 주제가 학회 차원에서 공론화 되는데 도움이 될 수 있다.

2. 플립러닝 교수법이 여가학 수업을 보다 긍정적으로 개선할 수 있을까?

플립러닝 교수법이 ‘여가수용능력과 여가활용능력 개발(이승민, 2011)’이라는 여가학의 교수목표를 달성하는데 효과적이지는 후속연구가 이루어져야한다. 양은석과 박형길(2019), 홍석호(2018) 등의 선행연구를 살펴봐도 아직까지 여가학 수업에서 플립러닝 수업이 전통적인 교수방법보다 비교우위에 있다는 연구는 보고되지 않았다. 또한 여가학 수업이나 이와 유사한 교과목에서 플립러닝 교수법의 효과를 검증하는 것도 여가학 관련 개설 대학이 많지 않다는 점과 까다로워진 연구 윤리의 준수나 연구 설계의 어려움 등으로 후속연구도 기대하기 어렵다. 다만, 플립러닝 교수법의 강점이라고 말할 수 있는 교수자보다 학습자 중심, 본수업에서 학습자와 교수자 간의 활발한 상호작용, 사전수업과 사후수업에서 본수업과 연관된 학습 등은 기존의 여가학 수업을 보다 긍정적으로 개선할 수 있을 것으로 판단된다.

V. 결론 및 제언

이 연구의 목적은 여가학 플립러닝 수업 사례를 교수자 중심으로 분석하여 여가교육의 사례를 공유하는 것이고 분석대상은 2020년 1-2 학기에 8주간 이상 플립러닝으로 진행되었던 여가학 수업의 최종결과물과 동료교수자들의 인터뷰 내용이며 결론과 제언을 제시하면 다음과 같다.

1. 결론

첫째, 여가학 수업에서 플립러닝 수업은 이 용숙(2007)이 제안한 14가지 수업내용 분석 항목 중에서 ①학습촉진자의 역할, ②학습자들의 재미 고려, ③다양한 수업활동 계획, ④학습자들의 세심한 배려, ⑬수업의 도입에 신선한 아이디어 개발, ⑭학생/학습자 참여에 적극적인 유도 등 여섯 가지 부분은 기존의 여가학 수업에서 강의식 수업의 단점을 보완하고 개선할 수 있었다.

둘째, 여가학 수업에서 플립러닝 교수법은 사전수업을 통해서 본수업에서 학습시간을 확보할 수 있었고 교수자 입장에서 수업 중에 발생하는 부담이 줄어들어서 보다 생산적인 교수-학습 활동이 가능해졌으며 여가학 수업의 교수목표를 달성하는데 수업구조를 재설계함으로써 학습자와 교수자 모두에게 긍정적으로 작용할 있었다.

2. 제언

첫째, 여가교육에 대한 연구가 여가연구에서 중요한 부분으로 자리를 잡아야 한다. 여가교육 연구는 여가가 일어나는 현장과 현장의 재해석, 여가와 관련된 현장전문가들을 필요로 하고 있고 여가연구에도 이들이 참여하고 공유할 수 있도록 학회차원에서 노력이 요구된다.

둘째, 최근 교수자중심에서 학습자중심 수업으로 수업의 주체가 변하고 있고 플립러닝 교수법이 새로운 대안 중에 하나로 자리매김하고 있다. 앞으로 여가학 수업뿐만 아니라 여가프로그램, 레크리에이션, 스포츠관광, 캡스톤디자인(capston design), 여가관련 프로젝트나 현장중심 수업까지 플립러닝 교수법의 활용이 이루어졌으면 한다.

셋째, 본 연구는 여가학 수업에서 플립러닝 교수법을 적용한 일련의 사례 연구로써 교수자의 주관적인 서술이 많아서 일반화하기에는 무리가 있고 학습자와 동료 교수자들의 의견보다 교수자의 의견이 대부분이어서 객관화하는데도 어려움이 있을 수 있다. 따라서 이 연구를 통해서 통해 도출된 연구결과들은 일반화와 객관화 등이 연구의 제한점이라고 할 수 있으며 앞으로는 플립러닝 교수법을 활용한 여가교육 연구가 추가적으로 이루어져서 후속연구에서는 보다 객관적이고 타당한 연구가 이루어졌으면 한다.

참고문헌

- 김보람(2018). 방과 후 신체활동에서 지도자 중심의 여가교육이 청소년들의 여가시간 신체 활동에 미치는 효과. *한국여가레크리에이션학회지*, 42(2), 103-118.
- 권민정(2016). 예비체육교사 교육을 위한 거꾸로 교실 수업 모형 개발. *한국여성체육학회*, 30(2), 37-55.
- 양은석, 박형길(2019). 플립러닝 교양체육 수업에 대한 대학생들의 참여경험 탐색. *한국사회체육학회지*, 76, 9-22.
- 이승민(2011). 한국적 여가교육 지식체계 탐색: 여가교육의 정의. *한국체육학회지*, 50(2), 247-257.
- 이용숙(2007). 대학 수업 개선을 위한 자기

수업분석방법개발 연구. *열린교육연구*, 19(1), 1-34.

이문진(2019). 교육대학교 재학생들의 여가 교육 경험 및 필요성 인식과 여가태도, 여가계약, 여가계약협상. *한국여가레크리에이션학회지*, 43(1), 55-65.

최정빈, 김은경(2015). 공과대학의 Flipped Learning 교수학습 모형 개발 및 교육운영사례. *Journal of Engineering Education Research*, 18(2), 77-88.

홍석호(2018). 체육과 교육에서 플립러닝(Flipped Learning)의 교육적 함의. *한국스포츠교육학회지*, 16(1), 263-273.

Bates, S., & Galloway, R. (2012). The inverted classroom in a large enrolment introductory physics course: a case study. In Proceedings of the Higher Education Academy HEA STEM conference 12-13 April 2012, London, UK.

Hartman, C. L., & Anderson, D. M., (2018). Psychosocial Identity Development and Perception of Free Time among College-Attending Emerging Adults. *Leisure Sciences*, 1-19.
<https://doi.org/10.1080/01490400.2018.1483850>.

Dattilo, J., Lorek, A., Sliwinski, M., Chen, S., & Hill, N., (2020). An examination of video assisted leisure education in middle-aged and older adults, *Journal of Leisure Research*, 1-20.
<https://doi.org/10.1080/00222216.2020.1767005>.

Greive, D. (1998). Teaching strategies and techniques for adjunct faculty. ERIC document reproduction service (ED 428 804).

Mundy, Jean. (1979). Leisure education: Theory and practice. Wiley.

Sivan, A., Tam, V., Siu, G., & Stebbins, R. (2018). Adolescents' choice and pursuit of their most important and interesting leisure activities, *Leisure Sciences*, 98-113.
<https://doi.org/10.1080/02614367.2018.1539867>.