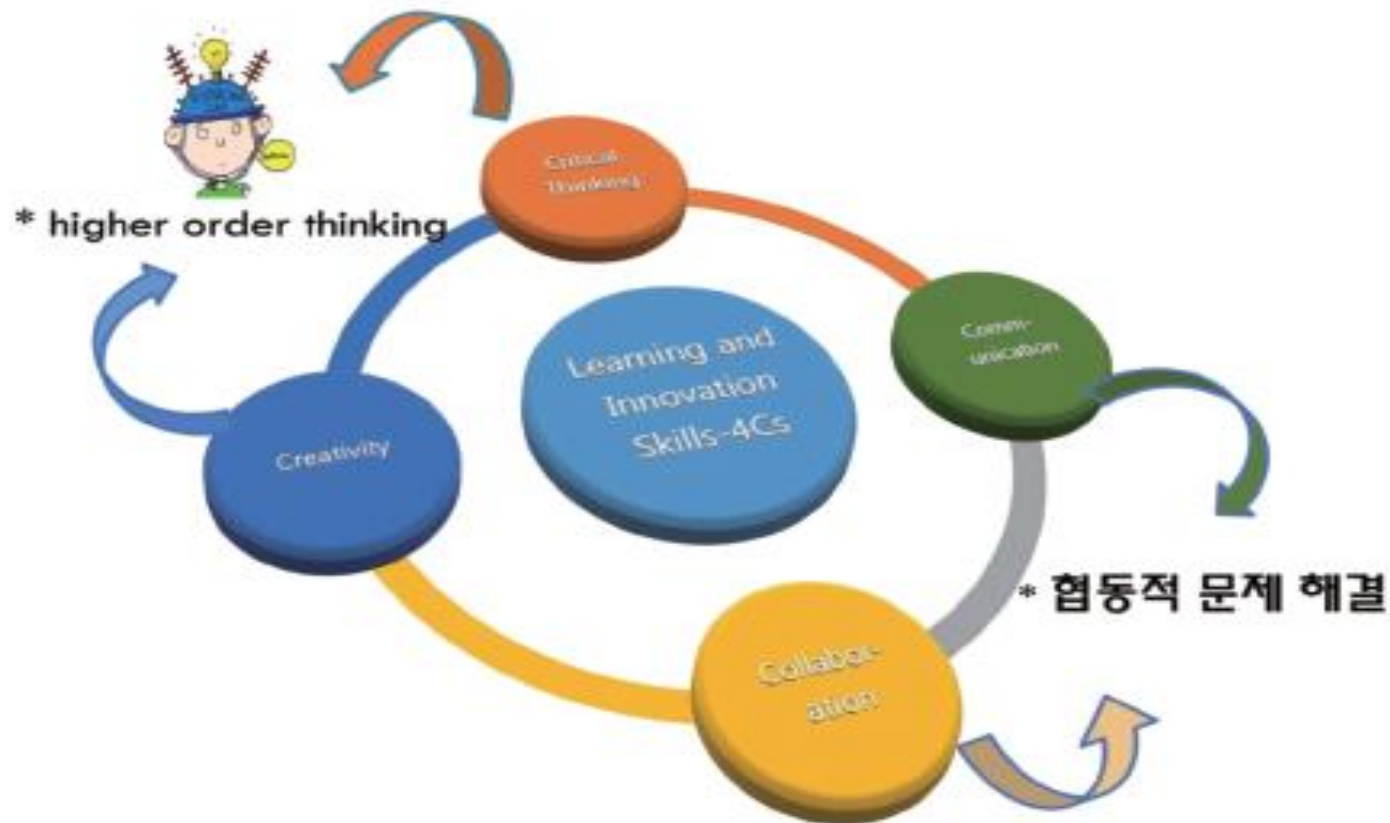


회계 전공을 위한 Flipped Learning 수업설계 전략 및 운영사례

-학습자주도 예습노트 활용을 중심으로

발표자: 송승아
서울여자대학교 경영학과

학습자 역량 → 협동적 문제 해결



[그림 4] 21세기 학습자 역량 박기범 (2014)

‘거꾸로 교실’의 시대, 어떻게 가능한가?

‘거꾸로 교실’은 전통적인 수업에서 주를 이루던 교과와 핵심내용을 교사가 동영상으로 제작해서 미리 학생들에게 학습하게 하고, 수업시간에는 학생들의 이해도를 점검하거나 관련 학습활동을 통해 심화학습이나 응용학습을 주로 하는 교수방법을 말한다. 지식, 이해수준의 교사의 강의를 테크놀로지를 이용하여 교실 밖(과제)으로 이동하고, 기존에 가정에서 이루어지던 적용, 분석, 평가, 창조 수준의 과제활동을 교실 안으로 옮겼다는 점에서 전통적인 수업방식을 뒤집은 수업방식이라고 할 수 있다. 홍기철 (2016)

POST COVID19

회계 수업의 어려움?

- “회계를 오랫동안 가르치면서 알게 된 또 한가지 사실은 학생들이 어느 순간 수업 진도를 놓치게 되면 그 다음부터는 아주 포기해 버린다는 것이다. 이는 학생들과의 상담과정에서 많이 들은 말이기도 하지만, 중간고사 점수와 기말고사 점수의 상관관계가 매우 높아서 중간고사에서 좋지 않은 점수를 받은 학생이 기말고사에서 좋은 점수를 받는 경우가 아주 드물다는 사실로도 확인되었다.”
- “이번 2학기에 개설된 재무회계 과목은 회계학개론에서 배운 기본 지식을 기반으로 하여 본격적으로 실제 기업에서 일어날 수 있는 여러 활동에 대해 회계처리하는 방법을 각 계정과목별로 학습하고, 작성된 재무제표를 해석하는 방법을 배우게 되는데, 생소한 용어와 회계처리테크닉이 많이 나오게 된다. ”

회계 수업에서 필요한 것?

- 어느 측면에서든, 회계를 배우는 학생들에게 가장 어려운 걸림돌은 생소한 회계전문용어와 회계처리기준이다. 이를 가급적 빨리 숙지하여 회계에 익숙해지도록 하고, 중도에 진도를 못 따라가 포기하는 일이 없도록 하기 위해서는 연습과 복습에 의한 반복학습이 매우 중요하다.
- 이에 본 과목은 (1) 학생들이 미리 동영상 강의를 통해 연습을 하고 옴으로써 강의실 수업의 이해와 몰입도를 높이고, (2) 동영상강의로 이해되지 않는 부분을 중심으로 수업을 진행함으로써 학생들이 자기주도적인 학습을 하도록 하며, (3) 동영상을 통해 복습이 가능하도록 하기 위해, 동영상 수업과 강의실 수업을 겸하는 플립러닝 교수법을 적용한다.

연구 목적

- 학습자들의 학습시간이나 학습 공간에 대해서 유연한 환경을 제공하는 플립러닝을 통해 학생들은 자기 시간 관리 능력과 자발적 학습 능력을 함양할 수 있을 것임
- 대규모 대형 강의의 경우, 교실 수업 환경에 따라 학습자들이 적극적으로 강의를 청취하기 어려울 수 있으나, 온라인 선행학습 강의를 통하여 수업내용을 정확하게 이해하며, 반복 학습함으로써 학생들의 수업 내용 이해도는 높아질 것으로 기대함
- 플립 러닝의 여러 장점에도 불구하고 교수자가 단순한 지식 전달자에서 벗어나 전문성을 갖추어 동시에 전략적으로 수업 내용 및 구성을 설계하여야 하는데, 이에 대한 정보가 많지 않은 상황임. 따라서 회계 전공 전략적 수업 설계 및 방법론을 연구하고 공유하고자 함

연구 목적

- 스마트 기기를 활용하여(팁 공유) 동영상/시청각 자료를 one-way 한방향으로 제공하는 것에 그치는 것이 아닌, two-way 쌍방향으로 직접 학생들이 참여하는 수업으로 변화시키고자 함
- 플립 러닝 수업에 팀 프로젝트 혹은 팀 활동을 접목하는 방법, 교수법, 수업 자료 개발에 대한 논의를 통하여, 예습 이후의 학생들의 적극적인 팀 활동 및 토의 참여 방법론을 개발하고자 함
- 학생과 교수가 모두 성공하는, 경쟁력있는 교수와 학생이 되는 방안(마틴 메이어, 2015)을 모색하고자 함

학습자 주도 플립러닝

〈표 1〉 플립러닝의 단계와 성격 박기범 (2014)

		교실수업 이전의 학습 → 교실 학습	
수업	성격	<ul style="list-style-type: none"> • 자기주도적 학습 • 수렴적 학습 	<ul style="list-style-type: none"> • 자기주도적 학습 • 수렴 및 확산적 학습
	목표	<ul style="list-style-type: none"> • 교실 수업을 위한 기본 지식과 개념 학습 	<ul style="list-style-type: none"> • 지식의 내면화 • 진정한 학습
	학습방법	<ul style="list-style-type: none"> • 멀티미디어 자료 중심의 프로그램 학습 • 학습이력 시스템 	<ul style="list-style-type: none"> • 학습자의 활동 중심 학습(협동, 의사소통, 참여)
교사		<ul style="list-style-type: none"> • 자료 생산자 • 조력적 지원 전략 수립 	<ul style="list-style-type: none"> • 학습 안내자 • 학습 보조자
학습자		<ul style="list-style-type: none"> • 지식 소비자 	<ul style="list-style-type: none"> • 지식 생산자

주요 연구내용

1) 기초연구

교수법 연구회를 통해 인문사회과학 전공을 위한 Flipped Learning 모델을 개발하기 위해 앞서 논문 및 서적을 통한 Flipped Learning에 대한 기초 연구 수행

2) 동영상 강의 제작

Flipped Learning에 대한 기본 이해를 바탕으로 다양한 과목들에 대한 적용 가능성을 탐색하고, 과목별 적용을 위한 동영상 강의 제작 노하우에 대하여 정보를 탐색 및 공유 (Camtasia 프로그램 사용)

3) In-class 수업 디자인 전략

In-class 수업 디자인 전략 수립 및 적용. 장/단점 분석 및 개선안 마련.



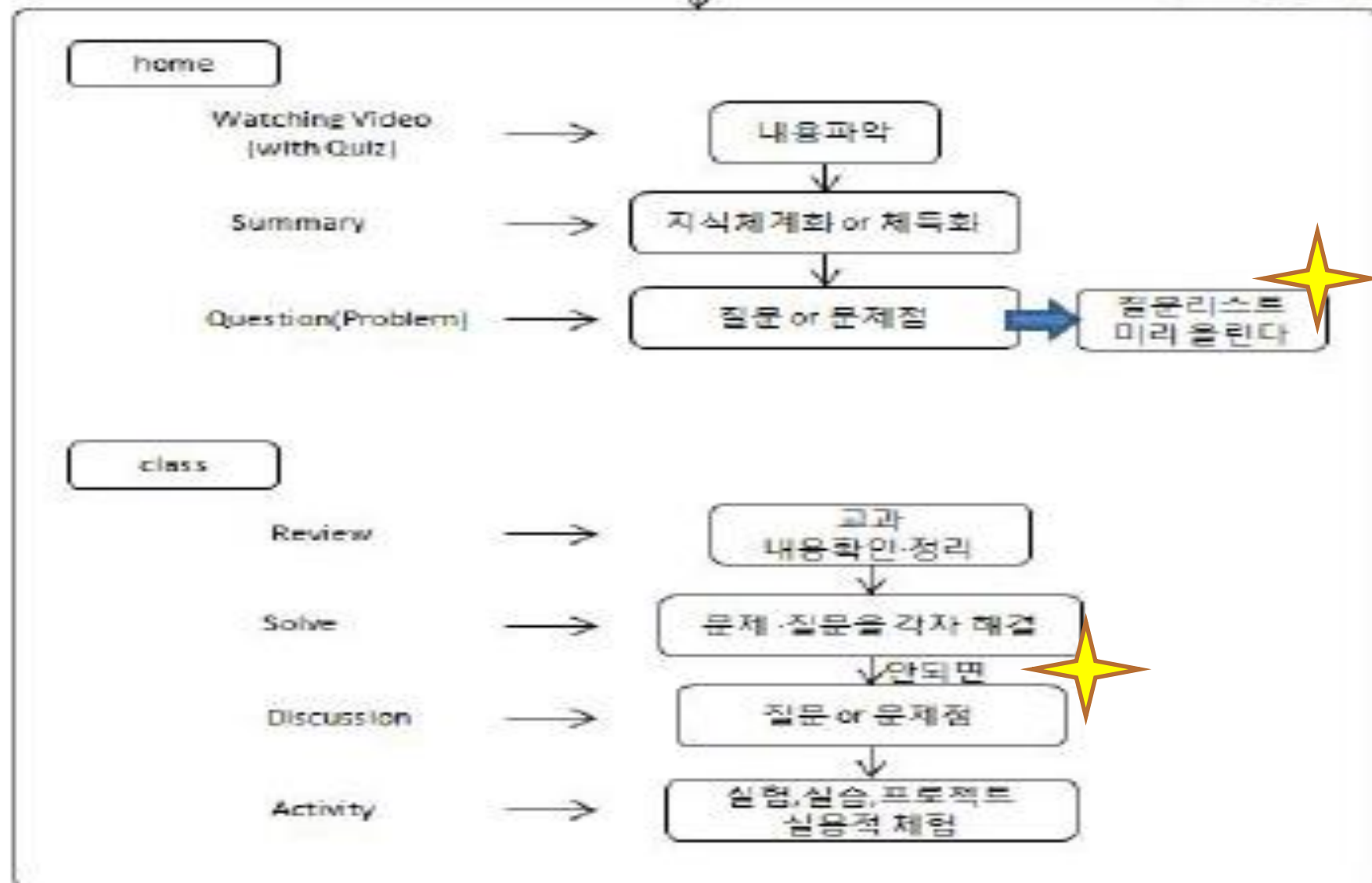
[그림 2] 원격교육론 주요 수업진행 절차



[그림 3] 교수설계론 주요 수업진행 절차

Flipped Learning의 흐름도

(2014 김항석)



<그림2> 플립러닝의 흐름도

플립러닝 모델개발: 실제 회계과목 적용 논문(2017)

On-line 수업

- 학습자 주도의 사전학습
- 과제를 통한 학습내용 확인 및 점검
- 퀴즈 대비
- 예습노트 작성

Off-line 수업

- 정리된 예습노트, 강의PPT, 교재를 활용한 오프라인 수업
- 팀 토의를 통한 예습내용 점검 및 질문
- 팀회의록 작성
- 교수자를 통한 팀 공통의 질문 해결
- 온라인 내용의 심화학습 및 심화문제 해결
- 퀴즈 실시

Flipped Learning을 통한
자기주도학습 실현

Off-line 수업 이후
On-line 수업 자료 반복 청취를 통한
부족한 부분, 궁금증 해결 및
반복학습 가능

교수 학습 과정 안 예시

교수·학습 과정 안

수업 전	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 동영상 시청 및 학습 일지 작성하기 ▶ 동영상 관련 질문을 교수자에게 e-mail/e-class 쪽지기능을 이용하여 미리 전송하기 ▶ 과제 활동에 대해 미리 고민하기 (e-class 자료실 탑재)
------	---

수업 중	교수·학습 활동		활동 유형	자료/유의 사항
흐름	교사 안내 활동	학생 주체 활동		
도입 5분	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 동영상 이해 정도를 퀴즈를 통해 간단히 점검한다. ▶ 동영상을 보고 학생에게 배운/느낀 점을 물어본다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 퀴즈를 통해 동영상 내용을 얼마나 이해/기억하는지를 점검한다. ▶ 동영상에 대한 본인의 생각을 발표한다. 	플립 러닝	동영상 퀴즈

전개 50분	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 동영상내용 PPT로 간략 정리 - 서론을 구성하는 2가지 요소(일반 서술문/논제 서술문)에 대해 알아보고, 정리한다. ▶ 짝/모둠 활동에 대한 지시사항을 설명한다. ▶ 짝/모둠 활동이 제대로 이루어지는지 각 모둠을 점검하고, 도움이 필요한 모둠을 지원한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 짝 활동 (2인 1조) <ul style="list-style-type: none"> -체크리스트를 이용하여 각기 다른 4개의 주제에 대해 짝이 작성한 서론들을 읽고 함께 분석, 토론한다. -짝이 작성한 4개의 서론 중 가장 잘 쓴 서론을 선정한다. ▶ 모둠 활동 (4인 1조) <ul style="list-style-type: none"> -선정된 4개의 서론을 놓고 각각의 강점/약점을 분석 후, 최종 1개의 서론을 선택, 수정하고 이를 발표한다. -타 모둠 학생들은 발표내용에 대해 피드백을 제공한다. 	짝/ 모둠 활동	<p>에세이 체크 리스트</p> <p>과제 활동지</p>
정리 20분	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 총 6개 모둠 발표내용에 대해 피드백을 구두로 제공한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 타 모둠의 발표내용에 대해 피드백을 제공한다. -제공된 체크리스트를 참조하여 오류, 부족한 부분, 개선방향에 대해 구체적으로 조언한다. 	개별 학습	<p>스마트 기기 컴퓨터</p>

수업 후	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 각 모둠은 피드백을 참고하여 4개의 서론을 최종 수정한 뒤, e-class 토론실에 탑재하기 ▶ 학생들은 e-class에 탑재된 타 모둠의 서론들을 읽고 댓글 2개 이상 달기 ▶ 교수자도 e-class에 탑재된 내용을 평가하고, 평가내용을 학급과 공유하기
------	--

In-class 전략

- 블렌디드 러닝의 효과를 높이기 위해서는 체계적인 수업전략이 필요하며, 이를 위하여 고려해야 할 구성요소들은 수업이 이루어지는 **환경적 요인**에 따라 달라져야 한다(권회림 외 2인, 2015).
- 이에 참여 교수자들은 수업 전략 구성 시 이러한 부분들을 고려하여 학습자의 특성과 수준에 맞는 강의안을 준비하였다. 특히 오프라인 수업 시간에는 생각이 자라나는 토론수업 (강병재, 2007) 을 적극 장려하였으며, 이를 위하여 **팀 토론 양식** 등도 준비하여 활용하였다.

In-class 전략

- 오프라인 진행 수업 시에 스마트 기기 및 스마트 기기 앱은 매우 유용하게 사용되었다. 소크라티브(Socrative)라는 앱을 통해 (신종우, 2015) 간단한 객관식 및 단답형 퀴즈를 시행할 수 있었으며, iOS, 안드로이드, PC 환경 모두에서 활용 가능한 멀티플랫폼 앱으로 만족도가 높았다.
- 과제 제출의 경우, e-class 과제란을 통해 업로드 하는 방안을 사용하면 숙제제출 및 확인이 용이할 뿐더러 학생들이 숙제를 종이로 제출하고 원본을 다시 돌려줄 것을 요청하는 경우가 없이, 교수자는 학생의 숙제를 확인할 수 있어서 좋고 학생들은 자신이 숙제한 것을 가지고 복습 및 시험준비를 할 수 있어서 좋았다고 한다.

사전 공지 및 동의의 중요성

- 그리고 “본 수업은 플립 러닝 (Flipped Learning) 과목으로, 온라인강의를 통한 연습이 본 수업 참여의 필수조건이며, 온라인 강의와 오프라인 강의로 운영함. 오프라인 시간에는 4명씩 팀별로 토론과제가 주어지며 매 수업시간 간단한 퀴즈를 통한 연습정도를 확인함.” 이라는 구체적인 문구를 강의계획서에 포함하였다.

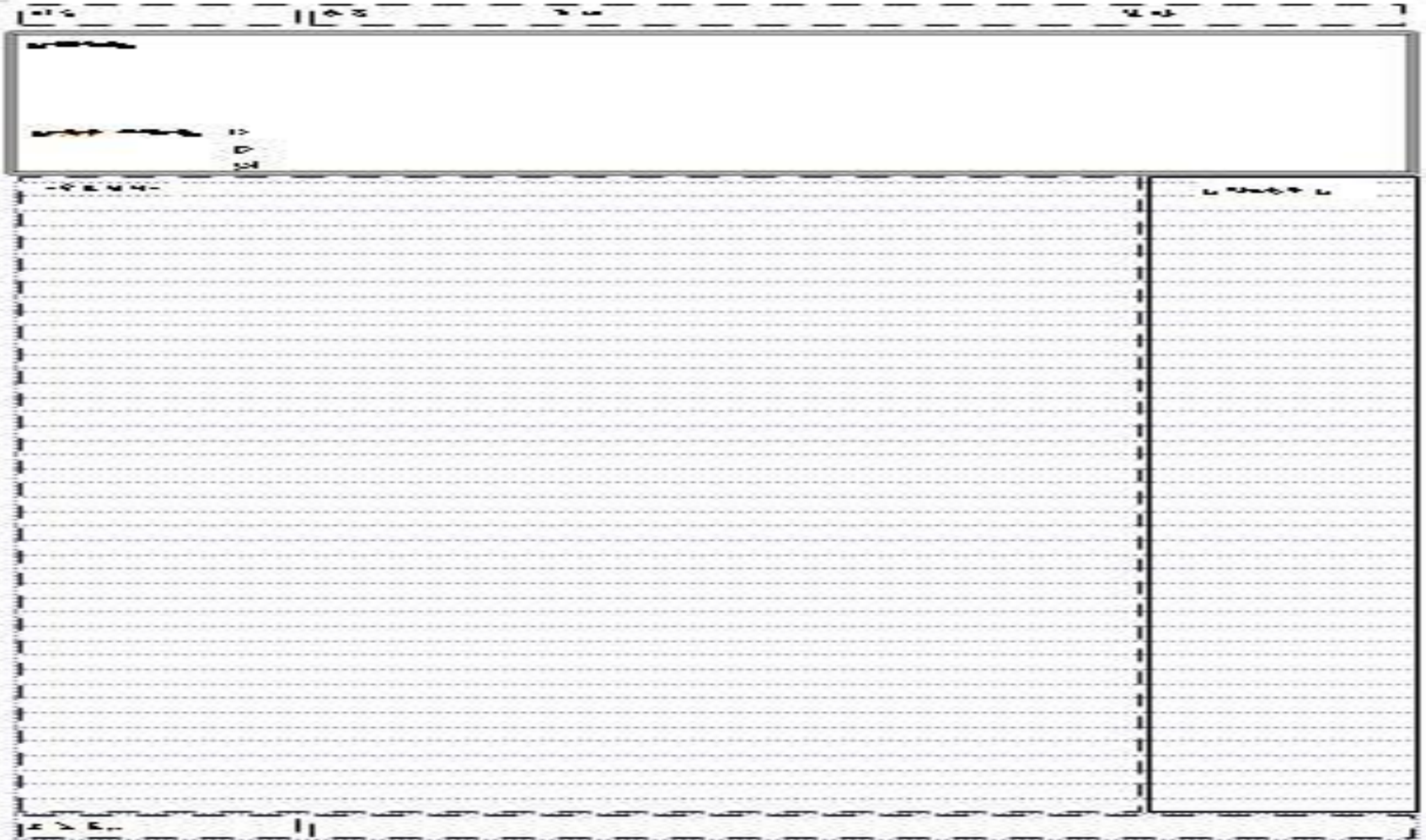
함께 해결해가기의 중요성



예습노트 및 팀 회의록 작성

- **예습노트:** 예습 양식을 사용하여 매 시간 학생들이 동영상 수강 후에 예습 내용과 질문 사항들을 적어오도록 하여, 팀 회의 시간에 예습 노트를 확인함으로써 매 오프라인 시간 강의를 시작하도록 함으로써 학생들이 최대한 성실히 집중하여 동영상 강의를 볼 수 있도록 함
- **팀 회의록:** 팀회의록 양식을 사용하여 4명의 팀원들의 예습 내용을 바탕으로 주요 내용을 다시한번 팀회의록을 작성함으로써 스스로 주요 내용들을 정리하는 방법을 터득할 수 있도록 하였음
- 이러한 방법을 통해 학생들은 팀 회의에서 소외되지 않도록 하기 위해서라도 스스로 열심히 예습양식을 작성할 수 있었을 것이며, 같은 팀 내의 다른 학생들이 작성한 예습노트를 함께 보면서 새로운 공부 방식이라던가 공부습관을 자연스레 습득할 수 있는 기회의 장이 될 수 있음

예습노트: 공통 양식의 중요성



Topic: _____

2015 . . . ()

Team Members (/ 4)

NAME ID MAJOR

1) 최수진 (경영) 2014111039

2) 허민정 (사공) 2014111413

3) 이나연 국문 2014110037

4) 조준영 경영 2014110452

팀장/출석 기사숙제 문제풀이숙제 논의참여 기타사항

○

○

○

○

○

○

○

○

팀 논의 주요 안건

무형자산 정의

- ① 식별가능성
- ② 자원에 대한 통제
- ③ 미래 경제적 효익의 존재

무형자산 인식기준

- ① 미래 경제적 효익이 기업에 유입될 가능성이 높다.
- ② 취득원가를 신뢰성 있게 측정할 수 있다.

● 성공당계지표: 연구비 (당기비용)

→ 성공회산서에 "비밀"

개발당계지표: 경상개발비 (당기비용)

개발비 (무형자산) - 재무상태표에 "무형자산"

팀 선정 기사/팀 선정 문제

1. 주당 10번 2 분개를 측정하는 것이 어려웠다

2. 경영수익계비율) 감가상각비 = (취득원가 - 잔존가치) × 감가상각률

3. (다음주 퀴즈)

8.9장

- 8장 개관서
- 8장 3개관서 6.9
- 9장 개관서
- 9장 2개의 3가지
 - 인식기준 2가지
 - 2개 1

Summary

맺음말

- **중요 성공 요소:**

자발적 참여, 수강생 규모, 문제의 선택, 추가 보조자료, 진행 및 평가 방법에 따른 학생 동기부여 등이 강의식 수업이다 보니 집중력 상실, 학습목표 상실 부분에서 어려움을 겪어왔던 학생들에게 온라인 오프라인 병행을 통해 이러한 문제점들을 해결할 수 있는 방향을 제시할 수 있었기에 **플립러닝이 학습자의 만족도와 학습효과를 높인다는 점에서 사회과학 수업에 적합한 방법으로 시도할 가치가 높음**

- 하지만 여전히 온라인 강의에 대한 부정적 편견이라던가 그 학습효과에 대해 부정적인 학생들을 만족시키기 위한 조금 더 짜임새 있는 구성과 보완책들이 많이 연구되고 강구되어야 할 것임

(학기초 정확한 정보 전달 및 가치 공유 필요)