

교과와 박물관교육 연계 체험형 인성교육을 위한 거꾸로 학습 활용방안 탐색

박영민(朴暎珉)*

이성흠(李聖欽)**

논문 요약

이 연구의 목적은 교과와 박물관교육 연계 체험형 인성교육을 위한 거꾸로 학습의 활용방안을 탐색하는 것이다. 연구의 이론적 기초로서 교과연계 인성교육, 인성교육 교수학습 방법, 거꾸로 학습과 체험연계 인성교육 실천 가능성을 중점적으로 고찰하였다. 특히, 학습자중심의 효율적인 수업방안으로 '거꾸로 교실(flipped learning)'을 기반으로 테크놀로지(technology)와 관련 학습자료를 활용하여 교육적 시·공간을 재배치함으로써 교실 내에서 한정된 수업을 교실 밖으로 확장하여 체험중심의 인성교육 모형(자료·사례)을 개발·제시하였다. 연구결과는 다음과 같이 요약된다. 첫째, 교과연계 인성교육 이론에 기초한 체험형 인성교육 방법으로서 거꾸로 학습의 현장 적용 가능성을 탐색하였다. 둘째, 거꾸로 학습을 적용한 (비)교과와 박물관교육을 연계한 인성교육의 모형을 개발하고 예시자료와 효과적 실천을 위한 교수·학습활동을 제시하였다. 결론적으로 교과와 박물관교육을 연계한 체험형 인성교육은 '거꾸로 학습'을 통해서 실천 가능하다. 박물관교육과 현장체험을 연계한 교과연계형 인성교육 활성화를 위한 방안으로 체험중심 인성교육 수업설계와 현장실천을 통한 효과를 검증하는 평가연구를 제안하였다.

주요어 : 교과연계형, 체험형 인성교육, 박물관교육, (비)교과 체험활동, 거꾸로 학습

* 제1 저자, 동국대학교

** 교신저자, 경기대학교, suhlee17@hanmail.net

I. 서론

제4차 산업혁명의 도래와 함께 진행되는 지능정보사회는 사람들로 하여금 물질만능주의, 업적중심주의를 추구하게 만들어 비개성적 생활방식에 적응하면서 다양한 사회적 문제가 발생하고 있다. 이러한 현상은 자기소외 현상, 가난한 사람들에 대한 무관심, 공동체의 연대감 해체 등과 같은 비인간적인 양상을 불러왔다. 결과적으로 현대인들은 인간본연의 정체성을 상실하고 생산성을 위한 하나의 수단에 불과한 능력주의가 만들어낸 이기적 인간상, 즉 자기중심주의를 극대화하는 방향으로 흘러가고 있다. 이와 같은 능력주의가 조성한 이기적 인간상에 대한 비판적 고찰의 일환으로 인성교육의 필요성이 요청되고 있다(박남기, 2017; 이지연, 2017; 조상식, 2016; 한동승, 2016). 이러한 시대적 요청에 부응하여 최근 학교교육에서는 융·복합 교육뿐만 아니라 인문고전교육을 강조하면서 이에 대한 사회적·학문적 관심도 높아지고 있으며, 인성교육은 실제 삶의 유기적 연관성, 세계에 대한 포괄적·종합적 관점, 학습자의 개별적·자기주도적인 지식창조를 중시하려는 교육적 경향을 반영하여 진행되면서 삶을 의미 있게 만드는 데 필요한 도덕적 성장을 강화하는 방향으로 전개되도록 노력을 경주하고 있다(신희선, 2013; 이아영, 2017; 이언주, 2016, 최인자, 2015).

또한, 인성교육은 현재 우리 사회의 병리적인 현상을 해결하고 위기를 극복하는 하나의 방안일 뿐만 아니라 성공적 미래사회로의 진입을 위한 필요조건으로 보는 관점도 있다(교육부, 2016). 미래사회는 범세계적 지능정보사회로서 지식의 생명주기가 짧아지고 다양한 산업분야가(재)개편되며, 고도의 기술발달로 사이버공간과 물리공간과의 연계 등과 같은 일상은 더욱 확대되고 복잡다단해질 것으로 예측된다. 미래사회는 이러한 급격한 변화에 유연하게 적응할 수 있는 필요한 역량을 갖춘 인재에 대한 관심이 높아질 것이며, 미래사회에 요구되는 창의적 인재의 조건으로 전문성, 핵심역량 내재화, 마지막으로 인성(人性)이 꼽히고 있다(최상덕 외, 2011). 학교에서 표준적·획일적인 지식, 기능, 태도를 쌓은 인재(사회인)들을 가지고는 더 이상 글로벌화 국제경쟁에서 살아남기 어렵고, 국가의 경제발전에도 한계가 있다. 따라서 학교교육에서는 지식과 단순한 기술의 전달과 태도의 전수에 그칠 것이 아니라 평생 삶의 기반이 될 수 있는 개인의 품성이나 역량계발에 주목해야 한다.

이와 같은 맥락에서 2015년 7월 인성교육진흥법이 제정되어 학교교육에서 전면적으로 시행되면서, 이제 인성교육은 문제행동 유발에 대한 치료를 통한 보완적 차원의 교육을 넘어서 모든 교과목에서 연계되어 선도적으로 실천되어야 할 기본소양교육으로 그 입지를 확장해 가고 있다. 이에 따라 인성의 개념도 도덕적 덕목을 강조하는 교육에서 출발하여 인간이 인간다움을 지켜낼 수 있는 태도와 자세 교육을 포함하는 폭넓은 범위에서 정의되고 있으며, 삶의 가장 근본적인 문제로 강조점을 이동시켜 정의되고 있다(김수진, 2015; 차경명, 2013; 최인자, 2015). 특히, 2015

개정 교육과정에서는 학생들의 학습흥미를 불러일으키는 참여중심의 수업을 통하여 융·복합적 사고개발, 창의성 신장, 바른 인성개발 등과 같은 미래사회가 요구하는 '핵심역량' 함양이 가능한 교과 교육과정 개발을 설정하는 등 각 교과 교육과정에서 인성교육 강화를 위한 다양한 노력이 진행되고 있다. 최근 발표된 문재인정부의 국가비전인 5대 국정목표와 100대 국정과제에서도 이와 관련된 내용이 포함되고 있다. 5대 국정 목표 중 '내 삶을 책임지는 국가', 100대 국정과제 중 '시대정신으로서의 정의 실현'을 주목할 필요가 있다. 문재인정부의 국정목표와 국정과제에서도 모든 사람들이 경쟁하는 시장경제는 승자와 패자로 나뉘고 불평등한 상황이 생길 수밖에 없는 구조이나, 사회·경제적 평등성의 증진, 인간 존엄성의 유지, 사회구성원의 유대강화를 통한 국민통합의 추진을 주장하고 있다(국정기획자문위원회, 2017).

이와 같이 국가 교육과정에 인성교육 관련 교육내용을 구체적으로 언급한 것과 함께 교육부의 지원으로 학교현장에서 인성교육을 강화하기 위한 다양한 정책개발과 연구가 진행되고 있다. 특히, 교육부(김동일 외, 2015)는 인성교육 5개년 종합계획을 수립하여 현장 적용에 대한 종합 방향을 제시하였으며, 한국교육과정평가원을 중심으로 현장실천을 위한 다양한 기초연구(강현석 외, 2016; 양승실 외, 2011; 양정실 외, 2013; 이명준 외, 2011; 현주 외, 2014)가 수행되고 있다. 그리고 정부의 인성교육 강화 정책의 일환으로 학교현장에서는 개별학교의 특화사업으로 단독 인성교육 프로그램을 도입하여 짧은 기간에 가시적인 성과를 도출하기 위한 인성교육을 개발·실천하면서 교과교육에서 인성교육을 연계한 실천방안 마련과 실천도 동시에 추진되고 있다(김선영, 2015; 양정실 외, 2013; 이명준 외, 2011; 장사형, 2011; Campbell, 2013). 그러나 교과와 연계된 인성교육 연구는 교과의 특정 단원을 중심으로 단기간에 이루어지는 사례연구가 대부분이며, 각 교과의 전체 교과운영과 연계된 학기단위별 전체 교과내용과 연계한 인성교육은 시작단계에 불과하다(이성흠 외, 2017). 기본적으로 인성교육은 교과와 연계된 현장 체험교육과 직·간접적으로 관련되며, 교과교육에서 학습한 내용(인성)이 현장체험에 참여하는 과정에서 구체적인 경험, 경험에 대한 성찰(reflection), 경험에 대한 개인적인 의미부여를 통하여 자신의 실천경험으로 (재)구성하는 과정을 거쳐서 자신에게 체화된 행동으로 나타날 수 있다(고미숙, 2006).

이와 같이 교과와 연계된 실천지향적 인성교육은 교과수업에서 교과내용과 인성덕목을 연계하여 실질적으로 인성 덕목을 내면화하는 과정에 중점을 두고 진행되어야 한다. 그러나 이와 관련된 선행연구는 교과교육과 인성교육을 연계하는 일반적인 방법과 관련 자료를 예시하고 있지만, 교사가 교실현장에서 실천을 위한 구체적인 교수·학습방법이나 수업지도안을 설계·개발하는 방안을 제시하는 데는 제한적이다. 또한, 실천을 강조하는 인성교육방법과 수업지도안 작성에 대한 심층적인 논의가 부족하여 학교현장의 교사들은 교과와 연계된 실천적 인성교육에 어려움을 겪고 있다. 따라서 현장교사들이 자신의 교과와 연계된 구체적인 인성교육을 설계하고 실천하는 구체적인 수업방법과 수업지도안 설계·개발을 통한 현장에서 실천가능성을 탐색하는

연구가 절실히 요청된다.

이상에서 약술한 것과 같이 교과와 연계된 인성교육의 제한점을 극복하기 위하여 이 연구의 목적은 최근 교육혁신과 관련하여 학습자중심 교육방법으로 교육현장에서 활발하게 연구·적용되고 있는 ‘거꾸로 학습’과 학교교육에서 활용 가능한 다양한 전시물을 통한 풍부한 학습자원을 제공하는 체험활동 학습장소로 부각되고 있는 ‘박물관교육’에 주목하면서 교과와 박물관교육 연계 체험형 인성교육을 위한 거꾸로 학습의 활용방안을 탐색하는 것이다. 구체적인 연구문제는 다음과 같다. 첫째, 교과연계 인성교육과 인성교육을 위한 교수·학습방법을 이론적으로 개관하고 체험형 인성교육의 방법으로 거꾸로 학습의 실천가능성을 탐색한다. 둘째, 거꾸로 학습을 적용한 교과와 박물관 연계 체험형 인성교육을 위한 교수·학습활동과 수업지도안을 탐색·개발·예시한다. 이 연구는 교과교육을 배제한 인성교육은 근본적인 한계가 있으며, 학교교육의 핵심적인 교육활동인 교과교육을 통하여 주요 인성덕목들이 함양될 수 있도록 그 실천방안을 마련하는 것이 중요하다는 기본 전제를 가지고 출발한다.

II. 이론적 배경

1. 교과연계 인성교육 동향분석

이흥우(2000: 1-4)는 “교과는 인류 유산의 핵심을 이루는 학문적 지식, 윤리적 지식, 예술적 지식, 종교적 지식으로 구성된 것”이라고 교과를 정의한다. 그는 ‘교과를 통한 인성교육의 방향’은 심성의 함양이며 교과의 지식교육으로 심성을 올바르게 함양할 수 있다고 보며 교과로도 충분히 인성교육이 가능하다고 주장한다. 즉, ‘교과의 내면화는, 교과의 지식은 어떤 고유한 성격을 가지면서 지식의 이해를 통하여 학습자 내부로 축적된다고 할 때 그 내부에 해당하는 심성은 무엇이며, 지식습득 과정에서 학습자는 어떤 내면적 변화를 거쳐서 정신세계를 구축하는가와 같은 복잡한 이론적 설명을 필요로 하는 교육학의 핵심 주제 가운데 하나이다(양정실 외, 2013; 이흥우, 2000; 정은영, 2016; 진영석, 2011).

학교교육 활동의 대부분을 차지하는 교과 시간에 인성교육을 주제로 한 수업을 진행할 수 있는 방안을 탐색하는 것은 단발성 행사와 프로그램으로는 진행할 수 없다. 즉, 지속적이고 체계적인 계획을 수립하여 진행해야 학교교육을 통한 인성함양이라는 목표에 근접할 수 있다. 또한, 인성교육은 일부 위기 학생에게만 필요한 선별적인 치료적 추가교육이 아니며, 모든 학생들의 인격의 성장을 위해서는 교사와 가장 많이 소통하고 다양한 학습활동이 있는 교과시간을 적극적으로 활용하는 것이 적합하다. 이와 같은 맥락에서 ‘교과교육을 통한 인성교육의 의미’는 학교

교육의 핵심적인 활동인 교과교육을 통해 심성을 함양하며, 이를 토대로 단편적인 지식만 습득하는 것이 아니라 가치를 알고 올바른 태도와 다양한 덕목, 이와 더불어 실천능력을 배양할 수 있도록 하는 교육을 의미한다. 또한, 일차적으로 자신을 돌아보고 반성하는 성찰의 태도가 성장의 중요한 동력이 된다고 보고 교육과정에서 설계된 다양한 교과학습을 통해 자신의 모습을 반성하고 성찰하도록 하는 것이 교과교육을 통한 인성교육의 중요한 과제이다.

교과교육을 통한 인성교육 실천방안에 대한 대표적인 연구로는 양정실 등(2013)이 수행한 ‘교과교육을 통한 인성교육 구현 방안’의 정책 연구가 있다. 이 연구는 초·중학교 국어, 도덕, 미술, 사회, 음악 교과를 대상으로 교과교육을 통한 인성교육의 실천방안을 모색하기 위해 교사 인식 조사를 실시하였다. 양정실 등(2013)의 연구는 일회성 행사나 교과외 활동인 창의적 체험활동 등으로 인성교육의 방안을 제시한 기존 연구의 흐름에서 탈피하여, 교과교육을 통한 인성교육 실천 방안을 제시했다는 점에서 의의가 있다. 이 밖에도 이명준 등(2011)의 ‘교과교육과 창의적 체험활동을 통한 인성교육 활성화 방안’의 정책 연구에서는 인성교육을 위한 덕목을 문헌조사를 통해 수집한 자료를 분석하였고, 그 기초연구를 토대로 초·중·고 교사와 학생, 학부모를 대상으로 초·중등학교 인성교육에 관한 실태 분석 및 인식조사를 실시하였다. 연구결과는 교과교육에서 인성교육의 실재를 국어, 도덕, 미술, 사회, 실과(기술·가정), 음악, 체육 교과를 중심으로 배려, 시민성, 정의·공정성, 존중, 진실성, 책임의 6가지 덕목을 기초로 조사분석·제시하고 있으며, 이 연구에서 제시하는 중등교육과정 속의 주요 교과별 인성교육 연구에 대한 대표적인 연구 동향을 종합·정리하면 <표 1>과 같다.

<표 1> 교과별 인성교육 연구 동향

교과	연구진	내용
국어	교육부 (2015b)	<ul style="list-style-type: none"> 초·중고 공통 과목인 ‘국어’는 일상생활 속에서 국어를 정확하게 활용하는 데 필요한 능력과 태도를 함양하고, 비판적이고 창의적인 국어 활용을 토대로 하여 국어 발전과 국어문화 창달에 이바지 하려는 뜻을 세우며, 가치 있는 국어 활동을 통해 바람직한 인성과 공동체 의식을 함양하는 과목이다. 학습자는 ‘국어’의 학습을 통해 ‘국어’가 추구하는 역량인 공동체·대인 관계 역량, 문화 향유 역량, 비판적·창의적 사고 역량, 의사소통 역량, 자기 성찰개발 역량, 자료·정보 활용 역량을 함양할 수 있다.
영어	안태연 외 (2014)	<ul style="list-style-type: none"> 창의·인성 교육을 영어교육과 연계한 사례가 저조한 이유를 살펴보면 학습자 대다수의 영어 실력이 낮은 상태에서 창의·인성과 관련된 교과 과제를 수행하는 데 무리가 있으며, 전통적으로 주어진 표현을 반복 암기하는 방식으로 학습하는 우리나라 영어 교육의 특성상 외국어로서 영어를 습득하는 데 있어 창의성 교육 요소가 도입될 여지가 많지 않다고 밝히고 있다.
수학	유충현 (2013)	<ul style="list-style-type: none"> 인성교육을 수학적 특성과 연계한 교육사상이 패스탈도치는 수학은 인간의 논리적 사고력과 인성을 함양할 수 있다고 간주했으며, 프리벨에게 수학은 내부 세계와 외부 세계를 연결하는 중재자이며, 순수한 인간의 정신인 동시에 자연의 법칙이었다. 이와 유사하게 헤르바르트는 도덕성을 교육의 궁극적인 목적으로 보고 자연과 세계의 구조를 수학적 지식과 도구로 관찰하는 데 도덕적 태도가 함양될 수 있다.

<표 1> 교과별 인성교육 연구 동향 (계속)

교과	연구진	내용
사회과	설규주 외 (2015)	<ul style="list-style-type: none"> ● (중학교) 차별, 갈등, 인권 침해, 사회 문제, 삶의 터전 등의 주제로 참여, 협동, 평화 등과 같은 인성 요소와 연계될 수 있다는 점을 부각하고 있다.
도덕과	교육부 (2015a)	<ul style="list-style-type: none"> ● 도덕과는 학교가 인성 교육의 중심축 역할을 수행해야 한다는 시대적 요청을 적극적으로 수용하여 바람직한 인성의 핵심인 도덕성 발달뿐만 아니라, 학생들의 정서적·사회적 건강을 증진함으로써 인성 교육의 핵심 교과로서의 역할을 수행한다. 나아가 인문학적 사유와 성찰을 바탕으로 삶의 의미를 탐색하면서 다 교과와 융합하여 학교생활 전반을 통한 인성 교육을 담당하는 학교 인성교육의 주관 교과로서의 성격을 가진다.
과학과	홍혜정 외 (2012)	<ul style="list-style-type: none"> ● 2009 개정교육과정에서 과학과의 경우는 ‘과학적 소양을 바탕으로 하는 수준 높은 창의성과 인성을 끌고루 갖춘 인재 육성’을 그 목표로 삼고 있다. 여기서의 인성은 단순히 이웃을 배려하고 나누며 살자는 윤리적 기초 인성을 의미하는 것이 아니며, 비판적이면서도 합리성을 증시하는 과학적 태도, 자연으로부터 배우는 정직성, 자연의 진실을 추구하는 과학자의 성실성, 동료배려하고 후진을 양성하는 과학자의 협동 정신 등 과학을 통해 학습할 수 있는 모든 장점을 총체화한 수준의 인성이다.

<표 1>에서 제시된 것과 같이 교과교육에서 인성교육 활성화를 위해서는 개별 교과에서의 노력도 중요하다. 그러나 효과적이고 지속적인 인성교육을 위해 필요한 경우에는 교과 간 융·복합 수업, 창의적 체험활동 등의 교과 외 활동과의 연계 교육활동을 편성하여 수업을 실천하는 다양한 인성교육을 위한 교수·학습방법에 대한 탐구도 동시에 이루어져야 할 것이다.

2. 인성교육의 교수·학습 방법

학교교육에서 가르치는 내용과 방법은 학생들의 인성발달에 영향을 미치는 주요 요인이다. 인성교육의 내용차원은 교과의 내용 지식뿐만 아니라 인성발달에 영향을 미치는 도덕적 가치와 덕목들로 구성되어야 하고, 방법차원에서는 이들 내용을 가르치는 과정에서 교사와 학생의 상호작용이 민주적·도덕적으로 진행되어 학생의 인성발달에 긍정적으로 영향을 미칠 수 있어야 한다. 인성교육에 대한 수업의 접근은 시대상황에 따라서 다양하게 실천되고 있다(김재춘 외, 2012: 146-154). 다음에서 교사주도의 덕목전수 행동적 접근, 학생주도 토론중심의 인지적 접근, 체험중심의 통합접근의 개념과 특징을 기술하고 세 가지 접근별 특징적인 교수·학습방법에 대하여 고찰한다.

1) 교사주도 덕목전수 행동적 접근

인성교육에서 가장 전통적으로 사용된 교사주도 덕목전수 행동적 접근은 인성교육의 과정에서 교사가 바람직한 인성덕목을 직접 제시·강조하여 가르침으로써 학생들로 하여금 이를 수용하여 내면화하고 행동변화를 통한 태도형성에 중점을 두는 수업방법이다. 교사주도의 행동적 접근

근은 다음과 같은 특징을 가진다(유병열, 2011: 202-204). 첫째, 인성교육 과정에서 교사가 주체가 되어 특정 인성덕목을 제시하고 이를 받아들여 내면화하도록 강조·설득하는 방법으로 수업 과정에서 교사는 능동적 주도자 역할을 담당하는 데 비하여 학생들은 수동적 수용자의 위치에 있게 된다. 둘째, 교사가 특정 인성덕목을 강조하면서 설득하더라도 무조건적으로 강요하거나 주입하려는 것이 아니라 학생의 지적·도덕적 발달 특성상 가능한 범위에서 그 의미와 근거를 밝혀 알게 하고 합리적으로 이해시켜 건전한 신념화·태도화를 도모하는 것이다. 셋째, 인성교육을 수행함에 있어 형식보다는 내용, 과정보다는 결과에, 인성원리보다는 덕목과 품성에, 자율적 인성발달 보다는 인성사회학 측면에 중점을 두고 있다.

2) 학생주도 토론중심 인지적 접근

인성교육에서 토론중심 인지적 접근은 학생중심의 덕목(가치)탐구 방법으로 학생들이 스스로 합리적이면서 옹호할 수 있는 가치판단과 의사결정을 할 수 있도록 도와주면서 인성덕목에 대한 이해를 깊게 하면서 학생들의 인성적 사고판단 능력과 합리적인 의사결정 능력을 향상시키는 학생중심의 덕목(가치)탐구 방법이다. 이와 같은 토론중심 인지적 접근은 다음과 같은 특징을 가지고 있다(강충열 외, 2013; 김재춘 외, 2012: 148-149; 유병열, 2011: 219-221). 첫째, 인성교육 지도 과정에서 교사는 덕목과 관련된 가치탐구를 위한 환경을 조성하고 탐구과정을 안내하고 이끄는 안내자 또는 사고촉진자로서의 역할을 하는 반면에 학생들은 능동적인 학습자로서 합리적이고 정당한 덕목에 대한 가치판단과 의사결정을 위하여 활발한 토론활동을 한다. 둘째, 현대 사회의 다원성과 가변성으로 인하여 발생하는 가치문제의 복잡성과 미래사회의 불확실성 속에서 바람직한 삶을 영위하는데 요구되는 합리적인 가치판단과 의사결정을 할 수 있는 능력과 성향을 길러주는 덕목의 가치화에 관심을 두고 있다. 셋째, 토론중심 인지적 접근은 교사주도의 직접적 가치전수의 방법과는 다르게 내용보다는 형식에, 결과보다는 과정에, 덕과 품성보다는 인성(도덕)원리에, 덕목 사회화보다는 자율적 인성발달에 중점을 둔다.

3) 체험중심 통합적 접근

인성교육에서 실천중심 행동적 접근은 덕목(도덕적 가치)에 대한 교사주도의 설명과 함께 학생들이 직접적인 실천과 체험활동을 통하여 인성덕목의 가치에 대한 진정한 의미와 중요성을 깨닫고, 덕목과 관련된 문제에 대해 깊이 사고하고 판단하며 덕목 실천을 생활 속에서 행동으로 실천할 수 있는 능력과 태도, 성향을 기르는 것에 중점을 두는 접근이다(유병열, 2011: 238). 인성교육은 덕목의 피상적 이해와 암기 위주에서 벗어나 보다 바람직한 인성 실천과 건전한 덕성을

지닌 교양 있는 인간을 육성할 수 있는 방법을 모색하여야 한다. 체험중심 통합적 인성교육은 학교교육을 통하여 학생의 삶의 가치를 찾고 품격 높은 인간으로 성장할 수 있도록 하는 체험적이며 실천적이고 참여적인 방법, 여러 가지 생활예절 및 기초질서를 몸소 행하고 실천하는 가운데 민주시민으로 바르게 생활하는 방법을 몸으로 습득하는 방법, 실생활과 연계된 실천중심의 학습이 이루어지도록 하는 방향으로 이루어져야 한다. 이처럼 체험중심 통합적 인성교육은 직접적인 실천과 행동, 구체적인 체험을 통한 인성교육의 실행이라는 방법적 변화로의 요청에 부응한다는 점에서 중요한 의미를 갖는다.

3. 거꾸로 학습과 체험연계 인성교육 실천가능성 탐색

교과교육에서 체험교육은 교실수업의 학습내용을 실생활과 연계하여 직접 학생들이 자료를 수집·토론하고, 현장견학을 하도록 하는 방식이나 교실에서 실물교수, 동영상 등을 통한 시청각 자료를 사용할 수도 있으며, 이론위주의 교육방식에서 탈피하여 학교로 내용전문가를 초빙하여 학생들에게 시범을 보여준다거나 학생들이 실제 현장으로 가서 활동을 하는 방식으로도 할 수 있다. 이러한 인성교육을 위한 체험활동은 학습자가 체험에 참여하는 과정에서 구체적인 경험, 경험에 대한 성찰(reflection), 경험에 대한 의미부여 등을 통하여 자신의 경험을 (재)구성하여 자신의 삶과 태도변화를 위한 기회를 제공하는 것이다(고미숙, 2006). 이처럼 체험활동의 중요성을 강조하면서 ‘인성교육은 경험을 통한 덕목의 체화를 위한 교육’으로 규정하고 사회생활에서 요구되는 덕목 실천을 위한 교수·학습법으로는 현장학습법과 참여체험 학습법 등이 활용되고 있다. 이와 관련하여 최근 교육현장에서는 전통적 교수자주도 수업패러다임에서 탈피하여 거꾸로 학습 패러다임이 다양한 교과에서 현장교사들에 의해 실천·확산되고 있다. 이러한 교육환경의 변화에서 우리는 교사의 역할에 주목해야 한다. 교사의 역할은 ‘무대 위의 현자(賢者)’에서 ‘함께 하는 안내자’로 변화해야 된다(박상준, 2015 이지연, 김영환, 김영배, 2014; 최옥, 2017; 홍기철, 2016; Bergmann & Sams, 2016; Susskind & Susskind, 2015). <표 2>는 이들 두 가지 수업 패러다임의 차이에 대한 비교이다.

<표 2>에 요약한 것과 같이 ‘거꾸로 학습(flipped learning)’은 온라인과 오프라인이 ‘혼합학습(blended learning)’의 형태로 운영된다. 그러나 ‘거꾸로 학습’은 ‘혼합 학습’보다 교실 밖과 교실 안에서의 역할을 구체적으로 구분한다(박성열, 임걸, 2014; Bergmann & Sams, 2014, 2016). 즉, ‘거꾸로 학습’을 통해 전통적인 수업에서 교실 밖 과제의 형태로 행해진 것을 교실 안으로 이동하고, 교실 안에서의 정보 전달식 수업을 교실 밖으로 이동함으로써 교실 안과 밖의 공간이 명확히 구분된다. 이처럼 교육의 모습이 교사중심 패러다임에서 학습자중심 패러다임으로 점차 발전함에 따라 학습자중심의 교수·학습을 실현할 수 있는 ‘거꾸로 학습’은 더욱 주목받으며 발전하고

있다(박상준, 2015; 이동엽, 2013; 이종연 외, 2014; 이지연, 김영환, 김영배, 2014; 최욱, 2017).

<표 2> 수업 패러다임의 전환

구분	전통적 수업 패러다임	'거꾸로 학습' 패러다임
관점	● 교사 중심 관점	● 관계 중심 관점
수업목표	● 객관적 지식의 이해	● 지식의 활용 및 사고력의 발달
교수·학습 과정	● 교사 중심의 가르침(教授)(교사 주도의 획일적 강의 → 학생의 수동적 학습)	● 학생 중심의 배움(學習)(학생의 예습→학생의 능동적·자율적 학습과 교사의 개별 지도)
수업방법	● 강의식 수업·직접 교수법 ● 중간층 학생 대상의 획일적 수업	● 탐구, 토론, 보충 학습 등 다양한 활동의 비동시적 수행 ● 학생 선택 학습, 개별 학습, 보충 학습
특징	● 동시적 내용 전달	● 비동시적 내용 전달
학습속도	● 개인별 학습 속도의 조절 곤란	● 개인별 학습 속도의 조절 가능
수업규모	● 대집단 학습	● 소집단 학습, 개별 학습
교사	● 수업의 전달자 또는 통제자	● 수업의 협력자(학습의 친구)
학생	● 수동적 학습자	● 능동적 학습자, 자기 학습의 책임

자료: 박상준, 2016: 65에서 수정·보완하고 재구성

특히, 지능정보사회에서 진화하는 테크놀로지의 발달은 '거꾸로 학습' 발전의 원동력이 되고 있다(김남익, 전보애, 최정임, 2014; 박성열, 임결, 2014; 박양주, 2017; 이동엽, 2013; 2014; 이종연 외, 2014; Bergmann & Sams, 2014, 2016). 온라인 학습 자료인 '이러닝(e-learning)'의 등장은 학습자가 온라인을 통해 비동시적으로 시간과 장소의 제약 없이 학습을 가능하도록 하였다(나일주, 2010). 더 나아가 '이러닝'을 물리적 거리에 한정하지 않고 혼합형 학습형태로 활용함으로써 면대면 학습공간과 온라인 학습공간을 효과적으로 통합할 수 있게 되었다(임철일, 2011).

우리나라 대중에게는 한국방송공사(KBS) 파노라마에서 방영한 '미래 교실을 찾아서'의 '거꾸로 교실'을 통해 '거꾸로 학습'을 중학교 교실에서 도입한 사례와 '거꾸로 학습'의 효과에 대한 긍정적인 인식이 점차 확산되었다(이종연 외, 2014). 그러나 '거꾸로 학습'이 더욱 혁신적인 학습 방식이 되기 위해서는 이와 관련된 지속적인 연구를 통한 현장 경험이 축적되어야 하며, 우리나라의 교육 맥락에 맞게 각과 교육에서 가장 효과(울)적으로 적용하려는 노력이 필요하다. 무엇보다 학생의 교수·학습활동에 대한 적절한 안내 없이 교실 안과 밖의 학습형태만 거꾸로 뒤집힌 것이 학습효과를 보장하지 않는다(방진하, 이지현, 2014). 그러므로 '거꾸로 학습'이 학교교육의 다양한 교과영역에서 교과특성 및 내용과 연계된 다양한 테크놀로지 활용을 통한 효과적인 학습이 이루어지기 위한 체계적인 전략 및 모형에 관한 연구와 수업실천을 위한 방안 마련이 요구된다(이지연, 김영환, 김영배, 2014). 또한, 최근에는 테크놀로지 발달로 인하여 교사는 '거꾸로 학습'을 준비하기 위한 교육자료를 더욱 쉽게 제작하고 저장하며 학습자와 공유할 수 있게 되었다. <표 3>은 '거꾸로 학습'에 대한 국내·외 학자와 연구단체의 개념·정의에 대한 요약이다.

<표 3> '거꾸로 학습'의 개념·정의

연구진·연구기관	'거꾸로 학습(flipped learning)' 정의
김남익, 전보애와 최정임(2014)	<ul style="list-style-type: none"> ● 테크놀로지와 교실수업이 연계된 혼합학습의 한 형태로 교실수업에서 내용학습을 보다 효과적으로 돕기 위해 다양한 테크놀로지를 활용하는 수업방법이다.
손은주 외 (2015)	<ul style="list-style-type: none"> ● 전통적인 수업방식을 거꾸로 뒤집은 역(逆)진행 수업방식으로 학습자들은 수업 전에 교과의 핵심적인 내용을 교수자가 다양한 테크놀로지를 활용하여 제시하는 동영상과 학습자료를 활용하여 사전학습을 진행하고, 수업시간에는 동료학습자와 질의, 응답, 문제해결, 토론 등 학습자 상호 간의 협력학습을 통해 학습자 주도적인 수업활동을 하는 것이다.
방진하와 이지현 (2014)	<ul style="list-style-type: none"> ● 교실 밖 사전수업은 학생들이 자기주도학습이 가능한 테크놀로지를 활용한 강의 동영상을 온라인으로 학생들에게 제공하고 교실 안 수업은 학생들이 동료학습자들과의 토론이나 교수자의 도움을 통하여 심화학습 활동을 수행하도록 고안된 학습이다.
Flipped Learning Network(2014)	<ul style="list-style-type: none"> ● 직접적 교수를 집단학습 공간에서 개별학습 공간으로 이동하고 집단학습 공간에서는 교수자가 학습자들이 소재의 개념을 적용하고 창의적으로 참여하도록 안내하는 역동적이고 상호작용적인 학습환경으로 변모시키는 교육적 접근이다.

<표 3>에서 제시된 것처럼 '거꾸로 학습'에 대한 개념은 학자에 따라서 각각 다르게 정의하지만 그 속에서 공통점을 도출할 수 있다. '거꾸로 학습'은 교실 안과 교실 밖의 공간을 명확하게 구분하며, 전통적인 교수·학습방법과 비교할 때 교실 안과 교실 밖에서의 활동이 뒤집혔으며, 기본적으로는 테크놀로지의 활용을 강조하지만 교과내용의 디딤학습을 위하여 다양한 교수·학습자료를 개발·활용할 수 있으며, 학습자중심 수업을 지향한다. 이와 같이 학습자중심 수업을 지향하는 거꾸로 학습은 전통적인 교수자주도의 수업방법을 뒤집은 수업혁신으로 학교에서 정규수업이 시작되기 전에 미리 학습내용의 예습을 통하여 교실수업에서는 학생들이 학습과제와 관련된 문제를 스스로 해결하는 과정을 통하여, 교수자 역할, 학습자의 상호작용, 학습환경과 수업구조의 배치 등에서 교수·학습방법의 변화를 유도한다. 이와 같은 관점에서 거꾸로 학습은 학교교육에서 교과와 연계한 실천중심 인성교육의 방법으로 적용·가능하면 이와 관련된 현장연구의 축적은 교과통합형이나 교과융합형 인성교육으로 확대·적용이 가능한 것으로 판단된다.

III. 거꾸로 학습을 적용한 교과와 박물관교육 연계 인성교육

제II장 이론적 배경에서 살펴본 교과연계 인성교육, 인성교육의 교수·학습방법, 체험형 인성교육방법으로서 거꾸로 학습의 이론과 실재를 중심으로 거꾸로 학습 실행을 위한 비평적 분석(홍기철, 2016), '거꾸로 학습의 교수설계 모형개발 연구(박상준, 2015; 최욱, 2017; Bergmann & Sams, 2014), 거꾸로 학습을 활용한 각과 교육모형(엄성원, 2016; 이동순, 2017; 장재익, 2017; 진용성, 김병수, 2015)에서 제시한 거꾸로 학습 기본모형(수업자료의 제작-수업자료의 시청-질의·응답-과제 및 탐구활동-학생평가)을 참고하여 '거꾸로 학습의 이론을 적용한 교과와 박물관교육 연계 인성교육의 교수·학습활동과 수업계획'을 개발·예시하면 다음과 같다.

1. 거꾸로 학습을 적용한 교과 연계 인성교육

최근 시대정신을 반영하여 인성교육을 실시하는 방법이나 교과목도 다양해지고 있다. 즉, 인성교육을 위한 필요한 덕목을 관련 교과목과 연계 또는 융합하여 이론과 실천을 병행하는 현장 적용 수업사례 연구가 증가하고 있으며, 교과목의 형태가 아닌 비교과목 연계 프로그램 개발도 활발하게 진행되고 있는 추세이다. 먼저 ‘거꾸로 학습’을 교과와 연계한 선행연구를 살펴보면 다음 <표 4>와 같다.

<표 4> 교과연계 ‘거꾸로 학습’

연구진	대상, 과목	수업 전(사전) 활동	수업(본) 활동
Bergmann과 Sams (2012)	고등학생, 과학	● 교과서, 웹동영상, 학습자료를 활용한 자기주도적 개별학습	● 성찰노트, 연습문제, 학습자료 등을 활용하여 수준별 학습활동
이민경 (2014)	중학생, 국어	● 동영상 강의 자료로 자기주도 학습	● 사전 학습내용 확인, 학생참여형 수업
김남익 등 (2014)	대학생, 체육	● 동영상 시청, 문제해결학습	● 질의응답, 퀴즈, 토론 등을 통한 활동지 해결, 결과를 발표, 강의 청취
전희옥 (2014)	초등학생, 사회	● 동영상 시청, 문제해결학습	● 학습자 활동 중심의 협력수업, 동료 지도하기, 소집단 프로젝트 학습
이희숙 등 (2015)	초등학생, 사회	● 동영상 강의 자료로 자기주도 학습	● 사전 학습내용 확인, 학생 활동 중심 협력수업
장은주 (2015)	중학교, 국어	● 사전 텍스트 및 동영상 강의 자료로 자기주도 학습	● 글쓰기, 토론하기 등
진용성과 김병수 (2015)	초등학교, 국어	● 동영상 강의 자료로 자기주도 학습	● 매체의 비판적 읽기, 하브루타식 교육
유화영와 권순희 (2017)	중학교, 국어	● 디지털 영상 자료로 자기주도 학습	● 짝토론 학습, 소집단 반대신문토론 학습(CEDA, Cross Examination Debate Association)

<표 4>에서 상술한 것처럼 학교 현장에서 교과교육을 통한 인성교육의 주된 방법으로 ‘학생 참여 협력학습’을 실현하는 것은 일상적인 수업의 과정에서 교사와 학생, 학생과 학생 간의 상호 작용 과정을 통해 은연중에 학습하게 되는 가치와 태도의 습득 자체이다. 즉, 학생 참여적인 협력학습의 경험을 통해 학생들은 우선, 함께 공부하는 급우들의 말을 경청하고, 그 생각을 존중하고 배려하는 것을 배울 것이다. 그리고 함께 협동했을 때에 좋은 결과를 얻을 수 있다는 체험도 할 수 있을 것이다. 이러한 가치와 태도는 미래사회에서 필요한 주요 핵심역량이기도 하다(양정실 외, 2013). 또한, 교과연계 ‘거꾸로 학습’을 인성교육으로 확장할 필요성이 있다. 인성교육 중심의 수업에서 ‘거꾸로 학습’을 적용하면 그 효과가 배가 될 것이다. 특히, 인성교육의 장소는 학교 밖으로 경험의 장이 확대되어야 하며, 실천적인 인성교육을 위한 문제중심 교육과정 개발에는 다각적 노력이 필요하다. 교사주도의 교실중심 인성교육은 인성발달을 위한 경험의 장을

완벽히 구현하는 데 한계가 있으며, 학교교육을 통해 습득된 인성교육의 지식은 학교 밖 경험의 장에서 체험되어야 할 필요가 있다(이승미, 2012). 또한, 교과내용을 고려한 인성교육을 범교과적으로 구성할 주제를 찾는 것이 쉽지 않으며, 이것을 문제중심으로 구성하여 교과과정을 운영하는 것은 학교운영 시스템과 교과과정 구조의 전면적 개편(예: 자유학기제와 체험학습을 통한 인성교육 프로그램)을 필요로 한다. 또한, 미래 세대의 인성교육에는 기성세대의 책임의식과 협조가 기반이 되어야 한다(지은림 외, 2012). 이와 같은 관점에서 거꾸로 학습을 통한 교과연계 인성교육은 체험형 인성교육의 방향설정과 교수·학습방법과 자료개발에 많은 공헌이 예상된다.

2. 교과와 박물관교육을 연계한 체험형 인성교육

이 연구에서는 교과와 연계하여 교실 밖 체험활동 장소 중 우리 주변의 도처에 산재되어 있는 박물관에 주목하면서 연구를 진행하였다. 일반적으로 목적에 맞추어 전시되는 풍부한 학습자원을 보유한 박물관은 학교교육의 대안적 학습공간으로 평가 되고 있다(이상민, 류재만, 2017; 이현민, 2017; 주재홍, 2016). 박물관 (현장)체험을 통한 교과중심 실천적 인성교육은 ‘거꾸로 학습’의 핵심 요소를 적용하여, 학교에서의 사전 학습, 박물관에서의 본 학습, 학교에서의 사후 학습의 3단계를 적용한 학교-박물관 연계교육 모형을 개발·제시한다. 특히, 학습에 대한 학습자들의 자율성과 주도권을 허용한다는 의미에서의 ‘자유선택학습(free-choice learning)’(고지훈, 2014; 최문성·김순자, 2011)이 대표적인 이론으로 언급되었으며, 이들 이론은 맥락적 학습과 학습자중심이라는 점에서 구성주의 이론과 맥을 같이 하고 있으며, 이로 인해 ‘거꾸로 학습’ 모형을 적용한 학교와 박물관을 연계한 인성교육의 필요성은 더욱 강조되는 추세이다(강인애, 오승신, 한수연, 2010; 김필성, 2015; 노수동, 2013).

‘거꾸로 학습’은 본래 학교에서의 수업활동 전에 강의자료, 동영상이나 사진 등의 형태로 제작된 다양한 디지털 자료를 가정에서 학습하고, 학교 수업시간에는 강의보다는 논의, 대화, 토론 활동에 집중하도록 한 학습모형이다. 연구진은 이것을 박물관 교육에 적용하였다. 박물관에서의 교육활동에 참여하기 전에 미리 학교 혹은 가정에서 박물관 디지털 자료를 활용한 탐색적 사전 학습을 실시하고, 본격적인 과제해결은 박물관에서의 ‘협력적 학습활동’을 통해 수행한다. 최종적으로 학습결과물을 완성하고, 공유하는 시간은 학교에서의 사후학습으로 진행하는 모습, 즉 학교는 박물관에 방문하기 전에, 박물관 홈페이지에 탑재된 다양한 자료를 활용한 사전학습을 수행함으로써, 박물관에서의 학습효과를 증진시킬 수 있다.

또한, 학교는 교실 밖의 전문가인 박물관 학예사나 도슨트(docent)를 직접 초빙하여, 학교에서 진행되는 사전학습과 사후학습에서 교사와 함께 ‘협력수업(co-teaching)’을 진행할 수도 있다. 이러한 수업유형은 ‘거꾸로 학습’ 모형에서 더욱 진화되었고, 교사가 먼저 사회의 다양한 전문가를

초빙하여 교실에서 ‘협력수업’을 진행함으로써, 학생들 간에 상호작용에서 서로 충돌하기 보다는 협력하여 소통하며, 서로의 차이를 존중하고 배려하는 과정 속에서 ‘소규모 프로젝트 협력수업’이 가능할 것으로 기대되며, 이것이 바로 술선수범(率先垂範)을 통한 직접교수법이라 생각된다. 특히, 이러한 박물관이 가진 교육적 장점을 충분히 활용할 필요가 있다. 3ONs(Hands-On, Minds-On, Hearts-On) 기반교육(설연경, 이재경, 이성아, 2016), 실물기반 교육(김민정, 2012), 자유선택학습, 상호작용과 소통을 강조한 학습(강인애, 홍혜주, 2009) 등의 방법은 활용도가 높기 때문에 인성교육에 적합한 교수·학습 방법으로 현장학교에서 적용이 기대된다.

또한, 현대사회에서는 박물관과 문화유적은 모든 대중에게 개방되어 관람이나 휴식을 목적으로 언제든지 대중들이 찾을 수 있는 공간으로 거듭나고 있으므로 사람들이 박물관이나 문화유적을 찾는 것만으로도 교육적 효과를 지닌다고 할 수 있다(배기동, 2013). 박물관은 문화유산을 내용으로 하는 넓은 의미의 교육기관이다. 문화유적과 접근성이 용이한 박물관에서는 문화유적을 활용하여 체험 효과를 높이는 다양한 교육프로그램을 운영하고 있다. 이러한 문화유적 관련 교육프로그램을 통해 인성교육의 다양한 가치와 덕목을 효과적으로 전달할 수 있다. 특히, 현대사회를 살아가고 있는 청소년들에게 전통문화교육뿐만 아니라 인성교육에 적합한 교육 장소라 판단되며, 이러한 장점을 충분히 활용할 만한 가치가 있다고 생각한다. 다음 <표 5>에서는 ‘거꾸로 학습’을 적용한 교과와 박물관 연계 인성교육의 모형을 개발·제시하고 <표 6>에서는 수업실천을 위한 학습지도안을 예시한다.

<표 5>에서 제시된 것처럼 학교에서 디지털 미디어 교과내용과 다양한 텍스트를 활용하여 교과와 관련된 학습내용을 습득한 후, 교과와 연계된 지역박물관에서의 전통문화생태 체험중심의 인성교육 프로그램을 연계하여 수업을 진행할 수 있다. 특히, 문화유적 현장을 답사하는 것은 청소년들의 자기주도적 학습동기를 유발하고, 학습활동 과정 중 급우들 간의 공동체 의식 함양과 더불어 현장 견학과 텍스트 내용을 습득하면서 인성교육의 효과를 배가시킬 것으로 기대된다. 또한, 교과와 연계된 다양한 문화유산이 소장되어 있는 지역박물관에서 인성교육 프로그램을 운영하는 것은 박물관의 설립 취지와 맞는 교육적 목표를 이루기 위함도 있지만, 우리 문화유산의 가치를 인식하고, 보호해 나가며, 전통 문화유산을 향유·발전시켜 나가기 위한 역사문화 이해와 더불어 미래사회를 주도할 바른 인성을 기반으로 하는 ‘창의·융합형’ 인재 양성이 궁극적인 목표이다. 이러한 맥락에서 ‘거꾸로 학습’을 적용한 지역박물관 체험중심의 교과연계형 인성교육 사례는 교육현장에서 다양한 교과와 연계하여 실천가능성을 모색할 수 있을 것이다.

<표 5> '거꾸로 학습'을 적용한 교과와 박물관 연계 인성교육 모형

단계	교수환경	세부활동	'거꾸로 학습'을 활용한 수업설계
사전 준비	교실 안	거꾸로 학습 안내, 동기 유발	<ul style="list-style-type: none"> ● 사전에 제공된 수업자료 학습의 중요성을 강조한다. ● 테크놀로지를 활용하여 학습자료를 사전에 제시하는 것의 목적을 학습자가 인식하도록 한다. ● 거꾸로 학습 적용에 따른 학습문화의 변화를 설명한다. ● 학습자의 책임감과 주인의식을 촉진한다.
		ICT 활용능력	<ul style="list-style-type: none"> ● 학습자의 ICT 활용능력을 확인한다.
		학습 콘텐츠 설계	<ul style="list-style-type: none"> ● 수업자료의 사고과정을 확인하여 수업 전 교실 밖과 수업 중 교실 안에서 제공될 내용에 대하여 구분하게 한다.
사전 활동	교실 안팎	학습 콘텐츠 제공	<ul style="list-style-type: none"> ● 테크놀로지를 활용하여 학습콘텐츠(예: 읽기자료, 동영상 등)를 다양한 형태로 제공한다. ● 학습콘텐츠는 학습자가 충분한 시간을 가지고 학습할 수 있도록 사전에 업로드 한다. ● 단원의 목적과 학습목표를 명확하게 언급한다.
		동영상 콘텐츠 설계	<ul style="list-style-type: none"> ● 동영상은 학습자의 학습시간을 고려하여 학습자의 주의를 분산시키지 않을 정도의 길이로 분절하고, 동영상을 하나의 주제로 융·복합하여 제시한다.
		학습 모니터링	<ul style="list-style-type: none"> ● 개별 학습자들의 이해 정도와 학습 성향을 파악한다.
		테크놀로지 접근성	<ul style="list-style-type: none"> ● 테크놀로지에 용이하게 접근이 가능하도록 한다.
		사전 학습 부담 고려	<ul style="list-style-type: none"> ● 사전 학습의 부담을 경감시킬 수 있는 방안을 모색한다. (예: 동영상 강의를 수업 시간의 일부로 할당하여 수행)
		교실 안과 밖의 연계	<ul style="list-style-type: none"> ● 교실 안과 교실 밖 수업을 연계한다.
		교실 환경 구축	<ul style="list-style-type: none"> ● 그룹 간 의사소통 및 이동성을 고려하여 협력 활동이 가능한 환경을 조성한다.
		학습활동 수행	<ul style="list-style-type: none"> ● 학습자들이 자발적으로 고차적 사고를 촉진하는 활동에 적극적으로 참여하도록 안내 한다. ● 학습자가 학습활동을 수행할 때, 지식을 적용할 수 있는 충분한 시간을 제공하며, 학습자의 동기를 유발할 수 있는 신선한 자료를 제시한다.
본 활동	교실 밖 (지역박물관)	학습활동 그룹 설계	<ul style="list-style-type: none"> ● 소규모로 모둠을 편성하고 학생들에게 협력학습 기법을 소개하고, 모둠별 수행과제(미션)를 제공한다.
		피드백 제공	<ul style="list-style-type: none"> ● 학습자의 학습활동에 대해 지속적으로 모니터링하고 명확하고 즉각적인 피드백을 제공한다.
		학습활동 평가	<ul style="list-style-type: none"> ● 지식의 기억에 대한 평가보다는 학습자의 학습활동을 다각적으로 평가한다.
		상호작용 촉진	<ul style="list-style-type: none"> ● SNS 혹은 온라인 커뮤니티를 활용하여 학습자가 상호작용할 수 있는 공간을 마련 후, 교실 안 협력활동을 위한 양식을 제공한다. (예: 네이버 밴드, 다음 카페, 카톡방 등)
사후 활동	교실 안	지식 적용	<ul style="list-style-type: none"> ● 학습자에게 교실 안 수업에서 다루지 못한 심화 내용을 찾도록 하여 습득한 지식을 확장시킨다.
		자아 성찰	<ul style="list-style-type: none"> ● 테크놀로지를 활용한 성찰을 촉진하고, 학습자의 성찰에 대해 코멘트를 작성한다.(예: 자아 성찰적 글쓰기 활용)
		모니터링	<ul style="list-style-type: none"> ● 테크놀로지(SNS 등)를 활용하여 학습자들의 수업활동을 지속적으로 점검한다.

<표 6>은 <표 5>의 교과와 박물관 연계 인성교육 모형에 기초하여 거꾸로 학습을 적용한 인성교육 교수·학습을 위한 지도안을 예시한 것이다. 기존 연구와 차별화하여 스토리 중심의 시청

각 콘텐츠를 적극 활용하여 학습자의 흥미를 고취시킬 수 있다. 또한, 인문고전 독서를 통한 읽기능력 향상, 주제중심 토론을 통한 표현능력을 제고할 수 있다. 더 나아가 교육의 장을 교실 수업에서 지역사회로 확장하여 현장 조사학습으로 연계할 수 있다. 이러한 학습활동 속에서 학생들은 직·간접적인 체험을 통해 다양한 핵심역량과 핵심덕목을 내면화할 수 있을 것으로 기대된다.

<표 6> '거꾸로 학습'을 적용한 인성교육 교수·학습지도안 예시

단원 : 인문고전의 숲에서 인성을 함양하다 (고전속속 인성속속)					
차시	교과콘텐츠· 배움활동	저자 도서명	여어 읽기 작품	주제	핵심역량 및 핵심덕목
1	교과: 사회 (한국사), 도덕, 국어	박지원, 『광문자전』	성석제, 『황만근은 이렇게 말했다』	고전속속 인성속속 I: 정직한 삶, 신뢰 회복을 위한 첫 걸음	비판적 사고능력, 자기성찰·계발 능력 (정직)
	사용 예정 콘텐츠	<ul style="list-style-type: none"> ■ 지식채널e - Knowledge of the channel e: 거짓말 세상, ■ 역사채널e: 조선의 갑(甲), 양반 ■ EBS 다큐프라임- Docuprime: 아이의 사생활 2부 도덕성 ■ 학생창작콘텐츠: https://www.youtube.com/watch?v=RBnyG6aTEYA ■ 역사저널 그날: http://www.kbs.co.kr/1tv/sisa/theday/view/vod/2363626_105592.html?dataType=202 ■ 기타 (유튜브): https://www.youtube.com/watch?v=OQ18f0h3vtY 			
배움 활동	도입	거짓말 세상(지식 채널e), 정직에 대해 생각해 보기			
	전개	활동1	작가의 생애 들여다보기(청년 박지원, 과거시험에 백지를 던지다.) 작품의 시대적 배경(조선 시대와 신분제도)		
		활동2	학생창작콘텐츠 감상(유튜브), 박지원 『광문자전』 작품 알기		
		활동3	EBS 인간탐구 대기획 5부작, 아이의 사생활(제2부 도덕성) 감상(자아성찰과 반성), 정직성 자기측정표(Honesty Index) 작성하기, 인간 삶과 사회 관련 이야기(미담)		
정리	비교 문학 감상(성석제, 황만근은 이렇게 말했다), 조별자기주도 학습 과제: 현지 조사 보고서 및 현대판 광문자전 작성				
체험 활동 지역	<연암 박지원 선생의 발자취를 따라서 I> ●경상남도 함양군 안의마을 탐방(과거 5년간 현감 역임), 실학박물관(경기도 남양주시)				
교과: 국어, 사회(한국사)	박지원, 『허생전』	박지원, 『양반전』 / 홍순학, 『연행가』	고전속속 인성속속 II: 합리적인 생각, 너그러운 마음	문화향유능력, 비판적·창의적 사고능력 (공감·소통·배려·공공선)	
2	사용 예정 콘텐츠	<ul style="list-style-type: none"> ■ YTN뉴스 ('디지털 허생'): http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LPOD&mid=tvh&oid=052&aid=0000817036 ■ 허생전 작품: https://www.youtube.com/watch?v=bw4U1Yuaa5c ■ 한국사에 숨겨진 경제학자들: 허생, 독과점을 재정의하다. https://www.youtube.com/watch?v=WUyjqGhwpXA ■ 한국의 정신 조선 실학사상의 거두 연암 박지원: https://www.youtube.com/watch?v=jNhA1QXfKUg ■ 나뭇잎편지(공공선을 먼저 잊기 마련): https://www.youtube.com/watch?v=dYN1tLUemZo 			
	배움 활동	도입	한정판돈 되는 상품 짝슬이, '디지털 허생' 논란(공공선에 대해 생각해 보기)		
전개	활동1	작가의 사상 들여다보기(실학사상, 경제관)			
	활동2	작품과 작품 속 시대적 배경 알기(허생전, 조선후기)-비판적 읽기			
	활동3	독과점에 대한 비판하기(자신의 경험 사례, 자아성찰과 반성하기), 개인선과 공공선에 대한 차이점 알기			
정리	허생의 공공선을 통해, 현대사회의 일원으로 공공선(公共善)을 행할 수 있는 방안에 대해 고민해 보기, 비교문학(여어 읽기, 양반전/ 연행가 소개)				
체험 활동 지역	<연암 박지원 선생의 발자취를 따라서 II> ●강원도 양양(과거 양양 부사 역임), 실학박물관(경기도 남양주시)				

이상에서 상술한 것처럼 교과와 체험(지역박물관)을 연계한 인성교육 방안에 대하여 살펴본 이론을 토대로 하여 다가오는 2018년 중등학교 현장에 적용될 2015 개정 교육과정을 중심으로 연관 교과 성취기준을 추출하여, 인성교육 실천방안으로 교실에서는 수업시간에 적절한 교수·학습활동을 통해 학습내용(지식과 이론)을 습득하고, 교실 밖에서는 교과·비교과를 연결하여 융·복합교육 관점의 전통문화 체험 생태관광인 체험학습과 연계할 수도 있을 것이다. 먼저 교과와 연계한 인성교육 교수·학습활동 예시는 다음 <표 7>과 같다.

<표 7> 교과연계 인성교육을 위한 교수·학습 활동

교수·학습활동	관련 교과	성취기준	기대 효과
자기 성찰적 글쓰기	고등학교 국어과 「국어」, 「화법과 작문」, 「독서」, 교양 교과 「논술」	<ul style="list-style-type: none"> ● [10국03-03] 자신의 경험과 성찰을 담아 정서를 표현하는 글을 쓴다. ● [12화작03-09] 일상의 체험을 기록하는 습관을 바탕으로 자신의 삶을 성찰하는 글을 쓴다. ● [12독서03-01] 인문·예술 분야의 글을 읽으며 제재에 담긴 인문학적 세계관, 예술과 삶의 문제를 대하는 인간의 태도, 인간에 대한 성찰 등을 비판적으로 이해한다. ● [12논술01-02] 비판적 사고가 다양한 텍스트의 분석, 평가 및 새로운 텍스트의 산출에 필수적인 정신적 소양임을 이해한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ● 지식과 삶의 체험을 확장하는 다양한 독서 활동을 바탕으로 자아와 타인에 대한 이해를 넓히고 자아를 성찰하며 세계와 소통하는 능력을 함양할 수 있다.
생태관광 답사 보고서 작성하기	고등학교 국어과 「화법과 작문」, 「한문」, 고등학교 교양교과 「철학」, 창의적 체험활동 (주제선택활동, 교과 및 범교과 주제와 연계)	<ul style="list-style-type: none"> ● [12한문 I 05-01] 한문 기록에 담긴 우리의 전통문화를 바르게 이해하고, 미래 지향적인 새로운 문화 창조의 원동력으로 삼으려는 태도를 형성한다. ● [12철학03-03] 과거의 지난간 것이 아니라 현재의 삶을 새롭게 규정하는 것임을 깨닫고, 이러한 역사의 규정 조건을 이해하는 것이 자기 이해와 자기실현의 기반이 됨을 성찰한다. ● [12철학04-03] 좋은 삶이란 무엇이며, 좋은 삶을 만드는 아름다움의 근원과 그에 대한 체험이 어떻게 행복으로 연결되는지 이해한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ● 성찰과 소통을 통하여 덕목을 내면화하는 과정에서 현재의 삶을 새롭게 규정하는 것임을 깨닫게 하고, 이러한 역사의 규정 조건을 이해하는 것이 자신의 정체성 이해를 통한 자아실현의 기반이 됨을 성찰할 수 있다.

자료: 국가교육과정정보센터에 탑재된 2015 개정 고등학교 교과별 교육과정에 내재된 '핵심 성취기준'을 토대로 '거꾸로 학습' 모형 중 사후학습 단계에서 활용 가능한 부분을 연구진이 추출한 후, 학교 교육현장에 적용 가능한 교수·학습방법과 연계하여 제시함. 교육부(2016). 2015 개정 고등학교 (교과·창의적 체험활동)교육과정.

추가하여 지역사회와 연계된 박물관 관련 공공기관을 활용한 비교과 창의적 체험활동 연계 인성교육의 예시는 다음 <표 8>과 같다.

<표 8> 지역사회를 활용한 비교과 체험활동 연계 인성교육

영역	활동 장소	활동 주제	활동 내용
자율 활동	청소년수련원	● 지역의 전통문화예술 프로그램 찾기	● 청소년 이해 프로그램, 상담 프로그램 활용
진로 활동	WEE센터, 발명센터		● 진로탐색 및 진로활동 정보제공, 발명교실 프로그램 운영
동아리 활동	문화예술체험장, 박물관	● 지역의 전통문화예술 보존 체험, 지역의 축제 참여하기	● 전통문화 예술에 대한 체험, 견학 및 전시품 감상, 전통놀이문화 체험
봉사 활동	향교, 서원, 박물관		● 전통예절체험, 향교, 서원, 박물관 정비 봉사활동 지도

이상에서 제시한 <표 7>을 참조하면 교실 속의 각 교과시간에서 다양한 교수·학습활동이 가능하지만, ‘백문이불여일견(百聞而不如一見)’이라는 말처럼 교실 밖에서는 <표 8>의 활동을 기반으로 지역사회를 활용한 비교과 창의적 체험활동 연계 인성교육이 가능할 것으로 기대된다. 이와 같이 거꾸로 학습의 이론을 적용한 학습자중심의 인성교육 교수·학습은 그 교육적 효과도 확대될 수 있을 것이다. 더 나아가 전통문화체험을 통한 인성교육의 학습장으로는 지역사회에 산재해 있는 박물관이 현장 체험활동의 최적의 장소로 거듭날 것이다.

IV. 논의 및 결론

이 연구는 교과와 박물관 체험을 연계한 체험형 인성교육 자료를 탐색·예시하는 것이 목적이다. 연구의 이론적 기초로서 교과연계 인성교육, 인성교육의 교수·학습 방법, 거꾸로 학습과 체험 연계 인성교육 실천가능성을 중점적으로 고찰하였다. 이들 이론적 기초를 바탕으로 학습자중심의 효율적인 수업 방안으로 ‘거꾸로 교실(flipped learning)’을 기반으로 ‘테크놀로지(technology)’를 활용하여 교육적 시·공간을 재배치함으로써 교실 내에서 한정된 수업을 교실 밖으로 확장하여 박물관교육을 연계한 체험중심의 인성교육 모형(자료·사례)을 개발·제시하였다. 연구결과에 기초한 핵심내용을 중심으로 거꾸로 학습을 활용한 교과와 박물관교육을 연계한 체험형 인성교육 활성화 방안을 논의하면 다음과 같다.

첫째, 교과연계 인성교육은 실제적 삶의 맥락에서 문제를 창의적으로 해결하기 위해 교과 지식과 인성 덕목을 통합적으로 연계하는 교수·학습방법이다. 인성교육을 교과와 연계한 접근은

건강한 인성계발의 문제를 전경화(前景化)하여 중심에 두고, 그 해결방안을 개별 교과와 지식, 기술, 태도를 상호 연계하여 활용할 수 있음을 의미한다. 또한, 실천지향적 인성교육은 바로 이러한 실제 생활 속에서 만나는 문제상황을 개인적·사회적 차원에서 성찰할 수 있어야 하고, 그 해결방안을 모색하는 자신의 이야기를 학습자가 만들 수 있어야 한다(최인자, 2015). 이와 같은 관점에서 인성교육은 ‘학습자의 삶의 전체’가 최종 목표가 되어야 한다. 즉, 학습자가 실제 경험하는 사회생활의 다양한 맥락과 장면들을 다루어야 하고, 우리 사회문화에 대한 비평적 성찰과 함께 학습자 자신의 삶과 연계된 문제 상황에서 자기 삶에 대한 성찰과 반성이 요구된다. 이와 같은 관점에서 교과와 박물관교육을 연계한 체험형 인성교육은 교육의 본래 목적을 회복하는 실천적인 방법으로 현장교사의 수업설계와 실천을 위한 방향을 제시하는 것으로 교과내용과 연계된 인성 덕목 체화를 위한 수업실천에 많은 공헌이 예상된다.

둘째, 학교현장에서 ‘인성교육’ 이론에 기초하여 교수자중심의 강의식 교육을 지양하고, 교육 현장에서 적용 가능하며 실천중심의 인성교육을 지향하는 박물관 연계 인성교육의 교수·학습설계 사례를 개발·제시하였다. 인류가 문명을 지속적으로 발전시키고 다가오는 인공지능시대에 능동적으로 대처하기 위한 새로운 교육패러다임의 정립이 필요하다. 미래교육에 대한 방향을 제시하기 위한 새로운 교육패러다임의 도입을 위해서는 현재 교육의 패러다임이 바뀌어야 할 필요성이 있다. 미래사회는 인공지능의 발전으로 기술이 점차 고도화되고 자동화 수준이 높아지게 되면 통제불능 상황이 되거나 심각한 사회·윤리적 문제가 발생할 수 있는 상황이 오게 될 것이다(김윤정, 유병은, 2016: 52-65). 또한, 미래의 가장 중요한 키워드는 ‘공존’과 ‘공생’이며, 인류가 이제껏 한 번도 경험해 보지 못한 급변하는 미래사회에서 생존하기 위해서는 ‘함께하는’ 수밖에 없고, 타인과 소통하고 협력으로 미래를 준비하는 것이 최고의 덕목이라고 하였다(KBS 명견만리 제작팀, 2016). 미래형 교실은 학생들이 수업시간에 소극적으로 참여하는 것에서 벗어나 능동적으로 참여하고, 학생들의 창의와 인성을 길러 주기 위한 교사의 역할이 교육에 있어 무엇보다 중요하다(이은주, 2014) 앞에서 고찰한 것과 같이 실천적 인성교육을 위하여 ‘거꾸로 학습’을 교과와 연계하여 적용하면, 교과 수업 시간 내에 인성교육 수업이 가능하며, 교실에서 학생들이 주도적으로 생각하고, 말하고, 소통하고, 토론하는 공부를 하도록 만드는 학생중심의 ‘창의·인성교육’이 실현가능할 것이다. 이와 같이 인성교육 효과가 크게 담보되는 ‘거꾸로 학습’을 교과목에 본격적으로 적용하여 학생의 능동수업, 과정중심 학습, 소규모 모둠별 협력활동을 중심으로 교실수업의 변화를 촉진해야 한다. 이 연구는 교육현장에서 수업설계를 위한 기초자료로 활용되어, 교과와 연계한 학생중심의 능동수업, 과정중심의 학습, 소규모 모둠별 프로젝트 학습 등 자기주도적 학습능력을 함양하는 학습자료로 운영할 수 있을 것이다.

셋째, 박물관 체험활동을 교과교육과 연계한 인성교육을 위한 자료를 개발·제시함으로써 전통문화생태체험의 활용가능성을 제시하였다. 21세기 성숙과 함께 진행되는 지능정보시대는 통

합과 통섭, 융합의 가치에 주목하고 있으며, 2015 개정 교육과정의 인재상은 바로 ‘창의·융합형 인재’이다. 로버트 루트번스타인(Robert Root-Bernstein)의 설명과 같이 우리 학교교육은 “새로운 방식으로 기존 지식을 재통합하고 통합을 이끌어낼 수 있는 신르네상스인을 양성”하는 교육적 노력을 요구받고 있다(박중성, 2007). 이에 부응하여 교육계에서도 창의·융합 인재강국으로 도약하기 위해 핵심 교육비전을 발표한 바 있다. 산업사회의 패러다임 변화와 함께 국가, 도시 그리고 지역들의 경쟁력과 문화적 가치는 더욱 주목되고 있다. 박물관의 지속가능적 특성은 사람의 마음을 움직여 교감, 소통, 공감, 공유할 수 있는 끌림이 있는 매력적인 공간이 될 것이다. 특히, 지역박물관은 사람과 공간을 잇는 정서적 문화공간으로써 미래지향적인 인성교육의 대안이 될 것이며, 더 나아가 도시와 국가 경쟁력을 향상시키는 문화적 자산으로서의 역할을 기대할 수 있다.

박물관은 우리의 삶과 직접적으로 연계되어 있으면서 인문·사회적·과학적·문화예술적 맥락을 포함하고 있는 전통문화를 각각의 학문으로서가 아니라 통합적으로 자연스럽게 교과와 연계한 인성교육이 가능하다(구민경, 2015). 우리의 전통문화는 인성교육의 다양한 교육적 가능성을 확장시킬 수 있는 핵심요소로서 다변화와 통합, 상호이해를 위한 융합, 풍요로운 창출을 위한 확대, 전통과 현대의 연결고리, 우리의 경험과 이야기가 있는 공감과 공유, 나눔과 배려의 인성교육 등 그 활용 분야가 무한하다. 특히, 박물관에서 진행되는 전통문화 체험 인성교육을 통해서, 우리는 삶 속에서 자연스럽게 교사와 학생이 항상 함께하는 사제동행(師弟同行)을 경험하게 될 것이고, 그 교육적 효과도 배가 될 것이다. 즉, 모든 삶의 활동이 교육이며, 주위의 모든 사물과 사건들이 교과서이다. 또한, 교사와 학생, 교과서와 일상생활이 서로 분리되어 있지 않고, 항상 함께하는 상호소통 관계 속에 있다. 전통문화 속에서 삶 중심 체험활동은 그 자체로 인성교육이 될 것이다. 즉, 자연스럽게 직접적인 체험활동을 통한 인성교육이 사제동행 방식으로 진행된다면, 우리는 타인·공동체·자연과 더불어 살아가는 존재라는 것을 느낄 것이며, 이에 필요한 나눔과 배려, 협동 등의 덕목을 배양할 수 있다는 측면에서 더욱 효과적일 것이다.

이와 같은 관점에서 학교교육의 첫 번째 의무는 학생들에게 생각하는 법을 가르쳐서 미래사회에서 자신에게 부딪치는 문제해결에 필요한 핵심역량을 키워 주는 것이다. 이와 관련하여 찰스 핸디(Charles Handy)(2007, 신희선, 2013: 319에서 재인용)는 “학교가 필요한 가장 중요한 이유는 생각하는 법을 배우기 위해서다. 나는 혼자 하는 공부보다 대화와 토론에서 더욱 많은 것을 배웠으며, 때로 대화와 토론과정에서 내가 하는 말을 듣고 스스로 놀라기도 한다”고 진술하고 있다. 교육의 목적은 결국 사람들에게 자기 삶을 책임질 수 있다는 자신감을 심어주는 일이다, 즉 앞으로의 교육은 단순히 지식을 전수하는 곳이 아니라 인간을 만드는 일에 역점을 두어야 한다. 이러한 관점에서 인성교육은 바른 품성을 함양하고, 긍정적인 자아정체성을 가지고 타인과 소통하며 자정·의를 고루 갖춘 전인(全人)으로 성장하도록 돕는 일이다. 체험을 통한 인성교

육은 자신을 이해하고 다른 것들을 존중하고 배려하면서 더불어 살아가는 능력과 올바른 판단력을 함양하는 효과적인 인성교육 방법으로 활용 가능하다. 이와 같은 미래사회가 요구하는 중요한 핵심역량, 즉 올바른 인성 덕목의 체화에 교과와 연계된 박물관교육의 가능성은 열려 있다고 볼 수 있다.

지금까지 연구진은 인성교육을 위한 이론적, 실천적 배경으로써 인성교육에 관한 유의미한 담론을 중심으로 검토하였으며, 교과와 지역박물관을 연계한 체험중심의 실천적 인성교육 연구의 방향성을 제시하였다. 우리는 현대사회에서 인간성이 피폐해짐을 넘어서 사회생활에서 기본적인 인성의 무너짐을 목격하면서 이를 해결하기 위한 방안으로 우리의 전통적인 인간관과 정신적 흐름을 살피고, 현대에도 유효한 보편적 가치를 고전과 박물관교육을 연계한 인성교육의 구체적인 방안을 분석·제시하였다. 전통을 이해하고 재해석하여 실천하는 것은 텍스트에 대한 이해뿐만 아니라, 안목과 진리를 보는 눈이 밝아지는 것이다. 특히, 지역박물관은 현대인의 휴식처이자 미래사회를 주도할 동량지재(棟樑之材)인 청소년들에게 특별한 울림과 다양한 교육적 가치가 내포되어 있는 장소이며, 지금까지도 주목할 만한 소중한 문화유산이다. 이에 최근 교육계의 화두이자 복잡다단한 사회문제를 해결하는 대안으로 거론되는 인성교육을 운용할 수 있는 체험중심의 장소로서 가장 적합하다. 이 연구는 지식습득 중심의 인성교육에서 탈피하여 문화재 탐방·박물관을 활용한 교과연계 체험중심의 '거꾸로 학습' 교수학습법을 인성교육에 적용했다는 점에서 의의를 두고자 한다. 우리는 온고지신(溫故知新)¹⁾의 자세로 전통을 인지하되, 현재와 미래의 세대에 맞게 편찬 및 재해석하여 교육 현장에서 활용해야 한다. 특히, 그 내용들 중 시공간을 초월하여 울림을 주는 요소들에 대해서는 교육현장에서 실제 적용할 수 있는 다양한 방안이 제시되어야 할 것이다.

마지막으로 이 연구의 제한점과 '실천적 인성교육을 위한 거꾸로 학습'의 활성화를 위한 후속 연구를 위한 제언은 다음과 같다. 첫째, 교과와 연계된 인성교육을 위한 텍스트 사용과 관련되는 문제이다. 이 연구의 이론적 배경에서 인성교육에 관한 유의미한 담론으로 교과연계 인성교육을 살펴보았다. 그러나 구체적인 특정 교과의 텍스트와 인성덕목을 추출하여 구체적으로 소개하지 못한 것이 한계로 지적된다. 이와 같은 한계점을 보완하기 위해 향후 풍부한 인문고전의 내용을 교과와 연계하는 방안을 제시하고, 다양한 인문고전 텍스트를 인성 덕목과 연계하는 구체적인 교수·학습 프로그램 개발에 대한 연구가 필요하다. 이와 같은 고전교육의 교과내용과 인성 덕목을 연계한 체계적·종합적 목록화 작업은 인성교육과 연계한 수업을 위한 학습지도안 작성에 많은 시사점을 제공할 것이다. 둘째, 교실수업에서 학습한 인성 덕목의 체화를 위한 고전의 내용과 연계되는 덕목과 박물관을 활용한 거꾸로 학습을 위한 수업자료를 개발하여 현장에서 실천하고

1)子曰, 溫故而知新, 可以爲師矣.(『論語』, 『爲政』) 溫故만이 아니라 知新을 추구하는 의미는 尙古主義에 그치는 것이 아니라 미래지향적인 특징이 있다.

수업효과를 확인하는 연구의 필요성이다. 일반적인 교수·학습 프로그램의 효과를 담보하기 위해서는 프로그램을 개발·실천하고 효과를 검증하는 평가는 필수적이다. 이와 관련하여 실천적 인성교육을 위한 (주요)교과와 현장 체험(박물관)을 연계하여 구체적으로 적용한 프로그램(사례)을 개발·실천하고, 학생(청소년)을 대상으로 그 교육적 효과를 검증하는 후속연구를 기대한다.

참고문헌

- 강인애, 오승신, 한수연(2010). 학교연계 박물관 교육프로그램 개발 사례. 강인애 외(편). **박물관 교육의 다양성**. 서울: 문음사.
- 강인애, 홍혜주(2009). PBL에 의한 박물관 교육프로그램 개발 및 적용: 경희대학교 자연사박물관의 사례연구. **조형교육**, 34, 1-38.
- 강충열, 권동택, 손민호, 이진웅, 정진영, 한상우, 장진희(2013). **인성교육 중심 수업을 위한 교육과정 편성운영 방안 연구**. 서울: 교육부.
- 강현석, 윤미선, 안양옥, 신재한, 정성수, 이지은(2016). **인성교육중심 수업강화 정책의 효과성 분석 및 성과지표 개발 연구** (교육부 2015년 정책연구과제). 세종: 교육부.
- 교육부(2015a). **2015개정 고등학교 교양교과 철학, 논술교육과정**. 제2015-74호. 세종: 교육부.
- 교육부(2015b). **2015개정 고등학교 국어과 교육과정**. 제2015-74호. 세종: 교육부.
- 교육부(2015c). **2015개정 고등학교 한문과 교육과정**. 제2015-74호. 세종: 교육부.
- 교육부(2016). **인성교육 5개년 종합계획(2016~2020)**. 세종: 교육부.
- 구민경(2015). 전통문화를 활용한 창의인성교육 사례 연구 국민민속박물관 어린이박물관 사례를 중심으로. **한국창의력교육학회 학술대회**, 245-265.
- 국정기획자문위원회(2017). **국정운영 5개년 계획 및 100대 국정과제 체계**. 서울: 저자.
- 고미숙(2006). 체험교육의 의미. **아시아교육연구**, 7(1), 133-162.
- 고지훈(2014). 학교 연계 박물관교육에 있어서 아웃-리치 프로그램(Out-reach Program)의 현황과 CIPP 평가모형 기반의 문제점 분석. **박물관교육연구**, 11, 33-61.
- 김남익, 전보애, 최정임(2014). 대학에서의 거꾸로 학습(Flipped Learning) 사례 설계 및 효과성 연구. **교육공학연구**, 30(3), 467-492.
- 김동일, 고희정, 김은향, 이현웅, 김현수, 서미, 이윤복, 이윤선, 홍성두(2015). **인성교육 5개년 종합계획 수립방안 연구** (교육부 2015년 정책개발연구). 세종: 교육부.
- 김민정(2012). 박물관 교육프로그램의 현황과 역사 학습. **역사교육연구**, 16, 37-68.
- 김선영(2015). 교과내용을 통한 인성교육 수업설계 방안 연구: 초등학교 교과내용을 중심으로. **교육연구**, 63, 99-127.
- 김수진(2015). **인성교육의 주요 접근 및 쟁점 분석**. 박사학위논문, 이화여자대학교.
- 김윤정, 유병은(2016). 인공지능 기술 발전이 가져올 미래 사회 변화. **R&D Int**, 52-65.
- 김재춘, 강충열, 소경희, 손민호, 진동섭, 이상수(2012). **실천적 인성교육이 반영된 교육과정 개발 방향 연구**. 서울: 교육과학기술부.

- 김필성(2015). 중등학교 학생들의 학습문화 연구와 내러티브 탐구의 방법론적 적절성에 대한 이론적 논의. **내러티브와 교육연구**, 1(1), 51-66.
- 나일주(2010). **교육공학관련 이론**. 경기: 교육과학사.
- 노수동(2013). **파트너십으로서의 박물관 학교연계교육 연구: 최용신 기념관 학교연계프로그램을 중심으로**. 석사학위논문, 경희대학교.
- 박남기(2017). 제4차 산업혁명기의 교육개혁 선패러다임 탐색. **교육학연구**, 55(1), 211-240.
- 박상준(2015). 거꾸로 교실 모형의 개발과 적용 사례의 연구-예비교사 교육에의 적용 결과를 중심으로-. **사회과교육연구**, 22(2), 1-21.
- 박상준(2016). **거꾸로 교실을 넘어 거꾸로 학습으로**. 경기: 교육과학사.
- 박성열, 임결(2014). 'The Flipped Learning': Research on the Development of a Hybrid Instructional Model. **한국지식정보기술학회논문지**, 9(1), 1-11.
- 박양주(2017). 플립러닝의 교육적 의미에 대한 이론적 탐색: 대화주의 관점에서. **한국융합학회 논문지**, 8(1), 173-179.
- 방진하, 이지현(2014). 플립드 러닝(Flipped Learning)의 교육적 의미와 수업 설계에의 시사점 탐색. **한국교원교육연구**, 31(4), 299-319.
- 배기동(2013). 박물관의 미래: 소통과 융합을 통한 신박물관. **박물관교육연구**, 9, 1-7.
- 설규주, 은지용(2015). 사회과를 통한 인성교육의 현실과 과제-중학교 사회과 텔파이 조사 결과를 중심으로-. **교육연구**, 64, 31-74.
- 설연경, 이재경, 이성아(2016). 3On's 학습원칙에 의거한 프로젝트기반 예술직업탐구 프로그램 개발 연구: 자유학기제 진로탐구 중심으로, **조형교육**, 59, 93-115.
- 신희선(2013). 인문학 독서토론 수업을 통한 인성교육의 가능성 고찰. **윤리연구**, 90, 313-351.
- 안태연, 권서경(2014). 창의·인성 함양을 위한 학교중심 영어교육 프로그램 사례 연구. **열린교육 연구**, 22(4), 139-159.
- 양승실, 이규은, 오재길, 양수진(2011). **창의적 체험활동을 통한 인성교육 활성화 방안 연구**(한국교육개발원 RRC 2011-7-2). 서울: 한국교육개발원.
- 양정실, 조난심, 박소영, 장근주, 은지용(2013). **교과교육을 통한 인성교육 구현 방안** (RRC 2013-6). 서울: 한국교육과정평가원.
- 엄성원(2016). 플립 러닝을 활용한 대학 글쓰기 교육의 모형 연구. **대학작문**, 15, 73-97.
- 원도연(2008). 문화도시론의 발전과 도시문화에 대한 연구. **인문콘텐츠**, 13, 137-164.
- 유병열(2011). **도덕과 교육론(개정증보 2판)**. 경기: 양서원.
- 유충현(2013). 수학교육에서의 도덕성에 대한 연구-헤르바르트의 도덕성을 중심으로-. **East Asian mathematical journal**, 29(4), 409-423.
- 유화영, 권순희(2017). 플립러닝을 활용한 국어교육 교사학습 제안. **국어교육학연구**, 52(1),

95-119.

- 이동순(2017. 6.). 플립러닝(Flipped Learning) 적용한 수업의 효과성. **한국교양교육학회 학술대회 자료집**, 41-45.
- 이명준, 진의남, 서민철, 김정우, 김병준, 박혜정, 이주연(2011). **교과교육과 창의적 체험활동을 통한 인성교육 활성화 방안**, RRC 2011-7-1, 서울: 한국교육과정평가원.
- 이민정(2014). 거꾸로 교실(Flipped Classroom)의 효과와 의미에 대한 사례연구. **한국교육**, 41(1), 87-116.
- 이상민, 류재만(2017). 초등학생들의 뮤지엄 체험학습의 교육적 가치 탐색. **학습자중심교과교육연구**, 17(5), 549-566.
- 이성흠, 김진규, 윤초희, 홍정근(2017). 교과연계형 인성교육중심 수업 프로그램 개발과 적용 효과. **열린교육연구**, 25(4), 1-21.
- 이승미(2012). 인성 교육을 위한 도덕 교과 교육과정의 편성 방향 탐색, **학습자중심교과교육연구** 12(3), 431-456.
- 이아영(2017). **인문고전 독서교육이 청소년의 인성과 역량 증진에 미치는 영향에 관한 연구**. 박사학위논문, 경기대학교.
- 이연주(2016). **인문학을 활용한 도덕과 교육 개선방안 연구**. 박사학위논문, 서울대학교.
- 이은주(2014). **창의와 인성 교육 활성화를 위한 교수·학습 방법 및 미래형 교실 환경 연구**. 박사학위논문, 한국교원대학교.
- 이종연, 박상훈, 강혜진, 박성열(2014). Flipped Learning의 의의 및 교육환경에 관한 탐색적 연구. **디지털융복합연구**, 12(9), 313-323.
- 이지연(2017). 4차 산업혁명을 대비한 청소년 진로교육의 방향. **2017년 한국진로교육학회 학술대회지**, 5, 65-96.
- 이지연, 김영환, 김영배(2014). 학습자 중심 플립드러닝(Flipped Learning) 수업의 적용 사례. **교육공학연구**, 30(2), 163-191.
- 이하준(2014). 인성함양을 위한 고전교육의 방향 탐색. **교양교육연구**, 8(5), 423-448.
- 이현민(2017). 4차 산업혁명 시대의 박물관에서의 메이커 교육. **문화예술교육연구**, 12(2), 83-100.
- 이홍우(2000). 교과의 내면화. **아시아교육연구**, 1(1), 249-271.
- 이희숙(2015). 전통적 수업과 플립러닝 수업의 언어 상호작용 비교 분석. **정보교육학회논문지**, 19(1), 113-126.
- 임철일(2011). **원격교육과 사이버교육 활용의 이해**. 파주: 교육과학사.
- 장사형(2011). 공교육을 통한 인성교육 강화방안. **교육철학**, 43, 193-222.
- 장은주(2015). 국어 수업에서 거꾸로 교실 적용 방안 연구. **교원교육**, 31(2), 199-217.

- 장재익(2017). 한문수업 속 거꾸로 교실의 실제. **한자한문교육**, 43, 65-78.
- 전희옥(2014). 사회과 거꾸로 교실 수업 모형 개발. **사회과교육연구**, 21(4), 51-70.
- 정은영(2016). 교과와 내면화와 교과와 정당화의 관련. **도덕교육연구**, 28(2), 101-124.
- 조상식(2016). '제4차 산업혁명'과 미래 교육의 과제. **미디어와 교육**, 6(1), 152-185.
- 조정호(2016). 인성교육진흥법의 문제점과 그 원인에 대한 연구. **인문과학연구**, 34, 421-448.
- 주재홍(2016). 다문화사회에서의 박물관교육의 역할과 방향에 대한 재개념화. **교육문화연구**, 22(2), 287-316.
- 지은림, 주언희(2012). 창의적 인재 역량 측정을 위한 구인 탐색 및 척도 개발. **교육평가연구**, 25(1), 69-94.
- 진영석(2011). 교육과정이론의 두 측면: 교과와 내면화와 교과와 정당화. **도덕교육연구**, 22(2), 143-159.
- 진용성, 김병수(2015). 국어과 거꾸로 교실의 적용 가능성 탐색. **한국초등국어교육**, 57, 235-260.
- 차경명(2013). **인성교육 개념의 재구조화 방안 연구**. 석사학위논문, 서울대학교.
- 최문성, 김순자(2011). 박물관을 통한 다문화교육프로그램분석. **윤리교육연구**, 25, 67-94.
- 최상덕, 김진영, 반상진, 이강주, 이수정, 최현영(2011). **21세기 창의적 인재 양성을 위한 교육의 미래전략 연구**, RR 2011-01. 충북: 한국교육개발원.
- 최욱(2017). 거꾸로학습(Flipped learning)의 디딤수업을 위한 교수설계모형 개발 연구, **교육공학연구**, 33(1), 1-34.
- 최인자(2015). 사회 정서 학습을 위한 내러티브 기반 교과 융합 인성교육. **국어교육연구**, 36, 337-360.
- 한국방송공사(KBS) 명견만리 제작팀(2016). **명견만리-미래의 기획편: 윤리, 기술, 중국, 교육편**. 인플루엔셜.
- 한동승(2016). 4차 산업혁명 시대, 대학 교육과 콘텐츠. **인문콘텐츠**, 42, 9-24.
- 홍기철(2016). 거꾸로 교실(Flipped classroom)의 실행에 대한 비평적 분석. **교육방법연구**, 28(1), 125-149.
- 홍혜정, 윤희정, 우애자(2012). 과학 교과에 적용되는 창의·인성 교육에 대한 교사들의 인식. **교과교육학연구**, 16(4), 887-908.
- 현주, 장명림, 정광희, 한미영, 임현정, 손경원(2014). **초·중등 학생 인성교육 활성화 방안 연구 (II): 초등교원 인성교육 연수자료 개발**(한국교육개발원 연구보고 RR 2014-02). 서울: 한국교육개발원.
- Bergmaan, J. & Sams, A. (2012). *Flip your classroom Reach every student in every class every day*. ISTE & ASCD; 임진혁, 이선경, 황윤미 (공역)(2013). **당신의 수업을 뒤집어라**. 서울: 시공미디어.

- Bergmann, J., & Sams, A. (2014) *Flipped learning: Gateway to student learning*. Eugene, OR: International Society for Technology in Education.
- Bergmann, J., & Sams, A. (2016). *Flipped learning for elementary instruction*. Eugene, OR: International Society for Technology in Education.
- Campbell, E. (2013). Cultivating moral and ethical professional practices: Interdisciplinary lessons and teacher education. In M. N. Sanger & R. D. Osguthorpe (Eds.), *The moral work of teaching and teacher education* (pp. 29-43). New York: NY: Teachers College, Columbia University.
- Flipped Learning Network. (2014). What is flipped learning?. Retrieved July 20, 2017 from <http://www.flippedlearning.org/definition>.
- Handy, C. B. (2007). *Myself and other more important matters*. New York, NY: AMACOM; 강혜정 (옮김)(2008). **찰스 헨디의 포트폴리오 인생**. 서울: 에이지21.
- Root-Bernstein, R. (1999). *Spark of genius: The thirteen thinking tools of the world's most creative people* New York: Houghton Mifflin Company; 박종성 옮김(2007). **생각의 탄생**. 서울: 에코의 서재.
- Susskind, R., & Susskind, D. (2015). *The future of the professions: How technology will transform the work of human experts*. Oxford: Oxford University Press; 위대선(옮김)(2016). **4차 산업혁명 시대 전문직의 미래**. 서울: (주)미래엔.

* 논문접수 2017년 11월 4일 / 1차 심사 2017년 12월 8일 / 2차 심사 2018년 3월 5일 / 게재승인 2018년 3월 9일

* 박영민: 한국외국어대학교 교육대학원 중국어교육학과에서 석사학위를 취득하고, 연세대학교 교육대학원 국어교육과에서 석사학위를 취득하였으며, 동국대학교 일반대학원 국어교육학과에서 박사과정을 수료하였다. 현재 서문여자고등학교에서 교사로 재직하고 있다. 연구관심 분야는 인문·사회·외국어 융합교과교육, 인문고전과 생태체험을 연계한 인성교육이다.

* E-mail: yayby@naver.com

* 이성홍: Indiana대학교 대학원에서 교수체제공학 전공으로 철학박사(Ph. D.) 학위를 취득하였으며, 현재 경기대학교에서 교육학전공 부교수로 재직하고 있다. 연구관심 분야는 교육(공)학에 기초한 인적자원개발, 수행공학을 통섭(統攝)의 관점으로 접근하고 있으며, 최근 인성교육, 혁신단계별 테크놀로지가 교육에 미친 영향에 관한 연구를 수행하고 있다.

* E-mail: suhleel7@hanmail.net

Abstract

Exploring the Use of Flipped Learning for Experiential Character Education Linked to Subject and Museum Education

Park, Young–Min*

Lee, Sung–Heum**

The purpose of the present study was to explore and to illustrate the instructional materials for subject-linked experiential character education that combines subject and museum experience. As a theoretical foundation of research, we have focused on research trend and issues of subject-linked character education, teaching and learning method for character education, and experiential character education method. In particular, as an efficient learner-centered teaching method, we have developed an experience-oriented character education model applying 'flipped learning', which is a method of expanding limited classes in the classroom out of the classroom by using 'technology' to relocate educational time and space. The results of the study are summarized as follows: Firstly, we explored the applicability of the flipped learning as an experiential character education method. Secondly, in the (non) subject curriculum, we developed the example materials of the character education in connection with the creative experiential activities applying the flipped learning and suggested the action plan. Lastly, we develop and illustrate the teaching materials for character education materials that link museum experience activities with classroom education. In conclusion, character education, which links museum experience activities and subject in the classroom, can be practiced through 'flipped learning.' In order to revitalize subject-linked character education that combines field experience (museum) experience, we have proposed an evaluation study to verify the effect of teaching design and experience for character education with flipped learning.

Key words: Subject-linked, Experiential Character Education, Museum Education, (Non) Subject Experiential Activities, Flipped Learning

* First author, Doctoral Candidate, Dongguk University.

** Corresponding author, Associate Professor, Kyonggi University, suhlee17@hanmail.net