

융합인재 양성을 위한 플립러닝을 활용한 글쓰기 프로그램의 효과

방설영¹, 제남주^{2*}

¹창신대학교 간호학과 조교수, ²창신대학교 간호학과 부교수

The Effects of Writing Programs on College Students Using Flipped Learning for Training Convergence Talents

Sul-Yeong Bang¹, Nam Joo Je^{2*}

¹Assistant Professor, Department of nursing, Changshin University, Changwon

²Associate Professor, Department of nursing, Changshin University, Changwon

요약 본 연구는 대학생을 대상으로 복합적 문제해결능력을 갖춘 융합인재 양성을 위한 플립러닝을 활용한 글쓰기 프로그램의 효과를 알아보기 위한 단일군 전후설계의 원시실험연구이다. G도 C대학교 대학생 27명을 2020년 9월 1일부터 10월 30일까지 자료수집 하였다. IBM SPSS 25.0을 활용하여 빈도(백분율), 평균과 표준편차, paired t-test로 분석하였다. 셀프리더십은 평균 0.45점 향상($p < .001$), 메타인지는 0.87점 향상($p < .001$), 목표지향성은 0.77점 향상($p < .001$), 창의성은 평균 0.51점($p < .001$) 향상되어 통계적으로 유의하였다. 본 연구를 통해 플립러닝을 활용한 글쓰기가 복합적 문제해결능력 역량을 향상시키는 효과가 있었다. 이는 현 세대의 대학생들에게 복합적 문제해결능력을 갖춘 융합인재 양성을 위한 교육프로그램 개발에 기초자료로 활용되어 질 것으로 기대한다. 또한 온라인 환경이 자유로운 현 대학생들에게 플립러닝을 e-러닝으로 적용하는 다양한 수업 개발이 요구된다.

주제어 : 창의성, 플립러닝, 목표지향성, 메타인지, 셀프리더십.

Abstract This was a one-group pretest-posttest pre-experimental study designed to find out the effects of writing programs on college students using flipped learning for training convergence talents with complex problem solving skills. Data were collected from 27 C university students in G-do, from September 1st to October 30th, 2020. Analysis was done using IBM SPSS 25.0 for frequency (percentage), average, standard deviation, and paired t-test. The study showed that self leadership was enhanced by an average of 0.45 points ($p < .001$), metacognition by 0.87 points ($p < .001$), goal orientation by 0.77 points ($p < .001$), and creativity by 0.51 points ($p < .001$), so was statistically significant. The study demonstrated that writing programs using flipped learning had the effect of improving complex problem solving skills. so the results are expected to be used as basic data for the development of educational programs for training convergence talents with problem solving skills at university-level. Also, for current college students that can freely access the online environment, development of various e-learning classes that apply flipped learning is needed.

Key Words : Creativity, Flipped Learning, Goal Orientation, Metacognition, Self-Leadership.

*Corresponding Author : Nam Joo Je(jnj4757@cs.ac.kr)

Received November 14, 2020

Accepted March 20, 2021

Revised December 10, 2020

Published March 28, 2021

1. 서론

1.1 연구의 필요성

4차 산업혁명시대에 우리나라도 미래를 주도할 복합적 문제해결능력을 갖춘 융합인재를 양성하기 위해 대학은 기존의 지식전달 교육이 아닌 새로운 교육방법으로의 진화를 시도하고 있다[1,2]. 이에 온라인으로 수업이 이루어지는 '미래 학교'의 대표적인 모델이었던 미국 미네르바 스쿨은[3] 아이러니하게도 코비드-19 사태로 인해 우리의 현실이 되었고, 교수자와 학습자, 학부모 및 교육 관계자 모두가 처음 겪는 수업 환경을 맞았다. 현재 교육 현장은 기존의 교실 수업과 온라인 수업(e-Learning), 두 가지 형태가 동시에 진행되고 있으며, 특히 언택트 수업에서 학습의 질을 향상시킬 수 있는 방안을 적극적으로 시도한다면, 새로운 교육 혁신을 이루어내는 전화위복의 기회가 될 수 있을 것이다.

포스트 코로나 시대에 비하면 교육의 중요성은 더욱 커질 것으로 예상되므로 e-러닝의 중요성은 더욱 강조되고 있다[4].

복합적 문제해결능력을 갖춘 융합인재는 의사 소통을 통해 문제를 분석하고 타 분야의 지식과 경험을 찾아내어 문제를 해결하는 종합적인 접근을 시도한다. 따라서 학습은 암기가 아니라 팀별 협력을 통해 개념과 원리를 찾고, 이를 실생활에서 적용하여 공유할 수 있도록 설계되어야 한다[3]. 이러한 역량함양을 위해서는 강의식 수업은 적합하지 않아 이를 보완하기 위해 플립러닝(Flipped Learning)이 많이 활용되고 있다[5-7].

플립러닝은 학습의 주도권을 교육자에서 학생에게 넘겨주어 학습시간을 재구성하는 모델이다. 학습자는 사전 학습(pre-class)에서 제공되는 학습자료를 시간과 장소에 구애받지 않고 e-러닝으로 자기주도적인 학습이 가능하다. 그리고 본 수업 시간, 즉, 교실수업(in-class)에서 미리 학습한 내용을 토대로 질문, 토론, 팀 활동과 같은 학습자 중심의 활동을 하며, 개별화 된 피드백과 상호작용의 기회를 높여준다[6-8]. 또한 학습자들이 적극적으로 수업에 참여하고, 협력하여 수행하는 활동으로 정보가 완성된다는 점에서 융합인재 양성에 적절한 교수법으로 제시되고 있다[5-9].

플립러닝의 효과에 대해 국내 연구들을 메타분석한 결과[10]에 따르면 플립러닝은 강의식 수업에 비해 높은 학습효과를 나타냈으며, 특히 학업성취도 및 비판적 사고력 향상과 학습동기 및 태도, 흥미와 자기효능감 향상에 효과적인 것으로 분석되었다. 그러나 공통적으로 제

시된 플립러닝의 문제점도 있다. 첫째, 사전학습 자료 개발에 대한 교수자의 부담감과 사전학습에 따른 학습자의 부담감, 둘째, 사전학습과 수업 중 활동의 연계성을 위한 전략, 셋째, 수업 중 학습자의 학습촉진 및 참여유도를 위한 활동 설계 등이다. 결론적으로 플립러닝은 자기주도 학습성향이 높은 학생에게 더 효과적인 교수학습방법이라고도 해석할 수 있다.

자기주도 학습을 위해서는 스스로 자기 자신에게 영향을 미치기 위해 행동, 사고방식, 감정 등에 책임감과 자율성을 지닌 셀프리더십(Self-Leadership)[11-13]이 필요하다. 셀프리더십은 자기주도적으로 동기를 부여하며, 개인의 효율성을 증대시키기 위해 자신의 과업이 무엇인지 스스로 묻고, 과업을 수행하기 위한 내재적 탐구과정[14]을 거치므로 플립러닝과 같이 수업 전 단계의 자기주도 학습이 중요한 수업에서는 더욱 큰 영향을 미칠 것으로 생각되며, 특히 스스로 주도적인 학습이 필요한 언택트 시대 학생들의 필수적인 자질이라고 판단된다.

셀프리더십을 증진시키기 위해 영향요인을 살펴보면, 먼저 메타인지(Metacognition)를 고려할 수 있다. 메타인지는 자신의 인지과정을 인식하고 통제하여 전략을 평가, 수정하는 과정[15]이고 자신의 인지과정을 이해하고 조작하는 능력으로서, 자신의 사고에 대해 생각하고 그 방식을 변화시키는 것을 포함[16,17]하므로 자기주도적인 능력인 셀프리더십과 밀접한 관련이 있다[18-21]. 메타인지는 지식을 스스로 창출하고 필요한 정보를 선별하는 글쓰기를 통해 신장되고[22,23], 이는 다시 창의적 글쓰기에 긍정적인 영향을 미쳤다[24].

목표지향성은 학습자가 스스로 목표를 세우고, 학습 전략을 결정하고, 자신의 학습상황을 지속적으로 점검하게 하므로[25] 자기조절적 행동과 학습에서 더욱 중요하다. 목표지향성은 목표성취를 위한 선택과 학습을 할 때 사용하는 인지전략에도 영향을 미친다. 학습자는 학습을 위한 기준과 목표를 정하거나 정해진 목표에 대한 자신의 진보를 모니터링하고, 자신의 인지, 동기, 행동들을 목표에 도달하기 위해 조절한다[26,27]. 특정 목표에 접근하는 것과 회피하는 것은 분명히 구분되며, 이것은 학습 결과의 차이로 나타난다[28]. 독서와 토론 수업은 행동 전략인 자기목표설정예 긍정적 영향을 미치는 것으로 보고되고 있으며, 이는 하기 싫은 행동을 의도적으로 하도록 하는 효과가 있어 더욱 의미가 있다[29].

복합적 문제해결을 위해서는 창의성이 필요한데, 창의성이란 새로운 아이디어를 생성하거나 독특한 방법으

로 아이디어를 결합 또는 연계시켜 유용한 결과물을 산출하는 것이라고 할 수 있다[30]. Nonaka [31]는 개인 및 집단차원 별로 지식창출에는 차이가 있고, 개인수준은 행동과 반응을 통하여, 집단수준은 구성원들 간의 상호작용과 밀접한 관계가 있다고 하였다. 창의성의 궁극적인 주체는 개인으로 Amabile [32]이 제시하는 전문적 지식, 창의적 사고능력, 동기수준이 공통적으로 언급하고 있다. 집단수준의 창의성은 응집성, 리더십, 협력 정도 및 창의성 간의 관계에 대해 관심을 갖고, 집단 구성원 각자의 개별적인 창의성을 기반으로 새로운 아이디어 도출 및 문제 해결을 통해 실행에 옮기는 것을 중시한다[30].

복합적 문제해결능력을 함양하기 위해 공통적으로 글쓰기를 강조하는데[3], 글쓰기는 이질적인 지식들을 다면적으로 사고하여 새로운 형태의 지식을 창출할 수 있도록 하는 학습이기 때문이다[2,33-35]. 또한 다양한 정보와 지식에 접근하여 학문간 경계를 허물고 문제를 다각도로 보는 유연한 사고 능력과 의사소통 능력을 고루 향상시킬 수 있다[22,23,33-36]. 이에 미국의 거의 모든 대학들은 1학년 기초 글쓰기를 시작으로 전공연계 글쓰기 과목이 졸업 요건으로 되어 있어, 보통 1학년 교양과정으로 글쓰기를 배우고 더 이상의 전문적인 글쓰기 교육이 없는 우리나라와 차이를 보인다[37]. 우리나라에서도 글쓰기 교육에 대한 변화의 필요성을 인지하고 다양한 방안들이 시도되고 있으나[38] 대부분 서술적 연구에 머물러 글쓰기 수업에 플립러닝을 적용하고 그 효과를 검증할 필요가 있다고 판단된다.

지금의 대학생들은 'Digital Native(디지털 원주민)'라 불리며, 이들은 SNS를 통해 대인관계를 형성하고 교육 및 학습, 여가와 취미 생활, 생산과 소비자의 역할을 동시에 수행하는 세대로서[39] 텍스트보다 웹 미디어 콘텐츠를 선호하며 소모하고 성장한다[3,36,40-43]. 따라서 선행연구[37,40-42,44,45]에서 제시된 글쓰기 수업의 한계점들을 극복하고 학생들이 친숙하게 글쓰기에 접근할 수 있도록 웹 미디어 콘텐츠를 교재로 개발하였다.

이에 본 연구는 대학생을 대상으로 플립러닝을 활용한 글쓰기 프로그램에 참여한 전후로 복합적 문제해결 능력인 셀프리더십, 메타인지, 목표지향성, 창의성의 변화를 알아보고자 시도하였다.

1.2 연구목적

본 연구의 목적은 대학생에게 플립러닝을 활용한 글

쓰기 프로그램을 적용하고, 대학생의 셀프리더십, 메타인지, 목표지향성, 창의성에 미치는 효과를 파악하기 위함이다.

1.3 연구가설

본 연구의 가설은 다음과 같다.

- 가설 1. '플립러닝을 활용한 글쓰기 프로그램에 참여한 대상자는 사전보다 사후 셀프리더십이 높아질 것이다.'
- 가설 2. '플립러닝을 활용한 글쓰기 프로그램에 참여한 대상자는 사전보다 사후 메타인지가 높아질 것이다.'
- 가설 3. '플립러닝을 활용한 글쓰기 프로그램에 참여한 대상자는 사전보다 사후 목표지향성이 높아질 것이다.'
- 가설 4. '플립러닝을 활용한 글쓰기 프로그램에 참여한 대상자는 사전보다 사후 창의성이 높아질 것이다.'

2. 연구방법

2.1 연구설계

본 연구는 대학생을 대상으로 플립러닝을 활용한 글쓰기 프로그램을 적용한 후 대상자의 셀프리더십, 메타인지, 목표지향성, 창의성에 미치는 효과를 규명한 단일군 전후설계의 원시실험연구이다.

2.2 연구대상

본 연구는 G도 C대학교 재학생 중 플립러닝을 활용한 글쓰기 프로그램에 참여한 학생 27명을 대상으로 하였다.

본 연구의 구체적인 대상자 선정기준은 다음과 같다.

- 1) 본 연구를 이해하고 참여를 서면으로 동의한 자
- 2) 플립러닝을 활용한 글쓰기 프로그램을 7주(14시간)를 이수한 자

연구대상자는 G*Power 3.1.9.4 프로그램[46]에서 연구에 적합한 대상자 수는 paired t-test에 필요한 효과크기 $d=0.5$ (중간), 유의수준(α) .05, 검정력($1-\beta$)은 0.8을 했을 경우 최소 표본크기는 27명으로 나와 연구 대상자 수는 충족하였다.

2.3 플립러닝 활용 글쓰기 프로그램 적용

본 연구의 플립러닝을 활용한 글쓰기 프로그램은 7주 차(14시간)로 플립러닝이 e-러닝을 이용한 학습 방법이지만, 코비드-19 사태로 인해 강의실에서 이루어지는 수업 단계도 e-러닝으로 운영하였다. 수업의 내용은 선행연구[47-52]를 바탕으로 구성하였다. Fig. 1.

Writing program using flipped learning		
Phase	Contents	Place of class
Phase before class	Video material learning Writing by topic Professor/Peer feedback Worksheet learning	LMS
Class phase	Group discussion Group presentation Q & A	Onlain : Teams
Phase after class	Writing a reflection activity sheet Post correction	LMS

Fig. 1. Writing program using flipped learning

구체적인 실험 처치는 다음과 같이 진행되었다.

첫째, 사전 학습을 위해 다음 수업자료를 LMS에 6일 전에 올렸다. 동영상은 20분을 넘지 않도록 하였고 동영상과 연결되는 텍스트를 5바닥 이내로 하여 수업 전 준비에는 30분이 초과되지 않도록 하였다. 추가 자료는 교재 뒷부분에 부록으로 제시하여 필요시 참고자료로 사용하도록 하였다.

둘째, 수업 시작 1시간 전까지 LMS에 수업자료를 바탕으로 초안 글쓰기를 하고 동료들의 글에 댓글을 적도록 하였다. 학생들의 초고는 동료들의 댓글을 통해 동료 피드백이 이루어졌고, 교수자도 빠짐없이 피드백을 하였으며 피드백이 답안으로 인식되지 않도록 추가 질문이나 반대질문을 중심으로 주어졌다.

셋째, 수업 시작 전에는 수업주제에 따라 활동지에 질문 만들기, 찬반 주장하기, 반대의 입장을 옹호하는 주장 펴기, 생각(연결되는 단어) 이어가기, 질문과 대답 이어가기, 빙고게임 등 다양한 발표와 토론 주제를 준비하도록 하였다.

넷째, 수업 1교시에는 4-5명으로 구성된 조원들이 모

여 수업주제에 따라 활동지를 모아 토론을 통해 질문에 함께 답을 찾거나 생각 이어가기, 질문 이어가기 등으로 사고를 확장하도록 하였다. 소수의 조원들이 모여 모임이 진행되었으나 다양한 학과와 학년이 섞인 언택트 수업인지라 가능한 흥미를 갖고 참여할 수 있도록 최대한 많은 의견을 제시하도록 유도하였다. 매주 제시된 질문에 답을 하기 위해 학생들은 검색과 토론을 통해 주도적으로 수업을 진행하였다. 매주 제시된 질문에서 중요한 것은 문제해결의 결과로 도출되는 답 자체보다는, 질문을 던지고 이에 대하여 다각적인 해법을 모색하는 과정에서 이루어지는 통합적 사고를 경험하고 학생들 간의 토론을 통해 주도적 수업을 진행하는 것이었다.

다섯째, 수업 2교시에는 활동지에 따라 조원 토론을 통해 선정된 논제나 질문을 공개하고 최고의 질문, 최고의 논제로 선정되거나, 조별 찬반 토론 결과 최고의 조로 선정되거나, 가장 길게 연결된 질문이나 생각을 발표한 팀 등은 가산점을 주어 온라인 수업에 적극적으로 참여하도록 하였다. 발표 중간에는 이모티콘을 이용하여 자유롭게 지지와 반박을 하도록 하였으며 필요시에는 투표를 통해 의견을 모으기도 하였다.

마지막으로 교수자는 진행된 수업의 의도와 결과를 5분 이내의 시간 동안 요약 정리하였고, 다음 수업에 대해 설명하였다.

이후 학생들은 조원평가와 조별평가를 통해 속칭 '무임승차'를 방지하였으며, 새롭게 알게 된 지식, 인상적인 내용, 변화된 생각 및 이유 등에 대해 성찰활동지를 작성한 후 LMS에 평가지와 활동지를 제출하였다. 수업이 종료되면 당일 수업에 대한 평가 점수를 바로 공개하여 학생들의 관심과 집중을 유도하였다. 또한 수업 이후 글을 수정하여 올리면 피드백을 하였고, 학생들과 댓글을 통해 상호피드백을 지속하였다.

프로그램은 교육학 전공 교수 2인에게 내용타당성과 구성타당성 평가를 받았다.

2.4 연구도구

본 연구의 효과검증은 구조화된 설문지를 사용하였으며, 대상자의 제 특성 4문항, 셀프리더십 18문항, 메타인지 52문항, 목표지향성 26문항, 창의성 27문항으로 구성하였다.

2.4.1 셀프리더십

셀프리더십은 Manz [53]가 개발하고 Kim [54]이 수

정, 보완한 척도로 측정된 점수를 말한다. 도구는 자기기대 3문항, 리허설 3문항, 목표설정 3문항, 자기보상 3문항, 자기비판 3문항, 건설적 사고 3문항의 총 18문항으로 구성되어 있다. '전혀 그렇지 않다' 1점부터 '매우 그렇다' 5점으로, Likert 5점 척도이며 점수의 값이 클수록 셀프리더십이 높은 것을 의미한다. 도구의 개발 당시 [53] 신뢰도는 Cronbach's α =.87 이었고, Kim [54]의 연구에서는 .87, 본 연구에서는 .89이었다.

2.4.2 메타인지

본 연구에서 메타인지는 Schraw와 Dennison [15]이 성인 학습자의 메타인지를 측정하기 위해 개발한 Metacognitive Awareness Inventory (MAI)을 Jeong [25]이 변안한 도구로 측정된 점수를 말한다. 도구는 인지 지식 17 문항, 인지조절 35 문항의 총 52문항으로 구성되어 있다. '전혀 그렇지 않다' 1점부터 '매우 그렇다' 6점의 Likert 6점 척도이며, 점수가 높을수록 메타인지가 강함을 의미한다. 도구의 개발 당시 신뢰도는 Cronbach's α 는 인지지식은 .95 인지조절은 .93 이었고 Jeong [25]의 연구에서는 인지지식은 .89, 인지조절은 .93이었으며, 본 연구에서는 인지지식은 .96, 인지조절은 .97이었고 전체도구의 신뢰도는 .98이었다.

2.4.3 목표지향성

목표지향성은 Park과 Lee [55]가 개발한 척도로 측정된 점수를 말한다. 도구는 숙달목표 9문항, 숙달회피 5문항, 수행접근 7문항, 수행회피 5문항의 총 26문항으로 구성되어 있다. '전혀 아니다' 1점부터 '확실히 그렇다' 6점의 Likert 6점 척도이며 점수의 값이 클수록 목표지향성이 높은 것을 의미한다. 도구의 개발 당시 신뢰도 Cronbach's α 는 숙달목표 .83, 숙달회피 .69, 수행접근 .87, 수행회피 .78, 전체 도구의 신뢰도는 .79였고, 본 연구에서는 숙달목표 .94, 숙달회피 .89, 수행접근 .92, 수행회피 .89였고, 전체 도구의 신뢰도는 .94이었다.

2.4.4 창의성

창의성은 Han [31]이 개발한 척도로 측정된 점수를 말한다. 도구는 개인, 집단창의성으로 구분되며, 개인창의성의 하위영역은 지식과 경험 4문항, 창의적 사고기술 4문항, 과제동기 4문항의 12문항, 집단창의성은 다양성 4문항, 응집성 4문항, 자율성 4문항, 관계성 5문항의 17문항으로 총 27문항으로 구성되어 있다. '전혀 그렇지

않다' 1점부터 '매우 그렇다' 5점으로, Likert 5점 척도이며, 점수의 값이 클수록 창의성이 높음을 의미한다. 도구의 개발 당시 신뢰도 Cronbach's α 는 개인창의성은 .73-.84, 집단창의성은 .71-.87이었고, 본 연구에서는 개인창의성은 .82~.90, 집단창의성은 .93-.97이었으며, 전체 도구의 신뢰도는 .95이었다.

2.5 자료수집 및 방법

자료수집 및 연구진행 절차는 다음과 같다.

자료수집 기간은 2020년 9월 1일부터 10월 30일까지였으며, 연구자는 플립러닝을 이용한 글쓰기 프로그램의 목적과 방법을 설명하고 자발적으로 참여한 31명을 대상으로 연구에 대한 동의를 받은 후 진행하였다. 사전 조사는 자기기입식 설문지를 이용하여 플립러닝을 이용한 글쓰기 프로그램을 시작하기 전에 조사하였고, 사후 조사는 중간평가를 실시한 후 조사하였다. 도중에 참여를 포기한 학생 1인과 사후설문조사에 응하지 않은 학생 3명을 제외하고 연구에 참여한 27명의 자료를 최종 분석에 사용하였다.

2.6 윤리적 고려

연구자는 대상자에게 연구목적, 진행 절차, 익명성 보장 등을 설명하고 자발적 참여를 희망하는 자에게 연구 참여 동의서를 온라인으로 받아 대상자의 자발적 참여와 권리를 보호하였다. 자유의사에 따라 도중에 언제든지 포기할 수 있고, 중도포기로 인한 불이익이 없음을 설명하였다. 설문지 작성 소요시간은 평균 20분이며, 작성된 설문지는 온라인을 통해 수집하였다. 자료는 본 연구자 외는 접근을 제한하기 위해 비밀번호가 설정된 보관파일에 따로 저장하였다. 설문지는 연구종료 후 3년 동안 잠금파일에 보관한 후 삭제할 것이며, 연구자는 연구와 관련된 대상자의 개인정보와 조사 자료는 오직 연구목적으로만 사용하고, 비밀과 익명이 보장됨을 대상자에게 설명하였다.

2.7 자료분석

수집된 자료는 IBM SPSS WIN/25.0을 사용하여 분석하였다. 유의수준 α =.05로 설정하였다.

대상자의 일반적 특성은 빈도, 평균, 표준편차를 구하였다. 종속변수의 정규성 검증을 위해 Shapiro-Wilk test를 실시하였고, 프로그램의 효과검증을 위한 가설 검증은 평균과 표준편차, paired t-test를 이용하여 분

석하였다.

2.8 연구의 제한점

본 연구는 G도, C시 C대학교에서 7주 동안 진행한 플립러닝을 이용한 글쓰기 프로그램의 결과이므로 연구 결과를 일반화하는 것에 제한점이 있으나 1~3학년이 모두 참여하였고, 13개 학과의 학생들이 참여하여 다양성을 확보하였다는 점에서 의미가 있다고 사료된다.

3. 연구결과

3.1 대상자의 제 특성

대상자의 연령은 평균 20.6±3.54세이며 성별은 남성이 15명(55.6%), 1학년이 18명(66.7%)이었고, 1년 평균 독서량은 11.3권으로 나타났다. Table 1

Table 1. Characteristics of participants (N=27)

Characteristics	Categories	n(%) M±SD
Age(yr)		20.6±3.54
Gender	Male	15(55.6)
	Female	12(44.4)
Grade	1	18(66.7)
	2	6(22.2)
	3	3(11.1)
Average Reading (years)		11.3±0.24

3.2 대상자의 종속변수에 대한 정규성 검증

대상자의 셀프리더십, 메타인지, 목표지향성, 창의성에 대해 Shapiro-Wilk 검증을 실시한 결과 정규분포하였다. Table 2.

Table 2. Regularity verification for dependent variables (N=27)

Variables	Shapiro-Wilk	p
Self-leadership	.969	.565
Metacognition	.967	.525
Goal Orientation	.965	.487
Creativity	.956	.297

3.3 플립러닝 활용 글쓰기 프로그램 효과

플립러닝 활용 글쓰기 프로그램 적용 후 가설을 검증한 결과는 Table 3과 같다.

가설 1. '플립러닝을 활용한 글쓰기 프로그램에 참여한 대상자는 사전보다 사후 셀프리더십이 높아질 것이다.'

제1가설 검증을 위해 플립러닝을 활용한 글쓰기 프로그램 적용 후 대상자의 사전과 사후 셀프리더십을 Paired t-test로 검증한 결과 통계적으로 유의하게 높아져(t=4.659, p<.001), 가설 1은 채택되었다. 하부항목으로 자기보상(t=1.284, p=.211)은 통계적으로 유의한 차이가 없었고, 자기기대(t=3.991, p<.001), 리허설(t=4.054, p<.001), 목표설정(t=3.625, p<.001), 자기비판(t=5.535, p<.001), 건설적 사고(t=3.780, p=.001)는 사전보다 사후가 통계적으로 유의하게 높았다.

가설 2. '플립러닝을 활용한 글쓰기 프로그램에 참여한 대상자는 사전보다 사후 메타인지가 높아질 것이다.'

제2가설 검증을 위해 플립러닝을 이용한 글쓰기 프로그램 적용 후 대상자의 사전과 사후 메타인지를 Paired t-test로 검증한 결과 통계적으로 유의하게 높아져(t=6.684, p<.001), 가설 2는 채택되었다. 하부항목으로 메타인지지식(t=6.801, p<.001), 메타인지조절(t=6.147, p<.001)은 사전보다 사후가 통계적으로 유의하게 높았다.

가설 3. '플립러닝을 활용한 글쓰기 프로그램에 참여한 대상자는 사전보다 사후 목표지향성이 높아질 것이다.'

제3가설 검증을 위해 플립러닝을 이용한 글쓰기 프로그램 적용 후 대상자의 사전과 사후 목표지향성을 Paired t-test로 검증한 결과 통계적으로 유의하게 높아져(t=5.554, p<.001), 가설 3은 채택되었다. 하부항목으로 숙달접근(t=2.472, p=.001), 수행접근(t=4.472, p<.001), 수행회피(t=4.339, p<.001)는 사전보다 사후가 통계적으로 유의하게 높았다.

목표지향성은 선행연구[정유선, 2018]와 같이 숙달접근과 숙달회피가 같은 요인 안에서 서로 부적으로 묶였다. 따라서 본 연구에서는 숙달접근과 숙달회피가 서로 같은 것을 측정하고 있으므로 상쇄되지 않도록 숙달접근을 사용하였다.

가설 4. '플립러닝을 활용한 글쓰기 프로그램에 참여한 대상자는 사전보다 사후 창의성이 높아질 것이다.'

제4가설 검증을 위해 플립러닝을 이용한 글쓰기 프로그램 적용 후 대상자의 사전과 사후 창의성을 Paired t-test로 검증한 결과 통계적으로 유의하게 높아져(t=4.025, p<.001), 가설 4는 채택되었다. 하부항목으로 개인_지식과 경험(t=4.328, p<.001), 개인_창의적사고

Table 3. Differences in creative problem solving ability, critical thinking tendency, self-leadership, and self-control between pre test/post test (N =27)

Variables		post test-pre test (Mean±SD)	Paired t-test	p	
Self-leadership	Self-expectation	0.63±0.81	3.991	<.001	
	Rehearsal	0.63±0.81	4.054	<.001	
	Goal setting	0.62±0.77	3.625	<.001	
	Self-compensation	0.17±0.65	1.284	.211	
	Self-criticism	0.76±0.72	5.535	<.001	
	Constructive thinking	0.85±1.16	3.780	.001	
	Self-leadership	0.45±0.50	4.659	<.001	
Metacognition	metacognitive knowledge	1.06±0.81	6.801	<.001	
	metacognitive regulation	0.97±0.82	6.147	<.001	
	Metacognition	0.87±0.67	6.684	<.001	
Goal Orientation	goal orientation	0.50±1.03	2.472	.001	
	performance-approach	0.98±1.13	4.472	<.001	
	performance-avoidance	1.21±1.45	4.339	<.001	
	Goal Orientation	0.77±0.72	5.554	<.001	
Creativity	Individual Creativity	Knowledge and experience	0.70±0.84	4.328	<.001
		Creative thinking skills	0.62±0.77	4.158	<.001
		Task motivation	0.63±0.89	3.625	.001
	Creativity In Groups	Diversity	0.49±0.88	3.314	.009
		Cohesiveness	0.60±0.82	3.810	.001
		Autonomy	0.61±0.77	4.103	<.001
		Relationship	0.59±0.79	4.659	<.001
	Creativity		0.51±0.66	4.025	<.001

기술($t=4.158, p<.001$), 개인 과제동기($t=3.625, p=.001$), 집단 다양성($t=3.314, p=.009$), 집단 응집성($t=3.810, p=.001$), 집단 자율성($t=4.103, p<.001$), 집단 관계성($t=3.794, p=.001$)는 사전보다 사후가 통계적으로 유의하게 높았다.

4. 논의

본 연구는 대학생을 대상으로 플립러닝을 활용한 글쓰기 프로그램을 적용하여 셀프리더십, 메타인지, 목표지향성, 창의성에 미치는 효과를 파악하기 위한 단일군 전후설계로 이루어진 원시실험연구이다.

셀프리더십은 플립러닝을 활용한 글쓰기 프로그램 사전보다 사후에 점수가 상승하였고 이는 통계적으로 유의한 결과였다. 하부영역인 자기기대, 리허설, 목표설정, 자기비판, 건설적 사고는 모두 사전보다 사후에 점수는 상승하였고, 자기보상을 제외한 항목은 통계적으로 유의한 결과를 나타내었다.

셀프리더십은 플립러닝을 활용한 글쓰기 프로그램 사

전보다 사후에 점수가 상승하였고 이는 통계적으로 유의한 결과였다. 하부영역인 자기기대, 리허설, 목표설정, 자기비판, 자기보상, 건설적 사고는 모두 사전보다 사후에 점수는 상승하였고, 자기보상을 제외한 항목은 통계적으로 유의한 결과를 나타내었다. 이는 독서와 토론 수업[30], 창의성 교양 글쓰기 수업[56]이 대학생의 셀프리더십을 향상시켰다는 결과와 일치하였다. 특히 독서와 토론 수업은 셀프리더십의 행동적 전략과 자연적 보상 전략에 긍정적으로 유의한 영향을 미치는 것[30]으로 나타난 선행연구를 뒷받침하였다. 이는 자기주도적인 학습과 피드백을 통한 직간접적인 상호작용의 결과로 보여진다. 학습자들은 글쓰기와 피드백 과정을 통해 자신의 생각과 감정을 논리적으로 표현하고 타인을 설득하는 리더십을 키울 수 있는 환경이 제공되었다[30, 56]. 즉 '플립러닝을 활용한 글쓰기' 프로그램을 통해 스스로 문제를 찾고 이를 해결하는 과정에서 성취감을 갖게 되고 과제 지향적으로 문제를 해결하고 이를 책임지려 하는 경향을 갖게 됨을 알 수 있다. 리더십은 단기간에 형성될 수 있는 것이 아니며 지속적인 훈련과정을 필요로 하므로, 독서와 토론교육의 내재화[56, 57]를 통해 셀프

리터십에 긍정적인 영향을 미친 것으로 판단된다.

메타인지는 플립러닝을 활용한 글쓰기 프로그램 사전보다 사후에 점수가 상승하였고 이는 통계적으로 유의한 결과였다. 하부영역인 메타인지지식, 메타인지조절은 모두 프로그램 사전보다 사후에 점수는 상승하였고, 이는 통계적으로 유의한 결과를 나타내었다.

Lee [52]의 웹 기반 협력적 글쓰기 연구에서 팀 구성원들은 디지털 환경에서 동료학습자들과 끊임없이 상호작용하며 글을 쓰는 협력학습을 통해 구성원들이 서로에게 영향을 주고 서로 배움이 형성되며, 이를 통해 공동 지식이 창출되어 메타인지를 향상시킨다[52]고 하였다. 본 연구에서도 웹 미디어 콘텐츠를 텍스트로 인식하고 활용하는 학습과 동시에 협력학습을 통해 질문과 피드백을 통해 수집된 정보를 합리적으로 조합 및 분석하고 글쓰는 과정을 통해 학습방식을 구조화시켜 더욱 효과적으로 메타인지가 향상된 것으로 사료된다. Sim과 Lee [25]의 연구에서도 메타인지가 창의적 글쓰기에 긍정적인 영향을 미친다고 하였고, 또한 독서와 토론 수업이 대학생의 메타인지에 긍정적 영향을 미쳐학업성취도를 향상시켰던 선행연구[27, 30, 32, 56]들과 유사한 결과이다.

학생들의 자발적이고 능동적인 토의와 글쓰기는 인문학과 자연과학의 융합적 사고를 확장시키는 데 매우 효과적이고, 학생들은 적극적으로 제시된 문제들을 오늘날 현실의 문제와 결합하여 생각하고 해결하는 능력을 키울 수 있다[38]고 하였으며 이는 메타인지와 연결되는 개념이라 할 수 있다. 토론과 발표 및 글쓰기 등 다양한 활동을 통하여 학생들 상호간의 소통을 활발히 유도하고, 다른 구성원과의 의견 조율을 통해 최선의 합의를 도출하는 방법도 학습하기 때문에 ‘플립 러닝’ 교수법은 메타인지를 더욱 향상시키는 효과가 나타난 것으로 보여진다[57]. 발표와 토론 과정에서 반성적 사고와 비판적 사고가 이루어지면서 다양한 주제에 대한 인식능력이 함양되고, 또한 토론의 핵심특성인 비판적 사고와 통합능력이 사고의 정교화를 통해 메타인지에 영향을 미쳤을 것이라고 할 수 있다.

목표지향성은 프로그램 사전보다 사후에 통계적으로 유의하게 향상되었다. 하부요인으로 숙달접근, 수행접근, 수행회피는 통계적으로 유의하였다. 목표지향성은 숙달목표, 수행접근목표가 메타인지 전략에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 수행접근목표는 남보다 높은 성적을 받고자 하는 목표지향을 의미한다[27]. 독서와 토론 수업은 과제에 흥미가 없더라도 꼭 필요한 일

이라면 이를 수행해내는 자기관리 능력인 행동적 전략 중 자기목표설정이 향상되는 긍정적 영향을 미쳤다[32]고 하였다.

‘플립 러닝’은 학생들로 하여금 해당 주제에 관하여 능동적으로 문제의식을 갖게 한 후 그 문제에 대한 합리적인 해결책을 다른 학생들과의 협동작업을 통해 자기 주도적으로 발견하는 것을 중요시하므로[57] 목표지향성을 향상시키는 효과가 나타난 것으로 보여진다. Kim과 Kim [58]의 연구에서도 독서와 토론 과정에서 도전의식, 과제지향, 명확한 목표, 구체적 피드백, 자기목적적 경험이 유의하게 향상되었다고 하였으며, 이는 목표지향성과 유사한 내용을 설명하고 있어 본 연구와 유사한 결과임을 알 수 있다.

창의성은 프로그램 사전보다 사후에 통계적으로 유의하게 향상되었다. 하부항목으로 개인_지식과 경험, 개인_창의적사고기술, 개인_과제동기, 집단_다양성, 집단_응집성, 집단_자율성, 집단_관계성은 사전보다 사후가 통계적으로 유의하게 높았다. 웹 미디어 콘텐츠를 활용한 글쓰기의 효과를 연구한 Kim [28]의 연구에서도 창의적 사고력이 향상되었다고 하였고, 이는 글쓰기에 대한 선행연구[24,37,57]와도 유사한 결과임을 알 수 있다. 특히 Son[24]의 연구에서는 읽기·말하기·쓰기를 연계한 글쓰기는 다양한 시각과 풍부한 내용을 확보할 수 있게 할뿐만 아니라, 대상을 통찰할 수 있는 객관적 분석능력과 창의적인 사고능력을 촉발하여 지식을 스스로 창출하고, 필요한 정보를 선별할 수 있다고 하였다. 이는 본 연구에서도 플립러닝을 활용한 글쓰기 프로그램을 통해서 준비된 자료를 학습하고 학습된 내용을 조합하여 글을 적고, 피드백과 복잡한 질문을 해결해 가는 과정을 통해 새로운 문제와 대답을 준비할 수 있으며, 논리적으로 대응하게 될 뿐만 아니라 프로그램의 전 과정이 학생들의 자발적인 참여로 이루어지므로 동기유발이 된 상태에서 참여하게 되어 창의성을 향상시키는데 효과적이었다고 판단된다. 즉 개요를 구체화하는 글쓰기 과정을 통해 상황에 맞게 자신의 생각을 표현할 수 있는 능력을 함양할 수 있고, 이러한 전체과정에는 새로운 변화에 능동적으로 대처할 수 있는 창의성까지 함양할 수 있었다고 보여진다. 하지만 Kim [5]의 플립러닝 연구에서 공과대학생의 창의성은 사후에 더 낮아졌고, 이에 대해 우리나라 학생들은 주입식 교육에 익숙하고, 자기주도적 학습을 할 기회가 많지 않았던 것이 원인이라며 학습자의 수준에 적합한 사전학습이 필요하다고 하였다.

Lee [58]는 협력학습은 실제 세계의 문제를 탐구하여

해결 방법을 도출하는 교육방법으로 학습자 개인보다는 여러 명의 학생들이 하나의 팀을 이루어 협력하며 수행하므로 창의성을 향상시키는 효과가 있다고 하였고, Jeon과 Kim [27]은 창의성에 결정적인 영향을 미치는 요인으로 동기부여를 강조한다. 창의성은 창의적 개인이 중요한 근원이며 이에 대해 Amabile [36]은 집단창의성은 관리가 불가능한 것을 관리하는 것이며, 창의적인 사람은 물론 평범한 사람들에게도 창의적인 행위를 하도록 유인하므로 집단차원에서 창의적인 문제해결이 이루어지도록 관리하는 것이 중요함을 강조하였다.

집단창의성을 높이기 위해서 집단 내 조직 구성원들은 전문적인 지식과 경험, 정보, 기능 및 정보처리 능력 등에서 서로 다른 형태를 가지고 있어야 한다. 즉 지식, 문화 및 사고방식이 다양한 사람들이 동일한 문제를 다각적인 시각에서 바라보고 다양한 아이디어를 제시하고 아이디어의 마찰을 통해 새로운 아이디어가 생성되기 때문에 [31] 플립러닝을 통한 글쓰기 학습은 집단창의성을 향상시키는 효과가 나타난 것으로 판단된다. 더욱이 플립러닝은 교육자에 의한 피드백뿐만 아니라 동료 피드백도 매우 중요하기 때문에 [57] 동료 피드백 과정을 통해 서로 소통하면서 자신과 상대방의 오류를 동시에 발견하고 수정하는 과정을 통해 집단 창의성이 향상된 것으로 생각된다. 창의성은 동료들의 지원 없이는 향상될 수 없으며, 개인이나 집단이 특정한 사회적 상황에서 과정 및 환경의 자율적인 상호작용을 통하여 발전되므로 [59] 적극적인 의사소통을 바탕으로 한 글쓰기 수업은 학생들의 창의성을 향상시킨 것으로 보여진다. Kim과 Kim [58]의 연구에서도 독서와 토론 과정에서 메타인지를 이용하여 독창적으로 문제를 해결해 나가는 과정이 창의성에 주요한 영향을 미치는 것 [31]으로 설명하였다.

이상의 연구를 통해 ‘플립러닝을 활용한 글쓰기’ 프로그램은 셀프리더십, 메타인지, 목표지향성과 창의성을 향상시키는 효과가 있음을 알 수 있었다. 이는 플립러닝을 활용한 글쓰기교육을 실시하고 구체적으로 효과를 검증하였으므로 글쓰기 교육의 새로운 가능성을 보여준 점에서도 의미가 있다고 판단된다.

5. 결론 및 제언

본 연구는 C시 C대학교 대학생을 대상으로 플립러닝을 이용한 글쓰기 프로그램을 적용하고 그 효과를 파악

하기 위해 시도된 단일군 전후설계의 원시실험연구이다.

본 연구의 플립러닝을 이용한 글쓰기 프로그램은 대상자의 셀프리더십, 메타인지, 목표지향성, 창의성 향상에 도움을 주는 프로그램임을 알 수 있다. 이러한 결과는 답을 찾거나 문제해결에 그치는 것이 아니라, 주어진 사례에 의문을 가지고 자신들의 지식을 통합적으로 활용하여 해법을 모색하는 협력학습을 통해서 셀프리더십, 메타인지, 목표지향성 및 창의성을 함양할 수 있었다고 판단된다. 또한 협력학습의 성공을 통해 개인과 집단 창의성을 향상시킬 수 있었다고 생각된다. 특히 코비드-19로 인해 e-러닝이 보편화되어가는 시점에 플립러닝을 e-러닝으로 적용하였음에도 불구하고 학습 효과가 좋았다는 점이 더욱 의미가 있다고 생각된다. 이에 온라인 환경이 자유로운 대학생들에게 다양한 e-러닝의 개발이 필요하다고 판단된다.

이에 본 연구를 토대로 다음과 같이 제언한다.

- 1) 플립러닝을 이용한 글쓰기를 기본, 심화, 교과 연계과정으로 적용하는 단계별 프로그램의 개발과 적용을 제언한다.
- 2) 플립러닝을 이용한 글쓰기를 보완하기 위해 e-PBL학습의 적용을 제언한다.

REFERENCES

- [1] J. E. Gong. (2019). The importance of self-narrative and necessity of writing concept reconsideration in college writing education : focusing on practical examples of self-introduction videos. *Korean Journal of General Education*, 13(4), 305-327.
- [2] J. Y. Son. (2019). A Study on Convergent Thinking and Cultural Writing Class Model. *URIMALGEUL : The Korean Language and Literature*, 81, 109-139.
- [3] D. S. Han. (2016). University Education and Contents in The Fourth Industrial Revolution. *Humanities Contents*, 42, 9-24. DOI : <https://doi.org/10.18658/humancon.2016.09.42.9>
- [4] D. H. Lee. (2018). The Fourth Industrial Revolution: Change and Orientation of Literature. *65*, 30-64.
- [5] O. B. Kim, E. J. Kim, Y. S. Lee, & Y. B. Cho. (2020). A Case Study of Flipped Learning at an Engineering College : Focusing on Thinking, Creativity and Problem-solving Skills. *Education Reserch Institute(JOEC)*, 26(4), 187-212. DOI : <https://doi.org/10.24159/joec.2020.26.4.187>
- [6] I. S. Lee. (2018). Instructional Intervention Design Strategies for Flipped Learning in Higher Education. *Asia-pacific journal of multimedia services*

- convergent with art, humanities, and sociology*, 8(1), 401-408.
DOI : <http://dx.doi.org/10.21742/AJMAHS.2018.01.90>
- [7] J. H. Leem.(2016). Teaching and Learning Strategies for Flipped Learning in Higher Education: A Case Study. *Journal of Educational Technology*, 32(1), 165-199.
DOI : <http://dx.doi.org/10.17232/KSET.32.1.165>
- [8] E. H. Park. (2018). Effectiveness in Educational Outcomes of Flipped Learning in Higher Education. *Korean Journal of Adult & Continuing Education Studies*, 9(1), 49-66.
DOI : <http://dx.doi.org/10.20512/kjace.2018.9.1.49>
- [9] J. H. Lee, D. G. Song, & H. Kwon. (2019). A Study on the Convergence Education Process for the Fourth Industrial Revolution-Healing Bio Sciences Consortium Convergence Healing Major Focus-. *Journal of Engineering Education Research*, 22(6), 28-39.
DOI : <https://doi.org/10.18108/jeer.2019.22.6.28>
- [10] B. R. Cho, & J. M. Lee. (2018). A Meta Analysis on Effects of Flipped Learning in Korea. *Journal of Digital Convergence*, 16(3), 59-73.
DOI : <https://doi.org/10.14400/JDC.2018.16.3.059>
- [11] H. S. Kang, & Y. Y. Kim. (2017). Influence of Self-Efficacy and Critical Thinking Disposition on Self-Leadership of Nursing Students. *Journal of the Korea Academia-Industrial cooperation Society*, 18(5), 617-625.
DOI : <https://doi.org/10.5762/KAIS.2017.18.5.617>
- [12] Y. S. Lee, S. H. Park, & J. K. Kim. (2014). Nursing Students' Self-leadership, Self-efficacy, Interpersonal Relation, College Life Satisfaction. *Journal of The Korea Contents Association*, 14(6), 229-240.
- [13] K. H. Kim, & E. H. Hwan. (2016). Influence of Ego-Resilience, Critical Thinking Disposition, and Self Leadership on Career Decision-Making Self-Efficacy in Nursing Students. *Journal of the Korea Academia-Industrial cooperation Society*, 17(2), 436-445.
DOI : <http://dx.doi.org/10.5762/KAIS.2016.17.2.436>
- [14] K. A. Shin, & B. H. Cho. (2012). Professional Self-concept, Critical thinking Disposition and Clinical Competence in Nursing Students. *Journal of Korean Academy of Fundamentals of Nursing*, 19(1), 46-56.
DOI : <http://dx.doi.org/10.7739/jkafn.2012.19.1.046>
- [15] G. Schraw, R. S. Dennison. (1994). Assessing Metacognitive Awareness. *Contemporary Educational Psychology*, 19, 460-475
DOI : <https://doi.org/10.1006/ceps.1994.1033>
- [16] A. Brown. (1987). Metacognition, Executive Control, Self-regulation, and Other more Mysterious Mechanisms. In: *Weinert FE, Kluwe RH, editors. Metacognition, motivation and understanding*. Hillsdale, N. J.: L. Erlbaum.
- [17] J. H. Flavell. (1979). Metacognition and Cognitive Monitoring: A New Area of Cognitive-developmental Inquiry. *American Psychologist*, 34(10), 906-911.
DOI : <http://psycnet.apa.org/doi/10.1037/0003-066X.34.10.906>
- [18] J. R. Han. (2018). The Effects of Metacognition and Self-leadership on Social Responsibility in Nursing Students. *Journal of Digital Convergence*, 16(11), 393-400.
DOI : <https://doi.org/10.14400/JDC.2018.16.11.393>
- [19] H. J. Wang, S. A. Jung, H. E. Park, H. S. Yoo, Y. H. Bae, & J. Y. Kim. (2016). The Metacognition, Self-efficacy and Self-leadership among Nursing Students. *Journal of the Korea Academia-Industrial cooperation Society*, 17(9), 619-627.
DOI : <https://doi.org/10.5762/kais.2016.17.9.619>
- [20] L. Watson. (2004). Self-leadership: Becoming an Exceptional Leader. *Radiologic Technology*, 75(6), 457-467.
- [21] M. S. Kim. (2019). Influence of Metacognition and Emotional Intelligence on Self-leadership in Nursing Students. *Journal of Korean Academy of Nursing Administration*, 25(2), 146-155.
DOI : <https://doi.org/10.11111/jkana.2019.25.2.146>
- [22] H. K. Kim, & W. Y. Choi. (2019). Effect of Free Writing on Engineering and Science Writing. *Journal of Engineering Education Research*, 22(1), 48-54.
DOI : <https://doi.org/10.18108/jeer.2019.22.1.48>
- [23] H. S. Son. (2015). A Study on Convergence and Complex Writing Teaching Methods in University Liberal Education. *The Korean Journal of Literacy Research*, 10, 165-178.
- [24] M. B. Shin, & S. D. Lee. (2017). Differences in Effects of Home Environment, Metacognition on the Creative Ability between Gifted Students and General Students, *The Journal of Creativity Education*, 17(1),27-46.
UCI : G704-SER000002219.2017.17.1.005
- [25] Y. S. Jeong. (2018). *The Relationship Among Goal Orientation, Metacognition, Learning Strategies, and Academic Achievement of College Students*, Doctor's Dissertation, Department of Education The Graduate School Sookmyung Women's University.
- [26] H. W. Jeon, & S. W. Kim. (2017). The Effects of Self-Determination Motivation and Achievement Goal Orientation on Metacognition and Creative Problem Solving Ability of Gifted Students in Secondary School. *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, 17(21), 233-255.
DOI : <https://doi.org/10.22251/jlcci.2017.17.21.233>
- [27] H. J. Cha, Y. M. Go, J. H. Kim, & S. J. Byun. (2016). The Effects of Achievement Goal Orientation and Academic Self-Efficacy on Self-Leadership of freshmen. *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, 16(9), 293-313.
DOI : <http://dx.doi.org/10.22251/jlcci.2016.16.9.293>
- [28] D. H. Schunk, J. R. Meece, & P. R. Pintrich. (2012). *Motivation in education:Theory, research, and*

- applications. Pearson Higher Ed.
- [29] H. J. Kim, & M. S. Yeom. (2014). The Study on the Effect of Reading and Debate Class on Undergraduates' Self-leadership and Self-regulated Learning. *The Korean Association of General Education*, 8(4), 513-540.
- [30] J. H. Han. (2016). *The Effects of Creativity and Leadership on Organizational Innovation: In the Perspective of the Development of a Management Consulting Framework*. Doctor's Dissertation, Hansung University.
- [31] I. Nonaka. (1994). A Dynamic Theory of Organizational Knowledge Creation. *Organization Studies*, 5(1), 14-37.
- [32] T. M. Amabile. (1988). A model of creativity and innovation in organizations. In Staw, B. M. & Cummings, L. L. (Eds.). *Research in Organizational Behavior*, 10, 123-167.
- [33] T. M. Amabile. (2012). *Componential Theory of Creativity*. Harvard Business School Working Paper, No. 12-096, April.
- [34] Y. S. Park. (2017). The Utilization of Argumentative Writing for the Improvement of Convergent Flexibility and Creative Thinking, *Emunhak*, 76, 9-32.
- [35] K. H. Lee. (2015). Educational Utilizing Literary Texts for Convergence Thinking in Liberal Arts Courses - Focusing on E. T. A. Hoffmann's "The Sandman" -, *The Korean Society for Thinking and Communication*, 8(3), 157-190.
DOI : <https://doi.org/10.19042/kstc.2015.8.3.157>
- [36] M. O. Kim. (2019). Measures for Writing Education Using Web Media Contents. *Theses on Korean Literature*, 82(1), 485-521.
DOI : <https://doi.org/10.16873/tkl.2019.82.485>
- [37] B. C. Park. (2019). Liberal Education and Writing Education at American Universities. *The Korean Association of General Education*, 51-62. UCI(KEPA) : I410-ECN-0101-2020-377-000119486
- [38] S. A. Lim. (2017). A Study on the Status and Direction in University Writing Education. *The Korean Society for Thinking and Communication*, 10(2), 109-136.
- [39] J. B. Choi. (2014). *Phono Sapiens*, Samnarkers, pp 12-13. Seoul.
- [40] S. H. Ko, A. K. Shin, A. R. Ko, & J. E. Jeon. (2019). The Scientific Writing Assignment Analysis and the Critical Review of Scientific Writing Assignment -Focused on 5th and 6th Graders in Elementary School-. *The Journal of Korea Elementary Education*, 30(4), 25-39.
DOI: <http://dx.doi.org/10.20972/Kjee.30.4.201912.25>
- [41] S. J. Bae. (2019). The Present Condition in University Writing Education and Method of Writing by Utilizing Big Data. *The Korean Language and Literature*, 143, 395-421.
- [42] J. H. Sim. (2018). Development of Teaching Materials for Integrated Education of Thinking and Expression -Focused on 「Thinking and Expression1」 in Seowon University-, *Culture and Convergence*, 4(7), 361-394.
- [43] I. J. Kim, Y. J. Choi, Y. S. Kang, & D. L. Park. (2010). A Study on Nueses' Self-leadership, Self-esteem, and Organizational Effectiveness, *Journal of Korean Academy of Nursing Administration*, 16(2), 143-151.
- [44] H. J. Kim. (2019). A Study on a Writing Instruction Method for Cultivating the Convergent Thinking-Reading-Writing Education to Ponder over the Boundary of a Human Being. *Korean Journal of General Education*, 13(3), 267-286.
- [45] W. J. Kim. (2018). Education Plans for College Writing using New Media. *Journal of Koreanology*, 21, 381-408.
- [46] F. Faul, E. Erdfelder, A. Buchner, & A. G. Lang. Statistical power analyses using G* Power 3.1: Tests for Correlation and Regression Analyses, *Behavior research methods*, 41(4), 1149-1160.
DOI : <https://doi.org/10.3758/BRM.41.4.1149>
- [47] J. Kim. (2020). A Study on the Utilization Methods of Flip Learning in University Writing Class Based on Student Perception. *The Journal of General Education*, 12, 257-196.
DOI : <https://doi.org/10.24173/jge.2020.07.12.6>
- [48] M. O. Kim. (2019). Measures for Writing Education Using Web Media Contents. *Theses on Korean Literature*, 82(1), 485-521.
DOI : <https://doi.org/10.16873/tkl.2019.82.485>
- [49] M. G. Kim, & J. M. Lee. (2018). The Effects of an Online Reflective Writing Program on Self-Awareness, Self-Reflection, and Self-Esteem among Graduate Students Majoring in Counseling Psychology, *The Korean Journal of Counseling and Psychotherapy*, 30(1), 1-22.
DOI : <https://doi.org/10.23844/kjcp.2018.02.30.1.1>
- [50] N. K. Lee. (2018). The Meaning of Reading Text in Basic Writing Education Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction. *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, 18(20), 183-202.
DOI : <https://doi.org/10.22251/jlcci.2018.18.20.183>
- [51] N. K. Lee. (2018). The Meaning of Reading Text in Basic Writing Education Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction. *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, 18(20), 183-202.
DOI : <https://doi.org/10.22251/jlcci.2018.18.20.183>
- [52] J. Y. Lee. (2019). A Study on the College Liberal Arts Writing Classes - Focusing on peer feedback. *The Journal of Language & Literature*, 80, 485-504.
DOI : <https://doi.org/10.15565/jll.2019.12.80.485>
- [53] C. C. Manz. (1986). Self-leadership: Toward an

expanded theory of self-influence processes in organizations. *Academy of Management Review*, 11(3), 585-600.

- [54] H. S. Kim. (2003). *Relationship between Self-Leadership and Job Satisfaction of Middle School Teachers*. Master's Thesis, Soongsil University.
- [55] B. K. Park, & J. U. Lee. (2005). Development and Validation of a 2×2 Achievement Goal Orientation Scale, *The Korean Journal of Educational Psychology*, 19(1), 327-352.
- [56] H. J. Kim. & H. G. Kim. (2015). The Effects of Creative Education on the Achievement Motivation, Learning Flow, Self Leadership and Communication Ability for University Students, *Korean Journal of General Education*, 9(4), 245-280.
- [57] S. W. Um. (2016). A Study on the Model of University Writing Course Using Flipped Learning. *The Korean Journal of Literacy Research*, 15, 73-97.
- [58] J. K. Kwon, & M. K. Chung. (2015). The Effects of Creative Education on the Development of Cognitive Learning Competence, Creative Problem Solving Ability and Creative Personality for University Students, *The Journal of the Korean Society for the Gifted and Talented*, 14(1), 123-144, DOI : <https://doi.org/10.17839/jksgrt.2015.14.1.123>
- [59] J. K. Kwon, & M. K. Chung. (2015). The Effects of Creative Education on the Development of Cognitive Learning Competence, Creative Problem Solving Ability and Creative Personality for University Students, *The Journal of the Korean Society for the Gifted and Talented*, 14(1), 123-144, DOI : <https://doi.org/10.17839/jksgrt.2015.14.1.123>

방 설 영(Sul Yeong Bang)

[정회원]



- 2017년 2월 : 경상대학교 일반대학원 간호학과 (간호학박사)
- 2017년 3월 ~ 현재 : 창신대학교 간호학과 조교수
- 관심분야 : 리더십, 생명윤리, 간호관리
- E-Mail : bsy@cs.ac.kr

제 남 주(Nam Joo Je)

[정회원]



- 2016년 2월 : 경상대학교 일반대학원 간호학과 (간호학박사)
- 2017년 3월 ~ 현재 : 창신대학교 간호학과 부교수
- 관심분야 : 임신·분만, 수태 전 관리, 성교육, 여성건강.
- E-Mail : jnj4757@cs.ac.kr