

2025학년도 플립러닝(Flipped Learning) 교과목 재개발 신청서

		접수 번호	[미기재]
1. 신청자 정보			
성명	양윤정	단과대학	KU글로벌혁신대학
e-mail		전공	글로벌문화콘텐츠전공
핸드폰		내선	
2. 교과목 정보			
과목명	스토리텔링과 판타지문학/ Storytelling and Fantasy Works		
이수 구분	<input type="checkbox"/> 교양 <input type="checkbox"/> 전공 필수 <input type="checkbox"/> 전공 선택 <input checked="" type="checkbox"/> Lego-Convergence <input type="checkbox"/> Micro-Degree * 중복선택 불가		
학수 번호	BKSA62516	학점	2
예상 학생수	60명	분반	
학년	전학년	운영 학기	<input checked="" type="checkbox"/> 1학기 <input checked="" type="checkbox"/> 2학기
3. 교과목 분석			
교과목 개요	<p>이 수업은 Lego Convergence 교육과정의 글로벌문화콘텐츠 전공 교과목 가운데 하나로서 문화콘텐츠 개발단계에 필요한 스토리텔링 이론들을 살펴보고 이를 작품 분석이나 창작에 활용하기 위한 것이다. 이것은 학생들이 문화콘텐츠에 대한 관심과 지식을 함양하여 관련 분야로 진출하는 것을 돕는다.</p>		
교과목 목표	<p>이 수업은 스토리텔링의 다양한 이론을 공부하고 이것을 (판타지) 문화콘텐츠 작품에 활용되는 방식을 설명한다. 이를 통하여 학생들은 다양한 스토리텔링 이론을 작품 분석이나 창작에 활용할 수 있다.</p>		
교수학습방법	<p>이 수업은 플립러닝으로 사전학습, 본학습 사후학습으로 이루어진다. 본 수업이나 sns를 통해 사전학습을 할 수 있도록 독려하고, 본 수업에서 다양한 활동을 통해 수업 내용의 핵심개념을 확인한다. 사후학습 가운데 과제나 팀활동을 위한 소통 방법으로 이메일, 전화, 문자, 상담을 통하여 학습을 돕는다.</p>		

평가 계획 (100%)	평가항목	평가내용	비율(%)	비고
	중간고사	팀별 작품분석 발표: 보고서 및 ppt	25	
	기말고사	지필고사	40	수업내용에 대한 이해도 및 적용
	학습과제	수업내용 확인문제	10	
	수업참여도	교실수업에서 질의응답 등 상호작용	5	
	출석		20	
콘텐츠 활용성				
주교재	영국어린이환상문학-앨리스에서 데이빗까지			
참고자료	유인물등 다양한 자료			
4. 수업 설계(* 중복 선택 가능)				
Pre-Class (사전 학습)	주 자료		보조 자료	
	■ 스튜디오 촬영		<input checked="" type="checkbox"/> TED / 유튜브 <input type="checkbox"/> KOCW / K-MOOC <input type="checkbox"/> 기타()	
In-Class (본 학습)	학습 활동	<input checked="" type="checkbox"/> 토의/토론 <input checked="" type="checkbox"/> 발표 <input checked="" type="checkbox"/> 프로젝트 <input checked="" type="checkbox"/> 기타(퀴즈, 질의응답 등 상호작용)		
Post-Class (사후 학습)	공유 및 평가	<input checked="" type="checkbox"/> 팀 활동 보고서 <input checked="" type="checkbox"/> 성찰 일지 <input type="checkbox"/> 기타(매주 강의후 과제)		
5. 플립러닝 주차별 강의 계획				
주차	학습 주제 및 내용	Pre-Class (사전 학습)	In-Class (본 학습)	Post-Class (사후 학습)

1주차	<ul style="list-style-type: none"> - 강의소개(수업개요 및 평가 방법 안내) - 콘텐츠 개발 - 스토리텔링의 개념 및 필요성 	직접촬영 (25분)	질의응답, 토의/토론 (50분)	TLS질의응답 (25분)
2주차	<ul style="list-style-type: none"> - 문화콘텐츠 기획, 개발단계 - 시놉시스와 기획서 설명 - 스토리텔링 구조 설명 	직접촬영 (25분)	요약/발표/토 론/토의/질의 응답(50분)	성찰일지, TLS질의응답 (25분)
3주차	<ul style="list-style-type: none"> - 디즈니 애니메이션의 탄생과 성장의 역사 - 디즈니 애니메이션의 스토리텔링 	직접촬영 (25분)	요약/발표/토 론/토의/질의 응답(50분)	팀활동보고서 성찰일지, TLS질의응답 (25분)
4주차	<ul style="list-style-type: none"> - 소설과 시나리오의 스토리텔링 일반론 - 각 문화콘텐츠 별로 스토리텔링의 중요성 - <신기한 스쿨버스>의 스토리텔링 	직접촬영 (25분)	요약/발표/토 론/토의/질의 응답(50분)	팀활동보고서 성찰일지, TLS질의응답 (25분)
5주차	<ul style="list-style-type: none"> - 새로운 스토리텔링방법 - 단순각색, 개작, 번안 - <고래>, <늑대의 유혹>, <궁> 	직접촬영 (25분)	요약/발표/토 론/토의/질의 응답(50분)	팀활동보고서 성찰일지, TLS질의응답 (25분)
6주차	<ul style="list-style-type: none"> - 애니메이션 <미녀와야수>와 <슈렉>의 스토리텔링1 - 디즈니와 드림웍스의 설립배경과 이데올로기 - 민담유형 AT425에 따른 두 작품 분석 	직접촬영 (25분)	요약/발표/토 론/토의/질의 응답(50분)	팀활동보고서 성찰일지, TLS질의응답 (25분)
7주차	<ul style="list-style-type: none"> - 애니메이션 <미녀와야수>와 <슈렉>의 스토리텔링2 - 영웅서사구조에 따른 두작품 분석 	직접촬영 (25분)	요약/발표/토 론/토의/질의 응답(50분)	팀활동보고서 성찰일지, TLS질의응답 (25분)
8주차	중간고사			
9주차	<ul style="list-style-type: none"> - 『이상한 나라의 앨리스』분석 - 민담형태론에 따른 작품분석 - 작품에 나타난 삶의비평 	직접촬영 (25분)	요약/발표/토 론/토의/질의 응답(50분)	팀활동보고서 성찰일지, TLS질의응답 (25분)

10주차	- 팀버튼의 <이상한나라의앨리스>분석 -영웅서사구조에 따른 작품분석 -팀버튼이 원작을 각색하는 방법	직접촬영 (25분)	요약/발표/토 론/토의/질의 응답(50분)	팀활동보고서 성찰일지, TLS질의응답 (25분)
11주차	- 소설 『빨강머리 앤』의 작품분석	직접촬영 (25분)	요약/발표/토 론/토의/질의 응답(50분)	팀활동보고서 성찰일지, TLS질의응답 (25분)
12주차	- 소설 『찰리와초콜릿공장』의 작품분석	직접촬영 (25분)	요약/발표/토 론/토의/질의 응답(50분)	팀활동보고서 성찰일지, TLS질의응답 (25분)
13주차	- 팀 버튼의 <찰리와 초콜릿공장>의 작품분석	직접촬영 (25분)	요약/발표/토 론/토의/질의 응답(50분)	팀활동보고서 성찰일지, TLS질의응답 (25분)
14주차	- 소설 『해리포터』에 나타난 동화서사와 주제	직접촬영 (25분)	요약/발표/토 론/토의/질의 응답(50분)	팀활동보고서 성찰일지, TLS질의응답 (25분)
15주차	- 영화 <해리포터>에 나타난 해리티지 미학	직접촬영 (25분)	종합토론 (50분)	성찰일지, TLS질의응답 (25분)
16주차	기말고사			

6. 플립러닝 교과목 교수-학습 지도안(* 한 차시 분량 작성)

주차명	7주차 애니메이션 <미녀와야수>와 <슈렉>의 스토리텔링2
학습 목표	<p><사전학습 목표> -보글러의 영웅서사와 등장인물 구조를 이해하고 설명할 수 있다. -<미녀와야수>를 영웅서사구조와 등장인물 구조에 따라 분석하여 표로 나타낼 수 있다.</p> <p><본학습 목표> -<슈렉>을 영웅서사구조와 등장인물 구조에 따라 분석하여 표로 나타낼 수 있다. -<미녀와야수>와 <슈렉>은 같은 구조로 된 다른 회사의 작품인데 두 회사가</p>

자신의 이데올로기를 표현하는 방법을 설명할 수 있다.																																											
구분	교수자 활동		학습자 활동																																								
Pre-Class (사전 학습)	<p>1) 사전 학습 내용 제시</p> <p>1-1) 사전학습 목표</p> <p>-보글러의 영웅서사와 등장인물 구조를 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p>-<미녀와야수>를 영웅서사구조와 등장인물 구조에 따라 분석하여 표로 나타낼 수 있다.</p> <p>1-2) 내용설명</p> <p>영웅서사 설명 및 <미녀와야수> 분석: 크리스토퍼 보글러의 영웅서사 3막12단계 및 등장인물 유형 소개</p> <p>① 영웅서사구조 설명</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>막</th> <th>단계</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1막: 출발</td> <td>1. 일상세계 2. 모험에의 소명 3. 소명거부 4. 정신적 스승과의 만남 5. 첫관문 통과</td> </tr> <tr> <td>2막: 입문</td> <td>6. 시험, 협력자, 적대자 7. 심연접근 8. 시련 9. 보상</td> </tr> <tr> <td>3막: 귀환</td> <td>10. 귀환의 길 11. 부활 12. 영약을 가지고 귀환</td> </tr> </tbody> </table> <p>② 등장인물 유형설명</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>번호</th> <th>등장인물</th> <th>역할</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>영웅</td> <td>주인공</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>조연자</td> <td>정신적 스승</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>관문수호자</td> <td>영웅과 함께 성장</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>전령</td> <td>소명전달</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>변신자재자</td> <td>불안야기</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>그림자</td> <td>적대자</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>트릭스터</td> <td>극적재미유발</td> </tr> </tbody> </table> <p>③<미녀와야수> 분석</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>단위</th> <th>단계</th> <th>중심제제</th> <th><미녀와 야수></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1막 출발</td> <td>1</td> <td>일상세계</td> <td>책을 좋아하여 동화같은 세상을 꿈꾸는 벨</td> </tr> </tbody> </table>		막	단계	1막: 출발	1. 일상세계 2. 모험에의 소명 3. 소명거부 4. 정신적 스승과의 만남 5. 첫관문 통과	2막: 입문	6. 시험, 협력자, 적대자 7. 심연접근 8. 시련 9. 보상	3막: 귀환	10. 귀환의 길 11. 부활 12. 영약을 가지고 귀환	번호	등장인물	역할	1	영웅	주인공	2	조연자	정신적 스승	3	관문수호자	영웅과 함께 성장	4	전령	소명전달	5	변신자재자	불안야기	6	그림자	적대자	7	트릭스터	극적재미유발	단위	단계	중심제제	<미녀와 야수>	1막 출발	1	일상세계	책을 좋아하여 동화같은 세상을 꿈꾸는 벨	<p>동영상강의 시청 및 퀴즈풀기</p>
	막	단계																																									
	1막: 출발	1. 일상세계 2. 모험에의 소명 3. 소명거부 4. 정신적 스승과의 만남 5. 첫관문 통과																																									
	2막: 입문	6. 시험, 협력자, 적대자 7. 심연접근 8. 시련 9. 보상																																									
3막: 귀환	10. 귀환의 길 11. 부활 12. 영약을 가지고 귀환																																										
번호	등장인물	역할																																									
1	영웅	주인공																																									
2	조연자	정신적 스승																																									
3	관문수호자	영웅과 함께 성장																																									
4	전령	소명전달																																									
5	변신자재자	불안야기																																									
6	그림자	적대자																																									
7	트릭스터	극적재미유발																																									
단위	단계	중심제제	<미녀와 야수>																																								
1막 출발	1	일상세계	책을 좋아하여 동화같은 세상을 꿈꾸는 벨																																								
			25분																																								

		2	모험에의 소명	발명대회에 아버지가 돌아오지 않은 참가한
		3	소명의 거부	
		4	정신적 스승과의 만남	아버지의 필립(Philip)의 말, 도움을 받아 아버지를 찾아 나섬
		5	첫 관문의 통과	야수의 성에 도착
	2막 입문	6	시험, 협력자, 적대자	야수의 성과 마을에서 사건들. 야수와 개스틴, 그 외 등장인물들과 만남
		7	심연 접근	개스틴이 벨과 모리스를 그녀의 집 지하실에 가둠. 벨은 집의 도움으로 탈출하여 야수의 성으로 달려감
		8	시련	야수의 성에서 개스틴과 야수의 대치
		9	보상	벨이 죽어가는 야수에게 사랑을 고백하자 야수와 성의 저주가 풀림
	3막 귀환	10	귀환의 길	벨은 야수였던 왕자와 결혼
		11	부활	
		12	영약을 가지고 귀환	벨과 왕자는 결혼하여 성에 행복하게 정착함
	<p>④ t1s 동영상강의 시청후 사전학습에 대한 간단한 퀴즈가 실시됩니다.</p> <p>1-3) 본수업활동 내용 안내</p> <p>-사전학습 및 퀴즈에 대하여 조별 토의 및 설명을 한다.</p> <p>-수업내용중 가장 중요하거나 이해가 어려운 부분에 대하여 조별로 키워드를 제시하거나 발문을 한다.</p> <p>-사전학습을 통해 배운 영웅서사 이론을</p>			

		<슈렉>에 적용하는 발표를 한다.		
In-Class (본 학습)	도입	1) 학습준비도 확인 및 평가 - 사전학습 및 퀴즈를 통해 핵심 내용 및 단어가 무엇인지 조별로 제시하여 서로 설명해 준다. - 조별로 키워드를 선정하여 전체학생에게 발문을 한다. 2) 학습 목표 안내 - 사전학습을 통해 배운 영웅서사 이론을 <슈렉>에 적용하여 분석하고 드림웍스가 이데올로기를 표현하는 방법을 발표한다.	사전학습관련 핵심내용 및 단어를 팀별로 제시하도록 한다.	10분
	전개	1) 활동 수행 안내 1-1) 학습자의 활동분량 - 애니메이션 <슈렉>의 내용을 요약한다. - <슈렉>을 영웅서사 이론에 따라 분석한다. - 드림웍스가 작품을 표현하는 방법을 설명한다. 1-2) - 작품분석을 정확하게 하는가. - 작품분석시 각 단계에 적절한 장면이나 대사를 사용하는 것은 작품을 철저히 감상한 것이므로 +요인이 된다. - 드림웍스의 이데올로기를 적절히 설명하는가 2) 팀 구성 방법 - 학기초에 제시한 17편의 작품에 대한 흥미를 기준으로 3-4명씩 한 팀을 이룬다. 각 팀은 한 학기동안 팀활동을 함께 수행한다. 2) 교수-학습 상호작용 - 팀 발표를 근간으로 전체 학생들의 질문과 코멘트를 유도하고 발표팀의 학생이 설명하도록 한다. 교수가 첨언하거나 강조, 보충하여 정리한다. - 발표 학생이나 일반학생이 발문을 하도록 하며 전체 학생이 토론에 참여한다. 학생의 발문에 보충이 필요하다면 교수가 개입	- 팀별로 <슈렉>을 분석한다. - <슈렉>발표를 맡은 팀은 발표를 한다. - 질의응답 또는 코멘트를 한다.	30분

		<p>한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 학생들의 적극적인 interaction 활동을 평가에 반영한다고 하여 참여를 독려한다. - 팀별 보고서에 자신을 포함한 전체 조원 평가를 각자가 비밀로 하도록 하여 점수가 나쁜 학생은 태도점수에 -점수를 반영한다. 		
	정리	<p>1) 수업 목표 및 내용 재확인</p> <ul style="list-style-type: none"> - 디즈니의 <미녀와야수>와 드림웍스의 <슈렉>을 영웅서사 구조에 따라 분석하고 작품의 의미를 설명한다. - 정리: <미녀와야수>와 <슈렉>에서 사용된 영웅서사구조를 요약 정리하고 두 회사가 작품에 이데올로기를 표현하는 방법을 요약한다. <p>2) 활동 평가</p> <ul style="list-style-type: none"> - 사전학습, 본수업 즉, 발표 및 토론에 대하여 평가한다. - 팀별 발표의 장점에 대하여 피드백을 한다. <p>3) 다음 차시 예고</p> <ul style="list-style-type: none"> - 다음주 수업은 『이상한 나라의 앨리스』분석 - 새로운 스토리텔링 도구인 민담형태론을 사용하여 분석할 예정임. - 반드시 소설을 읽은 후 사전 수업을 듣기 바람. 		10분
	Post-Class (사후 학습)	<p>1) 수업 관련 질의</p> <ul style="list-style-type: none"> - 수업에 대한 정리는 각자 성찰일지를 작성하고, 시간 내에 다루지 못한 추가적 질의나 불분명한 사항은 이메일, 핸드폰 문자 등으로 연락할 수 있다. <p>2) 학습 활동 공유</p> <ul style="list-style-type: none"> - 모든 학생은 TLS에 성찰일지를 작성하여 업로드 한다. - 발표한 팀은 보고서와 PPT를 TLS에 업로드 한다. - 교수는 학생들의 사후학습 활동에 대하여 	<ul style="list-style-type: none"> - TLS에 성찰일지를 업로드한다 (주말까지). - 추가질문은 이메일, 핸드폰 문자 등으로 연락한다. - 발표를 한 팀은 tls에 보고서와 PPT를 업로드한다 	25분

	다음 주 수업 전에 피드백을 함으로써 수업 시간 이외의 추가적인 개별학습 기회를 제공한다.		
--	--	--	--

[참고자료] 플립러닝 설계 자가진단(교수용)

※ 수업 설계 후 자가진단을 통하여 플립러닝 수업이 잘 설계 되었는지 체크

구분		항목	개선점	1	2	3	4	5
Pre-Class		동영상 구성, 내용 적절한가?						
		동영상 분량, 질 적절한가?						
		동영상 접근성이 양호한가?						
		자기 주도적 학습을 유도하는가?						
In-Class	공통 사항	언어적 표현을 적절하게 구사하는가?						
		비언어적 표현을 자연스럽게 구사하는가?						
		교수매체를 효과적으로 활용하는가?						
	수업 도입	수업 전 준비가 철저한가?						
		학생들의 수업준비도 및 이해도를 확인하는가?						
		수업목표를 제시하는가?						
		학습동기를 유발하는가?						
	수업 전개	수업을 진행하는 과정이 적절한가?						
		학생 참여 형 수업을 통해 과제수행을 유도하는가?						
		과제 수행의 정확성에 관해 피드백을 제공하는가?						
		상호작용을 활발하게 촉진하는가?						
		학생들과 원만한 관계를 유지하는가?						
	수업 정리	수업에 끝맺음이 있게 하는가?						
		수업과 평가가 서로 밀접하게 연계되어 있는가?						
	Post-Class	수업 후 심화보충학습을 제공하여 자기 주도적 학습을 유도하는가?						
		수업 후 학습의 파지 및 전이 촉진을 위해 적극적 상호작용을 유도하는가?						
수업 실행 과정 및 결과를 종합적으로 평가하는가?								