

Developing Instructional Design for Online Practical Classes Using Youtube K-pop Dance Video

K-pop 댄스 동영상을 활용한 온라인 실기수업 모형 개발 연구

Eun Joo Oh¹

오은주¹

¹ Professor, Department of Interdisciplinary Studies, Kyungil University, Korea, eoh1@kiu.ac.kr

Abstract: The purpose of this study is to analyze the awareness of YouTube online videos, a form of informal education, focusing on practical education in the K-pop dance acquisition process, and to develop an online practical class model by analyzing how learners acquire dance exercise functions through processes in an online environment. Currently, various learning models and methods are studied so that theoretical education can be provided online at any time, but practical education is limited to providing it online due to limitations in the educational environment, such as individual guidance on accurate motion performance and feedback and evaluation. However, considering YouTube content, which currently has a diverse learner base, there is no content of education that cannot be provided online, and it is considered only a matter of method and strategy. The reason why K-pop dance was used as the subject of this study is that the current online K-pop dance choreography video is the educational content that shows the fastest learning process and is an online education form with the most diverse and broad-spectrum learners. As a result of this study, an online practical class model that emphasizes modeling and feedback that provides opportunities for practice was proposed.

Keywords: Online Learning, Instructional Design, Dance Education, K-pop Dance, Practical Classes

요약: 본 연구의 목적은 K-pop 댄스 습득 과정 실기교육에 초점을 맞추어 비형식 교육의 형태인 쇼트 온라인 동영상에 대한 인식도를 분석해 보고, 온라인 환경에서 학습자들이 어떻게 과정을 통해 댄스 운동기능을 습득하는지 분석하여 온라인 실기수업 모형을 개발하는데 있다. 현재 이론 교육은 언제든지 온라인 형태로 제공될 수 있도록 다양한 학습모델과 방법들이 연구되어 있지만, 실기교육의 경우 정확한 동작의 수행에 대한 개별적인 지도, 수업 과정에 대한 피드백과 평가의 문제 등 교육환경의 한계 때문에 온라인 형태로 제공하기에는 제한이 많은 상황이다. 그러나 현재 다양한 학습자층을 확보하고 있는 유튜브 콘텐츠를 고려해 보았을 때, 온라인 형태로 제공될 수 없는 교육의 내용은 없으며, 단지 방법과 전략의 문제라고 여겨진다. 본 연구에서 K-pop 댄스를 주제로 사용한 이유는 현재 온라인 K-pop 댄스 안무 영상은 가장 빠른 학습의 과정을 보이는 교육 콘텐츠이며 가장 다양하고 스펙트럼이 넓은 학습자를 보유하는 온라인교육 형태이기 때문이다. 본 연구의 결과로 연습의 기회가 제공되는 모델과 피드백이 강조된 온라인 실기수업 모형이 제안되었다.

Received: April 02, 2023; 1st Review Result: May 10, 2023; 2nd Review Result: June 15, 2023
Accepted: July 25, 2023

핵심어: 온라인 교육, 수업설계, 댄스교육, 케이팝댄스, 실기수업

1. 서론

1.1 연구배경

급격하게 변화하는 현 사회 환경은 언제든지 오프라인 교육을 대체할 수 있는 교육환경과 교육방법에 대한 요구를 증가시키고 있다. 현재 대부분의 수업이 온라인이나 앱을 통해서 수강할 수 있게 되어있으나 실기수업의 경우 온라인으로 수업을 제공하는데 한계가 있다. 특히, 춤이나 운동 등 행동의 교정과 운동기능의 습득을 목표로 하는 실기수업의 경우 학습의 과정에 의사소통이 어렵고 학습자 활동에 대한 피드백을 제공하는 데에도 제한이 있기 때문에 학습자들이 학습목표를 달성하는 데 어려움이 있고 평가방법에도 제한이 있을 수밖에 없다[1]. 한국평생교육진흥원에서는 실기수업은 오프라인으로 하는 것을 원칙으로 하고 있다. 그러나 현재 유튜브를 통해 다양한 형태의 비형식 수업이 온라인으로 제공되고 있고, 학습자들은 출처를 알 수 없는 비형식 교육에 매료되고 있는 것이 사실이다. 유튜브에서 100만을 넘는 구독자를 가지고 있는 콘텐츠들은 내용과 방법에 제한을 두지 않고 구독자들이 자유롭게 학습하고 피드백을 남겨서 서로 소통하면서 스스로 학습하고 있다. 이러한 비형식교육은 우리의 삶에 배움의 중요한 역할을 하고 있으며, 정규 교육의 중요한 소스가 되고 있고 취미생활 뿐 아니라 진로에도 큰 영향을 미치고 있다[2]. 그러므로 형식교육에서도 교육내용과 관계 없이 학습자가 접근하기 쉬운 형태로 제공하는 것이 필요하다. 현재 이론 교육은 언제든지 온라인 형태로 제공될 수 있도록 다양한 학습모델과 방법들이 연구되어 있지만, 실기교육의 경우 정확한 동작의 수행에 대한 개별적인 지도, 수업과정에 대한 피드백과 평가의 문제 등 교육환경의 한계 때문에 온라인 형태로 제공하기에는 제한이 많은 상황이다. 그러나 현재 다양한 학습자 층을 확보하고 있는 유튜브 콘텐츠를 고려해 보았을 때, 온라인 형태로 제공될 수 없는 교육내용은 없으며, 단지 방법과 전략의 문제라고 여겨진다. 그러므로 교육현장에서 활용할 수 있는 온라인 실기수업의 모델을 개발 하여 배움의 기회를 확대시킬 필요가 있다.

1.2 연구목적

본 연구에서는 K-pop 댄스 습득 과정에 초점을 맞추어 온라인 환경에서 학습자들이 어떻게 과정을 통해 댄스 운동기능을 습득하는지 분석하여 온라인 실기교육 교수·학습모델을 개발하고자 한다. K-pop 댄스를 연구 주제로 선택한 이유는 K-pop 댄스 안무 영상은 빠른 모방 학습의 형태를 보이고 있으며, 학습자 스스로 동기부여가 되어 자발적 학습의 과정을 보이는 교육 콘텐츠이지만 정규 교육과정 형태로서의 K-pop 댄스에 관한 연구는 거의 없기 때문이다. 아울러 댄스 영상이 전 세계로 확산되기 때문에 국내뿐 아니라 국외에까지 다양하고 스펙트럼이 넓은 학습자를 보유하는 교육 콘텐츠이지만, K-pop 댄스 교육적 가치와 교수·학습 방법에 대한 연구가 부족한 실정이다. 그러므로 본 연구에서는 K-pop 댄스를 실기교육내용으로 하여 온라인 수업을 실시해 보고, 운동기능 학습의 과정과 결과를 분석하여 온라인 실기수업 모형을 개발하고자 한다. 연구는 실험집단 A와 실험집단 B로 나누어 설문조사를 실시하여 유튜브 인식도와

활용 정도가 어떻게 다른지 분석해 보고, 유튜브를 학습자료로 활용하는 집단의 학습 성향을 분석하여 현재 지적되고 있는 온라인 실기교육의 단점들을 보완하여 실기교육 모형을 개발하고자 한다. 이러한 분석은 추후 온라인 실기교육 교수.학습모형을 개발에 기초자료로 사용될 수 있을 것이다. 본 연구에서 K-pop 댄스를 주제로 사용한 이유는 현재 온라인 K-pop 댄스 안무 영상은 가장 빠른 학습의 과정을 보이는 교육 콘텐츠이며 가장 다양하고 스펙트럼이 넓은 학습자를 보유하는 온라인교육 형태이기 때문이다. 연구의 목적을 달성하기 위해 다음과 같은 연구문제가 제시되었다.

연구문제

1. 일반적인 대학생들은 유튜브를 활용한 K-Pop 댄스 동영상에 대하여 어떻게 인식하고 있는가?
2. 댄스를 배우는 학생들은 안무를 습득할 때 유튜브 동영상을 어떻게 활용하고 있는가?
3. 유튜브 동영상을 활용하여 안무를 습득할 때 가장 중요하게 생각하는 요소는 무엇이고 가장 어려운 점은 무엇인가?

2. 선행연구

춤은 운동기능 중 정교함을 요구하는 활동으로 학습자들의 운동능력뿐 아니라 인지능력 향상에도 큰 도움이 된다. 학습능력, 사고, 창의력, 지능 등은 두뇌를 이용한 인지 활동에서만 나오는 것이 아니라 몸 전체에서 나오기 때문에, 움직임 조합은 정확한 행동의 묘사를 위한 표현력, 기억력, 순서 및 과정에 대한 종합적인 분석과 판단력을 향상시킨다[3]. 춤은 신체발달과 학습능력뿐 아니라 학습자들의 정서적인 안정과 자존감을 증기시키는 데 큰 도움이 되기 때문에 정규 교육과정에서 춤을 배우는 것은 매우 중요하다[4]. 특히, 학습자들은 평소에 선망하던 TV속 아티스트들의 안무를 그대로 직접 수행할 수 있다는 측면에서 만족감을 느끼고, 또래 집단과 문화적 공감대를 형성할 수 있다는 측면에서 긍정적인 교육적 가치가 있다고 보고하고 있다[3]. 특히, MZ세대라고 불리는 10대에서 20대 사이의 젊은 구독자들은 소셜 미디어 중 유튜브를 가장 선호하고 있으며, 유튜브를 사회와의 소통도구와 정보탐색의 채널로 활용하고 있다. MZ세대는 신기술에 민감하고 개인적이며, 순간 집중력이 뛰어나고, 텍스트보다 이미지에 집중하는 특징을 가지고 있기 때문에[5], 어떤 종류의 콘텐츠라도 자신에게 도움이 되고 흥미롭다면 강한 집중력을 보이고 있다. K-pop 댄스는 가장 빠른 확산을 보이는 유튜브 콘텐츠 중의 하나이며, 커버댄스와 포인트 안무를 중심으로 유튜브와 쇼츠를 통해 전 세계적으로 빠르게 전파되고 있다. 인기 있는 아이돌 그룹의 포인트 안무는 영상이 발표되자마자 전 세계에 있는 구독자들이 바로 습득하고 따라 하여 챌린지 혹은 랜덤 댄스 형태로 자신의 영상을 온라인에 공유한다[6]. 이렇듯 K-pop 댄스의 커버댄스와 포인트 안무 챌린지 영상은 비공식적인 댄스 교육 채널로 댄스교육뿐 아니라 사회현상 및 문화현상으로 자리 잡았다. 현재 공교육 기관에서는 K-pop 댄스 교육이 방과 후 활동이나 교과 통합교육 활발하게 이루어지고 있으며, 대학에서도 전공 혹은 교양 강좌로 제공되고 있다[7]. K-pop 댄스 안무는 음악과 달리 창작자가 저작권을 가지고 있지 않기 때문에 비형식적 형태 수업의 양적 질적 증가를 증폭시키고 있다. 아울러 현재 K-pop 댄스의 모방은 취미생활이나 소양개발의 수준을 넘어서 학업의 선택과 진로로 직접

계되는 전문적인 영역으로 발전하였다. 그러므로 공교육 학습자를 대상으로 하는 댄스교육 혹은 대학에서 교양교육이나 전공교육의 형태로 제공할 수 있는 온라인 실기교육 모델의 개발이 반드시 필요하다[8]. 댄스교육에서 가장 중요한 것은 학습자가 교수자가 제시하는 안무를 정확하게 따라 하는 것이다. 댄스 교육에서는 음악에 맞추어 각 동작의 자세를 정확하게 표현하는 것에 성공적인 학습의 결과로 간주하였다. 온라인 수업에서는 학습자들이 정확하게 표현하는지 확인할 수 없다. 아울러 댄스교육의 경우 댄스와 관련된 개념이나 이론적인 부분에 대한 설명이 부족하고 단순한 동작에 대한 모방이 교육내용으로 이루어져 있기 때문에 학습자들이 학습내용을 충분히 이해하며 모방하는 동작에 대한 표현을 개념화할 수 있는 교재가 없는 경우가 대부분이다. [1]은 비대면 실기 수업을 위한 온라인 무용 교육프로그램 개발에 관한 기초 조사 연구에서 미래 사회는 사람과 사람보다는 사람과 매체와 소통하는 경우가 늘어날 것이기 때문에, 교육현장을 방문하여 연습하기 보다는 집에서 스스로 동작을 익히는 비대면 교육의 형태가 늘어날 것이라고 전망하고 있다. 현재 이론 교육은 언제든지 온라인 형태로 제공될 수 있도록 다양한 학습모델과 방법들이 연구되어 있지만, 실기 중심 내용의 온라인교육에 대한 연구는 매우 드물다. 특히, 운동기능을 익히는 체육교과의 경우 [4]의“비대면 체육수업에 대한 체육교사의 경험 탐색”가 유일하며, 온라인 무용 수업에 대한 연구는 [1][2][7] 등이 있으나 수업에 대한 문제점과 만족도에 대한 연구이며, 온라인 수업설계에 관한 연구는 [6]의 “코로나 시대 비대면 무용교육의 수업모형 개발 및 효과: 박글슬 기본무를 중심으로”으로 연구가 유일하다. 본 연구에서 다루고자하는 K-pop 댄스 교육에 관한 연구는 전혀 없는 실정이다.

3. 연구방법

3.1 연구참여자

본 연구는 A그룹과 B그룹 두 그룹으로 나누어 각기 다른 설문을 실시하여 진행하였다. A그룹은 댄스를 배운 경험이 없는 일반 대학생으로 하였고, B 그룹은 6개월 이상 댄스 경험이 있는 댄스 동아리 학생들을 대상으로 하였다. A 그룹에는 총 56명이 참여하였으며, B그룹에는 27명이 참여하여 총 83명의 대학생이 참여하였다. 연구에 참여한 연구 참여자들은 다양한 전공의 대학생들로 구성되었으며, B그룹 참여자의 총 27명의 참여자 중 19명 이 3년 이상의 댄스 경험을 가지고 있었고 5명이 1년 이상, 3명이 6개월 이상의 댄스 경력을 가지고 있었다.

[표 1] 연구 참여자

[Table 1] Research Participants

성별	A그룹	B그룹	총
응답자수	56	27	83
퍼센트	67%	33%	100%

3.2 연구방법 및 연구도구

본 연구에서는 설문조사를 실시하였다. 설문조사지는 A그룹과 B그룹을 대상으로 하여

두 종류를 사용하였으며, 연구자가 직접 개발하여 K-pop 댄스 분야의 전문가에게 타당도를 검증받았다. A그룹을 대상으로 하는 설문지는 총 17문항으로 구성되었으며, 유튜브 활용 실태와 댄스 동영상에 대한 인식도를 파악하기 위해 개발되었다. B그룹을 대상으로 하는 설문지는 총 17문항으로 구성되었으며, 실제로 학습자들이 댄스 동영상을 어떻게 활용하고 있는지 알아보기 위하여 개발되었다.

3.3 자료분석 방법

설문지는 연구자가 개발하여 온라인으로 실시하였다. 참여자들에게 연구의 목적을 설명하고 설문 참여는 자발적이며 익명으로 진행되며 설문결과는 오직 연구목적으로만 사용될 것을 설명하였다. 설문은 온라인으로 실시하였으며, 설문 결과를 엑셀에 자동으로 입력되어 엑셀 자료를 평균과 표준편차를 구하여 전체적인 성향을 분석하였다.

4. 연구결과

4.1 유튜브 이용실태와 댄스 동영상에 대한 인식도

설문분석 결과 응답자들의 일일 평균 유튜브 이용시간은 대부분 평균 1시간 이상되는 것으로 나타났다. 자료분석 결과 일반적인 대학생들은 K-Pop 댄스 동영상에 특별한 관심이 없는 것으로 나타났다. 응답자들은 유튜브 이용 시 다른 사람이 쓴 댓글을 읽기는 하지만 자신이 답글을 남기고 있지는 않았다. 아울러 K-pop 댄스 동영상을 시청한 경험은 있지만 댄스 동영상을 찾아보고 있지는 않았다. 응답자들은 K-Pop 댄스 동영상이 신선한 도전의식을 불러일으킨다고 인식하고 있지도 않았고 동영상 시청 시 몰입하지도 않았다. K-Pop 댄스가 대화의 주제로 사용하지도 않고 있었고, 동영상을 시청한 후 따라해 보거나 자신의 댄스 동영상을 유튜브에 업로드한 경험도 없는 것으로 나타났다.

[표 2] 일일 평균 유튜브 이용시간

[Table 2] Average Daily Time for Using Youtube

시간	1시간 이상	40분 이상	30분 이상	20분 이상	10분 이상	총
응답자 수	36	7	6	4	3	56
퍼센트	64.29%	12.5%	10.71%	7.14%	5.36%	100%

[표 3] 유튜브 이용행태 및 댄스 동영상 인식도

[Table 3] Behaviors and Perceptions of Using Youtube and Dance Tutorials

번호	문항	평균	표준편차
1	나는 내가 원하는 쇼트 클립 영상을 검색해서 찾는 편이다	2.75	1.40
2	나는 시청한 쇼트 클립 영상에 다른 사람이 쓴 댓글을 읽는다.	3.13	1.45
3	나는 시청하는 쇼트 클립 영상에 댓글을 남긴다.	1.32	0.64
4	나는 K-POP 동영상 유튜브를 시청하는 편이다.	2.64	0.48
5	나는 K-POP 댄스 챌린지 쇼트 클립 영상을 시청해 본 경험이 있다.	3.50	1.43
6	나는 좋아하는 K-POP 댄스 챌린지 영상 주소를 다른 사람과 공유해 본 경험이 있다.	2.36	1.53

7	나는 항상 새로운 K-POP 댄스 챌린지 영상이 있는지 확인한다.	1.78	1.05
8	나는 K-POP 댄스 챌린지 영상을 볼 때 몰입하는 편이다.	2.29	1.10
9	K-POP 댄스 챌린지 영상은 나에게 신선한 도전 의식을 불러 일으킨다.	1.91	1.12
10	K-POP 댄스 챌린지 영상은 내가 시대의 흐름에 뒤처지지 않게 해 준다.	2.64	1.18
11	K-POP 댄스 챌린지 영상은 친구들과 대화의 주제가 되기도 한다.	2.98	1.34
12	나는 K-POP 챌린지 영상을 따라 춤이나 퍼포먼스를 해 본 경험이 있다.	2.20	1.38
13	나는 나의 K-POP 챌린지 댄스 영상을 유튜브에 올려 본 경험이 있다.	1.34	0.86

K-Pop 댄스 동영상에 별 관심이 없었던 A그룹과는 달리 B그룹은 유튜브를 보면서 댄스 연습을 하고 있는 댄스 동아리 소속 응답자들이어서 유튜브 동영상 활용도가 높게 나타났다. 응답자들을 평소 좋아하는 댄스가 나오면 바로 튜토리얼 영상을 참고하여 댄스 안무를 익히거나 커버댄스 영상을 0.5-0.8 배속으로 여러 번 반복하여 영상을 재생하면서 연습한다고 하였다. 응답자들이 유튜브 영상을 보고 댄스 안무를 익히는 이유는 어렸을 때 부터 댄스를 배우고 싶거나 움직이는 것을 좋아해서 댄스 동아리에 들어가서 취미생활로 한다고 하는 경우가 가장 많았다. 그리고 무대에서 댄스를 하는 것이 멋있어 보여서 하는 경우도 있었다. 댄스 연습은 일반적으로 하루에 1시간 이상 하고 있었고, 공연이 있을 경우 하루에 평균 3시간 이상 연습하고 있는 것으로 나타났다. 응답자들은 팀으로 연습하기 전에 자신이 먼저 동영상을 보고 혼자 충분히 연습한 후 다른 팀원들과 같이 연습하면서 서로 피드백을 주면서 도움을 준다고 하였다.

4.2 유튜브 동영상 활용 방법 및 활용 정도 (B그룹 응답자)

댄스동아리 학생 대부분 대부분 (24명, 89%) 댄스 안무를 익힐 때 유튜브 동영상을 활용하고 있었다. 그러나 선호하는 유튜브 안무 스타일은 차이가 있었다. 10명(35.7%)이 설명 없이 느린 속도와 정상 속도의 완곡이 있는 영상을 선호하였고, 8명(28%)이 설명없이 완곡으로 춤만 나오는 영상 그리고 8명(28%)이 단락별로 여러 차례 설명을 반복하는 영상을 선호하였다.

[표 4] 선호하는 학습자료 유형

[Table 4] Preferred Learning Materials

학습자료 유형	응답자수	퍼센트
단락 별로 여러 차례 설명을 반복하는 영상	8	29%
설명 없이 완곡으로 춤만 나오는 영상	8	29%
설명 없이 단락 별로 천천히 (0.8배속) 과 정상 배속이 같이 있는 영상	12	42%

구체적으로 안무를 익히는 방법을 물어보는 문항에 유튜브를 보고 동작을 익히지만, 동료의 피드백이나 다른 사람의 피드백이 안무를 숙지하는 많은 도움이 되며, 반드시 필요한 과정이라고 응답하였다. 구체적인 응답은 다음과 같다.

“저는 평소 유튜브에 탑재되어있는 가수의 안무영상이나 리메이크한 영상들을 보며 안무를 익힙니다.동료나 다른사람의 피드백은 댄스 실력향상에 매우 도움이 되며 꼭 거쳐야 할 과정이라고 생각합니다. 나는 모르는 단점을 남들이 지적해줌으로써 고칠 수 있기 때문입니다. (A학생)”

“박자를 가장 중요시하게 여기고 그 박자에 어떤 안무가 쪼개져서 들어가는지 보면서 익힙니다. 피드백은 내가 영상에서 미처 발견하지 못한 디테일을 상대방이 잡아줄 수 있다는 점과 제3자가 봤을때 느낌이 괜찮은지 확인할 수 있다는 장점이 있어 도움이 된다고 생각합니다(B학생)”

“유튜브 안무 영상 배속을 느리게 설정하여 짧게짧게 잘라 한 파트씩 안무를 외워 나간다. 혼자 안무를 외울 때보다 이 안무를 알고 있는 동료의 가르침과 피드백이 있을 때 안무를 더 빠르게 숙지한다.(C학생)”

“잘하는 커버댄스팀 영상을 봅니다. 무대직캠보다 세부동작이 더 잘보입니다. 다른사람의 피드백은 향상에 도움이 되며, 서로 맞추어가면서 동작을 익힐때 속도가 더 빠릅니다.(d학생)”

4.3 안무를 익힐 때 가장 중요한 요소와 어려운 점

설문지를 분석한 결과 안무를 익힐 때 가장 중요하게 생각하는 요소는 정확한 동작(16명, 59%)인 것으로 나타났다. 다음으로는 원곡과의 일치도(6명, 22%) 그리고 나의 감정의 표현과 다른 사람들과의 조화(5명, 19%)가 세 번째로 중요한 요소로 나타났다.

[표 5] 안무를 익힐 때 가장 중요하게 생각하는 요소

[Table 5] The Most Important Factor When Learning the Choreography

항목	응답자수	퍼센트
정확한 동작의 표현	16	59%
다른 사람과의 조화	6	22%
원곡과의 일치도	5	19%

응답자들이 안무를 익힐 때 가장 어려운 요소로는 어렵고 복잡한 동작을(12명, 44%)를 첫 번째로 꼽았고, 다음으로 시간의 부족(10명, 37%)과, 좋아하지 않는 스타일의 춤(3명, 11%)으로 나타났다. 안무를 익히는데 배경지식이나 음악 혹은 음악에 관련된 정보가 도움이 되는 분석한 결과 20명(78%)의 응답자가 댄스를 배우기 전에 음악을 충분히 듣는다고 응답하였고, 12명 (43%)의 응답자가 해당 음악의 가사를 모두 외운다고 응답하였다. 아울러 응답자들은 댄스 안무를 익히는데 음악 가사를 외우는 것이 매우 중요하다고 인식하고 있었으나 (20명, 78%), 음악이나 아티스트와 관련된 지식정보를 찾아보지는 않는다고 응답하였다(23명, 88%).

[표 6] 학습에 대한 인식도

[Table 6] Perceptions on Learning

번호	문항	평균	표준편차
1	나의 안무 습득 속도는?	3.98	0.99
2	안무를 습득하기 전에 음악을 먼저 충분히 듣는 편인가요?	3.99	0.99
3	안무를 숙지하기 전에 해당 음악의 가사를 모두 익히는 편인가요?	3.29	1.27

4	안무를 익히는데 음악의 가사를 외우는 것이 중요하다고 생각하시나요?	3.86	0.99
5	안무를 익히기 전에 해당 음악이나 아티스트와 관련된 정보 자료를 먼저 찾아보시나요?	2.30	1.23
6	안무를 익히는데 해당 안무와 관련된 음악이나 춤에 대한 이론을 먼저 익히는 것이 필요하다고 생각하시나요?	3.11	1.13
7	연습 시 유튜브에 탑재되어 있는 온라인 안무 사이트를 이용하시나요?	3.86	1.17

5. 제언

이러한 연구 결과로 충분한 연습의 과정과 피드백이 주어지는 온라인 수업모형을 제안할 수 있다. 온라인 수업의 경우 대부분의 수업이 설명만 있는 이론 동영상과 적은 부분의 실기 동영상으로 이루어져 있다. 교수자들은 전통적으로 수업에서는 많은 양의 지식을 전달해야 한다는 고정관념을 가지고 있다. 그렇기 때문에 교수자들은 이론 수업이나 실기 수업 모두 설명 혹은 강의 중심으로 수업을 구성하려고 한다. 그러나 학습자들은 설명을 듣는 것보다는 속도를 다르게 하는 반복적인 모델링과 충분한 연습 시간 그리고 구체적인 피드백을 필요로 하고 있다. 아울러 취미생활인 경우에도 자신이 좋아하면 많은 시간을 할애하여 연습하고 있고, 어려운 동작을 정확하게 표현하기 위해 노력하는 성향이 있었다. 그러므로 학습자들에게 학습에 대한 동기를 인식하게 하는 것이 성공적인 학습의 가장 중요한 요소라는 것이 증명되었다. 일반적으로 온라인 수업의 경우 학습자의 연습시간이나 연습의 기회를 충분히 줄 기회가 없기 때문에 연습했다는 가정하에 혹은 모델링이 충분했다는 가정하에 관련 지식정보의 전달에만 치중할 수 있다. 그러나 실기와 연습의 과정도 온라인 수업의 부분으로 지정해 줄 필요가 있다. 온라인 수업에서도 연습의 과정을 거치고 연습의 경험을 글이나 동영상으로 제출하도록 하고, 이에 대한 구체적인 피드백을 제공하고 향상 정도를 측정하는 것이다. 현재 제공되는 온라인 실기수업의 단점은 학습의 과정을 알 수 없기 때문에 정확하고 적절한 피드백의 제공이 부족하거나 불가능한 것이다. 본 연구의 결과로 모델링과 피드백 중심의 온라인 실기수업 교수설계 모형이 다음과 같이 제안되었다.

[표 7] 온라인 실기수업 수업설계

[Table 7] Instructional Design for Practical Classes

단계	교수.학습활동	학습자 활동
학습목표제시	인지적영역, 신체적영역, 정서적 영역의 학습목표 제시 실기수업의 경우 동작의 정확도에 대한 구체적인 목표제시	학습목표 숙지
학습방법 및 평가 루브릭 제시	학습목표에 도달하기 위한 정확한 평가기준표를 제시하여 학습자가 숙달해야 하는 동작의 숙달 정도에 대한 정보 제단계별 활동에 대한 내용 제시	평가루브릭을 통해 연습시간, 숙달 정도에 대한 인지
학습자 출발점 수준 평가	학습자의 사전 지식과 경험에 대한 정도, 학습 출발점 수준 확인, 진단평가 및 설문조사	진단평가 혹은 사전설문조사
학습내용제시	이론 동영상 제시 : 학습할 내용에 대한 인지적	수업참여

	요소 제시, 학습자가 성취해야 할 목표에 대한 구체적인 정보 제공 모델링 동영상 제시- 설명이 포함된 실기동영상 연습 동영상 제시 - 단계별 연습 동영상 제시 완성 동영상 제시 - 완성 단계 동영상 제시 수행수준을 높일 수 있는 연습방법 제시	연습 자기평가
연습확인 단계	연습방법은 집중 대 분산 또는 전체 대부분 연습으로 구성, 부분 연습의 경우 기능의 절차를 몇 단계로 분할하여 각 부분을 연습 한 후 전체적으로 실시하도록 함, 학습자 연습동영상 확인, 피드백 제공, 연습의 기회 제공	연습동영상 제출 피드백 확인
학습내용 숙지 단계	학습자가 기능의 단계 별 실행 절차를 언어로 설명한 동영상 제출, 완성 동영상 제출	완성 동영상 제시, 분산연습 동영상 제시, 자신의 연습동영상을 촬영하여 유튜브에 공유하도록 함 동료피드백
상호교류 및 숙달	자신의 동영상을 공유 사이트에 올린 후 공개하여 동료 학습자들로부터 피드백을 통한 상호교류	피드백에 의거하여 연습 후 동작 완성
평가	학습목표 성취에 대한 평가 수업에 대한 만족도 평가	평가 참여

6. 결론

연구의 결과 응답자들은 유튜브를 평균 1시간 이상 사용하고 있었지만, 특별히 K-Pop 댄스 동영상을 의도적으로 시청하고 있지는 않은 것으로 나타났다. 응답자들은 많은 연구에서 제시된 것 처럼 K-Pop 댄스가 사회문화적 현상으로 인식되는 것 처럼 여기고 있지도 않았고, 집중할 만한 콘텐츠로 인식하고 있지도 않았다. 반면, 평소 댄스 연습을 하고 있는 댄스동아리 학생들은 안무를 익힐 때 모두 유튜브 영상을 활용하고 있는 것으로 나타났다. K-pop 댄스를 시작한 동기는 어렸을 때 부터 춤을 좋아했거나, 댄스가 멋있어 보여서 취미생활로 시작한 경우가 대부분이었다. 평소 좋아하는 댄스가 나오면, 즉시 0.8배속이나 0.5배속의 속도로 반복해서 연습한다고 하였고, 거의 매일 1시간 이상씩 연습하고 있으며, 공연이 있을 때는 하루에 3시간 이상씩 연습하는 것으로 나타났다.

응답자들이 댄스 안무를 익힐 때 가장 어렵게 인식하는 요소는 정확한 동작의 표현인 것였고, 가장 중요하게 여기는 요소는 정확한 동작의 표현과 원곡과의 일치도인 것으로 나타났다. 어렵고 복잡한 동작이 나올 때 연습이 가장 힘들고, 의도한대로 표현이 되지 않을 경우 역시 어려움을 느낀다고 토로하였다. 아울러 시간의 부족한 것을 안무습득 시 어려운 점으로 응답하였는데 이것은 충분한 연습 시간이 있다면 만족스러운 결과를 낼 수 있다는 것을 의미하는 것으로 분석된다. 응답자들은 댄스 안무를 익히는데 음악을 아는 것은 중요한 요소이기 때문에 음악을 충분히 듣고 가사를 익히고 있지만, 이외 다른 정보자료는 중요하게 여기지 않는 것으로 분석되었다. 아울러 동작을 익힐 때 설명 없이 동작을 여러번 반복해서 보는 것을 선호하였고, 특히 느린 동작으로 여러번 반복해서 보고 정상속도로 반복하는 연습방법을 선호하였다. 동작을 분절하여 단락별로 여러번 반복하는 방법도 선호하는 방법 중의 한 가지였다. 많은 응답자들이 자신의 동작에 관한 피드백은 실력향상에도 도움이 되며, 정확한 동작의 표현에 중요한 역할을

하기 때문에 반드시 필요하다고 하였다.

References

- [1] J. H. Jung, N. K. Cho, A Basic Study on the Development of Online Dance Education Program for Non-face-to-face Practical Class, *Journal of the Korean Dance Society*, (2022), Vol.39, No.5, pp.59-77.
DOI: <http://dx.doi.org/10.21539/Ksds.2022.39.3.59>
- [2] H. S. Paek, Y. H. Kim, Phenomenological Analysis of Online Dance Class Experience and Dance Performance Perception, *Journal of the Korean Dance Society*, (2022), Vol.40, No.4, pp.25-43.
DOI: <http://dx.doi.org/10.15726/jkd.2022.40.4.002>
- [3] Research on Teaching and Learning Methods for Physical Education, Daegu University of Education Physical Education Research Society, (2002)
- [4] H. R. Park, Exploring Physical Education Teachers' Experience in Non-face-to-face Physical Education Classes, *Korean Physical Education Society*, (2021), Vol.35, No.1, pp.15-32.
DOI: <http://dx.doi.org/10.16915/jkapesgw.2021.3.35.1.15>
- [5] M. J. Kang, E. J. Jung, H. Y. Cho, The Immersion Factors and Characteristics of Youtube Channels for Generation Z, *Korea Contents Research*, (2020), Vol.20, No.2, pp.150-161.
DOI: <http://dx.doi.org/10.5392/JKCA.2020.20.02.150>
- [6] H. J. Yoo, Development and Effect of Non-face-to-face Dance Education in the Corona Era: Focusing on Park Geum-seul's Basic Dance, *Art Education Research*, (2021), Vol.19, No.1, pp.69-85.
UCI: I410-ECN-0102-2022-600-000571379
- [7] S. Y. Kim, J. Y. Park, A Study on the Online Dance Class of Education University and the Learning Experience of Learners, *Korean Dance Research*, (2021), Vol.39, No.1, pp.53-76.
DOI: <http://dx.doi.org/10.15726/jkd.2021.39.1.003>
- [8] S. H. Jung, M. J. Jung, M. E. Choi, A Study on the Re-Targetation Type of YouTube K-pop Content, *Cyber Communication*, (2022), Vol.30, No.3, pp.98-135.
DOI: <http://dx.doi.org/10.36494/JCAS.2022.09.39.3.97>