



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

김 명 숙 교수 지도
석사학위 청구논문

ARCS동기전략을 활용한
음악감상수업이 초등학생의 음악흥미도
및 음악개념에 미치는 영향

2016

성신여자대학교 교육대학원
교육학과 음악교육전공
김 수 진

ARCS동기전략을 활용한
음악감상수업이 초등학생의 음악흥미도
및 음악개념에 미치는 영향

김 명 숙 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2016년 5월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 음악교육전공

김 수 진

인 준 서

김수진의 석사학위 논문으로 인준함

2016년 5월

심사위원장 _____ (인)

심 사 위 원 _____ (인)

심 사 위 원 _____ (인)

성신여자대학교 교육대학원

논문개요

동기는 학습에 있어서 중요한 역할을 한다. 학습에 대한 동기부여가 일어나므로써 학습 흥미가 일어나기 때문이다. 이 학습 흥미는 학생들이 학습에 대해 적극적인 참여가 이루어지도록 한다. 이러한 학습 동기의 중요성을 강조한 학자 켈러(John M. Keller, 1938~)는 ARCS 동기이론을 제시했고 이에 따른 학습 동기에 대한 효과성을 입증하였다.

따라서 이 연구는 켈러의 ARCS 동기전략을 활용하여 초등학교 저학년을 대상으로 한 음악 감상수업이 음악 흥미도 및 음악개념에 미치는 영향을 알아 보는데 그 목적이 있다. 그리고 이 연구의 목적을 효과적으로 알아보기 위해 피아노를 배운 집단과 배우지 않은 집단으로 나누어 질적 연구하고자 한다. 연구 목적에 따른 연구문제는 ARCS 동기전략을 적용한 음악 감상수업이 초 등학생의 음악 흥미도와 음악개념 형성에 미치는 영향이다.

연구대상은 서울 소재 M초등학교 1학년 한 개 반(남 2명, 여 8명)을 실험반으로 하였고 음악 흥미도 및 음악개념 형성을 효과적으로 확인하기 위해 피아노를 배운 집단 5명, 배우지 않은 집단 5명으로 나누어 질적연구하였다. ARCS 동기전략을 적용한 음악 감상수업을 10차시동안 진행하였고 프로그램 시작 전 음악 흥미도를 관찰하기 위해 사전 음악 흥미도 테스트를 실시한 후 프로그램을 진행하였다.

ARCS 동기전략을 적용한 음악 감상수업의 결과로 학생들은 음악에 대한 흥미와 개념에 대해 긍정적인 영향을 미친 것으로 나타났다. 음악 흥미를 향상시키기 위해 ARCS 동기전략에 근거하여 다양한 교구와 악기 및 협동, 강화요소를 투입하였다. 이를 통해 피아노를 배운 집단은 음악 흥미가 유지되고 피아노를 배우지 않은 집단은 음악 흥미가 향상되는 것을 확인하였다.

음악 개념형성을 위해 빠르기, 리듬, 가락, 셈여림, 음색 요소를 프로그램 전반에 걸쳐 지도하였다. 이에 따라 피아노를 배운 학생들은 보다 질 높은 음악 개념 형성이 되는 것을 확인하였고 피아노를 배우지 않은 학생들은 음악개념 형성에 긍정적인 영향을 미치는 것을 관찰할 수 있었다.

이 연구를 바탕으로 학생들의 음악에 대한 학습 동기를 부여하여 음악 흥미도를 높이고 음악 개념 형성에 도움을 줄 수 있는 다양한 지도 방안이 연구되고 끊임없는 후속 연구가 이루어져야 할 것이다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구 문제	3
3. 선행연구 고찰	3
II. 이론적 배경	8
1. 학습동기이론의 의미와 유형	8
2. 음악 흥미도	18
3. 초등학교 저학년의 음악 감상과 음악개념 요소	20
III. 연구방법	23
1. 연구대상	23
2. 연구절차	26
3. 음악 흥미도 및 음악요소 질적연구	27
4. ARCS 동기전략을 활용한 음악 감상수업 계획	29
IV. 연구분석	31
1. 음악 흥미도에 관한 분석	32
2. 음악요소에 관한 분석	63
V. 결론	69

참고문헌

ABSTRACT

표 목 차

<표Ⅱ-1> ARCS 동기이론의 기본요소와 하위전략	11
<표Ⅱ-2> 주의집중의 개요와 연관된 주요 지원 전술	12
<표Ⅱ-3> 관련성의 개요와 연관된 주요 지원 전술	14
<표Ⅱ-4> 자신감 개요와 연관된 주요 지원 전술	15
<표Ⅱ-5> 만족감의 개요와 연관된 주요 지원 전술	17
<표Ⅱ-6> 음악 흥미 향상을 위한 동기유발 요소 및 본 연구 수업 활동 내용의 예	19
<표Ⅱ-7> 2009 개정 교육과정의 음악개념 요소에 따른 본 연구의 수업 활동내용	22
<표Ⅲ-1> 연구 대상의 수업초기상태	23
<표Ⅲ-2> 연구절차	26
<표Ⅲ-3> 흥미도 테스트 문항	28
<표Ⅲ-4> ARCS동기이론을 활용한 음악 감상수업	30
<표Ⅳ-1> 질적 분석 영역	31

사 진 목 차

<사진Ⅳ-1> 1차시 수업 중 리본막대	33
<사진Ⅳ-2> 1차시 수업 중 동물왕관	33
<사진Ⅳ-3> 5차시 수업 중 색종이 활동지	39
<사진Ⅳ-4> 5차시 수업 중 학생들의 모습	39
<사진Ⅳ-5> 7차시 수업 중 스카프	41
<사진Ⅳ-6> 7차시 수업 중 학생들의 모습	41
<사진Ⅳ-7> 10차시 수업 중 역할왕관	44
<사진Ⅳ-8> 10차시 수업 중 새 표현	44
<사진Ⅳ-9> 2차시 수업 중 곡식 마라카스	46
<사진Ⅳ-10> 2차시 수업 중 연주하는 모습	46
<사진Ⅳ-11> 8차시 수업 중 율동①	48
<사진Ⅳ-12> 8차시 수업 중 율동②	48
<사진Ⅳ-13> 5차시 노래활동 중 1조	61
<사진Ⅳ-14> 5차시 노래활동 중 2조	61
<사진Ⅳ-15> 10차시 오리에 맞춰 노래부르기	63
<사진Ⅳ-16> 큰 셈여림을 표현하는 모습	64
<사진Ⅳ-17> 작은 셈여림을 표현하는 모습	64

그 립 목 차

<그림Ⅳ-1> 3차시 수업 중 마인드맵	34
<그림Ⅳ-2> 3차시 수업 중 그림악보	34
<그림Ⅳ-3> 4차시 수업 중 그림악보①	37
<그림Ⅳ-4> 4차시 수업 중 그림악보②	37
<그림Ⅳ-5> 8차시 수업 중 ppt	42
<그림Ⅳ-6> 8차시 수업 중 그림악보	42
<그림Ⅳ-7> 9차시 그림악보①	43
<그림Ⅳ-8> 9차시 그림악보②	43
<그림Ⅳ-9> A학생 그림	55
<그림Ⅳ-10> F학생 그림	55
<그림Ⅳ-11> 리듬채트	57
<그림Ⅳ-12> 크시코스우편마차 음표악보	57
<그림Ⅳ-13> 1조 활동지	58
<그림Ⅳ-14> 2조 활동지	58
<그림Ⅳ-15> 놀람교향곡 그림악보	60
<그림Ⅳ-16> 1조 활동지	61
<그림Ⅳ-17> 2조 활동지	61
<그림Ⅳ-18> 10차시 가사 내용	63

I. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

동기는 학습에 있어서 중요한 역할을 한다. 학습에 대한 동기부여가 일어나므로써 학습 흥미가 일어나기 때문이다. 이 학습 흥미는 학생들이 학습에 대해 적극적인 참여가 이루어지도록 한다. 이러한 학습 동기의 중요성을 강조한 학자 켈러(John M. Keller, 1938~)는 ARCS 동기이론을 제시했다. 그의 ARCS 동기이론은 학습자들의 주의 집중 능력과 학습동기를 지속시키기 위해 주의집중(Attention), 관련성(Relevance), 자신감(Confidence), 만족감(Satisfaction)¹⁾의 4가지 구성요소를 나누었다. 이를 바탕으로 하위요소를 체계적으로 구분하였고 이를 통해 ARCS 동기전략에 따른 학습 동기에 대한 효과성을 입증하였다.

현재 우리나라 음악교육의 목표는 학생들에게 음악의 아름다움을 경험하게 하고 음악의 흥미를 갖게 하는 것이다. 음악의 아름다움과 흥미를 느끼기 위해서는 음악개념이 형성되어야 한다. 음악개념은 음악활동을 하는데 바탕이 되는 기본적인 핵심요소이기 때문이다. 짐머만(M.P. Zimmerman)에 의하면 음악개념이 가장 활발하게 형성되는 시기는 우리나라 초등학교 1학년에 해당하는 만 2~7세의 아동들이다.²⁾ 초등학교에서는 기초적인 음악 능력을 길러 음악을 즐기고 참여하는 태도를 기르는 것에 중점을 두고 있다. 이때의 음악개념 이해는 단순히 언어적 설명으로 이루어지지 않으며 반드시 소리를 구성하고 표현하며 들어 이해할 수 있는 총체적 음악활동을 기반으로 이루어져야 한다.³⁾

1) Keller J.M., 외(2008). **매력적인 수업설계**. 서울: 교육과학사. 재인용. p.11.

2) 민경훈 외12, **음악교육학 총론**. 서울: 학지사.

3) 정진원(2012). “음악 인지능력 신장을 위한 음악학습활동 구성방안 연구”, **한국예술교육**

이러한 음악 교육을 하는데 있어서 중요한 점은 학생들이 음악에 대한 흥미를 가질 수 있도록 하는 것이다. 교사가 학습자로 하여금 학습의 동기를 유발하여 흥미를 돋우는 수업을 진행 한다면 학습자는 그 과목에 대한 흥미도가 높아져 학습 능력이 향상될 것이다. 이와 같이 음악 학습의 흥미를 위해 동기 부여의 효과성을 연구한 박미란⁴⁾, 김지원⁵⁾, 김경아⁶⁾, 전미선⁷⁾은 ARCS 동기 전략을 적용한 음악수업의 긍정적인 효과를 입증하였다.

특히 박미란과 전미선은 음악 감상 영역을 수업 내용으로 정하여 그 효과를 확인하였다. 이와 같이 감상활동은 음악의 각각의 구성요소를 탐구할 수 있으며 음악의 총체적 요소를 이해할 수 있기 때문에 중요하다. 머셀(J.L. Musell)과 글렌(M. Glenn)은“감상은 음악 교육의 기초이다”⁸⁾라고 언급한 만큼 감상 수업은 음악성을 기를 수 있는 연령기인 초등학교 교육에서 매우 중요한 요소이다. 2009 음악과 교육과정의 내용체계에서는 감상영역을 따로 구분하고‘음악의 요소 및 개념 이해하기’, ‘악곡의 특징을 이해하며 감상하기’⁹⁾를 제시하고 있다. 이처럼 초등학교 음악교육에서 음악 감상활동은 그 중요성이 매우 크다.

감상활동의 중요성에도 불구하고 선행연구 중 김지원과 김경아는 구체적인 수업 영역을 정하지 않았다. 또한 선행연구 대부분이 음악 흥미도 및 음악 개념에 관해서는 그 효과를 확인하지 않았고 지도안 개발에 국한된 선행연구들도 있었다. 이처럼 동기이론을 적용한 음악 감상 수업에 대한 연구가 드물고

학회,10권1호.

- 4) 박미란(2011). ARCS 동기전략을 적용한 음악 감상수업이 자기효능감에 미치는 영향. 경인 교육대학교 교육대학원.
- 5) 김지원(2014). ARCS 학습동기이론을 적용한 음악과 수업설계 연구. 한국교원대학교 대학원.
- 6) 김경아(2007). 음악 학습 동기유발을 위한 ARCS 동기전략에 관한 연구. 한국교원대학교 대학원.
- 7) 전미선(2011). ARCS 동기전략이 국악감상 학습의 동기유발에 미치는 영향. 경인교육대학교 교육대학원.
- 8) 박경옥 외 3(2014). “2009 개정 교육과정에 따른 초등학교 3,4학년 음악 교과서 전시본 6종 분석 연구: 감상 활동을 중심으로”, 초등교과교육연구, p.135. 재인용.
- 9) 교육과학기술부 (2009). 2009 음악과 교육과정. 초등학교 교육과정 총론. 서울: 교육과학기술부. p.3.

음악 흥미도와 음악개념에 관한 연구가 적기 때문에 본 연구가 필요하다.

따라서 이 연구는 켈러의 ARCS 동기전략을 활용하여 초등학교 저학년을 대상으로 한 음악 감상수업이 음악 흥미도 및 음악개념에 미치는 영향을 알아 보는데 그 목적이 있다. 그리고 본 연구의 목적을 효과적으로 알아보기 위해 피아노를 배운 집단과 배우지 않은 집단으로 나누어 질적 연구하고자 한다.

2. 연구문제

초등학교 저학년을 대상으로 켈러의 ARCS 동기전략을 활용한 음악 감상수업이 음악 흥미도 및 음악개념에 미치는 영향을 알아보는 목적에 따른 연구문제는 다음과 같다.

- 1)ARCS 동기전략을 적용한 음악 감상수업이 초등학생의 음악 흥미도에 영향을 미치는가?
- 2)ARCS 동기전략을 적용한 음악 감상수업이 초등학생의 음악개념 형성에 영향을 미치는가?

3. 선행연구 고찰

본 연구와 관련된 선행연구를 ARCS 동기전략에 관한 연구와 초등학교 음악 감상수업에 관한 연구, 그리고 음악 흥미도 및 음악개념에 관한 연구 순서로 제시하고자 한다.

초등학교 5학년 학생들을 대상으로 켈러의 ARCS 동기 전략을 적용한 음악

감상수업이 음악적 자기효능감에 미치는 영향을 알아보고자 한 박미란¹⁰⁾은 인천 소재 Y초등학교 5학년 26명을 대상으로 연구하였다. 박미란은 ARCS 전략을 적용한 음악 감상 교수-학습지도안과 감상활동 프로젝트를 개발하고 음악적 자기효능감 측정도구를 이용하여 사전검사를 실시하여 개발된 프로그램을 8주간 실제 수업에 적용하였다. 그 결과, 자기효능감의 하위요인 중 자신감, 자기조절효능감과 과제 난이도 선호에 긍정적인 변화가 있었다.

켈러(J.M.Keller)의 ARCS학습동기이론을 연구한 김지원¹¹⁾은 음악 수업에서 학습자의 동기를 지속으로 유발, 유지시키기 위해 ARCS동기설계를 중학교 대상으로 음악교육에 적용하였다. 음악과 교육과정의 성취기준을 바탕으로 표현, 감상, 생활화영역에 따라 ARCS 동기요소별로 전략을 제시하고, 이러한 동기 전략을 활용하여 수업설계안을 제시하였다. 연구 결과, ARCS 이론의 동기요소가 수업설계에 드러남으로써 음악 교사가 동기 유발할 수 있는 세밀한 수업 지도안을 계획하는데 도움을 줄 것을 기대하였다.

ARCS 전략을 적용한 음악 수업 방법에 대해 연구한 김경아¹²⁾는 일반 수업과 ARCS 전략을 적용한 수업이 학습자의 동기유발에 미치는 영향의 차이를 비교·분석하는데 목적을 두었다. 충북 소재 초등학교 5학년 2학급을 대상으로 한 연구 결과, ARCS 동기전략을 적용한 수업이 일반 수업에 비교하여 음악 학습동기 유발에 더 긍정적인 영향이 있음을 확인하였다.

ARCS 동기설계과정에 따라 초등학교 4학년을 위한 국악감상 교수-학습 계획안을 개발한 전미선¹³⁾은 이를 실제 수업에 적용해, 학습동기 향상에 대한 효과성을 검증하는데 목적을 두었다. 10차시에 걸쳐 국악 감상수업을 진행한 후 양적 분석과 질적 분석을 통해 그 효과성에 대해 검증하였다. 그 결과 전체 학생에게 국악 감상수업의 학습동기 유발에 유의미한 변화가 있었고 국악

10) 박미란(2011). 전계서.

11) 김지원(2014). 전계서.

12) 김경아(2007). 전계서.

13) 전미선(2011). 전계서.

에 대한 호기심과 긍정적인 태도를 보였다.

유치원과 연계한 초등학교 1,2학년의 효과적이고 체계적인 음악 감상 학습 지도 방안을 연구한 민영남¹⁴⁾은 감상 학습의 지도를 위해 감각 단계, 연상 단계, 이해의 단계, 미 단계로 감상 학습 활동을 위계화하고 각 단계에서 경험할 음악 활동을 제시하고, 감상곡에 따른 구체적인 감상 지도 방안을 모색하였다. 그 결과 음악 교육의 연계성 유지를 위해 유치원에서 초등학교로의 전이에 대한 바른 이해가 선행되어 초등학교의 입장에서 연계교육을 조망하는 체계적인 연구를 수행할 필요가 있음을 밝혔다.

노래부르기와 함께 한 고전음악 감상활동이 초등학교 1학년 아동의 고전음악에 대한 주제선을 인지, 선호 및 수업 만족도에 영향을 미치는가를 알아본 이유진·김영신·황은영¹⁵⁾은 G도 H초등학교와 O초등학교 1학년 총 137명을 대상으로 연구하였다. 실험집단과 통제집단에게 각각 사전사후 검사지를 하여 결과를 도출하였는데 그 결과 노래 부르기를 통한 고전음악 감상은 주제선을 보다 효과적으로 기억하였고 제재곡에 대한 흥미가 높아지는 것을 확인하였다. 또한 수업집중도에서는 노래 부르며 감상한 그룹이 그렇지 않은 그룹보다 더 집중도가 높아져 수업의 만족도가 신장되는 것을 확인하였다.

초등학교 3학년 학생을 대상으로 놀이를 활용한 음악 감상 수업이 음악 개념 습득에 미치는 영향을 알아보는데 목적을 둔 김지은(2013)¹⁶⁾은 음악 개념 요소별 놀이 활동을 선정하고 이를 적용하여 음악 감상 교수-학습 지도안과 학습 자료를 개발하였다. 한국 음악 인지 능력 검사지를 이용하여 사전검사를 실시한 후 실제 수업을 진행하였고 6주간의 실험 처치 후 사후 검사와 질적

14) 민영남(2011). 유치원과 연계한 초등학교 1, 2학년 음악 감상 학습 지도 방안. 한국교원대학교 대학원.

15) 이유진·김영신·황은영(2011). “초등학생의 고전음악에 대한 주제선을 인지, 선호 및 음악수업만족도에 미치는 노래와 음악 감상의 영향”, *예술심리치료연구*, 제7권 1호, pp.101-116.

16) 김지은(2013). 놀이를 활용한 음악 감상 수업이 초등학교 3학년 학생들의 음악 개념 습득에 미치는 영향, 경인교육대학교 교육대학원.

연구 자료를 바탕으로 음악 개념 습득의 형성 여부를 분석하였다. 연구 결과, 놀이를 활용한 음악 감상 수업은 전체 학생에게 음악개념습득에 있어서 효과적이었고 특히 가락과 화음 인지 영역에서 효과가 큰 것으로 나타났다.

놀이 음악 프로그램을 개발한 강미나¹⁷⁾는 초등학교 3학년 학생들의 수업에 적용했을 때 학생들의 흥미도 변화를 관찰하고 놀이 형태 수업을 통한 사회성 교육까지 효율적인 음악 지도를 하는데 목적을 두었다. 초등학교 3학년 1개 반을 실험 대상으로 지정하여 연구자가 개발한 지도안에 따라 8차시 수업을 진행하고 흥미도 변화의 정도를 통계를 통해 분석한 후 질적 연구를 통해 학생들의 사회성 변화를 확인하였다. 이에 따라 음악 놀이 프로그램을 활용한 수업이 학생들의 음악 흥미도에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그리고 학생들의 자신감과 사회성에서 긍정적인 변화를 보였다.

초등학교 4학년 음악 교육과정과 달크로즈의 음악교육 이론을 토대로 음악 개념 이해도 향상을 한 프로그램을 개발·적용하고, 그 효과를 검증한 하나영¹⁸⁾은 교사들이 음악 개념 지도를 하는 데 있어서 효과적으로 활용할 수 있는 교수·학습 자료를 제공하는데 그 목적을 두었다. 사전 검사지를 통해 학생들의 음악 개념 이해도를 측정하고, 달크로즈의 이론을 적용한 수업 모형을 개발한 후 수업에 적용하였다. 그 후 사후 검사지를 통해 음악 개념 이해도 향상 정도와 태도 변화를 측정하였다. 연구 결과, 7가지 음악개념과 달크로즈의 34단계를 적용하여 지도안을 작성하여 수업한 결과 음악 개념 이해도가 향상된 것을 검사지 및 교사일지를 통해 확인할 수 있었고 학생들의 음악 수업의 태도가 긍정적으로 변화된 것을 볼 수 있었다.

ARCS 동기이론을 적용한 음악 수업에 관한 논문이 여러 편 있었고 그에 따른 여러 긍정적인 효과가 검증되었다. 특히 학습자의 음악 동기 유발에 긍

17) 강미나(2013). 놀이를 활용한 음악 프로그램이 초등학교 3학년 음악 흥미도에 미치는 효과, 성신여자대학교 교육대학원.

18) 하나영(2010). “달크로즈의 이론을 적용한 음악 개념 이해도 향상 프로그램 개발”, **중합예술과음악학회지** 제4권 2호, pp.91-110.

정적인 영향이 미친 것을 볼 수 있었다. ARCS 모형의 하위이론 중 하나인 자신감 영역에서 공통적으로 유의미한 효과가 검증된 것을 확인하였고 자기조절 효능감 및 과제 난이도 선호에도 좋은 영향을 미친 것을 볼 수 있었다. 또한 ARCS이론을 적용한 수업이 일반 음악수업보다 음악학습 동기유발에 긍정적인 영향을 미쳤다는 연구 결과도 있었다. 그리고 국악감상곡 수업에서도 학습 동기유발에 효과적이었고 학생들이 국악곡에 흥미가 생겼다는 것을 질적연구를 통해 검증하였다. 그러나 다른 두 편의 논문은 ARCS이론을 적용한 음악 수업 지도안만을 제시했을 뿐 그에 따른 효과는 검증하지 못했다.

선행연구들을 보았을 때 ARCS 모형을 적용한 1학년 음악 감상수업을 통한 음악 흥미도와 음악개념에 관한 연구는 이루어지지 않았으며 실제 수업 역시 진행되지 않았음을 확인하였다. 특히 초등학교 1학년을 대상으로 한 음악 수업 연구는 매우 적었기 때문에 선행연구에 있어서 어려움이 있었다. 따라서 본 연구는 ARCS 모형을 적용한 1학년 음악 감상수업이 음악 흥미도와 음악 개념에 미치는 영향을 알아보는데 그 목적이 있다.

II. 이론적 배경

본 연구를 위한 이론적 배경으로 켈러의 ARCS 동기전략이론을 확인하고 학습동기의 의미와 유형, 그리고 흥미도에 대하여 알아보고자 한다. 또한 초등 학교 저학년의 음악감상 수업의 필요성과 음악개념을 알아본다.

1. 학습동기이론의 의미와 유형

가. 학습동기이론

교육에 있어서 동기(motivation)의 중요성은 여러 연구에 의해 그 중요성이 확인되었다. 여러 학자들은 학습 동기를 “어떠한 행동을 유발시키고, 그 행동을 유지하고, 목표를 향해 나아가도록 하는 힘”이라고 정의하고 있다.¹⁹⁾ 이러한 맥락에서 학습 동기를 정의하자면, 학습 동기는 학습내용에 대해 배우고자 하는 학습자의 의지와 학습활동을 하게 하는 학습자의 심리적인 자세 또는 마음가짐이다. 이러한 학습 동기는 학생들이 학습에 노력을 기울이는 정도, 학습 전략의 활용, 학습에 대한 만족감과 같은 학생들 개개인의 성취행동에서부터 학업성취수준에 이르기까지 학습전반에 많은 영향을 미치게 된다.

이와 같이 학습자의 학습활동을 유도하는 학습 동기는 학습자 스스로의 학습 활동을 지속시키고 유지시킴으로써 학습량을 늘리고 학습효과에 지대한 영향을 미친다. 이러한 학습 동기를 교사가 적절하게 사용했을 때 교사는 많은 학습자들의 동기를 증진시켜 학습효과의 긍정적인 영향을 미칠 수 있으며 학

19) 신중호 외(2006). **교육심리학: 교육 실체를 보는 창**. 서울: 학지사. p.468. 재인용.

습활동에 대한 책임감을 높일 수 있다. 따라서 교사는 학습동기 전략을 활용한 학습 지도 방안을 연구하여 학습자로 하여금 학습활동 및 학습효과를 끌어올릴 수 있도록 도움을 주어야한다.

학습동기는 내재적 동기와 외재적 동기가 있다. 내재적 동기란 어떤 활동 자체를 위해 그 활동을 하고자 하는 동기를 말하며 외재적동기란 목적에 대한 수단으로서 어떠한 행동에 참여하게 되는 동기를 말한다.²⁰⁾ 구체적으로 이를 교육에 적용하여 설명한다면 다음과 같다. 어떤 과목에 내재적 동기가 있는 학습자는 그 자체를 즐겁게 학습한다. 학습 활동하는 그 자체가 보상이며 외부적 보상이나 외부적 제약에 영향을 받지 않는다. 그에 반해 외재적 동기는 어떤 학습 활동에 있어서 교사의 칭찬, 과제 수행에 따른 물질적 보상, 벌의 회피 등을 위해 활동한다는 것이다. 이렇듯이 내재적 동기와 외재적 동기는 반대의 개념을 갖고 있다. 학습자들이 스스로 학습할 수 있도록 외재적 동기 보다는 내재적 동기를 유발시키는 것이 중요하다. 학업성취의 관계에 대한 연구를 보면, 내재적 동기를 가진 학생들이 외재적으로만 동기화된 학생들보다 더 높은 성취를 보이기 때문이다.²¹⁾

따라서 본 연구에서는 학습자들의 동기유발을 위해 ARCS 동기이론 모형을 적용하여 구체적인 동기유발 전략을 계획하고 이를 수업에 적용시킬 것이다. 학습자들의 학습 과제에 대한 흥미를 높이기 위해 실제 악기를 연주하거나 신체표현 등의 비교적 쉽고 재미있는 활동을 계획한다. 또한 학습자의 음악 개념 발달시기에 맞는 음악 요소를 매 수업시간마다 적용하여 학습목표와 학습 내용간의 관련성을 확인시킨다. 그리고 난이도가 매우 높은 활동보다는 스스로 해결할 수 있는 활동을 하여 성공기회를 제공하고 자신감을 고취시킬 것이다. 성공한 학습 결과에 대한 물질적 보상과 간접적 보상을 통해 스스로 만족감을 충족시킬 수 있도록 하여 동기유발이 일어나도록 계획한다.

20) 신중호 역(2013). **학습동기 이론, 연구 그리고 지원**. p.397.

21) 신중호 외(2006). **전계서**. p.478.

나. 켈러의 ARCS 동기전략 이론

미국의 교육학자 켈러는 “ARCS 모델은 학습동기를 유발하고 지속시키기 위해 학습 환경의 동기적 측면을 설계하는 접근법”이라고 하였다.²²⁾ ARCS 모델은 중요한 두 부분으로 나뉜다. 하나는 동기의 구성요건을 분류한 것으로 인간 동기에 대한 연구결과를 통합한 결과물이고 다른 하나는 특정 대상에 적절한 동기 향상방법을 구안하는 체계적 설계과정이다. 이는 학습동기의 다양한 요인들과 주어진 학습 환경에서의 학습자 동기특성을 파악하는데 도움을 준다. 그렇기 때문에 ARCS 모델은 교사로 하여금 적절한 동기전략을 생각할 수 있도록 길잡이 역할을 하고 있으며 많은 연구에서도 그 타당성과 유용성이 보고되고 있다.²³⁾

본 연구에서는 켈러의 ARCS 동기이론 하위요소들을 살펴보고 이를 바탕으로 한 초등학교 저학년 대상의 음악 감상수업에 대한 주요 지원 전술을 개발하고자 한다.

1) ARCS 동기이론의 기본요소 및 하위전략

ARCS 동기이론의 기본요소는 주의집중(Attention), 관련성(Relevance), 자신감(Confidence), 만족감(Satisfaction)이며 ARCS로 약칭화된다. <표Ⅱ-1>은 ARCS 동기이론의 기본요소와 하위전략을 도표로 나타낸 것이다. 그리고 이 도표는 ARCS 동기이론의 기본요소의 도표는 「매력적인 수업설계」²⁴⁾ 내용을 요약 정리하였다.

<표Ⅱ-1> ARCS 동기이론의 기본요소와 하위전략²⁵⁾

22) J.M., Keller. 외(2001). 상계서, p.11.

23) J.M., Keller. 외(2001). 상계서.

24) J.M., Keller. 외(2001). 상계서.

ARCS	범주	하위전략	주요 질문사항
주의집중 (Attention)	<ul style="list-style-type: none"> • 학습자 흥미 사로잡기 • 호기심을 유발하기 	지각적 각성(A1)	흥미를 끌기 위해 무엇을 할 수 있을까?
		탐구적 각성(A2)	탐구하는 태도를 어떻게 유발할까?
		변화성(A3)	주의집중 유지를 위해 적절한 변화를 어떻게 줄 수 있을까?
관련성 (Relevance)	<ul style="list-style-type: none"> • 학습자의 필요와 목적에 맞추기 	목적 지향성(R1)	학습자의 요구를 어떻게 충족시킬까?
		모티브 일치(R2)	최적의 선택, 책임감, 영향을 언제, 어떻게 제공할 수 있을까?
		친밀성(R3)	학습자 경험을 수업과 어떻게 연결시킬까?
자신감 (Confidence)	<ul style="list-style-type: none"> • 자신의 통제하에 성공할 수 있다고 믿게 만들기 	학습요건(C1)	성공에 대한 긍정적 기대감은 어떻게 키워줄 수 있을까?
		성공기회(C2)	자신의 능력에 대한 믿음을 향상시킬 수 있는 학습경험을 어떻게 제공할까?
		개인적 통제(C3)	학습자가 자신의 성공이 스스로의 노력과 능력에 의한 것이라고 어떻게 알 수 있는가?
만족감 (Satisfaction)	<ul style="list-style-type: none"> • 보상을 통해 성취동기를 강화하기 	내재적 강화(S1)	새로 배운 지식과 기능을 사용하도록 의미 있는 기회를 어떻게 제공할까?
		외재적 보상(S2)	학습자의 성공에 대한 외적 강화를 어떻게 제공할 수 있을까?
		공정성(S3)	학습자가 자신의 성취에 대해 긍정적인 느낌을 가지도록 어떻게 도울 수 있을까?

25) J.M., Keller. 외(2001). 상계서. p.11. 재인용

(1) 주의집중 하위전략

학습이 제대로 이루어지기 위해서는 학습자의 주의집중이 요구된다. 교사가 아무리 좋은 수업을 계획했다하더라도 수업의 참여자의 집중이 다른 곳에 있거나 학습 환경이 계속해서 반복된다면 학습자는 다른 데에 마음을 빼앗기게 되고 수업에 지루함을 느껴 제대로 된 학습효과를 얻기 어려울 것이다. 따라서 학습의 주의집중을 위해서는 전체 학습자를 위해 일관성과 신기함, 그리고 변화성의 적절한 균형이 이뤄져야 하는데 사람들은 자극에 반응하는 것이 각기 다르기 때문이다. 예를 들어 어떤 사람은 금방 지루해하거나 지겨워하는 한편 어떤 이는 안정적인 환경을 선호한다. 따라서 교사는 학습 대상에 따라 교수 전략을 적절하게 활용해야한다.

<표II-2> 주의집중의 개요와 연관된 주요 지원 전술²⁶⁾

개념&과정 질문	음악 감상수업 지도안 주요 지원 전술
A1. 지각적 각성 흥미를 끌기 위해 무엇을 할 수 있을까?	음악 주제와 관련된 사물을 제시하거나 흥미로운 악기소리 및 그림 등을 제시하여 호기심 이 끌어내기. 예) 벌과 거북이 그림을 보여준다.
A2. 탐구적 각성 탐구하는 태도를 어떻게 유발할까?	음악을 감상하고 그에 대한 이야기를 상상해보며 호기심 증진시키기. 예) 음악을 들려주고 각각 어떤 동물과 어울리는지 맞추기 게임을 한다.
A3. 변화성 그들의 주의집중을 어떻게 지속시킬 수 있을까?	음악에 관련된 자료제시 형식과 구체적 비유, 흥미있는 실예, 예기치 못했던 소리의 변화 등을 들려주며 흥미를 지속하기. 예) 리듬패턴을 알려주고 이를 악기로 연주하여 흥미를 지속시킨다.

26) J.M., Keller. 외(2001). 상계서. p.56.

위의 <표Ⅱ-2>는 주의집중 하위요소에 따라 음악 감상수업 지도안을 계획할 때 구체적인 지원 기술을 나타낸 것이다. '지각적 각성'은 음악의 주제에 관련된 사물이나 악기소리 및 그림 등을 제시하여 학생들의 호기심을 이끌어 내는 것이다. 탐구적 각성은 호기심 각성이라고도 하는데 학생들의 호기심을 유발하여 주의집중을 유지시키는 것이다. 이에 따라 음악을 감상하고 자신이 상상한 것들에 대해서 이야기해 보는 것은 학생들의 호기심을 증진시킬 수 있다. 마지막으로 변화성은 동기유발 방법 및 제시 속도에 변화를 주어 흥미를 지속시키는 것으로 음악에 관련된 자료 제시 형식을 변형시키고 예기치 못한 소리의 변화를 들려주어 흥미를 지속시킨다.

이와 같이 주의집중 요소에 입각하여 음악 수업에서 동기를 유발 할 때 에는 <표Ⅱ-3>의 '음악 감상수업 지도안 주요 지원 기술'과 같이 그림이나 영상, 악기 등의 교구를 활용하여 학생들의 주의집중을 이끄는 것이 효과적이다.

(2) 관련성 하위전략

수업에서 학습자가 이것을 왜 공부해야하는지를 지각하지 못한다면 학습동기를 유발하기 매우 힘들다. 사람들은 기대-가치 이론에 따라 어떤 예측했던 결과를 바라게 되고 그 결과에 다다르기 위해 열심히 노력한다. 이와 같이 학습자의 기대 결과에 따른 학습동기를 유발하기 위해서는 학습자의 환경과 흥미, 목적을 연결시켜 보다 더 개인적으로 관련성을 만드는 것이 중요하다.

<표Ⅱ-3> 관련성의 개요와 연관된 주요 지원 전술²⁷⁾

개념&과정 질문	음악 감상수업 지도안 주요 지원 전술
R1. 목적 지향성 학습자의 요구를 어떻게 최적으로 충족시켜 줄 수 있을까?(내가 그들의 요구를 아는가?)	본 수업에 대한 진술문이나 실예를 제공하고, 구체적인 목적을 제시하거나 학습자들에게 목적을 진술하도록 유도하기. 예) 동물의 특징이 음악에 어떻게 표현되었는지 알 수 있음을 설명한다.
R2. 모티브 일치 수업을 학습자의 학습양식과 개인적 흥미에 언제, 어떻게 연결시킬까?	수업 활동에 대해 개인적인 성공기회를 제공하고 학생들의 협동학습을 통해 학습자의 동기와 활동 가치에 민감하게 반응하도록 하기. 예) 개인적으로 리듬악기를 연습하고 다함께 리듬합주를 하여 협동학습 하여 개인의 노력이 가치 있는 것임을 느끼도록 한다.
R3. 친밀성 수업과 학습자의 경험을 어떻게 연결시킬까?	수업자의 구체적인 실예를 들고 그를 토대로 한 학생 개인의 경험을 발표하게 하기. 음악의 환경과 관련된 비유를 제공하여 교재와 개념들을 친밀하게 만들기. 예) 음악에 맞춰 신체표현을 해보고 감상곡과 곡의 빠르기의 개념을 친밀하게 연결시킨다. 또한 개념을 쉽게 연결시킬 수 있도록 학생들이 좋아하는 다양한 교구를 활용한다.

위의 <표Ⅱ-3>과 같이 목적 지향성은 본 수업에 대한 진술문이나 실예를 제공하여 구체적인 목적을 알게 하도록 유도하는 것이다. 모티브 일치 전략은 학습자들이 그들이 만들어 내는 공로를 인정받을 때 동기유발이 훨씬 잘 된다는 것이다. 그렇기 때문에 본 연구에서는 학생들의 개인적인 성공기회를 제공하기 위해 보다 쉬운 수준의 활동을 하도록 한다. 또한 친구들과 함께 활동할 수 있는 협동학습을 하여 동기와 활동의 가치에 대해 반응할 수 있도록 한다. 친밀성 전략은 학습자들이 가지고 있는 흥미와 관련된 것에 관심을 보이는 경

27) J.M., Keller. 외(2001). 상계서. p.66.

향을 반영하는 전략이다. 따라서 수업자의 실예를 먼저 보여주고 학생 개인의 경험을 발표하게 한다. 또한 음악의 환경과 관련된 비유를 제공하여 수업의 개념들이 학생들 가까이에 있다는 것을 알게 한다.

이와 같이 관련성 하위전략에서의 음악 감상수업은 리듬합주를 통해 협동학습하며 교구를 활용하여 음악개념과 음악활동이 친밀하게 연결될 수 있도록 지도한다.

(3) 자신감 하위전략

자신감은 학습자의 행동 결과에 대한 예언 가능한 능력과 관계가 있는 것으로 자기 자신의 능력에 대한 지각을 의미한다. 대부분의 사람들은 자신의 삶을 스스로 통제할 수 있다고 믿을 때, 더욱 안정감을 찾고 자신감을 갖게 되는 동기를 얻는다. 이와 관련된 자신감 하위전략은 <표Ⅱ-4>와 같다.

<표Ⅱ-4> 자신감 개요와 연관된 주요 지원 기술²⁸⁾

개념&과정 질문	음악 감상수업 지도안 주요 지원 기술
C1. 학습요건 성공에 대한 긍정적 기대감을 어떻게 키워줄 수 있을까?	음악 활동을 잘 하기 위한 성공전략을 설명하고 쉽다는 믿음과 활동을 할 수 있다는 긍정적 기대감을 확립하기. 예) 학생들이 처음 보는 오케스트라 악기를 교사가 영상을 통해 악기 이름을 확실히 이야기 해주어 활동을 쉽게 할 수 있도록 도와준다.
C2. 성공기회 자신의 역량에 대한 믿음을 향상시킬 수 있는 학습경험을 어떻게 제공할까?	음악 감상학습의 성공을 증가시키는 난이도 낮은 활동을 제공하여 역량에 대한 신념을 증가시켜주기. 예) 난이도 낮은 활동을 제공하여 감상이 어렵지 않다는 긍정적 기대감을 준다.
C3. 개인적 통제 학습자가 자신의 성공이 스스로의 노력과 능력에 의한 것이라고 어떻게 알 수 있을까?	학습활동을 성공할 때 학생의 개인적 노력 때문에 성공했다는 것에 대해 피드백을 제공하기. 예) 행진대의 우두머리와 나머지 학생들이 모두의 협동심으로 인해 일정한 박자를 유지한 것에 대한 피드백을 제공한다.

<표Ⅱ-4>와 같이 학습요건 전략은 학습자들의 불안을 억제하고 성공에 대한 기대감을 발달시키는 전략이다. 학생들이 어려워할 수도 있는 음악 감상활동을 잘 하기 위한 전략을 설명하고 쉽다는 믿음과 할 수 있다는 긍정적인 기대감을 항상 심어주도록 한다. 성공기회 전략은 학습자들의 성공에 대한 긍정적인 기대감을 가지도록 하는 전략이다. 너무 어려운 활동을 한다면 학생들은 좌절하고 흥미를 잃기 쉽다. 그렇기 때문에 활동 자체의 난이도를 낮게 하여 개인 역량에 대한 신념을 갖도록 한다. 개인적 통제 전략은 본인이 성공할 수 있다는 자신의 능력을 믿을 때 성공에 대한 기대감을 주는 전략이다. 학습활동을 성공할 때 학생의 개인적인 노력에 의해 성공했다는 것을 항상 말해준다.

자신감을 향상시키기 위한 음악 감상수업은 학생들에게 실제 악기를 보여주고 긍정적인 피드백을 제공한다. 이를 통해 학습자들이 영상으로만 보았던 악기를 실제 경험을 통해 익히므로 연주할 수 있다는 자신감을 얻게 된다. 또한 활동을 할 때 할 수 있다는 긍정적인 피드백을 주어 자신감을 고취시키도록 한다.

(4) 만족감 하위전략

학습자들이 그들의 학습경험에 대해 만족하고 계속적으로 학습하려는 욕구를 가지도록 하기 위해 교사는 전략을 세워 도와주어야한다. 학습자들에게 다양한 학습경험을 통해 전반적으로 긍정적인 만족감을 갖도록 하는 것이 중요하다. 만족감의 하위전략을 살펴보면 다음과 같다.

28) J.M., Keller. 외(2001). 상계서. p.76.

<표Ⅱ-5> 만족감의 개요와 연관된 주요 지원 전술²⁹⁾

개념&과정 질문	음악 감상수업 지도안 주요 지원 전술
<p>S1. 내재적 강화 학습경험에 대한 학습자들의 내재적 즐거움을 어떻게 격려하고 지원할까?</p>	<p>음악 활동에 있어서 개인적인 노력과 성취에 대한 구체적인 피드백 제공하기. 예) 발표하지 않은 학생들에게도 언어적인 칭찬하여 개인적인 노력과 성취에 대해 자신감을 갖도록 도와준다.</p>
<p>S2. 외재적 보상 학습자의 성공에 대한 보상으로 무엇을 제공할까?</p>	<p>활동을 성공했을 때 언어적 칭찬과 더불어 칭찬스티커를 모아 구체적인 보상을 제시하기. 예) 발표를 하는 학생들에게는 언어적인 칭찬 및 외재적인 칭찬스티커를 제공하여 구체적인 보상을 제시한다.</p>
<p>S3. 공정성 공정한 처리에 대한 학습자들의 지각을 어떻게 만들어 줄까?</p>	<p>칭찬스티커를 제공할 때 모든 학생들의 과제와 성취에 따른 구체적 측정기준을 설정하기. 예) 칭찬스티커는 떠들지 않는 학생에게 주는 것을 원칙으로 한다.</p>

위의 <표Ⅱ-5>에서 보는 것과 같이 내재적 강화 전략은 음악 활동에 있어서 개인적인 노력과 성취에 대한 구체적인 피드백 제공하여 학습의 긍정적인 느낌을 가질 수 있도록 한다. 외재적 보상 전략은 만족감을 주는 가장 기본적인 외적 보상으로 본 수업에서는 활동을 성공했을 때 칭찬스티커를 제공하여 구체적인 보상을 얻도록 한다. 공정성 전략은 학생들이 불평등을 생각하지 못하도록 과제와 성취에 따라 구체적인 측정기준을 설정하는 것이다.

만족감을 위한 음악 감상수업은 수업 프로그램 전체에 칭찬스티커 규칙을 정하여 학생들에게 공정하게 외재적 보상을 제공하도록 한다. 또한 음악 흥미가 특히 낮은 학생들에게는 활동에 대한 칭찬을 하여 동기를 유지시키도록 한다.

29) J.M., Keller. 외(2001). 상계서. p.84.

이와 같이 ARCS 동기이론의 하위전략에 대하여 본 연구에 필요한 음악 감상수업 지도안의 주요 지원 전술을 구체적으로 제시하였다.

2. 음악 흥미도

흥미란 활동에 대한 좋아함과 의도적인 참여를 의미한다. 흥미는 동기의 종 류라기보다는 동기에 영향을 미치는 요인이라고 할 수 있다.³⁰⁾ 따라서 학습 자에게 음악의 흥미를 키워주는 교사의 역할은 매우 중요하다. 학습자가 그 과목에 대해 흥미를 느껴야 동기가 유발되어 학습 향상이 일어나기 때문이다. 이에 대한 근거로 여러 교육학자들은 흥미는 동기와 학습을 증진할 수 있다고 하였다. 이를 주장한 교육철학자로는 헤르바르트(J.F.Herbart,1776-1841)와 제 임스(W.James, 1842-1910)가 대표적이다. 특히 헤르바르트는 흥미를 통각과 관련이 있다고 하였는데, 통각은 의식을 이루고 있는 기존의 표상이 새로운 표상을 해석하여 기존의 표상군 속으로 통합시키는 과정이라고 하였다.³¹⁾ 그렇기 때문에 교사는 학습자가 가지고 있는 기존의 표상을 제대로 파악하고 그 에 맞는 새로운 표상을 가르쳐줄 수 있도록 해야 한다. 학습자가 기존에 가지고 있는 표상이 새로운 표상이며 아예 없는 내용이라면 학습자에게 낯설고 어 려운 내용으로 인식할 수 있으므로 흥미를 쉽게 가질 수 없기 때문이다. 이에 따라 교사는 학습자가 학습 내용 및 활동, 그리고 결과에 이르기 까지 흥미를 가질 수 있도록 지도해야한다.

흥미는‘개인적 흥미’와‘상황적 흥미’로 나뉠 수 있다.‘개인적 흥미’는 특정 주 제나 영역에 대해 안정적인 개인 특성이고‘상황적 흥미’는 비교적 일시적이고 주제에 대한 상황 특수적인 주의를 말한다.³²⁾‘개인적 흥미’를 예를 들면‘성철이

30) 신중호 외(2013). 상계서. 재인용. p.398.

31) 박주은(2014). 전계서. p.8.

는 미술보다 음악을 더 좋아한다.’고 할 때 ‘성철’이는 특정한 영역인 음악을 더 좋아하는 개인 특성을 갖고 있는 것이다. 그리고 ‘상황적 흥미’는 ‘성철’이가 미술시간에 가끔씩 음악 관련 텍스트를 읽게 된다면 다른 과목에 관련된 텍스트보다 더욱 집중해서 읽게 되고 이에 따라 더 높은 심리적 상태의 흥미를 경험하게 될 때 ‘상황적 흥미’를 느낀다는 것이다. 특히 이 ‘상황적 흥미’는 ‘개인적 흥미’로 발전할 수 있다.³³⁾ 이러한 맥락에서 음악에 대한 개인적 흥미가 없는 학생들에게 다양한 교수·학습 방법과 여러 가지 자료를 활용하여 상황적 흥미를 이끌어준다면 음악에 대한 개인적 흥미로 연결될 수 있다는 것이다. 이에 따라 본 연구에서의 흥미는 ‘개인적 흥미’와 ‘상황적 흥미’를 모두 포함한 흥미를 말한다.

그리고 음악 흥미를 향상시키기 위해 이 연구에서는 동기유발 요소를 투입한다. 이를 <표Ⅱ-6>으로 정리하였다.

<표Ⅱ-6> 음악 흥미향상을 위한 동기유발 요소 및 본 연구 수업 활동 내용의 예

동기유발 요소	수업 활동 내용의 예
교구	리본막대, 스카프로 음악 표현하기
악기	타악기, 신체악기 연주하기
협동	리듬합주 하기, 함께 율동하기
강화	칭찬스티커 모으기, 활동에 대한 피드백하기

<표Ⅱ-6>은 음악 흥미 향상을 위해 수업의 동기유발 요소로 교구, 악기, 협동, 강화를 제시하고 이에 따른 수업 활동 내용의 예를 정리한 것이다. 동기유발 요소는 ARCS 동기전략의 하위요소인 주의집중을 끌기 위해 교구와 악기

32) 신중호 외(2013). 전게서. p.356.

33) 신중호 역(2013). 전게서. p.358.

를 제시했으며 관련성요소의 협동학습을 위해 협동 요소를 투입하였다. 그리고 자신감 및 만족감 하위전략을 위해 강화요소를 제시했다. 이를 통해 학습자의 학습 동기를 유발하고 음악 흥미를 지속시킬 수 있을 것이다.

3. 초등학교 저학년의 음악 감상과 음악개념 요소

가. 음악 감상

음악수업에서 감상활동의 목적은 소리에 대한 인지, 구별, 감수성을 발달시키는 데 있다.³⁴⁾ 특히 초등학교에서의 음악 감상활동은 음악의 아름다움을 어렸을 때부터 경험하게 해주는 매우 중요한 활동이라고 할 수 있다. 2009 개정 음악교육과정에서 감상영역은 가창, 기악, 창작과 분리되어 독자적인 영역으로 제시되고 있다. 또한 음악과 교육과정의 목표에서도 “악곡의 특징을 이해하며 감상한다.”³⁵⁾라는 항목이 있을 만큼 초등학교에서의 음악 감상활동은 매우 중요한 영역 중 하나이다. 이는 음악 감상활동이 음악을 창작하고 듣고 분석하여 설명하는 등의 다양한 음악적 기회를 통해 학습자로 하여금 음악적 이해를 높이고 미적 즐거움을 증진시키는 긍정적인 학습효과가 있기 때문이다.

이러한 음악 감상수업의 중요성을 근거로 음악 감상수업을 효과적으로 하기 위해서는 목표가 뚜렷해야 한다. 학습 목표는 교육과정의 학습요소를 중심으로 선정되어야 하는데 악곡의 구성요소 이해능력과 음악적 반응능력, 감상곡 레퍼토리 확장, 음악의 내면화의 교과 교육적 범주로 구분된다. 이러한 목표를 토대로 악곡을 선정하고 감상수업의 과정을 체계화시켜 학습 지도안을 계획하는 것이 중요하다. 특히 초등학교 음악 감상수업에서는 학습자들의 연령이 낮기

34) 석문주 외 3(2006). **음악교육의 이해와 실천**. 서울: 교육과학사. p.143.

35) 교육과학기술부. 전게서.

때문에 감상곡의 음악요소를 쉽게 이해할 수 있는 시각자료나 도식악보(그림, 그래프 악보 등)을 적절히 활용하는 것이 효과적이라고 여러 문헌에서 주장하고 있다. 다양한 시청각자료를 감상수업에 활용하는 것이 근래의 추세이기 때문에 초등학교 음악교과서에서도 악곡과 관련된 그림이나 사진뿐만 아니라 악곡의 내용을 그림으로 표현한 그림악보가 많이 제시되고 있다.³⁶⁾

이와 같이 초등학교에서의 감상수업은 교육과정에서 음악적 이해와 미적 즐거움을 증진시키는 긍정적인 학습효과가 있다. 하지만 초등학교 1·2학년들의 통합교과에는 감상보다는 가창위주의 음악활동을 다루기 때문에 감상 수업은 제대로 이루어지지 않을 가능성이 있다. 그렇기 때문에 초등학교 음악 교육 목표에 부합할 수 있도록 음악 감상 수업이 다양하게 연구될 필요성이 있다. 따라서 음악 감상수업의 목표와 그 목표에 대한 수업 단계를 설정하여 지도안을 체계적으로 설계하고 개발하는 것이 매우 중요하다.

나. 음악개념 요소

음악개념은 음악의 교육내용의 기초적인 것으로 음악의 구조와 원리를 이해하고 음악활동을 하는데 바탕이 되는 기본적인 아이디어이다. 따라서 음악 활동에 있어서 음악개념의 습득은 매우 중요하다.

음악개념의 기본적인 요소로는 리듬, 가락, 화성, 형식, 셈여림, 빠르기, 음색 등으로 나눌 수 있다.³⁷⁾ 이 7가지의 음악개념 요소들은 각 학년별 체계에 따라 우리나라 2009 개정 교육과정에 제시되어 있다. 그렇기 때문에 초등학교 음악 감상활동에서는 각 학년군의 교육과정에 맞는 음악개념을 습득할 수 있도록 수업을 계획해야 한다. 학습자들은 음악적 개념을 습득함으로써 음악을

36) 임미경 외(2012), “다양한 초등학교 감상그림악보 개발”, 한국초등교육, 23권 제1호, pp.117-139

37) 교육과학기술부. 전게서. p.7.

잘 이해하게 될 뿐만 아니라, 음악에 대한 통찰력과 음악적 문제 해결력을 갖게 되고 나아가 음악적 성장을 이루게 되기 때문이다.³⁸⁾

이 연구에서는 2009 개정 교육과정에서 제시된 음악개념의 7가지 요소 중 초등학교 1학년 학습자 수준에 맞춰 5가지 음악요소를 제시하였다.

<표Ⅱ-7> 2009 개정 교육과정의 음악개념 요소에 따른 본 연구의 수업 활동내용

교육과정 음악개념 요소	수업 활동 내용의 예
박, 박자	손뼉치기, 리듬함주하기, 일정하게 걷기
빠르기	리본막대 흔들기, 리듬선 그리기
음의 높고 낮음	그림악보 보며 노래부르기
셈여림	스카프로 지휘하기, 동물소리 흉내내기
목소리, 물체소리, 타악기의 음색	음악을 듣고 악기음색 맞추기, 어울리는 역할 상상해보기

<표Ⅱ-7>은 2009 개정 교육과정의 초등학교 3~4학년군에 명시된 음악개념 요소에 따라 이 연구의 수업 활동 내용의 예시를 제시한 것이다. 이 연구에서는 초등학교 1학년의 ‘즐거운 생활’에 제시된 감상곡 및 제재곡의 음악개념 요소를 살펴보았다. 이를 토대로 초등학교 1학년 수준에 맞춰 7가지 음악요소 중 5가지요소를 중심으로 살펴보려고 한다. 이에 따른 음악요소는 빠르기, 리듬, 가락, 셈여림, 음색이다. 그리고 이 음악요소는 2009 개정 교육과정의 초등학교 3~4학년군 내용체계의 용어를 사용하고자한다. 리듬은 박, 박자로, 가락은 음의 높고 낮음으로, 음색은 목소리, 물체소리, 타악기의 음색으로 제시한다. 빠르기와 셈여림은 그대로 사용한다.

이를 바탕으로 초등학교 1학년 수준에서 익혀야할 음악개념에 따라 다양한 활동을 지도한다면 학생들의 음악개념 형성에 도움이 될 수 있을 것이다.

38) 김미숙(2012). “음악요소학습을 위한 개념도의 활용가능성 탐색”. 음악교육연구, Vol. 41, No.2 p.111.

Ⅲ. 연구방법

이 장에서는 연구 대상과 연구 절차, 사전 음악 흥미도 테스트 및 프로그램 지도 계획을 제시한다.

1. 연구 대상

서울 소재 M초등학교 1학년 돌봄교실 1반 남학생 2명과 여학생 8명으로 총 10명을 대상으로 하였다. 그 중 5명은 피아노를 배우고 있는 학생, 나머지 5명은 피아노를 배우지 않은 학생으로 변인을 나누었다. 전체 10명의 학생들의 변화를 알아보고 그 후 피아노를 배우고 있는 학생과 배우지 않는 학생의 변화를 비교하였다.

<표Ⅲ-1> 연구 대상의 수업초기상태

	학생	초기상태	흥미도 사전 테스트 결과
변인 피아노를 배운 학생	A	사전 음악 흥미도 점수가 꽤 높았다. 활동지를 풀 때에도 거의 다 맞았으며 기본적인 음악개념을 가지고 있는 듯 보였다. 그러나 발표에는 소극적이었다.	16/18
	B	음악에 흥미가 많은 것으로 나타났다. 음악 활동지에서도 다양한 표현을 사용하였으며 활동에도 적극적으로 참여하였다. 그러나 수업시간 도중에는 교사의 질문에 소극적으로 대답하였지만 수업이 끝난 후엔 교사에게 개인적으로 다가와 친근감 표시를 하였다.	17/18

변인	학생	초기상태	흥미도 사전 테스트 결과
피아노를 배운 학생	C	활동지 및 활동을 관찰했을 때 틀린 문제도 보였고 표현을 제대로 못하는 것을 볼 수 있었다. 그러나 음악 흥미도가 매우 높았다. 수업에 적극적으로 임하지만 친구들이 발표를 하고 칭찬 받는 것에 대해 질투가 많았고 수업 도중에 친구의 잘못을 이르는 행동을 많이 하였다.	18/18
	D	음악 흥미도는 높았지만 활동을 관찰했을 때 리듬치기를 제대로 못하는 것을 확인하였다. 음악개념의 형성이 잘 되지 않았지만 수업에는 적극적으로 참여하였다. 발표를 하는 것을 좋아하지만 수줍음이 많아 목소리가 작았다.	18/18
	E	수업에서 소극적인 태도를 보였고 음악 활동을 관찰하였을 때 음악개념의 형성정도가 낮은 것으로 판단되었다. 그러나 음악 흥미도는 높았다.	16/18
피아노를 배우지 않은 학생	F	전체 학생 중 음악 흥미도가 가장 낮았다. 수업 태도도 매우 소극적이었으며 다른 친구와 장난을 자주 치기도 하였다. 활동지와 여러 활동영상을 관찰했을 때 음악개념이 제대로 형성되지 않은 것을 확인할 수 있었다.	3/18
	G	음악 흥미도가 매우 낮았으며 수업 태도도 매우 산만했다. 옆 친구와 장난을 자주 쳤고 수업에 집중하는 시간이 짧았다. 그리고 교사의 말을 끊거나 짜증을 자주 냈다.	8/18

변인	학생	초기상태	흥미도 사전 테스트 결과
피아노를 배우지 않은 학생	H	음악 흥미도 점수가 낮았지만 수업에는 적극적으로 임하였고 발표하는 것을 매우 좋아하였다. 그러나 수업의 중간쯤에 와서는 집중력이 떨어져 친구들과 장난을 치거나 자리에서 일어나 돌아다니는 등 주위가 산만한 행동을 하였다.	9/18
	I	피아노를 배우지 않은 아이들에 비해 음악 흥미도가 매우 높았다. 음악 감상 수업을 한다고 하였을 때 가장 좋아했으며 매 수업 시간마다 적극적으로 질문에 답하고 발표하였다.	18/18
	J	수업을 관찰했을 때 리듬치기하거나 노래하는 모습에서 음악개념이 제대로 형성되지 않은 것을 볼 수 있었다. 그러나 사전 흥미도는 높았다. 수업에도 적극적으로 참여했지만 친구들과 함께 어울려 조별 활동을 하는 것은 힘들어보였다.	18/18

<표Ⅲ-1>은 본 연구의 대상자들의 초기상태를 서술한 것이다. 피아노를 배운 학생들은 대체적으로 음악 흥미도의 점수가 높은 것으로 나타났으며 피아노를 배우지 않은 학생들은 대체적으로 낮은 점수를 받은 것을 확인하였다. 특히 F학생은 18문항 중 3문항에만 긍정적인 답을 체크하여 음악 흥미도가 가장 낮은 학생으로 판단되었다. 그리고 G, H학생 역시 피아노를 배운 학생들 보다 음악적 흥미도가 많이 낮은 것을 관찰할 수 있었다. 그리고 음악개념에 있어서도 피아노를 배우지 않은 학생들이 피아노를 배운 학생에 비해 음악개념 형성이 잘 되지 않은 것을 볼 수 있었다.

2. 연구절차

이 연구는 실험 연구와 질적 연구로 연구 절차는 다음과 같다.

<표Ⅲ-2> 연구절차

순서	내용	비고
1	학교 섭외, 학교 동의	8월 초
2	사전 흥미도 테스트 작성 및 수정	6월 초 ~ 8월 말
3	10차시 수업 지도안 작성	6월 초 ~ 9월 초
4	사전 흥미도 테스트 실시	9월 24일
5	10차시 수업 진행 및 교사일지 작성, 담임교사와의 면담	10주 수업 진행
6	질적연구 자료 분석	12월 말~4월
7	연구 결과 작성	2016년 1월~6월

<표Ⅲ-2>와 같이 첫 번째로 실험 연구를 진행할 학교를 알아보고 섭외하여 학교의 동의를 구하고 담임교사와의 면담이 진행되었다. 두 번째로 흥미도의 변화를 관찰하기 위해 사전 흥미도 테스트 문항을 지도교수와 논의하였고 여러 차례 수정을 거쳐 완성했다. 세 번째로는 10차시의 수업 지도안을 작성하였고 이 또한 지도교수의 지도에 따라 몇 차례 수정을 하여 완성했다. 네 번째로는 수업 진행 전, 흥미도의 변화를 확인하기 위해 사전 테스트를 실시하고 학생들에게 앞으로 진행될 수업에 관하여 안내했다. 다섯 번째로는 10차시 수업을 진행하고 교사일지 및 담임교사의 면담이 이루어

어졌다. 여섯 번째로 총 10차시의 수업을 완료하였다. 일곱 번째로 질적연구 자료인 수업영상 및 학생들의 활동지와 담임교사와의 면담 기록지 그리고 교사수업일지를 학생들의 음악개념과 흥미도의 변화를 중심으로 분석하였다. 마지막으로 분석 결과에 따라 전체 연구 결과를 작성하였다.

3. 음악 흥미도 및 음악요소 질적연구

본 연구의 실험 절차를 통해 학생들의 흥미도 및 음악개념의 변화정도를 알아보기 위해 질적연구 하고자 한다. 질적연구 자료로는 수업 녹화 영상, 수업 전사, 학생 수업 활동지, 담임교사 면담 기록, 교사 관찰 및 수업일지를 활용하였다. 매 수업시간마다 촬영했던 수업영상을 통해 수업전사한 것을 바탕으로 학생들의 태도를 살펴보고자 한다. 이를 통해 학생 개인의 음악 흥미도의 변화와 음악개념 이해도를 관찰하고 분석할 것이다.

또한 학생들의 변화의 정도를 자세히 파악하기 위해 피아노를 배운 집단과 배우지 않은 집단으로 나누고 두 집단의 특징을 살펴볼 것이다. 그리고 이에 따른 변인 간의 음악 흥미도와 음악개념의 변화를 질적 연구를 통해 확인하고자 한다.

특히 흥미도에 있어서 학생들의 사전·사후 태도를 효과적으로 비교하기 위해 프로그램 시작 전 흥미도 테스트를 실시하였다. <표Ⅲ-3>은 사전 흥미도 테스트 문항을 표로 나타낸 것이다.

<표Ⅲ-3> 흥미도 테스트 문항

관련성	내용	문항번호
개인적 흥미	나는 음악 듣기를 좋아한다.	1
	나는 음악 시간이 즐겁다.	3
	나는 음악을 계속 배우고 싶다.	9
	나는 방과 후 활동에서 음악활동을 선택하고 싶다.	10
	나는 기쁜음악과 슬픈음악이 있다고 생각한다.	12
	나는 즐겨 듣는 음악이 있다.	13
	나는 악기를 배우고 싶다.	15
	나는 좋아하는 음악을 외워서 노래할 수 있다.	17
	나는 음악이 있어서 즐겁다.	18
상황적 흥미	나는 음악 시간이 기다려진다.	2
	나는 친구와 함께 노래를 부르거나, 악기 연주하는 것을 좋아한다.	4
	나는 신나는 음악을 들으면 춤을 추고 싶다.	5
	나는 다른 친구가 노래하거나 악기 연주를 할 때 잘 들어주고 칭찬해 준다.	6
	나는 즐거울 때면 노래를 부른다.	7
	나는 집에서 음악을 듣는 것을 좋아한다.	8
	나는 음악을 들으면 기분이 좋아진다.	11
	나는 음악 시간에 하는 활동이 재미있다.	14
	나는 음악에 대해서 많은 것을 알고 싶다.	16

<표Ⅲ-3>은 본 연구에서 다룬 18문항의 흥미도 테스트 문항이다. 이 문항들은 선행연구 강미나³⁹⁾, 양종모, 장기범, 박종화, 김광주⁴⁰⁾, 장지혜⁴¹⁾의 연구를 참고하여 지도교수와 여러 차례 논의하고 수정했으며 ‘개인적 흥미’와 ‘상황적 흥미’의 두 가지 변인으로 나누고 각각 9문항씩 제시하였다.

4. ARCS 동기이론을 활용한 음악 감상수업 계획

초등학교 1학년 감상수업의 곡 선정을 위해 초등학교 1~2학년군 통합교과서와 초등학교 교육과정, 여러 단행본 및 민영남⁴²⁾의 논문을 참고하였다. 초등학교 1~2학년군의 음악 교육과정의 내용체계가 따로 없고 3~4학년군부터 정규 음악교육과정 내용체계 영역이 있었다. 그렇기 때문에 본 연구의 곡 선정은 통합교과서에 수록되어있는 감상곡과 초등학교의 지도 목적, 그리고 초등학교 음악 교육과정 3~4학년군의 교수·학습 방향 및 여러 연구 논문과 단행본을 참고하여 감상 곡을 선정하였다. 이에 따라 ARCS동기이론을 활용한 음악 감상수업의 10차시 계획은 다음과 같다.

39) 강미나(2013). 전게서.

40) 양종모 외 3(1999). “고등학교 음악과 수행평가의 이론과 실제”, 한국교육과정평가원, 1(8).

41) 장지혜(2012). “교내외 음악 활동 경험이 음악교과의 성취도 및 흥미도에 미치는 영향”, 성신여자대학교 교육대학원.

42) 민영남(2011). 전게서.

<표Ⅲ-4> ARCS동기이론을 활용한 음악 감상수업

차시	주제	음악개념
1	동물의 사육제 - 왕벌의 비행, 거북이	박, 박자(빠르기)
2	호두까기 인형-행진곡	박, 박자
3	놀람교향곡	셈여림, 음의 높고 낮음
4	크시코스 우편마차	박, 박자
5	크시코스 우편마차	박, 박자, 음의 높고 낮음
6	사계 중 봄(마림바 연주), 사물악기가 된 도깨비	목소리, 물체소리, 타악기의 음색
7	운명 교향곡	셈여림
8	스케이트 왈츠	박, 박자
9	동물의 사육제-코끼리	박, 박자, 음의 높고 낮음
차시	주제	음악개념
10	피터와 늑대	목소리, 물체소리, 타악기의 음색, 음의 높고 낮음

<표Ⅲ-3>은 초등학교 음악교육과정 및 여러 단행본, 그리고 선행연구들에 근거하여 10차시의 수업주제를 계획한 것이다. 음악개념 요소의 설정은 2009 개정 음악과 교육과정에 제시된 7가지 음악개념 중 초등학교 저학년이 이해하기 쉬운 수준 및 음악요소를 채택하였다. 음악요소는 <표Ⅲ-3>에 제시한 것과 같이 리듬, 빠르기, 가락, 셈여림, 음색의 5가지로 구분했다. 그리고 각 주제에 맞춰 ARCS 동기이론을 적용하여 10차시 지도안을 계획하였다.

IV. 연구분석

이 장에서는 학생들의 흥미도 및 음악개념 향상의 변화를 질적 연구를 통해 분석하고자 한다. 또한 연구목적에 대한 효과를 더 자세히 알아보기 위해 피아노를 배운 학생과 배우지 않은 학생의 두 집단으로 나누고 그 차이를 비교하며 질적 연구하고자 한다.

이 연구에서는 학생들의 음악개념 영향을 알아보기 위해 5가지 음악개념 요소를 리듬, 빠르기, 가락, 셈여림, 음색 중심으로 제시하였다. 분석 자료로는 참여 관찰, 수업 시간 녹화 영상 및 수업 전사, 학생 수업 활동지, 담임교사 면담 기록, 교사 관찰 및 교사 수업일지를 참고하였고 이를 토대로 질적 분석을 실시하였다. 다음 <표IV-1>은 학생들의 흥미도와 음악개념을 확인하기 위한 질적 분석 영역이다.

<표IV-1> 질적 분석 영역

영역		제목	분석 자료
음악 흥미도	교구	다양한 물건 재미있는 음악	수업 녹화 영상 수업전사 학생 수업 활동지 담임면담 기록 교사 관찰 교사 수업일지
	악기 · 협동	함께하면 더 재미있지	
	강화	들으면 선물이 팡팡	
음악 개념	빠르기 · 박, 박자	걷고 뛰고	
	음의 높고 낮음	오르락 내리락 청롱열차	
	셈여림	우르르 황	
	목소리, 물체소리, 타악기의 음색	때로는 신나게 때로는 으스스하게	

위의 <표IV-1>은 이 연구의 음악흥미도와 음악개념에 따른 질적 분석영역 및 분석자료를 나타낸 것이다. ARCS 동기전략의 주의집중, 관련성, 자신감, 만족감 순서대로 음악 흥미도 분석영역을 제시했다. 그 중 악기와 협동을 함께 제시한 이유는 악기를 활용한 협동학습 수업을 했기 때문이다. 따라서 악기와 협동 요소는 나누지 않고 분석하였다.

음악개념은 수업의 빈도수에 따라 그 순서를 제시하였다. 빠르기와 박, 박자를 함께 제시한 이유는 빠르기에 관한 수업이 첫 번째 수업이었기 때문에 학생들이 빠르고 느린 음악의 개념을 알고 박, 박자에 대한 수업을 진행하는 것이 보다 효과적이라고 판단하였기 때문이다. 그렇기 때문에 빠르기와 박, 박자를 함께 제시하였고 이와 관련된 수업을 5차시로 계획했다. 그리고 음의 높고 낮음은 4차시, 썸여림과 음색에 대한 수업은 각각 2차시로 진행하였다. 따라서 수업의 빈도수에 따라 그 순서를 제시한 것이다.

질적 분석 영역을 중심으로 음악 흥미도와 음악개념의 변화를 알아보고자 한다. 또한 피아노를 배우지 않은 학생과 배운 학생의 음악 흥미도 및 음악개념의 향상정도를 관찰하기 위해 두 변인을 나누어 분석하도록 한다. 그리고 학생 개인의 학습 향상과정을 확인할 수 있도록 관찰일지 형식으로 서술하고자 한다.

1. 음악 흥미도에 관한 분석

음악 흥미도의 변화를 확인하기 위하여 수업 전에 흥미도 테스트를 실시했다. 흥미도가 높은 학생들은 대부분이 피아노를 배운 학생 집단에 속해있었고 흥미도가 낮은 학생들은 피아노를 배우지 않은 학생 집단에서 많이 나타났다. 특히 F학생이 가장 낮았으며 그다음 G학생, 그다음으로는 I학생 순이다.

1) 다양한 물건 재밌는 음악

1차시 수업은 연구자와 함께 하는 첫 수업 시간이었기 때문에 주의 집중이 더욱 필요했다. 그래서 학생들의 흥미를 더욱 유발시킬 수 있도록 교구를 사용했다. 다음은 1차시에 사용한 교구이다.



<사진IV-1> 1차시 수업 중 리본막대



<사진IV-2> 1차시 수업 중 동물왕관

<사진IV-1>과 <사진IV-2>와 같이 1차시 수업에서 사용한 교구들을 보고 학생들은 긍정적인 태도를 보였다. 다음은 그 태도를 잘 보여주는 예이다.

교사: 여러분 오늘 여기 앞에 있는 리본막대와 왕관을 가지고 음악 감상 수업을 할 거예요.

♥피아노를 배운 학생♥

A학생: 이걸로 수업을 해요? 신기해요!

B학생: 오와 꼬부기다 꼬부기!

♥피아노를 배우지 않은 학생♥

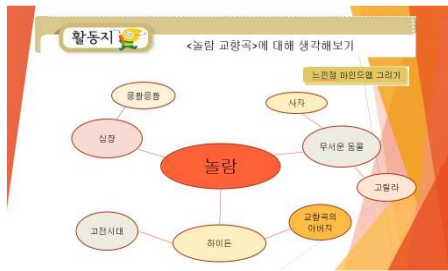
G학생: 꼬부기도 있어요? 이런 걸로도 수업을 해요?

I학생: 선생님 완전 재밌을 거 같아요!

-1차시 수업 중-

위의 대화는 교구를 통해 학생들의 ARCS 하위요소 중 지각적 각성을 이끌어 낸 것을 보여준다. 또한 위 대화는 수업에 대해 신기해하고 흥미로워하는 태도를 잘 반영하고 있다. 특히 A학생의 경우에는“이걸로 수업을 해요?”라며 낮설어하는 모습을 보였으며 흥미도가 낮았던 G학생도“이런 걸로도 수업을 해요?”라며 신기하다는 반응을 보였다. 다른 학생들도 앞에 나와 교구를 직접 만져보기도 하고 흔들어보기도 하였다. 학생들이 흥미로워하는 교구를 통해 수업을 진행하였더니 주의집중이 잘 되는 것을 느낄 수 있었다. 더불어 교구의 사용으로 동기유발이 되는 것까지 관찰하였다.

3차시 수업에서는 학생들의 흥미도를 위해 다양한 학습 자료를 활용했다. 마인드맵과 그림악보, 캐스터네츠와 작은북, 그리고 애니메이션을 사용하였다.



<그림 IV-1> 3차시 수업 중 마인드맵



<그림 IV-2> 3차시 수업 중 그림악보

<그림 IV-1>과 <그림 IV-2>는 3차시 수업에 활용한 마인드맵과 그림악보이다. 마인드맵은 연구대상자들이 다른 수업시간에 ‘생각그물치기’라는 내용으로 사용했던 것이

다. 연구자는 이 사실을 사전에 알아내어 학습자들의 관련성요소를 이끌기 위해 마인드맵을 수업활동으로 활용하였다. 이는 ARCS 관련성 요소 중 친밀성과 모티브 일치를 적용한 것이다. 다음은 이 요소들이 효과적으로 적용한 것을 확인할 수 있는 대화이다.

교사: 선생님은 <놀람고향곡>을 듣고 생각나는 느낌을 마인드맵을 통해 적어봤어요. 마인드맵이라는 이름이 낯설죠? 그렇지만 여러분들이 했었던 수업내용이에요. 여러분이 담임선생님과 했던 ‘생각그물치기’라는 것 기억나나요? ‘생각그물치기’를 영어로 표현하면 ‘마인드맵’ 이랍니다.

♥피아노를 배운 학생♥	♡피아노를 배우지 않은 학생♡
C학생: 아! 저 이거 알아요! 예전에 해봤어요.	F학생: 아 나 이거 아는데, 그때 재밌었는데.
D학생: 아~이거 쉬운데~ 선생님하고 해봤어요!	G학생: 선생님! 이거 해봤어요. 생각나는 대로 그냥 쓰면 되는 거죠?
E학생: 아~생각그물치기가 마인드맵이구나. 생각그물치기 재밌었어요!!	H학생: 음악을 듣고 쓰는 거는 처음이에요. 빨리 해보고 싶어요.

-3차시 수업 중-

앞에 제시된 학생들의 대화에서 자신감이 넘치는 것을 볼 수 있다. ‘쉬워요’라는 내용과 ‘이거 해봤어요.’라는 내용을 통해 활동에 성공할 수 있다는 믿음을 가진 것이다. 이를 통해 ARCS 동기이론의 자신감 하위요소가 학생들의 활동에 대한 자신감에 효과적임을 확인할 수 있었다. 특히 흥미도가 낮은 F학생은 “그때 재밌었는데”라는 말을 통해 활동에 관심이 있다는 것을 짐작할 수 있었다. 또한 흥미도가 낮았던 G학생도 학습활동이 쉬워 자신이 할 수 있다는 것에 큰 용기를 얻은 듯 보였다.

또한 학습자들이 3차시 활동에서 좋아했던 활동은 크고 작은 썸여림을 악기로 연주해보는 것이었다. 이전 수업에서도 자신들이 직접 악기로 연주하는 것에 큰 흥미를 보였던 학생들이었기 때문에 악기연주를 학습활동으로 제시했다. 학생들의 지각적 각성을 이끌기 위해 작은북과 캐스터네츠를 활용하여 교사의 시범에 맞춰 크고 작은 썸여림을 표현하도록 하였다. 학습자들은 교사의 소리를 따라 하기 위해 귀 기울이며 주의 집중하는 모습이 뚜렷하게 나타났

다.

ARCS 동기이론의 탐구적 각성을 위해 학생들에게 <놀람 교향곡>을 먼저 감상시키고 이 음악이 작곡된 배경을 상상해보도록 하였다.

교사: 여러분 <놀람 교향곡>이라는 제목이 왜 붙여졌을까요? 한번 상상해보고 자신의 생각을 발표해 봅시다.

♥피아노를 배운 학생♥	♡피아노를 배우지 않은 학생♡
A학생: 갑자기 소리가 커져서요.	F학생: 갑자기 팡!하는 소리가 나서요.
B학생: 소리가 갑자기 커져서 깜짝 놀라서 놀람교향곡인거 같아요.	G학생: 쿵!하는 소리 때문에 저도 놀랐어요. 그래서 놀람 교향곡인가 봐요.
C학생: 작은 소리가 났다가 갑자기 큰소리가 나서 깜짝 놀라세요.	H학생: 깜짝 놀라서 놀람 교향곡인 것 같아요.
D학생: 저도 깜짝 놀랐어요. 소리가 커서 그런 거 아니에요?	I학생: 아저씨가 화나는 일이 있었나 봐요.
E학생: 하이든이 화가 나서 큰 소리 낸 거 같아요.	J학생: 깜짝 놀래켜주려고 놀람 교향곡이라고 했나?

-3차시 수업 중-

위 대화에서 보는 것과 같이 학생들 모두 자발적으로 발표하는 모습을 보였다. 학생들에게 탐구적 각성을 이끌어 냄으로써 호기심을 유발시켜 학습자들의 적극적인 학습 참여도를 높일 수 있었다. 특히 흥미도가 낮았던 피아노를 배우지 않은 학생들도 자신의 생각을 적극적으로 발표하였다. 그리고 ARCS의 모티브일치를 위해 <놀람교향곡>과 관련된 애니메이션을 보여주어 학습내용과 학습자료가 일치되도록 하였다.

4차시 수업에서는 학생들이 리듬치기하며 리듬을 익힐 수 있는 활동을 하였다. 또한 음악을 먼저 감상한 후 학습자들의 ARCS 동기이론의 하위 요소인

될 수 있다는 대화를 나누는 반면에 피아노를 배우지 않은 학생들은 악보가 무엇인지 모르는 학생들이 많았다. 그래서 연구자는 성공기회 요소를 부여하여 악보는 음악이 흘러가는 것을 그림으로 표현한 것일 뿐 어려운 것이 아니라고 하였다.

5차시 수업은 <크시코스 우편마차>를 음표악보로 제시하여 지도했다. 특히 피아노를 배운 학생들은 음표악보를 보자마자 자신이 알고 있는 음표라고 외치기도 하였다. 그러나 피아노를 배우지 않은 학생들은 음표가 무엇인지 모른다고 하였다. 다음 대화는 그 예를 잘 보여준다.

교사: 여러분 지난시간에 배웠던 <크시코스 우편마차>의 그림악보 기억하나요?
오늘은 <크시코스 우편마차>를 음표악보로 배울 거예요.

♥피아노를 배운 학생♥

A학생: 아! 2분음표, 4분음표, 8분음표!

피아노에서 배웠는데.

C학생: 아 4분음표 한 박자인거 나도 배웠어!

D학생: 피아노에서 저거 다 배웠는데~

♡피아노를 배우지 않은 학생♡

G학생: 음표악보가 뭐예요?

I학생: 저렇게 생긴 게 음표예요?

J학생: 에이 오늘은 어려운거 배우는 거예요?

-5차시 수업 중-

위의 대화에서 피아노를 배운 학생과 배우지 않은 학생의 차이가 분명하게 드러난다. 피아노를 배운 학생들은 자신들이 배웠던 음표이기 때문에 자신감을 갖는 태도를 보였고 피아노를 배우지 않은 학생들은 음표라는 것을 몰랐기 때문에 수업이 어려울 것 같다는 생각을 하고 있었다.

이러한 차이를 사전에 예상하고 두 변인 그룹간의 차이를 줄이기 위해 동기 부여 요소를 각각 선택했다. 음표의 이해를 돕기 위해 색종이를 자르고 붙이는 활동을 하였다. 이 활동을 통해 피아노를 배우지 않은 학생들은 성공기회 요소를 부여하여 자신감을 가질 수 있도록 하였고 음표를 알고 있는 학생들은

주의 집중하여 학습의 흥미를 지속시켰다. 다음은 이러한 요소를 부여한 색종이 활동이다.



<사진IV-3> 5차시 수업 중 색종이 활동지



<사진IV-4> 5차시 수업 중 학생들의 모습

<사진IV-3>과 <사진IV-4>는 학생들이 만든 활동지와 활동하는 모습이다. 다음 대화는 학생들이 색종이 활동을 통해 두 그룹 모두 흥미를 느끼는 것을 보여준다.

교사: 여러분 색종이로 음표를 표현해 보았는데 어땠나요?

♥피아노를 배운 학생♥

A학생: 학원에서는 이런거 안했는데 색종이로 잘라서 붙이니까 재미있어요!

B학생: 색종이를 자르는 게 좋았어요.

C학생: 색종이로 음표를 표현하는 게 신기했어요.

D학생: 종이를 자르면서 박자를 확인하는 게 재미있어요.

E학생: 박자가 맨날 헷갈렸는데 색종이로 잘라보니까 이제 잘 알게 같아요.

♡피아노를 배우지 않은 학생♡

F학생: 수업할 때 색종이를 자르는 게 너무 재미있어요.

G학생: 음표가 뭔지 몰라도 색종이로 자르니까 알 것 같아요.

H학생: 색종이를 자르고 붙이고 하니까 좋았어요.

I학생: 2분음표를 반으로 자르면 4분음표라는 걸 알 수 있었어요.

J학생: 음악시간에 색종이를 자르는 게 신기했어요.

-5차시 수업 중-

위의 대화에서 두 그룹 모두 색종이 활동이 재밌었다는 태도를 보이고 있다. 특히 F학생은 색종이 자르는 활동이 '너무 재밌었다'라고 하였다. 수업 초기에는 연구자가 질문을 했을 때 덩덤한 태도로 대답을 하였는데 차시가 지날 수록 '재밌었다, 너무 재밌었다'라는 표현을 쓰며 흥미도가 점차적으로 향상되는 모습을 보였다.

7차시 수업에서는 학생들의 ARCS 동기이론의 탐구적 각성을 위해 <운명 교향곡>을 감상하고 그에 대해 상상해보며 호기심을 증진시킬 수 있는 활동을 하였다. 다음은 학생들이 영상을 보고 상상한 내용이다.

활동지 내용: 디즈니의 <운명 교향곡> 판타지아를 보고 느낀점을 적어봅시다.

<p style="text-align: center;">♥피아노를 배운 학생♥</p> <p>A학생: 무서웠다. 처음에는 재미있을 거 같았는데 으스스했다. 신기하고 조금 무서웠다. 폭발할 때 도망갔다.</p> <p>B학생: 번개가 치는 것 같았고 뭔가 망한 느낌이었다.</p> <p>C학생: 피아노로 하는 것 같은데 무서웠다. 으스스했다. 신나고 재밌었다.</p> <p>D학생: 번개가 치는 느낌이었고 깜짝 놀랐다.</p> <p>E학생: 만화가 어두워서 무서웠고 노래도 무서웠다.</p>	<p style="text-align: center;">♡피아노를 배우지 않은 학생♡</p> <p>F학생: 무서웠습니다. 썰렁합니다. 그리고 다리가 떨립니다.</p> <p>G학생: 재미있고 신나고 우가우가하는 느낌, 천둥이 치는 느낌, 작았다가 커지고, 무서웠어요. 회오리가 왔다갔다 거려요. 나비가 많아졌다가 작아지는 느낌, 후라이팬에 계란후라이를 굽는 소리나서 재밌어요.</p> <p>H학생: 무서웠고 으스스했고 깜짝 놀랐다. 그래도 재밌었다.</p> <p>I학생: 이 영상을 보고 깜짝 놀랐다. 근데 베토벤이 이 노래는 어떤 악기로 했는지 너무 궁금하다. 근데 이 노래를 들으니깐, 귀신이 나올 것 같았다.</p> <p>J학생: 으스스했다. 재밌었다.</p>
---	---

-7차시 수업 중 활동지내용-

위의 대화는 학생들이 영상을 보며 여러 가지 생각을 하고 느낀점을 표현한 것이다. 특히 음악 흥미가 낮았던 G학생은 다른 학생들보다 더 많은 느낌과 생각을 적은 것을 확인할 수 있었다. 음악을 듣고 '후라이팬에 계란 후라이를 굽는 것 같다.'라는 표현은 다른 학생들은 하지 않은 생각이었다. 이를 통해 음악 흥미가 매우 낮았던 G학생이 7차시에 와서 음악 흥미가 향상되어 음악을 더욱 집중해서 듣고 다양한 생각과 느낌을 표현 한 것이라고 볼 수 있다.

그리고 학생들의 ARCS 동기전략의 성공기회와 흥미유발을 위해 스카프를 활용하여 음악을 표현하는 활동을 병행했다. 이전 차시에서 학생들이 음악을 감상하면서 신체 표현하는 것을 좋아했기 때문에 '스카프'라는 교구를 사용하여 변화를 주었다. 이를 통해 학습자들의 흥미를 지속시킬 수 있었다.



<사진IV-5> 7차시 수업 중 스카프



<사진IV-6> 7차시 수업 중 학생들의 모습

<사진IV-5>와 <사진IV-6>은 7차시 수업 중 사용한 스카프와 이를 가지고 표현하는 학생들의 모습이다. 이를 통해 학생들이 즐겁게 활동하는 것을 확인할 수 있었다. 특히 피아노를 배운 학생 중 수업에 소극적으로 참여했던 J학생도 스카프를 활용한 지휘활동에서 적극적으로 참여하는 것을 관찰할 수 있었다. 이러한 점에서 수업이 진행될수록 학생들의 수업 참여가 점차 높아지는 것을 확인할 수 있었다.

8차시 수업 때는 겨울이였기에 그에 어울리는 감상곡을 선택하였다. 이는 ARCS 동기이론의 친밀성 전략을 사용한 것이다. PPT와 그림악보도 학생들의 주의 집중을 끌고 흥미를 유발시키기 위해 겨울과 크리스마스에 어울리게 만들었다.



<그림IV-5> 8차시 수업 중 PPT



<그림IV-6> 8차시 수업 중 그림악보

<그림IV-5>와 <그림IV-6>은 8차시 수업 중 사용한 학습 자료이다. 학생들이 이를 보고 매우 관심을 가졌다.

교사: 여러분 오늘은 <스케이트 알츠>를 감상할 거예요.(PPT를 보여준다.)

♥피아노를 배운 학생♥

B학생: 우와~예쁘다. 올라프도 있어!

E학생: 트리 그림도 있어!

♥피아노를 배우지 않은 학생♥

G학생: 트리도 있네? 신기하다.

J학생: 엘사도 있다! 완전 예뻐!

-8차시 수업 중-

위의 대화에서 볼 수 있듯이 학생들이 알고 있고 좋아하는 '겨울왕국'의 캐릭터를 그림악보에 활용함으로써 학생들에게 그림악보가 동기 부여가 된 것을 확인할 수 있었다. 특히 크리스마스가 얼마 남지 않아 학생들이 더욱 관심을

가졌고 흥미로워했다.

9차시 수업은 <동물의 사육제-코끼리>를 그림악보로 제시하여 지도했다. 9차시 수업은 ARCS 동기전략 중 학습요건과 친밀성 전략을 활용하고자 했다. 이를 위해 이전에 배웠던 음악 요소들을 다시 한 번 지도하여 학습에 대한 성공기회를 부여하고 음악 개념에 대한 친밀감을 느낄 수 있도록 하였다.



<그림IV-7> 9차시 그림악보①



<그림IV-8> 9차시 그림악보②

위의 <그림IV-7>과 <그림IV-8>은 9차시에 사용한 그림악보이다. <코끼리>의 감상곡과 음악 개념에 연관성을 가질 수 있도록 그림악보에 코끼리 이미지를 사용하였다. 또한 학생들의 동기유발을 더욱 이끌 수 있도록 애니메이션 '인 사이드 아웃'의 캐릭터를 활용하여 가락을 익힐 수 있도록 그림악보를 만들었다.

교사: 여러분 오늘은 <동물의 사육제 중 코끼리>를 그림악보로 배우고 <스케이트 왈츠>에서 배웠던 왈츠 리듬도 복습할 거예요.

♥피아노를 배운 학생♥

A학생: 오와!인 사이드 아웃이야!

C학생: 빙빙빙!

E학생: 나는 조이가 제일 좋더라!!

♡피아노를 배우지 않은 학생♡

G학생: 나는 앵거가 제일 웃기던데~

I학생: 슬픔이네 제일 아래에 있어.

J학생: 인 사이드 아웃 진짜 재밌었는데!

-9차시 수업 중-

위의 대화는 그림악보를 보고 학생들이 나눈 대화이다. 학생들 모두가 좋아하는 애니메이션의 캐릭터를 그림악보에 활용하니 동기유발이 잘 되는 것을 확인할 수 있었다. 이를 통해 ‘그림악보’가 학생들의 동기유발에 큰 영향을 주는 것을 볼 수 있었다.

10차시는 <피터와 늑대>를 감상하고 각 등장인물의 역할을 학생들이 맡아 표현하면서 흥미를 유발시킬 수 있도록 수업을 진행하였다. ARCS하위요소 중 학습에 대한 친밀감을 부여하기 위해 <피터와 늑대>에 관한 동영상을 보여주었다. 이 동영상은 <딩동댕 유치원-피터와 늑대 편>이었는데 각 등장인물의 특성과 그 악기 음색에 맞게 가사를 붙여 노래하였다. 이를 통해 학습자들이 각 악기의 음색과 그 분위기를 연관시키도록 하였다. 또한 학습자들이 직접 역할을 맡아 신체표현 해봄으로써 악기의 음색을 더욱 친밀하게 연관시킬 수 있도록 활동을 진행하였다.



<사진IV-7> 10차시 수업 중 역할왕관



<사진IV-8>10차시 수업 중 새 표현

<사진IV-7>과 <사진IV-8>은 10차시 수업 중 사용했던 교구와 이를 사용하여 활동하고 있는 학생들의 모습이다. 각자 하고 싶은 역할을 하면서 역할과 그에 어울리는 음색의 분위기를 표현하였다. 학생들 모두 매우 즐거워하였으며 흥미가 낮았던 F, G, I학생들이 흥미가 향상되는 모습을 확인할 수 있었다. 다음 대화는 그 예를 잘 보여준다.

교사: 여러분 오늘 활동이 어땠나요?

♡피아노를 배우지 않은 학생♡

F학생: 엄청 재밌었어요. 한 번 더 하고 싶어요.

G학생: 저는 할아버지도하고 누대도 해봐서 진짜 좋았어요.

I학생: 완전 신났어요. 더 하고 싶어요.

J학생: 노는 게 같아서 더 재밌었어요. 한 번 더 해보면 안
돼요?

-10차시 수업 중-

위의 대화에서 볼 수 있듯이 세 학생 모두 흥미가 향상된 것을 확인할 수 있다. 그 중 G학생은 다른 학생이 하기 싫어하는 역할을 대신 해주겠다고 적극적으로 나서기도 하였다. 이러한 모습에서 흥미도가 낮았던 학생들이 점차 향상되는 흥미도를 관찰할 수 있었다. 그리고 위의 대화에서 J학생의 태도에도 변화가 나타났다. J학생은 수업 초반에 소극적인 태도로 학습활동에 임했던 반면에 수업이 진행될수록 한 번 더 해보면 안돼요?’라는 대답을 하면서 수업 활동에 자발적이고 적극적으로 참여하였다.

2) 함께하면 더 재밌지

2차시 수업은 학생들이 음악을 듣고 보면서 직접 연주할 수 있도록 진행하였다. 특히 <사진IV-9>의 ‘곡식 마라카스’는 학생들이 매우 좋아한 교구였다.



<사진IV-9> 2차시 수업 중 곡식 마라카스



<사진IV-10> 2차시 수업 중 연주하는 모습

<사진IV-10>에서와 같이 다 같이 음악을 들으며 연주하는 활동을 하였다. 학생들의 수업 활동에 대해 ‘행진대의 대장’이라는 개인적인 성공기회를 제공하였는데 모두들 이 행진대의 대장을 하고 싶어 하였다. 특히 흥미도가 낮았던 F학생과 G학생도 행진대를 이끄는 대장을 하고 싶다는 것에서 수업 참여의 태도가 변했다는 것을 알 수 있었다. 이는 F학생과 G학생에게 ARCS 동기전략 하위 요소인 개인적인 성공기회를 제공하여 관련성 전략이 효과적으로 적용된 예라고 볼 수 있다. 그리고 활동하는 친구들을 이끌어가는 일종의 협동 학습을 통해 학습자의 동기와 활동 가치를 민감하게 반응하여 활동에 적극적으로 참여하도록 하였다.

5차시는 <크시코스 우편마차>에 맞춰 리듬합주를 했다. 이때 모티브 일치 요소의 주요 지원전술인 협동학습이 되도록 악기를 활용하였다. 혼자만 연주를 잘하는 것이 아니라 다 같이 협동하여 리듬합주를 해야 좋은 음악이 완성된다는 내용을 강조하였다. 그렇기 때문에 개인의 활동 가치를 민감하게 하여 학습목표와 내용을 일치시켰다.

변인간의 흥미도 변화를 자세히 살펴보기 위해 조원 구성을 피아노를 배운 학생과 배우지 않은 학생으로 나누었다. 다음은 리듬합주 활동을 끝낸 후의 학생들의 대화이다.

교사: 여러분 <크시코스 우편마차>를 감상하고 리듬합주 해보았는데 어땠나요?

♥피아노를 배운 학생♥

A학생: 친구들과 같이 연주할 수 있다는 게 신기했어요.

B학생: 음악이 빨랐지만 악기로 연주하는 게 재밌었어요.

C학생: 저는 여태까지 한 수업 중에 이 수업이 제일 재밌었어요!

D학생: 작은북을 연주해볼 수 있어서 진짜 좋았어요!

E학생: 음악이 엄청 신났어요!

♡피아노를 배우지 않은 학생♡

F학생: 음악이 빨랐어요. 그래도 재밌었어요.

G학생: 악기 연주하는 게 가장 재밌어요.

H학생: 제가 좋아하는 방울을 연주해서 진짜 좋았어요!

I학생: 다 같이 연주하니까 소리가 너무 좋았어요.

J학생: 너무 즐거웠어요. 다음 시간에도 또 했으면 좋겠어요.

-5차시 수업 마무리 중-

위의 대화에서 나타난 대로 학습자들이 다 같이 리듬 합주 하는 것을 매우 좋아했다. 그리고 이전 수업에서도 학습자들이 좋아했던 악기연주를 할 수 있다는 것도 매우 즐거워하였다. 피아노를 배우지 않은 학생들도 악보에 개의치 않고 리듬악기를 연주한다는 것에 큰 의미를 두고 즐거워하는 것을 확인할 수 있었다.

그리고 8차시 수업에서는 <스케이트 왈츠>에 맞춰 울동을 하는 활동을 진행하였다. 이를 통해 학생들이 협동학습을 하며 활동 가치에 민감하게 반응할 수 도록 모티브 일치 요소를 적용시켰다. 학생들이 다 같이 하는 활동이기에 적극적으로 참여하였고 매우 즐거워하였다.



<사진IV-11> 8차시 수업 중 율동①



<사진IV-12> 8차시 수업 중 율동②

<사진IV-11>과 <사진IV-12>에서는 학생들이 서로 손을 잡으며 대형을 깨뜨리지 않고 협동하여 율동을 유지하려는 모습을 볼 수 있었다.

3) 들으면 선물이 팡팡

ARCS 동기이론 중 외적보상을 활용하여 동기부여하기 위해 칭찬스티커 모으기를 전 수업에 거쳐 진행하였다. 수업 시작 전 학생들에게 칭찬스티커를 많이 모으는 순서대로 1, 2, 3등을 나누어 선물을 준다고 하였을 때 다들 관심 있는 태도를 보였다. 다음 대화는 그를 잘 보여준다.

교사: 앞으로 10주간의 음악 감상 수업을 하면서 선생님이 잘 아는 친구들은 칭찬 스티커를 줄 거예요. 그중에서 1, 2, 3등을 뽑아 마지막 수업시간에 선물을 줄게요.

♥피아노를 배운 학생♥

A학생: 엄청 잘해야지!

D학생: 나도 열심히 해야지!

♡피아노를 배우지 않은 학생♡

F학생: 그게 안받아도 되는데...

G학생: 칭찬스티커 필요 없어요!

I학생: 내가 1등할거야!

-1차시 수업시작 전-

위의 학생들의 대답에서 피아노를 배운 학생과 배우지 않은 학생들의 큰 차이는 없었다. 대부분 학생들이 칭찬 스티커를 받기 위해 열심히 하겠다고 하였고 동기부여가 되는 모습을 관찰 할 수 있었다. 특히 I학생은 흥미도가 낮은 학생 중 한명이었는데 외적보상을 언급하니 음악 감상 수업에 대해 긍정적인 태도로 변하는 모습을 볼 수 있었다. 그러나 피아노를 배우지 않은 학생 중 F학생과 G학생의 태도는 달랐다. 다른 학생들에 비해 별다른 반응이 없었다. 두 학생이 가장 흥미도 점수가 낮았기 때문에 칭찬 스티커라는 외적 보상에 큰 동기유발이 되지 않은 것으로 보인다.

그러나 두 학생은 흥미도 결과에 비해 두 학생 모두 감상활동에서 좋은 결과물 및 태도를 보여주었다. 이러한 모습에서 학생들이 가지고 있는 음악성에 비해 음악 흥미도가 낮다는 것이 매우 안타까웠다. 그래서 두 학생의 흥미도를 향상시키기 위해 ARCS 동기이론 중 내재적 보상을 매우 강조하여 두 학생들에게 집중적으로 제공하였다.

교사: F학생아~ <은명 교향곡>을 어찌 그렇게 표현을 잘 하니? 오늘 정말 멋있었어.
오늘은 F학생에게 칭찬스티커를 줄게요.

♡피아노를 배우지 않은 학생♡

F학생: 저 잘 했어요? 아싸! 칭찬 스티커 빨리 주세요.

-7차시 수업 중-

교사: G학생아~ 오늘 특대도 표현 잘 하고 친구 대신해서 할아버지도 표현했지?
진짜 특대가 튀어나온 줄 알았단다. 오늘은 G학생에게 칭찬 스티커를 줄게요.

♡피아노를 배우지 않은 학생♡

G학생: 제가 좀 잘 마죠? 얼른 주세요!

-10차시 수업 중-

위의 대화는 F학생과 G학생의 반응을 잘 보여주는 예이다. 1차시까지만 해도 칭찬 스티커가 필요 없다는 말을 하였는데 7, 10차시로 갈수록 학생들이 외재적 보상에도 관심을 갖게 되었고 음악 흥미도 향상되어 음악 활동에 적극적으로 참여하는 것을 볼 수 있었다.

피아노를 배운 학생 중 C학생은 친구들에게 질투를 많이 하는 모습을 관찰할 수 있었다. 수업시간에 끊임없이 친구의 잘못을 일렀으며 다른 친구가 하는 것을 자신도 하겠다는 억지를 부리기도 하였다.

교사: C학생아~ 다른 친구가 꼬부기 양관을 하니까 C학생은 꿀벌 양관을 쓰고 리듬막대 흔들까?

♥피아노를 배운 학생♥

C학생: 싫어요. 왜 재만 꼬부기 해요? 저도 꼬부기 할거예요!

교사: (수업진행 중)

♥피아노를 배운 학생♥

C학생: 아 선생님 ○○이 자꾸 짜증나게 해요!

선생님 뒤에서 재네 자꾸 떠들어요.○○이 저한테 욕했어요.

...중략...

-1차시 수업 중-

위의 대화에서 볼 수 있듯이 C학생은 자신이 하고 싶은 대로 되지 않으면 화를 내거나 짜증을 냈고 수업 도중에 친구를 이르는 것이 매우 심했다. 그럴 때마다 연구자가 수업진행이 힘들었고 수업을 자주 끊게 되었다. 이런 행동의 긍정적인 변화를 위해 다음 차시부터 칭찬스티커 규칙을 만들어 C학생의 태도를 발전시키고자 했다.

2차시 수업부터 C학생의 태도 변화와 공정성을 위해 칭찬 스티커에 대한 몇 가지 규칙을 만들었다.

교사: 앞으로 칭찬 스티커를 받기 위해 몇 가지 규칙을 만들었어요. 여러분은 이 규칙들을 지키지 않으면 칭찬 스티커를 주지 않을 거예요.

- ✓ 수업 도중에 친구를 이르지 않는다. 수업이 다 끝난 후에 선생님께 이야기한다.
- ✓ 수업 도중에 큰 소리로 떠들지 않고 수업에 적극적으로 참여한다.
- ✓ 자신이 하고 싶은 역할 및 교구를 가지고 떼뜨지 않는다.

-칭찬 스티커 규칙-

이러한 규칙을 만들고 앞으로의 수업에 대해 안내하였다. C학생의 태도 변화뿐만 아니라 ARCS의 동기이론 중 공정성 요소를 위해 시도한 규칙이기도 했다. 학습자들이 외재적 보상에 있어서 불공평하다고 생각한다면 흥미도 및 동기유발이 되지 않기 때문이다. 그리고 이 규칙을 통해 C학생의 태도에 어떠한 변화가 있는지도 확인하고자 한다.

4차시 리듬합주 시간에 가위바위보를 하여 이긴 학생 순서대로 각자 연주하고 싶은 악기를 골랐다. C학생이 후반에 리듬악기를 고르게 되었는데 이때 C학생의 태도가 조금 변화가 있다는 것을 확인할 수 있었다. 이유는 작은북은 C학생이 하고 싶어 했던 악기였지만 바로 앞의 학생이 작은북을 고르자 표정은 어두웠지만 때는 쓰지 않았기 때문이다. 1차시 때만 해도 자신이 하겠다고 때를 쓴 반면에 칭찬스티커 규칙이 있는 후에는 때를 쓰지 않고 남은 악기 중에 고르는 모습을 볼 수 있었다.

- **교사:** C학생은 어떤 악기를 연주할 거니?
- **C학생:** 원래 작은북 하고 싶었는데... 그럼 그냥 마라카스 할게요.

-4차시 수업 중-

위의 대화는 C학생이 연주하고 싶었던 악기를 다른 학생이 연주하게 되자 때를 쓰지 않고 다른 악기를 연주한다는 모습을 보여주고 있다. 표정이 어두웠고 아쉬워했지만 악기연주를 할 때에는 즐거운 모습으로 참여하는 것을 관찰할 수 있었다.

그리고 5차시 수업에서 조별 활동으로 가사 만들기를 할 때 C학생의 의견과 A학생의 의견이 나누어졌다. 다음은 그 상황을 나타낸 대화이다.

교사: A학생의 ‘오토바이’ 가사와 C학생의 ‘퐁퐁빵빵’ 중에 어떤 것이 좋을지 상의해 보세요.

1조원 다수: 오토바이가 더 좋을 것 같
아요.

C학생: 저는 퐁퐁빵빵이 더 좋아요.

교사: 그럼 1조는 오토바이의 의견이 더 많으니 오토바이를 넣어 가사를 만드는 것이 더 좋겠네요.

C학생: 알겠어요...

-5차시 수업 중-

위의 대화는 A학생의 의견이 수용되자 C학생이 실망한 모습이 보였다. 그러나 화를 내거나 짜증내지 않고 친구들 의견에 따르는 모습을 볼 수 있었다.

특히 C학생은 친구의 잘못을 이르는 행동을 수업 도중에 자주 했었다. 그러나 차시가 지날수록 이르는 행동이 조금씩 줄어들었고 수업이 끝난 후에 연구자에게 찾아와 속상한 일을 이야기하기도 했다. 이와 같이 C학생의 태도가 수업 초기와 비교했을 때 태도가 변화되는 것을 확인 할 수 있었다. 이를 통해 ARCS 요소 중 만족감 요소가 C학생의 학습태도에 영향을 주는 것을 관찰할 수 있었다.

2. 음악요소에 관한 분석

1) 걷고 뛰고

음악개념 중 리듬요소에 관한 수업은 1차시, 2차시, 4차시, 5차시, 8차시, 9차시에 진행하였고 총 5차시로 구성하였다. 1차시에서는 빠르고 느린 음악을

소개했고 2차시에서는 박과 박자를 지도했다. 그리고 4차시에서는 리듬 패턴을, 5차시에서는 리듬합주를 진행했다. 또한 8차시와 9차시는 각각 제재곡을 달리하여 왈츠 리듬을 지도하였다.

아래의 대화는 1차시 수업에서 특정 동물의 묘사를 한 음악의 특징을 표현하는데 효과적임을 관찰할 수 있는 대화이다.

교사: 여러분 <거북이>에 어울리도록 리듬막대를 만들어 봅시다. 거북이가 어떻게 걸어나는 것 같나요?

<p>♥피아노를 배운 학생♥ C학생: 거북이가 느리게 걸어가서 음악도 느린 것 같아요.</p>	<p>♡피아노를 배우지 않은 학생♡ H학생: 거북이가 이렇게 느릿느릿 걸어나는 거 같아요.</p>
--	--

교사: 이번에는 <양벌의 비행>에 어울리도록 리듬막대를 사용하여 표현해 봅시다. 양벌이 어떻게 가는 것 같죠?

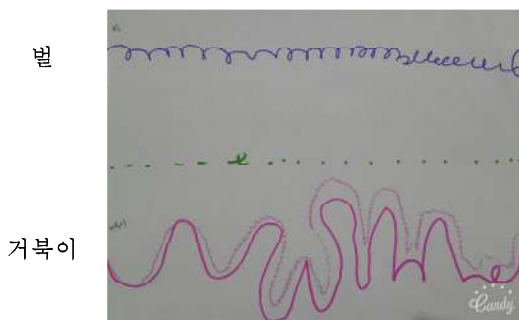
<p>♥피아노를 배운 학생♥ A학생: 벌이 “파르르르르” 이렇게 날라다녀요!</p>	<p>♡피아노를 배우지 않은 학생♡ F학생: 빠르게 가요.</p>
--	--

-1차시 수업 중-

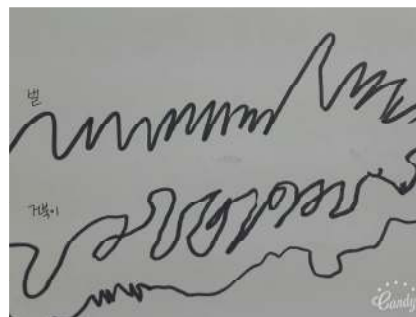
위의 대화에서 학생들이 리본막대를 사용하여 음악의 특징에 맞게 빠르기를 표현한 것을 확인할 수 있었다. 거북이는 느리게 걸어나고 벌은 빠르게 가는 것처럼 음악도 느리고 빠르다는 것을 이해하고 리듬막대로 표현하였다. 리듬막대를 사용하여 학생들의 흥미를 높여 ARCS 하위 요소인 주의집중을 지속시키고 자신이 알고 있는 친숙한 동물들이 대상이 되는 음악을 통해 관련성을 높여 낯선 수업이 되지 않도록 하였다. 이를 통해 위의 대화에서 볼 수 있듯

이 학생들이 느리고 빠른 음악을 이해할 수 있었다.

음악의 빠르기를 학습하는데 있어서 학생들 간의 차이가 보였다.



<그림 IV-9> A학생 그림



<그림 IV-10> F학생 그림

<그림 IV-9>와 <그림 IV-10> 모두 <왕별의 비행>와 <거북이>를 감상하고 그린 그림이다. 두 그림 모두 위선이 <왕별의 비행>을 표현한 그림이고 아래에 있는 선이 <거북이>를 나타낸 선이다. 피아노를 배운 A학생은 두 선이 명확하게 구분되는데 비해 피아노를 배우지 않은 F학생은 두 선의 별다른 차이점을 볼 수 없다. F학생은 빠르기의 차이를 구분하지 못한 것으로 보이고 A학생은 두 음악의 빠르기 차이를 구분하여 선의 간격과 굴곡을 통해 차이를 그린 것으로 보인다. 위 두 그림을 통해 두 학생간의 음악개념 형성의 차이를 확인할 수 있었다.

2차시 수업에서는 학생들에게 박과 박자의 개념을 습득할 수 있는 활동을 하였다. ARCS 동기 전략 중 자신감 영역을 향상시키기 위해 성공기회 요소를 활용하였다. 초등학교 1학년 학생의 수준에 맞게 난이도가 높지 않은 활동을 제시하여 수업을 진행했다. 4차시의 수업활동은 <호두까기 인형 중 행진곡>에 맞춰 마라카스를 흔들고, 일정하게 걷는 활동을 하였다. 특히 피아노를 배운 E학생과 피아노를 배우지 않은 H학생, J학생은 일정하게 마라카스를 흔들

는 것을 어려워했다. 빨라지기도 하고 일정한 박을 맞추지 못하였다. 학생들이 어려워할 때마다 연구자가 직접 지도를 하였고 일정한 박을 보다 쉽게 연주할 수 있게 되었다.

교사: 선생님과 함께 음악에 맞춰 걸어 봅시다. 선생님을 따라해 볼까요?

♡피아노를 배운 학생♡

E학생: 선생님 또 걸어보고 싶어요. 음악
또 들어주세요.

♡피아노를 배우지 않은 학생♡

H학생: 음악에 맞춰 연주할 수 있는 게
신기해요.

J학생: 마라카스랑 같이 소리 내면서
걸으니까 재밌어요. 소리도 좋아요.

-2차시 수업 중-

위의 대화에서 리듬 연주가 어려웠던 학생들이 교사의 개인 지도를 받아 연주를 할 수 있게 되었기 때문에 활동이 재밌고 또 연주하고 싶다는 반응을 볼 수 있다. 그리고 E학생이 음악에 맞춰 더 걸어보고 싶다고 한 것과 H학생이 음악에 맞춰 연주를 할 수 있다는 점, 그리고 J학생이 소리를 내며 걷는 것이 재미있다고 한 점을 보아 학생들이 음악에 일정한 박자가 있다는 것을 파악한 것으로 보인다. 그 이유는 음악에 맞춰 걷고, 음악에 맞춰 연주하고, 소리를 내며 걷는 것은 일정한 박자를 파악했을 때 일어나는 표현이기 때문이다.

4차시 수업은 <크시코스 우편마차>를 감상하고 리듬합주를 하였다. ARCS 하위 요소인 친밀성을 위해 리듬악보와 다양한 악기를 교구로 사용하고 박자에 대한 음악개념을 연관시킬 수 있도록 지도하였다. 다음 대화는 학생들에게 리듬악보를 보여준 후 악기연주하기 전 손뼉 치기를 했을 때의 반응이다.

교사: 여러분 <크시코스 우편마차>를 보고 손뼉치기 해볼 거예요. 이 앞에 있는 리듬악보가 어떻게 생겼는지 이야기해 볼까요?

♥피아노를 배운 학생♥

A학생: 뛰고는 짧고 쿵은 긴 것 같아요.

C학생: 쿵은 한박자인거 같아요.

E학생: 아~ 그러면 뛰고는 반박자 아니야?

-4차시 수업 중-

<피아노를 배운 학생>의 대화에서 볼 수 있듯이 학생들이 리듬악보를 본 후 손뼉치기 했을 때 반박자와 한박자를 유추해내는 것을 확인할 수 있었다. 이와 반대로 피아노를 배우지 않은 학생은 손뼉치기하는 것 외에 별다른 반응을 보이지는 않았다. 이를 통해 두 변인간의 사전 음악개념에 차이가 있는 것을 확인할 수 있었다.

5차시 수업에서는 4차시 수업을 통해 연주하였던 <크시코스 우편마차>를 음표악보를 통해 시각화하여 리듬을 상징화할 수 있는 시간을 가졌다.



<그림 IV-11> 리듬챠트



<그림 IV-12> 크시코스우편마차 음표악보

<그림 IV-11>에서와 같이 음표에 대한 리듬챠트를 만들어 학생들에게 박자의

차시에서는 그림악보를 통해 음의 높낮이를 시각적으로 보여주었다. 그리고 9차시에는 이전에 배웠던 내용을 토대로 다시 한 번 복습하는 기회를 가졌다. 10차시에는 듣고 부르는 활동을 통해 가락에 대한 개념을 이해할 수 있도록 했다.

3차시에서는 썸여림과 함께 음의 높고 낮음을 학습할 수 있게 하였다. ARCS 동기전략 중 주의집중 요소를 위해 다양한 색채 및 악기 그림을 사용한 시각악보를 학생들에게 보여주어 시각적 각성을 일으키도록 하였다.

교사: 여러분 선생님이 그림악보를 그려왔어요. 그림이 어떤가요?

♥피아노를 배운 학생♥

A학생: 알록달록 예뻐요!

B학생: 이런 악보는 처음 봐요.

E학생: 바이올린도 있네요? 악보에 바이올린도 있다니!

♡피아노를 배우지 않은 학생♡

G학생: 오양!은 뭐예요? 웃기다.

H학생: 무지개색 같이 예뻐요.

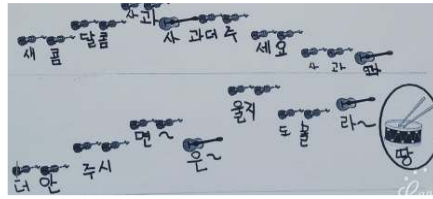
D학생: 가사가 재밌어요.

-3차시 수업 중-

위의 대화에서 볼 수 있듯이 학생들이 다양한 그림과 색채가 사용된 악보가 신기하고 재밌다는 반응을 보였다. 그리고 음악을 듣는 것만으로는 가락에 대한 개념이 형성되기 어렵기 때문에 이 그림악보를 통해 노래를 부르면서 가락을 익힐 수 있도록 수업을 진행하였다.



<그림Ⅳ-16>1조 활동지



<그림Ⅳ-17>2조 활동지

<그림Ⅳ-16>과 <그림Ⅳ-17>은 조별로 만든 가사 활동지이다. 앞서 언급한 대로 3차시에서도 피아노를 배우지 않은 학생들과 배운 학생들로 나누어 조원을 설정하여 수업을 진행하였다. 두 조별 모두 ‘음식’이라는 주제와 가락에 맞게 적절한 단어를 사용한 것을 볼 수 있었다.

5차시 수업 역시 그림악보를 통해 학생들이 가락에 대한 이해를 도와주고 이를 토대로 노래 부르기 활동을 하였다. ARCS 동기전략 중 자신감 요소를 위해 학습요건에 대해 긍정적인 기대감을 키워줄 수 있도록 하였다. 자신이 지은 가사를 가지고 정확한 멜로디를 노래 부르는 것이 성공요소임을 일러주었다.



<사진Ⅳ-13>5차시 노래활동 중 1조



<사진Ⅳ-14>5차시 노래활동 중 2조

<사진Ⅳ-13>과 <사진Ⅳ-14>는 학생들이 조별로 음악에 맞춰 노래 부르는 활동을 보여주고 있다. 악보를 보며 자신들이 만든 가사를 노래 부르면서 가락을 익히는 모습을 보였다.

9차시에는 동물의 사육제 <코끼리>를 감상하고 올라가는 멜로디와 내려가

는 멜로디를 보다 자세하게 지도하였다. 3, 5차시에 활용한 그림악보를 똑같이 사용하면 학생들의 동기유발이 되지 않기 때문에 학습자료에 변화를 주어 지도했다. 9차시의 그림악보는 ARCS 동기전략 중 친밀감이 느껴질 수 있도록 곡의 주제를 고려하고 학생들이 흥미로워하는 ‘인사이드 아웃’ 애니메이션 캐릭터를 활용하여 제시했다. 낮은 음은 코끼리를 사용하여 낮고 묵직한 소리를 표현했고 다른 음들은 캐릭터를 달리하여 음높이를 표현했다.

교사: ‘빙봉’ 이 나오는 부분은 소리가 가장 낮았을 까요? 아니면 높았을 까요?

♥피아노를 배운 학생♥

A학생: 가장 낮았어요.

D학생: 코끼리같이 낮은 소리가 낮어요..

♡피아노를 배우지 않은 학생♡

F학생: 빙봉은 낮은 소리가 낮어요.

I학생: 빙봉처럼 낮은 소리가 낮어요!

...중략...

교사: 그러면 ‘화남이’ 가 나오는 부분에서는 소리가 내려갔을 까요? 올라갔을 까요?

♥피아노를 배운 학생♥

A학생: 점점 내려갔어요!

E학생: 내려가는 소리였어요~

♡피아노를 배우지 않은 학생♡

G학생: 소리가 점점 낮아졌어요.

H학생: 화남이가 제일 높고 점점 내려갔어요.

-9차시 수업 중-

위의 대화는 9차시 수업 중 학생들이 교사의 가락에 관련한 질문에 대답한 것이다. 학생들은 가락악보를 보고 가장 낮은 음이 ‘빙봉’캐릭터이고 ‘화남이’ 캐릭터에서 가락이 점점 내려가고 있음을 알고 있었다. 이를 통해 학생들은 음의 높낮이와 점점 내려가는 가락을 그림악보를 통해 정확하게 익히고 있음

을 확인할 수 있었다.

10차시 수업은 <피터와 늑대>를 감상곡으로 선정하였고 학생들에게 노래를 부르며 가락을 익힐 수 있도록 지도하였다. ARCS 동기전략 중 하위 요소인 자신감 전략을 이용하여 학생들이 노래 부르면서 등장인물을 표현하는 것이 성공요인임을 알려주었다. 음악에 따른 가사는 ‘딩동댕 유치원-피터와 늑대’를 참고하였고 이를 연구자가 보완하여 학생들에게 제시하였다.



<그림 IV-18> 10차시 가사 내용

<사진 IV-15> 10차시 오리에 맞춰 노래부르기

<그림 IV-18>과 <사진 IV-15>는 등장인물에 따른 가사와 이를 부르는 학생의 모습이다. ARCS의 성공요소를 위해 너무 어려운 가사보다 쉽게 따라 부를 수 있는 가사를 사용하여 학생들에게 성공기회요인을 주었다. 이를 통해 학생들은 가사에 맞는 표현으로 노래를 불렀다. 10차시에 와서 학생들은 보다 정확한 멜로디로 노래 부를 수 있었다.

3) 우르르 캉

셈여림에 대한 수업은 3차시와 7차시에 걸쳐 2번의 수업을 진행하였다. 3차시에서는 크고 작은 셈여림을 구분하여 셈여림에 대한 개념을 익히도록 하였

다. 그리고 7차시에서는 썸여림을 조금 더 심화하여 점점 커지고 작아지는 썸여림까지 지도하였다.

3차시 수업은 학생들의 동기를 유발시키기 위해 ARCS 동기 전략 중 주의 집중 요소를 활용하였다. 주의집중 하위 전략 중 탐구적 각성을 위해 호랑이와 고양이의 그림을 보여주면서 두 동물의 울음소리의 크기차이에 대해 이야기해보도록 하였다. 또한 탐구적 각성을 위해 제시된 동물 외에 크고 작은 울음소리를 내는 동물들을 이야기해보고 흉내내보도록 하였다.

그리고 ARCS 동기 전략 중 모티브 일치 전략을 사용하여 크고 작은 소리에 대한 악기 연주를 해봄으로써 썸여림의 개념과 실제 활동의 관련을 두어 썸여림 개념을 더욱 명확하게 이해할 수 있도록 하였다.



<사진IV-16>큰 썸여림을 표현하는 모습 <사진IV-17>작은 썸여림을 표현하는 모습

<사진IV-16>은 큰 썸여림을 악기로 표현하는 모습이고 <사진IV-17>은 작은 썸여림을 표현하는 모습이다. 사진에서는 명확하게 나타나지는 않지만 교사의 시범에 맞춰 크게 연주할 때에는 동작을 크게 하여 큰 소리를 냈고 작게 연주할 때에는 동작을 작게 하여 작은 소리를 연주하였다. 이를 통해 학생들이 교사의 북소리에 주의집중하며 적극적으로 썸여림을 표현할 수 있는 것을 관찰하였다.

7차시에서는 ARCS 동기 전략 중 탐구적 각성을 이끌기 위해 영상은 보여주지 않고 소리만 제시하여 소리에 어떤 변화가 일어났는지 이야기해보도록

하였다. 이를 통해 학생들이 점점 커지는 소리에 대해 이해하고 있다는 것을 확인할 수 있었다. 다음은 이를 잘 보여주는 대화이다.

교사: 여러분 선생님이 들려주는 소리를 잘 듣고 소리가 어떻게 변화하는지 이야기해 봅시다.

♥피아노를 배운 학생♥

A학생: 점점 커지고 있어요.

B학생: 중간에 너무 소리가 커져서 깜짝 놀랐어요.

E학생: 점점 커져요!~

♡피아노를 배우지 않은 학생♡

G학생: 기차 소리 같아요!

I학생: 소리가 커지고 있어요!

J학생: 지하철이 점점 들어오는 소리 같아요.

-7차시 수업 중-

위의 대화에서 볼 수 있듯이 학생들이 소리만을 듣고 점점 소리가 커지는 개념을 알고 있는 것을 확인하였다. 이를 바탕으로 학생들이 음악에서도 셈여림을 익힐 수 있도록 ARCS 동기전략의 친밀성요소를 두어 학생들에게 <운명 교향곡>의 그림악보와 음악을 함께 제시하였다. 또한 흥미를 지속시키기 위해 스카프를 활용하여 지휘활동을 하여 셈여림을 신체로 표현하도록 지도했다. 학생들 모두 스카프를 활용하여 점점 커지고 작아지는 셈여림을 잘 표현해내었다.

4) 때로는 신나게 때로는 으스스하게

음색에 관한 수업은 6차시와 10차시, 총 2차시로 진행하였다. 6차시는 국악기와 서양악기의 타악기 음색을 구분하였다. 그리고 10차시에는 조금 더 심화하여 다양한 악기의 음색을 지도하였다.

6차시 수업에서는 사물놀이에 사용되는 타악기와 서양 타악기인 마림바의 음색을 구분하는 활동을 하였다. ARCS의 탐구적 각성을 이끌기 위해 소리만 들려주어 각 악기의 소리가 어떤 소리인지 상상해보도록 하였다. 학생들마다 다양한 반응이 나왔다.

교사: 여러분 선생님이 들려주는 소리를 잘 듣고 어떤 소리인지 이야기 해봅시다. (마림바)

♥피아노를 배운 학생♥

A학생: 실로폰 치는 거 같아요.

B학생: 맞아요. 실로폰소리 같은데요?

E학생: 오리껌을 탕탕 치는 것 같아요.

♡피아노를 배우지 않은 학생♡

F학생: 리듬막대 소리 같아요.

H학생: 뭉 동동 튀기는 소리가 나요.

J학생: 실로폰하고 비슷한 소리가 나요.

교사: 이번에는 다른 악기소리를 들려줄게요. 이 소리는 어떤 소리인지 이야기해 봅시다.

(사물악기)

♥피아노를 배운 학생♥

B학생: 소리가 여러 가지 같아요.

C학생: 쇠소리가 나요.

D학생: 소리가 시끄러워요. .

♡피아노를 배우지 않은 학생♡

G학생: 쇠소리가 많이 나요.

I학생: 티비에서 들어본 소리 같아요! 복 소리로 나는 거 같아요.

J학생: 복소리가 나요.

-6차시 수업 중-

위의 대화는 학생들이 악기 소리만을 듣고 소리를 다양하게 유추한 것이다. 나무악기로 된 마림바와 쇠로 만들어진 팽과리와 징, 그리고 가죽으로 만들어진 북과 장구의 음색을 사진과 함께 제시하여 들려주고 이에 대한 차이를 지도하였다. 학생들의 수준을 고려하여 각 악기가 어떤 악기인지를 구분하지 않고 악기의 재료를 구분하는 데 중점을 두었다. 수업 후 학생들에게 각 악기의 소리를 들려주고 악기의 재료를 맞추도록 하였다. 모든 학생들은 이를 잘 맞추었으며 악기 재료에 대한 음색의 차이를 구분 할 수 있는 것을 확인하였다.

10차시에서는 <피터와 늑대>의 등장인물을 표현하는 다양한 악기의 음색을 구별하도록 지도하였다. 영상을 먼저 보여준 후 각 등장인물의 사진을 보여주고 ARCS 동기전략의 탐구적 각성을 위해 각 인물이 나올 때의 느낌을 이야기해보도록 하였다.

<p>교사: 피터가 나올 때는 어떤 느낌이었어요?</p>	<p>교사: 늑대가 나올 때는 어떤 느낌이었나요?</p>
<p>♥피아노를 배운 학생♥ A학생: 신나는 느낌이었어요! C학생: 놀러가는 거 같았어요.</p>	<p>♥피아노를 배우지 않은 학생♥ F학생: 무서웠어요. J학생: 으스스했어요.</p>

...중략...

-10차시 수업 중-

위의 대화같이 학생들은 등장인물에 따른 느낌을 음악을 듣고 다양하게 표현하였다. 특히 피터는 밝고 신나는 느낌, 늑대는 어둡고 으스스한 느낌이 든다고 하였다. 이를 토대로 악기의 음색의 느낌에 대해 물어보았다.

<p>교사: 여러분 이번에는 악기와 연결시켜 이야기 해봅시다. 피터가 나올 때 들리는 바이올린소리는 어떤 느낌이었나요?</p>	
<p>♥피아노를 배운 학생♥ A학생: 밝은 느낌이었어요! B학생: 발랄했어요.</p>	<p>♥피아노를 배우지 않은 학생♥ F학생: 높은 소리도 나고 더 신나보였어요. G학생: 늑대를 잡으러 가서 더 신난 거 같아요.</p>

...중략...

교사: 녹대가 나오는 호른은 어떤 느낌이었나요?

♥피아노를 배운 학생♥

C학생: 엄청 무서운 느낌이었어요.

E학생: 막 잡아먹을 것 같았어요..

♡피아노를 배우지 않은 학생♡

H학생: 갑자기 어두운 느낌이었어요.

J학생: 녹대가 무섭게 나타났어요.

-10차시 수업 중-

위의 대화에서와 같이 학생들이 각 등장인물에 대한 느낌과 이에 따른 악기의 음색의 차이를 이해하고 있는 것을 확인할 수 있었다.

그리고 다음 활동에서 악기연주 영상만을 보여주고 어떤 등장인물을 표현한 것인지를 맞추는 게임을 진행했다. 모든 학생들이 대부분의 등장인물을 잘 맞추었지만 오리와 고양이의 음색은 잘 맞추지 못하였다. 그 이유는 오보에와 클라리넷의 음색이 어린 학습자들에게는 비슷하게 들렸을 것으로 추측된다.

더 나아가 심화학습으로 악기를 보고 악기의 이름을 맞추는 활동을 진행해 보았다. 그 중 F학생과 H학생은 악기이름을 정확하게 맞추었다. 피아노를 배우지 않은 학생들이었지만 피아노를 배운 학생들보다 음색에 대한 개념이 형성된 것을 관찰할 수 있었다. 이를 통해 10차시의 수업이 음악 개념과 흥미도가 낮았던 학생들까지 음악 개념을 형성 시켜주었다는 것을 확인하였다.

V. 결 론

학생들이 교과에 대한 흥미를 느끼기 위해서 교사는 다양한 교수·학습 방법을 연구하는 자세가 필요하다. 특히 학생들의 학습에 대한 동기를 유발시켜 흥미를 이끄는 것은 교사의 중요한 역할 중 하나일 것이다. 이를 토대로 본 연구는 켈러의 ARCS 동기전략을 활용하여 음악 감상수업이 학생들의 흥미도 및 음악개념에 미치는 영향을 알아보는데 목적을 두었다. 이러한 연구목적을 확인하기 위해 초등학교 1학년 10명(남 2명, 여 8명)의 학생을 대상으로 하였다. 목적을 보다 효과적으로 확인하기 위해 피아노를 배운 학생 5명과 피아노를 배우지 않은 학생 5명의 집단을 나누었다.

첫째, ARCS 동기 전략을 적용한 음악 감상수업은 질적연구를 통해 학생들의 음악 흥미도에 긍정적인 영향을 주었음을 확인하였다. 사전 흥미도 테스트에서 피아노를 배운 학생 집단은 대체적으로 음악 흥미도가 높았으며 사전 흥미도 검사에서 피아노를 배우지 않은 학생 집단은 음악 흥미도가 대체적으로 낮았다. ARCS 동기 전략을 토대로 교구, 악기·협동, 강화의 흥미요소를 적용한 10차시 수업을 진행한 후에 피아노를 배운 학생 집단은 음악 흥미도가 유지되었고 피아노를 배우지 않은 학생들도 음악 흥미도가 향상된 것으로 나타났다.

수업이 진행될수록 흥미가 낮았던 학생들은 역할완관 및 스카프 등의 교구를 활용한 수업에서 다른 학생들보다 적극적이고 더욱 다양하게 표현했으며 매우 흥미로워하였다. 그리고 악기·협동 요소에서는 학생들이 악기를 직접 연주하는 것에 큰 흥미를 느끼는 것을 볼 수 있었다. 또한 강화 요소는 학습자의 동기를 유발시키고 흥미를 부여하는 데 큰 역할을 한 것을 확인하였다. 그 이유는 음악 흥미가 가장 낮았던 학생들이 학습 초반에는 칭찬스티커가 필요 없다고 하였지만 수업이 진행될수록 칭찬스티커 모으기에 적극적으로 참여했

기 때문이다.

둘째, ARCS 동기 전략을 적용한 음악 감상수업은 질적연구를 통해 학생들의 음악 개념 형성에 긍정적인 영향을 주는 것으로 나타났다. 수업 초기 단계에서 피아노를 배운 학생들은 음악개념을 이해하고 있었지만 피아노를 배우지 않은 학생들은 음악개념 형성이 잘 되지 않은 것으로 나타났다. 특히 피아노를 배운 학생과 배우지 않은 학생의 가락선 그림에서 피아노를 배운 학생은 빠르기에 대한 가락선 그림을 적절하게 잘 표현한 반면, 피아노를 배우지 않은 학생은 빠르기에 상관없이 가락선을 그렸다. 그러나 박자에 대한 수업을 진행할수록 피아노를 배우지 않은 학생들도 음악개념이 형성되는 것을 볼 수 있었다.

특히 가락과 셈여림, 음색에서는 피아노를 배우지 않은 학생들도 정확하게 이해하고 있음을 확인했다. 셈여림 활동에서는 피아노를 배우지 않은 학생이 다른 학생에 비해 다양하게 신체 표현을 하였고 음색에 따른 신체표현 역시 적극적으로 참여했다. 또한 피아노를 배우지 않은 학생은 음색을 듣고 악기를 맞추는 활동에서 피아노를 배운 학생들보다 정확하게 맞추어 음악개념에 긍정적인 변화가 나타난 것을 확인하였다.

이와 같이 본 연구를 통해 ARCS 동기 전략을 적용한 음악 감상수업은 학생들의 음악 흥미와 음악개념 형성에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이에 따라 학습자의 흥미와 음악개념 형성을 위해 동기를 유발할 수 있는 다양한 연구가 필요할 것이다.

참 고 문 헌

- 강미나(2013). “놀이를 활용한 음악 프로그램이 초등학교 3학년 음악 흥미도에 미치는 효과”, 성신여자대학교 교육대학원.
- 교육과학기술부 (2009). **2009 음악과 교육과정. 초등학교 교육과정 총론**. 서울: 교육과학기술부.
- 교육과학 기술부(2013), **초등학교 즐거운 생활 1-1**, 서울: (주)지학사.
- _____ (2013), **초등학교 즐거운 생활 1-2**, 서울: (주)지학사.
- 권덕원·석문주·최은식·함희주(2009). **음악교육의 기초**. 서울: 교육과학사.
- 권지연(2010). 음악극 창작활동이 동기유발을 위한 ARCS 전략 적용 연구, 연세대학교 교육대학원.
- 김경아(2007). 음악 학습 동기유발을 위한 ARCS 동기전략에 관한 연구, 한국교원대학교 대학원.
- 김미숙(2012). “음악요소학습을 위한 개념도의 활용가능성 탐색”. **음악교육연구**, 41(2) pp. 101-123.
- 김정민(2012). ARCS 이론을 적용한 음악 감상수업 연구: 중학교 1학년을 대상으로, 부산대학교 교육대학원.
- 김지원(2014). 초등학교 음악 감상수업 ARCS 학습동기이론을 적용한 음악과 수업설계 연구, 한국교원대학교 대학원.
- 민경훈 외 11(2013). **음악교육학 총론**. 서울: 학지사.
- 민영남(2011). 유치원과 연계한 초등학교 1, 2학년 음악 감상 학습 지도 방안. 한국교원대학교 대학원.
- 박미란(2011). ARCS 동기전략을 적용한 음악감상수업이 자기효능감에 미치는 영향, 경인교육대학교 교육대학원.

- 박주만(2013). “초등학교 국악교육에서 음악적 반응을 위한 감상수업모형 연구”, **문화예술교육연구**, 8(1) pp. 127-150.
- _____ (2014). “2009 개정 교육과정 초등 3~4학년 음악 검정교과서 국악 감상 영역 분석 연구”, **음악교육연구**, 43(3) pp. 47-68.
- 박주은(2014). “흥미 이론의 음악 교육적 의미: 헤르바르트와 듀이의 흥미론을 중심으로”, 서울대학교 교육대학원.
- 석문주·최은식·함희주·권덕원(2006). **음악교육의 이해와 실천**. 서울: 교육과학사.
- 석문주(2001). **교실에서의 음악감상**. 서울: 교육과학사.
- 승윤희·민경훈·양종모·정진원(2013). **예비교사와 현장교사를 위한 초등음악교육**, 서울: 학지사.
- 양종모, 장기범, 박종화, 김광주(1999).“고등학교 음악과 수행평가의 이론과 실제” **한국교육과정평가원**, 1(8).
- 이다은(2015). 켈러의 학습동기이론(ARCS)을 활용한 다문화 음악 수업 지도안 개발: 유럽 민요를 중심으로. 연세대학교 교육대학원.
- 이상미(2011). “음악 감상을 통한 음악적 표현활동에서 나타나는 유아의 음악 개념”, **한국영유아보육학**, 제69집, pp. 283-314.
- 이유진·김영신·황은영(2011).“초등학생의 고전음악에 대한 주제선율 인지, 선호 및 음악수업만족도에 미치는 노래와 음악 감상의 영향”, **예술심리치료연구**, 7(1) pp. 101-116.
- 임미경·이상완(2012).“다양한 초등학교 감상그림악보 개발”, **한국초등교육**, 23(1) pp. 117-139.
- 장지혜(2012). “교내외 음악 활동 경험이 음악교과의 성취도 및 흥미도에 미치는 영향”, 성신여자대학교 교육대학원.
- 전미선(2011). ARCS 동기전략이 국악감상 학습의 동기유발에 미치는 영향.

경인교육대학교 교육대학원.

하나영(2010).“달크로즈의 이론을 적용한 음악 개념 이해도 향상 프로그램 개발”, **종합예술과음악학회지**, 4(2) pp. 91-110.

허정화(2010). “기악교육과 음악인지능력, 적성, 흥미도간의 상관성 연구”, **종합예술과 음악학회지**, 4(1) pp. 43-59.

홍승연(2013). “움직임이 있는 능동적 음악 감상 교수 학습 방안 모색- 초등학교 3학년 감상곡을 대상으로”, **음악교육공학**, 17, pp. 17-36.

Eggen, P.·Kauchak, D.(2004). ***Educational Psychology: Windows on Classrooms***. New Jersey: Prentice Hall., 신종호·김동민·김정섭·김종백·도승이·김지현·서영석 공역(2006). **교육심리학: 교육실제를 보는 창**. 서울: 학지사.

Schunk, Dale H., Pintrich, Paul R.,Meece, Judith L.(2007)***Motivation in education: theory research and applications***. Boston: Pearson., 신종호·서울대학교 인지학습연구회 공역(2013). **학습동기: 이론, 연구 그리고 지원**. 서울: 학지사.

Keller, J.M·송상호(2001). **매력적인 수업설계**. 서울: 교육과학사.

ABSTRACT

An impact of music appreciation on music interest and music concept of elementary students by the use of ARCS motivation strategy

Kim, Su-jin

Music Education Major

Graduate School of Education

Sungshin Woman's University

The motivation is an important role for learning because learning interest arises from the motivation. Learning interest makes student to participate in learning actively. A scholar (John M. Keller, 1938) who highlighted the importance of learning motivation suggested the theory of ARCS motivation. The theory of ARCS motivation of John M. Keller was classified into 4 elements in order to keep learning motivation. Sub elements was assorted systematically on this background and proved the effectiveness of learning motivation of ARCS motivation strategy.

Therefore this study will find the impact of music appreciation lesson on music interest and music concept by using ARCS motivation strategy of Keller and the lower grades of Elementary school was targeted.

We will conduct quality study by dividing into 2 groups; the group of

people who learned the piano and the other group of people who did not learn the piano in order to understand the purpose effectively.

First grade, one class(Male 2, Female 8), M school located in Seoul was targeted in the study and we conducted quality study by dividing into 2 groups; Five-people who learned the piano and Another five-people who did not learn the piano in order to understand music interest and the form of music concept effectively. We conducted the music appreciation for 10 lessons with ARCS motivation strategy and conducted a test for preliminary music interest in order to observe music interest before we begin the program.

Students with ARCS motivation strategy was affected positively by interests and concepts for music as a result of music appreciation. The group of people who learned the piano showed that music interest on piano was constant but the group of people who did not learn the piano showed that music interest was developed. And the group of people who did not learn the piano for music concept had better understanding than before the program. And the group of people who did learn the piano was affected positively by the form of music concept.

Students' music interest must be developed higher with learning motivation for music on the based of this study and secondary studies are expected to conduct constantly for various teaching methods which can help forming the music concept.