



## 저작자표시 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

- 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](#) 

임 인 경 교수지도  
석사학위 청구논문

경기도 지역 중학교 온라인 음악 수업  
만족도 조사

2022

성신여자대학교 교육대학원  
교육학과 음악교육전공  
이 주 영

경기도 지역 중학교 온라인 음악 수업  
만족도 조사

임 인 경 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2021년 11월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 음악교육전공

이 주 영

# 인 준 서

이주영의 석사학위 논문으로 인준함

2021년 11월

심사위원장           현경실           (인)

심사위원           김명숙           (인)

심사위원           엄인경           (인)

성신여자대학교 교육대학원

## 논문개요

본 연구는 중학생을 대상으로 온라인 음악 수업에 대한 만족도를 조사하여 분석함으로써 중학교 온라인 음악 수업의 개선점과 발전 방향을 제시하는데 목적이 있다. 이를 위해 온라인 음악 수업에 참여한 경기도 소재 중학교 3개 교의 중학생 518명을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 수집된 자료는 엑셀 프로그램을 활용하여 빈도 및 백분위 분석을 통해 참여 현황을 파악하였고 측정 도구에 대한 신뢰도를 분석하였다. 또한 성별, 학년별 만족도 차이 분석을 위해 t-test를 실시하였다. 이러한 분석을 통한 연구의 결과는 다음과 같다.

첫째, 중학교 온라인 음악 수업의 만족도는 평균값 3.57로 나타났다. 교과 내용 이해(3.97), 온라인 음악 수업의 전반적 만족도(3.93), 온라인 음악 수업 참여도(3.84), 온라인 음악 수업의 난이도(3.79), 온라인 음악 수업으로 인한 음악의 기본지식 습득도(3.75), 온라인 음악 수업을 통해 음악에 대한 기대감(3.60), 온라인 음악 수업의 흥미도(3.58), 대면수업과의 만족도 비교(3.09), 온라인 음악 수업의 과제난이도 (2.85) 순으로 교과 내용 이해에 대한 만족도가 가장 높으며 온라인 음악 수업의 과제난이도가 가장 낮게 나타났다.

둘째, 영향요인 만족도 및 개선 요구 사항 분석 결과 콘텐츠 요인이 가장 높은 만족도를 보였으며 (3.89) 상호작용 요인(3.87), 시스템 요인(3.79) 순으로 시스템 요인이 가장 낮은 것으로 나타났다. 상호작용 요인의 경우 수업 전 안내(4.03)에 가장 높은 만족도를 보였으며 음악 교사가 제시하는 다양한 프로그램의 만족도(3.67)로 영향요인 및 개선 요구 사항 항목 중에서 가장 낮은 만족도를 나타냈다. 콘텐츠 요인의 경우 자료의 이해도(3.97), 자료의 흥미도(3.82) 순으로 나타났다.

셋째, 개인적 특성에 따른 차이를 알아보기 위한 t-test 결과, 성별에 따른

요인별 차이에선 만족도 요인, 콘텐츠 요인, 상호작용 요인, 시스템 요인 모두 유의미한 차이가 나타나지 않았다. 학년에 따른 요인별 차이에선 만족도 요인과 시스템 요인에서 집단 간 차이를 나타내었다.

넷째, 영향요인 만족도 및 개선, 요구 사항의 주관식 문항 중 상호작용 요인에서 가장 많은 의견이 나타났고 시스템 요인에서 가장 적은 의견이 나타났다.

# 목 차

## 논문개요

I. 서론 .....	1
1. 연구의 필요성 및 목적 .....	1
2. 연구의 문제 .....	3
3. 연구의 제한점 .....	4
II. 이론적 배경 .....	5
1. 온라인 수업 .....	5
2. 음악과 온라인 수업 .....	12
3. 만족도 .....	16
4. 선행연구 .....	18
III. 연구 방법 .....	22
1. 연구 대상 .....	22
2. 연구 도구 .....	24
3. 자료 수집 .....	26
4. 분석 방법 .....	27

<b>IV. 연구 결과</b> .....	<b>28</b>
1. 온라인 음악 수업 참여 현황 .....	28
2. 온라인 음악 수업 만족도 .....	31
3. 개인적 특성에 따른 만족도 차이 .....	43
4. 개선 및 요구 사항 .....	46
<b>V. 결론 및 제언</b> .....	<b>51</b>
1. 결론 .....	51
2. 제언 .....	53

참고문헌

ABSTRACT

## 표 목 차

<표Ⅱ-1> 온라인 수업의 다양한 용어와 정의 .....	7
<표Ⅱ-2> 온라인 수업의 운영 형태 .....	8
<표Ⅱ-3> 혼합수업 모형 예시 .....	11
<표Ⅱ-4> 음악 수업 설계의 단계 .....	13
<표Ⅱ-5> 온라인 수업에서 사용하는 소프트웨어 및 프로그램 분류 .....	15
<표Ⅱ-6> 온라인 수업 만족 요인 .....	17
<표Ⅲ-1> 연구 대상 학교와 학교별 온라인 음악 수업에 사용하는 플랫폼	23
<표Ⅲ-2> 학교별 음악 교과 시수 및 자유 학기 활동 .....	23
<표Ⅲ-3> 설문지의 구성 .....	25
<표Ⅲ-4> 설문 도구에 대한 신뢰도 분석 결과 .....	25
<표Ⅳ-1> 학년과 성별 .....	28
<표Ⅳ-2> 온라인 수업의 학습 매체 .....	29
<표Ⅳ-3> 온라인 음악 수업을 주로 듣는 장소 .....	29
<표Ⅳ-4> 가장 선호하는 온라인 수업의 형태 .....	30
<표Ⅳ-5> 온라인 음악 수업 만족도 및 만족도 영향요인 조사 결과 .....	31
<표Ⅳ-6> 온라인 음악 수업 만족도 세부 항목분석 결과 .....	32
<표Ⅳ-7> 콘텐츠 요인 세부 항목분석 결과 .....	36
<표Ⅳ-8> 상호작용 요인 세부 항목분석 결과 .....	38
<표Ⅳ-9> 시스템 요인 세부 항목분석 결과 .....	41
<표Ⅳ-10> 성별 만족도 t 검증 .....	44

<표IV-11> 학년별 만족도 t 검증 .....	45
<표IV-12> 상호작용 요인 개선 및 요구 사항 .....	47
<표IV-13> 콘텐츠 요인 개선 및 요구 사항 .....	48
<표IV-14> 시스템 요인 개선 및 요구 사항 .....	49

# I. 서 론

## 1. 연구의 필요성 및 목적

음악은 우리 실생활의 한 부분이고 사회적으로 소통할 수 있는 매개체이며 나아가 삶의 가치를 드높이는 예술작품이다. 따라서 학교에서 가르치는 음악은 이러한 성격을 반영하여 미적교육과 사회화의 교육을 수행하고 이것들의 융화를 통해 학생의 전인적 성장을 촉진 시켜야 한다.<sup>1)</sup>

모든 교육 활동은 목적이 있고 나름의 계획이 있다. 공교육의 형태로 실시되는 학교 음악교육의 경우 관련자들의 공감대를 바탕으로 교육이 이루어져야 하며, 그것을 규정하고 안내하는 일 또한 매우 중요하다.<sup>2)</sup> 따라서 교사는 학생들이 음악과 만남을 소중히 생각하고, 음악 활동의 즐거움을 느끼면서 학습 활동을 할 수 있도록 지도해야 한다.<sup>3)</sup>

그러나 2019년 코로나19의 확산에 따라 우리나라 초·중·고등학교에서는 2020년 3월 개학을 네 차례나 연기하였고<sup>4)</sup> 우리나라뿐만 아니라 아시아, 유럽 등 전 세계의 모든 나라의 학교에 휴교령이 내려졌다. 집단생활을 기본으로 하는 기존의 전통적인 등교수업 방식 대신 학생들의 안전이 최우선이라고 생각해 840만 학생의 사상 초유의 온라인 개학 사태를 맞이하게 되었다. 2020년 3월 31일 온라인 개학을 실시하였고 수업은 온라인으로 운영하기로 결정했다.<sup>5)</sup>

---

1) 민경훈 외 12명(2017). 음악교육학 총론. 학지사. p.170.

2) 상계서. p.170.

3) 상계서. p.379.

4) 교육부(2020). 처음으로 초중고등 신학기 온라인 개학 실시. 교육부보도자료. p.2.

5) 연합뉴스(2020). 코로나19 지속하면 초중고 '온라인 개학'...교육부 준비 착수. (2020년 10월 검색)

초기의 온라인 수업은 초등학교 1학년부터 고등학교 3학년까지 전국의 모든 학생들이 참여하게 되면서 많은 위기를 겪었다. 무엇보다 현직 교사들은 온라인 수업의 경험이 많지 않기 때문에 수업 자료와 학생들과의 소통, 피드백과 관련해 많은 어려움을 겪었다. 온라인 수업의 정착과 많은 문제점을 해결하기 위해 학교는 자체 연수와 학교 내 전문적 학습공동체를 통해 교사들의 디지털 역량을 강화시키고, 온라인 교사 커뮤니티 교육청 단위의 워크숍 운영으로 온라인 수업과 관련된 문제들을 빠르게 해결하였다. 2020년 8월 교육부와 각 지역 교육청의 권고에 따라 대부분의 학교들은 실시간 쌍방향 수업과 블렌디드 러닝을 확대하였다.<sup>6)</sup>

2021년 2학기에 접어든 지금 대부분의 학교는 1년 전 온라인 수업의 혼란을 극복하고 어느 정도 안정성을 찾은 형태로 온라인 수업을 진행하고 있지만 전문가들은 코로나19가 끝나더라도 또 다른 감염병 등 새로운 재난이 일상화될 것이고 이에 따른 온라인 수업도 계속적으로 이루어질 가능성이 높다고 전망하고 있다.<sup>7)</sup>

교실에서의 음악 수업은 학생들과 서로 음악적 교감을 나누고 활발한 소통과 상호작용 실기 및 체험에 대한 즉각적인 피드백이 가능하다. 하지만 온라인 음악 수업은 음악과에서 중요하게 다루고 있는 영역인 표현, 감상, 생활화 영역 등 모든 영역의 수업을 진행하는데 제한이 있고 다른 교과에 비해 시스템의 영향을 많이 받는다. 코로나19로 인해 학생들은 의도치 않게 장기간 온라인 음악 수업에 참여하게 되었다. 온라인 음악 수업에 대해 교사의 입장의 만족도 조사는 많지만 학생 입장에서 온라인 음악 수업에 대한 만족도 조사는 많지 않다. 온라인 음악 수업에 대한 영향력과 음악 학습의 효율성을 살

---

6) 교육부(2020). 원격수업 및 등교수업 출결평가기록 가이드라인 중등 2020학년도 2학기 이후.교육부 보도자료. p.6.

7) 중앙일보(2020). "감염병 시대 ... 도심집중 서울. 10분 생활권으로 쪼개는 게 답" (2021년 4월 접속)

펴보기 위해 학습자 입장에서의 만족도 조사가 필요하다.

따라서 본 연구의 목적은 중학생을 대상으로 온라인 음악 수업의 만족도를 조사하여 분석함으로써 중학교 온라인 음악 수업의 개선점과 발전 방향을 제시하는 것이다.

## 2. 연구의 문제

본 연구는 중학생을 대상으로 음악 교과 온라인 수업의 만족도를 조사하여 분석하는 것이다. 따라서 다음과 같은 연구 문제를 설정하였다.

첫째, 중학생의 온라인 음악 수업 참여실태는 어떠한가?

둘째, 중학생의 온라인 음악 수업에 대한 만족도는 어떠한가?

셋째, 중학생의 온라인 음악 수업에서 성별, 학년에 따른 만족도에 차이가 있는가?

넷째, 중학생의 온라인 음악 수업에 대한 개선사항은 무엇인가?

### 3. 연구의 제한점

본 연구의 제한점은 다음과 같다.

첫째, 경기도 소재 중학교 3개교에 재학 중인 학생을 대상으로 선정했기 때문에 지역 간의 차이가 존재할 수 있으므로 전국에 있는 모든 중학생에 일반화 하기에는 한계가 있다.

둘째, 음악 교과 온라인 수업에 참여한 경기도 내의 중학생을 연구 대상으로 한정했기 때문에 타 교과에 일반화하기에는 한계가 있다.

## Ⅱ. 이론적 배경

### 1. 온라인 수업

#### 가. 온라인 수업의 정의

온라인 수업은 다양한 방법으로 발전하고 있으며 기술의 발달과 함께 개념도 변화되었기 때문에 최종적으로 정확한 정의를 찾는 것은 쉽지 않다. 대표적인 정의는 '제적 기반을 갖춘 형식 교육에서 학습자들이 분리되어 있으며 상호작용적인 원격의사소통 체제를 학습자, 자원, 교수들을 연결하여 주는데 활용하는 것'으로 규정하고 있다.<sup>8)</sup>

무어(Moore,1938)와 커슬리(Kearsley)는 온라인 교육은 가르치는 곳과 학습을 수행하는 곳이 분리된 곳에서 일어나는 학습으로, 결과적으로 특수한 조직과 행정의 조율뿐 아니라 코스 설계에 대한 특수한 기법, 특수한 교수 기법, 전자 및 다른 공학에 의한 특수한 통신 방법을 필요로 하는 계획된 학습이라고 정의하였다.<sup>9)</sup>

국내에서는 온라인 교육을 교사와 학습자가 직접 만나지 않고 인쇄 매체, 방송 매체, 오디오나 비디오 매체 등과 같은 교수 매체를 활용하여 교수-학습이 이루어지는 활동이라고 정의했다.<sup>10)</sup>

초·중등교육법 시행령에서는 온라인 수업에 대한 정의를 규정하고 있지는 않지만, 제24조 제2항에서는 '방송 통신 수업', 제48조 4항에서는 '온라인 수

---

8) Im,C.I(2004). 원격 교육 이론의 웹 기반 교육 설계에 대한 함의를 종합하기 위한 개념적 틀 탐색. 교육기술저널. p.135.

9) 김영환 외 3인(2003) 원격교육의 이론과 실제. 학지사. p.12.

10) 유승우 외 5인(2011). 교육방법 및 교육공학. 양서원. p.336.

업'과 정보통신매체를 이용한 수업'이라는 용어를 활용해 온라인 수업을 명시하고 있다.<sup>11)</sup>

경기도 교육청 학교 교육과정에서 제시한 '코로나-19 감염병 대응, 2020 학년도 초·중·고·특수학교 원격수업 운영 기준'에 따르면 온라인 수업이란 '교수-학습 활동이 서로 다른 시간 또는 공간에서 이루어지는 수업 형태'를 의미한다. 이는 교사와 학습자가 직접 대면하지 않더라도 서로 소통이 가능한 매개체를 활용하여 교육이 이루어지는 형태를 뜻한다.<sup>12)</sup>

이러한 온라인 수업은 실제로 <표 II-1>과 같이 다양한 용어로 정의되고 있다.

---

11) 이준, 정순원(2012). 초중등학교 온라인 수업 도입을 위한 법제도적 과제. 대한교육법학회. pp.128-129.

12) 교육부(2020). 체계적인 원격수업을 위한 운영 기준안. 교육부 보도자료. p.5.

<표 II-1> 온라인 수업의 다양한 용어와 정의<sup>13)</sup>

용어	정의	출처
이러닝	전자적 수단, 정보통신 및 전파, 방송기술을 활용하여 이루어지는 학습	이러닝 (전자학습) 산업 발전 및 이러닝 활용 촉진에 관한 법률
사이버교육	교육생이 컴퓨터를 기반으로 개발된 교육자료를 활용하여 인터넷을 통하여 받는 교육	학점은행제 대기과학 전공과정 운영규정
	컴퓨터를 활용한 원격교육	국가기록원 기록관리 교육훈련 운영규정
	온라인을 이용한 원격교육	농수산식품연수원 학칙
온라인 교육	사이버교육과 영상교육	학점은행제 대기과학 전공과정 운영규정
	교육생이 주 강의실과 연결된 소속기관의 영상회의시스템을 통하여 받는 교육	기상대학과정 운영규정
	원격 (방송, 통신, 인터넷 등)으로 교육과정, 학습 과정을 운영하는 것	원격교육에 대한 학점 인정 기준
온라인 훈련	정보통신매체 등을 이용하여 먼 곳에 있는 근로자에게 실시하는 직업능력개발훈련	근로자 직업 능력
인터넷 원격훈련	정보통신매체를 활용하여 훈련이 실시되고 훈련생 관리등이 웹 상으로 이루어지는 직업능력개발훈련	사업주에 대한 직업능력개발훈련 지원규정

13) 정영식, 박종필, 정순원(2012). 정보교과교육: 초중등교육에서의 온라인 수업 도입을 위한 국내외 제도 분석. 한국컴퓨터교육학회. p.113.

## 나. 온라인 수업의 유형과 방법

교육부에서는 온라인 수업의 유형을 아래의 <표 II-2>와 같이 제시하였다.

<표 II-2> 온라인 수업의 운영 형태<sup>14)</sup>

구분	운영 형태
실시간 쌍방향 수업	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 실시간 원격교육 플랫폼을 활용하여 교사, 학생 간 화상 수업을 실시하며, 실시간 토론 및 소통 등 즉각적 피드백</li> </ul>
콘텐츠 활용 중심 수업	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ (강의형) 학생은 지정된 녹화강의 혹은 학습 콘텐츠를 시청하고 교사는 학습 내용 확인 및 피드백</li> <li>■ (강의+활동형) 학습콘텐츠 시청 후 댓글 등 원격토론</li> </ul>
과제 수행 중심 수업	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 교사가 온라인으로 교과별 성취기준에 따라 학생의 자기주도적 학습 내용을 맥락적으로 확인가능한 과제 제시 및 피드백</li> </ul>
기타	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 교육청, 학교 여건에 따라 별도로 정할 수 있음</li> </ul>

### (1) 실시간 쌍방향 수업

실시간 쌍방향 수업은 교사와 학생이 실시간으로 소통을 주고받으며 수업을 진행하는 형태이며 피드백이 바로 가능한 수업이다.<sup>15)</sup> 실시간 쌍방향 수업에서는 학습을 수행하는 장소가 교실이 아닌 온라인상으로 바뀌었을 뿐 교사와 학습자의 실시간 상호작용은 교실 수업과 일치하며 현재 실시하는 온라인 수업에서 가장 권장하고 많이 사용하는 유형이다. 그러나 수업에 참여하는 학생 수가 많은 경우 교사들이 강의식으로 수업을 진행하면서 학생들과의 실시간 소통이 어렵고, 화면과 소리를 끄고 수업에 참여하는 학생들도 있어서 실시간 쌍방향성이 아닌 일방향으로 온라인 수업이 진행되기도 하며 교사의

14) 교육부(2020). 체계적인 원격수업을 위한 운영 기준안. 교육부 보도자료. p.2.

15) 상계서. p.6.

초상권 침해와 같은 문제가 발생하기도 한다.<sup>16)</sup>

### (2) 콘텐츠 활용 중심 수업

콘텐츠 활용 중심 수업은 교사가 수업 영상을 직접 녹화하고 다양한 수업 콘텐츠를 학생이 시청하고 학습하며 그 안에서 교사가 제시한 과제를 수행하는 수업이다.<sup>17)</sup> 콘텐츠 활용 중심 수업은 실시간 쌍방향 수업과 달리 교사와 학생이 동시에 수업에 참여하지 않은 비실시간으로 이루어지는 온라인 교육이다. 이 유형의 수업에서는 기개발된 콘텐츠를 활용하기도 하고 교사가 자체적으로 개발한 콘텐츠를 활용하기도 하지만 수업을 녹화하고 편집하여 동영상 제작하는 과정에서 많은 시간과 노력이 소요되며 각종 기자재들이 필요한 실정이다.<sup>18)</sup>

### (3) 과제수행 중심 수업

과제 중심 수업은 교사가 교과별 성취기준에 맞게 학습자가 자기 주도적으로 학습의 내용을 확인할 수 있도록 온라인으로 과제를 제시하고 학습자들이 과제를 제출하면 그에 따른 피드백을 주면서 진행하는 수업이다.<sup>19)</sup> 이 유형 역시 콘텐츠 활용 중심 수업과 마찬가지로 교사와 학생들이 동시에 수업에 참여하는 비실시간 온라인 수업이다. 또 수행하는 과제의 유형도 감상문이나 학습지 등과 같은 과제의 유형이 대부분이지만 학생들이 과제를 수행하는 과정이나 결과를 찍은 사진이나 동영상인 경우도 있으며 이 유형은 학생들과 실시간 상호작용이 어렵기 때문에 온라인 게시판이나 별도의 플랫폼을 사용해서 학생들과 소통할 수 있는 유형이다.<sup>20)</sup>

---

16) 권점례(2020). COVID-19 대응 온라인 개학에 따른 초, 중, 고등학교 원격 수업 실태 및 개선 방향 탐색. 한국교육과정평가원. pp.26-27.

17) 교육부(2020). 전계서. p.6.

18) 권점례(2020). 전계서. p.27.

19) 교육부(2020). 전계서. p.6.

20) 권점례(2020). 전계서. p.27.

## 다. 온라인 수업 운영 모델

### (1) 블렌디드 러닝 (Blended Learning)과 플립드 러닝 (Flipped Learning)

블렌디드 러닝은 온라인 수업과 대면 수업의 학습 환경이 결합 된 것이고 이러한 결합을 통해 학습 목표, 학습 방법, 학습 시간, 공간, 상호 작용 방식 등 다양한 학습의 요소들이 효과적인 학습 효과를 도출하기 위한 학습 방법이다.<sup>21)</sup>

플립드 러닝은 블렌디드 러닝의 한 종류로 '거꾸로', '뒤집어지다' 라는 의미의 영어단어 플립드(Flipped)와 학습이 합쳐진 용어이다.<sup>22)</sup> 이러한 플립드 러닝은 온라인 공간에서 교육을 학습하고 난 후 보강 자료 또는 심화 자료를 통해 수준별로 개인에게 효과적인 학습을 할 수 있다.<sup>23)</sup> 따라서 학습자는 스스로 학습할 수 있는 능력이 필요하며 교사는 대면수업과 온라인 수업의 특징을 이해하고 두 공간에서 하는 수업이 질 높은 수업이 될 수 있도록 체계적으로 수업을 계획해야 한다.

---

21) 손미, 정현희(2007). 블렌디드 러닝 환경에서 학습효과 저해 요인 분석-초등학교를 중심으로. 교육정보미디어연구. pp.255-256.

22) 이동엽(2013). 플립드 러닝(Flipped Learning)교수학습 설계모형 탐구. 한국교육과정평가원. p.85.

23) 상계서. p.85.

라. 온라인 수업 가이드라인에서의 수업 운영 모델

경기도 교육청은 코로나19 대응을 위한 온라인 수업 가이드라인을 제시했다. 그 중 수업 혁신 방법으로 혼합수업(블렌디드 러닝)을 제시하였다. 이는 기존 교실 중심 체제에서 벗어나, 온라인 수업-등교 수업 간 혼합수업 등 온·오프라인을 연계한 방식이다.<sup>24)</sup> 혼합수업 모형의 예시는 다음 <표 II-3>과 같다.

<표 II-3> 혼합 수업 모형 예시 <sup>25)</sup>	
구분	세부 모형 예시
온라인 수업 간 혼합	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 콘텐츠 활용 수업(예습) + 실시간 쌍방향 원격수업</li> <li>■ 실시간 쌍방향 온라인 수업 + 과제수행형 원격수업</li> <li>■ 콘텐츠 활용 수업 + 과제수행형 온라인 수업 + 실시간 쌍방향 온라인 수업</li> </ul>
온라인 수업과 등교 수업 간 혼합	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 온라인 수업(예습학습) + 등교수업(피드백, 프로젝트학습 등) 모형</li> <li>■ 등교수업(핵심개념학습) + 온라인 수업 (확인과제학습 피드백) 모형</li> </ul>

24) 교육부(2020). 코로나-19대응을 위한 원격수업 출결, 평가, 기록, 가이드라인. 교육부 보도자료. p.6.

25) 상계서. p.6.

## 2. 음악과 온라인 수업

### 가. 음악과 온라인 수업 설계

음악 교사는 온라인 수업에서 수업내용과 학습자의 상황을 고려해야 하며 수업의 시작과 끝을 원활하게 진행하기 위해 음악 수업에 대한 모든 것을 알 수 있어야 한다. 또한 음악 교사는 음악적 내용을 학생들에게 ‘왜 가르쳐야 하는지’ 그리고 ‘어떻게 가르쳐야 하는지’ 등을 교사 자신뿐만 아니라 학부모, 교육관련자들에게 설명할 수 있어야 한다. 이를 위해서 종합적이고 체계적인 음악 수업 설계 절차는 온라인 음악 수업에서 필수적이며 이러한 방법을 바탕으로 일반적인 수업 설계의 대표적인 모형으로는 ‘딕과 캐리(Dick & Carey)의 수업 설계 모형’, ‘ADDIE 모형’, ‘음악과 수업 절차 모형’ 등이 있다.<sup>26)</sup>

이러한 모형들을 바탕으로 온라인 음악 수업 설계를 재구성하면 다음과 같다.

첫째, ‘준비’ 단계에서는 음악과 교육과정 검토, 음악과 학습 내용 분석 등을 통해 음악 수업의 주제 및 목표를 결정한다.

둘째, ‘계획’ 단계에서는 수업의 목표를 구체적으로 정하고 음악과의 교수 방법 및 매체를 선정하고 그에 맞는 자료를 수집한다.

셋째, ‘개발’ 단계에서는 수업의 내용을 체계적으로 구성하고 교사는 학생들의 활동을 결정한다.

넷째, ‘실행’ 단계에서는 개발한 음악 수업 지도안과 각종 자료, 음악과 교수 학습 방법 및 전략을 활용하여 음악 수업을 진행한다. 다섯째, ‘평가’ 단계

---

26) 김미숙 외 11명(2015). 음악과 교재연구. 학지사. pp.73-74.

에서는 음악 수업 목표 및 교수 학습 방법, 수업 지도안 작성 및 실제 수업 과정 등에 대해 총괄적으로 평가를 실시한다.<sup>27)</sup> 정리된 음악 수업 설계 절차는 다음 <표 II-4>와 같다.

<표 II-4> 음악 수업 설계의 단계<sup>28)</sup>

단계	목표 및 수행
준비	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 음악 수업 주제 및 목표 결정</li> <li>- 음악과 교육과정 검토 및 학습 내용 분석</li> <li>- 학습자의 출발점 행동 확인 및 요구 분석</li> <li>- 음악실, 악기 보유 현황 등 학습 환경 분석</li> </ul>
계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 음악 수업 목표 구체화</li> <li>- 수업 목표 기술</li> <li>- 교수 · 학습 방법 선정</li> <li>- 각종 학습 자료 및 매체 수집</li> <li>- 음악과 평가 도구 및 방법 결정</li> </ul>
개발	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 음악과 수업 지도안 작성</li> <li>- 음악 수업 내용 조직</li> <li>- 음악 교사 활동 및 학습자 활동 결정</li> <li>- 음악과 학습자료 및 매체 개발</li> <li>- 음악과 형성 평가 제작</li> </ul>
실행	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 음악 수업 진행</li> <li>- 개발된 음악과 수업 지도안 활용</li> <li>- 음악과 학습 자료 및 매체 활용</li> <li>- 음악과 교수 · 학습 방법 및 교수 전략의 실제</li> </ul>
평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 음악 수업 설계 과정 성찰</li> <li>- 음악 수업 전반에 대한 총괄 평가 실시</li> <li>- 음악 수업에 대한 자기반성</li> <li>- 평가 내용을 다음 수업 설계에 반영</li> </ul>

27) 상계서. pp.74-75.

## 나. 음악과 온라인 수업 플랫폼과 테크놀로지

‘테크놀로지’(Technology)란 교수 학습에 활용할 수 있는 모든 매체(Media), 자원(Resources), 도구(Tools)를 뜻하며 여기에는 칠판, 분필, 화이트보드, 오디오 음원 등과 같이 학습하는 과정에서 전통적으로 사용하던 것들은 물론, 파워포인트 프레젠테이션, 동영상 편집 프로그램, 교육용 소프트웨어 도구(예 : SCRATCH 및 GeoGebra), 온라인 협업 도구, 온라인 화상회의 플랫폼 등과 같은 첨단 테크놀로지가 모두 포함된다. 예를 들면, 「역사와 교육과정 재구성 자료집-성취기준 재구조화, 온오프라인 연계 수업 및 평가 기록자료(교육부, 2021)」에서는 수업에 활용할 수 있는 온라인 도구로 에드퍼즐(Edpuzzle), 패들렛(Padlet), 미리캔버스(MiriCanvas), 플립그리드(Flipgrid), 클래스카드(Class Card), 카훗(Kahoot), 퀴즐렛(Quizlet), 멘티미터(Mentimeter), 소크라티브(Socrative) 등을 제시하고 있다.<sup>29)</sup>

음악교육에서도 효과적인 학습을 위해 스마트 기술을 사용하고 교육할 수 있도록 스마트 러닝 시스템을 설계하고 구현하였다.<sup>30)</sup> 이처럼 학습의 방법에 대한 변화와 흐름을 종합적으로 볼 수 있는 최근의 스마트 교육이란 테크놀로지를 교육에 적극적으로 활용하고 교실 수업의 한계를 넘어 시간, 공간, 학습자료, 학습 방법을 넓은 범위로 간주하는 21세기 교육의 모습으로 볼 수 있다.<sup>31)</sup>

이를 바탕으로 음악 교사들이 음악과 온라인 수업에서 사용하고 있는 소프트웨어 및 프로그램의 분류는 다음 <표 II-5>와 같다.

---

28) 상계서. p.74.

29) 김성중(2016). 국내 학교교육에서의 테크놀로지 기반 학습자 중심 학습환경 연구의 동향분석. 교육공학. p.614.

30) 조성기(2014). 음악감상 학습을 위한 스마트 러닝 시스템 설계 및 구현. 음악교육공학. p.233.

31) 오지향, 정재은, 석문주(2014). 21세기 음악교육에서의 테크놀로지 역량. 음악교육연구. p.192.

<표 II-5> 온라인 음악 수업에서 사용하는 소프트웨어 및 프로그램 분류<sup>32)</sup>

분류	소프트웨어 및 프로그램
동영상 편집	랩믹스(Vapmix), 곱믹스(Gom Mix), 반디컷, 반디캠, 모바비(Movavi), 블로(Viio), 오캠(oCam), 윈도우 비디오편집, 키네마스터(Kinemaster), 파워디렉트, 멀치, 프리미어 등
컴퓨터 화면 녹화	파워포인트, 곱캠, OBS, Screencastify, 캡처라, ZOOM, 한셀 등
프레젠테이션	파워포인트, 미리캔버스, 한쇼, 키노트 등
판서(필기어플)	아이캔노트, 아이캔스크린, 노타빌리티(Notability) 등
온라인 수업 활용 프로그램	패들렛, 플립그리드, 멘티미터, 줌보드, 멩커벨 등

음악 교사들이 온라인 음악 수업에서 동영상 편집을 위해 사용하고 있는 소프트웨어 및 프로그램 중 곱믹스(Gom Mix)는 동영상을 편집할 수 있고 자막을 삽입할 수 있다. 곱믹스(Gom Mix)는 무료 버전과 유료 버전이 있는데 무료 버전은 인코딩 시간이 10분으로 제한되어 있다. 컴퓨터 화면 녹화가 가능한 프로그램 중 파워포인트는 프리젠테이션 소프트웨어다. 이 프로그램은 화면 녹화가 가능하여 교사의 얼굴과 음성이 들어간 수업 자료를 제작할 수 있다. 판서(필기어플)는 아이캔노트, 아이캔스크린, 노타빌리티(Notability) 등이 있다. 아이캔노트와 아이캔스크린은 무료 프로그램이지만 노타빌리티(Notability)는 유료 프로그램이다. 마지막으로 온라인 수업 활용 프로그램 중 패들렛은 온라인상의 게시판으로 학생들이 자신의 의견을 나누며 사진과 동영상 등을 공유할 수 있고 수업의 결과물을 한눈에 볼 수 있다.

32) 권수미, 임은정(2020). 비대면 음악 온라인 원격 수업 실태 연구. 예술교육연구. p.173.

### 3. 만족도

#### 가. 수업 만족도

만족도는 개인이 느끼는 기분이 좋으면서 편안한 상태를 의미한다. 또한 각 개인이 기대하는 양과 요구에 따른 판단을 의미하며 개인별로 만족도의 기준과 단계는 서로 같을 수 없다.<sup>33)</sup> 이를 바탕으로 수업 만족도는 ‘수업상황에서 본인이 이루고자 하는 목표를 이루었다고 느끼고 주위의 환경과 맞서며 정서적으로 문제없이 수업에서 개인의 욕구나 기대를 만족시키는 것’이라고 정의를 내릴 수 있다.<sup>34)</sup> 일반적인 수업 목표는 새로운 지식과 기술 정보를 성취하는 행동양식의 습득이라 할 수 있다. 수업 목표가 원활하게 이루어질 수 있게 다양한 요인들을 고려하여 수업을 설계한다면 학습자들에게 만족도 높은 학습을 제공할 수 있다.<sup>35)</sup> 아스틴(Astin, 1993)은 교사와 학습자 간의 관계, 학습 진행과 수업방식, 학습 환경 인프라, 생활 수준 등이 수업 만족과 깊은 관련이 있음을 제시하였다. 루빈(Rubin, 1998)은 교사가 학습에 제공하는 교육의 질, 교사와 학습자의 깊은 인과관계가 학습의 질의 수준이 맞춰지며 학습자의 학업 만족을 결정한다고 하였다.<sup>36)</sup>

---

33) 이승복, 윤택남(2021). 온라인 영어강좌에 대한 대학생들의 수업만족도 분석연구: 초등예비교사와 중등예비교사의 비교. 한국콘텐츠학회. p.388.

34) 이재호, 이승훈(2020). 온라인 수업 운영 방법에 따른 수업만족도 분석 - 초등영어과 과목을 중심으로. 창의정보문화연구. p.172.

35) 이승복, 윤택남(2021). 전계서. p.388.

36) 이강호, 이고운, 신동진(2021). 비대면 대학 교양영어 수업에서 교수자의 커뮤니케이션 스타일이 학습자의 학습동기와 수업만족에 미치는 영향. 한국현대언어학회. pp.199-200.

## 나. 온라인 수업 만족도

온라인 수업 만족도는 학습자의 온라인 수업에 대한 주관적 반응으로 볼 수 있으며 이는 온라인 수업에 대해 나타나는 긍정적인 상태라고 할 수 있다.<sup>37)</sup> 일반적인 수업 만족도와 비슷한 개념이나 온라인 수업에 대한 정서적, 주관적 반응이라는 점에서 차이가 있고 교실 수업과 달리 학습 플랫폼을 사용해 수업을 학습하며 교실 수업과 똑같은 교육적 효과 또는 학습 성취도를 나타내는 것을 말한다.<sup>38)</sup> 학생의 온라인 수업 만족에 영향을 주는 요인은 다음의 다음 <표 II-6>과 같이 제시하였다.

<표 II-6> 온라인 수업 만족 요인.<sup>39)</sup>

구분	내용
온라인 수업 만족도 향상요인	■ 학습자의 자발적 학습 동기와 학습에 대한 주도성 확립
	■ 교과교사의 학습 지원 활동(질문에 대한 답변, 학습결과에 대한 피드백 등)강화
	■ 학습 콘텐츠의 적절성과 시스템의 편리성 강화
온라인 수업만족도 향상을 위한 방안	■ 안정적인 온라인 교과교사 확보 및 전문성 개발
	■ 학습 콘텐츠 확보 및 질 관리를 위한 체제 구축
	■ 학습관리시스템(LMS) 구축 방향에 대한논의
	■ 학생의 자발성과 자기주도성 확보

37) 문주현, 최문용(2020). 대학생의 성격 5요인이 온라인 수업 내 상호작용과 온라인 수업만족도에 미치는 영향. 교육정보미디어연구. p.675.

38) 이승복, 윤택남(2021). 전계서. p.389.

39) 이쌍철, 김정아(2018). 학생의 온라인 수업 만족에 영향을 주는 요인 분석. 교육행정학연구. pp.121-123.

#### 4. 선행연구 고찰

본 연구는 중학생을 대상으로 음악 교과 온라인 수업의 만족도를 조사하여 분석함으로써 중학교 음악 교과 온라인 수업의 개선점과 발전 방향을 제시하는 것이다. 따라서 본 연구에서는 온라인상에서 이루어지는 교육과 관련된 선행연구와 온라인 음악 수업에 관한 선행연구를 고찰하였다.

조아영(2021)은 “음악 교과 수업에 대한 고등학생의 온라인 수업 만족도 조사”<sup>40)</sup>에서 온라인 수업에 대한 만족도를 고등학생을 대상으로 조사하여 요인별 비교, 분석하고 시사점을 도출함으로써 학교 온라인 음악교육이 효과적으로 이루어질 수 있는 발전적 개선 방안을 제시하고자 했다. 연구를 위해 온라인 수업에 참여한 경기도 소재 고등학교의 학생 178명을 대상으로 연구자가 해당 학교를 직접 방문하여 음악교사의 도움을 받아 보호자의 동의 후 설문지를 수집하였다. 수집된 자료는 빈도 및 백분위 분석을 통해 참여 현황을 파악하였고, 측정도구에 대한 신뢰도와 타당도를 분석하였다. 또한 성별, 학년별 만족도 차이 분석을 위해 t-test와 분산분석을 실시했으며 콘텐츠, 상호작용, 시스템, 전반적 만족도의 모든 요인에서 통계적으로 차이가 발견되지 않았다. 특히 학년에 따른 차이를 분석한 결과 2학년 학생들이 1학년 학생들보다 콘텐츠, 상호작용, 시스템, 전반적인 만족도의 모든 요인에서 만족도가 낮은 것을 확인할 수 있었으며 이는 학년에 올라감에 따라 모든 요인에서 만족도가 낮음을 확인할 수 있다. 또한 온라인 수업의 콘텐츠 품질이 향상될수록 전반적인 만족도가 높아지는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 교사가 온라인 수업 콘텐츠를 스스로 개발할 수 있는 역량을 갖출 필요가 있음을 주장했다. 또한 시도교육청, 교육부의 체계적인 지원이 필요함을 강조했다. 추후 학생들의 온라인 수업의 만족도에 대한 심층 면담 등을 통한 질적

---

40) 조아영(2021). 음악 교과 수업에 대한 고등학생의 원격 수업 만족도 조사. 음악교육연구.

연구가 수행될 필요가 있음을 주장했다.

최정운(2021)은 "원격수업에 대한 경기도 중학교 음악 교사들의 인식 조사"41)에서 현직 음악 교사를 대상으로 심층 인터뷰를 진행하고 온라인 수업의 현황과 인식을 조사해서 온라인 수업의 문제점과 요구를 알아보고 이를 토대로 수업의 방향성을 제시하고자 하였다. 본 연구는 경기도 중학교 음악 교사 16명을 대상으로 인터뷰를 진행했으며 인터뷰의 기록을 질적 연구 분석 방법을 사용하여 분석하였다. 분석을 통한 연구의 결론은 다음과 같다. 첫째, 음악 교사들의 디지털 리터러시 역량을 증진시켜야 한다. 온라인 수업에 관련된 연수를 이수하고 음악 교사 간의 배움 공동체를 활성화시켜 음악 교사로서의 온라인 수업에 관한 교육이 체계적으로 이루어질 수 있도록 정책적 지원이 필요하다. 둘째, 음악과 온라인 수업의 평가 방안을 다양하고 구체화할 운영 가이드라인이 제시되어야 한다. 공정성을 이유로 온라인 수업의 평가가 지연되고 있기 때문에 다양한 평가 방안과 명확한 평가 기준을 마련하고 보급하여야 한다. 셋째, 충분한 재정적 지원을 바탕으로 교육시스템을 개선하고 양질의 온라인 수업을 제공할 수 있도록 환경적 인프라를 확충해야 한다. 넷째, 음악 교사의 업무 경감이 지속적으로 이루어져야 한다. 학생들은 온라인 수업에서 소극적인 수업 태도와 낮은 음악적 성취도를 보여주었다. 따라서 교사가 학생과 소통하고 학습 동기를 부여하며 음악과 온라인 수업 연구에 집중할 수 있도록 지속적인 업무 경감이 이루어져야 한다. 이를 통해 본 연구에서는 온라인 수업의 개념을 제시하고 현직 교사들의 온라인 음악 수업의 인식을 조사하여 온라인 수업의 어려움과 문제점을 제시하고 온라인 수업이 장기화되면서 나타나는 현황과 인식의 변화를 주장했다.

전혜진(2021)은 "중등 음악교육에서의 원격수업 지도현황과 교사 인식 연

---

41) 최정운(2021). 원격 수업에 대한 경기도 중학교 음악 교사들의 인식 조사. 성신여자대학교 음악교육대학원 석사학위논문.

구"<sup>42)</sup>에서 코로나19 현상으로 인한 중학교 음악교육에서의 온라인 수업 현황을 살펴보고 음악과 온라인 수업의 준비, 평가, 운영 과정에 대한 중학교 음악 교사의 인식을 분석하였다. 첫째, 지도현황 분석의 결과는 교사들은 교사 연수, 유튜브를 중심으로 온라인 음악 수업에 필요한 정보를 얻었으며 직접 온라인 음악 수업에 필요한 수업 영상을 제작했다. 기술적 문제로 실시간 쌍방향 수업은 진행되지 않았고 콘텐츠 활용 수업 유형을 중심으로 행해졌다. 대면, 온라인 수업이 격주로 진행되고 있으며 감상, 창작, 생활화 영역에서는 플립드 러닝 방식이 적용되었다. 둘째, 교사 인식 분석 결과는 교사들은 반복적인 수업 영상을 통해 학생들의 학습 성취도를 높일 수 있다는 점을 온라인 수업의 장점으로 꼽았다. 그러나 학생들의 집중도가 대면 수업만큼 좋지 않음을 인식하고 있었고 전문적인 음악 콘텐츠와 플랫폼의 개발, 온라인 음악교육 교사 연수 개발을 요구했다.

신민경(2021)은 "원격수업 플랫폼을 활용한 중등학교 음악 수업 실태 연구"<sup>43)</sup>에서 전국의 중학교 음악 교사를 대상으로 온라인 수업 플랫폼을 활용한 음악교육의 실태를 조사하여 분석했다. 온라인 수업 플랫폼을 활용한 음악 수업 운영 현황을 알아본 결과 음악교육 내용은 강의식 수업이 가능한 감상 영역이 가장 많으며 교사들은 가창 영역과 생활화 영역에서 학생들의 실기 참여도에 대한 어려움을 겪고 있었으며 창작 영역과 기악 영역에서 개별적으로 학생들의 실기 수행에 대한 피드백에 대한 어려움, 감상 영역에서는 소리의 끊김과 플랫폼 성능에 따른 어려움이 있다고 분석했다. 그리고 음악 교사 대부분 온라인에서 가창 수행평가를 시행하고 있지 않은 것으로 나타났다. 이에 따라 온라인 수업 평가 내용 및 방법을 구체화 시키며 온라인 수업 운

---

42) 전해진(2021). 중등 음악교육에서의 원격수업 지도현황과 교사인식 연구. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.

43) 신민경(2021). 원격 수업 플랫폼을 활용한 중등학교 음악 수업 실태 연구. 건국대학교 교육대학원 석사학위 논문.

영 관련 연수와 콘텐츠 개발의 필요성을 주장했다.

이처럼 온라인 음악 수업에 대한 선행연구는 온라인 수업의 한계점을 극복할 수 있는 새로운 가능성을 선보였고 실제로 교육 현장에서 온라인 수업의 현황과 인식을 조사하여 음악과 온라인 수업의 개선 방향을 제언했다. 하지만 관련 연구 대부분 현직 교사와 고등학생을 대상으로 한 연구들이며 중학생들을 대상으로 온라인 음악 수업에 대한 학생들의 만족도 조사연구는 많이 이루어지지 않고 있다.

이에 본 연구는 경기지역 중학교를 대상으로 한 온라인 음악 수업의 만족도를 조사하고자 한다.

### Ⅲ. 연구 방법

#### 1. 연구 대상

본 연구는 온라인 수업에 참여한 경기도 소재 중학교 학생 542명을 대상으로 설문에 성실하게 답하지 않은 학생 24명을 제외하여 총 518명의 설문을 분석하였다. 본 설문조사는 2021년 10월 11일부터 10월 22일까지 이루어졌으며, 경기도 소재 중학교 3개교에 재학 중인 학생을 대상으로 연구자가 해당 학교를 직접 방문하여 음악 교사의 도움을 받아 보호자의 개인 정보 활용 동의 후, 설문지를 수집하였다. 조사 대상 학교 교육과정은 음악이 1, 2학년에만 편성되어 있어 음악 교과가 없는 중학교 3학년은 연구 대상에서 제외하였다. 연구 대상 학교와 학교별 온라인 음악 수업에서 사용하는 플랫폼과 학교별 교육과정은 다음 <표 III-1>, <표 III-2>와 같다.

<표 III-1> 연구 대상 학교와 학교별 온라인 음악 수업에 사용하는 플랫폼

지역	학교명	플랫폼	학년	빈도
경기도 부천	A 학교	줌(ZOOM)+구글 클래스룸	중학교 1학년	218명
경기도 수원	B 학교	MEET(구글 미트)+줌(ZOOM)	중학교 1학년	117명
경기도 송탄	C 학교	줌(ZOOM)	중학교 2학년	183명

<표 III-2> 학교별 음악 교과 시수 및 자유 학기 활동

학교명	학년	학기	교과 시수 및 자유 학기 활동	
			교과 시수	자유 학기 활동
A 학교	1학년	1학기	교과 시수	34
			자유 학기 활동	0
		2학기	교과 시수	34
			자유 학기 활동	0
			계	68
B 학교	2학년	1학기	교과 시수	34
			연계 자유 학기 활동	0
		2학기	교과 시수	17
			연계 자유 학기 활동	0
			계	52
C 학교	1학년	1학기	교과 시수	17
			자유 학기 활동	17
		2학기	교과 시수	34
			자유 학기 활동	0
			계	68

## 2. 연구 도구

본 연구에서 온라인 수업 만족도를 조사하기 위해 사용한 연구 도구는 설문지이다. 이쌍철, 김정아<sup>44)</sup>와 박현정<sup>45)</sup>의 연구 도구를 연구목적에 맞게 재구성하여 사용하였다. 선행 연구의 설문지는 분석을 통해 타당성이 검증되었고, 수정한 설문지는 음악교육학 전문가 2인과 상의를 거쳐 타당도 검증을 실시하였다. 설문지는 크게 배경 변인 및 참여실태 6문항, 온라인 수업 만족도 10문항, 영향요인 및 개선, 요구 사항으로 12문항으로 구성되었다. 영향요인 및 개선, 요구 사항은 상호작용 요인, 콘텐츠 및 시스템 요인, 전반적 개선사항으로 설정하였다. 또한 설문지의 참여실태 중 보기에 있지 않은 설문은 자유롭게 적을 수 있게 단답형 문항을 추가하여 총 31개의 문항으로 구성하였다.

본 연구 도구는 영역과 질문 내용에 따라 리커트(Likert) 5점 척도와 서술형 문항을 활용하였다. 만족도 영역에서는 1점부터 '전혀 그렇지 않다' 5점 '매우 그렇다'의 5점 척도를 활용하였으며, 상호작용 요인, 콘텐츠 요인, 시스템 요인, 전반적 개선 및 요구 사항에는 자유롭게 기술할 수 있도록 서술형 문항을 추가하였다. 객관식 문항은 연구 대상자 모두 필수로 한 문항에 한 가지 응답을 선택해야 하는 단일 응답으로 진행되었다. 그러나 서술형 문항은 필수로 하지 않는 방법으로 진행하였다. 설문지의 구성은 다음 <표 III-3>과 같다.

---

44) 이쌍철, 김정아(2018). 학생의 온라인 수업 만족에 영향을 주는 요인 분석. 교육행정학연구.

45) 박현정(2020). 온라인으로 진행된 초등학교 정규 영어 수업에 대한 학습자의 만족도 분석. 가천대학교 교육대학원 석사학위논문.

<표 III-3 설문지의 구성>

영역	내용	문항 수	
설문 동의 여부	설문 동의 여부	1	
인구통계학적 분류	학년, 성별	2	
참여실태	사용하는 플랫폼, 선호하는 온라인 음악 수업의 형태, 온라인 음악 수업을 듣는 도구, 온라인 음악 수업을 주로 듣는 장소, 기타	7	
온라인 음악 수업 만족도	교과 내용 이해, 교과 흥미, 자신감, 전반적 만족도, 온라인 음악 수업의 난이도, 과제의 흥미도, 과제의 이해도	10	
개선 및 요구사항	상호작용 요인	질문 답변의 적절성, 학습 결과에 대한 피드백, 요구 사항	6
	콘텐츠 및 시스템 요인	콘텐츠의 분량, 흥미, 요구 사항	5
	전반적 개선사항	전반적 개선사항	1

설문지의 각 영역에 대한 신뢰도 측정은 크론바흐 알파 (Cronbach's Alpha) 값을 활용하였으며 그 측정 결과는 <표 III-4>와 같다.

<표 III-4> 설문 도구에 대한 신뢰도 분석 결과

구분	온라인 음악 수업 만족도	상호작용 요인	콘텐츠 요인	시스템 요인
문항수	10	5	2	3
Cronbach's Alpha	0.857	0.851	0.772	0.677

### 3. 자료 수집

본 연구는 2020년 9월부터 음악 수업, 온라인 수업에 대한 선행연구를 조사하였다. 2021년 6월부터 선행연구를 기반으로 하여 연구를 설계하고 설문지를 구성, 전문가에게 설문 문항에 대한 타당도를 확인하고 문항을 수정하고 보완하였다. 그리고 2021년 10월 11일부터 10월 18일까지 1주간 온라인 설문조사를 실시하였으며 그 이후 회수된 응답은 제외하였다.

본 설문지는 비대면 학습과 사회적 거리두기가 실시되어 구글 설문지를 활용하여 배포하였다. 무작위로 섭외한 경기도 중학교 3개교 음악 교사에게 설문 링크와 보호자의 개인 정보 동의서를 전달하고 설문 목적과 방법, 유의사항에 대해 안내하였다.

#### 4. 분석 방법

본 연구에서 수집된 자료는 IBS SPSS(Statistical Package for the Social Science) Statistics 버전을 활용하여 분석하였으며 구체적인 분석 방법은 다음과 같다.

첫째, 온라인 음악 수업을 참여한 학생들의 학년과 성별을 엑셀 프로그램을 활용하여 빈도와 백분율을 산출하였다. 또한 리커트(Likert) 5점 척도에 대해서는 '매우 그렇다' 5점 '그렇다' 4점 '보통이다' 3점 '그렇지 않다' 2점 '매우 그렇지 않다' 1점을 부여하여 평균과 표준편차를 사용하였다.

둘째, 측정항목들에 대한 신뢰도를 검증하기 SPSS(Statistical Package for the Social Science) 통계 프로그램을 활용하여 크론 바흐 알파 (Cronbach's Alpha) 분석 방법을 사용하였다.

셋째, t검증 (t-test)을 실시하여 성별, 학년에 따른 온라인 음악 수업에 대한 만족도의 차이를 분석하였다.

## IV. 연구 결과

### 1. 온라인 음악 수업 참여 현황

#### 가. 학년과 성별

본 연구에서 설문에 참여한 학생의 학년과 성별은 다음 <표IV-1>과 같다. 3개교의 학교 중 음악 수업을 실시하는 학년은 1, 2학년이며 학교 교육과정에 음악 과목이 없는 3학년은 연구 대상에서 제외하였다.

<표IV-1> 학년과 성별

구분	내용	빈도	평균(%)
중학교 1학년	남	148	49%
	여	152	51%
중학교 2학년	남	106	48%
	여	112	52%

#### 나. 참여실태

##### (1) 온라인 수업을 주로 학습하는 매체

온라인 수업을 주로 학습하는 매체는 노트북이 가장 높은 비중을 차지했다. <표IV-2>와 같이 노트북을 활용해 온라인 수업에 참여하는 학생 비중이 43%, 웹캠 있는 데스크탑을 활용해 온라인 수업을 듣는 학생은 20%, 핸드폰을 사용하여 온라인 수업을 듣는 학생은 16%, 태블릿으로 온라인 수업을

듣는 학생은 16%, 웹캠 없는 데스크탑으로 온라인 수업을 듣는 학생은 6%이다. 노트북과 웹캠 있는 데스크탑을 활용해 온라인 수업을 듣는 학생의 비중이 가장 높았다. 온라인 수업의 학습 매체에 대한 설문결과는 다음 <표IV-2>와 같다.

<표IV-2> 온라인 수업의 학습 매체

구분	내용	빈도	평균(%)
학습매체	노트북	220	49%
	웹캠 있는 데스크탑	104	20%
	웹캠 없는 데스크탑	29	6%
	태블릿	84	16%
	핸드폰	81	16%

(2) 온라인 음악 수업을 주로 듣는 장소

온라인 음악 수업을 주로 듣는 장소에서 가장 많은 비중을 차지한 곳은 본인의 방으로 86%이다. 대부분 학생들이 본인의 방에서 온라인 음악 수업을 학습하는 것으로 나타났다. 두 번째로 많이 듣는 장소는 거실이다. 그 외 독서실과 스터디 카페는 4명, pc방에서 온라인 수업을 학습하는 학생은 1명이었다. 온라인 음악 수업을 듣는 장소에 대한 설문결과는 다음<표IV-3>과 같다.

<표IV-3> 온라인 음악 수업을 주로 듣는 장소

구분	내용	빈도	평균(%)
온라인 음악 수업을 주로 듣는 장소	본인의 방	447	86%
	거실	62	12%
	독서실	4	1%
	스터디 카페	4	1%
	PC방	1	0%

(3) 가장 선호하는 온라인 수업의 형태

학생들이 선호하는 온라인 수업의 형태는 실시간으로 선생님과 소통하는 실시간 쌍방향 수업이 48%로 학생들이 가장 선호하는 수업으로 나타났다. 다음으로 선호하는 온라인 수업의 형태는 선생님이 수업을 녹화한 영상을 보는 콘텐츠형으로 27%이며 마지막으로 네이버 밴드, 구글 클래스룸과 같은 플랫폼에 주어진 시간 안에 과제를 제출하는 과제제시형이 24%이다. 학생들이 선호하는 온라인 음악 수업 형태에 있어서 콘텐츠형과 과제제시형의 차이는 크지 않음을 알 수 있다. 학생들이 가장 선호하는 온라인 음악 수업의 형태에 대한 설문결과는 다음 <표IV-4>와 같다.

<표IV-4> 가장 선호하는 온라인 수업의 형태

구분	내용	빈도	평균(%)
가장 선호하는 온라인 수업의 형태	실시간으로 선생님과 소통하는 수업 (실시간 쌍방향 수업)	252	49%
	선생님이 녹화한 영상을 보는 수업 (콘텐츠형)	141	27%
	네이버 밴드, 구글 클래스룸과 같은 플랫폼에 주어진 시간 안에 과제를 제출하는 수업 (과제제시형)	125	24%

## 2. 온라인 음악 수업 만족도

### 가. 온라인 음악 수업 만족도 및 만족도 영향요인

경기도 지역 중학생을 대상으로 한 온라인 음악 수업 만족도 조사 결과 온라인 음악 수업의 전체 만족도는 평균값 3.57로 나타났다. <표IV-5> 온라인 음악 수업 만족도에 영향을 주는 요인 중 콘텐츠 요인이 가장 높은 만족도인 3.89로 나타났으며 상호작용 요인이 3.87, 시스템 요인이 3.79로 나타났다. 이는 곧 온라인 음악 수업에서 제시되는 자료들이 흥미롭다는 콘텐츠 요인에서 긍정적인 반응을 볼 수 있다. 온라인 음악 수업 만족도 및 만족도 영향요인 조사 결과는 다음 <표IV-5>와 같다.

<표IV-5> 온라인 음악 수업 만족도 및 만족도 영향요인 조사 결과

영역		평균(M)	표준편차(SD)
온라인 음악 수업 만족도		3.57	1.00
만족도 영향요인	콘텐츠 요인	3.89	0.79
	상호작용 요인	3.87	0.84
	시스템 요인	3.79	0.86

나. 온라인 음악 수업 만족도 세부 항목

온라인 음악 수업 만족도 항목의 전체 평균값은 3.57로 문항별 세부 항목의 결과는 아래의 <표IV-6>과 같다. 열 가지 문항 중 교과 내용의 이해 항목은 3.97, 대면수업과의 만족도 비교 항목은 3.09, 온라인 음악 수업의 전반적 만족도는 3.92, 온라인 음악 수업에서 활용하는 플랫폼 만족도는 3.79, 온라인 음악 수업의 참여도는 3.84, 온라인 음악 수업의 흥미도는 3.58, 온라인 음악 수업으로 인한 자신감 형성도는 3.31, 온라인 음악 수업으로 인한 음악의 기본지식 이해도는 3.75, 온라인 음악 수업을 통해 음악에 대한 기대감은 3.60, 온라인 음악 수업의 과제난이도는 2.86이다. 온라인 음악 수업 만족도 세부 항목분석 결과 중 온라인 음악 수업의 과제난이도가 가장 낮은 평균으로 나타났다. 온라인 음악 수업 만족도의 세부 항목분석 결과는 다음 <표IV-6>과 같다.

<표IV-6> 온라인 음악 수업 만족도 세부 항목분석 결과

영역	평균(M)	표준편차(SD)
교과 내용 이해	3.97	0.86
대면수업과의 만족도 비교	3.09	1.10
온라인 음악 수업의 전반적 만족도	3.92	0.80
온라인 음악 수업에서 활용하는 플랫폼 만족도	3.79	0.86
온라인 음악 수업의 참여도	3.84	0.86
온라인 음악 수업의 흥미도	3.58	0.92
온라인 음악 수업으로 인한 자신감 형성도	3.31	0.99
온라인 음악 수업으로 인한 음악의 기본 지식 이해도	3.75	0.84
온라인 음악 수업을 통해 음악에 대한 기대감	3.60	0.94
온라인 음악 수업의 과제난이도	2.85	1.07

#### (1) 온라인 음악 수업의 교과 내용 이해도

온라인 음악 수업의 교과 내용 이해도는 평균값 3.97이다. 이는 만족도 세부 항목분석 결과에서 가장 높은 만족도를 나타냈다. 이것으로 보아 앞으로 온라인으로 진행하는 음악 수업의 교과 내용 전달에 긍정적인 영향을 끼칠 것으로 보인다.

#### (2) 온라인 음악 수업과 대면 수업의 만족도 비교

온라인 음악수업과 대면 수업의 만족도 비교는 평균값 3.09이다. 이는 앞의 문항에서 볼 수 있듯이 온라인으로 진행하는 음악 수업의 교과 내용 이해의 만족도는 높은 편이지만 학생들은 온라인으로 학습하는 음악 수업 보다 대면 수업에 대한 만족도가 더 높은 것으로 알 수 있다.

#### (3) 온라인 음악 수업의 전반적인 만족도

온라인 음악 수업의 전반적인 만족도는 평균값 3.92이다. 이는 만족도 문항의 전체 평균값(3.57)보다 높은 평균값으로 나타났다. 이를 통해 학생들은 온라인 음악 수업에 대해 긍정적인 만족도를 나타내고 있음을 보여주고 있다. 교사 또한 온라인 음악 수업에 대한 학생들의 만족도를 높이기 위해 어려운 상황에서도 지속적인 노력을 기울이고 있음을 알 수 있다.

#### (4) 온라인 음악 수업에서 활용하는 플랫폼 만족도

온라인 음악 수업을 진행할 때 사용하는 플랫폼의 만족도는 평균값 3.79이다. 이는 만족도 문항의 전체 평균값(3.57)보다 높은 평균값으로 나타났다. 본 연구에서 조사한 3개교의 학교는 줌(ZOOM), 구글 클래스룸 + 줌(ZOOM), MEET (구글 행아웃)+구글 클래스룸으로 온라인 음악 수업을 진행하였다. 위의 3가지 플랫폼이 온라인 음악 수업을 진행하는데 학생들에게

안정적인 수업 환경을 제공했다는 것을 알 수 있다.

(5) 온라인 음악 수업의 참여도

온라인 음악 수업의 참여도는 평균값 3.84이다. 이는 만족도 문항의 전체 평균값(3.57)보다 높은 평균값으로 나타났다. 이를 바탕으로 온라인 음악 수업의 참여도를 높이기 위해서 교사는 학생들이 적극적으로 참여할 수 있도록 온라인에서 적용할 수 있는 다양한 활동과 수업 활동에 대한 즉각적인 피드백이 이루어질 수 있도록 해야 한다.

(6) 온라인 음악 수업의 흥미도

온라인 음악 수업의 흥미도는 평균값 3.58이다. 만족도 문항의 전체 평균값(3.57)보다 높은 평균값으로 나타났다. 교사는 학생들이 온라인 음악 수업에 흥미를 느낄 수 있도록 다양한 자료와 학습 활동을 연구해야 하며 온라인 수업에서 학생과 교사의 상호작용뿐만 아니라 학생과 학생 사이의 상호작용을 도울 수 있는 다양한 활동을 모색하여 온라인 음악 수업에 대한 학생들의 흥미와 만족도를 높은 수준으로 끌어올려야 한다.

(7) 온라인 음악 수업으로 인한 자신감 형성도

온라인 음악 수업으로 인한 학생들의 자신감 형성은 평균값 3.31이다. 만족도 문항의 전체 평균값(3.57)보다 낮은 평균값으로 나타났다. 또한 학생들의 요구 사항을 적는 항목에서 학생들은 ‘발표를 시키지 말아달라’, ‘노래 부르는 것은 부끄럽다’라는 의견이 가장 많았다. 이것으로 보아 온라인으로 진행되는 음악 수업으로 인해 학생들의 자신감 형성에 큰 영향을 끼치지 않는다는 것을 알 수 있다.

(8) 온라인 음악 수업으로 인한 음악의 지식 이해도

온라인 음악 수업으로 인한 음악의 지식 습득도는 평균값 3.75이다. 이는 만족도 문항의 전체 평균값(3.57)보다 높은 평균값으로 학생들은 온라인으로 진행되는 음악 수업에서 교사가 전달하는 음악적 지식에 대해 이해가 잘 되고 있다는 것을 알 수 있다. 현재(2021년) 온라인 수업에 효과적으로 활용할 온라인 수업 테크놀로지가 많이 만들어지고 있다. 이를 바탕으로 교사는 다양한 프로그램과 플랫폼을 활용하여 온라인 음악 수업으로 인한 음악의 지식 이해도에 대한 만족도를 현재보다 더 높은 수준의 만족도로 올릴 수 있도록 많은 연구가 필요하다.

(9) 온라인 음악 수업을 통한 음악에 대한 기대감

온라인 음악 수업을 통한 음악에 대한 기대에 대한 만족도는 평균값 3.61이다. 이는 만족도 문항의 전체 평균값(3.57)보다 높은 평균값으로 나타났다. 하지만 만족도 세부 항목분석 중 교과 내용 이해(3.97), 온라인 음악 수업의 전반적 만족도(3.92), 온라인 음악 수업 참여도(3.84)의 평균값보다 낮은 평균값이 나왔다. 이를 개선하기 위해 학생들이 온라인 음악 수업에 대해 기대감을 높일 수 있는 방안이 필요하다.

(10) 온라인 음악 수업의 과제난이도

온라인 음악 수업의 과제난이도는 2.86으로 가장 낮은 만족도로 나타났다. 따라서 온라인 음악 수업의 과제난이도에 대한 개선사항이 가장 시급하다. 이를 바탕으로 교사는 학생들의 음악적 수준에 적절한 과제를 제시하고 이에 대한 개별적이고 즉각적인 피드백 제공, 교사와 학생의 상호작용을 높일 수 있는 방안 마련이 필요하다.

다. 콘텐츠 요인 세부 항목

콘텐츠 요인의 전체 항목 평균값은 3.89로 문항별 세부 분석 결과는 아래의 <표IV-7>과 같다. 두 개의 문항 중 온라인 음악 수업에서 제시되는 자료의 이해도는 평균값 3.97, 온라인 음악 수업에서 제시되는 자료의 흥미도는 평균값 3.82로 전체적으로 보통 이상 수준의 만족도를 나타냈다.

<표IV-7> 콘텐츠 요인 세부 항목분석 결과

영역		평균(M)	표준편차(SD)
콘텐츠 요인	온라인 음악 수업에서 제시되는 자료의 이해도	3.97	0.76
	온라인 음악 수업에서 제시되는 자료의 흥미도	3.82	0.80

(1) 온라인 음악 수업에서 제시되는 자료의 이해도

온라인 음악 수업에서 제시되는 자료의 이해도는 평균값 3.97로 나타났다. 콘텐츠 요인 문항의 전체 평균값(3.89)보다 높은 평균값으로 나타났다. 온라인 수업은 직접 얼굴을 보는 것이 아니라 화상을 통해 수업이 진행되므로 교사는 학생들의 시각을 자극할 수 있고 기억에 오래 남을 수 있는 다양한 자료를 탐구하여 수업에 활용해야 할 것이며 이러한 자료를 활용한다면 학생들은 온라인 음악 수업을 학습할 때 집중도가 높아질 것으로 기대된다.

(2) 온라인 음악 수업에서 제시되는 자료의 흥미도

온라인 음악 수업에서 제시되는 자료의 흥미도는 평균값 3.82다. 이는 콘텐츠 문항의 전체 평균값(3.89)보다 낮은 평균값으로 나타났다. 현재 온라인

음악 수업에 효과적으로 활용할 수 있는 플랫폼과 온라인 교수 학습 매체 개발이 활발하게 이루어지고 있다. 특히 실기 중심인 음악 수업은 다른 교과보다 다양한 테크놀로지가 요구되기 때문에 교사들도 온라인 음악 수업에서 활용할 수 있는 다양한 플랫폼과 테크놀로지를 스스로 계속 연구하고 개발할 수 있는 역량을 키워내야 할 것이다.

라. 상호작용 요인 세부 항목

상호작용 요인의 전체 문항의 평균값은 3.87로 문항별 세부 분석 결과는 아래의 <표IV-8>과 같다. 다섯 개의 문항 중 질문 답변의 적절성은 평균값 3.87, 학습 결과에 대한 피드백은 평균값 3.74, 온라인 음악 수업 전 안내는 평균값 4.03, 음악 선생님이 제시하는 다양한 프로그램의 만족도는 평균값 3.67, 학습의 과정 안내는 4.02로 나타났다.

<표IV-8> 상호작용 요인 세부 항목분석 결과

영역	평균(M)	표준편차(SD)
질문 답변의 적절성	3.87	0.83
학습 결과에 대한 피드백	3.74	0.81
온라인 음악 수업 전 안내	4.03	0.78
음악 교사가 제시하는 다양한 온라인 교수 학습 매체에 대한 만족도	3.67	0.85
학습의 과정 안내	4.02	0.82

(1) 질문 답변의 적절성

상호작용 항목 중 질문 답변의 적절성에 대한 만족도는 3.84이다. 이는 상호작용 전체 문항의 평균값(3.87)보다 낮은 평균값으로 나타났다. 이를 바탕으로 교사는 실시간 온라인 수업 상황에서 교사와 학생의 상호작용을 통해 나타나는 학생의 반응을 살핀 후 개별 학생의 학습상황에 맞는 피드백을 바로 제공하고 문자, 영상자료, 청각 자료들을 이용하여 다양한 피드백을 제공할 필요가 있다.

## (2) 학습결과에 대한 피드백

상호작용 항목 중 학습결과에 대한 피드백은 평균값 3.74이다. 이는 상호작용 전체 문항의 평균값(3.87)보다 낮은 평균값이다. 이를 바탕으로 온라인 음악 수업에서 교사 - 학생 간 상호작용 및 학습결과물에 대한 피드백이 잘 이루어져야 하며 LMS(Learning Management System)를 통한 학생의 학습 결과물을 체계적으로 관리하고 학생의 학습결과를 고려하여 학생에게 필요한 보충 과제나 심화 과제를 제공할 필요가 있다.

## (3) 온라인 음악 수업 전 안내에 대한 만족도

상호작용 항목 중 온라인 음악 수업 전 안내에 대한 만족도는 모든 항목들을 통틀어 가장 높은 평균값 4.03 나타났다. 이는 곧 교사가 온라인 음악 수업 전 학생들에게 안내를 자세하고 정확하게 한다는 것을 알 수 있으며 그에 대한 학생들의 만족도는 높다는 걸 알 수 있다. 이는 학습 현황과 관련된 정보를 제공하여 학생이 자신의 학습상황을 객관적으로 파악하고 학습 목표 및 계획을 수립하여 관리할 수 있도록 기회와 필요한 정보를 제공하였기 때문에 만족도가 높게 나왔음을 알 수 있다.

## (4) 음악 교사가 제시하는 다양한 온라인 교수 학습 매체에 대한 만족도

상호작용 항목 중 음악 교사가 제시하는 다양한 온라인 교수 학습 매체에 대한 만족도는 평균값 3.67이다. 상호작용 전체 문항의 평균값(3.87)보다 낮은 평균값으로 나타났다. 교사들은 온라인 음악 수업에서 다양한 온라인 교수 학습 매체를 사용해야 한다. 또한 효과적인 음악 수업을 위해 온라인 음악 수업에 적절한 교수 학습 매체 제공 및 이를 위한 교사 연수가 필요하다.

(5) 학습의 과정 안내

상호작용 항목 중 학습의 과정 안내에 대한 만족도는 평균값 4.02이다. 이는 상호작용 전체 문항의 평균값(3.87)보다 높은 평균값으로 나타났다. 이를 바탕으로 교사는 학습의 결과뿐 아니라 학습 과정에서 다양한 자료를 통해 성취기준에 도달해갈 수 있도록 적절한 정보를 지속적으로 제공할 필요가 있다.

마. 시스템 요인 세부 항목

시스템 요인의 전체 문항의 평균값은 3.79로 문항별 세부 분석 결과는 아래의 <표IV-9>와 같다. 시스템 요인의 세부 항목 중 온라인 음악 수업에서 상호작용의 편리성은 3.82, 온라인 음악 수업에서의 사용 편리성은 3.81, 온라인 음악 수업의 불편한 점 개선은 3.75로 나타났다.

<표IV-9> 시스템 요인 세부 항목분석 결과

영역		평균(M)	표준편차(SD)
시스템 요인	온라인 음악 수업에서 상호작용의 편리성	3.82	0.90
	온라인 음악 수업에 활용되는 테크놀로지의 편리성	3.81	0.85
	온라인 음악 수업의 불편한 점 개선	3.75	0.81

(1) 온라인 음악 수업에서 상호작용의 편리성

시스템 요인 항목 중 온라인 음악 수업에서 상호작용의 편리성은 평균값 3.82이다. 이는 시스템 요인 전체 문항의 평균값(3.79)보다 높은 평균값으로 나타났다. 이것으로 보아 온라인으로 진행되는 음악 수업을 학습할 때 교사와 학생의 소통이 잘 이루어졌음을 알 수 있다. 하지만 시스템 요인의 주관식 문항에서 학생들은 화면이 잘 끊겨 수업에 방해가 된다는 의견이 많았다. 온라인 수업의 기술적 자원과 지원 체계 점검을 통해 파악한 환경적 조건을 수업 설계에 반영하고 온라인 학습 환경에서 장애 발생 시 대처할 방안이 필요함을 알 수 있다.

## (2) 온라인 음악 수업에 활용되는 테크놀로지의 편리성

시스템 요인 항목 중 온라인 음악 수업에 활용되는 테크놀로지의 편리성은 평균값 3.81이다. 시스템 요인 전체 문항의 평균값(3.79)보다 높은 평균값으로 나타났다. 이는 온라인 음악 수업에서 학생들에게 수업에 활용되는 테크놀로지 사용 방법에 대한 충분한 안내가 이루어졌고, 온라인 음악 수업 중 발생할 수 있는 기술적 문제를 예측하여 수업을 설계했으며, 교사와 소통을 위한 도구들이 적절하게 활용되었음을 알 수 있다. 하지만 시스템 요인의 주관식 문항에서 교사가 학생들의 댓글을 바로 볼 수 있도록 화면에서 가장 잘 보이는 곳에 채팅창이 있으면 좋겠다는 의견과 다양한 테크놀로지 사용이 있으면 좋겠다는 의견이 있는 것으로 보아 개별 학생이 교사, 동료 학생, 학습 내용과 원활하게 상호작용할 수 있는 온라인 학습 공간 제공이 필요함을 알 수 있다.

### 3. 개인적 특성에 따른 만족도 차이

온라인 음악 수업을 학습하고 있는 학생들의 성별, 학년에 따른 요인별 만족도 차이를 분석하기 위해 t-test를 실시하였다.

#### 가. 성별에 따른 만족도 차이

학생들의 성별에 따른 차이를 분석하기 위해 t-test를 실행하였다. 만족도 항목에서 남학생의 평균은 3.59, 여학생의 평균은 3.55로 나타났으며 차이 검증에서 t값이 .699(p=.485)로 나타나 통계적으로 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다. 다음 콘텐츠 요인을 분석한 결과 남학생은 평균 3.90, 여학생은 3.88로 나타났으며 차이 검증에서는 t값이 .307(p=.759)로 나타나 통계적으로 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다. 상호작용 요인을 살펴보면 남학생 평균이 3.88, 여학생은 3.86으로 나타났으며 t값이 .342(p=.366)로 나타나 통계적으로 유의미한 차이는 없는 것으로 나타났다. 마지막으로 시스템 요인에서 남학생의 평균값은 3.83, 여학생은 3.75로 t값은 1.224(p=.222)로 나타나 통계적으로 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다. 성별에 따른 만족도의 차이를 분석하여 정리된 표는 다음 <표IV-10>과 같다.

<표IV-10> 성별 만족도 t 검증

항목	성별	n	평균(M)	표준편차(SD)	t	p
만족도	남학생	254	3.59	1.02	.699	.485
	여학생	264	3.55	0.99		
콘텐츠 요인	남학생	254	3.90	0.82	.307	.759
	여학생	264	3.88	0.77		
상호작용 요인	남학생	254	3.88	0.87	.342	.366
	여학생	264	3.86	0.81		
시스템 요인	남학생	254	3.83	0.88	1.224	.222
	여학생	264	3.75	0.84		

\*p<0.05

나. 학년에 따른 만족도 차이

학생들의 학년(1학년, 2학년)의 차이를 분석하기 위해 t-test를 실행하였다. 만족도 항목에서 1학년의 평균은 3.51, 2학년은 3.65로 나타났으며 t값은 -2.413(p=.016)로 나타나 통계적으로 유의미한 집단 간 차이를 보여주고 있다. 콘텐츠 요인에서는 1학년이 3.93, 2학년이 3.84로 나타났으며 t값은 1.537(p=.125)로 통계적으로 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다. 상호작용 요인은 1학년 3.89, 2학년 3.83으로 나타났으며 t값은 .998(p=.324)로 통계적으로 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다. 마지막으로 시스템 요인에서 1학년은 평균 3.86, 2학년은 3.68로 나타났으며 t값은 2.472(p=.014)로 통계적으로 유의미한 집단 간 차이를 보여주고 있다. 학년에 따른 만족도 차이를 분석하여 정리된 표는 다음<표IV-11>과 같다.

<표IV-11> 학년별 만족도 t 검증

항목	성별	n	평균(M)	표준편차(SD)	t	p
만족도	1학년	300	3.71	1.07	-2.413	.016
	2학년	218	3.65	0.89		
콘텐츠 요인	1학년	300	3.93	0.78	1.537	.125
	2학년	218	3.84	0.83		
상호작용 요인	1학년	300	3.89	0.85	.998	.324
	2학년	218	3.83	0.83		
시스템 요인	1학년	300	3.86	0.83	2.472	.014
	2학년	218	3.68	0.89		

\*p<0.05

## 4. 개선 및 요구 사항

### 가. 상호작용 요인

상호작용 요인에 대한 응답은 총 542건이었으나 무응답, ‘없다’, ‘만족한다’ 등 응답에 적합하지 않은 문항은 제외하고 158건으로 정리되었다. 특히 ‘목 소리를 조금 작게 내달라’ ‘말 속도가 너무 빠르다’, ‘마이크를 고쳐달라’, ‘소리를 지르실 때 귀가 너무 아프다’, ‘텐션을 높여서 수업을 해주세요’, ‘맷글 바로바로 봐주세요’, ‘카메라를 키라고 화내지 말아주세요’, ‘얼굴이 안보이게 카메라를 끄고 수업 듣고 싶어요’ 등 요구 사항이 있었다.

수업에 관련된 요구는 ‘발표를 시키지 말아달라’, ‘실기가 중요한 과목인데 말과 글로만 설명해주기엔 한계가 있으니 실제로 연주하는 것을 보여주세요’, ‘노래 시키지 말아주세요’, ‘가요를 많이 들려주세요’, ‘수업 빨리 끝내주세요’, ‘모든 학생이 부담 없이 즐겁게 참여할 수 있는 평가가 늘어났으면 좋겠습니다’, ‘개인 활동보다는 줌을 통해 조별 과제를 좀 더 자주 내주셨으면 좋겠다’, ‘음악에 나오는 장단이나 박자와 관련된 어려운 용어들을 천천히 자세하게 설명해주세요’, ‘가창 시간을 줄여주세요’, ‘악기를 직접 연주해주세요’, ‘학생이 원하는 음악을 하게 해주세요’ 등의 요구 사항이 있었다.

과제와 관련된 요구 사항은 ‘과제를 줄여주세요’, ‘신체 표현을 하는 수행평가는 빼주세요’, ‘노래 시험을 줄여주세요’, ‘수행평가 쉬운 것으로 해주세요’ ‘과제 제출 기한을 넉넉하게 해주세요’, ‘영상 찍어서 내는 과제는 안했으면 좋겠어요’ 등의 요구 사항이 있었다.

상호작용 요인에 관련된 요구 사항은 <표IV-12>와 같이 분류하였다.

<표Ⅳ-12> 상호작용 요인 개선 및 요구 사항

구분	응답 내용	응답 수
상호작용	말 속도 개선 요구	10
	목소리 크기 개선 요구	12
	대면 수업 요구	16
	카메라 끄고 수업 참여 요구	12
	댓글 반응 속도 개선 요구	4
수업	발표에 대한 요구	25
	수업 운영에 대한 요구	46
과제	과제를 줄여달라는 요구	6
	신체 표현에 대한 거부감	17
	수행평가의 난이도 요구	4
	수행평가 제출 기한 연장 요구	3
	과제 방법 변경 요구	3

상호작용의 요인 및 개선 요구 사항 중 가장 많은 의견은 수업 운영에 대한 요구였다. 그중 가장 많은 의견은 ‘발표를 안 시켰으면 좋겠어요’, ‘신체 표현하는 수행평가는 안 했으면 좋겠습니다’, ‘가창 시간을 줄여주세요’의 의견이 가장 많았다. 학생들은 온라인 음악 수업에서 신체 표현을 하는 수행평가와 발표를 하는 것, 또한 가창 수업에 대해 부담감이 크다는 것을 알 수 있다. 교사는 학생들의 수준에 맞는 온라인 음악 수업에 적합한 활동 모델을 개발하고, 학생들과의 다양한 상호작용을 통해 온라인 음악 수업 활동에 대한 개선점을 찾도록 노력할 필요가 있다.

## 나. 콘텐츠 요인

콘텐츠 요인에 대한 응답은 총 542건으로 ‘없다’, ‘바라는 점 없다’, ‘만족한다’ 등 불성실한 응답을 제외한 57건으로 정리되었다. 콘텐츠 영역은 흥미, 활동, 자료 영역으로 분류할 수 있는데, 그 흥미 영역에서는 ‘재미있는 수업을 해주세요’, ‘이론 수업할 때 줄려요’, ‘지루하지 않게 가끔 게임도 해주세요’ 등의 요구 사항이 있었다. 활동 영역에서는 ‘온라인으로도 악기를 배울 수 있으면 좋겠어요’, ‘음악 관련된 게임 활동 많이 해주세요’, ‘이론적인 것 말고 활동적인 수업을 하고 싶습니다’, ‘발성을 좀 더 배우고 싶어요’, ‘악기를 이용한 수업을 늘려주세요’, ‘개별 활동 말고 줌(zoom)으로 조별 활동도 해보고 싶어요’ 등의 요구 사항이 있었다. 자료 영역에서는 ‘뮤지컬 영상 많이 보여주세요’, ‘악기 연주 영상을 많이 보여주세요’ 등의 요구 사항이 있었다. 콘텐츠 요인에 관련된 요구 사항은 아래의 <표IV-13>과 같다.

<표IV-13> 콘텐츠 요인의 개선 및 요구 사항

구분	응답 내용	응답 수
흥미	흥미 유발 콘텐츠 요구	15
활동	다양한 활동 요구	28
자료	다양한 자료 요구	14

콘텐츠 요인의 개선 및 요구 사항에서 가장 많은 의견은 다양한 활동에 대한 요구이다. 그 중 ‘재미있는 영상 많이 보여주세요’, ‘악기를 배우고 싶습니다’ 라는 의견이 가장 많았다. 교사들은 학생의 관심과 호기심을 이끌어낼 수 있는 다양한 활동과 자료를 스스로 계속 연구하고 개발할 수 있는 역량을 키워낼 필요가 있다.

#### 다. 시스템 요인

시스템 요인에 대한 응답은 총 542건이었으나, 무응답, ‘없다’, ‘만족한다’ 등 불성실한 응답을 제외하면 127건으로 정리되었다. 그 중 ‘줌(ZOOM) 수업 말고 과제제시형으로 수업이 바뀌었으면 좋겠어요’, ‘선생님이 녹화한 수업을 보고 싶어요’, ‘가창 수업은 줌으로 안 했으면 좋겠어요’ 등의 요구 사항이 있었다. 또한 프로그램 오류에 대한 요구가 많았으며 ‘줌(ZOOM) 수업할 때 자주 끊긴다’, ‘영상이 끊겨서 나오는데 제발 고쳐주세요’, ‘선생님 말씀하실 때 가끔 끊겨서 설명을 못 들을 때도 있어요’, ‘줌(ZOOM) 수업할 때 모든 학생이 음소거해제하라고 하면 시끄러워서 수업에 집중하기 힘들어요’, ‘다 같이 노래 부를 때 인터넷 속도랑 시간 차이 때문에 목소리가 다 엉켜서 제가 무슨 노래를 부르는지 모르겠어요’ 등의 요구 사항이 있었다. 정리된 표는 다음 <표IV-14>와 같다.

<표IV-14> 시스템 요인의 개선 및 요구 사항

구분	응답 내용	응답 수
활용 방법	다양한 시스템 활용 요구	38
	플랫폼 오류 개선 요구	71
프로그램 오류	서버 개선 요구	18

시스템 요인의 개선 및 요구 사항에서 가장 많이 나온 의견은 인터넷 서버 불안정이다. 특히 줌(ZOOM)으로 온라인 음악 수업을 학습할 때 영상이 끊기거나 선생님이 말씀하시는 소리가 끊겨서 소통이 어렵다는 의견이 가장 많았다. 교사는 온라인 음악 수업의 기술적인 자원과 지원 체계 점검을 파악하고 수업을 운영해야 하며 온라인 음악 수업 중 학습 환경에서 문제가 생겼을 때 대처할 방안을 연구해야 한다. 또한 시도교육청과 교육부에서는 원활한 온라

인 수업을 위해 학교 인터넷 환경을 개선하고 수업 설계에 대한 자료들을 교사에게 충분히 활용할 수 있도록 제공해야 한다.

## V. 결론 및 제언

### 1. 결론

본 연구는 중학생을 대상으로 음악 교과 온라인 수업에 대한 만족도를 조사하여 분석함으로써 중학교 음악 교과 온라인 수업의 개선점과 발전 방향을 제시하는데 목적이 있다. 이에 대한 자료 분석 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 중학교 온라인 음악 수업의 만족도는 평균값 3.57로 나타났다. 교과 내용 이해(3.97), 온라인 음악 수업의 전반적 만족도(3.93), 온라인 음악 수업 참여도(3.84), 온라인 음악 수업의 난이도(3.79), 온라인 음악 수업으로 인한 음악의 기본지식 습득도(3.75), 온라인 음악 수업을 통해 음악에 대한 기대감(3.60), 온라인 음악 수업의 흥미도(3.58), 대면수업과의 만족도 비교(3.09), 온라인 음악 수업의 과제난이도(2.85) 순으로 교과 내용 이해에 대한 만족도가 가장 높으며 온라인 음악 수업의 과제난이도가 가장 낮게 나타났다.

둘째, 영향요인 만족도 및 개선 요구 사항 분석 결과 콘텐츠 요인이 가장 높은 만족도를 보였으며 (3.89) 상호작용 요인(3.87), 시스템 요인(3.79) 순으로 시스템 요인이 가장 낮은 것으로 나타났다. 상호작용 요인의 경우 수업 전 안내(4.03)에 가장 높은 만족도를 보였으며 음악 교사가 제시하는 다양한 프로그램의 만족도(3.67)로 영향요인 및 개선 요구 사항 항목 중에서 가장 낮은 만족도를 나타냈다. 콘텐츠 요인의 경우 자료의 이해도(3.97), 자료의 흥미도(3.82) 순으로 나타났다.

셋째, 개인적 특성에 따른 차이를 알아보기 위한 t-test 결과, 성별에 따른

요인별 차이에선 만족도 요인, 콘텐츠 요인, 상호작용 요인, 시스템 요인 모두 유의미한 차이가 나타나지 않았다. 학년에 따른 요인별 차이에선 만족도 요인과 시스템 요인에서 집단 간 차이를 나타내었다.

넷째, 영향요인 만족도 및 개선, 요구 사항의 주관식 문항 중 상호작용 요인에서 가장 많은 의견이 나타났고 시스템 요인에서 가장 적은 의견이 나타났다.

## 2. 제언

경기도 지역 중학교 온라인 음악 수업 만족도 조사에 대한 분석을 바탕으로 제시한 개선사항 및 발전 방향은 다음과 같다.

첫째, 대면수업과 차별화를 둔 효과적인 온라인 음악 수업 교수 방법 연구 및 자료 개발이 필요하다. 교사는 온라인 수업 콘텐츠를 스스로 개발할 수 있어야 하고 그 역량을 발휘하기 위해서 온라인 수업과 관련된 많은 연수를 이수해 나가며 온라인 음악 수업에서 활용할 수 있는 다양한 콘텐츠를 개발하기 위한 역량을 키워나가야 한다.

둘째, 음악 교사가 온라인 음악 수업을 효과적으로 운영할 수 있도록 시도 교육청, 교육부의 체계적인 지원이 필요하다. 온라인 수업은 교사가 직접 강의 콘텐츠를 제작하고 콘텐츠의 개발 방식에 따라서 학생들의 반응이 다양할 수 있다. 따라서 녹화 시설 대여, 동영상 제작과 편집을 위한 저작도구 지원, 교과 특성 고려한 맞춤형 콘텐츠 개발 전략 제공 등 온라인 수업 콘텐츠를 효과적으로 개발할 수 있도록 학교의 적극적인 지원이 필요하다.

셋째, 온라인 음악 수업에 활용할 수 있는 플랫폼과 테크놀로지 개발이 필요하다. 이를 바탕으로 교사는 학생들의 흥미를 이끌 수 있는 다양한 과제 활동을 연구해야 한다. 2020년 갑자기 온라인 개학을 실행하며 교사나 학생 모두 갑자기 닥친 상황이라 어수선한 분위기에서 수업이 진행되었기 때문에 온라인 수업에 대한 플랫폼이나 수업에 활용할 수 있는 프로그램이 많이 연구되지 않았다. 하지만 2021년 현재 온라인 음악 수업에 효과적으로 활용할 수 있는 플랫폼과 프로그램 개발이 활발하게 이루어지고 있다. 이러한 다양한 플랫폼과 프로그램을 온라인 음악 수업에 적절하게 활용한다면 학생들에게 질 높은 온라인 음악 수업을 제공할 수 있을 것이다.

본 연구의 결론과 제한점을 바탕으로 후속 연구 과제에 대해 제언하고자

한다.

첫째, 다양한 학생들을 대상으로 온라인 음악 수업 만족도를 조사할 필요가 있다. 본 연구에서는 3개교의 중학교 1, 2학년을 대상으로 진행했다. 더 많고 다양한 학생들을 대상으로 하여 온라인 음악 수업 만족도를 조사한다면 다양한 분석이 가능할 것이다. 또한 음악 교과뿐만 아니라 다양한 교과목들의 단원 등을 구분해서 온라인 수업의 만족도를 조사하여 수업에 반영한다면 효과적인 온라인 수업이 가능할 것이다.

둘째, 온라인 음악 수업 만족도뿐만 아니라 자기효능감, 학업성취도 등을 조사하여 온라인 음악 수업에서 학생이 중심이 될 수 있는 수업을 만들 수 있도록 많은 연구가 필요하다. 또한 온라인 음악 수업에 있어서 다양한 활동을 조사하고 분석하여 효과적인 온라인 음악 수업이 가능하도록 지속적인 연구가 필요하다.

마지막으로 본 연구는 경기도 지역 중학교 온라인 음악 수업 만족도 조사를 목적으로 설문지를 활용한 양적 연구 방법이다. 이를 바탕으로 후속 연구에서는 학생을 대상으로 한 심층 면담 등 질적 연구 방법을 활용한 온라인 음악 수업에 대한 만족도 조사가 필요하다.

## 참 고 문 헌

### <단행본>

- 김미숙, 현경실, 민경훈, 장근주, 김영미, 조성기, 김지현, 조대현, 송주현, 박지현, 최윤경, 김지현(2015). **음악과 교재 연구**. 서울: 학지사.
- 김영환, 이상수, 정희태, 박수홍(2003). **원격교육의 이론과 실제**. 서울: 학지사.
- 민경훈, 김신영, 김용희, 방금주, 승윤희, 양종모, 이연경, 임미경, 장기범, 조순이, 주대창, 현경실(2010). **음악교육학총론**. 서울: 학지사.
- 유승우, 임형택, 권충훈, 이성주, 이순덕, 전희정(2010). **교육방법 및 교육공학**. 파주: 양서원

### <학술논문>

- 권수미, 임은정(2020). **비대면 음악 온라인 원격 수업 실태 연구**. 예술교육연구. 18(3). 165-184.
- 권점례(2020). **COVID-19 대응 온라인 개학에 따른 초, 중, 고등학교 원격 수업 실태 및 개선 방향 탐색**. 한국교육과정평가원. 21(12). 405-425.
- 김성중(2016). **국내 학교교육에서의 테크놀로지 기반 학습자 중심 학습환경 연구의 동향분석**. 교육공학연구. 32(3). 611-641.
- 문주현, 최문용(2020). **대학생의 성격 5요인이 온라인 수업 내 상호작용과 온라인 수업만족도에 미치는 영향**. 교육정보미디어연구. 26(4). 671-692.
- 손미, 정현희(2007). **블랜드드 러닝 환경에서 학습효과 저해 요인 분석-초등학교를 중심으로**. 한국교육정보미디어학회. 교육정보미디어연구. 13(2). 251-276.
- 오지향, 정재은, 석문주(2014). **21세기 음악교육에서의 테크놀로지 역량**. 음악교육연구. 43(4). 187-209.
- 이강호, 이고운, 신동진(2021). **비대면 대학 교양영어 수업에서 교수자의 커뮤니케이션 스타일이 학습자의 학습동기와 수업만족에 미치는 영향**. 한국현대언어학회. 37(2). 197-212.

- 이동엽(2013). 플립드 러닝(Flipped Learning)교수학습 설계모형 탐구. 디지털융복합연구. 11(12). 83-92.
- 이승복, 윤택남(2021). 온라인 영어강좌에 대한 대학생들의 수업만족도 분석연구: 초등 예비교사와 중등예비교사의 비교. 한국콘텐츠학회논문지. 21(2). 386-394.
- 이쌍철, 김정아(2018). 학생의 온라인수업 만족에 영향을 주는 요인 분석. 교육행정학연구. 36(2). 115-138.
- 이재호, 이승훈(2020). 온라인 수업 운영 방법에 따른 수업만족도 분석 - 초등영어 과 과목을 중심으로. 창의정보문화연구. 6(2). 169-177.
- 이준, 정순원(2012). 초중등학교 온라인 수업 도입을 위한 법제도적 과제. 대한교육법학회. 24(3). 125-146.
- 정영식, 박종필, 정순원(2012). 정보교과교육: 초중등교육에서의 온라인 수업 도입을 위한 국내외 제도 분석. 한국컴퓨터교육학회. 16(2). 109-115.
- 조성기(2014). 음악감상 학습을 위한 스마트 러닝 시스템 설계 및 구현. 음악교육공학. (18). 231-249.
- 조아영(2021). 음악 교과 수업에 대한 고등학생의 원격 수업 만족도 조사. 한국음악교육학회. 음악교육연구. 50(3). 161-179.
- Im,C.I(2004). 원격 교육 이론의 웹 기반 교육 설계에 대한 함의를 종합하기 위한 개념적 틀 탐색. 교육기술저널. 20(2). 133-167.

### <학위논문>

- 박현정(2020). 온라인으로 진행된 초등학교 정규 영어 수업에 대한 학습자의 만족도 분석. 가천대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 신민경(2021). 원격 수업 플랫폼을 활용한 중등학교 음악 수업 실태 연구. 건국대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 전혜진(2021). 중등 음악교육에서의 원격수업 지도현황과 교사인식 연구. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 최정운(2021). 원격 수업에 대한 경기도 중학교 음악 교사들의 인식 조사. 석사학위논문.

### <보도자료>

- 교육부(2020). 처음으로 초중고등 신학기 온라인 개학 실시. 교육부 보도자료.  
<https://www.moe.go.kr/boardCnts/view.do?boardID=294&boardSeq=80160&lev=0&searchType=null&statusYN=W&page=1&s=moe&m=020402&opType=N> (2020년 5월 접속)
- 연합뉴스(2020). 코로나19 지속하면 초중고 '온라인 개학'...교육부 준비 착수.  
<https://www.yna.co.kr/view/AKR20200325102800004> (2020년 10월 접속)
- 경기도교육청(2020). 원격수업 및 등교수업 출결평가기록 가이드라인 중등 2020학년도 2학기 이후.  
<https://www.moe.go.kr/sub/info.do?m=580201&page=580201&num=02&s=moe> (2021년 10월 접속)
- 중앙일보(2020.10.28.). "감염병 시대 ... 도심집중 서울. 10분 생활권으로 쪼개는 계단" 답 "  
<https://www.joongang.co.kr/article/23905210> (2021년 4월 접속)
- 교육부 보도자료(2020). 체계적인 원격수업을 위한 운영 기준안 마련. 교육부 보도자료.  
<https://www.moe.go.kr/boardCnts/view.do?boardID=294&boardSeq=80131&lev=>

0&searchType=null&statusYN=W&page=1&s=moe&m=020402&opType=N (2021년 4월 접속)

교육부 보도자료(2020). 온라인 수업 플랫폼. 교육부 보도자료.

<https://www.moe.go.kr/boardCnts/view.do?boardID=294&boardSeq=80160&lev=0&searchType=null&statusYN=W&page=1&s=mo> (2021년 10월 접속)

교육부 보도자료(2020). 코로나-19 대응을 위한 원격 수업 출결, 평가, 기록 가이드라인. 교육부 보도자료.

[https://www.moe.go.kr/sn3hcv/doc.html?fn=c087daf62e911a4a154a212876a25075&rs=/upload/synp/202110/\(2021년 10월 접속\)](https://www.moe.go.kr/sn3hcv/doc.html?fn=c087daf62e911a4a154a212876a25075&rs=/upload/synp/202110/(2021년 10월 접속))

네이버 국어사전 검색.

[https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/777d2757a0f3450da409b4b0677b534c\(2021년 10월 접속\)](https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/777d2757a0f3450da409b4b0677b534c(2021년 10월 접속))

## 부록1. 설문지

안녕하십니까?

본 설문지는 “온라인으로 진행된 중학생 음악 수업에 대한 학습자 만족도 분석”에 대하여 알아보기 위한 기초자료를 얻고자 만들어진 것입니다.  
또한 설문지는 무기명으로 답하고 개인에 대한 사항은 절대 비밀이 보장되며, 응답한 내용에 대해서는 연구목적 이외에 어떠한 용도로도 사용되지 않습니다.  
본 설문지의 질문에는 답이 없으며 여러분께서 가장 적합하다고 생각하시는 답변에 표기해 주시면 됩니다.  
설문에 기꺼이 응답해 주신 학생 여러분께 진심으로 감사의 말씀을 드립니다.

성신여자대학교 교육대학원 음악교육전공

이 주 영

1. 학생의 성별은?

- ① 남자 ② 여자

2. 학생의 학년은?

- ① 중학교 1학년 ② 중학교 2학년 ③ 중학교 3학년

3. 학교 온라인 수업에서 가장 많이 사용하는 플랫폼은? (한 개 이상 선택 가능합니다.)

- ① e-학습터 ② EBS 온라인클래스 ③ 위두랑 ④ ZOOM ⑤ 마이크로소프트 팀즈  
⑥ MEET (구글 행아웃) ⑦ 구글 클래스룸 ⑧ YOUTUBE 라이브 ⑨ 네이버 밴드 ⑩ 클래스팅 ⑪ 카카오톡 ⑫ 카카오티브이

⑬기타:

3-1. 기타: 다른 플랫폼으로 수업을 진행할 경우 적어주세요.

(

)

4. 가장 선호하는 온라인 수업의 형태는?

- ① 실시간으로 선생님과 소통하는 수업 (실시간 쌍방향 수업) ② 선생님이 녹화한 영상을 보는 수업 (콘텐츠형) ③ 네이버 밴드, 구글 클래스룸 같은 플랫폼에 주어진

시간안에 과제를 제출하는 수업 (과제제시형)

5. 온라인 수업은 무엇으로 듣고있나요?

- ① 노트북 ② 웹캠 있는 데스크탑 ③ 웹캠 없는 데스크탑 ④ 태블릿 ⑤ 핸드폰
- ⑥ 기타

5-1. 기타: 다른 기기로 온라인 수업을 들을 경우 적어주세요.

( )

6. 온라인 수업을 주로 가장 많이 듣는 장소는 어디인가요?

- ① 본인의 방 ② 거실 ③ 독서실 ④ pc방 ⑤ 스터디 카페 ⑥ 기타

6-1. 기타: 다른 장소에서 온라인 수업을 들을 경우 적어주세요.

( )

<온라인 음악 수업 만족도 조사>

질문내용	만족도				
	매우 그렇다.	그렇다.	보통이다.	그렇지 않다.	전혀 그렇지않다.
7. 온라인 음악 수업은 이해하기 쉽다.	5	4	3	2	1
8. 온라인 음악 수업이 대면 수업보다 흥미롭다.	5	4	3	2	1
9. 온라인 음악 수업에 전반적으로 만족한다.	5	4	3	2	1
10. 본인이 듣고 있는 온라인 수업의 시스템에 음악 교과가 적당하다고 생각한다.	5	4	3	2	1
11. 나는 온라인 음악 수업을 열심히 듣는 편이다.	5	4	3	2	1
12. 온라인 음악 수업은 새롭고 신기한 부분이 있다.	5	4	3	2	1
13. 온라인 음악 수업으로 인해 음악적 자신감이 향상되었다.	5	4	3	2	1
14. 온라인 음악 수업으로 음악의 기본 지식을 충분히 습득할 수 있다.	5	4	3	2	1
15. 나는 온라인 음악 수업을 통해 음악을 잘하고 싶다.	5	4	3	2	1
16. 온라인 음악 수업에서 제시되는 과제의 난이도는 굉장히 높다.	5	4	3	2	1

<온라인 음악 수업 영향요인 만족도 및 개선, 요구 사항 - 콘텐츠 요인>

질문내용	만족도				
	매우 그렇다.	그렇다.	보통이다.	그렇지 않다.	전혀 그렇지않다.
17. 온라인 음악 수업에서 제시되는 자료는 수업내용을 이해하는 데 도움을 준다.	5	4	3	2	1
18. 온라인 음악 수업에서 제시되는 자료는 다양하고 흥미롭다.	5	4	4	2	2

<온라인 음악 수업 영향요인 만족도 및 개선, 요구 사항- 상호작용 요인>

질문내용	만족도				
	매우 그렇다.	그렇다.	보통이다.	그렇지 않다.	전혀 그렇지않다.
19. 온라인 음악 수업에서 선생님께 질문했을 때 즉각적인 답을 얻을 수 있다.	5	4	3	2	1
20. 온라인 음악 수업에서 선생님은 나의 학습상황을 실시간으로 관리하신다.	5	4	3	2	1
21. 온라인 음악 수업 전, 선생님은 수업에 대한 안내를 충분히 해주신다.	5	4	3	2	1
22. 선생님은 온라인 음악 수업을 진행할 때 다양한 프로그램을 사용하신다.	5	4	3	2	1
23. 선생님은 학습 과정을 이해하기 쉽게 안내해주신다.	5	4	3	2	1

24. 수업 중 음악 선생님께 바라는 점이 있다면 자유롭게 적어주세요.

( )

<온라인 음악 수업 영향요인 만족도 개선, 요구 사항- 시스템 요인>

질문내용	만족도				
	매우 그렇다.	그렇다.	보통이다.	그렇지 않다.	전혀 그렇지않다.
25. 온라인 음악 수업 중 선생님의 화면과 음성이 끊기지 않고 잘 전달 되었다.	5	4	3	2	1
26. 온라인 음악 수업 때 사용하는 학습 프로그램의 기능 ( 댓글, 쪽지 등) 은 상호작용에 편리하다.	5	4	3	2	1
27. 온라인 음악 수업 중 인터넷 장애 등 여러 사유로 음악 수업을 못듣게 되었을때 음악 선생님은 대체 학습을 충분히 제공해주신다.	5	4	3	2	1

28. 온라인 학습 프로그램 시스템에 바라는 점이 있다면 자유롭게 적어 주세요.

( )

## 부 록2.

---

---

### 설문 참여자용 동의서 (학생용)

---

---

1. 나는 이 설명서를 읽었습니다.
2. 나의 모든 궁금한 점은 완전히 이해할 수 있도록 연구원에게서 설명을 받았습니다.
3. 나는 연구 수행 중 녹음이나 녹화가 이루어지는 경우에 그 사항에 대해서 동의합니다.
4. 나는 이 연구에 참여할 것을 동의합니다.

_____	_____	_____
연구 참여자 성명	서명	날짜(년/월/일)
_____	_____	_____
법정 대리인 성명 (연구참여자와의 관계)	서명	날짜(년/월/일)
_____	_____	_____
동의서 받은 연구원 성명	서명	날짜(년/월/일)
_____	_____	_____
연구 책임자 성명	서명	날짜(년/월/일)
_____	_____	_____

# ABSTRACT

## A Survey on the Satisfaction with Online Music Class of Middle School in Gyeonggi Region

Lee, ju young  
Department of Education  
Music Education Major  
Graduate School of  
Sungshin University

The objective of this study is to present the improvements and development direction of online music class of middle school by researching and analyzing the satisfaction with online music class targeting the middle school students. For this, this study conducted a survey targeting total 518 middle school students who participated in online music class of three middle schools in Gyeonggi region. Using the Excel Program for the collected data, the current status of participation was examined through the frequency & percentile analysis. The reliability of the measurement tool was analyzed. Also, in order to analyze differences in the satisfaction according to gender and grade, the t-test was performed. Based on this analysis, the results of this study are as follows.

First, the satisfaction with online music class of middle school was shown as mean value 3.57. In the order of the understanding of subject

contents(3.97), overall satisfaction with online music class(3.93), participation in online music class(3.84), difficulty of online music class(3.79), acquisition of basic knowledge about music through online music class(3.75), expectation of music through online music class(3.60), interest in online music class(3.58), comparison of satisfaction with face-to-face class(3.09), and task difficulty of online music class(2.85), the understanding of subject contents showed the highest satisfaction while the task difficulty of online music class showed the lowest satisfaction.

Second, in the results of analyzing the satisfaction with influence factors and improvement requirements, the contents factor showed the highest satisfaction(3.89), which was followed by interaction factor(3.87), and system factor(3.79) in order. In case of interaction factor, the guidance before class(4.03) showed the highest satisfaction while the various programs presented by a music teacher(3.67) showed the lowest satisfaction among the influence factors and improvement requirements. In case of contents satisfaction, it was shown in the order of the understanding of materials(3.97) and interest in materials(3.82).

Third, in the results of conducting the t-test to understand differences according to the personal characteristics, regarding the differences in each factor according to gender, none of the satisfaction factor, contents factor, interaction factor, and system factor showed significant differences. Regarding the differences in each factor according to grade, the satisfaction factor and system factor showed differences between groups.

Fourth, among the subjective items of the satisfaction with influence factors and improvement requirements, the interaction factor showed the most opinions while the system factor showed the least opinions.