



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 속 교수지도

석사학위청구논문

웹 기반을 활용한
음악 창작 교수-학습 방안

2013

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 음악교육전공

이 주 연

웹 기반을 활용한
음악 창작 교수-학습 방안

김 명 속 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2013년 5월

성신여자대학교 교육대학원
교육학과 음악교육전공
이 주 연

인 준 서

이주연의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 _____ (인)

심사위원 _____ (인)

심사위원 _____ (인)

성신여자대학교 교육대학원

국 문 초 록

‘음악’은 다양한 음악 활동을 통하여 음악의 아름다움을 경험하고, 음악성과 창의성, 음악의 역할과 가치에 대한 안목을 키움으로써 음악을 삶 속에서 즐길 수 있도록 하는 교과이다. 또한 음악적 정서와 표현력을 계발하고, 문화의 다원적 가치를 인식하여 타인을 존중하고 배려하는 창의적 인재 육성을 목표로 하고 있다.

본 연구에서는 중등 음악과 교육과정의 내용 중 ‘창의적으로 음악 만들어 표현하기’의 영역을 효율적으로 학습하여 창의적 인재육성의 교육목표 달성을 위한 방안으로 음악과 창작 교수학습 방안을 마련하고자 하였다. 음악수업 중 창작활동은 개인의 능력과 소질을 발휘하여 자신의 생각을 자유롭게 표현 할 수 있어서 창의력을 신장 시킬 수 있는 좋은 방법 중 하나이다. 이에 음악 수업 중 학습자가 창작활동을 통하여 창의력을 발휘할 수 있는 기회를 많이 주어야 한다. 또한 다양한 교수-학습 방법과 교수매체를 활용해야 한다. 교수-학습 방법은 학습자가 직접 학습활동에 참여하는 학습자 중심의 방법과 교수매체는 전통매체와 더불어 디지털 매체를 함께 활용하는 것을 권장하고 있다. 그러나 학교현장에서는 교사중심의 웹 활용이 주를 이루고 있고, 학습자가 직접 웹을 활용하여 학습하는 것은 보기 드문 실정이다. 이에 교사중심의 웹 활용보다 학습자가 직접 웹을 활용하여 학습하는 교수-학습 과정안이 마련 되어야 하며, 이에 따른 적절한 평가방법도 마련되어야 한다.

이에 효율적인 교수-학습 과정안은 2013성취평가제에서 제시한 국가수준 성취기준에 따라 웹 기반을 활용하여 ‘뮤지컬 만들기, 라디오 프로그램 만들기, 응원가 만들기’의 교수-학습 과정안을 개발하였고, 과정안에 따른 평가방안을 모색하였다.

특히, 교수-학습 과정안은 기존의 교사중심의 웹 활용 수업에서 학습자가 직접 웹을 활용하여 창의력을 발휘하고 키울 수 있는 것과 Face Book과 네이버 카페를 통하여 학습자와 학습자 간, 학습자와 교사 간의 원활한 의사소통이 이루어지는 수업으로의 변화를 중시하였다. 또한 이렇게 변화한 교수-학습에 따라 변화된 평가방법을 도입하였고, 이를 위해 2013 성취평가제를 도입하였다.

이러한 웹 기반을 활용한 음악 창작 교수-학습 과정안에 따른 연구와 수업이 지속적으로 이루어진다면 학습자는 수업에 자발적이고 적극적으로 참여하여 학습목표에 더욱 효과적으로 도달할 수 있게 될 것이다.

따라서 본 연구에서 제시한 웹 기반을 활용한 음악 창작 교수-학습 과정안 및 평가가 실제 교육환경에 적용된다면 창의·인성함양에 크게 도움이 될 것이라 기대한다.

목 차

국문 초록

I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구 방법	4
3. 선행연구 고찰	4
II. 이론적 배경	8
1. 음악 창작	8
가. 음악 창작의 정의 및 창작 교육의 특성	8
나. 음악 창작 교육의 중요성	10
2. 웹기반 활용교육	10
가. 웹기반 활용교육의 정의 및 수업의 유형	10
나. 웹기반 활용교육의 중요성	12
3. 교육평가	14
가. 교육평가의 개념	14
나. 교육평가의 기능 및 중요성	18
III. 연구방법	20
1. 2011 음악과 교육과정	20
가. 목표 및 영역별 내용	20
나. 교수-학습 방법	21
2. 성취평가제	21
가. 성취평가제의 의미 및 음악과 국가수준 성취기준	21
나. 성취평가제 도입에 따른 교사의 역할	24

IV. 웹기반을 활용한 음악 창작 교수-학습 방안	25
1. 교수-학습 방안	25
가. 교수-학습 과정안 <뮤지컬 만들기>	27
나. 교수-학습 과정안 <라디오 프로그램 만들기>	52
다. 교수-학습 과정안 <응원가 만들기>	65
V. 결론	80

참고문헌

참고사이트

ABSTRACT

표 목 차

〈표1〉 음악과 국가수준 성취기준 中 표현영역	22
〈표2〉 교수-학습 설계 개요	25
〈표3〉 성취평가제에 따른 성취 기준표	29
〈표4〉 ‘뮤지컬 만들기’ 의 성취수준	51
〈표5〉 성취평가제에 따른 성취 기준표	53
〈표6〉 ‘라디오 프로그램만들기’ 성취수준	64
〈표7〉 성취평가제에 따른 성취 기준표	66
〈표8〉 ‘응원가 만들기’ 성취수준	78
〈표9〉 영역단위의 성취수준	79

그림 목차

〈그림 1〉 성취평가제 실행 순서	24
--------------------------	----

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

이 시대의 학교가 추구하는 교육의 특징은 개인의 소질과 능력을 개발하고 자신이 갖고 있는 생각들을 잘 표현하여 창의력을 신장시키는 학생으로 기르는데 주안점을 두고 있다. 여기에 비추어 볼 때 음악 교과는 창작활동을 통하여 자신의 생각을 자유롭게 표현 할 수 있는 학습 요소를 갖고 있어서 창의력을 신장시키기에 적합한 과목이라 할 수 있다. 이에 음악 교과에서는 전통적인 교수-학습 방법에서 벗어나 학습자의 창의력을 키울 수 있는 교수-학습을 설계 해야 하고, 이에 맞는 평가방법도 변화해야 한다. 이러한 이유로 교사는 학습자의 창의력을 키울 수 있는 교수-학습 방안과 그에 따른 평가방법을 연구하여 학습자에게 도움이 되는 효율적인 수업을 해야 할 것이다.

2011 음악과 교육과정에 따르면 ‘음악은 다양한 음악 활동을 통하여 음악의 아름다움을 경청하고 음악성과 창의성, 음악의 역할과 가치에 대한 안목을 키움으로써 음악을 삶 속에서 즐길 수 있도록 하는 교과이다. 음악교과는 음악적 정서와 표현을 계발하고, 문화의 다원적 가치를 인식하여 타인을 존중하고 배려하는 창의적 인재 육성을 목표로 한다.’¹⁾ 라고 명시하였다. 즉, 다양한 음악활동을 통해 삶 속에서 다양한 음악적 경험을 하고 음악을 학습함으로써 창의력을 키울 수 있음을 의미한다.

음악교육에서 창의력을 키울 수 있는 학습 활동 중 하나는 바로 창작활동

1) 교육과학기술부(2012). “2011 음악과 교육과정”, 고시 제2011-361호 [별책12], p.4.

동이다. 창작이라는 음악적 사고는 인간 사고의 영역들 가운데서도 매우 독특한 것이다. 인간의 사고는 언어, 수, 소리, 그림, 신체표현 등 여러 가지 모습으로 나타난다. 그 중 음악적 사고로 번역되지 않고 ‘소리’라는 매체를 통하여 하는 사고로서 가창, 기악, 감상, 창작 등의 다양한 모습으로 나타난다. 그 중에서도 창작활동은 가장 차원 높은 음악적 사고에 속한다. 창작활동을 통하여 학생들은 여러 가지 음악적 대안들을 추구하고 그 중 최적의 것을 선택한다.²⁾ 이로써 창작활동은 창의력 계발에 효과적인 방법이라 할 수 있다.

창의력 계발과 함께 교사가 고려해야 하는 것이 학습자의 수업에 대한 흥미이다. 학습자의 수업에 대한 흥미를 유도하기 위해서는 그들의 문화와 정서를 이해해야 한다. 현대사회는 과학기술·정보·통신의 급속한 발달이 이루어지고 있으며 이러한 발달이 청소년 문화와 교육에도 많은 영향을 미치고 있다. 대부분의 청소년들은 인터넷, 스마트 폰 등을 실생활에 많이 사용하고 있고, 중등학교의 대부분이 웹을 활용한 수업을 시행하고 있다. 이러한 웹을 학습자가 직접 사용하는 교수-학습을 한다면 더욱 흥미롭고 효과적인 수업이 이루어질 것이다. 하지만 실제 학교현장에서는 교사들의 연구부족, 웹 활용 수업에 대한 인식 부족으로 한정적인 활용에 그치고 있는 실정이다. 하은주³⁾는 “여전히 주입식, 암기식 위주의 교사중심 교수-학습을 하고 있어 창의력과 음악성을 향상하기 위한 수업이 이루어지고 있지 않다.”라고 하였다. 이에 교사들은 웹 활용에 대한 연구와 학습자가 직접 웹을 활용하는 수업을 연구해야 한다.

이러한 음악교육에서 창의력을 신장시키기 위한 교수-학습 만큼 중요한 것이 그에 따른 평가방법이다. 이는 단순한 지식보다는 창의력과 학습의 과정을 평가해야 하기 때문이다. 이러한 이유로 2011 교육과정에서는 성취

2) 방금주(2000). 음악 창작 아카데미, 서울: 학문사, p.14.

3) 하은주(2007). “ICT를 활용한 창작중심의 통합형 음악수업 지도 연구, 강원대학교 석사학위 논문, p.1.

평가제를 도입 중에 있다. 성취평가제⁴⁾는 상대적 서열에 따라 ‘누가 더 잘 했는지’를 평가하는 것이 아니라 ‘학생이 무엇을 어느 정도 성취하였는지’를 평가하는 제도로, 교육과정에 근거하여 교과목별 성취 기준에 도달한 정도로 학생의 학업 성취 수준을 평가하는 제도이다. 학교 현장에서의 학생평가는 시험 점수 등급 위주의 상대평가에서 벗어나 학습자의 다양한 특성을 존중하는 평가, 문제해결력과 창의력을 길러주는 평가, 학습자의 학습을 돕고 학습자를 이해하기 위한 평가로 개선되어, 교육력을 제고해야 한다.⁵⁾ 이처럼 성취평가제는 학생의 정확한 성취정도를 평가하여 개개인의 부족한 학습을 도와주는 평가로 기존의 평가와는 다른 목표중심의 평가방식을 사용하고 있다.

따라서 본 연구는 학습자의 창의력을 키울 수 있는 웹 기반을 활용한 음악창작 교수-학습 과정안을 마련하고, 평가는 2011 교육과정에 따른 2013 성취평가제를 도입하고자 한다. 이러한 웹 기반을 활용한 음악창작 교수-학습 과정안 및 평가방법 연구를 통하여 학습자가 수업에 자발적이고 적극적으로 참여하여 창의력을 키울 수 있는 교수-학습 과정안 및 평가방법을 마련하는데 목적을 둔다.

4) 한국교육과정평가원(2013). “2013학년도 중학교 성취평가제 운영 매뉴얼-음악과”, p.3.

5) 김신영(2012). “교사의 학생평가와 성취평가제”, 한국교육평가학회, 제25권 제4호, p.656.

2. 연구 방법

본 연구의 목적을 달성하기 위하여 설정한 연구 방법은 다음과 같다.

첫째, 2011 음악과 교육과정과 문헌 고찰을 통하여 창작 수업의 내용을 연구하고, 2013 성취평가제를 살펴본다.

둘째, 2011 음악과 교육과정의 창작 수업과 2013 성취평가제의 내용을 바탕으로 웹을 활용한 음악 창작 수업의 교수-학습 과정안 및 평가방법을 연구한다.

3. 선행 연구고찰

음악수업에서 웹을 활용하는 수업은 학습자의 시각과 청각을 자극하여 학습의 습득력을 높여 줄 뿐만 아니라 학습자가 흥미를 가지고 자발적으로 학습에 참여하게 된다. 이러한 웹을 활용하여 음악 창작수업의 교수-학습 과정안 연구를 위하여 이와 관련된 선행연구들을 고찰해 보았다.

소프트웨어를 활용한 ‘음악 만들기’ 지도방안을 연구한 최선경⁶⁾은 문헌과 선행연구를 통해 소프트웨어를 활용한 음악 교육적 가치를 고찰하고, 음악교육에 사용되고 있는 소프트웨어를 조사하였고, 교육적 측면에서 음악을 작곡, 수정, 편집, 녹음, 사보, 출력 등을 할 수 있는 시퀀싱 소프트웨어 프로그램으로 ‘소나’를 선정하여 특징을 설명하고, 이를 활용한 음악활동을 구안하였다. 또한 제7차 ‘음악과’ 교육과정 고등학교 교과서에 수록된 컴퓨터 음악과 창작에 관련된 내용 및 2007 개정 교육과정 선택과목 중 ‘음악실기’의 활동, 이해영역을 분석한 후, 교육과정의 목표 및 내용에 근거한 교수·학습방법 계획을 수립, 이에 따른 학습활동을 제시하였다.

6) 최선경(2009). “소프트웨어를 활용한 ‘음악만들기’ 지도방안연구”, 한국교원대학교대학원 석사학위논문.

ICT를 활용한 수업방안을 연구한 황기환⁷⁾은 ICT를 활용하여 음악과 교수·학습 프로그램을 음악수업에 적용하여 수행과정, 결과물, 설문 등의 방법으로 자료를 수집·분석하였다. 음악교육에서 ICT 활용교육의 필요성 및 심미적 창조에 대해 살펴보았고, ICT활용 수업의 유형을 살펴보았다. 또한 음악과 ICT 활용 교수·학습 방법의 정의에 대해 살펴보고 학습자 개인의 흥미와 관심을 갖게 할 수 있는 ICT를 활용한 교수·학습 프로그램을 개발하였다. 마지막으로 2005년 중학교 1학년 수업에 개발한 프로그램을 실시하고 이에 대한 효과를 분석하였다. 효과로는 ICT 활용은 학습 참여도를 높였고, 음악 활동에 자신감을 갖게 되었다. 또한 개인별, 모둠별 학습을 해나가며 협동하는 태도를 볼 수 있었고, 음악 교육 문화가 만들어졌다고 하였다.

ICT를 활용한 창작중심의 통합형 음악수업 지도를 연구한 하은주⁸⁾는 ICT의 개념과 구성, 제7차 교육과정에서 ICT 활용 교육의 운영지침을 알아보았으며, 성공적인 ICT 활용 교육을 위한 교사의 준비사항과 역할, 음악과 제7차 교육과정에 대해 살펴보았고, 음악과 수업에서 활용 가능한 ICT 매체 및 프로그램을 소개하였다. 또한 ICT를 활용한 창작 중심의 통합형 교수-학습 모형을 토대로 하여 단원을 설정하고 교수-학습 지도안을 설계하고 수업에 적용해보았으며 학생들에게 수업 전 후의 설문조사를 하여 그 결과를 분석하였다. 그 결과 ICT 활용 수업은 학생의 창의성과 자율성을 존중하고 다양한 활동을 통해 창의적이고 자기주도적인 학습 능력을 신장시키는데 긍정적이었으나 ICT 활용 수업이 주로 감상 등의 한정된 영역에서만 사용되고 있음을 알 수 있었다. 또한 대다수의 학생들은 ICT 활용 수업을 받길 원하고 있음을 알 수 있었다.

컴퓨터를 활용하여 영상 음악 만들기 중학교 1학년 교수 학습 지도 방

7) 황기환(2007). "ICT를 활용한 수업방안 연구-중학교 1학년 창작영역에 대하여", 한양대학교 교육대학원 석사학위논문.

8) 하은주(2007). 전게서 p.1.

안을 연구한 강창희⁹⁾는 2009년 전시 본 7학년 음악 교과서 16종을 분석하였고, 분석 내용을 토대로 ‘컴퓨터를 활용한 영상 음악 만들기 중학교 1학년 교수 학습 방안’ 수업지도안을 제작하고 실제 수업에 도입 하였다. 그 후 설문조사를 하였는데 학생들은 수업 목표가 분명하였고, 내용 이해가 쉬웠으며, 흥미를 유발하고, 능력이 향상되었으며, 영상속의 음악의 중요성, 생활 속에서 활용이 모두 긍정적인 답변이 이루어졌다.

컴퓨터 소프트웨어를 활용한 창작음악 지도를 연구한 방성진¹⁰⁾은 창작수업에 효율성을 높이기 위해 컴퓨터 소프트웨어를 활용한 창작음악의 수업 지도 방안과 그 활용법을 연구해 보고 창작 음악교육에서의 컴퓨터 음악 소프트웨어의 도입의 필요성과 창작 음악교육의 지도 방법을 모색하고자 하였다. 음악과 중등 교육과정의 학생들에게 창작 음악과 컴퓨터 음악에 관한 설문조사를 하고 창작수업에 쓰여지는 소프트웨어의 간단한 기능을 알아본 후 컴퓨터 음악 소프트웨어를 활용한 수업을 설계하였다. 설계한 수업을 실행해 보고 도입전과 도입 후의 성과를 조사하였다. 그 결과 음악창작 교육에 있어서 컴퓨터 음악 프로그램사용은 수업에 있어서는 효율성을 높여주고 학생들에게 기존의 수업방식보다 더 질 높은 자신의 결과물을 갖게 되는 좋은 수업 도구 인 것으로 나타났다.

2007 개정 교육과정의 내용에 따른 중학교 음악과 평가 방법 연구를 한 송윤경¹¹⁾은 2007 개정 중학교 음악과 교육과정에 제시된 평가 방법에 근거하여 예술 교과로서의 교육 목적에 합당하면서 2009년부터 시행되고 있는 3등급 절대 평가, 서술식 평가 결과 기록 방식으로의 전환에 적절한 질적 중심의 평가 방법을 연구하였다. 이에 관련 문헌을 살펴보았고 2007

9) 강창희(2009). “컴퓨터를 활용하여 영상 음악 만들기 중학교 1학년 교수 학습 지도 방안”, 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.

10) 방성진(2010). “컴퓨터 소프트웨어를 활용한 창작음악 지도연구-중학교 2학년을 중심으로”, 계명대학교 교육대학원 석사학위논문.

11) 송윤경(2012). “2007 개정 교육과정의 내용에 따른 중학교 음악과 평가 방법 연구”, 한국교원대학교 대학원, 석사학위논문.

개정 중학교 음악과 교육과정을 살펴보았으며 2007 개정 중학교 음악과 교육과정에 제시된 평가 방법의 내용을 토대로 음악 교과 본질과 교육과정 내용에 적합한 질적 중심의 평가 방법과 평가 도구, 평가 문항을 활동, 이해, 생활화 영역별로 만들어 제시하였다.

중학교 2학년 가창 수행평가를 위한 교사용 루브릭 개발을 연구한 박미성¹²⁾은 타당도와 신뢰도 높은 평가가 음악교과에서 이루어질 수 있도록 수행평가의 방법 중 가창 영역의 채점 루브릭을 제재곡의 학습목표와 수행과제에 맞게 개발하였다. 연구를 하기 위하여 문헌연구와 음악교사와 인터뷰를 하였고 제재곡을 선정하여 그에 따른 제재곡의 평가준거를 제시하고 루브릭을 개발하였다.

선행연구를 통해 웹기반을 활용한 음악 교육을 위해 현재 이루어진 많은 연구들은 웹기반의 개념과 웹기반 활용 교육의 중요성, 형태, 자료의 제작, 웹 사이트를 검색 에 비중을 두었고 이에 따라 웹을 교사가 작동하여 지도하는 교사중심의 교수-학습 과정안 연구가 주를 이루었다. 앞으로는 교육의 효과를 극대화하기 위해 학습자가 자발적으로 참여하고 웹을 활용하여 창의력을 키울 수 있는 학습자 중심의 교수-학습 과정안의 연구가 이루어져야 할 것이며, 이에 따라 창의력을 평가할 수 있는 새로운 평가에 대한 연구도 이루어져야 할 것이다.

따라서 본 연구는 선행연구를 기반으로 웹 기반을 활용하여 음악 창작수업을 하는 교수-학습 과정안 및 평가방법을 연구할 것이다. 여기서 교수-학습 과정안은 교사중심만이 아닌 교사와 학습자 모두가 웹 기반을 활용하는 교수-학습을 마련하고, 평가는 2013년에 적용된 성취평가제를 도입하고자 한다.

12) 박미성(2012). “중학교 2학년 가창 수행평가를 위한 교사용 루브릭 개발”, 한양대학교 교육대학원 석사학위 논문.

Ⅱ . 이론적 배경

본 장에서는 웹을 활용한 음악 창작 교수-학습 방안 및 평가를 구안하기 위해 음악 창작의 의미와 중요성, 웹 기반을 활용한 교육의 의미와 중요성, 교육평가를 문헌을 통해 살펴보려고 한다.

1. 음악 창작의 의미와 중요성

가. 음악교육 창작의 정의 및 특성

창조는 여러 자료를 조직하여 독창적이고 독특한 산물을 창출한다는 의미를 내포한다. 학생들은 미숙하지만 자신이 음악적 선택을 함으로써 기초적인 창조활동을 시작하게 되고 점차적으로 발전하게 된다.¹³⁾ 이홍수¹⁴⁾는 “어린이들은 누구나 자기 나름의 음악 창조적 능력을 가지고 있다. 그것은 학생들에게 악곡을 자기 방식으로 개성 있게 표현하는 기회를 자주 제공하고, 의도에 따라 새로운 음향을 조작 표현하도록 격려하면 창의적인 음악 표현 능력은 개발되고 신장될 수 있다.” 라고 하였다. 이처럼 음악교육에서 창작활동은 학습자 개개인이 가진 창의력을 바탕으로 학습의 결과물을 창출해 내는 것이다. 또한 이러한 창작 활동을 통하여 학습자가 창조적 능력을 기르고, 자신이 알지 못했던 능력을 발견하여 학습에 자신의 능력을 이끌어 낼 수 있다.

이렇게 창조적 사고는 무엇인가 새로운 것을 만들어 내는데 관련 지어지

13) 석문주(1996). 음악적 성장을 위한 음악과 교수-학습 지도, 서울: 도서출판 풍남, p.30.

14) 이홍수(1992). 느낌과 통찰의 음악교육, 서울: 세광음악출판사, p.246.

는 고등 사고능력으로 간구된다.¹⁵⁾ 음악교육에 있어 창조적 사고가 일어날 때 학습자는 음악적 요소와 개념에 대한 이해가 높아진다. 즉, 미리 학습한 음악적 개념은 창조적 사고와 상호작용을 통해 음악적 개념에 이해를 강화시켜 준다. 이처럼 창조적 사고는 창작활동에 기초가 되는 사고로 음악적 요소와 개념을 강화시켜주는 긍정적인 역할을 한다.

창작활동은 긍정적인 역할과 함께 다양한 특성을 가진다. 첫째, 음악 창작활동은 창의력이 내재되어 있는 영역으로 누구나 창의성을 발휘할 수 있는 기회를 가지고 있다. 음악적 창의력은 개성 있는 음악성이 마음껏 발산될 수 있는 자유로운 분위기 속에서 계발될 수 있다. 둘째, 새로운 작품을 창출해 내는 것과 함께 그 작품을 만드는 과정도 중요한 활동으로 학습자 중심의 교육이 가능하다. 리머(Reimer)¹⁶⁾는 “학생들이 아무리 초보적 단계라 하더라도 ‘예술적 결정’에 참여하고 있다면 창의적이라 할 수 있으며, 다양한 활동 가운데 그러한 참여가 이루어져야 한다.”고 주장하였고, 이렇게 창작활동에 참여만 하더라도 누구나 창의적 활동을 하고 있다고 할 수 있다. 셋째, 창작활동은 학습자에게 학습동기를 유발시켜 더욱 자발적이고 적극적인 수업 참여를 유도할 수 있다. 브로피(Brophy)¹⁷⁾는 “창작은 음악학습에 대한 학생의 ‘주인의식(Sense of ownership)’을 높임으로써 학생이 수업에 적극적으로 참여하게 한다.”고 주장하였다.¹⁸⁾ 학습자가 이러한 창의적 활동을 할 때 교사는 학습자가 아이디어를 가지고 자유롭게 음악을 표현할 수 있도록 도와주어야 한다.

이러한 창작교육의 다양한 특성을 이해하고 음악 창작 교수-학습 과정안 및 평가를 구안한다면 학습자의 창의적 능력을 더욱 향상시킬 수 있는 효과적인 음악수업을 이끌어낼 수 있을 것이다.

15) 방금주(2000). 전계서, p.11.

16) 신도용(1987). 음악교육철학, 서울: 세광음악출판사, p.27.

17) 방금주(2000). 전계서, p.15.

18) 방금주(2000). 전계서, p.14-16.

나. 음악 교육에서의 창작의 중요성

음악은 추상적인 과목이다. 추상적인 과목인 음악을 학생들은 구체적인 음악적 활동과 도구를 제공 받음으로써 음악과 쉽게 접할 수 있다. 학생들은 음악수업에서 여러 음악활동을 통하여 음악적 개념을 습득한다.¹⁹⁾ 학습자는 음악시간에 체험한 음악 감상과 연주활동을 통해 습득한 음악적 개념을 토대로 자신의 생각을 가질 수 있게 되고, 이러한 활동을 바탕으로 자신의 생각을 음악으로 나타낼 수 있다. 음악 교육에서 자신의 생각과 느낌, 감정을 음악을 통하여 나타낼 수 있는 것은 중요한 활동이다. 이러한 활동을 통해 음악의 구조, 양식, 형식, 리듬, 가락 등을 더욱 쉽고 빠르게 이해하고 습득할 수 있다. 이처럼 자신의 생각과 느낌을 창작활동으로 표현하는 것은 음악적 개념과 요소에 대한 이해를 높여주는 효과적인 방법 중 하나이다. 또한 창작활동을 통하여 교사는 학습자의 생각과 느낌을 이해할 수 있고, 학습자의 학습에 대한 이해정도를 평가할 수 있다. 학습자의 학습에 대한 이해정도를 통하여 학습자가 부족한 부분에 피드백을 줌으로써 도움을 줄 수 있다.

이렇게 음악 창작 교육이 중요함에 따라 교사는 체계적이고 효율적인, 또한 학습자가 자발적이고 적극적으로 수업에 임할 수 있는 교수-학습 과정 안 및 평가를 구안한다면 학습자는 음악 창작 교육을 통해 더욱 음악적 창의력을 높이는 긍정적인 효과가 나타날 것이다.

2. 웹기반 활용교육의 의미와 중요성

가. 웹기반 활용의 정의 및 수업 유형

웹이란 하이퍼텍스트의 원리를 응용하여 인터넷을 활용하는 하나의 방법적 체제이다. 기술적으로 말하면 TCP/IP 라는 통신규약을 바탕으로 성립하는 규약인 HTTP 규약을 지키는 디지털 통신의 방법이다. 이러한 웹을 바

19) 석문주(2006). 음악교육의 이해와 실천, 서울: 교육과학사, p.181.

탕으로 하는 웹기반 교육은 웹의 특성을 교육의 효과성과 효율성의 증진에 활용하는 교육을 말한다. 칸(Khan)은 “웹기반 교수는 학습이 일어나거나 조장되는 유의미한 학습 환경을 조성하기 위하여 웹이 제공하는 자료들을 활용하여 전개하는 하이퍼미디어 기반의 교수 프로그램을 말한다.”고 하였다.²⁰⁾

웹기반 활용은 교수·학습 목표를 도달하기 위해 교육과정 속에 정보·통신기술을 융합하여 교육도구로 컴퓨터와 같은 미디어 매체를 활용하는 것을 말한다.²¹⁾ 간단한 예를 들면 수업을 하는데 있어서 칠판에 판서 보다는 Prezi라는 프로그램을 이용하여 교수·학습 목표를 학습자에게 전달하고, 시각적, 청각적 자극을 인터넷의 유튜브를 사용하여 학습자에게 전달하는 것이라 할 수 있다. 또한 학습자가 컴퓨터와 응용 프로그램, 인터넷 등을 이용하여 수업의 활동을 해나가는 것을 말한다.

이러한 웹 기반 활용 교육은 21세기의 정보·통신의 발달과 함께 증가하고 있다. 이에 따라 웹 기반을 활용한 수업의 유형을 알고 적절한 교수-학습 과정안에 도입하여 학습자와 교수자 모두에게 효율적인 수업을 해야 한다. 웹 기반을 활용한 수업의 유형은 여러 가지가 있는데 크게 멀티미디어 활용, 소프트웨어 활용, 간단한 인터넷 활용 수업의 유형이 있다.

1) 멀티미디어 활용 수업

멀티미디어 활용하는 교수-학습은 동영상과 그림 같은 멀티미디어를 활용하거나 전통적인 교수매체와 함께 활용하는 것이다. 많이 활용되는 멀티미디어는 의사소통 매체에 따라 CD-ROM이나 DVD, 인터넷을 통해 활용되는 콘텐츠 등을 말한다. 이러한 멀티미디어의 활용은 컴퓨터를 다룰 수 있다면 누구나 쉽게 적용할 수 있는 수업의 유형이다.

20) 나일주(1999). 웹 기반 교육, 파주: 교육과학사 p.11.

21) 박성익(2011). 교육방법의 교육공학적 이해, 파주: 교육과학사 p.383.

2) 소프트웨어 활용 수업

소프트웨어를 활용하는 교수-학습은 워드프로세서, 프리젠테이션, 저작 도구 등과 같은 소프트웨어를 활용하는 것과 함께 특정한 목적을 가진 소프트웨어 등을 활용하여 학습목표에 도달하기 위해 사용하는 것이다. 예를 들어, 교사가 교수-학습을 위해 소프트웨어를 활용하여 수업자료를 만들어 제시하거나 학습자가 직접 학습활동을 위해 소프트웨어를 활용하여 학습을 완성시키는 것을 말한다. 이러한 소프트웨어 활용 수업은 컴퓨터뿐만 아니라 응용 소프트웨어도 활용 할 수 있어야 수업에 적용이 가능한 수업의 유형이다.

3) 인터넷 활용 수업

인터넷을 활용한 교수-학습은 인터넷을 교수-학습 과정에 활용하는 것이다. 이 유형은 학습자에게 다양한 학습정보를 제공함으로써 다양한 경험을 직·간접적으로 겪게 해주며 교사와 학습자, 학습자와 학습자간의 학습 자료와 의견을 공유할 수 있게 도와준다. 인터넷의 자료는 자료 중 학습에 적절한 자료를 엄선하여 학습자에게 제공하는 것이 중요하다. 이러한 매체를 통해 학습자는 새롭고 다양한 교수-학습 환경을 제공받아 학습할 수 있다.

이렇게 살펴본 웹 기반 활용 교육 수업의 유형을 알고, 적절한 상황에 도입한 교수-학습 과정안을 연구해야 한다. 이러한 연구가 이루어진다면 학습자는 흥미를 가지고 학습목표에 더욱 효과적으로 도달할 수 있을 것이다.

나. 웹기반 활용 교육의 중요성

교육의 참된 목적은 생활에 필요한 '읽고, 쓰고, 셈하는 것'과 관련된 교양교육을 실천함으로써 삶을 더욱 윤택하고 행복하게 살도록 도움을 주는 것이다.²²⁾ 이렇게 도움을 주는 방법은 그 시대의 의사소통 수단에 따라 변화한다. 첨단 웹을 사용하는 21세기가 되기 전 인간의 교육적 의사소통 수단

22) 이성흠(2008). 교육방법 및 교육공학, 서울: 교육과학사, p.222.

은 인쇄 매체였다. 그러나 첨단 웹을 사용하는 21세기에 접어들면서 교육적 의사소통 수단은 인터넷이 활용되는 미디어 기계와 컴퓨터 등으로 변화하였다. 21세기의 효과적인 의사소통 수단으로는 라디오, TV, 컴퓨터, 인터넷 등 생활의 대부분의 영역에서 사용되고 있다. 실 생활 뿐만 아니라 현재 대부분의 학교교육에서 컴퓨터를 활용한 ‘컴퓨터 교육’이 시행되고 있고, 미국을 비롯한 여러 나라에서도 ‘컴퓨터 교육’이 시행되어지고 있다. 우리나라에서도 교사들이 다양한 연수활동을 통해 효과적인 웹 활용 교육을 위하여 연구하고 있다.

교육적 의사소통을 위한 새로운 매체사용에 따라 웹 기반을 활용한 교육이 증가하고 있으며 음악교육 분야에서도 이러한 수업 방식이 증가하고 있다. 특히 음악교육에서 이러한 수업 방식이 증가하는 요인은 웹을 통해 보다 많은 자료와 풍부한 음향으로 질 높은 음악교육을 할 수 있으며 음악교육의 특성상 소리와 관련된 수업이 많아 음악수업을 보조하는 자료와 도구로서의 역할이 크기 때문이다. 또한 브라우저를 통하여 세계 각국의 생동감 넘치는 자료를 습득할 수 있어 학습자의 학습 흥미도가 높아질 수 있고, 학교 교실에서 벗어나 시간과 장소의 구애를 받지 않고 학습할 수 있다. 이외에도 학습자와 교수자 간의 원활한 의사소통에도 많은 도움을 주고 있으며 지역과 국가 간의 국경을 넘어 각 나라의 학습자가 웹 상에서 만나 의사소통함으로써 많은 정보를 습득하고 학습하는데 도움을 줄 수 있다.

이러한 웹 기반 음악 교육의 장점을 토대로 학습자의 흥미를 유발시키고 개개인의 자발적 수업 참여를 이끌어 낸다면 효과적인 교육을 기대할 수 있다. 이에 따라 웹 기반을 활용한 효율적이고 체계적인 교수-학습 과정안을 마련하기 위해 노력해야 한다.

3. 교육평가

가. 교육평가의 개념

1) 교육평가의 정의 및 구성요소

교육의 목적은 바른 인성과 참된 지식을 갖기 위한 하나의 수단이라면 교육평가는 교육을 받은 후 교육목적의 도달 정도를 판단하기 위해 만든 기준이다. 이에 따라 교사는 학생을 교육하고 학생이 교육목적에 도달한 정도를 학습의 전 과정에 따라 체계적으로 판단하여 결정을 내리는 과정이라고 할 수 있다. 석문주²³⁾는 “평가는 행동을 측정하기 위한 검사를 통해 얻어진 객관적, 주관적 성격의 자료를 근거로 이루어지는 의사결정의 과정이다”라고 하였다. 또 타일러(Tyler)²⁴⁾는 “교육목표의 달성여부를 판단하는 행위”라고 정의 내렸으며, 네보(Nevo)²⁵⁾는 “평가를 교육대상에 대한 체계적 서술 혹은 교육대상의 가치와 장점에 대한 평”이라고 정의하였다. 여러 학자의 정의를 종합해 보면 교육평가²⁶⁾란 교육과 관련된 모든 것의 양, 정도, 질, 가치, 장점 등을 체계적으로 측정하여 판단하는 주관적 행위로서 교육목적에 대한 가치를 판단하는 행위 라고 할 수 있다.

이러한 교육평가의 정의를 바탕으로 교육평가를 구성하는 구성요소에 대해 살펴보겠다. 교육평가를 구성하는 요소에는 평가목적, 평가주체, 평가대상, 평가기준, 평가방법이 있다. 이러한 교육평가의 구성 요소에 대하여 강현석²⁷⁾은 다음과 같이 서술 하였다.

첫째, 평가목적은 교육평가를 위해 반드시 존재하며 ‘왜’ 평가를 해야 하는가와 관련된 요소이다. 어떤 행동이나 사물, 모든 인간에게는 존재의 이유가 있고, 목적이 있다. 이렇게 교육평가에서 평가 목적은 반드시 존재하며 구성 요소 중 가장 중요하고 우선적으로 생각되어야 할 요소이다. 둘째,

23) 석문주(2006). 전게서, p.239.

24) 강현석(2012). 현대교육과정과 교육평가, 서울: 학지사, p.310.

25) 성태제(2002). 현대교육평가, 서울: 학지사, p.26.

26) 성태제(2002). 전게서, p.26.

27) 강현석(2012). 전게서, p.312.

평가의 주체는 ‘누가’ 평가를 담당하느냐의 문제와 관련된 구성 요소다. 대체로 평가의 주체는 평가의 목적에 따라 결정되기도 하고, 외부에 의해서 결정되기도 한다. 평가의 주체가 되기 위해 평가 목적을 분명히 파악하고 있어야 하고, 평가절차, 평가방법, 평가 결과 분석 등과 같은 평가에 대한 전문지식을 가지고 있는 사람이어야 한다. 셋째, 평가의 대상은 ‘무엇’을 평가하느냐의 문제이다. 평가의 대상은 대부분 학생이나 학교, 시설물, 조직 등을 대상으로 삼는다. 무엇이 평가의 대상이 되느냐 하는 것은 마찬가지로 평가의 목적, 평가의 주체 등에 의해 결정된다. 넷째, 평가기준은 평가목적, 평가주체, 평가대상이 결정되면 그 다음 결정되어야 할 ‘무엇에 의해’라는 문제이다. 평가기준에서 중요시 되어야 할 사항은 신뢰성, 타당성, 객관성 등이 확보 되어야 한다. 이에 따라 평가의 주체는 평가의 목적과 대상에 대해 미리 파악하고 있어야 하고, 평가 전체의 전문적인 지식을 갖추고 있어야 한다. 다섯째, 평가 방법은 ‘어떻게’ 평가할 것인가의 문제이다. 평가 방법은 평가 목적과 평가 기준에 따라 객관적이고 과학적인 방법을 결정하여 실제 평가활동에 적용하는 것이다. 다양한 평가 방법 중 어떤 방법을 활용해야 하는가의 절대적인 기준은 없으므로 평가의 주체가 평가목적과 평가대상을 충분히 고려하여 평가방법을 선정해야 한다.

이렇게 교사와 학생은 평가의 정의와 구성요소를 잘 알고 교사는 객관적이고 올바른 평가를 하고, 학생은 올바른 평가를 제공받아 효과적인 교수-학습이 이루어져야 할 것이다.

2) 교육평가의 종류

학습자가 성장하는 효율적인 교육과 그에 따른 올바른 평가를 위해 평가의 종류를 알고 적절한 평가를 하는 것이 중요하다. 교육평가의 종류에는 교수-학습진행에 의한 교육평가와 참조준거에 의한 평가로 나누어 볼 수 있다. 이러한 교육평가의 종류 중 교수-학습진행에 성태제²⁸⁾는 다음과 같이

28) 성태제(2002). 전게서, p.59-67.

서술 하였다.

교수-학습진행에 의한 교육평가에는 진단평가, 형성평가, 총합평가가 있다. 첫째, 진단평가는 학습이 시작 되기 전에 학생이 소유하고 있는 특성을 체계적으로 관찰, 측정하여 진단하는 평가로 학생이 미리 학습해온 정도, 적성, 흥미, 지능 등을 분석하는 평가이다. 진단평가의 목적은 여러 가지가 있지만 가장 중요한 목적은 적절한 수업전략, 적절한 교수법이나 대안을 제공하기 위한 것이다. 이처럼 진단평가는 대학에서 교양 영어 강의 등의 수준별 강의의 반을 나눌 때 필요한 평가이다. 둘째, 형성평가는 교수-학습이 진행되고 있는 도중에 학생에게 송환²⁹⁾효과를 주고, 교육과정 및 수업방법을 개선시키기 위한 평가를 말한다. 이 평가는 학습의 개별화, 학습곤란의 진단, 학습 동기 유발의 목적을 가지고 있고, 이러한 목적에 따라 절대평가를 지향하며 교사중심의 평가가 주를 이룬다. 셋째, 총합평가는 교수-학습의 효과와 관련해서 학습이 끝난 다음에 교육목표의 달성 여부를 종합적으로 판정하는 평가를 말한다. 이 평가는 성취도달 여부를 판단하여 서열을 매기고, 자격증을 부여하는 역할 등 집단 간 비교와 같은 목적을 가진다. 또한 이 평가에서는 참조준거에 의한 평가인 준거참조검사와 규준참조검사를 혼용하여 사용하고, 여러 가지 교수-학습 방법의 개선에 도움을 주는 평가이다. 교수-학습 진행에 따른 평가에 대해 살펴보았고, 다음은 위에서 언급되었던 참조준거에 의한 평가인 규준참조검사와 준거참조검사에 대해 살펴보고자 한다. 이 평가에 대해서 성태제³⁰⁾는 다음과 같이 서술 하였다.

먼저 규준지향평가는 개인이 얻은 점수나 측정치를 비교집단의 규준³¹⁾에 비추어 상대적인 서열에 의하여 판단하는 평가를 말한다. 즉, 학습자의 측정결과를 가지고 그가 속한 집단의 결과에 비추어 상대적인 위치를 밝히는 평가로서 신뢰도³²⁾를 강조하는 평가로 집단의 상대적인 위치를 밝히므

29) 송환: '피드백'의 뜻을 가지고 있음.

30) 성태제(2002). 전게서, p.69.

31) 규준: 실천 하는데 모범이 되는 표준

로 상대평가로도 불린다. 이 평가는 학습자를 선발하는 기능이나 우열을 가리는 기능을 가지고 있어 고입이나 대입선발 시험과 같이 제안된 인원을 선발하기 위한 평가로 많이 쓰여지고 있다. 그러나 일부 학습자들만이 교육의 목적에 도달할 수 있고, 또 다른 일부 학습자들은 교육의 목적에 도달하지 못하게 되며 과도한 경쟁심만 불러일으켜, 참다운 평가의 의미를 갖지 못한다는 단점을 가지고 있다. 반면 학습자 개개인 차이분별이 가능하고, 교사의 편견과 주관적 입장을 배제할 수 있다는 장점을 가지고 있기도 하다.

다음으로 준거지향평가는 준거³³⁾에 비추어 학습자들이 무엇을 얼마만큼 알고 있느냐에 관심을 두는 평가이다. 즉, 학습자의 성취 수준이나 행동목표의 도달 정도를 파악할 수 있는 평가로서 절대적인 성취 기준에 의해 개개인별 평가되므로 절대평가로도 불린다. 이 평가는 목표 지향 평가로 학습자 개개인이 무엇을 알고, 얼마나 알고 있는지 평가할 수 있기 때문에 자신에게 맞는 교수-학습방법이 제공되면 누구든 교육의 목적에 도달할 수 있다. 이 평가는 학습자의 행동목표 도달 정도를 파악하므로 운전면허 시험이나 의사 면허시험, 약사 면허시험 같은 자격증 시험과 같은 개개인의 학습에 대한 이해를 통해 학습에 대한 행동을 할 수 있다는 기준에 도달한 자에게 자격을 주는 평가이다. 이 평가는 교육목표, 교육과정, 교수방법 등의 개선에 용이하고 학습자의 부족한 부분을 알 수 있어 개인별 보충 학습이 가능하다는 장점을 가지고 있다. 반면 개인차의 변별이 쉽지 않고 검사 점수의 통계적 활용이 어렵다. 또한 준거의 설정 기준이 교사의 주관에 개입될 수 있어 문제가 될 수 있다는 단점을 가지고 있다.

학습자를 위한 교수-학습 방안만큼 중요한 것이 그에 따른 평가이다. 교사는 정확한 교육평가의 정의와 교육평가의 종류에 대해 알고 교수-학습 방안 및 평가를 연구해야 할 것이다.

32) 신뢰도: 검사나 시험의 점수가 얼마나 일관성을 갖느냐 하는 것을 지수로 나타낸 것.

33) 준거: 사물의 정도나 성격 따위를 알기 위한 근거나 기준.

나. 교육평가의 기능 및 중요성

교육평가는 보는 시각에 따라 다양한 기능을 가지고 있다. 이러한 다양한 교육평가의 기능은 대부분 개선과 발전, 학습 촉진 등 긍정적인 역할을 한다. 이러한 역할을 하는 교육평가의 기능에 대해 성태제³⁴⁾는 다음과 같이 서술하였다.

1) 학습의 진단과 치료 기능

교육의 과정에서 선수학습의 정도, 심신 발달 상태를 파악하고 그 대상자에 알맞은 교육 계획을 수립하여 교육활동을 전개한다.

2) 생활 지도 상담의 자료 수집 기능

진학 지도, 직업 지도를 하기 위하여 그 학생의 정서, 능력, 흥미, 성격 등과 그 학생을 둘러싸고 있는 학급, 가정, 사회 환경에 대한 광범위하고 정확한 이해가 필수적이다.

3) 학습 촉진의 기능

검사를 받음으로써 자신의 학습 역량을 확인하고 이를 통해서 자신의 결점을 보충, 좋은 성적을 올리려는 동기를 유발시킨다.

4) 학습자 자신의 평가 기능

최근 학습자의 자기 평가를 중시하는 추세로, 이러한 추세 자체는 자율적인 학습 체제의 형성과 연관되는 것으로 교육의 궁극적인 목적과 관련이 있다.

5) 교육과정과 학습 지도법의 개선 기능

개인 지도 내지는 보충수업을 필요로 하는 학생의 유·무, 능력별 지도 방법의 효율성 등에 대한 판단을 하려고 할 때 평가는 보다 객관적이고 신뢰할 수 있는 자료를 제공하기 때문에 학습 활동의 효율성을 높이는데 도움이 된다.

34) 성태제(2002). 전게서, p.28.

6) 학교 교육의 수준 유지 기능

교육은 개인차를 고려하여 실시한다 해도 일정한 학교의 요구나 사회적 요구를 유지해야 하고, 사회가 학교에 기대하는 일반적인 지적, 도덕적 수준이 있을 것이며, 이에 따라 학교 수준에 따른 일정한 교육의 정도로 기술되고 있다.

7) 교육 계획의 개선 기능

교육에 대한 새로운 요구가 있을 때 교육평가가 동원되어 새 교육계획이나 지도법을 모색하게 된다. 이러한 평가 정보 없이 근거 없는 교육 개선이란 불가능 하다.

이렇게 교육 평가는 교육의 목적, 구체적으로 학습 목표를 더욱 효과적으로 도달하기 위한 기능이지 학습자를 구속하고 얽매려는 기능이 아니다. 올바른 교육평가는 긍정적 역할을 하여 학습자에게 동기유발, 학습방법 개선, 부족한 부분의 학습을 할 수 있게 도와준다. 이에 학습자에게 교수-학습 만큼이나 평가도 중요한 역할(활동)임을 교사와 학습자 모두가 알아야 한다. 특히 본 연구는 음악과 창작활동의 교수-학습 및 평가를 중점으로 하는 연구로 단순한 지식 보다는 학습자의 창의력을 어떻게 평가해야 할 것인지에 대하여 진지한 연구가 이루어져야 할 것이다.

Ⅲ. 연구방법

본 장에서는 웹 기반을 활용한 음악창작 교수-학습 과정안 및 평가의 연구를 위하여 2011 음악과 교육과정의 목표 및 영역별 내용, 교수-학습 방법, 2013년 성취평가제에 대해 문헌을 통해 살펴보고자 한다.

1. 2011 음악과 교육과정

가. 목표 및 영역별 내용

2011 음악과 교육과정에서는 음악성과 창의성을 키움으로 음악의 역할과 가치에 대한 안목을 가지게 하여 삶 속에서 음악을 즐기는 것³⁵⁾을 목표로 하고 있다. 또한 세계화 시대에 다문화를 인식하고 타인을 배려하며 존중하는 ‘창의적 인재’ 육성을 강조하고 있다. 이에 따라 음악교육에서도 학습자에게 창의성과 바람직한 인성을 심어주는 것이 중요하다. 2011 교육과정에서는 “학습과 생활에 필요한 기초 능력과 문제 해결력을 바탕으로 창의적 사고력을 기른다”³⁶⁾ 라고 명시되어 있는 것을 볼 수 있다. 이렇게 창의성 교육이 중요함에 따라 표현영역의 ‘창의적으로 음악 만들어 표현하기’ 라는 영역을 주목하여 볼 수 있다. 이 영역은 학습자의 생각을 음악으로 개성 있게 표현하여 창의성을 기를 수 있는 영역이다. 특히 다양한 예술에 어울리는 배경음악을 만들고, 주제에 맞는 노랫말과 극본을 만들어 음악극을 만들며, 주어진 조건에 따라 가락을 만들 수 있는 내용을 담고 있다. 이러한 목표와 영역별 내용을 바탕으로 학교

35) 교육과학기술부(2012). 전계서, p.4.

36) 교육과학기술부(2012). 전계서, p.4.

현장에서 학습자가 음악을 통하여 자신의 생각과 느낌을 표현하여 창의성이 자랄 수 있도록 도와주어야 한다.

나. 교수-학습 방법

2011 음악과 교육과정에서는 다양한 교수-학습 방법을 권장하고 있다. 특히 학습자의 흥미를 고려하고, 학습자 개개인에 맞는 교수-학습 방법을 사용하며 교수-학습 매체의 변화를 요구하고 있다. 실제로 2011 교육과정에서는 “교수-학습 계획을 수립할 때에는 학생의 발달 단계와 능력 수준, 흥미도를 고려하여 학생의 수준에 알맞은 창의적이고 다양한 교수-학습 방법과 자료를 활용할 수 있도록 한다.”³⁷⁾라고 명시되어 있고, 교수-학습 매체는 전통적인 매체와 디지털 매체를 포함한 다양한 교수-학습 자료를 활용한다.³⁸⁾ 라고 명시되어 있는 것을 볼 수 있다.

이러한 2011 교육과정에 따라 학습자의 흥미를 고려한 교수-학습을 설계하고 학습자 개개인에 맞는 다양한 방법으로 부족한 학습을 채워주어야 한다. 또한 전통적인 매체와 함께 디지털 매체의 사용을 위해 각 학교에서는 각종 디지털 매체를 학습자에게 제공하여 학습자가 학습에 사용할 수 있도록 해야 한다.

2. 성취평가제

가. 성취평가제의 의미 및 음악과 국가수준 성취기준

성취평가제는 ‘학생이 무엇을 어느 정도 성취하였는지’를 평가하는 제도로 교육과정에 근거하여 개발된 교과목별 성취기준에 도달한 정도로 학생의 학업 성취수준을 평가하는 제도이다.³⁹⁾ 이전의 평가제는 상대적인 서열에 따라 ‘누가 더 잘했는지’를 평가하는 제도였다. 이 평가제는 학습자간의 경

37) 교육과학기술부(2012). 전개서, p.8.

38) 교육과학기술부(2012). 전개서, p.10.

39) 한국교육과정평가원(2013). 전개서, p.3.

쟁심만 불러일으켜 과다경쟁으로 인한 사교육 과다현상, 또한 상대적인 서열은 학습자에게 과도한 스트레스를 주게 되고 학우 간의 배타적 경쟁심을 유발하여 협동학습을 통한 나눔과 배려의 학습을 경험하지 못하게 한다.

성취평가제 도입은 학교 교육의 평가 방식이 학생들 간 서열중심의 평가(규준참조평가, 상대평가)에서 학생들이 성취해야 할 목표(성취기준) 중심의 평가(준거참조평가, 성취평가)로 전환되었음을 의미한다.⁴⁰⁾ 이로써 교수-학습에도 변화가 나타났는데 서열만 중시하던 교수-학습이 성취수준에 따라 가르치고 학습하는 교수-학습의 변화가 나타났다. 이에 표현 영역에서의 교육과정 내용을 토대로 국가 수준의 성취기준이 성취평가제에 명시되었다. 명시된 기준에 따라 학교별 수준, 학습자의 수준에 근거하여 상, 중, 하의 성취 수준을 결정하고 그 수준대로 가르친다. 성취기준에 따라 성취수준을 만들 수 있으며 음악과 성적표기는 A,B,C로 표기된다. 또한 성취 수준은 A는 전체적으로, 자세히 등의 용어를, B는 대체로, 비교적 등의 용어를, C는 부분적으로 등의 용어를 주로 사용하여 기술한다. 본 연구에서는 음악과 창작활동을 중심으로 연구하고 있으므로 표현 영역의 성취기준을 살펴보겠다. 음악과 표현 영역 중 창의적으로 음악 만들어 표현하기의 성취 기준은 다음과 같다.

〈표1〉 음악과 국가수준 성취기준 中 표현영역⁴¹⁾

영역	중영역	교육과정 내용	성취기준	성취수준	
표현	창 의 적 으 로 음 악 만 들 어 표 현 하 기	다양한 예술에 어울리는 배경 음악을 만들 수 있다.	다양한 예술에 어울리는 배경 음악을 만들 수 있다.	상	매체를 활용하여 다양한 예술에 전체적으로 어울리는 배경 음악을 만들 수 있다.
				중	매체를 활용하여 다양한 예술에 대체로 어울리는 배경 음악을 만들 수 있다.

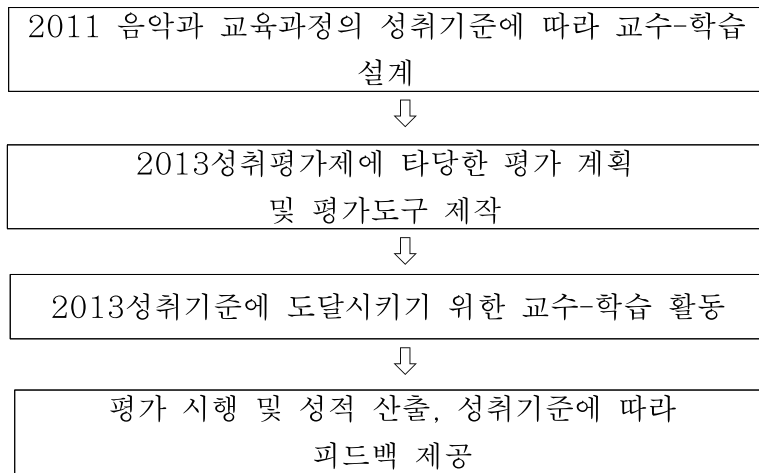
40) 한국교육과정평가원(2013). 전계서, p.3.

				하	매체를 활용하여 다양한 예술에 부분적으로 어울리는 배경 음악을 만들 수 있다.
		주제에 맞는 노랫말과 극본을 만들어 음악극으로 표현할 수 있다.	주제에 맞는 노랫말과 극본을 만들어 음악극으로 표현할 수 있다.	상	주제에 맞는 노랫말, 극본, 음악 등이 전체적으로 아우러진 음악극을 만들어 표현할 수 있다.
				중	주제에 맞는 노랫말, 극본, 음악 등이 대체로 아우러진 음악극을 만들어 표현할 수 있다.
				하	주제에 맞는 노랫말, 극본, 음악 등이 부분적으로 아우러진 음악극을 만들어 표현할 수 있다.
		주어진 조건에 따라 간단한 가락을 만들 수 있다.	주어진 조건에 따라 간단한 가락을 만들어 표현할 수 있다.	상	주어진 조건에 맞게 간단한 가락을 만들어 표현할 수 있다.
				중	주어진 조건에 대체로 맞게 간단한 가락을 만들어 표현할 수 있다.
				하	주어진 조건에 부분적으로 맞게 간단한 가락을 만들어 표현할 수 있다.

41) 한국교육과정평가원(2013). 전제서, p.33.

나. 성취평가제 도입에 따른 교사의 역할⁴²⁾

성취평가제 도입에 따라 교사는 학생이 성취해야 할 성취기준의 성취 수준을 상, 중, 하로 결정하고 그에 따른 교수-학습 활동을 하며, 성취기준에 어느 정도 도달했는지 성취 수준에 따라 평가한다. 평가 후 교사는 성취기준의 성취수준에 근거하여 성취가 부족한 학생에게는 부족한 부분을 파악하여 학생수준에 적합한 교수-학습을 제공해야 한다. 뿐만 아니라 학생의 잠재력과 소질을 최대한 발현 할 수 있도록 도와주어야 한다.



〈그림 1〉 성취평가제 실행 순서

42) 한국교육과정평가원(2013). 전제서, p.8.

IV. 웹기반을 활용한 음악 창작 교수-학습 방안

본 장에서는 웹 기반을 활용한 음악 창작 교수-학습 방안을 위해 교수-학습 설계 개요, 교수-학습 설계, 성취수준 제시, 교수-학습 과정안, 개발한 성취수준을 살펴보고자 한다.

1. 교수-학습 방안

교수-학습 방안은 학습 설계 개요, 교수-학습을 설계, 학생들이 성취할 성취수준을 제시한다. 교수-학습 과정안은 교수자 뿐만 아니라 학습자까지 웹기반을 활용하여 음악적 창의력을 가지고 창작물을 창출해 내는 과정안을 작성하고, 평가는 교사가 2013 성취평가제에 근거하여 개발한 성취수준을 제시한다.

〈표2〉 교수-학습 설계 개요

교과명	음악	대상	중등	대단원	생활 속에 음악창작
소단원	<ul style="list-style-type: none"> ● 뮤지컬 만들기 ● 라디오프로그램 만들기 ● 응원가 만들기 				
차시	<ul style="list-style-type: none"> ● 뮤지컬 만들기-3차시 ● 라디오프로그램 만들기-2차시 ● 응원가 만들기-2차시 			시간	45분
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> ● 뮤지컬 만들기- 뮤지컬에 대해 이해하고 감상할 수 있으며 웹을 활용하여 뮤지컬을 만들 수 있다. ● 라디오프로그램 만들기- 다양한 음악을 이해하고 동화 또는 소설 이야 				

	<p>기에 적절한 음악을 삽입할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 응원가 만들기- 우리 반의 특징을 살려 응원가를 만들고, 소프트웨어 (Finale)를 활용하여 악보로 만들 수 있다.
<p>주요 사항</p>	<ul style="list-style-type: none"> -학습자 중심 -협동학습 -원활한 의사소통 -웹 활용 -교육과정 성취평가제에 있는 평가로 학습의 과정과 결과물을 평가
<p>주요 교수-학습 전략</p>	<p>1. 교사의 교수 전략</p> <p>각 모듈별로 문제를 해결함으로써 학습자 중심의 학습과 협동학습, 웹을 활용한 학습이 이루어 진다. 또한 교사 카페와 Face Book 그룹을 통하여 학습자와 학습자간, 교사와 학습자간의 의사소통이 원활하며 학습정보 공유에도 도움이 된다. 마지막으로 2011 교육과정에 나와 있는 2013성취평가제의 성취기준을 토대로 학습의 과정과 결과물을 평가하고, 수업 마지막 시간에 자기평가와 동료평가를 하여 자신과 모듈에 대한 성찰의 시간을 갖도록 한다.</p> <p>2. 학생의 학습 전략</p> <p>교사가 제시한 문제를 해결할 때 적극적으로 문제를 해결하고 모듈 구성원과 웹을 활용한 협동 학습으로 해결하려고 노력한다. 또한 교사와의 웹상의 의사소통으로 궁금한 점을 해결하고, 성취기준을 정확하게 파악하여 그 기준에 도달하여 ‘스스로 배움’의 학습이 되도록 노력한다.</p>

가. 교수-학습 과정안 <뮤지컬 만들기>

1) 교수-학습 설계

단 계	절 차	교수 · 학습		
		교 수	학 습	교수자 피드백 (동기유발 포함)
도입	동기유발	<ul style="list-style-type: none"> •인사 •뮤지컬 설명에 도움이 될 자료를 제시하여 흥미를 유발한다. ※개그콘서트 <생활의 발견>중 박해미가 나와 짧은 뮤지컬을 보여주는 영상 •뮤지컬에 대해 설명한다. ※연기, 노래(음악), 대본 등이 속해있어야 하며, 교사가 지시하는 뮤지컬 만드는 규칙을 제시한다. •각 모듈별 또는 개인별 활동지를 나눠준다. 	<ul style="list-style-type: none"> •인사 •교사의 질문에 자유롭게 대답한다. •뮤지컬 설명에 도움이 될 자료를 본다. •뮤지컬에 대해 이해한다. •각 모듈별 또는 개인별 활동지를 작성한다. 	<ul style="list-style-type: none"> •학생들의 자유로운 대답에 짧은 보충설명을 해준다.
	목표제시	<ul style="list-style-type: none"> •수행목표 설명. -‘학교생활’이라는 주제에 근거하여(왕따, 학교폭력, 금연) 다양한 음악을 바탕으로 대본을 제작한다. -대본을 바탕으로 역할을 정하고 그 역할에 따라 포토샵 	<ul style="list-style-type: none"> •수행목표 인지. -질문 제시 	<ul style="list-style-type: none"> •수행목표에 따른 학습자의 질문에 설명해준다.

		<p>으로 장면을 만든다.</p> <p>-제작한 대본으로 포토샵에 필요한 간단한 사진과 도구를 마련하고, 제작을 시작한다.</p> <p>-포토샵으로 만든 장면을 윈도우 라이브의 무비 메이커를 통해 연결하고 음악도 함께 첨부한다.</p> <p>-제작한 뮤지컬을 보며 자기평가 및 동료평가를 한다.</p>		
	평가기준 및 방법 제시	<ul style="list-style-type: none"> •수업참여도 및 결과물 •자기평가 및 동료평가 	<ul style="list-style-type: none"> •평가기준을 인지하여 학습에 적극적으로 참여한다. 	
	수업(활동) 순서안내	<ul style="list-style-type: none"> •각 모듬의 모듬장을 뽑아 각 모듬의 활동에 사회자 역할을 하게한다. •각 모듬별 수행목표를 수행하도록 도와준다. •활동지 작성을 지도한다. •평가지 작성을 지도한다. 	<ul style="list-style-type: none"> •각 모듬은 모듬장을 뽑고 각자 역할을 분담한다. •각 모듬원의 역할을 정하고 수행목표를 달성하기 위해 노력한다. •활동지를 작성한다. •평가를 작성한다. 	<ul style="list-style-type: none"> •어려움이 있는 부분을 보충 설명한다.


2)성취 수준


2011 교육과정과 2013 성취평가제에서 제시한 성취 수준을 가지고 학교 수준과 학습자의 수준에 따라 교사가 상, 중, 하 중에 성취 수준을 결정하여 교수-학습 활동을 시행한다.


〈표3〉 성취평가제에 따른 성취기준표

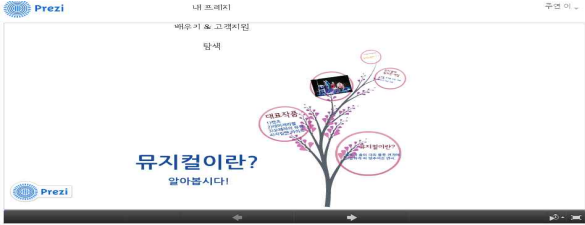
영역		교육과정 내용	성취기준	성취수준	
표현	창의적으로 음악 만들어 표현하기	주제에 맞는 노랫말과 극본을 만들어 음악극으로 표현할 수 있다.	주제에 맞는 노랫말과 극본을 만들어 음악극으로 표현할 수 있다.	상	주제에 맞는 음악과 대사로 전체적으로 어우러진 음악극(뮤지컬)을 만들어 표현할 수 있다.
				중	주제에 맞는 음악과 대사로 대체적으로 어우러진 음악극(뮤지컬)을 만들어 표현할 수 있다.
				하	주제에 맞는 음악과 대사로 부분적으로 어우러진 음악극(뮤지컬)을 만들어 표현할 수 있다.

3)교수-학습 과정안 1/3차시


수업일시	2013.00.00	대 상	중등	지도교사	000	
대단원	생활 속에 음악창작	차 시	1/3차시	장 소	컴퓨터실	
소단원	뮤지컬 만들기					
학습목표	1.뮤지컬에 대해 이해하고, 감상한다. 2.웹을 활용하여 뮤지컬을 만들 수 있다.					
교수-학습 시 주요사 항	1.학습자 중심 2.협동학습 중심 3.웹 활용 4.성취평가제에 따른 평가					
학습단계	교수 - 학습 활동			활용 매체		
	교 사		학 생			
도 입	학 습 도 입	<p>〈지킬앤 하이드〉</p>  <p>지킬앤 하이드를 잠시 감상한다. “ 자 여러분 지금 본 영상이 뭔지 알아요?”</p> <p>“몰라요..” “뮤지컬이요..”</p>				

	<p>“맞아요 뮤지컬이에요. 오늘부터 3주간 동안 뮤지컬에 대해 배워볼 거예요.”</p> <p>※학생은 뮤지컬에 대해 호기심을 갖는다.</p>	
<p>학습 목표 제시</p>	<p>“자, 오늘 배워볼 학습목표를 다 같이 한번 읽어 볼게요.”</p> <p>“뮤지컬에 대해 이해하고, 감상할 수 있다.” “뮤지컬을 제작할 수 있다.”</p>  <p>“여러분이 뮤지컬에 대해 알고 있는거 한번 자유롭게 이야기 해볼까요?”</p> <p>“노래요, 연기요, 스토리요, 역동적이에요, 웅장함이에요, 배우요, 캣츠요, 브로드웨이요, 지킬앤 하이드요, 오페라의 유령이요, 옥주현이요,.....”</p> <p>※학생들은 뮤지컬에 대해 떠오르는 생각을 자유롭게 이야기한다.</p> <p>“자 좋아요. 여러분이 이야기 한 것들이 다 맞아요. 여러분들이 이야기했던, 또 알고 있는 뮤지컬에 대해서 선생님이 자세히 알려 줄게요”</p> <p>“네”</p>	<p>Prezi</p>
<p>동기 유발</p>	<p>“여러분 개그콘서트 알아요?”</p>	

		<p style="text-align: center;">“개그콘서트 알아요.”</p> <p>“거기에 생활에 발견이라는 코너가 있는데 거기 개그맨들이 뮤지컬 같이 개그코너를 기획해서 개그를 했어요. 다같이 한번 볼까요. 개그맨들과 박해미가 어떻게 개그를 이끌어 나가는지 한번 살펴 볼까요?” 〈개그콘서트 생활의 발견〉</p>  <p style="text-align: center;">※학생들은 교사가 보여주는 자료를 시청하며 박해미가 분위기에 맞는 노래, 연기, 대사하는 것을 주의 깊게 시청한다.</p>	<p>인터넷 사이트</p>
<p>전 개</p>	<p>영 상 학 습 정 리</p>	<p>“자, 어땠어요? 재밌죠? 영상에 나왔던 박해미가 어떻게 이야기를 이끌어 나갔죠?”</p> <p style="text-align: center;">“노래도 하고, 말도 했어요.. 신보라가 딸이라는 연기도 했어요.. 표정이 엄청 다양했어요..”</p> <p style="text-align: center;">※영상에 대한 자신의 생각을 자유롭게 이야기 한다.</p> <p>“자, 다 맞아요. 박해미가 노래도 하고, 대사도 했고, 이야기를 이끌어 나가면서 다양한 표정으로</p>	

	<p>연기도 했죠?”</p> <p>“네”</p>	
<p>개 념 및 특 징 과 악</p>	<p>“이번엔 지금 봤던 영상학습을 토대로 우리 뮤지컬에 대해 자세히 알아 볼게요. 뮤지컬에 개념에 대해 확실하게 알고 있어야 제작할 수 있으니까 자세히 살펴보도록 해요.”</p>  <p>“뮤지컬은 ‘뮤지컬 씨어터’의 약자로 연극, 노래, 춤 등이 하나로 어우러진 종합 예술이에요. 아까 어떤 학생이 브로드웨이 생각한다고 했었죠? 맞아요 뮤지컬은 미국 브로드웨이에서 생겨났어요.”</p> <p>“뮤지컬은 노래, 연극 등이 하나로 어우러진 종합 예술이에요.”</p> <p>“자, 뮤지컬이란 뭐라고 했죠?”</p> <p>“노래, 연극 등이 하나로 어우러진 종합 예술이요.”</p> <p>“그럼 뮤지컬의 대표적인 작품은 무엇이 있을까요?”</p> <p>“레미제라블이요, 캣츠요, 맘마미아요, 오페라의 유령, 지킬앤 하이드요..”</p> <p>※뮤지컬에 대한 개념을 이해하고 대표작품을 생각해본다.</p> <p>“ 자 그럼 이제 인터넷을 활용해서 지금까지 알고</p>	<p>Prezi, 인터넷, 워드 프로그램</p>

	<p>있었던 것 말고 5가지이상 찾아서 워드활동지에 작성해보세요.”</p> <p>※학생들은 인터넷을 활용해 뮤지컬 작품에 대해 검색해 보고 5가지 이상 찾아 워드를 활용하여 활동지를 작성한다.</p> <p>“자, 활동지 1번을 다했으면 다음 활동지 2번 문항을 볼까요? 뮤지컬을 제작할 때 어떤 역할의 사람들이 필요할까요?</p> <p>“작가,, 배우,, 연출,, 코디,,,요”</p> <p>※교사의 질문에 자신의 생각을 자유롭게 이야기한다.</p> <p>“그래요. 대본을 쓰는 작가, 음악을 만드는 음악가와 음악감독, 대본을 토대로 연기하는 배우, 또 연기를 지도해주는 연출가, 그리고 무대를 위해 일 해주는 많은 스탭들이 필요하겠죠. ”</p> <p>“네”</p>	
<p>개 넘 및 특 징 내 면 화</p>	<p>“자, 그럼 뮤지컬에 대해 다시 한번 정리해볼까요. 뮤지컬이 어떠한 요소가 꼭 들어가야 했죠?”</p> <p>“노래, 연기, 무대장치, 소품 등 이 들어 가야 해요”</p> <p>“뮤지컬을 제작할 때 어떤 역할의 사람이 필요하다고 했었죠?</p> <p>“ 작가, 음악감독, 배우, 스탭 이요”</p> <p>※교사의 질문에 자신의 생각을 자유롭게 이야기한다.</p>	

	제작 특징	<p>“여러분 지금까지 공부했던 뮤지컬 개념을 바탕으로 모둠별로 뮤지컬을 제작하고, 제작한 뮤지컬을 Face Book에 올려 볼 거예요.”</p> <p>“모듬 구성원이 잘 협동해서 문제를 해결해 나가야 해요. 음악은 솔로, 듀엣, 합창 형식이 모두 들어가야 해요.”</p> <p>“여러분들이 뮤지컬을 제작할 때 꼭 필요한 규칙을 이야기 해줄게요”</p> <p>“첫째, 음악은 5곡이상 들어가야하고, 둘째, 배경음악으로 클래식음악 1곡이 꼭 포함되어야 해요”</p> <p>“셋째, 길이는 10분 이내로 만들어야하고 넷째, 모듬원 중 스텝은 1~2명, 나머지 구성원들의 얼굴은 모두 들어가야 해요.”</p> <p>※학생들은 교사가 준 뮤지컬 제작 시 규칙을 꼭 알고 숙지한다. 또한 교사가 제시한 주의사항 중 궁급한 사항은 바로 교사에게 질문한다. 수업 시 질문하지 못한 학생은 교사 카페와 Face Book을 통하여 교사에게 질문한다.</p>	인터넷 카페 & Face Book
정리 및 과제 제시	수업 정리 및 과제 제시	<p>“다음 시간부터 2주 동안 모듬별로 뮤지컬을 포토샵이랑 윈도우 무비 메이커를 통해 뮤지컬 만들고 마지막 시간엔 자기평가 및 같이 동영상 만들었던 모듬 구성원 평가를 함께 할거예요.”</p> <p>“음악시간이 끝나고 나서 오늘 배운 뮤지컬에 대한워드 활동지를 카페에 올리도록 하세요”</p>  <p>※학생은 이번시간 숙지한 내용을 바탕으로 워드 활동지를 완성하여 교사카페에 올리도록 한다.</p>	

▶워드 활동지(1)-1◀

반 () 번호 () 이름 ()

- 1.영상을 보고 박해미의 행동에서 특별해 보였던 것을 쓰시오.
- 2.뮤지컬이란 무엇인지 쓰시오.
- 3.뮤지컬의 대표작품을 인터넷 검색을 통하여 5개 이상 쓰시오.
(Tip.♥그림을 넣으면 더 좋아요)
- 4.오페라(Opera)에서 Solo로 부르는 부분을 아리아(Aria)라고 한다.
그렇다면 뮤지컬에서 Solo로 부르는 부분은 뭐라고 하는지
인터넷 검색을 통하여 쓰시오.

3)교수-학습 과정안 2/3차시

수업일시	2013.00.00	대 상	중등	지도교사	000
대단원	생활 속에 음악창작	차 시	2/3차시	장 소	컴퓨터실
소단원	뮤지컬 만들기				
학습목표	1.뮤지컬에 대해 이해하고, 감상 할 수 있다. 2.웹을 활용하여 뮤지컬을 만들 수 있다.				
교수-학습 시 주요사항	1.학습자 중심 2.협동학습 중심 3.웹 활용 4.성취평가제에 따른 평가				
학습단계	교수 - 학습 활동				활용 매체
	교 사		학 생		
도입	전시 학습 확인	<p>“우리 지난시간에 배운게 뭐였죠?”</p> <p>“뮤지컬이요”</p> <p>“저번 시간에 뮤지컬 배웠었죠? 저번 시간부터 이야기했듯이 이번 시간부터는 뮤지컬을 여러분이 직접 만들어 보는 시간을 갖을 거예요.”</p> <p>“저번 시간에 본 생활의 발견 기억나죠?”</p> <p>“박해미가 나와서 어떻게 했었죠?”</p> <p>“네 기억나요. 노래, 연기하면서 개그맨들이랑 이야기를 이끌어 나갔어요”</p> <p>“지난시간 뮤지컬 만들 때 규칙이 4가지 있었는데, 규칙 4가지를 말 해볼까요?”</p> <p>“첫째, 음악은 기존의 곡으로 5곡 이상 들어가야 하고, 둘째, 배경음악으로 클래식음악 1곡이 꼭 포함되어야</p>			인터넷, 컴퓨터

		<p>해요. 음악은 솔로(아리아), 듀엣, 합창 형식이 모두 들어가야 해요.”</p> <p>셋째, 길이는 10분 이내로 만들어야하고 넷째, 조원 중 스텝은 1~2명, 나머지 구성원들의 얼굴은 모두 들어가야 해요.”</p> <p>※학생들은 지난시간 활동을 바탕으로 규칙 4가지를 대답하고, 배운 내용을 기억 나는대로 자유롭게 이야기하고 워드 활동지를 작성한다.</p>	
<p>전개</p>	<p>작품 제작</p>	<p>“이제부터 여러분이 직접 뮤지컬 만들기를 시작할 거예요. 뮤지컬을 하기 위해 먼저 대본을 쓰는게 우선이에요. 대본은 이야기의 큰 틀을 먼저 정하고 그 틀 안에서 이야기를 써보도록 해요.”</p> <p>“ 자, 대본을 어떤 주제로 써야하는지 궁금하지 않아요? 주제는 학교생활이라는 주제예요. 금연, 왕따, 학교폭력 이렇게 3가지 주제를 가지고 뮤지컬을 만들어 보는거예요. 주의점이 한 가지 더 있어요. 노래에 주제가 들어가 있는지, 스텝 2명을 제외하고 모든 구성원이 뮤지컬에 등장했는지, 또 아까 말했던 주요 규칙을 통해서 평가할거니까 꼭 주의해서 뮤지컬을 만들어 보도록 해요. 대본을 쓰기 전 간단하게 주제에 따른 인터넷 기사를 찾아볼 거예요. 찾아보고 도움이 될 만한 자료가 있으면 활동지에 쓰세요.”</p> <p>※학생들은 금연, 왕따, 학교 폭력에 대해 인터넷 기사를 찾아보고 대본 쓸 때 도움이 될 자료는 워드 활동지에 남긴다.</p> <p>※인터넷 자료 예시</p> <div data-bbox="457 1426 1129 1479" data-label="Text"> <p>교육 인화초, '친구가 사랑해' 4대 사회악 척결 학교폭력예방 캠페인</p> <p>마스크업인 2013.05.14 19:16:21 시사저널 www.sishajournal.com</p> </div> <div data-bbox="540 1491 1044 1673" data-label="Image"> </div> <p>“자, 인터넷 기사를 다 찾아보았으면 모둠별로 대본을 만들어 보도록 해요.”</p>	<p>인터넷, 컴퓨터</p>

※대본을 쓰고 있으면 돌아다니면서 학생들의 질문에 대한 정보를 제공하고, 목표와는 다른 방향으로 가고 있는 모둠을 바로 잡아주고, 피드백을 준다. 또한 학습 진도가 나가지 않는 모둠에도 피드백을 제공한다.

※학생들은 대본을 쓰면서 궁금한 것이 있으면 바로 교사에게 질문하고, 대본쓰기를 할 때 구성원 1명은 인터넷을 통한 음악 검색하고, 구성원 1명은 워드로 대본을 기록한다.

※예시대본

제목: 학교 폭력 로그아웃, 친구사랑 로그인

▶음악: 이병우-에필로그(우울한분위기)

(나레이션)오늘도 주연이는 어김없이 학교를 갑니다. 빨리 휴일이 왔음 좋겠다는 바람으로 참고, 또 참습니다.



오늘도 어김없이 학교를 갑니다.
빨리 휴일이 왔음 좋겠다는 바람으로
참고, 또 참습니다.

▶음악: 생상스-동물의 사육제 中 거북이(느린걸음표현)

(주연)“휴, 이번주는 또 어떻게 버티지..온몸이 멎이야.. 아
프다. 몸도..마음도..”

(나레이션)발걸음이 무거워집니다. 학교에 한발.한발 다가갈
수록 불안감은 더욱 커집니다.

(주연)(학교앞을 서성이며)“ 정말 들어가야 하나..정말 들어
가기 싫어.. 도망가고 싶다..”



발걸음이 무거워집니다.
학교에 한발, 한발 다가갈 수록
불안감은 더욱 커집니다.

▶(나레이션)왜 나에게 오는 것은 항상 이런 것 뿐 일까요.
때론 힘들 때도 있지만 그래도 하루하루 견뎌냅니다.

(주연)(학교 안)“나도 친구들과 어울려 놀고 싶은데..”



왜 나에게 오는것은 항상 이런 것 뿐일까요..
때론 힘들때도 있지만 그래도 하루하루 견뎌냅니다.

▶(나레이션)저에게는 친구들과의 대화 대신 수근거림이 전부입니다.

(친구1)“아진짜..대박~”

(친구2)“그렇다니까, 진짜야”

(친구1)“야 재 간다. 재 왕따래 그러니까 가까이 지내지마.
너 저번에 재랑 집에 같이 가더라? 같이가지마~”

(친구2)(짹짹한 표정으로)“.....그래?..”

(주연&친구2)(듀엣)팻두-학교폭력



저에게는 친구들과의 대화 대신
수근거림이 전부입니다.

▶음악: 생상스-동물의 사육제 中 암탐과 수탐

(나레이션)저에게는 항상 주먹만 오고 갑니다. 저에게 용돈? 그런거 없습니다.

(친구3)“야 빵사와. 난 스페셜 콤보빵”

(친구3)(주먹을 보여주며)“안 사오면 알지?”

(주연)(울면서)“알겠어...빨리 사올게..”



저에게는 항상 주먹만 오고 갑니다.
저에게 용돈? 그런거 없습니다.

▶(나레이션)틴트 사고 다니면서 시내 쇼핑하기? 친구들이랑 맛있는거 먹고 다니기? 디스코 팡팡 타고 다니기? 그런거 저에겐 없습니다. 돈은 모조리 뺏겨버리니까요

(주연)“마음이 너무 아파요..”



틴트 사고다니면서 시내 쇼핑하기?
 친구들이랑 맛있는거 먹고다니기?
 디스코팡팡 타고다니기?
 애들 뒷담까고 다니기?
 아뇨, 그런거 저에겐 없습니다. 돈은 모조리 뺏겨버리니까요.

▶음악: 이병우-에필로그

(나레이션)이젠 더 이상 못 참겠습니다. 너무 슬쁩니다. 내 자신이 한심하고, 편해지고 싶습니다.

(주연) 엉엉...



이젠 더 이상 못참겠습니다.
 너무 슬쁩니다. 내 자신이 한심합니다.
 편해지고 싶습니다.....

▶(나레이션)여기서 보니까 경치가 참 좋습니다. 다음생에는 구름이 되었으면.. 자유롭고,,넓고, 아무것도 없는,, 평화로운,, 구름이 되고 싶어.

(주연)(학교 옥상)“정말 이젠 편해지고 싶어.. 아이들이 외면하는 것도 날 때리는 것도 너무 힘들어...”



여기서 보니까 경치가 참 좋습니다.
 다음생에는 구름이 되었으면..
 자유롭고,,넓고,아무것도 없는,, 평화로운,, 구름이 되고싶어.



▶(효과음)“쿵”



(나레이션)편해지고 싶었던 주연이는 그렇게 우리 곁을 떠났습니다.

(친구2)(아리아-솔로)날밤까 프로젝트-얼마나 힘들었으면..

▶음악:(합창)부활-사랑엔 조건이 없습니다.

		<p>(나레이션)지금 자신의 학교 생활은 어떻습니까? 주변을 둘러보세요. 우린 모두 사랑할 수 있는 ‘친구’입니다.</p>  <p>지금 자신의 학교생활은 어떻습니까?</p> <p>“대본이 완성된 모둠에서는 모둠구성원 모두 한 가지씩 역할을 맡아보도록 해요”</p> <p>“네”</p> <p>※학생들은 완성된 대본에 따라 구성원이 한 가지씩 역할을 맡는다.</p>	
정리	수업 정리 및 과제 제시	<p>“자, 모둠별로 대본도 다 쓰고, 역할도 다 정했지요?”</p> <p>“다음시간부터 포토샵으로 뮤지컬 장면을 만들거니까 각자 역할, 대본에 따른 모둠 구성원의 표정사진을 준비해오세요.”</p> <p>“오늘 대본과 역할을 쓴 워드활동지를 카페에 제출하도록 해요.”</p> <p>※학생들은 이번시간 숙지한 내용을 바탕으로 워드활동지를 완성하여 (완성한 대본과 역할분담) 카페에 제출하도록 한다.</p> 	

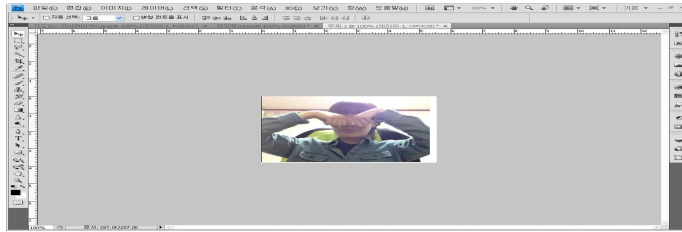
▶워드 활동지(1)-2◀

반 () 번호 () 이름 ()

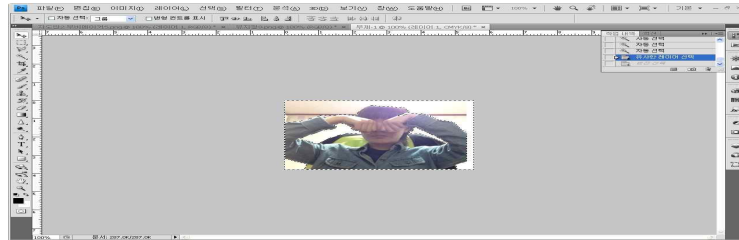
1. 지난시간에 선생님이 지시했던 뮤지컬 만들 때 주의 사항 4가지를 쓰시오.
2. 뮤지컬 주제인 금연, 왕따, 학교폭력에 관한 인터넷 기사를 찾아보고, 어떤 내용이 있는지 쓰시오. (기사 2가지 이상)
- 3.모둠별로 짠 대본을 쓰시오.(역할분담 한 것도 빠짐없이 쓰세요.)
(Tip.♥자유롭게 쓰세요.)
- 4.짠 대본을 바탕으로 배정한 역할을 쓰시오.
(Tip.♥스텝 2명 제외하고 모두 등장해야 해요. 스텝 2명은 누군지, 무슨 일을 담당하는지도 쓰세요.)

3) 교수-학습 과정안 3/3

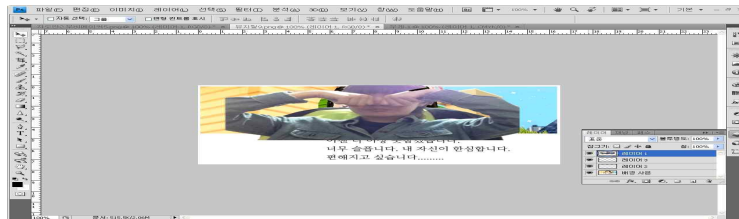
수업일시	2013.00.00	대 상	중등	지도교사	000
대단원	생활 속에 음악창작	차 시	3/3차시	장 소	컴퓨터실
소단원	뮤지컬 만들기				
학습목표	1.뮤지컬에 대해 이해한다. 2.웹을 활용하여 뮤지컬을 만들 수 있다.				
교수-학습 시 주요사항	1.학습자 중심 2.협동학습 중심 3.웹 활용 4.성취평가제에 따른 평가				
학습단계	교수 - 학습 활동				활용 매체
	교 사	학 생			
도입	전시 학습 확인	<p>“우리 지난시간에 뮤지컬 만들 대본 만들었었죠?”</p> <p>“네”</p> <p>“각자 표정 사진은 준비해 왔지요?”</p> <p>“네”</p>			
전개	작품 전개	<p>“이제부터 컴퓨터를 가지고 여러분들이 만들었던 대본을 가지고 컴퓨터 포토샵이랑 윈도우 라이브 무비 메이커를 가지고 뮤지컬을 만들거예요”</p> <p>“모둠별로 뮤지컬을 만들어 볼게요”</p> <p>※학생들은 모둠별로 모여 포토샵과 윈도우 라이브 무비 메이커를 가지고 뮤지컬을 만들고, 교사는 모둠을 돌며 학생들이 협동하여 연습을 하고 있는지 확인한다. 또한 참여하지 않은 학생에게 참여를 유도한다.</p> <p>※포토샵 매뉴얼 & 윈도우 무비 메이커(동작연결) (준비한 기본 사진을 불러온다)</p>			포토샵 (CS4),



〈사진 자르기 메뉴에서 사진의 자를 모양을 잡고, 선택한 모양대로 자른다〉



〈준비한 뮤지컬 장면 틀에 오려 붙인다.(합성한다)〉

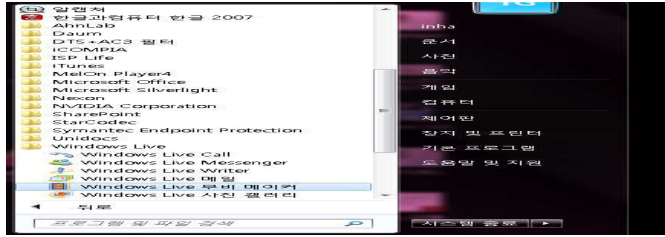


〈붙인 것을 도구 틀을 이용해서 정리한다〉

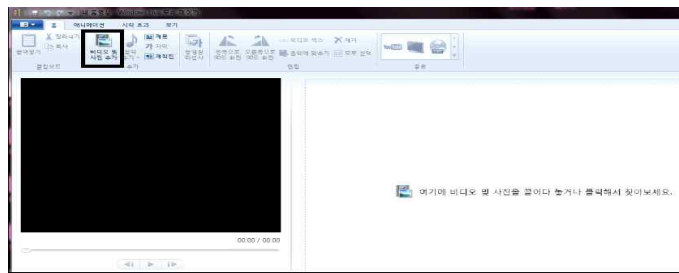


〈모든 사진을 이러한 방식으로 포토샵을 사용하여 합성한다. 같은 화면이어도 동작에 따라 움직임이 다른 사진을 합성하고 움직임에 따라 순서대로 연결한다. 연결은 윈도우 무비 메이커로 한다〉

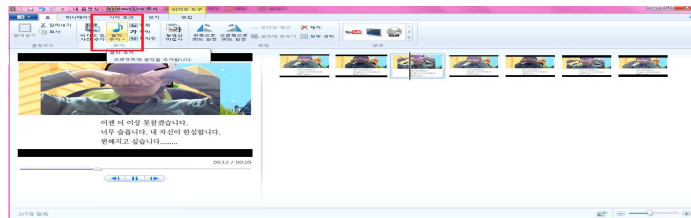
윈도우
라이브
무비
메이커



〈합성한 사진을 동작의 순서대로 넣는다〉



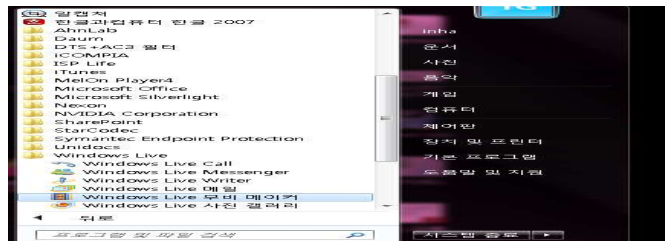
〈한 장면의 움직임을 위해 3장의 사진을 반복해서 넣으면 영상에서 움직임이 생긴다〉



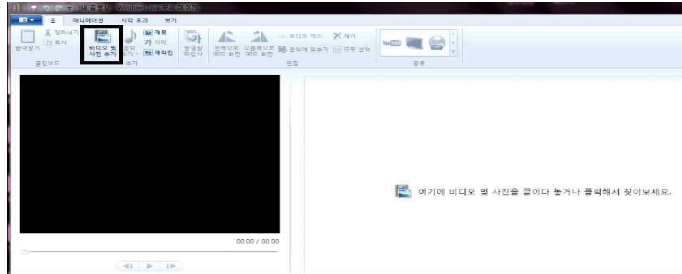
※윈도우 무비메이커 매뉴얼

(음악 추가하는 매뉴얼)

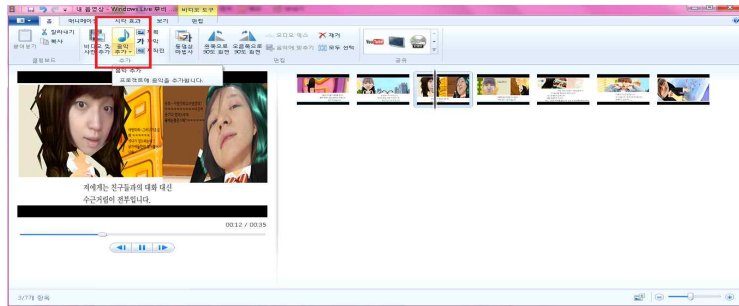
〈Windows Live에서 Windows Live 무비 메이커로 들어간다.〉



〈다운받은 영상을 ‘비디오 및 사진 추가’에서 추가로 포토샵으로 만든 장면을 순서대로 삽입한다.〉



〈‘음악 추가’에서 장면에 필요한 음악을 삽입한다.〉



※교사는 매체 활용에 어려움을 겪는 모둠(학습자들)에게 도움을 준다.

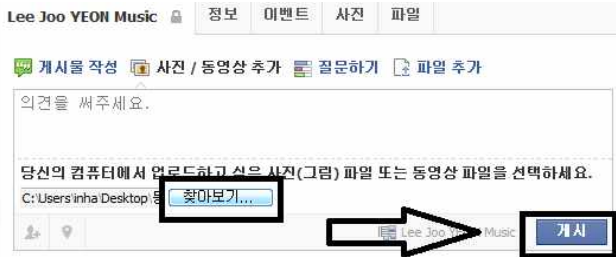

※학생들은 만든 대본을 바탕으로 준비해온 사진을 가지고 포토샵과 윈도우 라이브 무비 메이커를 가지고 적극적인 태도로 만든다.

“자, 뮤지컬 만든걸 이제 Face Book에 게시할거예요. 한번 해 볼까요?”

※Face Book에 파일 올리는 매뉴얼
(컴퓨터 업로드 매뉴얼)
〈사진/동영상 추가를 누른다〉



인터넷,
Face
Book,
인터넷
카페

		<p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">〈찾아보기를 누르고 파일을 찾아 게시를 누른다〉</p> 	
정리	수업 정리 및 과제 제시	 <p style="text-align: center;">“자, 모둠별로 각자 올렸지요? 이제부터 7개의 모듬의 뮤지컬을 볼 거예요. 자기 평가지는 지금 뮤지컬을 보면서 하구, 동료 평가지는 집에서 과제로 하 고, 선생님 메일로 제출하세요.”</p> <p style="text-align: center;">※학생들은 각자 모듬별로 뮤지컬을 만들고, 만든 뮤지컬을 Face Book에 접속하여 교사가 만든 수업그룹(Face book 모임)에 뮤지컬을 게시한다. 게시한 뮤지컬을 보고 동료평가를 하여 교사의 메일로 제출한다.</p> <p style="text-align: center;">⇨수업그룹?Face book에 온라인 모임(인터넷 카페와 유사함)</p>	

▶ 자기 평가지 ◀

반(), 번호(), 이름()

1. 내가 맡은 역할은 무엇 이었는지 쓰시오.

2. 모듬별 활동 전 과정에 나 자신의 참여도를 평가하고 (A, B, C로 평가) 그렇게 생각하는 이유도 쓰시오.

(Tip. ♥음악 고르기, 뮤지컬 장면 만들기, 장면 연결하여 만들기(웹 활동), 적극적 태도 中 A는 10번 이상, B는 5-9번, C는 1-4번)(단, C는 적극적 태도 제외)

3. 뮤지컬에 꼭 들어가야 하는 것 들을 쓰시오.

(Tip. ♥5개 이상 쓰세요.)

4. 자신의 모듬이 뮤지컬을 제작했던 과정을 쓰시오.(포토샵, 무비 메이커)(Tip. ♥5줄 이내로 간략하게 쓰세요.)

▶ 동료 평가지 ◀

반(), 번호(), 이름()

1. 우리 모듬 뮤지컬 제목을 쓰시오.
2. 우리 모듬 뮤지컬에 대한 나의 생각을 쓰시오.
(잘한 점, 부족한 점 1가지 이상 적기)
3. 우리 모듬 구성원의 참여도를 평가해 보자. (A=3, B=2, C=1)

평가기준	구성원 이름	A	B	C
모듬 활동 수 행에 적극적 이고 자발적 으로 참여하 였는가?	정윤희			
	안소연			
	김초롱			
	김지아			

Tip. ♥대본 쓰기, 음악 고르기, 뮤지컬 장면 만들기, 장면 연결하여 만들기(웹 활동), 적극적 태도 中 A는 10번 이상, B는 5-9번, C는 1-4번)(단, C는 적극적 태도 제외)

4. 다른 모듬의 UCC에 대해 평가해 보자. (A=3, B=2, C=1)

평가기준	모듬이름	A	B	C
모듬 구성원 이 모두 UCC에 등장 하였는가? 스토리가 주 제에 맞는 가?	뮤지컬1			
	뮤지컬2			
	뮤지컬3			
	뮤지컬4			

Tip. ♥대본은 주제에 맞게 만들었는지, 선택 음악이 주제와 맞나, 음악 5곡이상 포함, 클래식 1곡포함, 구성원 모두 등장, 솔로, 듀엣, 합창 모두 들어갔다, 웹은 잘 활용했나, 10분 이내로 만들었나 中 A는 8가지 모두충족, B는 4-7가지 충족, C는 1-3가지 충족

4) <뮤지컬 만들기> 성취수준

A수준은 교사가 제시한 성취기준에 모두(전체적으로) 도달한 모둠, B수준은 교사가 제시한 성취기준에 완벽하게 도달하지 못한(대체로 도달한) 모둠, C수준은 교사가 제시한 성취기준에 도달하지 못한(부분적으로 도달한) 모둠에게 부여한다. 성취 기준에 맞는 성취 수준에 따라 학생들의 학습 결과를 가지고 평가하여 A, B, C 의 성적을 부여한다.

<표4> ‘뮤지컬 만들기’ 의 성취수준

‘표현’ 영역 중 창의적으로 음악 만들어 표현하기의 성취수준	
A	<p>다양한 예술에 전체적으로 어울리는 배경음악을 만들 수 있으며, 주제에 맞는 극본, 음악 등이 종합적으로 어우러진 음악극(뮤지컬)을 만들어 표현할 수 있다.</p> <p>예) 10분 이내 뮤지컬을 만들었고, 주제에 맞게 대본을 만들었으며, 선택음악이 주제와 맞고, 음악 5곡 이상 포함, 클래식 1곡 포함, 구성원 모두 등장, 솔로, 듀엣, 합창 모두 들어갔으며 전체적으로 웹을 활용하였다.</p>
B	<p>다양한 예술에 대체로 어울리는 배경음악을 만들 수 있으며, 주제에 맞는 극본, 음악 등이 대체로 어우러진 음악극(뮤지컬)을 만들어 표현할 수 있다.</p> <p>예) 10분 이내 뮤지컬을 만들었고, 주제에 맞게 대본을 만들었으며, 선택음악이 주제와 맞고, 음악 5곡 이상 포함, 클래식 1곡 포함, 구성원 모두 등장했으나, 솔로, 듀엣, 합창 중 한 개의 구성이 빠져있으며 대체적으로 웹을 활용하였다.</p>
C	<p>다양한 예술에 부분적으로 어울리는 배경음악을 만들 수 있으며, 주제에 맞는 극본, 음악 등이 부분적으로 어우러진 음악극(뮤지컬)을 만들어 표현할 수 있다.</p> <p>예) 10분 이내 뮤지컬을 만들었고, 주제에 맞게 대본을 만들었으며, 선택음악이 주제와 맞고, 음악 5곡 이상 포함, 클래식 1곡 포함했으나, 구성원이 모두 등장하지 않았고, 솔로, 듀엣, 합창 구성이 빠져있으며 부분적으로 웹을 활용하였다.</p>

나. 교수-학습 과정안 <라디오 프로그램 만들기>

1) 교수-학습 설계

단 계	절 차	교수 · 학습 활동		
		교 수	학 습	교수자 피드백 (동기유발 포함)
도입	동기유발	<ul style="list-style-type: none"> • 인사 • 라디오 프로그램을 들려주어 호기심을 자극한다. ※SBS“2시 탈출 킬투쇼”의 보이는 라디오를 보여준다. • 각 모듈별 또는 개인별 활동지를 나눠준다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 인사. • 교수의 질문에 자유롭게 대답한다. • SBS“2시 탈출 킬투쇼”의 보이는 라디오를 시청한다. • 각 모듈별 또는 개인별 활동지를 작성한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 학생들의 자유로운 대답에 짧은 보충설명을 해준다.
	목표제시	<ul style="list-style-type: none"> • 수행목표 설명. -다양한 장르의 음악을 이해한다. -동화 or 소설 일부분을 가지고 라디오 프로그램으로 녹음할 수 있게 대본을 만들 수 있다. -이야기에 적절한 음악을 찾을 수 있다 -제작한 라디오 프로그램을 가지고 자기평가 및 동료평가를 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 수행목표 인지. -질문 제시 	<ul style="list-style-type: none"> • 수행목표에 따른 학습자의 질문에 설명해준다.
	평가기준 및 방법 제시	<ul style="list-style-type: none"> • 수업참여도 및 결과물 • 자기평가 및 동료평가 	<ul style="list-style-type: none"> • 평가기준을 인지하여 학습에 적극적으로 참여한다. 	

	수업(활동) 순서안내	<ul style="list-style-type: none"> • 각 모듈의 모듈장을 뽑아 각 모듈의 활동에 사회자 역할을 하게한다. • 각 모듈별 수행목표를 달성하도록 도와준다. • 평가지 작성을 지도한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 각 모듈은 모듈장을 뽑고 각자 역할을 분담한다. • 각 모듈원의 역할을 정하고 수행목표를 달성하기 위해 노력한다. • 평가를 작성한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 어려움이 있는 부분을 보충 설명한다.
--	-------------	---	---	--


2) 성취 수준

2011 교육과정과 2013 성취평가제에서 제시한 성취 수준을 가지고 학교 수준과 학습자의 수준에 따라 교사가 상, 중, 하 중에 성취 수준을 결정하여 교수-학습 활동을 시행한다.

〈표5〉 성취평가제에 따른 성취기준표

영역		교육과정 내용	성취기준	성취수준	
표현	창의적으로 음악을 만들어 표현하기	다양한 예술에 어울리는 배경 음악을 만들 수 있다.	다양한 예술에 어울리는 배경 음악을 만들 수 있다.	상	매체를 활용하여 다양한 예술에 전체적으로 어울리는 배경 음악을 만들 수 있다.
				중	매체를 활용하여 다양한 예술에 대체로 어울리는 배경 음악을 만들 수 있다.
				하	매체를 활용하여 다양한 예술에 부분적으로 어울리는 배경 음악을 만들 수 있다.

3)교수-학습 과정안 1/2차시

수업일시	2013.00.00	대 상	중등	지도교사	000
대단원	생활 속에 음악창작	차 시	1/2차시	장 소	컴퓨터실
소단원	라디오 프로그램 만들기				
학습목표	다양한 음악을 이해하고 동화 or 소설 이야기에 적절한 음악을 삽입할 수 있다.				
교수-학습 시 주요사항	1. 학습자 중심 2. 협동학습 중심 3. 웹 활용 4. 성취평가제에 따른 평가				
학습단계	교수 - 학습 활동				활용 매체
	교 사		학 생		
도입	전시 학습 확인	<p>“우리 지난시간에 어떤거 배웠죠?”</p> <p>“뮤지컬 만들었어요”</p> <p>“재밌었나요?”</p> <p>※교사의 질문에 자유롭게 이야기 한다.</p> <p>“오늘은 더 재밌는 라디오 프로그램을 만들어 보려 해요 자, 먼저 라디오 오프닝부터 진행되는 걸 들어볼게요.” ※‘2시 타임 컬투쇼’보이는 라디오를 보여준다.</p>  <p>※교사가 들려주는 라디오 프로그램을 흥미롭게 듣는다.</p>			인터넷 사이트

<p>전개</p>	<p>작품 전개</p>	<p>“자, 라디오 프로그램 잘 들었죠? 어땠어요? 재밌었죠? 자 컬투 두분이 이야기와 굉장히 어울리는 음악을 들려주면서 잘 이끌어갔죠?”</p> <p>“선생님 재밌어요...”</p> <p>※학생들은 영상에 대해 자유롭게 이야기 한다.</p> <p>“선생님도 굉장히 재밌게 들었어요. 이야기에 어울리는 음악을 들으니 더 재밌었죠? 이야기와 음악이 어우러지면 이렇게 더 재밌고, 흥미로운 라디오 프로그램이 될 수 있어요.”</p> <p>“네, 맞아요. 재밌었어요. 웃긴 이야기에 상황이 상상되는 음악을 들으니까 그 장면이 떠오르면서 더 재밌었어요.”</p> <p>※학습자들이 이야기와 음악에 대해 자유롭게 나누도록 한다.</p> <p>“자, 우리 이제 이런 라디오 프로그램을 만들어 볼 거예요.”</p> <p>“각 모듈별로 모듈 구성원 끼리 동화 or 소설을 정하고 아이디어를 모아서 만들어 보도록 할 거예요.”</p> <p>“그런데 라디오 프로그램을 만드는데 중요한 규칙 몇 가지가 있어요. 첫 번째는 라디오를 10분 이내로 만들어야 해요. 두 번째는 부정적인 분위기(남을 비방하거나 희화화하는 것)로 만들면 안돼요. 동화or 소설 원작 이야기가 꼭 들어가야 해요. 세 번째는 이야기에 어울리는 음악 3곡 이상 삽입 해야 하고, 클래식은 1곡 꼭 들어가야 해요. 마지막으로 역할을 잘 정해서 모두 협동할 수 있도록 해야 해요. 한사람이 꼭 한가지 역할을 맡아야 해요. 이 네 가지 원칙을 가지고 모듈별로 협동해서 라디오 프로그램을 만들어 보도록 해요.”</p> <p>“네”</p>	<p>인터넷 사이트</p>
		<p>“자, 이제 모듈별로 대본을 만들어 보도록 해요.”</p>	

※예시 대본

▶배경음악: Bach - 무반주 첼로 모음곡 1번 G장조

(DJ)“세상 에서 가장 어려운 일이 뭘지 아니?”

“흠..글쎄요. 돈 버는 일? 밥 먹는 일?”

“세상에서 가장 어려운 일은 사람이 사람의 마음을 얻는 일 이란다.”

(DJ)각각의 얼굴만큼 다양한 각양각색의 마음을 .. 그 바람 같은 마음이 머물게 한다는 건 정말 어려운 일입니다. ‘생 텍쥐페리’의 “어린왕자”에서 나오는 명대사 인데요. 여러분 은 세상에서 가장 어려운 일이 무슨일이라고 생각하시나요? 저는 어린왕자의 말처럼 정말 사람 마음 얻는 일이 힘든일 같아요.. 특히 내가 사랑하는 사람의 마음을... 어린왕자는 또 그런말을 했죠. “내가 사랑하는 사람이 날 좋아해 주는 건 기적이라고..”


(DJ)음악 한 곡 듣고 갈게요.

이문세-사랑은 늘 도망가..

(DJ)안녕하세요 소설 읽어주는 여자 이주연입니다. 오늘은 “어린왕자”중 어린왕자가 사막을 걷고, 높은 산에 올라갔을 때의 부분을 읽어 드리려고 해요.“

▶배경음악: 이루마-기억에 머무르다.(Stay In Memory)

(DJ)어린왕자는 높은 산에 올라갔다. 그가 이제까지 있던 산이라는 것은 무릎 높이에 닿는 세 개의 화산들 뿐이었다. 그리고 그는 사화산을 발판으로 사용하곤 했었다. “이 정 도로 높은 산에서는 이 별 전체와 모든 사람들을 한 눈에 다 볼 수 있겠는 걸..” 어린 왕자는 중얼거렸다. 그러나 그는 바늘처럼 날카로운 바위 봉우리를 제외하고는 아무것도 보 지 못했다. “안녕!” 그는 정중하게 말했다. “안녕-안녕-안녕 -.” 메아리가 대답했다. “당신은 누구세요?” 어린왕자가 말 했다. “당신은 누구세요-당신은 누구세요- 당신은 누구세 요.”메아리가 대답했다. “내 친구가 되어줘. 난 무척 외로 워....”“난 무척 외로워-외로워-외로워-.” 메아리가 대답했 다. “정말 이상한 별이구나! 아주 메마르고, 몹시 뾰족하고, 거칠고, 아주 가까이 하기 어려운 별이야. 게다가 사람들은 상상력이 정말 부족해. 남이 하는 말을 되풀이만 하구 말이 야... 내 별에 있는 꽃은 항상 먼저 말을 걸어왔었

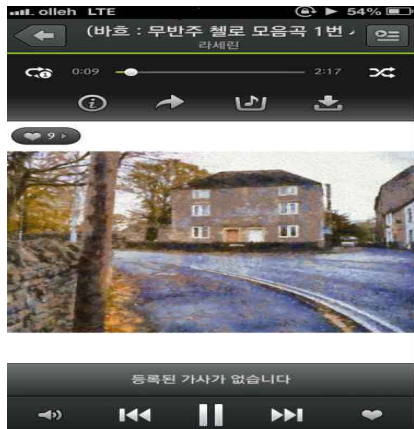
	<p>데...”(DJ)옆을 한번 둘러보세요. 너무 빠른 산이라는 별에서처럼 살고 있지는 않은지요? 오늘은 점심시간을 이용해 친구에게 말을 걸어보면 어떨까요? (DJ)마지막으로 피어드릴 곡은 프로젝트 프랜드-I'm Your Friend입니다. (DJ)감사합니다. 소설 읽어주는 여자의 이주연이었습니다.</p> <p>※학생들은 모둠별로 창의력을 가지고 자유롭게 대본을 만든다. 적절한 음악을 찾기 위해 인터넷 사이트를 이용한다.</p> <p>“대본을 다 만들었나요? 다 만들었으면 DJ, 녹음, 음악 찾아서 재생하기 등 역할을 정해보세요.”</p> <p>“네”</p> <p>“다음 시간엔 모둠별로 라디오 프로그램 녹음을 할 거예요. DJ를 맡은 학생은 대본을 잘 읽어 오고, 음악을 찾아서 재생할 학생은 음악을 찾아 오도록 하고, 녹음할 사람도 DJ와 음악 찾기를 도와주고, 스마트 폰으로 녹음할 때 깨끗하게 잘 되는 방법을 찾아 오도록 해요.”</p>	
<p>수업 정리 및 과제 제시</p>	<p>“자, 모둠별로 만든 대본과 역할 분담 한 것을 카페에 게시 하세요.”</p> <p>“네”</p>  <p>※학생들은 각자 모둠별로 대본과 역할 분담 한 것을 카페에 게시 한다.</p>	<p>인터넷 카페, Face Book</p>

3)교수-학습 과정안2/2

수업일시	2013.00.00	대 상	중등	지도교사	000
대단원	생활 속에 음악창작	차 시	2/2차시	장 소	컴퓨터실
소단원	라디오 프로그램 만들기				
학습목표	다양한 음악을 이해하고 동화 or 소설 이야기에 적절한 음악을 삽입할 수 있다.				
교수-학습 시 주요사항	1. 학습자 중심 2. 협동학습 중심 3. 웹 활용 4. 성취평가제에 따른 평가				
학습단계	교수 - 학습 활동				활용 매체
	교 사		학 생		
도입	전시 학습 확인	“우리 지난시간에 어떤거 배웠죠?” “라디오 대본 만들었어요.”			
전개	작품 전개	“오늘은 저번 시간에 이야기 했듯이 대본 만든 것을 가지고 라디오처럼 녹음을 하고 녹음한 것을 Face book에 게시할 거예요. 자, 먼저 모둠별 라디오 프로그램을 만들어 보도록 할게요” “스마트 폰이나 테블릿 PC 2대를 가지고 할건데요. 스마트 폰 1대를 가지고 DJ의 이야기와 음악을 녹음하고 나머지 1대는 음악을 찾아서 재생시켜서 라디오 프로그램을 완성시키면 되요.” “자, 시작해 볼게요.” ※스마트 폰 녹음 매뉴얼. <DJ의 이야기와 음악을 녹음하는 스마트폰>			



〈음악을 재생하는 스마트폰〉



※학생들은 모둠별로 모여서 자유롭게 녹음을 한다. 헤드폰이나 이어폰을 사용하면 더 깨끗하게 녹음이 되어 DJ이 역할을 맡은 학생은 헤드폰이나 이어폰을 착용하고 녹음을 한다.

※만드는 모습 예시.



스마트 폰
or 테블릿
PC, 이어폰
(헤드폰),
인터넷
사이트

“자, 각 모듬별로 다 녹음 했나요?”

“네, 다 녹음했어요.”

“자, 모듬별로 만든 라디오 프로그램을 Face Book 선생님이 만든 그룹에 게시 해볼까요?”

“네”

※ 녹음한 파일을 Face book에 게시하는 매뉴얼.
(스마트 폰 게시 매뉴얼)

〈Face book 그룹에 들어가서 게시를 누른다〉




〈카메라 모양을 눌러서 녹음한 파일을 찾는다〉



〈라디오 프로그램 제목과 함께 게시한다〉

Face
Book

		 <p>※학생들은 녹음한 파일을 스마트 폰에서 직접 게시한다.</p>	
정리	수업 정리 및 과제 제시	<p>“자, 다 게시했죠? 아까 나누어준 평가지를 자기 평가지는 지금 작성하고, 동료평가지는 집에돌아가서 Face book을 보고 작성해서 선생님 메일로 보내세요.”</p> <p>“네”</p> <p>※학생들은 각자 모둠별로 라디오 프로그램을 녹음하고 Face Book에 접속하여 교사가 만든 수업그룹에 프로그램을 게시한다. 게시 한 것을 듣고 동료평가를 하여 교사의 메일로 제출하고, 자기평가는 수업시간에 직접 제출한다.</p>	인터넷 카페, Face Book

평가지(2)

▶동료 평가지◀

반(), 번호(), 이름()

1.우리 모듬 라디오 프로그램의 제목을 쓰시오.

2.우리 모듬 라디오 프로그램에 대한 나의 생각을 쓰시오.

(Tip.♥잘한 점, 부족한 점 1가지 이상 적기)

3.우리 모듬 구성원의 참여도를 평가해 보자.(A=3, B=2, C=1)

평가기준	구성원 이름	A	B	C
모듬 활동 수 행에 적극적 이고 자발적 으로 참여하 였는가?	정윤희			
	안소연			
	김초롱			
	김지아			

Tip.♥음악 고르기, 대본쓰기, 소설 고르기, 녹음활동, 적극적 태도 中 A는 10번 이상, B는 5-9번, C는 1-4번)(단,C는 적극적 태도 제외)

4.다른 모듬의 영상을 평가해 보자.

평가기준	모듬 이름	A	B	C
상황에 적절 한 음악을 잘 배치하였 는가?	영상1			
	영상2			
	영상3			
	영상4			

Tip.♥선택한 소설과 전체적으로 어울리는 배경음악을 선택, 음악 3곡 이상, 클래식 1곡 포함, 소설이야기 첨부, 스마트 폰 or 테블릿을 활용 中 A는 5가지 모두 충족, B는 3-4가지 충족, C는 1-2가지 충족)

평가지(2)

▶자기 평가지◀

반(), 번호(), 이름()

1. '2시 탈출 컬투 쇼'를 보면서 자신이 느낀 특징을 쓰시오.

2. 활동을 하는데 내가 낸 아이디어를 쓰시오.

3. 활동과정에 있어서 나 자신의 참여도를 평가하여 쓰시오. (A, B, C로 평가)

(Tip. ♥음악 고르기, 대본쓰기, 소설 고르기, 적극적 태도 中 A는 10번 이상, B는 5-9번, C는 1-4번)(단, C는 적극적 태도 제외)

4)〈라디오 프로그램 만들기〉 성취 수준

A수준은 교사가 제시한 성취기준에 모두(전체적으로) 도달한 모둠, B수준은 교사가 제시한 성취기준에 완벽하게 도달하지 못한(대체적으로 도달한) 모둠, C수준은 교사가 제시한 성취수준에 도달하지 못한(부분적으로 도달한) 모둠에게 부여된다. 성취 기준에 맞는 성취 수준에 따라 학생들의 학습 결과를 가지고 평가하여 A, B, C 의 성적을 부여한다.

〈표6〉 ‘라디오 프로그램 만들기’ 의 성취수준

‘표현’ 영역 중 창의적으로 음악 만들어 표현하기 성취수준	
A	<p>다양한 예술에 전체적으로 어울리는 배경 음악을 웹을 활용하여 영상으로 완성할 수 있다.</p> <p>예) 선택한 소설과 전체적으로 어울리는 배경음악을 선택하고, 음악 3곡 이상, 클래식 1곡 포함, 소설이야기 첨부하고 전체적으로 스마트 폰이나 테블릿 PC를 활용하여 라디오 프로그램을 완성하였다.</p>
B	<p>다양한 예술에 대체로 어울리는 배경 음악을 웹을 활용하여 영상으로 완성할 수 있다.</p> <p>예)선택한 소설과 전체적으로 어울리는 배경음악을 선택하고, 음악 3곡 이상, 클래식 1곡 포함하였으나 소설이야기 첨부하지 않고, 부분적으로 스마트 폰이나 테블릿 PC를 활용하여 라디오 프로그램을 완성하였다.</p>
C	<p>다양한 예술에 부분적으로 어울리는 배경 음악을 웹을 활용하여 영상으로 완성할 수 있다.</p> <p>예)선택한 소설과 전체적으로 어울리는 배경음악을 선택하고, 음악 3곡 이상 포함하였으나 클래식 1곡 포함하지 않고, 소설이야기 첨부하지 않았으며, 부분적으로 스마트 폰이나 테블릿 PC를 활용하여 라디오 프로그램을 완성하였다.</p>

다. 교수-학습 과정안 <응원가 만들기>

1) 교수-학습 설계

단 계	절 차	교수 · 학습 활동		
		교 수	학 습	교수자 피드백 (동기유발 포함)
도입	동기유발	<ul style="list-style-type: none"> • 인사 • 2002월드컵 경기 때의 응원모습을 보여주어 응원 분위기와 응원가의 느낌을 느끼게 해준다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 인사. • 교수의 질문에 자유롭게 대답한다. • 2002 월드컵 경기 때의 응원 모습을 보면서 응원 분위기를 느끼고 응원가를 유심히 듣는다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 학생들의 자유로운 대답에 짧은 보충설명을 해준다.
	목표제시	<ul style="list-style-type: none"> • 수행목표 설명. -응원가의 느낌을 느끼고 이해할 수 있다. -우리반의 특징을 찾고, 담임 선생님의 별명을 만들 수 있다. -반의 특징을 살려 응원가를 만들 수 있다. -만든 응원가를 소프트웨어(피날레)를 사용하여 악보를 만들 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 수행목표 인지. -질문 제시 	<ul style="list-style-type: none"> • 수행목표에 따른 학습자의 질문에 설명해준다.
	평가기준 및 방법 제시	<ul style="list-style-type: none"> • 수업참여도 • 자기평가 및 동료평가 	<ul style="list-style-type: none"> • 평가기준을 인지하여 학습에 적극적으로 참여한다. 	

	수업(활동) 순서안내	<ul style="list-style-type: none"> • 각 모듈의 모듈장을 뽑아 각 모듈의 활동에 사회자 역할을 하게한다. • 각 모듈별 수행목표를 수행하도록 도와준다. • 평가지 작성을 지도한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 각 모듈은 모듈장을 뽑고 각자 역할을 분담한다. • 각 모듈원의 역할을 정하고 수행목표를 달성하기 위해 노력한다. • 평가지를 작성한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 어려움이 있는 부분을 보충 설명한다.
--	-------------	---	--	--


2)성취 수준

2011 교육과정과 2013 성취평가제에서 제시한 성취 수준을 가지고 학교 수준과 학습자의 수준에 따라 교사가 상, 중, 하 중에 성취 수준을 결정하여 교수-학습 활동을 시행한다.

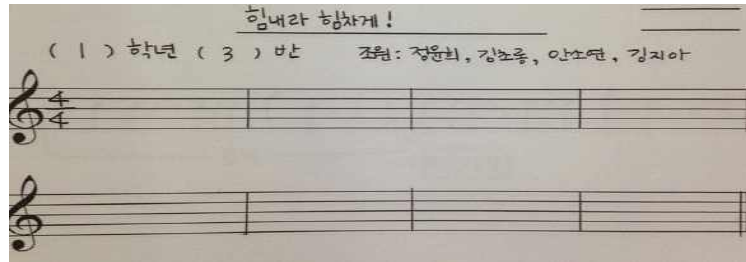
〈표7〉 성취평가제에 따른 성취기준표

영역		교육과정 내용	성취기준	성취수준	
표현	창의적으로 음악 만들어 표현하기	주어진 조건에 따라 간단한 가락을 만들 수 있다.	주어진 조건에 따라 간단한 가락을 만들어 표현할 수 있다.	상	주어진 조건에 맞게 간단한 가락을 만들어 웹으로 표현할 수 있다.
				중	주어진 조건에 대체로 맞게 간단한 가락을 만들어 웹으로 표현할 수 있다.
				하	주어진 조건에 부분적으로 맞게 간단한 가락을 만들어 표현할 수 있다.

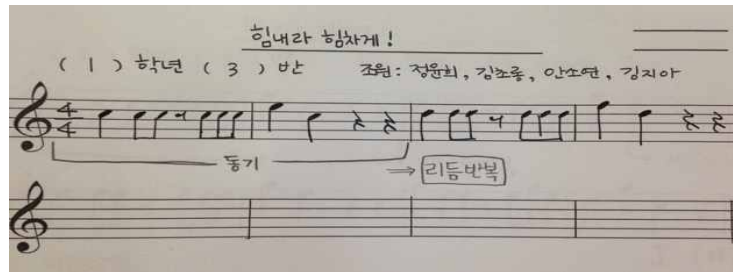
3)교수-학습 과정안 1/2

수업일시	2013.00.00	대 상	중등	지도교사	000
대단원	생활 속에 음악창작	차 시	1/2차시	장 소	컴퓨터실
소단원	응원가 만들기				
학습목표	우리 반의 특징을 살려 가사와 가락을 만들고, 소프트웨어(Finale)를 활용하여 악보로 만들 수 있다.				
교수-학습 시 주요사항	1. 학습자 중심 2. 협동학습 중심 3. 웹 활용 4. 성취평가제에 따른 평가				
학습단계	교수 - 학습 활동				활용매체
	교 사		학 생		
도입	전시 학습 확인	<p>“우리 지난시간에 어떤거 배웠죠?”</p> <p>“라디오 프로그램을 만들었어요.”</p> <p>“오늘은 다음주에 열릴 체육대회에 쓰일 우리 반 응원가를 만들거예요. 먼저, 2002년도 월드컵 경기 때 우리나라 응원하던 붉은악마 영상을 잠깐 볼거예요. 이 영상 보고 응원가는 어떤 분위기인지 한번 느껴 보도록 해요.”</p>  <p>※교사가 보여주는 영상을 통해 응원가 분위기, 느낌을 주의 깊게 살핀다.</p>			인터넷 사이트

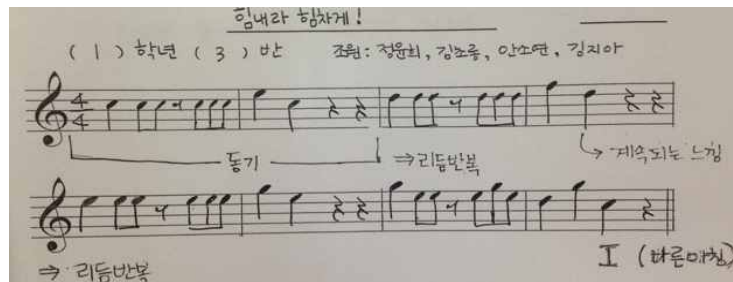
전개	작품 전개	<p>“자 영상 잘 봤죠? 어땠어요? 재밌었죠?”</p> <p>“신나요.” “힘이나요.” “흥겨워요.....”</p> <p>※학생들은 응원모습과 응원가에 대해 자유롭게 나누도록 한다.</p> <p>“모듬별로 만든 응원가 중에 투표를 통해서 가장 좋은 응원가를 뽑아서 체육대회에 쓸거예요. 그러니까 모듬 별로 협동해서 잘 만들어 보도록 해요.”</p> <p>“우리반 응원가를 만드는데 간단한 규칙이 있어요. 규칙을 잘 지켜서 우리반 응원가를 만들어 보세요.”</p> <p>“첫번째는 우리반의 특징과 담임 선생님의 별명을 만들 어서 가사에 들어가야 해요. 두 번째는 우리반 특징을 살려 가사를 지어야 하고, 세 번째, 응원가 길이는 한 도막 형식으로 짓고, 중지형식은 1도 또는 5도로 끝내면 되요. 마지막으로 응원가를 만들면 Finale 라는 프로그램을 통해서 악보로 만들 수 있어야 되요.”</p> <p>“한 도막 형식은, 음악적으로 정리된 최소의 형식 단위. 대개 2개의 작은악절로 8마디의 형식이예요.”</p> <p>“자, 이4가지 규칙을 통해 평가할 거니까 잘 숙지하고 응원가를 만들어 보도록 해요.”</p> <p>※학생들은 교사가 제시하는 응원가를 만드는 규칙에 대해 숙지하고, 모듬별로 응원가를 만든다.</p> <p>※응원가 만들기 예시 <제목을 정하고 한도막 형식, 8마디를 그리고 박자표를 쓴다></p>	



<둘째 마디까지 한 동기를 작곡하고, 리듬반복으로 다음 넷째 마디까지 작곡 한다>



<다음 여섯째 마디까지 리듬 반복, 1도씩 음정을 올려서 상승분위기를 나타내 작곡 하고, 1도 종지(바른마침)로 응원가를 마친다>



<가락과 리듬이 완성 되었으면 반 특징을 살리고 담임선생님 별명을 넣어 가사를 짓는다>

힘내라 힘차게 3반 주봉이 아이들
안돼도 끝까지 하는 우리 3반 최고야.



<가사를 여러번 읽으며 작곡한 가락과 리듬에 가사를 붙인다>

힘내라 힘차게!

(1)학년 (3)반 조원: 정원희, 김조용, 안소연, 김지아

— 힘내라 힘차게 3반 주봉이 아— 이 들
안 돼도 끝까지 하는 우리- 3반 최고야

“자, 모둠별로 응원가 다 만들었나요?”

“다음 주에 응원가를 부르고 녹화할 때 큰북이랑 탬버린과 소고(타악기)를 이용해서 불러 볼 거예요. 예를 들어서 전주에 4박자를 치고 들어가는 것도 괜찮고, 응원가 중간중간에 악기를 사용해서 부르는 것도 좋아요. 악기사용할 리듬치기 악보도 지금 그려보도록 해요.”

“네”

※응원가 리듬치기 악보 예시

힘내라 힘차게! (이동민)

(1)학년 (3)반 조원: 정원희, 김조용, 안소연, 김지아
악기사용: 탬버린

가
— 힘내라 힘차게 3반 주봉이 아— 이 들
안 돼도 끝까지 하는 우리- 3반 최고야

정리

수업
정리
및
과제
제시

“자, 다음시간에는 오늘 만든 응원가를 Finale, 악보 만드는 프로그램을 가지고 컴퓨터로 악보를 만들어 볼 거예요. 그리고 응원가를 부르고 Face book 그룹에 게시하고, <좋아요>가 많은 모듬의 응원가를 다음 달 체육대회 때 사용할 거예요.”

“선생님, 그럼 투표는 우리 반 말고 다른 사람도 투표해도 되요?”

“그럼요. 부모님도 하셔도 되고, 친구들도 투표에 참여하도록 해도 되요.”

※학생들은 교사의 이야기에 궁금한 것을 질문한다.

“오늘 우리 반 특징을 살려 가사 지은 것을 우리 카페에 모듬별로 게시해 보세요.”

“가사만 게시하면 되요?”

“이번시간은 가사만 게시해 보도록 해요.”



※학생들은 각자 모듬별로 만든 응원가 가사를 카페에 게시한다.

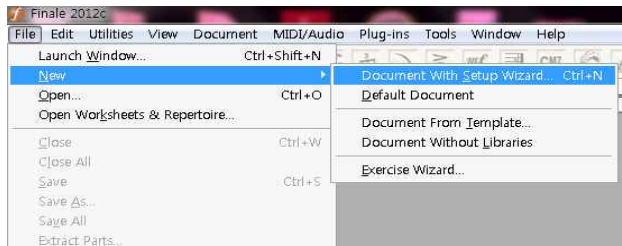
3)교수-학습 과정안2/2

수업일시	2013.00.00	대 상	중등	지도교사	000
대단원	생활 속에 음악창작	차 시	2/2차시	장 소	컴퓨터실
소단원	응원가 만들기				
학습목표	우리 반의 특징을 살려 가사와 가락을 만들고, 소프트웨어(Finale)를 활용하여 악보로 만들 수 있다.				
교수-학습 시 주요사항	1. 학습자 중심 2. 협동학습 중심 3. 웹 활용 4. 성취평가제에 따른 평가				
학습단계	교수 - 학습 활동				활용매체
	교 사		학 생		
도입	진시 학습 확인	<p>“우리 지난시간에 무엇을 했었죠?”</p> <p>“응원가 만들었어요.”</p> <p>“오늘은 저번 시간에 이야기 했듯이 Finale(악보 만드는 프로그램)를 가지고 컴퓨터로 악보를 만들어 볼 거예요. 그리고 응원가를 부르고 Face book 그룹에 게시 할거예요.”</p> <p>“어떻게 만들어요?”</p> <p>“자, 차근차근 배워 보도록 해요.”</p>			
전개	작품 전개	<p>“자, 컴퓨터에서 Finale 프로그램을 여세요.”</p> <p>“그리고 각 모듈별로 만든 응원가를 차근차근 선생님이 알려 주는 매뉴얼에 따라서 차근차근 해보도록 해요.”</p>			소프트 웨어

※소프트웨어(피날레) 매뉴얼

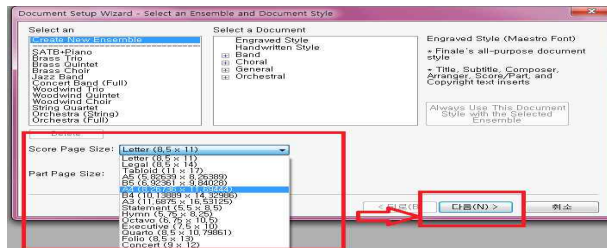


<새로운 악보를 만들기 위해 New를 클릭한다.>

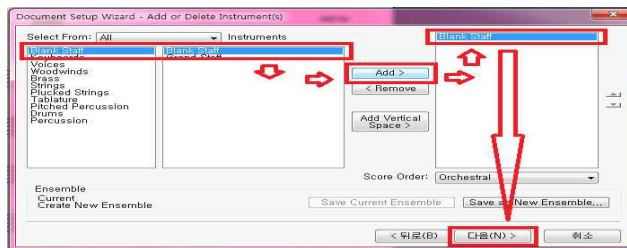


<악보크기를 결정한다.>

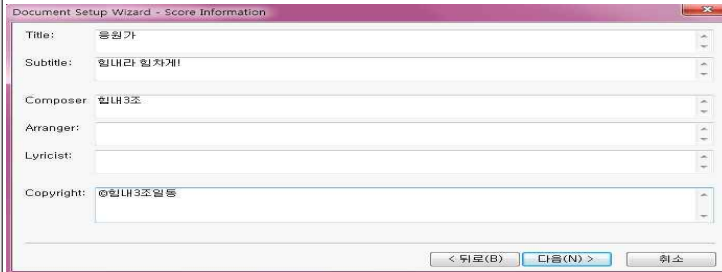
(피날레)



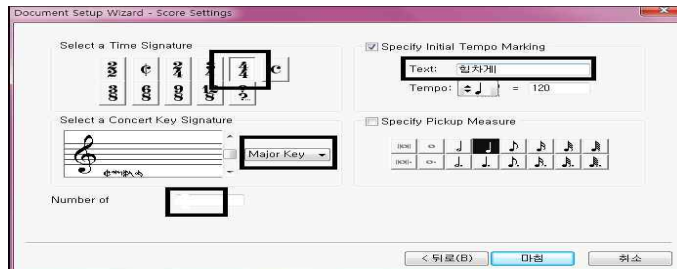
<연주될 악보의 형식을 결정한다.>



〈제목과 악보 만드는 모듬을 적는다.〉



〈박자와, Key, 마디수, 곡 분위기를 적는다.〉





〈도구들을 가지고 악보를 입력한다.〉



※교사는 매체 활용에 어려움을 겪는 모듬(학습자들)에게 도움을 준다.

※Finale를 통해 완성된 응원가 예시

		<p>Score</p> <p style="text-align: center;">응원가 힘내라 힘차게!</p> <p style="text-align: right;">힘내3조 Arranger</p> <p>쾅쾅하게 ♩ = 120</p> 	
<p style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">수업 정리 및 과제 제시</p>		<p>“자, 프로그램을 가지고 악보가 완성됐죠?”</p> <p style="text-align: center;">“네”</p> <p>“오늘 만든 악보는 카페에 게시 하세요.”</p>  <p>“수업 후에 점심시간을 활용해서 모둠별로 스마트 폰으로 응원가를 부른 것을 녹화해서 Face Book 그룹에 올려봐요. 저번시간에 만들었던 응원도구도 사용해서 녹화하세요.<좋아요>가 많은 모듬의 응원가를 다음 주 체육대회 날 사용할 거예요.”</p> <p>“지난시간에 업로드 했던 것처럼 업로드 하면 되요.”</p> <p style="text-align: center;">※학생들은 각자 모듬별로 만든 응원가를 피날레(Finale)를 활용하여 악보로 만들고, 만든 악보는 교사의 카페에 올린다. 수업 후 만든 응원가를 스마트 폰으로 녹화하고 녹화한 내용은 Face Book에 올려 투표를 진행한다. <좋아요>가 많은 모듬의 응원가를 채택하여 체육대회 날 사용한다.</p>	

▶ 동료 평가지 ◀

반(), 번호(), 이름()

1. 우리 모듬 응원가의 제목을 쓰시오.

2. 우리 모듬 응원가가 우리반 응원가로 채택되어야 하는데 어떻게 홍보할 것인지 응원가의 장점을 쓰시오.(♥Tip.어떻게 홍보 해야 할까?)

3. 우리 모듬 구성원의 참여도를 평가해 보자.(A=3, B=2, C=1)

평가기준	구성원 이름	A	B	C
모듬 활동 수 행에 적극적 이고 자발적 으로 참여하 였는가?	정윤희			
	안소연			
	김초롱			
	김지아			

(A.가락짓기, 리듬짓기, 우리반 특징 찾기, 담임선생님 별명짓기에 전체적으로 적극적인 태도로 10번 이상 참여,

B.가락짓기, 리듬짓기, 우리반 특징 찾기, 담임선생님 별명짓기에 대체로 적극적인 태도로 5-9번 참여,

C.가락짓기, 리듬짓기, 우리반 특징 찾기, 담임선생님 별명짓기에 1-4번 참여)

4. 모듬활동 후 느낀 점을 쓰시오.

▶자기 평가지◀

반(), 번호(), 이름()

1. 활동을 하는데 내가 낸 아이디어를 쓰시오.

2. 활동과정에 있어서 자신의 참여도를 평가하여 쓰시오.(A,B,C로 평가)

(A. 가락짓기, 리듬짓기, 우리반 특징 찾기, 담임선생님 별명짓기에 전체적으로 적극적인 태도로 10번 이상 참여,

B. 가락짓기, 리듬짓기, 우리반 특징 찾기, 담임선생님 별명짓기에 대체로 적극적인 태도로 5-9번 참여,

C. 가락짓기, 리듬짓기, 우리반 특징 찾기, 담임선생님 별명짓기에 1-4번 참여)

3. Finale(소프르웨어)를 사용했던 것을 서술해보기.

(Tip. ♥약5줄 정도로 간략하게 쓰기)

4. 그 외의 활동을 하면서 느낀 점을 쓰시오.

4) <응원가 만들기> 성취수준

A수준은 교사가 제시한 성취기준에 모두(전체적으로) 도달한 모둠, B수준은 교사가 제시한 성취기준에 완벽하게 도달하지 못한(대체적으로 도달한) 모둠, C수준은 교사가 제시한 성취수준에 도달하지 못한(부분적으로 도달한) 모둠에게 부여한다. 성취 기준에 맞는 성취 수준에 따라 학생들의 학습 결과를 가지고 평가하여 A, B, C 의 성적을 부여한다.

〈표8〉 ‘응원가 만들기’

‘표현’ 영역 중 창의적으로 음악 만들어 표현하기 성취수준	
A	주어진 조건에 맞게 간단한 가락을 만들어 웹을 통하여 악보를 만들 수 있다. 예) 우리 반 특징을 살려 가사를 짓고, 담임선생님 별명을 지어 가사에 포함하였고, 한 도막 형식으로 1,5도 종지로 전체적으로 응원가의 느낌을 살려 응원가를 만들었다.
B	주어진 조건에 대체로 맞게 간단한 가락을 만들 수 있으나 웹을 통하여 악보를 만들 수 없다. 예) 우리 반 특징을 살려 가사를 짓고, 담임선생님 별명을 지어 가사에 포함하였고, 한 도막 형식으로 만들었으나, 1,5도 종지를 사용하지 못했고, 응원가의 느낌을 대체적으로 살려 응원가를 만들었다.
C	주어진 조건에 맞지 않게 부분적으로 간단한 가락을 만들고 웹을 통하여 악보를 만들 수 없다. 예) 우리 반 특징을 살려 가사를 짓고, 담임선생님 별명을 지어 가사에 포함하였으나 한 도막 형식으로 만들지 못하고, 1,5도 종지를 사용하지 못했고, 응원가의 느낌을 부분적으로 살려 응원가를 만들었다.

※주어진 조건: 우리 반 특징을 살려 가사 짓기, 담임선생님 별명을 지어 가사에 포함하기, 한 도막 형식, 1도·5도로 종지 사용하기, 응원가의 느낌을 살려 응원가 만들기

영역 단위의 성취수준은 앞에서 교수-학습 과정안 및 평가를 통해 제시한 표현영역의 교수-학습 과정안에 따른 종합적 성취수준이다.

〈표9〉 영역 단위의 성취수준 (종합)

‘표현’ 영역 성취수준	
A	주어진 조건에 맞게 간단한 가락을 만들어 웹을 활용하여 악보를 만들 수 있고, 다양한 예술에 전체적으로 어울리는 배경음악을 만들 수 있으며, 주제에 맞는 극본, 음악 등이 종합적으로 어우러진 음악극(뮤지컬)을 만들어 웹을 활용하여 표현할 수 있다.
B	주어진 조건에 대체로 맞게 간단한 가락을 만들어 웹을 활용하여 악보를 만들 수 있고, 다양한 예술에 대체로 어울리는 배경음악을 만들 수 있으며, 주제에 맞는 극본, 음악 등이 대체로 어우러진 음악극(뮤지컬)을 만들어 웹을 활용하여 표현할 수 있다.
C	주어진 조건에 부분적으로 맞게 간단한 가락을 만들어 웹을 활용하여 악보를 만들 수 있고, 다양한 예술에 부분적으로 어울리는 배경음악을 만들 수 있으며, 주제에 맞는 극본, 음악 등이 부분적으로 어우러진 음악극(뮤지컬)을 만들어 웹을 활용하여 표현할 수 있다.

V. 결 론

본 연구는 학습자의 창의력을 키울 수 있는 음악창작 교수-학습 과정을 마련하였고, 평가는 2011 음악과 교육과정에 따른 2013 성취평가제를 도입하였다. 이러한 음악창작 교수-학습 과정안 및 평가방법을 통하여 학습자가 수업에 자발적이고 적극적으로 참여하여 창의력을 키울 수 있는 교수-학습 과정안 및 평가방법을 마련하는 것이 본 연구의 목적이다.

이 연구를 통하여 다음과 같은 결론을 얻었다.

첫째, 2011 음악과 교육과정에서는 창의력과 음악성을 키움으로 음악을 삶 속에서 즐길 수 있도록 해 주고, 문제 해결력을 통하여 창의적 사고력을 기르는 것을 중시하고 있다. 음악 수업 중 창작활동은 개인의 능력과 소질을 발휘하여 창의력을 신장 시킬 수 있는 좋은 방법 중 하나이다. 따라서 음악 수업 중 창작활동이 효율적으로 이루어질 수 있도록 학습자에게 많은 기회를 주어야 한다.

둘째, 과학기술이 발달한 21세기의 수업은 웹을 활용한 교수-학습 방법이 증가하고 있다. 2011 음악과 교육과정에서도 전통매체와 디지털 매체를 함께 사용하는 것을 권장하고 있으며 다양한 교수-학습 방법과 자료의 활용을 권장하고 있다. 그러나 학교현장에서는 교사중심의 웹 활용이 주를 이루고 있고, 학습자가 직접 웹을 활용하여 학습하는 것은 보기 드문 실정이다. 이에 교사중심의 웹 활용보다 학습자가 직접 웹을 활용하여 학습하는 교수-학습 과정안이 마련되어야 한다.

셋째, 이러한 시대 변화에 따라 교수-학습 과정안도 변화되어지고 있다.

교수-학습 과정안의 변화에 근거하여 이에 따른 교육평가방법도 변화해야 한다. 이는 단순한 지식 보다는 창의력과 학습의 과정을 평가해야 하기 때문이다. 그러나 학교현장에서 새로운 평가의 개발이 미흡한 상태이다. 전통적인 평가방식에서 벗어나 새로운 평가를 마련하기 위하여 2013 성취평가제를 교수-학습 과정안 및 평가에 도입하였다. 2013 성취평가제는 ‘학생이 무엇을 어느 정도 성취하였는지’를 평가하는 제도로 교육과정에 근거하여 개발된 교과목별 성취기준에 도달한 정도로 학생의 학업 성취수준을 평가하는 제도이다. 이렇게 변화한 평가 제도를 새롭게 개발하는 평가방법에 도입해야 한다.

넷째, 교수-학습 과정안 및 평가에서는 학습자가 직접 웹을 활용하여 모듈별 학습을 하는 과정안과 자기평가와 동료평가를 함께하여 학습자가 평가까지 직접 참여 할 수 있는 교수-학습 과정안 및 평가를 마련하였다. 교수-학습 과정안에서는 학습자가 뮤지컬 만들기, 라디오 프로그램 만들기, 응원가 만들기를 통하여 창의력을 발휘하고 웹을 통하여 학습을 완성하는 과정안을 연구하였다. 이러한 교수-학습 과정안을 통해 학생이 직접 웹을 활용하는 흥미로운 수업이 이루어짐으로 기존의 주입식이 아닌 학습자 중심의 능동적인 수업이 이루어질 것이다. 이와 더불어 학생의 창의력을 발휘하고, 키울 수 있는 좋은 기회가 될 것이다. 이를 위해 학생은 적극적 태도로 수업에 참여하고 교수-학습에 활용되는 매체의 사용방법을 정확하게 습득해야 할 것이다.

요즘 학교에서는 단순한 지식 습득 보다는 창의력을 키울 수 있는 교수-학습에 관심이 커지고 있다. 이에 음악교과에서는 창의력을 키울 수 있는 다양한 교수-학습 과정안 및 평가방법이 마련되어야 한다. 특히 2013 성취평가제 도입에 따라 교사는 성취평가제를 잘 습득하여 그에 맞고, 학습자의 창의력을 키울 수 있는 교수-학습 과정안 및 평가방안을 마련하여 교육해야 할 것이다. 또한 학교에서는 다양한 교수-학습 방법과 자료를 활용할 수 있도록 전통적인 교수 매체 뿐만 아니라 디지털 매체를 활용할 수 있는 환경과 시스템이 잘 갖추어져야 할 것이다. 학습자가 이러한 교수-학습 과정안 및 평가방법

을 제공받는다면 수업에 자발적이고 적극적으로 참여하므로 교수-학습 목표에 더욱 효과적으로 도달할 수 있을 것이다. 따라서 본 연구에서 제시한 웹 기반을 활용한 음악 창작 교수-학습 과정안 및 평가방법이 실제 교육 환경에 적용되기를 기대해 본다.

참 고 문 헌

1. 단행본

- 강현석·주동범(2012), **현대교육과정과 교육평가**, 서울: 학지사
- 교육과학기술부(2012). **음악과 교육과정 제 2011-361호** [별책12].
- 나일주(1999). **웹 기반 교육**, 파주: 교육과학사.
- 남정권(2012). **교육공학의 기초**, 파주: 한국학술정보(주).
- 박성익(2011). **교육방법의 교육공학적 이해**, 파주: 교육과학사.
- 방금주(2000). **음악 창작 아카데미**, 서울: 학지사
- 삼호뮤직(2002). **클래식 음악 용어사전**, 서울: 삼호뮤직.
- 석문주(1996). **음악적 성장을 위한 음악과 교수-학습 지도**, 서울: 도서출판
풍남.
- 석문주(2006). **음악교육의 이해와 실천**, 파주: 교육과학사.
- 성태제(2002), **현대교육평가**, 서울: 학지사.
- 성태제(2013). **2013학년도 중학교 성취평가제 운영 매뉴얼 - 음악과**, 한국
교육과정평가원.
- 신도웅(1987). **음악교육철학**, 서울: 세광음악출판사.
- 이성흠·이 준(2008). **교육방법 및 교육공학**, 파주: 교육과학사.
- 이철구·이 양(2001). **심리학으로 본 음악-음악교육**, 파주: 교육과학사.
- 이흥수(1992). **느낌과 통찰의 음악교육**, 서울: 세광음악출판사.
- 최이진(2012). **최이진의 피날레 2012**, 서울: 도서출판 노하우.

2. 학위 논문

- 최선경(2009). 소프트웨어를 활용한 ‘음악 만들기’ 지도방안연구. 한국교원대학교 대학원.
- 박민영(2012). ICT를 활용한 중학교 감상 수업 방안. 한양대학교 교육대학원.
- 황기환(2007). ICT를 활용한 수업방안 연구-중학교 1학년 창작영역에 대하여. 한양대학교 교육대학원.
- 하은주(2007). ICT를 활용한 창작중심의 통합형 음악수업 지도 연구. 강원대학교 교육대학원.
- 강창희(2009). 컴퓨터를 활용하여 영상 음악 만들기 중학교 1학년 교수·학습 지도 방안. 이화여자대학교 교육대학원.
- 방성진(2010). 컴퓨터 소프트웨어를 활용한 창작음악 지도연구-중학교 2학년을 중심으로. 계명대학교 교육대학원.
- 송윤경(2012). 2007 개정 교육과정의 내용에 따른 중학교 음악과 평가 방법 연구. 한국교원대학교 대학원.
- 박미성(2012). 중학교 2학년 가창 수행평가를 위한 교사용 루브릭 개발. 한양대학교 교육대학원.

3. 학술지

- 김신영(2012). “교사의 학생평가와 성취평가제.”, 한국교육평가학회, 교육평가연구 제 25권 제 4호.p.655-674.
- 김명랑(2012). “스마트 교육을 위한 교수매체 제작”, 성신여자대학교 사범대학교수법 워크샵, 성신여자대학교 사범대학.p.15-32.

4. 인터넷

프레지(<http://prezi.com/index/>)

페이스 북(<http://www.facebook.com/>)

네이버(웹 기반 자유 콘텐츠 백과사전(2001), 『위키백과』)

네이버 카페(<http://section.cafe.naver.com/>)

ABSTRACT

E, Joo Yeon

Department of Music Education

Graduate School of Education

Sungshin women's University

'Music' is a subject which makes the students enjoy music in everyday life by experiencing the beauty of music with various musical activities, and enhancing artistic judgement about the musicality, creativity and the role and value of music. And, music also targets developing musical emotion and power of expression and understanding the multi-factorial value of the culture and resultantly upbringing creative men of talent who respect and concern about others.

We aimed to make teaching-learning scheme of music and creation as a content of middle school education to learn effectively the field of 'Expression by making music creatively' as a method of achieving the educational objectives of upbringing creative men of talents. Among the various methods of musical lessons, creative activity is one of the good methods for augmenting creativity as it allows individuals to express their thoughts by showing personal

ability and character. Therefore, in the musical lessons, we should give the learners more opportunities to show individual creativity through creative activities. we should also use various teaching-learning methods and teaching media.

Teaching-learning method is the learner-centered method in which the learners directly participate in the learning activity. And, as for the teaching media, it is recommended to utilize along with digital media and traditional media. However, in reality, teacher-centered web application is the main teaching methods, and learner-centered application can be rarely seen. Therefore, teaching-learning process scheme with learner-centered web application should be made other than teacher-centered web application, and adequate methods of evaluation should be prepared.

As a result, effective teaching-learning process scheme developed the teaching-learning process scheme which contains 'Making musicals, making radio programs, and making a rooter's song' by utilizing web based resources according to the achievement standard at national level suggested by '2013 achievement evaluation system'.

Especially, the teaching-learning process scheme stress the importance of the changes from the ordinary teacher-centered web based learning to the new learning methods in which the learners could exhibit and augment creativity by utilizing web directly, and where active communications occur between the

learners or between the learner and the teachers through Face Book and Naver Cafe. We also developed assessment methods according to the changed teaching-learning issues by newly implemented '2013 achievement evaluation system'.

Consistent lesson and study according to the web-based teaching-learning process scheme of music creation would make the learners participate more voluntarily and actively and therefore achieve more effectively the learning objectives.

Therefore, application of the web-based music creating teaching-learning process scheme of music creation and the assessment program suggested in this study to the actual educational environment is expected to be very helpful in cultivation of ingenuity and humanism.