



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](#)

오 지 향 교수지도
석사학위청구논문

음악교과 수행평가를 위한 수업설계와
포트폴리오 자료개발

-Arts PROPEL의 포트폴리오 평가를 중심으로-

2010

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 음악교육전공

김 은 경

음악교과 수행평가를 위한 수업설계와
포트폴리오 자료개발

-Arts PROPEL의 포트폴리오 평가를 중심으로-

오 지 향 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2010년 5월

성신여자대학교 교육대학원

음악교육전공

김 은 경

인 준 서

김은경의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 _____인

심사위원 _____인

심사위원 _____인

성신여자대학교 교육대학원

논문개요

시대가 변함에 따라 그 시대가 요구하는 가치관이 변하고 이에 따라 학교 교육의 관점이 바뀌는 것은 어찌 보면 당연한 일일 것이다. 학교 교육에 대한 관점이 바뀐다는 것은 교육과정의 변화를 뜻하며 이것은 곧 평가 방식의 변화를 의미하기도 한다.

이러한 교육과정의 변화의 한 형태로 도입된 수행평가(performance assessment)는 음악과 같이 수행자체를 평가하는 것에 중요한 의미를 두는 교과목에서 더욱 바람직한 평가로 인정되고 있다.

본 연구는 이러한 수행평가의 가장 대표적인 방식 중에 하나인 포트폴리오 평가를 실시하는 데에 있어 포트폴리오 평가의 효시인 Arts Propel의 포트폴리오 평가 방식을 적용하기 위한 시도이다.

이를 위해 2007 개정 음악교육과정에 의해 새롭게 제작된 현대음악출판사의 중학교 1학년 편의 창작 영역을 대상으로 하여 수업지도안과 함께 포트폴리오 자료를 제시하고 이에 대한 평가 방안을 제시하였다. 제시된 네 가지 수업활동은 <비전통적 기법의 창작>, <간단한 형식의 노래 만들기>, <음악 가면극 만들기>, <디지털 매체 활용하기>이며 각각의 수업에 필요한 지도안, 포트폴리오 자료, 평가 방안과 더불어 수업자료(PPT 화면)를 첨부하였다.

본 연구는 학생들에게 수업의 과정을 평가하는 다양한 활동을 경험을 갖게 함으로써 여러 가지 방식으로 음악적 기술을 연습하고 적용할 수 있는 기회를 갖게 한다. 이러한 음악적인 성장뿐만 아니라 자기 주도적이고 반성적인 능력을 기르게 하는 포트폴리오 작업을 통해 학생의 전인격적인 성장을 도모할 수 있다.

또한 교사에 입장에서 수업에 필요한 모든 자료를 제시하고 있으므로, 실제 수업 현장에서 바로 적용할 수 있다.

따라서 본 연구는 2007 개정 음악교과서를 활용하여 수행평가를 실시하는 데에 있어 필요한 실질적인 도구의 예가 될 수 있다고 본다.

목 차

I 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구의 범위, 방법 및 제한점	3
1) 연구의 범위	3
2) 연구의 방법	4
3) 연구의 제한점	4
4) 교과서 선정의 근거	5
II 이론적 배경	8
1. 수행평가에 관한 이론적 고찰	8
1) 수행평가의 개념과 필요성	8
2) 수행평가의 방법	10
3) 음악과 수행평가의 방향	13
2. Arts Propel의 포트폴리오 평가	16
1) Arts Propel의 개념	16
2) Arts Prppel의 구성요소	19
3) 도메인 프로젝트	21
4) Arts Propel의 포트폴리오	24
5) Arts Propel의 포트폴리오 평가	32

III. 2007 개정 음악교과서를 활용한 수행평가 방안.....	35
1. 창작영역의 수업 및 포트폴리오자료 제안	35
1) 비전통적 기법의 창작	35
2) 간단한 형식의 노래 만들기	55
3) 음악 가면극 만들기	66
4) 디지털 매체 활용하기	77
2. 포트폴리오 평가방안	89
1) 포트폴리오 전반의 평가의 기준.....	89
2) 자기·동료·학부모 평가서의 평가 반영 기준.....	92
3) 학습지와 활동지의 평가 기준.....	93
4) 창작된 작품에 대한 평가 기준.....	94
5) 평가의 종합적인 반영 계획.....	94
IV. 결론.....	96
1. 결론	96
2. 제언 및 후속 연구	97
참고문헌	99
ABSTRACT	101
부록	103

표 목 차

표 1) 일반음악 도메인 프로젝트와 2007 개정 음악교육과정 및 현대음악 출판사의 내용비교	6
표 2) 프로젝트 제로(Project Zero)의 다양한 연구 프로그램.....	16
표 3) 다양한 Arts Project(예술 프로젝트).....	17
표 4) Arts Propel의 포트폴리오의 구성(구조) 안내.....	26
표 5) 일반 음악 포트폴리오의 걸표지와 목차의 구성의 예.....	27
표 6) 연주 도메인 프로젝트 포트폴리오 구성의 예.....	28
표 7) 질문지의 형식.....	30
표 8) 일반 음악 프로펠 포트폴리오 평가.....	33
표 9) 일반 음악 평가 형식.....	34
표 10) (1)‘비전통적 기법의 창작’수업의 활동 개요.....	36
표 11) ① 1차시.....	37
표 12) ② 2차시.....	42
표 13) ① 포트폴리오 목차(구성).....	44
표 14) ② 설문지 (학기 초에 1회만 제출).....	45
표 15) ③ 동료 인터뷰 보고서(학기 초에 1회만 제출).....	46
표 16) ④ 음악 일지 및 노트.....	47
표 17) ⑤ 창작 기보법 만들기 활동지.....	48
표 18) ⑥ 기보법 창작을 위한 아이디어 보고서(학습지).....	49
표 19) (i) 기보법 만들기 자기 평가서.....	50
표 20) (ii) 창작 작품 만들기 자기 평가서.....	51
표 21) (i) 기보법 만들기 동료 평가서.....	52
표 22) (ii) 창작 작품 만들기(연주) 동료 평가서.....	53
표 23) ⑨ 학부모 평가서.....	54
표 24) (1)‘간단한 형식의 노래 만들기’수업의 활동 개요.....	56

표 25) ① 1차시.....	56
표 26) ① 포트폴리오 목차(구성).....	60
표 27) ③ 말 리듬 짓기, 리듬에 맞추어 가락 만들기(활동지1).....	61
표 28) ④ 리듬, 가락, 화성 실습 학습지(학습지1).....	62
표 29) ⑤ 자기평가서.....	63
표 30) ⑥ 동료 평가서.....	64
표 31) ⑦ 학부모 평가서.....	65
표 32) (1)‘음악 가면극 만들기’수업의 활동 개요.....	67
표 33) ① 1차시.....	67
표 34) ② 2차시.....	69
표 35) ① 포트폴리오 목차(구성).....	70
표 36) ② 다양한 효과음의 세계(학습지1).....	71
표 37) ③ 줄거리와 배역 정하기(활동지1).....	72
표 38) ④ 음악극 계획표(활동지2).....	73
표 39) ⑤ 모듈별 자기 평가서.....	74
표 40) ⑥ 모듈별 동료 평가서.....	75
표 41) ⑦ 학부모 평가서.....	76
표 42) (1)‘디지털 매체 활용하기’수업의 활동 개요.....	78
표 43) ① 1차시.....	78
표 44) ② 2차시.....	82
표 45) ① 포트폴리오 목차(구성).....	83
표 46) ② 간단한 이야기와 배경음악 만들기(활동지1).....	84
표 47) ③ 골드 웨이브의 사용법 조사하기(활동지2).....	85
표 48) ④ 모듈별 자기 평가서.....	86
표 49) ⑥ 모듈별 동료 평가서.....	87
표 50) ⑦ 학부모 평가서.....	88
표 51) Arts Propel의 평가양식을 적용한 평가 양식.....	90
표 52) 성취도 면에서의 평가의 기준.....	90

표 53) 발달 면에서의 평가의 기준.....	91
표 54) 자기·동료 평가서의 평가, 반영 기준.....	92
표 55) 학부모 평가서의 반영 기준.....	93
표 56) 학습지와 활동지의 평가 기준.....	93
표 57) 창작된 작품에 대한 평가 기준.....	94
표 58) 종합적인 평가 반영 방안(예시).....	95

그림 목 차

그림 1) 창작, 지각, 그리고 반성 간의 관계.....	20
그림 2) 포트폴리오 전 과정.....	25
그림 3) 교과서에 실린 ‘비전통적 기법의 창작’활동.....	36
그림 4) 교과서에 실린 ‘간단한 형식의 노래 만들기’.....	55
그림 5) 교과서에 실린 ‘음악 가면극 만들기’ 활동.....	66
그림 6) 교과서에 실린 ‘디지털 매체 활용하기’ 활동.....	77

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

흔히 과정의 평가로 불리어지는 수행평가(performance assessment)는 1990년대 이후의 교육가치관의 변화에 힘입어 기존의 표준화된 평가방식에 대한 비판적 대안으로 제시된 새로운 평가방식이다. 이러한 수행평가는 ‘참 평가(authentic assessment)’ 또는 ‘대안 평가(alternative assessment)’ 등의 용어로도 제시되는데, 각 용어는 그 특성의 차이를 거의 구별하지 않은 채 사용되고 있다. 이러한 용어들은 또한 전통적인 표준화 검사를 중심으로 이루어지던 평가 관점을 탈피하여 학생이 지니고 있는 능력의 총체적 이해(holistic view)라고 하는 평가의 본연적 의미를 추구하려고 한다는 점에서 공통점을 지니고 있다.¹⁾

최근 교육계에서 일어나고 있는 수행평가로의 요구는 '음악하기(music making or doing music)' 그 자체를 음악 교육의 목적으로 본 엘리엇(D. Elliott)의 견해와 일맥상통한다고 볼 수 있다. 그의 주장에 따르면, 음악은 음악을 하는 행위 그 자체가 음악이며, 음악이론의 기본 개념이나 기능 습득도 알고 보면 독립적으로 학습될 내용이기보다 ‘음악하기’의 진행상의 필요에 따라 습득되어야 할 것이라는 것이다. 따라서 어떤 특정 작품이나 음악적 지식 이외에 연주하기, 즉흥연주하기, 작곡하기, 편곡하기, 지휘하기 등을 포괄하는 ‘음악행위’가 바로 음악이며, 진정한 음악은 행위 속에 있다는 ‘행위속의 지식(knowledge in action)’, ‘행위속의 사고(thinking in action)’가 중요한 것이다.

우리나라에서도 2007 개정 음악교육과정에 이를 반영하여 ‘음악하기’ 그 자체의 중요성을 깊이 인식하고 있으며 활동중심의 음악교육 및 수행평가

1) 석문주(2001), 「음악과 수행중심평가」, 서울: 학문출판, p.13 참조

활용의 중요성을 강조하고 있다. 또한 일선 학교에서도 평가의 한 부분으로 반드시 수행평가를 할애하여 이를 반영하도록 하고 있다.

한편, 수행평가의 한 부분으로서 포트폴리오가 음악교과에서 처음 사용된 것은 가드너(H. Gardner)의 Arts Propel로, 이는 피츠버그 공립학교(Pittsburgh Public High school)의 음악 수업에서 수행평가의 한 일환으로 사용되었고, 이후 미국 뿐 아니라 우리나라의 수행평가방식의 발전에 큰 영향을 끼쳤다.

Arts Propel은 포트폴리오(Portfolio)와 도메인 프로젝트(domain-project)를 중심으로 구성되어 있다.²⁾ 포트폴리오는 학습의 진보과정이나 수행의 진전과정을 통해 학생의 발달과정을 규명하는 것이고, 도메인 프로젝트는 하나의 개념을 중심으로 다루는 반복적이고 장기적인 교육과정이다.³⁾

이러한 포트폴리오에는 학생들의 작품, 지각, 반성의 발전과정이 모두 수록되는데, 이를 통해 장시간에 걸친 과제 수행의 과정을 한 눈에 볼 수 있어 학생의 발전상을 가늠할 수 있게 해준다.

또한 포트폴리오는 교사를 위해서도 유용하게 쓰일 수 있다. 실례로 Arts Propel교사들은 1년에 한 번, 각 교사는 자신의 학생 중 급진적으로 발전한 학생, 보통정도의 학생, 별로 발전하지 못한 학생의 포트폴리오를 3-5개 정도 선택한다. 이렇게 선택된 포트폴리오를 갖고 교사들은 모임을 갖는다. 각 교사들은 자신의 교습법, 각 발전 단계에서의 학생 동기 유발법, 칭찬하거나 비평하는 법 등에 관하여 서로 토론한다.⁴⁾

2) Davison, L. E. Winner(1992), Arts propel: An introductory handbook. harvard Project Zero and Educational Testing service : harvard Graduate school of Education, 석문주 외(2005), 「음악교육의 기초」, 서울: 교육과학사 p.368에서 재인용

3) 석문주 외(2005), 「음악교육의 기초」, 서울: 교육과학사 p.368

4) Wolf.(1988), 「Opening Up Assessment」. Educational Leadership. 24-29, 김용희(1999), 「아츠 프로펠의 수행 평가(Assessment Techniques in Arts Propel)」, 음악교육연구, Vol.18 No.1, p. 12에서 재인용

굴스비(T. Goolsby, 1995)에 의하면 이러한 포트폴리오 평가는 수행평가의 중요성이 부각되는 분위기 속에서 수행(대안)평가의 가장 보편적인 틀로서 포트폴리오 평가가 자리 잡게 되었다고 보았다.⁵⁾ 그에 의하면 많은 수의 일선 음악교사들이 포트폴리오 평가를 지지하는 것은 수행평가에 대한 강한 책임 때문이라기보다 전통적인 표준화 평가에 대한 반발 때문이다.⁶⁾ 이렇듯 Arts Propel에서 시작된 포트폴리오 평가는 수행평가의 보편적인 도구로 인정받으면서 미국교육 현장에서 폭넓게 사용되고 있다.

Arts Propel의 포트폴리오 평가는 미국 뿐 아니라 우리나라의 포트폴리오 평가의 발전에도 많은 영향을 주었다.⁷⁾ 그러나 수행평가의 일환으로서의 포트폴리오 평가를 우리 실정에 맞게 적절히 활용할 수 있도록 돕는 평가 도구의 마련이 아직은 미흡하고, 더군다나 올해부터 적용되는 2007 개정 교과서와 연관된 포트폴리오 평가 자료는 거의 전무한 상태이므로 수행평가의 질적 재고와 함께 2007 개정 음악교과서에 맞춘 수업설계와 평가방식의 다양화를 꾀하기 위해서는 이러한 포트폴리오 평가 자료의 개발이 필요하다고 본다.

따라서 본 연구는 창작영역에 있어 효과적인 수행평가 도구인 포트폴리오 평가를 2007 개정 음악교육과정에 맞게 재구성하여 수업을 설계하고, 이를 활용 할 수 있도록 수업지도안과 더불어 포트폴리오 평가 자료의 예를 제시하는 것을 그 목적으로 한다.

2. 연구의 범위, 방법 및 제한점

1) 연구의 범위

5) Thomas W. Goolsby. (1995), Portfolio Assessment for Better Evaluation, Music Educators journal, vol.82 No.3 p40

6) Thomas W. Goolsby. (1995), p40

7) 석문주 외(2005), 「음악교육의 기초」, 서울: 교육과학사 p.371

본 연구는 우리나라 중학교 1학년(7학년) 음악교과서의 창작영역의 내용에 포트폴리오 평가를 결부시켜 재구성하게 된다.

따라서 그 범위는 그 내용에 있어서 개정 2007 음악교과서의 내용을 벗어나지 않으며, 사용되는 교과서는 현대음악출판사의 중학교 1학년 편으로 한정한다.

2) 연구의 방법

구체적인 연구의 방법 및 절차는 다음과 같다.

첫째, 먼저 수행평가의 일반적 개념과 음악과 수행평가의 방향을 파악하고, 포트폴리오 평가의 효시로 꼽히는 Arts propel의 포트폴리오 평가에 대하여 살펴봄으로써 포트폴리오 평가의 전반적인 성격과 특징을 파악한다.

둘째, 중학교 1학년 음악 교과서의 창작 수업을 설계하고 세부 지도안을 작성한다.

셋째, 위의 지도안을 바탕으로 하여 수행평가를 위한 포트폴리오 양식과 평가 방안을 제시한다.

3) 연구의 제한점

본 연구를 실시함에 있어서 제한되는 부분은 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 2007 개정 음악교육과정의 내용으로 한하며, 사용되는 대상 학년은 중학교 1학년(7학년), 교과서는 현대음악출판사로 제한한다.

둘째, 본 연구는 가창이나 기악이 아닌 창작 수업을 전제하고 있으므로, 해당 교과서의 내용 중 다양한 활동 중에 포함된 비교적 간단한 창작활동은 연구의 대상에서 제한다. 또한 해당 교과서의 창작 영역 중 <학급 음악회를 열자>는 본 연구에서 다루고자 하는 창작 포트폴리오와 직접 관련이 적으므로 연구의 대상에서 제한다.

셋째, 본 연구는 수행평가와 관련한 연구이므로, 평가부분에서 수행평가만을 고려하여 수업을 설계한다. 즉, 수행평가 외에 다른 평가방식은 수업 설계 시에 고려되지 않는다.

4) 교과서 선정의 근거

본 연구는 미국에서 시작된 교육과정인 Arts Propel의 포트폴리오 평가를 우리의 실정에 맞게 적용하려는 시도이다. 일반적으로 평가와 교육과정은 떼려야 뗄 수 없는 관계임으로 Arts Propel의 내용과 가장 흡사한 교육 내용을 담고 있어, 그 평가에 있어 수월하게 호환되게 적용할 수 있도록 적절한 교과서를 선정하는 무엇보다 중요하다고 볼 수 있다. 이를 위해 먼저 파악해야 할 것이 Arts Propel의 교육과정이고 이것의 핵심인 도메인 프로젝트의 내용임은 두말할 여지가 없다.

Arts Propel의 도메인 프로젝트에 관한 것은 이론적 배경에서 자세히 다루도록 하겠지만, 교과서 선정 근거를 밝히기 위해서는 기본적인 구성을 어느 정도 설명할 필요가 있다고 본다. 도메인 프로젝트는 두 가지로 구성되는데, 첫째는, <연주 도메인 프로젝트>이고, 둘째는, <일반 음악 도메인 프로젝트>이다. 이중 <연주 도메인 프로젝트>는 주로 연주와 관련한 부분임으로 창작 수업과는 별다른 관계가 없다. <일반 음악 도메인 프로젝트>는 그 자체가 대부분이 창작과 관련된 것으로써 <창작 기보법(Invented Notation)>, <리듬 만들기(First Rhythm)>, <악구와 형식(Phrase and Form)>, <가락 만들기(First Melody)>, <Songsmith 프로그램을 이용하여 내용 만들기(Text Setting with Songsmith)>의 5가지 활동 순서로 이루어져있다.

이 5가지 활동을 각각 2007 개정 음악교육과정의 내용(중학교 1학년)에서 찾아본다면 다음과 같은 결과를 얻을 수 있다.

표 1) 일반음악 도메인 프로젝트와 2007 개정 음악교육과정 및 현대음악 출판사의 내용비교

일반 음악 도메인 프로젝트의 내용	2007 개정 음악교육과정의 내용체계	현대음악출판사
창작 기보법	해당 없음	비전통적 기법의 창작(p.64)
리듬 만들기	여러 가지 박자의 리듬 풀	간단한 형식의 노래 만들기(P.15)
악구와 형식	간단한 형식의 가락 짓기	간단한 형식의 노래 만들기(p.15)
가락 만들기	간단한 형식의 가락 짓기	간단한 형식의 노래 만들기(p.15)
Songsmith 프로그램을 이용하여 내용 만들기	디지털 매체를 활용하여 음악 만들기	디지털 매체 활용하기 (p.87)

위의 표에서 볼 수 있다시피, 우리나라 중학교 1학년 교육과정의 내용에는 Arts Propel의 일반 음악 도메인 프로젝트의 내용이 대부분 포함되어 있음을 알 수 있다. 그러나 Arts Propel의 <창작 기보법>과 같은 내용은 우리의 교육과정에는 포함되어 있지 않으며 <악구와 형식>, <가락 만들기> 활동 역시 우리의 교육과정에서는 개별적인 활동이 아니라 <간단한 형식의 가락 짓기>와 같이 통합된 활동으로 구성되어 있음을 알 수 있다.

올해 처음 사용되는 개정 2007 교과서들은 교육과정에 근거하여 제작되었으므로 <리듬 만들기>, <악구와 형식>, <가락 만들기>, <Songsmith 프로그램을 이용하여 내용 만들기>의 내용으로 대표되는 아트 프로펠 포트폴리오 평가의 평가기준을 우리의 상황에 적용하는 데에 별다른 무리가 없으나, <창작 기보법>을 다루지 못한다는 아쉬움을 가질 수밖에 없다. 그러나 현대음악출판사의 2007 개정 교과서가 유일하게 <창작 기보법>에 대해 다루고 있고, 나머지 활동내용들도 모두 포함하고 있어 연구에 대상으로 적합하다고 판단하였다.

따라서 본 연구는 현대 음악 출판사의 중학교 1학년 교과서를 중심으로 이 교과서에서 다루고 있는 창작활동 즉, <간단한 형식의 노래 만들기>, <비전통적 기법의 창작>, <음악 가면극 만들기>, <디지털 매체 활용하기>의 네 가지 활동을 대상으로 수업을 설계하고 포트폴리오 자료와 이에 대한 평가 방안을 제시할 것이다.

II. 이론적 배경

1. 수행평가에 관한 이론적 고찰

1) 수행평가의 개념과 필요성

시대가 변함에 따라 그 시대가 요구하는 가치관이 변하고 이에 따라 학교 교육의 관점이 바뀌는 것은 어찌 보면 당연한 일일 것이다. 학교 교육의 관점이 바뀐다는 것은 교육과정의 변화를 뜻하며 이것은 평가방식의 변화를 의미하기도 한다. 이러한 교육과정의 변화의 한 형태로 도입된 수행평가(performance assessment)는 일반적으로 학생 스스로가 자신의 지식이나 기능을 나타낼 수 있도록 산출물을 만들거나 행동으로 나타내거나 답을 구성하도록 요구하는 평가방식으로 정의 할 수 있다.⁸⁾

김용희(1999)에 의하면, 일반적인 교육활동은 1)교육 목표 설정, 2) 학습 경험 선정, 3) 학습 경험 조직, 4) 평가의 네 단계로 이뤄진다고 본다. 흔히 이러한 일련의 과정 중에서 교육 목표의 설정이 가장 중요하다고 보는 경우가 많지만 실제로는 교육 목표가 평가를 좌우하는 것이 아니라, 평가가 교육 목표를 결정짓는 경우가 더욱 빈번하다고 본다.⁹⁾ 이것은 평가가 교육목표를 주도하는 즉, 평가가 교육과정에 있어 매우 중요한 요소임을 나타내며, 따라서 적절한 평가가 고려되지 않은 교육과정의 설계는 좋은 결과를 초래할 수 없음을 알 수 있게 해준다.

그러나 근래의 평가는 일반적으로 객관주의, 과학주의를 표방한 실험 심리학을 지지하는 현대의 교육학 및 행동주의 심리학의 영향으로 대부분

8) 김대현, 김석우(1997), *교육과정 및 교육평가*, 서울: 학지사 p.297

9) 김용희(1999), *아츠 프로펠의 수행 평가(Assessment Techniques in Arts Propel)*, 음악교육연구, Vol.18 No.1, p. 2 참조

사지선다형과 같은 객관식 평가방식에 치중해 있다. 이러한 기존의 객관식 평가는 단편적 지식의 암기와 객관적 사실 습득을 확인하는 것에는 효과적이거나, 학생의 창의력이나 문제 해결력 또는 특정 학습 상황의 능숙 혹은 숙달 정도를 확인 하는 것에는 한계가 있다.

특히, 음악과 같이 수행 그 자체를 중시하는 예술교과에서는 암기해야할 음악적 단편지식이나, 객관적 사실 습득을 확인하는 객관식 평가는 학생들의 표현력의 신장이나 연주능력, 창의적인 작품의 평가 등을 반영하기에는 부적절하다고 볼 수 있다.

이러한 상황에서 해결과 대안의 일환으로 등장한 새로운 평가 방식이 바로 수행평가이다. 이러한 수행평가는 다양한 이유에서 그 필요성이 대두되고 있는데, 이를 정리하면 다음¹⁰⁾과 같다.

첫째, 학생이 인지적으로 아는 것도 중요하지만 아는 것을 실제로 적용할 수 있는지를 파악하는 것도 중요하다. 인지적으로 아는 것과 실제로 적용하는 것과의 차이를 흔히 ‘볼 줄 아는 것’과 ‘할 줄 아는 것’의 차이로 설명하기도 한다. 교육적인 측면에서는 잘 볼 줄 아는 학생을 육성하는 것도 중요하고 잘 할 줄 아는 학생을 육성하는 것도 중요하지만, 둘다 갖출 수 있도록 하는 것이 보다 바람직하겠다.

둘째, 획일적인 표준화 검사를 적용하기 어려운 다양한 개인적 특성이나 상황에서 타당한 평가를 할 수 있다. 특히, 교수-학습과정을 개선하기 위해서는 개인의 특성이나 상황을 충분히 고려한 검사가 필요하게 되고, 이러한 요구에 부응하기 위해 수행평가가 도입되어야 한다.

셋째, 수행평가는 여러 측면의 지식이나 능력을 지속적으로 평가할 수 있다. 종래의 평가에서는 교수-학습의 결과를 한두 번에 걸쳐 평가하므로 교수-학습활동을 개선하기에는 부적절하다. 이를 개선하기 위해서는 교수

10) 백순근, (1998), 수행평가의 이론과 실제. 서울: 원미사.

-학습의 결과뿐만 아니라 그 과정에 대한 자세한 정보의 수집과 함께 학생 개인의 특성과 수준을 지속적이면서도 종합적으로 평가하는 것이 필요하다.

넷째, 학습자 개인에게 의미 있는 학습활동이 이루어지도록 한다. 예를 들어, 학습자가 이해하지도 못하는 지식을 기계적으로 암기하여 시험을 치르고, 그 직후에 모두 잊어버리는 현상이 교육현장에서는 많이 일어나고 있다. 따라서 암기식 학습활동은 학습자 개인의 삶에 있어서 무의미하고 쓸모없는 것이 되어 버린다.

다섯째, 교수-학습목표와 평가내용을 보다 직접적으로 관련시킬 수 있다. 만약, 고등사고능력의 신장이 교수-학습의 목표라면 학생이 기억하는 단순한 사실이나 지식을 측정하는 선택형 검사를 사용하여 간접적으로 평가하기보다는 수행평가를 통해 직접적으로 평가하는 것이 바람직하다. 따라서 교수-학습 목표를 효율적으로 달성하기 위해서는 평가내용이 목표와 직접적으로 관련되어 있어야 한다.

2) 수행평가의 방법

앞서 일반적 특징에서 언급 하였듯이 수행평가는 학생들의 다양한 기술이나 능력을 비롯한 수행 전반을 평가하는 평가임으로 그 평가 방식에 있어서도 획일적인 것이 아니라 다양한 방식을 취하고 있다.

현재 널리 사용되고 있는 수행평가의 방법으로는 서술형 및 논술형 검사, 구술시험, 토론, 실기시험, 실험·실습, 면접, 관찰, 자기 평가 및 동료 평가보고서, 연구 보고서, 포트폴리오 등이 있다.¹¹⁾

서술형 검사란 흔히 주관식 검사라고 불리는 데, 문제의 답을 선택하는 것이 아니라 직접 서술하는 검사다. 보통은 모범답안을 상정하고 있는 경우가

11) 김대현, 김석우(1997), 교육과정 및 교육평가, 서울: 학지사 p.300

대부분이나 학습자들이 단순히 암기하고 있는 수준이 아니라 문제해결의 과정을 제대로 이해하고 있는지를 파악하기 위한 것이다. 질문의 형태에 있어서 종래에는 단편적인 지식을 묻는 것이 대부분이었지만 최근에는 창의성, 문제해결력 등 고등사고 기능을 묻는 방향으로 전환 되고 있다. 예를 들면, 하나의 수학 문제를 제시하고 그 해결과정과 정답을 자세히 기록하도록 하여 학습자의 수준을 진단·평가한다.

논술형 검사도 일종의 서술형 검사이기는 하지만, 특별히 상정하고 있는 정답이 없는 상태에서 학생 나름의 생각이나 주장을 창의적·논리적이면서도 설득력 있게 조직하여 작성해야 함을 강조한다는 점에서 일반 서술형과 구별된다.

구술시험은 종이와 붓이 발명되기 전부터 시행되어 오던 가장 오래된 수행평가의 한 형태다. 학생들에게 특정 교육내용이나 주제에 대해서 자신의 의견이나 생각을 발표하도록 하여 학생의 준비도, 이해력, 표현력, 판단력, 의사소통능력 등을 직접 평가하기 위한 방법이다.

토론이란 교수-학습 활동과 평가활동을 통합하는 대표적인 방법으로, 특정 주제에 대해 학생들이 서로 토론하는 것을 보고 평가하는 것이다. 특히, 찬반 토론을 많이 사용하는데, 사회적으로나 개인적으로 서로 다른 의견을 제시할 수 있는 토론 주제를 가지고 개인별로 찬반 토론을 하게 한다. 그런 다음 찬성과 반대 의견을 토론하기 위해 사전에 준비한 자료의 다양성이나 충실성, 그리고 토론 내용의 충실성과 논리성, 반대 의견을 존중하는 태도, 토론 진행방법 등을 총체적으로 평가한다.

수행평가에서의 실기시험은 학급 또는 학교 대항 농구경기를 실제로 관찰하여 수행능력을 평가하게 된다. 수행평가를 위한 실기시험에서는 가능한 교수-학습 활동과 평가활동을 분리하지 않고 수업시간에 자연스럽게 평가하는 것이 바람직하다.

실험·실습은 자연과학 분야에서 많이 사용하는 것으로, 어떤 과제에 대해 학생들로 하여금 직접 실험·실습을 하게 한 후 결과 보고서를 제출하게 한다. 이때 개인 단위로 실험·실습을 하게 할 수도 있고, 팀을 구성하여 공동 작업을 하게 할 수도 있다. 교사는 학생들의 실험·실습 과정을 직접 관찰하고 아울러 제출된 결과 보고서를 동시에 고려하여 평가하게 된다.

면접이란 교사와 학생이 서로 대화를 통해서 얻고자 하는 자료나 정보를 수집하여 평가하는 방법이다. 즉, 교사가 학생과 직접 대면하여 평정자가 질문하고 학생이 대답하는 과정을 통해 지필 식 시험이다 서류만으로는 알 수 없는 사항들을 알아보고 그것을 평가하는 방법이다.

관찰은 학생을 이해하고 평가하기 위한 가장 보편적인 방법 중 하나다. 교사들은 늘 학생들을 접하고 있고, 개별 학생 단위든 집단 단위든 항상 관찰하게 된다. 학생들 간의 사회적 관계 구조를 파악하기 위해 한 집단 내에서 개인 간 또는 소집단 간의 역동적 관계를 집중적으로 관찰한다. 특히, 나이가 너무 어리거나 지적 능력이 지나치게 낮은 대상을 평가하기 위해서는 평가 상황을 의도적으로 마련할 수 없는 경우가 있으므로 인위적이 아닌 자연적인 상황에서의 관찰법을 자주 사용하게 된다. 객관적이고 정확한 관찰을 위해서는 일화기록, 체크리스트(checklist), 평정척도, 비디오 분석 등을 활용하기도 한다.

자기평가 보고서란 특정 주제나 교수-학습 영역에 대하여 학습자 스스로 학습의 과정이나 결과에 대한 자세한 평가 보고서를 작성·제출하게 하여 평가하는 것이다. 동료평가 보고서란 이와 유사하게 동료 학생들이 상대방을 서로 평가하도록 하는 방법이다.

연구보고서 평가는 우선 각 교과별로 여러 가지 연구 주제 중에서 학생의 능력이나 흥미에 적합한 주제를 선택한다. 그리고 그 주제에 대해서 학습자 나름대로 자료를 수집하고 분석·종합하여 연구보고서를 작성·제출하도록 하

여 평가하는 것이다. 이때 연구의 주제나 범위에 따라 개인적으로 할 수도 있고 관심 있는 학습자들이 함께 모여서 단체로 할 수도 있다.

포트폴리오(portfolio)란 학생이 쓰거나 만든, 지속적이면서도 체계적으로 모아 둔 개인별 작품집 혹은 서류철을 이용한 평가방법이라 할 수 있다. 이 평가방법은 단편적인 영역에 대해 일회적으로 평가하지 않고, 학생 개개인의 변화·발달과정을 종합적으로 평가하기 위해 전체적이면서도 지속적인 평가를 강조하는 것으로 수행평가의 대표적인 방법 중 하나다. 이는 평가에 있어 학생의 역할이 중요시되고, 결과뿐만 아니라 과정을 강조하고 협동적인 활동을 장려하며, 현재의 상태보다는 발전 가능성에 초점을 두고, 다양한 상황과 연령에 적용할 수 있으며, 활용 가능성이 높다는 장점이 있다. 이러한 포트폴리오에 포함될 수 있는 내용으로 다음과 같은 것들이 있다.

- 관련도서(읽은 책 또는 참고한 책)목록
- 학생의 학습활동을 기록한 오디오나 비디오테이프
- 학생과의 면담기록
- 보고서
- 학생의 작품을 찍은 사진이나 비디오 테이프
- 과제와 관련된 기록장
- 도표나 차트
- 작품 표본이나 작품에 대한 학생의 느낌 및 평가내용의 기록물

3) 음악과 수행평가의 방향

수행평가를 실시함에 있어 교과별로 특수성을 고려하지 않을 수 없다. 이는 교과별로 요구하는 수행 목표가 다르고 이에 따른 학생들의 수행유

형이 저마다 상이하기 때문이다.

장기범(1999)은 이러한 음악과의 특수성을 고려하여 다음¹²⁾과 같이 음악과 수행평가의 방향을 확립할 것을 제안하고 있다.

첫째, 음악교육의 본질을 추구할 수 있는 내용을 평가의 내용으로 삼아야 한다. 학교 음악교육의 본질은 “다양한 악곡과 음악활동을 통하여 음악성과 창의성을 기르고, 음악적 정서를 풍부하게” 하는데 있다. 따라서 바람직한 음악과의 평가는 학생의 음악성과, 창의성, 그리고 음악적 정서의 함양정도를 그 평가 내용으로 삼아야 할 것이다. 이는 학생의 음악적 기능이나, 지식은 물론 성취도와 성취 태도를 모두 평가의 대상에 포함하여야 함을 시사하고, 평가의 목적은 학생들의 음악과 목적 구현에 있음을 의미한다.

둘째, 음악 교수-학습의 효과를 높일 수 있는 평가이어야 한다. 음악과의 평가는 교수-학습과 연관되어 결국은 학생의 음악적 성취도를 높여주고 교수-학습의 효율도를 높여주는 방향으로 개선되어야 한다. 현재 음악과의 평가는 교수-학습의 질을 높일 수 있는 방안으로서 수행하는 평가이기보다는 우리교육이 처한 특수성 때문에 학생들의 순위를 정하고, 등급을 정하는 목적으로 수행되고 있다(한줄 세우기 교육). 따라서 수행평가의 방향은 음악과 교수-학습의 효과를 높일 수 있는 방안이 되어야 할 것이며, 각 학생의 개성과 특성을 발견하고 교육적으로 조치할 수 있는 역할을 담당할 수 있어야 한다.

셋째, 학생의 음악적 성취정도와 특성을 정확하고 상세하게 측정할 수 있어 교육적으로 유의미한 평가 결과를 산출 할 수 있는 평가 이어야 한다. 평가의 결과는 학생에게는 성취정도를 제시해 주어 추후에 대한 전략을 갖게 하기 위하여 사용될 수 있고, 교사에게는 교수의 방법과 자료구

12) 장기범(1999), 음악과 수행평가의 이론과 예제, 열린교육연구 Vol.7 No.1 p.358 요약 정리

안 등을 보다 효율적으로 할 수 있는 지표로써 사용되게 된다. 따라서 평가 도구나 평가 방법이 평가의 본질적 목적을 우선하는 평가는 지양되어야 하고, 학생과 교사에게 유의미한 교육적 결과를 산출할 수 있는 정보와 기회를 줄 수 있는 도구나 방법이 되어야 한다.

넷째, 음악 교수-학습의 성취정도를 다양한 시점과 관점에서 측정할 수 있는 평가체제이어야 한다. 전통적인 음악과 평가는 평가시점으로 보아 중간평가와 기말 평가가 대부분이며, 평가의 내용은 이론평가와 실기 평가가 주류를 이루고 있다. 또한 평가 결과 역시 학생들의 음악적 성장을 위한 조치를 취하기 위하여 사용되기보다는 상대적 비교를 통하여 서열을 매기기 위하여 사용되고 있다. 수행평가는 수업과 평가가 연관된 평가시점의 이동이 필요하고 평가 방법도 다양화되어야 한다. 또한 평가 결과는 각 학생의 음악적 특성과 음악적 성취에 관한 지표를 제공하는 차원에서 해석되어야 한다. 한마디로 다각적(多角的), 다시적(多時的), 다목적적(多目的的) 체제를 구안하여야 한다.

다섯째, 교수학습과정에서 집단을 단위로 하는 평가 체제에 관한 모색을 하여야 한다. 음악과의 평가는 여러 가지 사항을 감안할 때, 개개인에 관한 평가도 중요하지만, 집단을 단위로 평가하는 방안을 모색할 필요가 있다. 예컨대 하나의 연구 과제를 모둠에게 주고 공동으로 그 과제를 해결하도록 하고, 모둠을 단위로 평가하는 것이다. 이러한 평가방법은 교사의 평가 업무를 절감시킴을 물론, 학생들의 탐구력과 비판능력, 교사에 관한 신뢰도를 높일 뿐 아니라, 학생상호간 협력의 증진과 지나친 개인 경쟁을 방지한다는 교육적 차원에서도 당연히 권장되어야 한다.

여섯 번째, 인본주의적 평가관을 지향하는 평가 체제이어야 한다. 교과를 교육하는 과정은 자칫하면 교과 내용전달에 급급한 나머지 교육의 주체인 인간을 망각하는 경우가 있을 수가 있다. 특히 평가의 경우, 근시적인

평가 목적에 치중하다보면, 인간이라는 가장 중요한 관점을 잊을 수가 있다. 평가의 내용면에서 지나친 교과위주의 기능이라든가 학습요소는 인간의 전인적 발달의 차원에 버금가는 위상을 가져야 할 것이다. 음악과의 평가란 가급적이면 개개인의 음악적 잠재력과 장점을 찾아 낼 수 있는 평가이어야 한다. 따라서 음악과의 수행형가는 교수-학습 상황과 긴밀히 연관된 상황에서 각 학생의 인성, 음악성, 취향 등에 긍정적으로 영향을 미칠 수 있는 인본주의적 평가관을 지향하는 목적으로 개발되어야 할 것이다.

2. Arts Propel의 포트폴리오 평가

1) Arts Propel의 개념

Arts Propel은 하버드 대학교의 프로젝트 제로(Project Zero) 연구팀이 이끄는 예술 교육 프로그램의 새로운 접근 방법 중 하나로 1985년 록펠러 재단의 지원을 받아 피츠버그에 있는 공립학교들, 미국 교육 평가연구소(Educational Testing Service<ETS>)와 공동으로 참여하여 실행한 연구 프로젝트이다.¹³⁾

프로젝트 제로(Project Zero)연구팀은 그들의 연구를 실질적인 교육에 실행하도록 하기 위하여 다양한 연구 프로그램을 마련하였다. 다음은 프로젝트 제로(Project Zero)의 다양한 연구 프로그램이다.

표 2) 프로젝트 제로(Project Zero)의 다양한 연구 프로그램

1	· Current Research Projects	최신 연구 프로젝트
---	-----------------------------	------------

13) 최정인(2002), Arts PROPEL의 이론과 실제, 음악교육 Vol. 2 p.278

2	· Selected Early Project	선정된 과거 프로젝트
3	· Arts Project	예술 프로젝트
4	· Assessment Projects	평가 프로젝트
5	· Learning in Out-of-School Setting Projects	교실 밖 학습프로젝트
6	· Multiple Intelligences Project	다중지능 프로젝트
7	· School Change/School Improvement Projects	학교 개선 프로젝트
8	· Thinking Projects	사고력 프로젝트
9	· Understanding Projects	이해력 프로젝트
10	· Visible Thinking Projects	시각적 사고의 프로젝트

이들 중 Arts Project(예술 프로젝트)에는 다음과 같은 프로그램들이 있다.

표 3) 다양한 Arts Project(예술 프로젝트)¹⁴⁾

1	· The Artful Thinking program	예술적 사고 프로그램
2	· Arts PROPEL	예술 평가 프로젝트
3	· Arts SURVIVE	예술과목의 생존 연구
4	· Art works for schools	학교를 위한 예술 작업
5	· Isabella Stewart Gardner Museum/ Project Zero Educational Collaboration	이사벨라 스투어트 가드너 박물관과 프로젝트 제로의 교육 공조
6	· Lincoln Center Institute Project: Curricular Frameworks in Aesthetic Education	미학 교육의 교과 과정 틀에 대한 링컨센터 연구 프로젝트
7	· MoMA's Visual Thinking Curriculum Project	모마의 시각적 사고과정 프로젝트

14) 김에스더(2007) 'Arts PROPEL'을 응용한 고등학교 음악과 수행평가 적용방안 예시, 단국대학교 교육대학원 석사학위 논문 p. 4-5

8	· Project Co-Arts	공동작업 예술 프로젝트
9	· Project MUSE (Museums Uniting with schools in Education)	박물관과 연계한 학교 교육
10	· The Qualities of Quality: Excellence in Arts Education and How to Achieve It	우수한 예술 교육의 실행을 위한 연구
11	· REAP(Reviewing Education and the Arts Project)	교육과 예술 프로젝트 재평가
12	· Shakespeare & Company Research Study	셰익스피어와 극단 연구회
13	· Studio Thinking Project	작업장 사고 프로젝트

이렇듯 다양한 예술관련 프로젝트의 하나로 탄생한 Arts Propel의 명칭은 측정하고자 하는 학생들의 능력인 작품 혹은 창작(Production), 지각(Perception), 반성(Reflection) 세 가지에서 약자를 뺐으며 마지막 L은 학습(Learning)을 강조하는 뜻에서 붙여진 것이다.¹⁵⁾

Arts Propel의 예술교육에 대한 접근 방법은 두 가지로 생각 할 수 있다.

첫째는 우리가 전통적으로 예술교육에서 사용해 왔던 도제 훈련식의 전수 방법이다. 스승의 작품 활동을 관찰하거나 돕는 것을 시작으로 작은 부분부터 작품 활동에 참여하여 자신의 작품 활동을 시작하는 것이다. Arts propel에서 사용하고 있는 방법은 이러한 단순 모방과 약간의 차이가 있긴 하지만 유사한 성격을 가지고 있는 것이 사실이다.

두 번째는 예술을 학문적으로 이해하고자 하는 노력으로 역사, 경제, 사회학과에서와 같이 읽기, 쓰기 등 전통적인 학문 학습의 방법을 사용하여 ‘주변 예술적’지식을 습득하게 하려는 것이다.¹⁶⁾

15) 김에스터(2007) 'Arts PROPEL'을 응용한 고등학교 음악과 수행평가 적용방안 예시, 단국대학교 교육대학원 석사학위 논문 p. 6

16) 김명희, 이경숙(1998), 다중지능의 이론과 실제, 서울: 양서원, p. 195

2) Arts Propel의 구성요소

Arts propel은 크게 3가지 구성요소를 바탕으로 이루어지는 교육적 활동이다. 즉, 지각(Perception), 창작(Production), 반성(Reflection)의 3가지 측면이 그것이다.

김명희와 윤쌍용(2007)은 Arts Propel의 이 세 가지 요소를 다음과 같이 정의하고 있다.¹⁷⁾

첫째, Arts Propel의 첫 번째 구성요소는 지각(Perception)이다. 지각은 관찰과 외부환경에 대한 학습의 동기화를 강화시키는 학습활동이다. 이 지각은 모든 학습의 전제조건이며 특히 예술가들 그리고 실제 작업 세계의 전문가들이 자신의 작업을 하기 위하여 타인의 작품을 감상하고, 비평하여 아이디어를 따오며 나아가 예술적으로 사고하는 방법을 길러주는 탐구기법이다. 이 지각활동은 비교, 사고, 경험에 대한 발성, 창의적 사고에 대한 자극, 감상, 분석, 감수성 등의 탐구기술을 자극하고 장려하는 교육적 활동이다.

두 번째 구성요소는 창작(Production)이다. 창작은 지능이 실제 세계에서 산물을 생성할 수 있는 능력으로 정의 내리는 최근의 대표적인 인지심리학자들인 퍼킨스(D. Perkins), 가드너(H. Gardner), 스텐버그(R. Sternberg) 등의 주장이 그대로 구현된 수업활동이다. 이에, 창작활동은 학생들로 하여금 교과 개념을 실제 작품으로 생산할 수 있는 능력으로 승화시킬 수 있도록 강화시키는 학습의 과정이면서 진정으로 교과 개념을 이해했는가를 평가하기 위한 준거로서 활용된다.

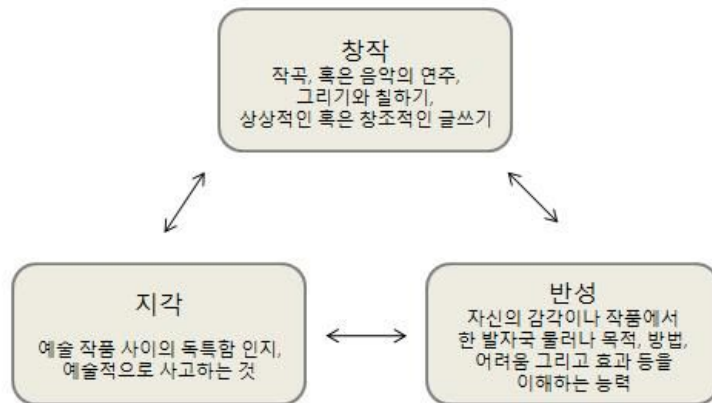
세 번째 구성요소는 반성(Reflection)이다. 반성은 최근 학습에서 강조되고 있는 초인지(Meta-cognition)기술을 강화하기 위한 수업활동으로서, 최근 학교 교육목표 연구자들에 의하여 학교교육이 학생들에게 강조해야

17) Howard Gardner-ETS, 김명희, 윤쌍용역(2007), 예술 교과에서의 수업설계와 평가, 서울:도서출판 문음사, p.6-7 요약인용

할 가장 중요한 탐구기술로서 인정받고 있다. 그 예로서 위긴즈(G. Wiggins)와 맥타이(J. McTighe, 2005)의 교육목표로서 이해(Understanding)의 내용요소, 그리고 마르자노(R. Marzano, 2001)의 신교육 목표 분류학(New Taxonomy of Educational Objectives)에서 반성과 초인지는 학교에서 강화시키고 가르쳐야 하는 고차원적인 교육목표로서 간주되고 있다. 외국의 학교에서나 우리나라의 학교에서 수업이 끝난 후 자기 반성을 하거나, 아니면 학습일지를 통하여 자신의 수업에 대한 여러 가지 반성을 하는 작업이 바로 이 목표를 실현하기 위한 방법으로 강조되고 있는 이유이다.

이러한 개념을 바탕으로 각 교과에서 이들 구성요소들은 다음과 같은 관계에 의해, 개별적인 활동이나 능력을 뜻하게 된다.

그림 1) 창작, 지각, 그리고 반성 간의 관계¹⁸⁾



이러한 세 요소는 다음과 같은 가정을 기반으로 하여 상호간에 관련성을 가지게 된다.

18) Davison, L. E. Winner(1992), Arts propel: An introductory handbook. harvard Project Zero and Educational Testing service : harvard Graduate school of Education, p.11

첫째, 음악 교육은 단지 특별한 재능을 가진 몇몇 학생들 뿐 아니라 모든 학생들에게 가치 있는 학습이다.

둘째, 음악학습은 작품, 지각, 반성의 과정들이 끊임없이 상호작용 할 때 가장 성공적으로 발생한다.

셋째, 음악 수업에서 전문 음악가의 기술과 목표를 모델로 사용해야 한다.

넷째, 학생과 교사에 의해 진행되는 평가는 발전의 단면을 보여 줄 뿐 아니라 학습과 성취의 새로운 단계를 증진시킬 수 있어야 한다.¹⁹⁾

위와 같은 가정 하에 음악과의 Arts PROPEL에 참여한 교사와 연구가들은 학생들이 직접 연주나 작곡, 혹은 그들이 감상한 것에 대해 표현하는 활동을 통해 음악을 만들고, 그들이 노래나 연주를 변별적으로 감상하며 음악적 작업에 대해 그 자리에서 언어적 혹은 비언어적인 방식으로 반성할 때, 완성도가 높은 음악 교육이 발생한다는 것을 발견하게 되었다. 즉, 음악 교육에서 발생할 수 있는 가장 효과적인 학습은 생각, 지각, 반성이 통합될 때 일어난 다는 것이다.²⁰⁾

3) 도메인 프로젝트

Arts propel의 중심 도구인 도메인 프로젝트는 예술 영역의 교과 과정에 중심을 둔 작품을 구성하고 기록하도록 고안된 것으로 창작, 지각 그리고 반성으로 결합된 활동이다.

이러한 도메인프로젝트는 다음과 같은 특징을 갖는다.

첫째, 음악 분야 중심에 이슈를 일으키는 반복적, 장기적인 프로젝트이

19) Davison, L. E. Winner(1992), Arts propel: An introductory handbook. harvard Project Zero and Educational Testing service : harvard Graduate school of Education, p.22, 김에스더(2007) 'Arts PROPEL'을 응용한 고등학교 음악과 수행평가 적용방안 예시, 단국대학교 교육대학원 석사학위 논문 p. 10-11에서 재인용

20) 김에스더(2007) 'Arts PROPEL'을 응용한 고등학교 음악과 수행평가 적용방안 예시, 단국대학교 교육대학원 석사학위 논문 p. 12

다.

둘째, 창작, 지각 그리고 반성과 결부된다.

셋째, 창작, 실험과 마찬가지로 도메인 프로젝트는 과정을 중시한다.

넷째, 여러 형태의 평가를 위한 기회들을 제공한다.²¹⁾

이러한 공통적 특징을 포함하는 도메인 프로젝트는 연주 도메인 프로젝트와 일반 음악 도메인 프로젝트의 두 가지 활동으로 분류된다.

(1) 연주 도메인 프로젝트

연주수업영역에서의 Arts PROPEL 교사들은 도제과정의 성격을 가지고 프로그램을 만들었다. 수업은 다음과 같은 과정으로 진행된다.

① 개인연주(Individual performance)

개인 연습을 말하며 연주를 기초로 악보읽기 기술을 습득하게 된다. 이는 이론이 아닌 연주라는 실제 상황에서 발생하도록 한다.

② 합주리허설 비평(Ensemble rehearsal critique)

학생들은 작품을 연주하며 녹음한 것을 재생하여 들어보고 연주에 대해 비평·반성한 것을 기록한다.

③ 합주리허설 비교(Ensemble rehearsal comparison)

녹음된 두 개의 다른 연주를 비교하는 작업을 한다. 이를 통해 이전에 들었던 연주를 기억하는 연습을 한다. 그러면서 연주를 통해 성취하고자하는 목표가 변해가는 것도 느낄 수 있다.

④ 합주 리허설 또는 개인지도(Ensemble rehearsal section or individual coaching)

21) Howard Gardner·ETS, 김명희, 윤쌍용역(2007), 예술 교과에서의 수업설계와 평가, 서울:도서출판 문음사, p.34

이전의 프로그램에 숙달된 수 다른 리허설에서 다른 학생들을 가르치는 책임을 갖게 된다. 다른 학생들의 연주에 대해 비평함으로써 대인간 기술을 배울 수 있다. 이때 연주한 녹음테이프와 요약본, 일기, 비평지 등의 결과를 문서화 하도록 한다. 이 과정을 진행하면서 학생들을 다음과정의 합주 감독을 맡을 후보자가 된다.

⑤ 합주 감독과정(Directing the ensemble)

교사에 의해 선발된 학생이 리허설을 감독하도록 한다. 리허설을 계획하고, 문제점을 보완하며 진행한다. 이때 역시 별도의 일지를 준비한다.

(2) 일반 음악 도메인 프로젝트

일반 음악수업에서 Arts Propel을 사용하는 교사들은 연주 프로젝트와 유사한 형식으로 짜여진 5 단계의 도메인 프로젝트를 구성하였다. 다음에 나오는 각 도메인 프로젝트들은 다양한 음악 영역들 중 하나를 탐구하도록 구성되어진 것이다.

① 창작 기보법(Invented Notation)

중·고등학교 학생들은 음고, 음가, 박자, 형식과 같은 음악적 개념을 익히기를 시작으로 기보 만들기를 학습한다. 또한 학생들은 이 프로젝트를 통해 표준 기보를 접할 수도 있다.

② 리듬 만들기(First Rhythm)

학생들은 이 프로젝트에서 간단한 리듬 조합을 만들 뿐 아니라 음가와 박자에도 익숙하게 된다. 연주와 감상 기술 역시 학생들이 자신과 동료의 가락을 작곡하고 연주하는 동안 함께 발달하게 된다.

③ 악구와 형식(Phrase and Form)

작곡의 기본적인 개념들이 학생들에게 소개된다. 학생들은 조와 박자표, 절

의 반복과 대조, 가락의 동기 구조 들을 관찰하면서 간단한 가락을 연주하고 분석하게 된다.

④ 가락 만들기(First Melody)

기본적인 작곡 기술이 소개되는 프로젝트로 학생들은 8-16마디 길이의 가락을 작곡하면서 음악적 기보 및 가락 모형, 반복, 대조의 개념들과 친숙해진다. 학생들은 자신의 가락을 작곡하고 연주할 수 있도록 가락악기의 기초적 연주 기술을 배울 수도 있고 컴퓨터를 이용해 작곡한 가락을 실제화 할 수 있다.

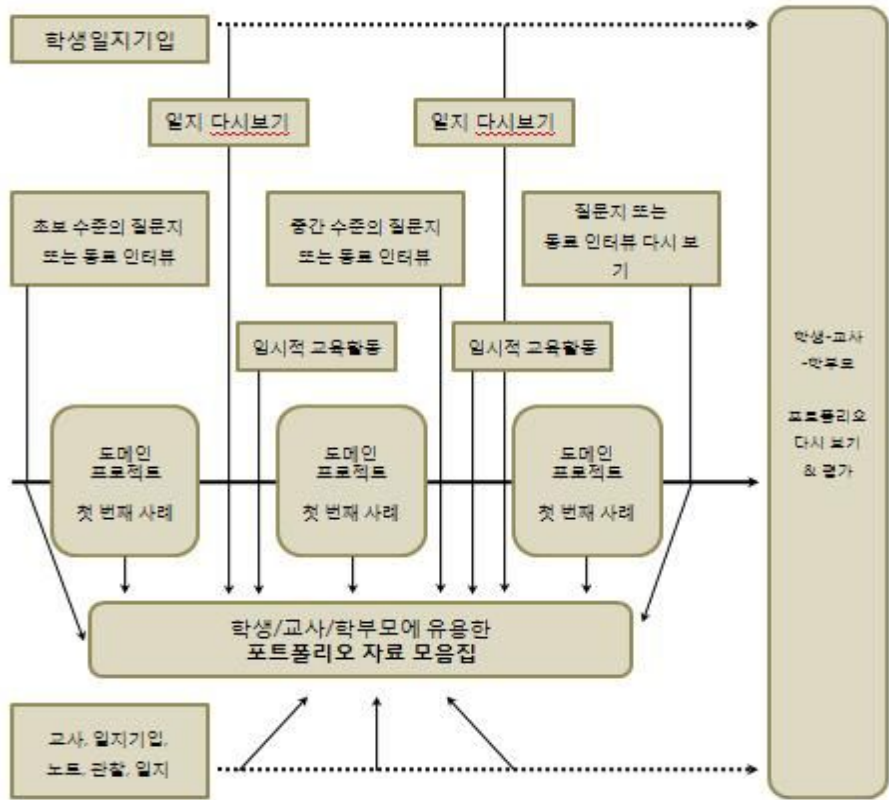
⑤ Songsmith 프로그램을 이용하여 내용 만들기(Text Setting with Songsmith)

송 스미스는 컴퓨터로 작업할 수 있도록 만들어진 작곡 프로그램이다. 연주 경험이 적거나 거의 없는 학생들도 컴퓨터가 학생들의 가락을 대신 연주해줄 수 있기 때문에, 보다 나은 음악적 결정들을 내릴 수 있는 기회를 제공받을 수 있다.

4) Arts Propel의 포트폴리오

일반적으로 포트폴리오는 좋은 평가를 받을 수 있도록 우수한 작품들만을 모아 놓은作品集인데 반하여 Arts Propel의 포트폴리오는 단순한 자료모음집 이상의 기능을 담당한다. 이것은 한 학생의 작업과정을 담은 기록의 모음으로 완성된 작품 뿐 만 아니라, 초안이나 습작, 일지와 노트필기, 자기평가지, 동료평가지, 설문지, 연주 테이프 등 다양한 것을 포함한다. 여기서 중요한 것은 학생의 창작, 지각, 반성의 과정이 모두 수록되는 것인데, 하나의 도메인프로젝트를 거치는 내내 생성되는 지각과 창작과 반성의 내용을 모은 그 과정 자체가 결과적으로 평가의 한 역할을 감당하게 하는 것이다. 다음은 포트폴리오의 전 과정을 도표로 표한 것이다.

그림 2) 포트폴리오 전 과정²²⁾



Arts Propel의 포트폴리오는 각각의 프로젝트와 활동, 작업의 다양성으로 인해 그 형태역시 다양하게 나타날 수 있다. 즉, 중학교 수준과 고등학교 수준에서 그 수준을 다르게 요구할 수 있으며, 연주 유형(합주, 개인연습), 기간, 계획 등에 따라 다양하게 제작하여 사용할 수 있다.

한편, Arts Propel에서 포트폴리오의 사용을 지향하는 데에는 이유가 있다. 그것은 가드너와 동료들의 다년간에 걸친 다중지능 이론에 입각하여 기존의 단순화된 인지 구조설을 반박하고 학생들의 지능이 다양하게 발현된다는 것²³⁾을 적용하고자 했기 때문이다.

22) Howard Gardner·ETS, 김명희, 윤쌍용역(2007), 예술 교과에서의 수업설계와 평가, 서울: 도서출판 문음사, p.105

23) 김에스터(2007) 'Arts PROPEL'을 응용한 고등학교 음악과 수행평가 적용방안 예시, 단국대학교

데이비슨과 위너(Davison & Winner, 1992)가 Arts propel: An introductory handbook에서 제시하고 있는 Arts Propel의 포트폴리오의 구성은 다음과 같다.

표 4) Arts Propel의 포트폴리오의 구성(구조) 안내²⁴⁾

	구조	포트폴리오 자료 구성
1	겉표지: 학생이름, 반, 날짜	한 페이지에 넣을 수 있음 (표지, 목차)
2	목차달기	
3	학생에 대한 배경정보	질문지(설문지), 동료 인터뷰보고서
4	학생의 작품과 반성	초안, 일지, 자기 평가지, 동료 평가지
5	일지와 동봉된 초안 및 최종작품	(a) 변화와 발전의 증거로서 (b) 예술적 결단의 증거로서 (c) 실험적 작업의 증거로서 (d) 자기 평가의 증거로서 (e) 개인 취양의 증거로서

이를 실제 학교 음악 수업에 맞게 적용하여 포트폴리오로 구성하면, 그 내용에 따라 다양한 형태로 구성될 수 있는데 각 구성의 예시를 다음과 같이 제시할 수 있다.

(1) 겉표지와 목차

겉표지와 목차도 다양하게 구성할 수 있는데, 여기에서는 일반 음악 도메인 프로젝트를 위한 포트폴리오의 목차와 연주 도메인 프로젝트를 위한 포트폴리오 목차의 두 가지 경우의 예를 제시 하고자 한다.

교육대학원 석사학위 논문 p. 21
 24) Davison, L. E. Winner(1992), Arts propel: An introductory handbook. harvard Project Zero and Educational Testing service : harvard Graduate school of Education, p.33-34

첫째, 다음은 일반 음악 도메인 프로젝트의 포트폴리오 목차이다.

표 5) 일반 음악 포트폴리오의 겹표지와 목차의 구성의 예²⁵⁾

아즈 프로펠 일반 음악 포트폴리오		
이름: _____	날짜: _____	
소속: _____ 학년 반 번	교사: _____	
포트폴리오의 구성	확인	쪽
질문지(참가 수준, 중간과정, 반성)		
동료 인터뷰(참가 수준, 중간과정, 반성)		
일지(노트 그리고 자기 평가)		
기보법 창작		
형식을 위한 청취		
첫 리듬		
첫 멜로디(또는 작곡가)		
개인적 연주		
양상블 연주 비평		
연주 비교		
나머지 교과 과정 작업		
교실 테스트		
포트폴리오 자기평가 설명		
그 외		
교사 설명(포트폴리오 반성에 기초한)		

둘째, 다음은 연주 도메인 프로젝트를 위한 포트폴리오의 목차이다.

25) Howard Gardner·ETS, 김명희, 윤쌍용역(2007), 예술 교과에서의 수업설계와 평가, 서울: 도서출판 문음사, p.108 재정리

표 6) 연주 도메인 프로젝트 포트폴리오의 목차의 구성의 예 26)

아즈 프로펠
양상블 연주 포트폴리오

이름: _____ 날짜: _____

소속: _____ 학년 _____ 반 _____ 번 교사: _____

포트폴리오의 구성	확인	쪽
질문지(참가 수준, 중간과정, 반성)		
동료 인터뷰(참가 수준, 중간과정, 반성)		
양상블 리허설 비평		
실수 발견 음악적 점수		
양상블 연주 비교		
개인 연주 평가		
동료 지도 보고		
양상블 지도 프로젝트		
양상블을 위한 편곡 또는 작곡		
일지(노트 그리고 자기 평가)		
나머지 교과 과정 작업		
교실 시험		
포트폴리오 자기평가 설명		
그 외		
교사 설명		

포트폴리오는 경우에 따라 교사의 지시에 따라 포함될 내용이 정해지기도 하지만 특별한 상황이 아닌 이상 학생의 선택권이 존중된다.

26) Howard Gardner·ETS, 김명희, 윤쌍용역(2007), 예술 교과에서의 수업설계와 평가, 서울: 도서출판 문음사, p.110 재정리

데이비슨과 위너(Davison & Winner, 1992)에 의하면, 예를 들어 비록 상세한 선택은 학생에게 일임한다 하더라도 교사는 특별히(반드시) 학생이 가장 만족스러워하는 작품을 포함하도록 하는 것과 같은 선택의 가이드라인을 둘 수 있다²⁷⁾고 한다. 따라서 Arts Propel 포트폴리오를 통해 학생은 교사와 함께 음악의 실질적 문제를 함께 고민하고 작업하고 판단하고 결정함으로써 음악적인 경험을 쌓을 수 있게 된다. 특히 앞서 언급한 대로 자신의 선택권이 존중됨으로 인해서 발생하는 평가에 대한 책임감이 학생의 발전을 도모할 수 있다.

(2) 학생에 대한 배경 정보

학생에 대한 배경 정보를 알 수 있는 포트폴리오 자료에는 설문지와 동료인터뷰 보고서를 들 수 있다. 다음은 설문지와 동료인터뷰 보고서에 대한 내용이다.

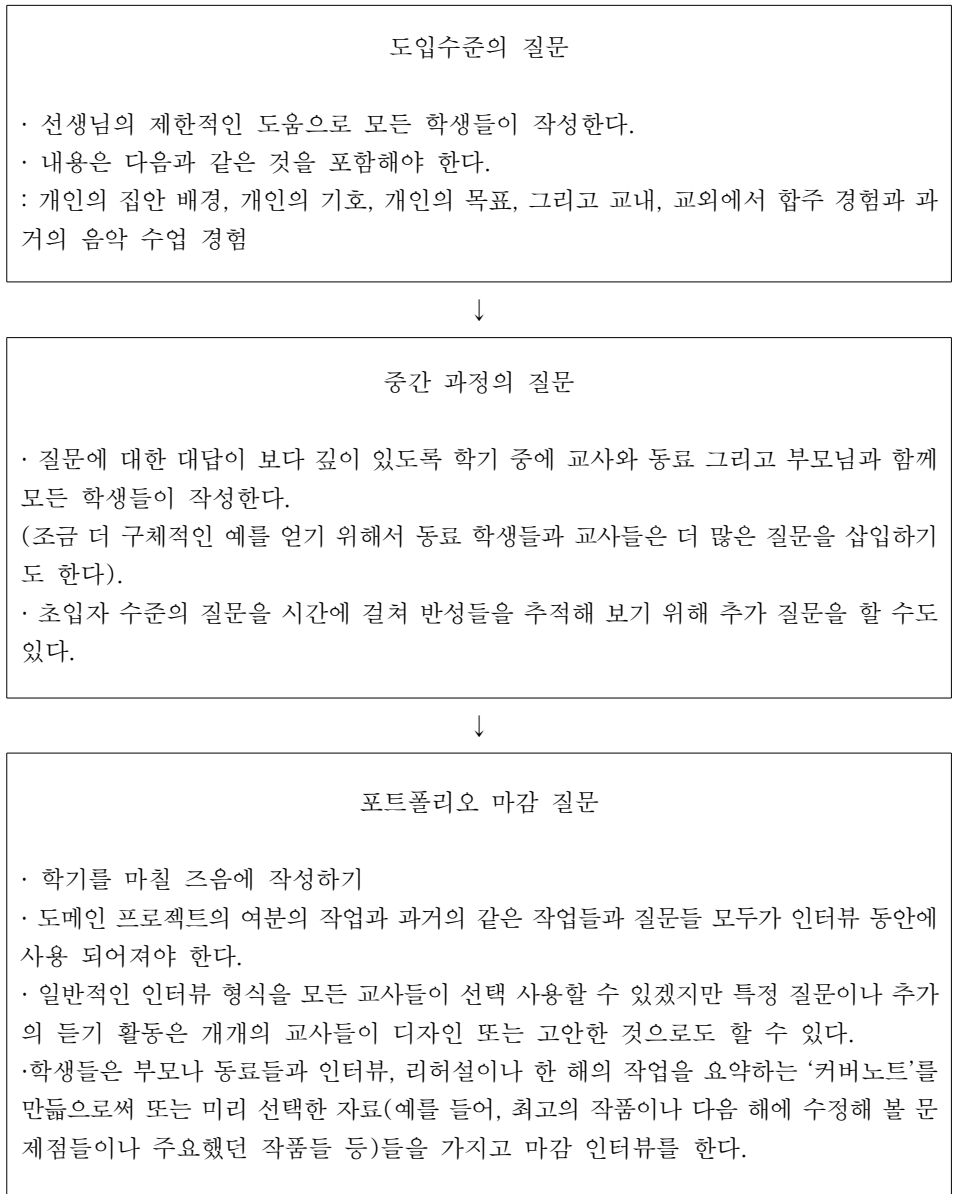
① 질문지(Questionnaires)²⁸⁾

교사들은 학생들에 관해 알아내어야 할 것이 많지만 비공식적으로 그렇게 하려면 시간이 걸리게 된다. 각 질문지는 수업 시간에 들어오는 학생들의 배경에 관한 정보, 그들이 이 수업을 어떻게 보는지, 시간이 지남에 따라 수업 중에 그들의 작업이나 그 성과가 어떻게 보이는지에 대한 정보를 모을 수 있는 효과적인 방법이다. 또 학생들이 수업목표를 확인하고 이해하는 것을 돕기도 한다. 제대로 만들어진 질문지는 수업에서 분명하게 강조되기를 바라는 이슈들을 분명하게 만든다. 더욱이 질문들은 학생이 평가 받게 될 분야와 그 영역들을 보다 구체적으로 학생들에게 제시하게 하는 효과를 갖는다. 결국 질문지는 학생들이 수업의 효과를 문서화하는 데 도움을 주고, 스스로 자신의 작업을 재고해 보는 데 유용 하다. 다음은 설문지의 예시이다.

27) Davison, L. E. Winner(1992), Arts propel: An introductory handbook. harvard Project Zero and Educational Testing service : harvard Graduate school of Education, p.32

28) 박은아(2008), Arts PROPEL 음악의 평가 적용 방안 연구, 단국대학교 교육대학원 석사학위논문, p.30

표 7) 질문지의 형식²⁹⁾



29) Howard Gardner·ETS, 김명희, 윤쌍용역(2007), 예술 교과에서의 수업설계와 평가, 서울: 도서출판 문음사, p.83 참고

② 동료 인터뷰 보고서

동료 인터뷰는 동급생들 사이의 상호교환에 초점을 둔 것으로, 수업에서 함께 작업하는 동료와의 관계를 발전시킬 수 있는 환경을 제공하며 협동작업과 동료 지도를 위한 자연스러운 시작이 된다.

인터뷰 형식은 매우 간단하다. 학생들은 서로의 작품에 대해 인터뷰를 하고, 질문에 대한 짧은 대답을 적어둔다. 그러면 그 핵심 단어들만 나중엔 완전한 문장으로 쓸 수 있는 소재가 된다. 그 이후에 주요단어들이 완전한 문장으로 확장됐을 때, 동료의 답에 대한 자신의 생각을 완성시킨다.

(3) 학생의 작품과 반성

학생의 작품을 반영하는 포트폴리오 자료에는 일지, 자기평가서, 동료 평가서등이 있다.

① 일지

음악 수업에서의 일지사용은 학생들에게 있어서 낯선 일 일 것이다. 그러나 음악 교사와 학생들은 일지가 음악학습에 대해 토론하고 작업과 관련하여 새로운 개념을 만드는데 매우 효과적인 방법이라는 것을 발견하게 되었다. 규칙적인 일지 쓰기는 학생이 진행하고 있는 학습을 탐색하고 그 활동들 간의 관계를 규정하며 진정한 이해를 발달시키는 방법을 제공한다.

② 자기평가서와 동료 평가서

Arts Propel의 자기평가서와 동료평가서는 비평으로 이끄는 안내의 역할을 효과적으로 수행하기 위한 적절한 도구이다. 학생들은 자기평가와 동료평가를 통하여 작품을 객관적으로 바라 볼 수 있는 시각을 기르고 음악적인 표현과 용어를 사용하여 비평할 수 있는 훈련의 기회를 갖게 된다. 또한 음악적인 것과 비음악적인 것의 구분 능력, 학습목표에 도달했는지에 관한 평가, 타인과의 협동심 등 다양한 요소를 평가에 반영할 수 있는 매우 효과적인 수단이기도 하다.

(4) 초안 및 최종작품

초안과 최종작품은 일지와 함께 동봉하도록 되어 있는데, 일지를 함께 첨부하는 것은 학생의 변화하는 과정을 시간의 흐름에 따라 관찰 할 수 있기 때문이다. 최종작품은 평가에 있어 많은 부분을 차지하는 중요한 요소임에 틀림없으나 이에 못지않게 중요한 것은 변화와 발전의 증거이다.

5) Arts Propel의 포트폴리오 평가

Arts Propel 포트폴리오 평가의 목적은 학생의 연주 수준의 점수를 요약, 산출하는 것이 아니라, 학생들이 교육과정목적을 이해하는 데 도움이 되는 개발적인 분석표를 산출하는 것에 있다. 개발적인 분석표는 학생들에게 발전이 필요한 능력에 대해 의미 있는 세부 피드백을 제공한다.

포트폴리오 평가는 최종적으로 Arts Propel의 핵심인 창작, 지각, 반성을 기준으로 이루어진다. 바람직한 평가를 위해서 교사는 수업 전에 평가 기준을 명확하게 제시하고, 이를 통해 학생이 효과적으로 학습의 방향을 설정하여 나아갈 수 있도록 해야 한다. 또한 학생은 프로젝트의 마지막에 그 동안의 작업 과정을 포트폴리오를 통해 스스로 반성하고 소감을 적은 뒤 동료와 교사에게 설명하도록 한다. 또한 같은 방식으로 학부모의 평가를 받은 후, 동료와 학부모, 교사의 평가가 포함된 자료를 중심으로 최종 평가에 들어가게 된다. 이때의 평가 기준은 일반적인 표준화된 기준이 아닌 학생의 수행과정을 감안한 평가 항목으로 설정된다.

다음은 포트폴리오 평가항목과 평가 기준의 예이다.

표 8) 일반 음악 프로펠 포트폴리오 평가³⁰⁾

평가의 예

이름: _____ 날짜: _____
소속: _____ 교사: _____

일반 음악 프로펠 포트폴리오 평가

		학생들 포트폴리오에 있는 증거(체크리스트, 일지, 개인 프로젝트 등)	성취도	발달	교사 일지, 기록에 있는 증거(지시, 관찰, 점수, 일화)	성취도	발달
창작	기교의 사용 기교사용의 제능 기교의 수행 연주에서의 표현						
지각	음악적 요소의 식별 음악적 형식과 양식의 구조						
반성	비평 작업의 교성 목표 설정 다른 양식 음악의 반성						
과업으로의 접근	협조의 수준 작업의 독립성 작업의 협동성						

30) Howard Gardner·ETS, 김명희, 윤쌍용역(2007), 예술 교과에서의 수업설계와 평가, 서울: 도서출판 문음사, p.120

표 9) 일반 음악 평가 형식³¹⁾

일반 음악 프로펠 포트폴리오 기술어 수준	
기교의 사용	기교기술의 발달은 일반적 음악 수업의 기본이다. 도메인 프로젝트를 통해 학생들의 기술적 목표, 학생발달, 정확한 리듬 조정, 형식, 표기된 시간, 박자, 기술의 발달 결과들을 기록하는 것이 필요하다. 아울러 수업활동 중 교사가 기록한 기록물들과 같이 기술적으로 정확한 자료들을 인용하는 것을 권장한다.
수준	성취목표 전체 진술어
1	작업은 기교 능력에의 성취 증거는 없다는 것을 보여 준다.
2	작업은 기교적 성취 증거를 거의 보여 주지 못하거나 학생들이 풀리지 않는 많은 기교적 문제를 눈치 채지 못할지도 모른다는 것을 드러낸다.
3	작업은 기교적 성취를 조금 보여주거나 학생들이 수업이나 도메인 프로젝트에서 때때로 기본적 관심을 나타내는 것을 보여준다.
4	많은 작업에서 기교 성취의 증거를 보여준다. 기호들은 거의 정밀하고 기술적 관심은 학생의 작업과 일치한다.
5	학생은 작업하는 동안 기술의 높은 수준을 지속적으로 유지한다.
수준	발달의 전체 진술어
1	학생의 작업에 기교적 발달 증거가 거의 없다.
2	작업은 기교적 발달 증거를 거의 보여주지 못하거나 학생들이 풀리지 않는 많은 기교적 문제를 눈치 채지 못할지도 모른다는 것을 드러낸다.
3	작업은 기교적 발달의 증거를 조금 보여주거나 학생들이 수업이나 도메인 프로젝트에서 기능적인 부분의 고려에 대해 더 많이 집중하는 것을 보여준다.
4	많은 작업에서 기교 능력의 발달 증거가 나타난다. 기교는 더 정밀하고 기술적 고려는 학생 작업에서 더 자주 나타난다.
5	평가 기간 동안 기교적 숙달 수준이 매우 높아졌다.

31) Howard Gardner·ETS, 김명희, 윤쌍용역(2007), 예술 교과에서의 수업설계와 평가, 서울: 도서출판 문음사, p.121

III. 개정 2007 음악 교과서를 활용한 수행평가 방안

1. 창작영역의 수업 및 포트폴리오자료 제안

이상에서 다룬 Arts Propel의 포트폴리오 평가를 2007 개정 음악교과서에 적용하여 수업지도안과 포트폴리오 자료 및 그 평가 방안을 제시하고자 한다. 대상 교과서는 2007 개정 음악교육과정에 의해 편찬된 현대음악 출판사의 중학교 1학년 음악교과서이고, 이 교과서에 소개된 창작 영역의 5가지 활동 중 음악 외적인 창작 활동을 다루고 있는 <학급 음악회를 열자>의 활동을 제외한 나머지 활동 즉, <비전통적 기법의 창작>, <간단한 형식의 노래 만들기>, <음악 가면극 만들기>, <디지털 매체 활용하기>의 네 가지 활동을 중심으로 고찰하고자 한다.

1) 비전통적 기법의 창작

본 활동은 새로운 음향소재를 찾고, 이를 표현하는 수단으로 새로운 기보체계를 학생 스스로 창작하도록 하는 일종의 창작 기보법 활동이다. 총 2차시로 구성되는데, 1차시에서는 학생들로 하여금 오선악보 이외의 다양한 기보체계를 접하도록 하여 각 기보법의 특징을 파악하게 함으로써 기보법이 갖추어야 할 조건에 관해 생각해 볼 수 있는 기회를 제공한다. 이를 통해 학생들은 저마다 자신만의 기보체계를 구상하고, 실제로 간단하게 연주할 수 있는 자신만의 악보를 창작하게 된다. 2차시에서는 창작된 기보법을 평가하고, 실제로 작품을 연주 하는 시간을 갖는다. 다음은 교과서의 실린 ‘비전통적 기법의 창작’활동의 내용이다.

그림 3) 교과서에 실린 ‘비전통적 기법의 창작’활동

창
작
비전통적 기법의 창작

1 이야기를 음악으로 표현하기

1. 모듬별로 이야기를 정한다.
2. 생활 주변에서 새로운 음향 소재를 찾는다. 기존의 악기도 비전통적인 방법으로 연주하는 것은 허용한다(예: 피아노의 현을 뜯기, 리코더를 위 관으로만 불기 등).
3. 이야기 전개에 따라 곡의 구성과 절정 부분 등에 유의하여 곡을 만들어 나간다.
4. 오선 악보가 아닌 새로운 형태의 악보를 만든다.
5. 역할을 정하여 연습을 하고 발표한다.

악보의 예


그림 1 

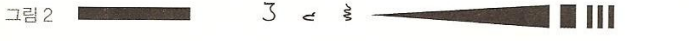

그림 2 

그림 3 

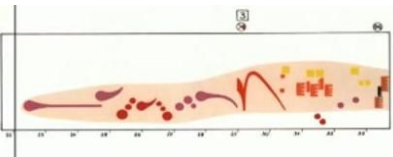
본 활동을 바탕으로 수업지도안을 다음과 같이 제시한다.

표 10) (1) ‘비전통적 기법의 창작’수업의 활동 개요

단원명	음악으로 우리의 삶을 이야기해요	활동명	비전통적 기법의 창작		
학습주제	창작 기보체계 만들기	교과서	64	총 차시	2차시
학습목표	<ol style="list-style-type: none"> 1) 전통과 현대의 여러 가지 기보체계를 살펴 그 특징을 파악할 수 있다. 2) 나만의 기보체계를 설정할 수 있다. 3) 나만의 기보체계를 활용하여 간단한 작곡을 할 수 있다. 4) 나의 기보체계와 작품에 대하여 반성하는 능력을 기른다. 				

(2) 교수 학습지도안

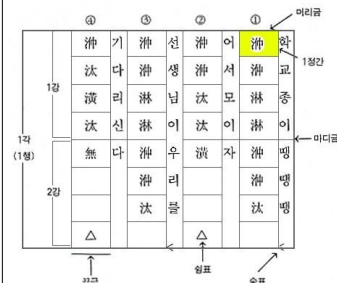
표 11) ① 1차시:

단계	주요 학습내용	교수-학습 활동		수업매체 및 포트폴리오 사용여부
		교사	학생	
도입	인사	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 인사한다. ▶ 그림으로 된 악보를 하나 제시하여 관심을 이끈다. : 제시되는 악보는 리게티(G. Ligeti)의 작품 ‘Artikulation’ 	<ul style="list-style-type: none"> ▷ 함께 인사한다. ▷ 교사가 제시하는 악보를 보고 무엇일지에 관해 저마다의 의견과 생각을 말해 본다. 	PPT
	학습 목표 제시	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 교사는 학생들의 생각과 추측을 들으며, 무엇이라 생각하는지/그 근거는 무엇인지 사고를 촉진시키는 발문을 한다. ▶ 한편, 이 그림(아직 악보임을 알려주지 않았음으로)의 특징(표기 된 숫자의 의미, 표기 방식의 일관성)에 대해 조금씩 힌트를 주어 학생들이 악보임을 점차적으로 인지할 수 있도록 돕는다. ▶ 이번 시간 수업내용과 학습목표를 소개한다 	<ul style="list-style-type: none"> ▷ 악보임을 알게 된 학생들은 이러한 악보가 있는지에 관해 이해하고 다양한 악보가 존재함을 인식한다. ▷ 학습목표를 이해한다 	
전개	감상	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 수업을 시작하며 보여 주었던 악보인, 리게티(G. Ligeti) 작품 ‘Artikulation’을 약 2분간 감상한다. ▶ 이때, 악보와 음원을 매치하여 들으며, 소리가 어떻게 형상화 되었는지를 중점적으로 인지하며 감상하도록 지도한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▷ 학생들은 소리를 시각화 하여 표현한 악보를 보고 그 특징을 파악하며 감상한다. 	컴퓨터
	감상 후 활동	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 감상 후에 교사는 질문을 통해 학생들의 감상 소감과 악보에 관한 의견을 듣는다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▷ 질문에 대해 자신의 감상 소감과 악보에 관한 의견을 자유롭게 이야기한다. 	

창작
기보를
위한
탐색

▶ 교사는 전통음악의 몇몇 기보 체계와 현대 음악에서 나타난 독창적인 기보체계를 PPT를 통해 간략하게 소개하고 각 기보체계의 특징을 설명한다.

1) 국악의 정간보



교사: 여러분 정간보를 본적이 있나요?

학생들: 본적은 있지만 잘 모르겠습니다.

교사: 그렇군요! 서양음악에 음이름이 있듯이 국악에도 음이름이 있죠? 국악에서 음이름은 '울명'이라고 합니다. 주로 황, 태 중, 임, 남의 5음이 주로 쓰이지요.

교사: 물론 12음이 다 있긴 하지만요, 서양음악에서는 음을 오선에 기입함으로써 구별할 수 있도록 했는데요, 정간보에서는 울명을 정간이라고 하는 네모진 칸에 기입해서 구별할 수 있도록 했습니다. 직접 보면서 살펴봅시다. 여기 정간보의 한 간을 1정간이라고 하구요, 각 1정간에는 울명이 기입되어 있습니다. 쉽게 말해서 1정간은 1박을 의미합니다.

2) 국악의 오음약보



판조와 계면조

<판조>

교사: 자 다음은 비슷한 악보인데요, 정간보와 좀 차이가 있죠? 이것은 오음약보라고 하는 악보입니다. 오음약보는 12울명을 쓰지 않고 중심음을 궁(宮)으로로 표기하고 선법을 따라 이보다 높은 음일수록 상

PPT

(上)에 一, 二, 三, 四, 五를 붙이고, 궁보다 낮은 음일수록 하(下)에 一, 二, 三, 四, 五를 붙여 음 높이를 구분하는 표기방식입니다.

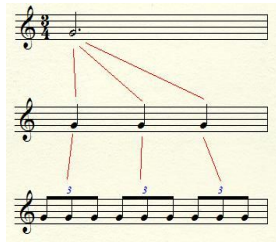
악보로 보여주면 이해가 쉬울 거예요, 여기 궁(宮) 음을 C음(도)로 잡았을 때, 각각의 음은 다음과 같이 표기될 수 있습니다. 이것을 바탕으로 연주자는 음을 인식하고 연주하는 것입니다.

3) 프랑코의 3분법(13세기)

두플렉스 롱가  : 롱가  : 브레비스  : 세미브레비스 

두플렉스 롱가를 제외하고 나머지는 모두 3분법 사용

프랑코의 3분법

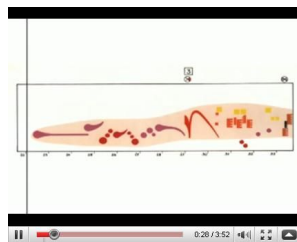
교사: 다음은 13세기 후반의 작곡가이며 이론가인 프랑코(Franco)에 의한 기보법입니다. 프랑코의 기보법은 그의 저서 <리듬이 측량되는 노래 기술>에 기술되어 있는데요, 우리는 여기에서 리듬음가에 관한 부분만 살펴보겠습니다.

교사: 보시다시피, 롱가 음표는 3개의 브레비스로 나누어 지구요, 이것은 다시 3개의 세미브레비스로 나누어집니다. 따라서 하나의 롱가는 결국, 9개의 세미브레비스로 나누어진다고 볼 수 있겠죠? 이것을 우리가 지금 사용하고 있는 음표로 표시해 보면 어떻게 될까요?

학생들: 글세요... 기준을 어떻게 잡느냐에 따라 다를 수 있습니다.

교사: 네, 맞아요. 기준에 따라 달라지겠죠? 롱가를 점2분 음표 즉, 3박자로 가정한다면, 브레비스는 4분음표(1박)으로 설정되겠죠? 그렇다면 세미브레비스는 무엇이 될까요? 네 맞습니다. 셋 잇단 음표가 됩니다.

4) 리게티의 ‘아티컬레이션’



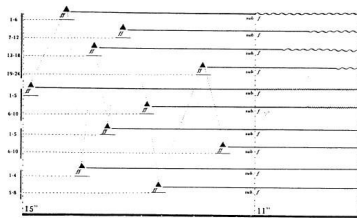
교사: 이것은 앞서 감상했던 악보 보이지요? 이 기보체계는 단일 음을 넘어서서 전자 음향을 상징적으로 표현하여 기보하였습니다. 비슷한 음향끼리 색상이나 형체를

유사하게, 일관되게 표현한 것이 특징입니다.

아래의 가로축에 보면 시간이 표기되어 있고요, 세로축은 소리의 고저를 나타냅니다.

5) 펜데레츠키의 ‘히로시마 희생자를 위한 애가’

(악보 58) Penderecki, <Threnody To the Victims of Hiroshima for 52 strings> 비디 1-2



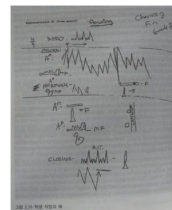
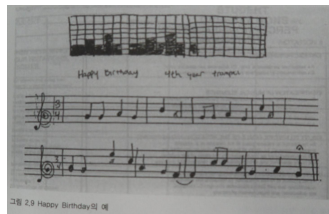
교사: 여러분 우리나라가 해방되게 된 계기이자, 세계 제 2차 대전의 종전 원인이 된 사건을 아시나요?

학생들: 네~ 일본에 원폭투하 때문입니다.

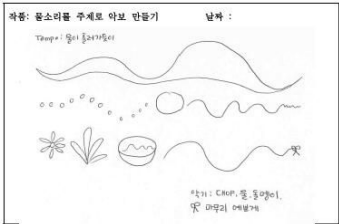
교사: 네~ 맞아요, 바로 히로시마와 나가사키의 원자폭탄을 투여한 사건 때문입니다. 물론 이로 인해 종전은 되었지만, 히로시마의 수많은 시민들이 목숨을 잃고, 힘겹게 살아가게 되었죠. 작곡가 펜데레츠키는 이것에 대해 아픈 마음을 가지고 이들을 위한 애가(슬픔을 담은 곡)를 작곡했습니다. 이 곡의 초입부분만 잠시 들어봅시다, 곡의 분위기가 좀 으스스합니다. (잠시 감상)

교사: 여기 악보에 제시된 부분 중에 이 표시(▲)는요, 악기의 가장 높은 음역을 몇 초간 지속하라는 표시입니다. 또한 세로축은 각각의 악기 이름을 뜻하고요, 가로축은 시간을 표시한 것입니다. 악보의 일렬로 늘어선 선은 같은 음이 지속된다는 표시이고, 물결처럼 변하는 부분은 현악기의 비브라토 주법을 표현한 것입니다.

6) Arts Propel 수업의 참여한 학생의 창작 기보법 (미국)



교사: 다음은 피츠버그 공립학교의 학생들의 작품을 몇몇 보여드리겠습니다. 여기에 있는 학생들은 Arts Propel이라는 음악교육과정중의 Domain project에 참여하여 이 같은 작업들을 수행했던 학생들입니다.

	<p>첫 번째 예는요, 자신이 편곡한 곡을 오선보와 자신의 기보시스템으로 가보한 것입니다. 보시다시피 음 높이를 그래프 형식으로 표현한 것이 독창적이죠?</p> <p>교사: 두 번째의 경우는 밴드활동을 위한 계획을 기보한 것입니다. 박자와 Intro(서주)부분, 그리고 리드악기의 변화와 화음의 변화를 짐작하게 하는 표기입니다. 어떤 느낌의 연주일지 어느 정도 감이 잡히죠?</p> <p>학생들: 대충 알 것 같지만, 본인이 아닌 이상 정확하게 알 수 없어요.</p> <p>교사: 네! 맞아요. 알 수 없죠. * <NOTATION>의 예시</p> <p>그래서 NOTATION(기보안내)가 꼭 필요한 거예요! NOTATION이란 작곡가가 자신의 작품에서 표기방법에 따라 어떻게 연주되는 지 상세하게 안내해주는 것을 뜻해요. 예를 들면 이렇습니다.</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p>△</p> <p>▲</p> <p>▽</p> <p>□ ■</p> <p>♯ ♭</p> <p>♯</p> </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p>오른손 팔목으로 흰 건반</p> <p>왼손 팔목으로 검은 건반</p> <p>오른손, 왼손으로 흰 건반과 검은 건반 동시에</p> <p>흰 건반, 검은 건반을 팔목으로</p> <p>흰 건반, 검은 건반의 팔리스타</p> <p>반음계의 팔리스타</p> </td> </tr> </table> <p>7) Arts Propel 수업의 참여한 학생의 창작 기보법 (한국)</p> <div style="display: flex; align-items: flex-start;"> <div style="flex: 1;">  </div> <div style="flex: 1; padding-left: 20px;"> <p>교사: 지금 보이는 작품은 우리나라 학생의 작품입니다. 물소리를 주제로 하여 자신이 표현하고자 하는 것을 그림으로 나타냈습니다. 우리는 이것이 어떻게 연주하는 것인지 잘 모르겠죠?</p> </div> </div> <p>학생들: 조금 상상은 하지만 정확히는 알 수 없습니다.</p> <p>교사: 네 맞아요. 이렇게 자신만의 기보체계는 다른 사람이 알아보기 종종 힘들지도 모릅니다. 그래서 좀 전에 이야기 했듯이 NOTATION을 통한 정확한 설명을 덧붙여 주면 더욱 좋겠죠!</p>	<p>△</p> <p>▲</p> <p>▽</p> <p>□ ■</p> <p>♯ ♭</p> <p>♯</p>	<p>오른손 팔목으로 흰 건반</p> <p>왼손 팔목으로 검은 건반</p> <p>오른손, 왼손으로 흰 건반과 검은 건반 동시에</p> <p>흰 건반, 검은 건반을 팔목으로</p> <p>흰 건반, 검은 건반의 팔리스타</p> <p>반음계의 팔리스타</p>	
<p>△</p> <p>▲</p> <p>▽</p> <p>□ ■</p> <p>♯ ♭</p> <p>♯</p>	<p>오른손 팔목으로 흰 건반</p> <p>왼손 팔목으로 검은 건반</p> <p>오른손, 왼손으로 흰 건반과 검은 건반 동시에</p> <p>흰 건반, 검은 건반을 팔목으로</p> <p>흰 건반, 검은 건반의 팔리스타</p> <p>반음계의 팔리스타</p>			
<p>창작 활동1</p>	<p>▶ 예에서 제시된 것처럼 학생들도 자신만의 기보체계를 창의적으로 구성할 수 있도록 아이디어를 낼 수 있는 시간(20분)을 할애한다. 이때, 기본적인 창작을 위한 가이드라인으로</p>	<p>▷ 설명을 바탕으로 자신만의 기보체계를 구성하는 시간을 갖는다.</p>	<p>포트폴리오 (활동지1) (학습지1)</p>	

		교사가 준비한 학습지1을 참조하도록 한다.		
정리	정리 차시예 고	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 창작 기보법의 장점과 단점에 대해서 생각해보도록 한다. ▶ 다음 시간에는 실제로 기보법을 바탕으로 작곡활동을 할 것임을 예고한다. ▶ 과제로 자기평가지1 제시 ▶ 작곡 후 연주할 악기나 소품 등을 가져올 것을 공지 	<ul style="list-style-type: none"> ▷ 창작 기보법의 장점과 단점에 대해서 자신의 의견을 발표한 다. ▷ 과제 숙지 ▷ 준비물을 숙지한다 . 	포트폴리오 (자기 평가지1)

표 12) ② 2차시:

단계	주요 학습 내용	교수-학습 활동		수업매체 및 포트폴리오 사용여부
		교사	학생	
도입	인사 학습 목표 제시	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 인사한다. ▶ 지난 시간에 배웠던 기보법에 관해 질문하는 시간을 갖는다. (기보법의 이름, 특징 등에 관해) ▶ 이번 시간 수업내용과 학습목표를 소개한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▷ 함께 인사한다. ▷ 교사가 제시하는 악보를 보고 이름이 무엇이고 어떤 특징을 갖는지 발표한다. ▷ 학습목표를 이해한다. 	PPT
전개	동료 평가1	▶ 약 5분 정도의 시간을 갖고 지난시간에 창작한 기보법에 대해 동료평가1를 실시한다.	▷ 둘씩 짝을 지어서 상대방의 기보법의 특징을 파악하고 좋은 점과 아쉬운 점을 비평한다.	포트폴리오 (동료 평가서1)

	발표	▶ 동료 평가1를 시행하던 중 우수하다고 판단되어 발표를 추천하고 싶은 학생이 있는지 파악한다. ▶ 발표자를 선택하여 발표시킨다.	▷ 발표자를 추천한다. ▷ 발표자는 발표한다.	
	창작 활동2	▶ 자신의 기보법을 바탕으로 간단한 창작 활동을 펼치도록 지도한다.	▷ 학생들은 자신의 기보법을 바탕으로 자신만의 작품을 간단하게 만든다.	포트폴리오 (창작작품)
	연주 활동 자기 평가2 동료 평가2 발표	▶ 자신의 작품을 연주해 보며 문제점을 보완하고 수정한다. (자기평가2) ▶ 동료와 서로 번갈아 가며 들려주고 간단하게 평가한다. ▶ 우수한 작품의 연주를 선별하여 발표시킨다.	▷ 실제로 소리를 내어보며 자기평가를 실시한다. ▷ 서로 좋은 점과 아쉬운점을 이야기하고, 평가한다. ▷ 2명이 발표를 한다.	포트폴리오 (자기평가2) (동료평가2)
정리	과제 제시 평가 안내	▶ 가정으로 돌아가 학부모에게 악보를 소개하고 연주를 들려준 뒤 부모님의 소감과 평가를 받아들일 것을 과제로 제시한다. ▶ 차시에 실질적인 연주를 바탕으로 하는 연주 평가가 있을 것을 예고한다.	▷ 가정 연주회를 실시하고 학부모의 평가를 받아오는 숙제를 숙지한다. ▷ 숙지한다.	포트폴리오 (학부모 평가서)

(3) 포트폴리오 자료 제안

위에서 제시한 수업지도안과 더불어 학생들의 자신의 학습 수행을 보여주는 포트폴리오 자료를 제시한다. 이는 Arts Propel의 포트폴리오에서 제시하는 순서와 구성에 입각하여, 본 수업지도안에 부합되도록 제작하였으며 특별히 학생들의 학습 과정을 돕는 수단으로 활동지와 학습지를 추가하였다. 본 포트폴리오 자료는 겉표지인 목차, 일지, 활동지와 학습지, 각종 평가지(자기·동료·학부모), 작품 등의 총 11가지로 구성된다.

표 13) ① 포트폴리오 목차(구성)³²⁾

창작 기보법 프로젝트 포트폴리오			
이름: _____	날짜: _____		
소속: _____ 학년 반 번	교사: _____		
포트폴리오의 구성		확인	쪽
설문지(학기 초에 1회만 제출)			
동료 인터뷰 (학기 초에 1회만 제출)			
일지(노트 그리고 자기 평가)			
창작 기보법 만들기 활동지			
기보법 창작을 위한 아이디어 보고서 (학습지)			
기보법을 활용한 창작 작품			
자기 평가서 (자기평가서1, 2)			
동료 평가서 (동료평가서1, 2)			
학부모 평가서			
연주 (연주 녹음 음원)			
그 외 (기보법에 관한 조사, 작곡가 조사 등 연관된 학습내용 조사)			

32) Howard Gardner·ETS, 김명희, 윤쌍용역(2007), 예술 교과에서의 수업설계와 평가, 서울: 도서출판 문음사, p.81의 양식을 바탕으로 내용을 재구성 함

표 14) ② 설문지(학기 초에 1회만 제출)³³⁾

2010 음악 수업 설문지

이름: _____ 날짜: _____

소속: _____ 학년 반 번 교사 : _____

* 안녕하세요? 저는 여러분과 올해를 함께할 여러분의 음악교사 ○○○입니다. 여러분과 즐겁고 의미 있는 프로젝트를 실시하기 위하여 몇 가지 사전 조사를 하려고 합니다. 여러분의 성의 있는 답변을 기대하겠습니다. 다음에 질문에 짧고 명확하고 솔직하게 답변해 주십시오.

1. 당신은 음악을 좋아합니까? 왜 좋아합니까, 아니면 왜 싫어합니까?
(_____)
2. 당신은 악보를 어느 정도 읽을 수 있습니까?
(_____)
3. 당신은 악기를 다릅니까? 그 악기는 무엇입니까?
(_____)
4. 평소에 즐겨 듣는 음악은 무엇입니까?
(_____)
5. 당신이 좋아하는 음악가나 작곡가를 적어 주세요.
(_____)
6. 가족이나 주변에 음악 전공자나 음악가가 있습니까?
(_____)
7. 당신이 생각하기에 당신은 수업에 잘 적응하리라 생각하십니까?
 왜 그렇게 생각 합니까? 아니라면 왜 그렇지 않을 거라고 생각합니까?
(_____)
8. 당신은 음악수업을 통해서 무엇을 배우길 기대합니까?
(_____)

33) Howard Gardner·ETS, 김명희, 윤쌍용역(2007), 예술 교과에서의 수업설계와 평가, 서울: 도서출판 문음사, p.108의 양식을 바탕으로 내용을 재구성 함

표 15) ③ 동료 인터뷰 보고서(학기 초에 1회만 제출)³⁴⁾


<h3>학급 동료 인터뷰 보고서</h3>	
이름: _____	날짜: _____
소속: _____ 학년 반 번	인터뷰 대상: _____
<p>1. 가족이나 친지 중에 음악 전공자나 음악가가 있나요? 있다면, 누가 어떤 것을 전문으로 하나요?</p> <p>2. 음악에 관한 흥미는 어느 정도인가요? 음악이 싫다면 왜 싫죠? 좋다면 왜 좋은가요?</p> <p>3. 가장 좋아하는 장르의 음악은 무엇인가요?</p> <p>4. 악보를 잘 읽을 수 있나요?</p> <p>5. 다룰 줄 아는 악기가 있나요? 무엇이 있습니까?</p> <p>6. 음악시간에 주로 무엇에 관해 배울 수 있었나요?</p> <p>7. 어떤 수업활동이 가장 마음에 들었나요?</p> <p>8. 어떤 활동이 가장 싫었나요?</p> <p>9. 가장 손쉽게 했던 수업활동은 무엇이었나요?</p> <p>10. 가장 좋아하는 과목은 무엇입니까?</p>	

34) Howard Gardner·ETS, 김명희, 윤쌍용역(2007), 예술 교과에서의 수업설계와 평가, 서울: 도서출판 문음사, p.90~91을 바탕으로 내용을 재구성 함

표 16) ④ 음악 일지 및 노트³⁵⁾

오늘의 일지

날짜: _____



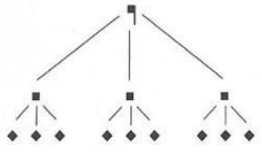
내가 오늘 한 작업은 무엇인가?	그것에 대한 나의 생각은?

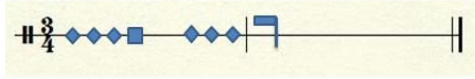
오늘의 퀴즈 (수업시간 노트)

두폴렉스 ♣ : 풍가 ■ : 브레비스 ■ : 세미브레비스 ◆

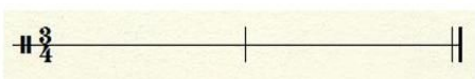
두폴렉스 풍가를 제외하고 나머지는 모두 3분법 사용

프랑코의 3분법





↓



35) Howard Gardner·ETS, 김명희, 윤쌍용역(2007), 예술 교과에서의 수업설계와 평가, 서울: 도서출판 문음사, p.97의 양식을 바탕으로 내용을 재구성 함

표 17) ⑤ 창작 기보법 만들기 활동지


창작 기보법 만들기
(활동지)

이름: _____ 날짜: _____
 소속: _____ 학년 _____ 반 _____ 번 교사 : _____

1. 나는 어떤 소리를 소재로 활용할 계획인가요?

음고(음 높이)가 있는 소리인가요? 음높이는 상관없이 리듬만 사용할 것인가요?

2. 그 소리를 표현하기(연주하기)위해서 음표는 어떻게 그릴 예정인가요?

예시)  (저는 삼각형으로 그릴 예정입니다)

3. 음고가 있다면 음이 높이 올라갈 때는 어떻게 표시할까요? 반대로 낮은 음은요?



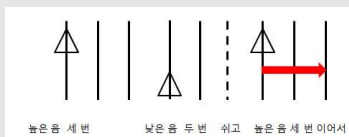
예시) 저는 높은음, 중간음, 낮은음을 이렇게 기보할 예정입니다.

나의 기보법:

4. 리듬은 어떻게 표현하나요? 펜테레즈키처럼 초단위로 기보하나요? 아니면 그래프?

아니면 나름대로의 기준이 있나요?

예시) 메트로놈 숫자로 빠르기를 정하겠습니다. $\uparrow = 60$ 그리고 리듬은 이렇게 표시합니다.



나의 리듬 기보의 예시:

표 18) ⑥ 기보법 창작을 위한 아이디어 보고서(학습지)

<p>기보법 창작을 위한 아이디어 보고서 (학습지)</p>	
이름: _____	날짜: _____
소속: _____ 학년 _____ 반 _____ 번	교사 : _____
<p>나의 기보법에 관해 생각해 봅시다.</p>	
<p>* 나는 기보법이 무엇을 의미한다고 생각합니까? 그리고 그 역할은 무엇입니까?</p>	
<p>* 음의 높고 낮음을 표현했습니까? 표현했다면 어떻게 표현했습니까?</p>	
<p>* 박자나 리듬을 표시할 수 있나요? 어떻게 표시 할 수 있습니까?</p>	
<p>* 음악에 있어 기보법이 왜 중요한 것일까요?</p>	

⑦ 자기 평가서

표 19) (i) 기보법 만들기 자기 평가서

창작 기보법 만들기 자기 평가서1				
이름: _____		소속: _____ 학년 반 번		
	자신의 답변	창작의 수준		
		상	중	하
나의 기보법에는 어떤 특징 (컨셉, 스타일)이 있습니까?				
음의 높고 낮음을 표기할 수 있나요? 있다면 그 방식이 왜 적절하다고 생각하는지 쓰세요. (만약 없다면 표기하지 않도록 기획한 의도가 무엇인지 적으세요).				
리듬이나 시간을 표기할 수 있나요? 있다면 그 방식이 왜 적절하다고 생각하는지 쓰세요. (만약 없다면 표기하지 않도록 기획한 의도가 무엇인지 적으세요).				
한 발자국 물러나 객관성을 유지하고 살펴봅시다. 1. 알아보기 쉽나요? 2. 사용하기 쉽나요? 3. 장점이 더 많은가요?				

표 20) (ii) 창작 작품 만들기 자기 평가서

창작 기보법 만들기
자기 평가서2

이름: _____ 소속: _____ 학년 _____ 반 _____ 번

	자신의 답변	창작의 수준		
		상	중	하
나의 작품에는 나름대로의 구성이 있나요?				
나는 작품을 통해 무엇을 표현하려고 했습니까? 작품에 제목이 있나요? 제목과의 연관성은?				
기보법의 특징이 연주와 작곡에서 잘 들어나 있나요?				
기보된 것을 보고 연주하는 데에 어려움이나 문제 사항이 있나요? 연습이 필요한 부분은?				

⑧ 동료 평가서

표 21) (i) 기보법 만들기 동료 평가서

<p>창작 기보법 만들기 동료 평가서1</p>						
자기 이름: _____			소속: _____ 학년 반 번			
평가 대상 학생 이름: _____			소속: _____ 학년 반 번			
	동료의 평	점수를 주세요.				
		1점	2점	3점	4점	5점
동료의 기보법에는 명확한 특징 (컨셉, 스타일이 있습니까?)						
음고나 리듬은 표현되었나요? (혹, 표현되지 않았다면 그 의 도가 무엇이라고 합니까? 그 이유는 적절하고 논리적인가 요?)						
1. 알아보기 쉽나요? 2. 사용하기 쉽나요? 3. 장점이 더 많은가요?						
칭찬하고 싶은 점 2가지를 적어주세요. 아쉬운 점이 있다면 적어주세요						

표 22) (ii) 창작 작품 만들기(연주) 동료 평가서

창작 기보법 만들기
동료 평가서2

자기 이름: _____ 소속: _____ 학년 _____ 반 _____ 번

평가 대상 학생 이름: _____ 소속: _____ 학년 _____ 반 _____ 번

	동료의 평	점수를 주세요.				
		1점	2점	3점	4점	5점
동료의 작품은 완성도가 높습니까? (정리가 잘 되어 있고, 나름대로의 구성이 있다).						
연주 실력은 어땠나요?						
기보법이 연주에 정확하게 적용되었나요? 불명확한 부분이나, 연주가 불가능한 부분은 없었나요?						
칭찬하고 싶은 점 2가지를 적어주세요. 아쉬운 점이 있다면 적어주세요						

표 23) ⑨ 학부모 평가서

창작 기보법 만들기
학부모 평가서

학생 이름: _____ 소속: _____ 학년 _____ 반 _____ 번 _____

학부모님 : _____ (인) _____ 날짜: _____

안녕하십니까? 여러분의 자녀는 이번 학기 음악수업에서 창작 기보법 만들기 활동을 하고 있습니다. 가정에서 여러분의 자녀의 작은 음악회를 감상하신 후 몇 가지 질문과 소감을 적어주시면 감사하겠습니다. 적어주신 평가서는 학생의 전체 평가에 반영될 귀중한 자료이니 정성어린 답변 부탁드립니다. 감사합니다.

1. 여러분의 자녀가 어떠한 연주를 보여 주었나요? 노래인가요?
기악이라면 어떠한 것을 소재로 하여 연주를 하였습니까?
2. 여러분의 자녀가 이 작품을 통해 표현하고자 한 것이 무엇인 것 같습니까?
그리고 그 의도대로 잘 표현 되었다고 생각하십니까?
3. 여러분의 자녀의 연주 또는 작품의 장점이 무엇이라고 생각하십니까?
4. 우리는 수업에서, 다양한 기보체계에 대해 살펴보고 새로운 기보를 만드는 작업을 하였습니다.
혹시 수업의 활동 중 부모님께 언급했던 흥미로운 활동이 있었나요?
5. 이 가정 음악회를 통해 자녀에 대해 새롭게 알게 된 부분이 있나요?
6. 간단한 소감이나 질문을 적어주십시오.

2) : 간단한 형식의 노래 만들기

본 활동은 교과서 15페이지에 제시된 활동으로 한 도막 형식의 구조를 파악하고, 리듬과 가락, 화성을 적절히 사용하여 8마디의 곡을 작곡하는 내용으로 구성된다. 이를 위해 먼저 ‘말 리듬 짓기’ 활동으로 학생들의 흥미를 유발한 후, 리듬과 가락을 동시에 고려하여 짧은 곡을 창작할 수 있도록 하는 문제를 제시하고 있다. 다음은 교과서에 실린 ‘간단한 형식의 리듬과 노래 만들기’의 내용이다.

그림 5) 교과서에 실린 ‘간단한 형식의 노래 만들기’

창 작
간단한 형식의 노래 만들기

1 말 리듬 만들기

다음 가사에 어울리는 말 리듬을 만들어 보고, 리듬에 맞추어 노래하듯 읽어 보자.

브리피리 불며
불 언덕
고향 그리워
피-르 날리리
브리피리 불며
꽃 청산
어릴 때 그리워
피-르 날리리

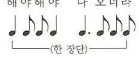
'브리피리'
- 한하운

해야해야 나오너라
물떠먹고 나오너라
복을피며 나오너라
제금치며 나오너라
장구치며 나오너라
소고치며 나오너라

전래 민요
가사


민요풍의 리듬의 예

해야해야 나 나오너라



(한 장단)


물 떠먹고 나오너라



(한 장단)

2 리듬에 맞추어 가락 만들기

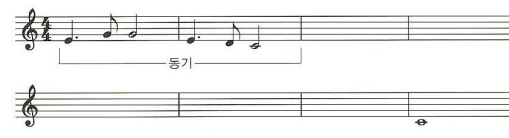
다음 주어진 리듬에 맞추어 한도막 형식의 가락을 만들어 보자.



곡의 마지막은 끝나는 느낌이 들도록, 딸림화음(솔, 시, 레) 중 한 음에서 으뜸화음의 '도'로 끝나도록 한다.

3 동기를 발전시켜 노래 만들기

다음 주어진 동기를 발전시켜 한도막 형식의 노래를 만들어 보자.
가락에 어울리는 가사도 만들어 노래해 보자.



이를 바탕으로 하여 수업지도안과 포트폴리오자료를 다음과 같이 제시한다.

표 24) (1) ‘간단한 형식의 노래 만들기’수업의 활동 개요

단원명	음악으로 그림을 그려요	활동명	한 도막 형식의 노래 만들기		
학습주제	동기를 발전시켜 노래 만들기	교과서	15	총 차시	2차시
학습목표	1) 한 도막형식을 살펴보고 그 특징을 파악한다. 2) 말 리듬을 만들고 리듬에 맞추어 노래하듯이 읽을 수 있다. 3) 다양한 리듬음절을 읽을 수 있고, 이를 창작에 적절히 사용할 수 있다. 4) 리듬과 선율을 효과적으로 사용하여 한 도막 형식의 곡을 작곡한다.				

(2) 학습지도안

표 25) ① 1차시:

단계	주요 학습 내용	교수-학습 활동		수업매체 및 포트폴리오 사용여부
		교사	학생	
도입	인사	▶ 인사한다.	▷ 함께 인사한다.	
	형식에 대한 탐구	▶ 음악에 있어 형식이 갖는 의미를 설명한다. 1)형식(form)이 의미하는 것이 무엇인지 생각해보게 하고 답변을 듣는다. 2)음악의 형식(musical form)과 유사한 것을 예로 든다. ① 글쓰기의 개요 ② 교실과 책상의 배열 ③ 영어의 문법의 형식 3) 음악의 형식에는 어떤 것들이 있는지 질	▷ 형식에 관해 자신의 생각을 표현한다. ▷ 교사에 질문에	PPT

	<p>문하고 음악에 있어 형식의 중요성이 무엇인지 정리하여 설명한다.</p> <p>*다양한 형식: 가요형식들-한 도막, 두 도막, 세 도막, 겹 형식-, 소나타 형식, 다카포아리아, 변주곡 형식, 론도 형식 등...</p> <p>*형식의 중요성: ① 곡의 다양성과 통일성을 부여하여 구성미를 갖게 함 ② 계획적이고 짜임새 있게 진행하게 함 ③ 긴장과 이완, 클라이맥스 등과 같은 음악의 미적 표현을 가능케 함</p>	<p>자신의 생각을 답하고, 교사의 설명을 듣는다.</p>	
	<p>학습 목표 제시</p> <p>▶ 학습목표를 제시하여 읽게 한다.</p>	<p>▷ 교사의 지시에 따라 학습목표를 읽고 인식한다.</p>	<p>PPT</p>
전개	<p>한도막 형식의 곡 부르기</p> <p>▶ 한 도막 형식의 곡과 그 외의 형식의 곡을 비교하며 부르거나 듣고 그 차이점을 감각적으로 익힌다.</p> <p>1) sk 텔레콤 '되고 송' 감상 (PPT) 2) 예시곡1 3) 예시곡2 (두도막 형식의 곡)</p>	<p>▷교사에 지시에 따라 감상하거나 노래 부른다.</p> <p>1) 들어보기 2) 불러보기 3) 불러보기</p>	<p>피아노 PPT</p>
	<p>한도막 형식의 구성</p> <p>▶ 기본적인 한 도막 형식의 구성을 설명하여 이해하도록 한다. (a+a') (a+b)의 두 경우에 관한 설명</p> <p>▶ 4번째 마디의 반 중지(계속되는 느낌과)와 8번째 마디의 완전 중지 (끝나는 느낌)을 비교하여 설명한다.</p>	<p>▷설명을 듣고 이해한다.</p>	<p>PPT 포트폴리오 (활동지1) 피아노</p>
	<p>말 리듬 짓기</p> <p>▶ 이러한 형식을 구분 짓는 중요한 요소 중 하나가 가락, 리듬, 화성인데 이중 리듬</p>		

	<p>에 관해서 생각해 보기로 함.</p> <p>1) 교과서에 제시된 시에 어울리는 말 리듬을 만들어 보도록 한다. :교사의 예시답안도 제시한다.</p> <p>2) 몇몇 학생의 작품을 발표하게 하고 학생의 말 리듬 읽기를 따라 읽게 한다.</p>	<p>▷ 창작하고 발표한 후, 다 같이 말 리듬 읽기 한다.</p>	<p>PPT 포트폴리오 (활동지1)</p>
	<p>▶ 이번에는 가락에 관해 생각해 보기로 한다.</p> <p>(1) 가락의 두 가지 진행(차례가기, 뛰어가기)에 관해 설명한다.</p> <p>(2) 악보를 제시하여 보면서 설명한다.</p>	<p>▷ 설명을 듣고 이해한다.</p>	<p>포트폴리오 (학습지1)</p>
	<p>▶ 리듬과 가락을 함께 고려하는 활동을 한다. (교과서 15페이지 2번 활동: 리듬에 맞추어 가락 만들기)</p> <p>이때, 화성의 측면 또한 고려하게 한다.</p> <p>1) 계속되는 느낌이 드는 구간의 특징을 살펴본다.</p> <p>2) 3화음 중 V도 화음이 이러한 느낌을 주는 화음임을 인지시킴 (실제로 피아노로 들려줌)</p> <p>3) 화음 밖의 음의 종류 3가지를 설명한다.</p> <p>4) 화음 밖의 음을 사용하는 방법을 설명한다.</p>		<p>포트폴리오 (학습지1)</p>

		<p>▶ 이제까지 배운 것을 토대로 동기를 발전시켜 노래 만들기 작업을 실시하도록 한다. :교과서 15페이지의 3번의 빈칸을 채우도록 하되, 4번째와 8번째의 화성을 유념하여 지도한다.</p>	<p>▷ 작곡 창작 활동을 한 후, 발표한다.</p>	<p>포트폴리오 (활동지1)</p>
정리	과제 제시	<p>▶ 다음시간까지 15페이지의 3번의 한 도막 형식의 노래 만들기를 완성해서 가져올 것을 과제로 제시한다. 또한 이와 관련한 자기 평가서를 제출하도록 한다.</p>		

- ② 2차시: i) 과제 제출 및 발표 (계명창 혹은 리코더로 연주하기)
ii) 평가

(3) 포트폴리오 자료

본 활동을 위한 포트폴리오 자료는 겉표지인 목차로부터 리듬과 가락을 창작하는 과정을 담은 활동지, 이론적인 학습을 도모하는 학습지 그리고 각종 평가지(자기·동료·학부모)와 최종 작품 등의 총 9가지로 구성된다.

한편, 일지의 양식은 앞서 다룬 양식과 동일함으로 제시하는 것을 생략한다.

표 26) ① 포트폴리오 목차(구성)³⁶⁾

간단한 형식의 노래 만들기 포트폴리오		확인	쪽
이름: _____	날짜: _____		
소속: _____학년 반 번	교사: _____		
포트폴리오의 구성		확인	쪽
일지(노트 그리고 자기 평가)			
말 리듬 짓기, 리듬에 맞추어 가락 만들기 (활동지1)			
가락, 화성 실습 학습지 (학습지1)			
최종 작품			
기보법을 활용한 창작 작품2 에 관한 자기 평가서 (자기평가서1)			
기보법을 활용한 창작 작품2 에 관한 동료 평가서 (동료평가서1)			
기보법을 활용한 창작 작품2 에 관한 학부모 평가서			
연주 (연주 녹음 음원)			
그 외 (기보법에 관한 조사, 작곡가 조사 등 연관된 학습내용 조사)			

36) Howard Gardner·ETS, 김명희, 윤쌍용역(2007), 예술 교과에서의 수업설계와 평가, 서울: 도서출판 문음사, p.81의 양식을 바탕으로 내용을 재구성 함

표 27) ③ 말 리듬 짓기, 리듬에 맞추어 가락 만들기(활동지1)

간단한 형식의 노래 만들기
활동지1

이름: _____ 날짜: _____

소속: _____ 학년 _____ 반 _____ 번 교사: _____

- 다음의 시의 가사를 보고, 어울리는 말 리듬을 만들어 봅시다.
(1) 사용할 수 있는 여러 가지 리듬 꼴을 생각해 봅시다.

예시)

- 자유롭게 조합하여 말 리듬을 만들어 보고, 실제로 불러봅시다.

해야해야 나오너라	제금치며 나오너라
물떠먹고 나오너라	장구치며 나오너라
북을피며 나오너라	소고치며 나오너라

- 리듬에 맞추어 가락을 만들어 봅시다.

다음 주어진 리듬에 맞추어 한도막 형식의 가락을 만들어 보자.

표 28) ④ 리듬, 가락, 화성 실습 학습지(학습지1)

가락, 화성 실습 학습지

(학습지1)

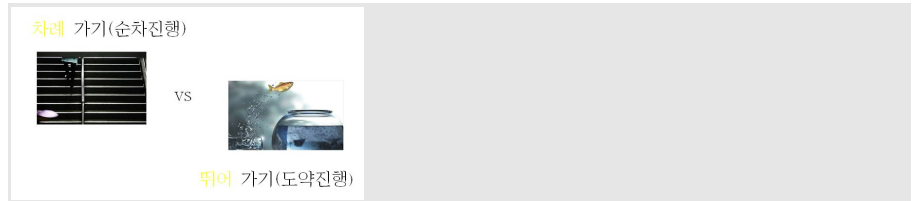
이름: _____

날짜: _____

소속: _____ 학년 반 번

교사: _____

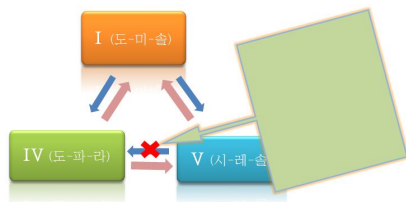
1. 다음의 그림을 보고 차례가기와 뛰어가기가 의미하는 것이 무엇인지 자유롭게 적어보세요.



2. 다음의 악보에서 차례가기와 뛰어가기 진행을 구분하여 찾아봅시다.



3. (수업시간에 다룬 내용) 다음 진행이 불가능한 이유를 쓰세요.



4. 다음의 악보에서 화음 밖의 음을 찾아 o 표시하세요.



표 29) ⑤ 자기평가서

간단한 형식의 노래 만들기
자기 평가서

이름: _____

날짜: _____

소속: _____ 학년 반 번

교사: _____

	자신의 답변	창작의 수준		
		상	중	하
리듬구성에는 통일성과 다양성이 있었나요 어떤 부분이 통일되고 어떤 부분이 다양하게 쓰였나요?				
4마디에는 계속되는 느낌으로 끝났나요? 8마디에는 끝나는 느낌으로 끝났나요?				
화음 밖의 음은 적절히 사용하였나요? 몇 번 사용하였죠? 용법은 정확히 이해하고 사용하였나요?				
전체적으로 연주 했을 때의 느낌과 소감을 적어봅시다.				
부족하다고 생각되는 부분이나 아쉬운 점을 적어주세요				

표 30) ⑥ 동료 평가서

간단한 형식의 노래 만들기
동료 평가서2

자기 이름: _____ 소속: _____ 학년 _____ 반 _____ 번

평가 대상 학생 이름: _____ 소속: _____ 학년 _____ 반 _____ 번

	동료의 평	점수를 주세요.				
		1점	2점	3점	4점	5점
선율의 흐름이 자연스럽고 어색한 곳이 없었나요?						
리듬은 적절하게 쓰였나요? 너무 급작스러운 리듬의 변화, 혹은 너무 단조로운 진행은 없었나요?						
연주 실력은 어땠나요?						
칭찬하고 싶은 점 2가지를 적어주세요. 아쉬운 점이 있다면 적어주세요.						

표 31) ⑦ 학부모 평가서

간단한 형식의 노래 만들기
학부모 평가서

학생 이름: _____ 소속: _____ 학년 _____ 반 _____ 번

학부모님 : _____ (인) 날짜: _____

안녕하십니까? 여러분의 자녀의 음악 발표회에 참석하여 주신 것을 환영합니다. 다음의 질문은 여러분의 자녀들이 준비한 음악회에 대한 여러분의 평가입니다. 이것은 실제 점수에도 반영될 예정이니 성심껏 답변해 주시면 감사하겠습니다.

1. 여러분의 자녀의 곡을 잘 감상하셨나요? 리듬과 선율의 흐름이 어색하지 않고 자연스러웠습니까?
2. 여러분의 자녀는 연주를 통해 표현하고자 하는 바를 잘 표현 하였다고 생각하십니까? 어떤 부분이 가장 좋았나요?
3. 여러분의 자녀가 아닌 다른 학생의 작품 중에서:
(1)노래가 가장 좋았던 학생은 누구라고 생각하십니까?
(2)연주를 가장 잘 했던 학생은 누구라고 생각하십니까?
4. 간단한 소감을 적어주십시오.

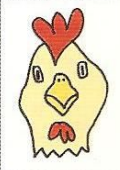





3) '음악 가면극 만들기' 활동

본 활동은 전시 학습에서 다룬 '논실 타령'에 등장하는 6가지 동물들을 소재로 음악극을 창작하는 활동이다. 총 3차시로 구성되는데 1차시 수업에는 모둠별로 극의 줄거리를 만들고 역할을 설정하는 학생 활동과 주변의 물체나 신체로 효과음을 만드는 다양한 방법을 소개하는 교사의 설명이 포함된다. 2차시는 모둠별로 효과음을 이야기 속에 넣어 음악극 전체를 구성하고 이를 연습하는 활동으로 구성된다. 3차시는 음악 가면극의 발표회와 평가로 구성된다.

그림 6) 교과서에 실린 '음악 가면극 만들기' 활동

창
작
음악 가면극 만들기

1 '논실타령'에 등장하는 동물들을 소재로 모둠별로 음악 가면극을 만들어 보자.

					
닭	개	두견새	피꼬리	벌과 나비	솔개

1. 모둠별로 여러 동물들이 등장하는 상황을 설정하여 줄거리를 만든다.
 - ㉠ 숲 속 동물들의 소풍날, 숲 속 동물들의 회의 등.
2. 줄거리를 토대로 이야기를 만든다.
3. 모듬의 인원수에 맞추어 역할과 배역을 정한다.
4. 상황에 어울리도록 대사를 만들고 배경 음악을 정한다.
5. 주변의 물건들을 이용하여 상황에 어울리는 효과음을 만든다.
6. 가면을 만들어 모듬별로 발표하고, 평가해 보자.
 - 상황과 대사가 잘 어울리는가?
 - 상황과 배경 음악이 잘 어울리는가?
 - 다양한 효과음을 사용했는가?
 - 모듬원들 간의 호흡과 단합이 잘 맞는가?

본 활동의 상세 지도안과 활동 과정의 내용을 담은 포트폴리오 자료 그리고 평가 기준을 다음과 같이 제시한다.

표 32) (1) ‘음악 가면극 만들기’ 수업의 활동 개요

단원명	음악으로 흥겨워해요	활동명	음악 가면극 만들기		
학습주제	모듬별로 음악 가면극을 만들기	교과서	71	총 차시	3차시
학습목표	1) 상황과 대사에 어울리는 배경 음악을 설정할 수 있다. 2) 다양한 물건을 이용하여 효과음을 만들 수 있다. 3) 대사와 연기, 배경음악을 고려하여 음악극을 연출하고 반성할 줄 안다.				

(2) 학습지도안

표 33) ① 1차시:

단계	주요 학습 내용	교수-학습 활동		수업매체 및 포트폴리오 사용여부
		교사	학생	
도입	인사	▶ 인사한다.	▷ 함께 인사한다.	
	전시 학습 상기 학습 목표 제시	▶ 전시에 학습하였던 ‘논실타령’을 다시 한번 불러본다. ▶ ‘논실타령’에 등장하는 동물들을 열거해 보도록 한다. ▶ 학습 목표 제시	▷ 제창한다. ▷ 교사의 질문에 대답하여 동물들을 열거한다. ▷ 학습목표 숙지	피아노 PPT
전개		▶ 교사는 본시 수업의 활동방법에 관하여 간략하게 설명한다. 1) 이야기 구성 및 상세 대사 만들기 2) 동물 역할 배정 3) 효과음 만들기	▷ 창작 활동 과정을 이해한다.	

		4) 가면 만들기 5) 모듬별 발표와 평가		
		▶ 모듬을 구성하여 모듬별로 이야기 구성을 위한 시간을 할애 한다. 이때 배역도 정하도록 한다. 1) 주인공 정하기 2) 등장인물 정하기 3) 인물의 특성과 성격, 이미지 정하기 4) 대략적인 스토리의 시놉시스 5) 세부적인 대사 및 음악극 계획 짜기 6) 배역 정하기	▷8명~10씩 모듬을 구성한다. (6명은 배역, 나머지는 스텝)	포트폴리오 (활동지1)
		▶ 교사에게 집중하도록 한 뒤, 다양한 효과음의 예와 창의적인 악기를 만드는 아이디어를 제공한다. 1) 각종 통과 상자를 이용한 소리 2) 줄을 이용한 소리 3) 물을 이용한 소리 4) 신체를 이용한 소리 5) 각종 물체를 이용한 소리		포트폴리오 (학습지1)
		▶ 전체적인 음악극의 구조를 파악할 수 있도록 음악극 계획보고서를 작성하는 요령을 설명한다. (과제로 제시할 예정임)		포트폴리오 (활동지2: 음악극 계획 보고서)
정리	차시 예고 과제 제시	▶ 모듬 별로 진행사항 체크 ▶ 과제로 가면을 완성해 올 것 ▶ 모듬별 음악극 계획 보고서의 미흡한 부분을 다음 수업시간 전까지 수정하여 가져 올 것을 과제로 제시	▷ 모듬별로 교사에게 진행사항을 보고하고 조언을 받는다. ▷ 과제를 숙지 한다.	(차시: 가면, 수정된 음악극 계획 보고서)

표 34) ② 2차시:

단계	주요 학습 내용	교수-학습 활동		수업매체 및 포트폴리오 사용여부
		교사	학생	
도입	인사	▶ 인사한다.	▷ 함께 인사한다.	
	전시 학습 상기	▶ 모둠 별로 대사와 역할 배치가 어느 정도 되었는지 확인한다.. 1) 배역 확인 2) 대사 완성 정도 파악	▷ 진행사항을 보고한다.	
전개		▶ 전시학습에서 다루었던 다양한 효과음알 만드는 방법에 관한 설명을 토대 모둠별로 배경음악 설정을 위한 작업 시간을 갖도록 한다. 이때, 반드시 창의적인 효과음 (학생들이 직접 만든 악기나 음색)이 포함 되도록 한다.	▷ 모둠별로 효과음의 설정을 결정하여 연주 보고서에 기입한다.	포트폴리오 (활동지 2)
		▶ 효과음에 대사와 연기를 포함하여 연습하는 시간을 준다. 이때 교사는 교실을 순회하며 모둠별 지도를 한다.	▷연습한다.	
정리		▶ 연습을 바탕으로 모둠별 자기 평가서를 작성하여 활동을 반성하도록 한다. ▶ 다음시간 발표회 준비를 공지한다.	▷ 모둠별 자기 평가서 작성	포트폴리오 (자기 평가서)

③ 3차시: 음악극 발표회 (모둠별 발표 및 평가)

(3) 포트폴리오 자료

본 활동을 위한 포트폴리오 자료는 겉표지인 목차로부터 다양한 효과음을 만드는 방법을 창작하게 하는 학습지와 음악극 준비 과정을 담은 활동지와 음악극 계획표 그리고 각종 평가지(자기·동료·학부모)와 최종 작품 등의 총 9가지로 구성된다.

한편, 일지의 양식은 앞서 다룬 양식과 동일함으로 제시하는 것을 생략한다.

표 35) ① 포트폴리오 목차(구성)³⁷⁾

음악 가면극 만들기		
이름: _____	날짜: _____	
모듬: <u>학년</u> 반 <u>모듬</u>	교사: _____	
포트폴리오의 목차	확인	쪽
일지		
다양한 효과음의 세계 (학습지1)		
줄거리와 배역 정하기 (활동지1)		
음악극 계획표		
모듬별 자기 평가서 (모듬별로 1장만 제출하세요)		
동료 평가서 (모듬별로 1장만 제출하세요)		
학부모 평가서 (음악 가면극 공연 당일 교사가 수거합니다)		
음악극 녹화 CD		
그 외 (모듬 별 추가 자료)		

37) Howard Gardner·ETS, 김명희, 윤쌍용역(2007), 예술 교과에서의 수업설계와 평가, 서울: 도서출판 문음사, p.81의 양식을 바탕으로 내용을 재구성 함

표 36) ② 다양한 효과음의 세계(학습지1)

다양한 효과음의 세계

(학습지1)

모둠 이름: _____

나의 이름: _____

1. 플라스틱 통에 콩을 넣어서 흔들면 어떤 소리가 나나요??

이 소리를 어떤 상황에서 쓸 수 있을까요??

2. 밥공기를 옆에서 책상을 두드리면 어떤 소리가 나나요?

이 소리를 어떤 상황에서 쓸 수 있을까요??

3. 고무줄이나 줄을 뿜기면 어떤 소리가 나나요?

이 소리를 어떤 상황에서 쓸 수 있을까요??

4. 우리 주변의 물체나 우리 신체를 이용하여 효과음을 만드는 아이디어를 내봅시다.
자유롭게 아이디어를 적어보세요!

표 37) ③ 줄거리와 배역 정하기(활동지1)

줄거리와 배역 정하기
(활동지1)

모둠 이름: _____ 날짜: _____

1. 등장인물을 확인하여 봅시다. 6가지 동물은 무엇 무엇인가요?

2. 주인공과 주변 인물을 정해 봅시다. 주인공은 한명인가요? 아니면...?

주인공: _____
주인공 동물의 떠오르는 이미지: _____

주변인물과 주변인물의 이미지를 적어봅시다.

3. 등장 인물의 이미지와 성격을 고려해서 대략적인 줄거리를 구성합니다. (도입-전개-절정-결말): 시놉시스 짜기

도입: _____

전개: _____

절정: _____

결말: _____

표 38) ④ 음악극 계획표(활동지2)

음악극 계획표
(활동지2)

모듬 이름: _____ 날짜: _____

전개상황	대사	연기 묘사	효과음악
도입			
전개			
절정			
결말			

표 39) ⑤ 모듈별 자기 평가서

모듈별 자기 평가서				
모듬이름 : _____		날짜: _____		
	자신의 답변	창작의 수준		
		상	중	하
이야기 구성에 있어서 우리 모듈만의 개성이 있나요?				
주인공과 등장인물의 대사는 적절하게 분배 되어 있나요? 대사가 줄거리를 이해하는 데에 어려운 점은 없나요?				
우리 모듈에서 각자의 역할은 무엇인가요? 역할은 적절하게 분배되었다고 생각하나요?				
음악 가면극을 위해 좀더 연습해야 하는 부분은 어디인가요? (도입, 전개, 절정, 결말 중)				
효과음은 몇 가지가 쓰였나요? 어떤 용도로 사용되고 있나요? 효과음의 사용이 효과적인가요?				

표 40) ⑥ 모듈별 동료 평가서

음악 가면극 만들기
동료 평가서

모듈 이름: _____

평가 대상 모듈 이름: _____ 날짜: _____

	동료 모듈의 평	점수를 주세요.				
		1점	2점	3점	4점	5점
음악 가면극을 보니, oo 모듈의 연기실력이 어떤가요? 대사를 잊어버리거나 연기가 어색한 부분이 있었나요?						
이야기의 즐거리 파악이 잘 되나요? 이야기의 도입-전개-절정-결말이 구분 되나요? 이야기는 특색이 있고 재미있었나요?						
효과음은 몇 가지가 사용되었나요? 용도가 적절히 쓰였나요?						
칭찬하고 싶은 점 2가지를 적어주세요. 아쉬운 점이 있다면 적어주세요						

표 41) ⑦ 학부모 평가서

음악 가면극 만들기
학부모 평가서

학생 이름: _____ 소속: _____ 학년 _____ 반 _____ 번

학부모님 : _____ (인) 날짜: _____

안녕하십니까? 여러분의 자녀의 음악 가면극 발표회에 참석하여 주신 것을 환영합니다. 다음의 질문은 여러분의 자녀들이 준비한 음악 가면극에 대한 여러분의 평가입니다. 이것은 실제 점수에도 반영될 예정이니 성심껏 답변해 주시면 감사하겠습니다.

1. 여러분의 자녀는 어떤 모둠에 소속되어 있나요?
모둠에서 어떤 역할을 하였습니다?
2. 여러분 자녀의 모둠은 연기와 효과음에서 표현하고자 하는 바를 잘 표현하였다고 생각하십니까? 어떤 부분이 가장 좋았나요?
3. 여러분의 자녀가 소속된 모둠이 아닌, 다른 모둠에서:
(1)가장 잘 연기를 펼친 모둠은 어디라고 생각하십니까?
(2)효과음을 가장 잘 사용한 모둠은 어디라고 생각하십니까?
4. 여러분의 자녀를 제외하고 가장 연기를 잘했던 학생은 누구인가요?
5. 간단한 소감을 적어주십시오.

4) ‘디지털 매체 활용하기’ 활동





본 활동은 우리 주변에서 쓰이는 디지털 매체를 통해 다양한 음악적 활동이 가능함을 배우고, 이를 활용하여 이야기에 맞게 음악을 편집하는 내용으로 구성된다. 다음은 교과서에 실린 ‘디지털 매체 활용하기’의 내용이다.

그림 7) 교과서에 실린 ‘디지털 매체 활용하기’ 활동


창작

디지털 매체 활용하기

1 우리 주변에서 음악에 쓰이는 디지털 매체는 무엇이 있는지 알아보자.
 디지털 매체는 컴퓨터가 다룰 수 있는 디지털 신호로 이루어진 매체를 의미한다.
 예) 컴퓨터, 휴대폰, MP3, 디지털카메라, 캠코더 등.

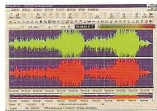
2 컴퓨터를 활용한 음악 활동에는 무엇이 있을까?
 음악 다운로드해서 듣기, 음악회 동영상 보기, 음악 녹음하기, 컴퓨터와 연결해서 악보 그리기·편곡·재생·작곡하기.



MP3를 이용한 음악 활동은 무엇이 있을까?
 - MP3에서 재생되는 음원과 CD와의 차이는 무엇일까요?

3 컴퓨터로 음악 만들기

1. 컴퓨터 소프트웨어 중 무료 프로그램으로 음향 편집을 할 수 있는 프로그램을 조사하여 그 사용법과 컴퓨터에 음향을 저장하는 방법에 대해 익힌다.
2. 모듬별로 이야기를 정해 필요한 소리를 MP3를 이용해 녹음한다.
3. 음향 편집 프로그램을 통해 녹음한 소리들을 이야기에 맞게 효과적으로 편집한다.
4. 컴퓨터를 이용해 발표한다. 혹은 완성된 작품을 CD에 담아 제출한다.



▲ 컴퓨터 음악 프로그램

위 교과서에서 제시된 내용을 바탕으로 다음의 수업 지도안과 포트폴리오

자료를 제시한다.

표 42) (1) ‘디지털 매체 활용하기’수업의 활동 개요

단원명	음악으로 즐겨워져요	활동명	디지털 매체 활용하기		
학습주제	간단한 이야기와 배경음악 만들기	교과서	87	총 차시	3차시
학습목표	1) 컴퓨터를 활용한 음향 활동에는 무엇이 있는지 알 수 있다. 2) 음악 편집 프로그램을 이용하여 간단한 편집을 할 수 있다. 3) 간단한 이야기에 배경음악을 만들고 이를 반성할 수 있다.				

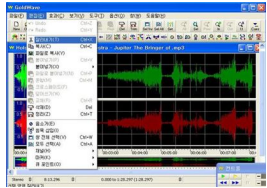
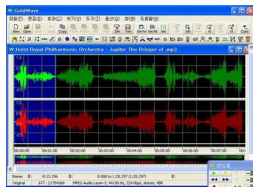
(2) 학습지도안

표 43) ① 1차시:

단계	주요학습내용	교수-학습 활동		수업매체 및 포트폴리오 사용여부
		교사	학생	
도입	인사	▶ 인사한다.	▷ 함께 인사한다.	
	흥미 유발 학습 목표 제시	▶ 우리 주변에서 쓰이는 디지털 매체에는 무엇이 있는지 질문한다. MP3 플레이어, CD 플레이어, 컴퓨터, 휴대폰, 디지털 카메라, PMP, 닌텐도 등 다양한 답변이 예상 된다. ▶ 이 중에서 음악과 관련한 디지털 매체는 무엇 무엇이 있는지, 그 특징은 어떠한지 다시 질문한다. MP3 플레이어, CD 플레이어, 컴퓨터, 휴대폰, PMP, 닌텐도등의 답변이 예상된다. ▶ 학습 목표 제시	▷ 교사의 질문에 자유롭게 대답한다. ▷ 학습목표 숙지	PPT

전개	<p>▶ 컴퓨터를 활용한 음악 활동을 알아보기 위하여 아래의 활동과 관련 있는 프로그램이나 사이트에 관해 질문하고 대답이 많이 나오지 않을 경우 교사가 답을 제시하고 차후에 조사 학습하도록 한다.</p> <p>1) 악보 편집 프로그램 : 악보를 그리거나 편집하는 도구 (finale, Sibelius, Music pro 등)</p> <p>2) MIDI 작곡, 편집 프로그램: 디지털 음원으로 작곡을 하거나 음악을 편집하고 편곡을 담당하는 프로그램 (Sonar, Nuendo, Logic 등)</p> <p>3) 녹음 및 음향 편집 프로그램: 디지털, 혹은 어쿠스틱악기로 녹음을 하고 음향작업을 하는 프로그램 (SoundForge, Gold wave 등)</p> <p>4) 음악 및 동영상 감상: 디지털로 된 음원이나 동영상을 감상할 수 있도록 해주는 도구 (Windows media player, 곰 플레이어 등)</p> <p>5) 그 밖에 다양한 음악관련 사이트: 그 밖에 디지털로 음악을 이용할 수 있는 관련 사이트 (청음훈련 사이트, 사운드 테라피 사이트)</p> <p>*조사를 위한 사이트 안내:</p> <p>(1) 시벨리우스 사용방법 동영상 강의 : http://channel.pandora.tv/channel/video.ptv?ref=na&redirect=prg&ch_userid=myoungsuc&prgid=37790532&catid=</p> <p>(2) 사운드 포지로 핸드폰 벨소리 만들기: http://blog.naver.com/yaahq?Redirect=Log&logNo=63586937</p> <p>(3) 골드 웨이브로 wav파일 만들기: http://blog.naver.com/yaahq?Redirect=Log&logNo=63586937</p>	
----	--	--

	<p>(4) 이어트레이닝 사이트: http://www.eartraining.co.kr/</p>	
	<p>▶ 모듬을 구성하여 모듬별로 이야기 구성을 위한 시간을 할애 한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 이야기의 주제 잡기 2) 제목 정하기 3) 상세 내용 구성하기 4) 나레이터(낭독자) 선정 	<p>▷4명씩 모듬을 구성하여 활동지를 바탕으로 이야기와 상황에 관해 토론하며 결정한다.</p> <p>포트폴리오 (활동지1)</p>
	<p>▶ 골드 웨이브 사용법을 간략히 설명한다.</p> <p>(구체적인 사용방법을 인터넷을 통해 조사하도록 과제를 제시한다).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 파일 열기 : 파일 열기 단추를 누른 후 사용할 곡을 선택하여 열기한다. 2) 원하는 부분만큼 자르기 : 내가 사용할 부분이 어디서부터 어디인지를 정한다. 음악이 시작하기 원하는 시점에 마우스로 바를 옮겨다 놓는다. 메뉴의 자르기 버튼을 이용하여 필요 없는 부분을 자른다. 마찬가지로 음악이 끝나는 시점을 정한 후에도 바를 옮기고 불필요한 부분을 삭제한다. (파일 자르기 방법) 	<p>포트폴리오 (활동지2)</p>



3) 페이드 인fade-in)과 페이드 아웃fade-out)의 설정
 페이드인은 아주 작게 시작하여 원래의 소리 크기로 점점 커지면서 등장하는 기능을 말한다. 설정방법은 Effect에서 Volume을 선택한 후 Fade in을 누르면 된다.



		<p>(페이드 인 화면)</p>  <p>반대로 페이드 아웃은 원래 소리에서 점점 작아지면서 음소거되는 기능을 말한다. 설정방법은 Effect에서 Volume을 선택한 후 Fade out을 누르면 된다.</p> <p>(페이드 아웃 화면)</p>  <p>4) 다른 이름으로 저장하기: 다른 이름으로 저장하는 방법을 알려준다.</p> <p>* 수업과 과제 관련 참조 사이트 제시</p> <p>http://blog.naver.com/lion2250?Redirect=Log&logNo=20066682430</p> <p>http://blog.naver.com/lion2250?Redirect=Log&logNo=20054217302</p> <p>http://blog.naver.com/dmscif8323?Redirect=Log&logNo=130015719615</p>	
		<p>▶ 모듈별로 이야기에 필요한 배경 음악을 인터넷을 이용하여 검색하도록 한다.</p>	<p>포트폴리오 (활동지1)</p>
<p>정리</p>	<p>차시 예고 과제 제시</p>	<p>▶ 다음시간에는 검색한 음악을 편집하여 이야기의 배경음악을 완성할 것임을 예고</p> <p>▶ 과제로 골드 웨이브의 구체적 사용법을 조사하도록 한다.</p>	

표 44) ② 2차시:

단계	주요 학습 내용	교수-학습 활동		수업매체 및 포트폴리오 사용여부
		교사	학생	
도입	인사	▶ 인사한다.	▷ 함께 인사한다.	
	전시 학습 상기	▶ 모둠 별로 진행상황을 체크한다.	▷ 진행사항을 보고 한다.	
전개		▶ 전시학습에서 다루었던 골드 웨이브를 이용하여 편집할 수 있는 시간을 할애한다. 이때, 교사는 교실을 순회하며 소프트웨어를 사용하는 데에 어려움이 없는지 관찰하고 도움이 필요한 경우 조력한다.	▷ 모둠별로 배경음악을 편집한다.	
		▶ 이야기(나레이션)를 컴퓨터의 녹음기로 녹음한 후 이를 배경음악과 함께 흘러나오도록 편집한 후 저장한다.	▷ 나레이션 역할을 정하고 녹음하여 편집한다.	
정리		▶ 완성본을 제출하도록 지시한다. ▶ 작업을 마무리 지으며 모둠별 자기 평가를 실시한다.	▷ 완성된 음원을 wav 파일이나 mp3 파일로 CD에 담아 제출한다.	포트폴리오 (자기 평가서) (완성된 작품CD)

③ 3차시: 발표회 (모둠별 발표 및 평가)

(3) 포트폴리오 자료

본 활동을 위한 포트폴리오 자료는 목차와 배경음악을 만드는 활동을 담은 활동지1, 골드웨이브를 활용하는 활동지2와 더불어 각종 평가지(자기·동료·학부모)와 최종 작품 등의 총 8가지로 구성된다.

한편, 일지의 양식은 앞서 다룬 양식과 동일함으로 제시하는 것을 생략한다.

표 45) ① 포트폴리오 목차(구성)³⁸⁾

디지털 매체 활용하기		
이름: _____	날짜: _____	
모듬: _____ 학년 반 모듬	교사: _____	
포트폴리오의 목차	확인	쪽
일지		
간단한 이야기와 배경음악 만들기 (1분 이내의 대사와 음악) (활동지1)		
골드 웨이브의 사용법 조사하기 (활동지2)		
모듬별 자기 평가서 (모듬별로 1장만 제출하세요)		
동료 평가서 (모듬별로 1장만 제출하세요)		
학부모 평가서 (발표회 당일 교사가 수거합니다)		
완성본 CD		
그 외 (모듬 별 추가 자료)		

38) Howard Gardner·ETS, 김명희, 윤쌍용역(2007), 예술 교과에서의 수업설계와 평가, 서울: 도서출판 문음사, p.81의 양식을 바탕으로 내용을 재구성 함

표 46) ② 간단한 이야기와 배경음악 만들기(활동지1)

간단한 이야기와 배경음악 만들기

(활동지1)

모듬 이름: _____ 날짜: _____

- (1) 이야기의 주제와 제목을 정하고 낭독할 대사를 쓰시오.
- (2) 배경음악을 선곡하고 어느 부분을 몇 초간 사용할 것인지 정하시오
- (3) 페이드 인(fade-in)이나, 페이드 아웃(fade-out)이 필요한 부분은 없는지, 그 밖의 다양한 효과가 필요한지 생각해 봅시다.
- (4) 이야기의 낭독자를 정합시다.(나레이터)

이야기 주제	◆		
제목		배경 음악	시간(초단 위)
대사			

표 47) ③ 골드 웨이브의 사용법 조사하기(활동지2)

음악 편집 프로그램 조사하기

: 골드 웨이브 프로그램 (활동지2)

모둠 이름: _____

나의 이름: _____

1. 골드 웨이브 프로그램으로 가능한 음악 작업은 어떤 것들이 있나요? (3가지 이상)

2. 이 프로그램으로 어떤 음악의 일부분을 잘라내어 저장하는 방법을 간단하게 설명해 보세요.

(1) 음악파일을 여는 방법:

(2) 음악파일의 일부분을 선택하여 자르는 방법:

(3) 자른 부분을 저장하는 방법:

3. 두개 이상의 음악을 연이어 붙이려고 합니다. 어떻게 할 수 있나요?

(1) 첫 번째 음악 선택 열기:

(2) 두 번째 음악 선택 열기:

(3) 두 음악을 한 파일로 이어 붙이기:

(4) 저장하기:

3. 페이드 인(fade-in) 과 페이드 아웃(fade-out)의 뜻은 무엇이고, 이를 어떻게 설정할 수 있나요?

(1) 페이드 인, 아웃의 뜻:

(2) 설정 방법

표 48) ④ 모듈별 자기 평가서

간단한 이야기와 배경음악 만들기
모듈별 자기 평가서

모듬이름 : _____

날짜: _____

	자신의 답변	창작의 수준		
		상	중	하
이야기의 주제에 맞게 제목과 대사가 잘 쓰여 졌나요?				
대사의 길이는 1분 이내로 적절한가요? 낭독자의 발음이나 억양은 적절하고 배경음악과의 소리 크기는 적당했나요?				
우리 모듬에서 각자의 역할은 무엇인가요? 역할은 적절하게 분배되었다고 생각하나요?				
배경음악은 어떤음악으로 선정하였나요? 적절히 선곡되었나요?				
아쉬운 부분은 있나요?				

표 49) ⑥ 모듈별 동료 평가서

간단한 이야기와 배경음악 만들기
동료 평가서

모둠 이름: _____

평가 대상 모둠 이름: _____ 날짜: _____

	동료 모둠의 평	점수를 주세요.				
		1점	2점	3점	4점	5점
oo 모듬의 이야기와 배경음악의 주제와 내용은 참신했나요?						
낭독자의 목소리와 배경음악의 크기의 발란스는 적절했나요?						
배경음악은 몇 가지가 사용되었나요? 적절히 쓰였나요?						
칭찬하고 싶은 점 2가지를 적어주세요. 아쉬운 점이 있다면 적어주세요.						

표 50) ⑦ 학부모 평가서

간단한 이야기와 배경음악 만들기
학부모 평가서

학생 이름: _____ 소속: _____ 학년 _____ 반 _____ 번

학부모님 : _____ (인) 날짜: _____

안녕하십니까? 여러분의 자녀의 발표회에 참석하여 주신 것을 환영합니다. 다음의 질문은 여러분의 자녀들이 준비한 발표회에 대한 여러분의 평가입니다. 이것은 실제 점수에도 반영될 예정이니 성심껏 답변해 주시면 감사하겠습니다.

1. 여러분의 자녀는 어떤 모둠에 소속되어 있나요?
2. 여러분 자녀의 모둠은 이야기와 배경음악을 통해서 표현하고자 하는 바를 잘 표현 하였다고 생각하십니까? 어떤 부분이 가장 좋았나요?
3. 여러분의 자녀가 소속된 모둠이 아닌, 다른 모둠에서:
 - (1) 이야기를 주제에 맞게 가장 잘 전달한 모둠은 어디라고 생각하십니까?
 - (2) 배경음을 가장 잘 사용한 모둠은 어디라고 생각하십니까?
4. 여러분의 자녀가 속한 모둠을 제외하고 전반적으로 가장 잘 표현하였다고 생각 하는 모둠은 어디인가요?
5. 간단한 소감을 적어주십시오.

2. 포트폴리오 평가방안

이상의 수업 지도안을 바탕으로 포트폴리오 평가를 시행하기 위해서는 우선 평가 기준의 정립이 필요하다. 이것은 준거지향적인 수행평가의 특성을 반영하여 평가에 있어 높은 수준의 신뢰를 얻기 위한 기본적인 조치이다.

또한 포트폴리오 자료의 성격상 일관된 기준을 정할 경우 활동에 따라서 평가가 불가능 하거나 평가의 의미가 없는 경우도 생겨날 수 있어, 각 활동 내용 구성의 특성에 맞게 각각의 평가 기준을 정하여 제시하는 것이 바람직하다고 본다.

그리고 Arts Propel의 3요소인 창작, 지각, 반성을 기초로 하여 기준을 세우는 것 역시 고려해야할 중요한 사항이다.

이와 같이 포트폴리오 평가에 있어 고려해야 할 사항들을 감안하여 자료의 성격에 따라 다음의 네 가지(포트폴리오 전반의 평가 기준, 자기·동료·학부모 평가서의 평가 기준, 학습지와 활동지의 평가 기준 그리고 창작된 작품에 대한 평가 기준)영역으로 나누고 창작, 지각, 반성의 세 요소를 반영하여 평가 기준을 제시 할 수 있다.

1) 포트폴리오 전반의 평가의 기준

앞서 이론적 배경에서 다루었듯이 Arts Propel의 포트폴리오 평가에서는 창작, 지각, 반성의 3요소가 가장 기본이 되는 중요한 요소임으로 이것을 고려하여 평가의 준거가 제시되어야 한다. 다음은 Arts Propel의 포트폴리오 평가 양식을 적용하여 수업 평가 양식을 제시한 것으로 이 중, 성취도와 발달 면에서의 평가의 준거는 표 52와 53에서 확인할 수 있다.

표 51) Arts Propel의 평가양식을 적용한 평가 양식³⁹⁾

		학생들 포트폴리오에 있는 증거(체크리스트, 일지, 개인 프로젝트 등)	성취도	발달
창작	참신함 기보법사용의 재능 기보법 만들기 수행 연주에서의 표현	활동지 학습지 작품 CD		
지각	음악적 요소의 식별 음악적 형식과 양식의 구조	일지 학습지 활동지		
반성	비평 작업의 교정 목표 설정 다른 양식 음악의 반성	자기평가지 동료평가지 학부모평가지		
과업으로의 접근	협조의 수준 작업의 독립성 작업의 협동성	동료평가지 학부모평가지		

표 52) 성취도 면에서의 평가의 기준⁴⁰⁾

수준	성취 정도 평가 기준
1	성취된 바가 없다.
2	작업에는 성취가 낮고, 문제점이 있다고 평가되고 있으나 학생은 그것을 눈치 채지 못하거나, 수정할 의사가 보이지 않는다.
3	작업에서 음악적 성취가 보여 지며(수정된 내용을 포함하여) 학생들이 수업을 통해 배운 내용에 관심을 나타내는 것을 보여준다.
4	성취와 발전의 증거들이 보여 진다. 작품들은 정밀하고 기술적 관심은 학생의 작업과 일치한다.
5	학생은 작업능력은 높은 성취 수준을 지속적으로 유지하고 있다.

39) Howard Gardner·ETS, 김명희, 윤쌍용역(2007), 예술 교과에서의 수업설계와 평가, 서울: 도서출판 문음사, p.120 참조

40) Howard Gardner·ETS, 김명희, 윤쌍용역(2007), 상개서, p.121 재정리

학생의 작품이나 작업 자체의 완성도, 성취정도에 관한 평가가 성취도였다면 학생이 수업과정을 통해 점차 나아지고 발전 하게 되는 ‘발달’의 정도를 평가하고자하는 영역이 발달이다. 발달 정도를 평가하는 기준은 다음과 같다.

표 53) 발달 면에서의 평가의 기준⁴¹⁾

수준	발달 정도 평가 기준
1	학생의 작업에 발달 증거가 거의 없다.
2	작업은 발달 증거를 거의 보여주지 못하거나 학생들이 풀리지 않는 많은 문제를 갖고 있음에도 눈치 채지 못하고 있다.
3	작업은 발달의 증거를 조금 보여주고, 학생들이 수업에서 기능적인 부분의 고려에 대해 더 많이 집중하는 것을 보여준다.
4	많은 작업에서 능력의 발달 증거가 나타난다. 더 정밀해지고, 음악적 테크닉의 발전은 학생 작업에서 더 자주 나타난다.
5	평가 기간 동안 음악적 테크닉의 숙달 수준이 매우 높아졌다.

이처럼 성취도와 발달에서 각각 다섯 수준으로 나누어 점수를 부여할 수 있으며 이것은 각 활동이 끝나고 포트폴리오가 제출된 이후 전적으로 교사에 의해 평가되어지는 부분이다. 그러나 제출된 포트폴리오에는 이미 학생들과 학부모들의 평가가 기록된 자기·동료·학부모 평가지가 포함되어 있으므로 이를 어떻게 반영할지에 관한 계획이 필요하다고 본다.

2) 자기·동료·학부모 평가서의 평가 반영 기준

자기·동료 평가서는 학생 스스로에게는 작품에 대한 자기 성찰의 기회

41) 상개서, P121 재정리

임과 동시에 다른 학생의 작품을 비평하는 훈련의 기회가 되는 중요한 활동이다. 따라서 이것의 작성된 정도와 기술 수준을 통하여서도 학생의 음악적 능력을 평가할 수 있다. 다음은 Arts Propel 의 포트폴리오 평가의 기준을 적용한 자기평가서의 평가 기준이다.

표 54) 자기· 동료 평가서의 평가, 반영 기준⁴²⁾

영역	평가 기준	수준(점수)
창작	창의력: 작업이 참신하고 새로운 아이디어가 돋보인다.	1 2 3 4 5
	기술능력: 자기 평가서를 작성의 논리성 일관성이 보인다.	1 2 3 4 5
	용어의 사용: 음악 용어를 바르게 사용하고 있는가?	1 2 3 4 5
지각	이해력: 새로운 음악적 개념에 대해 이해가 빠르고 정확하다.	1 2 3 4 5
	판단력: 작업내용에 수업내용이 적절히 적용되었다고 판단하는가? 혹은 잘못된 판단이 개입되어 있지는 않은가?	1 2 3 4 5
	문제 인식: 나의 작품이 가진 문제점을 발견하였는가?	1 2 3 4 5
반성	비평: 음악적으로 잘 된 것 과 그렇지 않은 것을 구분할 수 있는가?	1 2 3 4 5
	문제 해결력: 인식한 문제에 대한 해결능력이 뛰어난	1 2 3 4 5
	조언: 동료의 작업에 대한 해결책을 적절히 제시한다.	1 2 3 4 5
기타	모둠 작업 시에 역할 분배는 적절 하였는가?	1 2 3 4 5
	모둠 작업 시에 협동이 잘 이루어 졌는가?	1 2 3 4 5
	기록의 성실성: 빠짐없이, 성실히 기록되어 있는가?	1 2 3 4 5

한편, 학부모 평가서의 경우 평가의 전문성이나 형평성에 있어서 좋은 기대효과를 보기 힘들 수 있기 때문에 평가에는 부분적으로 반영한다. 주로 학생들의 발표회와 관련한 것임으로 아래와 같은 부분을 평가에 반영할 수 있다.

42) 박시영(2008), Arts PROPEL을 적용한 고등학교 1학년 음악 수업 및 평가에 관한 연구 : 창작 수업을 중심으로, 연세대학교 교육대학원 석사학위 논문 P. 59의 양식 인용

표 55) 학부모 평가서의 반영 기준

	반영 부분	수준(점수)
1	가장 훌륭한 연주, 발표로 평가 받는 학생이나 모듬은?	1 2 3 4 5

3) 학습지와 활동지의 평가 기준

각 활동별로 주어지는 학습지와 활동지는 학생의 창작 과정을 담은 과정을 평가하는 것으로서 반성을 제외한 창작과 지각을 반영하는 중요한 수단이다. 따라서 학습지와 활동지는 창작과 지각 영역에서 다음과 같이 평가 될 수 있다.

표 56) 학습지와 활동지의 평가 기준

영역	평가 기준	수준(점수)
창작	창의력: 작업이 참신하고 새로운 아이디어가 돋보인다.	1 2 3 4 5
	테크닉: 음악의 요소를 사용하는 기술이 훌륭하다.	1 2 3 4 5
	구성력: 이야기를 구성이나 작곡을 위한 개요에 짜임새가 있는가?	1 2 3 4 5
	용어의 사용: 음악 용어를 바르게 사용하고 있는가?	1 2 3 4 5
지각	이해력: 새로운 음악적 개념에 대해 이해가 빠르고 정확하다.	1 2 3 4 5
	판단력: 과제 수행 시 무엇을 해야 할지 판단이 빠르고 정확하다.	1 2 3 4 5
기타	문제 인식: 무엇이 잘 못 되었는지 분명하게 안다.	1 2 3 4 5
	기록의 성실성: 빠짐없이, 성실히 기록되어 있는가?	1 2 3 4 5
	모듬 작업 시 협동이 잘 이루어진 흔적이 보이는가?	1 2 3 4 5

4) 창작된 작품에 대한 평가 기준

평가에 있어 가장 중요한 부분 중에 하나가 학생의 창작물 그 자체를 평가하는 것이다. 여기에도 역시 반성을 제외하고 창작과 지각의 요소가 반영된다.

표 57) 창작된 작품에 대한 평가 기준

영역	평가 기준	수준(점수)
창작	창의력: 작업이 참신하고 새로운 아이디어가 돋보인다.	1 2 3 4 5
	테크닉: 음악의 요소를 사용하는 기술, 혹은 연주기술이 훌륭하다.	1 2 3 4 5
	구성력: 이야기를 구성이나 작곡을 위한 개요에 짜임새가 있는가?	1 2 3 4 5
	용어의 사용: 음악 용어를 바르게 사용하고 있는가?	1 2 3 4 5
지각	표현력: 창작물 혹은 연주에 있어 음악적 감정표현이 잘 드러나 있다.	1 2 3 4 5
	이해력: 새로운 음악적 개념에 대해 이해가 빠르고 정확하다.	1 2 3 4 5
	판단력: 과제 수행 시 무엇을 해야 할지 판단이 빠르고 정확하다.	1 2 3 4 5
	기보, 독보력: 기보, 독보 능력이 훌륭하다.	1 2 3 4 5

5) 평가의 종합적인 반영 계획

지금까지의 평가기준을 바탕으로 책정된 점수를 합산하기 위해서는 각 활동 자료별 평가를 얼마만큼 반영할 것인지를 결정해야한다. 그러나 이것은 교사의 한 학기 평가 계획과 관련된 것으로, 교사의 재량과 학교의 학사 상황이 고려되어야 할 것이다. 그러므로 여기서는 예시를 통하여 어

떠한 방식으로 종합적인 평가가 가능한지를 제시하고자 한다.

표 58) 종합적인 평가 반영 방안 (예시)

번호	평가 요소	반영비율	교사의 피드백 유무
1	자기평가서, 동료 평가서	10%	×
2	학습지 평가	15%	○
3	활동지 평가	15%	○
4	창작 작품평가	30%	○
5	발표, 혹은 연주(CD포함)평가	20%	○
6	기타(학부모 평가서, 추가 자료)	5%	×
7	일지, 노트(수업태도점수)평가	5%	△

또한 교사는 학생들이 평가를 통하여 자신의 부족한 점이나 좋은 점 등을 파악 할 수 있도록 학습지나 활동지의 답안을 비롯하여, 창작 작품이나 연주에 관한 평, 일지나 노트의 조언 사항 등에 관해 간단하게 피드백 하여 줄 수도 있다.

IV. 결론

1. 결론

본 연구는 효과적인 수행평가 도구인 Arts Propel의 포트폴리오 평가를 우리의 교육실정에 맞게 재구성하여 수업을 설계하고, 이를 실제 교육현장에서 활용하여 사용 할 수 있도록 수업지도안과 더불어 포트폴리오 평가 자료의 예를 제시하는 것을 목적으로 쓰여 졌다.

이를 위해 이론적 배경에서 수행평가와 Arts Propel의 교육과정을 다루고 이를 본문에서 개정 2007 음악교과서(중학교 1학년)에 적용하여 창작 영역에서의 수업지도안과 더불어 포트폴리오 자료 및 평가 방안을 제시하였다.

본 연구의 의의는 다음의 두 가지로 요약될 수 있다.

첫째, Arts Propel의 포트폴리오 평가로 대표되는 수행평가와, 엘리엇의 ‘음악하기’를 강조한 개정 2007 음악 교육 과정은 과정을 중시하는 그 근본에 있어 일맥상통한다고 볼 수 있으므로 Arts Propel 포트폴리오 평가의 적용은 의미가 있다고 본다.

둘째, 개정 2007 음악 교육 과정에 의해 제작된 음악 교과서의 수행평가를 위해 Arts Propel의 포트폴리오 평가를 적용하려는 첫 번째 시도이다.

또한 본 연구가 실제 교육현장에서 기대되는 효과는 다음과 같다.

첫째, 학생들이 기존 교과서에 제시된 문제에 따라 단순히 창작 작품을 만드는 것 이상의 활동으로 학습지와 활동지를 이용한 다양한 포트폴리오 작업을 경험함으로써 다양한 방식으로 음악적 기술을 연습하고 적용하는

다수의 기회를 가질 수 있다.

둘째, 선정된 교과서의 창작영역을 대상으로 하여 수업지도안과 수업자료, 포트폴리오 자료, 평가 방안까지 모두 제시하고 있음으로 교사가 수업 현장에서 바로 적용하여 사용할 수 있다.

셋째, 단순한 자료 모음집 이상의 활동인 자기평가, 동료평가의 기회를 통해 학생 스스로가 반성하고 비평하는 능력을 기름으로써, 음악적인 능력은 물론 자기 주도적이고 반성적인 학습태도, 생활태도를 갖게 되어 학생의 전인격적인 성숙에 긍정적인 영향을 끼칠 수 있다.

2. 제언 및 후속 연구

Arts Propel과 관련된 연구는 최근 몇 년 사이에 등장하기 시작한 것으로 이제껏 선행된 연구가 많지는 않은 실정이다. 그러나 최근의 수행평가의 중요성이 부각되면서 점차 관심이 깊어지고 연구의 종류도 다양해지고 있는 상황이다. 이러한 시점에서 본 연구와 맥락을 같이 하는 후속연구들이 계속되어 2007 개정 음악교과에의 적용이 활발히 이루어졌으면 하는 바람이다.

따라서 다음의 연구들이 후속될 것을 기대할 수 있다.

첫째, 2011년 출시될 예정인(개정 2007 음악 교과과정에 의한) 중학교 2학년 교과서와 2012년부터 사용될 중학교 3학년 교과서에도 이와 같은 형식의 후속 연구가 가능하며, 필요하다고 본다.

둘째, 창작 영역이 아닌 기악, 가창, 감상영역에도 Arts Propel의 포트폴리오 평가를 적용할 수 있으므로, 이와 관련된 후속연구를 기대할 수 있다.

셋째, 효과적인 수업을 위한 수업자료의 제작(ICT 활용)과 관련 소프트

웨어(songsmith program)의 활용 등을 심도 있게 다루는 연구를 기대할 수 있다.

참된 음악교과의 평가는 과연 무엇을 지향해야 하는지에 관한 수많은 논의들이 있어왔고 지금도 계속되고 있다. 그러나 분명한 것은 음악은 ‘실제 음악활동을 하는 것’에서부터 출발하여 설계되어야 하고 이것을 기초로 하여 교육과정의 수립과 평가과정의 수립이 이루어져야 한다는 것이다.

이러한 관점에서 과정의 평가인 수행평가는 그 방법의 복잡성, 평가의 어려움에도 불구하고 많은 음악 교육자들에 의해 지지되고 있다. 따라서 이러한 수행평가의 효과적인 시행을 위한 노력의 일환으로 본 연구와 같은 후속연구가 계속 되길 바라며 음악과 수행평가 부분에 알찬 역할을 할 수 있으리라 기대해 본다.

참 고 문 헌

1. 단행본

김대현, 김석우(1997), *교육과정 및 교육평가*, 서울: 학지사
김명희, 이경숙(1998), *다중지능의 이론과 실제*, 서울: 양서원
백순근, (1998), *<수행평가의 이론과 실제>*. 서울: 원미사.
석문주(2001), *<음악과 수행중심평가>*, 서울: 학문출판
석문주 외(2005), *<음악교육의 기초>*, 서울: 교육과학사
조한무(2001), *<수행평가를 위한 포트폴리오 평가>*, 서울: 교육과학사

Davison, L. E. Winner(1992), *<Arts propel: An introductory handbook>*. harvard Project Zero and Educational Testing service : harvard Graduate school of Education

Howard Gardner·ETS, 김명희, 윤쌍용역(2007), *<예술 교과에서의 수업설계와 평가>*, 서울: 도서출판 문음사,

2. 국내 학술지 논문

김용희(1999), *<아츠 프로펠의 수행 평가(Assessment Techniques in Arts Propel)>*, 음악교육연구, Vol.18 No.1,

장기범(1999), *<음악과 수행평가의 이론과 예제>*, 열린교육연구 Vol.7 No.1

최정인(2002), *<Arts PROPEL의 이론과 실제>*, 음악교육 Vol. 2

3. 해외 학술지 논문

Wolf.(1988), <Opening Up Assessment> Educational Leadership.
24-29,

Thomas W. Goolsby. (1995), <Portfolio Assessment for Better
Evaluation>, Music
Educators journal, vol.82 No.3

Tarnowski, S.Knutson, M.etal(1998), <Building a professional
portfolio>, Music Educators journal vol.86 No.1

4. 학위 논문

김령희(2008), <Arts PROPEL을 적용한 「음악과 생활」 수업지도 방안 연
구 : 기악합주 「캐논」 을 중심으로>, 강원대학교 교육대학원 석사학위 논문

김에스더(2007), <‘Arts PROPEL’을 응용한 고등학교 음악과 수행평가 적
용방안 예시>, 단국대학교 교육대학원 석사학위 논문

박시영(2008), <Arts PROPEL을 적용한 고등학교 1학년 음악 수업 및 평
가에 관한 연구 : 창작 수업을 중심으로>, 연세대학교 교육대학원 석사학위
논문

박은아(2008), <Arts PROPEL 음악의 평가 적용 방안 연구>, 단국대학교
교육대학원 석사학위논문

정선옥(2008), 음악 창작 수업을 통한 아트 프로펠(Art ProPEL)적용 방
안 연구 :[중학교 3학년을 대상으로], 연세대학교 교육대학원 석사학위 논문

ABSTRACT

Instructional Design and Portfolio Data Development for Performance Assessment of Music Curriculum

– Focused on Portfolio Assessment in Arts PROPEL –

Kim Eun-kyoung

Major in Music Education

Graduate School of Education

Sungshin Women's University

It is natural in some way to be changed the value system that is demanded by the era according to a change in period, and to be changed the perspective of school education according to this. What the perspective on school education is changed implies a change in curriculum. This directly implies a change in the assessment method as well.

The performance assessment, which was introduced as one form of a change in this curriculum, is being recognized as the more desirable assessment in the curricular subject like music, which puts important significance on which the performance itself assesses.

This study is attempt for applying the assessment method of portfolio in Arts Propel, which is the beginning of portfolio assessment in carrying out the portfolio assessment, which is one of the most typical methods in this performance assessment.

For this, it suggested portfolio material along with a lesson plan targeting the part of creation in the version of the 1st grade for middle school by Hyundai Music Publishing Co., which was newly manufactured by the revised music curriculum in 2007, and proposed the assessment plan for this. Four of instructional activities, which were suggested, include <creation in non-traditional notation>, <making a song in a simple form>, <making musical masque>, <utilizing digital media>. It attached the instructional material(PPT screen) along with instructional plan, portfolio material, and assessment plan necessary for each lesson.

This study allows students to experience diverse activities of assessing the process of lesson, thereby making them have an opportunity available for practicing and applying musical technique with several methods. Through portfolio work that allows students to foster self-directed and reflective ability as well as this musical growth, the students' holistic growth can be promoted.

Also, from teachers' position, all the materials necessary for lesson are being suggested. Thus, it can be rightly applied to the real instructional field.

Accordingly, this study is considered to be possibly an example of substantial tool necessary for carrying out performance assessment by utilizing the revised music textbook for 2007.

부록: 1.수업자료(PPT 화면) 제시

1) 비전통적 기법의 창작

<p>* 비전통적 기법의 창작</p>  <p>부산대학교 교내 대학원 김현경</p>	<p>AIM: 학습 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 전통과 현대의 여러 가지 기보 체계를 살펴 그 특징을 파악할 수 있다. - 나만의 기보 체계를 설정할 수 있다. - 나만의 기보 체계를 활용하여 간단한 작곡을 할 수 있다. - 나의 기보 체계와 작품에 대해 반성하는 능력을 기른다.
<p>물어가기: 이것은?</p> 	<p>탐구하기: 다양한 악보들--</p>  <ul style="list-style-type: none"> - 이름: 정건보 - 시기: 조선 세종 - 특징: 한 칸(정간)에 음(음면)을 기입 오른쪽 위에서부터 세로로 읽음
<p>탐구하기: 다양한 악보들--</p>  <ul style="list-style-type: none"> - 이름: 오음 악보 (상하일리지보) - 시기: 조선 세종 - 특징: 12음만을 사용하지 않고 음상음역 장(음)이음을 중심으로 위음은 3-1부리 아래 음은 2-1부리 하나의 음의 차례로 표기 	<p>탐구하기: 다양한 악보들--</p>  
<p>탐구하기: 다양한 악보들--</p>  <ul style="list-style-type: none"> - 이름: 프랑코의 3분법 - 시기: 13세기 후반 - 특징: 리듬을 표기하는 독특한 방법 세레브레리스 3개 = 트레리스 보레리스 3개 = 롱가 에리 롱가 3개 = 부유펙스 롱가 	<p>탐구하기: 다양한 악보들--</p>  

발구하기: 다양한 의의들--

영문법 용어: **문법**, **문법**, **문법**, **문법**

영문법 용어: **문법**, **문법**, **문법**, **문법**

발구하기: 다양한 의의들--

영문법 용어: **문법**, **문법**, **문법**, **문법**

영문법 용어: **문법**, **문법**, **문법**, **문법**

발구하기: 다양한 의의들--

영문법 용어: **문법**, **문법**, **문법**, **문법**

영문법 용어: **문법**, **문법**, **문법**, **문법**

- 이름: 영문법 용어와 '영문법'의 의미를 위한 대가
- 시기: 1990년
- 특징: 영문법 용어 사용, 문법 용어 사용, 문법 용어 사용, 문법 용어 사용

발구하기: 다양한 의의들--

영문법 용어: **문법**, **문법**, **문법**, **문법**

영문법 용어: **문법**, **문법**, **문법**, **문법**

- 이름: 피츠버그 공립학교 학생 작품 1
- 시기: 현재
- 특징: Happy Birthday song을 자유롭게 본래적이고, 그래프 스타일의 리본으로 표현함.

발구하기: 다양한 의의들--

영문법 용어: **문법**, **문법**, **문법**, **문법**

영문법 용어: **문법**, **문법**, **문법**, **문법**

- 이름: 피츠버그 공립학교 학생 작품 2
- 시기: 현재
- 특징: 영문의 숙제인수를 위한 영문 계획 시운도를 시각적 표현으로 향상시킬 때 약간의 빈틈을 그림으로 조성과 보드를 표기 함

발구하기: 다양한 의의들--

영문법 용어: **문법**, **문법**, **문법**, **문법**

영문법 용어: **문법**, **문법**, **문법**, **문법**

- 이름: 다양한 영문법 학생의 그림작품
- 시기: 현재
- 특징: 영문법을 주제로 하여 다양한 시각적 그림으로 표현함

인물기: 나만의 기보체계!

Process of the Creation

나만의 스타일, 나만의 표현 방식, 나만의 색상, 나만의 소재 = 특성성

무엇을 어떻게 표현할까? = 표현성

무엇이든? 어떤? 무엇이든?

구성은 음악적으로 어떻게, 왜곡이든 = 음악성

발표하기: 나만의 기보체계 --

Goals of the Creators

1. 개인적 기보체계를 형성하고 '나만의 기보체계'를 구성
2. 개인적 기보체계를 구성하고 '나만의 기보체계'를 구성
3. 개인적 기보체계를 형성하고 '나만의 기보체계'를 구성

2) 간단한 형식의 노래 만들기

<h3>간단한 형식의 리듬과 가락 만들기</h3> <p>성신여자대학교 교육대학원 김은경</p>	<h3>* 형식 (Form)</h3> <p>Vs. 음악적 형식 (Musical Form)</p>
<h3>음악적 형식 (Musical Form)</h3>	<h3>학습목표</h3> <ol style="list-style-type: none"> 1) 한 도막형식을 알아보고 그 특징을 파악한다. 2) 말 리듬을 만들고 리듬에 맞추어 노래하듯이 읽을 수 있다. 3) 다양한 리듬유형을 읽을 수 있고, 이를 창작에 적용할 수 있다. 4) 리듬과 선율을 효과적으로 사용하여 한 도막 형식의 곡을 작곡한다.
<h3>이 노래는?</h3>	<h3>한 도막 형식 1</h3>
<h3>한 도막 형식 2</h3>	<h3>한 도막 형식의 종류</h3>

한 도막→ 두 도막 형식



리듬 (rhythm)

해어 해어 나오나라
 풀 따먹고 나오나라
 벼를 피며 나오나라
 재갈 치며 나오나라
 장구 치며 나오나라
 소고 치며 나오나라
 (연래 민요 가사)



가락 (melody)

▶▶▶ 가기(순차진행)



7도



▶▶▶ 가기(도약진행)

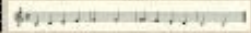


가락 (melody)

▶▶▶ 가기(순차진행)



기박이 음계를 따라
 피로 덜 풀음으로 이동하는 진행



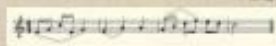
가락 (melody)

▶▶▶ 가기(순차진행)

3음(도) 이상 떨어진 음으로
 건너뛰어 진행되는 것.
 아래 뒤 방향은 상반음음.



▶▶▶ 가기(도약진행)



화성 (harmony)

▶▶▶ 화성 :
 세리는
 반드시 2도씩 인 화음
 이루어지는 느낌



▶▶▶ 화성 :
 7-2진하는
 반드시 7도씩 인 화음
 완성 화음 이루어지는 느낌



화성 (harmony)

좋은 화음 진행과 좋지 않은 화음진행



화성 (harmony)

좋은 화음 진행과 좋지 않은 화음진행



3) 음악 가면극 만들기



학습 목표

- 1) 상황과 대사에 어울리는 배경 음악을 설정할 수 있다.
- 2) 다양한 물건을 이용하여 효과음을 만들 수 있다.
- 3) 대사와 연기, 배경음악을 고려하여 음악극을 연출하고 반성할 줄 안다.



음악 가면극을 만드는 순서

1. 이야기를 구상하고 대사를 만든다.
2. 동물 제형을 만든다. (색지 설정)
3. 효과음을 만들어 넣는다.
4. 가면을 만들고 음악극을 준비한다.
5. 음악극을 발표한다.



• 모둠별 활동 시간!!
• 줄거리를 만들고 배역을 설정하세요!!



다양한 효과음의 세계

- 1) 플라스틱통 + 콩
- 2) 밥공기를 얹어서 적상 두드리기
- 3) 고무줄 튕기기



음악극 계획표 작성 방법

구분	배경	대사	효과음
1차			
2차			
3차			
4차			



모둠 별 연습 시간



음악 가면극 발표회



4) 디지털 매체 활용하기

다양한 음악 관련 프로그램

- 악보 편집 프로그램**
 - Finale, Sibelius, Music pro
- 녹음 프로그램**
 - Sonar, Nuendo, Logic
- 효과(인공) 합성 프로그램**
 - SoundForge, Gold wave
- 최소시스템 상용음악 플레이어**
 - Windows media player, 쿨플레이어
- 기타**
 - 전문용인 사운드, 사운드 테러제, 사자본

골드 웨이브로 음악 편집하기



골드 웨이브로 음악 편집하기



간단한 이야기와 배경음악 만들기

1. 이야기의 주제와 대사 만들기 (모음별)

1차	4차	5차
2차		
3차		

간단한 이야기와 배경음악 만들기

2. 음악 검색하기 (모음별)



간단한 이야기와 배경음악 만들기

2. 음악 설정하기 (모음별)

1차	4차	5차
2차		
3차		

간단한 이야기와 배경음악 만들기

4. 골드 웨이브로 음악 편집하기 (모음별)



간단한 이야기와 배경음악 만들기

5. 발표하기(모음별)

