



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



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

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

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

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

[Disclaimer](#)

김 명 숙 교수 지도  
석사학위 청구논문

초등학교 1, 2학년 학생의 음악  
표현능력 향상을 위한 ARCS동기전략  
적용 영어뮤지컬 수업 지도 방안

2017

성신여자대학교 교육대학원  
교육학과 음악교육전공  
우 미 연

초등학교 1, 2학년 학생의 음악  
표현능력 향상을 위한 ARCS동기전략  
적용 영어뮤지컬 수업 지도 방안

김 명 숙 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2017년 5월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 음악교육전공

우 미 연

# 인 준 서

우미연의 석사학위 논문으로 인준함

2017년 5월

심사위원장 \_\_\_\_\_ (인)

심사위원 \_\_\_\_\_ (인)

심사위원 \_\_\_\_\_ (인)

성신여자대학교 교육대학원

## 논문개요

대부분의 인간은 자신의 생각이나 감정을 표현하고자 하는 본성이 있으며 이러한 인간의 본성은 언어, 신체, 예술 등으로 표현할 수 있다. 예술 영역 가운데 음악으로 자신의 내면을 표현하는 것은 인간의 본성을 충족시킬 수 있으며, 인간의 감정을 해소하는데도 긍정적인 영향을 미칠 수 있다. 또한 음악을 신체의 움직임으로 표현하는 것은 음악적 지각 능력발달에 긍정적인 영향을 미칠 수 있다.

음악 교육에서 중요한 음악 표현능력의 효과적인 학습을 위해서는 학습자의 동기를 유발하는 것이 매우 중요하다. 학습동기 유발 없이는 효과적인 학습이 일어나기 어렵기 때문이다. 이에 본 연구는 음악 표현능력 향상을 위해 켈러(John M. Keller, 1938~)의 ARCS동기전략을 적용하여 영어뮤지컬 수업 지도 방안을 개발하는데 목적을 두었다.

연구 목적에 따라수업을 개발하였고, 개발한 수업 지도 방안의 효과를 알아보기 위해 경기도 소재 S초등학교 방과후학교 영어뮤지컬반 1, 2학년 학생 8명(1학년 5명, 2학년 3명)을 대상으로 12차시 수업을 진행하였다. 연구 분석의 자료로는 수업영상, 수업 전사자료, 학생 인터뷰, 연구자 및 보조연구자 참여일지를 활용하였다.

그 결과 ARCS동기전략을 적용한 영어뮤지컬 수업 지도 방안은 노래 부르기 표현능력, 신체표현능력, 음악 만들기 표현능력 향상에 긍정적인 영향을 미쳤음을 알 수 있었다. ARCS동기전략을 적용한 수업은 학생들이 수업 활동에 흥미를 갖고 적극적으로 참여하며 집중할 수 있게 하였다. 학생들의 수업 참여도와 집중력이 올라감에 따라 가락, 리듬, 박자, 빠르기에 맞게 노래 부르는 능력도 향상되는 것을 확인할 수 있었다. 또한 교사의 신체표현

(안무)을 모방하거나 능동적으로 신체표현을 하는 능력도 향상되는 것을 확인할 수 있었다.

음악 만들기 활동에서도 학생들은 신체와 악기로 사물, 동물의 특징 및 소리를 만들어 즉흥적으로 표현하는 것을 즐거워하며, 계속적으로 발표하기를 원했다. 자발적이고 지속적인 표현활동들은 학생들의 음악 만들기 표현 능력 향상에 긍정적인 영향을 미쳤음을 확인할 수 있었다. 본 연구를 바탕으로 ARCS동기전략을 적용한 음악 수업 지도 방안 개발과 음악과에 초점을 둔 영어뮤지컬 수업에 대한 후속 연구가 더 진행되어야 할 것이다.

# 목 차

## 논문개요

### I. 서 론

- 1. 연구의 필요성 및 목적 .....1
- 2. 연구 가설 .....3
- 3. 연구 제한점 .....4
- 4. 선행연구 고찰 .....4

### II. 이론적 배경

- 1. 학습동기이론의 의미와 유형 .....10
- 2. 켈러의 ARCS동기이론과 전략 .....11
- 3. 음악 표현능력 .....15
- 4. 뮤지컬 .....16

### III. 연구방법

- 1. 연구 대상 .....22
- 2. 연구 절차 .....24
- 3. 연구 도구 .....25
- 4. 영어뮤지컬 수업 계획 .....25

### IV. 연구 결과

- 1. ARCS동기전략을 적용한 영어뮤지컬 수업 주요 지원 기술 .....27
- 2. ARCS동기전략을 적용한 영어뮤지컬 수업 지도 방안 .....32
- 3. 질적 자료 분석 .....55

V. 결론 .....69

참 고 문 헌

ABSTRACT

부 록

## 표 목 차

〈표 II -1〉 ARCS동기이론의 기본요소와 하위전략 .....	12
〈표 II -2〉 주의집중 하위전략과 주요 지원 전술 .....	12
〈표 II -3〉 관련성 하위전략과 주요 지원 전술 .....	13
〈표 II -4〉 자신감 하위전략과 연관된 주요 지원 전술 .....	14
〈표 II -5〉 만족감 하위전략과 연관된 주요 지원 전술 .....	14
〈표 II -6〉 2015개정 교육과정 초등학교 음악과 표현영역 내용 .....	15
〈표 II -7〉 뮤지컬의 특징 .....	17
〈표 II -8〉 뮤지컬의 유형 .....	19
〈표 II -9〉 뮤지컬 음악의 구성요소 .....	20
〈표 III -1〉 연구 대상 .....	22
〈표 III -2〉 연구 대상별 음악 표현능력 분석 .....	22
〈표 III -3〉 연구 절차 .....	24
〈표 III -4〉 영어뮤지컬 수업 계획 .....	25
〈표 IV -1〉 주의집중 하위전략을 적용한 영어뮤지컬 수업 주요 지원 전술	27
〈표 IV -2〉 관련성 하위전략을 적용한 영어뮤지컬 수업 주요 지원 전술	29
〈표 IV -3〉 자신감 하위전략을 적용한 영어뮤지컬 수업 주요 지원 전술	30
〈표 IV -4〉 만족감 하위전략을 적용한 영어뮤지컬 수업 주요 지원 전술	31
〈표 IV -5〉 ARCS동기이론을 적용한 영어뮤지컬 2차시 수업 지도 방안	33
〈표 IV -6〉 ARCS동기이론을 적용한 영어뮤지컬 5차시 수업 지도 방안	38
〈표 IV -7〉 ARCS동기이론을 적용한 영어뮤지컬 10차시 수업 지도 방안	43
〈표 IV -8〉 ARCS동기이론을 적용한 영어뮤지컬 12차시 수업 지도 방안	49
〈표 IV -9〉 질적 분석영역 .....	55

## 사 진 목 차

<사진Ⅳ-1> 5차시 손기호 활동하는 학생모습 .....	57
<사진Ⅳ-2> 호랑이 모자 쓰고 노래 부르는 모습 .....	57
<사진Ⅳ-3> 색깔 장갑 끼고 노래 부르는 모습 .....	57
<사진Ⅳ-4> 5차시 스카프를 활용한 조별발표 .....	63
<사진Ⅳ-5> 2차시 음악 만들기 수업 .....	65
<사진Ⅳ-6> 4차시 퀴즈활동 모습 .....	65

# I. 서론

## 1. 연구의 필요성 및 목적

대부분의 인간은 자신의 생각이나 감정을 표현하고자 하는 본성이 있으며 이러한 인간의 본성은 언어, 신체, 예술 등으로 표현할 수 있다. 예술 영역 가운데 음악은 소리를 통해 자신의 생각이나 감정을 표현하고자 하는 인간의 본성을 충족시킬 수 있다. 이러한 사실은 원시시대 인간사회에서부터 인간의 표현 욕구를 충족시키고자 음악이 창조되었다는 것을 통해 유추해볼 수 있다.<sup>1)</sup>

음악으로 자신의 내면을 표현하는 것은 표현하고자 하는 인간의 본성을 충족시킬 뿐만 아니라, 인간의 감정을 해소시키는 데에도 긍정적인 영향을 미칠 수 있다. 헤겔(Georg W. F. Hegel, 1770~1831)은 음악을 통해 즐거움에서부터 고통에 이르기까지 주관적인 감정을 밖으로 표현함으로써 카타르시스를 느낄 수 있다고 하였다.<sup>2)</sup> 실제로 사람들은 슬프거나 우울할 때 음악을 들으며 기분 전환을 하거나, 노래 부르기, 악기 연주 등으로 감정을 해소하기도 한다.

음악을 신체의 움직임으로 표현하는 것은 음악적 지각능력 발달에도 긍정적인 영향을 미칠 수 있다. 달크로즈(Emile J. Dalcroze, 1865~1950)는 신체의 움직임을 통해 인간 내면세계를 음악적으로 표현한다고 보았다. 또한 어릴 적부터 신체의 움직임을 통한 음악학습을 시작하여 축적된 다양한 신체 경험이 신체의 발육과 음악적 지각능력을 발달시킬 수 있다<sup>3)</sup>고 하였다.

---

1) 민경훈 외 11인(2015). “음악교육학 총론(2판)”. 서울: 학지사. p.85.

2) 오희숙(2009). “철학 속의 음악”. 서울: 심설당. pp.83-85.

3) 임미경, 현경실, 조순이, 김용희, 이에스더(2013). “음악교수법”. 서울: 학지사. p.16.

음악을 표현하는 것이 음악 교육에서 중요한 부분을 차지하고 있다는 것은 음악과 교육과정 및 아도르노(Theodor W. Adorno, 1903~69)를 통해서도 알 수 있다. 2015개정 교육과정 음악과 목표에는 “음악적 정서 함양 및 표현력 계발을 통해 자기 표현능력을 신장하고 자아정체성을 형성한다...” 4)라고 명시하고 있다. 아도르노는 학교 음악교육의 목적을 “음악언어 및 작품 이해를 통한 표현능력을 길러 음악의 질적인 면과 평가능력을 향상시키는 것” 5)이라 하였다.

음악 교육에서 중요한 음악 표현능력의 효과적인 학습을 위해서는 학습자의 동기를 유발하는 것이 매우 중요하다. 교사가 아무리 다양한 수업을 제시한다하더라도 학습동기 유발 없이는 효과적인 학습이 어렵기 때문이다. 학습동기를 유발하고 유지하기 위한 전략으로는 켈러(John M. Keller, 1938~)의 ARCS동기전략이 있다. ARCS동기모델은 크게 인간 동기에 대한 연구 결과를 통합한 결과물과 적절한 동기향상 방법을 구안하는 체계적 설계과정 두 부분으로 구성되어있다. 이러한 구성요소는 학습동기의 다양한 요인들을 확인하고, 주어진 학습 환경에서 학습자 동기특성을 파악하여 적절한 동기 전략을 세울 수 있도록 한다. ARCS동기전략에 구체적인 네 가지 기본요소는 주의집중(Attention), 관련성(Relevance), 자신감(Confidence), 만족감(Satisfaction)이다. 이러한 동기유발 요소는 수업설계와의 통합으로 학습의 효과성, 효율성, 매력성을 높이는 것을 궁극적인 목표로 한다.6)

본 연구자는 음악 표현능력 향상에 도움이 되고 2015개정 교육과정 음악과 성격에 “다른 교과와의 연계를 통하여 음악에 다양한 특성을 발견함으로써 음악에 대한 시각 확장 및 관련과목에 대한 학습효과를 증대시킬 수 있다...” 7)와 관련하여 영어와 음악교과를 연계한 영어뮤지컬 수업의 효과적인

---

4) 교육부(2015). 음악과 교육과정. 제2015-74호. [별책12]. 서울: 교육부. P.4.

5) 민경훈 외(2015). 전계서. p.33.

6) J.M.켈러, 송상호(2001). “매력적인 수업설계”. 서울: 교육과학사. pp.12-31.

7) 교육부(2015). 상계서. P.4.

학습을 위해 ARCS동기전략을 적용하고자 한다.

현재까지 영어뮤지컬 수업에 대한 연구는 주로 언어적, 정의적 능력발달에 초점을 두었다. 거의 영어과 중심이며 김현지<sup>8)</sup>, 원혜령<sup>9)</sup>, 정현아<sup>10)</sup> 등에 의해 이루어졌다. 그러나 영어뮤지컬은 엄연히 뮤지컬 수업으로 음악적인 측면에서 학생들에게 많은 영향을 미칠 수 있는 수업이다.

따라서 본 연구는 음악과에 초점을 두고, 음악 표현능력 향상을 위해 ARCS동기전략을 적용하여 영어뮤지컬 수업 지도 방안을 개발하고자 하는데 목적이 있다. 개발한 수업 지도 방안의 효과는 학교 현장에 적용하여 질적 연구로 알아보하고자 한다. 본 연구를 통해 ARCS동기전략을 적용한 음악 수업에 관심 있는 여러 교사들에게 도움이 되고자 한다.

## 2. 연구 가설

본 연구의 목적에 따라 아래와 같이 연구가설을 설정하였다.

가설1. ARCS동기전략을 적용한 영어뮤지컬 수업 지도 방안이 초등학교 1, 2학년 학생들의 노래 부르기 표현능력 향상에 영향을 미칠 것이다.

가설2. ARCS동기전략을 적용한 영어뮤지컬 수업 지도 방안이 초등학교 1, 2학년 학생들의 신체표현능력 향상에 영향을 미칠 것이다.

가설3. ARCS동기전략을 적용한 영어뮤지컬 수업 지도 방안이 초등학교 1, 2학년 학생들의 음악 만들기 표현능력 향상에 영향을 미칠 것이다.

---

8) 김현지(2015). 협력학습을 활용한 영어뮤지컬 수업 구안 및 적용-3~6학년을 대상으로-, 경인교육대학교 교육전문대학원 초등영어교육전공 석사학위논문.

9) 원혜령(2012). 뮤지컬을 통한 영어교육이 초등학생의 언어능력과 정의적 영역에 미치는 효과 연구-2,3학년생을 중심으로-, 중앙대학교 교육대학원 교육학과 조기영어교육전공 석사학위논문.

10) 정현아(2012). 영어뮤지컬의 교육적 기능과 효용성에 대한 연구-영어뮤지컬 교육기관 '헬레나즈'의 초등학생 대상의 교육사례를 중심으로-, 성균관대학교 대학원 공연예술 협동과정 석사학위논문.

### 3. 연구 제한점

본 연구는 경기도 소재 S초등학교의 방과후학교 영어뮤지컬 수업 1개 반의 1, 2학년 학생 8명만을 대상으로 12차시 수업을 진행하였으므로, 연구 결과를 일반화하는데 한계가 있을 수 있다. 또한 본 연구의 수업은 뮤지컬 수업으로 음악 표현활동을 노래 부르기, 신체표현하기, 음악 만들기로 제한하여 수업 지도 방안을 개발하였다.

### 4. 선행연구 고찰

본 연구와 관련한 선행연구를 ARCS동기전략, 영어뮤지컬 수업, 음악 표현 능력 관련 연구 순서로 제시하고자 한다.

음악적 자기효능감에 대해 연구한 김진숙<sup>11)</sup>은 ARCS동기전략을 활용한 음악 창작 수업 지도안 21차시를 개발하여, 경기도 김포 소재의 K초등학교 4학년 24명에게 적용하였다. 수업의 효과검증을 위해 t-검증을 실시하여 음악적 자기효능감 변화를 양적으로 분석하였고, 양적 분석에 보완을 위해 학생 포트폴리오와 교사의 관찰일지 및 면담 기록을 통해 질적 분석하였다. 음악적 자기효능감 사전검사의 평균 점수는 88.66, 사후검사의 평균은 95.50으로 약 6.84점 가량 높아졌다. 이를 통해 ARCS동기전략을 적용한 음악수업이 학생들의 학습동기를 유발하여 자기효능감에 긍정적인 영향을 미쳤다는 것을 알 수 있다.

합주 전략에 따른 정의적 반응과 자신감 변화에 대해 연구한 김가람<sup>12)</sup>은

---

11) 김진숙(2015). ARCS 동기전략을 적용한 음악 창작수업이 음악적 자기효능감에 미치는 영향에 관한 연구, 경인교육대학교 교육전문대학원 초등음악교육전공 석사학위논문.

12) 김가람(2015). ARCS 적용 합주지도가 초등학생의 정의적 반응과 자신감에 미치는 영향, 서울교육대학교 교육전문대학원 초등음악교육전공 석사학위논문.

남양주의 D초등학교 3-6학년으로 구성된 합주부 학생들 23명을 대상으로 ARCS동기전략을 미적용한 20차시, 적용한 20차시의 합주 수업을 하였다. 또한 3학년 일반학급 26명을 대상으로 ARCS동기전략을 적용해 20차시 간 합주 수업을 했으며 양적, 질적 분석 방법으로 효과를 검증하였다. 검사 도구는 음악 정의적 반응의 평가를 위한 요인 구성 타당성 연구(김향정, 2002) 중 음악 교과 태도, 감정 민감성, 음악 예술 향수이며, 여기에 자신감 영역을 추가하여 연구하였다.

이 연구의 음악교과 태도 사전검사의 평균은 36.43, 사후검사의 평균은 40.08로 3.65정도 높아졌다. 감정민감성 사전검사의 평균은 21.56, 사후검사의 평균은 24.56으로 3점정도 높아졌다. 나머지 음악 예술 향수도 사전검사의 평균이 14.08, 사후검사의 평균이 14.69로 0.11정도 높아졌으며, 자신감 사전검사의 평균이 16.21, 사후검사의 평균이 17.43으로 1.22정도 높아졌다. 따라서 ARCS동기전략을 적용한 음악수업이 정의적 영역과 자신감에도 긍정적인 영향을 미쳤다는 것을 알 수 있다.

음악 학습동기와 바이올린실력 향상에 관해 연구한 이수정<sup>13)</sup>은 서울시 소재 C초등학교 4학년 73명을 대상으로 ARCS동기설계 모델을 적용한 바이올린수업을 실시하였다. 연구 가설을 검증하기 위해 동질집단 사전-사후 검사 방법으로 설계되었으며, ARCS음악 학습동기 검사지와 바이올린 실력 평가지를 활용해 연구 결과를 도출하였다. 수업 실시 전과 실시 후의 동기 상태 비교를 대응표본 t검증을 분석한 결과, 주의집중 ( $t(29) = 3.554, p = .0005$ ), 관련성 ( $t(69) = 2.740, p = .004$ ), 자신감 ( $t(69) = 3.285, p = .001$ ), 만족감 ( $t(69) = 9.543, p < .001$ ), 동기 총점 ( $t(69) = 3.441, p = .0005$ ) 등 모든 항목에서 수업 실시 전과 실시 후의 평균은 통계적으로 유의미한 차이를 보였다. 따라서 ARCS동기설계 모델을 적용한 바이올린수업이 학생들의 음악 학

---

13) 이수정(2017). ARCS동기설계 모델을 적용한 바이올린 수업이 초등학생의 음악 학습동기와 바이올린실력 향상에 미치는 영향. 한양대학교 교육대학원 음악교육전공 석사학위논문.

습동기 및 자신감을 높이는데 긍정적인 영향을 미쳤다는 것을 알 수 있다.

영어말하기 능력과 정의적 영역 변화에 대해 연구한 김현지<sup>14)</sup>는 협력학습을 활용한 20차시 영어뮤지컬 수업을 구안하였다. 이를 경기도 이천시 S초등학교 영어뮤지컬 동아리학생 8명을 대상으로 수업하였으며, 전체 학생의 변화를 분석하기 위해 사전-사후 영어 말하기 능력 평가와 정의적 영역 설문지를 실시하였다. 개별학생의 변화를 분석하기 위해서는 수업태도와 NEO 아동성격검사를 토대로 하였고 전사자료, 학생일지, 소감문을 활용하였다. 전체학생의 영어말하기 능력에 사전평가의 종합평균 1.854, 사후평가의 종합평균 3.020으로 통계적으로 유의미한 차이를 보였다. 정의적 영역에서도 사전평가의 종합평균은 2.633, 사후평가의 종합평균은 3.191로 통계적으로 유의미한 차이를 보였다. 따라서 영어뮤지컬 수업은 학생들의 영어말하기 능력과 정의적 영역에 긍정적인 영향을 미쳤다는 것을 알 수 있다.

언어능력과 정의적 영역에 대해 연구한 원혜령<sup>15)</sup>은 서울시에 소재하는 U초등학교 2, 3학년 학생 40명을 각 20명씩 영어뮤지컬 수업을 진행할 실험집단과 설명식 수업을 진행할 통제집단으로 나누어 연구를 진행하였다. 연구 도구는 ‘한국 외국어 평가원’에서 시행하고 있는 영어능력 평가인 ‘PELT(Practical English Language Test)’와 정의적 영역 검사지를 활용하였다. 실험집단과 통제집단으로부터 수집된 ‘언어능력’과 ‘정의적 영역I’의 사전-사후 검사자료는 각각의 연구문제에 따라 SPSS V. 18.0 프로그램을 사용하여 분석하였고, ‘정의적 영역II’의 검사자료는 내용분석을 실시하였다.

이 연구의 실험집단은 사전(M=182.80)보다 사후(M=234.30)에 전체적인 영어능력점수가 51.50점 더 상승하여, 통제집단이 사전(M=184.45)에서 사후(M=216.80)로 32.35점 상승한 것보다 17.50점 더 높은 향상을 보였다. 정의적 영역의 사후검사 결과 또한 실험집단의 흥미도, 자신감, 표현력, 협동심의

---

14) 김현지(2015). 전게서.

15) 원혜령(2012). 전게서.

평균값이 통제집단보다 높았으며, t-검정결과 p값이 모두 유의확률 0.05보다 작아 두 집단 간 차이를 확인할 수 있었다. 따라서 영어뮤지컬 수업이 영어 능력과 영어에 대한 흥미도, 자신감, 표현력 및 협동심에도 긍정적인 영향을 미쳤다는 것을 알 수 있다.

영어뮤지컬의 교육적 기능과 효용성에 대해 연구한 정현아<sup>16)</sup>는 경기도 분당구 정자동에 소재한 ‘헬레나즈 영어뮤지컬’ 학원에 초등학교 1학년부터 6학년까지 총 12명의 학생들을 대상으로 1년간 연구를 진행하였다. 대상이 12명인 것을 감안하여 빈도분석과 교수일지, 학부모 인터뷰를 토대로 결과를 분석하였다. 분석한 결과, 영어실력향상의 하위요소인 어휘력을 제외한 나머지 항목들에서 다수의 어린이에 영어실력이 향상되었으며, 사회성, 정서, 창의력, 자신감, 능동성 향상에도 긍정적인 영향을 미쳤음을 알 수 있다.

유아의 창의성과 음악 표현능력 변화에 대해 연구한 이하영<sup>17)</sup>은 창작음악극 활동을 충청남도 C도시에 위치한 D유치원 만5세 A학급 16명과 B학급 17명에게 적용하였다. 실험집단과 비교집단으로 나누어 연구를 진행하였으며, 연구 도구로는 유아 종합창의성 검사(전원경, 2005)와 John W.Lorton, BerthaL. Walley가 Recording Skill Development in Music에 제시한 총89문항의 음악 발달 검사를 최영숙(1982)이 번안 제작하고 이를 김광자(2004)가 수정, 보완한 음악적 표현능력 검사 도구를 활용하였다.

이 연구는 창의성 전체의 사후검사에서 실험집단(M=58.31)이 비교집단(M=31.71)보다 더 높게 나왔으며(F(1,30)=151.00, p<.001), 음악 표현능력 전체의 사후검사 점수 또한 실험집단(M=26.00)이 비교집단(M=12.35)보다 더 높게 나타나(F(1,30)=111.00, p<.001) 음악창작극 활동이 창의성과 음악 표현능력에 긍정적인 영향을 미쳤음을 알 수 있다.

---

16) 정현아(2012). 전계서.

17) 이하영(2016). 글 없는 그림책을 활용한 창작음악극활동이 유아의 창의성과 음악표현능력에 미치는 영향. 중앙대학교 교육대학원 유아교육학과 유아교육전공 석사학위논문.

유아의 음악적 표현능력과 창의성 발달에 대해 연구한 노소영<sup>18)</sup>은 동화를 활용한 음악활동을 서울시 동작구에 위치한 S병설 유치원 만5세 유아 40명을 대상으로 총 12차시 수업을 하였다. 연구는 실험집단과 비교집단으로 구성하여 진행하였으며, 연구 도구는 앞서 언급한 김광자(2004)가 수정, 보완한 음악적 표현능력 검사 도구와 김영채(2002)가 번역한 Torrance(1966,1990개정)의 창의적사고 검사도구 중 도형검사를 사용하였다.

음악적 표현능력 영역별 결과는 다음과 같이 노래 부르기 표현능력( $F=53.197, p<.001$ ), 악기 연주하기 표현능력( $F=69.760, p<.001$ ), 신체표현하기 표현능력( $F=33.227, p<.001$ ), 음악 만들기 표현능력( $F=54.954, p<.001$ )에서 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다. 또한 창의성 구성 요소별로 살펴볼 때 유창성( $F=12.927, p<.001$ ), 독창성( $F=41.954, p<.001$ ), 추상성( $F=24.788, p<.001$ ), 정교성( $F=72.201, p<.001$ )에서 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다. 따라서 동화를 활용한 음악활동이 유아의 음악적 표현능력과 창의성 발달에 긍정적인 영향을 미쳤다는 것을 알 수 있다.

위에 선행연구들을 본 결과, ARCS동기전략을 적용한 음악 수업은 음악적 자아 효능감, 정의적 반응과 음악 학습동기 및 실력, 자신감 향상에 긍정적인 영향을 미쳤다는 것을 알 수 있었다. 영어뮤지컬 수업은 영어 능력과 정의적 영역 향상에 긍정적인 영향을 미쳤으며, 연구의 대상은 주로 초등학생이었음을 알 수 있었다. 또한 다양한 음악활동은 창의성과 음악적 표현능력 향상에 도움이 된다는 것을 알 수 있었다.

그러나 ARCS동기전략을 적용한 영어뮤지컬 수업이 음악 표현능력 향상에 영향을 미친다는 연구는 거의 없었으며, 영어과를 중심으로 한 연구에서도 영어 능력과 정의적 영역만을 중심으로 연구가 이루어진 것을 볼 수 있었다. 이러한 부족한 점을 보완하고자, 본 연구는 ARCS동기전략을 적용한 영

---

18) 노소영(2011). 동화를 활용한 음악활동이 유아의 음악적 표현능력 및 창의성 발달에 미치는 효과. 백석대학교 음악대학원 아동음악학 전공 석사학위논문.

어뮤지컬 수업 지도 방안을 개발하고, 개발한 수업 지도 방안이 학생들의 음악 표현능력 향상에 미치는 영향에 대해 연구하고자 한다.

## II. 이론적 배경

본 장에서는 연구를 위해 학습동기이론의 의미와 유형, 켈러의 ARCS동기이론과 전략을 알아보하고자한다. 또한 음악 표현능력과 뮤지컬에 대해 알아보하고자 한다.

### 1. 학습동기이론의 의미와 유형

효과적인 학습을 위한 여러 가지 방법 가운데 동기는 굉장히 중요한 역할을 한다. 동기는 “어떠한 행동을 유발하고, 유지시키며 목표를 향해 나아가도록 하는 힘” 이기 때문이다.<sup>19)</sup> 학습동기는 학습자의 욕구를 발생시키고 지속하게 하는 내외적인 힘으로<sup>20)</sup> 외재적 동기와 내재적 동기, 두 가지 유형으로 분류된다. 외재적 동기란 목적달성의 수단으로 학습을 유발하는 동기이다. 따라서 외재적 동기를 가지고 공부하는 학습자는 수업시간에 보상으로 주어지는 강화물(칭찬도장, 사탕, 초콜릿 등)을 받기 위해 수업에 참여한다. 반면, 내재적 동기는 학습하는 것 자체를 목적으로 하는 동기로 내재적 동기를 가진 학습자는 공부하는 것 자체를 목적으로 수업에 참여한다.<sup>21)</sup>

외재적 동기와 내재적 동기는 개별적으로 작용한다. 외재적 동기가 높다고 해서 내재적 동기가 낮거나 내재적 동기가 높다고 하여 외재적 동기가 낮은 연속선상의 양 끝이 아니라는 것이다. 구체적으로 주제가 흥미롭고 수업에서 좋은 점수를 얻기 위해 공부하는 학생들은 외재적, 내재적 동기가

19) 신중호 외 6인(2007). “교육심리학: 교육 실재를 보는 창”, 서울: 학지사. p.468.

20) 조용개, 신재한 (2011). “교육실습, 수업시연, 수업연구를 위한 교실수업전략”. 서울: 학지사. p.69.

21) 신중호 외(2007). 상계서. p.468.

모두 높은 경우로 내외적 동기가 개별적으로 작용하기 때문이다.

학업성취와 관련하여서는 학습을 수단화하는 외재적 동기를 가진 학생보다 공부하는 것 자체에 목적을 두는 내재적 동기를 가진 학생들이 더 높은 성취를 얻을 수 있다.<sup>22)</sup> 따라서 교사는 학생들의 외재적 동기뿐만 아니라 내재적 동기를 유발하기 위해 체계적인 전략을 적용할 필요가 있다.

## 2. 켈러의 ARCS동기이론과 전략

켈러가 개발한 “ARCS동기모델은 학습동기를 유발하고 지속하기 위하여 학습 환경의 동기적 측면을 설계하는 문제해결접근법”이다. 이 모델은 크게 인간 동기에 대한 연구 결과를 통합한 결과물과 특정 대상에 적절한 동기 향상 방법을 구안하는 체계적 설계과정 두 부분으로 구성되어 있다. 이러한 구성요소는 학습동기의 다양한 요인들을 확인하고 주어진 학습 환경에서 학습자 동기특성을 파악하여 적절한 동기전략을 세울 수 있도록 한다.

ARCS동기전략에 기본적인 네 가지 요소는 주의집중(Attention), 관련성(Relevance), 자신감(Confidence), 만족감(Satisfaction)으로 이는 인간의 동기유발을 위한 구성요소이기도 하다. 이 네 가지 동기유발 요소는 또 다시 하위범주를 포함한다.<sup>23)</sup> 이러한 하위범주는 교사가 실질적으로 수업에 적용하는데 도움을 준다. 위에 언급한 ARCS동기이론의 기본요소와 하위전략의 내용<sup>24)</sup>은 다음의 <표 II -1>과 같다.

---

22) 신종호 외(2007). 전게서. p.468.

23) J.M. 켈러 외(2001). 전게서. pp.11-12.

24) J.M. 켈러 외(2001). 전게서. p.13, p.56, p.66, p.76, p.84.

권성호(2011). “교육공학의 탐구”. 파주: 양서원. p.66, pp.146-149.

류지현 외 6인(2015). “교육방법 및 교육공학”. 서울: 학지사. pp.131-133.

ARCS동기이론의 기본요소와 하위전략의 내용은 위의 3권의 책을 정리하여 작성하였다.

<표Ⅱ-1> ARCS동기이론의 기본요소와 하위전략

ARCS	범주	하위전략
주의집중 (Attention)	- 학습자 흥미 사로잡기 - 학습에 대한 호기심 유발하기	지각적 각성(A1)
		탐구적 각성(A2)
		변화성(A3)
관련성 (Relevance)	학습자 필요와 목적에 맞추기	목적 지향성(R1)
		모티브 일치(R2)
		친밀성(R3)
자신감 (Confidence)	자신의 통제 하에 성공할 수 있다고 느끼고 믿도록 도와주기	학습요건(C1)
		성공기회(C2)
		개인적 통제(C3)
만족감 (Satisfaction)	보상을 통해 성취 강화해주기 (내재적, 외재적 보상)	내재적 강화(S1)
		외재적 보상(S2)
		공정성(S3)

### 가. 주의집중 하위전략

학습이 일어나기 위해서는 학습자가 학습내용에 주의집중 할 수 있도록 학습자극을 적절히 변화시켜야 한다. 따라서 교사는 학습자가 예상하지 못한 자극을 주거나 교수 및 교수자료 형태의 다양한 변화 등으로 학습자의 주의집중을 이끌어내야 한다. 다음의 <표Ⅱ-2>는 주의집중 하위전략과 주요 지원 전술에 관한 내용이다.

<표Ⅱ-2> 주의집중 하위전략과 주요 지원 전술

주의집중 하위전략	주요 지원 전술
지각적 각성(A1)	새로운 접근을 사용하거나 개인적, 감각적 내용을 넣어 호기심과 놀라움을 만들기

탐구적 각성(A2)	질문, 역설, 탐구, 도전적 사고를 양성함으로써 호기심을 증진하기
변화성(A3)	자료제시 형식, 구체적 비유, 흥미 있는 인간적인 실례, 예기치 못했던 사건들의 변화를 통해 흥미를 지속하기

#### 나. 관련성 하위전략

학습자가 주의집중을 한 이후에는 개인적 필요성이 지각될 때 학습동기가 계속적으로 유지될 수 있다. 따라서 학습동기를 지속하기 위해 교사는 학습자의 기존 경험과 목표 등을 수업과 연결하여 관련성을 만들어야 한다. 다음의 <표Ⅱ-3>은 관련성 하위전략과 주요 지원 전술에 관한 내용이다.

<표Ⅱ-3> 관련성 하위전략과 주요 지원 전술

관련성 하위전략	주요 지원 전술
목적 지향성(R1)	수업의 유용성에 대한 진술문이나 실례를 제공하고, 목적을 제시하거나 학습자들에게 목적을 정의해보라고 하기
모티브 일치(R2)	개인적인 성공기회, 협동학습, 지도자적 책임감, 긍정적인 역할 모델 등의 제공을 통해 학습자 동기와 가치에 민감하게 반응하는 수업 만들기
친밀성(R3)	구체적인 실례와 학습자의 학습, 환경과 관련된 비유를 제공하여 교재와 개념들을 친밀하게 만들기

#### 다. 자신감 하위전략

학습에 대한 자신감은 더 높은 학업 성취로 이어질 수 있다. 따라서 교사는 학습자에게 성공적인 학습결과를 예측할 수 있도록 하거나 성공을 증가시키는 도전 과제를 제공하여 학습자의 자신감이 증진될 수 있도록 해야 한다.

다. 다음의 <표Ⅱ-4>는 자신감 하위전략과 주요 지원 전술에 관한 내용이다.

<표Ⅱ-4> 자신감 하위전략과 연관된 주요 지원 전술

자신감 하위전략	주요 지원 전술
학습요건(C1)	성공요건과 평가준거에 대한 설명을 통해 믿음과 긍정적 기대감 확립하기
성공기회(C2)	학습의 성공을 증가시키는 다양한 도전적인 경험을 제공하여 역량에 대한 신념을 증진하기
개인적 통제(C3)	가능할 때마다 개인적인 통제를 제공하는 기법을 사용하고, 개인적 노력 때문에 성공했다는 것에 대해 피드백 제공하기

#### 라. 만족감 하위전략

학습결과에 대한 학습자의 만족감은 학습동기가 지속적으로 유지될 수 있도록 한다. 따라서 교사는 학습자가 학습결과나 학습과정에 대해 긍정적인 시각을 할 수 있도록 해야 한다. 또한 학습결과에 대해 공정성을 유지하고 긍정적인 결과에 대한 외적보상의 제공으로 학습자의 만족감이 증진될 수 있도록 해야 한다. 다음의 <표Ⅱ-5>는 만족감 하위전략과 주요 지원 전술에 관한 내용이다.

<표Ⅱ-5> 만족감 하위전략과 연관된 주요 지원 전술

만족감 하위전략	주요 지원 전술
내재적 강화(S1)	개인적 노력과 성취에 대한 긍정적인 느낌을 받을 수 있도록 피드백이나 정보를 제공하기
외재적 보상(S2)	언어적 칭찬, 실제적이거나 추상적인 보상, 인센티브를 사용하거나 학습자들로 하여금 그들의 성공에 대한 보상을 제시하도록 하기

공정성(S3)	진술된 기대와 수행요건을 일치시키고, 모든 학습자의 과제와 성취에 있어서 일관성 있는 측정기준을 사용하기
---------	--

### 3. 음악 표현능력

음악 표현능력이란 음악을 듣고 이해한 내용에 따라 나타나는 표현으로 ‘노래 부르기, 악기연주하기, 음악듣기, 신체표현하기, 음악 만들기’ 등의 영역으로 분류할 수 있다. 이러한 영역별 표현은 음악과 다양한 음악적 요소(멜로디, 박자, 셈여림, 음의 높낮이, 음색 등)를 이해하고 자신이 느끼는 생각이나 감정을 겉으로 표현할 수 있도록 한다.<sup>25)</sup> 다음의 <표Ⅱ-6>은 2015 개정 교육과정 초등학교 음악과 표현영역<sup>26)</sup>에 대한 내용이다.

<표Ⅱ-6> 2015개정 교육과정 초등학교 음악과 표현영역 내용

영역	핵심 개념	일반화된 지식	내용 요소	기능
			3~4학년	
표현	· 소리의 상호 작용 · 음악의 표현 방법	다양한 음악 경험을 통해 소리의 상호 작용과 음악의 표현 방법을 이해하여 노래, 연주, 음악 만들기, 신체표현 등의 다양한 방식으로 표현한다.	음악의 구성	· 노래 부르기 · 악기로 연주하기 · 신체표현하기 · 만들기 · 표현하기
			자세와 연주법	

25) 이흥수(1992). “느낌과 통찰의 음악교육”. 서울: 세광음악출판사. pp.112-120.

26) 교육부(2015). 전게서. P.5.

본 연구는 <표Ⅱ-6>에 음악 표현영역 내용 가운데 노래 부르기, 신체표현하기, 음악 만들기 활동을 중점으로 영어뮤지컬 수업 지도 방안을 개발하였다. 노래 부르기 활동은 가락과 리듬에 맞게 노래 부르기, 노래 분위기에 맞는 감정 표현하며 노래 부르기 등과 같은 활동을 중점으로 수업 지도 방안을 개발하였고, 신체표현하기 활동은 교사의 신체표현 모방하기, 음악의 특징 중 리듬, 가락, 빠르기, 셈여림을 신체의 움직임으로 나타내기 등과 같은 활동을 중점으로 수업 지도 방안을 개발하였다. 음악 만들기는 학생들이 뮤지컬 작품 속에서 자신의 역할을 표현할 때 도움이 될 만한 활동(신체와 악기로 사물, 동물의 특징과 소리를 즉흥적으로 만들어 표현하기)을 중심으로 수업 지도 방안을 개발하였다.

## 4. 뮤지컬

### 가. 뮤지컬의 개념 및 특징

뮤지컬의 사전적 의미는 “음악의, 음악이 따르는, 음악적인 희극, 현대 미국에서 발달한 음악, 무용, 연극 등의 요소를 재치 있게 융합시킨 종합무대 예술의 한 형식. 간단한 줄거리를 노래와 춤으로 엮어 나가는 희극”이다. 사전적 의미에서 확인할 수 있듯이 뮤지컬은 음악, 무용, 연극 3가지 예술장르를 통합한 것이며, 이는 뮤지컬의 3요소이기도하다. 3요소 중 뮤지컬을 정의함에 있어 필수적인 첫 번째 요소는 음악이다. 뮤지컬의 음악은 고전음악이나, 대중음악과는 구별되는 극음악 형식이다.<sup>27)</sup>

뮤지컬의 또 다른 요소인 무용은 장면의 분위기를 설명해주고, 등장인물의 내면을 표현하는 매개체의 하나로 작품을 이해하기 쉽도록 도와준다. 뮤

---

27) 차태호(2013). “2013차태호의 뮤지컬 연출법”. 서울: 엠-에드. pp.40-41.

지컬의 무용형식 종류로는 발레, 현대무용, 재즈댄스, 브레이크 댄스, 아크로 바틱, 탭댄스, 한국무용 등이 있다. 뮤지컬 특성상 뮤지컬에서의 무용은 장면별 다양한 무용형식을 결합하여 안무한다.<sup>28)</sup>

마지막으로 연극은 본질적 요소와 표현적 요소로 분류하여 설명할 수 있다. 본질적 요소는 이야기, 주제, 인물이며 표현적 요소는 언어, 음악, 스펙터클이다. 초기 뮤지컬은 코미디 요소로 관객들에게 단순한 즐거움을 주는 희극의 형태였지만 이후에는 위에 언급한 연극의 본질적인 요소를 강화하고 있다.<sup>29)</sup>

오페레타에서 출발된 뮤지컬은 오페라의 형식과 비슷하지만 오페라와는 또 다른 특징이 있다. 오페라는 연극성보다는 노래 위주의 공연으로 아리아, 중창, 합창으로 구성되어있는 반면, 뮤지컬은 팝, 발라드, 록, 랩, 재즈 등보다 대중적이다. 이외에도 뮤지컬은 다양한 특징이 있다. 뮤지컬의 특징<sup>30)</sup>은 다음의 <표 II-7>과 같다.

<표 II-7> 뮤지컬의 특징

특징	내용
종합극	뮤지컬의 본질인 연극에 음악과 춤이 더해져 종합극의 특징을 가짐
발표극	뮤지컬은 배우와 관객이 끊임없이 서로 영향을 주고받으며 공연하기 때문에 발표극의 특징을 가짐
대중극	뮤지컬은 오락을 추구하는 데에서 시작되었기 때문에 대중의 눈높이에서 다양한 즐거움을 느끼도록 하는 대중극의 특징을 가짐
약속극	뮤지컬은 작가, 연기자, 관객의 약속을 필요로 하는 약속극의 특징을 가짐

28) 임란정, 손각중(2014). 뮤지컬 작품 특성에 따른 무용 안무교육이 나아갈 방향에 관한 연구, 무용예술학연구 제48집 2014 3호. 무용예술학연구. pp.158-159.

29) 차태호(2013). 전계서. p.44.

30) 권혁인(2015). “웨스트엔드에서 브로드웨이까지 뮤지컬 산책”. 서울: 푸른길. pp.28-31.

차태호(2013). 전계서. pp.44-46.

뮤지컬의 특징은 위의 2권의 책을 정리하여 작성하였다.

<표 II -7>과 같이 뮤지컬은 종합극, 발표극, 대중극, 약속극의 특징이 있다. 본 연구의 영어뮤지컬은 “Little Simba and Four Tigers”란 작품으로, 주인공 심바가 부모님께 받은 생일선물을 가지고 정글에 놀러가는 것으로 극이 시작한다. 정글에 간 심바는 호랑이들에게 생일선물을 다 빼앗기게 되고, 집으로 돌아가다 자신의 물건을 빼앗아간 네 마리의 호랑이들과 다시 만나게 된다. 네 마리의 호랑이들은 심바에게 빼앗은 생일선물로 인해 다투다 버터가 되어버리고, 심바는 자신의 물건을 모두 찾게 된다는 내용이다.

“Little Simba and Four Tigers” 작품은 기존 연극적 요소에 Red T-shirt, Blue Pants / Green Umbrella, Purple Shoes / Roar! / Poor me / I am the King / Who did Eat a Hot Cake? 총 6곡의 노래를 포함한다. 또한 교사가 창작한 춤을 더하였기에 종합극의 특징이 있다. 본 연구의 영어뮤지컬 작품은 자체발표가 있으므로 발표극의 특징도 있다. 호랑이들이 버터가 되거나 우스꽝스럽게 사람의 물건을 활용하는 장면에서는 즐거움을 느낄 수 있으므로 대중극의 특징도 있다. 관객과 연기자 등 특수한 약속을 필요로 하는 뮤지컬이기에 약속극의 특징도 있다. 이와 같이, 본 연구의 영어뮤지컬 작품은 뮤지컬의 네 가지 특징을 모두 포함하고 있다.

#### 나. 뮤지컬의 유형과 음악의 구성요소

뮤지컬은 극의 형태, 내용, 양식 등 어디에 더 중점을 두는가에 따라 다양한 유형으로 분류된다.<sup>31)</sup> 대표적인 유형<sup>32)</sup>은 다음의 <표 II -8>과 같다.

31) 손정섭(2001). “뮤지컬 oh! 뮤지컬”. 서울: 북스토리. pp.155-161.

32) 김중효, 유철우, 이희정(2015). “공연예술의 이해”. 대구: 계명대학교 출판부. pp.313-314.

박용재(2003). “뮤지컬 감상법”. 주식회사 대원사. pp.54-56.

뮤지컬의 유형은 위의 2권의 책을 정리하여 작성하였다.

<표 II -8> 뮤지컬의 유형

유형	내용
스펙터클 쇼 (Spectacle Show)	뮤지컬 자체의 작품성이나 내용 위주의 예술성보다 조명, 의상, 영상 등 화려한 볼거리 위주의 뮤지컬 유형 예) 에비타(1978), 코러스라인(1975), 지저스 크라이스트 슈퍼스타(1971)
북쇼 (Book Show)	기승전결의 구조를 가지고 극의 내용적으로 알찬 뮤지컬 유형 예) 레미제라블(1985), 마이 페어 레이디(1964), 사운드 오브 뮤직(1959)
스타 중심 쇼 (Star Vehicel)	유명한 한 명의 배우를 캐스팅하여 공연하는 뮤지컬 유형 예) 지붕위의 바이올린(1971), 왕과 나(1951)
앙상블 쇼 (Esemble Show)	대형 뮤지컬이 아닌 작은 규모의 뮤지컬 유형(주로 중·소극장 용 뮤지컬) 예) 사랑은 비를 타고(1995), 년센스(1991), 가스펠(1971)

<표 II -8>에 뮤지컬 유형은 구성별로 스펙터클 쇼, 북쇼, 스타 중심 쇼, 앙상블 쇼 크게 4개로 분류한다. 스펙터클 쇼는 뮤지컬 자체의 작품성이나 내용 위주의 예술성보다 조명, 의상, 영상 등 화려한 볼거리 위주의 뮤지컬 유형이며, 대표작품으로는 에비타(1978), 코러스라인(1975), 지저스 크라이스트 슈퍼스타(1971)가 있다. 본 연구의 영어뮤지컬 작품은 기승전결의 구조를 가지고 극의 내용적으로 알찬 북쇼에 가깝다. 북쇼의 대표적인 작품으로는 레미제라블(1985), 마이 페어 레이디(1964), 사운드 오브 뮤직(1959)이 있다.

스타 중심 쇼는 유명한 한 명의 배우를 캐스팅하여 공연하는 유형의 뮤지컬로 지붕위의 바이올린(1971)과 왕과 나(1951)가 대표적인 작품이다. 앙상블 쇼는 대형 뮤지컬이 아닌 작은 규모의 뮤지컬 유형으로 주로 중·소극장용 뮤지컬을 말한다. 대표적인 작품으로는 사랑은 비를 타고(1995), 년센스(1991), 가스펠(1971)이 있다.

뮤지컬 음악은 서곡(Overture), 오프닝 넘버(Opening Number), 제시곡(Exposition), 프로덕션 넘버(Production Number), 반복연주(Reprise), 쇼 스타퍼(Show Stopper), 아리아(Aria), 커튼 콜(Curtain Call) 구성요소를 포함한다. 각 요소의 내용<sup>33)</sup>은 다음의 <표 II -9>와 같다.

<표 II -9> 뮤지컬 음악의 구성요소

구성요소	내용
서곡 (Overture)	극이 시작하기 전에 오케스트라가 연주하는 곡
오프닝 넘버 (Opening Number)	서곡이 끝난 후에 연주되는 곡 혹은 코러스들의 합창
제시곡 (Exposition)	앞으로 진행될 극중 상황 이전에 어떤 배경과 상황이 성행될 것인가를 설명해 주는 곡
프로덕션 넘버 (Production Number)	주제가, 리드송이라고도 불리며 대체로 1막 중간부분과 1막의 끝에 나오는 하이라이트 곡
반복연주 (Reprise)	극적 순간에 앞의 노래가 다시 연주되는 것
쇼 스타퍼 (Show Stopper)	우스꽝스러운 노래, 연기를 삽입시켜 기분전환의 역할을 하는 부분
아리아 (Aria)	주로 작품의 주제를 담고 있는 곡으로 클라이맥스 부분에 나오는 매우 중요한 곡
커튼 콜 (Curtain Call)	공연이 모두 끝난 뒤 배우들이 관객들의 환호에 답하는 의미에서 극 중 주요 노래와 춤을 편집하여 보여주는 것

본 연구의 영어뮤지컬 작품에서는 극이 시작하기 전에 오케스트라가 연주하는 서곡을 오프닝 MR(Music Recorded)로 대체한다. 서곡이 끝난 후에 연

33) 박용재(2003). 전계서. pp.58-59.

권혁인(2015). 전계서. pp.181-184.

뮤지컬 음악의 구성요소는 위의 2권의 책을 정리하여 작성하였다.

주되는 곡인 오프닝 넘버 또한 주인공 등장 MR로 대체한다. 극중 상황이전에 앞으로 진행될 상황에 대해 노래로 설명하는 제시 곡은 Red T-shirt, Blue Pants / Green Umbrella, Purple Shoes / Roar! / Poor me / I am the King으로 총 5곡이다. 뮤지컬의 하이라이트 곡인 프로덕션 넘버는 작품 끝에 나오는 Who did Eat a Hot Cake?이란 곡이며, 극적 순간에 앞의 노래가 다시 연주되는 반복연주는 따로 포함하지 않는다.

우스꽝스러운 노래, 연기를 삼입시키는 쇼 스타퍼 부분은 호랑이들이 나타나 주인공 심바의 물건을 빼앗아 우스꽝스럽게 활용하는 장면, 구체적으로 심바의 양말을 빼앗아 호랑이 귀에 쓰는 장면의 연기를 예로 들 수 있다. 또한 호랑이들이 다투며 빙글빙글 돌다 버터가 되는 부분에 삼입되는 효과음 MR을 예로 들 수 있다. 아리아는 주로 작품의 주제를 담고 있는 곡으로 본 연구의 작품에서는 모든 곡이 각 장면의 주제를 담고 있기 때문에 모두 아리아에 포함된다고 볼 수 있다. 커튼 콜은 공연이 모두 끝난 뒤 배우들이 관객들의 환호에 답하여 극 중 노래와 춤을 편집하여 보여주는 것으로 본 연구의 영어뮤지컬 수업에서는 마지막에 나오는 Who did Eat a Hot Cake? 노래 후렴구를 한 번 더 부르고 춤추는 것을 예로 들 수 있다.

### Ⅲ. 연구방법

본 장에서는 연구 대상과 절차, 연구 도구 및 수업 지도 계획을 제시하고자 한다.

#### 1. 연구 대상

본 연구의 대상은 경기도 소재 S초등학교의 방과후학교 영어뮤지컬반 1, 2학년 학생들이다. 총 9명으로 시작하였으나 다음의 <표Ⅲ-1>과 같이 2학년 여학생 1명이 개인사정으로 중간 결석을 많이 하여 데이터를 활용할 수 없어 제외하였다. <표Ⅲ-2>는 연구 대상별 음악 표현능력에 중점을 두어 2차시 수업영상을 관찰, 분석한 결과이다.

<표Ⅲ-1> 연구 대상

연구 대상	학년	인원
남학생	1학년	2명
여학생	1학년	3명
	2학년	3명
총	8명	

<표Ⅲ-2> 연구 대상별 음악 표현능력 분석

연구 대상	음악 표현능력	관찰 결과
A남학생	노래 부르기	가락, 리듬, 박자에 맞게 노래 부름
	신체표현하기	음악 감상 시 신체표현 잘함
	음악 만들기	잘함

B남학생	노래 부르기	- 원곡의 리듬, 박자 보다 약간 느리게 노래 부름 - 음정을 한 옥타브 낮춰 노래 부름
	신체표현하기	음악 감상 시 신체표현을 하기는 했으나, 박자에 맞지 않게 신체표현 함
	음악 만들기	잘함
C여학생	노래 부르기	가락, 리듬, 박자에 맞게 노래 부름
	신체표현하기	음악 감상 시 자연스럽게 신체표현 함
	음악 만들기	매우 잘함
D여학생	노래 부르기	집중하여 노래 부르지 못함
	신체표현하기	음악 감상 시 신체표현 거의 하지 않음
	음악 만들기	흥미를 보임
E여학생	노래 부르기	가락, 리듬, 박자 점차적으로 맞게 노래
	신체표현하기	음악 감상 시 간헐적으로 신체표현 함
	음악 만들기	적극 참여함
F여학생	노래 부르기	가락, 리듬, 박자에 맞게 노래 부르는 것 어려워함
	신체표현하기	음악 감상 시 간헐적으로 신체표현 함
	음악 만들기	다른 활동에 비해 비교적 잘함
G여학생	노래 부르기	가락, 리듬, 박자에 맞게 노래 부름
	신체표현하기	소극적이지만 잘함
	음악 만들기	부끄러워하면서도 열심히 참여함
H여학생	노래 부르기	가락, 리듬, 박자에 맞게 노래 부름
	신체표현하기	잘함
	음악 만들기	잘함

<표Ⅲ-2>는 첫 수업시간 영상을 분석한 결과로, 학생들이 음악 표현능력 활동 가운데 음악 만들기에 보다 관심을 갖고 적극적으로 참여했으며, 잘하였음을 알 수 있었다.

## 2. 연구 절차

본 연구의 절차는 다음의 <표Ⅲ-3>과 같다.

<표Ⅲ-3> 연구 절차

내용	비고
문헌연구	2016년 8월~2017년 5월
학교섭외, 학교동의	2016년 8월
수업 지도 방안 개발	2016년 8월~2016년 12월
연구 동의서 작성 및 배부	2016년 8월
수업진행	2016년 9월~2016년 12월
질적 연구 자료 분석	2016년 12월~2017년 5월
연구 결과 작성	2017년 3월~2017년 6월

연구를 진행할 학교를 섭외하여 학교에 동의를 구했고 방과후학교 부장선생님과의 면담을 진행하였다. 수업 지도 방안은 2016년 8월부터 지도교수의 지도아래 계속해서 개발하였다. 다음으로 연구동의서(부록참조)를 작성하였으며, 배부하기 전에 학부모들에게 연구의 목적에 대해 설명하였다. 이후 학생들에게 연구동의서를 배부하고 회수하였다.

수업은 2016년 9월20일부터 12월13일까지(10월4일 휴강) 90분씩 12차시로 진행하였다. 다음으로 질적 연구 자료인 수업 녹화영상, 수업 전사자료, 학생 인터뷰, 연구자 및 보조연구자 참여일지를 토대로 분석하였다. 마지막으로 연구 자료를 분석한 것에 대한 결과를 작성하였다.

### 3. 연구 도구

본 연구는 음악 표현능력 향상을 위해 ARCS동기전략 영어뮤지컬 수업 지도 방안을 개발하였고, 개발한 지도 방안이 학생들의 음악 표현능력 향상에 영향을 미치는지 알아보기 위해 질적 연구하였다. 질적 연구 자료는 매 수업시간마다 촬영했던 녹화영상, 수업 전사자료, 학생 인터뷰, 연구자 및 보조연구자 참여일지이다. 질적 연구의 타당도를 높이기 위하여 본 연구자와 음악교육전공 석사과정 학생 2명이 수업 영상을 관찰하고 분석하였다.

### 4. 영어뮤지컬 수업 계획

영어뮤지컬 수업을 위해 본 연구자는 A\*LIST에서 출판한 “Little Simba and Four Tigers” (Ready action Classic)<sup>34)</sup>를 교재로 선정하였다. 본 교재를 선정한 가장 큰 이유는 노래가사와 멜로디, 대본의 내용이 계속적으로 반복 되기 때문이다. 반복적인 내용은 학습자가 빠르게 학습내용을 습득하여, 음악을 표현하는 데 보다 용이하도록 도와주기 때문이다. 선정한 교재를 토대로 계획한 12차시 영어뮤지컬 수업은 다음의 <표Ⅲ-4>와 같다.

<표Ⅲ-4> 영어뮤지컬 수업 계획

차시	주제곡	중심활동
1		오리엔테이션 및 라포 형성
2	Red T-shirt, Blue Pants	음악 감상, 노래 부르기, 신체표현, 음악 만들기, scene1 대본 읽기

34) 이퍼블릭의 영어 교육 출판 전문 브랜드 A\*LIST에서 출판한 “Little Simba and Four Tigers”(Ready action Classic) 책은 Red T-shirt, Blue Pants/ Green Umbrella, Purple Shoes/ Roar!/ Poor Me/ I am the king/ Who did Eat a Hot Cake? 총 5곡의 노래를 포함하고 있다.

3	Red T-shirt, Blue Pants	음악 감상, 노래 부르기, 신체표현(안무), 음악 만들기, scene1 무대연출
4	Green Umbrella, Purple Shoes	음악 감상, 노래 부르기, 신체표현, 음악 만들기, scene1 리허설
5	Red T-shirt, Blue Pants Green Umbrella, Purple Shoes	음악 감상, 노래 부르기, 신체표현(안무), scene2 대본 읽기
6	Roar!	음악 감상, 노래 부르기, 신체표현, scene2 무대연출
7	Roar!	음악 감상, 노래 부르기, 신체표현(안무), 음악 만들기, scene2 리허설
8	Red T-shirt, Blue Pants, Green Umbrella, Purple Shoes, Roar!	음악 감상, 노래 부르기, 신체표현(안무)
9	Poor Me	음악 감상, 노래 부르기, 신체표현, 음악 만들기, scene3 대본 읽기
10	Poor Me, I am the king	음악 감상, 노래 부르기, 신체표현(안무), scene3 무대연출, 리허설
11	I am the king, Who did Eat a Hot Cake?	음악 감상, 노래 부르기, 신체표현(안무), scene4 대본 읽기, 무대연출
12	Who did Eat a Hot Cake?	음악 감상, 노래 부르기, 신체표현(안무), scene4 리허설, scene1~4 자체 발표

<표Ⅲ-4>와 같이 영어뮤지컬 수업은 음악 표현능력 네 가지 하위영역 가운데 노래 부르기, 신체표현하기, 음악 만들기 세 가지 영역을 중심으로 계획하였다.

## IV. 연구 결과

본 장에서는 ARCS동기전략을 적용하여 개발한 영어뮤지컬 수업 지도 방안과 학교 현장에 적용한 결과를 질적 연구로 제시하고자 한다.

### 1. ARCS동기전략을 적용한 영어뮤지컬 수업 주요 지원 전술

다음의 <표 IV-1>은 주의집중, <표 IV-2>는 관련성, <표 IV-3>은 자신감, <표 IV-4>는 만족감 하위전략에 따라 영어뮤지컬 수업에 적용한 주요 지원 전술이다.

#### 가. 주의집중 하위전략

주의집중 하위전략인 지각적 각성(A1), 탐구적 각성(A2), 변화성(A3)에 따라 영어뮤지컬 수업에 적용한 주요 전술은 다음의 <표 IV-1>과 같다.

<표IV-1> 주의집중 하위전략을 적용한 영어뮤지컬 수업 주요 지원 전술

주의집중 하위전략	영어뮤지컬 수업 적용 주요 지원 전술
지각적 각성(A1)	악기 소리나 선생님의 움직임으로 호기심과 놀라움 만들기 예) - 큰 목소리로 출석을 부른다. - 효과음으로 활용할 악기 소리를 들려준다. - 학생들에게 다가가 작품에 나오는 호랑이를 흉내 내며 '어흥' 하고 소리를 낸다.
탐구적 각성(A2)	뮤지컬 활동과 관련된 질문을 통해 호기심 증진하기 예) 음악 감상 시 느낌, 작품에 나오는 장면 및 상황에 따라 등장인물이

	느낄 만한 감정에 대해 퀴즈를 한다.
변화성(A3)	교사의 목소리 및 자료제시 변화로 흥미 지속하기 예) - 수업 진행시 높고 낮게, 빠르고 느리게, 크고 작게 말한다. - 수업과 관련한 효과음원, 소품, 악기 등 다양한 자료를 제시한다.

본 연구의 영어뮤지컬 수업에서는 지각적 각성 전략의 하나로 큰 목소리로 출석 부르기, 활동 전에 효과음으로 활용할 악기 소리를 들려주어 호기심과 놀라움을 만들도록 한다. 또한 교사가 학생들에게 다가가 작품에 나오는 호랑이를 흉내 내며 ‘어흥’ 하고 소리 내는 것 등으로 놀라움을 만들어 학생들이 수업에 집중할 수 있게 한다.

탐구적 각성 전략의 하나로 영어뮤지컬 수업에서는 뮤지컬 활동과 관련한 질문으로 호기심을 증진시키고자한다. 예를 들어 음악 감상 시 감상 느낌에 대해 질문하거나 작품에 나오는 장면 및 상황에 따라 등장인물이 느낄 만한 감정에 대한 퀴즈를 통해 호기심을 증진시켜 학습동기가 지속되게 하는 것이다.

변화성은 말 그대로 변화이다. 학습자의 주의집중을 위해 어떠한 형태의 변화든 변화가 필요하다. 책상에 앉아 아무런 변화 없이 가만히 수업을 듣는 학습자를 상상해본다면 변화가 얼마나 중요한지 알 수 있을 것이다. 그러므로 교사는 여러 형태의 변화를 꾀하여야한다. 교사 입장에서 보다 쉽게 시도할 수 있는 것은 목소리의 변화이다. 따라서 영어뮤지컬 수업시간에는 교사가 학생들을 부르거나 수업 내용에 대해 설명할 때 높고 낮게, 빠르고 느리게, 크고 작은 목소리로 말하여 학생들이 주의집중 할 수 있게 한다. 또한 수업과 관련한 효과음원, 소품, 악기 등 수업자료 제시에 변화를 주어 학생들의 학습흥미가 지속될 수 있게 한다.

## 나. 관련성 하위전략

관련성 하위전략인 목적 지향성(R1), 모티브 일치(R2), 친밀성(R3)에 따라 영어뮤지컬 수업에 적용한 주요 전술은 다음의 <표Ⅳ-2>와 같다.

<표Ⅳ-2> 관련성 하위전략을 적용한 영어뮤지컬 수업 주요 지원 전술

관련성 하위전략	영어뮤지컬 수업 적용 주요 지원 전술
목적 지향성(R1)	영어뮤지컬 수업과 관련한 공연에 대해 언급하여 관련성 증진하기 예) 영어뮤지컬 수업을 성공적으로 마쳤을 때 교내 방과후학교 페스티벌에 참가해 공연을 할 수 있다는 것을 언급한다.
모티브 일치(R2)	수업활동에 대한 개인적 성공기회를 제공하고, 협동학습과 역할모델 제공을 통해 학습자 동기와 활동 가치 증진하기 예) - 개인별, 조별 노래 및 춤을 발표할 수 있게 한다. - 지난분기 영어뮤지컬 수업을 들은 학생 중 영어노래를 부르는데 어려움이 있었던 학생이 실력이 향상되어 교내 학예회에 영어뮤지컬 노래를 불러 큰 호응을 얻었다는 것을 언급한다.
친밀성(R3)	과거의 지식과 경험에 새로운 개념을 연결시켜 학습개념을 친밀하게 만들기 예) 작품에 나오는 장면 및 상황에 따라 등장인물이 느낄 만한 감정을 과거의 학습자 경험과 관련지어본다.

목적 지향성 전략을 적용하여 영어뮤지컬 수업에서는 학생들이 수업을 성공적으로 마쳤을 때 교내 방과후학교 페스티벌에서 공연을 할 수 있다는 것을 언급하여 학습동기가 유지되게 한다. 또한 본 연구의 영어뮤지컬 수업에서는 모티브 일치 전략을 적용하여 개인별, 조별 노래 및 춤을 발표하여 개인적인 성공기회를 증가시키고, 협동학습을 통해 학습동기가 유발되게 한다.

또한 지난분기 영어뮤지컬 수업을 들은 학생 중 영어노래를 부르는데 어려움이 있었던 학생이 실력이 향상되어 교내 학예회에 영어뮤지컬 노래를

블러 큰 호응을 얻었다는 실례를 제시하여 학습동기와 활동 가치가 증진되게 한다. 친밀성 전략을 적용한 영어뮤지컬 수업에서는 관련성 전략을 적용하여 작품에 나오는 장면 및 상황에 따라 등장인물이 느낄 만한 감정을 과거의 학생들의 경험과 관련지어 학습동기가 지속되게 한다.

#### 다. 자신감 하위전략

자신감 하위전략인 학습요건(C1), 성공기회(C2), 개인적 통제(C3)에 따라 영어뮤지컬 수업에 적용한 주요 전술은 다음의 <표Ⅳ-3>과 같다.

<표Ⅳ-3> 자신감 하위전략을 적용한 영어뮤지컬 수업 주요 지원 전술

자신감 하위전략	영어뮤지컬 수업 적용 주요 지원 전술
학습요건(C1)	음악 표현을 잘하기 위한 성공요건을 설명하여 표현활동에 대한 긍정적인 기대감 확립하기 예) 노래를 부를 때 얼굴표정이나 신체표현을 조금만 더 과감하게 하면 멋지게 음악을 표현할 수 있을 것이라는 것을 언급한다.
성공기회(C2)	음악 표현활동의 성공을 증가시키는 도전적인 과제를 제공하여 자신에 대한 역량 확신 증진하기 예) 노래를 부르기 위한 첫 단계로 가사읽기, 다음에는 리듬에 맞춰 가사 읽기, 음정에 맞게 노래 부르기, 박수치며 노래 부르기 등 음악 표현활동 성공을 증가시키는 다양한 도전을 제공한다.
개인적 통제(C3)	노래나 신체표현 중 자신이 원하는 것을 선택하여 발표하게 하고, 개인적 노력에 의한 성공에 대해 칭찬하여 자신감 증진하기 예) 영어뮤지컬 수업 때 배운 노래나 신체표현 중에 선택하여 발표하게 하고 성공적으로 발표하였을 때 대해 칭찬한다.

학습요건 전략을 적용하여 영어뮤지컬 수업에서는 노래할 때 얼굴표정이나

신체표현을 조금만 더 과감하게 하면 멋지게 음악을 표현할 수 있을 것이라는 것을 교사가 학생에게 언급하여 자신감이 증진되게 한다. 성공기회 전략을 적용하여 본 연구의 수업에서는 노래를 부르기 위해 가사를 먼저 읽게 하고 그 다음에는 리듬에 맞춰 가사를 읽어보게 한다. 다음으로는 음정에 맞게 노래 부르거나 박수치며 노래 부르기 등 음악 표현활동의 성공을 증가시키는 도전적인 과제를 제공하여 자신에 대한 역량 확신이 증진되게 한다. 개인적 통제 전략을 적용한 영어뮤지컬 수업에서는 수업시간에 배운 노래와 신체표현 중에 선택하여 발표하게하고 성공적으로 발표하였을 때 칭찬하여 학생들의 자신감이 증진되게 한다.

#### 라. 만족감 하위전략

만족감 하위전략인 내재적 강화(S1), 외재적 보상(S2), 공정성(S3)에 따라 영어뮤지컬 수업에 적용한 주요 전술은 다음의 <표Ⅳ-4>와 같다.

<표Ⅳ-4> 만족감 하위전략을 적용한 영어뮤지컬 수업 주요 지원 전술

만족감 하위전략	영어뮤지컬 수업 적용 주요 지원 전술
내재적 강화(S1)	어려운 과제 및 목적을 달성했을 때와 관련해 긍정적인 감정을 갖도록 피드백을 제공하여 내재적 강화 증진하기 예) 교사의 복잡한 신체표현을 학생들이 연습하여 잘 모방하였을 때 'OO 학생 잘했어', '대단해' 등과 같은 언어칭찬을 한다.
외재적 보상(S2)	영어뮤지컬 활동과 관련하여 물질적인 것 뿐 아니라 학습자가 좋아할 만한 수업내용을 통한 보상으로 학습동기 지속하기 예) - 노래, 신체표현, 음악 만들기 등 수업활동에 적극적이고 성실하게 참여하는 학생들의 활동을 다른 학생들이 따라 해보게 한다. 또한 이러한 학생들에게 발표할 기회를 먼저 제공한다. - 언어적 칭찬 및 도장을 제공한 후, 구체적인 보상을 제시한다.

공정성(S3)	<p>학습 성취에 대해 일관성을 가지고 공정하게 보상하여 학습동기 유발하기  예) 칭찬도장을 제공할 때 지각하지 않고 준비물을 잘 준비해오는 학생,  떠들지 않고 대답 잘하는 학생 등 구체적인 기준을 모든 학생에게 일관  성 있게 적용한다.</p>
---------	--

본 연구의 영어뮤지컬 수업에서는 교사의 복잡한 신체표현을 학생들 스스로 연습하고 잘 모방하였을 때 학생의 이름을 언급하고 칭찬하여 내재적 강화가 증진되게 한다. 더불어 외재적 보상 전략을 적용하여 수업활동에 적극적으로 성실하게 참여하는 학생들의 활동을 다른 학생들이 따라하게 한다. 또한 이러한 학생들에게 발표할 기회를 먼저 제공하고, 언어적 칭찬 및 칭찬도장을 제공한 후, 구체적인 보상을 제시하여 학습동기가 지속되게 한다. 영어뮤지컬 수업에서는 칭찬도장을 제공할 때 지각하지 않고 준비물을 잘 준비해오는 학생, 떠들지 않고 대답을 잘하는 학생 등 구체적인 기준을 모든 학생에게 일관성 있게 적용하여 학습동기가 지속되게 한다.

## 2. ARCS동기전략을 적용한 영어뮤지컬 수업 지도 방안

다음의 <표Ⅳ-5>, <표Ⅳ-6>, <표Ⅳ-7>, <표Ⅳ-8>은 각 중심활동에 따라 ARCS동기전략을 적용하여 개발한 영어뮤지컬 수업 지도 방안이다. <표Ⅳ-5>는 2차시 수업 지도 방안으로 중심활동은 음악 감상, 노래 부르기, 신체표현, 음악 만들기, scene1 대본 읽기이다. <표Ⅳ-6>은 5차시 수업 지도 방안이며 중심활동은 음악 감상, 노래 부르기, 신체표현(안무), scene2 대본 읽기이다.

<표Ⅳ-7>은 10차시 수업 지도 방안으로 음악 감상, 노래 부르기, 신체표현(안무), scene3 무대연출, 리허설이 중심활동이다. <표Ⅳ-8>은 마지막 12차시

수업 지도 방안이며 중심활동은 음악 감상, 노래 부르기, 신체표현(안무), scene4 리허설, scene1~4 자체 발표이다.

<표IV-5> ARCS동기이론을 적용한 영어뮤지컬 2차시 수업 지도 방안

작품명	Little Simba and Four Tigers	수업시간	90분
음악 감상곡	Red T-shirt, Blue Pants	노래 곡	Red T-shirt, Blue Pants
중심활동	음악 감상, 노래 부르기, 신체표현, 음악 만들기, scene1 대본 읽기		
학습자료	- <Red T-shirt, Blue Pants>음원, 악보, 피아노, PPT		
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>- &lt;Red T-shirt, Blue Pants&gt; 노래 분위기에 맞는 감정을 표현하며 노래 부를 수 있다.</li> <li>- &lt;Red T-shirt, Blue Pants&gt; 음악을 듣고 신체표현을 할 수 있다.</li> <li>- 신체로 물고기가 헤엄치는 것과 나뭇잎이 떨어지는 것을 즉흥적으로 만들어 표현할 수 있다.</li> <li>- scene1 대본을 읽을 수 있다.</li> </ul>		
학습단계	교수-학습과정	ARCS 동기전략	경험활동내용
도입	<p>* 등장인물 인형으로 학생들의 주의를 집중시킨다.</p> <p>T: 여러분 짠~! 선생님이 지금 무엇을 들고 있죠?</p> <p>S: 인형이요!</p> <p>T: 맞아요~! 바로 우리가 배울 뮤지컬에 등장인물 인형이에요~!</p> <p>S: 우와~! 저도 볼래요~!</p> <p>T: 자! 선생님이 등장인물을 설</p>	<p>A1(지각적 각성)</p> <p>등장인물 인형으로 호기심과 놀라움 만들기</p> <p>A2(탐구적 각성)</p>	

	<p>명해주었으니 우리 친구들은 선생님이 보여주는 등장인물이 누구인지 한번 맞춰볼게요. 짠~! 누구니까요?</p> <p>S: 심바요~!, 호랑이1이요!...</p> <p>T: 우와~! 정답 우리 친구들 선생님이 단 한번 밖에 알려주지 않았는데 이걸 맞히다니! 정말 대단해요. 우리 친구들 오늘 열심히 수업에 참여하면 선생님 끝날 때 등장인물 인형과 사진을 찍어주겠어요~!</p>	<p>등장인물과 관련한 질문을 통해 호기심 유발 및 탐구적 사고를 양성하기</p> <p>S1(내재적 강화) 학생들의 대답에 '대단하다' 라는 언어적 칭찬으로 학습동기 유발하기</p>	
<p><b>전개</b></p>	<p><b>* 노래 부르기</b></p> <p>T: 여러분~! 노래를 부르기 전에는 반드시 복식호흡하고 발성을 배워야 해요~! 우리 먼저 호흡을 해볼 텐데 동물 중에 복식호흡을 가장 잘하는 동물이 뭐가 있을까요?</p> <p>S: 고양이, 돌고래, 코끼리....!</p> <p>T: 정답은 강아지! 자 우리 친구들 강아지처럼 복식호흡 한번 해 볼까요~!</p> <p>T: 잘했어요~! 이번에는 발성을 해보도록 하겠습니다~! (손으로 높낮이 표현하며 발성)</p> <p>T: 선생님의 손이 왜 올라갔다 내려갔다 하는 걸까요?</p> <p>S: 음이 올라갈 때는 올라가고 내려갈 때는 내려가요~!</p> <p>T: 우와~!♡♡이가 정확히 대</p>	<p>A2(탐구적 각성) 복식호흡과 관련한 퀴즈를 통해 호기심 유발 및 탐구적 사고를 양성하기</p> <p>A1(지각적 각성) 교사의 손 움직임으로 호기심을 만들어 학습동기 증진하기</p> <p>C3(개인적 통제) ♡♡이의 개인적</p>	<p>노래 부르기</p>

	<p>답했네~! 수업에 집중하고 있더니 정답을 단번에 말했어요. 대단해요!</p> <p>T: 우리 친구들 발성을 했으니 이번에는 가사를 먼저 읽어볼까요?</p> <p><b>Red T-shirt, Blue Pants</b>♪</p> <p>Simba will wear a red T-shirt, red T-shirt x2</p> <p>Simba will wear a red T-shirt all day long</p> <p>Simba will wear blue pants, blue pants x2</p> <p>Simba will wear blue pants all day long</p> <p>T: 우와 잘 읽었어요. 그럼 이번에는 리듬에 맞춰 가사를 읽어보겠어요~!</p> <p>T: 이것도 성공했네요~! 그럼 이번에는 박자에 맞게 박수치며 가사를 읽어볼까요?(음정에 맞게 노래 부르기, 박수치며 노래 부르기 등 다양한 도전과제 제공 )</p> <p>T: 자~ &lt;Red T-shirt, Blue Pants&gt; 노래를 들어봤는데 엄마한테 지금 심바가 무얼 선물 받았죠?</p> <p>S: 티셔츠랑 바지요~!</p> <p>T: 오 맞아요~! 그럼 심바의 기분이 어떨까?</p> <p>S: 좋아요~!, 신나요~!</p> <p>T: 맞아요~! 선물을 받으면 기분이 좋고 신나겠죠! 우리 친구들은 어떤 선물을 받았을 때 기분</p>	<p>노력으로 교사의 퀴즈에 대답한 것을 칭찬하여 자신감 증진하기</p> <p>C2(성공기회) 음악 표현활동의 성공을 증가시키는 도전적인 과제를 제공하여 자신에 대한 역량 확신 증진하기</p> <p>A2(탐구적 각성) 노래와 관련한 질문을 통해 호기심 유발 및 탐구적 사고를 양성하기</p> <p>R3(친밀성) 학생들이 느꼈던 기존 감정과 수업내용을 연관하여 친밀성 증진하기</p>	<p>음악 감상</p>
--	---	---	--------------

	<p>이 좋았어요?</p> <p>S: 장난감이요~, 아이스크림~!..</p> <p>T: 그렇구나~! 그래요 그럼 우리 친구들이 지금 그 선물을 받았다고 생각하고 Red T-shirt, Blue Pants 노래를 불러볼까요?</p> <p><b>* 신체표현하기</b></p> <p>T: 우리 친구들 이번에는 선생님이 &lt;Red T-shirt, Blue Pants&gt;를 들려줄 때 박자에 맞춰 몸을 움직여볼까요?</p> <p>T: 우리 친구들 박자에 맞춰 잘 움직였어요. 이번에는 친구들 앞에 나와서 신체표현 하는 사람에게 칭찬도장 1개를 주도록 하겠습니다~!</p> <p>T: ♥♥이와 ♡♡이가 앞에 나와서 자신 있게 발표를 했어요! 다른 친구들은 음악에 맞춰 ♥♥이와 ♡♡이의 신체움직임을 따라 해 볼게요~!</p> <p><b>* 음악 만들기</b></p> <p>T: 여러분~! 이번에는 신체로 물고기가 헤엄치고, 나뭇잎이 떨어지는 것을 즉흥적으로 표현해보도록 할 거예요~! 우리 친구들 물고기 헤엄치는 것(나뭇잎이 떨어지는 것) 본 적 있어요? 어떻게 헤엄치는지 즉흥적으로 표현해볼까요?</p> <p>S: 신체로 물고기가 헤엄치는</p>	<p>S3(관련성)</p> <p>발표하는 사람에게 칭찬도장을 부여한다는 구체적인 기준을 모든 학생에게 일관성 있게 적용하여 학습동기 지속하기</p> <p>C3(개인적 통제)</p> <p>신체표현을 성공한 학생을 따라하게하여 학습동기 유지하기</p> <p>R3(친밀성)</p> <p>학생들의 기존경험과 수업내용을 연관하여 친밀성 증진하기</p> <p>S1(내재적 강화)</p> <p>학생들의 활동을</p>	<p>신체표현</p> <p>음악 만들기</p>
--	--	---	---------------------------

	<p>것을(나뭇잎이 떨어지는 것) 즉흥적으로 표현한다.</p> <p>T: 우리 친구들 정말 물고기가 된 것 같았어요~! 정말 잘했어요!</p> <p><b>* scene1 대본 읽기</b></p> <p>T: 먼저 혼자 한번 읽어보도록 하겠어요~!(혼자 읽은 후에는 친구와 마주보며 읽어보기, 외우기 등을 한다)</p> <p style="text-align: center;"><b>Scene1</b></p> <p><b>Narrator(내레이터)</b> : Mama Mum makes a little red T-shirt and blue pants for Simba</p> <p><b>Simba</b> : A red T-shirt! Blue Pants! I love you, Mama!</p> <p><b>Narrator(내레이터)</b> : Papa Jum returns from the market with a new umbrella and new shoes.</p> <p><b>Simba</b> : A green umbrella! Purple Shoes! I love you, Papa!</p> <p><b>Narrator(내레이터)</b> : Simba jumps for joy! He loves his new clothes.</p> <p><b>Simba</b> : I'll visit the jungle! Bye -bye!</p> <p>T: 우와 우리 친구들 외국인처럼 정말 잘 읽는다! 굿~!</p>	<p>관찰한 후 '잘한다'라는 언어적 칭찬으로 학습동기 지속하기</p> <p>C2(성공기회) 음악 표현활동의 성공을 증가시키는 도전적인 과제(혼자읽기, 친구와 마주보고 읽기, 외우기 등)를 제공하여 자신에 대한 역량 확신 증진하기</p>	
정리	<p><b>* scene1 &lt;Red T-shirt, Blue Pants&gt; 노래 분위기에 맞는 감정을 표현하며 노래를 부른다.</b></p> <p>T: 우리 친구들 오늘도 역시 최고였어요! 정리하면서 오늘 배운 Red T-shirt, Blue Pants 노래를 불러볼까요?</p> <p>T: 우와! ♡♡이는 수업시간에 열심히 해서 노래를 벌써 다 외웠네요! ♡♡이는 선생님에게 초</p>	<p>S1(내재적 강화) '최고다' 라는 언어적 칭찬으로 학습동기 유발하기</p> <p>C3(개인적 통제) S2(외재적 보상) 학생들 개인의</p>	


	콜릿을 받아갑니다. 여러분도 다음시간에 ♡♡이처럼 노래를 외워오면 선생님이 초콜릿을 줄 거예요!	노력으로 인한 학습 성취에 대한 보상(초콜릿)을 통해 자신감 증진하기	
<b>차시 예고</b>	<p><b>* 다음 차시 예고</b></p> <p>다음 주에는 오늘 배운 Red T-shirt, Blue Pants 노래에 맞는 신체표현을 배워보고 scene1 무대를 연출해보도록 하겠어요. 음악 만들기도 할 것이니 기대하는 마음으로 다음 주에 보아요!</p>		

<표IV-6> ARCS동기이론을 적용한 영어뮤지컬 5차시 수업 지도 방안

<b>작품명</b>	<b>Little Simba and Four Tigers</b>	<b>수업시간</b>	<b>90분</b>
<b>음악 감상곡</b>	<b>Red T-shirt, Blue Pants / Green Umbrella, Purple Shoes</b>	<b>노래 곡</b>	<b>Green Umbrella, Purple Shoes</b>
<b>중심활동</b>	음악 감상, 노래 부르기, 신체표현(안무), scene2 대본 읽기		
<b>학습자료</b>	- <Green Umbrella, Purple Shoes>음원, 악보, 피아노, PPT		
<b>학습목표</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- &lt;Green Umbrella, Purple Shoes&gt; 음악 감상 시 교구를 활용해 신체표현을 할 수 있다.</li> <li>- &lt;Green Umbrella, Purple Shoes&gt; 신체표현(안무)을 할 수 있다.</li> <li>- &lt;Green Umbrella, Purple Shoes&gt; 노래를 부르며 신체표현 할 수 있다.</li> <li>- scene2 대본을 읽을 수 있다.</li> </ul>		
<b>학습단계</b>	<b>교수-학습과정</b>	<b>ARCS 동기전략</b>	<b>경험활동내용</b>
<b>도입</b>	* 수업에 활용할 교구(색깔장갑, 스카프)를 하나씩 보여준다.		

	<p>T: 여러분 이 가방 안에 무엇이 들어있을까요~?! 째~!(색깔장갑과 스카프를 차례로 꺼낸다.)</p> <p>S: 우와~! 빨간색 파란색 장갑이다.(스카프다!) 예뵤요~! 레드티셔츠 블루팬츠예요?(그린엄브렐라 퍼플슈즈?)</p> <p>T: 맞아요~! 우리가 배웠던 Red T-shirt, Blue Pants 노래와 Green Umbrella, Purple Shoes 노래를 들으며 장갑과, 스카프를 활용해서 신체표현을 할거예요!</p> <p>T: 그전에 먼저 우리친구들 일어서서 음악을 듣고 몸으로 움직여볼까요?</p> <p>T: 우와~! 우리 친구들 모두 음악을 듣고 움직이는 활동을 잘하네요~! 최고!</p> <p>T: 자 그럼 우리 친구들 Red T-shirt, Blue Pants 음악이 나올 때는 색깔장갑을 들고 Green Umbrella, Purple Shoes 노래가 나올 때는 스카프를 박자에 맞춰 흔들어보겠어요~!</p> <p>T: ♡♡이와 ♥♥이가 박자에 맞춰 장갑과 스카프를 잘 흔들었어요~! 우리 친구들은 지금처럼만 한다면 공연할 때 원하는 자리에서 할 수 있겠는데요?!</p>	<p>A1(지각적 각성) A3(변화성) 수업에 활용할 색깔장갑과 스카프를 보여주어 호기심과 놀라움 만들기</p> <p>S1(내재적 강화) 학생들의 활동을 관찰 한 후 '최고다' 라는 언어적 칭찬으로 학습동기 유발하기</p> <p>R1(목적 지향성) 영어뮤지컬 수업 활동의 수행정도와 공연에서의 자리배치를 관련지어 학습동기 지속하기</p>	<p>신체표현</p>
--	--	--	-------------

<p>전개</p>	<p>* 지난차시 복습 : 발성한 후에 &lt;Green Umbrella, Purple Shoes&gt; 노래를 부른다.</p> <p>T: 여러분~! 노래하기 전에 발성을 할 텐데 오늘은 손기호를 하면서 발성을 해보도록 하겠어요~! (먼저 손기호를 가르친다.)</p> <p>T: 우리 친구들 처음 손기호를 해봤는데 정말 잘 따라한다. 친구들이 너무 잘해서 선생님 엄청 놀랐어요~! 지금! 자 그럼 이번에는 손기호 하면서 동시에 발성해 볼게요~!</p> <p>T: 우와 이것도 성공이네! 잘했어요~! 이번에는 지난 차시 Green Umbrella, Purple Shoes 노래를 해보겠어요! 앞에 피피티를 보고 노래를 불러보세요!</p> <p><i>Green Umbrella, Purple Shoes</i> ♪</p> <p>Simba will have a green umbrella , green umbrella , green umbrella. X2</p> <p>Simba will have purple shoes, purple shoes , purple shoes. X2</p> <p>T: 우와~! 지난주에 배운 노래인데 다 기억하고 있네요? 우리 친구들 모두 기억하고 있으니 칭찬도장 1개씩 추가!</p> <p>* &lt;Green Umbrella, Purple Shoes&gt; 노래에 맞게 교사가 구성한 신체</p>	<p>A1(지각적 각성) 기존에 하지 않았던 손기호를 활용하여 발성하여 학습동기 유발하기</p> <p>C2(성공기회) 음악 표현활동의 성공을 증가시키는 도전적인 과제를 제공하여 자신에 대한 역량 확신 증진하기</p> <p>A3(변화성) 피피티에 재미있는 효과음을 넣어 흥미를 지속하기</p> <p>S2(외재적 보상) 칭찬도장을 부여하여 학습동기 유발하기</p>	<p>노래 부르기</p>
-----------	---	---	---------------


	<p><b>표현(안무)을 한다.</b></p> <p>T: 이제 우리 친구들 노래에 맞게 구성된 선생님의 신체표현(안무)을 따라해 보아요.</p> <p>T: 우리친구들 모두 다 잘 따라 하네요! 이번에는 우리 노래를 부르면서 신체표현(안무) 해볼까요?</p> <p>T: 이야~! 노래 부르면서 신체표현 하는 것은 정말 어려운 일인데 이것도 우리 친구들이 성공했네요~! (이외에 안무 대형 바꾸기, 조별 신체표현(안무) 창작하기 등 다양한 도전과제 제공)</p> <p><b>* scene2 대본 읽기</b></p> <p>T: 대본을 읽기 전에 이 장면이 어떤 장면인지 볼까요? 심바는 이 장면에서 어떤 말을 할까요?(scene2에 다양한 장면을 보여준다.)</p>  <p>S: 무섭다고 말할 것 같아요! 소리 지를 것 같아요!...</p> <p>T: 오~! 맞아요! 우리친구들은 어떨 때 무서움을 느낄까? 언제 소리를 지르지?</p> <p>S: 귀신영화 봤을 때요! 엄마가</p>	<p>C2(성공기회) 음악 표현활동의 성공을 증가시키는 도전적인 과제(신체표현, 노래 부르며 신체표현 등)를 제공하여 자신에 대한 역량 확신 증진하기</p> <p>A2(탐구적 각성) 장면과 관련한 질문을 통해 호기심 유발 및 탐구적 사고를 양성하기</p> <p>R3(친밀성) 학생들이 느꼈던 기존 감정과 수업내용을</p>	<p>신체표현 (안무)</p>
--	---	---	----------------------

	<p>화났을 때요!...</p> <p>T: 으아~! 귀신이라니 너무 무서워요! 우리 친구들 옛날에 무서웠던 경험을 기억하며 그 감정대로 대본을 읽어볼까요?</p> <p>T: 우리 친구들 정말 겁에 질린 것처럼 잘 읽었어요! 우리 ♣♣이는 조금 더 놀란 표정으로 대본을 읽으면 관객들이 정말 놀랄 것 같아요~! 한 번 다시해볼까요? 그렇지~! 그렇게 하는 거예요!</p> <p>T: 이번에는 앞에 나와서 감정을 넣어 읽어 볼 사람?</p> <p>S: 저요~!</p> <p>T: 선생님이 보니까 우리 ♣♣이는 아까 열심히 혼자 연습하더니 정말 잘 읽었어요! 우리 친구들 모두 너무 잘 했어요.</p>	<p>연관하여 친밀성 증진하기</p> <p>C1(학습요건) 장면을 잘 표현하기 위한 요건을 설명하여 긍정적 기대감 확립하기</p> <p>C3(개인적 통제) 개인적으로 연습하여 성공적으로 발표한 것에 대한 언어칭찬으로 자신감 증진하기</p>	
<p>정리</p>	<p><b>* scene1 &lt;Green Umbrella, Purple Shoes&gt; 노래를 다 같이 부르며 신체표현(안무)한다.</b></p> <p>T: 우와 우리 친구들 정말 잘한다. 어쩜 이렇게 잘하지?</p> <p>T: 우리 친구들 오늘도 노래 부르며 신체표현(안무)을 함께하는 고난이도의 활동을 했어요! 오늘 모두 잘했기 때문에 선생님이 특별히 모두에게 칭찬도장을 2개씩 주겠어요~!</p>	<p>S1(내재적 강화) '정말 잘한다' 라는 언어적 칭찬으로 학습동기 유발하기</p> <p>S2(외재적 보상) 학습 성취에 대해 칭찬도장을 부여하여 자신감 증진하기</p>	

차시 예고	<p><b>* 다음 차시 예고</b></p> <p>다음 주에는 새로운 노래를 배워보고 노래에 맞춰 신체표현(안무)도 해 볼 거예요~! scene2 무대도 연출해보도록 할거예요! 오늘도 수고했어요!</p>		
-------	---	--	--

<표IV-7> ARCS동기이론을 적용한 영어뮤지컬 10차시 수업 지도 방안

작품명	Little Simba and Four Tigers	수업시간	90분
음악 감상곡	Poor Me / I am the king	노래 곡	Poor Me / I am the king
중심활동	음악 감상, 노래 부르기, 신체표현(안무), scene3 무대연출, 리허설		
학습자료	- <Poor Me>, <I am the king>음원, 악보, 피아노, PPT		
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>- &lt;Poor Me&gt; 신체표현(안무)을 할 수 있다.</li> <li>- &lt;I am the king&gt; 노래에 나오는 호랑이 네 마리의 목소리 음색을 구별할 수 있다.</li> <li>- &lt;I am the king&gt; 노래 분위기에 맞는 감정을 표현하며 노래 부를 수 있다.</li> <li>- scene3무대를 연출할 수 있다.</li> <li>- scene3을 실제 공연과 같이 할 수 있다.</li> </ul>		
학습단계	교수-학습과정	ARCS 동기전략	경험활동내용
도입	<p>* 지난시간 배운 &lt;Poor Me&gt; 노래가 나오는 장면에 대해 이야기를 한다.</p> <p>T: 여러분 지난시간에 어떤 노래를 배웠었지요?</p>		

	 <p>S: Poor Me요!</p> <p>T: Poor Me는 어떤 장면에서 나오는 노래였는지 기억하는 친구가 있을까?</p> <p>S: 주인공 심바가 티셔츠와 바지, 우산과 신발을 호랑이들에게 다 빼앗기는 장면에서 나온 노래예요.</p> <p>T: 맞았어요! 그럼 그때 우리 심바는 어떤 감정이었을까요?</p> <p>S: 매우 슬픈(화난) 감정이요! 등등</p> <p>T: 맞아요! 그럼 우리 친구들은 어떨 때 슬프거나 화가 나요?</p> <p>S: 친구가 괴롭힐 때요. 엄마한테 혼날 때요. 등등</p> <p>T: 아~ 그럴 때 여러분은 슬프거나 화가 나는군요. 그래요 그럼 우리 그 감정으로 심바가 부르는 Poor Me를 한번 듣고 불러 볼까요?</p> <p><b>* 지난차시 복습 : &lt;Poor Me&gt; 노래를 감상하고 부른다.</b></p> <p>T: 여러분 잊지 않고 다 기억하고 있네요! 대단해요. 이제 우</p>	<p>A2(탐구적 각성) 노래와 관련한 질문을 통해 호기심 유발 및 탐구적 사고를 양성하기</p> <p>R3(친밀성) 학생들의 기존 경험과 수업 내용을 연관지어 활동에 대한 친밀성 증진하기</p> <p>S1(내재적 강화) '대단하다'라는 언어적 칭찬으로</p>	<p>음악 감상 노래 부르기</p>
--	---	---	-------------------------

	<p>리 노래에 맞는 신체표현을 해보도록 할 거예요. 모두 일어서! 가장 빨리 일어나는 친구가 누구인지 보겠어요!</p>	<p>학습동기 유발하기</p>	
<p>전개</p>	<p><b>* 교사의 신체표현(안무)을 따라 하기 전 간단한 스트레칭을 한다.</b></p> <p>T: 자~! 먼저 일어난 OO이는 오늘 칭찬도장 1개추가!</p> <p>T: 다른 친구들도 이렇게 OO이처럼 수업활동에 적극적으로 참여하면 칭찬도장을 받을 수 있어요! 남은시간 화이팅!</p> <p>T: 자~! 그럼 스트레칭을 해볼까요? 다함께 위로 팔을 쭉욱~! (오른쪽, 왼쪽 방향전환) 이번에는 친구들과 함께하는 스트레칭을 해볼까요?(손잡고 팔 올리고 내리기 등)</p> <p>S: 네~!</p> <p><b>* &lt;Poor Me&gt; 노래에 맞게 교사가 구성한 신체표현(안무)을 한다.</b></p> <p>T: 우리 친구들 모두 잘했어요! 이제는 본격적으로 선생님이 신체표현(안무)을 따라해 보아요.</p> <p>T: 우리 친구들 모두 다 잘 따라하네요!</p> <p>이번에는 우리 빠르게 한번해 볼까요?</p>	<p>S2(외재적 보상) 칭찬도장을 부여하여 학습동기 유발하기</p> <p>S1(내재적 강화) 학생들의 활동을 관찰한 후 '잘 따라한다' 라는 언어적 칭찬으로 학습동기 유발하기</p>	<p>신체표현</p>

	<p><b>* 박자 빠르기를 전환하여 빠르기에 따라 신체표현(안무)을 한다.</b></p> <p>T: 자 그럼 먼저 조금 빠르게 해보도록 할게요. 자동차가 달리는 속도로 하면 50km로 출발!</p> <p>T: 오~! 이렇게도 할 수 있단 말이죠? 그렇다면 이번에는 몇 km해볼까요?</p> <p>S: 선생님 이번에는 100km로 해요!</p> <p>T: 우리 친구들 100km로도 할 수 있어요? 우와 그럼 우리 마지막으로 100km로 출발!</p> <p><b>* 배운 신체표현(안무)을 조별로 발표를 한다.</b></p> <p>T: 오~! 우리 친구들 이렇게 잘한단 말이야? 최고예요! 자 그렇다면 조를 나누어 발표해보도록 해요! 먼저 발표할 조 손!</p> <p>S: OO조요!</p> <p>T: 우와 OO조 모든 친구가 노래하며 안무활동을 틀리지 않고 했어요! 대단해요. 우리♡♡조도 OO조처럼 한명도 틀리지 않고 할 수 있을 거예요! (♡♡조 발표를 진행한다.)</p> <p><b>* scene3 &lt;I am the king&gt; 노래를 감상한 후 노래에 등장하는 네 마리 호랑이 목소리 음색에 대해 이야기 나눈다.</b></p> <p>T: 여러분 노래 들어봤는데 호</p>	<p>C2(성공기회) 음악 표현활동의 성공을 증가시키는 도전적인 과제(안무활동 빠르기변화)를 제공하여 자신에 대한 역량 확신 증진하기</p> <p>S1(내재적 강화) '최고' 라는 언어적 칭찬으로 학습동기 유발하기</p> <p>R2(모티브 일치) 노래 및 신체표현(안무)을 성공한 조를 긍정적 모델로 제시하여 동기유발하기</p> <p>A2(탐구적 각성)</p>	<p>신체표현</p> <p>노래 부르기</p>
--	---	---	---------------------------

	<p>랑이1~4의 목소리가 각각 어땠어요?</p> <p>S: 호랑이1~4에 목소리를 본인이 느낀 대로 대답한다.(굽어요, 낮아요, 높아요, 애기 같아요. 등등)</p> <p>T: 그래요~ 그럼 이제 노래를 한번 배워보겠어요.</p> <p>가사를 먼저 읽어볼까요?(교사 선창)</p> <p>S: 피피티를 보며 가사를 읽는다.</p> <p style="text-align: center;"><b><i>I am the king!</i></b></p> <p style="text-align: center;"><b>My red T-shirt makes me king!</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Hear me roar, roar, roar</b></p> <p style="text-align: center;">* blue pants, green umbrella , purple shoes</p> <p>T: 이번에는 박자에 맞춰 손뼉 치며 가사를 읽어볼게요.</p> <p>S: 손뼉 치며 가사를 읽는다.(교사 선창)</p> <p>T: 자~ 이번에는 리듬에 맞춰 가사를 읽어볼게요.(교사 선창)</p> <p>S: 손뼉 치며 가사를 읽는다.</p> <p>T: 우리 친구들 너무 잘했어요. 이번에는 피아노 음에 맞춰 노래를 한번해볼까요?(4마디씩 교사 선창)</p> <p style="text-align: center;"><b>* 네 마리 호랑이 캐릭터 만들어 노래해보기</b></p> <p>T: 자~ 이번에는 우리가 호랑</p>	<p>호랑이 목소리 음색에 관해 생각할 수 있는 질문을 통해 탐구적 사고 및 호기심 유발하기</p> <p>C2(성공기회) 음악 표현활동의 성공을 증가시키는 도전적인 과제(가사읽기, 손뼉 치며 가사읽기, 리듬에 맞춰 가사 읽기)를 제공하여 자신에 대한 역량 확신 증진하기</p> <p>S1(내재적 강화) '잘한다' 라는 언어적 칭찬으로 학습동기 유발하기</p>	
--	--	--	--


	<p>이1~4까지 캐릭터를 만들어보고 노래해볼까요?</p> <p>S: 네~! (각 호랑이별 캐릭터를 만들어 노래한다.)</p> <p><b>* scene3 무대연출하기</b></p> <p>T: 여러분 지금부터는 scene3를 앞에 나와 연습해 볼 거예요! scene3에 나오는 호랑이와 심바는 앞으로 나와 보세요!</p> <p>T: 심바는 지금 어떤 기분이죠?</p> <p>S: 슬퍼요! 화나요!</p> <p>T: 맞아요! 아까 우리 친구들이 평소에 슬프고 화날 때의 감정을 넣어 노래했던 것처럼 대사를 할 때도 슬프고 화난 감정을 넣어 읽어보아요! (같은 지도방식으로 호랑이 역할을 맡은 학생을 지도한다.)</p> <p><b>* scene3 리허설</b></p> <p>T: 우리 친구들 지금까지 배운 scene3를 실제 공연하는 것처럼 해 볼 거예요~! (리허설 한다.)</p>	<p>R3(친밀성)</p> <p>학생들의 기존 경험과 수업 내용을 연관지어 감정표현에 대한 친밀성 증진하기</p>	
정리	<p><b>* scene3 &lt;I am the king&gt; 노래 부르기</b></p> <p>T: 우리 친구들 오늘도 역시 최고였어요! 오늘 정리하면서 먼저 오늘 배운 I am the king 노래를 해볼까요?</p> <p><b>*&lt;Poor Me&gt; 노래 분위기에 맞는 감정을 표현하며 노래 부르</b></p>	<p>S1(내재적 강화)</p> <p>'최고다' 라는 언어적 칭찬으로 학습동기 유발하기</p>	

	<p><b>고 신체표현 한다.</b></p> <p>T: 마지막으로 Poor Me 노래 부르면서 신체표현 해봅시다.</p> <p>T: 우와! ♡♡이는 수업시간에 열심히 해서 노래와 신체표현을 다 외웠네요! ♡♡이는 선생님께 사탕을 받아갑니다. 여러분도 다음시간에 ♡♡이처럼 노래와 신체표현을 외워오면 선생님이 사탕을 줄 거예요!</p>	<p>C3(개인적 통제) S2(외재적 보상) 학생 개인의 노력으로 인한 학습 성취에 대한 보상(사탕)을 통해 자신감 증진하기</p>	
차시 예고	<p><b>* 다음 차시 예고</b></p> <p>다음 주에는 오늘 배운 I am the king 노래에 맞는 신체표현을 배워보고 Who did Eat a Hot Cake? 노래를 배워보도록 하겠어요. 오늘 모두 수고했어요!</p>		

<표IV-8> ARCS동기이론을 적용한 영어뮤지컬 12차시 수업 지도 방안

작품명	Little Simba and Four Tigers	수업시간	90분
음악 감상곡	Who did Eat a Hot Cake?	노래 곡	Who did Eat a Hot Cake?
중심활동	음악 감상, 노래 부르기, 신체표현(안무), scene4 리허설, scene1~4 자체 발표		
학습자료	- <Red T-shirt, Blue Pants>, <Green Umbrella, Purple Shoes>, <Roar!>, <Poor Me>, <I am the king>, <Who did Eat a Hot Cake?> 음원, PPT		
학습목표	- <Who did Eat a Hot Cake?> 노래 분위기에 맞는 감정을 표현하며 노래 부를 수 있다. - <Who did Eat a Hot Cake?> 신체표현(안무)을 할 수 있다.		

	<p>- scene4를 실제 공연과 같이 할 수 있다.</p> <p>- scene1~4 장면을 발표할 수 있다.</p>		
학습단계	교수-학습과정	ARCS 동기전략	경험활동내용
도입	<p>* 큰 목소리로 출석을 부른 후에 이번 차시 발표 때 필요한 소품을 학생들에게 보여준다.</p> <p>T: 여러분 출석을 불러볼게요! 대답은 어떻게?</p> <p>S: 큰 목소리로, 씩씩하게요!</p> <p>T: 우리 친구들 오늘 따라 목소리가 더욱 씩씩한데요? 좋아요~! 자~! 오늘은 우리가 장면 1~4를 발표 해 볼 거예요! 그래서 선생님이 오늘 우리 친구들이 뮤지컬 할 때 필요한 소품을 가져왔어요! 짠!(등장인물과 관련된 소품을 차례로 제시한다) 이걸 누가 쓰는 탈일까?</p> <p>S: 호랑이1이요~! 2! 3!....</p> <p>T: 우와 우리 친구들 등장인물 특징을 정확히 기억하고 있군요~! 아주 좋아요! 그럼 이제 지난주에 배웠던 Who did Eat a Hot Cake? 노래를 들어 보겠어요~!</p> <p>T: 이 노래는 어떤 장면에서 나왔던 노래죠?</p> <p>S: 심바가 가족들이랑 핫케익을 먹는 장면이요~!</p> <p>T: 우와! 우리 ㅎㅎ친구 지난</p>	<p>A1(지각적 각성) A3(변화성) 큰 목소리로 출석을 부르고 수업에 활용할 소품을 제시하여 학습동기 유발하기</p> <p>A2(탐구적 각성) 장면과 관련한 질문을 통해 호기심 유발 및 탐구적 사고를 양성하기</p> <p>S2(외재적 보상) 칭찬도장을</p>	음악 감상

	<p>주에 배운 건데 정확하게 기억하고 있네요~! 칭찬도장 1개 추가! 맞아요~! 우리 ♡♡이가 말한 것처럼 이런 장면에서 나오는 노래였어요.(효과음을 넣은 피피티 제시)</p>  <p>T: 심바가 가족과 함께 맛있는 걸 먹고 있네요! 기분이 어떨까? S: 좋아요~! T: 우리친구들도 가족과 함께 맛있는 걸 먹을 때 행복하죠? S: 네~! T: 그래요~! 우리 그 상황을 생각하면서 노래를 한 번 더 불러볼게요~!</p>	<p>부여하여 학습동기 유발하기</p> <p>A3(변화성) 피피티에 재미있는 효과음을 넣어 흥미를 지속하기</p> <p>R3(친밀성) 학생들의 경험과 수업내용을 관련지어 활동에 대한 친밀성 증진하기</p>	<p>노래 부르기</p>
<p>전개</p>	<p><b>*교사의 신체표현(안무)을 따라 하기 전 간단한 스트레칭을 한다.</b></p> <p>T: 선생님을 따라 하기 전에 우리 친구들 몸을 풀어보도록 하겠습니다~! (목, 어깨, 팔, 다리를 중심으로 스트레칭 한다.)</p> <p>T: 우리 친구들 정말 잘하고 있어요~! 이번에는 각자 친구들이 함께 따라했으면 좋겠는 스트레칭 동작을 해보고 나머지 친구들이 따라 해보는 활동을 할 거</p>		

	<p>예요.</p> <p>T: 오~! 여러분 어떤 친구 스트레칭 동작이 가장 하기 좋았나요?</p> <p>S: ♥이요! (가장 많이 추천을 받은 학생의 동작을 다른 학생이 따라하도록 지도한다.)</p> <p>T: ♥이의 동작은 정말 멋졌어요~! ♥이는 뮤지컬 배우가 꿈이라고 했는데 이렇게 멋진 스트레칭 동작을 생각해낸 것을 보니 나중에 ♥♥♥뮤지컬 배우처럼 멋진 뮤지컬배우가 될 수 있을 거예요!</p> <p><b>* &lt;Who did Eat a Hot Cake?&gt; 노래에 맞게 교사가 구성한 신체 표현(안무)을 한다.</b></p> <p>T: 우리 친구들 모두 잘했어요! 이제는 본격적으로 선생님 신체 표현(안무)을 따라해 보아요.</p> <p>T: 모두 다 잘 따라하네요! 이번에는 우리 맨 앞에 4박자만 우리 친구들이 신체표현(안무)을 만들어볼까요?</p> <p><b>* 배운 신체표현을 조별로 발표를 한다.</b></p> <p>T: 이번에는 조별로 나누어 발표해보도록 해요! 먼저 발표할 조손!</p> <p>S: ♥조요!</p> <p>T: 그래요~ ♥조 한번 나와 보</p>	<p>R1(개인적 통제) 개인적인 성공과 학생들의 꿈을 연관하여 학습동기 유지하기</p> <p>C2(성공기회) 음악 표현활동의 성공을 증가시키는 도전적인 과제(신체표현(안무) 따라 하기, 창작하기)를 제공하여 자신에 대한 역량 확신 증진하기</p> <p>S1(내재적 강화) '멋지다' 라는</p>	<p>신체표현</p> <p>신체표현</p>
--	---	---	-------------------------

	<p>세요.~! 우와 씩씩하게 나오는 모습이 정말 멋진데~!</p> <p>T: ♥조 모든 친구가 노래하며 안무활동을 틀리지 않고 했어요! 대단해요. 우리♡조도 ♥조처럼 잘 할 수 있겠죠?! (♥조 발표를 진행한다.)</p> <p>T: 우와 ♥조와 ♡조 모두 다 정말 잘했어요!</p> <p><b>* scene4 리허설</b></p> <p>T: 자~! 우리 친구들 이제 장면4에 모든 노래와 신체표현(안무), 대사를 배웠으니 정말 공연하는 것처럼 앞에 나와서 장면4를 해 볼게요~! 모두 일어섯!</p> <p>T: 가장 먼저 일어서서 나온 ♣♣이는 오늘 발표 시간에 자신이 서고 싶은 자리에 서서 발표할 수 있도록 할게요~!</p> <p>T: 자~! 이제 각 장면에 따라 나오는 등장인물들은 교실 한쪽에서 대기하다가 선생님의 사인을 보고 나오도록 하세요~! 레디~! 액션</p> <p><b>* scene1~4 장면 자체 발표</b></p> <p>T: 여러분 드디어 우리가 모든 장면을 연습해보았어요~! 이제부터 장면1에서부터 4까지 발표를 할 거예요! 우리 친구들 잘할 자신 있죠?</p> <p>S: 네~!</p>	<p>언어적 칭찬으로 학습동기 유발하기</p> <p>R3(모티브일치) 신체표현을 성공한조를 긍정적 모델로 제시하여 학습동기 유발하기</p> <p>S1(내재적 강화) 개인적 노력으로 인한 강화로 발표시 자리선택권을 부여하여 학습동기 지속하기</p>	
--	--	---	--

	T: 자~! 다 같이 외쳐봅시다~! 레디~~~~~액션!		
정리	<p><b>* 자체 발표에 대한 피드백</b></p> <p>T: 우리 친구들 오늘 처음부터 끝까지 발표해보았는데 선생님은 우리 친구들 보고 정말 놀랐어요~! 이렇게 우리 친구들이 많이 성장한 모습을 보니 선생님 마음이 정말 기뻐요~!</p> <p>T: 우리 친구들 오늘 성공적으로 발표했으니 모두 선생님에게 사탕을 받아갑니다. 그리고 가장 칭찬도장을 많이 모은 ♥이는 선물을 받아주세요~! 여러분 모두 수고했어요~!</p>	<p>S1(내재적 강화) '많이 성장 했다' 라는 언어적 칭찬으로 학습동기 유발하기</p> <p>C3(개인적 통제) S2(외재적 보상) 학생 개인의 노력으로 인한 학습 성취에 대한 보상(사탕)을 통해 자신감 증진하기</p>	

### 3. 질적 자료 분석

본 연구는 음악 표현능력 향상을 위해 ARCS동기전략을 적용하여 영어뮤지컬 수업 지도 방안을 개발하고 학교 현장에서 수업을 진행하였다. 개발한 지도 방안의 효과를 검증하기 위해 질적 연구하였으며, 분석 자료로는 수업 녹화영상, 수업 전사자료, 학생 인터뷰, 연구자 및 보조연구자 참여일지를 활용하였다. 음악 표현능력 변화를 확인하기 위한 질적 분석영역은 다음의 <표IV-9>와 같이 노래 부르기, 신체표현하기, 음악 만들기로 정하였다.

<표IV-9> 질적 분석영역

영역		분석 자료
음악 표현능력	노래 부르기	가락(발성 및 노래)
		리듬, 박자, 빠르기
		감정표현
	신체표현하기	교사의 신체표현(안무) 모방
		노래 들으며 박자에 맞게 신체표현하기
	음악 만들기	신체와 악기로 소리 및 사물, 동물 표현하기

#### 가. 노래 부르기

##### 1) 가락

교사는 학생들의 주의집중을 위해 “가장 복식호흡을 잘하는 동물은 무엇 일까요?” 라는 질문을 하였다.(탐구적 각성A2) 발성을 할 때는 도-레-미-파-솔-파-미-레-도 가락을 오른손으론 피아노를 치며 왼손으론 높낮이를 표현 하였다.(지각적 각성A1) 손의 높이가 왜 달라졌는지에 대한 교사의 질문에는

B학생이 대답하였으며 대답한 B학생에게는 강화물을 부여하였다.(외재적 보상S2) 9차시 수업에서 학생들은 올라가고 내려가는 가락을 신체로 다양하게 표현하며 적극적으로 발성하는 모습을 보였으며 교사는 이와 관련하여 학생의 이름을 언급하여 언어칭찬 하였다.(내재적 강화S1)

선생님: 애들아, 동물 중에 가장 복식호흡을 잘하는 동물은 뭐까?

학생들: 고래!, 호랑이!, 물고기!?, 강아지!

-중략-

선생님: 선생님 손을 잘 봐야해~ 음의 높이에 따라 손이 어떻게 되는 걸까?

B학생: 올라가면 높은음이고 내려가면 낮은음이에요!

-중략-

선생님: 도-미-솔-미-도를 손으로 표현하면 어떻게 할 수 있을까?

G학생, H학생, C학생, B학생, E학생: 손으로 각자 표현하며 소리 냄

선생님: 오~ G학생 정말 똑똑해!

G학생: (H학생에게) 야 그렇게 하는 거 아니야 이렇게 하는 거야~!

(2차시 수업 중)

C학생: 선생님 이렇게 해도 되요?

A학생: 이번에는 뒤로 가면서!

D학생: 이렇게 해도 되요!?

선생님: 우와~ D학생은 그렇게 했어?

(9차시 수업 중)

대부분의 학생들이 노래를 부르기 전에 가사 읽기와 리듬, 박자를 단계적으로 파악하는 것을 성공하였지만(성공기회C2) 발성에서부터 한 옥타브를 낮게 불렀던 B학생은 노래할 때도 가락에 맞게 노래 부르지 못하였다. B학생의 가락을 보완해보고자 5차시에는 손기호를 활용해 발성을 해보았다.(지각적 각성A1) 손으로 높낮이만을 표현할 때보다 손기호를 활용하니 B학생도 ‘미’ 음정부부터 음을 맞추기 시작했다.



<사진IV-1> 5차시 손기호 활동하는 학생모습

Red T-shirt, Blue Pants 노래를 부를 때는 협동학습으로 학생들의 동기가 유지될 수 있도록 하였다.(모티브 일치R2) 협동학습의 일환으로 조별로 연습하고 노래를 부르게 했을 때 수업에 참여하지 않던 F학생, G학생을 포함한 모든 학생이 노래 부르기에 참여하는 모습을 보였다. 5차시와 6차시에서는 색깔장갑과 스카프, 호랑이 모자를 활용해 노래를 불렀고(변화성A3) 교사는 수업에 열심히 참여하는 학생들에게 원하는 교구를 선택할 수 있도록 하였다.(외재적 보상S2)

선생님: D학생 조에서 A학생은 호랑이흉내도 내면서 열심히 불렀으니까 나와 보세요. 어떤 모자 쓸래?

A학생: 백호요! 예쓰! 나 백호다!

F학생: 저도 쓰고 싶어요!

(6차시 수업 중)



<사진IV-2> 호랑이 모자 쓰고 노래 부르는 모습 <사진IV-3> 색깔 장갑 끼고 노래 부르는 모습

위와 같이 학생들의 적극적인 수업참여에 강화가 매우 중요한 역할을 하는 것을 알 수 있었다. 따라서 교사는 강화의 일환으로 매시간 학생들이 준비물(악보과일, 악보, 대본 등)을 가져온 경우 칭찬도장을 부여하였다.(공정성S3) 주의집중, 자신감, 만족감 전략을 적용한 수업은 학생들의 참여와 큰 목소리로 노래 부르게 하는 것에는 매우 효과적이었다. 그러나 B학생이 가락에 맞게 노래를 부를 수 있도록 하는 데 큰 영향을 미치지 못하였다.

## 2) 리듬, 박자, 빠르기

교사는 학생들의 주의집중을 위해 Red T-shirt, Blue Pants(4/4박자)노래를 부를 때 리듬막대를 활용하였다.(지각성각성A1) 9차시에는 Poor me 노래 리듬꼴에 맞게 손뼉을 치는 활동을 하였다. 교사는 학생들이 노래 리듬꼴에 맞게 손뼉 치는 것을 성공할 때마다 “굿~! 좋았어!”, “OO학생 잘했어” 등과 같은 언어칭찬을 하였다.(내재적 강화S1) 빠르기 변화에 따라 노래 부르기 활동은 자동차 빠르기와 관련지어 노래의 빠르기를 설명하였다.(친밀성 R3) 몇몇 학생들은 계속해서 빠르기를 올려달라고 하였으며 스스로 빠르기를 정하고 빠르기에 따라 노래 부르는 것을 성공하였다.(성공기회C2)

학생B: 선생님 1000km부터 시작해요

학생A: 80km요!

학생B: 선생님 이번에는 500km로 올려주세요!

(7차시 수업 중)

선생님: 우와~! 우리 H학생은 벌써 다 외웠어? 대단해~! (앉아있던 D학생 일어남)  
B학생은 노래 부를 때 표정까지 완벽했어. 자 이번에는 50km로 갑니다. (F학생 고개를 들고 노래 부르기에 참여함)

-종락-

선생님: 오케이 100km 한번 가볼까?

E학생 제외한 나머지 학생들: 네~!

(9차시 수업 중)

ARCS동기전략을 적용하여 수업을 진행해보니 학생들의 학습동기가 올라가는 만큼 수업 집중력이 높아져 리듬과 박자, 빠르기 변화에 맞게 노래 부르는 능력이 향상되는 것을 확인할 수 있었다.

### 3) 감정표현

교사는 큰 목소리로 출석을 불러(지각적 각성A1) 학생들이 수업에 집중하도록 하였으며 수업활동에 가장 빨리 반응을 보인 학생들에게는 언어적 칭찬 및 칭찬도장을 부여하였다.(외재적 보상S2) 교사는 가사를 파악할 때, 만약 자신이 등장인물이라면 어떤 감정으로 노래 부를 것인지에 대해 물어보았다. 또한 등장인물이 상황에 따라 느낄 수 있는 감정과 학생들의 감정을 연계하여 질문하였다.(친밀성R3)

선생님: 여러분 우리 이 노래를 부를 때는 어떤 감정으로 부르면 될까?

D학생: 기쁜 감정!

선생님: 오~! 우리D학생 칭찬 도장 하나 추가! 왜 기쁜 감정일까? 여러분 심바가 무엇을 선물 받았지?

학생들: 레드티셔츠 앤 블루팬츠!

선생님: 그렇지~! 그럼 어떤 기분이었을까?

학생들: 좋은 기분이요!

선생님: 여러분이 가장 받고 싶은 선물은 뭐야?

학생들: 터닝메카드, 레고...

선생님: 그래~! 여러분이 받고 싶은 선물을 받았다고 생각하고 그 마음으로 한번 읽고 노래해보자!

(2차시 수업 중)

2차시에 학생들은 단지 노래하는 것에만 집중하는 모습을 보였다. 따라서 4차시에는 Green Umbrella, Purple Shoes 노래를 다양한 감정으로 노래를 부를 수 있도록 질문하였다.(탐구적 작성A2)

선생님: 2절은 어떤 감정으로 노래해볼까?

B학생: 슬픈 감정이요

C학생: 슬퍼요

E학생: 화난 거요.

-종락-

선생님: 자~ 우리 감정 하나만 더해보자 어떤 감정으로 노래해볼까?

E학생, F학생: 화난감정!

선생님: 우리 친구들 어떨 때 화가나?

E학생: 엄마가 싸울 때

(4차시 수업 중)

처음에 탐구적 작성과 친밀성 전략을 적용하였을 때보다 4차시 수업에서 학생들은 다양한 표정과 몸짓으로 노래를 표현하였다. 슬픈 감정을 표현할 때는 입 꼬리를 내린다거나 양손으로 눈물을 닦는 시늉을 하며 노래를 불렀고, 걱정스러운 감정으로 부를 때는 고개를 밑으로 향하거나 머리에 손을 대고 눈썹을 찌푸리며 노래를 불렀다. 화난 감정으로 노래할 때는 학생들의 목소리가 매우 커졌으며 땅을 발로 구르거나 손으로 무릎을 치며 노래를 불렀다.

교사는 학생들에게 표정과 몸짓을 지금보다 조금만 더 드러나게 하면 관객들이 노래가 표현하고자 하는 것을 더 완벽하게 알 수 있을 것이라고 언급하여 자신감이 증진되게 하였다.(학습요건C1) 보조연구자A와 B는 수업차시가 지날수록 A학생이 감정표현을 자신 있게 하였고, E학생도 노래 분위기에 맞게 노래를 부르는 모습을 보였다고 참여일지에 기술하였다. 또한 B학생도 감정을 표현하는 것이 더욱 적극적으로 변하였다고 기술하였다.

## 나. 신체표현하기

### 1) 교사의 신체표현(안무) 모방

교사는 목소리의 변화를 주어(변화성A3) 학생들이 수업에 집중하도록 전략을 적용하였다. 또한 영어뮤지컬 수업에 열심히 참여하면 방과후학교 페스티벌에 나가 공연할 수 있다는 것을 언급하였다.(목적 지향성R1) 교사의 말에 D학생은 자신이 가운데 자리에 서겠다고 하였고 E학생은 “선생님 그림 이렇게 서면되죠?” 라고 하며 수업에 적극적으로 참여하였다. 또한 교사는 자발적으로 발표하는 학생들에게 칭찬도장을 부여하여 학습동기가 유지되게 하였다.(외재적 보상S2)

C학생: 이렇게 하는 거 아니에요?

선생님: 오 맞았어. C학생 잘했어 오! 우리 E학생도 이렇게 잘하네.

E학생: 이렇게 하는 거 맞죠?

-종락-

B학생: 선생님 이거죠?

선생님: 오 박수쳐주세요

D학생: 저는 이미 알고 있었어요.

F학생: 이거 맞아요?

선생님: 오 맞아 F학생 오오~ 엄지 척!

(5차시 수업 중)

Red T-shirt, Blue Pants 노래에 맞게 창작한 신체표현은 방향의 전환이 많아 학생들이 헷갈려하였다. 따라서 교사는 신체표현을 쪼개어 학생들이 단계별로 성공하는 횟수를 많이 얻도록 하였다.(성공기회C2) 5차시에서는 색깔장갑과 스카프를 활용하여(변화성A3) 신체표현 수업을 하였다. 학생들은 교구에 매우 흥미를 가지고 수업에 적극적으로 참여하였다. 교사는 수업태

도가 좋은 학생들은 교구를 선택하여 수업할 수 있음을 언급하여 학습동기가 유발되게 하였다.(외재적 보상S2)

선생님: 자 애들이 짠! 왓 이즈 디스?

A학생: 우와~

G학생: 스카프!

선생님: 스카프 정답! 자 그렇다면 이번에는 어떤 스카프가 나올까?

학생들: 옐로우?, 스카이블루!!, 그레이~!!!, 하얀 거?

-종락-

D학생: 선생님 저 안 틀렸어요.

선생님: 오 너무 잘했어~!

F학생, E학생: 저 한번 더할래요.

G학생, H학생, B학생, E학생, F학생: 저도요! 저도요!

(5차시 수업 중)

선생님: 자~ 앞에서 발표할 수 있는 사람?

F학생: 두 명 빼고 다 한데요!

-종락-

D학생: 선생님 하지 말고 우리끼리 해보고 싶어요!

F학생: 우리해볼게요~

(10차시 수업 중)

10차시 수업 말미에는 D학생, G학생, H학생, B학생, E학생, F학생이 한번 더 발표하고 싶다고 하여 교사는 학생들이 지금껏 배운 신체표현 중 자신들이 원하는 것을 선택하게 하였다.(개인적 통제C3) 자신이 선택한 활동을 할 때 학생들은 매우 즐겁게 참여하는 모습을 보였다. 학생들의 적극적인 참여는 학생들의 집중력 향상에 영향을 미쳤으며, 자연스럽게 교사의 신체표현(안무)을 모방하는 실력이 향상되는 모습을 보였다.

## 2) 노래 들으며 박자에 맞게 신체로 표현하기

2차시활동을 시작할 때는 교사의 목소리 변화로(변화성A3) 학생들이 수업에 집중하게 한 후, 노래를 들려주며 학생들에게 움직여보라고 하였다. 교사는 활동 중간에 학생들이 왜 그렇게 표현했는지 질문하였다.(탐구적 각성A2) 5차시에 학생들은 Green Umbrella, Purple Shoes 음악이 나오자 대부분의 학생이 박자에 맞게 자연스럽게 몸을 움직이기 시작했다. 그러나 D학생, F학생, H학생은 음악을 들으며 움직이지 않거나 박자에 맞게 움직이지 않았다. 교사는 위에 세 명의 학생들도 수업에 참여하도록 스카프를 활용하였다.(지각적 각성A1) 스카프를 주고 학생들에게 음악을 들으며 흔들어보라고 하였더니 모든 학생이 수업에 참여하는 모습을 볼 수 있었다.



<사진IV-4> 5차시 스카프를 활용한 조별발표

동기전략을 적용한 수업은 학생들이 수업에 흥미를 가지고 적극적으로 참여하도록 하였다. 흥미가 생긴 학생들은 집중하여 활동에 참여하였고, 노래를 들으며 박자를 맞추는 실력이 향상되는 모습을 보였다.

## 다. 음악 만들기

### 1) 신체와 악기로 소리 및 사물, 동물 표현하기

첫 시간 음악 만들기 활동은 나뭇잎이 떨어지는 것과 물고기가 물에서 헤엄치는 것을 신체로 표현하는 활동을 하였다. 교사는 학생들이 나뭇잎이 떨어지고, 물고기가 헤엄치는 것을 본 것과 관련하여(친밀성R3) 질문하였다. (탐구적 각성A1) 학생들은 교사의 질문에 귀를 기울였으며 흥미를 가지고 신체로 표현하는 모습을 보였다. D학생과 H학생은 나뭇잎이 떨어지는 것을 갑자기 주저앉는 것으로 표현하였고 B학생은 몸을 비비끄는 것으로 표현하였다. A학생과 G학생은 한 손을 양옆으로 천천히 흔들었고 C학생과 E학생, F학생, D학생은 두 손으로 표현하였다. 학생들은 신체뿐만 아니라 입으로도 소리 내어 표현하였다. 교사는 학생들이 자발적으로 발표를 할 때마다 “오~! 그렇지”, “맞아요! 그렇게도 할 수 있겠네!” 등과 같은 언어를 사용하여 학생들의 자신감이 증진되게 하였다.(개인적 통제C2)

선생님: 애들아~ 나뭇잎이 떨어질 때 어떻게 떨어져?

E학생: 선생님 저요~! 저요~! 저 한번~!

H학생: 선생님 이렇게!

A학생, F학생: 슈욱~

B학생: 슈슈슈슈슈~

-중략-

선생님: 애들아~ 물고기는 어떻게 헤엄치더라?

B학생: 축축축~

G학생: 스~~~~

D학생: 저 또해볼래요!~

(2차시 수업 중)



<사진IV-5> 2차시 음악 만들기 수업

10차시에는 다양한 목소리를 만들어 발성하고 노래 부르는 활동을 하였다. 활동이후에는 발표자가 다양한 소리를 만들고 나머지 학생들이 어떤 소리인지 맞추는 퀴즈시간을 가졌고, 정답을 가장 많이 맞힌 학생에게는 칭찬 도장을 부여하기로 하였다.(공정성S3)

선생님: 애들아 우리 어떤 목소리 만들어 볼 수 있을까?

학생들: 굵은 목소리, 어린이 목소리, 맑은 목소리, 작은 목소리...!

-중략-

선생님: 애들아 어린이 목소리가 있으면 또 누구 목소리가 있을까?

학생들: 어른! 할아버지, 할머니, 엄마, 아빠, 언니!

-중략-

B학생: 할아버지 목소리로 해봐요!

선생님: 할아버지 목소리 특징은 어때 애들아?

G학생: 떨려요~!

(4차시 수업 중)



<사진IV-6> 4차시 퀴즈활동 모습

<사진Ⅳ-6>에서 볼 수 있듯이 동기전략을 적용한 수업은 학생들의 적극적인 참여를 이끌어낼 수 있었다. 7차시에는 본 연구의 뮤지컬 장면3에 나올만한 효과음을 악기로 표현하는 활동을 하였다. 활동 전에 교사는 수업활동에 활용할 4가지 악기(썸더드럼, 레인스틱, 회전개구리울음소리악기, 우드실로폰)를 학생들에게 보여주었고(지각적 각성A1) 이전에 보여주었던 뮤지컬 장면과 연관지어(친밀성R3) 악기이름과 소리에 관하여 질문하였다.(탐구적 각성A2)

선생님: (썸더드럼 악기 소리 들려주며) 무슨 소리가 나는 것 같아?

학생들: 번개! 천둥! 호랑이~

H학생: 그거 다른 소리 낼 수 있어요?

-중략-

선생님: (레인스틱 악기 소리 들려주며) 이 악기는 무슨 소리 같지?

G학생, F학생: 비 오는 소리!

C학생: 안에 뭐 들어있는 거예요?

학생들: 쌀?, 콩!

H학생: 가시를 안에다 넣은 거죠?

E학생: 흔들어 봐도 되요?

-중략-

C학생: 우와! 낚시 줄이다!

선생님: (회전개구리울음 악기 소리 들려주며) 이건 무슨 소리가 날까요?

학생들: 매미! 벌! 믹서기 소리! 딱따구리가 나무 때리는 소리! 회오리바람!...

-중략-

선생님: (우드 실로폰 악기 소리 들려주며) 이 악기로는 어떤 효과음을 만들 수 있을까?

F학생: 발자국 소리!

(7차시 수업 중)



<사진IV-7> 7차시 악기로 효과음 만들기

교사의 질문으로 악기에 대한 호기심이 증진된 학생들은 수업에 적극적으로 참여하는 모습을 보였다. 적극적인 참여는 <사진IV-7>과 같이 학생들이 악기로 효과음을 만드는 활동을 즐겁게 하는데도 도움이 되었다. 11차시에는 효과음을 신체로 표현하는 활동을 하였다. 활동하기에 앞서 교사는 학생들에게 심바가 정글에 가는 장면에서 나올 수 있는 효과음이 어떤 것이 있을지에 대해 물어보았다.(탐구적 각성A2)

선생님: 애들아 이 장면에서 나올 만한 효과음이 뭐가 있을까?

G학생: 원숭이 소리~!

선생님: 오~ 원숭이! 맞아! 그럼 원숭이 소리 내 볼 수 있는 사람?

B학생: 저요~! 저요, 저요!(E학생, F학생, A학생 손 번쩍!)

A학생: (원숭이 흉내를 내며)우끼~!우끼끼끼끼~

-중략-

선생님: 이번에는 새소리 낼 수 있는 사람?

E학생: 저요~!저 할 수 있어요!

선생님: 발소리는 누가 할 수 있을까?

C학생, D학생, E학생, F학생: 손 번쩍!

선생님: 호랑이 소리는 어떻게 낼 수 있을까?

C학생: (손으로 바닥을 긁어 소리를 냄) 속속!

E학생: 으~~~~~!

A학생: 어흥~!

(11차시 수업 중)

동기전략을 적용한 수업은 학생들의 적극적인 참여를 이끌어내고 흥미를 갖도록 하였다. 흥미를 가지고 수업에 참여한 학생들은 음악 만들기에 높은 집중력을 보였으며, 반복적인 참여로 표현능력이 향상되는 모습을 볼 수 있었다.

## V. 결 론

본 연구는 음악 표현능력 향상을 위해 켈러의 ARCS동기전략을 적용하여 영어뮤지컬 수업 지도 방안을 개발하는데 목적을 두었다. 개발한 수업 지도 방안의 효과는 학교 현장에 적용하여 질적 연구로 알아보았으며, 다음과 같은 결론을 제시한다.

첫째, ARCS동기전략을 적용한 영어뮤지컬 수업 지도 방안은 초등학교 1, 2학년 학생들의 노래 부르기 표현능력에 긍정적인 영향을 미쳤다. 동기전략을 적용한 수업 지도 방안은 학생들이 노래 부르기 활동에 흥미를 가지고 적극적으로 참여할 수 있도록 하였다. 학생들의 흥미와 수업 참여도가 올라감에 따라 리듬과 박자, 빠르기 변화에 맞게 노래 부르는 능력이 향상되는 모습을 볼 수 있었다.

수업차시가 지날수록 학생들은 노래를 듣고 “슬픈 느낌이었어요.” 등과 같은 반응을 보이며, 자신의 감정을 보다 능동적으로 표현하며 노래 부르는 모습을 보였다. 학생들이 감정을 표현하며 노래를 부르는 것은 표정과 신체를 활용하는 모습에서 볼 수 있었다. 교구 선택 및 발표의 우선권이나 언어 칭찬, 칭찬도장 등과 같은 교사의 강화는 학생들의 자신감과 만족감 증진에 영향을 주었다. 강화를 받은 학생들은 표정과 신체활동을 더욱 과감하게 표현하며 노래 부르는 모습을 보였다. 따라서 동기전략을 적용한 수업 지도 방안은 학생들의 전반적인 노래 부르는 표현능력 향상에 도움이 되었다. 가락에 맞게 노래를 부르는 능력도 대부분의 학생은 향상된 모습을 보였다. 그러나 B학생에게는 큰 영향을 미치지 못했다는 것을 확인할 수 있었다.

둘째, ARCS동기전략을 적용한 영어뮤지컬 수업 지도 방안은 초등학교 1, 2학년 학생들의 신체표현능력에 긍정적인 영향을 미쳤다. 교사의 목소리 변

화와 다양한 교구의 활용은 학생들이 신체표현 활동에 흥미를 갖도록 하였다. 흥미를 가진 학생들은 수업에 집중하여 참여하는 모습을 보였다. 학생들의 참여와 집중력이 올라감에 따라 교사의 신체표현(안무)을 모방하는 활동에서 방향과 동작을 모방하는 능력이 향상되는 모습을 보였다. 음악을 신체로 표현하는 활동에서도 노래박자에 맞게 능동적으로 표현하는 모습을 보였다. 학생들은 계속해서 교사에게 자신의 신체표현을 보여주고 싶어 하였으며 발표에도 적극적으로 참여하였다. 따라서 동기전략을 적용한 수업 지도 방안은 학생들의 학습동기 유발과 유지 및 학생들의 능동적이고 적극적인 참여를 이끌어내는 데에도 도움이 되었음을 확인할 수 있었다.

셋째, ARCS동기전략을 적용한 영어뮤지컬 수업 지도 방안은 초등학교 1, 2학년 학생들의 음악 만들기 표현능력에 긍정적인 영향을 미쳤다. 음악 만들기를 할 때는 학생들이 이전에 경험했던 것과 학습개념을 관련지어 학생들의 흥미와 동기가 유발되고 유지되게 하였다. 신체로 헤엄치는 물고기와 떨어지는 나뭇잎을 즉흥적으로 표현할 때, 교사는 학생들이 이전에 헤엄치는 물고기와 떨어지는 나뭇잎을 보았던 것을 떠올리며 표현할 수 있도록 하였다. 또한 목소리로 다양한 소리를 만들어 즉흥적으로 표현할 때도 학생들의 경험을 떠올리며 표현하도록 하였다. 학생들은 자신의 경험과 관련지어 활동할 때 매우 흥미를 보였고 적극적으로 수업에 참여하는 모습을 보였다. 악기를 활용해 뮤지컬 장면에서 나오는 다양한 효과음을 즉흥적으로 표현하는 활동 또한 학생들의 흥미를 높이고 수업 참여를 이끄는 데 도움이 되었다.

ARCS동기전략의 적용으로 음악 만들기 활동에 흥미가 높아진 학생들은 자연스럽게 수업에 매우 집중하는 모습을 보였다. 학생들은 계속해서 사물, 동물의 특징과 소리를 표현하며 발표하기를 원했고, 능동적이고 지속적인 표현 활동들은 학생들의 음악 만들기 실력 향상에 긍정적인 영향을 미쳤음을 알 수 있었다.

위와 같이, ARCS동기전략을 적용한 수업 지도 방안은 지각적 각성, 탐구적 각성, 변화성으로 학생들의 흥미와 수업 참여도 및 집중력이 증진되게 하였다. 학생들의 이전 경험과 학습내용과의 관련성은 학생들의 학습동기를 유발하고 유지되게 하였다. 또한 수업내용에 대한 교사의 강화 및 강화물은 활동에 대한 학생들의 자신감과 만족감이 증진되게 하였다. 따라서 ARCS동기전략을 적용한 수업 지도 방안은 학생들의 흥미와 수업 참여도, 집중력, 자신감 및 만족감이 증진되게 하였고 음악 표현능력 향상에 긍정적인 영향을 미쳤음을 확인하였다.

## 참 고 문 헌

- 교육부(2015). **음악과 교육과정**. 제2015-74호[별책12]. 서울: 교육부
- 권성호(2011). **교육공학의 탐구**. 파주: 양서원.
- 권혁인(2015). **웨스트엔드에서 브로드웨이까지 뮤지컬 산책**. 서울: 푸른길
- 김가람(2015). “ARCS 적용 합주지도가 초등학생의 정의적 반응과 자신감에 미치는 영향”, 서울교육대학교 교육전문대학원 초등음악교육전공 석사학위논문.
- 김중효 · 유철우 · 이희정(2015). **공연예술의 이해**. 대구: 계명대학교 출판부
- 김진숙(2015). “ARCS 동기전략을 적용한 음악 창작수업이 음악적 자기효능감에 미치는 영향에 관한 연구”, 경인교육대학교 교육전문대학원 초등음악교육전공 석사학위논문.
- 김현지(2015). “협력학습을 활용한 영어뮤지컬 수업 구안 및 적용-3~6학년 을 대상으로-”, 경인교육대학교 교육전문대학원 초등영어교육전공 석사학위논문.
- 노소영(2011). “동화를 활용한 음악활동이 유아의 음악적 표현능력 및 창의성 발달에 미치는 효과”, 백석대학교 음악대학원 아동음악학 전공 석사학위논문.
- 류지현 외 6인(2015). **교육방법 및 교육공학**. 서울: 학지사
- 민경훈 외 11인(2015). **음악교육학 총론(2판)**. 서울: 학지사.
- 박용재(2003). **뮤지컬 감상법**. 서울: 대원사.
- 손정섭(2001). **뮤지컬oh!뮤지컬**. 서울: 북스토리
- 송상호 · J.M.켈러(2001). **매력적인 수업설계**. 파주: 교육과학사.
- 신중호 외 6인(2007). **교육심리학: 교육 실체를 보는 창**. 서울: 학지사.

- 오희숙(2009). **철학 속의 음악**. 서울: 심설당.
- 원혜령(2012). “뮤지컬을 통한 영어교육이 초등학생의 언어능력과 정의적 영역에 미치는 효과 연구-2,3학년생을 중심으로-”, 중앙대학교 교육대학원 교육학과 조기영어교육전공 석사학위논문.
- 이수정(2017). “ARCS동기설계 모델을 적용한 바이올린 수업이 초등학생의 음악학습동기와 바이올린실력 향상에 미치는 영향”, 한양대학교 교육대학원 음악교육전공 석사학위논문.
- 이하영(2016). “글 없는 그림책을 활용한 창작음악극활동이 유아의 창의성과 음악표현능력에 미치는 영향”, 중앙대학교 교육대학원 유아교육학과 유아교육전공 석사학위논문.
- 이흥수(1992). **느낌과 통찰의 음악교육**. 서울: 세광음악출판사.
- 임란정·손각중((2014). “뮤지컬 작품 특성에 따른 무용 안무교육이 나아갈 방향에 관한 연구”, 무용예술학연구. 48(3)
- 임미경·현경실·조순이·김용희·이에스더(2013). **음악교수법**. 서울: 학지사.
- 정현아(2012). “영어 뮤지컬의 교육적 기능과 효용성에 대한 연구 -영어뮤지컬 교육기관 ‘헬레나즈’의 초등학생 대상의 교육사례를 중심으로-”, 성균관대학교 대학원 공연예술 협동과정 석사학위논문.
- 조용개·신재한(2011). **교육실습, 수업시연, 수업연구를 위한 교실수업전략**. 서울: 학지사.
- 차태호(2013). **2013차태호의 뮤지컬 연출법**. 서울: 엠-에드.

## ABSTRACT

The teaching method of the English musical class  
applying the ARCS motivation strategy to improve  
the musical expression ability of elementary school  
1st and 2nd grade students

Mi-Yeon, Woo  
Major in Music Education  
Graduate School of Education  
Sungshin University

Most human beings have a nature to express their thoughts and feelings and these human natures can be expressed by language, body, and art. Among the artistic domains, expressing the inner side of music through music can satisfy human nature and positively affect human emotion. In addition, expressing music with body movements can have a positive effect on the development of musical perception ability.

In music education, it is very important to motivate learners to learn effective musical expression ability. This is because effective learning is hard to occur without inducing motivation to learn. Therefore The purpose of this study is to develop a teaching method of English musical class applying Keller(John M. Keller, 1938~)'s ARCS motivation strategy to improve musical expression ability.

According to research purpose developed teaching methods and In order to investigate the effect of the developed teaching method, 12 classes were conducted 8 students of 1st and 2nd grade(5 students in the 1st and 3 students in the 2nd grade) of English musical class in the S elementary school after school in Gyeonggi - do. The data of the research analysis utilized the class recorded video, the class transcript data, the student interview, the researchers and assistant researchers' participation logbooks.

As a result, it was found that the teaching method of English musical class applying ARCS motive strategy had a positive effect on improving singing ability, body expressing ability, and music making expressive ability. The class applying the ARCS motivation strategy allowed the students to be interested, actively participate, and concentrate on the class activities. As the class participation and concentration of students increased, the ability to sing in accordance with rhythm, beat, and pace improved. Also, it was confirmed that the ability to imitate the teacher's body expression (choreography) or actively express the body is improved.

In music making activities, students also enjoyed expressing of objects, animals, and sounds with their bodies and musical instruments, and wanted to continue to present them. It was confirmed that voluntary and continuous expression activities had a positive effect on students' music making expressive ability. Based on this research, Further research on the development of musical teaching methods applying ARCS motivation strategy and English musical lessons focusing on music should be further pursued.

## 부 록

<b>연구 참여 동의서</b>					
소속	성신여자대학교 교육대학원 음악전공		연구자	우미연	
연락처	000-0000-0000		연구기간	2016년9월20일~12월13일	
연구제목	초등학교 1, 2학년 학생의 음악 표현능력 향상을 위한 ARCS동기전략 적용 영어뮤지컬 수업 지도 방안				
연구 목적 및 방법	본 연구의 목적은 음악 표현능력 향상을 위해 ARCS동기전략을 적용하여 영어뮤지컬 수업 지도 방안을 개발하는데 있으며, 개발된 수업 지도 방안이 1, 2학년 학생의 음악 표현능력 향상에 어떤 영향을 미치는지 알아보고자 합니다. 본 연구는 질적 연구로 영어뮤지컬 반에 12차시 수업을 녹화한 후, 녹화영상을 관찰·분석하여 결과를 도출할 것입니다.				
<p>* 이 동의서는 연구 참여 동의 및 연구를 위해 수집한 학생들의 정보 및 자료 활용에 대한 동의서입니다. 동의는 자발적으로 이루어지며 내용을 읽고 궁금한 사항은 연구자에게 연락주시기 바랍니다.</p> <p>* 위 연구와 관련한 모든 정보 및 자료는 논문 이외의 다른 용도로는 사용하지 않습니다.</p> <p>* 위의 내용을 모두 읽고 이해했으며, 연구 참여에 동의합니다.</p>					
학년	반	학생성명	보호자명	연락처	동의확인(서명)
					(인)
2016년    월    일					