



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](#)

석사학위논문

자율적 협동학습모형(Co-op Co-op)을 적용한
현대음악 창작 수업 지도방안 연구
-구체음악을 중심으로-

제주대학교 교육대학원

음악교육전공

함연숙

2020년 8월

석사학위논문

자율적 협동학습모형(Co-op Co-op)을 적용한
현대음악 창작 수업 지도방안 연구
-구체음악을 중심으로-

지도교수 정주희

제주대학교 교육대학원

음악교육전공

함연숙

2020년 8월

자율적 협동학습모형(co-op co-op)을 적용한

현대음악 창작 수업 지도방안 연구

-구체음악을 중심으로-




지도교수 정 주 희

함 연 숙

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

2020 년 06 월

함연숙의 교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장	김 정 희	
위 원	심 희 정	
위 원	정 주 희	

제주대학교 교육대학원

2020 년 06 월

A Study on the Teaching Plan for composition of
Contemporary music using by 「Co-op Co-op Model」
-Focused on Concrete Music-

Ham, Yeon-Sook

(Supervised by professor 지도교수 Chung, Ju-Hee)

A thesis submitted in partial fulfillment of the requirement for the
degree of Master of Education

2020. 08.

This Thesis has been examined and approved.

.....
thesis director, Chung, Ju-Hui , Prof. of Music Education
.....
.....
.....

.....
2020. 08

Department of Music Education
GRADUATE SCHOOL OF EDUCATION
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

<국문초록>

자율적 협동학습모형(Co-op Co-op)을 적용한 현대음악
창작 수업 지도방안 연구 : 구체음악을 중심으로

함 연 숙

제주대학교 교육대학원 음악교육전공

지도교수 : 정 주 희

오늘날의 음악교육은 다양한 시대의 음악적 특징을 시대적·역사적·문화적인 측면과 연관 지어 이해하고, 시대에 따라 과거로부터 변화되어 온 여러 가지 음악을 다채롭게 경험하며 자신의 생활 속에서 음악의 아름다움을 발견하고 가치화하는 데에 초점을 두고 있다. 이러한 의미에서 현대음악은 현대의 사회와 문화가 갖는 음악어법은 물론, 과거의 전통음악으로부터의 음악적 성장을 시대적 배경과 연결 지어 이해하는 데에 도움을 줄 수 있다. 또한, 교사가 전통적 음악 어법에서 벗어나 현대에 시도된 다양하고 독창적인 음악 양상을 수업 현장에 여러 음악 활동으로 접목시킨다면 학습자들은 기존 음악수업과는 다르게 새롭고 창의적인 경험을 할 수 있다. 그러나 학교 현장에서는 여전히 특정 시대의 음악이 주가 되고 있다. 교사가 현대음악이 교육적으로 큰 가치가 있다는 사실을 인지하고 있음에도 불구하고 학습자들에게 난해하고 어렵다고 느껴지는 현대음악을 수업 주제로 다루기가 부담스럽고 이로 인해 실제 학교 교육 현장에서 현대음악을 활용한 수업이 상대적으로 부족한 실정이다.

본 논문은 이러한 현대음악을 보다 쉽고 효율적으로 가르치기 위해 협동학습의

여러 가지 모형 가운데 자율적 협동학습모형(Co-op Co-op)을 적용해 구체음악을 활용하여 현대음악 창작 수업지도안 방안을 개발하고자 한다. 자율적 협동학습모형(Co-op Co-op)은 ‘협동을 하기 위한 협동’이라는 의미로서 협동학습 취지를 가장 잘 살린 학습 모형 중 하나이다. 학습에서 정한 전체 과제를 학습자의 흥미를 고려해 여러 소집단으로 나누어 과제를 해결하고, 그 결과를 전 학급이 공유하여 소통하거나 더 나은 하나의 과제 결과물로 만든다. 소집단끼리 협동하여 만들어낸 결과물을 다시 경쟁의 구도로 갖고 가지 않고, 소통하고 공유할 수 있다는 특징을 가진 자율적 협동학습 모형은 음악수업에서 다양한 심미적 체험을 하기에 적합한 교수법이라는 점이다.

2015 개정 음악과 교육과정의 창작 영역의 성취기준에 근거하여 수업지도안 연구를 진행하였고, 다양한 현대음악 중 창작활동에 교육적 효용성이 높게 판단되는 구체음악을 활용하였다. 구체음악은 전자음악의 시초로, 소음을 포함한 모든 실제적인 소리를 테이프로 녹음하고 그것을 전자적으로 조작하여 자신의 사상이나 감정을 표현하는 음악으로서, 음악의 요소에 어떠한 제한이 없어 학습자들의 음악적 지능 및 수준을 구분하여 고려하지 않아도 모든 학생이 창의적으로 구체음악을 자유롭게 창작해내기 용이하다. 또한, 창작활동은 감상과 생활화 영역과 비교하여 가장 직접적으로 자신의 느낌과 사상을 자신의 개성에 맞게 표현할 수 있는데, 이러한 점은 학습자가 현대음악이 창작된 일련의 과정을 간접적이 아닌 직접적으로 경험해보며 당시 작곡가들의 창의적이고 독창적인 발상을 배우고 발판 삼아 학습자 또한 자신의 개성에 맞게 창의적이고 고차원적인 사고를 계발할 수 있다. 창작활동은 음악을 이해하기 위한 감상과 더불어 음악이 생성된 원리와 내재된 요소들을 학습하고 그것을 자신의 개성 맞게 적용할 수 있다는 점에서 고차원적 사고를 길러줄 수 있다.

본 논문의 교수-학습 지도안은 고등학생을 대상으로 총 3차시로 계획했으며, 모든 학습 과정은 자율적 협동학습모형의 단계에 따라 세부적으로 이루어진다. 1차시는 자율적 협동학습모형과 앞으로의 활동 절차에 대해 이해하는 시간을 먼저 가진 후에 구체음악과 친근해질 수 있는 여러 가지 감상 활동을 하게 된다. 이 때 교사는 학습자들이 열린 마음으로 현대음악을 받아들일 수 있도록 적절한 동기 유발과 흥미를 이끌어 내야 한다. 2차시는 1차시에 학습했던 구체음악에 대한 전반적인 이해를 바탕으로 구체음악을 어떻게 작곡할지에 대해 모듈별로 계획을 수립한다. 2차

시부터는 모둠 활동이 중심이며, 교사는 순회하며 학습자들의 학습 과정을 살피고 조력자 역할을 한다. 3차시는 본격적으로 모둠별 창작활동이 이루어지고 발표를 통해 전 학급 간의 소통, 피드백 그리고 모둠 속의 개인과 모둠을 평가하며 마무리한다.

마지막으로, 본 연구와 같이 협동학습 이외에도 여러 가지 효율적인 교수법을 적용한 현대음악 수업 지도방안 연구가 꾸준히 이루어지길 기대한다.

주제어 : 협동학습, 자율적 협동학습모형(Co-op Co-op), 구체음악, 창작 수업

목 차

I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구의 방법 및 내용	2
3. 연구의 제한점	3
4. 선행 연구의 고찰	4
II. 본론	7
1. 협동학습의 이해	7
1) 협동학습의 정의 및 의의	7
2) 협동학습의 특징 및 필요성	8
3) 협동학습의 모형	10
2. Kagan의 자율적 협동학습모형(Co-op Co-op)	13
1) 자율적 협동학습모형(Co-op Co-op)의 개념 및 특징	13
2) 자율적 협동학습모형(Co-op Co-op)의 효과	14
3) 자율적 협동학습모형(Co-op Co-op)의 수업절차	16
3. 현대음악의 이해	18
1) 현대음악의 개념 및 특징	18
2) 현대음악 교육의 필요성	18
3) 구체음악의 교육적 효용성	20
4. 음악 창작 수업에서의 협동학습 효과	21

Ⅲ. 자율적 협동학습모형(Co-op Co-op)을 활용한 구체음악 창작 수업지도안	22
1. 수업지도안 설계	22
1) 수업지도안 개요	22
2) 2015 개정 고등학교 음악과 교육과정	22
3) 2015 개정 고등학교 음악과 교육과정에 근거한 교수-학습 차시별 지도계획	26
2. 자율적 협동학습모형(Co-op Co-op)을 적용한 단계별 학습 절차	29
3. 자율적 협동학습모형(Co-op Co-op)을 적용한 구체음악 창작수업 교수-학습 지도안	33
1) 1차시 수업지도안	33
2) 2차시 수업지도안	41
3) 3차시 수업지도안	48
Ⅳ. 결론 및 제언	56
참고문헌	59
Abstract	61

표 목 차

<표-1> 협동학습 정의	7
<표-2> 전통 소집단 학습과 협동학습과의 비교	8
<표-3> 협동학습의 10가지 주요 모형	11
<표-4> 집단탐구모형(GI)와 자율적 협동학습모형(Co-op Co-op) 비교	13
<표-5> 자율적 협동학습모형 수업 절차	16
<표-6> 2015 개정 고등학교 음악과 교육과정 핵심 역량	23
<표-7> 2015 개정 고등학교 음악과 교육과정 표현·감상 영역 내용체계	24
<표-8> 2015 개정 고등학교 음악과 교육과정 성취기준에 따른 차시별 주요 학습내용	27
<표-9> 자율적 협동학습모형의 수업절차를 적용한 차시별 구체음악 창작활동 ·	31
<표-10> 1차시 교수-학습 지도안	33
<표-11> 2차시 교수-학습 지도안	41
<표-12> 3차시 교수-학습 지도안	48

그 립 목 차

<그림-1> 1주차 구체음악 감상 활동지	40
<그림-2> 2주차 구체음악 창작 계획 활동지	47
<그림-3> 3주차 구체음악 창작 활동지	53
<그림-4> 3주차 구체음악 감상 및 개별평가 활동지	54
<그림-5> 3주차 구체음악 모듬 평가 활동지	55

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

급속도로 성장하며 변화하는 현대사회에 발 맞춰 교육과정 또한 미래사회가 요구하는 학습자의 지속 가능한 성장과 발전을 위해 변화되어 왔다. 2015 개정 교육과정 의하면 4차 산업혁명에 걸맞은 창의·융합형 인재를 양성함과 동시에 공동체 의식을 함양한 전인적 인성교육을 목표로 하고 있다. 기존의 주입식 수업 또는 입시 위주의 교육으로 인해 생긴 치열한 경쟁의식이 난무한 학습구조가 바뀌어야 실현이 가능한 교육과정이다. 협동학습은 그러한 학습구조에서 탈피하여 2015 개정 교육과정 목표에 들어맞는 교수법이 될 수 있다. 개인주의에서 벗어나 공통의 문제를 해결하기 위한 창의적인 사고들을 공유하고 협동하여 해답을 찾아가는 교육방법이기 때문이다. 또한, 구성원 간의 긍정적인 상호작용이 이루어지고, 협동심과 희생정신 그리고 개개인의 의무와 책임감까지 기를 수 있어 수업에 적용한다면 효과적인 과제 해결뿐만 아니라 잠재적 교육 또한 가능하다.

음악교육에서의 협동학습은 음악적 표현을 통한 개인의 사고나 느낌을 공유하여 서로를 이해하고 공감함으로써 긍정적인 상호 교류가 일어날 수 있고, 그로 인해 공동체 의식을 함양할 수 있다. 이미 합창, 합주 등 대부분의 음악수업에서는 소집단 구성으로 진행되고 있지만, 단순 모둠 활동에 지나치지 않기 위해서는 구체적인 협동학습의 교수법이 필요하다.

음악 또한 시대적 상황에 따라 과거로부터 계속해서 변화되어 왔기 때문에 음악에는 당시 시대적 배경과 작곡가의 사상이 내포되어 있다. 제2차 세계대전 급격한 산업화로 인해 당시 작곡가들은 전통음악에 대한 고정관념을 탈피하고 다양한 실험적인 음악을 시도하기 시작하였다. 악기의 소리, 사람의 목소리가 아닌 새로운 음향으로 기계의 소리를 음악적 요소로 사용하였다. 작곡가의 아이디어가 음악의 소리뿐만 아니라 소리를 내는 방법에까지 반영이 되어있는 현대음악은 굉장히 새롭다면

서 독창적이다. 이렇듯 작곡가들의 창의적인 아이디어와 실험 정신 그리고 당시 시대 배경이 음악에 구체적이며 사실적으로 그대로 담겨 있는 현대음악은 교육적으로 큰 가치가 있다. 하지만, 실제 교육현장에서는 주로 조성 음악 위주의 수업이 대부분이고, 현대음악을 활용한 다양한 영역의 수업이 잘 이루어지고 있지 않다. 그 이유에서는 학습자들이 현대음악을 낯설어해 다소 어렵고 난해하다 느낄 수 있어 교사들도 적극적으로 활용하지 않고 있고, 수업 자료도 굉장히 부족한 실정이다. 김은(2010)의 고등학교 음악 교과에서의 현대음악 수업실태 조사연구에 따르면 현대음악 학습의 빈도가 1년에 1회라는 응답의 비율이 34.6%로 가장 높았다. 주된 학습 영역은 감상영역이었고, 창작 영역을 통한 현대음악 학습이 제일 적은 것으로 조사되었다. 창작활동은 감상을 통해 얻게 되는 음악의 생성 원리 및 요소들을 활용하여 자신의 느낌과 사상을 음악에 반영할 수 있으므로 단면적이 아닌 복합적으로 음악을 경험할 수 있다. 현대음악과 창작활동의 연계는 당시 작곡가들의 창작 의도 및 과정을 학습자에게 직접 경험하게 함으로써, 현대의 음악적 어법을 이해하고 기존의 틀에서 벗어나 자신만의 느낌과 독창적인 아이디어를 음악적으로 표현 할 수 있는 기회를 제공한다.

이에 필자는 현대음악을 활용한 창작 수업을 자율적 협동학습 모형의 교수법을 적용하여 학습자들이 새로운 것을 창작해내는 것에 대한 두려움을 이겨내고 더욱 쉽고 흥미롭게 수업에 참여할 수 있도록 교수-학습 수업지도안을 연구하고자 한다.

2. 연구의 방법 및 내용

본 연구는 고등학생을 대상으로 자율적 협동학습 모형을 적용한 현대음악 창작 수업지도안을 구체음악을 활용하여 교수-학습 지도안을 제시하고자 한다.

첫째, 협동학습의 개념 및 필요성을 조사하여 제시한다.

둘째, 문헌 조사를 통하여 창작 수업에 적용할 교수법인 자율적 협동학습모형의 개념, 특징, 수업절차에 대해 고찰한다.

셋째, 현대음악의 교육적 가치에 대해 알아보고, 구체음악을 선정하게 된 근거를 음악적 특징과 관련하여 제시한다.

넷째, 앞서 살펴본 협동학습을 음악 창작 수업에 적용했을 때 나타나는 효과를 제시한다.

넷째, 2015 개정 고등학교 음악과 교육과정의 성격과 영역별 성취기준을 분석하여 제시하고, 교육과정에 근거한 차시별 교수-학습 지도안을 계획한다.

다섯째, 자율적 협동학습의 모형을 단계별로 적용한 학습 절차를 차시별로 제시한다.

여섯째, 자율적 협동학습모형을 활용한 구체음악 창작하기 교수-학습 지도안을 총 3차시로 작성한다. 학습활동은 모형의 단계에 따라 순서대로 진행되며, 5명씩 모둠을 구성한다. 각자 주제에 맞는 스토리보드를 구상하고 스토리에 필요한 소리를 다양한 작곡 기법을 사용하여 곡을 표현하도록 한다.

마지막으로, 학습 목표의 성취 여부를 파악하기 위해 평가 기준을 창작활동 하기 전에 제시하여 학습자들이 창작활동에 고려할 수 있도록 한다. 평가방법은 개별평가 및 모둠 자체 평가로 진행하여 모둠 활동의 반성시간을 가지고, 교사 평가와 함께 전체학급의 소통시간을 가져 활동하며 느낀 점 등을 공유한다.

3. 연구의 제한점

본 연구는 다음과 같은 제한점이 있다.

첫째, 본 연구의 총 3차시 수업지도안은 학교 현장에서 실제 적용하지 못한 바 있으므로, 수업 중에 발생할 수 있는 문제 요소들을 점검하지 못하였다.

둘째, 본 연구에서는 구체음악을 활용하여 음악적으로 훌륭한 예술작품으로 창작해내기 위한 것보다는 구체음악을 이해하고 독특한 방식으로 창작하는 모든 과정을 경험하여 일어날 수 있는 학습에 초점을 두고 있다.

셋째, 자율적 협동학습모형의 3단계인 모듈 구성을 위해 35명을 기준으로 5명씩 7 모듈로 구성하여 적용하였으므로, 실제로 수업에 적용할 시에는 인원 조정이 필요할 수 있다.

3. 선행 연구의 고찰

학술연구정보서비스(RISS)에서 ‘구체음악’과 ‘자율적 협동학습’ 키워드를 연관 검색한 결과 협동학습 교수법을 적용한 구체음악 창작 수업 관련 논문은 현재까지 없는 것으로 조사되었다. 이에 자율적 협동학습모형을 적용한 음악 창작 수업 관련 논문과 구체음악을 활용한 현대음악 수업 관련 논문을 따로 살펴보았다. 먼저 구체음악을 활용한 음악수업 지도방안연구 관련 논문의 고찰은 다음과 같다.

최자인(2004)은 ‘고등학교 음악수업에서의 현대음악 지도방안 연구 : 구체음악과 전자음악을 중심으로’에서 고등학교 2학년을 대상으로 구체음악과 전자음악 이해 및 실습을 총 2차시로 수업지도안을 제시하였다. 구체적인 이론적 배경과 작품 분석을 바탕으로 수업지도안을 구상하였다. 학습 지도안을 토대로 수업 후에 설문조사를 한 결과, 현대음악에 대한 긍정적인 이해도가 수업 전보다 상승했으며, 향후 현대음악을 바라보는 관점의 변화 및 태도에 대한 응답 또한 긍정적인 방향으로 이 끝었다. 앞으로의 음악교육에서 현대음악을 교육함으로써 얻어지는 교육적 가치들을 중요시하였다.

김민주(2016)는 ‘20세기 후반 현대음악을 활용한 고등학교 음악과 수업지도안 : 구체음악, 전자음악, 음향음악, 우연성음악을 중심으로’에서 고등학교 1학년을 대상으로 학습자의 음악적 사고와 표현영역 확장, 창의성 신장을 위한 목적으로 구체음악과 전자음악을 연관 지어 총 2차시로 창작 수업지도안을 제시하였다. 그뿐만 아니라 음향음악을 통한 감상활동, 우연성 음악을 통한 창작과 기악활동을 연계함으로써 현대음악 수업을 다양한 영역으로 접근하여 구상하였다. 현대음악 수업을 통한 학습자의 사고체계 확장으로 현 시대가 요구하는 핵심 역량을 갖춘 인재들로 자

라나길 기대하였다.

이지혜(2017)는 ‘포괄적 음악성에 기초한 창작 수업 방법 연구 : 구체음악을 활용하여’에서 중학교 3학년 한 학급을 대상으로 총 2차시 수업지도안을 제시하였다. 창작 수업에 포괄적 음악성의 요소들을 적용하여 다양한 활동으로 수업을 진행한 결과 학습자들이 흥미를 갖고 능동적인 태도로 수업에 임했고, 현대음악이라는 새로운 음악이 학생들의 호기심을 자극해 동기 유발하였다는 것을 설문을 통해 검증하였다. 앞으로 학교 현장에서 창작 수업이 더욱 활발하게 이루어지기 위해선 포괄적 음악성에 기초한 다양한 후속연구의 필요성을 주장하였다.

다음은 자율적 협동학습모형을 적용한 음악 창작수업 지도안방안 연구 관련 논문들을 고찰해보았다.

변선민(2016)은 ‘자율적 협동학습모형을 활용한 음악극 만들기 교수-학습지도방안 연구 : 슈베르트의 예술가곡을 중심으로’에서 전통적인 소집단과 협동학습을 비교하며 그 차이점을 분명히 제시하였고, 총 10단계로 이루어진 자율적 협동학습모형을 활용하여 음악극 만들기 교수-학습 지도안을 총 5차시로 제시하였다. 차시별로 자율적 협동학습 모형을 단계로 쪼개 구체적으로 활용하여 학습 효과를 높인 것을 알 수 있었다. 자율적 학습모형 뿐만 아닌 다양한 방법에 의한 수업 연구가 지속적으로 이루어지길 기대하였다.

이고은(2012)는 ‘자율적 협동학습모형을 활용한 현대음악 창작 수업 지도안 연구 : 원시주의 음악을 중심으로’에서 자율적 협동학습의 10단계 수업 절차를 인용하여 창작수업 지도안을 총 3차시로 제시하였다. 다른 협동학습 보다 자율적 협동학습을 적용했을 시에 나타나는 효과를 제시하며 자율적 협동학습 모형의 타당성을 보여주었다. 현대음악 수업에 관련한 연구는 현재 활발하나, 실제 교육 현장 적용은 부족한 실정이라 현장에서 활발히 이루어져야 할 것임을 제언하였다.

추수민(2019)는 ‘자율적 협동학습모형을 활용한 현대음악 창작수업 지도안 연구 : 12음 기법과 우연성 음악을 중심으로’에서 자율적 협동학습의 10단계 수업 절차를 접목해 고등학교 1학년을 대상으로 창작 수업지도안을 총 3차시로 제시하였다. 모듬 내의 협동을 거쳐 모듬 간의 협동으로 하나의 창작물을 결과물로 만들었다. 현대가 요구하는 인재상인 창의·융합 인재 양성을 위해 효과적인 수업지도 방안에 대한 현직 교사들의 연구가 지속되기를 기대하였다.

이러한 고찰을 통해 구체음악 이외에도 현대음악을 활용한 음악수업 지도방안에 관한 연구와 자율적 협동학습모형을 적용한 음악수업에 관련한 연구는 꾸준히 지속되고 있음을 알 수 있었다. 그러나, 구체음악을 활용한 수업에 대한 기존 연구를 살펴보면 모둠 활동으로 수업이 진행되는 하나, 창작 과정에서 학습자 개개인에게 주어지는 명확한 역할분담이 없어 학습자가 서로 협동하여 제대로 과제를 수행하고 있는지 확인이 불가하다는 점을 발견하였다. 그렇게 수업이 진행되다 보면 도중 무임승차 및 과제 해결에 대한 책임회피 등 결국엔 모둠 활동의 탈을 쓴 소수의 개인 활동이 주가 되는 수업이 될 수 있다. 그리하여 본 연구에서는 앞서 제시한 선행 연구의 아쉬운 점들을 개선 및 보완하기 위해 자율적 협동학습모형을 적용해 구체음악을 활용한 창작 수업 지도방안을 연구하여 다루고자 한다.

II. 본론

1. 협동학습의 이해

1) 협동학습의 정의 및 의의

협동학습은 1940년 후반에 Deutch에 의해 기존의 개별학습 구조와 경쟁학습 구조가 가진 정의적, 인지적 약점들을 보완하여 새롭게 등장하였다. (정문성, 2006) 협동학습의 개념은 해외와 국내의 여러 학자에 의해 다양하게 정의되고 있는데 살펴보면 아래의 <표-1>과 같다.

<표-1> 협동학습 정의 (변영계 외, 1999; 이상우, 2012)

학자		정의
해외	• Kagan	교과에 관한 학습자들 간의 협동적인 상호작용을 학습 과정의 부분으로 받아들여 지는 일련의 교수전략
	• Slavin	학습 능력이 상이한 학습자들이 동일한 학습 목표를 향해 소집단 내에서 함께 활동하는 수업방법
	• Cohen	모든 학습자가 명확하게 할당된 공동 과제에 참여할 수 있는 소집단 내에서 함께 학습하는 것
국내	• 변영계	소집단의 구성원들이 공동으로 노력하여 주어진 학습 과제나 학습 목표에 도달하는 수업방법

이처럼 협동학습의 개념에 대해 여러 학자들이 내린 정의는 각기 조금씩 다르지만, 그 의견들을 정리하여 종합해보면 협동학습이란, 학습자들이 공동의 학습 목표를 달성하기 위해 소집단을 구성하여 서로 도움을 주고받으며 학습하는 구조를 말한다.

협동학습은 학습의 결과물에 초점을 두기보다는 학습자들이 함께 노력하는 학습 과정에 중점을 두는 수업방법으로서, 학습 과정에서 학습자 간의 긍정적 상호관계가 형성되고 사회성이 발달한다는 데에 그 의의가 있다. 구성원들은 효율적인 문제 해결을 위해 토론·토의를 나누고 개별 역할을 분담하여 책임감 있게 과제를 수행하게 된다. 즉, 학습자가 교사에 의해 수직적이고 일방적으로 지식을 얻게 되는 기존의 방식이 아닌 구성원들 간의 상호작용을 통해 지식을 능동적으로 탐구하고 문제를 함께 해결하는 과정을 겪으며 지식을 얻는 방법을 배운다. 그 과정에서 학습자는 의사소통능력, 문제해결능력, 탐구력, 논리적 사고력과 같은 다양한 고차원의 사고력을 기르게 된다. (정문성, 2006)

이러한 협동학습을 최적화하기 위해 교사는 구성원들끼리 서로 협동해야 해결할 수 있는 과제를 제시해야 하고, 수업의 주체가 아닌 보조의 역할로 학습 과정에 개입을 최소화해야 한다.

2) 협동학습의 특징 및 필요성

협동학습은 단순 모둠을 구성하여 그 모둠에서 과제 해결에 대한 하나의 결과물을 제시하는 과거 전통적 소집단 학습구조와는 확연히 다르다. 협동학습은 철저하고 세밀한 학습계획 아래 구조화되어 있다. 협동학습의 특징은 <표-2>와 같이 과거 전통적 소집단 학습구조와 비교하면 쉽게 알 수 있다.

<표-2> 전통 소집단 학습과 협동학습과의 비교

전통적 소집단 학습	협동학습
------------	------

개별적 책무성	없음	개개인에게 주어지는 구체적인 역할 및 임무
긍정적 상호의존성	없음	있음
동시다발적 상호작용	없음	있음
사회적 기능	없음	스스로 습득
수업의 주체	교사	학습자
모둠의 주체	1~2명의 리더 학생	모든 구성원
모둠 구성	동질성	이질성
교사의 역할	모둠 활동에 관여 안 함	<ul style="list-style-type: none"> • 협동학습 환경 조성 • 순회 지도(아이디어 및 자료 제공, 활동격려)
수업의 중점	학습 결과	학습 과정
평가	<ul style="list-style-type: none"> • 개인 반영 • 교사의 평가 	<ul style="list-style-type: none"> • 모둠 속의 개인과 모둠 전체 반영 • 교사와 학생 참여 평가

위의 표를 토대로 협동학습의 특징은 아래와 같이 정리할 수 있다.

첫째, 모둠 구성원들에게 개별적 책무성이 부여된다. 공동의 목표를 이루기 위해서는 개인이 맡은 역할에 대해 의무와 책임을 다해야 한다.

둘째, 구성원들 간에는 긍정적 상호의존성이 존재한다. 구성원들끼리 서로 협동해야 모둠 과제를 해결할 수 있으므로 서로 긍정적으로 의존한다.

셋째, 여러 모둠이 모둠 안에서 동시에 다양한 상호작용 하므로 수업의 양적·질적 측면에서 효율적으로 수업 진행이 가능하다.

넷째, 주어진 환경 속에서 문제해결을 위해 자기 자신의 역할을 수행하며 책임을 다하는 것으로 사회적 기능을 스스로 발달시킨다.

다섯째, 수업의 주체는 교사가 아닌 학습자가 중심이 되어 수업이 진행되며, 교사는 학습자들이 주체적으로 수업을 잘 이끌어 갈 수 있도록 수업의 길잡이 역할을

말는다.

여섯째, 한 명도 빠짐없이 모든 구성원의 필요로 인해 학습 과제가 완성되기 때문에 모두의 주체는 모든 구성원이 된다.

일곱 번째, 모둠은 구성원 간의 활발한 상호작용을 위해 이질적인 구성으로 만들어진다. 또한, 토의를 통해 다양한 관점과 사고의 공유로 학습 효과까지 높일 수 있다.

여덟 번째, 수업의 중점은 학습에 대한 결과물이 아닌 학습 과정에 둔다. 그리하여 교사는 협동학습이 구조적으로 잘 진행되었는지 모둠 속의 개인과 모둠 전체를 평가하게 된다. 그뿐만 아니라, 모둠끼리의 상호 평가 및 피드백으로 인해 자신들의 모둠 활동을 되돌아볼 수 있는 시간을 갖게 되고, 미래에 더 효율적인 모둠 활동으로 이어지게 된다.

이러한 협동학습의 특징들을 수업에 잘 반영한다면 더욱더 효율적이고 효과적인 수업으로 이끌 수 있다. 과거의 소집단 학습에서 더 나아가 구조화된 협동학습은 이제 새로운 학문 또는 하나의 교수법으로 인식되고 있는 이유이다.(이상우, 2012)

3) 협동학습의 모형

협동학습은 협동학습의 기본 원리에 따라 여러 학자에 의해 다양한 모형으로 개발됐다. 이러한 모형들은 각 모형의 서로 다른 이론과 목표에 따라 수업절차가 구성된다. 즉, 협동학습 모형은 집단을 이용한 협동학습의 방법이라 할 수 있겠다.

이러한 협동학습 모형은 시대에 걸쳐 기존의 모형을 조금 더 구체적으로 보완하거나 전혀 다른 수업 전략을 제시한 새로운 모형으로 제시되었다. 최근 Johnson 등(1999) 여러 학자가 메타 분석을 통하여 현대에 가장 주목받는 협동학습 모형을 10가지로 선정하였는데(정문성, 2006), 주요 모형을 연구·개발자와 시기, 그리고 학습 방법에 따라 표로 정리하면 다음 <표-3>과 같다.

<표-3> 협동학습의 10가지 주요 모형

연구자 /개발자	시기	모형	주요 내용
Johnson & Johnson	1960년 중반	Learning Together & Alone 함께 학습하기(LT)	▶ 협동학습의 원리적인 18단계 의 수업절차 ▶ 팀별 과제, 보상, 평가
DeVries & Edwards	1970년 초반	Teams-Games-Tourname nts 팀 경쟁학습(TGT)	▶ 게임(토너먼트) 형식의 학습 방법 ▶ 점수 : 학습 동기 강화물
Sharan & Sharan	1970년 중반	Group Investigation 집단탐구(GI)	▶ 민주적 교수·학습방법 ▶ 개인탐구에서 집단탐구로서 의 확장
Johnson & Johnson	1970년 중반	Academic Controversy 찬반논쟁(AC)	▶ 모듈 내 미니 모듈의 찬반 토론 ▶ 최종 목적 : 최선의 대안 도 출
Aronson & 동료	1970년 후반	Jigsaw I, II 과제분담학습 I, II	▶ 전문가 모듈에서 원모듈으로 의 학습 전이 ▶ STAD와 동일한 평가방법
Slavin & 동료	1970년 후반	Student Teams Achievement 성취과제 분담학습(STAD)	▶ 3가지 보상체제의 적절한 조 화 ▶ 성공기회의 균등 및 모듈보 상(개인x) ▶ 평가 : 성취에 따른 향상점 수의 합산
Cohen	1980년 초반	Complex Instruction 복합수업(CI)	▶ 집단 내 지위를 통해 상호 간 행동과 반응 영향 미침. ▶ 소극적 자세 취하는 학습자 를 적극적으로 참여시킴.
Slavin & 동료	1980년 초반	Team Accelerated Structure 팀 보조 개별학습(TAI)	▶ 수학 교과 수업모형 ▶ 모듈학습과 모듈 교수(개별 화 학습) 병행

Kagan	1980년 중반	Cooperative Learning Structure 협동학습구조(CS)	▶ 쉽고 간단한 협동학습구조 개발 및 보급
		자율적 협동학습(Co-op Co-op)	▶ 협동을 위한 협동 ▶ GI 모형 보완 → 정교화
Stevens, Slavin & 동료	1980년 후반	Cooperative Integrated Reading & Composition 읽기와 쓰기 통합학습(CIRC)	▶ 읽기, 쓰기 등 초등학교 언어 교육을 위해 만들어짐.

이처럼 다양한 모형들은 수업의 목표 및 교실 환경 여건에 따라 교사가 수업에 알맞은 모형을 선택할 수 있다. 이러한 협동학습 모형이 실제 수업 현장에서 잘 활용되기 위해서는 수업이 본격적으로 진행되기 전에 협동학습모형에 대한 학습자의 충분한 이해가 필요하다.

2. Kagan의 자율적 협동학습(Co-op Co-op)모형

본 연구에서는 앞서 문헌 조사를 통해 살펴본 다양한 협동학습모형 중, 음악 창작 수업에서 소집단끼리 협동하여 만든 예술작품을 소집단 간의 경쟁에 쓰지 아니하고 서로 소통하여 심미적 체험하기에 적합한 자율적 협동학습모형을 활용하였다.

1) 자율적 협동학습모형(Co-op Co-op)의 개념 및 특징

케이건(Kagan, 1985)에 의해 고안된 자율적 협동학습모형은 한 학급 내에서 전체 학급의 학습 목표에 도달하기 위해 소집단으로 나누어 협동하며 과제를 해결하고 전체학급에 공유함으로써 완성되는 형태이다. 즉, 협동을 위해 협동을 한다는 의미에서 ‘Co-op Co-op’ 라고 불리는 모형이다. 이 모형이 가정하고 있는 이론적 기초는 학생들의 자연스러운 호기심, 지성, 그리고 표현력 등을 성장시킬 수 있는 환경을 만들어주는 것이 교육이 해야 할 진정한 역할이라는 것이다. (Kagan, 1992) 그러한 조건을 위해 교사는 학습자의 자율성 및 능동성을 보장해주는 학습 환경을 조성하는 것이 중요하다.

자율적 협동학습모형은 정교함이 부족한 절차와 활동으로 인해 협동학습의 큰 효과를 보여주지 못한 집단탐구모형(GI)의 보완을 위해 개발되었는데(정문성, 2006), 자율적 협동학습을 명확하게 이해하기 위해 집단탐구모형(GI)과 자율적 협동학습모형을 비교하여 어떻게 보완되었는지 <표-4>와 같이 살펴보하고자 한다.

<표-4> 집단탐구모형(GI)과 자율적 협동학습모형(Co-op Co-op) 비교

집단탐구모형(GI)	자율적 협동학습모형(Co-op Co-op)
1) 동일 원리	

<ul style="list-style-type: none"> • 민주주의적 교수·학습 <ul style="list-style-type: none"> - 흥미에 따른 소주제 선택 → 모듈 구성 		<ul style="list-style-type: none"> • 전체학급에 주어지는 한 가지의 과제 <ul style="list-style-type: none"> - 공통 과제 	
2) 보완점			
6단계의 수업절차	→	① 학습 과정 세분화	→ 10단계의 수업절차
교사-학생 간의 질문 범주화를 통한 소주제 형성	→	② 학습자 의사 적극 반영	→ 학생 중심의 적극적인 토의·토론을 통한 소주제 형성
소주제 선택	→	③ 선택의 기회 다양	→ 소주제 선택과 소주제 속의 미니주제 선택
개별 수집·학습 필수적 X	→	④ 개별 책무성 강화	→ 개별 수집·학습 필수적 O

이처럼 자율적 협동학습모형은 집단탐구모형(GI)의 원리에 기초하여 더욱더 정교한 절차와 활동으로 협동학습의 효과를 높이기 위해 보완된 점을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 학습자들의 구체적이고 분명한 모듈 활동을 위해 학습 과정을 세분화하였다. 즉, 모듈 활동 내의 과정을 정교화함으로써 자신들이 해야 할 역할 및 과정을 구체적으로 인지할 수 있다.

둘째, 학습자의 의사를 적극적으로 반영하기 위해 토의·토론을 활성화했고, 소주제의 정교화 단계를 통해 학습자는 선택한 소주제 내에서 또다시 미니주제를 선호에 따라 선택할 수 있다.

셋째, 무임승차를 방지하기 위한 개별 책무성의 강화를 위해 학습자마다 개별 학습을 필수화하였다. 각 학습자는 자신이 선택한 미니주제를 학습하게 되며, 개별 학습의 결과물을 모듈 내에서 발표하는 활동 과정을 거쳐야 하므로 맡은 바에 책임감

이 커지게 된다.

이처럼 GI 모형에서 보완된 점들은 자율적 협동학습모형의 특징으로 이어진다. 더욱더 학습자 중심으로의 수업을 위해 학습자들의 의사를 적극적으로 반영하고 그 과정 속에는 선택의 기회가 다양하게 주어진다. 또한, 협동 속의 협동의 구체적인 활동을 위해 수업절차가 정교하게 구성되었다. 이러한 과정 끝에 소집단끼리 협동하여 만들어낸 결과물을 다시 경쟁의 구도로 갖고 가지 않고 발표를 통해 공유하고 소통하며 더 큰 사고로 확장할 수 있다는 것에 의의를 둔다.

2) 자율적 협동학습모형(Co-op Co-op)의 효과

정문성(2006)은 자율적 협동학습 모형을 수업에 적용했을 때 학습자에게 기대되는 학습 성과를 아래와 같이 정리하였다.

첫째, 학습자의 인지 능력을 발달시킨다. 학습자는 과제수행을 위해 주제와 관련된 여러 자료를 스스로 수집하고 분류하여 하나의 통합된 결과물을 창안해내는 과정을 단계적으로 밟게 된다. 그러한 과정에서 집단 내 구성원 간 또는 집단 간의 의사소통능력을 기르게 된다.

둘째, 학습자가 능동적으로 학습 방향을 선정하는 능력을 기를 수 있다. 교사가 학습할 주제를 지정해주어 과제수행에 수동적으로 임하는 것이 아니라 학습자가 능동적으로 흥미에 따라 주제를 선택하고 과제 해결을 위해 나아가기 때문이다.

셋째, 각자 개인이 맡은 개별 과제를 수행하고 구성원들과 결합하는 과정에서 서로의 전문지식을 공유하게 되는데, 이때 학습자들 간의 오고 가는 피드백 통해 조금 더 정교화된 지식을 얻을 수 있다.

넷째, 협동하는 과정에서 학습자들의 사회적 기능이 발달한다. 분업을 통해 효율적으로 과제 수행하는 법을 배우고, 구성원 간의 의견 수렴에서 타인의 생각을 존중하고 배려하는 태도를 기를 수 있다.

다섯째, 학습자들은 협동하며 서로의 부족한 부분을 채워줄 수 있고 서로의 필요

로 인해 과제를 해결할 수 있다. 그로 인해 학습자는 자존감이 높아지고 자신의 능력을 타인에게 인정받아 자신감 또한 높아져 학습 동기가 자연스럽게 유발될 수 있다.

3) 자율적 협동학습모형(Co-op Co-op)의 수업절차

자율적 협동학습모형의 수업절차는 철저하게 학습자의 자율적인 선택 때문에 수업이 진행된다는 특징이 있다. 학습자들이 능동적으로 모둠을 구성하고 효율적인 과제수행을 위해 분업하여 주제를 정교화한다. 이 절차를 위해 학습자들은 협동학습의 구조에 대한 충분한 이해가 필요하다. 교사는 학습자들의 다양한 흥미를 수용할 수 있는 학습 주제를 선택하여 여러 형태로 제시하는 것이 중요하다. 또한, 학습자들이 중간에 수업 방향을 잃지 않도록 순회 지도하며 길잡이 역할을 해주어야 한다.

자율적 협동학습의 모형 수업절차를 표로 나타내면 다음 <표-5>과 같다.

<표-5> 자율적 협동학습모형 수업 절차(정문성, 2006, 인용 및 재구성)

단계	수업절차	학습자 활동내용	교사 역할
1단계	학생 중심 학급 토의 및 토론	<ul style="list-style-type: none"> • 주제에 대해 교실 전체 토의·토론 • 소주제 형성 	<ul style="list-style-type: none"> ※ 학습 주제 소개 ※ 특정 소주제에 학습자가 너무 몰리지 않도록 다양한 자료 제공
2단계	모둠 구성을 위한 소주제 선택	<ul style="list-style-type: none"> • 학습하고 하는 소주제 선택 	
3단계	소주제별 모둠 구성 및 팀워크 형성	<ul style="list-style-type: none"> • 주제별로 모둠 구성 • 원활한 모둠 활동을 위해 팀워크 형성 	<ul style="list-style-type: none"> ※ 충분한 토의·토론 시간 부여 ※ 순회 지도
4단계	소주제의 정교화	<ul style="list-style-type: none"> • 토의·토론으로 소주제를 보다 정 	

		교한 형태로 구체화	
5단계	미니주제 선택과 역할분담	<ul style="list-style-type: none"> • 정교화된 소주제에서 미니주제로 분류 • 역할 분담 	<ul style="list-style-type: none"> ※사전에 명확한 역할분담 제시 ※개별 책무성 부여
6단계	개별학습	<ul style="list-style-type: none"> • 미니주제 개별학습 • 모둠 내에서 발표 준비 	※순회 지도
7단계	모둠 내미니 주제 발표	• 개별학습 및 조사한 내용을 모둠 구성원들과 공유	
8단계	모둠별 발표 준비 및 발표	• 모둠별로 발표할 보고서 준비	※원활한 진행을 위해 미리 발표순서 알림
9단계	모둠별 발표	• 모둠별로 발표하고 토의·토론	※발표 진행자 및 토의·토론 사회자
10단계	피드백 및 평가	• 개인별 또는 모둠 상호 간 평가	※피드백 제공 및 학습 내용 정리

3. 현대음악의 이해

1) 현대음악의 개념 및 특징

현대음악은 현시대에 존재하는 음악, 즉 지금의 Pop, Jazz, 대중음악 등을 포괄적으로 포함하고 있는 용어이지만 클래식에서는 일반적으로 기존의 장, 단계 체계인 전통음악에 대한 고정관념에서 탈피하고 독창적인 표현방식과 새로운 작곡 기법을 활용한 순수음악을 일컫는다. 즉, 본 연구에서 지칭하는 현대음악에서 ‘현대’라는 용어는 시대적인 의미보다는 음악 양식의 모더니즘(modernism)을 뜻하는 것에 더 가깝다고 할 수 있다. 이러한 현대음악은 시기를 언제부터 어떻게 구분 짓는지는 여러 가지 의견이 분분하지만, 대개 19세기 말부터 등장하여 낭만주의 음악, 인상주의 음악 그리고 민족주의 음악과 함께 공존하면서 점차 새로운 음악 경향이 뚜렷해지는 음악사적 전환기를 맞이하며 20세기에 확립된 것이라 여겨진다.

당시의 시대상 황은 세계대전을 거치며 급격하게 과학 기술 및 산업 문명이 발달하였고, 당시 작곡가들은 그로 인해 새롭게 탄생한 다양한 매체들을 창의적인 아이디어로 음악적 재료에 선택적으로 사용할 수 있게 되었다. 기존에 시도되지 않았던 독창적인 예술의 창조가 시작된 것이다. 인간의 목소리 또는 악기의 아름다운 음색, 선율, 화성, 형식 등의 적절한 조화가 곧 아름다운 음악이라는 전통적 음악관이 변하고, 주변의 소음, 침묵, 자연의 소리, 일상적인 소리 등을 이용해 인간의 복잡하고 현실적인 감정을 표현하고 현대 시대를 반영해야 한다는 새로운 미학이 등장하였다.

2) 현대음악 교육의 필요성

미국은 20세기 중반부터 포괄적 음악교육의 개념에 따라 종합적인 음악적 능력을 키우기 위해 다양한 음악으로 인한 폭넓은 음악적 경험이 제공되어야 한다고 주장하였다. 이러한 주장은 학교 교육 현장에서 현대음악을 적극적으로 도입해야 한다는 교육 개혁으로 이어졌다. 1959년 Ford 재단의 지원으로 설립된 미국 음악 교육자협의회(Music Educator National Conference, MENC)의 연구를 통해 현대음악을 통한 음악교육이 학생들의 음악적 성장과 창의성 계발에 굉장히 효과적임을 알아냈다. 이들은 젊은 작곡가들을 학교에 보내 교사와 학생들의 현대음악에 대한 이해를 넓히기 위해 ‘청년 작곡가 프로젝트(Young Composers Project, YCP)’를 수행하게 되었는데, 이 프로젝트의 방향은 현대음악 통한 창조성계발의 실험을 도모한 ‘현대음악 프로젝트(Contemporary Music Project for Creativity in Music Education: CMP)’로 이어졌다. (민경훈 외, 2010) 그 결과, 혁신적인 음악교육방법임이 입증되어 현대음악을 학교 교육과정 속에 포함해 학생들에게 다양한 음악적 경험을 제공하였다.

반면, 한국의 음악교육은 17~18세기 고전과 낭만주의의 음악 사조 위주의 음악 활동이 대부분이다. 현 음악 교과서를 살펴보면 재즈, 힙합, 블루스, k-pop, 유행가 등이 사회의 변화에 따라 다양하게 교과 내용에 포함됐지만, 19세기 낭만 이후의 근대음악, 전위음악, 신음악 또는 20세기 음악이라 불리는 당시 작곡가들의 다양한 실험적인 양상을 띠었던 현대음악은 매우 부족한 실정이다. 김은(2010)의 고등학교 음악 교과에서의 현대음악 수업실태 조사연구에 따르면 현대음악 학습의 빈도가 1년에 1회라는 응답의 비율이 34.6%로 가장 높았다.

오늘날의 음악교육은 다양한 음악적 경험을 통한 창의성 계발, 사고력 발달 그리고 음악의 가치를 깨달아 자신의 삶 속에서 음악을 즐기며 살아가기 위함에 있다. 더 나아가, 급격히 변화하는 사회에서 자신이 살아가고 있는 현시대를 이해하고 미래에 다가올 현실의 새로움을 올바르게 받아들일 수 있는 능력을 키우는 데에 있다. 음악 교육학자 빈코프스키(B. Binkowski)는 전통음악과 오늘날의 음악이 동시에 같이 취급되어야 한다고 주장했다. (B. Binkowski, 1973; 민경훈, 1999) 우리가 살아가는 동시대의 삶, 정서 그리고 정신과 밀접한 관계 속에 만들어진 현대음악은 과거와 현시대를 잇는 하나의 음악 역사적 기초가 될 수 있으며, 전통음악에서부터 오늘날까지의 새로운 양식의 음악을 사회·역사·문화적인 다양한 측면에서 접할 수

있어 학습 소재로 활용되기에 가치가 있다. 또한, 당시 작곡가들의 독창적인 아이디어, 끊임없는 도전적 실험 정신은 학생들의 일관된 사고방식을 자극해 창의적 사고로 확장할 수 있다.

3) 구체음악의 교육적 효용성

현대음악은 불굴의 창조 정신과 현대화를 통하여 일반 대중에게 접근하기 쉽지 않다.(민경훈, 1999) 그렇다면 학생에게는 물론이고 교사 또한 현대음악 교육의 중요성과 가치를 인정하고 있지만 난해하다는 인식 때문에 실제 수업에서 적극적인 활용을 피하고자 한다. 구체음악은 다양한 현대음악 중 학생과 교사에게 아주 효과적으로 활용될 수 있는데, 그 근거로는 다음과 같다.

첫째, 구체음악은 소음을 포함한 모든 소리를 음악의 재료로 사용한다. 학생들은 구체음악을 접하며 주변에서 소음으로만 느껴졌던 소리가 음악의 재료로 쓰일 수 있다는 사고를 할 수 있게 되며, 그로 인해 넓은 사고로 확장될 수 있다.

둘째, 구체음악을 감상하며 새로운 음악적 경험을 할 수 있다. 즉, 귀에 익숙한 실제적인 악기의 소리, 사람의 목소리가 아닌 기계적으로 조작하고 변형된 소리를 청각적으로 경험하며 소리의 즉각적인 변화를 느낄 수 있다.

셋째, 창작활동은 감상 활동보다 어느 정도 음악적 능력이 있어야 가능하다. 그 이유는 자신이 표현하고자 하는 소리를 악보에 표기해야하기 때문이다. 또한, 난해하다는 인식이 있는 현대음악으로 창작활동을 하기에는 학습자와 교사 모두에게 부담이 크다. 구체음악은 디지털 매체를 이용하여 소리를 녹음하고 자유롭게 편집하는 것이 곧 악보에 기보하는 것과 동일하다. 현대 사회에서 학습자들에게 익숙하고 편리한 스마트 기기를 활용할 수 있고, 교사가 학습자들의 음악적 수준을 고려하지 않아도 모든 학생이 창작하는 데에 용이하다.

4. 음악 창작 수업에서의 협동학습

음악교육의 목표는 음악의 가치와 역할을 깨달아 우리 삶 속에서 음악을 즐기며 살아갈 수 있고 더 나아가 사회 속 공동체와 더불어 살기 위한 전인적 인성 함양을 기르는 데에 있다. 음악수업에서 협동학습의 활용은 학습자 간의 상호작용을 활발하게 하고 음악을 통한 자기표현 능력 및 타인과의 소통 역량을 키워줌과 동시에 공동체 의식을 길러줌으로써 유의미하다. 음악 활동의 다양한 영역 중 창작활동은 자율성과 능동성을 발달시켜 창의력을 극대화하는 협동학습의 근본적인 목적에 매우 적합한 활동이다. (임예슬, 2012) 협동학습을 음악 창작 수업에 적용했을 때 나타나는 효과는 다음과 같다.

첫째, 창작활동은 무에서 유를 창안해내는 것으로 감상 또는 악기연주에서보다 더 많은 음악적 수준과 창의적 사고력이 필요하다. 협동학습의 이질적인 모둠 구성을 통해 음악적인 수준을 서로 보완해가며 수준별 차이를 극복할 수 있고, 개개인의 개성 있는 음악적 아이디어를 공유하며 창의적 사고력을 기를 수 있다.

둘째, 모둠 내 과제를 세분화하여 개별적인 책무를 주고 모두가 창작 과정에 이바지할 수 있도록 도움으로서 창작물을 통한 보람을 느끼게 하고 자신감을 키워준다.

셋째, 자기 주도적인 협동학습을 통해 창작의 어려움 및 두려움으로 인한 교사의 의존도를 없애고 학습자들끼리 스스로 상호의존 속에 직접 소리를 내보고, 들어보고, 감지해보고, 식별해보는 청각적 경험 때문에 음악과 본질에 더욱 충실한 창작 수업이 될 수 있다.(조은미, 2002)

넷째, 창작의 목적은 자기 생각 및 느낌을 음악을 통해 타인과 공유하고 소통하고자 함에 있다. 창작활동을 개별로 진행할 경우 학습 환경상 모든 학습자가 각각의 개인 창작물로 교수 및 학습자 모두와 소통하기에 어려움이 있다. 협동학습을 통해 동시다발적으로 창작활동을 하여 모둠 내에서의 소통, 그리고 모둠과 모둠과의 소통으로 수업의 효율성을 높일 수 있다.

Ⅲ. 자율적 협동학습모형(Co-op Co-op)을 적용한 구체음악 창작 수업 교수-학습 지도의 실제

1. 수업지도안 설계

1) 수업지도안 개요

본 연구에서는 구체음악의 감상-이해-창작의 단계적인 활동을 통해 학습자들의 현대음악에 대해 난해하다는 인식을 개선하여 음악적 사고를 확장하고, 협동을 통한 창작활동으로 창작의 어려움을 극복하고 창의력을 신장시키고자 한다. 협동학습의 다양한 모형 중 음악 창작 수업에서 서로 간의 경쟁이 아닌 함께 소통하며 심미적 체험하기에 적합한 자율적 협동학습모형을 적용하였다. 수업지도안은 총 3차시로 구성되어 있으며, 고등학생을 대상으로 2015 개정 고등학교 음악과 교육과정에 따라 핵심 역량과 감상, 표현영역의 성취기준을 고려하여 지도안을 계획하였다.

2) 2015 개정 고등학교 음악과 교육과정

(1) 성격

2015 개정 음악과 교육과정의 성격은 다음과 같이 제시하고 있다.

음악은 소리를 통해 인간의 감정과 사상을 표현하는 예술로 인간의 창의적 표현 욕구를 충족시키고 다른 사람과 소통할 수 있도록 하며 인류 문화를 계승, 발전 시키는데 이바지한다. 음악 교과는 다양한 음악 활동을 통해 음악의 아름다움을 경험하고, 음악성과 창의성을 계발하며, 음악의 역할과 가치에 대한 안목을 키움으로써 음악을 삶 속에서 즐길 수 있도록 하는 교과이다.

(교육부, 2015)

음악 교과의 성격을 다양한 특성을 통해 다음 <표-6>과 같이 총 6가지의 핵심 역량으로 제시하고 있다.

<표-6> 2015 개정 고등학교 음악과 교육과정 핵심 역량

역량	내용
음악적 감성 역량	음악이 가지고 있는 아름다움, 특징 및 가치를 개방적 태도로 수용하고 이해하며, 깊이 있는 성찰과 상상력을 발휘하여 삶의 질을 향상하고 행복을 창출할 수 있는 역량
음악적 창의·융합 사고 역량	음악 분야의 전문지식과 소양을 토대로 새롭고 독창적인 아이디어를 산출해 내고, 자신이 학습하거나 경험한 음악 정보들을 다양한 현상에 융합적으로 활용할 수 있는 역량
음악적 소통 역량	소리, 음악적 상징, 신체 등을 활용하여 자기 생각과 느낌을 음악적으로 표현하고, 타인의 음악적 표현을 이해하고 공감하여 효율적으로 소통하고 조정할 수 있는 역량
문화적 공동체 역량	음악을 통해 우리 문화의 전통과 세계의 다양한 문화를 이해함으로써 지역, 국가, 세계 공동체의 구성원으로서 요구되는 다양한 가치와 문화를 수용하고, 공동체의 문제해결 및 발전을 위해 자신의 역할과 책임을 다할 수 있는 역량
음악 정보 처리 역량	음악과 관련된 다양한 정보와 자료를 수집, 분석, 분류, 평가, 조작함으로써 정보와 자료에 내재한 의미를 올바르게 파악하고, 적

	절한 매체를 활용하여 정보와 자료를 효과적으로 처리함으로써 생활의 다양한 문제를 합리적으로 해결할 수 있는 역량
자기 관리 역량	음악적 표현과 감상 활동, 음악을 생활화하는 태도를 바탕으로 표현력과 감수성을 길러 자아 정체성을 형성하고, 자기 주도적으로 음악을 학습하고 그 과정을 관리함으로써 음악적으로 풍요로운 삶을 유지해 나갈 수 있는 역량

(교육부, 2015)

(2) 내용체계 및 성취기준

2015 개정 고등학교 음악과 교육과정은 표현, 감상, 생활화 영역으로 나누어 제시하였다. 본 연구는 창작 수업을 위한 표현영역과 감상영역의 내용체계 및 성취기준을 살펴보고자 한다.

① 내용체계

2015 개정 고등학교 음악과 교육과정의 내용체계는 다음 <표-7>과 같다.

<표-7> 2015 개정 고등학교 음악과 교육과정 표현·감상 영역 내용체계

영역	핵심 개념	일반화된 지식	내용 요소	기능
표현	· 소리의 상호작용 · 음악의 표현 방법	다양한 음악 경험을 통해 소리의 상호작용과 음악의 표현 방법을 이해하여 노래, 연주, 음악 만들기, 신체표현 등의 다양한 방식으로 표현한다.	음악의 구성	· 노래 부르기 · 악기로 연주하기
			자세와 연주법	· 신체 표현하기 · 만들기 · 표현하기
감상	· 음악 요소와 개념	다양한 음악을 듣고 음악 요소와 개념, 음악의 종류와 배경을 파악	고등학교 수준의 음악 요소와 개념	· 구별하기 · 표현하기 · 설명하기

	·음악의 종류 ·음악의 배경	하여 음악을 이해하고 비평한다.	다양한 종류의 음악	
			음악의 역사, 문화적 배경	

(교육부, 2015)

② 성취기준

(1) 표현

음악의 구성 요소 및 원리에 대한 이해와 노래, 악기연주, 신체표현, 음악 만들기 등의 다양한 활동을 통해 음악성과 창의성을 기른다.

[12음01-01] 악곡의 특징을 이해하며 개성 있게 노래 부르거나 악기로 연주한다.

[12음01-02] 악곡의 종류에 어울리는 신체표현을 한다.

[12음01-03] 음악의 구성을 이해하여 음악 작품을 만든다.

[12음01-04] 다양한 예술에 어울리는 음악 작품을 만든다.

[12음01-05] 바른 자세와 호흡 및 정확한 발음으로 노래 부르거나 악기에 따른 연주법을 익혀 표현한다.

(교육부, 2015)

(2) 감상

고등학교의 감상영역에서는 음악 요소와 개념을 알고 다양한 음악의 종류 및 역사·문화적 배경을 파악하여 음악에 대한 이해와 안목을 넓힌다.

[12음02-01] 고등학교 수준의 음악 요소와 개념을 구별하여 표현한다.

[12음02-02] 다양한 종류의 음악을 듣고 음악의 특징을 비교하여 설명한다.

[12음02-03] 다양한 시대의 음악을 듣고 역사·문화적 배경과 관련지어 음악의 특징을 비교하여 설명한다.

(교육부, 2015)

3) 2015 개정 고등학교 음악과 교육과정에 근거한 교수-학습 차시별 지도계획

1차시는 구체음악 창작활동을 본격적으로 하기 전 단계로, 구체음악에 대한 전반적인 이해와 앞으로의 활동 계획에 대해 습득하게 된다. 감상영역의 성취기준[12음02-03]에 따라 구체음악이 등장한 당시 시대의 역사·문화적 배경과 관련지어 음악의 특징을 기존의 조성 음악과 비교하여 설명한다. 본격적으로 구체음악 창작을 계획하기에 앞서 선생님이 작곡한 구체음악을 들려주며 학습자들의 호기심을 유발하고 자신도 창작을 할 수 있다는 자신감을 심어준다. 학습자들은 감상하며 교사가 나눠준 유인물에 이 곡에 쓰인 작곡 기법과 음악 요소를 찾아보는 직접적인 활동을 통해 구체음악의 이해도를 높인다.

2차시와 3차시는 표현영역의 성취기준 [12음01-03], [12음01-04]에 따라 구체음악의 구성과 작곡 기법에 대해 학습한 것을 토대로 각 모둠의 개성에 따라 다양한 예술작품을 만드는 활동이 이루어진다. 2차시는 창작활동을 계획하는 단계로써, 모둠을 구성하고 교사와 모둠 간의 골든벨 활동으로 전시에 학습했던 구체음악을 다시 상기시킨다. 구체음악을 창작하기 위해 모둠끼리 토의·토론을 거쳐 스토리를 만들고 그것에 필요한 음악적 요소들을 역할 분담하여 맡게 된다. 수업을 마무리하기 전 교사는 다음 시간까지 학습자들이 반드시 개별 녹음을 해올 수 있도록 학습자들에게 과제에 대한 개별 책무성을 심어준다.

3차시는 각자 개인이 녹음해온 파일을 모둠 구성원끼리 각자 들려주며 공유하는 시간을 갖고 각각의 사운드를 어떻게 변형시켜 조합할지 모둠끼리 토의·토론한다. 계획에 따라 개별적으로 사운드를 편집한 후, 하나의 기기에 모아 조합하고 모둠별로 발표한다. 발표하는 동안에 학습자들은 교사가 나눠준 개별평가지에 음악을 감상하며 평가한다. 모든 발표가 끝난 후, 교사의 진행 아래 전체 학급 간의 피드백 시간이 주어진다. 마지막으로, 교사가 나눠준 활동지에 모둠별로 아쉬웠던 점을 모둠 내에서 피드백을 주고받으며 모둠 속 자신은 어떠했는지 반성하며 평가한다. 구체음악을 접하며 새로 알게 된 사실이 느낀 점을 같은 활동지에 작성해보고 전체학급끼리 소통하는 시간을 갖는다.

학습자들은 1차시부터 3차시까지의 구체음악 감상 및 창작활동을 통해 2015 개정 음악과 교육과정에서 제시하는 6가지 핵심 역량 중 다음과 같은 핵심 역량을 기를 수 있다.

첫째, 구체음악이 가지고 있는 특징 및 가치를 당시 시대의 역사·문화적 배경과 연관 지어 학습하여 개방적인 태도로 수용하고 이해함으로써 음악적 감성 역량을 기를 수 있다.

둘째, 협동 내에서 분담된 과제를 수행하기 위해 자기 주도적으로 음악을 개별적으로 학습하고 그 과정을 관리함으로써 자기 관리 역량을 기를 수 있다.

셋째, 창작 과정에서 학습자들은 필요한 사운드를 분류하고 조합함으로써 효과적인 과제수행을 함으로 음악 정보 처리 역량을 기를 수 있다.

넷째, 학습자들은 모둠 안에서 공동의 문제해결을 위해 개인이 맡은 역할에 개별 책무성을 갖고 임하므로 문화적 공동체 역량을 기를 수 있다.

다섯째, 학습자들은 구체음악을 이해하여 얻은 음악적 전문지식을 토대로 새롭고 독창적인 스토리를 구성하여 음악에 융합시키는 구체음악 창작활동을 통해 음악적 창의융합 사고 역량을 기를 수 있다.

여섯째, 구체음악 감상 및 창작활동으로 자신이 표현하고자 하는 바를 음악적으로 묘사하고, 발표를 통해 다른 모둠의 창작물을 이해하고 소통함으로써 음악적 소통 역량을 기를 수 있다.

이처럼 1차시부터 3차시까지의 수업을 2015 개정 음악과 교육과정에 근거하여 차시별 지도계획을 표로 정리하면 다음 <표-8>과 같다.

<표-8> 2015 개정 고등학교 음악과 교육과정 성취기준에 따른 차시별 주요 학습 내용

차시	1차시	2차시	3차시
영역	감상	표현	
성취 기준	[12음02-03]	[12음01-03]	

	<p>다양한 시대의 음악을 듣고 역사·문화적 배경과 관련지어 음악의 특징을 비교하여 설명한다.</p>	<p>음악의 구성을 이해하여 음악 작품을 만든다.</p>	
학습 목표	<p>1. 구체음악의 음악적 특징을 이해하고, 작품을 감상할 수 있다.</p> <p>2. 자율적 협동학습모형을 이해하고, 활동에 적용할 수 있다.</p>	<p>1. 모듈 구성원과 협동하여 주제에 맞는 구체음악 스토리보드를 만들 수 있다.</p> <p>2. 창작활동에 필요한 애플리케이션의 기능과 사용방법을 이해하여 실행시킬 수 있다.</p>	<p>1. 애플리케이션을 활용하여 사운드를 편집할 수 있다.</p> <p>2. 구체음악 작곡을 통하여 협동의 즐거움과 소통을 경험할 수 있다.</p>
주요 활동 내용	<ul style="list-style-type: none"> ● 앞으로의 활동 설명 <ul style="list-style-type: none"> - 협동학습의 이해 ● 구체음악의 이해 <ul style="list-style-type: none"> - 개념 이해 - ‘철도의 에튀드’ 감상 - 시대적 배경 이해 ● 선생님이 작곡한 구체음악 감상 ● 소주제 선정을 위한 학급 토론 <ul style="list-style-type: none"> - 브레인스토밍 	<ul style="list-style-type: none"> ● 소주제 선정 ● 모듈 구성 ● 전시 확인 <ul style="list-style-type: none"> - 모듈별 골든벨 ● 모듈 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 스토리 짜기 - 미니주제 선택 - 역할분담 ★ 개별 과제 <ul style="list-style-type: none"> - 녹음해오기 	<ul style="list-style-type: none"> ● 개별 학습 <ul style="list-style-type: none"> - 녹음 파일 변형 ● 모듈 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 녹음 파일 모으기 - 모듈별 발표 ● 피드백 및 평가
핵심 역량	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> 음악적 감성 역량 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> 자기 관리 역량 <input checked="" type="checkbox"/> 문화적 공동체 역량 <input checked="" type="checkbox"/> 음악적 창의·융합 사고 역량 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> 음악 정보 처리 역량 <input checked="" type="checkbox"/> 음악적 창의·융합 사고 역량 <input checked="" type="checkbox"/> 문화적 공동체 역량 <input checked="" type="checkbox"/> 음악적 소통 역량

2. 자율적 협동학습모형을 적용한 단계별 학습 절차

본 연구에서는 구체음악 창작활동에 자율적 협동학습모형의 10단계 수업절차를 적용해 더욱 효율적이고 효과적인 수업을 구상하고자 한다. 자율적 협동학습모형은 학습자의 흥미와 관심을 고려하여 학습 주제를 선정할 수 있으므로 학습자의 학습 동기가 스스로 유발될 수 있고, 절차에 따라 모든 학습자가 동등하게 역할을 수행하고 활동에 참여할 수 있다. 학습자의 선택에 따라 수업이 진행되므로 교사는 사전에 다양한 자료와 정보를 준비해 학습자의 각기 다른 흥미와 관심을 충분히 고려할 수 있도록 해야 한다. 자율적 협동학습모형의 단계별로 학습 절차에 적용한다면 다음과 같다.

1단계는 학생 중심 학급 토의 및 토론을 하는 단계로서, 교사가 소개한 학습 주제에 대해 학급 전체가 브레인스토밍을 진행한다. 우리들의 일상생활 속에서 구체음악을 만든다면 어떠한 환경 속에서 어떠한 소음들로 구체음악을 창작할지에 대해 자유롭게 토의·토론하는 시간을 갖는다. 학생들이 자유롭게 언급한 주제들을 교사가 칠판에 열거하고 주제를 분류하여 총 7가지로 추려낸다.

2단계는 모둠 구성을 위해 소주제를 선택하는 단계로, 앞서 추려낸 7가지의 소주제를 본인의 흥미와 관심에 따라 자발적으로 선택한다. 교사가 책상을 7개의 모듬 형태로 만들어 각 책상에 소주제를 정해주면 학습자들은 선택한 주제의 책상 앞에 모인다. 이때, 교사는 학생들이 특정 주제에 너무 많이 몰리지 않도록 유의해야 하고, 한 책상당 5명까지만 모일 수 있도록 모듬 수가 부족한 주제로 유도할 수 있도록 준비한다.

3단계는 소주제별로 모듬을 구성하고 팀워크를 형성하는 단계로, 한 책상에 모인 5명의 학습자끼리 모듬을 구성하고 전시에 배웠던 구체음악에 관련한 음악적 지식을 가지고 모듬 간의 골든벨 퀴즈를 진행한다. 구성원들끼리 합심하여 맞추는 과정을 통해 상호 간 연대의식을 심어준다.

4단계는 모듬별로 소주제를 정교화시키는 작업을 하는 단계로서, 본격적으로 구

체음악을 창작하기 위해 모둠별로 활동을 시작한다. 모둠별로 정해진 소주제 안에서 어떠한 스토리를 구상하여 구체음악을 창작할지에 대해 모둠 구성원끼리 토의·토론하여 정교화 형태로 구체화한다. 그 과정에서는 구상한 스토리에 필요한 소리와 사용할 창작기법들을 정하게 된다.

5단계는 미니주제를 선택하고 역할분담을 하는 단계로서, 각자 개별로 녹음해온 음향과 모둠 활동 때 녹음해온 음향에 적용할 창작기법을 원하는 대로 선택하고, 모둠 활동 시에 맡게 될 역할을 분담한다. 역할은 총 5가지로 주어진다. 첫 번째 역할은 모둠 조장이다. 모둠 조장은 모듬을 이끄는 사람으로서 과제수행이 제대로 이루어지고 있는지 확인하고 시간 내에 이루어질 수 있도록 지도한다. 두 번째 역할은 기록자로서, 모듬 보고서를 작성한다. 세 번째 역할은 발표자로서, 기록자가 작성한 보고서를 토대로 발표한다. 네 번째 역할은 돌봄이로서, 교사가 나눠주는 학습 자료를 가져오거나 모듬에 교사의 도움이 필요할 경우 도움을 요청한다. 다섯 번째 역할은 작업자로서, 구성원들이 개별로 편집한 음향을 하나로 조합한다. 교사는 학습자들이 다음 수업시간까지 반드시 녹음해올 수 있도록 개별 책무성을 심어준다. 교사는 다음 차시 때까지 모든 학습자가 녹음해올 수 있도록 개별 책무성을 심어준다.

6단계는 개별학습 단계로서, 각 구성원은 각자 녹음해온 음향을 개별로 편집한다.

7단계는 모듬 내 미니주제를 발표하는 단계로서, 앞서 개별 학습한 결과물을 모듬 내에서 공유한다. 편집이 완료된 소리를 들려주고 각 소리를 조합하기 위해 작업자에게 파일로 전송한다.

8단계는 모듬별 발표를 준비하는 단계로서, 모듬 구성원 모두가 기록자가 작성한 발표보고서를 한 번 더 정리하고 발표자는 발표를 준비한다. 교사는 원활한 발표 진행을 위해 발표순서를 임의로 정해 전체학급에 미리 알린다.

9단계는 모듬별 발표하는 단계로서, 각 모듬은 정해진 발표순서에 따라 발표한다. 다음 순서에 발표할 모듬의 발표자는 미리 앞에 나와 대기한다. 발표가 진행되는 동안 다른 모듬은 발표를 경청하며 개별평가지에 평가한다.

10단계는 모듬 간의 피드백 또는 평가를 하는 단계로서, 모든 모듬의 발표가 끝난 후 교사의 진행 아래 전체 학급끼리 토의하며 피드백을 주고받는다.

앞서 제시한 자율적 협동학습모형의 수업절차를 차시별로 정리하여 표로 나타내

면 다음 <표-9>과 같다.

<표-9> 자율적 협동학습모형의 수업절차를 적용한 차시별 구체음악 창작활동

차시	단계	수업절차	구체음악 창작활동 절차
1차시	1단계	학생 중심 학급 토의 및 토론	<ul style="list-style-type: none"> • 브레인스토밍 -우리들의 일상생활 속 구체음악 만들기 ex) 학교 가는 길, 급식실, 피시방 등등
2차시	2단계	모듬 구성을 위한 소주제 선택	<ul style="list-style-type: none"> • 7개 중 원하는 소주제 선택 -모듬 형태의 책상 만들고 원하는 소주제 책상 에 모이기 ex) 1조-피시방 2조-학교 가는 길 ~7조-ASMR
	3단계	소주제별 모듬 구성 및 팀워크 형성	<ul style="list-style-type: none"> • 5명씩 모듬 구성 • 독특한 모듬이름(작곡가) 정하기 • 모듬 간의 전시확인 골든벨
	4단계	소주제의 정교화	<ul style="list-style-type: none"> • 스토리 구성하기 • 스토리에 필요한 소리, 사용할 작곡 기법 정하기
	5단계	미니주제 선택과 역할분담	<ul style="list-style-type: none"> • 녹음해 올 소리 및 사용할 작곡 기법 선택하기 • 개인 과제로 소리만 녹음해오기 • 역할분담 -조장 1, 기록자 1, 발표자 1, 돌봄이 1, 작업자 1 ★조장: 모듬의 과제, 시간 등을 확인 ★기록자: 발표보고서 작성 ★발표자: 보고서 들고 발표 ★돌봄이: 유인물 배분, 선생님 도움 요청 ★작업자: 편집한 소리 하나로 조합하기
	6단계	개별학습	<ul style="list-style-type: none"> • 각자 녹음해 온 소리에 작곡 기법 입히기
3차시	7단계	모듬 내 미니주제	<ul style="list-style-type: none"> • 편집한 소리를 구성원에게 공유하기

	발표	<ul style="list-style-type: none"> • 작업자 기기에 파일 전송하기
8단계	모둠별 발표 준비	<ul style="list-style-type: none"> • 기록자가 작성한 발표보고서 최종 정리 - 원활한 진행을 위해 다음 발표조 대기 ex) “6-1-3-2-4-5 순으로 발표하겠습니다.”
9단계	모둠별 발표	<ul style="list-style-type: none"> • 정해진 순서대로 각 모둠 발표자의 발표 • 다른 모둠은 다른 모둠의 발표를 경청하며 개별평가지 작성
10단계	피드백 및 평가	<ul style="list-style-type: none"> • 모둠 내 피드백 및 느낀 점 유인물 작성

3. 자율적 협동학습모형을 적용한 구체음악 창작 수업 교수-학습 지도안


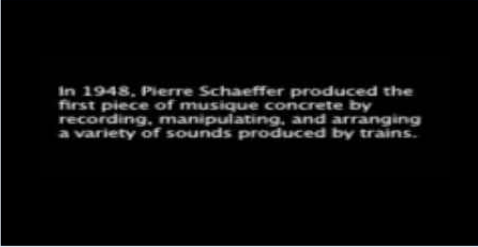
1) 1차시 수업지도안

1차시 수업은 구체음악을 창작하기에 앞서 다소 생소할 수 있는 구체음악과 친밀해질 수 있는 시간을 갖는다. 다양한 감상 활동을 통해 음악적 새로운 경험함으로써 학습자의 창의적 사고를 자극하는 데에 목적이 있다. 2015 개정 고등학교 음악과 교육과정의 감상영역 성취기준[12음02-03]에 따라 당시 시대의 역사·문화적 배경과 관련 지어 기존의 조성 음악과 구체음악을 비교하여 음악적 특징을 이해할 수 있도록 구성하였고, 이러한 학습으로 구체음악을 개방적인 태도로 수용하고 이해함으로써 음악적 감성 역량을 기를 수 있도록 한다. 수업모형은 자율적 협동학습모형 1단계를 적용하여 원하는 창작 주제를 선정하도록 하였다.

<표-10> 1차시 교수-학습 지도안

단원명	20세기 음악 - 구체음악	대상	고등학생
학습 주제	구체음악에 대해 이해하기	차시	1/3
성취기준	[12음02-03] 다양한 시대의 음악을 듣고 역사·문화적 배경과 관련 지어 음악의 특징을 비교하여 설명한다.		
핵심 역량	<input checked="" type="checkbox"/> 음악적 감성 역량		
학습 목표	1. 구체음악의 음악적 특징을 이해하고, 작품을 감상할 수 있다. 2. 자율적 협동학습모형을 이해하고, 활동에 적용할 수 있다.		
수업모형	자율적 협동학습 모형 1단계		
학습 자료	컴퓨터, 빔프로젝터, ppt 자료, 활동지, 스피커		

수업 단계	모형 단계	교수-학습 내용 및 주요 활동	지도상 유의사항
도입		<p>◆인사 나누기 및 출석 확인.</p> <p>◆단원 및 학습방법 소개. - 총 3차시에 걸쳐 구체음악 창작하기 활동을 진행할 것임을 알리고, 자율적 협동학습모형에 관해 설명하여 앞으로 적용될 학습방법을 이해시킨다.</p> <p>◆학습 목표 제시. - 1·3분단은 학습 목표 1번을, 2·4분단은 학습 목표 2번을 읽는다.</p> <div style="border: 1px solid black; background-color: #e6f2ff; padding: 10px; text-align: center;"> <p><학습목표></p> <p>1. 구체음악을 이해하고, 작품을 감상할 수 있다.</p> <p>2. 자율적 협동학습모형을 이해하고, 설명할 수 있다.</p> </div>	-역할을 분명하게 나누고 제시하여 주의집중시킨다.
		<p>◆학습 주제 소개.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 칠판에 구체음악 마인드맵 그리기. - ‘구체음악’이라는 단어를 제시하고 어떤 음악일지 자유롭게 손 들고 유추해본다 <p>◆구체음악 개념 제시.</p>	-호기심을 유발하는 질문을 던진다.

전개	<div data-bbox="475 286 1158 672" style="border: 1px solid black; padding: 10px; background-color: #e0f0ff;"> <p style="text-align: center;">‘구체음악’이란?</p>  <p style="text-align: center;">지구상에 존재하는 모든 구체적인 소리 자유롭게 녹음 ↓ 이를 다시 기계적 전기적으로 변형, 합성 ↓ 하나의 작품으로 완성시킨 음악</p> <p style="text-align: center; color: red;">“전자음악의 시초”</p> </div> <p style="margin-top: 20px;">◆활동 1) 구체음악 감상(학습 동기 유발)</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 감상하기 전에 감상 활동지를 개별로 나눠준다. ② 피에르 쉐퍼의 ‘철도 에튀드’ 곡을 들려준다. ③ 감상 활동지 1번에 구체음악을 듣고 느낀 점을 글, 그림 등으로 자유롭게 표현한다. ④ 감상이 끝나면 자유롭게 손을 들어 감상 활동지를 보여주며 느낀 점을 발표한다. <div data-bbox="475 1169 1174 1559" style="border: 1px solid black; padding: 10px; background-color: #e0f0ff; margin-top: 20px;"> <p style="text-align: center;">구체음악 감상하기</p>  </div> <p style="margin-top: 20px;">(출처) https://www.youtube.com/watch?v=N9pOq8u6-bA&feature=share</p> <p style="margin-top: 20px;">◆구체음악의 시대적 배경 설명.</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 기존의 조성 음악과 다른 점이 무엇인지 비교해 	<p>-동영상이 시작되면 교사는 돌아다니며 학습자들이 어떻게 표현하고 있는지 관심을 보인다.</p>
----	--	---

보고, 음악의 포괄적인 개념을 설명하여 이해를 돕는다.

② 구체음악이 등장하게 된 배경을 역사·문화적 배경과 관련지어 음악적 특징을 설명한다.

우리에게 친숙한 음악



- 멜로디가 있는 음악
- 고운 소리가 나는 음악
- 정확한 박, 박자가 있는 음악
- 듣기 좋은 음악

'음악'이란?

• 음을 소재로 하여 인간의 사상, 감정을 아름답게 표현하는 시각, 청각적 예술이다.

• 음악은 **시간적 예술**이다.

당시 시대적 배경



- 20세기 음악
 - 제 1,2차 세계대전 전쟁 후 심각한 문화적 단절
 - 정신적 피폐(아름다운 음악을 만드는 것에 대한 죄책감)
 - 과학의 발전, 기계문명의 발달

"전통의 거부, 새로운 음향 및 방식의 추구"

◆구체음악 작곡 기법 설명.

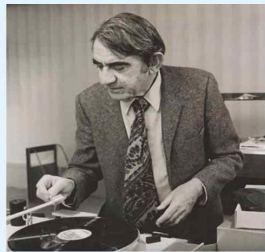
① 앞서 감상했던 '철도의 에튀드'의 작곡가 피에르

쉐퍼를(구체음악 창시자)를 소개하며 1948년에 최초로 시도되었음을 설명한다.

② 컴퓨터도 없었을 시대에 작곡가가 어떻게 소리를 편집했을지 물어 궁금증을 유발하며 테이프를 자르고 있는 사진을 보여준다.

③ 소리를 편집하는 기법에는 어떠한 것들이 있는지 설명한다.

피에르 쉐퍼(Pierre Schaeffer)



- (1910-1995) 프랑스 작곡가
- 1948년 쉐퍼에 의해 '구체음악' 이름이 지어지고 시도됨.
- 대표곡
'etude aux chemins de fer'
(철도의 에튀드)

구체음악 작곡 방법



구체음악 작곡 기법

- 그대로 재생
- 역재생
- 배속변화(느리게, 빠르게)
- 볼륨조절(점점크게, 점점작게)
- 반복재생
- 재조합

전개	*1단계 학생 중심 학급 토론	<p>◆활동 2) 선생님이 만든 구체음악 감상하기(흥미 유발)</p> <p>★ 곡 제목 : 과제 하는 척(컴퓨터에서 나는 소음)</p> <p>- 선생님이 먼저 작곡한 곡을 들려줌으로써, 구체음악에 대한 심리적 거리감을 좁히고, 창작할 수 있다는 자신감을 심어준다.</p> <p>① 곡을 들려주기 전, 감상 활동지 2번에 이 곡에 쓰인 음악 소재와 작곡 기법을 찾아 작성하며 감상하도록 한다.</p> <p>② 감상이 끝난 후, 자유롭게 손을 들어 자신이 찾은 음악 소재와 작곡 기법을 발표한다.</p> <p>③ 교사는 칠판에 나열하여 정리하고, 작곡 기법으로 무엇을 표현하려 했는지 작곡의도를 설명한다.</p> <p>◆활동 3) 브레인스토밍으로 소주제 정하기</p> <p>① 우리들의 일상생활 속에는 어떠한 구체적인 소리와 소음이 존재하는지 자유롭게 얘기하고, 교사는 칠판에 나열한다.</p> <p>② 나열한 것들을 분류하여 총 7개의 소주제로 추려낸다.</p>	<p>-마치 수수께끼 하듯 곡의 제목만 알려주고 감상을 진행하여 궁금증을 유발한다.</p> <p>-마음속에 몇 가지 우선순위를 정할 수 있도록 한다.</p>
----	------------------------------	---	---

정리		<p>◆학습 내용 정리.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 칠판에 초성 퀴즈를 내어 구체음악의 개념을 한 번 더 짚어주고 마무리한다. <p>★초성 퀴즈</p> <p>“구체음악은 지구상의 모든 구체적인 사리를 자유롭게 노하여 이를 다시 기기적·자기적으로 변형시키고 흡수하여 하나의 작품으로 완성한 음악이다.”</p>	
차시 예고		<p>◆학습 내용 예고</p> <ul style="list-style-type: none"> - 다음 시간에 오늘 정한 소주제를 토대로 모듬을 형성할 것을 알린다. - 준비물 : 핸드폰 	

<그림-1> 1주차 구체음악 감상 활동지

단원	20세기 음악 - 구체음악	학습 주제	구체음악 이해하기
학습 목표	1. 구체음악의 음악적 특징을 이해하고, 작품을 감상할 수 있다. 2. 자율적 협동학습모형을 이해하고, 활동에 적용할 수 있다.		
날짜		반/번호	이름

활동 1) 구체음악을 감상하고, 어떤 소리가 들리는지 자유롭게 표현해보자.

글이나 그림 등 느껴지는 대로 표현해보세요.

#한 줄 감상문: _____

활동 2) 선생님이 작곡한 구체음악을 감상하고, 음악 소재와 작곡 기법을 찾아내 보자.

음악 소재 찾아보기	1) 2) 3) 4)
이 곡에 쓰인 작곡 기법	1) 2) 3) 4)

2) 2차시 수업지도안

2차시 수업에서는 전시에 구체음악에 대한 학습을 토대로 구체음악을 창작하기 위해 모듬별로 스토리를 구상하고 계획하는 시간을 갖는다. 2015 개정 고등학교 음악과 교육과정의 표현영역 성취기준 [12음01-03]에 따라 구체음악의 구성을 이해하고, 모듬 활동 내에서 모든 학습자가 공동의 문제해결을 위해 독창적인 아이디어를 산출하며 능동적이고 자기 주도적으로 창작을 계획한다. 이러한 활동을 통해 자기 관리 역량, 문화적 공동체 역량, 음악적 창의·융합 사고 역량을 기를 수 있도록 한다. 수업모형은 자율적 협동학습모형의 2~5단계를 적용하였다.

<표-11> 2차시 교수-학습 지도안

단원명	20세기 음악 - 구체음악	대상	고등학생
학습 주제	구체음악 구상하기	차시	2/3
성취기준	[12음01-03] 음악의 구성을 이해하여 음악 작품을 만든다.		
핵심 역량	<input checked="" type="checkbox"/> 자기 관리 역량 <input checked="" type="checkbox"/> 문화적 공동체 역량 <input checked="" type="checkbox"/> 음악적 창의·융합 사고 역량		
학습 목표	1. 모듬 구성원과 협동하여 주제에 맞는 구체음악 스토리보드를 만들 수 있다. 2. 창작활동에 필요한 애플리케이션의 기능과 사용방법을 이해하여 실행시킬 수 있다.		
수업모형	자율적 협동학습 모형 2~5단계		
학습 자료	컴퓨터, 빔프로젝터, ppt 자료, 활동지, 스피커, 핸드폰		

수업 단계	모형 단계	교수-학습 내용 및 주요 활동	지도상 유의사항
도입		<p>◆인사 나누기 및 출석 확인.</p> <p>◆전시 학습 확인.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 전시에 학습한 내용을 칠판에 키워드로 제시하여 <p>◆학습 목표 제시.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2·4분단은 학습 목표 1번을, 1·3분단은 학습 목표 2번을 읽는다. - 학습 목표에 따른 오늘의 활동내용을 설명한다. <div style="border: 1px solid black; background-color: #e0f0ff; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;"><학습목표></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 모둠 구성원과 협동하여 주제에 맞게 구체음악 스토리 보드를 만들 수 있다. 2. 창작활동에 필요한 애플리케이션의 기능과 사용방법을 이해하여 실행시킬 수 있다. </div>	<p>-역할을 분명하게 나누고 제시하여 주의집중시킨다.</p>
	<p>*2단계 모듬 구성을 위한 소주제 선택</p> <p>*3단계</p>	<p>◆활동 1) 소주제 선택하기</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 책상을 총 7개의 모듬 형태로 만들고 책상마다 주제를 지정해준다. ② 각자 원하는 주제에 따라 책상 주변으로 모인다. 	<p>-특정 주제에 너무 몰리게 되면 우선순위에서 2지망·3지망을</p>

전개	모듬 구성 및 팀워크 형성	<p>◆활동 2) 모듬별 골든벨 퀴즈</p> <p>① 인원을 조정하여 모듬을 구성한다. (5명)</p> <p>② 교사가 사회자가 되어 전시에 배웠던 구체음악과 관련하여 퀴즈를 낸다.</p> <p>Q1. <u>구체음악의 어떤 음악의 시초인가요?</u></p> <p>Q2. <u>구체음악이 등장한 시기는 언제인가요?</u></p> <p>Q3. <u>당시 구체음악은 무엇을 이용하여 작곡했나요?</u></p> <p>Q4. <u>구체음악의 작곡 기법에는 어떠한 것들이 있나요?</u></p> <p>③ 각 모듬은 토의한 후, 나눠준 포스트잇에 정답을 적고 대표가 나와 칠판에 붙인다.</p> <p>④ 교사는 각 조가 순서대로 붙인 포스트잇의 정답 여부를 살피고, 정답이 아닌 포스트잇은 떼어낸다.</p> <p>⑤ 문제의 순서대로 각 문제의 정답을 하나씩 읊으며 구체음악의 개념 및 음악적 특징을 다시 한번 설명한다.</p> <p>⑥ 칠판에 포스트잇을 가장 많이 남긴 조에게 교사 재량에 따라 보상한다.</p>	선택하도록 유도한다.
	*4단계 소주제 정교화 하기	<p>◆활동 3) 구체음악 스토리보드 작성하기</p> <p>① 각 모듬끼리 토의·토론을 거쳐 주제에 맞는 스토리보드를 구상한다.</p> <p>② 구상한 스토리에 필요한 소리를 정한다.</p> <p>③ 구성원들은 다음 시간까지 녹음해올 소리를</p>	-역할을 분담하기 전, 각 역할의 임무를 설명하여

<p style="text-align: center;">전개</p>	<p style="text-align: center;">*5단계 미니 주제 선택과 역할분 담</p>	<p>선택하고 조장, 기록자, 발표자, 돌봄이, 작업자로 역할을 분담한다.</p> <p>④ 기록자는 오늘 토의한 내용을 정리하여 작곡 계획서를 작성한다.</p> <p>◆다음 시간에 사용할 애플리케이션 설명.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 개인별 핸드폰으로 애플리케이션을 다운 받아 교사가 설명하는 대로 따라서 실행해보며 숙지한다. 	<p>개인성향 또는 선호에 맞게 정할 수 있도록 한다.</p> <p>-핸드폰으로 수업 외의 행동을 금한다.</p>
		<p style="text-align: center;">애플리케이션 소개</p> <div style="text-align: center;">  <p style="text-align: center;">'블로(VLLO)' 애플리케이션을 다운받아주세요!</p> </div> <p style="text-align: center;">앱 사용 방법</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">    </div>	<p>-동영상 편집 애플리케이션이기 때문에 동영상으로 영상은 찍지 말고 소리만 녹음해오도록 안내한다.</p>

전개	<h3>앱 사용 방법</h3>  <h3>앱 편집 기능 살펴보기</h3>  <ul style="list-style-type: none"> - 분할 : 영상 중간부분 자르기 - 오디오 : 음량 조절, 점점 크게, 점점 작게 - 배속 : 본 소리보다 느리게 또는 빠르게 변형 가능 - 역방향 : 거꾸로 재생 - 복제 : 특정부분 반복재생하고 싶을 때 <h3>'분할(자르기)' 사용하는 방법</h3> 	
	정리	<p>◆모듬별 활동내용 정리.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 모듬 활동을 정리하고, 다음 시간까지 반드시 구성원 모두가 녹음해올 수 있도록 주의 주고 마무리한다.

<p>차시예고</p>	<p>◆학습 내용 예고</p> <ul style="list-style-type: none"> - 다음 시간에는 오늘 구상한 것을 토대로 모듬별 창작활동이 이루어지고 각 모듬의 발표가 진행될 것임을 알린다. - 준비물 : 핸드폰 	
-------------	---	--

<그림-2> 2주차 구체음악 창작 계획 활동지

단원	20세기 음악 - 구체음악		학습 주제	구체음악 구상하기	
학습 목표	1. 모듬 구성원과 협동하여 주제에 맞는 구체음악 스토리보드를 만들 수 있다. 2. 창작활동에 필요한 애플리케이션의 기능과 사용방법을 이해할 수 있다.				
날짜		모듬이름		기록자	

◆구체음악 작곡 계획서

곡 제목					
작곡가 (모듬이름)					
이 곡의 스토리					
이 곡에 사용할 소리	-소리 A :	역할 분담	모듬 역할/녹음과제	이름	
	-소리 B :		①조장, 소리 A		
	-소리 C :		②기록자, 소리 B		
	-소리 D :		③발표자, 소리 C		
	-소리 E :		④돌봄이, 소리 D		
	-소리 E :		⑤작업자, 소리 E		

3) 3차시 수업지도안

3차시 수업에서는 2015 개정 고등학교 음악과 교육과정의 표현영역 성취기준 [12음01-03]에 따라 2차시에 모듈별로 계획했던 창작 구성 내용을 토대로 스마트 기기를 이용해 구체음악을 창작하고, 전체학급에 모듈별로 창작물을 발표하여 감상을 통해 다른 모듈의 음악적 표현을 이해하고 공감하는 심미적 체험을 경험한다. 이러한 활동으로 음악적 소통 역량, 문화적 공동체 역량, 음악적 창의융합 사고 역량, 음악 정보 처리 역량을 기를 수 있도록 한다. 수업모형은 자율적 협동학습 모형 6~10단계를 적용하였다.

<표-12> 3차시 교수-학습 지도안

단원명	20세기 음악 - 구체음악		대상	고등학생
학습 주제	구체음악 창작하기		차시	3/3
성취기준	[12음01-03] 음악의 구성을 이해하여 음악 작품을 만든다.			
핵심 역량	<input checked="" type="checkbox"/> 음악 정보 처리 역량 <input checked="" type="checkbox"/> 문화적 공동체 역량 <input checked="" type="checkbox"/> 음악적 창의·융합 사고 역량 <input checked="" type="checkbox"/> 음악적 소통 역량			
학습 목표	1. 애플리케이션을 활용하여 사운드를 편집할 수 있다. 2. 구체음악 작곡을 통하여 협동의 즐거움과 소통을 경험할 수 있다.			
수업모형	자율적 협동학습 모형 6~10단계			
학습 자료	컴퓨터, 빔프로젝터, ppt 자료, 활동지, 블루투스 스피커, 핸드폰			
수업 단계	모형 단계	교수-학습 내용 및 주요 활동		지도상 유의사항

도입		<p>◆인사 나누기 및 출석 확인.</p> <p>◆전시 학습 확인.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 전시에 학습한 애플리케이션의 사용법과 편집 기능을 ppt 시각자료로 다시 보여주며 상기시킨다. <p>◆학습 목표 제시.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1·3분단은 학습 목표 1번을, 2·4분단은 학습 목표 2번을 읽는다. - 학습 목표에 따른 오늘의 활동내용을 설명한다. <div data-bbox="469 920 1158 1308" style="background-color: #e6f2ff; padding: 10px; text-align: center;"> <p><학습목표></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 애플리케이션을 활용하여 사운드를 편집할 수 있다. 2. 모듬별 구체음악 작곡을 통하여 함께 창작하는 즐거움을 경험할 수 있다. </div>	<p>-역할을 분명하게 나누고 제시하여 주의집중 시킨다.</p>
전개		<p>◆활동 시 주의사항 설명.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 활동하는 동안 산만해지지 않도록 활동하기 전 선생님과 약속사항을 제시한다. 선생님과 함께 큰 소리로 읽는다. <p>◆평가 기준 제시.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 창작하는 데에 반영할 수 있도록 평가 기준을 먼저 설명한다. 	<p>-모두가 지킬 수 있도록 선생님과 약속에 책임감을 심어준다.</p>

		<p style="text-align: center;">※선생님과의 활동 약속사항</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 휴대폰으로 수업시간 외의 불필요한 작업을 하지 않습니다. 2) 중간에 불참하는 자 없이 모두가 적극적으로 참여합니다. 3) 제한시간이 다 되면 하던 대까지만 마무리합니다. 4) 발표순서는 3-2-1-7-5-6-4조 순으로 진행합니다. 5) 3조가 발표할 때, 2조 발표자도 함께 나와 옆에 발표 대기합니다. <p style="text-align: center;">구체음악 창작 평가 기준</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 표현력 : 스토리가 곡에 잘 드러나 있는가? 2) 기술력 : 다양한 작곡기법을 활용하였는가? 3) 창의력 : 스토리와 곡 구성이 독창적이고 신선한가? <p>◆활동 1) 모듈별 구체음악 작곡하기</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 개별로 녹음해온 사운드에 어떠한 작곡 기법을 입힐지 모듈별 토의한다. ② 애플리케이션의 편집 기능을 이용하여 편집한다. ③ 모든 구성원의 개별 편집이 끝나면 편집한 소리를 모듈 내에서 공유한다. ④ 최종으로 편집이 완료되면 작업자에게 각각의 파일을 전송한다. ⑤ 작업자가 파일을 하나로 조합하여 하나의 작품으로 완성한다. <p>◆활동 2) 구체음악 발표하기</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 기록자가 작성한 보고서를 구성원 모두가 검토 	<p style="text-align: center;">-</p> <p>빔프로젝터에 타이머를 제공하여 과제수행 중 남은 시간을 체크할 수 있도록 한다.</p> <p style="text-align: center;">-발표순</p>
*6단계 개별 학습			
*7단계 모듈 내 미니주 제 발표			
*8단계 모듈별			

<p>발표 준비</p> <p>*9단계 모듬별 발표</p> <p>*10단계 계 피드백 및 평가</p>	<p>하며 발표를 준비한다.</p> <p>② 발표자는 앞으로 나와 보고서를 토대로 발표한다.</p> <p>▶ 활동 2-1) 구체음악 감상 및 개별 평가하기</p> <p>- 다른 모듬의 구체음악을 감상하며 이 곡에 어떤 음악 소재와 기법이 쓰였는지 유추해보고 이 곡을 듣고 느낀 점과 아쉬운 점을 작성한다.</p> <p>◆ 활동 3) 자기평가 및 모듬 내 피드백</p> <p>① 발표가 끝날 때마다 어떤 음악 소재와 기법이 쓰였는지 자유롭게 이야기하고 격려의 박수를 보낸다.</p> <p>② 셀프평가지에 모듬 속 본인을 스스로 평가하고 우리 모듬의 모듬 활동을 구성원들과 함께 되돌아보며 반성하고 격려한다.</p> <p>③ 모듬 내에서 자신들의 곡을 제외하고 인상 깊었던 곡을 선정하고 교사의 의견을 함께 반영하여 선정된 팀에게 모두가 큰 박수를 보내준다.</p>	<p>서를 ppt로 띄워준다.</p> <p>- 개별평가지를 나눠주어 모두가 발표에 집중할 수 있도록 한다.</p> <p>- 다른 모듬의 음악을 이해하여 공감할 수 있는 소통의 시간을 가진다.</p>
<p>정리</p>	<p>◆ 학습 내용 정리</p> <p>- 전체학급이 구체음악을 창작해본 경험에 대한 소감을 자유롭게 이야기한다. 총 3차시 동안 구체음악을 접하며 얻은 음악적 지식 및 경험을 정리하며 마무리한다.</p>	

정리) 구체음악을 접하면서..

- 음악적 새로운 경험
- 음악에 대한 보다 넓은 시야
- 당시 시대적 배경 및 작곡가들의 사상



<그림-3> 3주차 구체음악 창작 활동지

단원	20세기 음악 - 구체음악		학습 주제	구체음악 창작하기
학습 목표	1. 애플리케이션을 활용하여 사운드를 편집할 수 있다. 2. 구체음악 창작활동을 통하여 협동의 즐거움과 소통을 경험할 수 있다.			
학급 반		모듬이름		기록자

◆구체음악 창작 보고서

곡 제목			작곡 날짜	
작곡가 (모듬원이름)				
모듬 역할	역할		이름	
	①조장			
	②기록자			
	③발표자			
	④돌봄이			
	⑤작업자			
스토리				
구체적인 소리	녹음자	녹음해온 구체적인 소리	작곡 기법	

<그림-4> 3주차 구체음악 감상 및 개별평가 활동지

단원	20세기 음악 - 구체음악	학습 주제	구체음악 창작하기
학습 목표	1. 애플리케이션을 활용하여 사운드를 편집할 수 있다. 2. 구체음악 창작활동을 통하여 협동의 즐거움과 소통을 경험할 수 있다.		
반/번호	모듬이름		이름

◆개별평가지

작곡가(O조) /곡 제목	음악 소재	편집 기법	개별평가(평가 기준 반영 및 개인적 의견)									
			표현력			기술력			창의력			
			1	2	3	1	2	3	1	2	3	칭찬 점 :
			1	2	3	1	2	3	1	2	3	칭찬 점 :
			1	2	3	1	2	3	1	2	3	칭찬 점 :
			1	2	3	1	2	3	1	2	3	칭찬 점 :
			1	2	3	1	2	3	1	2	3	칭찬 점 :
			1	2	3	1	2	3	1	2	3	칭찬 점 :
			1	2	3	1	2	3	1	2	3	칭찬 점 :

<그림-5> 3주차 구체음악 모듈 평가 활동지

단원	20세기 음악 - 구체음악	학습 주제	구체음악 창작하기
학습 목표	1. 애플리케이션을 활용하여 사운드를 편집할 수 있다. 2. 구체음악 창작활동을 통하여 협동의 즐거움과 소통을 경험할 수 있다.		
반/번호	모듬이름	이름	

◆모듬 속 내 자신을 돌아보고, 우리 모듬을 내가 평가해보세요.

1. 모듬 속 나는 어땠나요?

- 나의 역할:
- 내가 한 활동:

2. 우리 모듬은 어땠나요?

칭찬할 점	반성할 점
1) 2) 3)	1) 2) 3)

3. 개인적으로 인상 깊었던 곡은 어떤 모듬의 곡인가요? _____

4. 구체음악을 접하고 새로 알게 된 사실이나 느낀 점을 적어보세요.

-
-
-

IV. 결론 및 제언

현 교육과정은 빠른 속도로 변화하고 있는 현대 사회와 다가올 미래 사회에 발맞출 수 있는 창의·융합형 인재를 양성하기 위해 계속하여 개편되고 있다. 그에 따라 음악과 교육과정 또한 음악 경험의 다양성과 창의·융합적 활동에 주목하고 있으나, 학교 현장에서는 여전히 특정 시대의 음악이 주가 되고 있다. 특히, 현대음악을 활용한 수업은 대부분 감상 활동에 그치고 있어 다양한 창작활동의 경험이 학습자에게 제공되지 못하고 있다. 현대음악을 활용한 창작활동은 당시 작곡가들의 독창적인 아이디어와 끊임없는 도전적 실험 정신을 배우게 하며, 그와 같이 자신의 느낌과 생각을 기존 기보 방식과는 다르게 개성을 더해 창의적으로 표출함으로써 새로운 음악적 경험을 할 수 있기에 실제 교육현장에서 활발히 이루어져야 한다.

본 논문은 난해하고 어렵다는 인식의 이유로 실제 학교 교육 현장에서 현대음악을 활용한 수업이 상대적으로 부족한 실정을 개선하고자 하는 데에 목적이 있다. 그 방안으로는 다양한 현대음악 중 창작 수업에서의 교육적 효용성이 높게 판단되는 구체음악을 활용하였고, 수업방법으로 자율적 협동학습모형을 적용하여 교사와 학생 모두 심리적 부담감을 덜고 학생들이 함께 창작하는 즐거움을 경험할 수 있도록 하였다.

이를 위해 본 연구의 이론적 배경을 통해 협동학습의 개념, 효과 그리고 주요 모형에 대해 살펴보았고, 수업 구성에 효과적으로 활용될 수 있는 자율적 협동학습모형에 대해 세부적인 연구를 진행하였다. 앞서 고찰한 협동학습이 음악 창작 수업에서 효과적으로 활용될 수 있는지에 대한 근거를 제시하였고, 이와 더불어 현대음악의 교육적 가치를 살펴봄에 다양한 현대음악 사조 중 구체음악을 선정한 이유를 구체음악의 음악적 특징과 함께 연관 지어 제시하였다.

이러한 이론적 배경을 토대로 본 연구는 고등학생 대상으로 2015 개정 고등학교 음악과 교육과정에서 제시하고 있는 영역별 성취기준과 교수·학습 방법에 근거하여 자율적 협동학습모형을 활용한 구체음악 창작 수업을 총 3차시 수업지도안으로 개발하였다. 1차시는 앞으로 총 3차시에 걸쳐 진행될 활동 절차에 대한 소개와 자율

적 협동학습 구조에 대해 이해하는 시간을 갖고, 구체음악의 당시 시대적 배경과 연관 지어 구체음악의 음악적 특징에 대해 알아본다. 구체음악과 친밀해질 수 있도록 이론적 설명은 최소화하고, 다양한 감상 활동을 통해 학습자들이 직접적인 느낌으로 경험할 수 있도록 구성하였다. 2차시에는 본격적으로 협동학습모형이 적용된다. 구체음악을 창작하기에 앞서 선호하는 소주제에 따라 모듬을 구성하도록 하고 모듬별로 스토리를 구상하여 창작을 계획하도록 하였다. 교사는 학습자들이 능동적이고 자발적으로 학습에 임할 수 있도록 개입을 최소화하고, 순회하며 학습자들이 수업 방향을 잃지 않도록 길잡이가 되어준다. 3차시는 2차시에 모듬별로 계획한 내용을 토대로 모듬별로 구체음악을 창작하고 전체학급에 발표하여 다른 모듬의 음악적 표현을 이해하고 공감하며 소통하는 시간을 갖도록 하였다. 교사는 학습자들의 원활한 모듬 활동과 발표 진행을 위해 모듬 활동이 시작되기 전 주의사항을 함께 읽어보도록 하여 수업의 효율을 높일 수 있도록 구성하였다. 모든 활동이 마무리되면 이제까지의 활동을 되돌아보며 학습자 스스로 모듬 활동 속 자신을 반성하고 성장할 수 있는 기회를 얻도록 하였다.

이러한 수업방안으로 기대되는 연구의 결과는 다음과 같다.

첫째, 음악교육에서의 현대음악 활용은 학습자들에게 새로운 청각적 경험을 하게 해주며, 기존의 틀과는 다른 현대음악을 감상하고 창작해봄으로써 음악적 사고를 확장할 수 있다.

둘째, 구체음악 창작활동은 소음이란 독특한 소재를 음악과 결합해 자신만의 개성으로 음악을 표현해내어 창의성을 길러줄 수 있다. 또한, 창작에 필요한 기보 능력 없이 학습자들이 동등하게 창작에 참여하고 성취감을 얻게 하여 창작활동에 자신감을 심어줄 수 있다.

셋째, 협동하며 창작하는 여러 과정을 통해 혼자가 아닌 함께 하는 가치를 배우게 됨으로써 공동체 의식을 함양할 수 있고

넷째, 창작 수업에 자율적 협동학습모형의 활용은 학습자의 흥미를 충분히 반영하고 학습자가 능동적으로 수업을 이끌어감으로써 효율적인 수업이 될 수 있다.

그러나, 본 연구를 실제 학교 음악교육 현장에 적용하였을 때 나타나는 실제적인 효과 및 발생할 수 있는 문제 요소들을 점검하기 위해서는 후속 연구가 계속하여 진행되어 보완되어야 할 것이다. 결론적으로, 현대음악 수업이 활발해지기 위해 이

러한 현대음악 수업지도방안 연구가 협동학습 이외에도 다양한 교수법으로 계속 개발되어 학생들이 현대음악을 낯설고 어렵게 느끼지 않고 즐길 수 있게 되기를 기대한다. 교사 또한 현대음악 교육의 중요성을 깨닫고 현대음악을 활용하여 다양하고 창의적인 수업방법으로 현대음악 교육이 활발히 이루어지길 바란다.

참고 문헌

단행본

- 교육부(2015). 고등학교 교육과정. 총론 제2015-74호. 세종시:교육부, 19-46
- 교육부(2015). 음악과 교육과정. 2015-74호. 세종시:교육부
- 정문성(2006). 협동학습의 이해와 실천. 서울:교육과학사, 15-242
- 이상우(2012). 협동학습, 교사를 바꾸다. 서울:시그마프레스, 2-29
- Kagan(2012). 『협동 학습』 (중앙기독교초등학교 협동학습 연구회 옮김). 서울:(주)도서출판 디모데.(원서출판 1999)

학술지 논문

- 민경훈(1999). “학교 음악교육에 ‘현대음악’ 도입 가능성에 대한 연구” . 낭만음악, 42호, 83-118(36쪽)

학위논문

- 최자인(2004). “고등학교 음악수업에서의 현대음악 지도방안 연구 : 구체음악과 전자음악을 중심으로” . 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위, 1-52
- 김은(2010). “고등학교 음악교과에서의 현대음악 수업실태 조사연구” . 이화여자대학교 교육대학원 석사학위, 28-32
- 임예슬(2012). “음악창작 수업에서 협동학습 적용 방안” 한양대학교 교육대학원 석사학위, 7-8
- 이고은(2012). “자율적 협동학습모형을 활용한 현대음악 창작 수업지도안 연구 : 원시주의 음악을 중심으로” 전남대학교 교육대학원 석사학위,

1-106

- 김민주(2016). “20세기 후반 현대음악을 활용한 고등학교 음악과 수업지도안 : 구체 음악, 전자음악, 음향음악, 우연성음악을 중심으로” . 경북대학교 교육대학원 석사학위, 1-75
- 변선민(2016). “자율적 협동학습모형을 활용한 음악극 만들기 교수-학습지도방안 연구 : 슈베르트의 예술가곡을 중심으로” . 연세대학교 교육대학원 석사학위, 1-77
- 이지혜(2017). “포괄적 음악성에 기초한 창작 수업 방법 연구 : 구체 음악을 활용하여” . 부산대학교 교육대학원 석사학위, 1-61
- 추수민(2019). “자율적 협동학습모형을 활용한 현대음악 창작수업 지도안 연구 : 12음 기법과 우연성 음악을 중심으로” . 연세대학교 교육대학원 석사학위, 1-43

참고 사이트

- 교육부. <https://www.moe.go.kr> (2019. 5. 1).
- 프레지. <https://prezi.com/tlfjxmdpuxu6d/presentation> (2019. 5. 16) .
- 네이버 블로그. <https://blog.naver.com/babosoo1209/221374501520> (2019. 5. 16)
- 유튜브. <https://www.youtube.com/watch?v=N9pOq8u6-bA&feature=share> (2019. 5.16)

Abstract

A Study on the Teaching Plan for composition of
comtemporany music using by
「Co-op Co-op Model」
-Focused on Concrete Music-

Ham, Yeon-Sook

Jeju National University Graduate School
of Education, Music Education
Supervised by professor Chung, Ju-Hee

Music education nowadays focuses on understanding the musical characteristics of various eras through periodic, historic, and cultural perspectives, or discovering and virtualizing the beauty of music in our lives by experiencing music that varied through history. In these terms, contemporary music not only help comprehend the musical grammar that contains the current society and culture, but also the musical growth from traditional music with periodic backgrounds. Moreover, if the instructor could discard the traditional musical grammar and apply the various attempted creative musical aspects to activities in class, the

learners could have more creative experiences. However, currently only music from specific eras are being taught in classrooms. Although the instructors are aware of the fact that contemporary music has much educational value, the difficulty of teaching contemporary music causes shortage of such classes.

This thesis develops the effective teaching method for creative contemporary music classes utilizing concrete music with, out of many cooperative learning models, the application of the autonomous cooperation model(Co-op Co-op). The autonomous cooperation model(Co-op Co-op) is one of the best learning models that fulfills the purpose of cooperative learning by ‘cooperating to cooperate’. The class divides into small groups based on the learners interest, then they share and communicate the results with the whole class to come up with a better result. The fact that the groups communicate and share their results instead of competing with each other makes this model fit for having various esthetic experiences.

This research of teaching methods is based on the 2015 revised music curriculum’s creativity area’s achievement standard, and it utilizes concrete music which is thought to be most effective in creative activities considering contemporary music. Concrete music is the root of electronic music that uses all practical sounds, including noise recorded in tape that would electronically be manipulated to express one’s thoughts and emotions. All students could freely create concrete music without considering the musical intelligence of the students since there aren’t any limits in the elements of music. Also, creative activity is the most direct way to express one’s emotion and thought with individuality comparing

to appreciation and habituation. This fact helps the learner directly experience the process of creating contemporary music and learn the composers' creative and original ideas, and with this as a stepping stone, the learner could develop a creative high-dimensional way of thinking with individuality. Such creative activities help developing high-dimensional ways of thinking due to the fact that one learns to appreciate the music and learn the principle of creating music and elements inherent.

The teaching-learning plan targets high school students with 3 periods, and the whole process is more thorough following the autonomous cooperation model. The first period begins with understanding the autonomous cooperation model and the process, then continues with appreciating activities to get familiar with concrete music. This is when the teacher has to lead motivation and interest out of the students so that they could accept contemporary music with an open mind. In the second period the groups plan how to compose concrete music based on their understanding from the first period. From this period, group activities will be main, and the teacher looks over the group activities acting as a supporter. In the third period, the group creating activity starts and is followed by presentations and communication with the whole class, giving feedback and evaluating each other's work.

The teaching method proposed in this research is to help not only the teacher but also the students to have insight in the way they learn, and enjoy learning as a group instead of an individual. Finally, we hope further research in teaching contemporary music would be held applying many effective teaching methods other than cooperative learning.

Topics: cooperative learning, autonomous cooperative learning model (Co-op Co-op), contemporary music, creative classes