



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](#)

석사 학위 논문

켈러(Keller)의 ARCS이론을
적용한 중학교 음악기초이론 수업
지도방안

- 2015 개정 음악과 교육과정 중심

제주대학교 교육대학원

음악교육전공

채 유 정

2020년 08월

석사 학위 논문

켈러(Keller)의 ARCS이론을
적용한 중학교 음악기초이론 수업
지도방안

- 2015 개정 음악과 교육과정 중심

지도교수 정 주 희

제주대학교 교육대학원

음악교육전공

채 유 정

2020년 08월

켈러(Keller)의 ARCS이론을
적용한 중학교 음악기초이론 수업
지도방안

- 2015 개정 음악과 교육과정 중심




지도교수 정 주 희

채 유 정

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

2020 년 06 월

채유정의 교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장	김 정 희	
위 원	심 희 정	
위 원	정 주 희	

제주대학교 교육대학원

2020 년 06 월

Middle School Music Basic Theory Class
Instruction Method Using Keller's ARCS Theory
- 2015 Revised Music and Curriculum Focus

Chae, Yu-Jeong

(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-Hee , Prof. of Music Education
.....
.....
.....

(Name and Signature)

.....
2020. 08.

Department of Music Education
GRADUATE SCHOOL OF EDUCATION
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

국문 초록

켈러(Keller)의 ARCS이론을 적용한 중학교 음악기초이론 수업 지도방안 - 2015 개정 음악과 교육과정 중심

채 유 정

제주대학교 교육대학원 음악교육전공

지도교수 : 정 주 희

음악기초이론은 다양한 음악을 접하고 이해하는데 중요한 요소 중 하나이며 가장 근본적인 뼈대를 보여주는 요소이다. 현 교육현장에서의 대부분 음악기초이론 수업은 제재곡 안에 수록된 기본개념에 대한 이론들을 주로 다루기 때문에 수업을 듣는 학생들은 제재곡을 위한 이론으로만 이해하며 음악기초이론 전체에 대한 흐름을 쉽게 이해하지 못하고 노래만 따라 부르는 경우가 많다. 하지만 제재곡에 의존하지 않고 독립적으로 음악기초이론 위주로 진행하는 수업도 필요하다.

학생들이 제재곡을 통하여 음악기초이론을 배우기 전에 교사가 음악기초이론 부분의 내용을 독립적으로 수업 설계하여 학습을 하고 난 후 제재곡을 통해 이론을 배울 시 학생들은 보다 적극적인 참여와 이해력이 높아질 뿐만 아니라, 제재곡 수업에 대한 이론의 관련성을 스스로 찾고 자신이 이해했다는 만족감을 이끌어 줄 수 있다.

음악기초이론 수업뿐만 아니라 교육현장에서는 무엇보다 교사가 학생들이 수업의 호기심을 느낄 수 있도록 유발하는 주의집중, 주제 목표와 관련된 수업 내용이 필

요하며 학생들의 이해력과 스스로가 이해했다는 만족감을 이끌어 주는 수업이 필요하다. 즉, 본 연구의 목적은 학생들이 음악수업에 적극적으로 참여하고, 교사와 학습자에게 자신감을 주며 만족감을 줄 수 있는 수업이 될 수 있도록 켈러(Keller)의 ARCS 이론을 적용한 음악기초이론 교수·학습 지도 방안을 2015 개정 음악과 교육 과정이 제시하는 음악 학습요소와 2015 개정 중학교 음악교과서 바탕으로 단원개관부터 시작하여 교수·학습 자료까지 상세하게 연구하는 것이다.

켈러(Keller)는 학습 환경에서 학습자들의 동기를 유발, 유지시키기 위한 전략에 관심을 가졌다. 학습 동기 요인으로 주의력(Attention) · 관련성(Relevance) · 자신감(Confidence) · 만족감(Satisfaction)을 주장하며 이 요인들의 앞 글자를 따서 ARCS 이론이라고 한다. 그의 ARCS 이론은 학습 동기의 중요성을 체계적으로 제시하는 종합적인 이론적 시도이다.

따라서 음악기초이론을 켈러(Keller)의 ARCS 이론에 근거하여 교수·학습 방법을 찾고 수업을 지도한다면 교수·학습의 과정을 개선할 수 있을 뿐만 아니라 학습자들이 학습내용에 대한 자신감과 그 자신감을 통해 주의 집중을 할 수 있을 것이며 학습자들이 음악기초이론을 보다 쉽게 이해할 수 있도록 돕는 유용한 수업이 될 수 있을 것이다.

목 차

I. 서론	1
1. 연구의 목적	1
2. 연구의 방법 및 내용	2
3. 연구의 제한점	3
4. 선행 연구의 고찰	4
II. 이론적 배경	5
1. 음악 기초이론의 중요성	5
2. 켈러(Keller)의 ARCS 이론	6
1). 켈러(Keller)의 동기이론	6
2). 동기이론의 요소와 전략	7
III. 연구방법	12
1. 분석 대상	12
2. 지도 계획	16
IV. 지도방안	19
1. 지도안 (1) : 음이름과 게이름 - 고정도법과 이동도법	19
2. 지도안 (2) : 조표와 임시표	38
3. 지도안 (3) : 12율명	52
V. 결론	67
참고문헌	69
부록	71
ABSTRACT	79

표 목 차

<표 - 1> 2015 개정 교육과정 중학교 음악 교과서 음1,2 14종 목록	2
<표 - 2> 켈러(Keller)의 ARCS 이론 구성범주	7
<표 - 3> 켈러(Keller)의 ARCS 이론 중 주의력(Attention)	8
<표 - 4> 켈러(Keller)의 ARCS 이론 중 관련성(Relevance)	9
<표 - 5> 켈러(Keller)의 ARCS 이론 중 자신감(Confidence)	10
<표 - 6> 켈러(Keller)의 ARCS 이론 중 만족감(Satisfaction)	11
<표 - 7> 2015 개정 교육과정에 따른 중학교 음악1,2 교과서	12
<표 - 8> 음악 기초이론 수록	13
<표 - 9> 음악 기초이론 수록 방법	13
<표 - 10> 교과서 10종 음악 기초이론 내용 분류	14
<표 - 11> 켈러(Keller)의 ARCS이론을 기반으로 한 지도방안 구성요소 정리 ·	17
<표 - 12> 켈러(Keller)의 ARCS이론을 적용한 지도안(1) 수업설계	20
<표 - 13> ‘음이름과 계이름’ 교수·학습 흐름도	21
<표 - 14> ‘음이름과 계이름’ 단원의 구성	25
<표 - 15> ‘음이름과 계이름’ 교수·학습 및 평가의 실제	26
<표 - 16> ‘음이름과 계이름’ 최종 수업지도안	30
<표 - 17> 임시표의 종류	38
<표 - 18> 켈러(Keller)의 ARCS이론을 적용한 지도안(2) 수업설계	39
<표 - 19> ‘조표와 임시표’ 교수·학습 흐름도	41
<표 - 20> ‘조표와 임시표’ 단원의 구성	44
<표 - 21> ‘조표와 임시표’ 교수·학습 및 평가의 실제	45
<표 - 22> ‘조표와 임시표’ 최종 수업지도안	47
<표 - 23> 켈러(Keller)의 ARCS이론을 적용한 지도안(3) 수업설계	53
<표 - 24> ‘12율명’ 교수·학습 흐름도	54
<표 - 25> ‘12율명’ 단원의 구성	58
<표 - 26> ‘12율명’ 교수·학습 및 평가의 실제	59

<표 -27> '12율명' 최종 수업지도안 62

자 료 목 차

(자료 1) 성 요한 찬가	28
(자료 2) 봄바람 다장조, 다단조	29
(자료 3) ‘음이름과 계이름’ 활동지 1	31
(자료 4) ‘음이름과 계이름’ 활동지 2	35
(자료 5) ‘음이름과 계이름’ 모듬발표 평가지	36
(자료 6) ‘음이름과 계이름’ 상호평가지	36
(자료 7) 종이 피아노	47
(자료 8) 게임카드 예시	50
(자료 9) ‘조표와 임시표’ 상호평가지	51
(자료 10) 12율명	52
(자료 11) ‘12율명’ 주사위 판 예시	61
(자료 12) ‘12율명’ 상호평가지	65

I. 서론

1. 연구의 목적

‘음악 이론’이란 음악 활동에 밑바탕이 되는 기초적 음악 용어와 악곡의 구성 원리를 학습하는 교과목이다.(교육부, 2015.) 즉, 음악교육에서 음악기초이론은 가장 기본적인 교육 중 하나이며 음악교육에서 필수적이다. 이는 음악에 있어서 가장 밑바탕이 되는 이론이기 때문이다. 학생들이 음악기초이론을 모르는 상태에서 교사가 설계한 수업을 배우게 된다면 배움의 즐거움인 동기 유발이 되기가 어렵다. 또한 동기 유발이 되지 않으면 수업에 대한 참여도와 이해력이 저하될 우려가 있다. 이처럼 학습에 있어서 동기는 매우 중요하다.

동기는 행동을 조직하고 활기를 가지며, 행동을 계획하는데 큰 영향을 준다.(임규혁·임웅, 2012.) 교사가 우수한 자료로 학습자를 교육해도 모든 학습자들의 학습 성취도의 개인차가 존재한다. 하지만 학습 동기가 적절하게 유발되는 교사의 수업에서는 그 수업에 대한 학습자들의 적극적인 참여가 있고 흥미로운 수업으로 이어갈 수 있다.

현 교육에서 학습 동기유발은 수업 도입부분에서 약 5~10분정도로 구성되며, 대부분 전개부분에 대한 집중을 시키기 위한 방법으로 생각하는 것이 일반적이다. 즉, 음악 수업에서의 학습 동기유발은 학습목표의 음악을 도입부분에서 미리 감상하거나 영상 시청, 또는 전 차시 수업을 복습하는 정도의 일시적인 것이며, 지속적인 동기유발의 한계가 존재한다. 따라서 45분간 진행되는 수업에서 지속적으로 학생들의 학습 동기를 효과적으로 유발시킬 수 있는 수업설계 방안을 켈러(Keller)의 ARCS 이론을 적용하여 연구하고자 한다.

켈러(Keller)의 ARCS 이론은 교육학을 공부하지 않은 사람들에게는 생소한 교육학 이론이다. 미국의 교육 심리학 교수인 켈러(Keller)는 1979년 교수·학습에서 동기를 유발하고 지속시키기 위한 구체적이고 처방적인 전략을 자신의 저서에서 제시했다. 이때 학습 동기요인의 4가지 변인인 주의력(Attention) · 관련성(Relevance) · 자신감(Confidence) · 만족감(Satisfaction)을 언급한다. 이 4가지

학습 동기요인은 학습자들의 동기를 유발시키고 지속시키기 위한 필수조건들이며 이 이론을 ARCS 이론이라고 불렀다. 켈러(Keller)의 ARCS 이론은 수업과정에서 학습자들의 흥미와 관심을 유발하여 주의를 집중시키고, 학습자와 수업에 필요성에 초점을 두어 학습할 내용들을 관련시키며, 과제를 통하여 학습자 스스로 문제를 풀어보고 적용해보며 해낼 수 있다는 자신감을 심어주는 동시에 결과에 대한 만족감을 느껴 학습 동기유발을 지속시킬 수 있다는 것이 핵심이다. 이처럼 현 2015 개정 교육과정은 창의·융합형 인재를 양성하고 핵심 역량을 키우며 배울 수 있다는 즐거움을 경험할 수 있는 학생 중심 교과 교육과정을 기본 원리로 추구하고 있다.(교육부, 2015.) 현재까지 많은 학자들이 교수·학습의 학습 동기에 대한 다양하고 많은 연구와 논문들을 발췌했으나, 음악기초이론만을 바탕으로 한 교수·학습에 대하여 학습 동기를 유발하는 구체적인 연구는 드문 편이다. 이에 따라, 본 연구에서는 켈러(Keller)의 ARCS 이론을 연구하고 45분간 진행되는 음악 수업에서 지속적으로 학생들의 학습 동기를 유발하고 유지시키기 위해 켈러(Keller)의 ARCS 이론을 적용하여 음악기초이론을 바탕으로 효과적인 음악 수업 방법에 대해 연구하고, 교수·학습 지도안을 만들고자 한다.

2. 연구의 방법 및 내용

본 연구는 켈러(Keller)의 ARCS 이론의 내용을 연구하고 2015 개정 교육과정 중학교 음악 교과서를 중심으로 한 음악기초이론에 적용하여 지도방법 측면에서 교수·학습 지도안을 연구한다.

<표 - 1> 2015 개정 교육과정 중학교 음악교과서 음1,2 14종 목록

출판사(주)	저자명
교학사	고영신 외 7명
금성	현경실 외 4명
다락원	조대현 외 6명
동아	민경훈 외 8명

미래엔	장기범 외 6명
박영사	주광식 외 2명
비상교육	주대창 외 3명
성안당	정육희 외 4명
세광음악	허화병 외 3명
아침나라	김광옥 외 5명
와이비엠	박준영 외 6명
음악과 생활	양종모 외 7명
지학사	정길선 외 5명
천재	최은식 외 6명

본 연구의 내용 및 방법은 다음과 같이 진행하였다.

첫째, 켈러(Keller)의 ARCS 이론에 대한 개념을 고찰하고, 하위요소에 대하여 살펴본다.

둘째, 2015 개정 중학교 음악 교과서 중 음악 기초이론 부분을 분석한다.

셋째, 2015 개정 교육과정 중심으로 켈러(Keller)의 ARCS 이론을 적용하여 음악 기초이론 수업 지도방안을 연구한다.

3. 연구의 제한점

이 연구의 제한점은 다음과 같이 정리하였다.

첫째, 2015 개정 중학교 음악 교과서를 기반으로 한다.

둘째, 켈러(Keller)의 ARCS 이론을 교수·학습 지도방안 설계 관점에서 하위 범주들과 그에 대한 주요전략을 음악기초이론 수업에 적절한 부분만을 추출하여 제시한다.

셋째, 음악기초이론 전체의 내용이 아닌 연구에 필요한 음악기초이론 부분만을 추출하여 제시한다.

넷째, 2015 개정 중학교 음악과 교육과정 중심으로 수업지도안을 구성한다.

4. 선행연구의 고찰

켈러(Keller)의 ARCS 이론과 음악 기초이론이 실제 교육 현장에서 어떻게 활용될 수 있는지에 대한 관련 선행연구를 살펴보는 것이 필요하다.

김경아(2007)는 「음악학습 동기유발을 위한 ARCS 동기전략에 관한 연구」를 통해 켈러(Keller)의 ARCS 이론 학습동기를 적용한 음악 수업 방법에 대해 연구하고, ARCS 동기전략을 이용하여 음악수업이 학습자의 동기유발에 어떤 영향을 끼치는지 검증하기 위해 가설을 설정한 후 한 초등학교를 2개 반 학생들을 선정하여 한 학급은 실험 집단, 다른 학급은 비교 집단으로 놓고 실험을 통해 가설의 효과가 있음을 증명하였다. 학생들에게 ARCS 동기전략을 적용함으로써 효과를 입증했지만 두 학급만을 대상으로 하였고, 소재가 정해져 있어 음악 교과 전체에 대한 학습 동기 효과가 나타난다고 일반화하기에는 제한이 있다.

오지영(2012)은 「ARCS 이론을 적용한 음악감상수업 모형연구 - 무소르그스키의 '전람회의 그림'을 중심으로 -」에서 켈러의 ARCS 이론을 이용하여 학습자들이 음악교육에서 중요한 음악 감상 수업에 대한 중요성을 알고, 동기를 유발시키고 집중을 지속시키며 수업에 효과를 극대화 할 수 있도록 하기 위한 음악 감상 수업 지도안 모형을 제시하였다.

이하영(2018)은 「ARCS 학습동기이론에 따른 중학교 '음악' 지도서 내용 분석 및 비교 연구」에서 많은 참고 자료들 중 가장 쉽게 접할 수 있고 믿을 수 있는 자료인 중학교 음악 교사용 지도서를 켈러(Keller)의 ARCS 학습동기이론의 관점에 따라 분석하고 시사점을 제시하며 그 분석에 따른 실제 지도안 예시를 비교 분석하여 음악 수업에서 동기문제를 해결할 수 있는 지도내용을 분석하였다.

방일규(2019)는 「고등학교 음악수업에서의 동기유발이론을 적용한 대중음악 지도방안」에서 2015 개정 고등학교 음악교과서에 수록된 대중음악을 바탕으로 대중음악 수업에서 학습자들의 동기를 유발시키고 집중을 지속시키며 수업에 효과를 극대화 할 수 있도록 하기 위한 지도방안을 켈러의 ARCS이론을 적용하여 제시하였다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 음악기초이론의 중요성

‘음악 이론’이란 음악 활동에 밑바탕이 되는 기초적 음악 용어와 악곡의 구성 원리를 학습하는 교과목이다.(교육부, 2015.) 악곡에 해당되는 음악적 의미와 구조적인 특성에 대해 기초적인 지식이 형성되어야 보다 더 악곡의 표현된 아름다움과 의미에 대해 폭넓게 이해할 수 있는 동시에 표현 및 감상활동을 할 수 있다. 음악에 대한 다양한 개념과 요소를 성립하여 음악적 감수성을 바탕으로 창의적인 활동으로 거치게 되면서 악곡의 예술적 의미와 아름다움을 통찰하는 능력을 기를 수 있다.

현 교육과정인 2015 교육과정에서 내용체계와 성취기준 중 내용체계에서는 크게 표현, 감상, 생활화 영역으로 제시되고 있으며, 음악이론 영역을 따로 구분하지 않고 각 영역에 요소로 제시되고 있다.

표현 영역에서 노래 부르기 활동을 한다면 그 노래를 부르기 위해서는 노래가사와 가락의 관계를 탐색하고, 노래가사의 의미를 잘 전달하기 위해서는 필요한 음악적 요소들을 찾고 표현해야 한다. 이처럼 표현 영역에서는 음악의 구성 요소와 원리를 이해함으로써 직접 경험하고 표현하는 다양한 활동을 통하여 음악성과 창의성을 기를 수 있다.

감상 영역에서 악곡의 감상 활동을 한다면 악곡의 음악 요소와 개념을 이해하고 분석하여 다양한 방식으로 표현하며, 다양한 종류 악기들이 편성된 음악을 들으며 악기 소리 및 악곡에 대한 특징을 설명할 수 있다. 이처럼 감상 영역에서는 음악의 요소와 개념들을 파악하여 음악에 대한 이해와 안목을 넓힌다.

따라서, 현 교육과정에서 제시하는 내용 체계의 영역과 성취기준을 충족하기 위해서는 음악기초이론은 음악교육에 있어서 가장 중요한 교육 중 하나이다. 학생들은 음악기초이론을 포함한 음악적 요소와 개념들을 직접 경험하고 이해하며 악곡의 전체적인 흐름과 특성을 알게 된다. 자신들의 내면 속의 존재하는 음악적인 아이디어들을 창의적으로 표출할 수 있으며, 자신의 내면세계를 음악으로 표

현하게 되는 능력을 갖는다. 이처럼 학생들의 음악적인 성장에 있어서는 음악기초이론이 가장 기초적인 뼈대를 보여줌으로 음악교육에서 음악기초이론은 중요하게 다루어져야 한다.

하지만 현재 교육현장에서의 음악기초이론 수업은 기초이론 부분의 목차를 따로 다루는 교육이 아닌 제재곡 안에 수록된 기본개념에 대한 이론들만을 다루고 있다. 수업을 듣는 학생들은 제재곡에서 필요한 이론으로만 이해를 하게 되며 음악기초이론 전체에 대한 흐름을 쉽게 파악하지 못하고 노래만 따라 부르는 경우가 많다. 이론을 이해하지 못한 학생들은 자신감이 떨어지고 흥미가 떨어질 수 있으므로 학생들에게 제재곡을 배우는 활동영역의 수업을 하기 전에 음악기초이론 부분을 먼저 수업하여 형식, 조성, 박자 등의 개념을 확실히 설명하고 이해시켜준다면 학생들은 보다 더 음악교육에 대한 흥미와 자신감을 느낄 수 있다.

2. 켈러(Keller)의 ARCS 이론

1). 켈러(Keller)의 동기이론

켈러(Keller)는 학습의 동기를 학습목표가 달성되기까지의 노력의 방향과 세기라고 정의했으며, 동기유발이 되는 수업설계에는 실제적 학습동기가 필요하다고 제시하였다. 이 실제적 학습 동기는 큰 틀로는 세 가지 유형으로 나뉜다.

첫 번째, 학습 동기는 교사가 그들의 처방으로 인하여 변화를 실제적으로 관찰할 수 있다고 정의하였고, 이때 켈러(Keller)는 동기를 관찰할 수 있는 세기 그리고 방향성으로 개념화하였다. 밖으로 드러난 행동의 세기와 방향성은 수업 설계자가 학습 동기에 대한 변화를 파악할 수 있도록 하고, 파악한 변화를 통해 교사에게 자신감을 줄 수 있다. 그러므로 수업 설계자들은 학생들의 행동 방향과 세기를 진단하여 그 상황에 맞는 학습동기의 전략을 제공한다.

두 번째, 학습 동기는 교육현장에서의 여러 교사와 수업 설계자가 서로 쉽게 이해하도록 정의하였고, 켈러(Keller)는 학습 동기에 대한 분석을 강조하였다. 동기의 방향과 세기의 4가지 학습동기요소는 주의력(Attention)·관련성(Relevance)·자신감(C Confidence)·만족감(Satisfaction)의 상호작용을 통해서 결정되며, 수업 설

계자는 이 학습 동기요소에 대한 분석을 통해 학습자의 학습동기 상태를 쉽게 이해한다.

세 번째, 학습 동기는 수업 설계자들은 학습 동기에 대한 조작적 처치가 가능해야 한다고 하였고, 켈러(Keller)는 학습자의 동기 프로파일을 밝혀내는 대상자 분석에 근거하여 동기설계과정을 제안하였다. 동기설계과정은 학습동기를 유발하고 지속시키기 위한 켈러(Keller)의 전략으로 ① 코스정보 획득 ② 대상자 정보획득 ③ 대상자 동기 분석 ④ 기존 교재 분석 ⑤ 동기목표 설정과 측정방법 나열 ⑥ 예비전략 나열 ⑦ 최종전략 결정 ⑧ 교수전략 종합 ⑨ 교재 선택 및 개발 ⑩ 평가 및 수정 총 10단계로 이루어졌다. 이러한 과정을 통해 각 구성 요건의 방향과 세기를 확인할 수 있다.

따라서, 켈러(Keller)의 동기요소는 주의력(Attention)·관련성(Relevance)·자신감(Confidence)·만족감(Satisfaction)이라는 측면에서 설명하는 학습에 대한 행동의 ‘방향과 세기’라고 정의된다.(Keller, John M · 송상호. 1999.)

2). 동기이론의 요소와 전략

켈러(Keller)의 ARCS 이론은 4가지 요소로 주의력(Attention)·관련성(Relevance)·자신감(Confidence)·만족감(Satisfaction)으로 분류하며, 하위 범주의 첫 자를 따서 ARCS 이론이라고 불린다. 이 요소들은 하위범주와 그에 따른 전략들을 구체적으로 소개하며, 서로 상호작용하여 각각 세 가지 하위요소를 포함하고 있는데 다음 <표 - 2>와 같이 정리하였다.

<표 - 2> 켈러(Keller)의 ARCS 이론 구성범주

구성요소	하위요소
주의력 (Attention)	A1) 지각적인 주의환기 A2) 탐구적인 주의환기 A) 다양성

관련성 (Relevance)	R1) 목적지향성 R2) 모티브 일치 R3) 친밀성
자신감 (Confidence)	C1) 학습 필요조건 C2) 성공기회 C3) 개인적 조절감
만족감 (Satisfaction)	S1) 내재적 강화 S2) 외재적 보상 S3) 공정성

(1). 주의력(Attention)

학습자의 동기를 유발하고 유지되기 위해 ‘주의집중’은 매우 중요한 요소 중 하나이다. 이때의 주의는 학습자의 호기심, 주의환기, 감각 등을 통해 학습자에게 학습에 대한 흥미를 사로잡고 호기심을 유발하는 것에 초점을 두고 학습자의 주의를 유발하고 유지하기 위한 방안으로 주의집중의 하위요소를 제시하였다. 학습자의 호기심을 자극하기 위해 어떤 것을 할 수 있는지를 ‘지각적 주의환기’, 학습자에게 탐구하는 태도를 어떻게 이끌어 낼 수 있는가를 ‘탐구적 주의환기’, 주의집중 유지를 위해 무엇을 할 수 있는가를 ‘변화성’이라고 하였다.

즉, 켈러(Keller)는 주의집중의 하위요소를 지각적 주의환기, 탐구적 주의환기, 변화성으로 제시하였으며 그에 대한 관련 질문은 다음 <표 - 3>과 같다.

<표 - 3> 켈러(Keller)의 ARCS 이론 중 주의력(Attention)

구성요소	하위요소	관련된 질문
주의력 (Attention)	A1) 지각적 주의환기	흥미를 끌기 위하여 어떤 것을 할 수 있을까?
	A2) 탐구적 주의환기	탐구하는 태도를 어떤 방법으로 이끌어 낼 수 있을까?

A3. 변화성	주의집중을 유지하기 위하여 무엇을 할 수 있을까?
---------	-----------------------------

(2). 관련성(Relevance)

주의력(Attention)과정을 거친 학습자들이 어떠한 내용과 왜 이 내용을 공부해야 되는지 궁금증을 가지고 개인 필요성을 지각하는 과정에서 적용하는 것이다. 이때 학습자는 수업을 통해 관련성에 대하여 아무런 지각을 하지 못한다면 학습 동기를 유발하기에는 매우 어렵기 때문에 학습자는 주의집중 과정의 요소를 통하여 개인이 느끼는 흥미 또는 목적의 관련성을 찾기 위하여 노력해야 한다.

성취동기는 학교 수업에서 학습자의 수행을 통한 외재적 보상이 존재하게 되는데, 그때 유발될 수 있는 동기유형이다. 학습 동기를 유발하기 위한 최선의 방법은 수업설계를 학습자의 환경과 목적, 흥미에 연결시켜 최대한의 관련성을 만드는 것이다.

관련성 중 학습자들의 요구를 어떻게 충족시켜 줄 것인가를 ‘목적 지향성’, 학습자마다의 개인적 흥미를 수업 내용과 언제 어떻게 연결시킬 것인가를 ‘모티브 일치’, 수업과 학습자의 경험을 어떻게 연결시킬 것인가를 ‘친밀성’이라고 하였다.

즉, 켈러(Keller)는 관련성의 하위요소를 목적 지향성, 모티브 일치, 친밀성이라고 제시하였으며 그에 대한 관련 질문은 다음 <표 - 4>에 제시하였다.

<표 - 4> 켈러(Keller)의 ARCS 이론 중 관련성(Relevance)

구성요소	하위요소	관련된 질문
관련성 (Relevance)	R1) 목적 지향성	학습자의 필요성을 어떤 방법으로 충족시켜 줄 것인가?
	R2) 모티브 일치	학습자마다의 개인적 흥미를 수업내용과 언제, 어떻게 연결시킬 것인가?
	R3) 친밀성	수업내용과 학습자의 경험을 어떤 방법으로 연결시킬 것인가?

(3) 자신감(Confidence)

학습자는 동기유발과 유지를 위해 학습에 대한 재미와 필요성을 느껴야 하는 동시에 자신이 할 수 있다는 자신감이 필요하다. 학습자에게 수행할 때 필요한 사항과 평가에 대한 기준을 자세하게 제시하여 학습자 스스로 성공의 가능성 여부를 짐작할 수 있도록 도와주는 것을 ‘학습요건’, 학습 과정과 수행하면서 필요한 조건에서 스스로가 충족하는 성공에 대한 경험을 하도록 알맞은 수준의 도전을 제공해주는 것을 ‘성공기회’, 그 성공에 대하여 피드백을 통해 개인의 능력요인을 지원해 주고, 통제의 기회를 제공해줌으로써 얻어질 수 있는 것을 ‘개인적 통제’라고 제시하였다.

즉, 켈러(Keller)는 자신감의 하위요소로 학습요건, 성공기회, 개인적 통제라고 제시하였으며, 그에 대한 관련 질문은 다음 <표 - 5>에 제시하였다.

<표 - 5> 켈러(Keller)의 ARCS 이론 중 자신감(Confidence)

구성요소	하위요소	관련된 질문
자신감 (Confidence)	C1) 학습요건	성공에 대하여 긍정적인 기대감을 어떠한 방법으로 키워 줄 것인가?
	C2) 성공기회	자신에 대한 능력과 믿음을 향상시키는 기회를 어떤 학습경험을 통해 제공할 것인가?
	C3) 개인적 통제	학습자 성공이 스스로의 능력과 노력을 통해 이뤄진 것이라고 어떠한 방법으로 알게 할 것인가?

(4) 만족감(Satisfaction)

앞에서 유발된 동기를 계속 유지시키는 역할을 만족감이라고 하며 이 요소에서는 학습자가 노력한 결과에 대해 스스로가 만족감을 느낀다면 학습동기가 계속 유지되고 그 결과로 인해 학업능력에도 영향을 준다.

켈러(Keller)는 만족감의 하위요소로 내재적 강화, 외재적 보상, 공정성으로 제시하였다. 여기서 가장 중요한 요소 중 하나는 내재적 강화이다. 학습자가 노력한 것에 비해 불공정한 대우를 받았다고 느낀다면 자신이 얻은 실제의 내재적, 외재적 결과에도 학습자의 만족감은 그에 비해 낮을 것이다.

여기서 ‘내재적 강화’란 학습자들이 배웠던 학습에 대한 가치를 확인시켜 주는 동시에 목적을 달성한 학습자의 자존심을 강화하는 것이며, ‘외재적 보상’이란 흔히 하는 물질적 보상뿐만이 아닌 과제와 숙제를 학습자 스스로 끝내는 것에 대한 보상으로 즐겁고 재미있는 활동들을 사용할 수 있는 것이다. 단, 주의 할 점은 매번 수업을 통해 사용하면 강화에 대한 가치를 잃게 되므로 간헐적으로 사용해주는 것이 좋다. 또한 ‘공정성’은 학습과제 성취에 대한 일관성 있는 기준과 결과를 유지하고 과제와 실제적인 평가가 일관성 있어야 한다. 이 요소들과 그에 대한 관련 질문은 다음 <표 - 6>과 같다.

<표 - 6> 켈러(Keller)의 ARCS 이론 중 만족감(Satisfaction)

구성요소	하위요소	관련 질문
만족감 (Satisfaction)	S1) 내재적 강화	학습경험에 대하여 학습자의 내재적 즐거움을 어떠한 방법으로 격려할 것인가?
	S2) 외재적 보상	학습자의 성공에 대하여 보상은 무엇으로 제공할 것인가?
	S3) 공정성	공평한 평가에 대하여 신뢰를 어떤 방법으로 형성할 것인가?

Ⅲ. 연구방법

1. 분석대상

이 장에서는 분석대상인 음악기초이론의 중요성에 대해 파악하기 위해 2015 개정 중학교 음악교과서를 대상으로 음악기초이론의 비중과 어떠한 방법으로 실려 있는지 살펴보았다. 2015 개정 교육과정에 따른 중학교 음악교과서로 채택된 출판사는 <표 - 7>에 제시된 바와 같다.

<표 - 7> 2015 개정 교육과정에 따른 중학교 음악1,2 교과서

연번	출판사(주)
1	교학사
2	금성
3	다락원
4	동아
5	미래엔
6	박영사
7	비상교육
8	성안당
9	세광음악
10	아침나라
11	와이비엠
12	음악과 생활
13	지학사
14	천재

14종의 교과서에 수록된 음악기초이론을 분석한 분석결과는 다음 <표 - 8>과

같으며, 어떠한 방법으로 수록되었는지에 대한 결과는 <표 - 9>와 같이 정리하였다.

<표 - 8> 음악기초이론 수록

교과서 출판사(주)	음악1	음악2
교학사	×	×
금성	○	○
다락원	○	○
동아	○	○
미래엔	○	○
박영사	○	○
비상교육	○	○
성안당	×	×
세광음악	×	○
아침나라	×	×
와이비엠	×	○
음악과 생활	×	×
지학사	○	×
천재	○	○

<표 - 9> 음악 기초이론 수록 방법

출판사	수록 방법	음악1 문제형식	음악1 정리형식	음악2 문제형식	음악2 정리형식
교학사					
금성			○		○
다락원			○		○
동아		○		○	
미래엔		○		○	

박영사	○		○	
비상교육		○		○
성안당				
세광음악			○	
아침나라				
와이비엠				○
음악과 생활				
지학사	○			
천재		○		○

14종의 교과서에 음악 기초이론이 수록되지 않은 교과서는 총 4종으로 (주)교학사, (주)성안당, (주)아침나라, (주)음악과 생활이 있음을 보여준다.

나머지 10종의 교과서에서는 문제형식과 정리형식으로 나뉘어 대부분의 교과서는 앞부분에서 문제형식으로 제시되었으며, 뒷부분에서는 정리형식으로 제시되어 있었다.

각 음악기초이론에는 서양음악과 국악이 따로 분류되어 제시된 교과서가 있는 반면에, 하나의 이론으로 통틀어 제시된 교과서도 있었다.

<표 - 10>에서는 교과서에서 음악기초이론이 어떤 내용으로 제시되어 있는지를 정리한 것이다.

<표 - 10> 교과서 10종 음악 기초이론 내용 분류

	금	다	동	미	박	비	세	와	지	천	합
기악의 연주형태	○	○									2
국악의 분류	○					○				○	3

계이름	○	○	○	○	○				○	○	7
관계조		○						○		○	3
국악의 형식								○			1
나타냄말	○									○	2
민요 분류	○	○				○				○	4
반음과 온음				○							1
박자표	○	○		○	○	○	○	○		○	8
빠르기말	○	○			○	○				○	5
성악의 연주형태	○	○				○	○				4
삼분손익법					○						1
시김새 부호						○					1
여러 가지 표	○	○				○	○			○	5
악곡의 구조와 형식	○	○			○	○	○			○	6
음자리표	○			○	○	○	○		○	○	7
음표와 쉼표	○	○	○	○	○					○	6
음정		○	○		○			○		○	5
음이름	○	○	○	○	○		○		○	○	8
음계	○	○			○		○	○		○	6
율명	○	○	○		○	○		○	○	○	8
음악 기호	○	○	○		○	○	○				6
중지법	○	○				○		○			4
장구 장단	○	○	○						○	○	5
조표와 임시표	○		○	○	○	○	○	○	○	○	9

정간보	○		○		○				○	4
화음	○	○	○		○			○		5

조사 결과 음악기초이론 중 가장 많이 수록되었던 이론은 ‘조표와 임시표’였다. 그 다음으로는 ‘율명’과 ‘음이름’ 또한 ‘박자표’가 가장 많이 수록된 이론이었다. 교과서 분석 결과로 보아 학생들의 음악수업에 대한 흥미를 유지시키는 수업이 되기 위해서는 음악기초이론의 수업을 통해 이해하고 경험할 수 있는 지도방안이 필요하다.

2. 지도계획

음악기초이론 수업은 이론적 수업이다. 즉, 언어적인 수업이므로 활동수업에 비해 학생들의 흥미유발과 흥미유지가 떨어진다. 음악기초이론에 대한 효율적인 지도방안 또한 미흡하다. 이를 개선하기 위하여 이 연구에서는 켈러(Keller)의 ARCS 이론을 적용하여 음악기초이론 수업지도방안을 제시하려 한다.

켈러(Keller)의 ARCS 이론은 <표 - 2>에서 제시하였다. 그 중에서도 특히, 켈러(Keller)의 이론 중 가장 중요한 요소는 ‘자신감(Confidence)’이다. 왜냐하면 학생들이 수업에서 활동을 진행하고 그 활동의 성취감을 통하여 피드백을 주고받는 부분이기 때문이다. 중학교의 수업은 45분간 진행되는데 그 시간 안에 반 학생을 모두 피드백해주는 것이 현실적으로 매우 어려운 점이다.

그러므로 개인 학습활동으로 이루어진 수업보다는 모둠활동 수업이 적합할 것이다. 개인학습활동에 비해 모둠활동 수업은 학생들이 흥미를 통해 스스로 활동을 이끌어 나가야 하기 때문에 지도자는 「2015 개정 중학교 음악과 교육과정」을 참고하여 어떤 영역과 요소들을 활용하고 분석해야 학생들의 자발적인 참여가 가능한지도 고려해야 한다.

「2015 개정 중학교 음악과 교육과정」에서는 앞서 음악 기초이론의 중요성에서 제시한 것처럼 교육과정 내용체계는 크게 표현·감상·생활화 영역으로 제시되어 있고, 음악이론을 영역으로 따로 구분하지 않고 중학교 1학년에서 3학년까지

의 수준을 바탕으로 음악 요소와 개념으로 제시하였다.

이를 바탕으로 음악 요소와 개념을 이해하고 연주 형태에 따른 음악의 종류와 개념에 대한 역사 또는 문화를 파악하여 음악에 대한 이해와 안목을 넓히는 것(교육부, 2015.)을 목표로 감상 영역을 활용한 지도방안을 제시하려고 한다. 2015 개정 중학교 음악과 교육과정을 토대로 켈러(Keller)의 ARCS이론을 기반으로 한 지도방안의 구성요소는 다음 <표 - 11>과 같다.

<표 - 11> 켈러(Keller)의 ARCS이론을 기반으로 한 지도방안 구성요소 정리

단계	구성요소	
	방법	목표
주의력 (Attention)	영상, 그림 매체 활용	흥미유발
관련성 (Relevance)	이론과 수업의 관련성 설명	학습목표 제시
자신감 (Confidence)	1. 음악 요소의 이론개념 이해하고 여러 가지 방법으로 표현 2. 음악 요소의 이론개념을 이해하고 문제응용 3. 이론개념을 이해한 후 음악을 듣고 느낀 감정을 그림 또는 글로 표현	음악에 대한 폭넓은 이해와 흥미유지 및 자신감 향상
만족감 (Satisfaction)	모둠활동 및 발표	학생들의 실력향상에 대한 만족감 형성

지도방안 구성요소 분석을 통하여 제일 큰 비중을 차지한 ‘조표와 임시표’, ‘음이름과 계이름’, ‘12율명’에 대한 지도방안에 적용하였다.

지도방안 (1)에서는 ‘음이름과 계이름’을 2015 개정 음악과 교육과정 음악요소와 개념 체계표 중학교 수준에 맞도록 고정도법과 이동도법으로 제시하였다. 음이름

과 계이름의 이동도법과 고정도법 개념 차이를 정확히 배움으로써 악보에서 제시되는 음이름과 계이름을 스스로 이해하고 파악하여 창의적으로 변화시킬 수 있다. 또한 흥미유발을 위해 계이름이 어떻게 탄생되었는지에 대한 간단한 영상을 보여주며 당시의 역사와 문화적 배경을 설명할 수 있으므로 교육효과는 더 극대화 될 것이다.

음악기초이론에서 가장 큰 비중을 차지한 ‘조표와 임시표’는 지도방안 (2)에서 제시하였다. 그 이유는 음이름과 계이름의 이동도법과 고정도법 개념을 이해 하 고난 후 조표와 임시표를 배우면 음이름과 계이름을 읽는 학습이 밑바탕이 되어 있기 때문에, 학생의 흥미유발과 유지뿐만이 아닌 자신감을 이끌어 낼 수 있기 때문이다. 조표와 임시표를 배움으로써 장조와 단조 수업할 때의 이해도를 도울 수 있다.

마지막으로 지도방안 (3)에서는 ‘12울명’을 제시하였다. 울명의 개념과 차이점을 정확하게 배움으로써 악보에서 제시되는 울명을 스스로 이해하고 파악할 수 있다. 또한 제재곡을 통한 단소 악기활동을 할 때 학생들이 스스로 악보를 보며 볼 수 있다는 자신감, 만족감을 유도할 수 있으므로 교육효과가 더 극대화된다.

IV. 지도방안

1. 지도안 (1) : 음이름과 계이름 - 고정도법과 이동도법

1) 수업설계

음이름은 음의 절대적인 높이를 가리키기 위하여 일정한 높이의 음마다 붙이는 이름으로서, 조성에 따라 이름이 변하지 않으며, ‘다, 라, 마, 바, 사, 가, 나’로 표기된다. (미래엔. 2015.) 계이름은 개개 음의 상대적인 높이를 나타내기 위하여 음계를 이루는 음마다 붙이는 이름으로서, 조성에 따라 이름이 변하며, ‘도(Do) 레(Re) 미(Mi) 파(Fa) 솔(Sol) 라(La) 시(Si)’로 표기된다.(미래엔. 2015.) 즉, 쉽게 차이점을 정리하면 음이름은 옥타브 안에 있는 12개의 음에 붙은 고정적인 이름이고, 계이름은 조표에 따라 달라지는 음의 상대적인 이름이다.(천재. 2015.)

고정도법은 어떠한 조표가 붙어도 다장조 음계를 읽는 것을 말하며, 이동도법은 고정도법과는 반대로 올림표나 내림표가 붙으면 그 조의 해당하는 으뜸음을 ‘도’로 읽는 것을 말한다.

먼저, 수업을 시작하기 전에 학생들의 흥미를 유발시키기 위해 영상시청을 통하여 음이름과 계이름이 나타나게 된 일화를 보여준다. 이때 학생들이 악보에 해당되는 음들을 동그라미 치면서 영상을 감상하여 스스로 깨닫고 느낀 점에 대하여 이야기를 나누어 보며 그때 역사적인 배경과 음이름 탄생에 대하여 간단하게 설명하며 주의집중을 하게끔 유도한다.

그 후 본격적인 수업을 통해 고정도법과 이동도법의 두 개념의 대한 차이를 정확하게 인지시켜준다. 모듬활동을 하기 전 학생들의 활동이해를 돕기 위하여 교사는 예시를 하나 준비한다.

이 수업의 목적은 ‘고정도법과 이동도법의 정의를 이해하고 스스로 활동에 적용하여 표현할 수 있는가’ 이므로 설명을 들은 학생들이 모듬별로 어떤 방법으로 어떻게 응용활동을 할 것인지 대해 의논하게 한다. 이 부분에서 중요한 점은 교사는 학생들이 활동에 빠짐없이 참여하는지에 대해 잘 관찰하도록 한다. 수업시

간이 정해져있기 때문에 응용활동 할 부분을 정해주는 것도 좋은 방법이다.

그 후 모듈별로 의논해서 활동한 표현방법을 활용해 모듈별 응용활동을 발표하는 시간을 갖고 교사의 피드백과 학생평가로 수업을 마무리 한다. 다음 수업설계 방법을 <표 - 12>과 같이 정리하였다.

<표 - 12> 켈러(Keller)의 ARCS이론을 적용한 지도안(1) 수업설계

<p>주의력(Attention) - 흥미유발</p>	<p>음이름 창안의 “성 요한 찬가” 관련 영상과 준비한 영상 시청하기</p> <p>영상 시청 한 후 느낀 점 자유롭게 이야기하기</p>
<p>관련성(Relevance) - 학습목표 제시</p>	<p>음이름과 게이름이 창안된 역사적 배경에 대하여 간단하게 설명하기</p> <p>고정도법과 이동도법 정의를 이해하고 스스로 활동에 적용하여 표현하기</p>
<p>자신감(Confidence) - 학습 과정</p>	<p>교사의 활동 예시 보여주기</p> <p>교사의 예시 바탕으로 모듈별로 토의하고 응용활동하기</p> <p>토의한 내용을 바탕으로 신체표현으로 모듈별로 활동하기</p> <p>모듈별 활동을 통해 고정도법과 이동도법의 정의와 응용활동의 여러 가지 방법으로 표현을 잘 했는지 학생평가 실시</p>

만족감(Satisfaction) - 평가 및 정리	배운 내용을 교사가 정리 및 피드백하고 다음차시 예고
-----------------------------	-------------------------------

2). ‘음이름과 게이름’ 교수·학습 흐름도

앞에서 제시한 수업설계에 따라 수업지도안을 작성하였다. 중학교 수업 시간인 45분에 맞춰 도입 10분, 활동 30분, 정리 5분으로 계획하였다.

켈러(Keller)의 ARCS이론 요소인 주의집중(Attention)과 관련성(Relevance)을 적용하여 영상을 통해 흥미유발을 시키고, 영상 시청과 학습목표와의 관계를 간단하게 설명하여 학생들의 수업 참여와 집중력을 향상시켜 주는 것을 목표로 도입부분을 계획하였다.

모둠활동을 시작하기 전에 학생들의 이해를 돕기 위해 교사의 간단한 활동예시를 먼저 보여주고 켈러(Keller)의 ARCS이론 요소인 자신감(Confidence)을 적용하여 각 학급별 인원 기준에 따라 모둠별 6명이 넘지 않게 모둠활동을 통하여 스스로 활동과 흥미를 유지시키는 의논을 통해 시간이 많이 필요할 것으로 예상하여 활동부분을 총 30분으로 계획하였다.

모둠별로 활동한 내용을 발표한 후 각 모둠에서 활동한 내용을 학생들끼리 서로 평가하는 시간을 갖고 교사의 피드백으로 수업을 마무리한다. 정리부분에서는 켈러(Keller)의 ARCS이론 요소 중 만족감(Satisfaction)을 적용하여 스스로 문제를 풀고 응용할 수 있다는 자신감을 길러 주고, 학생평가를 통해 서로의 문제점을 파악하여 개념을 정리하는 시간을 가진다.

다음 <표 - 13>는 ‘음이름과 게이름’ 교수·학습 흐름도를 정리한 것이다.

<표 - 13> ‘음이름과 게이름’ 교수·학습 흐름도

과 정	학습활동 및 학습자료	활동 유형
	• 관련된 영상매체를 통하여 학습 주제 접근	개별활동

동기유발	<ul style="list-style-type: none"> 영상을 보고 느낀 점 이야기하기 	개별발표
↓		
신체표현하기	<ul style="list-style-type: none"> 고정도법과 이동도법을 각 모듈별로 여러 가지 표현방법으로 응용활동하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">자료 2 모듈별 여러 표현방법 정하기</div>	모듈활동
↓		
연습하기	<ul style="list-style-type: none"> 모듈별로 역할을 분담하여 여러 가지 표현 연습하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">평가지 1 상호평가지</div>	모듈활동 상호평가
↓		
발표하기 평가하기	<ul style="list-style-type: none"> 발표하기 평가하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">평가지 2 모듈 발표 평가하기</div>	모듈활동 모듈평가

3). '음이름과 게이름' 수업지도안

(1) 단원 개관

본 단원과 연관된 교육과정의 성취기준은 '[9음02-01] 중학교 1~3학년 수준의 음악 요소와 개념을 구별하여 표현한다.'(교육부, 2015.)이다. 또한 이 성취기준의 해설은 악곡에서 중학교 1학년에서 3학년까지 수준의 음악 개념과 요소를 구별하고 분석하여 소리와 언어 및 그림과 신체표현 등의 다양한 방식으로 표현하도록 한다.(교육부, 2015.)이기 때문에 본 단원목표는 '고정도법과 이동도법 정의를

이해하고 스스로 활동에 적용하여 표현하기'로 정했다.

수업에서는 다양한 방법으로 음악을 표현하도록 하며, 중학교 1~3학년 수준 음악적 요소를 음악활동과 연관 지어 학습하면서 음악 개념을 파악할 수 있도록 한다. 또한 표현할 때는 느낌으로 창의적으로 표현하도록 지도할 수 있어야 한다.

이에 따라 본 단원에서는 학생들이 성취기준을 달성할 수 있도록 제재곡을 '봄 바람'으로 선정하여, '고정도법과 이동도법 정의를 이해하고 스스로 활동에 적용하여 표현하기'를 목표로 한다.

① 2015 교육과정 교과역량 관련

교과 역량 관련에서의 본 수업은 음이름과 계이름을 이해하는 것과 제재곡을 여러 가지 방식으로 표현하는 활동으로 구성된다. 이 과정에서 학생들은 음악이 지니는 아름다움 및 특징과 가치를 개방적인 자세로 받아들이고 이해한다. 또한 깊은 성찰과 상상력을 내보이며 삶에 대한 가치를 향상시키고 전에 지니지 못했던 행복을 만들어 낼 수 있는 '음악적 감성 역량'(교육부, 2015.)과 관련 있으며, 음악과 관련성 있는 다양한 정보와 자료들을 수집하고 수집한 내용을 분석하여 분류함으로써 그것에 대한 평가와 조작을 하고 정보와 자료에 내재되어 있는 글의 뜻을 올바르게 파악하며, 이러한 정보와 자료들을 효과적으로 처리함으로써 적절한 매체를 통해 생활에 대한 각양각색의 문제를 효율적으로 잘 처리할 수 있는 '음악정보처리 역량'(교육부, 2015.)과 관련이 있다. 또한 음악 분야의 전문적인 지식과 교양을 바탕으로 새롭고 독창적인 아이디어를 산출해 내고, 자신이 학습하거나 경험한 음악 정보들을 다양한 현상에 융합적으로 활용할 수 있는 '음악적 창의·융합 사고 역량'(교육부, 2015.)과 관련이 있다.

② 학습 내용과 교수·학습 방법

교육과정에서 제시하고 있는 관련 교수학습 방법 및 유의사항은 다음과 같다. 음악 요소와 개념 지도는 다양한 시청각 자료들과 신체적 활동을 적극적으로 활

용한다.(교육부. 2015.) 음악을 구성하는 요소들을 이해하기 위해 다양한 경험들을 하고, 목소리, 그림 등 다양한 매체 등을 활용하여 악곡의 특징을 창의적으로 표현하도록 한다.(교육부. 2015.) 다양한 음악 듣기 경험을 학생의 수준에 맞게 제공하고 음악 요소와 악곡의 특징을 파악할 수 있도록 실음 중심의 감상을 통해 지도한다.(교육부. 2015.) 이를 바탕으로, 본 수업에서의 학습 내용과 교수·학습 방법은 다음과 같이 정리할 수 있다.

본 수업은 음악 듣기 경험을 통해 간단한 역사·문화적 배경을 느낄 수 있으며, 시각적, 청각적, 신체활동 등 다양한 방법을 통해 적극적으로 활용하고 표현하여 음악성과 창의성을 길러낸다. 또한 정확한 개념을 인지한다.

③ 자기 주도적 학습 방법

본 학습에서는 고정도법과 이동도법을 이해하는 과정과 수업 활동할 곡을 어떻게 활용할 것인지에 대한 정보만 제공하고, 나머지 활동은 학생들의 자기 주도적 학습을 실천한다. 이때 교사는 학생들의 흥미를 유지시키기 위해 수업에 적용할 곡을 직접적인 활동으로 예시를 보여주며, 가운데 ‘도’와 위의 ‘도’를 다르게 표현해야 함을 안내해주어야 한다.

고정도법과 이동도법의 차이점을 파악하는 과정에서 교사가 답을 먼저 제시하기 보다는 학생들이 스스로 생각하고 그에 대한 정답을 찾을 수 있도록 다양한 질문을 통해 유도한다. 영상 시청 과정과 개념 이해 과정을 통해 학생들의 음악적 흥미를 높이고 적극적으로 참여를 유도하여 수업에 대한 자발적 학습을 높인다. 또한 학생들이 원하는 다양한 표현 방법을 학생들 스스로 직접 선택할 수 있게 하고, 표현 방법을 모듈별로 의논함으로써 학생들이 스스로 생각하고 행동할 수 있도록 지도한다.

이런 과정은 학생들의 자발적인 활동을 유인하고 스스로 할 수 있다는 자신감을 갖게 할 것이며, 자기 주도적 학습의 의미와 켈러(Keller)의 ARCS 이론 요소들을 충족할 수 있는 수업 과정이 될 것으로 기대한다.

④ 타 교과 연계

고정도법과 이동도법 정의를 파악하여 그림을 그리는 것은 미술과 성취기준 ‘표현 의도에 적합한 주제를 다양한 방식으로 탐색할 수 있다.’(교육부, 2015.)와 연계된다.

본 수업에서의 수업에서 활용할 곡을 여러 가지 방법으로 표현하는 것 중 신체 표현 활동은 체육과 성취기준 ‘스포츠 표현의 동작과 원리를 이해하고 심미적으로 표현한다.’와 ‘스포츠 표현의 특성과 원리가 반영된 작품 또는 활동을 구성하고 발표하여 작품에 나타난 표현 요소와 방법을 감상하고 평가한다.’와 연계된다. (교육부, 2015.)

⑤ 과정 중심 평가와 총괄 평가

본 수업에서는 학생에 대한 관찰 및 학생활동 평가지, 형성평가지, 각종 학습자료, 타 교과와 연계된 학습결과물 등을 포함한 포트폴리오를 통하여 과정 중심의 평가를 실행할 수 있다. 또한 표현활동이 모두 끝난 후에는 자기평가, 학생 상호평가, 교사평가 등 다양한 방법의 총괄 평가를 실시할 수 있다.

(2) 단원의 구성

본 수업의 단원의 구성은 다음 <표 - 14>와 같이 제시하였다.

<표 - 14> ‘음이름과 게이름’ 단원의 구성

가	성취기준	[9음02-01] 중학교 1~3학년 수준의 음악 요소와 개념을 구별하여 표현한다.
	목표	고정도법과 이동도법 정의를 이해하고 스스로 활동에 적용하여 표현하기
나	교과역량	<ul style="list-style-type: none"> • 음악적 감성 역량 • 음악정보처리 역량 • 음악적 창의·융합사고 역량

다	음악 요소	음이름과 게이름, 고정도법과 이동도법
	교수·학습 방법	<ul style="list-style-type: none"> • 음악 요소와 개념 지도는 다양한 시청각 자료들과 신체적 활동을 적극적으로 활용한다. • 음악을 구성하는 요소들을 이해하기 위해 다양한 경험들을 하고, 목소리, 그림 등 다양한 매체 등을 활용하여 악곡의 특징을 창의적으로 표현하도록 한다. • 다양한 음악 듣기 경험을 학생의 수준에 맞게 제공하고 음악 요소와 악곡의 특징을 파악할 수 있도록 실음 중심의 감상을 통해 지도한다.
라	학생 자기 주도적 학습	<ul style="list-style-type: none"> • 고정도법과 이동도법 차이점 파악하기 • 모듬별 제재곡을 여러 가지 방법으로 표현하기
마	타 교과 연계	<ul style="list-style-type: none"> • [9미02-01] • [9체-04가-2]. [9체-04가-4]
바	과정 중심 평가	관찰, 포트폴리오, 자기평가, 상호평가
	총괄 평가	자기평가, 학생상호평가, 교사평가를 종합하여 평가에 반영

(3) 교수·학습 및 평가의 실제

본 수업의 교수·학습 및 평가의 실제는 다음 <표 - 15>와 같이 제시하였다.

<표 - 15> ‘음이름과 게이름’의 교수·학습 및 평가의 실제

성취기준	[9음02-01]중학교 1~3학년 수준의 음악 요소와 개념을 구별하여 표현한다.	자 기 주 도	과 정 평 가
핵심역량	음악적 감성 역량, 음악정보처리 역량, 음악적 창의·융합 사고 역량		
학습목표	고정도법과 이동도법 정의를 이해하고 스스로 활동에 적용하여 표현하기		
도입	<ul style="list-style-type: none"> • 동기유발 <ul style="list-style-type: none"> - 음이름이 창안된 귀도 다레초의 영상을 시청한다. - 활동곡 '봄바람'을 감상하여 흥미를 유발시킨다. - 영상 시청을 하고 난 후 느낀 점 자유롭게 이야기하기 • 학습목표 제시 		✓
전개	<ul style="list-style-type: none"> • 활동1. 고정도법과 이동도법 개념 정리하기 <ul style="list-style-type: none"> - 고정도법 정의에 대해 정리한다. - 이동도법 정의에 대해 정리한다. - 고정도법과 이동도법 차이점을 비교하여 정리한다. • 활동2. 여러 가지 방식(목소리, 그림, 신체, 매체 등)의 표현 방법 계획하기 <ul style="list-style-type: none"> - 모듈별로 목소리, 그림, 신체, 매체 중 한 가지의 표현 방식을 선택한다. - 표현 방법별 학습지를 활용하여 모듈별로 표현 방법을 계획한다. • 활동3. 발표 후 자기평가 및 상호평가하기 <ul style="list-style-type: none"> - 발표에 대해 자기평가 및 상호평가지 기록을 완성한다. - 기록한 비평 및 소감을 자유롭게 발표하고 의견을 나눈다. 	⇄	✓ ✓

정리 및 평가	<ul style="list-style-type: none"> - 모듈별 발표에 대해 정리 및 평가활동을 한다. (교사평가 - 학생들 모듈활동을 피드백 또는 활동을 촬영한다.) - 모듈별 학습 활동지를 작성한다. 		
차시 예고	<ul style="list-style-type: none"> - 다음 수업에 대한 주제를 예고한다. 		

(4) 교수·학습 자료

① 악보 자료 : 악보는 다음 (자료 1)과 (자료 2)로 정리하였다.

중세 시대 귀도 다레초가 계명창법을 고안하는 데 사용한 <성 요한 찬가>와
제재곡 <봄바람> 악보

(자료 1). 성 요한 찬가



Ut que-ant la - xis Re-so-na-re fi-bris Mi - ra ge-sto - rum Fa-mu-li tu - o - rum

2
Sol - ve - pol - lu - ti La - bi - i re - a-tum, Sanc - te - Jo - an - nes.

(자료 2). 봄바람 다장조, 다단조

봄바람

윤석중 개사/독일 민요

Musical score for '봄바람' in D major, Dorian mode. The score consists of three staves of music in 4/4 time. The first staff contains the first four measures, the second staff contains measures 5 through 8, and the third staff contains measures 9 through 12. The melody is written in treble clef and ends with a double bar line.

봄바람

윤석중 개사/독일 민요

Musical score for '봄바람' in D minor, Dorian mode. The score consists of three staves of music in 4/4 time. The first staff contains the first four measures, the second staff contains measures 5 through 8, and the third staff contains measures 9 through 12. The melody is written in treble clef and ends with a double bar line.

(5) ‘음이름과 게이름’ 최종 수업지도안

켈러(Keller)의 ARCS 이론을 적용하여 ‘음이름과 게이름’의 최종 수업지도안을 다음 <표 - 16>과 같이 정리하였다.

<표 - 16> ‘음이름과 게이름’ 최종 수업지도안

학습 목표	고정도법과 이동도법 정의를 이해하고 스스로 활동에 적용하여 표현하기			
수업 매체	교사		학생	
	교과서, 영상자료, PPT , 학습자료		교과서, 학습자료, 필기도구	
학습 과정	학습 내용	교수·학습 활동	시간	자료
A (주의)	인사	▷ 모두 자리에 앉고 주위정돈 후 인사를 한다.	10분	PPT
	흥미 유발	▷ 활동할 곡 <봄바람>을 감상한다. ▷ 준비한 음이름이 창안된 ‘성 요한 찬가’의 영상을 보여준다. ▷ 준비한 영상을 보며 흥미를 유발시킨다. ▷ 영상 시청을 하고 난 후 느낀 점을 자유롭게 발표하도록 한다.		
	학습 목표 제시	▷ 앞서 학생들이 영상을 시청하고 난 후 자유롭게 발표한 느낌 점을 총 정리하고, 오늘 배울 내용을 설명한다. <총정리 예시> 지금으로부터 천년 전 ‘귀도 다레초’라는 수도사가 살았습니다. 그는 성당에서 제자들에게 노래를 가르치고 했고 당시에는 ‘네우마’라고 하	30분	학습 자료 PPT

R
(관련)

여 상재적인 음높이만 적을 수 있는 악보가 있었습니다. 이 악보는 정해진 음이 없어서 노래를 읽힐 때 몹시 힘들었습니다. 어느 날 세례요한에게 바치는 찬가를 가르치고 있었는데 가사의 머릿 글자만 떼어서 보니 한 음씩 높아지는 것을 알게 되었다고 합니다. 그 가사는 ‘우트, 레, 미, 파, 솔, 라’ 였으며, 나중에 ‘우트’의 발음이 어려워져서 ‘도’로 바뀌게 되었습니다.

- 그렇다면 저희가 직접 ‘귀도 다레초’가 찾아낸 가사의 머릿 글자를 찾아볼까요? 각자 배부 받은 학습지에 ‘우트, 레, 미, 파, 솔, 라’를 찾아 자유롭게 체크해 봅시다.

(자료 3) ‘음이름과 계이름’ 활동지 1

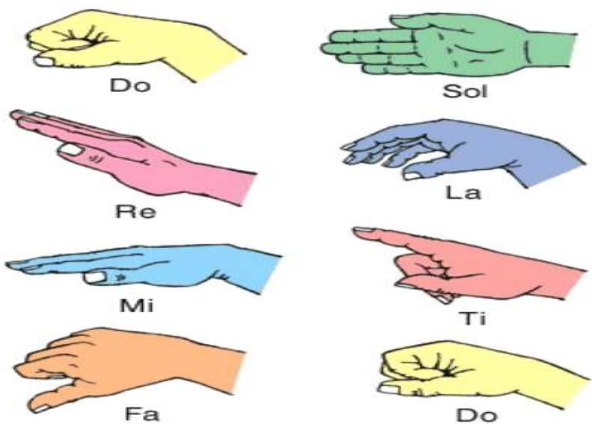
Ut que ant la - xis Re so - na - re fi - bris Mi - ra ge - sto - rum Fa - mu - li - tu - o - rum

Sol - ve - pol - lu - ti La - bi - i re - a - tum, Sanc - te - Jo - an - nes.

- 이처럼 음이름과 계이름이 창안되기 시작한 배경을 생각해보면서 오늘의 수업 내용을 이해하면 좋을 것 같습니다.

▷ PPT에 제시된 학습목표를 다함께 읽는다.

	주요 개념 설명	<p>▷ 고정도법과 이동도법 개념에 대해 정리한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 자! 여러분~ 고정도법과 이동도법을 쉽게 이해하고 싶죠~? - 음이름의 개념이 무엇인지 기억나는 친구~? - 맞습니다~ ooo학생이 말한 것처럼 음이름이란 음의 절대적인 높이를 가리키기 위하여 일정한 높이의 음마다 붙이는 이름으로서, 조성에 따라 이름이 변하지 않으며, “다, 라, 마, 바, 사, 가, 나”로 표기합니다. - 이처럼 고정도법은 조성에 따라 음이 변하지 않고 다장조 음계로 고정되어 있는 것을 말합니다. - 그렇다면, 계이름의 개념은 무엇을 일까요? - 맞습니다. ooo학생 말처럼 계이름이란 음의 상대적인 높이를 나타내기 위하여 음계를 이루는 음마다 붙이는 이름으로서, 조성에 따라 이름이 변하여 “도, 레, 미, 파, 솔, 라, 시”로 표기됩니다. - 따라서 이동도법은 올림표와 내림표의 조표에 따라 그 조성에 해당되는 으뜸음(C)을 기준으로 표기하지요. - 가운데 도 부터 위의 도 까지 그리고 이름을 		
--	-------------------------	--	--	--

		<p>붙이면 쉽게 차이점을 구분할 수 있습니다. 즉, 고정도법은 고정적인 이름이고, 이동도법은 조표에 따라 달라지는 음의 상대적인 이름입니다.</p> <p>- 여러분도 학습지에 써보면서 정리해봅시다.</p> <table border="1" data-bbox="523 562 1161 663"> <tr> <td>고정도법</td> <td>고정되어 있는 것</td> </tr> <tr> <td>이동도법</td> <td>조표에 따라 달라지는 것</td> </tr> </table>	고정도법	고정되어 있는 것	이동도법	조표에 따라 달라지는 것	
고정도법	고정되어 있는 것						
이동도법	조표에 따라 달라지는 것						
<p>C (자신)</p>	<p>활동1</p>	<p>▷ 토의하기 전 예시를 영상을 통하여 보여주며 표현하기에 적용할 악곡을 들려준다.</p> <p>- 선생님의 예시를 통하여 학생들이 활동에 대한 이해를 할 수 있다.</p> <div data-bbox="496 913 1166 1883" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p><예시></p> <p>여러분 선생님은 손 기호를 통하여 고정도법과 이동도법을 표현할 거예요~</p> <p>여러분도 선생님 예시처럼 다양한 방법을 생각하여 모듬활동을 해보겠습니다.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>(사진 출처 : 구글)</p> </div>					

	<p>- 6모듬이니깐 한 모듬이 4마디씩 고정도법과 이동도법을 표현활동을 시작하겠습니다!</p> <p>▷ 자료와 교사의 주요개념 설명을 바탕으로 고정도법과 이동도법을 어떻게 표현할 지에 대하여 5~6명씩 구성된 모듬별로 각각 토의를 진행하며 활동지 2에 기입하도록 한다.</p> <p>① 교사는 각 모듬별로 토의 진행이 잘 되는지 모듬마다 돌아다니면 관찰한다.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>학생들이 고정도법과 이동도법의 개념을 잘 이해하고 파악하는지에 대하여 관찰하고 개념을 잘 이해하지 못한 학생들이 있다면 교사가 모듬별 토의에 함께 개입하여 도움을 준다. 또한 모듬별로 돌아다니면 왜 이 방법을 선택하였는지 물어보며 모든 학생들의 적극적인 참여를 이끌어 주며 학생들 간의 의견 충돌이 있을 경우 교사가 의견에 대하여 정리하며 도움을 준다.</p> </div> <p>② 학생들에게는 정답이 정해지지 않은 것을 인지시켜주며 다양한 방법을 통해 자유롭게 표현하도록 하는 것이 중요하다.</p> <p>③토의가 끝난 모듬에는 선택한 표현방법에 대하여 격려와 칭찬을 해준다.</p>	
--	---	--

	<p>(자료 4) ‘음이름과 게이름’ 활동지 2</p> <p>< 음이름과 게이름 ></p> <p style="text-align: right;">조: 조원 이름:</p> <p>Q1. 표현하고 싶은 주제 글/그림으로 적어주세요.</p> <p>Q2. 구성원이 담당해야 할 부분 구체적으로 서술하세요.</p> <p>A파트 : B파트 : C파트 : D파트 :</p>		
<p style="text-align: center;">활동2</p>	<p>▷ 모둠별 토의가 끝난 후 각 모둠별로 토론한 표현방법에 대하여 발표한다.</p> <p>- 이 때 주어진 시간에 마무리 하지 못한 모둠도 있지만 완성이 중요한 것이 목표가 아니고 표현하기가 목표이기 때문에 다시 한번 학습 목표를 제시하여 자신감 있게 발표할 수 있도록 격려한다.</p> <p>- 다른 모둠이 한 표현방법을 잘 듣고 볼 수 있도록 모둠발표 평가를 통하여 감상하도록 지도한다. 이때 평가지는 구체적으로 표기할 수 있도록 지도한다.</p>		

	<p>(자료 5) ‘음이름과 게이름’ 모둠발표 평가지</p> <p><음이름과 게이름 모둠발표 평가지></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 40%;">학년/ 반</td> <td style="width: 20%;"></td> <td style="width: 20%;">이름</td> <td style="width: 20%;"></td> </tr> <tr> <td colspan="4"> ☆ 다른 모둠의 발표를 평가해 보세요. • 모듬명 : </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">평가내용</td> <td style="text-align: center;">우수</td> <td style="text-align: center;">보통</td> </tr> <tr> <td colspan="2">1. 모듬원들의 역할 분담은 적당한가요?</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td colspan="2">2. 모듬원들의 호흡은 잘 맞았나요?</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td colspan="2">3. 모듬원들이 개념을 잘 이해한 것 같나요?</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td colspan="2">4. 모듬원들이 학습내용에 맞게 잘 표현했나요?</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">총 평가</td> <td colspan="3"></td> </tr> </table> <p>- 학생들은 교사의 평가에도 자신감을 얻지만 학생들간 서로의 인정을 해주는 것 또한 효과적이다. 따라서 평가를 통하여 학생들 서로간의 칭찬과 격려를 할 수 있도록 지도하는 것도 중요하다.</p>	학년/ 반		이름		☆ 다른 모둠의 발표를 평가해 보세요. • 모듬명 :				평가내용		우수	보통	1. 모듬원들의 역할 분담은 적당한가요?		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2. 모듬원들의 호흡은 잘 맞았나요?		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3. 모듬원들이 개념을 잘 이해한 것 같나요?		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4. 모듬원들이 학습내용에 맞게 잘 표현했나요?		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	총 평가													
학년/ 반		이름																																									
☆ 다른 모둠의 발표를 평가해 보세요. • 모듬명 :																																											
평가내용		우수	보통																																								
1. 모듬원들의 역할 분담은 적당한가요?		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																								
2. 모듬원들의 호흡은 잘 맞았나요?		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																								
3. 모듬원들이 개념을 잘 이해한 것 같나요?		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																								
4. 모듬원들이 학습내용에 맞게 잘 표현했나요?		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																								
총 평가																																											
S (만족)	<p style="text-align: center;">학습 내용 정리</p> <p>▷ 모듬별 발표가 끝난 후 각 모듬끼리 상호평가를 통해 모듬활동에 대하여 다시 정리하고 좋았던 점과 아쉬웠던 부분에 대해 서로 이야기 나눠본다.</p> <p>(자료 6) ‘음이름과 게이름’ 상호평가지</p> <p><음이름과 게이름 상호평가지></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 40%;">학년 / 반</td> <td style="width: 20%;"></td> <td style="width: 20%;">이름</td> <td style="width: 20%;"></td> </tr> <tr> <td colspan="4"> ☆ 모듬 활동에 대해 평가해 보세요. </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">평가내용</td> <td style="text-align: center;">우수</td> <td style="text-align: center;">보통</td> </tr> <tr> <td colspan="2">1. 자신의 역할을 잘 이해하고 적극적으로 참여하였나요?</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td colspan="2">2. 자신이 맡은 역할을 잘 표현하였나요?</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td colspan="2">3. 모듬원들과 호흡은 잘 맞았나요?</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td colspan="2">4. 모듬발표에 대해서 만족하나요?</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td colspan="4"> ☆ 모듬원들의 활동에 대해 평가해 보세요. </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">좋았던 점</td> <td colspan="3"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">보완할 점</td> <td colspan="3"></td> </tr> </table>	학년 / 반		이름		☆ 모듬 활동에 대해 평가해 보세요.				평가내용		우수	보통	1. 자신의 역할을 잘 이해하고 적극적으로 참여하였나요?		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2. 자신이 맡은 역할을 잘 표현하였나요?		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3. 모듬원들과 호흡은 잘 맞았나요?		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4. 모듬발표에 대해서 만족하나요?		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	☆ 모듬원들의 활동에 대해 평가해 보세요.				좋았던 점				보완할 점				5분	학습 자료
학년 / 반		이름																																									
☆ 모듬 활동에 대해 평가해 보세요.																																											
평가내용		우수	보통																																								
1. 자신의 역할을 잘 이해하고 적극적으로 참여하였나요?		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																								
2. 자신이 맡은 역할을 잘 표현하였나요?		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																								
3. 모듬원들과 호흡은 잘 맞았나요?		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																								
4. 모듬발표에 대해서 만족하나요?		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																								
☆ 모듬원들의 활동에 대해 평가해 보세요.																																											
좋았던 점																																											
보완할 점																																											

		<p>▷ 교사는 모듈별로 좋았던 부분에 대하여 칭찬을 해주고 보완해야 할 점에 대하여 간략하게 정리하여 이야기를 해주며 학생들에게 만족감을 심어준다. 또한 이때, 오늘의 학습내용을 정리하는 것이 중요하다.</p>		
	<p>다음 차시 예고 및 인사</p>	<p>▷ 다음 시간에 배울 내용을 간략하게 설명하고 인사한 뒤 마무리한다.</p>		

2. 지도안 (2) : 조표와 임시표

1) 수업설계

조표는 악곡에서 조를 나타내기 위하여 음자리표 다음에 붙이는 올림표와 내림표이다.(천재, 2015.) 올림표가 붙는 순서는 ‘파(Fa) 도(Do) 솔(Sol) 레(Re) 라(La) 미(Mi) 시(Si)’이며, 내림표가 붙는 순서는 ‘시(Si) 미(Mi) 라(La) 레(Re) 솔(Sol) 도(Do) 파(Fa)’이다.

임시표는 원음의 자리를 바꾸지 않고 음을 높게 혹은 낮게 변화시키거나 변화된 음을 원음으로 되돌리기 위해 사용하는 표이다.(천재, 2015.) 임시표는 변화표라고 불리기도 한다.

임시표의 종류는 ‘샤프(올림표 : #)’, ‘플랫(내림표 : b)’, ‘내추럴(제자리표 : ♮)’가 있다. ‘샤프(올림표 : #)’는 원래 음에서 반음 올려서 연주하는 것으로 조표와 임시표로 모두 사용된다. ‘플랫(내림표 : b)’은 원래 음에서 반음 내려서 연주하는 것으로 조표와 임시표로 모두 사용된다. ‘내추럴(제자리표 : ♮)’은 변화된 음을 원래의 본음으로 되돌려 연주하는 것으로 앞에서 설명한 샤프와 플랫과는 다르게 임시표로만 사용한다. 또 추가적인 임시표는 ‘더블샤프(겹올림표 : x)’와 ‘더블플랫(겹내림표 : b b)’가 있다. ‘더블샤프(겹올림표 : x)’는 샤프가 하나 더 있는 것으로 반음+반음을 올린다. 즉, 온음을 올려서 연주하는 것이다. ‘더블플랫(겹내림표 : b b)’은 플랫이 하나 더 있는 것으로 반음+반음을 내린다. 즉, 온음을 내려서 연주하는 것이다. 다음 <표 - 17>은 앞에서 설명한 임시표 종류를 정리한 표이다.

<표 - 17> 임시표 종류

샤프(#)	반음 올려서 연주
플랫(b)	반음 내려서 연주
더블샤프(x)	온음 올려서 연주
더블플랫(b b)	온음 내려서 연주
내추럴(제자리표 : ♮)	반음에서 원래 음으로 돌아가 연주

먼저, 수업을 시작하기 전에 학생들의 흥미를 유발시키기 위해 교사가 직접 만든 종이 피아노를 주며 저번 시간에 배운 내용을 복습 겸 다시 연상시키고 저번 시간의 제재곡이었던 ‘도레미 송’을 다른 키로 바꿔 들려주며 학생들에게 자연스럽게 이번 주제를 접근하도록 한다. 이때 교사는 감상한 느낌을 학생들이 자유롭게 이야기를 나눌 수 있도록 분위기를 이끌어 학생들의 흥미를 유발한다.

이 후 본격적인 수업을 통해 ‘조표와 임시표’에 대하여 설명하며 각 이론 요소에 대한 개념을 정확하게 인지시켜준다. 개념을 이해시켜주는 과정에서 앞서 사용한 종이 피아노를 활용하여 학생들의 활동이해를 돕는다.

이 수업의 목적은 ‘조표와 임시표의 개념을 이해하고 스스로 활동에 적용하여 표현할 수 있는가’ 이므로 설명을 들은 학생들이 교사가 나눠 준 활동지와 종이 피아노를 이용하여 스스로 풀어보는 시간을 가지도록 한다. 이 부분에서 교사는 힘들어 하는 학생이 있는지 잘 관찰하며 답을 알려주기보다는 학생이 스스로 문제를 풀 수 있도록 이끌어 주는 것이 중요하다.

충분히 문제를 푸는 시간을 가진 후 학생들이 스스로 푼 문제를 다 같이 풀어보는 시간을 갖고 교사가 직접 개념을 정리하기보다는 전체 활동을 통해 학생들이 개념을 정리할 수 있도록 유도하며 교사의 피드백과 학생평가로 수업을 마무리 한다. 다음 <표 - 18>에서는 켈러(Keller)의 ARCS 이론을 적용하여 수업설계를 정리하였다.

<표 - 18> 켈러(Keller)의 ARCS 이론을 적용한 지도안(2) 수업설계

<p style="text-align: center;">주의력(Attention) - 흥미유발</p>	<p>종이 피아노를 가지고 전 차시에 배운 내용 복습하기</p> <p>다른 키로 변형한 ‘도레미 송’ 감상하기</p> <p>감상한 노래를 듣고 느낀 점 이야기 해보기</p>
<p style="text-align: center;">관련성(Relevance) - 학습목표 제시</p>	<p>조표와 임시표의 개념을 이해하고 스스로 활동에 적용하여 표현하기</p>

자신감(Confidence) - 학습 과정	<p>조표와 임시표 개념 설명하기</p> <p>조표와 임시표에 대한 할리갈리 게임 활동하기</p>
만족감(Satisfaction) - 평가 및 정리	<p>학급 전체 활동으로 준비한 퀴즈 맞추기 활동하기</p> <p>전체 활동을 통해 조표와 임시표의 개념을 학생 스스로 정리하기</p> <p>배운 내용을 교사가 정리 및 피드백하고 다음차시 예고</p>

(2) ‘조표와 임시표’ 교수·학습 흐름도

앞에서 제시한 수업설계에 따라 수업지도안을 작성하기 전 교수·학습 흐름도를 작성하였다. 중학교 수업 시간인 45분에 맞춰 도입 5분, 활동 30분, 정리 10분으로 계획하였다.

우선, 켈러(Keller)의 ARCS 이론 요소인 주의력(Attention)과 자신감(Confidence)을 적용하여 교사가 미리 준비 한 종이피아노를 가지고 전 차시 복습을 통해 학생들 흥미 유발과 전 차시 수업에 대한 만족감(Satisfaction)을 다시 형성시키는 동시에 전 차시의 제재곡 인 ‘도레미 송’을 다른 키로 바꿔 감상한 후 느낀 점을 이야기하며 학생들의 수업 참여와 집중력을 향상시켜 주는 것을 목표로 도입부분을 계획하였다.

모둠 활동을 시작하기 전에 학생들의 주제에 대한 이해를 돕기 위해 교사는 ‘조

표와 임시표’ 개념에 대해 설명해야 하며 이해한 개념을 토대로 켈러(Keller)의 ARCS 이론 요소인 자신감(Confidence)을 적용하여 할리갈리 게임을 통해 흥미를 유지시키고 학생들이 스스로 문제를 적용하고 표현할 수 있게 유도한다. 이때 활동하는 시간이 많이 필요할 것으로 예상하여 활동부분을 총 30분으로 계획하였다. 할리갈리 게임이란 1990년 독일에서 처음 만들어졌으며, 2001년에 영어판이 국내에 들어오면서 인기 끌기 시작해 2004년에 한국어판이 만들어졌다. 같은 과일이 다섯 개가 보이면 종을 치는 게임으로 간단한 규칙이고 속도 경쟁에서 승리하기 위해 극도의 집중력을 요구하는 게임이다. 게임인원은 2명~6명이 적합하며 게임 시간은 10분~20분이 적절하다.

학생중심으로 활동한 내용을 발표하고 마지막 학급 전체 활동인 퀴즈 맞추기를 통해 학생 스스로가 개념을 정리하는 시간을 갖고 교사의 피드백으로 수업을 마무리한다. 정리부분에서는 켈러(Keller)의 ARCS 이론 요소 중 만족감(Satisfaction)을 적용하여 스스로 문제를 이해하고 활동에 적용할 수 있다는 자신감을 길러 주고, 자기평가와 상호평가를 통해 문제점을 파악하여 개념을 정리하는 시간을 가진다.

다음 <표 - 19>에서는 ‘조표와 임시표’ 교수·학습 흐름도를 정리하였다.

<표 - 19> ‘조표와 임시표’ 교수·학습 흐름도

과 정	학습활동 및 학습자료	활동 유형
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">동기유발</div> <div style="text-align: center;">↓</div>	<ul style="list-style-type: none"> 전 차시 복습하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; margin-left: 20px;">자료</div> 종이피아노 감상을 통해 학습 주제 접근 	개별발표 개별활동
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">이해하기</div> <div style="text-align: center;">↓</div>	<ul style="list-style-type: none"> 감상 후 느낀 점 이야기하기 조표와 임시표 개념 이해하기 	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">연습하기</div> <div style="text-align: center;">↓</div>	<ul style="list-style-type: none"> 조표와 임시표 할리갈리 게임 활동하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; margin-left: 20px;">활동지</div> 할리갈리 게임 활동지 	모둠활동 모둠발표

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> 발표하기 평가하기 </div>	<ul style="list-style-type: none"> • 발표하기 및 정리하기 • 평가하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-top: 5px;"> <div style="background-color: #cccccc; padding: 2px 5px; display: inline-block;">평가지</div> <div style="padding: 2px 5px; display: inline-block;">상호평가지</div> </div>	개별발표 개별활동
---	---	--------------

3) ‘조표와 임시표’ 수업지도안

(1) 단원 개관

본 단원과 연관된 교육과정의 성취기준은 ‘[9음02-01] 중학교 1~3학년 수준의 음악 요소와 개념을 구별하여 표현한다.’(교육부, 2015.)이다. 또한 이 성취기준의 해설은 악곡에서 중학교 1학년에서 3학년까지 수준의 음악 개념과 요소를 구별하고 분석하여 소리와 언어 및 그림과 신체표현 등의 다양한 방식으로 표현하도록 한다.(교육부, 2015.)이기 때문에 본 단원목표는 ‘조표와 임시표에 대해 이해하고 스스로 활동에 적용하기’로 정했다.

중학 1~3학년 수준의 음악 요소를 음악활동과 관련 지어 학습하면서 음악적 개념을 형성하도록 한다. 또한 교사는 학생 중심 수업을 하기 위해 답을 알려주기 보다는 답을 학생들이 스스로 찾을 수 있도록 이끌어 주어야 한다.

이에 따라 본 단원에서는 학생들이 성취기준을 달성할 수 있도록 ‘조표와 임시표에 대한 개념을 정확하게 이해하고 스스로 활동에 적용하기’를 목표로 한다.

① 2015 교육과정 교과역량 관련

본 수업은 조표와 임시표를 이해하는 것과 이해한 바탕으로 게임 활동에 적용할 수 있는지 확인하는 활동으로 구성된다. 이 과정에서 학생들은 음악이 지니는 아름다움 및 특징과 가치를 개방적인 자세로 받아들이고 이해한다. 또한 깊은 성찰과 상상력을 내보이며 삶에 대한 가치를 향상시키고 전에 지니지 못했던 행복을 만들어 낼 수 있는 ‘음악적 감성 역량’(교육부, 2015.)과 관련 있으며, 음악과

관련성 있는 다양한 정보와 자료들을 수집하고 수집한 내용을 분석하여 분류함으로써 그것에 대한 평가와 조작을 하고 정보와 자료에 내재되어 있는 글의 뜻을 올바르게 파악하며, 이러한 정보와 자료들을 효과적으로 처리함으로써 적절한 매체를 통해 생활에 대한 각양각색의 문제를 효율적으로 잘 처리할 수 있는 ‘음악정보처리 역량’(교육부, 2015.)과 관련이 있다.

② 학습 내용과 교수·학습 방법

교육과정에서 제시하고 있는 관련 교수학습 방법 및 유의사항은 다음과 같다. 음악 요소와 개념 지도는 다양한 시청각 자료들과 신체적 활동을 적극적으로 활용한다.(교육부, 2015.) 다양한 음악을 구성하는 요소들을 이해하기 위해 다양한 경험들을 하고, 목소리, 그림 등 다양한 매체 등을 활용하여 악곡의 특징을 창의적으로 표현하도록 한다.(교육부, 2015.) 이를 바탕으로, 본 수업에서의 학습 내용과 교수·학습 방법은 다음과 같이 정리할 수 있다.

본 수업은 음악 요소의 개념을 잘 이해할 수 있도록 하며, 이러한 요소들을 다양한 방법의 문제로 적용할 수 있도록 한다.

③ 학생의 자기 주도적 학습 방법

본 학습에서는 ‘조표와 임시표의 개념을 이해하는 과정과 이해한 내용을 어떻게 게임 활동에 적용할 것인지에 대한 정보만 제공하고, 나머지 활동은 학생들의 자기 주도적 학습을 실천한다.

‘조표와 임시표’의 차이점을 파악하는 과정에서 교사가 답을 먼저 제시하기 보다는 학생들이 스스로 생각하고 그에 대한 정답을 찾을 수 있도록 다양한 질문을 통해 유도한다. 감상 과정과 개념 이해 과정을 통해 학생들의 음악적 흥미를 높이고 적극적으로 참여를 유도하여 수업에 대한 자발적 학습을 높인다. 또한 문제풀기 활동을 하고 확인하는 과정에서도 학생들 스스로 답을 제시할 수 있도록 지도한다.

이런 과정은 학생들의 자발적인 활동을 유인하고 스스로 할 수 있다는 자신감

을 갖게 할 것이며, 자기 주도적 학습의 의미와 켈러(Keller)의 ARCS이론 요소들을 충족할 수 있는 수업 과정이 될 것으로 기대한다.

④ 타 교과 연계

조표와 임시표의 개념을 이해하고 문제를 적용하는 것은 정보과 성취기준 중 ‘다양한 통신 매체의 종류와 특징을 이해하고 활용한다.’(교육부, 2015.)와 연계되며, 국어과 성취기준 중 ‘핵심 정보가 잘 드러나도록 내용을 구성하여 발표한다.’(교육부, 2015.)와 연계된다.

⑤ 과정 중심 평가와 총괄 평가

본 수업에서는 학생에 대한 관찰 및 학생활동 평가지, 형성평가지, 각종 학습자료, 타 교과와 연계된 학습결과물 등을 포함한 포트폴리오를 통하여 과정 중심의 평가를 시행할 수 있다. 또한 모둠활동이 모두 끝난 후에는 자기평가, 교사평가 등 다양한 방법의 총괄 평가를 실시할 수 있다.

(2) 단원의 구성

본 수업의 단원의 구성은 다음 <표 - 20>과 같다.

<표 - 20> ‘조표와 임시표’ 단원의 구성

가	성취기준	[9음02-01] 중학교 1~3학년 수준의 음악 요소와 개념을 구별하여 표현한다.
	목표	조표와 임시표에 대해 이해하고 스스로 활동에 적용한다.
나	교과역량	음악정보처리 역량, 음악적 감성 역량
다	음악 요소	조표, 임시표

	교수·학습 방법	<ul style="list-style-type: none"> 음악을 구성하는 요소들을 이해하기 위해 다양한 경험들을 하고, 목소리, 그림 등 다양한 매체 등을 활용하여 악곡의 특징을 창의적으로 표현하도록 한다. 다양한 음악 듣기 경험을 학생의 수준에 맞게 제공하고 음악 요소와 악곡의 특징을 파악할 수 있도록 실음 중심의 감상을 통해 지도한다.
라	학생 자기 주도적 학습	<ul style="list-style-type: none"> 조표와 임시표 차이점을 파악하기 이해한 개념을 바탕으로 게임 활동 적용하기
마	타 교과 연계	[9기가04-17], [9국 01-08]
바	과정 중심 평가	자기평가, 관찰평가
	총괄 평가	관찰, 자기평가 등 과정평가를 종합하여 평가에 반영

(3) 교수·학습 및 평가의 실제

본 수업의 교수·학습 및 평가의 실제는 다음 <표 - 21>와 같다.

<표 - 21> ‘조표와 임시표’ 교수·학습 및 평가의 실제

성취기준	[9음02-01]중학교 1~3학년 수준의 음악 요소와 개념을 구별하여 표현한다.	자기 주 도	과 정 평 가
핵심역량	음악적 감성 역량, 음악정보처리 역량		
학습목표	조표와 임시표에 대해 이해하고 스스로 활동에 적용한다.		
도입	<ul style="list-style-type: none"> 동기유발 -종이 피아노를 가지고 전 차시에 배운 내용 복습하기 		✓

	<ul style="list-style-type: none"> • 학습목표 제시 <ul style="list-style-type: none"> - 다른 키로 변형한 ‘도레미 송’ 감상하기 - 감상한 노래를 듣고 느낀 점 이야기 해보기 		
전개	<ul style="list-style-type: none"> • 활동1. 조표와 임시표의 개념 정리하기 <ul style="list-style-type: none"> - 조표 정의에 대해 정리한다. - 임시표 정의에 대해 정리한다. - 조표와 임시표의 차이점에 대해 정리한다. • 활동2. 이해한 후 게임 활동 적용하기 <ul style="list-style-type: none"> - 교사가 배부한 게임 활동지를 통하여 문제를 적용한다. 	↔	✓
정리 및 평가	<ul style="list-style-type: none"> - 전제학급 퀴즈 맞추기 후 자기평가 및 상호평가 - 퀴즈를 통해 개념을 정리하고, 자기평가 기록을 완성한다. - 기록한 비평 및 소감을 자유롭게 발표하고 의견을 나눈다- 학급활동 대해 정리 및 평가활동을 한다. (교사평가 - 학생들 개인활동을 피드백 또는 활동을 촬영한다.) 		
차시 예고	<ul style="list-style-type: none"> - 다음 수업에 대한 주제를 예고한다. 		

(4) 교수·학습 자료

- ① 게임 활동지 : 활동학습은 교사가 만든 조표와 임시표에 대한 할리갈리 게임

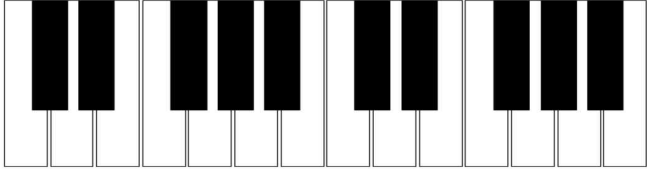
을 통하여 이루어진다. 할리갈리 만드는 방법을 간단하게 서술하면, 한 세트(한 모듬)당 10문제를 만든다. 대신 문제와 답을 각각 만들면 총 20개의 종이 가 나올 것이다. 여기에 조커 1개를 추가하고 종을 준비하면 한 모듬의 할리갈리 게임이 만들어진다. 여기서 교사가 주의해야 할 점은 한 세트 당 같은 문제는 3장을 넘어서지 않는 것이 좋다. 그래야 많은 카드가 쌓이지 않는다. 또한 같은 내용은 색깔을 통해서 구분시켜 주는 것이 중요하다. 또한 교사는 학생들이 카드를 펼칠 때 자신이 아닌 다른 학생들이 먼저 카드의 앞면을 보게 되므로 카드를 펼치는 예시를 정확하게 보여주며 안내해 주는 것 또한 좋은 예시 중 하나이다. 이처럼 활동학습에서의 교사역할을 안내자이여야 하며 각 모듬마다 돌아다니며 스스로 잘못된 점을 고칠 수 있도록 도와주는 역할을 해야 한다.

(5) ‘조표와 임시표’ 최종 수업지도안

켈러(Keller)의 ARCS 이론을 적용하여 ‘조표와 임시표’의 최종 수업지도안을 다음 <표 - 22>와 같이 정리하였다.

<표 - 22> ‘조표와 임시표’ 최종 수업지도안

학습 목표	조표와 임시표에 대해 이해하고 스스로 활동에 적용한다.				
수업 매체	교사		학생		
	교과서, 학습자료, 할리갈리, 종		교과서, 학습자료, 필기도구		
학습 과정	학습 내용	교수·학습 활동		시간	자료
A (주의)	인사	▷ 모두 자리에 앉고 주위정돈 후 인사를 한다.		5분	학습 자료
	흥미 유발	▷ 준비한 종이 피아노를 가지고 전 차시에 배운 내용을 복습한다. (자료 7) 종이 피아노			

		 <p>- 학생들이 종이 피아노에 스스로 음이름과 계이름을 표기할 수 있도록 지도한다.</p> <p>▷ 준비한 변조 된 ‘도레미 송’을 감상한다.</p>		
R (관련)	<p>학습 목표 제시</p>	<p>▷ 앞서 감상한 변조 된 ‘도레미 송’에 대한 느낀 점을 자유롭게 이야기 한다.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>교사는 학생들의 ‘신기해요’, ‘특이해요’ 등 단순하고 구체적이지 않은 이야기 또한 하나의 의견이므로 긍정적인 반응을 보여줌으로써 학생의 흥미와 관심을 이끌어내도록 노력한다.</p> </div> <p>▷ PPT에 제시된 학습목표를 다함께 읽는다.</p> <p>▷ 오늘 모둠활동에서 학습태도가 우수했던 학생에게는 보상이 있을 것이라는 걸 예고한다.</p>		
	<p>주요 개념 설명</p>	<p>▷ 조표와 임시표의 개념에 대하여 설명한다.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>조표는 악곡에서 조를 나타내기 위하여 음자리표 다음에 붙이는 올림표와 내림표예요. 올림표가 붙는 순서는 ‘파, 도, 솔, 레, 라, 미, 시’이며, 내림표가 붙는 순서는 ‘시, 미, 라, 레, 솔, 도, 파’입니다. 우리 직접 한번 그려볼까</p> </div>		

		<p>요?</p> <p>임시표는 원음의 자리를 바꾸지 않고 음을 높게 혹은 낮게 변화시키거나 변화된 음을 원음으로 되돌리기 위해 사용하는 표입니다. 임시표는 변화표라고 불리기도 하지요.</p> <p>임시표의 종류는 5가지가 있습니다. 첫째, 샤프는 반음을 올려서 연주합니다. 둘째, 플랫은 반음을 내려서 연주합니다. 셋째 더블샤프는 온음을 올려서 연주합니다. 넷째, 더블플랫은 온음을 내려서 연주합니다. 마지막으로, 내추럴은 반음에서 원래 음으로 돌아가 연주하는 것으로 제자리표라고도 불립니다.</p> <p>→ 이때, 교사는 학습 자료인 종이 피아노를 가지고 하나의 음을 정하여 임시표의 종류에 대하여 예시를 적절하게 섞어가며 설명한다.</p>	30분	학습 자료 PPT
C (자신)	활동	<p>▷ 오늘 활동할 ‘할리갈리’ 게임을 시작하기 전 게임방법을 지도한다.</p> <p>- 오늘 게임활동은 ‘할리갈리’ 게임입니다. 각 모둠마다 배부 받은 게임지가 있지요? 게임방법을 간단하게 설명한 후 시작하겠습니다.</p> <p>1. 모둠별로 게임 할 순서를 정한다. 2. 한 명씩 돌아가면서 카드를 낸다. 3. 카드 내용을 잘 보면서 같은 내용이 나오면 종을 먼저 치는 학생이 승리!</p>		

		<p>(자료 8) 게임카드 예시</p> <table border="1" data-bbox="507 398 1102 994"> <tr> <td data-bbox="507 398 807 562">플랫 (b)</td> <td data-bbox="807 398 1102 562">반음 내려서 연주 한다</td> </tr> <tr> <td data-bbox="507 562 807 719">샤프 (#)</td> <td data-bbox="807 562 1102 719">반음 올려서 연주 한다</td> </tr> <tr> <td data-bbox="507 719 807 857">♯(제자리표)</td> <td data-bbox="807 719 1102 857">반음에서 원래 음으로 돌아가 연주 한다</td> </tr> <tr> <td data-bbox="507 857 807 994">b b (더블 플랫)</td> <td data-bbox="807 857 1102 994">온음 내려서 연주 한다</td> </tr> </table> <p>- 모두 이해했죠~? 그럼 게임 시작합니다.</p> <p>▷ 게임 방법을 이해한 후 모듈별로 게임활동을 시작한다.</p> <p>- 교사는 돌아다니면서 학생들이 잘 이해하고 있는지 살펴보고, 잘 진행이 되지 못하는 모듈에는 같이 게임 활동을 하며 학생들에게 도움을 줄 수 있는 조력자의 역할을 하는 것이 중요하다.</p>	플랫 (b)	반음 내려서 연주 한다	샤프 (#)	반음 올려서 연주 한다	♯(제자리표)	반음에서 원래 음으로 돌아가 연주 한다	b b (더블 플랫)	온음 내려서 연주 한다		
플랫 (b)	반음 내려서 연주 한다											
샤프 (#)	반음 올려서 연주 한다											
♯(제자리표)	반음에서 원래 음으로 돌아가 연주 한다											
b b (더블 플랫)	온음 내려서 연주 한다											
S (만족)	학습 내용 정리	▷ 모듈활동을 끝낸 후 상호평가를 통해 활동을 통해 이해한 내용과 보완할 점을 자유롭게 이야기하고 정리한다.	10분	학습 자료								

(자료 9) ‘조표와 임시표’ 상호평가지

<조표와 음이름 상호평가지>

학년 / 반		이름	
☆ 모듬 활동에 대해 평가해 보세요.			
평가내용		우수	보통
1. 자신은 게임활동에 적극적으로 참여하였나요?			
2. 조표와 임시표의 개념을 잘 이해했나요?			
3. 모듬활동에 대해 만족하나요?			
4. 게임활동을 통해 개념이 확실히 정리되었나요?			
☆ 게임 활동을 통해 이해한 점과 보완할 점을 자유롭게 적어보세요.			
이해한 점			
보완할 점			

- 이때 교사는 전체 학급 퀴즈를 준비하여 학생들이 이번 학습목표를 성취했는지에 관하여 파악하고 총 정리를 한다.

- 학생들의 총 정리를 통해 자신이 이해했다는 성취감을 통해 자신감을 이끌어 낼 수 있다. 그 자신감을 통해 만족감을 느낄 수 있도록 교사는 아낌없는 격려와 칭찬을 해주는 동시에 각 모듬 우수 참여자에게 보상을 해준다.

다음
차시
예고
및
인사

▷ 다음 시간에 배울 내용을 간략하게 설명하고 인사한 뒤 마무리한다.

3. 지도안 (3) : 12율명

1) 수업설계

국악에서는 음을 ‘율’이라고 하며, 한 옥타브를 12율로 나타낸다. 12율은 각각 고유한 이름을 가지고 있다. 이를 ‘율명’이라고 하며 율명은 두 글자이지만 악보에는 앞의 첫 글자만 쓴다. (비상. 2015.) 12율명은 黃鍾-황중, 大呂-대려, 太簇-태주, 夾鍾-협중, 姑洗-고선, 仲呂-중려, 蕤賓-유빈, 林鍾-임중, 夷則-이척, 南呂-남려, 無射-무역, 應鍾-응중이다. 다음은 (자료 10)은 12율명이다.

(자료 10). 12율명(비상. 2015.)



먼저, 수업을 시작하기 전에 학생들의 흥미를 유발시키기 위해 오늘 활동할 게 임에 대해서 미리 알려주며 모든 학생들이 아는 국악 곡 하나를 선택하여 감상한다. 감상하고 느낀 점을 자유롭게 이야기하면서 국악과 서양음악의 차이점을 파악하고 간단하게 정리하며 주의집중을 유발한다.

그 후 본격적인 수업을 통해 12율명에 대하여 설명하여 12율명의 개념을 정확하게 인지시켜준다. 모둠활동을 하기 전 학생들의 활동이해를 돕기 위하여 교사와 학습은 다 같이 큰 소리로 12율명을 말해본다.

이 수업의 목적은 ‘12율명의 정의를 이해하고 스스로 활동에 적용하여 표현할 수 있는가’ 이므로 설명을 들은 학생들이 모둠별로 활동을 통해 12율명을 익힐 수 있도록 한다. 이 부분에서 중요한 점은 교사는 학생들이 빠짐없이 참여하는지에 대해 잘 관찰하도록 한다. 수업시간이 정해져있기 때문에 활동 할 부분을 정

해주는 것도 좋은 방법이다.

그 후 모듈별로 다시 12울명에 대하여 순서대로 말해보는 시간과 학급전체가 말해보는 시간을 통해 자연스럽게 반복학습을 이끌어 낸다. 교사의 피드백과 학생평가로 수업을 마무리 한다. 다음 수업설계 방법을 <표 - 23>과 같이 정리하였다.

<표 - 23> 켈러(Keller)의 ARCS이론을 적용한 지도안(3) 수업설계

주의력(Attention) - 흥미유발	<p>활동할 게임에 대하여 언급한다.</p> <p>학생들이 모두 아는 국악기로 연주된 한 곡을 감상한다.</p>
관련성(Relevance) - 학습목표 제시	<p>감상하고 느낀 점을 자유롭게 이야기</p> <p>12울명의 정의를 이해하고 스스로 활동에 적용하여 표현하기</p>
자신감(Confidence) - 학습 과정	<p>모듬활동을 하기 전 학생들의 활동이해를 돕기 위하여 교사와 학습은 다 같이 큰 소리로 12울명을 말해본다.</p> <p>모듬별 활동하기</p>
만족감(Satisfaction) - 평가 및 정리	<p>각 모듈별로 12울명에 대하여 순서대로 말해본 후 한번 더 학급전체로 말해보며 학생평가 실시</p> <p>배운 내용을 교사가 정리 및 피드백하고 다음차시 예고</p>

2). ‘12율명’ 교수·학습 흐름도

앞에서 제시한 수업설계에 따라 수업지도안을 작성하였다. 중학교 수업 시간인 45분에 맞춰 도입 5분, 활동 30분, 정리 10분으로 계획하였다.


켈러(Keller)의 ARCS 이론 요소인 주의력(Attention)과 관련성(Relevance)을 적용하여 활동 예시를 통해 흥미유발을 이끌어 내고, 국악 곡 감상과 학습목표와의 관계를 간단하게 설명하여 학생들의 수업 참여와 집중력을 향상시켜 주는 것을 목표로 도입부분을 계획하였다.

모둠활동을 시작하기 전에 학생들의 이해를 돕기 위해 학급 학생들이 다같이 12율명을 순서대로 말하는 시간을 가진 후 켈러(Keller)의 ARCS 이론 요소인 자신감(Confidence)을 적용하여 각 학급별 인원 기준에 따라 모둠별 6명이 넘지 않게 모둠활동을 통하여 스스로 활동과 흥미를 유지시키는 시간을 갖도록 한다. 이때의 과정단계에서는 시간이 많이 필요할 것으로 예상하여 활동부분을 총 30분으로 계획하였다.

모둠별로 활동한 내용을 발표한 후 각 모둠에서 활동한 내용을 학생들끼리 서로 평가하는 시간을 갖고 교사의 피드백으로 수업을 마무리한다. 정리부분에서는 켈러(Keller)의 ARCS 이론 요소 중 만족감(Satisfaction)을 적용하여 스스로 활동을 하여 12율명을 안다는 자신감을 길러 주고, 학생평가를 통해 서로의 문제점을 파악하여 개념을 정리하는 시간을 가진다.

다음 <표 - 24>는 ‘12율명’ 교수·학습 흐름도를 정리한 것이다.

<표 - 24> ‘12율명’ 교수·학습 흐름도

과 정	학습활동 및 학습자료	활동 유형
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">동기유발</div> 	<ul style="list-style-type: none"> • 활동 게임 예시 보여주기 • 국악 곡 감상 후 느낀 점 이야기하기 	개별활동 개별발표

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">신체표현하기</div> <div style="text-align: center;">↓</div>	<ul style="list-style-type: none"> • 12울명의 개념 이해하기 	모둠활동
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">연습하기</div> <div style="text-align: center;">↓</div>	<ul style="list-style-type: none"> • 모둠별로 12울명 게임 활동하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-top: 5px;"> 활동지 모둠별 게임 활동하기 </div>	모둠활동
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">발표하기 평가하기</div>	<ul style="list-style-type: none"> • 발표하기 • 평가하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-top: 5px;"> 평가지 모둠 활동 평가하기 </div>	모둠활동 상호평가 모둠평가

3). '12울명' 수업지도안

(1) 단원 개관

본 단원과 연관된 교육과정의 성취기준은 '[9음02-01] 중학교 1~3학년 수준의 음악 요소와 개념을 구별하여 표현한다.'(교육부, 2015.)이다. 또한 이 성취기준의 해설은 악곡에서 중학교 1학년에서 3학년까지 수준의 음악 개념과 요소를 구별하고 분석하여 소리와 언어 및 그림과 신체표현 등의 다양한 방식으로 표현하도록 한다.(교육부, 2015.)이기 때문에 본 단원목표는 '12울명의 정의를 이해하고 스스로 활동에 적용하여 표현하기'로 정했다.

다양한 방법으로 음악을 표현하도록 하며, 중학교 1~3학년 수준 음악적 요소를 음악활동과 연관 지어 학습하면서 음악 개념을 파악할 수 있도록 한다. 또한 표현할 때는 느낌으로 창의적으로 표현하도록 지도할 수 있어야 한다.

이에 따라 본 단원에서는 학생들이 성취기준을 달성할 수 있도록 주사위 게임 활동을 통하여 12울명을 스스로 표현하기를 목표로 한다.

① 교과 역량 관련

본 수업은 12울명을 이해하는 것과 12울명을 게임 활동을 통하여 표현하는 활동으로 구성된다. 이 과정에서 학생들은 음악이 지니는 아름다움 및 특징과 가치를 개방적인 자세로 받아들이고 이해한다. 또한 깊은 성찰과 상상력을 내보이며 삶에 대한 가치를 향상시키고 전에 지니지 못했던 행복을 만들어 낼 수 있는 ‘음악적 감성 역량’(교육부, 2015.)과 관련 있으며, 음악과 관련성 있는 다양한 정보와 자료들을 수집하고 수집한 내용을 분석하여 분류함으로써 그것에 대한 평가와 조작을 하고 정보와 자료에 내재되어 있는 글의 뜻을 올바르게 파악하며, 이러한 정보와 자료들을 효과적으로 처리함으로써 적절한 매체를 통해 생활에 대한 각양각색의 문제를 효율적으로 잘 처리할 수 있는 ‘음악정보처리 역량’(교육부, 2015.)과 관련이 있다. 또한 음악 분야의 전문 지식과 소양을 토대로 새롭고 독창적인 아이디어를 산출해 내고, 자신이 학습하거나 경험한 음악 정보들을 다양한 현상에 융합적으로 활용할 수 있는 ‘음악적 창의·융합 사고 역량’과 관련이 있다.

② 학습 내용과 교수·학습 방법

교육과정에서 제시하고 있는 관련 교수학습 방법 및 유의사항 다음과 같다. 음악 요소와 개념 지도는 다양한 시청각 자료들과 신체적 활동을 적극적으로 활용한다.(교육부, 2015.) 음악을 구성하는 요소들을 이해하기 위해 다양한 경험들을 하고, 목소리, 그림 등 다양한 매체 등을 활용하여 악곡의 특징을 창의적으로 표현하도록 한다.(교육부, 2015.) 다양한 음악 듣기 경험을 학생의 수준에 맞게 제공하고 음악 요소와 악곡의 특징을 파악할 수 있도록 실음 중심의 감상을 통해 지도한다.(교육부, 2015.) 이를 바탕으로, 본 수업에서의 학습 내용과 교수·학습 방법은 다음과 같이 정리할 수 있다.

본 수업은 음악 듣기 경험을 통해 간단한 역사·문화적 배경을 느낄 수 있으며, 시각적, 청각적, 신체활동 등 여러 가지 방법을 적극적으로 활용하고 표현하여 음악성과 창의성을 길러낼 수 있으며 이를 통해 정확하게 개념을 이해한다.

④ 학생의 자기 주도적 학습 방법

본 학습에서는 12율명을 이해하는 과정과 12율명 게임 활동에 대한 정보만 제공하고, 나머지 활동은 학생들의 자기 주도적 학습을 실천한다.

12율명을 정확하게 파악하는 과정에서 교사가 답을 먼저 제시하기 보다는 학생들이 스스로 생각하고 그에 대한 정답을 찾을 수 있도록 다양한 질문을 통해 유도한다. 영상 시청 과정과 개념 이해 과정을 통해 학생들의 음악적 흥미를 높이고 적극적으로 참여를 유도하여 수업에 대한 자발적 학습을 높인다. 또한 학생들이 원하는 다양한 표현 방법을 학생들 스스로 직접 선택할 수 있게 하고, 표현 방법을 모둠별로 의논함으로써 학생들이 스스로 생각하고 행동할 수 있도록 지도한다.

이런 과정은 학생들의 자발적인 활동을 유인하고 스스로 할 수 있다는 자신감을 갖게 할 것이며, 자기 주도적 학습의 의미와 켈러(Keller)의 ARCS이론 요소들을 충족할 수 있는 수업 과정이 될 것으로 기대한다.

⑤ 타 교과 연계

12율명의 정의를 파악하여 그림을 그리는 것은 미술과 성취기준 ‘표현 의도에 적합한 주제를 다양한 방식으로 탐색할 수 있다.’(교육부. 2015.)와 연계된다.

본 수업에서 의 활동인 게임 활동을 통하여 12율명 표현하는 것 중 신체표현 활동은 체육과 성취기준 ‘스포츠 표현의 동작과 원리를 이해하고 심미적으로 표현한다.’와 ‘스포츠 표현의 특성과 원리가 반영된 작품 또는 활동을 구성하고 발표하여 작품에 나타난 표현 요소와 방법을 감상하고 평가한다.’와 연계된다. (교육부. 2015.)

⑥ 과정 중심 평가와 총괄 평가

본 수업에서는 학생에 대한 관찰 및 학생활동 평가지, 형성평가지, 각종 학습자료, 타 교과와 연계된 학습결과물 등을 포함한 포트폴리오를 통하여 과정 중심

의 평가를 실행할 수 있다. 또한 표현활동이 모두 끝난 후에는 자기평가, 학생상호평가, 교사평가 등 다양한 방법의 총괄 평가를 실시할 수 있다.

(2) 단원의 구성

본 수업의 단원의 구성은 <표 - 25>와 같이 정리하였다.

<표 - 25> '12울명' 단원의 구성

가	성취기준	[9음02-01] 중학교 1~3학년 수준의 음악 요소와 개념을 구별하여 표현한다.
	목표	12울명의 정의를 이해하고 스스로 활동에 적용하여 표현하기
나	교과 역량	<ul style="list-style-type: none"> • 음악적 감성 역량 • 음악정보처리 역량 • 음악적 창의·융합사고 역량
다	음악 요소	12울명
	교수·학습 방법	<ul style="list-style-type: none"> • 음악 요소와 개념 지도는 다양한 시청각 자료들과 신체적 활동을 적극적으로 활용한다. • 음악을 구성하는 요소들을 이해하기 위해 다양한 경험들을 하고, 목소리, 그림 등 다양한 매체 등을 활용하여 악곡의 특징을 창의적으로 표현하도록 한다. • 다양한 음악 듣기 경험을 학생의 수준에 맞게 제공하고 음악 요소와 악곡의 특징을 파악할 수 있도록 실음 중심의 감상을 통해 지도한다.
라	학생 자기 주도적 학습	<ul style="list-style-type: none"> • 12울명 개념 이해하기 • 모듈별 게임 활동을 통해 신체표현하기

마 바	타 교과 연계	<ul style="list-style-type: none"> • [9미02-01] • [9체-04가-2]. [9체-04가-4]
	과정 중심 평가	관찰, 포트폴리오, 자기평가, 상호평가
	총괄 평가	자기평가, 학생상호평가, 교사평가를 종합하여 평가에 반영

(3) 교수·학습 및 평가의 실제

본 수업의 교수·학습 및 평가의 실제는 <표 - 26>과 같이 정리하였다.

<표 - 26> '12율명'의 교수·학습 및 평가의 실제

성취기준	[9음02-01] 중학교 1~3학년 수준의 음악 요소와 개념을 구별하여 표현한다.	자 기 주 도	과 정 평 가
핵심역량	음악적 감성 역량, 음악정보처리 역량, 음악적 창의·융합 사고 역량		
학습목표	12율명의 정의를 이해하고 스스로 활동에 적용하여 표현하기		
도입	<ul style="list-style-type: none"> • 동기유발 <ul style="list-style-type: none"> - 활동할 게임에 대하여 언급하여 흥미를 유발시킨다. - 학생들이 모두 아는 국악기로 연주 된 국악 곡 한 곡을 감상한다. - 감상하고 느낀 점을 자유롭게 이야기 • 학습목표 제시 		✓


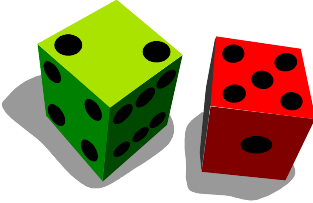
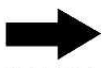
전개	<ul style="list-style-type: none"> • 활동1. 12올명의 개념 정리하기 - 12올명 정의에 대해 정리한다. - 순서대로 12올명을 말해본다. 	↔	✓
	<ul style="list-style-type: none"> • 활동2. 모듈별 게임 활동하기 - 모듈별로 게임 활동을 한다. - 선생님이 준비한 주사위 게임을 통하여 12올명을 스스로 표현한다. 	↔	✓
정리 및 평가	<ul style="list-style-type: none"> - 게임활동에 대한 상호평가지 기록을 완성한다. - 기록한 비평 및 소감을 자유롭게 발표하고 의견을 나눈다. - 학급전체 학생이 12올명을 순서대로 말해보고 정리 및 평가활동을 한다. <p>(교사평가 - 학생들 모듈활동을 피드백 또는 활동을 촬영한다.)</p>		
차시 예고	<ul style="list-style-type: none"> - 다음 수업에 대한 주제를 예고한다. 		

(4) 교수·학습 자료

① 게임 활동지 : 활동학습은 교사가 만든 12올명에 대한 주사위 게임으로 활동이 이루어진다. 주사위 게임을 만드는 방법을 간단하게 서술하면, 우선 각 모듈당 주사위 2개를 준비고, 주사위 판을 준비한다. 주사위 판에는 (자료 11)과 같이 중간 중간에 미션을 넣어 학생들이 미션을 수행할 수 있게끔 하여 흥미를 유발시키고, 주사위를 던져 나온 수의 올명을 말해보면서 자신이 학습한 내용을 이해했다는 자신감을 이끌어낸다.

만약 주사위를 던져 나온 수만큼의 율명을 말하지 못했다면 선생님께서 다녀오기라는 벌칙을 주어 교사와 주사위 게임을 하여 개념을 정리하고 돌아오도록 안내한다.

(자료 11) ‘12율명’ 주사위 판 예시

 무인도			앞으로 한 칸	선생님 찬스		선생님 보러가자 (퀴즈)
						
주사위 던져서 출 : -1 짝 : +1						뒤로 -3칸 이동
처음으로 돌아가자						
 START	인원 수 만큼 앞으로			한 번 더 던지기		앞으로 +5칸

(5) '12율명' 최종 수업지도안

켈러(Keller)의 ARCS 이론을 적용하여 '12율명'의 최종 수업지도안을 다음 <표 - 27>과 같이 정리하였다.

<표 - 27> '12율명' 최종 수업지도안

학습 목표	12율명의 정의를 이해하고 스스로 활동에 적용하여 표현한다.			
수업 매체	교사		학생	
	교과서, 학습자료, 주사위, 이름표		교과서, 학습자료, 필기도구	
학습 과정	학습 내용	교수·학습 활동	시간	자료
A (주의)	인사	▷ 모두 자리에 앉고 주위정돈 후 인사를 한다.	5분	학습 자료
	흥미 유발	▷ 오늘 활동할 게임에 대하여 언급하여 흥미를 유발시킨다. ▷ 국악기로 연주된 국악 곡 한 곡을 감상한다.		
R (관련)	학습 목표 제시	▷ 앞서 감상한 곡에 대하여 느낀 점을 자유롭게 이야기 한다. - 교사는 학생들이 우리가 흔히 들을 수 있는 서양악기와 어떤 다른 점이 있는지에 대하여 물어본다. ▷ PPT에 제시된 학습목표를 다함께 읽는다. ▷ 오늘 모둠활동에서 학습태도가 우수했던 학생에게는 보상이 있을 것이라는 걸 예고한다.		

	<p>주요 개념 설명</p>	<p>▷ 12율명의 개념에 대하여 설명한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 저희 첫 번째 시간에 음이름과 계이름에 대하여 배웠죠~? 서양음악에서는 음이름과 계이름을 통해서 각 음에 이름을 붙여 주듯이 국악에서도 음에게 이름을 붙여줍니다. - 국악에서는 음을 ‘율’이라고 하며, 한 옥타브를 12율로 나타내지요. 12율은 각각 고유한 이름을 가지고 있습니다. 이를 ‘율명’이라고 하지요. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>12율은 黃鍾-황중, 大呂-대려, 太簇-태주, 夾鍾-협중, 姑洗-고선, 仲呂-중려, 蕤賓-유빈, 林鍾-임중, 夷則-이척, 南呂-남려, 無射-무역, 應鍾-응중입니다.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> - 하지만 저희 교과서를 보면 한자가 앞 글자만 표기 되어있지요? 그렇습니다. 율명은 두 글자이지만 악보에서는 앞의 첫 글자만 쓰기도 한답니다. 	<p>30분</p>	<p>학습 자료 PPT</p>
	<p>활동</p>	<p>▷ 오늘 활동할 ‘주사위 게임’을 시작하기 전 게임방법을 지도한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 오늘 활동은 ‘주사위 게임’입니다. 각 모둠마다 배부 받은 게임지가 있지요? 게임방법을 간 		

<p>C (자신)</p>	<p>단하게 설명한 후 시작하겠습니다.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <ol style="list-style-type: none"> 1. 모듈별로 주사위를 돌릴 순서를 정한다. 2. 주사위를 돌리고 나온 숫자에 해당되는 율명을 말한다. 이때 말하지 못한다면, 벌칙으로 선생님에게 다녀오기 3. 해당 율명을 말하면 그 만큼 자신의 이름표를 움직인다. 4. 이름표의 도착지에 해당 된 미션을 수행한다. 5. 먼저 한 바퀴를 돌고 시작지점에 도착 한 학생이 승리! </div> <p style="text-align: center;">- 모두 이해했죠~? 그럼 게임 시작합니다.</p> <p>▷ 게임 방법을 이해한 후 모듈별로 게임활동을 시작한다.</p> <p style="text-align: center;">- 교사는 돌아다니면서 학생들이 잘 이해하고 있는지 살펴보고, 잘 진행이 되지 못하는 모듈에는 같이 게임 활동을 하며 학생들에게 도움을 줄 수 있는 조력자의 역할을 하는 것이 중요하다.</p> <p style="text-align: center;">- 율명을 말하지 못한 학생에게는 같이 율명을 다시 한번 읽어볼 수 있도록 하여 돌려보낸다. 이때 교사는 학생에게 이제 할 수 있다고 격려를 아낌없이 해주도록 한다.</p>	
-------------------	--	--

S (만족)	학습 내용 정리	<p>▷ 게임 활동을 끝낸 후 상호평가를 통해 활동을 통해 이해한 내용과 보완할 점을 자유롭게 이야기하고 정리한다.</p> <p>(자료 12) '12울명' 상호평가지</p> <p><12울명 상호평가지></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%;">학년 / 반</td> <td style="width: 30%;"></td> <td style="width: 20%;">이름</td> <td style="width: 30%;"></td> </tr> <tr> <td colspan="4">☆ 모둠 활동에 대해 평가해 보세요.</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">평가내용</td> <td style="text-align: center;">우수</td> <td style="text-align: center;">보통</td> </tr> <tr> <td colspan="2">1. 자신은 게임활동에 적극적으로 참여하였나요?</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td colspan="2">2. 12울명의 개념을 잘 이해했나요?</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td colspan="2">3. 게임 활동을 통해 개념이 확실히 정리되었나요?</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td colspan="4">☆ 게임 활동을 통해 이해한 점과 보완할 점을 자유롭게 적어보세요.</td> </tr> <tr> <td style="width: 15%;">이해한 점</td> <td colspan="3"></td> </tr> <tr> <td>보완할 점</td> <td colspan="3"></td> </tr> </table> <p style="margin-top: 20px;">- 이때 교사는 각 모둠별로 12울명을 순서대로 말해볼 수 있도록 지도한다.</p> <p style="margin-top: 20px;">- 마지막으로 전체 학급이 12울명을 순서대로 말해보면서 12울명을 이해했다는 자신감과 만족감을 이끌어 낼 수 있다. 또한 오늘 활동에 대한 잘한 점과 보완해야 할 점을 피드백 해주면서 격려와 칭찬을 아낌없이 해주는 것이 좋다.</p> <p style="margin-top: 20px;">- 각 게임의 승리자에게는 보상도 함께 해준다.</p>	학년 / 반		이름		☆ 모둠 활동에 대해 평가해 보세요.				평가내용		우수	보통	1. 자신은 게임활동에 적극적으로 참여하였나요?		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2. 12울명의 개념을 잘 이해했나요?		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3. 게임 활동을 통해 개념이 확실히 정리되었나요?		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	☆ 게임 활동을 통해 이해한 점과 보완할 점을 자유롭게 적어보세요.				이해한 점				보완할 점				10분	학습 자료
	학년 / 반		이름																																					
☆ 모둠 활동에 대해 평가해 보세요.																																								
평가내용		우수	보통																																					
1. 자신은 게임활동에 적극적으로 참여하였나요?		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																					
2. 12울명의 개념을 잘 이해했나요?		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																					
3. 게임 활동을 통해 개념이 확실히 정리되었나요?		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																					
☆ 게임 활동을 통해 이해한 점과 보완할 점을 자유롭게 적어보세요.																																								
이해한 점																																								
보완할 점																																								

	<p>다음 차시 예고 및 인사</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 다음 시간에 배울 내용을 간략하게 설명하고 인사한 뒤 마무리한다. 		
--	--------------------------------------	--	--	--

V. 결론

이 연구에서는 켈러(Keller)의 ARCS 이론을 적용하여 중학교 음악수업에서 어떻게 효과적으로 음악기초이론을 지도할 수 있을지 연구하였다.

음악 기초이론은 다양한 음악을 접하고 이해하는데 가장 중요한 기본 요소 중 하나이다. 학교에서 음악수업을 하다보면 제재곡에서만 해당되는 이론들을 다루기 때문에 기초이론 수업을 한다고 해도 학생들은 전체적인 음악기초이론에 대한 흐름을 이해하지 못하는 경우가 많다.

제재곡을 완성하는 목표가 음악교육에서 중요하지만 교사들은 제재곡을 선택하여 선택한 제재곡을 학생들에게 교육하는 것에 초점을 맞추기보다는 음악요소가 제재곡에서 어떻게 사용되고 어떻게 형성되었는지에 대한 교육을 설계한다면 효율적인 음악수업이 될 것이다. 물론 이렇게 수업을 진행하다보면 제재곡 한곡을 배우기에도 많은 시간이 할애되므로 교사들은 마음이 급해질 것이다.

따라서 음악 기초이론의 중요성에 대하여 인지하고 활동수업에 앞서 음악의 기초 이론에 대한 수업을 몇 차시 동안 연계해서 교육하는 학습이 필요하다.

음악 기초이론 학습이 먼저 이루어진다면 수업에 해당되는 악곡에 표현된 아름다움과 의미에 대해 폭넓게 이해할 수 있는 동시에 표현 및 감상활동을 할 수 있다. 즉, 교사는 학생들에게 기본적인 음악이론을 먼저 이해시키고 제재곡 정하여 수업을 진행 한다면 음악수업에서 보다 더 큰 효과를 볼 수 있다. 음악 기초이론 수업 또한 음악의 한 활동으로 보고 학생 중심으로 활동과 체험을 통해 학생들의 흥미를 유발하고 유지시켜 주어 학생들의 자신감과 만족감을 이끌어 줄 수 있도록 하는 것이다.

이를 위해서 필요한 음악 기초이론의 필수 영역을 알아보기 위해 2015 개정 중학교 음악 교과서를 분석한 결과 제일 많은 비중을 차지한 ‘음이름과 계이름’, ‘조표와 임시표’, ‘12율명’ 3가지 영역을 추출하여 정리하였으며 각 영역별 켈러(Keller)의 ARCS이론을 적용한 효과적인 지도방안을 구체적으로 제시하였다.

첫 번째 수업지도안은 수업에 앞서 음이름과 계이름이 창안되기 이전의 역사를 간단하게 설명하여 동기유발을 한 후 고정도법과 이동도법의 개념에 대하여 설

명하고 그 개념에 대해 스스로 표현하는 학습활동을 적용하였다. 이 활동을 통해 학생들은 다양한 신체적 활동을 적극적으로 활용하고 창의적으로 표현할 수 있으며, 이러한 방법들을 통해 음악성과 창의성을 길러내고 정확한 개념을 인지할 수 있을 것이다.

두 번째 수업지도안은 ‘조표와 임시표’ 개념에 대하여 설명하고, 학생들의 이해를 흥미 있게 할 수 있도록 게임 활동을 적용하였다. 게임 활동은 ‘할리갈리 게임’을 적용하였으며, 이 게임을 통해 학생들은 조표와 임시표의 대한 개념을 확실하게 인지할 수 있으며 스스로 게임 활동에 참여할 수 있다는 자신감과 만족감을 이끌어 낼 수 있다.

마지막 수업지도안은 ‘12울명’ 첫 번째 지도안과 비교하여 개념을 설명하고, 게임 활동을 통해 개념을 확실하게 인지할 수 있도록 하였다. 적용한 게임 활동은 ‘주사위 게임’이며 자신이 주사위를 굴러 나온 숫자만큼 울명을 이야기하며 반복 학습을 자연스럽게 이끌어 낼 수 있고 이를 통해 자신감과 만족감을 이끌어 낼 수 있다.

연구에서 제시한 지도방안은 실제 중학교 교육현장에서 학생들을 대상으로 수업을 진행하지는 못하였다. 하지만 켈러(Keller)의 ARCS이론을 적용한 음악 기초이론 수업 지도방안을 중학교 교육현장에서 적용하여 효과와 문제점을 상호 보완하여 지속적으로 연구되기를 바란다.

참고 문헌

단행본

- 교육부(2015). “국어과 교육 과정. 2015-74 (별책5).” 세종시: 교육부.
- 교육부(2015). “실과(기술·가정)/정보과 교육 과정. 2015-74 (별책10).” 세종시: 교육부.
- 교육부(2015). “체육과 교육 과정. 2015-74 (별책11).” 세종시: 교육부.
- 교육부(2015). “음악과 교육 과정. 2015-74 (별책12).” 세종시: 교육부.
- 교육부(2015). “미술과 교육 과정. 2015-74 (별책13).” 세종시: 교육부.
- 교육부(2015). “예술 계열 전문 교과 교육과정(보통 교과 선택 과목 연극 포함). 2015-74 (별책 22).” 세종시: 교육부.
- 교육부(2015). “2015 개정 교육과정 교수·학습 자료.” 대전광역시교육청.
- 임규혁, 임웅(2009). “학교학습 효과를 위한 교육심리학.” 서울: 학지사.
- Keller, John M. · 송상호(1999). “매력적인 수업설계.” 교육과학사.

학위논문

- 김경아(2007), “음악학습 동기유발을 위한 ARCS 동기전략에 관한 연구”. 한국교원대학교 석사학위논문, 1-21.
- 오지영(2012), “ARCS 이론을 적용한 음악감상수업 모형연구 - 무소르그스키의 ‘전람회의 그림’을 중심으로 -”. 제주대학교 석사학위논문, 5-17.
- 안미선(2012), “음악교육에서 이해영역 내의 음악 기초이론에 대한 지도방안 고찰 - 10학년 대상으로 (고등학교 1학년) -”. 경희대학교 석사학위논문, 7-8.
- 이하영(2018), “ARCS 학습동기이론에 따른 중학교 ‘음악’ 지도서 내용 분석 및 비교 연구”. 한국교원대학교 석사학위논문, 1-96.

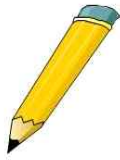
방일규(2019), “고등학교 음악수업에서의 동기유발이론을 적용한 대중음악 지도 방안”. 상명대학교 석사학위논문, 1-47.

교과서

- 고영신 외7명(2015). 『중학교 음악①,②』. 서울: 교학사, 10-127.
현경실 외4명(2015). 『중학교 음악①,②』. 서울: 금성출판사, 12-126.
조대현 외6명(2015). 『중학교 음악①』. 경기: 다락원, 9-126.
조대현 외6명(2015). 『중학교 음악②』. 경기: 다락원, 9-125.
민경훈 외8명(2015). 『중학교 음악①,②』. 서울: 동아출판, 7-123.
장기범 외6명(2015). 『중학교 음악①,②』. 서울: 미래엔, 8-125.
주광식 외2명(2015). 『중학교 음악①,②』. 서울: 박영사, 6-118.
주대창 외3명(2015). 『중학교 음악①,②』. 서울: 비상교육, 8-123.
정유희 외4명(2015). 『중학교 음악①,②』. 경기: 성안당, 8-124.
허화병 외3명(2015). 『중학교 음악①,②』. 서울: 세광음악출판사, 10-118.
김광옥 외5명(2015). 『중학교 음악①』. 경기: 아침나라, 7-122.
김광옥 외5명(2015). 『중학교 음악②』. 경기: 아침나라, 8-114.
박준영 외6명(2015). 『중학교 음악①,②』. 서울: 와이비엠, 10-126.
양종모 외7명(2015). 『중학교 음악①,②』. 서울: 음악과 생활, 9-127.
정길선 외5명(2015). 『중학교 음악①,②』. 서울: 지학사, 10-126.
최은식 외6명(2015). 『중학교 음악①,②』. 서울: 천재교과서, 9-126.

참고 사이트

- 교육부. <http://www.mon.go.kr> (2020. 2. 18).
유투브. <http://www.youtube.com> (2020. 4. 08).
국가 교육과정 정보센터. <http://www.ncic.re.kr> (2020. 4. 08).
구글. <http://www.google.com> (2020. 5. 30).



학습하기

고정도법과 이동도법	고정도법과 이동도법 정의를 이해하고 스스로 활동에 적용하여 표현하기
반: 번호: 이름:	

▶ 학습한 내용을 바탕으로 아래 학습을 해 봅시다.



귀도 다레초가 찾아낸 가사의 머릿 글자를 찾아 자유롭게 표시 해 봅시다.



Ut que-ant la - xis Re-so-na-re fi-bris Mi - ra ge-sto - rum Fa-mu-li tu - o - rum

²
Sol - ve - pol - lu - ti La - bi - i re - a - tum, Sanc - te - Jo - an - nes.



학습 한 내용을 정리 해 봅시다.

고정도법	
이동도법	



활동하기 1

고정도법과 이동도법	고정도법과 이동도법 정의를 이해하고 스스로 활동에 적용하여 표현하기
반: 번호: 이름:	

▶ 학습한 내용을 바탕으로 아래 활동을 해 봅시다.



모듬활동을 기록 해 봅시다.

조 :

조원이름 :

Q1. 표현하고 싶은 주제를 글/그림으로 적어주세요.

Q2. 구성원이 담당해야 할 부분을 구체적으로 서술하세요.

A파트:

B파트:

C파트:

D파트:



활동하기 2

고정도법과 이동도법	고정도법과 이동도법 정의를 이해하고 스스로 활동에 적용하여 표현하기
반: 번호: 이름:	

▶ 학습한 내용을 바탕으로 아래 활동을 해 봅시다.



아래 악보에 고정도법 음이름과 이동도법 계이름을 스스로 적으며 활동해 봅시다.

봄바람

윤석중 개사/독일 민요



평가하기

고정도법과 이동도법	고정도법과 이동도법 정의를 이해하고 스스로 활동에 적용하여 표현하기
반: 번호: 이름:	

▶ 학습한 내용을 바탕으로 모둠발표 평가와 상호평가를 해 봅시다.

<음이름과 게이름 모둠발표 평가지>

학년/ 반		이름		
☆ 다른 모듬의 발표를 평가해 보세요. • 모듬명 :				
평가내용		우수	보통	노력요함
1. 모듬원들의 역할 분담은 적당한가요?				
2. 모듬원들의 호흡은 잘 맞았나요?				
3. 모듬원들이 개념을 잘 이해한 것 같나요?				
4. 모듬원들이 학습내용에 맞게 잘 표현했나요?				
총 평가				

<음이름과 게이름 상호평가지>

학년 / 반		이름		
☆ 모듬 활동에 대해 평가해 보세요.				
평가내용		우수	보통	노력요함
1. 자신의 역할을 잘 이해하고 적극적으로 참여하였나요?				
2. 자신이 맡은 역할을 잘 표현하였나요?				
3. 모듬원들과 호흡은 잘 맞았나요?				
4. 모듬발표에 대해서 만족하나요?				
☆ 모듬원들의 활동에 대해 평가해 보세요.				
좋았던 점				
보완할 점				



활동하기

조표와 임시표	조표와 임시표에 대해 이해하고 스스로 활동에 적용한다.
반: 번호: 이름:	

“할리갈리 게임 방법”

1. 모둠별로 게임 할 순서를 정한다.
2. 한 명씩 돌아가면서 카드를 낸다.
3. 카드 내용을 잘 보면서 같은 내용이 나오면 종을 먼저 치는 학생이 승리!

▶ 학습한 내용 정리하기



다음 빈칸을 채워 주세요.

샤프 ()	
()	반음을 내려서 연주
더블샤프 ()	
()	온음을 내려서 연주
내추럴 ()	반음에서 원래 음으로 돌아가 연주



평가하기

조표와 임시표	조표와 임시표에 대해 이해하고 스스로 활동에 적용한다.
반: 번호: 이름:	

▶ 학습한 내용을 바탕으로 상호평가를 해 봅시다.

학년 / 반	이름																							
☆ 모둠 활동에 대해 평가해 보세요.																								
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 60%;">평가내용</th> <th style="width: 10%;">우수</th> <th style="width: 10%;">보통</th> <th style="width: 10%;">노력요함</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. 자신은 게임활동에 적극적으로 참여하였나요?</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>2. 조표와 임시표의 개념을 잘 이해했나요?</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>3. 모둠활동에 대해 만족하나요?</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>4. 게임활동을 통해 개념이 확실히 정리되었나요?</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table>					평가내용	우수	보통	노력요함	1. 자신은 게임활동에 적극적으로 참여하였나요?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2. 조표와 임시표의 개념을 잘 이해했나요?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3. 모둠활동에 대해 만족하나요?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4. 게임활동을 통해 개념이 확실히 정리되었나요?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
평가내용	우수	보통	노력요함																					
1. 자신은 게임활동에 적극적으로 참여하였나요?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																					
2. 조표와 임시표의 개념을 잘 이해했나요?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																					
3. 모둠활동에 대해 만족하나요?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																					
4. 게임활동을 통해 개념이 확실히 정리되었나요?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																					
☆ 게임 활동을 통해 이해한 점과 보완할 점을 자유롭게 적어보세요.																								
이해한 점																								
보완할 점																								



활동하기

12을명	12을명의 정의를 이해하고 스스로 활동에 적용하여 표현한다.
반: 번호: 이름:	

“ 주사위 게임 방법 ”

1. 모둠별로 주사위를 돌릴 순서를 정한다.
2. 주사위를 돌리고 나온 숫자에 해당되는 을명을 말한다. 이때 말하지 못한다면, 벌칙으로 선생님에게 다녀오기
3. 해당 을명을 말하면 그 만큼 자신의 이름표를 움직인다.
4. 이름표의 도착지에 해당 된 미션을 수행한다.
5. 먼저 한 바퀴를 돌고 시작지점에 도착 한 학생이 승리!

▶ 학습한 내용 정리하기



12을명을 말하면서 스스로 써 봅시다. (순서 지키기!)



평가하기

12월명	12월명의 정의를 이해하고 스스로 활동에 적용하여 표현한다.
반: 번호: 이름:	

▶ 학습한 내용을 바탕으로 상호평가를 해 봅시다.

학년 / 반		이름	
☆ 모둠 활동에 대해 평가해 보세요.			
평가내용		우수	보통
		노력요함	
1. 자신은 게임활동에 적극적으로 참여하였나요?			
2. 12월명의 개념을 잘 이해했나요?			
3. 게임 활동을 통해 개념이 확실히 정리되었나요?			
☆ 게임 활동을 통해 이해한 점과 보완할 점을 자유롭게 적어보세요.			
이해한 점			
보완할 점			

ABSTRACT

Middle School Music Basic Theory Class Instruction
Method Using Keller's ARCS Theory - 2015 Revised
Music and Curriculum Focus

Chae, Yu-Jeong

Jeju National University Graduate School
of Education, Music Education

Supervised by professor Chung, Ju-Hee

The basic theory of music is one of the important elements for understanding various music and is the element showing the most basic framework. In educational fields, most basic music theory classes mainly deal with theories about the basic concepts recorded in subject musical pieces. So, students have no choice but to learn subject musical pieces theoretically.

Students can't understand the entire basic theory of music and they only sing along in class. However, it is also necessary to have a lesson that does not depend on subject musical pieces and proceeds with the basic theory of music independently.

If teachers design and learn the contents of the basic theory of music independently, and then teach the theory through the subject musical pieces,

the students can not only increase their active participation and understanding, but also find the relevance of the theory to the sanction song class and lead to satisfaction that they understood it.

In addition to the basic music theory class, most of all, teachers need attention-focused, subject-oriented contents that cause students to feel curious and lead to understanding and satisfaction. In other words, the purpose of this paper is to study in detail Keller's basic theory of music applying the ARCS theory to help students actively participate in music classes, give confidence to teachers and learners, and to study the teaching and learning materials in detail, starting with the opening of the unit, based on the music learning elements presented by the 2015 revised music curriculum and the 2015 revised middle school music textbook.

Keller was interested in strategies to motivate and maintain learners in a learning environment. This is called the ARCS theory after the first letters of the motivation factors, Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction. The ARCS theory is a comprehensive theoretical attempt to systematically present the importance of learning motivation.

Therefore, if the basic theory of music is found and taught based on Keller's ARCS theory, it will not only improve the course of teaching and learning, but also help learners focus their attention through confidence and confidence in the contents of learning, helping learners understand the basic theory of music more easily.