



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

플립드 러닝(Flipped Learning)을
적용한 중학교 음악과
지도방안연구

- 생활화 영역을 중심으로 -

제주대학교 교육대학원

음악교육전공

오 소 담

2022년 8월

플립드 러닝(Flipped Learning)을
적용한 중학교 음악과
지도방안연구

- 생활화 영역을 중심으로 -

지도교수 허 대 식
오 소 담

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함
2022년 6월

오소담의 교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장	박	응	①
위	원	허 대 식	①
위	원	김 효 정	①

제주대학교 교육대학원

2022년 8월

A Study on Instructional Plan
for Music of Middle School Applying to
Flipped Learning

- Focused on the Realm of Music in Daily Life -

Oh, So-Dam

(Supervised by professor Hur, Dae-Sik)

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

2022. 6.

This thesis has been examined and approved.

.....
Thesis director, Hur, Dae-Sik, Prof. of Music Education
.....
.....
.....

(Name and signature)

2022. 8

Department of Music Education
GRADUATE SCHOOL OF EDUCATION
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

목 차

국문초록	vi
I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구의 내용 및 방법	3
3. 연구의 범위 및 제한점	4
II. 이론적 배경 및 선행연구	5
1. 플립드 러닝	5
1) 플립드 러닝의 개념	5
2) 플립드 러닝의 특징 및 교육적 효과	6
3) 플립드 러닝의 수업 설계	9
2. 2015 개정 교육과정 중학교 음악과 생활화 영역 고찰	11
1) 생활화 영역의 변천	11
2) 생활화 영역의 내용체계 및 성취기준	12
3. 선행연구	14
III. 플립드 러닝을 적용한 중학교 생활화 영역 수업지도안	20
1. 플립드 러닝을 기반으로 한 생활화 영역 음악교육 연구의 당위성	20
2. 생활화 영역 지도를 위한 플립드 러닝 수업의 설계	21
1) 플립드 러닝 수업 설계	21
2) 학습 요소 및 활동 선정	22
3) 차시별 지도 계획	22
4) 평가 계획	26
3. 차시별 학습 지도안의 실제	27
1) 1차시 수업 전 지도안	27

2) 1차시 본 수업 지도안	31
3) 2차시 수업 전 지도안	35
4) 2차시 본 수업 지도안	39
5) 3차시 수업 전 지도안	43
6) 3차시 본 수업 지도안	47
7) 4차시 수업 전 지도안	50
8) 4차시 본 수업 지도안	54
 IV. 결론 및 제언	 58
 참고문헌	 60
 ABSTRACT	 63

표 목 차

<표 1> 강의식 수업과 플립드 러닝 수업 방식 비교	9
<표 2> 플립드 러닝의 일반적인 단계	10
<표 3> 2015 개정 음악과 교육과정 생활화 영역의 내용 체계	12
<표 4> 2015 개정 음악과 교육과정 생활화 영역의 성취기준	13
<표 5> 플립드 러닝을 기반으로 한 음악교육 선행연구	17
<표 6> 플립드 러닝을 적용한 차시별 학습 목표 및 활동	24
<표 7> 1차시 수업 전 지도안	28
<표 8> 1차시 본 수업 지도안	32
<표 9> 2차시 수업 전 지도안	36
<표 10> 2차시 본 수업 지도안	40
<표 11> 3차시 수업 전 지도안	44
<표 12> 3차시 본 수업 지도안	48
<표 13> 4차시 수업 전 지도안	51
<표 14> 4차시 본 수업 지도안	55

그림 목차

<그림 1> 블룸의 인지 사고 단계	6
<그림 2> 러닝 피라미드	7
<그림 3> 플립드 러닝의 단계와 한국형 거꾸로 교실 모형	21

부록 목차

<부록 1> 1차시 수업 전 활동지	65
<부록 2> 1차시 본 수업 활동지	66
<부록 3> 2차시 수업 전 활동지	67
<부록 4> 2차시 본 수업 활동지	68
<부록 5> 3차시 수업 전 활동지	70
<부록 6> 4차시 수업 전 활동지	71
<부록 7> 4차시 본 수업 상호평가지	72
<부록 8> 4차시 본 수업 자기평가지	73

국문초록

플립드 러닝(Flipped Learning)을 적용한 중학교 음악과 지도방안연구 - 생활화 영역을 중심으로 -

오 소 담

제주대학교 교육대학원 음악교육전공
지도교수 : 허 대 식

본 연구의 목적은 중학교 음악과 생활화 영역의 수업에 플립드 러닝을 적용하여 지도방안을 연구함으로써 기존 음악 교과에 주어진 시수를 효율적으로 운영하고, 2015 개정 교육과정에서 추구하는 21세기형 창의·융합형 미래인재 양성을 위한 핵심역량을 기르며 학생들이 음악의 역할과 가치를 인식하고 삶 속에서 음악을 즐기고 활용하는 능력을 함양시키는 것에 있다.

이를 위해 본 연구자는 이론적 배경에서 플립드 러닝의 개념과 설계, 특징 및 교육적 효과와 생활화 영역의 내용 체계와 성취기준을 고찰하였다. 플립드 러닝을 음악 교과에 적용한 선행연구를 통해 현장에서의 교육적 효과를 확인하였으며, 이를 토대로 플립드 러닝을 적용한 중학교 음악과 생활화 영역의 지도방안을

4차시에 걸쳐 수업 전과 본 수업으로 나누어 제시하였다.

수업 전에 사전학습 영상을 제공하여 생활화 영역의 내용 요소인 ‘음악과 행사’와 ‘음악과 산업’과 관련하여 음악의 유통, 저작권, 연주회 감상 예절에 대한 개념학습을 진행한 후, 본 수업에서는 수업 전에 학습한 개념을 바탕으로 모둠 활동을 통해 심화학습과 응용학습을 진행하여 최종적으로 홍보 음악 동영상 산출물을 제작함으로써 음악을 생활화하는 태도를 기르고, 2015 개정 교육과정에서 추구하는 미래인재 양성을 위한 6가지 핵심역량을 기를 수 있도록 설계하였다. 모든 차시의 지도안은 수업 전과 본 수업으로 나누어 제시하였고, 활동지와 평가지 또한 차시별로 제시하여 학교 현장에서 플립드 러닝을 적용한 음악 수업을 진행함에 있어 용이하게 활용될 것으로 예상된다.

본 연구를 통해 학교 현장에서 학습자의 능동적인 참여와 자기 주도 학습능력의 향상을 이끌어내고, 학습자와 교수자 간의 상호작용을 활발하게 하여 생활화 영역의 음악수업이 더욱 비중있고 효과적으로 이루어지길 바라며, 플립드 러닝을 적용한 생활화 영역의 음악수업 지도안 연구가 활발하게 이루어지기를 기대한다.

주제어

플립드 러닝, 플립러닝, 거꾸로 학습, 거꾸로 교실, 생활화 영역

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

현대사회는 과거의 산업사회로부터 지식정보기반의 사회로 빠르게 변화해왔다. 정보통신기술의 발전은 우리의 실생활 전반적인 부분에서 큰 변화를 주었으며 교육현장에서 정보통신기술의 발전은 다양한 교수 매체와 교수법이 등장하는데 발판을 마련해주었다. 이로 인해 생겨난 교수법 중 하나인 플립드 러닝(Flipped Learning)은 기존의 전통적인 강의식 수업의 형태를 뒤집은 것으로 ‘거꾸로 교실 학습’이라고도 하며 교실 밖에서 선행학습을 진행한 후 교실 안에서는 해당 수업과 관련한 활동, 체험중심의 심화학습과 응용학습을 진행하는 수업 방식이다. 플립드 러닝은 그 동안 학교 현장에서 적극 활용되지 못했지만 최근 COVID-19 감염병이 생겨남에 따라 다양한 교수법이 연구되면서 다시 각광받고 있는 교수법이다.

2019년 12월부터 시작된 COVID-19는 다양한 변이를 일으키며 현재까지도 전세계적으로 확산되어 진행중이며, 우리의 삶 전반적인 부분에서 많은 변화를 안겨주었다. COVID-19 감염 위험으로 인해 등교수업이 불가능하다는 판단 아래 교육당국에서는 2020년 3월 코로나 19 감염병 상황에 대비하여 학습 공백의 최소화와 안정적 학사 운영지원, 온·오프라인 혼합형 수업확산 등 미래 교육을 향한 도약 기반 마련을 위해 ‘체계적인 원격수업을 위한 운영 기준안 마련’(교육부, 2020)을 발표했다. 고등학교 3학년 학생들을 시작으로 우리나라에서 사상 초유의 온라인 개학이 시작된 후 등교와 온라인 학습을 병행하는 온·오프라인 혼합학습인 블렌디드 러닝(Blended Learning)이 시작되었고 이는 플립드 러닝을 활용한 수업 방식이 다시 수면 위로 떠오르는 계기가 되었다.

대부분의 학교 현장에서 많이 활용되지 않았던 탓에 플립드 러닝 방식은 교사와 학생들에게 혼란을 가져다주었고, 특히 음악 교과의 경우 기악과 가창 등 실

습이 주로 이루어지는 음악 활동의 비중이 큰 만큼 타 교과보다 연구가 활발하게 이루어지지 않아 현장에서 어려움을 겪는 교사들이 많았다. 이는 교사들의 ICT 기술 등을 활용한 다양한 교육 매체의 활용 능력 함양과 체계적인 교수학습 방안 연구의 필요성을 시사한다.

2015 개정 교육과정에서 추구하는 인간상은 미래 사회에서 요구되는 핵심역량을 함양하여 바른 인성을 갖춘 21세기형 창의·융합형 인재로, 학습자 참여형 수업과 과정 중심 평가를 강조하고 있다. 음악과 교육과정에서는 음악적 정서함양 및 표현력의 계발을 통해 자기표현 능력을 신장하고 자아정체성을 형성하며, 문화의 다원적인 가치 인식을 통해 타인을 존중, 배려하는 소통능력을 지닌 인재를 육성하는 것을 목표로 하며, 핵심역량을 기르기 위하여 표현, 감상, 생활화의 3가지 영역을 제시하고 있다(교육부, 2015).

본 연구에서 다룰 생활화 영역은 2007 개정 교육과정부터 새롭게 제시된 영역으로 2009 개정 시기에는 생활화를 더욱 강조하기 위하여 모든 대영역에서 생활화 관련 학습 목표를 제시하였고, 2015 개정 교육과정에서 그 영역이 더욱 확대되어 음악의 실생활 활용 가능성을 제공하며 생활화의 내용 요소와 기능 등 구체적인 방법을 제시하였다(정은정, 2022). 이는 생활화 영역 교육의 중요성이 커지고 있음을 보여준다.

현대사회의 학생들은 스마트 기기의 사용으로 각종 미디어 노출을 넘어 장래 희망 순위에 직접 미디어를 제작, 편집하여 콘텐츠를 공유하는 유튜브 크리에이터(YouTube content creator)가 포함되어 있을 정도로 직접적인 SNS 활동을 하고 있으며, 더 이상 일상생활에서 음악은 빠질 수 없는 요소이다. 지식과 정보가 넘치는 현대사회에서 학생들은 음악의 역할과 가치를 인식하고 음악을 활용하는 태도를 가져야 한다. 이는 음악과 산업, 저작권에 대한 학습이 다루어지는 생활화 영역 수업의 필요성을 보여준다. 하지만 한국교육과정평가원의 2015 개정 교육과정 운영 실태분석에 따르면 학생을 대상으로 서면 조사를 한 결과 학생들이 음악 교과에서 평가가 기악과 가창 중심의 실기평가를 중심으로 이루어지는 것에 대한 아쉬움을 나타내기도 했으며, 중학교 2~3년 동안 생활화 영역에 대해서 학습한 경험이 없다는 의견을 나타내기도 하였다. 평가와 수업이 서로 관련이 깊다는 점과 생활화 영역에서의 수업이 다루어지지 않았다는 점은 음악 수업이 주

로 가창, 기악 활동 으로만 이루어지고 있다고 판단할 수 있다. 실제 현장에서 교사들이 수업을 하면서 어려운 점으로 ‘학생의 개인차와 다양성을 고려한 수업’(41.2%) 이 가장 높은 응답률을 보였으며, 그 다음으로는 ‘수업 시수의 부족’(27.3%) 과 ‘학생 상황 및 학생 수준에 맞는 교육과정 재구성’(11.9%)이 높은 응답률을 나타냈다.(배주경, 2021)

학생의 개인차와 다양성을 고려하여 수업을 진행하기 위해서는 학생과의 상호 작용을 늘려야하고 학습자 중심의 수업 방식이 필요하다. 플립드 러닝 방식을 활용한 수업은 학습자의 학습 속도의 차이를 고려할 수 있고 반복 학습 요구 등을 충족시킬 수 있으며 또한 학습자의 자기 주도적 학습능력의 성장을 도모할 수 있다. (민경훈, 2017)

현행 교육과정에서 중학교의 음악 교과 시간 배당은 음악과 미술이 예술 교과군으로 272시간으로 되어있다. 타 교과에 비해 현저히 적은 시수로 현행 교육과정 운영 실태 분석 결과 현장의 교사들이 겪는 어려움에서 볼 수 있듯이 음악 수업에서 진행되는 3가지 영역을 모두 진행하기엔 무리가 있다고 본다. 이러한 문제점을 해결하기 위해 사전학습을 통해 학습을 한 후 학교에서 학습자 중심의 활동을 진행하는 플립드 러닝 방식을 활용한다면 내실있는 수업 진행을 할 수 있을 것이라 기대된다.

본 연구에서는 플립드 러닝을 적용한 생활화 영역의 수업 지도안을 연구함으로써 음악 수업의 실효성을 높이고 학생들이 음악의 역할과 가치를 인식하고 삶 속에서 음악을 즐기고 활용하는 능력을 함양시키는 것에 그 목적을 둔다.

2. 연구의 내용 및 방법

본 연구는 중학교 2학년을 대상으로 하여 2015 개정 교육과정 음악과 생활화 영역의 수업에 플립드 러닝을 활용한 지도방안을 고안한다. 구체적인 연구 내용과 방법은 다음과 같다.

첫째, 플립드 러닝과 관련한 문헌연구를 통해 개념과 특성을 이해하고 교육적

인 효과를 알아본다.

둘째, 본 연구의 대상인 중학교 2학년을 위한 수업 설계를 위해 2015 개정 교육과정 중학교 음악과의 생활화 영역에 대하여 알아보고 생활화 영역의 내용요소 중 음악과 행사, 음악과 산업을 중심으로 한 수업 활동을 선정하였다.

셋째, 플립드 러닝을 적용하여 1차시를 교실 밖 수업과 교실 안 수업으로 나누어 4차시의 수업지도안을 제시하였다.

3. 연구의 범위 및 제한점

본 연구의 범위와 제한점은 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 중학교 2학년을 대상으로 제한하여 플립드 러닝 학습법을 적용한 수업을 제시한다.

둘째, 본 연구는 중학교 음악과 생활화 영역의 내용요소인 음악과 행사, 음악과 산업에 비중을 두고 연구하였다.

셋째, 본 연구는 플립드 러닝을 적용한 생활화 영역 수업 지도방안을 제시함으로써 미래인재의 핵심역량을 기르기 위한 음악 수업의 실효성을 높이는 것에 목적을 두고 있으나 실제 학교 현장에 적용되지 않아 효과에 대한 검증이 이루어지지 못했다. 이 제한점에 대하여 플립드 러닝을 적용한 음악수업과 관련한 선행 연구를 통하여 기대효과를 얻을 순 있지만 일반화할 수는 없으므로 향후 연구에서 실제 수업에 본 연구의 지도안을 적용하여 학생들에게 미치는 영향과 수업의 실효성에 대하여 분석하고자 한다.

II. 이론적 배경 및 선행연구

1. 플립드 러닝(Flipped Learning)

1) 플립드 러닝의 개념

플립드 러닝(Flipped Learning)은 온라인과 오프라인 교육을 혼합하는 혼합형 학습(Blended Learning)의 한 형태로, 2007년 미국 콜로라도에서 존 버그만(John Bergmann)과 애론 샘즈(Aaron Sams)라는 두 화학 교사에 의해 시작되었다. 플립드 러닝은 ‘뒤집힌’이라는 의미를 가진 Flip의 수동형인 Flipped와 ‘학습’을 의미하는 Learning의 합성어로 전통적 강의방식을 뒤집는다는 의미를 가지고 있다(정현재, 2015). Inverted learning, flipped classroom, flipping the classroom 등의 다양한 명칭으로 불리는 플립드 러닝은 ‘뒤집혀진 학습’, ‘거꾸로학습’, ‘역전학습’ 등으로 번역될 수 있다(이민정, 2016).

버그만과 샘즈(2005)는 “플립 러닝이란 전달식의 강의를 전체에서 개별 배움 공간으로 옮겨, 그 결과로 남겨진 전체 배움 공간을 역동적이면서 상호 배움이 가능한 환경으로 변화시키는 교육 실천”이라고 정의하였다(이민정, 2016).

최정빈(2018)은 플립드 러닝의 정의를 “학습자가 수업 전에 자기 주도적 학습으로 지식이나 정보를 습득하고, 수업에서는 교수자의 코칭과 동료학습자들과의 협업체제를 기반으로 문제 해결 학습을 통하여 창의성과 인성을 길러내는 교수 학습 방법이다” 라고 정의한다.

플립드 러닝에 대한 정의는 이 외에 여러 학자들에 의해 내려지고 있지만, 전통적 강의방식에서 벗어나 교실 밖에서 선행학습을 진행한 후 교실 안에서는 해당 수업과 관련한 활동, 체험중심의 심화학습과 응용학습을 진행하는 공통점을 가지고 있다. 플립드 러닝은 온라인 학습과 오프라인 학습의 장점을 모아 완전학습을 목표로 하며, 수업 전 학습자료를 다양하게 제공하고 면대면 수업에서는 협동학습을 극대화 하는 것으로 전통적 강의방식보다 학생과의 상호작용에 더 많은 에너지를 쏟는 것을 중요시한다.

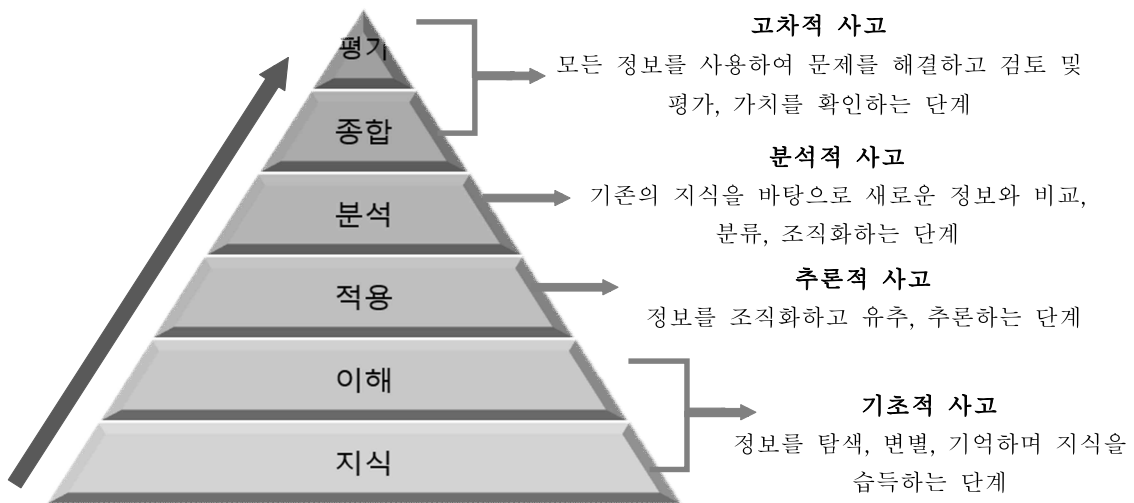
2) 플립드 러닝의 특징 및 교육적 효과

플립드 러닝의 특징은 기존의 강의방식을 뒤집음으로써 학습자가 교실 밖에서 선수학습 내용을 숙지하고 교실 안에서 다양한 활동을 통해 지식을 심화시키고 학습을 완성 시키는 데에 있다. 이러한 특징은 교실 안에서 이루어지는 본 수업에서 학습자들이 학습의 주체가 되어 학습에 임할 수 있도록 하고 학습자와 교수자 간의 활발한 상호작용이 가능하게 한다.

이러한 플립드 러닝의 특징을 통해 얻을 수 있는 교육적 효과를 크게 고차원의 학습 수행, 구성주의 학습의 활성화 측면과 학습자의 자기주도적 학습능력 향상의 3가지 측면으로 나누어 제시하고자 한다.

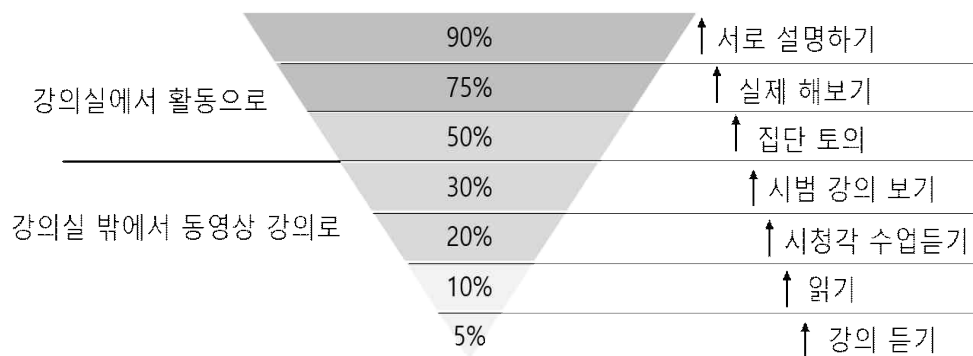
첫 번째로, 고차원의 학습 수행 측면에서 바라본 플립드 러닝은 전통적 강의방식과 비교하여 인지 영역에서 상당한 차이를 보인다. ‘인지 영역’이란 인간의 행동을 일으키는 정신 능력을 지칭하는 용어로 기억, 문제해결, 창의력 등과 같은 광범위한 사고과정을 포함한다. 인지 영역은 미국의 교육학자인 블룸(Benjamin S. Bloom)에 의해 지식, 이해, 적용, 분석, 종합, 평가의 6단계로 정의되고 있다. 플립드 러닝을 적용한 수업 방식은 학습자에게 지식의 이해를 넘어 적용하고 분석, 종합할 수 있는 학습 능력을 증대시킬 수 있다(이민경, 2016).

<그림 1> 블룸의 인지 사고 단계(최정빈, 2018)



전통적 강의방식은 일방적으로 강의를 전달하는 강의 방식이 주를 이루고 있어 하위인지 영역인 기초적 사고 수준에 머무를 수 밖에 없다. 이론과 실습을 병행하는 음악 교과의 경우는 강의시간의 한계 등을 말미암아 적용, 분석의 인지 영역에 도달하는 것이 더욱 어렵다. 플립드 러닝을 적용한 수업 방식은 수업 전 학습을 통해 기초적 사고를 선행하고 본 수업에서는 다양하고 능동적인 학습을 경험할 수 있도록 하므로 상위인지 영역인 분석적, 추론적, 고차적 사고 수준에 도달하기가 수월하다. 이는 아래 <그림 2>의 러닝 피라미드를 통해서도 알 수 있다. 그림과 같이 학습 후 학습 내용을 얼마나 기억하는지에 대한 정보는 강의 듣기, 읽기, 시청각강의 듣기, 시범강의 듣기 등을 활용한 수업 방식에서는 매우 낮게 나타나는 것을 볼 수 있다. 반면, 집단토의, 실제 해보기, 서로 설명하기 등의 방식에서는 높게 나타나는 것을 볼 수 있다. 전통적인 수업 방식에서 강의 듣기가 주를 이루는 것을 감안했을 때 플립드 러닝을 활용한 강의 방식은 고차원의 학습 수행이 가능하도록 돕는다. 이와 관련하여 플립드 러닝을 적용하여 수업을 할 때 수업 전 학습에서는 지식과 이해 수준으로 목표를 정하고, 수업 중에는 적용 이상의 수준을 목표로 하여 학습자의 잠재된 학습의 가능성을 최대한 불러일으켜야한다.

<그림 2> 러닝 피라미드 (이민경, 2016)



두 번째로, 구성주의 학습 활성화 측면에서 ‘구성주의 학습’은 학습자가 현 단

계에서 가지고 있는 지식과 경험을 바탕으로 교수학습 과정에서 자신의 지식과 경험을 재구성하는 방식의 학습을 뜻한다. 구성주의 학습에서는 학습자가 문제 상황을 마주했을 때 자신이 가지고 있는 지식과 경험 등을 활용하고 다른 학습자와 상호작용을 거치면서 문제해결을 도모하며 이러한 문제해결과정을 통해 다양한 역량을 개발하는 것을 중요시 한다(성민경, 2015).

이와 마찬가지로, 플립드 러닝 방식은 학습자 개인이 가지고 있는 지식과 경험을 활용하여 다른 학습자와 소통하고 문제를 해결하며 더욱 심화된 학습의 경험을 통해 지식을 만들어간다. 이는 사전학습을 통해 본 학습에서 강의자와 학습자, 학습자와 학습자 간 소통이 가능하기 때문이다. 이러한 의미에서 플립드 러닝은 구성주의 학습을 활성화 시킬 수 있다.

마지막으로 자기주도학습 능력의 향상이다. 자기주도학습 능력이란 개별 학습자가 스스로 행하는 학습 활동을 일컫는 말로, 넓은 의미로는 학습자 자신의 학습을 위한 필요를 진단하고, 학습 목표를 설정하며 학습전략을 선정하고 적용하여 학습의 결과를 평가하는 과정에서 주도적인 역할을 수행하는 것을 말한다(김찬기, 백현기, 강경숙, 2007).

플립드 러닝을 실제 학교 현장에 적용한 실험을 보여준 프로그램에서 학습자들은 학습 의욕이 자극되어 왕성한 활동력을 보여주었고, 기대치를 넘는 변화를 보여주었다(정찬필, 2014). 또한, 이러한 학습 과정에서 학습자들은 메타인지 능력을 향상 시킬 수 있는데 여기서 메타인지란, 자신이 무엇을 알고 무엇을 모르는지 스스로 분별할 수 있는 능력으로 플립드 러닝에서 학습자들은 토론, 문답, 문제 풀이 등의 활동에 참여하면서 자신이 모르는 것을 인지하는 경험을 할 수 있다. 메타인지 능력의 향상은 자기주도학습 능력을 개발시켜 학습자가 학습에 있어 주도력을 가질 수 있도록 한다(이민경, 2016).

플립드 러닝 강의 방식을 전통적인 강의방식과 비교하여 표로 나타내면 다음과 같다.

<표 1> 강의식 수업과 플립드 러닝 수업 방식 비교(최정빈, 2018)

수업 유형 수업 시차	전통적 강의수업 방식		Flipped Learning 수업 방식	
수업 전 (Pre-class)	사전학습을 하는 학생도 있고 그렇지 않은 학생도 있음 → 대체로 아무 준비 없이 수업에 임함		사전학습을 필수 완료해야 함 → 사전학습을 통해 지식, 이해수준 도달 (학생들의 능력, 개별 학습 속도에 맞게 반복하여 학습 가능)	
수업 중 (In-class)	학생	교사에게 새로운 학습내용 학습	학생	사전학습 내용을 토대로 협동학습
	교사	강의를 통해 전체 학생에게 학습내용 전달	교사	협동학습 활동을 촉진하고 개별 피드백 제공
	인지 영역 수준	지식, 이해	인지 영역 수준	적용- 분석- 종합- 평가
		기초적 사고		분석적사고 추론적사고 고차적사고
수업 후 (Post-class)	과제 및 학습 내용 응용		심화학습, 학습 성찰	

3) 플립드 러닝의 수업 설계

플립드 러닝의 단계는 크게 수업 전, 본 수업, 수업 후의 3단계로 나눌 수 있

다. 플립드 러닝에서 이루어지는 활동은 교실 밖과 교실 안에서의 활동으로 구분할 수 있다. 플립드 러닝은 교실 밖의 개별적 학습경험과 실제 교실 안에서의 협력적 학습경험의 상호보완적 작용을 강조한 교수·학습 방식이다. 예를 들면, 교실밖의 활동은 본 수업 전·후에 일어나는 여러 활동으로 수업 전 사전 영상을 시청한다거나 수업 후 추가로 하는 경험을 의미하고, 교실 안에서의 활동은 본 수업에서 수업 전 활동을 토대로 한 학생과 학생, 교사와 학생의 상호교류 일체를 의미한다. 즉 플립드 러닝의 이러한 특징은 3단계 별로 적용되고 있다.

이러한 특징을 종합하면, 플립드 러닝은 교실 밖과 교실 안에서의 학습 활동이 효과적으로 이루어지는 데 목표를 두고 있으므로 ‘Pre Class - In Class - After Class’라는 단계로 진행된다고 할 수 있다(김아현, 정은정, 2019).

다음은 김아현, 정은정(2019)의 연구에서 정리한 플립드 러닝 수업의 단계와 각 단계에서 이루어지는 활동이다.

< 표 2 > 플립드 러닝의 일반적인 단계

순서	단계	교수·학습 활동
수업 전	Pre Class	동영상 시청, 영상의 내용 정리, 질의응답
본 수업	In Class	협동학습, 문제해결중심학습, 프로젝트 학습 등
수업 후	After Class	추가활동, 피드백, 과제제출 및 평가

수업을 설계할 때는 수업 전 교실 밖 수업을 운영하는데 있어 사전 학습자료의 제공 및 학습자의 자기주도적 학습 기회를 제공하는 것이 핵심이다. 이를 위해서 교사는 유튜브를 비롯한 MOOK¹⁾, OCW²⁾ 등 국내외 공개 플랫폼의 공개된 자료들을 살펴볼 필요가 있으며 교사가 직접 개발할 수도 있다. 사전 학습자료를 탑재할 때에는 학습자가 접근하기 용이하도록 고려해야 한다. 또한, 본 수업에서의 학습목표 달성을 위해 사전 학습자료의 학습 여부를 진단해야 하므로 진단평

1) 온라인 공개수업(영어: Massive Open Online Course, MOOC)은 웹 서비스를 기반으로 이루어지는 상호참여적, 거대규모의 교육을 의미한다.
 2) 오픈코스웨어(OpenCourseWare, OCW)는 대학에서 실제로 진행되는 강의를 온라인을 통해 청강할 수 있게 만든 일종의 지식나눔 프로그램이다.

가를 위한 문항을 개발하거나 학습자의 자기주도적 학습력 향상을 위해 마인드 맵 등을 활용한 요약 노트 만들기 또는 본 수업 활동과 관련한 준비활동 등의 미션을 제공하는 것이 좋다.

본 수업에서는 학습자 중심의 학습 활동을 할 수 있도록 수업환경을 조성하는 것이 중요하다. 수업 전에 다루어진 사전학습 내용에 대한 질의·응답 시간을 가진 후에는 액션 러닝, 문제 중심 학습, 프로젝트 학습과 같이 학습자 중심의 심화학습 활동이 가능한 수업 방법들이 모색되어야 한다. 교사는 본 수업이 이루어지는 동안 학생들을 관찰하고 피드백하는 조력자 역할을 수행하여야 한다.

본 수업 이후에는 과제 제출과 평가, 본 수업 때 다루지 못한 내용을 다루거나 보충 심화 학습 활동, 팀별 협력 학습의 중간 결과물 공유, 성찰 활동 등이 이루어져야 한다.

2. 2015 개정 교육과정 중학교 음악과 생활화 영역 고찰

1) 생활화 영역의 변천

생활화란 생활에서 음악을 활용하고, 삶에서 음악이 주는 의미를 이해하며 음악을 즐기는 태도를 갖게 되는 것을 말한다. 음악 교육학자들은 생활화 영역이 순수음악 자체로서 의미를 부여받는 것이 아닌 음악교육의 사회학적 요구와 관련이 있다고 주장한다. 음악 사회학에서는 음악교육이 인간과 사회에 기여할 수 있으므로 사회적 능동 기능을 한다고 본다. 학교에서 음악적 지식 및 기능, 태도, 동기, 창의력, 문화적 안목, 사회적 책임감, 가치관 등을 기르는 것은 궁극적으로 사회에 영향을 미치는데, 이러한 기능을 위한 음악교육의 과제가 생활화와 관련되어 있다. 이러한 음악교육의 사회적 기능을 열거하면, 인간성 함양을 위한 교육 기능, 문화유산의 전달 기능, 공동체 삶을 통한 사회 통합 기능, 음악 관련 직업 정보 제공 기능, 문화산업의 발전 기능 등이다(정은정, 2022). 이러한 음악교육의 사회적 기능의 중요성은 생활화 영역의 변천을 통해 알 수 있다.

음악 교과에서 생활화 관련 내용이 나타난 시기는 제1차 교육과정으로, 이후 2007 개정 음악과 교육과정에서 ‘음악교육의 활용도 제고’를 개정의 중점사항으

로 정하고 음악의 생활화가 학교 음악교육을 통해 궁극적으로 이루고자 하는 목표임을 공고히 하여 생활화를 교과의 영역으로 제시했다. 2007 개정 교육과정에서의 목표는 ‘음악 활동에 적극적으로 참여하는 태도를 갖게 한다.’로 음악 활동에 참여하는 태도를 갖추기를 목표로 하고 있다. 2009 개정 시기에는 생활화를 더욱 강조하기 위해 모든 대영역에서 생활화 관련 학습 목표를 제시하였고, 음악의 가치를 인식하며 음악활동에 적극적으로 참여하고 음악을 즐기는 태도를 갖는 것을 목표로 하고 있다. 2015 개정 시기에는 음악의 실생활 활용 가능성을 제공하여 생활화의 내용 요소와 기능 등 구체적인 방법을 제시하였다.

현행 2015 개정 교육과정 중학교 음악과 영역에서 생활화 영역의 목표는 음악의 가치를 인식하여 음악 활동에 적극적으로 참여하고 음악을 활용하는 태도를 갖도록 하는 것으로 제시되어 있다. 교육과정의 변천에서 알 수 있듯이 생활화 영역은 2007 개정 교육과정 이전까지 내용 체계로 크게 제시되지 못하다가 2007 개정 교육과정부터 대영역으로 대두되어 생활화를 위한 내용 체계가 제시되었고 2009 개정 교육과정을 거쳐 2015 개정 교육과정에서는 내용이 확대되어 그 중요성이 더욱 강조되고 있다. 이는 음악과 교육과정에서 점차 생활화 영역 교육의 중요성이 높아지고 있음을 보여준다.

2) 생활화 영역의 내용 체계 및 성취기준

중학교 음악과 생활화 영역은 학생들이 음악과 관련한 여러 행사에 참여하고, 음악의 생산·소비·향유의 관계를 파악하며 음악의 활용가치를 이해하고, 세계 속 국악의 위상을 알고 우리 음악에 대한 자긍심, 애호심을 기르는 것을 목적으로 한다(교육부, 2015).

중학교 음악과 생활화 영역은 다음 <표 3>과 같다.

<표 3> 2015 개정 음악과 교육과정 생활화 영역의 내용 체계

영역	핵심개념	일반화된 지식	내용 요소	기능
생활화	<ul style="list-style-type: none"> 음악의 활용 음악을 즐기는 태도 	음악을 생활 속에서 활용하며, 음악이 삶에 주는 의미에 대한 이해를 통해서 음악을 즐기	음악과 행사	<ul style="list-style-type: none"> 참여하기 평하기 조사하기
			음악과 산업	

		는 태도를 갖는다.	세계 속의 국악	• 발표하기
--	--	------------	----------	--------

핵심개념에서는 주요 학습 내용의 개념과 원리를 다루고 있으며 일반화된 지식은 핵심 개념을 더욱 구체화 한 것으로 활동을 통해 학습자들이 반드시 알아야 하는, 핵심적으로 다루어져야 할 지식을 나타낸다. 내용 요소는 학령수준에서 배워야 할 학습 내용을 제시하고 있으며 기능은 목표를 이루기 위한 행동으로 음악 교과의 특성이 드러난다.

생활화 영역의 내용 체계에서는 일반화된 지식으로 음악을 생활 속에서 활용하고, 음악이 삶에 주는 의미에 대해 이해함으로써 음악을 즐기는 태도를 갖는 것으로 제시되어 있으며 내용 요소로 음악과 행사, 음악과 산업, 세계 속의 국악을 다루며 참여하기, 평가하기, 조사하기, 발표하기의 기능이 제시되어 있다(교육부, 2015).

생활화 영역의 학습에 대한 성취기준은 다음과 같다.

<표 4> 2015 개정 음악과 교육과정 생활화 영역의 성취기준(교육부, 2015)

<p>[9음 03-01] 음악과 관련된 다양한 행사에 참여하고 행사에 대해 평한다.</p> <p>[9음 03-02] 음악과 관련된 산업에 대해 조사하여 발표한다.</p> <p>[9음 03-03] 세계 속의 국악의 위상에 대해 조사하여 발표한다.</p>
--

성취기준에 대한 교수·학습 방법으로 지역의 음악 관련 행사를 찾아 다양하게 참여할 수 있는 방안을 모색하고 행사에 참여하여 경험 나누기, 행사에 활용된 음악 평가하기, 음악관련 산업에 대하여 조사, 발표를 통해 음악의 활용가치 찾아 보기 등을 통해 학생들이 적극적으로 음악 활동에 참여할 수 있도록 지도할 수 있도록 한다.

생활화 영역에서의 평가방법과 유의사항으로는 평가의 내용에 따라 관찰, 포트폴리오, 보고서 등 다양한 유형의 평가방법을 적절하게 사용해야 하며, 교사의 평가 뿐만 아니라 상호평가, 자기 평가 등 학생의 평가를 병행하여 실시할 수 있다. 이 외에 학교 내외의 음악 활동에 참여하는 정도, 음악에 대한 태도와 생활화의 실천 정도 등을 평가한다.

생활화 영역의 내용 체계와 성취기준에서 나타나 있듯이 생활화 영역에서는 평가하기, 발표하기, 조사하기, 참여하기 등 학습자들의 역동적이고 자발적인 활동이 이루어져야 한다. 하지만 현재 음악 교과와 시수 부족 등의 문제로 학습 활동에 필요한 시간이 부족하며 이에 대해 학습자 중심의 수업을 위해서는 기존의 강의방식을 뒤집는 플립드 러닝 방식이 생활화 영역의 수업에서 실효성을 높일 수 있는 방안이라 생각한다.

3. 선행연구

본 연구를 시작하기에 앞서 플립드 러닝과 거꾸로 학습, 블렌디드 학습을 주제로 한 음악 교육 관련 연구에 대하여 고찰을 해보았다. 타 교과에 비해 음악 교과와 플립드 러닝의 연계에 대한 연구가 적었지만 4차 산업혁명의 시대와 2019년 12월 시작된 COVID-19로 인하여 2020년도부터 플립드 러닝을 비롯한 블렌디드, 원격교육, 스마트 기기와 같은 다양한 매체를 활용한 음악교육에 관한 연구가 증가하는 모습을 볼 수 있었다. 선행연구를 통해 음악 교과에 플립드 러닝을 적용했을 때 가장 크게 학습자의 자기 주도 학습 능력과 학업성취도 향상의 공통적인 효과를 볼 수 있었다.

한국교육과정평가원 배주경(2021)의 ‘2015 개정 교육과정 운영 실태 분석’ 연구에서 음악 교사들의 수업에서 어려운 점으로 학생의 개인차, 다양성을 고려한 수업이 41.2%로 가장 높게 나타났고 두 번째로 수업 시수의 부족이 높은 것으로 나타났다. 이 연구에서는 학생들에게도 설문 조사를 진행하여 온라인 수업에 대한 학생의 입장 또한 알 수가 있었는데 좋았던 점으로는 이론에 대한 영상을 뚜렷하게 볼 수 있고 수업에 대한 자료를 여러 번 학습할 수 있다는 점을 들었다. 반면, 아쉬운 점으로는 집중도가 떨어지거나 네트워크 문제, 집에서 기악 활동이 힘들다는 점을 들었다. 이 연구는 COVID-19로 인해 진행되었던 원격수업의 내용을 포함하고 있어 블렌디드 러닝 방식에 있어 후속 연구자들의 연구 방향을 제시할 수 있다고 본다.

교수 매체를 활용한 음악교육을 다룬 권혜진, 김민정(2019)의 연구에서는 음악 교육에서의 교수 매체 활용의 필요성을 5가지로 정리하여 학교 현장에서 활용하고 있는 다양한 교수 매체를 연구하였다.

플립드 러닝을 활용한 음악 수업 연구를 살펴본 결과 학습자의 학업 성취도와 자기 주도 학습 측면에서의 효과성에 초점을 둔 연구들이 많았다.

중학생을 대상으로 한 연구로 범위를 좁혀 살펴보았을 때, 감상 영역에서의 수업이 가장 활발하게 연구되었으며 생활화 영역의 수업에 대한 연구는 감상 영역에 비교하여 현저히 적게 이루어진 것을 알 수 있었다.

김희민(2016)은 음악극 창작을 위한 수업 지도안 연구를 통해 주어진 음악시수의 효율성과 학습자가 음악을 즐기는 것에 도움이 된다는 결과를 도출하고 중등 음악교과의 다양한 지도안이 개발되어야 함을 제안하였다.

김정은(2016)은 고등학교 음악 감상 수업을 통해 플립드 러닝을 적용한 수업이 음악 감상에 대한 학습자의 긍정적 인식과 흥미, 이해도를 높일 수 있음을 이야기하였다.

박화목(2018)은 대부분의 플립드 러닝 감상 수업이 설명을 기반으로 곡을 이해하는 점에 착안하여 소리에 집중한 감상 수업의 필요성을 내세워 플립드 러닝을 현대음악 감상 수업에 적용하여 감상 단계를 설정하였다. 이를 바탕으로 토의하며 감상과 토의를 반복하는 학습 활동을 통해 학습자들이 능동적으로 감상하고 탐색할 수 있는 능력을 기르고 음악적 상상력과 창의성을 기르는 데에 목적을 두었다.

김혜리(2019)는 슈베트르의 겨울 나그네를 제재곡으로 한 감상, 가창, 창작 수업을 통해 학습자의 자기 주도 학습능력에서 중요한 요소인 인지, 동기, 행동의 구성요소를 발전시키는데 도움이 된다는 결과를 도출해내었다.

이수빈(2019)은 플립드 러닝을 활용한 기초 화성학 수업 연구에서 전통적 강의 방식 그룹과 플립드 러닝 강의방식 그룹을 비교하여 플립드 러닝 강의방식 그룹의 학생들이 전통적 강의방식의 학생들보다 학업 성취도가 2배에 가깝게 향상한 결과를 도출하였다. 학습자의 태도와 교수 만족도 또한 높았으며, 교수자들의 교수매체 활용 및 발전을 통해 교육이 진일보할 것을 기대하였다.

이정민(2019)은 플립드 러닝을 적용한 중학교 가창 수업 연구에서 실험집단과

통제집단의 비교를 통해 학생들의 자기 주도 학습능력과 음악적 표현력에 미치는 영향을 실험하고 실험집단 학생들에게서 자기 주도 학습능력과 표현력 향상을 관찰할 수 있었다. 이어, 음악 교과의 다양한 영역 연구의 필요성과 다양한 연구 연령에 따른 교수법 개발 연구, 체계적인 교수학습 설계의 필요성을 제안하였다.

강의진(2020)은 중학교의 기악 수업 연구를 통해 플립드 러닝이 학생들의 음악 개념 이해를 도울 수 있으며, 연주기능을 향상시키고, 연주시간 확보로 인한 학습 성취도의 향상을 관찰하였다.

송민정(2020)은 자유학기제 플루트 수업에 플립드 러닝을 적용한 교수학습설계를 통해 합주 시간 확보로 인한 심화 활동의 가능성, 연주력 향상, 자유학기제의 본질적 목표인 학생의 잠재력 향상에 긍정적인 영향을 미치는 것을 관찰하였다.

다음은 생활화 영역에서 이루어진 선행연구이다.

조은영(2017)은 중학생을 대상으로 하여 생활화 영역에서 국악을 다룬 종묘제례악 지도방안을 설계하고 학습자에게서 자기 주도 학습능력과 창의력이 향상하는 것을 관찰하였다.

박은주(2019)는 플립드 러닝을 기반으로 한 프로젝트 수업 지도안 개발을 통해 학습자의 문제해결 능력과 자기 주도 학습능력의 향상을 기대할 수 있으며 생활에서 국악을 즐길 수 있을 것을 기대하였다.

고은혜(2020)는 영상매체 속 음악을 중심으로 한 중학교 생활화 영역의 지도방안 연구를 통해 학습자의 학습 만족도와 자발적 참여도의 증가를 관찰할 수 있었다.

남윤정(2022)은 블렌디드 러닝을 활용한 생활화 영역의 수업지도안 개발 연구에서 전문가에게 블렌디드 수업의 장점에 대한 현장 적합성을 인정받았다. 또한, 음악 교과의 생활화 영역에 블렌디드 수업 방식을 적용하는 연구가 활발히 이루어져야 함을 제안하였다.

다음은 선행연구를 정리하여 표로 나타낸 것이다.

<표 5> 플립드 러닝을 기반으로 한 음악교육 선행연구

구분	연구자	연구 대상 및 주제	영역	연구 결과 및 제언
플립드 러닝을 적용한 수업	김희민 (2016)	중학생을 대상으로 한 플립 러닝을 활용한 음악극 창작 수업 지도안	표현	<ul style="list-style-type: none"> - 주어진 음악 시수를 효율적으로 운영하고 다양한 활동이 가능하도록 하며 학습자가 음악을 즐기는 데 도움을 준다. - 중등 음악 교과에서의 다양한 지도안이 개발되어야 한다.
	김정은 (2016)	고등학생을 대상으로 한 거꾸로 교실을 활용한 음악 감상 지도안 연구 - 고등학교 감상 제재곡 중심으로 -	감상	<ul style="list-style-type: none"> - 음악 감상에 대한 긍정적인 인식과 학습자의 흥미, 이해도를 높일 수 있다.
	박화목 (2018)	고등학생을 대상으로 한 플립드 러닝을 적용한 현대음악 지도방안 - <바르샤바의 생존자> 를 중심으로 -	감상	<ul style="list-style-type: none"> - 학습자의 능동적인 감상능력을 기르고 조성 음악에 치우쳐져있는 음악 교육의 불균형을 개선할 수 있다.
	김혜리 (2019)	거꾸로 교실을 활용한 자기 주도학습 수업지도 방안 - 중학교 음악 슈베르트 겨울 나그네 감상, 가창, 창작영역을 바탕으로 -	감상 · 표현	<ul style="list-style-type: none"> - 자기 주도 학습의 인지, 동기, 행동의 구성요소를 발전 시키는 데 도움이 된다.
	이수빈 (2019)	플립 러닝을 활용한 화성학 수업이 학업 성취도에 미치는 영향	감상	<ul style="list-style-type: none"> - 기존의 전통강의방식의 그룹과 비교하여 학업 성취도가 2배에 가깝게 향상 및 학습 태도와 교수 만족도가 증가하였다.

	이정민 (2019)	플립드 러닝을 적용한 중학교 가창 수업이 학생들의 자기 주도 학습 능력과 음악적 표현력에 미치는 영향	표현	- 실험집단과 통제집단의 비교를 통해 자기 주도 학습능력과 음 악적 표현력 향상한 것을 관찰, 다양한 영역에서 플립드 러닝 활용 가능성에 대한 연구가 필 요하며, 구체적인 수업모델의 제시를 위해 연구 대상자의 연 령에 따른 연구와, 수준별 학습 을 위한 교수학습 방법이 설계 될 필요가 있다.
	강의진 (2020)	거꾸로 학습을 적용한 기악 수업이 중학생의 성취도와 태도에 미치 는 영향	표현	- 학생들의 음악개념 이해와 연주 기능향상, 연습 시간 확보로 인 한 학업 성취도 향상을 관찰 하 였다.
	송민정 (2020)	플립드 러닝을 활용한 중학교 자유학기제 플 루트 합주 교수학습설 계	표현	- 합주 시간 확보로 심화 활동이 가능하도록 해줌으로써 개인의 연주력 향상과 자유학기제 시행 목표인 학생의 잠재력을 끌어올 릴 수 있다.
생활 화 영역 에서 의 음악 수업	조은영 (2017)	중학생을 대상으로 플 립 러닝을 적용한 종 묘제례악 지도방안 연 구	생활화	- 학습자의 자기 주도 학습 능력 과 창의력의 신장을 기대할 수 있다.
	박은주 (2019)	중학생을 대상으로 플 립러닝을 기반으로 한 음악 프로젝트 수업 지도안 연구 - 국악신문 만들기를 중심으로 -	생활화	- 학습자의 문제해결 능력 신장과 자기 주도적 학습능력의 신장을 기대할 수 있으며, 생활에서 국악을 즐길 수 있다.
	고은혜 (2020)	거꾸로 교실을 활용한 중학교 음악과 생활화 영역 지도방안 연구	생활화	- 학습자의 학습 만족도와 자발적 참여도가 증가하였다.

		- 영상 매체 속 음악을 중심으로 -		
	남윤정 (2022)	블렌디드 러닝을 활용한 중학교 음악 생활화 영역 - 음악극 만들기 활동을 중심으로 -	생활화	- 전문가 평가를 통해 블렌디드 러닝의 실현을 위한 지도안으로써 현장 적용의 적합성을 인정 받았다. - 중학교의 생활화 영역에서의 수업 연구가 적어서 활발한 연구가 필요하다.

선행연구를 고찰한 결과, 감상 수업에서의 연구가 가장 많이 이루어졌음을 알 수 있었고 생활화 영역에서의 연구가 가장 적게 이루어졌으며, 생활화 영역 안에서는 내용요소 중 세계 속의 국악을 요소로 한 연구가 많이 이루어지는 것을 볼 수 있었다. 또한, 많은 연구자들이 학습자의 자기주도 학습능력과 학업 성취도면에서의 변화에 초점을 두었으며 실제로 학습자의 능동적이고 자발적인 학습 태도와 자기 주도 학습능력, 학업 성취도의 향상이라는 결과를 도출해낸 것을 관찰하였다.

선행연구에서 도출된 결과와 후속 연구를 위한 제언을 바탕으로 본 연구자는 플립드 러닝을 적용한 생활화 영역의 수업 지도안을 제시하고자 한다.

Ⅲ. 플립드 러닝을 적용한 중학교 생활화 영역 수업지도안

1. 플립드 러닝을 기반으로 한 생활화 영역 음악교육 연구의 당위성

본 연구자는 지도안을 제시하기 전에 플립드 러닝을 적용한 생활화 영역 음악교육 연구의 당위성을 먼저 제시하고자 한다. 선행연구를 살펴본 결과, 실음 중심과 실습 위주의 활동이 주를 이룬다고 볼 수 있는 음악 교과의 특성 상 음악교과는 타 교과보다 플립드 러닝을 적용한 연구가 많이 이루어지지 못했다는 것을 알 수 있었다. 기존의 음악 수업이 표현과 감상 영역을 중심으로 하여 대부분의 활동이 이루어지고 있었기 때문이다. 실제 학교 현장에서도 음악 교과에 배정된 시수의 부족 문제로 대부분의 음악 수업이 가창, 기악 활동에 치우쳐 있는데, 이러한 수업은 평가가 주로 가창과 기악 중심의 실기평가로만 이루어져 있어 영역별로 균형 있는 수업이 되지 못하고 학생에게 있어서 다양한 학습경험을 하기 힘들다는 점이 문제시 된다.

이러한 문제점을 해결하는데 있어 사전학습을 한 후 학교에서 다양한 활동을 진행할 수 있는 플립드 러닝을 적용한 지도방안은 자기 주도 학습 능력과 학업성취도의 향상과 더불어 학습자의 자발적인 참여 증가와 주어진 시수의 효율성 제고의 측면에서 음악 교과에 적용하였을 때 더욱 효과적으로 쓰일 수 있다고 생각한다. 또한, 교육과정의 영역별로 균형 있는 수업을 하기 위해서는 현재 연구가 많이 이루어지지 않은 생활화 영역에서의 연구가 더욱 활발하게 이루어져 타 영역과 균형을 이루어야 한다. 따라서 본 연구자는 플립드 러닝을 적용한 음악교과 생활화 영역 지도방안에 대한 총 4차시의 수업 지도안을 제시하고자 한다.

2. 생활화 영역 지도를 위한 플립드 러닝 수업의 설계

1) 플립드 러닝 수업 설계

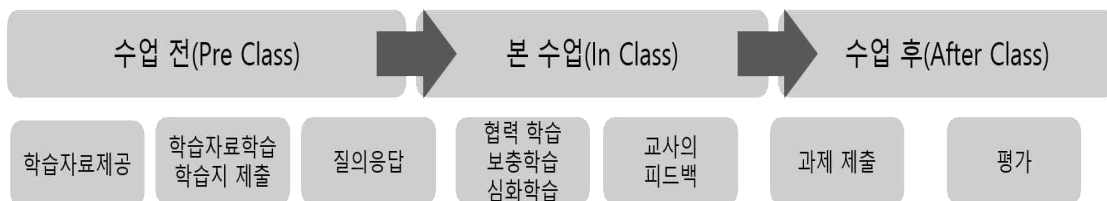
본 연구에서는 중학교 2학년을 대상으로 하여 플립드 러닝을 적용한 음악과 생활화 영역의 수업 지도안을 총 4차시로 구성하여 제시한다. 지도안을 제시하기에 앞서 수업의 단계와 각 단계를 일컫는 용어를 정리하고자 한다.

본 연구의 수업 지도안은 앞 장의 이론적 배경에서 정리한 플립드 러닝의 수업 설계 단계인 수업 전(Pre Class) - 본 수업(In Class) - 수업 후(After Class)의 단계로 수업을 설계하였으며, 선행연구를 살펴본 결과 연구자들은 각 단계별로 ‘수업 전(Pre Class)’ 단계를 ‘교실 밖 학습’, ‘온라인 학습’, ‘사전 학습’ 등의 용어로 지칭하였고, ‘본 수업(In Class)’은 ‘교실 안 학습’, ‘오프라인 학습’ 등의 용어로 지칭하였다.

수업 전 온라인 학습 시에 제공되는 동영상 강의자료를 지칭하는 용어는 ‘디딤 영상’이 가장 많이 쓰이는 것을 볼 수 있었다. 본 연구에서는 지도안 설계에 사용되는 용어를 ‘수업 전(Pre Class)’과 ‘본 수업(In Class)’으로 선정하고 수업 전에 사용되는 동영상 자료를 지칭하는 용어로는 ‘사전학습 영상’으로 선정하여 사용하고자 한다. 수업 설계의 세부적인 단계는 박상준(2015)이 우리나라의 교육 환경과 제도에 맞게 개발한 ‘한국형 거꾸로 교실 모형’을 적용한다.

플립드 러닝의 기본적 단계와 한국형 거꾸로 교실 모형을 그림으로 나타내면 다음과 같다.

<그림 3> 플립드 러닝의 단계와 한국형 거꾸로 교실 모형



각 차시의 지도안은 수업 전과 본 수업으로 나누어 설계하고, 수업 후 단계는 다음 차시의 수업 전 학습과 연계하여 설계한다.

2) 학습 요소 및 활동 선정

본 지도안 연구는 생활화 영역의 성취기준 [9음03-01] ‘음악과 관련된 다양한 행사에 참여하고 행사에 대해 평한다.’와 [9음03-02] ‘음악과 관련된 산업에 대해 조사하여 발표한다(교육부, 2015).’에 바탕을 두었으며, 내용 요소를 ‘음악과 행사’, ‘음악과 산업’으로 선정하여 학생들이 음악과 관련된 다양한 행사에 참여하고 음악의 생산과 소비, 향유의 관계를 파악하며, 음악의 활용 가치를 이해(교육부, 2015) 하는 것을 학습의 목표로 한다. 내용 요소를 음악과 행사, 음악과 산업으로 선정한 이유는 지식과 정보가 넘치는 현대사회에서 학생들 스스로 음악의 역할과 가치를 인식, 판단하고 음악을 활용할 줄 아는 태도를 기르며 2015 개정 교육과정에서 요구되는 창의·융합형 인재 양성을 위한 핵심역량을 갖추기 위함이다.

본 지도안 연구에서 활동은 수업 전 사전학습을 토대로 하여 본 수업에서의 토론 활동과 모둠 활동을 통해 응용, 심화학습을 한 후, 최종적으로 ‘홍보 음악 동영상 만들어 발표하기’ 활동을 수행한다. 활동과정에서 학습자들은 참여하기, 평가하기, 조사하기, 발표하기의 기능을 수행할 수 있다.

3) 차시별 지도 계획

본 연구는 중학교 2학년을 대상으로 계획하였으며 한 학급의 학생 수는 25명으로 설정하여 총 4차시의 지도계획을 수립하였다.

플립드 러닝을 적용한 수업을 시작하기 직전 수업의 차시예고 단계에서는 학생들에게 플립드 러닝 방식의 수업 방법과 필요성을 설명하고 수업에 참여할 수 있는 환경조성을 위해 필요한 어플리케이션의 설치 및 사용방법을 안내하여 플립드 러닝을 수업을 준비할 수 있도록 돕는다. 이 과정에서 1차시의 수업 전 활동지 또한 미리 배부하여 수업 참여와 평가에 차질이 없도록 한다.

수업에 활용하는 어플리케이션은 중학교 2학년의 수준에서 쉽게 다룰 수 있고 접근성이 좋은 ‘밴드(Band)’와 ‘카카오톡’을 사용한다. 이 두 가지 앱의 장점으로 비공개 설정을 통해 외부인의 접근과 학습자료의 유출에 방어할 수 있고 스마트폰이 없는 학생의 경우에도 PC 버전으로 설치하여 이용이 가능하므로 수업 참여에 제한이 없기 때문이다. 또한, 학생의 사전학습 영상 시청 여부를 확인할

수 있으며 댓글과 채팅 등을 통해 교사와 학생의 상호 소통이 가능하게 하기 때문이다.

플립드 러닝 수업에서는 사전학습 영상을 시청하지 않고 오는 학생이 생길 수 있다. 이와 같은 학생들이 사전학습을 할 수 있도록 음악 준비실을 개방하고 학생들이 사전학습 영상을 시청할 수 있는 환경을 조성해주어야 한다.

1차시 수업 전 단계에서는 음악이 소비자에게 전달되기까지의 유통과정과 올바른 소비자의 태도 함양을 위한 저작권 네티켓에 대하여 학습한다. 학습 후에 미리 배부받은 활동지를 제출함으로써 학생들은 음악의 유통과정과 저작권에 대한 음악 정보처리 역량을 기를 수 있다.

1차시의 본 수업 단계에서는 먼저 수업 전 학습 내용을 토대로 한 질의응답 시간과 교사의 피드백 시간을 갖는다. 음악의 유통과 저작권 학습의 심화학습으로 모듈별 활동을 통해 일상생활 속에서 저작권 위반 사례를 조사하고 토론함으로써 음악의 가치에 대해 인식하고 저작권 침해에 속하는 행위를 구분할 수 있다. 이 과정에서 학생들은 음악 정보처리역량과 자기관리 역량을 기를 수 있다.

2차시 수업 전 단계에서 일상생활에서 쉽게 접할 수 있는 광고 음악과 영화음악, 캠페인 음악의 역할을 알아보고 음악 관련 직업과 역할에 대해 학습한다. 홍보 음악 동영상 발표회 기획과 관련된 직업을 생각해보고 필요한 역할을 구상하여 활동지를 제출한다. 생활 속 다양한 음악과 쓰임에 대하여 학습하는 과정에서 학생들은 음악적 감성 역량과 문화적 공동체 역량을 기를 수 있고 음악 관련 직업과 역할에 대한 학습을 통해 음악 정보처리 역량을 기를 수 있다.

2차시의 본 수업 단계에서는 1차시와 마찬가지로 질의응답 시간을 가진 후 모듈 활동 시간을 통해 각 모듈별 홍보 주제를 선정하고 역할을 분배하는 발표회를 위한 기획의 시간을 갖는다. 수업에서 진행되는 기획 과정은 홍보 음악 발표회 기획지에 기록한다. 발표회를 기획하는 과정에서 학생들은 음악적 창의·융합적 사고 역량과 자기관리 역량을 기를 수 있다.

3차시의 수업 전 단계에서는 다양한 동영상 편집 방법과 올바른 음원 사용방법에 대해 학습하고 모듈별 발표 기획지와 역할 분배를 토대로 최종 기획안을 정리하여 제출한다. 3차시의 본 수업에서는 최종 기획안을 바탕으로 모듈별로 발표회를 위한 제작 활동을 진행한다. 3차시의 수업 전과 본 수업 단계를 통해 학

생들은 음악적 소통 역량과 자기관리, 음악적 창의·융합적 사고 역량을 기를 수 있다.

4차시의 수업 전 단계에서는 다양한 음악회의 종류와 올바른 감상 예절에 대하여 학습하고 모둠별 산출물과 개인 활동지를 제출한다. 이 과정에서 학생들은 음악 정보처리 역량과 자기관리 역량을 기르고 본 수업에서 감상을 위한 올바른 관람예절과 감상 태도를 익힐 수 있다.

4차시 본 수업 단계에서는 각 모둠에서 맡은 역할을 바탕으로 홍보 음악 동영상 발표회를 진행하고 다른 모둠의 영상을 감상 예절을 지켜 감상하며, 끝으로 상호평가지와 자기 평가지를 통해 평가를 진행한다. 학생들은 발표회 감상을 통해 음악의 가치와 아름다움을 느끼고 음악적 감성 역량을 기를 수 있다.

차시별 학습 목표와 활동을 정리하여 표로 제시하면 다음과 같다.

< 표 6 > 플립드 러닝을 적용한 차시별 학습 목표 및 활동

차시	단계	학습 목표	활동	핵심역량
1차시	수업 전 (Pre Class)	<ul style="list-style-type: none"> 음악의 유통과정에 대하여 이해하고 저작권에 대해 설명할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> 사전학습 활동지 제출 	<ul style="list-style-type: none"> 음악 정보처리 역량
	본 수업 (In Class)	<ul style="list-style-type: none"> 음악의 가치에 대하여 이해하고 저작권 침해 사례를 구분할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> 질의·응답 토론 및 조사하기 활동지 제출 	<ul style="list-style-type: none"> 음악 정보처리 역량 자기관리 역량

2차시	수업 전 (Pre Class)	<ul style="list-style-type: none"> 생활 속 다양한 음악의 쓰임을 알아보고 음악 동영상 발표회 기획과 관련한 음악 직업과 역할에 대해 설명할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> 사전 학습 활동지 제출 	<ul style="list-style-type: none"> 음악적 감성 역량 문화적 공동체 역량 음악 정보처리 역량
	본 수업 (In Class)	<ul style="list-style-type: none"> 모둠별 주제와 음악을 선정하고, 각 모둠원의 역할을 분배할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> 질의·응답 발표회 기획 모둠 활동 	<ul style="list-style-type: none"> 음악적 창의·융합 사고 역량 자기관리 역량
3차시	수업 전 (Pre Class)	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 동영상 편집 방법과 올바른 음원 사용 방법을 익히고, 영상 만들기를 기획할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> 사전 학습 모둠별 기획서 업로드 	<ul style="list-style-type: none"> 자기관리 역량 음악적 창의·융합 사고 역량
	본 수업 (In Class)	<ul style="list-style-type: none"> ‘홍보 음악 동영상 만들기’ 모둠 내 맡은 역할을 이해하고 수행할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> 질의·응답 모둠별 발표회 준비 활동 	<ul style="list-style-type: none"> 음악적 소통 역량 자기관리 역량 음악적 창의·융합 사고 역량

4차시	수업 전 (Pre Class)	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 음악회의 종류를 이해하고 감상 예절에 대하여 이야기할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 사전 학습 • 모듈별 산출물 업로드 • 사전 학습 내용 평가 	<ul style="list-style-type: none"> • 음악정보처리 역량 • 자기관리 역량
	본 수업 (In Class)	<ul style="list-style-type: none"> • 모듈별 홍보 음악회 발표를 진행할 수 있다. • 감상 예절을 지키며 홍보 동영상을 감상할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 질의·응답 • 공연예절 지키며 발표회 감상하기 • 상호평가 하기 • 자기평가 하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 음악적 감성 역량

4) 평가 계획

2015 개정 교육과정에서는 학습자 중심의 학습과 과정 중심 평가를 중시한다. 또한, 플립드 러닝 방식의 수업에서 본 수업 전에 제공되는 사전 학습자료에 대한 학습 여부는 학습 목표 도달을 위해 반드시 확인되어야 하므로 본 연구에서는 학습 목표 도달을 위한 사전 학습자료에 대한 학습 여부를 확인하기 위해 수업 전 단계에서 퀴즈, 마인드 맵을 그려서 업로드 하는 활동을 통해 평가를 진행하고 본 수업에서는 사전 학습한 내용을 토대로 활동지를 작성하여 심화학습이 효과적으로 이루어지고 있는지에 대한 평가를 진행한다. 마지막 차시에는 모듈별 상호 평가지와 자기 평가를 활용하여 평가를 진행한다. 교사는 학습의 조력자 역할을 위해 학습 과정에서 학생을 면밀히 관찰하여야 하며, 학습 과정에서 진행되는 평가를 통해 학생에게 빠른 피드백을 제공할 수 있어야 한다.

3. 차시별 학습 지도안의 실제

1) 1차시 수업 전 지도안

1차시 수업 전 활동은 ‘밴드(Band)’ 앱을 활용한 수업으로 이루어지며, 학생들의 원활한 학습을 위해 직전 차시에 학생들이 플립드 러닝 방식에 대하여 이해하고 준비할 수 있도록 플립드 러닝으로 수업을 진행하는 이유와 플립드 러닝을 적용한 수업 방법에 대하여 안내한다. 또한, 활동지를 미리 배부하고 수업 전 활동지 제출을 통해 사전학습 여부를 확인하고 활동지와 평가지를 토대로 평가할 것을 예고하여 평가에 대한 타당성과 신뢰성을 높인다.

1차시의 수업 전 활동으로 학생들은 밴드 앱에 업로드 된 교사의 수업 영상을 통해 우리가 일상에서 접할 수 있는 음악과 관련하여 음악의 유통과 저작권에 대하여 학습한다. 학습 활동을 통해 학생들은 음악의 유통과정과 저작권에 대해 이해하며 음악 정보처리 역량을 기를 수 있고, 생활 속 음악의 가치를 인식할 수 있다. 교사는 업로드 된 영상의 재생에 문제가 발생하지 않는지 미리 확인을 거쳐 원활한 수업 환경을 조성하여야 한다. 수업 영상은 중학교 2학년 학생들의 흥미와 집중도, 참여도를 고려하여 15분 이내로 구성하여야 한다.

도입 단계에서 교사는 PPT 화면 녹화영상을 통해 학생들과 인사 및 플립드 러닝 수업 진행 과정을 안내하며 학습자의 참여를 독려하고, 밴드 앱을 통해 활동지를 제출하는 방법을 재차 설명하고 평가방법 및 기준에 대해 안내한다. 동기 유발로 학생들이 자주 접하는 음악 스트리밍 프로그램 이미지를 활용하여 학습자 개개인이 학습의 주제와 학습자의 경험을 연결할 수 있도록 한다.

전개 단계에서는 음악의 생산, 유통, 소비의 개념에 대하여 설명하고 유튜브 영상을 통해 실제 음악이 창작되고 음원이 발매되기까지의 음악의 유통과정에 대하여 알아본다. 두 번째로, 한국 저작권 위원회 사이트의 청소년 저작권 교실을 통해 저작권의 개념과 저작권 네티켓에 관한 학습을 진행한다. 한국 저작권 위원회 사이트에는 청소년의 눈높이에 맞추어 쉽고 재밌게 학습할 수 있도록 만화와 다양한 사례를 통해 저작권에 대한 학습이 가능하도록 설계되어있으므로 저작권의 개념과 저작권 네티켓에 대한 설명한 뒤에는 사이트 주소 공유와 사이트 이용 방법을 안내하여 저작권에 대한 학습이 본 수업 활동까지 이루어질 수 있도록 한다.


록 하고, 학생들이 부가적으로 자기 주도적인 학습을 할 수 있도록 안내한다.

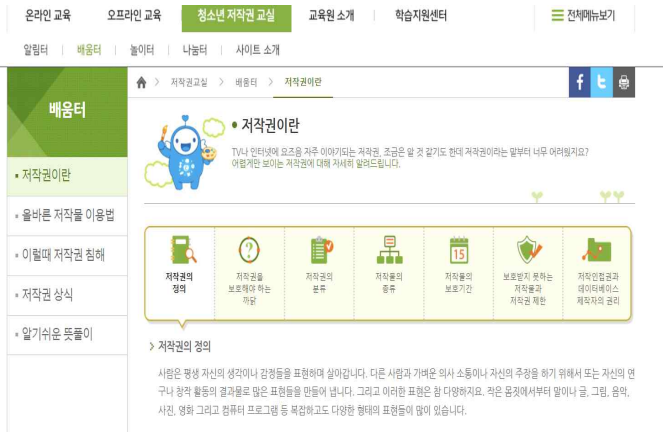
정리 단계에서 학습한 내용에 대하여 간략하게 정리하고 활동지 작성방법과 제출 방법에 대하여 설명한다. 활동지 작성에 대해 교사가 시범을 보임으로써 학습자들이 스스로 활동지를 작성할수 있도록 이해를 돕는다. 활동지에는 적절한 난이도의 과제를 제시하는 것이 좋다. 1차시의 수업 전 활동지에는 선 잇기와 마인드맵 방식인 키워드 적기, 자신의 언어로 표현하기 등의 활동이 제시되어 있어서 학습내용이 구조화 될 수 있도록 설계하였다. 제출 방법은 핸드폰 카메라 등으로 사진을 찍거나, 워드 작업 등 자유로운 방식을 택할 수 있다. 밴드 앱 게시물에 비밀 댓글로 업로드 하는 것이 일반적이거나 온라인 학습은 다양한 변수가 있을 수 있으므로 밴드 앱을 통한 제출이 불가능한 경우에 제출할 수 있는 경로인 카카오톡 전송이나 이메일 전송 등의 다양한 제출 방법을 안내한다. 마지막으로 차시예고를 통해 본 수업에서 이루어질 모둠 활동과 활동을 위한 스마트폰 지침을 안내하고 수업을 마무리 한다.

1차시 수업 전 지도안은 <표 7>과 같다.

<표 7> 1차시 수업 전 지도안

학습 환경	온라인 수업	지도 대상	중학교 2학년	차시	1/4
학습 주제	음악의 유통 저작권	교과 역량	<ul style="list-style-type: none"> • 음악 정보처리 역량 		
학습 목표	1. 음악의 유통과정에 대하여 이해하고 저작권에 대해 설명할 수 있다.				
학습 도구	PC, 태블릿PC 또는 스마트 폰, 밴드(Band) 앱, 활동지				
단 계	활동	교수 · 학습 활동			지도상의 유의점
	수업 안내	◎인사 및 수업 과정의 안내 및 과제 제출 방법 안내 - 학습자의 참여독려 및 온라인 활동지 제출 게시관 안내			사전학습 자료에 문제가 있는 학생의 여부 확인
	동기 유발	◎동기유발 - 주제와 경험을 연결하여 동기유발 후 학습 주제 제시			

<p>도입</p>	<p>학습 목표 제시</p>	 <p>◎ 학습 목표 제시하기</p> <p>- PPT를 통해 학생들이 학습 목표를 확인할 수 있도록 한다.</p> 	
<p>전개</p>	<p>활동1</p>	<p>◎ 음악의 유통과정에 대한 학습 및 관련 유튜브 영상 시청</p> <p>- PPT 자료 및 유튜브 동영상 시청</p>  <p>출처: https://youtu.be/cFnSwAxVC9s</p>	

<p>활동2</p>	<p style="text-align: center;">◎ 저작권의 개념과 저작권 네티켓 학습</p>  <p style="text-align: center;">- 출처: 한국 저작권 위원회 https://www.copyright.or.kr/main.do</p>																																							
<p>정리</p>	<p style="text-align: center;">◎ 학습 내용 정리 및 활동지 작성 안내</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">음악 1차시 온라인 수업</td> <td style="text-align: center;">2학년 반: 이름 :</td> </tr> <tr> <td style="width: 15%;">학습목표</td> <td colspan="2">1. 음악의 유통과정에 대하여 이해하고, 저작권에 대해 설명할 수 있다.</td> </tr> <tr> <td colspan="3" style="text-align: center;">제출 방법 : 1. 우리 반 밴드 [과제] 게시물에 비밀댓글 2. 앱에 오류가 생겼을 경우 선생님 카카오톡으로 전송</td> </tr> <tr> <td colspan="3">1. 음악의 생산 - 유통 - 소비의 유통과정을 연결해봅시다.</td> </tr> <tr> <td colspan="3" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 60%;">A. 작곡가</td> <td style="width: 40%;">• 생산</td> </tr> <tr> <td>B. 연주자</td> <td></td> </tr> <tr> <td>C. 기획사</td> <td></td> </tr> <tr> <td>D. 가수 아이유</td> <td>• 유통</td> </tr> <tr> <td>E. 음악감독</td> <td></td> </tr> <tr> <td>F. 방송사</td> <td></td> </tr> <tr> <td>G. 스마트기기로 음악을 감상하는 나</td> <td>• 소비</td> </tr> </table> </td> </tr> <tr> <td colspan="3">2. 저작권 수업을 받고 나서 떠오르는 키워드들을 적어 보세요.</td> </tr> <tr> <td colspan="3" style="text-align: center;">(저작권)</td> </tr> <tr> <td colspan="3">3. 키워드를 사용하여 저작권에 대하여 설명하세요. 저작권이란..</td> </tr> </table> <p style="text-align: center;">◎ 활동지 제출</p> <p style="text-align: center;">- 밴드 앱에서 교사의 게시물에 비밀댓글 형식으로 활동지 제출한다.</p> <p style="text-align: center;">◎ 차시예고 및 준비물 안내</p> <p style="text-align: center;">- 모둠 활동 안내와 활동을 위한 스마트폰 지참 안내</p>	음악 1차시 온라인 수업		2학년 반: 이름 :	학습목표	1. 음악의 유통과정에 대하여 이해하고, 저작권에 대해 설명할 수 있다.		제출 방법 : 1. 우리 반 밴드 [과제] 게시물에 비밀댓글 2. 앱에 오류가 생겼을 경우 선생님 카카오톡으로 전송			1. 음악의 생산 - 유통 - 소비의 유통과정을 연결해봅시다.			<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 60%;">A. 작곡가</td> <td style="width: 40%;">• 생산</td> </tr> <tr> <td>B. 연주자</td> <td></td> </tr> <tr> <td>C. 기획사</td> <td></td> </tr> <tr> <td>D. 가수 아이유</td> <td>• 유통</td> </tr> <tr> <td>E. 음악감독</td> <td></td> </tr> <tr> <td>F. 방송사</td> <td></td> </tr> <tr> <td>G. 스마트기기로 음악을 감상하는 나</td> <td>• 소비</td> </tr> </table>			A. 작곡가	• 생산	B. 연주자		C. 기획사		D. 가수 아이유	• 유통	E. 음악감독		F. 방송사		G. 스마트기기로 음악을 감상하는 나	• 소비	2. 저작권 수업을 받고 나서 떠오르는 키워드들을 적어 보세요.			(저작권)			3. 키워드를 사용하여 저작권에 대하여 설명하세요. 저작권이란..			<p>앱 오류와 같은 문제가 발생할 시 카카오톡으로 활동지를 전송할 수 있도록 한다.</p>
음악 1차시 온라인 수업		2학년 반: 이름 :																																						
학습목표	1. 음악의 유통과정에 대하여 이해하고, 저작권에 대해 설명할 수 있다.																																							
제출 방법 : 1. 우리 반 밴드 [과제] 게시물에 비밀댓글 2. 앱에 오류가 생겼을 경우 선생님 카카오톡으로 전송																																								
1. 음악의 생산 - 유통 - 소비의 유통과정을 연결해봅시다.																																								
<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 60%;">A. 작곡가</td> <td style="width: 40%;">• 생산</td> </tr> <tr> <td>B. 연주자</td> <td></td> </tr> <tr> <td>C. 기획사</td> <td></td> </tr> <tr> <td>D. 가수 아이유</td> <td>• 유통</td> </tr> <tr> <td>E. 음악감독</td> <td></td> </tr> <tr> <td>F. 방송사</td> <td></td> </tr> <tr> <td>G. 스마트기기로 음악을 감상하는 나</td> <td>• 소비</td> </tr> </table>			A. 작곡가	• 생산	B. 연주자		C. 기획사		D. 가수 아이유	• 유통	E. 음악감독		F. 방송사		G. 스마트기기로 음악을 감상하는 나	• 소비																								
A. 작곡가	• 생산																																							
B. 연주자																																								
C. 기획사																																								
D. 가수 아이유	• 유통																																							
E. 음악감독																																								
F. 방송사																																								
G. 스마트기기로 음악을 감상하는 나	• 소비																																							
2. 저작권 수업을 받고 나서 떠오르는 키워드들을 적어 보세요.																																								
(저작권)																																								
3. 키워드를 사용하여 저작권에 대하여 설명하세요. 저작권이란..																																								
<p>평가</p>																																								
<p>차시예고</p>																																								

2) 1차시 본 수업 지도안

1차시 본 수업에 들어가기 전 플립드 러닝을 적용한 수업에서 발생할 수 있는 문제로 학생들이 수업 전 사전학습 영상을 시청하지 않고 오는 경우가 있을 수 있으므로 본 수업 전 교사는 미리 음악 준비실을 개방하여 사전학습 영상을 시청할 수 있도록 환경을 조성함으로써 학생들이 일과 중 혹은 수업 전에 사전학습 영상을 시청하고 올 수 있도록 한다.

1차시 본 수업에서는 1차시의 수업 전 온라인 학습 내용을 토대로 오프라인으로 심화 활동이 이루어진다. 수업 전 온라인 학습에서 다뤘던 저작권에 대한 심화 활동으로 모둠 내 토론, 조사하기, 발표하기 등의 활동을 통해 음악의 가치를 이해하고 저작권에 대한 학습을 응용하여 저작권 침해 사례를 구분하는 학습 목표 달성 과정에서 학생들은 음악 정보처리 역량, 자기관리 역량을 기를 수 있다.

도입 단계에서 인사 및 수업 전 온라인 학습 소감 이야기 나누기와 불편사항에 대한 의견을 이야기할 수 있는 시간을 갖는다. 교사는 학생들이 사전학습 영상을 시청하면서 느낀 점과 불편사항을 수렴하여 추후 진행되는 수업의 질을 높이기 위해 빠른 피드백과 수업 점검을 하도록 한다. 그 다음 전시학습 내용을 확인하고 수업 전 학습에서 다뤄진 학습 내용에 대한 질의응답 시간을 갖는다. 수업 전 제출되었던 활동지에 대한 피드백도 이루어져야 한다. 동기유발 단계에서는 한국 저작권 위원회에서 제작한 유튜브 영상을 통해 수업 전 학습 내용과 연계하여 학습할 내용에 대하여 생각할 수 있도록 하고 학습자의 흥미 유발을 돕는다. 동기유발 영상을 시청한 후에 학습자의 주변에서 일어날 수 있는 저작권 문제와 자신이 겪었거나 본 경험에 대하여 이야기 하는 시간을 가진 뒤 PPT 화면을 보고 다 함께 학습 목표를 읽는다. 교사는 수업이 모둠 활동으로 진행될 것을 예고하고 수업의 전개 단계로 넘어간다.

전개 단계에서 교사는 학급 인원인 25명을 선행학습 수준과 태도 등을 고려하여 5명씩 고루 분배한 모둠명단과 자리 배치표를 PPT에 띄우고 학생들은 자리 배치표를 보고 모둠별로 착석한다. 이 때, 교사는 학생들이 자리를 찾아가는 과정에서 분위기가 산만해지지 않도록 순회하며 지도한다.

각 모둠별 자리착석이 완료된 후에는 활동지를 배부한다. 심화 활동으로 모둠별로 스마트 폰을 활용하여 다양한 사이트를 통해 저작권 네티켓 관련 사례 조

사와 발표를 진행하고 토론을 진행한다. 스마트 폰의 사용으로 학습 분위기가 산만해지지 않도록 유의하고 교사는 학생들을 관찰하고 순회 지도를 통해 조력자 및 안내자의 역할을 할 수 있도록 한다. 학생들은 전개 단계에서 이루어지는 토론을 통해 저작권에 대한 다양한 정보와 사례를 스스로 찾아보고 사례를 구분함으로써 정보를 효과적으로 처리하는 과정에서 음악 정보처리 역량을 기를 수 있다. 또, 활동지를 통해 학습자 자신이 몰랐었던 저작권 상식 관련하여 깨달은 점과 그 동안 지키지 못했던 저작권 네티켓에 대한 성찰을 통해 자기관리 역량을 기를 수 있다. 수업이 이루어지는 과정에서 교사는 순회 지도를 통해 학습자를 관찰하고 피드백하는 조력자와 촉진자 역할을 해야 한다.

정리 단계에서 학습자는 전개 단계에서 활동한 내용을 바탕으로 모두의 토론 내용과 조사한 저작권 위반 사례 등을 정리하여 제출하고 교사는 학습 내용 정리와 2차시 수업 전 온라인 학습에 대한 차시 예고와 활동지 배부를 하고 수업을 마무리 짓는다.

1차시 본 수업 지도안은 <표 8>과 같다.

<표 8> 1차시 본 수업 지도안

학습 환경	오프라인 수업		지도 대상	중학교 2학년	차시	1/4
학습 주제	저작권 네티켓		교과 역량	<ul style="list-style-type: none"> • 음악 정보처리 역량 • 자기관리 역량 		
학습 목표	1. 음악의 가치에 대하여 이해하고 저작권 침해 사례를 구분할 수 있다.					
학습 도구	태블릿PC 또는 스마트 폰, 활동지, PPT					
단 계	활동	교수 · 학습 활동				지도상의 유의점
도입	인사 및 출석 확인 질의 응답	<p style="text-align: center;">◎인사 및 출석 확인</p> <p style="text-align: center;">- 인사, 출석 및 플립드 러닝 방식 수업 소감 나누기 및 불편사항 의견수렴</p> <p style="text-align: center;">◎질의응답</p> <p style="text-align: center;">- 전시학습 확인 및 수업 전 활동에 대한 질의 · 응답 시간을 갖는다.</p>				수업 시간 전에 미리 학습준비 실을 개방하여 사전학습을 하지 못한

	<p>동기 유발</p> <p>학습 목표 제시</p>	<p style="text-align: center;">◎ 동기유발</p> <div style="text-align: center;">  <p>[한국저작권위원회] 저작권이란 무엇인가</p> <p>출처: 한국 저작권 위원회 https://www.copyright.or.kr/main.do</p> <p>- 유튜브 영상을 통해 학습 주제 파악 및 동기유발</p> <p style="text-align: center;">◎ 학습 목표 제시하기</p> <p style="text-align: center;">- PPT 화면을 보고 함께 소리내어 읽는다.</p> <div style="text-align: center;">  <p>- 모둠 활동의 안내</p> </div> </div>	<p>학생이 학습할 수 있도록 한 다.</p>
<p>활동 준비</p> <p>전개</p>	<p>활동1</p>	<p style="text-align: center;">◎ 모둠 분배</p> <p>- 교사가 미리 구성한 모둠으로 앉으며, 교사는 사전에 학습자의 학습능력과 속도를 고려하여 각 모둠을 이질적인 학습자들로 구성한다.</p> <p style="text-align: center;">◎ 심화활동</p> <p>- 지난 차시 학습한 저작권 네티켓을 바탕으로 다양한 매체를 이용해</p>	<p>스마트폰의 사용으로 학습 분위기가 산만해지 지 않도록 한다.</p>

	활동2	<p>사례를 조사하여 발표한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 저작권 네티켓 주제를 가지고 저작권의 위반 토론활동을 한다 - 학습자들은 스마트폰을 사용하여 다양한 사례를 참고자료로 사용할 수 있다. 															
정리 및 피드백	정리 및 피드백	<p>◎ 학습 내용 정리 및 활동지 작성 안내</p> <table border="1" data-bbox="523 651 1182 1384"> <tr> <td colspan="2" data-bbox="523 651 1050 685">음악 1차시 오프라인 수업</td> <td data-bbox="1050 651 1182 759">2학년 반: 이름 :</td> </tr> <tr> <td data-bbox="523 685 635 759">학습목표</td> <td colspan="2" data-bbox="635 685 1050 759">1. 음악의 가치에 대하여 이해하고 저작권 침해 사례를 구분할 수 있다.</td> </tr> <tr> <td colspan="3" data-bbox="523 759 1182 808"> </td> </tr> <tr> <td colspan="3" data-bbox="523 808 1182 1384"> <p>1. 우리 모듈 토론 내용</p> <p> </p> <p>2. 저작권 침해에 해당하는 경우 저작권 침해에 해당되지 않는 경우</p> <table border="1" data-bbox="571 1016 1129 1151"> <tr> <td data-bbox="571 1016 820 1151"> </td> <td data-bbox="820 1016 1129 1151"> </td> </tr> </table> <p>3. 내가 그 동안 몰랐었던 저작권 상식과 내가 지키지 못했던 저작권 법이 있다면 이야기 해봅시다.</p> </td> </tr> </table> <p>◎ 활동지 제출</p> <p>◎ 차시예고 및 준비물 안내</p> <ul style="list-style-type: none"> - 모듈별 조사 활동 안내와 활동을 위한 스마트 폰 지침 안내 	음악 1차시 오프라인 수업		2학년 반: 이름 :	학습목표	1. 음악의 가치에 대하여 이해하고 저작권 침해 사례를 구분할 수 있다.					<p>1. 우리 모듈 토론 내용</p> <p> </p> <p>2. 저작권 침해에 해당하는 경우 저작권 침해에 해당되지 않는 경우</p> <table border="1" data-bbox="571 1016 1129 1151"> <tr> <td data-bbox="571 1016 820 1151"> </td> <td data-bbox="820 1016 1129 1151"> </td> </tr> </table> <p>3. 내가 그 동안 몰랐었던 저작권 상식과 내가 지키지 못했던 저작권 법이 있다면 이야기 해봅시다.</p>					
음악 1차시 오프라인 수업		2학년 반: 이름 :															
학습목표	1. 음악의 가치에 대하여 이해하고 저작권 침해 사례를 구분할 수 있다.																
<p>1. 우리 모듈 토론 내용</p> <p> </p> <p>2. 저작권 침해에 해당하는 경우 저작권 침해에 해당되지 않는 경우</p> <table border="1" data-bbox="571 1016 1129 1151"> <tr> <td data-bbox="571 1016 820 1151"> </td> <td data-bbox="820 1016 1129 1151"> </td> </tr> </table> <p>3. 내가 그 동안 몰랐었던 저작권 상식과 내가 지키지 못했던 저작권 법이 있다면 이야기 해봅시다.</p>																	
	평가 차시 예고																

3) 2차시 수업 전 지도안

2차시 수업 전 활동은 온라인으로 이루어지며 음악의 활용과 음악과 직업의 주제로 학습이 이루어진다. 4차시 본 수업에서 진행될 홍보 음악 동영상 발표회와 관련하여 학생들이 음악 직업에 대하여 알아보고 각각의 역할에 대하여 알아보는 시간을 가지며 생활 속 다양한 음악의 쓰임새를 알아보는 과정에서 광고음악, 홍보음악, 캠페인 음악을 감상할 수 있으므로, 음악적 감성역량과 문화적 공동체 역량을 기대할 수 있고 음악 직업에 대하여 학습하는 과정에서 음악 정보처리 역량을 기대할 수 있다. 학습목표는 생활 속 다양한 음악의 쓰임을 알아보고 4차시에 진행될 음악 동영상 발표회 기획과 관련한 음악 직업과 역할에 대하여 설명하는 것으로 설정하였다. 수업은 1차시의 수업 전 활동과 마찬가지로 밴드 앱을 통해 교사가 제작한 PPT 화면 녹화 영상이 사전학습 영상으로 제공된다.

도입 단계에서 교사는 학생들과 인사하고 수업 과정과 과제 제출 방법에 대해 안내한다. 온라인으로 학습하기 때문에 교사의 목소리가 들어간 영상이 일반적인 유튜브 영상만 제공했을 때보다 학생들의 참여도와 동기유발 측면에서 효과적이다. 교사는 학생들과 인사하고 학생들을 격려할 수 있도록 한다. 인사와 수업의 안내가 끝난 후에 동기유발 단계에서는 생활 속에서 접할 수 있는 광고 음악의 예로 스마트폰 광고 영상 유튜브를 시청한다. 이 영상은 우리나라의 판소리를 대중음악으로 재해석한 음악인 이남치의 '범 내려온다'를 바탕으로 흥미롭고 화려한 영상 기법과 가사 개조를 통해 스마트폰을 홍보하는 내용을 담은 광고이다. 영상 시청을 진행한 후에는 주변에서 들을 수 있는 선거 음악을 되돌아보며 대통령 선거 투표 독려 캠페인 음악 제작 영상을 시청한다. 음악의 기능과 역할에 대하여 생각해보는 시간을 가진 후 '홍보 음악 동영상 만들기'를 예고한다. 학생들은 도입 단계에서 동기유발 영상을 시청하며 음악과 영상이 광고에 사용되는 예를 감상하고 음악이 캠페인과 같은 사회적 기능을 갖는 예를 돌아보며 음악의 활용에 대하여 생각해보는 시간을 가질 수 있다. 이어서 학습목표를 안내하며 학습 동기가 지속될 수 있도록 한다.

전개 단계의 활동1에서는 영상을 통해 1차시 학습 내용인 음악의 유통과정과 연계하여 음악 직업에 대하여 알아보고 광고 외에 생활 속에서 볼 수 있는 매장

에서 들리는 음악 소리, 국가 행사, 학교 내외의 행사 음악을 돌아보며 음악의 다양한 기능을 학습한다. 활동2에서는 안동시에서 제작한 강강술래 홍보영상을 시청한 후 음악 직업과 모듬원의 역할을 연결하는 활동을 통해 학습한 내용을 토대로 각자의 모듬이 홍보 음악을 만들기 위해서 필요한 직업을 바탕으로 역할 분배를 어떻게 할 것인지 학습한다. 여러 음악 동영상을 감상하는 과정에서 학생들은 음악적 감성 역량을 기를 수 있고 안동시의 강강술래 홍보영상을 감상하며 문화적 공동체 역량을 기르는 것을 기대할 수 있다.

정리 단계에서 학습 내용을 간략하게 정리한 후 활동지 작성방법과 제출 방법에 대하여 안내하고 차시예고와 함께 모듬의 주제를 고민해보고 활동지를 반드시 본 수업에 지참할 것을 안내한 후에 수업을 마무리한다.

활동지에는 일상 속 음악을 활용한 다양한 예를 학교에서, 거리에서, 집에서 등 가까운 곳에서 찾아보고 음악 관련 직업을 나열해보는 활동을 통해 음악 관련 직업을 조사하고 홍보 음악 동영상을 만들기 위해서 필요한 직업에는 어떤 직업이 필요한지 정리한다. 음악 영상을 만들기 위하여 필요한 직업과 역할에 대하여 학습하는 과정에서 학생들은 음악 정보처리 역량을 기를 수 있다.

2차시 수업 전 지도안을 제시하면 <표 9>와 같다.

<표 9> 2차시 수업 전 지도안

학습 환경	온라인 수업	지도 대상	중학교 2학년	차시	2/4
학습 주제	음악의 활용 음악과 직업	교과 역량	<ul style="list-style-type: none"> • 음악적 감성 역량 • 문화적 공동체 역량 • 음악 정보처리 역량 		
학습 목표	1. 생활 속 다양한 음악의 쓰임을 알아보고 음악 동영상 발표회 기획과 관련한 음악 직업과 역할에 대해 설명할 수 있다.				
학습 도구	PC, 태블릿PC 또는 스마트 폰, 밴드(Band) 앱, 활동지				
단 계	활동	교수 · 학습 활동			지도상의 유의점
도입	수업 안내	◎인사 및 수업 과정의 안내 및 과제 제출 방법 안내			사전학습 자료에 문제가 있는 학생의
	동기 유발	◎동기유발 - 생활 속 다양한 음악의 역할 돌아보기			



출처: <https://youtu.be/3MTTtB-iSlc>



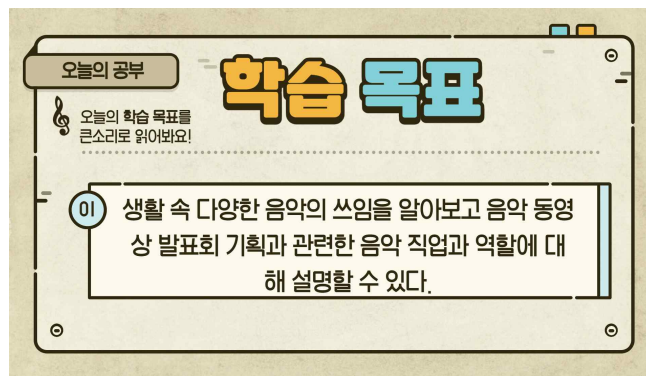
출처: <https://youtu.be/5ras5JIKbiY>

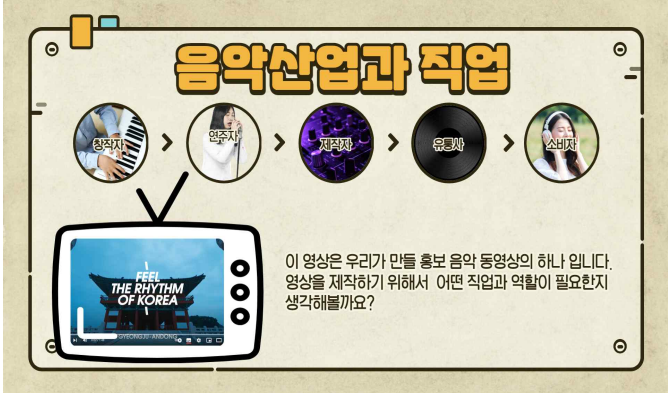
- 학습 주제 '홍보 음악 동영상 만들기' 제시

◎ 학습 목표 제시하기

- PPT를 통해 학생들이 학습 목표를 확인할 수 있도록 한다.

학습
목표
제시



전개	<p>활동1</p>	<p>◎ 동영상을 통해 생활 속 음악의 기능 학습 및 음악 관련 직업의 종류 학습</p> <p>- PPT 화면 및 유튜브 동영상 시청</p>  <p>출처: https://youtu.be/dqkfpKJw348</p>																																			
	<p>활동2</p>	<p>◎ 홍보 음악 동영상을 만들기 위해 필요한 직업과 역할</p> <p>- 홍보 음악 동영상을 만들기 위해 필요한 역할과 그에 맞는 직업 연결하기</p>																																			
정리	<p>학습 정리</p>	<p>◎ 학습 내용 정리 및 활동지 작성 안내</p> <table border="1" data-bbox="518 1108 1189 1747"> <tr> <th colspan="2">음악 2차시 온라인 수업</th> <th>2학년 반:</th> </tr> <tr> <td>학습목표</td> <td>1. 생활 속 다양한 음악의 쓰임을 알아보고 음악 동영상 발표회 기획과 관련한 음악 직업과 역할에 대해 설명할 수 있다.</td> <td>이름 :</td> </tr> <tr> <td colspan="3" style="text-align: center;">이 활동지는 본 수업 시간에 반드시 가지고 오세요.</td> </tr> <tr> <td colspan="3">1. 나의 주변에서 음악이 활용되는 다양한 사례를 찾아보세요.</td> </tr> <tr> <td colspan="3"> 학교에서 : 거리에서 : 집에서 : </td> </tr> <tr> <td colspan="3">2. 음악과 관련된 직업에는 어떤 직업이 있을까요?</td> </tr> <tr> <td colspan="3">3. 영상을 보고 홍보 음악 동영상을 만들기 위해 필요한 직업을 생각해서 적어 보세요.</td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <table border="1" data-bbox="550 1500 1149 1736"> <thead> <tr> <th>직업</th> <th>역할</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table> </td> <td> </td> </tr> </table>	음악 2차시 온라인 수업		2학년 반:	학습목표	1. 생활 속 다양한 음악의 쓰임을 알아보고 음악 동영상 발표회 기획과 관련한 음악 직업과 역할에 대해 설명할 수 있다.	이름 :	이 활동지는 본 수업 시간에 반드시 가지고 오세요.			1. 나의 주변에서 음악이 활용되는 다양한 사례를 찾아보세요.			학교에서 : 거리에서 : 집에서 :			2. 음악과 관련된 직업에는 어떤 직업이 있을까요?			3. 영상을 보고 홍보 음악 동영상을 만들기 위해 필요한 직업을 생각해서 적어 보세요.			<table border="1" data-bbox="550 1500 1149 1736"> <thead> <tr> <th>직업</th> <th>역할</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>		직업	역할										
	음악 2차시 온라인 수업		2학년 반:																																		
학습목표	1. 생활 속 다양한 음악의 쓰임을 알아보고 음악 동영상 발표회 기획과 관련한 음악 직업과 역할에 대해 설명할 수 있다.	이름 :																																			
이 활동지는 본 수업 시간에 반드시 가지고 오세요.																																					
1. 나의 주변에서 음악이 활용되는 다양한 사례를 찾아보세요.																																					
학교에서 : 거리에서 : 집에서 :																																					
2. 음악과 관련된 직업에는 어떤 직업이 있을까요?																																					
3. 영상을 보고 홍보 음악 동영상을 만들기 위해 필요한 직업을 생각해서 적어 보세요.																																					
<table border="1" data-bbox="550 1500 1149 1736"> <thead> <tr> <th>직업</th> <th>역할</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>		직업	역할																																		
직업	역할																																				
<p>평가 차시 예고</p>	<p>◎ 활동지 제출</p> <p>◎ 차시예고 및 준비물 안내</p> <p>- 모둠 활동 안내와 활동을 위한 주제 준비하기</p>																																				

4) 2차시 본 수업 지도안

2차시 본 수업에서는 수업 전 활동지를 바탕으로 모둠 활동을 함으로써 심화 활동이 이루어진다. 학생들은 토의를 통해 각 모둠의 주제를 선정하고 음악 직업을 바탕으로 각자의 직업을 분배하여 홍보 음악 동영상 만들기를 위한 준비를 한다.

학생들은 홍보의 주제를 정하고 토의하는 과정에서 음악적 창의·융합 사고역량을 기를 수 있고 직업과 자신의 역할, 적성을 연결하는 과정에서 자기관리 역량을 기를 수 있다.

2차시 본 수업에 들어가기 전 미리 음악 준비실을 개방하여 사전학습 영상을 시청할 수 있도록 환경을 조성함으로써 학생들이 일과 중 혹은 수업 전에 사전 학습 영상을 시청하고 올 수 있도록 한다. 교사는 음악 준비실은 사전학습 영상을 시청하는 용도로 출입하고 사전학습을 하는 학생들을 위해 소란스러운 분위기를 만들지 않도록 학생들에게 미리 주의를 주어야 한다.

도입 단계에서 인사를 나누고 출석 확인하는 시간을 가진 뒤에 1차시에서 수렴했던 온라인 수업 관련 느낀 점과 불편사항에 대한 피드백과 해결 방안을 제시한다. 교사는 학생들이 사전학습 영상을 시청하면서 느낀 의견들을 매 차시 수렴하여 원활한 수업 진행을 위한 피드백과 수업 점검을 해야 한다. 인사와 출석 확인, 온라인 수업에 대한 의견들을 이야기하는 시간을 가진 후에 전시학습 내용인 생활 속 음악의 쓰임과 기능, 음악 직업과 하는 일에 대하여 짧게 복습하는 시간을 가지고 사전학습 영상에서 다루었던 학습 내용에 대한 질의응답 시간을 갖는다. 이 때, 수업 전 제출되었던 활동지에 대한 피드백도 이루어져야 한다. 교사는 수업 활동이 모둠 활동으로 이루어질 것을 안내하고 1차시의 본 수업과 같은 자리 배치로 착석할 수 있도록 자리 배치표를 학생들이 볼 수 있게 화면으로 띄운다. 교사는 학생들의 분위기가 산만해지지 않도록 순회하며 자리 배치를 돕는다. 학생들이 자리에 모두 착석한 뒤에 PPT 화면을 보고 다 함께 학습목표를 읽을 수 있도록 한다.

전개 단계의 활동 1에서는 수업 전 개인이 생각해 온 홍보의 주제를 토대로 모둠 내에서 토의를 통해 모둠의 홍보 주제를 선정한다. 학생들은 스마트 폰을 사용하여 홍보 음악 동영상 등을 참고할 수 있다. 주제는 1차시에서 다루었던 저

작권 네티켓 또는 동네나 고장 홍보하기, 학교폭력 예방을 홍보하는 캠페인 음악 또는 학급 홍보하기 등 자유롭게 토의를 통해 정할 수 있도록 한다. 토의를 하는 동안 교사는 스마트 폰으로 수업에 관련이 없는 활동을 하는 학생이 있거나 수업 분위기가 산만해지지 않도록 순회지도 하며 학생들을 관찰하고 소통하며 어려움을 겪고 있는 모둠에게 필요한 도움을 줄 수 있도록 한다.

활동1에서 각 모둠의 홍보 주제를 선정하고 제목을 만들었다면, 활동2에서는 2차시 수업 전 학습에서 다른 음악 직업과 역할을 바탕으로 심화 활동을 한다, 개인이 지참한 2차시 수업 전 활동지를 가지고 모둠의 주제와 관련하여 역할을 선정하고 토의를 통해 모둠원의 역할을 정하도록 한다. 각자의 역할을 배분하는 과정에서 의견 대립이 일어날 수 있으므로 교사는 학생들을 관찰하고 모둠 활동이 원활하게 진행될 수 있도록 지도한다.

전개 단계에서 각 모둠의 주제와 모둠원의 역할을 선정하였다면 정리 단계에서는 학생들은 홍보 음악 동영상 만들기 활동지에 각 모둠의 주제와 선정이유, 제목, 모둠원들의 역할을 정리한 개인 활동지를 작성하여 제출하고 교사는 3차시 수업 전 학습에 대한 차시예고와 3차시 본 수업에서의 스마트 폰 지참 안내를 한 후 수업을 마무리한다.

2차시 본 수업 지도안을 제시하면 <표 10>과 같다.

<표 10> 2차시 본 수업 지도안

학습 환경	오프라인 수업	지도 대상	중학교 2학년	차시	2/4
학습 주제	음악의 활용 음악과 직업	교과 역량	<ul style="list-style-type: none"> • 음악적 창의 · 융합 사고 역량 • 자기관리 역량 		
학습 목표	1. 모둠별 주제를 선정하고, 각 모둠원의 역할을 분배할 수 있다.				
학습 도구	태블릿PC 또는 스마트 폰, 조별 활동지, PPT				
단 계	활동	교수 · 학습 활동			지도상의 유의점
	인사 및 출석 확인	◎인사 및 출석 확인			수업 시간 전 학습준비

<p>도입</p>	<p>질의 응답</p> <p>동기 유발</p> <p>학습 목표 제시</p>	<p>◎질의 · 응답</p> <p>- 전시학습 확인 및 수업 전 활동에 대한 질의 · 응답 시간을 갖는다.</p> <p>◎ 모듈별 착석</p> <p>- 1차시와 동일한 구성원들을 유지한다.</p> <p>◎ 학습 목표 제시하기</p> <p>- PPT 화면을 보고 함께 소리내어 읽는다.</p> <div data-bbox="531 667 1177 1066" data-label="Image"> </div> <p>- 모듈 활동 안내</p>	<p>실을 개방하여 사전학습을 하지 못한 학생이 학습할 수 있도록 한다.</p>
<p>전개</p>	<p>활동1</p> <p>활동2</p>	<p>◎ 심화 활동</p> <p>- 개인이 준비해 온 주제와 모듈 내 토의를 통해 홍보 주제 선정</p> <p>- 주제와 제목 예시) 저작권을 지켜요, 우리 동네를 소개합니다, 학교폭력 스타!, 멋쟁이 7반 등</p> <p>- 수업 전 학습을 통해 학습한 직업을 바탕으로 모듈원 역할 정하기</p>	<p>스마트 폰의 사용으로 학습 분위기가 산만해지지 않도록 한다.</p>
<p>정리</p>	<p>피드백</p>	<p>◎ 학습 내용 정리 및 질의응답과 모듈활동의 피드백</p> <p>◎ 활동지 작성 안내</p> <p>- 홍보 음악 동영상 만들기 모듈 활동 활동지에 선정한 주제와 모듈원의 역할 작성하기</p>	

	음악 2차시 오프라인 수업	
	학습목표	1. 모듈 별 주제를 선정하고, 각 모듈원의 역할을 분배할 수 있다.
	홍보 음악 동영상 만들기 활동지 () 조	
	이름: _____	
	1. 우리 모듈의 홍보 주제는 _____입니다.	
	홍보 주제 선정 이유:	
	홍보 음악 동영상 제목 만들기	
	2. 우리 모듈원들의 직업	
	이름	직업
	역할	역할

	음악 2차시 오프라인 수업	
학습목표	1. 모듈 별 주제를 선정하고, 각 모듈원의 역할을 분배할 수 있다.	2학년 반: 이름 :
	홍보 음악 동영상 만들기 활동지 () 조	
	이름: _____	
	3. 동영상 스토리보드	
	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid gray; border-radius: 15px; padding: 10px; width: 150px; height: 60px; text-align: center;">장면1</div> <div style="font-size: 24px; margin: 0 10px;">➔</div> <div style="border: 1px solid gray; border-radius: 15px; padding: 10px; width: 150px; height: 60px; text-align: center;">장면2</div> </div>	
	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid gray; border-radius: 15px; padding: 10px; width: 150px; height: 60px; text-align: center;">장면3</div> <div style="font-size: 24px; margin: 0 10px;">➔</div> <div style="border: 1px solid gray; border-radius: 15px; padding: 10px; width: 150px; height: 60px; text-align: center;">장면4</div> </div>	
	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid gray; border-radius: 15px; padding: 10px; width: 150px; height: 60px; text-align: center;">장면5</div> <div style="font-size: 24px; margin: 0 10px;">➔</div> <div style="border: 1px solid gray; border-radius: 15px; padding: 10px; width: 150px; height: 60px; text-align: center;">장면6</div> </div>	

◎ 활동지 제출

◎ 차시예고 및 준비물 안내
- 모듈 활동을 위한 스마트 폰 지침 안내

	평가
차시 예고	

5) 3차시 수업 전 지도안

3차시의 수업 전 활동에서는 본 수업에서 이루어질 활동을 위한 동영상 편집 방법과 1차시에 이루어졌던 저작권 윤리 실천을 위한 학습을 다룬다.

교사는 수업 전 영상을 업로드한 후에 반드시 영상의 재생에 문제가 없는지 재차 확인하고 학생들과 카카오톡 등의 연락망을 구축하여 학생들의 사전학습에 차질이 없도록 해야 한다. 밴드 앱을 통해 제공된 교사의 사전학습 영상을 보고 학생들은 다양한 동영상 편집 방법과 음원을 사용할 수 있는 사이트에 대하여 학습한다. 다양한 동영상 편집을 PC, 앱으로 실습해봄으로써 자신에게 가장 편리한 방법을 고민할 수 있고 공유마당 등의 음원 공유 사이트를 활용하여 저작권 네티켓을 지켜 실천함으로써 자기관리 역량과 음악적 창의·융합 사고역량을 기를 수 있다.

도입 단계에서 먼저 인사 및 수업 진행과 과제 제출 방법에 대하여 안내한다. 동기유발 자료로 교사가 직접 제작한 브이로그 동영상을 보며 편집 방법과 편집 도구에 대하여 흥미를 유발한다. 유튜브 영상 등을 통해 다양한 동영상을 감상할 수도 있지만, 교사가 직접 제작한 브이로그는 일반 유튜브 영상보다 학생들에게 더욱 인상적이고 효과적으로 흥미를 유발할 수 있다. 교사의 브이로그를 감상한 후에는 학습 목표를 통해 홍보 음악 동영상 만들기를 위한 다양한 동영상 편집 방법과 저작권을 지켜 올바른 경로로 음원을 사용할 수 있는 방법 익히기를 목표로 제시한다.

전개 단계에서 교사는 교사가 제작한 브이로그의 설명과 함께 사용한 프로그램을 설명하고 유튜브 영상을 활용하여 그 외에 활용할 수 있는 다양한 편집 방법과 편집 프로그램, 영상 제작에 필요한 음원을 준비하기 위해 저작권을 지켜 음원을 사용할 수 있는 사이트를 안내한다. 저작권을 침해하지 않고 음원을 사용할 수 있는 사이트로는 대표적으로 공유마당 사이트가 있다. 공유마당 사이트에서 학생들은 음원 외에도 이미지, 영상, 폰트 등을 사용할 수 있다. 학생들은 이 과정에서 직접 프로그램을 설치 및 사용하여 간단한 실습을 해볼 수 있다. 학생들은 홍보 음악 동영상을 만들기 위한 다양한 동영상 편집 도구에 대하여 학습하고 실습하는 활동을 통해 자기관리 역량을 기를 수 있고, 모듬의 주제에 어울리는 음악을 찾아 편집하는 방법을 고민해봄으로써 음악적 창의·융합 사고 역량


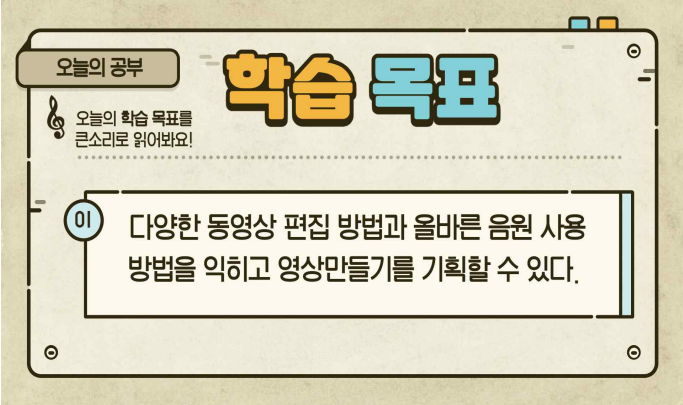
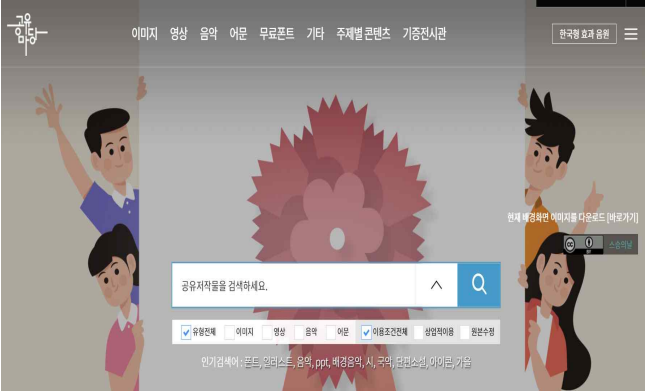
을 기를 수 있다. 전개 단계의 학습 활동을 마무리하며 모듈별 최종 기획서 작성을 준비할 수 있도록 한다. 교사는 최종 기획서 내에 들어갈 내용에 대한 작성 방법을 안내하고 기획서의 예시를 보여주며 학생의 이해를 돕는다. 최종 기획서에는 2차시 본 수업에서 모듈 토의를 통해 정해진 모듈의 홍보 주제와 제목, 주제를 선정한 이유와 모듈원들의 직업, 역할까지만 작성하여 제출하고 제작 일정과 소요시간은 3차시의 본 수업 때 작성할 수 있도록 한다.

정리 단계에서는 학습 내용을 간단히 정리하고 3차시의 본 수업에서 진행될 홍보 음악 만들기를 위한 모듈 활동에 대해 안내한다. 최종 기획서의 중간 결과물을 제출하는 방법과 밴드 앱 제출이 힘들 경우 제출 가능한 다양한 제출 경로를 안내한 후 본 수업에서 최종 기획서 활동지 지침과 모듈 활동을 위한 동영상 촬영 및 편집이 가능한 전자기기를 지침할 수 있도록 안내하고 수업을 마무리한다.

3차시 수업 전 지도안을 제시하면 <표 11>과 같다.

<표 11> 3차시 수업 전 지도안

학습 환경	온라인 수업	지도 대상	중학교 2학년	차시	3/4
학습 주제	음악의 활용 음악과 직업	교과 역량	<ul style="list-style-type: none"> • 자기관리 역량 • 음악적 창의 · 융합 사고 역량 		
학습 목표	1. 다양한 동영상 편집 방법과 올바른 음원 사용방법을 익히고 영상 만들기를 기획할 수 있다.				
학습 도구	PC, 태블릿PC 또는 스마트 폰, 밴드(Band) 앱, 활동지				
단 계	활동	교수 · 학습 활동			지도상의 유의점
도입	수업 안내	◎인사 및 수업 진행 안내, 과제제출 방법 안내			사전학습 자료에 문제가 있는 학생의 여부 확인
	동기 유발	◎동기유발 - 교사가 만든 브이로그 동영상을 보며 편집 도구와 방법에 대한 흥미 유발			

	<p>학습 목표 제시</p>	 <p>© 학습 목표 제시하기</p> <p>- PPT를 통해 학생들이 학습 목표를 확인할 수 있도록 한다.</p> 	
<p>전개</p>	<p>활동1</p>	<p>© 다양한 매체와 네티켓 지켜 음원 이용하기</p> <p>- 동영상 편집 프로그램과 저작권을 침해하지 않는 음원 사이트 소개</p>  <p>출처:공유마당 https://gongu.copyright.or.kr/gongu/main/main.do</p> <p>- PPT 화면 및 유튜브 동영상 시청</p> <p>© 모듈 최종 기획안 작성 방법 안내</p>	

정리	학습 정리	<p style="text-align: center;">◎ 학습 내용 정리 및 활동지 작성 안내</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">음악 3차시 온라인 수업</td> <td rowspan="2" style="text-align: center; vertical-align: middle;">2학년 반: 이름 :</td> </tr> <tr> <td style="width: 15%;">학습목표</td> <td>1. 다양한 동영상 편집 방법과 올바른 음원 사용방법을 익히고 영상 만들기를 기획할 수 있다.</td> </tr> <tr> <td colspan="3" style="text-align: center; background-color: #e0f2f1;">홍보 음악 동영상 만들기 () 조 최종 기획서</td> </tr> <tr> <td colspan="3">이름:</td> </tr> <tr> <td colspan="3"> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 15%;">주 제</td> <td colspan="2"></td> <td style="width: 15%;">예상 소요시간</td> <td style="width: 10%;">분</td> </tr> <tr> <td>주제 선정 이유</td> <td colspan="4"></td> </tr> <tr> <td rowspan="6" style="text-align: center; vertical-align: middle;">우리 모동원들의 작업</td> <td style="width: 15%;">직업</td> <td style="width: 25%;">역할</td> <td colspan="2" style="width: 55%;">담당 모동원</td> </tr> <tr><td> </td><td> </td><td colspan="2"> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td colspan="2"> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td colspan="2"> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td colspan="2"> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td colspan="2"> </td></tr> <tr> <td rowspan="3" style="text-align: center; vertical-align: middle;">제작 일정</td> <td>순서/날짜</td> <td colspan="3">할 일</td> </tr> <tr><td> </td><td colspan="3"> </td></tr> <tr><td> </td><td colspan="3"> </td></tr> </table> </td> </tr> </table>	음악 3차시 온라인 수업		2학년 반: 이름 :	학습목표	1. 다양한 동영상 편집 방법과 올바른 음원 사용방법을 익히고 영상 만들기를 기획할 수 있다.	홍보 음악 동영상 만들기 () 조 최종 기획서			이름:			<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 15%;">주 제</td> <td colspan="2"></td> <td style="width: 15%;">예상 소요시간</td> <td style="width: 10%;">분</td> </tr> <tr> <td>주제 선정 이유</td> <td colspan="4"></td> </tr> <tr> <td rowspan="6" style="text-align: center; vertical-align: middle;">우리 모동원들의 작업</td> <td style="width: 15%;">직업</td> <td style="width: 25%;">역할</td> <td colspan="2" style="width: 55%;">담당 모동원</td> </tr> <tr><td> </td><td> </td><td colspan="2"> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td colspan="2"> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td colspan="2"> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td colspan="2"> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td colspan="2"> </td></tr> <tr> <td rowspan="3" style="text-align: center; vertical-align: middle;">제작 일정</td> <td>순서/날짜</td> <td colspan="3">할 일</td> </tr> <tr><td> </td><td colspan="3"> </td></tr> <tr><td> </td><td colspan="3"> </td></tr> </table>			주 제			예상 소요시간	분	주제 선정 이유					우리 모동원들의 작업	직업	역할	담당 모동원																						제작 일정	순서/날짜	할 일										
	음악 3차시 온라인 수업		2학년 반: 이름 :																																																													
학습목표	1. 다양한 동영상 편집 방법과 올바른 음원 사용방법을 익히고 영상 만들기를 기획할 수 있다.																																																															
홍보 음악 동영상 만들기 () 조 최종 기획서																																																																
이름:																																																																
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 15%;">주 제</td> <td colspan="2"></td> <td style="width: 15%;">예상 소요시간</td> <td style="width: 10%;">분</td> </tr> <tr> <td>주제 선정 이유</td> <td colspan="4"></td> </tr> <tr> <td rowspan="6" style="text-align: center; vertical-align: middle;">우리 모동원들의 작업</td> <td style="width: 15%;">직업</td> <td style="width: 25%;">역할</td> <td colspan="2" style="width: 55%;">담당 모동원</td> </tr> <tr><td> </td><td> </td><td colspan="2"> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td colspan="2"> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td colspan="2"> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td colspan="2"> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td colspan="2"> </td></tr> <tr> <td rowspan="3" style="text-align: center; vertical-align: middle;">제작 일정</td> <td>순서/날짜</td> <td colspan="3">할 일</td> </tr> <tr><td> </td><td colspan="3"> </td></tr> <tr><td> </td><td colspan="3"> </td></tr> </table>			주 제			예상 소요시간	분	주제 선정 이유					우리 모동원들의 작업	직업	역할	담당 모동원																							제작 일정	순서/날짜	할 일																							
주 제			예상 소요시간	분																																																												
주제 선정 이유																																																																
우리 모동원들의 작업	직업	역할	담당 모동원																																																													
제작 일정	순서/날짜	할 일																																																														
평가	평가	◎ 활동지 제출																																																														
	차시 예고	<p style="text-align: center;">◎ 차시예고 및 준비물 안내</p> <p style="text-align: center;">- 본 수업에서 동영상 촬영 및 편집에 사용할 스마트 전자기기 지참 안내</p>																																																														

6) 3차시 본 수업 지도안

3차시 본 수업에서는 3차시의 수업 전 활동에서 학습한 내용을 토대로 홍보 음악 동영상 만들기의 심화 활동이 이루어진다. 모둠별 최종 기획서를 바탕으로 논의를 거쳐 동영상에 들어갈 내용과 장면, 동영상 편집 프로그램과 음원을 선정한 후 각자 맡은 역할을 최종으로 정하여 기획서에 적고 제작 일정을 정리하여 모둠별로 동영상을 제작, 편집하는 활동을 진행한다. 학생들은 이러한 활동들을 통해 음악적 소통역량, 자기관리 역량, 음악적 창의·융합 사고역량을 기를 수 있다.

3차시 본 수업에 들어가기 전 사전학습 영상을 시청하지 않은 학생들을 위해 본 수업 전에 교사는 미리 음악 준비실을 개방하여 학생들이 사전학습 영상을 시청하고 본 수업에 참여할 수 있도록 환경을 조성한다.

도입 단계에서 인사와 출석 확인 후 수업 전 사전학습 영상을 보고 느낀 점을 이야기하고 영상 편집 실습 경험에 대한 소감을 나누는 시간을 갖는다. 학습한 내용에 대한 전시학습 확인과 학습 내용에 대한 질의응답 시간을 가진 후 기존의 모둠별 자리 배치대로 착석한다. 교사는 PPT 화면으로 학습 목표를 제시하고 학생들은 다 함께 읽는다.

전개 단계의 활동1에서는 모둠별 활동지와 최종 기획서를 바탕으로 제작 일정과 제작 순서, 날짜와 할 일을 모둠별 논의를 통해 정할 수 있도록 한다. 모둠별 논의를 거치기 전 교사는 제작 순서와 할 일을 정하는 방법에 대하여 설명하여 학생들이 최종 기획서를 완성하는 데에 어려움을 겪지 않도록 하고 모둠 활동이 이루어지는 시간 동안 모둠들을 순회하며 모둠의 진행 상황을 관찰하고 어려움을 겪는 모둠의 학생들에게 조력자 역할을 수행하고 신속한 피드백을 제공할 수 있도록 한다.

학생들이 최종 기획서를 작성했다면 활동2에서는 동영상 편집 프로그램을 사용하여 모둠 내에서 맡은 역할을 바탕으로 동영상 만들기 활동을 진행한다. 예를 들어 카메라맨을 맡은 학생은 촬영을, 편집자는 영상 편집을 담당한다. 배경음악을 담당하는 학생은 음원 사이트를 통해 적절한 음원 및 효과음을 찾도록 한다. 영상 제작하는 과정에서 모둠 내에서 서로의 역할을 돕고 상호작용하며 진행할 수 있도록 교사의 격려가 필요하다. 또한, 의견 불일치 등으로 대립이 일어난 모둠

이 발생할 시 중재자의 역할도 교사의 역할이다. 모둠 활동을 진행할 때에는 모든 모둠원들이 활동에 원활하게 참여하고 있는지 확인하고 모둠 활동에서는 역동적인 활동이 일어나고 스마트 폰 등의 전자기기를 활용한 수업이 이루어지고 있으므로 수업의 분위기가 산만해지지 않도록 주의한다. 활동1과 활동2를 통해 학생들은 음악으로 자신을 표현하고 주제와 관련한 메시지를 전달하기 위한 과정에서 음악적 소통역량을 기를 수 있고 다양한 음원 사용 방법과 편집 방법을 학습하는 과정에서 자기관리 역량을 기를 수 있으며 다양한 방법으로 산출물을 제작하는 과정에서 창의·융합적 사고 역량을 기를 수 있다.

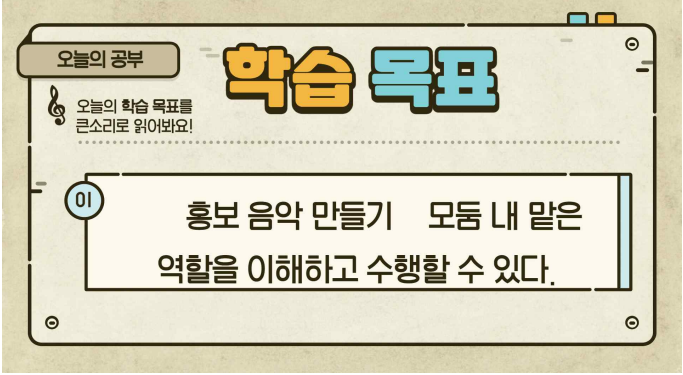
정리 단계에서는 각 모둠의 진행 상황을 확인하고 최종 기획서 제출에 관한 안내를 한다. 각 모둠별로 카카오톡 단체 채팅방 등을 활용하여 수업이 끝난 후에도 서로 소통하며 동영상 제작 관련 의견을 공유할 수 있도록 한다.

차시 예고를 통하여 4차시 수업 전에 다룬 다양한 음악회 종류와 감상 예절에 대하여 설명하고 이는 4차시의 본 수업에서 진행될 홍보 음악 동영상 발표회 감상을 위한 감상 예절과도 연관이 있음을 알려준다.

3차시 본 수업 지도안을 제시하면 <표 12>와 같다.

<표 12> 3차시 본 수업 지도안

학습 환경	오프라인 수업		지도 대상	중학교 2학년	차시	3/4
학습 주제	음악의 활용 음악과 직업		교과 역량	<ul style="list-style-type: none"> • 음악적 소통 역량 • 자기관리 역량 • 음악적 창의·융합 사고 역량 		
학습 목표	1. '홍보 음악 동영상 만들기' 모둠 내 맡은 역할을 이해하고 수행할 수 있다.					
학습 도구	PC, 태블릿PC 또는 스마트 폰, 조별 활동지, PPT					
단 계	활동	교수·학습 활동				지도상의 유의점
도입	인사 및 출석 확인	◎인사 및 출석 확인				수업 시간 전 학습준비 실을 개방하여 사전학습을 하지 못한
	질의 응답	◎질의응답 - 전시학습 확인 및 수업 전 활동에 대한 질의·응답 시간을 갖는다.				

	학습 목표 제시	<p style="text-align: center;">◎ 모둠별 착석 ◎ 학습 목표 제시하기 - PPT 화면을 보고 함께 소리내어 읽는다.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">- 모듬 활동 안내</p>	학생이 학습할 수 있도록 한다.																																																													
전개	활동1 활동2	<p style="text-align: center;">◎ 심화 활동</p> <p>- 모듬별 최종 기획지를 바탕으로 모듬별 논의를 한다. - 동영상 편집 프로그램을 사용하여 영상을 제작한다. - 음원 사이트를 이용하여 저작권 네티켓을 지키며 음악을 사용한다.</p>	스마트 폰의 사용으로 학습 분위기가 산만해지지 않도록 한다.																																																													
정리	피드백 평가 차시 예고	<p style="text-align: center;">◎ 학습 내용 정리 및 활동지 작성 안내</p> <div style="text-align: center;"> <table border="1" data-bbox="560 1182 1147 1733"> <tr> <td colspan="3" style="text-align: center;">음악 3차시 온라인 수업</td> <td>2학년</td> </tr> <tr> <td style="width: 15%;">학습목표</td> <td colspan="2">1. 다양한 동영상 편집 방법과 올바른 음원 사용방법을 익히고 영상 만들기를 기획할 수 있다.</td> <td>반: 이름:</td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center;">홍보 음악 동영상 만들기 () 조 최종 기획서</td> </tr> <tr> <td colspan="4">이름:</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">주 제</td> <td colspan="2"></td> <td style="text-align: center;">예상 소요시간</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">주 제 목</td> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">분</td> </tr> <tr> <td colspan="4">주제 선정 이유</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">직업</td> <td style="text-align: center;">역할</td> <td style="text-align: center;">담당 모듬원</td> </tr> <tr> <td rowspan="4" style="text-align: center;">우리 모듬원들의 직업</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">순서/날짜</td> <td colspan="2" style="text-align: center;">할 일</td> </tr> <tr> <td colspan="4">제작 일정</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> </div> <p style="text-align: center;">◎ 활동지 제출</p> <p style="text-align: center;">◎ 차시예고 및 준비물 안내</p>	음악 3차시 온라인 수업			2학년	학습목표	1. 다양한 동영상 편집 방법과 올바른 음원 사용방법을 익히고 영상 만들기를 기획할 수 있다.		반: 이름:	홍보 음악 동영상 만들기 () 조 최종 기획서				이름:				주 제			예상 소요시간	주 제 목			분	주제 선정 이유					직업	역할	담당 모듬원	우리 모듬원들의 직업														순서/날짜	할 일		제작 일정												
음악 3차시 온라인 수업			2학년																																																													
학습목표	1. 다양한 동영상 편집 방법과 올바른 음원 사용방법을 익히고 영상 만들기를 기획할 수 있다.		반: 이름:																																																													
홍보 음악 동영상 만들기 () 조 최종 기획서																																																																
이름:																																																																
주 제			예상 소요시간																																																													
주 제 목			분																																																													
주제 선정 이유																																																																
	직업	역할	담당 모듬원																																																													
우리 모듬원들의 직업																																																																
	순서/날짜	할 일																																																														
제작 일정																																																																

7) 4차시 수업 전 지도안

4차시의 수업 전 활동은 이전의 수업 전 활동과 마찬가지로 밴드 앱을 통해 사전학습 자료를 제공한다. 마지막 차시에서 진행될 홍보 음악 동영상 발표회를 준비하고 올바른 감상 태도를 기르기 위하여 우리 생활 속 다양한 음악회의 종류에 대하여 알아보고 음악회의 종류에 따른 감상 예절에 대한 학습을 통해 다양한 음악회의 종류를 이해하고 감상 예절에 대하여 이야기하는 것을 학습 목표로 하며 이를 통해 학생들은 음악 정보처리 역량과 자기관리 역량을 기르는 것을 목적으로 한다.

도입 단계에서 인사 및 출석 확인을 한 후 수업의 진행과 수업이 끝난 후 제출하는 과제의 제출 방법 등을 안내한다. 동기유발을 통해 음악회 감상 예절과 관련된 영상을 시청한다. 영상의 내용은 엄숙한 분위기 속 아름다운 선율이 연주되는 도중 관객의 휴대폰 벨소리가 울리는 상황을 담고 있다. 동기유발 영상을 통해 연주회 감상 예절에 대하여 생각해보는 시간을 갖고 교사는 학생들에게 연주자의 입장이라면 어떤 생각이 들 것 같은지와 같은 발문을 통해 학습할 내용에 대한 학생의 흥미와 동기를 유발한다. 동기유발 영상 시청과 교사의 발문이 끝난 뒤 교사는 PPT를 통해 학습 목표를 제시하여 학생들과 소리내어 읽는 시간을 가진 후에 다양한 음악회의 종류와 음악회 감상 예절에 대한 학습을 다룰 것을 예고한다.

전개 단계의 활동1에서는 다양한 음악회의 종류와 짧은 연주 영상을 감상하는 시간을 갖는다. PPT와 유튜브 영상 시청을 통해 오케스트라, 판소리, 뮤지컬, 오페라, 대중음악으로 종류를 구분하여 음악회에는 오케스트라 연주 외에 다양한 장르의 음악회가 있다는 것을 학습할 수 있도록 한다.

활동2에서는 감상 예절을 유튜브 영상을 통해 학습할 수 있도록 한다. 안산문화재단의 공연장 에티켓 영상에서는 중학생의 눈높이에 맞추어 다양한 공연에서의 에티켓을 다루기 때문에 학생들이 지루하지 않게 학습할 수 있도록 해준다.

활동3에서는 모뎀 내에서 홍보를 맡은 학생을 위해 모뎀의 홍보 음악을 홍보할 수 있는 초대장 만들기에 활용할 수 있는 사이트인 '미리캔버스'와 사이트 사용법에 대하여 설명하고 학생이 실습할 수 있도록 격려한다. 미리캔버스 사이트는 중학생 학력 수준에서 쉽게 다룰 수 있는 편집 사이트로 모바일과 PC 호환이

가능하고 합법적으로 사이트 내의 디자인을 사용할 수 있어 소요 시간이 많이 걸리지 않는다는 것이 장점이다.


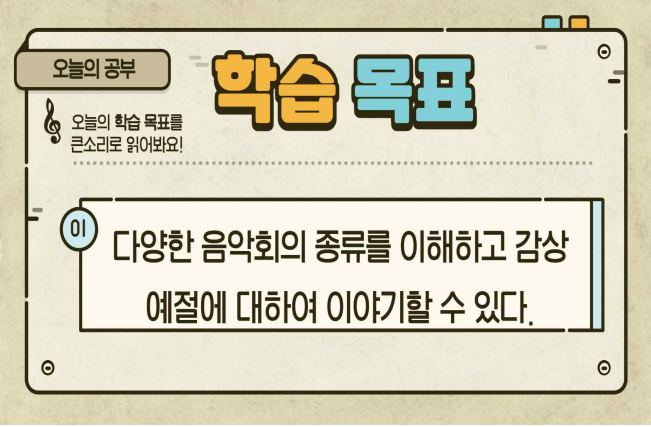

정리 단계에서 교사는 수업 내용을 정리하고 활동지 작성방법에 대하여 예시를 들어 설명하며 학생들이 활동지를 작성하는 것에 어려움을 겪지 않도록 한다. 학생들은 활동지 작성을 통해 주변에서 볼 수 있는 음악회의 종류와 음악회를 감상했던 경험에 대하여 이야기하고 자신이 몰랐던 새롭게 학습한 음악회 감상 예절에 대하여 정리하는 시간을 갖는다. 마지막으로 O, X 퀴즈를 통해 활동지 작성을 마무리한다. 다양한 음악회의 종류와 감상 예절에 대하여 학습하는 과정에서 학생들은 음악 정보처리 역량을 기를 수 있고 감상 예절을 자신의 경험과 연관지어 생각해보는 시간을 가짐으로써 자기관리 역량을 기를 수 있다.


교사는 4차시 수업 전 활동지의 제출 방법과 모둠에서 홍보 역할을 맡은 모듬원의 홍보 음악 동영상 발표회 초대장을 업로드에 대하여 안내한 후 차시예고를 하고 수업을 마무리한다. 홍보 음악 동영상 발표회 초대장의 업로드는 각 모듬에서 홍보를 맡은 학생이 전체공개 게시판에 업로드하여 전체 학급 학생들이 초대장을 볼 수 있도록 한다.

4차시 수업 전 지도안을 제시하면 <표 13>과 같다.

<표 13> 4차시 수업 전 지도안

학습 환경	온라인 수업	지도 대상	중학교 2학년	차시	4/4
학습 주제	음악의 활용 음악과 직업	교과 역량	<ul style="list-style-type: none"> • 음악 정보처리 역량 • 자기관리 역량 		
학습 목표	1. 다양한 음악회의 종류를 이해하고 감상 예절에 대하여 이야기할 수 있다.				
학습 도구	PC, 태블릿PC 또는 스마트 폰, 밴드(Band) 앱, 활동지				
단 계	활동	교수 · 학습 활동			지도상의 유의점
도입	수업 안내	◎인사 및 수업 과정의 안내 및 과제 제출 방법 안내			사전학습 자료에 문제가 있는 학생의 여부 확인
	동기 유발	◎동기유발 - 음악회 감상 예절 관련 동영상을 감상한다.			

	<p>학습 목표 제시</p>	 <p>콘서트 도중 벨소리 울리자, 피아니스트의 반응</p> <p>출처: https://youtu.be/SzecNgKSBj0</p> <p>◎ 학습 목표 제시하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - PPT를 통해 학생들이 학습 목표를 확인할 수 있도록 한다. 	
<p>전개</p>	<p>활동1 활동2</p>	<p>◎ 다양한 음악회의 종류에 대하여 알아본다.</p> <p>◎ 감상 예절에 대하여 학습한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - PPT 화면 및 유튜브 동영상 시청 	

	<p>활동3</p>	 <p>[안산문화재단] 공연장 에티켓</p> <p>출처: https://youtu.be/1N0frv6TNjs</p> <p>◎ 모듬 홍보 초대장 제작하기 - 편집 사이트 및 방법 안내</p>																											
<p>정리</p>	<p>학습 정리</p>	<p>◎ 학습 내용 정리 및 활동지 작성 안내</p> <table border="1" data-bbox="577 929 1125 1612"> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">음악 4차시 온라인 수업</td> <td rowspan="2" style="text-align: center;">2학년 반: 이름:</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">학습목표</td> <td>1. 다양한 음악회의 종류를 이해하고 감상 예절에 대하여 이야기할 수 있다.</td> </tr> <tr> <td colspan="3" style="text-align: center;"> 제출 방법 : 1. 우리 반 밴드 [파제] 게시물에 비밀댓글 2. 앱에 오류가 생겼을 경우 선생님 카카오톡으로 전송 </td> </tr> <tr> <td colspan="3"> 1. 우리 주변에서 볼 수 있는 음악회의 종류에는 어떤 것이 있나요? <div style="border: 1px solid black; height: 40px; width: 100%;"></div> </td> </tr> <tr> <td colspan="3">2. 음악회를 감상한 경험에 대하여 이야기 해 봅시다.</td> </tr> <tr> <td colspan="3">3. 음악회 감상 예절을 이야기 하고 새롭게 알게 된 감상 예절을 이야기해봅시다.</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">음악회 감상예절</td> <td style="text-align: center;">내가 새롭게 알게 된 감상예절</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="border: 1px solid black; height: 30px;"></td> <td style="border: 1px solid black; height: 30px;"></td> </tr> <tr> <td colspan="3"> 4. 신나는 O, X 퀴즈 ~ 나의 음악회 예절 지식은 어느 정도 일까? ① 연주 중 멋진 무대를 인스타그램에 올리기 위해 찰칵! 사진 촬영이 가능하다. () ② 편소리 공연 중에는 청자의 집중을 위해 연주 중에 추임새를 넣지 않는다. () ③ 악장과 악장 사이에는 협찬 박수로 연주자들을 응원한다. () ④ 함께 연주 관람을 간 동생에게 공연 중 곡에 대해 친절하게 설명해준다. () ⑤ 뮤지컬에 내가 좋아하는 곡이 나왔다. 녹음해서 집에 가서 또 감상한다. () </td> </tr> </table> <p>◎ 활동지 제출 - 개인 활동지 및 모듬 홍보 초대장 업로드</p> <p>◎ 차시예고 및 준비물 안내</p>	음악 4차시 온라인 수업		2학년 반: 이름:	학습목표	1. 다양한 음악회의 종류를 이해하고 감상 예절에 대하여 이야기할 수 있다.	제출 방법 : 1. 우리 반 밴드 [파제] 게시물에 비밀댓글 2. 앱에 오류가 생겼을 경우 선생님 카카오톡으로 전송			1. 우리 주변에서 볼 수 있는 음악회의 종류에는 어떤 것이 있나요? <div style="border: 1px solid black; height: 40px; width: 100%;"></div>			2. 음악회를 감상한 경험에 대하여 이야기 해 봅시다.			3. 음악회 감상 예절을 이야기 하고 새롭게 알게 된 감상 예절을 이야기해봅시다.			음악회 감상예절		내가 새롭게 알게 된 감상예절				4. 신나는 O, X 퀴즈 ~ 나의 음악회 예절 지식은 어느 정도 일까? ① 연주 중 멋진 무대를 인스타그램에 올리기 위해 찰칵! 사진 촬영이 가능하다. () ② 편소리 공연 중에는 청자의 집중을 위해 연주 중에 추임새를 넣지 않는다. () ③ 악장과 악장 사이에는 협찬 박수로 연주자들을 응원한다. () ④ 함께 연주 관람을 간 동생에게 공연 중 곡에 대해 친절하게 설명해준다. () ⑤ 뮤지컬에 내가 좋아하는 곡이 나왔다. 녹음해서 집에 가서 또 감상한다. ()			
음악 4차시 온라인 수업		2학년 반: 이름:																											
학습목표	1. 다양한 음악회의 종류를 이해하고 감상 예절에 대하여 이야기할 수 있다.																												
제출 방법 : 1. 우리 반 밴드 [파제] 게시물에 비밀댓글 2. 앱에 오류가 생겼을 경우 선생님 카카오톡으로 전송																													
1. 우리 주변에서 볼 수 있는 음악회의 종류에는 어떤 것이 있나요? <div style="border: 1px solid black; height: 40px; width: 100%;"></div>																													
2. 음악회를 감상한 경험에 대하여 이야기 해 봅시다.																													
3. 음악회 감상 예절을 이야기 하고 새롭게 알게 된 감상 예절을 이야기해봅시다.																													
음악회 감상예절		내가 새롭게 알게 된 감상예절																											
4. 신나는 O, X 퀴즈 ~ 나의 음악회 예절 지식은 어느 정도 일까? ① 연주 중 멋진 무대를 인스타그램에 올리기 위해 찰칵! 사진 촬영이 가능하다. () ② 편소리 공연 중에는 청자의 집중을 위해 연주 중에 추임새를 넣지 않는다. () ③ 악장과 악장 사이에는 협찬 박수로 연주자들을 응원한다. () ④ 함께 연주 관람을 간 동생에게 공연 중 곡에 대해 친절하게 설명해준다. () ⑤ 뮤지컬에 내가 좋아하는 곡이 나왔다. 녹음해서 집에 가서 또 감상한다. ()																													
	<p>평가</p> <p>차시 예고</p>																												

8) 4차시 본 수업 지도안

4차시 본 수업은 오프라인으로 홍보 음악 동영상 발표회가 진행된다. 각 모둠의 산출물이 학급 학생들을 대상으로 발표되고 감상하는 학생들은 4차시 수업 전 학습시간에 배운 내용을 생활화하여 음악감상 예절을 지켜 감상한다. 마지막으로 상호평가지와 자기평가지 2가지를 작성하여 제출하는 것으로 수업이 마무리 된다. 학생들은 다른 모둠의 홍보 음악 동영상을 감상하는 시간을 가지면서 음악적 감성 역량을 기를 수 있다.

먼저, 4차시 본 수업에 들어가기 전에 수업 전 사전학습 영상을 시청하지 않고 오는 경우가 더러 있으므로 원활한 수업을 위해 본 수업 전에 교사는 미리 음악 준비실을 개방하여 사전학습 영상을 시청할 수 있도록 환경을 조성함으로써 학생들이 일과 중 혹은 수업 전에 사전학습 영상을 시청하고 올 수 있도록 한다.

도입 단계에서 교사와 학생이 인사를 나누고 출석 확인 후 전시학습 확인을 통해 음악회의 종류와 감상 예절에 대하여 간략하게 다루어 이후에 진행될 음악회 발표에서 감상 태도를 지켜 다른 모둠의 홍보영상을 감상할 수 있도록 한다. 교사는 수업 전 학습한 내용에 질의응답 시간을 가진 후에 수업 전 제출했던 활동지에 대한 피드백을 제공하고 학생들이 모둠 배치대로 착석할 수 있도록 한다. 모둠별로 착석한 다음 교사의 PPT 화면을 보고 다 함께 소리내어 학습목표를 읽는다. 학습목표는 모둠별 홍보 음악회 발표를 진행하고 감상 예절을 지켜 다른 모둠의 홍보 음악 동영상 음악회를 감상하는 것이다. 전개 단계로 들어가기 전에 교사는 미리 상호평가지와 자기평가를 배부한다.

전개 단계의 활동1에서는 최종 기획서와 모둠에서 제작한 홍보 음악 동영상을 가지고 음악회 진행에 대한 마무리 논의 시간을 거친 후 각 모둠의 발표 진행 순서 등을 정리하는 리허설 준비시간을 갖는다.

활동2에서는 모둠별로 리허설을 하는 시간을 갖는다. 교사는 각 모둠의 리허설은 3분 내로 끝낼 수 있도록 안내한다. 리허설을 할 때에는 학생들이 준비한 영상을 이메일, USB의 매체를 통해 재생하고 영상의 재생 중 음질의 문제나 화면이 잘 보이는지를 체크하도록 하고 각 모둠의 발표자가 긴장을 덜 수 있도록 격려하여야 한다.

활동3에서는 리허설이 끝난 후 본격적으로 홍보 음악 동영상 발표회를 시작한다

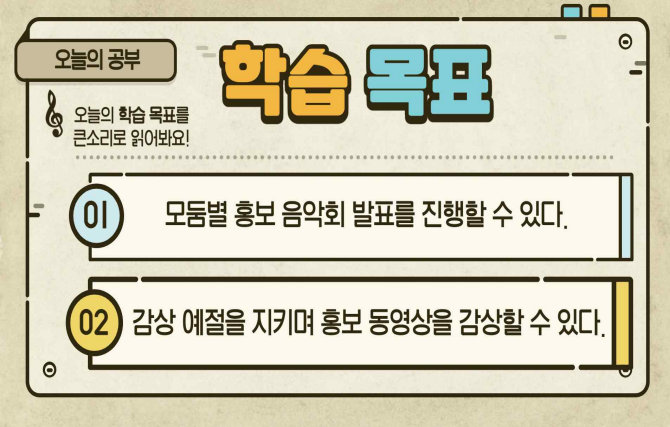
다. 모듈 순서대로 진행자가 나와 각 모듈의 홍보 주제에 대하여 설명하고 영상의 내용에 대하여 설명한 후에 영상을 재생한다. 교사는 학생들의 기기 사용, 영상 재생과 관련하여 발표 중에 문제가 발생했을 시에 바로 도움을 줄 수 있도록 하고 발표하는 학생 외 감상하는 학생들이 바른 태도로 감상할 수 있도록 지도한다.

정리 단계에서는 도입 단계의 마지막에 미리 배부한 상호평가지와 자기 평가를 정리하여 제출할 수 있도록 시간을 주고 학생들이 객관적인 태도로 평가를 작성할 수 있도록 한다. 상호평가지와 자기평가가 끝난 후 활동지를 제출하고 차시예고를 한 후 수업을 마무리한다.

4차시 본 수업 지도안을 제시하면 <표 14>와 같다.

<표 14> 4차시 본 수업 지도안

학습 환경	오프라인 수업		지도 대상	중학교 2학년	차시	4/4
학습 주제	음악의 활용 음악과 직업		교과 역량	• 음악적 감성 역량		
학습 목표	1. 모듈별 홍보 음악회 발표를 진행할 수 있다. 2. 감상 예절을 지키며 홍보 동영상을 감상할 수 있다.					
학습 도구	조별 활동지, PPT					
단 계	활동	교수 · 학습 활동				지도상의 유의점
도입	인사 및 출석 확인	◎인사 및 출석확인				수업 시간 전 학습준비 실을 개방하여 사전학습 을 하지 못한 학생이 학습할 수 있도록 한 다.
	질의 응답	◎질의응답 - 전시학습 확인 및 수업 전 활동에 대한 질의 · 응답 시간을 갖는다.				
	학습 목표 제시	◎ 모듈별 착석 ◎ 학습 목표 제시하기 - PPT 화면을 보고 함께 소리내어 읽는다.				

																																																																																																															
전개	<p>활동1 활동2 활동3</p>	<p>◎ 심화 활동</p> <ul style="list-style-type: none"> - 모듬별 최종 기획지를 바탕으로 모듬 별 논의를 한다. - 모듬별로 리허설 시간을 가진다. - 모듬별 발표회를 진행하고 바른 태도로 감상한다. 	스마트 폰의 사용으로 학습 분위기가 산만해지지 않도록 한다.																																																																																																												
정리	피드백	<p>◎ 학습 내용 정리 및 평가지 작성 안내</p> <ul style="list-style-type: none"> - 상호평가지 및 자기평가지 작성 <table border="1" data-bbox="552 1200 1155 1890"> <thead> <tr> <th colspan="4">음악 4차시 오프라인 수업</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>학습목표</td> <td>1. 모듬별 흥보 음악회 발표를 진행할 수 있다. 2. 감상 예절을 지키며 흥보 동영상을 감상할 수 있다.</td> <td>2학년 반: 이름 :</td> <td></td> </tr> <tr> <th colspan="4">흥보 음악 동영상 만들기 평가지</th> </tr> <tr> <th colspan="4">1. 모듬별 상호 평가하기</th> </tr> <tr> <th>모듬</th> <th>평가 기준</th> <th>잘함</th> <th>보통</th> <th>미흡</th> </tr> <tr> <td rowspan="3">() 조</td> <td>흥보 주제가 효과적으로 전달되었나요?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>동영상과 음악이 조화롭게 어울렸나요?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>발표회 진행 태도가 적절했나요?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>소감 (칭찬하고 싶은 점과 아쉬웠던 점)</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <th>모듬</th> <th>평가 기준</th> <th>잘함</th> <th>보통</th> <th>미흡</th> </tr> <tr> <td rowspan="3">() 조</td> <td>흥보 주제가 효과적으로 전달되었나요?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>동영상과 음악이 조화롭게 어울렸나요?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>발표회 진행 태도가 적절했나요?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>소감 (칭찬하고 싶은 점과 아쉬웠던 점)</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <th>모듬</th> <th>평가 기준</th> <th>잘함</th> <th>보통</th> <th>미흡</th> </tr> <tr> <td rowspan="3">() 조</td> <td>흥보 주제가 효과적으로 전달되었나요?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>동영상과 음악이 조화롭게 어울렸나요?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>발표회 진행 태도가 적절했나요?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>소감 (칭찬하고 싶은 점과 아쉬웠던 점)</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <th>모듬</th> <th>평가 기준</th> <th>잘함</th> <th>보통</th> <th>미흡</th> </tr> <tr> <td rowspan="3">() 조</td> <td>흥보 주제가 효과적으로 전달되었나요?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>동영상과 음악이 조화롭게 어울렸나요?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>발표회 진행 태도가 적절했나요?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>소감 (칭찬하고 싶은 점과 아쉬웠던 점)</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	음악 4차시 오프라인 수업				학습목표	1. 모듬별 흥보 음악회 발표를 진행할 수 있다. 2. 감상 예절을 지키며 흥보 동영상을 감상할 수 있다.	2학년 반: 이름 :		흥보 음악 동영상 만들기 평가지				1. 모듬별 상호 평가하기				모듬	평가 기준	잘함	보통	미흡	() 조	흥보 주제가 효과적으로 전달되었나요?				동영상과 음악이 조화롭게 어울렸나요?				발표회 진행 태도가 적절했나요?				소감 (칭찬하고 싶은 점과 아쉬웠던 점)					모듬	평가 기준	잘함	보통	미흡	() 조	흥보 주제가 효과적으로 전달되었나요?				동영상과 음악이 조화롭게 어울렸나요?				발표회 진행 태도가 적절했나요?				소감 (칭찬하고 싶은 점과 아쉬웠던 점)					모듬	평가 기준	잘함	보통	미흡	() 조	흥보 주제가 효과적으로 전달되었나요?				동영상과 음악이 조화롭게 어울렸나요?				발표회 진행 태도가 적절했나요?				소감 (칭찬하고 싶은 점과 아쉬웠던 점)					모듬	평가 기준	잘함	보통	미흡	() 조	흥보 주제가 효과적으로 전달되었나요?				동영상과 음악이 조화롭게 어울렸나요?				발표회 진행 태도가 적절했나요?				소감 (칭찬하고 싶은 점과 아쉬웠던 점)					
음악 4차시 오프라인 수업																																																																																																															
학습목표	1. 모듬별 흥보 음악회 발표를 진행할 수 있다. 2. 감상 예절을 지키며 흥보 동영상을 감상할 수 있다.	2학년 반: 이름 :																																																																																																													
흥보 음악 동영상 만들기 평가지																																																																																																															
1. 모듬별 상호 평가하기																																																																																																															
모듬	평가 기준	잘함	보통	미흡																																																																																																											
() 조	흥보 주제가 효과적으로 전달되었나요?																																																																																																														
	동영상과 음악이 조화롭게 어울렸나요?																																																																																																														
	발표회 진행 태도가 적절했나요?																																																																																																														
소감 (칭찬하고 싶은 점과 아쉬웠던 점)																																																																																																															
모듬	평가 기준	잘함	보통	미흡																																																																																																											
() 조	흥보 주제가 효과적으로 전달되었나요?																																																																																																														
	동영상과 음악이 조화롭게 어울렸나요?																																																																																																														
	발표회 진행 태도가 적절했나요?																																																																																																														
소감 (칭찬하고 싶은 점과 아쉬웠던 점)																																																																																																															
모듬	평가 기준	잘함	보통	미흡																																																																																																											
() 조	흥보 주제가 효과적으로 전달되었나요?																																																																																																														
	동영상과 음악이 조화롭게 어울렸나요?																																																																																																														
	발표회 진행 태도가 적절했나요?																																																																																																														
소감 (칭찬하고 싶은 점과 아쉬웠던 점)																																																																																																															
모듬	평가 기준	잘함	보통	미흡																																																																																																											
() 조	흥보 주제가 효과적으로 전달되었나요?																																																																																																														
	동영상과 음악이 조화롭게 어울렸나요?																																																																																																														
	발표회 진행 태도가 적절했나요?																																																																																																														
소감 (칭찬하고 싶은 점과 아쉬웠던 점)																																																																																																															

	음악 4차시 오프라인 수업	2학년
	학습목표 1. 모동별 홍보 음악회 발표를 진행할 수 있다. 2. 감상 예절을 지키며 홍보 동영상에 감상할 수 있다.	반: 이름 :
홍보 음악 동영상 만들기 평가지		
2. 자기 평가하기		
모동	평가 기준	잘함 보통 미흡
() 조 이름: 역할:	동영상 기획에 적극적으로 참여했나요?	<input type="checkbox"/>
	주어진 역할을 성실히 수행했나요?	<input type="checkbox"/>
	저작권 네티켓을 잘 지켰나요?	<input type="checkbox"/>
	친구의 의견을 존중하며 소통했나요?	<input type="checkbox"/>
	감상 예절을 지키며 감상했나요?	<input type="checkbox"/>
느낀 점		
보완할 점		

◎ 활동지 제출

◎ 차시예고 및 준비물 안내

평가
차시
예고

IV. 결론 및 제언

플립드 러닝 방식은 정보통신기술의 발전으로 등장한 교수법 중 하나로 기존의 전통적인 강의식 수업의 형태를 거꾸로 뒤집은 형태의 교수법이다. 기존의 강의 방식을 뒤집음으로써 수업 전에 선행학습을 가능하게 하고 선행학습을 바탕으로 본 수업에서 학습자 중심의 심화활동을 진행하는 플립드 러닝 방식은 선행 연구들을 통해 그 효과를 인정받았지만 음악교과에 경우 플립드 러닝을 적용한 수업연구가 타 교과보다 적어 COVID-19로 인한 원격 등교 기간에 원격 수업을 진행함에 있어서 현장에서 어려움이 적지 않았다. 이는 기존 감상과 실기 위주의 교육방식에 치우친 음악교과에 다양한 교육매체 활용의 필요성과 교수방안의 필요성을 시사한다고 생각한다.

4차 산업혁명 시대의 학습자들은 지식과 정보의 홍수 속에서 음악의 가치를 인식하고 음악을 활용할 줄 아는 음악의 생활화 영역의 수업을 필요로 한다. 따라서 본 연구에서는 플립드 러닝을 적용한 생활화 영역의 수업 지도안을 연구함으로써 기존 음악 교과에 주어진 시수의 효율적인 활용과 2015 개정 교육과정에서 추구하는 미래인재 양성을 위한 핵심역량을 기르고 음악을 생활화하는 태도 함양을 목적으로 한다.

이를 위해 본 연구에서는 플립드 러닝을 적용한 중학교 음악과 지도방안을 생활화 영역의 내용 요소인 음악과 행사, 음악과 산업을 중심으로 핵심역량을 기르기 위한 활동을 구상하여 4차시에 걸쳐 제시하였다. 지도안의 내용은 다음과 같다.

1차시에서는 수업 전 사전학습을 통해 음악의 유통과정과 저작권에 대하여 학습하고, 본 수업에서는 심화 활동으로 모둠 내 토론 및 조사하기 활동을 통해 음악의 가치에 대하여 이해하고 저작권 위반 사례를 알아보고 음악 정보처리 역량과 자기관리 역량을 기를 수 있다.

2차시에서는 수업 전 사전학습을 통해 생활 속 다양한 음악의 활용, 음악과 직업에 대해 학습하고, 본 수업에서 홍보 음악 동영상 발표회 기획을 위해 모둠 활

동으로 주제 선정 및 음악 직업과 역할을 활동과 연계시킴으로써 창의·융합적 사고 역량과 자기관리 역량을 기를 수 있다.

3차시에서는 수업 전 모둠 활동을 위한 사전학습 내용으로 동영상 편집 방법과 올바른 음원 사용방법을 익히고, 본 수업에서 사전학습 내용을 바탕으로 한 역할 수행을 함으로써 음악 소통역량, 자기관리 역량, 창의·융합적 사고 역량을 기를 수 있다.

4차시에서는 수업 전 사전학습을 통해 우리 주변의 다양한 음악회 종류와 음악회 감상 예절을 학습하고, 본 수업에서 모둠별 산출물 발표와 이를 감상하기 위한 태도를 갖춤으로써 음악적 감성역량과 음악을 생활화하는 태도를 함양할 수 있다.

본 연구를 통해 얻은 결론은 다음과 같다.

첫째, 플립드 러닝을 통해 음악 교과 시수를 더욱 효율적으로 운영할 수 있으므로 생활화 영역 수업의 비중을 높일 수 있다.

둘째, 선행연구를 통해 음악 교과에 플립드 러닝을 적용했을 때 학습자의 능동적인 참여와 자기 주도 학습능력의 향상, 학업 성취도 면에서의 효과성을 확인할 수 있다.

셋째, 학습자 중심의 수업 활동을 통해 생활화 영역을 다룸으로써 미래인재에 요구되는 6가지 핵심역량을 기르고 일상생활과 음악을 연계하고 음악을 생활화하는 태도를 기대할 수 있다.

본 연구를 바탕으로 후속 연구를 위한 제언을 하고자 한다.

첫째, 본 연구는 중학생을 대상으로 한 음악과 생활화 영역 지도방안으로서 후속 연구에서는 연구대상의 확장과 한가지 영역에 한정된 연구가 다른 영역과의 연계를 고려하여 연구할 필요가 있다.

둘째, 본 연구는 현장에서 적용되지 못하였으므로 현장에서 적용하여 수정과 보완을 거쳐 음악 교과의 활동에 적합한 음악 교과 플립드 러닝 모형이 개발되어야 할 필요가 있다.

셋째, 생활화 영역에서의 평가는 매우 조심스럽게 이루어져야 하며 이를 위해 학습의 결과만이 아닌, 과정에서 관찰할 수 있는 다양한 평가 문항을 개발할 필요가 있다.

참고 문헌

1. 단행본

- 교육과학기술부(2015), 『음악과 교육과정』 제2015-75호, 서울: 한국교육과정평가원.
- 김관수, 백현기& 강경숙(2007), 『공부의 절대시기 자기주도학습법』, 서울: 교육과학사.
- 류광모(2018), 『나는 거꾸로 교실 거꾸로 교사』, 서울: 살림터.
- 미래교실네트워크(2015), 『거꾸로교실 프로젝트』, 서울: 에듀니티.
- 민경훈 외 11인(2017), 『음악교육학 총론 제3판』, 서울: 학지사.
- 박상준(2016), 『거꾸로 교실을 넘어 거꾸로 학습으로』, 경기도: 교육과학사.
- 이민경(2015), 『거꾸로 교실, 잠자는 아이들을 깨우는 수업의 비밀』, 서울: 살림터.
- 이민경(2016), 『플립러닝 이해와 실제』, 경기도: 교육과학사.
- 정현재(2015), 『플립러닝 설계실무』, 서울: 콘텐츠미디어.
- 최정빈(2018), 『배움을 바로잡다, 플립드 러닝』, 서울: BM성안당.
- 한국U러닝연합회(2014), 『플립러닝 성공전략』, 서울: 콘텐츠미디어.
- Bergmann, Jonathan(2015), 『거꾸로교실』, 정찬필, 임성희 공역, 서울: 에듀니티.

2. 학술논문

- 권혜진, 김민정(2019), “교수매체를 활용한 국내 음악교육 연구동향 분석”. 『음악교육공학』, 0(40), 91-109.
- 김아현, 정은정(2019), “플립러닝을 활용한 무형문화유산 수업모형 설계 및 적용 가능성 탐색”, 『학습자중심 교과교육연구』, 19(19), 77-105.
- 방진하, 이지현(2014), “플립드 러닝(Flipped Learning)의 교육적 의미와 수업설계에의 시사점 탐색”, 『한국교원교육연구』, 31(4),

299-319.

- 배주경(2021), “2015 개정 교육과정 운영 실태 분석: 중학교 국어, 영어, 체육, 음악, 미술 교과를 중심으로”, 『한국교육과정평가원 연구보고』, RRC 2021-9-1.
- 성민경(2015), “대학생의 핵심학습역량에 대한 인식분석 및 역량 강화 프로그램 개발을 위한 연구”, 『평생학습사회』, 11(1),171-188.
- 안현지, 정은영& 손민정(2020), “4차 산업 혁명 시대 음악교육 방향에 관한 현장의 인식 고찰”, 『교육논총』, 40(2), 153-173.
- 정은정(2022), “교육과정 개정 시기별 음악과 생활화 내용 고찰”, 『국악교육연구』, 16(1), 161-185.
- 최은식, 정재은(2021), “5G 테크놀로지 시대의 블렌디드 음악수업”, 『미래음악교육연구』, 6(2), 63-82.

3. 학위논문

- 강의진(2020), 「거꾸로 학습을 적용한 기악 수업이 중학생의 성취도와 태도에 미치는 영향」, 건국대학교 교육대학원.
- 고은혜(2020), 「거꾸로 교실을 활용한 중학교 음악과 생활화 영역 지도방안 연구」, 부산대학교 대학원.
- 김정은(2017), 「거꾸로 교실을 적용한 음악 감상 지도안 연구」, 국민대학교 교육대학원.
- 김혜리(2019), 「거꾸로 교실을 적용한 자기 주도학습 수업 지도방안연구」, 국민대학교 교육대학원.
- 김희민(2017), 「플립러닝(flipped learning)을 활용한 음악극 창작 수업지도안 연구」, 연세대학교 교육대학원.
- 남윤정(2022), 「블렌디드 러닝(Blended Learning)을 활용한 중학교 음악 생활화 영역 지도방법 연구」, 한국교원대학교 대학원.
- 박은주(2020), 「플립러닝을 기반으로 한 음악 프로젝트 수업 지도안 연구」, 단국대학교 교육대학원.
- 박화목(2018), 「플립드 러닝을 적용한 고등학교 현대음악 감상수업 지도 방안

연구」, 경상대학교 교육대학원.

송민정(2020), 「플립드 러닝(Flipped Learning)을 활용한 자유학기제 플루트 합주 교수·학습 설계」, 공주대학교 교육대학원.

이수빈(2019), 「플립 러닝(Flipped Learning)을 활용한 기초 화성학 수업이 학업 성취도에 미치는 영향」, 경희대학교 일반대학원.

이정민(2019), 「플립드 러닝을 활용한 음악수업이 학생들의 자기주도학습 능력과 음악적 표현력에 미치는 영향」, 이화여자대학교 교육대학원.

조은영(2017), 「플립러닝(Flipped Learning)을 적용한 종묘제례악에 관한 지도방안 연구」, 창원대학교 교육대학원.

4. 기타

정찬필(2014), 『KBS 파노라마-21세기 교육혁명: 미래교실을 찾아서』, “아이들이 즐거워지는 혁명, 거꾸로 교실” <http://www.pdjournal.com/news/articleView.html?idxno=51712>

ABSTRACT

A Study on Instructional Plan for Music of Middle School Applying to Flipped Learning

- Focused on the Realm of Music in Daily Life -

Oh So-Dam

Major in Music Education
Graduate School of Education
Jeju National University

Supervised by professor Hur, Dae-Sik

The purpose of this study is that the instructional plan for music of middle school applying to Flipped Learning is to allow the number of time given to the existing subject of music to be operated efficiently, to develop the core ability to foster the 21st-century type of creative and convergent future talent to be pursued in the curriculum in the revision of 2015, and for students to recognize and cultivate the ability to enjoy and utilize music in their daily

lives.

This led to the researchers' consideration of the criteria of achievement with the system of content in the area of daily life with the design, characteristic and educational effects of flipped learning in the researcher's theoretical context. Prior research on the application of flipped learning to the subject of music confirmed the effect of education in the field, and the method of guidance in the area of life of middle school music, to which flipped learning was applied, was suggested to be divided into the main class from the four previous classes.

Learning of concepts related to "music and industry" with "music and events" as a part of the way of life, the production of the output of in-depth learning and application of learning based on the concepts learned before the class, as well as a group of activities based on the concepts learned in this class was designed to foster an attitude of making music a way of life, and it was designed to develop six key questions for the training of future talents to be pursued in the course of the revision of 2015. It is expected that the guidance of all classes will be divided from the previous class to the main class, and it is expected that the evaluation sheet with the activity site will be presented on a case-by-case basis, which will be used to facilitate the progress of music classes with the application of flipped learning at the school site.

It is hoped that this study will lead to the improvement of self-directed learning ability with the active participation of learners in the field of the school, or that the teaching of music in the realm of daily life as the interaction between the learner and the professor becomes more active, and it is expected that this study will be actively conducted in the teaching on the Realm of Music in Daily Life with the application of flipped learning.

<부록 1> 1차시 수업 전 활동지

음악 1차시 온라인 수업		2학년 반: 이름 :														
학습목표	1. 음악의 유통과정에 대하여 이해하고 저작권에 대해 설명할 수 있다.															
제출 방법 : 1. 우리 반 밴드 [과제] 게시물에 비밀댓글 2. 앱에 오류가 생겼을 경우 선생님 카카오톡으로 전송																
<p>1. 음악의 생산 - 유통 - 소비의 유통과정을 연결해봅시다.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">A. 작곡가 •</td> <td style="text-align: right; padding: 5px;">• 생산</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">B. 연주자 •</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">C. 기획사 •</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">D. 가수 아이유 •</td> <td style="text-align: right; padding: 5px;">• 유통</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">E. 음악감독 •</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">F. 방송사 •</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">G. 스마트기기로 음악을 감상하는 나 •</td> <td style="text-align: right; padding: 5px;">• 소비</td> </tr> </table> <p>2. 저작권 수업을 받고나서 떠오르는 키워드들을 적어 보세요.</p> <div style="text-align: center; margin: 20px 0;"> 저 작 권 </div> <p>3. 키워드를 사용하여 저작권에 대하여 설명하세요. 저작권이란..</p>			A. 작곡가 •	• 생산	B. 연주자 •		C. 기획사 •		D. 가수 아이유 •	• 유통	E. 음악감독 •		F. 방송사 •		G. 스마트기기로 음악을 감상하는 나 •	• 소비
A. 작곡가 •	• 생산															
B. 연주자 •																
C. 기획사 •																
D. 가수 아이유 •	• 유통															
E. 음악감독 •																
F. 방송사 •																
G. 스마트기기로 음악을 감상하는 나 •	• 소비															

<부록 3> 2차시 수업 전 활동지

음악 2차시 온라인 수업		2학년 반: 이름 :										
학습목표	1. 생활 속 다양한 음악의 쓰임을 알아보고 음악 동영상 발표회 기획과 관련한 음악 직업과 역할에 대해 설명할 수 있다.											
이 활동지는 본 수업 시간에 반드시 가지고 오세요.												
<p>1. 나의 주변에서 음악이 활용되는 다양한 사례를 찾아보세요.</p> <p style="margin-left: 40px;">학교에서 : 거리에서 : 집에서 :</p> <p>2. 음악과 관련된 직업에는 어떤 직업이 있을까요?</p> <p>3. 영상을 보고 홍보 음악 동영상을 만들기 위해 필요한 직업을 생각해서 적어 보세요.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%; padding: 5px;">직업</th> <th style="width: 50%; padding: 5px;">역할</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td style="height: 30px;"></td><td></td></tr> <tr><td style="height: 30px;"></td><td></td></tr> <tr><td style="height: 30px;"></td><td></td></tr> <tr><td style="height: 30px;"></td><td></td></tr> </tbody> </table>			직업	역할								
직업	역할											

<부록 4> 2차시 본 수업 활동지

음악 2차시 오프라인 수업		2학년 반: 이름 :																		
학습목표	1. 모둠 별 주제를 선정하고, 각 모둠원의 역할을 분배할 수 있다.																			
홍보 음악 동영상 만들기 활동지 () 조 이름: , , , ,																				
1. 우리 모듬의 홍보 주제는 _____입니다. 홍보 주제 선정 이유: 홍보 음악 동영상 제목 만들기 <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; height: 40px; margin: 10px 0;"></div>																				
2. 우리 모듬원들의 직업																				
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;">이름</th> <th style="width: 25%;">직업</th> <th style="width: 25%;">역할</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>			이름	직업	역할															
이름	직업	역할																		

음악 2차시 오프라인 수업		2학년 반: 이름 :
학습목표	1. 모둠 별 주제를 선정하고, 각 모둠원의 역할을 분배할 수 있다.	
홍보 음악 동영상 만들기 활동지 () 조 이름: , , , ,		
<p>3. 동영상 스토리보드</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; width: 200px; height: 100px; margin-bottom: 10px;"> <p style="text-align: center;">장면1</p> </div> <div style="font-size: 2em;">➔</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; width: 200px; height: 100px; margin-bottom: 10px;"> <p style="text-align: center;">장면2</p> </div> </div> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; width: 200px; height: 100px; margin-bottom: 10px;"> <p style="text-align: center;">장면3</p> </div> <div style="font-size: 2em;">➔</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; width: 200px; height: 100px; margin-bottom: 10px;"> <p style="text-align: center;">장면4</p> </div> </div> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; width: 200px; height: 100px; margin-bottom: 10px;"> <p style="text-align: center;">장면5</p> </div> <div style="font-size: 2em;">➔</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; width: 200px; height: 100px;"> <p style="text-align: center;">장면6</p> </div> </div> </div>		

<부록 5> 3차시 수업 전 활동지

음악 3차시 온라인 수업			
학습목표	1. 다양한 동영상 편집 방법과 올바른 음원 사용방법을 익히고 영상 만들기를 기획할 수 있다.	2학년 반: 이름 :	
홍보 음악 동영상 만들기 () 조 최종 기획서			
이름: , , , ,			
주 제			
제 목			예상 소요시간 분
주제 선정 이유			
우리 모둠원들의 직업	직업	역할	담당 모둠원
제작 일정	순서/날짜	할 일	

<부록 6> 4차시 수업 전 활동지

음악 4차시 온라인 수업		2학년				
학습목표	1. 다양한 음악회의 종류를 이해하고 감상 예절에 대하여 이야기할 수 있다.	반: 이름 :				
제출 방법 : 1. 우리 반 밴드 [과제] 게시물에 비밀댓글 2. 앱에 오류가 생겼을 경우 선생님 카카오톡으로 전송						
<p>1. 우리 주변에서 볼 수 있는 음악회의 종류에는 어떤 것이 있나요?</p> <div style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 100%; margin: 10px 0;"></div> <p>2. 음악회를 감상한 경험에 대하여 이야기 해 봅시다.</p> <p>3. 음악회 감상 예절을 이야기 하고 새롭게 알게 된 감상 예절을 이야기해봅시다.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin: 10px 0;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%; text-align: center;">음악회 감상예절</th> <th style="width: 50%; text-align: center;">내가 새롭게 알게 된 감상예절</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="height: 80px;"></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>4. 신나는 O, X 퀴즈 ~ 나의 음악회 예절 지식은 어느 정도 일까?</p> <p>① 연주 중 멋진 무대를 인스타그램에 올리기 위해 찰칵! 사진 촬영이 가능하다. ()</p> <p>② 판소리 공연 중에는 창자의 집중을 위해 연주 중에 추임새를 넣지 않는다.…()</p> <p>③ 악장과 악장 사이에는 힘찬 박수로 연주자들을 응원한다. …………… ()</p> <p>④ 함께 연주 관람을 간 동생에게 공연 중 곡에 대해 친절하게 설명해준다.….()</p> <p>⑤ 뮤지컬에 내가 좋아하는 곡이 나왔다. 녹음해서 집에 가서 또 감상한다. ……()</p>			음악회 감상예절	내가 새롭게 알게 된 감상예절		
음악회 감상예절	내가 새롭게 알게 된 감상예절					

<부록 7> 4차시 본 수업 상호평가지

음악 4차시 오프라인 수업		2학년 반: 이름 :
학습목표	1. 모듈별 홍보 음악회 발표를 진행할 수 있다. 2. 감상 예절을 지키며 홍보 동영상을 감상할 수 있다.	
홍보 음악 동영상 만들기 평가지		
1. 모듈별 상호 평가하기		
모듈	평가 기준	잘함 보통 미흡
() 조	홍보 주제가 효과적으로 전달되었나요?	
	동영상과 음악이 조화롭게 어울렸나요?	
	발표회 진행 태도가 적절했나요?	
소감 (칭찬하고 싶은 점과 아쉬웠던 점)		
모듈	평가 기준	잘함 보통 미흡
() 조	홍보 주제가 효과적으로 전달되었나요?	
	동영상과 음악이 조화롭게 어울렸나요?	
	발표회 진행 태도가 적절했나요?	
소감 (칭찬하고 싶은 점과 아쉬웠던 점)		
모듈	평가 기준	잘함 보통 미흡
() 조	홍보 주제가 효과적으로 전달되었나요?	
	동영상과 음악이 조화롭게 어울렸나요?	
	발표회 진행 태도가 적절했나요?	
소감 (칭찬하고 싶은 점과 아쉬웠던 점)		
모듈	평가 기준	잘함 보통 미흡
() 조	홍보 주제가 효과적으로 전달되었나요?	
	동영상과 음악이 조화롭게 어울렸나요?	
	발표회 진행 태도가 적절했나요?	
소감 (칭찬하고 싶은 점과 아쉬웠던 점)		

<부록 8> 4차시 본 수업 자기평가지

음악 4차시 오프라인 수업		2학년 반: 이름 :		
학습목표	1. 모듬별 홍보 음악회 발표를 진행할 수 있다. 2. 감상 예절을 지키며 홍보 동영상을 감상할 수 있다.			
홍보 음악 동영상 만들기 평가지				
2. 자기 평가하기				
모듬	평가 기준	잘함	보통	미흡
() 조 이름: 역할:	동영상 기획에 적극적으로 참여했나요?			
	주어진 역할을 성실히 수행했나요?			
	저작권 네티켓을 잘 지켰나요?			
	친구의 의견을 존중하며 소통했나요?			
	감상 예절을 지키며 감상했나요?			
느낀 점				
보완할 점				