



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](#)

2023년 2월

교육학석사(음악교육)학위논문

블렌디드 러닝을 활용한 중학교 기악 학습 지도방안 연구

조선대학교 교육대학원

음악교육전공

김 지 윤

블렌디드 러닝을 활용한 중학교 기악 학습 지도방안 연구

A Study on learning guidance for instrumental music
learning utilizing blended learning : for the first-year
students of middle school

2023년 2월

조선대학교 교육대학원

음악교육전공

김 지 윤

블렌디드 러닝을 활용한 중학교 기악 학습 지도방안 연구

지도교수 조 정 은

이 논문을 교육학석사학위 청구논문으로 제출함

2022년 10월

조선대학교 교육대학원

음악교육전공

김 지 윤

김지윤의 교육학석사학위논문을 인준함

심사위원장 조선대학교 교수 김지현 인

심사위원 조선대학교 교수 구미정 인

심사위원 조선대학교 교수 조정은 인

2022년 12월

조선대학교 교육대학원

<목 차>

ABSTRACT

I . 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구의 내용 및 방법	3
3. 연구 제한점	4
4. 연구 문제	4
II . 이론적 배경	5
1. 블렌디드 러닝	5
1) 블렌디드 러닝의 정의와 특성	5
2) 블렌디드 러닝의 음악교육 활용	8
2. 블렌디드 러닝의 교육적 효과	9
1) 블렌디드 러닝의 장점	9
2) 블렌디드 러닝의 학습 효과와 음악 교육적 효과	10
3. 블렌디드 러닝과 2015 중학교 음악과 교육과정	14
1) 2015 교육과정에서의 음악 교과 역량	14
2) 2015 교육과정에서의 기악활동	17

Ⅲ. 블렌디드 러닝을 활용한 중등 음악의 기악 수업 방안	19
1. 수업 지도안 개발 과정	19
2. 블렌디드 러닝을 적용한 기악 수업 지도안	21
1) 1차시 수업 지도안	21
2) 2차시 수업 지도안	29
3) 3차시 수업 지도안	33
4) 4차시 수업 지도안	39
3. 블렌디드 러닝을 활용한 수업에 대한 음악 교육 현장교사 면담	44
 Ⅳ. 결론	 47
 참고문헌	 49

표 목 차

<표 1> 블렌디드 러닝에 대한 다양한 정의	6
<표 2> 블렌디드 러닝의 특징 및 장점	10
<표 3> 음악 교과의 6가지 역량	14
<표 4> 2015 개정 교육과정 중학교 목표	16
<표 5> 표현 영역 중 기악 활동과 관련된 내용 체계 및 성취기준	17
<표 6> 차시별 수업 계획	19
<표 7> 1차시 원격수업 지도안	21
<표 8> 1차시 원격수업 PPT 자료	25
<표 9> 1차시 자기 평가서	28
<표 10> 2차시 대면수업 지도안	29
<표 11> 2차시 대면수업 PPT 자료	32
<표 12> 2차시 자기 평가서	33
<표 13> 3차시 원격수업 지도안	34
<표 14> 3차시 원격수업 PPT 자료	37
<표 15> 3차시 자기 평가서	38
<표 16> 4차시 대면수업 지도안	39
<표 17> 4차시 대면수업 PPT 자료	42
<표 18> 4차시 모둠 활동지	43
<표 19> 4차시 자기 평가서	43
<표 20> 음악 교육 현장교사 면담 대상	44

ABSTRACT

A Study on learning guidance for instrumental music learning utilizing blended learning : for the first-year students of middle school

Ji-yoon Kim

Advisor : Prof. Jeoung Eun Cho, Ph.D.

Major in Music Education

Graduate School of Education,

Chosun University

As the COVID-19 has become a global pandemic since 2019, our lives have been greatly altered. The entire society is newly formed as an untact system which activated online learning programs. An online course does have a great influence on schools and companies. In particular, as educational media and various teaching methods that have not been used before were attempted in the educational field, a new form of education has been established.

This study designs a blended learning that combines remote and contact courses to cope with frequent changes in the number of students attending school and social distancing. In addition, this research was investigated to present a blended learning-based instrumental class plan in secondary music curriculum.

This study discussed the possibility and effectiveness of blended-based music education on the teaching-learning process as listed below.

First, this combines both an online learning and contact classes, which differentiates from the previous remote classes that consisted of only online learning. This distinction makes an blended learning applies much more effectively to instrumental classes, which are ‘practical’ classes, allowing more smooth learning possible.

Second, the interactions between students and teachers can occur freely in diverse forms, and students’ voluntary participation was induced.

Third, this curriculum tried to naturally improve students’ participation by enabling individual practice before and after class by selecting instruments that can be easily met and obtained in their lives.

Fourth, reflection on the progress while playing instruments let self-management ability and musical sensibility be improved. Musical communication and cooperation skills can be developed by creating and presenting together through group activities of completing one mutual task.

Fifth, blended learning makes it easier to understand the type of class, the content, and the evaluation of the class accordingly. This study presents different evaluation criteria for both remote classes and face-to-face classes; these criteria are based on process-oriented evaluation. As such, this research confirms that instrumental learning using a blended learning contributes positive effects toward the changing educational environment.

Beginning with this research, it is expected that the contributions of a blended-learning on muscial subject be practiced in all subjects as well as in practical subjects.

Topic words: Middle school music, instrumental music class, remote class, face-to-face class, blended learning

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

지난 2019년 발생한 COVID-19(이하 코로나 바이러스)는 전 세계로 확산되면서 현재 까지도 잡히지 않고 나타나고 있다. 이러한 코로나 바이러스는 삶에 많은 변화와 움직임을 만들었다. 가장 큰 변화로는 많은 것들이 비대면 문화로 바뀌면서 자리잡기 시작했다는 것이다. 원격으로 하는 온라인 교육, 온라인 소비, 보편화된 재택 근무, 디지털 콘텐츠 사용 증가 등의 변화가 나타났다. 그 중 교육의 변화 역시 가장 크게 나타났다. 코로나 바이러스의 확산을 막기 위해 정부는 강도 높은 사회적 거리 두기를 시행하며 모든 학생들의 등교가 중지되었고 개학 또한 온라인으로 하게 되었다. 온라인 수업에 대한 모두의 초반 우려와는 달리 COVID-19를 통해 가속화된 미래 교육으로의 전환이 필요한 상황으로 온라인 수업의 질을 높이기 위한 교육이 필요하고, 교육부와 각 시·도 교육청 그리고 학교에서는 교사가 주체가 되는 안정적이고 체계화된 온라인 수업 플랫폼 개발이 필요함을 강조하였고, 또한 다양한 과목별 온라인 학습지원을 통해 각 학교는 원격수업과 등교수업을 병행하고 있다고 한다.(교육부,2020).

코로나 바이러스의 확산 후 우리나라의 교육계에서 초,중,고에서는 ‘블렌디드 러닝(Blended Learning)’ 체제로 수업이 운영 되어지고 있다. 강정찬(2010)은 블렌디드 러닝에 대하여 “COVID-19 시대의 가장 많이 사용되고 있는 학습 모형으로 온라인 수업과 오프라인 수업을 합하여 진행되는 수업 형태를 의미한다” 고 하였다.

블렌디드 러닝은 전부터 있던 교육개념의 하나이지만 코로나 바이러스가 확산된 이후 더욱 발전되어 자리 잡고 있다. 조방실(2006)은 블렌디드 러닝에 대하여 “온라인과 오프라인의 수업종류에 따라 다양한 콘텐츠를 활용하여 수업의 효율성을 높일 수 있다는 점에서 가치가 있다” 고 하였다. 더불어 권희림, 분은경, 박인옥(2015)는 블렌디드 러닝에 대하여 온라인 학습과 오프라인 학습을 혼합하고 두 학습의 장점만을 결합한 방식으로서, 그 교육적 효과도 배로 높아질 것이라는 기대에서 최근 빠르게 확산

되어지고 있다고 하였다.

블렌디드 러닝은 온라인과 오프라인 수업의 다양한 콘텐츠를 사용하여 학습자의 흥미를 이끌어 낼 수 있으며, 이를 활용해 다양한 학습활동은 학습들이 음악 수업에 적극적으로 참여도를 높이는 것을 기대할 수 있다(우상희, 윤성원, 조대현, 2019). 하지만 블렌디드 러닝처럼 대면수업과 원격수업이 번갈아 이루어지는 방법이 도입되었음에도 여전히 교사 주도의 학습으로 이루어고 있으며, 온라인상에서는 교실 수업을 대체한 진도 나가기, 오프라인상에선 이어서 연속해 진도를 나가거나 수행평가를 실시하는 등의 소극적이고 단순한 차원에 머무르고 있다는 문제가 대두되었다(이호철, 2021). 시대와 환경에 맞춰 교육 시스템은 다양하게 변화되어 온라인 수업 플랫폼을 확충하고, 학생용 전자기기 지원 등 새로운 교육 환경을 제공하고 있지만, 이를 통해 새로운 교육 방식으로 적용하여 효율적이고 효과적으로 적용하기에는 여전히 방법과 경험이 미흡하므로 더 다양한 콘텐츠의 개발과 적절한 도구 활용으로 학생들에게 효과적인 수업이 될 수 있도록 노력해야 한다는 것이다.

블렌디드 러닝의 효과적인 적용으로는 학습자에게 시공간의 제약 없이 다양한 학습매체와 학습 활동을 통해 탄력적인 학습 기회를 제공해줄 수 있으며, 학습자 중심이었던 학습 환경에서 학생과 교사, 학생과 학생 간의 활발한 상호작용을 통해 적극적인 참여를 이끌어 낼 수 있다(신예진, 우애자, 2011; 이상수, 2007; Şentürk, 2021). 이와 같은 블렌디드 러닝의 교육적 효과로 음악교과에서는 개인별 학습과 수준별 학습의 필요성을 더욱 알 수 있으며 교사 주도의 학습이 아닌 학생 참여 중심의 수업으로 이루어져야 한다. 따라서 노래, 연주, 감상, 창작하기 등과 같은 음악적 활동을 온라인과 오프라인 수업에 어떻게 블렌딩하여 설계하고 실행할 것인지 교사의 역할이 가장 중요할 것으로 본다.

학교 음악교육에서 블렌디드 러닝을 접목 시킨 연구는 초반의 온라인 수업을 오프라인 수업의 부수적인 역할로 제한을 두었던 한계를 넘어 점진적으로 온라인과 오프라인 수업의 장점만을 혼합시킨 블렌디드 러닝으로서 음악 교육에 적용하여 다양한 접근으로 이어지고 있다(Crawford, 2016; Roukonen et al., 2017). 우리나라의 음악교육분야에서 연구된 것으로는 감상 활동과 프로젝트 학습을 연계한 수업 연구(강선영, 2021),

블렌디드 러닝에서의 과정중심 평가 설계 위한 연구(김은주, 2021) 등과 같은 원격수업과 대면수업이 혼합된 블렌디드 러닝 수업 실현 가능한지 수업 설계 및 적용 여부에 관해 연구 되었다. 그리고 블렌디드 러닝에서의 또 하나 유형으로 플립 러닝을 적용하여 기악 수업모형과 전략에 대한 연구(손영혜, 2021), 우쿨렐레 교수학습 모형을 적용한 연구(강의진, 2020) 등이 연구되었지만, 온라인 학습과 오프라인 학습이 교대로 진행되어지는 기악 수업과 연관된 연구는 아직 쉽게 찾아볼 수 없다.

기악 수업은 다른 음악 활동 수업보다 개별 연습이 중요시되는데 학교 음악 수업에서 기악 수업은 악기 소개와 기초적인 연주나 합주를 해보는데 그쳐 새로운 주법을 익히고 표현하고 모듬활동을 통한 협동심이나 창의력을 키우기에는 시간적으로 많이 부족하다고 생각한다.

따라서 본 연구는 블렌디드 러닝 학습을 적용하여 기악수업이 가진 특수성을 배경으로 하여 학생들이 표현력과 창의력을 발달시킬 수 있고 체계적이고 효과적인 학습이 가능한 기악 수업 방안을 연구하는데 목적을 둔다.

2. 연구의 내용 및 방법

본 연구는 코로나 바이러스의 유행으로 인한 교육환경 변화와 문제점, 나아가야 할 방향을 알아보고 음악 수업 방법에 수행해보고자 한다. 먼저 이론적 배경을 통해 블렌디드 러닝의 정의와 특성에 대해 이해하고 음악교육 현장에서는 어떻게 활용되어지고 있는지 알아본다. 또한 블렌디드 러닝 방법의 장점을 알아보고 이러한 장점을 통해 어떠한 학습 효과를 낼 수 있는지 알아본다.

교육 연구는 중학생을 대상으로 ‘음악과 2015 개정 교육과정’ 목표에 근거하여 표현과 창작영역에 맞추어 수업 방법을 연구하고 연구 계획과 목표 평가 등을 설계하여 그것을 바탕으로 코로나 시대의 중학교 음악 수업 지도 방안으로 각 차시별 원격수업과 대면수업에 맞는 내용을 구성하고 각 차시의 교수 학습 지도안을 작성하여 완성한다.

3. 연구 제한점

본 연구는 다음과 같은 제한점을 가지고 있다.

블렌디드 러닝 이론을 적용하여 음악 교과에서 기악 수업 지도 방안 연구로서 본 연구자가 교사가 아니기 때문에 현재 학교 현장에서 실제 적용이 어려워 연구 결과를 일반화하기 힘들며 지도안에 대한 가능성과 효과성을 분석하는데 어려움이 있다.

4. 연구 문제

본 연구의 목적인 블렌디드 러닝 수업의 기악 학습 방안을 알아보는데 목적을 두고 있다. 이에 따른 연구 문제는 다음과 같다.

첫째, 블렌디드 러닝으로 중등 음악 교육을 설계하기는 어떠한가?

둘째, 블렌디드 러닝으로 기악 교수법 운영과 학습 활동은 어떠한가?

셋째, 블렌디드 러닝으로 리듬 및 연주를 위한 학습 활동 방법은 어떠한가?

첫 번째 연구문제에 대해서는 블렌디드 러닝을 활용해 음악 교육과 학교 수업에 적용하여 연구한 선행 연구들을 통해 음악 교육을 설계하기 적절한지 알아보고자 한다.

두 번째, 세 번째 연구문제에 대해서는 킵타 수업에 대한 학습 내용을 분석해보고 악기 연주 능력 향상과 창작, 표현 능력을 키우기 위해 학습 내용을 정하고 어떠한 교수법으로 운영하여 학습 활동을 진행할 수 있는지 알아보고 리듬 및 연주 지도 운영 방법에 대해서도 연구하여 중학교 음악 킵타 수업을 위한 블렌디드 러닝을 적용한 수업 방안을 제시하고자 한다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 블렌디드 러닝

COVID-19 로 시간적 · 공간적 제한을 받지 않고 전자기기를 활용하여 학습을 하는 블렌디드 러닝은 현재 교육계에서 많은 관심과 주목을 받고 있다. 이러한 블렌디드 러닝을 더욱 효과적인 방법으로 활용하기에 앞서 블렌디드 러닝에 대한 다양한 정의와 특징에 대해 알아보려 한다.

1) 블렌디드 러닝의 정의와 특성

가) 블렌디드 러닝의 정의

혼합형 학습, 블렌디드 러닝(Blended Learning)에 대해서는 학습효과를 극대화하기 위하여 두 가지 이상의 학습 방법을 적절히 결합하여 이루어지는 학습으로 이에 블렌디드 러닝의 의미는 다양하게 정의되고 있다 (백영균 외, 2020; 299). 초기의 블렌디드 러닝은 단지 온라인과 오프라인 학습 환경의 결합을 의미하였으나, 최근에는 이러한 결합을 통해 학습 방법, 목표, 시간, 상호 작용 방식, 학습 활동 등 다양한 학습 요소들을 혼합하여 최상의 학습 효과를 도출하기 위한 것으로 그 개념이 확장되고 있다 (손미, 정현희, 2007).

블렌디드 러닝에 대한 다양한 정의는 다음 <표 1>과 같다 (손미, 정현희, 2007, 재인용).

<표 1> 블렌디드 러닝에 대한 다양한 정의(손미, 정현희. 2007)

학자	정의
나일주 외(2003)	<ul style="list-style-type: none"> · 학습 효과를 극대화하기 위해 비용 효과적으로 두 가지 이상의 다양한 학습전략과 학습 방법 및 기술들을 결합하여 학습과 학습 환경을 최적화하는 전략적 학습 과정
김도현(2003)	<ul style="list-style-type: none"> · 전통적인 면대면 교육훈련 방식과 최신의 e-Learning의 장점들을 효과적으로 통합, 배치, 운영하려는 일련의 시도 · 온라인/오프라인 학습 환경의 기계적이고 물리적인 결합을 넘어서 온라인/오프라인 학습 환경 고유의 특성 및 학습 유형에 따라 다양한 학습 방법론들을 적절히 배치 조합하려는 시도 · 온라인/오프라인 상에서의 공식적 훈련 방식과 업무과제로부터 얻어지는 비공식적 학습 경험 간의 통합
송영수(2003)	<ul style="list-style-type: none"> · 온라인 교육과 오프라인 교육의 물리적 합성이라는 차원을 넘어 그간 활용되어 온 모든 접근 방법을 활용하여 현장의 개선과 경영 환경 변화에 대응해 나가기 위한 학습 조직의 구축을 위한 접근 방식으로 보다 광의적 이해 필요
Smith(2001)	<ul style="list-style-type: none"> · 전통적 훈련 방식과 조합된 테크놀로지를 활용하는 원격 교육의 방법
Mantyla(2001)	<ul style="list-style-type: none"> · 학습자들의 학습 내용과 경험을 강화하기 위하여 두 가지 이상의 제시 기법이나 전달 방식을 결합하는 것
Driscoll(2002)	<ul style="list-style-type: none"> · 웹기반 테크놀로지의 다른 형태들(동시적, 비동시적, 스트리밍 비디오, 오디오, 텍스트 등) 간의 조합, 최적의 학습 결과 창출을 위한 다양한 교육학적 접근 방법론(구성주의, 행동주의, 인지주의) 간의 접목 · 웹기반 테크놀로지들과 면대면 강사 중심의 훈련 방식 간에 접목, 학습과 업무의 조화로운 결과 창출을 위해 교수 공학과 실제 업무 과제 간에 접목
Singh와 Reed(2001)	<ul style="list-style-type: none"> · 적합한 시간에 적합한 사람에게 적합한 기술을 학습자 개개인의 적합한 학습 스타일에 맞추기 위해 적합한 학습관련 기술을 적용함으로써 학습 목표 성취에 초점을 두는 것

이 밖에도 블렌디드 러닝은 여러 학자들과 학술지, 논문들에 의해 다양하게 정의되고 있다. 하지만 그 의미가 다르지 않고 비슷해 보인다. <표 1>의 내용들을 보면, 여러 요소들과 다양한 학습 방법이 혼합되어 학습효과를 더 효율적으로 낼 수 있도록 하는 목적은 같고, 현재 실제 학교 현장에서는 COVID-19 상황의 변화에 따라 온라인과 오프라인을 병행하여 학습하는 수업 형태로 이루어지고 있다. 이러한 정의들에 본 연구자는 블렌디드 러닝은 시간적·공간적 제한을 받지 않고 가장 효율적인 학습효과를 내기 위한 다양한 학습 요소들을 결합하여 학습이 행해지는 것으로 정의할 수 있다.

나) 블렌디드 러닝의 특성

학습에서는 효과를 극대화하기 위한 방법으로 온라인과 오프라인 학습, 그리고 다양한 학습 방법을 혼합하는 블렌디드 러닝의 장점을 강조한다. 블렌디드 러닝의 특징은 다음과 같이 정리한다. 첫째, 블렌디드 러닝은 교육의 효과성을 극대화할 수 있다. 즉, 학습자에게 적합한 학습 방법을 적절히 적용하여 설계하고 개발할 수 있다. 둘째, 블렌디드 러닝은 단지 한 번의 학습이 아닌 지속적인 과정으로 설계되어 기존의 교육과 온·오프라인을 통합으로 실전 연계를 가능하게 하여 지속적인 학습이 가능하다 (백영균 외, 2020; 300). 셋째, 교수법을 향상하는데 효과적으로 사용될 수 있으며 학습 상황이나 정보에 대한 접근성 및 유연성이 증대되고, 단기간에 많은 학습자에게 접근할 수 있는 기회를 제공하는 비용 효과성이 있다 (손미 외, 2007, 재인용). 넷째, 블렌디드 러닝은 학습자가 전통적인 면대면 수업에서 e-Learning으로 점진적인 전환이 이루어질 수 있도록 하기 때문에 변화를 수용하기에 수월하다 (Driscoll, 2002).

위와 같이 블렌디드 러닝은 기존 수업 방식을 유지하지만 면대면 수업의 단점도 보완해 전체적인 학습에 대해 효율적이고 높은 효과를 기대해 볼 수도 있다는 특징을 가지고 있다. 또한 기존 면대면 수업과 달리 다양한 학습과 평가 방법을 사용하여 진행할 수 있다는 특징도 있다.

2) 블렌디드 러닝의 음악교육 활용

음악교과의 블렌디드 러닝에 관한 선행연구를 고찰함으로써 국내에서 어떠한 논의들이 이루어지고 있는지 살펴보고자 한다. 음악교과에서의 블렌디드 러닝 연구는 2020년을 기점으로 활발히 진행되고 있는 것으로 파악된다. 관련 주제는 블렌디드 러닝의 효과성(최미설, 2021), 블렌디드 러닝 수업 지도안 작성(강선영, 2021; 박소영, 2021), 블렌디드 러닝 수업 모형 개발(김은주, 2021), 블렌디드 러닝 수업운영 사례 분석(홍순욱, 2020), 교사의 블렌디드 러닝 수업 실행 분석(이동희, 2020; 김지현, 2021) 등이다. 이 중 본 연구와 연 관된 선행연구를 살펴보면 블렌디드 러닝 수업운영 사례 분석, 교사의 블렌디드 러닝 수업 실행 분석으로 분류할 수 있다.

COVID-19 이후 음악교사의 수업 실행에 관한 연구를 진행한 것은 김지현(2021), 이동희(2020)의 연구가 있으나, 김지현(2021)의 연구는 초등 음악교사를 대상으로 진행한 것으로 중등 음악 교사를 대상으로 연구한 것은 이동희(2020)의 연구가 유일하다. 이동희(2020)는 COVID-19 이후 국립국악중·고등학교에서 실행한 국악 수업을 쌍방향 1대 1의 비대면 수업, 쌍방향 1대 다수의 비대 면 수업, 단방향 1대 다수의 비대면 수업, 등교 개학 이후 블렌디드 러닝으로 분류하여 살펴보았다. 이 중 블렌디드 러닝 수업은 온라인 수업의 방식에 따라 네 개의 유형으로 구분된다. 첫째는 온라인 수업을 통한 진도 나가기, 둘째는 온라인 수업을 통한 자기주도적 연습하기, 셋째는 온라인 수업과 오프라인 수업을 연계한 지속적인 진도 나가기, 넷째는 온라인 수업을 통해 진도를 나가고 오프라인 수업을 통해 연습하는 플립러닝 방식이다. 이동희(2020)는 블렌디드 러닝의 유형을 네 개로 구분한 후 중·고등학교의 국악교육에 적용 가능한 방안에 대해 제시하였다. 이러한 연구 결과는 COVID-19 이후 교사의 수업 실행에 대해 자세히 살펴봄으로써 특수한 상황에 따른 교사의 수업 실행에 대한 이해를 높일 수 있다는 점에서 의의가 있다.

2. 블렌디드 러닝의 교육적 효과

1) 블렌디드 러닝의 장점

블렌디드 러닝은 이처럼 다양한 접근 방법론 간의 종합이며, 비대면 수업의 단점을 보완할 수 있는 학습 형태로도 볼 수 있다. 이러한 블렌디드 러닝이 가질 수 있는 특징 및 장점들은 다음과 같다.

첫째, 블렌디드 러닝은 능동적인 자기주도적 학습과 공동체적 학습을 통합 할 수 있다. 개별적 학습이 이루어져야 할 내용들은 온라인을 통해 자기주도적으로 학습이 가능하고 공동체적 체험과 사회적 상호작용이 이루어져야 할 내용들은 대면 수업으로 진행되어 학습 내용에 따라 특화된 학습이 가능하다. 즉 개별적인 학습과 사회적 학습을 서로 보완하는 형태로 학습자들이 효율적인 학습을 할 수 있다.

둘째, 블렌디드 러닝은 온라인 학습의 이론과 오프라인 학습의 실천을 통합하여 순환적 학습이 가능하다. 온라인에서는 이론적 숙지가 가능하고 오프라인에서는 실습이 가능하다. 온라인과 오프라인을 결합한 블렌디드 러닝은 실천적 이론을 바탕으로 오프라인에서 실습 활동을 한 후, 온라인상에서 ‘이론적 반성’이 이루어지도록 한다. 이것은 on-off-on의 순환적 학습으로 이론과 실습이 통합되어야 하는 강의에서 특히 유용하다.

셋째, 블렌디드 러닝은 다른 형태의 수업을 구조적으로 연결함으로써 학습 효과를 극대화하고, 수업과 습득을 수월하게 한다. 대면 수업에 앞서 온라인 수업을 병행할 경우, 온라인 수업이 선수학습 기능을 하게 되어 대면수업과 집합교육의 효율을 높일 수 있다. 또한 대면 수업에서 이루어진 내용들에 대한 피드백을 온라인상으로 하고 오프라인상에서도 함으로써 학습한 내용에 대한 평가와 심화 학습이 이루어지게 하여 학습 효과를 극대화 시킬 수 있다. 넷째, 여기서 학습효과의 극대화는 학습 시간에 대한 ‘경제성’을 의미한다. 온라인상에서 이루어지는 수업은 학습자가 스스로 완전한 숙지에 도달할 때까지 반복적인 학습이 가능하다. 또한 학습자의 수준에 따라 다양한 시청각 자료를 통해서 다각도의 지원이 가능하기 때문에 대면 수업 시 불필요한 설명으

로 시간을 소비하지 않아도 된다는 특징이 있다. 이러한 특징을 바탕으로 블렌디드 러닝은 학습자들의 학습 내용에 대한 이해도를 일정 수준으로 끌어올릴 수 있다.

다섯째, 블렌디드 러닝은 학습자 개인의 다양한 학습 취향도 수렴할 수 있다. 블렌디드 러닝은 혼자 학습하기 좋아하는 자기주도적 학습자와 다른 사람과 함께 배우기를 좋아하는 사회적인 학습자, 또 실험·실습 등을 통하여 배우기를 좋아하는 학습자, 또는 사람과 어울려 배우기를 좋아하는 학습자 그리고 온라인과 기술을 바탕으로 일어나는 학습을 좋아하는 학습자 등 모든 형태의 학습자를 수렴할 수 있다.

양금희(2005)는 이러한 특징들은 학습자들이 흥미를 잃지 않고 학습에 전념할 수 있다는 긍정적인 결과를 가져온다고 하였다. 다음 <표 2>는 블렌디드 러닝의 특징과 장점을 정리한 것이다.

<표 2> 블렌디드 러닝의 특징 및 장점 (서종숙, 2008)

특징	장점
<ul style="list-style-type: none"> · 자기 주도적 학습 + 공동체적 학습 · 교수 + 학습, 이론 + 실천 · 학습의 수월성 기여 · 학습효과 극대화 · 다양한 학습 취향 수렴 	<ul style="list-style-type: none"> · E-Learning + 오프라인교육 장점 · 학습효과성 향상 · 잠재력 제공 · 개발비용, 시간 최적화 · 학습 내용의 표준화

이와 같은 장점을 가진 블렌디드 러닝은 학교 교육과 같은 중간 규모 수업에 적용하기 알맞은 교육 방법으로, 적은 자원의 투자로 효과적인 수업을 이룰 수 있다.

2) 블렌디드 러닝의 학습 효과와 음악 교육적 효과

D.Randy Garrison(2013)은 블렌디드 러닝을 활용한 수업의 궁극적인 목표는 교수자의 시간을 효율적이고 효과적으로 사용하여 최대의 학습효과를 이끌어 내어 매력적인 교수·학습을 제공하는 것이라고 하였다. 이러한 교육 방법을 학교 교육에 활용할 때

그 효과는 다음과 같다.

첫째, 블렌디드 러닝을 활용한 교육은 온라인 수업과 오프라인 수업이 각자 지니고 있는 장·단점들을 상호보완하여 학교 교육에 효과적으로 활용할 수 있다. 특히 온라인 수업은 적은 공간과 시간에 제약을 받지 않고 교사와 학습자 간의 상호작용이 가능하며 다양한 정보원을 활용하여 학습할 수 있어 학습자들의 흥미를 유발하기 쉽다. 즉, 학습의 시·공간적 확대 및 분산이 가능하다고 최병수 외(2013)는 말하고 있다.

이러한 효과를 음악 교과에 적용하여 보면, 블렌디드 러닝을 통해 학습 내용을 더 효율적으로 지도할 수 있다. 보통 일반적인 면대면 수업에서는 시간 제약으로 직접 창작 활동이나 음악 감상을 직접 해볼 시간이 부족한 경우가 많다. 하지만 온라인 수업을 통해 클래스룸과 같은 온라인 게시판 등을 이용해 제재곡을 탑재해 두고 학생들이 각자 개별적으로 들을수 있게 하면 학생들이 직접 다양한 음악을 들으며 비교해볼 수 있고 음악 활동 중 악기를 연주해볼 시간적인 여유가 생길 수 있다(송인희,2022)

또 실시간 수업이나 온라인 게시판을 통해 제재곡 감상과 더불어 다른 학생들과 즉각적으로 각자 개인별 생각이나 느낌을 자유롭게 공유하고 피드백도 할 수 있으며, 오프라인 수업 시간에는 이러한 시간이 줄어들어 따라 교사와 더 많은 학습 내용을 공유하고 학습자 간 다양한 활동을 할 수 있게 되어 더 깊이 있는 심미적 경험이 가능할 것이다.

둘째, 오프라인 교육의 폐쇄성을 극복하여 학습자의 편의성을 제공하고 다양한 학습자들의 특성에 맞게 수업을 진행할 수 있어 학습의 효과성에 긍정적인 결과를 가져오며 자기 주도적 개별학습이 가능하다. 획일화된 교육 방식과 전달 체제로는 다양한 특성을 가진 학습자를 만족시키기 어렵다. 이러한 문제를 해결하기 위해 블렌디드 러닝을 활용하게 된다면 다양한 상호작용 정보에 대한 접근이 용이하여 교육의 질을 향상시킬 수 있고(표미정,2009), 학습자가 자발적으로 자신의 학습 스타일 또는 선호하는 학습 방법에 맞추어 학습에 능동적인 태도로 참여하려는 긍정적인 결과를 가져온다. 온라인 학습시에는 학생들이 어려워하거나 이해하지 못하는 부분에 대해 반복 학습을 할 수 있으며 학습 내용, 속도 등과 같은 다양화로 오프라인 수업에서 생기는 결손을 보충해 줄 수 있는 역할을 할 수 있다. 개개인의 수준에 맞게 학습경험을 제공하고 적

절한 보충학습을 통해서 학습에 대한 의욕도 높일 수 있다.

셋째, 다양한 매체를 활용하여 학습 동료와 역동적 토론 활동이 가능하고 자유롭게 자기 의견을 온라인에서 표현하여 즉각적이고 자율적인 의사소통이 가능하다. 이러닝을 블렌딩 함으로써 채팅하기와 같은 동시적 온라인 상호작용뿐만 아니라 게시판과 같은 상호작용을 함께 경험할 수 있다(최병수 외, 2013). 이러한 다양한 온라인 의사소통 매체들은 학습자들의 더 적극적이고 즉각적인 참여로 상호작용이 이루어지도록 한다.

이러한 점을 음악 교과에 활용해보면, 교육부에서 제시한 음악 교과의 핵심역량에서는 협업 학습을 강조하고 있다. 온라인 수업으로 다양한 음악 감상 및 탐구를 할 수 있고, 오프라인에서는 실습 활동을 통해 학습자들 사이의 상호작용이 가능하다. 교실 위주의 수업에 온라인 수업을 접목한 블렌디드 러닝은 면대면 수업에서는 부족했던 상호작용과 보충학습 등을 보완해주고 학습 환경을 개선하고 궁극적인 교육의 효과성을 높여 줄 것으로 기대할 수 있다(권호림 외, 2015).

넷째, 교수 학습의 평가를 효과적으로 피드백할 수 있는 학습관리 시스템을 병행하여 온라인 교육과정과 학습관리, 평가와 수행 분석, e-전자우편 활용하여 교수자와 학습자간의 피드백과 상호작용을 원활히 할 수 있다. 오프라인의 면대면 상호작용과 온라인 게시판을 이용한 비동시적 상호작용, 실시간 소통 프로그램을 활용한 채팅, 토론 등은 음악적 의견의 교류를 활성화하며 학습자들이 보다 즉각적이고 적극적인 참여와 상호작용 하도록 이끈다.

또, 이상수(2009)는 블렌디드 러닝의 효과성에 대한 긍정적 결과 연구를 통해 학문적, 학습자, 교수자 관점으로 바라보았다.

첫째, 학문적 관점에서 블렌디드 러닝은 교육적 효과가 있는데, Christensen(2003)은 블렌디드 러닝이 구성주의 학습 환경에서는 두 가지 목표를 충족하는 학습 환경을 제공해준다고 하였는데, 학습자에게 다양한 학습을 제공하고, 즉시적인 수업과 행동을 통한 학습이라 하였다. 둘째, 학습자의 관점에서는 학습자의 만족도를 증가시킨다. 학습자의 다양한 학습 요구와 학습양식 등을 충족시켜줄 뿐만 아니라 접근성과 편리성을 높여줌으로써 학습자의 만족도를 높여준다. 또한, 블렌디드 러닝은 실시간 및 비실시

간으로 다양한 상호작용이 가능하여 학습자와 학습자, 학습자와 교수자 그리고 학습자와 학습 내용 사이의 상호작용을 증가시켜준다. 셋째, 교수자 관점에 서도 긍정적인 만족도를 보인다. 교수자들은 혼합환경에서 개인 능력에 따라 학습자에게 제공할 수 있는 다양한 수업 방법과 내용, 다양한 매체를 통해 최적의 학습 환경을 설계할 수 있다는 점에서 높은 만족도를 보인다. 이러한 블렌디드 러닝 교수법을 활용한 음악교육은 교육부에서 제시한 교수·학습 방향에 따라 실현하기에 적합하다. 교육부(2015)에서 제시한 교수·학습 방향은 창의적이고 흥미로운 다양한 교수·학습 방법과 전통적인 매체를 디지털 매체와 포함한 자료를 함께 활용하는 것이다(박소영, 2020). 블렌디드 러닝을 통하여 온라인 수업에서는 다양한 디지털 매체 등을 활용하고, 오프라인 수업에서는 학습지, 악기, PPT 등과 같은 전통적인 매체를 활용하여 수업을 진행해 본다면 전통적인 방법의 수업에서보다 훨씬 다양하고 많은 자료를 활용할 수 있을 것이다(박소영, 2020). 오프라인 면대면 수업 방식과는 달리 온라인 수업에서는 학생들이 전자기기를 이용해 다양한 매체를 활용함으로써 학생들의 창의성과 감성, 음악적 소통 능력 등을 향상시킬 수 있을 것이다.

이처럼 블렌디드 러닝은 오프라인 면대면 수업을 완전히 배제하기는 힘든 학교 교육의 현실을 반영하고 있다. 손미,정현희(2007)과 같이 교실 수업을 유지하면서도 온라인 수업의 특징을 활용하여 학습 효과를 높일 수 있다는 측면을 가지고 본다면 면대면으로 이루어지는 오프라인 수업보다 교육적으로 더 효과적인 학습 방법이다.

교수 방법, 매체, 상호작용 방법을 다양화하여 학생들 개별적 특성에 맞게 교육자료를 제공하고, 다른 학습자와 교사와의 사이에 실시간이 아니어도 다양한 상호작용 방법으로 소통이 자유롭고 음악교육에 있어서도 학습자에게 다양한 학습경험을 제공할 수 있고 적절한 선행학습이나 보충학습을 통해 학습 의욕도 높일 수 있는 교수·학습 방법이다.

3. 블렌디드 러닝과 2015 중학교 음악과 교육과정

1) 2015 교육과정에서의 음악 교과 역량

가) 음악 교과 성격

음악은 소리를 통해 인간의 감정과 사상을 표현하는 예술 간의 창의적 표현 욕구를 충족시키고 다른 사람과 소통할 수 있도록 하며 인류 문화를 계승, 발전시키는데 기여한다.(교육부, 2015)

또한 음악 교과는 다양한 음악 활동을 통해 음악의 아름다움을 경험할 수 있다. 다양한 음악성과 창의성을 계발하고, 음악의 역할과 가치에 대해서도 안목을 키울 수 있고 삶 속에서도 음악을 즐길 수 있게 하는 교과라고 할 수 있다.

2015 교육과정에서 제시하는 음악 교과의 역량은 <표 3>과 같이 다양한 특성에 따라 음악적, 감성 역량, 음악적 창의·융합 사고 역량, 음악적 소통 역량, 문화적 공동체 역량, 음악정보처리 역량, 자기관리 역량과 같이 총 6가지로 분류하여 제시하였다.

<표 3> 음악 교과의 6가지 역량

음악적 감성 역량	음악이 가진 아름다움과 특징과 가치를 개방적인 태도로 받아들이고, 깊이 있는 성찰과 상상력을 발휘하여 삶의 질을 높이고 행복을 창출할 수 있는 역량
음악적 창의·융합 사고 역량	음악의 전문적인 지식을 바탕으로 독창적이고 참신한 아이디어를 떠올리고, 자신이 경험하고 학습한 여러 가지의 음악 정보들을 다양하게 적용할 수 있는 역량
음악적 소통 역량	음악적 상징 및 신체 표현 등을 통해 본인의 느낌이나 생각을 나타내고, 타인의 음악 표현을 느끼고 공감하여 소통할 수 있는 역량

문화적 공동체 역량	음악을 통해 우리 문화의 전통과 세계의 다양한 문화를 이해함으로써 국가와 세계 공동체의 구성원으로서 요구되는 다양한 문화와 가치를 수용하고, 공동체의 발전을 위해 자신의 역할과 책임을 다할 수 있는 역량
음악정보처리 역량	음악과 관련된 여러 가지 정보와 자료를 수집, 분석, 분류, 평가, 조작함으로써 정보와 자료가 의미하는 것을 올바르게 파악하고, 적절한 매체를 활용하여 정보와 자료를 효과적으로 처리함으로써 생활 속의 다양한 문제를 해결할 수 있는 역량
자기관리 역량	음악적인 표현과 감상 활동, 음악을 생활화하는 태도를 바탕으로 표현력과 감수성을 길러 자아 정체성을 형성하고, 자기 주도적으로 음악을 학습하고 관리하며 음악의 가치를 깨달아 스스로 풍요로운 삶을 유지할 수 있는 역량

위에 표에서처럼 기악 영역에 6가지 역량을 적용하여 본다면 ‘음악적 감성 역량’은 악기 연주를 통해 음악의 요소와 개념을 이해하고 음악이 가진 아름다움과 가치를 느끼고 받아들이는 태도로 더 나은 삶을 살게 하는 것이고, ‘음악적 창의·융합 사고 역량’은 자신이 학습한 음악의 특징을 새롭고 독창적인 아이디어를 다양하게 적용시켜 보는 능력이다. ‘음악적 소통 역량’은 음악적 개념과 요소나 신체 표현을 활용해 본인의 느낌과 생각을 악기 연주를 통해 표현하고, 타인의 음악 표현에 공감할 수 있는 태도이며, ‘문화적 공동체 역량’은 공동체 구성원으로서 발전을 위해 타인을 배려하고 협동하면서 합주하는 태도이다. 그리고 ‘음악정보처리 역량’은 제재곡과 관련된 정보와 자료를 수집, 분석, 분류, 평가, 조작하여 포함된 의미를 파악하고 효과적으로 처리하여 다양한 문제를 해결 할 수 있는 능력이며, ‘자기관리 역량’은 악기 연주를 통해 표현력과 감수성을 길러 자아 정체성을 형성해 자기 주도적 음악학습을 하고 음악의 가치를 깨닫고 스스로 풍요로운 삶을 유지할 수 있는 능력으로 제시할 수 있다.

나) 음악 교과 목표

교육부(2015)의 교육과정에 따르면 ‘음악’은 음악적 정서 함양 및 표현력 계발을 통해 자기 표현 능력을 신장하고 자아 정체성을 형성하며, 문화의 다원적 가치 인식을 통해 타인을 존중하고 배려하는 소통 능력을 지닌 인재 육성을 목표로 하고 이를 통해 우리 문화 발전에 기여하고 세계 시민으로서 문화적 소양을 지닌 전인적 인간 육성에 이바지하도록 하였다고 한다.

<표 4> 2015 개정 교육과정 중학교 목표(교육부, 2015)

- 가. 음악의 구성과 표현 방법을 이해하고, 연주를 통해 음악을 창의적으로 표현한다.
- 나. 음악의 역사, 문화적 맥락 속에서 악곡의 특징을 이해하며 감상한다.
- 다. 음악 속에 내재된 가치와 의미를 인식하고, 음악 활동에 적극적으로 참여하며 음악을 활용하는 태도를 갖는다.

이와 같이 <표 4>에서 2015 개정 교육과정 중학교 목표 내용을 살펴보면 음악적 정서 함양 및 표현력 계발, 자기 표현 능력 신장, 자아 정체성 형성, 문화의 다원적 가치 인식, 타인을 배려하고 존중하는 소통 능력, 문화적 소양을 가진 시민, 전인적 인간 육성 등을 음악 활동의 목표로 제시하고 있고, 이러한 목표에 따라 기악 활동에서도 제재곡에 대한 구성과 표현 방법을 정확히 이해하고 이를 연주를 통해 음악을 창의적으로 표현하고 적극적으로 기악 활동에 참여하는 태도를 갖고 다양한 음악을 활용하고 학습 할 수 있어야 한다.

이흥수(1990)는 음악교육의 목적에 대하여 다양한 음악 경험과 직접적인 음악 행위로 이루어진다고 하였다. 그리고 직접적인 음악 행위는 구체적인 목표를 가지고 관점에 따라 다양한 형태로 제시될 수 있다고 하였다.

2) 2015 개정 중학교 음악과 교육과정과 기악 활동

2015 개정 교육과정의 중학교 음악과 성취기준은 표현, 감상, 생활화 3가지 영역으로 나누어서 제시되는데 그 중 표현 영역이 기악 학습과 크게 연관되어 있다고 볼 수 있다. 기악 학습은 음악과 교육과정에서 표현 영역에 가장 중심으로 포함됨에 따라 초등학교에서 기초 단계의 연주 기능을 학습하였다면 중학교에서는 음악을 구성하고 표현하는 방법을 이해하며 연주 기능을 학습하고 창의적으로 표현할 수 있도록 하는 목표를 가지고 있다.

교육부에 따르면 2015 개정 음악과 교육과정의 내용 체계는 영역, 핵심 개념, 일반화된 지식, 내용 요소, 기능으로 구성되고, 각 내용 요소에 따라 성취기준이 제시된다고 한다. 여기서 ‘핵심 개념’은 교과에 기초적인 개념과 원리를 포괄하는 핵심적인 아이디어로써 교과에 구조를 나타낸다고 하며, ‘일반화된 지식’은 핵심 개념의 틀 안에서 이해해야 하는 교과에 원리를 말한다고 한다.

표현 영역에는 가창, 창작, 기악과 같은 활동을 포함할 수 있는데 이 중 기악 활동에 관련된 내용을 정리하면 다음 <표5>와 같다.

<표 5> 표현 영역 중 기악 활동과 관련된 내용 체계 및 성취기준 (교육부, 2015)

핵심개념	일반화된 지식	내용요소	성취기준	기능
·소리의 상호 작용 ·음악의 표현 방법	다양한 음악 경험을 통해 소리의 상호 작용과 음악의 표현 방법을 이해하여 노래, 연주, 음악 만들기, 신체표현 등의 다양한 방식으로 표현한다.	음 악 의 구성	[9음01-01] 악곡의 특징을 이해하며 개성 있게 노래 부르거나 악기로 연주한다.	·노래 부르기 ·악 기 로 연주하기 ·신 체표현 하기
		자 세 와 연주법	[9음01-02] 악곡의 종류에 어울리는 신체표현을 한다.	·만들기 ·표현하기

			[9음01-05] 바른 자세와 호흡 및 정확한 발음으로 노래 부르거나 악기에 대한 연주법을 익혀 표현한다.	
--	--	--	---	--

[9음01-01]에서 제시한 것처럼 악기를 연주할 때는 제재곡의 특징을 충분히 이해하고 음악적 개념과 요소를 숙지할 수 있어야 한다. 악곡의 특징을 충분히 이해하는 것은 자유로운 음악적 표현 활동으로 이어지기 때문이다.

[9음01-02]에서는 악곡의 종류에 어울리는 신체 표현을 한다고 제시되어 있는데 만약 제재곡이 국악의 종류 중 하나인 판소리라고 할 때 학생은 연주와 더불어 동작에 국악적인 요소를 넣어서 신체 표현을 할 수도 있다.

[9음01-05]에는 악기 연주하기를 위한 방법이 제시되어 있는데 악기를 연주할 때는 올바른 연주 자세와 악기에 대한 정확한 연주법을 익혀야 하는 것은 필수 요건이다. 따라서 교사는 전문성을 갖추고 제시한 것과 같이 기악 지도 방법을 바탕으로 학생들에게 정확한 원리와 방법을 지도할 수 있어야 한다.

기악 수업은 영역 중에서 표현 영역과 직접적으로 연관성을 가지고 있지만 감상과 생활화 영역에서 또한 학습 성취에 포함 되어지는 관련성을 가지고 있다. 예를 들면 음악 수업을 4차시로 구성한다면 연주 지도를 하기 전 차시별 감상 영역, 표현 영역, 생활화 영역에 중점을 맞추고 성취기준을 제시하고 그것에 따라 학습 목표에도 적용할 수 있다.

따라서 수업을 구성할 때 교사가 교육과정에 따라 정확하게 음악 교과만의 성격을 알고 학생들의 각기 다른 수준을 고려해 올바른 목표를 제시하고 성취기준인 세 가지 음악적 영역을 두루 발달시키도록 체계적인 수업 방안을 구성하여야 한다.

Ⅲ. 블렌디드 러닝을 활용한 중등 음악의 기악 수업 방안

1. 수업 지도안 개발 과정

본 장에서는 중학교 학생들을 대상으로 하여 컵타 음악 수업 지도 방안을 설계하고자 한다. 이에 따른 수업 계획 등에 대해 알아보려 한다.

1) 수업 계획

<표 6> 차시별 수업 계획

차시	학습목표	학습내용	교육 형태	학습자료
1차시	1. 박자에 대해 이해하고 정확한 박자를 연주할 수 있다. 2. 컵타 연주 기본 리듬을 이해하고 연주할 수 있다.	- 동영상 시청 - 학습목표 확인 - 음표와 박자 이해 - 컵타 기본리듬 학습 - 개별 활동 - 자기평가 및 과제물 제시	비대면 (Zoom)	- 동영상 시청 - 음표별 박자와 리듬 자료 - 컵타 기본 리듬 자료
2차시	1. ‘컵스’ 음악에 맞춰 기본 리듬을 연주할 수 있다. 2. ‘컵스’ 음악에 새로운 리듬을 만들어 연주할 수 있다.	- 동영상 시청 - 학습목표 확인 - ‘컵스’ 영상 및 음악 감상 - ‘컵스’ 음악에 연주 - 모둠 활동 - 자기평가	대면	- 동영상 시청 - 제재곡 음악

3차시	1. 빠르기별 리듬을 연습하고 연주할 수 있다. 2. 제재곡 연주영상과 음악에 맞춰 연주할 수 있다.	- 동영상 시청 - 학습목표 확인 - 빠르기별 기쁨 연주 - 응용 리듬 창작 및 발표 - 개별 활동 - 자기평가 및 과제물 제시	비대면 (Zoom)	- 동영상 시청 - 제재곡 음악
4차시	1. 모듬 활동을 통해 제재곡 선정과 컵타를 연주할 수 있다. 2. 응용 리듬을 창작하여 연주에 사용할 수 있다.	- 동영상 시청 - 학습목표 확인 - 모듬 활동 - 모듬별 토론 및 발표 - 자기 평가	대면	- 모듬 활동지 - 제재곡 음악

블렌디드 러닝 형식으로 원격 수업과 대면 수업의 혼합 형태로 수업을 구성하였고, 총 4차시로 계획했다. 혼합 수업으로 1차시가 원격수업으로 진행된다면 2차시는 대면 수업으로 진행하고 3차시는 다시 원격수업, 4차시는 대면 수업으로 수업을 하도록 혼합 진행되었다.

원격 수업과 대면 수업이 병행되고 있는 현시대의 사회적 환경을 바탕으로 하여 음악 수업 중 기악 수업이 혼합 교육 형태로 이루어 질 수 있도록 하여 컵타 연주를 주제로 특성에 맞게 학습 활동과 자료를 설계해보았다.

2. 블렌디드 러닝을 적용한 기악 수업 지도안

1) 1차시 수업 지도안

1차시 [다양한 리듬을 이해하고 킵타 연주하기 I]

<표 7> 1차시 원격수업 지도안

영역	감상	차시	1/4	장소	원격
성취기준	[9음01-01] 악곡의 특징을 이해하며 개성 있게 노래 부르거나 악기로 연주한다. [9음01-05] 바른 자세와 호흡 및 정확한 발음으로 노래 부르거나 악기에 따른 연주법을 익혀 표현한다. [9음02-01] 중학교 1-3학년 수준의 음악 요소와 개념을 구별하여 표현한다.				
관련역량	음악적 감상 역량, 음악적 소통 역량				
학습주제	다양한 리듬을 이해하고 킵타 연주하기 1				
학습목표	3. 박자에 대해 이해하고 정확한 박자를 연주할 수 있다. 4. 킵타 연주 기본 리듬을 이해하고 연주할 수 있다.				
교수학습 방법	실시간 원격수업 (Zoom)				
학습자료	교사	PC, 동영상, PPT자료			
	학생	원격수업 참여를 위한 전자기기, 교과서, 필기 도구			
학습과정	교수학습내용			시간	유의사항
도입	▶ 줌에 접속해 학생들과 반갑게 인사하기 - 밝은 분위기로 학생들과 인사를 나누고			10분	

	<p>출석 확인을 한다.</p> <p>▶ 온라인 수업 중 유의사항 설명하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 수업을 시작하기 전 온라인으로 수업 시 지켜야 할 규칙과 유의사항을 설명하고 전달한다. <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <ol style="list-style-type: none"> 1. 줌 회의실에 참여 시 번호와 이름으로 설정하고 수업 참여를 할 수 있도록 한다. 2. 줌 회의실에 참여 시 비디오 화면을 반드시 켜놓은 상태로 유지할 수 있도록 한다. 3. 학교 교실에서 대면수업으로 진행될 때와 같이 수업 시작 전 교과서와 필기구, 준비물을 미리 준비하도록 한다. 4. 줌 회의실에 참여 시 오디오는 음소거로 한다. 5. 수업 시작 후 비디오에 자리를 비우거나 음식물을 섭취하거나 휴대폰 사용 등 수업에 어긋나는 행동은 하지 않도록 한다. 6. 수업 시작 후 교사와 다른 학우들과 예의를 지키고 수업시간에 대한 예절을 지킨다. </div>		<p>학생들에게 수업시간 본인의 발표차례나 질문, 토론 시간에는 음소거를 해제하여 이야기 할 수 있음을 공지한다.</p>
--	--	--	---

【 전시 학습 확인 】

▶ 이전 차시 학습 확인 및 복습

- 지난 수업 시간에 배운 학습 내용에 대해 질문을 해보고 대답할 학생을 지목하여 답을 듣는 시간을 갖는다.

- 학생이 대답한 후 피드백을 하고, 지난 학습 내용에 대해 다시 이야기하며 복습해본다.

【 동기 유발 】

▶ 오늘 학습 관련 영상 시청하기

- 오늘 학습할 내용에 관련된 영상을 시청하고 학생들이 오늘 학습 주제에 호기심을 가질수 있도록 흥미를 유발한다.

- 킥타 연주 영상



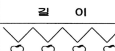
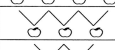

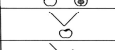





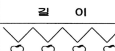
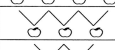

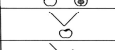





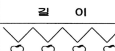
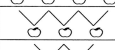

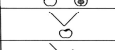





수행평가 만점! 받은 [레드벨벳 Dumb Dumb] 킥타영상

<https://youtu.be/OVxO9dZAPyM>

▶ 영상 시청 후 느낀 점을 이야기 나누어 보기

- 몇 명의 학생들을 지목한 후 이야기 나누어 보는 시간을 갖는다.

▶ 학습목표 제시하기

<p>전개</p>	<p style="text-align: center;">【 학습 1 】</p> <p>▶ 박자 개념 알기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 음표와 음표별 박자에 대해 설명하고 이해하도록 한다. <table border="1" style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>음표의 이름</th> <th>음 표</th> <th>길이</th> <th>음 표</th> <th>음표 이름</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>은 음표</td> <td>○</td> <td></td> <td>—</td> <td>은 음표</td> </tr> <tr> <td>점2분 음표</td> <td>♪.</td> <td></td> <td>— ·</td> <td>점2분 음표</td> </tr> <tr> <td>2분 음표</td> <td>♪</td> <td></td> <td>—</td> <td>2분 음표</td> </tr> <tr> <td>점4분 음표</td> <td>♪.</td> <td></td> <td>♪ ·</td> <td>점4분 음표</td> </tr> <tr> <td>4분 음표</td> <td>♪</td> <td></td> <td>♪</td> <td>4분 음표</td> </tr> <tr> <td>점8분 음표</td> <td>♪.</td> <td></td> <td>♪ ·</td> <td>점8분 음표</td> </tr> <tr> <td>8분 음표</td> <td>♪</td> <td></td> <td>♪</td> <td>8분 음표</td> </tr> <tr> <td>점16분 음표</td> <td>♪.</td> <td></td> <td>♪ ·</td> <td>점16분 음표</td> </tr> <tr> <td>16분 음표</td> <td>♪</td> <td></td> <td>♪</td> <td>16분 음표</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center;">【 학습 2 】</p> <p>▶ 개인별 활동하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 바른 연주 자세에 대해 알아본다. - 박자별 손으로 소리내기를 알아보고 동작을 익힌다. - 컵타에 사용할 리듬 몇 가지를 실습한다. - 각자 연습할 시간을 갖고 음소거를 한 후 개인 연습을 진행한다. 	음표의 이름	음 표	길이	음 표	음표 이름	은 음표	○		—	은 음표	점2분 음표	♪.		— ·	점2분 음표	2분 음표	♪		—	2분 음표	점4분 음표	♪.		♪ ·	점4분 음표	4분 음표	♪		♪	4분 음표	점8분 음표	♪.		♪ ·	점8분 음표	8분 음표	♪		♪	8분 음표	점16분 음표	♪.		♪ ·	점16분 음표	16분 음표	♪		♪	16분 음표	<p>3 0분</p>	
음표의 이름	음 표	길이	음 표	음표 이름																																																	
은 음표	○		—	은 음표																																																	
점2분 음표	♪.		— ·	점2분 음표																																																	
2분 음표	♪		—	2분 음표																																																	
점4분 음표	♪.		♪ ·	점4분 음표																																																	
4분 음표	♪		♪	4분 음표																																																	
점8분 음표	♪.		♪ ·	점8분 음표																																																	
8분 음표	♪		♪	8분 음표																																																	
점16분 음표	♪.		♪ ·	점16분 음표																																																	
16분 음표	♪		♪	16분 음표																																																	
<p>정리</p>	<p>▶ 마무리 활동</p> <ul style="list-style-type: none"> - 오늘 학습한 리듬에 대하여 정리하고 다함께 손으로 리듬을 맞춰보도록 한다. <p>▶ 과제 안내</p> <ul style="list-style-type: none"> - 자기 평가서와 과제 활동지를 사진 찍어 	<p>5분</p>																																																			

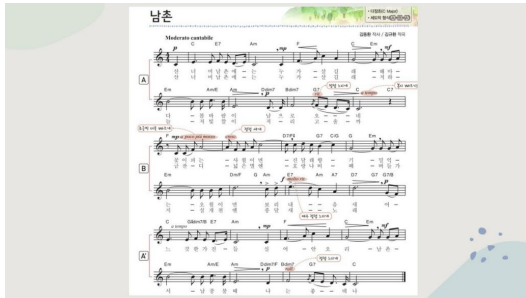
	<p>클래스룸에 탑재하도록 안내한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 오늘 배운 리듬을 얼굴과 손이 나오도록 녹화하여 클래스룸에 탑재하도록 안내한다. - 시간 내에 제출 할 수 있도록 안내한다. <p>▶ 다음 차시 안내</p> <ul style="list-style-type: none"> - 대면수업으로 진행될 것을 안내한 후 직접 컵을 사용하여 노래에 맞추어 연주할 것이라는 것을 알린다. 		
--	---	--	--

1차시에는 음표와 박자에 대한 개념을 이해하고 컵타의 정의를 알고 기본 리듬을 배워보고, 원격수업으로 이루어지므로 준비물인 컵 대신 수업을 듣는 장소 어디에서나 수업에 참여할 수 있도록 손이나 간단한 준비물을 가지고 수업에 참여하도록 한다.

수업전에는 원격수업시 유의할 점을 주의할수 있도록 하여 컵타 수업을 하면서 교수자, 학습자들 사이의 상호작용이 강조되어야 하므로 소란스럽지 않도록 한다. 교사의 아이디어와 학습자의 아이디어가 블렌딩되어 수업이 이루어지는 것에 중점이 맞춰지는 것이 필요하다.

<표 8> 1차시 원격수업 PPT 자료





학습목표

- ① 박자에 대해 이해하고 정확한 박자를 연주할 수 있다.
- ② 컵타 연주 기본 리듬을 이해하고 연주할 수 있다.

컵타 연주하기

컵을 이용한 난타

- 컵을 두드리며 리듬을 즐기는 놀이로,
음악에 맞춰 컵으로 낼 수 있는 다양한 소리와
동작으로 리듬감을 익히는 수업

- 컵, 손, 책상을 이용한 소리 탐색

컵타 연주하기

난타란

난타는 '마구 두드리다' 라는 개념으로 한국의 전통가락인 사물놀이 리듬을 소재로 주방에서 일어나는 일들을 코믹하게 그린 뮤지컬 퍼포먼스

흔한 주방용품인 '칼, 도마, 냄비, 후라이팬' 등 다양한 재료들을 이용하여 강렬한 리듬을 연주

컵타 연주하기



컵타 알아보기



컵타 연주하기

음표와 리듬

음표의 이름	음 표	값 이	음 표	음표 이름
반음표	♩	1/2	♩	반음표
4분음표	♪	1/4	♪	4분음표
8분음표	♫	1/8	♫	8분음표
16분음표	♬	1/16	♬	16분음표

※ ♩ + ♩ = ♪ ♪ = ♫ ♫ + ♫ = ♬

음표의 이름	음 표	값 이	음 표	음표 이름
반음표	♩	1/2	♩	반음표
2분음표	♪	1	♪	2분음표
4분음표	♫	1/2	♫	4분음표
8분음표	♫	1/4	♫	8분음표
16분음표	♬	1/8	♬	16분음표

컵타 연주하기

컵타 기본 리듬 따라 읽어 봅시다!

① ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ 음 파 음 파 음 파 음 파
박수 박수 원 오 음 파 음 파 음 파 음 파

② ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ 음 파 음 파 음 파 음 파
박수 박수 원 오 음 파 음 파 음 파 음 파

③ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ 음 파 음 파 음 파 음 파
박수 박수 원 오 음 파 음 파 음 파 음 파

④ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ 음 파 음 파 음 파 음 파
박수 박수 원 오 음 파 음 파 음 파 음 파

⑤ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ 음 파 음 파 음 파 음 파
박수 박수 원 오 음 파 음 파 음 파 음 파

⑥ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ 음 파 음 파 음 파 음 파
박수 박수 원 오 음 파 음 파 음 파 음 파

⑦ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ 음 파 음 파 음 파 음 파
박수 박수 원 오 음 파 음 파 음 파 음 파

⑧ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ 음 파 음 파 음 파 음 파
박수 박수 원 오 음 파 음 파 음 파 음 파

컵타 연주하기

개인 연습 시간

- 1~8 번 기본 리듬 연습
- 박자 맞춰서 연습하기

과제 안내

1. 자기 평가서와 과제 활동지 사진 찍어 클래스룸에 탑재하기
2. 오늘 배운 리듬 중 4,5번 리듬 얼굴과 손이 나오도록 녹화하여 클래스룸에 탑재하기

*** 시간 내에 제출 하기**

<p>마무리 활동</p> <ul style="list-style-type: none"> - 음표와 박자 확인하기 - 기본 리듬 연주해보기 	<p>다음시간에는</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 대면수업으로 진행 ● 컵을 사용하여 노래에 맞추어 연주하기
---	--

<표 9> 1차시 자기 평가서

평가주제	채점 요소		
자기 평가	1. 오늘 배운 음표들에 대해 이름과 박자를 이해했나요?	네	
		보통이에요	
		노력할게요	
	2. 리듬에 대해 박자를 정확하게 이해했나요?	네	
		보통이에요	
		노력할게요	
	3. 배운 리듬에 맞추어 정확하게 연주했나요?	네	
		보통이에요	
		노력할게요	

1차시 자기 평가서는 1차시 원격수업을 마치고 학습한 음표의 이름과 박자에 대해 이해하였는지, 리듬에 대해 정확히 이해하고 그 박자를 연주할 수 있는지에 대해 학습자 스스로 평가해볼수 있도록 하였다. 블렌디드 학습으로 이루어지는 만큼 각 학습 차시마다 자기에 대한 평가가 중요하게 작용한다고 본다.

2) 2차시 수업 지도안

2차시 [다양한 리듬을 이해하고 킵타 연주하기 II]

<표 10> 2차시 대면수업 지도안

영역	감상	차시	2/4	장소	교실(대면)
성취기준	[9음01-01] 악곡의 특징을 이해하며 개성 있게 노래 부르거나 악기로 연주한다. [9음01-02] 악곡의 종류에 어울리는 신체표현을 한다. [9음01-03] 음악의 구성을 이해하여 주어진 조건에 따라 간단한 음악 작품을 만든다.				
관련역량	음악적 감성 역량, 음악적 창의·융합사고 역량, 음악적 소통 역량				
학습주제	다양한 리듬을 이해하고 킵타 연주하기 2				
학습목표	3. ‘킵스’ 음악에 맞춰 기본 리듬을 연주할 수 있다. 4. ‘킵스’ 음악에 새로운 리듬을 만들어 연주할 수 있다.				
교수학습 방법	대면수업				
학습자료	교사	동영상, 킵, 자기평가서			
	학생	필기도구			
학습과정	교수학습내용			시간	유의사항
도입	▶ 학생들과 반갑게 인사하기 - 밝은 분위기로 학생들과 인사를 나누고 출석 확인을 한다. 【 전시 학습 확인 】 ▶ 전시학습 확인 및 복습하기 - 지난 시간 원격수업으로 배운 리듬을				

	<p>확인하고 다함께 손으로 책상을 치며 복습해 본다.</p> <p>【 동기 유발 】</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 오늘 학습 관련 영상 시청하기 <ul style="list-style-type: none"> - 오늘 학습할 내용에 관련된 영상을 시청하고 학생들이 오늘 학습 주제에 호기심을 가질 수 있도록 흥미를 유발한다. ▶ 영상 시청 후 느낀 점을 이야기 나누어 보기 <ul style="list-style-type: none"> - 자유롭게 손을 들고 느낀 점을 발표해보는 시간을 갖는다. ▶ 학습목표 제시하기 	
<p>전개</p>	<p>【 학습 1 】</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 컵스 영상과 음악에 맞춰 리듬 순서대로 연습하기 <div data-bbox="386 1230 962 1556" data-label="Image"> </div> <p>https://youtu.be/cmSbXsFE318</p>	

	<p>【 학습 2 】</p> <p>▶ 컵스 음악에 맞춰 각자 리듬을 만들어 활동해보는 시간을 갖는다.</p> <p>- 컵스 음악에 맞춰 연주 할 리듬을 만들어 넣어서 연주해보는 시간을 갖고 발표해본다.</p>		
정리	<p>▶ 마무리 활동</p> <p>- 오늘 학습한 리듬에 대하여 정리하고 다함께 음악에 맞춰 컵으로 리듬을 맞추어 연주해보도록 한다.</p> <p>▶ 과제 안내</p> <p>- 자기 평가서를 제출한다.</p> <p>- 응용 리듬을 만들어 오도록 안내한다.</p> <p>▶ 다음 차시 안내</p> <p>- 원격수업으로 진행되는 것을 알리고 새로운 음악에 맞추어 연주하는 것을 안내하고 배운 리듬들에 대해 연습해 올 수 있도록 공지한다.</p>		

<표 11> 2차시 대면수업 PPT 자료

<p>I. 음악으로 표현하는 즐거움</p> <p>컵타 2</p> 	<p>지난시간에는</p>  <p>다함께 박자에 맞춰 리듬을 연습해봅시다☺</p>
<p>학습목표</p> <ul style="list-style-type: none"> ① '컵스' 음악에 맞춰 기본 리듬을 연주할 수 있다. ② '컵스' 음악에 새로운 리듬을 만들어 연주할 수 있다. 	<p>컵타 연주하기</p> <p>컵타 연주 시 유의할 점</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. 장난스럽게 연주하지 않기 2. 컵을 너무 세게 쥐지 않기 3. 컵으로 장난치지 않기
<p>컵타 연주하기</p> <p>컵타 기본 동작으로 연습</p> 	<p>마무리 활동</p> <ul style="list-style-type: none"> • 컵스 음악에 맞춰 연주하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #f0f0f0;"> <p>Cups (When I'm Gone) -Anna Kendrick Pitch Perfect OST</p> </div>

<표 12> 2차시 자기 평가서

평가주제	채점 요소	
자기 평가	1. 리듬에 대해 박자를 정확하게 이해 했나요?	네
		보통이에요
		노력할게요
	2. 연주곡에 맞추어 박자, 리듬을 정 확하게 연주했나요?	네
		보통이에요
		노력할게요
	3. 배운 리듬들을 응용하여 새로운 리 듬을 만들어 연주할 수 있나요?	네
		보통이에요
		노력할게요

2차시 자기평가서는 1차시에 원격수업으로 학습한 내용인 박자와 리듬에 대해 정확하게 이해하였는지, 제재곡에 맞추어 박자와 리듬을 정확하게 연주할 수 있는지 알아보고 원격수업에서와 대면수업간의 학습자들의 자기평가서에 대해 비교해 보고 다음 이루어질 원격수업에 대한 수업 준비와 블렌디드 러닝에 대한 피드백이 될 수 있고, 블렌디드 러닝에 대한 효과성도 기대해볼 수도 있다.

3) 3차시 수업 지도안

3차시 [다양한 리듬을 이해하고 킥타 연주하기 Ⅲ]

<표 13> 3차시 원격수업 지도안

영역	감상	차시	3/4	장소	원격
성취기준	[9음01-01] 악곡의 특징을 이해하며 개성 있게 노래 부르거나 악기로 연주한다. [9음01-05] 바른 자세와 호흡 및 정확한 발음으로 노래 부르거나 악기에 따른 연주법을 익혀 표현한다.				
관련역량	음악적 감성 역량, 음악적 소통 역량				
학습주제	다양한 리듬을 이해하고 킥타 연주하기 3				
학습목표	3. 빠르기별 리듬을 연습하고 연주할 수 있다. 4. 제재곡 연주영상과 음악에 맞춰 연주할 수 있다.				
교수학습 방법	실시간 원격수업 (Zoom)				
학습자료	교사	PC, 동영상, PPT자료			
	학생	원격수업 참여를 위한 전자기기, 컵, 필기도구			
학습과정	교수학습내용			시간	유의사항
도입	▶ 줌에 접속해 학생들과 반갑게 인사하기 - 밝은 분위기로 학생들과 인사를 나누고 출석 확인을 한다. 【 전시 학습 확인 】 ▶ 전시학습 확인 및 복습하기 - 지난 시간 대면수업에서 연주한 연주곡을 연주곡에 맞추어 다함께 킥으로 연주해본다.				

	<p>【 동기 유발 】</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 오늘 학습 관련 연주곡 감상해보기 <ul style="list-style-type: none"> - 오늘 학습할 내용 연주곡들을 하나씩 감상해보고 학생들이 오늘 학습 주제에 호기심을 가질수 있도록 흥미를 유발한다. ▶ 감상 후 느낀 점을 이야기 나누어 보기 <ul style="list-style-type: none"> - 몇 명의 학생들을 지목한 후 이야기 나누어 보는 시간을 갖는다. ▶ 학습목표 제시하기 		
<p>전개</p>	<p>【 학습 1 】</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 리듬을 빠르기별 연습해보기 <ul style="list-style-type: none"> - 리듬을 3단계 빠르기로 나누어 연습해보고 함께 맞춰보는 시간을 갖는다. <p>【 학습 2 】</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 제재곡에 적용하여 연주하기 <ul style="list-style-type: none"> - 다양한 제재곡과 연주 영상에 맞추어 함께 연습해보고 연주해보는 시간을 갖는다. - 응용 리듬을 만들어 연주곡에 적용해보도록 한다. 		
<p>정리</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 마무리 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 제재곡에 다 함께 손으로 오늘 학습한 		

	<p>리듬을 맞춰 연주해보도록 한다.</p> <p>▶ 과제 안내</p> <ul style="list-style-type: none"> - 자기 평가서를 사진 찍어 클래스룸에 탑재하도록 안내한다. - 오늘 배운 연주곡 중 한가지를 선택하여 얼굴과 손이 나오도록 녹화하여 클래스룸에 탑재하도록 안내한다. - 시간 내에 제출 할 수 있도록 안내한다. <p>▶ 다음 차시 안내</p> <ul style="list-style-type: none"> - 대면수업으로 진행될 것을 안내한 후 모듈별 수업으로 진행될 것을 알리고 미리 모듈별 곡목을 생각해 올 수 있도록 안내한다. 		
--	--	--	--

3차시에는 그동안 학습한 리듬을 빠르기별로 학습하고 정확한 박자를 이해한 후 원격수업으로 진행되므로 자기주도적 개별학습이 가능하다는 점을 활용하여 개인별 학습 시간을 충분히 가질 수 있도록 하고, 개별 반복 학습을 통해 오프라인 수업에서 생기는 결손을 보충해 줄 수 있는 시간을 갖도록 한다. 개개인의 수준에 맞게 학습이 이루어지면서 학습에 대한 의욕도 높이고 교육의 질도 향상될 것이라고 본다.

<표 14> 3차시 원격수업 PPT 자료

<p>I. 음악으로 표현하는 즐거움</p> <p>컵타 3</p> 	<p>지난시간에는</p>  <p>다함께 박자에 맞춰 연주해봅시다☺</p>
<p>학습목표</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 빠르기별 리듬을 연습하고 연주할 수 있다. ② 제재곡 연주영상과 음악에 맞춰 연주할 수 있다. 	<p>컵타 연주하기</p> <p>컵타 기본동작 노래에 맞춰서</p> 
<p>컵타 연주하기</p> <p>컵타 기본동작 노래에 맞춰서</p> 	<p>마무리 활동</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 음악에 맞춰 연주하기 

<p>과제 안내</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 자기 평가서 사진 찍어 클래스룸에 탑재하기 2. 오늘 배운 연주곡 중 한가지를 선택하여 얼굴과 손이 나오도록 녹화하여 클래스룸에 탑재하기 <p>* 시간 내에 제출 하기</p>	<p>다음시간에는</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 대면수업으로 진행 ● 모둠별 활동 <p>[제재곡 고르기, 연주곡에 맞춰 리듬과 동작 정하기, 응용리듬 만들기, 발표하기]</p>
--	---

<표 15> 3차시 자기 평가서

평가주제	채점 요소	
자기 평가	1. 배운 리듬들에 정확히 이해하고 연주했나요?	네
		보통이에요
		노력할게요
	2. 연주곡에 맞추어 박자, 리듬을 정확하게 연주했나요?	네
		보통이에요
		노력할게요
	3. 제재곡에 대해 이해하고 곡에 맞는 새로운 리듬을 만들 수 있나요?	네
		보통이에요
		노력할게요

3차시 자기평가서는 2차시까지 학습한 리듬들을 정확히 이해하고 하나의 제재곡에 맞추어 연주할 때 개개인의 학습 능력을 파악하고 제재곡에 대해 이해하고 곡에 맞는 새로운 응용 리듬을 만들어 연주할 수 있는지 알아본다. 원격수업으로 학습자 개별학습이 중요시되므로 개별학습에 따른 효과성을 기대해볼 수 있다.

4) 4차시 수업 지도안

4차시 [다양한 리듬을 이해하고 킥타 연주하기 IV]

<표 16> 4차시 대면수업 지도안

영역	감상	차시	4/4	장소	교실(대면)
성취기준	[9음01-01] 악곡의 특징을 이해하며 개성 있게 노래 부르거나 악기로 연주한다. [9음01-02] 악곡의 종류에 어울리는 신체표현을 한다. [9음01-03] 주제에 맞는 음악극을 만들어 표현한다.				
관련역량	음악적 창의·융합 사고 역량, 음악적 소통 역량, 음악정보처리 역량				
학습주제	다양한 리듬을 이해하고 킥타 연주하기 4				
학습목표	3. 모듬 활동을 통해 제재곡 선정과 킥타를 연주할 수 있다. 4. 응용 리듬을 창작하여 연주에 사용할 수 있다.				
교수학습 방법	대면수업 (모듬수업)				
학습자료	교사	음악재생을 위한 전자기기, 모듬 활동지, 자기평가서			
	학생	컵, 필기도구			
학습과정	교수학습내용			시간	유의사항
도입	▶ 학생들과 반갑게 인사하기 - 밝은 분위기로 학생들과 인사를 나누고 출석 확인을 한다. 【 전시 학습 확인 】 ▶ 전시학습 확인 및 복습하기				

	<ul style="list-style-type: none"> - 지난 시간 원격수업으로 배운 연주곡들에 맞추어 다함께 컵으로 연주해본다. ▶ 모듬별 수업 안내하기 - 미리 정해둔 모듬으로 모듬별 수업으로 진행됨을 알리고 모듬별 자리 이동을 한다. ▶ 학습목표 제시하기 		
<p style="text-align: center;">전개</p>	<p style="text-align: center;">【 학습 1 】</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 모듬별 모임하기 - 오늘 활동을 위한 모듬별 활동을 위해 제재곡 및 리듬과 동작을 정해본다. - 응용리듬을 만들어 연주에 적용해본다. <p style="text-align: center;">【 학습 2 】</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 모듬별 학습 정리하기 - 모듬별 발표를 위해 연주곡에 맞춰 연습을 해본다. - 모듬별 학습활동지를 작성한다. 		
<p style="text-align: center;">정리</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 마무리 활동 - 모듬별 음악에 맞춰 컵으로 리듬을 맞추어 연주해보도록 한다. 		

	<p>▶ 과제 안내</p> <ul style="list-style-type: none"> - 모둠에서 작성한 모둠 활동지를 모둠장이 제출하도록 한다. - 자기평가서를 작성하여 제출한다. <p>▶ 다음 차시 안내</p> <ul style="list-style-type: none"> - 다음 시간에 학습할 내용을 안내한다. 		
--	--	--	--

4차시에는 모둠별 학습활동으로 이루어진다. 그동안 자기주도적 개별학습 능력을 향상하였다면 4차시 대면수업에서는 모둠 활동을 통해 학습자간의 상호작용을 하고 창의·융합 능력의 향상을 기대해 보도록 한다. 다양한 의견들을 제시하고 토론을 하며 원격수업에서 개인별 수업과는 달리 학습자들이 하나의 활동으로 만들어 가며 협동력도 키울 수 있다고 본다.

<표 17> 4차시 대면수업 PPT 자료

<p>I. 음악으로 표현하는 즐거움</p> <p>컵타 4</p> 	<p>지난시간에는</p> <div style="background-color: black; color: white; padding: 10px; text-align: center;"> <p>세상 입한 컵타 기본 동작 1.2.3단계 연습</p> </div> <p>다함께 음악에 맞춰 4.5번 리듬으로 연주해봅시다☺</p>
<p>학습목표</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 모듬활동을 통해 제재곡 선정과 컵타를 연주할 수 있다. ② 응용 리듬을 창작하여 연주에 사용할 수 있다. 	<p>모듬활동</p> <ul style="list-style-type: none"> • 모듬별 제재곡 정하기 • 사용할 리듬 정하기 • 응용리듬 2가지 이상 만들기 (못 만들었을시 표시) • 서로 느낀점 이야기하기 • 활동지 작성하기
<p>과제 안내</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 모듬에서 작성한 모듬 활동지 제출하기 2. 자기 평가서 제출하기 	<p>다음시간에는</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 우리나라 국악기 장구 배우기 ● 장구 장단을 이해하고 장단에 맞춰 우리나라 민요 부르기

<표 18> 4차시 모듬 활동지

모듬명	아기공룡 둘리
모듬원	김00, 이00, 박00
모듬 연주곡	도레미 송
사용할 리듬 순서	- 1,2,3,5 리듬
응용 리듬 (있음, 없음 표시후 있으면 리듬 작성하기)	- 없음
모듬수업 후 느낀점 (이름, 느낀점 작성)	*악기연주가 재밌다(김00)
	*친구들과 노는 것 같다(박00)
	*컴타로 악기연주와 리듬이 배우기 쉬웠다(이00)

<표 19> 4차시 자기 평가서

평가주제	채점 요소	
자기 평가	1. 수업이 끝나고 박자와 리듬에 대해 정확하게 이해했나요?	네
		보통이에요
		노력할게요
	2. 오늘 음악에 맞추어 정확하게 연주 했나요?	네
		보통이에요
		노력할게요
컴타 수업 후 느낀 한줄 평	학생예시: 컵과 같은 생활 물건이 모두 악기로 활용될 수 있다는 것을 느끼고 다양한 물건을 사용해 연주하면 좋을 것 같다.	

4차시 자기평가서는 지금까지 학습한 박자와 리듬들에 대해 정확히 이해하고 음악에 맞추어 연주하였는지 알아보고 4차시까지 이루어진 컵타 수업을 통해 학습자 개인별 학습소감을 들어보고 원격수업이나 대면수업 둘 중 일방적 한가지 유형의 수업이 아닌 블렌디드 러닝으로 이루어 짐에 따라 어떠한 학습 효과가 있었는지도 알아보고 또 이러한 평가를 통해 앞으로 블렌디드 러닝에 대한 연구가 어떻게 이루어져야 할지 방향성을 제시 할 수 있다고 본다.

3. 블렌디드 러닝을 활용한 수업에 대한 음악 교육 현장교사 면담

블렌디드 러닝에 대한 현장 교육 의견 및 운영에 대한 논의를 위해 다음과 같은 인터뷰를 진행하였다. 그 대상은 다음과 같게 진행되었다.

1) 면담 대상

<표 20> 음악 교육 현장교사 면담 대상

	이름	지역	경력	성별	국공립/사립
1	문교사	전남	7	여	국공립
2	손교사	전남	3	여	국공립
3	신교사	광주	5	여	사립

2) 일시

2022년 11월 22일 - 11월 29일

3) 방법

본 연구 주제인 블렌디드 러닝을 활용한 기악 학습 지도방안 연구의 연구 문제에 대한 의견을 위해 유선과 온라인 원격 인터뷰로 학교 현장에서 운영 방법을 구조적 질문문으로 진행하였다.

면담은 연구 문제에 대한 인터뷰를 중점으로 하여 질문하였다.

첫 번째, 블렌디드 러닝으로 음악 교육을 설계하는 것에 대한 응답은 음악교육에는 한계성을 먼저 이야기 하였다. 전남 H중학교 문교사와 전남 M중학교 손교사는 블렌디드 러닝으로 음악 수업을 설계할 때 기악과 가창 같은 실기 위주의 수업이 많기 때문에 적용하려 하지만, 실용교육에 어려움이 있다고 말하였다. 따라서 음악 실기수업에서도 리듬이나 음정과 같은 수업의 특성에 따라 구분할 필요가 있다고 하였다. 반면 광주 S고등학교 신교사는 교사의 지도를 받고 난 후 원격으로 학생이 스스로 연습을 할 수 있게 이끌어 가는 방법 들을 사용하면 블렌디드 러닝은 음악 교육 설계에 적합하다고 하였다. 이와 같은 답변을 종합해 보면 블렌디드 러닝으로 음악 교육을 설계하는 것은 각 학습 주제에 따라 가능하다고 본다.

두 번째, 블렌디드 러닝으로 기악 교수 학습 활동을 적용하는 것에서는 손교사는 펜데믹 상황에서 원격으로 수업하여 효과적이었으나 기악과 가창 같은 표현 활동에서 한계성이 있었다고 하였다. 특히 합창, 합주와 같이 대면으로 함께 연주하고 서로의 소리를 듣고 만들어나가는 활동에는 비효과적이라고 말하였다. 문교사도 온라인 수업으로 기악 수업을 진행할 경우 각 악기가 가정에 보급되어야 하고 정확한 주법이나 자세를 알려주기 어렵다고 하였으나 학생들이 악기에 흥미를 갖고 혼자 연습할 수 있는 시간이 주어질 수 있다면 온라인으로 학습내용을 먼저 배운 후 개인 연습을 통해 대면 활동으로 수업하는 블렌디드 러닝 학습 방법이 효과적일 수 있다고 하였다. 신교사도 기악 수업에 있어 블렌디드 러닝 학습 방법은 좋은 방법이라고 하였는데 대면 수업시 학생의 수준에 맞춘 연습 방법을 제시하고 원격으로 각자 개별 연습을 할 수 있도록 지도하는 방법과 온라인을 통해 과제 제시 후 대면수업시 평가하는 방법도 좋은 방법으로 활용할 수 있다고 하였다.

세 번째, 블렌디드 러닝으로 리듬 및 연주 지도 방법을 지도하는 것에 대한 의견에서는 본 연구자가 제시한 지도 방안과 유사하였다. 즉 온라인을 통해 제재곡의 계이름이나 리듬을 구별하여 익히고, 악기의 구조 및 연주시 주의할 점과 같은 이론을 학습하며, 대면 수업에서는 이를 확인하고 원격수업에서의 부족한 점을 연습하며 학습내용을 발전시키고 과제를 제시하고 평가하는 순서가 적절하다고 하였다.

면담에 응답한 세 교사 모두는 연구자가 본 연구에서 제시한 컵타와 같은 제재곡에 블렌디드 러닝의 학습이 가능할 것이며, 가정에서도 충분히 기악활동이 효과적일 것이라고 하였다. 또한 리듬 수업이나 기악 수업과 관련하여 온라인 프로그램이 다양하게 제공되고 있으므로 학생들이 좋아하는 대중음악과 결합한 연주라던지 일상생활에서 활용할 수 있는 악기들이라면 상황에 맞는 적합한 온라인 프로그램 등을 이용하여 블렌디드 러닝 학습 방안으로 가능하다고 하였다.

IV. 결론

COVID-19로 인해 우리 사회는 크고 많은 변화가 일어났다. 코로나 시대로 불릴 만큼 이전의 생활과는 다르게 많은 분야에서 온라인과 오프라인의 혼합적인 형태로 이루어지고 있으며 교육에서도 두 생활 방식에 맞추어 이루어진 유형으로 블렌디드 러닝에 관심이 높아졌다. 미래교육의 교육환경은 학습자와의 소통과 의견을 받아들이고 학습자 중심으로 맞춤 학습이 이루어지는 블렌디드 러닝을 선호하게 되며, 그 활용 방안에도 이는 효율성있게 적용할 필요가 있다. 또한 이러한 재난 상황이 또 찾아옴에 따라서도 활용하여 음악교육인 면에서도 교육적 효과를 극대화 시킬 수 있는 방안이 될 것으로 보았다.

본 연구는 환경적인 요소과 같은 제약을 극복하고 변화하는 교육 현장의 현재를 반영하여 블렌디드 러닝을 통해 개별 학습과 모둠 학습이 가능하도록 하였다. 온라인 학습의 장점들을 활용해 개인별 피드백을 제공할 수 있고, 모둠 학습을 통해 연주하고 창작하며 직접적으로 표현할 수 있는 오프라인의 장점을 활용하였다. 이러한 과정은 기악 학습 능력을 향상하고 실제 교육 현장에서 음악적 블렌디드 러닝이 가능하다는 것에 목적을 두어 학습지도안 설계와 구성의 요소가 되었다.

본 연구 내용의 음악 교수-학습 과정안에 의거해 블렌디드 러닝의 특징을 살펴보면 다음과 같다. 첫째, 블렌디드 러닝 활용으로 원격 수업과 대면 수업이 병행되면서 온라인 학습으로만 이루어졌던 원격 수업과는 달리 실기 수업 중심의 기악 수업에 더 원활한 학생활동이 이루어 질 수 있도록 하였다. 둘째, 학생과 교사간의 상호작용이 더 다양한 형태로 일어날 수 있도록 학습 전략을 구성하였다. 학생과 학생, 교사와 학생과 같이 양방향 소통이 가능하고 학생의 자연스러운 참여가 유발될 수 있도록 하였다. 셋째, 수업 전과 후에 개별적으로 연습하고 자연스럽게 수업에 참여할 수 있도록 쉽게 접할 수 있는 악기 선택으로 학생들의 참여를 높이고자 하였다. 넷째, 연주를 하며 진행 과정에 대한 성찰과 반성의 기회로 자기 관리 역량, 음악적 감성 역량을 키우고 모둠 활동을 통해 같이 창작하고 발표를 해보면서 음악적 소통 역량과 하나의 과제를 완성해 나가며 협동력을 키우도록 하였다. 다섯째, 수업의 유형과 그에 따른 수업 내용, 평가 등에 대해 파악하기 쉽도록 제시하였다. 원격 수업과 대면수업에 각기 다른 평가

기준을 제시하고 과정중심평가를 할 수 있도록 하였다.

이러한 특징들에 따라 본 연구의 문제를 살펴보면 첫째, 블렌디드 러닝으로 중등 음악 교육을 설계하기는 학습주체에 따라 가능하다고 볼 수 있다. 음악 교육에서 블렌디드 러닝이 실용교육에 한계가 있을 수 있지만, 수업의 특성에 따라 적절한 활용이 가능하다고 본다. 둘째, 기악 교수법 운영과 학습 활동은 학생들이 악기에 흥미를 갖고 혼자 연습할 수 있는 시간이 주어질 수 있기 때문에, 온라인으로 학습내용을 먼저 배운 후 개인 연습을 통해 대면 활동으로 이어갈 수 있다. 그리고 이러한 수업 방식을 활용한다면 학습 활동에 따라 효과적인 실기 수업이 적용 될 수 있다. 셋째, 리듬 및 연주를 지도하는 것에서는 본 연구자의 지도 방안에 따라 수업에 대한 구체적인 계획과 설계를 기반으로 원격수업과 대면수업이 이루어진다면 효과적일 것이다.

본 연구를 통해 COVID-19와 같은 다양한 교육환경의 변화에 온라인과 오프라인 학습의 장점을 극대화 시켜 블렌디드 러닝과 같은 형식으로 음악 수업의 효과를 높이고 학생들의 흥미와 참여도를 높일 수 있는 다양한 수업 지도 방안들이 연구되어지길 기대한다.

참고 문헌

- 강선영(2021). 블렌디드 러닝을 적용한 고등학교 음악 감상 수업 설계: 클래식라이브쇼 프로젝트를 중심으로. 미래음악교육연구, 6(1), 138-159.
- 강의진(2020). 거꾸로 학습을 적용한 기악수업이 중학교 성취도와 태도에 미치는 영향. 석사학위논문, 건국대학교.
- 강정찬(2010). 블렌디드 학습 환경에서 자기 주도적 학습능력 신장을 위한 학습기술 훈련 프로그램 개발. 초등교육연구, 23(3), 239-265.
- 고지희(2022). 블렌디드 러닝을 적용한 기악수업 모형 개발 연구:우쿨렐레 수업을 중심으로, 석사학위논문, 서울대학교
- 교육부(2015), 2015 개정 음악과 교육과정, 고시 제2018-162호
- 교육부(2020), 코로나-19 대응을 위한 교육과정 운영 예시 자료집, p.3-4 참고
- 권희림,문은경,박인우(2015). 국내 블렌디드 러닝의 효과에 관한 메타분석. 교육정보미디어연구. Vol.21(3)
- 김미숙,권혜인(2022). 고등학교 음악과 블렌디드 러닝 수업 사례 연구. 음악교육연구, Vol.51(3)
- 김서희(2021). 예비음악교원을 위한 범주범창의 블렌디드 러닝 사례. 음악교육공학, Vol.(48)

김성은(2021), 블렌디드 러닝을 활용한 음악가창 수업지도안 연구, 석사학위논문, 부산대학교

김영후(2021). 블렌디드 기반 뮤지컬 제작 수업 연구:D중학교의 협력종합예술활동을 중심으로. 학습자중심교과교육연구, Vol.21(12)

김은주(2021). 초등학교 음악 수업과 과정중심평가를 위한 블렌디드 러닝 수업 모형 개발. 한국음악교육공학회. 47,103-126.

김은주(2021). 코로나19 상황에서 음악 수업 실천 사례 분석을 통한 교사의 수업 역량 탐색. 한국초등교육, Vol.32(3)

김지숙(2021), 블렌디드 러닝(Blended Learning)을 활용한 학습지도안 연구:고등학교 2학년을 대상으로. 석사학위논문, 경희대학교

김지현(2021). 초등음악교사의 블렌디드 러닝(blended learning)인식과 실행에 관한 사례 연구. 음악교육공학, Vol.0(46)

나일주, 조성민, 이가영, 금선영, 김명선, 성가현(2016). 음악 교육에서의 SPAT 중심의 Flipped Learning 사례 연구. 한국교육공학회 학술대회발표자료집, Vol.2016(2)

박소영(2020). 블렌디드 러닝을 활용한 고등학교 음악감상 수업지도안 연구 : 현대음악을 중심으로. 석사학위논문. 이화여자대학교

박현진(2021). 블렌디드 러닝을 활용한 방과후학교 피아노 프로그램 개발 및 효과. 음악교육공학, Vol.(49)

백영균 · 한승록 · 박주성 · 김정겸 · 최명숙 · 변호승 · 박정환 · 강신천 · 윤성철
(2020). 스마트 시대의 교육방법 및 교육공학. 서울: 학지사.

서종숙(2008). “블렌디드 러닝을 통한 e-Learning이 학습자의 학습효과에 미치는 영향” . 교육석사학위논문. 계명대학교 교육대학원. p.19.

손미, 정현희(2007). 블렌디드 러닝 환경에서 학습효과 저해 요인 분석: 초등학교를 중심으로. 교육정보미디어연구. Vol 13(2), 251-276.

손영혜(2021). 플립러닝을 위한 초등 기악 수업 모형 및 전략 연구 : 스마트 교육을 기반으로. 석사학위논문, 한국교원대학교.

송인희(2021). 블렌디드 러닝을 활용한 음악창작 수업 지도안 연구 : 구체음악 중심으로. 석사학위논문, 연세대학교

신예진, 우애자(2011). 블렌디드 러닝 탐구 실험 수업의 효과. 열린교육 연구, 19(2), 121-140.

양금희(2005). 온라인과 오프라인을 통합하는 학습모델 개발을 위한 연구. 장로회신대학교 수학습개발원. 교수학습법 연구논문집(1), pp.149-181.

우상희, 윤성원, 조대현(2019). 플립러닝을 활용한 음악감상수업 적용 연구. 음악응용연구, 11(6), 123-14.

이동희(2020). COVID-19 이후 예술계 중고등학교의 국악교육 실태 및 방향성 모색: 국립국악중고등학교를 중심으로. 동양음악, 48, 35-81.

- 이상수(2007). Blended Learning의 의미와 상호작용 설계원리에 대한 고찰. 교육정보미디어연구, Vol.13 No.2, pp. 225-250
- 이혜진, 박진홍, 윤성원(2021). 블렌디드 러닝을 활용한 뮤지컬 수업 지도 방안 개발. 음악응용연구, Vol.13
- 이호철(2021). 블렌디드 러닝 기반 초등학교 체육수업 설계 전략 고찰. 한국초등체육학회지, 27(2), 1-20.
- 이흥수(1990). 음악교육의 현대적 접근. 세광음악출판사, p.115
- 정유주(2021). COVID-19 시대의 블렌디드 러닝을 활용한 중학교 음악 수업 지도 방안 연구, 석사학위논문, 부산대학교
- 조방실(2006). 블렌디드 러닝 프로젝트 학습을 통한 아동의 자기주도성 및 학습태도 차이, 석사학위논문, 숙명여자대학교 원격대학원.
- 최병수, 유상미(2013). 컴퓨터교과교육:대학 강의실 수업의 효과성 향상을 위한 H형 블렌디드 이러닝 적용 효과 분석. 컴퓨터교육학회 논문지. Vol.16(3)
- 최미설(2021). 디지털 매체와 온-오프라인 블렌디드 환경을 활용한 협력적 음악창작 활동 질적 탐구 : 그룹 내 협력 과정과 개인의 변화를 중심으로. 석사학위논문, 서울대학교
- 표미정(2009). 블렌디드 러닝 전략이 학업성취도와 학습태도에 미치는 효과. 석사학위논문. 부산교육대학교

한국교육학술정보원(2007). “e-러닝 및 블렌디드 러닝 가이드북” . p.36.

홍순욱(2020). COVID-19 국내 확산 이후 국악과 수업운영 사례 분석: 수도권 소재 3개 대학 국악과의 수업운영 사례를 중심으로. 동양음악, 48, 185-211.

Crawford, R. (2016). Rethinking teaching and learning pedagogy for education in the twenty-first century: blended learning in music education. MusicEducationResearch, 19(2),195-213.

Driscoll. M.(2002). Blended Learning: e-Learning, 3(3), 26-29.

Garrison, D Randy (2013). “21세기의 이러닝” . 서울: 학지사. p.14.

Jared. S 외(2016). “블렌디드 러닝: 이론과 실제” . 서울: 한국 문화사. p.31.

Marsh, J(2001). “How to desing effective blended learning” . p.40.