



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](#)

2013년 2월

교육학석사(음악교육)학위논문

Arts PROPEL을 적용한 국악수업 지도방안

- 중학교 음악 교과서를 중심으로 -

조선대학교 교육대학원

음악교육전공

최진경

Arts PROPEL을 적용한 국악수업 지도방안

- 중학교 음악 교과서를 중심으로 -

Korean traditional music teaching method applied Arts
PROPEL : Revolving around Secondary High school
text book

2013년 2월

조선대학교 교육대학원

음악교육전공

최진경

Arts PROPEL을 적용한 국악수업 지도방안

- 중학교 음악 교과서를 중심으로 -

지도교수 박 계

이 논문을 교육학석사(음악교육)학위 청구논문으로
제출함.

2012년 10월

조선대학교 교육대학원

음악교육전공

최진경

최진경의 교육학 석사학위 논문을
인준함.

심사위원장 조선대학교 서영화 교수 인

심사위원 조선대학교 김혜경 교수 인

심사위원 조선대학교 박계 교수 인

2012년 12월

조선대학교 교육대학원

목 차

ABSTRACT

I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구의 내용 및 방법	2
II. 이론적 배경	4
1. 선행연구 고찰	4
2. 다중지능이론	9
3. 다중지능이론의 학교 사례	15
III. Arts PROPEL에 관한 이해	23
1. Arts PROPEL 연구	23
2. Arts PROPEL의 음악적 특징	25
IV. Arts PROPEL을 적용한 국악수업	35
1. Arts PROPEL을 활용한 기악곡 수업	35
2. Arts PROPEL을 활용한 감상곡 수업	36
3. Arts PROPEL을 활용한 창작 수업	38
V. 결론 및 제언	43
참고문헌	45

표 목 차

<표 1> 다중지능 이론의 요약표	13
<표 2> 전통적인 지능과 다중지능이론	14
<표 3> 도메인 프로젝트 특징	28
<표 4> 연주 학급 내에서의 도메인 프로젝트	29
<표 5-1> 교사의 충고가 함께 있는 중학교 학생의 상상블 리허설 비평	35
<표 5-2> 교사의 충고가 함께 있는 중학교 학생의 상상블 리허설 비평	36
<표 6> 도메인 프로젝트의 절차	37
<표 7> 설문지 구조와 보기예문	38
<표 8> 설문지 구조와 보기예문	40
<표 9> 학급 동료에 대한	42

그 립 목 차

[그림 1] 창작, 지각, 반성과의 관계	27
------------------------------	----

ABSTRACT

Teaching Methods for Korean Traditional Music Using Arts
POPEL

- Centering on Music Textbooks for Secondary Schools -

Choi Jin-kyung

Advisor: Prof. Pahk Kay

Music Education

Graduate School of Education, Chosun University

Arts POPEL is a research project in which a Harvard project team, public schools in Pittsburgh and the Institute of Education Evaluation joined together with supports from departments of art and humanities in Rockefeller Foundation in 1985.

The traditional teaching has focused on simple delivery and memorizing of knowledge regarding students as passive objects. However, it is hard to create effective textbooks and train teachers and active leaders who can adjust to this rapidly changing society in this way.

Therefore, we need cognitive education which considers students as the objects of learning and helps them to have creative ability with which they can solve the present problems wisely.

For art education, a cognitive approach is needed. So, Arts POPEL is designed to create teaching and evaluating methods which are faithful to learning and growth of students through music, art and creative writing programs.

It was found that effective music education can be achieved when students play music themselves, make music through their own activities, appreciate songs or musical performance differently and reflect them verbally or non-verbally. That is, the most effective learning in music education occurs when creation, perception and reflection are integrated.

First, it is expected that performing skills of the subjects are improved when they understand musical elements or expressions through musical thinking.

When they record musical elements themselves and discuss how to express what they feel, their musical creativity can be enhanced. They can have confidence in performing music or singing when they identify the entire flow of the song. Through active discussion with other students, they can enjoy friendships for each other. The effects have been verified through many case studies. They can have more aesthetic experiences in Korean traditional music education and actively participate in musical activities, and higher educational effects can be achieved. If students are instructed to have skills and knowledge stepwise and completely, Arts POPEL will be successful. It is teachers who lead students to have musical skills, power of expression, and ability to appreciate and criticize music. Also, this study will help students have interest in Korean traditional music and find joy in music as well as it presents various teaching directions in Korean traditional music which excavate and develop a variety of abilities students have.

The Korean traditional music program using Arts POPEL provides opportunities for students to join in a variety of musical activities using their gifts and express new ideas.

This study has limitations in that it is difficult to identify actual

problems at school teaching as it was not tested and researched in real practical way while it presented only educational directions of Arts POPEL. However, if the program is applied for school education based on the results of the study, students will be interested in an effective teaching method of Arts POPEL and new musical activities.

Finally, it is expected that the results of the study make a contribution to effective teaching and learning of music, and its evaluation, and activation of true Korean traditional music education at school as well as both teachers and students will be satisfied with the program.

I. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

고도의 정보화 사회이며 산업사회인 현대생활을 살아가는 우리 인류에게 가장 필요한 것은 따뜻한 온기를 느낄 수 있는 감성이다. 인간들이 만들어 가는 모든 문명이 과학화되고 기계화되더라도 그 중심에는 가장 인간적인 정이 배려되어야만 한다.

21세기 정보화 다양화의 사회에서는 예술적 심미안과 도덕적 품성을 바탕으로 하여 능동적이고 유연성 있게 삶을 살아가갈 수 있는 인간상을 정립해 나가야 할 것이다. 따라서 구체적이고 전문적인 능력 뿐 아니라 문제 상황 속에서 적절한 지식을 활용하여 능동적으로 대처해 나가는 창의적이고 다양한 능력과 개성을 지닌 인간상을 필요로 하고 있다. 이러한 시대적 흐름과 사회적 요구를 충족시키기 위해서는 새로운 교육 방법이 제시되어야 한다. 인간은 어떤 상황에 단순히 수동적으로 행동하는 것이 아니라 자신의 행동을 자기가 생각하는 방향으로 변화를 주려고 능동적으로 행동함으로써 교수, 학습과정에서도 학생들이 적극 참여하고, 책임감을 가지고 자신의 학습을 관리하며, 학생 스스로 학습의 목표와 방향을 설정하도록 하는 새로운 형태의 평가 방법이 필요하게 되었다.

실제로 교육 현장에서는 교수와 학습에 관한 끊임없는 연구를 요구하고 있고, 이는 음악교육에서도 예외는 아니다. ‘창의성’을 강조하는 사회적 분위기가 형성되면서 기존의 음악 교육 방식도 이러한 변화에 맞추어야 할 것이다.

음악은 개인의 생각이나 느낌을 표현하는 예술로, 이러한 음악 특성 때문에 음악 교육에 있어서 과연 객관적인 평가 방법은 가능한지, 그리고 적절한 평가가 무엇인지에 대한 의문을 갖게 된다.

음악교육에 있어 학생들을 평가하고 점수화 한다는 것은, 매우 어려운 일이자, 논쟁의 여지가 다분한 주제이다. 그러나 음악 또한 다른 학문과 마찬가지로 학습의 성취결과를 증명해야 하고, 또한 측정 가능한 것이어야 하므로 음악교과에 맞는 평가도구의 개발은 피할 수 없는 일이다. 또한 그러한 타당성 있는 음악교육의 제반 관련자들에게 음악교육의 효과에 대한 자료를 제공함으로써 결과적으로 음악교육의 질을 향상시킬 수 있어야 한다.¹⁾

전인 교육을 강조하는 최근의 교육 이념에도 불구하고 학교 현장에서는 전통적인 교육관에 근거하여 단순한 암기 및 이해력에 치중하는 교육을 하고 있다. 음악 과목이 학생들에게서 중요하지 않은 과목으로 인식되고 있는 현실에서 이론, 가창, 기악 위주의 단순한 음악 수업은 학생들에게 흥미를 이끌어 내지 못한다. 뿐만 아니라 결과만을 중시하는 현재의 음악 평가 체제에서 학생들이 과정은 등한시 한 채 오직 결과에만 매달리다 보니 여러 가지 부작용도 나타나고 있다.

본 연구는 가드너의 다중지능 이론에 기초를 둔 Arts PROPEL을 음악교육 현장에서 구체적으로 적용할 수 있는 지도 방안을 연구하여 학교 현장에서의 적용 가능성을 제시하고자 하는데 그 목적이 있다. 하버드 대학교 교육대학원과 피츠버그 공립 고등학교가 시작한 예술교육 프로젝트인 Arts PROPEL의 연구를 활용하여 우리나라 국악수업을 좀 더 효과적으로 하고 국악 교육 실정에 맞는 적용방안을 제시하고자 한다. 또한 이 연구를 통하여 각 학생이 가지고 있는 다양한 능력을 발굴하고 개발하여 우리나라 국악교육에 있어서 다양성을 제시해 줄 수 있을 뿐만 아니라 학생들이 흥미를 가지고 국악부분에서의 음악성이 발달되는데 도움을 줄 방법을 알리고자 한다.

이와 같은 방법으로 본 연구자가 제시하는 교수, 학습 활동모형은 중학교 음악 교과에 적용시키는 것으로, 생활에서의 음악의 역할과 가치를 이해하는데 필요한 교수, 학습 지도방안을 제시하고자 한다.

본 연구는 Arts PROPEL의 교육적 활용방안에 대하여 제시하는 것으로 현장에서 직접 실험, 연구되지 않은 제한적인 성격을 가지므로 현장에서의 실현에 대한 유의점을 알기에는 다소 어려움을 가질 수 있다.

2. 연구 방법 및 범위

연구의 내용은 연구의 중심 주제인 Arts PROPEL의 이론적 배경을 이루고 있는 이론들과 학습방법을 알아보았다. 그에 따른 Arts PROPEL의 실제 수업에서 적용된 예를 알아 보기위해 학술연구 논문과 학위논문을 살펴보고 하버드 대학교 대학

1) 석문주 외 (2006), 239쪽.

원소속 프로젝트 제로(Project Zero)의 홈페이지를 방문하였으며, Arts PROPEL에서 발행한 Hand Book을 살펴보았다.

첫째, 연구의 시초인 하워드 가드너의 다중지능이론을 적용한 세계 여러학교에서 교육의 실제사례를 살펴보았다. 둘째, Arts PROPEL이 여러 예체능 과목에 적용했을 때의 효과를 학위논문을 통하여 알아보았다. 셋째, 음악수업에 적용한 Arts PROPEL의 예를 알아 보기위해 서적들과 학위논문을 살펴보았다.

II. 이론적 배경

1. 선행연구 고찰

Arts PROPEL 음악에 관한 연구는 국내에서는 그 수가 적은 편이다.

시초 2003년부터 2011년까지의 학위논문으로 약 54건이 있으며, 예술교과목 중 음악과 관련한 Arts PROPEL 논문은 약 40건이 있다. 연구자는 문동미의 13건으로 선행연구를 하였다.

석사학위 논문으로 선행연구의 내용은 다음과 같다.

문동미(2003)는 “Arts PROPEL에 근거한 초등 음악 창작 활동 방안에 관한 연구”²⁾에서 가드너의 다중지능이론에 입각한 Arts PROPEL을 고찰하고 Arts PROPEL음악의 도메인 프로젝트를 초등 현장에 적용할 수 있는 방안을 고안하였다. 그리고 이를 현장에 적용하여 그에 따른 학습자의 변화와 그 효과를 관찰하였다. 연구결과 과제를 수행하며 학생들은 음악적 요소에 민감해지고 보다 유창하게 표현할 수 있으며 음악적 이해력이 높아지게 되었다. 자신의 작품과 동료의 작품에서 음악적 심미적 특성들을 발견할 수 있으며 과제를 해결하면서 반성적 사고력과 인지전략을 발달시킬 수 있게 되었다. 창작학습에 대해서 적극적이고 긍정적인 자세로 참여하게 되었다. 또한 작품을 정확하게 연주하려고 노력하며 모듬 연주에 열심히 참여하면서 전반적으로 음악에 대해 자신감이 생겼다는 것을 관찰할 수 있었다.

박숙자(2005) “Arts PROPEL의 음악 평가 적용 방안의 연구”³⁾에서 연주 수업과 일반 음악 수업의 창작과 감상 수업에 Arts PROPEL을 적용하여 타당성과 신뢰성을 바탕으로 한 평가방법을 모색하였다. 수업한 내용으로 평가하며 학생의 문제해결력과 다양한 표현력, 창의성 신장, 창작·지각·반성을 통한 과정을 포함한 평가라는 점에서 그 가능성을 알 수 있었다. 연구자는 평가제도 개선과 동반하여 교수 활동의 개선도 함께 이루어져야 한다고 하였고, 평가기준에 대하여 교사와 학생들에

2) 문동미(2003)Arts PROPEL에 근거한 초등 음악 창작 활동 방안에 관한 연구. 서울교육대학교 교육대학원. 75쪽.

3) 박숙자(2005). Arts PROPEL의 음악 평가 적용 방안의 연구. 경희대학교 교육대학원. 85쪽.

게 명확히 이해되어야 한다는 주장을 하였으며, 수업한 내용의 과제를 주요 평가 도구로 살아야 한다는 연구 결론을 내렸다.

이현영(2006)은 “Arts PROPEL 을 적용한 음악영상 만들기 교수·학습 방안 연구”⁴⁾에서 음악 영상 만들기라는 생성적 주제를 가지고 이해를 위한 교수법과 연관시켜 교수·학습 활동 방안을 전반적인 수업과정과 평가과정을 포함하여 제시하였다. 시간과 노력이 많이 들고 학생들의 개인적이고 주관적인 측면을 평가한다는 것은 실제 학교에서 실행시키기에는 다소 어려움이 있을 수 있다. 하지만 Arts PROPEL에 기초한 교수·학습 활동과 평가방법은 학생들의 심미적인 사고 능력을 증대시켜 창의적인 사고력을 키울 수 있고, 음악활동을 통하여 음악적 지능뿐만 아니라 다른 지능들도 향상시킬 수 있다. 또한, 학생의 실력과 교사의 전문성을 향상시킬 수 있다. 마지막으로 학생의 주도적인 학습으로 인해 음악에 대한 흥미와 관심이 높아지고, 음악이 다양한 지능의 향상에 도움을 준다는 것을 알게되어 음악, 나아가 예술 교과에 대한 중요성이 커질 수 있다.

김에스터(2007)은 “Arts PROPEL을 응용한 고등학교 음악과 수행평가”⁵⁾에서 제 7차 교육과정의 지향하는 자기 주도적 학습을 음악과 수업에서 실현할 수 있고 장기적으로 다양한 평가방식을 함께 사용함으로써 신뢰도와 타당도를 높이는 효과를 가져 올 수 있음을 알 수 있다. 음악 활동을 통해 음악 학습과 평가가 과정 속에서 동시에 이루어 질 수 있고, 교사와 학생에게 매뉴얼을 제시해 줌으로써 체계적인 학습과 평가가 이루어질 수 있다. 다양한 영역별 활동을 통해 음악가가 음악을 하는 것과 같은 음악 활동을 실제로 경험할 수 있고, 음악 활동을 통해 음악 학습과 평가가 과정 속에서 동시에 이루어질 수 있다. 마지막으로 지속적이고 목표지향적인 평가가 공정하게 이루어 질 수 있다.

박은아(2007)는 “Arts PROPEL 음악과 평가 적용 방안 연구”⁶⁾에서 문헌을 통하여 음악과 포트폴리오 평가의 하나인 Arts PROPEL의 성격과 특성을 고찰하고, 이를 바탕으로 연주수업과 일반 음악수업의 창작수업에 적용 가능한 평가방을 제시하였다. 이러한 연구를 통하여 음악 교육이 바람직한 방향으로 진행되고 새로운 평

4) 이현영(2006). Arts PROPEL 을 적용한 음악영상 만들기 교수·학습 방안 연구. 계명대학교 교육대학원. 42쪽.

5) 김에스터(2007). Arts PROPEL을 응용한 고등학교 음악과 수행평가. 단국대학교 교육대학원. 58쪽.

6) 박은아(2007) Arts PROPEL 음악과 평가 적용 방안 연구. 단국대학교 교육대학원. 58쪽.

가방법으로 개선되기 위해서 평가제도 개선과 동반하여 교수활동의 개선도 함께 이루어져야 하고 평가 기준에 대하여 교사와 학생들에게 명확히 이해되어야 하며 수업한 내용의 과제를 주요 평가 도구로 삼아야 한다고 하였다. 학생 개인의 변화와 발달과정을 종합적이고 지속적으로 평가하는 방법으로 따라서 학생의 음악적 자취를 다양한 과점에서 상세하게 살펴볼 수 있고 학생이 가지고 있는 사고의 변화를 이끌어 내고자 하는 음악교육목표에 한층 부합되는 평가 방법이라 하겠다.

김령희(2008)은 “Arts PROPEL을 적용한 음악과 생활 수업지도 방안 연구: 기악합주 ‘캐논’을 중심으로”⁷⁾에서 학생들의 음악에 대한 흥미와 관심을 이끌어 내기 위해서는 무엇보다 교수-학습 활동과 평가 방법에 대한 변화가 필요하다. 학생 스스로가 과제의 주제를 가지고 문제를 해결해 나가며 그 속에서 창의성을 마음껏 발휘할 수 있도록 기회를 제공해야 하는 것이다. 본 연구는 이러한 변화의 필요 속에서 Arts PROPEL 학습법을 하나의 해결 방안으로 보고, 학교 현장에 적용할 수 있는 기악합주 수업 지도안을 고안하였다. 학생들은 연주 도메인 프로젝트들을 통해 직접 악기를 연주하고 활동하며 참여하게 된다. 그리고 자신의 작업을 단계별로 되돌아보고 필요한 수정안을 제시하며 작업을 발전시켜 나간다. 이와 같은 반복적이고 장기적인 작업과 그 기간들 모여진 포트폴리오를 통해 학생들은 음악적으로 사고하는 것을 배우고 교사나 학부모들은 이들을 평가함으로써 학생들간의 학업 수준을 비교하는 것이 아니라 그들의 개별 학습 성취도를 측정하고 음악적으로 성장할 수 있도록 돕는다.

박시영(2008)은 “Arts PROPEL을 적용한 고등학교 1학년 음악수업 및 평가에 관한 연구”⁸⁾에서 고등학교 1학년을 대상으로 한 음악과 창작 수업을 개발하는 과정을 보이고, 그것을 실행했을 때의 결과를 분석하여 Arts PROPEL의 적용 가능성과 그 한계를 밝히고자 한다. 이를 위해 먼저 Arts PROPEL에 대해 생성 배경, 특징, 내용 등을 조사하고, 기존의 수업 방식과 비교하여 한국에서의 Arts PROPEL 수업 효과의 가능성을 살펴도록 하였다. 아직 생소한 Arts PROPEL 프로그램의 효과를 확인하고, 실제 교육 현장에서의 적용 가능성을 밝힘으로써 이러한 수업 및 평가 방법이 확산될 수 있고, 음악 본질에 접근한 수업 및 평가 방법을 사용함으로써, 음

7) 김령희(2008) Arts PROPEL을 적용한 음악과 생활 수업지도 방안 연구: 기악합주 ‘캐논’을 중심으로. 강원대학교 교육대학원. 57쪽.

8) 박시영(2008) Arts PROPEL을 적용한 고등학교 1학년 음악수업 및 평가에 관한 연구. 연세대학교 교육대학원. 90쪽.

악 교육의 효과를 높이고, 학생들은 음악 지능의 발달을 경험함으로써 음악에 대한 호감이 높아지며 Arts PROPEL 수업을 구상하는 과정을 밝힘으로써, Arts PROPEL 수업을 구상하고자 하는 교사들에게 실질적인 지침을 제공해 줄 수 있다고 하였다.

변은주(2008)는 “Arts PROPEL의 도메인 프로젝트를 적용한 초등학교 합창 지도 방안”⁹⁾에서 Arts PROPEL을 적용한 초등학교 합창지도방안을 개발하고 적용하여 그 효과를 알아보았다. 음악요소와 표현방법을 이해하는 음악적 사고를 통하여 연주기능의 향상이 이루어지게 되었고, 합창 학습의 주체자가 되었으며 포트폴리오를 통한 종합적이고 전인적인 평가를 하게 되었다. Arts PROPEL 학습은 한정된 시간과 많은 작업 양으로 인해 학생들이 학습과 평가활동에 대해 생각할 충분한 시간을 주지 못하는 아쉬움이 있다고 하였다.

백승란(2008)은 “Arts PROPEL의 연주 도메인 프로젝트를 적용한 중학교 기악합주수업”¹⁰⁾에서 학생들로 하여금 인지적인 학습방법의 필요성을 인식시키고 창작, 지각, 반성의 통합된 발달을 도모하기 위한 연구를 하였다. 나아가 창작뿐만 아니라 지각, 반성의 요소를 포함하는 프로세스폴리오를 개발하여 기악합주수업에의 적용 가능성을 모색하는 데 목적을 두고 수행한 결과 Arts PROPEL의 적용은 학생들이 더 나은 연주를 하는 데 도움을 주었다. 학생들은 개인 또는 파트별로 이루어진 집중적인 연습을 통해 음악적 요소의 특징을 보다 생각하고 연주하였으며 이는 악기 연주기술과 음악적 표현의 향상에 긍정적인 영향을 주었다. 또한, 학생들의 지각과 반성적 사고의 기술을 살펴본 결과, 프로세스폴리오 비평의 작성이 구체적으로 변화하고 음악적 제안과 반성의 내용이 보다 뚜렷해진 것으로 확인되었다. 학생 상호간의 관계를 알아보기 위하여 학생들의 학습을 살펴본 결과 학생들은 서로의 연주를 객관적으로 평가하고 지도함으로써 대인관계기술과 책임감을 기를 수 있다는 것을 알 수 있었다.

정선옥(2008) “음악 창작 수업을 통한 Arts PROPEL 적용방안연구: 중학교 3학년을 대상으로”¹¹⁾에서 Arts PROPEL에 대한 문헌들을 고찰하여 그 내용을 바탕으로

9) 변은주(2008년) Arts PROPEL의 도메인 프로젝트를 적용한 초등학교 합창 지도방안. 연세대학교 교육대학원. 77쪽.

10) 백승란(2008) Arts PROPEL의 연주 도메인 프로젝트를 적용한 중학교 기악합주수업. 이화여자대학교 교육대학원. 67쪽.

11) 정선옥(2008) 음악 창작 수업을 통한 Arts PROPEL 적용방안연구: 중학교 3학년을 대상으로. 연세대학교 교육대학원. 83쪽.

로 반복적이고 장기적이며 교육환경에 따라 융통성 있게 재구성할 수 있는 도메인 프로젝트의 특징을 살려 음악 만들기 프로젝트를 고안하였다. 이 방안에는 전반적인 수업과정과 평가과정이 포함되어 있다. 물론 이러한 Arts PROPEL을 적용한 음악만들기 수업을 실제 현장에 적용시킨다는 것은 여러 가지로 비판받을 수 있다. 시간과 노력도 많이 들며 학생들의 개인적이고 주관적인 측면을 평가한다는 것 자체도 힘든 일이기 때문이다. 하지만 Arts PROPEL에 기초한 음악 만들기 수업을 실제로 수업에 적용하여 학생들의 음악적 능력과 음악을 대하는 태도에 있어서 음악활동을 통해서 음악적 지능 뿐만 아니라 다른 지능들도 향상시킬 수 있다는 결론을 얻었다. 또한, 학생들의 심미적인 사고 능력을 증대시켜 창의적인 사고력을 키울 수 있고 학생의 주도적인 학습으로 인해 음악에 대한 흥미와 관심이 높아졌으며 학생들의 음악 교과에 대한 선호도도 커졌다. 마지막으로 학생들은 과제를 수행하며 음악적 요소에 민감해지고 보다 유창하게 표현할 수 있으며 음악적 이해력이 높아지게 되었다.

하수정(2008)은 “Arts PROPEL 을 적용한 유아음악프로그램의 효과:내러티브 탐구 방법을 중심으로”¹²⁾에서 다양한 사건들이 일어나는 복잡한 유아교육기관 현장에서의 수업을 세밀하게 관찰하기 위하여 참여관찰과 함께 의미 있는 결과를 도출하기 위해 질적으로 분석하는 방법을 선택하였고 더 깊이 있는 해석을 위해 내러티브 탐구방법으로 현장텍스트를 분석하고 해석했다. 이러한 연구 과정으로 얻어진 Arts PROPEL의 유아 음악 교육프로그램의 효과는 유아의 음악적 능력인 음감과 리듬감의 향상이다. 또한, 지각과정에서 나타난 변화는 유아가 리듬과 박자를 인식하고 반응한다는 것이다. 노래를 부르거나 듣고 음정과 음색에 대한 지각을 통해 반응 하였다. 창작과정에서 나타난 변화는 유아들이 창작과정을 즐기면서 활동하는 것을 알 수 있었다.

윤수진(2010)은 “Arts PROPEL에 기초한 통합적 유아 예술 프로그램 개발 및 적용효과”¹³⁾에서 Arts PROPEL에 기초한 통합적 유아 예술 프로그램을 개발하고, 프로그램의 효과를 분석하여 유아교육현장 적용의 타당성을 검증하는데 목적을 두었다. 유치원의 만 5세 유아 100명을 대상으로 Arts PROPEL에 기초한 유아 예술 프

12) 하수정(2008) Arts PROPEL 을 적용한 유아음악프로그램의 효과-내러티브 탐구 방법을 중심으로-. 한양대학교 교육대학원. 127쪽.

13) 윤수진(2010) Arts PROPEL 에 기초한 통합적 유아 예술 프로그램 개발 및 적용효과. 성균관대학교 교육대학원. 139쪽.

로그래의 효과는 어떠한지 프로그램이 유아의 감성지능에 효과가 있는지, 프로그램이 유아의 정서수용 및 적응능력 향상에 효과가 있는지 프로그램이 유아의 정서인지 향상에 효과가 있는지를 연구하였다. 예술 영역의 하위요소를 알고 경험함으로써 유아가 심미감을 느끼고 예술 경험을 할 수 있도록 도와주고자 하였다. 따라서 예술에 대한 지각-창작-반성을 중심으로 한 Arts PROPEL 에 기초한 통합적 유아 예술 프로그램을 개발하고자 하였다.

이은아(2011)는 “Arts PROPEL 방법에 의한 감상·연주수업의 효과의 연구”¹⁴⁾에서 도메인 프로젝트를 활용하여 교수·학습과정안을 만들어 1차시부터 4차시까지의 수업을 진행하였고, 학생들의 창작, 지각, 반성을 통하여 앙상블 연주 비평의 결과와 자기 평가의 결과를 바탕으로 Arts PROPEL 이 감상·연주수업에 적용하였을 때의 효과를 연구하였다.

2. 다중지능이론

지능에 관한 정의는 여러 가지가 있다. 우리가 흔히 알고 있는 지능은 1920년 프랑스의 비네(Alfred Binet, 1857~1911) 박사가 만든 지능 검사에 의해 측정되는 IQ¹⁵⁾를 말한다. 다중지능 이론에서의 가장 대표적인 인물인 가드너(Howard Gardner)¹⁶⁾의 저서에서는 하나 또는 그 이상의 문화적 환경 속에서 가치 있게 여겨지는 창작품을 창조하거나 문제를 해결할 수 있는 ‘능력(ability)’을 지능이라고 정의하였다. 그는 20년 후, 지능을 문화적으로 가치 있는 물건을 창조하거나 문제를 해결하는 데에, 그 문화에서 유용하게 쓰일 수 있는 정보를 처리하는 생물 심리학적인 잠재력이라고 다시 정의를 내리면서 지능은 보이거나 셀 수 있는 것이 아니라 특정 문화의 가치, 그 문화 속에서 발현될 수 있는 기회들, 그리고 개인 또는 가족, 학교 선생님 또는 코치들의 판단력에 의해 계발될 수도, 안 될 수도 있기 때문이라고 말한다. 가드너는 갈튼¹⁷⁾과 비네¹⁸⁾처럼, 특정한 감각 양식과 관련이 있

14) 이은아(2011) Arts PROPEL 방법에 의한 감상·연주수업의 효과의 연구. 경상대학교 교육대학원. 106쪽.

15) IQ(Intelligence Quotient)는 1905년 비네가 프랑스 정부의 요청에 따라 정신박약아를 검출하기 위해 만든 심리 검사법에 의한 표준점수를 말한다.

16) 하버드대학교 대학원 교수, 하버드대학교 심리학과 겸임교수, 보스턴 대학교 약학대학 신경학과 겸임교수.

는 능력들을 살피는 일을 제일 먼저 시작했다. 다양한 후보 능력들에 관련된 증거들을 양적으로나 질적으로 확보하여 연구하였다. 그리하여 그는 다양한 인간의 능력을 지능이라고 채택하게 된 증거들을 학문적 뿌리에 따라서 생물학의 영역에서부터 두 가지 증거씩 소개를 하였다.

첫째, 뇌 손상에 의한 분리 가능성- 뇌에 손상을 입은 환자 중에는 다른 능력들은 손상되었는데도 그 지능은 보존된 환자가 있었는데, 반대로 다른 능력들은 다 보존되었는데 그 능력만 상실된 환자들이 있었다. 환자들이 구가지 유형 중의 하나로 나타난다는 사실은 그 능력이 지능이 될 수 있다는 강력한 가능성을 시사해주는 것이었다. 따라서 다른 능력으로부터의 언어의 분리와 말하고, 듣고, 쓰는 기호 형태들의 근본적 유사성은 모두 언어지능의 분리를 암시한다.

둘째, 진화사와 진화 가능성- 각기 차이는 있다 하더라도 인간의 진화에 대한 증거들은 현재의 인간 정신과 뇌에 대한 논의에 중요하다. 진화에 대한 대부분의 증거들은 호모 사피엔스¹⁹⁾와 그의 조상들에 대한 추측이나 또는 현생 인류에 대한 정보들이었다. 그를 통해 우리는, 원시 인류가 그들의 살길을 찾을 수 있는 공간 능력이 있어야 했다는 것을 알 수 있다.

셋째, 존재를 확신할 수 있는 핵심적인 정신 작용들- 현실 세계에서 특정지능은 풍요로운 환경 안에서 여러 다른 지능들과 결합하여 작동한다. 그러나 논리적 분석을 위해서는 지능의 중심이 되거나 “핵심”으로 보이는 능력들을 뽑아내는 것이 중요하다. 이러한 능력들은 특수 신경계에 의해 중재되어 그러한 능력과 관련 있는 내, 외부적인 정보에 의해 그 기능이 개시되는 것이다.

넷째, 상징 체계의 암호화 - 직장에서나 학교에서 사람들은 다양한 상징체계를 익히고 다루면서 살아간다. 예컨대 구어, 문어, 수학, 체계, 도표, 그림, 논리 방정식 등 다양하다. 이러한 체계들은 자연적으로 발생하는 것이기보다는 문화적으로 의미 있는 정보를 체계적이고 정확하게 전달하기 위해 문화의 구성원들이 개발한 것들이다.

다섯째, 최종 발달된 모습과 능력 발달 양상의 차이- 사람들은 자신의 지능을 있

17) 영국의 박물학자. 사람의 재능의 유전을 연구하여 유전자에 의한 것과 환경에 의한 것을 구별하였음 (1874). 유전학 및 우생학등 응용에 공적을 남겼음.

18) 프랑스의 심리학자. 1894년에 파리대학의 생리 심리학 연구소 소장을 역임하였다. 1904년에 정신박약아의 선별에 유용한 검사법을 작성하고, 1911년에 이것을 개정했다. 3세에서 성인까지의 각년령별로, 가장 타당한 문제를 5개씩 배당한 검사법이다. 또 1914년에 프랑스 의사 시몬과 함께 「비네-시몬테스트」를 작성했다. 비네검사법은 그후 많은 개정을 거쳐왔다.

19) 인류에 대한 생물학적 용어이다. '사피엔스(sapiens)'는 지성이라는 뜻이다.

는 그대로 보여줄 수 없다. 다만 자신들에게 적합한 장소에 있을 때 그들의 지능은 완전하게 발휘된다. 이러한 영역들을 확보하기 위해서 사람들은 아주 긴 발달의 과정을 통과해야 한다. 어떤 의미에서는 지능은 제 나름의 발달사를 가지고 있다. 따라서 수학자가 되려는 사람은 특정한 방법으로 자신의 논리 수학 지능을 계발시켜야 한다. 잘 발달된 대인지능을 가진 임상가나 뛰어난 음악 지능을 가진 음악가가 되기 위해서는 특유의 발달 경로를 따라야 한다.

여섯째, 바보똑똑이, 천재, 그리고 특수아의 존재- 일상의 삶에서 지능은 자유롭게 아무 거리낌없이 뒤섞인다. 연구가들은 정신적 외상이나 뇌졸중과 같은 사례를 이용하여, 특정한 지능의 존재나 작동을 뚜렷이 파악할 수 있게 된다. 바보, 똑똑이는 어떤 한 영역에서는 아주 뛰어나지만 다른 영역에서는 평범하거나 두드러지게 부족한 능력을 가지고 있다. 자폐증이 있는 사람들이 대부분 이에 속한다. 많은 자폐청소년들이 수학적 계산, 음악 연주, 멜로디의 재생, 또는 그림 그리기 등에서 뛰어나다. 천재는 특정한 분야에서 뛰어난 능력을 보여주고, 다른 분야에서는 적어도 평균정도가 된다. 자폐아들처럼, 천재들도 규칙 위주이고 인생 경험이 그다지 필요하지 않은 분야에서 두각을 나타낸다.

일곱째, 실험 심리학 연구 결과가 보여주는 증거들 - 심리학자들은 사람들이 두 가지의 활동을 동시에 얼마나 잘 수행하는지를 관찰함으로써 두 가지의 작동이 얼마나 관련되어 있는지를 살펴볼 수 있다. 만약 서로 방해가 되지 않고 두 가지 활동이 동시에 실행될 수 있다면, 그 활동들은 서로 다른 뇌와 정신 능력에서 기인한 것이라고 생각할 수 있다. 우리들 대부분은 대화를 하면서 길을 찾거나 걸어갈 수 있다. 이러한 현상은 대화를 하고 길을 찾으며 걸어가는 것과 관련된 지능들이 상호 독립적이라는 사실을 시사한다.

여덟째, 심리 측정학으로 부터의 지지- 다중지능 이론이 심리 측정학에 대한 반동으로 나왔기 때문에, 현재의 논의에서 심리 측정학적 증거를 살펴보는 것이 이상하다고 느낄지 모르겠다. 그리고 심리 측정학적 증거들은 다중지능의 비판으로 해석될 수 있는데, 왜냐하면 사실상 이 증거는 다양한 지능의 존재, 즉 다양한 검사 점수들의 상관관계를 암시하고 있기 때문이다. 가드너는 인간의 지적 능력을 제대로 설명하기 위해서는 과거의 일차원적인 관점으로는 한계가 있으므로 보다 다원적 측면에서 파악해야 한다고 주장한다. 그가 제안하고 있는 다중지능 이론의 다원적 개념은 지능이 문화 의존적, 상황 의존적이라는 성질을 강조한다. 가드너는 지능을 특정 문화권에서 중요한 문제 해결능력 혹은 문화적 산물을 창출해 내는 능

력으로 정의하였다. 즉, 대부분의 지능 이론들이 단지 문제해결 능력만을 주시하고 산물을 창출해내는 능력을 무시한 점과 지능이 특정시대의 특정문화권에서 가치있게 여겨지는 것과는 상관없이 어느 곳에서든지 증명할 수 있고 평가되어질 수 있는 것으로 가정한 점을 비판하였으며, 그는 이후 지능을 특정 문화권에서 중요한 문제를 해결하거나 혹은 특정 문화권에서 중요한 문화적 산물을 창출해 내기 위해 특정문화권에서 활성화 되어질 수 있는 정보를 처리하는 생물 심리학적 잠재가능성으로 다시 정의하였다. 이는 지능이 눈에 보이거나 셀 수 없는 것일 수도 있다는 것을 암시한다. 대신에 특정문화권의 가치와 그 문화권에서 경험할 수 있는 것들, 개인 혹은 가족, 교사 그리고 다른 이들에 의해 결정되어지는 개인적 의사결정에 따라서 활성화되어지거나 혹은 활성화되어지지 않는 것은 다름 아닌 잠재가능성이 라는 것이다. 또한 문제해결능력은 문제를 파악 한 후 목적을 설정하여 그 목적 달성에 가장 적절한 방법을 파악하는 것이고, 문화적 산물을 지식을 탐구하고 전달하며 다른 사람의 기분이나 관점을 표현하면서 생겨나는 결정체이다. 이러한 정의에 바탕을 둔 다중지능 이론은 다음 세 가지 원리를 내세운다. 첫째, 지능은 단일한 능력 요인 혹은 다수의 능력 요인으로 구성된 하나의 지능이 아니라 서로 별개로 구분되는 다수의 지능으로 구성된다. 둘째, 이 지능들은 서로 독립적이고 동등하다. 셋째, 이 지능들은 서로 상호작용을 한다. 예를 들어 언어지능과 논리수학지능은 모두 수학문제를 풀 때 서로 독립적이거나 함께 작용해야 문제를 풀 수 있다. 가드너는 지능의 원리를 기초로 생물학적, 문화인류학적인 사례를 들어 지능의 여덟 가지 상징을 제시하여 수십 가지의 후보 지능 중에서 언어지능, 논리수학지능, 공간적 지능, 음악지능, 신체운동지능, 대인관계지능, 자기 성찰적 지능을 설정하였다. 그러나 다중지능으로 제안되어 왔으나 다양한 인간의 능력을 지능이라고 채택하게 된 8가지 준거에 증거를 보이지 않은 실존지능은 그 현상이 매우 복잡하고 다른 지능들과의 거리감이 매우 크다는 점을 발견하여 적어도 지금은 신중을 기하기로 한다고 가드너는 말한다. 그가 제시한 여러 지능에 대해 살펴보면 다음 표와 같다.²⁰⁾

20) 백수정 (2008). 다중지능 이론을 활용한 초등학교 음악수업지도안 -4학년 학생을 대상으로-. 경원대학교 교육대학원.

<표 1> 다중지능 이론의 요약표

지능영역	정의	교육적 과제	관련 직업	신경체계
언어적 지능	언어의 여러 상징체계를 빠르게 배우고 그것에 관련된 문제를 해결할 수 있는 능력	말하기, 읽기, 글쓰기, 토론	시인, 수필가, 수설가, 정치가, 언론인, 변호사, 광고카피라이터 등	좌측두엽/ 전두엽
논리-수학적 지능	사물간의 논리성을 과학적으로 구성하는 추리능력	삼단논법 추리, 분류, 계산법, 도표, 부호해독	컴퓨터 프로그래머, 회계사, 수학자, 과학자, 통계학자 등	두정엽의 좌측/ 우반구
음악적 지능	음악적 상징체계에 민감하고 그와 관련된 문제를 해결하는 능력	악기연주, 노래, 작곡, 편곡	연주가, 작곡가, 지휘자, 평론가, 음향학자 등	우측두엽
신체-운동적 지능	문제를 해결하거나 산물을 형성하기 위해 자신의 몸 전체나 일부를 사용하는 능력	운동, 춤, 역할극, 실연하기	운동선수, 댄서, 무용수 등	소뇌/ 기저핵/ 운동피질
시각-공간적 지능	사물을 시각-공간적 표현 방식으로 변형하거나 발전시킬 수 있는 능력	지도 제작, 디자인, 조각, 사진	항해사, 바둑기사, 물리학자, 지리학자 등	우반구의 후반구
대인관계 지능	대인관계에서 생기는 문제를 해결하고 사람들을 동기화 시킬 수 있는 능력	협동학습, 분업, 토론	정치인, 교사, 종교지도사, 상담가, 부모, 중개인, 매니저, 사회지도사 등	전두엽/ 측두엽/ 변연변계
개인 이해 지능	성격, 감정 상태 및 변화 등 자신에 대한 이해를 토대로 명료한 평가를 내릴 수 있는 능력	반성적 사고 메타인지 정신집중	철학자, 소설가, 심리 치료사 등	전두엽/ 두정엽/ 변연계
자연 탐구 지능	자연과 인간의 삶에서 나타나는 여러 가지 상호작용의 특성을 예리한 관찰력으로 발견할 수 있는 능력	관찰, 소풍, 하이킹, 탐험, 동물, 식물 기르기	천문학자, 의사, 사육사, 환경운동가, 원예가, 여행가, 농화학자 등	좌, 우측 뇌의 감각피질

<표 2> 전통적인 지능과 다중지능이론

전통적 지능관	다중지능 이론
지능은 단답형 검사로 측정가능하다.	개별 아동을 위한 다중지능 측정이 바람직하다.
사람의 지능은 타고난 것이다.	사람은 모든 지능은 다 갖고 있지만 각자에 따라 지능의 조합이 독특하다.
지능수준은 일생동안 변하지 않는다.	지능은 향상시킬 수 있고, 사람에 따라 속도가 다르며 문화적 환경적 요인과 경험에 의해 발달의 여지가 변할 수 있다.
지능은 논리적 능력과 언어적 능력으로 구성되어 있다.	8가지 지능 외에도 다른 지능이 있을 수 있다.
교사는 모든 학생에게 똑같은 방식으로 지도 한다.	학습자 개인의 인지적 강점과 약점을 최대한 반영하고, 다양하게 평가한다.
교사는 주제를 가르치거나 교과를 가르친다.	학습자로 하여금 다양한 방법으로 문제를 해결할 수 있도록 재구성한다.

가드너는 지능이란 ‘문화적으로 가치 있는 물건을 창조하거나 문제를 해결하는데 그 문화에서 유용하게 쓰일 수 있는 정보를 처리하는 생물, 심리학적인 잠재능력’이라고 말한다. 다중지능 이론에 따르면 인간은 누구나 서로 독립된 지능들 즉, 언어적 지능, 논리-수학적 지능, 음악적 지능, 신체-운동적 지능, 시각-공간적 지능, 대인관계 지능, 개인이해 지능, 자연탐구 지능을 가지고 있으며, 이 지능들은 서로 자율적이어서 하나의 지능이 높다고 하여 다른 지능도 높을 것이라고 예측하는 전통적 지능이론을 뒤집는 것이다. 이런 지능의 독립성에 관한 연구를 통해 Arts PROPEL에 적용하였는데 음악의 경우에는 논리나 언어적 지능에 의한 것이 아니라 ‘음악적으로 생각할 수’있어야 하며 미술의 경우에도 ‘시각적 혹은 공간적’으로 생각 할 수 있는 사람을 통하여 교육이 이루어져야 하며, 음악 기술을 평가할 때에는 논리나 언어의 도구를 통하는 것이 아니라 음악적인 도구를 사용하도록 하여

거기에 관련된 특별한 지능이 포함되어야 한다는 것에서 그의 영향을 볼 수 있다.

3. 다중지능 이론의 학교사례

다중지능 이론을 적용하고 있는 맥클리어어리 초등학교, 가버너 벤트 초등학교, 존 F. 케네디 초등학교, 글렌리지 초등학교, 시어스포트 초등학교의 5개교의 사례를 살펴 보고자 한다.

1) 맥클리어리 초등학교

맥클리어리(McCleary) 초등학교는 펜실베이니아주 피츠버그의 로렌스빌에 위치한, 유치원에서 5학년까지의 아동이 다니는 작은 초등학교이며, 학교 주변에 넓은 집들이 있는 외진 곳에 있다. 이 학교의 아동과 교사들이 어떻게 능력이 부족한 아동을 유능한 아동으로 변화시킬 수 있었는지 그 성공의 이유를 알아보았다. 맥클리어리 초등학교는 1992년에 개교하였다. 이 학교에서는 아동의 다양한 강점을 이끌어 내고 박물관체험을 통합한 교육에 의해 아동이 학습에 몰입하는 것을 목표로 하고 있다. 이러한 초기아이디어를 발전시켜 교육과정상 내용이 광범위하기보다는 참여의 깊이가 중요함을 강조하였다. 맥클리어 초등학교 교사 멜 맥브라이드(Mel McBride)는 “우리는 워크숍을 믿지 않습니다. 전문가와의 짧은 만남을 믿지 않는 것이죠.” 라고 말했다. MI²¹⁾를 수행하는 다른 방법은 맥브라이드가 “우리는 가드너의 책을 읽고 토론을 하기 시작했습니다.” 라고 말한 데에서 알 수 있듯이 교사들이 독서를 하고 그 내용을 반영하기 위해 함께 토의를 함으로써 서로에게 배우는 것이다. 이 학교의 교사 자신의 경험에 근거하여 만들어진 한 프로젝트를 알아보자.

이 프로젝트는 학교의 식당이 호젓하고 아무 장식도 없는 지하 공간에 있다는 사실에 착안하여 시작되었다. 아동이 식당에 가는 것을 싫어했으므로, 그는 설문 조사를 통해 학교 식당을 레스토랑과 유사하게 개조하기로 결정하였다. 아동은 레

21) 자기 분야에서 업적을 쌓은 세계적으로 유명한 일곱 명의 창조적 거장들을 연구하여 뽑아낸 다양한 지능들.

스토랑의 업무나 음식 준비, 조리 지침서, 영양 분석 등과 같은 다양한 일을 배웠고, 레스토랑을 즐거운 곳으로 만드는 데 필요한 사회적 기술에 대하여 학습하였다. 그 후 점심시간이면 아동이 손님 접대, 메뉴판 작성, 식탁보로 완성되는 식당 장식 등을 포함하여 다양한 프린트 일들을 맡게 되었다. ‘레스토랑 프로젝트’는 아동에게 영양과 식당 운영 방식에 대하여 배울 기회를 주었으며, 점심시간에 생기던 문제 행동이 현저히 줄었다. 교사들은 장기 프로젝트를 개발, 운영하는 방법에 대한 인식과 아이디어를 모으게 되었다. 교사의 수업 중 프로젝트는 아동에게 주요 교과목이 되었으며, 그들의 실생활에 도움이 될 때 더욱 유용하였다.

이 학교는 문화적인 면에서 네 가지 중요한 요소를 두었다. 이는 아동의 강점과 잠재력에 대한 믿음, 학교의 모든 구성원에 대한 존경과 돌봄 학습에 대한 기쁨과 열정, 근면이다. 먼저 믿음은 “모든 아동은 배울 수 있고 배울 권리와 자신의 지적 능력을 개발할 권리가 있다.”는 생각에서 출발한다. 이러한 가치는 말하는 것보다 행동으로 옮기기가 훨씬 어려우며, 특히 부족한 아동에게는 더욱 그렇다. 교사는 범죄를 목격한 아동, 폭력이나 정신질환으로 가족 구성원을 잃은 아동, 법 집행에 의해 부모와 떨어져 있는 아동들이 있는데 어려움을 극복하는 것은 아동의 노력이지만, 이러한 아동들에게 맥클리어의 초등학교 교사들이 아동의 잠재력을 믿어줌으로써 아동들의 변화를 볼 수 있었다.

두 번째로 학교의 모든 구성원에 대한 존중과 돌봄은 아동에게 학습을 증진할 수 있는 방법을 깨우치게 해준다. 유치원교사 스테파니 호닉(stephanie Hornick)은 등글게 앉아 차례로 원 주위를 돌면서 친구들의 작품을 볼 뿐만 아니라 그것을 만지고 싶어하는 유아를 보았다. 이러한 나눔은 바람직한 행동의 한 단계가 된다. 토론 시간에 유아는 작품을 보다 개선시킬 수 있는 방안에 대한 제어뿐 아니라, 작품의 평가 기준에 대해 말할 수 있게 된다.

세 번째로 학습에 대한 기쁨과 열정을 보면 아동 간의 다툼이나 불화보다 많이 나타나는데, 아동은 자신의 현재 학습과 지난해의 학습을 연관 지을 수 있게 되고, 배운 것을 스스로 비교하고 자발적인 지식의 이전으로 인해 학습에 쏟는 아동의 열정과 마찬가지로 교육과정의 깊이를 반영하기도 한다.

네 번째, 근면적인 면에서 보면 교사들이 최선을 다해 노력하는 모습을 보임으로써 아동들도 근면에 대한 생각을 갖게 되었다. 교사들은 부분적으로는 아동의 작업과 작품에 대해 평가하는 대신에 아동에게 자신의 과제를 평가하고 개선시키는 방법을 사용하였다. 우리가 우리를 평가하는 방법이라고 할 수 있다. 노력하면 더 좋

은 작품이 나올 것이라는 것을 심어주는 계기가 되는 것이다.

맥클리어 초등학교는 예술을 매우 강조하여 교사에게 예술을 학교의 교육과정과 통합할 것을 제안하고 있다. 일반교사, 미술교사 그리고 사서 간의 포괄적인 협력은 이러한 목적을 달성하기 위한 한 방법이 될 수 있다. 모든 교실에는 여러 스타일의 예술품에 대한 포스터가 걸려 있다. 또한 특정 주제와 관련된 예술품이 있다. 예를 들어 ‘강에 대한 연구’에서는 강에 대한 여러 예술가의 작품을 모아 놓았다. 성인 예술가의 작품과 함께, 아동의 작품이 모든 교실에서 혹은 계단까지 걸려 있다.

이 학교의 교육 목적 중 하나는 학교가 ‘53번가 박물관’이 되는 것이다²²⁾. 지역 작가와 갤러리들은 종종 자신의 작품을 아트리움(atrium)에 전시하였다. 더욱이 아트리움은 공연 장소로도 활용되었다. 예를 들어 북극 지방 연구 기간 동안 아동은 연극을 하기로 결정하였고 자신의 연구 내용에 대한 글을 쓰고 북극 생활에 대하여 연구했던 모든 것, 북극 사람들이 음식을 준비하고 은신처를 만들며 옷을 만들어 입는 방법 등에 대하여 그림을 그렸다. 그리고 이것을 다른 친구 앞에서 공연하였다. 또한 맥클리어리 초등학교는 피츠버그(Pittsburgh) 예술학교와의 제휴를 통해 도움을 받았다. 피츠버그 예술학교 교사들은 매주 학교를 방문하여 특히 시각에 관심이 있는 아동과 함께 작업을 하였다. 또한 아동과 교사는 카네기(Carnegie)박물관에 갈 수 있는 기금을 학교에서 받았다. 박물관 안내원과 직원들 또한 정기적으로 학교를 방문하여 교육과정을 발전시키는 데 박물관의 자원을 활용하도록 교사들에게 도움을 주었다.

맥브라이드는 “방문객들은 이곳에 걸려 있는 아름다운 예술 작품을 보고 종종 우리가 한 모든 것들이 단순한 놀이라고 생각하기도 합니다.”라고 말했다. 맥브라이드와 다른 교사들은 예술이 아동의 이해를 돕는다고 주장한다. “만약 아동에게 자신이 벽화나 콜라주, 모형, 지도에서 표현하고자 한 것이 무엇인지를 물어 본다면, 수많은 이야기를 듣게 될 것입니다.” 맥클리어리 초등학교에서 예술은 자신이 배운 것을 표현하기 위해 자신의 능력을 활용할 수 있는 방법을 아동에게 제시해 주고 있다.

22) 이 학교가 53에 위치하고 있음.

2) 가버너 벤트 초등학교

가버너 벤트(Governor Bent) 초등학교와 관련해서는 교육과정과 교육 전략의 두 가지 예를 소개하고자 한다. 첫 번째 ‘작가(language artist) 프로젝트’는 문자인식 능력(literacy)에 대한 지속적인 접근법으로, 1~2학년 교사 낸 햄너(Nam Hamner)의 교육 방법이다. 두 번째는 ‘수학 실습(math labs)’으로 3학년 교사인 캐럴린 차드웰(Carol수 Chadwell)이 개발한 교육 프로그램이다. 이 두 가지 사례는 MI를 학교에 투입하고, 아동이 높은 수준의 작품을 만들 수 있는 교실수업에 대해 상세히 기술하고 있다.

가버너 벤트 초등학교의 문화는 여러 가지 이유에서 주목할 만하다. 돌봄과 존중이 기본적 가치로 자리 잡고 있는 곳이며, 동시에 모든 아동이 도전을 받고 최고의 결과를 이루도록 지원을 받는 곳이다. 아동과 교사의 편에서 지속적인 노력과 근명함을 규칙으로 내세우고 있다. 또한 모든 과제는 단지 주입시키는 것은 아니고 차분하고 즐거운 방식으로 진행되었다. 이 학교에서 대번포트 교장의 교육 방침의 우선순위는 돌보는 환경을 만드는 것이었다. 교사들의 고탈소리는 사라졌다. 또한 아동에게 서로 돌봐 주고 존중하는 방식으로 행동하도록 교육하였다. 이 교육은 학년 초에 구체적으로 시작되었으며 그 영향은 학교 전체를 통하여 느낄 수 있었다.

학기 초 저학년부터 아동은 스스로 환경을 돌봄으로써 자신과 다른 사람들에게 좋은 학교를 만들 수 있다는 것을 배우게 되었다. 대부분의 교실에서 모든 아동은 자신들이 관리해야 하는 작은 공간을 배정 받았다. 이는 아동에게 물리적 환경을 질서 있게 유지하는 책임감을 갖도록 해주었다. 또한 그들이 학교에 기여할 수 있다는 생각을 강화시켜 주었으며, 이를 통해 스스로 자신감을 갖게 되었다.

근면적인 면에서 보면, 타인과 물리적 환경에 대한 돌봄, 조직과 자신감, 소속감을 가르치는 것이 가버너 벤트 초등학교의 두드러진 문화라 할 수 있다. 이러한 문화는 아동에게도 매우 중요하며, 동시에 수준 높은 과제를 수행하기 위한 기반이 된다. 이러한 성과를 이루는 것이 가버너 벤트 초등학교의 필수 과제이기도 하다. 높은 수준의 결과물은 학교에서 칭찬을 받는다. 아동의 과제이든 교사의 수업 방법 이든 간에 훌륭한 결과에 대하여 칭찬하는 것은 매우 당연한 일이다. 대번포트 교장은 지속적으로 교사나 아동의 훌륭한 결과물에 관심을 기울였고 이 학교의 모든 교사와 아동은 잘 완성된 작업에 대해 기뻐하였다.

가버너 벤트 초등학교에서는 많은 형태의 예술을 가르치고, 개별화된 수업과 통

합하고 있다. 이 학교는 음악교사가 있으나 미술교사는 없었다. 이러한 제한된 인력 구조에도 불구하고, 전체 시각예술, 음악, 댄스, 극장, 기타 다른 형태의 예술과 접목되어 있었다. 댄스는 많은 교실에서 볼 수 있다. 예를 들어 체육교사는 음악에 맞춰 율동을 가르침으로써 신체를 건강하고 유연하게 하는 방법을 아동에게 알려 주는데 주력한다. 가버너 벤트 초등학교에서의 체육 교육은 다른 문화권의 춤을 가르치고 있다. 이러한 춤을 연습하여 부모나 지역사회를 위해 공연한다.

특수교육과 영재 교육을 맡고 있는 말린 출라(Marleyne Chula)는 예술, 건축, 디자인의 활동을 모두 통합하였다. 예를 들어 과학과 예술을 접목하여 진화원칙에 따라 변화해 온 종(species)의 모습을 그려 보도록 하였다. 출라는 주어진 주제에 대하여 아동이 다양한 관점을 갖도록 하였으며 다른 각도에서 대상을 바라보는 방법을 생각해 보도록 하였다.

출라는 특수 교육 대상 아동을 위해 극장을 운영하였다. 아동은 연극을 위해 인물을 구성하고, 인물의 역할을 할 큰 인형을 만들고, 대본을 작성하고, 교사와 학부모 앞에서 공연을 하였다. 대번포트는 전통적으로 학교는 아동에게 기억할 만한 경험을 하도록 해야 한다고 강조했다. 따라서 공연이란 많은 아동이 참여하면서 강력한 학습이 이루어지도록 하는 한 방법이라고 할 수 있다.

샌디 라스트라의 사회 교육에서 아동은 때때로 민요나 캐럴을 배워서 이를 근처 양로원이나 아픈 아동이 있는 가정을 방문하여 공연을 한다. 여러 다른 교실에서도 이중 언어 프로그램의 일원으로써 음악을 활용한다.

캐럴린 차드웰과 낸 햄너의 교실에서는 시각예술을 많이 활용하고 있다. ‘수학실습’ 다음으로 소개될 ‘작가 프로젝트’에서는 시각예술을 교실에 통합한 좋은 일례를 보여 주고 있다. 따라서 가버너 벤트 초등학교에서의 예술은 학습을 위한 강력한 표현수단이 되고 있다. 교사는 아동을 참여 시키고 그들이 학습하고 이해한 것을 표현하기 위한 다양한 방법을 제시해 준다. 예술은 개념을 표현하고 개념 위에 학교 안과 밖 모두에서 공유될 훌륭한 결과물을 만들어 내기 위한 구체적 수단이 되어준다.

3) 존 F. 케네디 초등학교

JFK 초등학교는 일반 교과 수업 또는 음악이나 미술 수업 시간 등에서 아동이 다양한 예술 활동에 많이 참여할 수 있는 기회를 준다. 교실에서도 아동은 예술 활동에 참여한다. 저학년의 다양한 흥미 센터는 음악과 통합되고, 고학년에서는 많은 교사들이 아동에게 연극이나 글쓰기를 하게한다. 교사 간의 협조는 이 과정에 매우 도움이 된다. 미술교사와 경력이 있는 심화 학습 교사 로셸 카플란(Rochell Kaplan)은 다른 교사, 특히 미술교사와 협력하였다. 한 교사는 “특별 과목 교사와 활발하게 의견을 교환합니다” 라고 말했다. 때때로 미술 요소는 읽고 쓰기 영역과 연계된다. 예를 들어 모든 학년의 아동은 상세한 책 표지와 삽화가 그려진 자신의 책을 만들었다. 읽기와 이해를 하는 데 별 어려움이 없는 아동에게 삽화를 그리게 하는 것은 새로운 기술을 개발할 수 있는 다른 영역으로의 확장을 돕는다.

언어에 문제가 있는 아동에게는 생각을 시각적으로 표현하는 기회가 자신의 생각을 표현할 수 있는 수단이 된다. 처음에는 구체적인 이야기를 만들어 낼 수 없을 지도 모르지만, 풍부하고 화려한 시각적 요소로 자신의 생각을 표현할 수도 있다. 그 후에 교사는 아동이 그린 이미지를 나타내는 어휘를 습득하도록 함께 작업할 수 있다. 아동이 강점을 가진 영역에서 작업하는 것은 다른 영역에서 새로운 강점을 발달시킬 수 있는 기회를 제공한다.

4) 글렌리지 초등학교

글렌리지 초등학교는 예술에 대한 강한 책임을 가지고 있고 예술의 역할을 강조한다. 밴드, 오케스트라를 위한 일반 음악교사는 있지만 예술교사가 없다고 하더라도 드라마 등의 다른 예술 형태뿐만 아니라 미술 작품들은 학교 도처에서 볼 수 있다. 학교 환경은 아동의 작품과 영상들로 넘쳐나고 있다. 하머는 “교실에서든 교내에서든 볼 수 있는 미적 환경이 아동의 노력과 예술작업에 학교가 얼마나 가치를 두는지에 대한 무언의 메시지를 전달합니다”라고 말한다.

교사는 아동이 더욱더 심미적으로 작업하도록 루브릭을 사용한다. 예를 들어 지도 작성 루브릭에서 양질의 과제는 디자인과 색채의 적극적인 활용을 평가 준거로 삼는다. 책 출판을 위한 루브릭에서 우수한 특징에 대한 구성 요소로 ‘미적으로 훌륭한 삽화’와 ‘창의적인 색채감’이 포함된다.

이 학교에 예술교사가 없음에도 불구하고 미술은 한 과목으로 자리잡고 있다. 모

든 교사들은 게티(Getty) 재단에서 계획된 프로그램인 학문 중심 예술 교육(Discipline-Based Arts Education : DBAE)의 전문 개발 과정을 이수하게 된다. 학문 중심 예술 교육은 교사들에게 예술사, 미학, 시각예술의 구성 요소, 예술 작업 등을 아동에게 가르치는 방안을 제시해 준다. 이에 덧붙여 글렌리지 초등학교는 지역 대학과 제휴하여 부모교육을 한 후 교사를 도와 예술교사로 봉사하게 한다. 교사와 함께 부모들은 모든 교실에서 미술 수업을 돕는다. 하머는 이것을 교사와 부모 간의 멋진 협력이라고 말했다. 또한 미술은 프로젝트를 기초로 한 교육과정을 실행하는 적합한 학급에서 통합될 수 있다. 뒤이어 서술되는 마지 새작(Marge Staszak)의 '유산과 전통'에서 아동은 자신의 스크랩북에 다양한 미술적 요소를 표현하고 전체적인 스크랩북 디자인에 미술을 활용하고 있다. 물론 다른 예술 형태도 활용될 수 있다. 예를 들어 5, 6학년 교사인 쾨니히(Koenig)는 소집단 아동에게 짧은 이야기를 연극으로 만들어 보도록 하였고, 연습 후 남은 아동을 위해 공연하였다. 공연을 하기 전에 교사는 아동에게 이 이야기에서 5~7개의 장면을 그려 보도록 한다. '민속우화'라는 단원을 진행한 3학년 교사 도티 왓슨(Dotty Watson)은 아동이 우화를 연극으로 바꿀 수 있도록 도왔고 그 후에 공연하였다. 이 학교에는 드라마 교사가 없기 때문에 지역 극단인 미줄라(Missoula) 아동 극단에서 매년 개최하는 일주일간의 연극 워크숍 등에 참가하여 전문가의 도움을 받는다.

5) 시어스포트 초등학교

시어스포트 초등학교에서 예술은 중요한 역할을 한다. 예술은 본질적이며 그것 자체가 교육과정에서 중요하고 실제 연습으로 익힌다. 예술교사들은 협력 작업을 통해 또 다른 실습 과정을 가졌다. 시어스포트 초등학교의 파트타임 예술교사들은 그들 자신의 실습 과정으로 지도하였다. 한 예로, 일반 음악교사인 파스보겔(Pasvogel)은 베토벤에서부터 현대 음악까지의 다른 음악적 영역에 관한 단원을 가르쳤다. 파스보겔은 아동에게 초기 로큰롤(rock'n'roll)에 관해 가르치면서 1950년의 헤어스타일, 옷, 춤, 'American Band Stand'라는 인기 있는 TV쇼의 형태까지 대중 문화에 관한 부분도 이 단원의 역사에 포함시켰다. 로큰롤 수업은 1950년대 스타일의 뮤직비디오를 아동이 제작함으로써 창작, 리허설 그리고 연주까지 완료되었다. 비디오의 제작을 위해 디자이너, 안무가, 아나운서와 카메라맨 등의 역할을 배치하

고 이러한 역할들이 얼마나 잘 실행되었는지 숙고해 보았다. 이것은 아동이 음악에 참여하고 배우는 것을 다른 영역과 통합해 이루어지도록 한 것이다.

존 벌저(John Balzer)의 미술 수업은 모자이크에 집중되었다. 모자이크란 서로 겹쳐지는 모양들의 반복적인 형태, 색깔, 선 그리고 구도 등의 요소들에 관해 이야기할 기회를 제공한다. 동시에 모자이크는 수학과 관련되는 부분이 있고, 교사는 정각형과 불규칙 다각형들, 대칭, 다른 도형에는 없는 어떤 도형들의 각에 대해 모자이크를 통해 쉽게 아동과 이야기하면서 수학과는 관련 부분을 이용한다. 벌저는 예술과 수학 모두를 접근함으로써, 성향이 다른 아동을 교육한다. 동시에 그는 자신이 정말로 세상이 움직이는 것 같은 수업을 경험했다고 느꼈다.

즉, “순수 주체가 무엇이든 삶은 축소된 개개의 요소들로 존재하지 않고 통합된다”라고 그는 설명한다.

벌저는 또한 다른 연습의 더 큰 통합이 되도록 다른 교사들과 협력했다. 예를 들어 소규모 연구비로 그와 지역 예술가는 마을의 모델을 발전시키도록 다른 교사들과 일했다. 그들은 함께 마을의 건물들을 보고, 굵고 광택을 내서 만든 세라믹 타일들로 마을의 전체 광경을 디자인했다. 이 예술 활동은 교육과정에 연계하여 아동에게 마을과 마을의 역사에 대한 이해를 증가시키는 몇몇 다른 방법들을 제공했다.

정규 수업 교사들 또한 통합시키려 노력한다. 유치원과 1학년의 교사인 크리스 오라크와 카린 맥켄(Karin McKeen)의 학급에는 단어들뿐 아니라 그림들을 사용해 자신들의 책에 관한 이해와 의견을 나타내는 아동이 있다. 예를 들어 교실 밖 벽에 ‘파블리토’라고 제목이 붙은 아동들의 그림 시리즈가 있다. 간단한 설명이 있는 이 그림들은 아동이 파블고 피카소(pablo picasso)의 어린 시절 사건들을 묘사하여 그려져 있다.

다음 장에서 주요하게 다루어질 발굴은 어떻게 전시품들을 조직하고 진열하고 이름을 붙일지에 대한 예술적 요소들이 포함되어 있다. 록우드 교장의 노래는 단지 즐겁게 하는 것만이 아니라 아동을 참여시키고 이해를 간접적으로 돕는다. 예를 들어 록우드 교장은 남북전쟁 때 군가는 아동이 대부분 남북전쟁이 단지 전투만을 한 것이 아니라 생계, 전쟁준비, 시가와 애국심 충전 등에도 기여했다는 것을 알도록 돕는다는 것을 설명하였다.²³⁾

23) 『Howard Gardner 예술 교과에서의 수업설계와 평가 Arts PROPEL3: 음악』

Ⅲ. Arts PROPEL에 관한 이해

1. Arts PROPEL 연구

1) Arts PROPEL에 이론적 배경

Arts PROPEL²⁴⁾은 다중지능이론(Multiple Intelligence theory)의 창시자인 하버드 대학교의 교육심리학 교수인 하워드 가드너 박사의 지도 아래, 하버드 대학교의 인지, 학습, 그리고 창의성 연구를 하는 Project Zero 연구팀, 미국 교육평가 연구소(Educational Testing Service), 그리고 Newsweek지에 의하여 세계 10대 학교로 뽑힌 필라델피아의 예술 고등학교 교사들의 오랫동안의 숙의와 협동작업 아래 만들어졌다.

Arts PROPEL은 예술교육을 인지적인 방법으로 접근하자는 인지주의적 배경을 가지고 있다(Gardner 1989,76).

PROPEL은 일반 음악 수업에서 학생의 학습 성취 정도를 평가할 뿐만 아니라 교육과정의 구성과 자아확립, 창작, 그리고 연주 리허설에 도움이 되는 교수 실습의 정보를 제공하는 데 있어 기본적인 형식을 제공한다. PROPEL은 다음과 같은 가정에 기본을 두고 있다.

* 음악은 특별한 재능을 가지고 있는 학생뿐만 아니라 모든 학생들에게 있는 것이다.

* 음악교육은 창작과 지각, 반성의 활동이 연속적으로 나타나도 상호작용할 때 발생한다.

* 음악 전문가들은 음악 수업의 본보기로서 적합하다.

* 평가의 과정은 학습과 목표 달성을 위한 새로운 단계이다.

** 창작, 지각, 그리고 반성의 해석

** 실행 계획의 설립

** 몇몇 프로젝트의 시험과 감상

** 상호 간의 관찰

** 공동의 연주 연습 프로젝트 평가

** 포트폴리오 개발과 평가의 실행

24) 『Howard Gardner 예술 교과에서의 수업설계와 평가 Arts PROPEL3: 음악』 3쪽.

** 새로운 프로펠 프로젝트, 감상 가이드, 평가 서류와 과정을 고안

2) Arts PROPEL 의미

Arts PROPEL은 1985년 록펠러 재단(Rockefeller Foundation)의 예술과 인문과학 부서의 지원을 받아서 하버드 프로젝트 제로(Harvard Project Zero) 연구팀과 피츠버그에 있는 공립학교들, 교육평가원(Educational Testing Service)이 공동으로 참여하여 실행한 연구 프로젝트이다. 프로젝트 제로 연구소는 예술교육을 인지적인 방법으로 접근하고자 했고 예술교육에 있어서 그 내용을 작품 자체에만 국한하지 말고 작품이 만들어진 문화적인 배경까지 포함하는 분석과 토론이 필요하다고 보았다.

문제 해결의 과정에 있어서 학습한 지식을 단순히 기억하는 것이 아니라 그 지식을 어떻게 적용할 것인가에 대한 방법을 가르치는 것이라고 보고, 비판적 사고, 창조적 사고 중심의 문화를 학생들에게 교육하기 위한 다양한 교육과정과 기존의 필답고사의 제한점을 극복하기 위한 새로운 수행 평가 방법의 개발을 연구 문제로 삼고 학생의 전체적, 통합적 능력을 확인하고 기록하였으며, 학교 수준, 교실수준, 교실 상황, 수업의 과정에서 학생의 수행을 볼 수 있는 새로운 평가 준거와 절차의 개발을 시행한다.

Arts PROPEL은 음악, 미술, 문학(창조적 글쓰기)을 아우르는 것으로 창작활동(production)²⁵⁾, 지각(perception), 반성(reflection)의 과정으로 구성되었다.

PROPEL의 의미는 창작활동(production)+지각(perception)+반성(reflection) 세 단어의 약자를 합성한 것이며, 마지막 L은 모든 과정에서 학습(Learning)을 강조하는 뜻에서 붙인 것이라 한다.

Arts PROPEL의 기본 원리는 단편적이고 분절된 학습이 아닌 프로젝트 중심으로 몇 주 또는 일 년간 연속적인 학습을 계획한다. 학생들에게 프로젝트의 목표와 관련된 경험을 할 수 있도록 제 1단계에서 계획된 상황을 제공한다. 학생들이 제 1단계에서 경험한 것을 미술품과 관련지을 수 있도록 제 2단계에서 관련 자료를 보

25) Production 은 선행연구의 많은 논문들에서 “작품”이라고 번역되어 있고 2007년 새롭게 한국어판으로 출판된 ‘예술 교과에서의 수업설계와 평가-음악’ 단행본에는 “창작”이라고 번역되어 있다. 영어단어의 원뜻을 살펴보면 “창작”으로 이해될 수 있는데, 결국 학생들이 내는 ‘소리’, ‘완성된 음악 작품’, ‘악보’, ‘예술 행위’ 등 모두를 포괄적으로 포함할 수 있을 것이다. 본 연구자는 Production 을 ‘창작’으로 통일하여 기재하였다.

여 주고 기록하도록 한다. 제 2단계에서 새롭게 구성한 미술적 지식을 제 3단계에서 활용하고 평가하도록 한다. 학생과 교사가 함께 평가에 참여하며, 활동의 과정과 결과를 총체적으로 평가한다. 충분한 토론 과정과 상호 작용이 학습 활동에 포함된다.

2. Arts PROPEL 음악적 특징

Arts PROPEL의 가장 큰 특징은 전체 교수과정 및 평가를 통해 창작, 지각, 반성이 통합적으로 일어나도록 한다는 점이다.

Arts PROPEL에서 창작은, 배우고 이해한 것을 직접 작업한 결과물을 가리키며, 특별히 음악 영역에서는 작곡, 악보 그리기, 연주 등의 활동을 가리킨다. Arts PROPEL 수업에서는 비전공자를 대상으로 하는 일반 음악 수업이라 할지라도, 기존의 작품이나 연주에 대해 지식적으로 아는 것에 그치지 않고, 실제 음악 활동을 중심으로 학습하도록 한다. 학생들은 ‘배우는 예술가’로서 창작 활동에 참여하고, 그 과정을 통해 진정한 예술에 대한 경험을 하게 된다.

예술작품을 창작하기 위해서는 타인과의 의사소통, 감정의 표현, 다양한 미디어의 사용 등의 기회를 많이 가짐으로써, 아이디어를 개발해 가는 능력을 길러야 한다. 또한 교사는 작품을 창작하는 과정에서 학생의 자유와 생성력을 인정하는 가운데 직접 선택과 자기평가가 이루어지도록 돕는 역할을 해야 한다.²⁶⁾

음악에서의 지각은, 음악이 어떤 요소들로 이루어졌는지, 그것을 어떻게 조합해서 작곡을 해야 하는지, 서로 다른 연주를 들으며 어떤 음악적 차이가 있는지 등의 예술적 사고 능력을 말한다. 즉, Arts PROPEL에서는 음악이 직관적이고, 감각적인 것이 아니라, 끊임없이 생각하고 배운 것을 적용하는 예술적 사고 과정임을 강조한다. 가드너는 예술 교과에서의 인지 과정에 대해, ‘모든 다른 중요한 지적 활동과 마찬가지로 예술 교과도 상징, 분석, 문제 해결, 창조를 포함한다.’ 고 말했다 (Bradt 1988, 30). 그는 음악을 듣는 것은 단순히 귀에 들려오는 것이 아니고, 음악을 연주하는 것 또한 음표대로 기계적으로 치거나 켜는 것이 아니라, 음악적인 이해 속에서 이루어지는 것이 참된 음악 활동이라고 설명한다. 예술적 이해란 여러 다른 종류의 관계(형식-내용, 부분-전체, 상징-해석)를 이해하는 것을 뜻하며, 이는

26) 황경숙 (1999). 115쪽

복합적 인지 기술을 요하는 논리적 사고의 일종이라 할 수 있다.²⁷⁾ 음악적 사고는 음악적 지식이나 기술과는 다른 것으로 음과 리듬에 관련된 것을 조직하고 이해하는 것으로서 분석, 평가, 확인, 예측과 추론 등의 인지 능력을 포함한다.

이러한 음악적 사고를 강조한 또 다른 학자인 리차드슨(Richardson, 1988)은 음악 전문가(작곡가, 지휘자, 편곡자, 비평가)들의 음악사고 방식에 대한 조사를 통해, 각자 자신의 음악적 교육 판단에 이르기 위해서는 기대, 예측, 비교, 평가 등의 독특한 사고 과정을 거치며, 이러한 정신 활동은 음악을 접하면서 지속적으로 일어난다고 밝혔다. 반성은 작품에서 한 발자국 물러나 목적, 방법, 어려움 그리고 효과 등 이해하는 능력이라고도 설명할 수 있다. 반성은 자신의 인지 조작을 사유의 대상으로 여기고 되돌아 볼 수 있는 능력이다.²⁸⁾

듀이(Dewey 1910)²⁹⁾는 반성적 사고를 ‘어떤 사물이 우리에게 주는 직접적인 느낌이나 자연스러운 의식의 흐름이 아니라, 그 속에 내재하는 참된 의미를 어떤 사실적 뒷받침을 받아 근거를 가지고 파악하는 정신 작용’이라고 정의했다. 그는 반성적 사고는, 연쇄적으로 일어나며, 하나의 결론을 목표로 하고, 탐구를 촉진하는 것이라고 설명한다. 그러므로 반성적 사고는 공상과 상상과 같은 무의식적인 생각의 흐름이 아니라, 하나의 목표를 향한 유목적적인 문제 해결의 과정이라고 할 수 있다.³⁰⁾ 따라서 반성적 사고에서 중요한 것은 학습자의 주체적 활동이다. 그것은 학습자가 진정한 자기 문제에 대하여 계속적으로 노력하고 자신의 생각을 명확히 하려는 과정을 통하여 스스로 지식을 획득하는 것을 가리킨다.³¹⁾ 이상에서 살펴본 것을 토대로, 반성이란 어떤 목적을 이루기 위해 끊임없이 의식적으로 행해지는 사고 과정임을 알 수 있다. 즉, Arts PROPEL에서의 ‘활동’은 단순히 감각적으로 음악을 경험하는 것이 아니라 음악적 사고와 기술의 향상을 위해 목표를 정하고, 문제해결을 해 갈 수 있도록 독려하며, 그것을 위해 다양한 도구를 사용하는 ‘반성’을 통한 것임을 알 수 있다.

평가는 PROPEL의 또 다른 필수적인 요소이다. 연구원들은 교사들이나 학생들이 작품에 대한 평가나 감상의 증거를 제시하는 순간을 포착하면서 음악 수업의 관찰

27) 김정희 (1995).

28) 김수미 (1996)

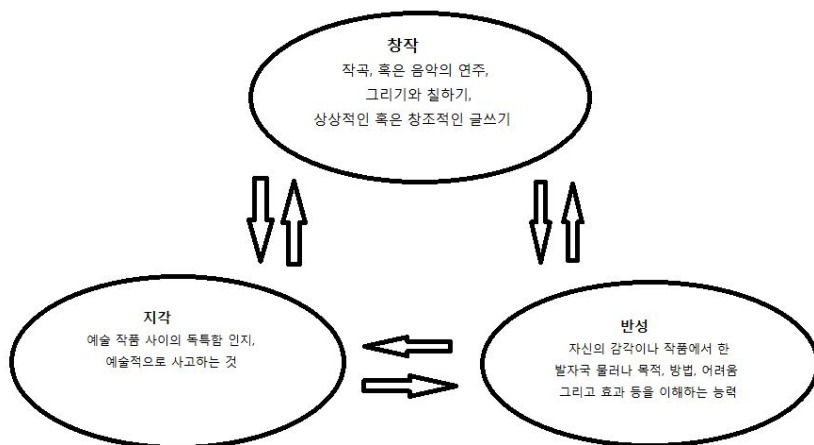
29) 듀이(Dewey 1910)는 미국의 철학자, 프래그머티즘의 시카고 학파의 창시자. 철학·사회학·교육학·미학 등에 커다란 영향을 미쳤으며, 그것은 국외에도 파급되었다. 버몬트 대학에서 수학하고 존스 홉킨스 대학의 대학원을 졸업했다.

30) 조희연 (2002) 22쪽.

31) 조희연 (2002) 25쪽.

을 시작하였다. 이러한 관찰은 리허설이나 수업의 흐름을 방해하지 않으면서 간단한 구어 비평이나 연주에서 교정 형태로 나타난다. 교사들과 연구원들은 수업에 대한 방해없이 최소한의 마찰로 학습의 중요한 순간들을 포착하거나 기록하는 임무를 수행하였다.

PROPEL의 평가는 음악 학습의 중요성과 학습에서 학생의 능동적인 역할을 깨닫게 해주었다. 또한 평가는 교실 밖의 사람들에게 학생들이 음악에 대해 느끼는 것들을 보여주었다. 학급활동과 학생에 대한 기대의 변화는 점차적으로 진행되고 주요 주제들은 이미 교사들이 밝혔기 때문에 창작, 지각, 반성의 구조를 확립하려고 노력하는 교과과정인 도메인 프로젝트라고 불리는 음악 분야에 프로젝트 시리즈나 반복되는 활동의 창조를 이끄는 것이다. 평가 수행과 평가 기록의 목표 또한 간단하게 도메인 프로젝트에 연결된다.



[그림 1] 창작, 지각, 그리고 반성 간의 관계

1) 음악 도메인 프로젝트

Arts PROPEL의 중심 평가 도구인 도메인 프로젝트는 창작, 지각, 그리고 반성으로 결합된 활동이다. 학생들로 하여금 배운 것을 결합하게 도와주고, 정보와 기술 습득의 표면만을 지나치지 않도록 하여 자발적으로 참여하게 한다. 도메인 프로젝트에서 독자는 창작, 지각, 그리고 반성이 다양한 교과 목표에 어떻게 부합되는지 알아야 한다³²⁾.

음악 정규 교과 과정을 재구성하여 Arts PROPEL을 사용하는 교사들은 교과 과정의 목표를 다시 세우는 데 주력하게 된다.

<표 3> 도메인 프로젝트 특징

음악에서 도메인 프로젝트의 특징

도메인 프로젝트는 다음과 같은 특징을 공유한다.

- * 음악 분야 중심에 이유를 부여한 반복적, 장기적인 프로젝트이다.
- * 창작, 지각, 그리고 반성과 결부된다.
- * 창작과 협동 과정의 실험과 마찬가지로 과정을 강조한다.
- * 자신, 동료 교사 그리고 학부모에게 평가의 기회를 제공한다.
- * 교수 초보자와 모델 교사 스타일이 양립한다.

음악에서 도메인 프로젝트의 특징을 보면 음악 분야 중심에 이슈를 일으키는 반복적, 장기적인 프로젝트라고 되어있다. 여기서 다루어지는 이슈들은 작곡이나 읽기, 리허설 비평등과 같이 다양하다. 이러한 이슈들은 진지한 연주가들이 활동, 연습하는 것과 비슷하며, 전형적인 담임 중심의 수업과 큰 차이가 있다.³³⁾

두 번째 특징은 창작, 지각, 그리고 반성과 결부된다고 하였다. 창작, 지각 그리고 반성은 학생들이 여러 종류의 다른 예술활동에 참여하게끔 유도하는 것이다. 창작 혹은 연주는 가장 기본적이다. 그리고 학생이 무엇인가를 한다는 것을 지각하는 의미는 학생들이 통합적인 경험을 위한 기초가 마련된다는 의미이기도 하다.³⁴⁾

32) 『Howard Gardner 예술 교과에서의 수업설계와 평가 Arts PROPEL3: 음악』 (33쪽)

33) 음자리표 그리기 연습, 고음역 영역에서 4중주단을 구별, 비평없이 리허설 하기.

세 번째 특징을 보면, 창작, 실험과 마찬가지로 도메인 프로젝트는 과정을 중시한다고 하였다.³⁵⁾ 작곡의 초안을 개발하고 기보법의 체계를 이해하려고 노력하며, 연습 기간 동안 리허설 과정을 녹음하면서 작품에 대한 리허설을 실시한다. 도메인 프로젝트와 관계된 이러한 작업의 예들은 음악을 연주하는 데 필요한 요소들을 강화시키며, 일정한 간격으로 작업이 평가된다.

또 하나의 특징을 보면 여러 형태의 평가를 위한 기회들을 제공하는 것이 도메인 프로젝트이다. 작업을 반성하는 것은 학생의 계속되는 의무로서, 즉각적이고 지속적인 자아 평가가 사용된다. 교사와 학생에 의한 평가는 학생들이 학습을 개선시키고 유익한 활동으로 옮겨가도록 도와준다. 지도 방법중의 하나인 동년배와 교사, 학부모에게 작업을 설명하는 상황의 형태도 학생들에게 주어진다.

<표 4> 연주 학급 내에서의 도메인 프로젝트

연주 학급 내에서의 도메인 프로젝트
<p>학생들이 초보 수준에서 점차 숙련된 수준으로 성장하면서 테크닉과 예술적인 효과뿐만이 아니라 자신과 동년배들을 지도할 수 있는 능력에서도 많은 변화가 일어난다. 프로펠 연주 교사들은 다음과 같은 5단계의 도메인 프로젝트를 만들 수 있다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 개인 연주 능력 2. 자신과 다른 이들의 연주를 비평하는 능력 3. 비교하는 능력 4. 코치하는 능력 5. 지도하는 능력

음악 교과의 도메인 프로젝트는 크게 5가지 형태로 진행된다. 개인연주, 앙상블³⁶⁾ 리허설 비평, 앙상블 리허설 비교, 앙상블 리허설 코치, 앙상블 지도가 그 내

34) 『Howard Gardner 예술 교과에서의 수업설계와 평가 Arts PROPEL3: 음악』 (35쪽)

35) 『Howard Gardner 예술 교과에서의 수업설계와 평가 Arts PROPEL3: 음악』 (35쪽)

36) 『음악』 2인 이상이 하는 노래나 연주. 『음악』 주로 실내악을 연주하는 적은 인원의 합주단. 국립국어원, [표준국어대사전] :<http://www.korean.go.kr> 2012년 10월23일 검색하였음.

용이다. 단계의 순서는 장기적 개발 모델을 제시하는 반면, 처음 세 단계(1, 2, 3)와 연관된 지속적인 기술의 발전은 전반적으로 대단한 성장을 가져온다. 이러한 발견은 창작, 지각, 그리고 반성과 융합의 중요성을 확신시켜 주는 역할을 보여준다. 이와 같은 수준에서 학생들의 기술을 교사와 학생들 자신이 평가한다. 5가지 형태를 좀 더 자세히 살펴보면 먼저 개인 연주 도메인 프로젝트는 연주를 출발점으로 삼는다. 프로젝트를 통해 연주자는 목소리나 박자의 테크닉을 익히고 실제 연주와 이상적인 연주의 차이를 점수로 차등화시키기 시작한다. 이러한 방식으로 지각과 반성은 창작을 위한 기틀이 된다. 이 프로젝트를 진행하는 가운데 자신과 교사, 동년배, 학부모로부터 평가가 자연스럽게 이루어지는 것이다.

두 번째 앙상블 리허설 비평은 앙상블 음악에서 연주를 평가하고 개선하는 데 필요한 비평 기술을 개발하기 위한 프로젝트이다. 프로젝트 동안 학생들은 자신이 무엇을 지각했는지 토론하고 반성하는 기회를 가진다. 예를 들어, 연주한 부분을 녹음한 후, 이를 들으면서 비평하는 기회를 갖는다. 이는 을 통하여 이루어진다. 이러한 비평은 토론을 위한 기본적인 틀이 되며, 다음 연습을 위한 전략을 구성하는데 도움이 된다. 학생들은 자신의 연주를 평가하고 앙상블의 문제와 연주의 문제와의 관계를 이해하는 가운데 음정과 리듬 같이 자신이 실수한 관계를 알아낸다.

그 다음은 앙상블 리허설을 비교한다. 학생들이 과거의 연주와 현재의 연주를 비교하는 프로젝트이다. 학생들은 테이프에 녹음된 다른 연주를 비교하기 위해, 과거 연주의 음악적 특징을 기억하면서 연주해 나아간다. 듣기 과제의 일부분인 이 프로젝트는 일반 수업에서도 활용할 수 있으며 목표와 관련된 작업이 어떻게 시간에 따라 변화하는지를 살펴봄으로써 새로운 관점을 확립하게 된다³⁷⁾.

리허설비교를 마치면 앙상블 리허설 섹션 혹은 개인 코치를 한다. 이는 듣기, 반성하기, 연습하기와 같은 활동이 앙상블이나 개인을 코치하는 활동으로 변형된 것을 일컫는다. 프로젝트에서 학생이 더 나은 능력을 발휘했다며, 이들에게는 다른 학생들을 가르쳐야 할 책임이 주어진다. 이 프로젝트에서 학생들은 리허설의 일부분을 듣고 앙상블, 섹션 또는 개인 연주가들의 문제점을 제시한다. 학생들은 테이프에 녹음된 다른 작업과 실습 요약의 형태로 동료 비평의 결과를 기록하는 것을 도와준다. 이러한 과정을 통해 앙상블을 지도할 수 있는 덕목을 키워나간다.

마지막으로 앙상블 지도 프로젝트에서는 리허설 후 학생들이 앙상블을 지도하도

37) 『Howard Gardner 예술 교과에서의 수업설계와 평가 Arts PROPEL3: 음악』 (38쪽)

록 준비시킨다. 비평적 기술과 음악 리허설의 반성적 이해를 사용함으로써 학생들은 리허설 동안의 문제를 지적 할 수 있다. 선택된 학생들은 리허설 동안 단순한 경험은 물론, 연주회를 준비하고 앙상블의 원곡을 편곡하거나 작곡할 수도 있다. 학생들은 리허설 계획을 준비하고 교사와 동료의 비평을 학습할 뿐만 아니라, 리허설 도중의 문제를 찾거나 해결할 수 있는 활동에 참여한다. 우리는 준비 과정이나 반성적인 논의를 별도의 일지에 기록할 것을 권고한다.

2) 반성의 방법

도메인 프로젝트가 창작, 지각, 반성이 통합적으로 일어날 수 있게 하는 주된 활동 과정이라면, 이제 살펴볼 반성수단들은 학생들이 자신이 학습 진행 과정을 좀 더 의식적으로 반성하는 것을 돕기 위한 다양한 도구들에 관한 것이다. 앞서 살펴본 바와 같이 반성적 사고에서 강조되는 것은 학습자의 주제적 활동이다.³⁸⁾ 따라서 반성 수단은 일차적으로는 학생이 자신의 작업을 살펴보기 위함이고, 또한 그 자료는 학생의 반성과정을 평가하는 근거가 된다. 또한 학생들이 좀 더 정교하게 반성해 갈 수 있도록 교사는 반성 도구들의 형식과 질문을 계획할 수 있다. 예를 들어, ‘오늘 수업 어땠나요?’ 라는 질문보다는 ‘수업 전과 달라진 점은 무엇인가요?’, ‘그 부분이 잘 안되는 이유는 무엇일까요?’, ‘그 부분을 향상시키려면 어떻게 해야 할까요?’ 와 같은 질문을 통해 막연하게 ‘좋았어요.’ 라는 대답을 피하도록 하고, 학생으로 하여금 여러 가지를 생각하게 만들 수 있다. 반성 수단에는 설문지, 동료 인터뷰, 일지 등이 있고, 각 수업의 필요에 따라 새로운 도구들의 연구와 사용이 가능하다. 이러한 기록들은 도메인 프로젝트와 함께 포트폴리오에 신게 되는 자료들이 된다.³⁹⁾

도메인 프로젝트에서 학습 내용들을 뒷받침하고 효과를 증폭시키기 위해 설문지와 동료 인터뷰 그리고 일지를 이용한다. 도메인 프로젝트를 가지고 하는 것처럼, 우리는 교사들이 결과적으로 반성을 위한 새로운 방법을 창조해 내고 자신들에게 적당한 것으로 보이는 것을 찾아내도록 하고 있다. 도메인 프로젝트와 함께 반성 작업의 문서화는 프로펠 포트폴리오에 기본이 된다.

먼저 설문지는 학생들이 수업의 목표를 인식하고 이해하는데 도움을 줄 수도

38) 조희연. (2002). 25쪽.

39) 박시영 (2008). 14쪽.

있다. 일련의 잘 구성된 질문들은 수업 시간에 교사들이 강조하고 싶은 점들을 보다 명확히 제시해 줄 수도 있다. 더욱이 질문들은 학생이 평가 받게 된 분야와 그 영역들을 보다 구체적으로 학생들에게 제시하게 하는 효과를 갖는다. 또한 마지막으로 학생들이 수업의 효과를 문서화하는 데 도움을 주고, 스스로 자신의 작업을 재고해 보는 데 유용하다.

질문형식은 세 가지 형태가 있다. 첫 번째 질문들은 학생들의 배경에 대해 중점을 둔 질문들이다. 두 번째는 학생들 스스로가 세우는 개인적 목표와 수업 시간에 배우는 것에 대한 사회적 배경에서 그들의 관점을 문서화하도록 해준다. 세 번째는 학생들의 작품을 재고해 보는 도구로서 기능을 한다.

이런 질문은 학생들에게 자신의 작품에 대해 생각해 보고, 수업이나 리허설에서 참여도와 그들의 배경이 수업에 기여한 정도에 대해 생각해 볼 기회를 제공해준다. 특히 세 가지 질문 사항들은 학생들 작품에 대한 이해를 도와준다. 예를 들어, 학생들의 배경과 기본 지식 흥미 영역, 목표에 부합하는 수업의 효과성, 그들 주위 친구들의 작업에 대한 의식, 학생 자신의 작품에 대한 자기평가, 다른 사람들의 작업에 대한 의식, 학생 자신의 작품에 대한 자기평가, 다른 사람들의 작품과 비료를 통한 자기 작품의 재고 등을 평가하게 된다. 결과적으로 학생들은 학기 말에 포트폴리오를 재고해 보면서 그들의 설문지 사항들을 정리해 본다. 이 질문 사항을 이용해 학생들은 스스로 평가를 내려 볼 특별한 시간을 가지 될 것이다.

반성에서 인터뷰는 정리되어 있는 질문이 학생 그들 자신, 그들의 작품, 그리고 수업에 관해 서로 이야기하기에 유용한 방향을 제시한다. 동료 인터뷰는 학급 동료 간에 상호작용 과정에서 친구들 사이에 동료애를 유발하게 된다. 이러한 대화는 자연스럽게 공동 작업의 시작이 되는 것이다.

처음 인터뷰는 학생의 배경에 관해, 두 번째 인터뷰는 배운 것을 사회적 관점에서 접근하는 것과, 세 번째 인터뷰는 학생의 포트폴리오에 대한 반성에 중점을 둔다.

인터뷰에서 동료 간의 인터뷰는 매우 중요하다. 한 사람의 생각에 대해 이야기해 보고 다른 사람의 생각에 대해 의문점을 제기해 보는 것은 이해력을 증진시키고 더 나은 결속력을 다지기 때문이다. 학급 동료의 간단한 설문지를 작성해 보는 인터뷰는 지도와 평가적 측면에서도 가치가 있음이 증명되었다. 이것은 학급 동료들 간의 대화를 위해 체계적인 형식을 제공하고, 질문에 대해 답하는 요령을 강화시키며, 학생들이 사용할 수 있는 인터뷰 모델을 제공한다. 학생들은 학기 말에 포트폴

리오 반성을 하는 동안 인터뷰를 정리해 본다.

교사는 매우 유용한 정보를 얻을 수 있을 것이다. 좋은 인터뷰는 학생들의 목표와 수업 중 다른 학생의 작품뿐만 아니라 자신의 작품에 대한 학생들의 목표와 수업 중 다른 학생의 작품뿐만 아니라 자신의 작품에 대한 학생들의 관점에 관한 정보를 제공하게 될 것이다.

반성의 단계의 마지막인 일지기록은 다양한 형식이 있다. 대부분 한 문장이나 두 문장이지만 단락일 수도 있다.

학기 초 동안에는 문장이나 단락은 효과적이지 않을 수 있다. 대신에 교사는 단어 목록이 더 어린 학생이 생각을 기록하는 유용한 방법을 제공함을 안다. 목록은 사건이나 생각의 필수적인 특징을 잡아내는 빠르고 쉬운 방법이기 때문에 더 나이 많은 학생에게도 유용하다. 특히, 유용한 일지 방법은 속기사의 노트 같은 이중 기입 노트이다. 페이지의 왼쪽 면에 학생들은 가장 중요한 지각, 개념, 사실, 용어를 적는다. 반대쪽 면에 학생은 의견, 반성, 재료의 상술을 적는다.

일지 평가는 수업활동 연습 또는 집에서나 콘서트홀에서의 감상과제에 기초할 수 있다. 교사는 개별 학생을 위한 학습목표와 수업목적에 맞는 최고의 일지 방법으로 작업할 수 있다.

3) 프로펠 포트폴리오

프로펠 포트폴리오 개발과 평가의 목적 학생과 교사의 상호작용은 포트폴리오 과정의 중심이다. 학생과 교사는 음악의 실제적 문제를 함께 작업함으로써 그들의 음악적 경험을 공유할 뜻이 있는 토론의 기회를 가진다. 이런 토론을 통해 학생은 그들의 활동에서 반성을 통해 배우고, 다양한 성과를 가져온다. 포트폴리오 과정 목표 중 하나는 10대 학생들이 자신의 학습을 지각하고 반성하고 비판하는 작업을 구체화하는 것이다. 학생은 시작점을 표시하고 앞으로 할 일을 판단하고 다음 단계의 계획을 세운다.

학생들은 그들의 포트폴리오 평가에 대해 책임짐으로써 자신의 작품의 많은 부분을 평가할 기회를 가진다. 포트폴리오 평가의 두 번째 목적은 필답고사에서 얻게 되는 전형적 정보에 비해 더 폭넓은 정보를 제시한다.

학습프로파일 창작은 학생 자신이 스스로를 볼 수 있게 해준다. 학생들은 포트폴리오 개발의 시작에서부터 작업을 되돌아보며 보충할 것을 생각하고 프로파일을 구성할 작품을 고르고 그 작품을 설명하며 그것에 의견을 나타낸다. 학생은 교사가 그들의 음악적 발달에 흥미가 있다는 것에서부터 배운다. 그들이 학교 밖에서 연주하거나 듣는 것이 무엇인지 그들이 학습하는 음악가로서 그 스스로가 깨달은 것은 무엇인지, 어떻게 잘 들을 수 있는지, 무엇을 만들어 내는지, 스스로와 동료평가에 능력을 발달시키는지, 무엇을 만들어 내는지, 스스로와 동료평가에 능력을 발달시키는지, 그들을 위해 무엇을 열심히 하는지 요컨대 학생의 음악적 기술과 학습 그리고 이것의 프로파일을 구성하는 것을 돕는 학생 작업과 학생에 대해 정한 것이 무엇인지이다.

IV. Arts PROPEL 을 적용한 국악수업

1. Arts PROPEL을 활용한 기악곡 수업 (도메인 프로젝트)

도메인 프로젝트 5가지 형태 중 두 번째로 제시하였던 앙상블 리허설 비평을 다음과 같은 표로 만들어보았다.⁴⁰⁾

<표 5-1>교사의 충고가 함께 있는 중학교 학생의 앙상블 리허설 비평

앙상블 리허설 비평			
이름: 000		날짜: 2012년 9월	
28일			
학년: 1학년		악보: 새야새야	
악기/목소리 : 단소			
<p>자신의 앙상블 연주에 대한 의견을 적어보세요. 특히 자주 틀리는 부분에 대해 생각해 보세요. 여기서 위치란 연주한 부분 중 특별히 잘한 부분이나 조금 개선이 필요한 곳이고, 음악적 차원이란 리듬, 억양, 가락, 조화, 미학, 표현법, 자기연출 등. 혹은 교사에 의한 어떤 명확한 지적을 말합니다. “왜냐하면”과 같은 단어를 사용하여 자신이나 파트별 연주와 전체적 앙상블 사이에 대한 의견을 적어보세요. 또한 자신이나 앙상블을 위해 수정하거나 실행해야 할 전략에 대해서도 적어보세요. 특히 자주 틀리는 부분과 평가 요소를 중심으로 다음 연습시간에 집중적으로 연습할 요소를 적어보세요.</p>			
지점	관점	나의(파트너)연주	나 자신에 대해
3번째 소절	운지법	*수행즉시 적어라 운지법이 바르지 않았다.	운지법이 바르지 않아서 정확하게 해보려 노력했지만 잘되지 않았다. (마찬가지)
7번째 소절	음높이	상청과 하청이 정확하지 않았다.	높은음고 낮은음을 혼동했다 (좋은지적이야)
지점	관점	앙상블의 연주	전체적인 앙상블에 대해
2번째 소절	리듬	*수행기록을 들은 후에 적어라 어수선하게 연주되어 연주를 혼란스럽게 했다.	천천히 연주하는 것의 향상이 전혀 없다. (좀 더 천천히 연주해야 함을 의미하는 것이니?)

40) 권덕원 외 9인 (2009). **중학교 음악 1**. 서울: 두산동아. 20쪽. 기악연주 「단소」.

Arts PROPEL 평가 형식

정확성 - 의견제안 -

비관적 관점 -

(추가 비평은 다른 페이지 사용)

2. Arts PROPEL을 활용한 감상곡 수업 (도메인 프로젝트)

<표 5-2> 교사의 충고가 함께 있는 중학교 학생의 앙상블 리허설 비평

앙상블 리허설 비평			
이름: 000		날짜: 2012년 9월 28일	
학년: 2학년		악보: 판소리<춘향가>중	
악기/목소리: 목소리		‘사랑가’	
<p>자신의 앙상블 연주에 대한 의견을 적어보세요. 특히 자주 틀리는 부분에 대해 생각해 보세요. 여기서 위치란 연주한 부분 중 특별히 잘한 부분이나 조금 개선이 필요한 곳이고, 음악적 차원이란 리듬, 억양, 가락, 조화, 미학, 표현법, 자기연출 등. 혹은 교사에 의한 어떤 명확한 지적을 말합니다. “왜냐하면”과 같은 단어를 사용하여 자신이나 파트별 연주와 전체적 앙상블 사이에 대한 의견을 적어보세요. 또한 자신이나 앙상블을 위해 수정하거나 실행해야 할 전략에 대해서도 적어보세요. 특히 자주 틀리는 부분과 평가 요소를 중심으로 다음 연습시간에 집중적으로 연습할 요소를 적어보세요.</p>			
지점	관점	나의(파트너)연주	나 자신에 대해
P.5 12번째 소절	역동성	목소리가 너무 작았다. 앞부분을 전혀 듣지 못했다 (웁소!)	좀 더 힘차게 노래해야 할 것 같다. 악보와 가사를 정확히 이해하고 불러보자. (맞아요)
P. 2 1 15번째 소절	참신성	다음 악보로 넘어가는 바람에 소리가 많이 지쳐있다. (맞아요, 제대로 음을 내지 못했어요)	각대목의 장단에 유의하며 제대로 불러야겠다. 지금 내가 하고 있는 것에 좀 더 집중하다.
지점	관점	장단과의 호흡	전체적인 흐름에 대해
P.38 3~4번 째소절	정확성	중중모리 장단에 맞추어 부르는 대목에서 호흡이 자연스럽게 못하였다. (예: 맞는말임)	전체적인 빠르기에 유의하여 장단자와 자연스러운 호흡을 맞추어 나가자. (제대로 다시 시작하자)

Arts PROPEL 평가 형식

정확성 - 의견제안 -

비판적 관점 -

(추가 비평은 다른 페이지 사용)

학생들은 리허설 또는 공연의 테이프를 평가함으로써 연주 그룹에 대해 비평적으로 평가하게 된다. 이 도메인 프로젝트는 리허설 되는 짧은 작품들과 개인 학생의 폴더, 학생들 또는 전체 성적에 기록하는 교사, 학생의 평가와 녹음기와 수업이 녹음된 테이프를 바탕으로 진행된다. 프로젝트는 비공식적으로 기록된 비평이 매일 학급활동의 부분이 되어야만 한다. 평가의 예들은 녹음과 일주일간의 평가 기간동안 최소한 3가지 경우를 제시한다.

첫째, 도메인 프로젝트를 실행할 때 교사는 처음으로 기록될 작곡의 부분을 소개하고 학생이 그것을 연습하기 전에 음악을 살펴보라고 한다. 둘째, 작품에 대해 각 연주자의 부분에서 구별되는 특징을 지적하고 음악의 형태에 대해 비평을 하며 선택의 중심이 되는 리듬의 부분이나 작품의 중심에 대하여 학생들에게 토의를 하게 한다. 셋째 교사들은 학생 평가지를 나누어 주고 설명한다. 학생 평가지는 장소, 영역, 나의 연주, 앙상블 연주와 전체 작품을 뜻하는 것이며 주요 문제점의 예들을 제시한다. 교사가 학생들에게 작품에 대한 음악 자료에 기초한 준비운동을 하도록 한 다음에 학생들은 연주를 하며 교사는 이를 기록한다.

<표 6> 도메인 프로젝트의 절차

섹션소개→음악감상악보 및 자료 배부→ 비평→ 토의→ 창작(연주, 합창 등) 및 녹음 →토론 및 비평→ 평가지 작성

3. Arts PROPEL을 활용한 창작 수업 (반성의 방법 - 설문지, 동료, 인터뷰, 일지)

설문지는 학생들이 수업의 목표를 인식하고 이해하는 데 도움을 줄 수도 있다. 일련의 잘 구성된 질문들은 수업 시간에 교사들이 강조하고 싶은 점들을 보다 명확히 제시해 줄 수도 있다. 더욱이 질문들은 학생이 평가 받게 될 분야와 그 영역들을 보다 구체적으로 학생들에게 제시하게 하는 효과를 갖는다. 또한 마지막으로 학생들이 수업의 효과를 문서화하는 데 도움을 주고, 스스로 자신의 작업을 재고해 보는 데 유용하다. 다음은 설문지 구조와 보기 예문과 학생들의 답을 가상으로 만들어 보았다.

<표 7> 설문지 구조와 보기예문

- | |
|---|
| <p>1. 당신은 국악을 좋아합니까? 왜 좋아합니까, 아니면 왜 싫어합니까?
저는 국악을 좋아합니다.</p> <p>2. 당신은 국악공연을 관람한 적이 있습니까? 어떤 공연을 보았습니까?
아니오, 본 적이 없습니다.</p> <p>3. 당신은 악기를 다루니까? 그 악기는 무엇입니까?
아니오, 다루지 않습니다.</p> <p>4. 국악은 당신의 일상생활에서 무슨 역할을 합니까?
거의 아무 역할도 하지 않습니다.</p> <p>5. 당신이 좋아하는 국악가나 국악곡을 적어 주세요.
국악가는 잘 알지 못합니다. 판소리(사랑가, 아리랑), 퓨전곡(케논 변주곡).</p> <p>6. 가장 좋아하는 국악곡이 있습니까?
비보이 케논변주곡.</p> <p>7. 당신이 생각하기에 당신은 수업에 잘 적응하리라 생각하십니까? 왜 그렇게 생각하나요? 아니면 왜 그렇지 않을 거라고 생각하나요?
예, 잘 할 수 있습니다. 왜냐하면 저는 매일 열심히 하려고 노력할 거니까요.</p> <p>8. 당신은 국악에서 무엇을 배우길 기대하나요?
악기를 다루어 보고 싶어요.</p> |
|---|

학생들은 첫날 수업 시간 중에 배경이 되는 질문 사항들을 응답한다. 그 질문들은 학생들의 배경과 경험 사항, 개인이 수업 시간에 기대하는 점들에 대한 것이다. 초보자 수준의 질문들은 개인적 배경, 기호, 목표, 과거의 음악 수업 경험들을 묶어 놓은 것들이다. 이 질문은 교사에게 학생들의 경험과 좋아하는 음악, 음악그룹, 희망하는 목표와 이전 음악수업들에 관한 생각에 대한 막대한 양의 정보를 제공해주게 된다.

<표 8> 설문지 구조와 보기예문

이름: 000

학교: 00중학교

코스명: 옹혜야 민요가창수업

교실: 2학년 3반

교사: 000

날짜: 2011년 09월 29일

1. 당신이 이 수업에서 지금까지 한 것은 무엇인가요?

두 모듬으로 나누어 메기는 소리와 받는소리를 주고 받으며 노래하고, 휘모리 장단을 익히고, 반주에 맞추어 노래를 반복 연습하였습니다.

2. 이 수업에서 가장 좋았던 점은 무엇입니까?

모듬으로 나누어 주고 받는 것이 재밌었고, 변형장단에 맞추어 노래를 하니 더욱 신이 났습니다.

3. 이 수업 시간에서 가장 싫었던 점은 무엇입니까?

내가 배우기 싫었던 것을 배우는 것은 무엇이든지 다 싫었어요. 왜냐하면 저는 평소에 국악에 관심이 별로 없었거든요.

4. 가장 힘들었던 작업은 무엇입니까?

장단에 맞추어 노래만 할때는 그냥 메기고 받는 형식이 재미있었는데, 제가 직접 장구를 배우고 연주하며 노래를 하려니까 어려워서 하기 싫어졌어요.

5. 가장 쉬웠던 작업은 무엇입니까?

옹혜야의 일을 하면서 부르는 사람들의 모습이나 감정을 잘 살려서 부른 것 같다.

6. 지금까지 당신은 주로 무엇에 치중했습니까?

장구장단에 맞추어 부르려고 노력했습니다.

7. 당신이 음악을 듣는 점에서 바뀐 것이나 듣는 음악의 종류는 무엇입니까?

국악에도 관심을 갖게 되었습니다.

1. 여러분들이 이번 학기에 국악 수업 시간에 했던 작업을 설명해 보시오.

우리의 목소리를 향상시키고, 노래 부르는 능력을 개선시키는 데 도움이 되는 새로운 기술을 배웠습니다.

2. 음악 수업에서 가장 쉬웠던 것은 무엇이고 그 이유는 무엇입니까?

호흡 조절이었습니다. 저는 큰 호흡을 잘 했기 때문입니다.

3. 음악 수업 중 가장 힘들었던 것은 무엇입니까?

정간보 읽기였습니다.

4. 당신의 민요가창 경험을 되돌아 볼 때, 개선되어야 할 필요가 있다고 느끼는 영역이 있었습니까?

예, 장단에 맞추어 하는 것이 신경 쓰였습니다.

5. 음악 비평과 리허설 비평에서 당신은 문제점들을 찾아내고 평을 할 수 있거나 또는 부분에 대해서도 비평할 수 있는 능력이 갖추어졌나요?

저는 단지 제 부분에 관해서만 할 수 있습니다.

6. 독립된 작업을 기대하는 평이나 과제를 마치고 연주를 준비하는 과정 모두를 포함해 이 수업에서 하는 작업의 접근 방법에 대해 새로운 학생들에게 뭐라고 말해주고 싶습니까?

많은 집중력이 요구된다구요.

7. 다음 국악 수업에서 성취하고 싶은 목표는 무엇입니까?

악기를 잘 다루보고 싶어요.

8. 어느 정도의 점수를 예상하며 그 이유는 무엇이죠?

A요, 왜냐하면 제가 하는 모든 것에 정말 열심히 했거든요.

이와 같은 질문들은 학생들에게 자신의 작품에 대해 생각해 보고, 수업이나 리허설에서 참여도와 그들의 배경이 수업에 기여한 정도에 대해 생각해 볼 기회를 제공한다. 예를 들어, 학생들의 배경과 기본 지식 흥미 영역, 목표에 부합하는 수업의 효과성, 그들 주위 친구들의 작업에 대한 의식, 학생 자신의 작품에 대한 자기평가, 다른 사람들의 작품과 비교를 통한 자기 작품의 재고 등을 평가하게 된다.

인터뷰는 정리되어 있는 질문들은 학생들이 그들 자신, 그들의 작품, 그리고 수업에 관해 서로 이야기하기에 유용한 방향을 제시한다. 동료 인터뷰는 학급 동료

간에 상호작용 과정에서 친구들 사이에 동료애를 유발하게 된다. 이러한 대화는 자연스럽게 동등 작업의 시작이 되는 것이다. 이 인터뷰 형식은 매우 간단하다. 학생들은 서로의 작품에 대해 인터뷰를 하고, 질문에 대한 짧은 답을 적어둔다. 그러면 핵심 단어들이 나중에 완전한 문장으로 쓸 수 있는 소재가 된다. 그 뒤 문장을 문단으로 만든다. 그렇게 함으로써 인터뷰한 학생에 대한 간단한 조사지를 완성한다.

<표 9> 학급 동료에 대한

학급 동료에 대한	
이름:	000
날짜:	2012.09.30
수업:	창작 국악곡 “붉천이 맑다커늘”
학기:	2학기
1. 지금까지 음악 시간에 무엇을 했나요?	실내 음악
	1> 콘서트를 위한 실내 음악을 배워왔다.
2. a. 어떤 수업활동이 가장 마음에 들었나요?	합주
	b. 왜죠?
	같이 연주하니까요.
	2>모듬별로 함께 연주하는 것이 재미있고, 좋았습니다.
3. a. 지금까지 어떤 수업활동이 가장 싫었나요?	단소를 연주하는 것이요
	b. 왜죠?
	숨이 차고 힘들어서 싫었어요.
	3> 호흡이 가쁘면 힘들고, 소리가 잘 안 나면 짜증이 났습니다.
4. a. 지금까지 어떤 활동이 가장 쉬웠나요?	아무것도 쉽지 않았어요.
	b. 왜 그것이 쉽다고 생각하나요?
	없어요.
	4> 아무것도 쉬운 건 없었습니다.

V. 결론 및 제언

본 연구의 결과와 논의를 종합하여 다음과 같은 결론을 내릴 수 있다. Arts PROPEL이 왜 필요했는지? 어떤 목적으로 이런 실험과 연구를 하게 되었는지? 사례와 결과적으로 나타난 효과들을 살펴보았다. 예술교과에 있어서 인지과정의 중요성을 강조하며 “다른 모든 중요한 지식 활동과 마찬가지로 예술 교과는 인간의 상징 사용, 문서, 문제 해결, 창조를 모두 포함한다는 주장을 한 하워드 가드너의 연구를 바탕으로 우리나라 음악에 적용하여 국악교육에 있어 도움이 될 수 있다는 것을 알 수 있습니다. 먼저, 음악요소나 표현방법을 이해하는 음악적 사고를 통하여 연주기능의 향상을 기대해 볼 만하다. 음악요소를 직접 기록하게 하고 표현방법에 대한 토론과 연습으로 음악적 표현력이 커질 것이다. 곡을 부분적으로 아는 것이 아니라 곡의 전체적인 흐름을 알게 됨으로써 자신감 있게 노래하거나 연주할 수 있게 도움을 줄 수 있다는 것을 알 수 있었다.

반복적이고 장기적인 작업과 그 기간들 중 모여진 포트폴리오들을 통해 학생들은 음악적으로 사고하는 것을 배우고 교사나 학부모들은 이들을 평가함으로서 학생들 간의 학업 수준을 비교하는 것이 아니라 그들의 개별 학습 성취도를 측정하고 음악적으로 성장할 수 있다는 것이다. 또한, 토론을 통한 다른 학생들과의 교류도 형성될 것으로 보이며, 이런 여러 가지 연구와 사례를 통한 효과는 이미 많은 입증이 되었기에 국악교육에 있어서도 심미적 체험의 폭이 넓어지고, 국악에 대한 이해가 선행되고 활동에 적극적으로 참여하여 국악에 대한 관심도 높아지며, 교육적 효과를 거둘 수 있다. 많은 음악을 가르치는 사람들이 우리 학생들에게 더욱 효과적인 음악 수업을 위하여 끊임없이 연구하여야 할 것이다. 이러한 프로젝트를 활용하고 연구하는 것은 우리 교사들이 과제로 남을 것이다. 학생들에게 기술과 지식을 천천히 완벽하게 쌓을 수 있도록 지도한다면 Arts PROPEL 수업은 성공적으로 이루어 질 수 있을 것이라 생각이 든다. 마지막으로 음악적 기술과 표현력, 감상하고 비평하는 능력 등을 최대한 기를 수 있도록 다양한 시도하는 것 역시 교사의 몫이다. 또한 이 연구를 통하여 각 학생이 가지고 있는 다양한 능력을 발굴하고 개발하여 우리나라 국악교육에 있어서 다양성을 제시해 줄 수 있을 뿐 아니라 학생들이 흥미를 가지고 국악부분에서의 음악성이 발달되는데 큰 도움을 줄 것이다.

Arts PROPEL을 적용한 국악수업은 학생들 자신의 다양한 지능을 활용하여 여

러 가지 음악 활동의 경험을 해봄으로써 흥미를 유발함과 더불어 학생들이 수업에 적극적으로 참여하고 새로운 아이디어를 표현 할 수 있도록 구성하였다. 연구를 통해 국악에 대한 이해를 높이고 실제 적용에서도 효과적으로 사용하여 음악과 교수, 학습 및 평가를 더욱 풍요롭게 하여 교사와 학생 모두 국악 수업에 만족하고 나아가 국악을 생활화 할 수 있도록 하는 수업을 만들어 진정한 국악 교육이 현장에서 활성화되길 바란다.

서론에서도 언급한 바와 같이 Arts PROPEL의 교육적 활용방안에 대하여 제시하는 것으로 현장에서 직접 실험, 연구되지 않은 제한적인 성격을 가지므로 현장에서의 실현에 대한 유의점을 알기에는 다소 어려움을 가질 수 있다.

참 고 문 헌

- 국립국어원 표준국어대사전(<http://www.korean.go.kr>) 2012년 07월23일 검색.
- 김경태 외 3인 (2010). **중학교 음악 2**. 서울: (주) 미래엔 컬처그룹.
- 김동수 외 4인 (2010). **중학교 음악 2**. 서울: 태성.
- 권덕원 외 9인 (2009). **중학교 음악 1**. 서울: 두산동아.
- 김에스더 (2007). Arts PROPEL을 응용한 고등학교 음악과 수행평가. 석사학위논문, 단국대학교 교육대학원.
- 김령희 (2008). Arts PROPEL을 적용한 「음악과 생활」 수업지도 방안 연구.-기악합주 「캐논」을 중심으로-. 석사학위논문, 강원대학교 교육대학원.
- 문동미 (2003). Arts PROPEL에 근거한 초등 음악 창작 활동 방안에 관한 연구. 석사학위논문, 서울대학교 교육대학원.
- 박시영 (2008). Arts PROPEL을 적용한 고등학교 1학년 음악수업 및 평가에 관한 연구: 창작 수업을 중심으로. 미발행 석사학위논문, 연세대학교 교육대학원.
- 변은주 (2008). Arts PROPEL의 도메인 프로젝트를 적용한 초등학교 합창 지도방안. 미발행 석사학위논문, 연세대학교 교육대학원.
- 백수정 (2008). 다중지능 이론을 활용한 초등학교 음악수업지도안 : 4학년 학생을 대상으로. 석사학위논문, 경원대학교 교육대학원.
- 백승란 (2008). Arts PROPEL의 연주 도메인 프로젝트를 적용한 중학교 기악합주 수업. 석사학위논문, 이화여자대학교 교육대학원.
- 신지혜 (2006). Arts Propel에 기초한 미술활동이 유아의 미술능력에 미치는 영향. 석사학위논문, 경원대학교 교육대학원.
- 윤수진 (2010). Arts PROPEL 에 기초한 통합적 유아 예술 프로그램 개발 및 적용 효과. 석사학위논문, 성균관대학교 교육대학원.
- 이은아 (2011). Arts PROPEL방법에 의한 감상·연주수업의 효과의 연구. 석사학위논문, 경상대학교 교육대학원.
- 이현영 (2006). Arts PROPEL을 적용한 음악영상 만들기 교수·학습 방안 연구. 석사학위논문, 계명대학교 교육대학원.

- 정선옥 (2008). 음악 창작 수업을 통한 Arts PROPEL 적용방안 연구.-중학교 3학년
을 대상으로-. 석사학위논문, 연세대학교 교육대학원.
- 하수정 (2008). Arts PROPEL을 적용한 유아프로그램. -내러티브 탐구방법을 중심
으로-. 석사학위논문, 강원대학교 교육대학원.
- Howard Gardner (2002). **다중지능 : 인간 지능의 새로운 이해.**
서울: 도서출판 김영사.
- Howard Gardner. ETS (2007). **예술 교과에서의 수업설계와 평가. ARTS PROPEL3:
음악.** 서울: 도서출판 문음사.
- Howard Gardner (2007). **하워드가드너 Howard Gardner Multiple Intelligences 다
중지능.** 서울: 도서출판 웅진: 지식하우스.
- 민디 L.콘하버·에드워드 가르시아 피에로스·셜리 A. 비네마 (2008). **이론과 실제를
중심으로 한 다중지능 학교사례.** 경기도: (주)교문사.