

고등학교 음악과 블렌디드 러닝 수업 사례 연구

A Case Study on the Blended Learning Music Class in High School

김미숙* · 권혜인**

Mi Sook Kim · Hae In Kwon

초록 이 연구는 COVID-19 시대와 COVID-19 이후의 음악 교과 수업의 목표와 방향성을 탐색하고 고등학교 음악 교과에서 활용될 수 있는 블렌디드 러닝 수업 사례를 제시하는 데 목적이 있다. ADDIE 모형을 토대로 블렌디드 러닝 절차를 절충하여 1학년은 생활화 영역, 2학년은 표현 영역에 비중을 두고 5차시 프로젝트 음악 수업을 설계하고 실행하였다. 수업 후에는 교사 자기 평가와 개방형 학생 설문 조사를 실시하였다. 고등학교 음악과 블렌디드 러닝 수업을 실행한 결과는 다음과 같다. 첫째, 잘 설계된 블렌디드 러닝 수업은 교육과정의 성취기준을 재해석하여 음악 수업의 범위를 확장시켜줄 수 있다. 둘째, 미래 교육이 지향하는 일상 예술과 온·오프라인을 넘나드는 예술 활동이 이루어지려면 블렌디드 러닝의 수업 형태는 필수적이다. 셋째, 등교 수업과 실시간 쌍방향 원격 수업이 격주로 이루어진 음악 수업에 대해 학생들은 대체로 긍정적인 평가를 내렸다.

주제어: 음악 교육, 블렌디드 러닝, 수업지도안, COVID-19

Abstract The purpose of this study is to present a case on blended learning that can be utilized for high school music classes and to explore the objective and future direction of high school music courses. It designed a project music class that compromised the procedure of blended learning using the ADDIE model, and then conducted five courses for the first grade focusing on the life area and for the second grade focusing on the expression area, respectively. After class, teacher self-assessment and an open-ended student survey were conducted. The results of the case study are: first, a well-designed blended learning class can expand the scope of music classes by reinterpreting the curriculum's achievement standards. second, adopting blended learning is very important for people to be in line with the direction of future education of everyday art both online and offline. And third, most students positively evaluated the project music classes that were done either offline (in class) or online (interactive distance learning) biweekly.

Key words: music education, blended learning, lesson plans, COVID-19

* First author, E-mail: laughkim@smu.ac.kr

Professor, Sangmyung University, 20, Hongjimoong 2-gil, Jongno-gu, Seoul, Korea

** Corresponding author, E-mail: kwonhacin@gmail.com

Teacher, Hansung Girls' High School, 117 Samseongyo-ro 16-gil, Seongbuk-gu, Seoul, Korea

I. 서론

전 세계는 아직도 COVID-19(coronavirus disease 2019)가 불러온 팬데믹의 위기를 극복하는 중이다. 중국의 일부 지역에서 시작하였던 COVID-19 바이러스가 2019년 11월 처음 보고된 이후로 전 세계를 위기에 처하게 하는 감염병이 될 줄 인류는 감히 상상하지 못하였다. 2020년 3월, 세계보건기구(WTO)가 코로나 경보 단계를 최고 수준인 6단계(범유행)로 발표한 이래로, 각국은 국경을 봉쇄하며, 마스크와 백신, 사회적 거리두기 등으로 팬데믹의 위기를 극복하고자 총력을 기울이고 있다. 이렇듯 COVID-19는 정치, 경제, 사회, 교육 전반을 코로나 이전(BC, Before COVID)과 이후(AC, After COVID)로 극명하게 나누는 패러다임의 대전환을 가져왔다.

COVID-19 시대 교육의 가장 눈에 띄는 특징은 등교 중심의 대면 수업에서 비대면 원격 수업과 대면 등교 수업이 혼합된 수업(Blended)으로의 변화를 꼽을 수 있다. 또한, 수업 보조 매체로 쓰였던 디지털 기기들은 교육 활동에 없어서는 안 될 1인 1대 필수 기기로 활용되었다.

원격 수업은 초·중등교육법 제24조와 초중등교육법시행령 제48조에 따라 정규 수업으로 인정받는다. 교육부는 COVID-19의 영향력이 장기화하는 상황에서 개학 이후 교실 수업이 불가능한 경우를 대비해 원격 수업을 통한 학습이 체계적으로 이루어질 수 있도록 2020년 3월 ‘원격 수업 운영 기준안’을 마련하였다. 시도교육청은 이 기준안을 바탕으로 원격 수업에 관한 교육과정의 운영, 수업 방법 등 세부 운영지침을 마련하였고, 학교는 원격 수업계획을 수립하여 시행하도록 함으로써 원격 수업이 정규 수업으로 인정받을 수 있는 법적 근거와 절차를 충족하였다. 또한, 시도교육청은 원격 수업으로 인한 학습 결손의 최소화와 원격 수업의 내실화 확보를 위해 ‘원격 학습 가이드북’, ‘원격 학습 운영 매뉴얼’ 등을 연달아 발표하면서 학교 현장을 조력하였다(The Ministry of Education, 2020).

국가적 위기 상황에서의 교육 방향성은 탄력적이며 유연해야 한다. 교육 주체들은 유기적 연대를 통해 종결되지 않은 COVID-19를 극복하기 위한 교육 회복에 역점을 기울이고 있다. COVID-19 시대에 변화된 교육환경에서 온라인 플랫폼을 활용한 원격 교육은 자연스럽게 당연하게 받아들여진다. 미래 교육은 온·오프라인 학습이 상호작용하면서 교육의 효과를 극대화하고, 시공간의 제약 극복을 꿈꾼다. 이때의 원격 교육은 대면 수업에서의 환경과 내용을 보조하는 수준에서 그치는 것이 아니라 대면 수업과 높은 연계성으로 상호작용하며 테크놀로지를 활용하는 방식이 적극적이라는 점에서 이전과 차별화된다. 빠르게 변화하는 교육환경만큼 원격 교육이 가지고 있는 잠재

적 발전 가능성은 확장되고 있다. 특히, 블렌디드 러닝(blended learning)의 수업 모형과 수업 형태가 미래 교육의 변화를 주도할 수업 모형과 수업 형태로 주목받고 있다.

COVID-19 시대의 음악 교육은 국어, 수학 등 지식을 다루는 다른 교과보다 교육 활동에 직접적인 타격을 받았다. COVID-19의 전파와 감염이 비말과 호흡기를 통해 이루어진다는 사실이 밝혀지면서, 음악 활동에서 중요하게 다루어지는 노래 부르기, 악기 연주하기 활동이 사실상 이루어질 수 없게 된 것이다. 사회적 거리두기 정책의 확대는 합창과 오케스트라 합주와 같은 실기 활동의 제약도 가져왔다. 정규 교육과정 내 수업 외에도 합창반, 뮤지컬반, 오케스트라반, 밴드반 등 창의적 체험활동에 속하는 학교 음악 동아리 활동에서의 학습 결손도 심각하였다.

이 연구는 교육부의 조치에 따라 초중고 모든 학교가 일제히 원격 수업 및 등교 수업을 혼합하여 운영하였던 2021년의 교육 현장을 배경으로 한다. 정규 수업에서 원격 수업과 등교 수업이 병행하는 교육 상황은 교사 차원의 교육적 목적을 뛰어넘는 단위학교 수준 이상의 교육 정책 시행이 뒷받침되어야 가능한 것이기에, 2020년과 2021년은 블렌디드 러닝 수업을 학교 교육과정에 맞추어 재구성하고 실제 수업에 적용해볼 수 있는 특별한 시기라고 볼 수 있다. 동시에, 이 시기는 모든 교과의 교사가 블렌디드 러닝 수업을 교과 교육과정 성취기준에 따라 재구성하고 수업에 적용해야만 하는 과제를 직면하게 된 시기이기도 하다. 이 연구는 실기 중심의 전통적인 대면 교과로 여겨지는 음악이 전면 원격 수업 또는 원격 수업과 등교 수업이 혼합된 형태에서도 같은 교육적 효과로 음악적 경험을 공유할 수 있는가에 관한 질문에서 출발하였다. 이를 위해, COVID-19 사태에서 교육부가 주도해서 이끄는 원격 수업 기준안 및 원격수업 지침, 블렌디드 러닝의 개념을 살펴보고자 한다. 그리고, 블렌디드 러닝 수업을 고등학교 음악 교육과정 성취기준에 따라 표현 영역과 생활화 영역을 중심으로 재구성하여 실제 수업에 적용해보고자 한다.

COVID-19 시대에서 블렌디드 러닝을 적용한 음악 수업은 COVID-19 이전의 음악 교과에서 블렌디드 러닝을 적용한 음악 수업과는 차별화된 구조적 한계를 지닌다. COVID-19 상황에 따라 언제든지 원격과 등교 상황을 오가야 하는 유연함과 단시간 안에 주어진 교육환경에서 최적화된 블렌디드 러닝 수업을 개발하고 실행해야 하는 시간적 제약도 있다. 참고할 만한 블렌디드 러닝 수업 사례가 많지 않은 점도 이 연구를 설계하는 계기가 되었다.

이 연구는 COVID-19 라는 특수한 시기에 고등학교 음악 교과에서 활용될 수 있도록 표현 영역과 생활화 영역을 중심으로 교육과정을 재구성한 블렌디드 러닝 수업의 사례를 제시하고 그 교육적 효과를 평가하는 것을 목적으로 한다. 여러 한계 속에서 진행되는 연구이지만 블렌디드 러닝을 다급하게 적용해야만 했던 교육환경은

COVID-19가 종식되더라도 미래 교육으로의 급격한 변화를 가속화할 수 있으므로 이후 다가올 미래 교육의 교육 방향성에 초석으로 자리매김할 수 있을 것이다.

마지막으로, 이 연구는 음악 교과가 직면하고 있는 미래 교육으로의 급격한 변화 속에서 학생, 학교, 사회의 요구를 반영하여 음악 교과 수업 모델의 목표와 방향을 어떻게 설정해야 하는지도 제언하고자 한다.

II. 블렌디드 러닝의 이해

1. 블렌디드 러닝의 의미

원격 교육(e-learning, 이러닝)의 한 종류인, 블렌디드 러닝은 온·오프라인 학습의 장점을 결합한 혼합형 학습 방법이다. 블렌디드 러닝은 온·오프라인의 통합을 통해 지속적인 학습을 가능하게 하며, 학습 공간과 학습 기회를 확대하는 특징이 있다 (Doosan University Encyclopedia, 2010).

COVID-19 상황에서, 시도교육청은 학생들의 학습권 보장과 원활한 원격 수업 참여를 돕는 노트북과 태블릿을 학생별로 1대씩 필요한 가정에 무상으로 대여해주는 빠른 대응 체계를 가동하였다. The Ministry of Education(2020)이 제시한 원격 수업의 유형은 실시간 쌍방향 수업, 콘텐츠 활용 중심 수업, 과제 수행 중심 수업이며, 운영 형태에 따른 특징은 <Table 1>과 같다.

Horn과 Staker는 블렌디드 러닝을 순환모형(Rotation model), 플렉스모형(Flec model), 알라카르트모형(A La Carte model), 온라인중심모형(Enriched Virtual model)으로 구분하여 제시하기도 하였다(Hong et al., 2021, pp. 35-36).

<Table 1> Operational types by type of online classes (The Ministry of Education, 2020, p. 2)

Type	Operating mode
① Real-time interactive classes	Based on the real-time distance education base (platform), video classes are conducted between teachers and students, and immediate feedback such as real-time discussion and communication is provided.
② Content utilization-oriented classes	(Lecture type) Students learn from the designated recorded lectures or learning contents, and teachers check learning progress and give feedback (Lecture+Activity type) Remote discussion through comments and replies after watching learning content
③ Assignment-oriented classes	Teachers present and give feedback on assignments online so that students can check the self-directed learning contents according to the achievement standards for each subject
④ Etc	May be set separately according to the school district and school conditions

2. 학교급별에 따른 블렌디드 러닝 연구

블렌디드 러닝 및 원격 수업과 관련된 선행 연구를 한국교육학술정보원¹⁾에서 ‘학교, 음악, 원격 교육’이라는 키워드로 검색해 보면 28편의 국내학술논문과 학위논문 51편을 확인할 수 있었다. 총28편의 국내학술논문을 학교급별로 정리하면 <Table 2>와 같다.

<Table 2> Blended learning and online learning research status by school unit

School level	Elementary school	Middle school	High school	University (including pre-service teachers)
Number of papers	11	3	5	9
Researcher (year)	Kim, A. H. (2021) Kim, E. J. (2021a) Kim, E. J. (2021b) Kim, J. H. (2021) Park, J. M. (2021) Park, H. J. (2021) Yang, S. Y. (2021) Yoon, M. O. & Jang, M. R. (2022) Jang, G. J. & Lim, H. S. (2021) Choi, E. A. & Cho, S. Y. (2020) Choi, E. A. (2021)	Kim, Y. H. (2021) Park, H. J. (2021) Woo, J. O. & Shin, J. H. (2021)	Kang, S. Y. (2021) Lee, D. H. (2020) Lim, E. J. & Kwon, S. M. (2020) Jeon, E. J. (2020) Cho, A. Y. (2021)	Kang, S. (2021) Kim, K. T. (2021) Kim, S. H. (2021) Kim, H. M. (2021) No, S. H. (2021) Yang, G. (2020) Lee, M. J. & Kwon, S. M. (2021) Lee, S. M. (2021) Choo, S. H. & Choi, J. H. (2021)

1) 한국교육학술정보원 riss.kr (검색일 2022.03.01.)

음악 교과에서의 선행 연구를 살펴보면, 원격 음악 수업의 실태(Kim, 2021b; Im & Kwon, 2020; Lee & Kwon, 2021; Park, 2021b)와 인식 및 만족도에 관한 연구(Kang, 2021; Cho, 2021)가 있었다. Kim(2021a), Yang(2021), Park(2021a), Choi and cho(2020)는 초등학교에서의 음악 수업 모형을 개발하거나 적용을 연구하였다. Kang(2021a)은 블렌디드 러닝을 적용하여 고등학교 음악 감상 수업을 설계하였다. 학위논문에서는 원격수업과 블렌디드 러닝에 관련한 연구가 초등, 중등학교에서 고르게 이루어진데 반해, 국내학술논문에서는 초등 및 대학에서의 연구가 비중이 높았다. 또한, 음악 내용 체계 영역 중에서 감상 영역에 관련한 연구가 많은 편이었다.

음악 교과에서 블렌디드 러닝 연구는 2019년 이전에는 거의 이루어지지 않았으나 2020년을 기점으로 연구 논문 편수가 폭발적인 비율로 증가하였는데 COVID-19의 영향으로 인한 학교 음악 교육의 변화를 확인할 수 있다.

III. 고등학교 음악과 블렌디드 러닝 수업 실제

1. 연구대상 및 절차

2021학년도 서울시에 소재한 A여자고등학교 1,2학년을 대상으로 블렌디드 러닝을 적용한 음악 수업을 설계하고 적용하였다. 블렌디드 러닝은 교육부의 학교 밀집도 기준과 정책에 따라 단위학교별로 순환 모형 방식을 따랐다. 대부분의 고등학교는 대학진학의 중요성을 고려하여 3학년은 등교하고, 1,2학년은 원격 수업과 등교 수업을 격주로 병행하는 블렌디드 러닝 형태의 수업을 실시하였다. A여자고등학교는 한 학년에 230명 정도(한 학급당 25명 내외, 학년당 9개 학급)로 1,2학년 각 주1회 음악 수업을 실시하며 1,2학년 번갈아 등교 수업과 원격 수업을 병행하였다.

음악 수업은 2015 개정 음악과 교육과정의 여섯 역량, 내용 체계, 성취기준에 따라 학기별 수업과 각 수업으로 설계된다. 이러한 교과수업설계에서 가장 많이 활용되는 대표적 모형은 ADDIE 모형이다. 블렌디드 러닝은 수업설계체계라기보다는 교육 활동의 공간, 시간, 집단 크기, 교수학습방법 등에 관한 혼합수업형태 또는 방법이다. 따라서 블렌디드 러닝을 적용하여 수업을 설계할 때는 기존의 교과수업설계체계를 따르되, 블렌디드 러닝의 수업 형태와 방법에 맞게 재구성해야 한다.

블렌디드 러닝 재구성은 수업설계의 각 단계마다 필요하며, Gyeonggi Provincial Office of Education(2020)이 제시한 블렌디드 러닝 재구성 실천 절차를 ADDIE 모형의

다섯 단계에 따라 정리하면 <Table 3>과 같다.

<Table 3> Development of high school music and teaching and learning by applying blended learning and ADDIE model

ADDIE model								
A		D		D		I		E
Analysis	⇒	Design	⇒	Development	⇒	Implementation	⇒	Evaluation
Blended learning reconstruction practice procedure								
Curriculum analysis school and student status analysis		Achievement standards restructuring and development (Blended learning)	⇒	Teaching learning and assessment plan	⇒	Curriculum operation (Contextualized learning experience/customized feedback) ⇔ Curriculum-class-virtuous cycle system reflux		

ADDIE 모형의 첫 번째 단계는 ‘분석’이다. 분석의 단계부터 블렌디드 러닝 재구성이 필요한데, 원격 수업 환경에서의 학생의 요구와 학습 환경은 일반적인 음악 수업에서와 차이가 크기 때문이다. 음악실 환경과 가정의 학습 환경 모두에서 최적의 환경을 마련할 수 있는 수업 내용, 학생의 다른 흥미와 음악적 수준을 고려하면서도 원격 수업에서 가능한 음악 목표와 주제를 분석해야 한다. 두 번째 단계인 음악 수업의 ‘설계’에서 블렌디드 러닝에 맞추어 성취기준을 재구성해야 한다. 원격 수업에서는 대면 수업보다 수업량을 줄이는 대신 피드백을 주고받을 수 있는 시간적 여유를 확보하는 것이 필요하다. 세 번째 단계 ‘개발’에서 원격 수업에 적절한 매체와 자료를 개발에 활용하도록 한다. 블렌디드 러닝에서 수업의 적용과 평가는 선순환체계를 이루므로 ADDIE 모형의 네 번째 단계인 ‘실행’과 다섯 번째 단계인 ‘평가’를 순환하는 형태로 <Table 3>과 같이 표현하였다.

2. 블렌디드 러닝의 적용

블렌디드 러닝을 적용하기 위해 다음의 수업 설계 원칙을 설정하였다.

첫째, 등교 수업과 원격 수업의 학습 연속성이 자연스럽게 이루어질 것

둘째, 등교 수업과 원격 수업 중에서 원격 수업이 가능한 교수 학습 내용에 중점을

두고 교육과정을 재구성할 것(성취기준의 재구조화)

셋째, 원격 수업의 형태는 실시간 쌍방향 화상 수업으로 수행 과정과 결과를 실시간으로 관찰하고 평가하며 피드백할 수 있도록 할 것

넷째, 마스크 착용과 사회적 거리두기 수칙을 지키며 개별 활동 혹은 소규모 활동을 지향할 것

다섯째, 학습 부담이 가해지지 않는 학습량 적정화를 이룰 것

블렌디드 러닝의 온·오프라인 세부 사항은 각 단위학교의 자율성이 존중되었다. 예컨대, 일주일 또는 2일, 3일의 주기를 학교가 자체적으로 결정할 수 있었는데, A여자고등학교의 경우는 일주일 단위로 등교 수업과 원격 수업이 병행되었다. 음악 수업은 주1회 시수이므로, 연구가 되는 전체 5차시 수업이 등교 수업과 원격 수업을 교차하는 구조를 갖게 되었다.

학습 주제는 ‘음악과 광고의 만남: 광고 배경음악 바꾸기’와 ‘칼림바 연주하기’로 설정하였다. COVID-19 확진자와 완치자의 일부가 후유증 증상으로 호흡 곤란과 기침 등을 호소하는 경우가 있고, 원격 수업 상황에서는 리코더와 같은 관악기를 활용할 수 있지만 원격 수업이 언제든지 전면 등교 수업으로 전환될 가능성을 염두에 둔다면 노래 부르기나 관악기 연주하기 활동은 적절하지 않다고 판단하였다. 칼림바는 학교 현장에서 많이 활용되지 않았으나 민속 악기로서의 가치, 현대의 용이성, 가격의 합리성 등의 장점이 있어 수업에 적용하기로 하였다.

학습 주제와 대상 학년은 다르지만, 총5차시의 프로젝트 수업은 1차시는 교사 주도의 과제 안내, 2,3,4차시는 학생 중심의 과제 수행, 5차시는 과제 발표로, 도입-전개-정리 단계를 구성하였다. 모든 활동은 수시 관찰과 피드백이 이루어지며 과제와 발표는 수행평가에 반영하였다. 블렌디드 러닝이 적용된 프로젝트 수업에 대한 전반적인 평가는 학생들과의 자유로운 토론과 설문 응답을 통해서 도출하고자 하였다. 수업의 개요를 제시하면 아래와 같다.

고등학교 1학년 수업 운영 개요

- 학습 주제: 음악과 광고의 만남 - 광고 배경음악 바꾸기
- 성취기준

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

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

[12음03-02] 음악과 관련된 직업에 대해 조사하여 발표한다.

○ 성취기준 재구성

[12음02-01/01-02 통합] 다양한 종류의 음악을 듣고 음악 요소와 개념을 구별하여 비교하고 설명한다.

[12음03-02 재조정] 음악의 사회적 기능과 가치를 이해하고 다양한 음악 활용하여 재구성하고 이를 발표한다.

- 성취기준 재구조화 고려사항: 온·오프라인 연계수업에서 차시를 압축하여 활용할 수 있도록 2개 성취기준을 통합함. 미디어를 적극적으로 활용하며 진로와 연계한 탐구 활동으로 구성하고자 하였기에 기존의 성취기준을 재구조함.

[차시별 주요수업계획]

- 1차시: 학습 주제 소개, 음악산업, 음악과 사회, 광고 및 광고음악 자유 토론 / 도입, 등교
- 2차시: 광고 선정 및 음악 탐색 / 전개, 원격
- 3차시: 음악 편집 프로그램과 동영상 편집 프로그램을 활용하여 편집 작업 / 전개, 등교
- 4차시: 음악 코디네이터/연출가 직업 탐색 및 광고 배경 음악 바꾸기 편집 작업 / 전개, 원격
- 5차시: 개별 발표 및 평가 / 정리, 등교

[평가계획]

- 등교 수업 발표: 수행평가 (개별 성적), 동료평가 (세부능력특기사항)

[ADDIE 단계]

- A 분석: 대중음악, 미디어 음악에 흥미가 많고 동영상프로그램 활용에 익숙한 학습자임. 진로와 연계한 음악 수업 선호도 높음.
- D 설계: 광고음악에 활용된 고등학교 수준의 음악 요소(리듬, 선율, 음색 등)와 개념(음악 형식)을 구별하도록 설계함. 웹사이트 자료 활용과 공유를 활발하게 함으로써 블렌디드 러닝에 맞게 수업을 설계함.
- D 개발: 학생의 수업 참여를 적극적으로 불러일으키는 프로젝트형 수업으로 개발함. 온·오프라인 수업의 장점을 살려, 동영상편집프로그램을 적극적으로 활용하는 수업.
- I 실행: 광고 배경 음악 바꾸기 편집 작업에서 상호작용을 충분히 확보하고 이를 통한 맞춤형 피드백을 주고받는 수업.
- E 평가: 과제 발표를 통해 평가를 진행하고 그 과정이 선순환체계로 이어지도록 수업에 대한 토론과 개방형 설문을 진행함.

고등학교 2학년 수업 운영 개요

- 학습 주제: 칼림바 연주하기
- 성취기준
 - [12음01-01] 악곡의 특징을 이해하며 개성있게 노래 부르거나 악기로 연주한다.
 - [12음01-05] 바른 자세와 호흡 및 정확한 발음으로 노래 부르거나 악기에 따른 연주법을 익혀 표현한다.
- 성취기준 재구성
 - [12음01-01/01-05 통합] 악곡의 특징을 이해하며 바른 자세와 연주법으로 악기를 연주한다
- 성취기준 재구조화 고려사항: 온 · 오프라인 연계수업에서도 탄력적으로 운영할 수 있는 악기를 선정하고 2개의 성취 기준을 통합하여 학습량을 적정화함. 도달해야 하는 성취기준과 목표를 줄이고 학생과의 상호작용을 위한 시간을 확보함.

[차시별 수업계획]

- 1차시: 학습 주제 소개, 악기 주법, 조율법 탐색 / 도입, 등교
- 2차시: 악곡 연습(바른 자세와 주법) / 전개, 원격
- 3차시: 악곡 연습(악곡의 특징) / 전개, 등교
- 4차시: 연주 리허설 피드백 및 악곡 연습 / 전개, 원격
- 5차시: 개별 발표 및 평가 / 정리, 등교

[평가계획]

- 등교 수업 발표: 수행평가 (개별 성적), 동료평가 (세부능력특기사항)

[ADDIE 단계]

- A 분석: 코로나 상황에서도 활용할 수 있으며 휴대성, 가격과 연주 접근성을 지닌 악기로 ‘칼림바’를 선정함.
- D 설계: 온 · 오프라인에서도 학습의 지속성을 유지하기 위해 바른 자세와 주법을 지도할 수 있도록 수업을 설계하고 학생별 맞춤형 피드백을 제공하는 데 주안점을 둠.
- D 개발: 온라인플랫폼과 관련 앱을 적극적으로 수업에 활용하며, 원격 수업과 대면 수업의 장점을 살린 수업 차시 구성으로 온 · 오프라인의 연계성을 높임.
- I 실행: 주법을 익히고 악곡을 연주하는 과정에서 낙오되거나 부족함을 느끼지 않도록 충분한 상호작용의 시간을 확보하고 맞춤형 피드백을 주고받는 수업.
- E 평가: 한 차례 리허설을 통해 보다 완결성을 높인 연주 발표 평가를 진행하고

그 과정이 선순환체계로 이어지도록 수업에 대한 토론과 개방형 설문을 진행함.

3. 연구 방법

이 연구는 원격 수업과 등교 수업이 격주로 병행되는 블렌디드 러닝 수업 유형으로, 2021.08.30. ~ 2021.10.08.까지 약 5주간 학교 음악실과 가정에서 온라인 플랫폼(Zoom)을 활용한 5차시 프로젝트 수업으로 진행하고자 하였다. 밀접 접촉을 최소화하도록 하는 교육부 지침을 준수하여 프로젝트 수업이지만 개별 프로젝트 과제를 설정, 발표, 평가로 구성하였다. 등교 수업과 동일한 기준으로 원격 수업의 출결, 학생 관리, 평가를 진행하였고, 연구의 결과에 대해서 개방형의 학생 설문을 활용하고자 하였다. 연구 도구로 개방형의 학생 설문지를 선정한 것은, 설문 결과 분석은 어렵지만 개방형의 설문을 통해서 학생들의 자유로운 피드백을 수렴하고자 했기 때문이다. 블렌디드 러닝이라는 낯선 수업 방식이 정규 수업 학교 현장에서 전체 학생을 대상으로 이루어진 것은 그 자체로 객관화, 일반화하기에는 매우 이례적인 상황이다. 연구가 진행되는 과정에서도 어느 시점에서 전면 등교 수업 또는 전면 원격 수업으로 지침이 바뀔지 모른다는 불안감이 계속되어서 교육 환경이 불안정하였다. 연구에 대한 실행 역시 서울특별시에 소재한 단일 고등학교에서만 이루어졌으므로 연구 집단의 대표성이 부족하다는 한계를 안고 있다. 절차적 계획부터 실행, 평가로 이어지는 전체의 과정에 대한 교사 자기 평가도 병행함으로써 전체적인 연구 결과에 대한 신뢰도를 높이하고자 하였다. 교사는 수업을 거시적 관점에서 설계자, 수업 연구자가 된 동시에, 수업을 조력하는 촉진자, 평가자이기도 하며, 매체 활용에 능통한 기술지원자이기도 하다. 연구 방법을 정리하면, <Table 4>와 같다.

<Table 4> Overview of research

Research Period	Research method	Class type	Instruction model	Students	Evaluation	Use of result	Role of researcher (teacher)
2021.08.30.~ 2021.10.08. (class plan for 5 sessions)	Project class (minimizing close contact)	Online remote class+ general class	Reorganized into a blended learning lesson design based on the music lesson design model (ADDIE)	1st and 2nd year of high school	Performance evaluation	Student open questionnaire teacher self-evaluation	Learning designers, facilitators evaluators technical supporters, class researchers

4. 교수학습지도의 실제

고등학교 1학년 대상 프로젝트 수업은 고등학교 생활화 영역의 ‘광고 음악’을 소재로 표현(창작/재구성) 활동을 진행하였으며 교수학습지도계획은 아래와 같다. 1차시에서 해당 학습 주제에 대한 개괄적인 자료를 교사가 제시하고 학생들이 이에 대해 자유롭게 의견을 나누도록 유도하였다. 광고의 성격에 따라 별도의 로고송(Logo Song)이 제작된 광고, 효과음만 있는 광고, 기존의 음악을 광고에 활용한 사례 등 다양하고 풍부한 예시자료를 준비하여 함께 감상한다. 학생이 재구성할 광고 음악의 범위가 넓으므로, 광고 재생 시간을 기준(최소 30초 이상)으로 과제 범위를 한정하였다. 2차시는 원격 수업으로 광고 선정 및 음악 탐색의 과정이 진행되는데, 각자의 PC, 태블릿, 핸드폰을 활용하였다. 3차시는 각자의 핸드폰과 태블릿에 설치한 무료 편집 앱(App)과 프로그램을 활용하였다. 학생들이 이미 동영상 편집에 능숙한 경우도 많아서 특정 프로그램을 지정하지 않고 원하는 프로그램을 자유롭게 활용하도록 하였다. 4차시에서는 음악 코디네이터/연출가 직업을 탐색하는 감상 자료를 함께 공유하여 시청하고, 학생들과 짧은 소감을 나누었다. 광고 배경 음악 바꾸기 영상 편집에 시간이 오래 걸리기 때문에 과제와 관련한 맞춤형 피드백을 주고받으며 학생들이 영상을 편집하도록 하였다. 5차시는 등교 수업으로 음악의 사회적 기능과 역할을 토론한 후, 발표와 평가를 진행하였다. 배경음악을 바꾸어 편집한 광고음악 영상과 원래의 광고음악 영상을 비교 감상하며 편집 의도와 음악의 역할과 기능을 발표하였다. 광고 원본 영상과 배경음악을 재구성한 광고 창작 영상을 각각 파일로 제출받았다(Figure 1). 동일한 소재의 광고를 사용하여 과제를 수행한 경우 다른 배경 음악으로 재구성된 광고를 비교 감상하면서 표현의 다양성과 독창성을 자유롭게 논의하였다.

고등학교 1학년을 위한 교수 및 학습 지도 계획

- 학습목표: 음악의 사회적 · 문화적 역할과 기능을 이해하고 이를 설명할 수 있다.
다양한 음악을 활용하여 광고를 재구성하고 이를 발표할 수 있다.

- 학습주제: 음악과 광고의 만남: 광고 배경음악 바꾸기

[1차시 단계별 활동]

- 도입: (동영상 예시자료 소개) 언택트 시대의 온라인 공연과 인터넷플랫폼, 음악 산업과 미디어와의 연관성
- 전개: (교사 주도 대면토론수업) 교과서와 활동지 활용, 자유 토론
10초, 30초 미디어광고와 그 음악의 기능, 광고로 접해서 음악을 좋아하게 된

경험 공유

- 과제 제시: 광고 배경음악 바꾸기
- 정리: 차시 예고 - 실시간 쌍방향 원격 수업

[2차시 단계별 활동]

- 도입: 대중들에게 오랫동안 사랑받은 광고음악, 미디어의 영향으로 차트 역주행한 음악 소개 (광고 동영상)
- 전개: (학생 주도 실시간원격 과제수행수업) 광고 선정 및 음악 탐색 활동
Zoom 비디오 화면을 켜 채로, 음악탐색활동 진행. 각자의 컴퓨터와 핸드폰을 이용하여 검색작업 진행, 학생들과 채팅 메시지를 통해 개별 피드백 진행
- 정리: 차시 예고 - 태블릿, 핸드폰 지참, 동영상 편집프로그램 다운

[3-4차시 단계별 활동]

- 도입: 음악편집프로그램 소개 및 다운로드 안내
- 전개: (학생 주도 대면및원격 과제수행수업) 동영상 및 음악 편집 프로그램 (App)으로 편집 작업. 등교 시에는 각자의 태블릿, 핸드폰 등을 활용하고, 원격은 Zoom 비디오 화면을 켜 채로, 음악 편집작업 진행. 학생들과 대면 및 채팅 메시지를 통해 개별 피드백 진행
- 정리: 차시 예고 - 동영상편집프로그램 활용

[5차시 단계별 활동]

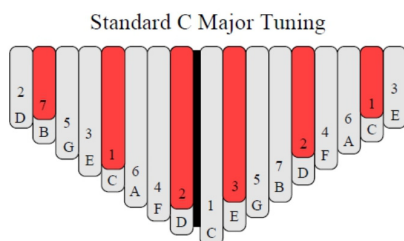
- 도입: 동기 유발 - 음악의 사회적·문화적 역할과 기능 토론
- 전개: (학생 주도 대면발표수업) 과제 개별 발표 및 동료평가
광고 원본 동영상과 음악이 바뀐 동영상을 차례로 감상
- 정리: 차시 예고



left: 1 Grade student - bed advertisement video
Right: 1 Grade student - car advertisement video

[Figure 1] Example of submission of advertisement background music change assignment

고등학교 2학년을 대상으로 하는 프로젝트 수업은 표현 영역의 ‘악기 연주하기’로 교수 및 학습 지도 계획은 아래와 같다. 칼림바는 최근 주목받은 민속악기인데, 평균 가격 2만원 이하로 가격 접근성이 좋고 음량이 작은 선율 악기로서 주법을 익히기 쉬운 것이 특징이다. 학생들에게 비용이 발생하는 점에 대해 양해와 동의를 얻고 칼림바를 구입하도록 안내하였다. 1차시에서 17키 칼림바의 원리와 주법을 안내하고 C key로 조율하도록 지도하였다[Figure 2].



[Figure 2] Kalimba scale and tuning

(<https://www.kalimbamagic.com/blog/item/exotic-tunings-for-17-note-kalimba-in-c>)

칼림바 조율 무료 앱을 설치하도록 하고 조율의 어려움을 겪는 학생들은 일대일로 도움을 주었다. 유튜브(Youtube) 동영상과 칼림바 관련 사이트, 다양한 칼림바 앱에서 주법과 튜닝 방법을 활용하였다. 간단한 음계 연주를 함께 연습하고 칼림바의 음색과 닮은 첼레스타의 음색을 감상하였다. 새로운 악기에 대한 긍정적인 첫인상을 심어주고 교사의 연주 시범을 보여줄 수도 있으며 악기 조율의 도움을 줄 수 있으므로 등교 수업일 때 1차시 수업을 시작하기로 하였다. 칼림바는 음량이 다소 작은 편이나 은은한 울림을 지니고 있어 학생들이 쉽게 호감을 느끼고 악기의 주법을 익히는 것을 확인할 수 있었다. 악곡의 전체적인 속도가 빠르지 않고 선율이 익숙한 애니메이션 OST 악곡을 과제 연습 악곡으로 선정하였다. 악보는 칼림바 손가락 번호가 기입된 악보로 제공하였다.

학생들이 악보를 보고 박자와 리듬에 맞게 선율을 연주하기 위해 등교 수업에서는 피아노를, 원격 수업에서는 모바일 무료 피아노 앱을 활용하였다. 4차시 원격 수업에서 칼림바 연주 발표 리허설을 진행하고 학생들의 칼림바 연주에서 부족한 점을 맞춤형 피드백으로 제공하였다. 5차시 등교 수업에서 칼림바 연주 발표를 실시하고 이를 수행평가에 반영하였다.

고등학교 2학년을 위한 교수 및 학습 지도 계획

- 학습목표: 악곡의 특징을 이해하며 개성있게 악기로 연주할 수 있다.

바른 자세와 호흡으로 악기에 따른 연주법을 익혀 표현할 수 있다.

- 학습주제: 칼림바 연주하기

[1차시 단계별 활동]

- 도입: 언론에 노출된 칼림바 영상
- 전개: (교사 주도 대면수업) 칼림바 악기 주법과 조율법 탐색. 음계, 운지, 조율을 안내하고 상세한 피드백 제공
- 과제 제시: 칼림바 악보 배부, 음계 연습
- 정리: 차시 예고 - 칼림바 음계 연습

[2차시 단계별 활동]

- 도입: 칼림바 음색의 다양한 악곡 소개
- 전개: (학생 주도실시간원격과제수행수업) 칼림바 악곡(음계 및 배부한 악곡 악보) 연습 App, Zoom 비디오 화면을 켜 채로, 연주연습 진행. 오디오를 번갈아 켜며, 학생들의 연주 확인 및 피드백 제공
- 정리: 차시 예고 - 박자에 따른 연습, 리허설 안내

[3차시 단계별 활동]

- 도입: 학생들의 칼림바 연주 동영상
- 전개: (학생 주도 대면수업) 음계 및 배부한 칼림바 악곡 연습 악보를 분할하여 개별 및 모듬으로 연습하고 피드백 제공. App 활용
- 정리: 차시 예고 - 리허설 안내

[4차시 단계별 활동]

- 도입: 무대 매너 및 연주 예절
- 전개: (학생 주도 실시간원격수업) 연주 리허설. 발표 리허설을 해보고 동료평가를 통해 부족한 점을 보완
- 정리: 차시 예고 - 개별 발표 및 평가 예고

[5차시 단계별 활동]

- 도입: 박자에 맞추어 다같이 합주
- 전개: (학생 주도 대면발표수업) 개별 연주 발표 및 평가
- 정리: 차시 예고

IV. 고등학교 음악과 블렌디드 러닝 수업 평가

1. 수업에 대한 평가 활동

이 연구는 학생의 수행 과정과 결과를 교사가 직접 관찰 확인한 평가를 <Table 5>와 같이 진행하였다. 원격 수업이라도 실시간 쌍방향 화상 수업의 경우는 학생의 수행 과정과 결과를 직접 관찰 확인할 수 있기에 평가할 수 있으며 생활기록부에 기재가 가능하다.

<Table 5> Teaching and learning assessment

Theme	Production	Criteria	Method		
			Assessment Types	Valuer	Student activity
Music meets advertisement: Changing advertisement background music.	Submitting and presenting assignment files.	Understanding the use of music and revising properly.	Oral presentation of assignments	Teacher	Individual
Playing the kalimba.	Performing	Playing the music with the correct technique.	Playing the instruments	Teacher	Individual

원활한 평가가 이루어지도록 수행평가 과제물은 미리 파일로 제출받아서 재생 가능 여부를 확인하는 등 기술적 환경을 점검하였다. 칼림바 연주 발표도 4차시에 리허설을 실시하여 평가를 대비한 의미 있는 피드백을 제공하였다. 학생의 수행 과정 중 의미있는 관찰 내용은 기록하고 동료 평가에서 큰 호응을 받은 학생이나 완성도와 창의성이 높은 과제를 제출한 학생에 대해서 과목별 세부능력 및 특기사항에 기록하였다.

2. 교사 자기 평가

교사는 온·오프라인이 병행되는 블렌디드 러닝 수업에서 다양한 역할을 동시에 해내야만 한다. 그러므로 교사의 입장에서 잘한 점, 잘하지 못한 점, 아쉬웠던 점을 중심으로 자기평가를 실시하며 전반적인 연구를 점검하였다.

연구에서 잘한 점은, 학생들의 흥미와 선호도를 고려하여 수업 주제를 설정하고

전개한 점이다. 연구가 종료되고 나서 많은 수의 학교들이 코로나를 계기로 ‘칼림바’를 수업에 활용했다는 것을 확인하게 되었다(Kang, 2022). 그동안 교육 현장에서 주목받지 못했던 칼림바가 교육적 활용도를 인정받으며 폭넓게 쓰이게 된 것은 매우 긍정적인 일이다. 또한, 온라인 플랫폼과 웹사이트 자료 등을 적절히 활용하여 학생들이 비교적 불편함 없이 수업 자료를 제공받았다. 학생들과의 상호작용에도 비중을 두어서 수업에 대한 별다른 불만이나 이의 제기가 없었던 점도 잘했다고 평가할 수 있다.

연구에서 잘하지 못한 점은, 전체적인 수업 설계가 보다 정교하지 못했던 점이다. 블렌디드 러닝을 적용한 음악 수업에 대한 이전 경험이 없었고 수업 계획을 바로 현장에 적용해야만 했던 시간적 촉박함이 있었다. 이러한 이유로 사전 설문을 생략하고 사후 설문만 실시하면서 수업 결과 평가를 위해 개방형 질문의 학생 설문을 진행하였는데, 이와 같이 사전 설문 생략의 부족한 점을 보완할 수 있도록 사후 설문 문항을 보다 정교하게 구성하지 못한 것이 이 연구에서 미흡한 점이다.

연구에서 아쉬웠던 점은, 음악 교과에서 블렌디드 러닝에 관한 수업 연구가 적어 참고할만한 사례가 적었다는 점이다. 학교 내 일부 대상이나 정규 교육과정 수업 외의 경우에는 블렌디드 러닝에 대한 연구가 일부 있었으나(Cho, 2021; Kang, 2021b; Park, 2021b; Yang, 2021)정규 학교 교육과정에서 이루어지는 블렌디드 러닝 수업 연구는 많지 않았다. 실기 중심의 음악 교과 성격이 강하다 보니, ‘실기는 대면’이라는 기존 인식의 한계가 느껴지기도 하였다. 또한, 디지털 기기로 습득하는 음악 기초 기능에 대한 근원적 회의감도 있었다. 예를 들면, 피아노 앱으로 피아노를 이해할 수는 있지만, 피아노를 잘 연주하는 법까지는 도달하기 힘들기 때문이다.

교사는 다양한 디지털 기기와 애플리케이션에 익숙해야 하고, 자신의 디지털 역량을 지속적으로 향상시키는 것이 교사의 음악적 역량만큼이나 중요할지도 모른다. 왜냐하면 가정에서 학생들이 기기 사용이나 인터넷 접속에 어려움을 겪을 때 전체 수업이 일시 중단되면서 해당 학생의 기술적 어려움을 교사의 범위에서 도와줘야 하는 일이 빈번하게 일어나기 때문이다. 이 연구를 통해서 연구 과정에서 예측하지 못한 다양한 교육적 상황을 맞닥뜨리면서 미래 교육에서의 교사의 역할을 다시금 주목하게 되었다.

교사의 관점에서 블렌디드 러닝을 적용한 음악 수업의 설계, 개발, 실행, 평가는 다음과 같은 주안점으로 정리될 수 있다.

첫째, 블렌디드 러닝을 적용한 음악 수업을 설계할 때, 학습 주제와 음악 경험 선정이 중요하다. 이 연구는 실기 중심의 음악 수업이 비대면, 마스크 착용, 노래 부르기의 제약 등에서도 강의식 또는 과제형의 음악 이론 수업이나 감상 수업이 아닌 표현 영역과 생활화 영역에서도 가능한 블렌디드 러닝 방식의 프로젝트 수업 사례를 보여

주고자 했다. 이를 위해 교사는 성취기준을 블렌디드 러닝의 관점으로 재구조화하고, 현실 가능하며 맥락화된 성취 기준에 따라 학습 주제와 음악 경험을 신중하고 섬세하게 설계해야 한다. 같은 맥락에서, 온라인 수업을 대하는 학생의 역량과 연령에 따른 차이가 존재하므로 이를 고려하여 음악적 선행 경험이 수업 격차로 이어지지 않도록 유의해야 한다. 예컨대, 초등학생보다는 고등학생에 가까워질수록 다양한 형태의 온라인 학습에 노출된 경험이 많아 온라인 수업에 보다 친숙하다. 교사와 상호작용하는 의사소통 능력과 수업 집중 시간도 연령에 따른 차이가 확연하다. 또한, 온라인 수업에 활용될 수 있는 교육용 악기를 선정할 때도 교육 적정성 여부를 살펴보아야 한다. 수업에 활용될 수 있는 교육용 악기는 학습 난이도, 휴대 용이성, 가격 적절성 등의 조건을 갖추어야 하는데, 이 조건에 부합하는 악기는 많지 않기 때문이다. 이 모든 요소를 고려하여 잘 설계된 블렌디드 러닝 수업은 교육과정의 성취기준을 재해석하여 음악 수업의 범위를 확장할 수 있다.

둘째, 디지털 기기 및 온라인 플랫폼을 적극 활용하되 기기 활용이 음악 수업에서 지나친 비중을 차지하지 않도록 유의한다. 학생들은 원격 수업을 위해 1인당 1대의 태블릿 혹은 PC, 그리고 핸드폰기기를 사용하였다. 이때 전교생에게 공통으로 대여해 줄 수 있는 별도의 교육용 악기가 확보되어 있지 않아 보편적으로 이미 가지고 있거나 구입 비용이 높지 않은 악기, 무료 음악 모바일 앱(App)과 음악 편집 프로그램을 활용하는 경우가 대부분이다. 수업 사례에서도 무료 음악 편집 프로그램과 피아노 앱 등을 활용하였는데, 프로그램을 익히는 데 지나치게 시간을 쓰거나 음악보다는 프로그램 자체에 흥미를 가지는 학생이 있었다. 수업 중 핸드폰기기를 활용할 때도 수업 목적 외의 웹 검색에 빠지는 일이 생기기 쉽다. 모바일 피아노 앱이 편리하고 유용하지만 피아노 악기를 대체할 수 없는 것처럼 디지털 기기와 온라인 플랫폼이 그 목적을 왜곡하지 않도록 현명하고 적절히 활용해야 할 것이다.

셋째, 개별화된 피드백을 보장할 수 있는 장치와 여건이 필수적으로 마련되어야 한다. 온라인 학습에서는 학생들의 비언어적 의사표현을 섬세하게 읽어내기 어렵다. 그럼에도 불구하고, 원격 수업을 등교 수업보다 더 편안하게 받아들이는 학생들이 있으며 원격 수업에서 오히려 집중도와 발표력이 높아진다는 학생들도 있다. 연구자는 온라인 플랫폼 Zoom의 채팅 메시지, EBS온라인클래스 게시판, 개인 휴대폰 번호를 공유하며 학생이 필요로 하는 피드백에 빠르게 응답하고자 하였다. 개별화된 피드백은 빠르고 정확하게 학생과 교사를 이어주는 역할을 한다.

넷째, 블렌디드 러닝이 적용된 학습 환경에서 교사의 역할은 학습의 설계자, 촉진자, 평가자, 기술지원자, 수업 연구자 등으로 확장된다(Hong, et, al., 2021, pp. 52-66). 블렌디드 러닝을 경험한 교사가 가장 힘들어하는 점은 교육과정을 블렌디드 러닝에

적절하게 재구성하는 것부터 학생들의 기술적인 어려움까지 모두 지원해야 하는 역할을 수행하는 것이다. 실시간 쌍방향 수업이 권장되면서 원격 수업의 질 제고를 위해 교육부와 시도교육청은 교사 연수, 수업 자료, 온라인 수업 콘텐츠 등 다양한 교육적 지원이 마련하였다. 하지만 교육 현장에서 경험한 교육적 지원은 만족스럽지 못한 것이 현실인 만큼 앞으로 지속적이고 전폭적인 지원을 기대한다.

3. 수업 사례에 대한 학생 의견 조사

5차시의 프로젝트 수업이 종료된 후 수업에 참여한 학생들의 의견과 수업 소감을 구글 설문지로 취합하였다. 연구에 참여한 전체 인원은 학년별 230명 내외(약460명)이지만, 설문과 교육적 활용에 대해 개인정보 수집에 동의한 130명(1학년), 155명(2학년)만이 설문에 참여하였다.

[개방형 설문 목록]

1. 개인정보 수집에 동의합니까? 예 아니오
2. 학번과 이름을 써주세요 _____
3. 음악 수업의 내용 중에서 원격 수업(실시간 쌍방향)과 등교 수업을 병행하는 블렌디드 러닝 방식의 수업으로 선호하는 수업 내용은? 노래부르기/악기연주하기/창작하기/생활화영역
4. 음악 수업의 내용 중에서 원격 수업(실시간 쌍방향)과 등교 수업을 병행하는 블렌디드 러닝 방식의 수업으로 선호하지 않는 수업 내용은? 노래부르기/악기연주하기/창작하기/생활화영역
5. 모든 교과에서 원격 수업과 등교 수업을 병행하는 블렌디드 러닝 수업을 실시하고 있습니다. 다른 교과와 비교하여 원격으로 음악 수업을 진행하는 것에 긍정적인가요? 유익하다고 생각하나요?
6. 모든 교과에서 원격 수업과 등교 수업을 병행하는 블렌디드 러닝 수업을 실시하고 있습니다. 다른 교과와 비교하여 음악 수업의 경우, 실시간 쌍방향 원격 수업과 등교 수업의 전반적인 차이가 크다고 생각하나요? 아니면 차이가 적다고 생각하나요? 그 이유는 무엇이라고 생각하나요?
7. 음악 감상 수업의 경우, 원격 수업(실시간 쌍방향)에서는 웹사이트 링크를 전달하여 감상을 실시하도록 하였습니다. 음악실에서 음악을 함께 듣는 것과 차이가 있었나요?
- 8-1. (1학년) 블렌디드 러닝의 방식으로 전개하였던 광고 음악 바꾸기 수업에 대한

소감을 이야기해주세요.

8-2. (2학년) 비말 감염을 방지하기 위해 칼림바를 수업에 활용하여 악기 연주를 배웠습니다. 칼림바 학습에 대한 소감을 이야기해주세요

설문 결과는 다음과 같다. 음악 영역에 대한 선호를 묻은 질문을 제외하고는 문장형 서술형으로 답변을 받았다.

첫째, COVID-19 시대와 포스트 코로나 시대의 음악 수업의 경우, 원격 수업으로 진행되는 것에 대해 긍정적인지 질문하였다. 그 결과, 1학년에서는 긍정적이거나 중립적이다 (106명, 82%)와 긍정적이지 않다(24명, 18%), 2학년에서는 긍정적이거나 중립적이다 (139명, 89.7%)와 긍정적이지 않다 (16명, 10.3%)라고 응답했다. 두 학년 모두 원격 수업에 대해 긍정적인 의견 (80%이상)을 가지고 있음을 확인할 수 있었다. 학생들은 원격 수업이 학교 현장에 도입될 수밖에 없는 현재의 교육 여건을 충분히 인식하고 있기에 낙관적이거나 최소 중립적인 입장을 표한 것으로 생각되었다. 또한, 블렌디드 러닝의 방식으로 경험한 원격 수업이 긍정적인 교육적 성과를 거두었다고 해석될 수 있을 것이다.

둘째, 블렌디드 러닝을 적용한 프로젝트 음악 수업을 경험한 결과, 등교 수업과 원격 수업의 차이가 느껴지는지 질문하였다. 그 결과, 등교 수업과 원격 수업의 차이가 적다는 의견이 52%(1학년), 86%(2학년)로 절반 이상의 학생들이 격차가 적다고 응답하였다. 다시 말하면, 등교 수업과 원격 수업의 차이가 크다는 답변은 48%(1학년), 14%(2학년)로 차이가 확연히 달랐다. 1학년은 디지털 기기와 영상자료를 많이 활용하였던 생활화 영역에 중점을 둔 수업이고, 2학년은 핸드폰 앱을 활용하였으나 표현(악기 연주)영역에 중점을 둔 수업이었다. 따라서 경험한 수업 활동의 차이가 등교 수업과 원격 수업의 인식 차이와 관련 있음을 확인할 수 있었다. 등교 수업과 원격 수업의 자연스러운 연결과 흐름을 중점적으로 고려하여 교수 학습을 진행하였으나, 음악적 경험의 종류에 따라 대면과 비대면 중 보다 선호되는 소통 방식이 있다고 보여진다. 등교 수업과 원격 수업의 차이가 크다고 응답한 학생들의 구체적인 이유는 아래와 같다. 학생들이 등교 수업을 보다 선호하는 이유는 함께 노래하고 악기를 연주하는 즐거움이 없고, 소리의 질적 차이와 같은 한계가 있기 때문이라는 답변하였다. 또한 대면 수업에서의 상호작용을 보다 선호하는 경향도 확인하였다.

[학생들의 답변 일부 발췌]

- 음악은 참여가 중요한데 원격 수업 같은 경우에는 많은 아이들이 적극적인 행동을 하지 않기 때문이다

- 실제로 들리는 소리가 다름
- 음악은 자신이 직접 경험하고 느끼는 것이 중요하다고 생각함
- 음악은 여러 친구들과 만나서 하는 것이 더 재밌고 신나는 것 같다
- 직접 옆에서 가르쳐주시는 것에 비해 화면상으로 간접적으로 보여주시는 것에 한계가 있기 때문입니다.
- 기초적인 이론을 배우는 데는 차이가 없지만 함께하는 활동을 할 때는 차이가 크다고 생각한다
- 아무래도 선생님과 대면수업이 더 수업참여도도 이끌 수 있고 더 좋다고 생각해요

셋째, 블렌디드 러닝을 적용한 프로젝트 음악 수업 경험을 토대로 블렌디드 러닝으로 경험하고 싶은 음악 활동에 대한 질문하였다. 감상 영역은 원격 수업과 등교 수업에서 교수 학습 활동의 역동성 차이가 두드러지지 않다고 판단하여 문항 선택지에서 제외하였고 노래 부르기와 악기 연주하기, 음악 창작하기, 음악의 생활화 활동 중에서 고르도록 하였다. 설문 중에서 유일하게 단답형이 아닌 선택지를 고르는 문항이었다. 블렌디드 러닝으로 배우고 싶은 음악 활동의 학년별 선호도는 <Table 6>과 같다.

<Table 6> Music activity you want to learn with blended learning

Preference	Gr. 1 (N=130)	Gr. 2 (N=155)
1	Playing instruments (N=70, 53.8%)	Applying music in life (N=70, 45.2%)
2	Applying music in life (N=35, 26.9%)	Playing instruments (N=53, 34.2%)
3	Singing (N=15, 11.5%)	Singing (N=20, 12.9%)
4	Creating (N=8, 6.2%)	Creating (N=12, 7.7%)
None	N=2 (1.5%)	N=0

‘광고 배경음악 바꾸기’를 진행한 1학년과 ‘칼림바 연주하기’를 진행한 2학년의 선호도가 달랐는데, 서로 다른 학년이 진행하는 음악적 활동에 대한 호기심이 느껴지는 답변 결과였다. 각 학년의 수업 결과물(발표 및 과제 동영상)을 다른 학년에게 소개한 결과가 답변에 영향을 미쳤다고 볼 수 있다. 블렌디드 러닝을 적용하는 수업 형태로 악기 연주하기와 음악의 생활화 활동을 과반수의 학생들이 선호하였다. 노래 부르기

영역을 선호하지 않는 이유는 코로나로 인해 마스크 착용을 전제하고 상황, 평소 학교 음악 수업 시간에 노래 부르기를 꺼려 하는 경향 등이 복합적으로 영향을 미쳤기 때문으로 보이나 추후 자세한 연구가 필요한 부분일 것이다.

넷째, 고등학교 음악과 블렌디드 러닝을 적용한 프로젝트 수업에 대한 서술형 소감을 질문하였다. 긍정적인 답변이 많았는데, 답변의 일부는 아래와 같다.

학생들의 답변 일부 발췌

[음악과 광고의 만남: 광고 배경음악 바꾸기 1학년 수업 소감]

- 전자기기를 사용하여 만들어야 하기 때문에 집에서 컴퓨터로 병행하여 진행하는게 편리했습니다
- 수업을 하면서 이해가 안되거나 몰입도가 떨어지는 불편함이 없었기 때문이다
- 아무래도 원격에서는 혼자 조용히 생각할 수 있었기 때문에 이렇게 생각을 많이 해야하는 활동은 블렌디드 러닝으로 진행되는 것이 적절하다고 생각합니다
- 광고를 찾아보면 웃긴 광고도 나오는데 그럴 때마다 친구들과 웃고 떠들면서 시간을 많이 소비했는데 집에서 할 때 집중해서 음악을 고르고 음악을 바꿀 수 있었다
- 크게 진도 차이가 나거나 학습에 부족을 느끼지는 못했기 때문에 집에서 만들어서 짤하고 오프라인 때 선보일 수 있어서 기대감도 생기고 무엇인가 만들어냈다는 느낌이 더 커 좋았다
- 다양한 광고 음악을 들어보는 것이 좋았다. 그리고 거기서 더 나아가 다른 광고에 적용해보는 것이 창의적이고 재미있었다. 수행평가라는 생각과 부담감이 많이 없었던 재미있는 활동이었다
- 평소에 음악이 광고의 전반적인 이미지나 분위기에 얼마나 큰 영향을 미치는지 잘 몰랐었는데, 직접 광고음악을 바꿔보며 음악 하나로 광고의 분위기가 완전히 바뀌는 것을 보고 광고에서의 음악의 중요성을 깨닫게 되었던 것 같다

[칼림바 연주하기 2학년 수업 소감]

- 처음 연주해보는 악기여서 어색했는데 하다보니 어렵진 않았던 것 같다. 진입장벽이 낮고 쉽게 시작할 수 있는 악기인 것 같다. 코로나 때문에 이런 새로운 경험도 해볼 수 있는 것 같다
- 칼림바란 악기를 전에는 잘 몰랐었는데 음색이 되게 예쁜 악기란 것을 알게 되었습니다. 연주하기도 쉽고 빠르게 배울 수 있어서 비대면 수업에서도 적합했던 것 같습니다. 칼림바를 연주하는 법을 정확하게 배울 수 있었습니다

- 칼림바라는 악기를 처음으로 들어봤는데 우리 학교에서 뿐만 아니라 다른 학교에서도 코로나라는 상황으로 인해 이것저것 많이 바뀌게 되면서 칼림바를 연주하고 배우는 학생들을 많이 보았다
- 코로나라는 상황에 맞게 입으로 불거나 같이 쓰는 게 아니여서 접촉도 적었고 다른 악기에 비해 비교적 쉽고 소리도 예쁘고 짧은 시간 안에 곡을 연주할 수 있을 정도로 재밌게 배운 것 같아서 좋았다

V. 결론

COVID-19로 인해 학교 교육 현장은 에듀테크 기기의 활용과 원격 교육의 적용이 빠른 속도로 이루어지고 있다. 대면 상호작용을 강조하는 실기 중심의 음악 교과도 언제, 어디서나 가능할 수 있는 온·오프라인으로의 교육 흐름에 발맞추어야 하는 과제에 당면한 것이다. 이 연구는 COVID-19로 변화한 음악 교과 수업의 목표와 방향을 탐색하고 고등학교 음악과 표현 영역과 생활화 영역에서 활용될 수 있는 블렌디드 러닝 수업 사례를 제시하는 데 그 목적이 있다.

학교 음악 교육의 목표와 방향성을 제시하는 ‘학교 예술교육 중장기 발전 계획’에 따르면, COVID-19를 계기로 학교 예술교육은 에듀테크 활용 및 원격 교육 등 비대면 학교예술교육을 병행해야 하는 새로운 교육 체계로의 변화를 맞이하고 있다. 학교라는 공간의 경계를 넘어 예술이 일상이 되고 예술로 새로운 세상과 소통하며 예술을 즐기고 누리며 더불어 살아가는 ‘예술 향유인’을 기르는 교육으로 변화되어야 한다 (Seoul Office of Education, 2021a, pp. 3-6).

이를 위해 교육부와 시도교육청은 원격 수업과 등교 수업을 혼합한 블렌디드 러닝의 수업 형태를 적극적으로 활용하도록 권장하고 있으나 이와 관련한 수업 사례 연구는 미비한 실정이다. 수업 연구 사례를 제시하기 위해, 고등학교 학생들을 대상으로 블렌디드 러닝을 적용한 음악 수업 설계와 적용을 수행하였다. 수업 설계는 ADDIE 모형을 토대로 블렌디드 러닝 재구성 절차를 적용하여 고등학교 1학년과 2학년을 대상으로 한 5차시 프로젝트 수업을 각각 설계하였다. 고등학교 1학년 수업은 음악 생활화 영역에 비중을 둔 감상, 표현(창작/재구성) 수업, 고등학교 2학년 수업은 음악 표현(악기 연주) 영역에 비중을 두고 악기 애호로 확장하는 수업을 설계하였다. 블렌디드 러닝의 선순환 체계에 맞추어 교육과정-수업-설계-시행-평가로 운영해보고 이에 대한 교사 자기 평가와 학생 설문 평가를 하였다.

이 연구를 통해 얻은 결론은 다음과 같다.

첫째, COVID-19 시대의 음악 교육은 전통적인 대면 수업 형태에서 온·오프라인의 대면과 비대면 혼합 수업 형태로 수업의 목표와 방향이 확장되었다. 이를 위해 에듀테크 기기와 초고속 인터넷망, 스마트폰 애플리케이션, 스마트폰 생태계가 필수 불가결하게 활용되었다. 교실이라는 공간을 넘어서 음악 수업은 음악을 경험할 수 있다면 가능한 모든 형태를 수용하고자 했고, 이 과정에서 스마트폰 애플리케이션은 악기 이상의 가치로 기능하였다. COVID-19로 인해 부득이하게 원격 수업이 시작되었지만, 학생과 학부모, 교사는 2년 넘게 원격 수업을 경험하면서 ‘비대면 원격 수업이 대면 등교 수업을 완전히 대체할 수는 없다. 하지만 비대면 원격 수업도 충분히 훌륭하다’는 긍정적이고 의미 있는 인식의 변화를 가져왔다. COVID-19 시대에 음악을 포함한 모든 교과에서 교육부 주도로 블렌디드 러닝의 수업 방식이 권장되었고 음악 교과에서도 블렌디드 러닝이 미래 교육을 선도할 수업 형태로 자리매김하게 되었다.

둘째, 포스트코로나 시대의 음악 교과는 미래 사회 변화에 맞게 삶과 연계한 음악 교육, 개인의 창의성과 표현력을 개발하는 음악 교육, 언제, 어디에서나 경험하고 표현할 수 있는 음악 교육으로 나아가야 하는 목표와 방향성을 가진다. 음악과 교과 수업의 목표와 방향은 미래 교육이 지향하는 보편교육으로서의 일상 예술이자 온·오프라인을 넘나드는 예술 활동으로 나아가야 한다. 이 연구가 진행되는 동안 2021년 11월 미래형 교육과정인 2022 개정 교육과정 총론 주요 사항이 발표되었다. 이에 따르면, 2022 개정 교육과정은 미래 변화에 대응하는 역량 함양 교육과정인 동시에 삶과 성장을 지원하는 맞춤형 교육과정이다. 미래 세대 핵심 역량으로 디지털 기초 소양과 정보 교육, 생태환경교육이 강화되고 디지털 인공지능 교육환경에 맞는 교수 학습 및 평가 체제가 필요하며 삶과 연계한 교과 교육과정 개발 방향이 마련될 예정이다. 교과 교육과정은 학습량 적정화, 비판적 사고 함양 및 탐구 중심으로 교수 학습과 평가가 재편될 것이다(Ministry of Education, 2021e). 지금껏 음악 교과는 디지털 기기와 같은 매체 활용이 다른 교과보다 앞서고 적극적인 편이었다. 그러나 온·오프라인을 넘나드는 음악 수업이 마련되려면 블렌디드 러닝을 포함한 다양한 형태의 온·오프라인 수업에 관한 연구가 필요하다. 음악 교과에서 오프라인 교육을 보완하는 온라인 교육이 아닌 오프라인 교육과 다른 특징점을 지닌 온라인 교육으로서의 가능성을 실현해줄 활발한 후속 연구가 이루어지기를 기대한다.

셋째, 이 연구에서는 표현 영역과 생활화 영역을 중심으로 고등학교 1,2학년 대상 블렌디드 러닝을 적용한 음악 수업 사례를 개발·적용·평가하였다. 등교 수업과 원격 수업이 격주로 진행되는 상황에서 과제 중심형 수업이나 콘텐츠 감상 수업으로만 한정되지 않도록 실시간 쌍방향 화상 수업이면서 생활화 영역, 표현(악기 연주하

기) 영역을 다루었다. 대면 수업에 비견하는 교육적 효과의 원격 수업을 이루려면 정교한 블렌디드 러닝 설계가 이루어져야 한다. 잘 준비된 수업 자료와 빠른 인터넷 환경, 적절한 피드백, 양질의 콘텐츠, 앱(App) 등을 활용한 결과, 수업 사례는 학생들로부터 긍정적인 평가를 받았다.

블렌디드 러닝의 수업 형태가 학교 현장에 자리를 잡기 위해서는 극복해야 하는 문제가 여럿 남아있다. 그중 하나가 양질의 콘텐츠 개발이다. 교육부와 시도교육청에서 양질의 콘텐츠 개발에 힘쓰고 있으나 교사들이 체감하기에는 양질의 콘텐츠는 여전히 역부족하다고 느낀다. 맞춤형 수업 콘텐츠 자료는 여전히 교사가 직접 제작하거나 재가공해야 하는 데 상업적 목적으로 제작된 양질의 콘텐츠에 익숙한 학생들의 눈높이에 맞춘 수업 자료를 개발하는 데에서만도 많은 시간과 노력이 요구된다. 또한, 원격 수업이 가지고 있는 거리감이 수업의 몰입에 방해가 되고 집중력을 흐린다는 지적이 있었다. 등교 수업 시간이 있었음에도 학생들은 여전히 같은 공간에서 음악을 함께 즐기는 시간을 더 필요로 하였다. 그리고, 원격 수업을 활용한 학생 평가 원칙의 절차를 준수하다 보니 실시간 쌍방향 화상 수업 중 피드백을 주고받고 등교 수업 때 수행평가가 이루어지도록 설계해야 하는 구조적 아쉬움이 있었다.

전면 등교 수업으로 회귀가 이루어진 오늘이지만, 블렌디드 러닝을 경험한 학교 현장은 언제든 다시 블렌디드 러닝의 방식이 적용될 수 있다는 잠재 가능성을 인식하게 되었다. 미래형 교육과정을 주도할 수업 자료와 수업 전략의 지속적 연구 개발을 기대한다.

References

- Cho, A. Y. (2021). A survey of high school students' satisfaction with distance learning in music subject classes. *Korean Journal of Research in Music Education*, 50(3), 161-179.
- Choi, E. A., & Cho, S. I. (2020). Lesson plan of the recorder in distance education for elementary school students. *Journal of Music Education Science*, 45, 21-39.
- Doosan University Encyclopedia (2010). *Doopedia*. Retrieved May 31, 2022, from https://www.doopedia.co.kr/doopedia/master/master.do?_method=view&MAS_IDX=160830001535199. Seoul: Author.
- Gyeonggi Provincial Office of Education (2020). *Gyeong-gi understanding blended*

- learning*. Gyeonggi: Author.
- Horn, M. B., Staker, H., & Christensen, C. M. (2017). *Blended*. Seoul: Eduunity.
- Hong, S. J., Oh, S. C., Choi, J. S., Lee, J. C., Lee, S. M., & Park, Y. J. (2021). *Exploring blended learning practices in schooling. Korean curriculum and evaluation institute research report*(RRI 2021-2). Chungbuk: Korea Institute of Curriculum and Evaluation.
- Jung, E. J., Kim, Y. H., Kim, Y. M., Bae, S. Y., Park, Y. J., & Kim, J. H. (2022). A study on universal accessibility of school art education in Korea. *Korean Journal of Research in Music Education*, 51(1), 119-136.
- Kang, D. E. (2022). Do you know 'kalimba'... these days, elementary and middle school students learn this. Retrieved July 8, 2022, from https://www.chosun.com/national/national_general/2022/03/18/SAXNWCK33BCV7A4INBWE2BZTLM/
- Kang, S. (2021a). A survey of preliminary elementary school teachers' perception of distance music practical education. *Cultural Exchange and Multicultural Education*, 10(1), 369-392.
- Kang, S. Y. (2021b). A design of high school music appreciation class with blended learning: Focused on the classical music live show project. *Journal of Future Music Education*, 6(1), 137-159.
- Kim, E. J. (2021a). Development of the blended learning instructional model for elementary music instruction and process-based assessment. *Journal of Music Education Science*, 47, 103-126.
- Kim, K. T. (2021b). A study on the current state of distance learning for major classes at secondary education institutions specializing in Korean music. *The Journal of Korean Music Education Research*, 15(2), 81-103.
- Kim, M. S., Hyun, G. S., Min, K. H., Jang, G. J., & Kim, Y. M. (2015). *Music and textbook research*. Seoul: Hakjisa.
- Kim, M. S. (2019). A study on the competency enhancement of music teacher. *Korean Journal of Research in Music Education*, 48(4), 25-48.
- Kim, M. S., Min, K. H., Jang, G. J., Kim, Y. M., Choi, J. H., Cho, D. H., Bae, S. Y., Yoon, K. K., & Park, Y. J. (2022). *Introduction to music education*. Gyeonggi: Uhga.
- Kwon, J. R., Kim, M. H., Lee, S. H., Yoo, G. B., Choi, J. S., Kang, H. S., & Shin, S. G. (2020). *Elementary, middle, classroom classes and directions for improvement*

in COVID-19 response online reopening. Report from the Korean Curriculum Evaluation Institute(RRC 2020-2). Chungbuk: Korea Curriculum and Evaluation Institute.

Lim, E. J., & Kwon, S. (2020). A study on the status of non-face-to-face music online remote classes. *Korean Journal of Arts Education*, 18(3), 165-184.

Lim, E. J., Kim, Y. M., Kwon, S. M., & Kim, M. S. (2020). A study on the training system of music teachers in England, Australia and New Zealand. *Korean Journal of Research in Music Education*, 49(3), 51-77.

Lee, M. J., & Kwon, S. (2021). A study on the distance learning for string & wind majors in the college of music. *Journal of Music Education Science*, 47, 1-20.

Park, H. J. (2021a). Development of distance education for music program using music cooperative learning model. *Journal of Music Education Science*, 46, 81-102.

Park, J. M. (2021b). Difficulties experienced by elementary teachers in untact remote music classes following COVID-19 and support plans. *Journal of Future Music Education*, 6(1), 91-112.

Seoul Office of Education (2021a). School arts education mid-long-term development plan. Retrieved May 31, 2022, from <http://buseo.sen.go.kr/web/services/bbs/bbsView.action?bbsBean.bbsCd=94&bbsBean.bbsSeq=8215&ctgCd=211>

(2021b). Basic plan for vitalization of school art education. Retrieved May 31, 2022, from <http://buseo.sen.go.kr/web/services/bbs/bbsView.action?bbsBean.bbsCd=94&bbsBean.bbsSeq=8218&ctgCd=211>

The Ministry of Education (2015). *Music and curriculum*. Sejong:Author.

(2020). Preparation of operating standards for systematic remote classes. Retrieved May 31, 2022, from <https://www.moe.go.kr/boardCnts/viewRenew.do?boardID=294&lev=0&statusYN=W&s=moe&m=020402&opType=N&boardSeq=80131>. Sejong:Author.

(2021a). Guidelines for recording attendance assessment for distance classes and back-to-class classes in 2021. Retrieved May 31, 2022, from <https://www.moe.go.kr/boardCnts/view.do?boardID=294&boardSeq=83371&lev=0&searchType=null&statusYN=W&page=1&s=moe&m=020402&opType=N>. Sejong:Author.

(2021b). *Music and curriculum reorganization example databook*. Sejong:Author.

- _____ (2021c). 2021 school art education activation mid-long-term plan. Retrieved May 31, 2022, from <https://www.moe.go.kr/boardCnts/view.do?boardID=316&boardSeq=84945&lev=0&searchType=null&statusYN=W&page=1&s=moe&m=0302&opType=N>. Sejong:Author.
 - _____ (2021d). Comprehensive plan for educational recovery basic plan announced. Retrieved May 31, 2022, from <https://www.moe.go.kr/boardCnts/view.do?boardID=294&boardSeq=85130&lev=0&searchType=null&statusYN=W&page=1&s=moe&m=020402&opType=N>. Sejong:Author.
 - _____ (2021e November 24). Announcement of the main points of the 2022 revised curriculum. Retrieved July 9, 2022, from <https://www.moe.go.kr/boardCnts/view.do?boardID=294&boardSeq=89671&lev=0&searchType=null&statusYN=W&page=1&s=moe&m=020402&opType=N>. Sejong:Author.
 - _____ (2022). 2022 revision curriculum summary main points(plan). Retrieved May 31, 2022, from <https://www.moe.go.kr/boardCnts/viewRenew.do?boardID=294&lev=0&statusYN=W&s=moe&m=020402&opType=N&boardSeq=89671>. Sejong:Author.
- Yang, S. Y. (2021). The new normal in school education, blended learning in music classes for 3-4th graders. *Global Creative Leader*, 11(2), 193-214.
- Yoon, M. J. (2020). Trends of assessment research in music education. *Korean Journal of Research in Music Education*. 49(4), 153-173.