

영상매체 활용 음악수업을 위한 교수·학습 프로그램 개발

이에스더*

음악수업을 위한 교수·학습 프로그램의 개발은 학생들의 흥미나 호기심을 고려하고, 그들의 인지·정서 발달과 관심 수준에도 적합해야 하며, 이를 통해 요구되는 통합적 성취수준에도 도달되어야 한다. 이러한 관점에서 영상매체는 그 자체가 종합예술의 특성을 가지고 있으며 학생들의 관심과 호기심을 유발하기에 좋은 활용매체이다.

본 연구는 초등학생들의 호기심과 흥미를 유발할 수 있는 영상매체를 활용하여 초등학교 음악교실 수업을 위한 교수·학습 프로그램을 개발하는 것을 목적으로 한다. 따라서 창의·인성 교육을 위한 음악 교실수업에서 학생들과 소통할 수 있는 구체적인 방법이 제시되어야 할 필요성에 입각하여, 효과적인 교수·학습이 이루어 질 수 있도록 영상매체를 활용한 프로그램을 개발하였다.

※ 주제어: 영상매체, 영화, TV, CF, 다큐멘터리

차 례

- I. 들어가는 말
- II. 영상매체 연구
 - 1. 영상매체의 개념
 - 2. 영상매체의 영향력
- III. 영상매체 활용 프로그램 개발의 실제
 - 1. 프로그램 범위와 선정척도
 - 2. 프로그램 모형
 - 3. 프로그램 개발의 실제
- IV. 나가는 말

* 계명대학교 뮤직프로덕션과 교수, 예술치료학과 교수(musickent@kmu.ac.kr)

I. 들어가는 말

2009 개정 교육과정에서는 배려와 나눔을 실천하는 창의적 인재를 육성하기 위하여 창의·인성교육을 강화하고 있으며, 각 교과교육에서 이를 구체적으로 구현해야 할 시점에 와 있다. 오래 전부터 창의성과 인성함양은 예술교과의 중요한 목적이 되어 왔다는 측면에서 보면 작금에 논의되는 창의·인성 교육은 다른 어느 교과보다도 예술교과 특히 음악교과를 통해 구현될 가능성이 크다. 다양한 교수·학습 방법을 통한 초등학교 음악수업은 창의·인성 교육을 위해 필연적인 것이다.

이러한 관점에서 시·공간을 초월하여 구체적인 경험을 제공할 수 있는 시·청각자료는 추상적인 학습내용을 보다 더 구체화할 수 있다는 점에서 수업의 보조 자료로서 활용이 증가되고 있다. 오늘날 컴퓨터, 인터넷 등 정보처리 및 전달매체가 급속한 발전을 이루고 있고, 다양한 분야의 지식 적용과 효과적인 교수·학습을 하기 위해 이러한 매체들의 수업적용 가능성이 높아지고 있다(이예스더, 2011). 특히 영상매체는 현대인들을 위한 대중·문화적 매체로서 정착되었다. 고도화된 킬치 테크놀로지(Culture Technology)시대인 오늘날 영상매체의 활용은 음악교육에서 ‘성취’와 ‘효율성’에 있어 현실화된 교수·학습 활동을 구현하는 데 효과적인 학습 도구이자 매체가 될 수 있다.

영상매체가 현대의 음악교육에 미치는 교육적 영향력이 지대하기 때문에 음악교과에서 영상매체의 활용 가능성 및 방법에 대한 연구가 진행되어왔다. 미술교과에서는 영상매체를 통한 미적 체험 활동의 현황 및 실태를 파악한 연구(이남정, 2009)가 있으며, 체육과에서는 영상매체에 나타나는 몸짓을 통한 신체언어의 교육 방안을 제시한 연구(김경지, 2007)가 있다. 음악과에서는 영상매체를 활용한 음악 감상학습 방법에 대한 연구(강은수, 2007; 이민주, 2009; 신진아, 2011), 영상매체를 활용한 음악 수업 방법에 대한 연구(권민경, 2010; 현경실, 2010)가 있다. 또한 창의적 음악사고를 위한 영상자료 활용방안(김서경, 2007), 영상매체를 활용한 음악재구성하기 지도방안 연구(김유리, 2011), 영상매체를 활용한 창의적 음악교육(이예스더,

2011)이 있다.

영상매체의 활용은 학생들의 흥미와 호기심을 유발한다는 점에서 긍정적이나 영상매체의 특징을 잘 이해하고 정확한 활용법을 익혀 교수·학습에 효율적으로 사용하지 못할 경우, 자칫 학생들의 학습흥미는 물론 수업의 목적과 완성도를 저하시키는 요인이 될 수 있다. 학생들로 하여금 영상매체에 대한 호기심을 갖게 하고 이러한 학습이 유의미한 결과로 남게 되려면, 단순한 자료 제시의 차원을 넘어선 다면적 측면에서의 구조화된 교수·학습 프로그램이 필요하다. 구조화된 교육프로그램은 학생들의 인지발달이나 관심 수준에도 적합해야 하며, 긍정적 측면에서 학생들의 흥미나 호기심을 자극해야 하고, 이를 통해 요구되는 교육 목표와 성취 수준에도 도달되어야 한다. 그러므로 이러한 교육적 요구를 반영한 교수·학습 프로그램 개발이 요구된다. 이에 본 연구는 초등학생들의 학습동기를 유발할 수 있는 효과적인 영상매체를 활용한 음악과 교수·학습 프로그램을 개발하고자 한다. 영상매체 활용 음악 교수·학습 프로그램을 개발함으로써 영상매체 활용의 가능성에 대한 인식을 확대하는 데 목적이 있다.

음악교육에서 창의·인성 교육을 위한 다양한 교수·학습의 구체적 방법을 고민해 보아야 할 현 시점에서 영상매체는 현대를 살아가는 학생들에게 매우 친숙하기 때문에 중요한 교육 매개체로서의 역할을 수행할 수 있을 것이다.

II. 영상매체 연구

과학·기술의 진보는 모든 예술을 ‘대중화’ 시켰다고 해도 과언이 아닐 것이다. 현대사회에는 기술의 진보로 어디에서나 ‘클래식’을 들을 수 있는 환경 속에 살고 있다. 가정의 하이파이 스테레오, 갤러리 설치, 워크맨, 슈퍼마켓의 복도나 전혀 상상치 못한 공공장소의 공간이 모두 똑같이 흥미로운 소리 공간이 될 수 있다(노영해, 2002). 이처럼 예술이 미술관과 연주회장이라는 비일상적 공간에서 해방되어 일상성의 영역으로 침투하기 시작함으로써 인간에게 예술체험이 가지는 의미는 확실히 바뀌어왔다. 이렇듯 과학·기술

발전의 산물인 영상매체는 개인의 예술적 경험을 확대시켜 주었다는 점에서는 분명 큰 의미가 있다. 따라서 소리와 시각적 감각이 혼합된 ‘영상’에 대한 접근은 음악교육의 흐름과 부합한다.

1. 영상매체의 개념

오늘날 고도화된 테크놀로지의 영향으로 영상매체의 양적, 질적 수준이 과거에 비해 훨씬 높아졌으며, 이에 대한 활용은 사회 전반에 이르러 급격히 확장되고 있다. 정보 전달과 수용에 있어서 영상은 커뮤니케이션의 중요한 매개체로서 현대사회에 중요한 역할을 차지하고 있다.

영상매체에는 여러 가지 분야와 종류가 있다. 이들은 각 각의 특수성을 가지고 발전하여왔다. 영상의 사전적 의미는 “실제의 정경을 과학적 혹은 전기적으로 담은꼴로 재현하는 것으로 영화 또는 텔레비전의 화상으로 표현된 것”이다. 영상매체에 대한 방송전문용어는 “어떤 기술수단을 이용하여 2차원 또는 3차원의 화면으로 재생 및 표시된 시각정보”이다. 즉, 영상이란 스크린에 나타는 모든 요소를 지칭하며, 때에 따라 시각적 요소만을 한정하여 음향적 효과와 구별하기도 하지만 오늘날에는 음의 요소도 모두 영상에 포함하고 있다(차배근 외, 1993: 1007).

다른 의미에서 영상매체는 대중매체 중에서도 TV, 비디오, 영화, 전자기구, 멀티미디어 등을 통해 영상으로 메시지를 전달하는 매체를 뜻한다. 이러한 영상매체의 개념은 주로 인쇄매체와 구분을 위해 사용된다. 보다 구체적으로 정의하면 TV, 영화 및 비디오, 컴퓨터와 같이 영상을 통해 내용을 전달하는 대중매체를 말하며, 다음과 같은 매체들이 포함된다.¹⁾

- TV를 통해 방영되는 공중파 방송
(드라마, 광고, 다큐멘터리, 보도, 교양, 오락 등)
- 유선방송이나 극장에서 상영되는 영화
- 비디오테이프에 수록되어 재생되는 영화나 뮤직비디오

1) 한국청소년개발원 1997, 19; 윤태준 1999).

- 컴퓨터를 이용한 영상물

(CD나 디스켓에 수록되어 재생, 인터넷 포함한 PC통신을 통해 전달되는 게임, 사진, 영상음악 등의 멀티미디어 소프트웨어 등

2. 영상매체의 영향력

오늘날 영상매체는 거의 모든 시간과 장소에 존재하고 있기 때문에 이러한 시대를 살아가는 현대인들은 하루의 대부분을 영상매체와 함께 보내고 있으며, 살아가는데 필요한 정보와 지식의 대부분을 영상매체를 통해 얻고 있다. 그러므로 영상매체가 현대인의 삶에 미치는 영향은 지대하다. 이에 대해 정리해보면 다음과 같다.

첫째, 영상매체는 인간 사회에서 일어나는 일에 대해 알려주고 그 사회의 규범과 가치관을 심어준다. 또한 특정한 태도나 행동을 촉구하고 오락을 제공하는 역할을 한다. 영상매체에 의해 전달된 가치관이나 태도는 그 사회의 대다수 구성원들의 사고방식이나 가치관 형성에 지대한 영향을 미친다.

둘째, 영상매체는 새로운 문화를 창조하고 발전시키는 기회와 장(場)을 제공한다. 영상매체는 새로운 규범, 전통, 예술, 상징, 유행 등을 만들어내고 전파하는 수단이 되며 오늘날에는 새로운 정서, 가치관, 유행 등을 형성하고 확대시키는 역할까지 수행한다.

셋째, 영상매체는 개별적 또는 집단적으로 사회 구성원들이 처한 현실을 정의하고 모습을 제시하는 지배적인 원천이다. 사람들은 영상매체가 제시하는 모습을 통해 세상을 인식하고 자신이 처한 현실을 이해하며 판단하는 것이다. 따라서 우리는 영상매체에서 보여주는 모습을 현실로 인식하고 그 속에 내재되어 있는 가치와 판단을 무의식중에 받아들이게 된다. 특히 TV 매체는 시각, 색채, 음향, 동작을 접합하여 사용할 수 있는 매개체로서 다양한 감각을 자극시킬 수 있다는 측면에서 감수성이 예민한 청소년들에게 더 강력한 영향력을 지닌다(문진숙, 2011).

영상매체는 그 자체가 종합예술의 특성을 갖고 있으므로 음악과 창의·인성 교육을 위한 통합과 통섭의 관점에서의 교육적 접근이 용이하다. 이러한 현실을 감안할 때에 음악교육에서의 영상매체 활용 가능성은 무궁무진하다

고 본다. 특히 동기유발에 매우 효과적이며 영상물 자체가 훌륭한 수업자료가 될 수 있다.

Ⅲ. 영상매체 활용 프로그램 개발의 실제

1. 프로그램 범위와 선정 척도

1) 연구범위

본 연구에서 개발하고자 하는 프로그램의 범위는 다음과 같다.
첫째, 본 연구는 초등학교 5-6학년 학생을 대상으로 한다.
둘째, 음악과를 중심으로 영상매체 활용 통합적인 프로그램을 개발한다.
셋째, 본 연구에서 개발된 프로그램은 교실 수업에서 교사들이 쉽게 활용할 수 있는 안내(guide book)적 성향을 가진다.

2) 영상매체 활용 선정척도

영상매체의 내용은 앞서 살펴본 것처럼 너무나 광범위하다. 모든 영상매체를 수용하기는 어려울 것이기 때문에 학습목표와 효과적인 수업과정을 위해 영상매체 선정의 척도가 필요하다. 따라서 음악수업에 효율적으로 활용할 수 영상매체의 선정의 척도는 다음과 같다. 아래 <표 1>은 본 연구에서의 프로그램 개발을 위해 가장 적합한 이근해(2001)의 영상매체 활용 선정척도이다.

<표 1> 영상매체 활용 선정척도

범주	영상 선정에 대한 세부 척도	그렇다	보통	그렇지 않다
목표	영상의 활용이 학생의 요구와 목적에 일치하는가?			
	영상의 활용이 단위 수업의 목표를 반영했는가?			
내용	그것이 양질의 것인가?			
	창의적 사고와 학습자 반응을 위한 개방적인 내용을 담고 있는가?			
	영상의 내용은 연령 수준과 시청 대상 학생들의 관심에 적합한가?			
	학생의 관심이 일어나기 쉽고 관심이 유지되는가?			
영상 내 악곡 선정	과거에 가졌던 경험과 관련이 있어 흥미를 일으킬 수 있는가?			
	곡의 길이와 그 복잡한 정도가 적당한가?			
	다양한 양식과 장르의 음악인가?			
	음악적 요소가 적당하게 드러나는가?			
매체 로서 일반 사항	물리적 품질은 만족스러운가?			
	자료의 효율적 사용을 돕기 위한 참고 자료가 마련되어 있는가?			

2. 프로그램 모형

위 영상매체 선정척도를 기준으로 하여 본 프로그램을 개발하였다. 프로그램 개발을 위한 기초로써 음악과 사회영역 교육과정과 교과서 분석을 통해 교과영역에서 교육적인 가치가 있으며 저작권을 해결할 수 있는 영상매체를 선정하였으며, 이러한 내용들을 토대로 하여 아래 <표 2> 프로그램 모형(frame)을 개발하였다.

<표 2> 프로그램 모형

프로그램 명 :

교 과		학 년	
교육과정 관련			
영상매체			
창의·인성 요소			

가. 프로그램 목표

나. 차시별 지도 내용

차시	주요 내용	영상매체 활용 창의·인성 학습 방법

다. 교수·학습 과정안

☐ 본시 교수·학습안

프로그램명(차시)					
학습 주제					
학습 목표					
영상매체 활용 창의·인성 전략					
단계	학습요항 (분)	교수·학습 활동	창의인성요소	① 유의점(※) ② 자료(□) 평가(㉠)	

☐ 평가 계획

라. 영상자료 활용 방법

마. 참고 자료

3. 프로그램 개발의 실제

1) 개발 프로그램의 개요

음악과에서 판소리는 가·무·악의 통합 지도가 가능한 제재로서 판소리를 통해 호흡, 발성, 장단, 시김새 등 음악적 요소를 익힐 수 있고 이를

통해 다른 국악의 장르를 이해하는 데도 도움이 된다. 판소리는 그 음악의 공연 양상이 고정된 것이 아니라 청중의 분위기, 창자의 특성에 따라 새로운 사설이 첨가되는 등 변화가 가능한 예술장르이다. 판소리는 창자의 창작성이 충분히 발휘될 수 있기 때문에 음악 교육적 측면에서 학생들의 창의성을 함양시키기에 적절한 소재이다. 따라서 판소리는 사실적, 공연적 측면에서 보았을 때 창의·인성 교육적 가치가 매우 높은 종합예술이다. 그러나 판소리의 이러한 교육적 가치에도 불구하고 서양음악에 비해 학생들의 이해나 관심이 부족하고, 교사들도 지도에 어려움을 겪고 있다.

따라서 본 프로그램 모델에서는 판소리를 소재로 한 영화, TV 방송, 광고 등의 영상매체 자료를 활용함으로써 판소리에 대한 학생들의 흥미와 이해를 높이하고자 한다. 본 연구 프로그램에서 지도하고자 하는 내용은 다음과 같다. 첫째, 판소리의 특징과 구성요소를 이해한다. 둘째, 바른 호흡, 발성, 자세를 익혀 판소리 한 대목을 듣고 부른다. 셋째, 판소리의 사설과 너름새를 창작하여 UCC를 촬영 및 발표한다.

<표 3> 프로그램 개요

교과	음악	학년	초등 5, 6학년
교육과정 관련	■ 음악 (6학년) 이해 영역 ‘판소리’ ■ 국어(6학년) 3. 자랑스러운 우리 문화		
영상매체	CF, 영화, 다큐멘터리		
창의·인성 요소	독창성, 다양성, 논리/분석적 사고, 배려, 행동실천력		

2. 프로그램 목표 및 차시별 지도 내용

프로그램 목표 및 차시별 지도내용은 다음과 같다.

1) 프로그램 목표

- 판소리의 구성요소와 특징을 이해한다.
- 판소리 한 대목을 듣고 따라 부른다.
- 독창적인 판소리 사설을 창작하여 판소리 랩으로 부른다.

- 다른 사람 의견을 수용하고 서로 배려하는 태도를 기른다.
- 창작과정에 흥미와 호기심을 갖는다.
- 생활 속에서 우리 음악 문화를 애호하며 즐긴다.

2) 차시별 주요내용 및 영상매체 활용 학습방법

본 프로그램의 각 차시별 주요내용 및 영상매체 활용 학습방법에 대한 자세한 내용은 아래 <표 4>와 같다.

<표 4> 차시별 지도 내용

차시	주요내용	영상매체 활용 학습방법
1	- 판소리의 특징과 가치 이해하기 - 판소리의 구성 요소 이해하기	* 판소리 CF (이가탄, Qook 광고) - 판소리를 소재로 한 CF를 보여주고, 학생들이 판소리에 대해 흥미와 호기심을 가지도록 한다. 이 때 소리만 들려주고 무슨 광고인지 알아맞히기 게임을 유도 할 수도 있다. 이 광고는 수업의 동기유발 차원에서 활용가능하다. * SBS ‘스타킹’ 판소리 신동 - TV 예능 프로그램에서 판소리 신동이 나오는 장면을 보여주고 판소리에 대한 흥미를 가지고, 판소리의 구성요소를 찾도록 한다. - 이 영상을 통해 학생들의 또래아동의 판소리 연주모습에 몰입할 수 있으며, 판소리에 대한 학생들의 감수성을 자극할 수 있다. - 영상을 전체적으로 시청한 후 학생들이 관심을 가지는 장면 그리고 판소리의 특징을 잘 이해할 수 있는 장면들을 반복 시청한다. - 구체적으로 무슨 장면에서 어떤 느낌과 생각을 하게 되었는지를 함께 나누어봄으로써 논리적이고 분석적 사고를 계발할 수 있다. * 영화 서편제 ‘춘향가’ - 영화서편제 춘향가 중 ‘암행어사 출두 대목’ 판소리의 공연에 중요한 역할을 하는 사람 알아보게 한다. - 남자 주인공이 판소리 공연하는 장면을 보여주고 모둠별로 아래의 판소리의 구성요소를 찾아 발표를 한다. · 노래하는 부분 (창, 소리), 말로 이야기하는 부분 (아니리), 청중이나 고수가 넣는 말 (추임새), 창자가 노래를 부르면서 취하는 동작 (너름새)

2-3	- 춘향가 중 '사랑가' 사설의 내용 이해하기 - 바른자세, 호흡, 발성 하기 - '사랑가' 듣고 부르기	* 영화 서편제 '사랑가' - 아버지가 남매에게 가르치는 장면을 보여주고 개인별, 모둠별로 느낀 점을 나누어본다. - 소설 춘향전의 전체적인 이야기를 들려주고, 남녀의 사랑 이야기에 대해 학생들의 생각과 의견들을 서로 나누어본다. - 학생들에게 구체적으로 이 내용이 주는 의미와 음악적 특징 특히 음악의 다양한 장르와 비교하여 발표할 수 있도록 한다. - 판소리의 특징적인 호흡, 발성, 자세를 찾아서 짝과 함께 서로 익힐 수 있도록 하며, 스스로 발표할 수 있도록 유도한다. - 학생들이 어려워하는 부분을 반복해서 영상을 보여주며 호흡과 발성의 느낌을 기억할 수 있도록 한다. - 여주인공이 사랑가 부르는 대목을 감상하고, 익히도록 한다.
4	- 판소리 랩 창작하기	* KBS 낭독의 발견 '청춘 그 흔들리는 삶을 껴안다' - 판소리를 전통적으로 해석한 후 판소리와 랩을 통합화한 타이거의 공연을 보여준다. - 이 공연에 대한 느낌과 판소리 랩에 대한 자신의 생각을 나누어본다. - 전통적인 판소리와 차이점에 대해 모둠별로 찾아본 후 발표해본다. - 모둠별로 판소리 랩을 창작하도록 한다. - 새로운 사설을 만들어보고 판소리 랩에 필요한 가사를 정한 후 연습하여 발표한다. - 공연을 위한 다양한 준비를 하며, 이때 개인 역할을 명확히 정한다. 공연기획/연출, 촬영, 감독 등 개인역할에 대해 서로 의논한다. - 스마트폰이나 비디오카메라를 활용하여 모둠별 작품을 촬영한 후 함께 감상하고 평가한다. - 판소리에 대한 이해뿐만 아니라 판소리와 랩을 통합하는 새로운 장르의 공연문화를 체험함으로써 창작에 대한 새로운 도전과 발상의 전환에 대한 기회를 갖는다.

3) 교수·학습 지도안

가. 1차시 교수·학습 지도안

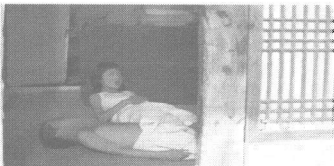
프로그램명(차시)		나도 명창이야 (1/4)		
학습 주제		판소리의 구성요소 이해하기		
학습 목표		판소리의 특징 및 구성요소를 이해한다.		
영상매체 활용 전략		발견학습방법을 적용하여 CF와 영화를 통해 소리의 특징, 구성요소를 발견하고 이해한다.		
단계	학습요항	교수 · 학습 활동	창의인성 요소	1. 유의점 (※) 2. 자료(□) 평가((㉔))
도입	동기 유발	◎ ①을 보며 학습에 흥미 갖기  • CF 내용 파악하며 보고, 무엇을 소재로 한 CF인지 발표하기	흥미, 호기심	① 판소리 소재 CF
	학습 문제 확인	◎ 학습 문제 알기 판소리의 구성요소를 알아보자.		
전개	판소리 감상하기	◎ 판소리 감상하기 • ②를 감상하고, 느낌 발표하기  ◎ 판소리의 역사적, 사회적 배경 이해하기	감수성/ 몰입 논리/분석 적 사고, 유추	② SBS 스타킹 ‘판소리 신동’ 공연 장면, ③서편제 ‘암행어사 출두 대목’ ※ 학생들의 수준을 감안하여 내용의 수준과 양을 조절한다.
	판소리의 역사적 배경 이해하기	• ③을 보고 판소리의 공연에 중요한 역할을 하는 사람 알아보기 - 판소리 공연에서 중요한 역할을 하는 사람에 대해 발표한다. • 판소리의 역사적, 시대적 배경 알아보기 - 학습 과제로 제시하였던 판소리의 역사적, 사회적 배경에 대해 발표한다.		

전개	판소리의 구성요소 알아보기	• 판소리 5마당 알아보기 - 판소리 5마당에 대해 조사한 내용을 발표한다. ◎ 판소리 구성요소 알아보기  • ④를 보고 판소리의 구성요소 알아보기 - 노래하는 부분 (창, 소리) - 말로 이야기하는 부분 (아나리) - 청중이나 고수가 넣는 말 (추임새) - 창자가 노래를 부르면서 취하는 동작 (너름새) • 판소리의 정의 정리하기 - 판소리의 정의, 구성요소를 중심으로 하여 학습한 내용을 정리하여 발표한다. 판소리는 광대 한 사람이 고수의 북장단에 맞추어 긴 이야기를 음악으로 표현하는 우리나라의 독특한 극음악이다.	논리/분석적 사고	④ 영화 서편제 중 사목' ※ 판소리의 특징적인 구성요소를 중심으로 감상한다.
정리	학습정리하기 차시 예고 및 과제 안내	◎ 판소리 마인드 맵 그리기 • 판소리의 구성요소, 정의 등을 중심으로 마인드 맵 그리기 ◎ 차시 예고 및 과제 안내 • 판소리에 대해 조사하고 조사한 내용을 학급 홈페이지 과제방에 올리기	확산적 사고	①

□ 평가 계획

평가 목표	• 판소리의 특징 및 구성요소를 이해한다.						
평가 방법	교사 관찰 평가, 학생 자기 평가						
평가 관점							
① 판소리의 정의를 알고 있다. ② 판소리의 구성 요소를 이해한다. ③ 판소리에 흥미를 가지고 감상한다.	<table> <tr> <th colspan="2" data-bbox="442 1230 621 1263">평가 척도</th></tr> <tr> <th data-bbox="442 1263 621 1296">상</th><th data-bbox="621 1263 980 1296">중 하</th></tr> <tr> <td data-bbox="442 1296 621 1386"> 항목 ①을 만족하고 ②, ③ 중에서 1개 이상 만족한다. </td><td data-bbox="621 1296 980 1386"> 항목 ①이나 ②, ③을 만족한다. 판소리의 정의, 구성요소를 이해하지 못한다. </td></tr> </table>	평가 척도		상	중 하	항목 ①을 만족하고 ②, ③ 중에서 1개 이상 만족한다.	항목 ①이나 ②, ③을 만족한다. 판소리의 정의, 구성요소를 이해하지 못한다.
평가 척도							
상	중 하						
항목 ①을 만족하고 ②, ③ 중에서 1개 이상 만족한다.	항목 ①이나 ②, ③을 만족한다. 판소리의 정의, 구성요소를 이해하지 못한다.						

나. 2-3차시 교수·학습 지도안

프로그램명 (차시)		나도 명창이야 (2-3/4)		
학습 주제		판소리의 한 대목을 듣고 부르기		
학습 목표		○ 판소리 한 대목을 익혀서 부른다.		
영상매체 활용 전략		영화 ‘서편제’를 활용하여 판소리 창법, 호흡, 추임새 등을 익히며 판소리에 대한 흥미와 호기심을 높인다.		
단계	학습 요항	교수 · 학습 활동		창작인 성요소
도입	동기 유발	◎ ①을 보며 학습에 흥미 갖기 		흥미, 호기심 ① 영화 서편제 사랑가 대목
	학습 문제 확인	• 사랑가 감상하기 • 사설의 내용, 음악적 특징 등에 유의하며 감상하고 알게 된 점 발표하기 ◎ 학습 문제 알기 사랑가 대목을 익혀서 부르자.		
전개	관련 설화 이해 하기	◎ 관련 설화, 사설 이해하기 • 소설 춘향전의 전체적인 이야기 소개하기 이도령과 성춘향의 사랑과 이별- 탐관오리 변학도의 부임과 춘향에 대한 수청요구. 변학도의 요구에 대한 춘향의 거절과 수난. 이도령이 암행어사가 되어 남원 출도. 변학도 징벌. 춘향과 이도령의 재결합과 백년해로로 짜여져 있다. - 사랑가의 사설 소개하기 이리 오너라. 업고 놀자. (중략)		논리/ 분석적 사고 ※ 사랑가 사설의 내용을 교육적 내에서 토록 유의한다.
	호흡 익히 기	◎ 판소리 호흡 익히기 • ②를 보고 판소리를 부르는 자세와 호흡에 대해 발표하기 		② 영화 서편제 아버지가 남매에게 판소리 가르치는 장면

전개	발성 익히기	• 호흡 방법 알고 몸으로 움직이며 익히기 - 단전호흡에 대해 알아보기 단전호흡이란 아랫배에 기를 모아서 힘을 기르는 것이며, 단전의 위치는 배꼽 아래로 5cm 정도에 해당하며 단전호흡을 기르기 위한 운동으로 윗몸일으키기, 철봉 매달리기, V자 몸의 형태 만들어 손들기 등이 있다. - 짝, 모듬별로 단전호흡 연습하기 ◎ 발성 연습하기 - 통성(뱃속에서 힘차게 뿜아내는 굵고 크고 강력한 소리) 연습하기 - 소리선 카드로 다양하게 연습하기(한음을 끝내 내다가 점점 크게 내기, 한음으로 길게 내기. 점점 작게 내었다가 다시 크게 내기, 발음을 바꾸어 길게 내기 등) ◎ 장단 익히기 - 중중모리 장단을 구름으로 익히기 - 무릎장단으로 중중모리 장단 치기 - 세를 넣어 치기 - 소리 북으로 치기 - 몸으로 익히기: 굴신하며 걸어보기	①
	추임새 넣기	◎ 추임새 넣기 - ㉓을 보고 추임새의 역할 알기 - 중중모리 장단의 추임새 넣는 위치 익히기 - 추임새 넣으면서 사랑가 듣기	다양성
정리	학습 정리 및 차시 예고	◎ 바른 자세, 호흡, 발성으로 판소리 부르기 ◎ 차시 예고 및 과제 안내 • 판소리 창작 사설 만들어오기	②

□ 평가 계획

평가 목표	◦ 바른 호흡, 발성으로 판소리를 부를 수 있다. ◦ 추임새를 넣을 수 있다.		
평가 방법	교사 관찰 평가, 학생 자기 평가, 학생 상호 평가		
평가 관점		평가 척도	
① 바른 호흡, 발성으로 판소리를 부른다. ② 흥겹게 추임새를 넣는다. ③ 판소리에 흥미를 가지고 적극적으로 노래를 부른다.	상	중	하
	3가지 항목을 모두 만족한다.	1-2가지 항목만 만족한다.	세 가지 항목을 모두 만족하지 못한다.

다. 4차시 교수·학습 지도안

모델명(차시)		신나는 판소리 랩(4/4)		
학습 주제		판소리 사설을 창작하여 랩으로 부르기		
학습 목표		판소리 사설을 창작하여 랩 형식으로 부른다.		
영상매체 활용 전략		다큐멘터리를 보고 판소리 랩을 창작하며 판소리에 대한 흥미를 높이고 다양성, 독창성을 신장한다.		
단계	학습요항	교수 · 학습 활동	창의인성요소	5. 유의점(※) 6. 자료(□) 평가(㉠)
도입	동기 유발	◎ ①을 보며 학습에 흥미 갖기 	흥미	① KBS 낭독의 발견 중 ‘청춘 그 흔들리는 삶을 껴안다’ 타이거JK 판소리 랩 장면
	학습 문제 확인	• ①을 보고 느낀 점, 알게된 점 발표하기 • 전시에 배웠던 판소리와 다른 점 발표하기 ◎ 학습 문제 알기 판소리 사설을 창작하여 랩 형식으로 부르기		

전개	과제 확인	◎ 모듈별로 과제 발표하기 • 모듈별로 과제로 지어온 판소리 사실 발표하기 • 모듈별로 사실 내용에 대해 토의하기 • 각자의 사실 검토 및 수정하기	논리/분석적 사고, 문제해결력	※사실이나 너름새는 연습 중 언제든지 수정 보완이 가능하도록 한다. ※교사는 학생들의 연습장면을 수시로 촬영하여 평가 및 기타 자료로 활용한다.
	너름새 만들기 모듈별 발표 및 촬영	◎ 너름새 만들기 • 사실에 어울리는 너름새 만들기 • 너름새를 넣어 랩 연습하기 ◎ 모듈별로 발표 및 촬영 • 모듈별로 판소리 랩 발표 장면 촬영하기 • UCC 학급 홈페이지 및 기타 사이트에 올리고 상호 감상 및 느낌 교류하기	다양성, 독창성, 배려, 감수성	2)UCC 촬영 장비
정리	학습 내용 정리 내면화	◎ 판소리에 대한 학습 내용 정리하기 • 판소리의 정의, 구성요소 알기 • 판소리의 호흡, 발성 알기 • 사랑가 부르기 ◎ 판소리의 우수성 알기 • 세계중요무형문화 유산인 판소리의 우수성 알기 • 판소리의 보존을 위해 노력할 점 발표하기	논리/분석적 사고 다양성	

□ 평가 계획

평가 목표	○ 판소리 랩을 흥겹게 부를 수 있다.			
평가 방법	교사 관찰 평가, 학생 자기 평가, 학생 상호 평가			
평가 관점		평가 척도		
① 창의적인 사실을 만든다. ② 너름새를 넣어 판소리 랩을 흥겹게 부른다. ③ 모듈 활동에 협조적으로 참여한다.	상	중	하	
	3가지 항목을 모두 만족한다.	1-2가지 항목만 만족한다.	세 가지 항목을 모두 만족하지 못한다.	

4) 영상자료 활용 방법

영상 장면	영상 설명
	▶ SBS 스타킹 '판소리 신동' 출연 장면 - 판소리 신동이 출연하여 흥부가, 즉석 창작 판소리 등을 공연함
	▶ 이가탄 광고 - '씹고 뜯고, 맛보고, 즐기고' 라는 사설을 판소리로 흥겹게 부름
	▶ Cook 광고 - '먹고, 자고, 씻고, 쉬는 집은 끝났다' 라는 사설을 판소리로 부름
	▶ 영화 서편제 - 아버지가 아이들에게 배에 힘을 주는 통성을 가르치기 위해 몸을 v자로 만들어서 아이들이 호흡 연습을 하고 있는 장면
	▶ 영화 서편제 - 가을의 단풍이 익어가는 산에서 남매가 함께 춘향가의 '사랑가'를 연주하는 장면
	▶ KBS 낭독의 발견 중 '청춘 그 흔들리는 삶을 껴안다' (2009.09.08 방영) - 타이거JK 판소리 랩 장면

5) 참고 자료

가. 교사 평가지

5, 6학년 ()반 평가표

모둠명	평가요소 모둠원명	기초 기능			표현			태도			학생평가 총점	총 평	평가어
		상	중	하	상	중	하	상	중	하			
○ ○ ○	나일이												
	이빈이												
	석이삼												
	사내이												
○ ○ ○	나하나												
	이두울												
	제삼이												
	변노포												

나. 학생 상호 평가지

(창작이) 모둠의 평가표

평가 내용		판소리 랩 발표 및 활용하기												
1. 나와 우리 모둠의 표현(발표)은 어떠했나요? 최고의 모둠원(MVP)을 뽑아보시오.														
평가자	등급	MVP후보	우수			보통			MVP					
순희														
영수														
기식														
나영														
2. 다른 모둠의 표현(발표)을 듣고 각자 맡은 부분을 평가하시오.														
평가관점	모둠	모둠 평가자	모둠(삼촌)			모둠(이모)			모둠(숙모)			모둠(고모)		
			상	중	하	상	중	하	상	중	하	상	중	하
	기초 기능	순희, 영수												
	표현	기식												
	태도	나영												
총 평														
3. 최고의 모둠은? ()모둠														

IV. 나가는 말

문화산업의 시대, 대중의 시대, 지식과 네트워크의 시대인 21세기의 근간을 이루는 ‘최첨단 테크놀로지’는 우리 생활 속에 매우 자연스러운 매체가 되고 있고 그 활용 또한 점차 증가하는 추세이다. 이러한 현상은 음악교육 분야에서도 예외가 아니다(이에스더, 2010). 특히 영상매체의 영향력은 현대를 살아가는 사람들에게 직간접적으로 많은 영향을 끼치고 있다. 일상을 살아가는데 필요한 정보의 대부분을 영상매체를 통해 얻고 있으므로 본인의 선택과 관계없이 현대인들은 영상매체를 떠나서는 살수가 없다(문진숙, 2011. p. 24).

영상매체는 때때로 학생들에게 부정적인 영향을 주기도 하지만 그들에게 다양한 경험을 제공하여 정보나 지식을 확대시켜 주며, 교수·학습 자료의 범위를 확대시켜 줌으로써 학생들의 흥미와 호기심을 유발시키는데 매우 효과적이다. 또한 영상매체는 학생들에게 휴대폰, 컴퓨터 등의 통신 기기를 통해 이미 자연스럽고 익숙한 매체이므로 이에 대한 교육적 수용을 결코 간과할 수 없는 것이 현재의 상황이다.

현재 음악과 교육과정의 핵심은 ‘음악하기’에 있다고 할 수 있다. 과거의 전통적인 음악교육과는 달리 음악의 가치화와 생활화의 능력강화 등 다양한 음악적 역할 및 기능을 중요시하고 있다. 창의적 교육성취의 목적을 달성하기 위한 현대적 음악교육은 다양한 유형과 균형 잡힌 교육을 강조하고 있다. 즉, 창의적이고 음악적인 방법으로 사고하고 학습하는 기회를 확대하고 가능한 모든 방법에 의한 학습의 기회를 제공하여야 한다(이에스더, 2010).

이러한 관점에서 본 연구는 음악교과에서 영상매체를 활용하여 효과적으로 교육 할 수 있는 구체적 방법이 제시되어야 할 필요성에 입각하여 영상매체를 활용한 음악수업 프로그램을 개발하였다. 본 연구에서 개발된 프로그램은 초등학교 5-6학년 학생을 대상으로 하여 음악교과를 중심으로 한 통합적 지도방안을 개발하였다.

본 연구를 통해 향후 이와 관련된 연구를 위해서 다음과 같이 제언을 하고자 한다.

첫째, 음악교과에서의 영상매체 자료의 확보 및 확충이 시급하다. 본 연구에서 영상매체를 활용하여 음악수업 프로그램을 개발하였지만, 영상매체는 지금 현재에도 지속적으로 많이 생산되고 있고 학생들은 이미 이러한 자료들에 노출되어 반응하고 있다. 학생들의 변화와 욕구에 대응하고 바람직한 방향으로의 변화를 이끄는 것이 교육의 본연적 활동 중의 하나이므로 지속적으로 생산, 유포되고 있는 다양한 영상매체들 중에서 교육적이면서 음악교육에서 효과적으로 활용될 수 있는 영상매체의 선정 및 확보가 필요하다. 그리고 교육적으로 선별된 영상매체 자료가 지속적으로 축적되어 매뉴얼화 되어서 현장교사들에게 제공된다면 영상매체는 교육 활동에 순기능적 역할을 할 수 있을 것이다.

둘째, 영상매체의 저작권 해결이 시급하다. 좋은 영상매체를 교육 활동에 활용하고 싶어도 저작권 문제 때문에 걸림돌이 되는 경우가 많다. 교육 활동의 범위 내에서 영상매체 자료를 활용할 경우 저작권의 허용 범위에 대한 구체적 법령 기준이 마련되어서 교사들이 저작권에 위배되지 않는 범위에서 우수한 영상매체를 교육활동에 활용할 수 있도록 해야 할 것이다.

참 고 문 헌

- 강은수(2004). 영상매체를 활용한 음악 감상 교육 방법 연구. 국민대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 교육과학기술부(2007). 초등학교 교육과정 해설(V) 체육, 음악, 미술, 외국어(영어). 서울: 저자.
- 교육과학기술부(2011). 교사용 지도서 음악 6학년. 서울: (주)금성출판사.
- 권민경(2010). 영상매체를 활용한 초등학교 6학년 음악 수업 내용 구성 방안. 한국교원대학교대학원 석사학위논문.
- 김기형(2006). 단편영상물을 활용한 음악이미지화 교육지도방안 연구. 연세대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김경지(2007). 영상매체를 활용한 신체언어 교육 방안. 고향논집. Vol.40.

- No.-. 9-24. 경희대학교 대학원 원우회.
- 김서경(2007). 창의적 음악 사고를 위한 영상자료 활용방안. **음악교육**, 7, 1-33.
- 김유리(2011). 영상매체를 활용한 음악 재구성하기 지도방안 연구. 경희대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 노영해 (2002). 해방이후 1970년까지 한국대중가요의 주요 주제와 경향. **음악과문화**, 7, 113-142.
- 신진아(2009). 영상매체를 활용한 고등학교 1학년 음악 감상 지도 연구. 성신여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이남정(2009). 영상매체를 통한 미적체험활동 연구. 충남대학교교육대학원 석사학위논문.
- 이민주(2009). 영상 매체를 이용한 고등학교 음악 감상 수업 연구. 대구 가톨릭대학교 석사학위논문.
- 이건해(2001). TV 방송 영어 프로그램 척도 개발. 서울교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이에스더(2010). 뮤직프로덕션과의 운영 실태와 미래 전망. **음악교육공학**, 10, 255-274.
- _____(2011). 영상매체를 활용한 창의적 음악교육, **문화예술교육연구**, 161-180
- 차배근·김우룡·이기홍(1993). **매스컴대사전**. 한국언론연구원.
- 최민건(2004). 현대회화의 영상이미지 차용에 관한 연구. 청주대학교 대학원 석사학위논문.
- 현경실(2010). 영화를 이용한 음악지도법 연구. **예술교육연구**, 8, 127-144.
- 네이버 백과사전 <http://dic.naver.com>
- 한국영화 데이터베이스 <http://www.kmdb.or.kr/>

ABSTRACT

The Development of Teaching-Learning Program for Music Instruction Utilizing Visual Media

Esther Rhee

The development of teaching-learning program for music instruction utilizing visual media should consider students' interest and curiosity, and it should suit their perception and sentiment growth and also should reach an integrated level of achievement as well. From this perspective, visual media have the characteristics of the composite arts, which makes them good applicable sources that could draw students' interest and curiosity.

The purpose of this study is to develop teaching-learning program for elementary school music instruction utilizing visual media that could attract students' curiosity and interest. Accordingly, this study developed a program utilizing visual media that would make effective teaching-learning possible based on the need for a specific way for teachers to communicate with their students in school music classes for creativity-personality education.

key words: Visual Media, Films, Television, Commercials, Documentaries

투고일: 1월 31일, 심사(수정): 3월 2일(3월 23일), 게재확정일: 4월 4일