

애플리케이션을 활용한 뮤지컬 지도방안 연구*

이 여 운** · 임 은 정***

본 연구는 스마트기기 애플리케이션을 활용한 효과적인 뮤지컬 지도방안의 연구를 목적으로 하였다. 중학교 음악과 교육과정에 구성된 뮤지컬 관련 내용과 스마트폰 애플리케이션의 특징을 분석하여 애플리케이션을 활용한 뮤지컬 수업 과정안을 개발하였으며, 개발된 수업 과정안을 중학교 1학년 수업에 적용하여 학생들의 수업 만족도 설문을 실시하였다. 연구결과 애플리케이션을 활용한 뮤지컬 수업은 학생들의 뮤지컬에 대한 이해, 자기 주도적 수업 참여, 뮤지컬 활동을 통한 성취감을 향상시키는 것으로 나타났다. 학생들은 애플리케이션을 사용하여 난이도 높은 뮤지컬 활동 방법을 비교적 쉽게 습득할 수 있었으며 다양한 애플리케이션을 활용하여 창의적인 수업 활동을 구성할 수 있었다. 앞으로 애플리케이션을 활용한 뮤지컬 수업의 확대와 다양한 음악 지도방안 연구가 이루어져야 할 것이다.

※ 주제어: 뮤지컬, 스마트기기 애플리케이션, 수업 지도방안

차 례

- I. 서론
 - II. 이론적 배경
 - 1. 뮤지컬의 이해
 - 2. 스마트폰의 애플리케이션
 - 3. 음악 교육과정의 뮤지컬
 - 4. 음악 수업의 애플리케이션
 - III. 뮤지컬 지도 과정안
 - 1. 애플리케이션의 선정
 - 2. 지도 과정안의 설계
 - 3. 지도 과정안의 실제
 - IV. 뮤지컬 수업 설문조사
 - 1. 애플리케이션 활용 수업 전 설문 결과
 - 2. 애플리케이션 활용 수업 후 설문 결과
 - V. 결론 및 제언
- 참고문헌

* 본 논문은 이여운의 2017학년도 국민대학교 교육대학원 석사학위 논문을 재구성한 것임

** 서울 상원초등학교 뮤지컬스쿨 강사

*** 경희대학교 교육대학원 음악교육과 객원교수(92musiced@gmail.com) / 교신저자

I. 서론

오늘날 현대 사회는 첨단 IT기술과 무선 네트워크의 발달로 빠르게 변화해 가고 있다. 첨단 IT기기인 스마트폰은 2015년 7월에 가입자 4천 2백만 명을 돌파했으며(미래창조과학부, 2015), 10대 스마트폰 가입자는 2014년을 기준 65%로 매년 상승하고 있다(미래창조과학부, 2014). 첨단 매체인 스마트폰의 등장은 교육 환경에도 많은 영향을 미쳐 개인 맞춤형 학습과 개별화 교육, 학습자의 정보 탐색과 다양한 학습 활동 등을 가능하게 하였다. 이미 많은 학생이 스마트기기를 사용하여 학습을 진행하고 있으며, 학교 현장에서도 스마트기기를 활용한 새로운 형태의 수업들이 시도되고 있다(김미용, 배영권, 2012, p. 77).

애플리케이션을 활용한 음악 수업 지도방안 연구는 기악, 감상, 창작 활동에 대해 이루어지고 있으나(류진, 2013, 박종성, 2013, 안지혜, 2014, 전현주, 2013, 정다은, 2015, 정성혜, 2013) 뮤지컬에 관한 연구는 아직 다양하게 실행되지 않고 있다. 뮤지컬은 음악극의 하나로서 2009개정 음악 교육과정의 표현 영역에서 ‘창의적으로 음악 만들어 표현하기 중 주제에 맞는 노랫말과 극본을 만들어 음악극으로 표현할 수 있다.’고 명시되어 있다. 음악에 극본과 연기가 접목된 뮤지컬 수업은 다른 예술과의 결합을 통해 학습 경험을 확장시키고 음악의 다양한 활동이 가능한 활동으로서 학생들이 직접 참여하는 학생 주도적 수업이라는 점에서 주목을 받고 있다.

이에 본 연구는 스마트폰의 다양한 애플리케이션을 활용한 효과적인 뮤지컬 지도방안을 연구하는 것을 목적으로 하였다. 연구를 위하여 뮤지컬 활동과 스마트기기를 활용한 음악 학습지도에 관한 선행연구를 고찰하고, 뮤지컬 활동에 활용 가능한 스마트폰 애플리케이션의 종류와 특징을 분석하였다. 중학교 음악과 교육과정의 뮤지컬 관련 내용을 발췌하여 애플리케이션을 활용한 뮤지컬 수업 지도과정안을 개발하였으며, 개발된 수업지도안은 중학교 1학년 뮤지컬 수업에 적용한 후 학생들의 수업 만족도 설문을 실시하여 그 결과를 나타내었다.

본 연구의 과정과 결과는 중학교 음악과의 뮤지컬 학습 활동에 관한 연구로 제한하며, 수업 대상자 모두 스마트폰의 애플리케이션을 사용할 수 있는 기기와 기초 기능을 갖고 있다는 전제를 기반으로 한다. 또한, 개발한 수업 과정안 적용 및 적용 결과에 대한 설문 조사는 특정 지역 1개 중학교를 대상으로 실시되어 지도안 적용의 효과와 결과를 보편화할 수 없다는 연구의 제한점을 갖는다.

스마트기기를 활용한 뮤지컬 수업은 다양한 애플리케이션 활용에 대한 새로운

흥미와 관심으로 학습 동기를 유발하고, 흥미는 경험으로 이어져 뮤지컬 학습 활동에 깊은 관심을 가질 수 있게 하고, 자기 주도적 뮤지컬 활동 참여로 자신의 일상생활에서 음악을 생활화할 수 있는 가능성을 넓히는데 궁극적 목적을 갖는다. 이러한 뮤지컬 활동은 타인과의 상호작용을 통해 학습자들 서로 간의 이해 폭을 넓히고 배려심을 배우도록 하고(임채숙, 2014), 자신이 겪지 않았던 일을 간접적으로 체험하게 함으로써 학습자의 풍부한 감정과 창의성을 기르는 데 도움을 주는 음악 활동으로서의 교육적 가치가 있다.

II. 이론적 배경

1. 뮤지컬의 이해

뮤지컬은 현대 음악극의 한 형식으로 음악, 노래, 무용을 결합한 종합 무대 예술이다. 본래 뮤지컬은 특정한 장르를 지칭하는 말이 아니라 19세기 말 영국과 미국에서 발생한 대중오락 범주의 공연물을 통칭하는 것이었다. 특히 20세기에 미국에서 가장 발달하고, 성행한 대중연극의 한 분야로 성장하게 되었다. 이에 뮤지컬은 미국적인 성격의 공연으로 인식되어 왔으며, 코믹함이 가미된 뮤지컬 코미디(Musical Comedy), 드라마적 요소가 강조된 뮤지컬 플레이(Musical Play)등의 통칭으로 쓰이다가 점차 이와 유사한 형태의 공연을 대표하는 명칭으로 불리게 되었다(문호근, 1988). 뮤지컬이 제작되는 데 필요한 가장 기본적인 다섯 가지 요소는 극본, 노래(음악), 가사, 안무, 연출이다. 이 다섯 가지 요소가 균형 있게 각자의 역할을 다할 때 감동을 줄 수 있는 뮤지컬이 탄생한다(윤선경, 2007, p. 23).

극본은 공연의 내용으로서 실제 공연을 위한 댄스, 노래, 연기를 만들어 내는 바탕이 되는 가장 중요한 요소로서, 문학성이 높은 시, 소설, 희곡 등을 각색하여 만드는 경우가 많다. 뮤지컬의 가사는 일반 노래 가사와는 극의 전체적인 흐름과 작품의 분위기를 보여주기 때문에 음악의 선율과 가사의 어울림이 중요하다. 이런 면에서 뮤지컬 작사는 가사를 만드는 창작이자, 극본을 철저히 체화시킨 후 그것을 재창조해내는 또 하나의 연출이라고도 할 수 있다(손정섭, 1999; 윤선경, 2007).

뮤지컬에서 음악은 가장 핵심적이고 중요한 요소로 가사를 통해 메시지와 내용을 상당 부분 전달하기 때문에 노래에 대해 알고 있으면 내용을 이해하는 데 많은 도움이 된다. 뮤지컬의 노래들을 뮤지컬 넘버라고 부르는데 뮤지컬에는 노래

뿐 아니라 1막의 서곡, 2막의 서곡, 퇴장 음악, 댄스를 추기 위한 곡, 대사의 배경이 되는 곡들이 있다. 뮤지컬 스토리 진행에 따른 음악의 종류는 서곡(Overture), 오프닝넘버(Opening Number), 제시곡(Exposition), 프로덕션 넘버(Production Number), 리프라이즈(Reprise), 쇼 스톱퍼 송(Show Stoper Song), 엔딩(Ending), 커튼콜(Curtain Call)이 있다.

뮤지컬에서 안무는 공연의 가장 큰 볼거리로 많은 관객이 뮤지컬을 선택하는 이유이기도 하다. 안무가는 작품의 성격과 연출가의 의도에 따라, 등장인물의 성격과 심리에 따라 안무를 고안한다. 안무의 종류에는 클래식 발레, 모던 댄스, 재즈댄스, 에스닉(Ethnic)과 포크(Folk)댄스, 탭 댄스, 볼룸(Ballroom)댄스, 아크로바틱(Acrobatic) 등이 있다. 뮤지컬의 일반적인 제작 과정은 <표 1>과 같다.

<표 1> 뮤지컬의 제작 준비 과정(윤선경, 2007, p. 25)

단계	활동 내용
기획	제작자와 기획팀이 모여 작품의 배우, 연출가, 작곡가, 작가 섭외를 맡고 이후 공연장 섭외, 오디션, 제작 발표회, 마케팅, 협찬사 선정 등의 일을 한다. 이후 전체적인 진행 사항을 논의한다.
극본과 작사 작업	작가와 작사가는 작품의 컨셉트에 따라 대본을 구성하고 그에 맞는 작사를 한다.
극본분석	연출가는 작품의 주제와 교훈을 생각하고 이것을 노래에 담는 방법을 분석한다.
작곡가	작곡가는 장르와 같은 음악적 요소를 결정한 후 작곡한다.
보이스 트레이닝	음악감독은 등장인물의 성격에 맞는 음색을 배우들에게 연습시킨다.
안무구성	안무가는 극본과 음악을 분석한 후에 안무를 구성한다.
연기연습	배우들은 댄스와 연기를 연습 한다.
동선체크	배우들은 전반적인 요소를 고려하여 무대에서의 위치와 움직임을 구성한다.
무대체크	연출가와 무대감독은 장면 전환과 소품 이동 등의 무대 디자인 작업을 진행하고, 기술, 조명, 음향 체크, 의상, 분장, 소품 등을 확인한다.
리허설	모든 참여자들이 함께 최종 마무리 연습을 한다.
프리뷰공연	공연 시사회를 개최한다.
공연시작	본 공연을 시작한다.

뮤지컬은 대중들이 쉽게 느끼는 대중극적 형태를 가지고 있기 때문에 보다 음악을 쉽고 재미있게 받아들이며 음악성을 향상시킬 수 있다. 또한, 뮤지컬을 통한 교

육은 음악, 미술, 문학, 무용, 연극 등 다양한 분야의 예술을 접할 수 있도록 한다. 그뿐만 아니라 뮤지컬을 함께 만들어가는 과정에서 개별 학생들의 다양한 역량들이 모이게 되고, 이러한 활동은 친밀감, 소속감, 배려심 등을 키우고 협력적 인성도 키울 수 있다. 이미 미국의 많은 초·중·고등학교에서는 드라마 수업 시간을 배정하거나 수업 외 활동을 통해 학생들이 공연 예술을 자연스럽게 경험할 수 있도록 배려하고 있다. 많은 학생이 학교생활 중 직접 무대에서 연기를 하거나 연출이나 스태프로 참여함으로써 공연제작의 이면을 배우는 동시에, 다른 학생들과의 협동 작업을 통해 다양한 문화 경험을 쌓아 간다. 제작의 전 과정을 어려서부터 경험함으로써 예술로서의 공연의 가치를 알아 가는 동시에 장래에 대한 계획을 미리 세워 볼 수 있다는 점에서 의미 있는 방침이다(지혜원, 2012). 우리나라 서울시교육청도 학생들의 예술적 감수성 및 창의력을 신장하고 협력적 인성을 함양하기 위해 2016년 하반기부터 중학교 협력종합예술활동을 순차적으로 추진하고 있다(서울시교육청, 2016). 중학교 협력종합예술활동이란 중학교 3년 과정 중 최소 한 학기 이상 교육과정 내에서 뮤지컬·연극·영화 등 종합예술활동에 모든 학생이 역할을 분담해 참여하고 활동결과를 발표하며 배우는 예술 체험 교육이다.

2. 스마트폰의 애플리케이션

스마트폰이란 일반 휴대폰에 컴퓨터 기능이 더해진 지능형 휴대폰으로, 일반 휴대폰 기능에 개인휴대단말기(Personal Digital Assistant: PDA)기능과 Wi-Fi를 통한 무선 인터넷 서비스(Wireless Broadband, Wireless Internet Service: WiBro)기능 등이 추가된 뛰어난 멀티미디어 기계를 말한다(테이코산업연구소, 2010, p. 75). 애플리케이션이란 애플리케이션 프로그램을(Application Program)을 말하는 것으로 모바일운영체제(Mobile Operating System)에서 활용되는 소프트웨어(Software)의 응용프로그램을 말한다. 즉, 아이폰이나 안드로이드폰 등에서 구동하는 응용프로그램을 말하는 것으로 줄여서 앱(APP)이라고도 한다(이희진, 2011; 서창준, 2011). 애플리케이션은 애플(Apple)회사를 통하여 2007년 처음 소개되었고, 이후 태블릿PC, 스마트폰 발전과 함께 급속도로 활성화 되었다(공영길, 2010). 다양한 애플리케이션을 이용할 수 있는 애플리케이션 스토어는 게임, e북, 음악, 동영상 등 사용자들이 원하는 애플리케이션과 콘텐츠를 쉽게 다운로드받아 실행할 수 있다.

2013년 통계청의 청소년통계 자료를 살펴보면 초등학교생의 스마트폰 보유율은 81.5%, 중학생은 86.2%, 고등학생은 84.9%로 전체 초·중·고생의 81.5%가 스마트폰

을 가지고 있다. 또, 2015년 미래창조과학부의 자료를 살펴보면 청소년의 스마트폰 하루 평균 이용시간은 4.8시간으로 이용하는 서비스는 메신저, SNS, 게임, 웹서핑, 음악 순으로 나타났다. 스마트폰의 보급률과 이용 시간이 높은 것으로 볼 때 스마트폰이 청소년들의 일상생활에서 많은 비중을 차지하고 있음을 알 수 있다.

<표 2> 청소년의 하루 평균 스마트폰 이용 시간(미래창조과학부, 2015, p. 58)

구분	평균 (시간)	2시간 미만	2시간이상- 4시간미만	4시간이상- 6시간미만	6시간이상- 8시간미만	8시간 이상
청소년 만10-19세	4.8%	3.1%	31.6%	38.6%	22.9%	3.8%

<표 3> 모바일 인터넷 이용 실태 조사(한국인터넷진흥원, 2015)

연령	하루에 여러번(%)	하루1번(%)	주5-6회(%)	주3-4회(%)	주1-2회(%)	월1-3회(%)
12-19세	94.2	2.7	0.9	1.1	1.1	0.0

3. 음악 교육과정의 뮤지컬

대중 공연 예술에서 뮤지컬의 비중이 점점 늘어나는 시대적 흐름에 따라 음악극 활동 교육의 필요성 및 중요성에 대한 인식이 높아지고 있다. 우리나라 교육과정과 음악 교과서도 음악극으로서의 뮤지컬에 대한 내용과 활동이 제시되고 있다. 현행 2009 개정 음악과 교육과정에 본 연구와 관련 있는 뮤지컬 활동 및 창작 활동을 수록한 부분을 추출하여 그 내용을 분석하면 다음과 같다.

<표 4> 교과서 내용체계에 의한 분류 목차(교육과학기술부, 중학교 교육과정 해설 총론, 2009-41)

분류번호	영역	내용체계
1-1	표현	악곡의 특징을 살려 표현하기
1-2		창의적으로 음악 만들어 표현하기- 배경 음악 만들기
1-3		창의적으로 음악 만들어 표현하기 - 음악극으로 표현하기
1-4		창의적으로 음악 만들어 표현하기 - 간단한 가락 만들기
2-1	감상	악곡의 특징을 이해하며 감상하기
3-1	생활화	음악을 즐기는 태도 갖기

교육과정에서 찾아볼 수 있는 뮤지컬 관련 활동은 주로 가창 활동과 감상 활동으로 볼 수 있다. 뮤지컬 수업에 다양한 매체를 사용하여 사운드 편집프로그램을 활용하는 수업 등 소프트웨어를 활용한 수업은 학생들의 매체 활용 능력을 음악 수업에 적용하는 수업으로 학교 현장의 상황에 따라 교사에 의해 구성될 수 있다.

4. 음악 수업의 애플리케이션

음악 수업에 애플리케이션을 활용한 다양한 수업 지도방안 연구들에서 애플리케이션의 활용은 음악 수업에 긍정적 영향을 미치는 것으로 나타났다. 전현주(2013)는 국악기 애플리케이션을 활용한 ‘아리랑’ 수업 지도방안 연구에서 국악기 애플리케이션을 활용한 수업이 학생들의 흥미도를 높였으며 국악기에 대한 친밀도를 높이는 것으로 나타났다. 정성혜(2013)의 스마트폰 애플리케이션을 활용한 음악창작과 즉흥연주 지도방안 연구에서는 애플리케이션을 활용한 표현영역 활동이 교사의 학습활동 개입을 줄이고, 학생들의 창작 시간을 탄력적으로 분배할 수 있었으며, 활동에 소극적으로 참여하던 학습자의 참여도를 높여, 음악적 완성도와 창의성을 높이는 것으로 나타났다.

박종성(2013)은 양질의 학습용 애플리케이션을 설계하기 위한 다양한 접근이 필요하다고 하였으며, 애플리케이션의 개발은 프로그래밍, 그래픽디자인, 음악교육 분야의 전문가들이 함께 참여하는 형태의 개발 필요성을 주장하였다. 안지혜(2014), 류진(2013), 정다운(2015)은 이러한 스마트 기기를 활용한 교육의 활성화를 위해서 학습자의 수준에 맞는 스마트교육 내용과 방법을 효율적으로 적용하여 학습자의 흥미와 문제 해결력을 증진하고 자기 주도적이며 창의적인 학습이 이루어지는 애플리케이션을 적용한 지도안 개발의 필요성과 스마트 교육이 실제 교육 환경의 폭넓은 적용의 필요성을 주장하였다.

Ⅲ. 뮤지컬 수업 과정안

1. 애플리케이션의 선정

애플리케이션을 활용한 뮤지컬 활동을 위하여 학생들이 쉽게 접근할 수 있는 무료 애플리케이션 총 12개를 선정하였다. 선정된 애플리케이션은 안드로이드

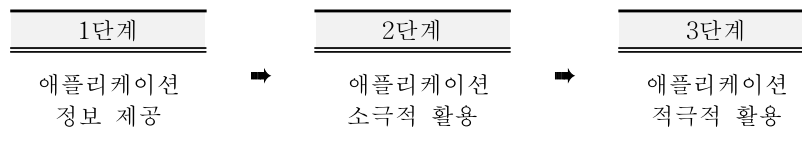
(Android) 운영체제의 스마트기기 플레이 스토어에서 다운받아 설치 가능하며, 작동 방법이 비교적 단순하고 핵심 기능을 충실하게 활용할 수 있으며, 사용자들의 평점이 높은 애플리케이션들로 선정하였다. 뮤지컬 활동을 위해 선정된 애플리케이션들의 종류와 주요 핵심기능들은 <표 5>과 같다.

<표 5> 뮤지컬 수업에 활용 가능한 애플리케이션 목록

순서	애플리케이션 명	아이콘	주요 핵심기능
1	원 노트		디지털 전자 필기장으로 협업 노트이다.
2	걸음호흡		호흡연습을 도와주는 애플리케이션이다.
3	Sound Camp		악기연주, 녹음, 믹싱, 편집 애플리케이션이다.
4	Sing Sharp		발성연습과 청력훈련, 노래연습을 도와준다.
5	메시지 송		노래의 가사를 변경할 수 있도록 도와준다.
6	Power Director		영상과 음악을 설정하는 동영상 편집도구이다.
7	클래스팅		반 전체의 사이버공간이다.
8	Broadway World		브로드웨이의 최신 뮤지컬 정보를 알 수 있다.
9	Karaoke Mode		반주에 맞춰 노래하며 녹음하도록 도와준다.
10	상황별 운동 코칭		스트레칭을 할 수 있도록 도와준다.
11	KM플레이어		속도조절, 좌우반전 등 안무연습을 도와준다.
12	Photo Posters		포스터를 만들어 공유할 수 있도록 도와준다.

2. 지도 과정안의 설계

1) 애플리케이션의 활용 단계 설정



[그림 1] 애플리케이션의 활용 단계(정성해, 2013, p.53, 재인용)

2) 활동의 차시 구성 및 지도 내용

스마트 기기의 애플리케이션을 활용한 뮤지컬 수업 지도방안은 다양한 뮤지컬 제작 소재 가운데 ‘학교폭력 예방’을 주제로 하는 뮤지컬 제작 수업이 고안되었다. 활동의 차시별 주요 활동 및 내용은 <표 6>과 같다.

<표 6> 모듈별 뮤지컬 영상 제작하기 활동 구성

차시	지도단계	수업 내용 및 활동	사용 가능APP	자료
1/3	- 주제의 이해하기 - APP의 기능 익히기 - 주제 관련 가사 만들기 - 가사 바꿔 부르기	- 학교폭력의 의미와 문제점 이해하기 - 뮤지컬 활동에 활용할 수 있는 APP의 종류를 알고 사용 방법 익히기 - 학교폭력 예방 내용의 가사 만들어 노래 부르기	메시지송 사운드캠프 Broadway World 원노트	PPT, 스마트기기, APP, 동영상, 유인물
2/3	- 활동 관련 영상 감상하기 - 스토리보드 만들기 - 대본 작성하기 - 배역과 역할 정하기 - 홍보하기	- APP을 활용한 뮤지컬 영상 감상하기 - 학교폭력 예방을 위한 뮤지컬 스토리보드 만들기 - 뮤지컬의 배역과 역할 정하기 - 뮤지컬의 대본 작성하기 - 음악, 배경, 동작 구성하기 - 대사 전달, 노래 방법, 시선처리 등을 익히기 - 모듈별 공연 홍보 동영상 및 포스터 제작하기	사운드캠프 Broadway World 유튜브, 구글, KMP, 네이버, Jotter Pad, Power Director Photo Poster 원노트, 클래스팅	PPT, 스마트기기, APP, 동영상
3/3	- 발표환경 확인 - 연습하기 - 공연예절 알기 - 공연하기 - 공연영상 공유하기 - 자기평가하기	- 공연 장소, 순서, 소품, 의상, 배경, 음향 확인하기 - 공연 참가자와 공연 관람자의 자세 알기 - 모듈별 학교폭력 예방 뮤지컬 발표하기 - 뮤지컬 제작 과정에서 느낀 점 발표하기 - 뮤지컬 제작 과정에 대한 자기평가지 작성하기	Power Director Photo Poster 스마트기기 카메라 원노트 클래스팅	스마트기기, APP, 포스터, 홍보자료, 음악, 소품, 배경, 자기평가지

3. 지도 과정안의 실제

1) 뮤지컬 제작하기 1차시 과정안

지도 일시	년 월 일 ()교시	지도 대상	중학생	
주제	학교폭력의 예방을 위한 뮤지컬 구상하기		차시	1차시
학습 목표	1. 학교폭력의 문제점과 예방의 필요성을 이해한다. 2. 뮤지컬 창작에 활용할 애플리케이션의 종류와 기능을 익힐 수 있다. 3. 학교폭력에 대한 가사를 만들어 바꿔 부를 수 있다.			
학습 자료	ppt, 스마트기기, 스마트기기 애플리케이션, 동영상 자료, 유인물			
지도상 유의점	애플리케이션을 사용할 때 수업에 활용되는 기능만 작동하도록 한다. 수업 활동 이전에 스마트기기 기기의 상태를 확인하고, 와이파이기가 사용되는지 기반시설을 확인한다.			

학습 단계	학습 과정	교 수 - 학 습 활 동		자료
		교사	학 생	
도입	마음열기	■ 인사 및 출결확인 - 인사하기 - 모듈자리배치, 수업환경을 확인한다.	■ 인사 및 수업준비 - 인사 및 수업을 준비한다.	동영상 자료 ppt
	동기유발 학습목표 확인	■ 학교폭력 예방 뮤지컬 영상을 보 여주도록 한다. ■ 수업목표를 확인시키고 수업의 방 향을 안내한다.	■ 학교폭력에 관련된 뮤지컬 영상을 감상한다. ■ 수업목표를 읽는다.	
전개	활동1. 학교폭력 의 이해	■ 학교폭력에 대해 이해하기 · 영상을 보고난 후 느낀 점을 질문 한다 · 학교폭력의 뜻과 내용을 설명한다. · 학교폭력 예방에 대한 글을 보여주 며 학교폭력의 유형과 문제점, 대처 방법에 대해 설명한다.	■ 학교폭력에 대해 이해하기 · 영상을 본 후 소감을 발표한다. · 학교폭력이 무엇인지 알아보고 자신의 생각을 이야기 한다. · 학교폭력의 문제점을 알아보고 예방을 위한 실천 방법을 이야기 한다.	ppt 학교 폭력 유인물
	활동2. APP의 종류와 기능 익히기	· 메시지송 APP  - 메시지송은 개사를 하고 노래 할 수 있는 APP임을 설명한다. - 개사할 노래를 선택하도록 안내한다. - APP을 실행한 후 개사 하도록 안 내한다.	· 메시지송 APP  - 메시지송의 기능을 이해한다. - 교사의 안내에 따라 개사 할 노래 를 선택한다. - APP을 실행하여 모듈원들과 상의 하여 가사를 만든다.	메시지 송 APP
		· 원노트 APP  - 원노트는 모듈별로 협업을 할 때 활용하는 APP임을 설명한다. - 각자 마이크로소프트 계정에 가입 하도록 한다. - APP을 실행해서 각자 노트를 만들 도록 한다. - 원노트의 구체적 사용 방법을 안내 한다.	· 원노트 APP  - 원노트의 기능과 사용 방법을 이 해한다. - 교사의 안내에 따라 마이크로소프 트 계정에 가입한다. - APP을 실행하여 각자 노트를 만 든다. - 원노트의 활용과 공유 방법을 이 해한다.	원노트 APP
		· Broadway world APP  - Broadway world는 미국 브로드웨 이의 공연들과 정보가 실시간 업데 이트 되는 APP임을 설명한다. - APP을 실행하여 뮤지컬 영상을 선택하여 감상하는 과정을 설명한다.	· Broadway world APP  - Broadway world의 기능을 이해한다. - APP을 실행하여 보고 싶은 뮤지 컬 영상을 감상한다.	Broad way World APP
		· 사운드 캠프 APP  - 사운드 캠프는 피아노, 기타, 드럼	· 사운드 캠프 APP  - 사운드 캠프의 기능과 사용 범위	사운드 캠프

		등 여러 악기와 목소리를 이용하여 믹싱하고 연주하는 APP임을 설명한다. - 학생들에게 악기를 선택하고 메트로놈, 빠르기를 설정방법을 안내한다. - 효과음이나 배경음악을 만들 수 있음을 안내한다. - 모듈원들 각각 다른 악기를 선택해 연주하도록 안내한다.	를 이해한다. - 교사의 안내에 따라 악기를 선택하고 메트로놈, 빠르기를 설정한다. - 효과음과 배경음악을 만들 수 있음을 이해한다. - 모듈원들 각각 다른 악기를 선택해 연주해본다.	APP
		· 클래스팅 APP  - 클래스팅은 학급의 사이버 공간이고, 각종 공지나 사진, 과제등을 올릴 수 있음을 설명한다. - 학생들에게 링크를 보내 학급 클래스팅에 가입하고 자유롭게 활동하도록 한다.	· 클래스팅 APP  - 클래스팅의 기능을 사용방법을 이해한다. - 교사가 보낸 링크를 눌러 학급 클래스팅에 가입한다.	클래스팅 APP
	활동3. 가사바꿔 노래 부르기	■ 가사 바꿔 노래 부르기 · 메세지송 APP  - 메세지송 안에 있는 노래나 다른 노래를 선택하여 학교폭력 예방 내용의 가사를 만들도록 한다. - 예시 음악 악동뮤지션의 '다리 꼬지 마'를 개사한 '날 때리지 마'를 들려준다. - 메세지송 안에 수록되어 있는 노래나 다른 노래를 선택하도록 한다. - 선택한 노래의 가사를 만들고 노래를 부르도록 한다. 	■ 가사 바꿔 노래 부르기 · 메세지송 APP  - 모듈별로 노래를 선택하여 학교폭력 예방 내용의 가사를 만든다. - 예시 음악을 감상한다. - 메세지송 안에 수록되어 있는 노래나 원하는 다른 노래를 선택 한다. - 노래 분위기에 어울리는 가사를 모듈원과 만들어 노래를 부른다. 	메세지송 APP
	활동4. 노래발표 하기	■ 개사한 노래 발표 · 개사한 노래를 발표하도록 한다.	■ 개사한 노래 발표하기 · 모듈별로 개사한 노래를 발표한다.	
정리	과제안내	■ 과제 안내하기 · 공유노트를  학생들과 공유하도록 한다. · 학교폭력 예시대본을 클래스팅에  올리고 대본을 읽어보고 오도록 한다. · 학교폭력 예시음악파일을 클래스팅에  공지하고, 곡의 활용 방법을 안내한다. · 수업시간에 모듈별로 개사한 가사를 공유한 원노트에  올리도록 안내한다.	■ 과제 숙지하기 · 모듈장은 공유노트를  만들어 모듈원들과 선생님을 초대한다. · 학교폭력 예시대본을 클래스팅에서  다운받고 각자 대본을 읽어본다. · 학교폭력 예시음악과 엔딩곡 음악파일을 클래스팅에서  다운받아 들어보고 활용을 위한 아이디어를 생각한다. · 개사한 가사를 원노트에  올려 공유한다.	ppt
	차시예고	■ 차시예고	■ 차시예고	

2) 뮤지컬 제작하기 2차시 과정안

지도 일시	년 월 일 ()교시	지도 대상	중학생	
주제	뮤지컬 스토리보드 만들기과 역할정하기		차시	2차시
학습 목표	1. 학교폭력 예방을 위한 뮤지컬 스토리보드와 대본을 만들 수 있다.			
학습 자료	ppt, 스마트기기, 스마트기기 애플리케이션, 동영상 자료			
지도 상유 의점	뮤지컬을 만들기 위해서 무엇보다 협동심이 강조되는 것을 주지시키고 각자의 수준에 맞는 공정한 역할 분담이 될 수 있도록 돕는다. 또한 수업 활동 이전에 스마트기기의 상태를 확인하고, 와이파이기가 사용되는지 기반시설을 확인한다.			
학습 단계	학습 과정	교 수 - 학 습 활 동		자료
		교사	학 생	
도입	마음열기	■ 인사 및 출결확인 · 인사하고 수업환경을 확인한다.	■ 인사 및 수업준비 · 인사 및 수업을 준비한다.	Broad way World APP ppt
	동기유발	■ 뮤지컬 영상 감상하기 · Broad world APP  · 브로드웨이 월드 애플리케이션으로 원하는 클립영상 감상하도록 안내한다. · 영상을 보고난 후 뮤지컬에 필요한 요소를 기억하도록 안내한다.	■ 뮤지컬 영상 감상하기 · Broad world APP  · 브로드웨이 월드 애플리케이션을 실행하여 클립영상을 모듈별로 감상한다. · 뮤지컬에 어떠한 요소들이 필요한지 기억한다.	
전개	학습목표 확인	■ 수업목표를 확인시키고 수업의 방향을 안내한다.	■ 수업목표를 읽는다.	클래스 텅 APP
	활동1. 스토리보드 만들기	■ 학교폭력 예방을 위한 뮤지컬 스토리보드 만들기 ■ 줄거리 구상하기 · 모듈별로 상황을 설정하고 세부적인 줄거리들을 구상하도록 한다. · 예시대본을 참고하여  대본을 재구성하는 방법을 안내한다.	■ 학교폭력 예방을 위한 뮤지컬 스토리보드 만들기 ■ 줄거리 구상하기 · 모듈원들끼리 상의하여 큰 사건을 먼저 정한 후 세부적인 줄거리들을 구상한다. · 예시대본을 참고하여  사건이나 상황을 수정하여 재구성할지 모듈원들과 의논한다.	
전개	활동2. 배역과 역할 정하기	■ 배역 정하기 · 등장인물의 배역을 맡도록 안내한다. · 특정 배역을 다수가 지원시 대사를 읽어보고  다수결로 정하도록 안내한다. ■ 역할 정하기 · 뮤지컬 공연을 위한 배역 이외의 다양한 역할을 정하도록 한다.	■ 배역정하기 · 등장인물 중 캐릭터를 생각해보고 자신이 잘 할 수 있을 것 같은 배역에 지원 한다. · 한 배역을 원하는 모듈원이 많을 경우 짧은 대사를 읽어보고  다수결로 정한다. ■ 역할정하기 · 연출, 음악담당, 안무담당, 의상담당, 소품담당, 홍보담당 등 각자의 역할을 정한다.	클래스 텅 APP

		■ 노래와 음악 정하기 · 예시음악을 참고하여  뮤지컬에 사용될 노래와 음악을 결정하도록 한다. · 효과음과 배경음악은 음악콘텐츠에서 찾아  재구성하여  사용하도록 안내한다. ■ 동작 구성하기 · 노래에 맞는 동작을  KMP 구상하도록 한다. ■ 필요한 물품과 배경 정하기 · 뮤지컬 장면과 배경을 설정한다.   · 필요한 소품의 종류 정하고 제작해 보도록 한다.	■ 노래와 음악 정하기 · 예시음악을 참고하여  극의 하이라이트 부분 노래와 마지막 곡을 결정한다. · 효과음이나 배경음악은 극의 상황에 맞는 음악을 찾거나  만들어서  사용한다. ■ 동작구성하기 · 정해진 노래에 어울리는 동작을 모둠원들과 상의하여 구상한다.  ■ 필요한 물품과 배경 정하기 · 극 내용에 어울리는 배경과 장면을 의논하고   몇 개의 배경을 제작할지 의논한다. · 소품제작은 만들어져 있는 물체를 변형하거나 쿠킹호일, 천등 주변의 사물을 모아서 만든다.	클래스 팅 APP 유튜브 사운드 캠프 APP 유튜브, KMP APP 네이버 구글 APP
	활동3 대본 만들기	■ 대본 작성하기 · 모둠별  대본을 작성하도록   안내한다. · 작성된 대본을 검토하도록 한다. ■ 완성된 스토리보드와 자세한 뮤지컬 제작 내용을 원노트 에 공유하도록 안내 한다.	■ 대본 작성하기 · 모둠원들과 협의한대로  대본을 작성   한다. · 작성된 대본을 모둠별로 검토한다. ■ 완성된 스토리보드와 각자 맡은 배역과 역할, 대본, 음악 등 모든 자료들을 원노트 에 공유한다.	한컴 오피스 JotterP ad 원노트 APP
	활동4 홍보하기	■ 모둠별 공연 포스터 및 동영상 제작하기 · 모둠별로 공연 포스터 및 동영상을 제작하도록 한다.   · 제작된 포스터는 학교, 동영상은 학교 홈페이지 및 카페, 유튜브  등에 공유하여 홍보하도록 한다.	■ 모둠별 공연 소개 포스터 및 동영상 제작하기 · 모둠별로 공연의 주제나 내용에 어울리는 포스터 및 동영상을 제작한다.   · 제작된 포스터는 학교 복도, 게시판 등에 게시하고, 동영상은 학교 홈페이지 및 카페, 유튜브  등에 업로드하여 홍보한다. · 점심시간을 이용해 교내 식당이나 운동장에서의 플래시몹 같은 퍼포먼스를 이용하여 홍보한다.	Photo Poster Power Director APP 유튜브
정리	학습정리 차시예고	■ 내가 맡은 역할과 대본의 내용을 기억하도록 안내한다. ■ 차시예고	■ 각자 맡은 역할과 대본의 내용을 기억한다. ■ 차시예고	ppt

3) 뮤지컬 제작하기 3차시 과정안

지도 일시	년 월 일 ()교시	지도 대상		
주제	학교폭력 예방 뮤지컬 공연하기		차시	3차시
학습 목표	1. 학교폭력 예방 뮤지컬의 발표준비와 연습을 한다. 2. 학교폭력 예방 뮤지컬을 발표할 수 있다.			
학습 자료	음악과일, 스마트기기, 스마트기기 APP, 포스터, 홍보자료, 소품, 배경, 자기평가지			
지도 상유 의점	관객이 지켜야 할 것들에 대해 설명하며, 일회성 공연에 대해 안내하고 실수가 발생했다라도 침착하게 대처할 것을 지도한다.			
학습 단계	학습 과정	교 수 - 학 습 활 동		자료
		교사	학 생	
도입	마음열기	■ 인사 및 출결확인 · 인사 및 공연환경을 확인한다.	■ 인사 및 공연준비 · 인사 및 공연을 준비한다.	
	발표환경 확인하기	■ 발표환경 확인하기 · 모둠별 발표공연을 동영상 촬영한다는 것을 안내한다. · 소품과 의상 등을 확인하도록 한다. · 모둠별로 준비한 무대배경, 소품 등을 설치하도록 한다. · 음향을 확인하도록 한다. · 모둠별 공연 순서를 정하고 점검할 사항에 대해 안내한다.	■ 발표환경 확인하기 · 발표공연을 동영상 촬영한다는 것을 인지한다. · 각자 소품과 의상 등을 확인한다. · 모둠별 담당자는 준비한 무대배경, 소품 등을 설치한다. · 음향을 확인한다. · 발표 할 공연 순서를 정하고 점검할 사항에 대해 숙지한다.	
전개	활동1. 연습하기	■ 연습준비 · 발성훈련과 호흡연습을 하도록 한다. - 발성을 위한 신체조직과 기능을 설명한다. · 뮤지컬 노래 부르기의 방법을 안내한다. - 맡은 배역에 어울리게 노래할 수 있도록 지도 한다. · 무대에서 신체표현 방법과 대사 전달하는 방법들을 지도한다. - 무대에 등장, 무대 위 자세, 대사 표현 자세를 안내한다. - 상대방의 대사를 듣는 방법과 정확한 발음 방법을 지도한다. · 장면별로 나누어 연습한다. - 장면연습 후 개선점을 확인해 토의·수정하도록 한다.	■ 연습준비 · 어려운 발음을 이용해 발성훈련을 하고, 호흡을 뱃으며 소리 내 본다. - 복직근, 횡경막, 연구개, 비강의 기능에 대해 이해하고, 노래할 때 표정의 중요성에 대해 숙지한다. · 노래를 부를 때 곡의 전 상황이 어땠는지 기억하고, 말하듯이 노래하는 방법을 익힌다. - 배역에 어울리게 노래한다. · 무대에 바로서는 방법, 시선처리 방법, 대사를 전달하는 방법들을 이해한다. - 무대에서는 최대한 관객을 향해 서도록 한다. - 상대방의 대사를 듣는 훈련을 하고, 또렷한 발음을 낼 수 있는 방법을 이해하고 연습한다. · 첫 장면, 중간 장면, 마지막으로 나누어 장면별로 연습하도록 한다. - 장면연습 후 부족한 부분을 보충하	ppt

		· 공연 연습 계획을 세우도록 한다. - 구체적인 모듈별 연습시간을 계획하도록 한다. · 모든 자료들은 원노트에 공유하고  다양한 의견을 나눌 수 있도록 안내한다.	· 고 개선점을 확인해 토의·수정한다. · 세달 후 공연을 할 때까지 모듈원들과 시간을 맞춰 연습한다. - 연습시간은 장소, 시간을 구체적으로 정하고 담당 알리미를 정해 연습일이 다가오면 공지한다. · 연습시간과 모든 자료들은 원노트에 공유하고  각자 다양한 의견을 나눈다.	
	활동2. 공연예절 알기	■ 공연예절 알기 · 공연 참가자와 공연 관람자의 예절을 안내한다.	■ 공연예절 알기 · 무대 뒤에서 큰 소리를 내지 않는다. · 핸드폰은 반드시 끈다. · 다른 모듈의 공연을 조용히 관람한다. · 사진과 동영상은 담당자만 촬영한다. · 공연이 끝나면 힘차게 박수를 보내서로 격려한다.	카메라, 동영상 APP
	활동3. 발표하기	■ 모듈별 공연 소개하기 · 동영상 및 포스터를 활용해 모듈별로 공연의 내용을 소개하도록 한다.  ■ 모듈별 학교폭력예방 뮤지컬 발표하기	■ 모듈별 공연 소개하기 · 동영상 및 포스터를 활용해 모듈별로 발표할 공연에 대해 간략하게 소개 한다.  ■ 모듈별 학교폭력예방 뮤지컬 발표하기	포스터 동영상
	활동4. 공연영상 공유하기	· 클래스팅 APP에  촬영된 영상을 업로드 하도록 한다.	· 클래스팅에  업로드된 모듈별 영상을 다른 반 친구나 부모님들과 함께 감상한다.	클래스팅 APP
정리	자기평가	■ 뮤지컬 제작, 발표 과정동안 흥미로웠던 점이나 어려웠던 점을 이야기 나누도록 한다. ■ 자기평가지 작성하도록 한다.	■ 뮤지컬 발표 과정동안 흥미로웠던 점이나 어려웠던 점을 이야기한다. ■ 뮤지컬 제작과 발표 과정에 대한 자기평가지를 작성한다.	자기평가 지 ppt

IV. 뮤지컬 수업 설문조사

본 연구는 애플리케이션을 활용한 ‘모듈별 뮤지컬영상 제작’ 과정안을 고안하여 울산소재의 H여자중학교 1학년 1, 2, 3반 총 83명의 음악시간에 적용하였다. 수업 과정안은 3차시의 내용으로 구성되어 있으며, 수업 실행 이전과 수업 실행 이후 수업 참여 학생들을 대상으로 설문을 실시하였다. 설문 문항 수는 총 15문항으로 크게 4영역으로 나뉘며, 각 영역의 내용은 다음 <표 7>과 같다.

<표 7> 뮤지컬 수업 설문조사 문항 영역

구분		설문주제
수업 전	1	애플리케이션 활용 수업 전 음악수업의 참여도
	2	스마트기기와 애플리케이션 활용실태
	3	뮤지컬에 대한 이해
수업 후	4	애플리케이션 활용 뮤지컬 수업 후 수업내용에 관한설문

설문결과는 각 문항의 빈도수를 백분율(%)로 계산하였으며 주관식은 응답내용 가운데 가장 많이 나온 응답 4-5가지 항목을 선택하여 응답 빈도에 따른 백분율 계산을 하였다. 다중선택 문항은 경우 선택 보기에 따라 설문자가 응답한 보기는 1로 응답하지 않은 보기는 0으로 표기하여 각 보기의 총 빈도 합계를 백분율로 계산하였다. 또한, 설문지의 답변 중 ‘매우 그렇다’와 ‘그렇다’는 긍정적인 답변으로, ‘전혀 그렇지 않다’와 ‘그렇지 않다’는 부정적인 답변으로 분석하였다. 설문 결과, 애플리케이션을 적용한 뮤지컬 수업 이전에 학생들은 음악수업에 대한 흥미도가 그다지 높지 않은 것으로 나타났다. 학생들 대부분 스마트기기와 PC를 사용하고 있으며 스마트기기와 애플리케이션 활용에 대해 긍정적인 인식을 보이고 있었다. 과반수 이상의 학생이 많은 음악 관련 애플리케이션을 즐겨 사용하고 있었으며 주로 감상을 위한 애플리케이션은 소수의 애플리케이션에 집중되어 있음을 알 수 있었다. 애플리케이션을 적용한 수업 후 학생들의 음악수업에 대한 흥미도가 수업 전 44%에서 97%로 총 53% 증가한 것을 볼 수 있다. 애플리케이션의 활용이 뮤지컬 수업에 도움이 된다는 답변이 86%로 높게 나타났으며, 애플리케이션을 활용한 뮤지컬 수업이 개인의 음악 활동에 도움을 줬다는 긍정적인 답변이 82%로 나왔다. 특히 뮤지컬 활동을 함으로써 친구들과 소통하고 신체표현, 사진촬영, 영상제작, 새로운 애플리케이션의 정보 습득 등 직접적인 활동에 흥미를 느꼈다고 응답했다. 애플리케이션을 활용한 뮤지컬 수업에서 영상제작과 사진촬영의 시간이 부족했고, 영상편집 과정 애플리케이션의 능숙한 활용이 어려웠다고 답변했다.

따라서 애플리케이션을 활용한 뮤지컬 수업은 학생들의 흥미를 유발시키는데 효과적이며, 난이도가 높은 활동도 학생들에게 애플리케이션을 익히고 활용할 수 있는 시간이 주어진다면 충분히 내용을 습득할 수 있음을 알 수 있었다. 애플리케이션의 음악수업 활용은 학습자가 흥미를 가지고 직접 참여한 수업은 학습의 긍정적 효과를 일으키고, 나아가 일상생활에서도 음악을 활용하며 즐기고 체험할

수 있는 음악의 생활화를 이룰 수 있다고 보인다. 주요 설문 문항과 결과를 정리하면 다음과 같다.

1. 애플리케이션 활용 수업 전 설문 결과

<표 8> 평소 음악 수업에 대한 흥미도

순서	응답 내용	응답율 (%)
1	정말 재미있게 참여하고 있다	17
2	재미있게 참여하는 편이다	27
3	보통이다	36
4	재미있지 않은 편이다	14
5	전혀 재미있지 않다	6
합 계		100

<표 9> 평소 학생들의 음악활동에 대한 선호도

순서	응답 내용	응답율 (%)
1	개인별 악기 연주 활동	12
2	노래 부르기	30
3	음악 감상	27
4	음악이론 수업	2
5	모듬별 창작 활동	14
6	모듬별 악기 연주	12
7	음악을 생활 속에서 활용하는 활동	3
합 계		100

<표 10> 학생들의 음악미디어와 음악매체 선호도

순서	응답 내용	응답율 (%)
1	영상매체	16
2	애플리케이션	29
3	다양한 악기	14
4	마이크	6
5	스마트기기	24
6	인터넷	11
합 계		100

<표 11> 학생들이 현재 사용하고 있는 스마트기기 (중복응답)

순서	응답 내용	응답율 (%)
1	스마트폰	98
2	태블릿PC	29
3	컴퓨터	72
4	스마트워치	2
5	기타	0
합 계		201

<표 12> 사용하고 있는 음악관련 애플리케이션의 개수

순서	응답 내용	응답율 (%)
1	5개 이상	28
2	4개 이상	7
3	3개 이상	22
4	2개 이상	20
5	1개 이상	19
6	사용하지 않는다	4
합 계		100

<표 13> 음악관련 애플리케이션 선호도 (주관식)

순서	응답 내용	응답율 (%)
1	에브리씽	6
2	피아노	7
3	네이버뮤직	10
4	4shared	11
5	피아노타일	12
6	알송	14
7	멜론	17
8	유튜브	23
합 계		100

<표 14> 음악 애플리케이션의 사용 빈도

순서	응답 내용	응답율 (%)
1	일주일에 5회 이상	53
2	일주일에 4회 이상	10
3	일주일에 3회 이상	18
4	일주일에 2회 이상	8
5	일주일에 1회 이상	11
합 계		100

<표 15> 뮤지컬에 대한 흥미도 (주관식)

순서	응답 내용	응답율 (%)
1	댄스를 추면서 노래도 하고 연기도 하는 것이 대단해 보였다.	58
2	진짜 고양이처럼 행동하는 모습과 분장, 의상이 신기했다.	22
3	다양한 감정을 잘 표현하는 배우들이 인상 깊었다.	15
4	이야기가 있어서 지루하지 않았다.	5
합 계		100

2. 애플리케이션 활용 수업 후 설문 결과

<표 16> 애플리케이션 활용한 뮤지컬 수업의 참여도

순서	응답 내용	응답율 (%)
1	매우 흥미 있게 참여 했다.	52
2	흥미 있게 참여 했다.	45
3	보통이다	3
4	적극적으로 참여하지 않았다	0
5	전혀 적극적으로 참여하지 않았다	0
합 계		100

<표 17> 흥미있게 참여한 활동 (주관식)

① 친구들과 함께 소통하기	⑤ 직접적 활동 참여
② 신체표현하기	⑥ 새로운 애플리케이션 정보 습득
③ 사진 찍기	⑦ 애플리케이션의 실제활동
④ 영상 제작하기	

<표 18> 뮤지컬 수업에 애플리케이션 활용 효과에 대한 인식

순서	응답 내용	응답율 (%)
1	매우 그렇다	45
2	그렇다	41
3	보통이다	14
4	그렇지 않다	0
5	전혀 그렇지 않다	0
합 계		100

<표 19> 뮤지컬 수업에서 애플리케이션 활용의 어려운 점 (주관식)

① 영상 제작, 사진촬영의 시간부족
② 영상 편집하는 과정의 어려움
③ 애플리케이션의 능숙한 활용
④ 애플리케이션의 준비

<표 20> 애플리케이션을 사용한 뮤지컬 수업의 참여도 향상에 대한 인식

순서	응답 내용	응답율 (%)
1	매우 그렇다	41
2	그렇다	41
3	보통이다	18
4	그렇지 않다	0
5	전혀 그렇지 않다	0
합 계		100

<표 21> 애플리케이션을 활용한 뮤지컬 활동 선호도

순서	응답 내용	응답율 (%)
1	뮤지컬 활동에 필요한 애플리케이션 이해하기	1
2	모듬별 노래 녹음하기	20
3	모듬별 노래에 어울리는 사진 촬영하기	35
4	애플리케이션을 이용한 스트레칭, 호흡, 발성 연습	10
5	모듬별 녹음한 노래와 사진으로 영상 제작하기	34
합 계		100

<표 22> 뮤지컬 활동에서 애플리케이션 활용의 어려운 점

순서	응답 내용	응답율 (%)
1	뮤지컬 활동에 필요한 애플리케이션 이해하기	18
2	모듬별 노래 녹음하기	17
3	모듬별 노래에 어울리는 사진 촬영하기	17
4	애플리케이션을 이용한 스트레칭, 호흡, 발성 연습	10
5	모듬별 녹음한 노래와 사진으로 영상 제작하기	24
6	어려운 점 없음	14
합 계		100

V. 결론 및 제언

오늘날 다양한 첨단 기술과 매체의 발달은 학교 교육에 많은 영향을 미치고 있다. 2011년 교육과학기술부의 ‘스마트교육 추진 전략안’ 발표에 따라 최근 학교 교육 현장에서는 첨단 기술과 매체를 활용한 다양한 학습 정보 활용 방안 및 교수-학습 방법에 관한 많은 연구가 이루어지고 있다. 이미 보편화된 PC(Personal Computer)를 활용한 수업을 넘어서서 스마트폰(Smart Phone)과 태블릿 PC(Tablet PC) 보급화에 따른 첨단 매체의 교육적 활용과 교육용 애플리케이션(Application) 사용에 대한 관심 또한 높아지고 있는 추세이다(강은혜, 2014).

음악과 교육과정에 제시된 음악극의 하나인 뮤지컬은 극본, 음악(노래), 가사, 안무, 연출 등 음악 교과를 비롯한 타 교과 영역을 통합한 총체적인 예술 활동으로서 학습 준비 과정과 학습 결과의 경험을 타 영역으로 다양하게 확장시킬 수 있는 활동이다. 이에 본 연구는 효과적인 뮤지컬 학습을 위한 스마트폰의 애플리케이션을 활용한 뮤지컬 수업 지도안을 개발하여 실제 수업에 적용하였다. 스마트폰 애플리케이션을 활용한 뮤지컬 수업을 지도안에 따라 실시한 후 학생들의 수업 과정과 결과에 대한 만족도를 조사하였다.

연구결과 애플리케이션을 활용한 뮤지컬 수업은 학생들의 뮤지컬 수업에 대한 흥미도의 상승, 자기 주도적 뮤지컬 활동 참여의 유도, 뮤지컬 활동 과정에서 타인과 상호작용 증진, 뮤지컬 수업 결과에 대한 만족도 등에 긍정적 효과 미치는 것으로 나타났다. 또한 학생들은 뮤지컬 동영상 제작과 같은 난이도 높은 활동에 애플리케이션을 활용함으로써 뮤지컬 제작 과정과 뮤지컬 동영상을 제작 방법을 쉽게 이해 할 수 있었다. 뿐만 아니라 학생들은 애플리케이션을 활용한 뮤지컬 수업을 통해 다양한 자료의 활용으로 창의적인 수업 활동이 가능하였다.

스마트기기의 애플리케이션을 활용한 뮤지컬 수업은 오늘날 학생들의 주요 정보 매체인 스마트폰을 학습 도구의 기반으로 한다는 점에서 접근의 용이성과 편의성을 갖는다. 그러나 학교 교육에서 스마트폰을 활용한 뮤지컬 수업의 활성화는 기기 지원과 무선 인터넷 사용 등 기반 시설의 확충이 먼저 이루어져야 할 것이다. 더불어 다양한 교육용 뮤지컬 애플리케이션의 개발과 애플리케이션 활용에 대한 교사 연수를 통해 다양한 애플리케이션을 실제 뮤지컬 수업에 적용되도록 해야 한다. 이러한 애플리케이션 활용이 점차 다른 음악 활동이나 타 교과 수업으로 확대되도록 하여 첨단 매체 수업의 활성화가 이루어질 수 있도록 해야 할 것이다.

참고문헌

- 강은혜 (2014). 음악 교육용 애플리케이션 분석 연구. 석사학위논문, 공주대학교.
- 공영길 (2010). 스마트 폰의 함의와 시사점. **정보통신방송정책**, 22(4), 1-22.
- 교육과학기술부 (2009). **중학교 교육과정 해설 총론**. 2009-41.
- 김미용, 배영권 (2012). 스마트교육 현장 적용을 위한 스마트교육 모형 개발. **한국 인터넷정보학회**, 13(5), 77-92.
- 김수진 (2014). 스마트교육을 활용한 중학교 음악 창작수업 연구. 석사학위논문, 전남대학교.
- 데이코 산업연구소 (2010). **글로벌 스마트 폰 개발전략과 시장전망: 앱 스토어 OS 모바일비즈 터치패널**, 서울: 저자.
- 류진 (2013). 스마트 교육기기를 활용한 효과적인 음악수업 방안. 석사학위논문, 경북대학교.
- 문호근 (1988). **미국뮤지컬과 한국음악극**. 서울: 한국연극.
- 미래창조과학부, 한국정보화진흥원 (2016). **2015 인터넷 과의존 실태조사**. 미래창조과학부.
- 박종성 (2013). 리듬 개념 학습을 위한 애플리케이션의 설계. 석사학위논문, 한국교원대학교.
- 서창준 (2011). **생각보다 쉽네요 아이폰 앱 만들기**. 서울: (주)영진닷컴.
- 석문주 (2006). **음악교육에서의 프로젝트 학습의 접근 - <음악극 만들기> 수업을 중심으로**. 한국문화예술진흥원.
- 성민영 (2014). 전래동화<노래주머니>를 소재로 한 음악극 창작 지도방안. 석사학위논문, 한국교원대학교.
- 손정섭 (2001). **뮤지컬 oh 뮤지컬**. 서울: 북스토리.
- 안지혜 (2014). 스마트 교육을 적용한 기악 교수. 학습방법 연구. 석사학위논문, 공주대학교.
- 윤선경 (2007). **뮤지컬 데이트**. 서울: 대광서림.
- 이에스더, 이정선 (2011). 대학 내 뮤지컬학과의 개설현황 연구. **음악교육연구**. 제 40권 제1호.
- 이지영 (2010). 집단탐구 모형을 통한 음악극 활동 방안 연구. 석사학위논문, 한양대학교.
- 이희진 (2011). 스마트 폰 기반 중국어 교육 애플리케이션 기획 및 제작 연구. 석

사학위논문, 이화여자 대학교.

- 임수현 (2015). 자율적 협동학습을 적용한 뮤지컬 만들기 활동 수업지도안 개발 - 고등학교 2학년을 중심으로-. 석사학위논문, 이화여자대학교.
- 임채숙 (2014). 음악극을 통한 창작활동 지도방안 -중학교 3학년 학습자를 대상으로-. 석사학위논문, 경희대학교.
- 지혜원 (2012). **브로드웨이 브로드웨이**. 서울: 이야기쟁이 낙타.
- 전현주 (2013). 국악기 애플리케이션을 활용한 ‘아리랑’ 수업지도방안 연구. 석사학위논문, 경북대학교.
- 정다운 (2015). 스마트교육을 활용한 중학교 음악 창작수업 연구. 석사학위논문, 한국교원대학교.
- 정성혜 (2013). 스마트폰 애플리케이션을 활용한 음악창작과 즉흥연주 지도방안. 석사학위논문, 연세대학교.
- 홍혜민 (2010). 음악극 창작을 통한 중학교 1학년 통합교육 지도안 개발. 석사학위논문, 이화여자대학교.
- 한국인터넷진흥원 (2015). **모바일 인터넷 이용실태 조사**. 서울 : KISA 한국인터넷진흥원

ABSTRACT

**A Study on Teaching Approach for Musical Class
Using Applications in Smartphone**

Yeo-Woon Lee · Eun-Jung Lim

This study aims to explore a teaching approach for a musical class using applications of a smart device, the class being targeted for middle school students. As the results of this study indicate, the class with musical activities using applications created various positive and cooperative learning effects, such as students' increased interests in music, easier acquisition of difficult techniques, students' self-directed learning, and communication, consideration and responsibility within a group. Based on these results, the teaching approach for the musical class using applications can be used as a teaching plan for actual music classes, and further, it is expected that music classes utilizing applications are expended.

Key words: musical, smart phones applications, teaching approach

투고일: 2016년 11월 30일, 심사(수정): 2017년 1월 11일(1월 16일), 게재확정일: 1월 29일