

학습자 활동 중심 음악수업 내용 연구 - 액션러닝 수업 구성*

김 영 미**

본 연구의 목적은 학교 현장에 적용 가능한 학습자 참여 중심 활동과 액션러닝을 구상하여 실제 수업에 적용하는 것이다. 본 연구자는 4명의 음악 교사와 함께 2019년 5월부터 2주간 간격으로 8회 모여 학습자 중심 수업과 액션러닝에 대해 이론적 학습을 하고 수업의 실재를 연구하여 학교 음악 수업에 적용하였다. 참여 교사들이 수업 주제를 자율적으로 선정하였고 학습자 중심 학습을 위해 악기연주 활동, 공연 기획, 음악 감상하기 활동 등을 연구 과제로 선택하고 활동을 개발하였다. 학생 활동 중심 수업을 위한 교육방법과 교수·학습 활동에 대해 고찰하고 수업에 적용한 연구를 통해 얻은 결론은 다음과 같다. 첫째, 학생들이 새로운 방식의 수업에 대해 거부하지 않고 긍정적인 자세로 활동에 임하였다. 둘째, 학생들이 이 전 실시하였던 교사중심의 수업 방식에 비해 능동적인 태도로 학습에 임하고 스스로를 성찰하는 변화를 보였다.

※ 주제어: 학습자 활동중심 수업, 액션러닝, 플립러닝, PBL, 협동학습

차 례

- I. 서론
- II. 이론적 배경
 - 1. 학습자 중심 수업(student-centered class)
 - 2. 학습자 중심 수업을 위한 다양한 방법
 - 1) 액션 러닝(action learning)
 - 2) 플립러닝(flipped learning)
 - 3) PBL(Problem-based Learning)
 - 3. 협동학습(collaborative learning)
- III. 연구 과정 및 연구 결과
 - 1. 연구 대상과 절차
 - 2. 연구 내용
- IV. 결과 및 제언
- 참고문헌

* 계명대학교 연구지원으로 작성한 논문입니다.

** 계명대학교 교수

I. 서론

미래연구학자인 토마스 프레이(Thomas Frey)는 지구상 인류에게 공동의 미래(collective future)를 준비하는 가장 중요한 한 요인을 들자면 ‘교육’이라고 답하였다.(Thomas Frey, 2019) 즉 새로운 사회가 학교에 요구하는 과제는 그 시대를 구성하고 이끌어갈 인재를 육성하는 것이다. 현재 세계는 ‘4차 산업혁명’ 또는 ‘인공지능 개발’ 등 어느 시대보다 빠르게 변화하고 있다. 그렇다면 인재를 육성하는 학교 교육의 현재 상태를 인지하고 앞으로 역할을 찾는 일이 중요하다고 말할 수 있다. 즉 학생들이 스스로 정보와 지식을 찾아 문제를 해결하며 미래 사회에 필요한 역량을 갖출 수 있는 교육이 이루어져야 한다.(김지현, 김영미, 2019)

공교육은 국민 모두에게 보편으로 제공되는 교육이다. 즉 누구나 교육을 받을 수 있다는 의미로 해석된다. 그리고 그 교육은 특수교육이나 특별한 직업인을 양성하는 교육이 아닌 일반교육이다.(나병현, 2001) 이러한 공교육은 국가가 정한 교육과정을 바탕으로 이루어진다. 그러므로 학교 교육에서 교육과정에 제시된 목표와 목적을 달성하도록 구성되어있다.

우리나라 초·중등학교 교육법에 고시된 2015 개정 교육과정의 성격에서 “나. 학습자의 자율성과 창의성을 신장하기 위한 학생 중심의 교육과정이다.” 라고 학습자가 중심이 되어 학교 교육이 이루어져야 한다는 내용이 고지되어있다. 그리고 2015 개정 교육과정 초·중등학교 교육과정 총론(교육부 고시 제2015-74호 [별책1호])에 제시된 미래 사회가 요구하는 인재 양성을 위해 제시한 자기 주도적으로 살아갈 수 있는 자기관리 역량, 지식과 정보를 처리하고 활용할 수 있는 지식정보처리 역량, 지식/기술/경험을 융합적으로 활용하여 새로운 것을 창출하는 창의적 사고 역량, 삶의 의미와 가치를 발견하고 향유하는 심미적 감성 역량, 다른 사람의 의견을 경청하고 존중하는 의사소통 역량, 공동체 발전에 적극적으로 참여하는 공동체 역량 등 6가지 핵심 역량을 제시하고 있다.

교과 역량은 교과를 통해 길러주어야 할 능력 즉 학생이 학습한 지식을 삶에 적용하고 그 지식을 바탕으로 다른 문제도 효율적으로 해결할 수 있는 능력을 의미한다. 이를 위해 상황과 맥락 속에서 지식과 기능을 학습하여야 할 것이다. 그리고 이를 새로운 상황에 적용할 수 있도록 학습자 스스로 수행하고 탐구하는 학습활동이 강조된다. 역량 중심 교육과정을 실행하는 교수·학습 방법은 협력학습, 발표학습, 탐구학습, 토론 등과 같은 학생 참여적 방법으로 학교 교육이 이루어져야 한다. 더불어 과정중심 평가로 전환하여야 하며 평가 목적과 방법도 역량개발을 판단하기 위해 학습을 지원

하는 평가(assessment for learning)와 학습으로서의 평가(assessment as learning)가 적절히 균형을 맞추어야 한다. 이러한 핵심역량은 학교생활을 통해서 기르고자 하는 능력으로 핵심역량을 함양하여 바른 인성을 갖춘 창의·융합형 인재를 양성하기 위해 제시되어있다.

〈표 1〉 총론에 제시된 교육과정 구성

구분	교육과정 구성
학교	가. 인문·사회·과학기술 기초 소양을 균형 있게 함양하고, 학생의 적성과 진로에 따른 선택학습을 강화한다.
교사	나. 교과와 핵심 개념을 중심으로 학습 내용을 구조화하고 학습량을 적정화하여 학습의 질을 개선한다.
학습자	다. 교과 특성에 맞는 다양한 학생 참여형 수업을 활성화하여 자기주도적 학습능력을 기르고 학습의 즐거움을 경험하도록 한다.
학습자	라. 학습의 과정을 중시하는 평가를 강화하여 학생이 자신의 학습을 성찰하도록 하고, 평가 결과를 활용하여 교수·학습의 질을 개선한다.
교사	마. 교과와 교육 목표, 교육 내용, 교수·학습 및 평가의 일관성을 강화한다.
학교	바. 특성화 고등학교와 산업수요 맞춤형 고등학교에서는 국가직무능력표준을 활용하여 산업사회가 필요로 하는 기초 역량과 직무 능력을 함양한다.

교육과정 구성에서 ‘다’와 ‘라’ 항목이 학습자 참여형 수업과 학습자 스스로 성찰에 대해 서술하고 있다. 이와 같은 학교 교육의 내용을 현장에서 설계하고 수행하는 학교를 구성하는 요소에 교사와 학생이 함께 나타나게 된다. 즉 교사와 학생의 역할에 변화가 나타남에 따라 학교 교수·학습 방법에 나타날 내용과 특징은 다음과 같이 정리된다.

〈표 2〉 핵심역량 함양을 위한 학교 교육과정 설계의 주요 특징

내용	특징
학교 교육목표에 대한 역량 반영 방법	- 기존의 학교 교육 목표 및 인간상에 대한 핵심역량을 연결하여 제시 - 학교 상황과 필요에 따라 핵심역량을 고유의 학교 역량으로 재구성하여 활용
교과서 재구성	- 교과 내 연계·통합 - 교과 간 연계·통합 - 교과와 창의적 체험활동 연계·통합 - 창의적 체험활동 프로그램 운영

내용	특징
교수·학습의 변화	• 학생 참여 수업 중심 • 실생활 문제 중심 수업 • 협력 및 토의 중심 수업
평가의 변화	• 과정 중심 수행평가 강조 • 동료평가 및 자기평가 강조 • 정의적 특성 평가 시도
학교 교육과정 설계를 위한 준비	• 교사들 간의 소통과 협력 • 유연한 리더십 발휘 • 교사, 학부모, 학생 간의 소통

* KICE Position Paper 2018. 7. 30. 제10권 제4호(통권 제63)

이와 같이 절대·보편적으로 적용하는 지식학습은 줄어들고 변화하는 상황에 적용해야 하는 상대적인 지식학습이 늘어나는 추세이다. 그러므로 학교교육은 현대 사회 현상과 미래에 대한 요구를 반영하여야 한다. 이에 따라 학교 음악교육에서 학생 참여 중심, 실생활 문제 중심 수업, 협력 및 토의 중심 수업을 학교 현장에 적용하여 교수·학습의 변화를 추구하여야 한다. 결론적으로 학교 현장에서 학생들과 직접 교수·학습을 하는 교사가 이러한 내용을 실제 수업에 반영하여야 한다. 본 연구의 목적은 다음과 같다.

1. 학교 음악교사들이 '학습자들이 활동중심 수업'에 대한 필요성을 인식하고 중학교와 고등학교 음악교육에 적용 가능한 '학습자 활동중심 수업'을 위한 교수·학습 활동을 개발할 수 있도록 한다.
2. 2015 개정 교육과정의 성취기준을 이루기 위해 학교 음악 수업에서 다양한 액션러닝 방법으로 활동하는 수업을 설계하고 적용하도록 한다.

II. 이론적 배경

4차 산업혁명 시기에 있는 교육은 암기한 지식의 양보다는 지식의 질이 중요하며, 정보의 출처와 정보를 찾는 방법을 아는 지식이 필요하다. 즉 지식을 축적하기보다 지식을 판별하고 활용하는 능력이 중요해진다. 따라서 교수학습 방법이 바뀌는 것은 필수적 현상이다. 그러므로 학교에서 통합 및 융·복합 방식의 학습을 통해 이러한 역량을 갖춘 인재를 양성하여야 한다. (임종헌, 유경훈, 김병찬, 2017) '학생들이 스스로

중심이 되어 활동하는 수업'은 수동적이고 암기식 학습이 될 수 있는 전통적인 강의식 수업의 한계를 극복하기 위한 방안 중 하나라고 할 수 있다. 학습자 중심 수업과 학생 간 협동 학습을 위해 액션러닝, 플립러닝(flipped learning), PBL(problem-based learning과 project-based learning) 등 방법이 연구되었다.

1. 학습자 중심 수업

학생들은 학습 능력이 다양하며 각자 다른 지적 호기심을 가지고 있다. 학습자 중심으로 교육을 변화는 학습자들이 교사가 전달하는 지식을 수동적으로 받아들이는 교사 중심의 수업의 비효율적 문제를 해결할 수 있는 효과적인 방안이라고 볼 수 있다. 학습자 중심 교육에서 학습자가 학습 과정에서 보다 능동적으로 참여하여한다면 자기주도적인 학습 능력, 깊이 있고 종합적인 사고력, 창의력 등 개발이 가능하리라 여겨진다. 그러므로 학습자 중심 수업을 위한 다양한 방법들이 연구되었다.

1) 학습자 중심 교육의 개념

강인애와 주현재(2009) 연구에 의하면 학교에서 학습자 중심 교육은 4Cs 즉 선택(choice), 맥락(context), 역량(competencies), 관계(connection), 통제(control) 등으로 개념을 정의할 수 있다<표 3>.

<표 3> 학습자 중심 교육의 개념

4C	내용
맥락	실생활이나 상황에 기반한 과제를 해결하는 학습 과정
역량	개인의 경험과 지식을 바탕으로 결정, 계획, 활동, 평가
관계	타인과 협력, 소통, 상호 작용하여 참여하고 실천
선택	학습을 통제하고 선택하며 학습 전반에서 적극적 참여

학생 개개인의 개성을 존중하며 각자의 자아실현을 돕고 나아가 자율성과 창의성을 신장시켜 주는 교육과정에서 학습자의 능동적 참여가 이루어지는 교육이라고 할 수 있다.

2) 학습자 중심 수업에서 교사의 역할

학습자 중심 교육은 자기주도적인 학습을 권장하고 능력, 관심, 학습 적성 등에 따른 개인차에 부응하여 개별화 지도를 할 수 있다. 학생이 학습의 주체로서 학습 전반에 적극적으로 활동하며 내용을 재구성하고 교사는 안내자이며 촉진자 역할을 한다. 즉 융통성 있는 교육과정의 운영, 풍부하고 다양한 학습 활동 및 학습 자료의 제시, 개방된 학습 공간의 조성등을 통해 학습자의 다양한 관심과 능력에 부응하는 교육이다.

2. 학습자 중심 수업을 위한 다양한 방법

1) 액션러닝

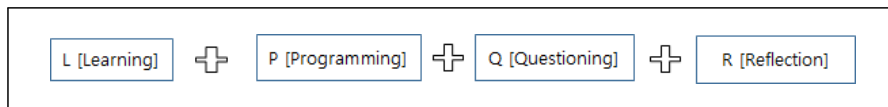
액션러닝은 학습자가 이론적 지식을 실제 문제에 적용하여 해결해 가는 과정에서 자신을 성찰하며 문제를 해결하는 방법이다. Marquardt는 실제 상황적 과제를 개인과 모둠이 함께 해결하는 과정을 통해 학습이 이루어지므로 모둠전체 역량과 개인 역량이 동시에 개발될 수 있는 ‘과제해결 프로세스’라고 설명하고 있다. 또한 Brookfield와 Preskill은 모둠이 함께 토론하고 토의하는 협동학습 과정에서 고차원적 사고능력, 문제해결능력, 의사소통능력 등이 개발된다고 하였다.(이성아, 엄우용, p. 71, 재인용)

미래에 필요한 인재 양성을 위해 교육과정의 교육 철학 및 목표, 교육과정, 교육방법, 교육내용 등에서 변화를 나타내고 있다. 개성교육, 협력과 소통, 인간존중, 삶 중심의 교육과정, 학습자 주도, 역량 및 협업 능력 중심의 교육 등을 추구 등을 논의하고 있다. (임종현, 유경훈, 김병찬, 2017)

〈표 4〉 4차 산업혁명 이후 교육 변화 논의 요약

구분	내용	
교육철학 및 목표 (평생교육 체제에서 재구성)	• ‘평생학습자’ 육성 • 협력과 소통	• 개인 개성발견과 발전 • 인간존중
교육내용	• 역량 중심 교육 • 삶중심 교육과정 재구성	• 인성/시민성/협업능력 강조
교육방법	• 다양한 교육방법 활용 • 테크놀로지 기반 교육 • 네트워크 기반 교육	• 학습자 주도 • 온라인 기반 교육

이러한 교육을 수행할 수 있는 방법으로 액션러닝을 제안할 수 있다. 액션러닝은 모둠을 이루어 문제를 해결하는 과정이다. 학습 문제는 교과에 해당하는 실제 문제를 유연하며 창의적이며 성공적인 전략을 세우며 풀어나가게 된다. 액션러닝을 활용한 수업은 다음의 과정을 거치며 학생 자기주도 학습 능력을 향상 시킬 수 있다.



[그림 1] 액션러닝 학습 내용

액션러닝으로 활동하며 학생들은 비판적 사고를 하고 함께 작업을 하며 문제해결을 한다. 문제는 혼자 특별히 풀릴 것 같지 않은 복잡한 문제이지만 모둠이 함께 협업하기 때문에 해결할 용기를 발휘하게 된다. 이때 교사는 가르치는 역할보다 코치역할을 하게 된다. 액션러닝의 주요 요소는 <표 5>와 같이 정의할 수 있다.

<표 5> 액션러닝 요소

구성 요소	내용
과제	• 실질적이고 반드시 해결해야 하는 실존 과제
모둠(팀)	• 다양한 경험과 배경을 지닌 4-8 명
통찰력 있는 질문 & 성찰적 경청의 과정	• 과제 성격을 명확히 하는 질문 • 과제에 대해 성찰하고 규명한 후 행동 • 모둠원 의견을 경청하여 응집력 있는 모둠 토의 & 구조적이고 혁신적인 사고 형성
과제에 대한 수행	• 모둠이 과제에 대한 해결법을 찾았을 때 방법을 적용하고 도전
배움에 대한 책임	• 단기간 문제 해결 • 장기간 문제 해결로서 전체 모둠 학습 효과 극대화
교사(코치)	• 모둠원의 학습 내용과 학습 방법에 대한 조력자 • 경청하는 방법에 대한 성찰 • 문제의 재구성 • 모둠원이 세운 계획과 작업에 대한 피드백

액션러닝(action Learning)이란 “학습자들이 팀을 구성하여 각자 자신의 과제, 또는 팀 전체가 공동의 과제를 Learning Coach와 함께 정해진 시점까지 해결하는 동시에 지식습득, 질문 및 성찰을 통하여 과제의 내용 측면과 과제해결과정을 학습하는

프로세스”를 말한다. 액션러닝으로 수업을 할 때 다음 사항을 유의하여야 한다. 첫째, 학생들이 기존의 지식이나 정보를 스스로 찾아볼 수 있는 교실 환경이 요구된다. 둘째, 교사는 학생들 개개인 또는 팀별 특성을 파악하도록 노력한다. 셋째, 실질적 활동과 학습 목표 달성을 균형 있게 추구하여야 한다. 넷째, 학생들 스스로 학습하고자 하는 동기 유발이 되도록 학습 환경을 조성하여야 한다. 다섯째, 학생들이 문제를 해결하고 새로운 아이디어를 창출하는 전 과정에 대한 학습과 평가가 이루어져야 한다.

2) 플립러닝(Flipped Learning)

‘학생 중심 수업’과 ‘교육·정보통신 기술 발달’ 두 가지 내용을 기반으로 플립 러닝(Flipped Learning) 교수법이 학교 교육에 도입되었다. 또한 자료의 디지털화는 학생들이 지식을 암기하고 자신만의 것으로 소유하는 것뿐만 아니라 지식을 새롭게 창조해 나가고 더 나아가 소통을 통한 지식의 공유가 일어나 스스로 교육이 가능해진다. 플립 러닝이란 교사 중심의 강의식 수업 형태를 뒤집은 것을 말한다. 지식 전달 위주의 강의식 수업은 수업 전 SNS에 탑재된 동영상이나 멀티미디어 매체 등으로 대체하고 본 교실 수업에서는 수업 전 동영상 강의에서 공부했던 내용을 이해하도록 모둠별 심화 활동에 집중하게 된다.

이러한 플립 러닝 수업은 많은 장점을 가지고 있는데 우선 학생 중심의 수업, 학습자의 몰입을 유도하는 흥미로운 수업, 모둠원간의 상호작용을 통하여 사회정서역량을 향상시킨다. 그리고 학습의 내용이 그룹 학습의 공간에서 개별 학습의 공간으로 이동하게 되어 교실 전체 수업이 역동적이며 서로 상호작용하는 학습 환경으로 변환된다. 플립러닝으로 수업을 할 때 교사는 학생들 스스로가 개념을 적용하고 창의적으로 수업에 참여하도록 안내하는 역할을 하며 고전적인 수업과 다른 방식으로 ‘수업 재설계’를 해야 한다. 즉 수업 전에 교사가 미리 제공하는 동영상이나 다른 교재로 학생이 자기 주도적인 ‘객관적 지식’을 습득하는 것이다. 그리고 수업 시간에 교사와 학생, 학생과 학생이 서로 상호작용하며 문제를 풀거나 토론에 집중한다. 플립러닝은 다음의 4가지 요소(F-L-I-P)가 성립되어 있어야 한다(Sams, 2012).

첫째, ‘F’는 유연한 교육환경(Flexible Environment)이다. 교사는 안내자이며 촉진자로서 주제에 따라 다양한 유형으로 학습하여야 한다. 모둠 학습 또는 개별 학습에 맞도록 교실 좌석 재배치하도록 한다. 더불어 학습 시간을 유연하게 조절하고 다양한 학습평가를 실시하도록 한다. 둘째, ‘L’은 학습 문화(Learning Culture)이다. 학생 주도의 수업으로 학생들이 능동적으로 참여하여 지식을 탐구하게 된다, 연구 주제에 대

해 더 깊은 탐색을 하며 개개인이 의미 있는 학습을 하게 된다. 셋째, 'I' 는 의도적인 콘텐츠(Intentional Content)이다. 교사는 학생들이 개념을 이해할 수 있는 학습 방법, 학습 내용, 학습 교재 등을 연구해야 한다. 교사는 수업 시간을 최대한 사용하여 학생 주도적 수업 방법과 능동적 학습전략을 만들어야 한다. 넷째, 'P' 는 교육 전문가(Professional Educator)이다. 수업의 전 과정에서 계속적으로 학생을 관찰하고, 필요한 순간에는 피드백을 해주어야 한다. 또한 수업 능력을 향상시키기 위해 수업에 대해 반성하고 긍정적 비판을 받아들이 수 있어야 한다. 그리고 교사 자신과 학생들이, 또는 학생들끼리 상호작용 할 수 있는 시간을 충분히 제공해야 하며, 다양한 교수법과 평가 도구를 개발하여야 한다. (김지현, 김영미, 2019)

요컨대 플립드러닝 수업은 학습자가 미리 학습 내용을 숙지하고 수업에 참여하므로 능동적이고 주도적인 학습 환경이 구축된다. 그러므로 학습은 학습자 중심으로 진행이 되며 학습에 대한 책임도 부담하게 된다. 이 때 교사는 안내자로서 학습자에 대한 충분한 이해를 바탕으로 상호작용을 하며 개별화 교육을 하여야 한다. 그리고 다양한 교수매체를 활용하도록 한다. (이지연, 김영환, 김영배. 2014)

3) PBL

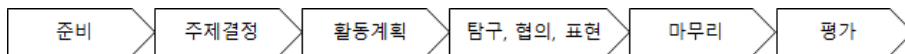
(1) Problem-Based Learning

학생들을 소그룹 단위로 구성하여 교육현장과 실제 활동 현장에서 문제를 해결하도록 모둠학습을 시키는 교육방법이다. 열심히 공부를 한 학생들이 실제 병원에서 일을 잘하지 못하는 학생들의 문제를 해결하기 위해 1970년대 캐나다의 McMaster 의과대학의 Barrows교수에 의해 창안된 교수방법이다. 학교 교육내용에 실제 병원에 있을 수 있는 현장의 문제를 도입하여 학생들이 문제를 풀도록 하였다. 학교 현장에서 문제 해결법으로 학습할 때 실제 삶의 문제와 더불어 실제 일어나지는 않지만 교육 내용에 관련된 가설을 세울 수도 있다. 이 때 교수자는 강의자가 아닌 조력자로서 '튜터(tutor)' 역할을 하게 된다.(Barrows H. S., 1980)

(2) Project-Based Learning

프로젝트 학습 과정에는 항상 도전하는 문제 또는 과제가 포함된다. 이러한 과제는 지속적인 요구, 진정성, 학습자들의 요구와 선택, 성찰, 비판과 수정, 공적인 생산물 등이 포함된다.(Kallick, B. Zmuda, A. 2017. Larmer, Mergendoller, & Boss, 2017)

‘프로젝트 학습’은 교사가 제시한 주제 내에서 학생들 스스로 실제적인 과제를 선정하고 다른 학생들과 협동, 조사, 탐구 등 활동을 통해 결과물 산출하여 발표하는 학습 과정이다. 교사가 주제들을 제시하지만 그 중에서 학생들이 관심있는 주제를 선택하므로 학습 출발점에서부터 동기부여가 된다. 학습 과정에서 학습자들이 스스로 계획하고 실천하며 자발적이며 능동적 학습활동 추구하게 된다. 그리고 학교 생활과 실제생활 연결하는 문제를 해결하며 학습 단계마다 결과물이 나타나 학생들의 성취감이 높아지는 교육방법이다. 교육과정의 절차는 다음과 그림과 같다.



[그림 2] 프로젝트학습 절차

3. 협동학습(Collaborative Learning)

미래의 사회인을 교육하는 학교 교육의 변화에 의해 교육 목표, 교육 방법, 교육 평가를 새롭게 정립시켜야 한다. 이 중에서 교실 수업 개선에 가장 큰 영향을 준 것은 협동학습이라 할 수 있다. 협동학습은 주어진 학습과제나 학습목표를 소집단으로 구성된 구성원들이 공동으로 노력하여 그 목표에 도달하는 교수 방법으로 학교교실에서 지적인 능력을 향상시키면서 타인과의 관계를 증진시킬 수 있는 수업을 진행할 수 있다. 그러므로 집단 구성원간의 긍정적 상호작용을 최대화해서 인지적 발달을 도모할 수 있는 협동학습의 교육적 효과를 다음과 같다.(김영미, 2011)

첫째, 구체적인 수업의 목표 제시와 충분한 학습시간으로 학습자 모두의 목표인식도와 성취도가 높아진다. 둘째, 학습자간 서로 의사소통을 하며(face to face interaction) 집단의 목표 달성을 위해 개인의 목표달성을 도움을 서로 주고받게 되어 긍정적 상호작용이 일어난다. 셋째, 다른 학습자들의 학습방법을 관찰하고 배울 기회가 주어지기 때문에 혼자 학습하는 경우보다 더 많은 것을 학습할 수 있다. 넷째, 모둠원 개개인은 다른 모둠 집단의 점수에 대해 개인적인 의무와 책임을 느끼며 자신과 타인에 대한 이해를 넓히게 된다. 다섯째, 과제가 세분화되면서 모둠 구성원 각자 역할을 성취해 나가다 보면 자신감 생기게 되어 과제에 대한 도전하는 데 필요한 적절한 기질, 성향, 태도 등이 개발된다. 여섯째, 수업과정과 과제 성취 후 구성원이 함께 성찰하는 협력적 태도가 형성된다. 일곱째, 개개인 역할이 있어 모둠의 성공에 기여할 수 있는 기회가 있다. 여덟째, 모둠원 상호 도움을 청하고 정보를 교류하고 활용하기 위해 필요한 다양한 기술-어휘력, 친화력, 분석력 등을 학습하게 된다.

이와 함께 협동학습에서 교사의 철저한 사전 준비가 성공적인 협동학습의 필수 조건이다. 교사는 전체 수업 진행에 대한 계획을 세우고 그에 따른 다양한 학습 자료를 준비해야 한다. 이 때 교사는 일방적인 학습 내용 전달자가 아니라 안내자, 정보 제공자 역할을 하고 모둠토의에서 교사는 각 그룹학습활동을 돌아보며 관리하고, 필요한 학습 자료를 제공하고, 질문에 대하여 직접 답변하는 역할을 하여 학습자들 모두가 학습목표를 이룰 수 있도록 이끌어야 한다.

III. 연구 방법 및 내용

1. 연구 방법과 절차

본 연구는 연구자와 4명의 음악교사들이 학교 현장에 적용 가능한 학생 중심 수업을 구상하는 목적으로 시작하였다.

〈표 6〉 연구 참여 교사

교사	학교급	지역	경력
A	고등학교	경북	4년3개월
B	고등학교	울산	4년3개월
C	중학교	경남	3년3개월
D	중학교	인천	2년4개월

문화·예술적 감성, 창의성을 갖추고 변화에 대한 적응력과 미래예측능력이 뛰어난 인재양성을 위해 음악교과에서 할 수 있는 교수방법과 활동을 연구하려 하였다. 그리고 교사 중심의 일반적 지식 전달 수업이 아닌 학생이 학습 방법과 학습에 대해 즐겁게 느낄 수 있는 수업을 구상하려 하였다. 상상하고 아이디어를 짜고 행동하는 창의적 활동 중심 수업을 함께 연구하였다. 연구 전 참여교사들과 학습자 중심 수업 설계 연구하기 이전 참여 교사들에게 설문 조사를 하였다. 설문을 통해 연구자는 참여교사의 ‘학습자 중심 수업’에 대한 이해도를 파악하고, 교사들 또한 자신들의 ‘학습자 중심 수업’ 역량을 점검하도록 하였다. 설문 내용을 바탕으로 참여 교사들과 ‘학습자 중심 수업’과 ‘액션러닝’과 관련된 교수방법 즉 플립러닝, PBL 등 내용을 학습하였다.

〈표 7〉 사전 설문지 - 수업 전 상태체크

설문지	
〈 수업 전 〉	
I. 수업 내용 개발	- 학습 주제 또는 제재곡과 관련이 있고 학생들의 흥미를 유발할 수 있는 활동으로 구성하였는가? - 학생들이 직접 활동할 수 있는 활동으로 구성하였는가? - 학습자들이 개별적 경험을 할 수 있는 활동으로 구성하였는가? - 음악적이고 새로운 지적 도전을 할 기회를 제공하였는가? - 문제를 제기하고 그 문제를 스스로 해결하며 일반화하는 능력을 개발하는 기회를 제공하였는가? - 학습 내용을 학습자 자신의 생각과 말로 발표하였는가? - 교사와 학생 간 그리고 학생 간 서로 소통할 수 있는 기회를 제공하였는가? - 다양한 해석이 가능한 교수·학습 활동 또는 학습 주제인가? - 학생들에게 다양한 해결방법, 다양한 표상을 사용할 수 있는 활동 또는 주제를 제시하였는가?
II. 교실 환경 조성	- 전통적 교수 방법과 교사의 일방적 질문으로 진행되었는가? - 활동 규칙을 교사와 학생들이 함께 정하였는가? - 학생들이 자연스럽게 발표하고 논의하는 학습 분위기 형성할 수 있는 환경을 구성하였는가?

〈표 8〉 사전 설문지 - 수업 진행 상태체크

교사 설문	
〈 수업 중 〉	
▶ 도입	- 교수·학습 활동 또는 학습 주제 학습에 대한 내적 동기를 유발하는 활동을 제시하였는가? - 학생들이 적극적으로 동기유발에 참여하였는가? - 모둠 구성의 기준과 학생 개개인 역할 배분에 대한 기준이 명확하였는가?

▶ 전개

I. 교사(학습 과정 안내와 격려)

- 모둠을 순회하며 학생들의 학습 상황 파악하였는가?
- 학습 촉진자 또는 조력자로서 학습을 위한 비계를 설정하였는가?
- 학생들과 대화하며 각 학습자 또는 각 모둠이 생각할 수 있는 충분한 시간을 제공하였는가?
- 각 학습자를 관찰하며 개별 평가를 하였는가?

II. 학습자 (오류 수정, 정보 공유, 표현기회)

- 학생 스스로 실수를 고칠 수 있는 환경을 설정하였는가?
- 학생들이 자신들의 언어로 설명할 수 있는 기회를 주었는가?

III. 학습자 상호 간(토론 및 상호작용을 촉진)

- 교사가 적절한 발문을 하여 스스로 탐구하도록 유도하여 능동적으로 지식을 구성하게 하였는가?
- 모둠원인 동료들에 의한 비계(사회문화적 활동)를 형성하였는가?
- 토론을 통해 학습자들 간 의견의 차이에 대하여 토론하고 협상하여 결론을 찾아가도록 안내하였는가?
- 학생들이 자신들의 해결방법을 잘 설명할 수 있도록 중재,

IV. 학생들의 확산적 사고 유도

- 학습자의 사고의 폭을 확장하고 관련 내용으로 전이하도록 유도하였는가?
- 자신이 알고 있는 음악적 지식을 사용하여 추측, 탐색, 발견하면서 문제를 해결하도록 촉진하였는가?
- 다양한 해결책과 아이디어 제시를 제시하여 문제를 해결하고, 비판적이고 창의적으로 생각하도록 안내하였는가?

▶ 정리

- 학생들이 스스로 학습 내용 음악적 개념과 기능과 연관하여 설명할 수 있었는가?

학습 모임은 2019년 5월부터 2주간 간격으로 8회 모여 연구 주제에 해당되는 학습 방법에 대한 연구들의 이론적 배경과 수업 지도안 예시를 학습하고 내용을 토론했다. <표 7> 1차 모임은 참여 교사들의 현 상태 파악을 위한 설문을 하였다.

〈표 9〉 수업설계 연구모임 내용

모임	연구 내용
1차	설문 작성
2차	학습자 중심 수업연구, 액션런닝 연구
3차	플립런닝 연구, 학습자 중심 수업 활동 토의
4차	협동학습 연구, 액션 런닝 주제 토의
5차	음악 수업에 수행할 주제 선정, 교수·학습 활동 연구
6차	교수·학습 활동 연구
7차	교수·학습 활동 연구, 평가 연구
8차	교수·학습 활동 연구, 평가 연구

2차 연구모임에서 연구자는 참여 교사들에게 액션런닝과 관련된 다양한 학습자 중심 교육, 학습자 참여 교육 등의 목적, 방법, 내용, 수업 적용 등에 대해 설명하였다. 참여 교사들은 협동 학습 이외 플립런닝, PBL, 액션런닝 등 교육법을 학교 교육에서 실천해 본 경험이 없었다. 그러므로 3차시 모임부터 플립런닝에서 수업 전 영상 또는 음성 자료 만들기과 수업 절차, PBL 교육에서 제시할 문제 만들기, 학습자의 능동적 액션을 중심 수업이 되기 위한 활동 만들기 등을 구체적으로 연구하고 토론하였다. 이론적 이해를 바탕으로 실제 학교 교육에 적용하기 위해 교사들이 실제 수업하였던 내용을 다양한 학습자 중심 특히 액션런닝으로 바꾸어 수업 설계를 하고 타당성과 수업 적용성에 대해 토론하였다. 이 때 가능한 교사의 개입을 줄이고 학습자들이 중심이 되고 활동 중심이 되도록 수업을 설계하도록 고무하였고 설계한 내용을 학교급에 따라 변경할 수 있는 내용도 연구하였다. 6차시 모임부터는 연구자와 각 교사가 개별적인 미팅-필요에 따라 화상미팅을 하였음-을 하며 수업 세부 사항을 작성하였다.

2. 연구 내용

1) 수업 구상

연구자와 4명의 참여교사들이 학습자 중심 교육을 위해 ‘악기연주하기’, ‘공연 기획하기’, ‘음악 감상하기’ 활동을 선택하고 각 활동에 적합한 액션런닝 방법을 연구하고 수업설계를 하였다. 참여교사들은 각 학교 교육과정과 교육환경에 적합한 내용과 방법을 선택하여 수업에 실제 적용하기로 하였다. 모든 활동에 동일한 액션런닝 방법을 적용하지 않고 연구와 토의 과정에서 각 활동 특성에 적합하다고 판단한 방법을 적용하기로 하였다.

〈표 10〉 참여 교사별 수업 내용

교사	학년	학급수/성별	학급인원	활동
A	1	4(합반)	28명	공연기획하기, 악기연주하기
B	1	8(합반)	25~28명	음악 감상하기
C	2	6(합반)	25~29명	악기연주하기
D	3	8(합반)	25~30명	음악 감상하기

A교사는 ‘공연기획하기’ 주제로 학습자 중심 활동의 음악 수업을 하기 위해 학생들의 동의를 받고 수업전 학생들 상태를 알 수 있도록 설문지를 하였다. (표9) A교사는 설문 결과를 참고하여 ‘공연기획하기’ 수업을 설계하고 학생들과 활동을 진행하였다.

〈표 11〉 수업 구상 전 학생 설문지

〈즐거운 음악시간을 위한 설문지〉

학년 반 번 이름 :

- 자신의 음악 교과 선호도는?
 ① 100%(완전!) ② 80%(좋아) ③ 60%(괜찮아) ④ 40%(별로) ⑤ 20%이하(불호)
- 음악을 좋아하는(싫어하는) 이유?(좋아하는 또는 싫어하는 이유를 간단히 적어주세요.)

교사 예시)음악 감상을 하면 심리적으로 안정이 되고 다방면으로도 활용될 수 있기 때문에.
- 자신의 답:
 3. 음악 교과는 왜 필요하다고 생각하나요? (논리적으로 잘 적은 사람 선발 예정^^)
- 음악 수업시간 하고 싶은 것은? (복수 체크 가능)
 ① 음악사·이론 ② 노래 부르기 ③ 악기연주 ④ 작곡 ⑤ 뮤지컬
 ⑥ 뮤직비디오 제작 ⑦ 음악 감상 ⑧ 기타()
- 음악 교과서에서 노래하고 싶은 악곡은? (복수 선택 가능)
- 자신이 현재 연주할 수 있는 악기와 앞으로 연주해보고 싶은 악기는? (복수 대답 가능)

연주할 수 있는 악기		연주하고 싶은 악기	
-------------	--	------------	--
- 음악 수업에 대해 건의 사항이나 음악 선생님께 하고 싶은 말

B교사와 D교사는 플립런닝으로 설계한 ‘음악감상하기’ 활동을 각각 수업에 적용하였다. ‘무소르그스키’의 ‘전람회의 그림’을 활동곡으로 결정하고 중학교와 고등학교 모두 음악 수업에 적용하도록 총 3차시 수업을 구성하였다. 수업전 자료인 음성파일과 영상물은 학생들이 통학시간 또는 쉬는 시간을 사용하여 듣거나 볼 수 있도록 5분~10분정도로 제작하였다.

〈표 12〉 전람회의 그림 수업-중학교와 고등학교 적용

수업/차시		내용
차시	구분	
1	수업 전	• 화가 ‘하르트만’과 그의 죽음을 기리는 ‘전람회의 그림 10작품’을 설명한 교사가 준비한 음성 파일 듣기 • 음악실에 전시된 전람회의 그림 10작품 사진보기
	수업 중	• 악곡을 들으면서 그림카드를 악곡의 순서에 따라 느낀 순서대로 배열하기 • 모둠별로 10작품을 보여주고 느낀점과 그림을 선택한 이유 설명하기
2	수업 전	• 화가 ‘하르트만’과 그의 죽음을 기리는 ‘전람회의 그림 10작품’을 설명한 교사가 준비한 음성 파일 듣기 • 음악실에 전시된 전람회의 그림 10작품 사진보기
	수업 중	• 연주 순서대로 교실 벽에 전시된 그림을 ‘PROMENADE’를 감상하며 걸으며 감상한다.
3	수업 전	• 교사가 제작한 ‘바바야가의 오두막’ 해설 동영상 감상하기
	수업 중	• ‘바바야가의 오두막’의 리듬 특징을 신체로 표현하기(모둠 활동)

2) 수업을 위한 자료 개발의 예

수업 전 교사는 공연 기획서와 악기일지 등을 준비하여 수업 첫 시간 학생들에게 이를 제공하여 모둠 또는 스스로 학습을 준비할 수 있도록 하였다. 교사가 제공한 기획서〈표 13〉의 틀을 사용하여 학생들은 모둠별로 공연 기획서를 작성하였다. 학생들의 실재를 〈표 14〉에서 제시하였다.

구분		내용
1	공연 주제(제목)	(모듬별 작성)
2	기획의도	
3	공연컨셉	
4	홍보계획	
5	소요예산	
6	기타	

〈표 13〉 공연 기획서-교사 제공 자료

공연 시간		공연 내용	세부 사항
1부	00:00~00:00		
2부	00:00~00:00		

공연 시간		공연 내용	세부 사항
1부	14:00 ~ 16:00	○○○호텔에서 프랑스 작가 ‘베르나르 베르베르’를 초청하여 작가의 여러 작품에 대한 해설과 간단한 이야기를 듣고, 질문을 미리 받아서 추천하여 답변한다.	프랑스어를 통역해 줄 통역사가 필요하다. 사회자는 프랑스어가 가능한 프리랜서 ○○○아나운서, 녹화를 위한 촬영팀 초청.
	16:20 ~ 17:20	작가의 강연 후 전시회 진행: SNS에서 유명한 작가들과 대표작품을 설명하는 시간을 가진 후 진행한다.(작가: 김선아, 하상욱)	1부보다는 더 편안한 분위기로 웃고 즐길 수 있는 공연으로 만들고 싶다. 이 공연 또한 영상으로 남긴다.

〈표 14〉 모듬별 공연 기획서 작성의 실제-고등학교 음악수업 작성의 예

무대 및 관객석 세팅(그림)	세부 내용(글)
그림	프로그램 〈어쩌다 어른〉처럼 무대가 둥근 모양에, 관객석과 무대가 거리가 그리 멀지 않게 한다. 소통(아이컨택)이 편안하게 이루어질 수 있도록 무대의 높이도 비교적 낮게 한다.

구분		내용	구분		내용
1	공연 주제 (제목)	작가와와의 만남(베르나르 베르베르, 김선아, 하상욱)	4	홍보 계획	전단지나 현수막, 호텔 투숙객에게 주는 팸플렛, 각종 SNS(인스타그램, 페이스북, 트위터 등)
2	기획 의도	000의 꿈인 호텔리어와 000의 꿈인 사서를 접목시켜 호텔에 대한 접근성을 높이기 위해 사람들에게 친근한 문학 작가를 초청함.	5	소요 예산	호텔 대관료 200만원, 팸플렛 제작 10만원, 비행기 표(왕복) 250만원, 현수막 5만원, 작가 초청 2600만원, 간식비 300만원, 비디오 감독&장비 300만원, 통역사 300만원, MC 300만원)
3	공연 컨셉	따뜻하고 아늑한 분위기로 서로 소통, 대화하는 느낌이 났으면 함.	6	기타	관객 300명, 촬영한 영상을 차후에 유튜브에 올려 호텔 홍보에 이용.

교사가 제공한 기획서<표 15>의 틀을 사용하여 학생 개개인이 악기연습일지를 작성하였다. 학생들의 실제 작성 예를 <표 16>에서 제시하였다. 예시를 작성한 학생은 일지 작성을 하며 악기연습 과정에 대해 스스로 성찰하고 있다. 전체 학생들의 일지를 분석한 결과 각 학생들이 연습 분량의 차이는 있지만 연습 일지를 써가며 성찰 내용을 구체적으로 작성해나가는 모습을 보였다.

<표 15> 악기연습일지-수업 자료

<I can do it! 악기 연습 일지>		
제재곡명: 000000		0학년0반 00번 이름 : 000
날짜	구체적 연습 내용	반성(보완)할 부분
제일 어려웠던 점		연습을 통해 극복 또는 발전한 점
배운 점 또는 느낀 점		선생님에게 하고 싶은 말

〈표 16〉 악기연습일지 실제-중학생 일지 작성의 예

〈I can do it! 악기 연습 일지〉		
제재곡명: 이웃집 토로로		0학년0반 00번 이름 : 000
날짜	구체적 연습 내용	반성(보완)할 부분
9/18	토로로 악보를 받고 계이름을 몰라 악보에 미리 적어 노래하였다. 오카리나1을 맡고 윗 부분은 마스터했다.	아직 밑 부분이 부족하니 밑 부분을 하나씩 마스터 해야겠다.
9/21	3일 동안 연습을 안하고 친구들과 연습했다. 두번째와 세번째 부분을 연습해서 두번째 부분을 마스터했다.	두번째까지 쉽게 했으나 세번째는 만만치 않았다. 다음 연습 때 마스터해야겠다.
9/23	역시 세 번째는 쉽지 않았다. 30분째 세 번째 부분만 연습했다.	아직 어려우니 좀 더 연습을 해야겠다.
9/27	오랜만에 다시 오카리나를 잡았음에도, 잘 되는 느낌이 있었고, 세 번째 부분을 마스터 했다.	연습한 만큼 노력의 보상인가 싶었다. 아직 더 연습 해야겠다.
9/28	집에서 연습을 네 번째 부분을 해보았다.	더 열심히 해야겠다고 느꼈다.
9/29	오늘 꼭 처음부터, 연습한 부분까지 연주해 보았다. 깔끔하게 된 편이지만, 더 연습해야겠다.	나머지 다섯, 여섯째 부분을 연습해야겠다.
9/30	오늘 다섯 번째 연습을 했다. 연속으로 라시가 나오는 부분에서 막혔지만, 계속 연습하여 익숙해졌다.	내일 시험이니까 더욱 연습해야겠다.
10/1	오늘 시험인데 여섯 번째를 연습하지 못했다.	짜과 함께 맞춰봐야 했는데 못해 아쉽다.

악기 연주에서 제일 어려웠던 점	연습을 통해 극복 또는 발전한 점
악보를 읽을 줄 몰라 실수가 많았다.	계이름을 외우게 되었다.
배운 점 또는 느낀 점	선생님에게 하고 싶은 말
역시 악기는 어릴 때부터 배워야 한다는 것을 느꼈다.	항상 감사합니다.

IV. 연구 결과 및 제언

미래교육은 지식을 전달하고 암기하는 방식의 교육이 아니라 삶의 지혜와 지식에서 통찰력을 길러주고, 또한 사회적 존재로서의 협동심, 소통, 공감능력을 길러주는 교육이 되어야 한다. 즉 지식을 암기하고 있는 인재가 아닌 그 지식을 실제 문제에 적용하고 해결하고 새로운 방법을 찾을 수 있는 인재 양성을 하는 교육이어야 한다. 광범위하고 다양한 지식으로 문제를 바라보는 통찰력으로 문제 해결을 위해 창의성을 발휘할 수 있도록 하는 교육이어야 한다. 이를 위해 학교 교육 즉 구성원인 교사와 학생의 역할과 학습활동이 변하여야 한다. 교육과정에서 제시하고 있는 학생이 중심이 되어 활동하며 학습하는 교육이 이루어져야 한다. 학생 활동 중심 수업을 위한 교육방법과 교수·학습 활동 실재를 고찰하고 실제 수업에 적용한 본 연구를 통해 얻은 결론은 다음과 같다.

첫째, 학습자들이 단순히 주어진 문제를 풀어나가는 수준을 넘어 생각하고 표현하며 자신의 아이디어를 반영하려고 노력하였다. 그리고 일지 작성을 하며 교사주도 수업에 나타나지 않던 자신을 성찰하는 면도 나타났다. 학생들이 창의적 아이디어를 능동적으로 표현하고 발표하며 학습의 주인의식이 발생하였다고 볼 수 있다.

둘째, 액션런닝으로 수업을 수행한 결과는 학습자 자신들의 생각을 정리하고 자신들이 활동을 바라볼 수 있는 기회를 제공하였다. 연구에 참여한 교사들은 학생 중심으로 수업하기 이 전보다 음악 수업에 대한 자율적 참여율이 조금씩 증가하였다고 피드백하였다. 학생들이 스스로가 학습중심이 되어 활동하며 교사 지시에 따라 노래하고 답을 하는 수업이 아닌 흥미로운 수업이라고 생각하게 되었다고 볼 수 있다.

셋째, 참여 교사들의 인식변화가 나타났다. 학생 활동 중심 수업을 진행하는 과정에서 새로운 교육방법의 효과를 느끼게 되어 참여 교사들이 계속인 활동 연구가 필요함을 깨닫게 되었다. 진정한 ‘학습자 중심 수업’을 하기위해 함께 연구를 계속적으로 진행하고 있다.

위 결과와 함께 본 연구를 통해 연구자는 학습자 활동 중심 수업을 활성화하기 위해서 무엇보다 ‘교사’가 중요하다는 사실을 재확인하였다. 수업 과정을 학습자 중심으로 설계할 수 있는 자질이 있는 교사양성이 필요하다는 사실을 깨닫게 되었다. 본 연구 전 참여교사들이 학습자 중심 수업과 액션런닝에 대해 이해하는 과정이 필요하였다. 진정한 학습자 중심 수업, 액션런닝, 액티브 런닝 등을 실 수업에서 수행하기 위해서 교사는 교육전문가로서 자질을 갖추기 위한 시간이 필요하였다. 교사가 중심이 되어 수업을 이끌어 가지 않기 때문에 수업 전 더 많은 준비를 해야 한다. 그리고 학

습자 중심 학습은 수업의 과정에 학생들이 능동적으로 참여하고 몰입하고, 자신의 역할에 대한 책임을 느끼며 학습하는 과정을 경험하는 교육이지만 언제든지 교사에게 도움을 요청할 수 있다. 이를 지도하는 교사는 학습 과정에서 학생들이 도움을 청할 수 있는 사람으로 존재해야 한다. 즉 조력자이며 촉진자로서 언제든지 도움 준비가 되어있어야 한다. 학생들이 학습 결과로 도움이 없이 스스로 필요한 자료나 정보를 찾을 수 있는 역량을 개발을 위해 교사는 사전 연구 즉 수업설계, 지도안 작성과 함께 수업 후의 성찰에도 충실해야 한다. 그리고 학생의 학습에 대한 모든 과정에 대한 이해, 다양한 해석, 관계, 구조적인 인식, 상황, 맥락 등을 파악할 수 있어야 한다.

결론적으로 학생들은 자신이 제안한 아이디어가 선택되어 결과물로 만들어져가는 과정에서 내재적 동기가 향상되고 성취감을 얻게 된다. 이러한 동기와 성취감을 바탕으로 새로운 과제에 다시 도전하게 되고 과제를 해결하도록 노력하게 된다. 그리고 생활 경험을 반영할 수 있는 살아있는 수업에서 유의미 학습이 일어날 수 있다. 그러므로 학습자들이 가장 잘 배우도록 가르치는 방법을 연구해야 한다. 상호작용, 발표, 토의·토론, 협력적 과제 수행이 있는 학습활동, 실제 생활에서 발생하는 문제해결활동, 학습자 스스로 문제를 선택하고 해결하는 활동 등 다양한 활동을 실제 수업 적용하는 연구가 필요하다. 또한 교육과정 제시하고 있는 인재를 양성하기 위해서 학교 현장에서 수업하는 교사의 전문성을 신장하여야 한다.

참고문헌

- 교육부 (2015). 2015 개정 교육과정 총론 및 음악과 교육과정. 교육부 고시 제 2015-74호.
- 강인애, 주현재 (2009). 고등교육에서의 학습자중심 교육의 학습원칙에 기반한 PBL 모형 개발. **학습자중심교과교육연구**, 11(4), 419-448.
- 김영미 (2011). 중등음악 교육에서의 음악극 활동에 대한 연구: 협동학습 에 의한 창의적 음악 활동. **음악교육공학**, 1(13), 115-133
- 김지현, 김영미 (2019) 예비음악교사를 위한 플립러닝 적용 사례. **음악교육공학**, 39, 51-67.
- 나병현 (2001). 학교교의 위기와 공교육 이념의 재검토. **아시아 교육연구**, 2(2), 139-159.
- 민경훈 (2019). 4차 산업혁명 시대 음악교육의 전망과 과제. **음악교육연구**, 48(1), 53~74
- 수업문화개선 길라잡이 (2019). 학생활동중심수업 톡톡! 수업 이야기. 경상북도 교육청 www.info.go.kr/board/download.do
- 이광우 (2015). 2014 KICE 교육과정 포럼 운영: 초·중등학교 교육에서 창의·융합인재 양성을 위한 융합 교육의 가능성 탐색. 연구보고 RRC 2014-1. 한국교육과정 평가원.
- 이미숙 (2015). **중등학교 협동학습의 이론과 실제**. 서울: 도서출판 좋은 땅.
- 이성아, 엄우용 (2019). 액션러닝 기반 대학 수업에서의 학습자 평가 도구 개발. **교육공학연구**, 35(1), 69-105.
- 이지연, 김영환, 김영배 (2014). 학습자 중심 플립드러닝(Flipped Learning) 수업의 적용 사례. **교육공학연구**, 30(2), 163-191.
- 임종현, 유경훈, 김병찬 (2017). 4차 산업혁명사회에서 교육의 방향과 교원의 역량에 관한 탐색적 연구. **한국교육**, 44(2), 5-32.
- 최연구 (2017). 미래연구포커스: 4차 산업혁명시대의 미래교육 예측과 전망. *Future horizon(과학기술정책연구원) summer 2017(제33호)*, 32-35.
- 한혜정, 장경숙, 김기철, 이주연 (2017). 2015 개정 교육과정의 핵심역량 함양을 위한 초·중학교 교육과정 설계 방안. KICE POSITION PAPER: 한국교육과정평가원 2018.7.30. 제10권 제4호(통권 제63호)
- Advanced Consulting from <https://advantech.co.ke/2016/07/04/action-learning-2/>
- Baepler P., Walker J. D., Brooks D. C., Saichaie K., Pertersen C. I. (2016). *A Guide to teaching in the active learning classroom: History, research, and practice*.

(p.10) Sterling, VA: Stylus

Barrows H. S., Tamblyn R. M. (1980). *Problem-based learning: An approach to medical education*. NY: Springer Publishing Co.

Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip your classroom: Reach every student in every class every day*. Eugene, OR: International Society Technology in Education.

Bergmann, J., & Sams, A. (2014). *Flipped learning: Gateway to student engagement*. Washington, DC: ISTE.

Bretzmann J. (2013). *Flipping 2.0-practical strategies for flipping your class*. (pp. 245-253). New Berlin, WI: The Bretzmann Group.

FLN(Flipped Learning Network) (2014). *"What is flipped learning?"*.
www.flippedlearning.org/definition.

Kallick, B. Zmuda, A. (2017). *Students at the center: Personalized learning with habits of mind*. (p.8) Alexandria, VA. USA: ASDA

Pica R. (2017). *Active learning across the curriculum: Teaching the way they learn(3rd ed.)*. (pp.109-153). USA: CPSIA

Prey T. (2019). Future of education keynote from
<https://futuristspeaker.com/future-of-education-keynote-speaker-thomas-frey/>

ABSTRACT

**Study on Learner Activity Centered Music Class -
Composition of Action Learning**

Kim, Young Mee

The purpose of this study was to design a student-centered learning and action learning lesson plan that is applicable to current classrooms. The researcher collaborated with four music teachers - in two week intervals from May, 2019 - to study the theoretical and practical aspects of student-centered learning and action learning. They developed student-centered activities and tasks and implemented into classroom lessons. Participating teachers autonomously chose the subjects of the lessons. To create a student-centered learning environment, they developed and incorporated music activities such as playing instruments, musical performance based on action learning project, and listening activities. This study examined the teaching method, instruction, and classroom activities and tasks for student-centered learning. The main results are summarized as follows: First, implementing this new approach, student-centered learning, promoted high level of student engagement and students' motivation and interest about the music lesson. Second, unlike teacher-centered instruction, student-centered allowed students to be reflective thinkers and be active in their learning.

Keywords: student-centered learning, action learning, flipped learning, PBL, collaborative learning

투고일: 5월 29일, 심사(수정): 7월 22일(7월 25일), 게재확정일: 8월 5일