

ARCS기반 국악창작수업자료 개발

The Development of Teaching Materials in Korean Music Creation Class

김 경 태*

Kyoungtai Kim

초록 본 연구의 목적은 켈러(Keller)의 학습동기이론에 기초를 둔 ARCS모형을 기반으로 한 국악창작수업자료를 개발하고, 개발한 수업자료가 학습자들의 학습동기와 교수자의 수업 자신감에 어떠한 효과가 있는지 확인하고 그 효과성을 검증하는 것이다. 먼저, ADDIE모형을 통해 국악창작수업자료를 개발하였고, 고등학교 1학년 재학생 95명을 대상으로 총 4차시에 걸쳐 창작수업자료를 활용한 수업과 효과성을 확인하기 위한 검사를 실시하였다. 학습자의 흥미도 확인을 위해 Keller(1997)의 CIS(Course Interest Survey)를 활용하였고 교사의 자신감을 확인하기 위해 자체 개발한 개방형설문지를 활용하였다. 검사결과 개발된 국악창작 수업자료의 활용을 통해 학습자들의 수업에 대한 주의력, 관련성, 자신감, 만족감이 높아졌음을 확인할 수 있었고 창작수업에 대한 교사의 자신감 역시 높아졌음을 확인할 수 있었다.

주제어: ARCS, ADDIE, 국악창작수업자료, 학습동기이론

Abstract The purpose of this study is to develop teaching materials in Korean traditional music creative class based on ARCS model in Keller's theory of learning motivation and to verify the effect of the developed teaching materials on the learners' motivation and the instructor's self-confidence. Using the Korean traditional music creation material developed through the ADDIE model, the four classes were held for a total of 95 first grade high school students, and experiments were conducted to confirm the effectiveness of the material. Keller(1987)'s CIS(Course Interest Survey) was used to confirm learner's interest level, and a open-ended questionnaire was used to confirm teacher's confidence. As a result, the developed Korean traditional music creation class material increased the students' attention, instruction, confidence, and satisfaction in the lessons of the learners. In addition, the material increased the teacher's confidence in the classes.

Key words: ARCS Model, ADDIE, Korean music creation class, traditional music teaching materials, learning motivation theory

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

© 2019 Korean Music Education Society. All rights reserved.

<http://dx.doi.org/10.30775/KMES.48.4.01>

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

제7차 교육과정부터 음악교과 내에 국악의 비중이 높아지면서 자연스럽게 국악이 강조되기 시작했으며, 현재 학교 현장에서 적용되고 있는 2015개정 교육과정 음악과에서도 표현, 감상, 생활화 모든 영역에서 국악을 주제로 한 다양한 활동을 포함하고 있다. 민요, 판소리, 가곡, 가사, 기조, 창작 국악과 같은 다양한 종류의 가창 활동이 제시 되어 있고 단소, 소금, 가야금, 장구 등을 다양한 국악기를 활용한 기악 활동 역시 어렵지 않게 볼 수 있으며 감상 관련 내용은 정악, 민속악, 창작곡 등을 주제로 음악사와의 연결, 생활화와의 연결 등 새로운 활동들이 시도 되고 있다. 우리 음악의 가치에 대해 이해하는 활동들도 포함되어 있으며 리듬꼴, 장단꼴 바꾸기, 말붙임새 만들기 등의 다양한 내용을 통한 창작 활동들이 제시되어 있다(Ministry of Education, 2015). 이러한 변화에 따라 학교현장에서 사용하는 교과서에도 국악을 주제로 한 내용이 점점 늘어 현재 대부분의 교과서에서 국악의 내용이 30% 이상 차지하고 있으며(Suh, 2016), 한국문화예술교육진흥원(Korea Arts & Culture Education Service, 2013)은 교과서 내의 국악 내용 적정 비중이 교과서 29.4~38.2%라 분석하고 있다.

이렇듯 국악의 내용이 양적으로 많아지고 있지만, 학교 현장에서는 여전히 국악 수업에 대한 어려움을 겪고 있는 것이 현실이다. 다른 음악장르에 비해 현저히 낮은 국악에 대한 학습자들의 흥미도와 선호도, 부족한 학습 자료, 국악수업에 대한 교사의 낮은 자신감 등이 국악 수업을 어렵게 하고 있는데 특히 낮은 선호도를 보이는 활동이 바로 창작 활동이다(Lim, 2016; Jung, 2009a; Jung, 2009b; Hur, 2014). 이에 다양한 연구자들을 통해 국악창작수업의 어려움을 해결하기 위한 다양한 연구들이 진행되고 있다.

국악창작에 관련된 연구로는 이은실(1999)의 놀이노래 창작 학습에 대한 연구, 문희경(Moon, 2009)의 메기고 받는 형식을 활용한 지도방안 연구, 박주만(Park, 2014)의 말붙임새 창작활동 적용 연구, 유선미(You, 2018)의 정악곡 고찰을 통한 국악창작 지도내용에 대한 연구 등이 있다. 대부분의 연구는 국악창작수업의 다양한 지도방안에 대한 주제로 이뤄졌는데 국악감상수업을 어렵게 하는 요소인 학습자의 흥미도와 관련된 연구를 통한 국악창작수업자료 개발에 관한 연구는 많지 않다. 이에 학습자의 흥미도를 높이고 국악창작수업을 진행하는 교사에게 도움이 되는 자료의 개발이 필요해 보인다.

이에 국악과 국악창작수업에 대한 흥미도가 낮은 학습자를 위해 학습동기이론에 기초를 둔 ARCS모델을 적용한 개발이 필요하다. ARCS모델은 Keller가 주의집중(Attention), 관련성(Relevance), 자신감(Confidence), 만족감(Satisfaction)의 하위요소들로 구성된 모델로서 학습동기와 관련된 다양한 학습자료 개발에 사용되고 있는 모델이다(Kwon, 2016; Kwon, 2005; Ghil, 2001; Kim, 2015a ; Kim, 2015b; Oh, 2005; Cho, 2001). 학습자들이 능동적으로 수업에 참여할 수 있는 학습동기를 높이기 위해 ARCS모델은 학습자들의 학습동기를 증진시키기 위한 구체적인 전략들을 제시하고 있다(Driscoll, 2004). 이에 국악 창작 수업 자료 개발 시 학습자들의 학습동기를 향상시키기 위한 전략으로 ARCS모델을 활용한 내용으로의 구성이 효과적으로 보인다.

자료의 개발을 위해 교육에 대한 요구, 교육내용, 방법, 평가 방법까지 이르는 체계적 접근을 통한 교수설계가 필요하다(고재희, 2008). 이에 체계적이며 연계성 있는 국악창작수업자료 개발을 위해 교수체계개발(Instructional Systems Development: ISD)의 가장 일반적인 모형중 하나인 ADDIE 모형을 적용한 개발이 적절하다고 여겨진다. 학습 내용을 위계적이며, 체계적으로 구성하는데 효과적인 모델로서 학습자료개발 및 교수설계모형 개발에 많이 사용하는 모델인 ADDIE모형은 분석(Analysis), 설계(Design), 개발(Development), 실행(Implementation), 평가(Evaluation)단계로 구성되어 있다(Keller, 1987). 이러한 단계를 통해 학습자와 교수자의 요구와 수준에 맞는 학습 자료의 개발이 가능하다 여겨진다. 이로써 고등학교 국악창작수업에서 학습자의 수업에 대한 흥미도를 높일 수 있는 국악 창작 수업 자료를 개발하고 그 효과성을 확인하는 것이 이 연구의 목적이다.

2. 연구문제

본 연구의 연구문제는 다음과 같다.

첫째, ADDIE 모델을 적용한 ARCS기반 국악 창작 수업 자료를 개발한다.

둘째, 개발된 국악 창작 수업 자료가 학습자들의 수업 흥미도를 높이는데 효과적인지 확인한다.

셋째, 개발된 국악 창작 수업 자료가 교사들의 국악 창작 수업에 어떠한 도움을 주는지 확인한다.

II. 이론적 배경

1. ARCS모델의 이해

켈러의 학습동기 이론인 ARCS모델은 학습동기유발에 있어 중요한 요소인 주의집중(Attention), 관련성(Relevance), 자신감(Confidence), 만족감(Satisfaction)을 하위요소로 구성하고 있는데, 각 요소의 영어 첫 글자를 따서 ARCS모델이라고 부른다(Keller, 1987). ARCS모델은 주의력을 집중시키고 학습자의 지속적인 흥미와 학습할 내용과의 관련성을 확인시키고 학습자들에게 학습목표를 이룰 수 있다는 자신감을 고취시켜주며, 성공적으로 수행한 결과에 따른 만족감을 갖도록 하여 동기 수준을 높인다고 설명하고 있다(Ryu, et al., 2013).

<Table 1> ARCS Components and sub-strategies(Kwon, 2016)

ARCS	Category	Sub-strategy
Attention	Arouse learner's curiosity	Perception Awakening (A1)
		Inquisitive Awakening (A2)
		Changeability (A3)
Relevance	Adjust to learner's needs and purposes	Goal orientation (R1)
		Motif matching (R2)
		Intimacy (R3)
Confidence	Make learners believe the success under their control	Learning requirements (C1)
		Chance of success (C2)
		Personal control (C3)
Satisfaction	Reinforce the motivation for achievement through reward	Intrinsic reinforcement (S1)
		External reinforcement (S2)
		Fairness (S3)

〈Table 1〉을 통해 확인할 수 있는 것처럼 주위집중은 학습과정에서 학습자가 학습 동기를 유발하기 위해 얼마나 학습에 집중하는 지에 대한 내용으로 하위전략은 지각적 각성, 탐구적 각성, 변화성으로 구성되어 있다(이인숙, 한승연, 임병노, 2010). 지각적 각성은 새로운 접근을 사용하거나 개인적, 감각적 내용을 넣어 호기심과 놀라움을 만드는 전략이며, 탐구적 각성은 질문, 역설, 도전적 사고를 통하여 호기심을 증진시키는 전략이고, 변화성은 자료 제시 형식, 실제적인 비유와 예시 등을 통한 흥미 지속하

기의 전략이라 할 수 있다.

학습자가 주위집중을 하게 된 뒤 학습자가 추구하는 개인적인 목표와의 관련성이 있어야만 한다. 여기에서 학습자의 학습 내용이 학습자의 필요와 목적에 관련이 있는 지에 대한 것을 뜻하는 관련성은 목적지향성, 모티브 일치, 친밀성의 하위전략으로 구성되어 있다. 목적지향성은 수업의 유용성에 대한 진술문이나 실 예를 제공하고 목적을 제시하거나 학습자들에게 목적을 정의하도록 하는 전략이며 모티브 일치는 학습자의 수행에 대한 성공 가능성, 함께 하는 학습, 학습에 대한 책임감 등의 통해 수업에서 나의 가치에 대해 생각할 수 있는 기회를 주는 수업 만들기의 전략으로 풀이 될 수 있으며 친밀성은 구체적인 실제 사례와 학습자의 환경과 관련된 비유를 제공하여 교재와 개념들을 친밀하게 만드는 전략이라 할 수 있다.

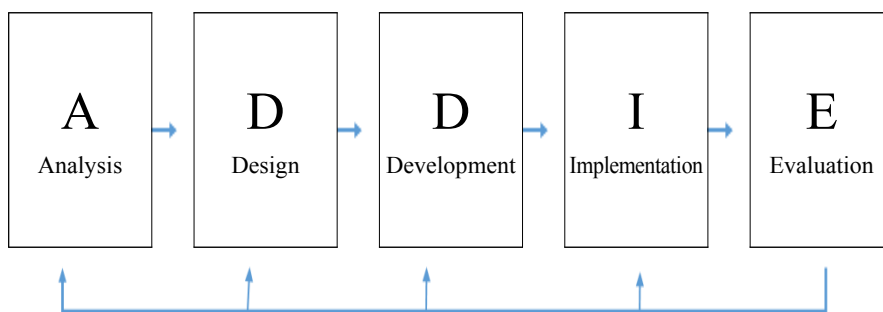
자신감은 학습자 스스로가 노력을 통해 목표를 이룰 수 있다는 주관적인 신념을 뜻하는데 이러한 신념을 통해 학습동기는 지속된다. 자신감은 학습요건, 성공기회, 개인적 통제라는 하위전략으로 구성되어 있다. 학습요건이란 학습을 성공적으로 마칠 수 있는 요건과 평가기준에 대한 설명을 통해 긍정적인 기대감을 확립하는 전략이라 할 수 있으며, 성공기회는 학습의 성공 확률을 높이는 기회 제공을 통해 역량에 대한 신념을 증가시키는 전략이다. 마지막으로 개인적 통제는 학습자 스스로의 노력으로 학습에 대한 목표를 이루었다는 것에 대한 피드백 제공하기와 같은 전략이다.

마지막으로 만족감은 학습자가 노력한 결과와 그 기대가 일치하고 학습자가 결과에 대하여 스스로 만족한다면 학습 동기는 유지될 것이라는 것을 뜻한다. 만족감은 내재적 강화, 외재적 보상, 공정성의 하위요인으로 구성되어 있다. 내재적 강화는 개인적 노력과 성취에 대한 만족감을 주는 피드백을 주는 방법을 사용할 수 있으며 외재적 보상은 언어적 칭찬, 보상, 인센티브 등과 같은 성공에 대한 보상제시의 전술이 있다. 공정성은 모든 학습자의 과제와 성취에 대한 일관성 있는 측정기준 사용의 전술이 있다.

2. ADDIE모형의 이해

ADDIE모형은 교수체제개발의 가장 일반적인 모형이다. 교수체제개발이란 학습에서 중요한 요소들인 교수자, 학습자, 교수법, 수업 환경 등이 서로 밀접하게 연관되어 있어 학습자나 교수자가 학습에 대한 목표를 이루기 위해 이러한 요소들을 분석하고 설계한 뒤 이를 토대로 개발, 실행, 평가의 체계적인 과정을 통해 보다 효과적이고 효율적인 교수프로그램을 만드는 방법을 말한다(Dick & Carey, 2009). 이러한 교수체제개발에 많이 사용되고 있는 ADDIE모형은 분석(Analysis), 설계(Design), 개발

(Development), 실행(Implementation), 평가(Evaluation)의 단계로 구성되어 있으며 각 단계의 영어 첫 글자를 따서 ADDIE 모형이라고 부른다(Keller, 1983; Keller, 1984; Seels & Richey, 1994). 각 과정은 유기적으로 연결되어 있어 이전 단계의 결과들에 따라 다음 단계의 내용이 정해지게 된다. 이러한 내용은 [Figure 1]을 통해 확인할 수 있다.



[Figure 1] ADDIE Model

먼저, ADDIE모형의 첫 단계인 분석단계를 통해 요구분석, 학습자분석, 환경 분석, 과제 분석의 활동이 진행되며 요구, 교육 목적, 제한점, 학습 과제 등이 산출물로 나오게 된다. 설계단계는 수행 목표의 진술, 평가 도구 설계, 조직화와 계열화, 교수 전략 및 매체 선정 등의 활동이 진행되며 이를 통해 수행 목표, 교수 전략 등을 포함함 설계가 산출물로 나오게 된다. 다음으로 개발단계는 실제로 교수 자료를 만드는 단계로 교수 자료 개발, 형성 평가 및 수정을 통해 프로그램을 완성하는 단계이다. 실행단계는 개발한 프로그램을 실제의 상황에 사용하는 단계이며 평가는 프로그램의 적절성을 총괄 평가하는 단계이다. 이렇듯 ADDIE모형의 각 단계인 분석, 설계, 개발, 실행, 평가의 과정은 유기적으로 연결되어 있으며 수업을 체계적으로 수립할 수 있는 중요한 과정이라 할 수 있다. ADDIE모형의 과정과 산출물은 <Table 2>를 통해 확인할 수 있다.

<Table 2> Processes and Outputs of the ADDIE Model (Keller, 1987)

	Objective	Actives
Analysis	Identify the problem and the learning requirements	· Identify the problem · Conduct learning needs analysis · Finalize learning requirements

	Objective	Actives
Design	Define the learning objectives and the instructional strategies	· Define course purpose and learning objectives · Plan course structure and contents · Plan instructional strategy
Development	Develop and validate the learning resources	· Develop course materials · Develop learning activities · Finalize course materials
Implementation	Prepare the learning environment and implements the learning solution	· Pilot course in actual learning environment · Assess adequacy and refine instructions · Release and maintain course
Evaluation	Assess the effectiveness of the course instructions	· Assess learning effectiveness · Interpret course evaluation results · Improve instructional strategy and course materials

3. 교육과정에서의 국악창작

2015 개정 음악교육과정에서 ‘음악 교과는 다양한 음악 활동을 통해 음악의 아름다움을 경험하고, 음악성과 창의성을 계발하며, 음악의 역할과 가치에 대한 안목을 키움으로써 음악을 삶 속에서 즐길 수 있도록 하는 교과’라고 언급하고 있다(교육과학기술부 2015). 또한 음악적 감성 역량, 음악적 창의·융합 역량, 음악적 소통 역량, 문화적 공동체 역량, 음악정보처리 역량, 자기관리 역량을 제시함으로써 다양한 활동을 통한 음악적 경험을 할 수 있도록 구성하고 있다.

본 연구의 대상인 고등학교 1학년의 음악교과는 선택중심 교육과정으로 ‘음악의 구성 및 표현 방법을 이해하고 다양한 음악 활동과 경험을 한다’, ‘음악의 사회적·문화적 역할과 기능을 이해하고 다양한 음악을 비평한다’, ‘음악적 활동과 소통의 즐거움을 느끼고, 음악 애호가로서의 자질을 함양한다’를 목표로 제시하고 있다. 이러한 목표를 통해 다양한 음악 활동과 경험의 필요성을 제시하고 있다.

내용 체계는 표현, 감상, 생활화 영역으로 제시되어 있다. 표현 영역의 핵심 개념으로 소리의 상호작용, 음악의 표현 방법을 제시하였고 노래 부르기, 악기로 연주하기, 신체표현하기, 만들기, 표현하기 등 다양한 기능을 제시하고 있다. 감상영역의 핵심 개념은 음악 요소와 개념, 음악의 종류, 음악의 배경을 제시하였으며 기능으로는 구별하기, 표현하기, 설명하기를 제시하고 있다. 마지막으로 생활화영역은 음악의 활용, 음악

을 즐기는 태도를 핵심 개념으로 삼고 참여하기, 평가하기, 조사하기, 발표하기 등의 기능을 제시하고 있다.

2015개정 음악과 교육과정 선택중심 교육과정의 음악 요소와 개념 체계표에서는 여러 가지 박자, 장단, 장단의 세, 여러 가지 박자의 리듬꼴, 말 붙임새, 여러 가지 음계, 여러 지역의 토리, 여러 가지 시김새, 여러 가지 화음, 다양한 소리의 어울림, 종지, 형식, 셈여림의 변화, 빠르기 변화/ 한배의 변화, 여러 가지 음색이 제시되고 있다. 이 중 국악에 관련된 개념으로 장단, 장단의 세, 말 붙임새, 여러 지역의 토리, 시김새, 형식, 한배의 변화, 여러 가지 음색 등이 포함된다. 이에 교육과정에서 제시한 음악요소 개념을 활용한 자료의 개발이 필요하다.

2015개정 음악과 교육과정 선택중심 교육과정의 성취 기준에서 국악창작과 관련된 내용을 확인하면 다음과 같다. 성취 기준 '[12음01-03] 음악의 구성을 이해하여 음악 작품을 만든다', '[12음01-04] 다양한 예술에 어울리는 음악 작품을 만든다', '[12음02-02] 다양한 종류의 음악을 듣고 음악의 특징을 비교하여 설명한다'의 내용이 국악 및 창작에 관련된 내용으로 볼 수 있다.

이에 국악창작수업자료 개발 시 2015개정 음악과 교육과정에서 제시한 내용들을 근거로 학습목표와 학습내용개발이 이뤄져야 한다.

Ⅲ. 국악창작수업자료 개발

자료 개발은 앞서 언급한 것처럼 ADDIE 모형을 적용하여 설계했다. 첫 단계인 분석단계에서는 요구분석, 학습자분석, 환경분석, 과제분석을 진행하였고, 설계단계에서는 학습목표 명세화, 평가도구개발, 교수전략 및 매체 선정을 하였으며 개발단계에서는 교수자료개발, 형성평가 및 수정의 과정을 거쳤다. 실행단계를 통해 개발된 자료를 사용할 A고등학교 국악 창작 수업에 개발한 자료를 사용하였으며 평가단계를 통해 개발된 국악창작수업자료에 대한 효과성과 타당성을 확인하였다. 본장에서는 분석부터 개발단계까지 다루고 4장을 통해 개발된 자료에 대한 실행 및 효과성에 관한 결과를 다루고자 한다.

1. 분석

분석단계는 학습할 내용이 정해지는 단계로 요구분석, 학습자분석, 환경분석, 과제분석으로 진행하였다. 분석단계는 A 고등학교의 음악교사 1명과의 면담과 A 고등학교

학생들 120명의 설문을 통해 이뤄졌는데, 면담 및 설문을 통해 나타난 요구 분석, 학습자 분석, 환경 분석, 과제분석의 결과는 다음과 같다.

먼저 요구 분석을 통해 설문에 참가한 학생 총 95중 73명이 국악과 국악창작 수업에 대해 부정적으로 인식하고 있다는 결과를 확인할 수 있었다. 또한, 수업 담당 교사 역시 학부에서 서양음악을 전공하여 국악 창작 수업에 대해 큰 부담을 갖고 있는 것으로 나타났다. 이러한 분석 결과를 통해 ‘음악의 구성 및 표현 방법을 이해하고 다양한 음악 활동과 경험을 한다’와 같은 교육과정의 목표와 ‘음악의 구성을 이해하여 음악 작품을 만든다’와 같은 성취기준과 학교현장 현실의 차이를 보이는 것으로 분석되었으며, 이러한 차이를 극복하기 위해 학습자들의 국악 및 국악 감상 수업에 대한 흥미도를 높이고 교사들의 창작 수업에 도움이 될 수 있는 국악창작수업자료 개발이 필요함을 확인하였다.

다음으로 자료개발을 위해 학생 설문 및 교사 인터뷰를 통한 학습자 분석을 실시하였다. 우선 학습자의 출발점기능분석결과 국악에 대한 지식은 거의 없으며 국악작곡을 위한 기본정보인 소박의 개념 및 육자배기토리의 구성음에 대해 아는 학생이 없었고 학습자 대부분이 국악창작수업에 대한 경험이 없다는 것을 확인할 수 있었다. 이러한 내용을 통해 학습자들은 창작에 대한 사전지식이 없다고 해도 무방하다는 결과를 확인할 수 있었다. 또한 창작수업에 자체에 대해 흥미가 없고 필요를 느끼지 못하고 있으며 학습자들은 창작수업이 어려울 것이라 여기고 있고 창작수업을 통한 보상을 경험하지 못하였음을 확인함을 통해 학습자들의 창작수업에 대한 학습동기가 낮음을 확인할 수 있었다. 대부분의 학습자들이 일반 대학 진학을 목표로 하고 있기 때문에 음악 수업에 대한 부담이 적어 음악수업 자체에 대한 선호도는 높은 것으로 나타났으며 가장활동에 대한 선호도가 가장 높은 것으로 확인 되었다. 이러한 학습자분석 결과를 통해 국악창작수업자료는 국악 창작의 기초내용부터 포함되어야 하며 국악창작수업에 대한 막연한 두려움을 이겨낼 수 있는 자료의 개발이 필요함을 확인할 수 있었다.

다음으로 환경분석을 통해 A 고등학교의 창작수업이 진행될 수 있는 요건들이 조성되어 있는지 확인하였다. 음악수업은 음악실에서 진행되는데 학습자간 책상 가격이 넓어 서로에게 방해받지 않고 자신만의 창작활동을 할 수 있는 환경으로 확인되었다. 컴퓨터와 프로젝터가 구비되어 있으며 인터넷이 연결되어 있어 창작관련 수업을 진행할 때 ICT활용이 가능함을 확인할 수 있었다.

마지막으로 과제분석을 통하여 수업에 진행될 내용을 분석하였다. A고등학교는 (주)미래엔의 음악교과서를 사용한다. 이 교과서에는 국악창작 관련 내용으로 ‘자진모리장단의 변형장단 만들기’와 ‘육자배기토리 가락 만들기’ 두 단원이 제시되어있다. 이에

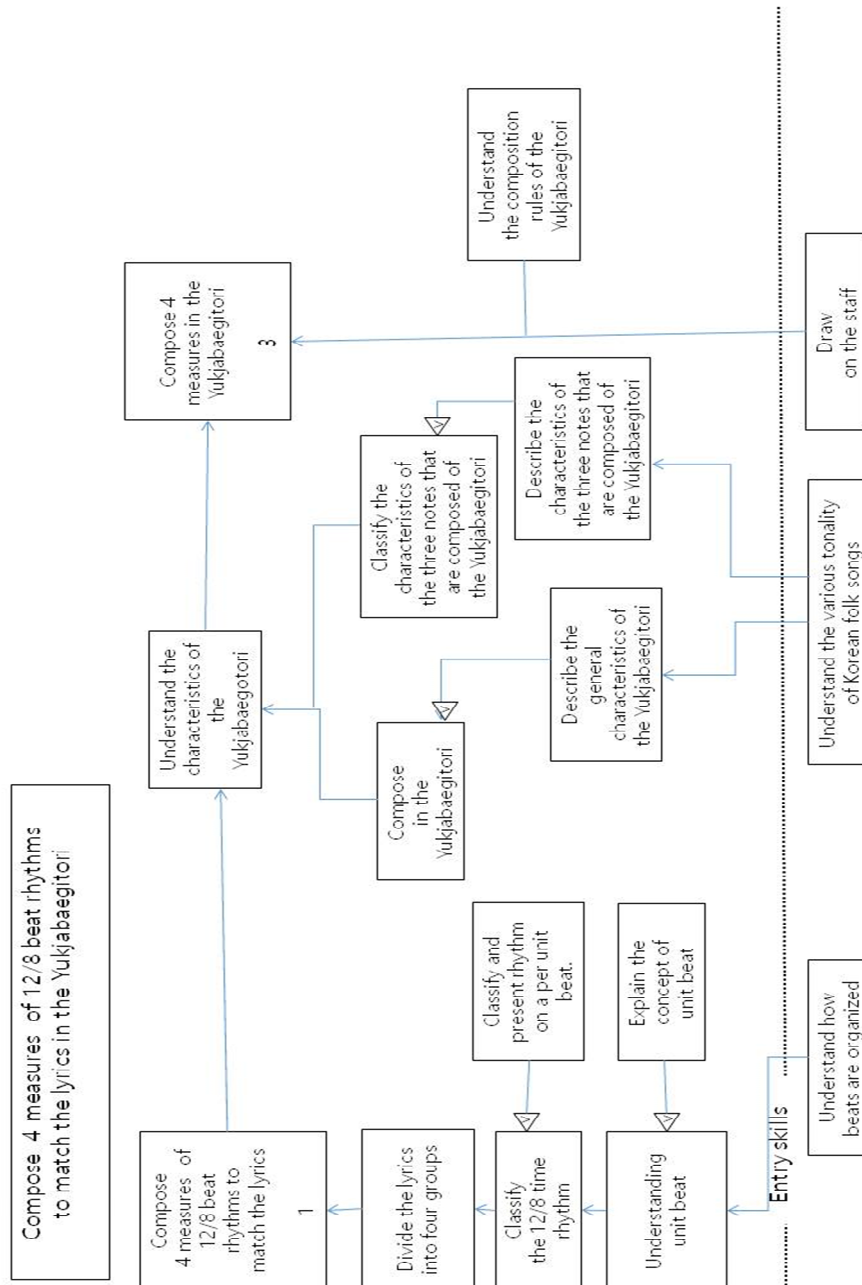
국악창작수업자료의 수업내용은 자진모리장단 변형장단 만들기과 육자배기토리 가락 만들기 내용이 포함되어야 함을 확인하였다. 이러한 분석결과의 내용과 설계의 시사점을 정리하면 다음과 같다.

먼저 요구분석을 통해 A고등학교 학습자들의 창작수업에 대한 경험과 수행능력은 교육과정에서 제시한 목표들을 이루기에는 어려운 것으로 분석되었고 이를 통해 프로그램을 설계할 때 학습자의 수준에 맞는 학습목표를 설정하고 단계별 학습을 통해 학습목표를 이룰 수 있는 내용으로의 구성이 필요하다는 시사점을 얻었다. 다음으로 학습자분석을 통해 학습자들의 창작수업에 대한 경험이 적으며 국악창작수업이 재미없다고 느끼고 있으며 국악창작에 필요한 토리와 장단에 대한 지식이 거의 없음을 확인할 수 있었다. 또한 국악창작에 대한 관심도가 매우 낮은 것도 확인할 수 있었다. 이러한 결과를 통해 학습자의 흥미를 끌 수 있는 내용으로의 설계가 필요하며 낮은 수준의 출발점으로서의 설계가 필요하다는 시사점을 얻을 수 있었다. 다음으로 환경 분석을 통해 음악감상수업이 진행될 음악실은 다른 사람에게 방해받지 않고 학습자 자신의 속도에 맞춰 창작활동을 진행하기에 적당한 환경임을 확인하였고 이를 통해 프로그램을 개발할 때 학습자별 수준에 따라 학습속도에 맞춘 내용으로의 구성이 가능함을 확인할 수 있었다. 마지막으로 과제분석을 통해 현재 수업에서 사용하는 교과서에 자진모리장단, 육자배기토리를 활용한 활동이 있음을 확인하였고 이를 통해 자진모리장단과 육자배기토리를 활용한 설계가 적절하다는 결과를 얻을 수 있었다.

2. 설계

분석단계의 결과와 설계의 시사점을 통해 학습목표 명세화, 평가도구개발, 교수전략 수립 등의 과정을 진행하였는데 10년 이상 경력의 현직 음악교사 3명, 내용 전문가 2명과 함께 설계단계를 진행하였다.

우선, 학습 내용은 연구가 진행되는 A고등학교에서 사용되는 음악교과서의 국악창작 단원으로 결정하고 그 내용과 2015개정 음악과 교육과정에서 제시한 내용체계에 맞게 ‘육자배기토리(The Yukjabaegitori)’를 활용하여 가사에 어울리는 자진모리(12/8박자) 4마디 창작하기’를 학습목표로 설정하였다. 설정된 학습목표를 이루기 위한 구체적인 하위기능들의 제시를 위해 [Figure 2]와 같이 하위 기능을 분석하고 구조화하였다.



<Figure 2> Sub-function analysis results to achieve learning goals

우선 분석과정을 통해 나타난 학습자들의 출발점을 기초로 삼아 박자 구성원리, 소박개념 이해하기, 민요의 다양한 조 이해하기, 육자배기토리 이해하기, 가사에 맞는 리듬 만들기, 육자배기토리 구성을 이동규칙 진술하기와 같은 개념을 이해할 수 있도록 단계별로 체계적인 과정을 구성하였다. 2015개정 음악과 교육과정에서 제시한 개념 중 장단, 장단의 세, 말 붙임새, 여러 지역의 토리, 시김새를 활용하였으며 성취기준 중 '음악의 구성을 이해하여 음악 작품을 만든다'와 '다양한 종류의 음악을 듣고 음악의 특징을 비교하여 설명한다'의 내용을 포함했다.

교수전략단계는 학습내용과 학습활동을 효과적으로 진행할 수 있는 교수전략과 이에 따른 교수매체 선정이 진행되었다. 학습자 대부분이 국악과 국악 감상에 대한 관심도와 흥미도가 낮기 때문에 Keller의 ARCS이론의 하위전략을 통해 교수전략을 세웠다. 우선 학습자들의 주위집중을 위해 평소 수업 때 사용하는 교과서 대신 워크북을 개발하기로 결정하였다. 워크북의 내용은 하위 기능 분석 결과를 통해 만들어진 내용을 바탕으로 하며 주위집중, 관련성, 자신감, 만족감의 하위전략들을 사용하여 설계 전략을 구성하였다. 그 내용은 <Table 3>과 같다.

<Table 3> Design Strategy based on ARCS Model

ARCS	Sub-Strategy	Design Strategy
Attention (A)	Perception Awakening(A1)	Developing a workbook featuring foreign characters who want to compose Korean music for a new approach and characters that help solve problems
	Inquisitive Awakening(A2)	Providing self-directed problem solving opportunities
	Changeability (A3)	Presenting a variety of music materials to help creation.
Relevance (R)	Goal Orientation(R1)	Encouraging to define the content of the lesson over and over again
	Motif Matching(R2)	Organizing content to expect successful learning and positive results
	Intimacy(R3)	Organizing content using colloquial language rather than written language to feel learning contents and concepts intimately
Confidence (C)	Learning Requirements(C1)	Providing Repetitive assessment and feedback in the learning Process
	Chance of Success(C2)	Setting difficulty level so learners can have positive expectations
	Personal Control(C3)	Establishing an assessment to solve and solve the problem

ARCS	Sub-Strategy	Design Strategy
Satisfaction (S)	Intrinsic Reinforcement (S1)	Setting a starting point for the learner's level and set various steps to achieve the learning goal
	External Reinforcement (S2)	Providing positive feedback on learner's efforts
	Fairness(S3)	Developing rubric with consistent evaluation criteria

3. 개발

개발단계를 통해 학습목표를 보다 효과적으로 달성하기 위한 교수자료 개발, 문제 개발, 평가항목 개발 등을 진행하였다. 설계단계를 통해 국악창작수업을 위한 교수자료로 학습자가 자기주도적으로 학습을 할 수 있는 워크북의 개발이 적당하다 여겨져 개발과정을 통해 국악감상수업을 도울 수 있는 워크북개발을 하였다. 특히 국악감상수업에 대한 흥미도가 낮은 학생들을 위해 '바비(Bobby)와 함께하는 육자배기토리 가락 만들기'라는 제목의 워크북을 개발하였다.

워크북의 학습 내용은 설계단계를 통해 제시된 '학습목표를 이루기 위한 하위 기능 분석 결과'를 토대로 구성하였다. 또한 학습자들의 국악창작수업의 동기를 증진시키기 위해 세운 전략들을 활용하여 내용을 구성하였다. 특히 학습자들의 학습 동기 증진을 위해 설계단계에서 나타난 ARCS의 하위요소인 주의집중, 관련성, 자신감, 만족감 설계전략을 활용하였다.

우선 주의집중을 위해 [Figure 3]을 통해 볼 수 있는 것처럼 국악과는 어울릴 것 같지 않은 외국인 캐릭터를 배치해 학습자와 외국인 캐릭터가 대화하듯 구성하여 학습자가 호기심을 갖고 주의집중 할 수 있도록 개발하였으며 캐릭터의 반복된 질문을 통해 학습이 진행되게 구성하였다. 또한, 분석단계를 통해 나타난 학습자의 수준에 맞는 다양한 악보 자료를 제시하였다.

다음으로 학습자의 자신감을 위해 학습자 스스로 문제를 풀고 학습의 속도를 제어할 수 있도록 개발하였다. 학습 내용을 정확히 이해할 수 있도록 반복해서 학습의 내용을 정의할 수 있는 다양한 방식의 퀴즈들을 제시하였고 학습자 스스로 문제의 답을 확인할 수 있도록 구성하였다. 이를 위해 문제 푸는 것을 돕는 외국인 캐릭터 '바비'와 문제에 대한 답을 주는 선생님 캐릭터 '알파코'를 사용하였고 이러한 과정을 통해 학습자들이 스스로 문제 해결함을 통해 자신감을 향상시킬 수 있도록 구성하였다. 또한

교사가 수업을 진행하는 방식이 아닌 학습자들이 워크북을 통해 학습함으로 학습의 속도를 스스로 제어할 수 있도록 워크북을 구성하였다.

Let's Check what notes are made of Yukjabaegitori!!!

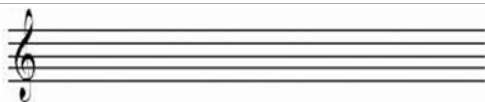


Let's scan this QR code using your phone!
Check it out!



Watch the clip and try to answer the following questions.

Q.1 Answer the tori of the song in the clip, and write the three notes of yukjabaegitori in the score below.



()Tori

On 5 page, teacher Alphako will let you know the right answer! Move! Move!! Move!!!



The answer on the 3page

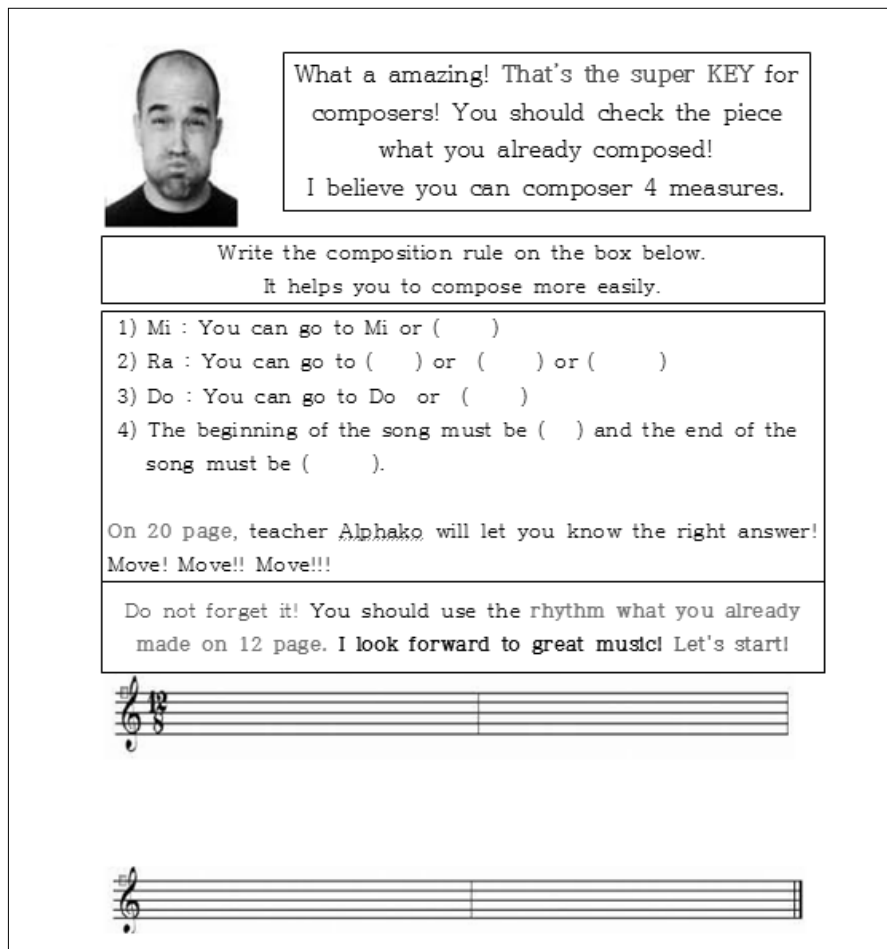


Hi~ I am a teacher Alphako~
I will let you know the right answer!



[Figure 3] Workbook Learning Contents 1

마지막으로 학습자의 만족감과 관련성 향상을 위해 학습자들이 워크북의 내용을 따라가기만 하면 학습목표를 이룰 수 있으리라는 기대를 가질 수 있도록 캐릭터의 대사들을 구성하였다. 이는 [Figure 4]를 통해 확인할 수 있다. 또한 학습자의 학습에 대한 이해도를 확인할 수 있는 진단평가, 형성평가, 총괄평가를 포함하였으며 학습하고 있는 내용만 잘 이해한다면 결국 학습목표를 이룰 수 있도록 하위기능분석에 따른 학습 내용을 구성하였다. 또한, 학습자들이 평가 기준을 이해하고 일관성 있는 평가를 할 수 있도록 워크북에 평가를 위한 루브릭을 제공했다.



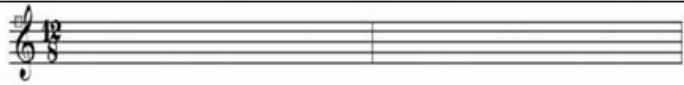
What a amazing! That's the super KEY for composers! You should check the piece what you already composed! I believe you can composer 4 measures.

Write the composition rule on the box below.
It helps you to compose more easily.

1) Mi : You can go to Mi or ()
2) Ra : You can go to () or () or ()
3) Do : You can go to Do or ()
4) The beginning of the song must be () and the end of the song must be ().

On 20 page, teacher Alphako will let you know the right answer!
Move! Move!! Move!!!

Do not forget it! You should use the rhythm what you already made on 12 page. I look forward to great music! Let's start!





[Figure 4] Workbook Learning Contents 2

IV. 연구 방법 및 연구 결과

본 연구의 목적은 학습에 대한 흥미도를 높일 수 있는 국악 창작 수업 자료를 ADDIE모형과 ARCS모형을 기반으로 개발하고 그 효과성을 확인하는 것이다. 이에 분석, 설계, 개발과정을 통해 개발된 자료의 효과성을 검증하기 위해 A고등학교에서 효과성을 검증하는 실험을 진행하였다.

1. 연구대상

본 연구의 대상은 일반계 A고등학교에 1학년에 제학중인 4개 반 95명의 학생이다. 연구를 위해 수업 때 워크북을 사용한 실험집단 2개 반 46명, 전통적 수업 방법으로 수업을 진행한 통제집단 2개 반 49명으로 나누어 2019년 8월 ~ 9월 사이 총 4차시에 걸친 수업을 진행하였으며 사전검사, 수업, 사후검사의 단계로 실험을 진행하였다.

2. 연구의 절차

<Table 4>를 통해 확인 할 수 있는 것처럼 1주차는 연구대상들의 국악창작수업 학습 흥미도의 사전 검사를 진행하였다. 2~3주차에는 실험집단, 통제 집단 모두 창작을 위한 리듬 만들기, 곡 만들기 수업을 진행하였다. 실험집단의 수업은 개발된 도구를 사용하여 학습자가 스스로 워크북의 문제를 해결하는 과정으로 진행되었고 학습자들이 질문이 있으면 손을 들어 교사에게 개인적으로 질문하고 교사는 답변을 해주는 과정으로 진행되었다. 통제집단의 수업은 교과서에 제시된 내용을 교사가 설명해주는 전통적인 수업 방식으로 진행되었다. 마지막 주차에는 학습자들의 개발된 국악창작수업자료와 학습 흥미도의 관계를 확인하기 위해 학습 흥미도 조사를 하여 집단간 결과를 비교함으로써 국악창작수업자료의 학습 흥미도에 대한 효과성을 검증하는 절차를 거쳤다.

<Table 4> Research Procedure

week	Contents	
	Experimental Group	Control Group
week 1	Pre-test of interest in Korean traditional music creation class	
week 2	Rhythmic-making classes using newly developed tools	Rhythmic-making classes through traditional teaching methods
week 3	Music-making class using newly developed tools	Music-making class using through traditional teaching methods
week 4	Class Interest Survey Open Questionnaire	Class Interest Survey Open Questionnaire

3. 검사도구

학습자들의 수업에 대한 흥미도를 확인하기 위해 Keller(1987)의 CIS(Course Interest Survey)를 본 연구에 맞게 번역하여 사용하였다. CIS의 하위요인은 주의력, 관련성, 자신감, 만족감이며 Likert Scale 5점 척도로 구성되어 있으며 주의집중 8문항, 관련성 9문항, 자신감 8문항, 만족감 9문항으로 구성되었다. 또한 워크북과 워크북을 사용한 수업에 대한 의견을 수합하기 위해 국악창작수업에 대한 학습자 및 교사의 생각을 확인할 수 있는 문항을 개발한 개방형 질문지를 사용하였다. 설문을 통해 수집된 자료는 SPSS WIN 20.2ver을 활용하여 독립표본 t-검증으로 분석하였다.

4. 검사결과

가. 수업 흥미도의 기술 통계

국악창작수업자료의 효과성 검증을 위한 학생의 수업 흥미도 수준을 측정한 평균, 표준편차는 <Table 5>와 같다.

<Table 5> Descriptive Statistics on Investigation of Class Interest for Effectiveness test of Korean Traditional Music Creating Class Material

Section		Pre-test		Post-test	
		G1	G2	G1	G2
		M(SD)	M(SD)	M(SD)	M(SD)
Subject(n)		49	46	49	46
Factors		Pre		Post	
Class Interest Test	Attention	2.91(.72)	2.99(.34)	3.14(.62)	2.63(.75)
	Relevance	3.02(.82)	3.03(.71)	3.72(.59)	2.82(.61)
	Confidence	2.96(.71)	2.99(.34)	3.59(.54)	2.88(.45)
	Satisfaction	3.00(.59)	3.14(.68)	3.62(.50)	2.97(.65)

G1(Experimental Group): The group that applied the newly developed material

G2(Control Group) : The Group that does not apply the material

사전검사에서 실험집단의 주의력에 대한 평균은 2.91, 표준편차는 .72이며, 관련성의 평균은 3.02, 표준편차는 .82이다. 자신감에 대한 평균은 2.96, 표준편차 .71이며, 만족감의 평균은 3.00, 표준편차는 .59이다. 통제집단의 주의력에 대한 평균은 2.99, 표준편차는 .34이며, 관련성의 평균은 3.03, 표준편차 .71이다. 자신감에 대한 평균은 2.99, 표준편차 .34이고, 만족감은 평균 3.03, 표준편차 .71이다. 사후 검사에서는 실험집단은 주의력에서 평균이 3.14, 표준편차 .75이며 관련성의 평균은 3.72, 표준편차 .59이다. 자신감에 대한 평균은 3.59, 표준편차 .54이며, 만족감에 대한 평균은 3.62, 표준편차 .50이다. 반면, 통제집단의 사후검사에서 주의력의 평균은 2.63, 표준편차 .75이며, 관련성의 평균은 2.82, 표준편차는 .61이다. 자신감에 대한 평균은 2.88, 표준편차는 .45, 만족감에 대한 평균은 2.97, 표준편차는 .65이다.

나. 효과성 검증을 위한 사전-사후 독립표본 t검정 결과

국악창작수업자료의 효과성 검증을 위한 학생의 수업 흥미도를 알아보기 위해 실시한 CIS의 4가지 하위요소에 대한 집단별 사전-사후 독립표본 t검정 결과는 <Table 6>과 같다.

<Table 6> Results of t-test Analysis of Pre-test and Post-test for Class Interest of two Groups

Sub- Factors		Group	t	p-value
Pre-test	Attention	G1	-.704	.483
		G2		
	Relevance	G1	-.073	.947
		G2		
	Confidence	G1	-.324	.746
		G2		
	Satisfaction	G1	-1.067	.289
		G2		
Post-test	Attention	G1	6.27	.000*
		G2		
	Relevance	G1	6.49	.000*
		G2		
	Confidence	G1	-3.573	.001*
		G2		
	Satisfaction	G1	5.36	.000*
		G2		

* p<.05

사전검사에서 실험집단과 통제집단의 t 통계값은 주의력 -.704, 관련성 -.073, 자신감 -.324, 만족감 -1.067이며 유의확률은 주의력 .483, 관련성 .947, 자신감 .189, 만족감 .289로 유의확률이 .05를 넘기 때문에 영가설을 채택할 수 있으며, 두 집단이 동질집단으로 보인다. 하지만 사후 검사에서 실험집단과 통제집단의 t 통계값은 주의력 6.27, 관련성 6.49, 자신감 -3.573, 만족감 5.36으로 나타났다. 또한 네가지 하위 요소의 유의확률이 모두가 .00으로 나왔다. 이로서 유의확률이 .05보다 낮기 때문에 영가설을 기각할 수 있으며, 두 집단이 동질집단으로 볼 수 없어 개발된 국악창작자료가 학습자들의 수업 흥미도에 유의미한 영향을 주었다고 할 수 있다.

다. 개방형 설문 결과

개방형 질문지를 통해 워크북과 워크북을 활용한 수업에 대해 자유롭게 의견을 받았는데 그 결과는 다음과 같다. 우선, 실험집단 학생 중 68.4%의 학생은 수업에 대한 긍정적인 답변을 주었는데 그 내용을 보면 주로 흥미 있고 재미있는 수업이었으며, 의미 깊은 수업이었고 좋은 경험을 준 수업이라는 이었다는 응답이었다. 하지만 31.6%의 학생은 수업에 대해 부정적인 의견들을 주었는데 그 내용들을 대부분이 수업이 어려웠고 힘들었다는 내용이었다. 통제집단의 학생들의 응답은 긍정적인 내용과 부정적인 내용이 거의 1:1의 비율로 응답되었다. 긍정적인 응답에서는 비론 실험집단보다는 응답 비율이 낮았지만 재미있었다는 내용과 유익했다는 응답이 주를 이루었고 선생님의 설명이 큰 도움이 되었다와 같은 선생님의 역할에 대한 답변들도 볼 수 있었다. 부정적인 응답은 내용은 대부분이 창작이 쉽지 않고 어려웠다는 응답이었다.

교사의 응답 결과는 다음과 같다. 먼저 평소 사용하는 교과서가 아닌 새로운 자료인 워크북 사용이 학습자들의 흥미와 호기심을 일으켰으며, 워크북을 통해 학습자들 스스로 학습할 수 있어 학생들이 보다 집중할 수 있었다고 답하였다. 또한 워크북을 활용하니 교사가 학습자를 개별적으로 보살피며 진행사항을 체크할 수 있었고 학습자들이 능동적으로 학습에 참여하여 실제로 음악 만들기가 이루어질 수 있었다고 답하였다. 평소 국악창작수업에 부담을 갖고 있던 교수자는 이러한 학습자들의 태도변화를 보고 수업에 대한 자신감을 갖게 되었다고 답하였다. 또한 국악창작수업을 생각하게 되면 수업자료가 없어서 막연했는데 학습목표를 이루기 위해 체계적으로 내용이 구성되어 있는 워크북이 있어 보다 편리하게 수업을 준비할 수 있었다고 답하였다.

하지만, 학습자들이 워크북을 통해 스스로 학습하는 과정에서 교사가 어디까지 개입을 해야 하는지에 대한 구체적인 제시가 없어 어려움을 느꼈고, 워크북을 사용했음에도 여전히 창작방법을 어려워하는 학습자들을 위한 보다 더 기초적인 내용의 추가가

필요하다고 답하였다. 또한, 작곡하면서 주의해야 할 점을 자세하게 체크 수 있는 리스트가 있으면 학습자들이 보다 편리하게 사용할 수 있을 것 같다는 응답을 하였다.

V. 결론 및 논의

본 연구를 통해 국악창작수업의 흥미도를 높일 수 있도록 ADDIE모형을 활용한 ARCS기반 국악 창작 수업 자료를 개발하였다. 개발된 자료의 효과성을 확인하기 위한 실험을 진행하였고 CIS를 통해 수집된 내용을 분석한 실험결과는 다음과 같다. 첫째, 실험결과 개발된 워크북을 사용한 집단이 그렇지 않은 집단에 비해 주의력, 관련성, 자신감, 만족감 모두 유의미한 결과를 보였다. 이를 통해 개발된 워크북이 학습자들의 국악창작수업에 대한 흥미도를 높이는데 효과적이었다는 결과가 나왔다. 개방형 설문을 통해 실험집단의 68.4%, 통제집단의 약50%가 작곡수업이 재미있었고 의미 있었다고 응답했고 실험집단의 31.6%와 통제집단의 약 50%가 창작수업이 힘들고 어려웠다는 답변을 하였다.

마지막으로 수업을 진행한 교사와의 면담을 통해 막연했던 국악 창작 수업이 워크북 활용을 통해 구체화 할 수 있었고 학습자들을 개별적으로 지도할 수 있었으며 수업에 자신감을 갖게 되었다는 결과를 확인할 수 있었다. 또한, 교수자의 학습 개입에 대한 구체적인 제시가 필요하며 수업을 어려워하는 학습자들을 위한 기초적인 자료와 학습자가 스스로 체크할 수 있는 작곡에서 주의해야 할 체크리스트의 제시가 필요함을 알 수 있었다.

이러한 결과를 보았을 때 자료개발과정에서 진행된 학습자 분석의 결과 중 국악에 대한 인식에 대한 결과와 비교했을 때 많은 시사점을 준다. 학습자 분석을 통해 실험에 참여한 전체 95명중 73명이 국악에 대해 부정적인 인식을 갖고 있었으며, 국악창작수업은 재미없고 필요가 없으며 어려운 것이라는 생각을 갖고 있었음을 확인할 수 있었다. 하지만 4주간의 국악창작수업을 경험한 학생들 중 실험 집단의 68.4%, 통제 집단의 약 50%의 학습자가 국악창작 활동에 대해 긍정적인 응답을 했다. 또한, 집단 간 차이는 있지만 실험집단은 물론 통제집단의 학생들 모두 국악창작수업을 경험한 것이 큰 의미가 있었으며 재미있었다고 답하였다. 이러한 결과를 통해, 국악창작수업에 대한 학습자들의 부정적인 인식은 학습자가 그동안 국악창작수업을 제대로 경험하지 못했기 때문에 생긴 결과라고 여겨진다. 다시 말해 만약 학습자들에게 국악창작수업을 경험할 수 있는 기회가 반복해서 제공된다면 국악창작수업은 물론 국악에 대한 인식이 지금 보다는 보다 더 긍정적이 되고 다양한 장르의 음악에 대한 편견 없는 관

심이 생길 것이라 여겨진다. 이에 반드시 많은 교수자와 학습자를 위한 국악창작수업에 대한 후속연구가 이루어져 함을 강조하며 다음과 같은 제언을 한다.

첫째, 특히 학습자들의 국악창작수업에 대한 흥미도를 높일 수 있는 다양한 도구를 사용하는 연구가 필요하다. 본 연구에서는 워크북을 활용하였지만 웹기반, 스마트기기 기반으로 한 수업자료들이 개발된다면 스마트시대를 사는 지금의 학생들에게 더욱더 흥미 있는 자료들이 될 것이다.

다음으로, 다양한 단계의 국악창작수업자료의 개발이 필요하다. 학습자들의 국악창작에 대한 사전지식은 학습자 별로 다르기 때문에 학생맞춤형 창작수업이 진행될 수 있는 위계적으로 낮은 단계부터 고차원의 단계까지 구성되어 있는 자료개발에 대한 연구가 필요하다.

아직은 학교현장에서 국악창작수업이 활성화 되어 있지 않지만 국악창작수업에 대한 다양한 연구를 통해 활발한 국악창작수업이 이뤄지길 기대한다.

References

- 고재희 (2008). **통합적 접근의 교육방법 및 교육공학**. 서울: 교육과학사.
- 이인숙, 한승연, 임병노(2010). **교육공학·교육방법**. 서울: 문음사.
- 이은실 (1999). **우리가락을 통한 놀이노래 창작 학습 및 생활화 방안 연구**. 국악교육, 17, 103-183.
- Astleitner, H. & Lintner, P. (2004). The effects of ARCS strategies on self-regulated learning with instructional texts. Salzburg: Salzburg University Press.
- Berlyne, D. D. (1965). Motivation problems raised by exploratory and epistemic behavior, In S. Koch(Ed.), *Psychology: A study of science* (Vol.5). New York: McGraw-Hill.
- Bind, H. J. (2008). Supporting the distant student: The effect of ARCS-based strategies on confidence and performance. *The quarterly review of distance Education*, 9(2), 113-126.
- Brophy, J. (1988). Conceptualizing student motivation. *Educational Psychologist*, 18, 200-102.
- Cho, U. S. (2001). *The effects of awareness and action related to the environment through ARCS study strategies at elementary school*

- students*. Master thesis, Korea National University of Education.
- Dick, W., Carey, L., Carey, J. O. (2009). Systematic design of instruction, the 7th edition. Pearson Education.
- Driscoll, M. P. (2004). Psychology of learning for instruction (3rd ed.). NY: Allyn & Bacon.
- Ghil, H. J. (2001). *A research on the effects of ARCS model on motivation in social studies*. Master thesis, Seoul University.
- Hur, J. H. (2014). *A study of high school students' perception of Korean traditional music class: Focusing on the 1st year students going to general high schools located in Goyang city*. Master thesis, Chugye University.
- Jung, E. G. (2009). A study on elementary school teachers' recognition of Korean classical music education. *Journal of the Korean Music and Education*, 28, 183-212.
- Jung, G. S. (2009). The current situation and prospect of at secondary schools of Korean classical music education. *Journal of the Korean Music and Education*, 28, 213-248.
- Keller, J. M. (1983). Motivation design of instruction. In C. M. Reigeluth(Ed.), *Instructional-design theories and models: An overview of their current status*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- _____ (1984). The use of ARCS model of motivation in teacher training. In K.E. Shew(Ed.) *Aspects of educational Technology*, Volume <VII: Staff development and career updating. London : Kogan Page>
- _____ (1987). Motivation in cyber learning environments. *International Journal of Educational Technology*, 1(1), 7-30.
- Kim, J. S. (2015). *The effect of music composition classes applying ARCS motivation strategy on musical self-efficacy*. Master thesis, Gyeongin National University of Education.
- Kim, S. H. (2015). *Effects of traditional art appreciation class with ARCS model application on learning motivation and academic achievement of learners: Focused on the 5th graders in elementary school*. Master thesis, Ewha University.
- Korea Arts & Culture Education Service (2013). *Analysis of curriculum*

related to art instructor 's projects. KACES-1370-R001

- Kwon, K. S. (2016). *Developing and validating a game-based training program based on ARCS model.* Master thesis, Dankuk University.
- Kwon, Y. E. (2005). *The effect of ARCS strategy using e-learning on academic achievement in elementary school national language course.* Master thesis, Kongju National University of Education.
- Lim, Y. J. (2016). *The perception of middle and high school music teachers toward Korean traditional music education: focusing on musical activities.* Master thesis, Ewha University.
- Ministry of Education(2015). *Music curriculum.* No. 2015-74 [Supplementary 2]
- Moon, H. K. (2009). The instruction method of creating about Korean traditional music in elementary school using the call-and-response singing style of folk song. *Journal of the Korean Music and Education*, 27, 147-183.
- Oh, J. O. (2005). *The effects of ARCS strategies on learning motivation and learning attitudes in the instruction of Social Studies.* Master thesis, Busan National University of Education.
- Park, J. M. (2014). A study on the application of a creation activity of mal-butchimsae in elementary Korean traditional music. *Journal of the Korean Music and Education*, 37, 57-82.
- Park, J. O. (2007). Step by step lesson plan research for creative melody. *Korean Journal of Arts Education*, 5(1), 19-38.
- Ryu, J. H., Kim, M. J., Kim, S. Y., Kim, H. W., Son, C. H., & Im, K. (2013). *Instructional method and technology.* Seoul: Hakjisa
- Seels, B., & Richey, R. C. (1994). *Instructional technology*, Bloomington, IN: Association for educational communications and technology.
- Suh, M. J. (2017). *A Study on the Enhancement of Korean traditional music education of secondary music teachers training institution.* Doctor thesis, Dankuk University.
- You, S. M. (2018). A study on instructional contents for Korean music creation through the examination of Jeongak pieces. *Korean Journal of Research in Music Education*, 47(4), 85-105.

김경태

24 음악교육연구 제48권 4호(2019. 11)

Received: 31 August 2019, Reviewed(Revised): 29 September(2 October) 2019

Accepted: 20 October 2019, Published: 30 November 2019

Kyoungtai Kim: E-mail: ktjsshse@gmail.com

Teacher, Gugak National High School, 65, Gaepo-ro 22-gil, Gangnam-gu, Seoul, Korea