

텔레비전 프로그램을 활용한 音樂科 授業 指導 方法

— 섹여림 概念學習을 中心으로 —

黃 炳 勳

(本學會 總務理事・韓國教育開發院 研究員)

目	次
I. 緒 論	IV. 텔레비전 프로그램 活用 音樂科
II. 概念的 接近法에 의한 音樂 教授 方法	授業 指導 方法
III. 텔레비전 프로그램 開發	V. 要約 및 提言

I. 緒 論

1. 研究의 必要性 및 目的

全人教育을 指向하는 20세기 후반의 學校教育에 있어서 情緒教育의 核이라 할 수 있는 音樂教育의 重要性이 그 어느 때 보다도 강조되고 있다. 그러나 우리 나라의 音樂教育은 그 나름대로 發展을 해왔지만 質的인 面보다는 量的인 發展을 주로 해왔다고 볼 수 있다. 때문에 학생 스스로 문제 해결을 할 수 있는 기회를 제공하기 보다는 그러한 문제를 일일이 해결해 주는 떠먹여 주는 식의 技能練習爲主의 音樂教育으로 존재하게 되었다. 그러나 音樂教育 본래의 意味가 音樂의 本質概念理解, 폭넓은 音樂內容學習 및 技能學習 그리고 能動的이며 創意的인 教育으로 학생 개개인의 音樂性 및 音樂의 能力을 최대로 살릴 수 있는 教育인 것을 감안한다면, 이제는 그와 같은 在來式 教育方法에서 벗어나 보다 創意的이고 經驗的인 音樂教育으로서 質 向上을 위한 노력이 이루어져야 할 것이다. 이러한 노력에 더하여 근래에 와서 國民學校 音樂科의 教育內容을 概念中心教育으로 改善하려는 研究가 활발히 수행되고 있다. 概念中心教育은 音樂本質概念 理解를 통해 학생들이 音樂의 概念的 構造 및 상호관계들을 理解하여 音樂의 통찰력을 길러줌으로써 音樂的 問題에 부딪혔을 때 스스로 해결할 수 있는 能力을 길러주는 데 그 意義가 있다. 따라서 音樂의 基本概念要素인 음의 고저, 리듬, 음색, 형식, 섹여림, 스타일 등에 대한 內容을 학생 스스로 探究하고 創造하고 表現하며 즐기려는 자유로운 音樂學習活動을 유도해 줌으로써 폭발적으로 증가해가는 지식을 쉽게 理解하고 새로운 문제를 接觸을 때 현명하게 창조적으로 해결해 나갈 수 있는 教育이 될 것이다. 이 점을 감안하여 1981년에 개정된 우리나라 音

樂科 教育課程에도 이 概念的 接近方法을 채택하여 그 정신을 존중하면서 내용구성을 하기에 이르렀다.¹⁾

그러나 그와 같은 基本概念을 教授-學習에 概念的으로 接近하기란 그리 쉬운 일은 아니다. 現在의 상황을 돌이켜 볼 때 概念的 接近이 강조된 教育課程에 재래식 教授-學習方法이 이루어지고 있음은 音樂教育의 질 향상에 커다란 장애요소라 할 것이다. 그것은 音樂教育에 適用된 概念들에 대한 뚜렷한 定義를 밝히지 못하고 있고 그에 적절한 音樂授業案 및 學習資料들이 충분히 開發되지 못한다 그 원인이 있다고 하겠다. 아무리 좋은 音樂教育學의 概念 및 理論에 더한 教育課程이 있다 하더라도 그것을 實際적으로 적용할 수 있는 學習資料 및 效率인 學習方法이 결핍된다면 그 理論이 實際化되기란 어려운 일이기 때문이다. 때문에 教育課程에 內在되어 있는 概念을 보다 效率적으로 學習시키기 위한 教授-學習資料를 開發하여 수업에 활용할 수 있는 方法이 模索되어야 할 필요성이 제기된다.

本 研究는 概念的 接近方法에 기초한 現 音樂教育課程의 構成要素를 살펴보고 그 概念要素 중 “셈여림”에 대한 텔레비전 프로그램을 開發하여 授業에 活用할 수 있는 方法을 模索하여 音樂教育의 質 개선에 기여하고자 하는데 그 目的이 있다.

2. 研究內容

本 研究의 內容을 요약하면 다음과 같다.

- 첫째, 現 國民學校 音樂科 教育課程의 構成背景 및 構成要素를 살펴보고,
- 둘째, 概念學習原理에 더한 “셈여림” 學習을 위한 텔레비전 프로그램을 開發하며,
- 셋째, 實際學習에 效率적으로 活用할 수 있는 授業指導案을 構案한다.

II. 概念的 接近法에 의한 音樂 教授 方法

1. 音樂教育課程의 構成要素

音樂教育은 個個人的 美에 대한 追求와 理解의 向上圖謀 및 美的 判斷力과 創意力을 啓發하고 더 나아가서 音樂을 個人的 內的 表現 道具로서 利用할 수 있는 能力을 키우는 方向으로 이끄는 教育이다.²⁾ 이러한 音樂教育의 目標은 知的인 理解面, 技能的인 面, 情感的인 態度面 등 세가지로 분류할 수 있다. 즉 知的인 理解를 통해 音樂의 重要概念 및 要素를 알게 되고 技能的인 活動을 통해 演奏할 수 있고 듣고 읽을 수 있으며 解釋하고 創造할 수 있게 되며 이러한 經驗과 教育을 통해 音樂에 대한 態度와 價值觀이 형성되도록

1) 최종진, 『음악과 교육』(서울:선일문화사, 1984), p. 44.

2) 성경희, “포괄적인 음악교육: 음악교육 새방향” 『교육과정연구』 제 3집(교육과정연구회, 1984), p. 102.

하는 것이다.

이러한 音樂教育의 目標을 成就하기 위해서는 그 教育이 學生中心, 經驗中心, 그리고 創造中心의 授業이 되어야 할 것이다. 그것은 學生 個個人이 音樂授業의 주인공이 되어 진지하게 音樂의 世界에 들어가 알려고 노력하고 스스로 經驗하며 創造해내는 授業을 意味한다. 즉 學生들이 音을 가지고 직접 造作해보고 實驗해보고, 作品을 만들어 演奏해보고 그 分析을 통해 다른 사람의 것과 比較해보며 그것을 表現해 보는 등 音樂人으로서의 活動을 해가면서 音樂의 世界에 심취할 수 있는 授業活動을 意味한다. 이때 무엇보다 우선되어야 할 것이 音을 토대로 하는 經驗中心의 授業이 이루어져야 한다는 점이다. 여러 형태 및 종류의 音樂들을 많이 들려줌으로써 널리 經驗하게 하고 그것을 分析하고 批判하고, 만들어 보게 하는 그러한 授業이 병행되어야 비로소 學生 個人의 音樂의 世界가 形成될 수 있을 것이다.

이러한 授業이 展開되었을 때 學生은 자연히 각종 音樂活動에 있어서 創意的으로 接近하려는 思考가 生成되며 音樂教育의 本質인 創造의인 音樂教育이 이루어 지게 되는 것이다. 音樂의 創造란 作曲家만의 전유물이라 볼 수가 없으며 學生 個個人 누구나 할 수 있으며 또 하여야 되는 지극히 자연스러운 現象이기 때문이다.

이와 같은 論理에 터해 考案된 것이 J.S. Bruner(1963)의 構造中心 教科課程의 理論에 입각한 나선형 커리큘럼이다. Ronald B. Thomas (1971)에 의해 만들어진 나선형 커리큘럼은 MMCP*(Manhattanville Music Curriculum Program)가 중요시 하는 概念理解에 초점을 맞추어 音樂의 概念들을 構造化해 놓은 것으로 쉬운 概念들로부터 점점 어려운 概念들로 단계적으로 소개해 놓고 學生 個個人이 積極的인 音樂人으로서 音樂學習活動에 참여하도록 해서 다양한 音樂의 經驗에서 音樂 본래의 構造的 特性을 學生 스스로 創造的 發見에 의해 理解하고 概念化할 수 있도록 構成한 것이다. 이 때의 基本概念 構成要素를 「음의 고저(pitch)」, 「리듬(rhythm)」, 「형식(form)」, 「음의 세기(dynamics)」, 「음색(timber)」 5가지로 구분하고 가장 단순한 音樂에서부터 높은 차원의 音樂에 이르기까지 공통된 音樂的 機能을 가진다는 原理에 입각하여 學生들의 音樂 能力의 發達에 맞추어 놓고 있다. 이러한 MMCP의 나선형 커리큘럼의 教育的 效果가 입증되자 뒤따라 그 基本的 教育 입장을 취하여 하와이 音樂教育課程案(Hawaii Music Curriculum Program, 1974)이 발표되었다. 이 教育課程에서는 각각의 지도단계를 Zone 이라고 칭했고 音樂의 基本概念를 7개의 要素 즉 「음(tone)」, 「리듬」, 「멜로디」, 「화성」, 「형식」, 「조성(tonality)」, 「구조(texture)」로 規程하고 각 Zone I~VI까지 6단계로 나누어 構成하였다.³⁾ 그외 1978년 아리조나 音樂教育案에서 「음의 고저」, 「장단」, 「음의 강도」, 「음색」, 「형식」 등의 概念들로 構成要素로 삼았고, 1980년 Edelstein et al 이 音樂 커리큘럼을 構成할 때 基本概念를 「음의 고저」, 「장단」, 「음의 강도」, 「형식」, 「음색」, 「빠르기」 그리고 「스타일」 등 7가지로 추출하였다.

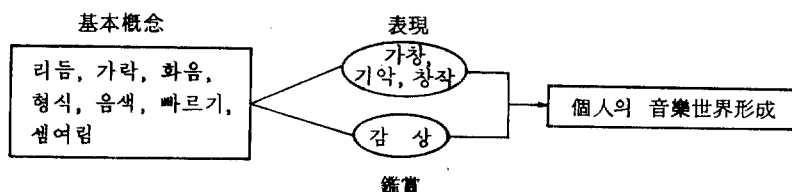
* M. M. C. P. : 미국의 포괄적인 음악교육 과정의 대표적인 모델 커리큘럼(R. B. Thomas, MMCP Synthesis : A Structure for Music Education, 1971. New York).

3) William Thompson, "Music Rides a wave of Reform in Hawaii," MEJ Vol. 56, No. 9, pp. 73-79.

교육과정	MMCP 나선형 커리큘럼(1971)	하와이음악 커리큘럼(1974)	아리조나 음악교육안(1978)	Edelstein et. al 커리큘럼(1980)	(종합안) 우리나라 교육과정(1981)
기본개념	• 음의 고저 • 리듬 • 형식 • 음의 세기 (셈여림) • 음색	• 음 • 리듬 • 형식 • 멜로디 • 조성 • 구조 • 화성	• 음의 고저 • 장단 • 음의 강조 • 음색 • 형식	• 음의 고저 • 장단 • 음의 강도 • 형식 • 음색 • 빠르기 • 셈여림	• 리듬 • 가락 • 화음 • 형식 • 음색 • 빠르기 • 셈여림

이와 같은 제반 理論들을 종합하여 1981년에 개정된 우리나라 國民學校 音樂教育課程에서 그 基本概念要素를 「리듬」, 「가락」, 「화성」, 「형식」, 「음색」, 「빠르기」, 「셈여림」 등 7가지로 추출하여 構成하였다.

현행 國民學校 音樂教育課程 構成要素別 內容은 다음과 같다.



〔그림 1〕 音樂教育課程 構成要素

2. 概念理解를 위한 音樂科 授業

가. 概念接近의 音樂授業

音樂教育에서 音樂의 基本되는 概念들을 배움으로서 學生들이 새로운 音樂的 문제에 부딪혔을 때 音樂적으로 解決해 나갈 수 있는 能力을 길러주어야 한하는데 그 基本理念을 둔 것이 곧 概念的 接近法이라고 했다.

이 概念的 接近法에 따른 授業으로 學生이 音樂의 수평선을 넓혀주는데 중요한 역할을 하는 매개체로서 그 効用성이 인정되고 있다. 音樂의 基本概念을 배운다는 것은 곧 音樂의 本質을 배운다는 뜻이며 새로운 音樂 전혀 接해보지 못했던 다른 音樂 등도 쉽게 接하고 理解할 수 있는 音樂의 能力을 길러주기 때문이다. 그것은 보다 광범위하고도 包括적인 모든 가능한 견해에서 시작하여 수준높은 전문적이고도 복잡한 것에 도달하도록 계획되어져 있으며 그 각각의 概念들은 이미 확립되어 있는 규칙들로 취급되어 學習되는 것이 아니라 각 學生들의 音樂的 견해내에서 解釋되도록 유도함으로써 學生 스스로가 探究해서 理解하도록 강조되고 있다. 따라서 解釋에 대한 책임은 學生 자신이 져야 하며 그러한 探究를 지도하는 책임은 教師와 教育課程이 맡게 되는 것이다. 音樂科教育課程에서 취

급된 概念은 “고유한 概念”과 “관용적인 概念”의 두 형태의 概念으로 이루어져 있다.

고유한 概念이란 音樂의 基本的 特性에 속하며, 관용적 概念은 그 시대의 실재를 다루는 내용 즉 音樂의 역사에 있어서 한 시대나 혹은 다른 시대의 作曲家에 의해서 고안되어 온 音樂에 대한 構造的 變遷을 다루는 것이다. 때문에 音樂授業時 이 두 概念을 혼동하지 않고 學習活動을 하는 것이 중요하다.

概念이란 쉽게 말해 한 人間이 어떤 사물이나 대상을 經驗한 뒤에 머리속에 남는 그들에 대한 자기 나름대로의 主觀的인 思考나 아이디어이다. 그런데 아이디어는 절로 얻어지는 것이 아니고 知覺하고 經驗한 어떤 사물이나 대상이 갖고 있는 가장 공통적인 속성이나 특성을 어떠한 범주에 묶으며 추리하는 過程을 거치면서 생기게 된다. 이 추리하는 過程은 물론 각 個人이 그 특정한 사물과 과거에 가졌던 經驗에서 추리된 그 어떤 概念과의 상호작용 이후에 일어나는 것이다. 때문에 音樂의 概念이란 音樂的 經驗을 통해서 얻어진 主觀的인 音樂的 意味나 아이디어라고 할 수 있으며 이 概念들은 音樂의 本質的인 속성이나 특성, 즉 音樂의 基本構造要因들과의 직접적인 그리고 폭넓은 經驗을 통해서만 얻을 수 있는 것이다.⁴⁾ 이러한 論理로 본 音樂科授業에서 概念的 接近法은 學生 個個人으로 하여금 音樂의 本質的 要因과의 직접적인 經驗을 통해 音樂的 概念을 發達시키도록 돕는 教授·學習方法이다.

나. 概念學習의 一般原理

드세코(J. P. DeCecco)는 概念을 공통적인 특성을 지닌 자극의 部類라고 하였다. Gagné는 概念을 個人的 學習力의 차원에서 설명하고 있다. 그는 概念을 어떤 자극을 통해 그와 공통적인 특성을 가진 어떤 部類, 또는 類目的 한 본보기로 확인하게 하는 能力, 또는 어떤 事態, 對象의 意味를 나타낼 수 있는 能力으로 規程할 때 概念을 學習한다는 것은 자극의 部類에 대해 공통적인 반응을 할 수 있는 能力을 획득함을 意味한다. 이와같은 概念의 속성이 조합되는 방식에 따라 概念의 類型은 接合概念, 離接概念, 關係概念의 3가지로 分類된다. 接合概念은 여러가지 속성가가 연결된 하나의 概念속에 “A”와 “B” 등의 형식으로 적절히 結合되어 있는 概念을 말하며 離接概念은 하나의 概念속에 포함되어 있는 몇가지 속성가가 “A 또는 B의 어느쪽인가?” 등의 형식으로 結合되어 있는 概念을 말한다. 끝으로 關係概念은 속성 사이의 어떤 특수한 관계로 정의되는 概念으로 보다 發展된 意味를 띠고 있다. MMCP의 概念分類에서 “고유한 概念”과 “관용적인 概念”으로 定義하였거니와 Gagné는 그와 같은 概念을 “具體的 概念”과 “定義的 概念”으로 分類하고 있다.

具體的 概念이란 자극상황의 집합에서 概念이 지시하는 것을 구체적으로 지적할 수 있는 能力을 말하며 이러한 能力은 보통 대상의 특성이나 위치를 지적하는 행위를 말한다. 定義的 概念이란 어느 특정부류의 대상사태 또는 關係의 意味를 表現할 수 있는 能力을 意味하는 것으로 이는 두개 이상의 단속'概念간의 關係를 지우기 때문에 關係概念이라 부를 수도 있는 것이다. 이제 그와같은 概念을 學習하기 위한 原理를 각 단계별로 제시해 보면

4) 성경희, “포괄적인 음악교육” 『교육과정연구』 제 4집(서울: 교육과정연구회, 1984), p. 102.

다음과 같다.⁵⁾

〈제 1 단계〉 學習者의 진술

學習者들은 때로 그 概念의 定義를 잘 기억하고 있을런지도 모르나 구체적으로 그 概念이 무엇을 意味하는 것인가는 모르는 경우가 있다. 이것을 정보나 지식은 될지언정 個人이 자유자재로 이용하고 활용할 수 있는 지식은 되지 못한다. 概念에 대한 정확한 理解란 그 概念의 예시를 바르게 할 수 있어야 함을 전제로 해야하기 때문이다.

〈제 2 단계〉 概念의 명확한 속성 제시

복잡한 概念일 수록 學習의 난이도가 높고 복잡한 知的 活動을 요구한다. 그러므로 복합 概念을 학습할 때는 사전에 그 概念의 속성가의 수를 명확하게 分析한 후 그들 속성간의 關係를 밝혀서 최우위에 있는 속성을 찾아야 한다.

〈제 3 단계〉 概念과 關聯이 많은 유용한 媒體 제공

效果的인 概念學習을 하기 위해서는 새로 學習시킬 概念에 선행하는 概念에 대한 언어 매체 학습이 새로운 概念學習의 시발행동이 되는 것이므로 이와 같은 始發行動의 言語媒體를 學習者에게 제시함으로써 效果的인 概念學習을 위한 授業方案을 설계할 수 있게 한다.

〈제 4 단계〉 概念에 대한 긍정사례와 부정사례 제공

概念의 긍정사례는 그 概念의 속성을 포함하고 있는 것이고 부정사례는 그 어떤 속성도 포함하고 있지 않은 것을 말한다. 때문에 부정사례를 제시함으로써 긍정사례에 대한 비교를 통한 概念 속성의 理解에 도움을 주게 된다.

〈제 5 단계〉 사례를 계속적이거나 동시에 제시

概念學習에 필요한 사례를 제시하는 데는 그 순서와 방법이 적절해야 한다. 사례제시의 방법은 同時的 제시, 繼續的 제시, 集中的 제시의 세가지 방법이 있다. Kates 등은 이 세가지 방법 사이의 概念學習效果를 검증하였는데 그 중 同時的 제시가 집중적 제시와 계속적 제시보다 효과가 높다는 結論을 제시하였다.⁶⁾

〈제 6 단계〉 概念에 대한 긍정사례제시 및 식별을 위한 질문 제공

概念을 一般化시킬 수 있고 자신의 能力에 따라 새로운 대상에 대해 概念的 반응을 일으킬 수 있도록 하거나 類似한 刺激간의 차이점을 찾아낼 수 있게 하기 위하여는 사례를 계속해서 제시하고 그것의 옳고 그름을 식별하기 위한 질문을 던짐으로써 강화를 일으키도록 한다.

〈제 7 단계〉 學習結果의 검증

學習者의 성취목표의 도달여부를 평가하기 위한 활동

〈제 8 단계〉 概念의 定義 및 概念의 例 확인

概念學習을 촉진시키고 고정화하기 위해서는 질문을 통해 學習者 스스로 定義를 내려보게 하거나 學習者 스스로 學習하고 있는 구체적 概念의 例를 發現하도록 해야 한다.

〈제 9 단계〉 강화제공

Carpenter는 概念의 학습속도는 강화를 집중적으로 많이 주는 것이 부분적인 강화보다

5) 홍성제, 『교수 학습의 과정』(서울:교육출판사, 1978), pp. 141-147.

6) S. L. Kates & L. Yudin, "Concept Attainment and Memory," (Journal of Educational Psychology, 1964), 55, p. 105.

더 빠르다는 것을 밝히고 概念學習을 위해서 제시되는 여러가지 사례에 대해 學習者의 반응을 일관성 있게 나타내도록 하는 것이 概念學習의 效果를 높인다고 하였다.⁷⁾

이 강화를 통해 概念의 精確한 理解와 응용이 가능해 지는 것이다.

지금까지 國民學校 音樂科 教育課程의 構成要素와 그 基本概念을 理解시키기 위한 概念學習原理에 대해 살펴보았다.

그러면 이와 같은 基本概念을 學習시키기 위한 하나의 방법으로 諸學習原理를 적용한 텔레비전 프로그램을 開發하여 授業에 직접 活用해 보기로 하자.

III. 텔레비전 프로그램 開發

1. 프로그램 開發의 背景

본 프로그램은 現行 國民學校 音樂科 教育課程의 構成要素인 7個 基本概念中 “셈여림”에 대한 3학년 概念學習用으로 開發되었다. 프로그램은 II장에서 살펴본 概念學習原理를 Gagné의 7단계 教授-學習過程에 代入하고 영상화의 基本要因을 적절히 배열하여 構成하였다.

이 章에서는 Gagné의 7단계 教授-學習過程에 프로그램을 영상화하기 위한 要因을 적용한 프로그램을 構成하여 그것을 活用하기 위한 授業모델을 構案해 보기로 한다.

가. Gagné의 教授-學習過程別 영상화 要因 적용

프로그램 構成의 基本要因으로 相對的 誘引度*와 相對的 理解度**라고 하는 두 가지 要因을 설정하며 프로그램 構成의 원칙을 세우고 있다. 相對的 誘引度 즉, 주의환기와 把知의 要因으로 흥미, 쾌감, 동일시를 제시하고, 理解度 要因으로서 Cue의 수, Cue의 fading, 화법, 질문의 제시, 그릇된 예 등을 제시하게 된다. 또한 설명시 언어의 타당도와 전문용어의 사용 등의 要因도 고려해야 한다. 그리고 誘引도와 理解도의 상호 작용의 要因으로 전달의 밀도, 수신자의 참여, 현실성, 계열성의 효과등 여러 요인을 들고 있다. 그러나 여기에서 문제가 되는 것은 이와 같은 諸 要因들을 감안하여 프로그램을 構成할 때 하나의 프로그램 속에 어느 정도의 概念의 量을 담을 것인가? 또 도입, 전개, 정리의 단계는 어떻게 밟을 것인가? 전개의 속도, 視覺化의 방법은 어떻게 할 것인가? 하는 점이었다. 이 점을 감안하여 教育 텔레비전 프로그램을 學校 授業 사태에서 일어나는 教授-學習過程에 따라 學習原理와 프로그램 構成要因들을 적용한 프로그램을 開發하게 되었다. 教授-學習의 過程이라 하면 일반적으로 가르쳐주는 活動을 뜻하는 教授와 學習者의 배우기

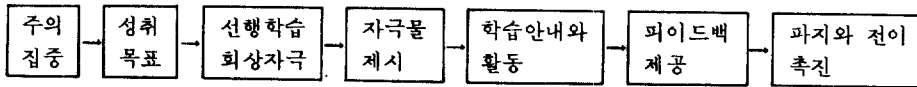
7) F. Carpenter, "Conceptualization as a Function of Differential Reinforcement" (Science Education, 1954) 38, pp. 284-294.

* 相對的 誘引度; 방송 message(프로그램 내용)가 수신자의 주의를 끌고 지속하는 정도(주의 환기, 파지)

** 相對的 理解度; 수신자의 이해 정도

위한 활동을 가르키는 학습의 두 활동이 교차되는 과정을 말한다. 이와같은 敎授-學習過程의 최적화를 기하기 위해서는 敎授理論과 學習理論에 대한 고려가 병행되어야 한다. 學習에 가장 기본적인 질문인 ‘학습이 무엇이며, 어떻게 일어나는가?’에 대해서는 누구나 同意할 수 있는 하나의 理論이 아직까지 정립되지 못하고 있으나, 근자에 와서 Gagné 를 비롯한 일부 敎育學者들은 학교 學習을 중심으로 學習을 糾明하려 하고 있다. 이의 영향으로 학교 학습의 場을 中心으로 한 敎授理論이나 敎育工學이 근래 크게 發達하고 있다. 效果的인 敎授를 하기 위해서는 먼저 학습과제를 학습 위계에 따라 分析하고 학습자가 그 과제를 학습하는데 필요한 先行學習 能力 즉, 내적 조건을 어느 정도 갖추고 있는가를 把握한 후 이를 토대로 외적 조건을 마련하여 제시해 주도록 해야 한다.

이러한 敎授場面에서 일어나는 일반적인 수업사태를 Gagné 는 다음과 같이 7 단계로 제시하고 있다.⁸⁾



(그림 2) 敎授-學習의 課程

각 단계별 활동내용과 텔레비전 프로그램 基本構成 要因과의 관계를 살펴보면 다음과 같다.

■ 注意集中

보통 注意集中 課程은 暫定的인 內的 상태, 즉 정신적 태세를 말하는데 일단 이러한 태세가 확립이 되면 일종의 통제 역할을 하게 된다. 때문에 學習의 興味를 刺戟시킨다거나 外的 刺戟의 어떤 특색을 選擇적으로 知覺하게 함으로써 학습자로 하여금 학습과제의 핵심이 되는 刺戟에 주의를 집중하게 하도록 하는 것이다. 학습자의 주의를 끄는 것으로 刺戟을 변화시켜 주는 방법이 있다. 예컨대 교실 수업에서 교사가 수업을 시작하기 전에 조용히 하라고 명령한다든가 칠판을 두드리는 것도 일종의 刺戟 변화를 주는 것이라 할 수 있다. 그러나 그와 같은 방법은 텔레비전 프로그램에 적용하기에는 效果的인 것이 못된다. 텔레비전 프로그램이 視聽者에게 提示되었을 때 일단은 그 프로그램 내용에 대한 興味를 끌어낼 수 있어야 하는 것이다. 그 한가지 방법으로 누구나 共感하며 興味를 느낄 수 있는 주제를 던져 주는 것이 있다. 그렇게 되면 視聽者는 주제를 통하여 프로그램 내용에 관심을 기울이게 되어 최초의 注意集中 効果を 거둘 수 있을 것이다. 또 내용과 관련되는 특이한 현상, 돌발사태, 재미있는 동작, 신기한 그림 등을 제시해 주는 것도 좋은 방법일 것이다. 이와 같은 注意集中을 위한 노력은 프로그램 첫 단계에서 시도하는 것도 중요하지만 프로그램을 전개해 나가는 중에도 중요부분마다 강조해 줄 필요가 있다는 것을 항상 염두에 두어야 한다. 일반적인 통신과정에서 注意集中을 방해하는 잡음은 항상 있기 때문이다.

8) R. M. Gagné, L. J. Briggs, "Principles of Instructional Design" (New York : Holt, Rinehart & Winston, 1979), pp.117-171.

■ 成就目標 提示

학습자에게는 학습이 끝난 후 학습자가 할 수 있는 成就行動을 구체적으로 제시해 주어야 한다. 성취 목표의 진술은 대상에 따라 다를 수도 있으나 제시된 成就目標은 수업 계획과 수업 지도를 위해서 또 학습을 끝내고 나서 학생들의 목표달성 여부를 점검하는데 기초가 되며 학습자의 동기 유발이나 피이드백을 위해서라도 필요하다.⁹⁾ 때문에 어떤 학습이든 학습자는 학습이 완료된 후에 무엇을 알게 되는지를 미리 感知해 두고 있는 것이 좋다. 특히 TV 프로그램의 경우 학습자 자신이 어디에 중점을 두고 학습을 해야 되는지를 알기 어려우므로 具體적인 成就目標을 제시해 줌으로써 학습자가 어느 부분에 주의를 집중해야 되는지를 알 수 있게 되는 것이다.

보통 교실 수업에서는 成就目標을 칠판에 적어 놓는다는가 직접 설명 등으로 제시하고 있으나 텔레비전 프로그램에서도 그와 같은 방법을 사용한다면 수신자(학습자)는 정확하고 구체적인 목표를 인지하기가 매우 어렵게 된다. 때문에 텔레비전 프로그램에서의 成就目標 제시는 학습 내용을 端的으로 나타내 주는 實物이나 實際事態 등에 간단 명료하게 표현한 단어를 질문이나 해설과 함께 제시해 줌으로써 수신자의 지루한감을 덜어 줄 수 있는 방안이 될 것이다.

■ 先行學習의 回想刺戟

學習이란 아이디어가 결합되어 하나의 系列을 유지하며 이루어진다. 새로운 학습을 한다는 것은 이미 학습했거나 經驗한 바 있는 보다 단순한 기능과의 결합이 본격적으로 이루어진다는 것이다. 따라서 새로운 학습이 성공을 거두기 위해서는 학습자가 이미 학습된 능력의 回想을 통해 새로운 학습과제에 接近해 가도록 해야 한다. 이때의 텔레비전 프로그램에서는 간단한 그림이나 선행 학습의 결과를 나타내 주는 화면을 제시하면서 직접 확인해 보도록 한다거나, 질문을 던져줌으로써 수신자(학습자) 스스로의 응답을 통해 기억을 되살릴 수 있도록 유도하는 것이 좋을 것이다.

■ 刺戟物 提示

학습에 대한 적절한 刺戟의 제시는 학습 내용을 잘못 인식한다는가 내용 전개의 模糊性을 미연에 방지해 주어 學習 效果를 높일 수 있다. 이와 같은 刺戟物의 제시는 텔레비전 프로그램에서 媒體의 특성을 십분 살릴 수 있는 좋은 기회가 되기도 한다. 즉 실물이나 모형, 사진, 그림 등을 비롯해서 실제 示範 및 實驗 등으로 제시될 수 있다. 특히 概念과 原理・學習 프로그램인 경우 내용과 관련되는 각종 예를 있는 그대로 제시해 줄 수 있어서 效果的이다.

■ 學習案內와 活動

이 단계에서 가장 일반적인 특성은 學習者를 學習 目標로 안내하는 것이다. 따라서 기대되는 學習의 결과를 念頭에 두고 學習者로 하여금 후에 당면하게 되거나 回想하는데 큐(Cue) 資源이 되는 사태의 예를 포함해서 학습 안내를 해 주어야 한다. 따라서 텔레비전 프로그램에서도 학습 내용에 대한 상세한 설명과 함께 각종 자료들이 제공되며 중간 중간 기억을 되살릴 수 있는 문제를 제기해 주고 實驗이나 示範을 통해 정확한 지식을 부여하

9) 유안진 譯, 『教授 學習의 本質』(서울:배영사, 1977), pp. 115-116.

教授 - 學習過程	概念學習 프로그램 構成模型	영상화 要因
	타 이 틀	
• 注意集中	• 큐를 제공한다 • (실제 사태의 여러 형태 제시)	• 빠른 화면 • 돌발사태 • 특이한 현상
• 目標提示	학습 방향 제시 • 학습 내용 설명(강조 사항) • 학습 결과 행동 제시	• 글씨 • 해설 • 발문
• 先行學習 回想	지난시간 회상 하위 개념 재생 재학습 식별을 위한 자극	• 지난 화면 재생 • 해설 • 발문 • 그림, 사진
• 刺戟物提示	예 제시 긍정적인 예, 부정적인 예 주요 내용 강조	• 에피소드 제공 • 효과(현장음) • 예문 • 실제 사태
• 學習活動	개념의 설명 속성, 보기에 대한 개념의 정의 차이점 관찰	• 시범, 실험, 실습 • 실물, 모형 제시 • 그림, 사진 제시
• Feedback	개념의 적용 속성확인 및 정반응에 의한 강화유도	• 지난 화면 재생 • 질문과 해설 • 실물 사태 제시
• 파지와 전이	개념의 예 제시 개념응용 형태 제시	• 실물 사태 제시 • 그림, 사진 • 글씨 • 효과 • 음악
	끝	

며 질문으로 학습된 내용을 확인할 수 있는 기회를 갖도록 하여 보다 오랫동안 기억할 수 있도록 유도해 주도록 한다.

■ 피이드(feedback)의 提供

학습자는 새로 학습한 成就 행동의 확인을 통해 학습 과제를 정확하게 기대 目標에 부응해서 학습해 가게 된다. 그러나 교실 수업에서는 교사가 학생에게 결과와 문제를 제시해 주고 학습자의 成就 정도를 확인할 수 있지만 텔레비전 프로그램 속에서는 受信者(學習者)의 反應程度를 측정할 길이 없다. 그것이 바로 一方的이라는 TV 매체의 短點이지만 그 短點을 해소하기 위해서도 수신자 스스로가 학습 내용을 回想해 보며 이해 정도를 가늠할 수 있는 기회가 제공되어야 할 것이다. 따라서 概念과 原理를 적용하는 예를 제시해 주고 실험이나 시범의 過程을 다시 한번 반복해 주거나 각종 자료를 동원하며 질문을 던져 줌으로써 스스로 응답해 볼 수 있도록 해야 할 것이다.

■ 把持와 轉移의 促進

모름지기 학습이란 배운 지식을 오래도록 記憶하여 여러가지 類似 狀況에서 올바르게 적용할 수 있도록 하자는데 그 目的이 있다. 일련의 내용이 제시되고 그 핵심이 되는 概念과 原理를 적용해 주게 되면 受信者(學習者)는 해당 내용에 대한 把持가 이루어 진다. 그 把持의 결과에 따라 기억 속에 보관되어 지며 기회 있을 때마다 回想이 이루어 지게 된다. 그렇게 되면 여러 상황에서 적절히 응용이 되며 轉移를 통해 일반화 되는 것이다.¹⁰⁾ 따라서 텔레비전 프로그램에서는 오래동안 기억 속에 심어 주기 위해 概念과 原理가 적용되는 각종 예들을 受信者(學習者)의 주변에서 쉽게 발견할 수 있는 사실을 중심으로 전시나 실제 사태의 방법으로 제시해 주게 된다.

2. 프로그램 構成

지금까지 II장에서 概念學習原理와 III장에서 Gagné의 教授-學習過程별 영상화 要因과의 관계에 대해 살펴 보았다. 이제 이와 같은 3가지의 基本理論들을 조합하여 프로그램 構成 모형을 만들어 보고 “셈여림” 學習프로그램을 構成해 보기로 한다 <표 2> 참조.

이와 같은 프로그램 構成模型에 따라 國民學校 3학년 대상의 “셈여림” 概念學習 프로그램을 다음과 같이 構成하였다. 프로그램의 특징은 解釋爲主의 내용 설명을 止揚하고 학생들이 쉽게 經驗하거나 상상할 수 있는 실제 상황들을 서로 비교해 가며 提示함으로써 학생 스스로 “셈여림”에 대한 구분과 그 概念을 理解하도록 한 점이다. 즉 크고 작은 소리를 내는 여러가지 물체의 움직임과 음향효과제시를 통해 소리의 크고 작음을 구분하도록 하였고, 또한 손쉽게 다룰 수 있는 리듬악기를 직접 演奏하는 장면제시를 통해 학생 스스로 해보고자 하는 의욕이 생기도록 유도하였다. 그리고 Feed Back으로 지난 화면 중 강한 인상을 주는 것을 선별하여 재생시켜 주었고 파지와 전이 부분에는 리듬합주 장면을 통해 점점세계(<)와 점점여리게(>)를 표시하는 부호를 은연중에 익히도록 構成하였다.

10) R. M. Gagné, & L. J. Briggs, "Principles of Instructional Design (New York: Holt, Rinehart & Winston, 1979), pp. 154-156.

〈표 3〉

프로그램 構成案

프로그램명	국민학교 음악 3학년	프로그램 주제	셈여림의 표현		
프로그램 목 표	센소리와 여린소리를 구별하고 신체적 표현으로 나타낼 수 있다.				
목표영역	개념학습	프로그램 형태	종합 구성		
전개단계	전 개 내 용	전 개 화 면	표현형태	시간	원고작성시 유의점
주의 집중 목표 제시 선행 학습 회상 자극물 제 시 학습 활동	타이틀 • S/S • 국민학교 음악 3학년 • 셈여림의 표현	• SM	• 음향	10 "	
	• 메아리(아—) (멀리 울려 퍼지는) • 다듬이 소리 (멀리에서 점점 가까이)	• 산, 하늘, 구름 • 집 ~ Z · I ~다듬질 하는 소리	• 음향 • 음향	5 " 5 "	
	• 소리의 크기는? • 어떻게 표현할까?	• 산+다듬질 • S/S	• 해설	5 "	• 질문 제시
	• 크고 작은 소리가 나는 실제 사태 제시	• 폭포수 • 물방울 • 자동차 떠나는 • 장난감 자동차 움직이는 • 비행기 뜨는 (멀어져가는) • 대형 기계 소리 • 소형 모터 소리 • 독수리 • 종달새	• 음향	25 "	
	• 작은 소리에서 갑자기 커지는 연주 • 소리의 변화는?	• 놀람교황곡 연주	• 음향 • 해설	20 "	• 질문 제시
	• 소리의 변화 알기 (소리의 크기에 따른 변화) • 신체적 표현	• 전자음악과 파형 • 합창단(들장미 합창) • 큰북 치는 어린이 • 작은북 치는 어린이 • 뽕버린 치는 어린이 • 트라이앵글 치는 어린이 • 손뼉치기(1사람) • " (2사람) • " (3사람) • " (4사람) • " (5사람) • " (10사람)	• 음향 • 해설 • 음향 (시범)	30 " 30 " 60 " 20 "	• 파형별 크기 설명 • 셈여림 구분 유도 • 악기 및 연주 형태에 따른 셈여림 구분 유도

전개단계	전 개 내 용	전 개 화 면	표현형태	시간	원고작성시 유의점
피이드 백 파지와 전 이 타이틀	• 소리의 변화에 따른 탐색	• 고요한 들판(평화로운) • 폭풍우치는 들판 (격정적인) • 지저귀는 새(아름다운) • 폭음을 일으키며 날으는 비행기(시끄러운)		40 "	• 평화롭고 걱정적 이며 조용하고 활달한 느낌 유도
	• 작은소리와 큰소리의 비교	* 지난화면 재생 —크고 작은 소리가 대비되는	• 음향	30 "	• 소리의 비교와 실제 동작
	• 작은소리 내기 > 신체적 • 큰소리 내기 > 표현	* 실로폰 치는 ~작게, ~크게	• 해설 (시범)	30 "	
	* 리듬합주 —점점세게 —점점여리게 타이틀	* 합주모습 • animation $\begin{array}{c} \diagup \\ \diagdown \end{array}$ • animation $\begin{array}{c} \diagdown \\ \diagup \end{array}$ (연주 중에 super)	• 음향 (시범) • 해설	60 "	• 생여림 기호 표시 • 사용도 설명
				6'10"	

3. 프로그램 製作

프로그램이 構成되면 그것을 映像化하여 媒體로 전달해 주기 위한 製作 절차를 밟아야 한다. 이 過程에서 비로소 원고가 작성이 되며 製作技法과 각종 기제 및 人的 資源이 동원이 되어 하나의 텔레비전 프로그램으로 만들어 진다.

프로그램 製作은 크게 세가지 단계로 이루어진다.

제 1 단계에서는 프로그램 構成案을 토대로 원고가 작성되고, 구체적인 검토를 통해 수정 보완되어 진다. 원고를 작성할 때에는 먼저 내용 선정시에 고려된 사항들을 재확인하게 된다. 그리고 受信者(學習者)가 흥미를 끌며 쉽게 이해할 수 있도록 내용을 전개해 나가게 된다. 이때는 다음 다섯가지 사항이 고려된다.¹¹⁾

첫째, 내용을 전개할 때 說明式으로 할 것인가, 혹은 質問式으로 할 것인가? 둘째, 語彙水準은 어느 정도로 할 것인가? 셋째, 어떠한 예가 적합하며 얼마 만큼의 예가 필요한가? 넷째, 해설과 화면구성과의 균형은 어떻게 유지할 것인가? 다섯째, 자료들은 무엇을 어떻게 처리할 것인가?

이와 같은 사항이 고려되어질 때 受信者(學習者)의 知覺이 쉽게 이루어져 效果的인 通信이 가능케 된다는 점을 감안한 것이다. 원고는 視覺의 要素를 순서대로 대사나 자막과

11) Kemp, J. E., "Planning & Producing Audio - Visual Materials" (N. Y. : Hopper & Row. 1980), pp. 6-7.

함께 일치되게 전개하는 것이다. 따라서 원고 작성시에는 특히 언어 表現과 화면 構成에 중점을 두고 생각해야 한다.

言語를 표현할 때에는 앞에서 진술한 일곱가지 사항을 고려하여 전개했다. 화면구성은 構圖, 連結, 移動의 측면에서 비교적 상세히 표현토록 하였다.

이렇게 臺詞, 畫面構成, 資料들이 표현된 원고가 작성되면 일련의 검토과정을 거치게 된다. 검토는 아래와 같은 네가지 관점에서 이루어진다. 첫째, 主題의 妥當性 검토, 이때는 主題와 내용과의 關聯性 및 誘引力 등을 확인한다. 둘째, 目標 陳述의 妥當性 檢討, 이때는 目標의 수준 세분화의 적절성, 진술의 정확성 등을 검토하게 된다. 셋째, 내용의 적절성 檢討, 이때는 學習位階, 用語 및 語彙水準, 階列性, 흐름, 時間按配 등의 측면에서 檢討된다. 넷째, 화면 처리에 대한 檢討, 이때는 시각자료의 적절성, 구조, 연결, 카메라 技法 등에 대한 檢討가 이루어진다. 이와 같은 관점에서의 檢討가 끝나면 잘못된 부분은 修正, 補完을 거쳐 원고가 확정된다.

제 2 단계에서는 확정된 원고를 중심으로 실제 프로그램 제작활동을 하게 된다. 원고에 제시된 화면 구성에 알맞는 촬영 장소와 대상을 결정하고, 제시된 순서와 시간에 맞게 편집이 이루어지며 미술자료(모형, 그림 등)가 만들어지고 錄畵를 통해 프로그램이 완성되어진다.

제 3 단계는 製作된 프로그램에 대한 평가를 하고 修正, 補完을 거쳐 최종적으로 프로그램을 완성하게 된다.

IV. 텔레비전 프로그램 活用 음악과 授業 指導 方法

1. 프로그램 活用 授業節次

텔레비전 프로그램을 活用한 教授-學習活動은 一般授業과 마찬가지로 授業目標 달성을 위해서 계획된 조건하에서 교사와 학생이 상호작용하는 過程이다. 그러므로 授業에 있어 텔레비전 프로그램의 活用은 어떤 우발적 사태에 의한 것도 아니고 기계적, 습관적으로 이용되는 것도 아니다. 그것은 빈틈없는 사전계획과 계속적인 점검이 요구되는 活動인 것이다. 이때 이루어지는 사전계획은 크게 單元別 指導計劃과 次時別 指導計劃을 수정하는 일이다.

單元計劃을 수정할 때 텔레비전 프로그램을 어느 次時에 活用할 것인가를 결정하는 것은 매우 중요한 일이다. 물론 프로그램 內容이 어느 特定한 次時の 目標과 內容이 일치되어 있을 때는 그 次時에 活用하는 것이 바람직 하다.

그것은 교사가 의도한 학습사태의 선정과 밀접한 관계를 맺기 때문이다. 즉 교사가 학습사태를 어떻게 計劃했느냐에 따라서 프로그램 活用 次時가 결정되어 진다.

次時計劃에서의 텔레비전 프로그램 投入時期와 目的은 교사가 의도한 授業目標에 따라 授業計劃을 어떻게 짜느냐에 따라 결정되어 진다. 텔레비전 프로그램을 40分 單位授業에

서 活用하기 위해서는 授業目的에 따른 그 活用目的을 분명히 해야 한다. 이것은 프로그램의 活用 目的에 따라 프로그램의 視聽前・後の 教授-學習活動이 달라질 수 있기 때문이다.

授業의 前半部에서 活用할 경우에는

첫째, 本時 學習에 필요한 사전 經驗을 상기시키거나 간접 經驗을 사전에 제시해 줄 필요가 있을 때

둘째, 프로그램의 內容을 문제사태의 제기로 활용할 필요가 있을 때

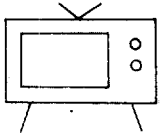
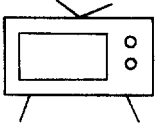
셋째, 프로그램의 內容을 本時 學習目標 接近을 위한 동기유발로 활용할 필요가 있을 때와 같은 目的으로 活用되며, 이때의 視聽後 教授-學習活動은 주로 프로그램의 內容을 本時の 학습내용과 관련하여 展開過程이 이루어지게 된다. 즉 프로그램의 內容과 관련하여 교사와 학생, 학생과 학생 사이에 진지한 토론이 이루어지도록 동기 형성이 이루어져야 한다.

한편, 後半部에 活用할 경우에는

첫째, 프로그램의 內容을 補充 또는 深化用으로 活用할 필요가 있을 때

둘째, 本時 授業에서 스스로 터득한 概念이나 原理에 대하여 프로그램의 內容을 통해서 피이드백을 시켜 줄 필요가 있을 때

셋째, 프로그램의 內容을 本時 학습의 整理內容으로 活用할 필요가 있을 때와 같은 目

전반부 투입	후반부 투입
시발점 행동 측정	
- 주의 집중 시키기 - 학습 목표 지시 - 선수 학습 기능 회상 - 중점 시청 내용 강조	- 주의 집중 시키기 - 학습 목표 제시 - 선수 학습 기능 회상
TV 시청 	학습 활동 전개
- 중점 시청 내용 확인 - 학습 활동 전개 - 피이드 백 제공	- 중점 시청 내용 강조 - TV 시청  - 중점 시청 내용 확인 - 피이드 백 제공
학습 성취 평가	

(그림 3) TV 프로그램 활용 수업 모델

의으로活用되며, 이 때의 視聽前 教授-學習活動에서의 展開過程은 그 시간의 授業目標達成을 위한 가장 核心的인 活動이 되도록 해야 한다.

이와 같이 프로그램 活用目的別 投入時期의 결정에 따라 텔레비전 視聽前活動, 視聽中活動, 視聽後活動이 계속되어지게 됨으로써 單位時間授業計劃이 완전히 이루어지게 되고 授業活動에 들어가게 된다. 이때의 活動을 Gagné의 教授-學習過程에 더해 그 授業節次를 앞의 (그림 3)와 같이 提示할 수 있다.

2. 프로그램 活用 授業指導案

지금까지 Gagné의 教授-學習過程과 概念學習原理 및 그 영상화 要因을 적용한 “셈여림” 概念學習 프로그램을 開發하고 그것을 活用하기 위한 授業節次에 다른 實際授業指導案을 作成해 보기로 한다. 먼저 本考에서는 “셈여림” 概念學習을 2時間分의 單位時間으로 計劃했고 소리의 크고 작음을 구분하고 신체적 표현을 해보는, 本 프로그램을 첫째 시간 後半部에 投入하는 次時計劃을 수립한다. 그리고 授業指導를 위한 例示는 한국교육개발원에서 開發한 “새 授業方法 시범자료”의 內容을 참고로 했음을 밝혀 둔다. 먼저 각 學習 단계별 主要活動中 텔레비전 프로그램 投入에 필요한 부분에 대해 살펴보기로 한다.

■ 중점적으로 視聽할 內容 강조 : 텔레비전 프로그램은 항상 일정한 속도로 유지되며 질문과 Feedback에 일일이 응답할 時間을 얻기가 힘이 든다.

그리고 화면이 작고 수동적이며 일방적이라는 단점도 있다. 때문에 교사는 수업목표 달성을 위한 텔레비전 活用目的에 따라 학생으로 하여금 관심은 갖도록 프로그램이 갖는 주요내용을 視聽前에 미리 제시해 줌으로써 생각할 수 있는 端緒의 方向을 제공받을 수 있도록 해야 한다. 그 방법을 질문형식 혹은 판서로 할 수 있다.

■ 텔레비전 시청 : 학생들이 텔레비전을 視聽하기 시작하면 교사는 視聽에 방해가 되는 어떠한 活動은 해서는 안된다. 즉 視聽中에 보충설명을 한다면 판서 또는 과제검사 등과 같은 行動은 학생들의 주의를 산만하게 만들기 때문이다. 그러나 텔레비전 옆에서 視聽하면서 중요한 장면이나 내용이 나오면 지시봉으로 가리켜 주는 것과 같은 행동은 학생의 주의를 더욱 집중시키게 하는 效果를 얻을 수 있다. 또한 학생들은 프로그램 내에서 어떠한 질문이나 要求가 있을 때에는 응답하거나 행동을 따라서 해보는 것은 바람직한 것이다.

■ 중점적으로 視聽한 內容 확인 : 프로그램 視聽이 끝나면 교사는 視聽前에 강조했던 內容 즉 視聽中에 중점적으로 관심을 갖도록 한 부분에 대해서는, 질문이나 행동을 통해 확인하면서 중요한 概念을 정리시키도록 한다. 그 외에 視聽한 內容을 바탕으로 思考할 수 있는 端線를 提供해서 학생들의 思考活動을 촉진시키도록 한다.

〈표 4〉

授業 指導案(例示)

대상학년	3학년	단원명	셈여림	차시	1차시
프로그램 주제	셈여림의 표현		프로그램 투입 단계		후반부
프로그램 목표	소리의 크고 작음을 구분하고 신체적 표현으로 나타낼 수 있다				
단원지도 계획	차 시	제 재	주요활동 및 내용		
	1	•셈여림 구분 •신체적 표현	•센소리와 여린소리를 내는 주변 상황 제시 •악기를 이용한 셈여림 소리 표현		
	2	•셈여림 기호 이해 •음악적 활용	•기호의 의도와 이용도 이해 •음악에서의 셈여림 활용 예 확인		
수업목표	•여러가지 소리를 듣고 셈여림의 변화를 구분할 수 있다 •셈여림의 변화를 즉흥창작 또는 연주를 통하여 표현할 수 있다 •악곡 속에 표시된 셈여림 기호를 읽고 음악활동에 활용할 수 있다				
학습단계	시간	학 습 내 용			지도상의 유의점
		교 사	학 생		
•주의집중 시키기	1' 1' 1'	•지시봉으로 칠판을 세게 3번 두드린다 •다시 약하게 3번 두드린다 *소리의 크기는? •운동장을 가리키며 *저쪽에 있는 친구를 부를 때 어떻게 불러야 할까? *그러면 옆에 있는 친구를 부를 때는?	•교사에게 집중한다 •함께 대답한다 - 처음—크고 - 나중—작다 •운동장을 바라본다 •함께 대답한다 —크게 —작게		*짧게 진행한다
•학습목표 제시	1'	•소리의 크고 작음을 무엇이라 할까요? •어떻게 표현할까?	•교사의 발문을 들으며 칠판으로 집중한다		•판서한다(의문형으로)
•선수학습 기능회상	2'	•우리 주변에서 큰소리를 내는 것과 작은 소리를 내는 것은? •점점 세게 들리는 소리와 점점 여리게 들리는 소리의 예는?	•발표한다 —자동차, 기계, 비행기 —새소리, 물방울 소리 등등 •발표한다 —멀리서 달려오는 기차 소리 —하늘을 날아오르는 비행기 소리 등등		•응답대로 정서한다 •계속 응답이 나올 수 있도록 유도한다 •생각할 여유를 주며 예를 들어 준다 •응답대로 정서한다

학습단계	시간	학 습 내 용		지도상의 유의점
		교 사	학 생	
• 자극제시	1'	• 각자의 목소리 크기를 비교해 보자 • 누구의 목소리가 큰가? • 또 누가 작은가? • 유리컵과 공을 떨어뜨리면 소리의 차이는 어떠할까?	• 동시에 소리를 지른다 • 발표한다 • 비교해서 발표한다	• 주의 환기 • 긍정적인 수용 • 실물을 제시하여 상상하게 한다
• 학습활동	20'	• 노래를 듣고 크고 작음의 변화를 살펴 보자 * 교사의 범창 • 느낌을 말해 보자 • 악기를 이용해서 소리 내기 —작은소리와 큰소리 —점점 크게 —점점 작게 • 손뼉을 쳐보자 —함께 치기 —한 사람, 두 사람... 계속 연이어 치기 • “학교” 노래 부르기 (세계) —합창 —합주 —손뼉 • 느낌 발표하기 • 각 악절별로 세계, 작게 부르기 —손뼉치기 —발 구르기 —악기 연주 • 각 악절별로 점점크게, 점점 작게 부르기 • 느낌 발표하기 * 셈여림의 정의 • 점점 세계, 점점 여리게, 표시기호로 제시 • 다음 차시에 학습할 내용 강조	• 교사의 노래를 듣는다 • 비교해서 발표한다 —작을 때의 느낌 —클 때의 느낌 • 준비된 큰북, 작은북, 탬버린, 트라이앵글을 교사의 시범에 따라 연주해 본다 • 교사의 지시대로 손뼉을 친다 • 손뼉을 치거나 악기를 연주하며 노래 부른다 • 발표한다 • 연주한다 • 연주한다 • 발표한다	• 같은 노래를 처음에는 작게 두번째는 크게 부른다 • 토의할 시간을 두고 발표하게 한다 • 악기의 수량에 따라 분단별 지도 • 일관성 있는 행동으로 유도한다 • 모든 학생들이 참여할 수 있게 한다 • 모든 학생이 참여하도록 유도 • 자연스럽게 기호를 경험하게 한다

학습단계	시간	학 습 내 용		지도상의 유의점
		교 사	학 생	
• 중점 시청 내용 강조	2'	• 텔레비전 프로그램 시청 예고(셈여림의 표현) * 물체에 따른 소리의 비교 * 셈여림 표현 방법 * 기호 표시	• 칠판에 집중한다	• 관서한다
• TV 시청	6'	• 주요 내용의 화면 강조 — 화면 지적	• TV	
시청내용확인	2'	• 중점 시청 내용 강조	• 발표한다	• 간단하게 요약 정리한다
피이드백 제 공	2'	• 구두 질문에 의해 평가 하고 교정한다 — 다음 시간 예고 (셈여림 기호) (감상을 통한 셈여림 구분) (셈여림이 있었음으 로서의 느낌)	• 질문에 대답한다 • 교사에 집중	

V. 要約 및 提言

概念中心教育이 강조되고 있는 音樂科 學習指導에 있어 가장 중요한 일 중의 하나가 그 授業을 얼마나 創意的이며 經驗적으로 이끌어 나가느냐 하는데 있다. 그것은 다양한 음악적 經驗을 토대로 한 音樂授業으로 학생들로 하여금 여러 형태 및 종류의 音樂을 널리 經驗하고 分析하고 비판하고 만들어 볼 수 있는 기회를 주는 音樂授業의 形態를 意味하기 때문이다. 이때 必要한 것이 바로 質 높은 教授-學習資料를 여하히 活用하느냐 하는 것이다.

教授-學習資料는 여러가지가 있겠으나 근래에 와서 視覺的・聽覺的인 다양한 經驗을 提供해 주는 텔레비전 프로그램이 각광을 받으며 授業에 많이 活用되고 있다.

그러나 아무리 좋은 프로그램이라 하더라도 그 內容構成이나 活用方法에 따라 教育的 效果는 달라질 수 있을 것이다. 따라서 프로그램을 構成할 때 프로그램의 目標와 內容展開方法 등에 대한 고려가 있어야 할 것이다. 그것이 곧 프로그램의 質을 결정해 주는 要因이 되기 때문이다. 이와 같은 要求에 더해 本考에서는 概念學習 프로그램을 構成함에 있어 一般 教授-學習過程에 概念學習의 原理 및 프로그램 構成要因을 적용하였고 “셈여림” 概念學習用 프로그램을 開發하였다.

또한 그것을 活用하기 위한 授業計劃과 方法을 模索한 텔레비전 프로그램 活用 授業節

次를 고찰하고 이를 바탕으로 40分 單位授業에서의 教師役割을 中心으로 한 텔레비전 活用授業指導案을 作成・提示하였다.

提示된 授業指導案은 크게 視聽前學習活動, 視聽中學習活動, 視聽後學習活動으로 나누어 學習原理에 따라 각 단계별로 다양한 활동을 하도록 作成되었다.

따라서 재래식 音樂授業과는 달리 教師들의 創意的인 아이디어를 크게 요구하며 그에 따른 創意的인 活動을 하도록 되어 있다.

그러나 여기에 提示된 授業指導案은 定型화 될 수는 없으며 학교환경, 授業事態, 학습 장면에 따라 教師들이 융통성 있게 適用할 수 있도록 하기 위한 一般的인 틀로 생각하면 좋을 것이다. 授業指導案에 提示된 각각의 要素들이 갖는 意味를 충분히 理解하고 教師의 의도와 학습환경에 따라 적절히 조절되고 응용되는 것이 바람직하다.

參 考 文 獻

- 강갑중, 『하와이 음악 교육과정 분석 연구』, 석사학위논문, 단국대학교 교육대학원, 1984.
- 김리나, 『MMCP의 원리와 학습에 관한 연구』, 석사학위논문, 이화여자대학교 교육대학원, 1984.
- 김성환, 『국민학교 음악과 교육과정의 비교 연구(한국과 미국)』, 석사학위논문, 연세대학교 교육대학원, 1982.
- 김애경, 『MMCP 음악 교육 이론에 관한 연구』, 석사학위논문, 서울대학교 대학원, 1984.
- 성경희, 『포괄적인 음악 교육 : 음악교육의 새 방향』, 교육과정연구 제 4집, 교육과정연구회, 1984.
- 유안진 역, 『교수-학습의 본질』, 서울:배영사, 1976.
- 이강숙, 『포괄적 음악 교육의 개념』, 세계의 문학 제 3권 제 4호, 1978.
- 최종진, 『음악과 교육』, 서울:선일문화사, 1984.
- 홍성제, 『교수-학습의 과정』, 서울:교육출판사, 1978.
- Carpenter, F., "Conceptuatization as a Function of Differential Rainforcement", Science Education, 1954, 38.
- Gagné, R. M. & Briggs, L. J., Principles of Instructional Design, N. Y. ; Holt, Rinehart & Winsten, 1979.
- Kates, S. L., & Yudin, L., "Concept attainment Memory", Journal of Educational Psychology, 1964, 55.
- Kemp, J. E., Planning & Producing Audio-Visual Materials N. Y. ; Happer & Row, 1980.
- Thomas, Ronald B., MMCP Synthesis : A Structure for Music Education, N. Y: Media Materials, Inc. 1971.
- Thompson, William, "Music Rider a Wave of Reform in Hawii," MEJ, Vol.56, No.9, 1970.

ABSTRACT

Teaching Method Using a Television Program in Music Class

Whang Byoung Hoon

One of the most important things in music education is how to carry out the class originally and experientially. It means that teacher lets pupil experience various types and kinds of music. And also it means that opportunities to analyze to criticize, to compose are given to pupils in music class.

In viewing music class in this pattern, teacher need to use a high quality teaching and learning materials. In recently, educational broadcasting television program, which provides various visual and audio experience, is needed intensively and used in class actively. Considering these trends, concept learning program should be constructed applying program constructing factors and principles of concept learning. On the ground of this framework, concept learning program, especially rhythm centered program, have been developed. And also teaching plan and method have been presented. Provided teaching plan was schemed centering the teacher role in music class.

Teacher role was divided three parts: teaching activity before watching television, teaching activity through watching television, teaching activity after watching television. Each part should need teacher's originate and experiential activity.

It was desirous that each activity should be understood fully, and that teacher should coordinate suitably learning environment and teacher's intention according to the presented teaching plan.