

발간등록번호

11-1342000-001081-01

2022 개정 교육과정을 열다



2022 개정 교육과정
수업-평가 안내 자료

중학교 음악



목 차

제1부 ▶ 중학교 음악과 교육과정의 개정 방향

I. 2022 개정 음악과 교육과정의 이해	3
1. 성격 및 목표	3
2. 『2022 개정 음악과 교육과정』의 주요 특징	5
II. 음악과 교수·학습 및 평가	13
1. 음악과 교수·학습 및 평가의 설계 방향	13
2. 음악과 교수·학습	14
3. 음악과 평가	16
III. 중학교 음악과 수업-평가 안내 자료의 설계 방향	19
1. 학생 참여와 협력 중심의 음악 수업-평가	19
2. 음악과 교육과정-수업-평가의 일관성을 위한 설계 방안	20
3. 실생활과 연계된 음악 수업-평가	20
4. 개념 기반 음악 수업-평가	21
5. 음악 교과 영역 및 교과 간 통합 수업-평가	22
6. 학습자 맞춤형 음악 수업-평가	23

목 차

제2부 ▶ 중학교 음악과 수업-평가의 실제

I. 학습자 참여와 협력 중심의 음악 수업-평가	
1. ChatGPT를 활용하여 뮤직비디오 만들기	29
2. 도슨트 프로젝트-메타버스 음악감상실	57
II. 음악과 교육과정-수업-평가의 일관성을 위한 설계	
1. 우리들의 대취타	95
III. 실생활과 연계된 음악 수업-평가	
1. 우리는 행동하는 음악가: Music in Action	141
IV. 개념 기반 음악 수업-평가	
1. 프리페어드 피아노는 말한다	161
2. 음악과 삶의 변주된 세계	177
V. 음악 교과 영역 및 교과 간 통합 수업-평가	
1. AI와 함께 만들어가는 음악 세상	193
VI. 학습자 맞춤형 음악 수업-평가	
1. 삶을 노래하는 판소리	219
※ 참고문헌	260

2022 개정 교육과정
수업-평가 안내 자료

중학교
음악

제 1 부

중학교 음악과
교육과정의 개정 방향

I

2022 개정 음악과 교육과정의 이해

1 성격 및 목표

가 성격

2022 개정 음악과 교육과정에서는 2015 개정 교육과정에서 ‘성격’에 제시되었던 교과 역량을 ‘목표’에서 제시하고 있으며, ‘성격’에서는 음악의 본질과 필요성을 보다 자세하게 진술하면서 음악 교과의 역할을 학교급별로 나누어 제시하고 있다.

● 성격

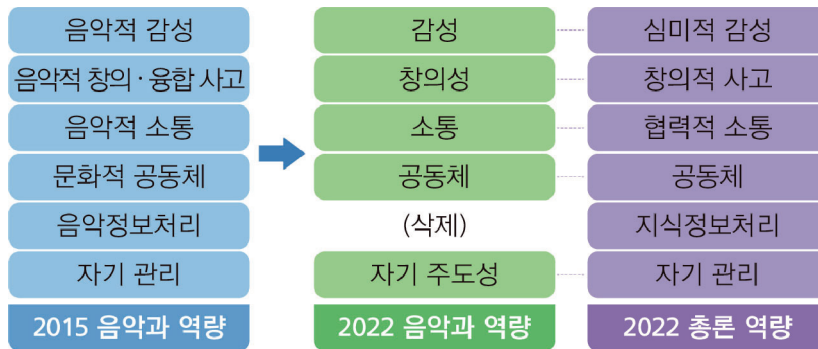
음악은 소리를 통해 인간의 다양한 감정과 생각을 표현하는 예술이면서 사회·문화적 양상과 변화하는 시대상을 반영하는 인간 활동의 산물이다. 음악 활동은 개인의 음악적·정서적 발달뿐만 아니라 다양한 전인적 성장도 이끈다. 인간은 생활 속에서의 협력적 음악 경험을 통해 자존감·책임감·균형감 등의 인성을 함양하고, 지역·세대·계층 간 음악적 소통을 통해 공동체의 가치관을 이해하는 등 사회적으로 성장한다.

음악 교과는 이처럼 인간·문화·사회·산업·과학·환경적 측면에서 다양한 의미와 가치를 지니는 음악을 포괄적이며 효율적으로 경험하도록 함으로써 학생의 음악적 발달을 이끌어 살아가는 데에 필요한 미래 역량을 길러주는 교과이다. 또한 음악 교과는 주도적인 음악 활동을 하며 음악을 생활화하고, 다양한 분야와 연계한 창의적인 음악 활동을 통해 다른 사람과 소통하는 전인적 성장을 촉진하는 교과이다. 이런 점에서 초등학교·중학교 <음악> 과목은 학생이 음악의 본질과 다양한 가치를 주도적으로 경험함으로써 생활 속에서 음악을 활용하여 사회·문화적 안목과 가치관을 주체적으로 형성해 가도록 기여해야 한다.

초등학교에서는 생활 속 음악의 기초 지식, 기능, 태도를 바탕으로 음악을 학습하고 스스로 즐길 수 있는 능력을 개발하여 음악 학습자 겸 향유자로 성장하도록 하는 데에 중점을 둔다. 중학교에서는 사회나 문화 속 음악의 다양한 지식, 기능, 태도를 바탕으로 음악을 가치화하고 학생의 음악적 발달을 도모하여 미래지향적 음악 문화의 능동적 일원으로 성장하도록 하는 데에 중점을 둔다.

나 목표

2015 개정 교육과정에서 목표는 총괄 목표와 학교급별 목표로 구성되었는데, 2022 개정 교육과정에서는 총괄 목표와 세부 목표로 구성되었고, 총괄 목표는 5가지 음악 교과 역량(감성, 창의성, 자기주도성, 소통, 공동체)와 관련하여 기술하였으며, 세부 목표는 각 역량에 따라 제시하고 있다. 2015 개정 교육과정과 2022 개정 교육과정에서의 음악 교과 역량, 총론에서 제시한 핵심 역량과의 관계, 총괄 목표, 세부 목표는 다음과 같다.

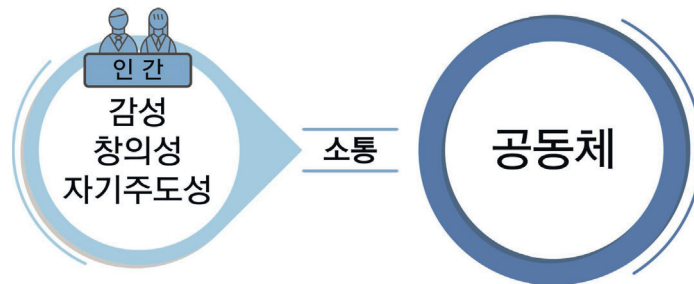


[그림 1] 음악과 교과 역량과 총론의 핵심 역량

2022 개정 교육과정의 음악과 역량에서 ‘음악정보처리’ 역량이 삭제된 것은 디지털과 인공지능 시대임을 고려하여 음악교과의 영역 및 내용 체계 전반에 연계되도록 구성하였으며, ‘문화적 공동체’ 역량이 ‘공동체’ 역량으로 변경된 것은 음악이 문화 뿐 아니라 공동체 형성 전반에 기여한다는 점을 반영한 것이고, ‘자기 관리’ 역량이 ‘자기 주도성’ 역량으로 변경된 것은 자신의 삶 뿐 아니라 공동체와 관계에서도 주도성을 발휘한다는 것으로 보다 능동적인 태도에 초점을 맞춘 것이다.

● 총괄 목표

초등학교와 중학교의 <음악> 과목은 음악의 핵심적 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도를 포괄하는 다양한 음악 활동을 통하여 감성, 창의성, 자기주도성을 기르고, 일상생활 속 다양한 공동체 안에서 소통할 수 있는 인간 육성을 목표로 한다.



[그림 2] 음악과 역량

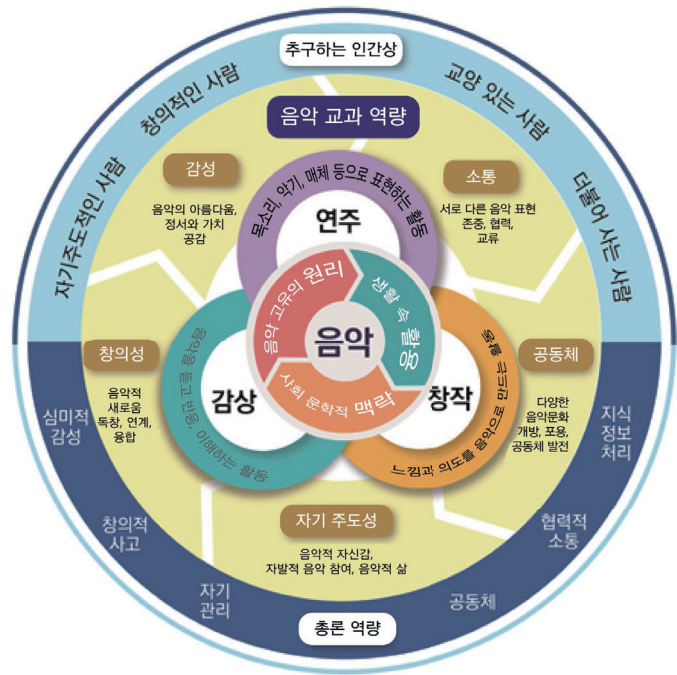
● 세부 목표

- 가. 음악의 아름다움이나 가치를 인식하고 정서적 안정을 느낄 수 있는 감성을 기른다.
- 나. 음악의 의미를 탐색하고 새롭게 표현하며 만들어 갈 수 있는 창의성을 기른다.
- 다. 생활 속 다양한 음악 경험에 스스로 참여할 수 있는 자기주도성을 기른다.
- 라. 협력적 음악 활동을 통해 서로 다른 음악 표현을 존중하며 생활 속에서 소통한다.
- 마. 다양한 음악 문화와 음악의 역할을 인식하며 음악활동을 통해 자신이 속한 공동체에 기여한다.

2 『2022 개정 음악과 교육과정』의 주요 특징

가 음악과 교육과정 설계의 개요

음악 교과 교육과정은 학생들이 감성, 창의성, 자기주도성을 발휘하여 음악 활동을 하며, 삶 속 공동체 내에서 음악적으로 소통할 수 있도록 하는 데 중점을 두고 설계되었다. [그림]은 음악과 교육과정 총론의 인간상 및 핵심 역량과 음악 교과 역량의 관계, 음악 교과 핵심 아이디어의 주요 관점과 영역 등 음악과 교육과정 설계의 개요를 잘 나타내준다.




[그림 3] 음악과 교육과정 설계도

음악과 교육과정은 총론의 인간상 및 핵심 역량과 연계하여 ‘감성 역량, 창의성 역량, 자기주도성 역량, 공동체 역량, 소통 역량’을 음악 교과 역량으로 설정하고, 영역 및 내용 체계를 구성함으로써 핵심 아이디어 기반 역량 함양 교육과정이 체계적으로 구현되도록 하였다. 영역은 삶 속 음악 활동의 특성을 근간으로 하여 목소리와 악기 등으로 연주하고, 음악을 감상하며, 생각한 것을 음악으로 창작하는 활동으로 구성된다. 이 세 영역 활동은 생활 속 ‘맥락’에서 음악의 고유한 ‘원리나 특성’에 따라 이루어지고 다양하게 ‘활용’된다. 따라서 ‘영역별 핵심 아이디어’는 원리, 맥락, 활용이라는 세 가지 측면에서 문장으로 진술된다.

나 내용 체계

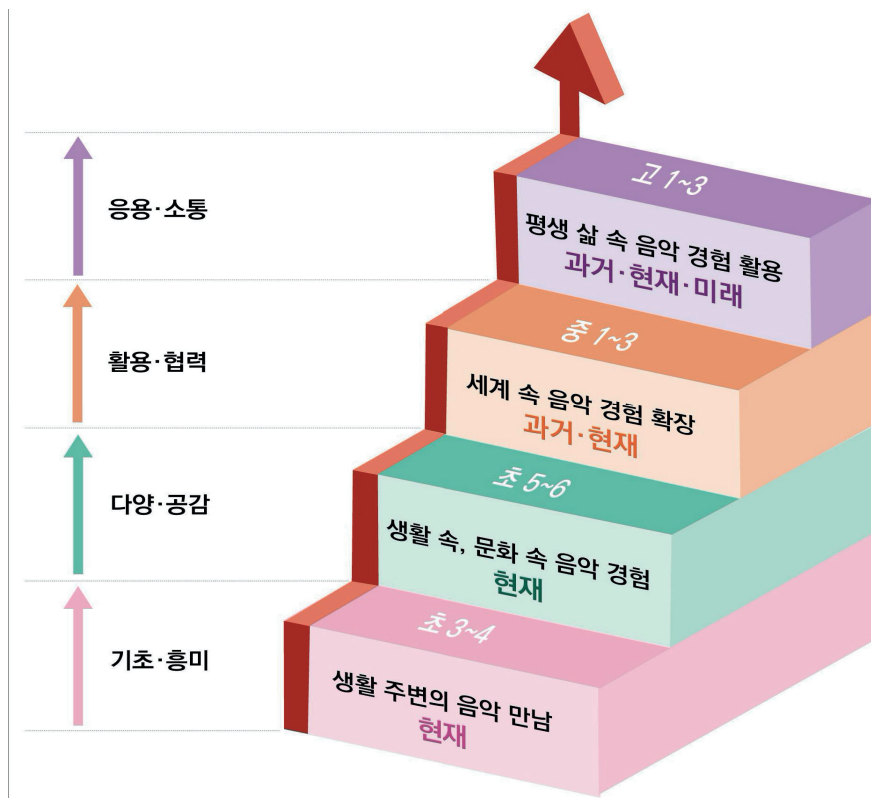
음악과 내용 체계의 구성은 연주, 감상, 창작 영역별로 핵심 아이디어를 중심으로 ‘지식·이해’, ‘과정·기능’, ‘가치·태도’의 세 범주별 내용 요소로 구성되는데, 이는 성취기준의 근간이 된다. 즉 ‘지식·이해’, ‘과정·기능’, ‘가치·태도’에 제시된 내용을 다양하게 결합하여 진술하면 성취기준이 되는 것이다. 2022 개정 교육과정에서 가장 주목해야 할 것은 영역별로 핵심 아이디어가 진술되었다는 것이며, 이는 역량 함양을 위한 교과 교육과정 개발에서 강조하고 있는 “깊이 있는 학습”과 밀접하게 연계되는 것이다. 음악 교과 내용 체계의 구성 원칙을 표로 제시하면 <표 1>과 같다.


 <표 1> 음악과 내용 체계 구성

영역명		연주	감상	창작
핵심 아이 디 어	진술문① 원리	음악은 고유한 방식과 원리에 따라 ... 표현한 것이다.	음악은 고유한 방식과 원리에 따라 ... 청각적 ... 것이다.	음악은 고유한 방식과 원리에 따라 ... 만들어낸 것이다.
	진술문② 맥락	연주는 ... 사회문화적 배경에 따라 ...	수용과 반응은 ... 사회문화적 배경에 따라 ...	창작은 ... 사회문화적 배경에 따라 ...
	진술문③ 활용	생활 속에서 ... 활용하여 함께 경험하며 소통한다.	생활 속에서 ... 발견하고 공감한다.	생활 속에서 ... 활용하여 ... 음악을 구성하며 기여한다.
1)	지식·이해	① 음악 범위 ② 내용적·절차적 지식 ③ 학습 요소·관점	연주, 감상, 창작할 대상으로서의 음악 범위 음악 요소/원리개념 등 내용적 지식 + 연주/창작 방법 등 절차적 지식 연주, 감상, 창작 학습 시 초점을 두어야 할 포괄적 요소·관점	
2)	과정·기능	신체적·실천적 기능(노래/연주 등), 인지적·연계적 기능(설명/활용 등)		
3)	가치·태도	개인의 음악적 태도·가치(흥미 등), 사회적·문화적·정서적 가치(존중/협력 등)		

먼저 ‘지식·이해’는 각 영역에서 다루어야 할 ①음악 유형이나 장르를 포괄하는 음악 범위, ②내용적 지식과 더불어 음악 교과에서는 수행 자체가 주요 지식이고 절차가 중요하다라는 점에서 절차적 지식, ③학습 시 초점을 두어야 할 핵심 요소나 관점으로 구성된다. ‘과정·기능’은 영역별 이해를 위한 방법, 과정, 전략으로서 신체적·실천적·인지적·연계적 기능으로, ‘가치·태도’는 개인적 및 사회적 측면에서 요구되는 음악적 태도와 가치화로 구성된다. 이렇게 구성된 영역별 내용 체계는 실제적 수행이 중요하다라는 점에서 연주 영역을 먼저 제시하고, 새로운 음악을 만드는 창작 영역은 연주, 감상 등 다른 활동을 기반으로 보다 쉽게 수행할 수 있다는 점에서 마지막에 제시된다.

학년군 및 학교급별 내용 구성과 위계의 주요 사항은 다음과 같다. 학생의 자기 주도성 뿐만 아니라 교사의 문서 활용 다양성 및 자율성도 보장하기 위해 음악 교과 목표 달성을 위한 포괄적·핵심적인 내용을 중심으로, 다양한 내용의 균형을 고려하여 설계하였다. 이러한 내용의 위계는 학습자를 중심으로 공간(생활-세계)과 시간(현재-과거-미래)적 관점에서 학습 영역을 확장해가며 추가 및 심화하는 방식으로 구성하였다.



 [그림 4] 음악 교과 교육과정의 학년군별 내용 구성과 위계

이와 같은 원칙에 따라 구성된 영역별 내용 체계는 다음과 같다.

(1) 연주

핵심 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> ● 음악은 고유한 방식과 원리에 따라 인간의 느낌, 생각, 경험을 다양한 소리의 어울림으로 표현한 것이다. ● 개인적 혹은 협력적 음악 연주는 인간의 감수성과 사회·문화적 배경에 따라 다양한 행위 과정으로 나타난다. ● 인간은 생활 속에서 다양한 음악 매체와 표현 방법을 활용하여 함께 경험하며 소통한다. 		
범주	구분	내용 요소	
		초등학교	중학교
		3~4학년	5~6학년
지식·이해		<ul style="list-style-type: none"> ● 생활 속의 음악 ● 기초적인 음악 요소 ● 자세와 주법 ● 느낌, 여러 소리 	<ul style="list-style-type: none"> ● 간단한 악곡의 연주 형태 ● 음악 요소 ● 주법과 표현 기법 ● 어울림, 여러 악기
과정·기능		<ul style="list-style-type: none"> ● 노래 부르거나 악기 연주하기 ● 신체로 표현하고 놀이하기 ● 발표하고 이야기하기 	<ul style="list-style-type: none"> ● 노래 부르거나 악기 연주하기 ● 다양한 방법으로 표현하기 ● 발표하고 돌아보기
가치·태도		<ul style="list-style-type: none"> ● 연주를 즐기는 태도 ● 연주에 대한 관심 	<ul style="list-style-type: none"> ● 다양한 음악의 연주 형태 ● 음악 요소, 음악적 특징 ● 다양한 주법과 표현 기법 ● 소리의 상호작용 ● 노래와 악기 연주 향상하기 ● 매체를 활용하여 표현하기 ● 발표하고 평가하기 ● 음악으로 협력하는 태도 ● 연주 문화 인식과 참여

(2) 감상

핵심 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> ● 음악은 고유한 방식과 원리에 따라 다양한 속성을 청각적 형태로 구현한 것이다. ● 음악적 수용과 반응은 인간의 감수성과 사회·문화적 배경에 따라 다양하게 나타난다. ● 인간은 생활 속에서 다양한 음악 경험을 통해 미적 가치와 의미를 발견하고 공감한다. 		
범주	구분	내용 요소	
		초등학교	중학교
		3~4학년	5~6학년
지식·이해		<ul style="list-style-type: none"> ● 다양한 종류의 음악 ● 지역의 음악 문화유산 	<ul style="list-style-type: none"> ● 다양한 종류와 문화권의 음악 ● 우리나라 음악 문화유산
과정·기능		<ul style="list-style-type: none"> ● 기초적인 음악 요소 ● 음악적 특징 ● 느낌, 분위기, 쓰임 	<ul style="list-style-type: none"> ● 다양한 시대·사회·문화권의 음악 ● 유네스코에 등재된 우리 음악문화유산 ● 음악 요소 ● 음악적 특징, 음악의 간단한 구성 ● 감성, 다양성, 배경, 역할
가치·태도		<ul style="list-style-type: none"> ● 반응하며 듣기 ● 탐색하고 발견하기 ● 묘사하거나 이야기하기 ● 소리와 음악을 즐기는 태도 ● 음악에 대한 호기심 	<ul style="list-style-type: none"> ● 음악 요소 ● 음악적 특징, 음악의 구성 ● 집중하여 듣기 ● 분석하고 파악하기 ● 비교하고 평가하기 ● 음악의 아름다움에 대한 인식 ● 음악에 대한 존중 ● 음악의 다양한 가치 인식

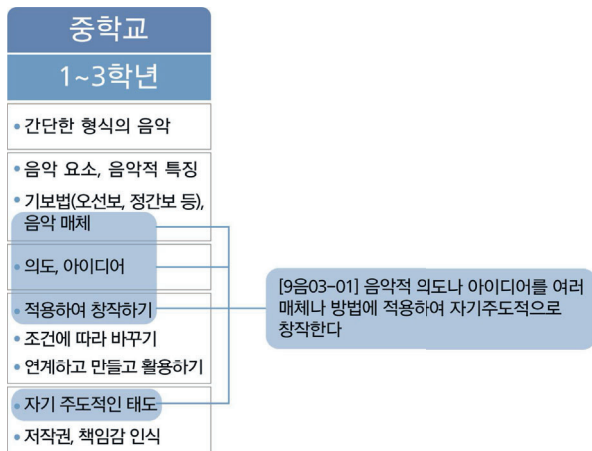
(3) 창작

핵심 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> ● 음악은 고유한 방식과 원리에 따라 인간의 무한한 상상과 가능성을 탐구하여 만들어낸 것이다. ● 개인적 혹은 협력적 음악 창작은 인간의 감수성과 사회·문화적 배경에 따라 다양한 과정과 결과물로 나타난다. ● 인간은 생활 속에서 다양한 매체와 방법을 활용하여 자기 주도적으로 음악을 구성하며 기여한다. 		
	내용 요소		
범주	초등학교		중학교
	3~4학년	5~6학년	1~3학년
지식·이해	<ul style="list-style-type: none"> ● 소리와 음악 	<ul style="list-style-type: none"> ● 간단한 음악 	<ul style="list-style-type: none"> ● 간단한 형식의 음악
	<ul style="list-style-type: none"> ● 기초적인 음악 요소 ● 간단한 악보 	<ul style="list-style-type: none"> ● 음악 요소 ● 기초적인 기보, 음악 매체 	<ul style="list-style-type: none"> ● 음악 요소, 음악적 특징 ● 기보법(오선보, 정간보 등), 음악 매체
	<ul style="list-style-type: none"> ● 느낌, 상상 	<ul style="list-style-type: none"> ● 느낌, 아이디어 	<ul style="list-style-type: none"> ● 의도, 아이디어
과정·기능	<ul style="list-style-type: none"> ● 즉흥적으로 표현하기 ● 부분적으로 바꾸기 ● 모방하여 나타내기 	<ul style="list-style-type: none"> ● 떠올리며 표현하기 ● 간단한 조건에 따라 바꾸기 ● 활용하여 만들기 	<ul style="list-style-type: none"> ● 적용하여 창작하기 ● 조건에 따라 바꾸기 ● 연계하여 만들고 활용하기
	<ul style="list-style-type: none"> ● 음악에 대한 흥미 ● 음악의 새로움을 즐기는 태도 	<ul style="list-style-type: none"> ● 음악에 대한 자신감 ● 음악에 대한 열린 태도 	<ul style="list-style-type: none"> ● 자기 주도적인 태도 ● 저작권, 책임감 인식

다 성취기준

2015 개정 교육과정에서는 성취기준이 영역별로 제시된 후 학습 요소, 성취기준 해설, 교수학습 방법 및 유의 사항, 평가 방법 및 유의 사항이 제시되었는데, 2022 개정 교육과정에서는 학습 요소는 내용 요소로, 영역별로 제시된 교수학습 방법 및 유의 사항, 평가 방법 및 유의 사항은 3장의 교수학습 및 평가에서 통합적으로 진술된 한편, 영역별 성취기준 적용시 고려사항이 추가되었다.

앞서 언급한 바와 같이, ‘성취기준’은 학습자의 역량 함양을 위하여 내용 체계의 ‘내용 요소’를 유기적으로 결합하여 구성하였다. 즉 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도의 3가지 범주 중 2가지 이상을 결합하여 구성한 것이다. [그림]은 중학교 ‘창작’ 영역에서 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도의 내용 요소를 결합하여 구성한 성취기준의 예이다.



[그림 5] 성취기준 구성 예시

성취기준의 수는 2015 개정 교육과정에서 학년군별로 각각 11개이던 것이 2022 개정 교육과정에서는 13개로 증가하였다. 성취기준의 수가 약간 증가한 것은 핵심 개념 중심으로 내용 적정화가 이루어진 2015 개정 교육과정에서 이미 성취기준의 수가 축소된 상태였는데, 2022 개정 교육과정에서 창작이 분리되면서 성취기준이 신설된 한편 생활화 관련 성취기준이 연주와 감상으로 이동하여 배치되었기 때문이라 하겠다.

<표 2> 중학교 음악과 성취기준 수

학년군	영역	2015 개정 교육과정		영역	2022 개정 교육과정	
중학교	표현	5	11	연주	4	13
	감상	3		감상	5	
	생활화	3		창작	4	

또한 2015 개정 음악과 교육과정의 생활화 영역은 2022 개정 음악과 교육과정의 영역에서 삭제되었으나, [그림]과 같이 학교급별로 연주, 감상, 창작 영역의 성취기준에 반영되었다.

<표 3> 각 영역에 반영된 생활화 관련 내용

연주	[9음01-04] 생활 속 다양한 형태의 연주에 참여하고 다양한 감성과 가치를 인식하고 존중한다.
감상	[9음02-04] 생활 속에서 음악을 들으며 다양한 감성과 가치를 인식하고 존중한다.
	[9음02-05] 유네스코에 등재된 우리나라의 음악 문화유산을 찾아 듣고, 세계 속 국악의 위상과 문화적 가치를 인식한다.
창작	[9음03-04] 생활 속의 영역과 연계하여 음악을 만들고 활용하며 책임감을 갖는다.

이와 같은 과정을 통해 구성된 영역별 성취기준은 다음과 같다.

(1) 연주

- [9음01-01] 다양한 주법과 표현 기법을 향상시켜 노래나 악기로 개성 있게 연주한다.
- [9음01-02] 음악 요소와 음악적 특징을 살려 노래나 악기로 발표하고 평한다.
- [9음01-03] 소리의 상호작용을 인식하고 매체를 활용하여 함께 표현한다.
- [9음01-04] 생활 속 다양한 형태의 연주에 참여하고 전통과 현대의 연주 문화 다양성을 인식한다.

(2) 감상

- [9음02-01] 음악을 듣고 다양한 음악 요소에 집중하여 분석한다.
- [9음02-02] 다양한 시대와 문화권의 음악을 듣고 음악적 특징과 음악의 구성을 파악한다.
- [9음02-03] 다양한 시대·사회·문화권의 음악을 듣고 음악의 배경과 역할을 비교한다.
- [9음02-04] 생활 속에서 음악을 들으며 다양한 감성과 가치를 인식하고 존중한다.
- [9음02-05] 유네스코에 등재된 우리나라의 음악 문화유산을 찾아 듣고, 세계 속 국악의 위상과 문화적 가치를 인식한다.

(3) 창작

- [9음03-01] 음악적 의도나 아이디어를 여러 매체나 방법에 적용하여 자기 주도적으로 창작한다.
- [9음03-02] 오선보, 정간보 등의 기보법을 활용하여 조건에 따라 악곡의 일부를 바꾼다.
- [9음03-03] 음악의 요소와 특징을 활용하여 간단한 형식의 음악을 만든다.
- [9음03-04] 생활 속의 영역과 연계하여 음악을 만들고 활용하며 책임감을 갖는다.

※ 내용 체계 및 성취기준의 ‘음악 요소’는 <표>와 같이 2015 개정 음악과 교육과정에서와 동일하게 제시되었다.

[초등학교 3~4학년]	[초등학교 5~6학년]	[중학교 1~3학년]
<ul style="list-style-type: none"> ● 박, 박자 ● 장단, 장단의 세 ● 음의 길고 짧음 ● 간단한 리듬꼴 ● 장단꼴 ● 말붙임새 	<ul style="list-style-type: none"> ● 박, 박자 ● 장단, 장단의 세 ● 여러 가지 리듬꼴 ● 장단꼴 ● 말붙임새 	<ul style="list-style-type: none"> ● 여러 가지 박자 ● 장단, 장단의 세 ● 여러 가지 박자의 리듬꼴 ● 여러 가지 장단의 장단꼴 ● 말붙임새

<ul style="list-style-type: none"> ● 음의 높고 낮음 ● 차례가기와 뛰어가기 ● 시김새 	<ul style="list-style-type: none"> ● 음이름, 게이름, 율명 ● 장음계, 단음계 ● 여러 지역의 토리 ● 시김새 	<ul style="list-style-type: none"> ● 여러 가지 음계 ● 여러 지역의 토리 ● 여러 가지 시김새
<ul style="list-style-type: none"> ● 소리의 어울림 	<ul style="list-style-type: none"> ● 주요 3화음 ● 다양한 소리의 어울림 	<ul style="list-style-type: none"> ● 딸림7화음 ● 다양한 소리의 어울림, 종지
<ul style="list-style-type: none"> ● 형식(매기고 받는 형식, ab 등) 	<ul style="list-style-type: none"> ● 형식(긴자진 형식, 시조 형식, aba, AB 등) 	<ul style="list-style-type: none"> ● 형식(연음 형식, 한배에 따른 형식, 론도, ABA, 변주곡 등)
<ul style="list-style-type: none"> ● 셈여림 	<ul style="list-style-type: none"> ● 셈여림의 변화 	<ul style="list-style-type: none"> ● 셈여림의 변화
<ul style="list-style-type: none"> ● 빠르기/한배 	<ul style="list-style-type: none"> ● 빠르기의 변화/한배의 변화 	<ul style="list-style-type: none"> ● 빠르기의 변화/한배의 변화
<ul style="list-style-type: none"> ● 목소리, 물체 소리, 타악기의 음색 	<ul style="list-style-type: none"> ● 관악기, 현악기의 음색 	<ul style="list-style-type: none"> ● 여러 가지 음색

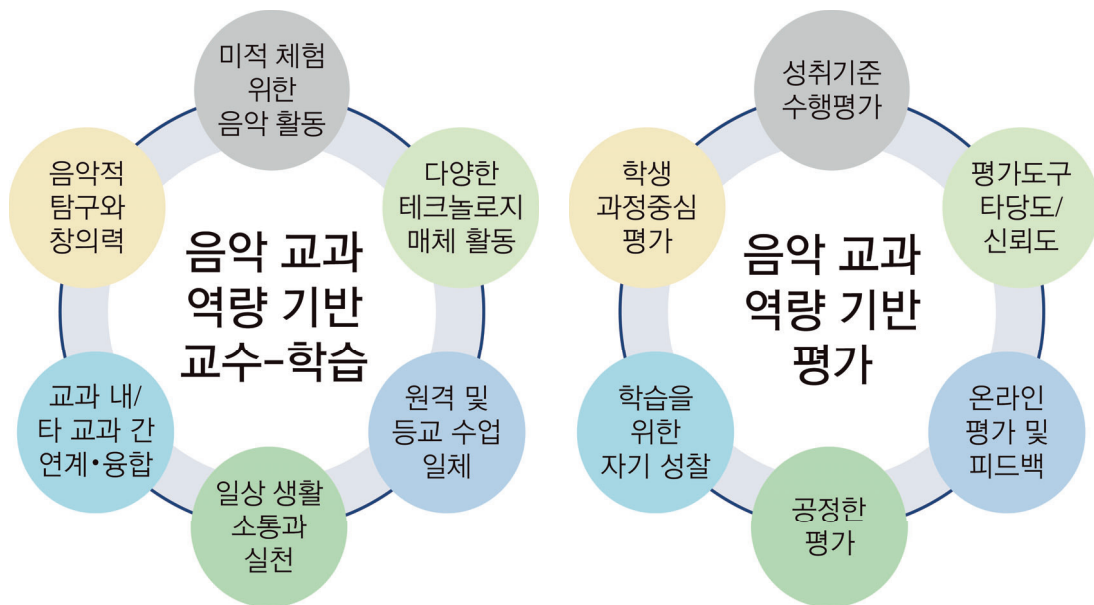
II

음악과 교수·학습 및 평가

1 음악과 교수·학습 및 평가의 설계 방향

음악과 교수·학습 및 평가의 설계 방향은 다음과 같다.

- 음악과 역량 기반 ‘성취기준-교수·학습-평가’의 일체화
- 다양한 학습자 주도형/맞춤형 교수·학습 및 평가의 구체화
- 디지털 환경 고려, AI 도구 활용 등 교수·학습 및 평가의 다양화 및 구체화 방안
- 고교학점제 최소 성취수준 보장 관련 교수·학습 및 평가 제안



[그림] 음악과의 교수·학습 및 평가 설계 방향(교육부, 2022)

2022 개정 교육과정에서 교수·학습의 핵심은 ‘깊이 있는 이해를 통해 학교 교육이 학생의 삶에 의미 있는 학습이 되도록 하는 것’과 ‘탐구 학습을 통해 학습의 능동적 수업 참여를 유도하여 학습의 즐거움을 경험하도록 하는 것’, ‘디지털 매체를 활용하여 미래 사회에 대비하는 것’이라 할 수 있다. 이러한 관점에서 2022 개정 교육과정에서 중점을 두고 있는 음악과 교수·학습의 방향과 방법은 다음과 같다.

2 음악과 교수·학습

가 음악과 교수·학습의 방향

음악과 목표 달성을 위한 교수·학습의 강조점(원격수업, 학생 맞춤형 수업, 특수대상/다문화 학생 등 다양한 학습자에 대한 고려 등)을 포함하여 교수·학습의 원칙과 중점을 제시한다.

- 1) 깊이 있는 학습과 학습자의 생활과 연계하여 역량을 함양할 수 있는 지도 방안 수립
- 2) 실생활 맥락에서 영역별 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도의 통합적 수행
- 3) 과목의 전체 구조와 맥락 속에서 핵심 아이디어를 중심으로 학습 내용 간 관계와 의미를 파악, 음악 학습 능력을 다양한 상황에 적용하여 주도적으로 문제를 해결할 수 있도록 지도

[중학교]

- 연주 영역: 교육적·예술적·실용적 가치뿐 아니라 역사적·문화적 가치를 함께 고려한 다양한 악곡을 활용하여 학습자의 생활과 연계한 노래와 악기 연주에 스스로 참여하고 공동체와 소통하며 연주하는 즐거움을 가질 수 있도록 구성
- 감상 영역: 교육적·예술적·실용적 가치뿐 아니라 역사적·문화적 가치를 함께 고려한 다양한 감상곡을 통해 음악을 듣고 반응함으로써 음악의 다양한 특성을 알고 감성을 기를 수 있도록 구성
- 창작 영역: 음악의 고유한 방식과 원리에 따라 자신의 느낌과 상상, 의도와 아이디어 등을 음악으로 새롭게 표현할 수 있음을 알고 음악에 대한 자기주도성과 창의성을 기를 수 있도록 구성

- 4) 학생 맞춤형 수업 혹은 개별화 수업 방안을 마련하며 수업 설계 과정이나 학습 자료와 학습 활동의 선택 과정 등에 학생들이 능동적으로 참여할 수 있는 기회 제공. 특히 배움이 느린 학습자, 다문화 학생, 특수 학생 등을 배려한 수업방안 마련
- 5) 온·오프라인에서 음악 수업의 연속성을 감안하여 교수·학습 계획, 디지털 환경을 고려한 지도 전략을 세우고 디지털 기기와 미디어를 <음악> 과목 특성에 적합하게 활용
- 6) 초등학교 1~2학년 통합 교과와 3~4학년 <음악> 과목의 연계, 초등학교와 중학교의 학교급 간 연계 등을 고려하여 지도 방안 구성
- 7) 범교과 학습 주제나 타 교과 및 영역과 연계할 때, 음악과의 성격과 특성에 부합하도록 구성

- 8) 연주, 감상, 창작 영역을 통합하여 진로연계교육 방안 마련
- 9) 다수의 학생과 균중들이 밀집한 곳에서 질서를 유지하여 표현·관람 활동이 안전하게 진행될 수 있도록 안전 수칙 안내 등 지도·관리

나 음악과 교수·학습의 방법

최신 교수·학습 방법, 활용상의 유의사항을 제시하고, 디지털 환경을 고려한 수업, 효과적인 온오프라인 연계 수업 방식 및 디지털 도구 활용을 안내한다.

- 1) <음악> 과목에 가장 적합한 최신 교수·학습 유형과 방법을 선정, 내용 체계의 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도를 아우를 수 있도록 함. 또한 학습자 상황과 교수·학습 환경 등의 맥락에 맞추어 성취기준을 재구성할 수 있음

실기 수업, 토의·토론 학습, 협동·협력 수업, 탐구 학습, 발견 학습, 프로젝트 학습, 문제해결 학습, 스토리텔링 기반 학습, 사례 중심 학습, 역할놀이 학습, 블렌디드 학습, 거꾸로 학습, 이러닝, 스마트 러닝, 모바일 학습, 인공지능융합 학습 등

- 2) 등교·원격 수업을 연계할 때 교수·학습 과정에서 음악 교사의 실재감을 충분히 느낄 수 있도록 하며, 디지털 플랫폼 활용 수업 전략 방안을 마련하고 온라인 환경에서의 음악 활동과 의견 공유로 학습의 폭이 확장될 수 있도록 함
- 3) 실음을 중심으로 질 높은 음향이 구현될 수 있도록 하며 최신의 디지털 음악실 환경을 구축하고, 인공지능, 가상악기, 메타버스 등을 활용한 실감형 음악 학습 콘텐츠와 자료를 바탕으로 다양한 교수·학습이 실현될 수 있도록 함
- 4) 학교급별 교수·학습 방법은 학생의 생활과 연계한 다양한 음악 활동을 중심으로 하되, 발달 단계와 흥미, 교육적 요구 등에 알맞은 제재와 교수·학습 자료를 적절히 활용하도록 함으로써 학습자 중심의 교수·학습이 이루어질 수 있도록 함
- 5) 연주, 감상, 창작의 각 영역별 교수·학습 방법은 성취기준 및 해설, 적용 시 고려 사항에서 제시하는 내용에 중점을 두며, 각 영역을 연계하여 포괄적으로 지도. 다양한 유형의 음악을 균형 있게 다루며, 타 교과와 예술, 범교과 학습 주제 등과의 연계를 고려하고 공동체와의 협업 활동을 통해 음악에 대한 안목을 형성할 수 있도록 함

- 연주 영역: 악곡의 특징을 파악하고 악기의 주법 및 노래의 기법 등을 익혀 연주하는 과정에 적극적으로 참여하고, 자신의 음악적 표현을 성찰하며 서로의 연주를 존중하는 태도를 기르도록 함. 국악곡은 되도록 국악기로 반주하여 시김새, 장단 등의 음악 요소를 살려 노래하거나 연주할 수 있도록 함
- 감상 영역: 다양한 학습 자료를 활용하여 감상과 적극적인 반응을 촉진하고, 비평 및 분석을 통해 음악의 원리와 배경, 미적 특징 등을 발견하며 다양한 감상 활동에 참여하고 적용할 수 있는 능력을 키우도록 함. 국악곡은 감상을 통해 음악의 쓰임, 가치, 역사·문화적 배경 등을 충분히 이해할 수 있도록 함
- 창작 영역: 자유롭고 수용적인 분위기 속에서 음악적 상상력을 창의적으로 발휘하여 다양한 매체를 활용한 여러 형태의 창작물을 만들고 표현함으로써 음악적 자신감과 주도성을 높일 수 있도록 함. 국악 창작 활동은 시김새, 장단 등의 음악 요소를 드러낼 수 있는 기보법(가락선 악보, 정간보, 구음보 등)을 활용하고, 그 결과를 국악의 창법을 살려 노래하거나 국악기로 표현할 수 있도록 함

6) 다양한 음악 행사 참여와 관련된 교수·학습에서는 공연의 목적, 장소, 규모, 환경 등을 고려하여 질서 유지 및 안전 수칙을 사전에 지도할 수 있도록 함

3 음악과 평가

가 음악과 평가의 방향

음악과 교과 목표 도달을 촉진하고 확인하기 위한 평가의 강조점(과정중심평가, 수행평가, 서·논술형 평가, 개별맞춤형 피드백 강화, 특수대상/다문화 학생 등 다양한 학습자를 위한 평가, 원격 수업 평가 등)을 고려하여 평가의 원칙과 중점을 제시한다.

- 1) 깊이 있는 학습을 통한 역량 함양 평가 방안을 마련, 목표·내용 체계·성취기준을 근거로 역량과 내용을 균형 있게 반영하여 학습자의 성취도와 학습의 수행 과정을 평가
- 2) 학습의 과정에 통합하여 실시하고 성취기준을 평가 준거로 하여 지속적인 평가, 평가의 공정성, 타당성, 신뢰성을 확보할 수 있도록 수행 주체와 과정을 직접 관찰하고 확인
- 3) <음악> 과목 교육과정에서 제시하는 성취기준에 기반한 내용 체계와의 관련성을 고려하여 학생의 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도를 통합적으로 평가, 이를 통해 학생의 음악적 성장과 발달을 촉진하고 음악 역량의 향상을 추구

- 4) 학생을 평가 과정에 포함하여 평가의 주체로서 자신의 음악 학습을 성찰할 수 있는 기회 제공, 학습 과정이나 상황을 면밀히 파악하여 학습자로 하여금 학습한 내용의 의미를 재확인할 수 있도록 적절한 피드백 제공
- 5) 학생의 다양한 특성과 발달을 고려하여 음악적 수준을 진단하고 파악한 후 평가 문항 혹은 평가 과제 개발. 특히 배움이 느린 학습자, 다문화 학생, 특수 학생 등을 배려하고 개별 맞춤형 피드백을 강화하며, 일정 기간 학습을 마친 후 이루어지는 평가에서는 음악 학습 내용을 새로운 상황과 맥락에 적용할 수 있는 수행 능력에 관한 평가 실시
- 6) 온·오프라인을 연계한 교수·학습 과정에서는 디지털 교육 환경에서의 내용과 특성에 적합한 평가계획 수립, 디지털 도구 활용, 온라인 평가 결과물 보관 등 다양한 평가 상황에 따른 방안 마련
- 7) 평가 결과는 교수·학습에 환류하여 수업 계획과 방법, 자료 등 음악 수업을 개선하는 데 활용, 학생의 음악적 역량 함양을 도모하는 데 반영

나 음악과 평가의 방법

음악과에서 최근 강조되고 있는 평가 방법, 평가 상의 유의점, 디지털 및 AI 도구 활용 평가 방법, 원격수업에서 활용할 평가 방법을 제시한다.

- 1) 성취기준을 확인하고 연주, 감상, 창작 영역의 특성에 적합한 평가의 적용 방법을 구상하여 평가 방법을 선정하며 다양한 역량을 균형 있게 평가. 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도의 내용 체계를 근거로 성취기준을 재구성하여 평가할 수 있음

실기 평가, 관찰 평가, 실음 지필 평가, 서·논술형 평가, 보고서 평가, 구술 평가, 면담 평가, 자기 평가, 동료 평가, 포트폴리오 평가, 프로젝트 평가, 토의·토론 평가, 온라인 평가 등

- 2) 학생의 음악적 성장과 발달을 지원할 수 있도록 적합한 평가 내용과 단계를 계획, 사전 진단을 포함하여 학습의 과정 및 결과에 대한 평가 방법을 다양하게 활용하여 과정중심평가 실행
- 3) 수업이 진행되는 과정 중 혹은 수업 이후에라도 적절한 시기에 평가를 실시하며 학습 과정에서 관찰된 행동이나 태도 변화 등을 반영
- 4) 원격 수업에서의 온라인 평가는 디지털 학습 환경을 고려하고 음악 공학적 도구

및 디지털 도구를 활용한 평가 전략을 구축하여 실시, 비대면 교수·학습 과정에서도 자기 평가와 동료 평가를 적절히 포함하여 학생 참여와 상호작용이 이루어질 수 있도록 함

- 5) 연주, 감상, 창작의 각 영역별 평가 방법은 성취기준 및 해설, 적용 시 고려사항에서 제시하는 내용을 기반으로, 각 영역을 연계·통합하여 역량 함양 평가 방안이 마련될 수 있도록 함

- 연주 영역: 실기 평가, 관찰 평가, 포트폴리오 평가, 자기 평가, 동료 평가, 온라인 평가 등 다양한 유형의 방법을 적절히 활용하여 노래 부르기, 악기 연주하기 등의 활동에 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도를 골고루 반영한 역량 함양 평가가 될 수 있도록 함
- 감상 영역: 실음 지필평가, 보고서 평가, 포트폴리오 평가, 토의·토론 평가, 자기 평가, 동료 평가, 온라인 평가 등 다양한 유형의 방법을 적절히 활용하여 음악에 대한 포괄적 이해 정도와 반응 과정, 음악에 대한 내면화 등을 균형 있게 반영한 역량 함양 평가가 될 수 있도록 함
- 창작 영역: 실기 평가, 관찰 평가, 프로젝트 평가, 자기 평가, 동료 평가, 디지털 기반 평가 등 다양한 유형의 방법을 적절히 활용하여 음악 만들기, 매체 적용 창작 활동 등에 필수적인 지식·이해와 참여 과정, 주도적 소통의 정도를 종합적으로 반영한 역량 함양 평가가 될 수 있도록 함

- 6) 학생이 잘하는 점과 보완해야 할 점을 세심하게 파악하여 학생과 학부모에게 목표 도달 여부와 유의미한 향상을 구체적으로 안내

Ⅲ

중학교 음악과 수업-평가 안내 자료의 설계 방향

1 학생 참여와 협력 중심의 음악 수업-평가

2022 개정 교육과정에서는 학습자의 주도성과 함께 공동체를 위한 협력적 소통의 가치가 중요하게 부각되고 있다. ‘학생 참여와 협력 중심의 음악 수업-평가’는 이러한 관점에 기초하고 있는 것으로서, 자신의 학습 뿐 아니라 공동체 내에서의 협력을 이끌어가는 학습자의 주도성 함양에 중점을 둔 것이다.

이 수업 설계는 ‘음악과 교육과정 분석하기 → 학생 참여와 협력 중심 교수·학습 활동 계획하기 → 평가 계획하기’의 3단계로 구성되어 있다. 우선 음악과 교육과정에 대한 문해력을 바탕으로 체계적으로 분석한 후, 학생의 참여와 협력을 이끌어 낼 수 있는 다양한 교수·학습 방법 탐색, 학습 주제 간의 연계, 구체적인 과업 수행이나 문제해결을 통한 산출물 생산, 실행과정을 스스로 성찰하는 평가 이루어지도록 하는 것이 필요하다. 2부에서는 이러한 설계의 예시 및 수업과 평가의 실천 사례를 제시하였다.

특히 음악수업에서 디지털 매체를 활용하는 것은 학생의 능동적 참여를 이끄는 중요한 전략이 된다. 예를 들어, 가상악기가 실제 악기를 대체할 수는 없겠지만, 연주 능력이 부족한 아이들에게 가상악기는 연주에 대한 진입 장벽을 낮추는 효과가 있고, 즐겁게 참여하는 한편 음악적 아이디어를 공유할 수 있는 기반을 마련해준다. 이러한 상황을 고려할 때, 가상악기로 기악 합주하기, 패들렛(padlet), 아트 앤 컬처(art and culture) 등의 온라인 학습도구 활용하기, 생성형 AI ChatGPT를 활용하여 뮤직 비디오 만들기 등 음악 수업-평가에서 디지털 매체를 활용하는 것은 학생 참여와 협력을 이끄는 중요한 전략이 된다. 또한 역할극의 형식으로 작곡가와 가상 인터뷰하고 기사 작성하기, 학습한 내용을 활용하여 도슨트(Docent) 프로젝트 수행하기 등은 자신이 깊이 이해한 것을 직접 활용하여 활동해보도록 함으로써 능동적인 참여와 협력과 함께 즐거움을 이끌어내는 유용한 전략이 될 것이다.

<1단계>

교육과정 분석하기

<2단계>

학생 참여와 협력 중심
교수·학습 활동
계획하기

<3단계>

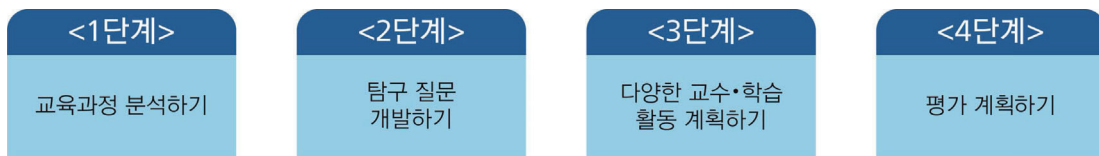
평가 계획하기

2 음악과 교육과정-수업-평가의 일관성을 위한 설계 방안

교육과정, 수업, 평가, 기록의 일관성은 2015 교육과정에서부터 꾸준히 강조되어 왔던 것으로, 2022 개정 교육과정에서는 기존의 경험을 바탕으로 교육현장에서 좀 더 정교화되고 실천지향적으로 발전되길 기대하고 있다. 음악과 수업에서 이론과 실재를 아우르는 다양한 활동을 하였지만 이론에 대해서만 평가를 하거나, 교육과정과 상관없이 특정한 음악 활동에 편중된 경향이 있는 학교 현실을 돌아볼 때, 음악과 교육과정과 수업과 평가의 일관성을 강화한 수업 설계가 촉구되고 있다.

‘음악과 교육과정-수업-평가의 일관성 강화를 위한 수업 설계 방안’은 이러한 관점에 기초하여 “어떻게 하면 음악과 교육과정 분석에서부터 수업, 평가에 이르는 전(全) 과정이 유기적으로 연계되어, 그 결과가 학습자의 진정한 배움으로 이어지게 할까?”라는 고민에서 출발하였다. 이 수업 설계는 ‘교육과정 분석하기 → 탐구 질문 개발하기 → 다양한 교수·학습 활동 계획하기 → 평가 계획하기’의 4단계로 구성되어 있다. 각 단계에는 학생의 성장을 목표로 교과 교육과정을 성취기준을 중심으로 재구성해 학생 참여 중심 수업을 실천하는 사례, 수업 활동 과정을 관찰 평가하며, 그 평가 과정을 구체적이고 맥락적으로 기록하는지에 대한 현장 사례들이 담겨 있다. 교육과정, 수업, 평가, 기록의 일관성을 하나의 연속된 교육 활동으로 보고, 이를 유기적으로 통합해 운영하는 방법에 대한 예시를 단위 수준의 설계를 바탕으로 제시한 것이다.

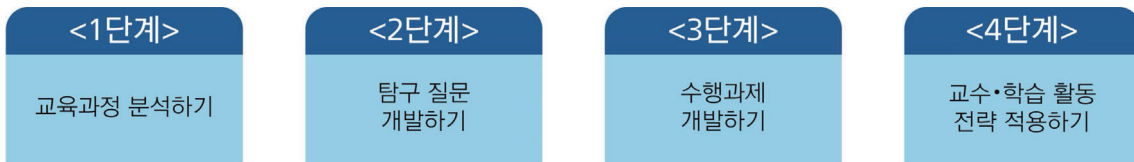
무엇보다 한 단위에서 이루어질 수 있는 평가 계획과 평가과제 및 루브릭, 피드백 및 결과 기록을 상세하게 예시하여 음악과 교육과정-수업-평가의 일관성을 위한 실행의 과정에서 구체적인 참조가 되도록 하였다.



3 실생활과 연계된 음악 수업-평가

국가 수준 교육과정은 교수·학습 과정에서 삶과 연계한 학습을 지속적으로 강조하여 왔으며, 2022 개정 교육과정에서는 학생의 삶과 연계한 실생활 맥락 속에서 학습 내용을 습득, 이해하고 적용하는 기회를 충분히 제공하여 학교에서의 학습이 학생의 삶에 의미 있는 학습경험이 되기를 기대하고 있다. 무엇보다 인간은 생활 속에서 다양한 음악 매체의 표현 방법을 활용하여 함께 경험하고 소통하며, 다양한 음악 경험을 통해 미적 가치와 의미를 발견하고 공감한다.

‘실생활과 연계된 음악 수업-평가’는 이러한 관점에 기초하여 ‘음악 교수·학습의 과정이 학습자의 실제 삶에서 의미 있는 배움으로 여겨지기 위해서는 어떻게 해야 할까?’라는 고민에서 출발하였다. 이는 ‘교육과정 분석하기 → 탐구 질문 개발하기 → 수행과제 개발하기 → 교수·학습 활동 전략 적용하기’의 4단계로 구성되어 있다. 특히, 배우는 것을 자신의 문제로 느끼는 한편 스스로 답을 찾아가는 과정에서 즐거움과 의미를 찾도록 하기 위해 탐구 질문은 매우 중요하다. 예를 들어 ‘음악을 통해 사회를 이해할 수 있는가’, ‘음악의 연주와 창작 활동은 우리의 공동체에 어떻게 선한 영향을 끼칠 수 있는가’와 같은 질문은 학습의 지향점을 제시해주는 역할을 한다. 또한 수행과제 개발하기에서 삶과 연계한 학습이 가능하도록 실제성과 복잡성이 있는 문제 형식의 과제를 개발하는 것이 필요하다.

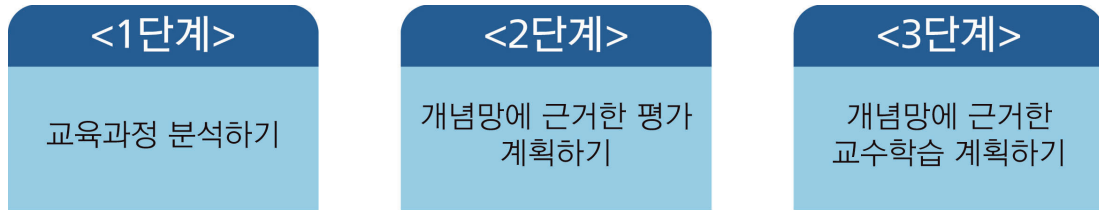


4 개념 기반 음악 수업-평가

2022 개정 교육과정에서는 교수·학습의 방향을 ‘깊이 있는 학습’, ‘교과 간 연계와 통합’, ‘학생의 삶과 연계한 학습’, ‘학습 과정에 대한 성찰’ 등을 제시하고 있다. 개념 기반 음악 수업-평가 설계 방안은 위의 네 가지 교수·학습 방향을 모두 담아낼 수 있다. 개념 기반 음악과 수업 설계는 단순한 사실이나 정보 습득, 기능의 향상만을 목표로 하는 수업이 아니라 전이가 높은 개념을 중심으로 일반화에 이르도록 깊게 이해하여 실제적 맥락에서의 문제 해결 능력을 함양하는 것을 목표로 한다. 즉, 학습을 통해 배우는 지식을 전이가 높은 지식까지 학습하는 것을 목표로 한다. 또한, 이러한 수업 설계는 단위 단위로 설계할 수 있으나 학교나 학년, 학급의 실태를 고려하여 개념을 중심으로 교과 내, 교과 간 성취기준의 연계를 통한 통합수업도 구현할 수 있다.

예를 들어 ‘음악은 인간의 감정을 표현한 형식이다’라는 핵심 아이디어에는 ‘형식’이라는 개념이 있으며, 이러한 개념은 음악의 형식, 감정의 형식, 삶의 형식 등을 관통하는 개념이다. 형식은 음악 영역 내에서는 ab 형식에서부터 aba 형식, ABA 형식, 론도 형식 등으로 난이도를 심화시킬 수 있으며, 그러한 형식이 희망과 절망 등과 같은 감정을 어떻게 은유할 수 있는가로 나아갈 수 있다. 또한 ‘연주법에 따라 음색이 달라질 수 있다’라는 핵심 아이디어에는 ‘연주법’, ‘음색’이라는 개념이 있고, 이것은 학습의 초점이 되면서 탐구의 방향을 제시해 주는 역할을 한다고 하겠다.

개념 기반 음악과 수업은 학습자가 개념을 깊이 있게 탐구할 수 있도록 ‘교육과정 분석하기 → 개념망에 근거한 평가 계획하기 → 개념망에 근거한 교수·학습 계획하기’의 3단계로 설계할 수 있다.

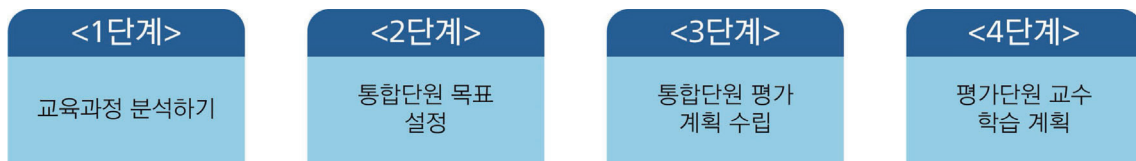


5 음악 교과 영역 및 교과 간 통합 수업-평가

2022 개정 교육과정에서는 교과 교육에서 깊이 있는 학습을 통해 역량을 함양할 수 있도록 교과 간 연계와 통합을 강화하고 있다. 이에 따라 2022 개정 교육과정의 교수·학습 설계에서는 교과 내 영역 간 또는 교과 간 내용 연계성을 고려하여 수업을 설계하고 지도함으로써 학생들이 융합적으로 사고하고 창의적으로 문제를 해결하는 능력을 함양할 수 있도록 제안하고 있다.

또한 초연결성, 초지능화, 융합화를 특징으로 하는 미래 사회에는 인공지능과 빅데이터가 활용됨에 따라 개별 지식과 기능을 강조하기 보다는 다른 학문 분야와의 융합과 통합의 중요성이 강조되고 있다. 이에 따라 서로 다른 학문 영역과 교과에서 공통적으로 다룰 수 있는 주제, 개념을 중심으로 통합교육과정을 구성하거나, 사회 쟁점 및 문제를 다루는 프로젝트에 기반한 통합 교육과정 구성의 필요성이 증가하고 있다.

이러한 관점에서 ‘음악 교과 영역 및 교과 간 통합 수업-평가’는 “어떻게 하면 서로 다른 학문 영역 또는 교과에서 다루는 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도의 내용 요소 등을 연계하여 통합할 수 있을까”에 대한 고민에서 출발하였고, 설계 과정은 ‘교육과정 분석하기 → 통합단원 목표 설정 → 통합단원 평가계획 수립 → 통합단원 교수·학습 계획’의 4 단계로 구성하였다. 예를 들어 AI를 중심으로 국어, 정보 교과를 통합하고, AI를 활용하여 음악을 창작함으로써 예술과 기술과 삶을 의미있게 연계되도록 할 수 있다. 이를 위해서는 교과 간 관련된 성취기준, 내용요소(지식·이해, 과정·기능, 가치·태도)에 기반하여 통합 요소(주제, 개념, 문제)를 추출한 후 수업 및 평가를 설계하는 것이 필요하다.

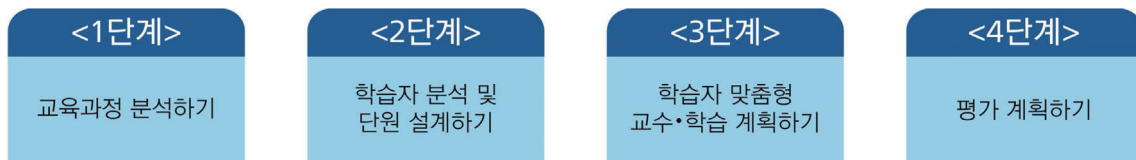


6 학습자 맞춤형 음악 수업-평가

2022 개정 교육 2022 개정 교육과정에서는 학교의 여건과 학생의 특성에 따라 다양한 학습 집단을 구성하는 학생 맞춤형 수업의 활성화를 강조하고 있다.

이러한 맥락에서 ‘학습자 맞춤형 음악 수업-평가’는 학습의 주체인 학습자의 개인적, 사회문화적 배경의 다양성을 이해하고 존중하며 이를 수업에 반영하고자 하였고, 설계 과정은 ‘교육과정 분석하기 → 학습자 분석 및 단위 설계하기 → 학습자 맞춤형 교수·학습 계획하기 → 평가 계획하기’의 4단계로 구성하였다. 이를 위해서는 다양한 학생의 특성을 분석하는 과정이 중요하다. 이를 위하여 정의적 영역과 인지적 영역으로 구분하여 학습자의 특성을 분석하는 한편 ‘학습 준비도’, ‘학생의 관심사’, ‘학습 선호도’ 등의 정보를 파악하여 교수·학습 계획에 반영하도록 하였다. 학생의 특성이 확인되면 학습자가 적극적으로 수업에 참여할 수 있도록 학습 내용과 학습 과정, 학습 결과물 및 학습 환경을 차별화시킬 수 있도록 단계를 제시하였다.

무엇보다 교사가 수행과제를 통한 성취기준 도달의 증거를 평가의 준거로 타당하게 설정하고, 학생이 보여줄 다양한 수행 수준에 따른 피드백을 계획하도록 구성하였다. 이를 통해 학생들이 수업에서 배운 지식을 다양한 맥락에서 적용하여 문제를 해결하고 그 과정에서 학습의 과정과 결과를 성찰할 수 있는 경험을 가질 수 있도록 하였다.



MEMO



A series of horizontal blue dotted lines for writing, spanning the width of the page.



2022 개정 교육과정
수업-평가 안내 자료

중학교
음악

제 2 부

중학교 음악과
수업-평가의 실제

수업 설계 예시 1

학습자 참여와 협력 중심의 음악 수업-평가

- ChatGPT를 활용하여 뮤직비디오 만들기
- 도슨트 프로젝트-메타버스 음악감상실

ChatGPT를 활용하여 뮤직비디오 만들기

1

수업 설계

이 단원은 학생들이 감상을 통해 음악적 감수성을 기르고 디지털 매체를 활용하여 기악합주로 협력하며, 실생활과 연계된 주제로 뮤직비디오를 제작함으로써 창의적 표현능력을 기르는 데에 목적이 있다. 이를 위해 인상주의 작곡가 라벨의 ‘볼레로’의 음악적 특징 및 시대적 배경에 대한 이해를 위해 디지털 매체를 활용하여 조사하고, 이를 바탕으로 가상 인터뷰 기사 및 역할극을 진행하며, 다양한 가상악기 애플리케이션을 활용하여 모듈별로 ‘볼레로’를 기악합주로 녹음하여 배경음악으로 사용한다. 또한 실생활과 관련된 주제를 선정하고 ChatGPT를 활용하여 스토리보드를 작성한 후 뮤직비디오를 제작하는 활동을 통해 학생들의 적극적인 참여와 협력의 경험을 제공하고자 한다.

【 1단계 】 교육과정 분석하기

영역	감상·연주·창작
관련 교육과정 핵심 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> ● [감상] 음악은 고유한 방식과 원리에 따라 다양한 속성을 청각적 형태로 구현한 것이다. ● [연주] 인간은 생활 속에서 다양한 음악 매체와 표현 방법을 활용하여 함께 경험하며 소통한다. ● [창작] 인간은 생활 속에서 다양한 매체와 방법을 활용하여 자기 주도적으로 음악을 구성하며 기여한다.
성취기준	<p>[9음02-01] 음악을 듣고 다양한 음악 요소에 집중하여 분석한다.</p> <p>[9음01-03] 소리의 상호작용을 인식하고 매체를 활용하여 함께 표현한다.</p> <p>[9음03-04] 생활 속의 영역과 연계하여 음악을 만들고 활용하며 책임감을 갖는다.</p>
성취기준 해설	<p>[9음02-01] 악곡 감상을 통해 음악 요소들이 음악으로 구현된 양상을 찾아내고 이를 여러 가지 방법으로 설명하거나 표현하도록 한다.</p>

		<p>[9음01-03] 목소리, 악기, 신체, 물체, 가상 악기 등 연주에 사용되는 다양한 매체를 활용하여 여러 양상으로 나타나는 소리의 어울림을 이해하고, 이를 바탕으로 다른 사람과 함께 연주 활동을 해 봄으로써 협력적 음악 표현을 경험하도록 한다.</p> <p>[9음03-04] 실생활과 관련된 음악 영상이나 음악극 등 여러 형태의 음악을 창작하고 활용하며 다양한 분야와 연계하여 경험하도록 한다.</p>					
내용요소	지식·이해	<ul style="list-style-type: none"> ● 음악 요소, 음악적 특징, 음악의 구성 ● 다양한 주법과 표현 기법, 소리의 상호작용 ● 음악 매체, 의도, 아이디어 					
	과정·기능	<ul style="list-style-type: none"> ● 집중하여 듣기, 분석하고 파악하기 ● 매체를 활용하여 표현하기 ● 연계하여 만들고 활용하기 					
	가치·태도	<ul style="list-style-type: none"> ● 음악으로 협력하는 태도 ● 음악의 다양한 가치 인식 ● 책임감 인식 					
에듀테크 활용		학생 개인용 태블릿PC, 키네마스터 영상제작 애플리케이션, 패들렛, ChatGPT, 녹음기, 아트 앤 컬처, 구글 지도, 가상악기 애플리케이션					
교육과정 연계성		<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 33%;"> <p>미술</p> <p>작품 감상</p> <p>[9미03-01] 미술의 시대적, 지역적, 사회적 맥락을 이해하고 설명할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 인상주의 미술사조와 대표작품 감상 </td> <td style="width: 33%; vertical-align: middle;">+</td> <td style="width: 33%;"> <p>음악교과</p> <p>음악과 융합</p> <p>본 단원</p> </td> <td style="width: 33%; vertical-align: middle;">+</td> <td style="width: 33%;"> <p>국어</p> <p>매체</p> <p>[9국06-03] 복합양식성을 고려하여 영상 매체 자료를 제작하고 공유한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 스토리보드 작성 ● 영상만들기 </td> </tr> </table>	<p>미술</p> <p>작품 감상</p> <p>[9미03-01] 미술의 시대적, 지역적, 사회적 맥락을 이해하고 설명할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 인상주의 미술사조와 대표작품 감상 	+	<p>음악교과</p> <p>음악과 융합</p> <p>본 단원</p>	+	<p>국어</p> <p>매체</p> <p>[9국06-03] 복합양식성을 고려하여 영상 매체 자료를 제작하고 공유한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 스토리보드 작성 ● 영상만들기
<p>미술</p> <p>작품 감상</p> <p>[9미03-01] 미술의 시대적, 지역적, 사회적 맥락을 이해하고 설명할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 인상주의 미술사조와 대표작품 감상 	+	<p>음악교과</p> <p>음악과 융합</p> <p>본 단원</p>	+	<p>국어</p> <p>매체</p> <p>[9국06-03] 복합양식성을 고려하여 영상 매체 자료를 제작하고 공유한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 스토리보드 작성 ● 영상만들기 			
기초소양		<input checked="" type="checkbox"/> 문해력 <input type="checkbox"/> 수리력 <input checked="" type="checkbox"/> 디지털 리터러시					

가 성취기준 분석

☑ 2015와 2022의 음악과 교육과정 성취기준 비교

2015 개정 교육과정	2022 개정 교육과정
[9음02-02] 다양한 연주 형태의 음악을 듣고 음악의 특징을 구별하여 설명한다.	[9음02-01] 음악을 듣고 다양한 음악 요소에 집중하여 분석한다.
-	[9음01-03] 소리의 상호작용을 인식하고 매체를 활용하여 함께 표현한다.
-	[9음03-04] 생활 속의 영역과 연계하여 음악을 만들고 활용하며 책임감을 갖는다.

☑ 내용 체계표의 범주 및 내용 요소와 성취기준과의 연계 분석

범주	내용 요소	성취기준
지식·이해	● 음악 요소, 음악적 특징, 음악의 구성	[9음02-01] 음악을 듣고 다양한 음악 요소에 집중하여 분석한다.
과정·기능	● 집중하여 듣기, 분석하고 파악하기	
가치·태도	-	
지식·이해	● 다양한 주법과 표현 기법, 소리의 상호작용	[9음01-03] 소리의 상호작용을 인식하고 매체를 활용하여 함께 표현한다.
과정·기능	● 매체를 활용하여 표현하기	
가치·태도	● 음악으로 협력하는 태도	
지식·이해	● 음악 매체, 의도, 아이디어	[9음03-04] 생활 속의 영역과 연계하여 음악을 만들고 활용하며 책임감을 갖는다.
과정·기능	● 연계하여 만들고 활용하기	
가치·태도	● 책임감 인식	

- 성취기준 [9음02-01]은 감상 영역에 해당하며, ‘다양한 음악 요소’는 내용 체계표의 지식·이해의 범주, 그리고 ‘집중하여 분석한다’는 과정·기능의 범주와 연결된다.
- 성취기준 [9음01-03]은 연주 영역에 해당하며, ‘소리의 상호작용’은 내용 체계표의 지식·이해의 범주, ‘매체와 활용하여 표현하기’는 과정·기능의 범주와 연결된다. 가치·태도는 ‘음악으로 협력하는 태도’의 내용 요소를 반영하여 성취기준에 ‘함께’의 내용이 포함되었다.

- 성취기준 [9음03-04]은 창작 영역에 해당하며, 내용 체계표의 지식·이해 ‘음악 매체, 의도, 아이디어’는 성취기준의 ‘생활 속 영역’과 연결된다. ‘연계하여 음악을 만들고 활용’은 과정·기능, ‘책임감을 갖는다’는 가치·태도의 범주에 해당한다.

나 교육과정 연계성 분석

☑ 내용 요소의 연계성 분석

3~4학년군	5~6학년군	중학교 음악
<ul style="list-style-type: none"> ● 기초적인 음악요소, 음악적 특징 ● 반응하며 듣기, 탐색하고 발견하기 	<ul style="list-style-type: none"> ● 음악 요소, 음악적 특징, 음악의 간단한 구성 ● 감지하며 듣기, 인식하고 구별하기 	<ul style="list-style-type: none"> ● 음악 요소, 음악적 특징, 음악의 구성 ● 집중하여 듣기, 분석하고 파악하기
<ul style="list-style-type: none"> ● 자세와 주법, 느낌, 여러 소리 ● 신체로 표현하고 놀이하기 ● 연주를 즐기는 태도 	<ul style="list-style-type: none"> ● 주법과 표현 기법, 어울림, 여러 악기 ● 다양한 방법으로 표현하기 ● 음악으로 함께하는 태도 	<ul style="list-style-type: none"> ● 다양한 주법과 표현 기법, 소리의 상호작용 ● 매체를 활용하여 표현하기 ● 음악으로 협력하는 태도
<ul style="list-style-type: none"> ● 간단한 악보, 느낌, 상상 ● 모방하여 나타내기 ● 음악의 새로움을 즐기는 태도 	<ul style="list-style-type: none"> ● 음악 매체, 느낌, 아이디어 ● 활용하여 만들기 ● 음악에 대한 열린 태도 	<ul style="list-style-type: none"> ● 음악 매체, 의도, 아이디어 ● 연계하여 만들고 활용하기 ● 책임감 인식

- 내용 체계표의 내용 요소를 중심으로 학년군별 교육과정 연계성을 분석한 결과는 다음과 같다.
- 감상 영역에서는 음악 요소, 음악적 특징 및 음악의 구성의 범위가 3~4학년군의 기초적인 음악 요소, 음악적 특징, 5~6학년군에서는 음악 요소, 음악적 특징, 음악의 간단한 구성, 중학교에서는 음악 요소, 음악적 특징, 음악의 구성으로 확대된다. 또한 음악을 들을 때 반응, 감지, 집중으로 점차 심화하고, 학년이 올라갈수록 음악을 탐색하고 발견, 인식하고 구별, 분석하고 파악해가는 방향으로 제시되어 있다.
- 연주 영역에서는 연주 주법과 표현의 범위가 3~4학년군의 자세와 주법, 5~6학년군의 주법과 표현 기법, 중학교에서는 다양한 주법과 표현 기법으로 확대되고, 소리가 주는 느낌과 여러 소리, 소리의 어울림과 여러 악기, 소리의 상호작용으로 점차 심화된다. 또한 표현 방법이 신체로 표현하고 놀이하기, 다양한 방법으

로 표현하기, 매체를 활용하여 표현하기로 다양화되는 방향으로 제시되어 있으며, 동시에 학년이 올라갈수록 연주를 즐기며 함께 협력하는 태도가 강조되고 있다.

- 창작 영역에서는 창작의 도구 및 이해 범위가 학년이 올라갈수록 느낌과 상상, 느낌과 아이디어, 의도와 아이디어로 심화하고, 간단한 악보에서 음악 매체를 활용하는 방향으로 제시되어 있다. 3~4학년군의 모방하여 나타내기, 5~6학년군의 활용하여 만들기는 중학교에서 연계하여 만들고 활용하기로 연계 확대된다. 또한 학년이 올라갈수록 음악의 새로움을 즐기는 태도에서 음악에 대한 열린 태도, 책임감 인식으로 연계하여 제시되고 있다.

☑ 성취기준의 연계성 분석

3~4학년군	5~6학년군	중학교 음악
[4음02-01] 음악을 듣고 기초적인 음악 요소를 탐색하며 반응한다.	[6음02-01] 음악을 듣고 음악의 요소를 감지하며 구별한다.	[9음02-01] 음악을 듣고 다양한 음악 요소에 집중하여 분석한다.
[4음01-03] 노래와 악기 연주에 어울리는 신체표현이나 놀이를 하며 음악을 즐긴다.	[6음01-03] 소리의 어울림을 생각하며 다양한 방법으로 함께 표현한다.	[9음01-03] 소리의 상호작용을 인식하고 매체를 활용하여 함께 표현한다.
[4음03-04] 생활 주변의 소리나 장면을 모방하며 음악의 새로움을 즐기는 태도를 갖는다.	[6음03-04] 생활 주변 상황이나 이야기를 활용하여 음악을 만들며 열린 태도를 갖는다.	[9음03-04] 생활 속의 영역과 연계하여 음악을 만들고 활용하며 책임감을 갖는다.

- 성취기준을 중심으로 학년군별 교육과정 연계성을 분석한 결과는 다음과 같다.
- 감상 영역에서는 중학교군의 ‘음악을 듣고 다양한 음악 요소에 집중하여 분석하기’로, 3~4학년의 ‘음악을 듣고 기초적인 음악 요소를 탐색하며 반응하기’, 5~6학년군의 ‘음악을 듣고 음악의 요소를 감지하며 구별하기’를 기초로 한다. 음악을 듣고 음악 요소에 반응하고 구별하며 분석할 수 있도록 구성되었다.
- 연주 영역에서는 중학교군의 ‘소리의 상호작용을 인식하고 매체를 활용하여 함께 표현하기’로, 3~4학년군에서 ‘노래와 악기 연주에 어울리는 신체표현이나 놀이를 하며 음악을 즐기기’, 5~6학년군에서 ‘소리의 어울림을 생각하며 다양한 방법으로 함께 표현하기’의 과정을 통해 소리의 어울림과 상호작용에 대한 인식을 바탕으로 다양한 방법으로 표현해보는 데에 초점이 있다.

- 창작 영역에서는 중학교군의 ‘생활 속의 영역과 연계하여 음악을 만들고 활용하며 책임감을 갖기’고, 3~4학년군에서 ‘생활 주변의 소리나 장면을 모방하며 음악의 새로움을 즐기는 태도를 갖기’, 5~6학년군에서 ‘생활 주변 상황이나 이야기를 활용하여 음악을 만들며 열린 태도를 갖기’의 과정을 통해 생활과 연계하여 음악을 만들고 즐기며 이에 수반되는 책임감을 갖도록 하는 데에 중점을 둔다.
- 따라서 이 단원에서는 3~4학년군, 5~6학년 군에서 학습한 내용을 바탕으로, 음악을 집중하여 들으며 음악 요소를 분석하고 직접 연주하며 실생활 속에서 음악과 연계한 창작물을 만들어보는 설계가 필요하다. 아울러 창작된 결과물에 대한 윤리적 책임감을 가질 수 있도록 가치·태도의 측면에서 접근할 필요가 있다.

다 단원의 핵심 아이디어 설정

☑ 단원의 핵심 아이디어

- 인상주의 음악은 고유한 방식과 원리에 따라 음악적 색채를 청각적 형태로 구현한 것이다.
- 협력적 기악 합주는 인간의 감수성을 다양한 행위 과정과 소리의 어울림으로 표현한 것이다.
- 인간은 생활 속에서 다양한 매체를 활용하여 자기 주도적으로 음악을 구성하며 기여한다.

☑ 단원의 핵심 아이디어 설정 이유

감상, 연주, 창작 영역의 핵심 아이디어의 범위를 중학생의 성취기준의 학습 구성에 적절하면서도 단원 수준에 적합하도록 재구성할 필요가 있다. 인상주의 음악을 감상하고, 음악 요소 파악하여 소리의 어울림을 느낄 수 있도록 연주하며, 매체를 활용하여 실생활과 연계하는 활동으로 범위를 좁혀 재진술할 필요가 있다.

라 교육과정 기반 수업 설계 방향




이 단원은 인상주의 음악을 듣고 음악 요소의 특징을 파악하여 이해하고 이를 바탕으로 가상악기 애플리케이션을 활용하여 기악합주를 하고, 실생활과의 연계된 주제로 인공지능을 활용하여 뮤직비디오를 만드는 것이 단원의 학습 목표이다. 음악을 들을 때나 연주할 때, 다양한 음악 요소 및 그 특징을 이해하는 것이 중요하다.

다. 학습한 음악을 다양한 매체를 활용하여 재구성해보며 창의적으로 표현해보고 실생활에 적용해보는 학습이 이루어져야 한다.

교육과정을 분석해 보았을 때 2015 개정 교육과정에 비해 ‘다양한 매체의 활용’, ‘생활과 연계한 만들기 및 책임감 인식’ 등을 중시하고 있다. 예를 들어, 창작 애플리케이션을 활용한 수업이나, 음악 인공지능 사용과 관련된 윤리 의식을 다루는 수업 등을 예로 들 수 있다.

3~4학년군, 5~6학년군에서 학습한 것을 바탕으로 음악 요소를 파악하며 감상하되, 다양한 매체를 활용하여 연주하거나 실생활과 관련된 주제로 창작물을 만드는 것에 중점을 두어 수업 설계의 주안점으로 삼고자 한다.

【 2단계 】 학습자 참여 중심 교수·학습 계획하기

차시	주요 수업 내용	학습자 참여형 교수·학습 방법 및 기법
1~4차시	<ul style="list-style-type: none"> ● 인상주의 음악의 특징 이해하기 <ul style="list-style-type: none"> - 인상주의의 사조와 주요 미술작품의 특징을 알아보고, 인상주의 음악과의 연관성을 ChatGPT를 활용하여 조사하고 대표 음악을 감상한다. ● 인상주의 작곡가와의 가상 인터뷰 기사 작성하기 <ul style="list-style-type: none"> - 모둠별로 인상주의 작곡가의 생애와 주요 작품 및 특징을 조사하고, 가상 인터뷰 기사를 작성한다. - 작곡가와 리포터의 역할을 나누어 역할극을 연습한다. ● 작곡가, 리포터 등의 역할을 나누어 역할극하기 	아트 앤 컬처 패들렛, Chat헛
5~7차시	<ul style="list-style-type: none"> ● 작곡가 라벨의 생애와 대표곡 알아보기 ● 라벨 '볼레로'를 듣고 음악 요소 파악하기 <ul style="list-style-type: none"> - 볼레로 리듬(스네어 드럼)  <ul style="list-style-type: none"> - 가락(관악기) * 제1선율  <ul style="list-style-type: none"> * 제2선율  <ul style="list-style-type: none"> - 셈여림의 변화(크레센도 기법) <p>pp ————— ff</p> <ul style="list-style-type: none"> - 형식 : (AA-BB-AA-BB)x2-AB-coda 	구글 지도 ppt, 볼레로 음원 및 무용 영상, 리듬 악보
	<ul style="list-style-type: none"> ● 생활 속에서 '볼레로'를 배경음악으로 사용한 사례를 조사하여 패들렛에 게시하고 발표하기 <ul style="list-style-type: none"> - 영화, 광고, 애니메이션, 게임, 스포츠 등에 배경음악으로 	패들렛

	<p>사용된 클래식 음악을 조사하고, 해당 음악이 적용된 상황에서 음악의 역할을 관련 사진, 동영상과 함께 패들렛에 게시하여 발표한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 생활 속에서 음악에 담긴 다양한 감성과 가치에 대해 생각해본다. 												
8~10차시	<ul style="list-style-type: none"> ● 디지털 매체를 활용하여 ‘볼레로’를 기악합주로 연습하고 연주 녹음하기 <ul style="list-style-type: none"> - 5~6인으로 모듬을 구성하고, 가락 악기1, 2, 리듬 악기1, 2, 화음 반주의 역할을 나눈다. - 창작 애플리케이션 등에 내장된 가상 악기를 활용하여 ‘볼레로’의 각자 파트를 개별적으로 연습한다. - 기악합주를 해보고, 창작 애플리케이션에 각자의 파트를 차례로 녹음하여 합주 음원을 만들어 패들렛에 올린다. <p>(※ 음악 수업 환경 및 디지털 매체의 종류에 따라 가상악기를 선택하고 상황에 따라 실제 악기로 대체하여 연주한다.)</p>	<p>밴드 창작 애플리케이션, 가상악기 애플리케이션, 합주 악보, 패들렛</p>											
11~15차시 본 차시	<ul style="list-style-type: none"> ● ChatGPT를 활용하여 뮤직비디오 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 모듬별로 실생활과 관련된 주제를 정한다. - ChatGPT를 활용하여 스토리보드를 작성한다. - 작성한 스토리보드로 영상을 만들어 편집한다. - 전 차시에 모듬별로 녹음한 기악합주 음원을 배경음악으로 넣어 편집하고 모듬별로 발표한다. 	<p>ChatGPT, 키 네 마스 터, 영상제작 애플리케이션</p>											
학습자 자기평가 및 성찰	<table border="1"> <thead> <tr> <th>내용</th> <th>검토 사항</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. 인상주의 음악 ‘볼레로’의 감상을 통해 음악 요소를 분석하여 연주하는 목적은 무엇인가요?</td> <td>음악은 고유한 방식과 원리에 따라 다양한 속성이 있으며, 생활 속에서 다양한 음악 매체를 활용하여 함께 경험하며 소통한다는 관점에서 설명할 수 있는가?</td> </tr> <tr> <td>2. ‘ChatGPT를 활용한 뮤직비디오 만들기’과제를 해결하기 위해 나는 어떠한 정보를 확인했나요?</td> <td>문제 해결을 위해 확인한 정보(주제 선정, 읽기 자료, 영상, 기악합주, 체험 등)는 무엇이고 그 정보를 어떻게 활용하였는가?</td> </tr> </tbody> </table>		내용	검토 사항	1. 인상주의 음악 ‘볼레로’의 감상을 통해 음악 요소를 분석하여 연주하는 목적은 무엇인가요?	음악은 고유한 방식과 원리에 따라 다양한 속성이 있으며, 생활 속에서 다양한 음악 매체를 활용하여 함께 경험하며 소통한다는 관점에서 설명할 수 있는가?	2. ‘ChatGPT를 활용한 뮤직비디오 만들기’과제를 해결하기 위해 나는 어떠한 정보를 확인했나요?	문제 해결을 위해 확인한 정보(주제 선정, 읽기 자료, 영상, 기악합주, 체험 등)는 무엇이고 그 정보를 어떻게 활용하였는가?					
	내용	검토 사항											
	1. 인상주의 음악 ‘볼레로’의 감상을 통해 음악 요소를 분석하여 연주하는 목적은 무엇인가요?	음악은 고유한 방식과 원리에 따라 다양한 속성이 있으며, 생활 속에서 다양한 음악 매체를 활용하여 함께 경험하며 소통한다는 관점에서 설명할 수 있는가?											
	2. ‘ChatGPT를 활용한 뮤직비디오 만들기’과제를 해결하기 위해 나는 어떠한 정보를 확인했나요?	문제 해결을 위해 확인한 정보(주제 선정, 읽기 자료, 영상, 기악합주, 체험 등)는 무엇이고 그 정보를 어떻게 활용하였는가?											
<table border="1"> <thead> <tr> <th>내용</th> <th>매우 그렇다</th> <th>보통 이다</th> <th>부족 하다</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. 수행과제를 충실히 수행했나요?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2. 친구들의 의견을 충분히 경청했나요?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		내용	매우 그렇다	보통 이다	부족 하다	1. 수행과제를 충실히 수행했나요?				2. 친구들의 의견을 충분히 경청했나요?			
내용	매우 그렇다	보통 이다	부족 하다										
1. 수행과제를 충실히 수행했나요?													
2. 친구들의 의견을 충분히 경청했나요?													

3단계 평가 계획하기

A. 인상주의 작곡가와의 가상 인터뷰 및 기사 작성하기

가. 평가방법: 수업 과정에서 학생의 가상 인터뷰 역할극과 기사 내용 평가 및 행동 기록

- 서술·논술 구술·발표 토의·토론 프로젝트
 실험·실습 포트폴리오 자기평가 동료평가
 관찰평가 기타()

나. 관련 성취기준: [9음02-03] 다양한 시대·사회·문화권의 음악을 듣고 음악의 배경과 역할을 비교한다.

평가 자료
(루브리)

수준	성취기준 평가	활동 내용 평가	참여 태도 평가
3	다양한 시대·사회·문화권의 음악을 듣고 음악의 배경과 역할을 비교하여 서술한다.	인상주의 음악가와 음악 작품의 배경에 대해 구체적으로 조사하여 정리하고, 인터뷰 형식의 기사 내용이 정확하다.	협력하는 태도로 정보를 수집에 적극적으로 참여하고, 모둠원을 존중하고 배려하는 자세로 역할극에 참여한다.
2	다양한 시대·사회·문화권의 음악을 듣고 음악의 배경과 역할을 알고 서술한다.	인상주의 음악가와 음악 작품의 배경에 대해 조사하여 정리하고, 인터뷰 형식의 기사 내용의 일부가 부정확하다.	협력하는 태도로 정보를 수집하고 역할극에 참여한다.
1	다양한 시대·사회·문화권의 음악을 듣고 서술한다.	인상주의 음악가와 음악 작품의 배경에 대한 조사와 인터뷰 형식의 기사 내용이 대부분 부적절하거나 부정확하다.	정보수집과 역할극에 참여한다.

학습 자료

1. 자료 유형: 가상 인터뷰 기사 작성 활동지
2. 활동 내용
 - 인상주의 음악가의 생애와 주요 작품의 시대, 사회, 문화권의 배경 및 역할을 잘 이해하고 가상 인터뷰 기사 작성하기
 - 가상 인터뷰 역할극을 모둠별로 연습하여 발표하기

보충 자료

[붙임] 가상 인터뷰 기사 작성 활동지



수행과제 1

인상주의 작곡가와의 가상 인터뷰

- ☑ 인상주의 작곡가의 생애와 주요 작품을 조사하고, 가상 인터뷰 기사로 작성한 후 역할극을 해봅시다.

사진 및 이미지
(예. 작곡가)

사진 및 이미지
(예. 활동장면)

- 인터뷰 대상 :
- 인터뷰 취지 및 배경 :

Q : 만나 뵙게 되어 영광입니다. 선생님의 음악을 즐겨 듣는 애청자로서 대화를 나눌 기회를 주셔서 감사합니다.

A : 반갑습니다. 저의 음악을 관심 있게 들어주시고 사랑해주셔서 감사합니다.

Q : ()에게 받은 영향은 어떤 것이 있을까요?

A : _____

Q : ()에 대해 어떻게 생각하시는지 이야기를 해주실 수 있을까요?

A : _____

Q : 선생님께서 작곡하신 ()과 같은 곡들은 어떤 계기로 작곡을 하게 되셨나요?

A : _____

Q : ()라는 곡에 관하여 이야기를 해보고 싶습니다. 당시에, 현재에도 매우 인기 있는 곡인데, 이 곡에 사용된 ()의 음악 기법은 빼놓고 이야기할 수 없을 것 같습니다. 이에 대해 한 말씀 해주시면 감사하겠습니다.

A : _____

B. 가상 악기로 기악 합주하기

가. 평가방법 : 수업 과정에서 학생의 기악합주 연습 및 합주 행동 기록

- | | | | |
|--|--|---|-------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 서술·논술 | <input type="checkbox"/> 구술·발표 | <input type="checkbox"/> 토의·토론 | <input type="checkbox"/> 프로젝트 |
| <input type="checkbox"/> 실험·실습 | <input type="checkbox"/> 포트폴리오 | <input type="checkbox"/> 자기평가 | <input type="checkbox"/> 동료평가 |
| <input checked="" type="checkbox"/> 관찰평가 | <input checked="" type="checkbox"/> 실기평가 | <input type="checkbox"/> 기타() | |

나. 관련 성취기준 : [9음01-03] 소리의 상호작용을 인식하고 매체를 활용하여 함께 표현한다.

수준	성취기준 평가	활동 내용 평가	참여 태도 평가
3	악곡의 음악 요소를 잘 이해하고 음악적 특징을 살려 풍부하게 표현하며 연주한다.	소리의 상호작용을 인식하고 악곡의 특징을 살려 가상 악기로 정확하게 개성 있게 연주한다.	협력하는 태도로 적극적으로 연습하고 주도적으로 참여한다.
2	악곡의 음악 요소를 이해하고 음악적 특징을 살려 연주한다.	소리의 상호작용을 인식하고 가상 악기를 활용하여 정확하게 연주한다.	협력하는 태도로 연습하고 연주에 참여한다.
1	악곡의 음악 요소를 이해하고 연주한다.	가상 악기를 활용하여 연주한다.	연습이나 연주에 참여하려고 노력한다.

학습 자료	<p>1. 자료 유형 : 학습 활동지, 기악합주 악보</p> <p>2. 활동 내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 라벨 ‘볼레로’의 음악적 특징은 무엇인지 알아보기 - 가상 악기를 활용하여 정확하고 개성 있게 연주하며 소리의 어울림을 표현하기 - 모듬별로 라벨 ‘볼레로’를 기악합주로 연습하고 연주하여 녹음하기
-------	---







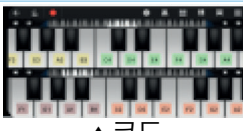
보충 자료 [붙임] 기악합주 악보, 가상 악기 활용 안내



수행과제 2

가상 악기의 연주법을 배워보아요.

☑ 가상 악기의 연주 방법을 익혀 다음 악보를 보고 연습해보세요.

구분	가상 악기(예시)	연습 악보
가락악기1	 ▲ 리코더	제1주제 
가락악기2	 ▲ 칼림바	제2주제 
리듬악기1	 ▲ 스네어 드럼	
리듬악기2	 ▲ 베이스 드럼	
화음 반주	 ▲ 코드	

🎵 음악 수업 환경 및 디지털 매체의 종류에 따라 가상 악기를 선택하고 상황에 따라서는 실제 악기로 대체하여 연주하도록 한다.

<평가 목표 및 내용>

- * 목표: 모둠별로 가상 악기 애플리케이션으로 연주하고 녹음할 수 있다.
- * 평가 자료: 합주 녹음 음원
- * 평가 요소 및 내용
 - 조화: 음악 요소들의 특징이 잘 드러나게 조화롭게 연주되었나?
 - 협력: 모둠 구성원들이 협력하며 연주에 참여하였는가?

함께 기악합주를 해보아요.

볼레로

도입

A부분

라벨 작곡 · 편곡자 미상

♩ = 72 가락 악기

리듬 악기

건반 악기

pp

The first system of the musical score consists of three staves. The top staff contains a melody with eighth and sixteenth notes, including a triplet. The middle staff features a rhythmic accompaniment with eighth-note triplets. The bottom staff provides harmonic support with chords and single notes.

B부분

The second system continues the musical piece. The top staff shows the melody with a key signature change to one flat. The middle staff continues with eighth-note triplets. The bottom staff provides harmonic accompaniment.

The third system concludes the piece. The top staff features a melodic line with a key signature change to two flats. The middle staff continues with eighth-note triplets. The bottom staff provides harmonic accompaniment.

The first system of the musical score consists of three staves. The top staff is a vocal line in a treble clef with a key signature of one flat (B-flat). It begins with a whole note, followed by a half note, and then a quarter note with a fermata. The middle and bottom staves are piano accompaniment. The middle staff uses a grand staff (treble and bass clefs) and features a continuous triplet eighth-note pattern. The bottom staff provides harmonic support with chords and single notes.

코다

The second system, labeled '코다' (Coda), continues the musical piece. It follows the same three-staff structure as the first system. The vocal line and piano accompaniment maintain their respective parts, with the piano accompaniment still featuring the prominent triplet eighth-note pattern.

The third system concludes the piece. It features the same three-staff arrangement. The vocal line and piano accompaniment end with a double bar line, indicating the final measure of the music.

C. ChatGPT를 활용하여 뮤직비디오 만들기

평가 자료 (루브릭)	<p>가. 평가방법 : 수업 과정에서 인공지능을 활용하여 뮤직비디오를 제작하는 행동 및 결과물 기록</p> <p> <input type="checkbox"/> 서술·논술 <input type="checkbox"/> 구술·발표 <input type="checkbox"/> 토의·토론 <input checked="" type="checkbox"/> 프로젝트 <input checked="" type="checkbox"/> 실험·실습 <input type="checkbox"/> 포트폴리오 <input type="checkbox"/> 자기평가 <input checked="" type="checkbox"/> 동료평가 <input checked="" type="checkbox"/> 관찰평가 <input type="checkbox"/> 기타() </p> <p>나. 관련 성취기준 : [9음03-04] 생활 속의 영역과 연계하여 음악을 만들고 활용하며 책임감을 갖는다.</p>															
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>수준</th> <th>성취기준 평가</th> <th>활동 내용 평가</th> <th>참여 태도 평가</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3</td> <td>생활 속의 주제와 창작한 이야기를 바탕으로 음악의 분위기를 살려 영상을 제작한다.</td> <td>ChatGPT를 활용하여 스토리보드를 창의적으로 작성하고 제작한 영상의 완성도가 높다.</td> <td>협력하며 주도성과 책임감을 가지고 영상 제작에 참여한다.</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>생활 속의 주제와 창작한 이야기를 바탕으로 영상을 제작한다.</td> <td>ChatGPT를 활용하여 스토리보드를 작성하고 영상을 완성하였다.</td> <td>협력하는 태도로 영상 제작에 참여한다.</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>생활 속의 주제와 이야기를 바탕으로 영상을 제작한다.</td> <td>스토리보드를 작성하고 영상을 제작한다.</td> <td>영상 제작에 참여한다.</td> </tr> </tbody> </table>	수준	성취기준 평가	활동 내용 평가	참여 태도 평가	3	생활 속의 주제와 창작한 이야기를 바탕으로 음악의 분위기를 살려 영상을 제작한다.	ChatGPT를 활용하여 스토리보드를 창의적으로 작성하고 제작한 영상의 완성도가 높다.	협력하며 주도성과 책임감을 가지고 영상 제작에 참여한다.	2	생활 속의 주제와 창작한 이야기를 바탕으로 영상을 제작한다.	ChatGPT를 활용하여 스토리보드를 작성하고 영상을 완성하였다.	협력하는 태도로 영상 제작에 참여한다.	1	생활 속의 주제와 이야기를 바탕으로 영상을 제작한다.	스토리보드를 작성하고 영상을 제작한다.
수준	성취기준 평가	활동 내용 평가	참여 태도 평가													
3	생활 속의 주제와 창작한 이야기를 바탕으로 음악의 분위기를 살려 영상을 제작한다.	ChatGPT를 활용하여 스토리보드를 창의적으로 작성하고 제작한 영상의 완성도가 높다.	협력하며 주도성과 책임감을 가지고 영상 제작에 참여한다.													
2	생활 속의 주제와 창작한 이야기를 바탕으로 영상을 제작한다.	ChatGPT를 활용하여 스토리보드를 작성하고 영상을 완성하였다.	협력하는 태도로 영상 제작에 참여한다.													
1	생활 속의 주제와 이야기를 바탕으로 영상을 제작한다.	스토리보드를 작성하고 영상을 제작한다.	영상 제작에 참여한다.													
학습 자료	<p>1. 자료 유형 : 학습 활동지</p> <p>2. 활동 내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - ChatGPT를 활용하여 스토리보드를 작성할 수 있는 방법은 무엇이며, 음악과 어울리는 영상 제작에 필요한 요소는 무엇일까요? - ChatGPT를 활용하여 스토리보드를 작성하기 - 음원의 타임라인에 따라 영상 제작하기 															
보충 자료	[붙임] ChatGPT를 활용한 스토리보드 작성 및 영상 제작 학습지															



수행과제 3

ChatGPT를 활용하여 뮤직비디오를 만들어봐요.

모둠원 : _____

1. 뮤직비디오의 주제를 정해보자.

● 주제 :

* 참고 자료 :

2. 뮤직비디오의 내용을 간략하게 써보자.

● 작품 제목	작품의 제목
● 시간/장소	전반적인 이야기의 전개에 영향을 미치는 시간과 장소
● 등장인물 소개	등장인물, 이름, 성격, 역할
● 로그 라인	한 줄 요약 줄거리
● 메시지/주제	작품의 핵심적인 내용 및 요약

3. ChatGPT를 활용하여 4개 장면의 스토리보드를 작성해보자.

주제 :

내용 :

[요청 예문] “위의 내용으로 스토리보드를 만들거야. 위의 내용을 4개 장면으로 나누어 대사 없이 설명해줘”

* ChatGPT가 제시한 내용을 확인하고 수정 및 강조하고 싶은 내용을 추가로 요청한다.

#장면 1:

#장면 2:

#장면 3:

#장면 4:

4. 스토리보드를 작성해보자.

#1.

	설명:

#2.

	설명:

5. 전 차시에 모둠별로 녹음한 음원의 재생 시간에 맞춰 타임라인을 계획하고 영상을 제작해보자.

[타임라인]

* 총 재생시간 : ()



<평가 조건>

- 목표: 모둠별로 주제를 정하여 스토리보드를 작성하고 뮤직비디오를 만들 수 있다.
- 평가 자료: 스토리보드, 영상자료
- 평가 내용
 - 구성: 주제와 관련된 글의 내용이 잘 구성되었는가?
 - 완성도 : 제작된 영상은 내용과 잘 연계되는가?
 - 협력: 모둠원과 협력하며 잘 참여하였는가?

2

교수·학습 설계안


교수·학습 설계			
학습주제	인상주의 작곡가와의 가상 인터뷰 기사 작성 및 역할극 하기	차시	1~4차시
		학습 장소	음악실
핵심 아이디어	인상주의 음악의 음악 요소와 원리에 따라 소리의 어울림을 표현하고, 다양한 매체를 활용하여 실생활과 연계한 음악을 구성하는 음악 창작은 함께하는 경험과 소통의 결과물로 나타난다.		
교수·학습 방법	<input checked="" type="checkbox"/> 협동학습	<input type="checkbox"/> 탐구학습	<input type="checkbox"/> 문제중심학습
	<input checked="" type="checkbox"/> 프로젝트 학습	<input type="checkbox"/> 거꾸로 학습	<input type="checkbox"/> 블렌디드 러닝
		<input type="checkbox"/> 토의·토론학습	<input type="checkbox"/> 기타

단계	교수·학습 활동
<도입>	<ul style="list-style-type: none"> ● 인상주의 미술 작품 감상하기 <ul style="list-style-type: none"> - 미술관 전시회에 갔던 경험에 대해 이야기해본다. - 인상주의 미술작품을 ‘아트 앤 컬처’에서 찾아 감상하면서 느낌을 이야기해본다. ● 학습 목표 및 활동 내용 소개하기
<활동1>	<ul style="list-style-type: none"> ● 인상주의 음악의 특징 이해하기 <ul style="list-style-type: none"> - 시대적, 문화적, 사회적 관점에서의 인상주의 사조의 특징을 이해하고 대표적인 미술작품을 감상한다. - 인상주의 사조가 인상주의 음악에 준 영향 및 연관성을 ChatGPT를 활용하여 조사하여 정리한다. - 인상주의 음악의 대표곡을 감상하고 느낀 점을 감상문으로 작성한다.
<활동2>	<ul style="list-style-type: none"> ● 인상주의 작곡가와의 가상 인터뷰 기사 작성하기 <ul style="list-style-type: none"> - 모둠을 2~3인으로 구성한다. - 모둠별로 라벨, 드뷔시 등의 인상주의 작곡가의 생애와 주요 작품 및 특징을 조사하여 자료를 수집한다. - 가상 인터뷰 형식으로 인상주의 작곡가와의 가상 인터뷰 기사를 작성한다. ● 인터뷰 기사 내용을 바탕으로 역할극 연습하기 <ul style="list-style-type: none"> - 작곡가와 리포터의 역할을 나누어 역할극을 연습한다.

<활동3>	<ul style="list-style-type: none"> ● 가상 인터뷰 역할극 발표하기 - 모둠별로 작곡가, 리포터 등의 역할을 나누어 가상 인터뷰 역할극을 발표한다. 												
정리	<ul style="list-style-type: none"> ● 모둠 평가 - 모둠별 발표를 듣고 느낀 점을 이야기한다. ● 다음 수업 소개하기 - 다음 차시 및 준비물과 수업내용을 안내한다. 												
평가 계획	<ul style="list-style-type: none"> ● 평가 기준 : 자료 조사 및 인터뷰 기사 내용의 구체성과 정확성, 참여 태도 ● 평가 방법 : 실기, 관찰, 동료평가, 포트폴리오 ● 루브릭 <table border="1" data-bbox="411 887 1327 1458"> <thead> <tr> <th data-bbox="411 887 480 936">수준</th> <th data-bbox="480 887 906 936">활동 내용 평가</th> <th data-bbox="906 887 1327 936">참여 태도 평가</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="411 936 480 1115">3</td> <td data-bbox="480 936 906 1115">인상주의 음악가와 음악 작품의 특징을 구체적으로 조사하여 정리하고, 인터뷰 형식의 기사 내용이 정확하다.</td> <td data-bbox="906 936 1327 1115">협력하는 태도로 정보 수집에 적극적으로 참여하고, 모둠원을 존중하고 배려하는 자세로 역할극에 참여한다.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="411 1115 480 1283">2</td> <td data-bbox="480 1115 906 1283">인상주의 음악가와 음악 작품의 특징을 조사하여 정리하고, 인터뷰 형식의 기사 내용의 일부가 부정확하다.</td> <td data-bbox="906 1115 1327 1283">협력하는 태도로 정보를 수집하고 역할극에 참여한다.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="411 1283 480 1458">1</td> <td data-bbox="480 1283 906 1458">인상주의 음악가와 음악 작품의 특징에 대한 조사와 인터뷰 형식의 기사 내용이 대부분 부적절하거나 부정확하다.</td> <td data-bbox="906 1283 1327 1458">정보수집과 역할극에 참여한다.</td> </tr> </tbody> </table>	수준	활동 내용 평가	참여 태도 평가	3	인상주의 음악가와 음악 작품의 특징을 구체적으로 조사하여 정리하고, 인터뷰 형식의 기사 내용이 정확하다.	협력하는 태도로 정보 수집에 적극적으로 참여하고, 모둠원을 존중하고 배려하는 자세로 역할극에 참여한다.	2	인상주의 음악가와 음악 작품의 특징을 조사하여 정리하고, 인터뷰 형식의 기사 내용의 일부가 부정확하다.	협력하는 태도로 정보를 수집하고 역할극에 참여한다.	1	인상주의 음악가와 음악 작품의 특징에 대한 조사와 인터뷰 형식의 기사 내용이 대부분 부적절하거나 부정확하다.	정보수집과 역할극에 참여한다.
수준	활동 내용 평가	참여 태도 평가											
3	인상주의 음악가와 음악 작품의 특징을 구체적으로 조사하여 정리하고, 인터뷰 형식의 기사 내용이 정확하다.	협력하는 태도로 정보 수집에 적극적으로 참여하고, 모둠원을 존중하고 배려하는 자세로 역할극에 참여한다.											
2	인상주의 음악가와 음악 작품의 특징을 조사하여 정리하고, 인터뷰 형식의 기사 내용의 일부가 부정확하다.	협력하는 태도로 정보를 수집하고 역할극에 참여한다.											
1	인상주의 음악가와 음악 작품의 특징에 대한 조사와 인터뷰 형식의 기사 내용이 대부분 부적절하거나 부정확하다.	정보수집과 역할극에 참여한다.											

교수·학습 설계			
학습주제	ChatGPT를 활용하여 뮤직비디오 만 듣기	차시	11~15차시
		학습 장소	음악실
핵심 아이디어	인상주의 음악의 음악 요소와 원리에 따라 소리의 어울림을 표현하고, 다양한 매체를 활용하여 실생활과 연계한 음악을 구성하는 음악 창작은 함께하는 경험과 소통의 결과물로 나타난다.		
교수·학습 방법	<input checked="" type="checkbox"/> 협동학습 <input type="checkbox"/> 탐구학습 <input type="checkbox"/> 문제중심학습 <input type="checkbox"/> 토의·토론학습 <input checked="" type="checkbox"/> 프로젝트 학습 <input type="checkbox"/> 거꾸로 학습 <input type="checkbox"/> 블렌디드 러닝 <input type="checkbox"/> 기타		

단계	교수·학습 활동										
<도입>	<ul style="list-style-type: none"> ● 생활 속에서 ‘볼레로’가 배경음악으로 사용된 사례 감상하고 음악의 역할 알아보기 - 영화 ‘밀정’에서 ‘볼레로’가 배경음악으로 사용된 장면을 감상하고 음악의 효과에 대해 느낀 점을 이야기해본다. ● 학습 목표 및 활동 내용 소개하기 										
<활동1>	<ul style="list-style-type: none"> ● 모둠별로 뮤직비디오의 주제를 정하기 ● 뮤직비디오의 내용 구성을 계획하기 - 주제와 관련된 뮤직비디오의 내용 구성을 계획한다. 										
	<table border="1"> <tr> <td>● 작품 제목</td> <td>작품의 제목</td> </tr> <tr> <td>● 시간/장소</td> <td>이야기의 전개에 영향을 미치는 시간과 장소</td> </tr> <tr> <td>● 등장인물 소개</td> <td>등장인물, 이름, 성격, 역할</td> </tr> <tr> <td>● 로그 라인</td> <td>한 줄 요약 줄거리</td> </tr> <tr> <td>● 메시지/주제</td> <td>작품의 핵심적인 내용 및 요약</td> </tr> </table>	● 작품 제목	작품의 제목	● 시간/장소	이야기의 전개에 영향을 미치는 시간과 장소	● 등장인물 소개	등장인물, 이름, 성격, 역할	● 로그 라인	한 줄 요약 줄거리	● 메시지/주제	작품의 핵심적인 내용 및 요약
	● 작품 제목	작품의 제목									
	● 시간/장소	이야기의 전개에 영향을 미치는 시간과 장소									
	● 등장인물 소개	등장인물, 이름, 성격, 역할									
	● 로그 라인	한 줄 요약 줄거리									
● 메시지/주제	작품의 핵심적인 내용 및 요약										
<활동2>	<ul style="list-style-type: none"> ● ChatGPT를 활용하여 4개 장면의 스토리보드를 작성하기 - 먼저, ChatGPT 사용법에 대한 사전 교육과 스토리보드의 내용 작성에 만 활용할 수 있도록 하는 등 유의사항을 안내한다. - ChatGPT 입력 창에 주제와 작품 의도 및 내용 등을 정리하여 입력한다. - “위의 내용으로 스토리보드를 만들거야. 위의 내용을 4개 장면으로 나누어 대사 없이 설명해줘”라고 요청 예문을 입력한다. - ChatGPT이 제시한 내용을 확인하고 수정하거나 강조하고 싶은 내용을 추가로 요청한다. 										

	<p>주제 : 내용 :</p> <p>[요청 예문] “위의 내용으로 스토리보드를 만들거야. 위의 내용을 4개 장면으로 나누어 대사 없이 설명해줘”</p> <p>- ChatGPT를 활용하여 4개 장면으로 스토리보드 내용을 작성한다.</p>												
<p><활동3></p>	<p>● 모둠별로 영상 녹화 및 배경음악을 넣어 편집하기</p> <p>- 이전 차시에서 모둠별로 녹음한 기악합주 음원의 총 재생 시간을 참고하여 장면마다 타임라인을 계획한다.</p> <p>[타임라인]</p>  <p>- 스토리보드 내용에 적합한 핵심 장면을 계획한다.</p> <p>- 영상에 사용할 그림, 사진, 영상 등을 수집하고 제작 및 편집한다.</p> <p>- 이전 차시에 녹음한 기악합주 음원을 배경음악으로 넣어 편집한다.</p>												
<p><활동4></p>	<p>● 모둠별로 만든 뮤직비디오 영상을 발표한다.</p>												
<p>정리</p>	<p>● 모둠 평가</p> <p>- 모둠별 발표를 듣고 느낀 점을 이야기한다.</p> <p>● 다음 수업 소개하기</p> <p>- 다음 차시 및 준비물과 수업내용을 안내한다.</p>												
<p>평가 계획</p>	<p>● 평가 기준 : 스토리보드와 영상 제작의 구성력과 완성도, 참여 태도</p> <p>● 평가 방법 : 수업 중 관찰 및 기록, 보고서와 영상 평가</p> <p>● 루브릭</p> <table border="1" data-bbox="411 1563 1332 1906"> <thead> <tr> <th>수준</th> <th>활동 내용 평가</th> <th>참여 태도 평가</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3</td> <td>ChatGPT를 활용하여 스토리보드를 주제에 맞게 작성하고 영상 제작의 완성도가 높다.</td> <td>스토리보드를 작성하는 데에 적극적으로 협력하는 태도를 보이며 영상 제작에 열의를 가지고 참여한다.</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>ChatGPT로 스토리보드를 작성하고 영상을 완성하였다.</td> <td>스토리보드를 작성하고 협력하는 태도를 보이며, 영상 제작에 참여한다.</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>스토리보드와 영상 제작에 참여한다.</td> <td>스토리보드 작성이나 영상 제작에 관심을 보인다.</td> </tr> </tbody> </table>	수준	활동 내용 평가	참여 태도 평가	3	ChatGPT를 활용하여 스토리보드를 주제에 맞게 작성하고 영상 제작의 완성도가 높다.	스토리보드를 작성하는 데에 적극적으로 협력하는 태도를 보이며 영상 제작에 열의를 가지고 참여한다.	2	ChatGPT로 스토리보드를 작성하고 영상을 완성하였다.	스토리보드를 작성하고 협력하는 태도를 보이며, 영상 제작에 참여한다.	1	스토리보드와 영상 제작에 참여한다.	스토리보드 작성이나 영상 제작에 관심을 보인다.
수준	활동 내용 평가	참여 태도 평가											
3	ChatGPT를 활용하여 스토리보드를 주제에 맞게 작성하고 영상 제작의 완성도가 높다.	스토리보드를 작성하는 데에 적극적으로 협력하는 태도를 보이며 영상 제작에 열의를 가지고 참여한다.											
2	ChatGPT로 스토리보드를 작성하고 영상을 완성하였다.	스토리보드를 작성하고 협력하는 태도를 보이며, 영상 제작에 참여한다.											
1	스토리보드와 영상 제작에 참여한다.	스토리보드 작성이나 영상 제작에 관심을 보인다.											



수행과제1(예시)

인상주의 작곡가와의 가상 인터뷰

- ☑ 인상주의 작곡가의 생애와 주요 작품을 조사하고, 가상 인터뷰 기사로 작성한 후 역할극을 해봅시다.



- 인터뷰의 대상 : 모리스 라벨(Maurice Ravel, 1875~1937)
- 인터뷰 취지 및 배경 : 프랑스 벨 에포크 시대, 사람들은 살롱에 모여 교류를 나누며 문화 예술을 발전시켰다. 그런 예술가 사이에 자신만의 독특하고 아름다운 음악 세계를 펼쳐나가는 세련된 패션 감각의 한 청년이 있었다. 음악사에서 칭하는 ‘프랑스 인상주의 음악’의 대표적인 작곡가 모리스 라벨이다.

스트라빈스키(I.Stravinsky)는 라벨을 ‘스위스 시계공’에 비유하며 놀렸지만, 이는 그의 음악이 자유로운 화성 안에서 짜임새 있고 완벽한 설계가 되어 있다는 것을 말해주는 좋은 예시일 것이다. 필자는 그를 만나 그의 작품을 중심으로 모리스 라벨은 어떠한 사람인지에 대해 알아보는 시간을 가졌다.

Q : 만나 뵙게 되어 영광입니다. 선생님의 음악을 즐겨 듣는 애청자로서 대화를 나눌 기회를 주셔서 감사합니다.

A : 반갑습니다. 저의 음악을 관심 있게 들어주시고 사랑해주셔서 감사합니다.

Q : 아버지에게서 받은 영향은 어떤 것이 있을까요?

A : 아! 아버지 기술자셨어요. 하지만 음악 또한 매우 사랑하신 애호가이십니다. 그런 덕분에 제가 음악을 배우고, 음악을 업으로 삼을 수 있었지요. 그런 탓에 화성적 배열들과 곡 전체의 짜임새 있는 구조를 설계할 수 있게 아버지의 영향을 많이 받았다고 생각합니다. 스트라빈스키는 그런 저를 스위스 시계공이라며 놀렸지만, 제 음악이 사랑받고 좋은 평가를 받을 수 있는 큰 요소로 작용하고 있어 저는 매우 자랑스럽게 생각합니다.

(출처: <https://www.legend-lounge.com/news/articleView.html?idxno=3383>)

Q : 로마대상(Grand prix de Rome)에 관한 이야기를 해주실 수 있을까요?

A : 흠... 로마대상은 모두 5번 시도했었는데, 당시 음악원 교수들은 상당히 보수적이었어요. 두 번째로 도전한 로마대상에서 2위를 했고, 나머지 4번은 전부 예선 탈락이었습니다. 마지막 로마 대상에 지원할 당시에 아직 파리 음악원 학생이었지만, 작품 활동으로 어느 정도 알려져 있었고, 저와 교류를 하고 있던 진보적 음악 성향의 사람들은 제 작품을 좋게 평가하고 있었죠. 반면 음악원 교수들은 제 작품이 학구적이지 않고 규칙에 어긋났다고 심사 대상에서 제외했어요. 그리고 결선에 오른 곡들은 대중적으로 명성이 없는 어떤 한 교수의 제자들 작품이었죠. 하지만 많은 음악가들이 저를 지지해 주었어요. 이러한 사실들이 대중들에게 알려지면서 사회적인 스캔들로 발전했었죠. 그로 인해 파리음악원장이 교체되는 사건까지 발생했었는데, 안타까운 일이죠. 수상은 못 했지만, 이 사건으로 인해 제 음악이 더 알려지게 되는 기회가 되었습니다.

Q : 선생님의 작품 중에 ‘볼레로’는 어떤 계기로 작곡을 하게 되셨나요?

A : 저의 부모님은 아버지는 스위스계이고, 어머니는 스페인계입니다. 두 분 사이에서 프랑스 서남단, 스페인과 국경이 맞닿아 있는 시부르에서 태어났어요. 그러다 보니 자연스럽게 유년 시절부터 스페인 바스크 혈통의 영향을 많이 받았지요. 그것을 굉장히 자랑스럽게 생각하고 있어요.

Q : ‘볼레로’ 이야기를 해보고 싶습니다. 당시에, 현재에도 매우 인기 있는 곡인데, 이 곡에 사용된 관현악법을 빼놓고 이야기할 수 없을 것 같습니다. 이에 대해 한 말씀 해주시면 감사하겠습니다.

A : 볼레로는 정말 예상치 못한 성공이었어요. 볼레로는 작은 북이 반복적으로 같은 리듬을 연주해요. 그 위로 하나의 선율 또한 반복되죠. 반복될 때마다 새로운 악기들을 더하면서 리듬 위에 짜임을 보여주는 실험적이고, 음악이 아닌 관현악적 조직이라고 생각합니다. 부끄럽기도 하지만, 많은 분들에게 사랑받을 수 있는 것은 매우 행복하게 생각하고 있습니다.

Q : 1차 세계대전 당시 군대에 자원입대하셨는데, 어떠셨나요?

A : 키도 작고 몸도 약해서 전투 군인은 하지 못했어요. 부상병을 옮기는 운전병 생활을 했습니다. 건강이 좋지 않아 오래 하지는 못했지만, 그래도 나라에 도움이 될 수 있어 좋았습니다. 제 피아노곡 중에 ‘쿠프랭의 무덤(Le Tombeau de Couperin)’이라는 곡이 있는데, 그 곡은 프랑스 바로크 작곡가 쿠프랭의 모음곡 형식(프렐류드, 푸가, 포를랑, 리고동, 미뉴에트, 토카타)을 따오고, 각 곡마다 전장에서 희생된 저의 동료들에게 각각 헌정한 곡입니다. 그래서 곡 제목에 무덤이라는 말을 붙였고요. 바로크적 형식에 제 음악적 아이디어를 더한 곡입니다.

Q : 오늘 이렇게 만나 뵈고 많은 애청자들을 위해 좋은 말씀해주신 것 다시 한번 감사드립니다.

A : 감사합니다. 앞으로도 저의 음악 많이 사랑해주시길 부탁드립니다.



수행과제1(예시)

ChatGPT를 활용하여 뮤직비디오를 만들어봐요.

모듬원 : 박00, 이00, 김00, 정00, 민00

1. 뮤직비디오의 주제를 정해보자.

● 주제 : 생활 속 환경 보호를 위한 음식물 쓰레기 줄이기

* 참고 자료 : [지구를 지키는 20가지 제안] 줄여야 산다! 음식물 쓰레기 줄이기 동영상

2. 뮤직비디오의 내용을 간략하게 써보자.

● 작품 제목	음식물 쓰레기 줄이는 방법
● 장소	주방, 레스토랑, 분리수거함 등
● 등장인물 소개	딸, 음식물 쓰레기에 대한 문제의식 부족 엄마, 음식물 쓰레기 줄이는 방법을 잘 알고 있음
● 로그라인	엄마는 딸에게 음식물 쓰레기를 줄이는 방법 4가지를 알려준다. 1. 음식 남기지 말기, 2. 필요한 만큼만 음식 주문하기, 3. 음식물 쓰레기와 아닌 것을 구분하여 배출하기, 4. 음식물 쓰레기의 수분을 제거한 후 버리기
● 메시지/주제	음식물 쓰레기를 줄여 환경을 보호하자

3. ChatGPT를 활용하여 4개 장면의 스토리보드를 작성해보자.

주제 : 음식물 쓰레기를 줄여 환경을 보호하자

음식물 쓰레기를 줄이는 방법 4가지를 알려준다.

1. 음식 남기지 말기, 2. 먹을 만큼만 음식 주문하기,
3. 음식물 쓰레기와 아닌 것을 구분하여 배출하기,
4. 음식물 쓰레기의 수분을 제거한 후 버리기

[요청 예문] “위의 내용으로 스토리보드를 만들거야. 위의 내용을 4개 장면으로 나누어 대사 없이 설명해줘”

* ChatGPT가 제시한 내용을 확인하고 수정 및 강조하고 싶은 내용을 추가로 요청한다.

#장면 1: 음식 남기지 말기

가족이 저녁 식사를 하고 모든 음식을 다 먹는다. 그림에서 음식 접시가 깨끗하게 비워져있다.

#장면 2: 먹을 만큼만 음식 주문하기

한 아이가 배달 음식을 주문한다. 그림에서 핸드폰으로 음식을 주문하며 햄버거와 치킨 등 많은 양의 음식을 떠올린다.

#장면 3: 음식물 쓰레기와 아닌 것을 구분하여 배출하기

한 아이가 음식물과 일반쓰레기를 분리수거를 한다. 그림에서 아이는 파인애플, 코코넛 껍질, 양파껍질은 음식물 쓰레기통에 잘못 넣고 있다.

#장면 4: 음식물 쓰레기의 수분을 제거한 후 버리기

엄마가 주방에서 음식물 쓰레기를 처리한다. 그림에서는 국물이 있는 남은 음식을 망에 걸러 수분을 제거하고 쓰레기봉투에 담아서 버린다.

4. 스토리보드를 작성해보자.

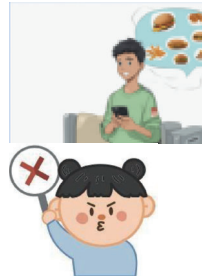
[스토리보드]

#1. 음식 남기지 말기



설명:
엄마가 자녀들이 먹은 접시가 깨끗이 비워진 것을 보고 칭찬을 한다.

#2. 먹을 만큼만 음식 주문하기



설명:
한 아이가 너무 많은 음식을 배달 주문한다.

#3. 음식물 쓰레기와 아닌 것을 구분하여 배출하기



설명:
아이는 파인애플, 코코넛 껍질, 양파 껍질은 음식물 쓰레기통에 잘못 넣고 있다.

#4. 음식물 쓰레기의 수분을 제거한 후 버리기



설명:
국물이 있는 남은 음식물을 망에 걸러 수분을 제거하고 쓰레기봉투에 담아서 버린다.

5. 전 차시에 모둠별로 녹음한 음원의 재생 시간에 맞춰 타임라인을 계획하고 영상을 제작해보자.

[타임라인]

* 총 재생시간 : 1분 20초



<평가 조건>

- 목표: 모둠별로 주제를 정하여 스토리보드를 작성하고 뮤직비디오를 만들 수 있다.
- 평가 자료: 스토리보드, 영상자료
- 평가 내용
 - 구성: 주제와 관련된 글의 내용이 잘 구성되었는가?
 - 완성도 : 제작된 영상은 내용과 잘 연계되는가?
 - 협력: 모둠원과 협력하며 잘 참여하였는가?

도슨트 프로젝트-메타버스 음악감상실

1

수업 설계

국악은 오랜 시간 걸쳐 만들어진 전통문화의 고유성을 가지고 있는 음악으로 생활과 의식, 유희 등 우리의 삶과 밀접한 관계가 있다. 사회적·문화적인 모습을 담고 있는 국악은 현재 지역과 나라의 무형문화재로 지정되어 들으며 경험하고 보존하고 있다. 또한 이 중 몇 가지의 국악은 유네스코에서 인류가 보존해야 할 무형문화재로 지정되어 세계인이 함께 즐기고 누려야 할 문화적 가치를 지닌 음악이 되었다. 유네스코 무형문화유산으로 등재된 우리나라의 무형 문화유산은 현재까지 총 22개로 형태가 없는 무형문화유산이라는 특징 때문에 대부분이 음악과 관련이 있거나, 음악 자체가 무형 문화유산으로 선정되어 등재되었다.

본 단원은 학습자 참여와 협력에 초점을 맞추어 유네스코에 등재된 우리나라의 음악 문화유산을 소그룹별로 선택하고 가상 전시관(메타버스-음악감상실)에서 음악 문화유산을 소개하고 감상하는 수업이다. 학생들은 선택한 음악을 집중하여 듣고, 탐구 질문을 통해 음악에 대한 특징, 역사적·문화적 배경을 이해하며 유네스코에 무형문화유산으로 등재되기까지의 과정을 살펴보고 우리 음악이 가진 문화적 가치와 세계 속 국악의 위상을 인식하도록 한다. 학생 스스로가 도슨트(Docent)가 되어 자신이 깊이 이해한 국악을 가상공간의 전시관에 전시하여 소개하며 관람 및 감상을 통해 관람자가 세계 시민으로서 인류가 함께 지키고 보존해야 할 문화재의 소중함에 대해 생각해 볼 수 있도록 도모한다.

【 1단계 】 교육과정 분석하기

단원명	도슨트 프로젝트-메타버스 음악감상실	
영역	중학교 감상	
관련 교육과정 핵심 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> ● 음악은 고유한 방식과 원리에 따라 다양한 속성을 청각적 형태로 구현한 것이다. ● 음악적 수용과 반응은 인간의 감수성과 사회·문화적 배경에 따라 다양하게 나타난다. ● 인간은 생활 속에서 다양한 음악 경험을 통해 미적 가치와 의미를 발견하고 공감한다. 	
성취기준	[9음02-05] 유네스코에 등재된 우리나라의 음악 문화유산을 찾아 듣고, 세계 속 국악의 위상과 문화적 가치를 인식한다.	
성취기준 해설	유네스코 무형 문화유산으로 등재된 국악을 스스로 찾아 듣는 경험을 하며 우리 전통문화의 고유성을 이해하고, 국악이 지닌 문화적 가치와 세계 속의 국악의 위상을 인식하도록 한다. 여러 국악을 비교하며 음악적 특징을 분석 및 파악하고 각 음악이 가진 음악의 요소를 구별해 보도록 한다. 또한 현재 유네스코에 등재된 국악 중 전 세계에 널리 알려진 사례들을 찾아보고 유네스코에 등재된 배경과 이유를 탐색하며 국악이 가진 문화적 가치에 대해 생각해보도록 한다.	
내용요소	지식·이해	● 유네스코에 등재된 우리 음악문화유산
	과정·기능	● 집중하여 듣기
	가치·태도	● 음악의 다양한 가치 인식
타교과 연계성	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">중학교: 미술</p> <p>[9미02-04] 자신과 타인의 작품을 존중하며, 다양한 방법으로 공유하고 소통할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 예술 작품 공유하고 소통하기 - 예술 작품의 가치와 역할을 인식하고 공동체 문화에 기여하기 - 가상 공간을 통해 협업으로 전시를 기획, 개최하기 </div> <ul style="list-style-type: none"> ● 학습의 공간을 온라인 공간까지 확장하여 공유하고 발표하기 ● 예술 작품 감상을 통해 얻은 지식과 경험을 자신의 삶과 연결하여 예술 작품의 가치와 역할을 인식하고 나와 공동체 문화를 새롭게 하는 데 기여하기 	

	<p>● 실감형 콘텐츠를 활용한 활동으로 실재감을 구현하여 학습에 몰입감을 높이고, 공감각적 상호작용하며, 가상공간을 통해 소통의 장을 넓히고 실시간 온라인 협업을 통해 작품 및 결과물을 공유하는 전시를 기획, 개최하기</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">본단원</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">중학교: 음악</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>[9음02-05] 유네스코에 등재된 우리나라의 음악 문화유산을 찾아 듣고, 세계 속 국악의 위상과 문화적 가치를 인식한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 다양한 국악을 듣고 음악의 배경과 역할 알아보기 - 유네스코 무형문화유산에 등재된 우리나라 음악 듣기 - 학습 내용을 가상공간에 공유하여 음악으로 소통하기 </div> <ul style="list-style-type: none"> ● 다양한 국악을 듣고 음악의 배경과 역할을 이해하여 음악 감상 활동과 연계하기 ● 유네스코 무형문화유산에 등재된 우리나라의 음악 문화유산을 알아보기 ● 세계 속 국악의 위상을 알아보기 위한 자료 탐색하기 ● 국악이 가진 문화적 가치를 인식하기 ● 학습 활동 결과를 공유하며 음악으로 소통하기
<p>기초소양</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> 문해력 <input type="checkbox"/> 수리력 <input checked="" type="checkbox"/> 디지털 리터러시</p>
<p>에듀테크 활용</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 학생 개인용 PC ● 학습 자료 관련: 유튜브, 구글 아트앤 컬처, 국립국악원 국악 사전, 포털 사이트 이미지, 뉴스 자료, E-국악 아카데미, 국가 문화유산 포털, 등 ● 학생 활동 관련: 구글문서, 미리캔버스, Spatial(메타버스 전시관), 이미지 및 영상 편집 프로그램(캔바, Capcut, VLLO, 키네마스터, 네이버 클로바 더빙-AI목소리 음성 더빙 등)

가 성취기준 분석

☑ 2015와 2022의 음악과 교육과정 성취기준 비교

2015 개정 교육과정	2022 개정 교육과정
[9음03-04] 세계 속의 국악의 위상에 대해 조사하여 발표한다.	[9음02-05] 유네스코에 등재된 우리나라의 음악 문화유산을 찾아 듣고, 세계 속 국악의 위상과 문화적 가치를 인식한다.

2015 개정 교육과정에서는 ‘생활화’영역에서 국악과 관련된 내용을 두드러지게 제시하였고, 이에 따라 관련 내용 요소와 성취기준을 모든 학년군에서 ‘생활화’영역에 제시하였으나 2022 개정 교육과정에서는 ‘감상’영역에서 내용 요소와 성취기준이 제시되었다.

나 교육과정 연계성 분석

☑ 내용 요소의 연계성 분석

범주	구분	3~4학년군	5~6학년군	중학교
	지식·이해	● 지역의 음악 문화 유산	● 우리나라 음악 문화유산	● 유네스코에 등재된 우리 음악 문화유산
	과정·기능	● 반응하며 듣기	● 감지하며 듣기	● 집중하여 듣기
	가치·태도	● 소리와 음악을 즐기는 태도	● 음악의 아름다움에 대한 인식	● 음악의 다양한 가치 인식

2022 개정 교육과정에서 본 단원과 관련된 성취기준[9음02-05]의 내용 요소는 위와 같고, 해당 내용 요소의 지식·이해를 학교급별로 살펴보면 ‘지역의 음악 문화유산 → 우리나라 음악 문화유산 → 세계 속 우리 음악 문화유산’으로 자신이 속한 지역부터 지리적인 범위를 확장하였다. 3~4학년에서는 지역에서 전승되어 오는 음악 문화유산에 대해 호기심을 가지고 생활 속에서 국악을 즐기는 태도를 가지도록 하며, 5~6학년에서는 지역에서 우리나라로 넓혀 우리나라 음악 문화유산을 경험한 것을 바탕으로 무형문화재에 대해 이해하고 시도와 국가 무형문화재로 지정된 음악 문화유산을 찾아 들으며 국악의 가치를 인식하도록 하였다. 중학교에서는 유네스코에 등재된 음악 문화유산을 찾아 들으며 우리 전통문화의 고유성을 이해

하고, 세계 속의 국악의 위상을 확인하며 세계 시민으로서 보존해야 할 무형문화유산의 가치를 인식하도록 하였다.

다 단원의 핵심 아이디어 설정

☑ 단원의 핵심 아이디어

- 유네스코 무형문화유산으로 등재된 우리나라의 음악 문화유산은 오랜 시간 걸쳐 내려온 우리 문화의 고유성을 담고 있다.
- 국악은 시대·사회·문화적 배경에 따라 의미와 역할이 다양하게 나타난다.
- 유네스코에 등재된 우리나라 국악을 탐구하는 경험을 통해 세계 인류가 함께 향유하며 보존해야 할 가치를 인식한다.

☑ 단원의 핵심 아이디어 설정 이유

유네스코에 등재된 우리 음악 문화유산인 국악을 찾아 집중하여 들으며, 그 음악에 해당하는 시대적, 사회적, 문화적 배경을 학습하고 음악이 가진 특징과 배경, 의미, 역할을 파악하고 분석하도록 한다. 탐구 질문을 확인하고 탐구활동을 진행하며 유네스코 인류무형문화유산으로 등재되기까지의 과정을 살펴보고 세계 속에서 소중한 문화재로 인정받고 있는 국악의 위상을 확인하도록 한다. 이러한 일련의 과정을 통해 국악이 지닌 우리 고유의 음악적 특징을 이해하고 전 세계인이 보존하고 지켜야 할 문화유산으로서의 소중함과 가치를 인식하도록 설정하였다.

라 교육과정 기반 수업 설계 방향

이 단원은 유네스코에 등재된 우리나라 음악 문화유산을 찾아 듣고 학습하며 가상 전시관(메타버스)에 전시하며 소개하고, 다른 학생이 만든 전시관의 국악을 관람 및 감상하며 무형문화유산으로 등재된 다양한 국악을 경험하고 비교하여 평가하며 국악에 대한 가치를 인식하는 것이 단원의 학습 목표이다.

유네스코 무형문화유산으로 등재된 우리나라 무형문화유산 중 음악과 관련이 있거나 음악 자체가 무형문화유산인 것은 12개에 해당하며 주당 1~2시간의 중학교 음악 수업이라는 제한된 시간에 모든 음악을 학습하고 이해하며 감상하기에 어려움이 있다. 이에 그룹을 나누어 한 가지 국악을 선택하여 듣고 탐구하며 자신이 학습한 음악을 가상 전시관에 소개하고, 자신이 탐구하지 않은 주제의 음악은 다른 학생의 가상 전시관을 통해 감상하며 각 국악을 비교하고 기준에 따라 평가하므로 다양한 국악을 경험하며 미적 가치




와 의미를 발견하고 공감할 수 있다.




소그룹별로 선택한 국악에 대해 유네스코에 등재된 이유, 세계 속 국악의 위상 등을 확인하며 문화유산으로의 가치를 인식하기 위한 탐구 질문을 확인하고, 음악의 특징, 시대적 배경과 향유 계층, 사용 목적, 공연의 특징, 해당 음악과 관련된 뉴스나 미디어 정보 등의 탐구 활동을 통해 공동으로 학습하며 해당 음악에 대해 깊이 있는 학습을 실시하고 ‘공동체 역량’, ‘감성 역량’, ‘소통 역량’을 함양할 수 있도록 하며 본 수업의 성취기준에 해당하는 내용 체계뿐 아니라 감상 영역의 지식·이해¹⁾, 과정·기능²⁾, 가치·태도³⁾의 내용 체계를 포괄적으로 적용하여 수업을 진행하도록 구성하였다.




학생은 자신이 선택한 국악을 들으며 악곡에 나타난 음악 요소와 음악적 특징을 분석하고 배경과 역할을 파악하며 학습한 결과를 전시하고, 이미지 및 영상자료와 함께 해당 음악을 소개하는 도슨트가 되어본다. 한편, 관람자의 역할로 다른 그룹의 학습 내용을 전시관을 통해 경험하고 비교하고 평가하는 활동을 통해 국악이 가진 문화적 가치를 인식하는 것에 중점을 두어 수업 설계의 주안점으로 삼고자 한다.

1) 다양한 시대·사회·문화권의 음악, 음악 요소, 음악적 특징, 음악의 구성, 감성, 다양성, 배경, 역할
2) 집중하여 듣기, 분석하고 파악하기, 비교하고 평가하기
3) 음악에 대한 존중

【 2단계 】 학습자 참여 중심 교수·학습 계획하기

차시	주요 수업 내용	학습자 참여형 교수·학습 방법 및 기법
1	<ul style="list-style-type: none"> ● ‘도슨트’직업에 대해 알아보기 ● 문화유산, 무형문화유산, 우리나라 음악 문화유산 이해하기 ● 프로젝트 수업 안내하기 ● 모둠 구성 및 모둠별 주제음악(유네스코에 등재된 국악) 선택하기 	<ul style="list-style-type: none"> ● 학습활동지, PPT ● 프로젝트 학습
2~3	<ul style="list-style-type: none"> ●  탐구 질문의 내용을 확인하고 선택한 주제음악(국악)에 대한 탐구활동을 통해 모둠별 학습하기 <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p> 탐구 질문</p> <p>Q1. 이 음악이 유네스코에 무형문화유산으로 등재된 이유는 무엇일까요? or Q1-2. 이 음악이 유네스코에 무형문화유산으로 등재되어야 할 이유는 무엇일까요? Q2. 이 음악이 우리나라의 위상을 어떻게 높이고 있나요?</p> <p> 유네스코에 등재된 국악 이외에 아직까지 유네스코에 등재되지 않은 국악 중 한 가지를 골라 등재에 추천할 수 있는 국악을 선택한 소그룹은 [Q1-2]의 질문을 선택하여 수행하도록 한다.</p> </div> <p>탐구활동1. 어떤 음악인가요? 탐구활동2. 이 음악의 특징은 무엇인가요? 탐구활동3. 이 음악은 어느 시대, 어느 계층에서 어떠한 목적으로 사용되고 향유되었나요? 탐구활동4. 이 음악이 연주되거나 공연될 때의 특징은 무엇인가요? 탐구활동5. 이 음악은 어떻게 관람할 수 있나요?, 관람할 때 지켜야할 관람 예절이 있나요? 탐구활동6. 이 음악과 관련된 뉴스 기사 혹은 유네스코 등재와 관련된 기사의 내용을 찾아보고 정리해보면?</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 학습활동지, PPT ● 소집단 협동학습 ● 탐구 질문 ● 탐구활동

	<p> 본 단원의 모든 학습활동을 통해 학생들이 해결해야 할 탐구 질문을 설정하고, 탐구 질문을 해결하기 위한 탐구 활동을 모둠원끼리 선택하여 개별 학습하고 모둠원에게 공유하여 해당 음악 문화유산에 대한 이해도를 높이고 흥미와 참여도를 유발하도록 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 모둠별 자료 탐색하고 자료 모으기 <ul style="list-style-type: none"> - 해당 사진이나 영상을 검색(포털 사이트 이미지 검색, 구글 아트 앤 컬처, 유튜브, 국가 문화유산 포털 등) 후 공유문서에 저장하여 자료 모으기 ● 모둠 내 학습 활동 공유하기 ● 과정평가 실시 및 학습 활동 피드백하기 <p> 2~3차시 과정평가</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 평가 문항: 탐구 질문을 확인하고 탐구활동을 수행하며 선택한 주제음악(국악) 자료를 활용하여 학습한 뒤 그 내용을 모둠원과 공유하시오. 	<ul style="list-style-type: none"> ● 주제에 따른 자료 탐색 ● 자기주도적 학습 ● 토의, 모둠 내 개별 탐구활동 및 협업 ● 디지털 도구 활용 ● 개인노트북 ● 공유문서
4	<p> 타교과 연계 활동-미술교과</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 전시 계획(장면, 소개글, 전시 형태, 전시작품 제작 방법 등) <ul style="list-style-type: none"> - 가상 공간을 통해 전시 효과를 고려하여 협업으로 전시를 기획, 개최하기 - 전시 순서 정하기, 개인 과제 수행하기(장면 선택, 소개글 작성, 전시 형태 및 전시작품 제작 방법 등) ● 모둠별로 순회하며 학습 활동 피드백하기 	<ul style="list-style-type: none"> ● 타 교과 연계(미술)활동 ● 토의, 모둠 내 개별 탐구 및 협업 ● 디지털 도구 활용 ● 학습활동지, PPT ● 개인노트북 ● 공유문서
5	<ul style="list-style-type: none"> ● Spatial 기능 익히고 환경 설정하기 <ul style="list-style-type: none"> - Spatial에서 아바타 설정하기 - 모둠별 온라인 전시관 환경 조성하기(가상 전시관 형태 선택, 위치 및 액자 모양 선택 등) 	<ul style="list-style-type: none"> ● 디지털 도구를 활용(Spatial) ● 학습활동지, PPT ● 개인노트북
6	<ul style="list-style-type: none"> ● 디지털 도구를 활용한 전시작품 제작 <ul style="list-style-type: none"> - AI 음성 녹음(네이버 클로바 더빙 등) - 디지털 도구를 활용하여 영상 및 사진 편집하기(키네마스터, VLLO, capcut 등) - 개인 SNS에 업로드(인스타그램, 페이스북, 유튜브 등) ● 모둠별로 순회하며 학습 활동 피드백하기 	<ul style="list-style-type: none"> ● AI 음성녹음(클로바 더빙 등) ● 디지털 도구 활용(키네마스터, VLLO, capcut) ● 개인노트북 ● 공유문서

<p>7~8</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Spatial을 통해 가상 전시관 구성하기 <ul style="list-style-type: none"> - 전시할 음악에 대한 소개, 음악을 감상할 수 있는 링크, 소개 영상 등을 첨부하여 전시관 만들기 ● 모듈별로 순회하며 학습 활동 피드백하기 ● 과정평가 실시 및 학습 활동 피드백하기 <p> 5~8차시 과정평가</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 평가 문항: 선택한 주제음악(국악)에 적합한 가상 전시관을 구성하시오. 	<ul style="list-style-type: none"> ● 디지털 도구 활용 (메타버스) ● 협업 ● 학습활동지, PPT ● 개인노트북 ● 공유문서
<p>9</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 전시관 홍보물 제작하고 초대하기 <ul style="list-style-type: none"> - 전시관 홍보물 제작하기(미리캔버스, 캔바 등) - 전시관 홍보물과 초대 링크 발송하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 공유문서
<p>10</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 평가 기준 확인하기 <ul style="list-style-type: none"> - 전시관 홍보, 전시한 국악에 대한 이해의 정도, 홍보 효과 등 전시관 관람에 대해 평가하기 ● 다른 모듈의 가상 전시관에 참여하기 <ul style="list-style-type: none"> - 초대받은 전시관의 링크에 접속하여 전시관 관람하기 <p> 평가 기준에 따라 평가하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 자기성찰평가 및 상호평가 실시하기 - 평가 보고서 작성하기 <p> 10차시 총괄평가</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 평가 문항1: 가상 전시관을 관람하며 한 모듈을 선택하여 상호평가를 실시하시오.[상호평가] ● 평가 문항2: 학습의 전 과정을 성찰하며 자기성찰평가를 실시하시오.[자기성찰평가] ● 평가 문항3: 학습의 전 과정을 성찰하며 평가 보고서를 작성하시오.[평가 보고서] 	<ul style="list-style-type: none"> • 학습활동지, PPT • 개인노트북 • 공유문서 • 평가지

3단계 평가 계획하기

A. 2~3차시 과정평가

가. 평가 방법: 주제음악(국악) 학습 내용의 이해도와 참여도 평가

- 서술·논술 구술·발표 토의·토론 프로젝트 실험·실습
 포트폴리오 자기평가 동료평가 관찰평가 기타()

나. 평가 기준

- 평가 문항: 탐구 질문을 확인하고 탐구활동을 수행하며 선택한 주제음악(국악) 자료를 활용하여 학습한 뒤 그 내용을 모둠원과 공유하시오.

- 평가 요소

- ① 국악에 대한 이해: 음악의 역사적·문화적 배경, 음악적 특징, 음악의 쓰임과 역할
- ② 자료의 활용: 다양한 자료 활용(영상, 이미지, 관련 기사 검색, 학술자료 검색 등), 공유문서 기능 활용
- ③ 개인별 참여도: 학습 과정에 주도적 참여, 적극적인 학습 내용 공유

● 루브릭

평가 자료
(루브릭)

평가요소 수준	평가요소 국악에 대한 이해	평가요소 자료의 활용	평가요소 개인별 참여도
상	선택한 국악을 듣고 배경(역사·문화적)과 음악적 특징, 쓰임과 역할에 대해 충분히 이해한다.	다양한 자료탐색을 통해 주제에 적합한 자료를 선택하고 공유문서 기능을 충분히 활용하여 모둠원에게 공유한다.	학습 과정에 주도적으로 참여하고, 학습 내용을 적극적으로 공유한다.
중	선택한 국악을 듣고 배경(역사문화적)과 음악적 특징, 쓰임과 역할에 대해 이해한다.	다양한 자료탐색을 통해 주제에 해당하는 자료를 선택하고 공유문서 기능을 활용하여 모둠원에게 공유한다.	학습 과정에 참여하고, 학습 내용을 적극적으로 공유한다.
하	선택한 국악을 듣고 배경(역사·문화적)과 음악적 특징, 쓰임과 역할에 대해 부분적으로 이해한다.	자료탐색을 통해 주제에 해당하는 자료를 찾는다.	학습 과정과 학습 내용에 참여하려고 노력한다.

● 피드백 예시

수준	학생 피드백 방안(예시)
잘함	<p>탐구활동에 제시된 내용에 따라 종묘제례악에 대한 역사적·사회적 배경 안에서 이해하려고 노력하였습니다. 또한 연주의 순서, 악기의 구성과 연주의 특징, 가사의 내용과 연주 음악과의 어울림, 춤의 도구와 춤사위의 특징과 춤과 음악의 어울림 등을 알아 보며 종묘제례악의 음악적 특징을 잘 이해하였습니다. 종묘제례악과 관련된 다양한 자료를 탐색하여 살펴보고 우리나라와 외국에서도 연주되는 모습을 통해 종묘제례악의 위상과 문화적 가치를 알 수 있는 자료를 선택하여 활용하였습니다. 모둠원들에게 자신이 학습한 내용을 공유하며 질문과 대답을 통해 적극적으로 학습에 참여하는 모습이 좋았습니다. 종묘제례악이 연주되는 장소인 종묘와 종묘제례악을 관람할 수 있는 방법에 대해 제안하는 것도 좋을 것 같습니다.</p>
보통	<p>탐구활동에 제시된 내용에 따라 종묘제례악에 대한 역사적·사회적 배경과 함께 이해하려고 노력하였습니다. 또한 춤, 노래, 악기 연주 등이 어우러지는 음악적 특징을 잘 파악하였습니다. 종묘제례악과 관련된 다양한 자료를 탐색하는 것은 좋았으나 종묘제례악의 위상과 문화적 가치를 알 수 있는 자료를 찾아보는 것은 어떨까요? 모둠원들에게 자신이 학습한 내용을 공유하며 질문과 대답을 통해 학습에 참여하였습니다. 종묘제례악을 직접 관람해 볼 수 있는 방법을 제안해 보는 것도 좋을 것 같습니다.</p>
노력 요함	<p>탐구활동에 제시된 내용에 따라 종묘제례악에 대한 역사적·사회적 배경, 음악적 특징을 이해하려고 노력하였습니다. 종묘제례악과 관련된 자료를 탐색하는 것은 좋았으나 종묘제례악의 위상과 문화적 가치를 알 수 있는 자료를 찾아보는 것은 어떨까요? 자신이 학습한 내용에 대한 충분한 이해가 바탕이 되면 다른 모둠원들에게 학습 내용을 공유할 수 있을 것 같습니다.</p>



수행과제

도슨트 프로젝트 과정평가(2~3차시)

탐구 질문을 확인하고 탐구활동을 수행하며 선택한 주제음악(국악) 자료를 활용하여 학습한 뒤 그 내용을 모둠원과 공유하시오.



주제음악:

- ☑ 과정평가 평가 요소를 확인하고 공유문서의 기능을 활용하여 탐구 질문의 내용을 학습해봅시다.



평가 요소 확인하기

국악에 대한 이해	<ul style="list-style-type: none"> ☑ 음악의 역사적 · 문화적 배경 ☑ 음악적 특징 ☑ 음악의 쓰임과 역할
자료 활용	<ul style="list-style-type: none"> ☑ 다양한 자료 활용(영상, 이미지, 관련 기사 검색, 학술자료 검색 등) ☑ 공유문서 기능 활용
참여도	<ul style="list-style-type: none"> ☑ 학습 과정에 주도적으로 참여 ☑ 적극적인 학습 내용 공유



공유문서 확인하기



공유문서 접속 QR코드



주제음악:

- ☑️ 과정평가 평가 요소를 확인하고 공유문서의 기능을 활용하여 탐구 질문의 내용을 학습 해봅시다.



탐구 질문

Q1. 이 음악이 유네스코에 무형문화유산으로 등재된 이유는 무엇일까요?

or

Q1-2. 이 음악이 유네스코에 무형문화유산으로 등재되어야 할 이유는 무엇일까요?

Q2. 이 음악이 우리나라의 위상을 어떻게 높이고 있나요?



유네스코에 등재된 국악 이외에 유네스코에 등재되지 않은 국악 중 한 가지를 골라 등재에 추천할 수 있는 국악을 선택한 소그룹은 [Q1-2]의 질문을 선택하여 수행하도록 한다.



탐구활동



모둠원(이름) 1. 어떤 음악인가요?



모둠원(이름) 2. 이 음악의 특징은 무엇인가요?

(두드러지는 음악 요소, 주법이나 표현기법, 악기나 음악의 구성 등)



모둠원(이름) 3. 이 음악은 어느 시대, 어느 계층에서 어떠한 목적으로 사용되고 향유되었나요?



모둠원(이름) 4. 이 음악이 연주되거나 공연될 때의 특징은 무엇인가요?



모둠원(이름) 5. 이 음악은 어떻게 관람할 수 있나요? 관람할 때 지켜야 할 관람 예절이 있나요?



모둠원(이름) 6. 이 음악과 관련된 뉴스 기사 혹은 유네스코 등재와 관련된 기사의 내용을 찾아보고 정리해보면?



주제음악:

☑️ **과정평가 평가 요소를 확인하고 공유문서의 기능을 활용하여 탐구활동의 내용을 학습 해봅시다.**



모둠원(이름) 1. 어떤 음악인가요?

- [공유자] 위 질문에 대한 내용을 이해하기 쉽게 설명하였는가?
- [학습자] 위 질문에 대한 내용을 구체적으로 이해하였는가?
- [학습자] 모둠내 공유자에게 위 내용에 대해 더 궁금한 점은 없는가?
- 해당 질문에 대해 설명하는데 적절한 자료를 제시하였는가?



모둠원(이름) 2. 이 음악의 특징은 무엇인가요?

- [공유자] 위 질문에 대한 내용을 이해하기 쉽게 설명하였는가?
- [학습자] 위 질문에 대한 내용을 구체적으로 이해하였는가?
- [학습자] 모둠내 공유자에게 위 내용에 대해 더 궁금한 점은 없는가?
- 해당 질문에 대해 설명하는데 적절한 자료를 제시하였는가?



모둠원(이름) 3. 이 음악의 특징은 무엇인가요?

- [공유자] 위 질문에 대한 내용을 이해하기 쉽게 설명하였는가?
- [학습자] 위 질문에 대한 내용을 구체적으로 이해하였는가?
- [학습자] 모둠내 공유자에게 위 내용에 대해 더 궁금한 점은 없는가?
- 해당 질문에 대해 설명하는데 적절한 자료를 제시하였는가?



모둠원(이름) 4 이 음악이 연주되거나 공연될 때의 특징은 무엇인가요?

- [공유자] 위 질문에 대한 내용을 이해하기 쉽게 설명하였는가?
- [학습자] 위 질문에 대한 내용을 구체적으로 이해하였는가?

- 생략 -

B. 5~8차시 과정평가

- 가. 평가 방법: 주제별 학습 과정에서의 디지털 도구 활용
- 서술·논술 구술·발표 토의·토론 프로젝트 실험·실습
 포트폴리오 자기평가 동료평가 관찰평가 기타()

- 나. 평가 기준
- 평가 문항: 선택한 주제음악(국악)에 적합한 가상 전시관을 구성하시오.
 - 평가 요소
 - ① 전시관 구성: 주제와 전시물 내용의 적합성, 전시 내용의 전문성, 전시 구성 일관성, 자연스러운 흐름, 전시물 배치 및 공간의 활용
 - ② 기술적 요소의 활용: 전시를 하기 위한 디지털 도구의 활용, 가상 전시관의 활용, AI 활용 등
 - ③ 전시의 효과: 관람자와의 상호작용, 방문자의 참여도와 만족도 증가를 위한 흥미 요소 반영 등

● 루브릭

평가 자료
(루브릭)

평가요소 수준	전시관 구성	기술적 요소의 활용	전시의 효과
상	주제에 적합하며 전문적인 전시 내용을 일관성 있게 구성하고, 관람자가 이해하기 쉽고 전시의 흐름이 자연스럽도록 전시물을 배치하고 연속성 있는 가상 전시관을 구성한다.	다양한 기술적 요소(영상 및 사진 편집 기술, 가상 현실 기술, 증강 현실 기술, AI 등)를 종합적으로 활용하여 전시의 내용을 효과적으로 전달한다.	관람자와의 상호 작용 및 참여도와 만족도를 높이기 위한 흥미로운 요소를 반영하여 전시의 효과를 높인다.
중	주제에 적합한 전시 내용을 구성하고, 관람자와 전시의 흐름을 고려하여 가상 전시관을 구성한다.	기술적 요소(영상 및 사진 편집 기술, 가상 현실 기술, 증강 현실 기술, AI 등)를 활용하여 전시의 내용을 전달한다.	관람자와의 상호 작용 및 참여도와 만족도를 높이기 위한 요소를 반영하여 전시의 효과를 높인다.
하	주제에 해당하는 전시 내용으로 가상 전시관을 구성한다.	기술적 요소(영상 및 사진 편집 기술, 가상 현실 기술, 증강 현실 기술, AI 등)를 부분적으로 활용하여 전시의 내용을 전달한다.	관람자의 참여를 위한 요소를 반영하여 전시의 효과를 높인다.

● 피드백 예시

수준	학생 피드백 방안 (예시)
<p>잘함</p>	<p>선택한 국악에 대한 전시관을 관람하며 해당 국악을 이해하기 쉽게 자연스러운 흐름에 따라 동선을 배치함으로 전시의 효과를 더하였고 해당 음악을 소개, 음악의 유래와 역사·문화적 특징, 연주 형태, 악기 편성, 음악적 특징을 파악하기 쉽게 일관성 있는 자료를 선택하였습니다. 전시물의 설명에 음악을 직접 들으며 경험할 수 있도록 연주 영상 링크를 첨부하였으며, 모둠원이 서로 역할을 분담하여 자신이 선택한 부분의 자료의 어려운 용어들을 이해하기 쉬운 용어로 바꾸어 해설을 붙였습니다. 또한 관련 음악에 대한 세계적인 위상을 확인할 수 있도록 뉴스 기사나 공식적인 기관의 발표 자료, 사료 등을 참고하여 전시 내용에 대한 전문성을 높일 수 있었습니다. 관람자와의 상호작용이 이루어질 수 있도록 메모를 남기거나 반응을 표시할 수 있는 장치를 넣은 것도 좋은 아이디어입니다. 한 걸음 더 나아가 도슨트와 관람자가 실시간 상호작용을 할 수 있는 창의적인 아이디어를 생각해보는 것도 좋을 것입니다.</p>
<p>보통</p>	<p>선택한 국악에 대해 관람하며 음악을 이해하는데 있어서 효과적인 순서를 정하여 동선에 따라 전시물을 게시하였으며, 음악의 특징을 알아갈 수 있도록 해당 사진을 게시하고 전시물 설명에 음악을 직접 들어볼 수 있는 영상 링크를 첨부하였습니다. 관련 음악이 세계적으로 어떠한 위상을 가지고 있는지 뉴스 기사를 검색해보거나 공식적인 기관의 발표 자료 등을 참고하여 추가해보도록 합니다. 관람자가 전시관 관람에 더욱 흥미를 느낄 수 있는 요소를 생각해보고 반영해보는 것이 좋을 것 같습니다.</p>
<p>노력 요함</p>	<p>선택한 국악에 대해 관람할 수 있도록 전시물을 전시하였으며 국악을 직접 들어볼 수 있도록 전시물을 꾸며보았습니다. 그러나 전시 효과를 얻으려면 전시물에 대한 소개부터 전시물의 전문적인 내용까지 연결이 될 수 있도록 자연스러운 흐름으로 관람할 수 있게 전시관을 구성하는 것이 중요합니다.</p>



수행과제

도슨트 프로젝트 과정평가(5~8차시)

주제음악(국악)에 적합한 가상 전시관을 구성하시오



주제음악:

- 주제음악에 대한 전시관을 구성하기



평가 요소 확인하기

전시관 구성	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> 주제음악과 전시물 내용의 적합성 <input checked="" type="checkbox"/> 전시 내용의 전문성, 전시 구성의 일관성 <input checked="" type="checkbox"/> 전시물의 배치 및 공간의 활용
기술적 요소의 활용	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> 가상 전시관 구축(Spatial) <input checked="" type="checkbox"/> 전시물 제작을 위한 디지털 도구의 활용 (AI활용 음성 편집, 이미지 편집, 영상 편집 등)
전시 효과	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> 관람자와의 상호작용 장치 <input checked="" type="checkbox"/> 관람자의 흥미 유발 요소 반영



가상 전시관 설정하기

- 과정 1: Spatial 가입 후 로그인
- 과정 2: 자신의 사진이나 카메라를 활용하여 사진을 찍어 캐릭터 설정하기
- 과정 3: 여러 가지 가상 전시관을 살펴보고 전시관 유형 선택하기



전시물 제작하기

과정 1: 모듬원끼리 전시할 내용 나누기

예시_종묘제례악

모듬원:
종묘제례악이란?

모듬원:
종묘제례악의
연주 순서

모듬원:
종묘제례악의
가치

모듬원:
종묘제례악
연주의 특징

모듬원:
종묘제례악의
관람 방법

모듬원:
종묘제례악 관련
이슈 기사

모듬원:
종묘제례악의
악기

모듬원:
종묘제례악의
노래

모듬원:
종묘제례악의 춤

과정 2: 자신이 맡은 내용 중 전시할 장면 몇 가지 선택하기

예시_종묘제례악 관련 이슈 기사(미리캔버스에서 편집)



국악신문 예시14)



국악신문 예시25)

4) 사진출처: 국립국악원

http://archive.gugak.go.kr/portal/detail/searchImageDetail?clipid=357365&system_id=AM&recording_type_code=I

5) 사진출처: 국립국악원

http://archive.gugak.go.kr/portal/detail/searchImageDetail?clipid=357410&system_id=AM&recording_type_code=I

과정 3: 자신이 맡은 음악을 소개하는 전시물 제작하기


예시_전시물 제작하기

전시 장면(이미지, 썸네일) 선택하기

전시 자료 제작하기

(AI음성 더빙, 이미지 편집, 동영상 편집, 유튜브 링크 등 활용)

전시의 흐름과 관람자의 동선을 고려하여 전시물 배치하기

	<p>Information Panel</p> <p>Name 국악 세계화, 중요재례악.jpg 0/1000</p> <p>Creator Artist 0/1000</p> <p>Description 국립국악원이 '중요재례악'으로 비물질, 판부르크, 뮌헨, 필름 등 독일 4개 지역에 순회공연을 한다. 0/200</p> <p>Link https://newsis.com/view/?</p> <p>Show Info Panel in Space <input type="checkbox"/></p> <p>Save</p>
<p>사진 출처: 국립국악원⁶⁾</p>	<p>Spatial 패널 작성</p>

관람자의 참여도와 만족도를 높이기 위한 상호작용 장치 활용하기

과정 4: 평가 요소를 확인하며 수정하고, 가상 전시관 링크 제출하기

6) http://archive.gugak.go.kr/portal/detail/searchImageDetail?clipid=357422&system_id=AM&recording_type_code=I

C. 10차시 총괄평가

가. 평가 방법: 학습 전 과정에 대한 성찰평가

- 서술·논술 구술·발표 토의·토론 프로젝트 실험·실습
 포트폴리오 자기평가 동료평가 관찰평가 기타()

나. 평가 기준

- 평가 문항1: 가상 전시관을 관람하며 한 모둠을 선택하여 상호평가를 실시 하시오.
- 평가 문항2: 학습의 전 과정을 성찰하며 자기성찰평가를 실시하시오.
- 평가 문항3: 학습의 전 과정을 성찰하며 평가 보고서를 작성하시오.
- 평가 요소
 - ① 평가 문항1: 전시물 제작의 기술적 요소 활용, 전시 내용의 이해도를 높 이는 전시물 제작과 전시관 구성, 관람자의 동선 배치, 상호 작용 및 전시 효과, 국악 감상곡에 대해 평가하기
 - ② 평가 문항2: 학습 내용의 이해, 참여도와 소그룹 내의 소통 및 협력 정도, 개선할 점과 발전한 점을 서술
 - ③ 평가 문항3: 프로젝트 과정에 참여하며 새로 알게 된 점, 칭찬할 점이나 배울 점 등을 구체적으로 서술, 국악의 가치와 세계적 위상 에 대해 느낀 점을 구체적으로 서술, 국악을 보존할 수 있는 실천적 방법 제안

평가 자료
(루브릭)

● 루브릭

평가요소 수준	평가 문항1	평가 문항2	평가 문항3
상	가상 전시관을 살펴보 고 전시의 구성, 기술 적 요소의 활용, 전시 의 효과 등에서 가장 돋보인 모둠을 각각 선 정하여 그 이유를 구체 적으로 서술한다.	학습의 과정을 돌아 보고 개선해야 할 점, 발전한 점 등을 구체 적으로 서술한다.	학습 활동에 참여하며 새 로 알게 된 점 우리 모둠의 칭찬 할 점 다른 모둠에게 배울 점 등을 구체적으로 서술하고 국악의 가치와 세계적 위상에 대해 느낀 점 국악을 보존할 수 있는 자신만의 실천적 방법을 제안한다.
중	가상 전시관을 살펴보 고 전시의 구성, 기술 적 요소의 활용, 전시 의 효과 등에서 가장	학습의 과정을 돌아 보고 개선해야 할 점, 발전한 점 등을 서술한다.	학습 활동에 참여하며 새로 알게 된 점, 우리 모둠의 칭찬 할 점, 다른 모둠에게 배울 점 등을

	<p>돋보인 모듬을 각각 선정하여 그 이유를 서술한다.</p>		<p>서술하고 국악의 가치와 세계적 위상에 대해 느낀 점, 국악을 보존할 수 있는 방법을 제안한다.</p>
하	<p>가상 전시관을 살펴보고 전시의 구성, 기술적 요소의 활용, 전시의 효과 등에서 가장 돋보인 모듬을 각각 선정한다.</p>	<p>학습의 과정을 돌아보고 성찰한 내용을 서술한다.</p>	<p>학습 활동에 참여하고 국악의 가치와 세계적 위상에 대해 느낀 점을 서술한다.</p>

내용	결과 기록 (예시: 선택한 주제음악-종묘제례악)
<p>과목별 세부능력 특기사항 예시</p>	<p>과목별 세부능력 특기사항</p> <p>인류무형문화유산에 등재된 우리나라 음악 문화유산인 종묘제례악을 음악적 구성에 유의하며 춤, 노래, 악기 연주가 어우러지는 음악을 감상하고 두드러지는 음악 요소를 탐색함. 종묘제례악의 유래, 역사·문화적 배경을 살펴보고 연주 형태와 가사의 내용, 춤의 의미 등을 이해하고 공동체의 문화 속에서 종묘제례악이 어떤 목적으로 사용되고 어떠한 역할을 하고 있는지 파악함. 우리나라와 해외에서 연주되는 모습을 살펴보고 인류무형문화유산으로 등재되기까지의 과정을 탐구하며 종묘제례악이 가진 문화적 가치를 인식하게 됨. ‘인류무형문화유산에 등재된 우리나라 음악 문화유산 가상전시회’라는 프로젝트를 진행하며 가상공간에서 종묘제례악에 대한 정보를 효과적으로 전달하기 위하여 다양한 디지털 도구를 활용하며 지식정보처리 역량을 함양하게 됨. 프로젝트를 진행하며 모듬 내에서 학습한 내용을 소통하는 과정에서 자신이 알게 된 내용을 다른 모듬원이 이해하기 쉬운 용어로 풀어 설명하며 해당 음악을 주의 깊게 듣고, 전시 내용의 전문성 향상을 위해 원활한 의사소통을 이루며 협업의 과정에 주도적이고 적극적으로 참여함. 세계에 인정받은 우리나라 음악 문화유산에 관심을 가지게 되어 현재 국가 무형문화유산 중 인류무형문화유산으로 등재되지 않은 국악을 선정하고 문화적 가치를 증명할 수 있는 여러 자료를 모아 등재되기를 제안함으로 국악의 보존에 대해 적극적으로 실천하는 사례를 보여줌.</p>



수행과제

도슨트 프로젝트 총괄평가(10차시)

가상 전시관을 관람하며 상호평가를 실시하고, 학습의 전 과정을 성찰하며 자기성찰평가 및 평가 보고서를 작성하시오.



프로젝트 총괄평가



상호평가 평가 요소 확인하기

상호평가	<ul style="list-style-type: none"> ✔ 전시물 제작의 기술적 요소 활용, 주제와 전시물의 적합성 ✔ 전시 내용의 이해도를 높이는 전시물 제작과 전시관 구성 ✔ 관람자의 동선 배치, 상호작용 및 전시 효과 ✔ 국악 감상곡의 평하기
------	--



자기성찰평가 평가 요소 확인하기

자기성찰 평가	<ul style="list-style-type: none"> ✔ 학습 내용의 이해 ✔ 참여도, 소그룹 내 소통 및 협력 정도 ✔ 개선할 점, 발전한 점을 구체적으로 서술
------------	--



평가보고서 평가 요소 확인하기

평가 보고서	<ul style="list-style-type: none"> ✔ 새로 알게 된 점, 칭찬할 점이나 배울 점 등을 구체적으로 서술 ✔ 국악의 가치와 세계적 위상에 대해 느낀 점 구체적으로 서술 ✔ 국악을 보존할 수 있는 실천적 방법 제안
--------	---



도슨트 프로젝트 총괄평가

? 가상 전시관을 관람하며 한 모둠을 선정하고, 평가 요소에 맞추어 평가해 봅시다.

평가 요소 체크리스트	상	중	하
1. 주제로 선정된 음악을 이해하기 쉽게 기술적 요소를 잘 활용하였는가?			
2. 주제와 전시 내용이 적합하도록 전시 내용을 구성하였는가?			
3. 전시관의 전시물은 주제로 선정된 음악을 이해하는 데 도움이 되는가?			
4. 관람자의 동선을 고려하여 전시관을 구성하였는가?			
5. 관람자와 상호작용할 수 있도록 구성되어 있는가?			
6. 주제로 선정된 음악에 대해 감상하고 평가하기			

? 평가 요소에 맞추어 자기성찰평가를 해봅시다.

평가 요소 체크리스트	상	중	하
1. 주제로 선정된 음악에 대한 이해도는 어느 정도인가?			
2. 프로젝트 수업에 참여도는 어느 정도인가?			
3. 전시물을 제작할 때 전시하려는 내용이 잘 전달 될 수 있도록 전시물을 만들었는가?			
4. 전시물을 효과적으로 보여줄 수 있는 디지털 기술을 활용하였는가?			
5. 소그룹 내 소통 및 협력은 잘 되었는가?			
6. 프로젝트 과정 중 아쉬운 점이나 개선할 점을 구체적으로 서술하십시오.			
7. 프로젝트 참여를 통해 나의 성장한 점을 구체적으로 서술하십시오.			



도슨트 프로젝트 총괄평가

? 학습의 전 과정을 돌아보며 평가 보고서를 작성해봅시다.

평가 보고서

1. 프로젝트를 돌아보며 알게 된 점이나 느낀 점 등을 적어봅시다.

[탐구 활동을 통해 알게 되거나 경험한 점]

Blank area for writing answers to the first question.

[가상 전시관을 구축하며 알게 되거나 경험한 점]

Blank area for writing answers to the second question.

[가상 전시관의 전시물을 제작하며 알게 되거나 경험한 점]

Blank area for writing answers to the third question.

[다른 모둠의 가상 전시관을 관람하며 칭찬할 점이나 배우고 싶은 점]

Blank area for writing answers to the fourth question.

2. 국악의 가치와 세계적 위상에 대해 느낀 점을 구체적인 사례를 들어 적어봅시다.

Blank area for writing answers to the second question.









3. 내가 주제로 선택한 국악을 보존할 수 있는 실천적 방안을 제안해봅시다.




Blank area for writing answers to the third question.

교수·학습 설계			
학습주제	유네스코에 등재된 우리나라 음악 문화유산 가상전시회	차시	10
		학습 장소	음악실, 가상 전시관
핵심 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> ● 음악은 고유한 방식과 원리에 따라 다양한 속성을 청각적 형태로 구현한 것이다. ● 음악적 수용과 반응은 인간의 감수성과 사회·문화적 배경에 따라 다양하게 나타난다. ● 인간은 생활 속에서 다양한 음악 경험을 통해 미적 가치와 의미를 발견하고 공감한다. 		
단원 핵심 아이디어	유네스코 무형문화유산으로 등재된 무형문화유산 중 우리나라의 음악과 관련된 문화유산을 찾아서 들어보고 해당 음악의 음악적 특징을 분석하며 그 음악과 관련된 사회·문화적 배경에서 음악의 의미와 역할을 이해하는 과정을 통해 세계 인류가 함께 향유하며 보존해야 할 문화적 가치를 인식한다.		
단원 성취기준	[9음02-05] 유네스코에 등재된 우리나라의 음악 문화유산을 찾아 듣고, 세계 속 국악의 위상과 문화적 가치를 인식한다.		
단원 학습 목표	유네스코에 등재된 우리나라 음악 문화유산 중 한 가지를 선택하여 가상 전시관(메타버스)에 전시하며 소개하고, 다른 학생이 만든 전시관을 관람하며 무형문화유산으로 등재된 다양한 국악을 경험하고 가치를 인식할 수 있다.		
교수·학습 방법	<input type="checkbox"/> 협동학습	<input type="checkbox"/> 탐구학습	<input type="checkbox"/> 문제중심학습
	<input checked="" type="checkbox"/> 프로젝트 학습	<input type="checkbox"/> 거꾸로 학습	<input type="checkbox"/> 블렌디드 러닝
			<input checked="" type="checkbox"/> 토의·토론학습
			<input type="checkbox"/> 기타

단계	교수·학습 활동	준비사항
<도입>	<ul style="list-style-type: none"> ● 직업소개 및 개념 정리 진행하기 <ul style="list-style-type: none"> - '도슨트'를 소개하는 영상을 보며 직업 탐색하기 🗺️ 마인드맵: 도슨트 관련 분야 탐색 <ul style="list-style-type: none"> - 세계유산, 문화유산, 무형문화유산에 대한 개념 정리하기 ● 단원의 학습 목표 소개하기 	<ul style="list-style-type: none"> ● 직업 관련 영상자료 ● PPT ● 학습활동지

<p><활동1></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 주제 관련 학습 내용 파악하기 <ul style="list-style-type: none"> - 유네스코에 등재된 우리나라 문화유산 중 음악 관련 문화유산 탐색하기 - 음악과 관련이 있는 문화유산을 구분하고 관련의 정도에 따라 분류하기 <ol style="list-style-type: none"> ① 국악 자체가 문화유산인 경우 ② 국악과 관련 있는 문화유산인 경우 	<ul style="list-style-type: none"> ● PPT ● 학습활동지
<p><활동2></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 프로젝트 소개하기 <div style="border: 1px solid #00aaff; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ○ 가상공간(메타버스)에서 모둠별로 유네스코에서 지정한 국악(or 유네스코에 아직 지정되지 않았으나 등재하기를 제안할 국악)을 선택하여 전시관을 만들고, 홍보하여 전시관 관람하는 프로젝트에 대해 설명한다. </div> <ul style="list-style-type: none"> ● 소집단 구성하기 <ul style="list-style-type: none"> - 모둠장 선정 및 모둠원 구성하기 - 모둠별 자리 배치하기 ● 모둠별 전시할 주제음악(국악) 선택하기 <ul style="list-style-type: none"> - 모둠 내에서 토의를 통해 전시관에 전시할 우리나라 음악 문화유산 선택하기 <ol style="list-style-type: none"> ① 유네스코에서 지정한 우리나라 음악 문화유산 or ② 유네스코에 제안할 우리나라 음악 문화유산 	<ul style="list-style-type: none"> ● PPT ● 학습활동지 ● 공유문서
<p><활동3></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 온·오프라인 연계 수업을 위한 환경 구축하기 <ul style="list-style-type: none"> - 온·오프라인 연계 수업에 대해 설명하기 차시별 과제에 따라 토의를 진행한 뒤 자신의 온라인으로 접속하여 과제를 수행하고 모둠원 간의 내용을 공유하도록 안내 - 공유문서 기능을 활용한 온라인 학습 도구에 학생 초대하기 교사(소유자), 모둠장(편집자), 모둠원(댓글작성자)등 권한을 다르게 설정하고, 모둠장은 활동의 진행에 따라 문서에 작성하며, 모둠원은 자신의 의견을 댓글로 달아 상호 피드백이 될 수 있도록 안내 	<ul style="list-style-type: none"> ● PPT ● 학습활동지 ● 개인노트북 ● 공유문서

<p><활동4></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 프로젝트 과정에 대해 안내하기 ● 탐구 질문 확인하고 탐구활동 수행하기 <p><탐구 질문></p> <div style="border: 1px solid #add8e6; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Q1. 이 음악이 유네스코에 무형문화유산으로 등재된 이유는 무엇일까요? or Q1-2. 이 음악이 유네스코에 무형문화유산으로 등재되어야 할 이유는 무엇일까요? Q2. 이 음악이 우리나라의 위상을 어떻게 높이고 있나요?  유네스코에 등재된 국악 이외에 아직까지 유네스코에 등재되지 않은 국악 중 한 가지를 골라 등재에 추천할 수 있는 국악을 선택한 소그룹은 [Q1-2]의 질문을 선택하여 수행하도록 한다.</p> </div> <p><탐구활동></p> <ol style="list-style-type: none">  1. 어떤 음악인가요?  2. 이 음악의 특징은 무엇인가요?  3. 이 음악은 어느 시대, 어느 계층에서 어떠한 목적으로 사용되고 향유되었나요?  4. 이 음악이 연주되거나 공연될 때의 특징은 무엇인가요?  5. 이 음악은 어떻게 관람할 수 있나요?, 관람할 때 지켜야 할 관람 예절이 있나요?  6. 이 음악과 관련된 뉴스 기사 혹은 유네스코 등재와 관련된 기사의 내용을 찾아보고 정리해보면? <ul style="list-style-type: none"> ● 과정평가 안내하기 <div style="border: 1px solid #add8e6; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p> 2~3차시 과정평가</p> <ul style="list-style-type: none"> - 평가 문항: 탐구 질문을 확인하고 탐구활동을 수행하며 선택한 주제음악(국악) 자료를 활용하여 학습한 뒤 그 내용을 모둠원과 공유하시오. - 평가 요소 <ol style="list-style-type: none"> ① 국악에 대한 이해: 음악의 역사적·문화적 배경, 음악적 특징, 음악의 쓰임과 역할 ② 자료의 활용: 다양한 자료 활용(영상, 이미지, 관련 기사 검색, 학술자료 검색 등), 공유문서 기능 활용 ③ 개인별 참여도: 학습 과정에 주도적으로 참여, 적극적인 학습 내용 공유 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ● 학습활동지, PPT ● 개인노트북 ● 공유문서
--------------------	---	---

	<ul style="list-style-type: none"> ● 탐구 활동에서 개인이 수행할 질문을 선택하고 해당하는 활동에 따라 학습하기 (예: 모둠원1→탐구활동1, 모둠원2→탐구활동2 등) <div style="border: 1px solid #00a0e3; padding: 5px; margin: 5px 0;">  [주의사항] 개인이 선택한 탐구 질문의 내용은 추후 가상 전시관(메타버스)에서 자신이 전시할 장면이 됨을 안내하여 자신이 관심있는 내용을 선택하도록 한다. </div> <ul style="list-style-type: none"> ● 탐구활동의 내용을 공유문서에 공유하기 ● 공유문서에 공유된 내용을 보며 서로 학습한 내용 나누고 질문하며 답하기 ● 과정평가 실시하기 ● 과정평가 결과에 따라 피드백하기 	
<p><활동5></p>	<ul style="list-style-type: none"> 💡 타교과 연계활동-미술교과 ● 전시 계획 수립하기 <ul style="list-style-type: none"> - 선택한 국악의 내용 중 소개할 장면 선택하기 - 전시작품의 순서 정하기 - 전시할 장면에 대한 소개글 작성하기 - 전시 형태 결정하기(이미지, 영상 등) - 전시작품 제작 방법 알아보기 - 관람자와 상호작용할 수 있는 장치 알아보기 <div style="border: 1px solid #00a0e3; padding: 5px; margin: 5px 0;">  [주의사항] 자신이 선택한 탐구 질문의 내용 중 전시 장면을 선택할 때, 토의를 통하여 소개할 내용이 많은 모둠원의 내용을 함께 협업하거나 전시 장면의 분량을 조절할 수 있도록 한다. </div>	<ul style="list-style-type: none"> ● 학습활동지, PPT ● 개인노트북 ● 공유문서
<p><활동6></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 과정평가 안내하기 <div style="border: 1px solid #00a0e3; padding: 5px; margin: 5px 0;">  5~8차시 과정평가 <ul style="list-style-type: none"> - 평가 문항: 선택한 주제음악(국악)에 적합한 가상 전시관을 구성하시오. - 평가 요소 <ol style="list-style-type: none"> ① 전시관 구성: 주제와 전시물 내용의 적합성, 전시 내용의 전문성, 전시 구성 일관성, 자연스러운 흐름, 전시물 배치 및 공간의 활용 ② 기술의 활용: 전시를 하기 위한 디지털 도구의 활용, 가상 전시관의 활용, AI 활용 등) ③ 전시의 효과: 관람자와의 상호작용, 방문자의 참여도와 만족도 증가를 위한 흥미 요소 반영 등 </div>	

	<ul style="list-style-type: none"> ● Spatial 기능 익히고, 환경 설정하기 <ul style="list-style-type: none"> - Spatial 가입하고 로그인하기 - 본인의 아바타 설정하기 - 여러 가지 가상 전시관 모형을 살펴보고 전시관 선택하기 	<ul style="list-style-type: none"> ● Spatial가입 절차 안내
<p><활동7></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Spatial(메타버스 전시관)에 전시할 전시 자료 제작하기 <ul style="list-style-type: none"> - 해당 장면의 이미지(영상의 썸네일) 선택하기 <div style="border: 1px solid #00aaff; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ✔ Spatial에 업로드가 가능한 파일 형식 3D: GLB, glTF, FBX, OBJ, DAE, PCD Videos: MP4, GIFs, MKV, MOV, AVI, WMV, WEBM Images: PNG, JPEG, TIFF Documents: .docx, .pptx, .xlsx, .pdf </div> <ul style="list-style-type: none"> - 전시에 필요한 음성을 생성하여 영상 파일 편집하기 - 자신이 작업한 영상을 개인 블로그나 소셜 계정에 업로드하고 링크 생성하기 - 해당 장면의 패널 작성하고 링크 삽입하기 <div style="border: 1px solid #00aaff; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ✔ [주의사항] 1. 가상 전시관에는 이미지 자료를 전시하지만 패널에 있는 링크를 통하여 유튜브나 자신이 제작한 영상을 드라이브에 저장한 뒤 재생할 수 있기 때문에 해당 장면의 대표적인 이미지를 대표 장면으로 설정하고 그와 연관된 편집 작업을 할 수 있도록 안내한다. 2. 전시 자료를 제작할 때 저작권이나 초상권을 침해하지 않는 정보통신윤리를 지킬 수 있도록 안내한다. </div> <ul style="list-style-type: none"> - 관람자의 참여도와 만족도를 높이기 위한 상호작용 장치 배치하기 ● 평가 요소를 확인하며 전시관 구성 수정하기 ● 가상 전시관 링크 제출하기 ● 과정평가 실시하기 ● 과정평가 결과에 따라 피드백하기 	
<p><활동8></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 전시관 홍보물 제작하기 <ul style="list-style-type: none"> - 모둠별 가상 전시관 홍보물 제작하기(미리캔버스, 캔바) ● 전시관 홍보물과 초대 링크 발송하기 	

<활동9>

● 총괄평가 안내하기



10차시 총괄평가

- 평가 문항1: 가상 전시관을 관람하며 한 모둠을 선택하여 상호평가를 실시하시오.[상호평가]
- 평가 문항2: 학습의 전 과정을 성찰하며 자기성찰평가를 실시하시오.[자기성찰평가]
- 평가 문항3: 학습의 전 과정을 성찰하며 평가 보고서를 작성하시오.[평가 보고서]
- 평가 요소

- ①평가 문항1: 전시물 제작의 기술적 요소 활용, 주제와 전시 내용의 적합성, 전시 내용의 이해도를 높이는 전시물 제작과 전시관 구성, 관람자의 동선 배치, 상호작용 및 전시 효과, 국악 감상곡에 대해 평가하기
- ②평가 문항2: 학습 내용의 이해, 참여도와 소그룹 내의 소통 및 협력 정도, 개선할 점과 발전한 점을 서술
- ③평가 문항3: 프로젝트 과정에 참여하며 새로 알게 된 점, 칭찬할 점이나 배울 점 등을 구체적으로 서술, 국악의 가치와 세계적 위상에 대해 느낀 점을 구체적으로 서술, 국악을 보존할 수 있는 실천적 방법 제안

● 상호평가 실시하기

- 다른 모둠의 전시관을 둘러보기
- 한 모둠을 선택하여 상호평가 실시하기

평가 요소 체크리스트

1. 주제로 선정한 음악을 이해하기 쉽게 기술적 요소를 잘 활용하였는가?
2. 주제와 전시 내용이 적합하도록 전시 내용을 구성하였는가?
3. 전시관의 전시물은 주제로 선정한 음악을 이해하는 데 도움이 되는가?
4. 관람자의 동선을 고려하여 전시관을 구성하였는가?
5. 관람자와 상호작용할 수 있도록 구성되어 있는가?

● 자기성찰평가 실시하기

- 학습의 과정을 돌아보며 자기성찰평가 실시하기

평가 요소 체크리스트
1. 주제로 선정한 음악에 대한 이해도는 어느 정도인가?
2. 프로젝트 수업에 참여도는 어느 정도인가?
3. 전시물을 제작할 때 전시하려는 내용이 잘 전달 될 수 있도록 전시물을 만들었는가?
4. 전시물을 효과적으로 보여줄 수 있는 디지털 기술을 활용하였는가?
5. 소그룹 내 소통 및 협력은 잘 되었는가?
[서술형 평가]
6. 프로젝트 과정 중 아쉬운 점이나 개선할 점을 구체적으로 서술하십시오.
7. 프로젝트 참여를 통해 나의 성장한 점을 구체적으로 서술하십시오.
<ul style="list-style-type: none"> ● 평가 보고서 작성하기 <ul style="list-style-type: none"> - 평가 문항을 확인하고 보고서 작성하기
평가 보고서
1. 프로젝트를 돌아보며 알게 된 점이나 느낀 점 등을 적어봅시다. <ul style="list-style-type: none"> - 탐구 활동을 통해 알게 되거나 경험한 점 - 가상 전시관을 구축하며 알게 되거나 경험한 점 - 가상 전시관의 전시물을 제작하며 알게 되거나 경험한 점 - 다른 모둠의 가상 전시관을 관람하며 칭찬할 점이나 배우고 싶은 점
2. 국악의 가치와 세계적 위상에 대해 느낀 점을 구체적인 사례를 들어 적어봅시다.
3. 내가 주제로 선택한 국악을 보존할 수 있는 실천적 방안을 제안해봅시다.
<ul style="list-style-type: none"> ● 총괄평가 실시하기 ● 평가 내용 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 수업에 대한 소감 나누기 - 평가지의 내용을 공유하기



학습 자료

학습 활동지_유네스코 무형문화유산


관련이 있는 것을 연결해 봅시다.

 United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization	 세계유산 World Heritage Convention	 무형문화유산 Intangible Cultural Heritage	 세계기록유산 Memory of the World
기록유산이 인류 모 두의 소유물이므로, 미래세대에 전수될 수 있도록 이를 보존 하고 보호	공동체와 집단이 자신 들의 환경, 자연, 역사 의 상호작용에 따라 끊임없이 재창해온 각 종 지식과 기술, 공연 예술, 문화적 표현	유엔의 전문기구로서 교육, 과학, 문화, 정보 커뮤니케이션 분야에 서 국제협력을 촉진하 여 세계 평화와 지속 가능한 발전에 기여	특별한 개념이 나타난 것은 이 유산들이 특 정 소재지와 상관없이 모든 인류에게 속하는 보편적 가치

유네스코에 등재된 우리나라 무형 문화 유산 중 음악과 관련된 유산 찾아보기

한국의 탈춤(2022), 연등회, 한국의 등불 축제(2020), 한국의 전통 레슬링, 씨름(2018)
 제주해녀문화(2016), 줄다리기(2015), 농악(2014), 김장, 김치를 담그고 나누는 문화
 (2013), 아리랑, 한국의 서정민요(2012), 한산 모시짜기(2011), 줄타기(2011), 택견, 한
 국의 전통 무술(2011), 매사냥(2010), 대목장, 한국의 전통 목조 건축(2010), 가곡, 국
 악 관현반주로 부르는 서정적 노래(2010), 처용무(2009), 제주칠머리당영등굿(2009),
 영산재(2009), 남사당놀이(2009), 강강술래(2009), 강릉단오제(2005), 판소리(2003),
 종묘제례 및 종묘제례악(2001)

 음악 자체가 무형 문화 유산인 경우:

 음악과 관련이 있는 무형 문화 유산인 경우:

☑ 도슨트 관련 마인드 맵

- ☑ 무슨 직업일까?
- ☑ 관련된 예술 분야는 무엇일까?
- ☑ 전시물이 음악이라면 어떻게 소개해야할까?
- ☑ 가상 공간(메타버스)에서 도슨트는 어떤 역할을 해야할까?
- ☑ 음악 문화 유산을 설명하는 도슨트라면?



☑ 탐구 질문 확인하고 탐구활동 수행하여 공유문서에 공유하기



탐구 질문

Q1. 이 음악이 유네스코에 무형문화유산으로 등재된 이유는 무엇일까요?

or

Q1-2. 이 음악이 유네스코에 무형문화유산으로 등재되어야 할 이유는 무엇일까요?

Q2. 이 음악이 우리나라의 위상을 어떻게 높이고 있나요?



유네스코에 등재된 국악 이외에 유네스코에 등재되지 않은 국악 중 한 가지를 골라 등재에 추천할 수 있는 국악을 선택한 소그룹은 [Q1-2]의 질문을 선택하여 수행하도록 한다.



탐구활동



모둠원(이름) 1. 어떤 음악인가요?



모둠원(이름) 2. 이 음악의 특징은 무엇인가요?

(두드러지는 음악 요소, 주법이나 표현기법, 악기나 음악의 구성 등)



모둠원(이름) 3. 이 음악은 어느 시대, 어느 계층에서 어떠한 목적으로 사용되고 향유되었나요?



모둠원(이름) 4. 이 음악이 연주되거나 공연될 때의 특징은 무엇인가요?



모둠원(이름) 5. 이 음악은 어떻게 관람할 수 있나요? 관람할 때 지켜야 할 관람 예절이 있나요?



모둠원(이름) 6. 이 음악과 관련된 뉴스 기사 혹은 유네스코 등재와 관련된 기사의 내용을 찾아 요약해보면?



공유문서 주소: www.공유문서링크주소 첨부

전시 계획 수립하기

- 모듈 내에서 소개할 장면 선택하기
- 전시 장면 순서 정하기
- 전시할 장면에 대한 소개글 작성해보기
- 전시 형태 결정하기(이미지, 영상, 오디오 등)
- 전시작품 제작 방법 알아보기
- 관람자와 상호 작용할 수 있는 장치 알아보기

순서	이름	내용	전시 형태	선정 장면 내용 설명 및 제작, 상호 작용 방법
1	김국악	● 종묘제례악 관련 이슈 기사		
2		●		
3		●		
...생략...				

교사의 피드백 내용 및 반영

MEMO



A series of horizontal blue dotted lines for writing, spanning the width of the page.



수업 설계
예시 II

음악과 교육과정-수업-평가의 일관성을 위한 설계
우리들의 대취타

우리들의 대취타

1

수업 설계

대취타는 ‘불고 친다’는 뜻으로 취(관)악기와 치는 악기인 타악기가 중심을 이루는 음악으로 오랜 세월을 거쳐 오늘날까지 전승되고 있는 음악적, 역사적 가치를 지닌 우리의 문화유산으로 그 예술성과 문화재적 가치를 인정받고 있다.

본 단원은 대취타 악곡을 다각적으로 접근하여 보다 폭넓고 깊이 있게 학습하며, 우리 문화의 가치를 인식하고 전수하고자 하는 태도를 함양하는 데 목적을 두었다. 이를 위하여 교육과정, 수업, 평가가 일관성 있게 이루어지도록 수업을 설계하였다. 또한 다른 교과(미술, 역사, 국어)와 연계하여 사회·문화적 맥락 속에서 시대적 흐름에 따른 대취타의 변화 모습과 쓰임새 및 의미를 통합적으로 살펴본 후 연주 악기의 음색, 구음, 가락으로 표현해보도록 한다. 나아가 연주 악기의 음색과 유사한 소리를 생활 속에서 찾아보고 대체 악기로 제작하여 대취타를 연주하고 발표하여 과거에 머무르는 음악이 아니라 현 시대의 모습으로 창의적으로 표현하고자 한다.

〔 1단계 〕 교육과정 분석하기

영역	연주, 감상
관련 교육과정 핵심 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> ● 개인적 혹은 협력적 음악 연주는 인간의 감수성과 사회·문화적 배경에 따라 다양한 행위 과정으로 나타난다. ● 생활 속에서 다양한 음악 매체와 표현 방법을 활용하여 함께 경험하며 소통한다. ● 음악적 수용과 반응은 인간의 감수성과 사회·문화적 배경에 따라 다양하게 나타난다. ● 인간은 생활 속에서 다양한 음악 경험을 통해 미적 가치와 의미를 발견하고 공감한다.
성취기준	<p>[9음01-02] 음악 요소와 음악적 특징을 살려 노래나 악기로 발표하고 평한다.</p> <p>[9음01-03] 소리의 상호작용을 인식하고 매체를 활용하여 함께 표현한다.</p>

		<p>[9음02-02] 다양한 시대와 문화권의 음악을 듣고 음악적 특징과 음악의 구성을 파악한다.</p> <p>[9음02-03] 다양한 시대·사회·문화권의 음악을 듣고 음악의 배경과 역할을 비교한다.</p>
	성취기준 해설	<p>[9음01-02] 이 성취기준은 악곡의 다양한 음악 요소와 음악적 특징을 파악하여 노래나 악기 연주 활동에 적용하도록 하기 위해 설정하였다. 악곡에서 드러나는 특성들을 살려 연주하고, 나아가 자신들의 연주 활동을 돌아보며 다양한 관점에서 서로 평해 봄으로써 공동체 속에서 음악으로 소통하는 데 중점을 둔다.</p> <p>[9음01-03] 이 성취기준은 다양한 양상으로 나타나는 소리의 상호작용을 이해하고 함께 하는 음악 표현의 즐거움을 경험하도록 하기 위해 설정하였다. 목소리, 악기, 신체, 물체, 가상 악기 등 연주에 사용되는 다양한 매체를 활용하여 여러 양상으로 나타나는 소리의 어울림을 이해하고, 이를 바탕으로 다른 사람과 함께 연주 활동을 해봄으로써 협력적 음악 표현을 경험할 수 있도록 하는 데 중점을 둔다.</p> <p>[9음02-02] 이 성취기준은 감상곡의 음악 내적 특징과 악곡의 전반적인 구성을 인식하고 파악하는 능력을 기르도록 하기 위해 설정하였다. 다양한 종류의 음악을 듣고 시대별·문화권별 음악의 특징과 전반적 구성을 설명하거나 표현하는 데 중점을 둔다.</p> <p>[9음02-03] 이 성취기준은 다양한 시대, 사회, 문화권을 기반으로 한 음악의 외적 배경과 역할을 이해하여 음악 감상 활동과 연계하는 능력을 기르도록 하기 위해 설정하였다. 음악의 다양한 활용이나 배경을 시대·사회·문화적 맥락에서 조사하여 비교함으로써, 사회·문화 속에서 음악이 갖는 다양한 의미와 역할 등을 파악하는 데 중점을 둔다.</p>
내용 요소	지식·이해	<ul style="list-style-type: none"> ● 음악 요소 ● 음악적 특징, 음악의 구성 ● 배경, 역할 ● 다양한 시대·사회·문화권의 음악
	과정·기능	<ul style="list-style-type: none"> ● 매체를 활용하여 표현하기 ● 발표하고 평하기 ● 분석하고 파악하기 ● 비교하고 평가하기
	가치·태도	<ul style="list-style-type: none"> ● 음악으로 협력하는 태도

가 성취기준 분석

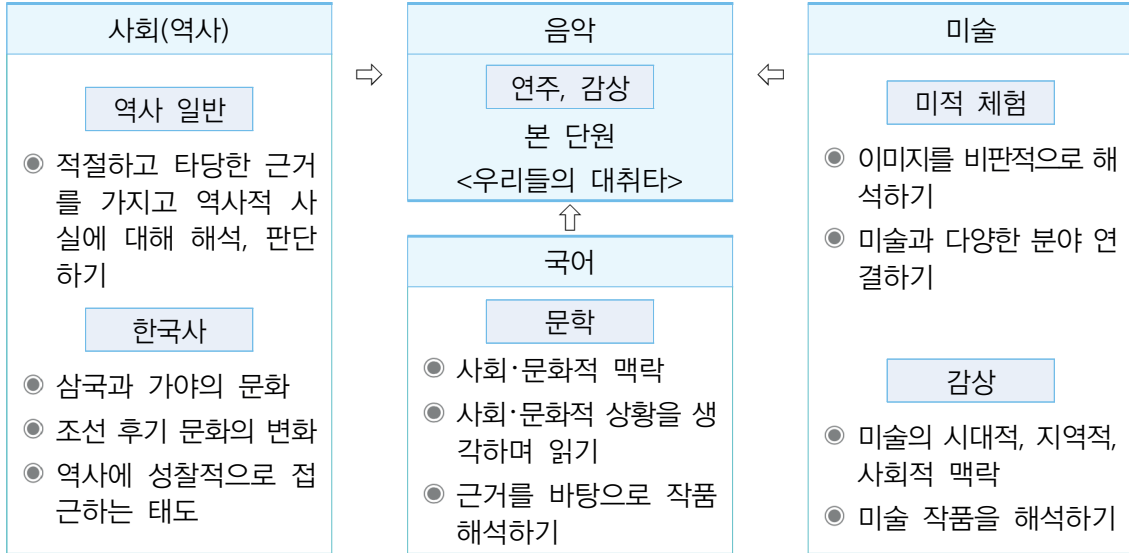
☑ 내용 체계표의 범주 및 내용 요소와 성취기준과의 연계 분석

범주	내용 요소	성취기준
지식·이해	● 음악 요소, 음악적 특징	[9음01-02] 음악 요소와 음악적 특징을 살려 노래나 악기로 발표하고 평한다.
과정·기능	● 발표하고 평가하기	
가치·태도		
지식·이해	● 소리의 상호작용	[9음01-03] 소리의 상호작용을 인식하고 매체를 활용하여 함께 표현한다.
과정·기능	● 매체를 활용하여 표현하기	
가치·태도	● 음악으로 협력하는 태도	
지식·이해	● 다양한 시대·사회·문화권의 음악 ● 음악의 특징, 음악의 구성	[9음02-02] 다양한 시대와 문화권의 음악을 듣고 음악적 특징과 음악의 구성을 파악한다.
과정·기능	● 분석하고 파악하기	
가치·태도		
지식·이해	● 다양한 시대·사회·문화권의 음악 ● 배경, 역할	[9음02-03] 다양한 시대·사회·문화권의 음악을 듣고 음악의 배경과 역할을 비교한다.
과정·기능	● 비교하고 평가하기	
가치·태도		

- 우리나라의 대표적인 군례악인 대취타를 감상하며 음악 요소와 음악적 특징을 파악하고, 창사가락과 각 악기별 구음을 불러보고 구음 악보와 신체표현으로 나타내어 악곡을 이해한다. 대취타의 배경과 역할을 옛 그림을 통해 시대적·문화적 맥락 속에서 감상하여 음악이 갖는 다양한 의미와 역할을 파악하는 데 중점을 둔다. 더불어 주변의 생활용품을 활용하여 악기를 제작하여 악곡의 특징을 살려 연주하고 발표한 후 연주 활동을 돌아보며 다양한 관점에서 서로 평해 봄으로써 공동체 속에서 음악으로 소통하는 데 중점을 둔다.

나 교육과정 연계성 분석

☑ 내용 요소의 연계성 분석



☑ 성취기준의 연계성 분석

국어	역사	음악	미술
[9국05-05] 작품에 반영된 사회·문화적 상황을 이해하며 작품을 감상한다.	[9역08-03] 삼국과 가야가 남긴 문화의 특징을 분석한다.	[9음01-02] 음악 요소와 음악적 특징을 살려 노래나 악기로 발표하고 평한다.	[9미01-02] 시각 문화의 의미와 역할을 알고 이미지를 비판적으로 해석할 수 있다.
[9국05-07] 연관성이 있는 다른 작품들과의 관계를 파악하며 작품을 감상한다.		[9음01-03] 소리의 상호작용을 인식하고 매체를 활용하여 함께 표현한다.	[9미01-04] 삶과 미술의 관계를 이해하고 다양한 분야와의 연결 방안을 모색할 수 있다.
[9국05-08] 근거를 바탕으로 작품을 해석하고, 다른 해석들과 비교하여 자신의 해석을 평가한다.	[9역12-02] 조선 후기 문화에서 나타난 변화를 분석한다.	[9음02-02] 다양한 시대와 문화권의 음악을 듣고 음악적 특징과 음악의 구성을 파악한다.	[9미03-01] 미술의 시대적, 지역적, 사회적 맥락을 이해하고 설명할 수 있다.
		[9음02-03] 다양한 시대·사회·문화권의 음악을 듣고 음악의 배경과 역할을 비교한다.	

음악과 감상 역역의 성취기준인 [9음02-02]와 [9음02-03]은 국어과 성취기준인 [9국05-05], [9국05-07], [9국05-08], 미술과 성취기준인 [9미01-02], [9미03-01],

[9미03-03]과 함께 역사적 맥락을 표현한 문학, 그림 등의 자료를 폭넓게 활용하여 당시의 사회적, 문화적 배경을 다각적으로 살펴 상호간의 연관 관계를 파악하여 작품을 감상하고 해석할 수 있다. 작품과 관련된 문학, 그림 작품과 관련된 역사적 배경에 관련된 지식을 탐구하기 위해 [9역08-03], [9역12-02]와 [9국05-07], [9미01-04]를 함께 제시하여 학습자가 스스로 여러 작품 간의 관계를 찾아 새로운 의미 연관성의 맥락을 만들어 볼 수 있도록 단원을 설계하도록 한다.

다 단원의 핵심 아이디어 설정

☑ 단원의 핵심 아이디어

- 음악은 사회·문화적 배경에 따른 시대적 산물인 동시에 개인적 자아의 표현이다.
- 음악적 수용과 반응은 사회·문화적 배경에 따라 다양한 음악 행위 과정으로 표현되며, 이러한 과정을 통해 삶 속에서 미적 가치와 의미를 발견한다.

☑ 단원의 핵심 아이디어 설정 이유

음악은 소리에술로 듣는 것이 필수적이고 기초적인 활동이며, 자신의 느낌, 생각, 경험을 표현하는 것은 핵심적인 활동이다. 음악은 개인적 자아의 표현인 동시에 사회·문화적 배경에 따라 축적되어온 시대적 산물이며, 다양한 음악 경험을 통해 감상자의 맥락 속에서 수용되고 표현된다. 따라서 우리 문화유산인 대취타를 시대·사회·문화적 배경을 기반으로 하여 음악이 갖는 다양한 의미와 역할을 이해하고, 현재의 시대적 맥락 속에서 다양한 음악 경험을 통해 미적 가치와 의미를 발견하도록 단원의 핵심 아이디어를 설정하고자 한다.

라 교육과정 기반 수업 설계 방향

본 단원은 대취타를 음악, 미술, 국어, 역사 교과와 연계하여 다양한 관점으로 이해하고 통합적으로 적용하는 능력을 기르는 것을 목적으로 한다. 과거부터 현재까지 이어져 온 대취타의 모습을 살펴보고, 악곡의 쓰임새에 대해 학습한 후 현 시대의 우리 삶 속에서 대취타의 활용 방안에 대해 모색하는 경험을 하도록 한다. 가, 무, 악 형태로 악곡을 다각적으로 탐색하여 음악적 특징을 파악하고 악곡에 대한 깊이 있는 이해를 하도록 하며, 더 나아가 연주 악기와 유사한 음색과 연주 방법을 표현할 수 있는 생활 속 악기를 제작하여 악곡을 학습자의 관점으로 창의적으로 표현할 수 있도록 한다. 마지막으로 교사와 학습자가 학습 과정을 통합적으로 고찰하였는지에 중점을 두어 수업 설계의 주안점으로 삼고자 한다.

【 2단계 】 탐구 질문 개발하기


탐구 질문	영역 수준
	● 사회·문화적 배경에 따라 음악의 역할과 의미는 어떻게 달라지는가?
탐구 질문	단원 수준
	● 우리의 삶 속에서 대취타의 역할과 의미는 무엇인가?
	● 대취타는 사회·문화·역사적 배경에 따라 어떤 모습으로 변화해왔는가?
	● 군례악의 공통적인 음악의 특징은 무엇이며, 음악적 행위로 어떻게 표현되는가?
	● 악기가 우리 생활 속 물건으로 대체된다면 어떠한 모습일까?


탐구 질문은 단원의 목표인 핵심 아이디어와 닿아있으며 학생들의 탐구를 촉진시키는 질문으로 개발해야 한다. 탐구 질문은 영역 수준과 단원 수준으로 구분하여 개발하였다.

영역 수준의 탐구 질문은 연주, 감상 영역의 핵심 아이디어가 닿아있도록 사회·문화적 배경과 음악의 역할 및 의미에 초점을 두고 개발하였다.

단원 수준의 탐구 질문은 감상, 연주 활동의 내용 요소와 성취기준 수준에 초점을 두고 개발하였다.

【 3단계 】 다양한 교수·학습 활동 계획하기

차시	학습 주제	수업 활동	평가활동
1~3	세계의 군례악	<ul style="list-style-type: none"> 터키, 스코틀랜드의 군례악과 대취타 비교 감상하기(악기편성 및 음악의 특징, 복장 등) 군례악의 공통점 파악하기(악기편성, 음악의 쓰임) 대취타만의 특징 생각해보기 	형성평가 발표평가 동료평가 자기평가 관찰평가
	내가 생각하는 대취타란?	<ul style="list-style-type: none"> 잼보드(Jamboard)를 활용하여 우리나라 군례악인 대취타에 대해 알고 있는 것, 궁금한 것, 하고 싶은 것을 생각 모으기 	
	카드 뉴스 제작하기	<ul style="list-style-type: none"> 교사가 제시한 키워드를 바탕으로 모둠별로 대취타 관련 콘텐츠 탐색하기 모둠별 토의를 통해 주제에 따른 대취타 관련 카드 뉴스로 제작하기(미리캔버스활용) 모둠별 완성작품을 패들렛에 게시하여 의견 교환하고 피드백하기 발표 후 평가하기 	
4	옛 그림 속 대취타	<ul style="list-style-type: none"> Spatial(메타버스)로 제작한 미술관을 통해 옛 그림 속에서 취타대의 모습 찾아보기  교과연계활동(국어, 역사, 미술) <ul style="list-style-type: none"> 문학·미술작품을 통해 악곡의 옛 모습 상상하기 <ul style="list-style-type: none"> 정몽주의 시 '태평소'와 인조 14년 <조선통신사행렬도>를 감상하며 대취타의 모습 상상하기 문학·미술작품을 통해 악곡의 쓰임새 알아보기 <ul style="list-style-type: none"> 한산거사의 『한양가』와 <안릉신영도>, <화성능행도병풍>, <무신진찬도병>를 통해 악곡의 사회·문화적 배경 알아보고 악곡의 다양한 쓰임새에 대해 이야기 나누기 미술작품을 통해 취타대의 변화 모습 비교·분석하기 <ul style="list-style-type: none"> <고구려 안악 3고분>, 숙종 37년 <조선통신사행렬도>, <안릉신영도>의 행렬의 모습과 현재의 연주 모습을 비교하며 차이점(악기구성, 복장 등)에 대해 토의하기 	토의평가 서술형평가 관찰평가 자기평가

		<ul style="list-style-type: none"> ● 현대의 대취타가 연주되는 상황이나 모습을 찾아 보기 ● 현 시대의 대취타의 쓰임과 활용 방안 모색하기 ● 대취타의 시대별 쓰임과 변화 모습에 대해 자신의 언어로 정리하여 패들렛으로 공유하기 ● 활동 피드백 후 평가하기 	
	대취타 감상하기	<ul style="list-style-type: none"> ● 광고 속 대취타, 대중음악 속 대취타, 드라마 속 대취타 등 대중매체 속 대취타를 감상하기 ● 국립국악원에서 연주한 대취타 연주를 VR로 감상하기 ● 이미지프리즘 카드를 활용하여 감상곡에 대한 자신의 느낌을 정리하여 패들렛에 공유 및 발표하기 	
	대취타 악기구성 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> ● 대취타에 편성되는 악기 알아보기 ● 연주 악기 모습과 음색 감상하기 	
5-7	가무악으로 대취타 표현하기	<ul style="list-style-type: none"> ● 대취타의 악기 연주 신체표현하기 <ul style="list-style-type: none"> - 자바라 연주 모습을 악곡에 맞추어 신체표현하기 - 용고 연주 모습을 악곡에 맞추어 신체표현하기 	
		<ul style="list-style-type: none"> ● 대취타 장단 연주하기 <ul style="list-style-type: none"> - 장단에 맞추어 걸어보기 - 장구 구음으로 연주해보기 - 실제 악기로 연주해보기 	
		<ul style="list-style-type: none"> ● 태평소 가락 감상하고 율명으로 불러보기 <ul style="list-style-type: none"> - 가락선 악보를 보며 집중하여 감상하기 - 태평소 가락을 율명으로 따라 불러보기 	
		<ul style="list-style-type: none"> ● 집사의 창사가락 불러보기 <ul style="list-style-type: none"> - 집사의 창사가락을 가락선을 보며 감상하기 - 악곡을 감상하며 가락선을 보고 따라 부르기 	
	마인드맵 작성하기	<ul style="list-style-type: none"> ● 대취타의 음악적 특징을 마인드맵으로 정리하기 ● 활동 후 피드백 후 평가하기 	

8	대취타 구음악보 만들고 연주하기	<ul style="list-style-type: none"> ● 대취타 연주 악기 음색 탐색하기 ● 크롬 뮤직 랩(Chrome Music Lab) 중 칸딘스키로 악기 소리에 대한 느낌을 색, 선, 모양으로 나타내기 ● 자신이 표현한 모습을 공유하여 발표하기 ● 악기 음색과 소리를 생각하며 모둠별로 구음악보를 만들기 ● 집사와 각 악기별로 역할 분담하기 ● 만들어진 구음악보를 바탕으로 구음 합주하기 ● 모둠별로 발표하기 	동료평가 관찰평가 실기평가
9-11	생활 속 악기로 대취타 표현하기	<ul style="list-style-type: none"> ● 모둠별 악기 제작 계획하기 <ul style="list-style-type: none"> - 생활용품을 이용한 합주 감상하기(예시: 난타) - 생활 속에서 대취타 연주 악기와 음색이 비슷한 소리 탐색하기 ● 생활용품 악기 제작 계획서 작성하기 ● 모둠별로 생활 속의 대취타 악기 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 모둠 안에서 개인별로 역할을 분담하여 만들기 - 모둠별 회의를 통해 악기 소리를 듣고 피드백하기 ● 제작한 악기 공유하기 ● 토의를 통해 선정된 악기를 악기 제작 과정 보고서 제출하기 ● 대취타를 창의적으로 표현하기 <ul style="list-style-type: none"> - 개인별로 연주할 악기를 대취타 악기 사진으로 된 모자(관)를 활용하여 표현하기 - 다양한 대형을 구성하여 의뢰의 대취타 연주 모습 재현하기 - 모둠별로 만든 악기로 태평소 선율에 맞추어 군례악의 특징을 살려 창의적으로 연주하기 ● 감상 후 평가하기 ● 프로젝트 과정을 돌아보고 정리하기 	관찰평가 자기평가 동료평가 포트폴리오 평가

【 4단계 】 평가 계획하기

❖ 단원 평가 계획

📌 차시별 과정중심평가 계획

차시	평가내용	평가방법
3	대취타 카드 뉴스 제작하기	자기평가, 동료평가, 관찰평가
4	대취타의 역사·사회문화적 배경 정리하기	토의 및 서술형평가, 자기평가, 관찰평가
5-6	대취타의 음악적 특징 표현하기	실기평가, 관찰평가, 자기평가
8	대취타 구음악보 만들기	실기평가, 관찰평가, 동료평가
11	생활용품으로 대취타 창의적으로 표현하기	실기평가, 관찰평가, 자기평가, 동료평가

❖ 평가과제 1 및 루브릭

단원명	우리들의 대취타	차시	3
평가목표	대취타의 음악적 특징과 구성 및 문화적 가치를 카드 뉴스로 제작할 수 있다.	관련 성취기준	[9음02-02]
평가내용	대취타에 대한 내용을 조사하여 카드 뉴스로 제작하기		
평가방법	<input type="checkbox"/> 서술·논술 <input type="checkbox"/> 구술·발표 <input type="checkbox"/> 토의·토론 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input type="checkbox"/> 실험·실습 <input type="checkbox"/> 포트폴리오 <input checked="" type="checkbox"/> 자기평가 <input checked="" type="checkbox"/> 동료평가 <input checked="" type="checkbox"/> 관찰평가 <input type="checkbox"/> 기타()		
루브릭	1. 평가 문항: 대취타와 관련된 키워드를 중심으로 내용을 정리한 후 음악의 독창적인 특징과 가치를 체계적으로 작성하여 카드 뉴스를 제작하시오. 2. 평가 요소 ① 내용의 정확성: 대취타의 음악적 특징, 역사·문화적 배경, 연주 형태, 역할, 가치 등 키워드와 관련된 내용을 정확하게 선별하여 조사내용에 포함하였는가? ② 카드 뉴스의 구성력: 다양한 관점으로 조사한 내용이 포함되었으며, 문화적 가치에 대한 자신의 생각이 반영되어 짜임새 있고 가독성 있게 작성되었는가? ③ 참여 태도 평가: 모둠별 활동에 대한 참여도, 태도, 기여도		

수준	내용의 정확성	구성력	참여 태도 평가
3	제시된 키워드와 관련된 내용을 조사하여 카드 뉴스로 정확하게 작성하였으며, 중점적으로 강조할 내용을 효율적으로 제시하였다.	다양한 관점으로 대취타에 대해 조사한 내용을 짜임새 있고 창의적으로 카드 뉴스를 제작하고, 문화적 가치에 대해 논리적으로 표현하였다.	모듬활동에 성실하고 주도적으로 참여하며 모든 학습 활동에 적극적으로 임하였다.
2	제시된 키워드와 관련된 내용을 반영하여 카드 뉴스를 정확하게 작성하였다.	대취타에 관한 조사내용을 짜임새 있게 카드 뉴스로 가독성 있게 작성하였다.	모듬활동에 성실하게 참여하고 모든 학습 활동에 적극적으로 임하였다.
1	제시된 키워드와 관련된 내용 일부분을 반영하여 카드 뉴스를 선별적으로 작성하였다.	대취타에 관한 조사내용을 카드 뉴스로 작성하였다.	모듬활동에 참여하며, 학습 활동에 임하였다.

❖ 피드백 및 결과 기록 (예시)

피드백	수준	학생 피드백 방안(예시)
	3	대취타와 관련된 키워드를 중심으로 역사·문화적 배경, 음악적 특징, 연주 형태, 음악의 역할 등 다양한 관점으로 내용을 정확하게 조사하였고, 카드 뉴스 특징을 살려 간결하고 짜임새 있게 창의적으로 제작하였습니다. 악곡의 문화적 가치에 대해서 논리적으로 설득력 있게 표현된 것이 인상적입니다.
	2	대취타와 관련하여 다양하게 조사한 내용을 카드 뉴스의 특징에 맞게 중점적으로 제시할 부분을 살려 자신만의 창의적인 방법으로 카드 뉴스를 제작한다면 완성도를 높일 수 있을 것 같습니다. 악곡의 문화적 가치를 생각해보고 자신만의 논리로 표현할 수 있도록 합니다.
	1	대취타에 관하여 다양한 관점에서 조사할 필요가 있으며, 카드 뉴스의 특징적인 면을 살려 전달하고자 하는 중점 내용을 간결하게 반영하는 것이 좋을 것 같습니다.
결과 기록	수준	결과 기록(예시)
	3	모듬별 대취타 카드 뉴스 제작하기 활동에 있어서 역사·문화적 배경, 음악적 특징, 연주 형태, 음악의 역할 등 다양한 관점으로 대취타에 대해 조사하여 카드 뉴스의 특징을 살려 짜임새 있고 창의적으로 제작함. 악곡의 문화적 가치에 대해 자신의 생각을 논리적으로 정리하여 발표하며 음악의 다양한 가치를 인식하는 계기를 가짐.
	2	모듬별 대취타 카드 뉴스 제작하기 활동에서 관련된 내용을 정확하게 조사하여 카드 뉴스의 특징을 살려 간결하고 짜임새 있게 제작하여 발표함.
	1	모듬별 대취타 카드 뉴스 제작하기 활동에서 제시된 키워드와 관련된 조사 내용을 카드 뉴스로 제작하여 발표함.



수행과제

대취타와 만나다

【2차시】 대취타 카드 뉴스 제작하기



모듬명:

- ☑ 대취타와 관련된 키워드를 중심으로 내용을 정리한 후 우리 음악의 독창적인 특징과 가치에 대한 생각을 포함하여 카드 뉴스를 제작하시오.

키워드 예시 : BTS와 대취타, 경복궁 근위대와 대취타, 집사와 명금일하대취타
청계천과 대취타, 대취타와 터키군악, 대취타와 정재국, 정조와 대취타
일제강점기와 대취타

선정한 키워드

! 카드 뉴스 제작하기 과정

카드 뉴스: 전달 사항을 이미지와 간략한 문장으로 전달하는 뉴스이며, 읽기 쉽고 전달력이 뛰어나.



【예시: 미리캔버스로 만든 카드 뉴스】

- ☑ 과정 1 : 카드 뉴스에 담길 내용 조사 및 정리하기
- ☑ 과정 2 : 카드 뉴스 홍보를 위한 제목 구상, 문구 작성하기
- ☑ 과정 3 : 가독성이 좋은 자료로 디자인하기(카드 뉴스는 폰트의 색상과 디자인, 이모티콘, 템플릿 등에 따라 가독성이 달라질 수 있으므로 미리캔버스를 활용하여 디자인하도록 한다)
- ☑ 과정 4: 제작한 카드 뉴스를 패들렛에 게시하여 의견 교환하기



모듬명:

- 카드 뉴스에 담길 내용 조사하기(예시: 음악적 특징, 역사·문화적 배경, 연주 형태, 역할, 가치 등)

- 카드 뉴스 제작을 위한 제목 구상, 문구 토의하기

- 다른 모듬의 작품을 아래의 기준으로 동료평가를 하시오.

- 작성한 제목과 문구가 전달력이 있으며 쉽게 이해할 수 있는가?
- 키워드와 관련된 대취타의 조사 내용이 적절하며 오류가 없는가?
- 전반적인 구성이 체계적으로 이루어졌는가?
- 저작권 침해가 될 만한 요소는 없는가?
- 악곡의 문화적 가치에 대한 자신의 생각을 포함했는가?

- 동료평가 후 자신의 모듬별 작품을 스스로 평가해보고, 수정할 부분을 수정한 후 패들렛에 제출하시오.

❖ 평가과제 2 및 루브릭

단원명	우리들의 대취타	차시	4	
평가목표	시대별로 대취타의 악곡의 배경과 역할을 비교할 수 있다.	관련 성취기준	[9음02-03]	
평가내용	옛 그림 속 취타대의 모습 비교·분석하여 현 시대의 악곡의 쓰임새 및 활용방안에 대해 글로 표현하기			
평가방법	<input checked="" type="checkbox"/> 서술·논술 <input type="checkbox"/> 구술·발표 <input checked="" type="checkbox"/> 토의·토론 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input type="checkbox"/> 실험·실습 <input type="checkbox"/> 포트폴리오 <input checked="" type="checkbox"/> 자기평가 <input type="checkbox"/> 동료평가 <input checked="" type="checkbox"/> 관찰평가 <input type="checkbox"/> 기타()			
루브릭	<p>1. 평가 문항: 옛 그림 속 취타대의 모습을 비교·분석하여 대취타의 쓰임과 시대별 변화 모습을 추론하고, 현 시대에서 악곡의 쓰임새 및 활용 방안에 대한 자신의 의견을 서술하시오.</p> <p>2. 평가 요소</p> <p>① 분석력: 옛 그림 속 취타대의 모습을 통해 주어진 정보를 비교·분석하여 대취타의 쓰임과 변화 모습을 추론하여 정확하게 서술하였는가?</p> <p>② 창의력: 대취타의 현 시대의 쓰임과 활용 방안에 대해 참신하고 창의적인 대안을 설득력 있게 제시하였는가?</p> <p>③ 참여 태도 평가: 활동에 대한 참여도, 태도, 관심도</p>			
	수준	분석력	창의력	참여 태도 평가
	3	옛 그림 속의 취타대의 모습을 비교·분석하여 대취타의 쓰임과 시대별 변화 모습을 추론하여 정확하게 서술하였다.	현 시대에 대취타의 쓰임과 활용 방안에 대해 자신만의 창의적인 대안을 논리적이고 설득력 있게 제시하였다.	활동에 성실하고 주도적으로 참여하며 과제에 대한 관심과 집중력이 높다.
	2	옛 그림 속의 취타대의 모습을 비교·분석하여 대취타의 쓰임과 시대별 변화모습을 추론하여 서술하였다.	현 시대에 대취타의 쓰임과 활용 방안을 전달력 있게 의견을 제시하였다.	활동에 성실하게 참여하고 과제에 대한 관심이 있다.
1	옛 그림 속의 취타대의 모습을 보고, 대취타의 쓰임이나 변화 모습을 서술하였다.	현 시대에 대취타의 쓰임 또는 활용 방안에 대해 서술하였다.	학습 활동에 참여하고 수행과제에 임한다.	

❖ 피드백 및 결과 기록 (예시)

피드백	수준	학생 피드백 방안(예시)
	3	옛 그림 속 취타대의 모습을 비교·분석하여 대취타의 쓰임과 시대별 변화 모습을 추론하여 정확하게 서술하였고, 대취타의 현대적 활용에 관하여 자신만의 창의적인 대안을 제시한 것이 훌륭합니다. 대취타와 같이 사회·문화적 맥락 속에서 다른 악곡을 감상한다면 앞으로 악곡에 대해 깊은 이해를 할 것입니다.
	2	옛 그림 속 취타대의 모습을 비교·분석하여 대취타의 쓰임과 시대별 변화 모습을 잘 추론하였습니다. 대취타의 현대적 활용 방안에 대해서는 정확한 추론 내용을 바탕으로 자신의 의견을 명확하고 구체적으로 제시하여 보완하면 더 좋은 글이 될 수 있을 것 같습니다.
	1	옛 그림 속 취타대의 모습을 비교·분석하여 악곡의 쓰임이나 시대별 변화 모습 중에 일부분만 서술하였으므로, 수업 활동을 상기하여 추론 내용을 보충하고, 이를 바탕으로 다양한 상황을 예시로 들어 악곡의 현대적 쓰임에 대해 생각해보도록 합니다.
결과 기록	수준	결과 기록(예시)
	3	옛 그림 속 취타대의 모습을 비교·분석하여 대취타의 쓰임과 시대별 변화 모습을 추론하여 논리적으로 서술함. 대취타의 현대적 활용에 관하여 모둠별 토의 시간에 자신만의 창의적인 대안을 제시함으로 생활 속에서 음악의 다양한 역할과 가치를 깨달음.
	2	옛 그림 속 취타대의 모습을 비교·분석하여 대취타의 쓰임과 시대별 변화 모습을 추론하여 서술함. 대취타의 현대적 활용에 관하여 모둠별 토의시간에 대안을 제시하였음.
	1	옛 그림 속 취타대의 모습을 비교·분석하여 시대별 악곡의 쓰임에 대해 서술하였음.



수행과제

대취타의 발자취를 찾아

【4차시】 옛 그림 속 대취타



학년 반 번 이름 :

- 옛 그림 속 취타대의 모습을 비교·분석하여 대취타의 쓰임 및 시대에 따른 변화 모습을 추론하고, 현 시대에서 악곡의 쓰임새 및 활용 방안에 대해 자신의 의견을 서술하시오.

평가 요소

- 분석력: 옛 그림 속 취타대의 모습을 통해 주어진 정보를 비교·분석하여 대취타의 쓰임과 변화 모습을 추론하여 정확하게 서술하였는가?
- 창의력: 대취타의 현 시대의 쓰임과 활용 방안에 대해 참신하고 창의적인 대안을 전달력 있게 제시하였는가?
- 참여 태도 평가: 과제에 대해 관심이 있으며 활동에 대해 적극적이고 주도적으로 참여하는가?

- 옛 그림 속 취타대 비교·분석하기

	<안릉신영도>	<화성능행도>	<무신진찬도병>	<고구려 안악 3고분>	<조선통신사 행렬도>
그림이 그려진 배경					
그림이 그려진 시기					
악기					
의상					
인원					
악대(음악)의 역할					



학년 반 번 이름 :

- 대취타의 쓰임 및 시대에 따른 변화 모습에 대해 정리하고, 현 시대에서 악곡의 쓰임새 및 활용 방안에 대해 자신의 의견을 서술해보자.

Handwriting practice lines consisting of 24 horizontal dotted lines.

❖ 평가과제 3 및 루브릭

단원명	우리들의 대취타	차시	5-6		
평가목표	대취타의 음악적 특징을 살려 노래, 악기, 신체 표현으로 연주할 수 있다.	관련 성취기준	[9음01-02]		
평가내용	대취타의 음악적 특징을 가무악으로 표현하기				
평가방법	<input type="checkbox"/> 서술·논술 <input type="checkbox"/> 구술·발표 <input type="checkbox"/> 토의·토론 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input type="checkbox"/> 실험·실습 <input type="checkbox"/> 포트폴리오 <input checked="" type="checkbox"/> 자기평가 <input type="checkbox"/> 동료평가 <input checked="" type="checkbox"/> 관찰평가 <input checked="" type="checkbox"/> 기타(실기)				
루브릭	1. 평가 문항: 대취타의 음악적 특징을 살려 노래(창사가락), 연주(장단), 신체표현(자바라, 용고)를 연주하시오. 2. 평가 요소 ①노래(창사가락): 정확한 가락과 시김새를 살려 노래할 수 있는가? ②자세와 연주법: 올바른 연주법과 자세로 장구를 연주할 수 있는가? ③신체표현: 신체표현(자바라, 용고)를 악곡의 특징을 살려 표현할 수 있는가? ④참여 태도 평가: 활동에 대한 참여도, 발표력, 감상 태도				
	수준	노래의 표현력	자세와 연주법	신체표현력	참여 태도 평가
	3	집사의 창사가락을 시김새를 살려 정확하게 노래 부를 수 있다.	올바른 연주법과 자세로 대취타 장단을 연주할 수 있다.	용고와 자바라 연주 모습을 악곡의 특징을 살려 창의적으로 신체표현할 수 있다.	활동에 관심이 많으며, 발표에 적극적으로 임하며 다른 친구들의 연주를 감상하는 태도가 우수하다.
	2	집사의 창사가락을 시김새를 살려 노래 부를 수 있다.	올바른 연주법과 자세로 대취타 장단을 연주할 수 있다.	용고와 자바라의 연주 모습을 보고 악곡의 특징을 살려 신체표현할 수 있다.	활동에 관심이 있으며, 발표에 임하며 다른 친구들의 연주를 감상하는 태도가 우수하다.
	1	집사의 창사가락을 노래 부를 수 있다.	대취타의 장단을 연주할 수 있다.	용고나 자바라의 연주 모습을 보고 신체표현할 수 있다.	활동에 참여하며 발표에 임하며 다른 친구들의 연주를 감상한다.

❖ 피드백 및 결과 기록 (예시)

피드백	수준	학생 피드백 방안(예시)
	3	창사가락을 시김새를 살려 정확하게 노래 부르고, 대취타 장단을 올바른 자세와 연주법으로 장구로 연주하며, 자바라와 용고의 신체표현도 창의적입니다. 다른 친구들의 연주를 바람직한 태도로 감상하고 힘찬 박수를 보내는 모습이 인상적입니다.
	2	창사가락을 가락선 악보를 보며 다시 감상한 후 시김새를 살려 따라 부르도록 연습합니다. 장구 연주 및 자바라와 용고의 신체표현 시 악곡의 특징을 살려 연주할 수 있도록 악곡의 연주 영상을 악기별로 감상하며 전문가의 연주 모습을 참고하여 연주한다면 더 좋은 연주가 될 것 같습니다.
	1	창사가락을 시김새를 살려 부르는 것이 중요합니다. 단어 단위로 끊어서 부를 수 있도록 가락선 악보를 참고하도록 합니다. 악보를 보고 부분적으로 학습한 후 전체적으로 노래할 수 있도록 연습합니다. 악기 연주 및 신체표현 할 때에는 올바른 자세와 주법으로 연주할 수 있도록 악곡의 연주 영상을 보고 전문가의 연주 모습을 따라해 보도록 합니다.
결과 기록	수준	결과 기록(예시)
	3	대취타 가무악으로 표현하기 활동에서 시김새를 살려 창사가락을 정확하게 노래 부르고, 장구로 대취타 장단을 올바른 자세와 연주법으로 연주함. 자바라와 용고의 연주 모습을 창의적으로 표현하는 능력이 뛰어남. 가무악적인 측면으로 악곡을 다양한 영역으로 표현해봄으로써 악곡의 음악적 특징을 깊이 있게 이해함.
	2	대취타 가무악으로 표현하기 활동에서 가락선 악보를 보며 시김새를 살려 노래 부르고, 장구로 올바른 자세와 주법으로 악곡의 장단을 연주하였음. 자바라와 용고의 연주 모습을 신체로 표현하며 악곡의 다양한 음악적 특징을 이해함.
	1	대취타 악곡의 창사가락을 노래 부르고, 악곡의 장단을 장구로 연주하고, 신체표현을 함으로써 악곡이 특징을 탐색하는 계기를 가짐.

수행과제

가무악으로 만나는 대취타
 【5-6차시】 가무악으로 대취타 표현하기



학년 반 번 이름 :

* 대취타의 음악적 특징을 살려 노래(창사가락), 연주(장단), 신체표현(자바라, 용고)를 연주하시오.

☑ '대취타'의 자바라와 용고의 동작을 익혀 장단에 맞추어 신체표현 해보자.

🎵 자바라 신체표현 예시



🎵 용고 신체표현 예시



☑ '대취타'의 장단을 올바른 자세와 연주법으로 장구로 연주해보자.

구음	덩	더	덩	더	덩	더	쿵	쿵	덩		더러러	더
장구	⊙	·	⊙	·	⊙		○	○	⊙		⋮	·



학년 반 번 이름 :

- ☑ 대취타의 태평소 가락을 가락선 악보를 보며 감상하고, 울명으로 따라 불러보자.⁷⁾

<악보 1> 대취타 제1장단과 제2장단의 태평소 가락

장구		①	•	①	•	○	○	①		⋮	•		
태평소	從汰浦南林仲												
장구		①	•	①	•	①	•	○	○	①		⋮	•
태평소	從汰浦南林仲												

- ☑ 대취타의 집사의 창사가락을 불러보자.⁸⁾

집사 가락	명금일하(鳴金一下) 대취타(大吹打) —— 하랍신다 / 예-이!	
	[징을 한 번 치고 대취타를 시작하라 / 네!]	
	林仲 黃 집사	그 음 일 하 대취타아 하랍신다 이 아 예 징~

- ☑ 자신의 연주를 되돌아보며, 평가해보자.

평가 내용	우수	보통	노력 요함
자바라와 용고를 음악적 특징에 맞게 신체표현 하였는가?			
대취타 장단을 올바른 자세와 주법으로 연주할 수 있는가?			
대취타의 태평소 가락을 감상하고, 울명으로 따라 부를 수 있는가?			
집사의 창사가락을 시김새를 살려 정확하게 부를 수 있는가?			
모둠별 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

7) 정미영 외, 고등학교 『음악 감상과 비평』, (서울: 천재교육, 2018), 88~89쪽.

8) 위의 책, 88쪽.



수행과제

가무악으로 만나는 대취타

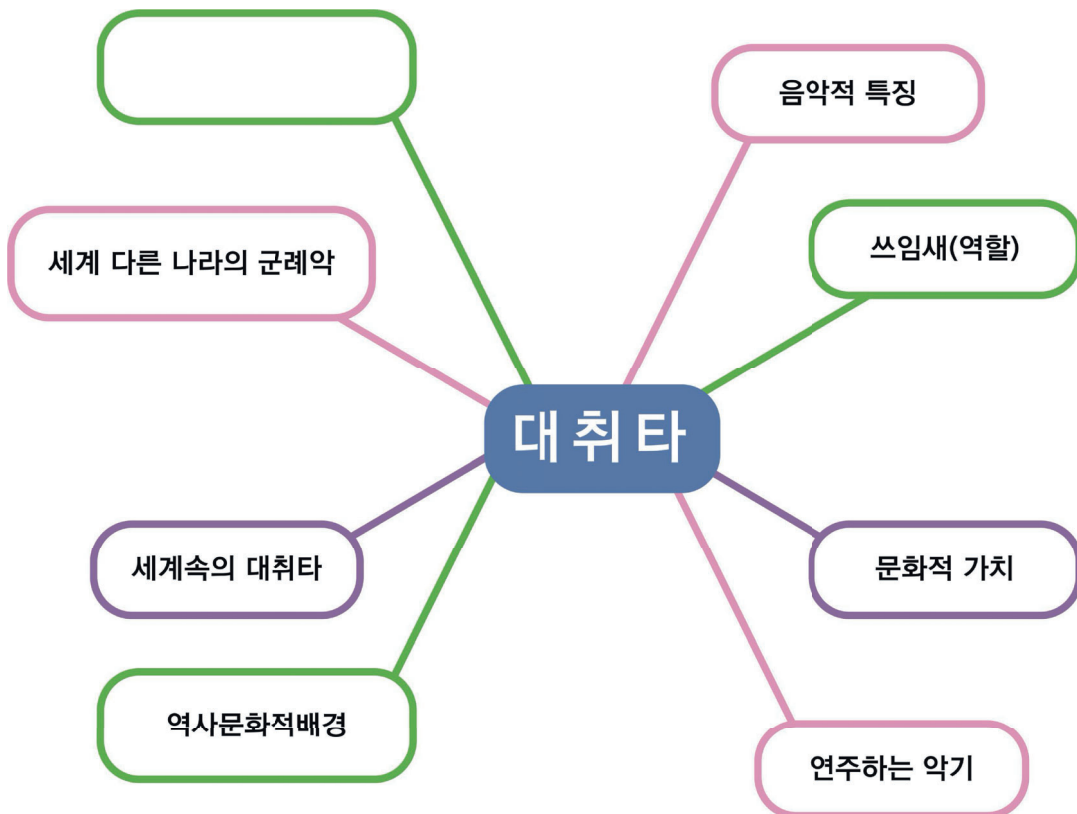
【7차시 대취타 마인드맵 그리기】



학년 반 번 이름 :

- ☑ 수업시간에 배운 대취타를 마인드맵으로 자신만의 방법(글, 그림 등)으로 정리해 보세요.(X-mind 앱 활용가능)

<마인드맵 예시>



❖ 평가과제 4 및 루브릭

단원명	우리들의 대취타	차시	8		
평가목표	대취타를 구음으로 표현할 수 있다.	관련 성취기준	[9음01-02]		
평가내용	대취타 구음악보 만들고 연주하기				
평가방법	<input type="checkbox"/> 서술·논술 <input type="checkbox"/> 구술·발표 <input type="checkbox"/> 토의·토론 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input type="checkbox"/> 실험·실습 <input type="checkbox"/> 포트폴리오 <input type="checkbox"/> 자기평가 <input checked="" type="checkbox"/> 동료평가 <input checked="" type="checkbox"/> 관찰평가 <input checked="" type="checkbox"/> 기타(실기)				
루브릭	1. 평가 문항: 대취타의 악기 음색을 잘 표현할 구음을 만들어 악보를 제작하고, 악보를 바탕으로 구음으로 합주하시오. 2. 평가 요소 ① 구음의 표현력: 대취타의 악곡을 효과적으로 표현할 구음으로 제작하였는가? ② 합주 능력: 제작한 악보를 음악적 특징에 맞게 연주하였는가? ③ 악보 제작 능력: 누구나 악보를 보기에 가독성이 있으며, 창의적으로 표현하였는가? ④ 참여 태도 평가: 모둠 활동에 대한 참여도, 관심도, 발표				
	수준	표현력	연주 능력	악보 제작	태도 평가
	3	대취타 연주 악기 음색이나 소리에 유사한 구음을 선정하여, 음악적 특징(음색, 높낮이 등)에 맞게 창의적으로 표현하였다.	모듬별로 완성된 악보를 바탕으로 악기별 음색과 특징을 살려 합주하였다.	구음을 가독성 높고 창의적인 악보로 짜임새 있고 논리적으로 제작하였다.	모듬활동에 성실하고 주도적으로 참여하며 과제에 대한 관심과 집중력이 높으며, 발표에도 적극적으로 임한다.
	2	대취타 연주 악기 음색이나 소리와 유사한 구음을 선정하여, 음악적 특징을 표현하였다.	모듬별로 완성된 악보를 바탕으로 합주하였다.	구음 악보를 짜임새 있게 제작하였다.	모듬활동에 성실하게 참여하며 과제에 대한 관심이 있으며, 발표에도 적극적으로 임한다.
	1	대취타 연주 악기 소리와 유사한 구음을 선정하여 표현하였다.	모듬별로 제작한 악보를 바탕으로 합주하였다.	구음을 악보로 제작하였다.	모듬활동에 참여하며, 발표에도 임한다.

❖ 피드백 및 결과 기록 (예시)

피드백	수준	학생 피드백 방안(예시)
	3	대취타의 연주 악기 음색과 소리에 어울리는 구음을 선정하고 자신들의 창의적인 방법으로 논리적인 악보를 제작하였습니다. 군례악의 특징인 타악기의 소리를 중점적으로 표현하였는데 장단의 세를 표현하는 구음을 다양하게 제시한 것이 창의적입니다. 악보를 바탕으로 합주할 때 악기의 음색과 높낮이를 목소리로 다르게 표현한 것이 인상적입니다.
	2	대취타의 연주 악기 음색과 소리를 듣고 구음을 선정하였고, 짜임새 있는 악보를 제작하였으나, 구음의 표현력이 악곡을 연주하는 악기 소리와 거리가 조금 있습니다. 악기 소리의 높낮이나 타악기의 음색을 집중하여 탐색하여 표현하고 악보 제작 시 다양한 표현 방법(그림, 정간보, 가락선 등)을 고려해보도록 합니다.
1	구음이 실제 악기 음색에 가까운 구음으로 표현할 수 있도록 악기의 연주 시 악기 소리를 집중하여 감상하도록 합니다. 높낮이나 연주 흐름에 따라 음색이나 소리가 달라진다는 점을 고려한다면 보다 나은 악보를 제작할 수 있을 것 같습니다. 악보 제작 과정에서는 악보의 가독성을 고려하여 자신들만의 다양한 방법(그림, 정간보, 가락선 등)으로 표현하는 것이 중요합니다.	
결과 기록	수준	결과 기록(예시)
	3	대취타의 연주 악기 음색과 소리에 어울리는 구음을 선정하고 자신들의 창의적인 방법으로 논리적인 악보를 제작함. 그 중 타악기의 소리는 장단의 세에 따라 다른 구음으로 제시하여 악곡의 특징을 효과적으로 표현함. 음악적 표현력과 창의력이 뛰어나 악곡을 구음으로 합주할 때에는 목소리를 다양하게 활용하여 악기의 음색과 높낮이를 표현하였음.
	2	대취타의 연주 악기 음색과 소리를 듣고 구음을 선정하여 악기 소리의 높낮이나 타악기의 음색을 탐색하고 악보로 제작함. 제작한 악보를 바탕으로 모둠별로 대취타를 구음으로 연주하는 활동을 통해 공동체 안에서 소통하는 역량을 기름.
1	대취타의 연주 악기 음색과 소리를 듣고 구음을 선정하여 악보로 제작함. 제작한 악보를 보고 대취타를 구음으로 모둠원들과 합주하는 과정을 통해 공동체 역량을 기름.	

구음으로 표현한 대취타

【8차시】 대취타 구음악보 만들고 연주하기



학년 반 번 이름 :

대취타의 악기 음색을 잘 표현할 구음을 만들어 악보를 제작하시오.

평가 요소

- 구음의 표현력: 대취타의 악곡을 효과적으로 표현할 구음으로 제작하였는가?
- 악보의 창의력: 누구나 악보를 보기에 가독성이 있으며, 창의적으로 표현하였는가?
- 참여 태도 평가: 모둠 활동에 대한 참여도, 관심도, 발표 태도

연주 악기 음색 탐색하기

- 악기 소리에 대한 느낌을 색, 선, 모양으로 나타내보자.
(구글 뮤직랩 칸딘스키 활용가능)

태평소	용고	자바라 ⁹⁾
		
나발	나각	징
		

9) 사진출처: 국립국악원 국악아카이브 <http://archive.gugak.go.kr/portal/main>



모둠명:

! 구음악보 만들기

- 1 태평소를 제외한 타악기 중 담당악기를 선정한다.
- 2 악곡을 감상하며 자신이 담당할 악기의 구음을 장단에 맞게 정간보에 적는다.
- 3 나머지 악기의 구음을 모아 하나로 완성한다.
- 4 완성한 악보를 보며 대취타를 다시 감상하며, 잘못된 부분을 수정한다.

○ 1장단

나발																			
나각																			
용고	(따닥 딱)																		
징		징																	
자바라		챙																	
장구																			

○ 2장단

나발																			
나각																			
용고																			
징																			
자바라																			
장구																			



모듬명:

구음악보 예시

태평소												
나발												
나각												
용고	따닥 딱	쿵		쿵		쿵	쿵	쿵				
징		징		징		징	징	징				
자바라		챙		챙		챙	챙	챙				

태평소												
나발												
나각	두											
용고	쿵		쿵		쿵		쿵	쿵	쿵			
징	징		징		징		징	징	징			
자바라	챙		챙		챙		챙	챙	챙			

다른 친구들의 발표를 감상하며, 평가해보자.

	좋은 점 (PLUS)	아쉬운 점 (MINUS)	흥미로운 점 (INTERESTING)
1모듬 ()			
2모듬 ()			
3모듬 ()			

❖ 평가과제 5 및 루브릭

단원명	우리들의 대취타	차시	11	
평가목표	대취타 악기를 대체할 수 있는 생활 속 용품을 찾아 악기를 제작하고, 대취타의 음악적 특징을 살려 모듬별로 연주할 수 있다.	관련 성취기준	[9음01-02] [9음01-03]	
평가내용	생활용품으로 대취타 창의적으로 표현하기			
평가방법	<input type="checkbox"/> 서술·논술 <input type="checkbox"/> 구술·발표 <input type="checkbox"/> 토의·토론 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input type="checkbox"/> 실험·실습 <input type="checkbox"/> 포트폴리오 <input checked="" type="checkbox"/> 자기평가 <input checked="" type="checkbox"/> 동료평가 <input checked="" type="checkbox"/> 관찰평가 <input checked="" type="checkbox"/> 기타(실기)			
루브릭	1. 평가 문항: 대취타 악기를 대체할 수 있는 생활 속 용품을 찾아 악기를 제작하고 대취타의 음악적 특징을 살려 연주하시오. 2. 평가 요소 ①제작한 악기의 적합성: 대취타 연주 악기를 대체할 수 있도록 유사한 연주법이나 음색과 소리를 가진 악기로 만들었는가? ②악곡의 창의적 연주: 대취타 악곡의 특징을 살려 창의적으로 연주할 수 있는가? ③참여 태도 평가: 모듬 활동에 대한 참여도, 관심도, 발표 태도			
	수준	적합성	창의적 연주	참여 태도
	3	대취타 연주 악기의 음색과 소리에 유사한 생활용품을 찾아 대취타를 원활하게 연주할 수 있도록 우수하게 악기로 제작하였다.	제작한 악기를 활용하여 군례악의 특징을 살려 다양한 대형으로 의궤를 재현하며 창의적으로 연주하였다.	모듬활동에 성실하고 주도적으로 참여하며 과제에 대한 관심과 집중력이 높으며, 발표에도 적극적으로 임한다.
	2	생활용품을 활용하여 대취타 연주 악기의 음색과 소리와 유사한 악기를 제작하였다.	제작한 악기를 활용하여 군례악의 특징을 살려 의궤를 재현하며 연주하였다.	모듬활동에 성실하게 참여하며 과제에 대한 관심이 있으며, 발표에도 적극적으로 임한다.
	1	생활용품을 활용하여 대취타 연주 악기를 제작하였다.	제작한 악기를 활용하여 대취타 악곡을 연주하였다.	모듬활동에 성실하게 참여하며, 발표에도 임한다.

❖ 피드백 및 결과 기록 (예시)

피드백	수준	학생 피드백 방안(예시)
	3	대취타 연주 악기의 음색과 소리와 유사한 생활용품을 찾아 악기의 연주법을 잘 살릴 수 있도록 악기를 제작하였으며, 제작한 악기를 활용하여 군례악의 특징인 강약을 표현하며 2박으로 훌륭하게 연주하였습니다. 의뢰에 제시된 대형과 역할을 다양하게 변형하여 구성하여 연주한 것은 창의력이 돋보인 부분입니다.
	2	생활용품으로 활용하여 대취타의 연주 악기의 음색과 연주법과 유사하게 악기를 제작하고, 그것을 활용하여 악곡의 특징을 살려 악곡에 맞추어 연주하였습니다. 대형을 다양하게 구성하고 악기 연주법에 어울리는 신체표현으로 의뢰 속 취타대의 모습을 재현해보도록 노력한다면 더 좋은 연주가 될 것 같습니다.
	1	생활용품으로 대취타 연주 악기를 제작하고, 대취타를 연주하였으나, 군례악의 특징인 타악기의 연주가 아쉬운 부분이 있습니다. 더불어 의뢰에 제시된 것과 같이 군례악으로 음악적 역할을 하기 위해서는 다양한 대형을 구성하여 연주하는 것이 중요합니다.
결과 기록	수준	결과 기록(예시)
	3	대취타 연주 악기의 음색과 소리와 유사한 생활용품을 찾아 악기의 연주법을 잘 살릴 수 있도록 악기를 제작함. 생활 속의 다양한 용품의 소리를 탐색하고 악기를 제작하는 과정에서 음악의 소재와 주제의 다양성에 대해 알게 되었음. 제작한 악기를 활용하여 특징인 강약을 표현하며 뛰어나게 연주하였으며, 우리들의 대취타를 연주함으로 삶 속에서 음악의 역할을 찾고 향유할 수 있는 태도를 가지게 됨.
	2	생활용품으로 활용하여 대취타의 연주 악기의 음색과 연주법과 유사하게 악기를 제작하고, 그것을 활용하여 악곡의 특징을 살려 악곡에 맞추어 연주하였음. 모듬별로 함께 연주하는 과정에서 음악으로 소통하는 태도를 가지게 됨.
	1	생활용품으로 대취타 연주 악기를 제작하고, 대취타를 연주하였으나, 군례악의 특징이 확연하게 드러나지 않음. 모듬별로 함께 연주하는 과정에서 음악으로 소통하는 태도를 가지게 됨.

우리들의 대취타

【9차시】 생활용품으로 대취타 표현하기



학년 반 번 이름 :

- 대취타 악기를 대체할 수 있는 생활 속 용품을 찾아 악기를 제작하고 대취타의 음악적 특징을 살려 연주하시오.

평가 요소

- 악기의 적합성: 대취타 연주 악기와 유사한 음색과 소리를 가진 악기로 대체될 수 있도록 적합하게 만들었는가?
- 악곡의 창의적 연주: 대취타 악곡의 특징을 살려 창의적으로 연주할 수 있는가?
- 참여 태도 평가: 모둠 활동에 대한 참여도, 관심도, 발표 태도



악기 제작 보고서

악기이름	자바라	용고	나발
생활용품			
연주방법			
제작과정			
악기이름	나각	징	태평소
생활용품			
연주방법			
제작과정			

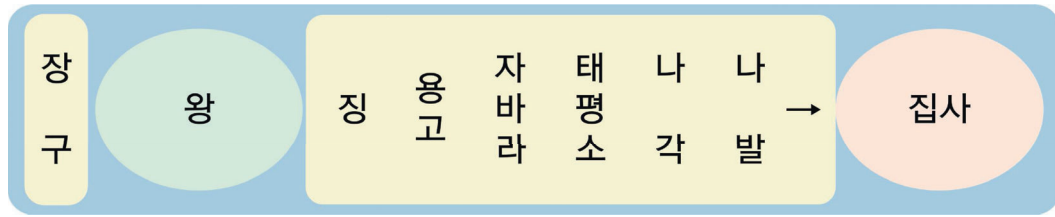


모듬명:

- 반차도를 참고하여 연주할 대형을 새롭게 구성해보자.

의례 재구성하기(악기대형, 행진 순서 등)

(예시)



- 토의를 통해 각자 연주할 악기와 역할을 정해보자. 맡은 악기를 표현하는 모자(관)를 악기 사진으로 만들고 활용하여 발표해보자.

역할	자바라	용고	나발	나각	징	태평소	집사	임금
모듬원								

- 더 표현할 역할이 있다면 더 추가해도 됩니다.(기수, 군사 등등)



학년 반 번 이름 :

활동 후 자신의 활동을 돌아보며, 평가해보자.

평가 내용	우수	보통	노력 요함
대취타 연주악기와 유사한 악기를 제작하였는가?			
대체악기로 악곡의 특징을 살려 창의적으로 연주하였는가?			
모듬 안에서 맡은 역할을 충실히 수행하였는가?			
모듬별 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

우리 모듬 활동을 되돌아보고, 다른 모듬의 발표를 감상하며 평가해보자.

우리 모듬원 평가하기

우리 모듬원들 중에서 생각을 발전시키는데 도움을 준 친구는 누구이며, 어떤 도움을 주었는지 그 이유를 구체적으로 적어주세요.

- 이름 :
- 이유 :

모듬명	평가내용		
	대취타 연주악기와 음색이나 연주법이 유사한 악기를 제작하였는가?	대체악기로 악곡의 특징을 살려 창의적으로 연주하였는가?	발표 과정에 모듬원들이 적극적으로 참여하는가?
1모듬			
2모듬			
3모듬			
4모듬			

다른 모듬의 발표 중 배워야 할 부분은?



학년 반 번 이름 :

? 단원의 학습 전 과정을 돌아보며, 자기성찰일지를 작성해보자.

1. 단원을 학습하며 무엇을 배우고 느꼈나요?



(예시) 나는 ~ 하였다. 이를 통해 ~을 느꼈고(배웠고), ~ 싫어졌다.
~ 활동 시에 어려움이 있었지만 ~ 해결하였다.

2. 이번 단원에서 학습한 것을 어디에 어떻게 적용해 볼 수 있을까요?


3. 우리의 삶 속에서 대취타의 역할과 의미는 무엇인가요?

대취타란 나의 삶에서 () 이다.
왜냐하면


교수·학습 설계			
학습 주제	옛 그림 속 대취타	차시	4
탐구 질문	대취타는 사회·문화·역사적 배경에 따라 어떤 모습으로 변화해왔는가?	학습 장소	음악실
핵심 아이디어	음악적 수용과 반응은 인간의 감수성과 사회·문화적 배경에 따라 다양하게 나타난다.		
교수·학습 방법	<input type="checkbox"/> 협동학습 <input checked="" type="checkbox"/> 탐구학습 <input type="checkbox"/> 문제중심학습 <input checked="" type="checkbox"/> 토의·토론학습 <input type="checkbox"/> 프로젝트 학습 <input type="checkbox"/> 거꾸로 학습 <input checked="" type="checkbox"/> 블렌디드 러닝 <input type="checkbox"/> 기타()		

단계	교수·학습 활동
<도입>	<ul style="list-style-type: none"> ● 숨은 옛 그림 속 취타대 찾기 <ul style="list-style-type: none"> - 개인별로 태블릿pc를 통해 메타버스를 활용하여 <음악이 흐르는 미술관>으로 입장한다. - 미술관에 제시된 옛 그림에서 시대별로 감상하며 취타대의 모습을 찾아본다.  <p><예시: 메타버스 앱 Spatial 속 “음악이 흐르는 미술관”> 취타대의 모습이 어떠한지 이야기 나누어 본 후 댓글로 자신의 의견을 공유한다.</p>
<활동1>	<p> 교과연계활동(국어·역사·미술)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 문학·미술작품을 통해 악곡의 옛 모습 상상하기

- 정몽주의 시 '태평소'를 낭송해본 후 우리의 군악의 모습을 상상해본다.

 정몽주의 '태평소'

봉의 대롱에다 금 입을 장식하니
 맑은 상음이 여기저기 생겨나네
 한 소리가 드높아 달을 뒤흔들고
 여섯 구멍이 교묘히 별처럼 뚫렸네
 불었다. 멎었다 군령을 엄하게 하고
 낮췄다 높였다 객정을 동하게 하네
 생각해 보니 북쪽 땅 정벌하던 날
 오랑캐 왕의 뜰 안까지 울렸으리

 이 작품은 고려말기 충신인 정몽주의 태평소라는 작품이다. 고려의 국경을 넘나들며 괴롭히던 여진족을 정벌한 후 태평소의 군례악 소리가 적군의 왕궁 뜰 안까지 울려 퍼져 사기를 꺾었으면 하는 정몽주의 간절한 바람이 담겨있다.

- 인조 14년 <조선통신사행렬도>의 취타대 행렬의 모습을 감상하며 당시에 어떠한 음악이 연주되었을지 추론해본다.

 알아보기

인조 14년 <조선통신사행렬도>는 1636년(인조14년) 임진왜란 이후 지금의 도교를 입성하는 모습을 묘사한 것이다. 제4차 통신사는 일본의 태평함을 축하하기 위해 취타대 46명을 포함하여 475명을 파견했다고 한다. 일본인들이 통신사를 호위하는 가운데 말을 타고 행진하는 취타대의 행렬을 볼 수 있다. 일본의 정세를 파악하기 위해서도 파견했다고 알려진 통신사의 행차를 알렸던 취타대는 조선의 독창적인 음악을 선보이며 국가의 품격을 높였을 것으로 추정된다.

- 두 작품 속에 등장하는 취타대의 모습을 자신의 언어로 표현하기
 - 두 작품 속에서 취타대를 묘사한 부분을 집중적으로 살펴보고 당시 연주되었던 음악의 모습을 상상해보며 짝과 이야기 나눈다.
 - 짝과 토의한 내용을 바탕으로 어떤 음악이 연주되었을지 모둠별로 토의해본다.
 - 모둠별로 토의한 내용을 패들렛에 공유한다.



교과연계활동(국어·역사·미술)

- 문학·미술작품을 통해 악곡의 쓰임새 알아보기
 - 김홍도가 그린 <안릉신영도>를 감상하며, 어떠한 상황에서 취타대가 연주되었을지 음악의 쓰임을 추론해본다.

알아보기

<안릉신영도>는 황해도 안릉에 부임하는 목민관의 모습을 김홍도가 그린 것으로 18세기 지방관의 부임행사를 보여 준다. 악대와 악전들, 기생 등이 따르는 다양한 모습을 나타내고 있다. 취고수(북, 자바라, 각, 나발, 태평소)와 세악수(장구, 북, 해금, 대금, 피리)가 상세하게 표현되었으며, 복장도 현재 연주 의상인 노란색 철릭과 다름을 알 수 있다.

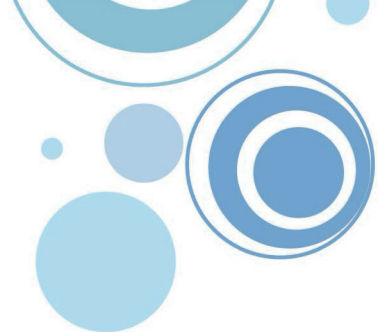
- <화성능행도병풍>과 한산거사의 『한양가』를 감상하며, 어떠한 모습을 그린 그림이며, 어떤 음악이 연주되었을지 조사해본다.




한산거사의 <한양가> 중 일부

<활동2>

…(전략)취타모 위에 공작 깃털을 꽂고
 누런 취타복, 남전대를 착용한 검내취의 몸가짐을 보소
 징을 세 번 친 후 나각이 세 번 울려 군악기 일어나니
 위엄이 있는 나발과 애원한 태평소가 연주하네
 깃발은 두드러지고 징과 북은 당당하다.
 흰 한삼을 차고 두 북채를 가진 한 가운데 취고수가
 일시에 수십명이 용고를 연주하니
 듣기에 좋거니와 보기에도 엄하고 위풍이 있다(후략)…

L 이 작품은 현종이 나라를 다스리던 1844년에 한산거사가 지은 조선 도읍지 한양을 노래한 <한양가>의 일부로 대취타의 연주 모습을 표현하였다. 취타대의 복식과 행렬하는 모습, 수십 명이 길을 걸어가면서 북을 치는 모습 등으로 19세기의 왕의 행차의 위용을 보여준다. 임금의 가마 바로 앞에서 행차를 알리던 대취타의 모습을 통하여 왕을 상징하는 군영의 악대임을 알 수 있다. 위엄 있는 나발과 애원한 태평소 소리, 흰 한삼을 차고 두 북채로 용고를 연주하는 수십 명의 연주자는 행차에 위풍을 더해 주고 있다.



	<p> 알아보기</p> <p><화성능행도 병풍>은 정조가 혜경궁 홍씨의 회갑연을 기념하기 위해 사도세자의 묘소가 있는 화성에 행차하여 진행했던 행사를 그린 그림이다. 그 중 한양으로 돌아오는 장면을 담은 그림에 취타대의 모습이 등장한다. 임금을 상징하는 용기(龍旗) 바로 뒤에서 말을 탄 최고수와 세악수가 왕의 행차를 알리는 모습을 확인할 수 있다.</p> <p>- <무신진찬도병>를 통해 취타대의 모습을 찾아보고, 어떤 장면을 그림으로 그렸는지 이야기 나누어본다.</p> <p> 알아보기</p> <p><무신진찬도병>는 헌종(1848년)에 제작한 것으로 궁중정재 ‘선유락’의 연행모습과 함께 취타대의 연주장면을 찾을 수 있다. 이 작품을 통해 조선 후기의 춤의 반주에도 대취타가 연주되었음을 알 수 있다.</p> <p>- <안릉신영도>에서는 지방관부임, <화성능행도병풍>에서는 왕의 행차시, <무신진찬도병>에서는 선유락이라는 궁중정재의 반주음악으로 대취타가 쓰였음을 알려준다.</p>
<p><활동3></p>	<p> 교과연계활동(역사·미술)</p> <p>● 미술작품을 통해 취타대의 변화 모습 비교·분석하기</p> <p>- <고구려 안악 3고분>, 속종 37년 <조선통신사행렬도>, <안릉신영도>의 행렬의 모습을 감상해본다.</p> <p>- 현재의 연주 사진을 보고 앞서 감상한 그림 속 취타대의 모습과 차이점(악기구성, 복장 등)에 대해 모둠별로 알아본다.</p> <p>- 모둠별로 정리한 내용을 발표한 후 교사가 고구려시대부터 불고 치는 형태의 음악이 존재하였으며, 조선 후기에는 세악수(삼현육각편성)와 취고수(관악기, 타악기 중심)로 취타대가 존재하였으나, 현재는 취고수의 편성만 남아있음을 정리해준다. 더불어 연주 복장도 달라졌음을 알려준다.</p>
<p><활동4></p>	<p>● 현 시대의 대취타가 연주 모습 알아보기</p> <p>- 현대의 대취타가 연주되는 상황이나 모습을 찾아본다.</p> <p>- 현대에서 대취타가 언제, 어디서, 어떤 상황에서 연주되어야 할지 그 쓰임과 활용 방안에 대해 생각해보도록 한다.</p>

정리	<ul style="list-style-type: none"> ● 자신의 생각을 패들렛에 게시하여 공유하기 - 과거에서부터 대취타의 쓰임새와 시대별 변화 모습을 살펴본 후, 현 시대에 대취타의 활용 방안에 대한 의견을 제안하여 언어로 정리하여 패들렛에 제출한다. 			
평가 계획	<ul style="list-style-type: none"> ● 평가방법: 토의 평가, 서술형 평가, 관찰평가 ● 평가기준: 옛 그림 속 취타대의 모습을 비교·분석하여 대취타의 쓰임 및 시대에 따른 변화 모습을 추론하고, 현 시대에서 악곡의 쓰임새 및 활용 방안에 대해 자신의 의견을 서술할 수 있다. ● 평가 요소 <ul style="list-style-type: none"> ①분석력: 옛 그림 속 취타대의 모습을 통해 주어진 정보를 비교·분석하여 대취타의 쓰임과 변화 모습을 추론하여 정확하게 서술하였는가? ②창의력: 대취타의 현 시대의 쓰임과 활용 방안에 대해 참신하고 창의적인 대안을 전달력 있게 제시하였는가? ③참여 태도 평가: 참여 태도: 활동에 대한 참여 태도로 성실성, 적극성, 주도성, 책임감, 과제 집중력, 관심도 등 			
	평가요소 수준	분석력	창의력	참여 태도 평가
	매우 잘함	옛 그림 속의 취타대의 모습을 비교·분석하여 시대별 대취타의 쓰임과 변화 모습을 추론하여 정확하게 서술할 수 있다.	현 시대에 대취타의 쓰임에 대해 자신만의 창의적인 대안을 논리적이고 전달력 있게 제시할 수 있다.	활동에 성실하고 주도적으로 참여하며 과제에 대한 관심과 집중력이 높다.
	보통	옛 그림 속의 취타대의 모습을 비교·분석하여 시대별 대취타의 쓰임과 변화 모습을 추론하여 서술할 수 있다.	현 시대에 대취타의 쓰임에 대해 대안을 전달력 있게 제시할 수 있다.	활동에 성실하게 참여하고 과제에 대한 관심이 있다.
노력 요함	옛 그림 속의 취타대의 모습을 보고, 대취타의 쓰임이나 변화 모습을 서술할 수 있다.	현 시대에 대취타의 쓰임에 대해 대안을 제시할 수 있다.	학습 활동에 참여하고 수행과제에 임한다.	



옛 그림 속 대취타 이야기

- ✓ 인조 14년 <조선통신사행렬도>¹⁰⁾ (국립중앙박물관 소장)



인조 14년 <조선통신사 행렬도>는 제 4차 통신사인 정사 임광, 부사 김세령을 포함한 475명이 일본의 에도성(도쿄)에 들어가는 모습을 그린 기록화이다. 일본인이 묘사한 통신사행렬도가 아닌 조선의 화원이 참여하였다.¹¹⁾ 임진왜란 이후 파견한 통신사의 행렬을 묘사한 위 작품에 말을 타고 행진하는 취타대의 행렬을 찾아 볼 수 있다. 태평소와 나각, 나발 등의 취고수를 비롯하여, 대금, 해금 등 세악수 편성이 처음 등장하는 작품이다. 총 46명의 취타대 인원이 연주하며 행진하고 있다. ¹²⁾

- ✓ 화성능행도 중 <환어행렬도>¹³⁾(19세기 후반, 국립고궁박물관 소장)



<화성능행도>는 정조의 어머니인 혜경궁 홍씨의 회갑연을 기념하기 위해 아버지인 사도세자의 묘가 있는 화성으로 행차한 8일간의 행사를 여덟 장면으로 나누어 그린 것이다.

10) 국립중앙박물관 홈페이지의 작품 중 일부분을 편집하여 사용,

11) 국립국악원, 『조선풍속도Ⅱ』 (서울:민속원,2004), 217쪽.

12) 이장원, “한국과 터키 군례악(軍禮樂)의 상호 비교를 통한 지도 방안 연구 - 대취타(大吹打)와 메흐테르(Mehter)를 중심으로-『국악교육연구』 제 15권 제1호, 109~110쪽.

13) 국립고궁박물관 홈페이지의 ‘화성능행도병풍’ 중 총 8폭 중 7폭에 해당하는 작품을 일부분 확대하여 학습자료로 제시함.

그 중에서 “환어행렬도”는 명륜당참배, 과거시험, 회갑잔치, 불꽃놀이, 야간 군사훈련, 경로잔치 등의 모든 행사를 마치고 한양으로 돌아오는 장면을 담은 그림이다. 여기에는 임금의 상징하는 용기(龍旗) 바로 뒤에서 말을 타고 왕의 행차를 알리는 취타대(취고수와 세악수)의 모습을 볼 수 있다. 용고를 연주하는 악사들을 행고(行鼓)라 하여 취타대의 뒤에 배치되어 박을 짚어주며 왕의 행차를 진두지휘하는 역할을 한다. 이 그림에서는 취타대의 인원이 워낙 많은 관계로 궁중 화원들이 규모를 축소하여 묘사하였다.

☑ 김홍도의 안릉신영도 중 취고수[좌] 세악수[우](1786, 국립중앙박물관 소장)¹⁴⁾



<안릉신영도>는 1785년(정조8년) 요선현의 부친이 황해도 안릉의 현감으로 부임하는 모습을 1786년 김홍도가 묘사한 것이다.¹⁵⁾ 취고수와 세악수의 행진 모습을 생동감 있게 묘사하고 있으며, 현감의 행차인 관계로 웅장한 왕의 행차와 다르게 소규모의 인원으로 구성되어 있다. 취고수는 현재 대취타의 편성과 유사하며, 세악수의 악기 편성은 현재 삼현육각의 편성과 유사하다.

☑ 『원행을묘정리의궤』의 반차도 (1795, 국립중앙박물관 소장)¹⁶⁾



14) 국립중앙박물관 홈페이지의 작품 중 일부분을 편집하여 사용.

15) 국립국악원, 『조선풍속도 I』 (서울:민속원,2002), 212쪽.

16) 한영우, 『〈반차도〉로 따라가는 정조의 화성행차』(과주: 효형출판, 2007), 본 반차도는 1994년에 고증과 전거(典據)에 의해 새로 채색, 제작한 반차도로 ‘정조의 화성행차 그 8일’이라는 책에서 처음 소개된 반차도의 그림이다. 기존의 반차도는 흑백 목판화(48)인 긴 두루마리 형태로 이 안에서 1,779여명의 인물과 799필의 말들이 행진하는 모습이 담겨져 있다.



정조가 정조의 어머니 혜경궁 홍씨의 회갑이 되는 해인 1795년, 어머니인 혜경궁 홍씨를 모시고 수원 현륭원에 행차한 8일간의 기록이 담긴 의궤이다. 당시 왕의 행렬을 그린 반차도를 살펴보면, 왕의 신변을 보호하고 행차를 장엄하게 꾸미기 위해 수많은 군사가 동원되었음을 알 수 있다. 정조의 행렬에는 악대가 여러 곳에서 발견되는데 그 중 왕이 탄 수레의 앞 뒤에 최고수와 세악수라는 악대를 배치한 것을 볼 수 있다. 여기에는 각종 깃발을 든 군사, 징, 나팔, 호적, 해금, 장고, 북, 피리 등을 찾아볼 수 있다.

☑ <무신진찬도병(戊申年進饌圖屏)>(1848, 국립중앙박물관 소장)



이 그림은 <무신진찬도병>은 현종 조(1848년)에 제작한 8폭 중 7폭의 병풍이다. 궁중 정재 ‘선유락’의 연행모습과 함께 등가(전상악)와 취타대의 연주 장면도 확인할 수 있다. 작품을 살펴보면 배 주위를 돌며 춤을 추는 모습과 황천익을 입고 악기를 연주하는 최고수의 모습이 보인다. 조선 후기에 민간에서 궁중으로 유입된 ‘선유락’ 그리고 ‘항장무’는 ‘대취타’음악이 반주로 공연되었다. 이처럼 대취타가 선유락에 연주되는 이유는 다른 정재에는 없는 군례 의식이 있기 때문이다.¹⁷⁾

☑ 안악 3호분의 회랑의 행렬도(보행악대, 기마악대)



고구려의 안악 3호분 회랑의 행렬도에는 70여명으로 구성된 고취악대가 등장한다. 행악의 연주 전통은 고구려 시대부터 있었으며, 고취라는 명칭을 사용하였다. 고취는 북과 부는 악기를 지칭하는 것이며, 그림에서 치는 악기와 부는 악기를 찾아볼 수 있다.¹⁸⁾장대나 북틀을 어깨에 얹고 걸어가면서 북과 종모양의 타악기를 연주하는 보행 악대와 말 위에서 북과 다양한 관악기를 연주하는 기마 악대의 모습을 찾아볼 수 있다.

17) 임미선, 『조선 후기 공연문화와 음악』 (서울:민속원, 2012), 92쪽.

18) 정미영, “음악교과서의 대취타 관련 내용 분석 및 구성방안” 『국악교육연구』 제 5권 제1호, 159쪽.



☑ 숙종 37년 <조선통신사행렬도>¹⁹⁾



이 그림은 일본에 파견한 조선통신사의 행렬을 그린 기록화이다. 일본화가 그린 것으로 추정하며 취타대 중 취고수의 부분이다. 조선시대의 취타대는 세악수와 취고수로 구분되는데, 취고수는 대개 관악기와 타악기 중심이며, 세악수는 대금, 해금, 피리, 장고 등 선율 악기가 중심이 된다. 현재의 대취타는 취고수의 편성이다. 복장에 있어서 관악기와 타악기 연주자들이 서로 다름을 알 수 있다.

19) 국립국악원, 『조선풍속도Ⅱ』 (서울:민속원,2004), 114쪽.

MEMO



A series of horizontal blue dotted lines for writing, spanning the width of the page.



수업 설계
예시 Ⅲ

실생활과 연계된 음악 수업-평가
우리는 행동하는 음악가
: Music in Action

우리는 행동하는 음악가: Music in Action

1

수업 설계

2022 개정 음악 교과 교육과정은 감성, 창의성, 자기주도성을 발휘하여 음악 활동을 하며, 삶 속 공동체 내에서 음악적으로 소통할 수 있도록 하는 데 중점을 두고 설계되었다. 특히, 2022 개정 음악 교과 교육과정 내용 체계는 ‘개인 및 사회적 측면에서 요구되는 음악적 태도와 가치화’를 담은 [가치·태도]를 제시함으로써 음악과 인간 그리고 사회의 연관성에 대한 중요성을 강조하고 있다. 이에 ‘우리는 행동하는 음악가’라는 단원으로 음악을 창의적으로 활용하고, 즐기고, 느끼는 과정에서 음악이 좋은 삶과 자연스럽게 연결되는 수업을 설계하였다. ‘행동하는 음악가(Activist-Musicians)’란 자신이 배운 음악적 지식과 기능을 창의적으로 활용하여 세계에 적극적으로 참여하고, 이로써 자신이 속한 세계를 좋은 방향으로 변화시키려는 자들이다.

수업 설계는 ‘교육과정 분석하기 → 탐구 질문 개발하기 → 수행과제 개발하기 → 교수·학습 활동 전략 적용하기’의 4단계로 이루어졌다. 연주, 감상, 창작 영역 내용 체계에 포함된 생활화 관련 핵심 아이디어, 성취기준 그리고 범주별 내용을 추출하여 교육과정을 분석하였으며, 이를 바탕으로 단원의 핵심 아이디어와 탐구 질문을 개발하였다. 교수·학습 활동 전략은 <음악과 사회-소통과 공감을 형성하는 음악 매체와 형태-사회 기여를 위한 음악 활동 탐색-페스티벌 기획 및 홍보-페스티벌 음악 창작 및 연주-성찰>을 중심으로 7개의 탐구 질문과 이에 대한 답을 찾는 활동으로 구성되었다. 수행과제는 최근 전 지구적 이슈가 되고 있는 생태계 파괴와 기후위기에 대해 음악으로 목소리 내는 “Music in Action” 페스티벌을 열고, 자연과 생태에 대한 인간의 사랑과 배려를 담아낼 수 있는 음악을 만들어 발표하는 것이다.

본 단원은 학생들이 주도적이고 적극적으로 음악 활동에 참여하게 함으로써 삶과 음악을 더욱 세밀하게 연결하게 하고, 실생활과 연계된 학습으로 나아가게 할 것이다.

【 1단계 】 교육과정 분석하기

영역	연주·감상·창작
관련 교육과정 핵심 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> ● 인간은 생활 속에서 다양한 음악 매체의 표현 방법을 활용하여 함께 경험하며 소통한다. ● 인간은 생활 속에서 다양한 음악 경험을 통해 미적 가치와 의미를 발견하고 공감한다. ● 인간은 생활 속에서 다양한 매체와 방법을 활용하여 자기 주도적으로 음악을 구성하며 기여한다.
성취기준	<p>[9음01-04] 생활 속 다양한 형태의 연주에 참여하고 전통과 현대의 연주 문화 다양성을 인식한다.</p> <p>[9음02-04] 생활 속에서 음악을 들으며 다양한 감성과 가치를 인식하고 존중한다.</p> <p>[9음03-04] 생활 속의 영역과 연계하여 음악을 만들고 활용하며 책임감을 갖는다.</p>
성취기준 해설	<p>[9음01-04] 이 성취기준은 학생들이 생활 속 연주 활동에 주도적으로 참여하여 다양한 연주 문화를 인식하도록 하기 위하여 설정하였다. 학교, 마을, 지역의 행사나 축제에 온·오프라인 네트워크를 활용하여 다양한 형태의 연주를 계획하거나 참여할 수 있도록 한다.</p> <p>[9음02-04] 이 성취기준은 생활 속 다양한 음악 감상 활동을 통해 음악적 감수성을 기르고 이를 내면화·가치화하는 태도를 형성하도록 하기 위해 설정하였다. 여러 매체를 활용하여 생활 속에서 음악을 찾아 들으며 다양한 느낌과 정서를 경험하고 이를 공유함으로써 음악에 대한 서로 다른 감성과 가치를 인식하고 존중하는 데 중점을 둔다.</p> <p>[9음03-04] 이 성취기준은 생활 속의 다양한 영역 및 타 교과와 연계하여 음악 산출물을 주체적으로 만들고 활용하며 창작과 관련된 윤리 의식과 책임감을 기르도록 하기 위해 설정하였다. 실생활과 관련된 음악 영상이나 음악극 등 여러 형태의 음악을 창작하고 활용하며 다양한 분야를 경험하도록 한다. 또한 음악 창작에서 저작권의 중요성과 필요성을 인식하여 자신과 타인의 음악 산출물에 대한 책임감 있는 태도를 형성함으로써 서로의 음악을 존중하고 소통하도록 하는 데 중점을 둔다.</p>

내용 요 소	지식·이해	<ul style="list-style-type: none"> ● 다양한 음악의 연주 형태 ● 다양한 시대·사회·문화권의 음악 ● 감성, 다양성, 배경, 역할
	과정·기능	<ul style="list-style-type: none"> ● 집중하여 듣기 ● 연계하여 만들고 활용하기
	가치·태도	<ul style="list-style-type: none"> ● 연주 문화 인식과 참여 ● 음악에 대한 존중 ● 음악의 다양한 가치 인식 ● 저작권, 책임감 인식

가 성취기준 분석

☑ 2015와 2022의 음악과 교육과정 성취기준 비교

2015 개정 교육과정	2022 개정 교육과정
[9음03-01] 음악과 관련된 다양한 행사에 참여하고, 행사에 대해 평한다.	[9음01-04] 생활 속 다양한 형태의 연주에 참여하고 전통과 현대의 연주 문화 다양성을 인식한다.
[9음02-02] 음악을 듣고 역사·문화적 배경 속에서 음악의 특징을 설명한다.	[9음02-04] 생활 속에서 음악을 들으며 다양한 감성과 가치를 인식하고 존중한다.
	[9음03-04] 생활 속의 영역과 연계하여 음악을 만들고 활용하며 책임감을 갖는다.

- 2015 음악과 교육과정의 표현, 감상, 생활화 영역은 2022 음악과 교육과정에서 연주, 감상, 창작으로 변경되었다. 생활화 영역이 따로 설정되었던 2015와 달리 2022 교육과정은 생활화를 음악의 연주, 감상, 창작에 포함하였으며, 위에 표에서 확인할 수 있듯이 각각의 영역은 생활화 부분을 04에 제시하고 있다.
- 2022 음악과 교육과정의 연주 [9음01-04]는 2015 개정 교육과정의 생활화 [9음03-01]과 연계될 수 있는데, ‘다양한 행사에 참여하기’는 ‘다양한 형태의 연주에 참여하기’로 변경됨으로써, 음악 활동에 더 가까운 활동으로 제시되었으며, ‘행사에 대해 평하기’는 ‘전통과 현대의 연주 문화 다양성 인식’으로 바뀜으로써 생활 속 다양한 형태의 연주가 전통과 현대의 연주 문화를 포함하고 있음을 암시하고 있다. 따라서 [9음01-04]를 수업-평가에서 제시할 때 전통과 현대를 아우르는 시대·역사·문화적 음악 연주 형태를 고민해야 할 것이다.

- 2015 음악과 교육과정의 감상 성취기준 [9음02-02]는 2022의 [9음02-04]와 연결될 수 있다. 다만, 2015 음악과 교육과정이 음악의 역사·문화적 배경과 음악적 내용을 연결하여 음악의 특징을 인식하는 것과 같이 음악의 감상을 통한 이해에 초점을 맞추었다면, 2022 음악과 교육과정은 음악의 감성과 가치의 다양성을 알고 존중하는 태도에 초점을 두고 있다는 점에 차이를 보인다.
- 2022 음악과 교육과정의 창작은 새롭게 제시된 영역이다. 2015 교육과정 생활화 영역에서 기능(활동)이 참여하기, 평가하기, 조사하기, 발표하기와 같이 음악을 수용하는 측면에서 이루어졌다면, 2022에서는 생활과 연계하여 음악을 만들고 활용하며, 음악에 올바른 태도를 함양하는 것으로 제시되고 있다. 이는 창작과 생활화가 결합한 성취기준이므로 2015 교육과정과 직접 연계되지 않는다.

☑ 내용 체계표의 범주 및 내용 요소와 성취기준과의 연계 분석

범주	내용 요소	성취기준
지식·이해	<ul style="list-style-type: none"> ● 다양한 음악의 연주 형태 ● 다양한 시대·사회·문화권의 음악 	[9음01-04] 생활 속 다양한 형태의 연주 에 참여하고 전통과 현대의 연주 문화 다양성 을 인식한다.
과정·기능	<ul style="list-style-type: none"> ● 연주 문화 인식과 참여 	
지식·이해	<ul style="list-style-type: none"> ● 감성, 다양성, 배경, 역할 	[9음02-04] 생활 속에서 음악을 들으며 다양한 감성과 가치 를 인식하고 존중 한다.
과정·기능	<ul style="list-style-type: none"> ● 집중하여 듣기 	
가치·태도	<ul style="list-style-type: none"> ● 음악에 대한 존중 ● 음악의 다양한 가치 인식 	
과정·기능	<ul style="list-style-type: none"> ● 연계하여 만들고 활용하기 	[9음03-04] 생활 속의 영역과 연계하여 음악을 만들고 활용하며 책임감 을 갖는다.
가치·태도	<ul style="list-style-type: none"> ● 저작권, 책임감 인식 	

- 성취기준 [9음01-04]는 연주의 성취기준으로 연주 영역의 지식·이해, 가치·태도의 내용 요소를 담아내고 있다. ‘다양한 형태의 연주’는 연주 영역의 지식·이해인 다양한 음악의 연주 형태와 ‘연주에 참여하고’는 ‘연주 문화 인식과 참여’와 ‘전통과 현대의 연주 문화 다양성’은 ‘다양한 시대·사회·문화권의 음악’과 ‘인식’은 ‘연주 문화 인식과 참여’와 각각 연계되는 것을 알 수 있다.
- 성취기준 [9음02-04]는 감상의 성취기준으로 감상 영역의 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도의 내용 요소를 담아내고 있다. ‘다양한 감성’은 ‘감성, 다양성, 배경, 역할’과 ‘음악을 들으며’는 ‘집중하여 듣기’와 ‘가치를 인식’하기는 ‘음악의 다양한 가치 인식’과 ‘존중’은 ‘음악에 대한 존중’과 연계된다.

- 성취기준 [9음03-04]는 창작의 성취기준으로 창작 영역의 과정·기능과 가치·태도의 내용 요소를 담아내고 있다. ‘연계하여 음악을 만들고 활용하며’는 ‘연계하여 만들고 활용하기’와 ‘책임감을 갖는다’는 ‘저작권, 책임감 인식’과 연계된다.

나 교육과정 연계성 분석

☑ 내용 요소의 연계성 분석

3~4학년군	5~6학년군	중학교 음악
<ul style="list-style-type: none"> ● 생활 속의 음악 ● 다양한 종류의 음악 ● 느낌, 분위기, 쓰임 	<ul style="list-style-type: none"> ● 간단한 악곡의 연주 형태 ● 다양한 종류와 문화권의 음악 ● 느낌, 배경, 활용 	<ul style="list-style-type: none"> ● 다양한 음악의 연주 형태 ● 다양한 시대·사회·문화권의 음악 ● 감성, 다양성, 배경, 역할
<ul style="list-style-type: none"> ● 반응하며 듣기 ● 모방하여 나타내기 	<ul style="list-style-type: none"> ● 감지하며 듣기 ● 활용하여 만들기 	<ul style="list-style-type: none"> ● 집중하여 듣기 ● 연계하여 만들고 활용하기
<ul style="list-style-type: none"> ● 연주에 대한 관심 ● 소리와 음악을 즐기는 태도 ● 음악에 대한 호기심 ● 음악의 새로움을 즐기는 태도 	<ul style="list-style-type: none"> ● 연주 준비와 참여 ● 음악의 아름다움에 대한 인식 ● 음악에 대한 공감 ● 음악에 대한 열린 태도 	<ul style="list-style-type: none"> ● 연주 문화 인식과 참여 ● 음악에 대한 존중 ● 음악의 다양한 가치 인식 ● 저작권, 책임감 인식

내용 체계표의 내용 요소를 중심으로 학년군별 교육과정 연계성을 분석한 결과는 다음과 같다. 지식·이해 범주는 연주 영역에서 음악 범위를 확장하며 제시한다. 3~4학년 군에서는 생활·다양한 종류, 5~6학년 군에서는 간단한 악곡의 연주 형태와 다양한 문화권, 중학교에서는 다양한 연주 형태, 다양한 시대·사회·문화권으로 확대된다. 또한, 감상 영역은 3~4학년 군에서 느낌, 분위기, 쓰임, 5~6학년 군에서 느낌, 배경, 활용, 중학교에서는 감성, 다양성, 배경, 역할로 조금씩 확장된다.

과정·기능 범주는 감상 영역의 듣기가 깊이 있게 나아가도록 제안하고 있다. 3~4학년 군에서 반응하며 듣기, 5~6학년 군에서 감지하며 듣기, 중학교에서 집중하여 듣기와 같이 깊은 듣기로 나아간다. 창작 영역은 3~4학년 군에서 모방하여 나타내기, 5~6학년 군에서 활용하여 만들기, 중학교에서 연계하여 만들고 활용하기로 확장되고 있다. 모방-활용-연계의 단계를 통해 창작이 이루어지는 과정을 심화하고 있으며, 단원 설계 시에 중학교 수준의 창작이 이루어질 수 있도록 수행과제를 고려해야 할 것이다.

가치·태도 범주는 연주 영역에서 연주에 대한 학습자의 태도를 심화하여 보여주고 있다. 관심, 준비와 참여, 문화 인식과 참여의 단계를 거치며 연주에 학습자들이 점차 적극적으로 참여하고 이를 통해 문화를 인식하도록 고려하고 있다. 감상 영역에서는 소리와 음악에 대한 태도를 확대하고 있다. 즐기기, 호기심, 아름다움에 대한 인식, 공감은 중학교에서 음악에 대한 존중과 음악의 다양한 가치 인식으로 나아간다. 창작 영역에서는 음악에 대한 태도가 3~4학년에서 새로움을 즐기는 태도, 5~6학년에서 음악에 대해 열린 태도 그리고 중학교에서는 음악을 만든 사람의 권리를 인식하고 창작에 대한 책임을 인식하는 것으로 나아간다.

☑ 성취기준의 연계성 분석

3~4학년군	5~6학년군	중학교 음악
[4음01-04] 생활 속에서 음악을 경험하며 연주에 관심을 가지고 참여한다.	[6음01-04] 간단한 형태의 연주를 준비하며 생활 속 음악 활동에 참여한다.	[9음01-04] 생활 속 다양한 형태의 연주에 참여하고 전통과 현대의 연주 문화 다양성을 인식한다.
[4음02-04] 생활 속에서 음악을 들으며 느낌과 호기심을 갖고 즐긴다.	[6음02-04] 생활 속에서 음악을 찾아 들으며 아름다움을 느끼고 공감한다.	[9음02-04] 생활 속에서 음악을 들으며 다양한 감성과 가치를 인식하고 존중한다.
[4음03-04] 생활 주변의 소리나 장면을 모방하며 음악의 새로움을 즐기는 태도를 갖는다.	[6음03-04] 생활 주변 상황이 나 이야기를 활용하여 음악을 만들며 열린 태도를 갖는다.	[9음03-04] 생활 속의 영역과 연계하여 음악을 만들고 활용하며 책임감을 갖는다.

성취기준을 중심으로 학년군별 교육과정 연계성을 분석한 결과는 다음과 같다. 연주 영역의 성취기준인 [4음01-04], [6음01-04], [9음01-04]는 생활 속에서 음악을 경험하고 음악적 경험이 연주 참여로 확장되도록 구성되어 있으며, 중학교 급에서는 연주 문화의 차이를 통한 문화 다양성 인식에 중점을 두어야 한다. 감상 영역의 성취기준인 [4음02-04], [6음02-04], [9음02-04]는 생활 속 음악 감상이 느낌과 호기심, 공감과 가치 존중으로 나아가도록 구성됨으로써, 음악을 수용하는 능력과 태도의 증진을 강조하고 있다. 창작 영역의 성취기준인 [4음03-04], [6음03-04], [9음03-04]는 생활 속의 소재를 이용하여 음악을 모방, 활용, 창작하는 활동으로 나아갈 수 있도록 연계되어, 음악 창작이 생활 속에서 점차 이루어질 수 있어야 함을 알려준다.

다 단원의 핵심 아이디어 설정

☑ 단원의 핵심 아이디어

- 음악적 의미와 가치는 인간의 사회·역사·문화적 배경을 내재하고 있다.
- 음악을 창의적으로 수용하고, 구성하고, 활용하여 소통과 공감을 경험하는 것은 인간의 좋은 삶과 연계된다.

☑ 관련 교육과정 핵심 아이디어

- 인간은 생활 속에서 다양한 음악 매체의 표현 방법을 활용하여 함께 경험하며 소통한다.
- 인간은 생활 속에서 다양한 음악 경험을 통해 미적 가치와 의미를 발견하고 공감한다.
- 인간은 생활 속에서 다양한 매체와 방법을 활용하여 자기 주도적으로 음악을 구성하며 기여한다.

☑ 단원의 핵심 아이디어 설정 이유

음악이 삶과 연계되어 있음을 나타내는 영역별 핵심 아이디어들이 단원 안에서 효과적으로 적용될 수 있도록 하였다. 이에 연주, 감상, 창작 활동들이 음악적 의미와 가치에만 머무르는 것이 아니라 인간과 인간이 속한 공동체, 사회, 문화에 어떠한 영향을 미치는지 탐색하고, 이를 통해 음악의 가치가 인간의 좋은 삶과 밀접한 관계가 있음을 드러낼 수 있도록 핵심 아이디어를 설정하였다.

라 교육과정 기반 수업 설계 방향

2022 개정 음악과 교육과정은 생활화 영역이 연주, 감상, 창작 영역에서 고르게 제시함으로써 음악 활동이 삶 안에서 구체적으로 구현되기를 요구하고 있다. 이에 연주, 감상, 창작에서 생활화 내용을 담고 있는 네 번째 성취기준이 수업에서 유기적으로 연결되도록 하였다. 이 성취기준들은 음악이 인간의 삶에 어떠한 역할을 해왔는지 탐색하고, 그 과정에서 음악이 속한 사회·문화·역사적 맥락을 자연스럽게 접함으로써 음악이 인간의 좋은 삶과 연계될 수 있음을 아는 것으로 요약될 수 있다. 이는 음악이라는 렌즈로 인간의 삶을 살펴보는 과정이자, 나의 삶이 의미 있기 위해 음악을 삶에 연결하고 활용하는 방법을 아는 것으로 이해될 수 있다.

이에, 3~4학년, 5~6학년군에서 생활 속에서 음악에 대한 호기심, 관심, 즐거움, 열린 태도, 참여의 함양이 중학교 급에서 음악과 삶의 연계성이 갖는 가치, 책임감, 존중으로 확장될 수 있도록 수업을 설계하고자 하였다. 이러한 수업은 학습자의 주도성과 적극성을 요구하기에, 학습자들의 관심과 호기심을 끌어낼 수 있는 사회 이슈들과 관련 있는 수행과제를 제시하고, 수행과제를 중심으로 수업이 체계적으로 이루어질 수 있도록 설계하는 것에 주안점을 두었다.

【 2단계 】 탐구질문 개발하기

탐구 질문	영역 수준
	<ul style="list-style-type: none"> ● 음악은 시대·사회·문화적 상황이나 조건에 따라 어떠한 역할을 하였고, 어떠한 영향을 미쳤는가? ● 상호 소통과 공감을 생성하는 연주 문화의 매체와 형태는 무엇인가? ● 사회 기여를 위한 음악 활동에는 무엇이 있는가?
	단원 수준
	<ul style="list-style-type: none"> ● 연결과 소통을 위한 음악하기의 방법에는 무엇이 있는가? ● 인간의 좋은 삶과 연계되기 위한 음악의 활용과 참여는 어떻게 이루어질 수 있는가? ● 공동체의 좋은 삶에 기여하기 위한 음악적 태도는 무엇인가?

탐구 질문은 단원의 목표인 핵심 아이디어와 닿아있으며 학생들의 탐구를 촉진하는 질문으로 개발해야 한다. 탐구 질문을 개발할 때는 핵심 아이디어, 내용 요소와 관련되는 질문들을 도출한 후, 질문의 성격과 범주를 기준으로 분석하는 과정이 필요하다. 탐구질문은 영역 수준과 단원 수준으로 구분하였다. 영역 수준 탐구질문은 연주, 감상, 창작 영역의 핵심 아이디어와 닿아있도록 음악 매체에 따른 표현과 활용 방법을 중심으로 소통, 의미 생성, 기여의 측면을 드러내고자 하였다. 단원 수준 탐구질문은 영역 수준보다는 더 넓은 범주를 담아내고, 단원의 핵심아이디어와 더 직접 연결될 수 있도록 개발하였다. 따라서 단원 수준 탐구질문은 음악의 맥락적 이해를 통해 음악의 사회·문화적 역할을 인지하고, 음악이 공동체에 기여할 수 있음을 아는 것을 담아 구성하였다.

3단계] 수행과제 개발하기

☑ 수행과제명: 우리는 행동하는 음악가 “Music in Action”

생태계 파괴와 기후위기에 대해 음악으로 목소리 내는 우리는 행동하는 음악가 “Music in Action” 페스티벌이 학교에서 개최된다. 학생들은 기후 변화에 따른 우리 고장의 생태 및 생태 다양성의 변화를 조사하고, 자연과 생태에 대한 인간의 사랑과 배려를 담아낼 수 있는 음악을 만들어 페스티벌에서 발표한다. 페스티벌 참여는 ① 연주 기획 및 홍보 계획 ② 음악 창작 및 연주 ③ 페스티벌 감상문으로 이루어진다. 우리는 행동하는 음악가들(Activist-Musicians)이다. 음악으로 행동해보자!

☑ 평가 루브릭

점수	연주 기획 및 홍보 계획	음악 창작 및 연주	페스티벌 감상문
상	캠페인 음악의 사례와 특징 조사를 바탕으로 기후위기를 알리는 데에 효과적인 연주 장르와 매체를 적절히 선택하고, 연주를 효과적으로 홍보하는 방안을 창의적으로 계획하였다.	기후 변화와 생태계 다양성의 감소를 느끼게 하는 음악을 독창적인 리듬, 음색, 형식, 가사로 창작하고, 적극적으로 수행함으로써 지구 위기에 대한 공감을 만들어냈다.	페스티벌 참여를 통해 지구 환경의 위기와 경각심을 느끼고, 인간의 좋은 삶에 영향을 미칠 수 있는 음악의 힘과 가치를 이해하며, 행동하는 음악가의 책임과 태도를 깊이 성찰하였다.
중	캠페인 음악의 사례와 특징 조사를 바탕으로 기후위기를 알리는 연주 장르와 매체를 선택하고, 연주를 알리는 홍보 방안을 계획하였다.	기후 변화와 생태계 다양성의 감소를 느끼게 하는 음악을 다양한 리듬, 음색, 형식, 가사로 창작하고, 수행하였다.	페스티벌 참여를 통해 지구 환경의 위기와 경각심을 느끼고, 인간의 좋은 삶에 영향을 미칠 수 있는 음악의 힘과 가치를 이해하였다.
하	캠페인 음악의 사례 조사를 바탕으로 기후위기를 알리는 연주 장르를 선택하고, 연주를 알리는 홍보 방안을 제시하였다.	기후 변화와 생태계 다양성의 감소를 느끼게 하는 음악을 창작하고, 수행하였다.	페스티벌에 참여를 통해 음악이 삶에 미치는 영향을 느꼈다.

☑ 과정중심평가 계획

평가 내용	평가 방법
연주 기획서 및 홍보 계획	토의 및 발표
음악 창작 및 연주	실기평가
페스티벌 감상문	서술·논술형 평가

가 수행과제 개발

이 단원에서 수행과제는 연주, 감상, 평가를 모두 아우르면서도, 음악을 활용하여 나의 세계를 변화할 수 있는 적극적인 태도 함양을 담아낼 수 있도록 개발되어야 한다. 이에 단원의 핵심 아이디어인 “음악적 의미와 가치는 인간의 사회·역사·문화적 배경을 내재하고 있다”와 “음악을 창의적으로 수용하고, 구성하고, 활용하여 소통과 공감을 경험하는 것은 인간의 좋은 삶과 연계된다”에 대한 탐색이 수행과제의 주요 활동으로 들어갈 수 있도록 구성하였다. 수행과제 주제는 기후위기에 따른 자연 생태계 환경을 우리 고장을 중심으로 탐색하며 기후위기를 우리의 문제로 인식하는 것에서 출발하여, 음악가로서 어떠한 도움을 줄 수 있는지, 어떠한 영향을 미칠 수 있는지의 방법을 찾는 것으로 나아간다. 이를 통해 학생들은 기후위기뿐 아니라 자신의 삶에서 겪을 수 있는 문제, 갈등을 위해 음악으로 행동하는 것을 적용하고 확장할 수 있을 것이며, 음악이 인간의 좋은 삶에 영향을 주기 위해 어떠한 역할과 가치를 가져야 하는지 깊이 이해할 수 있다.

나 루브릭 개발

수행과제는 학생들이 음악이 속한 역사·문화·시대의 맥락을 정확히 이해하고 있는지, 삶에서 자신이 느끼는 다양한 감정, 갈등, 문제들을 음악의 재료로 적절하게 표현할 수 있는지, 최종적으로 삶에서 음악의 가치와 역할을 이해하고, 향후 음악을 통해 자신의 삶을 변화할 수 있는지를 평가해야 한다. 이에 평가 루브릭을 수행과제에 포함되는 ‘연주 기획 및 홍보, 음악 창작 및 연주, 페스티벌 감상문’과 연계하여 설정하였다. 루브릭은 ‘음악의 내용과 형식이 음악이 속한 맥락과 연계되어 있음을 이해하기, 음악으로 목소리를 내기 위한 창의적인 시도와 수행하기, 음악과 삶의 연계성 탐색하기’를 통해, 음악과 삶의 관련성, 음악으로 삶을 표현하는 수행성, 음악과 삶의 관계 인식에 대한 성찰을 담아내고 있다. 평정척도는 3(상), 2(중), 1(하)로 구분하였고, 척도별로 관련 내용을 기술하였다.

다 과정중심평가 계획하기

과정중심평가 계획은 단원의 학습에서 중요한 내용을 평가하기 위한 계획이며 이는 학생들의 학습을 지원해 주기 위한 성격을 지닌다. 특히, 학생에게 학습 과정에 대해 성찰할 기회를 제공하여 학생 스스로 ‘자신이 어떻게 배우고 문제를 해결하는지’를 되돌아볼 수 있도록 해야 한다. 이에 과정중심평가는 수행과제를 중심으로 계획되었고, 단원의 중요한 내용 및 행동 요소를 평가할 수 있는 방법을 선정하였다. 우리는 행동하는 음악가 “Music in Action” 페스티벌을 위해 ‘음악회를 기획하고 홍보하기, 페스티벌 참여를 위한 음악 창작 및 연주의 수행, 수행과제 이후 음악과 삶의 깊은 연관성을 성찰하고, 자신의 삶을 변화하기 위해 음악을 어떻게 활용할 수 있을지에 대한 성찰하기’의 세 부분으로 과정중심평가를 구성하였다.

4단계 교수·학습 활동 전략 적용하기

차시	탐구 질문	학습경험 및 수업계획
1	음악의 의미와 가치는 시대·사회·문화적 맥락에 따라 왜, 어떻게 달라지는가?	<ul style="list-style-type: none"> ● 르네상스 합창 음악의 특징인 폴리포니 기법이 표현하는 인간의 평등성 알아보기 ● 이탈리아 세속음악 마드리갈이 전원 풍경을 표현하기 위해 사용한 음색과 표현을 분석하기 ● <노동요>에 나타나는 조상들의 삶 탐색하기
2	음악은 사회를 어떻게 반영하는가?	<ul style="list-style-type: none"> ● 펜데레츠키의 <히로시마 희생자에게 바치는 애가>, 이재형, 박정민(2017)의 <기계 즉흥곡>을 감상하고 토론하기 ● 현 사회의 이슈들을 논의하고, 이를 적절하게 표현하기 위한 감정의 종류를 발표하기
3	상호 소통과 공감에 효과적인 연주 문화 매체와 형태에는 무엇이 있는가?	<ul style="list-style-type: none"> ● 관객의 참여와 유대를 만들어내는 마당놀이의 놀이적 요소 ● 영화 <원스>의 ‘falling slowly’를 들으며 버스킹이 전하는 감동과 소통을 토론하기 ● Crazy Frog의 ‘Alex F’ 동영상을 보며 개구리 영상에 입혀진 선율이 만들어내는 느낌을 발표하기
4	사회 기여를 위한 음악 활동에는 무엇이 있는가?	<ul style="list-style-type: none"> ● ‘AI와 인간 작곡가가 협업으로 작곡한 사계 2050: 불확실한 계절(The[uncertain] Four Seasons) 프로젝트’탐색하기 ● 제이크 룬 스타드의 ‘지구 교향곡’감상하기

		<ul style="list-style-type: none"> ● 음악가의 사회 공헌 사례 조사하기
5	인간의 좋은 삶과 연계되기 위한 음악의 활용과 참여는 어떻게 이루어질 수 있는가?	<ul style="list-style-type: none"> ● 캠페인 음악의 특징과 사례 조사 ● '우리는 행동하는 음악가 페스티벌' 참여를 위한 연주 기획하기 ● 페스티벌을 우리 고장에 알릴 수 있는 홍보 기획하기
6~7	공감과 소통을 위한 음악하기의 방법에는 무엇이 있는가?	<ul style="list-style-type: none"> ● 페스티벌 연주곡을 모듬별로 창작하기 ● 기존의 음악들을 리믹스하기, AI 음악 생성기를 활용하기, 영상에 BGM을 깔기, 작사하기, 짧은 극음악 만들기와 같이 각 모듬이 정한 연주 기획에 따른 음악 창작하기 ● 메시지를 전달하기 위한 음악적 방법들을 고민하고 공연 연출 방향을 토론하기 ● 모듬원들의 역할을 정하고, 연습과 리허설 하기 ● 페스티벌 참여 영상을 SNS에 올리고 댓글로 피드백하기
8	공동체의 좋은 삶에 기여하기 위한 음악적 태도는 무엇인가?	<ul style="list-style-type: none"> ● 음악을 나의 삶에 담아내고, 음악을 통해 나의 삶이 충만해지기 위해 음악을 어떻게 활용할 수 있을지 토론하기 ● 공동체의 좋은 삶에 기여하기 위해 내가 할 수 있는 음악적 행동들은 무엇이 있을지 발표하기 ● 행동하는 음악가가 지녀야 할 자질과 태도는 무엇인가? ● 페스티벌 감상문 제출하기

교수·학습 설계			
학습주제	공감과 소통의 음악	차시	3/8
		학습 장소	교실
핵심아이디어	음악적 의미와 가치는 인간의 사회·역사·문화적 배경을 내재하고 있다.		
교수·학습 방법	<input checked="" type="checkbox"/> 협동학습 <input checked="" type="checkbox"/> 탐구학습 <input type="checkbox"/> 문제중심학습 <input checked="" type="checkbox"/> 토의·토론학습 <input type="checkbox"/> 프로젝트 학습 <input type="checkbox"/> 거꾸로 학습 <input type="checkbox"/> 블렌디드 러닝 <input type="checkbox"/> 기타()		

단계	교수·학습 활동
<도입>	<ul style="list-style-type: none"> ● 음악을 통해 유대나 연대를 느꼈던 경험을 발표하기 ● 영화 <원스>에서 남자 주인공의 버스킹 곡 'falling slowly'를 감상하며, 버스킹 음악이 청중에게 쉽게 다가갈 수 있도록 하는 특징들을 구글 패들렛에 적어보기
<활동1>	<ul style="list-style-type: none"> ● 관중과 공연자의 경계를 허문 마당놀이의 역사적 배경을 알아보기 ● 놀이와 극을 통해 협업과 유대 만들기 ● 공간을 자유롭게 운용하고, 관객의 호응을 불러일으키기
<활동2>	<ul style="list-style-type: none"> ● Crazy Frog의 'Alex F' 동영상을 보기 ● 개구리 영상에 입혀진 선율이 만들어내는 느낌을 발표하기 ● 두 개의 음을 변형하여 간단히 만든 선율과 익숙한 음악의 리믹스가 강렬한 공감을 만들어낼 수 있음을 이해하기
<활동3>	<ul style="list-style-type: none"> ● 버스킹, 마당놀이, Cragy Frog의 매체와 음악의 형식을 모둠별로 정리하기 ● 페스티벌에서 발표할 음악이 공감과 소통을 만들어내기 위해 어떠한 형식으로 창작되고 연주되면 좋을지 토론하기
정리	<ul style="list-style-type: none"> ● 많은 이들의 공감을 불러일으키는 매체와 연주 형태의 특징을 발표하기
평가 계획	모둠별 학습 활동 피드백 하기 수업 참여의 적극성 평가

교수·학습 설계			
학습주제	사회를 변화시키는 음악	차시	4/8
		학습 장소	교실
핵심아이디어	음악을 창의적으로 수용하고, 구성하고, 활용하여 소통과 공감을 경험하는 것은 인간의 좋은 삶과 연계된다.		
교수·학습 방법	<input checked="" type="checkbox"/> 협동학습 <input checked="" type="checkbox"/> 탐구학습 <input type="checkbox"/> 문제중심학습 <input checked="" type="checkbox"/> 토의·토론학습 <input type="checkbox"/> 프로젝트 학습 <input type="checkbox"/> 거꾸로 학습 <input type="checkbox"/> 블렌디드 러닝 <input type="checkbox"/> 기타()		

단계	교수·학습 활동
<도입>	<ul style="list-style-type: none"> ● 베네수엘라의 아동·청소년 오케스트라 ‘엘 시스테마’에 관한 영상 시청하기 ● 엘 시스테마가 빈민가의 아이들뿐 아니라 사회에 변화를 일으킨 과정을 보며 음악의 사회적 기여와 가치가 무엇인지 생각해보기
<활동1>	<ul style="list-style-type: none"> ● AI와 인간 작곡가가 협업으로 작곡한 ‘사계 2050: 불확실한 계절(The [uncertain] Four Seasons)’ 프로젝트 https://the-uncertain-four-seasons.info/ 탐색하기 ● 모둠별로 2050년 기후가 궁금한 나라들을 정하고, 클릭하여 그 나라의 사계를 듣기 ● ‘사계 2050: 불확실한 계절’ 프로젝트가 전 세계인들의 관심과 참여를 이끌기 위해 제시하고 있는 방안을 홈페이지에서 찾아보기
<활동2>	<ul style="list-style-type: none"> ● 비발디의 사계와 2050 세계 각 도시의 사계를 비교하고, 2050의 기후가 어떻게 변했을지 발표하기 ● 모둠별로 기후 변화를 나타내는 음악의 특징들을 탐색하기 ● 음역, 음색, 정적과 소리, 빠르기를 지구 기후와 연결하여 분석해보기
<활동3>	<ul style="list-style-type: none"> ● 제이크 룬 스타드의 ‘지구 교향곡’ 5악장 ‘회복’ 감상하기 ● 인간과 자연의 화합과 회복을 어떠한 음악적 특징으로 노래하고 있는지 발표하기
정리	<ul style="list-style-type: none"> ● 행동하는 음악가에 대한 자신만의 정의를 내려보기 ● 음악가의 사회 공헌사례 조사해오기
평가 계획	모둠별 학습 활동 피드백 하기



수행과제1

● 캠페인에 음악을 이용한 사례를 찾아보자 ●

‘캠페인(Campaign)’이란 사회·정치적 목적 따위를 위하여 조직적이고도 지속적으로 행하는 운동이다. 음악으로 캠페인을 벌일 사례를 찾아보자!

incucaí



SONY MUSIC



- 아르헨티나의 기증 단체(Instituto Nacional Central Único Coordinador de Ablación e Implante)와 음악 제작사 소니 뮤직(Sony Music)이 함께한 각막 이식 기증 캠페인 “Through your eyes(2020)”
- 배경 : 아르헨티나에는 많은 사람들이 각막 이식을 필요로 하지만, 기증자의 수가 매우 적어 이식 수술이 힘들었다. 이에 소니 뮤직과 아르헨티나 기증단체인 incucaí가 제휴하여 시각 장애의 불편함을 알리기 위해 “Through your eyes” 캠페인을 펼쳤다.

☑ 캠페인 참여 방법

모바일로 캠페인 사이트(<https://www.epica-awards.com/news/closer-look-through-your-eyes>)에 들어가면 ‘이 비디오는 오로지 다른 사람의 눈을 통해 볼 수 있습니다.’라는 문장이 나타남

1. 시작 버튼을 누르면, 아르헨티나의 인기 가수인 단테 스피네타의 뮤직비디오가 아주 뿌옇고 흐린 화면으로 나오면서, ‘다른 사람 눈에 카메라를 가져다 대라!’라는 메시지가 뜬다
2. 다른 사람 눈에 핸드폰 카메라를 대면 선명한 뮤직비디오 화면이 나온다

? 탐구 질문

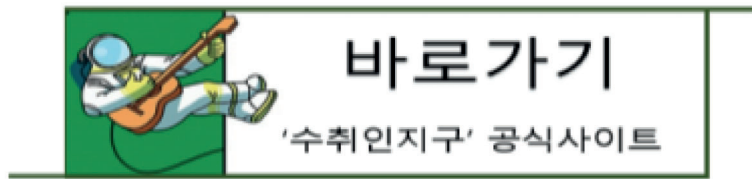
1. 왜 이미지가 아니라 뮤직비디오를 사용해서 시각 장애인의 불편함을 알리려고 했을까?
2. 이 캠페인에서 음악의 역할은 무엇이었을까?



수행과제1

캠페인에 음악을 이용한 사례를 찾아보자

- ☑ '캠페인(Campaign)'이란 사회·정치적 목적 따위를 위하여 조직적이고도 지속적으로 행하는 운동이다. 음악으로 캠페인을 벌일 사례를 찾아보자!



● 개요

경기도와 경기콘텐츠진흥원은 환경의 중요성에 대한 대중의 관심을 높이고 문화·사회적 공감대를 형성하고자 “온라인 에코 싱어송라이터 공모전”을 진행하고 있음

● 주제

환경을 주제로 직접 창작한(작사, 작곡, 노래 및 연주) 음악콘텐츠

☑ 캠페인 공모 작품 분석_가사, 음악적인 특징, 곡의 구성

1. 최강석기시대_‘지구야 미안해!’
2. 프로젝트 투엔티 팀_‘초록 지구를’
3. 오브제 팀_‘내가 좋아하는 지구는’

● 비평가의 눈으로

1. 내가 선정한 음악 캠페인 송은?

2. 그 이유는?



수행과제 2

‘우리는 행동하는 음악가’ 참여를 위한 연주 기획하기

모둠원 : _____

1. 기획 위기와 생태계 다양성 감소를 잘 전달할 수 있는 연주곡 제목

● 제목 :

※ 제목 선정 이유 :

2. 연주 기획안을 작성해보자.

● 팀 이름	우리팀의 특징을 잘 드러내는 이름
● 곡의 주제	음악으로 전달하고 싶은 메시지
● 음악 창작의 방법	기존의 음악을 리믹스, AI 음악 생성기를 활용하여 짧은 곡 창작하기, 영상과 BGM 편집하기, 짧은 극과 음악
● 연주 방법	영상만 재생, 영상과 멘트, 연주, 퍼포먼스
● 연습 시간 및 방법	필요한 연습시간, 모둠원들 연습 가능한 시간
● 연주 기록과 공유	영상 녹화 후 학교 홈페이지에 업로드

3. 음악 창작 및 연주를 위한 단계 작성하기

기존의 곡을 리믹스하여 영상과 자막을 만드는 경우

- 1) 주제에 적합한 음악 장르와 영상 장르 선택
- 2) 음악과 영상 선정
- 3) 음악 길이 정하고 자막에 들어갈 내용 작성(Chat GPT 도움을 받아서)
- 4) 공연 당일 나레이터, 영상 작업, 음악 리믹스, 영상 편집 등 역할 분담
- 5) 연주를 위한 리허설과 홍보 자료 제작



‘우리는 행동하는 음악가’ 페스티벌 참여 후 달라진 나



페스티벌 참여 과정을 돌아보며 평가 보고서를 작성해봅시다.

평가 보고서

1. 음악 창작과 연주의 과정에서 느낀 점

[탐구 질문을 통해 알게 되거나 경험한 점]

[음악 창작이나 연주 과정에서 힘들었던 점과 그 이유]

[다른 모둠의 음악과 연주를 통해서 느끼게 된 점]

[기후위기나 지구 환경에 대한 태도나 생각이 바뀌었나요?]

2. 나의 삶이 충만해지기 위해 음악을 어떻게 활용할 수 있을까?

3. 행동하는 음악가가 지녀야 할 자질과 태도는 무엇일까?

수업 설계
예시 IV

개념 기반 음악 수업-평가

- 프리페어드 피아노는 말한다
- 음악과 삶의 변주된 세계

프리페어드 피아노는 말한다

1

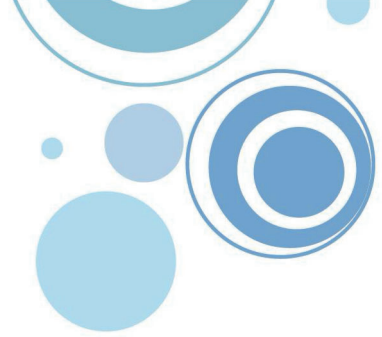
수업설계

이 단원은 개념 기반 음악 수업으로 설계되어 학생들에게 친숙한 악기 중 하나인 피아노 탐구를 통해 음악 창작과 악기 연주의 즐거움을 제공하고자 한다. 이를 위해 피아노 이전 건반악기부터 피아노의 발명과 발전에 이르는 역사를 학습하고, 피아노의 구조를 관찰함으로써 동력 장치의 작동 원리 및 소리 발생 원리를 이해한다. 또한 프리페어드 피아노를 통한 다양한 연주기법을 확인하고 기보법과 나타냄말을 확인한다.

이러한 이해를 바탕으로 짝과 함께 창의적인 아이디어를 프리페어드 피아노로 창작하고 표현하는 과정을 통해 음악적이고 협력적인 상호작용을 경험하도록 한다. 본 수업 설계는 개념 기반 음악 수업-평가의 예시로서 프리페어드 피아노로 창작하고 표현하는 활동이 어려울 경우 다양한 악기와 생활 도구를 활용하여 수업을 설계할 수 있다.

【 1단계 】 교육과정 분석하기

영역	연주, 창작		
관련 교육과정 핵심 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> ● 음악은 고유한 방식과 원리에 따라 인간의 느낌, 생각, 경험을 다양한 소리의 어울림으로 표현한 것이다. ● 개인적 혹은 협력적 음악 창작은 인간의 감수성과 사회·문화적 배경에 따라 다양한 과정과 결과물로 나타난다. 		
내용 요소	지식·이해	과정·기능	가치·태도
	<ul style="list-style-type: none"> ● 음악 요소, 음악적 특징 ● 다양한 주법과 표현 기법 ● 기보법(오선보, 정간보 등), 음악 매체 ● 의도, 아이디어 	<ul style="list-style-type: none"> ● 적용하여 창작하기 ● 발표하고 평가하기 	<ul style="list-style-type: none"> ● 음악으로 협력하는 태도 ● 자기 주도적인 태도



<p>성취기준</p>	<p>[9음01-01] 다양한 주법과 표현 기법을 향상시켜 노래나 악기로 개성 있게 연주한다.</p> <p>[9음01-02] 음악 요소와 음악적 특징을 살려 노래나 악기로 발표하고 평한다.</p> <p>[9음01-03] 소리의 상호작용을 인식하고 매체를 활용하여 함께 표현 한다.</p> <p>[9음03-01] 음악적 의도나 아이디어를 여러 매체나 방법에 적용하여 자기 주도적으로 창작한다.</p>		
<p>성취기준 해설</p>	<p>[9음01-01] 이 성취기준은 노래 부르기와 악기 연주의 음악 표현 활동을 위한 기능을 보다 확장 및 향상시키기 위해 설정하였다. 목소리와 악기의 다양한 주법이나 국악, 서양음악, 대중음악, 세계음악 등 음악 고유의 표현 기법을 익히고 향상시켜 아름답고 풍부한 소리로 개성 있게 연주하도록 한다. 또한 자신의 연주 역량을 향상시키기 위하여 스스로 연습하고 그 과정을 주도적으로 관리하는 태도를 형성하는 데 중점을 둔다.</p> <p>[9음01-02] 이 성취기준은 악곡의 다양한 음악 요소와 음악적 특징을 파악하여 노래나 악기 연주 활동에 적용하도록 하기 위해 설정하였다. 악곡에서 드러나는 특성들을 살려 연주하고, 나아가 자신들의 연주 활동을 돌아보며 다양한 관점에서 서로 평해 봄으로써 공동체 속에서 음악으로 소통하는 데 중점을 둔다.</p> <p>[9음01-03] 이 성취기준은 다양한 양상으로 나타나는 소리의 상호작용을 이해하고 함께하는 음악 표현의 즐거움을 경험하도록 하기 위해 설정하였다. 목소리, 악기, 신체, 물체, 가상 악기 등 연주에 사용되는 다양한 매체를 활용하여 여러 양상으로 나타나는 소리의 어울림을 이해하고, 이를 바탕으로 다른 사람과 함께 연주 활동을 해봄으로써 협력적 음악 표현을 경험할 수 있도록 하는 데 중점을 둔다.</p> <p>[9음03-01] 이 성취기준은 음악적 의도나 아이디어를 독창적으로 사고하고 자유롭게 발산하는 능력을 기르도록 하기 위해 설정하였다. 음악의 소재나 주제에 따라 아이디어를 떠올려보고, 창작에 사용되는 다양한 매체를 활용하여 노래나 연주, 신체표현 등 자신이 표현하고자 하는 방식으로 나타낼 수 있도록 주도적으로 계획하고 창작하도록 하는 데 중점을 둔다.</p>		
<p>영역</p>	<p>연주, 창작</p>		
<p>거시적(macro) 개념</p>	<p>창작</p>	<p>미시적(micro) 개념</p>	<p>피아노 음색, 주법</p>

개념망	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20%;"> 피아노 구조 - 피아노의 역사 - 구조 및 기능 - 작동 원리 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20%;"> 피아노 주법 - 다양한 연주기법 - 프리페어드 피아노 - 나타냄말과 기보법 </div> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; margin: 10px auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> 피아노 음악 </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20%;"> 피아노 음악 창작 - 피아노 음색 - 악곡 구조 - 표현 요소(빠르기, 셈여림 등) </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20%;"> 피아노 음악 발표 - 작품 감상 및 해석 - 공유 및 성찰 </div> </div>
하위 핵심 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> ● 피아노는 고유의 작동 방식과 원리를 가진 건반악기이다. ● 피아노는 다양한 연주기법으로 다양한 소리를 낸다. ● 음악적이고 새로운 소리를 가진 창의적인 음악은 다양한 해석을 가진다.

가 내용 요소 및 성취기준 분석

범주	내용 요소	성취기준
지식·이해	● 다양한 주법과 표현 기법	[9음01-01] 다양한 주법과 표현 기법을 향상시켜 노래나 악기로 개성 있게 연주한다.
과정·기능	-	
가치·태도	-	
지식·이해	● 음악 요소, 음악적 특징	[9음01-02] 음악 요소와 음악적 특징을 살려 노래나 악기로 발표하고 평한다.
과정·기능	● 발표하고 평가하기	
가치·태도		
지식·이해	● 소리의 상호작용	[9음01-03] 소리의 상호작용을 인식하고 매체를 활용하여 함께 표현한다.
	● 기보법(오선보, 정간보 등), 음악 매체	
과정·기능	● 매체를 활용하여 표현하기	
가치·태도	● 음악으로 협력하는 태도	
지식·이해	● 음악 매체, 의도, 아이디어	[9음03-01] 음악적 의도나 아이디어를 여러 매체나 방법에 적용하여 자기 주도적으로 창작한다.
과정·기능	● 적용하여 창작하기	
가치·태도	● 자기 주도적인 태도	

- 이 수업은 피아노에 대한 이해(**지식·이해**: 다양한 주법과 표현 기법)와 음악적 지식(**지식·이해**: 음악 요소, 음악적 특징, 소리의 상호작용)과 기보법 및 매체 실습(**지식·이해**: 기보법(오선보, 정간보 등), 음악 매체)을 익힌 후 짝을 이루어(**가치·태도**: 음악으로 협력하는 태도) 자기 주도적으로(**가치·태도**: 자기 주도적인 태도) 창의적인 음악적 아이디어(**지식·이해**: 음악 매체, 의도, 아이디어)를 음악에 적용하여 창작(**과정·기능**: 적용하여 창작하기)하고, 이를 발표하고 평가하는 활동(**과정·기능**: 발표하고 평가하기)으로 이루어진다.

나 단원의 핵심 아이디어 설정

☑ 단원의 핵심 아이디어

- 피아노는 고유의 작동 방식과 원리를 가진 건반악기로 다양한 연주기법을 통해 다양한 소리를 낸다.
- 음악적이고 새로운 소리를 가진 창의적인 음악은 다양한 해석을 가진다.

☑ 단원의 핵심 아이디어 설정 이유

연주 영역과 창작 영역의 두 핵심 아이디어는 ‘인간의 감수성과 느낌, 생각을 나타낸 다양한 소리의 어울림이 음악’이라고 종합할 수 있다. 이를 위해 악기 소리의 원리를 탐구하고 새로운 소리를 만들어보는 하위 핵심 아이디어를 구상하였다. 피아노에 관한 개념을 이해하고 이를 활용하여 새로운 소리로 구성하는 활동을 위해 재진술한 것이다.

다 교육과정 기반 수업 설계 방향

이 단원은 소리에 대한 상상력을 키우고 새로운 소리를 창작하여 연주하는 데 필요한 창의력 및 표현력을 개발할 수 있도록 설계되었다. 학교 음악실에 늘 있으면서 자주 듣는 곡의 악기인 피아노를 집중적으로 탐구하기 위해 먼저 피아노의 발명 및 발전의 역사를 학습하는 것으로 시작한다. 그리고 악기의 덮개를 제거한 후 내부 구조를 관찰하고 파악함으로써 정교하게 설계된 피아노의 원리를 이해한다면 피아노곡을 감상할 때 이전보다 깊이 있는 감상이 가능해질 것이다. 또한, 삶과 연계한 주제를 선정하여 이와 관련한 피아노 소리를 짝과 함께 새롭게 만듦으로써 악기 소리의 가능성을 확장시키고, 프리 페어드 피아노로 창작하고 표현하는 과정을 통해 음악적이고 협력적인 소통을 경험할 수 있도록 한다.

음악은 음악 자체로의 아름다움도 있으나 음악 요소에 다양한 메시지를 담아 표현하는 예술이다. 이 단원의 제목이 ‘말한다’라는 동사로 종결되는 이유이다. 프리페어드 피아노는 건반악기인 피아노에 장치를 설치하여 타악기의 음향을 동시에 소리냄으로써 다채로운 음향 효과를 발산할 수 있으며, 고른음과 시끄러운음(소음) 및 침묵까지도 음악의 범주로 포함한 플럭서스(Fluxus) 음악을 대표한다. ‘변화’, ‘움직임’, ‘흐름’을 뜻하는 라틴어에서 유래한 플럭서스는 1960년대부터 전 예술에 영향을 준 국제적인 예술운동으로 자유로운 재료, 새로운 형식으로 작품의 권위에 도전한다. 누구나 작품을 만드는 예술가가 될 수 있고 예술이 특정 계층만을 위하거나 특별화되어서는 안 된다는 ‘삶과 예술의 조화’, ‘삶에서의 실천’을 기조로 하기 때문이다. 학생들에게 특별한 피아노 연주 능력이 없어도 새로운 아이디어가 있다면 음악 예술로 표현할 수 있다는 수업의 취지에 매우 부합한다고 볼 수 있다.

이 단원에서는 여러 사회적인 주제 중에서도 프리페어드 피아노의 장치에 많은 아이디어로 활용될 수 있을 ‘기후와 환경 문제’를 선정하였다. 이 주제는 세계시민교육 및 유엔이 발표한 ‘2030 지속가능발전목표(SDGs)’와도 밀접한 관련이 있다. 다양한 생활의 변화, 자연이 주는 경고, 우리가 실천해야 할 일을 고민하고 이를 음악적으로 표현하기 위한 학생들의 노력이 악기와 장치, 음향의 상징성을 고려한 창작 활동으로 나타날 때 ‘삶과 예술의 조화’로서 유의미한 수업활동으로 볼 수 있다.

이때 교사는 예술에 정답이란 없음을 주지하고, 자신의 주관적인 경험을 바탕으로 의도나 의미를 음악으로 표현하기 위한 질적인 고민을 거쳐 하나의 완결된 음악적 경험이 될 수 있도록 물리적·심리적 환경조성에 노력을 기울여야 한다. 주의할 것은 프리페어드 피아노의 특성상 장치를 설치하고 제거하는 데 충분한 시간을 요하므로 모둠별로 발표 날짜를 정하여 매 수업시간마다 한 모둠씩 발표하도록 하는 것이다. 모둠발표 시 다른 악기와 협주를 통해 음악적으로 풍부한 작품을 만드는 것도 가능하다. 학생들은 작품 분석지에 다른 모듬의 발표에 대한 생각을 매시간 누적하여 기록하고, 모든 모듬의 발표가 끝나면 1차시 수업동안 성찰일지를 작성 후 공유하는 시간을 가지는 단계로 진행한다.

【 2단계 】 개념망에 근거한 평가 계획하기

개념망 요소	하위 핵심 아이디어	안내질문 (사실적, 개념적, 논쟁적)	수업 내용			평가 방법
			지식·이해	과정·기능	가치·태도	
피아노 구조	피아노는 고유의 작동 방식과 원리를 가진 건반악기이다.	(사) 피아노의 작동 원리는 무엇인가? (개) 피아노에 사용된 재료는 음색과 어떤 관계를 가지는가?	● 소리의 상호 작용			관찰 평가 프로세스 폴리오
피아노 주법	피아노는 다양한 연주법으로 다양한 소리를 낸다.	(사) 피아노 연주법에는 어떤 것이 있는가? (개) 새로운 피아노 음색은 어떻게 만들 수 있는가?	● 다양한 주법과 표현 기법	● 분석하고 파악하기	● 연주 문화 인식과 참여	
피아노 음악 창작	음악적이고 새로운 소리를 가진 창의적인 음악은	(사) 협력적인 창작이 되기 위해 지켜야 할 사항은 무엇인가? (개) 아이디어를 음악적으로 표현하는 방법에는 어떤 것이 있는가? (논) 음악은 어떤 식으로 메시지를 담는가?	● 의도, 아이디어 ● 기보법 (오선보, 정간보 등), 음악 매체	● 적용하여 창작하기	● 자기 주도적인 태도	관찰 평가
피아노 음악 발표	다양한 해석을 가진다.	(사) 작품을 잘 표현하려면 어떻게 해야 하는가? (개) 창의적인 음악이란 어떤 것인가? (논) 같은 음악이라도 왜 사람마다 해석이 다른가?	● 다양한 음악의 연주 형태	● 발표하고 평가하기	● 음악으로 협력하는 태도	실기 평가

평가 과제 및 루브릭 개발

평가 과제 개발
 기후와 환경 문제에 관한 메시지를 담은 작품을 통해 환경보호 실천을 촉구하는 연주를 하고자 한다. 피아노의 구조와 소리 발생 원리에 대한 이해를 바탕으로 주제에 맞는 아이디어를 언어적·음악적으로 기보한 악보를 제출하고, 의도에 맞는 장치를 이용하여 2분 내외의 음악적인 작품을 구성하면 된다. 위험하지 않은 장치라면 무엇이든 사용할 수 있다.
 단, ① 연주자가 다치거나 위험한 상황이 되지 않도록 유념하고, ② 피아노에 영구적으로 손상을 입히지 말아야 하며, ③ 의도한 것이 아니라면 설치한 장치가 연주 중 이탈되지 않도록 확실히 고정해야 한다는 조건을 충족해야 한다.

- 평가 방법**
- | | | | |
|--------------------------------|--------------------------------|--|--------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 서술·논술 | <input type="checkbox"/> 구술·발표 | <input type="checkbox"/> 토의·토론 | <input type="checkbox"/> 프로젝트 |
| <input type="checkbox"/> 실험·실습 | <input type="checkbox"/> 포트폴리오 | <input type="checkbox"/> 프로세스폴리오 | <input type="checkbox"/> 자기평가 |
| <input type="checkbox"/> 동료평가 | <input type="checkbox"/> 관찰평가 | <input checked="" type="checkbox"/> 실기평가 | <input type="checkbox"/> 기타() |

수준	매우 우수	우수	보통
루브릭 기보법 이해도 및 연주와의 일치도	리듬, 선율, 박자 등의 음악 요소와 나타냄말에 대한 개념을 정확하게 이해하고 이를 활용하여 악보를 창의적이고 충실하게 기보함. <input type="checkbox"/> 구성음 <input type="checkbox"/> 박 <input type="checkbox"/> 마디 구분 <input type="checkbox"/> 리듬 <input type="checkbox"/> 조표 <input type="checkbox"/> 빠르기말 <input type="checkbox"/> 선율 <input type="checkbox"/> 셈여림말 <input type="checkbox"/> 형식 <input type="checkbox"/> 박자 <input type="checkbox"/> 나타냄말 <input type="checkbox"/> 기타()	리듬, 선율, 박자 등의 음악 요소와 나타냄말에 대한 개념을 대체적으로 이해하고 이를 활용하여 악보를 충실하게 기보함. <input type="checkbox"/> 구성음 <input type="checkbox"/> 박 <input type="checkbox"/> 마디 구분 <input type="checkbox"/> 리듬 <input type="checkbox"/> 조표 <input type="checkbox"/> 빠르기말 <input type="checkbox"/> 선율 <input type="checkbox"/> 셈여림말 <input type="checkbox"/> 형식 <input type="checkbox"/> 박자 <input type="checkbox"/> 나타냄말 <input type="checkbox"/> 기타()	리듬, 선율, 박자 등의 음악 요소와 나타냄말에 대한 개념을 일부 이해하고 이를 활용하여 악보를 부분적으로 기보함. <input type="checkbox"/> 구성음 <input type="checkbox"/> 박 <input type="checkbox"/> 마디 구분 <input type="checkbox"/> 리듬 <input type="checkbox"/> 조표 <input type="checkbox"/> 빠르기말 <input type="checkbox"/> 선율 <input type="checkbox"/> 셈여림말 <input type="checkbox"/> 형식 <input type="checkbox"/> 박자 <input type="checkbox"/> 나타냄말 <input type="checkbox"/> 기타()
주제 적합도 및 음악적 아이디어 표현력	기후와 환경 문제에 대한 메시지를 담은 작품의 해설을 언어적으로 명확히 제시하고, 충실한 연주행위를 통해 전달력 있게 표현함.	기후와 환경 문제에 대한 메시지를 담은 작품의 해설을 언어적으로 제시하고, 진지한 연주행위를 통해 표현함.	기후와 환경 문제에 대한 메시지를 담은 작품의 해설을 언어적으로 일부 제시하고, 연주행위를 통해 일부 표현함.
작품 완성도	주제에 따른 참신한 아이디어를 활용하여 짜임새 있고 완성도 높은 작품을 창작함.	주제에 따른 아이디어를 활용하여 대체적으로 짜임새와 완성도가 있는 작품을 창작함.	주제에 따른 아이디어를 일부 활용하여 작품 창작 활동에 참여함.

	작품 비평	다른 모듬의 음악을 진지하게 경청하고, 개방적이고 독창적인 관점으로 작품에 대한 심도 있는 분석을 통해 구체적으로 비평함.	다른 모듬의 음악을 경청하고, 개방적인 관점으로 작품에 대한 분석을 통해 비평함.	다른 모듬의 음악에 듣고 자신만의 느낀 점을 표현함.
피드백	매우 우수	리듬, 선율, 박자 등의 음악 요소와 나타냄말에 대한 개념을 정확하게 이해하고 이를 활용하여 창의적인 악보를 고민하여 충실하게 기보함. 기후와 환경 문제에 대해 깊은 경각심을 가지고 있으며, 이를 음악 작품에 의미 있게 두루 표현함. 자기 모듬의 작품에 대한 해설을 언어적으로 명확히 제시하여 청자의 이해를 돕고, 충실한 연주행위를 통해 전달력 있게 표현함. 주제에 따른 참신한 아이디어를 활용하여 짜임새 있는 완성도 높은 작품을 창작함. 또한, 다른 모듬의 음악을 진지하게 경청하고, 개방적이고 독창적인 관점으로 작품에 대한 심도 있는 분석을 통해 구체적으로 비평함으로써 다른 학생들의 음악 경험에도 도움을 줌.		
	우수	리듬, 선율, 박자 등의 음악 요소와 나타냄말에 대한 개념을 대체적으로 이해하고 이를 활용하여 악보를 충실히 기보함. 기후와 환경 문제에 대한 이해를 바탕으로 메시지를 담은 작품의 제목과 해설을 제시하였으나 좀 더 구체적으로 보완한다면 작품 이해에 훨씬 도움이 될 것이라 여겨짐. 주제에 따른 아이디어를 활용하여 대체로 짜임새와 완성도가 있는 작품을 창작하고, 충분한 연습과정을 거쳐 진지한 연주행위를 통해 표현함. 다른 모듬의 음악을 경청함. 개방적인 관점으로 다른 모듬의 작품을 분석하고 문장력 있게 비평함.		
	보통	리듬, 선율, 박자 등의 음악 요소와 나타냄말에 대한 개념을 일부 이해하고 이를 활용하여 악보를 부분적으로 기보하였으나 완성도가 높지 않음. 기후와 환경 문제에 대한 메시지를 담은 작품의 해설을 언어적으로 일부 제시하고, 연주행위를 통해 일부 표현하였으나 설득력이 낮아 아쉬움. 주제에 따른 아이디어를 일부 활용하여 작품을 창작함. 다른 모듬의 음악을 듣고 자신만의 느낌을 표현함.		

【 3단계 】 개념망에 근거한 교수·학습 설계하기

개념망 요소	차시	주요 수업내용	비고
피아노 탐색	1	[피아노의 이해] ● 피아노 해체 ● 건반악기 및 피아노의 역사 이해 ● 퀴즈를 통한 피아노의 구조 및 기능 이해 - (예시) 건반 개수는 어떻게 88개일까? - (예시) 왜 건반 색깔은 흰색, 검은색일까? - (예시) ‘피아노 포르테’의 뜻은 어떤 의미일까? ● 부품 관찰을 통한 동력 전달 장치 및 작동 원리 이해	● 관련 학습지 준비 (피아노 작동 원리 그림으로 나타내고 설명하기) ● 야마하뮤직코리아 사이트 활용
피아노 주법	2	[피아노 음색 및 주법 탐색] ● 교사의 피아노 연주 시범 및 쇼팽과 히사이시조, 존 케이지의 피아노곡 감상 ● 모듬별 피아노 주법 조사 ● 피아노 시범을 통한 나타냄말 및 연주기법 설명 ● <And the Earth shall bear again..., for prepared piano> 악보 활용 음악 표현 분석 ● 다양한 프리페어드 피아노 악곡 감상	● 피아노 덮개를 열어 연주 시 내부를 볼 수 있도록 준비 ● 관련 학습지 준비 ● 관련 영상 활용
피아노 음악 창작	3	[프리페어드 피아노 음악 만들기] ● 기보법 설명 - 전통방식의 오선보 기보법 간단 설명 - 현대곡 창작 기보법 예시 소개 ● 과제 설명(기후와 환경문제에 관한 작품 제작) 및 모듬 구성 ● 작품 아이디어 회의 ● 기보 및 작품 구상	● 모듬 토론 ● 자율과제 ● 발표 작품 사전 제출
새로운 피아노 음악	4	[프리페어드 피아노 작품 발표 및 성찰] ● 작품 제목 및 해설 설명	● 작품 제목 및 해설을 입력할 구글 시트 준비 ● 성찰일지 준비 ● 공유 시 모듬 활동
	5	● 발표 및 평가 ● 공유 및 성찰	

2

교수·학습 설계안

학습주제	피아노 탐색	차시	2/5																																										
		학습 장소	음악실																																										
핵심아이디어	피아노는 다양한 연주법으로 다양한 소리를 낸다.																																												
교수·학습 방법	<input type="checkbox"/> 협동학습 <input checked="" type="checkbox"/> 탐구학습 <input type="checkbox"/> 문제중심학습 <input type="checkbox"/> 토의·토론학습 <input type="checkbox"/> 프로젝트 학습 <input type="checkbox"/> 거꾸로 학습 <input type="checkbox"/> 블렌디드 러닝 <input type="checkbox"/> 기타()																																												
단계	교수·학습 활동																																												
집중하기	<ul style="list-style-type: none"> ● 악보와 함께 피아노 곡 영상 시청 <ul style="list-style-type: none"> - 교사의 간단한 동요 피아노 연주 시범 - 쇼팽의 <녹턴 2번>과 히사이시 조의 <Summer> 감상 - 존 케이지의 <And the Earth shall bear again..., for prepared piano> 감상 ● 음악의 분위기와 피아노 소리의 연관성 추측하기 <ul style="list-style-type: none"> - 서정적이거나 활기찬 곡 등 음악의 분위기에 따른 피아노 음색, 셈여림, 높낮이, 손 모양 등을 연관지어 발표하기 																																												
조사하기	<p><사실적 질문> 피아노의 연주법에는 어떤 것이 있는가?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 탐구활동1: 위의 곡에 나타난 피아노 연주법 찾아 목록 적기 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 5%;"></th> <th style="width: 45%;">소리 묘사</th> <th style="width: 50%;">연주법 추측</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>:</td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> ● 탐구활동2: 나타냄말 조사하여 목록화하기 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 5%;"></th> <th style="width: 30%;">나타냄말</th> <th style="width: 20%;">기호</th> <th style="width: 45%;">설명</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>:</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>				소리 묘사	연주법 추측	1			2			3			4			:				나타냄말	기호	설명	1				2				3				4				:			
	소리 묘사	연주법 추측																																											
1																																													
2																																													
3																																													
4																																													
:																																													
	나타냄말	기호	설명																																										
1																																													
2																																													
3																																													
4																																													
:																																													

조직하기	<p><개념적 질문> 새로운 피아노 음색은 어떻게 만들 수 있는가?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 개념 도입: 여러 가지 나타냄말, 연주법 ● 개념 적용: <And the Earth shall bear again..., for prepared piano> 악보를 통한 음악 표현 분석 																								
일반화	<ul style="list-style-type: none"> ● 다양한 프리페어드 피아노 악곡 감상을 통한 창작 아이디어 촉진 <ul style="list-style-type: none"> - Hauschka at NPR: Improvisation https://youtu.be/43Z4yljYY_c - John Cage - Sonata V https://www.youtube.com/watch?v=jRHokZRYBIY ● 재료와 소리의 관계 탐색 <ul style="list-style-type: none"> - 지난 시간의 개념적 질문인 ‘피아노의 재료는 소리와 어떤 관계를 가지는가?’와 관련하여 다양한 재료로 인해 생성되는 소리 목록화하기 <table border="1" data-bbox="478 891 1332 1227"> <thead> <tr> <th></th> <th>재료</th> <th>설치방법</th> <th>소리 설명</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>:</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> - 오늘의 목록은 차후 창작 과정의 소스가 되는 것임을 이해하기 		재료	설치방법	소리 설명	1				2				3				4				:			
	재료	설치방법	소리 설명																						
1																									
2																									
3																									
4																									
:																									
성찰하기	<ul style="list-style-type: none"> ● 성찰일지: 오늘 새롭게 알게 된 점 정리 ● 오늘 학습이해도와 수업참여도 스스로 점검하기(우수, 보통, 미흡) 																								



학습자료 및 평가자료 제작

- ☑ 수업 전과정 시 준비되어야 할 피아노 상태



- ☑ 2차시 학습지 예시

<프리페어드 피아노는 말한다> 2 '피아노 탐색'

탐구활동1

- 🎵 다음 곡을 듣고 짝과 함께 발견한 피아노의 다양한 소리를 묘사하고 해당 연주법에 대해 추측하여 적어 보세요.

	소리 묘사	연주법 추측
1		
2		
3		
4		
:		

탐구활동2

🎵 짝과 함께 위의 소리에 해당될 것 같은 음악 용어 또는 기호를 인터넷 검색을 통해 찾아 다음 표를 완성하세요.

	나타냄말	기호	설명
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

<음악 표현을 위한 여러 가지 나타냄말>

	나타냄말	기호	설명
1	악센트		그 음을 특히 강하게
2	스타카토		음을 짧게 끊어서
3	레가토		부드럽게 연결해서
4	테누토		음을 충분한 길이로
5	트릴		해당 음과 윗음을 빠르게 교대로 떨듯이
6	글리산도		첫음과 끝음 사이를 빠르게 미끄러지듯이
7	수비토 포르테	<i>sf</i>	갑자기 세게
8	늘임표		음 길이의 2~3배를 길게 늘여서
9	페달링		오른쪽 댄퍼 페달을 밟고 떼고

crescendo 크레센도

점점 세게

decrescendo 데크레센도

점점 여리게



<And the Earth shall bear again..., for prepared piano> 악보 1쪽의 설명

PIANO PREPARATION

TONE	MATERIAL	STRINGS (left to right)	DISTANCE FROM DAMPER(inches)	MATERIAL	STRINGS (left to right)	DISTANCE FROM DAMPER(inches)
OPEN	SMALL SCREW	1-2	4 1/8	BOLT	2-3	11
	OPEN					
	SMALL SCREW	1-2	4 3/8	BOLT	2-3	10 3/4
	SMALL SCREW	1-2	1 1/2	SCREW	2-3	3/4
	SMALL SCREW	1-2	7 3/4	SCREW	2-3	6 3/4
	LARGE SCREW	2-3	(*) 2			
	LONG BOLT	2-3	1 3/4 (*)			
	BOLT	2-3	2 3/8			
	2 THICKNESSES of WOOLEN MATERIAL	over 1, under next, etc...	near damper			
	LARGE PIECE of BAMBOO	between C and C#	S.B. (*)			
	PIECE of PLASTIC	over A & B, under Bb	19			

(*) touching sounding board (protect sounding board with thin wood (e.g. matchbox wood) or thick paper)
(*) from the keyboard end of the string in front of the damper

<새롭게 알게 된 점>

<새로운 피아노 음색을 위한 아이디어표>

	재료	설치방법	소리 설명
1			
2			
3			
:			

학습자 자기평가 및 성찰	내용		검토 사항		
	1. 우리가 '프리페어드 피아노가 말한다' 활동을 한 이유는 무엇이라고 생각하나요?		활동의 목적으로 나와 주변 환경의 관계, 소리와 음악의 관계, 일상의 예술가로서 작품활동 경험에 대해 서술할 수 있는가?		
	2. '프리페어드 피아노가 말한다' 활동을 하는 동안 어떤 정보를 어떻게 활용하였나요?		문제 해결을 위해 확인한 정보(읽기 자료, 영상, 실습 경험, 체험 등)는 무엇이고 그 정보를 어떻게 활용하였는가?		
	내용		A (매우 그렇다)	B (보통이다)	C (부족하다)
	1. 과제를 충실히 수행했나요?				
2. 친구들의 의견을 충분히 경청했나요?					

음악과 삶의 변주된 세계

1 수업설계

이 단원은 음악으로부터 받은 전체적인 인상이나 느낌을 서술하는 감상 수준에서 발전하여 심도 있는 음악의 이해를 위한 음악 요소의 탐구에 목적을 두고 개념 기반 음악 수업으로 설계되었다. 이를 위해 간단한 동요로 음악 요소를 이해하고, 음악 요소에 변화를 주어 작곡된 변주곡을 선정하여 감상하며, 각 음악 요소 탐색에 용이한 생성형 AI로 악곡을 분석하고 실습하며 음악 요소에 관한 탐구를 마무리한다.

학생들에게 악보를 통한 악곡 분석 능력이나 연주 능력이 없더라도 조건 입력을 통해 즉각적인 실습으로 음악을 들려주는 생성형 AI의 활용은, 음악 요소를 이해할 때 음악을 더 깊이 있게 감상하고 음악의 구성을 살피며 심미적으로 들을 수 있는 경험을 제공한다.

【 1단계 】 교육과정 분석하기

영역	감상, 창작		
관련 교육과정 핵심 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> ● 음악은 고유한 방식과 원리에 따라 다양한 속성을 청각적 형태로 구현한 것이다. ● 인간은 생활 속에서 다양한 매체와 방법을 활용하여 자기 주도적으로 음악을 구성하며 기여한다. 		
내용 요소	지식·이해	과정·기능	가치·태도
	<ul style="list-style-type: none"> ● 음악 요소 ● 음악적 특징, 음악의 구성 ● 기보법(오선보, 정간보 등), 음악 매체 ● 의도, 아이디어 	<ul style="list-style-type: none"> ● 집중하여 듣기 ● 분석하고 파악하기 ● 조건에 따라 바꾸기 	<ul style="list-style-type: none"> ● 음악으로 협력하는 태도 ● 자기 주도적인 태도
성취기준	<p>[9음02-01] 음악을 듣고 다양한 음악 요소에 집중하여 분석한다.</p> <p>[9음02-02] 다양한 시대와 문화권의 음악을 듣고 음악적 특징과 음악의 구성을 파악한다.</p>		

	[9음03-03] 음악의 요소와 특징을 활용하여 간단한 형식의 음악을 만든다.		
성취기준 해설	<p>[9음02-01] 이 성취기준은 감상곡에 포함된 다양한 음악 요소 분석을 통해 악곡을 이해하는 능력을 함양하도록 하기 위해 설정하였다. 악곡 감상을 통해 음악 요소들이 음악으로 구현된 양상을 찾아내고 이를 여러 가지 방법으로 설명하거나 표현하도록 하는 데 중점을 둔다.</p> <p>[9음02-02] 이 성취기준은 감상곡의 음악 내적 특징과 악곡의 전반적인 구성을 인식하고 파악하는 능력을 기르도록 하기 위해 설정하였다. 다양한 종류의 음악을 듣고 시대별·문화권별 음악의 특징과 전반적 구성을 설명하거나 표현하는 데 중점을 둔다.</p> <p>[9음03-03] 이 성취기준은 창작에 필요한 음악 요소를 활용하여 자신이 의도한 음악적 특징이 드러나도록 국악, 서양음악, 대중음악 등 간단한 형식의 음악으로 표현하는 능력을 기르도록 하기 위해 설정하였다. 혼자 또는 여럿이 창작 의도에 따라 음악 요소를 선택하고 구조화하여 간단한 형식의 음악을 만들어 공유함으로써 음악으로 소통하는 태도를 기르는 데 중점을 둔다.</p>		
거시적(macro) 개념	형식	미시적(micro) 개념	변주곡
개념망			
하위 핵심 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> ● 음악은 여러 음악 요소가 복합적으로 구성된 예술이다. ● 변주곡은 하나의 주제에 담긴 여러 음악 요소를 변화시켜 만든 곡이다. ● 시는 음악적 아이디어를 구체화하는 데 도움이 된다. ● 음악을 변주하듯 일상의 다양한 예술적 변주는 삶을 바라보는 관점을 변화시킨다. 		

가 성취기준 분석

범주	내용 요소	성취기준
지식·이해	● 음악 요소	[9음02-01] 음악을 듣고 다양한 음악 요소에 집중하여 분석한다.
과정·기능	● 집중하여 듣기 ● 분석하고 파악하기	
지식·이해	● 다양한 시대·사회·문화권의 음악 ● 음악적 특징, 음악의 구성	[9음02-02] 다양한 시대와 문화권의 음악을 듣고 음악적 특징과 음악의 구성을 파악한다.
과정·기능	● 분석하고 파악하기	
지식·이해	● 음악 요소, 음악적 특징 ● 간단한 형식의 음악	[9음03-03] 음악의 요소와 특징을 활용하여 간단한 형식의 음악을 만든다.
과정·기능	● 적용하여 창작하기 ● 조건에 따라 바꾸기	

- 이 수업은 음악 요소에 대한 이해(지식·이해: 음악 요소, 음악적 특징, 음악의 구성)를 바탕으로 변주곡과 관련된 음악(지식·이해: 다양한 시대와 문화권의 음악)을 집중하여 듣고 분석하고 파악하는(과정·기능: 집중하여 듣기, 분석하고 파악하기) 활동 후 AI의 음악 생성 기능을 활용하여 음악 분석을 실습하고, 특정 음악 요소와 특징 조건을 입력하여(과정·기능: 조건에 따라 바꾸기) 과제곡을 창작하는(과정·기능: 적용하여 창작하기) 단계로 이루어진다.

나 단원의 핵심 아이디어 설정

☑ 단원의 핵심 아이디어

- 음악은 여러 음악 요소가 복합적으로 구성된 예술로, 변주곡은 하나의 주제에 담긴 여러 음악 요소를 변화시켜 만든 곡이다.
- AI는 음악적 아이디어를 구체화하는 데 도움이 되며, 생활의 다양한 예술적 변주는 삶을 바라보는 관점을 변화시킨다.

☑ 단원의 핵심 아이디어 설정 이유

감상 영역과 창작 영역의 두 핵심 아이디어를 재구성하면, 고유한 방식과 원리에

따라 다양한 속성을 다양한 매체와 방법을 통해 작곡가가 자기 주도적인 노력을 기울여 청각적 형태로 구성한 것이 음악이라 말하고 있다. ‘고유한 방식과 원리’는 음악 요소의 각 특징을 특정한 방식으로 구성한 것이라 볼 수 있고, ‘특정한 방식’을 이해하지 못한다면 마치 글을 읽어도 뜻을 모르는 사람처럼 음악을 들어도 소리를 인식했을 뿐 그 의미를 다 전달받지 못한 것이라 할 수 있다. 이에 음악을 구성하는 요소를 보다 두드러지게 파악할 수 있는 변주곡 형식을 중심으로 요소의 변화에 따라 음악이 어떻게 달라지는지를 이해하고자 첫 번째 하위 핵심 아이디어를 구상하였다.

또한, 음악 요소에 대한 이해를 돕기 위해 작곡 AI를 활용함으로써 각 요소의 변화에 따라 음악이 어떻게 달라지는지 즉각적인 결과를 보고 인지할 수 있는데, 이는 자신의 아이디어를 담아 음악을 생성하는 데까지 도달할 수 있다. 이러한 이해는 감상과 창작, 연주 활동에까지 전이되어 보다 심미적인 음악 활동을 가능하게 한다. 거시적 개념인 변주곡을 통해 미시적 개념인 음악 요소에 대해 세밀하게 알아보는 이러한 관점은 생활과도 연계하여 일상의 다양한 변주를 예술과 관련지어 시도하도록 할 수 있다는 맥락에서 두 번째 하위 핵심 아이디어를 선정하였다.

다 교육과정 기반 수업 설계 방향

음악이 소리를 재료로 한 시간 예술이라는 일반적인 정의는 대체로 알고 있지만 소리의 어떤 특성을 어떤 방법으로 조직한 작품인지에 대한 학생들의 인식과 분석력은 암기에 가까울 만큼 수동적인 측면이 있다. 음악을 감상할 때 교사는 주로 음악을 들은 뒤의 느낌에 대해 질문하고 학생들은 ‘좋았다, 재미있었다, 감동적이었다’는 말과 함께 비유나 상상력을 더한 작품의 이미지에 대한 짧은 설명을 하는 경우를 종종 보곤 한다. 이는 학생들이 음악을 ‘경계 없는 덩어리’로 받아들이고 있다는 방증이며, 교사는 학생들의 무감각한 수동적 인식을 구체화할 만큼 학생들의 음악 분석력이 높지 않다고 판단하며 그 이상의 질문을 제시하지 않는 경우가 대부분이다.

이에 이 수업은 학생들이 음악을 구성하는 음악 요소에 대한 이해를 바탕으로 작곡가의 의도와 메시지를 음악적 상징으로 담아낸 작품을 분석하면서 심도 있고 심미적인 감상 활동을 할 수 있는 역량을 키우는 것에 목적이 있다.



이를 위해 이 수업은 이론, 분석, 실습 및 내면화로 크게 4단계로 구성된다. 먼저 학생들은 7가지 음악 요소(리듬, 가락, 화성, 형식, 셈여림, 빠르기, 음색)의 개념적 정의와 함

게 간단한 동요를 통해 귀로 익히는 단계부터 시작한다. 그리고 각 음악 요소의 변화가 두드러진 작품으로 모차르트의 변주곡 〈아, 어머니께 말씀드리죠((12 Variationen in C über das französische Lied “Ah, vous dirai-je, maman”) KV 265(300e))를 통해 작품에 반영된 음악 요소의 변화를 알아보고 각 요소가 음악과 유기적으로 결합된 방식을 이해하면서 분석한다. 모듬별로 모차르트의 해당 악곡 악보를 가지고 태블릿PC나 스마트폰을 활용하여 각 변주를 집중하여 감상하면서 음악 요소 중 어떤 것을 변주시킨 것인지 파악하는 것이다. 정리하면 여기까지는 대체로 교사의 동요 변주 피아노 연주, 학습지, 모차르트의 악보 샘플과 모듬별 음원 청취를 위한 매체 등이 수업에 활용된다.

다음 분석과 실습 단계에서는 학생들이 직접 음악의 각 요소를 실험하면서 실음으로 이해하고, 주어진 조건(음악적 특징)을 입력하여 즉각적인 결과를 산출(창작)함으로써 음악 요소에 대한 확실한 이해를 완성할 수 있도록 생성형 AI, 즉 작곡 AI를 활용한다. 교사는 학생들에게 지난 차시에서 해당 AI에 미리 가입해 올 것을 안내해야 하고, 잘 알려진 클래식 작품 한 곡을 선정하여 AI로 만든 짧은 샘플곡과 해당 AI의 사용법을 정리한 학습지를 미리 준비하여 제공한다. 그리고 모듬별로 앞서 진행한 음악 요소에 대한 이론 수업내용을 바탕으로 샘플곡의 조성, 빠르기, 장르, 형식, 음색 등을 바꾸어가며 듣고 각 요소가 변할 때마다 곡이 어떻게 달라지는지 확인하면서 음악 요소 간 유기적인 관계를 직관적으로 분석한다. 이어서 교사가 제시하는 과제, 예를 들어 ‘자신의 00과 관련한 변주곡 창작하기’ 등 삶과 연계하여 음악 요소를 특정 조건에 따라 곡을 창작하는 모듬별 활동이 이루어지는데, 이때 다양한 장르와 음색 등을 설정할 수 있도록 비교적 자유로운 환경에서 자신들이 담고자 하는 음악적인 의미가 충분히 표현될 수 있도록 한다. 창작된 결과물은 수업 시 공유되고, 교사는 주어진 조건에 맞게 창작되었는지를 평가한다.

마지막으로 내면화 및 전이 단계는 이러한 음악에서의 변주 요소와 방식을 마치 비유처럼 자신의 일상에 적용해봄으로써 변주곡이라는 삶의 예술적 실천을 통해 바람직한 나 자신과 공동체, 사회를 구상해 볼 수 있도록 한다. 이는 음악이 지식을 학습하는 것에서 그치지 않고 삶과 연계하여 ‘나의 음악’, ‘우리의 음악’으로 경험하도록 하기 위함이다.

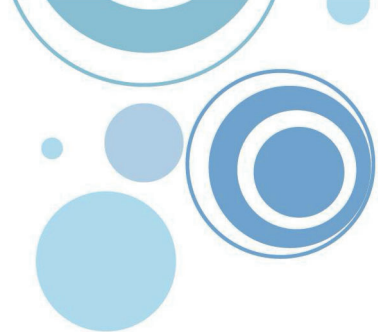
여러 음악 요소를 고유한 방식으로 구성한 복합체인 음악이 어떤 요소로 의미 있게 구성되었는지를 살펴보는 이 수업은 무엇보다 교사의 음악에 대한 심미안과 디지털 리터러시가 요구된다. 이 두 역량은 곧 학생의 음악 역량으로 이어지는 만큼 교사의 철저한 준비가 필요하다.

【 2단계 】 개념망에 근거한 평가 계획하기

개념망 요소	하위 핵심 아이디어	안내질문 (사실적, 개념적, 논쟁적)	수업 내용			평가 방법
			지식·이해	과정·기능	가치·태도	
변주 요소	음악은 여러 음악 요소가 복합적으로 구성된 예술이다.	(사) 음악 요소에는 어떤 것이 있는가? (개) 삶을 구성하는 요소에는 어떤 것이 있는가?	<ul style="list-style-type: none"> ● 음악 요소 ● 간단한 형식의 음악 	<ul style="list-style-type: none"> ● 분석하고 파악하기 		프로세스 폴리오
변주 방법	변주곡은 하나의 주제에 담긴 여러 음악 요소를 변화시켜 만든 곡이다.	(개) 변주곡은 어떻게 만들 수 있는가? (논) 변주곡의 음악적 의미는 무엇인가? (논) 음악을 감상할 때 고려해야 할 점은 무엇인가? 이는 다른 음악 활동(연주, 창작)에도 해당되는가?	<ul style="list-style-type: none"> ● 다양한 시대와 문화권의 음악 ● 음악적 특징, 음악의 구성 	<ul style="list-style-type: none"> ● 집중하여 듣기 ● 분석하고 파악하기 		
변주곡 창작	시는 음악적 아이디어를 구체화하는데 도움이 된다.	(개) 나의 음악적 아이디어를 표현하기 위한 방법에는 어떤 것들이 있는가? (논) 음악 분석 시 시를 활용할 때 어떤 장·단점이 있는가?	<ul style="list-style-type: none"> ● 간단한 형식의 음악 ● 음악적 특징, 음악의 구성 	<ul style="list-style-type: none"> ● 적용하여 창작하기 ● 조건에 따라 바꾸기 		프로세스 폴리오 실기 평가
음악과 삶의 변주	음악을 변주하듯 일상의 다양한 예술적 변주는 삶을 바라보는 관점을 변화시킨다.	(개) 음악 요소의 변화는 음악 작품을 어떻게 변화시키는가? (논) 삶을 예술적으로 변화시키기 위한 실천에는 어떤 것들이 있는가?	<ul style="list-style-type: none"> ● 음악 요소 ● 음악적 특징, 음악의 구성 	<ul style="list-style-type: none"> ● 분석하고 파악하기 		프로세스 폴리오

평가 과제 및 루브릭 개발

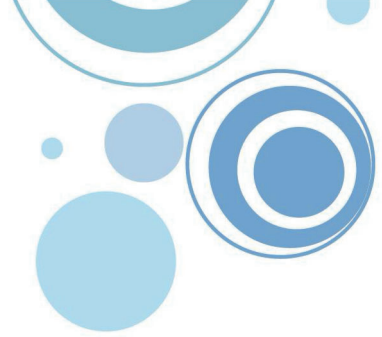
평가 과제 개발	음악 요소에 대한 이해를 바탕으로 모둠별 아이디어를 담은 2분 내외의 ‘자신의 00과 관련한 변주곡 창작하기’ 과제를 시를 활용하여 수행하고자 한다. 주어진 조건을 충족한다면 작품에 제목이 있거나 없어도 무방하다. 다양한 음색을 지정할 수 있으며, 의도에 따라 장르 선정도 자유롭다. 단, ① 주어진 동기를 활용해야 하고, ② 2분 내외의 작품 시간을 지켜야 하며, ③ 작품의 각 음악 요소에 담긴 의미를 설명할 수 있어야 한다.			
평가 방법	<input type="checkbox"/> 서술·논술 <input type="checkbox"/> 구술·발표 <input type="checkbox"/> 토의·토론 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input type="checkbox"/> 실험·실습 <input type="checkbox"/> 포트폴리오 <input type="checkbox"/> 프로세스폴리오 <input type="checkbox"/> 자기평가 <input type="checkbox"/> 동료평가 <input type="checkbox"/> 관찰평가 <input checked="" type="checkbox"/> 실기평가 <input type="checkbox"/> 기타()			
루브릭	수준	매우 우수	우수	보통
	음악 요소 이해도	리듬, 박자, 음색 등 음악 요소에 대한 개념을 정확하게 이해하고 이를 활용하여 작품을 충실하게 창작함. <input type="checkbox"/> 리듬 <input type="checkbox"/> 선율 <input type="checkbox"/> 화성 <input type="checkbox"/> 조성 <input type="checkbox"/> 셈여림 <input type="checkbox"/> 형식 <input type="checkbox"/> 박자 <input type="checkbox"/> 빠르기 <input type="checkbox"/> 장르 <input type="checkbox"/> 음색 <input type="checkbox"/> 기타 ()	리듬, 박자, 음색 등 음악 요소에 대한 개념을 대체적으로 이해하고 이를 활용하여 작품을 창작함. <input type="checkbox"/> 리듬 <input type="checkbox"/> 선율 <input type="checkbox"/> 화성 <input type="checkbox"/> 조성 <input type="checkbox"/> 셈여림 <input type="checkbox"/> 형식 <input type="checkbox"/> 박자 <input type="checkbox"/> 빠르기 <input type="checkbox"/> 장르 <input type="checkbox"/> 음색 <input type="checkbox"/> 기타 ()	리듬, 박자, 음색 등 음악 요소에 대한 개념을 일부 이해하고 이를 활용하여 작품을 부분적으로 창작함. <input type="checkbox"/> 리듬 <input type="checkbox"/> 선율 <input type="checkbox"/> 화성 <input type="checkbox"/> 조성 <input type="checkbox"/> 셈여림 <input type="checkbox"/> 형식 <input type="checkbox"/> 박자 <input type="checkbox"/> 빠르기 <input type="checkbox"/> 장르 <input type="checkbox"/> 음색 <input type="checkbox"/> 기타 ()
	작품 해설력	작품의 음악적 의미를 명확하게 설명하고 이를 전달력 있는 언어로 표현함.	작품의 음악적 의미를 대체로 잘 설명하고 이를 어느 정도 전달력 있는 언어로 표현함.	작품의 음악적 의미를 일부 설명함.
	논리성	작품의 음악 요소와 음악적 의미 간 논리성이 풍부하고 설득력이 있음.	작품의 음악 요소와 음악적 의미 간 논리성이 있고 대체로 설득력이 있음.	작품의 음악 요소와 음악적 의미 간 논리성이 다소 부족함.
	적합도	주어진 동기를 충분히 활용하고 형식을 갖추었으며 시간이 정확히 지켜짐.	주어진 동기를 활용하고 형식을 대체로 갖추었으며 시간이 대체로 지켜짐.	주어진 동기를 제대로 활용하지 못하고 형식이나 시간을 잘 맞추지 못함.



피드백	매우 우수	리듬, 박자, 음색 등의 음악 요소에 대한 개념을 정확하게 이해하고 이를 활용하여 작품을 충실하게 창작함. 주어진 동기를 충분히 활용하고 형식을 갖추었으며 시간이 정확히 지켜진 작품을 만듦. 자신이 창작한 작품에 담긴 음악적 의미를 명확하게 설명하고 이를 전달력 있는 언어로 표현하여 청자의 이해를 도와 작품의 작곡-연주-감상의 세 단계가 완성될 수 있도록 노력함. 창작된 작품의 음악 요소와 음악적 의미 간 논리성이 풍부하고 설득력이 있어 다른 음악 활동 시 흥미안을 가지고 이해할 수 있을 것이라 여겨짐.
	우수	리듬, 박자, 음색 등의 음악 요소에 대한 개념을 대체적으로 이해하고 이를 활용하여 작품을 창작함. 주어진 동기를 활용하고 형식을 대체로 갖추었으며 시간이 대체로 지켜진 작품을 만듦. 자신이 창작한 작품에 담긴 음악적 의미를 대체로 잘 설명하고 이를 어느 정도 전달력 있는 언어로 표현하였으나 좀 더 구체적으로 보완한다면 작품 이해에 큰 도움이 될 것이라 여겨짐. 작품의 음악 요소와 음악적 의미 간 논리성이 있고 대체로 설득력이 있으므로 자신의 작품을 청자의 입장에서 감상 시 무엇을 알고 들을 때 더 잘 이해할 수 있는지를 생각해 본다면 더 발전할 수 있을 것으로 생각됨.
	보통	리듬, 박자, 음색 등의 음악 요소에 대한 개념을 일부 이해하고 이를 활용하여 작품을 부분적으로 창작함. 주어진 동기를 제대로 활용하지 못하고 형식이나 시간을 잘 맞추지 못함. 작품의 음악적 의미를 일부 설명함. 작품의 음악 요소와 음악적 의미 간의 논리성이 다소 부족함.

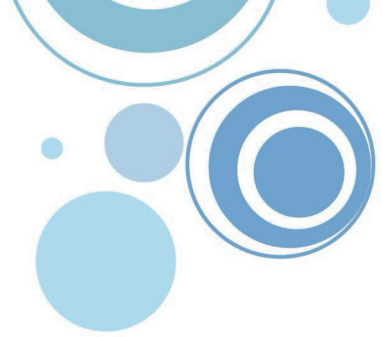
3단계 개념망에 근거한 교수·학습 설계하기

개념망 요소	차시	주요 수업내용	비고
변주 요소	1	[간단한 동요를 통한 음악 요소 이해] ● 음악의 구성 요소 정의 이해 ● 피아노로 ‘비행기’ 원곡을 먼저 듣고, 교사가 각 음악 요소를 차례로 변주하면서 설명하는 내용을 통해 음악 요소 귀로 익히기(리듬, 가락, 화성, 조성, 빠르기, 형식, 셈여림, 음색, 장르 등) ● 삶을 구성하는 요소 분류하기	● 관련 학습지 준비
변주 방법	2	[모차르트 작품을 통한 음악 요소 이해] ● ‘작은별’ 동요 부르기 ● 교사와 함께 주제의 조성, 형식 분석하기 ● 모차르트 변주곡 <아, 어머니께 말씀드리죠>의 주제 감상 ● 제한 시간 내에 태블릿 PC나 스마트폰으로 악곡을 들으면서 악보를 통해 각 변주별로 변화시킨 음악 요소 맞추며 학습지 완성하기 ● 음악 및 변주곡의 개념 이해 ● 변주곡의 음악적 의미에 대한 자기 생각 발표하기	● 관련 학습지 준비 ● 모듈별로 분석할 모차르트 작품 악보 준비 ● 태블릿 PC 혹은 스마트폰 ● 모차르트 변주곡의 음원 링크가 담긴 QR코드 제시
변주곡 창작	3	[AI 실험 및 음악 창작하기] ● 수업에 사용할 생성형 AI 탐색 ● 교사가 준비한 샘플곡 감상 ● 모듈별로 제한 시간 내에 샘플곡에 담긴 음악 요소 간단히 분석하기	● AI가 미리 설치된 태블릿 PC 혹은 PC ● AI 사용법 학습지 준비 ● 관련 학습지 준비 ● 작품 제목 및 해설 입력할 구글 시트 준비 ● 성찰일지 준비
	4	● 샘플곡의 각 기능을 실험하고 음색, 조성, 빠르기 등의 여러 가지 음악 요소를 변주시키면서 감상하기 ● 교사가 제시하는 과제 탐색 ● 모듈별로 AI를 활용한 음악 창작 실습 ● 작품 제목 및 50자 내외 해설 설명 입력 ● 발표 및 평가	
	5	● 음악 요소에 따른 음악의 변화에 대한 이해와 자기 작품의 음악적 상징, 창작 과정에 대한 성찰일지 작성	



음악과 삶의 변주	6	[변주곡과 삶 비교하기] ● 성찰일지 공유 및 다른 성찰일지 사유를 통한 성찰 ● 음악 요소와 음악과의 관계 생각하기 ● 삶의 구성요소와 삶의 관계 생각하기 ● 우리 삶을 예술적으로 변주할 수 있는 일상에서의 실천 방법 기록하기 ● 발표 및 공유	● 관련 학습지 준비
-----------------	---	--	-------------

학습주제	음악 요소와 변주곡 이해	차시	2/6
		학습 장소	음악실
핵심 아이디어	변주곡은 하나의 주제에 담긴 여러 음악 요소를 변화시켜 만든 곡이다.		
교수·학습 방법	<input type="checkbox"/> 협동학습 <input checked="" type="checkbox"/> 탐구학습 <input type="checkbox"/> 문제중심학습 <input type="checkbox"/> 토의·토론학습 <input type="checkbox"/> 프로젝트 학습 <input type="checkbox"/> 거꾸로 학습 <input type="checkbox"/> 블렌디드 러닝 <input type="checkbox"/> 기타()		
단계	교수·학습 활동		
집중하기	<ul style="list-style-type: none"> ● 모차르트 피아노 변주곡 <아, 어머니께 말씀드리죠> 주제 감상 <ul style="list-style-type: none"> - 지난 시간 음악 요소 내용 확인 - 핵심 아이디어 제시 - '작은별' 동요 부르면서 동요의 조성, 형식 분석하기 - 모차르트의 <아, 어머니께 말씀드리죠>에 담긴 프랑스 민요 이야기 - 모차르트의 주제 동영상 시청 		
조사하기	<input checked="" type="checkbox"/> <개념적 질문> 변주곡은 어떻게 만들 수 있는가? <ul style="list-style-type: none"> ● 탐구활동: 악보와 음원 단서를 가지고 변주 방식 발견하기 		
		변주된 음악 요소	방식
	1변주	<input type="checkbox"/> 리듬 <input type="checkbox"/> 선율 <input type="checkbox"/> 화성 <input type="checkbox"/> 조성 <input type="checkbox"/> 셈여림 <input type="checkbox"/> 형식 <input type="checkbox"/> 박자 <input type="checkbox"/> 빠르기 <input type="checkbox"/> 장르 <input type="checkbox"/> 음색 <input type="checkbox"/> 기타 ()	
	2변주	<input type="checkbox"/> 리듬 <input type="checkbox"/> 선율 <input type="checkbox"/> 화성 <input type="checkbox"/> 조성 <input type="checkbox"/> 셈여림 <input type="checkbox"/> 형식 <input type="checkbox"/> 박자 <input type="checkbox"/> 빠르기 <input type="checkbox"/> 장르 <input type="checkbox"/> 음색 <input type="checkbox"/> 기타 ()	
	3변주	<input type="checkbox"/> 리듬 <input type="checkbox"/> 선율 <input type="checkbox"/> 화성 <input type="checkbox"/> 조성 <input type="checkbox"/> 셈여림 <input type="checkbox"/> 형식 <input type="checkbox"/> 박자 <input type="checkbox"/> 빠르기 <input type="checkbox"/> 장르 <input type="checkbox"/> 음색 <input type="checkbox"/> 기타 ()	
:			
조직하기	<input checked="" type="checkbox"/> <논리적 질문> 변주곡의 음악적 의미는 무엇인가? <ul style="list-style-type: none"> ● 개념 도입: 음악의 정의, 변주곡의 정의 제시 		



	<ul style="list-style-type: none"> ● 개념 적용: 모둠별 학습지 발표 및 공유를 통한 의견 확인 및 대조 다른 작곡가의 여러 변주곡 짧게 감상 - 슈베르트의 피아노5중주 <송어> 4악장 - 멘델스존의 <엄격 변주곡> 								
일반화	<ul style="list-style-type: none"> ● 변주곡의 개념 이해 - 음악의 사전적 정의와 비교하여 자신만의 정의 내리기 - 변주곡의 사전적 정의와 비교하여 비주얼 씹킹 만들기 <table border="1" data-bbox="464 712 1345 1064" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;"></th> <th style="width: 50%; text-align: center;">나의 용어사전</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">음악이란?</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">변주곡이란?</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">다른 친구들의 발표를 통해 새롭게 알게 된 점</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> ● 변주곡의 음악적 의미에 대한 자기 생각 발표하기 		나의 용어사전	음악이란?		변주곡이란?		다른 친구들의 발표를 통해 새롭게 알게 된 점	
	나의 용어사전								
음악이란?									
변주곡이란?									
다른 친구들의 발표를 통해 새롭게 알게 된 점									
성찰하기	<ul style="list-style-type: none"> ● 성찰일지: 오늘 새롭게 알게 된 점 정리 ● 오늘 학습이해도와 수업참여도 스스로 점검하기(우수, 보통, 미흡) 								

2차시 학습지 예시

2. '음악 요소와 변주곡 이해' 학습지



모차르트

(Wolfgang A. Mozart, 1756~1791, 오스트리아)

모차르트는 35년의 짧은 생을 살면서 교향곡, 오페라, 종교곡, 피아노곡 등 수많은 작품을 남겼다. 당시의 각종 음악 장르를 자신만의 개성으로 표현하며 고전주의 음악을 발전시켰다.

<아, 어머니께 말씀드리죠> 주제에 의한 12 변주곡('작은별 변주곡')

((12 Variationen in C über das französische Lied "Ah, vous dirai-je, maman") KV 265(300e)

모차르트가 프랑스에 거주하던 1778년, 그가 어머니의 죽음으로 슬픔에 젖어 있을 때였다. 열병에 걸린 딸이 어머니에게 마음에 품고 있던 사랑하는 남자에 대해 이야기하는 프랑스 노래 '아, 어머니께 말씀드리죠'를 들은 후 감동을 받게 된다. 그는 이 곡을 주제로 한 12개의 피아노 변주곡을 만들었는데, 이후 사람들에게 이 민요는 동요 () 이나 어린이들이 알파벳을 쉽게 외울 수 있도록 개사한 ()로 불리고 있다.

<주제 선율>



	변주된 음악 요소	방식
1변주	<input type="checkbox"/> 리듬 <input type="checkbox"/> 선율 <input type="checkbox"/> 화성 <input type="checkbox"/> 조성 <input type="checkbox"/> 셈여림 <input type="checkbox"/> 형식 <input type="checkbox"/> 박자 <input type="checkbox"/> 빠르기 <input type="checkbox"/> 장르 <input type="checkbox"/> 음색 <input type="checkbox"/> 기타 ()	



- 5변주
- 리듬 선율 화성
 - 조성 셈여림 형식
 - 박자 빠르기 장르
 - 음색 기타 ()



- 8변주
- 리듬 선율 화성
 - 조성 셈여림 형식
 - 박자 빠르기 장르
 - 음색 기타 ()

:

<나만의 용어사전 만들기>

	나의 용어사전
음악이란?	
변주곡이란?	
다른 친구들의 발표를 통해 새롭게 알게 된 점	

<변주곡은 어떤 음악적 의미를 가지고 있을까?>

수업 설계
예시 V

음악 교과 영역 및 교과 간 통합 수업-평가
시와 함께 만들어가는 음악 세상

AI와 함께 만들어가는 음악 세상

1

수업 설계

최근 인공지능의 다양한 도구 개발과 함께 여러 교과에서 AI 활용이 요구되고 있기에, 음악을 중심으로 AI를 적용하고 활용할 수 있는 교과들을 통합하여 학습자 주도성과 깊이 있는 학습을 이끄는 것이 필요하다. 이에 인공지능의 개념특징 및 활용 방안을 제시하고 있는 정보 교과와 기술과 자신의 정서와 감정을 상징적으로 표현할 수 있는 국어 교과 통합의 10차시로 수업을 설계하였다. 가사와 음악 창작을 다양한 AI 프로그램으로 시도하고, 구성하고, 표현하는 과정에서 학습자들은 예술과 기술에 대한 가치와 의미를 내면화할 수 있을 것이다.

1단계] 교육과정 분석하기



음악

영역	창작
관련 교육과정 핵심 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> ● 음악은 고유한 방식과 원리에 따라 인간의 무한한 상상과 가능성을 탐구하여 만들어낸 것이다. ● 개인적 혹은 협력적 음악 창작은 인간의 감수성과 사회·문화적 배경에 따라 다양한 과정과 결과물로 나타난다. ● 인간은 생활 속에서 다양한 매체와 방법을 활용하여 자기 주도적으로 음악을 구성하며 기여한다.
성취기준	<p>[9음03-01] 음악적 의도나 아이디어를 여러 매체나 방법에 적용하여 자기 주도적으로 창작한다.</p> <p>[9음03-03] 음악의 요소와 특징을 활용하여 간단한 형식의 음악을 만든다.</p>
성취기준 해설	<p>[9음03-01] 이 성취기준은 음악적 의도나 아이디어를 독창적으로 사고하고 자유롭게 발산하는 능력을 기르도록 하기 위해 설정되었다. 음악의 소재나 주제에 따라 아이디어를 떠올려 보고, 창작에 사용되는 다양한 매체를 활용하여 노래나 연주, 신체표현 등 자신이 표현</p>

		<p>하고자 하는 방식으로 나타낼 수 있도록 주도적으로 계획하고 창작하도록 하는 데 중점을 둔다.</p> <p>[9음03-03] 이 성취기준은 창작에 필요한 음악 요소를 활용하여 자신이 의도한 음악적 특징이 드러나도록 국악, 서양음악, 대중음악 등 간단한 형식의 음악으로 표현하는 능력을 기르도록 하기 위해 설정하였다. 혼자 또는 여럿이 창작 의도에 따라 음악 요소를 선택하고 구조화하여 간단한 형식의 음악을 만들어 공유함으로써 음악으로 소통하는 태도를 기르는 데 중점을 둔다.</p>
내용 요 소	지식·이해	<ul style="list-style-type: none"> ● 간단한 형식의 음악 ● 의도와 아이디어 ● 기보법, 음악 매체
	과정·기능	<ul style="list-style-type: none"> ● 적용하여 창작하기 ● 조건에 따라 바꾸기 ● 연계하여 만들고 활용하기
	가치·태도	<ul style="list-style-type: none"> ● 자기 주도적인 태도



정보

영역	인공지능
관련 교육과정 핵심 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> ● 인공지능 기술로 구현된 에이전트는 외부와의 상호 작용을 통해 기존에 해결할 수 없었던 복잡하고 어려운 문제를 해결하는 데 활용된다.
성취기준	<p>[9정04-01] 인공지능의 개념과 특성을 설명하고 인공지능 소프트웨어를 구별한다.</p> <p>[9정04-04] 인공지능 시스템으로 해결 가능한 문제를 발견하고, 문제 해결에 적합한 인공지능 시스템을 적용한다.</p>
성취기준 해설	<p>[9정04-01] 인공지능의 기초적인 개념을 이해하고 모델, 학습, 데이터 등 인공지능 시스템이 구성되는 원리와 문제를 해결하는 과정에 대해 설명할 수 있어야 한다. 이러한 이해를 기반으로 소프트웨어가 문제를 해결할 때 인공지능 시스템을 사용하는 부분을 구체적인 방식으로 설명할 수 있어야 한다.</p> <p>[9정04-04] 인공지능 시스템을 적용할 수 있는 부분이 필요로 하는 성질과 특성을 파악하고, 이에 적합한 인공지능 소프트웨어를 선택하고 적용할 수 있어야 한다.</p>

내용 요 소	지식·이해	<ul style="list-style-type: none"> ● 인공지능의 개념과 특성 ● 인공지능 시스템
	과정·기능	<ul style="list-style-type: none"> ● 인공지능 소프트웨어 구별하기 ● 인공지능 시스템을 활용하여 해결할 수 있는 문제 발견하기 ● 인공지능 시스템을 선택하여 문제 해결하기
	가치·태도	<ul style="list-style-type: none"> ● 인공지능 시스템에서 적용 가능한 문제를 발견하는 자세



국어

영역	창작	
관련 교육과정 핵심 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> ● 쓰기는 언어를 비롯한 다양한 기호나 매체를 활용하여 인간의 생각과 감정을 글로 표현함으로써 의미를 구성하는 행위이다. ● 필자는 쓰기 과정에서 부딪히는 문제를 해결하기 위하여 적절한 쓰기 전략을 사용하여 글을 쓴다. 	
성취기준	<p>[9국03-06] 다양한 표현을 활용하여 자신의 생각과 느낌이 드러나는 글을 쓰고 독자와 공유한다.</p> <p>[9국03-07] 복합양식 자료를 활용하여 내용을 생성하고 글의 유형을 고려하여 내용을 조직하며 글을 쓴다.</p>	
성취기준 해설	<p>[9국03-06] 이 성취기준은 자신의 정서, 감정, 감정을 불러일으킬 수 있는 객관적 상관물과 감정이입을 배울 수 있는 글의 종류와 방법을 통해 자신의 생각과 느낌으로 타자와 연결될 수 있는 역량을 기르기 위해 설정되었다.</p> <p>[9국03-07] 이 성취기준은 글을 쓸 때 복합양식 자료를 활용하여 내용을 생성하고 글의 유형을 고려하여 내용을 조직하는 능력을 기르기 위해 설정하였다. 문자, 소리, 그림, 사진, 동영상 등이 결합된 복합양식 자료의 특징 및 유형 이해하기, 복합양식 자료를 활용하여 내용 생성하기, 글의 유형을 고려하여 내용 조직하기 등을 학습한다.</p>	
내용 요 소	지식·이해	<ul style="list-style-type: none"> ● 자신의 정서를 표현하는 글
	과정·기능	<ul style="list-style-type: none"> ● 복합양식 자료를 활용하여 내용 생성하기 ● 다양하게 표현하기
	가치·태도	<ul style="list-style-type: none"> ● 쓰기에 대한 성찰

가 성취기준 분석

☑ 2015와 2022의 음악과 교육과정 성취기준 비교

2015 개정 교육과정	2022 개정 교육과정
[9음01-03] 음악의 구성을 이해하여 주어진 조건에 따라 간단한 음악 작품을 만든다.	[9음03-01] 음악적 의도나 아이디어를 여러 매체나 방법에 적용하여 자기 주도적으로 창작한다.
[9음02-01] 중학교 1~3학년 수준의 음악 요소와 개념을 구별하여 표현한다.	[9음03-03] 음악의 요소와 특징을 활용하여 간단한 형식의 음악을 만든다.

- 2015 음악과 교육과정에서는 표현, 감상 영역에 부분적으로 속해 있던 창작이 2022 개정 교육과정에서는 영역으로 구성되었다. 따라서 2015 개정 교육과정의 성취기준 [9음01-03] ‘음악의 구성을 이해하며 주어진 조건에 따라 음악을 만든다.’라는 표현 영역의 성취기준은 2022 개정 교육과정의 창작 영역 성취기준 [9음03-01] ‘음악적 의도나 아이디어를 여러 매체나 방법에 적용하여 자기 주도적으로 창작한다.’와 연결될 수 있다. 2015 개정 교육과정의 감상 양역 성취기준인 [9음02-01] ‘중학교 1~3학년 수준의 음악 요소와 개념을 구별하여 표현한다.’라는 성취기준은 감상 영역에 포함되었던 음악의 지식·이해로 2022 개정 교육과정의 창작 영역 성취기준 [9음03-03] ‘음악의 요소와 특징을 활용하여 간단한 형식의 음악을 만든다’에 유연하게 적용할 수 있다.

☑ 내용 체계표의 범주 및 내용 요소와 성취기준과의 연계 분석

범주	내용 요소	성취기준
지식·이해	<ul style="list-style-type: none"> ● 간단한 형식의 음악 ● 의도 아이디어 ● 기보법, 음악 매체 	[9음03-01] 음악적 의도나 아이디어를 여러 매체나 방법에 적용하여 자기 주도적으로 창작한다.
과정·기능	<ul style="list-style-type: none"> ● 적용하여 창작하기 ● 조건에 따라 바꾸기 ● 연계하여 만들고 활용하기 	[9음03-03] 음악의 요소와 특징을 활용하여 간단한 형식의 음악을 만든다.
가치·태도	<ul style="list-style-type: none"> ● 자기 주도적인 태도 	

- 성취기준 [9음03-01]은 창작 영역에 해당하며, 지식·이해의 ‘의도나 아이디어, 매체’는 성취기준에 포함되어 있다.

- 성취기준 [9음03-01]의 적용하기, 창작하기는 창작 영역의 과정·기능 ‘적용하기, 창작하기’를 포함하고 있다.
- 성취기준 [9음03-01]의 ‘자기 주도적으로 창작한다’는 가치·태도 범주의 ‘자기주도적 태도’와 연결된다.
- 성취기준 [9음03-03]도 창작 영역이며, ‘음악의 요소와 특징’은 지식·이해 범주의 ‘간단한 형식, 의도와 아이디어’를 담고 있으며, ‘활용하여 ~ 만든다’는 과정·기능의 ‘연계하여 만들고 활용한다’와 연결된다.

나 교육과정 연계성 분석

☑ 내용 요소의 연계성 분석

범주	정보	음악	국어
지식·이해		간단한 형식의 음악 의도 아이디어	자신의 정서를 표현하는 글
과정·기능	인공지능 소프트웨어 구별하기 인공지능 시스템을 활용하여 해결할 수 있는 문제 발견하기 인공지능 시스템을 선택하여 문제 해결하기	적용하여 창작하기 조건에 따라 바꾸기	다양하게 표현하기 복합양식 자료를 활용하여 내용 생성하기
가치·태도	인공지능 시스템에서 적용 가능한 문제를 발견하는 자세	자기 주도적인 태도	쓰기에 대한 성찰

내용 체계표의 내용 요소를 중심으로 교과별 교육과정 연계성을 분석한 결과는 다음과 같다. 음악 교과의 지식·이해인 ‘간단한 형식의 음악과 의도 아이디어’ 그리고 과정·기능의 ‘적용하며 창작하기와 조건에 따라 바꾸기’는 정보 교과의 정보 교과의 과정·기능 범주의 내용 요소인 ‘인공지능 소프트웨어 구별하기, 인공지능 시스템을 활용하여 문제 발견하기, 인공지능 시스템을 적절하게 선택하여 문제를 해결하는 것’을 통해 음악 창작과 변형, 의도와 아이디어 실현에 도움을 받을 수 있다. 또한, 국어 교과의 지식·이해 ‘자신의 정서를 표현하는 글’과정·기능의 ‘다양하게 표현하기, 복합양식 자료를 활용하여 내용 생성하기’ 역시 자신의 감정이나 정서를 음악과 연결하고 이를 통해 가사를 생성할 수 있는 다양한 인공지능 소프트웨어의 탐색·선택·적용으로 확장될 수 있다는 점에서 내용 요소의 연계성이 나

타난다. 마지막으로 가치·태도 범주의 ‘인공지능 시스템에서 적용 가능한 문제를 발견하는 자세’는 음악의 ‘자기 주도적인 태도’와 국어의 ‘쓰기에 대한 성찰’과 같이 주도적인 태도와 성찰을 통해 인공지능 시스템에서 적용 가능한 문제를 발견할 수 있기에 연계성이 있다.

☑ 성취기준의 연계성 분석

정보	음악	국어
[9정04-04] 인공지능 시스템으로 해결 가능한 문제를 발견하고, 문제 해결에 적합한 인공지능 시스템을 적용한다.	[9음03-01] 음악적 의도나 아이디어를 여러 매체나 방법에 적용하여 자기 주도적으로 창작한다. [9음03-03] 음악의 요소와 특징을 활용하여 간단한 형식의 음악을 만든다.	[9국03-06] 다양한 표현을 활용하여 자신의 생각과 느낌이 드러나는 글을 쓰고 독자과 공유한다. [9국03-07] 복합양식 자료를 활용하여 내용을 생성하고 글의 유형을 고려하여 내용을 조직하며 글을 쓴다.

성취기준을 중심으로 교과별 교육과정 연계성을 분석한 결과는 다음과 같다. 음악과 창작 영역의 성취기준인 [9음03-01]과 [9음03-03] 그리고 국어과 쓰기 영역의 성취기준인 [9국03-06]과 [9국03-07]은 음악적 의도, 아이디어, 매체, 요소와 특징과 다양한 표현, 자신의 생각과 느낌, 복합양식 자료 활용 및 내용 생성과 같은 내용들이 음악 창작과 작사하기라는 음악적 활동을 중심으로 연결될 수 있다. 음악을 만들고 가사를 창작하는 활동은 정보 교과의 성취기준 [9정04-04]와 연결되며, 인공지능의 적용과 활용이 학습자들의 예술성과 창의성 증진에 도움을 줄 수 있음을 알려주기에, 음악과 가사의 창작에 인공지능이 어떠한 역할과 가치를 갖는지를 이해할 수 있도록 단원이 설계되어야 할 것이다.

다 단원의 핵심 아이디어 설정

☑ 단원의 핵심 아이디어

예술과 AI 기술을 연계하여 활용하는 것은 자신의 세계를 의미 있게 만든다.

☑ 관련 교육과정 핵심 아이디어

- 음악은 고유한 방식과 원리에 따라 인간의 무한한 상상과 가능성을 탐구하여 만들어 낸 것이다.

- 개인적 혹은 협력적 음악 창작은 인간의 감수성과 사회·문화적 배경에 따라 다양한 과정과 결과물로 나타난다.
- 인간은 생활 속에서 다양한 매체와 방법을 활용하여 자기 주도적으로 음악을 구성하고 기여한다.
- 쓰기는 언어를 비롯한 다양한 기호나 매체를 활용하여 인간의 생각과 감정을 글로 표현함으로써 의미를 구성하는 행위이다.
- 인공지능 기술로 구현된 에이전트는 외부와의 상호 작용을 통해 기존에 해결할 수 없었던 복잡하고 어려운 문제를 해결하는 데 활용된다.

☑ 단원의 핵심 아이디어 설정 이유

음악, 정보, 국어과 관련 교육과정 핵심 아이디어는 인간의 상상력, 생각과 감정 등이 언어와 음악 그리고 인공지능 기술로 구현된 에이전트와의 상호 작용 및 협업을 통해 다양한 과정과 창작물을 생성할 수 있으며, 이를 통해 삶에 의미를 부여할 수 있음을 말하고 있다. 따라서 예술(음악, 국어)과 AI(기술)가 어떻게 연결되고 확장되는지에 따라 삶에 의미와 가치가 달라질 수 있음을 단원의 핵심 아이디어에 담고자 하였다.

라 교육과정 기반 수업 설계 방향

2022 개정 교육과정은 삶과 학습을 스스로 이끌어가는 학습자 주도성과 깊이 있는 학습을 통해 학습자들이 자연스럽게 자신의 역량을 강화할 수 있도록 교과 내, 교과 간, 교과와 창의적 체험활동의 연계 및 통합을 추구하고 있다. 이에 본 단원은 학습자들이 흥미로워하는 음악 활동을 중심으로 기술과 예술의 관계를 탐색하고, 그 과정에서 삶과 예술에 기술을 어떻게 연결하고 활용할 수 있는지를 내면화할 수 있도록 음악, 정보, 국어 교과 간 통합을 시도하였다.

특히, 2007 개정 교육과정에서부터 개설된 정보 교과는 최근 AI 기술의 발달과 함께 학습자들의 디지털 지식과 기술을 함양할 수 있는 교과로 강조되고 있지만, 기술은 기술에 국한된 지식과 기능만으로 깊은 이해와 학습자 주도성을 끌어내기 어려울 수 있다. 이를 위하여, 음악과 가사(문학) 만들기를 중심으로 AI 프로그램을 활용하고 적용할 수 있도록 각 교과의 성취기준과 내용 체계를 분석하여, 수업 과정에 적절히 구성하고자 하였다. 수행과제는 “나의 음악 동료 AI”로, AI를 기계가 아닌 음악을 함께 만드는 동료로 여기고, 이를 통해 기계와의 협업과 공존의 의미를 음악 활동을 통해 체험할 수 있도록 하였다.

【 2단계 】 통합단원 목표 설정

통합단원명	AI와 함께 만들어가는 음악 세상	학년(군)	중학교
		차시	10

❖ 통합단원 설계의 방향

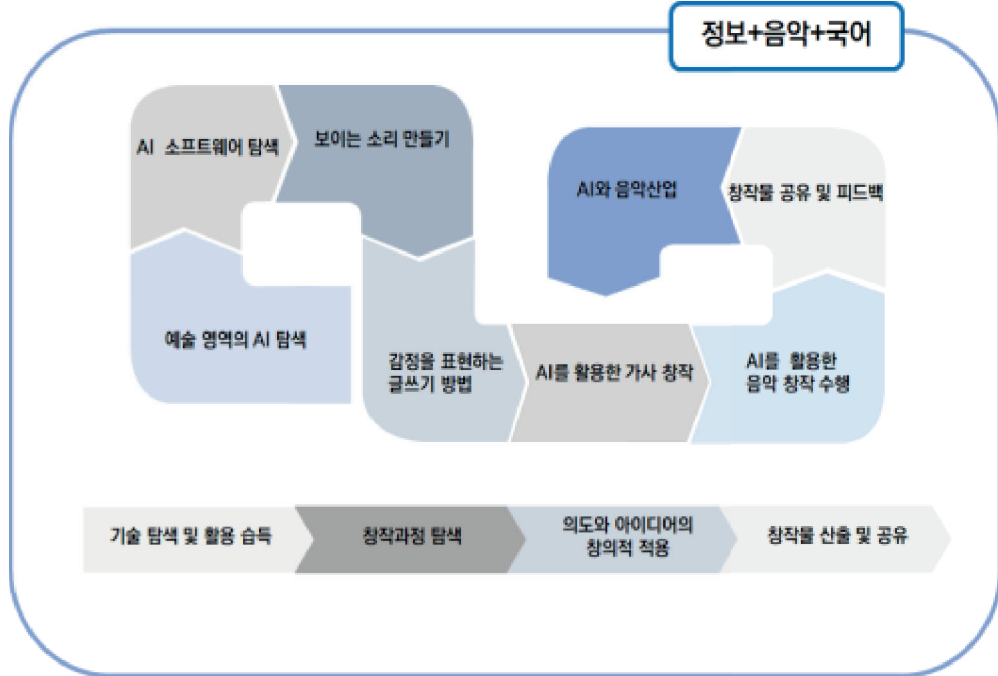
2022 개정 교육과정은 삶과 학습을 스스로 이끌어가는 학습자의 주도성과 깊이 있는 학습을 통해 역량을 확장할 수 있는 교과 내, 교과 간, 교과와 창의적 체험활동의 연계 및 통합을 강조하고 있다. 그러므로 학습자들의 삶과 연결되어 흥미를 일으킬 수 있는 학습 주제를 정하고, 각 교과의 학습요소와 개념이 유기적으로 연결되는 것이 필요하다.

통합단원명은 ‘AI와 함께 만들어가는 음악 세상’이다. 최근 ChatGPT를 비롯한 다양한 AI 도구들이 출연으로 AI 기술에 대한 지식과 습득이 요구되고 있는데, 단순한 기술의 습득이 아니라 기술을 의미 있게 만드는 교과와 연계될 때 AI의 교육적 역할과 가치는 더 잘 드러날 수 있을 것이다. 이에 ‘음악과 AI가 어느 지점에서 만날 수 있는지? AI를 통해 음악이 얼마나 창의적인 활동이 될 수 있는지? 음악에서 AI 기술의 습득과 가치가 어떻게 드러날 수 있는지? AI 기술과 음악을 통해 삶이 얼마나 의미 있을 수 있는지?’를 탐색할 수 있는 단원을 설계하였다.

수업 모형은 ‘AI와 음악으로 나의 세계를 의미 있게 만들기 위해서 어떻게 해야 하는가?’라는 탐구 질문 아래 정보, 음악, 국어 교과를 연계하였다. 10차시로 구성된 단원은 ‘AI 기술 탐색 및 활용 습득-창작 과정 탐색-의도와 아이디어 적용-창작물 산출과 공유’의 4단계로 이루어지며, 단계별로 다양한 AI 도구들을 경험하고 활용할 수 있도록 구성되었다. 창작은 음악의 시각화, 음악의 가사, 의도한 주제와 형식에 따른 음악 창작의 세 가지 측면에서 이루어질 수 있도록 하였으며, 음악의 내용과 형식이 점차 깊어지도록 설계하였다. 창작의 과정에 사용되는 AI Duet, Assisted Melody, Seeing music, Hook Theory와 같은 프로그램들은 창작 의도와 아이디어 구현, AI와의 상호작용을 통한 음악 학습의 촉진, 음악 창작의 다양한 측면을 경험하게 함으로써 교과를 유기적으로 연계하고, 학습자들의 창의적인 발상과 시도를 도울 것이다.

최종적으로 AI와 예술의 만남을 통해 학습자들은 기술 발달에 따른 사회 양상 및 예술의 변화와 발전을 논의할 수 있으며, 예술과 기술에 대한 가치와 의미를 내면화할 수 있을 것이다.

❖ 통합단원 설계의 틀



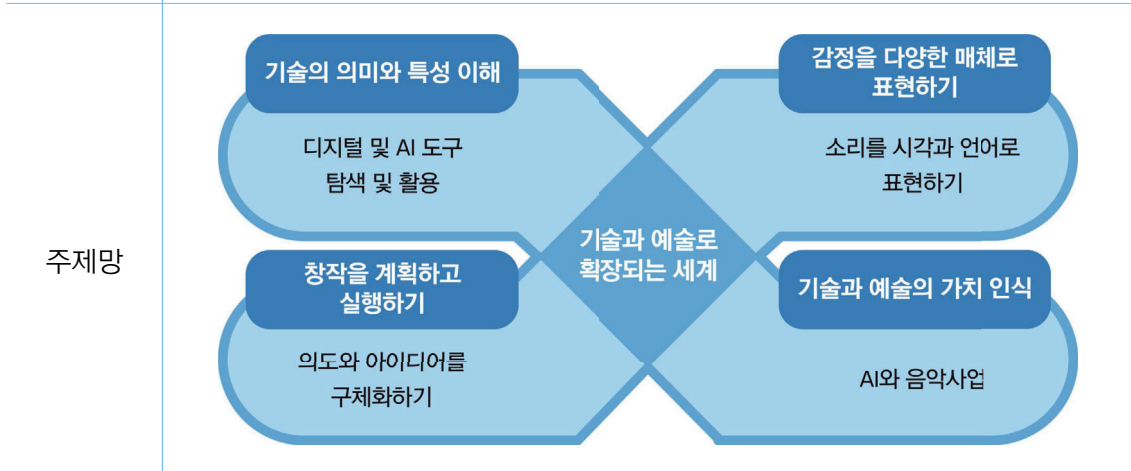
❖ 통합단원의 구조

통합의 유형	<input type="checkbox"/> 교과 내 통합(영역 간 통합) <input checked="" type="checkbox"/> 교과 및 창의적 체험활동 간 통합	
교육	교과	[교과명] 음악, 국어, 정보
과정	영역	[교과 영역] 음악(창작)/국어(쓰기)/정보(인공지능)
관련 교과의 성취기준 및 창의적 체험활동의 목표	교과 및 창의적 체험활동	성취기준(목표)
	음악	[9음03-01] 음악적 의도나 아이디어를 여러 매체나 방법에 적용하여 자기 주도적으로 창작한다. [9음03-03] 음악의 요소와 특징을 활용하여 간단한 형식의 음악을 만든다.
	국어	[9국03-06] 다양한 표현을 활용하여 자신의 생각과 느낌이 드러나는 글을 쓰고 독자와 공유한다. [9국03-07] 복합양식 자료를 활용하여 내용을 생성하고 글의 유형을 고려하여 내용을 조직하며 글을 쓴다.
	정보	[9정04-01] 인공지능의 개념과 특성을 설명하고 인공지능 소프트웨어를 구별한다. [9정04-04] 인공지능 시스템으로 해결 가능한 문제를 발견하고, 문제해결에 적합한 인공지능 시스템을 적용한다.
통합 요소	<input type="checkbox"/> 지식·이해 <input checked="" type="checkbox"/> 과정·기능 <input checked="" type="checkbox"/> 가치·태도	

교육과정 통합의 요소 추출	교과(영역)	음악	국어	정보
	지식·이해	<ul style="list-style-type: none"> ● 간단한 형식의 음악 ● 의도 아이디어 	<ul style="list-style-type: none"> ● 자신의 정서를 표현하는 글 	
	과정·기능	<ul style="list-style-type: none"> ● 적용하여 창작하기 ● 조건에 따라 바꾸기 	<ul style="list-style-type: none"> ● 다양하게 표현하기 ● 복합양식 자료를 활용하여 내용 생성하기 	<ul style="list-style-type: none"> ● 인공지능 소프트웨어 구별하기 ● 인공지능 시스템을 활용하여 해결할 수 있는 문제 발견하기 ● 인공지능 시스템을 선택하여 문제 해결하기
	가치·태도	<ul style="list-style-type: none"> ● 자기 주도적인 태도 	<ul style="list-style-type: none"> ● 쓰기에 대한 성찰 	<ul style="list-style-type: none"> ● 인공지능 시스템에서 적용 가능한 문제를 발견하는 자세
통합의 조직 중점	<input checked="" type="checkbox"/> 개념 <input checked="" type="checkbox"/> 주제 <input checked="" type="checkbox"/> 문제 <input checked="" type="checkbox"/> 기타()			공통개념 (주제, 문제) 기술과 예술

❖ 통합단원의 목표

통합단원 목표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 창작을 위한 다양한 AI 도구 탐색을 통해, AI 창작의 과정과 가치를 이해할 수 있다. 2. 도구의 기능과 용법을 습득하여, 예술의 창의적 과정에 참여할 수 있다. 3. 의도와 아이디어를 구현하기 위한 창작 계획을 세우고, 이를 통해 창의적인 음악작품을 만들 수 있다.
탐구 질문	나의 세계를 의미 있게 만들기 위해서 예술과 AI 기술을 어떻게 활용하고, 연결할 수 있는가?



3단계 통합단원 평가계획수립

통합단원 평가과제 개발

수행과제의 목표 진술하기	AI 도구와 함께 음악을 창작한다.
과제 수행자의 역할 정하기	당신은 인간 예술가다.
수행과제를 참관할 대상자 정하기	창의적이고 독창적인 작품을 찾아낼 수 있는 인간 비평가이다.
과제 수행의 상황 및 조건 진술하기	‘나의 음악 동료 AI’라는 주제로 음악 창작 콘테스트가 예정되어 있다. 디지털과 AI 기술을 잘 다루는 친구들, 음악을 좋아하는 친구들이 팀을 이루어 콘테스트에 참여하려 한다.
과제 수행 후의 학습성과 구체화하기	음악 창작에 적합한 디지털 및 AI 도구들을 이해하고 창의적으로 활용할 수 있다.
과제 수행의 성공 여부를 판별할 수 있는 준거 마련하기	음악 창작은 다음과 같은 요소가 포함되어야 한다. - 의도와 아이디어가 창작물에 구체화 되어야 한다. - 음악의 형식과 요소를 갖추고 있어야 한다. - 창작물에 담긴 의미를 설명할 수 있어야 한다. - 모둠원들과 협력하여 음악을 창작해야 한다.
평가과제 확정하기	OO 중학교에서는 ‘나의 음악 동료 AI’콘테스트를 위한 작품을 공모하고 있다. 기술활용을 통해 독창적이고 창의적인 음악을 만들어야 하며, 형식은 자유롭지만, 의도와 아이디어를 적절한 형식에 담아낼 수 있어야 한다. 콘테스트 작품은 2인 이상으로 팀을 구성하여, 학교 홈페이지에 출품한다.

통합단원(프로젝트 수행과제)에 대한 루브릭

내용 평가 요소		성취 수준		
		상	중	하
지식·이해	AI 이해하기	창작 의도와 아이디어를 소리의 요소와 형식으로 세밀하게 상상할 수 있으며, 적절한 AI 도구를 선택하고 활용하는 방법을 알고 있다.	창작 의도와 아이디어를 음악적으로 상상할 수 있으며, 적절한 AI 도구를 선택할 수 있다.	창작 의도와 아이디어가 있으며, AI 도구를 선택할 수 있다.
과정·기능	AI의 활용	적합한 AI를 활용하여 음악과 가사를 창작할 수 있으며, 이를 어쿠스틱 악기와 노래로 연주하며 기계와 음악의 협업을 수행할 수 있다.	AI를 활용하여 음악과 가사를 창작할 수 있으며, 이를 비슷하게 연주할 수 있다.	AI를 활용하여 음악과 가사를 창작할 수 있다.
가치·태도	AI와의 관계	창작의 과정에 참신한 아이디어와 방법을 적극적으로 제시하였으며, AI와의 협업을 통해 기술과 예술의 긴밀한 관계에서 오는 즐거움을 느꼈다.	창작의 과정에 아이디어를 제시하였으며, AI와의 협업을 통해 기술과 예술의 관계를 이해하였다.	창작의 과정에 참여하였다.

❖ 통합단원 평가 계획

✎ 교과 및 창의적 체험활동 평가 계획

교과 및 창의적 체험활동	평가내용	평가방법
정보	AI 창작 프로그램의 특징과 용법을 이해하고 활용하였는가?	팝 퀴즈
	소리를 시각과 언어로 표현하는 과정에 필요한 AI 프로그램을 적절히 선택하고, 이를 효과적으로 사용하였는가?	관찰 평가
	AI를 통해 예술이 얼마나 창의적인 활동이 될 수 있는지 이해하였는가?	자기성찰지
국어	자신의 경험을 개성적인 발상과 표현으로 구체화할 수 있는가?	동료 평가
	느껴지는 음악을 단어나 문장으로 표현할 수 있는가?	서술형 평가
	음악의 뉘앙스를 상징적 언어로 섬세하게 표현할 수 있는가?	지필 평가
음악	소리를 시각적 형상과 연결하여 상상하고 창의적인 음향으로 표현할 수 있는가?	실기 평가
	음악적 의도와 아이디어를 체계화하고 이를 구현하기 위한 계획을 세울 수 있는가?	관찰 평가
	다양한 시도와 반복을 통해 상상하는 음악을 창작하였는가?	수행 평가
	창작의 과정에 주도적으로 참여하고, 동료들의 비판이나 의견에 포용적 태도를 보였는가?	동료 및 관찰 평가

【 4단계 】 통합단원 교수학습계획

❖ 통합단원 지도 계획			
차시	학습 주제	교수·학습 활동	관련 교과 및 창의적 체험활동
1	AI와 예술 창작	예술 영역의 다양한 AI 소프트웨어 탐색하기 - AI의 개념과 특성을 설명하고, 구별하기 - AI의 창작 모형 - AI가 창작한 예술품들을 모둠별로 탐색하고 느낀 점을 토론하기	정보
2	Seeing Music 프로그램 활용	Seeing Music 프로그램 - 다양한 악기, 소리, 음색의 파형을 시각화로 경험하기 - 물체, 목소리, 악기와 파형을 연결하기 - 고른음과 시끄러운 음, 음색 등을 학습하기 - 모둠별로 어떠한 파형을 만들고 싶은지 토의 - 의도와 아이디어 모으기 - 보이는 음악 창작하기 - 의도와 산출물이 가장 잘 연결된 모둠 뽑기	정보·음악
3	AI와 함께 작사하기	강렬했던 감정을 느꼈던 경험을 글로 표현하기 - 경험을 발표하기 - 삶에서 느꼈던 다양한 감정과 느낌을 표현하는 단어들을 검색하기 - 객관적 상관물과 감정이입 - 반복법 - 시 쓰기	국어
4		Text to Song으로 짧은 가사 만들기 - 노래 스타일 선택 - 가수 선택: 성별에 따른 음역과 음색의 차이 구별하기 - 음악과 어울리는 가사 작성하기 - 짧게 만든 가사를 ChatGpt의 도움을 받아 다듬기 - 완성한 가사를 음악과 함께 개인 SNS에 업로드하기	음악·국어

5		A. I. Duet 프로그램 탐색하기 <ul style="list-style-type: none"> - '음악 생성하기'와 '생성된 음악 기보'의 두 가지 역할로 모둠원들을 나누어 음악 활동하기 - 생성된 음악의 요소와 특징 분석하기 - 어쿠스틱 악기를 활용하여 짝공과 음악으로 묻고 답하기 	
6	AI Duet 프로그램 활용	Assisted Melody 프로그램 탐색하기 <ul style="list-style-type: none"> - 바로크와 고전 시대의 음악 특징과 대표적인 작곡가들의 작곡 스타일 - 묻고 답하는 음악 감상: 하이든의 트럼펫 협주곡 1악장 - 4마디 16개의 음을 모둠원들이 상의하여 정하고, 정해진 음들을 오선보에 클릭하기 - 만들어진 화성을 통해 작곡가들의 스타일을 글이나 말로 표현하기 	음악
7		의도와 아이디어 <ul style="list-style-type: none"> - 자신이 만들고 싶은 음악의 주제, 장르, 길이, 분위기, 목적 등을 상세하게 계획하기 - 창작 단계에서 활용 가능한 AI 도구 탐색 및 선택하기 - Chat GPT를 활용하여 묻고 응답하는 코드 진행을 물어 보고, 이를 활용하여 8마디 음악 만들기 - 만든 음악과 어쿠스틱 악기로 중주하기 	
8	AI와 함께 음악 창작하기	AI 기반 음악 창작 <ul style="list-style-type: none"> - 의도하는 음악을 생성하기 위한 프롬프트 만들기 - 원하는 곡과 유사한 곡을 선택한 AI 프로그램으로 검색하기(소리, 그림, 문자 등이 결합한 복합 자료를 사용) - 생성한 음악의 수정 및 보완 - 음악에 어울리는 가사 창작 - AI가 생성한 음악을 재창작하기 위한 다양한 방법 논의하기 - 편집 프로그램을 활용하여 생성한 음악에 영상이나 사진과 넣어 편집하기 - 음악 콘테스트 출품 	음악·정보·국어
9		<ul style="list-style-type: none"> - 모둠별 창작한 곡의 배경, 의도, 아이디어를 설명하기 - AI와 함께 만든 8마디 창작곡을 모둠별로 어쿠스틱 악기로 중주하기 	

10	AI와 음악산업	AI 기술을 통해 예측한 미래의 음악 산업 <ul style="list-style-type: none"> - AI 기술이 음악 창작의 어떠한 부분에서 도움을 주고 있는지 조사하여 발표하기 - 모둠별로 음악 산업에서 활용되고 있는 AI 모델(플랫폼)을 탐색 - 음악 산업에서 어떠한 직업이 사라지고, 생겨날 것인지, 미래의 음악 산업에 관한 토론 및 발표 - AI 창작물에 대한 권리와 책임 논의 	정보·음악
----	----------	---	-------

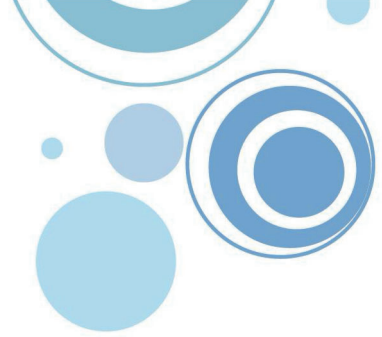
❖ 통합단원 지도 계획

📌 통합단원 지도상 유의점

AI 프로그램을 학생들의 디지털 매체에 미리 내려받도록 한다. 학급에서 보유한 교육용 스마트패드나 없는 경우 학생 개인의 휴대폰을 활용하도록 안내한다. 다양한 AI 프로그램의 탐색이나 활용으로 수업이 산만해질 수 있으므로 시간, 탐색 가능한 AI 프로그램의 종류 및 수를 교사가 목록화하여 안내한다.

교수·학습 설계			
학습주제	AI와 함께 작사하기	차시	4/10
		학습 장소	교실
핵심 아이디어	예술과 AI 기술을 연계하여 활용하는 것은 자신의 세계를 의미 있게 만든다.		
교수·학습 방법	<input checked="" type="checkbox"/> 협동학습 <input checked="" type="checkbox"/> 탐구학습 <input type="checkbox"/> 문제중심학습 <input checked="" type="checkbox"/> 토의·토론학습 <input type="checkbox"/> 프로젝트 학습 <input type="checkbox"/> 거꾸로 학습 <input type="checkbox"/> 블렌디드 러닝 <input type="checkbox"/> 기타()		

단계	교수·학습 활동
<도입>	<ul style="list-style-type: none"> ● 가수의 역할에 따른 음색과 음고의 차이 ● 음악에서 가사가 갖는 의미 탐색 ● 좋아하는 장르와 가수 소개
<활동1>	<ul style="list-style-type: none"> ● Text to song을 사용하여 다양한 장르, 음색, 기법 탐색 ● 자신이 좋아하는 노래 장르와 음색 결정
<활동2>	<ul style="list-style-type: none"> ● 모둠별로 음악을 정하고, 그 음악의 특징을 핸드폰으로 검색 ● 가사 작성을 위한 토의 ● ChatGpt를 이용해 가사 작성
<활동3>	<ul style="list-style-type: none"> ● Text to song에 가사를 넣어서 음악 생성 ● 가사와 음악이 맞지 않는 부분 수정 작업 ● 완성된 음악을 핸드폰으로 발표 ● 가사와 음악이 제일 어울리는 모둠 뽑기
정리	<ul style="list-style-type: none"> ● 음악에서 가사의 의미와 가치에 대해 느낀점 발표
평가 계획	과정 평가 모둠별 학습 활동 피드백 하기



교수·학습 설계			
학습주제	AI와 함께 음악 창작하기	차시	8/10
		학습 장소	음악실
핵심 아이디어	예술과 AI 기술을 연계하여 활용하는 것은 자신의 세계를 의미 있게 만든다.		
교수·학습 방법	<input checked="" type="checkbox"/> 협동학습 <input checked="" type="checkbox"/> 탐구학습 <input type="checkbox"/> 문제중심학습 <input checked="" type="checkbox"/> 토의·토론학습 <input type="checkbox"/> 프로젝트 학습 <input type="checkbox"/> 거꾸로 학습 <input type="checkbox"/> 블렌디드 러닝 <input type="checkbox"/> 기타()		

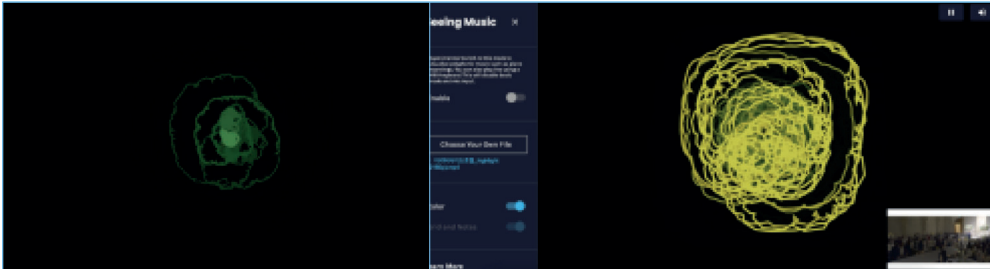
단계	교수·학습 활동
<도입>	<ul style="list-style-type: none"> ● AI 예술 창작과 프롬프트 역할의 중요성 소개 영상
<활동1>	<ul style="list-style-type: none"> ● 프롬프트 생성을 위한 토론과 탐색 ● 다양한 소리, 그림, 문자 등이 결합한 복합 자료를 AI 프로그램에 입력하여 24마디의 음악 생성
<활동2>	<ul style="list-style-type: none"> ● 생성된 음악에서 수정될 부분 논의: ‘마디, 리듬, 화성’ 등 수정될 부분을 음악적 요소와 연결하여 논의하기 ● 어떻게 수정해야 하는지를 음악의 전체적인 형식, 느낌, 표현 등에 기반하여 설명하기 ● 새로운 프롬프트 작성
<활동3>	<ul style="list-style-type: none"> ● 생성한 음악에 어울리는 가사를 작사하기 ● 작사 프로그램에 음악을 넣어서 어울리는 작사를 생성하기 ● 수정해야 할 부분들을 GhatGPT를 사용하여 다듬기
정리	<ul style="list-style-type: none"> ● 음악 창작을 위해 AI에게 던졌던 질문맵(map) 작성하기
평가 계획	<ul style="list-style-type: none"> ● 과정 평가 및 동료평가: 다양한 음악에 대한 검색을 바탕으로 구체적이고 창의적인 프롬프트와 음악 창작물을 만들었는가?



활동지

Seeing Music 프로그램으로 음악 만들기 가이드

☑ Seeing Music 프로그램을 활용하여 모둠별 창작하기



1. 다양한 악기, 목소리, 사물 소리로 파형을 경험하고, 소리와 파형이 어떻게 연결되나요?

* 마이크 사용 허용(모둠원들 목소리로 파형 경험)

2. 스타일(Melodic, Harmonic, Dynamic)과 각각의 스타일에 담긴 파형들을 경험한 후 파형 스타일을 선택하여 적으세요.

3. 고른음과 시끄러운 음, 높은음과 낮은음, 다양한 악기 소리에 따른 파형을 캡처하여 기록하세요.

4. 원하는 파형의 형태를 그려보세요. 파형을 나타낼 영상이나 음원 탐색하고 선택 후 업로드하여 의도와 산출물을 비교하기

5. 파형을 나타낼 영상이나 음원 탐색하고 선택 후 업로드하여 의도와 산출물의 결과를 비교하고 기록하기



수행과제 1

Text Song으로 짧은 가사 만들기

모둠원 :

1. 모둠원과 가사가 담아낼 주제를 정해보자.

● 주제 :

* 도움받은 (AI) 프로그램:

2. 창작을 위한 준비

● 곡의 제목	음악 제목 정하기
● 장르	pop voice, Bariton, Mezzo, Soprano...
● 음악에 맞는 가사 토론하기	주제와 알맞은 가사를 작성하기
● 가사 작성	음악에 적합한 가사를 한글로 작성 후 Chat GPT를 사용하여 영어로 번역하기
● 텍스트 입력후 노래 만들기	만들어진 노래와 가사 업로드 하기

3. 돌아보기

1) 음악의 구조와 가사가 적절하게 매치되었는가?

2) ChatGPT에게 도움받은 부분을 작성해보기

3) Text to Song 프로그램의 보완점



수행과제 2

AI와 함께 음악 창작하기

모듬원 :

1. 모듬원과 작품의 주제를 정하기

● 주제 :

* 선정 이유 :

2. 의도와 아이디어 작성하기

● 창작의 목적	
● 장르와 길이	
● AI 도구 탐색 및 선택	
● 8마디 음악에 사용할 화성	

3. 의도와 아이디어에 기반하여 ChatGPT 프롬프트 작성하기

.....

4. 생성한 음악의 수정 및 보완 사항에 대한 프롬프트 작성하기

.....

5. 생성한 음악에 어울리는 작사하기

* 작사에 도움을 준 AI 프로그램은?

6. AI가 생성한 음악을 재창작하는 방법

AI가 생성한 음악을 영상이나 사진과 함께 편집하기, 어쿠스틱 악기와 함께 협업하여 재창작하기, 창작한 가사를 노래하고 창작한 음악은 반주로 사용하기 등

7. AI와 나의 협업의 비법은?

8. 인상적이었던 참가자와 그 이유



활동지

미래의 음악 산업은 어떻게 변하게 될까?



음악 산업에서 활용되고 있는 AI 플랫폼 탐색하기

'우리 모두가 뽑은 가장 핫한 플랫폼은?' 그 이유는?



AI를 활용하여 창의적으로 음악 활동을 하기 위해서는 어떠한 역량이 필요할까?

다양한 AI 프로그램을 사용하고 활용하는 방법, 음악의 요소나 개념에 대한 이해...



음악 산업에서 어떤 직업이 사라지고, 어떤 직업이 뜰까?

AI 프롬프트, 뛰어난 연주자, 편집 기능과 AI를 잘 다루는 기술이 요구, AI 아티스트

MEMO



A series of horizontal blue dotted lines for writing, spanning the width of the page.



수업 설계
예시 VI

학습자 맞춤형 음악 수업-평가
삶을 노래하는 판소리

삶을 노래하는 판소리

1

수업 설계

판소리는 18세기 이래 전승되어 내려오는 우리나라의 고유한 공연 예술로 한 명의 창자가 고수의 북장단에 맞추어 소리, 아니리, 발림으로 이야기를 전달하는 극음악이다. 21세기에 들어 판소리는 확장을 거듭하고 있으며, 오늘날 판소리는 다양한 방식으로 변화가 시도되면서 대중적 인기를 얻고 있다. 판소리는 음악적 요소뿐만 아니라 문학적 요소와 연극적 요소를 고루 갖춘 복합적인 성격의 종합 예술로 우리 문화의 특성이 잘 반영되어 있어서 교육적 가치가 높은 갈래이다.

한편, 2022 개정 음악과 교육과정에서 교과 영역은 연주, 감상, 창작의 세 영역으로 구성되어 있는데, 판소리는 이 세 영역에 대하여 목소리와 소리북으로 연주하고, 판소리의 여러 대목을 감상하며 음악적 상상력을 바탕으로 떠올린 아이디어를 창작의 결과물로 구현해내는 등 다양한 활동에 적용될 수 있다.

이에 따라 본 단원은 2022 개정 음악과 교육과정에 기반하여 연주, 감상, 창작의 세 영역에서 판소리를 중심으로 다양한 음악 활동을 경험하고 종합적 관점에서 판소리를 이해하여 판소리의 문화적 가치를 인식하는 것에 중점을 두어 설계되었다. 또한 학습자의 정의적 영역과 인지적 영역의 분석, 학습 준비도, 흥미, 선호도 등의 반응을 통해 학습자 맞춤형 음악 수업-평가가 이루어지도록 하였다.

【 1단계 】 교육과정 분석하기

1. 단원의 이해

핵심 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> ● 개인적 혹은 협력적 음악 연주는 인간의 감수성과 사회·문화적 배경에 따라 다양한 행위 과정으로 나타난다. ● 개인적 혹은 협력적 음악 창작은 인간의 감수성과 사회·문화적 배경에 따라 다양한 과정과 결과물로 나타난다. ● 인간은 생활 속에서 다양한 음악 경험을 통해 미적 가치와 의미를 발견하고 공감한다. ● 인간은 생활 속에서 다양한 매체와 방법을 활용하여 자기 주도적으로 음악을 구성하며 기여한다.
------------	--

	지식·이해	과정·기능	가치·태도
내용요소	<ul style="list-style-type: none"> ● 음악 요소, 음악적 특징 ● 음악적 특징, 음악의 구성 ● 다양한 시대·사회·문화권의 음악 ● 기보법(오선보, 정간보 등), 음악 매체 ● 의도, 아이디어 	<ul style="list-style-type: none"> ● 발표하고 평가하기 ● 분석하고 파악하기 ● 적용하여 창작하기 ● 조건에 따라 바꾸기 	<ul style="list-style-type: none"> ● 자기 주도적인 태도
성취기준	<p>[9음01-02] 음악 요소와 음악적 특징을 살려 노래나 악기로 발표하고 평한다.</p> <p>[9음02-02] 다양한 시대와 문화권의 음악을 듣고 음악적 특징과 음악의 구성을 파악한다.</p> <p>[9음03-01] 음악적 의도나 아이디어를 여러 매체나 방법에 적용하여 자기 주도적으로 창작한다.</p> <p>[9음03-02] 오선보, 정간보 등의 기보법을 활용하여 조건에 따라 악곡의 일부를 바꾼다.</p>		
교육과정 연계성	역사	음악	국어
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">조선 사회의 변동</div> <p>[9역12-02] 조선 후기 문화에서 나타난 변화를 분석한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 조선 후기의 사회적·문화적 상황을 역사적 맥락에서 이해하고, 판소리의 유래와 역사 알기 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">연주, 감상, 창작</div> <p>본 단원 <삶을 노래하는 판소리></p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">쓰기, 문학</div> <p>[9국05-06] 자신의 경험을 개성적인 발상과 표현으로 형상화한다.</p> <p>[9국05-05] 작품에 반영된 사회·문화적 상황을 이해하며 작품을 감상한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 더듬 이해하기 ● 주제에 맞는 아니리와 노랫말 만들기

가 성취기준 분석

☑ 2015와 2022의 음악과 교육과정 성취기준 비교

2015 개정 교육과정	2022 개정 교육과정
[9음01-01] 악곡의 특징을 이해하며 개성 있게 노래 부르거나 악기로 연주한다.	[9음01-02] 음악 요소와 음악적 특징을 살려 노래나 악기로 발표하고 평한다.
[9음02-03] 음악을 듣고 역사·문화적 배경 속에서 음악의 특징을 설명한다.	[9음02-02] 다양한 시대와 문화권의 음악을 듣고 음악적 특징과 음악의 구성을 파악한다.
	[9음03-01] 음악적 의도나 아이디어를 여러 매체나 방법에 적용하여 자기 주도적으로 창작한다.
	[9음03-02] 오선보, 정간보 등의 기보법을 활용하여 조건에 따라 악곡의 일부를 바꾼다.

- 2022 개정 음악과 교육과정의 성취기준 [9음01-02]는 연주 영역에 속하며, 2015 개정 교육과정에서 표현 영역에 속하는 성취기준 [9음01-01]과 연계성을 보인다. 두 성취기준을 비교했을 때 2015 개정 [9음01-01]의 ‘악곡의 특징 이해하기’와 2022 개정 [9음01-02]의 ‘음악 요소와 음악적 특징 살리기’, 2015 개정 [9음01-01]의 ‘노래 부르거나 악기로 연주하기’와 2022 개정 [9음01-02]의 ‘노래나 악기로 발표하고 평하기’가 내용상 연계성을 갖고 있는데, 2022 개정 교육과정에서는 발표한 후 평하는 활동까지 나아가고 있어 주목된다.
- 2022 개정 음악과 교육과정의 성취기준 [9음02-02]와 2015 개정 음악과 교육과정의 성취기준 [9음02-03]은 감상 영역에 포함되는 성취기준이다. 두 성취기준은 밀접한 관련성을 보이고 있으며 2015 개정 [9음02-03]의 ‘역사·문화적 배경 속에서 음악 듣기’와 2022 개정 [9음02-02]의 ‘다양한 시대와 문화권의 음악 듣기’, 2015 개정 [9음02-03]의 ‘음악의 특징 설명하기’와 2022 개정 [9음02-02]의 ‘음악적 특징과 음악의 구성 파악하기’가 서로 연계성을 갖는다.
- 2022 개정 음악과 교육과정은 표현 영역의 내용을 연주와 창작 영역으로 분리하고 창작 영역을 강조하고 있어 주목된다. 2022 개정 교육과정의 성취기준 [9음03-01], [9음03-02]의 경우 신설된 창작 영역과 관련된 것으로 2015 개정 교육과정과는 직접적인 연계성을 갖고 있지 않아 비교가 어렵다.

☑ 내용 체계표의 범주 및 내용 요소와 성취기준과의 연계 분석

범주	내용 요소	성취기준	영역
지식·이해	● 음악 요소, 음악적 특징	[9음01-02] 음악 요소와 음악적 특징 을 살려 노래나 악기로 발표하고 평한다.	연주
과정·기능	● 발표하고 평하기		
가치·태도			
지식·이해	● 다양한 시대·사회·문화권의 음악 ● 음악적 특징, 음악의 구성	[9음02-02] 다양한 시대와 문화권의 음악 을 듣고 음악적 특징과 음악의 구성 을 파악한다.	감상
과정·기능	● 분석하고 파악하기		
가치·태도			
지식·이해	● 의도, 아이디어 ● 음악 매체	[9음03-01] 음악적 의도나 아이디어 를 여러 매체 나 방법에 적용하여 자기 주도적으로 창작한다.	창작
과정·기능	● 적용하여 창작하기		
가치·태도	● 자기 주도적인 태도		
지식·이해	● 기보법(오선보, 정간보 등)	[9음03-02] 오선보, 정간보 등의 기보법 을 활용하여 조건에 따라 악곡의 일부를 바꾼다.	
과정·기능	● 조건에 따라 바꾸기		
가치·태도			

- 성취기준 [9음01-02]는 연주 영역에 해당하며, ‘음악 요소, 음악적 특징’은 내용 체계표의 [지식·이해]의 범주에 속한다. 해당 내용 요소는 성취기준 [9음01-02]에서 연주 활동 중 악곡에 드러나는 ‘음악 요소, 음악적 특징’을 살려 노래나 악기로 발표하고 평하는 것으로 연결되며 구체화 되었고, ‘발표하고 평하기’라는 내용 요소는 [과정·기능]의 범주에 속한다.
- 성취기준 [9음02-02]는 감상 영역에 해당하며, ‘다양한 시대·사회·문화권의 음악’, ‘음악적 특징· 음악의 구성’의 내용 요소는 [지식·이해]의 범주에 속한다. 이 성취기준은 [지식·이해]의 범주에 속하는 내용 요소에 대한 이해를 바탕으로 시대별·문화권별 음악의 특징과 음악의 구성을 분석하고 파악하는 [과정·기능]의 범주로 연결된다.
- 성취기준 [9음03-01]은 창작 영역에 해당되며, [지식·이해], [과정·기능], [가치·태도]의 3가지 범주에 해당되는 내용 요소를 갖추고 있어서 주목된다. [지식·이해]의 범주에는 ‘음악적 의도, 아이디어’, ‘음악 매체’가 속하고, [과정·기능]에는

‘적용하여 창작하기’가 속하며, [가치·태도]의 범주에는 ‘자기 주도적인 태도’가 포함된다. 특히 이 성취기준은 창작 활동을 할 때 [가치·태도]의 범주에 속하는 내용 요소 ‘자기 주도적인 태도’를 강조함으로써 주도성을 가지고 스스로 계획하여 창작하는 데 중점을 두고 있어 특징적이라 할 수 있다.

- 성취기준 [9음03-02]는 창작 영역에 해당되며, [지식·이해]의 범주에 ‘오선보, 정간보 등의 기보법’과 같은 내용 요소가 속하고, [과정·기능]의 범주에는 ‘조건에 따라 바꾸기’라는 내용 요소가 포함된다. 이때 ‘조건에 따라 바꾸기’라는 내용 요소는 악곡의 일부를 바꾸는 것으로 구체화 된다.

나 교육과정 연계성 분석

☑ 내용 요소의 연계성 분석

3~4학년군	5~6학년군	중학교 음악
<ul style="list-style-type: none"> ● 기초적인 음악 요소 ● 음악적 특징 ● 다양한 종류의 음악 ● 간단한 악보 ● 느낌, 상상 	<ul style="list-style-type: none"> ● 음악 요소 ● 음악적 특징, 음악의 간단한 구성 ● 다양한 종류와 문화권의 음악 ● 기초적인 기보, 음악 매체 ● 느낌, 아이디어 	<ul style="list-style-type: none"> ● 음악 요소, 음악적 특징 ● 음악적 특징, 음악의 구성 ● 다양한 시대·사회·문화권의 음악 ● 기보법(오선보, 정간보 등), 음악 매체 ● 의도, 아이디어
<ul style="list-style-type: none"> ● 발표하고 이야기하기 ● 탐색하고 발견하기 ● 즉흥적으로 표현하기 ● 부분적으로 바꾸기 	<ul style="list-style-type: none"> ● 발표하고 돌아보기 ● 인식하고 구별하기 ● 떠올리며 표현하기 ● 간단한 조건에 따라 바꾸기 	<ul style="list-style-type: none"> ● 발표하고 평가하기 ● 분석하고 파악하기 ● 적용하여 창작하기 ● 조건에 따라 바꾸기
<ul style="list-style-type: none"> ● 음악에 대한 흥미 	<ul style="list-style-type: none"> ● 음악에 대한 자신감 	<ul style="list-style-type: none"> ● 자기 주도적인 태도

내용 체계표의 내용 요소가 학년군별, 학교급별로 교육과정상 어떠한 연계성을 갖는지 분석한 결과는 다음과 같다. 내용 요소는 연주, 감상, 창작의 세 영역에서 [지식·이해], [과정·기능], [가치·태도]의 범주를 중심으로 살펴보았다.

연주 영역 [지식·이해]에 속하는 3~4학년군의 ‘기초적인 음악 요소’는 5~6학년군에서 ‘음악 요소’로, 중학교에서 ‘음악 요소, 음악적 특징’으로 확대된다. 감상 영역 [지식·이해]에 속하는 3~4학년군의 ‘음악적 특징’은 5~6학년군에서 ‘음악적 특징, 음악의 간단한 구성’으로, 중학교에서 ‘음악적 특징, 음악의 구성’으로 확대되며, 3~4학년군의 ‘다양한 종류의 음악’은 5~6학년군에서 ‘다양한 종류와 문화권의 음

악'으로, 중학교에서 '다양한 시대·사회·문화권의 음악'으로 그 범위가 확장된다. 창작 영역 [지식·이해]에 속하는 3~4학년군의 '간단한 악보'는 5~6학년군에서 '기초적인 기보, 음악 매체'로, 중학교에서 '기보법(오선보, 정간보 등), 음악 매체'로 내용적 지식이 심화된다.

연주 영역 [과정·기능]에 속하는 3~4학년군의 '발표하고 이야기하기'는 5~6학년군에서 '발표하고 돌아보기', 중학교에서 '발표하고 평가하기'로 확장되며 발표 과정을 스스로 돌아보고 서로 평가하면서 성찰하는 데 중점을 두고 있다. 감상 영역 [과정·기능]에 속하는 3~4학년군의 '탐색하고 발견하기'는 5~6학년군에서 '인식하고 구별하기', 중학교에서 '분석하고 파악하기'로 심화되어 연계성을 보이고 있다. 창작 영역 [과정·기능]에 속하는 3~4학년군의 '즉흥적으로 표현하기'는 5~6학년군에서 '떠올리며 표현하기'로, 중학교에서 '적용하여 창작하기'로 확대되고, 3~4학년군의 '부분적으로 바꾸기'는 5~6학년군에서 '간단한 조건에 따라 바꾸기'로, 중학교에서 '조건에 따라 바꾸기'로 심화된다.

창작 영역 [가치·태도]에 속하는 3~4학년군의 '음악에 대한 흥미'는 5~6학년군에서 '음악에 대한 자신감'으로, 중학교에서 '자기 주도적인 태도'로 점차 확장되는 양상을 띤다.

☑ 성취기준의 연계성 분석

3~4학년군	5~6학년군	중학교 음악
[4음01-02] 기초적인 음악 요소를 살려 노래 부르거나 악기로 연주하고 느낌을 이야기한다.	[6음01-02] 음악 요소를 살려 노래나 악기로 발표하고 과정을 돌아본다.	[9음01-02] 음악 요소와 음악적 특징을 살려 노래나 악기로 발표하고 평한다.
[4음02-02] 다양한 음악을 듣고 음악적 특징을 발견한다.	[6음02-02] 다양한 문화권의 음악을 듣고 음악적 특징과 음악의 간단한 구성을 인식한다.	[9음02-02] 다양한 시대와 문화권의 음악을 듣고 음악적 특징과 음악의 구성을 파악한다.
[4음03-01] 느낌과 상상을 즉흥적으로 표현하며 음악에 대한 흥미를 갖는다.	[6음03-01] 느낌과 아이디어를 떠올려 여러 매체나 방법으로 자신감 있게 표현한다.	[9음03-01] 음악적 의도나 아이디어를 여러 매체나 방법에 적용하여 자기 주도적으로 창작한다.
[4음03-02] 악곡의 일부를 바꾸어 표현하고 간단한 악보로 나타낸다.	[6음03-02] 기초적인 기보를 활용하여 간단한 조건에 따라 악곡의 일부를 바꾼다.	[9음03-02] 오선보, 정간보 등의 기보법을 활용하여 조건에 따라 악곡의 일부를 바꾼다.

영역별 성취기준을 중심으로 학년군별, 학교급별 교육과정의 연계성을 분석한 결과는 다음과 같다. 연주 영역의 성취기준인 [4음01-02], [6음01-02], [9음01-02]는 [지식·이해]의 측면에서 ‘기초적인 음악 요소’ → ‘음악 요소’ → ‘음악 요소와 음악적 특징’으로 확장되고, [과정·기능]의 측면에서는 ‘노래 부르거나 악기 연주하고 느낌 이야기하기’ → ‘노래나 악기로 발표하고 과정 돌아보기’ → ‘노래나 악기로 발표하고 평가하기’로 확대된다.

감상 영역의 성취기준인 [4음02-02], [6음02-02], [9음02-02]는 [지식·이해]의 측면에서 ‘다양한 음악’ → ‘다양한 문화권의 음악’ → ‘다양한 시대와 문화권의 음악’, ‘음악적 특징’ → ‘음악적 특징과 음악의 간단한 구성’ → ‘음악적 특징과 음악의 구성’으로 확장되고, [과정·기능]의 측면에서는 ‘발견하기’ → ‘인식하기’ → ‘파악하기’로 심화되는 양상을 띤다.

한편, 창작 영역의 성취기준인 [4음03-01], [6음03-01], [9음03-01]은 [지식·이해], [과정·기능], [가치·태도]의 내용 요소를 갖추고 있어 주목된다. [4음03-01], [6음03-01], [9음03-01]은 [지식·이해]의 측면에서 ‘느낌과 상상’ → ‘느낌과 아이디어’ → ‘음악적 의도나 아이디어’로 확대되고, [과정·기능]의 측면에서는 ‘즉흥적으로 표현하기’ → ‘떠올리며 표현하기’ → ‘적용하여 창작하기’로 연결되며 [가치·태도]의 측면에서는 ‘음악에 대한 흥미’ → ‘음악에 대한 자신감’ → ‘자기 주도적인 태도’로 발전적인 단계를 보인다.

창작 영역의 성취기준 [4음03-02], [6음03-02], [9음03-02]는 [지식·이해]의 측면에서 ‘간단한 악보’ → ‘기초적인 기보’ → ‘오선보, 정간보 등의 기보법’으로 내용적 지식이 심화되고, [과정·기능]의 측면에서는 ‘부분적으로 바꾸기’ → ‘간단한 조건에 따라 바꾸기’ → ‘조건에 따라 바꾸기’로 확장된다.

역사	음악	국어
[9역12-02] 조선 후기 문화에서 나타난 변화를 분석한다.	[9음01-02] 음악 요소와 음악적 특징을 살려 노래나 악기로 발표하고 평한다. [9음02-02] 다양한 시대와 문화권의 음악을 듣고 음악적 특징과 음악의 구성을 파악한다. [9음03-01] 음악적 의도나 아이디어를 여러 매체나 방법에 적용하여 자기 주도적으로 창작한다. [9음03-02] 오선보, 정간보 등의 기보법을 활용하여 조건에 따라 악곡의 일부를 바꾼다.	[9국05-05] 작품에 반영된 사회·문화적 상황을 이해하며 작품을 감상한다. [9국05-06] 자신의 경험을 개성적인 발상과 표현으로 형상화한다.

2022 개정 음악과 교육과정의 성취기준을 중심으로 교과별 교육과정의 연계성을 분석한 결과는 다음과 같다. 역사과의 성취기준인 [9역12-02]는 조선 후기의 사회적·문화적 상황을 역사적 맥락에서 이해하고 조선 후기를 대표하는 음악 장르인 판소리의 유래나 역사를 음악 문화적 측면에서 살펴볼 수 있다는 점에서 음악과 성취기준 [9음02-02]와 연계성을 갖는다. 국어과 성취기준인 [9국05-05]는 판소리계 소설과 관련하여 춘향가, 심청가 등의 판소리에 반영된 사회·문화적 상황을 문학적 측면에서 살펴볼 수 있어 음악과 성취기준 [9음02-02]와 밀접한 관련성을 갖는다. 한편, 국어과 성취기준인 [9국05-06]은 학습자가 자신의 삶의 경험을 창의적으로 표현할 수 있도록 하기 위해 설정된 것으로 판소리의 아니리나 노랫말을 만드는 활동과 연결될 수 있다. 따라서 이 성취기준은 음악과 창작 영역의 성취기준인 [9음03-01], [9음03-02]와 연계성을 갖는다.

다 단원의 핵심 아이디어 설정

☑ 단원의 핵심 아이디어

- 개인적 혹은 협력적 음악 연주와 창작은 인간의 감수성과 사회·문화적 배경에 따라 다양한 과정과 결과물로 나타난다.
- 인간은 생활 속에서 다양한 음악 경험을 통해 미적 가치와 의미를 발견하고 공감하며, 다양한 매체와 방법을 활용하여 자기 주도적으로 창작 활동을 계획하고 음악을 구성하여 기여한다.

☑ 단원의 핵심 아이디어 설정 이유

본 단원에서는 2022 개정 음악과 교육과정에 따라 연주, 감상, 창작의 세 영역에서 판소리를 중심으로 다양한 활동을 경험하고 종합적 관점에서 판소리를 이해하여 판소리의 문화적 가치를 인식하는 것에 중점을 두었다. 이와 연계하여 학습자가 판소리를 중심으로 다양한 음악 표현 및 감상, 창작 활동을 통해 표현력과 공감력을 길러 사회와 문화 속에서 음악이 지니는 가치와 의미를 확장시키고, 삶과 밀접한 공동체의 음악 문화를 경험함으로써 사회와 문화를 통찰하고 소통할 수 있는 안목을 형성하여 문화의 계승과 사회의 발전을 이끌어낼 수 있도록 단원의 핵심 아이디어를 설정하였다.

라 교육과정 기반 수업 설계 방향

2022 개정 음악과 교육과정의 내용 요소 중 [과정·기능]의 측면에서 본 단원과 관련된 부분을 추출하면 ‘발표하고 평가하기’, ‘분석하고 파악하기’, ‘적용하여 창작하기’, ‘조건에 따라 바꾸기’와 같다. 이를 통해 2022 개정 음악과 교육과정의 경우 2009 개정·2015 개정 음악과 교육과정과 비교했을 때 연주 활동에 대한 성찰과 음악 창작 능력을 함양하는 것에 주안점을 두고 있다는 것을 알 수 있다.

따라서 본 단원은 다음과 같이 설계하고자 한다. 먼저 도상 자료를 활용하여 판소리의 특징 및 구성 요소 등을 파악할 수 있도록 하고, 타 교과(역사, 국어)와 연계하여 여러 판소리를 감상할 때 음악의 사회·문화적 배경을 이해함으로써 판소리의 문화적 가치를 인식할 수 있도록 한다.

다음으로 흥보가, 춘향가, 수궁가와 같은 전통 판소리의 주요 대목과 여러 창작 판소리를 중심으로 먼저 판소리 부르기, 소리북으로 장단 연주하기, 발림으로 신체 표현하기와 같은 연주 활동을 통해 학생들이 판소리에 드러나는 음악적 특성을 살려 연주하고, 자신들의 연주 활동을 돌아보며 다양한 관점에서 서로 평해봄으로써 음악으로 소통하는데 주안점을 두고자 하였다.


마지막으로 다양한 매체와 방법을 활용하여 조건에 따라 판소리의 일부를 바꾸거나 음악적 의도와 아이디어를 바탕으로 창의적으로 이야기를 바꾸어 쓰는 등 창작 활동을 통해 음악적 상상력과 창의성을 기르고 자기 주도적으로 계획하여 음악을 창작할 수 있도록 하였다.


【 2단계 】 학습자 분석 및 단원 설계 하기




2. 학습자 분석 및 단원 설계																
주요 과정	내용															
학습자 특성	<table border="1"> <tr> <td>정의적 영역</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ● 내재적 동기 부여(높음) ● 학습 태도 및 학습 습관(자기 주도성, 지속성 높음) ● 교과 효능감(높음) ● 교과 흥미(높음) </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ● 우리나라 고유의 음악 문화유산에 관심이 많음. ● 노래를 부르거나 악기를 연주하고 신체로 표현하는 활동 중심의 수업을 선호함. ● 자기 주도적으로 계획하여 음악을 창작할 수 있는 소양을 갖추었음. ● 음악과 관련된 지적 호기심이 풍부함. </td> </tr> <tr> <td>인지적 영역</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ● 교과 이해도(높음) ● 교과 내용 기억 정도(높음) </td> <td> <다루기 용이한 음악적 지식> <ul style="list-style-type: none"> ● 조선 후기 사회·문화적 배경을 통한 판소리의 유래와 역사 ● 소리판의 구성 및 판소리의 연행 요소 ● 판소리의 음악적 특징 ● 역대 판소리 명창과 더늠 </td> </tr> </table>	정의적 영역	<ul style="list-style-type: none"> ● 내재적 동기 부여(높음) ● 학습 태도 및 학습 습관(자기 주도성, 지속성 높음) ● 교과 효능감(높음) ● 교과 흥미(높음) 	<ul style="list-style-type: none"> ● 우리나라 고유의 음악 문화유산에 관심이 많음. ● 노래를 부르거나 악기를 연주하고 신체로 표현하는 활동 중심의 수업을 선호함. ● 자기 주도적으로 계획하여 음악을 창작할 수 있는 소양을 갖추었음. ● 음악과 관련된 지적 호기심이 풍부함. 	인지적 영역	<ul style="list-style-type: none"> ● 교과 이해도(높음) ● 교과 내용 기억 정도(높음) 	<다루기 용이한 음악적 지식> <ul style="list-style-type: none"> ● 조선 후기 사회·문화적 배경을 통한 판소리의 유래와 역사 ● 소리판의 구성 및 판소리의 연행 요소 ● 판소리의 음악적 특징 ● 역대 판소리 명창과 더늠 									
	정의적 영역	<ul style="list-style-type: none"> ● 내재적 동기 부여(높음) ● 학습 태도 및 학습 습관(자기 주도성, 지속성 높음) ● 교과 효능감(높음) ● 교과 흥미(높음) 	<ul style="list-style-type: none"> ● 우리나라 고유의 음악 문화유산에 관심이 많음. ● 노래를 부르거나 악기를 연주하고 신체로 표현하는 활동 중심의 수업을 선호함. ● 자기 주도적으로 계획하여 음악을 창작할 수 있는 소양을 갖추었음. ● 음악과 관련된 지적 호기심이 풍부함. 													
인지적 영역	<ul style="list-style-type: none"> ● 교과 이해도(높음) ● 교과 내용 기억 정도(높음) 	<다루기 용이한 음악적 지식> <ul style="list-style-type: none"> ● 조선 후기 사회·문화적 배경을 통한 판소리의 유래와 역사 ● 소리판의 구성 및 판소리의 연행 요소 ● 판소리의 음악적 특징 ● 역대 판소리 명창과 더늠 														
반영	<input checked="" type="checkbox"/> 학습 수준(준비도) <input checked="" type="checkbox"/> 흥미 <input checked="" type="checkbox"/> 선호하는 학습 방식															
단원 학습 조정	<input checked="" type="checkbox"/> 학습 내용 <input checked="" type="checkbox"/> 학습 과정(학습방법, 모둠 편성, 시간 등) <input checked="" type="checkbox"/> 학습 결과물 <input checked="" type="checkbox"/> 학습 환경															
평가	<table border="1"> <thead> <tr> <th>차시</th> <th>평가 내용</th> <th>평가 방법</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1-3</td> <td>판소리 공연문화 이해하기</td> <td>서·논술형 평가, 실음 지필평가, 포트폴리오 평가</td> </tr> <tr> <td>4-8</td> <td>판소리 한 대목 익혀서 발표하기</td> <td>실기평가(관찰평가), 자기평가, 동료평가</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>판소리 재해석하기</td> <td>토론평가(자기평가, 관찰평가)</td> </tr> <tr> <td>10-12</td> <td>판소리 한 대목 만들어 발표하기</td> <td>구술평가, 프로젝트 평가</td> </tr> </tbody> </table>	차시	평가 내용	평가 방법	1-3	판소리 공연문화 이해하기	서·논술형 평가, 실음 지필평가, 포트폴리오 평가	4-8	판소리 한 대목 익혀서 발표하기	실기평가(관찰평가), 자기평가, 동료평가	9	판소리 재해석하기	토론평가(자기평가, 관찰평가)	10-12	판소리 한 대목 만들어 발표하기	구술평가, 프로젝트 평가
차시	평가 내용	평가 방법														
1-3	판소리 공연문화 이해하기	서·논술형 평가, 실음 지필평가, 포트폴리오 평가														
4-8	판소리 한 대목 익혀서 발표하기	실기평가(관찰평가), 자기평가, 동료평가														
9	판소리 재해석하기	토론평가(자기평가, 관찰평가)														
10-12	판소리 한 대목 만들어 발표하기	구술평가, 프로젝트 평가														
수업차시	12차시															

3단계 학습자 맞춤형 교수학습 계획하기

3. 학습자 맞춤형 수업 계획		
차시	주요 수업내용 및 방법	준비사항
1	<p><input checked="" type="checkbox"/> 주제: 판소리 공연문화 이해하기①</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 소리판의 구성 및 판소리의 연행 요소 이해하기 <ul style="list-style-type: none"> - 도상 자료(평양도, 회춘례도, 기산 풍속도 등)를 활용하여 소리판의 구성(소리꾼, 고수, 청중) 및 판소리의 연행 요소(소리, 아니리, 발림, 추임새) 파악하기 (퀴즈로 확인) ● 조선 후기 사회·문화적 배경을 통한 판소리의 유래와 역사 이해하기 <ul style="list-style-type: none"> - 판소리의 유래인 창우집단 광대소리 기원설 알아보기 - 송만재의 ‘관우희(觀優戲)’를 통해 문희연 속 판소리 공연 장면 살펴보기 - 19세기 전기·후기 8명창, 20세기 근대 5명창 알아보기 ● 학습자에 대한 피드백 시기 및 내용 <ul style="list-style-type: none"> - 서·논술형 평가를 통해 ‘지식·이해’ 부분 평가 ● 성취수준을 판별할 수 있는 관찰 가능한 증거 <ul style="list-style-type: none"> - 판소리의 연행 요소 및 소리꾼, 고수, 청중의 역할에 대해 정확하게 서술함. - 판소리의 유래와 역사에 대해 서술할 때 1가지 이상의 자료를 제시함. 	<ul style="list-style-type: none"> ● 도상 자료 활용 ● 국어, 역사 교과 연계 (문학작품, 과거 급제자 자축 연회문화) ● 퀴즈앤(quizn) 활용 ● 서·논술형 평가
2	<p><input checked="" type="checkbox"/> 주제: 판소리 공연문화 이해하기②</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 더늠 이해하기 <ul style="list-style-type: none"> - 더늠의 개념 이해하기 - <탄세단가>, <별춘향전>을 통한 역대 판소리 명창들의 더늠에 대한 문화적 기록 일부 확인하기 - 양반 가문 출신 비가비 광대 권삼득의 일화 및 권삼득의 더늠 대목 조사하기 ● 판소리의 음악적 특징 이해하기 <ul style="list-style-type: none"> - 전기 8명창 중 한 명인 권삼득의 더늠 <흥보가> 중 ‘제비 몰러 나가는 대목’을 감상하고 음악적 특징 파악하기 	<ul style="list-style-type: none"> ● 국어 교과 연계(문학작품, 더늠) ● 마인드맵(Mindmap) 활용 ● 실음 지필평가(김창룡 창 권삼득제 ‘제비 몰러 나가는 대목’ 음원 활용)

	<ul style="list-style-type: none"> - 판소리의 구조, 장단과 악조, 붙임새를 파악하고 마인드맵으로 정리하기 ● 학습자에 대한 피드백 시기 및 내용 - 실음 지필평가를 통해 ‘과정·기능’의 측면에서 ‘분석하고 파악하기’ 부분의 평가 ● 성취수준을 판별할 수 있는 관찰 가능한 증거 - 음악을 듣고 악곡의 특징을 파악하여 찾아냄. 	
3	<ul style="list-style-type: none"> ☑ 주제: 판소리 공연문화 이해하기③ ● 판소리 관련 음악신문 제작하기 <ul style="list-style-type: none"> - 역사·문화적 배경, 관련 인물, 음악적 특징, 사건 또는 일화, 시각자료의 활용 등의 조건에 맞게 음악신문 제작하기 ● 학습자에 대한 피드백 시기 및 내용 <ul style="list-style-type: none"> - 포트폴리오 평가를 통한 피드백 제공 ● 성취수준을 판별할 수 있는 관찰 가능한 증거 <ul style="list-style-type: none"> - 정해진 시간 안에 모든 과제를 수행하고 포트폴리오를 제출함. 	<ul style="list-style-type: none"> ● 포트폴리오 평가
4-5	<ul style="list-style-type: none"> ☑ 주제: 판소리 한 대목 익혀서 발표하기① ● 춘향가 중 자진사랑가 비교 감상하기 <ul style="list-style-type: none"> - 전통 판소리 공연과 창극 공연 비교 감상 하기(국립민속국악원 360° VR 콘텐츠 감상) ● 춘향가 중 자진사랑가 듣고 따라 부르기 <ul style="list-style-type: none"> - 소리 감상하기 - 아니리 따라 하기 - 역할을 나누어 아니리 실감 나게 하기 - 사설 읽고 내용과 의미 파악하기 - 발성 및 호흡 익히기(복식호흡, 단전호흡을 익히고 통성과 속성을 배워서 자유롭게 넘나드는 연습 하기) - 말붙임새에 따른 세에 유의하여 한 장단씩 소리 따라 부르기 - 바른 호흡과 성음으로 자진사랑가 부르기 ● 학습자에 대한 피드백 시기 및 내용 <ul style="list-style-type: none"> - 실기평가(관찰평가)를 통한 피드백 제공 	<ul style="list-style-type: none"> ● 콘텐츠 활용 (국립민속국악원 360° VR) <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> ● 악보(오선보, 정간보 등) ● 실기평가(관찰평가)

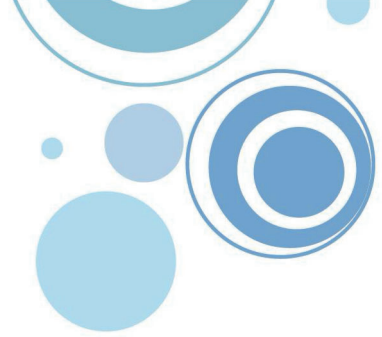
	<ul style="list-style-type: none"> ● 성취수준을 판별할 수 있는 관찰 가능한 증거 <ul style="list-style-type: none"> - 아니리를 실감 나게 표현하며, 복식호흡을 통해 바른 성음을 구사함. 	
6-7	<ul style="list-style-type: none"> ☑ 주제: 판소리 한 대목 익혀서 발표하기② ● 노랫말에 어울리는 발림 표현하기 <ul style="list-style-type: none"> - 부채를 활용하여 노랫말에 어울리는 발림 따라 하기 - 나만의 발림 만들기 - 소리 하며 내가 만든 발림 하기 ● 학습자에 대한 피드백 시기 및 내용 <ul style="list-style-type: none"> - 실기평가(관찰평가), 동료평가를 통한 피드백 제공 ● 성취수준을 판별할 수 있는 관찰 가능한 증거 <ul style="list-style-type: none"> - 결과물을 산출하고 창의적으로 표현함. ● 소리에 맞추어 장단 표현하기 <ul style="list-style-type: none"> - 중중모리장단의 3소박 4박 장단꼴 이해하기 - 구음 → 무릎장단으로 중중모리장단 표현하기 - 중중모리 변형장단 익히기 - 소리북으로 중중모리 기본장단, 변형장단 치기 ● 학습자에 대한 피드백 시기 및 내용 <ul style="list-style-type: none"> - 실기평가(관찰평가), 자기평가를 통한 피드백 제공 ● 소리에 어울리는 추임새 표현하기 <ul style="list-style-type: none"> - 여러 가지 추임새 익히기 - 소리에 어울리는 추임새 만들어 넣어보기 - 중중모리장단 치면서 추임새 넣어보기 ● 학습자에 대한 피드백 시기 및 내용 <ul style="list-style-type: none"> - 실기평가(관찰평가), 자기평가를 통한 피드백 제공 	<ul style="list-style-type: none"> ● 부채 ● 실기평가(관찰평가), 동료평가, 자기평가 ● 소리북 ● 악보(장단보 등)
8	<ul style="list-style-type: none"> ☑ 주제: 판소리 한 대목 익혀서 발표하기③ ● 소리판의 연행자 되기(모듬활동) <ul style="list-style-type: none"> - 소리판의 소리꾼과 고수의 역할 상기하기(영화 ‘도리화가’의 판소리 공연 장면 활용) - 모듬별로 소리꾼과 고수로 역할을 나누어 활동하기 (소리꾼은 소리, 아니리, 발림을 표현하고, 고수는 중중모리장단을 치며 추임새를 넣는다.) - 모듬별로 소리판의 연행자가 되어 발표하고 평가하기 	<ul style="list-style-type: none"> ● 콘텐츠 활용 (영화 ‘도리화가’)  <ul style="list-style-type: none"> ● 소집단 협동학습 ● 실기평가(관찰평가), 자기평가, 동료평가

	<ul style="list-style-type: none"> ● 학습자에 대한 피드백 시기 및 내용 <ul style="list-style-type: none"> - 실기평가(관찰평가), 자기평가, 동료평가를 통한 피드백 제공 ● 성취수준을 판별할 수 있는 관찰 가능한 증거 <ul style="list-style-type: none"> - 모둠 내 동료들과 협업하여 결과물을 산출함. 	
9	<p><input checked="" type="checkbox"/> 주제: 판소리 재해석하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 명창제 음반 이해하기 <ul style="list-style-type: none"> - 명창제 음반에 대해 조사하여 패들렛(Padlet)에 게시하고 발표하기 ● 명창제 음반 김창룡창 고수관제 ‘자진사랑가’ 감상하기 ● 전통 판소리와 창작 판소리 비교하기 <ul style="list-style-type: none"> - 춘향가 중 ‘자진사랑가’, 서도밴드의 ‘사랑가’ 비교 감상하기 - 서도밴드의 ‘사랑가’를 판소리라 할 수 있는가? 를 주제로 토론하기 ● 학습자에 대한 피드백 시기 및 내용 <ul style="list-style-type: none"> - 토론평가를 통한 피드백 제공 ● 성취수준을 판별할 수 있는 관찰 가능한 증거 <ul style="list-style-type: none"> - 토론 과정에서 상대방의 말을 경청하고, 자신의 의견을 논리적으로 펼침. 	<ul style="list-style-type: none"> ● 콘텐츠 활용(명창제 음반, 안숙선의 자진 사랑가, 서도밴드의 사랑가)   <ul style="list-style-type: none"> ● 패들렛(Padlet) 활용 ● 토론 수업 관련 활동지, 토론 평가(자기평가, 관찰평가)
10-12	<p><input checked="" type="checkbox"/> 주제: 판소리 한 대목 만들어 발표하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 창작 판소리의 개념 알기 ● 창작 판소리의 창작 원리와 기법 이해하기 <ul style="list-style-type: none"> - 소리꾼 이자람의 인터뷰 자료를 통해 창작 판소리의 창작 원리 파악하기 - 이자람의 창작판소리 <노인과 바다> 중 ‘상어떼’를 감상하고 창작 기법 분석하기 ● 자진사랑가 일부 선율의 노랫말을 조건에 따라 바꾸어 부르기 <ul style="list-style-type: none"> - 이자람의 <노인과 바다> 중 ‘청새치 뭍기’를 통해 조건에 따라 노랫말 바꾸는 활동하기 ● 학습자에 대한 피드백 시기 및 내용 <ul style="list-style-type: none"> - 구술 평가를 통한 피드백 제공 ● 성취수준을 판별할 수 있는 관찰 가능한 증거 	<ul style="list-style-type: none"> ● 인터뷰 자료 ● 콘텐츠 활용(생각의 열쇠, 천 개의 키워드 - 소리판의 판소리)  <ul style="list-style-type: none"> ● 악보(오선보, 정간보 등) ● 프로젝트 수업 관련 활동지

- 질문의 의도를 정확하게 파악하고 적절한 답변을 함.
- 프로젝트 과제 제시 및 평가기준 안내(자진사랑가 선율을 적용하여 판소리 한 대목 만들고 발표하기)
 - 모둠별로 프로젝트 준비 및 계획하기(주제 선정, 브레인스토밍, 역할 분담, 자료 탐색)
 - 모둠별로 주제에 맞는 아니리와 노랫말 만들기
 - 창작 판소리의 선율 창작 기법을 적용하여 주제와 사실 내용에 따라 어떤 음악의 선율을 차용할지 의논하여 정하기
 - 배경음악이 따로 필요한 경우 인공지능 작곡 프로그램 뮤아이(MuAI)를 활용하여 만들기
 - 사실의 내용에 어울리는 발림을 만들어 노래하며 표현하기
- 모둠별로 우리들의 판소리 한 대목 발표하기
 - 캔바를 활용하여 모둠별 발표회 홍보물 제작하기
 - 모둠별로 최종 결과물에 대한 작품 설명 및 발표하고 평가하기
- 학습자에 대한 피드백 시기 및 내용
 - 프로젝트 평가를 통한 피드백 제공
- 성취수준을 판별할 수 있는 관찰 가능한 증거
 - 발표 및 전 과정에 적극적으로 참여함.

- 뮤아이(MuAI), 캔바(Canva) 활용
- 구술평가
- 프로젝트 평가

	내용	검토 사항
학습자 자기 평가 및 성찰	1. 소리판의 구성을 알고 판소리의 연행 요소를 키워드로 제시할 수 있는가?	판소리의 연행 요소 및 소리꾼, 고수, 청중의 역할에 대해 정확하게 서술하였는가?
	2. 판소리의 유래와 역사를 이해하여 설명할 수 있는가?	조선 후기의 사회·문화적 배경을 이해하고 판소리의 유래와 역사를 문화적 측면에서 설명할 수 있는가?
	3. 판소리 음악 신문을 제작하기 위해 어떤 정보를 어떻게 활용하였는가?	문제 해결을 위해 확인한 정보는 무엇이며, 그 정보를 어떻게 활용하였는가?
	4. 판소리 한 대목 익혀 발표할 때 적극적인 태도로 참여하였는가?	자진사랑가 듣고 따라 부르기, 노랫말에 어울리는 발림 표현하기, 소리에 맞추어 장단 표현하기, 소리에 어울리는 추임새 표현하기와 같은 모든 활동에 적극적인 태도로 참여하였는가?



5. 토론 과정에서 상대방의 말을 경청하였는가?	상대의 반론에 적절하게 대처하였는가?
----------------------------	----------------------

내용(예)	매우 그렇다	보통이다	부족하다
1. 수행과제의 목적을 제대로 파악했나요?			
2. 수행과제를 충실히 수행했나요?			
3. 주어진 문제를 해결하기 위해 충분히 노력했나요?			
4. 활동에 참여할 때 친구들과 협력하고 배려했나요?			
5. 정해진 역할을 충실히 하면서 활동에 열심히 참여했나요?			

4단계 평가계획하기

4. 평가계획 및 기타 교수·학습 자료																	
평가계획	<p>평가내용 토론하기 <서도밴드의 ‘사랑가’를 판소리라 할 수 있는가?></p> <p>가. 평가방법</p> <p><input type="checkbox"/> 서술·논술 <input type="checkbox"/> 구술·발표 <input checked="" type="checkbox"/> 토의·토론 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input type="checkbox"/> 실험·실습</p> <p><input type="checkbox"/> 포트폴리오 <input type="checkbox"/> 자기평가 <input type="checkbox"/> 동료평가 <input type="checkbox"/> 관찰평가 <input type="checkbox"/> 기타()</p> <p>나. 루브릭</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>척도</th> <th>주장의 내용 (지식·이해)</th> <th>전달력 (과정·기능)</th> <th>발표 태도 (가치·태도)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3</td> <td>논제를 정확히 이해하고 주장이 처음부터 끝까지 일관성이 있다.</td> <td>주장에 대한 설명이 논리적이고 구체적이며 설득력 있게 전달된다.</td> <td>전체 토론 규칙을 준수하며, 상대방을 존중하고 협력적인 태도로 토론에 참여한다.</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>논제를 이해하여 주장에 일관성이 있다.</td> <td>주장에 대한 설명이 논리적인 편이며 설득력을 가지고 있다.</td> <td>대체로 토론 규칙을 준수하고, 상대방을 존중하는 태도로 토론에 참여한다.</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>논제에 대한 이해가 부족하여 주장이 모호하다.</td> <td>주장에 대한 설명이 모호하여 전달력이 약하다.</td> <td>때때로 토론 규칙을 지키지 못하며, 상대방을 존중하는 태도로 토론에 참여하려고 노력한다.</td> </tr> </tbody> </table>	척도	주장의 내용 (지식·이해)	전달력 (과정·기능)	발표 태도 (가치·태도)	3	논제를 정확히 이해하고 주장이 처음부터 끝까지 일관성이 있다.	주장에 대한 설명이 논리적이고 구체적이며 설득력 있게 전달된다.	전체 토론 규칙을 준수하며, 상대방을 존중하고 협력적인 태도로 토론에 참여한다.	2	논제를 이해하여 주장에 일관성이 있다.	주장에 대한 설명이 논리적인 편이며 설득력을 가지고 있다.	대체로 토론 규칙을 준수하고, 상대방을 존중하는 태도로 토론에 참여한다.	1	논제에 대한 이해가 부족하여 주장이 모호하다.	주장에 대한 설명이 모호하여 전달력이 약하다.	때때로 토론 규칙을 지키지 못하며, 상대방을 존중하는 태도로 토론에 참여하려고 노력한다.
	척도	주장의 내용 (지식·이해)	전달력 (과정·기능)	발표 태도 (가치·태도)													
	3	논제를 정확히 이해하고 주장이 처음부터 끝까지 일관성이 있다.	주장에 대한 설명이 논리적이고 구체적이며 설득력 있게 전달된다.	전체 토론 규칙을 준수하며, 상대방을 존중하고 협력적인 태도로 토론에 참여한다.													
	2	논제를 이해하여 주장에 일관성이 있다.	주장에 대한 설명이 논리적인 편이며 설득력을 가지고 있다.	대체로 토론 규칙을 준수하고, 상대방을 존중하는 태도로 토론에 참여한다.													
1	논제에 대한 이해가 부족하여 주장이 모호하다.	주장에 대한 설명이 모호하여 전달력이 약하다.	때때로 토론 규칙을 지키지 못하며, 상대방을 존중하는 태도로 토론에 참여하려고 노력한다.														
학생명 (모둠)	<table border="1"> <thead> <tr> <th>교사 피드백</th> <th>주요 학습 경험 및 성장 내용 기록</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>토론 과정에서 상대방의 말을 경청할 수 있도록 지도함.</td> <td>상대방의 말을 진지하게 끝까지 잘 듣고, 다른 사람의 의견을 존중하며 말하게 됨.</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>토론 시 좀 더 유창하고 자신감 있게 말할 수 있도록 함.</td> <td>분명한 어조로 자신의 입장을 피력할 수 있게 됨.</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>자신의 의견을 논리적인 근거를 들어 주장할 수 있도록 지도함.</td> <td>반론을 펼 때 좀 더 논리적으로 상대측의 주장과 근거에 대한 문제점을 지적할 수 있게 됨.</td> </tr> </tbody> </table>	교사 피드백	주요 학습 경험 및 성장 내용 기록	1	토론 과정에서 상대방의 말을 경청할 수 있도록 지도함.	상대방의 말을 진지하게 끝까지 잘 듣고, 다른 사람의 의견을 존중하며 말하게 됨.	2	토론 시 좀 더 유창하고 자신감 있게 말할 수 있도록 함.	분명한 어조로 자신의 입장을 피력할 수 있게 됨.	3	자신의 의견을 논리적인 근거를 들어 주장할 수 있도록 지도함.	반론을 펼 때 좀 더 논리적으로 상대측의 주장과 근거에 대한 문제점을 지적할 수 있게 됨.					
교사 피드백	주요 학습 경험 및 성장 내용 기록																
1	토론 과정에서 상대방의 말을 경청할 수 있도록 지도함.	상대방의 말을 진지하게 끝까지 잘 듣고, 다른 사람의 의견을 존중하며 말하게 됨.															
2	토론 시 좀 더 유창하고 자신감 있게 말할 수 있도록 함.	분명한 어조로 자신의 입장을 피력할 수 있게 됨.															
3	자신의 의견을 논리적인 근거를 들어 주장할 수 있도록 지도함.	반론을 펼 때 좀 더 논리적으로 상대측의 주장과 근거에 대한 문제점을 지적할 수 있게 됨.															

4	토론의 절차와 규칙에 대한 이해도를 높일 수 있도록 함.	토론규칙을 잘 지키고, 토론의 완성도를 높이기 위하여 협조하는 태도를 보이게 됨.
학습 자료	◎ 토론을 위한 활동지	
	논제	서도밴드의 ‘사랑가’는 판소리라 할 수 있는가?
	내 입장	할 수 있다 / 할 수 없다
	근거	왜냐하면
	설명하기	
	예상 반론	물론 때문에 (찬성/반대)하는 사람도 있을 것입니다.
	답변	
	정리	지금까지 저는 에 대하여 (반대/찬성) 입장에서 말하였습니다.
보충 자료	◎ 학습자 흥미 유형별 맞춤 자료 제공 ◎ 루브릭의 평가 척도에 따른 피드백 활동 자료	

4. 평가계획 및 기타 교수·학습 자료

가. 평가방법

- 서술·논술 구술·발표 토의·토론 프로젝트 실험·실습
 포트폴리오 자기평가 동료평가 관찰평가 기타()

평가내용	판소리 한 대목 만들어 발표하기	
단계	평가요소	평가방법
준비	주제 선정하기, 브레인스토밍	체크리스트, 관찰평가
계획	역할 분담, 자료 탐색, 비교 분석	관찰평가
실행	과제 해결 및 수정, 결과물 작성, 참여도	동료평가, 자기평가
발표	최종 결과물 발표, 발표 태도, 평가 및 성찰	동료평가, 교사평가, 자기평가

나. 루브릭

평가계획

척도	결과물 만들어 표현하기	홍보물 제작하기	발표하기	참여·태도
3	주제에 적합한 아니리와 노랫말, 배경음악을 창작하고 노랫말에 어울리는 발림을 만들어 참신하고 완성도 있게 표현하였다.	작품의 주제와 내용을 자세하고 구체적으로 제시하였으며, 정확한 정보를 안내하도록 제작하였다.	모둠원들이 협력하여 결과물을 자신감 있게 발표하였다.	주어진 역할에 맞게 적극적인 태도로 연습에 참여하였다.
2	주제에 맞는 아니리와 노랫말, 배경음악을 창작하고 노랫말에 어울리는 발림을 만들어 표현하였다.	작품의 주제와 내용을 대체로 자세하게 제시하였으며, 작품과 관련된 정보를 포함하여 제작하였다.	모둠원들이 대체로 협력하여 결과물을 발표하였다.	주어진 역할에 따라 대체로 연습에 참여하였다.
1	주제에 따라 아니리와 노랫말, 배경음악을 만들고 노랫말에 어울리는 발림을 만들어 표현하려고 노력하였다.	작품과 관련된 정보를 포함하여 간단하게 제작하였다.	모둠원들이 결과물의 일부를 발표하였다.	주어진 역할에 따라 연습에 참여하려고 노력하였다.

학생명 (모듬)	교사 피드백	주요 학습 경험 및 성장 내용 기록
1	연습에 소극적인 태도로 임하여 활동에 흥미를 가질 수 있도록 지원함.	활동에 흥미를 갖게 되어 전보다 적극성을 띠고 활동에 임하게 됨.
2	홍보물의 가독성이 떨어지고 짜임새를 갖추지 못하여 수정 및 보완할 수 있도록 도움을 줌.	홍보물의 구성이 짜임새를 갖추게 되어 완성도가 높아짐.
3	노랫말에 어울리는 발림을 창작할 수 있도록 지도함.	노랫말에 어울리는 참신한 발림을 만들어 표현함.
4	되도록 주제에 적합한 아니리와 노랫말을 만들어 표현할 수 있도록 지도함.	주제와 밀접한 관련성을 갖는 아니리와 노랫말을 창작해냄.
학습 자료	● 프로젝트 활동지	
보충 자료	● 학습자 흥미 유형별 맞춤 자료 제공 ● 루브릭의 평가 척도에 따른 피드백 활동 자료	



수행과제

판소리 재해석하기

이름 ()학년 ()반 이름 : ()

- 명창제 음반에 대해 조사하여 패들렛(Padlet)에 게시하고 발표해봅시다.

- 명창제 음반 김창룡창 고수관제 ‘자진사랑가’를 감상해봅시다.

김창룡창 고수관제 ‘자진사랑가’

[Regal C155-A]

[아니리] 고수관 고선생제였다.



사 랑 사 랑 사 랑 내 사 랑 사 랑 이 로 구 나 내 사 랑 이 로 다

- 안숙선 명창의 ‘자진사랑가’와 서도밴드의 ‘사랑가’를 비교하여 감상하고 두 음악에 대한 자신의 느낌과 의견을 패들렛(Padlet)에 게시하여 의견을 공유해봅시다.

- 서도밴드의 ‘사랑가’는 어떤 음악적 특징을 가지고 있는지 의견을 나누어봅시다.

음악의 구성, 창법, 가창 방식, 가사, 선율, 반주 등

- 서도밴드에 대해 조사해봅시다.

서도밴드(sEODo BAND)는 노래 서재현, 건반 김성현, 기타 박형식, 퍼커션 박진병, 베이스기타 김태주, 드럼 양정훈의 6명으로 구성된 밴드이다. 2018년 8월 25일에 <제 12회 21세기 한국음악 프로젝트>에서 ‘바다’라는 곡으로 ‘장려상’을 수상하며 본격적인 활동에 돌입하고, 오늘날 여러 젊은 국악 신진 예술가들 가운데에서도 독보적인 모습을 보이고 있다.



판소리 재해석하기

이름 ()학년 ()반 이름 : ()

- 토론하기 : 서도밴드의 ‘사랑가’는 판소리라 할 수 있는가?
- 서도밴드의 ‘사랑가’는 판소리라 할 수 있는가? 에 대한 논제로 토론해 봅시다.

“서도밴드는 자신들의 음악에 “조선팝”이라는 이름을 붙이고 국악의 특징적인 이야기, 리듬, 멜로디를 기반으로 팝적인 요소들과 혼합하여 전통 음악을 기반으로 한 현시대의 ‘Popular music’이 될 신선하고 독보적인 장르를 만들고자 한다.”

논제	서도밴드의 ‘사랑가’는 판소리라 할 수 있는가?		
내 입장	할 수 있다 / 할 수 없다		
	← 할 수 있다	<div style="border: 1px solid gray; padding: 2px; display: inline-block;">서도밴드의 ‘사랑가’는 판소리라 할 수 있는가?</div>	→ 할 수 없다
근거	왜냐하면		
설명하기			
예상 반론	물론 (찬성/반대)하는 사람도 있을 것입니다.	때문에	
답변			
정리	지금까지 저는	에 대하여 (반대/찬성)	
	입장에서 말하였습니다.		

- 논제에 대한 찬성과 반대 입장에서 근거와 까닭을 적어봅시다.
- 모둠 내에서 찬성측 입장과 반대측 입장으로 나누어 토론해봅시다.
- 입장을 바꾸어 토론해봅시다.
- 최종 입장을 발표해봅시다.
- 토론 활동에 대해 평가하고 성찰해봅시다.

평가 내용	평가 기준			학생	교사
	상	중	하		
상대방의 말을 끝까지 경청하였나요?					
논리적으로 근거를 제시하며 의견을 말하였나요?					
상대방의 의견을 존중하면서 토론에 참여하였나요?					



수행과제

판소리 한 대목 만들어 발표하기

이름 ()학년 ()반 이름 : ()

☑ 이자람의 창작 판소리 <노인과 바다> 중 '상어떼'의 창작 기법을 분석해보자.

♩. = 96 ~ 120 (자진모리)

● 영화 <쥬스>의 메인 테마 선율을 차용 ● '빠밤'이라는 가사를 반복하여 패러디

☑ 이자람의 창작 판소리 <노인과 바다> 중 '상어떼'제6-9장단의 말붙임새가 어떻게 이루어져 있는지 확인하고, 아래 악보를 완성해봅시다.

	○		○			○	○	⊗	○	○
6	빠	밤	빠	밤	빠	밤	빠	밤	빠	밤
7										
8										
9										

○ 판소리 한 대목 만들어 발표하기 프로젝트 계획서 ○

프로젝트 개요	모듬 이름	
	구성원	
	최종 결과물	

1 주제

2 주제 선정 배경

3 전체적인 역할 분담(총괄, 창작 담당, 발표 담당, 홍보물 제작 담당 등)

모듬원	1	2	3	4	5
이름					
역할					

4 수업일별 연습 및 활동 계획

날짜(수업일)	구체적인 연습과 활동 계획

5 상호 피드백

좋았던 점	
아쉬웠던 점	

프로젝트
계획서
작성
및
피드백

판소리 한 대목 만들어 발표하기 프로젝트 계획서

프로젝트 개요	모듬 이름	
	구성원	
	최종 결과물	



판소리 한 대목 만들기

1 주제

2 곡 제목

3 차용할 선율 정하기

4 반복하여 패러디할 가사 정하기

5 아니리, 노랫말 만들기

(아니리)	(노랫말)

6 배경음악 만들기(필요한 경우)

Check 확인하기

노랫말과 가락이 잘 어울리는가?

노랫말의 말붙임새가 자연스러운가?

7 노랫말에 어울리는 발림 만들기

[발림] 오른손 부채 펴서 '내사랑'의 '내'에서 찌기 [노랫말] 아마도 내사랑아 (예시)	[발림] _____ [노랫말] _____ (만들기)	[발림] _____ [노랫말] _____ (만들기)
[발림] _____ [노랫말] _____ (만들기)	[발림] _____ [노랫말] _____ (만들기)	[발림] _____ [노랫말] _____ (만들기)
[발림] _____ [노랫말] _____ (만들기)	[발림] _____ [노랫말] _____ (만들기)	[발림] _____ [노랫말] _____ (만들기)



발표를 위한 홍보물 제작하기

1 홍보물 제작하기

① 홍보물에 꼭 들어가는 내용 써보기

② 홍보물의 표지 디자인 구상하기

③ 홍보물 제작을 위한 역할 분담하기


모둠원	1	2	3	4	5
이름					
역할					

Check 확인하기

- 자신의 역할에 맞게 활동에 참여했는가?
 다른 모둠원들과 협력하였는가?

판소리 한 대목 만들어 발표하기 프로젝트

학년 반	
모듬명	
모듬원	

 우리 모듬이 만든 판소리 한 대목 발표하기

1 발표를 위한 역할 분담 확인하기

모듬원	1	2	3	4	5
이름					
역할					

2 발표하기

* 모듬 소개 및 인사말 작성하기(모듬명, 모듬원, 곡 제목, 창작 배경 설명 등)

3 평가하기

* 다른 모듬 친구들이 만든 판소리 한 대목 평가하기

모듬명	완성도			창의성			발표		
	결과물의 주제 적합성 결과물의 완성도			결과물의 참신함 창의적인 표현			자신 있는 발표 진지한 태도, 적극성		
	★★★	★★	★	★★★	★★	★	★★★	★★	★

Check 확인하기

- 과제 수행의 전 과정에 열심히 참여했나요?
- 모듬 활동에서 자신의 역할을 잘 이해하고 있었나요?

활동 성찰 일지

모둠명	
구성원	
이름	()학년 ()반 이름 : ()

1. 프로젝트 진행 과정에서 무엇을 배우고 느꼈는가?

* 새롭게 알게 된 점, 흥미로웠던 점, 인상 깊었던 점 등

-
-
-

2. 프로젝트 진행 과정에서 배운 것을 어디에 어떻게 적용해 볼 수 있는가?

* 배운 내용의 실생활 활용 여부 등

-
-
-

학생
성찰
일지

3. 나와 모둠 구성원들 각각의 역할과 기여 정도는 어떠했는가?

예시) 김○○

- 모둠장으로 리더의 역할을 잘 해냄.
- 노랫말 창작에 필요한 창의적인 아이디어를 제공하여 기여도가 큼.

-
-


-
-

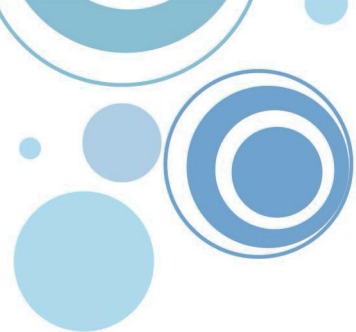
-
-

-
-

-
-

교수·학습 설계			
학습주제	판소리 재해석하기	차시	9
학습자 흥미 및 특성	<ul style="list-style-type: none"> ● 우리나라 음악 문화유산에 관심이 많음. ● 음악과 관련된 지적 호기심이 풍부함. 		
핵심 아이디어	개인적 혹은 협력적 음악 창작은 인간의 감수성과 사회·문화적 배경에 따라 다양한 과정과 결과물로 나타나며, 인간은 생활 속에서 다양한 매체와 방법을 활용하여 자기 주도적으로 계획하고 음악을 창작할 수 있다.		
교수·학습 방법	<input type="checkbox"/> 서술·논술 <input type="checkbox"/> 구술·발표 <input checked="" type="checkbox"/> 토의·토론 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input type="checkbox"/> 실험·실습 <input type="checkbox"/> 포트폴리오 <input checked="" type="checkbox"/> 자기평가 <input type="checkbox"/> 동료평가 <input checked="" type="checkbox"/> 관찰평가 <input type="checkbox"/> 기타()		

단계	교수·학습 활동
<도입>	<ul style="list-style-type: none"> ● 이날치 밴드의 ‘좌우나졸’ 감상하기 <ul style="list-style-type: none"> - 도레미마켓 게임을 활용하여 가사 일부 빈칸 받아쓰기 활동을 한다. - 전통 판소리 <수궁가> 중 ‘좌우나졸’과 이날치 밴드의 ‘좌우나졸’이 어떻게 다른지 이야기 해본다.
<활동1>	<ul style="list-style-type: none"> ● 명창제 음반 이해하기 <ul style="list-style-type: none"> - 명창제 음반에 대해 조사하여 패들렛(Padlet)에 게시하고 발표한다. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>“일제강점기에 ‘명창제’ ‘명창조’ 등의 이름을 내세우며 나온 ‘명창제(조)’ 음반이 있었다. 녹음을 하는 창자가 소리를 하기에 앞서 “고수관이 사랑가올시다.”하는 식으로 명창의 이름과 더듬에 관한 정보를 제시하였던 것이 이 음반의 특색이다. 위와 같이 아니리에서 이 더듬이 누구의 제인지를 분명히 밝혔을 때, 녹음하는 이는 자신의 소릿조가 아니라 그 선배 명창의 소릿조 그대로 불렀다.”</p> </div> ● 명창제 음반 김창룡창 고수관제 ‘자진사랑가’ 감상하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p style="text-align: center;">김창룡창 고수관제 ‘자진사랑가’ [Regal C155-A]</p> <p>[아니리] 고수관 고선생제였다.</p>  <p style="text-align: center;">사 랑 사 랑 사 랑 내 사 랑 사 랑 이 로 구 나 내 사 랑 이 로 다</p> </div>



	<ul style="list-style-type: none"> - 고수관의 더듬 원형에 가까운 김창룡 방창의 명창제 음반을 감상하고, 자신의 느낌을 패들렛(Padlet)에 게시하여 의견을 공유한다. 									
<활동2>	<ul style="list-style-type: none"> ● 전통 판소리와 창작 판소리 비교하기 - 안숙선 명창의 춘향가 중 '자진사랑가'와 서도밴드의 '사랑가'를 비교하여 감상한다. 									
	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;"> [안숙선 명창의 '자진사랑가'] 이리 오너라 업고 놀자 이리 오너라 업고 놀자 사랑 사랑 사랑 내사랑이야 사랑이로구나 내사랑이야 이히이히이 내사랑이로다...(후략)... </td> <td style="width: 50%; text-align: center;"> [서도밴드의 '사랑가'] 이리 오너라 업고도 놀자 우리 오늘 밤 업고도 놀자 이 밤이 지나 우리 다시 헤어져도 너는 꽃이 되고 나는 나비 되어 훨훨 날아가리...(후략)... </td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> - 안숙선 명창의 '자진사랑가'와 서도밴드의 '사랑가' 중 어떤 노래가 더 자신의 음악적 취향인지에 대한 자신의 느낌과 의견을 패들렛(Padlet)에 게시하여 의견을 공유한다. 	[안숙선 명창의 '자진사랑가'] 이리 오너라 업고 놀자 이리 오너라 업고 놀자 사랑 사랑 사랑 내사랑이야 사랑이로구나 내사랑이야 이히이히이 내사랑이로다...(후략)...	[서도밴드의 '사랑가'] 이리 오너라 업고도 놀자 우리 오늘 밤 업고도 놀자 이 밤이 지나 우리 다시 헤어져도 너는 꽃이 되고 나는 나비 되어 훨훨 날아가리...(후략)...							
[안숙선 명창의 '자진사랑가'] 이리 오너라 업고 놀자 이리 오너라 업고 놀자 사랑 사랑 사랑 내사랑이야 사랑이로구나 내사랑이야 이히이히이 내사랑이로다...(후략)...	[서도밴드의 '사랑가'] 이리 오너라 업고도 놀자 우리 오늘 밤 업고도 놀자 이 밤이 지나 우리 다시 헤어져도 너는 꽃이 되고 나는 나비 되어 훨훨 날아가리...(후략)...									
<활동3>	<ul style="list-style-type: none"> ● 서도밴드의 '사랑가'는 판소리라 할 수 있는가? 에 대한 논제로 토론하기 - 논제에 대한 찬성과 반대 입장에서 근거와 까닭을 적는다. 									
	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th style="width: 20%;">논제</th> <th colspan="2" style="text-align: center;">서도밴드의 '사랑가'는 판소리라 할 수 있는가?</th> </tr> <tr> <td>찬성 의견</td> <td style="width: 50%;">•</td> <td style="text-align: right;">(근거)</td> </tr> <tr> <td>반대 의견</td> <td>•</td> <td style="text-align: right;">(근거)</td> </tr> </table>	논제	서도밴드의 '사랑가'는 판소리라 할 수 있는가?		찬성 의견	•	(근거)	반대 의견	•	(근거)
	논제	서도밴드의 '사랑가'는 판소리라 할 수 있는가?								
	찬성 의견	•	(근거)							
반대 의견	•	(근거)								
<ul style="list-style-type: none"> - 모둠 내에서 찬성측 입장과 반대측 입장으로 나누어 토론한다. 										
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;"> 서도밴드의 '사랑가'는 판소리라 할 수 있다. </td> <td style="width: 50%; text-align: center;"> 서도밴드의 '사랑가'는 판소리라 할 수 없다. </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">(근거)</td> <td style="text-align: center;">(근거)</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> - 입장을 서로 바꾸어 토론을 해본다. - 최종 입장을 발표한다. 	서도밴드의 '사랑가'는 판소리라 할 수 있다.	서도밴드의 '사랑가'는 판소리라 할 수 없다.	(근거)	(근거)						
서도밴드의 '사랑가'는 판소리라 할 수 있다.	서도밴드의 '사랑가'는 판소리라 할 수 없다.									
(근거)	(근거)									
정리	<ul style="list-style-type: none"> ● 소감 및 피드백 나누기 - 토론 활동에 대해 성찰하기 ● 학습 내용 정리 및 차시 예고 									
평가 계획	<ul style="list-style-type: none"> ● 토론 활동에 대한 자기평가 ● 토론 활동에 대한 교사의 관찰평가 ● 평가 기준 : 주장의 내용과 일관성, 논리력과 전달력, 발표 태도 									

● 평가 방법 : 수업 중 자기평가 및 관찰평가

평가 내용	평가 기준			학생	교사
	상	중	하		
상대방의 말을 끝까지 경청하였나요?					
논리적으로 근거를 제시하며 의견을 말하였나요?					
상대방의 의견을 존중하면서 토론에 참여하였나요?					

● 루브릭

척도	주장의 내용 (지식·이해)	전달력 (과정·기능)	발표 태도 (가치·태도)
3	논제를 정확히 이해하고 주장이 처음부터 끝까지 일관성이 있다.	주장에 대한 설명이 논리적이고 구체적이며 설득력 있게 전달된다.	전체 토론 규칙을 준수하며, 상대방을 존중하고 협력적인 태도로 토론에 참여한다.
2	논제를 이해하여 주장에 일관성이 있다.	주장에 대한 설명이 논리적인 편이며 설득력을 가지고 있다.	대체로 토론 규칙을 준수하고, 상대방을 존중하는 태도로 토론에 참여한다.
1	논제에 대한 이해가 부족하여 주장이 모호하다.	주장에 대한 설명이 모호하여 전달력이 약하다.	때때로 토론 규칙을 지키지 못하며, 상대방을 존중하는 태도로 토론에 참여하려고 노력한다.

교수·학습 설계			
학습주제	판소리 한 대목 만들어 발표하기	차시	10-12
학습자 흥미 및 특성	<ul style="list-style-type: none"> ● 노래를 부르거나 악기를 연주하고 신체로 표현하는 활동 중심의 수업을 선호함. ● 자기 주도적으로 계획하여 음악을 창작할 수 있는 소양을 갖추었음. 		
핵심아이디어	개인적 혹은 협력적 음악 창작은 인간의 감수성과 사회·문화적 배경에 따라 다양한 과정과 결과물로 나타나며, 인간은 생활 속에서 다양한 매체와 방법을 활용하여 자기 주도적으로 계획하고 음악을 창작할 수 있다.		
교수·학습 방법	<input type="checkbox"/> 서술·논술 <input type="checkbox"/> 구술·발표 <input type="checkbox"/> 토의·토론 <input checked="" type="checkbox"/> 프로젝트 <input type="checkbox"/> 실험·실습 <input type="checkbox"/> 포트폴리오 <input checked="" type="checkbox"/> 자기평가 <input checked="" type="checkbox"/> 동료평가 <input checked="" type="checkbox"/> 관찰평가 <input type="checkbox"/> 기타()		

단계	교수·학습 활동
<도입>	<ul style="list-style-type: none"> ● 창작 판소리 ‘오과장 서해바다 표류기’ 감상하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>2015년 초연된 ‘오과장 서해바다 표류기’는 가족을 위해 하루하루 사력을 다하는 우리 시대 아빠들의 이야기이다. 대한민국 표준 4인 가족의 가장이자 자동차 회사 비정규직 영업맨으로 일하는 오과장의 여름휴가 무용담이 전체 줄거리를 이루고 있다.</p> </div> <p>- 줄거리와 가사의 내용을 살펴보고, 창작 판소리의 특징을 파악해본다.</p>
<활동1>	<ul style="list-style-type: none"> ● 창작 판소리의 개념 알기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>“20세기 이후에 새롭게 만들어진 모든 판소리를 말하며, 단가·창극·더듬은 여기에 포함되지 않는다.”</p> <p>“20세기 들어 이전 판소리의 사실과는 전혀 다른 내용들을 중심으로 새롭게 창작된 판소리들을 일컫는다.”</p> </div> <p>- 창작 판소리에 나타나는 특징을 알아본다.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ● 현 시대상을 반영한 새롭고 다양한 소재를 사용함. ● 고어체와 한문투가 아닌 쉬운 언어로 부름. ● 판소리 본연의 즉흥성과 역동성이 살아남. ● 관객과 심리적 공감대를 형성함. </div> <p>- 창작 판소리에 대해 조사하여 패들렛(Padlet)에 게시하고 발표한다.</p>
<활동2>	<ul style="list-style-type: none"> ● 창작 판소리의 창작 원리와 기법 이해하기 <p>- 소리꾼 이자람의 인터뷰 자료를 통해 창작 판소리의 창작 원리를 파악한다.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>“창작 판소리의 창작 과정은 기획 과정을 포함하는 사실 짜기 단계와 음악 창작 및 연행의 과정을 포함하는 사실의 이면 구현 단계로 구분할 수 있습니다.”</p> </div>

- 이자람의 창작 판소리 <노인과 바다> 중 '상어떼'²⁰⁾를 감상하고 창작 판소리의 창작 기법을 분석한다.



- 앞으로 일어날 큰 싸움을 암시하고, 긴박한 분위기를 조성하기 위해 3소박 4박 자진모리장단(♩. = 12~120)을 활용함.
- 영화 <조스>의 메인 테마 선율 차용 및 '빠밤'이라는 가사를 반복하여 패러디함.

- '상어떼'의 사설 정간보를 분석하여 말붙임새가 어떻게 이루어져 있는지 알아보는 활동을 한다.

	⊙		○			○	○	⊙	○		○
6	빠		밤	빠		밤	빠	밤	빠		밤
7	차	바	차	바	차	바	차	바	차	바	차
8	차	바	차	바	차	바	차	바			
9	상		어	떼		가	물		려	온	다

- 자진사랑가 일부 선율의 노랫말을 조건에 따라 바꾸어 부르기
- 이자람의 창작 판소리 <노인과 바다> 중 '청새치 뭍기'의 일부를 분석하여 창작 판소리의 일부 사설 짜기 방식을 이해한다.
- 제3-4 장단의 말붙임새를 정간보에 기보해본다.

<활동3>

♩. = 52 (중중모리)

	⊙		○			○	○	⊙	○		○
1	이		리	오	너	라	물	고	가야	△	
2	어	-디	한		번		안	아	보	자	△
3											
4											

- 자진사랑가 일부 선율의 노랫말을 조건에 따라 바꾸어 보는 활동을 한다.

<p><활동4></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 프로젝트 과제 제시 및 평가기준 안내(자진사랑가 선율을 적용하여 판소리 한 대목 만들고 발표하기) <ul style="list-style-type: none"> - 모둠별로 프로젝트를 준비하고 계획한다.(주제 선정, 브레인스토밍, 역할 분담, 자료 탐색 등) - 모둠별로 주제에 적합한 아니리와 노랫말을 만든다. - 창작 판소리의 선율 창작 기법을 적용하여 주제와 사설 내용에 따라 어떤 음악의 선율을 차용할 지 의논하여 정한다. - 전체적인 곡의 구성을 다듬고, 연습을 통해 노래를 익힌다. - 배경음악이 따로 필요한 경우 인공지능 작곡 프로그램 뮤아이를 활용하여 만들어 본다. - 사설의 내용에 어울리는 발림을 만들어 노래하며 표현해본다. 																		
<p><활동5></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 모둠별로 우리들의 판소리 한 대목 발표하기 <ul style="list-style-type: none"> - 모둠별로 발표회 홍보물을 제작한다.(캔바 활용) - 모둠별로 최종 결과물에 대한 작품을 설명하고 발표한다. 																		
<p>정리</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 소감 및 피드백 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 발표 후 서로 평하고, 성찰일지를 작성한다. ● 학습 내용 정리 하기 																		
	<ul style="list-style-type: none"> ● 프로젝트 활동에 대한 자기평가, 동료평가 ● 프로젝트 활동에 대한 교사의 관찰평가 ● 평가 기준 : 결과물 만들어 표현하기, 홍보물 제작하기, 발표하기, 참여·태도 ● 평가 방법 : 수업 중 자기평가, 동료평가, 관찰평가 <table border="1" data-bbox="411 1391 1329 1780"> <thead> <tr> <th>평가내용</th> <th colspan="2">판소리 한 대목 만들어 발표하기</th> </tr> <tr> <th>단계</th> <th>평가요소</th> <th>평가방법</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>준비</td> <td>주제선정하기, 브레인스토밍</td> <td>체크리스트, 관찰평가</td> </tr> <tr> <td>계획</td> <td>역할 분담, 자료 탐색, 비교 분석</td> <td>관찰평가</td> </tr> <tr> <td>실행</td> <td>과제 해결 및 수정, 결과물 작성, 참여도</td> <td>동료평가, 자기평가</td> </tr> <tr> <td>발표</td> <td>최종 결과물 발표, 발표 태도, 평가 및 성찰</td> <td>동료평가, 교사평가, 자기평가</td> </tr> </tbody> </table>	평가내용	판소리 한 대목 만들어 발표하기		단계	평가요소	평가방법	준비	주제선정하기, 브레인스토밍	체크리스트, 관찰평가	계획	역할 분담, 자료 탐색, 비교 분석	관찰평가	실행	과제 해결 및 수정, 결과물 작성, 참여도	동료평가, 자기평가	발표	최종 결과물 발표, 발표 태도, 평가 및 성찰	동료평가, 교사평가, 자기평가
평가내용	판소리 한 대목 만들어 발표하기																		
단계	평가요소	평가방법																	
준비	주제선정하기, 브레인스토밍	체크리스트, 관찰평가																	
계획	역할 분담, 자료 탐색, 비교 분석	관찰평가																	
실행	과제 해결 및 수정, 결과물 작성, 참여도	동료평가, 자기평가																	
발표	최종 결과물 발표, 발표 태도, 평가 및 성찰	동료평가, 교사평가, 자기평가																	

20) 사진 출처 : 네이버TV(NOW), <https://tv.naver.com/v/36926784>

평가 내용	평가 기준		
	상	중	하
바른 자세와 태도로 활동에 임하였는가?			
활동 시간에 집중하였는가?			
과제를 수행할 때 협력적인 태도로 문제 해결하고자 하였는가?			

● 루브릭

척도	결과물 만들어 표현하기	홍보물 제작하기	발표하기	참여·태도
3	주제에 적합한 아 니리와 노랫말, 배 경음악을 창작하 고 노랫말에 어울 리는 발림을 만들 어 참신하고 완성 도 있게 표현하였 다.	작품의 주제와 내용을 자세하 고 구체적으로 제시하였으며, 정확한 정보를 안내하도록 제 작하였다.	모둠원들이 협 력하여 결과물 을 자신감 있게 발표하였다.	주어진 역할에 맞게 적극적인 태도로 연습에 참여하였다.
2	주제에 맞는 아 니리와 노랫말, 배 경음악을 창작하 고 노랫말에 어울 리는 발림을 만들 어 표현하였다.	작품의 주제와 내용을 대체로 자세하게 제시 하였으며, 작품 과 관련된 정보 를 포함하여 제 작하였다.	모둠원들이 대 체로 협력하여 결과물을 발표 하였다.	주어진 역할에 따라 대체로 연 습에 참여하였 다.
1	주제에 따라 아 니리와 노랫말, 배 경음악을 만들고 노랫말에 어울 리는 발림을 만들어 표현하려고 노력 하였다.	작품과 관련된 정보를 포함하 여 간단하게 제 작하였다.	모둠원들이 결 과물의 일부를 발표하였다.	주어진 역할에 따라 연습에 참 여하려고 노력 하였다.



수행과제

판소리 관련 음악신문 제작하기

이름 ()학년 ()반 이름 : ()

아래 조건에 맞게 판소리 관련 음악신문을 제작해봅시다.

- 조건 1 : 역사·문화적 배경을 제시한다.
- 조건 2 : 관련 인물을 제시한다.
- 조건 3 : 인물과 관련된 사건 또는 일화를 제시한다.
- 조건 4 : 음악을 제시할 경우 음악적 특징에 대해 서술한다.
- 조건 5 : 기사, 사진, 광고, 만화 등 시각 자료를 활용한다.



음악 신문 제작에 활용할 내용을 조사한 후 정리하여 적어봅시다.

음악 신문 제작을 위한 내용을 구상하여 적어봅시다.

음악 신문을 제작한 후 자신의 활동을 평가하고 성찰해봅시다.

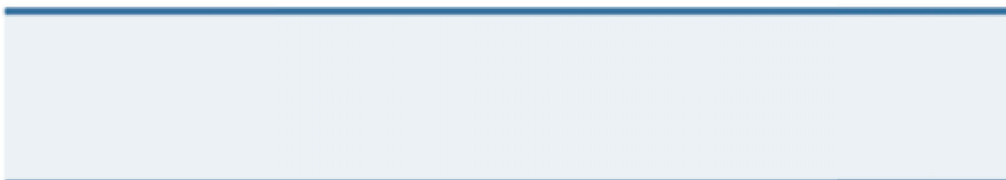
- 정해진 시간 안에 모든 과제를 수행하고, 포트폴리오를 제출하였나요?
- 주어진 조건에 맞게 음악 신문을 제작하였나요?
- 음악 신문의 내용에 오류는 없나요?
- 지정된 수업 시간을 활용하여 음악 신문을 제작하였나요?
- 전반적인 구성이 체계적이고 일관성을 갖추었나요?

성찰적 질문

- 내가 이 활동을 통해 새롭게 알게 된 내용은 무엇인가요?
- 활동을 돌아봤을 때 내가 잘한 점과 부족한 점은 어떤 것이 있을까요?

판소리 관련 음악신문 제작하기

이름 ()학년 ()반 이름 : ()



<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	
---	--

	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	



판소리 공연문화 이해하기

☑ 소리판의 구성 및 판소리의 연행 요소



『여흥민씨 회흔례도 팔곡병풍』 제5-6폭 중 판소리 공연 장면(작자미상, 1857)>



『기산풍속도첩』 중 「가객(歌客) 소리하고」(김준근, 19세기 말)

- 소리판의 구성 : 소리꾼, 고수, 청중
- 판소리 연행 요소 : 소리, 아니리, 발림, 추임새

☑ 판소리의 유래 : 창우집단 광대소리 기원설

판소리는 광대들이 재담을 섞어 줄을 타거나 서서 공연하며 소리하는 광대소리로부터 기원했다.

☑ 송만재(宋晩載, 1783~1851)의 ‘관우희(觀優戲, 1843)와 문희연



『동도문희연도(東都聞喜宴圖)』, 1526년(중종 21)

- 문희연(聞喜宴)은 과거 급제자가 자신의 집으로 가까운 친구와 친척을 초대하여 베푸는 자축 연회를 말한다. 흥패·백패 고사, 소분이 끝나면 급제자의 집에서는 문희연(聞喜宴) 혹은 도문연(到門宴)이란 축하 잔치가 며칠이고 열렸다.

“나라의 풍속에 등과하면 반드시 창우를 부른다.”

1843년(헌종 9) 송만재는 아들이 소과인 진사에 입격 하였으나 집이 가난하여 관례 대로 광대를 불러 한바탕 놀음을 벌이지 못하고 50수의 ‘관우희’란 한시를 지어 이를 대신하였다.

제49수(第四十九首)
 장안에서 우춘대를 너도나도 일컫는데(長安盛說禹春大)
 지금은 누가 그 소리를 잘 잇고 있나(當世誰能善繼聲)
 한 곡조 뵈으면 술잔 앞에 천 필의 비단(一曲樽前千段錦)
 권삼득, 모흥갑이 어릴 적부터 이름 날렸지(權三牟甲少年名)

☑ 19세기 전기·후기 8명창, 20세기 근대 5명창

19세기 전기 8명창	권삼득 송흥록 염계달 모흥갑 방만춘 고수관 신만엽 김제철 송광록 주덕기 황해천
19세기 후기 8명창	박유전 박만순 이날치 김세종 송우룡 정창업 정춘풍 김창록 장자백 김찬업
20세기 근대 5명창	송만갑 이동백 김창룡 김창환 정정렬

☑ 더늠의 개념과 역사적 변천

판소리에서 더늠이란 대명창이 스스로 음악적 경륜을 기울이어 소리를 짜서 장기로 부르던 대목을 가리킨다. 전기 팔명창 시대에 더늠으로 인정되었던 소리 대목 대부분은 명창이 새로 만들어 판소리에 편입시킨 창작 레퍼토리, 즉 ‘창작으로서의 더늠’의 성격을 띠었지만, 후기 팔명창 시대로 접어들면서는 기존의 더늠을 탁월한 기량으로 소화해 장기화(長技化)한 인기 레퍼토리, 즉 ‘장기로서의 더늠’의 성격이 강조되었다.

☑ 양반 가문 출신 비가비 광대 권삼득

권삼득(權三得, 1771~1841)은 안동 권씨(安東權氏) 추밀공파 28세손 권래언의 둘째 아들로 자는 사인(士仁)이고, ‘사람, 새(鳥), 짐승’의 세 가지 소리를 터득했다 하여 호가 삼득(三得)이다. 권삼득은 이처럼 양반 출신이나 천한 소리광대 노릇을 한다고 집안에서 죽임을 당할 뻔하였으나, 비절창절한 가조로 모든 사람들이 감동하여 족보에서 이름을 빼고 집에서 쫓겨나는 것으로 마무리되었다.

소리북으로 중중모리장단 연주하기

중중모리장단의 구조

(>)						(>)			
소박	⊙		○		○	○	⊗	○	○
	덩	딱	궁	딱	궁	궁	척	궁	궁
	1박								
	[소박 X 3 = 1박]			중중모리장단은 3소박 4박 장단입니다.					

중중모리장단의 기본장단과 변형장단

[기본]	(>)					(>)			
	⊙		○		○	○	⊗	○	○
	덩	딱	궁	딱	궁	궁	척	궁	궁
[변형]	(>)	(>)	(>)			(>)			
	⊙	⊙	⊙			○	○	⊗	○
	덩	덩	덩			궁	궁	척	궁

중중모리장단의 변형장단과 노랫말의 말붙임새와의 관련성



사 랑 사 랑 사 랑 내 사 랑 이 야

(>)	(>)	(>)			(>)		
⊙	⊙	⊙			○	○	⊗
덩	덩	덩			궁	궁	척

→ '사랑 사랑 사랑'의 경우 곡의 말붙임새가 '2소박 3박 모음'으로 변화하면서 세가 2소박마다 붙게 됩니다.

이자람의 창작 판소리 <노인과 바다>

☑ 소리꾼 이자람 소개



이자람은 중요무형문화재 5호 판소리 이수자로 판소리, 뮤지컬, 연극, 밴드 등 전방위에서 뚜렷한 족적을 남기고 있는 유일무이한 아티스트다. 직접 쓰고 작창한 <사천가>, <억척가> 등으로 공연계에 센세이션을 일으켰고, 뮤지컬 <서편제>의 '송화'역으로 더 뮤지컬 어워즈 여우주연상을, 판소리 단편선 '추물/상인'으로 동아연극상 새개념 연극상을 수상하기도 했다.

☑ 이자람의 창작 판소리 <노인과 바다>의 줄거리

<노인과 바다>는 헤밍웨이의 고전을 바탕으로 이자람이 직접 쓰고 작창한 판소리다. 이 작품은 쿠바의 작은 어촌인 코히마르 마을에 사는 한 노인 어부의 이야기다. 평생을 바다 위에서 외줄낚시를 하며 살아온 노인은 늘 커다란 고기를 낚는 타고난 어부였다. 하지만 운이 다했는지 좀처럼 고기가 찾아오지 않는다. 바다에서 85일째 되는 날, 노인에게 마침내 커다란 청새치가 찾아온다. 바다 깊은 곳의 청새치와 수면 위에서 홀로 낚싯줄을 붙잡고 버티는 노인의 한판 싸움이 벌어진다.

☑ 이자람 창작 판소리의 창작 원리

(이자람) : 창작 판소리의 창작 과정은 기획 과정을 포함하는 사설 짜기 단계와 음악 창작 및 연행의 과정을 포함하는 사설의 이면 구현 단계로 구분할 수 있습니다. …(생략)…

(질문자) : 텍스트를 직접 썼느냐가 아니라, 자기화를 했느냐 아니냐가 결정적이라는 말씀이군요. …(생략)…

(이자람) : 판소리에서는 장단이 굉장히 중요해요. 창본을 쓸 때 장단을 함께 배치하는데, 이 장단들이 극의 분위기를 만들어내죠. …(생략)… 저는 텍스트의 재해석이나 재탄생보다는 인물에 가장 많이 집중했던 것 같아요.

사설 짜기 단계, 음악 창작 단계, 연행 단계, 자기화, 장단, 인물

- 교육부(2022). 2022 개정 음악과 교육과정 시안 개발 연구. 제2022-11호.
- _____ (2022). 중등 국어과 교육과정. 교육부 고시 제2022-33호 [별책 5]
- _____ (2022). 중등 정보과 교육과정. 교육부 고시 제2022-33호 [별책 10]
- _____ (2022). 중등 음악과 교육과정. 교육부 고시 제2022-33호 [별책 12]
- _____ (2023). 2023 개정 음악과 교육과정 선도교원 연수자료.
- 국사편찬위원회(2007). 천민 예인의 삶과 예술의 궤적. 서울: 두산동아.
- 국립국악원(2002). 조선풍속도 I. 서울: 민속원.
- 국립국악원(2004). 조선풍속도 II. 서울: 민속원.
- 권지선, 박지해, 서산화, 한지아(2023). 챗GPT & AI 31가지 실전 활용. 앤써북.
- 김지윤, 이지애(2022). 클래식 감상수업-하루 한곡, 내 것으로 만드는 클래식100. 뜨인돌.
- 민은기, 신혜승(2014). Classics A to Z 서양음악의 이해. 파주: 음악세계.
- 박다솔(2021). 소리꾼 이자람의 창작 세계와 창작판소리 제작 과정. 한국연극학, 79, 376-389.
- 박점희, 은효경(2022). 미디어 리터러시, 교육과 만나다. 서울: 애플북스.
- 성기련(2021). 1930년대의 판소리 음악문화. 서울: 민속원.
- 송미경(2016). 더늠 개념의 역사적 변천. 공연문화연구, 32, 263-264.
- 이자람(2023). 이자람 창작 판소리 <노인과 바다> 연구. 미출간 박사학위논문. 서울대학교 대학원.
- 이장원(2021). 한국과 터키 군례악(軍禮樂)의 상호 비교를 통한 지도 방안 연구 - 대취타(大吹打)와 메흐테르(Mehter)를 중심으로-. 국악교육연구 제15권 제1호, 청주: 한국국악교육연구학회.
- 임미선(2012). 조선후기 공연문화와 음악. 서울: 민속원.
- 정미영(2011). 음악교과서의 대취타 관련 내용 분석 및 구성방안. 국악교육연구, 제5권 제1호, 청주: 한국국악교육연구학회.
- 정미영 외 3인(2018). 고등학교 <음악 감상과 비평>, 서울: 천재교육.
- 한영우(2007). <반차도>로 따라가는 정조의 화성행차. 파주: 효형출판.

MEMO



A series of horizontal blue dotted lines for writing, spanning the width of the page.



MEMO



A series of horizontal blue dotted lines for writing, spanning the width of the page.



MEMO



A series of horizontal blue dotted lines for writing, spanning the width of the page.



기 획	김한승(교육부 교육과정지원팀장) 김효진(교육부 교육연구사) 최화숙(한세대학교)	이수나(교육부 교육연구관) 17개 시도교육청
연구책임자	김경현(원광대학교)	
집필책임자	최은아(전주교육대학교)	
집 필 진	이세희(경북 동명중학교) 임새롬(대구 운암중학교) 최문정(인천 가좌고등학교)	이은솔(서울 구로중학교) 김일영(서울 영등포여자고등학교) 최진경(전주교육대학교)
연구협력관	송현주(교육부 교육연구사)	
검 토 위 원	김혜숙(경북 용궁중학교) 오성경(인천 제물포중학교) 김현정(충남 환서중학교, 운문)	송현우(서울 불암고등학교) 이상희(서울 을지중학교)
연구보조원	김동진(전북 진안여자중학교)	김정인(원광대학교)



중학교 음악

발행처 교육부, 대구광역시교육청
 (42123) 대구광역시 수성구 수성로76길 11
 전화: (053) 231-0000 팩스: (053) 757-8100

발행일 2023. 10. 30.

디자인제작 다음기획 DESIGN WORK 063.833.0712

편집일러스트 최종식 김은옥 고현선 이보라 김진 장인화 이도경
 김미현(이상 다음기획) 박상은(홍익대학교)

ISBN 979-11-93676-15-8
 ISBN 979-11-985523-0-3(세트)

※ 이 사료는 2022 개정 교육과정의 현장 안착을 위한 수업-평가 안내 사료로, 수업목적 외에 본 사료를 활용할 경우 저작권법에 저촉될 수 있습니다.