creative commons
COMMONS DEED

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

교육학석사 학위논문

블렌디드 러닝을 적용한 기악수업 모형 개발 연구

- 우쿨렐레 수업을 중심으로 -

2022년 2월

서울대학교 대학원

협동과정 음악교육전공

고 지 희

블렌디드 러닝을 적용한
기악수업 모형 개발 연구

- 우쿨렐레 수업을 중심으로 -

지도교수 이 민 정

이 논문을 교육학 석사 학위논문으로 제출함
2021년 12월

서울대학교 대학원
협동과정 음악교육 전공
고 지 희

고지희의 석사 학위논문을 인준함
2022년 1월

위 원 장 김 규 동 (인)

부위원장 권 혜 근 (인)

위 원 이 민 정 (인)

국문초록

블렌디드 러닝은 온라인과 오프라인 수업환경에서 다양한 학습 요소들의 결합을 통해 학습자 맞춤 수업을 가능하게 하는 수업 방식이다. 학생 참여가 중심이 되는 음악교육에서 개인차를 파악하여 개별학습과 수준별 학습을 제공하는 것은 학습의 효과를 결정짓는 중요한 요인이다. 이러한 관점에서 음악교육과 블렌디드 러닝의 교육 방향은 서로 맞닿아 있다고 볼 수 있다. 그러나 블렌디드 러닝이 도입된 실제 학교 음악교육 현장은 온라인 환경에서의 수업 방법이 추가됐을 뿐 여전히 교사 주도의 단순하고 소극적인 차원에 머무르고 있으며, 음악과의 영역별 특성을 반영한 연구 또한 미흡한 실정이다.

본 연구는 블렌디드 러닝이 실시되는 음악교육 현장에서 체계적인 기악수업이 이루어질 수 있도록 수업 모형을 개발하고, 이를 중학교 우쿨렐레 수업에 적용하여 제안하는 것을 목적으로 하였다.

이와 같은 목적을 달성하기 위해 본 연구에서는 먼저 블렌디드 러닝과 기악학습에 관한 선행연구를 통해 모형 설계를 위한 구성요소 및 전략을 살펴보았다. 다음으로 기악학습의 단계별 전략과 블렌딩 요소가 유기적으로 결합하도록 고려하여 블렌디드 러닝을 적용한 기악수업 모형을 개발하였다. 그리고 개발한 모형의 절차에 따라 중학교 음악 교육과정에서 실현할 수 있는 우쿨렐레 수업을 제시하였다.

이상의 과정을 거친 연구의 결과는 다음과 같다. 첫째, 블렌디드 러닝을 적용한 교육 설계에서 효과적으로 작용할 수 있는 요소로 추출한 ‘학습시간’, ‘교수학습 방법’, ‘교수학습 매체’, ‘교수학습 환경’과 기악학습에서의 기초기능 습득을 위한 ‘기초적 정보 전달’,

‘단계별 지도’, ‘유창성 개발’, ‘일반화와 전이’의 네 단계의 심동적 학습 단계가 결합된 수업 모형을 개발하였다. 둘째, 모형의 절차를 크게 분석, 설계, 수업 실행, 평가로 구성하고 이러한 절차에 따라 중학교 음악 교육과정에서의 12차시 우쿨렐레 수업을 구안하였다. 먼저 분석 단계에서 2015 개정 음악 교육과정과 중학교 음악 교과서 분석을 통해 학습 내용 선정 및 평가 계획을 세우고, 설계 단계에서 우쿨렐레의 기초 연주기능 향상을 위한 단계적 학습에 중점을 둔 블렌딩 전략을 적용하여 수업을 설계하였다. 수업 실행 단계에서는 온라인과 오프라인 수업에서 강조해야 할 요소와 심동적 학습의 단계를 고려한 개별적 학습지원 등 블렌디드 러닝과 기악수업의 전략을 적용하여 우쿨렐레의 연주 능력 향상을 위한 체계적인 실천 방안을 제시하였다.

기악수업에서의 심동적 학습이론과 블렌디드 러닝의 원리를 통합적으로 적용하여 접근하고자 한 본 연구는 음악학습 방법론에 있어 더 넓은 시야를 제공해줄 수 있을 것이며, 더불어 블렌디드 러닝의 적용이 필요한 다른 악기를 교수·학습하는 데 있어 의미 있는 자료가 될 것이라 기대한다.

주요어 : 블렌디드 러닝, 기악수업 모형, 심동적 학습, 우쿨렐레, 음악교육
학　번 : 2005-23690

목 차

Ⅰ. 서론 ····· 1

1. 연구의 필요성 및 목적 ····· 1

2. 연구 문제 ····· 4

3. 용어의 정의 ····· 5

Ⅱ. 이론적 배경 ····· 6

1. 블렌디드 러닝 ····· 6

가. 블렌디드 러닝의 이해 ····· 6

나. 블렌디드 러닝의 효과 및 구성 요소 ····· 11

다. 블렌디드 러닝 수업 모형 ····· 18

라. 블렌디드 러닝과 학교 음악교육 ····· 22

2. 기악수업 ····· 26

가. 기악수업 모형 ····· 26

나. 심동적 학습 ····· 30

다. 우쿨렐레와 학교 음악교육 ····· 35

Ⅲ. 블렌디드 러닝을 적용한 기악수업 모형 개발 · 39

1. 모형 개발의 단계 ····· 39

2. 기악수업을 위한 블렌딩 요소 ····· 41

3. 기악수업과 블렌디드 러닝의 전략 ····· 45

4. 수업 모형 개발 ····· 48

가. 분석 ····· 48

나. 설계 ····· 48

다. 수업 실행 ····· 48

라. 평가 ····· 50

Ⅳ. 블렌디드 러닝을 적용한 우쿨렐레 수업의 실제 · 52
1. 분석 ····· 52
가. 교육과정 분석 ····· 52
나. 교과서에 수록된 우쿨렐레 내용 분석 ····· 54
다. 우쿨렐레 학습 내용 선정 ····· 68
2. 설계 ····· 70
가. 블렌딩 요소 설계 ····· 70
나. 교육과정 재구성 ····· 73
다. 평가계획 ····· 76
3. 수업 실행 ····· 78
가. 전체 수업 개관 ····· 78
나. 수업 지도안 예시 ····· 79
Ⅴ. 결론 및 제언 ····· 82
1. 결론 ····· 82
2. 제언 ····· 84
참고문헌 ····· 85
부록 ····· 92
Abstract ····· 110

표 목 차

<표 Ⅱ-1> 블렌디드 러닝의 연구자별 정의 ····· 9
<표 Ⅱ-2> 블렌디드 러닝의 구성 요소 ····· 16
<표 Ⅱ-3> 교육부에서 제시한 블렌디드 러닝 모형 예시 ·· 21
<표 Ⅱ-4> 연구자별 기악수업 단계 ····· 30
<표 Ⅱ-5> 심동적 학습과 기능 습득의 단계 비교 ····· 31
<표 Ⅱ-6> 학교 교육과정 및 연구 주제별 연구 논문 수 (2012년~2021년) ····· 36
<표 Ⅲ-1> 기악수업 단계별 전략 및 블렌딩 원리 ····· 45
<표 Ⅳ-1> 표현 영역 중 기악 활동과 관련된 내용 체계 및 성취기준 ····· 53
<표 Ⅳ-2> 중학교 음악교과서 기악 영역 중 서양 현악기 지도 수록 현황 ····· 54
<표 Ⅳ-3> 2015 개정 중학교 음악교과서의 기타와 우쿨렐레 수록 방식 ····· 55
<표 Ⅳ-4> 악기 소개 내용 분석 ····· 56
<표 Ⅳ-5> 악기 구조의 내용 분석 ····· 58
<표 Ⅳ-6> 연주 방법의 내용 분석 ····· 59
<표 Ⅳ-7> 활동 내용 및 악곡에 대한 분석 ····· 61
<표 Ⅳ-8> 우쿨렐레 학습 내용 ····· 68
<표 Ⅳ-9> 학습 주제에 따른 연습곡 및 제재곡의 음악 요소 ·· 68
<표 Ⅳ-10> 차시별 학습 목표 및 활동 내용 ····· 74
<표 Ⅳ-11> 평가 계획 ····· 76
<표 Ⅳ-12> 수업 지도안의 예시 ····· 80

그 림 목 차

<그림 Ⅱ-1> 블렌디드 러닝 모델과 요소들 ····· 12
<그림 Ⅱ-2> 초·중등 학교교육을 위한 혼합형 학습의 주요 영역과 요소들 ····· 13
<그림 Ⅱ-3> 블렌디드 러닝의 네 가지 변증법 모델 ····· 15
<그림 Ⅱ-4> 블렌딩 요소 ····· 17
<그림 Ⅱ-5> 블렌디드 e-러닝 교수 모델 ····· 19
<그림 Ⅱ-6> e-러닝 분류 ····· 20
<그림 Ⅱ-7> 심동기술의 지도 단계와 그에 따른 전략적 도식· 34
<그림 Ⅲ-1> 수업 모형 개발의 단계 ····· 39
<그림 Ⅲ-2> 기악수업의 단계와 블렌딩 영역 ····· 41
<그림 Ⅲ-3> 기악학습 단계에 따른 온/오프라인 학습 활동 42
<그림 Ⅲ-4> 블렌디드 러닝을 적용한 기악수업 모형 ····· 51
<그림 Ⅳ-1> 우쿨렐레 기악학습에 적용할 블렌디드 러닝 유형 ····· 70
<그림 Ⅳ-2> 블렌디드 러닝 적용 우쿨렐레 수업 차시 계획·· 79

Ⅰ. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

코로나19 팬데믹(pandemic)은 학교 교육 시스템의 급속한 변화를 가져왔다. 학업의 연속성을 위해 전환된 온라인 수업은 초반의 우려와는 다르게 교사 연수 등을 통해 빠르게 준비되었고, 학생들 또한 온라인 플랫폼를 통한 학습에 금방 적응하였다. 그러나 동시에 직접적인 상호작용이 어려운 온라인 수업만으로는 교육적 효과를 높일 수 없다는 것을 깨닫게 하였다. 대면수업과 원격수업이 번갈아 실행되는 블렌디드 러닝이 도입되었으나, 여전히 교사 주도의 학습으로 이루어지면서 온라인상에서는 교실 수업을 대체한 진도 나가기, 오프라인상에서는 연속하여 진도를 나가거나 수행평가를 실시하는 등의 단순하고 소극적 차원에 머무르고 있다는 문제가 대두되었다(이호철, 2021). 변화된 학교 교육 시스템은 학교 안 인터넷 환경과 온라인 수업 플랫폼 확충, 학생용 디바이스 지원 등의 새로운 교육환경을 제공하였지만, 새로운 교육 방식을 효율적으로 적용하기 위한 방법적 지식과 경험은 아직 미흡하다.

교육 분야는 이미 과학기술의 발전을 적극적으로 수용하여 ICT 기술 혁신을 사용한 온라인 학습, e-러닝 등 웹을 기반으로 한 교육에 대한 연구를 진행해왔다. e-러닝은 시공간을 초월한 개별 학생 중심의 학습 가능성을 보여주었으나 암묵적 지식 전달과 비언어적 의사전달의 어려움 등이 있다는 한계점에 봉착하게 되었다. 이에 온라인과 오프라인 학습의 장점을 결합한 새로운 형태의 학습으로서의 블렌디드 러닝이 기존 e-러닝의 문제를 보완하기 위해 2000년대 초반부터 본격적으로 등장하기 시작했다.

블렌디드 러닝에 대한 정의는 학자들마다 다양하여 합의된 이론을 도출하지 못한 상황이다. 다만 온라인과 오프라인 수업의 장점을 살리고 개별 학생의 맞춤식 수업을 가능하게 하는 방식이라는 데 귀결점을 찾을

수 있다. 어떠한 방식과 구성으로 블렌딩 할 것이냐에 대해서는 다양한 의견이 있을 수 있지만 단순한 온라인과 오프라인 수업의 통합이 아니라 교실 상황과 기술, 학생의 학습 스타일 등 혼합요소들을 활용하여 학습 효과를 높일 수 있는 고유한 조합을 찾아 실행해야 한다. 블렌디드 러닝의 효과적인 적용은 학습자에게 시공간의 제약 없이 다양한 학습매체와 학습 활동을 통한 유연한 학습 기회를 제공해주며, 학습자 중심의 학습 환경에서 학생과 교사, 학생과 학생 간의 역동적인 상호작용을 통해 높은 참여를 이끌어낼 수 있다(신예진, 우애자, 2011; 이상수, 2007; Şentürk, 2021).

이러한 블렌디드 러닝의 교육적 효과는 학생 참여가 중심이 되며 개개인의 개별학습과 수준별 학습이 요구되는 음악 교과에서 그 필요성을 시사한다. 이에 온라인과 오프라인 수업에서 노래하기, 연주하기, 감상하기, 창작하기 등의 다양한 음악적 활동을 어떤 블렌딩 요소를 혼합하여 어떻게 설계할 것인가에 대한 교사의 실제적인 지식이 요구된다.

학교 음악교육의 블렌디드 러닝 접목에 관한 연구는 초반의 온라인 수업을 오프라인 수업의 부수적인 역할로 제한을 두었던 한계를 넘어 점차 온라인과 오프라인 수업의 장점을 혼합한 블렌디드 러닝으로서 음악교육에 적용한 다양한 접근으로 이어지고 있다(Crawford, 2016; Roukonen et al., 2017). 우리나라 음악교육 연구에서는 감상 활동과 프로젝트 학습을 연계한 수업 연구(강선영, 2021), 블렌디드 러닝에서의 과정중심평가 설계 위한 연구(김은주, 2021) 등을 통해 원격수업과 등교수업이 병행되는 블렌디드 러닝 상황에서 실시 가능한 수업 설계 및 적용과 관련한 연구가 수행되었다. 또한 블렌디드 러닝의 한 유형인 플립러닝을 적용한 연구로 기악 수업모형과 전략에 대한 연구(손영혜, 2021), 우쿨렐레 교수학습 모형을 적용한 연구(강의진, 2020) 등이 수행되었으나, 일반 음악 교육과정에서 온라인과 오프라인 수업이 교대로 진행되는 유형에 따른 기악수업과 관련된 연구는 아직 찾아보기 힘들다.

학교 음악교육에서 기악학습은 다른 음악 활동 영역에 비해 개별적 연습이 더욱 요구되는 활동이다. 하지만 실제 학교 현장에서 기악수업은

악기를 소개하고 기초적 연주에 그치거나 이미 학습된 악기를 합주하는 활동에 머무는 등 새로운 악기의 주법을 배우고 표현하는 데에는 시간적 여유가 부족하다. 우쿨렐레는 휴대하기 간편하고 배우기 쉬우며, 음악 개념에 대한 이해, 표현을 익히기에 좋다는 장점을 지니고 있는 악기로, 2015 개정 대부분의 교과서에 수록되는 등 중학교 수준의 학교 음악 기악학습에서 교육적 가치를 인정받으며 관심이 늘어가고 있다. 하지만 이처럼 다방면으로 늘어나고 있는 우쿨렐레 수업을 위한 체계적인 수업 설계, 교육자료 개발 등의 측면에서는 아직 연구가 미흡한 실정이다. 또한 블렌디드 러닝이 초점을 두고 있는 개별 학습자를 위한 맞춤형 학습은 기악수업의 학습 방향과 맞닿아 있으며 중학교 음악 교육과정에서 실현할 수 있는 우쿨렐레 수업지도 방안은 현장에서 요구하는 과제이기도 하다. 본 연구자는 학교 음악교육의 제한적인 기악수업에서 블렌디드 러닝의 온라인과 오프라인의 장점을 살린 체계적인 수업 설계를 통해 효과적인 우쿨렐레 수업이 가능할 것이라 보았다.

이에 본 연구는 기악수업이 가지고 있는 특수성을 바탕으로 블렌디드 러닝을 적용하여 체계적인 학습이 가능한 기악수업 모형을 개발하고 이를 적용하여 중학생을 위한 우쿨렐레 기악수업의 실제로 제시하는 데 목적을 둔다.

2. 연구 문제

본 연구의 목적을 달성하기 위해 설정한 연구 문제는 다음과 같다.

첫째, 블렌디드 러닝을 적용한 기악수업 모형은 어떠해야 하는가?

가. 블렌디드 러닝을 적용한 기악수업의 설계 원리는 무엇인가?

나. 블렌디드 러닝을 적용한 기악수업 모형은 어떠한가?

둘째, 블렌디드 러닝을 적용한 기악수업 모형은 중학교 우쿨렐레 수업에서 어떻게 구현될 수 있는가?

가. 우쿨렐레 지도를 위한 학습 내용 선정은 어떠해야 하는가?

나. 블렌디드 러닝을 적용한 우쿨렐레 수업의 교수·학습은 어떻게 이루어지는가?

첫 번째 연구문제에서는 블렌디드 러닝의 개념, 수업 설계 요소와 원리, 수업 모형 등을 문헌 조사를 통해 분석하고, 기악학습의 특수성을 고려한 심동적 학습과의 연계를 통해 기악수업 모형을 개발하고자 한다.

두 번째 연구문제에서는 2015 개정 중학교 음악교과서에 수록된 우쿨렐레 학습 내용을 분석하고 악기 연주 능력 향상을 위한 목적을 달성하기 위한 단계적인 학습 내용을 선정하여 중학교 우쿨렐레 수업을 위한 블렌디드 러닝 적용 수업 방안을 제안하고자 한다.

3. 용어의 정의

가. 블렌디드 러닝

블렌디드 러닝(blended learning)의 'blend'는 '혼합하다'라는 의미로 온라인 학습과 오프라인 학습뿐 아니라 학습과 관련한 여러 혼합요소를 포함한다(권회림, 문은경, 박인우, 2015). 본 연구에서 뜻하는 온라인 수업이란 정보통신매체를 이용하여 서로 다른 공간에서 이루어지는 수업으로 원격수업, 비대면 수업으로도 표현할 수 있다. 오프라인 수업은 학교라는 물리적 공간에 등교하면서 교사와 학생이 교실에서 직접 대면하여 수업하는 방식을 말하며 본 연구에서는 면대면(face to face, F2F)수업, 전통적 교실수업, 등교수업, 대면수업 등으로 쓰이기도 하였다. 본 연구에서 블렌디드 러닝은 이러한 온라인과 오프라인 학습 환경의 혼합을 기본 전제로 학습의 효과를 극대화할 수 있는 학습 요소들을 활용하여 학습자 맞춤 수업을 가능하게 하는 수업 방식을 의미한다.

나. 심동적 학습

블룸(B.S. Bloom)은 구성주의적 학습 관점에서 교육목표를 인지·심동·정의의 세 영역으로 분류하였다. 음악과는 정의적·인지적·심동적 영역의 협응에 기반을 둔 전인적 능력의 함양을 지향하는 교과로 노래, 연주, 신체활동 등은 단순한 운동적 기능을 말하는 심동적 능력이 아니라 인지적·정의적 능력의 협응한 결과라고 할 수 있다(김향정, 2010). 본 연구는 이러한 음악교과의 특성에 부합하여 인지와 정의적 측면이 수용된 심동 기술의 관점에서의 심동적 학습을 다루고자 한다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 블렌디드 러닝

가. 블렌디드 러닝의 이해

본 절에서는 블렌디드 러닝을 이해하기 위해 블렌디드 러닝이 등장하게 된 배경과 이와 관련된 다양한 용어를 알아볼 것이다. 또한 여러 학자들이 정의하고 있는 블렌디드 러닝 개념에 대해 정리하여 본 연구에서 다룰 개념에 대해 정의하고자 한다.

1) 블렌디드 러닝의 등장배경

정보통신기술과 테크놀로지의 발달은 세계 각국의 거리를 대폭 축소하면서 교육기관과 전통적인 학습 시스템을 벗어난 다양한 방면의 학습으로의 변화를 가져왔다.

온라인 또는 웹 기반 시스템의 발달과 함께 이를 기반으로 이루어지는 학습을 이르는 용어는 e-러닝, 웹 기반 학습 외에도 원격교육, u-러닝(u-learning), m-러닝(m-learning), 가상 교육, 온라인 교육, 스마트 러닝 등으로 다양하게 나타나고 있으며 급속하게 확대되어 가고 있다(백영균 외, 2015).

유선 인터넷과 웹 기술을 활용한 컴퓨터 간의 네트워크를 기반으로 한 e-러닝은 모든 형태의 테크놀로지 기반 학습(TEL, Technology Enhanced Learning)을 통칭하며, 온라인 또는 웹 기반 학습에만 국한하여 사용하기도 한다(백영균 외, 2015). 온라인 교육(on-line education)은 공간적으로 떨어져 있는 학생에게 정보통신기술을 활용하여 교육 내용을 전달하는 것을 뜻하는데(김철균, 2011), 우리나라 교육과정에서는 이렇게 온라인을 통해 이루어지는 학습을 원격수업이라 칭하고 “교수·학습 활동

이 서로 다른 시간 또는 공간에서 이루어지는 수업 형태를 의미"(교육부, 2020c, p. 7)한다고 정의하였다.

또한 스마트폰과 패드 기반으로 철저히 개인화되는 특성을 지닌 모바일 기기의 발달로 등장한 m-러닝(모바일 러닝, mobile learning)은 학습 시간의 단축과 학생의 자기주도적 학습 등을 가능하게 하였다(백영균 외, 2015). 다양한 모바일 기기를 활용한 m-러닝이 학습의 이동성을 확장 시켰다면 u-러닝(ubiquitous learning)은 일상생활에 보편화되고 개별화된 유비쿼터스 컴퓨터 환경을 바탕으로 지능적인 학습 환경을 확장 시켰다(이동만, 이상희, 2009). 모든 실제 공간이 학습공간으로 연결되어 학습정보를 제공 받을 수 있는 환경으로 발전된 것이다.

이러한 복잡한 용어들의 등장은 테크놀로지 발달 과정과 그에 따른 실제 테크놀로지의 특성이 반영되며 나타난 것인데, 이러한 개념을 하나로 통일한 스마트 러닝(smart learning)이라는 용어도 최근 활발하게 논의되고 있다(백영균 외, 2015).

이처럼 웹 기반 시스템으로 이루어지는 학습은 새로운 이름으로 계속 개발되며 붐을 이루었지만, 온라인을 통해 이루어지는 학습은 체험학습의 어려움, 암묵적 지식 전달의 어려움, 비언어적 의사전달의 어려움 등 다양한 문제가 대두되어 이를 보강하기 위한 연구들이 진행되고 있다(이상수, 2004; 이상수, 2007; 정성희, 2020).

스마트폰과 컴퓨터 등 디지털 기기를 자유자재로 활용하는 디지털 네이티브라 불리는 세대의 학생들에게 온라인 정보를 공유하고 소통하는 것은 매우 자연스러운 현상이다. 이러한 맥락에서 학생들을 스스로 유의미한 학습을 만들어갈 수 있는 성장 가능성을 지닌 존재로 보고자 하는 학생관으로의 변화가 시작되었으며(경기도교육청, 2020), 학생들의 정보 습득 및 사고방식의 변화, 학생을 바라보는 학생관의 변화는 기존의 교육방식과 학생 개개인의 특성에 맞는 맞춤형 교육에 대한 효과적이며 체계적인 접근을 요구하고 있다.

이와 같은 배경에서 기존의 웹 기반 학습, 이러닝이 가진 단점을 보완하고 변화된 세대가 요구하는 시·공간을 초월한 다양한 형태의 학습 욕

구를 충족시키기 위한 대안이 요구되었으며 온라인 수업의 문제점을 오프라인 수업과의 병행으로 해결하고자 2000년대 초반부터 블렌디드 러닝에 대해 본격적으로 연구하기 시작하였다.

2) 블렌디드 러닝의 개념

블렌디드 러닝의 'blend'는 '혼합하다'라는 의미로 이전까지 시도되지 않았던 온라인과 오프라인 학습의 혼합이라는 새로운 학습 현상을 지칭하는 데에서 시작되었다. 이처럼 블렌디드 러닝은 온라인과 오프라인 수업의 결합이라는 새로운 관점으로 출발했지만 점차 수업 매체의 혼합, 수업 방법의 혼합 등 그 범위와 개념이 확대되어 가면서 학자들에 따라 조금씩 다른 정의를 내리며 합의된 이론을 도출하지 못한 상황이다(이상수, 2007). 블렌디드 러닝의 대표적인 정의들은 블렌디드 러닝의 등장 배경에서부터 유래한 정의, 블렌디드 러닝의 범위를 확장하고자 하는 정의, 앞의 두 특성을 모두 포함하는 정의까지 다양하다(박성익, 이상은, 송지은, 2007). 또는 수업방법의 혼합, 수업전달 매체의 혼합, 온라인 수업과 면대면 수업의 혼합, 이들 모든 것들의 혼합이라고 보기도 한다(권회림 외, 2015). 본 연구에서는 여러 학자들이 제시한 블렌디드 러닝의 개념을 크게 온라인과 오프라인 교육의 혼합으로 보는 입장과 다양한 교육 요소의 혼합으로 보는 입장으로 나누어 살펴보고자 한다. 다음 <표 Ⅱ-1>은 연구자별 블렌디드 러닝 정의를 정리한 것이다.

<표 Ⅱ-1> 블렌디드 러닝의 연구자별 정의

구분	연구자	블렌디드 러닝의 정의
온라인과 오프라인 교육의 혼합으로 보는 입장	Thorne(2003)	혁신적 정보기술 발전에 기초한 온라인 학습과 상호작용적 참여를 동반하는 전통적 학습과의 통합
	임정훈 외 (2004)	온라인과 오프라인 학습 환경의 결합, 학습목표, 학습방법, 학습시간과 공간, 학습활동 학습매체, 상호작용 방식 등 다양한 학습요소들의 결합을 통해 최상의 학습효과를 도출해내기 위한 전략
	Graham(2006)	면대면 학습과 컴퓨터 매개 학습의 혼합
	박성익 외 (2007)	이러닝을 통한 온라인 학습과 면대면 교실수업으로 이루어지는 오프라인 학습이 혼합된 교수학습체제
	이상수(2007)	1. 'on-line'과 'off-line'을 통합한 'all-line learning'이 블렌디드 러닝의 전제가 되어야 함. 2. 단순한 온라인과 면대면 통합이 아닌 학습의 효과성, 효율성, 매력성을 높이기 위해 두 환경의 장점만을 활용하는 학습 과학적 접근이 이루어져야 함. 3. 학습자 중심의 접근이 중요한 요소가 되어야 함.
	Bonk & Graham(2012: 권회림 외, 2015에서 재인용)	전통적인 강의실 수업 즉, 오프라인 수업의 시간과 공간적 제약의 단점을 극복하고, 학습의 효과를 극대화할 수 있도록 온라인 학습의 장점을 적절히 혼합한 수업 방식
	Horn & Staker(2017)	1. 학생이 시간, 장소, 순서, 속도를 조절하는 온라인 요소를 통해 학습하는 정규 교육 프로그램 2. 학생이 교사나 안내자가 있는 학교에 일정 부분 관리를 받으며 학습 3. 학습과정과 과목에서 온라인과 면대면 요소가 통합적으로 기능함.

	Joosten 외 (2021)	기술, 시간, 공간, 교수법 차원을 혼합한 교육 방식
다양한 교육 요소의 혼합으로 보는 입장	Singh, Reed(2001)	학습 목표 달성에 초점을 두고 개인의 적합한 학습 스타일에 맞춰 적합한 학습 관련 기술을 적합한 시간에 적용하는 학습 방법
	Driscoll(2002)	네 가지 정의를 내림. 1. 교육목적 달성을 위한 다양한 웹 기반 테크놀로지의 혼합 또는 조합 2. 테크놀로지와 상관없이 최적의 교육 결과를 위한 다양한 교육학적 이론들(구성주의, 행동주의, 인지주의)의 조합 3. 교사 중심 대면 학습 환경을 테크놀로지와 결합 4. 교수 테크놀로지와 실제 작업을 통합
	Fox(2002: 김미용, 2010에서 재인용)	교실 수업, 실시간 자기 주도적 이러닝, 최신 학습지원 서비스 등을 적절히 조합하여 맞춤식 학습 솔루션을 제공하는 것

블렌디드 러닝을 다양한 교육 요소의 혼합으로 보는 입장의 내용은 새로운 개념이라기보다 이미 현장에서 실천되고 있는 내용의 재반복이라고 볼 수 있다. 현장에서는 교육목적 달성을 위해 이미 다양한 수업방법과 매체 그리고 이론들을 혼합하여 사용해오고 있기 때문이다(박성익 외, 2007; 백영균 외, 2015; 이상수, 2007).

따라서 기존의 수업 방법과 차별될 수 있는 온라인과 오프라인 수업의 혼합이라는 전제는 블렌디드 러닝 개념의 출발이 되어야 한다. 연구자들 또한 단순한 온라인과 오프라인 수업의 혼합이 아닌 각각의 수업에서 나올 수 있는 장점을 활용한 설계를 점차 강조하고 있다. 이상수(2007)는 온라인과 오프라인 수업의 통합을 전제로 이 두 가지 환경의 단순한 혼합이 아닌 학습의 효과성, 효율성, 매력성을 증가시키는 학습 과학적 연구와 접근이 필요하다고 주장하였다. 우리나라 교육과정에서도 블렌디드

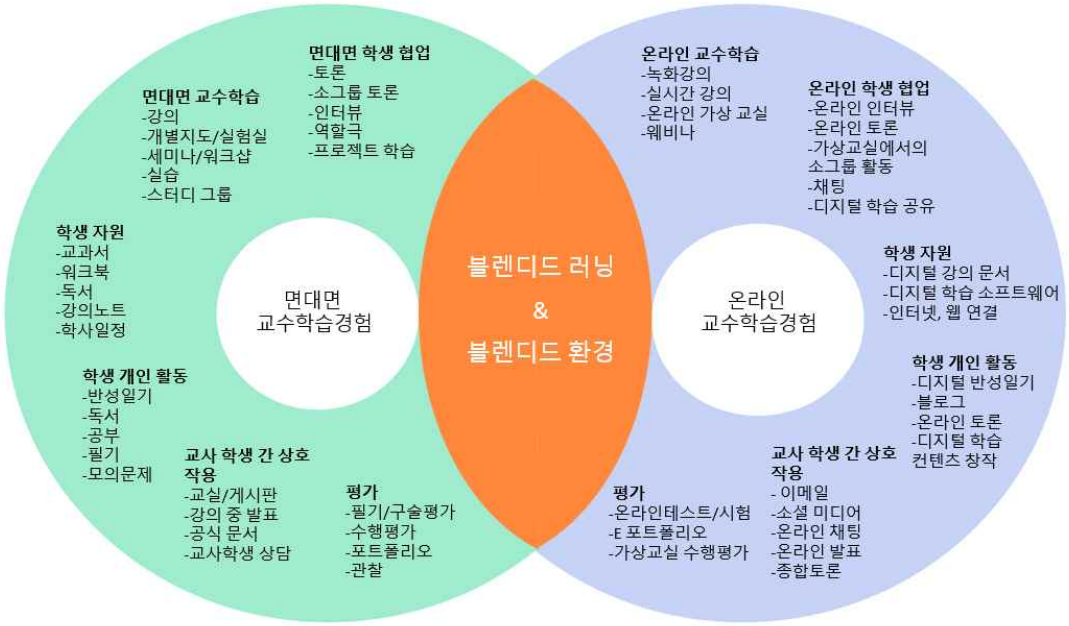
러닝을 원격수업과 등교수업을 혼합한다는 의미로 보고, “온·오프라인의 혼합에서 확장되어, 교육 목표를 달성하기 위해 여러 가지 기법을 통합하는 개념(교육부, 2020b, p. 5)”이라고 정의하였다. Joosten 외(2021)은 수많은 세부 유형의 블렌디드 러닝 방식의 수업을 분석한 결과, 네 가지의 핵심 기준을 정립하고 블렌디드 러닝의 새로운 정의를 시도하였다. 즉 블렌디드 러닝이란 기술(technological), 시간(temporal), 공간(spatial), 교수법(pedagogical)의 4가지 요소가 변증법적으로 혼합되어 학습을 실현하는 교육방식이라고 재정의하였다.

이상 다양한 정의들을 종합해 볼 때 블렌디드 러닝은 단순한 온라인과 오프라인의 혼합을 넘어서 다양한 학습 요소들의 결합을 통해 학습 효과를 도출해내는 과정이라 할 수 있다.

이에 본 연구에서는 블렌디드 러닝을 온라인과 오프라인 학습 환경의 혼합을 기본 전제로 하여 학습의 효과성, 효율성, 매력성을 높이기 위해 학습 과정에서 일어날 수 있는 혼합 요소들을 활용하여 학습자 맞춤 수업을 가능하게 하는 교수·학습 모형이라고 정의하고자 한다.

나. 블렌디드 러닝의 효과 및 구성 요소

블렌디드 러닝은 교육목표 달성을 위해 온라인과 오프라인 환경에서 일어날 수 있는 학습 영역을 적절히 통합하는 방식이다. 다음에 제시된 <그림 Ⅱ-1>은 블렌디드 러닝의 면대면과 온라인 두 가지 차원의 교수학습 경험 요소들을 나타낸 그림이다.



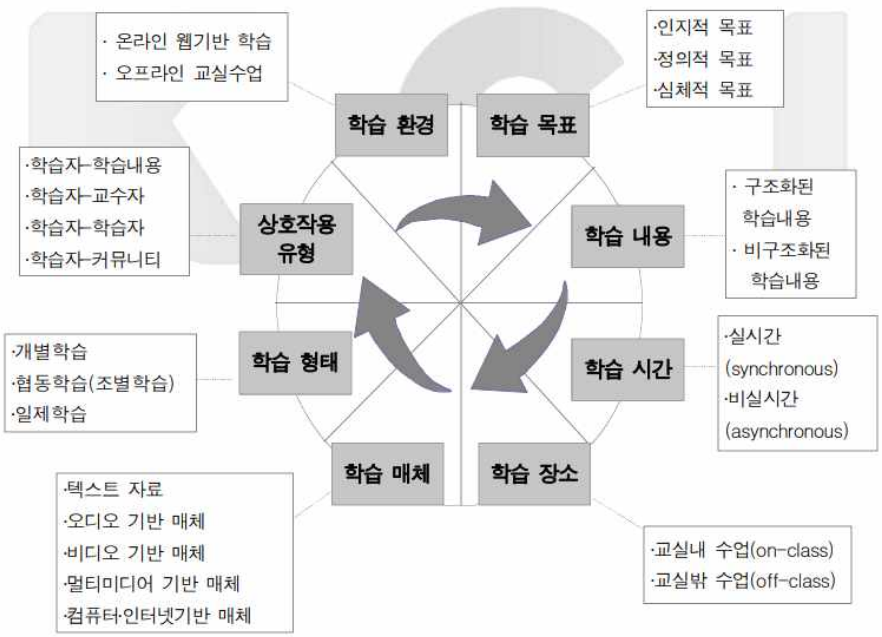
<그림 Ⅱ-1> 블렌디드 러닝 모델과 요소들

※출처: Bath and Bourke(2010: Senturk, 2020, p. 37에서 재인용)

<그림 Ⅱ-1>에서 확인할 수 있듯 교실 환경에서 수행되는 면대면 학습과 디지털 학습 도구에 의해 이루어지는 온라인 학습은 다양한 차원의 혼합을 통해 학습자 중심의 접근을 가능하게 한다.

이러한 블렌디드 러닝의 효과로는 먼저, 유연한 학습 기회를 제공한다는 점을 들 수 있다(이상수, 2007; Joosten et al., 2021). 학생들은 블렌디드 러닝을 통해 시간과 공간의 제약 없이 언제 어디서나 학습할 수 있고 학습자의 다양한 선택을 통해 반복적이고 부가적인 학습이 가능하다(정성희, 2020). 둘째, 학생과 교사, 학생과 학생 간 상호작용을 증가시켜 학생들의 더 높은 참여를 이끌어낼 수 있다(이상수, 2007; Joosten et al., 2021). 블렌디드 러닝은 온라인과 오프라인 학습의 결합을 통해 다양한 채널의 의사소통 방법이 사용 가능하다. 오프라인 수업의 즉각적인 교사 피드백은 물론 온라인에서의 양방향 피드백은 각 학생의 학습 경로의 독립성과 개인화를 촉진할 수 있다. 이러한 상호작용은 학생들로 하여금 학습동기를 향상시키며, 특히 네트워크 형성이 용이한 디지털 학습공간

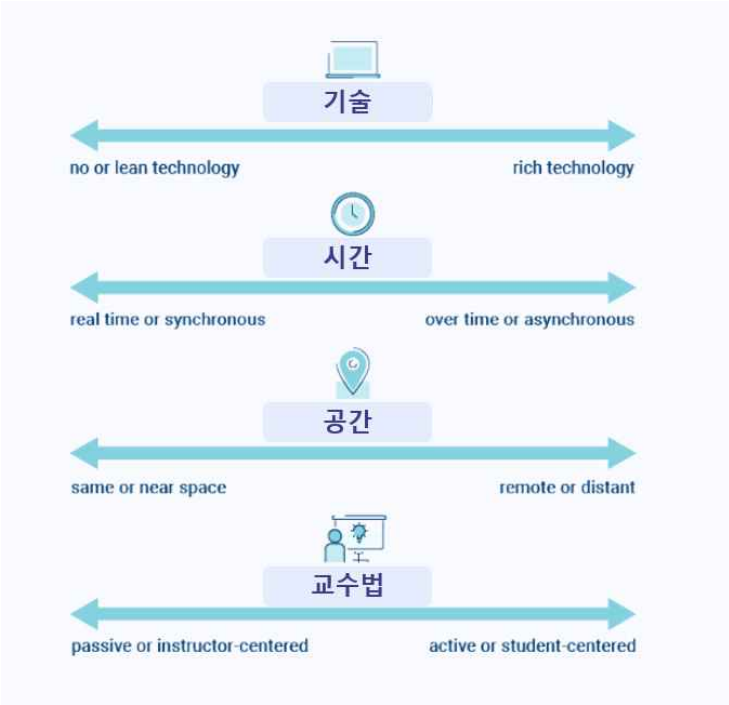
에서 협업을 통한 시너지 효과를 창출해 내도록 한다(박성익 외, 2015; 임정훈, 2007). 셋째, 학생의 개별화 학습을 촉진하고 자기조절 학습 능력을 신장시킬 수 있다(임정훈, 2007). 교육내용, 학생의 수준, 교육목표에 따라 웹을 통해 자료를 미리 시청하고 대면수업에서 더 활발한 논의를 진행하거나, 온라인 수업에서 중간 퀴즈를 수시로 진행하여 학습 수준을 평가하는 등 다양한 교육적 실험을 통해 일방적인 정보 전달이 아닌 개인의 요구에 부응하는 수업이 가능하다. 넷째, 높은 학습 수준을 달성시키며 복잡한 문제를 해결하는 능력을 길러 줄 수 있다(이상수, 2007; Joosten et al., 2021). 풍부한 학습 자원과 추가 학습에 대한 선택 기회 등을 제공하며 성찰적이고 비판적인 사고를 통한 문제 해결 능력을 기를 수 있다. 마지막으로 다양한 정보 기술을 사용하는 능력을 향상시켜 오늘날 중요시되고 있는 평생학습자로서의 소양을 기를 수 있도록 한다는 점을 들 수 있다(Joosten et al., 2021).



<그림 Ⅱ-2> 초·중등 학교교육을 위한 혼합형 학습의 주요 영역과 요소들(임정훈 외, 2004, p. 110)

효과적인 블렌디드 러닝 설계를 위해서는 어떠한 블렌딩 요소들이 학습 형태에 영향을 미칠 것인가에 대해 고려하여야 한다. 이와 관련하여 임정훈 외(2004)는 초·중등학교 교육 현장의 블렌디드 러닝의 수업 설계 전략 도입을 위해 '학교 교육을 위한 블렌디드 러닝 주요 영역'을 학습환경, 학습목표, 학습내용, 학습시간, 학습장소, 학습형태, 학습매체, 상호작용 유형 등으로 제시하고 이러한 요소들이 서로 순환하여 학습 형태에 영향을 미친다고 보았다(<그림 Ⅱ-2> 참고).

같은 맥락으로 김미용(2010)은 이러닝 기반의 평생학습학교를 위한 블렌디드 수업모형 설계 연구에서 여러 학자들이 제안한 블렌딩 영역을 분석하여 교수학습 환경, 교수학습 방법, 교수학습 전략, 교수학습 매체, 교수학습 내용, 교수학습 장소의 6가지 블렌딩 영역을 도출하였다. 특히, 수업의 주체인 교사의 수업 운영 방식에 따라 각 교수·학습 단계별로 6가지 블렌딩 영역이 결합된 블렌딩 전략을 설계할 수 있다고 보고, 각 블렌딩 영역 안의 여러 가지 하위 요소들 중 어떤 요소를 혼합하여야 하는가에 대한 전략을 강조한 설계 모형을 제안하였다. 홍효정, 이재경(2016)은 교수학습 환경, 교육내용, 학습자 특성 등을 최적의 교육성과 발휘를 위한 중요 요소로 보고 교수 상황에 따라 적절하게 고려할 것을 제안하였다. Joosten 외(2021)는 블렌디드 러닝의 네 가지 핵심 기준을 기술적, 시간적, 공간적, 교육학적 차원으로 나누고 각 기준을 어떻게 설정하는지에 따라 다양한 블렌디드 러닝을 실현할 수 있다고 보았다(<그림 Ⅱ-3> 참고).



<그림 Ⅱ-3> 블렌디드 러닝의 네 가지 변증법 모델
(Joosten et al., 2021, p. 17)

기술적 차원은 수업 중에 기술(technology)이 얼마나 집약적으로 사용되고 있는가와 관련된다. 기술이 없이도 가능한 활자 책, 수업 교재, 기구 등을 이용한 전통적 수업 방식과 실시간 온라인 수업, 녹화영상, 온라인 퀴즈 등을 이용한 수업을 말한다. 시간적 차원은 학생들이 수업에 실시간으로 함께 참여하는지 혹은 각자 편한 시간에 독립적으로 참여하는지와 관련된다. 즉, 실시간으로 오프라인 혹은 온라인 상황에서 서로를 마주하며 하는 수업과 수업 시간 외에 웹 게시판을 통한 토론, 온라인 퀴즈 수행 등에 참여하는 것 등을 뜻한다. 공간적 차원은 교사와 학생이 같은 공간에 모여서 수업을 듣고 협력하는 방식과 각자 다른 공간에서 자유롭게 참여하는 방식을 말한다. 마지막으로 교수법 차원은 교수자 중심의 전통적 강의식 수업으로 지식 전달이 위주가 되는 수업 방식과 학생 중심의 능동적 참여가 중시되는 토론 등의 수업 방식을 뜻한다 (Joosten et al., 2021).

이상 선행 연구자들이 제안한 블렌디드 러닝의 구성 요소를 정리하면 <표 Ⅱ-2>와 같다.

<표 Ⅱ-2> 블렌디드 러닝의 구성 요소

연구자	구성 요소
임정훈 외(2004)	학습 목표, 학습 내용, 학습 시간, 학습 장소, 학습 매체, 학습 형태, 상호작용 유형, 학습 환경
김미용(2010)	교수학습 환경, 교수학습 방법, 교수학습 전략, 교수학습 매체, 교수학습 내용, 교수학습 장소
홍효정,이재경(2016)	교수학습 환경, 교육내용, 학습자 특성
Bath and Bourke (2010: Senturk, 2020에서 재인용)	교수학습 방법, 학생 협업, 학생 자원, 학생 활동, 상호작용, 평가
Joosten 외(2021)	기술, 시간, 공간, 교수법

선행연구들이 제시한 블렌디드 러닝의 요소들을 분석한 결과, 공통적으로 공유하고 있는 핵심 구성 요소가 있음을 확인할 수 있었다. 다만 설계 요소를 나누는 개념적 구분에서 예를 들어, 수업전략에서 학습방법 혹은 상호작용에 관한 내용을 다루거나, 학습형태와 학습방법의 개념을 혼재하여 사용하는 등 각 연구자별로 상이한 부분이 있었다. 여러 선행연구에서 공통적으로 공유하고 있는 교수학습 환경, 교수학습 방법, 교수학습 매체를 포함하고 있는 Joosten 외(2021)의 연구는 특히 '시간'의 요소를 다루고 있다는 점에서 주목할 만하다. 이는 임정훈 외(2004)의 연구에서도 다루고 있는 요소로 기악학습에서 중요시되는 '연습' 시간을 고려할 수 있다는 측면에서 학교 음악교육에 적합하다 할 수 있다. 이에 본 연구에서는 Joosten 외(2021)의 핵심 요소와 연구자들이 공통적으로 다루고 있는 구성 요소를 기반으로 하여 학교 음악교육 맥락을 고려한 블렌딩 요소를 다음과 같이 설정하고자 한다.

<그림 Ⅱ-4> 블렌딩 요소(Joosten et al., 2021, p. 17 재구성)

본 연구에서 설정한 블렌딩 요소 중 교수학습 매체란 학습조건에 가장 적합한 매체를 선택하는 것으로 교과서, 수업교재, 오디오, 비디오, PPT, ICT 자료 등을 활용할 수 있다(임정훈 외, 2004). 또한 온라인 학습을 관리하는 학습 관리 시스템(Learning Management System, 이하 LMS)과 다양한 온라인 수업 디지털 툴 등도 포함된다.

학습시간은 실시간과 비실시간으로 나뉘는데, 실시간 수업은 교사와 함께 수행하는 오프라인 수업 혹은 온라인상에서 실시간 쌍방향 수업도구를 사용하여 수업하는 방식을 포함한다. 비실시간 수업은 학생이 온라인 학습에서 강의 영상을 시청하고 자기주도 학습에 따라 웹 게시판에 과제를 탑재하거나 학생 간 토론 활동 혹은 퀴즈를 푸는 등의 활동을 하는 방식을 말한다(임정훈 외, 2004; Joosten et al., 2021). 이러한 비실시간 온라인 수업은 학생들이 학습 내용에 대해 필요한 부분을 반복하여

확인함으로써 스스로 목표를 달성하는 과정을 거쳐나갈 수 있도록 할 수 있으며, 학생 간 소통, 모둠별 토론 활동을 통해 시공간을 확대한 의사소통을 가능하게 할 수 있다(이상수, 2007).

교수학습 환경이란 블렌디드 러닝의 대표적인 설계 전략으로 온라인과 오프라인 수업의 혼합을 의미한다. 어떤 블렌디드 수업 모형을 선택하느냐에 따라 온라인과 오프라인의 수업이 결정되며, 온라인 활동은 오프라인 수업을 단순하게 보조해 주는 수단이 아니라, 학습목표 달성을 위한 필수적인 교수·학습 활동으로 적극적으로 활용해야 한다(임정훈 외, 2004; 진선미, 2004; Joosten et al., 2021).

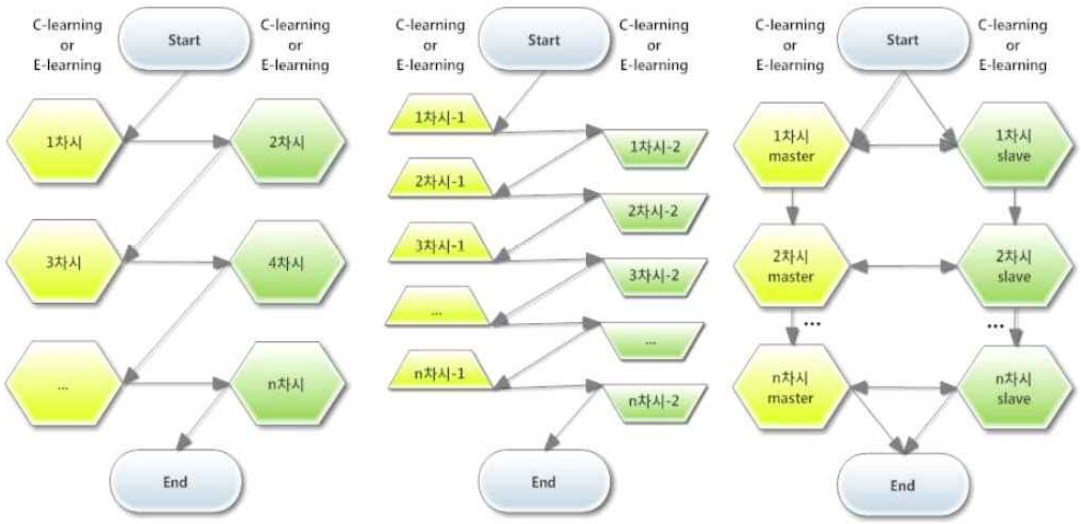
교수학습 방법은 학습의 효과를 최대화하기 위해 투입되는 학습 방법을 말하는 것으로 강의법, 토의법, 문제해결법 등의 방법이나(김미용, 2010), 개별적 학습, 협동학습, 웹 기반 토론학습, 자기주도 학습, 교사의 일제식 수업 등의 학습 형태를 포괄한다(박성익 외, 2007; 임정훈 외, 2004).

다. 블렌디드 러닝 수업 모형

Horn과 Staker(2017)는 미국 내 학교에서 운영되고 있는 블렌디드 러닝의 4가지 모델을 제시하였다. 첫째, 순환 모델(Rotation model)은 온라인과 오프라인 학습 환경에서의 다양한 학습형태 순환 방식에 따른 구분으로, 이는 다시 스테이션(station) 순환학습, 랩(lab) 순환학습, 거꾸로 교실(flipped classroom), 개별(indivisual) 순환학습으로 나뉜다. 스테이션 순환학습은 교실 내에서 온라인 학습을 일부분으로 포함한 스테이션을 순환하며 학습하는 방법이다. 랩 순환학습은 학교 내 컴퓨터 실에서 온라인 학습을 수행하고 교실 내에서 면대면 수업을 운영하는 방식이며, 거꾸로 교실은 교실 내 수업을 하기 전 학교 혹은 가정에서 온라인 수업을 통해 학습의 기본 내용을 습득하고 교실 수업에서는 토론, 프로젝트 학습 등의 심화활동을 하는 방법이다. 개별 순환학습은 여러 학습형태를 개별 학습자에게 맞게 계획을 수립하고 학생이 순환하여 학습하는 방식

을 말한다. 둘째, 플렉스 모델(Flex model)은 순환학습에 비해 비교적 유동적인 프로그램으로 온라인 학습이 학습의 근간이 되도록 하면서 학생의 개별 요구에 따라 오프라인 학습활동을 진행하는 방식을 말한다. 셋째, 알라카르테 모델(A la Carte model)은 학생이 학교에 다니기는 하지만 온라인으로만 학습을 하는 과목이 있는 경우를 말한다. 넷째, 가상학습 강화 모델(Enriched Virtual model)은 필수 면대면 학습 시간을 제공하되, 그 외 다른 학습에 대해서는 원하는 장소에서 온라인 강의를 들을 수 있도록 하는 방식이다.

국내 연구로 최병수와 유상미(2013)는 온라인과 면대면 수업을 혼합하는 방식에 따라 Z형과 H형으로 구분하였다(<그림 Ⅱ-5> 참고).



<그림 Ⅱ-5> 블렌디드 e-러닝 교수 모델 (최병수, 유상미, 2013, p. 54)

Z형은 온라인과 면대면 수업이 교대로 진행되는 방식으로 수업차시를 분할하여 적용하는 방식, 한 차시의 수업 시간을 분할하여 운영하는 방식으로 구분할 수 있다. 또한 Z형은 전체 수업차시를 분할한 Large Z형, 한 차시의 수업 시간을 분할한 small z형으로 나뉠 수 있다. H형은 온라인과 면대면 방식을 수업의 처음부터 병행하여 수행함으로써 매 수업 차

시마다 온라인과 면대면 수업이 상호보완적으로 연동되어 운영되는 방식을 말한다. Z형은 한 학기 수업을 전반부-후반부로 나누어 온라인과 면대면 수업 방식을 적용하거나, 온라인과 면대면 방식을 해당 수업 차시의 특성 혹은 수업 목적에 따라 교차로 운영하는 방식으로 적용될 수 있다. H형은 온라인과 면대면 수업이 나란히 진행되기 때문에 두 수업 라인을 모두 설계, 관리해야 된다는 어려움이 있으나 두 수업 라인 중 하나가 주가 되고 다른 하나는 보조적 역할을 하면서 각각의 수업을 상호보완하는 형태의 수업을 운영할 수 있다는 장점이 있다(최병수, 유상미, 2003).

우종정, 김보나, 이옥형(2009)은 e-러닝을 크게 온라인 러닝과 블렌디드 러닝으로 나누고, 블렌디드 러닝의 방식을 혼합방식과 보조방식으로 분류하였다. 혼합방식은 온라인과 면대면 수업을 절충하여 사용하는 형태로 수직형과 수평형으로 세분할 수 있다(<그림 Ⅱ-6> 참고).

<그림 Ⅱ-6> e-러닝 분류(우종정, 김보나, 이옥형, 2009, p. 221)

수직형은 수업 범위를 분할하여 온라인과 오프라인 수업을 나누는 방식이며 최병수와 유상미(2013)가 제시한 Z형과 유사하다. 수평형은 모든 정규 수업 시간을 분할하여 온라인과 면대면 방법을 진행하는 방식으로 최병수와 유상미(2013)가 제시한 H형과 유사하다. 보조방식은 온라인 보

충방식과 오프라인 보충방식으로 정규 수업을 오프라인 수업으로 운영할 것이냐, 온라인을 정규 수업으로 하고 오프라인을 보충라인으로 할 것이냐에 따라 세분된다.

한편, 코로나19에 대응하는 과정에서 시작된 온라인 개학으로 원격수업과 등교수업이 병행되며 에듀테크 환경이 빠르게 조성되었다. 교육부는 “원격수업이란 교수-학습 활동이 서로 다른 시간 또는 공간에서 이루어지는 수업 형태를 의미하며 수업의 공간적·시간적 특성을 기준으로 동시적 원격수업 및 비동시적 원격수업으로 나눌 수 있다(교육부, 2020c, p. 7)”고 보고, 원격수업의 운영 형태를 실시간 쌍방향 수업, 콘텐츠 활용 수업, 과제수행형 원격수업의 3가지로 구분하였다(교육부, 2020c). 교육부에서 제시하고 있는 블렌디드 러닝 유형은 앞서 언급한 원격수업 형태 간 블렌디드와 원격수업과 등교수업 간 블렌디드로 구분되며 세부 모형은 다음 제시한 표와 같다.

<표 Ⅱ-3> 교육부에서 제시한 블렌디드 러닝 모형 예시(교육부, 2020c)

구분	세부 모형 예시
원격수업 간 블렌디드	콘텐츠 활용수업(예습)+실시간 쌍방향 원격수업
	실시간 쌍방향 원격수업+과제수행형 원격수업
	콘텐츠 활용수업+과제수행형 원격수업+쌍방향 원격수업
원격수업+등교수업 간 블렌디드	원격수업(예습학습)+등교수업(피드백, 프로젝트학습 등) 모형
	등교수업(핵심개념학습)+원격수업(확인과제학습, 피드백) 모형

<표 Ⅱ-3>에 따르면 원격수업과 등교수업 간 블렌디드 학습일 경우, 온라인 수업에서 예습을, 면대면에서 피드백 프로젝트 학습 등이 이루어질 수 있고, 면대면 수업에서 핵심 개념학습을 한 후 온라인 수업에서는

확인 과제 학습 및 피드백이 이루어질 수 있다고 제시하고 있다.

본 연구에서는 최병수와 유상미(2003) 블렌디드 러닝의 모형 중 Large Z형, 우종정, 김보나, 이옥형(2009)이 제시하고 있는 수직형을 기본으로 하고, 교육부에서 제시하고 있는 원격수업과 등교수업 간 블렌디드 방식에서 유연하게 적용 가능한 수업 모형을 개발하고자 한다.

라. 블렌디드 러닝과 학교 음악교육

2000년대 초반 등장한 블렌디드 러닝은 전통적인 교육방법과 웹상의 구성 요소를 혼합한 미래 교육의 가장 유망한 교수법으로 인정받으며 고등 교육에서 중등 교육 시스템으로 확장되고 있다. 블렌디드 러닝 환경에서의 교육은 학생들의 활발한 참여를 이끌고, 실용적인 지식과 비판적 사고력을 확장시킬 뿐 아니라, 창의성을 강화하며 이론과 실제 영역 모두에서 학생들의 지식 향상을 위한 최선의 접근 방식이 될 것이라는 연구 결과가 나오는 등 학교 교육에서 블렌디드 러닝에 대한 수용이 점차 분명해지고 있다(Edward et al., 2018).

학교 음악교육에서도 블렌디드 러닝에 대한 요구가 커짐에 따라 국내외 연구를 통해 블렌디드 러닝을 음악교육에 적용한 다양한 접근이 이루어지고 있다.

Roukonen 외(2017)는 미래 음악교육에서 블렌디드 학습 환경 설계가 요구될 것이라고 보고 예비 음악교사 교육을 위한 기악중심 블렌디드 러닝 학습을 개발하였다. 연구 결과 블렌디드 러닝을 활용한 음악 학습 환경에서 학생들의 경험은 대부분 긍정적이었으며, 교사와 동료 학습자들과의 활발한 상호작용을 통해 서로 도움을 주고 받았음을 확인할 수 있었다. 또한 학생들은 더 많은 피드백과 적절한 시기의 개인적인 멘토링을 원했는데 이는 블렌디드 러닝 환경에서는 개별화된 맞춤식 학습이 중요하다는 기존의 결과와 일치했다. 특히, 기악학습에 있어 학습 기초 단계에 있는 학생들은 이미 배운 경험이 있는 학생들보다 더 많은 면대면 학습을 원했고, 인터넷에 있는 많은 학습 자료보다 음악 교사에 의해 설

계된 학습을 더 가치롭게 생각했다는 결과를 보였다. 이러한 결과는 새로운 테크놀로지와 온라인 환경의 음악 교수·학습에서 교사 주도의 학습을 고려하여 개발하는 것 또한 고려해야 한다는 점에서 주목할 필요가 있다.

Crawford(2016)는 호주의 시골 외곽 학교에 음악학습 자원을 제공하기 위해 블렌디드 러닝 적용 온라인 음악교육 프로젝트를 실시하였다. 프로젝트를 수행한 결과 학생들은 악기 연주에 대한 관심도가 증가하였고 프로젝트 이후에도 악기를 배우기로 결심하는 등의 긍정적인 변화를 보였다. 이러한 프로젝트의 성공은 생성, 공유, 협업 및 피드백을 위해 제공한 플랫폼을 통한 학생 중심적이고 자기주도적 메타인지를 육성하는 다차원적 학습 환경에 있었다. 교수자 차원에서는 테크놀로지를 사용한 수업 설계에서 교수자가 음악에 대한 지식, 기능, 이해를 가르치기 위한 이유에 대해 명확히 파악하고 적절하게 사용할 때 가장 효과적인 결과를 낼 수 있다고 밝혔다.

블렌디드 러닝에 관한 국내 음악교육 연구는 코로나19로 인해 온라인과 오프라인 학습이 학교 현장에서 병행되어 운영됨에 따라 학술논문을 포함한 여러 연구가 최근 들어 본격적으로 실시되고 있다. 2006년부터 2014년 사이의 초기 연구는 블렌디드 러닝을 음악 학습에 적용한 데에는 의미가 있으나, 온라인 학습을 오프라인 학습의 부수적인 역할로 두고 제한적인 활동으로 활용하고 있다는 면에서 한계가 있었다. 이에 본 연구는 코로나19 이후에 실시된 선행연구를 중심으로 살펴보고자 한다.

강선영(2021)은 블렌디드 러닝을 적용한 프로젝트형 음악 감상 수업을 설계하고 11차시의 음악 감상 활동 및 클래식라이브쇼 프로젝트를 실시하였다. 수업 진행은 과제 안내, 과제 수행, 과제 발표, 과제 피드백의 4단계가 순환하는 방식으로 하여 코로나19로 인해 온라인과 등교수업이 예기치 않게 불규칙적으로 진행되어야 하는 상황에서도 연속성을 잃지 않고 효율적으로 계속될 수 있도록 각 단계에서의 온·오프 수업의 진행을 고려하였다. 이같은 블렌디드 러닝 방식을 적용한 결과 연속적인 교수·학습을 진행할 수 있었으며, 개별적 능력에 맞는 능동적 학습이 가능

하다는 것을 확인할 수 있었다. 또한 음악과 교육과정의 감상영역 성취기준을 충분히 도달하였을 뿐 아니라 음악적 역량도 높일 수 있었다고 밝혔다. 또한 학생들이 기존 대면 수업에서 보여주었던 교사가 원하는 답이나 동료들의 답을 따라 적던 수동적인 태도에서 자신만의 생각을 자유롭게 적거나 개인의 능력을 다양한 내용과 형식으로 나타내는 태도로 변화했다는 결과에서 본 연구의 시사점을 찾을 수 있었다.

김은주(2021)는 원격수업과 등교수업의 병행되는 블렌디드 러닝 상황에서 초등 음악과 과정중심평가를 위한 블렌디드 러닝 수업 모형을 제시하였다. 또한 2가지로 개발한 수업 모형을 바탕으로 초등학교 4학년과 6학년을 위한 블렌디드 러닝 수업과 과정중심평가 예시안을 구안하여 제시하였다. 이 연구에서 연구자는 대면과 비대면 상황에서 적용할 수 있는 음악 수업의 주제가 다양하게 개발될 것, 원격수업 플랫폼 기능 개선, 블렌디드 러닝 상황을 고려한 다양한 교수·학습 및 평가 자료의 개발이 요구된다고 제언하였다.

블렌디드 러닝 중 한 유형인 플립러닝(flipped learning, 거꾸로 학습)을 적용한 연구를 살펴보면, 강의진(2020)은 거꾸로 수업을 적용한 우쿨렐레 교수·학습 모형을 개발하고 적용하여 학생의 성취도와 태도의 변화에 미치는 영향에 대해 분석하였다. 이를 통해 거꾸로 수업을 적용한 음악 수업이 음악개념 이해도 및 연주기능 향상에 긍정적으로 기여하였으며, 자신감 측면의 음악적 태도에 영향을 미쳤다는 결과를 얻었다. 손영혜(2021)는 플립러닝을 활용한 스마트 교육 기반 초등 기악수업 모형과 전략 연구를 통해 기악수업에 활용 가능한 수업전략을 제시하고, 독주와 제주, 중주, 합주에서의 지도계획을 제안하였다. 이 연구에서 플립러닝을 접목한 기악수업이 기초기능습득을 돕고 학생의 주체적인 기악 활동을 가능하게 한다는 결론을 얻었다. 수업 모형의 원리를 토대로 기악수업 모형을 설계한 점, 다양한 전략을 제시한 점, 플립러닝의 단계를 체계적으로 제시한 점 등에서 본 연구의 시사점을 얻을 수 있었다.

이상 블렌디드 러닝을 음악교육에 적용한 선행연구에서 공통적으로 발견할 수 있는 것은 수준별 학습, 개별화 학습, 계속적인 학습의 연장 등

의 교육적 효과였다. 또한 블렌디드 러닝 음악 수업을 통해 학생의 음악적 이해도가 향상되고 기초기능습득을 돕는 등 음악 성취도를 높일 수 있음을 확인할 수 있었다. 이처럼 많은 선행연구자들이 블렌디드 러닝을 학생의 개별 맞춤화 교육, 역량 기반 학습과 과정중심평가 등 다양한 음악 영역과 관련한 연구를 시도하고 있으나, 다른 음악교육 연구 영역의 연구 수에 비하면 여전히 미비한 실정이다. 이에 다양한 음악교육 상황에서 체계적인 방식으로 적용 가능한 블렌디드 러닝의 설계 방안에 대한 연구가 요구된다.

2. 기악수업

가. 기악수업 모형

본 절에서는 학교 음악교육에서의 기악학습의 의미를 살펴보고 선행연구자들이 제시한 기악수업의 단계를 정리하여 본 연구의 기악수업 모형을 위한 단계별 지도원리를 도출하고자 한다.

1) 학교 음악교육에서의 기악수업

학교 음악교육에서 기악 활동은 가창, 감상, 창작 등의 활동과 더불어 학생들이 경험하게 되는 대표적인 음악 활동이다. 기악 활동은 학생들이 악기의 특성을 이해하고, 자세와 연주법 익히고 반복 연습을 통해 기초 기능을 습득하며, 다양한 형태의 악곡을 연주하는 활동들을 포함한다. 즉, 기악 활동은 소리를 지각하고 음악에 대해 인지하는 것에 더해 악기를 기능적으로 다루는 심동적 영역이 복합적으로 작동하는 과정으로, 학생들의 다양한 잠재적 음악능력을 자극하고 발전시킬 수 있는 중요한 활동이라 할 수 있다(권덕원 외, 2017).

학생들은 학교 기악교육을 통해 다양한 악기를 경험하고 연습을 통해 연주 기술이 늘어남에 따라 음악에 대한 이해를 높이게 된다. 예컨대, 음의 길이, 음정의 관계, 표현하는 방법, 다양한 소리의 어울림 등과 같은 요소를 분명하게 습득하게 될 뿐 아니라 악보와 그 실제 소리 간의 관계에 대해 쉽게 이해할 수 있게 된다(승윤희 외, 2019).

현재 우리나라 음악과 교육과정에서는 기악 활동에서 학생들로 하여금 악기의 특징에 따른 바른 자세와 기본적인 주법을 익혀 연주하기를 제시하고 있다. 이는 다양한 악곡을 연주하는 경험을 통해 음악을 구성하는 요소들을 이해하고, 악곡의 특징을 악기를 활용하여 창의적으로 표현하는 것을 포함한다. 또한 자연이나 생활 속의 다양한 소리와 악기의 소리를 탐색하고 그 특징이 나타날 수 있는 연주법으로 표현하는 활동으

로 확장되도록 하였다. 이러한 일련의 경험을 통해 음악성과 창의성을 기를 수 있다고 서술하였다(교육부, 2015).

이렇듯 현재 학교 음악 교육과정에서는 다양한 종류의 악기를 소개하고 바른 자세와 주법을 익혀 다양한 악곡을 연주하는 경험을 강조하고 있다. 하지만 학교 현장에서 학생들이 경험하게 되는 악기는 그리 많지 않으며 꾸준하게 악기 실력을 향상시켜 내면화할 수 있는 충분한 시간 또한 부족하여 실제 기악수업이 학습자들의 악기 연주 능력 발전으로 이어지기는 쉽지 않다. 효과적인 기악학습을 위한 연구는 지속적으로 이루어져 왔지만, 기악수업 모형과 관련된 연구는 주로 협동학습과 관련된 연구들이 주를 이루어 기악에 특화된 단계와 학습 원리에 의한 체계적인 수업 설계가 요구된다(정진원, 승윤희, 2016).

2) 기악수업 모형 개관

“수업은 목적성, 의도성, 계획성을 가진 교육적 활동(서울대학교 교육연구소, 2011, p. 400)”이다. 수업 모형(model of instruction)은 수업의 다양하고 복잡한 현상과 사태를 기본적인 요소를 중심으로 단순화시킨 구조적인 개념으로 수업의 구조 및 실제의 틀을 담아낸다(권덕원 외 2017; 정진원, 승윤희, 2016). 수업 모형에 대한 관점은 학자별로 다양하기 때문에 한 가지 정의로 단정할 수 없지만, 수업 모형에 대한 정의 속에 몇 가지 공유되는 속성을 중심으로 첫째, 복잡한 수업 현상을 단순화시킨 것 둘째, 수업의 단계를 일반화하고 명료화한 것 셋째, 수업의 효율화를 위한 계획과 전략을 담은 것으로 정의할 수 있다(권덕원 외, 2017). 하지만 학교 현장에서 수업 모형은 교수 모형, 학습 모형 혹은 수업 과정 모형, 교수 학습 모형, 교수 이론, 교수 학습 방법 등 다양한 용어들과 혼용되거나, 단순히 차시별 수업 지도안의 예시로 인식되기도 한다. 수업 모형은 교수 학습의 목적과 과정에 대한 기본적인 철학을 반영하여야 하는 것으로, 음악과의 수업 모형은 단순히 차시별 음악 수업 지도안을 계획하고 작성하거나 프로그램을 개발하는 내용보다는 음악 수업의 구조에

관심을 가지고 복잡한 음악 수업의 현상을 체계적인 과정과 절차에 따라 제시할 필요가 있다(정진원, 승윤희, 2016).

3) 기악수업의 단계

성경희(1993)는 음악 수업을 크게 미적 감지, 음악 미적 행위 그리고 가치화의 3단계로 이루어진다고 보고 음악 미적 행위가 음악 수업의 본체로서 지각, 반응, 창의적 표현, 개념화 행위를 포함한다고 보았다. 특히 창의적 표현의 행위에는 각각의 행위에 따른 핵심 행위들을 포함시켰다. 기악활동에서는 주법(테크닉), 독보력(음정, 리듬)의 기초기능을 익히고, 악상에 따른 표현과 음악성을 높이기 위한 기악활동을 중심으로 한 창의적 표현 활동(신체표현, 가창, 창작, 감상, 지휘)이 이루어지도록 구성하였다.

승윤희 외(2019)는 기악수업을 기초기능을 습득하는 단계, 음악적 개념을 이해하는 단계, 창의적으로 표현하는 세 단계로 나누어 제시하였다. 먼저, 기초기능을 습득하는 단계는 악기의 기본적인 주법을 알아보고, 주어진 리듬과 가락을 익히는 활동을 포함한다. 둘째, 음악적 개념을 이해하는 단계는 기본적인 음악적 활동 후, 악보에 제시된 내용, 음악에 대한 문화, 사회, 역사 등 배경지식을 이해하는 단계이다. 셋째, 창의적 표현 단계는 악기로 음악을 표현하거나 만들어서 표현하는 과정이다. 음악을 표현할 때 악보에 주어진 악상을 자신만의 느낌을 살려 연주하거나, 리듬이나 가락을 바꾸어 즉흥적으로 연주하여 창의성이 발휘되도록 하였다.

정진원, 승윤희(2016)는 앞서 살펴본 두 기악학습 모형에서 모두 강조하고 있는 것은 '기초기능의 습득'과 '주법'이라고 보았다. 기초기능은 "쉬운 내용이나 단계를 학습한다고 무조건 향상되는 기능이 아니라, 동일한 것을 올바른 방법으로 반복해서 연습함으로써 체화(體化, embodiment)되어 얻어지는 기능(정진원, 승윤희, 2016, p. 121)"이다. 따라서 기악학습을 계획할 때에는 이러한 연습 과정의 지루함을 피하기 위한 다양한 지도방법을 효과적으로 계획하고 실행하여야 한다고 역설하였다. 이에 악기

의 특성에 따른 주법 습득과 연주 기능의 지속적인 발전을 기악 수업의 특화된 목적으로 이해하고 기악학습의 발전 단계와 학습 원리에 기반을 둔 기악 수업 설계 모형을 제시하였다.

한편, 장근주, 조성기(2012)는 스마트 교육을 적용한 음악과 교수·학습 모형 설계 연구에서 스마트 교육의 교육환경과 교육내용, 교육방법이 고려된 음악과 교수·학습 모형을 개발하였다. 이 중 연주 교수·학습 모형은 가창과 기악을 위한 교수·학습 모형으로 음악 활동 영역 중 노래 부르는 활동과 악기를 연주하는 활동을 학습내용 파악, 감각적 감지, 표현방법 탐색, 창의적 표현, 내면화의 단계로 제시하였다. 단계별 내용을 살펴보면, 학습내용 파악 단계는 교사가 제시한 제재를 통해 학습할 내용을 확인하고 학습목표를 설정하는 단계로 학생들로 하여금 음악적 동기를 유발함으로써 학습 흥미와 관심을 높이는 단계이다. 감각적 감지 단계는 제재 악곡을 감각적, 직관적으로 감상하고 그 느낌을 감지하여 반응하는 등 음악적 감수성을 자극하는 단계이다. 표현방법 탐색 단계는 실제적인 표현(연주) 활동을 위해 악곡을 노래 부르거나 악기를 연주하는 구체적인 방법을 학습하고 음악적 표현 방법을 탐색하게 하는 단계이다. 창의적 표현 단계는 표현방법 탐색에서 학습한 제재 악곡에 대한 리듬과 가락 등의 정확한 표현을 바탕으로 셈여림이나 빠르기, 악상기호 등을 예술적·창의적으로 표현하는 단계이다. 마지막 내면화 단계는 표현활동을 비롯한 다양한 창의적인 활동과 발표를 통해 내면화하는 단계로 활동에 대한 느낌을 토의하거나 연주 발표를 상호 평가하는 활동을 통해 반성적이며 비판적 사고를 기르도록 하는 단계이다.

이상 선행연구자들이 기악학습 모형에서 제시하고 있는 단계를 정리하면 <표 Ⅱ-4>와 같다.

<표 Ⅱ-4> 연구자별 기악수업 단계

성경희(1993)	승윤희 외 (2019)	장근주·조성기 (2012)	정진원·승윤희(2016)	
미적감지 ↓ 음악미적행위 · 지각 · 반응 · 창의적 표현 (기초기능, 창의적표현) · 개념화 ↓ 가치화	기초기능습득 ↓ 개념 이해 ↓ 창의적 표현	학습내용 파악 ↓ 감각적 감지 ↓ 표현방법 탐색 ↓ 창의적 표현 ↓ 내면화	모방 ↓ 숙련 ↓ 정교화 ↓ 표현 ↓ 체화	인지전략 연합전략 주도화전략

나. 심동적 학습

앞서 살펴본 기악수업 모형의 단계에서 선행연구자들이 공통적으로 강조하고 있는 것은 기초기능의 습득과 이를 통한 창의적인 음악표현이다. 특히, 정진원, 승윤희(2016)는 기초기능의 습득이 기악수업의 특화된 목적이라고 보고 악기연주의 모방, 숙련, 정교화, 표현, 체화의 심동적 단계가 인지, 연합, 주도화의 순환적 과정을 거치는 기악학습의 기능적 숙련 단계를 체계적으로 제시하였다.

이처럼 기악학습은 음악 학습의 여러 영역 중에서도 특히 기초기능 습득과 관련한 심동적 학습이 중요시되는 영역으로 로미조프스키(Romiszowski, 1999, 2009)의 심동이론(Psycho-motor Theory)은 음악교과에 매우 유용하게 적용될 수 있다(김향정, 2010). 로미조프스키(1999)는 심동이론을 '기술의 도식(The skills schema)', '기술의 경로(Skills Cycle)', '기술습득 모형(Skill-master Model)' 세 부분으로 나누어

기술하였다. 특히, 심동 기술의 습득과정을 다룬 기술습득 모형에서 학습자의 심동 기술이 '지식획득', '활동수행', '감각전이', '기능자동화', '기능일반화' 다섯 가지 습득 과정을 거치며, 이를 지도하기 위해 '지식 내용 전달', '기초적 기능 전달', 그리고 '기능 유창성 개발'의 단계별 전략을 사용할 수 있음을 구체적으로 제시하였다(Romiszowski, 1999). 이러한 기능 습득 과정과 지도 전략을 제시한 로미조프스키의 이론은 기초기능 습득의 체계적 숙련 방법을 제시하고 있다는 측면에서 기악학습에의 적용에 중요한 시사점을 제공한다.

심동적 학습의 단계과 습득 과정은 학자별로 다양하게 제시하고 있지만, 그 중 정진원, 승윤희(2016) 연구에서 제시한 데이브(Dave, 1979)와 할람과 바우티스타(Hallam & Bautisca, 2018)의 이론과 로미조프스키(1999)의 이론을 비교하여 정리하면 <표 Ⅱ-5>와 같다.

<표 Ⅱ-5> 심동적 학습과 기능 습득의 단계 비교

심동적 학습의 단계 (Dave, 1979: 정진원, 승윤희, 2016에서 재인용)		심동 기술 습득 과정 (Romiszowski, 1999)	
모방	반복해서 수행, 연습 오류 수정	지식 획득	작업을 수행하는데 필요한 최소한의 지식습득
숙련	기술과 기능이 숙달될 때까지 연습, 지시에 따라 수행 가능	행동 수행	활동의 각 단계에 대해 단계별 방식으로 활동 수행
정교화	기능을 완전히 습득, 정확하게 수행	감각 전이	눈에서 다른 감각으로 또는 운동 감각 제어로의 감각전이 동작과 다음 동작 사이에 중단없이 바로 이어짐
표현	기능과 기교를 연합, 차별화된 표현	기능 자동화	직접적 의식적 노력 없이 반사행동이 집합되어 다음 행동을 유발함

일체화	기능과 연주 수준이 자동화, 무의식적으로 수행	일반화	넓은 범위의 적용 상황에 대한 기술의 일반화	
기능습득의 내적 메커니즘 (Hallam & Bautisca, 2018)		기능 숙달의 단계 (Romiszowski, 1999)		
인지 단계	수행해야 할 기능, 기술을 파악하는 단계	지식 내용 전달	기초적 정보 전달	과제를 수행하는 이유, 시기, 방법을 이해하는 데 필요한 최소한의 지식을 파악하는 단계
연합 단계	인지된 수행을 실천하는 단계	기초적 기능 수행	단계별 지도	과제의 초기 시연 및 통제된 연습을 하는 단계
주도화 단계	기능이 숙달되어 학습자가 스스로의 의지대로 악기를 다루거나 특정 기능, 기교를 주도적으로 구사할 수 있는 단계	기능 유창성 개발	유창성 개발	숙달을 위한 추가 연습에 대한 적절한 조건을 제공하는 단계 - 단순한 재현적 기술의 유창성 개발 - 음악적 해석과 표현력이 가미된 생산적 기술의 유창성 개발
			일반화 및 전이기술	다양하고 적절한 전이 기술 지도로 기능의 일반화 및 다른 심동 기술로의 전이로 이끌어 갈 수 있는 단계

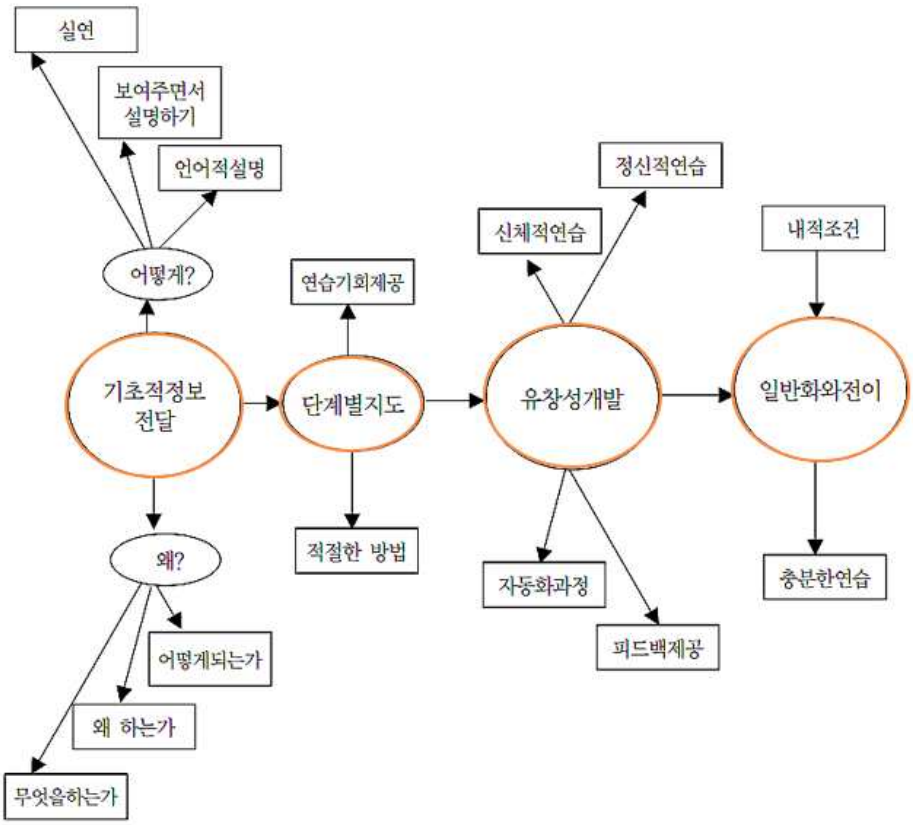
※출처: 김향정(2010), Dave(1979: 정진원, 승윤희, 2016에서 재인용), Hallam & Bautisca(2018)와 Romiszowski(1999)의 내용을 토대로 정리함.

데이브(1979)의 심동적 학습은 교사가 제시하는 작동과정을 모방하면서 작동에 필요한 원리를 터득하고 이를 반복적으로 적용하면서 능동적으로 기능을 수행하는 모방-숙련-정교화-표현-일체화 단계를 거친다(Dave, 1979: 정진원, 승윤희(2016)에서 재인용). 즉, 기능이 체화되어 가는 과정을 운동적 작동 차원에서 구분하였다고 볼 수 있다. 그러나 음악 학습에서 기악의 기능을 습득하여 연주하는 활동은 운동적 기능 이면에 인지적 작용이 기반 되어 나타나는 것이다. 따라서 로미조프스키의 심동 기술 습득 과정에서 첫 단계로 제시하는 지식획득의 단계는 전략적 접근 차원에서 의미가 있다. 또한 데이브가 기능이 자동화, 무의식적으로 이루어지는 체화의 단계를 심동적 학습의 마지막 단계로 본 반면, 로미조프스키는 넓은 범위의 상황에 적용할 수 있는 일반화의 차원을 제시한 것이 구별되는 점이다. 음악 학습에서의 심동 기술은 단순히 반복적, 규칙적인 기술이 돌아가는 동작의 차원이 아닌 느낌이 포함된 신체 동작임을 감안할 때, 감정과 느낌을 표현하는 음악적 표현에 관한 내용이 단계상 드러날 필요가 있다.

다음으로, 할람과 바우티스타(2018)가 인지-연합-주도화 단계의 순환적인 과정으로 접근하는 기능습득의 단계를 제시하였다면 로미조프스키는 심동기술을 익히는 전략적 과정을 구체적으로 제공하고 절차적 측면을 확인할 수 있도록 안내한다. 김향정(2010)은 로미조프스키가 제시한 심동 기술의 지도원리를 음악교육에의 적용 차원에서 살펴보았다. 특히, 기능 유창성 개발에서 음악적 해석과 표현이 가미된 생산적 기술을 익힐 수 있다고 언급하며 이를 보완하는 전략이나 설명이 더 필요하다고 보았다. 또한 일반화 및 전이기술 차원의 단계를 정리하며 음악 기능의 심화된 능력의 적용 및 최종적 연주 능력을 중요한 관건으로 다루었다.

정진원, 승윤희(2016)의 연구에서 다룬 데이브와 할람과 바우티스타의 이론과 로미조프스키(1999)의 이론을 비교·분석한 결과, 음악적 표현에 관한 부분이 추가 보완된다면 심동 기술을 습득하는 과정을 구체적이고 체계적인 전략을 제시하여 다루고 있는 로미조프스키의 이론이 기악 교수·학습의 측면에서 유용하다고 판단된다. 이에 로미조프스키의 심동 기

술 이론을 바탕으로 김향정(2010)이 제시한 지도원리와 그에 따른 단계별 전략적 도식을 구체적으로 살펴보고자 한다.



<그림 Ⅱ-7> 심동기술의 지도 단계와 그에 따른 전략적 도식(김향정, 2010, p.156)

심동 기술의 4단계 지도 원리에서 첫 번째 단계인 '기초적 정보 전달'은 무엇을/왜 하는지, 그러면 어떻게 되는지에 대해 학생이 스스로 인지하도록 하고 동기부여를 시키는 단계로 과제의 종류 및 유형에 따라 직접 실연, 언어적 설명, 보여주면서 설명하기 등의 방법을 결정할 수 있다. '단계별 지도'는 기초적 정보를 기반으로 적절한 연습 방법과 연습의 기회를 제공하는 단계이다. 이때 빠른 기술 습득을 위해 세부적인 계획이나 목표를 세우도록 하고 학습자가 가능한 속도보다 의도적으로 조금 빠르게 이끄는 것과 절차적 부분(progressive parts) 지도 방법이 효과적

이며, 수행과제의 난이도에 따라 다르긴 하지만 전체연습의 유용성을 강조하는 등의 방법을 사용한다.

‘유창성 개발’은 이전 단계에서 습득한 기초기능이 자동화 과정으로 이행되는 단계로 교사의 적절한 피드백과 신체적 연습 및 정신적 연습이 병행되어야 한다.

마지막 단계인 ‘일반화와 전이’는 연습량이 많을수록 효과적으로 나타나며, 학습자의 심리적·신체적 제어 및 조절능력은 심동 기능의 일반화와 전이에 긍정적인 역할을 한다(김향정, 2010).

본 연구는 악기를 매체로 하는 기악학습에서 가장 중요한 ‘연주능력’ 향상을 위해 심동적 학습의 4단계 지도원리를 기악학습 모형에 적용하여 체계적으로 수업을 설계하고자 한다.

다. 우쿨렐레와 학교 음악교육

우쿨렐레는 1960년대 말에 국내에 처음 소개되었으나 기타에 밀려 빛을 보지 못하다가 2000년대 초에 전문 연주자의 연주회와 세미나 등을 통해 대중들의 관심을 받기 시작하였다(이다경, 2017). 우쿨렐레는 기타와 생김새는 비슷하지만 지판이 작고 쉽게 배울 수 있어 학교 음악교육에서도 활용 영역이 점차 확대되어 가고 있다.

학교 음악교육에서의 우쿨렐레 기악학습에 대한 선행연구 검토를 위해 학술정보원이 제공하는 RISS 학술논문 DB에서 ‘우쿨렐레’를 키워드로 논문을 검색하였다. 수집된 418편의 논문 중 본 연구 주제와 직접적인 관련이 있는 초·중등 대상의 연구, 총 19편을 중심으로 연구 주제 및 연구된 학교 교육과정을 분석하여 본 연구의 시사점을 도출하고자 한다.

초·중등학교 음악교육의 우쿨렐레 관련 연구 주제 및 연구된 학교 교육과정을 분석하면 다음 <표 Ⅱ-6>과 같다.

<표 Ⅱ-6> 학교 교육과정 및 연구 주제별 연구 논문 수(2012년~2021년)

분석내용 \ 학교 급		초등	중등
학교 교육과정	음악 수업	2	6
	창의적 체험활동	-	1
	특기적성 수업	2	1
	방과후 활동	3	-
	자유학기제 수업	-	2
	돌봄	1	-
	예술꽃 씨앗학교	1	-
합계		9	10
연구 주제	수업설계 및 개발	2	2
	적용 및 사례	2	3
	교재 및 지도법	5	5
합계		9	10

<표 Ⅱ-6>을 살펴보면, 중등의 경우 '음악 수업'의 연구, 초등은 '방과후 활동' 연구가 가장 많았는데 이는 중등의 경우 음악교과서에 우쿨렐레가 수록되면서 관심이 증가함에 따른 결과로 보인다. 연구 주제로는 '교재 및 지도법' 연구가 주를 이루었다. 구체적으로는, 코다이 교수법을 적용한 연구, 프로젝트 접근법을 적용한 연구, 편곡 및 교재 연구, 기악합주를 위한 지도법, 말리듬을 활용한 지도, 아츠프로펠을 활용한 연구, 수준별 교육방법 등을 주제로 한 연구였다. '적용 및 사례' 연구로는 거꾸로 학습을 적용한 수업이 성취도와 태도에 미치는 영향을 연구한 연구, PBL을 적용한 우쿨렐레 수업 적용 후 학생의 자아효능감을 검사한 연구, 엘리엇의 실천적 음악교육 철학을 바탕으로 한 기악합주를 적용한 연구 등이 수행되었다. 마지막으로 '수업설계 및 개발' 연구로는 오스티나토와 보르둔을 활용한 프로그램 개발, 아츠프로펠을 적용한 방과후 수업설계, 연주지도를 위한 교육과정 개발 등이 이루어졌다.

이 중 본 연구의 주제와 관련 있는 논문을 중심으로 구체적으로 살펴

보면, 송지혜(2014)는 중학교 음악교육에서 우쿨렐레 합주를 위한 편곡 연구를 하였다. 연구를 위한 악기 선호도 설문조사 결과 학생들이 배우고 싶어 하는 악기로 기타와 우쿨렐레가 전체 비율의 70%를 차지하였으며, 이들 학생 중 65%가 '취미와 여가생활'을 이유로 들어 학생들이 우쿨렐레를 학교 수업뿐 아니라 생활 속에서도 활용할 수 있는 악기로 인식하고 있음을 확인하였다. 연구자는 이러한 설문을 바탕으로 2009 개정 중학교 교과서의 제재곡을 가창곡, 기악곡, 기타곡의 세 가지 영역으로 나누어 우쿨렐레 합주를 위한 편곡을 하였다. 서은지(2012)는 중·고등학교 기악교육을 위한 우쿨렐레 지도방안을 연구하였는데 음악교과서에 실린 기타 제재곡을 분석하여 우쿨렐레 손가락 운지 난이도에 따라 제재곡을 구분하고, 이에 따라 초급, 중급, 고급 단계의 지도안을 개발하였다. 현양숙(2015)은 PBL 모둠별 활동을 활용한 우쿨렐레 지도방안을 개발하여 적용하였다. 연구 결과 학생들은 개별학습과 모둠학습에서의 다양한 활동으로 우쿨렐레 연주기능 및 음악 교과에 대한 흥미와 자신감에서 긍정적인 변화가 나타났고 자아효능감이 높아졌음을 밝혔다. 박수인(2016)은 선행연구 검토 결과 우쿨렐레를 학습하기 위한 체계적인 학습 도구가 부족하다고 보고 시중의 우쿨렐레 수업교재와 2009 음악 교육과정을 분석하여 중학생을 대상으로 초급, 중급, 고급 단계를 나눈 1년 단위의 우쿨렐레 교육과정을 연구하였다. 육미라(2017)는 2015 개정 음악 교육과정의 바탕이 되는 엘리엇의 실천적 음악교육 철학을 바탕으로 중학교 2학년 오카리나와 우쿨렐레 기악합주 지도안을 개발하고 적용하였다. 수업 후 실시한 설문조사 결과 87%에 해당하는 다수의 학생들이 오카리나와 우쿨렐레 기악합주 수업을 통해 음악을 이해하는 데 도움이 되었다고 응답하였으며, 악기 연주에 대한 자신감을 얻었을 뿐 아니라 계속하여 악기를 배우고 싶다고 하는 등 음악의 생활화 측면에서도 긍정적인 결과를 얻었다고 밝혔다. 하은총, 이보림(2019)은 오르프 교수법 중 하나인 오스티나토 및 보르둔을 활용하여 초등학교 방과후 학교에서 운영되는 우쿨렐레 교육프로그램을 개발하였다. 총 22차시 분량의 초급단계 연간 수업계획을 설계하고 구체적인 2개의 수업 지도안을 통하여 오스티나토

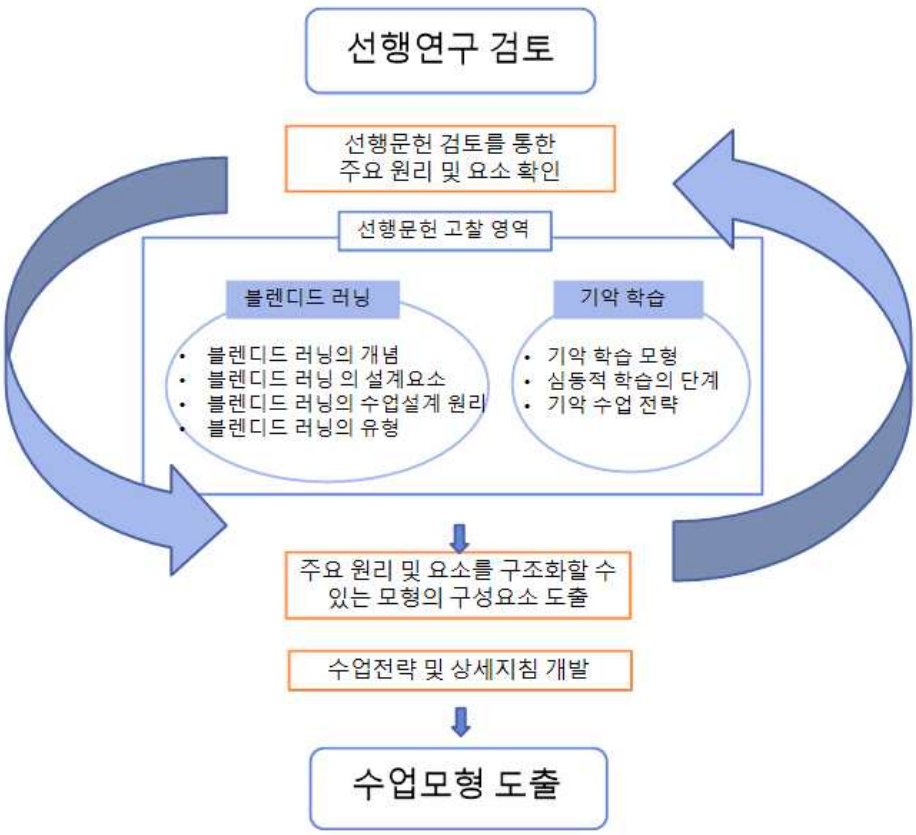
와 보르둔을 적용한 예를 제시하였다. 이를 통해 학생들의 음악적 표현력을 높이고자 하였으며, 연주 경험 중심의 활동을 통해 학생들의 흥미를 유발하고, 합주와 독주, 반주와 가락의 연주 등을 다양하게 연습하게 함으로써 여러 가지 연주 형태와 방법을 경험할 수 있도록 하였다. 이 논문은 오스티나토와 보르둔을 구체적으로 제공하여 즐겁게 활동할 수 있게 했을 뿐 아니라 음악의 표현력을 높이도록 한 점, 기능 위주의 수업이 아닌 연주 경험 중심의 활동으로 구상한 점 등에서 시사점을 얻을 수 있었다.

이상 살펴본 우쿨렐레 선행논문을 종합해보면, 우쿨렐레 수업이 학생의 흥미를 높여주며, 개별학습과 모둠학습을 통해 자아효능감 향상 및 음악적 표현력 향상 등의 교육적 효과가 있음을 알 수 있었다. 이렇듯 우쿨렐레가 기악교육에 교육적 가치가 있음에도 다른 음악교육 영역에 비해 연구 수가 많지 않을 뿐 아니라 최근 교육 분야에서 많이 연구되고 있는 블렌디드 러닝 분야 관련 논문은 찾기 어렵다는 점, 우쿨렐레 악기 특성에 맞는 체계적인 수업 설계, 교육자료 개발 등이 요구된다는 점에서 본 연구의 기악수업 모형을 적용할 악기로 채택하고자 한다.

Ⅲ. 블렌디드 러닝을 적용한 기악수업 모형 개발

1. 모형 개발의 단계

교수설계 모형을 개발하기 위해서는 먼저, 개발하고자 하는 교수설계 모형에 포함될 수 있는 이론적 구성 요소 혹은 영역과 이에 포함되는 일반적인 설계 원리들과 선행연구 등에서 검토된 기술적, 처방적 원리들을 확인하여야 한다. 다음으로 확인된 이론적 구성 요소와 일반적인 설계 원리들을 구조화하여 하나의 모형으로 특정화할 수 있는 틀을 도출한 후, 마지막으로 형성 연구를 통해 모형의 개선 방향을 찾고 모형을 완성한다(김성욱, 2016; 임철일, 2015).



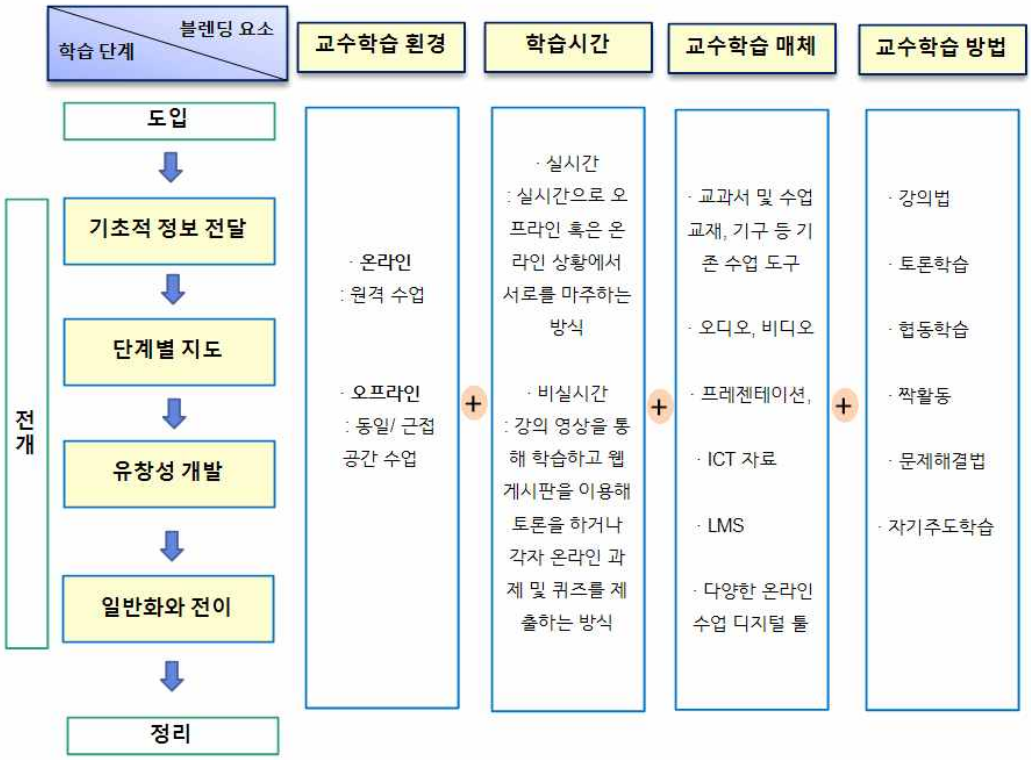
<그림 Ⅲ-1> 수업 모형 개발의 단계

본 연구는 <그림 Ⅲ-1>에 제시한 절차에 따라 블렌디드 러닝을 적용한 기악수업 모형 개발을 위해 관련한 선행연구를 검토하고 이를 바탕으로 모형의 틀을 도출하고자 한다. Ⅱ장 이론적 배경에서 블렌디드 러닝과 기악수업의 영역으로 나누어 블렌디드 러닝의 개념, 설계 요소 및 수업 유형과 기악학습 모형 및 심동적 학습의 단계, 기악수업 전략 등을 살펴보고 주요 원리와 요소들을 확인하였다. 이를 바탕으로 본 장에서는 모형의 구성 요소를 추출하고 설계 원리를 제시하여 수업 모형의 틀을 도출할 것이다. 수업 모형 개발을 위해서는 모형 개발의 마지막 단계인 실행 및 수정 과정을 통해 모형을 개선하는 일련의 순환과정이 필요하나 본 연구에서는 형성 연구의 단계는 포함하지 않는다.

2. 기악수업을 위한 블렌딩 요소

앞서 이론적 배경에서 블렌디드 러닝의 개념이 단순한 온라인과 오프라인 학습 환경의 혼합이 아닌 학습 과정에서 일어날 수 있는 혼합요소들을 결합한 교수·학습 모형임을 언급하였다. 따라서 사전에 블렌디드 러닝에서의 블렌딩 요소와 기악수업의 단계가 유기적으로 결합될 수 있도록 고려하여야 한다.

본 연구에서는 기악수업에서 고려해야 할 블렌딩 요소를 <그림 Ⅲ-2>와 같이 제시하고자 한다.

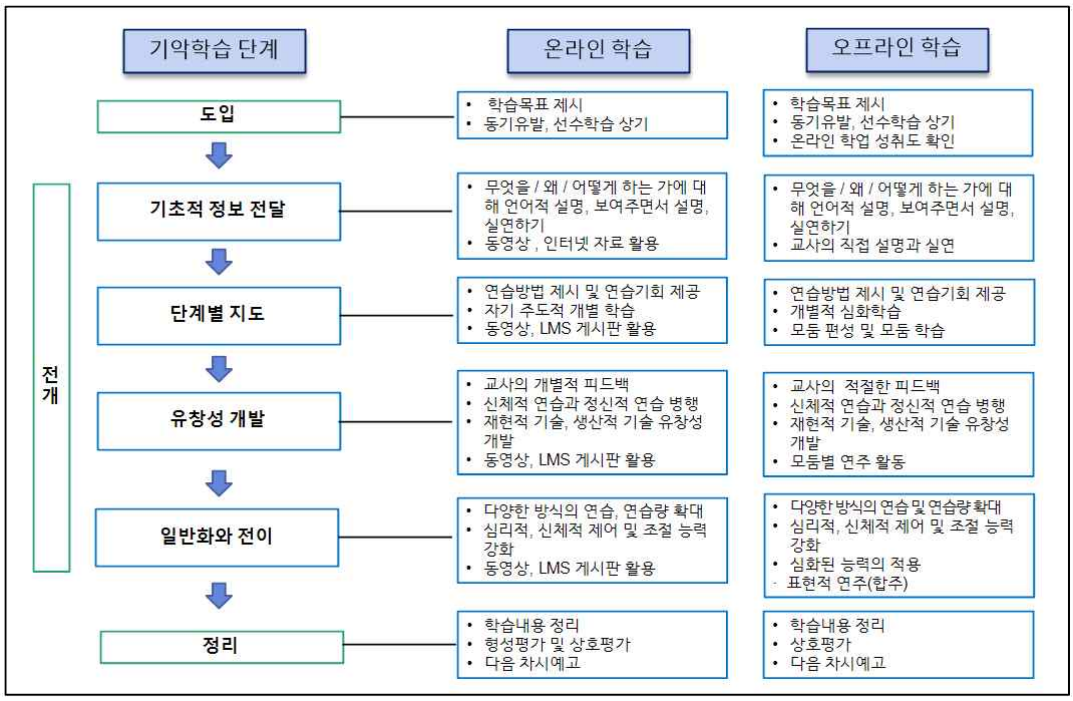


<그림 Ⅲ-2> 기악수업의 단계와 블렌딩 영역

기악학습의 단계는 수업 과정에서 일반적으로 가장 많이 사용하는 도입, 전개, 정리의 단계로 나누고, 수업의 핵심이 되는 전개의 단계는 로미조프크스키의 심동 기술에 관한 기술 습득 모형을 바탕으로 기초적 정보 전달, 단계적 지도, 유창성 개발, 일반화와 전이의 단계로 설정하였다. 각 단계별 과정에서 학습의 효과성, 효율성, 매력성을 높이기 위해 지원되는 블렌딩 요소는 교수학습 환경, 학습시간, 교수학습 매체, 교수학습 방법의 4가지로 제시하였다.

블렌딩 요소 중 첫째, 교수학습 환경은 원격으로 이루어지는 온라인 수업 환경과 동일한 공간에서 면대면으로 이루어지는 오프라인 수업 환경을 말한다. 앞서 이론적 배경에서 블렌디드 러닝의 다양한 수업 유형에 대해 다룬 바 있다. 수업 설계 시 이러한 다양한 블렌디드 수업 유형 중 학교 상황에 적용 가능하며 학습의 교육적 효과를 높일 수 있는 적절한 블렌디드 러닝의 유형을 고려하여 선택한다.

다음으로 온라인과 오프라인 학습의 장점을 혼합하여 효과적으로 작용할 수 있는 활동의 기준을 나누어 계획하여야 한다.



<그림 Ⅲ-3> 기악학습 단계에 따른 온/오프라인 학습 활동

<그림 Ⅲ-3>은 기악학습의 단계에 따른 온라인과 오프라인 학습 상황에서의 구체적인 학습 내용에 대해 정리한 것이다.

둘째, 학습시간은 실시간과 비실시간의 방식으로 나눌 수 있다. 실시간 방식은 교사와 학생의 동시적인 상호작용과 즉각적인 피드백이 가능한 방식으로 학생과 교사가 면대면으로 만나는 오프라인 수업과 실시간 쌍방향으로 이루어지는 온라인 수업을 말한다. 비실시간 방식은 온라인 수업에서 강의 영상을 시청한 후 개별학습을 통해 과제 혹은 퀴즈를 제출하거나 게시판을 통해 질의응답 및 토론하는 방식 등이 포함된다. 학습시간에서 중요한 것은 학습자가 무엇과 혹은 누구와 상호작용을 하는가이다. 상호작용은 학생과 학습 내용, 학생과 교사, 학생과 학생, 학생과 모둠 등의 다양한 유형이 있을 수 있다. 온라인 수업에서는 상호작용의 시공간 확대와 평등화, 분산화, 그리고 기록할 수 있으며 쉽게 공유할 수 있다는 온라인의 장점을 최대한 살릴 수 있는 방법을 사용하여야 한다(이상수, 2007). 특히, 과제에 대한 피드백을 다양한 방식으로 제공할 수 있는 장점을 활용할 수 있다. 예를 들어, 실시간 소통 방식에서는 수업 중 짧은 코멘트 등으로 즉각적인 피드백을 줄 수 있고, 수준별 과제 및 평가에 관련된 수준별 자료를 제공하거나 수준별 목표를 달성하기 위한 지속적 피드백을 하는 등 학생 성취에 따른 맞춤형 피드백이 가능하다. 또한 학생 특성에 따라 동기를 유발시키는 피드백, 과제 결과에 대한 피드백 등을 고려하여 제공할 수 있다. 또한 온라인을 통해 다양하게 활용할 수 있는 동기유발 자료를 통해 흥미를 이끌어내고, 학습 의욕을 높일 수 있도록 할 수 있다.

셋째, 교수학습 매체는 수업에 사용되는 모든 전달 매체를 뜻한다. 교수·학습에 활용되는 교과서 및 수업교재 등 텍스트 자료와 오디오, 비디오, 멀티미디어, 컴퓨터를 기반으로 한 교수 매체뿐 아니라 LMS와 같이 교수·학습을 지원하는 매체도 포함된다.

넷째, 교수학습 방법은 학습의 효과를 최대화하기 위해 사용되는 수업 방법을 의미한다. 예를 들어, 강의법, 토론학습, 협동학습, 짝활동, 문제해결법, 자기주도학습 등 온/오프라인 수업 상황에서 가장 적절하다고 판

단되는 방법을 적용할 수 있다.

3. 기악수업과 블렌디드 러닝의 전략

본 절에서는 블렌디드 러닝과 기악학습에 관한 선행문헌 고찰을 토대로 주요 원리 및 요소를 구조화할 수 있는 구성 요소와 수업 전략 및 상세지침을 개발하였다.

다음 <표 Ⅲ-1>에 제시한 기악수업 전략은 로미조프스키(1999)의 심동 기술 단계에 의한 전략에 근거하며, 블렌딩 원리는 온라인과 오프라인의 상호작용 설계 원리에 기초하여 정리하였다. 기악수업의 단계별 전략을 지원하기 위해 온라인과 오프라인에서 각각 효과적으로 작용할 수 있는 블렌딩 원리가 활용될 것이다.

<표 Ⅲ-1> 기악수업 단계별 전략 및 블렌딩 원리

단계	활동	기악수업 전략	블렌딩 원리
지식 내용 전달	기초적 정보 전달	• 무엇을, 왜에 대한 정의적·인지적 지식을 도식화하고, 방법(어떻게)과 관련한 모델링 및 실연을 실시하라. • 간단하고 제한된 지식 배경으로 해결 가능한 과제는 실연과 함께 언어적 설명을 동시에 사용할 수 있고, 복잡하고 새로운 지식을 요하는 과제의 경우 설명 없는 모델 연주의 실연이 보다 효과적이다. • 지식의 양을 많이 필요로 하는 과제는 '탐색 활동'을 통해 학습하라. • 절차적 지식을 포함하는 복잡한 과제는 지속적 파지 효과를 위해서 언어적 설명을 먼저하고 난 뒤 연습하라. • 학생들이 과제를 수행하기에 앞서 먼저 과제의 순차적 행동 패턴을 관찰하게 하라. • 과제의 초기 학습과 파지 효과를 위해 인지적 연습을 제공하라. • 행동의 인지적 묘사를 형상화하기 위	• 수업 활동을 위한 준비 및 수업진행 안내 등 정교한 의사소통이 요구되는 활동에서는 오프라인 환경의 집중적 상호작용이 효과적이다. • 충분한 연습(성찰)을 위해 학습시간 및 공간을 확대할 수 있는 온라인 환경이 효과적이다. • 문제와 관련된 풍부한 자료를 수집할 수 있는 온라인 환경이 효과적이다.

		해 모델 실연에서 보이는 행동 패턴의 언어적 부호화나 실마리를 제공하라. • 학습자의 관점에서 과제를 실연하라.	• 자료를 서로 공유(기록)하고 편리성과 접근성을 높이기 위해서는 온라인 환경이 효과적이다. • 문제 상황에 대한 다양한 의견 교환을 위해서는 특정인의 독점을 피할 수 있는 온라인 환경이 효과적이다. • 최선의 해결을 위한 집중적인 의견 교환을 통한 의사결정을 위해서는 오프라인 환경이 효과적이다. • 복잡한 내용 및 처음 접하는 내용에 관한 정확한 의사소통이 필요하기 때문에 오프라인 환경이 효과적이다. • 창의적이고 대안적인 아이디어 생성을 위해서는 충분한 사고의 시간과 필요한 정보에 쉽게 접근할 수 있는 온라인 환경이 효과적이다. • 어려운 의미가 내포된 아이디어들 간의 범주화와 통합을 위
기초적 기능 수행	단계별 지도	• 부분들의 통합과 연합을 고려한 전체 과제 수행방식이 연습에 효과적이다. • 상대적으로 독립적이며 연속되는 실행과제는 순차적 지도방법이 보다 효과적이다. • 선수학습으로 요구되는 하위 기술들은 '전체과제' 연습 이전에 완료하라. • 고도의 근육의 협응과 생산적 과제를 위한 지속적인 연습을 제공하되, 반복과 빠른 속도의 재현적 과제는 연습 간격을 고려하여야 한다. • 연습이 부족한 상태에서의 과도한 정보, 너무 빠른 진도(진행)는 과제 수행력을 악화시키지만, 의도적인 빠른 속도의 과제는 보다 빠르게 수행력을 진전시킨다. • 세부적인 목표를 세우는 것은 능숙한 기술 습득에 효과적이다.	
기능 유창성 개발	유창성 개발	• KOP(Knowledge of Performance)와 학습피드백을 제공한다. 단순한 옳고/그른 정보에 대한 피드백보다는 전체적 연주 성취 측면을 피드백하라. • 반성적 실행이나 혹은 자기 보고를 실행하라(상위인지적 사고). • 충분한 연습은 유창성의 핵심 요건이며 다양한 방법의 연습을 통해 유창성을 개발하라. • 정신적 연습은 유창성 강화는 물론 장기 파지 효과에도 기여한다.	
	일반화 및 전이기술	• 보다 생산적 과제일수록 심동 기술의 전이와 일반화를 촉진 시킨다. • 다양한 방식의 연습일수록 심동 기술의 전이와 일반화를 촉진 시킨다.	

		• 심동적 도식은 연주 과제를 위해 중요한 요소로서 학습 전이에 도움이 된다. • 숙달된 후에도 지속되는 충분한 연습은 심동 기능의 일반화와 전이에 매우 긍정적이다. • 긴장이완 조절법, 잘 알려진 전문가들의 연주 상상하기, 적절한 자기와의 대화 등 '내적 자아'를 개발시켜라	해서는 정확한 의사소통을 필요로 하기 때문에 오프라인 환경이 효과적이다. • 모든 참여자들이 공평하게 서로 동료 평가할 수 있도록 하기 위해서는 온라인 환경이 효과적이다.

※출처: 김향정(2010), 이상수(2007), 이상수, 이유나(2007), Romiszowski(1999)의 내용을 토대로 정리함.

4. 수업 모형 개발

앞서 살펴본 블렌디드 러닝의 구성요소와 기악학습 단계별 전략 및 블렌딩 원리를 바탕으로 블렌디드 러닝을 적용한 기악수업 모형을 <그림 Ⅲ-4>와 같이 제시하고자 한다.

블렌디드 러닝을 적용한 기악수업 모형의 전체 과정은 분석, 설계, 수업 실행, 평가의 네 단계로 구성되어 있으며, 각 단계에서의 내용을 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

가. 분석

분석 단계에서는 교육과정 분석이 요구된다. 학습 대상의 음악과 교육과정 목표 및 성취기준을 파악하고 이러한 성취기준이 구체적으로 반영된 음악교과서에 수록된 학습 내용을 분석한다. 이를 통해 교수·학습 목표와 내용 선정 과정이 이루어지도록 한다.

나. 설계

설계 단계에서는 교수학습 환경, 학습시간, 교수학습 매체, 교수학습 방법의 4가지 블렌딩 요소가 기악수업에서 수업의 효과성, 효율성, 매력성을 높이기 위해 결합될 수 있도록 구체화한다. 다음으로 온라인과 오프라인 수업을 고려하여 교육과정을 재구성하고 평가계획을 세운다.

다. 수업 실행

수업 실행의 단계는 기악수업의 단계에 따른 교수·학습 활동을 블렌디드 러닝의 전략을 활용하여 수업을 실시하는 단계이다. 기악학습의 단계는 크게 도입, 전개, 정리로 나누고 전개 과정에서 심동적 학습의 기초적 정보 전달, 단계별 지도, 유창성 개발, 일반화와 전이의 4단계로 진행된다.

도입에서는 학습목표를 제시하고 동기유발을 통해 학습 의욕을 촉진시킨다. 특히 오프라인 수업에서는 온라인 학습에서의 성취도를 확인하는 과정이 필요하다.

전개 과정은 기악학습의 핵심 단계로 심동적 학습의 단계를 따른다. 먼저 기초적 정보 전달 단계에서는 학생이 무엇을, 왜, 어떻게 해야 하는가에 대한 정보를 전달한다. 이때 다루는 정보에 따라 언어적으로 설명하기, 보여주면서 설명하기, 실연하기 등을 교사가 선택하고 학생들은 이를 지각하고 반응하며 음악적 기초 지식을 파악하게 된다.

단계별 지도에서는 연습의 방법을 가르치고 연습 기회를 제공한다. 온라인 학습에서는 동영상을 활용하여 학생 스스로 안되는 부분을 반복하여 확인하고 수정하도록 하는 등의 기회를 제공할 수 있고, 동영상 과제 제출 등을 통한 자기주도적 개별학습이 가능하다. 오프라인 학습에서는 개별적 심화학습과 모둠학습을 통한 연습 기회를 제공할 수 있다.

유창성 개발 단계에서는 특히 교사의 피드백이 중요하다. 온라인 학습의 경우 학생의 동영상 과제에 대한 개별 피드백을 제공하며, 오프라인 학습에서는 모둠활동을 통한 연주 활동에서의 즉각적인 피드백을 제공할 수 있다. 연습의 방법을 제시할 때는 손가락 사용 등의 신체적 연습뿐 아니라 연습의 과정을 머리로 그려보는 등의 정신적 연습을 병행하도록 안내하는 것이 효과적이다. 또한, 학습한 연주법을 그대로 재현하는 기술뿐 아니라 음악적인 느낌을 표현하는 생산적 기술의 유창성을 기를 수 있도록 한다.

전개 과정의 마지막 단계인 일반화와 전이 단계에서는 다양한 방식의 연습을 제공하고 연습량을 확대시켜야 한다. 단순한 신체적인 능력의 적용이 아닌 심리적인 제어, 조절 능력을 통해 심화된 능력이 적용될 수 있도록 지도한다. 예를 들어, 유창하게 개발된 연주법을 새로운 다른 방식으로 적용하여 악곡에 사용하거나, 창의적으로 창작하는 등의 활동을 할 수 있다.

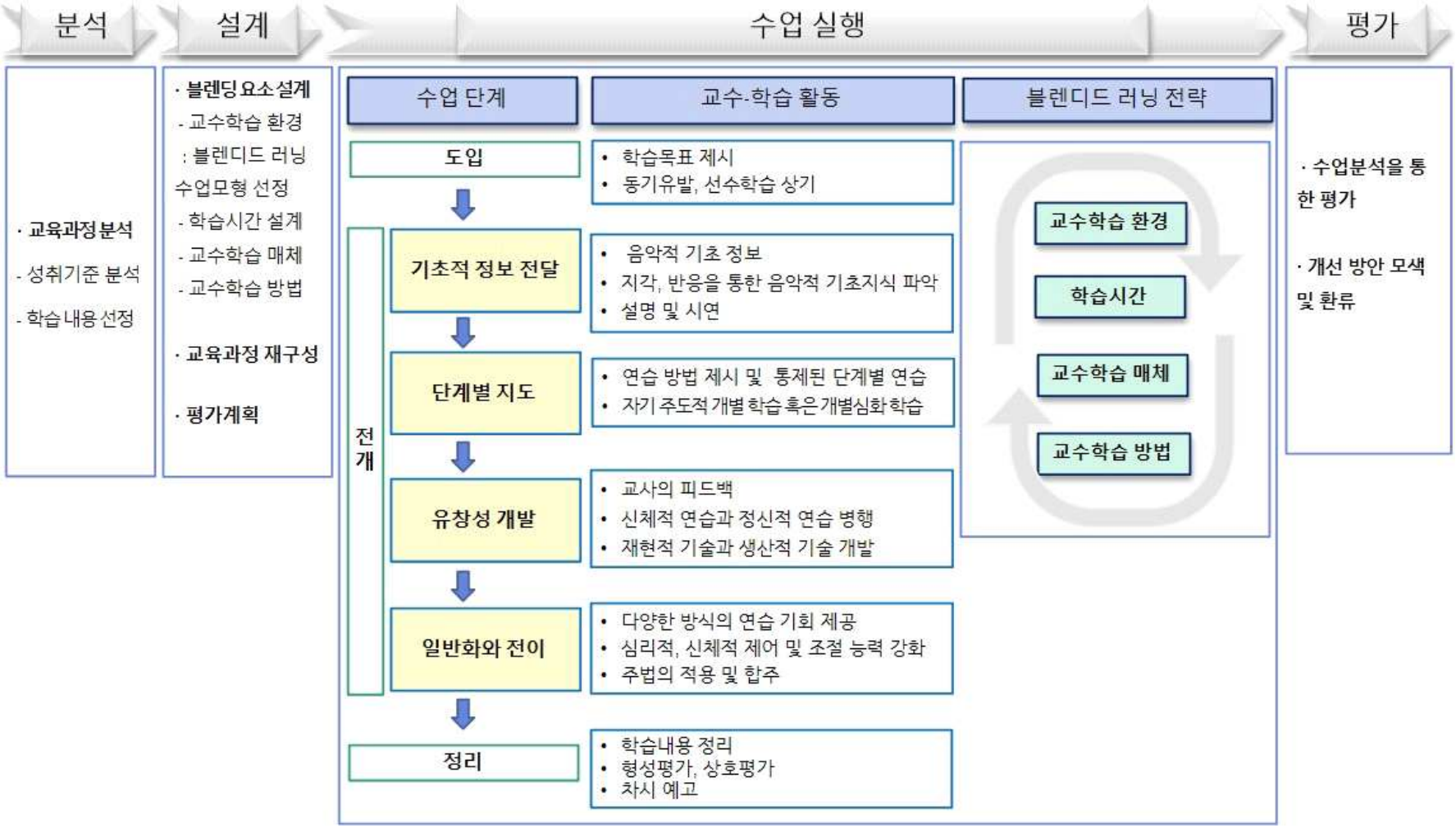
수업 단계의 마지막 정리 단계에서는 학습한 내용을 정리하고 형성평가, 상호평가 등을 통해 학습 목표의 도달 여부를 확인한다. 또한 다음

차시에 이어질 학습 내용을 소개한다.

이러한 기악수업의 각 단계에서 교수학습 환경, 학습시간, 교수학습 매체, 교수학습 방법의 4가지 블렌딩 영역은 유기적으로 결합하여 수업에서 실행된다.

라. 평가

본 모형의 마지막 단계인 평가에서는 수업 적용 후 분석을 통해 나타나는 수업 결과를 평가하고 개선 방안을 모색하여 차후 수업에 환류할 수 있어야 한다. 수업 분석은 교사의 자기 관찰 및 평가, 학습자 설문 등을 통해 자료를 수집하여 수업목표를 달성할 수 있었는지에 관한 효과성과 수업목표를 달성하기 위해 시간과 노력이 가능한 적게 투자되었는가와 관련한 효율성, 학습자들의 집중도를 얼마나 높이고 학습동기를 얼마나 향상시켰는지에 관한 매력성에 관한 내용을 종합적으로 판단하여 이루어진다(이상수, 강정찬, 이유나, 오영범, 2015).



<그림 Ⅲ-4> 블렌디드 러닝을 적용한 기악수업 모형

Ⅳ. 블렌디드 러닝을 적용한 우쿨렐레 수업의 실제

이 장에서는 앞서 제안한 블렌디드 러닝 기악수업 모형에 적용할 수 있는 중학생 대상 우쿨렐레 학습 예시를 구안하여 제시해봄으로써, 개발한 수업 모형의 적용 가능성을 탐색하고자 한다. 모형의 마지막 평가 단계는 실제 수업 후에 실시되는 것이므로 본 연구에서 제안하지 않았다.

우쿨렐레 기악학습에 블렌디드 러닝을 적용한 수업의 설계 내용 및 방향은 다음과 같다.

첫째, 블렌디드 러닝을 적용한 우쿨렐레 기악학습의 맥락화된 설계를 통해 악기 능력의 향상, 음악 개념 이해, 음악적 태도 변화를 목적으로 효과적으로 지도할 방안을 모색한다.

둘째, 중학생 대상 총 12차시의 교수·학습 과정을 제시한다.

셋째, 중학교 수업 시간을 기준으로 한 차시에 45분을 수업한다.

넷째, 2015 개정 중학교 음악교과서 분석 내용 및 우쿨렐레 입문자에게 적합한 시중의 출판된 우쿨렐레 교재를 참고하여 교수·학습 내용에 맞는 악곡을 선정한다.

다섯째, 평가 계획을 미리 세우고 과정중심평가가 반영될 수 있는 수업을 구성한다.

여섯째, 모둠을 구성하여 모둠별 협력을 통한 학습이 이루어질 수 있도록 한다.

1. 분석

가. 교육과정 분석

2015 개정 음악과 교육과정은 음악교과의 목표를 “음악적 정서 함양 및 표현력 계발을 통해 자기표현 능력을 신장하고 자아 정체성을 형성하며, 문화의 다원적 가치 인식을 통해 타인을 존중하고 배려하는 소통 능력을 지닌 인재 육성(교육부, 2015, p. 3)”에 두고 있다. 이러한 목표 아래 각급 학년군의 목표를 표현, 감상, 생활화의 3개 영역에서 핵심 개념과 일반화된 지식을 중심으로 각각의 내용 요소를 다양한 기능을 통해

실현하도록 하였다. 중학교 음악과 교육과정의 목표는 다음과 같다.

[중학교]

가. 음악의 구성 및 표현 방법을 이해하고, 연주 기능을 익혀 창의적으로 표현한다.

나. 역사와 문화적 맥락 속에서 악곡의 특징을 이해하여 감상한다.

다. 음악의 가치를 인식하고, 음악활동에 적극적으로 참여하며 음악을 활용하는 태도를 갖는다(교육부, 2015, p. 4).

기악과 관련한 음악과 교육과정의 내용은 표현 영역에 포함되는 것으로 초등학교에서 기초적인 연주 기능을 익혔다면 중학교에서는 음악의 구성 및 표현 방법을 이해하면서 연주 기능을 익혀 창의적으로 표현하는 것에 목표를 두고 있다.

2015 개정 음악과 교육과정의 내용 체계는 영역, 핵심 개념, 일반화된 지식, 내용 요소, 기능으로 구성되며, 각 내용 요소에 따라 성취기준이 제시된다. '핵심 개념'은 교과의 기초적인 개념과 원리를 포괄하는 핵심적인 아이디어로써 교과의 구조를 나타내며, '일반화된 지식'은 핵심 개념의 틀 안에서 이해해야 하는 교과의 원리를 말한다(교육부, 2017). 표현 영역에는 가창, 창작, 기악의 활동이 포함되는데 이 중 기악활동과 관련 있는 내용을 정리하면 다음과 같다.

<표 Ⅳ-1> 표현 영역 중 기악 활동과 관련된 내용 체계 및 성취기준 (교육부, 2015, 재구성)

핵심 개념	일반화된 지식	내용 요소	성취기준	기능
• 소리의 상호 작용 • 음악의 표현 방법	다양한 음악 경험을 통해 소리의 상호 작용과 음악의 표현 방법을 이해하여 노래, 연주, 음악 만들기, 신체표현 등의 다양한 방식으로 표현한다.	음악의 구성	[9음01-01] 악곡의 특징을 이해하며 개성 있게 노래 부르거나 악기로 연주한다.	• 노래 부르기 • 악기로 연주하기 • 신체표현 하기 • 만들기 • 표현하기
		자세와 연주법	[9음01-05] 바른 자세와 호흡 및 정확한 발음으로 노래 부르거나 악기에 대한 연주법을 익혀 표현한다.	

나. 교과서에 수록된 우쿨렐레 내용 분석

앞서 살펴본 2015 개정 음악과 교육과정에서 내용 요소로 제시된 음악의 구성요소, 자세와 연주법은 학생들이 학습해야 할 학습 요소에 해당되며, 이에 따른 성취기준은 음악교과서에서 구체적으로 반영된다. 음악교과서는 교육과정을 구체적으로 반영한 교수·학습의 기초 자료이며 교사와 학생 모두에게 기악학습을 위한 체계적인 교수·학습의 교재로서의 역할을 한다. 따라서 우쿨렐레를 연주하는데 필요한 지도내용이 음악교과서에 어떻게 수록되어 있는지 상세하게 알아볼 필요가 있다.

1) 우쿨렐레 지도의 수록 현황

공통 교육과정 중학교 음악교과서는 1권과 2권으로 나누어진 14종의 총 28개 교과서가 있다. 대부분의 교과서에서 기악 영역 중 서양 현악기로서 기타와 우쿨렐레를 제시하고 있다. 기타나 우쿨렐레가 실리지 않은 다락원 출판사를 제외하고 수록된 현황을 정리하면 <표 Ⅳ-2>와 같다. 교과서 순서는 출판사 이름의 한글 자모순으로 배열하고 교과서 명칭에 있어 분석의 편의를 위해 각 출판사별로 코드를 부여하여 지칭하고자 한다.

<표 Ⅳ-2> 중학교 음악교과서 기악 영역 중 서양 현악기 지도 수록 현황

코드	교과서		기타 (guitar)	우쿨렐레 (ukulele)
A	교학사	1	-	O
		2	O	-
B	금성출판사	1	-	O
		2	O	-
C	동아출판사	1	-	-
		2	O	O
D	미래엔	1	-	-
		2	O	O
E	박영사	1	-	O
		2	O	-

F	비상교육	1	-	-
		2	O	O
G	성안당	1	-	O
		2	-	-
H	세광음악출판사	1	-	O
		2	O	-
I	아침나라	1	-	O
		2	O	-
J	와이비엠	1	-	-
		2	O	O
K	음악과생활	1	-	-
		2	-	O
L	지학사	1	-	-
		2	O	O
M	천재교육	1	-	O
		2	O	-
계			**11**	**13**

음악교과서 기악 영역에서 서양 현악기로는 13개 출판사에서 우쿨렐레, 11개 출판사에서 기타가 수록되었다. 이 중 우쿨렐레는 2009 개정 중학교 음악교과서 17종 중 4개 교과서에 수록되었던 것(전희영, 2016)에 비해 2015 개정 교과서에서 수록 빈도가 비약적으로 증가하였음을 확인할 수 있다. 기존 기악 영역에서 많이 다루었던 기타에 비해서도 우쿨렐레 활동이 많이 수록된 것 또한 중학교 현장에서 우쿨렐레의 교육적 요구가 높아지고 있음을 방증한다고 볼 수 있다. 출판사별 기타와 우쿨렐레의 수록 방식을 알아보면 다음과 같다.

<표 Ⅳ-3> 2015 개정 중학교 음악교과서의 기타와 우쿨렐레 수록 방식

구분	기타 (guitar)	우쿨렐레 (ukulele)	선택학습
1권	-	A, B, E, G, H, I, M	-
2권	A, B, E, H, I, M	K	C, D, F, J, L
계	**6**	**8**	**5**

각 출판사별 수록 방식을 살펴보면, 1권에 우쿨렐레를 싣고 2권에서 기타를 연계하여 제시하거나, 2권에서 기타와 우쿨렐레를 함께 수록, 아예 기타를 수록하지 않고 2권에서 제시하는 등 기타와 우쿨렐레의 악기 수준과 특성을 반영하여 단원을 구성한 것으로 보인다. 즉, 우쿨렐레를 비교적 배우기 쉬운 악기로 보고 기타를 학습하기 전 단계로 연계하여 다루고 있음을 알 수 있다. 또한 중학교 수준에서 우쿨렐레가 기타에 비해 더 많은 출판사에서 다루어지고 있음을 확인할 수 있다.

2) 우쿨렐레 지도 내용 분석

가) 악기 소개

우쿨렐레에 대해 소개한 내용을 '역사와 유래', '어원', '종류', '악기 관리법' 네 가지 영역으로 나누어 확인한 결과는 다음에 제시한 <표 Ⅳ-4>와 같다. 내용이 정확하게 수록된 경우 ○로 표시하였고, 설명이 다소 미흡한 경우 △로, 내용이 없는 경우는 X로 표기하여 구분하였다.

<표 Ⅳ-4> 악기 소개 내용 분석

교과서	역사와 유래	어원	종류	악기 관리법
A	△	X	X	○
B	○	○	X	X
C	X	△	X	X
D	△	X	X	X
E	X	△	X	X
F	X	X	X	X
G	△	△	X	X
H	X	○	X	○
I	△	△	X	○
J	X	○	○	X
K	X	X	X	○
L	X	X	○	X
M	△	○	○	X

우쿨렐레의 역사와 유래는 6종의 교과서에 수록되어 있다. 우쿨렐레는 19세기 포르투갈 사람들이 하와이로 전파한 악기라는 내용을 설명한 교과서는 B가 유일하다. A, D, G, I, M 등 5종의 교과서에서 하와이 민속악기, 하와이 음악에 자주 쓰이는 악기, 하와이 민속춤인 훌라의 반주악기 등이라고 설명하였고, 나머지 7종의 교과서에서는 언급이 없었다.

다음으로 우쿨렐레의 어원을 소개한 교과서는 8종의 교과서이며, 이들 중 연주하는 모습이 벼룩이 통통 튀는 것 같다 하여 uku(벼룩) + lele(통통 튀다)라는 하와이어에서 유래했다고 정확하게 명시한 교과서는 A, H, J, M 등 4종 교과서이다. C, E, G, I 에서는 '뛰는 벼룩'이라는 뜻을 가졌다는 점만 설명하고 그 이유에 대해서는 설명이 없었으며, 5종의 교과서에서는 언급이 없었다.

우쿨렐레 악기 종류에 대해서 3종의 교과서에만 수록되어 있다. 우쿨렐레 종류를 소개한 교과서를 살펴보면, J 교과서는 사진 없이 모양에 따른 종류, 음역에 따른 종류를 각각 소개하였고, L은 사진으로 소프라노, 콘서트, 테너, 바리톤 우쿨렐레를 제시하였다. M은 우쿨렐레와 기타의 사진을 비교하여 설명하고, 우쿨렐레 종류로 소프라노, 콘서트, 테너, 바리톤이 있다고 서술하였다.

악기 관리법은 4종의 교과서에서 다루었는데, A, H는 사용하지 않을 때는 악기 케이스에 넣어 둘 것, 온도나 습도의 영향을 많이 받으므로 습기나 직사광선을 피할 것 등의 정보를 제공하였고, I에서는 오랜 시간 연주를 하지 못할 경우 줄을 1~2바퀴 정도 풀어 케이스에 넣어 보관하도록 설명하였다. K는 연주한 후 부드러운 천으로 악기 전체를 깨끗이 닦아 악기 케이스나 스탠드에 세워 보관하고, 스탠드가 없을 때는 기타와 같이 줄면이 벽을 향하도록 하여 세워두고 습도 조절을 위해 통풍이 잘 되거나 제습제 등을 넣어 보관할 것 등의 정보를 제공하였다.

나) 악기 구조

우쿨렐레의 구조에 대해 수록된 내용은 '구조와 명칭', '개방현', '조율법'으로 나누어 살펴보았다. 악기의 구조에 대해 수록한 교과서는 7종의 교과서였으며 확인한 내용은 <표 Ⅳ-5>와 같다.

<표 Ⅳ-5> 악기 구조의 내용 분석

교과서	구조와 명칭	개방현	조율법
A	○	○	X
B	X	○	X
C	○	○	X
D	X	○	○
E	○	○	○
F	X	○	X
G	○	○	X
H	○	○	X
I	○	○	X
J	X	○	X
K	X	X	X
L	X	○	X
M	○	X	X

우쿨렐레의 구조와 명칭에 대한 세부적인 정보를 제공한 교과서는 A, C, E, I 이다. G, H, M 교과서에서는 머리, 목, 몸통, 지판, 프렛 등 간단한 정보를 제시하였으며, 나머지 6종의 교과서에서는 구조와 명칭을 싣지 않았다.

개방현이란 아무 프렛도 누르지 않고 오픈된 상태의 현을 말하며 각 개방현의 해당음은 우쿨렐레를 연주하기 전 반드시 조율 과정을 통해 준비되어야 한다. 우쿨렐레의 개방현에 대해서는 K와 M을 제외하고 대부분의 교과서에서 소개하고 있다. 교과서에서는 대체로 개방현을 통해 각 현의 조율해야 할 음을 확인하고 프렛의 역할과 반음과의 관계에 대해 이해하여 음계 연습을 할 수 있도록 자료를 제공하였다. 이에 더하여 D와 E는 조율에 관한 정보를 싣고 있는데 D는 디지털 조율기의 사용에 대해 언급하였고, E는 4번 줄 개방현이 하이-지(high-G)와 로우-지(low-G)로 분류되는 것과 조율 시 줄감개의 사용법을 그림으로 구체적으로 제공하였다.

다) 연주 방법

우쿨렐레 연주 방법은 크게 '연주 자세'와 '연주법'으로 나누어 살펴보았다. 연주 자세에서는 사진과 설명을 제공했는지와 스트랩 사용 여부를 구분하였다. 연주법에서는 왼손과 오른손의 연주 방법에 대한 설명이나 그림 및 사진을 제시 여부와 지도 내용에 소개된 주법과 비트의 종류 및 타브 악보 제시 여부에 대해 살펴보았다. 연주 방법에 대한 분석 결과는 다음 제시된 <표 Ⅳ-6>과 같다.

<표 Ⅳ-6> 연주 방법의 내용 분석

교과서	연주 자세			연주법				
	사진	설명	스트랩	왼손	오른손	주법 소개	비트 종류	타브 악보
A	○	○	X	○	○	스트로크	4비트, 변형된 4비트, 8비트, 셔플, 칼립소	X
B	○	○	X	○	○	스트로크	8비트	X
C	○	○	X	○	○	스트로크 (엄지스트로크, 검지스트로크)	4비트, 8비트, 셔플	○
D	○	X	○	○	○	스트로크	4비트, 변형된 4비트, 8비트, 셔플	X
E	X	X	X	○	X	스트로크	4비트, 8비트 혼합, 8비트 연속	X
F	○	○	X	○	X	스트로크 (엄지 스트로크) 아르페지오	X	X
G	○	X	X	○	X	스트로크	4비트, 변형된 4비트, 칼립소	X

H	○	○	X	○	X	스트로크	8비트, 칼립소, 스윙	X
I	○	X	○	△	△	스트로크 아르페지오	8비트, 3박자 아르페지오	X
J	○	○	X	○	○	스트로크	4비트, 변형 스트로크(변형된 4비트), 8비트, 칼립소, 셔플	X
K	○	X	X	△	△	스트로크	8비트, 16비트, 스윙, 칼립소	X
L	○	○	X	○	○	스트로크 아르페지오	4비트, 8비트, 칼립소, 셔플	○
M	○	○	X	○	○	스트로크 (엄지스트로크, 검지스트로크)	4비트, 고고, 칼립소, 셔플	X

우쿨렐레를 잡는 자세는 오른쪽 팔꿈치 안쪽으로 몸통을 고정시켜 연주하는 것이 가장 기본적인 자세이며, 앉아서 연주 시 기본적인 자세 그대로 하거나, 우쿨렐레 몸통을 오른쪽 허벅지 위에 올려서 연주하는 자세를 취할 수 있다. 또한 오른손과 왼손의 움직임을 좀 더 자유롭게 하기 위해 스트랩을 엔드핀과 헤드 혹은 바디 윗부분에 연결하거나 고리형 스트랩을 사용하여 연주할 수 있다(고종의, 2018; 김배훈, 2016; 심승규, 2020). 대부분의 교과서에서는 우쿨렐레를 잡는 가장 전통적이며 기본적인 자세인 스트랩 없이 오른팔과 팔꿈치로 악기를 지탱하고 서 있는 자세를 사진으로 제공하였다. 스트랩을 사용하지 않고 앉아 있는 자세를 소개한 H, L 교과서에서는 기본적인 연주 자세로 앉은 사진을 제시하였다.

연주 방법에서는 왼손과 오른손의 연주 방법에 대한 각각의 설명과 그림 및 사진 자료가 제공되었는지를 살펴보았다. A, B, C, D, J, L, M 총 7종의 교과서에서는 왼손으로 넥을 잡고 코드를 짚는 방법과 오른손 검지의 연주 위치와 방법을 글과 사진으로 자세하게 안내하였다. E, F, G, H에서는 왼손 연주 방법은 설명과 사진 등으로 안내하였으나 오른손 연주 방법에 대해서는 언급이 없었다. 스트로크 주법의 경우 대부분 검지 스트로크만을 제시하였고, C와 M에서는 엄지 스트로크 주법도 함께

소개하였다. 또한 F, I, L 교과서에서는 스트로크 주법과 아르페지오 주법 두 가지를 설명하였으며, F의 경우 엄지 스트로크만 설명된 점이 다른 교과서들과 달랐다.

우쿨렐레 리듬 주법은 모든 교과서에서 기본적인 스트로크 주법을 제시하였고, 위에서 아래로 내려치는 다운 스트로크(⊓)와 아래에서 위로 올려치는 업 스트로크(∨)의 종류를 나누어 연습할 수 있도록 하였다. 대부분의 교과서에서 검지 스트로크를 기본으로 설명하였으나 앞서 언급하였듯, F 교과서만이 엄지 스트로크만을 설명하였다. 하지만 엄지 스트로크로는 스트로크 주법의 다양한 비트를 연주하기 힘들고 대중적으로 많이 사용되는 방법이 아니기 때문에 교과서에 내용을 제시할 때는 이를 고려할 필요가 있다.

스트로크를 연습하는 비트의 종류를 소개할 때 대부분의 교과서에서 4비트, 8비트, 셔플, 칼립소 등을 사용하였으며, 비트 종류를 아예 소개하지 않거나 제재곡 위에 8비트 리듬을 작게 제공한 정도에 그친 교과서도 있었다.

우쿨렐레 악보 제시 방법을 살펴보면, 모든 교과서에서 제재곡을 오선보로 제시하였고 C가 유일하게 오선보와 타브 악보를 함께 수록하여 가락 연주와 코드 반주 연주를 함께 할 수 있도록 하였다. L에서는 타브 악보 정보에 대한 안내만을 제공하고 있었다.

라) 활동 내용 및 악곡

교과서에 제시된 활동 내용, 연주곡, 코드 종류를 분석한 결과는 다음 <표 Ⅳ-7>과 같다.

<표 Ⅳ-7> 활동 내용 및 악곡에 대한 분석

교과서	활동 내용	연주곡	코드종류
A	·우쿨렐레의 구조와 연주 자세를 알아보자. ·여러 가지 코드를 바른 자세로 잡아보자. ·스트로크 주법을 익혀보자. ·여러 스트로크 주법을 활용하여 '라라라'를 연주해 보자.	라라라	C, F, G_7

B	·바른 자세와 주법으로 우쿨렐레를 연주한다. ·다양한 주법에 대하여 알아보고, 어울리는 주법으로 'You are my sunshine'을 연주해 보자.	You are my sunshine	C, F, G_7, C_7
C	·우쿨렐레의 구조와 연주하는 바른 자세를 알아보자. ·타브 악보를 보고, 연습곡을 연주해 보자. ·다양한 리듬꼴을 스트로크 주법으로 연주해 보자. ·가락 연주와 코드 반주 모둠으로 나누어 바른 자세와 주법으로 '여름 냇가'를 연주해 보자.	여름 냇가	C, F, G_7
D	·스트로크 주법으로 다음 악곡들을 기타 또는 우쿨렐레로 연주해 보자. ·다음 코드에 맞춰 노래하며, 기타 또는 우쿨렐레로 연주해 보자.	You are my sunshine 연가 보물 너에게 난 나에게 넌	C, C_7, D, Dm_7, E, E_7, Em, G, G_7, A, A_7
E	·우쿨렐레의 구조와 명칭에 대해 서로 이야기해 보자. ·우쿨렐레의 줄과 음높이를 알아보고 음높이를 적어 보자. ·코드표를 이해하고 왼손 손가락 번호에 맞춰 코드를 짚어 보자. ·스트로크 주법에 의한 반주는 우쿨렐레의 매력이다. 모둠별로 스트로크 주법을 익혀 보자. ·스트로크 주법으로 연주하는 우쿨렐레 반주에 맞춰 행진을 노래해 보자.	행진	G, C, A_7, D
F	·기타와 우쿨렐레의 조율을 살펴보고 연주법을 익혀 보자. ·기타와 우쿨렐레, 드럼으로 노래를 반주해 보자.	여행을 떠나요	C, D_7, G
G	·스트로크 주법을 익혀보자. ·우쿨렐레의 바른 연주법을 익히고 악곡의 특징을 살려 연주한다. ·바른 자세와 주법으로 연주해 보자.	개구리와 올챙이 조개껍질 묶어	F, C, C_7, Dm, G, G_7

H	·우쿨렐레의 바른 연주 자세와 악기 관리법을 익히고, 정확한 음정으로 악기를 조율해 보자. ·우쿨렐레 코드표를 참고하여, 다양한 코드로 기본 주법과 응용 주법을 연습해 보자. ·어떤 주법이 아래의 음악과 잘 어울릴지 생각해 보고, 여러 가지 주법으로 연주해 보자.	나성에 가면	C, Am, Dm, G_7
I	·우쿨렐레의 구조를 이해하고 바른 자세로 연주한다. ·우쿨렐레 반주에 맞추어 노래 불러 보자. ·스트로크 주법과 아르페지오 주법의 차이를 비교하여 이야기해 보자.	여름	D, A, G, A_7, Dm
J	·칼립소 리듬의 주법을 알고 바른 자세로 우쿨렐레를 연주할 수 있다. ·다음 악곡을 스트로크 주법으로 연주해 보자. ·다음 악곡을 칼립소 리듬으로 연주해 보자.	아기염소 조개껍질 묶어	C, F, G_7
K	·노래와의 조화를 생각하며 우쿨렐레로 연주할 수 있다. ·다음의 두 곡을 들어보고 그 느낌을 비교하여 적어보자. ·제재곡에 사용되는 우쿨렐레의 코드를 익혀 보고 연주해 보자. ·제재곡의 반주에 사용되는 스트로크 주법을 익혀 보자.	알로하오에	G, C, D_7, Am
L	·운지와 주법을 익힌 후, 다음의 악곡을 연주해 보자.	올챙이와 개구리	F, C, C_7
M	·다양한 스트로크 주법을 활용하여 '올챙이와 개구리'를 연주해 보자.	올챙이와 개구리	F, C, C_7

우쿨렐레 활동 내용은 대부분 교과서에서 바른 자세와 주법으로 연주하는 데에 비중을 두었는데 특히 우쿨렐레 주법 중 스트로크 주법을 익히는 활동을 위주로 구성되었다. 예를 들어 다양한 스트로크 주법을 활

용하여 연주하기, 음악과 어울리는 스트로크 주법 찾아보기, 여러 주법을 활용하여 연주하기 등이 제시되었다.

우쿨렐레 초보 단계에서 시작할 수 있는 쉬운 코드는 C, C_7, Am, F, G, G_7이다(Robin, 2016). 대부분 교과서에서 이러한 초급 단계의 수준을 고려하여 악곡을 선택하고 코드를 연습할 수 있도록 제시하였음을 확인할 수 있었다. 다만 D, E, H, I 교과서는 초보가 하기에 다소 어려울 수 있는 운지의 D 혹은 Dm 코드가 나오는 곡을 수록하였다. 특히 D 교과서는 기타와 함께 우쿨렐레를 소개하면서 악곡 또한 기타나 우쿨렐레로 연주할 수 있도록 4곡의 악곡을 수록하였는데 D, Dm_7, E, E_7, Em, G, A, A_7 등 우쿨렐레 초보 단계에서 소화하기에 다소 어려운 코드가 다수 포함되어 있었다.

이상 살펴본 교과서 분석을 정리해보면 첫째, 우쿨렐레는 교과서 14종 중 13종에 수록되어 있는바, 우쿨렐레가 중학교 수준의 기악 학습에 적합한 악기로 여겨지고 있음을 알 수 있다. 둘째, 악기 소개 측면에서 우쿨렐레의 역사와 유래, 어원에 관해서 교과서에서 정확하게 다루지 않거나 언급하지 않고 있음을 알 수 있다. 악기 종류와 관리법도 13종 중 3~4종에서만 다루고 있었다. 셋째, 악기 구조 측면에서 우쿨렐레의 구조와 명칭에 대해 안내한 교과서는 7종으로 나머지 6종의 교과서에서 구조와 명칭을 생략한 채 내용을 구성하였다. 또한, 조율법에 있어 2종의 교과서를 제외하고 언급되지 않았다. 넷째, 연주 방법에 있어 대부분의 교과서가 우쿨렐레의 기본자세로 스트랩 없이 서서 연주하는 방법을 안내하고 있었고, 간혹 스트랩을 잘 못 맨 사진을 제공하는 등 오류가 있기도 하였다. 또한 스트로크 및 멜로디를 연주하는 위치를 사운드 홀로 안내하거나 스트로크 연주 시 검지 스트로크와 엄지 스트로크의 차이를 설명하지 않은 경우, 아르페지오 주법을 설명하면서도 손가락 번호를 안내하지 않는 등의 아쉬운 부분이 있었다. 다섯째, 우쿨렐레 연주에 있어 기본이 되는 멜로디 연주, 스트로크 혹은 아르페지오 주법에 대한 연습곡이 부족하다. 대부분의 교과서에서 연주법에 대한 설명만 안내하고 단계적인 연습곡을 제공하지 않아 이에 대한 보완이 요구된다.

종합하면 많은 교과서에서 우쿨렐레를 다루고 있으나 정확한 정보를 싣지 않거나 제공되어야 할 부분이 누락된 경우가 많아 교과서만의 정보로는 우쿨렐레 학습이 부족하다는 것을 확인할 수 있다.

3) 문제점 및 개선 사항

2015 개정 음악 교과서에 수록된 우쿨렐레 학습 내용 분석을 통해 도출한 문제점 및 개선 사항을 정리하면 다음과 같다.

가) 악기 소개

우쿨렐레에 대한 올바른 이해를 위해 먼저 악기가 생겨난 역사와 어원을 살펴볼 필요가 있다.

우쿨렐레는 1879년 포르투갈 마데이라로부터 하와이로 건너온 이주민들이 포르투갈 민속악기를 개량해서 전파한 데에서 유래한다. 포르투갈 이민자의 연주를 처음 접한 하와이 사람들은 브라기냐(Braguinha, 혹은 카바키노 Cavaquinho)[1]라고 불리는 포르투갈의 작고 귀여운 현악기에 관심을 가지기 시작했고, 이후 포르투갈 이주민이자 연주가인 마누엘 누네스(Manuel Nunes)가 하와이의 독자적인 우쿨렐레로서의 원형을 제작[2]하였다. 또한 당시 하와이섬 국왕 데이비드 칼라카우아(David Kalakaua 1846~1891)의 지원을 통해 우쿨렐레는 하와이 토착악기로서의 새로운 정체성을 확립하고 하와이 문화 시장을 구축하게 된다(Greenberg, 1992; Tranquada & King, 2012; Kruse, 2018). 우쿨렐레(ukulele)의 'uku'는 하와이어로 '뛰는'이란 뜻이며 'lele'는 '벼룩'을 의미하여, 연주자의 손가락이 지판을 가로질러 빠르게 움직이는 모습이 마치 벼룩이 툭툭 튀는 모습을 연상시킨다고 하여 붙여졌다(Greenberg, 1992; Tranquada & King, 2012).

2015 개정 음악 교과서를 분석한 결과, 대부분 교과서에서 앞서 기술한 우쿨렐레 역사와 어원을 바탕으로 한 안내가 부족했다. 우쿨렐레는 19세기 말 포르투갈 이민자들에 의해 전파되어 하와이에서 발전한 악기라는 정확한 정보를 전달할 필요가 있다. 또한 우쿨렐레를 처음 접할 때 어원에 대해서 알아보고 직접 그 느낌을 확인해 보는 활동을 한다면 학

1) 브라기냐와 카바키노는 4줄로 된 우쿨렐레의 전신이 되는 기타와 비슷하게 생긴 포르투갈 민속악기로 마체테(Machete)라고 불리기도 한다(The Harvard dictionary of music, pp. 1687-1688).
2) 4줄로 된 브라기냐와 5줄의 라자오를 합쳐서 만들었다고 한다(Tranquada & King, 2012).

생들이 악기에 대해 흥미를 가지고 접근하는 데 도움이 될 수 있을 것이다.

우쿨렐레의 다양한 종류와 조율 방식에 대한 이해가 필요하다. 먼저 우쿨렐레의 종류 중 초보 연주자가 많이 연주하는 악기인 소프라노와 콘서트 악기에 대한 비교가 선행될 필요가 있다. 또한 저음을 보강한 로우-지(low G) 방식 및 노래 반주로 적합한 하이-지(high G) 방식의 조율에 대한 기초 정보를 안내하여야 한다. 이를 바탕으로 우쿨렐레의 다양한 크기에 따른 음색을 비교하는 활동, 조율 방식에 따른 음색 변화 등 음의 성질을 이해하는 음악 개념학습이 가능할 수 있을 것이다.

우쿨렐레는 만든 나무의 종류에 따라 온습도의 영향을 크게 받을 수 있다. 특히 우리나라의 경우 습한 여름철과 건조한 겨울철의 악기 보관법이 달라야 하므로 이러한 점을 고려하여 안내할 필요가 있다.

나) 악기 구조

우쿨렐레 악기 구조에 대한 정보를 제공하지 않은 교과서가 있었다. 악기의 구조를 이해하고 명칭을 파악하는 것은 연주 기초 단계에서 효율적인 기능 습득을 가능하게 한다. 또한 학습 과정 중 악기에 대한 설명, 질문, 피드백 등의 의사소통이 잘 이루어지는 데에도 도움이 되기 때문에 학습의 초기 과정에서 반드시 학습할 필요가 있다.

우쿨렐레 개방현은 대부분의 교과서에서 소개하고 있었지만 조율법에 대해서 정보를 제공한 교과서는 2종뿐이었다. 악기를 연주하기 전 조율 과정은 선행되어야 하는 과정이며, 특히 자기주도적 학습 태도가 요구되는 온라인 수업의 효율성을 높이기 위해서는 우쿨렐레 학습의 기초 단계에서 안내되어야 한다.

다) 연주 방법 및 악곡

우쿨렐레의 연주 자세로는 많은 교과서에서 스트랩 없이 오른 팔꿈치로 악기의 몸통을 고정하는 자세를 제시하고 있었다. 다만, 연주하는 오른손 위치, 스트랩 매는 위치 등에서 정확치 않은 정보를 제공하거나, 자세에 대한 명확한 안내가 부족한 경우가 있었다. 연주 자세를 정확하게 익히는 것은 스트랩을 걸어 연주하거나 앉아서 연주할 때 등 다른 다양한 자세에서도 안정적으로 악기를 연주할 수 있는 바탕이 된다. 따라서

악기 연주 자세의 바른 모습을 다양한 방식으로 제공하여 학생이 잘 숙지할 수 있도록 안내해야 한다.

타브 악보는 대부분 교과서에서 다루고 있지는 않았는데, 타브 악보에 표기된 손가락 번호에 맞게 연습하는 것은 초보 단계부터 자연스러운 멜로디 연주가 가능하도록 도우며 편곡자의 의도를 살린 다양한 표현의 연주를 할 수 있도록 한다. 또한 가락과 코드를 한눈에 볼 수 있어 악곡에 대한 다양한 음악적 정보를 파악할 수 있고 우쿨렐레 악곡들에서 오선보 외에도 자주 사용되는 악보이므로 익혀둘 필요가 있다.

다음으로 우쿨렐레의 정확한 주법을 익히기 위한 연습곡이 많지 않았고 스트로크의 종류만 소개하거나 엄지 스트로크와 검지 스트로크의 차이, 스트로크의 방법 등에 대한 자세한 안내가 부족하다는 문제가 있었다. 우쿨렐레의 주법을 익혀 자연스러운 연주를 하려면 우쿨렐레 연주 시 가장 많이 사용하는 주법인 스트로크와 멜로디 연주 방법을 익히기 위한 단계적인 학습이 필요하다. 이에 오른손 기본 주법인 스트로크, 아르페지오, 음계 멜로디 연주, 왼손 코드 짚는 법, 음악적 표현을 위한 다양한 주법 등을 단계적으로 익혀나갈 수 있는 연습곡이 요구된다.

라) 활동 내용 및 악곡

우쿨렐레를 처음 접하는 학습자를 대상으로 하는 경우 학습자의 발달을 고려하고 학습의 흥미를 일으킬 수 있는 제재곡 선정이 중요하다. 그러나 몇몇 교과서에서는 지나치게 어렵거나 쉬운 곡을 제시하는 등 학습자의 흥미와 수준을 고려하지 않은 악곡을 수록하였다. 이에 학생의 발달과 흥미를 고려한 제재곡을 선정하되 이를 우쿨렐레 연주로 연주하기 적합한 악보로 편곡하여 제시할 필요가 있다. 또한 각 악곡을 학습하면서 음악의 개념, 화성, 리듬, 멜로디, 곡의 형식 등 음악 요소에 대한 이해와 적용이 가능해야 한다. 활동 구성 시 코드 수준과 스트로크 수준의 난이도별 단계와 한 제재곡 안에서 다양한 주법을 활용할 수 있는 방안도 고려해야 할 것이다.

기악 중주 혹은 합주를 위한 제재곡이 많지 않았다. 기악 합주는 기악 교육에서 반드시 이루어져야 하는 학습 중 하나이다(박초연, 2014). 합주를 통해 다른 사람의 연주를 서로 들으며 음악의 조화로움을 느끼며, 학습한 음악적 개념을 재구성하는 경험이 가능하기 때문이다. 이를 위해

실제 학습 환경을 고려하여 다양한 구성으로 이루어진 합주나 앙상블 악곡을 제시할 필요가 있다.

다. 우쿨렐레 학습 내용 선정

앞서 교과서 분석을 통해 살펴본 개선 방안을 바탕으로 우쿨렐레 기본 학습 내용을 다음과 같이 추출하였다(<표 Ⅳ-8> 참고).

<표 Ⅳ-8> 우쿨렐레 학습 내용

지도 내용	연주법
· 어원과 종류 · 구조와 연주 자세 · 조율법 · 개방현과 프렛의 역할 · 코드표와 타브 악보 보는 법	· 아포얀도 주법 · 스트로크 주법(4비트 다운, 8비트 다운&업, 고고, 칼립소, 셔플, 왈츠, 16비트) · 롤(roll) 스트로크 · 퍼커시브(percussive) 주법 · 컷(cut) 주법 · 아르페지오 주법

다음으로 학습 주제는 우쿨렐레 기초 연주 기능이 점진적으로 향상될 수 있도록 관련 음악 요소를 고려하여 선정하였다. 주제별 선정 악곡은 교과서 및 시중 우쿨렐레 초급 교재(강경애, 2016; 김배훈, 2016; 심승규, 2020)에 수록된 악곡 중 단계별 학습에 적정한 악곡들로 제시하였다(<표 Ⅳ-9> 참고).

<표 Ⅳ-9> 학습 주제에 따른 연습곡 및 제재곡의 음악 요소

학습 주제	선정 악곡	음악 요소			
		조성	비트	코드	주법
우쿨렐레 이해	·(연습곡1) 동물 흉내 ·(연습곡2) 어린 송아지	다장조	4비트	C	엄지 다운 스트로크
개방현과 프렛	·(연습곡3) 나비야 ·(연습곡4-1) 곰세마리 ·(즉흥연주 반주곡) Fly me to the moon	다장조	-	-	아포얀도

코드표 이해 및 스트로크 주법	·(연습곡4-2) 곰세마리 -타브악보 · 여름 냇가 · 고향의 봄	바장조	4비트	F, C_7,	아포얀도, 검지 다운 스트로크
	· 올챙이송 · 조개껍질 묶어	바장조, 다장조	8비트	G_7	아포얀도, 검지 다운 스트로크, 업 스트로크
노래하며 반주	· You are my sunshine · 알로하오에	다장조, 사장조	셔플	D_7, G, Am	롤 스트로크
다양한 리듬과 주법	· 에델바이스 · We wish you a Merry Christmas	다장조	3박자, 왈츠	E_7	아르페지오
	· 제주도의 푸른 밤	다장조	칼립소	Em	퍼커시브
	· 오블라디 오블라다	사장조	칼립소	D	컷
	· 너에게 난 나에게 넌	사장조	16비트	Bm_7	스트로크
모둠별 연주	모둠별로 원하는 악곡을 선정하여 악곡의 특징, 파트 분배 등 합주 계획서를 작성하여 발표하도록 함.				

2. 설계

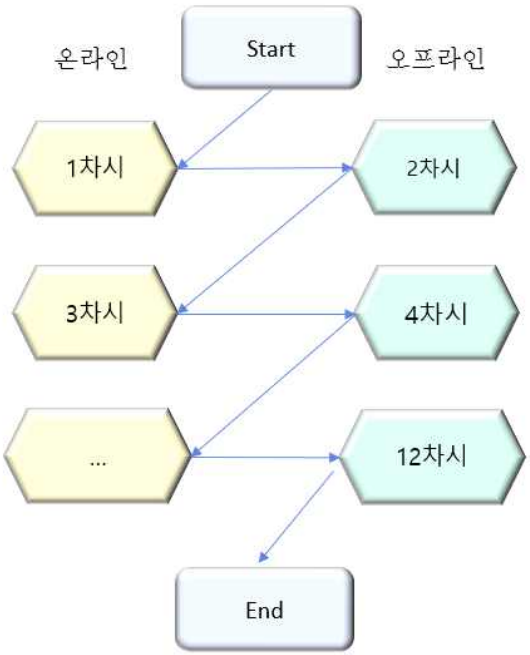
가. 블렌딩 요소 설계

1) 교수학습 환경

가) 기악수업에 적용할 블렌디드 러닝의 유형

본 연구에서는 블렌디드 러닝의 유형 중 온라인과 오프라인 수업을 수업 차시별로 구분하여 진행하는 유형을 사용하고자 한다. 이는 기존 블렌디드 러닝의 유형 분류 중 최병수, 유상미(2013)의 분류의 Z형, 우종정, 김보나, 이옥형(2009)의 방식 중 수직형에 속한다. 또한 이를 기본으로 교육부에서 제시한 원격수업과 등교수업 간의 블렌디드 적용 방식을 채택할 것이다.

Z형과 수직형 모두 각 수업 차시를 학습 내용에 따라 온라인과 오프라인으로 구분하는 유형으로 본 연구에서는 온라인과 오프라인 수업이 한 차시씩 교대로 진행되는 방식을 택하였다(<그림 Ⅵ-1> 참고).



<그림 Ⅳ-1> 우쿨렐레 기악학습에 적용할 블렌디드 러닝 유형

나) 온라인과 오프라인 수업의 기준

온라인 수업에서는 악기의 특징과 제재곡의 감상, 기초연주법 등에 대한 기본 이론 학습이 이루어질 수 있다. 온라인에서는 학습 내용을 영상으로 제시하여 학생들이 반복적으로 학습할 수 있으며, 기초 연주법, 이론 등의 수업을 학생의 수준에 따라 진행하기에 효율적이기 때문이다. 또한 악곡의 음악 외적 정보를 가르칠 때 필요한 다양한 영상자료, 사진을 제시하기 용이하고, 교사가 학생들의 과제 제출에 따른 개별적 피드백이 가능하기 때문에 기초연주기능을 가르치기에 적합하다. 이에 우쿨렐레 기악학습을 위한 온라인 수업에서는 우쿨렐레의 기본 주법 익히기, 관련 악곡 감상, 기본 이론 학습이 이루어지도록 할 것이다. 예를 들면 우쿨렐레 기본 주법에 관한 내용을 영상으로 제공하여 학생들이 반복적으로, 개인의 수준에 따라 연습하도록 하며, 기본 이론에 관한 학습 또한 수준별로 진행되도록 할 수 있다. 또한 온라인 수업 내에서의 모둠학습을 통해 다양한 우쿨렐레에 관한 정보 및 영상자료 등의 자료를 모아 의견을 발표하고 나눌 수 있다.

오프라인 수업에서는 온라인 수업내용을 바탕으로 심화된 활동이 이루어져야 한다. 즉, 온라인 수업에서 연습한 기초 연주법, 자세 등에 대한 성취도를 다시 확인하고 모둠별 합주, 창작, 토론 등 학생들 간 의사소통이 요구되는 활동을 통해 기악학습이 심화될 수 있도록 한다. 예를 들어 우쿨렐레 기악학습을 위한 오프라인 수업에서는 교사의 직접 실연 및 설명을 통해 학생이 온라인 수업에서 학습한 우쿨렐레의 자세, 주법 등에 대한 내용을 복습할 수 있도록 하고, 학생별 피드백을 통해 개별 심화학습이 진행되도록 한다. 또한 모둠학습을 통한 연습 기회를 제공하여 온라인에서는 하기 어려운 중주, 합주의 경험이 이루어지도록 할 것이다. 모둠별 창작, 토론 활동 등에 대한 교사의 직접적 피드백을 통해 활발한 의사소통이 이루어지는 것도 중요하다.

2) 학습시간

학습시간을 실시간과 비실시간으로 나누었을 때 실시간 수업은 오프라인에서 교사와 학생이 면대면으로 학습하거나 온라인상에서 쌍방향 소통

을 통해 학습하는 것이며, 비실시간은 온라인상에서 학생이 자기주도적으로 학습하는 시간을 뜻한다. 우쿨렐레 온라인 수업에서는 학생이 학습 내용에 대해 필요한 부분을 반복하여 확인함으로써 스스로 목표를 달성하는 과정을 거쳐나갈 수 있다. 개별적 과제 제출 혹은 질문을 통해 교사의 피드백을 받을 수 있으며, 학생 간 소통, 모둠별 토론 활동을 통한 소통을 통해 시공간을 확대한 의사소통이 가능하다.

온라인 수업은 학생의 수업 참여도나 집중력이 떨어지기 쉽고, 학생들 간 심리적 연대감과 교사의 실재감을 느끼기 어렵다는 단점이 있다(홍효정, 이재경, 2016). 이를 방지하기 위해 온라인 수업은 실시간 수업 형태를 기본으로 하여 진행하고 오프라인 수업뿐 아니라 온라인상에서도 모둠활동을 진행하여 학생들 간의 소통을 증진하고자 한다. 또한 오프라인 학습에서는 온라인상에서 부족했던 개별 피드백 제공과 교사의 직접 시연을 통해 학생들이 더욱 정교하게 해당 학습을 이해하도록 할 것이다.

3) 교수학습 매체

온라인 학습에서 학생의 출석체크, 동영상 탑재, 진도 체크. 질문 게시판 등의 학습 관리를 위해 사용될 LMS(학습 관리 시스템)는 e학습터, EBS 온라인 클래스, 위두랑, 구글클래스룸 등 각 지역별, 학교별 상황에 맞는 도구로 활용한다.

본 연구에서는 온라인 수업을 위한 실시간 쌍방향 수업 도구로 Zoom을 활용하고자 한다. Zoom은 온라인 수업 시 교사와 학생 간 실시간 소통을 통해 즉각적인 피드백이 가능하며, 소그룹 회의실 운용을 통해 온라인상에서 학생 간 모둠활동을 진행시킬 수 있다.

실시간 쌍방향 온라인 수업은 교사가 전체 학생들을 대상으로 수업을 진행하고 질문 및 대화창을 통한 자유로운 의견발표 등이 가능하다는 장점이 있으나, 학생의 활동을 직접적으로 확인하거나 학습지 등을 통한 즉각적인 성취도 파악에는 한계가 있다. 이에 개별 학생의 학습활동 및 과제와 모둠활동에 대한 학습지와 과제는 교사의 개별 피드백 제공이 가능한 Google Classroom, 카카오 채널 등을 활용할 것이다.

또한 온라인 모둠활동을 통한 과제는 패들렛을 통해 학생 간 의견을 한눈에 볼 수 있게 할 수 있다.

오프라인과 온라인 수업에서 주로 활용될 매체는 PPT이다. 오프라인과 실시간 온라인 수업을 이끌어가거나 강의 동영상 녹화 등에 다양한 사진 자료, 사이트 링크를 넣어 활용할 수 있다. 음원이나 동영상 자료는 Youtube를 활용한다.

4) 교수학습 방법

교수학습 방법은 개별학습, 짝활동, 협동학습, 강의식 수업, 토론학습, 자기주도 학습 등 학습의 효과를 최대화하기 위해 투입되는 방법을 의미하는 것으로 학습의 주제 및 내용에 따라 온라인, 오프라인 학습에서 모두 활용할 수 있다. 우쿨렐레 온라인 학습에서는 음악 개념학습 및 연주 자세, 주법 등에 관한 영상을 게시판에 제공하여 학생 개인의 수준에 맞는 자기주도적 반복 학습이 이루어지도록 할 것이다. 오프라인 학습에서는 일제 수업을 통한 음악 기초 지식의 전달과 학생들의 반응에 대한 즉각적인 피드백 등의 장점을 활용하여 수업의 효과성을 높일 것이다. 또한 모둠별 활동에 있어 오프라인과 온라인 수업의 다양한 의사소통 방식을 통해 타인의 음악적 생각이나 표현을 이해하고 조정하는 경험을 제공할 것이다. 예를 들어 온라인 수업 시 실시간 소통의 플랫폼에서 소회의실을 통한 모둠별 협력 학습을 실시하고 모둠별 학습 결과를 기록한 후 전체 학생과 공유하는 등의 활동을 할 수 있다. 학생들 간 의사소통이 대면으로 이루어지는 오프라인 수업에서는 토론이나 악기로 합주하는 활동을 통해 인간관계 형성 및 인성교육의 기회를 제공할 수 있다.

나. 교육과정 재구성

우쿨렐레 초보 연주자로서의 중학생 대상 교육과정은 총 12차시로 계획하였다. 중학교 우쿨렐레 기악학습의 차시별 학습 목표 및 활동 내용은 다음 <표 Ⅳ-10>과 같다. 학습 초기에는 우쿨렐레에 대한 기본 학습과 기초기능 습득이 이루어질 수 있도록 기악 활동 위주로 구성하였고, 중반 이후에는 가창, 창작, 감상이 통합적으로 이루질 수 있도록 구성하였다.

<표 Ⅳ-10> 차시별 학습 목표 및 활동 내용

차시	주제	학습 목표 및 내용
1	우쿨렐레 이해하기	1. 우쿨렐레의 어원과 종류에 대해 설명할 수 있다. 2. 우쿨렐레의 구조와 연주 자세를 이해하여 바르게 잡을 수 있다. 3. 손가락 번호를 익혀 엄지손가락 다운스트로크를 할 수 있다.
		우쿨렐레 소개와 종류에 대해 알아보기, 우쿨렐레 구조에 대해 알고 바른 연주 자세 익히기, 손가락 번호 익히기, 오른손 엄지 다운스트로크 익히기
2	개방현과 프렛 이해하기	1. 개방현 4줄과 프렛의 역할에 대해 설명할 수 있다. 2. 튜닝기를 사용하여 우쿨렐레를 조율할 수 있다. 3. 아포얀도 주법으로 간단한 멜로디를 연주할 수 있다.
		개방현 4줄과 프렛의 역할에 대해 알아보기, 튜닝하는 법 익히기, 아포얀도 주법으로 멜로디 연주하기, 다장조 스케일을 이용한 즉흥연주하기
3	코드표 이해 및 스트로크 주법 연주하기	1. 타브 악보를 보고 반주에 맞추어 주선율을 연주할 수 있다. 2. 코드표를 이해하고 C, C_7, F 코드를 짚을 짚을 수 있다. 3. 다운 스트로크 주법으로 4비트 곡을 연주할 수 있다.
		타브 악보 익히기, 반주에 맞춰 간단한 멜로디 연주하기, C, C_7, F 코드 익히기, 오른손 검지손가락을 사용한 다운 스트로크로 4비트 반주하기
4	스트로크 주법으로 연주하기	1. G_7 코드를 익혀 연습곡을 연주할 수 있다 2. 업 스트로크 주법을 익혀 8비트와 고고 리듬으로 반주할 수 있다.
		G_7 코드 익히기, 8비트 리듬으로 반주하기
5	노래하며 반주하기	1. 악곡의 분위기를 살려 바른 자세로 노래할 수 있다. 2. 노래와 우쿨렐레의 조화를 생각하며 셔플리듬으로 연주할 수 있다.

		3. 롤 스트로크 주법으로 악곡의 분위기를 살려 연주할 수 있다.
		노래하며 반주하기, 셔플 리듬과 롤 스트로크 익히기
6	4분의 3박자 왈츠 연주하기	1. 왈츠의 리듬 살려 노래하고 반주할 수 있다. 2. 아프페지오 주법으로 연주할 수 있다.
		왈츠 리듬 연주하기
7	칼립소 반주하기, 퍼커시브 주법으로 표현하기	1. 칼립소 리듬을 익혀 반주할 수 있다. 2. 퍼커시브 주법을 사용해 연주할 수 있다.
		칼립소 리듬 연주하기, 퍼커시브 주법으로 연주하기
8	컷 주법으로 표현하기	1. 컷 주법을 사용하여 반주할 수 있다. 2. 제재곡의 원곡과 우쿨렐레 전문연주가의 편곡 연주를 듣고 감상평할 수 있다.
		컷 주법 사용하여 반주하기
9	16비트 리듬 연주하기	1. 16비트 리듬을 익혀 표현할 수 있다. 2. 다양한 스트로크 주법을 음악에 응용하여 창의적으로 연주할 수 있다.
		16비트 리듬을 익혀 반주하기, 다양한 스트로크 주법 응용하기
10	모둠별 합주 계획서 발표하기	1. 모둠별 합주곡을 선정하여 악곡의 특징 및 파트 배정 등 합주 계획서를 작성하여 발표할 수 있다.
		모둠별 악곡 선정, 파트 배정 및 연습
11	모둠별 연습하기	1. 리허설을 통해 모둠별 문제점을 파악하고 해결 방안을 제시할 수 있다.
		개인 및 모둠별 연습, 리허설
12	발표 및 평가하기	1. 연주곡의 특징을 살려 개성 있게 합주할 수 있다. 2. 모둠별 합주 발표를 감상하고 자기 평가 및 상호평가를 할 수 있다.
		모둠별 발표 및 평가

다. 평가 계획

본 수업은 2015 개정 음악 교육과정 '표현' 영역 [9음01-01/01-05]의 성취기준을 바탕으로 중학교 1학년~3학년 학생을 대상으로 실시되는 우쿨렐레 기악학습이다. 다음 <표 Ⅳ-11>은 교육과정에 제시된 성취기준에 따라 평가 기준과 평가 요소를 설정하고, 온라인과 오프라인 수업에서의 평가 방법을 나타낸 표이다.

<표 Ⅳ-11> 평가 계획

<table>
<tr><td>학년</td><td colspan="2">중학교 1~3학년</td><td>평가 영역</td><td>표현</td></tr>
<tr><td>성취기준</td><td colspan="4">평가 기준</td></tr>
<tr><td rowspan="3">[9음01-01/01-05] 악곡의 특징을 이해하며 바른 자세와 악기에 따른 정확한 연주법을 익혀 개성 있게 표현한다.</td><td>상</td><td colspan="3">악곡의 특징을 개성 있게 표현하고, 우쿨렐레의 바른 자세와 정확한 연주법으로 일관되게 유지하여 연주할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>중</td><td colspan="3">악곡의 특징을 살려, 우쿨렐레의 바른 자세와 연주법으로 연주할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>하</td><td colspan="3">음악 요소 및 개념이 나타난 악곡을 자세, 연주법 등이 정확하지 않지만 우쿨렐레로 연주할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>평가 요소</td><td colspan="4">• 바른 자세, 정확한 연주법으로 연주하기
• 음악 요소 및 개념을 이해하여 모둠별로 선정한 악곡을 연습하여 리허설 및 합주하기</td></tr>
<tr><td>평가 과제 유형</td><td colspan="4">■실기평가 ■포트폴리오 □프로젝트 □보고서
■관찰 □ 서술형 □ 논술형 ■자기평가 ■동료평가</td></tr>
<tr><td>온라인 수업 평가 방법 및 유의사항</td><td colspan="4">• 실시간 쌍방향으로 진행되는 온라인 수업에 필요한 플랫폼, LMS에 업로드되는 영상을 통한 과제 학습 등 다양한 수업방법을 활용한다.
• 바른 자세로 연주하기, 정확한 주법으로 연주하기 등에 대한 영상 과제 및 형성평가 등을 통해 학생의 학습 과정을 평가한다.</td></tr>
</table>

	• 자신의 연주에 대한 자기 평가 및 포트폴리오를 작성하고, 모둠 활동과 동료의 연주에 대한 동료평가를 실시한다.
오프라인 수업 평가 방법 및 유의사항	• 개개 학생의 자세와 주법의 연주에 대해 관찰을 통해 피드백하고 학생은 모둠별 활동에 대한 자기평가, 동료평가를 실시한다. • 모둠별 연주 발표를 실시하고 평가한다.

3. 수업 실행

가. 전체 수업 개관

중학생을 대상으로 한 블렌디드 러닝 적용 우쿨렐레 기악 교수·학습 12차시의 전체 흐름은 다음과 같다.

1~2차시는 블렌디드 러닝이 진행되는 시작 부분으로 온라인 수업으로 진행되는 첫 시간에는 사전 교육을 통해 블렌디드 러닝의 수업 계획, 방법 등 오프라인과 온라인상에서의 수업이 원활하게 진행될 수 있도록 안내하는 시간을 할애한다. 이때 온라인 수업의 출결, 온라인상에서 지켜야 할 예절, 수업 플랫폼 사용 등에 대한 유의사항을 설명한다. 또한 악기에 대해 숙지하기 전까지는 함부로 만지지 않고 교사의 지시에 따라 연주할 수 있도록 학습 초반에 잘 안내해야 한다. 우쿨렐레의 특성상 조율이 되어야 수업 참여에 차질이 없으므로, 학습 초반에 스스로 조율하는 법에 대해 잘 이해할 수 있도록 확인하는 것 또한 중요하다.

3~9차시는 우쿨렐레의 악기 특성을 고려하여 쉬운 주법부터 차츰 난이도를 높이며 주법을 익힐 수 있도록 구성하였다. 먼저 오른손 멜로디 연주를 시작으로 왼손으로 코드 짚는 법을 익히고, 코드의 난이도에 따라 점차 연주 코드의 수를 늘려나가도록 하되 오른손의 스트로크 주법의 종류를 추가하는 방식으로 계획하였다. 노래의 반주로 시작하였다가 직접 노래하며 곡을 익히고, 파트를 나누어 연주하거나 노래를 부르며 연주하는 등의 활동을 다양하게 넣었다. 또한 온라인 수업에서 배운 기초 주법을 오프라인 수업을 통해 심화하여 학습하고, 모둠활동을 통해 연주하며 익힐 수 있도록 학습 내용을 배치하였다.

10~12차시는 모둠별로 합주 계획서를 작성하고, 합주 연습 및 발표하고 평가하며 마무리할 수 있도록 하였다.

이같은 온라인과 오프라인 수업의 진행은 예시로 제시한 것이며 온라인과 오프라인의 장점을 살린 블렌딩 요소를 사용한다면 학교의 주어진 상황에 따라 순서를 바꾸거나 추가하여 적용이 가능하다.

앞서 서술한 차시 계획을 도표로 정리하면 다음과 같다.

<그림 Ⅳ-2> 블렌디드 러닝 적용 우쿨렐레 수업 차시 계획

나. 수업 지도안 예시

각 차시별 수업 지도안은 다음 <표 Ⅳ-12>에 제시한 수업 지도안의 흐름에 따라 심동적 학습 단계 및 블렌딩 전략을 사용하여 구안한다.

<표 Ⅳ-12> 수업 지도안의 예시

수업 단계		교수·학습 활동	블렌딩 요소 지원
도입		· 동기유발, 선수학습 상기 · 학습 목표 제시	· 교수학습 환경 : 온라인과 오프라인에서의 차별화된 전략 · 학습시간 설계 : 실시간, 비실시간 학습에 대한 전략 · 교수학습 매체 : 수업에 활용할 수업 매체 · 교수학습 방법 : 수업 장면에 적합한 교수학습 방법
전개	기초적 정보 전달	· 음악적 기초 정보 전달 · 지각, 반응을 통한 음악적 기초지식 파악 · 설명 및 시연	
	단계별 지도	· 연습 방법 제시 및 통제된 단계별 연습 · 자기 주도적 개별학습 혹은 개별심화 학습	
	유창성 개발	· 교사의 피드백 · 신체적 연습과 정신적 연습 병행 · 재현적 기술과 생산적 기술 개발	
	일반화와 전이	· 다양한 방식의 연습 기회 제공 · 심리적, 신체적 제어 및 조절 능력 강화 · 주법의 적용 및 합주	
정리		· 학습 내용 정리 · 형성평가, 자기평가, 상호평가 · 차시 예고	

수업의 단계별로 이루어지는 학습에 대해 구체적으로 살펴보면, 먼저 도입 단계에서는 학습을 시작하기 전 선수학습을 확인하거나 학생의 동기를 유발시키고 학습할 목표를 제시한다. 특히, 온라인에서 오프라인 수업으로 이어지는 학습 시 온라인에서 학습한 우쿨렐레 기초 연주법, 자세 등에 대한 성취도를 확인하는 것이 중요하다.

전개 단계의 첫 번째, 기초적 정보 전달 단계에서 학습할 음악 내용에 관한 기초 정보를 전달한다. 학생들이 학습에서 무엇을, 왜, 어떻게 해야 하는가에 대한 기초적인 지식을 획득하고 인지하여 기초적인 기능을 위한 준비를 할 수 있도록 해야 한다. 우쿨렐레 학습에서는 구조의 명칭, 개방현, 프렛, 스트로크 등 학생들이 처음 접하는 음악에 관한 정보를 언어적 설명, 시각적 설명, 실연 등 다양한 방법으로 제시하고, 직접 소리

를 듣고 반응하는 과정을 통해 음악적 기초지식을 파악할 수 있도록 한다.

전개 과정의 두 번째, 단계별 지도 단계에서는 차시별로 학습할 연주 기능을 교사의 통제에 따라 적절한 방법과 단계에 따라 연습할 수 있도록 한다. 예를 들어, 우쿨렐레의 자세를 가르칠 때 팔 자세, 손가락이 닿는 악기의 위치 등에 대한 내용을 세분화시킨다거나, 코드 잡는 법 혹은 스트로크 주법을 익힐 때 손목의 모양, 손가락 번호, 코드에서 코드 옮기기, 손의 모양 등 부분적인 지식을 세분화하여 익히고 이를 점차 통합시켜 기초적인 기능이 확립될 수 있도록 한다.

세 번째, 유창성 개발 단계에서는 이전 단계에서 어느 정도 익숙해진 우쿨렐레 주법을 유창하게 연주할 수 있도록 한다. 온라인 수업에서 개별적으로 연습할 수 있는 시간을 제공하여 학생이 자기주도적으로 학습하도록 하고 동영상 과제에 대해 개별 피드백을 제공한다. 오프라인 수업에서는 개별, 전체에 대한 즉각적인 피드백 제공을 통해 우쿨렐레 연주 기능 수행에 대한 정확도를 높일 수 있다. 또한 우쿨렐레를 신체적으로 연습하는 것 외에도 다른 학생의 연주를 들으며 머릿속으로 연주를 그려보는 등의 정신적 연습을 함께 할 수 있도록 기회를 제공한다.

전개 단계의 마지막, 일반화와 전이 단계에서는 단순한 반복적 연습을 넘어 다양한 방식의 연습을 제공하여 학생들이 창의적인 아이디어를 생산해낼 수 있도록 이끈다. 앞선 단계들을 통한 비교적 안정된 연주 속에서 학생들은 심리적, 신체적으로 자신을 제어하고 조절하는 능력이 강화될 수 있다. 이때 교사의 안내에 따라 주어진 주법을 그대로 재현하는 활동 외에도 새로운 방법으로 연주하는 것을 시도해 볼 수 있는 기회를 제공할 수 있다. 즉흥 연주를 시도하거나 창의적인 아이디어로 주법을 다양한 방법으로 적용하기, 모둠별로 우쿨렐레 리듬 및 주법을 악곡에 어울리게 창의적으로 연주하는 등의 활동이 가능하다.

정리 단계에서는 형성평가를 실시하고, 자기 평가와 상호평가를 통해 학습한 내용을 점검하고 기록할 수 있도록 한다.

블렌디드 러닝을 적용한 우쿨렐레 수업에 대한 구체적인 차시별 수업 지도안의 세안은 부록에 첨부하였다.

Ⅴ. 결론 및 제언

1. 결론

본 연구는 미래 교육이 학습자들의 요구를 수용하고 개별 학습자의 맞춤형 학습을 제공하는 블렌디드 러닝 방식이 되어야 한다고 보고, 활동을 중심으로 하는 음악교육 맥락에서 교육적 효과를 극대화할 수 있는 교수 방법이 필요하다는 점에 착안하였다.

이에 본 연구는 시간과 공간의 제약을 극복하여 개별적 피드백 제공이 가능한 온라인 학습의 장점과 교사와 학생, 학생과 학생 간의 상호작용이 극대화되는 오프라인 학습의 장점을 활용한 블렌디드 러닝 전략을 활용하여 다른 음악 영역과 구별되는 연주 능력 향상이라는 목적을 달성하기 위한 기악수업 모형을 개발하고 현장 적용이 가능한 수업의 실제를 제시하는 데 목적을 두고 수행되었다. 본 연구의 결과는 다음과 같다.

첫째, 블렌디드 러닝과 기악수업의 영역의 이론적 탐색을 통해 교수전략과 원리에 근거한 기악수업 모형을 개발하였다. 블렌디드 러닝의 교육 설계에서 효과적으로 작용할 수 있는 블렌딩 요소를 교수학습 환경, 학습시간, 교수학습 매체, 교수학습 방법의 네 가지로 도출하였다. 다음으로 기악수업에서 강조되는 기초기능 습득을 위해 심동적 학습 이론을 통한 단계적 학습을 제안한 로미조프스키의 기능 숙달 단계, 즉 기초적 정보 전달, 단계별 지도, 유창성 개발, 일반화 및 전이의 네 단계 과정을 기악학습의 단계로 설정하였다. 이러한 블렌디드 러닝의 구성요소와 설계원리, 기악학습의 단계를 바탕으로 분석, 설계, 수업 실행, 평가의 절차에 따른 블렌디드 러닝 적용 기악수업 모형을 개발하였다.

둘째, 개발한 기악수업 모형의 절차에 따라 중학교 음악교육과정에서의 12차시 우쿨렐레 수업을 구안하였다. 2015 개정 음악교육과정과 우쿨렐레 교과서 분석을 통해 학습 내용 선정 및 평가 계획을 세우고, 우쿨렐레의 기초 연주법 향상을 위한 단계적 학습에 중점을 두고 블렌딩 요소를 고려하여 수업을 설계하였다. 수업 실행 단계에서는 온라인과 오프라인 수업이 교대로 진행되는 과정에서 기악학습 단계에 따른 블렌디드 러닝 전략의 적용 과정을 보여주고 다른 음악 영역, 즉 가창, 창작 학습과의 통합 및 모둠별 합주를 위한 수업을 구성하였다. 이러한 일련의 절

차를 통해 온라인과 오프라인 수업에서 강조해야 할 요소 및 심동적 학습의 단계를 고려한 개별적 학습지원 등 블렌디드 러닝 전략을 통합적으로 적용하는 과정을 보여주고 우쿨렐레 연주 능력의 단계적 발달을 위한 체계적인 실천 방안을 제안하였다.

셋째, 우쿨렐레 수업 설계를 위해 교과서에 수록된 학습 내용을 분석한 결과 악기 소개, 구조, 연주 방법 등에서 미비하거나 잘못된 정보를 전달하는 경우 등의 문제점과 체계적으로 교수·학습할 수 있는 연습곡, 난이도가 고려된 악곡이 제시되지 않았음을 파악할 수 있었다. 이에 중학교 음악 교육과정에서 실시할 수 있는 학습 내용 선정 및 교육과정을 재구성하여 차후 우쿨렐레 수업을 위한 기초 자료로 활용 가능한 방안을 마련하였다.

본 연구에서 개발한 블렌디드 러닝을 적용한 기악수업 모형은 기악학습의 심동적 학습 단계의 전략과 4가지 블렌딩 영역의 혼합을 이용하여 최선을 선택을 통해 수업 설계가 가능하도록 구안되었다. 또한 다양한 블렌디드 러닝의 유형에서 유연하게 적용할 수 있도록 한 수업 모형으로서 그 가치가 있다고 할 수 있다. 이에 본 연구가 학교 음악교육과정에서 블렌디드 러닝을 적용한 기악학습의 효과적인 운영을 위한 기초 연구로 적용될 수 있기를 기대한다.

2. 제언

본 연구의 연구결과를 바탕으로 한 제언은 다음과 같다. 첫째, 본 연구의 결과를 토대로 형성 연구의 단계를 포함한 모형 개발 연구가 필요하다. 본 연구에서 개발한 블렌디드 러닝을 적용한 기악수업 모형은 문헌 연구를 통해 원리와 구성 요소들을 통합하여 틀을 도출한 것으로 실제 학교 현장에서의 검증을 통한 모형 수정 작업이 포함되지 않았다. 따라서 수업 모형에 대한 실행 및 수정 과정을 통해 모형을 개선하는 형성 연구를 통해 더욱 정교한 모형으로 개선될 수 있을 것이다.

둘째, 우쿨렐레 수업을 실제 적용해봄으로써 기악수업의 효과성을 검증해볼 필요가 있다. 본 연구에서 제안한 우쿨렐레 수업 지도안은 블렌디드 러닝의 전략 및 기악학습의 심동 기술 습득 단계별 지도 전략과 우쿨렐레의 악기 특성을 반영하여 제안한 것으로 실제 학교 현장에서 시연되지 않았다. 따라서 본 연구만으로는 블렌디드 러닝을 적용한 기악 학습 모형 및 프로그램에 대한 일반적 결론을 도출하기에는 제한점이 따른다. 이에 온라인과 오프라인 수업에서 차별적으로 드러나는 교육적 효과에 대해 검증하여 각 수업의 장점을 명확히 파악할 수 있는 현장 적용 과정이 요구된다.

셋째, 본 연구에서 제시한 우쿨렐레 외 악기에 모형을 적용하여 악기별 특수성을 고려한 교수 방법을 다양하게 고안할 필요가 있다. 각 악기가 가진 특징에 따라 효과적인 방법은 각기 다르게 나타날 수 있다. 다양한 악기의 모형 적용을 통해 체계적인 접근 방안이 확립될 것이며, 이를 기반으로 기악학습에 일반화될 수 있는 블렌디드 러닝의 적용 방안이 마련될 수 있을 것이다.

포스트 코로나 시대의 교육계의 뉴노멀(new normal)로 주목받고 있는 블렌디드 러닝은 이제 과도기적 단계를 넘어 각 과목의 특수성을 반영한 체계적인 설계로 이해와 폭을 넓혀야 할 때이다. 음악교육에서는 다양한 음악 활동 영역의 특수성을 고려한 교수 방법과 상호작용 전략, 평가와 피드백 방법 등에 대한 체계적인 연구를 지속적으로 수행해야 할 것이다.

참 고 문 헌

[교과서]

고영신 외 7인(2017). **중학교 음악1**. 서울: 교학사.
김광옥 외 5인(2017). **중학교 음악1**. 서울: ㈜아침나라.
민경훈 외 8인(2017). **중학교 음악2**. 서울: 동아출판.
박준영 외 6인(2017). **중학교 음악2**. 서울: 와이비엠.
양종모 외 7인(2017). **중학교 음악2**. 서울: 음악과생활.
장기범 외 6인(2017). **중학교 음악2**. 서울: 미래엔.
정길선 외 5인(2017). **중학교 음악2**. 서울: 지학사.
정욱희, 이정원, 유대안, 임미소, 임새롬(2017). **중학교 음악1**. 서울: 성안당.
주광식, 최은아, 김영헌(2017). **중학교 음악1**. 서울: ㈜박영사.
주대창, 홍미희, 홍진표, 이동희(2017). **중학교 음악2**. 서울: 비상교육.
최은식 외 6인(2017). **중학교 음악1**. 서울: 천재교과서.
허화병, 오병태, 안주연, 오누리(2017). **중학교 음악1**. 서울: 세광음악출판사.
현경실, 김용희, 현경채, 임인경, 최유진(2017). **중학교 음악1**. 서울: ㈜금성출판사.

[교육부 및 교육청 자료]

경기도교육청(2020). **경기 블렌디드 러닝의 이해**. 경기도교육청.
교육부(2015). **음악과 교육과정**. 교육부 고시 제2015-74호 [별책12].
교육부(2017). **2015 개정 교육과정 총론 해설 중학교**. 교육부.
교육부(2020a). **인공지능시대 교육정책방향과 핵심과제**.
교육부(2020b). **코로나-19 대응을 위한 교육과정 운영 예시 자료집 - 성취기준 재구조화·블렌디드 러닝 수업 자료**. 교육부 교육과정정책과.
교육부(2020c). **2020학년도 원격·등교수업 운영기준 톺아보기(중등)**. 교육부 교육과정정책과.

[단행본]

강경애(2016). **강경애의 왕! 좋은 우쿨렐레 연주곡집**. 파주: 삼호ETM.

고종의(2018). **행복한 우쿨렐레 가이드북**. SRM.

권덕원 외 14인(2017). **음악수업 모형의 이론과 실제**. 교육과학사.

김배훈(2016). **알로하 우쿨렐레**. 파주: 삼호ETM.

박성익, 임철일, 이재경, 최정임(2015). **교육방법의 교육공학적 이해 제5판**. 교육과학사.

백영균 외 8인(2015). **스마트 시대의 교육 방법 및 교육공학**. 학지사.

서울대학교 교육연구소(2011). **교육학 용어사전**. 하우동설.

승윤희, 민경훈, 양종모, 정진원(2019). **예비교사와 현장교사를 위한 초등 음악교육(2판)**. 학지사.

심승규(2020). **나혼자 우쿨렐레 친다**. 삼호ETM.

이상수, 강정찬, 이유나, 오영범(2015). **체계적 수업분석을 통한 수업컨설팅**. 학지사.

임철일(2015). **교수설계 이론과 모형 제2판**. 교육과학사.

Graham, C. R.(2006). *Blended learning systems: definition, current trends, and future directions*. In Bonk, C. & Graham, C. (eds.), Handbook of blended learning. San Francisco: Pfeiffer.

Hallam, S., & Bautista, A. (2018) *Process of instrumental learning: The development of musical expertise. In Vocal, instrumental, and ensemble learning and teaching.* The Oxford handbook of music education, Volume 3, McPherson, G. E. & Welsch, G. F. (eds.), 108-125. NY: Oxford University Press.

Horn, M. B., Staker, H. (2017). **블렌디드(장혁, 백영경 역)**. 에듀니티.

Maus, R., Harnsberger, L. C. (2013). *It's ukulele time : Learn how to play the ukelele using all-time favorite songs*. Afred Publishing Company.

Randel, D. M. (2003). *The Harvard Dictionary of Music (4th ed.)*. The Belknap Press of Harvard University Press.

Romiszowski, A. (1999). *The Development of Physical Skills:*

Instruction in the Psychomotor Domain. Instructional-Design Theories and Models. NJ: Lawrence, 457-481.

Romiszowski, A. (2009). *Instructional-design theories and models: Building a common knowledge base Volume 3.* In Reigeluth, C. M., Carr-Chellman, A. A. (eds.), *Fostering Skill Development Outcomes*. 199-224. NY: Routledge Taylor and Francis.

Singh, H., Reed, C. (2001). *A White Paper: Achieving success with blended learning*. Centra Software.

Tranquada, J., King J. (2012). *The Ukulele: A History*. University of Hawaii Press.

Thorne, K. (2003). *Blended Learning: How to integrate online & traditional learning*. London: Kogan Page.

[학술논문]

강선영(2021). 블렌디드 러닝을 적용한 고등학교 음악 감상 수업 설계: 클래식라이브쇼 프로젝트를 중심으로. **미래음악교육연구, 6**(1), 138-159.

권회림, 문은경, 박인우(2015). 국내 블렌디드 러닝의 효과에 관한 메타분석. **교육정보미디어연구. 21**(3), 333-359.

김은주(2021). 초등학교 음악 수업과 과정중심평가를 위한 블렌디드 러닝 수업 모형 개발. **한국음악교육공학회. 47**, 103-126.

김철균(2011). **스마트교육 체제 구현을 위한 온라인 수업 활성화 방안**. 한국교육학술정보원. 교육자료 RM, 2011-27.

김향정(2010). 로미조프스키 심동이론의 음악교육적 적용. **교과교육학연구, 14**(1), 145-164.

박성익,이상은,송지은(2007). 블렌디드 러닝에서 효과적 온/오프라인 학습에 영향을 미치는 요인:대학 강좌를 중심으로. **열린교육연구, 5**(1), 17-45.

박주만(2021). 코로나19에 따른 비대면 원격 음악수업에서 초등교사들이 겪는 어려움과 지원방안. **미래음악교육연구, 6**(1), 91-112.

박초연(2014). 포괄적 음악성 개발을 위한 기악 합주 지도법. **음악교육연구, 43**(1), 83-108.

성경희(1993). **중학교 음악과 수업 방법 개선에 관한 연구(1) 가창 및 기악 중심 교수학습지도 및 수업안 개발**. 한국교육개발원. RR 93-28.

신예진, 우애자(2011). 블렌디드 러닝 탐구 실험 수업의 효과. **열린교육연구, 19**(2), 121-140.

우종정, 김보나, 이옥형(2009). 대학에서 면대면 수업 대안으로서의 블렌디드 러닝에 대한 연구. **한국정보기술학회, 7**(2), 219-225.

이다경(2017). 유리드믹스 교수법에 의거한 시니어 대상의 우쿨렐레 연주 지도법. **국내학술심포지엄, 2017**, 51-66.

이동만, 이상희(2009). U-learning 시스템의 유비쿼터스 속성이 학습자의 상호작용성 및 학습 성과에 미치는 영향에 관한 연구. **한국산업경영학회, 24**(2), 33-68.

이상수(2004). 면대면 학습환경과 온라인 실시간/비실시간 학습 환경에서의 상호작용 패턴 분석. **교육공학연구, 20**(1), 63-88.

이상수(2007). Blended Learning의 의미와 상호작용 설계원리에 대한 고찰. **교육정보미디어연구, 13**(1), 225-250.

이상수, 이유나(2007). 창의적 문제해결을 위한 블렌디드 수업모형 개발. **교육공학연구, 23**(2), 135-159.

이호철(2021). 블렌디드 러닝 기반 초등학교 체육수업 설계 전략 고찰. **한국초등체육학회지, 27**(2), 1-20.

임정훈(2007). 대학 Blended Learning 환경에서 온라인-오프라인 혼합방식 및 성찰활동이 자기조절학습과 학업성취에 미치는 효과. **교육정보미디어연구, 13**(4), 49-76.

임정훈, 임병노, 최성희, 김세리(2004). 초·중등학교에서 교실수업과 웹기반 학습을 연계한 커뮤니티 기반 프로젝트 학습 모형 개발 연구. **교육공학연구, 20**(3), 101-133.

장근주, 조성기(2012). **스마트교육을 적용한 음악과 교수·학습 모형 개발**. 한국교육과정평가원, 연구보고 RRI 2012-13.

정성희(2020). 학습자가 원하는 전공영어 블렌디드 러닝 수업 유형 조사 연구. **학습자중심교과교육연구, 20**(21), 1337-1363.

정진원, 승윤희(2016). 음악과의 기악학습을 위한 수업모형 탐색. **음악교육공학, 29**, 115-133.

진선미(2004). Blended Learning 기반 학습 모형 및 시스템 설계. **한국정보과학회, 31**(2), 259-261.

최병수, 유상미(2013). 대학 강의실 수업의 효과성 향상을 위한 H형 블렌디드 이러닝 적용 효과 분석. **컴퓨터교육학회논문지, 16**(3), 49-60.

하은총, 이보림(2019). 오스티나토 및 보르둔을 활용한 우쿨렐레 교육 프로그램 개발 : 초등학교 방화 후 수업을 중심으로. **한국음악응용학회, 11**, 203-220.

현양숙(2015). 다양한 우쿨렐레 PBL 활동을 통한 학습자의 자아효능감 높이기. **미래교육연구, 5**(1), 21-41.

홍효정, 이재경(2016). 블렌디드 러닝(Blended Learning)을 위한 대학 교수자의 교수역량 도출. **교육공학연구, 32**(2), 391-425.

Crawford, R. (2016). Rethinking teaching and learning pedagogy for education in the twenty-first century: blended learning in music education. *Music Education Research, 19*(2), 195-213.

Driscoll, M. (2002). Blended learning: Let's get beyond the hype. *e-learning, 54*.

Edward, C.N. & Asirvatham, D., Johar, M.G.M. (2018). Effect of blended learning and learners' characteristics on students' competence: An empirical evidence in learning oriental music. *Education and Information Technologies, 23*, 2587-2606.

Greenberg, M.(1992). The ukulele in your classroom. *Music Educators Journal,* 43-48.

Joosten, T., Weber, N., Baker, M., Schletzbaum, A. (2021). Planning for a blended future: A research-driven guide for educators. [Report] *Every Learner Everywhere Network*. Retrieved from: https://www.everylearnereverywhere.org/resources/

Kruse, N. B. (2018). The jumping flea diaspora: an ethnographic exploration of music and culture in a Hawaiian ukulele club. *Music Education Research, 20*(5), 603-615.

Robin Giebelhausen(2016). So, You're thinking about starting a ukulele program?. *National Association for Music Education. 29*(3), 38-41.

Roukonen, I., Enbuska, J., Hietanen, L., Tuisku, V., Rimppi, A. & Ruismaki, H. (2017). Finnish student teacher's self-assessments of music study in a blended learning environment. *FJME 20*(2), 30-39.

Şentürk, C. (2021). Effects of the blended learning model on preservice teachers' academic achievements and twenty-firstcentury skills. *Education and Information Technologies, 26*, 35-48.

[학위논문]

강의진(2020). 거꾸로 학습을 적용한 기악수업이 중학교 성취도와 태도에 미치는 영향. 석사학위논문, 건국대학교.

김미용(2010). **이러닝 기반의 평생학습학교에서 특별활동의 효과적인 운영을 위한 블렌디드 러닝 수업 모형 개발**. 박사학위논문, 공주대학교.

김성욱(2016). **모바일 탐구학습을 위한 수업설계 모형 개발 연구**. 박사학위논문. 서울대학교.

박수인(2016). 우쿨렐레 연주 지도를 위한 교육과정 개발 연구-중학교를 대상으로. 석사학위논문, 전남대학교.

서은지(2012). 중고등학교 기악 교육을 위한 우쿨렐레 지도방안. 석사학위논문, 전남대학교.

손영혜(2021). 플립러닝을 위한 초등 기악 수업 모형 및 전략 연구 : 스마트 교육을 기반으로. 석사학위논문, 한국교원대학교.

송지혜(2014). 우쿨렐레 합주를 위한 편곡 연구: 2009 개정 음악과 교육과정에 의한 중학교 음악 교과서 제재곡을 중심으로. 석사학위논문, 부산대학교.

육미라(2017). 엘리엇(D. Elliott)의 실천적 음악교육 철학을 바탕으로 한 기악 합주 지도안 연구: 중학교 2학년 오카리나와 우쿨렐레 합주

를 중심으로. 석사학위논문, 중앙대학교.
전희영(2016). 자유학기제에서 우쿨렐레 중심의 기악합주 지도방법. 석사학위논문, 한국교원대학교.

부 록

<부록1> 차시별 지도안의 실제

블렌디드 러닝을 적용한 우쿨렐레 기악수업의 총 12차시 수업 중 1~4차시, 9~11차시를 수업 지도안으로 구안하였다. 1~4차시 지도안에서는 온라인과 오프라인 수업이 교대로 진행되는 과정에서 기악학습 단계에 따른 블렌디드 러닝 전략의 적용 과정을 보여주었으며, 9~11차시 지도안에서는 우쿨렐레 학습 후반, 심화된 주법 연주 방법의 습득 과정과 다른 음악 영역, 즉 가창, 창작 학습과의 통합 및 모둠별 합주를 위한 수업 진행 과정을 보여주었다.

1. 1차시 교수·학습 지도안(온라인 학습 환경)

단원	우쿨렐레 연주하기	수업모형	블렌디드 러닝을 적용한 기악 수업 모형
지도대상	중학교 1학년~3학년	차시	1차시/12차시
학습 주제	우쿨렐레의 이해	학습 환경	온라인
성취기준	[9음01-05] 바른 자세로 악기에 대한 연주법을 익혀 표현한다.		
학습 목표	1. 우쿨렐레의 어원과 종류에 대해 설명할 수 있다. 2. 우쿨렐레의 구조와 연주 자세를 이해하여 바르게 잡을 수 있다. 3. 손가락 번호를 익혀 엄지손가락 다운 스트로크를 할 수 있다.		

수업 단계	교수·학습 활동	블렌딩 요소 지원 (★: 지도시 유의사항)
블렌디드 러닝 사전 교육	▸ 블렌디드 러닝 안내하기 - 온라인과 면대면 수업의 전체 진행 과정, 준비물 등을 설명한다. ▸ 온라인 수업 유의사항 안내하기 - 출결 : 반드시 시간에 맞추어 입장한다. - 이름 설정 : 번호와 이름으로 설정한다. - 온라인상에서 지켜야 할 예절 : 조용한 공간에서 단정한 옷차림으로 참여한다. - 준비물 : 우쿨렐레를 항상 준비하고 소중하	▸ Zoom 실시간 쌍방향 수업 ▸ PPT

		게 다룬다. - 줌에 입장 시 : 음소거하고 비디오 화면을 반드시 켠다. - 수업 중 : 수업과 관련 없는 행동은 하지 않고 예의를 갖추고 서로 존중하는 언어를 사용한다. - 선생님과 친구들 모습을 촬영, 녹화, 캡쳐하거나, 공개된 장소에서 다른 사람과 함께 수업을 보는 경우 등 해서는 안되는 행동에 대해 숙지한다.	
도입		▸ 동기유발 · 서양 현악기의 특징 알아보기 - 교사가 들려주는 악기들의 공통점에 대해 발표한다. - 바이올린, 첼로, 기타, 우쿨렐레 등의 연주를 감상하며 연주법, 모양 및 크기, 음색 등에 대해 자유롭게 이야기 나눈다. ▸ 학습 목표 제시	▸ PPT, 동영상 ▸ 채팅창을 통해 자유롭게 의견을 나눈다.
전개	기초적 정보 전달	▸ 우쿨렐레의 어원 - 우쿨렐레는 uke(벼룩)+lele(통통 튀다)라는 하와이어에서 유래했으며, 19세기에 포르투갈 이민자들에 의해 전파되어 이후 하와이 민속음악, 민속춤에 사용되어 전해지고 있음을 설명한다. - 우리나라에 전해졌다면 어떤 이름으로 지어졌을지 자유롭게 발표해 본다. ▸ 우쿨렐레의 종류 - 우쿨렐레는 크기에 따라 소프라노, 콘서트, 테너, 베이스 종류로 나뉘며 가장 많이 쓰이는 소프라노, 콘서트 악기에 대해 비교하여 설명한다. ▸ 우쿨렐레의 구조 - 우쿨렐레의 구조와 명칭에 대해 알아본다. ▸ 우쿨렐레의 연주 자세 - 우쿨렐레의 다양한 연주 자세에 인터넷 검색을 통해 알아보고 발표한다. (서서 연주, 앉아서 연주, 스트랩을 매거나 없	▸ PPT, 동영상 ▸ 채팅창에 자신의 아이디어와 생각을 나누고 발표하도록 한다. ★ 소프라노 우쿨렐레, 콘서트 우쿨렐레의 크기와 소리를 들으며 비교한다. ★ 학생이 직접 해당 부분을 짚으며 구조와 명칭을 이해할 수 있도록 한다. ▸인터넷 검색을 통해 찾아보고 발표한다. ▸zoom 화면을 통해

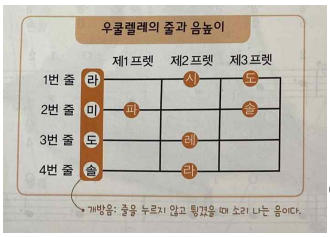
		이 하는 연주 등) - 교사의 우쿨렐레 연주 자세를 확인하고 팔과 손의 위치, 팔꿈치 모양 등 각 부분의 모습을 언어로 설명해 본다.	교사의 자세를 보고 부분적으로 언어로 설명하도록 한다.
	단계별 지도	▸ 연주 자세 익히기(단계별) - 오른손 손가락 두 번째 마디로 우쿨렐레 바디 앞 쪽 아랫부분을 잡는다. - 바디 아래 부분을 오른팔 안 쪽으로 감싸 안으며 몸에 밀착시킨다. - 헤드를 약간 세우고 왼손 엄지손가락을 뒤쪽 넥에 위치시켜 악기를 지탱한다. ▸ 왼손 번호 익히기 - 교사가 제시하는 손가락 번호로 프렛과 줄에 짚어본다. - 해당 프렛에 가깝게 위치하여 누를 수 있도록 연습한다. ▸ 오른손 엄지손가락을 이용한 다운 스트로크 연주법 익히기(단계별) - 오른 손목을 바디와 평행하게 살짝 세워 동그란 모양이 되도록 한다. - 오른손 엄지손가락을 넥과 바디가 연결되는 부분의 4번 줄 위에 놓고 4-3-2-1번 줄 순서로 쓸어내리며 소리낸다. - 줄에서 줄로 이동할 때는 손가락을 떼지 않고 다음 줄 위로 바로 손가락을 이동할 수 있도록 주의한다.	▸부분들의 통합과 연합을 고려하여 순차적으로 지도한다. ▸PPT를 통해 부분적인 자세를 정확하게 인지하도록 하고 교사는 줌 화면을 통해 학생들의 자세를 확인하고 피드백한다. ★ 화면에 손을 짚는 부분이 잘 나오도록 카메라를 잘 조정하고 교사의 지시에 따라 악기에 짚어본다. ▸교사의 언어적 설명과 실연으로 전체적인 자세와 연주법을 익히고 학생의 시선에 따라 제작된 영상을 자료로 제공한다.
	유창성 개발	▸ 연주 자세 연습하기 - 단계별 연주 자세를 교사 지시와 실연에 따라 몇 차례 반복하여 연습한다. ▸ 오른손 엄지손가락 다운 스트로크 연습하기	▸개별 연습 시간을 제공하여 자기 주도적으로 학습할 수 있도록 한다. ▸게시판에 탑재된 연주자세, 오른손 엄

		- 교사 지시에 따라 왼손가락을 해당 프렛과 줄에 위치시키고 오른손 엄지손가락 다운 스트로크를 연주한다. - 이때 천천히 연습하고 점차 빠르게 스트로크 연주할 수 있도록 한다. ▸ C코드, 4비트, 엄지 다운 스크로크 주법 연주하기 - 연습곡 <동물 흉내>, <어린 송아지> 등 C코드, 4비트 곡에 맞추어 다운 스트로크를 연주한다.	지손가락 다운 스트로크 연주법 영상을 확인하며 연습한다. ▸학생의 질문에 대해 직접적인 피드백을 제공하고 학생들이 잘 안되는 부분은 전체 학생들과 공유할 수 있도록 한다. ▸음원
	일반화와 전이	▸ 4비트 다운 스트로크에 변화주기 - 4비트 다운 스트로크를 강약을 다르게 하여 연주해보고 느낌을 자유롭게 발표한다. - 악곡의 분위기에 맞는 연주를 위해서 어떻게 연주하는 것이 어울릴지에 대해 생각해 본다.	★ 다양한 방식으로 연습할 수 있도록 한다. ★ 학생이 자신의 생각을 자유롭게 발표할 수 있도록 유도한다.
정리		▸ 정리하기 - 오늘 학습한 내용에 대해 다시 한번 정리한다. ▸ 자기평가하기 - 자신이 부족한 점과 연습이 필요한 부분에 대해 패들렛에 정리하여 본다. ● 다음 차시 예고하기 - 다음 차시에 배울 내용을 안내한다.	▸ PPT ▸ 패들렛에 오늘 학습에서 배운 것을 정리해보고 자기 평가한 내용을 서로 확인하며 학생들의 의견을 서로 공유하도록 한다.

2. 2차시 교수·학습 지도안(오프라인 학습 환경)

단원	우쿨렐레 연주하기	수업모형	블렌디드 러닝을 적용한 기악 수업 모형
지도대상	중학교 1학년~3학년	차시	2차시/12차시
학습 주제	우쿨렐레 개방현과 프렛 이해하기	학습 환경	오프라인
성취기준	[9음01-05] 바른 자세로 악기에 대한 연주법을 익혀 표현한다.		
학습 목표	1. 개방현 4줄의 음높이와 프렛의 역할에 대해 설명할 수 있다. 2. 튜닝기를 사용하여 조율할 수 있다. 3. 아포얀도 주법으로 간단한 멜로디를 연주할 수 있다.		

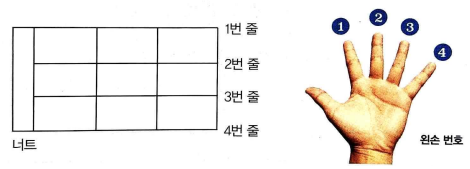
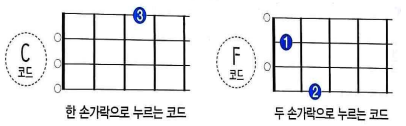
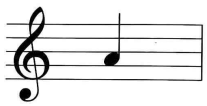
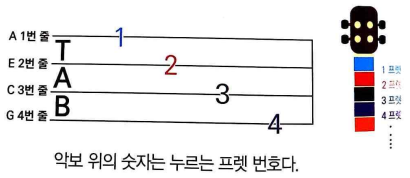
수업 단계		교수·학습 활동	블렌딩 요소 지원
도입		▸ 전 차시 확인 - 온라인 수업에서 익힌 우쿨렐레의 구조 및 연주 자세에 대해 간략히 언급하고 지난 수업에 학습한 연습곡 <어린 송아지>를 연주해 본다. ▸ 동기유발 · 전문연주자의 우쿨렐레 연주 감상하기 - 전문연주자의 연주를 감상하고, 연주 자세, 연주법, 악기 종류에 대해서 자유롭게 이야기 나눈다. ▸ 학습 목표 제시	▸ PPT, 음원 ▸ 온라인 수업에서의 학업 성취도를 확인한다. ★ 우쿨렐레 연주 감상을 통해 지난 시간 학습한 내용을 상기시킬 수 있도록 유도한다.
전개	기초적 정보 전달	▸ 개방현과 프렛 - 악기를 안았을 때 가장 아래 있는 줄이 1번 줄, 차례로 2, 3번 그리고 맨 위의 줄이 4번 줄이 된다. 각 개방현은 맨 위의 줄부터 솔(G), 도(C), 미(E), 라(A)로 소리난다. - 우쿨렐레의 지판에 있는 프렛(fret)은 오른쪽으로 한 프렛씩 이동하며 누르면 반음씩 올라간다. ▸ 조율하기 - 앱을 통한 방법과 튜너를 이용한 방법을 각각 설명한다. - 우쿨렐레 줄감개의 풀림과 조임의 방향을 확인하고 소리의 변화를 느끼며 각개방현에 해당하는 음을 정확하게 조율한다.	▸ PPT, 동영상 ★학생이 직접 프렛을 누르며 음의 높이 변화를 느낄 수 있도록 지도한다. ▸조율기 어플을 다운받아 이용하거나 우쿨렐레 조율기능이 있는 전자튜너를 사용하도록 안내한다. ★ 줄감개를 조금씩 움직일 수 있도록 안내한다.

		▸ 아포얀도 주법 이해하기 - 손가락으로 현을 튕기는 주법으로, 엄지손가락을 이용하여 현을 튕긴 후 이어서 연주될 다음 현에서 멈추는 연주법이다.	
	단계별 지도	▸ 아포얀도 주법 익히기(단계별) - 바디 윗 부분을 오른손 끝으로 살짝 감싸 안아 안정된 자세를 취한다. - 왼손 엄지손가락을 넥 뒤쪽 중간에 두고 나머지 손가락들은 줄과 평행하도록 가지런히 위치시킨다. - 오른손 엄지손가락을 관절을 구부리지 않고 4번 줄을 소리내며 3번 줄에 손가락이 걸리도록 한다, - 4-3-2-1번 줄을 차례대로 소리내고 1-2-3-4번 줄도 차례로 소리내 본다. ▸ 다장조 스케일 소리내기  (출처: C교과서, p. 34) - 개방현과 프렛의 역할을 이해하여 다장조 스케일 음을 어떻게 연주할 수 있을지 생각해보고 시도한다.	★ 부분들의 통합과 연합을 고려하여 순차적으로 지도한다. ▸ PPT를 통해 학생의 입장에서 바라본 주법 자세를 제공하고 교사가 개별 피드백해준다. ▸ 짝활동을 통해 직접 음을 찾아보면서 프렛의 역할을 깊이 있게 이해할 수 있도록 한다.
	유창성 개발	▸ 아포얀도 주법으로 다장조 스케일 연주하기 - 정확한 자세와 깔끔한 소리를 내는 데 집중하며 천천히 연주한다. ▸ 반주에 맞추어 다장조 스케일 연주하기 - 교사가 준비한 음원에 맞추어 한 음에 내는 박자를 네 박자에서 한 박자로 점차 줄여가며 차근차근 익숙해지도록 한다. ▸ 아포얀도 주법으로 연습곡 연주하기 - 학생들에게 익숙한 곰세마리, 나비야 등의 오선보로 제공된 악보를 아포얀도 주법으로 연주한다..	▸ 학생의 질문에 대해 개별적인 피드백을 제공한다. ▸ 음원 ★ 악보를 보고 바로 연주할 수 있도록 되도록 쉬운 악곡을 연습곡으로 제공한다.

	일반화 와 전이	▸즉흥 연주하기 - 교사가 준비한 음원(Fly me to the moon)을 들으며 다장조 스케일 안에서 자유롭게 즉흥 연주한다. - 발표를 원하는 학생의 연주를 함께 감상하고 평한다.	▸ 음원 ★학생이 자유롭게 표현할 수 있도록 유도한다.
정리		▸ 정리 및 형성평가하기 - 오늘 학습한 내용에 대해 다시 한번 정리하고 형성평가를 실시한다. ▸다음 차시 예고하기 - 다음 차시에 배울 내용을 안내한다.	▸ PPT

3. 3차시 교수·학습 지도안(온라인 학습 환경)

단원	우쿨렐레 연주하기	수업모형	블렌디드 러닝을 적용한 기악 수업 모형
지도대상	중학교 1학년~3학년	차시	3차시/12차시
학습 주제	코드표 이해 및 스트로크 주법 연주하기	학습 환경	온라인
성취기준	[9음01-05] 바른 자세로 악기에 대한 연주법을 익혀 표현한다.		
학습 목표	1. 타브 악보를 보고 반주에 맞추어 주선율을 연주할 수 있다. 2. 코드표를 이해하고 C, C7, F코드를 짚을 수 있다. 3. 다운 스트로크 주법으로 4비트 곡을 연주할 수 있다.		

수업 단계		교수·학습 활동	블렌딩 요소 지원
도입		▸전 차시 확인 - 바른 자세로 아포얀도 주법을 사용하여 다장조 스케일을 연주한다. ▸동기유발 - 오늘 학습할 제재곡을 감상한다. ▸ 학습 목표 제시	▸ Zoom 실시간 쌍방향 수업 ▸ 지난 시간에 학습한 내용을 상기하며 채팅창을 통해 자유롭게 이야기 나눌 수 있도록 한다.
전개	기초적 정보 전달	▸ 코드표 익히기   (출처:심승규, 2020, p.16) - 코드표에 가로로 되어 있는 4줄은 우쿨렐레 줄을 나타내고 세로 줄은 지판에 있는 프렛을 의미한다. ▸ 타브 악보 익히기	▸ PPT ★ 제한된 지식을 전달하는 부분으로 교사의 언어적 설명으로 간단하게 정보를 전달한다. ▸ 스스로 음을 연주해보는 시간을 가져보고 모르는 것은 즉각적으로 질문하도록 한다.

		     악보 위의 숫자는 누르는 프렛 번호다. (출처: 고종의, 2018, p.36) - 타브 악보의 4개의 선은 우쿨렐레 줄을 의미하며 가로선에 숫자는 각 줄의 프렛을 의미한다. ▸ 연습곡 <곰세마리> 연주하기 - 타브 악보로 제공된 연습곡을 연주하며 타브 악보에 익숙해질 수 있도록 한다.	▸ PPT, 학습지
	단계별 지도	▸ C, C_7, F코드 잡기(단계별) - 코드를 잡을 때는 손목을 살짝 바깥으로 미는 자세로 손목이 동그란 모양이 되도록 한다. - 각 코드를 짚는 손가락 번호를 확인하고 프렛를 힘주어 누르고 스트럼 한다. - 코드별로 차례로 연습한 후 교사의 지시에 따라 코드를 연주해본다. ▸4비트 다운 스트로크 익히기(단계별) - 집게 손가락(i)을 구부렸다가 쭉 펴면서 내려친다. - 첫 번째 단계가 익숙해지면 손목의 스냅을 사용하여 가볍게 내려친다. - 가볍고 듣기 좋은 소리가 나도록 신경쓰며 4비트에 맞추어 각 코드별로 연주해본다. ▸ <여름 냇가> 연주하기(단계별) - 악보를 보고 노래를 듣고 따라 불러본다. - 노래를 들으며 4비트 다운 스트로크 주법을 사용하여 반주한다. - 타브 악보를 보고 멜로디를 연주해본다. - 가락 연주와 코드 반주 모둠으로 나누어 연	▸ PPT ★ 손목에 무리가 가고 편하게 연주할 수 있는 자세를 스스로 찾아볼 수 있도록 유도하고, 개별 질문에 피드백한다. ▸ 충분히 연습시키고 잘 안되는 학생들에게 개별 피드백 한다. ▸ 짝활동으로 짝의 연주를 서로 보며 학생간 피드백이 이루어질 수 있도록 하고, 두 개의 모둠을 다양한 방식으로 나누어 연주하도록 한다.

		주한다.	
	유창성 개발	▸ 타브 악보 읽기 - <고향의 봄> 타브 악보를 보고 학생들이 개별적으로 연습할 수 있는 시간을 제공한다. - 학생들이 어려워할 수 있는 부분(1번 줄에서 4번 손가락이 이동하는 부분)에서의 연주 방법을 설명한다. - 같은 줄에서 프렛을 이동할 때 슬라이드로 움직이며 연주하는 방법을 함께 연습한다. ▸ <고향의 봄> 연주하기 - 교사의 실연에 따라 부분적으로 연습한다. - 노래와 가락 연주, 그리고 감상 모둠을 나누어 연주한다.	▸ 학생의 질문에 대해 직접적인 피드백을 제공하고 학생들이 잘 안되는 부분은 전체 학생들과 공유할 수 있도록 한다. ▸ 다른 사람의 연주를 들을 때 정신적 연습을 병행할 수 있도록 지도한다. 연주를 들을 때 잘 안되는 부분과 어떻게 해결할 수 있을지를 생각할 수 있도록 한다.
	일반화와 전이	▸반주에 맞추어 <고향의 봄> 연주하기 - 악곡의 분위기를 살려 연주하는 방법은 어떤 것이 있을지 생각해보고 발표해본다.(강약조절, 부드러운 음색 내기 등) - 학생 발표를 하고 함께 평가한다.	★ 다양한 방식으로 연습할 수 있도록 한다. ★ 학생이 자신의 생각을 자유롭게 발표할 수 있도록 유도한다.
정리		▸ 정리 및 확인 - 오늘 학습한 내용에 대해 다시 한번 정리하고 학생들의 성취도를 확인한다. ▸ 자기평가 및 상호평가 - 자신이 부족한 점과 연습이 필요한 부분에 대해 발표하고, 짝과 함께 잘하는 점과 부족한 점에 대해 대화를 나눔으로써 상호평가의 기회를 갖도록 한다. ▸ 차시 예고 - 다음 차시에 배울 내용을 안내한다.	▸ PPT ▸ 패들렛에 오늘 학습에서 배운 것을 정리해보고 자기 평가한 내용을 서로 확인하며 학생들의 의견을 서로 공유하도록 한다.

4. 4차시 교수·학습 지도안(오프라인 학습 환경)

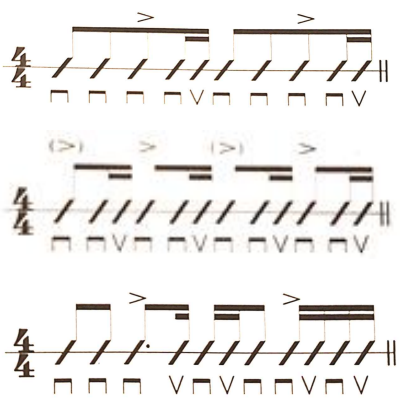
단원	우쿨렐레 연주하기	수업모형	블렌디드 러닝을 적용한 기악 수업 모형
지도대상	중학교 1학년~3학년	차시	4차시/12차시
학습 주제	스트로크 주법으로 연주하기	학습 환경	오프라인
성취기준	[9음01-05] 바른 자세로 악기에 대한 연주법을 익혀 표현한다.		
학습 목표	1. G_7 코드를 익혀 연습곡을 연주할 수 있다. 2. 업 스트로크 주법을 익혀 8비트 리듬으로 반주할 수 있다.		

수업 단계		교수·학습 활동	블렌딩 요소 지원
도입		▸ 전 차시 확인 - 지난 시간 학습한 <고향의 봄>을 연주한다. ▸ 동기유발 - 이번 시간에 학습할 악곡을 감상한다. ▸ 학습 목표 제시	▸ PPT, 음원
전개	기초적 정보 전달	▸ 코드 익히기 - G_7코드의 손가락 위치를 확인하여 잡아본다. - C, C_7, F, G_7, C코드를 순서대로 스트럼한다. ▸ 업 스트로크 익히기 - ⊓(다운 스트로크), V(업 스트로크) 표시를 확인한다.	▸ PPT ★ 제한된 지식을 전달하는 부분으로 교사의 언어적 설명으로 간단하게 정보를 전달한다.
	단계별 지도	▸ G_7코드 잡기 - 손가락이 다른 줄에 닿지 않도록 주의하고 1번 손가락을 강하게 누르며 소리낸다. - C코드에서 G_7코드로 변환. G_7코드에서 C코드로 변환하는 연습을 한다. (C코드를 잡을 때 새끼손가락을 사용한다.) ▸업 스트로크 익히기(단계별) - (준비자세) 집게손가락(i)을 가위바위보 할 때의 모양인 가위를 내고 손끝이 나를 향하게 한다. - 손목의 스냅을 사용하여 손끝이 땅을 가리키도록 내려친다.(다운 스트로크) - 손톱과 살 중간 부분으로 손끝을 끌어 올린	▸ PPT ▸ 처음으로 3개의 손가락을 사용해 보는 것이므로 익숙해질 수 있도록 충분한 시간을 제공한다. ▸ 짝활동으로 짝의 연주를 서로 보며 학생 간 피드백이 이루어질 수 있도록

		다.(업 스트로크) ▸ 다운 업 리듬 패턴 연습하기 - 다양한 다운 업 리듬 패턴을 리듬보를 보고 연주해본다. ▸ <조개껍질 묶어> 코드 연습하기 - 악곡에 나오는 코드를 확인하고 왼손 코드만 짚어본다. - 학생들이 어려워할 수 있는 코드 연결부분(1번 줄에서 4번 손가락이 이동하는 부분)의 연주 방법을 설명한다. - 코드에 따라 8비트로 연주한다.	한다.
	유창성 개발	▸ 8비트로 반주하기 - <조개껍질 묶어> 악보를 보고 함께 노래한다. - 노래 모둠과 반주 모둠을 나누어 연주한다. - 기본 8비트에 맞추어 처음부터 끝까지 연주한다.	▸ 학생의 질문에 대해 직접적인 피드백을 제공하고 학생들이 잘 안되는 부분은 전체 학생들과 공유할 수 있도록 한다.
	일반화와 전이	▸ 모둠별 연주하기 - 모둠별로 8비트 리듬에 강세를 다르게 넣어 다양한 느낌의 8비트 리듬에 대해 의논한다. - 제재곡의 분위기에 어울리는 8비트 리듬을 넣어 연습한다. - 모둠별 발표를 하고 함께 평가한다.	▸ 모둠별로 학생간 의견을 나누는 과정을 통해 학습한 내용을 정교하게 이해할 수 있도록 한다.
정리		▸ 정리 및 확인 - 오늘 학습한 내용에 대해 다시 한번 정리하고 학생들의 성취도를 확인한다. ▸ 차시 예고 - 다음 차시에 배울 내용을 안내한다.	▸ PPT

5. 9차시 교수·학습 지도안(온라인 학습 환경)

단원	우쿨렐레 연주하기	수업모형	블렌디드 러닝을 적용한 기악 수업 모형
지도대상	중학교 1학년~3학년	차시	9차시/12차시
학습 주제	16비트 리듬 연주하기	학습 환경	온라인
성취기준	[9음01-05] 바른 자세로 악기에 대한 연주법을 익혀 표현한다.		
학습 목표	1. 16비트 리듬을 익혀 표현할 수 있다. 2. 다양한 스트로크 주법을 음악에 응용하여 창의적으로 연주할 수 있다.		

수업 단계		교수·학습 활동	블렌딩 요소 지원
도입		▸ 전 차시 확인 - 지난 시간에 익힌 컷 주법을 사용하여 <오블라디 오블라다>를 칼립소 리듬으로 연주한다. ▸ 동기유발 - 이번 시간에 학습할 <너에게 난 나에겐 넌>을 우쿨렐레로 연주한 곡으로 감상한다. ▸ 학습 목표 제시	▸ Zoom 실시간 쌍방향 수업 ▸ PPT, 음원
전개	기초적 정보 전달	▸ 16비트 리듬 이해하기  - 16비트 리듬 패턴을 확인한다. - 리듬패턴 악보를 보고 교사의 시연에 따라 말로 따라 해본다.	▸ PPT
	단계별 지도	▸ 16비트 익히기(단계별) - 16비트 연습 리듬보를 보며 뮤트 상태에서 천천히 연주해본다. - C코드를 짚고 2박과 4박에 강세를 넣어 연	▸ PPT ▸ 충분히 연습시키고 잘 안되는 학생들에게 개별 피드백

		습한다. - 16비트 리듬이 익숙해지면 연습 리듬보에 제시된 코드를 진행하며 연습한다. ▸ Bm_7코드 익히기 - Bm_7코드를 확인한다. - 바레코드(Barre Code)란 손가락 하나로 여러 줄을 동시에 눌러 만드는 코드 형태를 말한다. - 왼손 집게손가락으로 Bm_7 바레코드를 잡아본다. ▸악곡 익히기(단계별) - <너에게 난 나에게 넌>의 원곡을 감상하며 노래를 따라 부른다. - 악곡에 나오는 G, D, D_7, C, Em, Bm_7코드를 곡에 나오는 순서대로 짚어본다. - 악보에 제시된 16비트 리듬으로 악곡을 연주한다. - 노래를 들으며 연주한다.	한다. ★ 바레코드를 짚을 때 집게손가락만으로 힘들 시 가운뎃손가락을 사용하여 같이 누르면 소리가 잘 난다.
	유창성 개발	▸ 전문연주자의 연주 감상하기 - 전문연주자가 연주한 <오블라디 오블라다>의 연주를 감상하고 어떤 주법이 쓰였는지 이야기 나눈다. ▸ 다양한 16비트 패턴 리듬 연주하기 - 교사의 실연에 따라 부분적으로 연습한다. - 노래와 가락 연주, 그리고 감상 모둠을 나누어 연주한다.	▸ 학생들이 자유롭게 의견을 낼 수 있도록 분위기를 조성한다. ▸다른 사람의 연주를 들을 때 정신적 연습을 병행할 수 있도록 지도한다. 연주를 들을 때 잘 안되는 부분과 어떻게 해결할 수 있을지를 생각할 수 있도록 한다.
	일반화와 전이	▸ 다양한 스트로크 주법을 활용하여 창의적으로 연주하기 - 개별 연습 시간을 통해 악곡의 분위기에 어울리는 리듬 패턴을 택하여 연주한다. - 개별 영상과제를 제출한다.	▸ 개별 연습 시간을 제공하고 영상을 찍어서 과제로 제출하도록 한다. 또한 학생의 질문에 언제든지 답해줄 수 있도록 한다.

정리	▶ 정리 및 확인 - 오늘 학습한 내용에 대해 다시 한번 정리하고 학생들의 성취도를 확인한다. ▶ 자기평가 및 상호평가 - 자신이 부족한 점과 연습이 필요한 부분에 대해 발표하고, 짝과 함께 잘하는 점과 부족한 점에 대해 대화를 나눔으로써 상호평가의 기회를 갖도록 한다. ▶ 차시 예고 - 다음 차시에 배울 내용을 안내한다.	▶ PPT ▶패들렛을 통해 학생 간 서로 의견을 나눌 수 있도록 한다.

6. 10차시 교수·학습 지도안(오프라인 학습 환경)

단원	우쿨렐레 연주하기	수업모형	블렌디드 러닝을 적용한 기악 수업 모형
지도대상	중학교 1학년~3학년	차시	10차시/12차시
학습 주제	모둠별 합주 계획서 발표하기	학습 환경	오프라인
성취기준	[9음01-05] 바른 자세로 악기에 대한 연주법을 익혀 표현한다.		
학습 목표	1. 우쿨렐레 합주 예시곡을 모둠별로 연주할 수 있다. 2. 모둠별 합주곡을 선정하여 악곡의 특징 및 파트 배정 등 합주 계획서를 작성하여 발표할 수 있다.		

수업 단계		교수·학습 활동	블렌딩 요소 지원
도입		▸ 전 차시 확인 - 온라인 수업에서 학습한 내용을 정리하고, 학생 과제에 대해 전체 피드백한다. ▸동기유발 - 우쿨렐레 합주 연주 영상을 감상하고 느낌을 나누어 본다. ▸ 학습 목표 제시	▸ PPT, 음원
전개	단계별 지도	▸ 합주 악보 익히기 - 합주 예시 악보를 보고 음악적 특징을 탐색해 본다.(빠르기, 조성, 코드 등) - 각각의 파트를 다함께 연주하여 악보를 익힌다. - 모둠별로 악기 편성을 결정한다. - 같은 파트별로 모여 함께 연습한다. - 같은 파트별 모둠으로 전체 합주한다.	★ 되도록 읽기 쉬운 악보를 예시로 제공하여 성취감을 줄 수 있도록 한다. ▸학생 간 파트별 의사소통 과정을 통해 몰입하여 참여할 수 있도록 한다.
	유창성 개발	▸ 모둠별 합주하기 - 모둠별로 모여 함께 합주 연습한다. - 모둠별로 발표하고 상호평가한다. - 합주를 하고 난 느낌을 자유롭게 발표한다.	▸모둠별 상호작용을 통해 자유롭게 의사표현하고 적극적인 참여 태도를 가질 수 있도록 한다.
	일반화와 전이	▸모둠별 회의하기 - 교사가 제공하는 합주 악보를 바탕으로 모둠원들이 원하는 악곡의 분위기, 빠르기, 난이도 등을 고려하여 연주곡을 선정한다. - 개인의 연주 능력을 고려하여 파트를 편성	▸모둠별로 태블릿을 제공하여 곡을 들어보며 악곡을 정할 수 있다. 교사가 선곡한 곡 외에 직접

		한다. - 선정한 악곡과 파트별 편성, 연습계획 등을 작성한다.	선곡을 할 수 있으나 합주에 적절한 곡을 택할 수 있도록 한다.
정리		▸ 정리 및 확인 - 모둠별로 합주 계획서를 발표하고 상호 평가한다. ▸ 차시 예고 - 합주 연습 및 발표 일정을 안내한다.	▸ PPT

7. 11차시 교수·학습 지도안(온라인 학습 환경)

단원	우쿨렐레 연주하기	수업모형	블렌디드 러닝을 적용한 기악 수업 모형
지도대상	중학교 1학년~3학년	차시	11차시/12차시
학습 주제	모둠별 연습하기	학습 환경	온라인
성취기준	[9음01-05] 바른 자세로 악기에 대한 연주법을 익혀 표현한다.		
학습 목표	1. 리허설을 통해 모둠별 문제점을 파악하고 해결 방안을 제시할 수 있다.		

수업 단계		교수·학습 활동	블렌딩 요소 지원
도입		▸ 전 차시 확인 - 모둠별 준비 상태를 확인한다.(악기, 악보) ▸ 학습 목표 제시	▸ Zoom 실시간 쌍방향 수업
전개	단계별 지도	▸ 합주 악보 익히기 - 모둠별로 소모임방에 보여 선정 악곡을 함께 음원으로 들어본다. - 악곡의 음악적 특징을 분석한다. - 음소거 하고 개인별 연습을 한다. - 개별 연습이 어느 정도 되었을 때 소모임방에서 상호 멘토링한다. - 다함께 연주하여 맞춰 본다.	▸ Zoom 소모임방을 통해 모둠활동한다. ▸ 모둠별 의사소통 과정을 통해 몰입하여 참여할 수 있도록 하고 질문은 언제든지 피드백한다.
	유창성 개발	▸ 모둠별 합주하기 - 다함께 연주하여 맞춰본다. - 잘 안되는 부분과 음악적으로 추가하면 좋을 부분들에 대한 의견을 나눈다. ▸ 리허설 안내하기 - 모둠별 발표 순서를 정하고 평가 항목을 안내한다.	▸ 전체 모임방으로 이동하여 수업을 진행한다.
	일반화와 전이	▸리허설 하기 - 모둠별로 연주곡의 일부를 발표한다. - 교사의 피드백 및 모둠별 상호 피드백한다.	▸ 연주 피드백에 대한 상호작용이 적극적으로 이루어질 수 있도록 한다.
정리		▸ 정리 및 확인 - 합주 수업에 대한 전체 피드백을 한다. ▸ 차시 예고	▸ PPT

Abstract

Model Development in the Instrumental Instruction applying Blended Learning : focusing on Ukulele Class

Jihee Koh

Department of Interdisciplinary Program

in Music Education

The Graduate School

Seoul National University

Blended learning merges the online and offline learning, creating an environment that caters to the needs of the learner, and therefore enabling a learner-centered education. The core of music curriculum is built around student engagement, and naturally takes a form of individual or level-based learning. In this respect, music learning shares the same goal with blended learning. However, current music classes adopting blended learning are still mostly teacher-centered, perpetuating the passive participation of students.

With this in background, this research aims to develop a model of an instrumental class setting with blended learning, and apply the model in real-world example of a ukulele class in middle school. Research questions were set as following: (1) To develop a model

built on the design of instrumental class with blended learning, and (2) to incarnate the instrumental learning model to middle school ukulele classes,

The research process are as follows: First, define the elements and strategies of blended learning and instrumental class based on literature research. Second, develop a new model by dynamically combining the phased strategies of instrumental class with the elements of blended learning. Third, in line with the model, propose 12 classes that can be utilized in middle school.

The results are as following. First, The model combines the elements that can be effective in blended learning settings, such as 'learning time', 'teaching-learning method', 'teaching-learning media', 'teaching-learning environment', with four-step psycho-motor learning phases to learn basic performance ability, namely 'imparting the essential knowledge content', 'step-by-step instructions', 'developing proficiency', 'generality and transferability'.

Second, This research classifies the model procedure into analyzing, designing, teaching, and evaluating. The 12 ukulele classes were designed by selecting contents and setting evaluation plans from 2015 Revised music Curriculum and middle school music textbook review, and applying blending strategy that places emphasis on multi-level learning in order to improve the basic performance effectively. Teaching guidance intends to present systematic action plan to improve performance of the ukulele, such as elements that should be emphasized in the online and offline classes, or personalized support considering psycho-motor learning phases.

This research applied psycho-motor learning theory in the instrumental class and the principle of blended learning. It is expected to offer a broader insight for music methodology, and Further contribute to blended learning class involving other instruments than ukulele.

keywords : blended learning, music education,
instrumental learning model, psycho-motor skill,
ukulele,
Student Number : 2005-23690