



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 원 저작자를 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 권리와 책임은 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)



교육학석사 학위논문

온-오프 블렌디드 러닝을 위한
중등 음악 과정중심평가 모형 개발

2023년 2월

서울대학교 대학원

협동과정 음악교육전공

조 혜 인

온-오프 블렌디드 러닝을 위한
중등 음악 과정중심평가 모형 개발

지도교수 김 규 동

이 논문을 교육학석사 학위논문으로 제출함

2022년 12월

서울대학교 대학원
협동과정 음악교육전공
조혜인

조혜인의 석사 학위논문을 인준함

2023년 1월

위원장 이민정 (인)

부위원장 권혜근 (인)

위원 김규동 (인)

국문초록

온-오프 블렌디드 러닝은 다양한 교육 환경의 변화에 대응할 수 있는 디지털 기반 수업으로서 우리나라 교육 방식의 다양화에 기여할 수 있다. 하지만 최근 예기치 못하게 확대 시행된 블렌디드 러닝은 음악 평가 측면에서 많은 고민을 남겼다. 따라서 이에 적절한 평가 방안 개발이 요구되며 2015 개정 교육과정의 평가 방향성인 과정중심평가에서 그 해답을 찾을 수 있다. 특히나 음악과는 음악을 하는 과정 속 심미적 즐거움과 경험이 중요시 되는 과목인 만큼 과정중심평가의 적용은 중요하다고 할 수 있다.

본 연구는 온-오프 블렌디드 환경에서 음악과 과정중심평가가 원활히 이루어질 수 있도록 현장에서 활용 가능한 평가 모형 개발을 목적으로 한다. 이를 위해 온-오프 블렌디드 환경의 특성 및 평가 방안과 과정중심평가의 핵심 및 개념을 살펴보고 중등 음악교사 105명을 대상으로 설문조사를 실시하여 현장의 의견이 반영된 실제적 성격의 평가 모형과 평가 가이드라인을 개발하였다.

본 연구의 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 설문조사를 통해 평가 모형 개발을 위한 현장의 의견과 과정중심평가의 실태를 확인하였다. 중등 음악 교사들은 과정중심평가에 대한 이해도가 높고 필요성 또한 높게 인식하였으나 실제 적용하는 데에는 시간 부족과 업무 과중의 문제로 어려움을 겪고 있었다. 또한 과정중심평가 적용에 있어 기존 오프라인 환경보다 온-오프 블렌디드 환경에서 어려움이 증가하였다는 쪽의 의견이 4배 가까이 많은 점을 토대로 기존 오프라인 수업보다 온-오프 블렌디드 수업에서 진행하는 과정중심평가에 더욱 어려움을 느끼고 있었다. 이에 따라 중등 음악 교사들은 해당 연구의 필요성을 인식하고 있었으며 요구 조사 결과, ‘학교 현장에서 실제 적용 가능한 모형’ 개발에 대한 요구사항이 가장 많이 나타났다.

둘째, 온-오프 블렌디드 러닝을 위한 중등 음악과 과정중심평가 모형과 평가 가이드라인을 개발하였다. 평가 모형과 평가 가이드라인은 온-오프 블렌디드 러닝, 과정중심평가, 설문조사 결과로 구성된 세 가지의 방향성을 갖고 개발되었으며 과정중심평가의 기본이 되는 네 단계를 온-

오프 블렌디드 러닝 환경에 맞게 재구성하였다. 26개의 평가 가이드라인은 현장에서 평가 모형을 적용할 시, 평가 설계의 방향성을 제공하기 위하여 개발하였으며 교사를 위한 ‘평가 설계용 체크리스트’ 개념으로 활용 가능하다.

셋째, 개발된 평가 모형과 가이드라인의 실제를 다뤄 보다 구체적인 평가 방안을 마련하였다. 자세한 내용으로는 온-오프 블렌디드 평가 환경의 장점인 평가 방법의 다양화를 활용한 사회적 기회 제공 방식의 과정중심평가 방안을 고안했으며, 성취수준을 활용한 평가 기준 개발 방법을 제안하였다. 또한 평가 도구인 학생별 과정중심평가 기록지의 활용 방법을 제시하여 교육과정-수업-평가-기록의 일치를 돋고, LMS 활용을 통하여 온라인과 오프라인 수업-평가 환경을 연계할 수 있는 방안을 모색하였다.

연구 결과를 토대로 제안하는 온-오프 블렌디드 과정중심평가의 방향성과 후속 연구 제언은 다음과 같다. 먼저, 평가 환경 측면에서 블렌디드인 온-오프 블렌디드 에세스먼트(On-Off Blended Assessment) 개발이 필요하며 음악과의 특성이 반영된 온-오프 블렌디드 과정중심평가 연구가 활성화되어야 한다. 또한 과정중심평가가 보다 현실적으로 활성화될 수 있도록 교사-학생-학부모-학교-지역사회가 모두 과정중심평가에 대한 종합적인 이해를 바탕으로 학생의 진정한 성장과 과정을 중시하는 사회적 분위기를 조성할 필요가 있다.

주요어 : 온-오프 블렌디드 러닝, 과정중심평가, 중등 음악, 평가 모형

학 번 : 2021-25537

목 차

I. 서론	1
1. 연구의 필요성	1
2. 연구의 목적 및 방법	3
3. 연구의 제한점	4
II. 이론적 배경	5
1. 온-오프 블렌디드 러닝의 이해	5
가. 온-오프 블렌디드 러닝의 의미 및 유형	5
나. 온-오프 블렌디드 러닝의 학생 평가	11
2. 과정중심평가	20
가. 과정중심평가의 이해	20
나. 음악과 과정중심평가	24
III. 설문조사	29
1. 설문 절차	29
2. 설문 대상	30
3. 설문 도구	31
4. 설문 결과	32
가. 과정중심평가 실태 및 교사 인식	32
나. 온-오프 블렌디드 러닝과 과정중심평가	35
다. 요구 조사	39
IV. 평가 모형 개발	45
1. 개발 방향 및 원리 모형	45
가. 개발 방향	45
나. 개발 원리 모형 도출	49

2. 음악과 온-오프 블렌디드 과정중심평가 모형 개발	50
가. 1차 평가 모형-평가 가이드라인	50
나. 타당도 검증 및 수정·보완	53
다. 최종 평가 모형-평가 가이드라인 단계 및 내용	60
3. 음악과 온-오프 블렌디드 과정중심평가 모형 실제	73
가. 평가 전 계획 수립	73
나. 평가 도구 개발	80
다. 수업 및 과정중심평가 실행	85
라. 평가 결과 활용	94
V. 결론 및 제언	96
참고문헌	99
부록	105

표 목 차

<표 II-1> 블렌디드 러닝(Blended learning) 모형 예시	7
<표 II-2> 해외의 블렌디드 러닝 유형	9
<표 II-3> 원격수업 학생 평가 관련 교육부 자료	11
<표 II-4> 오프라인 평가 혹은 온라인 평가의 장점	16
<표 II-5> 블렌디드 프로젝트 수업 채점기준표 예시	17
<표 II-6> 과정중심평가와 다른 유사 용어의 관계	21
<표 II-7> 2015 개정 음악과 ‘평가 계획’ 중 일부	24
<표 II-8> 2015 개정 음악과 ‘평가 방법 및 유의사항’	25
<표 III-1> 설문조사 대상	30
<표 III-2> 설문 도구 내용	31
<표 III-3> 과정중심평가의 의미에 대한 이해도	33
<표 III-4> 음악 교과 과정중심평가 적용의 필요성	33
<표 III-5> 과정중심평가 진행 평가 도구	34
<표 III-6> 과정중심평가 확산의 어려움	34
<표 III-7> 음악과 과정중심평가 실시의 어려움	35
<표 III-8> 2020-2022년간 과정중심평가 경험 유무	36
<표 III-9> 평가 실행 영역(활동)	36
<표 III-10> 평가 방법	37
<표 III-11> 평가 도구 개발 방법	37
<표 III-12> 기존 오프라인 과정중심평가와의 차이점	38
<표 III-13> 평가 모형 개발 희망 학교급	39
<표 III-14> 평가 모형 개발 희망 수업 영역	40
<표 III-15> 적절한 평가 방법	40
<표 III-16> 적절한 온라인 평가 도구와 LMS	41
<표 III-17> 희망 개선 방안	41
<표 III-18> 평가 도구 개발 희망 중점 사항	41
<표 III-19> 건의사항 및 제언	42

<표 IV-1> 개발 원리 모형	50
<표 IV-2> 음악과 온-오프 블렌디드 러닝 과정중심평가 가이드라인 (1차)	51
<표 IV-3> 타당도 검증 도구	53
<표 IV-4> 타당도 검증 전문가 주요 정보	55
<표 IV-5> 타당도 검증 결과	55
<표 IV-6> 음악과 온-오프 블렌디드 러닝 과정중심평가 가이드라인 (최종)	59
<표 IV-7> 학생별 과정중심평가 기록지 예시	67
<표 IV-8> 모형 적용 수업에 대한 가정	73
<표 IV-9> 성취기준 재구성	74
<표 IV-10> 평가 요소 추출	75
<표 IV-11> 평가 내용 선정	75
<표 IV-12> 평가 환경 및 평가 방법 선정	77
<표 IV-13> 평가 전 계획 수립 단계 최종	79
<표 IV-14> 평가 기준 정립을 위한 성취수준 작성	81
<표 IV-15> 평가 기준	82
<표 IV-16> 평가 기준 안내	83
<표 IV-17> 자기평가 루브릭 예시	84
<표 IV-18> 동료평가 루브릭 예시	85
<표 IV-19> 1차시 수업 및 과정중심평가안	87
<표 IV-20> 2차시 수업 및 과정중심평가안	88
<표 IV-21> 3차시 수업 및 과정중심평가안	89
<표 IV-22> 4차시 수업 및 과정중심평가안	90
<표 IV-23> 5차시 수업 및 과정중심평가안	91
<표 IV-24> 6차시 수업 및 과정중심평가안	92
<표 IV-25> 3단계 평가 가이드라인에 따른 실제 설계	93

그 림 목 차

[그림 I -1] 연구 방법 및 절차	4
[그림 II -1] 스마트 기기 활용 유연한 혼합수업 운영	8
[그림 II -2] 블렌디드 이러닝 수업 구조 설명 모델	10
[그림 II -3] 학생평가 · 학생부 기재 개념도	13
[그림 II -4] 블렌디드 러닝에서의 평가 방안	18
[그림 II -5] 평가의 삼각형을 위한 테크놀로지 활용	19
[그림 II -6] 형성평가 · 수행평가 · 과정중심평가 관계도 ...	22
[그림 III -1] 설문조사 절차	30
[그림 IV -1] 개발 방향	45
[그림 IV -2] 음악과 온-오프 블렌디드 과정중심평가 모형 (1차) ...	51
[그림 IV -3] 음악과 온-오프 블렌디드 과정중심평가 모형 (최종) ...	58
[그림 IV -4] 성취수준과 평가 기준의 연결	64
[그림 IV -5] 수행 과제 개발 예시	80

I. 서론

1. 연구의 필요성

블렌디드 러닝(Blended Learning)은 COVID-19를 기점으로 새로운 전환점을 맞게 되었다. 그동안 학교에서 적용이 어려웠던 온-오프 블렌디드 러닝이 불과 2년 만에 빠르게 보편화의 수준까지 이른 것이다. 이후 블렌디드 러닝의 개발은 온-오프라인 연계 교수·학습 및 평가 측면에서 더욱 강조되고 있다. 이는 우리나라 학교 교육이 앞으로 획일적인 교실 수업을 벗어나 디지털 기반 수업을 통해 교육 환경의 변화에 언제든 대응 가능한 교육 방식의 다양화를 추구할 것이라는 방향성을 말해준다.

블렌디드 러닝은 실제 매우 효과적인 학습 방법으로 그 효과성을 입증하는 연구는 다수 존재한다. 블렌디드 러닝 수업 모형이 학습자의 학습 성과에 긍정적인 영향을 미친다는 국내 연구(권현진, 리순화, 2020; 권희림, 문은경, 박인우, 2015; 배윤주, 이정민, 2021; 이명관, 2015)와 해외 연구(DeLacey & Leonard, 2002; Laura Hesse, 2017; Seage & Türegün, 2020; Stahlke & Nyce, 1996)는 블렌디드 러닝이 하나의 교육방법으로서 꾸준히 개발될 필요성과 가치가 있음을 뒷받침한다. 이와 같이 다양한 기술의 적용 및 학습 방법들의 혼합을 통하여 교육적 시너지와 효과를 만들어낼 수 있는 블렌디드 러닝은 4차 산업 혁명 시대를 맞아 거스를 수 없는 교육의 흐름이자 미래 교육으로의 전환(한국교육과정평가원, 2020)이라 볼 수 있다.

하지만 최근 예기치 못하게 확대 시행된 블렌디드 러닝은 수업과 평가 측면에서 많은 고민을 남겼다. 특히, 서울특별시교육청 교육연구정보원(2021)의 교사 대상 연구에 따르면 2020년 온라인 수업이 지속됨에 따라 무엇보다 어려움을 겪었던 부분으로 학생 평가가 지목되었다. 비슷한 맥락의 연구 결과로 한국교육과정평가원(2020)의 연구에서는 블렌디드 교육 운영 전략 수립을 위한 교사 요구 조사 중 온·오프라인 수업·평가

연계 가이드라인 마련의 필요성이 초·중·고등학교 교사의 의견을 합한 전체 1위를 차지한 것으로 나타났다. 이에 대한 구체적인 응답으로 A교사는 블렌디드 교육에 맞는 교육과정 재편성 및 다양한 학생 평가 방안이 마련되어야 한다고 응답하였고, B교사는 온라인 수업을 오프라인 평가의 틀에 맞춰야 하는 어려움을 지적하며 온라인 학습에 맞는 평가 방법이 개발되어야 한다고 응답하였다(한국교육과정평가원, 2020, p.33). 블렌디드 러닝에서 교사가 특히 평가에 어려움을 겪은 이유는 수업과 평가가 연계되지 못하고, 마땅한 평가 방법을 찾지 못하여 그 답답함이 커진 것으로 추측할 수 있다. 따라서 블렌디드 러닝 환경에 적절한 평가가 이루어지기 위해서는 이와 관련된 연구가 필요하며, 이때 이루어지는 평가 개발은 학교 교육의 근본인 교육과정을 기반으로 만들어져야 할 것이다.

모든 수업은 교육과정, 수업, 평가, 기록이 일치되어야 하며 이를 가능하게 하는 과정중심평가는 2015 개정 교육과정의 평가 방향성이기도 하다. 2015 개정 교육과정 총론(2015a)에 따르면 “학습의 과정을 중시하는 평가를 강화하여” 또 “학습의 결과뿐만 아니라 학습의 과정을 평가하여” 등의 기술을 통해 우리나라 교육과정이 과정 평가로 대전환(김순남, 2020) 하였음을 알 수 있다. 따라서 블렌디드 러닝 평가 개발은 교육과정의 평가 방향성인 과정중심평가에서 그 해답을 찾을 수 있을 것이다.

앞선 선행연구들의 제언을 통해서도 이와 관련한 연구의 필요성을 확인할 수 있다. 박일수, 김민섭(2021)은 블렌디드 러닝 수업 환경을 고려한 과정중심평가가 실행될 필요성을 주장하였으며, 고현(2019)은 과정중심평가 지원 방안으로 학교 실정에 맞는 과정중심평가 모형 개발을 제안하였다. 한윤이(2021)는 블렌디드 러닝을 활용한 과정중심평가 설계 방안 연구를 후속 연구로 제언하였으며, 한국교육과정평가원(2020)은 정책적인 방안으로 블렌디드 교육 방식에 맞는 학생 평가 전략 수립을 제언하였다.

음악과의 경우, 블렌디드 수업 방안과 관련한 선행 연구는 최근까지도 활발하게 이루어졌으나(강선영, 2021; 고지희, 2022; 박소영, 2020; 송인희, 2021; 이해진, 박진홍, 윤성원, 2021) 블렌디드 수업 평가 방안을 중

점적으로 다른 연구는 부족하였다. 또한 본 연구와 조금 더 관련이 있는 음악과 블렌디드 과정중심평가와 관련한 선행 연구로는 사례 연구(박일수, 김민섭, 2021)와 수업 연구(김은주, 2021)뿐 그 수가 현저히 적고 과정중심평가 모형 개발에 관한 연구는 미흡한 실정이었다.

음악과는 특히나 학생의 음악적 결과보다는 음악을 하는 과정에서 즐기는 태도와 심미적 경험이 강조되는 과목이기 때문에 과정중심평가의 적용은 더욱 중요하다(정재은, 2018). 따라서 온-오프 블렌디드 러닝에서 음악과의 특성에 맞는 평가가 이루어지기 위해서는 이에 적합한 과정중심평가 모형 개발이 요구된다. 이에 따라 본 연구에서는 온-오프 블렌디드 러닝과 과정중심평가의 운영 방안을 살펴보고, 중등 음악과 블렌디드 러닝 과정중심평가 설계에 가이드라인을 제시해주는 과정중심평가 모형을 개발하고자 한다.

2. 연구의 목적 및 방법

본 연구의 목적은 온-오프 블렌디드 러닝 환경에서 중등 음악과 과정중심평가가 원활하게 이루어지기 위하여 블렌디드 수업-평가 설계의 가이드라인을 마련하고, 학습자의 성장을 도울 수 있는 과정중심평가 모형을 개발하는 것이다. 개발된 평가 모형을 통하여 현장에서 겪는 평가의 어려움을 최소화하고 음악과 온-오프 블렌디드 러닝 과정중심평가 설계를 위한 구체적인 연구 목적은 다음과 같다.

첫째, 중등 음악 교사 대상으로 설문조사를 실시하여 온-오프 블렌디드 러닝 과정중심평가 실태와 현장에서 겪는 실제적인 어려움을 살피고, 이에 대한 교사의 요구사항을 알아본다.

둘째, 중등 음악과를 위한 온-오프 블렌디드 러닝 과정중심평가 모형을 개발하고 그 실체를 다룬다.

연구 방법 및 절차는 다음 [그림 I -1]과 같다.



[그림 I -1] 연구 방법 및 절차

3. 연구의 제한점

첫째, 본 연구는 블렌디드 러닝의 다양한 의미 중에서도 온라인과 오프라인 결합 측면의 의미로 그 의미를 한정하였다.

둘째, 본 연구에서 실시한 설문조사는 중등 음악 교사 105명을 대상으로 실시되어 전국의 모든 중등 음악 교사들의 의견을 대변하지 못한다.

셋째, 본 연구에서 개발한 평가 모형은 현장 적용을 통한 효과성을 입증하지 못하였다.

II. 이론적 배경

1. 온-오프 블렌디드 러닝의 이해

블렌디드 러닝이 본격적으로 교육에 활용된 2000년대 초반에는 그 개념이 학자들마다 조금씩 다르고 개념도 모호하여 블렌디드 러닝의 의미에 대한 공통의 합의가 부재했던 것으로 보여진다. 하지만 시간이 흐르면서 점차 많은 학자들에 의한 연구로 재개념화 되었고 이를 정의할 수 있는 준거 등이 마련되었다. 이에 따라 블렌디드 러닝은 온라인 학습과 오프라인 학습의 혼합(Kerres & Witt, 2003; Osguthorpe & Graham, 2003)이라는 협의의 개념과 이를 확장하여 여러 매체의 혼합, 다양한 수업 전략 및 교수·학습 환경의 혼합 등 효율적인 학습 성과를 위한 교육적 요소들의 블렌딩을 모두 포함하는 광의의 개념으로 나눠볼 수 있다 (김도현, 최우재, 2003; 한국교육과정평가원, 2020; Bersin et al., 2003; Driscoll, 2002; Reay, 2001).

본 연구에서는 블렌디드 러닝을 중등교육 현장에서 활용될 수 있는 ‘온라인 학습과 오프라인 학습의 연계 및 통합적 활용 형태’를 통칭하는 협의의 개념으로 그 개념을 한정할 것이며, 이를 ‘온-오프 블렌디드 러닝’이라고 지칭할 것이다. 유사 언어로는 ‘온-오프 혼합 수업’이 있다. 또한 온라인 학습과 오프라인 학습을 상황과 여건에 따라 언제든 상호 대체 또는 병행이 가능한 개념으로 바라볼 것이며, 온-오프의 결합적인 측면을 강조하면서도 온라인과 오프라인 두 환경의 장점만을 활용하는 과학적 접근과 학습자 중심의 접근(이상수, 2007)을 하고자 한다.

가. 온-오프 블렌디드 러닝의 의미 및 유형

1) 온-오프 블렌디드 러닝의 의미

블렌디드 러닝은 말 그대로 두 가지 이상의 학습 방법을 혼합(blended)하여 이루어진 학습이다. Graham & Ure(2005)는 블렌디드 러닝이 교수법의 결합(combination) 또는 교수 양식 및 전달 매체의 결합으로도 이해되지만 가장 일반적으로 사용되는 정의는 학습 환경의 조합이라고 설명하였다. 이어 이를 면대면(face-to-face)과 컴퓨터 매개 교육(computer-mediated)의 결합이라고 정의하며 블렌디드 러닝의 온라인과 오프라인 결합 측면을 강조하였다.

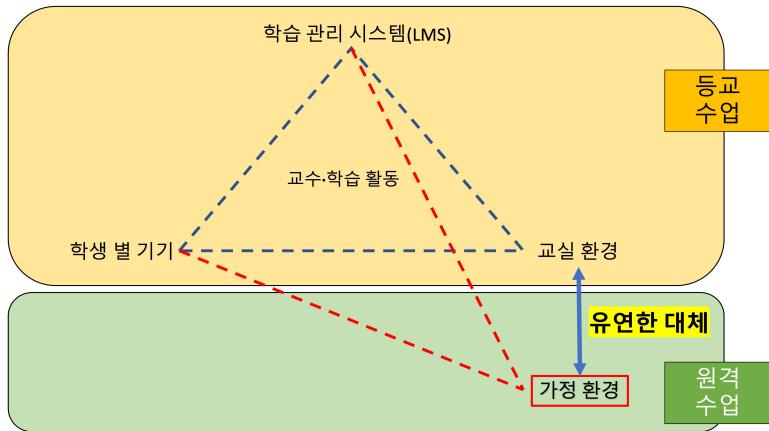
이상수(2007)는 온라인과 오프라인의 결합 측면을 부각하고 새로운 교육적 의미를 추가하여 블렌디드 러닝의 정의를 위한 세 가지 준거를 제안하였다. 첫 번째는 온라인과 오프라인을 통합한 온라인 학습(All-line learning)의 전제, 두 번째는 온라인과 오프라인 두 환경의 장점만을 활용하는 학습 과학적 접근 여부의 전제, 세 번째는 학습자 중심의 접근 여부의 전제이다. 해당 준거를 살펴보면 기존에 온라인과 오프라인 환경의 물리적 결합의 의미에서 더 나아가 두 환경의 장점을 고려한 학습 과학적 접근과 학습자 중심의 접근이 추가되어 블렌디드 러닝의 의미가 보다 구체화된 것을 볼 수 있다. 따라서 블렌디드 러닝은 온라인과 오프라인 두 학습 환경의 장점만을 골라 활용이 가능한 수업 모형으로(오인경, 2004), 단순히 온라인과 오프라인의 물리적 결합이 아닌 화학적 결합을 추구하는 것으로(김현섭, 김대권, 이상찬, 2021) 이해할 수 있다.

교육부(2020a)에서는 2020학년도 2학기 학사운영 세부 지원방안을 발표하면서 우리나라 학교 교육 현장에 맞게 활용될 수 있는 블렌디드 유형을 표로 정리하여 제시했다. <표 II-1>을 살펴보면 원격수업 간 블렌디드(콘텐츠 활용 수업, 실시간 쌍방향 원격수업, 과제 수행형 원격수업)와 원격수업과 등교수업 간 블렌디드로 모형을 구분하고 그 예시는 학교 현장에서 실질적으로 사용될 수 있는 학습 방법들로 구체화하여 제안한 것을 볼 수 있다.

<표 II-1> 블렌디드 러닝(Blended learning) 모형 예시(교육부, 2020a, p.3)

구분	세부 모형 예시
1. 원격수업 간 블렌디드	1-1. 콘텐츠 활용 수업(예습) + 실시간 쌍방향 원격수업
	1-2. 실시간 쌍방향 원격수업 + 과제수행형 원격수업
	1-3. 콘텐츠 활용 수업 + 과제수행형 원격수업 + 쌍방향 원격수업
2. 원격수업+등교수업 간 블렌디드	2-1. 원격수업(예습) + 등교수업(피드백, 프로젝트학습 등) 모형
	2-2. 등교수업(핵심개념학습) + 원격수업(확인과제학습, 피드백) 모형

서울특별시교육청(2022)은 교육부(2020a)에서 제시한 <표 II-1> 속 블렌디드 러닝의 구분을 따르면서도 두 번째 구분인 원격수업과 등교수업 간 블렌디드에 주목하며 원격수업과 등교수업 간의 관계에 대한 관점을 덧붙여 설명하였다. 원격수업과 등교수업의 관계를 단순히 상호 전환되는 대체 관계로만 상정할 시 펜데믹 이후엔 의미가 없어질 수업 방식이라는 인식이 생겨날 수 있다는 우려를 표하며, 수업의 목표와 목적에 따라 대체되는 관계일 뿐만이 아니라 두 가지 유형의 수업이 병행되는 경우도 인정해야 등교수업과 원격수업의 장점을 모두 살리는 진정한 혼합 수업이 가능하다고 역설했다. 즉, 등교수업과 원격수업의 차이는 [그림 II-1]과 같이 교실 환경과 가정 환경 중 어디에서 진행되는 수업인가의 차이이며 학습 관리 시스템(Learning Management System, LMS)과 학생별 기기(device)를 잘 활용하여 교수·학습을 설계할 시 서로의 방식이 훨씬 유연하게 대체될 것을 제언하였다.



[그림 II-1] 스마트 기기 활용 유연한 혼합수업 운영

(서울특별시교육청, 2022, p.12)

서울특별시교육청이 원격수업과 등교수업 간 블렌디드에 주목한 것은 앞으로 학교 현장에서 실질적으로 활용될 블렌디드 러닝은 온라인 학습과 오프라인 학습의 결합으로 이루어질 가능성이 높다는 것을 보여주며, 이는 온라인과 오프라인 학습간의 관계를 상황과 여건에 따라 상호 대체 또는 병행이 가능한 관계로 바라볼 수 있게 하는 시사점을 제공해준다.

2) 온-오프 블렌디드 러닝의 유형

온-오프 블렌디드 러닝의 유형은 블렌디드라는 학습 환경을 고려하여 새로 만들어진 모형과 기존의 학습에 쓰이던 모형을 블렌디드화하여 적용한 유형으로 나눌 수 있다. 그 중에서도 전자는 다시 크게 해외와 국내의 모형으로 구분할 수 있다. 먼저 해외 모형을 살펴보면 Horn & Staker(2015)는 블렌디드 러닝의 유형을 온라인 수업과 교실 수업을 혼합하는 시기와 방법, 수업 공간(온라인, 교실)의 활용 방법, 학습의 개별화 정도에(강선영, 2021) 따라 순환모델(Rotation model), 플렉스 모델(Flex model), 알라카르테모델(A la Carte model), 가상학습강화모델(Enriched Virtual model)인 네 가지의 모델로 구분하고, 이 중 순환 모델은 다시 스테이션(Station)순환모델, 랩(Lab)순환모델, 거꾸로 교실(Flipped class-

room), 개별(Individual)순환학습으로 나누어서 제시하였다<표 II-2>.

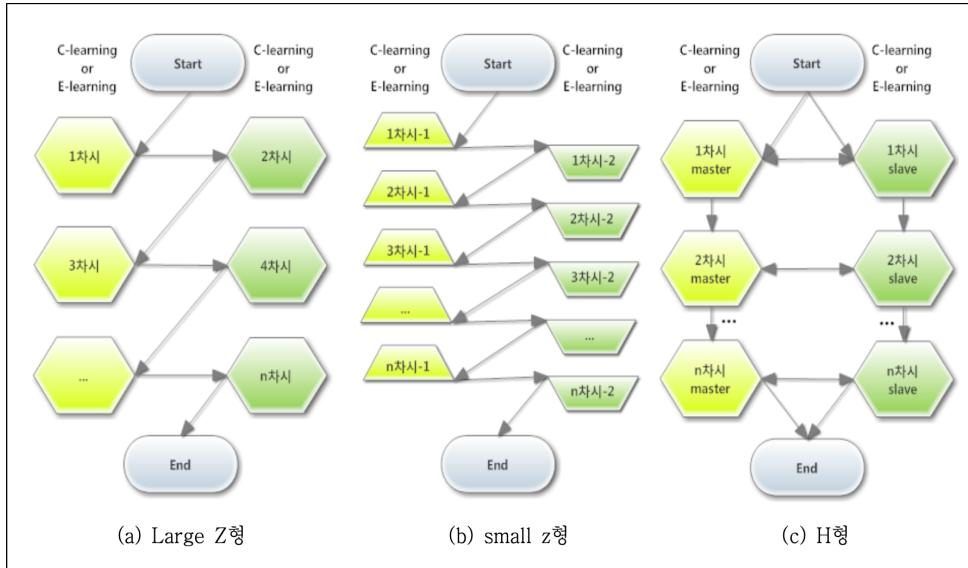
<표 II-2> 해외의 블렌디드 러닝 유형(Horn & Staker, 2015)

기준	유형		
1. 온라인 수업과 교실 수업을 혼합하는 시기와 방법	순환 모델 (Rotation model)	스테이션(Station)순환모델	
		랩(Lab)순환모델	
		거꾸로 교실(Flipped classroom)	
		개별(Individual)순환학습	
2. 수업 공간 (온라인, 교실)의 활용 방법	플렉스 모델(Flex model)		
3. 학습의 개별화 정도	알라카르테 모델(A la Carte model)		
	가상학습강화 모델(Enriched Virtual model)		

위의 블렌디드 러닝 모델은 각각 다양한 수준의 기술적 환경이 요구되며 때문에 사용 가능한 기술의 범위와 학습 내용이 모델과 맞는지 면밀히 검토해야 한다. 또한 Horn & Staker(2015)는 모델들을 규범적으로 하나만을 사용해야하는 것도 아니기에 여러 모델의 측면을 학교 설정에 맞게 재결합하여 완전히 독창적인 다중 모델로 만들 수도 있다고 제언한다. 이에 음악과에서는 김일영(2022)이 스테이션 순환모델, 랩 순환모델, 거꾸로 교실을 혼합한 세 가지의 다중 모델을 제시하기도 하였다.

한편 국내의 블렌디드 모형으로는 최병수, 유상미(2013)가 이러닝 수업 방식을 구분하고, 블렌디드 이러닝 수업 구조에 대한 모형을 정의하였다. 이러닝 수업 방식의 모드 1은 강의실 수업(Class-learning)에 이러닝(E-learning)을 도입한 CbE(Class Based E-learning Mode)이며, 모드 2는 이러닝에 강의실 수업을 혼합한 EbC(E-learning Based Class Mode)이다. 블렌디드 이러닝 수업 구조는 온라인과 오프라인 수업을 혼합하는 방식에 따라 나눌 수 있다. 온라인과 오프라인을 교대로 진행하는 방식의 경우에는 Zigzag(Z)형이라 정의하고, 수업 차시를 분할한 경우는 Large Z형, 한 차시의 수업 시간을 분할한 경우는 small z형으로 나누었다. 온라

인과 오프라인을 병행하여 진행하는 방식은 Ladder(H)형이라 정의하였으며 이는 온라인 수업과 오프라인 수업 라인이 병렬적 흐름을 가져 매 수업 차시마다 서로 상호 보완적인 역할을 하며 운영된다[그림 II-2].



[그림 II-2] 블렌디드 이러닝 수업 구조 설명 모델 (최병수, 유상미, 2013, p.54)

기존의 학습에 쓰이던 모형을 블렌디드화하여 적용한 유형으로는 서울특별시교육청(2020)에서 제안한 등교 수업 중심 블렌디드 수업 모델, 실시간 쌍방향 중심 블렌디드 수업 모델, 관찰 실습 중심 블렌디드 수업 모델, 전문가 연계 중심 블렌디드 수업 모델, 과정중심평가와 피드백 중심 블렌디드 수업 모델, 학습 꾸러미 중심 블렌디드 수업 모델 등이 있다. 이에 음악과에서는 양소영(2021)이 이를 참고하여 블렌디드 러닝 수업 설계 단계를 재구성한 후, 블렌디드 러닝 실천 방안을 모색한 연구를 진행하였다. 이 외의 김영후(2021)는 ADDIE 모형을 기반으로 블렌디드 기반 뮤지컬 제작 수업을 설계하였으며 김현섭 외(2021)는 블렌디드 토의 토론 수업 모형, 블렌디드 문제해결(PBL) 수업 모형, 블렌디드 프로젝트 수업 모형, 블렌디드 협동학습 모형, 블렌디드 하브루타 모형 등을 소개하며 기존의 수업 모형을 블렌디드 환경에 맞게 재구성 및 변형하여 제시하였다.

나. 온-오프 블렌디드 러닝의 학생 평가

1) 온-오프 블렌디드 러닝의 학생 평가 관련 교육 정책의 변화

블렌디드 평가 모형 개발을 위해서는 정책적으로 제안된 블렌디드 평가 방식들의 종류와 활용 가능한 평가 범위에 대하여 살펴볼 필요가 있다. 따라서 블렌디드 러닝 관련 새로운 정책이 쏟아져 나왔던 지난 2년간(2020-2022년) 교육 정책의 흐름과 변화를 알아보며 우리나라 블렌디드 러닝 학생 평가의 방향성을 짚어보고자 한다. 살펴본 자료의 연도별 목록은 다음 <표 II-3>과 같으며, 해당 연구에서 알아보고자 하는 내용을 기준으로 총 8개의 자료를 선정하였다.

<표 II-3> 2020-2022년간 발표된 원격수업 학생 평가 관련 자료(교육부)

연도	자료 명
2020	체계적인 원격수업을 위한 운영 기준안 마련
	코로나-19 대응을 위한 원격수업 출결·평가·기록 가이드라인
	2020학년도 2학기 학사운영 세부 지원방안 발표
2021	코로나19 대응을 위한 2021학년도 원격수업 및 등교수업 출결·평가·기록 가이드라인(안)
	2021년 학사 및 교육과정 운영 지원방안
2022	코로나19 대응을 위한 2022학년도 출결·평가·기록 가이드라인[10-1판]
	코로나19 대응을 위한 2022학년도 출결·평가·기록 가이드라인[11판]
	코로나19 대응을 위한 2022학년도 출결·평가·기록 가이드라인[12판]

2020년 3월, 교육부는 체계적인 원격수업을 위한 운영 기준안을 마련하였다. 온라인 수업으로 학습한 내용에 대한 평가는 오프라인 수업이 재개된 후 실시하는 것을 원칙으로 하되, 실시간 쌍방향 수업에 한하여 과정을 관찰할 수 있다면 평가가 가능하다는 내용이다. 하지만 서울특별

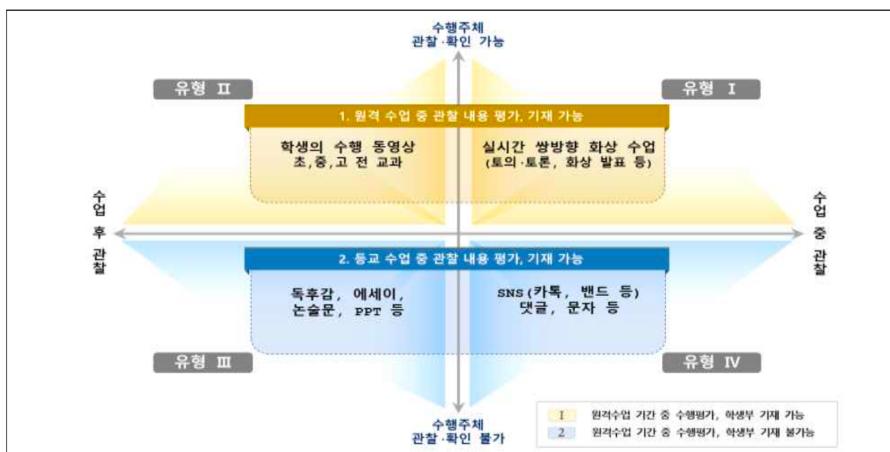
시교육청 교육연구정보원(2021)의 설문 결과에 따르면 교사와 학생들은 온라인 평가가 익숙하지 않고 제대로 된 평가 방법을 찾기 어려워 온라인 수업에서 이루어지는 학습 결과물 대부분이 평가 대상으로 인정받기 어려웠다. 위와 같은 이유로 학생 평가는 대부분 오프라인 수업 시 몰아서 이루어졌으며 이는 평가에 대한 부담감을 높이고 학력 격차를 심화시키는 요인으로 이어졌다(서울특별시교육청 교육연구정보원, 2021).

이러한 문제점을 보완하기 위하여 교육부는 2020년 4월, COVID-19 대응을 위한 원격수업 출결·평가·기록·가이드라인을 통해 수행평가의 성적 반영 비율을 조정 가능하도록 완화하고 온라인 수업에서 학습한 내용을 바탕으로 오프라인에서 성취도를 확인할 수 있다는 가이드라인을 제공하였다. 또한 학생평가·학생부 기재 개념도를 제시하여 평가 유형을 네 가지로 나타냈으며 유형별 자세한 내용은 다음과 같다.

유형 I은 ‘수업 중 관찰·확인 가능형’으로 실시간 쌍방향 화상 수업을 통해 교사가 직접 관찰·확인한 학생의 수행 과정 및 결과를 평가하는 유형이다. 유형 II는 ‘수업 후 관찰·확인 가능형’으로 학생의 과제(영상)를 통해 교사가 직접 관찰·확인한 학생의 수행 과정 및 결과를 평가하는 유형이다. 유형 II는 특히 예체능이라는 명시와 함께 가창, 기악, 개인체육 활동의 예시를 적어놓아 실기가 주가 되는 과목을 위한 보다 명확한 가이드라인을 제시해주었다. 유형 III은 ‘수업 후 관찰·확인 불가형’으로 학생이 제출한 과제의 수행 주체 및 과정을 교사가 직접 관찰할 수 없어 평가가 불가능한 유형이다. 다만, 오프라인 수업에서 유형 III의 과제물과 연계된 수업 활동을 전개할 시 교사가 학생의 수행을 직접 관찰·확인할 수 있게 되므로 평가가 가능해진다. 마지막 유형 IV는 ‘수업 중 관찰·확인 불가형’으로 온라인 수업 시 학생이 실시간으로 작성한 자료(문자 메세지, 댓글, SNS 메시지 등)의 수행 주체 및 과정을 교사가 직접 관찰할 수 없어 평가가 불가능한 유형이다. 다만, 이 경우에도 오프라인 수업에서 유형 IV의 자료와 연계된 수업 활동을 전개한다면 교사가 학생의 수행을 직접 관찰·확인할 수 있게 되므로 평가가 가능해진다. 이와 같은 네 가지의 평가 유형은 학생의 학습 과정에 대한 교사

의 관찰 여부가 평가의 가능 여부로 이어질 만큼 매우 중요하다는 것을 말해준다. 이후 2020년 8월, 2020학년도 2학기 학사운영 세부 지원방안을 통해서는 평가와 기록을 한층 더 유연화하고 평가 인정 범위를 확대하여 제시하였으며 단위 학교별로 수행평가와 지필평가 중 한 가지를 선택하여 실시할 수 있도록 평가의 자율성을 확대하였다.

그 다음 해인 2021년, COVID-19 대응을 위한 원격수업 및 등교수업 출결·평가·기록 가이드라인에서는 중등학교에 한하여 지필평가 또는 수행평가 만으로 성적 산출이 가능하다는 문구를 추가하였다. 또한 2020년 4월에 배포한 개념도와 다르게 평가 유형 II를 예체능이 아닌 학생의 수행 동영상으로 그 명칭을 바꿈으로써 유형 II의 평가 유형을 전 과목으로 확대 적용한 것을 볼 수 있다[그림 II-3].



[그림 II-3] 학생평가 · 학생부 기재 개념도 (교육부, 2021, p.18)

2021년 학사 및 교육과정 운영 지원방안을 통해서는 고등학교의 경우 전 교과(군) 모든 학생이 교과 세부능력 및 특기사항을 필수 기재해야 한다는 개선안을 덧붙였으며 온라인 수업 시 교사의 활용도 제고를 위하여 온라인 형성평가를 제공하고 원격수업의 기재 범위를 확대하였다. 2022년 COVID-19 대응을 위한 2022학년도 출결·평가·기록 가이드라인 [10-1판], [11판]에서는 COVID-19가 안정화됨에 따라 보다 장기적인 방안이 될 수 있도록 COVID-19 의심증상자와 COVID-19 백신 접종에 따른

학생 평가 방안의 가이드라인을 제시하였으며 동일 자료 명 [12판]에서 는 분리고사실과 인정점 부여 제도를 추가하여 가이드라인을 보다 구체화하였다.

교육부 평가 정책 자료에서는 “블렌디드 수업 등 미래형 수업 모델 개발과 기존 교실 중심 오프라인 체제에서 벗어나 온·오프라인 연계가 가능한 체제로의 전환”(교육부, 2020a), “온·오프라인 혼합형 수업 확산과 중·장기적이고 일관성 있는 원격수업 운영”(교육부, 2020b), “원격수업-등교수업 간 혼합 수업(블렌디드 러닝) 등 온·오프라인을 연계한 방식 도입”(교육부, 2021a)을 목표로 하는 내용이 담겨있었다. 이는 우리나라 교육이 온-오프 블렌디드 러닝을 미래 사회의 중요한 교육 방안 중 하나로 바라보고 있음을 시사하며, 이에 따라 앞으로도 블렌디드 러닝 학생 평가에 관한 논의는 꾸준히 이루어질 것으로 보인다.

2) 온-오프 블렌디드 환경의 평가 특성

온-오프 블렌디드 환경은 온라인과 오프라인 평가의 장점을 모두 활용 할 수 있다. 박성익, 이상은, 송지은(2007)에 따르면 블렌디드 러닝의 효과성에 영향을 미치는 요인으로 ‘평가의 용이성’이 있다. 따라서 효과적인 블렌디드 러닝을 설계하기 위해서는 온라인 환경과 블렌디드 환경의 평가 특성에 대한 이해를 바탕으로 평가의 용이성을 높여야 한다.

온라인 평가의 특징 및 장점으로 Stein & Graham(2014)은 재사용성과 자동화, 멀티미디어, 시공간의 융통성 등을 제시했다. 재사용성은 말 그대로 학생이 평가에 재응시할 수 있어 평가가 일회성으로 끝나는 것이 아닌 여러 번의 기회를 주는 것을 일컫는다. 또한 평가의 자동화는 교사들이 학생에게 피드백을 주는 과정을 훨씬 용이하게 도와주기 때문에 다양하고 빈도 높은 피드백을 제공할 수 있다. 한국과학창의재단(2020)은 원격수업 온라인 학생 평가의 특징으로 개별 학생 맞춤형 학습 지원, 학습 관리 시스템을 통한 평가 자료의 체계적 관리, 시공간의 제약을 넘어 선 소통과 개별적 피드백 제공이 가능한 점을 꼽았다. 이 밖의 특징으로

는 창의적인 결과물을 평가하기 위한 충분한 시간과 공간을 확보할 수 있다는 점(정진원, 석문주, 오지향, 이수진, 최미영, 2021) 오프라인에서 소극적인 태도를 보이던 학생이 온라인 평가에서는 적극적인 태도를 보이는 등 학습자의 다양한 가능성을 발견하게 해주는 점(이정은, 2021) 등이 있다.

반면, 온라인 평가는 유의점 또한 존재한다. 먼저 교사가 학생의 평가 수행 과정을 직접적으로 목격할 수 있는 것은 아니기 때문에 표절이나 부정행위 등을 방지할 수 있는 방안이 마련되어 있어야 한다. 또한 접속 환경을 고려해야하고 교육 격차 최소화를 위한 노력과 보안사고 예방 및 개인정보활용동의가 필요하다(한국과학창의재단, 2020). 이에 온-오프 블렌디드 환경은 온라인 평가의 장점을 가져가면서도 유의사항은 오프라인 평가와의 상호보완적인 관계로 채워갈 수 있어 각 환경의 장점을 더할 수 있다는 평가 특성을 갖는다.

실제 온라인 평가와 오프라인 평가가 결합되었을 경우에는 새로운 기회가 생성될 수 있다. Stein & Graham(2014)은 평가의 다양성 개선, 평가 시행 횟수 증가, 실제 상황평가(authentic assessment), 피드백 강화의 네 가지로 이와 같은 기회를 설명하였으며 덧붙여 평가 유형별로 환경에 따라 달라지는 장점을 <표 II-4>와 같이 제시하였다. <표 II-4>를 살펴 보면 동일한 평가 유형이어도 평가가 실행되는 환경에 따라 그 강점이 달라는 것을 알 수 있다.

<표 II-4> 오프라인 평가 혹은 온라인 평가의 장점(Stein & Graham, 2014)

평가 유형	오프라인의 장점	온라인의 장점
퀴즈 및 시험	• 부정행위 관리의 편이성	<ul style="list-style-type: none"> • 학생 개개인의 문제 선택 • 자동 채점 • 자동 피드백 • 여러 차례 응시
라이브 프레젠테이션 및 신체 활동의 시연	<ul style="list-style-type: none"> • 여러 감각을 활용 • 낮은 기술 장벽 	<ul style="list-style-type: none"> • 공간의 유연성
과제 및 프로젝트	<ul style="list-style-type: none"> • 사람 간의 관계로부터 나올 수 있는 동료 비평 (peer review) 	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털상에서 과제 수거 • 온라인 채점기준표 • 동료 비평 관리 • 성적기록부 통합
e-포트폴리오	<ul style="list-style-type: none"> • 신체적 활동을 감안 • 여러 감각을 활용 	<ul style="list-style-type: none"> • 휴대성 • 공유 능력 • 온라인 공간에 게재

3) 온-오프 블렌디드 러닝의 평가 방안 및 전략

온-오프 블렌디드 러닝 속 평가는 기존의 온라인과 오프라인의 평가를 블렌디드 학습 환경에 맞게 재구성하여 적용할 필요성이 있다. 따라서 블렌디드 수업에서 평가는 어떤 방안이 제시되는지 알아보고 이를 개발 모형에 참고하고자 한다.

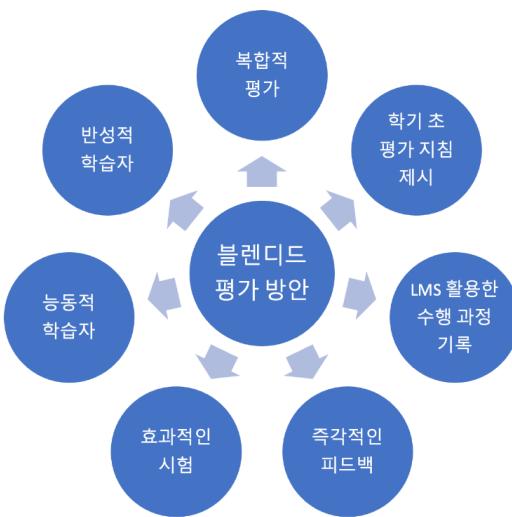
김현섭 외(2021)는 블렌디드 러닝 학습 방법에 따라 평가 요소를 추출하여 평가 방안을 마련할 것을 제안하며 블렌디드 프로젝트 수업에 대한 수행평가 채점 기준표 사례를 제시하였다<표 II-5>. <표 II-5>를 살펴보면 기존에 있는 수업 모형을 블렌디드 수업에 적용할 때에는 이에 맞는 평가 요소를 재검토해야 하며 ‘온라인상의 수행 과정’과 같은 블렌디드 평가 환경을 고려한 요소를 추가하여 평가를 설계해야 함을 알 수 있다.

<표 II-5> 블렌디드 프로젝트 수업 채점기준표 예시(김현섭 외, 2021)

요소	상(2)	중(1)	하(0)
내용의 충실도	탐구 주제가 적절하며, 보고서 내용이 논리적이고 잘 정리되어 있다.	탐구 주제가 적절하고 내용은 좋은 편이나 일부 내용이 부실하다.	탐구 주제가 적절하지 못하거나 내용이 전반적으로 부실하다.
온라인상의 수행 과정	온라인상 과제 조사, 모둠 토의, 도구 활용이 잘 이루어졌다.	온라인상 과제 조사, 모둠 토의, 도구 활용에 있어서 일부분 활동만 진행되었다.	온라인상의 과제 조사, 모둠 토의, 도구 활용이 거의 이루어지지 않았다.
결과물의 분량과 형식	(1) 10쪽 이상이다. (2) 서론·본론·결론 형식이 잘 갖추어져 있다.	(1), (2) 중 하나가 부족하다.	(1), (2) 모두 부실하다.

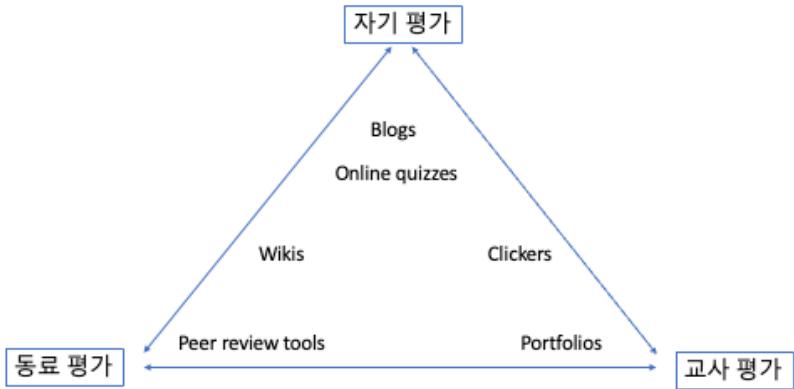
김회수, 임병노, 이상수, 허희옥(2007)은 블렌디드 평가 방안을 다음과 같이 제시한다. 첫째, e-러닝이나 블렌디드 러닝에서 다양하게 적용한 학습 활동 차원을 복합적으로 평가해야 한다. 따라서 블렌디드 러닝은 다양한 학습을 혼합할 수 있는 만큼 이를 모두 종체적으로 평가할 수 있어야 한다. 둘째, 블렌디드 러닝에 참여하는 학생에게는 강좌의 요구사항이 무엇인지, 그리고 교수가 기대하는 바가 무엇인가를 분명하게 알려주어야 한다. 따라서 평가 지침을 학기 초에 제공해야 하며 구체적인 사례 제시를 통해 학생들의 평가에 대한 이해를 도와야 한다. 셋째, 학생의 수행을 지속적으로 추적해야 한다. 이때 LMS를 활용하거나 다른 컴퓨터 소프트웨어를 활용하여 학생의 학습 과정을 꾸준히 기록할 수 있도록 한다. 넷째, 즉각적인 피드백을 한다. 학기 초 학생들에게 학습 활동 별로 받게 될 피드백의 종류를 안내하여 학생들이 어떤 평가 정보를 받게 될지 파악하게 한다. 이후 학습 활동 후에는 즉각적인 피드백으로 그 결과를 알려주어야 학생의 학업 성장을 도울 수 있다. 다섯째, 효과적인 시험을 계획한다. 만일 온라인 평가를 할 시에는 학생들에게 무엇이 허용되고, 허용되지 않는지 분명하게 인지시켜야 한다. 또한 온라인 평가 시 학생들의 부정행위 방지를 위해 오픈북 시험(open-book exam) 또는 시험 시간 단축 등의 방안을 마련하여 온라인 평가 환경에 맞는 효과적인 시험을 계획해야 한다. 여섯째, 능동적인 학습을 격려하는 시험을 실

시한다. 학기 초에 설정한 자신의 목표를 학기 말에 얼마나 달성하였는가를 돌이켜 볼 수 있는 시험을 통해 학생들이 반성적 학습자가 되게 해야 한다. 또한 학생들이 평가에서 교사가 중요하다고 생각하는 내용이 아닌 학생 자신이 중요하다고 생각하는 내용을 적을 수 있게 하여 보다 능동적 학습자가 되도록 해야 한다. 다음과 같은 내용을 정리하면 [그림 II-4]와 같다.



[그림 II-4] 블렌디드 러닝에서의 평가 방안
(김희수 외, 2007)

한편, 블렌디드 러닝 환경에서는 디지털 기술을 활용하여 평가할 수 있다는 큰 장점도 있다. 이와 관련하여 Xiongyi, Patrick & Slema(2015)는 디지털 기술을 활용했을 때의 평가를 자기평가, 동료평가, 교사평가로 나눠 다음 [그림 II-5]와 같이 제시하였다.



[그림 II-5] 평가의 삼각형을 위한 테크놀로지 활용
(Assessment in Online and Blended Learning Environments, p.176)

[그림 II-5]를 자세히 살펴보면 자기평가, 동료평가, 교사평가는 평가의 삼각형을 이루고 있으며 각각의 평가에 활용하기 좋은 어플리케이션 및 테크놀로지들이 제시되고 있다. Xiongyi et al.(2015)는 특히 디지털 기술을 사용함으로써 학생들의 동료평가 활동이 강화되었다고 설명했으며 이를 위해서는 학생들에게 어떤 피드백이 유용한 피드백이라고 할 수 있는지에 대한 명확한 가이드라인을 제시해야 한다는 유의점을 덧붙였다. Xiongyi et al.(2015)의 연구에 의하면 자기평가, 동료평가, 교사평가는 평가의 삼각형을 이루며 함께 운영될 때 가장 의미가 있다. 학생들이 자신의 과제물을 체크할 때는 자기평가를, 자신의 과제물에 대한 또 다른 시각이 필요할 때는 동료평가를, 자신이 얼마나 성장했는지를 알기 위해서는 교사의 피드백을 활용할 수 있다.

온-오프 블렌디드 수업 속 평가를 설계할 때는 디지털 기술 활용이 가능하다는 장점을 극대화할 수 있도록 평가에 적합한 기술을 선정하는 것이 필요하다. 따라서 평가는 자기평가, 동료평가, 교사평가를 적절하고 균형 있게 배치하고 학생들이 성장을 위한 피드백을 상황과 필요에 따라 받아볼 수 있도록 설계해야 함을 알 수 있다.

2. 과정중심평가

가. 과정중심평가의 이해

과정중심평가는 교육과정 성취기준에 기반 한 평가계획에 따라 교수·학습 과정에서 학생의 변화와 성장에 대한 자료를 다각도로 수집하여 적절한 피드백을 제공하는 평가이다(교육부, 2015a). 이는 기존에 학습의 결과만을 중시하던 평가에서 벗어나 학생의 학습 과정에 주목하며 학생의 성장을 돋고 교육과정이 목표로 하는 역량 함양을 위한 평가로의 전환을 의미한다. 이러한 과정중심평가의 등장 배경은 발달적 평가관을 토대로 하는 평가 패러다임의 변화와 역량 기반 교육 패러다임의 도래 두 가지 측면으로 바라볼 수 있다(유영식, 2019).

먼저 발달적 평가관을 토대로 하는 평가 패러다임의 변화에 대하여 한국교육개발원(2013)은 학습 측정을 위한 평가에서 학습을 위한 평가로의 변화, 분리된 평가 실재에서 교육과정 및 수업과 동시에 이루어지는 교육평가로의 변화, 결과 중심적 평가에서 과정 중심적 평가로의 변화, 지식중심 평가에서 창의성·인성 중심 교과평가로의 변화로 네 가지의 학생 평가 패러다임의 변화를 제시하였다. 즉, 변화하는 사회에 맞는 평가 패러다임의 요구와 이에 따른 평가관의 변화는 과정중심평가의 중요성을 대두시킨 것이다.

또한 역량 중심 교육 패러다임의 도래는 역량을 평가하기 위한 새로운 평가 방식을 필요로 하였다. 역량 함양의 유무를 평가하기 위해서는 지식·기능·태도를 실제적 맥락에서 수행으로 관찰할 수 있어야 하므로 기존의 일회적이고 단편적인 지식을 확인하는 평가 방식으로는 불충분하였다. 이에 따라 학생의 학습 과정을 살피고 피드백을 통해 역량 함양을 도울 수 있는 과정중심평가가 새로운 평가 방향성으로 자리 잡게 된다.

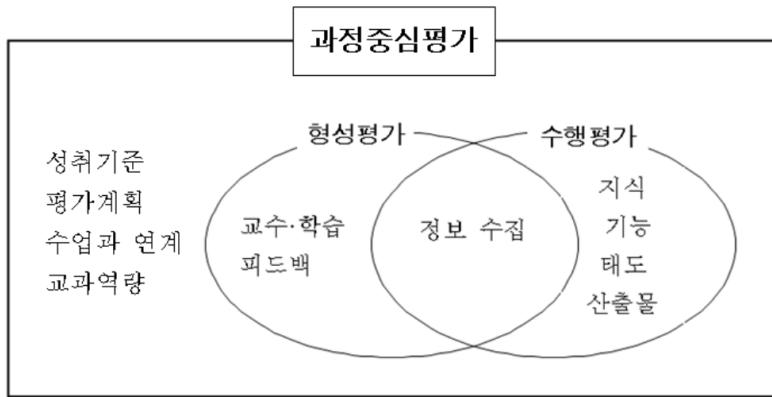
과정중심평가의 특징은 많은 연구와 자료들에 의해 정의되었다. 그 중 전경희(2016), 교육부(2017), 한국교육과정평가원(2019), 박일수, 김민섭(2021)의 연구에서 제시된 특징들을 살펴보면 성취기준에 기반을 둔다는

점과 학생의 인지적·정의적 특성 등 다면적 특성에 대한 종합적인 평가가 가능하다는 점, 지필평가·수행평가 등 다양한 평가 방법을 활용할 수 있다는 점, 역량 평가가 가능하다는 점, 수업 중에 이루어지는 과정을 평가하는 점, 학생의 성장을 위해 평가 결과를 활용한다는 점 등이 공통적으로 나타나는 것을 볼 수 있다.

한편, 과정중심평가의 정착에는 여러 혼란이 존재한다. 먼저 과정중심 평가의 개념상의 모호성이 있다(고현, 2019; 박정, 2017; 반재천, 김선, 박정, 김희경, 2018; 이경화 외, 2016; 한국교육과정평가원, 2018). 이는 과정중심평가의 등장과 함께 꾸준히 제기되어 왔던 문제로 이를 명료화하기 위한 연구도 존재한다(김순남, 2020; 김정민, 2018). 특히 과정중심평가는 형성평가와 수행평가, 수업과 평가의 통합, 총괄평가 등의 개념들과의 혼동이 많이 지적되며 이에 대해 김정민(2018)은 다음 <표 II-6>과 같이 관계를 요약하였고, 이지운, 노지화(2020)는 [그림 II-6]과 같이 상호관계를 제시하였다.

<표 II-6> 과정중심평가와 다른 유사 용어의 관계(김정민, 2018, p.849)

구분	과정중심평가
개념	평가 문제에 대해 학습자가 결론을 도출하는 과정과 결론을 평가하되, 과정을 보다 중점적으로 평가
형성평가/총괄평가와의 관계	형성/총괄평가 모두 가능 과정중심 형성평가 과정중심 총괄평가
수행평가와의 관계	과정중심 수행평가로 실시 가능
‘수업과 평가의 통합’과의 관계	수업과 평가의 통합 촉진 가능



[그림 II-6] 형성평가 · 수행평가 · 과정중심평가 관계도
(이지운, 노지화, 2020, p.531)

<표 II-6>과 [그림 II-6]을 살펴보면 학습의 과정을 보다 중점적으로 평가하기 위하여 형성평가, 총괄평가, 수행평가 등을 평가 의도에 맞게 활용할 수 있는 개념으로 바라보고 있는 것을 알 수 있다. 즉, 과정중심 평가는 미시적 관점에서 다른 평가 방법들과 같은 선상에 있는 또 하나의 특정한 평가 방법이라기보다는 평가의 과정을 중시하는 거시적 관점으로 상황에 맞게 다양한 평가 방법을 활용할 수 있는 평가의 큰 틀이자 방향성으로 읽는 것이 바람직해 보인다.

이 외에 평가의 공정성 또는 객관성 유지의 어려움(교육부, 2018), 평가 전문성 부족(고현, 2019; 교육부, 2018), 평가 업무 증가/과중(고현, 2019; 교육부, 2018), 교사별 담당 학생 수 과다(교육부, 2018) 등이 대표적인 과정중심평가 시행 상의 어려움으로 꼽힌다. 따라서 이러한 어려움이 고려된 과정중심평가 모형의 개발, 평가 전문성을 향상시킬 수 있는 교사 연수의 확대, 학생 수 적정화(교육부, 2018) 등의 행정적 지원이 뒷받침 되어야 한다.

최근 과정중심평가는 COVID-19의 장기화로 인해 실행의 어려움이 한층 가중되었다. 박일수, 김민섭(2021)의 COVID-19에 따른 과정중심평가 운영 사례에 대한 연구 결과를 살펴보면 학생 피드백이 원활하지 못하였으며, 행정적 기능 강조에 따른 형식적 평가, 인지적 영역 위주의 과정

중심평가 등의 문제점이 나타났다고 한다. 따라서 박일수, 김민섭(2021)은 포스트 코로나 시대에 맞는 과정중심평가의 방향성을 과정중심평가의 개념과 철학에 대한 명확한 이해, 학교급간(초-중-고) 연속성을 고려한 평가, 학생의 자기평가 역량 강화, 온·오프라인 수업 환경을 고려한 과정중심평가, 과정중심평가 온라인 플랫폼 구축, 교사의 평가 자율권 보장, 학교생활기록 작성 및 관리 지침 개정의 일곱 가지로 제시하였다.

2015 개정 교육과정의 총론(2015a) 속 평가의 목적 중 일부를 살펴보면 “학습의 결과뿐만 아니라 학습의 과정을 평가하여 모든 학생이 교육 목표에 성공적으로 도달할 수 있도록 한다.”의 내용을 통하여 국가 교육 과정이 과정에 대한 평가를 중요하게 여기고 있음을 알 수 있다. 또한 성취기준에 근거한 평가에 해당하는 내용인 “학생의 인지적 능력과 정의적 능력에 대한 평가가 균형 있게” 이루어지기 위해서는 학생의 학습 과정을 지속적으로 관찰해야만 학생의 정의적인 변화를 바라볼 수 있다. 교육과정 총론 속 평가는 과정을 중시해야 한다는 명확한 문구를 기재하기도 하는 반면, 명확한 명시가 없음에도 과정을 살펴보아야만 가능한 내용들을 담음으로써 과정을 중시하는 평가의 중요성을 강조함과 동시에 그로 향하는 방향성을 지속적으로 제시하고 있다.

과정중심평가 모형과 관련한 선행연구를 살펴본 결과는 다음과 같다. 한국교육과정평가원(2019)에서는 과정중심평가를 위한 절차를 크게 과정 중심평가 계획 수립(planning)-과정중심평가 도구 개발(development)-과정 중심평가 시행(implementation)-과정중심평가 결과 활용(using)으로 나눠 과정 중심 평가 운영 모형을 제시하였으며, 교육부(2018)에서는 교사별 과정중심 학생평가 모형을 개발하였다. 특정 과목을 위한 과정중심평가 모형으로는 심규남(2018)과 박재희(2018)가 각각 초등 영어 과정중심평가 실행 모형과 초등 영어 듣기·말하기 과정중심평가 모형을 제시했으며 장재혁(2021)은 CIIPP모형 및 ADDIE모형을 통합한 성취평가제 기반 과정 중심평가 모형을 개발하였다. 이 밖에 모형은 아니지만 혼합수업의 과정 중심평가 설계 전략을 도출한 연구도 있다(신선혜, 2021).

과정중심평가에 대하여 살펴본 결과, 과정중심평가는 모든 것이 결과

중심적이었던 과거의 우리나라 평가 관행에 대한 자성의 목소리이자 새롭게 변화된 지식의 성격 및 역량의 중요성에 발맞춰 불어오는 평가의 방향성임을 알 수 있었다. 하지만 과정중심평가의 정착과 진정한 실현에는 아직까지 여러 혼란과 어려움이 존재하므로 이를 위한 다양한 해결 방안 마련 및 지속적인 노력이 요구된다고 할 수 있다.

나. 음악과 과정중심평가

음악은 음악적 과정 및 심미적 경험의 중요성이 교과이기 때문에 과정에 대한 평가는 필연적으로 따라올 수밖에 없다. 따라서 과정중심평가의 대두 이전에도 과정 평가를 하던 음악 교과가(권덕원, 석문주, 2020) 현재 강조되고 있는 과정중심평가를 마주하였을 때 어떠한 것들이 더해져야 하고, 무엇이 평가의 중점 사항으로 새롭게 고려되어야 하는지 2015 음악과 교육과정 분석을 통해 알아보고자 한다.

음악과 공통 교육과정(2015b) 속 평가 계획의 일부 내용은 다음 <표 II-7>과 같다. (라)의 내용과 같이 학업성취도 뿐만 아니라 학습 과정에서 관찰되는 행동과 태도의 변화 등도 반영해야하는 만큼 음악과 평가에서 정의적 영역의 평가는 중요하다. 따라서 정의적 영역에 대한 음악과 만의 평가 내용 및 방법에 대한 새로운 고민이 필요함을 알 수 있다. 또한 (마)의 내용을 살펴보면 2015 개정 교육과정 총론 속 내용과 유사하게 타당성과 신뢰성이 높은 평가가 이루어져야 함을 알 수 있다.

<표 II-7> 2015 개정 음악과 ‘평가 계획’ 중 일부

(상략)

- (라) 학습한 내용을 바탕으로 학생의 학업성취도를 평가하되, 학습 과정에서 관찰되는 행동과 태도의 변화 등도 반영한다.
- (마) 각 영역의 성격과 내용을 충실히 반영하되, 실제로 수업을 통해 다루어진 내용에 대해 평가함으로써 타당성과 신뢰성이 높은 평가가 되도록 한다.
- (바) 실기 평가의 내용, 과제, 매체 등을 학생과 학교의 상황을 고려하여 다양하게 제시하고, 가능한 한 선택의 기회를 부여할 수 있도록 한다.

타당하고 신뢰도 있는 평가를 위해서는 정확히 구별될 수 있는 평정 기준과 척도가 필요하지만 음악은 그 특성상 수학처럼 답이 있어 맞고 틀리고의 문제로 구분할 수 없는 부분이 많기 때문에 적절한 기준을 정하는 것은 어렵다. 따라서 (마)의 내용과 같이 최대한 “실제 수업을 통해 다루어진 내용”을 바탕으로 적절한 평가 기준을 가져 타당성과 신뢰성을 높여야 하는 것을 알 수 있다. (바)의 내용을 살펴보면 실기 평가가 “학생과 학교의 상황을 고려하여” 이루어져야 한다는 것을 통해 온-오프 블렌디드 러닝 환경의 활용 가능성을 확인할 수 있다. 또한 가능한 한 학생에게 “선택의 기회”를 부여한다는 부분 또한 어떤 방법으로 학생들에게 선택의 기회를 제공할 수 있을지에 대한 추가적인 고민이 필요해 보인다.

다음 <표 II-8>은 음악과 공통 교육과정 속 표현, 감상, 생활화의 영역별 평가 방법 및 유의 사항이다. 표현, 감상, 생활화 영역은 분명 서로 다른 영역임에도 공통적으로 기입된 부분이 있어 이를 통하여 전 영역을 관통하는 평가의 방향성을 엿볼 수 있다.

<표 II-8> 2015 개정 음악과 ‘평가 방법 및 유의사항’

영역	평가 방법 및 유의 사항
표현	<ul style="list-style-type: none"> 평가의 내용에 따라 실기 평가, <u>관찰</u>, <u>포트폴리오</u> 등 다양한 유형의 방법을 적절하게 활용한다. 교사의 평가뿐만 아니라 <u>상호 평가</u>, <u>자기 평가</u> 등 학생의 평가를 병행하여 실시할 수 있다. 노래 부르기, 악기 연주하기, 음악 만들기 등의 표현 활동은 기능, 표현, <u>태도</u> 등을 고루 반영하여 평가한다.
감상	<ul style="list-style-type: none"> 평가의 내용에 따라 실음 지필 평가, <u>관찰</u>, <u>포트폴리오</u> 보고서 등 다양한 유형의 방법을 적절하게 활용한다. 교사의 평가뿐만 아니라 <u>상호 평가</u>, <u>자기 평가</u> 등 학생의 평가를 병행하여 실시할 수 있다. 음악에 관한 포괄적 이해의 정도와 <u>태도</u> 등을 평가한다.

생활화	<ul style="list-style-type: none"> · 평가의 내용에 따라 관찰, 포트폴리오, 보고서 등 다양한 유형의 방법을 적절하게 활용한다. · 교사의 평가뿐만 아니라 <u>상호 평가</u>, <u>자기 평가</u> 등 학생의 평가를 병행하여 실시할 수 있다. · 학교内外의 음악 활동에 참여하는 정도, <u>음악에 대한 태도</u>와 생활화의 실천 정도 등을 평가 한다.
-----	--

먼저 표현, 감상, 생활화 영역에서 공통적으로 나타나고 있는 평가 유형은 관찰과 포트폴리오이다. 학습의 과정을 과거부터 현재까지 꾸준히 기록함으로써 학생의 성장을 볼 수 있는 포트폴리오와 학생의 학습 과정을 수업과 동시에 평가로써 바라볼 수 있는 교사의 관찰은 모두 과정이 담기는 평가 방법이다. 또 다른 공통적인 요소는 “교사의 평가뿐만 아니라 상호평가, 자기 평가”를 활용할 수 있다는 점이다. 학생의 평가는 자신과 동료의 학습을 성찰 및 평가하는 등 평가자로서의 역할 수행으로 이어진다. 마지막으로 모든 영역이 “태도”에 대한 평가를 포함한다는 점에서 음악과에서 정의적 영역의 평가가 어느 정도로 중요시 되고 있는지 다시 한 번 확인할 수 있다.

음악과 교육과정을 살펴보며 음악과 과정중심평가가 이전과 달라지기 위해서 더욱 고려되어야 하고 요구되는 고민들은 다음과 같이 정리할 수 있다. 첫째, 음악과 평가에서 정의적 영역의 평가가 강조되고 있다. 교육 평가용어사전(2004)에 따르면 정의적 영역은 교육목표 분류체계에서 인간의 정서와 감정을 바탕으로 형성되는 모든 행동을 포함하는 영역으로 태도, 흥미, 가치, 선호, 동기 등이 이에 해당한다. 정의적 영역은 굉장히 중요한 측면임에도 불구하고 제대로 평가되지 못하는 경우가 많다. 따라서 향후에는 정의적 영역의 평가가 보다 활성화 될 수 있도록 관련 연구와 교사들의 노력이 요구됨을 알 수 있다. 둘째, 음악과 과정중심평가를 설계할 때는 음악 교과만의 특성이 고려된 합리적인 세부 평가 기준 및 평가 방법이 필요하다. 앞서 언급하였듯이 음악과에서의 채점 기준 정립은 어려운 지점이 많다. 따라서 타당하고 신뢰도 높은 평가를 위한 세부 평가 기준 설립과 관련한 고민이 요구된다. 셋째, 수행평가의 다양한 평가 방법 중에서도 관찰과 포트폴리오의 중요성이 부각된다. 음악과이기

때문에 실기 평가와 실음을 토대로 진행하는 평가는 그 중요성이 필연적 이기에 이미 활발히 실행되고 있지만 이와 함께 과정을 평가할 수 있는 관찰과 포트폴리오 평가 방법의 활용이 더욱 활발히 이루어져야 함을 알 수 있다. 넷째, 학생 평가가 고려되어야 한다. 교사만의 평가가 아닌 학생이 평가자로서 역할을 수행하는 것은 중요하며 이는 과정중심평가의 핵심 요소이기도 하다. 다섯째, 학생과 학교의 상황을 고려한 실기 평가 방법의 확장이 필요하다. 미래의 다양한 상황들을 고려하기 위해서는 온-오프 블렌디드 러닝 속 평가와 같은 음악 평가 방식의 다양화를 마련해 놓아야 함을 알 수 있다.

한편 음악과 과정중심평가에 관한 선행연구는 크게 두 가지로 나눌 수 있다. 먼저 과정중심평가의 의미와 활용 고찰에 관한 연구로 양소영(2020)은 2015 개정 음악과 교육과정 분석을 통해 과정중심평가 활용 방안을 살펴보고 이를 통해 교과 간 성취기준의 재구성 사례의 지속적인 개발과 교육과정 성취기준과 과정중심평가의 연계성을 강조하였다. 권덕원, 석문주(2020)는 과정중심평가에 대한 학문적인 이해를 토대로 음악교육에 바르게 적용하는 방안을 모색하였다. 이에 향후 음악교육의 평가 방향으로 진단평가, 총합평가, 자기평가, 상호평가, 형성평가 등의 종합적인 사용으로 학생의 음악적 성장을 바라볼 것을 제언하였다.

다음은 과정중심평가의 수업 방안에 대한 연구로 이와 관련한 선행 연구의 수가 가장 많았다. 백민정(2020)은 고등학교를 대상으로 과정중심평가를 활용한 감상 수업을, 정나리(2020)는 과정중심평가를 적용한 대중음악 창작 수업 방안을 연구하였다. 또한, 조은영(2019)은 과정중심평가를 활용하여 음악극 만들기 지도 방안을, 유민아(2021)은 TMSI 모형을 활용한 음악 만들기 과정중심평가 자료 개발을 하였다. 이 외에도 심재승(2018)의 백워드 설계를 적용한 과정중심평가 수업 방안 연구, 박소연(2018)의 음악과 과정중심평가 수업 설계 방안 연구, 김꽃님(2018)의 과정중심평가를 활용한 자유학기제 음악 수업 사례 연구, 박주만(2022)의 과정중심평가를 적용한 수업 사례 연구, 한윤이(2021)의 음악과 표현 영역의 과정중심평가 설계 방안 연구가 있다.

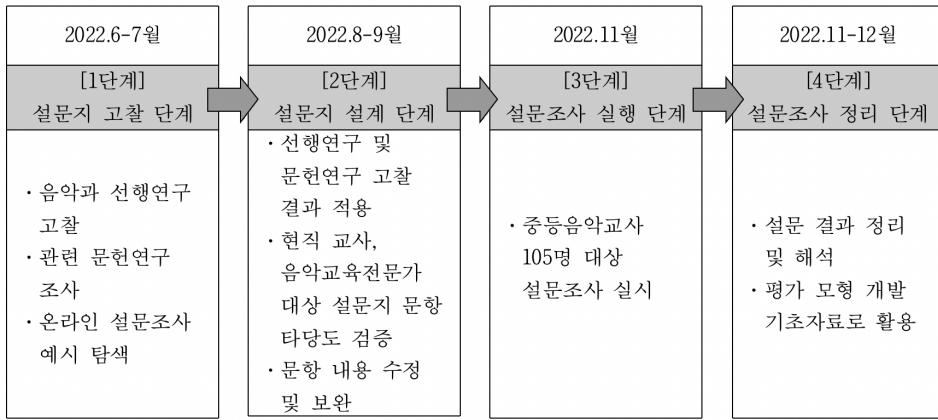
수업 방안 연구 중에서도 본 연구와 조금 더 관련이 있는 연구로는 온라인 환경과 블렌디드 환경을 활용한 연구가 있다. 김진경(2021)은 온라인 수업을 위한 과정중심평가 음악 수업 지도안을 구상하였고 김은주(2021)는 과정중심평가를 위한 블렌디드 러닝 수업 모형을 개발하였다. 특히, 김은주(2021)는 연구를 통해 블렌디드 러닝 상황에서의 음악 수업과 평가를 위한 제언으로 온라인 수업 플랫폼의 기능 개선과 블렌디드 러닝 상황을 고려한 학습 및 평가 자료의 개발을 언급하였다.

음악과 과정중심평가와 관련된 연구를 살펴본 결과, 수업 지도 방안 연구가 최근까지도 가장 활발히 연구되었으며 표현, 감상, 생활화 영역이 고루 연구되고 있는 것을 확인하였다. 반면 음악과의 특성이 고려된 과정중심평가 모형 개발 연구는 미흡하였으며, 블렌디드 환경과 연관된 과정중심평가 연구는 더욱 부족한 실정임을 확인하였다. 과정중심평가는 평가의 역할 확대를 포함하는 개념이자 새로운 평가 패러다임으로 전환하고자 대두된 용어이다(신혜진, 안소연, 김유원, 2017). 음악과가 이러한 방향성에 맞춰 나아가기 위해서는 음악과 특성이 반영된 과정중심평가에 관한 연구가 더욱 활발해질 필요성이 있으며, 과정중심평가의 다양한 의미와 특성에 대한 이해가 선행되어야 과정중심평가에 대해 보다 종합적인 관점을 가질 수 있을 것이다.

III. 설문조사

1. 설문 절차

음악과 온-오프 블렌디드 러닝 과정중심평가 모형 개발을 위한 설문조사는 총 네 단계에 걸쳐 실시하였다. 먼저 1단계 설문지 고찰 단계(2022. 6-7월)에서는 설문조사의 방향성을 찾기 위해 음악과 선행연구를 고찰하고 관련 문헌연구를 조사하였으며 온라인 환경에 맞는 설문조사의 틀을 탐색하였다. 2단계 설문지 설계 단계(2022. 8-9월)에서는 선행연구 및 문헌연구 고찰 결과를 적용하여 총 30개의 문항을 설계했으며, 서면 설계 이후 온라인 설문지 제작 도구인 구글 폼(Google Forms)에 맞게 재구성 하였다. 개발한 문항의 타당도와 적합성을 높이기 위하여 현직 교사 6명, 음악 교육 전문가 3명을 대상으로 문항 내용을 검토 받았으며 이 과정에서 여러 차례 수정 및 보완이 이루어졌다. 3단계 설문조사 실행 단계(2022. 11월)에서는 구글 폼을 바탕으로 제작된 온라인 설문지를 활용하여 전국에 재직 중인 중등 음악 교사 105명을 대상으로 설문을 진행하였다. 마지막 4단계인 설문조사 정리 단계에서는 설문조사 결과를 정리 및 해석하여 본 평가 모형 개발의 기초자료로 활용하였다. 이와 같은 연구절차를 정리하면 다음 [그림 III-1]과 같다.



[그림 III-1] 설문조사 절차

2. 설문 대상

서울과 경기도, 인천을 중심으로 현장에 재직 중인 중등 음악 교사 105명이 응답하였다. 성별은 남교사가 8명(7.6%), 여교사가 97명(92.4%) 응답하였으며 교직 경력은 5년 미만이 41명(39.1%), 5년-10년 미만이 35명(33.3%), 10년-15년 미만이 18명(17.1%), 15년 이상이 11명(10.5%)으로 집계되었다. 근무 지역별 응답 비율은 서울 28명(26.7%), 경기도 27명(25.7%), 인천 15명(14.3%), 강원도 4명(3.8%), 충청권 12명(11.4%), 영남권 14명(13.3%), 호남권 4명(3.8%), 제주도 1명(1%)으로 나타났다. 이와 같은 내용을 정리하면 다음 <표 III-1>과 같다.

<표 III-1> 설문조사 대상

기초 정보		응답자 수 (%)
성별	남	8 (7.6%)
	여	97 (92.4%)

교직 경력	5년 미만	41 (39.1%)
	5년-10년 미만	35 (33.3%)
	10년-15년 미만	18 (17.1%)
	15년 이상	11 (10.5%)
근무 지역	서울	28 (26.7%)
	경기도	27 (25.7%)
	인천	15 (14.3%)
	강원도	4 (3.8%)
	충청권	12 (11.4%)
	영남권	14 (13.3%)
	호남권	4 (3.8%)
	제주도	1 (1%)

3. 설문 도구

설문지[부록 1]는 기초 조사, 과정중심평가 실태 조사 및 교사 인식, 온-오프 블렌디드 러닝 속 평가 실태, 온-오프 블렌디드 러닝 속 과정중심평가 실태, 온-오프 블렌디드 러닝 속 과정중심평가의 실태 및 교사 인식 조사, 요구 조사의 영역으로 구성되어 있으며 고현(2019), 반재천 외(2018), 박재희(2018), 박주만(2022), 한국교육과정평가원(2020)의 연구를 참고하여 설계하였다. 설문지의 주요 내용은 다음 <표 III-2>와 같다.

<표 III-2> 설문 도구 내용

영역	문항 내용
과정중심평가에 대한 교사 인식	과정중심평가의 의미에 대한 이해도
	음악 교과에 과정중심평가 적용 필요성
	과정중심평가 진행 평가 도구
	과정중심평가 확산의 어려움

	음악과 과정중심평가 실시의 어려움
	2020-2022년간 과정중심평가 경험 유무
온-오프 블렌디드 러닝 속 과정중심평가 실태 및 교사 인식	온-오프 블렌디드 과정중심평가 실행 영역
	온-오프 블렌디드 과정중심평가 평가 방법
	온-오프 블렌디드 과정중심평가 평가 도구 개발 방법
	오프라인 과정중심평가와의 차이점
	온-오프 블렌디드 과정중심평가의 어려움
	평가 모형 개발 희망 대상 학교급
요구 조사	평가 모형 개발 희망 대상 수업 영역
	온-오프 블렌디드 과정중심평가에 적절한 평가 도구
	온-오프 블렌디드 과정중심평가에 적절한 온라인 평가 도구 와 LMS
	온-오프 블렌디드 평가 문제점에 대한 희망 개선 방안
	평가 도구 개발 중점 사항
	건의사항 및 제언

4. 설문 결과

설문조사 결과 분석은 선택형과 순위형 문항의 경우 빈도수(n)와 백분율(%)을 산출하는 빈도 분석을 했으며, 서술형 문항은 응답 내용의 유형을 범주화하여 표로 정리하였다. 선택형과 순위형 문항은 정리한 결과를 토대로 각각 최대 5순위와 2순위까지만 기입하였다.

가. 과정중심평가 실태 및 교사 인식

과정중심평가의 의미에 대한 이해도를 물었을 때 ‘잘 알고 있다’라고

대답한 응답자 수가 47명(44.8%)으로 가장 많이 차지하였으며 이어 ‘매우 잘 알고 있다’가 33명(31.4%), ‘어느 정도 알고 있다’가 20명(19%), ‘조금은 알고 있다’가 5명(4.8%)의 응답자 수를 나타냈다. ‘전혀 모르고 있다’의 응답자 수는 0명으로 중등 음악 교사들의 과정중심평가에 대한 이해도는 전반적으로 높은 것을 확인할 수 있다.

<표 III-3> 과정중심평가의 의미에 대한 이해도

문항 내용	응답자 수 (%)
전혀 모르고 있다	0 (0%)
조금은 알고 있다	5 (4.8%)
어느 정도 알고 있다	20 (19%)
잘 알고 있다	47 (44.8%)
매우 잘 알고 있다	33 (31.4%)

음악 교과에 과정중심평가 적용의 필요성에 대한 질문에는 ‘매우 필요하다’가 53명(50.5%), ‘필요하다’가 46명(43.8%), ‘보통이다’가 6명(5.7%), ‘별로 필요하지 않다’와 ‘전혀 필요하지 않다’가 0명의 응답이 나타났다. ‘매우 필요하다’와 ‘필요하다’의 합산 비율이 94.3%로, 응답한 대부분의 중등 음악 교사는 음악 교과에 과정중심평가 적용이 필요하다고 인식하였다.

<표 III-4> 음악 교과 과정중심평가 적용의 필요성

문항 내용	응답자 수 (%)
전혀 필요하지 않다	0 (0%)
별로 필요하지 않다	0 (0%)
보통이다	6 (5.7%)
필요하다	46 (43.8%)
매우 필요하다	53 (50.5%)

과정중심평가를 진행할 때 주로 활용하는 평가 도구는 복수 응답이 가

능하다고 설정하였을 때, 실기 평가 85(81%), 관찰 평가 75(71.4%), 발표 53(50.5%)의 순으로 높은 응답자 수를 기록하였다.

<표 III-5> 과정중심평가 진행 평가 도구

순	문항 내용	응답자 수 (%)
1	실기 평가	85 (81%)
2	관찰 평가	75 (71.4%)
3	발표	53 (50.5%)
4	포트폴리오	50 (47.6%)
5	동료평가	45 (42.9%)

과정중심평가 확산의 가장 큰 어려움으로는 ‘많은 시간과 업무가 요구됨’이 42명(40%)으로 가장 많이 꼽혔으며 이어 ‘평가의 공정성 및 객관성 확보를 위한 가이드라인 부재’가 30명(28.6%), ‘정의적 영역 측정 및 평가 반영의 어려움’이 21명(20%)으로 나타났다.

<표 III-6> 과정중심평가 확산의 어려움

순	문항 내용	응답자 수(%)
1	많은 시간과 업무가 요구됨	42 (40%)
2	평가의 공정성 및 객관성 확보를 위한 가이드라인 부재	30 (28.6%)
3	정의적 영역 측정 및 평가 반영의 어려움	21 (20%)
4	수업 경험이 부족한 신규 교사를 대상으로 한 과정중심평가 연수 부족	8 (7.6%)
5	과정중심평가 내용을 기록할 수 있는 합의된 기록 공간 부재	2 (1.9%)

음악과 과정중심평가 실시의 어려움을 묻는 순위형 문항에는 ‘평가를 실시할 수업 시간 부족’이 1순위, ‘과정중심평가 결과 처리의 복잡성’이 2순위를 차지하였다.

<표 III-7> 음악과 과정중심평가 실시의 어려움

문항 내용	순위
평가를 실시할 수업 시간 부족	1
과정중심평가 결과 처리의 복잡성	2

즉, 과정중심평가 확산에 평가를 진행할 절대적인 시간 부족 및 이에 따른 업무 과중이 가장 큰 걸림돌이 된다고 생각하는 중등 음악 교사의 인식을 확인할 수 있었으며, 이는 초등·중학교 교사를 대상으로 과정중심평가에 대한 교사의 인식 조사를 진행한 반재천 외 (2018)의 연구 결과와도 일치한다. 따라서 시간 부족 및 업무 과중의 문제는 교과와 학교급을 막론하고 과정중심평가 실행과 확산의 공통적인 어려움이기에 반드시 해결이 되어야 하는 부분임을 알 수 있다.

나. 온-오프 블렌디드 러닝 속 과정중심평가

온-오프 블렌디드 러닝 속 평가의 실태조사는 블렌디드 수업이 많이 이루어졌을 COVID-19 기간 내(2020-2022년)로 한정하여 진행하였다. 또한 온-오프 블렌디드 러닝 환경에서 과정중심평가 경험이 있는 교사들을 대상으로 경험을 묻고자 평가 경험이 없다고 응답한 교사들은 이어지는 문항(12-20)을 건너뛰고 설문지의 다음 영역인 요구 조사 문항(21-30)으로 넘어갈 수 있도록 설계하였다. 105명 중 ‘2020-2022년간 온-오프 블렌디드 수업에 대한 학생 평가 경험이 있다’고 응답한 음악 교사는 70명 (66.7%)이며, 이 70명 중 그 평가 경험이 ‘과정중심평가 경험’이라고 재응답한 교사는 39명(55.7%)이었다. 이에 따라 온-오프 블렌디드 러닝 속 과정중심평가 실태 및 교사 인식을 묻는 문항(12-20)에서는 온-오프 블렌디드 러닝 속 과정중심평가 경험이 있다고 응답한 39명의 교사를 대상으로 설문 응답 기록이 나타난다.

<표 III-8> 2020-2022년간 과정중심평가 경험 유무

문항 내용	응답자 수 (%)		
	있다	없다	계
2020-2022년간 온-오프 블렌디드 수업에 대한 학생 평가 경험 유무	70 (66.7%)	35 (33.3%)	105 (100%)
'있다'에 응답 시, 과정중심평가 진행 경험 유무	39 (55.7%)	31 (44.3%)	70 (100%)

온-오프 블렌디드 러닝 속 과정중심평가를 실행한 영역은 복수 응답이 가능하다고 설정하였을 때, '기악' 21(53.8%), '가창' 18(47.2%), '감상' 18(47.2%), '창작' 17(43.6%), '생활화' 14(35.9%) 순으로 나타났다. 응답 비율을 살펴보면 비교적 전 영역에서 고루 과정중심평가가 이루어진 것을 알 수 있으며, 과정중심평가를 진행하는 교사는 영역에 상관없이 모든 학습 과정에 적용하여 진행하는 것으로 해석할 수 있다.

<표 III-9> 평가 실행 영역(활동)

순	문항 내용	응답자 수 (%)
1	기악	21 (53.8%)
2	가창	18 (47.2%)
2	감상	18 (47.2%)
3	창작	17 (43.6%)
4	생활화	14 (35.9%)

실행한 온-오프 블렌디드 수업의 과정중심평가 유형을 묻는 물음에는 복수 응답이 가능하다고 설정하였을 때, '오프라인 평가'가 33(84.6%)으로 가장 높았으며 '녹화 동영상 온라인 평가' 22(56.4%), '실시간 온라인 평가' 15(38.5%)가 뒤를 이었다.

<표 III-10> 평가 방법

순	문항 내용	응답자 수 (%)
1	오프라인 평가	33 (84.6%)
2	녹화 동영상 온라인 평가	22 (56.4%)
3	실시간 온라인 평가	15 (38.5%)

온-오프 블렌디드 수업 속 과정중심평가를 위한 평가 도구의 개발 방법은 복수 응답이 가능하다고 설정하였을 때, ‘직접 제작’이 29(74.4%)로 응답자 수가 가장 많았다. 이어 ‘기존에 있는 관련 평가 모형이나 평가 예시 자료에 적용한다’는 응답이 16(41%), ‘동교과 선생님과 협의를 통해 제작한다’는 응답이 13(33.3%)으로 나타났다.

<표 III-11> 평가 도구 개발 방법

순	문항 내용	응답자 수 (%)
1	직접 제작	29 (74.4%)
2	관련 모형 및 평가 예시 자료 적용	16 (41%)
3	동교과 선생님들과의 협의	13 (33.3%)

온-오프 블렌디드 수업 속 과정중심평가가 이전 오프라인에서의 과정 중심평가와 갖는 가장 큰 차이점에 대하여 묻는 문항에는 ‘새로운 블렌디드 학습 환경에 맞는 과정중심평가 내용, 방법 선정의 고민이 늘어났다’가 28(71.8%)로 가장 높게 나타났으며, 반대 의견으로는 ‘오히려 학생의 과정을 보기가 수월해져서 과정중심평가가 더 용이했다’가 7(17.9%)의 응답자 수를 기록하였다<표 III-12>. 어려움이 증가하였다는 쪽과 감소하였다는 쪽을 나누어 본다면 증가하였다는 쪽의 의견이 4배 가까이 많은 것으로 보아 중등 음악 교사는 기존 오프라인 수업에서 진행하는 과정중심평가보다 온-오프 블렌디드 수업에서 진행하는 과정중심평가에 더욱 어려움을 느낀 것을 알 수 있다.

<표 III-12> 기존 오프라인 과정중심평가와의 차이점

어려움의 정도	문항 내용	응답자 수 (%)
증가	새로운 블렌디드 학습 환경에 맞는 과정중심평가 내용, 방법 선정의 고민 증가	28 (71.8%)
	온-오프 학습의 연계성에 대한 고민 증가	3 (7.7%)
감소	학생의 과정을 관찰하기 수월하여 더 용이해짐	7 (17.9%)
	온-오프 학습 과정중심평가 가이드라인 자료 증가	1 (2.6%)

이에 더욱 구체적으로 어려움을 느꼈던 부분에 대한 서술형 응답 내용을 유사한 내용별로 재구성하면 다음과 같다.

‘온라인으로는 학생들을 관찰할 수 있는 한계가 있으며 직접 관찰이 아니라 객관성이 떨어졌다.’

‘실제 관찰과 온라인상의 관찰이 다르게 느껴진다.’

‘온라인으로는 수행 관찰의 정확성이 떨어지며 카메라 각도나 시간적 자연 현상 등으로 관찰이 쉽지 않았다.’

‘온라인 실시간 평가 시 음질이나 속도 지연의 문제가 있었다.’

‘온라인 도구 활용에 대한 교사와 학습자의 이해가 부족하고 작동이 미숙하였다.’

‘학생들이 평가 기한을 지키지 않는 경우가 있는데 이에 대한 감점의 기준을 세우는 것이 어려웠다.’

‘녹화 동영상 온라인 평가는 학생당 1분이라고 해도 대상은 수백 명이라 평가에 너무 많은 시간이 소요되면서 교사의 피로도가 누적되었다.’

‘온라인 환경에서는 과정에 대한 피드백이 더욱 어려웠다.’

서술형 응답을 살펴보면 교사들이 겪었던 어려움을 보다 구체적으로 이해할 수 있다. 학생 수행의 과정을 평가하는 것에 어려움이 있는 이유

를 정리하면 ‘온라인상 관찰의 한계’, ‘온라인상의 기술적인 문제’, ‘온라인 평가 운용의 미숙함’, ‘피드백의 한계’ 등으로 주로 온라인 환경에 기존의 평가 방식을 적용했을 때 나타나는 어려움인 것을 알 수 있다.

설문 대상 전체 105명 중 39명의 교사만이 온-오프 블렌디드 러닝 속 과정중심평가 경험에 있다고 응답한 점은 실제 많은 교사들이 온-오프 블렌디드 러닝 환경에서 과정중심평가의 실행 및 시도 자체에 어려움을 겪었다는 것을 말해준다. 이어 과정중심평가 경험이 있는 39명의 교사 또한 ‘오프라인 평가’를 온-오프 블렌디드 환경에서 가장 많이 진행한 평가로 응답한 것을 비추어 볼 때 적절한 온라인상의 평가 방법 개발과 온-오프 연계 평가 방법 개발이 요구됨을 알 수 있다.

다. 요구 조사

음악과 온-오프 블렌디드 과정중심평가 모형의 개발 희망 학교급으로는 ‘중학교’가 81(77.1%), ‘고등학교’가 24(22.9%)로 중학교에서의 수요가 더 높았다.

<표 III-13> 평가 모형 개발 희망 학교급

문항 내용	응답자 수 (%)
중학교	81 (77.1%)
고등학교	24 (22.9%)

희망 개발 영역(활동)으로는 ‘창작’이 37(35.2%)로 가장 높았으며 ‘기악’ 25(23.8%), ‘감상’ 18(17.1%), ‘가창’ 10(9.5%), ‘생활화’ 9(8.6%)의 순으로 응답자 수가 나타났다.

<표 III-14> 평가 모형 개발 희망 수업 영역

순	문항 내용	응답자 수 (%)
1	창작	37 (35.2%)
2	기악	25 (23.8%)
3	감상	18 (17.1%)
4	가창	10 (9.5%)
5	생활화	9 (8.6%)

향후 음악과 온-오프 블렌디드 과정중심평가에 가장 적절한 평가 방법을 묻는 문항에는 복수 응답이 가능하다고 설정하였을 때, 포트폴리오가 53(50.5%)으로 가장 높았으며 실기 평가 50(47.6%), 관찰 평가 48(45.7%), 발표 35(33.3%), 실음 지필 평가 29(27.6%)의 순으로 나타났다.

<표 III-15> 적절한 평가 방법

순	문항 내용	응답자 수 (%)
1	포트폴리오	53 (50.5%)
2	실기 평가	50 (47.6%)
3	관찰 평가	48 (45.7%)
4	발표	35 (33.3%)
5	실음 지필 평가	29 (27.6%)

온-오프 블렌디드 과정중심평가에 적절하다고 생각되는 온라인 평가 도구는 패들렛, 구글 설문지, 유튜브, 구글 docs, 카톡, 카카오톡채널, 네이버 폼, 캔바, 사운드트랩, 밴드랩, 니어팟 등이 있었으며, 적절하다고 생각되는 LMS는 ‘구글 클래스룸’이 61(58.1%)로 가장 높게 나타났다.

<표 III-16> 적절한 온라인 평가 도구와 LMS

온라인 평가 도구	LMS	응답자 수 (%)
패들렛, 구글 폼, 유튜브, 구글 docs, 카톡, 카카오톡채널, 네이버 폼, 캔바, 사운드트랩, 밴드랩, 니어팟 등	구글 클래스룸	61 (58.1%)
	ebs 온라인클래스	15 (14.3%)
	네이버 밴드	11 (10.5%)
	e 학습터	9 (8.6%)
	MS Teams	5 (4.8%)

온-오프 블렌디드 수업 평가의 문제점에 대해 희망하는 개선 방안을 묻는 순위형 문항에는 1순위로 ‘실제 현장에 적용 가능한 과정중심평가 모형 개발’의 응답자 수가 가장 많았으며, 2순위로는 ‘온-오프 평가의 연계성 강화’가 나타났다. 이와 같은 결과는 온-오프 블렌디드 수업 속 과정중심평가의 문제점을 해결하는데 있어 과정중심평가 모형 개발이 도움이 된다는 것을 뒷받침한다.

<표 III-17> 희망 개선 방안

문항 내용	순위
실제 현장에 적용 가능한 과정중심평가 모형 개발	1
온-오프 평가의 연계성 강화	2

평가 도구 개발 시 중점사항을 묻는 순위형 문항에는 ‘교사가 실시하기에 부담이 없고 결과 처리가 어렵지 않은 평가 도구’가 1순위이고, 2순위는 ‘학생의 성장을 정확히 측정할 수 있는 신뢰도 높은 평가 도구’가 차지하였다.

<표 III-18> 평가 도구 개발 희망 중점 사항

문항 내용	순위
교사가 실시하기에 부담이 없고 결과 처리가 어렵지 않은 평가 도구	1
학생의 성장을 정확히 측정할 수 있는 신뢰도 높은 평가 도구	2

마지막으로 서술형 문항으로 물은 온-오프 블렌디드 과정중심평가 모형 개발과 관련한 건의사항 및 제언은 주제별로 키워드를 뽑아 다음 <표 III-19>와 같이 정리하였다. <표 III-19>를 살펴보면 실제 적용 가능성과 관련한 의견이 가장 많았으며 이 외에 평가 도구 개발, 기술 개발, 교사 연수 확대, 행정적 지원에 관한 내용이 담겼다. <표 III-19>에 담기지 않은 제언으로는 새로운 교육과정에서도 과정중심평가가 계속 중요시되는 만큼 시의적절한 연구다, 과정중심평가의 필요성을 알고 의지도 있지만 접근이 어려웠다, 좋은 주제다 등의 해당 연구 주제의 필요성을 담은 내용이 있었으며 반대로 아직은 온-오프 블렌디드가 실행되기는 힘들 것 같다, 블렌디드가 이론상으로는 좋지만 학교 현장에서는 활용되기 어려운 부분이 많다 등의 온-오프 블렌디드에 관하여 우려를 표하는 의견도 있었다.

<표 III-19> 건의사항 및 제언

키워드	내용
실제 적용 가능성	<ul style="list-style-type: none"> • 실제 학교 현장에서 실시 가능한 현실적인 모형 • 실제 현장에서 쉽게 활용할 수 있는 모형 • 이제는 대처가 아닌 효율적인 평가를 위한 실제적 모형 • 현장에서 적용 가능한 현실적인 모형 • 학교에서 적용되는 상세한 예시가 담긴 모형 • 실질적으로 음악교과 수업 현장에 적용 가능한 평가 모형 • 실현 가능한 평가 모형 • 실질적으로 적용이 가능한 구체적인 모형 • 수업 시 바로 적용할 수 있는 구체적인 가이드라인 제작 • 학교 사정과 주제에 따라 적절한 변형이 가능한 모형 • 현장에서 적용하기 쉬운 모형 • 교사가 실제 활용하기 용이한 모형 • 현장에서 실질적으로 반영하기 적합한 모형
평가 도구 개발	<ul style="list-style-type: none"> • 객관성과 타당성 있는 평가 도구 • 학생의 성장을 정확히 측정할 수 있는 평가 도구 • 온-오프 블렌디드 활성화를 위한 평가 도구
기술 개발	<ul style="list-style-type: none"> • 최소 1년 기간 동안 수행 결과 용량이 보존되어질 수 있는 플랫폼 개발

교사 연수 확대	<ul style="list-style-type: none"> • 지역 구분 없이 과정중심평가의 다양한 연수 실시 • 형식적인 온라인 연수가 아닌 실질적인 연수 실시 • 온-오프 블렌디드 과정중심평가에 대한 교사 인식 확대 • 온라인 평가 도구(메타버스, 협업 플랫폼 등) 사용 연수 실시 • 온-오프 블렌디드 과정중심평가와 관련된 다양한 연수 실시
행정적 지원	<ul style="list-style-type: none"> • 과정중심평가에 집중할 수 있도록 과다한 행정 업무 배제 • 과정중심평가를 제대로 실현하기 위한 음악과 시수 증가 • 학생 개인별 전자기기 지원 • 교실 안 학생 수 적정화 • 온-오프 블렌디드 수업이 가능한 교실 내 환경 구축

살펴본 바와 같이 진행한 중등 음악 교사 대상 설문조사를 통해 다음 네 가지의 시사점을 얻을 수 있었다.

첫째, 본 연구의 필요성을 확인할 수 있었다. 이전 오프라인에서 진행하였던 과정중심평가의 경험과 온-오프 블렌디드 수업에서 진행한 과정중심평가의 차이점으로 ‘새로운 블렌디드 학습 환경에 맞는 과정중심평가에 대한 고민의 증가’가 71.8%로 높은 응답률을 보였으며, 이는 이에 대한 방안을 제시해주는 본 연구의 필요성을 부각시켜준다. 또한 온-오프 블렌디드 수업 평가 문제점에 대한 희망 개선 방안 1순위로 ‘실제 현장에 적용 가능한 과정중심평가 모형 개발’이 꼽히기도 하였으며, 건의 사항 및 제언에 ‘시의적절한 온-오프 블렌디드 과정중심평가모형 개발의 필요성을 느낀다.’, 과정중심평가가 꼭 필요한데 접근이 어려웠다.’ 등 해당 연구의 필요성을 느끼고 있었다는 현장의 의견을 통하여 본 연구의 의미를 확인할 수 있었다.

둘째, 학교 음악 교육 현장의 과정중심평가 실태와 어려움, 교사의 인식 등에 대하여 알 수 있었다. 중등 음악 교사들의 과정중심평가에 대한 이해도는 전반적으로 높았으며, 음악 교과 과정중심평가 적용의 필요성 또한 높다고 인식하였다. 과정중심평가 확산의 가장 큰 어려움으로 ‘많은 시간과 업무가 요구됨’이 나타났으며 음악과 과정중심평가 실시에 가장 큰 어려움 또한 같은 맥락의 ‘평가를 실시할 수업 시간 부족’으로 나타났다. 또한 설문에 참여한 교사 전체 중 37.2%만이 온-오프 블렌디드

수업 속 과정중심평가 경험이 있다고 응답한 점과 기존 오프라인 과정중심평가와의 차이점을 물었을 때 어려움이 증가하였다는 쪽의 의견이 4배 가까이 더 많은 점을 토대로 중등 음악 교사가 기존 오프라인 수업보다 온-오프 블렌디드 수업에서 진행하는 과정중심평가에 더욱 어려움을 느낀 것을 알 수 있었다. 이와 같은 설문 결과는 본 연구가 현장에서 겪고 있는 어려움에 대해 단순히 추측이 아닌 실제 교사들의 목소리로 그 사안을 들음으로써 현장의 실제적인 현황과 어려움을 토대로 실질적인 모형 개발을 할 수 있게 하였다.

셋째, 온-오프 블렌디드 러닝 과정중심평가 모형 개발의 방향성을 잡을 수 있었다. 음악과 과정중심평가의 가장 큰 어려움으로 나타난 ‘많은 시간과 업무가 요구됨’은 이후 문항인 요구 조사와 전의사항 및 제언을 통해 ‘실제 적용 가능성’에 대한 언급으로 이어지며 꾸준히 강조되었다. 이를 해결하기 위한 방안 모색과 함께 이 밖의 현장의 의견들은 모형 개발에 고려해야 할 중점 사항을 제공해주었다. 특히, 학교 현장에 실질적으로 적용이 가능한 모형에 대한 많은 목소리는 해당 모형의 성격을 ‘실제적’, ‘실용적’ 방향으로 잡아주었다.

넷째, 온-오프 블렌디드 러닝 과정중심평가 모형의 구체화를 위한 아이디어를 얻을 수 있었다. 먼저 실제적 성격의 평가 모형을 위하여 ‘평가 가이드라인’ 설계의 아이디어를 얻었다. 평가 가이드라인은 교사가 평가 모형을 적용할 때 평가 설계가 제대로 이루어지고 있는지 확인하면서 설계할 수 있도록 제공되는 체크리스트의 개념으로 모형과 함께 구성하여 개발할 예정이다. 또한 요구 조사 결과 부분별 가장 높은 응답률을 보인 개발 희망 학교급과 영역, 평가 방법, 적절한 온라인 평가 도구, LMS를 반영하여 모형의 실제를 다루고자 한다.

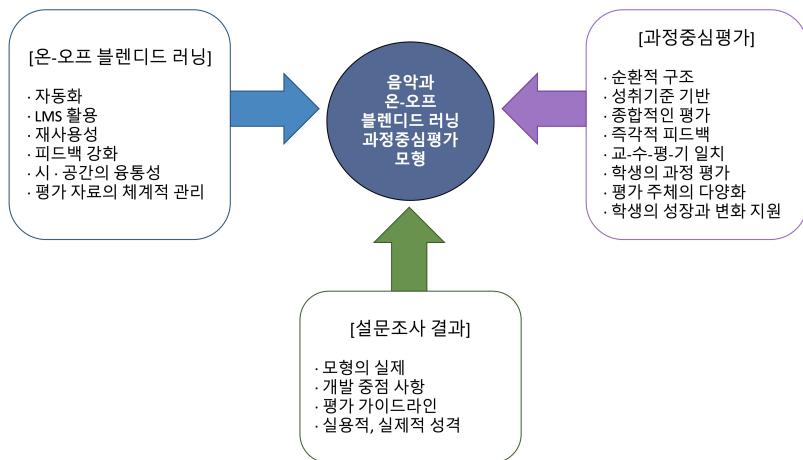
IV. 평가 모형 개발

1. 개발 방향 및 원리 모형

음악과 온-오프 블렌디드 러닝 과정중심평가 모형 개발을 위하여 앞서 살펴본 이론적 배경과 실시한 설문조사의 결과를 토대로 개발 방향을 설정하고 이를 종합한 개발 원리 모형을 도출하고자 한다. 평가 모형에는 과정중심평가와 블렌디드 러닝 속 평가의 핵심 개념 및 특징들을 반영할 것이며, 이를 ‘음악과 온-오프 블렌디드 러닝 과정중심평가 모형’이라고 칭할 것이다.

가. 개발 방향

모형의 개발 방향성은 III장에서 실시한 설문조사 결과와 온-오프 블렌디드 러닝, 과정중심평가의 세 가지 방향성으로 이루어진다[그림 IV-1].



[그림 IV-1] 개발 방향

1) 설문조사 결과 방향성

현장에서 활용 가능성이 높은 실제적·실용적 성격의 모형을 개발하기 위하여 평가 모형과 함께 사용 가능한 ‘평가 가이드라인’을 설계한다. 또한 개발 중점 사항으로 설문조사에서 언급된 내용들이 실현될 수 있는 방법을 고안한다. 예시로 ‘학생이 평가 주체자로서의 역할 수행’, ‘메타인지 개발’ 등의 개발 중점 사항을 위하여 자기평가와 동료평가의 활용을 평가 가이드라인으로 제시할 수 있으며 ‘시간 부족에 따른 한계 극복’과 ‘평가 업무 경감 방안’을 위하여 평가의 자동화를 제안할 수 있다.

모형의 실제를 다룰 학교급과 수업-평가 영역은 ‘중학교 창작 영역’으로 설정한다. 이는 설문조사 결과, 희망 개발 학교급은 종학교가 77.1%, 수업-평가 영역은 창작 영역이 35.2%의 비율로 각각 가장 높은 비율을 차지한 것을 반영하였다. 또한 평가 방법, 온라인 평가 도구, LMS 모두 요구 조사 결과 높은 응답률을 보인 항목들을 고려하여 제시한다.

2) 온-오프 블렌디드 러닝 방향성

온라인 평가 도구를 활용하여 평가의 재사용이 가능하게 설계한다. 평가의 재사용성은 일회적인 평가가 아닌 학생이 원하는 만큼 충분한 기회를 주어 학생이 학습을 실제로 이해하고 완료할 수 있는 장치가 될 수 있다. 이는 과정중심평가의 ‘학습으로서의 평가’(assessment as learning) 와도 연결 지을 수 있으며, 학생들은 평가의 끝을 성공적으로 경험함으로써 자아 효능감 및 자기 확신을 키울 수 있다.

평가의 자동화를 활용하여 과정중심평가의 어려움을 완화할 수 있도록 설계한다. 진행한 설문조사 결과, 교사가 과정중심평가 실행에 겪는 가장 큰 어려움은 ‘시간 부족’과 ‘평가 업무 가중’이었다. 이는 학급 내 다수의 학생에 비해 교사는 1명이기 때문에 학생들 한 명 한 명의 학습 과정을 세심하고 개별적으로 보기는 어려운 물리적 한계에서 기인한 것으로 볼 수 있다. 따라서 평가의 자동화를 활용한다면 전체 학생의 학습

상황을 빠르게 파악이 가능하므로 시간을 단축시킬 수 있다. 또한 평가의 자동화는 교사가 따로 기록하지 않아도 학생들의 평가 기록 및 결과가 모두 남게 되므로 학생들의 추후 개별적 지도를 위한 데이터베이스가 자동으로 만들어져 평가 업무를 경감시킬 수 있다.

LMS를 온라인 학습뿐만 아니라 오프라인 학습에서도 활용하여 온-오프라인 학습의 연계성을 강화한다. LMS의 활용은 학습 자료 및 학습 진도 상황을 한눈에 볼 수 있게 도와주며, 평가 자료의 체계적인 관리를 가능하게 한다. 또한 온라인과 오프라인의 학습 관리 방식을 하나의 공간으로 통일시키는 것은 온-오프 학습의 연계성을 강화시킬 수 있다.

온라인 플랫폼을 활용하여 학생들에게 제공되는 피드백이 누적될 수 있도록 설계한다. 교사의 피드백은 학생 성장의 발판을 만들어준다. 이를 위해 교사는 지난 피드백 이후 학생이 어떠한 성장을 보였는지를 파악할 수 있어야 한다. 따라서 온라인 플랫폼을 활용하여 학생의 결과물과 교사의 피드백이 한 곳에 모여 누적된다면 학생의 성장을 관찰하기도 수월하며 일관성 있는 피드백 또한 제공할 수 있다.

3) 과정중심평가 방향성

성취기준을 기반으로 평가가 이루어질 수 있는 모형을 설계한다. 과정중심평가에서 교육과정 성취기준 분석은 첫 걸음이자 시작이다. 따라서 교사가 성취기준을 기반으로 한 교육과정 재구성을 통해 과정중심평가를 진행할 수 있도록 성취기준 분석을 평가 전 계획 단계에 배치하여 설계한다.

종합적인 평가가 이루어질 수 있는 모형을 설계한다. 종합적 평가란, 학생의 인지적 측면뿐만 아니라 정의적, 심동적 영역까지 모두 포괄하여 평가할 수 있는 것을 의미한다. 이러한 다면적 평가를 통해 학생들의 역량 함양 과정을 교사가 관찰하여 진정한 의미의 과정중심평가가 가능하도록 한다.

즉각적인 피드백이 가능하도록 설계한다. 피드백은 학생의 학습에 중

요한 도움닫기가 되며 학습을 성공적으로 하기 위한 안내 지침서가 된다. 특히 음악적 기술을 익히는 과정에서는 교사의 즉각적인 피드백이 더욱 요구된다. 따라서 학습 과정 중에 학생들이 교사의 빠른 피드백을 받아볼 수 있도록 적합한 온라인 툴을 활용하여 설계한다.

평가 주체를 다양화하여 설계한다. 과정중심평가에서 평가자는 교사만을 의미하지 않는다. 학생도 평가자로서 자신을, 동료를 평가할 수 있다. 이를 통해 자기관리능력을 함양할 수 있으며 평가자로서의 역할 수행을 통해 평가에 대한 이해도를 높일 수 있다. 따라서 자기평가와 동료평가를 십분 활용하여 교사 피드백의 물리적인 한계를 극복하고 평가의 주체를 다양화한다.

학생의 성장과 변화를 지원할 수 있는 모형을 설계한다. 이는 과정중심평가의 핵심이며 학생의 성장을 평가가 함께 하는 것을 의미한다. 학습의 결과만을 중시하는 줄 세우기식 평가가 아닌 학생의 다양한 역량 합양 및 성장을 중시하는 평가가 이루어질 수 있도록 모형을 설계한다.

학생의 과정 평가가 총괄 평가와 분리되지 않도록 설계한다. 과정 평가와 총괄 평가의 분리된 시선은 과정 평가에 별도의 시간과 노력이 소요된다는 인식을 만든다. 따라서 이를 분리하지 않고 실행 가능한 평가 방법을 고안하여 모형을 설계한다.

교육과정-수업-평가-기록이 일치될 수 있도록 설계한다. 학생의 과정 평가 기록 및 피드백의 기록이 생활기록부 기록으로 이어져야 한다. 따라서 과정을 평가하는 장면에서 평가한 내용, 피드백 내용, 성장의 결과 등을 누적하여 기록할 수 있는 적절한 평가 기록지를 고안하고 온라인 공간을 활용한다.

순환적 구조를 갖는 모형을 설계한다. 과정중심평가는 학생의 학습 과정을 꾸준히 파악하고 성장할 수 있도록 돋는 평가이기 때문에 평가가 계속적이며 상호 영향을 미친다. 따라서 이전 평가의 결과가 이후 평가 계획 수립으로 이어지는 순환적 구조를 갖도록 설계한다.

과정중심평가의 일반적인 운영 방안에 따라 설계한다. 과정중심평가는 일반적으로 ‘계획 수립-평가 도구 개발- 평가 시행- 평가 결과 활용’의

단계를 거친다. 먼저 ‘계획 수립 단계’에서는 성취기준 분석, 평가 요소 추출, 평가 내용 선정 등이 있으며 ‘평가 도구 개발’ 단계에서는 수행 과제 개발, 평가 기준 개발 등이 있다. 이어 ‘평가 결과 활용’ 단계에서는 채점, 피드백 제공, 기록하기 등이 있다. 본 모형은 블렌디드 환경을 위한 과정중심평가 모형인 만큼 과정중심평가의 기본 뼈대를 따르되 온-오프 블렌디드 환경에 맞게 변형하여 설계한다.

나. 개발 원리 모형 도출

앞서 설정한 개발 방향과 이를 구체화한 내용을 토대로 개발 원리 모형을 도출하였다. 과정중심평가 단계는 총 네 단계이며 각 단계에 맞는 세부 단계와 단계별 고려해야 할 블렌디드 요소, 모형 전체를 설계함에 있어 구조적인 중점 사항이 담겨있다. 자세한 내용은 다음 <표 IV-1>과 같다.

<표 IV-1> 개발 원리 모형

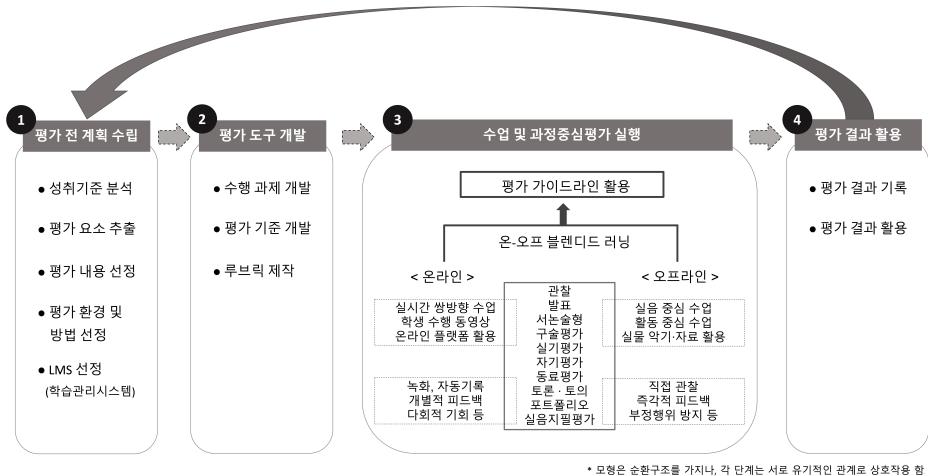
평가 단계	평가 세부 단계		블렌디드 요소	구조적 중점 사항		
평가 전 계획 수립	성취기준 분석		블렌디드 환경에 맞는 교육과정 재구성	1. 순환적 구조 2. 평가 가이드라인 제시		
	평가 요소 추출					
	평가 내용 선정					
	평가 환경 및 방법 선정					
	LMS(학습 관리 시스템) 선정					
평가 도구 개발	수행 과제 개발		온라인 평가 도구 활용			
	평가 기준 개발					
	루브릭 개발					
수업 및 과정중심 평가 실행	개발 중점 사항	· 온라인 환경에서 이루 어지는 평가를 도울 수 있는 방안 고안 · 온-오프 평가 환경의 연계성을 강화할 수 있는 방안 고안	평가의 재사용성 평가의 자동화 LMS 활용 자기평가 동료평가			
평가 결과 활용	기록		온라인 기록 공간 활용			
	활용					

2. 음악과 온-오프 블렌디드 과정중심평가 모형 개발

가. 1차 평가 모형-평가 가이드라인

온-오프 블렌디드 러닝 과정중심평가 모형 개발의 개발 원리 모형을

바탕으로 다음 [그림 IV-2]의 음악과 온-오프 블렌디드 러닝 과정중심평가 모형과 <표 IV-2>의 단계별 평가 가이드라인을 개발하였다.



[그림 IV-2] 음악과 온-오프 블렌디드 러닝 과정중심평가 모형 (1차)

<표 IV-2> 음악과 온-오프 블렌디드 러닝 과정중심평가 가이드라인 (1차)

1단계. 평가 전 계획 수립							
성취기준 분석	1. 온-오프 블렌디드 수업 환경을 고려한 음악과 교육과정의 재구성이 있는가?						
평가 요소 추출	2. 평가 요소에 음악 활동의 인지 · 정의 · 심동적 요소가 모두 포함되어 있는가?						
선정	<table border="1"> <tr> <td>평가 내용</td><td>3. 평가 내용을 통해 음악과 성취기준의 도달도를 확인할 수 있는가? 4. 평가 내용이 평가 요소를 확인할 수 있는 수행의 형태로 구체화 되어 있는가?</td></tr> <tr> <td>평가 환경 및 방법</td><td>5. 평가 환경-방법-내용이 적절하게 연결되어 있는가? 6. 평가 환경과 방법을 고려한 차시별 계획이 세워졌는가?</td></tr> <tr> <td>LMS</td><td>7. 계획한 음악 수업의 특성을 고려한 LMS를 선정하였는가?</td></tr> </table>	평가 내용	3. 평가 내용을 통해 음악과 성취기준의 도달도를 확인할 수 있는가? 4. 평가 내용이 평가 요소를 확인할 수 있는 수행의 형태로 구체화 되어 있는가?	평가 환경 및 방법	5. 평가 환경-방법-내용이 적절하게 연결되어 있는가? 6. 평가 환경과 방법을 고려한 차시별 계획이 세워졌는가?	LMS	7. 계획한 음악 수업의 특성을 고려한 LMS를 선정하였는가?
평가 내용	3. 평가 내용을 통해 음악과 성취기준의 도달도를 확인할 수 있는가? 4. 평가 내용이 평가 요소를 확인할 수 있는 수행의 형태로 구체화 되어 있는가?						
평가 환경 및 방법	5. 평가 환경-방법-내용이 적절하게 연결되어 있는가? 6. 평가 환경과 방법을 고려한 차시별 계획이 세워졌는가?						
LMS	7. 계획한 음악 수업의 특성을 고려한 LMS를 선정하였는가?						
2단계. 평가 도구 개발							
수행 과제 개발	8. 수행 과제가 과정을 살펴볼 수 있는 형태인가? 9. 계획한 평가 환경과 방법에 적합한 수행 과제를 개발하였는가?						

평가 기준 개발	10. 평가 기준을 학생들에게 미리 안내하였는가? 11. 성취수준을 활용한 평가 기준 개발이 이루어졌는가? 12. 평가 기준이 차시별 수업 내용의 목표를 담고 있는가?
루브릭 제작	13. 평가 기준이 담긴 학생별 과정중심평가 기록지를 제작하였는가? 14. 학생들의 자기 평가와 동료 평가를 위한 루브릭을 제작하였는가?
3단계. 수업 및 과정중심평가 실행	

- 15. 음악 수행의 주체가 관찰 및 확인되고 있는가?
- 16. 표절 및 부정행위 등을 방지할 수 있는 방안이 마련되어 있는가?
- 17. 온라인 평가의 자동화를 활용한 자동 채점 및 기록이 이루어지고 있는가?
- 18. 온라인 평가의 재사용성을 활용하여 학생들에게 학습 목표 도달을 위한 충분한 기회를 제공하고 있는가?
- 19. 평가 방법의 다양화를 통한 수시 평가가 이루어지고 있는가? (다회적 기회 제공)
- 20. 평가 주체의 다양화(자기평가, 동료평가)가 이루어지고 있는가?
- 21. 온라인과 오프라인 수업이 활용하는 LMS에 연결되어 기록되고 있는가?
- 22. 피드백이 개별적이고 구체적이며 장점과 개선점을 함께 제공하고 있는가?
- 23. 학생별 과정중심평가 기록지를 활용하고 그 결과가 학생과 공유되고 있는가?

4단계. 평가 결과 활용	
평가 기록	24. 학생의 과정에 대한 평가가 학생생활기록부 기록으로 이어지는가?
평가 결과 활용	25. 평가 결과가 다음 평가 수립 계획에 반영되는 순환적 구조를 이루고 있는가?

평가 단계는 총 네 단계로 평가 전 계획 수립, 평가 도구 개발, 과정중심평가 실행, 평가 결과 활용의 단계로 나뉘며, 세부 단계는 기존 과정중심평가 세부 단계에 온-오프 블렌디드 요소를 결합하여 추가 설계하였다. 네 단계가 서로 유기적인 관계로 상호작용하는 것을 나타내기 위하여 화살표는 점선으로 표현하였다. 실선으로 나타낸 화살표는 4단계 평가 결과 활용에서 다시 1단계 평가 전 계획 수립으로의 화살표로, 이는 순환적 구조를 지녀야 한다는 것을 의미함과 동시에 해당 방향성만큼은 유동적인 부분이 아님을 나타내었다.

또한 해당 평가 모형을 적용 할 시, 각 단계별 평가 설계의 방향성을 제공하기 위하여 모형 단계에 맞는 25가지의 평가 가이드라인을 개발하

였다<표 IV-2>. 따라서 교사용 평가 설계 체크리스트의 개념으로 설계하였으며, 실제 체크하며 설계할 수 있도록 만든 평가 설계지는 [부록 2]에 실었다. 교사는 평가 가이드라인을 토대로 단계별로 평가 설계가 바르게 이루어지고 있는지 확인할 수 있으며, 실제적·실용적으로 모형을 적용할 수 있다. 수업과 평가가 분리되지 않는 과정중심평가를 위하여 3단계 수업-평가 실행 단계에서는 평가를 위한 세부 단계를 따로 설계하지 않았으며 이에 따라 설계하고자 하는 수업의 단계에 맞춰 평가를 함께 시행하면 된다.

나. 타당도 검증 및 수정·보완

개발한 음악과 블렌디드 러닝 과정중심평가 모형과 평가 가이드라인의 타당도는 타당도 검증 도구를 활용하여 검증하였다. 타당도 검증 도구는 박재희(2018), 한국교육과정평가원(2016)의 연구를 참고하여 재구성하였다<표 IV-3>.

<표 IV-3> 타당도 검증 도구

평가 영역	평가 내용 (5점 척도)
온-오프 블렌디드 러닝 과정중심평가 모형의 적용 가능성	<ol style="list-style-type: none">본 모형과 가이드라인은 2015 중등 음악과 성취기준을 달성을하기에 적절하게 구성되어 있는가?본 모형과 가이드라인은 교사들이 과정중심평가에 활용하기 편리하도록 설계되었는가?본 모형과 가이드라인을 활용하여 온-오프 블렌디드 러닝 중등 음악과 과정중심평가를 구현할 수 있는가?본 모형과 가이드라인은 직관적으로 이해되어 적용 가능한가?

<u>온-오프 블렌디드 러닝 과정중심평가 모형의 적절성</u>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 과정중심평가 모형과 가이드라인으로서 필요한 구성요소를 갖추고 있는가? 2. 온-오프 블렌디드 러닝의 특징이 평가 모형과 가이드라인에 반영되어 있는가? 3. 본 모형에 제시된 평가 가이드라인이 단계별 적절하게 위치하였는가? 4. 본 모형과 가이드라인은 현장에 활용되기에 지나치게 세분화되거나 포괄적이지 않고 적절한가?
<u>온-오프 블렌디드 러닝 과정중심평가 모형의 효과성</u>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 본 모형과 가이드라인은 음악과 온-오프 블렌디드 러닝 과정중심평가 설계에 효과성이 있는가? 2. 본 모형과 가이드라인은 음악과 온-오프 블렌디드 러닝 과정중심평가에 방향성을 제시해주고 있는가? 3. 본 모형과 가이드라인은 실제적이고 실용적인 성격을 가지고 있는가?

* 매우 그렇다: 5점, 그렇다: 4점, 보통이다: 3점, 아니다: 2점, 전혀 아니다: 1점

타당도 검증 도구는 총 세 가지의 영역으로 적용 가능성과 적절성, 효과성을 평가하게 되며 구체적으로는 적용 가능성 영역이 4문항, 적절성 영역이 4문항, 효과성 영역이 3문항으로 구성되어 있다. 평가 척도는 매우 그렇다가 5점, 그렇다가 4점, 보통이다가 3점, 아니다가 2점, 전혀 아니다가 1점으로 평가 문항 당 5점 척도를 갖게 된다.

타당도는 현재 학교에 근무 중인 중등 음악 교사 5명에게 검증받았으며 검증 방법은 한글 파일을 활용하여 온라인으로 이루어졌다. 이때 평가 모형과 평가 가이드라인에 관한 설명이 담긴 자료가 함께 제시되었으며 검증 도중 생긴 관련 문의사항은 메시지나 유선으로 즉각 응답하였다. 타당도를 검증한 전문가의 주요 정보는 다음 <표 IV-4>와 같다.

〈표 IV-4〉 타당도 검증 전문가 주요 정보

전문가	주요 정보	교육 경력
A	서울 ○○중학교 음악교사 음악교육 석사과정	5년
B	서울 ○○중학교 음악교사 음악교육 석사과정	5년
C	경기도 ○○고등학교 음악교사	6년
D	서울 ○○중학교 음악교사 음악교육 박사과정	7년
E	강원도 ○○중학교 음악교사 음악교육 박사과정	11년

타당도는 문항별 응답된 평균 점수를 산출하여 분석하였으며, 평가자 간 신뢰도는 0.84로 높은 수치를 나타냈다. 타당도 검증 결과는 다음 〈표 IV-5〉와 같다. 먼저 평가 모형의 적용 가능성 영역의 평균 점수는 4.60점으로 집계되었다. 구체적인 문항으로는 성취기준 적용 가능성에 대한 타당도 점수가 5.00점, 평가 설계의 편리성 여부에 대한 타당도 점수가 4.60점, 온-오프 블렌디드 러닝 중등 음악과 과정중심평가 구현 가능성에 대한 타당도 점수가 4.00점, 평가 모형의 직관적 이해 및 적용 가능성에 대한 타당도 점수가 4.80점으로 나타났다.

〈표 IV-5〉 타당도 검증 결과

문항	평가 영역	전문가 A	전문가 B	전문가 C	전문가 D	전문가 E	문항별 평균
1		5	5	5	5	5	5.00
2	온-오프 블렌디드 러닝 과정중심평가	5	4	5	5	4	4.60
3	모형의 적용 가능성	4	3	5	4	4	4.00
4		5	5	5	5	4	4.80

1		5	5	5	5	5	5.00
2	온-오프 블렌디드 러닝 과정중심평가 모형의 적절성	4	4	4	4	3	3.80
3		5	5	5	5	5	5.00
4		5	5	5	5	4	4.80
1		5	5	5	4	4	4.60
2	온-오프 블렌디드 러닝 과정중심평가 모형의 효과성	5	4	5	5	4	4.60
3		5	5	5	5	4	4.80

평가 모형의 적절성 영역의 평균 점수는 4.65점으로 집계되었다. 구체적인 문항으로는 과정중심평가 모형으로서의 적절성에 대한 타당도 점수는 5.00점, 온-오프 블렌디드 러닝 특징 반영의 적절성에 대한 타당도 점수는 3.80점, 평가 가이드라인의 단계별 적절성에 대한 타당도 점수는 5.00점, 내용 범위의 적절성에 대한 타당도 점수는 4.80점으로 나타났다.

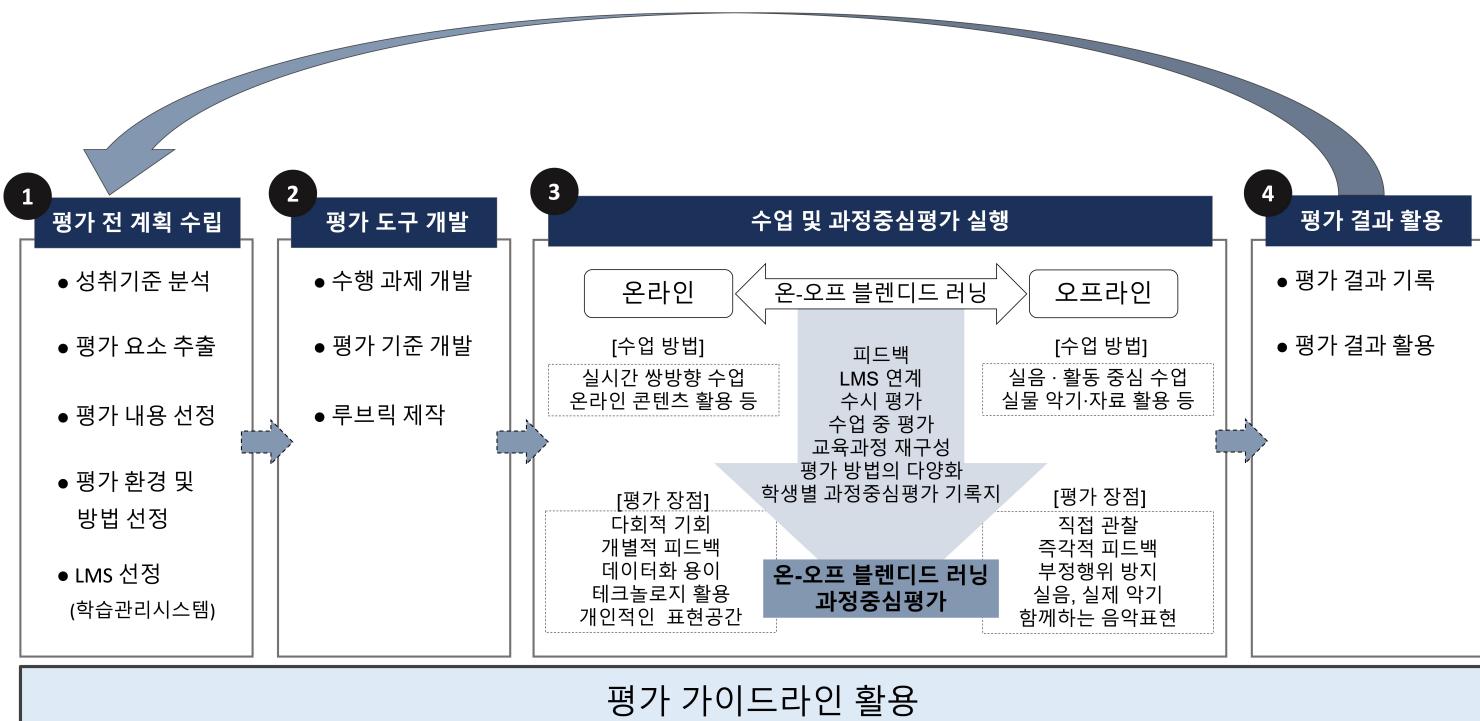
마지막 평가 모형의 효과성 영역의 평균 점수는 4.66점으로 집계되었다. 구체적인 문항으로는 음악과 온-오프 블렌디드 러닝 과정중심평가 설계의 효과성에 대한 타당도 점수는 4.60점, 음악과 온-오프 블렌디드 러닝 과정중심평가에 방향성 제시 여부에 대한 타당도 점수는 4.60점, 실제적이고 실용적인 성격 여부에 대한 타당도 점수는 4.80점으로 나타났다. 이 외에 서술형 응답으로 ‘평가 단계가 세분화 되어 있고, 알아보기 쉬워 교사의 과정중심평가를 직관적으로 도울 수 있을 것 같다.', '평가의 전-중-후의 중요성이 모두 드러나 있고 평가의 목적을 여러 측면에서 확인할 수 있다는 점이 큰 장점이다.', '평가 가이드라인이 개발되어 현장 교사가 유용하게 사용할 수 있을 것 같다.', '이제는 학교 일정에 따라 온-오프 블렌디드 러닝을 진행하는 경우가 늘어 많은 도움을 받을 수 있을 것 같다.' 등의 모형에 관한 긍정적인 응답이 있었다.

한편, 가장 낮은 타당도 점수를 기록한 문항은 온-오프 블렌디드 러닝 특징의 반영 여부로 3.80점을 나타냈다. 이와 관련한 전문가들의 서술형

응답으로 전문가 B는 온라인과 오프라인 수업은 학생들이 수업이 참여하는 상황이 다르게 때문에 가이드라인에 이를 구분하여 표현하는 것이 좋을 것 같다는 의견을 제시하였고, 전문가 C는 온-오프 블렌디드 수업 방식을 정하는 단계가 필요해 보인다고 응답하였다. 이 외에 아쉬운 점으로는 ‘가이드라인이 교사를 위한 체크리스트 개념이라는 설명 등 모형의 이해를 도울 수 있는 조금 더 친절한 설명들이 들어있으면 좋겠다’, ‘평가 방법보다는 온-오프 블렌디드 과정중심평가 과정이 시각적으로 드러났으면 좋겠다’는 등의 의견이 있었다.

이와 같은 타당도 검증 결과를 바탕으로 수정·보완된 사항은 다음과 같다. 평가 모형의 경우 첫째, 모형 속 평가 가이드라인이 전 단계에 걸쳐 활용되어야 함을 반영하고 둘째, 평가 방법을 제외하고 온-오프 블렌디드 과정중심평가 과정이 시각적으로 드러나게 수정하였다. 셋째, ‘수업 방법’ 및 ‘평가 장점’의 부제목을 넣는 등 모형의 전체적인 가독성을 올릴 수 있도록 디자인을 수정하였다.

평가 가이드라인의 경우는 첫째, 3단계인 과정중심평가 실행 단계에 속하는 9가지 평가 가이드라인을 평가 환경 및 온-오프 연계 측면으로 가시화 될 수 있도록 분리하여 나누었다. 이를 통하여 온-오프 블렌디드 러닝의 특징이 보다 드러나게 하고 온-오프 연계 측면이 강조될 수 있도록 하였다. 둘째, 평가 환경 및 방법 선정 단계에 온-오프 블렌디드 수업 방법 선정에 대한 평가 가이드라인을 추가하여 온-오프 블렌디드 수업 방식을 고려할 수 있게끔 유도하였다. 셋째, 평가 가이드라인 표 밑에 평가 가이드라인의 설계 목적을 기입하여 설계 의도에 대한 이해도를 높였다. 이와 같은 수정·보완을 걸쳐 완성된 최종 평가 모형과 가이드라인은 다음 [그림 IV-3]과 <표 IV-6>과 같다.



* 모형은 순환구조를 가지나, 각 단계는 서로 유기적인 관계로 상호작용 함.

[그림 IV-3] 음악과 온-오프 블렌디드 러닝 과정중심평가 모형 (최종)

<표 IV-6> 음악과 온-오프 블렌디드 러닝 과정중심평가 가이드라인 (최종)

1단계. 평가 전 계획 수립		
성취기준 분석		1. 온-오프 블렌디드 수업 환경을 고려한 음악과 교육과정의 재구성이 있는가?
평가 요소 추출		2. 평가 요소에 음악 활동의 인지·정의·심동적 요소가 모두 포함되어 있는가?
선정	평가 내용	3. 평가 내용을 통해 음악과 성취기준의 도달도를 확인할 수 있는가? 4. 평가 내용이 평가 요소를 확인할 수 있는 수행의 형태로 구체화 되어 있는가?
	평가 환경 및 방법	5. 온-오프 블렌디드 수업 방법이 선정되었는가? 6. 평가 환경-방법-내용이 적절하게 연결되어 있는가? 7. 평가 환경과 방법을 고려한 차시별 계획이 세워졌는가?
	LMS	8. 계획한 수업-평가의 특성을 고려한 LMS를 선정하였는가?
2단계. 평가 도구 개발		
수행 과제 개발		9. 수행 과제가 과정을 살펴볼 수 있는 형태인가? 10. 계획한 평가 환경과 방법에 적합한 수행 과제를 개발하였는가?
평가 기준 개발		11. 평가 기준을 학생들에게 미리 안내하였는가? 12. 성취수준을 활용한 평가 기준 개발이 이루어졌는가? 13. 평가 기준이 차시별 수업 내용의 목표를 담고 있는가?
루브릭 제작		14. 평가 기준이 담긴 학생별 과정중심평가 기록지를 제작하였는가? 15. 학생들의 자기평가와 동료평가를 위한 루브릭을 제작하였는가?
3단계. 수업 및 과정중심평가 실행		
온라인 환경		16. 음악 수행의 주체가 관찰 및 확인되고 있는가? 17. 표절 및 부정행위 등을 방지할 수 있는 방안이 마련되어 있는가? 18. 온라인 평가의 자동화를 활용한 자동 채점 및 기록이 이루어지고 있는가? 19. 온라인 평가의 재사용성을 활용하여 학생들에게 학습 목표 도달을 위한 충분한 기회를 제공하고 있는가?

온-오프라인 환경 모두 해당 (온-오프 연계)	20. 평가 방법의 다양화를 통한 수시 평가가 이루어지고 있는가? (다회적 기회 제공) 21. 평가 주체의 다양화(자기평가, 동료평가)가 이루어지고 있는가? 22. 온라인과 오프라인 수업이 활용하는 LMS에 연결되어 기록되고 있는가? 23. 피드백이 개별적이고 구체적이며 장점과 개선점을 함께 제공하고 있는가? 24. 학생별 과정중심평가 기록지를 활용하고 그 결과가 학생과 공유되고 있는가?
---------------------------------	---

4단계. 평가 결과 활용

평가 기록	25. 학생의 과정에 대한 평가가 학생생활기록부 기록으로 이어지는가?
평가 결과 활용	26. 평가 결과가 다음 평가 수립 계획에 반영되는 순환적 구조를 이루고 있는가?

* 평가 가이드라인은 평가 모형 적용 시 단계별 평가 설계의 방향성을 제공하기 위함이며, 교사를 위한 '평가 설계용 체크리스트'의 개념으로 개발됨.

다. 최종 평가 모형-평가 가이드라인 단계 및 내용

1) 1단계. 평가 전 계획 수립

평가 전 계획 수립 단계에서는 성취기준 분석과 평가 요소 추출, 평가 내용 선정, 평가 환경 및 방법 선정, LMS 선정의 다섯 가지 세부 단계로 구분되며 평가 가이드라인은 총 여덟 가지로 제시된다. 세부 단계의 성취기준 분석, 평가 요소 추출, 평가 내용 선정, 평가 방법 선정은 평가 설계로서 필수적인 단계이므로 기존에 과정중심평가 설계 단계와 동일하게 배치하였으며, 이에 온-오프 블렌디드 수업을 위하여 고려되어야 할 요소로 평가 환경 선정과 LMS 선정의 단계를 추가하여 설계하였다.

첫 번째 세부 단계인 성취기준 분석 단계에서는 온-오프 블렌디드 수업 환경을 고려한 교육과정 재구성이 필요하다. 즉, 같은 성취기준이어도 온라인 또는 오프라인 수업 환경에 따라 재구성 방향이 달라져야 한

다는 것을 의미한다. 각 환경의 이점을 살린 교육과정 재구성은 온-오프 수업의 연계성을 강화시키고 평가의 효과성을 극대화시킬 수 있다. 특히, 온라인 환경에서는 디지털 매체의 활용, 교실과는 다른 조용한 학습 환경 등의 이점을 살릴 수 있는 교육과정 재구성이 이루어져야 하며 오프라인 환경에서는 교사의 즉각적인 피드백이 필요한 과제, 무대화된 창작물, 감독이 필요한 평가 등의 이점을 살릴 수 있는 교육과정 재구성이 요구된다.

평가 요소 추출 단계에서는 음악과의 인지적·정의적·심동적 요소가 모두 포함되도록 추출해야 한다. 이는 학생에 대한 종합적인 평가를 가능하게 하며 종합적인 평가는 과정중심평가에서 필수적인 부분이다. 평가 요소 추출은 수업뿐만 아니라 음악 교과의 여섯 가지 역량을 기반으로 그 아이디어를 얻을 수 있으며 특히, 온-오프 블렌디드 환경에서는 온라인 활동이 포함되기 때문에 디지털 매체를 활용한 음악정보처리 역량에 관한 평가 요소가 중요하게 고려되어야 한다.

선정 단계는 평가 내용 - 평가 환경 및 방법 - LMS 선정 단계로 구성되며 세 가지 단계는 서로 유기적으로 연결되어 선정되어야 한다. 먼저 평가 내용 선정 단계에서는 설정한 성취기준의 도달도가 확인될 수 있도록 선정해야 하며, 앞서 설정한 평가 요소를 확인할 수 있는 수행의 형태로 구체화되어야 한다. 따라서 창작하기, 만들기, 설명하기 등과 같은 학생의 행동으로 기술되어야 하고 해당 평가 내용은 수업 및 과정중심평가 단계 속 실제 평가 내용으로 이어져야 한다.

평가 환경 및 방법 선정 단계는 평가 환경 선정과 평가 방법 선정이 동시다발적으로 이루어져야 하기 때문에 하나의 단계로 묶어서 분류하였다. 평가 환경은 온라인과 오프라인으로 나뉘며, 이를 결정할 때는 단위 학교별 일정과 행정적인 상황을 함께 고려해야 한다. 평가 방법은 같은 평가 방법이어도 평가 환경에 따라 갖는 장점과 단점이 달라지기 때문에 평가하고자 하는 환경과의 연결이 필수적이며, 이전에 선정한 평가 내용과의 연결도 필요하다.

평가 환경과 방법까지 모두 선정되고 난 이후에는 차시별 계획이 세워

져야 한다. 학기 초 평가 계획을 바탕으로 총 몇 차시로 진행할지 고민해야 하며, 이때 선정한 온라인과 오프라인 평가 환경이 학교 일정에 따라 원하는 대로 실행이 어렵다면 다시 이전 세부 단계로 돌아가서 수정을 거칠 수 있다.

평가 전 계획 수립단계의 마지막 단계는 LMS 선정이다. 평가에 대한 모든 계획이 수립된 만큼 설계하고자 하는 평가의 모습과 수업의 모습을 바탕으로 필요한 기능들이 담긴 LMS를 선정해야 한다. 예를 들면 포트폴리오가 중요한 수업인가, 즉각적인 소통이 중요한 수업인가, 학생의 음악적 수행이 담긴 큰 용량의 영상들이 업로드 되어야 하는 수업인가 등의 고민을 통하여 이에 맞는 적절한 LMS를 선정해야 한다. LMS 선정이 중요한 이유는 이를 온라인 수업 때만 활용하는 것이 아니라 오프라인 수업 때도 활용해야 하기 때문이다. 온라인과 오프라인의 수업 내용 및 과정이 하나의 공간에서 운용되면 온-오프 수업의 연계성이 강화될 수 있으며 학생들도 자신의 결과물과 피드백이 한 공간에 모여 있어 수업의 흐름을 이어서 가져가기 훨씬 수월해진다. 교사 또한 수업의 기록이 한곳에 모아져 있어 학생의 성장을 한눈에 관찰하기 편리하고 나중에 평가 결과를 기록으로 옮기기도 용이해진다. 따라서 적절한 LMS의 선정은 온-오프 연계의 시작이자 온-오프 환경이 가진 장점의 활용으로 이어질 수 있다.

2) 2단계. 평가 도구 개발

평가 도구 개발 단계는 수행 과제 개발과 평가 기준 개발, 루브릭 제작의 세 가지 단계로 구분했으며, 평가 가이드라인은 총 일곱 가지로 제시하였다. 먼저 수행 과제 개발 단계에서는 앞서 계획한 평가 환경과 방법에 적합하며 학습 과정을 살펴볼 수 있는 수행 과제가 개발되어야 한다. 예를 들어 온라인 환경에서의 수행 과제는 파일 또는 온라인 설문지 형태를 갖춰야 하며 오프라인 환경에서의 수행 과제는 파일과 함께 서면으로 제공될 수도 있다. 또한 온라인 환경에서는 학생들의 주의 집중을

위하여 보다 다양한 프로그램이 활용된 수행 과제 개발의 노력이 필요하다.

본 연구에서 고안한 평가 기준 개발 방식에는 그의 출발점이 되는 몇 가지 논점들이 있다. 첫째, 음악과 정량적 평가의 문제점이다. 평가 기준은 점수 산출을 위한 기준이므로 객관적이고 정확한 수치로 평가될 수 있는 기준을 가지고 있어야 한다. 하지만 음악은 음악적 과정과 주관성이 중요한 교과로 명확한 정답 또는 객관적인 기준을 가진다는 것이 사실상 쉽지 않은 일이다. 이에 따라 학생들이 음악을 하면서 음을 하나 틀렸나, 두 개 틀렸나는 중요하지 않음에도 명확한 채점 기준을 위하여 고육책으로 이러한 기준점을 갖게 된다.

둘째, 이 때문에 평가 기준은 대개 과정보다 결과 중심적으로 기술된다. 이는 평가 기준이 적용되는 평가와 과정평가가 마치 분리된 듯이 비춰지게 하여 두 가지 종류의 평가를 모두 시행하기에는 항상 시간이 부족하고 평가 업무가 과중되어 보이게끔 한다.

셋째, 성취수준 활용의 문제점이다. 평가 내용에 대한 성취수준은 예시로 ‘어울리는 - 대체로 어울리는 - 부분적으로 어울리는’ 등의 기준이 모호한 부사어의 차이로 기입되거나 ‘리듬, 가락, 화성 - 리듬, 가락 - 리듬’ 등과 같이 평가 요소를 하나씩 빼가는 형태로 기입되는 경우가 많다. 이러한 기준은 음악과에 경우 학생 음악 수행의 스펙트럼이 매우 다양하기 때문에 실제 평가 기준으로 활용되기 어려운 부분이 많다. 따라서 대부분의 성취수준은 학기 초 평가 계획 수립 속 형식적인 절차로 채워지는 것에 그치는 경우가 많으며, 이러한 성취수준의 미활용은 교육과정 성취기준과 실제 평가와의 단절로 이어질 수 있다.

따라서 이와 같은 문제점을 완화할 수 있도록 다음과 같은 평가 기준 개발 방법을 제안하고자 한다. 첫째, 다음 [그림 IV-4]와 같이 평가 내용마다 ‘상’의 성취수준을 하나의 평가 기준으로 담는다. 즉, ‘상’의 성취수준이 평가 기준이 되는 것이며 학생들은 ‘상’의 성취수준에 해당하는 수행을 보여야 평가 기준의 항목이 만족되어 점수를 얻게 된다. 이때 중요한 점은 성취수준 ‘상’에 해당하는 내용으로 차시별 수업 목표를 담

는 것이다. 매 차시별 수업 목표를 하나의 평가 기준으로 담는 것은 접근하기 쉬운 과정중심평가 실행 방안이 될 수 있으며 수업과 평가가 하나 되는 과정중심평가를 실현할 수 있다. 또한 성취기준과 수업-평가의 연결성을 높이고 기준이 모호한 성취수준의 활용을 도모할 수 있다.

평가 내용		성취 수준		
· 음악의 구성요소인 리듬, 가락, 화성, 형식 등에 대하여 설명하기	상	음악의 구성요소인 리듬, 가락, 화성, 형식 등에 대하여 설명할 수 있다.		
	중	음악의 구성요소인 리듬, 가락, 화성에 대하여 설명할 수 있다.		
	하	음악의 구성요소인 리듬, 가락에 대하여 설명할 수 있다.		
평가 기준		배점	등급	
1. 음악의 구성요소인 리듬, 가락, 화성, 형식 등에 대하여 설명할 수 있는가?		20점	4항목 만족	A
2. 주어진 시에 어울리는 가락을 만들 수 있는가?		17점	3항목 만족	B
3. 주어진 시에 창작한 가락과 어울리는 리듬을 만들 수 있는가?		14점	2항목 만족	C
4. 자기평가를 토대로 자신이 창작한 작품에 대하여 평가할 수 있는가?		11점	1항목 만족	D
		9점	4항목 모두 미흡 (기본 점수)	E
		6점	고의적 미응시	F

[그림 IV-4] 성취수준과 평가 기준의 연결

둘째, 매 차시별 수업 내용 및 목표가 하나의 평가 기준으로 담겼기 때문에 매 시간 평가가 이루어질 수 있도록 한다. 이때 유의할 점은 평가 기준이 점수 산출을 위한 일회적인 평가의 잣대가 되는 것이다. 매 수업 시간마다 평가를 해야 한다는 것은 점수 산출을 위한 평가를 더 잦은 빈도로 하라는 의미가 아니라 성장을 위한 평가와 점수 산출을 위한 평가의 평가 기준을 동일하게 두는 것을 의미한다. 즉, 수업시간마다 평가는 하되 이후에도 학생들이 ‘상’의 성취수준을 만족할 수 있도록 여러 번의 기회(다회적 기회) 및 교사의 피드백을 제공해야 하며, 학생이 이를 통해 언제든 평가 기준(성취수준 ‘상’)을 달성하게 된다면 평가 기준에 따른 이전의 평가 결과는 수정되어야 한다(하→중/ 중→상). 덧붙여

학생들이 사회적 기회를 활용하여 스스로 학습 목표에 도달하고자 하는 의지와 동기를 가질 수 있도록 목표가 되는 평가 기준을 미리 안내하고 자기 주도적으로 학습 할 수 있도록 격려해야 한다.

중요한 점은 교사가 학생 모두가 성취기준 도달을 향해 나아가도록 돋는 역할을 하는 것이며 과정 평가와 결과 평가를 따로 나눌 필요 없이 ‘상’의 성취수준에 도달하기까지 여러 번의 기회를 주는 것 자체를 과정 평가라고 생각하면 되는 것이다. 또한 이때 학생이 훌륭한 모습 보이며 성장하였거나 특이점이 있는 경우는 개인별로 기록할 수 있도록 한다. 이와 같은 평가 방식 및 기록을 도울 수 있는 평가 기록지 예시는 루브릭 제작 단계에서 ‘학생별 과정중심평가 기록지’ 예시로 다루도록 하겠다.

사회적 기회를 제공함으로써 이루어지는 수시 평가가 과정 평가라는 점과, 평가 결과를 지속적으로 수정할 수 있다는 점은 정량적인 기준을 갖되 한 번에 평가로 임시표를 정확한 피치로 연주하였나가 중요한 지점이 아닌 음악 교과에서 학생의 음악적 성장을 도모하는 진정한 과정중심 평가를 가능하게 할 것이다. 또한 마지막 과정 평가가 곧 결과 평가가 된다는 점은 과정 평가와 결과 평가의 구분을 완화할 수 있고 두 평가가 결국 하나의 수업 목표 달성을 향해 가는 연장선상이라는 인식을 줄 수 있다. 특히 온-오프 블렌디드 환경은 해당 환경이 갖는 최대 장점 중 하나인 ‘평가 방법의 다양화’를 활용할 수 있어 사회적 기회를 제공하는 것이 훨씬 용이해진다.

루브릭 제작 단계에서는 앞선 평가 기준 설계 단계에서 담긴 평가가 가능할 수 있도록 ‘학생별 과정중심평가 기록지’를 제작해야 한다. 본 연구에서 언급하는 학생별 과정중심평가 기록지란 학생별로 평가 기준의 상-중-하를 체크할 수 있는 루브릭과 수업 중 발견한 학생의 성장에 대한 관찰 내용을 기록할 수 있는 종합표를 뜻한다. 학생별 과정중심평가 기록지는 서면 형태보다는 온라인 문서 형태로 제작할 것을 권장하며 이는 온라인과 오프라인 수업이 나뉘지 않고 한 곳에서 기록되는 역할을 할 수 있다.

학생별 과정중심평가 기록지의 예시 모습은 다음 <표 IV-7>과 같다. <표 IV-7>을 살펴보면 상의 성취수준이 평가 기준이 되는 것이므로 상의 내용은 ‘평가 기준 만족’이라고 기입하였다. 해당 학생의 경우 1차시에는 상에 해당하는 성취수준을 보여 평가 기준을 만족하였으며 덧붙여 자기 주도적인 학습을 함으로써 훌륭한 모습을 보였기에 과정 관찰 일지에 덧붙여 적혀있다. 반면, 2차시에는 중의 성취수준을 보여 이에 대한 피드백을 LMS 개인 댓글에 남김으로써 발전 할 수 있도록 돋고 있다. 학생은 피드백을 토대로 다회적 기회에 따른 2차 평가에 응하여 수정 및 완성하였고 이에 따라 평가 결과는 중에서 상으로 수정되었다. 이러한 기입 형식을 바탕으로 차시별, 평가 횟수별로 확장하면서 해당 기록지를 활용할 수 있다.

<표 IV-7> 학생별 과정중심평가 기록지 예시

학생별 과정중심평가 기록지		표현 영역 - 창작 (20점)			[수업 주제] 시에 어울리는 음악 창작하기		
차시	평가 기준	학번	<input type="radio"/> 학년 <input type="radio"/> 반 <input type="radio"/> 번		음악 기초 정보	<ul style="list-style-type: none"> • 리코더를 할 수 있음 • 피아노를 어렸을 때 2년간 배움 	
		이름	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>				
1	음악의 구성요소인 리듬, 가락, 화성, 형식 등에 대하여 설명할 수 있는가?	상	평가 기준 만족	<input checked="" type="checkbox"/>	음악의 구성요소를 설명하는 것에서 나아가 평소 자신이 좋아하던 가요 음악에 배운 개념을 적용하여 찾아보는 자기 주도적인 학습을 함.	상	
		중	음악의 구성요소인 리듬, 가락, 화성에 대하여 설명할 수 있다.				
		하	음악의 구성요소인 리듬, 가락에 대하여 설명할 수 있다.				
2	주어진 시에 어울리는 가락을 만들 수 있는가?	상	평가 기준 만족		주어진 시에 대체로 어울리는 가락을 창작하여 관련 피드백을 LMS 개인 댓글에 남겨 놓음.	상	<p>[2차 평가(4월 2일)] 피드백을 토대로 수정 및 완성함으로써 조건에 맞는 가락 창작 역량을 보여줌 (중→상).</p>
		중	주어진 시에 대체로 어울리는 가락을 만들 수 있다.	<input checked="" type="checkbox"/>			
		하	주어진 시에 부분적으로 어울리는 가락을 만들 수 있다.				
이하 생략							

루브릭 개발 단계에서는 학생별 과정중심평가 기록지의 개발과 함께 학생 평가의 가이드가 되어줄 루브릭도 개발되어야 한다. 학생들이 학습으로서의 평가를 경험하기 위해서는 스스로 평가자가 되어보는 평가 주체의 다양화가 이루어져야 한다. 하지만 대부분의 학생들은 마땅한 가이드 없이 자기평가와 동료평가를 실시하면 무엇을 어떻게 평가해야 할지 감을 잡지 못하여 ‘듣기 좋았다’, ‘잘했다’ 등의 짤막하고 의미 없는 평가만으로 끝나게 된다. 따라서 교사가 학생들이 평가를 시행할 때는 어떤 점을 어떻게 평가해야 하는지 구체적인 가이드라인과 지침이 담긴 루브릭을 제시해주어야 한다. 학생들은 루브릭의 틀에 맞춰 제대로 된 평가를 함으로써 스스로 평가자가 되어볼 수 있으며 이때 진정한 자기평가와 동료평가가 이루어질 수 있다.

3) 3단계. 수업 및 과정중심평가 실행

3단계 수업-과정중심평가 실행에 속한 9가지 평가 가이드라인은 다른 단계와 달리 세부 단계별 구분이 아닌 평가 환경별 구분이 이루어진다. 이에 따라 온라인 환경에서 이루어지는 평가를 돋기 위한 가이드라인 4 가지와 온라인-오프라인 평가 모두에 해당 가능한 가이드라인 5가지를 담았다. 온라인 환경만의 특징을 고려한 가이드라인과 온-오프 환경이 함께 적용될 수 있는 가이드라인은 온-오프 환경의 서로 다른 점이 반영되면서도 연계성을 가질 수 있는 방안이 될 것이다.

먼저 온라인 환경 속 평가를 돋기 위한 가이드라인은 음악 수행 주체의 관찰 및 확인 가능 여부, 표절 및 부정행위 방지 방안 마련, 온라인 평가의 자동화 사용, 온라인 평가의 재사용성 활용으로 제시하였다. 온라인 평가에서는 학생의 수행이 자연스레 관찰되기 어렵기 때문에 음악 수행의 주체가 관찰 및 확인되고 있는지 고려해야 한다. 따라서 학생이 직접 수행하였는지 파악이 어려운 결과물이나 활동을 평가 내용 및 과제로 삼는 것을 조심해야 한다. 또한 온라인 환경에서는 학생들이 다른 학생의 결과물이나 인터넷상에 이미 존재하는 결과물을 도용하기 쉬운 환

경에 노출되므로 이와 같은 행동에는 참고한 것과 자신이 스스로 생각해 낸 것을 구별하여 표기할 수 있도록 칸을 나누어 놓은 서식을 제공하거나, 참고 사이트 및 참고 문헌 표기 방법을 안내하는 등의 알맞은 지침을 제시해야 한다. 이 밖에 감독이 필요한 시험을 온라인 환경에서 시행할 경우에는 오픈-북 등의 평가 방식의 변화 또는 정해진 답이 없이 자신의 생각을 논술하는 등의 평가 내용의 변화 또는 디지털 매체에 내장된 카메라를 활용한 평가 프로그램 등의 적용을 통해 부정행위를 방지할 수 있는 방안을 마련해야 한다.

한편, 온라인 환경에서 평가를 진행할 경우에는 온라인 평가가 가진 장점을 활용할 수 있다. 개념 파악의 용도로 학생들의 학습 과정을 자동으로 채점할 수 있으며 피드백 및 학습 과정들을 교사가 따로 정리하지 않아도 학생과 바로 공유 및 기록할 수 있어 교사의 평가 업무를 경감시켜줄 수 있다. 또한 평가의 재사용성을 활용함으로써 학생들이 학습 목표를 달성하기 위한 충분한 기회를 제공할 수 있다. 예시로 구글 설문지 플랫폼의 경우는 학생들이 평가 응답 제출 이후에도 ‘다른 응답 제출’ 및 ‘응답 수정’ 등의 기능을 활용하여 평가에 재응시할 수 있으며, 음악 수행 동영상 제출의 경우는 학생들이 자신의 결과물에 만족할 때까지 재촬영이 가능함으로써 충분한 기회를 제공할 수 있다.

온라인과 오프라인 평가 모두에 해당하는 가이드라인은 피드백 관련한 내용과 평가 방법의 다양화, 학생 과정중심평가 기록지의 활용, 평가 주체의 다양화로 제시하였다. 먼저 피드백은 개별적이고 구체적이며 장점과 개선점을 함께 제공하여 학생들이 성취기준을 달성하는데 비계 역할을 할 수 있도록 해야 한다. 다만, 피드백이 온라인과 오프라인 수업에 따라 분리되어 기록되지 않도록 오프라인 수업에서도 활용하는 LMS를 활용하여 제공하는 것이 좋다. 이는 온-오프 수업의 연계성을 강화시키는 가이드라인과도 연결되며 피드백뿐만 아니라 학습 자료, 학생들의 결과물을 하나의 공간에서 운용하는 것은 교사와 학생이 온-오프 수업의 흐름을 연결 지으며 나아가는데 도움을 줄 수 있다.

평가 방법의 다양화는 온-오프 블랜디드 환경이 가진 장점 중 하나이

다. 교사는 각 환경에 이점이 있는 평가 방법을 모두 활용할 수 있어 상황과 평가 내용에 맞게 평가 방법을 선택할 수 있다. 이와 같은 장점은 학생에게 다회적 기회 제공의 문을 열어주며, 언제든 수시 평가를 진행 할 수 있는 발판을 마련해준다. 이러한 과정중심평가 방식을 도와줄 학생별 과정중심평가 기록지는 해당 단계에서 음악 수업과 함께 동시에 사용된다.

교사는 수업을 진행하면서 학생 과정중심평가 기록지에 담긴 평가 기준으로 학생의 과정 및 결과를 평가하고, 특이사항이 있을 경우에만 오른쪽 관찰 일지에 적어 놓을 수 있다. 학생별 과정중심평가 기록지 사용의 유의점은 학생별 과정중심평가 기록지의 결과가 학생과 공유되어야 하는 것이다. 공유를 할 때에는 너무 많은 시간이 소요되지 않게 여분의 절차를 둘 필요는 없으며 간단하게 상-중-하 등의 평어를 정하여 LMS에 개별적으로 안내한다. 다만, 이러한 안내에 결과가 ‘중’ 또는 ‘하’인 학생들의 경우에는 결과 공유 옆에 반드시 성장을 위한 피드백을 짧게라도 제공하는 것이 좋으며 기준 만족을 위한 기회는 언제든 있다는 안내도 함께 한다. 이를 통해 학생들은 자신이 수업 차시별 목표 및 성취기준을 달성하였는지 확인할 수 있으며, 언제든 다회적 기회가 있음을 인지하여 자체적으로 성취기준 달성을 위해 노력할 기회를 얻게 된다.

다회적 기회 제공 및 학생별 과정중심평가 기록지 활용에는 예상되는 몇 가지 우려사항이 있다. 첫째, 2-3차시를 하나의 학습 목표를 가지고 수업하는 연 차시 수업에 적용이 고민될 수 있다. 학생별 과정중심평가 기록지에 들어가는 평가 기준은 차시별 학습 목표 및 과정이 담기기를 권장하였지만 차시의 분리가 중요한 것은 아니기 때문에 2-3차시를 묶어 하나의 평가 기준이 들어가도 무방하다. 또 다른 방안으로는 하나의 목표를 가지고 2-3차시를 진행할 수는 있지만 그 안에 차시별로 세부 목표를 달리 가질 수도 있으므로 나눠서 기입하는 방안도 있다. 둘째, 수업 시간 내 달성하지 못하여도 인정하게 된다면 그 다음 수업 진행에 차질을 빚을 수 있는 점이 고민될 수 있다. 이를 방지하기 위해서는 평가의 다회성을 설명할 때 설사 이전 수업에 달성하지 못하였더라도 다음 수업

의 내용에 충실한 것이 먼저라는 것을 안내하여 학생들에게 무엇이 더 우선순위인지 인지시키는 것이 중요하다. 또 다른 가능성으로는 다음 수업에 차질이 있을 정도로 많은 학생들이 이전 평가 기준을 달성하지 못하였다면 이는 내용에 맞는 충분한 시간 제공이 이루어지지 못했다는 교사 스스로의 의문을 제기해볼 수 있다. 따라서 차시 분배에 대한 반성적 고찰을 통해 즉각적 수정을 고민해볼 수 있다. 또한 수업 시간 내 성취 기준을 꾸준히 달성해낸 학생들을 위해서는 생활기록부-과목별세부능력 및 특기사항 기입을 해줄 수 있다.셋째, 다회적 기회 제공을 악용하는 경우가 고민될 수 있다. 이는 학생이 과정중심평가의 목적을 제대로 이해하지 못하였을 때 벌어질 수 있는 일이다. 따라서 평가 시작 전에 다회적 기회를 제공하고 이를 인정한다는 것은 결과적인 음악 점수가 중요한 것이 아닌 음악적 성장과 과정 속 노력에 대한 인정을 뜻한다는 것을 나눌 필요가 있다. 이를 통하여 함께 과정중심평가의 목적을 이해하고 이에 대한 인정은 상식적으로 가능할 때 이루어진다는 것을 약속한다면 우려되는 상황이 일어날 가능성은 적을 것이다.

마지막 가이드라인으로는 평가 주체 다양화 즉, 자기평가와 동료평가의 활용이다. 이전에 언급한대로 스스로 평가자가 되어보는 경험도 매우 중요하지만 또 하나의 중요한 점은 자기평가와 동료평가 방법이 정의적 영역의 평가 방법으로 쓰일 수 있다는 것이다. 따라서 이를 가능하게 하는 루브릭을 사전 제작하여 제공함으로써 학생들이 음악적 태도, 흥미, 가치 등 감정과 정서에 해당하는 내용들을 평가할 수 있도록 해야 한다.

3단계에서 제시하고 있는 9가지의 가이드라인은 평가 환경에 의한 구분을 갖고 있어 온라인 환경은 9가지 모두 해당될 수 있으며, 오프라인 환경은 5가지가 해당될 수 있다. 즉, 온라인 환경에서 고려해야 할 평가 가이드라인이 더 많은 셈이다. 하지만 이는 새로운 평가 환경인 온라인 환경 속 평가가 보다 원활히 이루어지기 위한 가이드라인 제공 측면이며 온라인 평가라 하여 모든 수업-평가 단계마다 9가지의 가이드라인이 체크되어야 하는 것은 아니니 설정한 수업의 환경 및 방법의 방향성과 맞는 가이드라인을 참고하여 평가를 설계하면 된다.

4) 4단계. 평가 결과 활용

평가 결과 활용 단계는 평가 기록과 평가 결과 활용의 두 가지 단계로 구분되며, 평가 가이드라인도 단계별로 하나씩으로 총 두 가지로 제시하였다. 먼저 평가 기록 단계에서는 앞서 수업에서 진행한 학생의 과정에 대한 평가가 학교생활기록부 기록으로 이어져야 한다. 과정중심평가에서 교육과정-수업-평가-기록의 일치는 매우 중요하지만 지켜지기 어려웠던 이유는 교사가 수업마다 학생별로 모든 행동을 관찰 및 기록하는 것에 현실적인 한계가 있었기 때문이다. 하지만 온-오프 연계 수업에서는 LMS 활용을 통하여 자동으로 학생들의 자기평가, 동료평가 결과와 교사의 피드백 기록, 학생들의 과제물의 데이터가 쌓일 수 있으므로 이전의 어려움이 한층 수월하게 해결될 수 있을 것이라 기대한다.

평가 결과 활용 단계에서 언급되는 순환적 구조는 모형 자체에서 순환을 이루는 의미도 있으나 최종 평가 결과가 이후 새로운 평가 설계에 영향을 주어 평가와 평가 사이가 단절되지 않고 연결되어야 한다는 의미가 더욱 강조된다. 따라서 교사는 이전 학생 평가 결과를 반영하여 다음 평가 및 수업 설계를 재구성해야한다. 학생 개개인의 결과를 반영하는 것은 현실적으로 어려울 수 있으나 전체적인 학생 평가 결과의 동향 및 과정에서 관찰된 학생들의 흥미도, 과정에서 발견한 새로운 수업 아이디어들이 다음 수업 설계에 반영되도록 고민하는 교사의 노력이 요구된다.

3. 온-오프 블렌디드 러닝 과정중심평가 모형 실제

앞서 개발한 평가 모형의 세부적인 개발 예시를 제시하여 모형의 실제를 다루고자 한다. 구체적으로 실제를 다룰 학교급과 영역은 III장 설문조사 결과, 개발의 수요가 가장 높았던 중학교 창작 영역으로 설정하였다. 과정중심평가는 수업과 일체되어 이루어지기 때문에 평가 설계와 수업 설계가 동시에 이루어져야 한다. 따라서 테크놀로지 활용이 용이한 온-오프 블렌디드 환경에 맞게 ‘스마트 기기를 활용한 구체음악 만들기’를 수업 주제로 선정하여 평가 모형의 실제를 다루어 보겠다. 이와 관련하여 2015 개정 검인정 교과서에 실려 있는 주제로는 미래엔의 ‘사운드 편집 프로그램으로 음악 만들기’, YBM의 ‘음악과 모바일 애플리케이션’, 금성의 ‘애플리케이션으로 뮤지션 도전하기’, 성안당의 ‘스마트 기기로 음악 만들기’, 세광의 ‘음악 소프트웨어를 활용한 음악 만들기’, 천재의 ‘컴퓨터 음악’, 박영사의 ‘컴퓨터 음악’ 등이 있다. 해당 모형의 실제를 다룰 수업 상황에 대한 가정은 다음 <표 IV-8>과 같다.

<표 IV-8> 모형 적용 수업에 대한 가정

- 2학기, 주당 2시수
- 음악 교과 수행평가 비율 100%
- 중학교 2학년(1반~8반) 담당
- 관련 학사일정 : 수능교로 지정됨에 따라 수능이 이루어지는 주간은
온라인 수업으로 운영 될 예정

가. 평가 전 계획 수립

1) 성취기준 분석

성취기준 분석 단계에서는 이에 해당하는 평가 가이드라인에 맞게 온-오프 블렌디드 환경을 고려한 교육과정 재구성이 필요하다. 따라서 다음

<표 IV-9>와 같이 표현 영역의 '[9음01-03] 음악의 구성을 이해하여 주어진 조건에 따라 간단한 음악 작품을 만든다.'와 생활화 영역의 '[9음03-01] 음악과 관련된 다양한 행사에 참여하고 행사에 대해 평한다.'의 성취기준을 창작 활동에 맞게 조합하고 이를 수업 환경에 따라 재구성 할 수 있다.

<표 IV-9> 성취기준 재구성

영역	성취기준	수업-평가 환경	성취기준 재구성	교과역량
표현	[9음01-03] 음악의 구성을 이해하여 주어진 조건에 따라 간단한 음악 작품을 만든다	온라인 오프라인	구체음악에 대한 이해를 바탕으로 온라인 환경에서 스마트 기기를 활용하여 간단한 구체음악 작품을 만든다.	• 음악적 감성 역량 • 음악적 창의 · 융합 사고 역량 • 음악정보 처리 역량
생활화	[9음03-01] 음악과 관련된 다양한 행사에 참여하고 행사에 대해 평한다.	오프라인	우리 반 구체음악 창작 발표회에 작곡가로 참여하고 자신과 친구들의 음악에 대하여 평한다.	• 음악적 소통 역량 • 자기관리 역량

2) 평가 요소 추출

평가 요소 추출 단계에서는 평가 가이드라인에 따라 인지적 · 정의적 · 심동적 요소가 모두 포함되어 있는지를 고려하여 평가를 설계해야 한다. 또한 온라인 활동을 고려하여 음악정보처리 역량에서 기인하는 요소를 포함시키는 것이 바람직하다. 따라서 다음 <표 IV-10>과 같이 평가 요소를 추출할 수 있다.

<표 IV-10> 평가 요소 추출

요소	평가 요소
인지적 요소	구체음악에 관한 이해도, 창의·융합 사고력 사운드 편집 구상력, 음악 평가력
정의적 요소	자기 주도성, 성실성, 생활화 정도
심동적 요소	사운드 편집 기능, 토론 역량, 발표 역량

3) 평가 내용 선정

평가 내용은 앞서 추출한 평가 요소가 수행의 형태로 구체화되어야 하며, 성취기준의 도달도를 확인할 수 있는 내용이어야 한다. 이에 따라 정의적 요소는 교사의 관찰 및 학생의 자기평가, 동료평가로 평가하며, 나머지 요소는 다음 <표 IV-11>과 같이 선정할 수 있다.

<표 IV-11> 평가 내용 선정

- 구체음악에 대하여 자신의 생각을 갖고 다른 사람과 토론하기
- 구체음악 창작 계획서 작성하기
- 스마트 기기를 활용하여 구체 음악 재료 녹음하기
- 스마트 기기 속 사운드 편집 어플리케이션을 활용하여 간단한 구체음악 작품 만들기
- 우리 반 구체음악 창작 발표회에 작곡가로서 참여하고 발표하기
- 우리 반 구체음악 창작 발표회에 청중으로서 참여하고 평하기

4) 평가 환경 및 방법 선정

평가 환경 선정은 평가 방법의 선정과 동시다발적으로 이루어져야 하며 평가 환경은 방법 및 내용과 적합하게 연결되어 있어야 한다. 또한, 해당 단계에서는 온-오프 블렌디드 수업의 유형을 결정함과 동시에 차시별 계획이 세워져야 한다. 해당 예시에서는 앞서 언급하였듯이 음악 수

업이 주당 2시수라는 가정을 하였다. 또한 수능 준비 기간에 따라 2주차만 학교 수업이 온라인으로 운영되게 되어 1-2차시는 오프라인, 3-4차시는 온라인, 5-6차시는 다시 오프라인 수업 형태로 진행된다. 평가 방법 중 ‘e-포트폴리오’라는 용어는 사용하고자 하는 LMS에 업로드 한 결과가 모인 포트폴리오의 의미로 사용하였으며 평가 환경 및 방법을 선정한 모습은 다음 <표 IV-12>와 같다. 이와 같이 평가 환경 및 방법 선정 단계를 거친 이후에는 수업과 평가의 전체적인 틀이 갖추어지게 된다.

<표 IV-12> 평가 환경 및 방법 선정

영역	표현 · 생활화	배점	30	차시	총 6차시		
온-오프 블렌디드 러닝 유형	실시간 쌍방향 수업 (2차시) + 오프라인 수업 (4차시)						
평가 환경							
온라인			온라인				
차시/ 평가 내용/ 평가 방법			차시/ 평가 내용/ 평가 방법				
1차시 구체음악에 대하여 자신의 생각을 갖고 다른 사람과 토론하기	관찰 토론						
2차시 구체 음악 창작 계획서 작성하기	관찰-피드백 e-포트폴리오						
			3차시 스마트 기기를 활용하여 구체 음악 재료 녹음하기		과제-피드백 e-포트폴리오		
			4차시 스마트 기기 속 사운드 편집 어플리케이션을 활용하여 간단한 구체음악 작품 만들기				
5차시 우리 반 구체음악 창작 발표회에 작곡가로서 참여하고 발표하기	발표 e-포트폴리오						
6차시 우리 반 구체음악 창작 발표회에 청중으로서 참여하고 평하기	자기평가 동료평가 e-포트폴리오						

5) LMS 선정

LMS는 계획한 수업-평가의 특성을 고려하여 선정되어야 한다. 현재 다루고 있는 수업-평가 설계에서는 학생들의 결과물인 계획서와 녹음한 음원들이 업로드 될 수 있어야 하고 이에 따라 교사가 개별적인 피드백도 줄 수 있어야 한다. 따라서 이에 적합한 LMS로 ‘구글 클래스룸’과 ‘페들렛’을 선정하고자 한다. 구글 클래스룸은 학생들이 자신의 과제물을 업로드하기 편리하며 또한 교사가 해당 게시물에 비공개 댓글로 즉각적이고 개별적인 피드백이 가능하다. 또한 페들렛은 학급마다 하나의 페들렛을 활용하여 진행할 음악회의 음악들을 업로드 할 수 있다. LMS의 활용은 온라인과 오프라인 환경 연계의 핵심이 되는 요소인 만큼 어떠한 환경이든 지속적이고 꾸준한 기록 및 활용이 필요하다. LMS에 선정이 완료됨에 따라 평가 전 계획 수립 단계를 최종 정리하면 다음 <표 IV-13>과 같다.

<표 IV-13> 평가 전 계획 수립 단계 최종

평가 시기	11월 첫째 주~ 넷째 주	영역 배점	표현 · 생활화					
				30	차시 6차시			
성취기준 재구성	[9음01-03] 구체음악에 대한 이해를 바탕으로 온라인 환경에서 스마트 기기를 활용한 간단한 구체음악 작품을 만든다. [9음03-01] 우리 반 구체음악 창작 발표회에 작곡가로 참여하고 자신과 친구들의 음악에 대하여 평한다.	교과 역량		<ul style="list-style-type: none"> 음악적 감성 역량 음악적 창의 · 융합 사고 역량 음악정보처리 역량 음악적 소통 역량 자기관리 역량 				
평가 요소	<ul style="list-style-type: none"> 구체음악에 관한 이해도, 창의 · 융합 사고력, 사운드 편집 구상력, 음악 평가력 자기 주도성, 성실성, 생활화 정도 사운드 편집 기능, 토론 역량, 발표 역량 							
온-오프 블랜디드 러닝 유형		실시간 쌍방향 수업 (2차시) + 오프라인 수업 (4차시)						
차시 및 평가내용		평가 방법	LMS 연계	원격 수업도구	차시 및 평가내용			
1-2차시		토론 관찰 피드백 e-포트 폴리오	구글 클래스룸	-				
온 프 라 인	· 구체음악에 대하여 자신의 생각을 갖고 다른 사람과 토론하기 · 구체음악 창작 계획서 작성하기		구글 클래스룸 페들렛	Zoom	<p>3-4차시</p> <ul style="list-style-type: none"> 스마트 기기를 활용하여 구체 음악 재료 녹음하기 스마트 기기 속 사운드 편집 어플리케이션을 활용하여 간단한 구체음악 작품 만들기 			
	· 우리 반 구체음악 창작 발표회에 작곡가로서 참여하고 발표하기							
	· 우리 반 구체음악 창작 발표회에 청중으로서 참여하고 평하기							

나. 평가 도구 개발

1) 수행 과제 개발

수행 과제는 학생들이 수업 시간 동안 수행할 과제이며 이 과제에 학생의 과정을 볼 수 있는 과정중심평가가 자연스럽게 스며들어 있어야 한다. 따라서 수행 과제가 과정을 살펴볼 수 있는 형태인지, 계획한 평가 환경과 방법에 적합한 수행 과제를 개발하였는지 고려해야 한다. 수행 과제 개발 예시는 다음 [그림 IV-5]와 같다.

< 구체 음악 창작하기 >

● 활동 1. 구체음악의 정의에 대하여 알아보자.

구체음악(Musique concrète)은 1948년 피에르 쇠페가 처음 사용한 용어로, 일상생활에서 접할 수 있는 소리를 웨이보에서 사용하는 전자음을 뜻한다. 그는 음악 소리 자체에 대한 개념을 바꾸고자 일상생활의 소음을 녹음하여 발표하였는데 그의 이런 시도는 구체음악이라는 새로운 광장을 탄생시킨다. 구체음악란, 자연의 소리과 인간이 만든 소리를 그대로 녹음하여 전자장치를 사용, 변환, 시각 테이프로 제작하는 음악이다. 일상에서 접할 수 있는 모든 소리가 다 음악의 재료가 될 수 있으며 이를 합성, 편집하여 한편의 음악 작품으로 만들수 있다.



1. App Store나 Google Play Store를 통하여 InShot 어플을 다운 받는다.



2. 어플을 열어 '비디오' 맵을 누른다.



3. 사운드가 녹음된 영상을 모두 클릭한다.

 피에르 쇠페(Pierre Schaeffer, 1910-1955)

구체 음악 창작 계획서

조건

- 1본 내외의 구체 음악을 계획하세요.
- 5가지의 각기 다른 소리를 조합하세요.
- 소라별 시간과 순서를 정하여 편집 계획을 세우세요.

음악 구상	학번 :	이름 :
1. 음악 제목		
2. 음악의 구성 및 내용		
3. 편작할 음악의 특징 및 강조하고 싶은 부분		

5. 편집 방법 및 유의

소리	녹음 방법
에서) 강한 물소리	에서) 파장길 세면대에서 녹음
(1)	
(2)	
(3)	
(4)	
(5)	

6. 녹음될 소리

음악 창작 계획	제작 예상
1)	
2)	
3)	
4)	
5)	

[그림 IV-5] 수행 과제 개발 예시

2) 평가 기준 개발

평가 기준은 차시별 수업의 목표를 담고 있어야 하며 각 평가 내용을 상-중-하로 나눈 성취수준의 ‘상’에 해당하는 수준을 담는다. 평가 기준 정립을 위한 성취수준 작성 예시는 다음 <표 IV-14>와 같으며 각 성취수준의 ‘상’에 해당하는 수준을 담아 정리한 평가 기준은 다음 <표 IV-15>와 같다. 정의적 영역의 평가는 평가 기준에 따로 넣지 않는 대신 이후 루브릭 개발 단계에서 제작할 학생별 과정중심평가 기록지에 기록하고 자기평가, 동료평가 결과를 활용하여 생활기록부에 기입한다.

<표 IV-14> 평가 기준 정립을 위한 성취수준 작성

평가 내용	성취수준		
구체음악에 대한 자신의 생각을 바탕으로 다른 사람과 토론하기	상	구체음악에 대한 자신의 생각을 논리정연하게 표현하고 적극적인 자세로 임하며 다른 사람과 토론할 수 있다.	
	중	구체음악에 대한 자신의 생각을 표현하고 적극적인 자세로 임하며 다른 사람과 토론할 수 있다.	
	하	구체음악에 대한 자신의 생각을 부분적으로 표현하며 다른 사람과 토론할 수 있다.	
구체음악에 대한 창작 의도를 가지고 구체음악 창작 계획서 작성하기	상	구체음악 창작 계획서를 조건에 맞게 작성할 수 있다.	
	중	구체음악 창작 계획서를 작성할 수 있다.	
	하	구체음악 창작 계획서를 부분적으로 작성할 수 있다.	
스마트 기기를 활용하여 구체음악 재료 녹음하기	상	스마트 기기를 활용하여 자신이 계획한 구체음악 재료 5가지를 녹음할 수 있다.	
	중	스마트 기기를 활용하여 자신이 계획한 구체음악 재료 3-4가지를 녹음 할 수 있다.	
	하	스마트 기기를 활용하여 자신이 계획한 구체음악 재료 1-2가지를 녹음 할 수 있다.	
스마트 기기 속 사운드 편집 어플리케이션을 활용하여 간단한 구체음악 작품 만들기	상	스마트 기기 속 사운드 편집 어플리케이션을 활용하여 1분 길이의 구체음악 작품을 만들 수 있다.	
	중	스마트 기기 속 사운드 편집 어플리케이션을 활용하여 50초 이내 길이의 구체음악 작품을 만들 수 있다.	
	하	스마트 기기 속 사운드 편집 어플리케이션을 활용하여 30초 이내 길이의 구체음악 작품을 만들 수 있다.	

우리 반 구체음악 창작 발표회에 작곡가로서 참여하고 발표하기	상	우리 반 구체음악 창작 발표회에 작곡가로서 참여하고 주제, 작곡 의도, 사용한 편집 기술, 창작 후 느낀 점 등에 대해 발표할 수 있다.
	중	우리 반 구체음악 창작 발표회에 작곡가로서 참여하고 주제, 작곡 의도, 사용한 편집 기술에 대해 발표할 수 있다.
	하	우리 반 구체음악 창작 발표회에 작곡가로서 참여하고 주제, 작곡 의도에 대해 발표할 수 있다.
우리 반 구체음악 창작 발표회에 청중으로서 참여하고 평하기	상	우리 반 구체음악 창작 발표회에 청중으로서 참여하고 동료평가 루브릭을 활용하여 평할 수 있다.
	중	우리 반 구체음악 창작 발표회에 청중으로서 참여하고 동료평가 루브릭을 활용하여 대체로 평할 수 있다.
	하	우리 반 구체음악 창작 발표회에 청중으로서 참여하고 동료평가 루브릭을 활용하여 부분적으로 평할 수 있다.

〈표 IV-15〉 평가 기준

1. 구체음악의 정의, 탄생 배경, 감상평 등을 기반으로 구체음악에 대한 자신의 생각을 바탕으로 다른 사람과 토론할 수 있다.
2. 구체음악 창작 계획서를 조건에 맞게 작성할 수 있다.
3. 스마트 기기를 활용하여 자신이 계획한 구체음악 재료 5가지를 녹음할 수 있다.
4. 스마트 기기 속 사운드 편집 어플리케이션을 활용하여 1분 길이의 구체음악 작품을 만들 수 있다.
5. 우리 반 구체음악 창작 발표회에 작곡가로서 참여하고 주제, 작곡 의도, 사용한 편집 기술, 창작 후 느낀 점 등에 대해 발표할 수 있다.
6. 우리 반 구체음악 창작 발표회에 청중으로서 참여하고 동료평가 루브릭을 활용하여 평할 수 있다.

평가 기준이 완성된 이후에는 수업과 평가 전 학생들에게 미리 평가 기준을 고지하여 학생들이 매 수업마다 스스로 달성을 해야 할 성취기준을 확인할 수 있도록 해야 한다. 평가 기준 안내 예시는 다음 <표 IV-16>과 같다.

<표 IV-16> 평가 기준 안내

평가 기준	배점		등급
1. 구체음악에 대한 자신의 생각을 논리정연하게 표현하고 적극적인 자세로 임하며 다른 사람과 토론할 수 있다.	30점	6항목 만족	A
2. 구체음악 창작 계획서를 조건에 맞게 작성할 수 있는가?	27점	5항목 만족	B
3. 스마트 기기를 활용하여 자신이 계획한 구체음악 재료 5가지를 녹음할 수 있는가?	24점	4항목 만족	C
4. 스마트 기기 속 사운드 편집 어플리케이션을 활용하여 1분 길이의 구체음악 작품을 만들 수 있는가?	21점	3항목 만족	D
5. 우리 반 구체음악 창작 발표회에 작곡 가로서 참여하고 주제, 작곡 의도, 사용한 편집 기술, 창작 후 느낀 점 등에 대해 발표할 수 있는가?	18점	2항목 만족	E
6. 우리 반 구체음악 창작 발표회에 청중으로서 참여하고 동료평가 루브릭을 활용하여 평할 수 있는가?	15점	1항목 만족	F
	12점	6항목 모두 미흡 (기본 점수)	G
	9점	고의적 미응시	H

3) 루브릭 개발

루브릭 개발 단계에서는 앞서 제시한 <표 IV-3>의 학생별 과정중심평가 기록지에 들어갈 루브릭을 제작해야 한다. 처음에 만들 때는 학생별로 제작이 되어야 하므로 시간이 소요될 수 있지만 학기 초에 한번 만들

어 놓으면 학생별 연간 음악적 성장과 행동을 지켜보는데 있어 많은 도움을 줄 것이라 기대한다. 한 가지 다시 강조하고 싶은 점은 정의적 영역의 평가가 평가 기준으로 들어가지 않았기 때문에 이 지점에서 학생별 과정중심평가 기록지의 활용은 더욱 중요해진다. 평가 기준 및 결과를 표기하는 것도 중요하지만 옆에 ‘과정 관찰 일지’를 반드시 활용하여 학생들의 정의적 태도와 눈에 띠는 성장 과정을 기록해야 한다. 당시에 잘 기록해놓는다면 이후 그대로 학기 말에 과목별세부능력 및 특기사항에 옮겨 적어줄 수 있어 교육과정-수업-평가-기록의 일치를 돋고 학생별 생활기록부 기록 시간을 단축해줄 수 있다.

해당 단계에서는 학생별 과정중심평가 기록지뿐만 아니라 실행하게 될 학생들의 자기평가와 동료평가 루브릭도 제작되어야 한다. 계획한 수업-평가에서는 5차시에 자기평가 루브릭, 6차시에 동료평가 루브릭이 필요하다. 따라서 다음 <표 IV-17>, <표 IV-18>과 같이 자기평가, 동료평가 루브릭을 개발하였다. 진행한 자기평가, 동료평가 결과 또한 정의적 평가 요소로 정리하여 생활기록부에 기록한다.

<표 IV-17> 자기평가 루브릭 예시

평가 영역	평가 항목	평가 척도		
		상	중	하
완성도	조건에 맞는 구체음악을 창작하였는가?			
	주제에 어울리는 소리로 구성하였는가?			
	사운드 편집이 매끄럽게 되어있는가?			
성실도	수업의 전 과정에 성실히 참여하였는가?			
	자기 주도적으로 음악을 창작하였는가?			
만족도	완성된 음악에 만족하는가?			
	발표를 통하여 자신의 음악을 만족스럽게 설명하였는가?			

다음의 항목들과 관련하여 느낀 점을 써주세요.

1. 구체음악에 대한 이해도	
2. 구체음악 창작 경험 속 잘한 점, 아쉬운 점	
3. 반별 구체음악 발표회에 참여한 소감	

<표 IV-18> 동료평가 루브릭 예시

친구의 이름 :	구체음악 주제 :	평가 척도		
		상	중	하
1. 조건에 맞는 구체음악을 창작하였는가?				
2. 주제에 어울리는 소리로 구성하였는가?				
3. 사운드 편집이 매끄럽게 되어있는가?				
4. 음악적 창의성이 돋보이는가?				
5. 친구의 발표를 통하여 음악을 더욱 이해할 수 있게 되었는가?				

다음의 항목들과 관련하여 친구의 잘한 점과 아쉬운 점을 써주세요.

주제와 음악의 연관성, 작품의 창의성, 읊원 편집 기술, 발표 역량

잘한 점	
아쉬운 점	

다. 수업 및 과정중심평가 실행

수업 및 과정중심평가 실행 단계에서는 이전에 설계한 평가 계획과 개발한 평가 도구들을 적용하는 단계로 학생과 계획한 수업-평가가 만나는 단계이다. 따라서 수업에 들어가기 이전에 해당 수업-평가에 대한 안내와 약속이 필요하다. 먼저 수업과 평가의 진행 방법 및 활용할 평가 도구인 과정중심평가 기록지에 대한 학생들의 이해가 선행되어야 하며, 달성해야 할 평가 기준과 수업 중 사용하게 될 LMS에 대한 안내가 이루어져야 한다. 가장 중요한 부분은 다회적 기회 제공 부분으로 과정중심평가의 진정한 의미와 다회적 기회 제공의 의도에 대하여 교사와 학생이 함께 충분히 공감한 이후에 수업에 들어가는 것이 필요하다. 과정중심평가의 의미를 단지 교사만 아는 것에서 그치기엔 그 의미가 제대로 실천되기 어렵다. 따라서 학생과 교사가 함께 과정중심평가에 대한 이해를 바탕으로 교사의 재량에 따라 수업 약속을 정하여 학생들이 스스로 과정

중심평가의 목적을 향해 나아갈 수 있도록 도와야 한다. 이 외에 수업과 평가를 위하여 수업 시간을 계획적으로 분배하는 것은 수업과 과정중심 평가를 현실적으로 가능하게 하는 하나의 중요한 요소가 될 수 있다.

1차시부터 6차시까지의 수업 및 과정중심평가안을 구성하면 다음 <표 IV-19>, <표 IV-20>, <표 IV-21>, <표 IV-22>, <표 IV-23>, <표 IV-24>와 같다. 수업 및 과정중심평가안을 살펴보면 다회적 기회 제공 방법을 매 차시마다 예시로 적었지만 이는 학교 사정과 교사의 상황에 따라 적절하게 고안할 수 있으며 기한 및 기회의 횟수 또한 여러 가지 처한 상황을 고려하여 결정할 수 있다. 또한 학생의 다회적 기회에 따른 수행을 교사가 직접 관찰이 힘든 경우에는 이를 가능하게 하는 적절한 조건이 담긴 영상 등 추가 자료를 요구하여 학생의 직접적인 수행이 관찰되어야 하는 유의사항이 있다.

<표 IV-19> 1차시 수업 및 과정중심평가안

수업-평가 환경	오프라인	평가 방법	관찰, 토론	차시	1/6차시
학습 목표	구체음악에 대한 자신의 생각을 논리정연하게 표현하고 적극적인 자세로 임하며 다른 사람과 토론할 수 있다.				

도입(5')

전개(35')

교수-학습 활동	과정중심평가	평가 유의사항
• 구체음악에 대하여 알아보기	<p>관찰, 발표(10')</p> <p>“구체 음악의 탄생에는 어떤 배경이 있었나요?” “구체음악을 감상한 소감은 어떤가요?” “어떤 새로운 점을 느꼈나요?”</p>	
• 구체음악을 주제로 모둠별 토론하기	<p>토론(25')</p> <p>“구체음악의 정의, 탄생 배경, 감상평 등을 기반으로 구체음악에 대한 자신의 생각을 토론해봅시다.”</p> <ul style="list-style-type: none"> - 6명씩, 4-5조 구성 - 토론 준비 시간 부여 - 랜덤 순으로 조별 토론 시작 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>1조당 <u>3분씩</u> 과정 평가 진행 한 명당 <u>30초씩</u> 필수 발언 <u>평가 기준</u>으로 과정 평가 실시 ☆ 즉각적인 피드백</p> </div>	<p>1. 학생별 과정중심평가 기록지 활용 (노트북이나 태블릿 PC 활용)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 평가 기준 활용 - 과정 평가 - 피드백 및 정의적 태도 기록 - 특이사항 기록 <p>2. 학생별 과정중심평가 기록지 결과 개별적으로 공유</p>

정리(5')

다회적 기회 제공 방법 안내

예) “1차시 과정 평가에서 미흡했던 학생들은 받은 피드백을 토대로 수정하여 점심시간 1시 30분-2시 사이에 교무실에서 선생님이랑 토론하기”

차시 예고

<표 IV-20> 2차시 수업 및 과정중심평가안

수업-평가 환경	오프라인	평가 방법	관찰 e-포트폴리오	차시	2/6차시
학습 목표	구체음악 창작 계획서를 조건에 맞게 작성할 수 있다.				

도입(5')

전개(35')

교수-학습 활동	과정중심평가	평가 유의사항
• 구체음악 창작 계획서 작성하기	<p>관찰, 피드백(30')</p> <p>돌아다니며 학생들의 구체음악 창작 계획서에 대한 즉각적이고 개별적인 피드백 제공</p>	<ul style="list-style-type: none"> 학생별 과정중심평가 기록지 활용 (노트북이나 태블릿 PC 활용) - 피드백 및 정의적 태도 기록 - 특이사항 기록
• 작성한 구체음악 창작 계획서 LMS에 업로드하기	<p>e-포트폴리오(5')</p> <p>[구글 클래스룸] 수업 날짜 게시물에 구체음악 창작 계획서를 사진 찍어 업로드</p> <p>구체음악 창작 계획서</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-top: 10px;"> 11/2(수) 4교시 음악 <small>기한 없음</small> <small>오늘 수업에서 작성한 구체음악 창작 계획서를 내용이 잘 보이게끔 찍어 업로드하십시오.</small> </div>	<ol style="list-style-type: none"> 구글 클래스룸으로 제출 여부 확인 학생별 과정중심평가 기록지 활용 (노트북이나 태블릿 PC 활용) - 평가 기준 활용 과정 평가 3. 학생별 과정중심평가 기록지 결과 개별적으로 공유

정리(5')

다회적 기회 제공 방법 안내

예) “2차시 과정 평가에서 구체음악 창작 계획서를 완성하지 못한 학생들은 받은 피드백을 토대로 1)과 2)의 방법 중 선택한 후 수정 및 완성하여 3차시 전까지 LMS에 업로드하기”

- 교무실 와서 작성
- 작성 수행 영상 (얼굴, 작성 수행 모습, 작성 중인 종이가 함께 보이도록 녹화)

차시 예고

<표 IV-21> 3차시 수업 및 과정중심평가안

수업-평가 환경	온라인(Zoom)	평가 방법	관찰 e-포트폴리오	차시	3/6차시
학습 목표	스마트 기기를 활용하여 자신이 계획한 구체음악 재료 5가지를 녹음할 수 있다.				

도입(5')

전개(35')

교수-학습 활동	과정중심평가	평가 유의사항
• 사용할 사운드 편집 어플리케이션 알아보기	관찰(5') 피드백(20') 예) “OO아, 선정한 주제와 어울리도록 센 물줄기의 소리를 정한 것은 너무 좋은 아이디어구나. 다만 지금 올려준 음원을 들어보니 계획서에 묘사된 물소리 보다는 조금 약한 것 같아. 조금 더 센 물줄기 소리로 녹음이 되면 더 좋을 거 같구나.”	1. 학생별 과정중심평가 기록지 활용 (노트북이나 태블릿 PC 활용) - 피드백 및 정의적 태도 기록 - 특이사항 기록 2. 학생으로 하여금 반드시 카메라를 켜서 녹음 수행이 관찰되도록 할 것.
• 작성한 구체음악 창작 계획서를 바탕으로 구체음악 재료 5가지 녹음하기	e-포트폴리오(10') [구글 클래스룸] 수업 날짜 게시물에 업로드 	1. 구글 클래스룸으로 제출 여부 확인 2. 학생별 과정중심평가 기록지 활용 (노트북이나 태블릿 PC 활용) - 평가 기준 활용 과정 평가 3. 학생별 과정중심평가 기록지 결과 개별적으로 공유
• 녹음한 5가지 소리 LMS에 업로드하기		

정리(5')

다회적 기회 제공 방법 안내

예) “3차시 과정 평가에서 녹음 및 업로드를 완성하지 못한 학생들은 받은 피드백을 토대로 수정 및 완성하여 4차시 전까지 추가 자료와 함께 LMS에 업로드하기”
* 추가 자료 : 녹음 수행 영상 (얼굴, 녹음 수행 모습이 함께 보이도록 녹화)

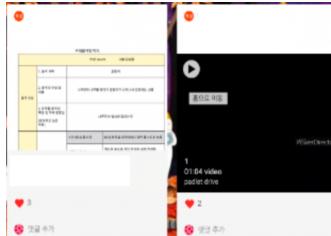
차시 예고

<표 IV-22> 4차시 수업 및 과정중심평가안

수업-평가 환경	온라인(Zoom)	평가 방법	관찰 e-포트폴리오	차시	4/6차시
학습 목표	스마트 기기 속 사운드 편집 어플리케이션을 활용하여 1분 길이의 구체음악 작품을 만들 수 있다.				

도입(5')

전개(35')

교수-학습 활동	과정중심평가	평가 유의사항
<ul style="list-style-type: none"> 스마트 기기 사운드 편집 어플리케이션을 활용하여 간단한 구체음악 작품 만들기 	관찰, 피드백(30')	<ul style="list-style-type: none"> 학생별 과정중심평가 기록지 활용 (노트북이나 태블릿 PC 활용) - 피드백 및 정의적 태도 기록 - 특이사항 기록 • 학생으로 하여금 반드시 카메라를 켜서 편집 수행이 관찰되도록 할 것.
	소그룹 돌아다니면서 관찰 및 피드백	
<ul style="list-style-type: none"> 완성된 구체음악 작품 LMS에 업로드하기 	e-포트폴리오(5') [패들렛] 학번 이름, 구체음악 창작 계획서 함께 업로드 	<ol style="list-style-type: none"> 패들렛으로 제출 여부 확인 학생별 과정중심평가 기록지 활용 (노트북이나 태블릿 PC 활용) - 평가 기준 활용 과정 평가 3. 학생별 과정중심평가 기록지 결과 개별적으로 공유

정리(5')

다회적 기회 제공 방법 안내

예) “4차시 과정 평가에서 제작 및 업로드를 완성하지 못한 학생들은 받은 피드백을 토대로 수정 및 완성하여 5차시 전까지 추가 자료와 함께 LMS에 업로드하기”
* 추가 자료 : 편집 수행 영상 (얼굴, 편집 수행 모습, 편집 화면이 한 번에 보이도록 녹화)

차시 예고

<표 IV-23> 5차시 수업 및 과정중심평가안

수업-평가 환경	오프라인	평가 방법	발표 자기평가 동료평가 e-포트폴리오	차시	5/6차시
학습 목표	1. 우리 반 구체음악 창작 발표회에 작곡가로서 참여하고 주제, 작곡 의도, 사용한 편집 기술, 창작 후 느낀 점 등에 대해 발표할 수 있다. 2. 우리 반 구체음악 창작 발표회에 청중으로서 참여하고 동료평가 루브릭을 활용하여 평할 수 있다.				

도입(5')

전개(35')

교수-학습 활동	과정중심평가	평가 유의사항
<ul style="list-style-type: none"> · 우리 반 구체음악 창작 발표회에 참여하기 - 작곡가로 참여하기 - 청중으로 참여하기 	발표 및 동료평가(35') <ul style="list-style-type: none"> - 1명당 2-3분 소요 [작곡가-발표] 주제, 작곡 의도, 나만의 창작 포인트, 사용한 편집 기술, 창작 후 느낀 점 [청중-동료평가] 동료평가 루브릭 	<ul style="list-style-type: none"> 1. 학생별 과정중심평가 기록지 활용 (노트북이나 태블릿 PC 활용) - 평가 기준 활용 과정 평가 - 피드백 및 정의적 태도 기록 - 특이사항 기록 <p>2. 동료평가 루브릭 활용</p>

정리(5')

다회적 기회 제공 방법 안내

예) “5차시 과정 평가에서 발표하지 못한 학생들은
6차시에 발표할 수 있도록 완성 및 준비해오기”

차시 예고

<표 IV-24> 6차시 수업 및 과정중심평가안

수업-평가 환경	오프라인	평가 방법	발표 자기평가 동료평가 e-포트폴리오	차시	6/6차시
학습 목표	1. 우리 반 구체음악 창작 발표회에 작곡가로서 참여하고 주제, 작곡 의도, 사용한 편집 기술, 창작 후 느낀 점 등에 대해 발표할 수 있다. 2. 우리 반 구체음악 창작 발표회에 청중으로서 참여하고 동료평가 루브릭을 활용하여 평할 수 있다.				

도입(5')

전개(35')

교수-학습 활동	과정중심평가	평가 유의사항
<ul style="list-style-type: none"> • 우리 반 구체음악 창작 발표회에 참여하기 - 작곡가로 참여하기 - 청중으로 참여하기 	<p>발표 및 동료평가(35')</p> <p>- 1명당 2-3분 소요</p> <p>[작곡가-발표] 주제, 작곡 의도, 나만의 창작 포인트, 사용한 편집 기술, 창작 후 느낀 점</p> <p>[청중-동료평가] 동료평가 루브릭</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1. 학생별 과정중심평가 기록지 활용 (노트북이나 태블릿 PC 활용) - 평가 기준 활용 과정 평가 - 피드백 및 정의적 태도 기록 - 특이사항 기록 <p>2. 동료평가 루브릭 활용</p>
<ul style="list-style-type: none"> • 자기평가 하기 	자기평가(10')	<ul style="list-style-type: none"> 1. 자기평가 루브릭 활용 2. 학생별 과정중심평가 기록지 결과 개별적으로 공유

정리(5')

다회적 기회 제공 방법 안내

예) “5-6차시 과정 평가에서 발표 하지 못한 학생들은 받은 피드백을 토대로 수정 및 완성하여 다음 시간 전까지 발표 영상을 제작하여 LMS에 업로드하기”

차시 예고

6차시의 수업-과정중심평가안을 제작하면서 참고한 해당 단계의 평가 가이드라인은 9개 중 7개로 자세한 내용은 다음 <표 IV-25>와 같다. 이와 같이 3단계는 모든 평가 가이드라인을 만족할 필요는 없으며, 설계하고자 하는 수업과 평가 방향성에 맞는 평가 가이드라인을 골라 참고함으로써 평가 설계에 도움을 받을 수 있다.

<표 IV-25> 3단계 평가 가이드라인에 따른 실제 설계

3단계. 수업 및 과정중심평가 실행		실제 설계
온라인 환경	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> 음악 수행의 주체가 관찰 및 확인되고 있는가? <input type="checkbox"/> 표절 및 부정행위 등을 방지할 수 있는 방안이 마련되어 있는가? <input checked="" type="checkbox"/> 온라인 평가의 자동화를 활용한 자동 채점 및 기록이 이루어지고 있는가? <input type="checkbox"/> 온라인 평가의 재사용성을 활용하여 학생들에게 학습 목표 도달을 위한 충분한 기회를 제공하고 있는가? 	<p>직접 관찰이 어려울 시, 추가 자료 요구</p> <hr/> <p>LMS 업로드 상태를 통하여 수행 완료 상황 파악</p>
온-오프라인 환경 모두 해당 (온-오프 연계)	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> 평가 방법의 다양화를 통한 수시 평가가 이루어지고 있는가? (다회적 기회 제공) <input checked="" type="checkbox"/> 평가 주체의 다양화(자기평가, 동료평가)가 이루어지고 있는가? <input checked="" type="checkbox"/> 온라인과 오프라인 수업이 활용하는 LMS에 연결되어 기록되고 있는가? <input checked="" type="checkbox"/> 피드백이 개별적이고 구체적이며 장점과 개선점을 함께 제공하고 있는가? <input checked="" type="checkbox"/> 학생별 과정중심평가 기록지를 활용하고 그 결과가 학생과 공유되고 있는가? 	<p>매 차시별 다회적 기회 제공</p> <hr/> <p>5-6차시 자기평가 동료평가</p> <hr/> <p>구글 클래스룸에 매 차시 활동 업로드</p> <hr/> <p>매 차시 개별적 피드백 제공 피드백 예시 수록</p> <hr/> <p>매 차시 활용 매 차시 공유</p>

라. 평가 결과 활용

1) 기록

평가 결과 활용의 기록은 매 차시 학생별 과정중심평가 기록지를 활용했기 때문에 과정 평가 결과 및 다회적 기회에 따른 수정사항, 피드백 내용, 정의적 태도, 특이사항들이 학생별로 기입되어 있다. 점수를 산출할 때에는 평가 기준에 따른 평가 결과의 합을 입력하면 되고 성장 및 우수한 정의적 태도, 특이사항 등이 있는 학생은 생활기록부 과목별세부능력 및 특기사항에 입력하면 된다. 또한 활용한 자기평가와 동료평가는 교사의 결정과 판단에 따라 취합하여 역시 과목별세부능력 및 특기사항에 입력해줄 수 있다. 학생별 과정중심평가 기록지를 수업 시간 마다 활용하는 것에는 교사의 많은 노력이 필요하지만 제대로 또 꾸준히 작성한다면 학기 말 생활기록부 기입 단계에서 많은 시간을 단축할 수 있고 몇 개의 문장을 가지고 경우의 수를 따져 조합하는 기록만을 위한 기록이 아닌 교육과정-수업-평가-기록의 진정한 일치에 한결음 더 가까워질 수 있을 것이다.

2) 활용

평가 결과 활용은 수업 측면과 학생 측면에서 그 결과를 활용할 수 있다. 먼저 수업 측면에서는 학생들이 구체음악 만들기 수업에 전체적으로 흥미를 보이고 우수한 결과를 보였다면 이후 다른 현대음악 창작 수업을 구상해볼 수 있으며 구체음악을 더욱 심도 있게 다루는 등의 방향 또한 고려할 수 있을 것이다. 반대로 수업 및 평가를 진행하며 시행착오로 겪은 어려움이 있었다면 이를 다음 수업 및 평가 설계에 수정하여 반영할 수 있다. 이렇듯 이전의 평가 결과는 새로운 수업의 아이디어를 제공할 뿐만 아니라 부족한 점을 채울 기회를 만들어준다.

학생 측면에서는 학생별 평가 결과에 따라 학생의 개인적인 흥미도 및

강점을 찾을 수 있으며 이는 이후 수업에 활용되어 상세한 피드백 제공을 가능하게 한다. 이전 수업에서의 어려움, 성장 등이 고려되어 덧붙여지는 한 마디는 학생에게 ‘개별적’인 피드백이 되며 이는 피드백이 가지는 힘의 정도를 달라지게 한다. 이와 같이 평가 결과의 활용은 평가 설계의 마지막 단계이자 새로운 평가 설계의 시작이 되는 단계이며 평가 결과를 토대로 더 나은 수업과 학생 한 명 한 명에 대한 개별적이고 깊은 이해를 가능하게 한다.

V. 결론 및 제언

본 연구는 온-오프 블렌디드 환경에서 음악과 과정중심평가가 원활히 이루어질 수 있도록 현장에서 활용 가능한 평가 모형 개발을 목적으로 한다. 이를 위해 온-오프 블렌디드 환경의 특성 및 평가 방안과 과정중심평가의 핵심 및 개념을 살펴보고 중등 음악 교사 105명을 대상으로 설문조사를 실시하여 현장의 의견이 반영된 실제적 성격의 평가 모형과 평가 가이드라인을 개발하고자 하였다.

본 연구의 연구 결과는 다음과 같다.

첫째, 설문조사를 통해 평가 모형 개발을 위한 현장의 의견과 과정중심평가의 실태를 확인하였다. 중등 음악 교사들은 과정중심평가에 대한 이해도가 높고 필요성 또한 높게 인식하였으나 실제 적용하는 데에는 시간 부족과 업무 과중의 문제로 어려움을 겪고 있었다. 또한 과정중심평가 적용에 있어 기존 오프라인 환경보다 온-오프 블렌디드 환경에서 어려움이 증가하였다는 쪽의 의견이 4배 가까이 많은 점을 토대로 기존 오프라인 수업보다 온-오프 블렌디드 수업에서 진행하는 과정중심평가에 더욱 어려움을 느끼고 있었다. 이에 따라 중등 음악 교사들은 해당 연구의 필요성을 인식하고 있었으며 요구 조사 결과, ‘학교 현장에서 실제 적용 가능한 모형’ 개발에 대한 요구사항이 가장 많이 나타났다.

둘째, 온-오프 블렌디드 러닝을 위한 음악과 과정중심평가 모형과 평가 가이드라인을 개발하였다. 평가 모형과 평가 가이드라인은 온-오프 블렌디드 러닝, 과정중심평가, 설문조사 결과로 구성된 세 가지의 방향성을 갖고 개발되었으며, 과정중심평가의 기본이 되는 네 단계를 온-오프 블렌디드 러닝 환경에 맞게 재구성하였다. 26개의 평가 가이드라인은 현장에서 평가 모형을 적용 시, 평가 설계의 방향성을 제공하기 위하여 개발하였으며 교사를 위한 ‘평가 설계용 체크리스트’ 개념으로 활용 가능하다.

셋째, 개발된 평가 모형과 가이드라인의 실제를 다뤄 보다 구체적인

평가 방안을 마련하였다. 자세한 내용으로는 온-오프 블렌디드 평가 환경의 장점인 평가 방법의 다양화를 활용한 사회적 기회 제공 방식의 과정중심평가 방안을 고안했으며, 성취수준을 활용한 평가 기준 개발 방법을 제안하였다. 또한 평가 도구인 학생별 과정중심평가 기록지의 활용 방법을 제시하여 교육과정-수업-평가-기록의 일치를 돋고, LMS 활용을 통하여 온라인과 오프라인 수업-평가 환경을 연계할 수 있는 방안을 모색하였다.

이상에서 살펴본 온-오프 블렌디드 러닝 속 음악과 과정중심평가 개발 연구를 통하여, 온-오프 블렌디드 과정중심평가의 방향성 및 후속 연구를 제언하면 다음과 같다.

첫째, 온-오프 블렌디드 에세스먼트(On-Off Blended Assessment) 개발이 필요하다. 본 연구에서는 기존에 활용되는 평가 방법과 온라인-오프라인 평가 환경이 갖는 장점들을 활용하여 평가 방안을 개발하였지만 진정한 온-오프 블렌디드 환경에 맞는 평가를 위해서는 평가 환경 측면에서의 온-오프 블렌디드 에세스먼트 개발이 필요하다. 온-오프 블렌디드 어세스먼트는 예측할 수 없는 미래 사회에 대응할 수 있는 평가 방법이 될 수 있으며 평가의 효율성 및 다양성 측면에서도 평가 체계의 양과 질을 높여줄 것이다.

둘째, 음악과의 특성이 반영된 온-오프 블렌디드 과정중심평가 연구가 활성화되어야 한다. 음악은 음악적 과정이 매우 중요한 교과이기에 과정중심평가와 음악과 평가는 자연스레 맞물리게 된다. 하지만 실음을 다루는 음악과에서 온-오프 블렌디드 환경 속 수업과 평가는 많은 고민을 남겼고 여전히 그 고민은 지속되고 있다. 따라서 소리 지연 현상, 활용 가능한 플랫폼 부족 등 온라인상의 문제를 해결할 수 있는 기술적 개발 및 다양한 환경에서 운용 가능한 음악과 과정중심평가 방안 연구가 필요하다. 관련 연구의 활성화는 음악 교육의 가능성을 넓히고 어떠한 상황에서도 질 높은 수업과 평가를 유지할 수 있는 큰 발판이 될 것이다.

셋째, 과정중심평가가 보다 현실적으로 활성화될 수 있도록 다양한 행정적 지원 및 거시적인 사회 인식의 변화가 필요하다. 과정중심평가는

모든 학생의 성장 과정을 지속적으로 함께 해야 하기에 결과중심평가에 비해 교사의 절대적인 시간 소요 및 평가 업무의 증가가 필연적이다. 즉, 이는 너무 응당하여 과정중심평가 방안 자체에서 시간 부족의 여건을 찾는 것은 오히려 변질되거나 말만 과정중심평가인 평가로 뒤틀어질 우려가 있다. 따라서 앞으로도 교육과정의 평가 방향성으로 꾸준히 언급 될 과정중심평가가 진정으로 확산되고 활성화되기 위해서는 교사가 학생과 수업 및 평가에만 집중할 수 있도록 이를 뒷받침할 수 있는 교실 내 학생 수 적정화, 수업 이외의 과도한 행정 업무 배제 등의 행정적 지원이 뒷받침되어야 하며 교사 또한 개별적인 평가 전문성 향상을 위한 꾸준한 노력이 요구된다고 할 수 있다.

또한 과정중심평가는 교사 혼자 이뤄내는 평가가 아니라 학생이 함께 성장하는 것이 중요한 평가인 만큼 교사뿐만 아니라 학생과 학부모도 과정중심평가에 대한 이해도를 증진시킬 수 있도록 제도적 지원이 필요하다. 학교에서 이루어지는 평가에 대하여 당사자인 학생 본인과 보호자인 학부모의 깊은 이해가 선행되지 않는다면 진정한 과정중심평가 실현은 쉽지 않을 것이다. 따라서 교사-학생-학부모-학교-지역사회가 모두 과정중심평가에 대한 종합적인 이해를 바탕으로 학생의 진정한 성장과 과정을 중시하는 사회적 분위기를 조성해야 할 것이다.

참고문헌

- 장선영 (2021). 블렌디드 러닝을 적용한 고등학교 음악 감상 수업 설계 : 클래식 라이브쇼 프로젝트를 중심으로. *미래음악교육연구*, 6(1), 137-159.
- 고지희 (2022). 블렌디드 러닝을 적용한 기악수업 모형 개발 연구 -우쿠렐레 수업을 중심으로-. 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 고현 (2019). 교사별 과정중심평가에 대한 인식 및 실태와 지원방안 탐색. *학습자중심교과교육연구*, 19(9), 1137-1164.
- 교육부 (2015a). 초·중등학교 교육과정 총론. 교육부 고시 제 2015-74호 [별책 1], 3-33.
- 교육부 (2015b). 음악과 교육과정. 교육부 고시 제 2015-74호 [별책 12].
- 교육부 (2017). 과정을 중시하는 수행평가, 어떻게 할까요? 연구자료 ORM 2017-19-2.
- 교육부 (2018). 2015 개정 교육과정에 따른 교사별 과정중심평가 활성화를 위한 학생평가 모형 개발 연구. 발간등록번호 11-1342000-000300-01. 인쇄처 : 문원미디어.
- 교육부 (2020a). 2020학년도 2학기 학사운영 세부 지원방안.
- 교육부 (2020b). 체계적인 원격수업을 위한 운영 기준안 마련.
- 교육부 (2020c). 코로나19 대응을 위한 원격수업 출결·평가·기록 가이드 라인.
- 교육부 (2021a). 코로나19 대응을 위한 2021학년도 원격수업 및 등교수업 출결·평가·기록 가이드라인(안).
- 교육부 (2021b). 2021년 학사 및 교육과정 운영 지원방안.
- 교육부 (2021c). 코로나 19 대응을 위한 원격수업 및 등교수업 출결·평가·기록 가이드라인(2021학년도 2학기 이후).
- 교육부 (2022a). 코로나19 대응을 위한 2022학년도 출결·평가·기록 가이드라인[10-1판].
- 교육부 (2022b). 코로나19 대응을 위한 2022학년도 출결·평가·기록 가이드라인[11판].
- 교육부 (2022c). 코로나19 대응을 위한 2022학년도 출결·평가·기록 가이드라인[12판].
- 권덕원, 석문주 (2020). 음악교육에서의 과정중심 평가 이해. *미래음악교육연구*,

5(1), 1-20.

- 권현진, 리순화 (2020). QR코드를 활용한 블렌디드 러닝 헤어미용 퍼머넌트 수업 효과 연구. *학습자중심교과교육연구*, 20(13), 89-108.
- 권희림, 문은경, 박인우 (2015). 국내 블렌디드 러닝의 효과에 관한 메타분석. *교육정보미디어연구*, 21(3), 333-359.
- 김도현, 최우재 (2003). Blended Learning을 통한 리더십 훈련 프로그램의 개발 및 평가 연구. *교육정보미디어연구*, 9(4), 147-176.
- 김순남 (2020). 과정 중심 평가 개념 분석 및 적용 방안 탐색. *교육문화연구*, 26(5), 317-334.
- 김정민 (2018). 과정중심평가의 개념과 교육적 의의 탐색. *학습자중심교과교육연구*, 18(20), 839-859.
- 김영후 (2021). 블렌디드 기반 뮤지컬 제작 수업 연구 : D중학교의 협력종합예술 활동을 중심으로. *학습자중심교과교육연구*, 21(12), 867-884.
- 김은주 (2021). 초등학교 음악 수업과 과정중심평가를 위한 블렌디드 러닝 (Blended Learning) 수업 모형 개발. *음악교육공학*, 47, 103-126.
- 김일영 (2022). 순환 모델(Rotation model) 간 혼합적 접근에 의한 다중모델 (Multiple models) 기반의 블렌디드 중등 음악 교수·학습 설계 방안 탐색. *학습자중심교과교육연구*, 22(6), 599-617.
- 김진경 (2021). 온라인 수업을 위한 과정중심평가 음악 수업지도안 개발 -고등학교 창작영역을 중심으로-. 연세대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김꽃님 (2018). 과정 중심 평가를 활용한 음악 수업에 대한 사례 연구 : 자유학기제 클래스 피아노 수업을 중심으로. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김현섭, 김대권, 이상찬 (2021). **미래를 여는 온오프라인 수업**. 수업디자인연구소.
- 김희수, 임병노, 이상수, 허희옥 (2007). **e-러닝 및 블렌디드 러닝 가이드북**. 서울 : 한국교육학술정보원.
- 박성익, 이상은, 송지은 (2007). 블렌디드 러닝에서 효과적 온/오프라인 학습에 영향을 미치는 요인 : 대학 강좌를 중심으로. *열린교육연구*, 5(1), 17-45.
- 박소연 (2018). 음악과 과정중심평가 수업 설계 방안 : 2015 개정 교육과정을 중심으로. 조선대학교 교육대학원 석사학위논문.

- 박소영 (2020). 블렌디드 러닝을 활용한 고등학교 음악감상 수업지도안 연구 : 현대음악을 중심으로. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 박일수, 김민섭 (2021). 코로나 19에 따른 과정중심평가 운영에 대한 사례 연구. **통합교육과정연구**, 14(2), 57-77.
- 박정 (2019). 과정중심평가를 위한 학생 자기평가 의미 탐색. **교육평가연구**, 32(3), 421-440.
- 박주만 (2022). 초등학교 음악수업에서의 과정중심평가를 적용한 수업사례 연구. **미래음악교육연구**, 5(1), 65-87.
- 박재희 (2018). 초등영어 듣기·말하기 과정중심 평가모형 개발 및 적용 방안. 한국교원대학교 대학원 박사학위논문.
- 반재천, 김선, 박정, 김희경 (2018). 교사별 과정 중심 평가에 대한 교사의 인식. **교육과정평가연구**, 21(3), 105-130.
- 배윤주, 이정민 (2021). 국내 블렌디드 러닝의 효과에 대한 메타분석. **학습자중심교과교육연구**, 21(6), 307-325.
- 백민정 (2020). 고등학교 음악 교과에서 과정중심평가를 활용한 감상수업 연구. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 서울특별시교육청 (2020). 2020 블렌디드 수업 사례로 디자인하다. 서울특별시교육청 초등교육과.
- 서울특별시교육청 (2022). 어떻게 시작할까? 2022 혼합수업 이야기. 서울특별시교육청 중등교육과.
- 서울특별시교육청교육연구정보원 (2021). 코로나19가 교사의 수업, 학생의 학습과 가정생활에 미친 영향 : 중·고등학교를 대상으로. 서교연 2020-59. 148.
- 송인희 (2021). 블렌디드 러닝을 활용한 음악창작 수업지도안 연구 -구체음악을 중심으로-. 연세대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 신선혜 (2021). 초등학교 혼합 수업의 과정중심평가 설계전략 개발. 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 신혜진, 안소연, 김유원 (2017). 과정 중심 평가 활용의 정책적 분석 - 서울특별시 소재 중학교 교사의 수행평가 활용 사례를 중심으로-. **교육과정평가연구**, 20(2), 135-162.
- 심규남 (2018). 초등영어 과정중심평가의 실행모형 연구. **교사교육연구**, 56(4), 367-384.

- 심재승 (2018). 백워드 설계를 적용한 과정 중심 평가 연구 -중학교 음악 개념의 이해를 기초로-. 연세대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 양소영 (2020). 2015 개정 음악과 교육과정에 따른 과정중심평가의 이해와 활용. *학습자중심교과교육연구*, 20(17), 727-747.
- 양소영 (2021). 교육의 뉴노멀, 초등학교 3~4학년 음악과 블렌디드 러닝 실천연구. *충실헤대학교 영재교육연구소*, 11(2), 193-214.
- 오인경 (2004). Blended Learning의 실시 현황 분석 : 국내 현황 및 외국과의 비교. *기업교육연구*, 6(1), 41-62.
- 유민아 (2021). 과정중심평가를 활용한 음악 만들기 수업의 학습자료 개발 : 중학교 3학년을 중심으로. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 유영식 (2019). *교육과정-수업-평가-기록 일체화와 과정중심평가 KEY 교육과정 문해력*. 테크빌교육.
- 이경화, 강현영, 고은성, 이동환, 신보미, 이환철, 김선희 (2016). 과정 중심 평가의 실행을 위한 방향 탐색. *수학교육학연구*, 26(4), 819-834.
- 이명관 (2015). 블렌디드 러닝을 통한 대학생들의 토익수업 효과. *영어어문교육*, 21(4), 257-281.
- 이상수 (2007). Blended learning의 의미와 상호작용 설계원리에 대한 고찰. *교육 정보미디어연구*, 13(2), 225-250.
- 이정은 (2021). COVID-19 이후 중등 음악교사의 블렌디드 러닝 수업 실행에 관한 사례연구. *이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문*.
- 이지운, 노지화 (2020). 형성평가, 수행평가, 과정중심평가에 대한 재고찰. *영남 수학회*, 36(4), 515-535.
- 이혜진, 박진홍, 윤성원 (2021). 블렌디드 러닝을 활용한 뮤지컬 수업 지도 방안 개발. *음악응용연구*, 13, 85-103.
- 장재혁 (2021). 성취평가제 기반 과정중심 평가모형 개발. 부산대학교 대학원 박사학위논문.
- 전경희 (2016). 과정중심 수행평가의 방향과 과제. *한국교육개발원 이슈페이퍼 CP 2016-02-4*.
- 정나리 (2020). 과정중심평가를 적용한 대중음악 창작수업 지도방안 연구. *이화 여자대학교 교육대학원 석사학위논문*.
- 정재은 (2018). 미국 국가핵심음악기준(National Core Music Standards)의 주별 적용사례 비교 분석. *미래음악교육연구*, 3(2), 27-49.

- 정진원, 석문주, 오지향, 이수진, 최미영 (2021). 온라인 학습 환경에서의 음악창작 교수학습 방안. *미래음악교육연구*, 6(3), 71-93.
- 조은영 (2019). 과정중심평가를 적용한 음악곡 만들기 지도방안 연구. 전남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 최병수, 유상미 (2013). 대학 강의실 수업의 효과성 향상을 위한 H형 블렌디드 이러닝 적용 효과 분석. *한국컴퓨터교육학회*, 16(3), 49-60.
- 한국교육개발원 (2013). 창의인재 육성을 위한 학생평가 정책 연구 : 국제 사례를 중심으로. 현안보고 OR 2013-09. 동진문화사.
- 한국교육과정평가원 (2018). 과정 중심 평가 내실화를 위한 교사의 평가 전문성 신장 방안 연구. 연구보고 RRE 2018-5.
- 한국교육과정평가원 (2019). 수업과 연계한 과정 중심 평가 어떻게 할까요? *KICE Brief Vol. 14*.
- 한국교육과정평가원 (2020). 코로나 19 이후 블렌디드 교육으로의 전환을 위한 기반 탐색 : 교사 요구를 중심으로. *KICE 이슈페이퍼 Vol. S3*, 7-33.
- 한국교육평가학회 (2004). *교육평가 용어사전*. 학지사
- 한국과학창의재단 (2020). 원격수업을 활용한 학생평가의 절차와 사례, 원격수업 학생평가 안내 자료집.
- 한윤이 (2021). 음악과 표현 영역의 교육과정 재구성을 통한 과정 중심 평가 설계 방안 : 초등학교 5~6학년 국악을 중심으로. *학습자중심교과교육연구*, 21(3), 549-579.
- Horn, M. B., & Staker, H. (2017). *블렌디드 : 학교 교육의 효과를 극대화하는 온·오프라인의 결합*(장혁, 백영경 역). 서울: 에듀니티. (원본 출간년도: 2015).
- Stein, J., & Graham, C. R. (2016). Essentials for Blended Learning Standards - Based Guide. *블렌디드 러닝 이론과 실제*(김도훈, 최은실 역). 한국문화사. (원본 출간년도: 2014).
- Bersin & Associates. (2003). Blended learning: What works? An industry study of the strategy, implementation, and impact of blended learning: *Bersin & Associates*.
- DeLacey, B. J., & Leonard, D. A. (2002). Case Study on Technology and Distance in Education at the Harvard Business School. *Educational Technology and Society*, 5(2), 13-28.

- Driscoll, M. (2002). Blended learning: Let's get beyond the hype. *e-Learning*, 54.
- Graham, C. R., & Ure, D. (2005). Benefits and challenges of Blended Learning environments. In M. Khosrow-Pour(Ed). *Encyclopedia of information science and technology*. Hershey, PA:Idea Group.
- Kerres, M., & Witt, C. D. (2003). A didactical framework for the design of blended learning arrangement. *Journal of Educational Media*, 28(2-3), 101-113.
- Laure Hesse (2017). *The effects of blended learning on K-12th grade students*. University of Northern Iowa Graduate Research Papers. 116.
- Osguthorpe, R. T., & Graham, C. R. (2003). Blended learning environments: Definitions and directions. *The Quarterly Review of Distance Education*, 4(3), 227-233.
- Seage, S., & Türegün, M. (2020). The Effects of Blended Learning on STEM Achievement of Elementary School Students. *International Journal of Research in Education and Science*, 6(1), 133-140.
- Stahlke, H., & Nyce, J. M. (1996). Reengineering Higher Education : Reinventing Teaching and Learnig. *CAUSE/EFFECT*, 19(4), 44-51.
- Reay, J. (2001). Blended Learning: A Fusion for the Future. *Knowledge Management Review*, 4(3), 6-7.
- Xiongyi, L., Patrick, W., & Selma, K. (2015). *Assessment in Online and Blended Learning Environments*. Information Age Publishing, Incorporated.

[부록 1] 교사 설문지

선생님 안녕하세요?

본 설문은 ‘음악과 온-오프 블렌디드 러닝 과정중심평가 모형 개발’을 위하여 현장의 온-오프 블렌디드 러닝 속 평가와 과정중심평가의 실태를 조사하고, 교사의 요구 조사를 토대로 연구의 기초자료를 만들고자 실시합니다.

중·고등학교 현장에 유용한 음악과 온-오프 블렌디드 러닝 과정중심평가 모형 개발을 위하여 선생님들의 솔직한 답변을 부탁드립니다.

설문지 문항은 총 30문항이며, 예상 소요시간은 10분입니다.

개별적인 응답 내용은 연구의 기초가 되는 자료 분석만을 위해 사용되며 연구 이외의 어떠한 목적으로도 사용되지 않을 것을 약속드립니다.

설문에 참여하신 이후 마지막에 연락처를 남겨주시면 선착순 105분께 스타벅스 커피 쿠폰을 보내드리겠습니다. 감사합니다.

2022. 11.

서울대학교 일반대학원 사범대학 음악교육전공 연구자
조혜인

※ 기초조사(1-3번)

1. 선생님의 성별은 무엇입니까? ① 남 ② 여

2. 선생님의 근무지는 어디십니까? ① 서울 ② 경기 ③ 인천 ④ 기타 :

3. 선생님의 교직 경력은 어떻게 되십니까?
① 5년 미만 ② 5년-10년 미만 ③ 10년-15년 미만 ④ 15년 이상

< 읽기 자료 및 용어 정의 >

본격적인 질문에 앞서 설문 내용에 대한 이해를 돋고자 읽기 자료 및 용어 정의 내용을 제공합니다. 살펴보신 후 다음 문항으로 넘어가주시기 바랍니다.

● 블렌디드 러닝

온라인 학습과 오프라인 학습의 혼합을 의미하기도 하며, 이 외에도 다양한 교수·학습 방법의 혼합, 다양한 매체의 혼합, 다양한 교수·학습 환경의 혼합을 의미합니다. 학습자 중심 및 다양한 학습 요구에 부응하기 위하여 교육의 형태, 방법, 매체, 환경 등을 혼합하는 총체적인 교육적 접근 방법을 의미합니다.

본 연구에서는 블렌디드 러닝의 의미를 중등교육 현장에서 활용할 수 있는 온라인 학습과 오프라인 학습의 연계 및 통합적 활용 형태를 통칭하는 의미로 그 개념을 정의할 것이며, 이를 온-오프 블렌디드 러닝이라고 지칭할 예정입니다. 해당 정의에 따라 설문에 응답해주시면 감사하겠습니다.

● 과정중심평가

과정중심평가는 학교 현장에서 교육과정의 성취기준에 기반을 두고, 평가 계획에 따라 수업 과정에서 학생의 변화와 성장에 대한 자료를 다각도로 수집하고 적절한 피드백을 제공하는 평가입니다.

● 결과중심평가

결과중심평가는 총괄적 평가를 목표로 하며 성취기준과 관련된 개념, 원리, 이해 및 적용 능력을 평가 내용으로 합니다. 평가 주체는 교사이며, 학습의 결과를 중심으로 평가하고 평가 시기는 수업 후에 일회적으로 실시합니다.

* 과정중심평가 실태 조사 및 교사 인식조사(4-9번)

4. 과정중심평가에 대한 이해도가 어떻게 계십니까?

- ① 전혀 모르고 있다.
- ② 조금은 알고 있다.
- ③ 평균적으로 알고 있다.
- ④ 잘 알고 있다.
- ⑤ 매우 잘 알고 있다.

5. 음악 교과에 과정중심평가의 적용 필요성은 어느 정도라고 느끼십니까?

- ① 전혀 필요하지 않다.
- ② 별로 필요하지 않다.
- ③ 보통이다.
- ④ 필요하다.
- ⑤ 매우 필요하다.

6. 주로 과정중심평가를 진행하시는 평가 도구는 무엇입니까? (중복체크 가능)

- 구술 평가
- 관찰 평가
- 동료평가
- 발표지필 평가
- 서·논술형
- 실기 평가
- 실음 지필 평가
- 자기평가
- 토론·토의
- 포트폴리오

7. 과정중심평가의 결과를 주로 어떻게 활용하십니까?

- ① 성적에 반영(과정중심 총괄평가)
- ② 성적에 반영하지 않으며, 성장을 위한 피드백을 주는 기회로 활용(과정중심 형성평가)
- ③ 과정중심 형성평가와 과정중심 총괄평가 함께 사용
- ④ 기타 :

8. 과정중심평가 확산에 어려움이 있다면 무엇이라고 생각하십니까?

- ① 많은 시간과 업무가 요구됨
- ② 정의적 영역 측정 및 평가 반영의 어려움
- ③ 평가의 공정성 및 객관성 확보를 위한 가이드라인 부재
- ④ 과정중심평가 내용을 기록할 수 있는 합의된 기록 공간 부재
- ⑤ 수업 경험이 부족한 신규 교사를 대상으로 한 과정중심평가 연수 부족
- ⑥ 기타 :

9. 음악과 과정중심평가 실시가 어려운 이유가 있다면 무엇이라고 생각하십니까?

보기	1순위	2순위
음악 과정중심평가 모형이나 평가 가이드라인 부족		
평가를 실시할 수업 시간 부족		
과정중심평가 결과 처리의 복잡성		
과정중심평가의 의미와 방법 인지의 어려움		
평가 업무 증가		
평가에 대한 공정성 및 객관성 문제		
교사의 평가 전문성 부족		

* 온-오프 블렌디드 러닝 속 평가 실태조사(10번)

10. 2020년부터 2022년까지 진행하신 온-오프 블렌디드 수업에 대한 학생 평가 경험이 있으십니까?

- ① 네. 평가한 경험이 있습니다. (→ 11번 문항으로)
- ② 아니오. 평가한 경험이 없습니다. (→ 21번 문항으로)

※ 온-오프 블렌디드 러닝 속 과정중심평가의 실태조사(11번)

11. 앞서 진행하신 평가에서 과정중심평가를 한 적이 있으십니까?
- ① 네. 온-오프 블렌디드 수업에서 과정중심평가를 한 적이 있습니다.
(→ 12번 문항으로)
- ② 아니요. 온-오프 블렌디드 수업에서는 결과중심평가만 했습니다.
(→ 21번 문항으로)

※ 온-오프 블렌디드 러닝 속 과정중심평가의 실태조사 및 교사 인식조사(12-20번)

12. 실행하신 온-오프 블렌디드 수업 속 과정중심평가의 영역(활동)은 무엇이었습니까? (중복체크 가능)

- 가창
 기악
 창작
 생활화
 감상
 음악이론
 기타 :

13. 실행하신 온-오프 블렌디드 수업 속 과정중심평가의 유형은 무엇이었습니까? (중복체크 가능)

- 유형 1 : 실시간 온라인 평가 (실시간 쌍방향 수업에서 직접 관찰)
 유형 2 : 녹화 동영상 온라인 평가 (수행하여 제출한 영상을 직접 관찰)
 유형 3 : 오프라인 평가 (온라인 수업에서 학습한 과제를 오프라인 수업에서 수행으로 관찰)
 기타 :

14. 실행하신 온-오프 블렌디드 수업 속 과정중심평가의 대상은 몇 학년이었나요? (중복체크 가능)

- | | |
|----------------------------------|-----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 중학교 1학년 | <input type="checkbox"/> 고등학교 1학년 |
| <input type="checkbox"/> 중학교 2학년 | <input type="checkbox"/> 고등학교 2학년 |
| <input type="checkbox"/> 중학교 3학년 | <input type="checkbox"/> 고등학교 3학년 |

15. 한 영역 당 총점에 과정중심평가와 결과중심평가의 반영 비율은 어떻게 되나요?

- ① 과정중심평가 100%
- ② 과정중심평가 70% + 결과중심평가 30%
- ③ 과정중심평가 50% + 결과중심평가 50%
- ④ 과정중심평가 30% + 결과중심평가 70%
- ⑤ 결과중심평가 100%
- ⑥ 기타 :

16. 실행하신 온-오프 블랜디드 수업 속 과정중심평가를 위한 평가 기준 및 도구는 어떤 방법으로 만드셨습니까? (중복체크 가능)

- 직접 교과서나 다른 책을 참고하여 제작
- 관련 모형이나 평가 예시자료를 찾아 적용
- 동교과 선생님들의 협의를 통해 기준안 및 도구를 제작
- 기타 :

17. 이전 오프라인에서만 진행한 과정중심평가의 경험과 온-오프 블랜디드 수업에서 진행한 과정중심평가와의 가장 큰 차이점은 무엇이었습니까?

- ① 새로운 블랜디드 학습 환경에 맞는 과정중심평가 내용, 방법 선정의 고민이 늘어났다.
- ② 온-오프 학습을 연계하여 과정중심평가 하는 방법을 잘 모르겠다.
- ③ 이전에 비해 과정중심평가 가이드라인이 없다.
- ④ 오히려 학생의 과정을 보기가 수월해져서 과정중심평가가 더 용이해졌다.
- ⑤ 이전에 비해 과정중심평가 가이드라인을 제시하는 자료가 많아졌다.
- ⑥ 기타 :

18. 온-오프 블랜디드 수업 속 과정중심평가에서 가장 평가하기 어려웠던 영역(활동)은 무엇이었습니까? (중복체크 가능)

- 가창
- 기악
- 창작
- 생활화
- 감상
- 음악이론

기타 :

19. 온-오프 블랜디드 수업 속 과정중심평가 경험 중 가장 어려움을 겪으신 부분은 무엇이었습니까? (중복체크 가능)

- 학생 수행의 과정평가
- 학생 평가 설계의 타당성
- 온-오프라인의 평가 연계성
- 학생 결과물의 완성도
- 학생 평가의 기한
- 평가의 가이드라인 안내 부족

20. 19번 응답의 이유는 무엇입니까?

* 요구 조사(21-30번)

21. 음악과 온-오프 블랜디드 과정중심평가 모형이 개발되었으면 하는 학교급은 무엇입니까?

- ① 중학교
- ② 고등학교

22. 온-오프 블랜디드 과정중심평가 모형이 개발되었으면 하는 영역(활동)은 무엇입니까?

- ① 가창
- ② 기악
- ③ 창작
- ④ 감상
- ⑤ 생활화
- ⑥ 기타 :

23. 향후 음악과 온-오프 블랜디드 과정중심평가에 가장 적절한 평가 도구는 무엇이라고 생각하십니까? (중복체크 가능)

- 구술 평가
- 관찰 평가
- 동료평가
- 발표지필 평가
- 서·논술형
- 실기 평가
- 실음 지필 평가
- 자기평가
- 토론·토의
- 포트폴리오

24. 평가 후 효과적이었던 과정중심평가 온라인 평가 도구 프로그램은 무엇이 있으십니까? (중복체크 가능)

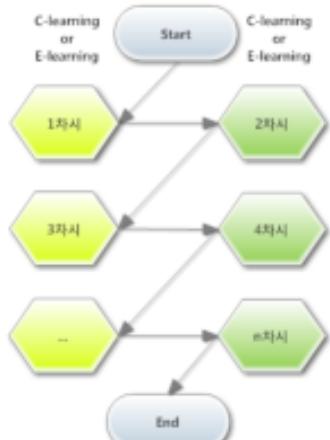
- 카흐 : 형성평가용
- 패들렛 : 포트폴리오용
- 구글 설문지 : 형성평가용
- 구글 문서 : 자기평가, 동료평가용
- 유튜브 : 녹화 동영상 과제업로드용
- 기타 :

25. 향후 음악과 온-오프 블렌디드 과정중심평가에 가장 적절한 LMS(Learning management system)은 무엇이라고 생각하십니까?

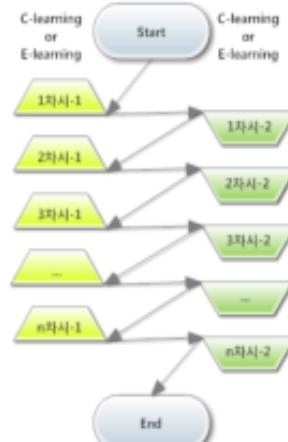
- ① 구글 클래스룸
- ② ebs 온라인클래스
- ③ e 학습터
- ④ 위두랑
- ⑤ 네이버 벤드
- ⑥ MS Teams
- ⑦ Slack
- ⑧ 기타 :

26. 선생님께서는 개발되었으면 하는 과정중심평가 모형의 온-오프 블렌디드 수업이 어떤 유형이길 바라십니까?

- ① Large Z형 : 한 차시씩 번갈아 가며
수업시간을 온라인 오프라인 수업을 분할
- ② small z형 : 한 차시의 수업 시간
온라인과 오프라인으로 분할



(a) Large Z형



(b) small z형

- ③ 플립 러닝 : 온라인 수업(개념 학습)과
오프라인 수업 (심화 학습)

- ④ 스테이션 순환 모델 : 교실 내에서
하나의 온라인 학습을 포함한 3가지
활동을 순환



27. 온-오프 블렌디드 수업 평가 문제점에 대해 희망하는 개선 방안은 무엇입니까?

희망하는 개선 방안	1순위	2순위
평가 전문성 향상을 위한 교사 연수		
실제 현장에 적용 가능한 과정중심평가 모형 개발		
온-오프 평가의 연계성 강화		
동학년, 동교과 교사 간 평가 도구 개발을 위한 협업 방안 마련		
교사의 업무 부담 및 업무 분담 방안 마련		

28. 향후 음악과 온-오프 블렌디드 과정중심평가 도구가 개발된다면 어떤 점에 가장 중점을 두어 개발되어야 한다고 생각하십니까?

중점 사항	1순위	2순위
교사가 실시하기에 부담이 없고, 결과처리가 어렵지 않은 평가 도구		
학생들의 성장을 정확히 측정할 수 있는 신뢰도 높은 평가 도구		
학생들의 심리적 부담을 주지 않는 평가 도구		
평가를 통해 교수-학습 방법의 개선에 도움을 주는 평가 도구		

29. 향후 학교 현장에서 지속적으로 사용 가능한 온-오프 블렌디드 과정중심평가 모형이 개발되기 위해서 가장 중요하게 생각하시는 교육적 요소는 무엇입니까? (예. 공간 분리, 교실 내 온라인 학습과 오프라인 학습의 혼합 등)

30. 설문하신 내용 외에 온-오프 블렌디드 과정중심평가 모형 개발과 관련하여
주실 건의사항 및 제언을 적어주시기 바랍니다.

※ 설문이 모두 완료되었습니다. 감사합니다. *

[부록 2] 교사를 위한 단계별 평가 가이드라인(체크리스트 서식)

1단계. 평가 전 계획 수립	
성취기준 분석	<input type="checkbox"/> 온-오프 블랜디드 수업 환경을 고려한 음악과 교육과정의 재구성이 있는가?
평가 요소 추출	<input type="checkbox"/> 평가 요소에 음악 활동의 인지·정의·심동적 요소가 모두 포함되어 있는가?
설정	<input type="checkbox"/> 평가 내용을 통해 음악과 성취기준의 도달도를 확인할 수 있는가? <input type="checkbox"/> 평가 내용이 평가 요소를 확인할 수 있는 수행의 형태로 구체화되어 있는가?
	<input type="checkbox"/> 온-오프 블랜디드 수업 방법이 선정되었는가? <input type="checkbox"/> 평가 환경-방법-내용이 적절하게 연결되어 있는가? <input type="checkbox"/> 평가 환경과 방법을 고려한 차시별 계획이 세워졌는가?
	<input type="checkbox"/> 계획한 수업-평가의 특성을 고려한 LMS를 선정하였는가?
2단계. 평가 도구 개발	
수행 과제 개발	<input type="checkbox"/> 수행 과제가 과정을 살펴볼 수 있는 형태인가? <input type="checkbox"/> 계획한 평가 환경과 방법에 적합한 수행 과제를 개발하였는가?
평가 기준 개발	<input type="checkbox"/> 평가 기준을 학생들에게 미리 안내하였는가? <input type="checkbox"/> 성취수준을 활용한 평가 기준 개발이 이루어졌는가? <input type="checkbox"/> 평가 기준이 차시별 수업 내용의 목표를 담고 있는가?
루브릭 제작	<input type="checkbox"/> 평가 기준이 담긴 학생별 과정중심평가 기록지를 제작하였는가? <input type="checkbox"/> 학생들의 자기평가와 동료평가를 위한 루브릭을 제작하였는가?
3단계. 수업 및 과정중심평가 실행	
온라인 환경	<input type="checkbox"/> 음악 수행의 주체가 관찰 및 확인되고 있는가? <input type="checkbox"/> 표절 및 부정행위 등을 방지할 수 있는 방안이 마련되어 있는가? <input type="checkbox"/> 온라인 평가의 자동화를 활용한 자동 채점 및 기록이 이루어지고 있는가? <input type="checkbox"/> 온라인 평가의 재사용성을 활용하여 학생들에게 학습 목표 도달을 위한 충분한 기회를 제공하고 있는가?

온-오프라인 환경 모두 해당 (온-오프 연계)	<input type="checkbox"/> 평가 방법의 다양화를 통한 수시 평가가 이루어지고 있는가? (다회적 기회 제공) <input type="checkbox"/> 평가 주체의 다양화(자기평가, 동료평가)가 이루어지고 있는가? <input type="checkbox"/> 온라인과 오프라인 수업이 활용하는 LMS에 연결되어 기록되고 있는가? <input type="checkbox"/> 피드백이 개별적이고 구체적이며 장점과 개선점을 함께 제공하고 있는가? <input type="checkbox"/> 학생별 과정중심평가 기록지를 활용하고 그 결과가 학생과 공유되고 있는가?
---------------------------------	--

4단계. 평가 결과 활용

평가 기록	<input type="checkbox"/> 학생의 과정에 대한 평가가 학생생활기록부 기록으로 이어지는가?
평가 결과 활용	<input type="checkbox"/> 평가 결과가 다음 평가 수립 계획에 반영되는 순환적 구조를 이루고 있는가?

Abstract

Process-Oriented Assessment Model Development for On-Off Blended Learning in Secondary Music Education

Hayne Cho

Department of Interdisciplinary Program
in Music Education
The Graduate School
Seoul National University

On-Off Blended learning, a digital-based curriculum that can support various educational environments, can contribute to the diversification of Korean educational methods. However, blended learning, which has unexpectedly expanded, has left concerns in terms of music education and assessment. As a result, it is necessary to develop an appropriate assessment plan to address those concerns. Process-oriented assessment, which is the direction of the 2015 revised education curriculum, can be the appropriate assessment plan for blended learning. Especially since aesthetic enjoyment and experience are important in the process of doing music, process-oriented assessment application to music

curriculum is vital.

The purpose of this study is to develop an assessment model that can be utilized smoothly in an on-off blended environment of music curriculum. To this end, the concept of assessment plan and process-oriented assessment in an on-off blended environment was examined, and a survey was conducted on 105 middle school music teachers to develop an assessment model and guidelines reflecting the voices of the field.

To summarize the result of the study is as follows.

First, through survey, the opinions of the field and the status of process-oriented assessment has been examined for the development of the assessment model. Middle school music teachers had a high understanding of the process-oriented assessment and recognized the need for its adoption, but they were having difficulty in actual application due to lack of time and high work overload. In addition, based on the fact that the difficulty in the on-off blended environment increased nearly four times in the application of the process-oriented assessment, it showed more difficulty to adopt process-oriented assessment in the on-off blended environment than in the usual offline class. Accordingly, the necessity of the study was confirmed, and the need for the development of a ‘model with high actual applicability’ was found the most.

Second, music curriculum assessment models and guidelines for on-off blended learning were developed. The assessment model and guidelines were developed with three directions consisting of on-off blended learning, process-oriented assessment, and survey results, and the four stages, which are the basis of process-oriented assessment, were adjusted for the on-off blended learning environment. Assessment guidelines were developed to provide the direction for assessment planning in the field and can be used as a ‘checklist for assessment planning’ for teachers.

Third, a specific assessment plan was arranged by actually adopting the developed assessment model and guidelines. In detail, multiple opportunity based assessment was designed through diversification of assessment method, utilizing the advantage of on-off blended assessment environment. Also achievement level based assessment development method was proposed. In addition, process-oriented assessment record format for each student has been devised to help match the Curriculum-Instruction-Evaluation-Record, and a plan was developed to link the online and offline class-assessment environment through the use of LMS.

Based on the research results, the direction of the on-off blended process-oriented assessment and the follow-up research suggestions are as follows. First, it is necessary to develop an on-off blended assessment. In order to correctly assess in an on-off blended environment, on-off blended should be designed from an assessment perspective. In addition, on-off blended process-oriented assessment research should be conducted on the characteristics of music technical development. Lastly, teachers, students, parents, schools, and communities all need to create a social environment that values the true growth and process of students based on a comprehensive understanding of process-oriented assessment.

Keywords : On-Off Blended Learning, Process-Oriented Assessment, Secondary Music Education, Assessment Model

Student Number : 2021-25537