



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



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

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

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

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

[Disclaimer](#)

석사학위논문

고등학생의 사회성 증진을 위한
음악 창작 활동 수업지도안 연구
- 미디어 매체 루프스테이션(Loop-station)의 활용 -

제주대학교 교육대학원

음악교육 전공

이 은 석

2020년 8월

석사학위논문

고등학생의 사회성 증진을 위한
음악 창작 활동 수업지도안 연구
- 미디어 매체 루프스테이션(Loop-station)의 활용-

지도교수 정 주 희

제주대학교 교육대학원

음악교육 전공

이 은 석

2020년 8월

고등학생의 사회성 증진을 위한
음악 창작 활동 수업지도안 연구
- 미디어 매체 루프스테이션(Loop-station)의 활용 -

지도교수 정 주 희

이 은 석

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

2020 년 8월

이은석의 교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장	김 정 희	①
위 원	심 희 정	①
위 원	정 주 희	①

제주대학교 교육대학원

2020 년 8월

Study on Creative Musical Activities
Lesson Plan to improve Sociability of High
School Students
- Utilizing Media Loop-station-

LEE, Eun Seok
(Supervised by professor Jung, Joo hee)

A thesis submitted in partial fulfillment of the requirement
for the degree of Master of Science

2020 . 08 .

This thesis has been examined and approved.

.....
Thesis director, Jung, Joo-Hee, Prof. of Music Education
.....
.....
.....

.....
Date 2020. 08

Department of Music Education
GRADUATE SCHOOL OF EDUCATION
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

국문 초록

고등학생의 사회성 증진을 위한 음악 창작 활동 수업지도안 연구 - 미디어 매체 루프스테이션(Loop-station)의 활용 -

이 은 석

제주대학교 교육대학원 음악교육전공
지도 교수: 정 주 희

현 시대에 청소년의 개인주의적 성향의 부정적인 결과 중 하나로 최근 주목을 받고 있는 청소년들의 사회성 부족이다. 본 연구에서는 이러한 청소년의 사회성 부족에 대한 중재의 한 방안으로 음악창작활동, 그중에서도 특별히 루프스테이션이라는 미디어 매체를 활용한 음악창작활동 교육을 통해 고등학생의 사회성 증진에 기여하는 것을 목적으로 하였다. 이를 위해 미디어 매체로서의 루프스테이션의 정확한 개념습득과 이를 활용한 공동의 음악창작활동을 통해 고등학생의 사회성이 신장 될 수 있도록 수업 지도안을 마련하고 수업에 적용하였다.

본 연구가 루프스테이션을 이용한 음악창작활동을 고등학생의 사회성 증진의 도구로 탐구한 이유는 우선 학생들이 음악창작활동을 통해 학생들이 협동과 조화를 경험할 수 있으며, 이에 덧붙여 루프스테이션을 통한 리듬표현과 이해를 바탕으로 음악을 만드는 과정에서 서로 간의 대화와 타협을 통해 사회성과 협동심

을 발달시키고 각자의 역할분담 및 역할수행을 통해 책임감과 표현력을 이끌어 낼 수 있을 것이라고 생각하였기 때문이다. 즉 루프스테이션 활용음악 창작활동은 청소년들이 본인의 입장에만 집중하지 않고, 다른 사람의 관점을 이해하고 관심을 가지려는 태도 향상에 도움이 된다고 사료되어 본 연구를 진행하였다.

본 연구는 고등학교에 다니는 학생들을 연구대상으로 선정하였고 한국판 사회성 기술 평정척도 (KSSRS-S)와 루프스테이션 음악창작 활동 내 사회성 기술 평정척도를 이용하여 본 연구가 적용한 음악창작활동 수업이 연구대상자들의 사회성의 증진에 기여 했는지를 조사하였다.

한국판 사회성 기술 평정척도 (KSSRS-S)를 통해 활동에 참여하기 전 대상자들의 사전 척도를 살펴보면, 전체 평균은 25.83점이었고, 활동에 참여한 후 전 대상자들의 사후 척도를 살펴보면, 전체 평균은 62.16점이었다. 또한 루프스테이션 음악창작 활동 내 사회성 기술 평정척도를 이전에 실시한 대상자들의 평균 점수는 35점이었고, 프로그램 종결 이후 실시한 검사에서는 평균 65점으로 30점이 상승하였다.

이러한 결과는 루프스테이션 음악창작 활동이 청소년의 사회성 증진에 긍정적인 영향을 미쳤음을 의미하며 따라서 루프스테이션 음악창작 활동은 학생들에게 협동심, 공감, 자기조절, 자기주장을 향상 시키는 기회를 제공하며 이를 통해 사회성 기술의 증진에 기여 한다고 할 수 있다.

목 차

I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구문제	4
3. 연구의 내용 및 방법	4
II. 이론적 배경	5
1. 청소년기의 사회성과 음악	5
1) 청소년기의 사회성	5
2) 청소년기의 사회성과 루프스테이션 이용 음악창작활동	6
2. 루프스테이션	7
1) 루프스테이션의 개념	7
2) 루프스테이션의 종류	7
III. 연구방법	11
1. 연구 대상자	11
2. 측정 도구	12
1) 한국판 사회성 기술 평정척도 (KSSRS-S)	12
2) 루프스테이션 활동 내 사회성 행동 척도	14
3) 자료분석	15
3. 연구 설계 및 절차	16
1) 연구 설계	16
2) 교수-학습 차시 흐름도	18
4. 루프스테이션 이용 음악창작활동의 목표 및 구성	20
1) 차시별 음악창작활동 내용과 목표	20
2) 수업지도안	22

IV. 루프스테이션 이용 음악창작활동이 사회성에 미치는 결과	33
1. 사회성 척도 검사 결과	33
1) 사회성 기술 평정 척도 사전, 사후 검사 결과 비교 분석	33
2) 루프스테이션 이용 음악창작활동 내 사회성 행동 척도 사전·사후 검사 결과 비교 분석	36
V. 결론 및 제언	40
1. 결론	40
2. 제언	42
참고문헌	44
ABSTRACT	46
부록	48

표 목 차

<표-1> 루프스테이션 활동에 참여한 학생의 일반적인 사회성 관련 특징 ..	11
<표-2> 한국판 사회성 기술 평정척도 (KSSRS-S) 문항구성	13
<표-3> 루프스테이션 활동 내 사회성 행동 척도 문항구성	15
<표-4> 연구설계	17
<표-5> 사회성 기술 평정 척도 사전·사후 점수 결과	34
<표-6> 사회성 기술 평정척도 검사 사전·사후 결과 점수 차	34
<표-7> 점수대별 그룹의 사전·사후 평균 점수 비교	35
<표-8> 사회성 기술 평정 척도 하위요인별 사전·사후 점수 결과	36
<표-9> 루프스테이션 활동 내 사회성 기술 평정 척도 사전·사후점수 결과	37
<표-10> 개인별 루프스테이션 음악창작 활동 내 사회성 행동 척도 검사 사전·사후 결과 점수 차	38
<표-11> 루프스테이션 음악창작 활동 내 사회성 척도 하위요인별 사전·사후 점수 결과	39

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

4차 산업혁명 시대라고 불리는 현대를 살아가는 청소년들의 특징으로 자주 언급되는 것 중에 하나가 개인주의적 성향으로 이는 인생관 또는 직업관에 있어 집합주의, 혹은 사회 중심적 가치관이 약화되며, 개인 중심적 가치가 더 증가하는 것을 일컫는다(최윤진, 1997).

현 시대 청소년들의 개인주의적 성향의 부정적인 결과 중 하나로 본 연구가 주목하는 것은 현재 청소년들의 사회성 부족이다. 본 논문은 이러한 청소년의 사회성 부족에 대한 개입의 한 방법으로 음악창작활동, 그 중에서도 특별히 루프스테이션이라는 미디어 매체를 활용한 음악창작활동을 통해 청소년의 사회성 증진에 기여하는 것을 목적으로 한다.

사회성이란 사회적 능력의 개념으로 청소년이 사회적 구성원으로 살아가는데 필요한 능력이고 자신과 타인에 대한 정체성을 가지며, 자신의 목적을 효과적으로 달성하는 능력이다(Gaston, 1968). 즉, 현 시대를 살아가는 청소년들에게 타인과 원만한 상호작용을 하고 사회적 관계를 맺으며, 타인을 이해하는 능력과 조화롭게 살아가는 법을 익히는 사회성은 매우 중요하다고 볼 수 있다. 사회성은 다른 사람과의 관계를 주도하고 긍정적인 관계를 유지하는 것과 지시에 따르고 적절한 방법으로 필요한 것을 요구하는 것이라고 할 수 있다. 특히 청소년기에 사회성이란 또래에게 수용되고 학교생활에 성공적으로 적응하는 것으로 기본적인 상호기술, 대화기술, 친구를 사귀는 기술 등과 사회적 환경에 효과적으로 대처하고 적응하는 중요한 청소년기 발달 과업 중 하나이다(하미용, 남상권, 2011).

이러한 사회성 향상을 위해 타 분야에서 여러 가지 교육방안이 나오고 있다. 그중 하나는 최근 청소년들 사이에서 발달장애의 하나인 아스퍼거 증후군이 있는데, 이를 치료하기 위한 무용/동작심리치료에 대한 연구가 있다. 김다운(2019)

의 연구에서는 무용/동작심리치료가 신체를 수단으로 개인의 감정과 정서를 즉흥적인 움직임으로 표현함으로써 신체와 정신을 통합시키는 심리치료의 하나로 소개하고 있으며 이를 통해 청소년의 사회성 증진을 고찰하였다.

또한, 김혜진(2013)은 학교부적응 청소년의 사회성 향상을 위하여 사이코드라마를 활용한 통합예술치료 프로그램에 대한 연구방법을 제안하였다. 김나리(2019) 역시 청소년들이 연극, 공연 프로그램을 통해 다양한 사람들과 교류하며 서로 의미를 전달하고 공유하여 사회성에서 중요한 관계 형성이 가능하다고 보고 청소년들의 근면성, 자주성, 사교성, 협동성, 사회성 향상에 대한 연구를 진행하였다. 특히 사회성과 관련하여 최나리와 이근매(2011)는 협동작업을 통해 서로의 의견을 나누고 조율하는 과정에서 또래의 감정을 수용하고, 자신의 감정을 수용 받으며 갈등 해소의 시간을 통해 긍정적 상호작용이 이루어지고 궁극적으로 청소년들에게 있어 이러한 프로그램이 사회성 향상에 영향을 줄 수 있었다고 하였다. 이윤경(2009)은 초등학교에서 다문화 음악 프로젝트 학습이 초등학생들에게 있어 그들로 하여금 공동으로 완성한 작품을 살펴보면서 문제를 다양한 관점에서 살펴보고 새로운 의미를 부여해봄으로 상호관계를 증진시키는 공감능력 향상에 효과가 있다고 보고하였다.

이렇듯 예술교육연구에서 청소년의 사회성 증진과 관련한 연구는 다수 존재한다. 본 논문은 이러한 예술분야에서의 청소년 사회성과 관련한 선행연구를 토대로 이를 확대하여 청소년의 사회성 향상에 있어서 음악창작활동의 순기능적 역할의 가능성에 주목하였다.

음악 관련 활동이 청소년들의 인지적, 정의적영역에 순기능적 역할을 한다는 연구의 예로 합창 활동은 개인이 아닌 전체와의 협동이 되어야 하므로 사회성 발달에 도움을 준다는 결과들이 제시된 바 있다(하예송, 2018). 같은 맥락에서 융합예술교육은 청소년들의 사회성 발달에 도움을 주고, 그중 뮤지컬음악과 스포츠 융합교육은 대부분 공동체 작업으로 이루어져 있어 모두가 협심하여 연습이 진행될 때 타인들과 다양한 상황들에 직면하게 되고, 그것들을 해결해 나가면서 타인을 대하는 태도와 대인관계에 대한 능력을 기를 수 있다는 보고가 있다(김송이, 2017).

본 연구가 음악창작활동과 청소년의 사회성 증진에 관심을 가지는 이유는 현시

대 음악교육이 사회성을 증진시키기 위한 교육으로써 제대로 역할을 하고 있는지에 대한 의문에서 비롯되었다. 최근 음악교육 지도의 방향성은 다른 교과와 통합 혹은 음악의 전체적인 요소를 다루며 프로젝트의 형태로 이루어지고 있다. 이러한 노력의 결과가 헛되지 않는으나 학습자들에게 ‘음악 자체만의 독립된 형태의 과목으로 자리매김할 수 있을 것인가’에 대한 의문이 든다. 이러한 맥락에서 음악의 특징과 음악을 창작하는 과정들이 배움에 있어 학습자들에게 학습의 즐거움 뿐만 아니라 사회성의 발전까지 기여할 수 있는 좋은 배움이 될 것이다.

그 배움에 있어 루프스테이션(Loop station)은 보조적인 도구로 사용될 수 있다고 본 연구는 주장한다. 이 장치는 본래 간단한 리듬이나 멜로디를 연속적으로 반복하는 것에서 출발하여 기타의 보조적인 장치로 사용되었다. 이 장치를 통해 음악이 만들어지는 과정과 프로젝트 학습을 통해 서로 지식을 나눌 수 있고 음악적으로 피드백을 나누는 계기가 될 수 있다. 루프스테이션을 통해 학습자들의 음악 창작에 대한 흥미를 이끌어 낼 수 있다. 또한 음악으로 만들어진 팀워크는 혼자만의 음악이 아니라 하나 됨을 깨달을 수 있다(김묘선, 2017).

따라서 본 연구에서는 루프스테이션의 정확한 개념습득과 공동의 음악창작활동을 통해 사회성을 신장할 수 있도록 수업 지도안을 마련하고 수업에 적용한다.

요약하면 본 연구는 학생들이 음악창작활동을 통해 학생들이 협동과 조화를 경험할 수 있으며, 특히 루프스테이션을 통한 리듬표현과 이해를 바탕으로 음악을 만드는 과정에서 서로간의 대화와 타협을 통해 사회성과 협동심을 발달시키고 각자의 역할분담 및 역할수행을 통해 책임감과 표현력을 이끌어 낼 수 있을 것이라고 생각한다. 구체적으로 루프스테이션 창작활동은 청소년들이 더 이상 본인 입장에만 집중하지 않고, 다른 사람의 관점을 이해하고 관심을 가지려는 태도 향상에 도움이 된다고 사료된다.

위에서 기술한 대로 청소년대상 음악창작활동의 순기능적 역할에 대한 중요성과 필요성에 대한 선행연구는 다수 존재한다. 그러나 음악활동 내지는 음악창작활동, 특히 미디어매체인 루프스테이션을 이용한 음악창작활동이 청소년들의 사회성에 미치는 영향에 대한 연구는 여전히 부족하며, 더 많이 연구될 필요가 있다.

2. 연구문제

본 연구의 목적은 루프스테이션이라는 미디어매체를 활용하여 고등학생들의 사회성 향상을 위한 음악창작활동 교수-학습 지도안을 구안하고 이를 적용하는 것이다.

이러한 목적 달성을 위해서 본 연구가 설정한 연구문제는 다음과 같다.

1. 루프스테이션 활용, 고등학생 사회성 향상을 위한 음악창작활동, 교수-학습지도안의 내용은 어떠한가?
2. 루프스테이션 활용, 음악창작활동이 고등학생들의 사회성 증진에 어떠한 영향을 미치는가?
 - 2-1. 활동 이전과 이후, 대상자들의 사회성 기술 평정척도 점수에는 유의미한 변화가 있는가?

3. 연구의 내용 및 방법

본 연구는 음악창작활동에 루프스테이션을 도입하여 청소년(고등학생)들의 사회성향상을 목적으로 한다. 이를 위해 본 연구에서는, 첫째, 청소년기 사회성의 개념과 특성에 대하여 알아본다. 둘째, 청소년기 사회성 향상에 있어서 루프스테이션을 이용한 음악창작활동의 기여 가능성에 대하여 알아본다. 셋째, 청소년기 사회성 증진을 위한 루프스테이션 이용 음악창작활동 차시별 교수-학습 지도안을 제시한다. 넷째, 연구대상자를 대상으로 루프스테이션 이용 음악창작활동을 실시하여 해당 연구 대상자들의 사회성 사전, 사후 변화를 알아본다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 청소년기의 사회성과 음악

1). 청소년기의 사회성

현대 사회는 청소년들에게 급속히 변화하는 사회 속에서 많은 스트레스를 주고 있다. 특히 중·고등학교 시기의 청소년은 발달 단계상 신체적·인지적 변화를 겪으며 정서적으로 불안정한 상황에 놓여있다. 청소년이 겪는 일상에서의 스트레스는 부모와의 관계에서 생기는 갈등, 원만하지 못한 교우관계 및 교사와의 갈등, 학교 성적에 대한 고민 등 다양하지만 (강선화, 2010). 특히 학령기 청소년은 더 많은 스트레스를 받게 된다(윤은혜, 2015). 일반적인 학령기 청소년의 스트레스 요인으로 Jones-Sears와 Milburn(1990)은 등교, 친구들의 괴롭힘, 교사와의 갈등, 전학, 경쟁문화, 낮은 성적, 교우관계의 어려움, 발표하기, 학습장애, 성취에 대한 압박 등을 제시하였다. 이러한 발달과제의 수행은 청소년의 스트레스 요인으로 작용하며 학교 부적응의 초래로 이어지며 심한 경우에는 정서·행동 관심군으로 이행하여 본인의 의견과 맞지 않으면 공격적인 행동을 보이거나 거짓말, 잦은 싸움을 하는 경향으로 이어지며 또는, 이와 반대의 성향, 즉 소극적이거나 친구나 교사와의 원활한 관계 형성에 어려움을 보여 성취욕이 낮은 모습을 보인다는 보고가 있다(김시원, 2015).

정서·행동 문제를 가지고 있는 학생들은 타인의 사소한 거부나 평가에 예민하게 반응하며 친구의 행동에 악의적인 의도로 받아들여 또래들과 원활한 관계 맺음에 어려움을 보이며 대인관계에 우울, 불안 등, 사회적 상황을 회피하거나 타인과 잦은 갈등을 빚으며 공격성, 충동성 등을 보이며 사회성에 대한 문제를 드러낸다(김기숙, 2018). 사회성은 사회적 능력의 개념으로 청소년이 사회적 구성원으로 살아가는데 필요한 능력이고 자신과 타인에 대한 정체성을 가지며, 자신의 목적을 효과적으로 달성하는 능력이다. 따라서 정서·행동 관심군 청소년들에게 타인과 원만한 상호작용을 하고 사회적 관계를 맺으며, 타인을 이해하는 능력과

조화롭게 살아가는 법을 익히는 사회성은 매우 중요하다고 볼 수 있다. 역시 사회성을 다른 사람과의 관계를 주도하고 긍정적인 관계를 유지하는 것, 지시에 따르고 적절한 방법으로 필요한 것을 요구하는 것이며 또래에게 수용되고 학교생활에 성공적으로 적응하는 것으로 기본적인 상호기술, 대화기술, 친구를 사귀는 기술 등, 사회적 환경에 효과적으로 대처하고 적응하는 중요한 발달 과업 중 하나로 보고 있다고 한다(하미용, 남상권, 2011).

2). 청소년기의 사회성과 루프스테이션 이용 음악창작활동

정해옥(2015)은 뮤지컬 만들기를 활용한 창의성 향상을 위한 음악수업에 대한 연구에서 음악창작활동이 자신의 감정과 느낌을 음악으로써 표현하고 음악작품에 나타난 자신의 생각을 표현하는 과정을 통해 말과 행동의 자유로워짐을 경험하게 해준다고 하였다. 또한 이지혜(2015)는 광고음악 제작과 창의성 간의 관련에 관한 연구에서 언어로 표현하지 못하는 감정들을 광고 같은 매체를 통하여 자유롭게 표현하면 된다고 보고하였다. 따라서 음악창작활동을 통해 창의적 작업과 작품, 그리고 그 후의 과정까지 청소년들의 문제와 상태를 관찰하여 새롭고 독창적인 것을 만들어 낼 수 있고 이는 부정적인 정서를 감소시키고 내면의 감정을 유연하게 표현할 수 있도록 하여 안정감을 찾아주며 부정적인 자신에 대한 생각을 긍정적으로 재정립하게 해 줄 수 있다(황해익, 송연숙, 최혜진, 손원경, 남미경, 고은미, 정명숙, 2013).

음악창작활동의 방법 가운데 미디어 매체 루프스테이션은 악기로 연주하거나 목소리로 소리내는 순간을 기기에 저장하여 반복재생 시킬 수 있으며 재생되는 연주에 즉석에서 음악을 만들어 낼 수 있는 기기이다(김묘선, 2017). 반복학습에 음악창작의 특성이 적용되며 활동에서의 창조적 에너지와 집단응집력이 결합된 형태이다. 루프스테이션 음악창작활동은 공동작업을 통해 공동의 작품에 그룹 멤버들이 공헌을 하며 경험에 대한 이야기를 나눔으로 집단원과의 교류를 통해 자신의 문제를 새로운 시각으로 볼 수 있게 한다. 또한 루프스테이션은 공동 창작활동을 통해 타인의 생각과 느낌을 공유하고 이해함으로써 정서적 갈등 완화시켜 대인관계와 사회성 향상에 도움을 줄 수 있다. 집단원간 음악매체를 통한 자기표현은 방어와 저항을 감소시키고 언어적 자극을 촉진하여 원활한 의사소통으로

상호작용을 유도하게끔 하는 특성이 있다. 또한 청소년들은 루프스테이션을 이용한 음악 창작 활동을 통하여 자기의 욕망과 행동을 집단 중심으로 적용 시키고 협력하면서 이기적인 태도를 버리고 인내심을 가지고 협동하며 타인을 배려하는 태도 등의 올바른 사회적 태도를 배울 수 있다(김묘선, 2017).

따라서 또래 및 교사와의 관계, 학습 등 학교생활 영역에서 적응에 어려움을 보이며 모든 학교 활동에 소극적이며 어려움을 느끼는 학교 부적응 행동 아동들에게 또래 관계를 통한 다양한 적응적 체험과 자발적인 활동을 가능케 하여 집단에 대한 소속감을 가지게 하며 또래 관계나 교사와의 관계를 긍정적으로 발전시킬 수 있는 촉진제가 되어 학교 부적응 아동을 대상으로 유용하게 활용할 수 있는 음악 창작 활동 중 하나가 루프스테이션을 이용한 방법이다.

2. 루프스테이션

1). 루프스테이션의 개념

루프스테이션은 목소리, 악기 또는 그 밖의 연주나 소리들을 순간 녹음하여 구간반복재생하고 추가적으로 소리들을 녹음 할 수 있는 기기를 일컫는다. 루프스테이션이 처음 출시되었을 때에는 페달로 이루어져 있었고 사용법은 페달을 한번 밟으면 녹음이 시작되며 한번 더 밟으면 저장된 소리가 출력되어 재생 후에 녹음된 소리에 연주가 구현 가능하다.

최근 들어 손으로도 사용하는 버튼형식의 루프스테이션도 출시되었다. 현대음악에서 혼자서 하는 원 맨 밴드(One-Man Band)나 아카펠라(acappella)의 역할을 수행해 낼 수 있게끔 도와주는 장비로 여러 아티스트들이 음악 작업이나 공연 현장에서 많이 사용하고 있다.

2). 루프스테이션의 종류

루프스테이션의 종류로는 BOSS, DIGITECH, VALETON 등, 여러 회사가 있지만 그중에서도 BOSS사에서 만든 RC시리즈가 가장 대중들에게 널리 알려져있고 사용법 또한 편해 이 RC위주로 장치의 특성에 대해 알아보고자 한다.

루프스테이션과 APP의 사진은 공식 홈페이지를 참고 하였다.

Boss사의 루프스테이션의 모든 제품은 RC로 시작된다. 공식적으로 RC의 약자를 정의하지 않았지만 약자의 정확한 뜻을 알기 위해 한국에서 판매하는 (주)코스모스 악기사에 의뢰한 결과 ReRecorder로 넓게 정의하였다는 보고가 있다(김묘선, 2017).

[그림 1]과 같이 RC - 1은 BOSS사 자체에서 루프스테이션을 처음 접하는 사람들을 위해 손쉬운 조작은 물론, 한눈에 알아볼 수 있고 심플하고 직관적인 디자인으로 제작된 기기이다.

녹음, 재생, 오버 더빙의 상태를 한눈에 알 수 있는 루프 인디케이터로 야외연주, 버스킹에 적합한 크기로, 페달 보드에 맞는 공간 절약형 크기가 특징이다.



[그림 1] RC - 1

[그림 2]와 같이 RC - 300은 BOSS사의 루프스테이션중 최고 기종 RC-50의 후속 모델로써 3 개의 스테레오 트랙에 독립적으로 레코딩 작업을 할 수 있는 전용 풋 스위치를 갖추고, 각 트랙의 조작성을 향상하여 출시하였다. 또한 각 레벨을 조정할 수있는 3 개의 페이더를 탑재하여 간단하고 스피디한 컨트롤이 가능하다. 그리고 16종 가량의 효과를 내장하여 실시간으로 제어할 수 있는 익스프레스션 페달로 사용자의 창의성 또한 향상 시킬 수 있다. 최대 3시간 녹음과 마이크 단자, 직관적인 조작성, 그리고 다양한 기능으로 가수뿐만 아니라 어쿠스틱 악기 플레이어에게도 알맞은 루퍼이다.



[그림 2] RC - 300

[그림 3]과 같이 RC - 505는 RC-300보다 2개추가된 5개의 스테레오 프레이즈 트랙 사양으로 동시연주가 가능한 기기이다. 녹음, 더빙, 재생, 정지 버튼이 구간 별로 준비되어 저장하고 그 구간을 조작하며 개별로 있는 볼륨과 페이더로 구간 을 섞을 수 있다. 또한 구간마다 원하는 만큼 실시간 조작하고 세팅할 능력을 지 니고 있다.



[그림 3] RC - 505

[그림4]는 RC - 202라는 모델이다.일렉트릭 뮤지션, 비트박스에 적합한 소형 테이블 장치이다. RC-505를 기반으로하고 조작은 그대로 이어받았지만 휴대할 수 있다는 장점이 특징이다.



[그림 4] RC - 202

BOSS의 Loop station의 종류를 알아보았다.

[그림5]는 교수학습 지도 안에서 사용하게 될 App, Loopy HD: Looper는 노래, 비트박스등 루피로 녹음된 소리를 정교하게 편집하여 새로운 음악을 만들 수 있는 루프스테이션 어플이다. 간단하지만 다양한 6, 9, 12개의 컨트롤러로 보다 아름답고 다채롭게 렌더링 할 수 있으며 여러가지 레이어의 복잡한 스케이프를 할 수 있는 오버더빙도 갖추고있다. 또한 오디오나 시각적으로 서로다른 구간을 선택하더라도 메트로놈을 통해 유지할 수 있다.



[그림 5] Loopy HD: Looper - App

Ⅲ. 연구 방법

1. 연구 대상자

본 연구에서는 제주에 위치한 H고등학교에 다니는 18세 학생들을 연구대상으로 선정하였다. 연구에 협조 가능한 학생들을 대상으로 한국판 사회성 기술 평정척도 (KSSRS-S) 설문지를 총 12부를 배부하였고, 루프스테이션을 활용한 사회성 척도 또한 12부를 배부하였으며 총 24부가 회수되었다. 연구대상을 18세 학생들로 선정한 이유는 이들이 본 연구자가 학교 현장 실습을 통해 만날 수 있었기 때문이다. 먼저 연구 참여자 학생의 성별은 남학생 여학생이 각각 3명으로 구성되었으며, 모두 다 고등학교 2학년이었다. 또한 6명의 학생 모두 음악과라는 특목학과에 속해있다는 점을 들 수 있다. 연구의 대상인 학생들의 일반적인 사회성과 관련된 특성은 다음의 <표-1>에 제시된 바와 같다.

<표-1> 루프스테이션 활동에 참여한 학생의 일반적인 사회성 관련 특징

대상	성별	가족사항	일반적인 사회성과 관련된 특성
A	남	부모, 1남1녀 중 첫째	<ul style="list-style-type: none"> · 협동성: 교우들과의 관계에 있어 의견을 자신만의 의견을 고집하지 않음 · 공감: 교우들과의 친밀감이 대체로 좋음 · 자기조절, 자기주장: 갈등상황에서의 행동과 감정표현이 상대방의 기분을 배려하지 않고 거친 언어를 사용할 때가 가끔 있음
B	여	부모, 3녀 중 막내	<ul style="list-style-type: none"> · 협동성: 교우와의 관계에 있어 항상 밝은 분위기로 교우들을 대함 · 공감: 교우들의 고민을 많이 들어줌 · 자기조절: 갈등상황에서의 행동은 목소리가 커져 제어가 힘들 때가 간혹 있음. · 자기주장: 갈등상황에서의 감정표현은 화를 주체하지 못하여 표출할 때가 가끔 있음

C	남	부모, 1남 1녀 중 막내	<ul style="list-style-type: none"> · 협동성: 남자 교우들과의 포용력이 뛰어남 · 공감: 교우들과의 관계에 있어 적절한 언어 선택의 문제가 가끔 있음 · 자기조절: 갈등상황에서의 격한 마음이 생겨 성급히 행동할 때가 있음 · 자기주장: 갈등상황에서의 감정표현으로 거친 언어를 선택하는 경향이 있음
D	여	모, 3녀 중 막내	<ul style="list-style-type: none"> · 협동성: 학교나 그외 어디서든 앞에서 사람들을 이끌어가려고 하는 리더쉽이 있음 · 공감: 교우들의 기분을 소홀히 대하지 않으려 함 · 자기조절, 자기주장 : 교우들 사이에서 갈등이 발생할 때 신체적 힘을 사용할 때가 있음
E	남	부, 3녀 1남 중 막내	<ul style="list-style-type: none"> · 협동성: 상대방에게 배려를 잘 함 · 공감: 교우들의 고민을 경청을 잘 함 · 자기조절, 자기주장: 갈등적 상황에서 교우들과 침착하게 대화로 해결함
F	여	부모, 1남 2녀 중 막내	<ul style="list-style-type: none"> · 협동성: 교우들을 배려할 줄 알며 학교의 규칙이나 지시를 잘 따름 · 공감: 사교성이 뛰어나 교우들의 고민을 잘 들어줌 · 자기조절, 자기주장: 갈등적 상황에서 교우들과 침착하게 대화로 해결함

2. 측정 도구

1). 한국판 사회성 기술 평정척도 (KSSRS-S)

본 연구에서는 고등학생의 사회성을 측정하기 위하여 문성원(2003)이 Gresham과 Elliott(1990)이 개발한 청소년용 사회적 기술 평정 척도(Social Skill Rating System: SSRS)를 신상미 (2011)가 다시 수정한 척도를 사용하였다.

이 검사는 협동성 9문항, 공감 10문항, 자기조절 10문항, 자기주장 10문항 전체 39문항으로 구성되어 있다. 협동성 요인은 9문항으로 되어 있으며 남을 배려하

고, 자료를 공유하며, 제반규칙을 따르는 것과 같은 행동들을 주요 내용으로 한다. 공감 요인은 10문항으로 구성되어 있으며 다른 사람이 가지고 있는 느낌과 관점에 대해서 관심과 존경을 보여주는 행동들을 주요 내용으로 하는 문항으로 되어 있다. 자기조절 요인은 10문항이며 자신이 원하는 행동과 실제 해야하는 행동 사이에서 갈등이 나타날 경우 어떻게 반응하고 행동하는가와 관련한 문항을 주된 내용으로 측정하였다. 마지막으로 자기주장 요인은 10문항이며 여러가지 압력 상황이나 갈등 상황에서 자기 생각과 감정을 표현에 관련된 문항으로 하였다(신상미, 2011). 이와 같은 과정으로 만들어진 총 39문항의 한국판 사회성 기술 평정척도(KSSRS-S) 검사지는 <부록-1>에 수록 하였다.

본 척도지 신뢰도와 타당도는 문성원(2003)이 총 279명의 중,고등학생을 대상으로 실시하였으며 문항의 신뢰도 계수는 Crombach Alpha값으로 .82로 나타났으며, 평균 점수는 66.8로 나타났다.

본 연구에서 사용한 한국판 사회성 기술 평정척도 (KSSRS-S)는 아래의 <표-2>와 같다.

<표-2> 한국판 사회성 기술 평정척도 (KSSRS-S) 문항구성

	하위요인	문항수	주요내용
사회성 기술 평정 척도	협동성	9	서로 마음과 힘을 합하는 것으로 배려할 줄 알며 자료를 교환 또는 공유하고 규칙이나 지시를 따르는 것과 같은 행동들
	공감	10	다른 사람이 가지고 있는 관점과 느낌에 대해서 관심을 보여주는 행동들
	자기조절	10	갈등 상황에 나타나는 행동과 비갈등 상황에서 나타나는 행동들
	자기주장	10	여러 압력 상황이나 갈등 상황에서 자기 생각과 감정을 표현하는가에 대한 행동들
	계	39	

2). 루프스테이션 활동 내 사회성 행동 척도

앞서 설명한 한국판 사회성 기술 평정 척도(KSSRS-S)는 일반적인 사회적행동에 대한 척도이기 때문에 루프스테이션 활동 상황 내에서의 교우관계의 변화와 관련된 사회성 변화에 대한 연구에는 부족하다고 판단되어 본 연구에서는 신상미(2011)의 연구에서 사용한 아카펠라 활동 내 사회성 행동 척도를 루프스테이션 활동에 맞게 수정하여 사용하였다.

구체적으로 본 연구에는 루프스테이션 활동 상황 내에서 특히 사회성 관련 행동 반응에 대하여 측정하고자 사회성 행동 척도를 기존의 한국판 기술평정 척도인 KSSRS의 루프스테이션 활동을 재구성 수정한 것이다. 본 연구의 루프스테이션 음악 창작 활동은 아카펠라처럼 학생들이 상호 협동을 기반으로 이루어진 음악창작활동 이기에 사용하였다. 또한, 네 가지 하위요인 중 자기주장 요인을 제외한 나머지 협동성, 공감, 자기조절의 세 가지 요인으로만 측정하였다. 자기주장 요인을 제외한 이유는 자기주장 요인이 여러 압력 상황이나 갈등 상황에서 자기 생각과 감정을 표현하는가에 관련된 문항들이므로 루프스테이션 활동의 효과성 연구에 적절하지 않은 요인이라 생각되어 자기주장 요인에 해당하는 문항을 삭제하였다. 이와 같은 과정으로 만들어진 총 15문항의 루프스테이션 활동 내 사회성 행동 척도 검사지는 <부록-2>에 수록 하였다.

본 연구에서 사용한 루프스테이션 활동 내 사회성 행동 척도는 아래의 <표-3>과 같다.

<표-3> 루프스테이션 활동 내 사회성 행동 척도 문항구성

하위요인	문항 수	문항 번호	주요내용
협동성	5	1, 2, 3, 4, 5	다른 사람들을 돕고, 루프스테이션 활동에 참여하며, 그룹의 규칙에 따르는 것과 같은 행동
공감	5	6, 7, 8, 9, 10	다른 팀의 발표에 경청, 타인의 행동 및 감정에 관심을 갖고 관심을 보여주기 등의 행동
자기조절	5	11, 12, 13, 14, 15	팀원들과의 의견이 맞지 않는 갈등적인 상황에 나타나는 행동, 의견을 수렴하고 조율을 하는 것과 같은 비갈등적인 상황에서 나타나는 행동
계	15		

3). 자료분석

본 연구의 자료 분석은 다음과 같이 실시하였다. 즉, 루프스테이션 활동을 실시하기 이전과 종결한 후에 실시한 사회 기술 평정척도와 루프스테이션 활동 내 사회성 행동 척도를 통해 양적인 정보를 수집하고, 사전·사후 검사에서 얻어진 양적자료의 분석은 SPSS WIN 21.0 프로그램을 사용하여 분석하였고, 모두 유의수준 $p < .05$, $p < .01$, $p < .001$ 에서 검증하였다. 구체적으로 그룹 전체의 평균점수, 하위요인별 평균점수를 중심으로 t-검증으로 유의도와 통계적 의미를 살펴보았다.

3. 연구 설계 및 절차

1). 연구 설계

가. 연구 기간

본 연구의 연구 기간은 프로그램 개발 및 연구 대상자 선정 그리고 검사지 측정기간 및 분석기간을 포함하여 2020년 2월부터 4월까지 약 2개월간 진행되었다.

나. 연구 장소

본 연구의 장소는 제주 S학원 내에 위치한 이론실에서 이루어졌다. 이 장소는 피아노가 구비되어 있고, 루프스테이션을 활용할 수 있는 작업 시설이 되어 있으며, 외부로 부터 통제가 가능하고, 활동을 하기에 충분한 공간을 확보할 수 있는 장소이다.

다. 연구 설계

본 연구에서는 미디어 매체 루프스테이션의 활용이 고등학생의 사회성 증진에 미치는 효과를 알아보기 위하여 양적연구방법 중 하나인 단일 집단 사전·사후 검사 설계를 사용하였다. 루프스테이션을 활용하기 이전에 한국판 사회성 기술 평정척도를 사용하여 사전검사를 실시 후, 8차시의 프로그램이 끝나고 나서 사전 검사와 동일하게 사후검사를 실시한 뒤 사전·사후 점수 결과를 통계적으로 살펴 보았다.

또한 루프스테이션 내 사회성 척도를 활용하여 4차시 실시 후 사전 검사를 실시, 8차시를 마친 뒤 사후 검사를 실시하여 점수 결과를 비교 분석하였다.

본 연구에서의 연구설계는 아래의 <표-4>와 같다.

<표-4> 연구설계

설계 단계	사전검사	프로그램 실시	사전검사	프로그램 실시	사후검사
시기	프로그램 이전	1~3 차시	4차시	5~8차시	프로그램 이후
측정 도구	사회성 기술 평정척도 (KSSRS-S)		루프스테이션 을 활용한 사회성 척도		사회성 기술 평정척도 (KSSRS-S) 루프스테이션을 활용한 사회성 척도

총 프로그램 차수는 차수 당 50분씩 주 2회 진행하여 총 8차시를 진행하였다.

측정 도구의 평가는 사회성 기술 평정척도의 경우 첫 차시가 시작되기 전에 사전검사를 실시하였고, 루프스테이션 내 사회성 척도는 프로그램이 시작되고 4차시 실시 후 실시하였다. 이는 루프스테이션 활동의 경험에 관한 내용을 응답해야 하는 대상자들이 루프스테이션 활동을 이전에 경험한 적이 없었기 때문에 루프스테이션 사용법을 알고 난 직후인 4차시에 검사를 실시하였다.

한편 사후검사는 앞에서 사전검사로 실시한 두 가지의 척도를 작성해야 했기 때문에 충분한 시간을 가질 수 있도록 8차시가 끝난 후 이틀 뒤에 추가 시간을 갖고, 사회성 기술 평정척도와 루프스테이션 내 사회성 척도를 작성하게 하였다.

2). 교수-학습 차시 흐름도

차시	과 정	학습활동 및 학습자료	활동 유형
1	동기유발 ↓	<ul style="list-style-type: none"> ‘함께 아카펠라를 활용한 곡을 감사하기’ <p>감상하기 동기유발 (Evolution of Music - Pentatonix)</p>	개별발표 토론하기
	아카펠라	<ul style="list-style-type: none"> 아카펠라 이해하기 - 아카펠라 구성 파악하기 아카펠라로 노래 부르기 - 조별로 맡은 부분 가창 <p>활동지1-1 라이언킹ost - The lion sleeps tonight</p>	조별활동
2	박자와 리듬의 이해 ↓	<ul style="list-style-type: none"> 박자와 리듬의 이해 	개별활동 (모둠활동 수업형태)
	리듬 만들기	<ul style="list-style-type: none"> 음표와 쉼표를 이용하여 리듬 만들기 <p>활동지2-2 주어진 박자에 리듬 만들기</p>	
3	리듬 공유 ↓	<ul style="list-style-type: none"> 모둠별로 학생들이 만든 리듬 공유하기 <p>활동지2-2 주어진 박자에 리듬 만들기</p> <p>* 제2차시 에서 활용한 활동지를 활용하여 수업진행</p>	모둠활동
	신체를 활용하여 리듬표현	<ul style="list-style-type: none"> 모둠만의 리듬을 만들기 박자에 맞게 리듬을 만들고 신체를 활용하여 발표하기 	
4	동기유발 ↓	<ul style="list-style-type: none"> ‘함께 루프스테이션을 활용한 곡을 감사하기’ <p>감상하기 동기유발(Stella Jang - YOLO)</p>	모둠활동
	Loop Station	<ul style="list-style-type: none"> Loop Station 이해하기 	

차시	과 정	학습활동 및 학습자료	활동 유형
5	Loop Station App	<ul style="list-style-type: none"> • 핸드폰 App인 루프스테이션을 가지고 큰악절 리듬과 선율 만들기 	개별활동 (모둠활동 수업형태)
6	음악 만들기 (리듬) ↓	<ul style="list-style-type: none"> • 모둠별로 음악 만들기 활동지6-1 리듬 창작 	모둠활동
	음악 만들기 (선율) ↓	<ul style="list-style-type: none"> • 모둠별로 음악 만들기 활동지6-1 선율 창작 	
	음악 만들기 (가사)	<ul style="list-style-type: none"> • 모둠별로 음악 만들기 활동지6-1 만들어진 선율과 리듬에 가사 붙이기 	
7	음악 만들기 (리듬) ↓	<ul style="list-style-type: none"> • 모둠별로 음악 만들기 활동지6-1 리듬 창작 	모둠활동
	음악 만들기 (선율) ↓	<ul style="list-style-type: none"> • 모둠별로 음악 만들기 활동지6-1 선율 창작 	
	음악 만들기 (가사)	<ul style="list-style-type: none"> • 모둠별로 음악 만들기 활동지6-1 만들어진 선율과 리듬에 가사 붙이기 	
8	음악 만들기 (발표) ↓	<ul style="list-style-type: none"> • 모둠별로 각 모둠에서 만든 음악과 음악에 대한 해설 발표 	모둠활동 평가하기
	Loop Station	<ul style="list-style-type: none"> • 평가하기 평가지8-1 각 모둠별로 평가하기 	

본 수업에서는 Loop-Station을 활용하여 8차시로 세션을 나눠 봤으며, ‘음악 만들기’의 창의성과 모둠학습을 통한 사회성이 증가하고 교과역량을 고려하여 작성하였다.

4. 루프스테이션 이용 음악창작활동의 목표 및 구성

1). 차시별 음악창작활동 내용과 목표

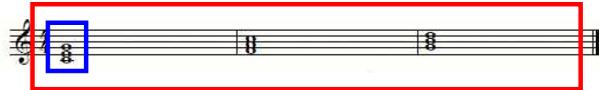
가	성취기준	[12음01-03] 음악의 구성을 이해하여 음악 작품을 만든다.			
	단원목표	악곡의 구성요소를 이해하고 활용하여 자신의 생각이나 느낌을 음악 작품으로 만들어 표현한다.			
나	차시	1차시	2차시	3차시	4차시
	차시별 목표	화음의 아름다움을 느끼고 노래하며 그중 아카펠라를 배우고 부를 수 있다.	주어진 박자에 맞게 리듬을 이해하고 모듬별로 리듬을 만들 수 있다.	자신이 속한 모듬에서 만든 리듬을 이해하고 신체로 표현 할 수 있다.	반복리듬 학습의 최적화된 장치인 Loop Station의 사용법을 이해하고 사용 할 수 있다.
	차시	5차시	6차시	7차시	8차시
	차시별 목표	Loop Station의 대체 연습 방법으로 루프스테이션 App을 이용하여 적용시킬 수 있다.	루프스테이션 App을 활용한 '음악 만들기'에 대한 협업적 모듬 수업을 통해 사회성(협동성, 대인관계, 사교성)을 기를 수 있다.		루프스테이션 App을 활용한 '음악 만들기'에 대한 자기 평가와 상호 평가를 통해 모듬별로 만든 음악창작물에 대하여 비판적인 사고역량을 기를 수 있다
다	교과역량	음악적 소통 역량, 음악정보처리 역량, 음악적 창의·융합 사고 역량			
라	음악요소	아카펠라, 리듬, 화음, Loop Station			
	교수 학습 방법	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 음악적 경험을 통해 음악의 구성 요소를 이해하고, 악곡의 특징을 목소리, 악기, 신체, 그림 등을 활용하여 창의적으로 표현하도록 한다. • 노래, 악기 연주, 신체표현을 통합적으로 활용하여 표현할 수 있도록 한다. • 여러 사람과 함께 연주할 때에는 소리의 어울림을 느끼며 자연스럽게 표현하도록 한다. • 음악과 다른 예술이 연계된 작품, 활동 사례 등을 탐색하고, 다양한 예술에 어울리는 음악 작품을 만들어 표현 하도록 한다. • 디지털 매체를 활용하는 경우 매체 활용법을 적절히 안내한다. 			
마	학생의 자기 주도적 학습	학생들은 다양한 방법으로 음악을 표현하며, '음악만들기'를 통해 성취감을 높인다.			
바	타교과 연계	[12화작03-08] 대상에 대한 생각이나 느낌을 바탕으로 하여 정서를 진솔하게 표현하는 글을 쓴다. [12화작03-09] 일상의 체험을 기록하는 습관을 바탕으로 자신의 삶을 성찰하는 글을 쓴다.			
사	과정 중심 평가	참여도, 향상도, 활동지, 평가지, 수행평가 결과물			
	총괄평가	실기평가를 활용하며 교사의 평가 뿐만 아니라 상호 평가, 자기 평가 등 학생의 평가를 병행하여 실시			

- 1차시: 화음의 아름다움을 느끼고 노래하며 그중 아카펠라를 배우고 부를 수 있다.
- 2차시: 주어진 박자에 맞게 리듬을 이해하고 모듬별로 리듬을 만들 수 있다.
- 3차시: 자신이 속한 모듬에서 만든 리듬을 이해하고 신체로 표현 할 수 있다.
- 4차시: 반복리듬 학습의 최적화된 장치인 Loop Station의 사용법을 이해하고 사용 할 수 있다.
- 5차시: Loop Station의 대체 연습 방법으로 루프스테이션 App을 이용하여 적용시킬 수 있다.
- 6, 7차시: 루프스테이션 App을 활용한 ‘음악 만들기’에 대한 협업적 모듬 수업을 통해 사회성(협동성, 대인관계, 사교성)을 기를 수 있다.
- 8차시: 루프스테이션 App을 활용한 ‘음악 만들기’에 대한 자기 평가와 상호 평가를 통해 모듬별로 만든 음악창작물에 대하여 비판적인 사고역량을 기를 수 있다

본 수업은 전체 8차시로 구성하며, 제1차시는 ‘화음의 아름다움을 느끼고 노래하며 그중 아카펠라를 배우고 부를 수 있다.’로, 제2차시는 ‘주어진 박자에 맞게 리듬을 이해하고 모듬별로 리듬을 만들 수 있다.’로, 제3차시는 ‘자신이 속한 모듬에서 만든 리듬을 이해하고 신체로 표현 할 수 있다.’로 제4차시는 ‘반복리듬 학습의 최적화된 장치인 Loop Station의 사용법을 이해하고 사용 할 수 있다.’로 제5차시는 ‘Loop Station의 대체 연습 방법으로 루프스테이션 App을 이용하여 적용시킬 수 있다.’로 제6차시와 제7차시는 ‘루프스테이션 App을 활용한 ‘음악 만들기’에 대한 협업적 모듬 수업을 통해 사회성(협동성, 대인관계, 사교성)을 기를 수 있다.’로 제8차시는 ‘루프스테이션 App을 활용한 ‘음악 만들기’에 대한 자기 평가와 상호 평가를 통해 모듬별로 만든 음악창작물에 대하여 비판적인 사고역량을 기를 수 있다’로 목표를 설정한다.

음악 활동에 있어 음악 교과는 다양한 음악을 경험하고, 음악성, 창의성, 사회성을 바탕으로 음악의 가치와 역할을 생활 속에서 키우고 즐기고자 하는 교과이다. 그래서 본 수업에서는 음악 교과의 다양한 특성을 통한 음악적 창의·융합 사고 역량, 음악적 소통 역량, 문화적 공동체 역량, 음악정보처리 역량, 자기관리 역량을 기를 수 있도록 한다. 학습 활동을 토대로 음악에 대한 기본적인 이해 뿐만 아니라 학생들의 참여도 향상도 등에 유의하여 평가한다.

2). 수업지도안

1 차시			
성취 기준	[12음01-03] 악곡의 구성요소를 이해하고 활용하여 자신의 생각이나 느낌을 음악 작품으로 만들어 표현한다.		
핵심 역량	음악적 소통 역량		
학습 목표	화음의 아름다움을 느끼고 노래하며 그중 아카펠라를 배우고 부를 수 있다.	교사의 역할	자료
도입 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> • 동기유발 <ul style="list-style-type: none"> ☞ Pentatonix의 Evolution of Music 듣고 아카펠라에 대한 흥미를 가질 수 있다. - 아카펠라에 대한 설명을 하기 전, 영상을 먼저 감상 한 후에 학생들의 생각을 발표한다.  <p style="text-align: center;">https://www.youtube.com/watch?v=IExW80sXsHs</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ 학습목표와 수업 전체 계획을 제시한다. - 1차시에 들어가기 앞서 학습의 목표를 학생들과 읽어본 뒤 8차시로 이루어진 수업의 방향성을 설명한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 학생들이 아카펠라를 감상 후 우리가 알던 일반적인 노래와는 어떤지 발표하고 아카펠라에 대해 이야기를 할 수 있도록 분위기를 조성한다. 	PC
전개 (35분)	<ul style="list-style-type: none"> • 활동1. 화음과 화성의 정의 및 구성원리 파악하기 <ul style="list-style-type: none"> ☞ 화음의 구성을 파악하고 화성과의 차이 파악하기 - 화음 : 수직적 개념이며 2개 이상의 음이 동시에 울리는 것을 의미한다. 화성 : 수평적 개념이며 화음이 진행되는 것을 의미한다.  <ul style="list-style-type: none"> ☞ Sop., Alto, Ten., Bass에 음역 파악하기 - 모듈별로 자신에 맞는 음역대를 파악하여 학생들 본인의 음역대로조를 이뤄 Sop., Alto, Ten., Bass 4개의조를 이루어 교사와 같이 연습한다.  <p style="text-align: center;">(Soprano) (Alto) (Tenor) (Bass)</p> <p>(그림 출처: 네이버 블로그 위드피아노, 화성학이론-4성체의구성)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 피아노를 사용하여 화음의 의미와 화성의 차이를 들려준다. ▶ 모듈별로 학생들 본인의 맞는 음역대를 찾을 수 있도록 스케일 연습을 도와준다. 	PC

	<ul style="list-style-type: none"> • 활동2. 음역을 파악 후 노래 부르기(아카펠라) <ul style="list-style-type: none"> ☞ 라이언킹ost - The lion sleeps tonight을 듣고 각 모듬별로 화음을 이해하며 노래 부르기 - Sop., Alto, Ten., Bass 로 나뉜 조별로 노래를 불러보고 최종적으로 같이 아카펠라를 만들어본다. <p style="text-align: center;">The Lion Sleeps Tonight Acappella</p> 	<p>▶ Sop., Alto, Ten., Bass의 부분 연습을 통해 학생들이 자신의 파트를 기억하고 같이 화음을 쌓아 화성이 될 수 있도록 지도한다.</p>	활동지
정리 및 평가 (4분)	<ul style="list-style-type: none"> ☞ 오늘 학습한 내용을 정리해본다. <ul style="list-style-type: none"> - 화음과 화성의 차이는 무엇인가요? - 4성부는 무엇이 모여진 걸까요? - 반주 없이 오로지 목소리로만 이루어진 음악을 무엇이라 하나요? 	<p>▶ 오늘 학습 내용을 다시 생각하며 교사의 물음에 답한다.</p>	
차시 예고 (1분)	<ul style="list-style-type: none"> ☞ 박자와 리듬에 대해 알아본다. 		

2차시			
성취 기준	[12음01-03] 악곡의 구성요소를 이해하고 활용하여 자신의 생각이나 느낌을 음악 작품으로 만들어 표현한다.		
핵심 역량	음악적 소통 역량		
학습 목표	주어진 박자에 맞게 리듬을 이해하고 모듬별로 리듬을 만들 수 있다.	교사의 역할	자료
도입 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> • 동기유발 <ul style="list-style-type: none"> ☞ Pass It On - COKE BOTTLE SONG을 듣고 리듬에 흥미를 가질 수 있다. - 전시 학습했던 아카펠라에 대해 이야기 해본다.  <p style="text-align: center;">https://www.youtube.com/watch?v=ZzuRvzsNpTU</p>	<p>▶ 학생들이 1차시에 배운 아카펠라를 2차시에선 아카펠라와 리듬을 접목한 영상을 감상하며</p>	PC

	<p>☞ 학습목표 제시 - 2차시의 학습목표를 학생들과 읽는다.</p>	<p>학생들이 기억을 상기 시킬 수 있도록 돕는다.</p>																		
<p>전개 (40분)</p>	<p>• 활동1. 박자와 리듬 이해</p> <p>☞ 박자와 리듬의 의미를 이해하고 구분한다. ex) 월드컵 응원구호 같은 일정한 규칙이 있습니다. 이러한 일정한 규칙을 가진 소리의 길이를 리듬 이라고 합니다.</p>  <p style="text-align: center;">온음표 2분음표 4분음표 8분음표 16분음표</p> <table border="1" data-bbox="421 913 836 1155"> <thead> <tr> <th>이름</th> <th>모양</th> <th>길이 (J를 1로 했을 때)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>온음표</td> <td></td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>2분음표</td> <td></td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>4분음표</td> <td></td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>8분음표</td> <td></td> <td>$\frac{1}{2}$</td> </tr> <tr> <td>16분음표</td> <td></td> <td>$\frac{1}{4}$</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center;">(그림 출처: 에듀넷·티-클리어)</p> <p>ex) 일정한 단위의 박들이 모여서 규칙적인 음악적 시간 모임을 만드는 것을 박자 라고 합니다.</p>  <p style="text-align: center;">(사진 출처: 네이버 카페 풍이뮤직프로젝트)</p> <p>• 활동2. 주어진 박자에 맞춰 리듬 만들기</p> <p>☞ 주어진 박자를 여러 형태의 리듬으로 만들어 본다.</p>	이름	모양	길이 (J를 1로 했을 때)	온음표		4	2분음표		2	4분음표		1	8분음표		$\frac{1}{2}$	16분음표		$\frac{1}{4}$	<p>▶ 리듬과 박자의 차이점에 대해 설명해주고 음표, 쉼표의 길이를 이해할 수 있도록 돕는다.</p> <p>PPT</p> <p>▶ 박자의 강세를 살펴보고 박자에 따라 강세가 다음을 이해할 수 있도록 돕는다.</p> <p>PPT</p>
이름	모양	길이 (J를 1로 했을 때)																		
온음표		4																		
2분음표		2																		
4분음표		1																		
8분음표		$\frac{1}{2}$																		
16분음표		$\frac{1}{4}$																		

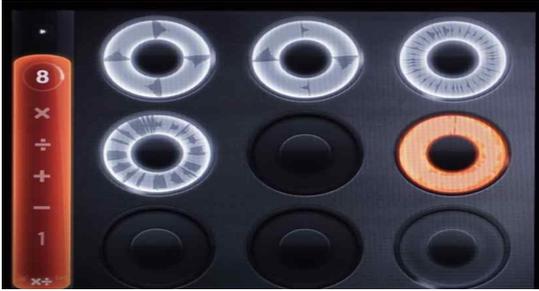
	<p>- 음표로써만 창작해도 좋으며, 더 나아가 쉽표도 포함시켜 본다.</p> <p>◆ 학습한 내용을 바탕으로 아래 활동을 해 봅시다.</p> <p>* 주어진 박자를 각각 생각해 여러 형태의 리듬으로 만들어 보자.</p> 	<p>▶ 활동1에서 배운 내용을 토대로 학생들이 스스로 음의 관계없이 리듬을 만들 수 있도록 지도한다.</p>	<p>활동지</p>
정리 및 평가 (4분)	<p>☞ 학습한 박자와 리듬에 대해 정리가 되었는지 확인한다.</p> <p>- 리듬과 박자의 차이는 무엇인가요? - 박자의 강세중 4/4박자의 강세는 무엇인가요? - 음표 마다의 길이는?</p>	<p>▶ 오늘 학습 내용을 다시 생각하며 교사의 물음에 답한다.</p>	
차시 예고 (1분)	<p>☞ 리듬을 가지고 신체를 활용한 수업에 대해 예고한다.</p>		

3차시			
성취 기준	[12음01-03] 악곡의 구성요소를 이해하고 활용하여 자신의 생각이나 느낌을 음악 작품으로 만들어 표현한다.		
핵심 역량	음악적 소통 역량		
학습 목표	자신이 속한 모둠에서 만든 리듬을 이해하고 신체로 표현 할 수 있다.	교사의 역할	자료
도입 (5분)	<p>• 동기유발</p> <p>☞ Epic Patty Cake Song (I'll Think Of You)를 감상 후 어느 신체를 사용하였는지 이야기해볼 수 있다.</p> <p>- 여러 신체 부위를 이야기할 경우 학생들의 참여도에 호응해주며 동기를 유발시킨다.</p>  <p>https://www.youtube.com/watch?v=QZpGe5rNJkI</p>	<p>▶ 영상을 보고 학생들이 적극적으로 이야기할 수 있도록 돕는다.</p>	PC

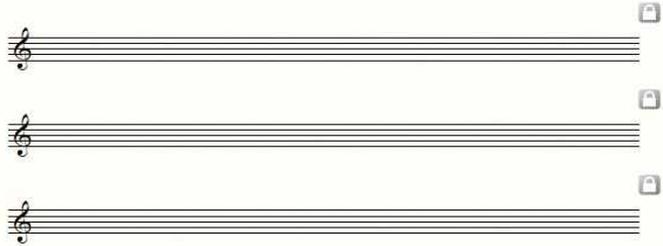
4차시			
성취 기준	[12음01-03] 악곡의 구성요소를 이해하고 활용하여 자신의 생각이나 느낌을 음악 작품으로 만들어 표현한다.		
핵심 역량	음악 정보처리 역량		
학습 목표	반복리듬 학습의 최적화된 장치인 Loop Station의 사용법을 이해하고 사용할 수 있다.	교사의 역할	자료
도입 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> • 동기유발 <ul style="list-style-type: none"> ☞ Stella Jang - YOLO 을 감상 후 루프스테이션에 대해 흥미를 가질 수 있다. - 학습목표와 수업 전체 계획을 다시 한번 제시한다.  <p style="text-align: center;">https://www.youtube.com/watch?v=FETBW9E6TeE</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ 학습목표 제시 - 4차시의 학습목표를 학생들과 읽는다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 루프스테이션이라는 기계에 대해 학생들과 영상을 보고 어떠한 쓰임으로 사용되고 있는지 서로 말해 보기 ▶ 수업 전체 계획을 다시 한번 제시한다. 	PC
전개 (40분)	<ul style="list-style-type: none"> • 활동1. Loop Station에 대해 이해하기 <ul style="list-style-type: none"> ☞ 루프스테이션이라 불리는 멀티이펙터에 대해 이해하기 -루프스테이션이 어디에 사용 되는지에 대한 쓰임새와 루프스테이션의 개념에 대해 설명한다. • 활동2. Loop Station 사용법 <ul style="list-style-type: none"> ☞ 루프스테이션의 사용법 및 버튼의 이름을 알아보기  <p style="text-align: center;">(그림 출처: BOSS)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 루프스테이션의 개념과 쓰임새에 대해 학생들이 흥미를 잃지 않도록 설명한다. ▶ 내용과 관련된 영상자료를 적절히 활용하도록 한다. 	PPT

정리 및 평가 (4분)	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Loop Station에 대해 정리가 되었는지 확인한다. - 오늘 우리가 배운 멀티 이펙터를 뭐라고 하나요? - 루프스테이션은 무엇을 반복시키는 이펙터일까요? 	▶ 오늘 학습 내용을 다시 생각하며 교사의 물음에 답한다.	
차시 예고 (1분)	☞ 핸드폰을 사용하여 Loop Station App을 이용한다.		

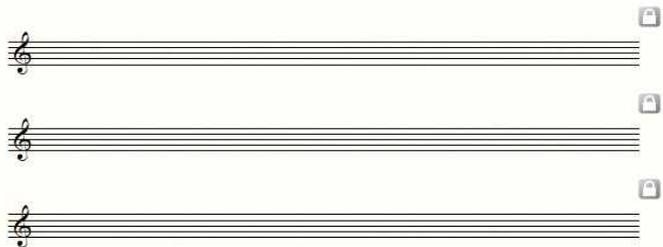
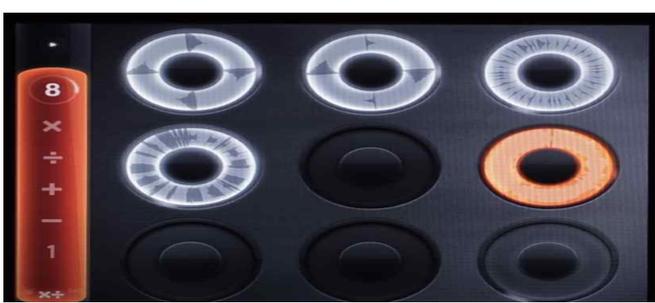
5차시			
성취 기준	[12음01-03] 악곡의 구성요소를 이해하고 활용하여 자신의 생각이나 느낌을 음악 작품으로 만들어 표현한다.		
핵심 역량	음악 정보처리 역량		
학습 목표	반복리듬 학습의 최적화된 장치인 Loop Station의 사용법을 이해하고 사용할 수 있다.	교사의 역할	자료
도입 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> • 동기유발 <ul style="list-style-type: none"> ☞ 루프스테이션 App(Loopy HD: Looper)을 감상한다. - 답임선생님에게 핸드폰 지참을 전달 후 학생들이 핸드폰을 가져 올수 있도록 부탁하며, 핸드폰이 없는 학생인 경우 학교에서 태블릿을 준비할 수 있도록 한다. <div style="text-align: center;">  <p>14:49</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=CVa0hvXkM_I</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • 학습목표 제시 	▶ 핸드폰을 학업용으로 써 사용하게끔 주의를 기울여야 하며, 수업에 방해가 될 수도 있으니 핸드폰을 사용하는 만큼 좀 더 주의를 기울여야 한다.	PC
전개 (40분)	<ul style="list-style-type: none"> • 활동1. 루프스테이션을 통해 큰악절 만들기 <ul style="list-style-type: none"> ☞ 박자 정하여 만든 리듬 적용하기 <ul style="list-style-type: none"> - 학생들 개개인이 2차시에서 선택한 박자의 리듬을 가지고 어플에 적용시켜 본다. ☞ 만들어 본 리듬에 선을 입히기 <ul style="list-style-type: none"> - 학생들이 생각하는 선을 입으로 불러보고 리듬과 어울리는 선을 정하여 큰악절 형식의 8마디를 만들어 본다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 주의가 산만하지 않도록 지도한다. ▶ 활동에 대해 	핸드폰

	 <p>(그림 출처: YouTube - Jamstik Smart Guitars)</p>	<p>어려움이 있을수도 있으니 돌아다니면서 학생의 상태를 체크한다.</p>	태블릿
정리 및 평가 (4분)	<p>☞ 자신이 만든 곡을 통해 루프스테이션의 진정한 쓰임과 8마디를 만들었을때의 감정을 통하여 뿌듯함을 느껴본다.</p>		
차시 예고 (1분)	<p>☞ 모듈별로 루프스테이션 APP을 통해 작곡을 해본다.</p>	<p>▶ 모듈별로 파트를 정하여 작곡을 할 것이라는 인지를 시켜준다.</p>	

6차시			
성취 기준	[12음01-03] 악곡의 구성요소를 이해하고 활용하여 자신의 생각이나 느낌을 음악 작품으로 만들어 표현한다.		
핵심 역량	음악적 창의·융합 사고 역량		
학습 목표	<p>루프스테이션 App을 활용한 ‘음악 만들기’에 대한 협업적 모듈 수업을 통해 사회성(협동성, 대인관계, 사교성)을 기를 수 있다.</p>	교사의 역할	자료
도입 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> • 동기유발 ☞ 전 차시들을 제시하고, 헨리의 루프스테이션으로 만들어진 영상들을 감상 후 발표하기  <p>https://www.youtube.com/watch?v=e8MV7pXA5e0</p> <p>☞ 학습목표 제시</p>	<p>▶ 학습목표에 대해 학생들과 읽어보고, 모듈별로 루프스테이션을 통해 모듈별로 곡을 작곡함에 있어 헨리의 루프스테이션 영상을 시청한다.</p>	PC

<p>전개 (40분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 활동1. ‘음악만들기’의 주제 ☞ 각자 개인의 생각을 작성하고 생각을 공유, 모둠별로 음악만들기의 주제를 정하기 • 활동2. ‘음악만들기’의 리듬 ☞ 모둠별로 박자를 정한 후 리듬 만들기 - 각자 역할을 정하여 리듬파트 분배 • 활동3. ‘음악만들기’의 선율 ☞ 모둠별로 선율 만들기 - 각자 역할을 정하여 선율파트 분배 <p style="text-align: center;">리듬, 선율 창작하기</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 2차시, 3차시, 5차시에서 배운 박자와 선율을 가지고 모둠별로 토론하여 모둠만의 곡을 만들 수 있도록 지도한다. ▶ 모둠안에 학생들이 루프스테이션으로 음악만들기를 잘 참여하고 있는지 역할을 충실히 이행하고 있는지 확인한다. 	<p>활동지</p>
<p>차시 예고 (5분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ☞ 다음 수업시간에 이어서 계속 진행 하도록 한다. - 한 차시로 곡을 만들 수 없으니 7차시까지 수업을 연장한다. - 모둠안에 구성원들과 협업할 수 있도록 분위기를 조성한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 7차시에 마저 곡 작업을 할 수 있도록 테이블릿, 핸드폰에 저장 하도록 지도한다. 	

7차시			
성취 기준	[12음01-03] 악곡의 구성요소를 이해하고 활용하여 자신의 생각이나 느낌을 음악 작품으로 만들어 표현한다.		
핵심 역량	음악적 창의·융합 사고 역량		
학습 목표	루프스테이션 App을 활용한 ‘음악 만들기’에 대한 협업적 모둠 수업을 통해 사회성(협동성, 대인관계, 사교성)을 기를 수 있다.	교사의 역할	자료
도입 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> • 학습목표 제시 ☞ 6차시에 이어 마저 작업하지 못한 곡들을 작업하도록 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 6차시에 이어 바로 곡 작업을 할 수 있도록 지도한다. 	

<p>전개 (40분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 활동1. ‘음악만들기’의 리듬 <ul style="list-style-type: none"> ☞모듬별로 박자를 정한 후 리듬 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 6차시에 이어 마저 작업을 이행한다. • 활동2 ‘음악만들기’의 선율 <ul style="list-style-type: none"> ☞모듬별로 선율 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 6차시에 이어 마저 작업을 이행한다. <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>리듬, 선율 창작하기</p>   <p>(그림 출처: YouTube - Jamstik Smart Guitars)</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • 활동3. ‘음악만들기’의 가사 <ul style="list-style-type: none"> ☞ 만들어진 음악에 가사 붙이기 <ul style="list-style-type: none"> - 가사를 창작해서 선율에 붙혀도 좋지만, 시를 가져와 선율에 입혀보는 방식도 학생들에게 설명한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 모듬안에 학생들이 루프스테이션으로 음악만들기를 잘 참여하고 있는지 역할을 충실히 이행하고 있는지 확인한다. ▶6차시에 곡을 다 만든 모듬은 루프스테이션에 적용하여 만들어 보도록 지도한다. ▶ 곡을 전부 만든 모듬은 선율에 가사를 붙혀 모듬만의 개성이 나타날 수 있도록 지도한다. 	<p>활동지</p> <p>태블릿</p> <p>핸드폰</p>
<p>정리 및 평가 (4분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ☞ 모듬별로 만들어진 음악이 잘 만들어졌는지 확인한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 모듬별로 잘 조율이 되어 만들었는지에 대해 이야기해본다. 	
<p>차시 예고 (1분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ☞만들어진 음악에 대해 발표 준비한다. 		

8차시																		
성취 기준	[12음01-03] 악곡의 구성요소를 이해하고 활용하여 자신의 생각이나 느낌을 음악 작품으로 만들어 표현한다.																	
핵심 역량	음악적 창의·융합 사고 역량																	
학습 목표	루프스테이션 App을 활용한 ‘음악 만들기’에 대한 자기 평가와 상호 평가를 통해 모듈별로 만든 음악창작물에 대하여 비판적인 사고역량을 기를 수 있다	교사의 역할	자료															
도입 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> • 동기유발 ☞ 모듈별로 ‘음악만들기’를 통해 만든음악 검토하기 ☞ 학습목표 제시 																	
전개 (40분)	<ul style="list-style-type: none"> • 활동1. 모듈별로 각 모듈에서 만든 음악과 음악에 대한 해설 발표 • 활동2. ‘음악만들기’ 평가하기 <ul style="list-style-type: none"> - 상호평가 <p style="text-align: center;">상호 평가</p> <p style="text-align: right;">받: 조어름: 이름:</p> <p>1. 본인이 생각했을 때 다른 조들의 곡을 듣고 장점을 작성하십시오.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">1조</td> <td style="width: 25%;">2조</td> <td style="width: 25%;">3조</td> <td style="width: 25%;">4조</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td>5조</td> <td>6조</td> <td>7조</td> <td>8조</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> • 활동3. 사회성평가 <ul style="list-style-type: none"> - 한국관 사회성 기술 평정척도 - 루프스테이션을 활용한 사회성 척도 	1조	2조	3조	4조					5조	6조	7조	8조					<ul style="list-style-type: none"> ▶ 모듈별로 만든 곡을 학생들 스스로가 평가해보고 의견을서로 나눠 보도록 지도한다. ▶ 사회성 검사를 실시한다.
1조	2조	3조	4조															
5조	6조	7조	8조															
정리 및 평가 (4분)	- 모듈별로 ‘음악만들기’를 통해 얻은 성취감과 같이 음악을 만들어 사회성을 얻을 수 있으며, 각자 자신이 맡은 역할에 대한 책임감을 고양 시킬 수 있다.	▶ 1차시 보다 더 나아진 사회성에 대해 이야기한다																

IV. 루프스테이션 이용 음악창작활동이 사회성에 미치는 결과

1. 사회성 척도 검사 결과

본 연구는 고등학생을 대상으로 루프스테이션 활용 음악창작 활동을 실시하였을 때 대상자들의 사회성을 증진시킬 수 있는지에 대해 알아보고자 사회성 기술 평정 척도와 아카펠라 합창 활동에서의 사회성 척도를 실시하였고, 그 결과를 대응표본 t검정으로 분석하여 통계적 의미를 살펴보았다.

1). 사회성 기술 평정 척도 사전·사후 검사 결과 비교 분석

가. 사회성 기술 평정 척도 사전·사후 점수 결과

루프스테이션 활용 음악창작 활동에 참여한 6명의 대상자에게 실시한 사회성 기술 평정 척도 사전·사후 검사 점수에 대한 대응표본 t검정 결과는 <표-5>와 같다. 활동에 참여하기 전 대상자들의 사전 척도를 살펴보면, 전체 평균은 25.83점이었다. 활동에 참여한 후 전 대상자들의 사후 척도를 살펴보면, 전체 평균은 62.16점이었다. 이 평균의 차이는 유의수준 .001이하에서 통계적으로 매우 유의하였다($t=-9.32, p < .001$).

사전 조사에서 대상자들 가운데 가장 낮은 점수는 16점으로 대상자 C였고, 대상자 E는 가장 높은 점수로 38점이었다. 사후 조사에서 대상자들 가운데 가장 낮은 점수는 57점으로 대상자 A였고, 대상자 D는 가장 높은 점수로 69점이었다.

<표-5> 사회적 기술 평정 척도 사전·사후 점수 결과

대상자	사전	사후	M		SD		t	p
			사전	사후	사전	사후		
A	23	57						
B	23	61						
C	16	61	25.83	62.16	8.70	3.92	-9.32	.000***
D	35	69						
E	38	63						
F	20	62						

*** $p < .001$

<표-6>에 제시한 바와 같이 이러한 대상자들의 사회적 기술 평정 척도에 대한 사전 사후 점수 비교 결과 루프스테이션 음악창작 활동 이후 6명이 모두 상승한 것으로 나타났는데, 이 중 대상자 C가 가장 큰 폭으로 상승하여 45점이 상승한 61점을 기록하였으며, 가장 변화 폭이 적은 경우는 대상자 E는 25점이 상승하였다.

<표-6> 사회적 기술 평정척도 검사 사전·사후 결과 점수 차

대상자	사전(a)	사후(b)	점수차(b-a)
A	23	57	34
B	23	61	38
C	16	61	45
D	35	69	34
E	38	63	25
F	20	62	42

<표-7>에 제시하였듯이 사전 점수를 기준으로 점수가 가장 높은 2명, 중간 점수 2명, 낮은 점수 2명으로 나누어 그 결과를 살펴보면 처음 사전 점수가 낮았던 대상자 C, F는 47점이 상승했으며, 처음 사전 점수가 가장 높았던 그룹에 속하는 대상자 D, E는 29.5점이 증가하였다. 그리고 중간 점수 그룹에 속하는 대상자 A, B는 36점이 상승하여 낮은 점수대 그룹이 고득점 그룹보다 더 많이 증가하였음을 알 수 있었다.

나. 사회성 기술 평정 척도 하위요인별 사전·사후 점수 결과

<표-7> 점수대별 그룹의 사전·사후 평균 점수 비교

구분	대상자	사전점수평균(a)	사후점수평균(b)	점수차(b-a)
높은 점수	D, E	36.5	66	29.5
중간 점수	A, B	23	59	36
낮은 점수	C, F	18	65	47

<표-8>에 제시한 바와 같이 먼저 사회성 기술 평정 척도의 하위요인 중 첫 번째, 협동성을 살펴보면 루프스테이션 이용 음악창작활동 이전 대상자들의 협동성 요인의 평균 점수는 5.83점이었으나 루프스테이션 이용 음악창작활동에 참여를 마친 직후의 점수는 15.0점으로 9.17점이 증가했다. 두 번째 하위요인인 공감 영역에서는 사전 점수 결과가 6.66점이었는데, 사후 점수에서는 15.83점으로 9.17점이 증가하였다. 세 번째 하위요인인 자기조절 영역에서는 사전점수 6.0점, 사후 점수 15.16점으로 9.16점이 상승하였다. 네 번째 하위요인인 자기주장 영역에서는 사전점수 7.33점, 사후 점수 16.16점으로 8.83점이 상승하였다. 네 가지 하위요소는 증가폭은 협동성과 공감은 같았고 그 다음 자기조절, 자기주장 순으로 큰 것으로 나타났으며 각각 9.16, 8.83점이 상승하였다. 사회성 기술 평정 척도의 하위 영역에서 유의확률은 $p<.001$ 의 기준에서 통계적으로 유의미함을 나타냈다.

<표-8 > 사회적 기술 평정 척도 하위요인별 사전·사후 점수 결과

하위 요인	대상자	사전	사후	M		SD		t	p
				사전	사후	사전	사후		
협동성	A	3	14	5.83	15.00	2.56	0.89	-8.27	.000***
	B	4	16						
	C	5	16						
	D	9	14						
	E	9	15						
	F	5	15						
공감	A	10	17	6.66	15.83	3.50	2.48	-5.23	.000***
	B	8	15						
	C	3	13						
	D	5	20						
	E	11	14						
	F	3	16						
자기 조절	A	3	13	6.00	15.16	2.96	1.94	-6.33	.000***
	B	5	13						
	C	3	16						
	D	10	16						
	E	9	18						
	F	6	15						
자기 주장	A	7	13	7.33	16.16	2.25	1.94	-7.28	.000***
	B	6	17						
	C	5	16						
	D	11	19						
	E	9	16						
	F	6	16						

*** $p < .001$

2). 루프스테이션 이용 음악창작활동 내 사회적 행동 척도 사전·사후 검사 결과 비교 분석

가. 루프스테이션 이용 음악창작활동 내 사회적 행동 척도 사전·사후 검사 결과

<표-9>에 제시한 바와 같이 대상자들의 루프스테이션 음악창작 활동 내 사회적 척도 사전·사후 점수가 통계적으로 유의미한 변화인지 알아보기 위해 대응

표본 t검정으로 분석하였다. 결과는 <표-9>와 같이 루프스테이션 음악창작활동 프로그램을 실시하기 이전 대상자들의 루프스테이션 음악창작 활동 내 사회성 기술 평정척도의 평균 점수는 35점이었고, 프로그램 종결 이후 실시한 검사에서는 평균 65점으로 30점이 상승하였으며, 결과 대상자들의 루프스테이션 음악창작 활동 내 사회성 기술 평정 척도는 유의수준 .001이하에서 통계적으로 유의미함을 나타내고 있다.

사전 조사에서 대상자들 가운데 가장 낮은 점수는 34점으로 대상자 C였고, 대상자 E는 가장 높은 점수로 38점이었다. 사후 조사에서 대상자들 가운데 가장 낮은 점수는 58점으로 대상자 D였고, 대상자 B는 가장 높은 점수로 70점이었다.

<표-9> 루프스테이션 활동 내 사회성 기술 평정 척도 사전·사후 점수 결과

대상자	사전	사후	M		SD		t	p
			사전	사후	사전	사후		
A	33	62						
B	37	70						
C	34	67						
D	31	58	35.00	65.00	2.75	4.28	-14.41	.000***
E	38	67						
F	37	66						

*** $p < .001$

이러한 대상자들의 루프스테이션 활동 내 사회성 행동 척도에 대한 사전 검사 점수는 루프스테이션 활동 이후 6명이 모두 상승한 것으로 나타났다. 이 중 대상자 B, C가 앞에서 사회성 기술 평정 척도에서와 유사하게 상대적으로 큰 폭으로 상승하여 33점이 상승하였으며, 가장 변화 폭이 적은 대상자는 D로 27점이 상승하였다. D는 앞의 사회성 기술 평정 척도에서는 대상자 E다음으로 점수가 적게 상승한 대상자로 이를 통해 두 척도 간에 상호 연관성이 크다는 것을 보여준다.

<표-10> 개인별 루프스테이션 음악창작 활동 내 사회성 행동 척도 검사
 사전·사후 결과 점수 차

대상자	사전(a)	사후(b)	점수차(b-a)
A	33	62	29
B	37	70	33
C	34	67	33
D	31	58	27
E	38	67	29
F	37	66	29

나. 루프스테이션 이용 음악창작활동 내 사회성 행동 척도 하위요인별 사전·사후 점수 결과

먼저 평균의 변화를 살펴보면 협동성 요인은 평균 12.50점에서 21.83점으로 9.33점이 증가했다. 공감요인의 평균 점수는 10.66점에서 22.0점으로 11.34점이 증가했고, 자기조절 요인은 11.83점에서 21.16점으로 증가하여 9.33점 상승하였다. 이것은 루프스테이션 활용 음악창작 활동은 사회성 척도의 세 가지 하위요인에서 모두 고르게 점수가 상승하였음을 보여주며, 그 중에서 가장 많이 증가한 요인은 공감 요인으로 나타났다.

루프스테이션 활용 음악창작 활동 내 사회성 행동 척도의 사전·사후 점수 결과가 통계적으로 유의미한지 살펴보았는데, 협동성, 공감요인, 자기조절 모든 요인에서 유의확률 0.001이하로 통계적으로 유의미함을 나타냈다. 루프스테이션 활용 음악창작 활동 내 사회성 행동 척도의 하위 요인별 사전·사후 점수 결과는 <표-11>과 같다.

<표-11> 루프스테이션 음악창작 활동 내 사회성 척도 하위요인별 사전·사후 점수 결과

하위요인	대상자	사전	사후	M		SD		t	p
				사전	사후	사전	사후		
협동성	A	12	22	12.50	21.83	1.04	2.04	-9.96	.000** *
	B	13	24						
	C	13	23						
	D	11	18						
	E	14	22						
	F	12	22						
공감	A	7	21	10.66	22.00	2.16	1.41	-10.7 5	.000** *
	B	12	23						
	C	12	22						
	D	9	20						
	E	12	24						
	F	12	22						
자기조절	A	14	19	11.83	21.16	1.72	1.47	-10.0 9	.000** *
	B	12	23						
	C	9	22						
	D	11	20						
	E	12	21						
	F	13	22						

*** $p < .001$

V. 결론 및 제언

1. 결론

본 연구에서는 루프스테이션 음악창작 활동이 청소년의 사회성 증진에 미치는 효과에 대해 알아보고자 하였다. 이러한 목적 달성을 위해서 본 연구가 설정한 연구문제는 다음과 같았다. 첫째는 루프스테이션 활용, 고등학생 사회성 향상을 위한 음악창작활동, 교수-학습지도안의 내용은 어떠한 지였으며 둘째는, 루프스테이션 활용, 음악창작활동이 고등학생들의 사회성 증진에 어떠한 영향을 미치는 지였다.

첫 번째 연구 문제와 관련하여 본 연구는 2015 교육과정의 연관된 교육과정의 성취기준 '[12음01-03] 음악의 구성을 이해하여 음악 작품을 만든다'로 이는 악곡의 구성 요소를 이해하고 활용하여 자신의 생각이나 느낌을 음악 작품으로 만들어 표현한다'에 부합되어 지도안을 구성하였다. 이를 구체적으로 구현하기 위하여 추구되는 음악적 소통 역량, 음악정보처리 역량, 음악적 창의·융합 사고 역량을 학습역량 안에 포함 시켰다. 이 역량을 포함한 음악창작활동은 루프스테이션을 통하여 음악을 완성하도록 하였다. 학생들로 하여 완성된 작품에만 집중하는 것이 아니라 음악을 만드는 과정도 중요하게 인식되도록 하며, 음악의 도구도 전통적인 악기로 제한하는 것이 아니라 소리가 나는 도구는 그것이 무엇이든지 간에 음악의 도구가 될 수 있음을 지도안을 통해 실현하고자 하였다. 이에 따라 기대되는 학습 효과는 다음과 같다.

첫째, 음악 만들기에 필요한 진행 순서를 연구 대상자들이 스스로 정하고 협의를 통하여 학습 할 부분을 전체와 부분으로 나누어 배우게 되면서 교사와 연구 참여 학습자가 서로 상호 작용하며 수업을 진행하게 된다.

둘째, 루프스테이션을 이용하기 위해서는 음악이 만들어지는 과정을 머릿속에 떠올리면서 서로간의 의견을 토대로 계획 혹은 수정 할 수 있다. 학습자 마다 가

지고 있는 창의적인 아이디어를 공유하게 됨으로서 내가 발견하지 못한 새로운 안목으로 음악을 폭 넓게 볼 수 있다.

셋째, 음악창작활동을 위한 디지털 매체의 하나인 루프스테이션의 종류와 루프스테이션의 대체 연습의 도구로 APP을 활용하여 음악창작활동에 필요한 음악적 역량을 기르고 모둠학습으로 인한 사회성과 자기 주도적 학습으로 인한 인내력, 판단력, 책임감 등의 성향을 향상 시키고자 하였다.

이러한 지도안을 바탕으로 루프스테이션 활용, 음악창작활동이 고등학생들의 사회성 증진에 어떠한 영향을 미치는지를 탐색하였다. 이를 위해 제주도 소재 H 고등학교에 소속되어 있는 고등학생 2학년 학생 중 6명을 대상으로 루프스테이션 음악창작 활동을 시행하였으며 이를 통해 한국판 청소년용 사회적 기술 평정 척도와 루프스테이션 음악창작 활동 내 사회성 행동 척도를 이용하여 사회성 검사 시행하였다. 수집된 자료를 바탕으로 평균 점수를 전체 평균, 점수대별 3개 그룹, 표준평균점수에 따른 두 그룹의 사전 사후 평균 점수를 비교하였다.

이러한 과정을 통하여 나온 본 연구의 결과는 다음과 같다.

청소년의 사회성 변화를 양적으로 측정하기 위하여 한국판 청소년용 사회적 기술 평정 척도와 루프스테이션 음악창작 활동 내 사회성 행동 척도를 사용하여 사전·사후 점수를 비교한 결과 두 척도에서 대상자들의 점수는 루프스테이션 음악창작 활동 이후 상승한 것으로 나타났으며 이는 통계적으로 유의미하였다.

이러한 결과는 루프스테이션 음악창작 활동이 청소년의 사회성 증진에 긍정적인 영향을 미쳤음을 의미하며, 또한 하위요인 점수도 모두 상승하여, 통계적으로 유의미한 차이를 나타냈다. 이같이 루프스테이션 음악창작 활동은 학생들에게 협동심, 공감, 자기조절, 자기주장을 향상 시키는 기회를 제공하며 이를 통해 사회성 기술의 증진에 기여 한다고 할 수 있다.

서로 하나의 음악을 만들며 협동하고 배려하며 존중해주면서 작곡을 함으로써 루프스테이션 음악창작 활동의 과정은 청소년의 공감 능력 향상에 효과적이라는 것을 보여주었다.

이와 같이 사회성 기술 평정 척도와 루프스테이션 음악창작 활동 내 사회성 행동 척도 분석을 통하여 본 연구는 루프스테이션 음악창작 활동이 청소년의 사회성 증진에 효과적인 중재 도구로 활용될 수 있음을 보여주었다.

마지막으로 학생들의 교우관계에 있어서 활동 이전보다 활동 참여 이후 더 긍정적이고 친밀한 관계로 변화되었다.

2. 제언

청소년의 사회성 문제는 나날이 증가하고 있으나 이들의 사회성 발달과 증진에 대한 연구와 시도는 아직 미흡한 실정이다. 청소년들은 발달단계에 있어서 사회성 발달의 중요한 시기에 놓여있으며, 이들의 사회성 발달을 위해서는 사회성을 올바르게 지도할 필요가 있다. 물론 이러한 청소년의 사회성 증진과 관련된 교육의 책임의 상당 부분이 가정과 학교에 부여되어 있으나 여전히 가정과 학교는 그 역할을 다하기에 한계가 있다. 따라서 청소년들의 사회성 발달을 위한 가정 내의 교육뿐만 아니라 공교육에서의 다양한 프로그램 지원이 요구된다.

본 연구는 이러한 청소년 사회성 증진과 관련한 문제 해결의 필요성을 느끼고 이에 대한 중재방안으로 루프스테이션 음악창작 활동이라는 교수-학습 지도안을 제안하였다. 본 연구에서 제안된 활동은 기존에 상대적으로 연구가 부족했던 작곡의 한 장르에 초점을 둔 활동을 고안하고, 학생들에게 적용하여 루프스테이션 음악창작 활동이 사회성에 미치는 효과성을 검증했다는 점에서 의의가 있다고 할 수 있다.

이러한 본 연구의 의의에도 불구하고 본 연구의 제한점도 존재한다.

첫째, 본 연구는 루프스테이션을 이용한 음악창작활동 교육프로그램이 학생들의 사회성에 미치는 영향에 대하여 고찰하였다. 이때 연구방법으로 양적연구를 선택하였다. 비록 본 연구의 결과가 전반적으로 루프스테이션 이용 음악창작활동이 사회성 증진에 대체적으로 유의한 영향을 미치는 것으로 나왔으나 이를 일반화하기에는 다소 한계가 존재하는 것도 사실이다. 연구의 제한점중 가장 큰 요인은 참여 대상자의 숫자에 있다. 즉, 본 연구는 참여자수가 6명이었다. 이는 실험연구의 대상자 수로는 적은 인원수이다. 참여인원이 6명 밖에 되지 않은 것은 연구가 진행되는 시기에 전국적인 COVID19의 영향으로 학교 내 활동이 제한되는 이유로 인해 생긴 문제이다. 향후 연구에서는 이를 극복하기 위해 보다 더 많은 학생이 참여하는 것이 필요하다.

둘째, 본 연구에서는 루프스테이션 이용 음악창작 활동을 통하여 사회성 기술의 여러 범주 가운데 협동심과 자기조절, 공감요인 등 제한된 영역에 대한 효과를 살펴보았다. 그러나 이러한 사회성의 하위요인 외에도 루프스테이션 이용 음악창작활동을 통한 사회성 증진이 다른 사회성의 다양한 하위요인들에 어떠한 영향을 미치는가를 향후 보다 더 세밀하게 연구되어 질 필요가 있다고 판단된다.

셋째, 본 연구에서는 루프스테이션 활용 음악창작활동이 고등학생의 사회성 증진에 어떤 영향을 미치는 가를 조사하는데 있어 참여자 전원이 제주도 지역에 있는 학교에 다니는 고등학생으로 하였기 때문에 연구 결과를 일반화하기에는 한계가 있을 것으로 생각된다. 연구 결과의 일반화를 위해서는 좀 더 다양한 지역의 고등학생들을 대상으로 연구가 필요 하겠다.

마지막으로, 본 연구의 기간이 8차시였다는 점도 한계점이다. 고등학생들의 사회성 증진을 위한 루프스테이션 이용 음악창작활동을 좀 더 장기적으로 진행하였을 때 보다 더 나은 결과가 나올 가능성도 있다. 따라서 후속 연구에서는 좀 더 긴 기간을 통해 학생들에게 충분한 음악창작활동을 가능케 하는 것이 필요하다.

참고 문헌

단행본

- 교육부(2015). “음악과 교육 과정. 제2015-74 (별책12).” 세종시: 교육부.
- 교육부(2015). “예술 계열 전문 교과 교육과정 (보통 교과 선택 과목 연극포함). 제2015-74 (별책22).” 세종시: 교육부.
- 황해익 외(2013), 영유아 프로그램 개발과 평가. 공동체.
- Gaston Everett T(1986). Music in Therapy. New York: Macmillan
- Jones-Sears, S., & Milburn, J(1990). School-age stress. In L. E. Arnold (Ed.), Childhood stress. New York: Wiley & Sons

학술지 논문

- 최윤진(1997). “현대사회와 청소년 문화” 私學, 20-28.
- 최나리, 이근매(2011). “협동작업 중심의 집단미술치료가 한부모가정 아동의 사회성에 미치는 영향”. 임상미술심리연구, 123-146.
- 하미용, 남상권(2011). “집단미술치료 프로그램이 저소득층 아동의 자아존중감과 사회성 향상에 미치는 효과”. 한국예술치료학회지, 11(2), 219-245.
- 김다은(2019). “무용/동작심리치료가 아스퍼거 증후군 청소년의 불안감소와 사회성 향상에 미치는 효과”. 무용동작심리치료연구, 3(1): 43-63
- 김나리(2019). “초기 청소년기 학습자들의 사회성 향상을 위한 연극 공연 프로그램 적용 사례 연구”. 예술교육연구, 17(4), 77-101.

학위 논문

- 이윤경(2009). “초등학교에서 다문화 음악 프로젝트 학습(project learning)의 적용 가능성 연구 : '음반 만들기'와 '축제'를 중심으로”. 연세대학교 교육대학원 석사학위.
- 강선화(2010). “집단미술치료가 한부모가정 아동의 사회적 적응행동 및 일상적

- 스트레스에 미치는 효과”. 한양대학교 산업경영디자인대학원 석사학위.
- 김혜진(2013). “학교부적응 청소년의 사회성 향상을 위한 통합예술치료 프로그램 개발연구 사이코드라마를 활용하여”. 한양대학교 교육대학원 석사학위.
- 윤은혜(2015). “해결중심상담이론을 활용한 한부모가정 아동의 스트레스 대처능력 향상 예술치료 프로그램 개발연구”. 한양대학교 교육대학원 석사학위.
- 김시원(2015). “집단미술치료가 학교부적응 아동의 정서지능 및 학교생활적응에 미치는 효과”. 건국대학교 디자인대학원 석사학위.
- 정혜옥(2015). “뮤지컬 만들기를 활용한 창의성 향상을 위한 음악수업 연구”. 서울시립대학교 교육대학원 석사학위.
- 이지혜(2015). “광고음악 만들기가 음악적 창의성에 미치는 영향”. 경인교육대학교 교육전문대학원 석사학위.
- 김송이(2017). “융합예술교육이 청소년의 사회성 발달과 자아존중감 향상에 미치는 영향: 뮤지컬음악과 스포츠 융합교육사례 중심으로”. 명지대학교 대학원 석사학위.
- 김묘선(2017). “Loop-based sequencer (루프 기반 시퀀서)를 활용한 프로젝트 교수 학습 지도안의 연구 : 고등학교 음악과 생활을 중심으로”. 경희대학교 교육대학원 석사학위.
- 하예송(2018). “중학생의 또래관계 개선을 위한 합창지도방안 연구”. 경상대학교 교육대학원 석사학위.
- 김기숙(2018). “정서·행동 관심군 고등학생의 교우관계 향상을 위한 집단상담 프로그램 개발”. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위.

참고 사이트

BOSS. <https://www.boss.info/global/promos/bossloop/>(2020. 03. 17)

Loopy. <https://loopyapp.com/>(2020. 03. 17)

교육부. <https://www.moe.go.kr/>(2020. 04. 10)

국가 교육과정 정보센터. <http://www.ncic.re.kr/>(2020. 04. 10)

ABSTRACT

Study on Creative Musical Activities Lesson Plan to improve Sociability of High School Students

- Utilizing Media Loop-station-

Lee, Eun Seok

Major in Music Education
Graduate School of Education
Jeju National University

Supervised by Professor Jung, Joo hee

One of the negative consequences of modern youth's individualistic disposition is the lack of sociability. The purpose of this study was to contribute to the improvement of sociability of high school students through education of creative musical activities using a medium called Loop-station.

To this end, the exact concept of Loop-station as a medium was learned(taught), and a lesson plan was prepared to improve the sociability of high school students through creative musical activities utilizing the Loop-station.

The reason why creative musical activities using Loop-station was adopted

as a tool for promoting sociability of high school students are as follows. First, students can experience cooperation and harmony through creative musical activities. Second, sociability and cooperative spirit can be developed through conversations and compromises with each other in the process of rhythm expression and understanding through Loop-station. Third, it can be possible to encourage responsibility and expression through each role sharing and role performance. In other words, it was thought that creative musical activities using Loop-station help adolescents not only focus on their own stance, but also help improve their attitudes to understanding other people's perspectives and interests.

In this study, high school students were selected as research subjects. It was investigated whether the creative musical activities class applied to this study contribute to the improvement of the sociability of the study subjects using the Korean version of the Social Skill Rating System (KSSRS-S) and the scale in Loop-station creative musical activity group.

The overall pre-KSSRS-S average of the subjects before participating in the activity was 25.83 points, and the overall post-KSSRS-S average of the subjects after participating in the activity was 62.16 points. In addition, within the Loop-station creative musical activities group, the average of KSSRS-S was 35 points, and after the end of the program, the average was 65 points, increased by 30 points.

These results indicate that the Loop-station creative musical activities had a positive effect on adolescents' sociability. Therefore, creative musical activities utilizing Loop-station provide students with an opportunity to improve cooperative spirit, empathy, self-regulation, and self-assertion, thereby contributing to the enhancement of sociability skills.

부 록

<부록-1> 한국판 사회성 기술 평정척도 (KSSRS-S)

<부록-2> 루프스테이션을 활용한 사회성 척도

<부록-3> 수업지도안 활동지

1차시 The lion sleeps tonight(A cappella)

2차시 주어진 박자에 리듬 만들기

6차시 리듬, 선율 창작하기

8차시 상호평가

<부록-1> 한국판 사회성 기술 평정척도 (KSSRS-S)

번호	문항	0 결코 아니 다	1 간혹 그렇 다	2 자주 그렇 다
1	친구를 쉽게 사귀다			
2	다른 사람이 무엇인가를 잘 했을 경우 , 그 사람에게 칭찬을 해준다.			
3	다른 아이들이 나에게 신체적 공격을 가하거나 지나치게 괴롭히는 경우, 혼자서 고민하지 않고 어른에게 도움을 요청한다.			
4	이성과의 만남에 자신이 있다.			
5	친구가 화가 나 있거나 혼란 또는 슬퍼하고 있을 경우, 그 친구의 마음을 공감하고 이해하려고 노력한다			
6	어른이 말씀 하시면 귀담아 듣는다.			
7	다른 아이들이 나를 놀리거나 욕을 하더라도 신경쓰지 않고 그냥 무시한다.			
8	나에게 골칫거리가 있을 경우 그것에 관해 친구에게 표현을 하고 도움을 구한다.			
9	다른 사람의 물건을 사용하게 될 때는 미리 물어보고 사용한다.			
10	나의 의견이 어른들의 생각과 다른 경우 싸우거나 논쟁을 벌이지 않고 이를 표현한다.			
11	어른들에게 걱정을 끼칠만한 일에는 같이 어울리지 않는다.			
12	다른 사람에게 좋지 않은 일이 생겼을 경우 그 사람들에게 대해서 안쓰러운 마음을 가진다.			
13	숙제를 제시간에 제출한다.			

번호	문항	0 결코 아니 다	1 간혹 그렇 다	2 자주 그렇 다
14	책상을 깨끗하고 단정하게 유지한다.			
15	부모님께서 먼저 시키시지 않아도, 부모님을 위해 집안의 일을 돕는다.			
16	운동모임이나 동아리 활동과 같은 학교내의 모임에 적극적이다.			
17	수업 시간 안에 해야하는 과제나 기타 활동을 정해진 시간에 마친다.			
18	나의 의견이 부모님이나 선생님의 의견과 일치하지 않을경우 대화를 통해서 타협한다.			
19	수업시간에 장난을 치는 아이들과 어울려서 같이 까불거나 장난치지 않고 그냥 모른척 한다.			
20	좋아하는 사람에게 데이트를 신청한다.			
21	친구들이 자신의 문제에 관해 이야기를 할 때는 잘 듣는다.			
22	부모님과의 논쟁은 소란피우지 않고 조용히 해결한다.			
23	이성에게 칭찬을 한다.			
24	다른 사람이 뭔가를 잘 했을 경우 그 사람에게 말로 표현한다.			
25	다른 사람과 마주쳤을 때는 미소를 짓거나 손을 흔들거나 고개를 끄덕이는 인사를 한다.			
26	이성과 대화를 시작할 때 불안해 하거나 안절부절 하지 않는다.			

번호	문항	0 결코 아니 다	1 간혹 그렇 다	2 자주 그렇 다
27	어른이 나를 꾸짖으실때 화내지 않고 받아들인다.			
28	내가 어떤 친구를 좋아하고 있으면, 그 사실을 말이나 감정표현을 통해 그 친구에게 알린다.			
29	친구가 부당한 비난을 받고 있는 경우 그 친구의 편이 되준다.			
30	사람들과 어울려서 운동이나 게임, 동아리 모임등, 사회적 활동을 하고 있을 경우 다른사람에게도 함께 하자고 권유한다.			
31	여가 시간을 적절하게 사용한다.			
32	사람들이 나에게 화를 내더라도 나는 나의 감정을 잘 조절할 수 있다.			
33	이성이 나를 주의깊게 보아도 당황하지 않는다.			
34	부모님의 비난을 화내지 않고 받아들인다.			
35	선생님의 지시에 따른다.			
36	교실내 토론에서 지나치게 과격하거나 무례한 행동을 하지 않고 차분하고 교양있는 말투를 사용한다.			
37	부탁을 들어달라고 친구에게 요청한다.			
38	내가 먼저 말을 꺼내 친구들과의 대화를 시작한다.			
39	문제거리나 말다툼이 발생할 경우 그 일에 관해 친구와 이야기를 나눈다.			

<부록-2> 루프스테이션을 활용한 사회적 척도

	질문	1	2	3	4	5
1	루프스테이션 창작 활동을 할 때 선생님의 설명을 귀담아 듣는다.					
2	루프스테이션 수업 시간에 늦지 않고 출석한다.					
3	루프스테이션 수업 활동 후 자리를 정리한다.					
4	루프스테이션 수업을 할 때, 팀원들과 어울리지 않는 방향으로 혼자서만 작업을 하지 않는다.					
5	루프스테이션을 활용 할 때 집중하지 않는 팀원에게 차분한 말투로 수업에 임할 것을 부탁한다.					
6	다른 사람이 발표를 잘 했을 때 그 사람에게 칭찬의 말을 해준다.					
7	루프스테이션 활동을 함께하는 팀원들과 어울리지 못하는 친구가 있을 경우 그 친구에게 조언을 해준다.					
8	다른 팀이 발표를 할 때 나는 그 팀의 발표를 귀 기울여 잘 듣는다.					
9	비록 다른 팀이더라도 루프스테이션 수업에 있어서 어려움을 겪고 있는 팀이 있다면 도와준다.					
10	루프스테이션 기기를 잘 다루지 못하는 친구 또는 팀원에게 설명을 해줄 수 있다.					
11	루프스테이션 수업이 마칠 때까지 있다.					
12	팀원들과 나의 의견이 맞지 않더라도 화내지 않고 잘 조율 할 수 있다.					
13	루프스테이션 수업중 팀원들과 장난치지 않고 수업에 임할 수 있다.					
14	루프스테이션 수업중 선생님과 의견이 다를 경우 논쟁하지 않고 차분하고 공손하게 의견을 이야기한다.					
15	루프스테이션 수업중, 분위기를 흐트려 놓는 친구에게 화를 내지 않고 잘 타일러 수업에 참여하도록 돕는다.					

The Lion Sleeps Tonight

2
13

S
위 - 유 위 유 위 여 엄 머 엄 머 엄 머 워

A
멍 모 멍 오 멍 모 멍 오 멍 모 멍 오 멍 모 멍 오 멍 모 멍 오 멍 모 멍 오 멍 모 멍 오 멍 모 멍

T
멍 모 멍 오 멍 모 멍 오 멍 모 멍 오 멍 모 멍 오 멍 모 멍 오 멍 모 멍 오 멍 모 멍 오 멍 모 멍

B
똥 바 똥 바 똥 지 똥 바 똥 바 똥 지 똥 바 똥 바 똥 지 똥 바 똥 바 똥 바 똥 바

17

S
인 더 정 글 디 마 이 티 정 글 더 라이 - 은 슬립스 투 나잇 -

A
아 아 아 아

T
아 아 아 아

B
아 아 아 아

21

S
인 더 정 글 디 마 이 티 정 글 더 라이 - 은 슬립스 투 나잇 -

A
아 아 아 아

T
아 아 아 아

B
아 아 아 아

활동지.2 주어진 박자에 리듬 만들기

2차시	주어진 박자에 맞게 리듬을 이해하고 모둠별로 리듬을 만들 수 있다.
	고등학교 학년 반 이름:

◆ 학습한 내용을 바탕으로 아래 활동을 해 봅시다.

* 주어진 박자를 각자 생각해 여러 형태의 리듬으로 만들어 보자.

(예시)

활동지.6 리듬, 선율 창작하기

6차시	루프스테이션 App을 활용한 ‘음악 만들기’에 대한 협업적 모듈 수업을 통해 사회성(협동성, 대인관계, 사교성)을 기를 수 있다.
고등학교	학년 반 이름:

리듬, 선율 창작하기

The image shows a page for music creation. At the top, there is a title '리듬, 선율 창작하기' (Rhythm, Melody Creation). Below the title, there are eight blank musical staves, each with a treble clef on the left and a small lock icon on the right. The page is designed for students to create their own rhythm and melody.

활동지.8 상호평가

8차시	루프스테이션 App을 활용한 ‘음악 만들기’에 대한 자기 평가와 상호 평가를 통해 모둠별로 만든 음악창작물에 대하여 비판적인 사고역량을 기를 수 있다
고등학교 학년 반 이름:	

상호 평가

반: 조이름: 이름:

1. 본인이 생각했을 때 다른 조들의 곡을 듣고 장점을 작성해봅시다.

1조	2조	3조	4조
5조	6조	7조	8조

2. 본인이 생각했을 때 다른 조들의 곡을 듣고 부족 하거나 아쉬운점에 대해 작성해봅시다.

1조	2조	3조	4조
5조	6조	7조	8조