



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

프로젝트 학습을 적용한
음악 교수 학습 프로그램 연구
- 뮤지컬 만들기 수업을 중심으로 -

제주대학교 교육대학원

음악교육전공

오 정 미

2023년 8월

프로젝트 학습을 적용한
음악 교수 학습 프로그램 연구
- 뮤지컬 만들기 수업을 중심으로 -

지도교수 허 대 식

오 정 미

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

2023년 6월

오정미의 교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 박 웅 (서명)

위 원 허 대 식 (서명)

위 원 김 효 정 (서명)

제주대학교 교육대학원

2023년 8월

A Study on Music Education Programs
Applying Project Learning
: Focused on courses Production Musicals

Oh, Jeong-Mi
(Supervised by professor Hur, Dae-Sik)

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

2023. 6.

This thesis has been examined and approved.

.....
Thesis director, Hur, Dae-Sik, Prof. of Music Education
.....
.....
.....

(Name and signature)

.....
2023. 8

Department of Music Education
GRADUATE SCHOOL OF EDUCATION
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

목 차

표 목차	iii
그림 목차	v
국문초록	vi
I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구의 내용 및 방법	3
3. 연구의 범위 및 제한점	4
II. 이론적 배경 및 선행 문헌 연구	5
1. 프로젝트 학습의 이해	5
1) 프로젝트 학습의 개념 및 특징	5
2) 프로젝트 학습의 기획과 절차	9
3) 프로젝트 학습의 유형	11
2. 프로젝트 학습의 교육적 효과	14
III. 교육과정 분석 및 교과서 분석	16
1. 2022 개정 음악과 교육과정	17
2. 2015 개정 음악과 고등학교 교과서 분석	27
1) 프로젝트 학습에 대한 음악 교과서 분석	27
2) 뮤지컬 제재곡에 대한 음악 교과서 분석	50
IV. 뮤지컬 만들기 프로젝트 학습의 실제	55
1. 뮤지컬 만들기 프로젝트 학습 설계	55

2. 2022 개정 교육과정의 성취기준과 프로젝트 학습 연결	56
3. 뮤지컬 만들기 프로젝트 학습 지도 방안	61
1) 뮤지컬의 이해 및 프로젝트 학습 이해	61
2) 주제 설정 및 활동 계획 및 악곡 선정	65
3) 가사 바꾸기 및 대본 만들기	70
4) 뮤지컬 연습 및 발표 준비	79
5) 발표회 및 평가회	86
6) 프로젝트 결과 발표	91
V. 결론 및 제언	96
참고문헌	100
Abstract	103

표 목차

[표 1] 일반 수업의 학습과 프로젝트 학습의 비교	6
[표 2] 프로젝트 학습 절차	9
[표 3] 2022 개정 음악과 교육과정 <음악> 교과 목표	20
[표 4] 음악 교과 내용 체계의 구성	21
[표 5] 일반 선택 과목 <음악> 연주 영역 내용체계표	22
[표 6] 선택 중심 교육과정 [일반 선택 과목] 성취기준	23
[표 7] 선택 중심 교육과정 [진로 선택 과목] 성취기준 1	24
[표 8] 선택 중심 교육과정 [진로 선택 과목] 성취기준 2	24
[표 9] 선택 중심 교육과정 [융합 선택 과목] 성취기준	25
[표 10] 고등학교 음악 교과서 16권	27
[표 11] 출판사별 프로젝트 학습 주제	28
[표 12] 음악 교과서 뮤지컬 제재곡 목록	50
[표 13] 뮤지컬 만들기 수업의 차시별 프로젝트 단계 및 성취기준	56
[표 14] 뮤지컬 만들기 프로젝트 학습의 차시별 지도계획	60
[표 15] 프로젝트 학습 활동지 조별 역할 분담 예시	62
[표 16] 1차시 교수·학습 지도안	63
[표 17] 2차시 교수·학습 지도안	68
[표 18] 3차시 교수·학습 지도안	72
[표 19] 4차시 교수·학습 지도안	76

[표 20] 5차시 교수·학습 지도안	80
[표 21] 6차시 교수·학습 지도안	84
[표 22] 7차시 교수·학습 지도안	88
[표 23] 8차시 교수·학습 지도안	94

그림 목차

[그림 1] 교과 재구조화	17
[그림 2] 고등학교 선택 과목의 구성	18
[그림 3] 뮤지컬 만들기 스토리보드 활동지 예시	66
[그림 4] 조별 뮤지컬 주제 정하기 예시	67
[그림 5] 교수자의 개사 예시 작품	71
[그림 6] 상장 예시	92

국문초록

프로젝트 학습을 적용한 음악 교수 학습 프로그램 연구 - 뮤지컬 만들기 수업을 중심으로 -

오 정 미

제주대학교 교육대학원 음악교육전공
지도교수 : 허대식

빠르게 변화하는 미래 사회를 대응하기 위해 교육과정을 개정하고, 디지털 전환 가속화에 따른 교수 학습 방법과 혁신적인 공교육 시스템에 대한 관심이 커지고 있다. 능력과 선택이 다원화된 사회에서 학습자 맞춤형 교육을 구현하려면 획일적인 교육방식이 아닌 문제 해결 역량을 높일 수 있는 교육 방안이 필요하다. 미래 인재 양성을 위한 교육 혁신을 필요로 하는 현실에서 프로젝트 학습(Learning Program/Learning Based Program)은 변화대응력과 역량 강화에 필요한 교육 방안으로 부각되고 있다. 이에 따라 본 연구자는 학습자 스스로 자신의 인지과정을 이해하여 학습과정을 조절할 수 있는 메타인지와 학습 의욕 활성화를 위한 방안을 연구해야 한다고 판단하였다. 학습자를 끊임없이 수업에 참여시켜 복합적인 문제를 해결하고, 심층적 사고를 할 수 있도록 만들어주기 위해, 본 연구는 프로젝트 학습을 적용한 음악 교수 학습 프로그램을 연구하여 뮤지컬 만들기 수업 지도방안을 구현하는 데 목적을 두었다.

프로젝트 학습을 적용한 음악 교수 학습 방법을 연구하기에 앞서 다양한 문헌과 선행 연구를 분석하여 프로젝트 학습의 핵심적인 사항을 고찰하였고, 교육적 효과를 극대화할 수 있는 방안을 모색하였다. 이후 2022 개정 음악과 교육과정을 분석하여 2015 개정 음악과 교육과정과의 차이점과 음악 교과에서 추구하는 미래 세대 핵심 역량을 고찰하였다. 더 나아가 영역별 내용체계와 성취기준을 통해 프로젝트 학습의 주제를 선정하기 위한 기준을 세우고, 구체적이고 실체적인 음악 교수 학습 프로그램을 구현하기 위해 2015 개정 음악과 교육과정에 의거한 고등학교 음악 교과서를 분석하였다. 교과서에 직·간접적으로 소개된 프로젝트 학습의 주제와 뮤지컬 제재곡 분석을 통해 뮤지컬 만들기 프로젝트의 차시를 결정하였고, 교과 내용을 재구성하여 지도방안을 설계하였다.

이를 바탕으로 뮤지컬 만들기 수업의 차시별 프로젝트 단계 및 성취기준을 설정하였다. 연구 결과 프로젝트 학습의 적용할 성취기준은 2022 개정 음악과 선택 중심 교육과정의 영역별 성취기준 중 10개를 선정하였고, 6개의 프로젝트 단계를 총 8차시로 운영하는 지도방안을 완성하였다. 1차시에는 '뮤지컬 이해 및 프로젝트 학습 이해', 2차시에는 '주제 설정 및 활동 계획 및 악곡 선정', 3~4차시에는 '가사 바꾸기 및 대본 만들기', 5~6차시에는 '뮤지컬 연습 및 발표 준비', 7차시에는 '발표회 및 평가회', 8차시에는 '프로젝트 결과 발표'을 주제로 하는 차시별 교수 학습 방안이 개발되었다.

2022 개정 교육과정을 기반으로 구상한 뮤지컬 만들기 프로젝트 학습 지도방안을 통하여 학습자는 변화대응력과 역량 강화에 필요한 실질적인 교육을 받고, 학교 교육 현장에서는 미래인재 양성을 위한 효과적인 역량 교육이 이루어지길 바란다. 본 연구가 실제 교육 현장에 적용되어 음악의 다채로움과 교육의 혁신이 공존하는 교육 환경을 조성하는데 도움이 되기를 희망한다.

주제어

프로젝트 학습, 프로젝트 수업, 2022 개정 교육과정, 뮤지컬 만들기, 음악 교수 학습 프로그램

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

교육과정의 수시 개정 체제를 도입하여 시대 변화에 따른 새로운 인간상과 교육체제를 제시하고, 다양한 교육 시스템을 만들려는 시도는 계속되고 있지만 불확실하고 변화가 많은 사회를 따라가기에는 부족한 현실이다. 어느 길이 옳은지, 어떻게 변화할지 누구도 장담할 수 없는 상황에서 맞춤형 교육을 구현하려면 교육의 주체들의 유현한 사고와 혁신을 위한 노력이 필요하다. 학습자가 능동적으로 과제를 수행하기 위해서는 학습동기와 메타인지 능력이 중요하다. 결국 교육은 학습자가 다양한 길을 찾아 나서는 데에 방향을 제시해 주는 것이며, 교수자는 학습자가 선택한 길을 안내하는 나침반이 되어줘야 한다. 자신의 인지과정을 이해하고 이를 통제할 수 있는 메타인지와, 학습 의욕을 높여주고 학습을 지속시키는 학습동기를 길러주기 위해 본 연구자는 프로젝트 학습을 선택하였다.

프로젝트 학습은 학습자가 자기주도적으로 학습에 참여하여 과제를 해결하는 과정에서 학습이 이루어지는 대표적인 학습자 중심 교육이다(박재찬, 2019). 프로젝트 학습에서 제시하는 과제의 답과 해결방안은 비구조화 되어있어 다양한 결과를 도출할 수 있다. 답이 정해져 있지 않은 실제적 과제를 자율적으로 탐구함으로써 학습 동기가 올라가고, 과제를 해결하기 위해 다양한 분야의 지식을 융합함으로써 창의적 사고능력을 촉진시킬 수 있다. 또한 실생활과 유사한 실제적 과제를 접하며 자연스럽게 자기주도적으로 문제를 해결하기 때문에 프로젝트 학습은 학생들의 창의성을 길러주기 위한 교수 학습 방법으로 적합하다. 이는 2022 개정 교육과정에서 강조하고 있는 미래 핵심 역량인 '지식정보처리 역량', '자기관리 역량', '소통 역량', '창의적 사고 역량', '공동체 역량'(교육부, 2022)을 교육할 수 있는 방안이 된다. 2015 개정 교육과정에 이어 2022 개정 교육과정에서도 역량 교육을 강하게 추진하고 있다. 역량 교육을 추진하려는 강한 의지와 달

리 학교 교육 현장에 적합한 역량 교육의 학습 방안은 마련되어 있지 않다. 장계영은 “학교 밖에서는 역량을 교육할 수 있도록 지원 체제를 갖추고, 학교 내에서는 학교 교육을 통해 실현 가능한 방안들을 강구해야 한다.”고 제시함으로써 역량 교육 경험이 부족한 우리나라 교육 현장에서는 교사들의 교육과정 개발 역량을 강화가 필요하다고 하였다(장계영 외, 2023). 이와 같이 미래인재 양성을 위한 교육 혁신이 필요한 현실에서, 프로젝트 학습은 변화대응력과 역량 강화에 필요한 교육 방안으로 부각되고 있다.

학생 개개인의 진로와 적성에 따라 맞춤형 교육을 강화하기 위해 2022 개정 교육과정에는 고교학점제 등 학습자의 자기주도성을 강조하고 있다. 사실 학습자 중심 교육의 관한 연구는 일찍이 진행되어 왔다. 한편, 프로젝트 학습 방식은 다른 학습 방식과 달리 개념 및 발전과정과 형태에 대한 해석이 아직까지도 불분명하다. 김민아(2022)의 연구에 따르면, “음악 교과 학습자 중심 교육 연구” 중 구성주의 관련 연구가 208편으로 가장 많이 연구되어 왔고, 이에 비해 프로젝트 학습 관련 연구는 14편으로 현저히 적었다. 그중 절반의 연구가 초등학생을 대상으로 하였고, 고등학생을 대상으로 한 연구는 3편이 전부였다. 교육부(2022)가 고시한 2022 개정 교육과정을 살펴보면 프로젝트 학습에서 경험할 수 있는 “삶과 학습을 스스로 이끌어가는”, “자신의 진로와 학습을 주도적으로 설계”하는, “학습자 맞춤형 교육과정”에 중점을 두고 있다. 이러한 교육개혁에 따른 혁신적인 교육 프로그램과 다양한 교육환경을 구축하기 위해 본 연구자는 프로젝트 학습을 적용한 음악 교수 학습 방법을 개발하고자 한다.

프로젝트 학습을 설계하기 위해서는 교과서와 성취기준을 복합적으로 살펴보아야 한다. 성취기준은 주제가 넓게 설정되어 있어 다양한 수업 아이디어를 제시할 수 있는 반면, 교과서는 구체적이고 실제적인 수업 자료이기 때문에 가르치는 순서와 차시 등을 설정하는 데 도움이 되기 때문이다(이현정 외, 2017). 이에 따라 본 연구에서는 음악과 교육과정을 분석하여 성취기준에 따른 교수 학습 프로그램을 개발하고, 고등학교 음악 교과서에 직·간접적으로 소개된 프로젝트 학습의 주제와 뮤지컬 제재곡 분석하여 음악 교과에 적합한 프로젝트 학습 방안을 마련하고자 한다.

본 연구의 목적은 프로젝트 학습을 적용한 학습자 중심의 뮤지컬 만들기 수업

설계를 통해 학습자들의 능동적인 참여와 상호작용이 가능한 음악 프로그램을 연구하는 데 있다. 본 연구의 프로그램 과정 및 결과를 통해 학습자에게 변화대응력과 역량 강화에 필요한 실질적인 교육을 제공하고, 학교 교육 현장에서의 미래인재 양성을 위한 효과적인 음악 교육이 이루어지길 바란다.

2. 연구의 내용 및 방법

본 연구 내용은 고등학생을 대상으로 하여 2022 개정 음악과 교육과정의 성취기준을 프로젝트 학습에 활용한 뮤지컬 만들기 지도방안을 설계하는 것이다. 프로젝트 학습을 적용한 음악 교수 학습 프로그램 연구의 구체적인 내용 및 방법은 다음과 같다.

첫째, 문헌과 선행 연구를 통해 프로젝트 학습의 개념 및 특징에 대해 역사적으로 살펴보고, 기획 방법 및 절차와 유형 등 핵심 사항을 고찰한 후 프로젝트 학습의 교육적 효과에 대한 근거를 찾는다.

둘째, 2022 개정 음악과 교육과정의 고등학교 교육과정에 해당하는 선택 중심 교육과정의 성격 및 목표, 내용체계 및 성취기준을 2015 개정 음악과 교육과정과 비교 분석한다.

셋째, 현행 교육과정의 고등학교 음악 교과서 16종에 직·간접적으로 소개된 프로젝트 학습의 주제를 분석하고, 교과서에 제시된 뮤지컬 제재곡을 정리한다.

넷째, 뮤지컬 만들기 프로젝트를 설계하고, 2022 개정 교육과정의 성취기준과 연결한다. 이후 각 차시별로 주요 학습 내용 및 활동을 설정한다.

다섯째, 프로젝트 단계에 따른 차시별 지도계획을 바탕으로 뮤지컬 만들기 프로젝트의 학습 지도 방안 개발하고 차시별 교수 학습 지도안을 제시한다.

3. 연구의 범위 및 제한점

본 연구는 다음과 같은 범위와 제한점을 가진다.

첫째, 본 연구는 고등학생을 대상으로 하는 음악 프로젝트 학습으로 고등학교 교육과정에 해당하는 선택 중심 교육과정을 분석한다.

둘째, 2022 개정 음악과 교육과정을 적용하여 프로젝트 학습을 설계하지만, 논문이 연구된 시기를 기준으로 2022 개정 교육과정에 의거한 교과서가 출판되지 않았으므로 2015 개정 교육과정에 의거한 음악 교과서를 토대로 한다.

셋째, 본 연구는 고등학생을 대상으로 하는 음악 프로젝트 학습으로 고등학교 음악 교과서 16종을 분석한다.

넷째, 본 연구는 2022 개정 교육과정 내에서 프로젝트 학습을 실행하는 편의를 제공하기 위해 개발한다. 따라서 실제 수업에 적용을 통한 효과성을 검증하는 데 있어 한계가 있다.

II. 이론적 배경 및 선행 문헌 연구

1. 프로젝트 학습의 이해

1) 프로젝트 학습의 개념 및 특징

프로젝트 학습에 대한 역사, 정의 구조는 오늘날까지도 많은 학자들에 의해 다양하게 이야기되고 있다. 프로젝트 학습과 일반적인 학습 방식을 구별하는 것은 쉽지만, 프로젝트 학습의 개념을 명확하게 하나로 정의하기는 어렵다. 그 이유는 프로젝트 학습이 개별적이면서 전체적이고, 복합적이면서 변화무쌍한 포괄적인 수업이기 때문이다(김일 외, 2019). 그런데도 여러 학자들이 공통적으로 제시하고 있는 핵심어를 사용하여 프로젝트 학습을 정의해보자면 “실제 문제나 과제(real issues/tasks)를 해결하기 위해 학생이 중심(student centered)이 되어 협동적인 작업(collaboration/teamwork)으로 진행하는 프로젝트의 수행을 통해 이루어지는 학습”(이주호, 2016)이라 할 수 있다. 즉, 교육의 주체는 학생이며 실생활에서 부딪힐 수 있는 실제적 과제를 해결하기 위해 다른 학생들과 상호작용하며 학습하는 방법이다.

프로젝트 학습의 궁극적인 목표는 학습자의 지속적인 자기성찰을 통하여 자기주도적으로 자신의 인지과정을 객관화하는 것이다. 학습자 스스로 자신의 관심과 상상을 이끌어내는 과정을 거치며 생각을 학습에 반영할 수 있기에, 이는 일반적인 학습 계획 및 학습 방식과 큰 차이를 보인다. 학생 저마다 다른 학습목표를 세우고, 문제해결을 위한 방식을 스스로 선택하여 진행하는 수업이기에 학생들에게 독립성과 책임감을 길러주는 수업 방식이다. 틀에 박힌 형식 없이 학습자가 주인이 되어 이루어지는 수업, 교사의 직접적인 지시 없이 학습을 진행해 나갈 수 있으며, 전통적인 도제형태의 수업과 차별되는 이상적인 수업이라고도 할 수 있다(Knoll, 2019, 윤미원 역). 현대사회는 인공지능, 빅데이터, 사물인터넷 등의 발전과, 아날로그와 디지털 융합의 가속화가 빠르게 진행되고 있다. 예측 불가능

하고 급변하는 미래사회를 살아갈 학생들에게 변화대응력을 길러주기 위해서는 단순 암기 위주의 교육방식이 아닌 프로젝트 학습과 같은 교육 혁신이 필요하다. [표 1]을 통해 일반 수업의 학습과 프로젝트 학습을 비교해 볼 수 있다.

[표 1] 일반 수업의 학습과 프로젝트 학습의 비교 (홍후조 외, 2021)

구분	일반 수업의 학습	프로젝트 학습
학습 목적	▪ 지식과 기능의 획득	▪ 사고의 확장과 기능의 적용
학습자	▪ 학습을 통해 채워야 할 것이 있는 부족한 존재	▪ 학습을 자기주도적으로 할 수 있는 능력을 지닌 존재
학습 내용	▪ 교육과정기준과 교과서	▪ 교육과정의 교육목표와 성취기준을 포괄하는 학습자의 흥미와 관심을 끄는 실제적 내용
활동 수준	▪ 수업 수준에서 활동	▪ 수업의 연장선상에서 방과에도 활동
수업 방법	▪ 강의	▪ 조사, 탐구, 제작 등
교사 역할	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 교사가 학습자의 활동을 지시, 규제 ▪ 교사는 학습자의 부족한 면에 유의 ▪ 교사가 알고 있는 내용을 전달 ▪ 교과 내용 체계에 주목 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 교사가 학습자의 활동을 안내 ▪ 교사는 학습자의 능력과 관심에 유의 ▪ 학습자 스스로 선택하고 결정하도록 격려 ▪ 학습자의 관심과 흥미에 주목
학생 역할	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 교사의 지시에 따름 ▪ 지식과 정보의 습득 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 교사와 협의함 ▪ 교육목표(주제, 주제), 과정(방법), 결과 처리(표현)의 여러 대안들 중 주체적으로 선택하고 결정함
동기유발	▪ 성적 평가 등 외적 동기 유발	▪ 관심과 흥미, 성취에 의한 내적 동기 유발
평가	▪ 시험 및 형성평가	▪ 수업 성찰

교사가 전달하는 지식을 받아들이는 것에 급급하지 않고, 학습자 스스로 메타인지를 활성화시켜 자발적으로 나아갈 수 있는 힘을 길러주는 방법이 프로젝트 학습이다. 김정덕(1999)은 ‘프로젝트 수행 과정에서 학생들의 메타인지는 어떻게 나타나는가?’를 문제로 상정하여 프로젝트 학습과 메타인지의 관계를 밝혀내었다. 연구 결과 프로젝트 학습 시 메타인지적 사고를 하고 있는 자기 인식 능력이 향상되었으며, 메타인지적 지식(metacognitive knowledge) 능력과 메타인지적 자기-조정(metacognitive self-regulation) 능력이 향상되었다. 학습자가 자신의 수준을 인지하여 학습의 방향을 스스로 선택하고 성찰을 통해 핵심 요소를 다시 한번 확인하도록 하는 프로젝트 학습은 2022 개정 교육과정이 추구하는 교육의 방향과도 같다. 2015 개정 교육과정에 이어 2022 개정 교육과정에서도 강조되고 있는 것은 다양성과 자율성 그리고 자기주도성이다. 불확실하고 변화가 많은 사회 속에서 답이 정해져 있지 않은 실제적 과제를 자율적으로 탐구함으로써 학습 동기가 올라가고, 과제를 해결하기 위한 지식을 다양한 분야에서 끌어와 창의적 사고능력을 촉진시켜 자기주도적으로 문제를 해결하게 된다. 그렇기에 많은 종류의 학습자 중심 교육 가운데서도 프로젝트 학습 관련 연구를 지속적으로 심도 있게 진행할 필요가 있다.

서양음악사에서 음악의 아버지라 불리는 바흐가 있듯이 프로젝트 학습에도 아버지라 불리는 학자들이 있다. 프리츠 카르젠(Fritts Karsen)은 존 듀이(john Dewey), 윌리엄 허드 킬패트릭(William Heard Kilpatrick), 엘스워스 콜링스(Ellsworth Collings)를 ‘프로젝트 사상의 아버지’라 표현했다. 일반적으로 프로젝트 학습 방식은 미국의 교육 혁명을 거쳐 듀이와 킬패트릭을 통해 완성되었다고 알려져 있지만 프로젝트 학습의 시작은 16세기 이탈리아 건축가, 조각가들로부터 시작되어 훨씬 오래된 역사를 지니고 있다. 16세기 이탈리아 교수들은 학생들에게 강의 중심의 교육이 아닌 성당, 기념비적 건축물, 궁전 등의 설계도를 만드는 과제를 주는 등 배운 것을 적용하고 실습할 기회를 주었다. 이러한 과제는 학생들의 상상력과 창의성을 부각시켜 건축가로서 직업 수행을 위한 자신감을 북돋아 주는 역할을 하였다. 그 이외에도 학생들은 강의나 워크숍, 학술대회를 통해 건축에 필요한 이론을 배우고 이해하였고, 이를 통해 배운 지식은 단편적으로 기억하는 것이 아닌 생각을 통해 문제를 해결하고 더 나아가 창의적으로 적용하는

능력을 기를 수 있었다(Knoll, 2019, 윤미원 역).

듀이의 제자였던 킬패트릭은 프로젝트와 관련된 많은 글과 책을 발표했고, “프로젝트 방식(The Project Method)”(William Heard Kilpatrick, 1918)이라는 논문을 통해 미국 교육학자들의 관심을 끌었다. 프로젝트 교수법은 학생의 적극적 참여를 중시했고, 자연스럽게 강요가 없는 학생 중심의 ‘목적 지향적 활동’을 이상적인 학습이라고 하였다. 과목, 내용, 학습 계획에 의존하는 것이 아닌 학생 스스로 자유롭게 ‘목적’을 결정하도록 하여 학습자의 내적 동기를 깨우는 것이 프로젝트의 목표라고 생각했다. 학생들에게 행동할 수 있는 자유와 의사선택권이 없을 때 학교 공부는 지루하고 흥미 없는 일이 되며 결국 학생을 학습에서 소외시키고, 내재적 동기를 획득하는데 어려움을 주어 교육의 궁극적인 목적을 달성하는 데 역효과를 낼 것이란 게 킬패트릭의 생각이었다(Larmer et al., 2017, 최선경 외 역).

듀이의 프로젝트 방식과 킬패트릭의 프로젝트 방식은 서로 다른 성격을 가지고 있다. 킬패트릭은 학생의 내재적 동기를 높이는 것을 목표로 하여 프로젝트 방식을 ‘입장(사고)’에서 보는 반면, 듀이는 ‘계획하는 것’이며 ‘문제를 풀기 위해 사고함’을 핵심으로 보았다. 듀이는 학습을 하는 한, 학습을 하는 행위를 따로 분리해서는 안 된다고 보았다. 행동한다는 것은 사고 없이 존재하지 않기 때문이다(Knoll, 2019, 윤미원 역). 듀이는 능동적인 활동에 초점을 두기보다는 학생들이 실질적이며 생산적인 활동과 마주했을 때 해결책을 실천해 보고 그 결과를 성찰하는 구성적인 활동에 주목했다. 듀이는 학생들에게 현실적 장애물을 마주하도록 지원하는 것이 교사의 역할이라고 믿었다. 그가 생각하는 효과적인 프로젝트는 특정한 상황을 가정한 학습 계획이 수업의 필수적 조건이었다. 학생들이 교과 영역 내에서 새로운 지식과 시각을 통해 스스로 의미를 발견할 수 있도록 교사가 안내하며, 함께 학습 과정에 참여하지 않는다면 프로젝트는 실패로 이어지거나 학생들의 도전적 사고를 자극하지 못할 가능성이 높다고 봤다. 학생들에게 생산적인 프로젝트와 성인이 되어서도 책임감 있게 살아가는 방법을 알려주기 위하여 프로젝트 수업을 통해 최대한 많은 책임감을 부여하고, 자신의 배움에 대한 책임감 또한 갖도록 하는 것이 프로젝트 학습이라 정리할 수 있다(Larmer et al., 2017, 최선경 외 역).

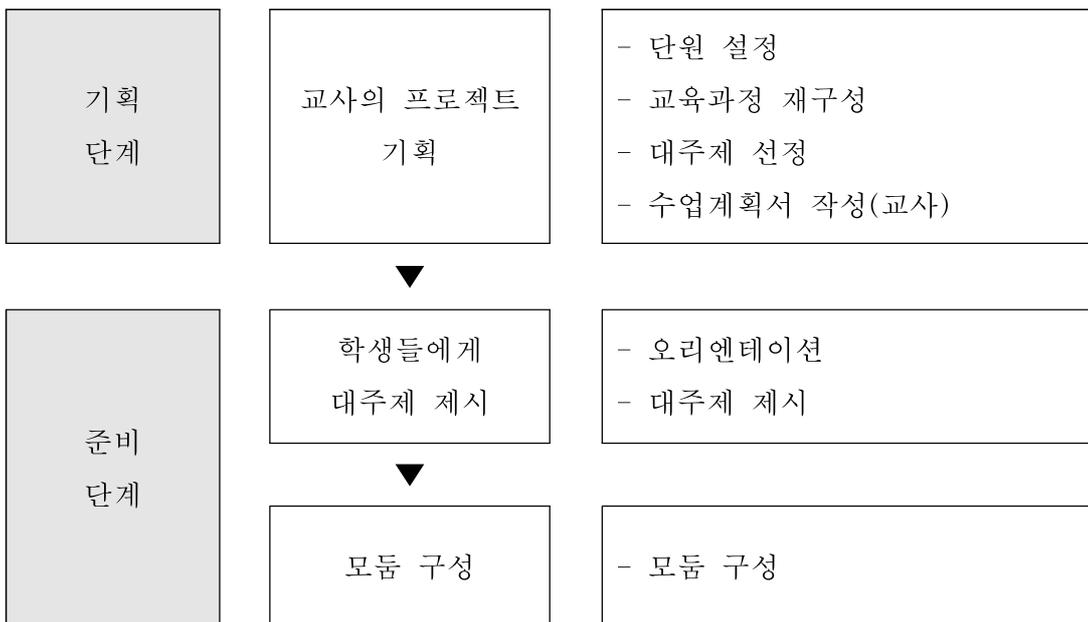
2) 프로젝트 학습의 기획과 절차

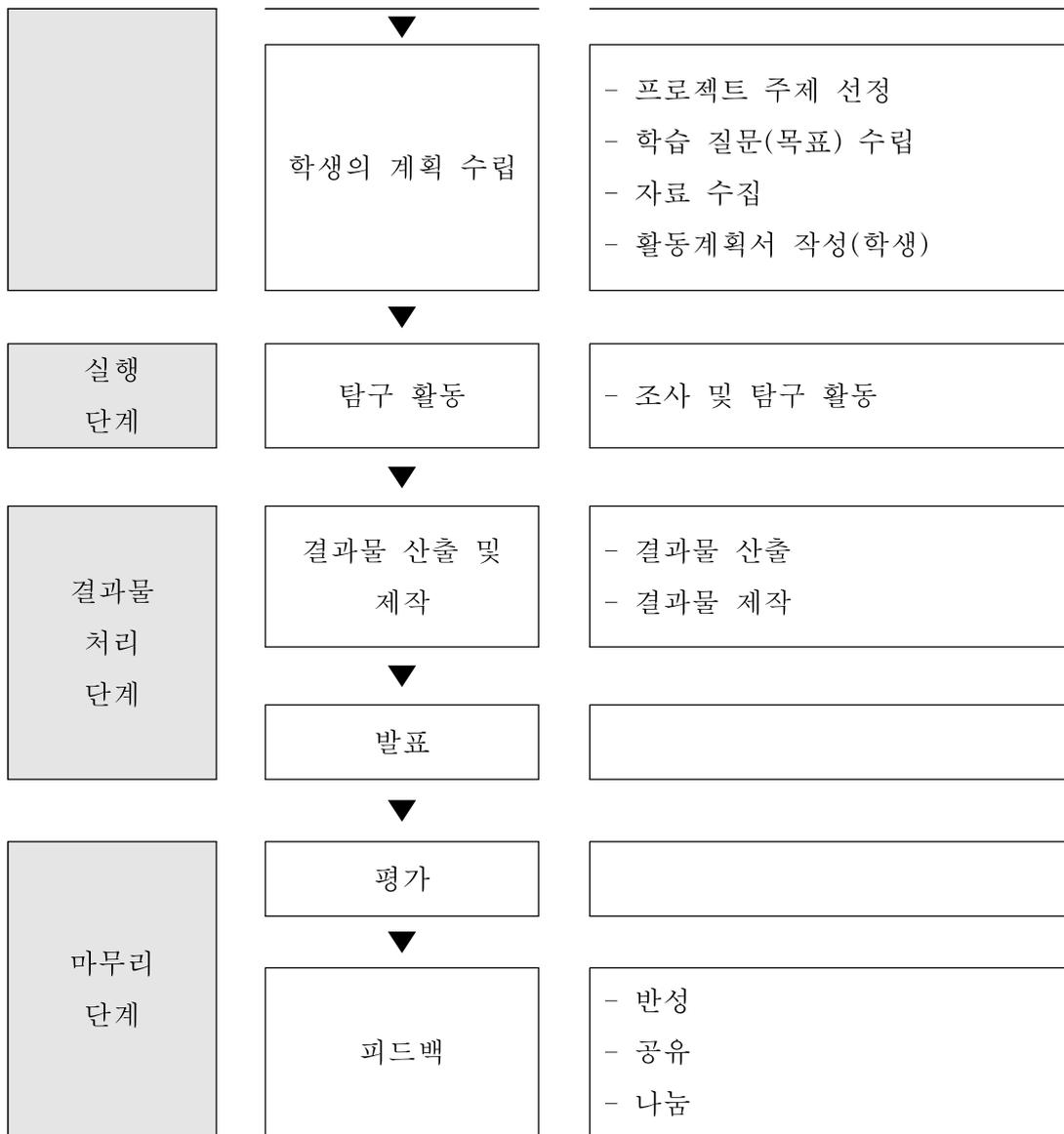
프로젝트 학습의 과정과 형태는 다양하나 기획을 하는 주체에 따라 크게 두 가지의 형태로 나눌 수 있다(김일 외, 2019).

첫 번째로 학습자가 스스로 주제를 선정하여 프로젝트의 모든 과정을 운영하는 방식으로 교사는 학습 조력자의 역할을 하는 형태이다. 기획 단계에서부터 학습자가 주체가 되는 이상적인 형태이나 프로젝트 학습에 대한 경험이나 이해가 부족한 경우 수업 진행에 어려움을 초래할 수 있다. 그렇기에 학습자들이 어떠한 방법으로 지식을 활용하고 생산해 나갈지에 대한 방향과 활동에 제한을 두어 진행 과정을 이해하고 프로젝트 학습의 목표를 올바르게 세울 수 있도록 지도해야 한다.

두 번째는 교사가 수업을 기획하여 학생들에게 큰 주제를 제시하면 학생들이 그에 따른 목표를 선정하여 계획을 수립하여 프로젝트를 운영해 나가는 형태이다. 이 형태는 교육과정 내에서 진행되는 것으로 교과 목표에 부합하는 수업을 하는 동시에 학습자 스스로 프로젝트를 구성하여 고차원적인 학습 효과를 얻을 수 있다. 그리하여 본 연구에서도 교육과정 내 프로젝트 학습 형태를 적용하고자 한다. 프로젝트 학습의 절차는 [표 2]와 같다.

[표 2] 프로젝트 학습 절차 (김일 외, 2019)





프로젝트 학습은 교사의 교육과정 재구성 및 대주제 선정하는 '기획 단계', 프로젝트 수업에 대해 안내하는 오리엔테이션 및 모둠을 구성하고 주제를 선정하는 '준비 단계', 조사 및 탐구 활동을 하는 '실행 단계', 탐구 활동의 결과를 산출하고 발표하는 '결과물 처리 단계', 평가와 피드백을 공유하는 '마무리 단계'로 진행된다. 기획 단계에서 교사는 성취기준과 교과서를 토대로 대주제를 선정해야 한다. 보다 풍부한 수업을 위해 수업 내용을 추가하거나 단원의 순서를 바꿀 수도 있다. 이후 목표와 방향성에 맞게 차시를 설정하고, 프로젝트를 학생들에게 제시함으로써 본격적인 프로젝트 학습이 시작된다. 프로젝트 학습은 탐구활동이

폭넓게 이루어지기 때문에 많은 시간이 소요된다. 이는 프로젝트 학습이 개인이 아닌 모둠으로 진행되는 이유이기도 하다. 다양한 역량을 가진 학습자들이 서로를 도와 탐구하고 창의적인 결과물 산출함으로써 모둠 내 자신의 수행능력을 향상시킬 수 있는 수업이다(우치잡 외, 2020). 활동을 마치고 프로젝트 과정과 결과물에 대한 평가 및 피드백을 진행하는 단계에서도 학습이 계속된다. 피드백을 통해 장점은 살리고 약점은 보완하고, 학습자 스스로의 성찰 과정을 통해 역량을 강화시키기도 한다. 이와 같은 피드백은 프로젝트 학습의 전체의 마무리 단계에서 진행하지만, 프로젝트가 이루어지는 도중 차시별 정리 단계에서도 평가를 진행한다면 학습 효과가 더욱 촉진될 것이다.

3) 프로젝트 학습의 유형

프로젝트 학습은 학생들이 과제를 조사하고 탐구하는 과정에서 어떠한 형태에도 억매이지 않고 다양한 유형으로 활동을 진행할 수 있다. 먼저 포괄적으로 프로젝트의 유형을 분리한다면 진행 기간과 주제의 범위에 따라 소규모 프로젝트, 대규모 프로젝트로 나눌 수 있다. 소규모 프로젝트는 한 차시에서 한 단원을 공부하는 동안 학급 안에서 진행하고, 대규모 프로젝트는 한 학기에서 한 학년까지 다양한 교과들과 융합하여 지역사회를 기반으로 진행되기도 한다. 프로젝트를 어떻게 조사하고 탐구하는지에 따라 실험 프로젝트, 조사 프로젝트 등으로 유형을 나누기도 한다. 조사 프로젝트는 인터넷이나 책을 통해 자료를 조사하거나, 전문가 인터뷰 또는 직접 기관이나 장소를 방문하여 탐방을 통해 자료를 얻는 방식이다. 실험 프로젝트는 주제에 대한 실험을 설계하고, 가설이나 실험을 검증하기 위해 데이터를 쌓아 수행해 나가는 방식이다. 프로젝트의 주제를 추출하는 내용, 범위, 규모에 따라서 소주제 유형, 대주제 유형, 교육목표 유형으로 나누기도 한다. 소주제 유형은 여러 단원을 통합하여 단기간에 소규모의 문제를 해결해 나가는 방법이다. 대주제 유형은 여러 교과의 다양한 단원을 통합하여 다양한 각도로 접근하여 학생들의 사고력과 창의력을 요하는 유형이다. 교육목표 유형은 교육과정을 재구성하여 학기나 학년에 걸쳐 장기간 진행하는 범교과적 유형이다. 프로젝트를 진행할 때 어떠한 학습활동이 이루어지는지에 따라 주제 중심, 과제 중심, 문제 중심, 교과-융합 중심 등의 유형으로 나눌 수도 있다(김일 외, 2019). 이

처럼 프로젝트 학습의 유형은 기간과 범위, 실행단계의 활동 방법, 교육과정을 재구성의 내용과 범위, 학습 과정에서 중심이 되는 학습활동 등에 따라 다양하게 분류할 수 있다. 프로젝트를 진행할 때에는 하나 이상의 여러 유형을 혼합하여 운영해 나갈 수 있다. 이에 대하여 수지 보스(Suzie Boss)와 존 머겐달러(John Mergendoller)와 존 라머(John Larmer)는 프로젝트 학습의 유형을 다음과 같이 분류하였다(Larmer et al., 2017, 최선경 외 역).

첫째, 실생활의 문제를 해결하는 프로젝트 유형은 학생들의 학교와 가정, 지역사회와 국가, 세계의 다양한 문제, 또는 특정한 직업 종사자가 겪는 문제에 대해 조사하고 분석하는 프로젝트 유형이다. 이 유형의 프로젝트에서는 해결책을 제시하거나 실제로 자신들의 해결책을 제안서나 프레젠테이션 등의 형태로 적용할 수 있다. 다음은 학생들이 실생활에서 경험해 볼 수 있는 문제 유형의 예시이다.

- ▶ 학교의 쓰레기 처리 시스템이 비효율적이다.
- ▶ 야생 동물의 종(種)이 줄고 있다.
- ▶ 학교 운동장과 화장실에서 문제 행동이 일어난다.

둘째, 디자인 챌린지 프로젝트 유형은 무언가를 제안하고 계획하는 것에서 시작한다. 실제로 무언가를 만들거나, 공연이나 행사를 진행하는 것 등 범위가 넓고 다양하다. 특히 예술 과목에서 선호되기 때문에 본 연구에서도 적용해 보고자 한다. 다음은 디자인 챌린지 프로젝트 활동의 예시이다.

- ▶ 미니 골프 코스 디자인하기.
- ▶ 화학 실험실에서 사탕 만들기.
- ▶ 지역 자연환경을 소개하는 동물, 식물도감 제작하기.

셋째, 추상적인 질문을 탐구하는 프로젝트 유형은 구체적이고 명확한 질문이나 결과물보다는 학생들의 생각이나 문제를 탐구하는 프로젝트다. 여러 가지 방법을 통해 탐구질문에 대해 의견을 제시할 수 있고, 다양한 정답이 나올 수 있다. 다음은 추상적인 질문의 예시이다.

- ▶ 로봇은 친구인가, 적인가?
- ▶ 무엇이 사람을 모험하게 만드는가?
- ▶ 예술은 사회를 어떻게 반영하는가?

넷째, 조사 연구를 실시하는 프로젝트 유형은 연구, 자료수집, 분석을 통해 질문에 대한 답을 생각해 보도록 하는 프로젝트다. 엉뚱하다고 여겨질 수 있는 유형의 주제라도 프로젝트의 질문 과제로 선정할 수 있다. 단, 정답이 복잡하고, 검색 등의 조사를 통해 쉽게 얻지 못할 주제여야 한다. 다음은 조사 과제로 선정할 수 있는 질문의 예시이다.

- ▶ 중세의 암흑시대는 정말 어두웠을까?
- ▶ 내 집 마련을 방해하는 장벽은 무엇인가?
- ▶ 우리 지역은 왜 이런 식으로 발전했나?

다섯째, 쟁점에 대한 입장을 나타내는 프로젝트 유형은 논란이 되는 쟁점을 조사·연구하고, 그와 관련된 근거를 수집하여 하나의 주장을 완성해내는 유형의 프로젝트다. 교과 융합으로 실시하기 좋은 프로젝트이다. 이 유형의 프로젝트 예시 질문은 다음과 같다.

- ▶ AI판사가 인간판사를 대체할 수 있는가?
- ▶ 인간에게 동물을 포획하거나 실험할 권리가 있는가?
- ▶ 경찰은 차량을 수색할 권리가 있는가?

2. 프로젝트 학습의 교육적 효과

역량 교육이 강조되고 있는 지금 시기를 프로젝트 학습의 황금기라 말할 수 있다. 미래사회에 대응하기 위한 교육은 정확한 개념을 알고 있는지 단편적으로 지식을 확인하는 것이 아닌 역량을 발휘해야 하는 상황에서 필요에 알맞게 지식을 활용하는 힘을 길러주는 교육이다. OECD가 'DeSeCo(Defining and Selecting Key Competencies) 프로젝트'에 이어 '교육 2030(education 2030) 프로젝트'에서도 역량에 대한 연구를 계속하는 이유는 우리 사회에서 가장 필요로 하는 기술이 문제해결능력과 협동능력이기 때문이다. 프로젝트 학습은 넘치는 정보와 지식 속에서 문제해결에 필요한 정보를 선별하고 응용하여 다양한 문제해결 가능성을 만들어내는 수업이다(이현정 외, 2017). 또한 학습자를 끊임없이 수업에 참여시켜 복잡한 문제를 해결하고, 심층적 사고를 할 수 있도록 만들어준다.

세계적으로 프로젝트 학습은 초·중등학교에서 학생들에게 독립심과 책임감을 길러주는 수단으로 활용되고 있고, 우리나라의 경우 주로 대학에서 이용되고 있으며 초·중등학교에서는 방학 숙제 또는 혁신학교와 IB학교에서 이루어지는 경우가 대부분이다(이신동 외, 2012). 프로젝트 학습의 교육적 효과를 확인하기 위해 조용(2020)은 다양한 연구대상과 다양한 유형의 프로젝트 학습 관련 학위 논문을 분석하여 정리하였다. 그는 프로젝트 학습의 교육적 효과를 '자기주도적 학습능력, 학업성취도 향상', '논리적 사고력, 비판적 사고력 증진', '창의적 사고력, 창의적 문제해결능력 향상', '감수성, 창의적 표현력 향상', '의사소통 능력 향상', '협력적 문제해결능력, 공동체 의식 증진' 등으로 제시했다. 프로젝트 학습은 미래의 핵심역량인 4C(비판적 사고능력, 협업 능력, 의사소통 능력, 창의성) 역량을 키우는데 효과적이다. 강의식 수업은 교과 지식을 효율적으로 신속하고 정확하게 전달할지는 몰라도 학생들의 사고력과 창의력, 메타인지 능력을 높인다고 볼 수 없다. 오히려 집단토의, 직접 체험해보기, 서로 가르치기 등 능동적으로 참여하는 학습방법이 학습효율성을 높이는 데 효과적이라는 것을 확인할 수 있다(정준환, 2019).

프로젝트 학습은 성취기준을 여러 개 통합하여 교과를 재구성하거나 주제통합

수업에 적용하기 적합한 학습이다. 지금까지 학생들은 경계가 명확하고 분절된 교과 학습으로 지식과 지식을 연결하는 깊이 있는 탐구학습을 하지 못하고 단편적인 지식을 습득하여 지식-탐구-실천이 분리되어 수업이나 평가가 끝나는 동시에 배움도 사라지는 학습을 하고 있었다. 프로젝트 학습은 주제에 따른 정보 수집과 조사 활동을 통해 학습에 필요한 것을 학습자가 직접 선택하고 중요한 부분이 무엇인지 집중하는 것을 통해 사고의 유연성을 길러 주며, 학습자 스스로 문제를 해결하며 배우는 체험적 학습 기회를 제공한다(우치갑 외, 2018). 21세기 교육은 학교에서 배우는 지식과 기술을 사회에서도 유용하게 적용할 수 있도록 구체적인 맥락 속에서 학습을 진행하는 것을 강조하고 있다. 이에 따라 음악 수업에서도 삶 속 다양한 음악 활동에 주도적으로 참여할 수 있도록 생활화를 모든 영역에 녹여 연주, 감상, 창작 등의 활동을 진행해야 한다. 뮤지컬과 관련된 내용을 단순히 교과서를 통해 공부한다면, 해당 작품의 배경이나 뮤지컬의 구성요소를 배우는 평면적인 학습에 그칠 것이다. 하지만 뮤지컬을 직접 만들어보거나 극중 인물이나 극을 만드는 역할이 되어보는 상황 속에서 학습이 이루어진다면 학습자 스스로 음악의 의미를 탐색하고 표현할 수 있다. 학습자들은 프로젝트 학습이 제공하는 실제적인 상황을 바탕으로 문제 상황을 해결함으로써 실질적이고 맥락적인 학습결과를 도출하여(정준환, 2019) 음악 문화의 능동적 일원으로 나아가는 방법을 터득할 수 있다.

Ⅲ. 교육과정 분석 및 교과서 분석

음악 수업을 하는 대부분의 교사들은 음악 교과서의 단원과 상관없이 내용을 재구성하여 수업을 운영하고 있다. 이해숙(2017)의 연구에 따르면 필요 영역별로 지도하는 비율이 56.7%로 가장 높고, 순서와 상관없이 필요 단원별로 지도하는 비율이 29.9%, 교과서의 단원 순서대로 지도하는 비율이 1.5%로 가장 낮았다. 이는 2017년의 연구로 현 시점에서는 다른 비율이 나올 수 있지만 본 연구자는 여전히 교과서를 재구성하여 수업을 진행하는 교사의 비율이 높을 것이라고 본다. 교육과정에서 제시한 교과서의 내용 배열은 예시적 성격을 지니고 있으므로 반드시 학습의 순서를 의미하는 것이 아니다. 다양한 수업을 구상하는 방법은 과정이나 형식 또는 내용면에서 매우 다양하고 어디까지나 교사의 몫이다. 교육과정을 재구성하는 데 있어서 교사가 차지하는 비중이 크기 때문에 교사는 교육과정을 잘 알고 있어야 한다. 교육과정의 재구성은 아무런 기준 없이 교사 마음대로 내용을 구성하는 것이 아니라 성취기준을 기반으로 하여 교과서의 핵심 역량과 목표에 따라 지도 내용의 방법과 순서, 비중 등을 조정하여 운영하는 것이다(우치갑 외, 2018). 따라서 주어진 교과 내용과 교육과정에 관심을 갖고 교사의 안목으로 삶을 바라본다면 생활 속 어디서든 프로젝트 학습을 위한 교육과정 재구성의 아이디어를 발견할 수 있다.

프로젝트 학습을 적용한 음악 교수 학습 프로그램 연구를 시작하기 전, 연구자는 교과서가 진정한 음악교육의 목표에 부합하고 있는지에 대한 의심을 가지고 있었다. 교과서는 각 성취기준에 맞게 잘 만들어져 있지만, 기계적으로 배분해 놓은 성취기준으로는 음악교육의 최종 목표를 이루는 데에 한계가 있다고 생각하였다. 프로젝트 학습은 학습자들이 수동적으로 음악을 습득하는 것이 아닌 음악의 전 과정에 주도적으로 참여하여 하나의 사고만이 아닌 여러 방안으로 생각할 수 있는 힘을 길러주는 수업이다. 하지만 정확한 기준 없이 활동한다면 프로젝트를 바쁘게 진행했다는 것으로 그칠 수 있다. 이때 필요한 것이 성취기준과 교과서이다. 학습자들에게 기대하는 수행 능력을 제시하는 성취기준을 분석하고,

이를 토대로 교과서 들여다보니 프로젝트 학습과 연결 지을 수 있는 활동들을 발견할 수 있었다. 그리하여 교과서에 제시되어 있는 주제를 응용, 심화하여 프로젝트 학습의 기준을 세우고, 성취기준을 달성할 수 있는 음악 교수 학습 프로그램을 제시해보고자 한다.

본 장에서는 2022 개정 음악과 교육과정을 분석하여 2015 개정 음악과 교육과정과의 차이점과 음악 교과에서 추구하는 미래 세대 핵심 역량을 고찰하고자 한다. 우선, 2022 개정 음악과 교육과정의 고등학교 교육과정에 해당하는 선택 중심 교육과정의 성격 및 목표를 살펴보고, 더 나아가 영역별 내용체계와 성취기준을 통해 프로젝트 학습의 주제를 선정하기 위한 기준을 잡는다. 구체적이고 실제적인 음악 교수 학습 프로그램을 구현하기 위해 현행 교육과정의 고등학교 음악 교과서 16종에 직·간접적으로 소개된 프로젝트 학습의 주제를 분석하고, 교과서에 제시된 뮤지컬 제재곡을 정리한다.

1. 2022 개정 음악과 교육과정

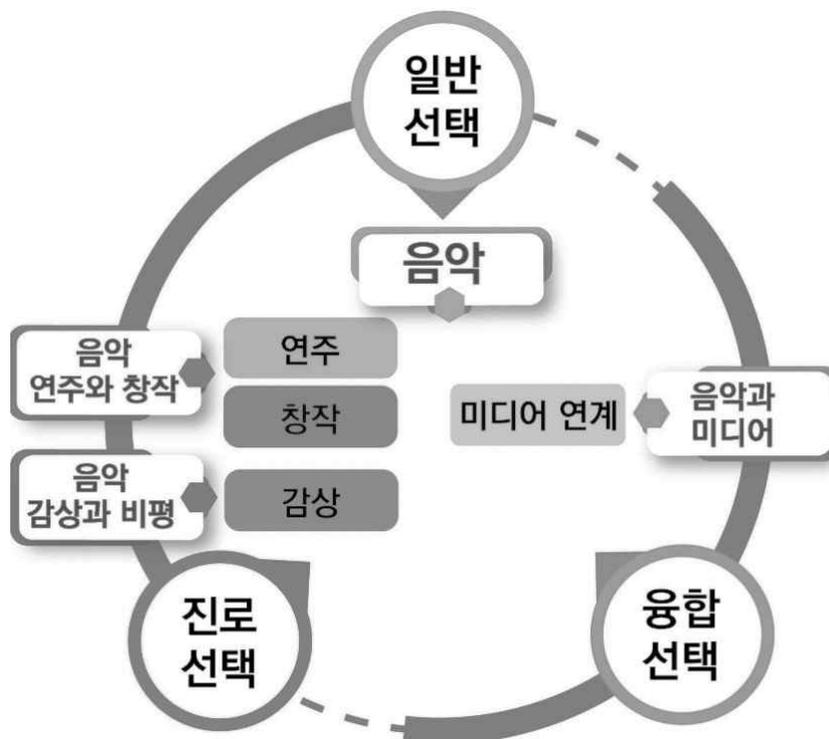
본 장에서는 “2022 개정 고등학교 음악과 교육과정” 해당하는 선택 중심 교육과정을 살펴보고자 한다. 2022개정 교육과정에서는 진로와 적성에 맞게 배울 수 있도록 고등학교 맞춤형 교육과정을 구현하였다.

[그림 1] 교과 재구조화 (교육부 외, 2022)



[그림 1]과 같이 2015 개정 교육과정의 교과영역이 2022 개정 교육과정에서는 교과(군)체제로 개선되었고, 고등학생에 해당되는 선택 중심 교육과정에서 융합 선택 과목 추가되어 선택과목을 재구조화 하였다. 선택과목 재구조에 따라 교과목에도 변화가 생겼다. 2022 개정 교육과정에 따른 음악과 교과목 [그림 2]와 같이 <음악>, <음악 연주와 창작>, <음악 감상과 비평>, <음악과 미디어>로 세분화 및 확장된다(교육부, 2022).

[그림 2] 고등학교 선택 과목의 구성 (교육부, 2022)



2022 개정 음악과 교육과정의 교과목은 중학교에 해당하는 공통 교육과정의 <음악>과 고등학교에 해당하는 선택 중심 교육과정의 일반 선택과목 <음악>, 진로 선택 과목 <음악 연주와 창작>과 <음악 감상과 비평>, 융합 선택 과목 <음악과 미디어>로 구성되어 있다. 2015 개정 음악과 교육과정의 교과목은 중학교에 해당하는 공통 교육과정 <음악>과 고등학교에 해당하는 선택 중심 교육과정의 일반 선택과목 <음악>, 진로 선택 과목 <음악 연주>와 <음악 감상과 비

평>으로 2022 개정 교육과정에서 교과 내용이 재구조화 되었을 뿐만 아니라 고등학교 선택과목이 신설되었다는 것을 알 수 있다. 신설된 융합 선택 과목인 <음악과 미디어>는 현재 가장 강조되고 있는 부분으로 음악 교과에 대한 전반적인 얘기를 할 때 빼놓을 수 없다. 온라인 수업에서 미디어 매체를 활용하고, 학생들이 다양한 툴을 가지고 창작 활동을 하는 등 디지털 리터러시(Digital Literacy)를 교육과 연계시키는 것을 2022 개정 교육과정의 중요한 과제로 여기고 있기 때문에 음악교과에서도 디지털 소양 강화를 강조하고 있다.

교육부(2022)에서 고시한 음악과 교육과정 설계의 개요를 살펴보면 “음악 교과 교육과정은 학생들이 감성, 창의성, 자기주도성을 발휘하여 음악 활동을 하며, 삶 속 공동체 내에서 음악적으로 소통할 수 있도록 하는 데 중점을 두고 설계되었다.”고 제시하고 있다. 설계 개요의 첫 문장만 보아도 2022 개정 음악과 교육과정의 핵심 역량이 무엇인지 알 수 있다. 2022 개정 음악과 교육과정에서는 ‘감성 역량, 창의성 역량, 자기주도성 역량, 공동체 역량, 소통 역량’ 총 5가지의 역량을 음악 교과의 핵심 역량으로 설정하였다. 2015 개정 음악과 교육과정의 핵심 역량과 비교해보면 ‘음악정보처리 역량’이 사라지고, 명칭에 변화가 있지만 내용면에서는 기존 6개의 역량이 2022 개정 음악과 교육과정의 핵심 역량에 모두 녹아있어 크게 달라지지 않았다.

성격에서 달라진 내용은 음악을 중심으로 한 다른 예술 영역 및 교과와의 연계 부분이다. 2015 개정 음악과 교육과정을 살펴보면 “다른 예술 영역 및 교과와의 연계는 음악이 가지고 있는 다양한 특성을 활용하여 학생들의 음악 지식을 심화시키고 흥미를 불러일으키며 학습 경험을 확장시킨다.”(교육부, 2015)라고 제시하고 있다. 이를 실제 수업에 적용해보니 음악적 지식을 심화시키기 보다는 음악 교과가 다른 교과를 위한 도구처럼 쓰이는 경우가 많았기 때문에 2022 개정 교육과정에서는 음악과 다양한 분야를 연계를 통해 소통 역량, 공동체 역량 등 핵심 역량을 길러주는 방향으로 개정한 것으로 보인다.

2022 개정 음악과 교육과정의 목표를 살펴보면 초등학교, 중학교, 고등학교 모두 동일하게 “음악의 핵심적 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도를 포괄하는 음악 활동을 통하여 ... 인간 육성을 목표로 한다.”라고 제시하고 있다. 2022 개정 음악과 교육과정에서 제시된 고등학교 <음악> 교과의 목표는 [표 3]과 같다.

[표 3] 2022 개정 음악과 교육과정 <음악> 교과 목표 (교육부, 2022)

- 가. 음악의 아름다움과 다양한 가치를 이해하고 공감하며, 정서적 안정과 행복을 느낄 수 있는 풍부한 감성을 기른다.
- 나. 음악을 창의적으로 표현하고 음악과 관련한 다양한 과제를 해결하며, 다른 분야와 연계하여 융합할 수 있는 창의성을 기른다.
- 다. 평생의 삶 속에서 다양한 음악 및 문화 현상에 대해 스스로 판단하고 참여할 수 있는 자기주도성을 기른다.
- 라. 협력적 음악 활동을 통해 서로 다른 음악 표현을 존중하고, 사회적·문화적·환경적으로 상호 작용하며 소통한다.
- 마. 다양한 음악 문화를 이해하고 포용하며, 음악의 역할과 활용을 인식하여 미래 사회의 공동체 발전에 기여한다.

교육과정이 개정되면서 목표의 내용 또한 역량 중심으로 바뀌었다. 내용을 살펴보면 2022 개정 교육과정에서 음악 교과 역량으로 설정한 '감성 역량, 창의성 역량, 자기주도성 역량, 소통 역량, 공동체 역량'으로 구성되어 있다. '표현, 감상, 생활화'의 영역 중심으로 구성되었던 2015 개정 음악과 교육과정의 목표와 비교해보자면, 2022 개정 음악과 교육과정의 목표에서는 역량을 중심으로 내용을 구성하고 있지만, 역량을 기르는 음악 활동으로 영역의 내용 또한 내포하고 있다는 것을 알 수 있다.

2022 개정 음악과 교육과정에서 가장 크게 달라진 부분 중 하나는 영역의 변화이다. 2015 개정 음악과 교육과정에서는 내용 체계를 표현, 감상, 생활화 영역으로 구분하였는데, 2022 개정 음악과 교육과정에서는 연주, 감상, 창작의 영역으로 구분하였다. 생활화 영역은 따로 구분하지 않고 모든 영역에서 다룰 수 있도록 하였으며, 표현 영역에서 다루던 연주와 창작을 독립적인 영역으로 분리하였다. 창작 영역의 은 2022 개정 음악과 교육과정에서 가장 혁신적인 부분이라 볼 수 있다. 이전 교육과정이 반영된 교과서를 분석해보면 감상 영역의 비중이 가장 크다는 걸 알 수 있는데, 2022 개정 교육과정을 반영한 교과서에는 창작 영역이 추가됨으로써 변화가 있을 것이라 본다. 영역을 연주, 감상, 창작으로 나누게 되면서 연주와 창작을 같이 제목에 명시하게 되었는데 그 교과목이 <음악 연주와 창

작>이다. 영역의 내용체계를 '연주-감상-창작'으로 제시한 데에도 이유가 있다. 먼저 연주 영역을 통해 음악을 쉽게 접하도록 하고, 창작 영역을 마지막에 제시하여 연주, 감상 등의 영역을 아울러 쉽게 수행할 수 있도록 위계화 하였다(교육부, 2022). 2015 개정 교육과정에서는 영역, 핵심 개념, 일반화된 지식, 내용 요소, 기능 등을 전 교과 공통으로 동일하게 제시하였다. 이와 달리 2022 개정 교육과정에서는 교과별로 본질과 열개가 드러나는 핵심 아이디어를 선정하고 이를 '지식·이해, 과정·기능, 가치·태도'로 구성하여 교과별로 구현 방식을 다양화할 수 있도록 하였다. 다음은 2022 개정 교육과정의 음악 교과 내용 체계를 구성한 [표 4]를 선택 중심 교육과정의 연주 영역 내용체계표인 [표 5]와 함께 살펴보고자 한다.

[표 4] 음악 교과 내용 체계의 구성 (교육부, 2022)

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

[표 5] 일반 선택 과목 <음악> 연주 영역 내용체계표 (교육부, 2022)

핵심 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> 음악은 고유한 방식과 원리에 따라 인간의 정서, 사고, 가치를 다양한 소리의 상호작용으로 표현한 것이다. 개인적 혹은 협력적 음악 연주는 인간의 감수성·정체성과 사회·문화·시대적 맥락에 따라 다양한 행위 과정으로 나타난다. 인간은 생활 속에서 다양한 음악 매체와 표현 방법을 적용 및 확장하여 함께 실천하고 소통한다. 		
구분 범주	내용 요소		
[지식·이해]	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 연주 형태의 음악 다양한 매체의 음악 	<ul style="list-style-type: none"> 음악 요소와 음악적 특징의 변화 다양한 주법과 표현 기법 	<ul style="list-style-type: none"> 소리의 상호작용 연주 상황과 맥락
[과정·기능]	<ul style="list-style-type: none"> 노래와 악기 연주 심화하기 	<ul style="list-style-type: none"> 적용하여 표현하기 	<ul style="list-style-type: none"> 발표하고 비평하기
[가치·태도]	<ul style="list-style-type: none"> 음악으로 소통하는 태도 	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 연주 문화 존중과 실천 	

내용체계표를 살펴보면 각 영역별로 '핵심 아이디어'와 '내용 요소'를 세부적으로 나눠 설명하고 있다. '지식·이해' 범주에서는 무엇을 배워야 하는지, '과정·기능' 범주에서는 무엇을 활동해야 하는지, '가치·태도' 범주에서는 어떤 태도를 가져야 하는지에 관한 내용을 다루고 있다. 2015 개정 음악과 교육과정과 비교해보자면 '핵심 아이디어'와 '가치·태도' 등 기존 교육과정에서 다루지 않았던 부분을 추가, 심화하여 내용 체계를 구체화하였다. 2015 개정 교육과정의 '핵심 개념'과 '일반화된 지식'을 2022 개정 교육과정에서는 '지식·이해' 범주로, '기능'을 '과정·기능' 범주로 분리하였다. 과목과 영역의 변화가 없어 직접적인 비교가 가능한 일반 선택 <음악> 과목의 감상 영역의 내용체계를 살펴보자면 2015 개정 교육과정 “구별하기, 표현하기, 설명하기” 기능이 2022 개정 교육과정에서는 “인지하며 듣기, 분석하고 해석하기, 관점을 가지고 비평하기”로 구체화되었다는 것을 알 수 있다. 감상영역에서 중요한 '듣기' 기능이 표면에 드러

났으며, 감상을 통해 가르쳐야 할 내용을 심화하여 교과서 내용 또한 어려워질 것을 예상할 수 있다. 또한 각 영역을 배울 때 단순히 학생들에게 활용하라는 것이 아닌, 기보법, 음악의 요소, 형식 등을 배우고 그것을 적용하여, 조건을 바꾸는 등 지식 이해에 대한 부분을 충분히 가르쳐야 한다는 것을 설명하고 있다.

[표 6], [표 7], [표 8], [표 9]는 선택 중심 교육과정의 교과목별 성취기준이다.

[표 6] 선택 중심 교육과정 [일반 선택 과목] 성취기준 (교육부, 2022)

고등학교 <음악>	
연주	<p>[12음01-01] 다양한 주법과 표현 기법을 심화시켜 노래나 악기로 개성 있게 연주한다.</p> <p>[12음01-02] 음악 요소와 음악적 특징의 변화를 살려 노래나 악기로 발표하고 비평한다.</p> <p>[12음01-03] 소리의 상호작용을 인식하고 다양한 매체를 적용하여 표현하며 연주로 소통한다.</p> <p>[12음01-04] 다양한 상황과 맥락을 고려하여 연주를 생활 속에서 실천하며 서로 다른 연주 문화를 존중한다.</p>
감상	<p>[12음02-01] 음악을 듣고 다양한 음악 요소와 원리를 인지하며 분석한다.</p> <p>[12음02-02] 다양한 시대·사회·문화권의 음악을 듣고 음악적 특징과 구성의 변화를 해석한다.</p> <p>[12음02-03] 다양한 시대·사회·문화권의 음악을 듣고 맥락, 기능, 기여의 관점에서 비평한다.</p> <p>[12음02-04] 생활 속에서 음악을 들으며 감성, 정체성, 가치를 내면화하고 향유한다.</p> <p>[12음02-05] 시대별 국악을 듣고 비평하며, 국악을 계승·발전시키려는 태도를 갖는다.</p>
창작	<p>[12음03-01] 다양한 맥락과 연계되는 음악적 의도나 아이디어를 여러 매체나 방법에 적용하여 창작하고 성찰한다.</p> <p>[12음03-02] 오선보, 정간보 등의 다양한 기보법을 활용하여 주제에 맞게 악곡을 변화시킨다.</p> <p>[12음03-03] 음악 요소와 음악적 특징의 변화를 활용하여 다양한 형식의 음악을 만든다.</p>

	[12음03-04] 생활 속에서 여러 영역과 융합한 음악을 만들며, 저작권의 중요성 및 음악의 역할과 기여에 대하여 인식한다.
--	------------------------------------------------------------------------

[표 7] 선택 중심 교육과정 [진로 선택 과목] 성취기준 1 (교육부, 2022)

고등학교 <음악 연주와 창작>	
표현과 창작	<p>[12연창01-01] 다양한 연주 형태, 형식, 장르, 양식의 악곡을 자신의 해석을 담아 바른 발성과 주법으로 연주한다.</p> <p>[12연창01-02] 음악적 의도를 음악 요소와 구조에 반영하고 적합한 기보법이나 매체를 활용하여 창작한다.</p> <p>[12연창01-03] 음악에 대한 개인적·사회적 윤리의식을 갖추고 다양한 표현을 담아 공연을 구상하거나 발전시킨다.</p> <p>[12연창01-04] 다양한 음악 문화의 공연 예절을 이해하고 서로의 음악 문화를 존중하며 배려하는 태도를 지닌다.</p>
실천과 소통	<p>[12연창02-01] 다양한 사회와 문화 속의 음악을 듣고, 연주와 창작 활동 양상을 해석하며 비평한다.</p> <p>[12연창02-02] 음악의 가치와 역할을 이해하여 연주 및 창작 활동에 능동적으로 참여한다.</p> <p>[12연창02-03] 다양한 소리와 매체, 음악적 아이디어를 연계하고 활용하여 공동체에 기여할 수 있는 공연을 기획한다.</p> <p>[12연창02-04] 다양한 영역과 융합하고 협업하는 연주·창작 활동을 통해 서로 포용하는 태도를 갖는다.</p>

[표 8] 선택 중심 교육과정 [진로 선택 과목] 성취기준 2 (교육부, 2022)

고등학교 <음악 감상과 비평>	
감상과 반응	<p>[12감비01-01] 음악 요소와 악곡 구성의 원리를 이해하며 음악을 듣고 특징을 비교·분석하여 설명한다.</p> <p>[12감비01-02] 다양한 시대, 지역, 문화, 공동체의 음악을 집중하여 듣고 변화와 발전 양상을 파악한다.</p> <p>[12감비01-03] 음악을 듣고 음악에 내재된 미적 특성을 수용·공감하며 다양한 방법으로 표현한다.</p>

	[12감비01-04] 생활 속에서 음악을 찾아 들으며 자신의 음악적 취향을 발견하고, 감상 경험을 공유하며 상호 존중하는 태도를 갖는다.
비평과 활용	[12감비02-01] 사회·문화·시대적 의미, 음악적 특징, 맥락 등의 관점에서 음악을 듣고 비평한다. [12감비02-02] 사회, 문화, 산업 속의 음악을 듣고 음악의 역할과 필요성에 대해 토의하거나 토론한다. [12감비02-03] 생활 속 음악의 가치와 영향력을 이해하고 여러 분야와 연계하여 음악을 활용한다. [12감비02-04] 감상자와 비평자의 관점에서 음악을 듣고 비평하며 삶 속에서 향유하는 태도를 갖는다.

[표 9] 선택 중심 교육과정 [융합 선택 과목] 성취기준 (교육부, 2022)

고등학교 <음악과 미디어>	
미디어 탐구	[12음미01-01] 음악에 활용되는 미디어의 종류와 특징을 조사하고 변화와 발전과정을 파악한다. [12음미01-02] 음악과 미디어의 관계를 분석하고 음악에 활용되는 미디어의 의미와 역할에 대해 토의하거나 토론한다. [12음미01-03] 다양한 미디어 음악을 감상하고 비평하며 음악에 활용되는 미디어의 가치를 인식한다. [12음미01-04] 미디어가 음악 산업에 미치는 영향을 비판적으로 분석하고 균형적 시각을 갖는다.
실용적 연계	[12음미02-01] 소리·악기·아이디어와 미디어 사이의 상호작용을 탐색하고 다양한 상황에 적용하여 표현한다. [12음미02-02] 음악에서 활용되는 미디어를 주체적으로 사용하여 개성 있게 연주하거나 창작한다. [12음미02-03] 미디어를 활용하여 다양한 분야와 연계·융합한 창의적인 음악 작품을 기획한다. [12음미02-04] 다양한 미디어와 디지털 기술의 음악적 활용에 대하여 올바른 윤리의식을 갖는다.

프로젝트 학습은 교육과정을 기반으로 하는 수업이다. 프로젝트의 주제를 선정하기 위한 기준은 교육과정에 있다. 2022 개정 교육과정의 성취기준은 지식 기준의 성취기준만이 아닌 인성, 역량 등 정의적인 다양한 요소가 녹아 있다. 성취기준은 주제가 넓고, 다양한 해석이 가능하여 교사의 역량에 따라 수업의 아이디어를 구상하고 재창조할 수 있다. 프로젝트 학습은 교육과정 재구성하는 것이 기본 전제이기 때문에 성취기준이 가지는 다양성과 자율성을 입체적으로 살펴보고, 이를 중심으로 주제를 선정한다면 보다 학생들을 위한 프로젝트 학습을 진행할 수 있을 것이다. 그러나 성취기준만을 가지고 수업을 설계하는 것은 추상적일 수 있다. 그렇기에 구체적이고 실체적인 교과서라는 수업 자료를 분석하면 성취기준이 어떻게 수업으로 구현되는지 쉽게 접근할 수 있을 것이다(이현정 외, 2017). 결국 프로젝트 학습의 주제를 선정할 때에는 교사의 경험과 교육관을 토대로 교과서와 성취기준을 모두 참고하는 것이 좋다. 교과 내용을 재구성하는 것은 교사 임의대로 설계하는 것이 아닌 성취기준과 교과서를 근거로 이루어져야 한다.

2. 2015 개정 음악과 교육과정 교과서 분석

1) 프로젝트 학습에 대한 음악 교과서 분석

(1) 분석 대상

본 장에서는 2015 개정 교육과정에 의거한 고등학교 음악 교과서를 분석한다. 교과서는 총 16권으로 11개의 출판사의 ‘음악’ 교과서 10권, ‘음악연주’ 교과서 1권, ‘음악 감상과 비평’ 교과서 5권을 대상으로 하였다.

연구에 사용된 고등학교 음악 교과서 16권의 교과목 및 출판사와 저자는 [표 10]과 같다.

[표 10] 고등학교 음악 교과서 16권

순서	교과목	출판사	저자
1	음악 감상과 비평	교학사	유명국 외 5인
2	음악	금성	김용희 외 4인
3	음악	다락원	조대현 외 6인
4	음악	미래엔	장기범 외 8인
5	음악	박영사	주광식 외 3인
6	음악	비상교육	주대창 외 3인
7	음악 감상과 비평	아침나라	황병숙 외 3인
8	음악		김광옥 외 5인
9	음악	음악과생활	양종모 외 8인
10	음악 감상과 비평		
11	음악 연주		
12	음악	지학사	황병숙 외 6인
13	음악	천재	최은식 외 6인
14	음악 감상과 비평		정미영 외 3인
15	음악	YBM	강민선 외 8인
16	음악 감상과 비평		양은주 외 9인

(2) 분석 방법

교육과정에 따른 음악교과의 목표, 성취기준을 기반 한 2015 개정 교육과정 고등학교 음악 교과서 16권에 직·간접적으로 제시된 프로젝트 학습의 주제를 찾아 정리하였다.

(3) 분석 결과

프로젝트 학습이 적용된 교과서 활동 내용은 [표 11]과 같다. [표 11]은 2015 개정 교육과정 고등학교 음악 교과서를 가나다순으로 정리하였다. 교과서 활동 중 프로젝트 학습이 직접적으로 명시된 경우에는 밑줄로 표시하였다.

[표 11] 출판사별 프로젝트 학습 주제

순서	출판사	프로젝트 학습 주제
1	교학사	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 음악 감상과 비평 ☞ 음악 비평가 인터뷰: 음악 비평에 필요한 표현을 찾아보고 이를 활용해 자신이 좋아하는 음악가를 인터뷰할 질문지를 만들어 보자. ☞ 공동체를 만드는 음악: 내가 속한 사회(공동체)의 종류를 알아보고, 그 사회 속에서 부르는 노래나 음악을 조사해 보자. ☞ 재능 나눔 음악회 기획하기: 우리가 가진 다양한 재능을 알아보고 재능 나눔 음악회를 단계별로 기획해 보자. ☞ 국악 이야기: 단원에서 배운 국악 곡을 활용하여 우리나라를 소개하는 동영상을 만들어 보자. ☞ 예술 전문지 이야기: 다양한 음악 전문지의 목차를 살펴보고 비평의 종류를 분류해 보자. 음악 관련 신문을 조사하고 흥미로운 기사를 찾아 친구에게 소개해 보자. ☞ 변화를 담다_공간과 악기: 피아노가 가정에 보급됨으로써 발달된 관련 산업 및 직업들을 조사해 보자. ☞ 음악 산업과 저작권: 음악의 소비 형태를 알아보고 우리

	<p>가족은 음악을 어떻게 소비하는지 조사해 보자. 우리나라 음악 산업 현황을 조사하고 앞으로의 전망을 이야기해 보자. 최근 문제가 된 저작권 사건을 찾아보고 모둠별로 토의해 보자.</p> <p>☞ 미디어로 듣다_광고 음악: 모둠별로 관심 있는 주제를 정해 광고를 만들고, 다음 지시문을 참고하여 광고 음악을 작곡한 후 발표해 보자.</p> <p>☞ 미디어로 듣다_건강한 귀: 모둠별로 ‘귀 건강’을 다룬 기사들을 찾아 소개하고 난청 예방 방법을 발표해 보자.</p> <p>☞ 다양한 삶이 녹아 있는 세계의 축제: 각 대륙별 음악 축제를 알아보고, 축제와 관련된 다양한 행사와 공연을 조사해 보자.</p> <p>☞ 다양한 삶과 음악: 각 나라의 음악 문화에 대해 자신이 추가로 조사한 내용을 포트폴리오 형태로 만들어 보자.</p> <p>☞ 이야기 음악: 다른 나라의 이야기 음악을 조사하고 감상해 보자. 이 단원에서 배운 다양한 이야기 음악 중 한 곡을 선정하여 홍보용 소책자(리플릿)를 만들고 친구들의 작품을 평가해 보자. 유네스코에 등재된 다양한 나라의 문화유산을 조사해 보고, 자신이 생각하는 문화유산의 가치를 적어 보자.</p> <p>☞ 국악의 범위를 확장하다_새로운 시도: 감상한 곡 가운데 가장 마음에 드는 연주단의 다른 곡을 찾아 감상해 보고 마음에 드는 이유를 발표해 보자.</p> <p>☞ 전쟁의 비극을 음악으로 고발하다_쾨베르크 “바르샤바의 생존자”: 전쟁의 비극을 고발한 다른 예술 작품을 찾아보고 내가 가진 재능으로 사회 정의를 실현할 수 있는 방법을 생각해 보자.</p> <p>☞ 엉뚱한 발상 엉뚱한 연주_사티 “백사시옹”: 곡 전체에 반</p>
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		<p>복되는 “백사시용”의 모티브를 표현한 행위 예술을 만들어 보자.</p> <p>☞ 대중음악 속으로: 대중음악인들이 정치, 사회, 문화 분야에 끼치는 영향력과 역할을 조사한 후 발표해 보자.</p>
2	금성	<p>▪ 음악</p> <p>☞ 아라리의 선을 따라: 다양한 아리랑을 주제로 삼은 영상물을 감상한 후, 우리 문화의 우수성을 소개하는 UCC를 만들어 발표해 보자.</p> <p>☞ 통일을 위한 음악: 통일을 주제로 한 다양한 예술 활동을 조사하여 발표해 보고, 이것이 의미하는 바를 친구들과 토론해 보자. 남한과 북한의 음악 용어를 비교해 보고, 통일 후에 이를 서로 자연스럽게 사용하기 위한 방안을 생각해 보자.</p> <p>☞ 힙합 음악: 나만의 랩 가사를 만들어 보자.</p> <p>☞ 케이팝: 우리나라를 대표하는 케이팝 가수나 그룹을 선정하고, 이들이 세계적으로 큰 반향을 일으키는 이유를 알아보자.</p> <p>☞ 음악 산업: 음악 산업의 다양한 분야를 이해하고, 관심이 가는 음악 산업에 대해 집중 탐구해 보자. 음악 산업의 최근 동향을 알아보고, 이것이 시사하는 바에 대해 토의해 보자. 음반과 디지털 음원의 생산, 유통, 소비되는 과정을 탐색해 보자.</p> <p>☞ 음악 저작권: 저작자가 창작한 작품에 대한 권리를 보호해야 하는 이유와 어떻게 보호할 수 있는지 이야기해 보자. 일상생활 속에서 저작권을 침해한 사례를 찾아보고, 이것의 원인과 해결 방법을 토의해 보자.</p> <p>☞ 음악과 직업: 음악과 관련된 직업에는 어떤 것이 있는지 탐색해 보고, 음악 관련 직업인을 만나 인터뷰를 해 보자.</p> <p>☞ 의궤-조선 시대 기록 문화의 꽃: 타 교과와의 연계를 통</p>

		<p><u>해 의궤의 역사적 문화사적 가치를 이해한다.</u></p> <p>☞ <u>종묘 제례악: 종묘 제례악 관련 주제 중 한 가지를 골라 조사하고 모듈별로 발표해 보자.</u></p>
3	다락원	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 음악 ☞ 마음의 떨림: 세계 여러 나라의 다양한 예술가곡을 찾아서 감상하고 그 느낌을 적어 보자. ‘연인을 기다리는 여인의 마음’을 주제로 하는 다른 곡들을 찾아보고 표현 방법을 비교해 보자. ☞ 음악의 형식: 악곡의 배경을 조사해서 발표해 보자. ☞ 음악과 나: 자신의 감정이나 하고 싶은 이야기를 표현한 다양한 노래를 찾아 친구들과 함께 감상해 보자. 들으면 힘이 되는 음악, 친구들에게 소개해 주고 싶은 음악을 찾아 발표해 보자. ☞ 사물놀이: 모듈별로 ‘별달거리’의 사설을 새롭게 만들어 발표해 보자. ☞ 음악극 만들기: 모듈별로 음악극을 만들어 보자. ☞ 대중음악을 통한 공감: 희망의 메시지를 담은 다양한 노래들을 찾아서 발표해 보자. 자신이 좋아하는 대중음악을 영상과 함께 친구들에게 소개해 보자. 대중음악의 주요 장르를 조사하여 대표적인 음악가나 노래를 조사하여 발표해 보자. ☞ 미래를 향한 공감: 환경을 소중히 여기는 마음을 담아 랩 부분의 가사를 바꾸어 불러 보자. 환경과 관련된 악곡을 찾아서 불러 보자. ☞ 한국 대중음악사: 대중음악의 역사에 중요한 시대별 대표 곡들을 조사하여 발표해 보자. 각 시대별 대중음악에 영향을 준 사회적 상황과 기술 발달의 예를 찾아서 발표해 보자. ☞ 다양한 시도와 탐구: 콘서트홀을 둘러보고 음향을 위한

	<p>구조에는 어떤 것들이 있는지 찾아보자. 새로운 장르로 융합 가능한 전통 음악을 찾아 발표해 보자.</p> <p>☞ 예술 속에서의 창의·융합: 국악이 다른 장르와 융합된 예를 찾아서 발표해 보자. 국악과 재즈 음악이 어우러진 음악 축제나 행사를 조사하여 발표해 보자. 예술 음악에 대중음악의 요소를 결합한 악곡을 조사하여 발표해 보자.</p> <p>☞ 음악과 문학: 음악을 소재로 한 문학 작품을 찾아서 발표해 보자.</p> <p>☞ 내가 만드는 음악: 나만의 오스티나토를 만들어 보고, 일상생활에서 활용할 수 있는 방법을 찾아보자.</p> <p>☞ 구체 음악 만들기: 주제를 정하여 구체 음악을 만들어 보자.</p> <p>☞ 순수 음악 만들기: 가사에 어울리는 말리듬을 박자에 맞게 만들어 보자. 주어진 음들에 새로운 리듬을 창작하여 선율을 완성해 보자. 주어진 조건에 맞는 선율을 작곡해 보자.</p> <p>☞ 국악의 계승과 발전: 우리나라 음악 기록 문화의 우수성을 알 수 있는 자료를 찾아보자.</p> <p>☞ 세계인을 열광시킨 k-pop: 세계적으로 인기를 얻은 한국의 대중 가수들과 대표 노래들을 찾아서 발표해 보자.</p> <p>☞ 음악 달력 만들기: 달력에 넣고 싶은 존경하거나 좋아하는 음악가를 선정한다. 사진과 업적을 조사해 기록하고 월별로 어울리는 음악가를 배치한다. 달력에 음악가 이야기와 다양한 행사를 표시하여 활용도를 높인다. 달력 아래에는 음악 명언이나 친구들에게 추천하고 싶은 ‘이달의 추천 음악’을 기록한다. 다양한 재료를 활용해 음악실과 교실에 부착하여 개성 있는 음악 달력으로 활용한다.</p> <p>☞ 음악과 진로: 음악과 관련된 여러 가지 직업에 대해서 알</p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		<p>아보고, 자신의 진로와 관련해서 생각해 보자. 음악과 관련된 직업 중에서 흥미로운 것을 찾아 자세히 조사하여 발표해 보자.</p> <p>☞ 나의 꿈은 음악을 타고: 나의 비전을 발표하고 구체적으로 적어 보자. 모임에서 자신을 소개하고 홍보한다고 생각하고, '미래의 나'를 주제로 노랫말을 만들어 보자.</p> <p>☞ 우리가 만드는 음악회: 각자의 재능과 소질에 따라 음악회를 기획하고 홍보하는 기획 모듬과 연습하고 실제 공연을 하는 연주 모듬, 사회 및 진행을 하는 진행 모듬으로 나누어 음악회를 준비해 보자.</p>
4	미래엔	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 음악 ☞ 기보 프로그램 활용하기: 기보 프로그램과 애플리케이션을 활용하여 음악의 소리를 직접 들어보면서 창작할 수 있다. ☞ 가사에 어울리는 가락 짓기: 조건에 맞는 가락과 화음을 창작하여 느낌을 이야기할 수 있다. ☞ 사운드 편집하기: 사운드 편집 프로그램과 애플리케이션을 활용하여 각종 음악과 소리들을 편집하고 다양한 효과를 통하여 변형할 수 있다. ☞ 동영상 배경 음악 만들기: 동영상을 편집할 수 있는 동영상 편집 프로그램과 애플리케이션을 활용하여 사진 및 동영상의 분할 및 병합, 배경 음악 삽입, 영상 간의 전환 효과 등의 다양한 기능으로 동영상을 편집할 수 있다. ☞ 다른 예술에 어울리는 음악 만들기: 사운드 편집 프로그램과 동영상 편집 프로그램을 활용하여 소설에 어울리는 동영상과 배경 음악을 만들어 보자. ☞ 뮤지컬 만들기: 모듬별로 뮤지컬을 만들어 발표할 수 있다. ☞ 자진모리장단의 변형 장단 만들기: 자진모리장단의 변형

		<p>장단을 만들어 연주하고, 어울리는 말붙임새와 변형 장단을 창작할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ 육자배기토리 가락 만들기: 육자배기토리에 어울리는 가락을 창작할 수 있다. ☞ 음악과 행사: 축제와 의식, 행사에서의 음악의 역할과 기능을 토론하고, 학급 음악회를 기획하고 참여할 수 있다. ☞ 음악과 직업: 음악과 관련된 직업을 조사하여 발표하고, 음악의 사회적 기능과 가치를 이해하여 음악과 관련된 다양한 직업을 탐색할 수 있다.
5	박영사	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 음악 ☞ 공동체 음악: 공동체 음악의 가치를 이해하고 사회적 역할에 대해서 토론해 보자. 우리 반의 특징을 살린 응원가(반가)를 만들어 발표해 보자. ☞ 뮤지컬 만들기: 뮤지컬 “레 미제라블”의 주요 곡을 이용하여, 모둠별로 뮤지컬을 재구성하여 발표해 보자. 뮤지컬에 관련한 직업 중 하나를 선택하고, 가상 작업 일지를 작성하여 보자. ☞ 상고 시대: 우리나라에 있는 상고 시대 음악 유물에 대한 정보를 다양한 매체를 활용하여 조사해 보자. ☞ 바로크 시대: 다양한 매체를 이용하여 바로크의 양식 장르를 조사하고, 모둠별로 라디오 방송을 기획하여 발표해 보자. ☞ 낭만주의 시대: 국민악파 작곡가인 그리그의 “페르 쿨트 모음곡” 중 한 곡을 선택하여 곡에 어울리는 다양한 이미지를 모아 프레젠테이션 파일로 제작해 보자. 그 후 배경 음악과 함께 슬라이드 쇼로 재생하여 발표해 보자. ☞ 학급 음악회: 다양한 음악 활동을 발표하는 ‘학급 음악회’를 함께 기획하고 공연한다.
6	비상교육	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 음악

	<p>☞ 토론이 있는 교실: “목소리가 좋은 사람만 예술가곡을 불러야 한다.”, “판소리는 판소리 고유의 창법으로만 불러야 한다.”, “대중음악은 유효 기간이 있어야 한다.”, “극음악에서는 음악이 주인 역할을 해야 한다.”, “합창에서 높은 성부(높은 소리)가 더 중요하다”, “정확한 음을 연주하는 것은 감정을 표현하는 것보다 중요하다.”, “국악기를 현대에 맞게 개량해야 한다.”, “음악 만들기에는 법칙이 있다.”, “음악에는 자유로운 춤(막춤)보다 정형화된 춤(짜여진 칼군무)을 더 장려해야 한다.”, “외국에서 들어온 악기는 국악기에 포함하지 말아야 한다.”, “외국에서 들어온 악기는 국악기에 포함하지 말아야 한다.”, “시대에 따라 악보가 바뀌어 왔지만, 이제 기보법은 하나의 방법으로 통일해야 한다.”, “자신이 좋아하는 음악만을 배울 권리가 있다.”, “분석적으로 음악을 들으면 음악에 깊이 빠지지 못한다.”, “음악 관련 직업은 자신이 좋아하는 분야가 아닌, 자신이 잘하는 분야에서 택해야 한다.”, “공공 안내 방송에서 국악을 일정 부분 필수로 사용하게 해야 한다.”, “로봇이 연주하는 음악은 음악이 아니다.”, “음악에 소질 있는 사람 위주로 음악회를 구성해야 한다.”</p> <p>☞ 음악 만들기: 리듬 음악 만들기. 선율 음악 만들기. 12음 기법으로 선율 만들기. 우연성 음악 만들기. 디지털 매체를 활용한 광고 음악 만들기. 이야기에 어울리는 배경 음악 만들기.</p> <p>☞ 음악 관련 직업: 가장 관심이 가는 직업을 택하여 관련된 인물과의 가상 면담을 기사로 제작해 보자. 미래 음악 문화를 떠올려 보고, 관련된 새로운 직업을 탐색해 보자.</p> <p>☞ 국악의 생활화: 생활 속에서 만나는 다양한 국악의 활용 가치를 알아보자. 국악을 생활 속에서 활용할 수 있는 다</p>
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		<p>양한 방안을 찾아 이야기해 보자. 국악을 세계화할 수 있는 창의적 방법을 찾아 이야기해 보자.</p> <p>☞ 음악회 기획: 다양한 연주 형태로 학급 음악회를 기획하여 발표할 수 있다.</p>
7	아침나라	<p>▪ 음악</p> <p>☞ 가곡 조사 및 상황극 만들기: 모둠별로 세계 민요를 조사하고, 그 민요의 내용에 맞는 상황극을 만들어 소개해 보자.</p> <p>☞ 영산회상: ‘영산회상’을 세계에 알리기 위한 홍보물을 만들어 보자.</p> <p>☞ 세계 속의 국악: 알리고 싶은 우리나라 음악을 찾아 모둠별로 홍보물을 만들어 전시해 보자.</p> <p>☞ 학급 음악회: 학급 음악회를 계획하고 참여하여 발표해 보자.</p> <p>☞ 가사 바꾸기: ‘포근한 산들바람’을 감상하고, 자신의 마음을 전하고 싶었던 친구와 가사를 바꾸어 2중창으로 불러 보자.</p> <p>☞ 결말 재구성: 오페라 “카르멘”의 비극적인 결말을 행복한 결말이 되도록 재구성하여 발표해 보자.</p> <p>☞ 판소리: 판소리 “춘향가”를 다양한 형태로 구성하여 창의적으로 만들어 보자.</p> <p>☞ 무대 위의 극음악: 음악극을 만들어 보자</p> <p>☞ 역사 속의 서양 음악: 사회적, 경제적, 정치적인 요인들이 음악에 반영된 사례를 찾아보고 토의해 보자.</p> <p>☞ 음악신문 만들기: 음악에 관한 정보를 제공해주는 신문을 만들어 봄으로써 모둠별로 관심 있는 음악 분야와 관련된 지식을 공유할 수 있고, 음악에 관한 다양한 분야를 심도 있게 탐구할 수 있다.</p> <p>☞ UCC 만들기: 모둠별로 주제를 선택하여 시나리오 제작,</p>

	<p><u>촬영, 연기, 음악 선곡까지 역할을 나누고 함께 협력하여 작품을 만들면서 협동심과 음악적 창의성을 발휘할 수 있다.</u></p> <p>☞ 생활 속의 음악: 음악과 관련된 직업인을 가상으로 인터뷰하고, 탐구 보고서를 작성해 보자.</p> <p>▪ 음악 감상과 비평</p> <p>☞ 시와 음악의 어울림: 자연을 소재로 한 우리 가곡을 찾아 가장 마음에 드는 작품을 친구들에게 소개해 보자.</p> <p>☞ 예술가곡 “그대를 사랑해”: 베토벤의 생애를 조사해 보고, 본받을 점을 서술해 보자.</p> <p>☞ 오페라 “카르멘”: “카르멘”과 관련된 음반 및 영상물을 찾아 소개해 보자.</p> <p>☞ 뮤지컬: 한 편의 뮤지컬이 무대에 올라 공연되기까지 어떤 직업을 가진 사람들이 필요한지 조사하여 발표해 보자. 민중의 합창이 불리는 웅장한 장면을 연출해 보자.</p> <p>☞ 우리 마음 우리 음악: 각 지역의 아리랑을 감상하고 지역에 따른 민요의 특징을 조사하여 감상평과 함께 적어 보자. 유네스코 세계 인류 무형유산으로 등재된 아리랑의 가치를 생각해 보고, 아리랑의 가치와 의미를 설명하는 멘트를 작성해 뉴스 앵커처럼 전달해 보자. 우리나라와 다른 나라의 인류무형유산을 조사하고 모듈별로 발표해 보자.</p> <p>☞ 게임 음악: 다양한 게임 음악을 감상하고 게임 분야의 음악 산업에 대해 조사해 보자.</p> <p>☞ 음악은 시대의 거울: 각 노래의 역사적·사회적 배경을 조사하고, 노래를 감상해 보자.</p> <p>☞ 우리나라 대중음악: 모듈별로 팝, 랩, 힙합, 디스코, 발라드, 인디, 록 등 다양한 대중음악 가운데 하나를 선택하여 대중적으로 우리나라에서 인기 있는 곡을 찾아 대중들이</p>
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

8	음악과 생활	<p>좋아하는 이유를 분석하여 발표해 보자.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 음악 ☞ 대중가요 “난 알아요”: 주제를 정하여 간단한 리듬과 랩 노랫말을 만들어 보자. 제재곡 발표 이후의 우리나라 가요의 변화를 간단히 조사하고, 새로운 음악에 대한 의미를 이야기해 보자. ☞ 댄스 음악: 모듬을 나누어 시대별로 유행한 댄스 음악과 그 춤을 조사하고 신체로 표현하며 발표해 보자. ☞ 우리 민요_엮음 형식: 엮음 형식으로 된 민요들을 찾아 감상하고 특징을 발표해 보자. ☞ 민요풍의 가락 짓기: 여러 가지 리듬꼴을 활용하여 중중 모리장단에 어울리는 노랫말의 리듬을 만들어 보자. 육자배기토리에 어울리는 가락을 만들어 노래해 보자. ☞ 변주곡 만들기: 다양한 방법으로 변주곡을 만들고 연주해 보자. ☞ UCC 만들기: 우리가 전달하고 싶은 내용을 정하고 이에 어울리는 음악과 영상을 제작하고 편집하여 우리만의 개성 있는 UCC를 만들어 공유해 보자. ☞ 음악극 만들기: 음악극을 만들기 위하여 여러 역할들을 나누고 수행하면서 음악 산업에서의 다양한 직업들을 체험해 보자. ☞ 한국 대중음악의 역사: 2000년대 이후의 한국 대중음악을 중심으로 자신이 생각하는 주요 장르와 대표곡을 선정하여 발표해 보자. ☞ 음악과 행사, 의식과 음악: 각종 행사에서 활용되는 음악을 알아보고, 행사 음악을 준비한다. ☞ 음악으로 봉사하기: 나의 음악 재능을 파악하여 음악 봉사 모듬을 만들고, 음악 재능 기부 방법을 정하여 음악으로 봉사한다.
---	--------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		<ul style="list-style-type: none"> ☞ 음악 공연 만들기: 학교 내외에서 음악 공연을 만들어 발표한다. ☞ 국악의 계승과 발전: 국악의 문화적 가치와 의미를 생각해 보고 바람직한 계승과 발전 방법을 토론하고 발표한다. ☞ 세계가 인정한 우리 음악과 문화: 우리나라의 유네스코 지정 인류 무형 문화유산 중 음악 분야에 해당하는 문화재들을 조사하고 발표해 보자. ☞ 음악 관련 직업의 세계: 음악과 관련된 다양한 직업의 세계를 탐색하고 조사, 인터뷰하여 발표해 보자. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 음악 감상과 비평 ☞ 하이든 현악 4중주 ‘황제’: 현악 4중주 ‘황제’가 독일의 국가로 채택된 역사적 배경을 조사해 보자. ☞ 파가니니 바이올린 독주곡 ‘카프리치오’ Op. 1 24번: 연주자들의 기교가 중시되었던 낭만주의 시대의 시대적 배경을 조사해 보자. ☞ 쇤베르크 “바르샤바의 생존자”: 제2차 세계 대전에서의 유대인 학살을 조사하고 이야기해 보자. ☞ 종묘 제례악: 음악(악), 노래(가), 춤(무)의 조화를 이루는 종묘 제례악의 특징을 조사하고 발표해 보자. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 음악 연주 ☞ 발표회를 열어 보자: 발표회의 과정과 예절을 이해하고 연주한다. (공연 기획, 연습, 홍보, 관리, 공연, 평가, 결산 등) ☞ 나의 연주 이야기: 자신의 수준과 적성에 맞는 악기와 악곡을 선정하여 꾸준히 연습한 후 친구들 앞에서 발표한다.
9	지학사	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 음악 ☞ 랩 음악에서 ‘디스(Diss) 이대로 좋은가: 랩 음악에서 ‘디

	<p>스'에 대한 자신의 생각을 정리하고, 조사하여 토론해 보자.</p> <p>☞ <u>My Story, My Rap: 기존의 랩 음악에 자신의 이야기를 노랫말로 바꾸어 랩을 만들고 발표해 보자.</u></p> <p>☞ '봄'을 주제로 작곡된 노래를 찾아 감상하고, 봄의 분위기와 느낌을 어떻게 표현하고 있는지 발표해 보자.</p> <p>☞ 음악+사회 융합 수업: 우리나라 민요 지도 만들기</p> <p>☞ 크로스오버 음악: 모듈별로 크로스오버 음악을 조사해서 음악의 특징 및 감상 느낌에 대해 발표해 보자.</p> <p>☞ <u>생활 속 악기를 활용한 합주: 어쿠스틱 악기, 모바일 앱 악기, 생활 속 악기 등 다양한 형태의 악기를 활용한 모듈별 합주를 만들어 발표해 보자.</u></p> <p>☞ 변주곡 만들기: 조건에 따라 주어진 주제 가락을 변화시켜 변주 가락을 완성하고 악기로 연주해 보자.</p> <p>☞ 우리나라 기악곡: 교과서에 나와 있는 사진의 악기 편성을 이야기하고, 이러한 연주 형태로 연주할 수 있는 악곡을 조사해 보자.</p> <p>☞ 음악+체육 융합 수업: 배경 음악을 사용하여 예술적 효과를 극대화 시키는 스포츠 활동을 찾아 감상하고, 다양한 용도로 사용되는 음악의 효과에 관하여 서술해 보자.</p> <p>☞ 뮤지컬: 다양한 뮤지컬 중 하나를 골라 줄거리와 등장인물 및 대표적인 뮤지컬 넘버를 조사하여 모듈별로 발표해 보자.</p> <p>☞ <u>주크박스 뮤지컬 만들기: 자신의 재능과 관심에 따라 필요한 역할을 나누고 학교 축제나 음악 행사에 참여할 뮤지컬을 만들어 모듈별로 발표해 보자.</u></p> <p>☞ 우리나라 대중음악: 한류 드라마에 사용된 우리나라 대중가요 중 발라드를 찾아 발표해 보자.</p>
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		<ul style="list-style-type: none"> ☞ 세계 대중음악_포크: ‘Vincent’를 배경 음악으로 뮤직비디오를 만들어 발표해 보자. ☞ 음악과 진로: 관심 있는 음악 관련 직업을 구체적으로 탐색해 보고 발표해 보자. 자신이 살고 있는 지역의 문화 예술 기관을 조사해 보고, 음악과 관련 있는 직업에는 무엇이 있는지 조사해 보자. ☞ 음악 관련 직업 탐색: 음악이 창작·유통·소비되는 과정에서 다양한 직업을 찾아보자. 스스로 공연 기획자가 되어 음악 공연 기획서를 작성해 보자. ☞ 광고·게임 음악: 광고에 사용된 클래식 음악을 조사하여 발표해 보자. 광고 음악을 만들어 노래를 불러 보자. ☞ 음악이 주는 효과: 음악이 우리에게 끼치는 영향력과 다양한 효과를 찾아 발표해 보자. ☞ 생활 속 음악 축제: 모듬별로 지역 축제를 조사하여 발표해 보자. 우리 마을 공동체에서 열리는 음악 관련 행사나 지역 축제에 참여하고, 행사에 대해 평해 보자. 환경, 통일, 인권 등과 관련된 음악을 조사해 보자. ☞ 우리나라의 인류 무형 문화유산을 찾아서: 우리나라의 인류 무형 문화유산 중 음악과 관련된 무형 문화유산을 찾아보자. ☞ <u>감성 충전, 나도 VJ: 학교 내외의 음악과 관련된 다양한 정보를 찾고, 주어진 주제에 어울리는 음악을 직접 선곡하고, 발표하는 기회를 얻음으로써 적극적으로 음악 활동에 참여해 보자.</u>
10	천재	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 음악 ☞ 지구촌 민요: 여러 나라의 노동요를 찾아 감상하고, 그 기능을 비교하여 설명해 보자. ☞ 시대의 흐름과 함께하는 민요: 여러 나라의 민요에 담긴

	<p>역사·문화적 배경을 조사하여 감상하고, 모듬별로 발표해 보자.</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ 종교와 함께하는 민요: 종교와 관련된 음악을 찾아 감상하고, 그 종교의 특징과 배경을 모듬별로 조사하여 발표해 보자. 다양한 행사에 사용된 음악을 조사하여 감상하고, 그 음악의 역할에 관해 토론해 보자. ☞ 창작국악: 고전 문학 중 현대에 노래로 만들어진 작품을 조사하여 발표해 보자. ☞ 시에 어울리는 가락 짓기: 음악과 다른 예술이 연계된 사례를 탐색하고, 다양한 예술에 어울리는 음악 작품을 만들어 표현해 보자. ☞ 상고 시대 음악: 상고 시대의 음악 문화는 집단적으로 제천(祭天)하고 가무(歌舞)하는 의식과 관계가 있는데, 이러한 종교 의식에서 음악은 어떤 역할을 했는지 조사하여 발표해 보자. ☞ 통일 신라 시대 음악: 최치원의 ‘향악잡영오수’에 나오는 놀이와 우리나라 민속놀이의 연관성을 찾아 발표해 보자. ☞ 고려 시대 음악: 고려 시대에 유입된 아악과 당악은 현재 우리나라 음악으로 ‘향악화(鄕樂化)’ 되었는데, 이처럼 외국의 문화가 들어와 우리나라 것으로 된 예를 조사하여 발표해 보자. ☞ 조선 후기 음악: 조선 후기 궁중 음악이 쇠퇴하고 민간 음악이 문화를 주도하게 된 사회적 배경을 조사하여 발표해 보자. ☞ 바로크 음악: 오페라의 탄생 과정과 사회적 기능을 조사하여 발표해 보자. ☞ 낭만주의 음악: 낭만주의 시대에 예술가곡이 크게 발전하게 된 배경을 조사하여 발표해 보자.
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<ul style="list-style-type: none"> ☞ 민족주의 음악: 생활 속에서 들을 수 있는 음악 중 애국심, 혹은 민족애를 불러일으키는 음악을 찾아 발표해 보자. ☞ 20세기 음악: 음악과 미술에서 공통으로 나타난 사조를 조사하여 발표해 보자. ☞ 음악 속의 융합 탐구: 음악이 타 예술이나 여러 교과와 연계된 사례를 조사하여 음악의 특성 및 가치에 관해 발표해 보자. ☞ 음악극 만들기: 음악극을 만들어 공연할 수 있다. ☞ 우리가 만드는 음악 공연: 흥미와 적성에 맞는 역할을 정해 교내 음악 공연에 직접 참여해 보자. 공연 기획자, 연주자, 홍보 및 방송 전문가 등 공연에 필요한 직업을 조사해 보고 나에게 어울리는 직업을 발표해 보자. ☞ 음악과 직업: 음악과 관련된 직업을 조사하여 발표해 보자. ☞ 행사와 음악: 국가 간의 행사인 올림픽에서 사용된 공식 음악들을 조사하여 감상하고, 그 음악의 기능과 관련하여 자유롭게 평해 보자. ☞ 국악의 계승과 발전: 유네스코 인류 무형 문화유산으로 지정된 국악의 가치를 조사하여 발표해 보자. 유네스코 인류 무형 문화유산으로 지정된 국악 중 하나를 선택하여, 그 가치에 관해 조사하고 발표해 보자. 국악을 계승하고 발전시키기 위한 UCC를 만들어 발표해 보자. ☞ 사회와 음악: 제시된 주제 중 하나를 선택하여 음악 UCC를 만들어 보자. ☞ 배경음악 만들기: 모둠별로 영화나 광고의 한 장면을 선정하여 배경 음악을 만들어 발표해 보자. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 음악 감상과 비평 <ul style="list-style-type: none"> ☞ 민족주의 시대: 민족주의를 지향한 각 나라별 대표 작곡
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		<p>가의 작품을 찾아 감상해 보고, 그 지역의 정서적 느낌을 이야기해 보자.</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ 우리나라의 다양한 음악 문화: 유네스코 인류무형문화유산에 등재된 우리나라 음악 중 하나를 선택하여 감상해 보고, 문화유산의 차원에서 그 가치를 평가해 보자. ☞ 대중음악가: 여러 영화 음악 작곡가와 작품을 조사하여 발표해 보자. ☞ 생활 속의 음악: 학교생활 중에 듣게 되는 음악을 조사해 적어 보자. 또, 상점과 교통수단 이용 시에 나오는 음악의 분위기와 악곡을 살펴보자. ☞ 내 인생의 음악: 자신의 삶에 영향을 준 음악 또는 감명 받은 곡을 하나 선정하고 그 까닭을 포함하여 친구들에게 소개하는 글을 적어 보자. 친구가 소개하는 음악을 듣고 이를 비평하는 글을 적어 보자.
11	YBM	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 음악 ☞ 노래로 다가가는 음악: 이와 같이 우리가 좋아하는 음악 중에서 유사한 화음 배열이 사용된 다른 음악을 찾아서 들어 보자. ☞ 자진방아타령: 우리 학교생활을 소재로 한 월령체 가사를 만들어 노래 불러 보자. ☞ 쾌지나 칭칭 나네: 현대적으로 리메이크 된 ‘쾌지나 칭칭 나네’를 들어 보고, 메기고 받는 형식의 가사를 만들어 모듬별로 발표해 보자. ☞ 몽금포타령: 황해도 지역의 탈춤을 찾아보고, 탈춤의 역사·문화적 배경을 조사해 보자. ☞ 돈돌라리: ‘돈돌라리’ 민요를 사용하여 우리나라의 통일을 염원하는 가사를 만들어 노래 불러 보자. ☞ 우리 고장의 음악 문화유산 지도 만들기: 음악과 관련된 우리 고장의 문화유산이나 축제 등을 인터넷이나 다양한

	<p>자료를 활용하여 조사해 보자. 우리 고장의 대표적인 음악 문화유산과 음악 축제와 관련된 장소 5곳을 선정하여 관광 지도를 만들어 보자. 우리 고장의 음악 문화유산과 음악 축제를 소개하는 관광 지도를 전통 음악 단체의 홈페이지나 SNS 등에 올려 우리 고장의 음악 문화를 소개해 보자.</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ 두 도막 형식 작곡하기: 악곡의 형식을 이해하여 간단한 노래를 만들고, 애플리케이션을 사용하여 음원을 만들 수 있다. ☞ 음악극 만들기 ‘승상은 거북’: 판소리 “수궁가” 중 ‘승상은 거북’ 대목을 각자 역할을 분담하여 새로운 소리, 아니리, 발림의 창작 판소리로 만들어 발표해 보자. ☞ 다른 예술과 어우러진 음악: 문학과 관련한 다양한 장르의 음악 작품을 찾아 감상하고, 문학과 음악의 표현 방식의 특성을 비평해 보자. 각자 보고 싶은 영화나 애니메이션을 감상하고, 기억에 남는 영화 속 음악을 조사하여 발표해 보자. ☞ 영상 배경 음악 만들기: ‘나의 자서전’ 또는 ‘나의 꿈’을 주제로 한 스토리 보드를 작성하고, 주요 장면애 어울리는 사진 또는 동영상을 만들어 보자. ☞ 이야기에 어울리는 음향 만들기: 모둠별로 역할을 나누고, 라디오 방송극에 적합하도록 간단한 이야기를 각색해 보자. 이야기 장면과 흐름에서 음악이나 배경 음향이 들어가야 할 곳을 생각하고, 창의적으로 효과음을 만들어 보자. ☞ 학급 응원가 만들기: 공동체의 화합에서 음악의 역할을 이해하고 응원가를 만들 수 있다. ☞ 이젠 안녕: 학교생활과 관련된 추억을 떠올리며 제재곡을
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>불러 보고, 종업식과 관련된 다른 노래도 조사해 보자.</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ 종교와 음악: 다양한 종교 행사에 직접 참여해 보고, 각 종교 의식에서 사용되는 음악을 조사하여 발표해 보자. ☞ 나라를 대표하는 노래 ‘국가(國歌)’: 각 나라의 국가를 감상하고, 국가가 만들어진 배경과 가사의 내용을 조사하여 발표해 보자. 국가의 의식이나 행사에 참여하고, 의식 음악의 기능을 발표해 보자. ☞ 지구 온난화: 환경 보호와 관련된 노래를 찾아 감상하고, 생활 속에서 환경 보호를 실천할 수 있는 방법을 찾아 발표해 보자. ☞ 공익 광고 랩 만들기: 우리 지역 사회나 지역 단체의 공익 활동을 홍보하는 광고 음악을 랩으로 만들어 보자. 우리 지역이나 지역 단체의 공익 광고 음악을 만들어 공모전에 참여해 보자. ☞ 음악과 직업: 음악과 관련된 다양한 직업을 탐색하고, 취미와 적성에 맞는 진로를 개발할 수 있다. ☞ 저작권: 저작 활동을 보호하는 저작권을 조사하여 발표해 보자. ☞ 음악 공연 기획: 음악 공연이 만들어지는 과정을 이해하고 음악회를 기획할 수 있다. ☞ 음악 축제: 친구들과 함께 음악 축제의 장단점을 비평해 보고, 우리 지역 사회의 특성을 살린 음악 축제를 기획해 보자. ☞ 나는 밤나무: 가장 좋아하는 창작 국악 연주자와 그 대표곡을 조사하여 친구들에게 소개해 보자. ☞ 지금 여기, 살아 숨 쉬는 국악: 국악 공연을 직접 체험하거나 창작 국악 공연 동영상을 감상하고, 국악의 현대화 방안을 정리하여 발표해 보자.
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>☞ 지구촌 음악 여행: 다양한 나라의 음악적 특징을 조사하여 발표해 보자.</p> <p>☞ 세계 음악 여행하기: 모둠별로 세계 여러 지역 음악의 특징과 전통 악기를 조사하여 음악 여행을 해 보자. 세계 여러 지역에서 열리는 음악 축제를 발표해 보자.</p> <p>☞ 낭만주의 음악 신문 만들기: 낭만주의를 대표하는 작곡가를 조사하고 그중 한 명을 정하여 대표곡을 찾아 감상한 후, 작곡가와 작품에 대한 소개를 주제로 음악 신문을 만들어 보자.</p> <p>☞ 우리나라 여러 시대의 음악을 감상하고, 역사·문화적 배경과 음악적 특징을 조사해 보자.</p> <p>☞ 학교 음악 방송 진행하기: 서양 음악사 공부를 하며 관심 있는 작곡가의 작품 중 하나를 선정하여 조사해 보자. 조사한 자료를 바탕으로 음악 방송 대본을 작성해 보자.</p> <p>▪ 음악 감상과 비평</p> <p>☞ 음악의 의미와 가치: 공동체의 삶 속에서 음악의 의미와 가치를 조사하고 발표해 보자. 우리의 학창 시절을 떠올리며 가장 좋아했던 음악을 선정하고, 그 이유를 설명해 보자.</p> <p>☞ 감정을 표현하는 음악: 자신의 감정이 잘 표현된 음악을 찾아 친구들에게 들려주고, 곡에서 표현된 음악적 특징과 감정을 토론해 보자.</p> <p>☞ 외부 대상을 묘사하는 음악: 모둠별로 자연이나 문학 작품을 묘사한 곡들을 감상하고, 연주 악기와 음악적 특징이나 느낌 등을 적어 감상문을 발표해 보자.</p> <p>☞ 우리 학급의 반가 만들기: 체육 대회, 축제 등 학교 행사에서 부르거나 우리 반을 대표할 수 있는 반가를 만들어 보자.</p> <p>☞ 오페라: 오페라에 등장하는 대표적인 합창곡을 찾아 감상</p>
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>해 보고 모듈별로 작품의 특징을 발표해 보자.</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ 판소리: 사회를 풍자하는 다양한 장르의 음악들을 찾아 곡명, 장르, 풍자 내용을 조사하고 발표해 보자. 판소리를 현대화한 다양한 음악을 찾아 감상해 보고, 판소리에 반영된 사회 풍자 내용을 발표해 보자. ☞ 오페라·판소리 여행안내: 오페라와 판소리의 배경이 되는 지역의 여행 안내문을 작성하면서 음악과 음악의 역사·문화적 배경을 알아보자. ☞ 힙합: 제재곡을 감상하고 악보에 표시된 8마디 리듬에 어울리는 가사를 만들어 라임과 플로우를 살려 랩을 발표해 보자. ☞ K-Pop: 모듈별로 최근 K-Pop 댄스 음악의 특징을 조사하고, 자신이 좋아하는 댄스 그룹과 댄스 음악을 발표해 보자. ☞ 아시아 음악: 아시아 여러 나라의 음악적 특징을 알아보고, 음악 산업을 조사하여 발표해 보자. ☞ 음악과 음악가의 사회적 역할을 토론해 보자. ☞ 방송 댄스 동영상 만들기: 모듈별로 창의적인 아이디어를 모아 신나는 방송 댄스 동영상을 만들고 발표해 보자. ☞ 바로크 음악: 바로크 시대의 춤곡을 동영상으로 감상하고, 바로크 궁정 문화와 관련된 예술을 조사하여 발표해 보자. ☞ 낭만주의 음악_베를리오즈, ‘환상 교향곡’: 각 악장에서 고정 악상을 연주하는 악기들을 조사하여 발표해 보자. ☞ 민족주의 음악: 모듈별로 민족주의 작곡가의 대표적인 작품을 조사하여 감상하고, 음악적 특징을 발표해 보자. ☞ 미술과 함께 감상하는 음악사: 서양 음악사의 시대별 특징을 읽어 보고, 동일한 시대의 미술 작품을 찾아보자.
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2015 개정 교육과정에 의거한 고등학교 음악 교과서 16권 중 프로젝트 학습이 직접적으로 명시된 교과서는 금성, 박영사, 아침나라, 음악과생활, 지학사의 음악 교과서 5권이며, 프로젝트 학습이 직접적으로 제시하고 있지는 않지만 프로젝트 학습이 가능한 내용은 교과서 16권에서 모두 제시하고 있다.

프로젝트 학습의 주제로 가장 많이 활용된 내용은 ‘음악회 기획’, ‘가사 바꾸기’, ‘음악극 만들기’, ‘미디어를 활용한 작품 만들기’이다. 현행 고등학교 음악 교과서의 50%가량이 이와 같은 내용을 프로젝트 학습의 주제로 제시하고 있다. 하지만 아직까지는 단순 조사 형태나 간단한 음악 만들기에서 그치는 경우가 대부분이고, 교과서에 제시되어 있어도 교수자가 활용하지 않아, 고등학교 현장에서 프로젝트 학습은 미비한 현실이다.

프로젝트 학습의 교육적 효과와 활용도를 높이기 위해서는 다양한 주제와 프로젝트 학습을 적용한 구체적인 교수 학습 방법이 연구될 필요가 있다. 또한 단 하나의 요소를 학습하는 프로젝트 주제보다는, 다양한 활동을 연계한 주제의 프로젝트 학습을 진행하는 방안이 마련되어야 한다. 다양한 분야의 지식을 융합하여 실제적인 과제를 해결할 수 있는 프로젝트 학습의 장점을 음악 프로그램에 적용하여 미래 사회가 요구하는 역량 교육의 학습 방안을 마련하고자 한다.

교과서에 제시된 프로젝트 주제를 응용하여 본 연구에서는 뮤지컬 만들기 수업을 중심으로 총 6개의 프로젝트 단계를 설계하여 음악 교수 학습 프로그램을 개발하는 것에 목적을 둔다. 뮤지컬 만들기 프로젝트 학습은 ‘뮤지컬 만들기’라는 대 주제를 바탕으로 ‘뮤지컬 조사하기’, ‘공연 기획 및 연출하기’, ‘스토리보드 만들기’, ‘가사 바꾸기’, ‘미디어를 활용한 음악 만들기’, ‘음향 효과, 배경 영상 만들기’, ‘음악과 어울리는 신체 표현하기’, ‘학급 음악회’, ‘심사위원이 되어보기’, ‘음악의 역할과 필요성 토의하기’ 등 다양한 주제를 연계하여 프로젝트 학습을 구성하고자 한다.

2) 뮤지컬 제재곡에 대한 음악 교과서 분석

2015 개정 교육과정 음악 교과서 16권에 수록된 뮤지컬은 국외 뮤지컬 15편, 국내 뮤지컬 5편으로 총 20편이다. 뮤지컬 제재곡은 국외 뮤지컬 넘버 30곡, 국내 뮤지컬 넘버 8곡으로 총 38곡이 수록되어 있다. 이에 따라 [표 12]에 뮤지컬 넘버의 제목과 수록 교과서 목록을 정리하였다.

[표 12] 음악 교과서 뮤지컬 제재곡 목록

뮤지컬	제재곡	교과서
그리스	Summer Night (여름 밤)	- 비상교육 '음악' p.42 - 아침나라 '음악' p.111
김종욱 찾기	Destiny	- 아침나라 '음악 감상과 비평' p.63
노트르담 파리	Le Temps des Cathedrales (대성당들의 시대)	- 비상교육 '음악' p.42 - 아침나라 '음악' p.105 - 아침나라 '음악 감상과 비평' p.76
라이언 킹	Circle of Life (끝이 없는 길)	- YBM '음악 감상과 비평' p. 114
레 미제라블	Castle on a cloud (구름 속의 궁전)	- 다락원 '음악' p.67 - 박영사 '음악' p.84
	Do you hear the people sing (민중의 합창)	- 다락원 '음악' p.67 - 박영사 '음악' p.85 - 비상교육 '음악' p.45 - 아침나라 '음악 감상과 비평' p.74 - 지학사 '음악' p.115 - 천재 '음악 감상과 비평' p.131 - YBM '음악' p.76

	I dreamed a dream	<ul style="list-style-type: none"> - 미래엔 '음악' p.37 - 박영사 '음악' p.84 - 아침나라 '음악' p.105 - 지학사 '음악' p.114 - YBM '음악' p.78
	Look Down	- 박영사 '음악' p.84
	Master of the House	- 박영사 '음악' p.85
	On my own	<ul style="list-style-type: none"> - 금성 '음악' p.48 - 박영사 '음악' p.85 - 지학사 '음악' p.115
	Red and Black	- 박영사 '음악' p.85
렌트	Seasons of love (사랑의 계절)	<ul style="list-style-type: none"> - 금성 '음악' p.65 - 다락원 '음악' p.44 - 아침나라 '음악' p.111 - 아침나라 '음악 감상과 비평' p. 78 - 천재 '음악' p.34
맘마미아	댄싱 퀸	- 비상교육 '음악' p.42
	I have a Dream	<ul style="list-style-type: none"> - 미래엔 '음악' p.38 - 천재 '음악' p.36
명성황후	나의 운명은 그대	<ul style="list-style-type: none"> - 아침나라 '음악' p.107 - 아침나라 '음악 감상과 비평' p.68
모차르트	황금 별	<ul style="list-style-type: none"> - 비상 '음악' p.44 - 아침나라 '음악 감상과 비평' p.80
미스 사이공	I'd give my life for you	- YBM '음악' p.78
	I still believe	<ul style="list-style-type: none"> - 교학사 '음악 감상과 비평' p.123 - 천재 '음악 감상과 비평'

		p.131
	Sun and moon	- 교학사 '음악 감상과 비평' p.123 - 아침나라 '음악 감상과 비평' p.63
	The last night of the world	- 교학사 '음악 감상과 비평' p.123
	The movie in my mind	- 교학사 '음악 감상과 비평' p.122
	Why God why	- 교학사 '음악 감상과 비평' p.122
빨래	참 예뻐요	- 아침나라 '음악 감상과 비평' p.81 - YBM '음악 감상과 비평' p.116
시카고	All that jazz	- 비상교육 '음악' p.42
아이다	Every story is a love story	- 아침나라 '음악 감상과 비평' p.62
영웅	그날을 기억하며	- 아침나라 '음악' p.107
	누가 죄인인가	- 천재 '음악' p.33 - YBM '음악 감상과 비평' p.112
	사랑이라 믿어도 될까요	- 천재 '음악' p.33
	영웅	- 천재 '음악' p.32
오페라의 유령	가면 무도회	- 지학사 '음악' p.117
	All I ask of you	- 지학사 '음악' p.117 - YBM '음악' p.72
	The Phantom of the Opera (오페라의 유령)	- 미래엔 '음악' p.36 - 박영사 '음악' p.82 - 아침나라 '음악' p.103

		<ul style="list-style-type: none"> - 아침나라 ‘음악 감상과 비평’ p.64 - 음악과생활 ‘음악’ p.40 - 지학사 ‘음악’ p.116 - 천재 ‘음악’ p.37 - 천재 ‘음악 감상과 비평’ p.130
	Think of me	<ul style="list-style-type: none"> - 박영사 ‘음악’ p.81 - 음악과생활 ‘음악’ p.41 - 지학사 ‘음악’ p.116 - YBM ‘음악’ p. 78
웨스트 사이드 스토리	Tonight	<ul style="list-style-type: none"> - 아침나라 ‘음악 감상과 비평’ p.62
지킬 앤 하이드	지금 이 순간	<ul style="list-style-type: none"> - 금성 ‘음악’ p.38 - 비상교육 ‘음악’ p.43 - 아침나라 ‘음악’ p.111 - 아침나라 ‘음악 감상과 비평’ p.82 - 음악과생활 ‘음악연주’ p.116 - 천재 ‘음악’ p.30
춘우	경사	<ul style="list-style-type: none"> - YBM ‘음악’ p.75
	Jellicle songs for Jellicle cats	<ul style="list-style-type: none"> - 천재 ‘음악 감상과 비평’ p.130
캣츠	Memory	<ul style="list-style-type: none"> - 비상교육 ‘음악’ p.42 - 아침나라 ‘음악’ p.102 - 아침나라 ‘음악 감상과 비평’ p.63 - YBM ‘음악’ p.78

16권의 교과서 중 뮤지컬 제재곡을 직접적으로 이용하여 ‘가사 바꾸기’ 활동을 진행한 교과서는 박영사의 음악 교과서가 유일하다. 박영사(2018)의 음악 교과서에서는 “뮤지컬 레 미제라블의 주요곡을 이용하여 모둠별로 뮤지컬을 재구성하여 발표해보자”를 활동으로 제시하였다. “Look Down”을 개사 예시 작품으로 제시하여 활동에 도움을 주었고, “Castle on a cloud(구름 속의 궁전)”, “Do you hear the people sing(민중의 합창)”, “I dreamed a dream”, “Master of the House”, “On my own, Red and Black”의 악보를 제시하여 개사활동을 진행할 수 있도록 하였다.

뮤지컬 제재곡을 직접적으로 이용하여 뮤지컬 장면 연출 활동을 제시한 교과서는 아침나라의 음악 감상과 비평 교과서가 유일하다. 아침나라(2018)의 음악 감상과 비평 교과서에서는 “민중의 합창(Do you hear the people sing?)이 불리는 웅장한 장면을 연출해 보자”를 활동으로 제시하였다. 음악, 가사, 안무, 연기, 배경, 소품·의상의 역할을 각각 설명하여 뮤지컬 연출에 필요한 요소를 학습할 수 있도록 제시하였다.

뮤지컬 제재곡 중 가장 많은 교과서에 수록된 넘버는 뮤지컬 오페라의 유령의 ‘The Phantom of the Opera’로 총 8권의 교과서에 수록되어 있다. ‘음악’, ‘음악 감상과 비평’, ‘음악 연주’ 교과서에 모두 수록된 뮤지컬 제재곡은 뮤지컬 지킬 앤 하이드의 ‘지금 이 순간’이다. ‘지금 이 순간’은 총 6권의 교과서에 수록되어 있어 본 연구자는 이후 이어질 뮤지컬 만들기 프로젝트 학습 연구의 예시 제재곡으로 사용하고자 한다.

뮤지컬 만들기 활동에 제재곡을 직접적으로 이용한 경우는 적지만, 대부분의 교과서에서 뮤지컬 넘버를 분석하여 역할에 맞게 노래하는 활동을 제시하고 있다. 프로젝트 학습 주제 분석에서 살펴봤듯이 다양한 음악 교과서에서 뮤지컬 만들기를 제시하고 있다는 점을 참고하여 뮤지컬 만들기 프로젝트 학습을 설계하고자 한다.

IV. 뮤지컬 만들기 프로젝트 학습의 실제

뮤지컬 만들기 프로젝트에 맞도록 고안한 모형의 단계는 '뮤지컬 이해 및 프로젝트 학습 이해', '주제 설정 및 활동 계획 및 악곡 선정', '가사 바꾸기 및 대본 만들기', '뮤지컬 연습 및 발표 준비', '발표회 및 평가회', '프로젝트 결과 발표'이다. 본 장에서는 앞서 고안한 모형에 성취기준과 음악 프로젝트 학습 주제를 토대로 뮤지컬 만들기 프로젝트 학습 적용이 어떻게 이루어질 수 있는가를 고찰해보고자 한다.

1. 뮤지컬 만들기 프로젝트 학습 설계

뮤지컬 만들기 수업을 주제로 하는 프로젝트의 학습의 시수는 8차시로 나누어 적용하고자 한다. 1차시에는 뮤지컬 만들기 프로젝트를 제시한다. 이 단계는 뮤지컬과 뮤지컬을 만드는 과정을 이해하고 프로젝트 학습에 대해 알아가는 단계이다. 이후 프로젝트를 함께할 협동학습 조를 구성한다. 2차시는 조별로 뮤지컬 주제를 설정하고 프로젝트 활동 계획을 세우는 단계이다. 이때의 프로젝트 활동 계획은 뮤지컬을 만드는 과정에 대한 계획이라 할 수 있다. 이후 설정한 주제에 알맞은 뮤지컬 악곡을 조사하고 선정한다. 3~4차시는 선정한 악곡의 가사를 개사하고 조원들과 미리 계획했던 뮤지컬 주제를 토대로 대본을 만드는 단계이다. 또한 프로젝트의 중간점검을 실시한다. 5~6차시는 개사한 뮤지컬 악곡과 조별 뮤지컬 대본을 가지고 뮤지컬을 완성하고 발표회 및 평가회를 준비하는 단계이다. 이때 미디어를 활용하여 뮤지컬에 필요한 음향, 배경 영상 등의 작업을 진행한다. 7차시는 완성한 뮤지컬을 친구들 앞에서 발표하고 평가하는 단계이다. 조별 발표를 마칠 때 마다 피드백 할 내용을 메모하고, 발표하는 조 이외 나머지 조들은 심사위원이 되어 평가를 진행한다. 자기평가와 상호평가는 모든 차시에 이루어지

면 이 또한 발표회가 끝난 이후 평가회를 진행할 때 자료로 사용한다. 8차시는 뮤지컬 만들기 프로젝트에 대한 결과를 발표하는 단계이다. 자기평가지, 상호평가지, 동료평가지 이외에도 개사, 대본 내용 등 프로젝트 전 과정에 대한 성찰을 진행한다.

2. 2022 개정 교육과정의 성취기준과 프로젝트 학습 연결

뮤지컬 만들기 프로젝트를 수업에 적용할 때에는 뮤지컬 수업뿐 아니라 기획부터 발표, 평가회까지 모두 아우르기 때문에 8차시에 걸친 대단원 프로젝트이다. 따라서 프로젝트 학습의 목적에 맞게 학습자 스스로 활동을 진행하여 결과물을 낼 수 있도록 교사는 적절한 도움과 조언을 제공하여 흥미를 잃은 학습자 없이 모두가 함께 프로젝트를 진행해 나갈 수 있는 환경을 조성해야 한다. 학습자들의 원활한 프로젝트 참여를 위해서는 어떤 지도 방법으로 어떻게 진행해야 할지 충분히 고민하여 학습주제와 성취기준을 연결해야 한다. 각 차시별 프로젝트 단계에 따른 성취기준은 [표 13]과 같다.

[표 13] 뮤지컬 만들기 수업의 차시별 프로젝트 단계 및 성취기준

차시	프로젝트 단계	음악과 교육과정 성취기준
1차시	뮤지컬의 이해 및 프로젝트 학습 이해	[12음02-01] 음악을 듣고 다양한 음악 요소와 원리를 인지하며 분석한다.
2차시	주제 설정 및 활동 계획 및 악곡 선정	[12연창01-03] 음악에 대한 개인적·사회적 윤리의식을 갖추고 다양한 표현을 담아 공연을 구상하거나 발전시킨다. [12음미02-03] 미디어를 활용하여 다양한 분야와 연계·융합한 창의적인 음악 작품을 기획한다.

3~4차시	가사 바꾸기 및 대본 만들기	<p>[12음03-04] 생활 속에서 여러 영역과 융합한 음악을 만들며, 저작권의 중요성 및 음악의 역할과 기여에 대하여 인식한다.</p> <p>[12감비01-04] 생활 속에서 음악을 찾아 들으며 자신의 음악적 취향을 발견하고, 감상 경험을 공유하며 상호 존중하는 태도를 갖는다.</p>
5~6차시	뮤지컬 연습 및 발표 준비	<p>[12연창01-01] 다양한 연주 형태, 형식, 장르, 양식의 악곡을 자신의 해석을 담아 바른 발성과 주법으로 연주한다.</p> <p>[12음미02-01] 소리·악기·아이디어와 미디어 사이의 상호작용을 탐색하고 다양한 상황에 적용하여 표현한다.</p>
7차시	발표회 및 평가회	<p>[12음01-02] 음악 요소와 음악적 특징의 변화를 살려 노래나 악기로 발표하고 비평한다.</p> <p>[12감비02-04] 감상자와 비평자의 관점에서 음악을 듣고 비평하며 삶 속에서 향유하는 태도를 갖는다.</p>
8차시	프로젝트 결과 발표	<p>[12감비02-02] 사회, 문화, 산업 속의 음악을 듣고 음악의 역할과 필요성에 관해 토의하거나 토론한다.</p>

본 연구에서는 2022 개정 음악과 교육과정의 선택 중심 교육과정 전 과목의 성취기준을 활용하여 프로젝트를 구성하였다. 일반 선택 과목인 <음악>만을 가지고 프로젝트를 구성할 수도 있지만, 2022 개정 교육과정 교과서가 나오지 않은 지금 시점에서 도전적인 시도를 해보고자 한다.

1차시 <뮤지컬의 이해 및 프로젝트 학습 이해>는 감상 영역 성취기준 '[12음02-01] 음악을 듣고 다양한 음악 요소와 원리를 인지하며 분석한다.'를 토대로 뮤지컬을 이해, 분석하는 활동이다.

2차시 <주제 설정 및 활동 계획 및 악곡 선정>은 표현과 창작 영역, 실용적 연계 영역 성취기준 '[12연창01-03] 음악에 대한 개인적·사회적 윤리의식을 갖추고 다양한 표현을 담아 공연을 구상하거나 발전시킨다.'와 '[12음미02-03] 미디어를 활용하여 다양한 분야와 연계·융합한 창의적인 음악 작품을 기획한다.'를 재구성하여 창작자와 연주자가 되어 다른 사람과 의 협업을 통해 조별로 뮤지컬을 기획하는 활동이다.

3~4차시 <가사 바꾸기 및 대본 만들기>는 창작 영역, 감상과 반응 영역 성취기준 '[12음03-04] 생활 속에서 여러 영역과 융합한 음악을 만들며, 저작권의 중요성 및 음악의 역할과 기여에 대하여 인식한다.'와 '[12감비01-04] 생활 속에서 음악을 찾아 들으며 자신의 음악적 취향을 발견하고, 감상 경험을 공유하며 상호 존중하는 태도를 갖는다.'를 재구성하여 뮤지컬 악곡을 개사하고, 장면에 알맞은 대본을 만드는 활동이다.

5~6차시 <뮤지컬 연습 및 발표 준비>는 표현과 창작 영역, 실용적 연계 영역 성취기준 '[12연창01-01] 다양한 연주 형태, 형식, 장르, 양식의 악곡을 자신의 해석을 담아 바른 발성과 주법으로 연주한다.'와 '[12음미02-01] 소리·악기·아이디어와 미디어 사이의 상호작용을 탐색하고 다양한 상황에 적용하여 표현한다.'를 재구성하여 뮤지컬 발성법을 연습하고, 자신만의 음악적 해석을 담아 음악을 표현하는 단계이다. 또한 조별로 음악적 아이디어를 표현하는 수단인 미디어를 활용하여 극중 상황에 알맞게 적용하여 음악적 표현을 하는 활동이다.

7차시 <발표회 및 평가회>는 연주 영역, 비평가 활동 영역 성취기준 '[12음01-02] 음악 요소와 음악적 특징의 변화를 살려 노래나 악기로 발표하고 비평한다.'와 '[12감비02-04] 감상자와 비평자의 관점에서 음악을 듣고 비평하며 삶 속

에서 향유하는 태도를 갖는다.'를 재구성하여 자신의 표현을 살려 개성 있는 뮤지컬을 발표하고, 평가하는 단계이다. 이를 통해 감상자, 비평가, 연주자의 입장을 모두 경험하여 다양한 관점에서 음악을 향유하는 태도를 기를 수 있다.

8차시 <프로젝트 결과 발표>는 비평가 활동 영역 성취기준 '[12감비02-02] 사회, 문화, 산업 속의 음악을 듣고 음악의 역할과 필요성에 관해 토의하거나 토론한다.'를 토대로 생활과 밀접하게 연결되어 있는 음악의 기능과 역할을 알고, 사회, 문화, 산업 속에서 음악이 어떻게 활용되고 있는지 생각해보는 단계이다. 또한 프로젝트 전 과정을 돌아보며 반성과 피드백을 통해 음악을 생활화하는 태도를 기를 수 있다.

성취기준과 주제를 설정하였다면 이후 구체적으로 어떤 활동을 할 것인가 결정해야 한다. 프로젝트 학습 특성상 시간 지체가 일어날 확률이 높기 때문에 활동 내용은 뮤지컬 만들기 수업에 꼭 필요한 요소들을 선별하여 구성하였다. 성취기준에 따른 차시별 주요 학습 내용 및 활동 지도계획은 [표 14]와 같다.

[표 14] 뮤지컬 만들기 프로젝트 학습의 차시별 지도계획

차시	학습 단계	주요 학습 내용 및 활동
1/8	뮤지컬의 이해 및 프로젝트 학습 이해	<ul style="list-style-type: none"> - 뮤지컬의 특징과 구성 요소를 파악한다. - 프로젝트 학습의 절차와 방법을 이해한다.
2/8	주제 설정 및 활동 계획 및 악곡 선정	<ul style="list-style-type: none"> - 뮤지컬 만들기의 주제와 악곡을 선정하고, 뮤지컬을 분석한다. - 미디어를 활용하여 뮤지컬을 기획하고 연출한다.
3/8	가사 바꾸기 및 대본 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 뮤지컬 넘버의 가사를 설정한 상황에 맞게 개사한다. - 뮤지컬을 구상하고 대본을 만든다.
4/8		<ul style="list-style-type: none"> - 뮤지컬 장면의 분위기와 내용에 따라 노래의 템포와 다이내믹을 조절하여 감동적인 음악을 만든다. - 뮤지컬의 분위기와 가사를 통해 개성 있는 메시지를 전달한다.
5/8	뮤지컬 연습 및 발표 준비	<ul style="list-style-type: none"> - 미디어를 활용하여 뮤지컬에 사용할 음향, 배경 영상 등을 편집할 수 있다. - 뮤지컬에 필요한 음향기기, 조명 등의 사용법을 익힐 수 있다.
6/8		<ul style="list-style-type: none"> - 실제 공연하듯 음악을 표현하고, 조명, 미디어 등을 상황에 적용하여 뮤지컬을 완성할 수 있다. - 극의 장면을 상상하며 안무와 함께 뮤지컬 넘버를 노래할 수 있다.
7/8	발표회 및 평가회	<ul style="list-style-type: none"> - 뮤지컬 작품의 특징을 살려 발표하고 평가한다. - 관람 예절을 준수하여 진지한 태도로 관람 및 공연한다.
8/8	프로젝트 결과 발표	<ul style="list-style-type: none"> - 프로젝트 전 과정에 대해 성찰하고 완성한 결과를 발표한다. - 음악의 역할과 필요성에 관하여 토의한다.

3. 뮤지컬 만들기 프로젝트 학습 지도 방안

1) 뮤지컬의 이해 및 프로젝트 학습 이해

1차시 수업은 뮤지컬 만들기 프로젝트를 시작하기에 앞서 프로젝트에 필요한 기본지식을 학습하고, 동기유발과 함께 프로젝트 학습의 절차와 방법에 대한 안내를 진행한다. 이후 학습목표를 제시하여 뮤지컬 만들기 프로젝트를 위한 뮤지컬의 특성 및 구성요소 학습 진행을 안내하고, 이와 프로젝트 학습의 절차와 방법을 연결한다. 뮤지컬 만들기 프로젝트의 절차와 방법 소개를 마치고, 프로젝트를 함께할 조를 구성한다. 이후 프로젝트 학습 활동지를 배부하여 조원들과 역할을 분배한다. 이후 8차시의 평가지 문항 확인을 통해 대단원 프로젝트에 대한 이해를 돕는다.

도입 단계에서는 뮤지컬 만들기 프로젝트에 대한 이해와 동기유발을 위해 예시 뮤지컬 넘버를 감상한다. 감상 제재곡으로는 학습자에게 비교적 친숙하고, 많은 교과서에 수록된 뮤지컬 '지킬 앤 하이드'의 지금 이 순간과 해당 뮤지컬 넘버의 장면을 활용할 수 있다. 이를 통해 뮤지컬의 특성을 직관적으로 이해할 수 있도록 돕고, 프로젝트에 대한 흥미를 유발한다. 이후 학습목표와 학습활동을 안내를 통해 뮤지컬의 특징 및 구성요소 학습과 프로젝트 학습 절차와 방법 소개를 안내한다.

전개 단계에서는 도입에서 감상한 뮤지컬 장면을 바탕으로 뮤지컬의 특징을 설명한다. 종합 무대 예술인 뮤지컬을 통해 음악이 주는 매력을 프로젝트에 어떻게 녹일 수 있을지에 대해 생각할 수 있도록 한다. 이후 프로덕션 넘버 이외에도 오프닝넘버, 커튼 콜 등 다양한 구성요소가 있다는 것을 학습한다. 예시로 '라라랜드'의 오프닝넘버를 감상할 수 있다. 이후 도입에서 감상했던 뮤지컬의 내용을 알아보고, 장면의 느낌을 살려 가창하는 시간을 갖는다. 뮤지컬에 대한 전반적인 학습이 이루어진 이후 본격적으로 프로젝트에 대한 소개를 한다. 뮤지컬 만들기 프로젝트의 절차와 방법을 설명하고, 프로젝트를 함께할 조를 구성한다. 조를 구성한 이후 프로젝트 학습 활동지를 배부하고, 모든 학습자가 프로젝트에 참여할 수 있도록 역할 분배를 진행한다. [표 15]는 조별 역할 분담 활동지의 예시이다.

[표 15] 프로젝트 학습 활동지 조별 역할 분담 예시

뮤지컬 팀 명	'레' 조	
뮤지컬 단원 역할	조원 이름	계획
조장 및 감독		프로젝트 총괄
서기		프로젝트 진행 상황 기록
프로듀서		기획 및 연출 감독
미디어 감독		음향, 영상, 조명 등 미디어 관리
작가		뮤지컬 넘버 개사, 대본 관리
연주자		뮤지컬 넘버 반주 or MR 작업
...
배우 및 안무가	단원 전원	뮤지컬 배우

정리 단계에서는 프로젝트 학습 평가지에 나와 있는 문항에 대한 답변을 작성하고, 오늘 학습에 대한 자기평가와 동료평가를 진행한다. 매 차시마다 평가지를 작성할 것을 안내하고, 프로젝트를 진행하는 데에 있어 궁금한 점이나 어려운 점이 있을 시 언제든지 교수자에게 질문할 것을 이야기한다. 이후 다음 차시에는 뮤지컬 만들기에 사용할 악곡을 선정할 것을 예고하여 각자 추천하고 싶은 뮤지컬 넘버를 조사해 올 것을 과제로 제시한다. 이때 다양한 교과서에 수록된 뮤지컬 넘버의 목록을 제공하여 과제 조사에 참고할 수 있도록 지도한다. 또한 뮤지컬 만들기 기획 및 연출을 예고하고, 자료 조사를 위한 전자기기를 조별 2개씩 준비할 것을 안내하며 1차시 수업을 마무리한다.

프로젝트 학습을 적용한 뮤지컬 만들기 수업의 1차시 교수·학습 지도안은 다음 [표 16]과 같다.

[표 16] 1차시 교수·학습 지도안

학습주제		뮤지컬의 이해 및 프로젝트 학습 이해	차 시	1/8
학습목표		1. 뮤지컬의 특징과 구성 요소를 파악할 수 있다. 2. 프로젝트 학습의 절차와 방법을 이해할 수 있다.		
성취수준		[12음02-01] 음악을 듣고 다양한 음악 요소와 원리를 인지하며 분석한다.		
학습 단계	학습과정	교수·학습 활동		유의점(※) 및 학습 자료(㉔)
도입	동기유발	1. 뮤지컬 ‘지킬 앤 하이드’의 뮤지컬 넘버 “지금 이 순간” 감상 - 뮤지컬 넘버와 해당 장면을 감상한다. - 지금 본 영상이 무슨 영상인지 질문한다. - 뮤지컬 관람 경험이 있는지 질문한다. 2. 뮤지컬 개념 설명		※수업 전 컴퓨터와 프로젝터의 정상 작동 여부를 반드시 확인해야 함 ㉔ ‘지킬 앤 하이드’의 “지금 이 순간” 영상 ㉔ppt 자료
	학습문제 확인	1. 학습목표 제시 - 뮤지컬의 특징과 구성요소를 파악할 수 있다. - 프로젝트 학습의 절차와 방법을 이해할 수 있다.		
	학습활동 안내	1. 뮤지컬을 특성 및 구성요소 학습 안내 - 뮤지컬 작품을 감상하고, 뮤지컬의 특성과 구성요소를 파악한다. - 뮤지컬 만들기 프로젝트를 위한 학습을 진행한다. 2. 프로젝트 학습의 절차와 방법 소개 안내 - 뮤지컬이 어떻게 전개되는지 분석하여 프로젝트 학습에 적용한다.		
전개	활동 1	1. 뮤지컬 넘버 설명		㉔ ‘라라렌

		<ul style="list-style-type: none"> - 뮤지컬 넘버가 무엇인지 질문 후 설명한다. - ‘라라랜드’의 오프닝넘버를 감상하고, 뮤지컬에는 다양한 넘버가 있다는 것을 학습한다. - 오프닝넘버의 의미를 학습한다. <p>2. 뮤지컬 특성 이해 및 주요 작품 감상</p> <ul style="list-style-type: none"> - 뮤지컬 종류와 뮤지컬의 발달에 대해 간단히 알아본다. - 실제 작품을 통해 뮤지컬의 구성요소를 살펴본다. - ‘지킬 앤 하이드’ 뮤지컬의 내용을 알아보고, 장면의 느낌을 살려 “지금 이 순간”을 노래한다. 	<p>드’ 오프닝 넘버</p> <p>㉔ ‘지킬 앤 하이드’ 뮤지컬 줄거리 영상</p> <p>㉔ “지금이 순간” 악보</p> <p>㉔ 피아노</p>
	<p>활동 2</p>	<p>1. 뮤지컬 만들기 프로젝트의 절차와 방법</p> <ul style="list-style-type: none"> - 프로젝트 학습의 절차와 방법을 소개한다. - 프로젝트를 함께할 조를 구성한다. - 뮤지컬 만들기 프로젝트 활동지를 조별로 배부한다. - 모든 학습자가 프로젝트에 참여할 수 있도록 뮤지컬 제작 방법에 따른 역할 분배를 진행한다. - 프로젝트 학습을 마치는 8차시에 시상을 진행한다는 것을 예고한다. 	<p>㉔ 프로젝트 학습 활동지</p> <p>㉔ ppt 자료</p>
<p>정리</p>	<p>평가</p>	<p>1. 뮤지컬의 특징과 구성요소 확인</p> <ul style="list-style-type: none"> - 뮤지컬의 특성을 이해하였는가? - 뮤지컬 제작 과정을 이해하였는가? <p>2. 뮤지컬 만들기 프로젝트에 대한 이해 확인</p> <ul style="list-style-type: none"> - 프로젝트의 절차와 방법을 이해하였는가? - 프로젝트에 필요한 역할을 구성하고, 모든 조 	<p>㉔ 평가지</p> <p>※ 자기평가 및 동료평가</p>

		원이 함께 참여할 수 있도록 역할을 분담하였는가?	
	과제제시 및 차시예고	1. 조별 뮤지컬 넘버와 장면 선정 예고 - 자신이 원하는 뮤지컬 넘버를 조사해온다. - 다음 차시에 조별로 뮤지컬 넘버를 분석할 것을 예고한다. 2. 뮤지컬 만들기 기획 및 연출 예고 - 자료 조사를 위한 전자기기는 조별 2개로 규제하여 진행할 것을 예고한다.	㉔ppt 자료

2) 주제 설정 및 활동 계획 및 악곡 선정

2차시 업에서는 뮤지컬 만들기의 주제와 뮤지컬 넘버를 선정하고, 미디어를 활용하여 뮤지컬을 기획하고 연출하는 활동이 이루어진다. 이번 차시부터는 조별 활동 대형으로 자리를 배치하여 프로젝트를 진행한다. 조별 활동 시 교수자는 순회를 하며 프로젝트 활동이 잘 진행되고 있는지, 참여하지 않은 학생을 없는지 확인해야 한다. 이번 활동에서는 전자기기를 사용하기 때문에 이에 대한 유의사항을 도입에서 안내한다. 자료 조사를 위한 전자기기는 조별 2개로 규제한다. 또한 성취기준에 따라 저작권과 공연 윤리의식에 대한 설명을 진행한 후 학습활동을 안내한다.

전개 단계에서는 각 조별로 뮤지컬 만들기의 주제를 정한다. 자신의 의견을 이야기하고, 조원들과 협업하여 다양한 아이디어를 펼칠 수 있는 시간이다. 뮤지컬 만들기의 주제가 정해졌으면 각자 생각해 온 뮤지컬 넘버를 조원들에게 추천한다. 조원들이 추천한 뮤지컬 넘버 중 주제를 구현하기에 적합한 악곡을 선정하여 분석한다. 이후 선정한 뮤지컬 넘버의 영상과 미디어 자료를 활용하여 무대 장면과 극 중 캐릭터 등 뮤지컬을 연구한다. 연구를 통해 뮤지컬 만들기에 필요한 부분과 응용할 부분을 메모하고, 이를 참고하여 활동2에서 스토리보드를 작성한다. 스토리보드 활동지의 예시는 [그림 3]과 같다.

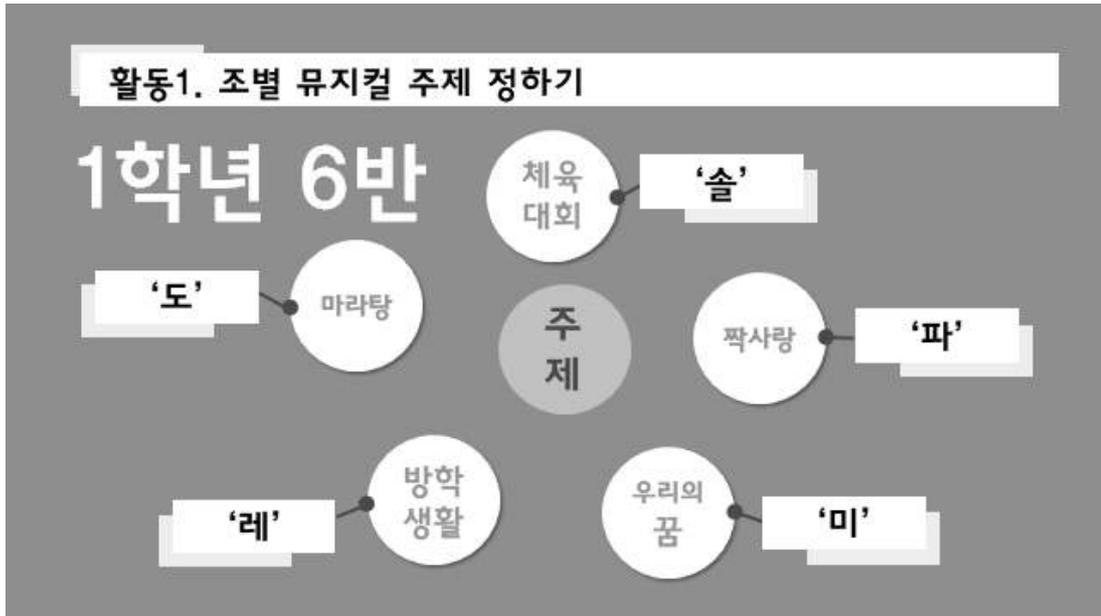
[그림 3] 뮤지컬 만들기 스토리보드 활동지 예시

[]조	뮤지컬 “			” 스토리보드
<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> </div> <div style="border-top: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black; width: 100%; height: 10px;"></div> <div style="border-top: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black; width: 100%; height: 10px;"></div> <div style="border-top: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black; width: 100%; height: 10px;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> </div> <div style="border-top: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black; width: 100%; height: 10px;"></div> <div style="border-top: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black; width: 100%; height: 10px;"></div> <div style="border-top: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black; width: 100%; height: 10px;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> </div> <div style="border-top: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black; width: 100%; height: 10px;"></div> <div style="border-top: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black; width: 100%; height: 10px;"></div> <div style="border-top: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black; width: 100%; height: 10px;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> </div> <div style="border-top: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black; width: 100%; height: 10px;"></div> <div style="border-top: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black; width: 100%; height: 10px;"></div> <div style="border-top: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black; width: 100%; height: 10px;"></div>	
<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> </div> <div style="border-top: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black; width: 100%; height: 10px;"></div> <div style="border-top: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black; width: 100%; height: 10px;"></div> <div style="border-top: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black; width: 100%; height: 10px;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> </div> <div style="border-top: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black; width: 100%; height: 10px;"></div> <div style="border-top: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black; width: 100%; height: 10px;"></div> <div style="border-top: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black; width: 100%; height: 10px;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> </div> <div style="border-top: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black; width: 100%; height: 10px;"></div> <div style="border-top: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black; width: 100%; height: 10px;"></div> <div style="border-top: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black; width: 100%; height: 10px;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> </div> <div style="border-top: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black; width: 100%; height: 10px;"></div> <div style="border-top: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black; width: 100%; height: 10px;"></div> <div style="border-top: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black; width: 100%; height: 10px;"></div>	

스토리보드를 바탕으로 프로젝트에 대한 전체적인 구성을 기획하고, 주제 구현에 적합한 미디어를 선택하여 연출한다. 이때 도입 단계에서 학습한 저작권과 공연 윤리의식을 상기하며 책임감을 가지고 뮤지컬을 제작하도록 지도한다. 2022 개정 음악과 교육과정 성취기준 [12음미02-03]의 해설을 살펴보면 “미디어 활용을 통해 다양한 분야와 연계하여 음악 작품을 구성하고 기획함으로써 창의·융합적 사고력 및 표현력을 기르도록 하기 위해 설정하였다.”(교육부, 2022)라고 설명하고 있다. 미디어를 활용한 뮤지컬 연출은 학습자의 생활 속 영역과 연계하여 음악을 만들고, 창의적인 아이디어와 다양한 표현방법으로 창작활동을 할 수 있다.

정리 단계에서는 조별로 정한 뮤지컬 주제를 이야기하며 기획 및 연출 단계에서 보충이 필요한 사안을 정리하고, 확인한다. 이때 각 조별 뮤지컬 주제를 매차시 점검할 수 있도록 교수자는 [그림 4]와 같이 기록한다.

[그림 4] 조별 뮤지컬 주제 정하기 예시



주제 확인 및 활동 마무리를 진행한 후 평가지를 작성한다. 이후 뮤지컬 만들기 기획 및 연출에 대한 전반적인 구성이 더 필요한 조는 다음 차시 전까지 마무리할 것을 과제로 제시한다. 다음 차시에는 뮤지컬 넘버의 가사를 주제에 맞게 개사할 것을 예고한다. 개사 활동을 위해 각 조별로 뮤지컬 넘버의 악보와 반주를 준비할 것을 안내한다. 악보는 2부 이상을 준비하고, 반주는 가사가 없는 MR 반주 또는 피아노 반주를 준비한다. 이때 피아노 반주를 녹음하거나, 미디어로 작업을 해오는 것 모두 허용한다. 과제와 다음 차시 준비를 잘 해올 것을 이야기하며 2차시 수업을 마무리한다.

프로젝트 학습을 적용한 뮤지컬 만들기 수업의 2차시 교수·학습 지도안은 다음 [표 17]과 같다.

[표 17] 2차시 교수·학습 지도안

학습주제		주제 설정 및 활동 계획 및 악곡 선정	차 시	2/8
학습목표		1. 뮤지컬 만들기의 주제와 악곡을 선정하고, 뮤지컬을 분석할 수 있다. 2. 미디어를 활용하여 뮤지컬을 기획하고 연출할 수 있다.		
성취수준		[12연창01-03] 음악에 대한 개인적·사회적 윤리의식을 갖추고 다양한 표현을 담아 공연을 구상하거나 발전시킨다. [12음미02-03] 미디어를 활용하여 다양한 분야와 연계·융합한 창의적인 음악 작품을 기획한다.		
학습 단계	학습과정	교수·학습 활동		유의점(※) 및 학습 자료(㉔)
도입	전시학습 확인	1. 전시학습 확인 - 전시에 는 뮤지컬 ‘지킬 앤 하이드’의 뮤지컬 넘버 “지금 이 순간” 캐릭터의 심리상태를 파악하여 노래하는 수업을 운영했다. - 뮤지컬의 특징 및 구성요소를 이야기하며 오늘 학습하게 될 뮤지컬 분석과 연결한다.		※수업 전 컴퓨터와 프로젝터 의 정상 작동여부 를 반드시 확인해야 함
	학습문제 확인	1. 학습목표 제시 - 뮤지컬 만들기의 주제와 악곡을 선정하고, 뮤지컬을 분석할 수 있다. - 미디어를 활용하여 뮤지컬을 기획하고 연출할 수 있다		
	동기유발 및 학습활동 안내	1. 저작권 및 공연 윤리 지도 - 뮤지컬을 올바르게 구상하기 위한 저작권과 공연 윤리의식을 지도한다. 1. 뮤지컬 만들기 주제 선정 및 분석 안내 - 자신의 경험, 심리상태에 대해 생각해보고, 감정과 느낌 전달에 중점을 두어 조별 뮤지컬 주제를 선정한다. - 다른 뮤지컬을 분석하여 조별 뮤지컬에 사용할 뮤지컬 넘버를 정한다. 2. 기획 및 연출 - 미디어를 활용하여 뮤지컬을 기획하고 연출한		※수업 전 조별 활동 대형으로 앉아야 함 ㉔ppt 자료 ㉔ 전자기 기

		<p>다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 조별 뮤지컬 만들기의 스토리보드를 작성한다. <p>3. 미디어 자료 조사 안내</p> <ul style="list-style-type: none"> - 전자기기 사용 시 유의사항을 안내한다. - 자료 조사를 위한 전자기기는 조별 2개로 규제한다. 	
전개	활동 1	<p>1. 뮤지컬 주제 정하기 및 뮤지컬 넘버 선정</p> <ul style="list-style-type: none"> - 조별로 뮤지컬 만들기의 주제를 정한다. - 자신이 생각해 온 뮤지컬 넘버를 조원들에게 추천하고, 뮤지컬 만들기에 사용할 악곡 선정하여 분석한다. <p>2. 뮤지컬 분석</p> <ul style="list-style-type: none"> - 선정한 뮤지컬 넘버의 무대 장면과 극 중 캐릭터를 분석한다. - 조별 주제에 맞게 변형할 사항을 메모한다. 	<p>㉔ 프로젝트 학습 활동지</p> <p>㉔ 자료 검색용 전자기기</p>
	활동 2	<p>1. 뮤지컬 만들기 스토리보드 작성</p> <ul style="list-style-type: none"> - 조별 뮤지컬 주제를 바탕으로 뮤지컬 만들기 프로젝트에 대한 전체적인 구성을 기획한다. <p>2. 미디어를 활용한 뮤지컬 연출</p> <ul style="list-style-type: none"> - 스토리보드를 바탕으로 뮤지컬에 필요한 연기, 무대 장치, 의상, 조명 등을 계획한다. - 미디어를 활용하여 자료를 탐색하고 수집한다. 	<p>※자료 조사를 위한 전자기기는 조별 2개로 규제한다.</p>
정리	마무리 및 평가	<p>1. 조별 뮤지컬 주제 확인</p> <ul style="list-style-type: none"> - 프로젝트 활동지에 조별 뮤지컬 주제를 기재한다. - 기획 및 연출 단계에서 보충할 사안을 정리한다. <p>2. 평가</p> <ul style="list-style-type: none"> - 작품의 주제와 어울리는 뮤지컬 넘버를 선정하였는가? - 이야기의 짜임새 나타나도록 스토리보드를 작성하였는가? - 필요한 자료, 음원, 영상을 준비하기 위해 미 	<p>㉔평가지</p> <p>※ 자기평가 및 동료평가</p>

		<p>디어를 적절히 활용하였는가?</p> <ul style="list-style-type: none"> - 모든 조원들이 역할을 분담하고, 각자의 역할을 잘 수행하였는가? <p>1. 기획 및 연출 보충</p> <ul style="list-style-type: none"> - 뮤지컬 만들기의 전반적인 구성이 더 필요한 조는 다음 차시 전까지 마무리한다. <p>2. 가사 바꾸기 및 대본 만들기 예고</p> <ul style="list-style-type: none"> - 뮤지컬 넘버의 가사를 주제에 맞게 개사할 것을 예고한다. - 개사 활동을 위한 뮤지컬 넘버 악보 준비하기 - 뮤지컬 넘버 반주 준비하기 (MR, 피아노 모두 가능) 	
	<p>과제제시 및 차시예고</p>		<p>㉔ppt 자료</p>

3) 가사 바꾸기 및 대본 만들기

3차시 수업에서는 뮤지컬 넘버의 가사를 바꾸고, 대본을 만드는 활동이 이루어진다. 이번 차시에서도 저작권의 중요성과 음악 창작이 같은 기능과 역할을 상기하며 책임감 있는 태도로 활동에 임한다. 도입에서 전시학습에 만들었던 스토리보드와 기획 및 연출 상황을 확인하고 학습목표를 제시한다. 이후 동기유발을 위해 교수자의 개사한 예시 작품을 소개한다. 교수자가 준비한 개사 예시 작품을 학습자에게 보여주며, 개사한 뮤지컬 넘버를 시범창 한다. 시범창을 할 때 피아노 반주를 하는 것도 좋지만, 사전에 반주를 녹음하여 학습자 앞에서는 동작과 함께 뮤지컬 넘버를 보여주는 것이 좋다. 이후 저작권의 중요성을 설명하여 책임감 있는 태도로 가사 바꾸기 활동을 할 수 있게 지도한다. 가사 바꾸기와 대본 만들기 활동은 각 15분으로 설정한다. 활동 마지막에는 준비한 반주에 맞춰 개사한 가사를 조별로 노래해볼 것을 예고하여 활동이 지체되는 것을 대비한다. 또한 완성한 개사 악보 1부를 교수자에게 제출할 것을 안내한다. [그림 5]는 본 연구자가 학교현장실습 연구수업에서 실제 사용했던 지금 이 순간을 개사한 예시 작품이다.

[그림 5] 교수자의 개사 예시 작품

반: / 조: / 조원:

지금 이 순간 (This is the Moment)

뮤지컬 "지킬과 하이드" 중

프랭크 와일드혼 작곡

레슬리 브리커스 작사

(잔뜩 찡그린 표정으로 등장)

지금이 순간 마법처럼 날뚱어 왔던 사슬을 벗어 던진
 지금이 순간 마법처럼 날뚱어 왔던 변비를 벗어 던진
 (노란 조명 on)

다 지금 내겐 확신만 있을 뿐 남은건 이제 승리
 다 지금 내겐 비데만 있을 뿐 남은건 이제 방귀
 "뽏" 효과음

(허공으로 손을 번으며 갈퀴하는 눈빛)
 뿐 그 많았던 비난과 고난을 떨치고 일어서 세
 뿐 그 많았던 복통과 인내를 떨치고 일어서 화
 (당황하는 표정) 한손 웃 양손 (짜증나는 표정 → 행복한 표정)

상으로 부딪쳐 맞설 뿐 지금이 순간 내 모든 걸 내 육신
 장실로 달려가 싸울 뿐 지금이 순간 내 모든 걸 내 육신
 (그라데이션 변화)
 (하이라이트 조명) (클라이맥스 : 가창에 집중하기)

마저 내 영혼마저 다 - 걸고 - 던지리라 바 - 치리라 매 타 게
 마저 내 영혼마저 다 - 걸고 - 던지리라 해 - 내리라 힘겹게
 웃=방 (악보 등 단서기)

찾던 절실한 소원을 위해
 참던 깨끗한 쾌변을 위해 ("뽏" 효과음)

웃 (웅크린 동작)

제주여자상업고등학교
 © 음악교생 - 오정미

웃 (행복한 표정을 지으며 마무리)

전개 단계에서는 타이머를 화면에 띄워 학습자가 활동이 진행되는 시간을 인지할 수 있도록 한다. 가사 바꾸기 활동은 각 조에서 준비한 뮤지컬 넘버의 악보를 바탕으로 진행한다. 개사를 할 때에는 자신의 경험이나 심리상태에 대해 생각해 보고, 감정과 느낌 전달에 중점을 두어 가사를 바꾼다. 교수자는 지속적으로 순회, 관리하며 모든 학습자들이 개사활동에 참여할 수 있도록 유도한다. 학습자의 학습 속도를 고려하여 진행이 더딘 조에게는 예시 상황을 제시해주고, 개사를 완료한 조에게는 동작과 다이내믹과 같은 표현 정보를 기재하도록 하는 등 개별화 수업을 진행한다. 이후 대본 만들기를 할 때에도 활동 시간을 15분으로 안내하여 뮤지컬 넘버 상황에 맞는 대본을 작성하도록 지도한다. 이후 개사 내용을 재정비하여 제출용 악보 1부와 보관용 악보 1부 이상을 준비한다. 준비한 반주에 맞추어 조별로 뮤지컬 넘버를 노래하며 활동을 마무리한다.

정리 단계에서는 제출용 개사 악보 1부를 교수자에게 제출한다. 이후 평가지 문항에 답변하며 자기평가와 동료평가를 진행한다. 다음 차시에는 중간 점검을 진행할 것을 예고한다. 중간 점검에서는 개사한 뮤지컬 넘버를 뮤지컬적 요소를 넣어 발표할 것이고, 소감과 피드백을 주고받을 것을 안내한다. 또한 수정된 내용을 정리할 개사 악보를 준비물로 제시한다. 다음 차시 전까지 뮤지컬 넘버의 가사, 안무를 완성할 것을 과제로 제시하며 3차시 수업을 마무리한다.

프로젝트 학습을 적용한 뮤지컬 만들기 수업의 3차시 교수·학습 지도안은 다음 [표 18]과 같다.

[표 18] 3차시 교수·학습 지도안

학습주제	가사 바꾸기 및 대본 만들기	차 시	3/8
학습목표	1. 뮤지컬 넘버의 가사를 설정한 상황에 맞게 개사하여 직접 노래할 수 있다. 2. 뮤지컬 넘버에 어울리는 대본을 만들 수 있다.		
성취수준	[12음03-04] 생활 속에서 여러 영역과 융합한 음악을 만들며, 저작권의 중요성 및 음악의 역할과 기여에 대하여 인식한다. [12감비01-04] 생활 속에서 음악을 찾아 들으며 자신의 음악		

		적 취향을 발견하고, 감상 경험을 공유하며 상호 존중하는 태도를 갖는다.	
학습 단계	학습과정	교수·학습 활동	유의점(※) 및 학습 자료(㉠)
도입	전시학습 확인	1. 전시학습 확인 - 전시에는 뮤지컬 만들기의 대략적인 스토리보드를 구상하였다. - 조별로 기획 및 연출 상황을 확인하고, 오늘의 프로젝트 단계인 개사하기, 대본 만들기의 주제를 확인한다.	※수업 전 컴퓨터와 프로젝터의 정상 작동 여부를 반드시 확인해야 함
	학습문제 확인	1. 학습목표 제시 - 뮤지컬 넘버의 가사를 상황에 맞게 개사하여 직접 노래할 수 있다. - 뮤지컬 넘버에 어울리는 대본을 만들 수 있다.	※수업 전 조별 활동 대형으로 있어야 함
	동기유발 및 학습활동 안내	1. 교수자가 개사한 예시 작품 소개 - 교수자가 준비한 개시 예시 작품을 보여준다. - 개사한 뮤지컬 넘버를 시범창한다. - 저작권의 중요성을 설명하여 책임감 있는 태도로 활동할 수 있게 안내한다. 2. 가사 바꾸기 안내 - 조별로 선정한 뮤지컬 넘버의 가사를 주제에 맞게 개사한다. (활동시간 15분) - 개사한 뮤지컬 넘버 악보 1부를 제출할 것을 예고한다. 3. 대본 만들기 안내 - 개사한 뮤지컬 넘버 상황에 맞는 대본을 만든	㉠ppt 자료 ㉠예시 개사 작품 ㉠반주

		<p>다. (활동 시간 15분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 뮤지컬 넘버를 위한 대본이라는 것을 인지하여 대사가 장황해지지 않도록 유의한다. 	
전개	활동 1	<p>1. 가사 바꾸기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 주제에 맞게 뮤지컬 넘버의 가사를 바꾸고, 준비한 악보에 기보한다. - 안내한 시간(15분)에 맞추어 활동을 진행한다. - 동작과 표정 등의 연기요소도 함께 준비한다. <p>2. 대본 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 개사한 뮤지컬 넘버 상황에 맞는 대본을 작성한다. - 안내한 시간(15분)을 맞추어 활동을 진행한다. 	<p>㉔ 프로젝트 학습 활동지</p> <p>㉔타이머</p> <p>㉔뮤지컬 넘버 악보</p>
	활동 2	<p>1. 뮤지컬 넘버 총정리</p> <ul style="list-style-type: none"> - 개사 내용을 준비한 악보에 기재한다. (제출용 1부, 보관용 1부 이상) - 준비한 반주에 맞추어 조별로 노래해본다. 	<p>㉔조별 뮤지컬 넘버 반주</p>
정리	마무리 및 평가	<p>1. 개사 악보 제출</p> <ul style="list-style-type: none"> - 개사 악보 1부를 교수자에게 제출한다. <p>2. 평가</p> <ul style="list-style-type: none"> - 가사를 통하여 음악이 표현하고자 하는 것을 구체적으로 나타냈는가? - 뮤지컬 넘버의 주제 상황에 맞도록 대본을 만들었는가? - 음원의 출처 등을 밝혀 저작권법에 저촉되지 않도록 하였는가? 	<p>㉔평가지</p> <p>※ 자기 평가 및 동료평가</p>
	차시예고 및 과제제시	<p>1. 중간 점검 예고</p> <ul style="list-style-type: none"> - 개사한 뮤지컬 넘버를 뮤지컬적 요소를 넣어 발표할 것을 예고한다. 	<p>㉔ppt 자료</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - 발표를 보고 소감을 이야기해보고, 피드백을 반영하여 뮤지컬 만들기 프로젝트를 이어 나간다. 2. 뮤지컬 넘버 완성 과제 - 뮤지컬 넘버 개사와 표정, 신체표현 등의 안부 작업을 완성한다. - 조별 뮤지컬 넘버의 곡 소개와 음악 표현 요소를 작성하여 중간 점검에서 발표할 것을 예고한다. - 수정 개사 내용을 정리할 개사 악보를 준비한다. 	
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

4차시 수업에서는 뮤지컬 만들기 프로젝트에 대한 중간 점검이 이루어진다. 중간 점검을 진행하기에 앞서 스트레칭으로 몸의 긴장을 풀고, 바른 자세로 발성 연습을 진행하고, 학습목표를 제시한다. 이후 중간 점검을 통해 조별로 개사한 뮤지컬 넘버를 친구들 앞에서 발표할 것을 안내한다. 매 발표가 끝날 때 마다 피드백 시간을 갖고, 피드백을 바탕으로 뮤지컬 만들기 프로젝트를 수정, 보완한다.

중간 점검 순서는 조별 대표를 선정하여 가위, 바위, 보로 정할 수 있다. 이후 발표 진행 방법을 설명한다. 먼저 개사 곡을 소개하고, 이어서 뮤지컬 넘버를 발표한다. 발표가 끝나면 표현하려는 요소가 잘 전달되었는지 스스로 생각하고 발표한다. 자기평가와 동료평가가 끝나면 상호 평가가 진행된다. 상호평가는 발표조의 뮤지컬 넘버를 감상하고, 어떤 내용으로 개사했는지 이해·분석하여 피드백을 진행한다. 상호평가 후에는 교수자가 발표 조에게 중간 점검 피드백을 진행한다. 활동2에서는 뮤지컬 만들기 수정, 보완이 이루어진다. 이 과정에서 조원들은 기획한대로 발표가 잘 진행되었는지 토의하고, 피드백을 바탕으로 보충이 필요한 부분을 수정하고 보완하며 뮤지컬을 완성한다. 이후 대사를 구체화하고 음악에 어울리는 동작과 함께 연기를 연습하며 활동을 마무리한다.

정리 단계에서는 수정한 개사 악보 1부를 교수자에게 제출하고, 평가지를 작성

한다. 중간 점검에서 진행한 자기평가, 동료평가, 상호평가를 바탕으로 평가지를 작성하고, 이후 평가 항목에 대한 답변을 작성한다. 평가 항목은 프로젝트 진행 방향에 대한 기준이 되므로 학습자에게 앞으로 나아갈 방향을 안내하는 이정표 역할을 한다. 평가가 끝나면 과제를 제시하고, 다음 차시를 예고한다. 개사와 대본 작업이 마무리되지 않은 조는 다음 차시 전까지 마무리한다. 다음 차시에는 미디어를 활용하여 뮤지컬의 장면을 만들 것이기 때문에 미디어 자료 편집을 위한 전자기기를 조별로 2개씩 준비할 것을 안내하며 4차시 수업을 마무리한다.

프로젝트 학습을 적용한 뮤지컬 만들기 수업의 4차시 교수·학습 지도안은 다음 [표 19]과 같다.

[표 19] 4차시 교수·학습 지도안

학습주제		가사 바꾸기 및 대본 만들기	차 시	4/8
학습목표		1. 뮤지컬 장면의 분위기와 내용에 따라 노래의 템포와 다이내믹을 조절하여 감동적인 음악을 만들 수 있다. 2. 뮤지컬의 분위기와 가사를 통해 개성 있는 메시지를 전달할 수 있다.		
성취수준		[12음03-04] 생활 속에서 여러 영역과 융합한 음악을 만들며, 저작권의 중요성 및 음악의 역할과 기여에 대하여 인식한다. [12감비01-04] 생활 속에서 음악을 찾아 들으며 자신의 음악적 취향을 발견하고, 감상 경험을 공유하며 상호 존중하는 태도를 갖는다.		
학습 단계	학습과정	교수·학습 활동		유의점(※) 및 학습 자료(㉠)
도입	전시학습 확인 및 동기유발	1. 전시학습 확인 - 전시에는 뮤지컬 넘버의 가사를 바꾸고, 주제에 맞는 대본을 만들었다. 2. 동기유발		※수업 전 컴퓨터와 프로젝터의 정상

		- 스트레칭으로 몸의 긴장을 풀고, 바른 자세로 발성 연습을 한 이후 학습 목표를 확인한다.	
	학습문제 확인	1. 학습목표 제시 - 뮤지컬 장면의 분위기와 내용에 따라 노래의 템포와 다이내믹을 조절하여 감동적인 음악을 만들 수 있다. - 뮤지컬의 분위기와 가사를 통해 개성 있는 메시지를 전달할 수 있다.	작 동 여 부 를 반 드 시 확 인 해 야 함
	학습활동 안내	1. 중간 점검 안내 - 조별로 개사한 뮤지컬 넘버를 친구들 앞에서 발표할 것을 안내한다. 2. 피드백 공유 후 뮤지컬 장면 완성 - 조별 발표 후 상호 존중하는 태도로 피드백을 공유한다. - 피드백을 바탕으로 필요한 부분을 수정, 보완하여 뮤지컬을 완성한다.	※수업 전 조 별 활 동 대 형 으 로 앞 아 야 함 ㉔ppt 자료
전개	활동 1	1. 중간 점검 순서 정하기 - 조별 대표를 선정해 가위, 바위, 보로 발표 순서를 정한다. - 발표 진행 방법을 설명한다. 가. 개사 곡 소개, 가창 후 표현하려는 요소가 잘 전달되는지 스스로 생각하고 발표한다. (자기/동료 평가) 나. 발표 조의 뮤지컬 넘버를 감상하고, 어떤 내용으로 개사했는지 이해·분석하여 피드백을 진행한다. (상호 평가) 다. 학생들의 뮤지컬 넘버 발표에 간단한 평을 하여 학습한 내용을 정리한다. (교수자 피드백)	㉔ 프 로젝트 학습 활동지 ㉔ 개 사 약보 ㉔ 뮤 지컬 넘버 반 주 ※ 학습 자가 원활한

		<p>2. 중간 점검 발표회</p> <ul style="list-style-type: none"> - 조별로 개사한 가사 상황에 대해 설명하고, 노래와 연기 등 뮤지컬적 요소를 넣어 발표한다. - 발표 소감과 다른 조의 발표를 보고 피드백을 진행한다. - 학생들 피드백이 끝나면 교수자가 피드백을 한다. 	<p>분위기에 서 발표할 수 있도록 발표 자세 와 감상 자세를 지 도한다.</p>
	<p>활동 2</p>	<p>1. 뮤지컬 만들기 수정, 보완</p> <ul style="list-style-type: none"> - 기획한대로 뮤지컬 넘버 발표가 잘 진행되었는지 조원들과 토의한다. - 피드백을 바탕으로 보충이 필요한 부분을 수정, 보완하여 뮤지컬을 완성한다. - 대사를 구체화하고 음악에 어울리는 동작과 함께 연기를 연습한다. 	
<p>정리</p>	<p>마무리 및 평가</p>	<p>1. 개사 악보 수정본 제출</p> <ul style="list-style-type: none"> - 개사 악보에 수정 사항이 있으면 다시 정리하여 수정본 악보 1부를 교수자에게 제출한다. <p>2. 평가</p> <ul style="list-style-type: none"> - 뮤지컬 넘버에 어울리는 표정과 안무를 구상하여 표현하고자 하는 메시지를 잘 전달하였는가? - 음악과 대사, 신체 움직임을 적절하게 융합하였는가? - 다른 조의 음악적 분위기를 파악하고, 표현 능력 및 태도를 비교 분석하며 감상하였는가? - 올바른 자세로 다른 조의 발표를 감상하고, 도움을 주는 피드백을 하였는가? 	<p>㉔평가지 ※ 자기 평가 및 동료 평가 및 상호평가</p>

	<p>과제제시 및 차시예고</p>	<p>- 친구들의 피드백을 귀담아듣고, 수정, 보완하여 작품의 완성도를 높였는가?</p> <p>1. 가사 바꾸기 및 대본 만들기 마무리</p> <p>- 개사와 대본이 마무리되지 않은 조는 다음 차시 전까지 완성한다.</p> <p>2. 미디어를 활용한 극의 장면 만들기 예고</p> <p>- 미디어를 활용하여 음향, 배경 영상 등 뮤지컬의 장면을 만들어 나갈 것을 예고한다.</p> <p>- 미디어 자료 편집을 위한 전자기기는 조별 2개로 규제한다.</p>	<p>Ⓢppt 자료</p>
--	----------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------

4) 뮤지컬 연습 및 발표 준비

5차시 수업은 음악적 표현을 더 극대화할 수 있는 미디어를 활용한 창의·융합 수업이다. 미디어를 활용하여 뮤지컬에 사용할 음향, 배경 영상 등을 편집하고, 미디어의 기능과 사용법을 익혀 창의적인 표현력을 기를 수 있다. 또한 뮤지컬에 필요한 음향기와 조명 등의 사용법을 익히며 생활 속 영역 등과 연계하여 협업 활동에 대한 안목을 형성할 수 있다. 미디어를 활용한 수업이기 때문에 도입 단계에서 전자기기 사용에 대한 유의사항을 미리 안내한다. 미디어 자료 편집을 위한 전자기기는 조별 2개 규제하여 활동한다.

전개 단계에서는 뮤지컬에 필요한 음향과 배경 영상 등의 효과를 작업한다. 먼저 조별로 뮤지컬에 필요한 음향을 설계하고, 사용할 음악 프로그램을 정한다. 이때, 사운드 편집 프로그램, 배경 음악 편집 프로그램, 동영상 편집 프로그램 또는 스마트 어플리케이션 등을 다양하게 활용할 수 있도록 지도한다. 학습자의 다양한 특성과 수준을 고려하여 단순 녹음 작업부터 ppt, 어플리케이션 등의 프로그램을 선택할 수 있도록 안내하고, 조원 모두가 서로 존중하며 활동할 수 있는 분위기를 형성해야 한다. 미디어 작업을 진행한 이후에는 음향, 배경 영상, 효과 등이 들어가는 부분을 대본에 표시한다. 활동2에서는 미디어와 조명 효과 등의 사용방법을 익힌다. 우선 조명이 필요한 부분을 계획하고 대본에 표시한다. 미디

어와 조명 효과 등이 표시된 대본을 보며 극의 장면과 어울리는지 확인한다. 이후 사용법을 익히고, 대사와 뮤지컬 넘버를 시연하며 효과와 잘 맞는지 확인한다. 이후 보충이 필요한 부분을 기록하고, 수정과 보완하며 수업을 마무리한다.

정리 단계에서는 평가 질문에 답을 하며 자기평가와 동료평가 내용을 기록한다. 이후 미디어 작업이 더 필요한 조는 다음 차시 전까지 완성할 것을 과제로 제시한다. 다음 차시에는 최종 리허설을 진행할 것을 예고한다. 미디어 이외에 필요한 소품과 무대 장치가 있으면 조별로 준비할 것을 안내한다. 최종 리허설은 조별로 진행할 예정이지만, 실제 발표회를 한다는 마음으로 리허설을 준비할 것을 안내하며 5차시 수업을 마무리한다.

프로젝트 학습을 적용한 뮤지컬 만들기 수업의 5차시 교수·학습 지도안은 다음 [표 20]과 같다.

[표 20] 5차시 교수·학습 지도안

학습주제		뮤지컬 연습 및 발표 준비	차시	5/8
학습목표		1. 미디어를 활용하여 뮤지컬에 사용할 음향, 배경 영상 등을 편집할 수 있다. 2. 뮤지컬에 필요한 음향기기, 조명 등의 사용법을 익힐 수 있다.		
성취수준		[12연창01-01] 다양한 연주 형태, 형식, 장르, 양식의 악곡을 자신의 해석을 담아 바른 발성과 주법으로 연주한다. [12음미02-01] 소리·악기·아이디어와 미디어 사이의 상호 작용을 탐색하고 다양한 상황에 적용하여 표현한다.		
학습 단계	학습과정	교수·학습 활동		유의점(※) 및 학습 자료(㉠)
도입	전시학습 확인	1. 전시학습 확인 - 전시에는 중간 점검을 통해 뮤지컬의 분위기에 맞는 음악을 표현해보고, 가사를 통해 개성 있는 메시지를 전달하였다. - 뮤지컬 넘버와 어울리는 대본을 작성하였다.		※수업 전 컴퓨터와 프로젝터의 정상 작동 여부를 반

	학습문제 확인	<p>1. 학습목표 제시</p> <ul style="list-style-type: none"> - 미디어를 활용하여 뮤지컬에 사용할 음향, 배경 영상 등을 편집할 수 있다. - 뮤지컬에 필요한 음향기기, 조명 등의 사용법을 익힐 수 있다. 	<p>드시 확인 해야 함</p>
	학습활동 안내	<p>1. 미디어를 활용한 음향, 배경 영상 만들기 안내</p> <ul style="list-style-type: none"> - 다양한 미디어를 활용하여 뮤지컬에 필요한 음향, 배경 영상 등을 만들 것을 안내한다. - 전자기기 사용 시 유의사항을 안내한다. - 미디어 자료 편집을 위한 전자기기는 조별 2개로 규제한다. <p>2. 음향기기, 조명 사용법 익히기 안내</p> <ul style="list-style-type: none"> - 대사와 뮤지컬 넘버를 공연할 때 필요한 음향기기, 조명 사용법을 익힐 것을 안내한다. 	<p>※수업 전 조별 활동 대형으로 앉아야 함</p> <p>㉔ppt 자료</p> <p>㉔전자기기</p>
전개	활동 1	<p>1. 음향 작업</p> <ul style="list-style-type: none"> - 뮤지컬에 필요한 음향을 설계한다. - 다양한 음악 프로그램을 활용하여 뮤지컬에 필요한 음향을 작업한다. (편집, 녹음 모두 가능) - 음향이 들어가는 부분을 대본에 표시한다. <p>2. 배경 영상 등 효과 작업</p> <ul style="list-style-type: none"> - 다양한 미디어를 이용하여 배경 영상과 음악, 효과 등을 편집한다. - 효과가 들어 들어가는 부분을 대본에 표시한다. 	<p>㉔프로젝트 학습 활동 지</p> <p>㉔개사 악보, 대본</p> <p>㉔전자기기</p> <p>※전자기기는 조별 2개로 규제한다.</p>
	활동 2	<p>1. 미디어와 조명 효과 등 사용법 익히기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 조명이 필요한 부분을 계획하고 대본에 표시 	

		<p>한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 미디어와 조명 효과 등이 표시된 대본을 보며 극의 장면과 어울리는지 확인하고, 사용법을 익힌다. - 대사와 뮤지컬 넘버를 시연하며 효과와 잘 어울리는지 확인한다. - 보충이 필요한 부분을 수정, 보완한다. 	
정리	평가	<p>1.평가</p> <ul style="list-style-type: none"> - 음악 창작품을 만드는 활동에 적극적으로 참여하였는가? - 미디어를 활용하여 뮤지컬에 어울리는 음악 작품을 제작하였는가? - 뮤지컬 전체 소요 시간을 감안하여 준비물과 동선, 연주 시간 등을 조정하였는가? 	<p>Ⓣ평가지</p> <p>※자기평가 및 동료평가</p>
	과제제시 및 차시예고	<p>1. 미디어 작업 보충</p> <ul style="list-style-type: none"> - 미디어 작업이 더 필요한 조는 다음 차시 전까지 완성한다. <p>2. 최종 리허설 예고</p> <ul style="list-style-type: none"> - 미디어 이외에 필요한 소품과 무대 장치가 있으면 조별로 준비할 것을 안내한다. - 최종 리허설은 조별로 진행할 예정이지만, 실제 발표회를 한다는 마음으로 리허설을 준비할 것을 안내한다. 	<p>Ⓣppt 자료</p>

6차시 수업에서는 조별 뮤지컬 발표회를 위한 최종 리허설이 이루어진다. 교수는 수업 전에 조별로 리허설을 할 수 있는 장소를 섭외해 놓는다. 최종 리허설을 진행하기 전에 학습문제를 확인하고 학습 활동을 안내한다. 최종 리허설을 통

해 학습자는 실제로 공연하듯 음악을 표현해보고, 조명과 미디어 등을 공연 상황에 적용하여 뮤지컬을 완성한다. 이때, 극의 장면을 상상하며 안무 등의 다양한 표현요소와 함께 뮤지컬 넘버를 노래할 수 있도록 한다. 최종 리허설 시간은 20분으로 규제하고, 리허설을 마친 후에는 교실로 돌아와 추가 수정 및 보완을 정리할 수 있도록 안내한다.

활동1에서는 최종 리허설을 위해 각 조별로 리허설 장소에 이동한다. 타이머를 20분에 맞추어 놓고 리허설을 진행한다. 실제 뮤지컬에서 활용한 소품과 무대 장치를 사용하고, 장면을 상상하며 안무와 함께 뮤지컬을 표현한다. 2022 개정 교육과정 표현과 창작의 성취기준 [12연창01-01]의 해설을 살펴보면 “악곡에 담긴 고유한 음악적 특징을 자신만의 음악적 해석과 표현방법으로 연주하는 능력을 기르도록 하기 위해 설정하였다.”(교육부, 2022)과 설명하고 있다. 학습자들은 지금까지 학습한 뮤지컬의 발성법을 바탕으로 뮤지컬 넘버를 표현하는 데 중점을 두어 노래해야 한다. 또한 미디어와 상호작용을 하여 뮤지컬을 완성할 수 있도록 노력한다. 표정과 안무 등을 통해 음악을 더욱 효과적으로 전달하며 최종 리허설을 마무리한다. 이후 수정, 보완이 필요한 부분을 간단히 표시한 후 교실로 이동한다. 활동2에서는 최종 리허설을 진행한 결과 수정 및 보완이 필요한 부분을 정리하는 활동이 이루어진다. 대본을 검토하고, 음악, 안무, 미디어 등 모든 요소를 최종 점검하여 뮤지컬을 완성한다.

정리 단계에서는 다음 차시 발표회의 공연 순서를 정한다. 조별 대표를 선정하여 공정하게 가위, 바위, 보로 순서를 정하고, 교수자는 정해진 공연 순서를 기록해 둔다. 이후 평가지를 작성하고 발표회 및 평가회 진행에 대한 사전 안내를 한다. 뮤지컬 공연은 학급 친구들이 보는 앞에서 진행할 것이고, 발표를 관람하는 학생들은 평가회에 필요한 내용을 메모할 것을 예고한다. 모든 조는 수업이 시작하기 전 쉬는 시간을 이용하여 컴퓨터와 프로젝터의 정상 작동여부를 확인하고, 필요한 사항을 준비해 놓을 것을 안내하며 6차시 수업을 마무리한다.

프로젝트 학습을 적용한 뮤지컬 만들기 수업의 6차시 교수·학습 지도안은 다음 [표 21]과 같다.

[표 21] 6차시 교수·학습 지도안

학습주제		뮤지컬 연습 및 발표 준비	차 시	6/8
학습목표		1. 실제 공연하듯 음악을 표현하고, 조명, 미디어 등을 상황에 적용하여 뮤지컬을 완성할 수 있다. 2. 극의 장면을 상상하며 안무와 함께 뮤지컬 넘버를 노래할 수 있다.		
성취수준		[12연창01-01] 다양한 연주 형태, 형식, 장르, 양식의 악곡을 자신의 해석을 담아 바른 발성과 주법으로 연주한다. [12음미02-01] 소리·악기·아이디어와 미디어 사이의 상호작용을 탐색하고 다양한 상황에 적용하여 표현한다.		
학습 단계	학습과정	교수·학습 활동		유의점(※) 및 학습 자료(㉠)
도입	전시학습 확인 및	1. 전시학습 확인 - 전시에는 미디어를 활용하여 뮤지컬에 필요한 음향, 배경 영상 등을 만들었다. - 음향기와 조명 사용법을 익혀 뮤지컬을 완성하였다.		※수업 전 컴퓨터와 프로젝터의 정상 작동 여부를 반드시 확인해야 함 ※수업 전 조별 리허설이 가능한 장소를 섭외한다. ㉠ppt 자료
	학습문제 확인	1. 학습목표 제시 - 실제 공연하듯 음악을 표현하고, 조명, 미디어 등을 상황에 적용하여 뮤지컬을 완성할 수 있다. - 극의 장면을 상상하며 안무와 함께 뮤지컬 넘버를 노래할 수 있다.		
	학습활동 안내	1. 최종 리허설 안내 - 준비한 소품과 무대 장치 등을 사용하여 최종 리허설을 한다. 2. 뮤지컬 최종 정리 - 리허설을 마치고 추가 수정, 보완 사항을 정리한다.		

전개	활동 1	<p>1. 최종 리허설 (20분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 각 조별로 정해진 장소에서 리허설을 진행한다. - 극의 장면을 상상하며 안무와 함께 뮤지컬 넘버를 노래한다. - 실제 공연 상황처럼 조별로 리허설을 한다. <p>2. 수정, 보완 사항 정리</p> <ul style="list-style-type: none"> - 리허설 후 수정, 보완이 필요한 부분을 표시한다. - 조별 리허설 장소를 정리하고 교실로 돌아온다. 	<p>※활동 안내 후 조별 리허설 장소로 이동한다. 정해진 시간 동안 리허설을 진행하고 돌아온다.</p>
	활동 2	<p>2. 뮤지컬 최종 정리</p> <ul style="list-style-type: none"> - 수정과 보완이 필요한 부분을 정리한다. - 대본을 검토하고, 음악, 안무, 미디어 등의 모든 요소를 최종 점검하여 뮤지컬을 완성한다. 	<p>㉔ 프로젝트 학습 활동지</p>
정리	마무리 및 평가	<p>1. 공연 순서 정하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 조별 대표를 선정해 가위, 바위, 보로 공연 순서를 정한다. <p>2. 평가</p> <ul style="list-style-type: none"> - 연주 공간과 뮤지컬의 특성을 파악하여 필요한 장치를 준비하였는가? - 뮤지컬 발성을 이해하고, 심리를 반영하여 노래 불러 보았는가? - 시간을 효율적으로 분배하고, 모두가 서로 협력하여 연습하였는가? 	<p>※교수자는 정해진 공연 순서를 기록해 둔다.</p> <p>㉔평가지</p> <p>※자기평가 및 동료평가</p>
	과제제시 및 차시예고	<p>1. 발표회 및 평가회 예고</p> <ul style="list-style-type: none"> - 학급 친구들 앞에서 뮤지컬 공연을 할 것을 예고한다. - 수업이 시작하기 전 쉬는 시간에 컴퓨터와 프 	<p>㉔ppt 자료</p>

	<p>로젝터의 정상 작동여부를 반드시 확인할 것을 안내한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 뮤지컬 공연에 필요한 준비물을 조별로 빠짐 없이 준비해 올 것을 안내한다. - 발표를 관람하며 평가회에 필요한 내용을 메모할 것을 예고한다. 	
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

5) 발표회 및 평가회

7차시 수업에서는 뮤지컬을 친구들 앞에서 실제로 공연하는 발표회 및 평가회가 이루어진다. 교수자는 학습자가 실제 공연을 연습처럼 편안한 마음을 가지고 발표할 수 있도록 격려할 필요가 있다. 뮤지컬 만들기 프로젝트 첫 차시에서 감상했던 '라라랜드'의 오프닝넘버를 BGM으로 사용하여 동기유발을 할 수 있다. 뮤지컬 발표회 및 평가회의 개막식을 진행한 이후 학습문제를 확인한다. 2022 개정 음악과 교육과정 성취기준 [12감비02-04]의 해설을 살펴보면 “감상자와 비평가의 입장뿐만 아니라 연주자의 입장 등 다양한 기준과 관점에서 음악을 감상하고 비평함으로써 음악의 특성을 포괄적이고 총체적으로 바라보며, 자신의 삶 속에서 음악을 적극적으로 즐기는 태도를 기르는 데 중점을 둔다.”(교육부, 2022)라고 설명하고 있다. 이와 같은 성취기준을 바탕으로 학습목표를 제시하고, 모든 학습자들이 연주자와 감상자의 바른 태도를 알고 진지한 태도로 발표회에 임할 수 있도록 지도해야 한다. 이후 발표순서 및 발표회 진행 방법을 안내하고, 공연 예절과 평가회에 대한 안내를 진행한 후 활동을 시작한다. 모든 발표는 녹화될 것을 사전에 안내 한다.

활동1에서는 뮤지컬 발표회가 이루어진다. 순서에 맞게 연주자들은 뮤지컬을 공연할 수 있도록 준비하고 발표한다. 관객 입장에서만 접하던 뮤지컬을 연주자, 창작자, 감상자 등의 다양한 입장이 되어 직접 참여함으로써 학습자들은 자연스럽게 음악의 다양한 역할과 가치를 이해할 수 있다. 더불어 감성, 창의성, 자기주도성, 공동체, 소통 등의 다양한 역량을 발달시키고, 진로와 연계하여 탐구하는 기회를 제공할 수 있다. 모든 학습자들은 공연 관람하며 간단한 감상평과 피드백

을 메모하여 평가회를 준비한다. 모든 조의 공연이 끝나면 자리를 정리하고, 조별 준비물과 활동지를 챙겨 발표회를 마무리한다.

활동2에서는 뮤지컬 발표에 대한 평가회가 이루어진다. 모두가 심사위원이 되어 각 조의 뮤지컬을 피드백 한다. 발표 순서대로 무대에 올라가 평가를 받는다. 발표 조는 발표 소감을 말하여 자기 평가와 동료 평가를 한다. 나머지 조들은 관람 소감을 말하며 상호 평가를 한다. 자기 평가, 동료 평가, 상호 평가를 진행한 후에 교수자는 각 뮤지컬에 대한 간단한 피드백을 하여 학습 내용을 정리한다. 이후 발표회와 평가회를 바탕으로 수상 후보를 선정한다. 교수자는 '양상블상', '프리마돈나상', '작가상', '프로듀서상'에 대해 설명한다. '양상블상'의 최고의 뮤지컬 조를 선정하는 상이므로 모든 조가 수상 후보에 오른다. '프리마돈나상', '작가상', '프로듀서상'의 후보는 조별로 자신의 조원을 추천하여 각 상의 후보를 선정한다. 그렇게 선정된 후보를 바탕으로 각 상의 주인공을 선정할 것을 안내한다. 각 상의 후보 명단을 학습 메시저에 올려 익명으로 투표할 것을 안내하며 활동을 마무리한다.

정리 단계에서는 뮤지컬 준비로 수고한 모든 조에게 칭찬의 박수를 보내고, 평가지 작성을 한다. 수상 후보를 투표할 것을 공지하고, 투표 결과를 토대로 다음 차시에 시상식을 진행할 것을 예고한다. 이후 평가지 문항에 대한 답을 작성하며 자기평가, 동료평가, 상호평가 내용을 기록한다. 7차시의 평가 문항은 발표자, 관람자, 심사위원 등 다양한 역할 수행의 태도를 돌아보는 질문으로 구성하였다. 이는 다음 차시의 음악의 역할과 필요성에 대한 사전 학습이기도 하다. 발표회 및 평가회에 대한 평가와 뮤지컬 만들기 프로젝트 활동에 대한 전반적인 자세를 성찰하며 7차시 수업을 마무리한다.

프로젝트 학습을 적용한 뮤지컬 만들기 수업의 7차시 교수·학습 지도안은 다음 [표 22]와 같다.

[표 22] 7차시 교수·학습 지도안

학습주제		발표회 및 평가회	차시	7/8
학습목표		1. 작품의 특징을 살려 뮤지컬을 공연하고 평가할 수 있다. 2. 관람 예절을 준수하여 진지한 태도로 관람할 수 있다.		
성취수준		[12음01-02] 음악 요소와 음악적 특징의 변화를 살려 노래나 악기로 발표하고 비평한다. [12감비02-04] 감상자와 비평자의 관점에서 음악을 듣고 비평하며 삶 속에서 향유하는 태도를 갖는다.		
학습 단계	학습과정	교수·학습 활동		유의점(※) 및 학습 자료(㉔)
도입	동기유발	1. 뮤지컬 발표회 및 평가회 안내 - ‘라라랜드’의 오프닝넘버를 BGM으로 뮤지컬 발표회 및 평가회 개막식을 진행한다.		※수업 전 컴퓨터와 프로젝터의 정상 작동 여부를 반드시 확인해야 함 ※수업 전 의자를 관람 대형으로 준비해야 함. ㉔ppt 자료
	학습문제 확인	1. 학습목표 제시 - 작품의 특징을 살려 뮤지컬을 공연하고 평가할 수 있다. - 관람 예절을 준수하여 진지한 태도로 관람할 수 있다.		
	학습활동 안내	1. 발표순서 안내 - 발표순서 대로 준비한 뮤지컬을 발표할 수 있도록 안내한다. 2. 발표회 안내 - 발표를 관람하며 평가회에 필요한 내용을 메모할 것을 안내한다. - 모든 발표는 녹화될 것을 안내한다. 3. 공연 예절 안내 - 공연 도중에 떠들지 않는다. - 뮤지컬 넘버 열창이 끝나면 박수를 친다. - 공연에 필요한 전자기기 이외의 전자기기는		

		<p>모두 꺼둔다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 지정 자리에 앉아 프로그램 연주곡과 연주자를 살피고, 공연 중 촬영을 금한다. (교수자의 공연 전체 녹화는 예외) <p>4. 평가회 안내</p> <ul style="list-style-type: none"> - ‘양상블상’, ‘프리마돈나상’, ‘프로듀서상’, ‘작가상’ 선정을 안내한다. 	
전개	활동 1	<p>1. 발표회</p> <ul style="list-style-type: none"> - 순서에 맞게 뮤지컬 공연을 진행한다. - 피드백 내용을 메모하며 공연 예절을 지키며 관람한다. - 모든 공연을 녹화한다. 	<p>㉔ 조 별 뮤지컬 준비물</p> <p>㉔ 프로젝트 학습 활동지</p> <p>※ 공연자, 관객의 바른 태도를 강조한다.</p> <p>※ 영상 녹화</p>
	활동 2	<p>1. 평가회</p> <ul style="list-style-type: none"> - 모두가 심사위원이 되어 각 뮤지컬을 평가한다. - 발표 순서대로 무대에 나가 평가를 받는다. <p>가. 발표 소감을 말한다. (자기/동료 평가)</p> <p>나. 관람 소감을 말한다. (상호 평가)</p> <p>다. 각 뮤지컬에 대한 간단한 평을 하여 학습 내용을 정리한다. (교수자 피드백)</p> <p>2. 수상 후보 선정</p> <ul style="list-style-type: none"> - 발표회와 평가회를 바탕으로 모두가 심사위원이 되어 수상 후보를 선정한다. - 조별로 자신의 조원을 ‘프리마돈나상’, ‘프로듀서상’, ‘작가상’ 후보를 선정하여 발표하고, 각 상의 수상 후보 중 1명만이 각 상을 받을 수 있다. - ‘양상블상’은 최고의 뮤지컬 조를 선정하는 상 	

		<p>이므로 모든 조가 수상 후보에 오른다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 각 상의 후보 명단을 학급 메신저에 올려 익명으로 투표한다. (하교 후 투표 진행) 	
정리	<p>마무리 및 차시예고</p>	<p>1. 수업 마무리</p> <ul style="list-style-type: none"> - 뮤지컬 준비로 수고한 모든 조에게 칭찬의 박수를 보낸다. - 수상 후보 투표를 공지한다. <p>2. 시상식 예고</p> <ul style="list-style-type: none"> - 투표 결과와 평가지를 토대로 ‘프리마돈나상’, ‘프로듀서상’, ‘작가상’, ‘양상블상’의 수상자가 결정될 것을 예고한다. - 수상자에게 상장 전달이 있을 것을 예고한다. 	㉞ppt 자료
	평가	<p>1. 평가</p> <ul style="list-style-type: none"> - 프로젝트에서 자신이 맡은 역할에 대해 잘 이해하고 활동하였는가? - 뮤지컬 만들기 프로젝트에 적극적으로 참여하였는가? - 뮤지컬을 만드는 과정을 잘 기록하고 분석하였는가? - 뮤지컬을 창의적으로 재구성하여 연주하였는가? - 연주 및 공연 태도는 좋았는가? - 노래와 대사 등 전달이 잘 되었는가? - 나의 관람 태도는 좋았는가? - 관객의 관람 태도는 좋았는가? - 다른 조의 음악을 폭넓은 자세로 이해하여 자신의 견해를 표현하였는가? - 평가를 통해 친구들을 격려하였는가? 	<p>㉞평가지</p> <p>※ 자기 평가 및 동료 평가 및 상호평가</p>

6) 프로젝트 결과 발표

뮤지컬 만들기 프로젝트의 마무리 단계인 8차시 수업에서는 프로젝트 전 과정에 대한 성찰과 결과 발표를 진행한다. 동기유발로 이전 차시 뮤지컬 공연의 하이라이트 장면 영상을 감상한다. 교수자는 발표회 녹화 영상을 바탕으로 하이라이트 장면을 편집하여 준비한다. 하이라이트 영상을 감상하며 전시학습을 확인한다. 교수자는 사전에 조별 뮤지컬의 주요 부분을 편집하여 학생들에게 제시할 수 있도록 준비한다. 이후 학습문제를 확인하고, 학습활동을 안내한다. 학습자들의 투표 결과를 토대로 시상식을 진행할 것을 안내한다. 시상식이 끝나면 프로젝트 학습을 되돌아보며 소감과 반성 등 성찰의 시간을 가질 것을 안내한다. 마지막 활동으로 음악의 역할과 필요성에 대하여 토의할 것을 안내한 후 전개 활동을 시작한다.

활동1에서는 시상식을 진행한다. 지난 시간 학습자들이 투표한 결과로 선정된 수상자를 호명한다. 가사 바꾸기 우수 활동자로 선정된 학습자에게는 '작가상' 상장을 전달한다. 연출 및 기획 우수 활동자로 선정된 학습자에게는 '프로듀서상' 상장을 전달한다. 뮤지컬 넘버 공연 우수 활동자로 선정된 학습자에게는 '프리마돈나상' 상장을 전달한다. 마지막으로 뮤지컬 만들기 활동에 대한 최고의 상이라 할 수 있는 '앙상블상' 상장을 뮤지컬 만들기 우수 조에게 전달한다. 상장을 수여할 때 교수자가 전달하는 것도 좋지만, 이전 수상자가 이후 수상자에게 상장을 전달하여 학습자의 흥미를 유발하는 방법도 좋다. [그림 6]은 본 연구자가 학교현장실습 연구수업에서 실제 사용했던 '프리마돈나상' 상장의 예시이다.

제 612 호

상 장

프리마돈나 상

♡♡ 고등학교
1학년 마 돈 나

위 학생은 제 1회 뮤지컬 만들기 대회에
서 우수한 성과와 프리마돈나다운 멋진 모
습을 갖추어 위와 같이 입상하였기에 이
상장을 수여합니다.

202♡년 ♡월 ♡일

음악교생 오 정 마



시상식을 진행한 이후에는 프로젝트 학습을 되돌아보는 시간을 갖는다. 뮤지컬 만들기 프로젝트에 참여한 소감을 자유롭게 이야기한다. 프로젝트 활동 과정에 대한 평가와 반성을 하는 시간은 프로젝트 학습의 핵심 내용을 다시 한 번 생각해보고 정리할 수 있다. 프로젝트 학습은 여러 차시의 수업으로 진행되기 때문에 학습자가 지난 활동을 돌아보며 정리하는 성찰의 시간이 필요하다. 더 나아가 프로젝트 활동 중 의미 있었거나 보충이 필요한 부분들을 알아보고 다음 프로젝트 학습을 준비할 수 있다(우치갑 외, 2020). 프로젝트 학습을 성찰하고, 새롭게 알게 된 점을 토의하며 활동을 마무리한다. 활동 2에서는 프로젝트 학습을 통해 알게 된 음악의 역할과 필요성을 이야기해 본다. 음악이 쓰이는 다양한 상황을 떠올려보고, 다양한 분야에서 음악이 수행하는 역할과 기능을 토의해 본다. 활동을 통해 우리의 생활과 밀접하게 연결되어 있는 음악을 폭넓게 향유하고, 다양한 맥락에서 음악을 가치화 할 수 있도록 한다. 이후 오늘날 또는 미래에 새롭게 등장할 음악 관련 직업이나 문화, 산업을 탐색해 본다.

정리 단계에서는 프로젝트 학습에 대한 총평을 한다. 교수자는 모든 학습자들을 격려하는 메시지를 전달한다. 본 연구자는 작년 학교현장실습 연구수업을 마무리할 때 “모두 자신의 인생의 프리마돈나가 되기를”과 같은 메시지를 통해 인생의 주인공은 바로 자신이라는 것을 학습자가 명심할 수 있도록 격려하였다. 이후 다음 차시에 대한 예고를 하고, 프리마돈나상을 받은 학습자가 마무리 인사를 진행하며 프로젝트 학습을 마무리한다.

프로젝트 학습을 적용한 뮤지컬 만들기 수업의 8차시 교수·학습 지도안은 다음 [표 23]과 같다.

[표 23] 8차시 교수·학습 지도안

학습주제		프로젝트 결과 발표	차 시	8/8
학습목표		1. 프로젝트 전 과정에 대해 성찰하고 완성한 결과를 발표할 수 있다. 2. 음악의 역할과 필요성에 관하여 토의할 수 있다.		
성취수준		[12감비02-02] 사회, 문화, 산업 속의 음악을 듣고 음악의 역할과 필요성에 관해 토의하거나 토론한다.		
학습 단계	학습과정	교수·학습 활동		유의점(※) 및 학습 자료(㉠)
도입	전시학습 확인	1. 전시학습 확인 - 전시에는 뮤지컬 발표회 및 평가회를 진행하였다. - 총 7차시에 걸쳐 뮤지컬 만들기 프로젝트를 진행하였다.		※수업 전 컴퓨터와 프로젝터의 정상 작동 여부를 반드시 확인해야 함 ㉠ppt 자료
	학습문제 확인	1. 학습목표 제시 - 프로젝트 전 과정에 대해 성찰하고 완성한 결과를 발표할 수 있다. - 음악의 역할과 필요성에 관하여 토의할 수 있다.		
	학습활동 안내	1. 시상식 안내 2. 프로젝트 학습 되돌아보기 안내 3. 음악의 역할과 필요성 토의 안내		
전개	활동 1	1. 시상식 - 작가상 상장 수여 (가사 바꾸기 우수 활동자) - 프로듀서상 상장 수여 (연출 및 기획 우수 활동자) - 프리마돈나상 상장 수여 (뮤지컬 넘버 공연		㉠ 프로젝트 학습 활동지 ㉠ppt 자료

		<p>우수 활동자)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 앙상블상 상장 수여 (뮤지컬 만들기 우수 조) <p>2. 프로젝트 학습 되돌아보기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 뮤지컬 만들기 프로젝트에 참여한 소감을 자유롭게 이야기한다. - 프로젝트 활동 과정에 대한 평가와 반성의 시간을 갖는다. - 프로젝트 학습을 통해 새롭게 알게 된 점들 토의해 본다. <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p>활동 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 음악의 역할과 필요성 <ul style="list-style-type: none"> - 음악이 쓰이는 다양한 상황을 떠올려 본다. - 다양한 분야에서 음악이 수행하는 역할과 기능을 이야기해 본다. - 오늘날 또는 미래에 새롭게 등장할 음악 관련 직업이나 문화, 산업을 탐색해 본다. 	
정리	수업 정리	<ol style="list-style-type: none"> 1. 프로젝트 학습에 대한 총평 <ul style="list-style-type: none"> - 모든 학생들에게 격려의 메시지를 보낸다. <p>“인생의 주인공은 바로, 너!”</p> <p>“모두 자신의 인생의 프리마돈나가 되기를”</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. 다음 차시 예고 3. 마무리 인사 <ul style="list-style-type: none"> - 프리마돈나가 마무리 인사를 진행한다. 	㉔ppt 자료

V. 결론 및 제언

본 연구는 불확실하고 변화가 많은 미래 사회를 대비하기 위해 답이 정해져 있지 않은 실제적 과제를 자율적으로 탐구하는 프로젝트 학습을 음악 교과에 적용하였다. 수업방식부터 교육과정까지 미래형 체제를 구축함에 따라 학교 교육 현장에 적합한 교수 학습 방안을 구현하고자 본 연구를 기획하였다. 교육은 시대 변화에 적극적으로 대응하여 새로운 교육체제와 지도방안을 모색해야 한다. 다원화된 사회에 따른 미래 역량을 길러주기 위해서는 구체적 상황을 배경으로 맥락적인 지식 구성하여 학습을 진행하는 프로젝트 학습이 필요하다. 또한 학교에서의 음악 수업은 음악 교사들의 교육과정 재구성에 따라 진행되므로 성취기준과 음악 교과 핵심 역량이 반영된 음악 프로그램이 제시되어야 한다. 따라서 본 연구자는 프로젝트 학습을 적용한 음악 교수 학습 프로그램을 연구하여 뮤지컬 만들기 수업 지도방안을 구현하는 데 목적을 두었다.

프로젝트를 적용한 음악 교수 학습 방법 개발에 앞서, 프로젝트 학습에 관한 문헌 연구를 고찰하여 실질적이고 맥락적인 학습 환경을 조성하기 위한 발판을 마련했다. 수업을 재구성하고, 프로젝트 학습을 진행하기 위해서는 교육과정과 교과서 분석이 필수라 판단하여 2022 개정 음악과 교육과정과 현행 고등학교 음악과 교과서를 분석하였다. 교과서 분석에 있어 기존 연구들과 다르게 고등학교 음악 교과서인 ‘음악’, ‘음악 감상과 비평’, ‘음악 연주’ 교과서를 모두 살펴보았다. 이에 따라 뮤지컬 만들기 프로젝트의 지도 내용과 방법, 순서, 비중을 조정하여 프로젝트 학습의 차시와 지도방안을 설계하였다.

뮤지컬 만들기 수업에 맞추어 고안한 프로젝트 학습의 단계는 ‘뮤지컬 이해 및 프로젝트 학습 이해’, ‘주제 설정 및 활동 계획 및 악곡 선정’, ‘가사 바꾸기 및 대본 만들기’, ‘뮤지컬 연습 및 발표 준비’, ‘발표회 및 평가회’, ‘프로젝트 결과 발표’이다. 뮤지컬 만들기 프로젝트에 적용할 성취기준은 2022 개정 교육과정의 선택 중심 교육과정의 영역별 성취기준 중 10개를 선정하였고, 성취기준에 따른 차시별 주요 학습 내용 및 활동 지도계획을 세웠다. 이에 6개의 프로젝트 단계를

총 8차시로 운영하는 지도방안을 완성하였다. 1차시에는 '뮤지컬 이해 및 프로젝트 학습 이해', 2차시에는 '주제 설정 및 활동 계획 및 악곡 선정', 3~4차시에는 '가사 바꾸기 및 대본 만들기', 5~6차시에는 '뮤지컬 연습 및 발표 준비', 7차시에는 '발표회 및 평가회', 8차시에는 '프로젝트 결과 발표'을 진행하였다.

뮤지컬 만들기 수업을 적용한 프로젝트 학습은 일반적인 학습 형태와 다르게 학생들이 학습의 주체가 되어 자율적으로 주제를 설정하고, 뮤지컬 기획, 음악 조사, 가사 바꾸기, 음악회 준비, 발표회, 평가회의 전 과정을 이끌어 갈 수 있도록 설계하였다. 또한, 2022 개정 교육과정에서 가장 강조하고 있는 미디어 분야를 접목시켜 창작 활동을 진행함으로써 디지털 소양을 강화할 수 있는 방안을 도입하였다. 이를 바탕으로 8차시의 프로젝트 학습에 대한 평가지를 수업 첫 시간에 배부하여 각 차시별 달성해야 할 목표를 학습자가 인지하도록 설계하였고, 매 시간 자기평가와 동료평가를 진행하여 상호 존중하는 역량을 강화하는 방안을 구현하였다. 마지막 차시에서는 프로젝트 학습 되돌아보기 활동을 진행하여 학습의 핵심 내용을 정리하고, 의식적으로 사고 과정을 인식하며 성찰하는 시간을 통해 학습 효과를 높이는 방안을 마련하였다.

본 연구를 실제 수업에 적용할 시 기대할 수 있는 교육적 효과는 다음과 같다.

첫째, 뮤지컬 만들기 프로젝트를 학습자들이 직접 진행하고 성찰하기 때문에 학습 과정에 대한 메타인지를 발달에 도움이 된다. 그리고 학습 상황을 스스로 파악하여 음악적 지식과 기능을 언제, 어떻게 적용해야 하는지 판단하는 능력을 기를 수 있다.

둘째, 실생활에서 음악 교과와 내용을 활용할 기회를 제공한다. 삶과 연계한 프로젝트를 통해 다양한 방법으로 음악을 향유하는 방법을 자연스럽게 학습하여 문화적 정체성 확립에 도움을 준다.

셋째, 미디어나 디지털 기술을 활용하는 뮤지컬 만들기 프로젝트를 통해 디지털 리터러시 교육을 할 수 있다. 디지털 기술 발전에 따른 사회 변화에 맞추어 미디어 교육을 확대하고 있다. 뮤지컬 만들기 프로젝트를 통해 미디어로 음악적 아이디어를 표현하고, 다양한 방법으로 음악을 향유하는 방법을 익힐 수 있다.

넷째, 프로젝트 학습을 진행하는 동안 활동지와 평가지 작성을 진행하기에 과정 중심평가에 최적화된 수업이다. 뮤지컬 만들기라는 대주제 안에 가사 바꾸기, 발

표회 등 다양한 소주제를 프로젝트 단계로 설계하여 학습 단계별 과정중심평가를 진행할 수 있다. 프로젝트 학습 진행 과정 중 평가는 학습자의 수업태도와 학습 결과에도 긍정적인 영향을 미친다.

다섯째, 2022 개정 교육과정에서 강조하는 음악 교과의 핵심 역량을 강화할 수 있다. 뮤지컬 만들기 프로젝트는 모든 활동을 자기주도적으로 참여하여 음악적 감성과 창의성을 기르고, 조원과 학급 친구들과 소통하며 공동체에 기여하도록 설계되었다. 다양한 역량이 서로 네트워크를 형성하여 복합적으로 문제를 해결하고, 심층적 사고를 할 수 있다.

본 연구에서는 뮤지컬 만들기 수업을 중심으로 하는 프로젝트 학습을 적용한 음악 교수 학습 프로그램을 연구하였다. 본 연구를 토대로 후속 연구를 위한 교육적 제언은 다음과 같다.

첫째, 실제 학교 현장에서 수업을 적용할 시, 본 연구의 지도 방안이 제시되지 않는 여러 상황이 발생할 수 있으므로 실현을 통한 검증이 필요하다. 프로젝트 학습에 관심을 가지는 교사들은 많아졌지만 수업에 직접 적용하는 경우는 많지 않다. 본 연구와 더불어 다양한 음악 수업에서 프로젝트 학습을 시행하여 교육적 효과를 증명하는 연구가 필요하다.

둘째, 2022 개정 음악과 교육과정에 의거한 교과서를 바탕으로 하는 뮤지컬 만들기 프로젝트 연구가 필요하다. 본 연구는 2022 개정 음악과 교육과정을 반영하였지만, 2015 개정 음악과 고등학교 교과서를 분석하였다. 2022 개정 음악과 교육과정에 의거한 교과서가 출판된 이후 연구에서는 새로운 검인정 교과서를 바탕으로 한 뮤지컬 만들기 프로젝트 학습을 제언하는 바이다.

셋째, 뮤지컬 한 장면 만들기를 확장하여 뮤지컬 한 편 만들기를 위한 프로젝트 학습 연구가 필요하다. 본 연구는 8차시 수업으로 진행하는 프로젝트 학습이기 때문에 완성도 높은 뮤지컬 작품을 만드는 데 한계가 있었다. 또한 발표회를 한 차시에 끝내기 위해 발표시간을 단축하였기 때문에 짧은 작품을 만들었다. 후속 연구에서는 장기 프로젝트 학습으로 연구 기간을 늘려 뮤지컬 만들기 수업에 대한 교육적 효과를 높일 필요가 있다.

넷째, 대상을 한 학급에서 학년 단위 또는 동아리활동을 통해 여러 학년을 통합한 프로젝트 연구가 필요하다. 보통 학생회 학생들이 학년 간 소통에 대해 고

민을 하는 경우가 많다. 또래상담이나 단기간 준비하는 학교 축제 이외에 장기 프로젝트 학습을 적용하여 학교에 재학하는 다양한 학생들이 서로 교류할 수 있는 기회를 제공할 필요가 있다. 뮤지컬 만들기 프로젝트를 위한 프로젝트 조원을 학교 전체를 대상으로 모집하여 프로젝트를 실시하는 현장 연구를 제안하는 바이다.

본 연구는 음악 교과의 학습자 중심 교육 중 가장 연구가 미비했던 프로젝트 학습 중 고등학생을 대상으로 진행하였다. 고교학점제를 도입하여 개별화 교육을 진행하려는 교육 방향을 통해서 알 수 있듯 초·중등은 물론 고등학교 현장에서 프로젝트 학습이 활발히 이루어져야 한다. 본 연구자는 더 많은 선생님들이 교육과정을 연구하고, 수업 재구성의 매력을 느껴 다양한 방법으로 학생들에게 다가가길 바란다. 더불어 본 연구가 실제 교육 현장에 적용되어 음악의 다채로움과 교육의 혁신이 공존하는 교육 환경을 조성하는데 도움이 되기를 희망한다.

참 고 문 헌

【교육과정】

- 교육부 (2015), 『음악과 교육과정』, 교육부 고시 제2015-74호 [별책 12].
- 교육부 (2021), 『‘2022 개정 교육과정’총론 주요사항 발표』, (붙임2) 2022 개정 교육과정 총론 주요사항의 신·구 대비표.
- 교육부 (2022), 『초·중등학교 교육과정 총론』, 교육부 고시 제2022-33호 [별책 1].
- 교육부 (2022), 『음악과 교육과정』, 교육부 고시 제2022-33호 [별책 12].
- 교육부·서울특별시교육청 (2022), 『2022 개정 교육과정 이렇게 바꿉니다』, 리플릿.

【단행본】

- 김일·조한상·김지연 (2019), 『프로젝트 수업으로 배움에 답을 하다』, 맘에드림.
- 박재찬 (2019), 『달리쌤의 달콤한 프로젝트 수업 PBL: PBL이 낯설고 두려운 선생님들을 위한 안내서』, 테크빌교육.
- 우치갑·유희선·이영옥·이지영·고영애·김장환·류미경·사경희·한혜영 (2018), 『수업이 즐거운 교육과정-수업-평가-기록 일체화』, 즐거운학교: 테크빌교육.
- 우치갑·이지영·양혜인·유희선·이영옥·고영애·손은숙·이보라·진연자·장영희·임성은·신윤기·김장환·이경숙 (2020), 『(과정중심평가를 위한) 프로젝트수업』, 디자인북.
- 이신동·조형정·장선영·정종원 (2012), 『(알기쉬운)교육방법 및 교육공학』, 양서원.
- 이현정·최무연·임혜정·홍종남 (2017), 『프로젝트 수업, 배움을 디자인하다』, 행복한미래.
- 장계영·도영록·김다혜·서수정·김인철·김진수·이지혜·윤미정·박호용

- (2023), 『미래학교는 역량을 가르친다 : ‘6년의 배움’ 학교교육과정 이야기』, 에듀니티.
- 정준환 (2019), 『교사, 프로젝트 학습에서 답을 찾다. 1, Theory: 아는 만큼 보이는 법!』, 상상채널.
- 홍후조·조용 (2021), 『(핵심역량을 길러주는) 핵심 프로젝트의 이론과 실제: 역량중심 교육과정의 실제적 대안』, 교육과학사.
- Knoll, M. (2019), 윤미원 역, 『프로젝트 수업을 말하다: 듀이, 킬패트릭 그리고 진보교육』, 지식프레임.
- Larmer, J. · Mergendoller, J. · Boss, S. (2017), 최선경 · 장밝은 · 김병식 역, 『프로젝트 수업 어떻게 할 것인가?: 철학에서 실천까지, 교사들을 위한 PBL의 모든 것!』, 지식프레임.

【학위논문】

- 김민아 (2022), “음악 교과의 학습자 중심 교육 연구 동향 분석”, 석사학위논문, 경상국립대학교 교육대학원.
- 김정덕 (1999), “초등학교에서의 프로젝트 학습과 메타인지 형성과정”, 석사학위논문, 한양대학교 대학원.
- 이혜숙 (2017), “2009 개정 교육과정에 따른 중학교 음악교사의 통합 교과서 사용 실태 조사 연구: 경상남도 지역을 중심으로”, 석사학위논문, 동아대학교 교육대학원.
- 조용 (2020), “초·중등학교 핵심 프로젝트 교육과정기준 개발 연구”, 박사학위논문, 고려대학교 대학원.

【연구보고서】

- 이주호 (2016), 『프로젝트 학습을 통한 교육개혁』, 한국개발연구원.

【교과서】

- 강민선 · 김형석 · 최진형 · 한태동 · 김승연 · 양은주 · 김일영 · 염동식 · 조아영 (2018), 『고등학교 음악』, YBM.

김광옥 · 박준호 · 김희경 · 박수진 · 이누리 · 전미진 (2018), 『고등학교 음악』, 아침나라.

김용희 · 현경실 · 채은영 · 김지현 · 이세경 (2018), 『고등학교 음악』, 금성 출판사.

양은주 · 김일영 · 염동식 · 조아영 · 이동희 · 강민선 · 김형석 · 최진형 · 한태동 · 김승연 (2018), 『고등학교 음악 감상과 비평』, YBM.

양종모 · 신현남 · 독고현 · 김한순 · 장보운 · 황은주 · 송미애 · 김수철 · 전명찬 (2018), 『고등학교 음악』, 음악과생활.

양종모 · 신현남 · 독고현 · 김한순 · 장보운 · 황은주 · 송미애 · 김수철 · 전명찬 (2018), 『고등학교 음악 감상과 비평』, 음악과생활.

양종모 · 신현남 · 독고현 · 김한순 · 장보운 · 황은주 · 송미애 · 김수철 · 전명찬 (2018), 『고등학교 음악 연주』, 음악과생활.

유명국 · 정의숙 · 박송주 · 임현경 · 안애란 · 이찬숙 (2018), 『고등학교 음악 감상과 비평』, 교학사.

장기범 · 임원수 · 박경화 · 김주경 · 홍종건 · 조성기 · 송무경 · 이시욱 · 김경태 (2018), 『고등학교 음악』, 미래엔.

정미영 · 손희영 · 윤원아 · 한일명 (2018), 『고등학교 음악 감상과 비평』, 천재교과서.

조대현 · 김영미 · 최은아 · 윤아영 · 이정대 · 이현정 · 여선희 (2018), 『고등학교 음악』, 다락원.

주광식 · 신혜영 · 이성은 · 김가영 (2018), 『고등학교 음악』, 박영사.

주대창 · 성은정 · 이복희 · 이동희 (2018), 『고등학교 음악』, 비상교육.

최은식 · 김명식 · 권혜근 · 신윤균 · 강선영 · 안인경 · 양보라 (2018), 『고등학교 음악』, 천재교과서.

황병숙 · 정길선 · 강세연 · 박경준 · 김혜진 · 괄은순 · 엄숙용 (2018), 『고등학교 음악』, 지학사.

황병숙 · 손소희 · 엄숙용 · 최윤희 (2018), 『고등학교 음악 감상과 비평』, 아침나라.

ABSTRACT

**A Study on Music Education Programs
Applying Project Learning
: Focused on courses Production Musicals**

Oh Jeong-Mi

**Major in Music Education
Graduate School of Education
Jeju National University**

Supervised by professor Hur, Dae-Sik

Curriculums are being revised in response to the fast-changing future of society. The interest is growing in teaching and learning methodologies following accelerated digital transformation as well as innovative public education systems. In a society with diversified competencies and choices, delivering education tailored for learners requires education strategies to improve problem-solving abilities rather than a standardized approach. Facing the reality of needing educational innovation to cultivate future talents, project learning programs are emerging as an approach necessary to enhance adaptability to changes, as well as develop the competencies of learners. Therefore, it is determined that the research requires a focus on metacognition, enabling learners to comprehend their cognitive process and adjust their learning cycle. In addition, we explored strategies to elicit more engagement from learners. In order to solve complex problems by

engaging learners in courses and developing in-depth thought processes, this research aims to formulate the instructional strategies for a musical production course through studies on music education programs implementing project learning.

Prior to studying music education methods implementing project learning, we analyzed numerous literature and precedent research to consider central aspects of project learning and explored strategies to maximize educational impact. Subsequently, the 2022 revised curriculum in music subject (2022 revised curriculum) has been analyzed to identify differences against the 2015 revised curriculum, and reflected upon core competencies in the future generation that the subject is trying to cultivate. Further, standards of selection for learning topics have been established through the analysis of the content structure of each area and achievement standards, and high school level textbooks based on the 2015 revised curriculum have been analyzed to develop specific and practical music education programs.

Based on the curriculum analysis, project stages and achievements benchmarks for each session of the musical production course has been identified. Hourly instructional plans were established based on that analysis of project learning topics directly and indirectly introduced in textbooks, along with the instructional strategy designs created by restructuring topics in the curriculum. The resulting development of the instructional plan, designed to be delivered in 8 sessions, covers 6 project development stages. Its goal is to attain 10 achievement objectives selected from area-specific achievement standards identified in the 2022 revised curriculum, which places emphasis on individual choices and preferences. The first session is dedicated to 'understanding musicals and project learning' followed by 'selecting a theme and musical pieces and project planning' in the 2nd session, 'changing lyrics and writing the script' in the 3rd and 4th sessions, 'practicing and preparing presentation' in the 5th and 6th sessions, 'presentation and evaluation' in the 7th session and 'debriefing project outcomes' in the 8th session.

This research intends to develop an instructional plan for a musical production course developed based on the 2022 revised curriculum so that learners can receive the hands-on education necessary for improving adaptability to change and competency, while frontline schools can deliver education effectively in cultivating competency for future talents. We hope that this research's practical implementation contributes to developing an educational environment fostering both musical diversity and innovative education.

Keywords

: Project Learning, Project Courses, the 2022 revised curriculum, musical production, music education programs.