



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](#)

석사학위 논문

ARCS 이론을 적용한 음악감상수업
모형연구
- 무소르그스키의 ‘전람회의 그림’
을 중심으로 -

제주대학교 교육대학원

음악교육 전공

오 지 영

2012년 8 월

ARCS 이론을 적용한 음악감상수업
모형연구
- 무소르그스키의 ‘전람회의 그림’
을 중심으로 -

지도교수 허대식

오지영

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함.

2012년 7월

오지영의 교육학 석사학위논문을 인준함

심사위원장	_____	박순방	(인)
위 원	_____	박응	(인)
위 원	_____	허대식	(인)

제주대학교 교육대학원

2012년 7월

<국문초록>

ARCS 이론을 적용한 음악감상 수업 모형 연구 -무소르그스키의 ‘전람회의 그림’을 중심으로-

오 지 영

제주대학교 교육대학원 음악교육전공

지도교수 허 대 식

학습자의 동기를 계속 유지시키는 일은 교사가 항상 중요하게 여겨야 할 부분이다. 수업의 효과성을 높이기 위해서는 학습자 스스로 동기를 일으켜 수업을 지속적으로 끌고 나갈 수 있기 때문이다. 특히 음악 감상 영역 부분은 학습자가 수업의 목표를 가지고 무언가 성취하기 위한 동기적 요소가 부족한 부분이다. 현 감상 수업의 실태는 곡에 대한 간단한 설명 후 곡을 듣고, 감상문 쓰기 정도에 불과하다고 볼 수 있기 때문에 학습자는 곡을 들으며 ‘왜 내가 듣고, 느낀 점을 감상해야 하는지 그 목적을 찾아보기 힘들다. 하지만 음악감상 능력은 음악교육에서 가장 기본적인 것이고, 다른 영역의 능력 수준을 높여주는데 도움이 된다.

이에 본 연구는 현 감상수업에서의 문제점을 인식하여 여러 선행연구에서의 켈러의 ARCS 이론을 적용한 수업의 효과성이 밝혀짐을 참고하여, 감상수업의 문제점을 개선하고, 효과적인 수업을 위해 ARCS 이론을 적용한 다양한 동기전략을 제시해보았다.

켈러의 ARCS 이론은 학습자들에게 동기를 유발하기 위한 동기전략으로 주의집중(Attention), 관련성(Relevance), 자신감(Confidence), 만족감(Satisfaction)의 4가지 요소를 가지고 각 요소에 맞는 동기전략을 구안해낸 이론이다.

연구의 방법은 켈러의 ARCS 이론에 대해 연구하고, 켈러가 제시한 동기전략을 기본으로 감상수업에 적합한 동기전략을 연구하고, 최종적으로 그 동기전략을 무소르그스키의 ‘전람회의 그림’ 수업에 알맞게 지도안으로 정리하였다.

2차시로 나누어 각 수업단계별로 적절한 동기전략을 제시하였고, 동기전략을 세부적으로 명시 한 뒤, 어떠한 요소가 쓰였는지 표기하였다.

동기전략을 적용함에 있어 도입 전개 결말 부분에 ARCS 4가지 요소를 모두 이용하고, 학생들이 활동을 적극적으로 할 수 있는 이야기 만들거나 토론 발표의 수업 활동으로 진행하였다.

각 단계에 맞게 4가지 요소를 사용하는데 무리가 없어, 실제 수업현장에서 동기를 이끌어 내어 수업의 효과를 높일 수 있는 긍정적 기대를 갖게 하였다.

목 차

I. 서 론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구의 내용 및 방법	2
3. 선행연구 고찰	2
II. 이론적 배경	5
1. 학습동기	5
1) 동기유발의 기능	6
2) 학습에 있어서의 동기유발	6
2. Keller 의 동기이론: ARCS 이론	7
1) Keller의 동기이론	7
2) 동기이론의 요소	8
3) 동기 이론 전략	12
III. ARCS 이론을 적용한 감상 수업 지도 방안 -무소그르스키 의 ‘전람회의 그림’	18
1. 작품의 내용과 특징	18
1) 작품의배경 및 내용	18
2) 특징	19
2. 수업지도안 예시	21
1) 제1차시	22
2) 제2차시	33
IV. 결 론	44
참 고 문 헌	47
ABSTRACT	49

부 록 51

표 목 차

표-1. 주의 집종의 특성	9
표-2. 관련성의 특성	10
표-3. 자신감의 특성	11
표-4. 만족감의 특성	11
표-5. 주의집중 전략	12
표-6. 관련성 전략	13
표-7. 자신감 전략	15
표-8. 만족감 전략	16
표-9. 「전람회 그림」 순서	18
표-10. 조곡의 특징	19
표-11. 차시별 수업 내용	22

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

음악 감상 능력은 음악교육에서 가장 기본적인 것이다. 이는 노래 부르거나 악기 연주, 음악에 따른 신체 동작 등의 능력 수준이 학습자의 음악 감상 능력, 즉 음향 감지력과 음악 분석력 및 이해력, 통찰력 등에 의존하기 때문이다.¹⁾

이렇듯 음악 교육에서 가장 기본적인 음악 감상은 우리의 내재된 개성을 이끌어주고, 자라나는 청소년의 마음에 풍부한 음악적 경험을 쌓게 하여 정서적인 안정감과 감수성 그리고 창의성의 향상을 도와 조화롭고 균형 잡힌 인격을 갖추게 한다.

하지만 현 음악교육에서의 감상수업은 작곡가의 생애에 대해서 다루고 곡에 대한 특징적인 설명을 하고, 긴 시간 곡을 감상하는 것에 그치고 있다. 그리고 동기유발에 대한 중요성을 망각하고 학생들의 주의를 끌기 위한 노력을 첫 도입 5분 정도만 소요하고 있다는 것이 현실이다. 주로 동기유발은 학습할 곡을 불러보거나, 전시학습 확인, 동영상 자료의 사용으로 그치기 쉽다. 보통 이렇게 일시적인 동기유발의 사용으로 학생들의 동기를 지속적으로 유지 시키지 못하여 효율적이지 못한 수업이 진행되고 있다. 또한 음악 감상에 대한 수업은 학생들에게 직접적인 실생활에서의 활용이나, 시험에 대한 큰 중요성을 느끼지 못하게 하여 학생들에게 중요성을 일깨워주지 못한 채로 수업이 진행되어 그들 스스로 불필요하게 느끼기 쉽다.

켈러(J.M.Keller)²⁾의 ARCS 이론³⁾은 학습 환경에서 학습자들의 동기를 유발하고 유발된 동기를 계속 유지하기 위한 전략으로 수년에 걸친 경험적 연구의 결과로 수정·보안되어 왔고, 여러 가지 다른 수업 상황에 적용되면서 구체화 되었다.⁴⁾

1) 이홍수, 「음악교육의 방법 느낌과 통찰의 음악교육」, 세광음악출판사, 1992. p.80

2) 켈러 박사는 현재 미국 Florida state University의 교육공학과 교수로 재직 중이다. 인디애나 대학에서 수업체제 설계와 조직행위분야의 철학박사 학위를 획득한 후 미국 내외의 교육기관, 정부기관 그리고 기업체 등을 대상으로 수행향상 및 훈련분야에서 20년 이상 일을 해왔다. 그는 특히 ARCS 이론을 개발하여 동기설계분야에 공헌 하였다.

3) 켈러의 ARCS 이론은 4가지 개념적 요소로 구성하여 개인의 동기를 설명한다. 그리고 각 요소는 하위 범주와 그에 따른 전략들을 구체적으로 소개한다. 각 요소는 주의집중(Attention), 관련성(Relevance), 자신감(Confidence), 만족감(Satisfaction)의 4가지 요소로 이루어 진다.

4) 변영계, 「교수·학습이론의 이해, 학지사」, 1999, p.272

이에 많은 동기 이론 중 켈러의 ARCS 이론을 이용하여 학습자들이 음악교육에서 중요한 감상 수업에 대한 중요성을 알고, 지속적인 동기 적 요소를 수업 안에 적용시켜 집중을 지속시키며 수업에 대한 효과를 극대화 할 수 있도록 하기 위한 수업을 위해 ARCS 전략을 적용한 음악 감상 수업 지도안 모형을 제시하고자 한다.

2. 연구의 내용 및 방법

첫째, 본 연구에서는 동기유발의 대표적인 이론인 켈러의 ARCS 이론에 대해 연구한다.

둘째, ARCS 이론에서 켈러가 제시한 동기전략을 기본으로 음악 감상 수업에 적합한 동기 전략을 연구한다.

셋째, 동기전략을 이용하여 무소르그스키의 ‘전람회의 그림’의 감상수업에 대한 동기전략을 계획하고, 음악과 감상 수업 지도안을 구안한다.

3. 선행연구 고찰

ARCS 동기 이론과 관련된 선행연구는 음악과 뿐 아니라 가정· 미술· 수학 과학· 컴퓨터 등의 과목에서 많이 다루어 졌다. 연구의 방향은 ARCS 동기 전략을 근거로 수업지도안을 제시 하였거나, 실험을 통해 ARCS 이론을 적용한 수업 효과성에 관한 연구가 대부분이다.

1) 실험을 통한 ARCS 이론이 수업에 미치는 효과성에 관한 연구

나송운⁵⁾은 ‘중학교 가정과에 적용한 ARCS 모델의 효과성에 관한 연구’에서 ARCS 전략을 수업에 초기에 적용, 계속적용, 적용하지 않았을 때를 나누어 학업성취에 미치는 영향을 분석하였는데, ARCS 전략을 사용한 집단이 그렇지 않은 집단

5) 나송운, “중학교 가정과에 적용한 ARCS 모델의 효과성에 관한 연구”, 2002, 연세대학교 교육대학원

보다 학업성취 향상이 효과적이라고 하였다.

전명훈⁶⁾은 ‘ARCS 모델을 적용한 ICT 활용 수업이 수학교과와 학업성취도 및 학습태도에 미치는 영향’에서 ARCS 모델을 적용한 ICT 수업을 적용한 연구 집단이 모델을 적용하지 않은 일반적인 ICT 수업을 적용한 비교집단 보다 수학교과에 대한 동기 수준이 더 높았고, ARCS 모델의 네 가지 동기 요소 중 주의집중, 관련성, 자신감 부분에서 비교집단 보다 더 높은 수치로 나타난다고 보고 있다.

김경아⁷⁾는 ‘음악 학습 동기유발을 위한 ARCS 동기전략에 관한 연구’에서 ARCS 동기 전략을 적용한 집단이 일반적인 음악수업으로 학습한 집단의 학습동기보다 높았으며, ARCS 전략을 활용한 음악 수업이 학습자들의 학습동기를 향상시키는 데 효과가 있다고 하였다.

2) ARCS 동기 전략을 이용한 수업 지도안 제시에 관한 연구

조정민⁸⁾은 ‘ARCS 동기설계 모델을 활용한 국악수업 적용 및 효과’에서 총 10단계 까지 있는 ARCS 동기설계단계를 적용하여 수업 지도안을 만들어내었다. 학습자와 교재에 대해 분석하고, 이를 바탕으로 4가지 동기유발요소를 선택하여 동기전략을 선택하여 수업을 진행하였고, 그러한 결과 ARCS 동기 설계모델을 적용한 집단과 비교집단간의 유의미한 차이가 있다는 연구 결과이다.

심소라⁹⁾는 ‘John M. Keller의 ARCS 이론을 적용한 민요 지도방안 연구’에서 ARCS 동기전략을 적용한 수업은 학생들이 자발적이고 능동적인 자세로 민요를 학습할 수 있도록 유도하고, 지도안을 교사재량에 따라 창의적으로 활용하여 수업에 적용 가능하도록 구성하였다.

노현정¹⁰⁾은 ‘ARCS전략과 고든의 음악학습이론을 적용한 창작지도방안’에서 고든의 학습이론을 통해 소리를 듣고 경험을 단계적으로 제시하여 의미를 파악하고 사

6) 전명훈, “ARCS 모델을 적용한 ICT 활용 수업이 수학교과와 학업성취도 및 학습태도에 미치는 영향”, 2009, 국민대학교 교육대학원

7) 김경아, “음악 학습 동기유발을 위한 ARCS 동기 전략에 관한 연구”, 2007, 한국교원대학교 교육대학원

8) 조정민, “ARCS 동기설계모델을 활용한 국악 수업 적용 및 효과 : 초등학교 3학년을 중심으로”, 2010, 서울교육대학교 교육대학원

9) 심소라, “John M. Keller 의 ARCS 이론을 적용한 민요 지도방안 연구”, 2009, 충남대학교 교육대학원

10) 노현정, “ARCS 전략과 고든의 음악학습이론을 적용한 창작지도방안 : 고등학생을 대상으로”, 2008, 한국 교원대학교

고하는 능력을 신장하고 이러한 능력을 지속적으로 갖게 하기 위해 켈러의 ARCS 동기전략을 적용하여 창작지도안 방안을 모색하였다. 조성과 리듬뿐만 아니라 다양한 영역을 포함하여 연구가 이루어지고, 음악과에서도 동기전략을 이용한 다양한 발달단계와 연령층에 대한 지도방안은 개발하여야 할 것이라고 주장하고 있다.

선행연구 고찰 후 ARCS 동기 전략을 이용하여 교과와 특색에 맞도록 새롭게 수업방안을 모색한 연구 보다는 동기전략을 이용하여 수업을 진행했을 때 그 수업이 학생들의 학업성취도와 학습 동기유발에 효과적이라는 것을 검증하는 연구들이 많았다. 그 중 ARCS 동기 전략을 활용한 음악과 수업에 관한 연구는 초등학교에 관한 연구가 대부분이었고, 타 교과에 비해서 ARCS 동기전략에 관한 음악과 수업의 연구가 적었다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 학습동기

켈러는 학습동기를 학습과 관련된 특정한 목표를 달성하기 위해 그 목표가 달성될 때까지 기울이는 노력의 방향과 세기라고 정의한다. 그는 수업을 동기유발 적으로 설계하는 데 있어서 학습동기에 대한 실제적 준거가 필요하다고 하였는데 다음과 같이 세 가지로 나누어 제시했다.

첫째, 교사는 그들의 처방으로 인한 학습동기의 변화를 실제로 관찰할 수 있다. 켈러는 동기를 관찰 가능한 세기와 방향성으로 개념화했다. 외부로 드러나는 행동의 세기와 방향성은 수업 설계자로 하여금 그 변화를 파악할 수 있게 하고 교사로서 하여금 동기는 변할 수 있다는 자신감을 준다. 즉, 학습자들의 행동 방향과 세기를 진단하여 필요한 전략을 제공할 수 있다.

둘째, 다른 교사나 수업 설계자가 학습동기를 쉽게 이해할 수 있어야 한다. 또한 켈러는 동기에 있어 분석을 강조한다. 동기의 방향과 세기는 주의집중(Attention), 관련성(Relevance), 자신감(Confidence), 만족감(Satisfaction)의 네 가지 동기요소의 상호작용에 의해 결정되는데 교사는 이들 동기요소 분석을 통해 학습자의 동기 상태에 대해 쉽게 이해할 수 있다.

셋째, 교사들은 학습동기에 대한 조작적 처치가 가능해야 한다. 마지막으로 켈러는 학습자 동기 프로파일을 밝혀내는 대상자 분석에 근거한 동기설계¹¹⁾과정을 제안한다. 경험, 객관적 자료, 논리적 판단에 근거한 대상자분석을 통해서 각 구성 요건의 방향과 세기를 확인할 수 있고 이를 통해 좀 더 구체적이고 정확한 동기전략을 세울 수 있다.¹²⁾

11) 학습동기를 유발 지속시키기 위한 켈러의 전략으로 총10단계로 이루어졌다. ①코스정보획득 ②대상자 정보 획득 ③대상자 동기 분석 ④기존 교재 분석 ⑤동기목표설정 및 측정방법 열거 ⑥예비전략 열거 ⑦최종전략 선택 ⑧교수 전략에 통합 ⑨교재 선택 및 개발 ⑩평가 및 수정

12) Keller, John M. · 송상호, 「매력적인 수업설계, 교육과학사」, 1999, pp.9-10

1) 동기 유발의 기능

인간은 동기가 유발되지 않으면 행동의 방향과 세기를 잃어버리고, 목표를 향해 나아갈 수 없다. 무슨 일이나 무력감과 소극적인 자세를 취할 것이다. 이처럼 동기와 동기유발의 수준은 인간의 행동에 있어서 대단히 중요하며 여러 가지 기능을 하게 된다. 동기 유발의 기능은 크게 네 가지로 나눌 수 있다.

첫째, 활성화적 기능이다. 이는 동기가 행동을 유발하고 지속하게 해주어 동기가 유발한 행동을 성공적으로 추진하는 힘을 주는 것이다.

둘째, 지향적 기능이다. 행동은 환경 속에 있는 대상을 향해 전개되는 경우가 많다. 이처럼 행동의 방향을 어느 쪽으로 결정짓느냐는 동기에 따라 달라지기 때문에 이를 '지향적 기능' 이라고 한다.

셋째, 동기적 기능이다. 선택된 목표 행동에 도달하기 위해서는 필요한 다양한 동작이 선택되고 이를 수행하는 과정을 겪는데, 이와 같은 다양한 분절 동작을 선택하고 수행하는 과정에 동기는 조절적 기능을 한다.

넷째, 강화적 기능을 갖는다. 행동이 수행이 유기체에게 어떠한 효과를 미치는가에 따라 행동이 일어날 확률이 달라짐으로 행동의 결과로 어떠한 보상이 주어지느냐에 따라 동기유발의 수준은 달라진다.¹³⁾

2) 학습에 있어서의 동기유발

동기를 내발적 동기와 외발적 동기로 구분할 수 있다. 내발적 동기는 행동의 전개 자체가 목표이고, 외발적 동기는 행동의 목표가 행동 이외의 것이어서 행동이 수단의 역할을 한다.

학습에서의 동기의 유발을 위해서는 먼저, 학습자들의 능력에 따라 적절한 수준의 학습목표가 선정되어야 하겠다. 학습목표 자체가 갖는 유발성의 정도와 학습목표에 도달할 수 있는 가능성의 정도가 동기유발의 크기를 결정하는 중요한 요인이다.

둘째로 학습결과에 대한 정확한 정보가 제공되어야 한다. 학습목표가 내발적 동기와 연관이 된다면 학습결과는 외발적 동기유발에 있어서 중요한 역할을 한다. 학습

13) 번영계, 전제서, p.273

자 자신의 행동의 진행 상황 및 결과에 대한 정보를 결과의 지식이라 하는데, 이는 학습의 과정에서 피드백의 효과를 가진다.

셋째, 학습에 있어서 적절한 인지적·감정적·정의적 행동에 대해서는 상을 주고, 허락하지 못할 행동에 대해서는 벌을 주는 상벌의 적절한 조치는 학습 동기를 유발하는데 큰 역할을 한다.

넷째, 인지적 동기유발의 활용을 더 많이 제공해야 한다. 학습자들에게 지적 호기심을 환기하고, 이러한 지적 호기심이 충족되어 학습자가 성공에 대한 쾌감을 느낄 수 있는 기회를 많이 갖게 하는 것은 내발적 동기유발의 방법으로서 중요하다.

다섯째, 경쟁적인 방법의 활용을 통해서 동기를 유발시킬 수 있다. 하지만 이 방법은 학습자가 외적 보상을 받기 위한 학습이 계속 진행될 수 있어 내발적 동기유발을 저해하기 때문에 교육학자들은 이 방법을 환영하지 않는다.

2. Keller 의 동기이론 :ARCS 이론

1) Keller 의 동기 이론

여러 동기 이론들 중에 ARCS 동기이론은 학생들의 학습동기를 지속시키기 위한 체계적인 동기 설계과정을 제시한다는 점에서 큰 관심을 받고 있다. ARCS 이론이라 하는 Keller의 동기이론은 동기에 대한 수많은 개념과 이론을 실무자들에게 유용한 전략으로 통합한 이론이라 할 수 있다. Keller에 의하면 ARCS 이론은 다음과 같은 세 가지 특성을 가지고 있다. 첫째, ARCS 이론은 인간의 동기를 결정지을 수 있는 여러 가지 다양한 변인들과 그에 관련된 구체적 개념들을 통합한 네 개의 ‘개념적 범주’를 포함하고 있다. 둘째, ARCS 이론은 교수·학습 상황에서 동기를 유발하고 유지하기 위한 구체적이고 처방적인 전략들을 제시하고 있다. 셋째, ARCS 이론은 교수 설계 모형들과 병행하여 활용될 수 있는 동기 설계의 체계적 과정을 소개한다.¹⁴⁾

14) —,상계서, p.277

2) 동기이론의 요소

켈러의 ARCS 이론은 네 가지 개념적 요소로 구성하여 개인의 동기를 설명한다. 그리고 각 요소는 하위 범주와 그에 따른 전략들을 구체적으로 소개 한다. 각 요소는 주의집중(Attention), 관련성(Relevance), 자신감(Confidence), 만족감(Satisfaction)의 네 가지 요소로 이루어진다. 즉, ARCS 라는 용어는 이 네 가지 하위 범주의 첫 자를 취해 명명한 것이다. 이들 요소는 서로 상호작용하여 각각 세가지의 하위요소를 포함하는데 그들 각각은 개념과 과정을 유도하는 핵심 질문과 그것을 지원하는 전략을 가지고 있다.

(1) 주의집중(Attention)

학습동기가 유발·유지되기 위한 필수 조건으로서 학습자의 주의를 주어진 학습 자극에 기울어져야 하고 일단 기울어진 주의를 유지되어야 한다. 켈러는 ‘주의집중’은 호기심, 주의 환기, 감각 추구 등의 개념과 연관되어 있다고 하면서 호기심이 주의를 유발·유지 하는데 주요 요인으로 지적하고 있다. 호기심으로 유발된 주의를 계속 자극하고 유지하기 위해 학습자에게 보다 흥미 있고 자극할 수 있는 심화된 수준의 탐구기회를 가지게 하여 흥미를 계속 유지시켜야 한다고 주장하고 있다. 학습자의 호기심을 자극하는 것을 지각적 환기, 기울여진 주의를 계속적으로 유지하도록 하는 것을 탐구적 환기라 말한다. 이렇게 주의 집중에는 지각적 환기, 탐구적 주의환기, 다양성의 세가지 하위 요소가 있다. 아래의 표는 주의집중에 대한 하위요소이고, 그에 따른 전략을 정리한 것이다.

<표-1>주의집중의 특성 (Keller&송상호 2008)

구성요소	하위요소	개념/과정 질문	전략
주의 집중 (Attention)	A1.지각적 환기	흥미를 끌기 위해 무엇을 할 수 있을까?	시청각 자료의 활용이나 일상적이지 않은 사건의 활용
	A2.탐구적 환기	탐구하는 태도를 어떻게 유발할 것인가?	질문-응답-피드백의 상호작용 이용하기와 문제해결활동 구성하기 그리고 필요한 지식을 부분적으로만 제공하여 신비감 주기
	A3.변화성	주의집중 유지를 위해 적절한 변화를 줄 수 있을까?	주의집중 시간에 따라 정보 제시, 연습, 시험등 다양한 형태를 사용, 토론식수업, 각 화면마다 변화를 주는 그림, 글, 표의 삽입

(2) 관련성 (Relevance)

주의가 기울여지고 나면 학습자들은 학습 상황에서 볼 수 있는 중요한 개인적 필요를 지각하려고 할 것이다. 켈러는 관련성이 지각되어야만 학습동기가 계속적으로 유지될 것 이라고 보고 있다. 또한 관련성에는 결과와 과정이라는 두 가지 측면이 있다고 본다. 결과의 측면은 학습자가 교수의 내용을 자신의 장래에 어떤 중요한 목적을 달성하는 데 도움이 된다고 인지 할 때 더욱 높은 학습동기를 유지하게 될 것 이라는 주장이다. 하지만 켈러는 꼭 미래에 초점을 맞추지 않고 교수내용이 ‘현재’의 흥미와 목적, 과거의 경험 등과 연결되어도 좋다고 말하고 있다. 관련성의 하위요소로는 목적지향성, 모티브 일치, 친밀성이 있다.

<표-2> 관련성의 특성 (Keller&송상호 2008)

구성요소	하위요소	개념/과정 질문	전략
관련성 (Relevance)	R1. 목적지향성	학습자의 요구를 어떻게 최적으로 충족시켜 줄 수 있을까?	수업의 유용성에 대한 진술문이나 사례를 제공하고, 목적을 제시하거나 학습자들에게 목적을 정의하라고 하기
	R2. 모티브일치	최적의 선택, 책임감, 영향을 언제, 어떻게 제공할 수 있을까?	개인적인 성공기회, 협동학습, 지도자의 책임감, 긍정적인 역할 모델 등의 제공을 통해 학습자 동기과 가치에 민감하게 반응하는 수업 하기
	R3. 친밀성	수업과 학습자의 경험을 어떻게 연결시킬까?	구체적인 예와 학습자의 학습이나 환경과 관련된 비유를 제공하여 교재와 개념들을 친밀하게 하기

(3) 자신감(Confidence)

학습자는 학습에 대한 재미와 필요성을 느껴야 한다. 학습자가 성공에 대한 기대가 있다는 것을 인식할 수 있게 도와주어야 한다. 즉, 자신감을 부여하는 것이다. 켈러는 자신감을 부여하기 위해서는 첫째로 학습자가 학습을 성공시키기 위한 ‘능력’이 있다고 느낄 때 학습을 진행하는 과정에서 나타나는 시행착오에 대해 교사는 그것이 능력이 없음이 아니라는 것을 인식시켜 주어야 한다. 둘째로는 학습자는 그들이 내린 선택이나 기울인 노력이 행동 결과에 직접적으로 영향이 있다고 믿게 하여 자신감을 더 갖게 하는 것이다. 학습 결과에 대해 학습자 스스로가 통제할 수 있도록 하는 것이 학습자의 자신감과 지속성을 개발시키는데 도움이 된다. 셋째로 학습자가 성공에 대해 적극적인 기대를 하도록 도와주는 것이다. 기대되는 목표를 분명히 하고, 가능한 성취의 사례를 제공함으로써 자신감을 형성할 수 있을 것이다.

<표-3>자신감의 특성 (Keller&송상호 2008)

구성요소	하위요소	개념/과정 질문	전략
자신감 (Confidence)	C1. 학습요건	성공에 대한 긍정적 기대감을 어떻게 키워줄 수 있을까?	성공요건과 평가준거에 대해 설명하여 믿음과 긍정적 기대감을 확립해주기
	C2. 성공기회	자신의 능력에 대한 믿음을 향상시킬 수 있는 학습 경험을 어떻게 제공할까?	학습의 성공률을 높이는 다양한 도전적인 경험을 제공하여 학습자의 역량에 대한 신념을 증가시키기
	C3. 개인적 통제	학습자가 자신의 성공이 스스로의 노력과 능력에 의한 것이라고 어떻게 알 수 있을까?	가능할 때마다 개인적인 통제를 제공하고 개인적인 노력 때문에 성공했다는 것을 피드백을 통해 제공하기

(4) 만족감 (Satisfaction)

만족감은 유발된 동기를 계속 유지시키는 역할을 한다. 켈러는 학습자의 노력의 결과가 그의 기대와 일치하고 학습자가 그 결과에 대하여 만족한다면 학습 동기를 계속 유지될 것이며, 이는 학습자의 학업 수행에도 영향을 미친다고 보면서 동기의 한 요소인 만족감을 강조하고 있다.

<표-4>만족감의 특성(Keller&송상호 2008)

구성요소	하위요소	개념/과정 질문	전략
만족감 (Satisfaction)	S1. 내재적 강화	새로 배운 지식과 기능을 사용하도록 의미 있는 기능을 어떻게 제공할 것인가?	개인적인 노력과 성취에 대한 긍정적 느낌을 제공할 수 있는 피드백이나 정보를 제공하기
	S2. 외재적 보상	학습자의 성공에 대해 외적 강화를 어떻게 제공할 수 있을까?	언어적 칭찬, 실제적이거나 추상적인 보상, 인센티브를 사용하거나, 학습자들로 하여금 그들의 성공에 대한 보상을 제시하기
	S3. 공정성	학습자가 자신의 성취에 대해 긍정적인 느낌을 가지도록 어떻게 도와줄 수 있을까?	진술된 기대와 수행요건을 일치시키고, 모든 학습자의 과제와 성취에 있어서 일관성 있는 측정기준을 사용하기

3) 동기이론 전략

다음은 Keller 가 제시한 구체적·처방적인 동기유발 및 유지의 전략들이다.

(1) 주의집중

<표-5>주의집중 전략

<p>① 지각적 각성의 전략</p>	<p>* 시청각 효과로서 각종 애니메이션과 삽화나 도표 및 그래프, 흰 공백, 다양한 글자체, 소리나 반짝거림, 역상 문자 등을 사용할 수 있다.</p> <p>* 일상적이지 않는 내용이나 사건들을 활용하는 것으로, 페러독스나 학습자의 경험과는 전혀 다른 사실을 제시한다든지, 괴상한 사실을 등을 사용하거나, 믿기 어려운 통계들을 제시하는 것이 학습자의 주의를 끄는 효과적인 방법이다.</p> <p>* 위의 두 가지 방법을 남용하면 비효과적일 수 있으므로 너무 많은 지각적 자극이나 주의를 분산시키는 자극은 피해야 한다.</p>
<p>② 탐구적 각성의 전략</p>	<p>* 학습자의 능동적 반응을 유도해 내는 것으로, 학습자에게 흔치 않은 비유를 해 보라고 요구한다든지, 내용과 관련된 연상을 스스로 만들어 보라고 함으로써 학습자의 탐구적 주의 환기를 돕는 것이다. 또한 질문- 응답- 피드백의 상호작용을 통해 적극적인 사고를 유도할 수도 있다.</p> <p>* 학습자에게 신비감을 주는 방법으로, 이는 탐색 과정에서 문제 상황을 제시하면서 필요한 지식은 부분적으로만 제공하여 줄 때 가능하다.</p> <p>* 문제해결 활동을 구상하게 함으로써 학습자의 탐구적 주의 환기를 돕는 것이다. 이는 학습자 스스로 문제를 내고 풀어 보게 한 후 적절한 피드백을 제공하여 결과를 제시하여 줌으로써 학습자가 자신의 지적 호기심을 계속적으로 유지하도록 도와주는 방법이다. 학습자에게 숙제, 프로젝트 등을 선택하는 것도 학습자의 호기심을 충족시킬 수 있다.</p>

③ 변화성의 전략	* 교수의 한 단위를 간결하고 짧게 잡되 학습자의 주의집중 시간에 따라 정보제시, 연습, 시험 등의 다양한 형태를 적절히 사용한다.
	* 일방적인 정보제시와 상호작용시 교수· 학습 기회를 적절히 혼합하는 것으로, 이는 교수자와 학습자 간의 상호작용 기회와 학습자 간의 상호작용 기회도 적절히 혼합되어야 한다.
	* 켈러는 각 페이지 혹은 각 화면마다의 형태는 일관성이 있어야 하되, 흰 공백, 그림, 표, 다른 글자 형태 등을 사용하여 적절한 변화를 주어야 한다고 주장한다.
	* 어떤 다양성의 방식을 사용하든지 그 방식이 교수목표와 수업의 주안점을 가르치는 것과 기능적으로 통합되어야 한다.

(2) 관련성

<표-6> 관련성 전략

① 목적지향성의 전략	* 학습목표를 미래의 실용성 및 중요성과 연관되어 분명히 학습자에게 인식되도록 한다.
	* 게임이나, 시뮬레이션 등의 학습형태는 목적이나 실용성을 분명히 제시하기 어려운 학습과제일 경우 용이하다.
	* 학습자에게 학습방법 및 순서 등을 스스로 선택하게끔 하여 적합한 목적을 스스로 선택하도록 한다. 이 방법은 학습자가 학습목적, 방법, 순서 등을 선택 할 때, 자신의 경험, 지식이나 필요에 맞는 것을 선택하리라는 가정하에서 효과적일 수 있다.

<p>② 모티브 일치 전략</p>	<p>* 학습자의 능력이나 호기심을 계속적으로 유지할 수 있도록 학습 목적의 난이도를 다양하게 제시한다. 이는 학습자에게 성취 욕구를 주고, 책임감과 학습에의 권리를 제공할 수 있다.</p>
	<p>* 적절한 피드백 제공으로 학습자가 새로운 과제에 대한 성취욕구를 느낄 수 있다.</p>
	<p>* 학습자에 따라 학업 성취 수준이 다르므로 수준을 다르게 하여 학습 상황을 선택 할 수 있는 기회를 준다. 높은 소속감의 욕구를 갖고 비경쟁적이고 협력적인 관계 속에서 협력하기를 즐기는 학습자는 그러한 학습 환경을 선택 할 수 있게 수업을 설계함으로써 특정 학습자의 필요나 동기에 부합되어 수업의 관련성을 높일 수 있다</p>
<p>③ 친밀성의 전략</p>	<p>* 학습자의 이름을 부르거나, 교수 자료에 친밀한 이름, 사람, 그림을 포함한다.</p>
	<p>* 추상적 개념은 구체적이고, 친밀한 그림을 사용하여 정보를 구체화 시켜 학습에 대한 친밀도를 높인다.</p>
	<p>* 학습자가 미리 알고 있는 친밀한 예문이나 배경지식을 이용하여 새로운 개념을 가르친다.</p>

(3) 자신감

<표-7> 자신감 전략

① 학습요건의 전략	* 학습목표, 수업의 전반적 구조를 분명히 제시한다.
	* 학습에 대한 평가의 기준을 분명히 제시하고, 연습기회를 제공하여 학습목표에 도달할 수 있도록 한다.
	* 학습자에게 미리 선수지식을 진술해줌으로써 학습자의 성공을 도울 수 있다.
	* 시험의 조건을 미리 제시하여 학습자가 학업 수행의 필수 요건이 무엇인지 인식할 수 있도록 한다.
② 성공 기회의 전략	* 수업의 내용을 쉬운 내용에서 어려운 내용으로 조직하고 강화를 사용하여 성공의 기회를 최대로 부여 할 수 있도록 한다.
	* 학습전에 준비 시험을 치러 학습자들의 수준을 알아봄으로써 수준에 맞는 수업을 시작 할 수 있다.
	* 초기 학습이 어느 정도 이루어진 후에 연습이나 적용의 과정에 무작위로 다양한 사태를 제시하여 학습자로 하여금 도전감을 불러일으킬 수 있도록 한다.
	* 다양한 수준의 난이도를 제공 하여 학습자 스스로 시간, 상황, 자극 등을 조절 할 수 있음으로써 자신감을 높일 수 있는 기회를 준다.

③ 개인적 통제의 전략	* 컴퓨터나 시청각 매체의 사용은 학습자가 언제든지 학습을 중단하고 다시 돌아올 수 있도록 한다.
	* 학습자 개인이 스스로 학습의 진행속도를 조절할 수 있는 기회를 제공한다.
	* 교수자에 의해 고정된 학습과제가 아닌 학습자 스스로가 학습과제와 난이도를 선택할 수 있게 하여 학습자에게 ‘개인적 조절감’을 주고 자신감을 향상 시킬 수 있다.
	* 교수자나 기타 매체에 의해 필요없는 부분을 반복하도록 할 때는 동기가 저하될 염려가 있으므로 학습자가 원하는 부분으로 넘어갈 수 있게 한다.

(4) 만족감

<표-8>만족감 전략

① 내재적 강화의 전략	* 연습문제를 통한 적용 기회를 제공한다.
	* 새로운 지식이나 기술이 다음 상황에 적용할 수 있도록 수업이 설계되어야 한다.
	* 학습된 지식이나 기술을 적용해 볼 수 있는 게임이나 상황을 수업의 끝에 첨가시켜서 학습자가 적용해 볼 수 있는 기회를 제공한다.

② 외재적 강화의 전략	* 새로운 지식이나 기술을 배우는 단계에서는 학습자에게 긍정적인 피드백이나 다른 보상을 해주고, 배운 지식이나 기술을 적용해 보는 연습 단계에는 간헐적인 강화계획을 사용한다.
	* 긍정적 보상을 자주하는 것은 피드백의 긍정적 동기 효과를 저하시킬 우려가 있으므로 학습자 수준에 맞는 의미 있는 강화를 주어야 한다.
	* 옳은 반응 뒤에만 긍정적인 보상을 한다.
	* 보상이 실제 수업 상황보다 더 흥미를 끌지 않도록 구성해야 한다.
	* 보상은 학습자가 선택할 수 있도록 다양한 종류를 제공한다.
③ 공정성의 전략	* 수업의 내용과 구조를 제시된 수업목표와 일관성 있게 맞추어 학습자의 학습에 대한 만족도를 높인다.
	* 학습한 내용과 시험의 내용을 일치시킨다.

Ⅲ. ARCS 이론을 적용한 감상 수업 지도 방안 -무소르그스키 의 ‘전람회의 그림’

1. 작품의 내용과 특징

1) 작품의 배경 및 내용

이 모음곡은 무소르그스키의 대표적인 기악작품일 뿐만 아니라, 19세기 러시아가 낳은 가장 독창적인 피아노 음악이다. 15)

전람회의 그림은 작곡가 무소르그스키가 친한 친구인 하르트만의 유작 전람회에서 감명 받은 작품 중 10작을 선택하여 작품에 대한 인상을 음악으로 만든 10곡의 소곡과 곡 사이에 프롬나드(promenade) 라는 공통적인 테마가 곡과 곡 사이를 잇는다. 프롬나드는 ‘산책하다’ 라는 뜻으로 작품을 감상할 때 한 작품에서 다른 작품으로 옮겨갈 때의 과정을 나타내고 있다.

곡은 하트만의 유작으로부터 얻은 영감에 따르고 있지만, 그 후의 고증에 의하면 제2, 제4, 제7의 세 곡에 해당하는 것이 유작전의 카탈로그에 보이지 않고, 또, 제1, 제3, 제8의 세 곡도 원본이 행방불명이라는 점에서 무소르그스키가 이 곡들을 전부 하트만의 유작에 대한 충실한 인상으로 만든 것인지 여부는 매우 의심스럽다. 16) 조곡의 순서로는 다음과 같다.

<표-9> 「전람회의 그림」 순서

순서	제목	이미지
프롬나드 I	Promenade	
제 1곡	Gnomus	난쟁이- 키가 작고 추한 난쟁이가 절뚝거리며 걷는 모습 묘사
프롬나드 II	promenade	
제 2곡	II Vecchio Castello	옛성- 중세 때 만들어진 성에서 음유시인이 연인을 향해 세레나데를 부르는 모습
프롬나드 III	Promenade	

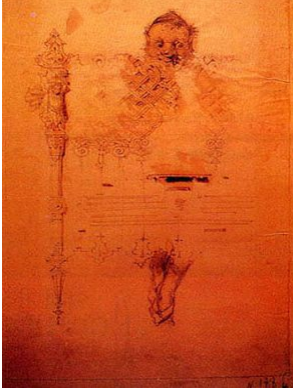
15) 음악지우사, 「작곡가별 명곡해설 라이브러리 러시아 악파」, 음악세계, 2001, p.101

16) -, 상계서, p.102


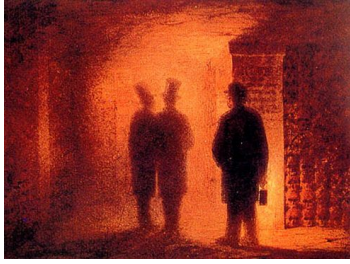
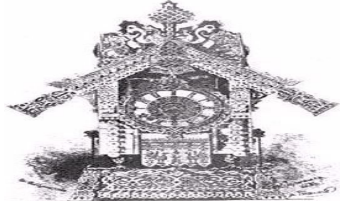

제 3곡	Tuilleries	튜일르 공원- 파이의 센강변에 있는 옛궁전의 정원에서 아이들이 뛰어노는 모습
제 4곡	Bydlo	소달구지- 원제 'Bydlo' 는 소를 지칭한다. 두 마리의 큰 소가 큰 바퀴가 달린 수레를 끌고 가는 모습
프롬나드 IV	Promenade	
제 5곡	Ballet der unausgeschlupft en kuken	껍질 붙은 병아리의 발레- 계란 껍질 속에 있는 병아리가 자신이 쪼아서 부순 껍질을 머리에 붙인채로 아장거리며 발레를 추는 모습
제 6곡	Samuel Goldenberg und Schmuyle	사무엘 골텔베르크와 슈뮐레- 돈이 많은 부자 사무엘과 가난하고 아첨하는 슈뮐레의 모습
프롬나드 V	Promenade	
제 7곡	Limoges, le marche.	리모주의 시장- 프랑스 중부 작은 도시의 시장에서 여자들이 물건을 흥정하는 모습
제 8곡	Catacombae, Con Mortuis in Lingua Mortua	지하묘지- 하르트만 자신이 지하묘지를 구경하는 모습
제 9곡	Die Hütte auf Hühnerfüßen, Baba-Jaga	바바야가의 오두막집- 러시아 전설에 나오는 마귀할멈 바바야가의 오두막이 암탉모양의 다리 위에 지어진 모습
제 10곡	Das Heldentor in der alten Hauptstadt Kiew	키예프의 거대한 대문- 러시아풍의 둥근 지붕을 엮는 커다란 대문과 사원의 종소리

2) 특징

<표-10> 조곡의 특징

	제목	제1곡 난쟁이 (Gnomus)
	조성	e b minor
	박자	3/4 와 4/4 박자
	빠르기	Sempre vivo와 meno vivo

	제목	제2곡 옛성 Vecchio Castello
	조성	g# minor
	박자	6/8 박자
	빠르기	Andante molto cantabile e con dolore
	제목	제3곡 튜일르 공원 Tuilleries
	조성	B Major
	박자	4/4박자
	빠르기	Allegretto non troppo, capriccioso
	제목	제 4곡 소달구지 Bydlo
	조성	g# minor
	박자	2/4박자
	빠르기	Sempre moderato, pesante
	제목	제 5곡 껍질불은 병아리의 발레 Ballet der unausgeschlupften kuken
	조성	F Major
	박자	2/4박자
	빠르기	Seherzino Vivo, leggiero
	제목	제6곡 사무엘 골델베르크와 슈밀레
	조성	b b minor
	박자	4/4박자
	빠르기	Andante, Grave-energico

	제목	제7곡 리모쥬 시장 Limoges- Le marche
	조성	B b Major
	박자	4/4박자
	빠르기	Allegretto vivo, sempre scherzando
	제목	제8곡 지하묘지, Catacombae, Con Mortuis in Lingua Mortua
	조성	첫 부분은 화음의 연속, 두 번째 부분은 b minor
	박자	첫 부분은 3/4, 두 번째는 6/4박자
	빠르기	첫 부분은 Largo, 두 번째 부분은 Andante non troppo, con lamento
	제목	제 9곡 바바야가의 오두막집 Die Hütte auf Hühnerfüßen, Baba-Jaga
	조성	C Major
	박자	2/4 와 4/4의 변박
	빠르기	Allergro con brio, feroce
	제목	제 10곡 키예프의 거대한 대문 Das Heldentor in der alten Hauptstadt Kiew
	조성	E b Major
	박자	4/4박자
	빠르기	Allergro alla breve, maestoso, con grandezza

2. ARCS 동기전략을 이용한 무소르그스키의 '전람회의 그림' 수업지도안 예시

무소르그스키의 전람회의 그림을 감상수업으로 지도 하기 위해서 모두 2차시로 나누어 수업지도안을 편성하였다. 프롬나드를 포함하여 10곡을 모두 듣기에는 시간이 부족하여 2차시로 나누어 몇 곡을 선정하였다. 1차시와 2차시의 교수방법에서는 ARCS 동기전략을 이용하였다.

<표-11> 차시별 수업 내용

	1차시	2차시
학습내용	1)무소르그스키의 생애 및 전람회의 그림 작품 배경에 대해 2)표제음악에 대해 3)곡 감상 -프롬나드, 제1곡, 제2곡 감상	1)제3곡, 프롬나드, 제9곡 감상 음악이 구조적인 면 리듬 가락 화성 2)감상 후 그림과 비교하여 느낌 발표 및 이야기 만들기
ARCS 동기전략 (교수방법)	1)영상자료 이용하여 동기유발 (A1) 2)표제음악에 대한 퀴즈(R2) 3)강의, 감상, 토론, 발표 를 활용(R2) 그 밖의 ARCS 요소 사용	1)강의, 감상, 토론, 발표 를 활용(R2) 2)형성평가 (C2) 그 밖의 ARCS 요소 사용
기자재	동영상, 사진, 오디오, ppt	동영상, 사진, 오디오, ppt

1) 제1차시

감상수업에 들어가기 앞서 곡에 대한 이론적 이해와 작곡가의 생애와 곡에 탄생 배경에 대해서 이해 하여, 곡에 대해 미리 과제를 주어 파악하도록 하여 학습자가 오늘 학습에 대한 흐름을 파악할 수 있어야 하겠다. 교사는 기본적으로 학습목표 및 수업의 단계를 학생들에게 ppt 자료를 이용하여 설명하도록 한다.

다음은 1차시 수업 지도안 모형이다. 동기전략에서 주의집중은 A 로 그 하위 요소 인 지각적환기, 탐구적 각성환기, 변화성은 각 A1, A2, A3 로 표시하고, 관련성은 R과 그 하위요소인 목적지향성, 모티브일치, 친밀성을 R1, R2, R3 로 나머지 자신감과 만족감도 그렇게 표시하도록 하겠다.

(1) 1차시 지도안 내용

출결을 확인하고, 학생들의 주의를 집중시키기 위해 음악감상에 대한 학생들의 의견을 묻는다. 꼭 클래식 곡이 아니더라도 학생들이 주로 어떤 음악을 듣고, 음악을 들을 때 음악의 어떤 요소들을 집중해서 듣는지에 대해 묻는다.

오늘 학습을 위한 유인물을 나누어 주고, 미리 적어놓은 학습내용과 학습목표를 함께 읽는다. 학생들에게 오늘 배울 내용에 대해 이해를 시키기 위해 단지 읽는 것만으로는 학생들이 이해하기 힘들 것이다. 나눠준 유인물에 학습순서 및 내용 목표를 적게 하여 계속 오늘 배울 내용에 대해 학생들이 이해하고, 혹은 학생 스스로 배울 내용에 대한 스스로의 목표를 적게하는 기회를 제공하여 자신감을 높이고 학습에 대한 기대감을 높여주도록 한다.

1차시에서의 학습목표는 첫째로, 무소르그스키의 생애와 ‘전람회의 그림’의 작품 배경에 대해 이해하고, 둘째로, 표제음악에 대해 이해한다. 셋째로 프롬나드와 제1곡, 제2곡을 감상하고 떠오르는 이야기를 만들어 보는 것이다.

1차시의 학습의 주요 내용은 무소르그스키의 생애와 그의 작품 ‘전람회의 그림’의 작품배경, 그리고 표제음악에 대해 알아보는 이해적인 부분의 감상을 하고, 곡 감상에 들어가도록 한다.

수업의 도입부분에서는 무소르그스키의 ‘민둥산의 하룻밤’을 디즈니 애니메이션 ‘판타지아’ 영상과 함께 보여주며 학습자들에게 간단히 곡에 대한 설명을 하여 감상하도록 한다. 이는 ARCS 전략에서 주의집중-지각적 각성(A1)에 해당하는 부분이다. 전시에 교사는 학습자들에게 다음 차시를 예고하고, 무소르그스키와 전람회의 그림, 그리고 표제음악에 대해 조사를 해오라는 과제를 낸 후, 본차시에서는 수업에 들어가기 전 잠시 학생들이 얼마나 이에 대해 알고 있는지 퀴즈를 내어 학습자들에게 탐구적 각성(A2)을 하게 하여 호기심을 불러일으키게 하고, 더불어 교사는 학습자들의 수준을 짐작할 수 있어 강의식 수업을 할 때 융통성 있게 수업을 진행해 나갈 수 있겠다.

수업의 환경은 조별 편성으로 하여 퀴즈를 낼 때 조별로 진행 할 수 있도록 하고, 교사는 학습자와 계속적으로 시선을 교류하고, 개인적으로 이름을 불러주며 수업을 진행하도록 한다.

퀴즈 후에 교사는 작곡가와 곡, 그리고 표제 음악에 대한 설명을 ppt 자료를 이용하여 간단히 강의식 설명을 한다. ppt 자료는 학생들에게 설명하기 쉽도록 간단하면서도 다양한 글씨체를 사용하거나 레이아웃의 변화등을 이용하는 등의 ARCS 동기이론-주의집중에서 변화성(A3)를 참고하여 편성한다. 곡에 대한 전반적인 이해후, 본격적인 학습활동에 들어간다. 다음은 1차시 학습활동에 대한 ARCS 동기전략 이다.

(2) 학습활동에 대한 ARCS 동기 전략

① 프롬나드 감상하기 -> 먼저 프롬나드에 대한 설명 후 곡을 감상한다. 강의식 수업은 학습자들이 지루해하기 쉬우므로, 사진자료와 ppt에서 글씨체나 크기 등을 다양하게 하여 시각적인 효과와 교사의 억양이 단조롭지 않도록 짧고 간결하게 설명할 수 있도록 한다. (A1)(A3)

② 제1곡과 2곡에 대한 그림 보여주기 -> 다음으로 제1곡과 2곡에 해당하는 그림을 보여준다. 조별로 그림을 나눠주어 더 자세히 볼 수 있도록 한다. 그림을 보고, 제목을 만들어 보도록 한다. 제목을 발표하고, 왜 그렇게 생각하는지에 대해서도 발표하도록 한다. 학생들에게 발표식 수업을 하여 개인적인 성공을 원하는 학생들에게 대표 발표를 하게 하여 자신감을 높여주고, 안정적인 형태를 원하는 학생에게는 제목에 대한 상의를 하는 조별 활동에서의 자신의 의견을 내비추고 반영할때에서 오는 자신감을 느낄수가 있겠다. (R2) (C3)

③ 제1곡 감상하기-> 제1곡을 학생들에게는 어떤 곡인지 설명하지 않고 들려준다. 학생들은 자신들이 붙인 제목과 그림, 그리고 들려오는 곡을 들으며 어떻게 일치되는지 생각하며 듣고, 유인물에 있는 주제선율 악보를 보며 듣는다. 학생들에게 그림의 곡이 무엇인지 알리지 않게 하여 신비감을 제공한다. 이로 인해 학생들에게 호기심을 유발시킬 수 있어 계속적으로 집중시킬 수 있는 동기전략 이라 말할 수 있겠다. 곡을 듣고 난후, 어느 그림의 곡인지 조별로 이야기 해보게 한다.(A2)

④ 제1곡 '난쟁이' 에 대한 설명하기-> 교사는 제1곡이 난쟁이 입을 그림과 함께 알리고, 곡에 대해 간결하게 설명한다. 곡을 듣기 전과 후에 대한 그림에 대한 생각이 다른지를 학습자들에게 물어본다. 교사는 이러한 감상 수업 방식으로 학습자에게 어떤 곡이 이 그림의 곡인지에 대한 호기심으로 수업을 계속 진행해 나갈 수 있다. 강의식 수업에서는 학습자들에게 수면을 유발할 수 있는 조건들이 나타남으로 어조와 여러 시각적인 것에 신경을 쓰며 수업에 변화를 주어야 한다. (A3)

⑤ 이야기 만들고, 발표하기-> 조별로 일치된 그림과 곡을 듣고, 보며 이야기를

만들어 본 후, 발표한다. 이야기를 만드는 시간에 계속적으로 곡을 반복하여 들려주고, 교사는 교실을 돌아다니며 학생들이 어떻게 이야기를 만들어 가는지 살핀다. 이야기가 떠오르지 않거나, 어떻게 전개해야 할지 모르는 조가 있을 수 있으므로 한 그림에 대한 이야기의 사례를 읽어준다. 또는 학생이 학습에 대한 불안감을 감소시켜주기 위해 꼭 이야기를 만들지 않더라도, 떠오르는 느낌을 짧게 적어보게 하여도 괜찮다. 발표를 들은 후에 교사는 반드시 만족스러운 반응을 확인해주는 피드백을 제공하여 학생들에게 자신감을 높여준다. 학습자는 작품을 보며 이야기를 만들어야 하기 때문에 곡을 더 주의 깊게, 그림 또한 세심하게 관찰 할 것이다.(R2)(C2)(C3)

⑥ 제2곡 감상 후, 이야기 만들기-> 다음으로 제2곡의 그림을 보여주고, 조별로 제목을 만든 후, 곡을 감상하고, 교사는 곡에 대한 설명을 한 후, 다시 들려준다. 곡을 감상하며 조별로 그림에 대한 생각과 음악을 들으며 떠오르는 이야기를 만들어 본 후 발표한다. 이렇게 제목을 만들고, 다시 곡을 감상한 후 이야기를 만들어 보는 것은 단계적으로 수업을 진행시켜 학생 자신이 하고 있는 학습이 학생 수준보다 어렵게 느끼지 않도록 도전 수준을 높이고 성공기회를 주기위해 불안을 감소시키기 위한 전략이다.(C2)



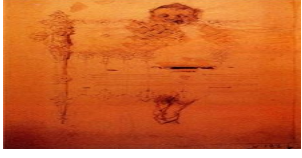

⑦ 평가 및 차시예고하기-> 수업에 대한 이해를 교사가 확인하기 위한 형성평가의 내용은 수업내용과 일치 시켜 반드시 학생이 만족감을 느낄 수 있도록 하여야 한다. 다음 2차시에 대한 예고를 하여 2차시에서 학생들이 수업내용에 대해 낯설게 느끼지 않도록 한다. (S3)(R3)



(3) 1차시 지도안


단원	전람회의 그림	대상	고등학교 1학년	차시	1/2
주요 학습 내용	1) 무소르그스키의 생애 및 전람회의 그림 작품 배경에 대해 2) 표제음악에 대해 3) 곡 감상 -프롬나드, 제1곡, 제2곡 감상				
학습 목표	1) 무소르그스키의 생애와 전람회의 그림의 작품배경에 대해 이해한다. 2) 표제음악에 대해 이해한다. 3) 프롬나드와 제1곡과 제2곡에 대한 감상 후 이야기를 만든다.				
교구	교사	유인물, ppt 자료, 동영상, 오디오, 그림			


단계	학습 내용	교수-학습활동		동기전략	시간
		교사	학생		
도입		인사한다. 출결확인을 한다. 학습지를 나눠준다.	인사한다. 나누어준 학습지를 보고, 들려오는 음악을 들으며 오늘의 수업에 대해 준비한다.	R3. 수업시작전 배경음악으로 학생들에게 오늘의 제재곡을 들려준다.	
	동기 유발	학생들에게 평소 듣는 음악은 어떤 음악이며 곡을 들을 때 음악이 어떤 요소를 생각하며 듣는지 물어본다.	교사의 이야기를 들으며 자신의 경우를 생각하여 답한다.	R3. 자신의 경험을 생각하게 하여 오늘의 수업과 친밀함을 갖도록 유도한다.	1분
	동기 유발을 위한 무소르그스키의 '민둥산의 하룻밤' 감상	무소르그스키의 '민둥산의 하룻밤'에 대한 설명을 간략히 한 후 디즈니 애니메이션 '판타지아' 영상과 함께 보여준다. (슬라브 신화에 나오는 밤과 어둠을 지배하며 악을 다스리는 신인 체르노보그에 대한 찬미와 마녀들의 안식일 향연등을 표현한 곡으로 표제음악의 대표적 작품이다.)	민둥산의 하룻밤에 대한 이야기를 생각하며 디즈니 애니메이션 '판타지아'의 영상과 함께 감상한다.	A2. 다양한 매체를 통해 주의를 집중시킨다. A1. 교사는 다양한 목소리의 변화로 간략한 강의식 설명을 한다.	4분



전개	학습 목표와 내용을 읽고, 학습지에 적기	철판에 적혀있는 학습목표를 읽고, 오늘의 학습목표와 학 습내용 및 순서를 인지 시킨다. 나누어준 학습지에 오늘의 학습목표를 적게 한다.	학습목표를 읽고, 학습내용과 순서를 기억한다. 학습지에 적어 오늘의 학습의 목표를 다시한번 확인한다.	C1. 학습자들에 게 수업의 목표 와 내용을 알려 불안을 감소시 키고 성공에 대한 기대감을 높인다.	1분
	OX 퀴즈 진행	전시학습에서 예고한 표제 음악에 대한 퀴즈를 시작 한다. OX퀴즈로 조별 대항을 하 고, 마지막에 남겨진 조에 게는 상점을 준다.	조사해온 자료와 나눠준 유인물을 비교하며 교사의 설명을 듣는다.	R2. 학습자의 개인적 흥미를 끌어들이기 위해 수업내용과 관련있는 퀴즈를 내며 기본적 보티브 자극을 한다.	2분
	표제 음악과 제재곡인 '전람회 의 그림' 에 대한 설명	표제음악과 작곡가 무소르그스키, 그리고 곡 '전람회의 그림'에 대한 설명을 간단히 한다. (표제음악이란? 표제가 붙은 구체적 묘사에서부터 심리·사상적 내용까지 다양한 음악외적 요소가 표현되는 음악이다.)	자신의 조사해온 내용에 대해 보충되는 부분이 있으면 필기하며 듣는다.	A1 .교사는 학습자와 끊임 없이 시선을 교류하며 프롬나드의 개념을 실예를 들어가며 설명 한다.	2분

	<p>프롬나드에 대한 설명과 곡 감상</p>	<p>프롬나드에 대한 설명과 함께 프롬나드를 감상한다. 프롬나드를 설명하기 위한 사진을 보여준다.</p>   <p>(곡과 곡 사이에 전주와 간주 역할을 하는 프롬나드는 ‘산책’이라는 뜻을 가지고 있고, 전람회장을 걸어다니며 그림과 그림사이를 걸어다니는 모습을 묘사했다. 5/4, 6/4와 같은 변박을 사용하며 여러 사람들의 발걸음을 묘사한다.)</p>	<p>사진을 보고, 자신이 전시회장에 갔던 경험을 기억하며 프롬나드를 이해하고, 설명하는 곡의 특징을 잘 듣고, 감상하도록 한다.</p>	<p>A1. A3. 다양한 사진과 경험적 내용으로 학생들에게 호기심을 불러일으키도록 설명을 한다.</p>	<p>2분</p>
<p>전개</p>	<p>그림을 보고 제목 만들기</p>	<p>제1곡, 제2곡에 해당하는 하르트만의 그림을 학생들에게 전체적으로 보여주고, 각 조마다 따로 나눠준다. 그림을 보고 떠오르는 제목을 만들어 보라고 한다. 교사는 시간을 충분히 주고, 어떤 제목이 나왔는지 확인한다.</p>   <p>곡을 감상한 후, 어느 그림의 곡인지 이야기 해보기</p>	<p>조원들과 상의하여 그림의 제목을 정한다.</p> <p>이야기 하고 왜 그러한지에 대해 말한다.</p>	<p>R2. 학습자들은 느슨한 상황 속에서 다른 학습자들과 이야기 하며 협동학습에 긍정적으로 반응한다.</p>	<p>5분</p>

전개	제1곡 감상하기	<p>제1곡을 감상한다. 학생에게는 어떤 곡인지에 대한 설명을 하지 않고 감상하도록 한다. ppt 자료를 이용하여 주제 선율 악보를 띄우고, 주제선율을 보며 감상하도록 한다.</p> 	곡을 듣고, 자신의 느낌을 생각해 본다.	A2. 그림의 곡이 무엇인지 알리지 않음으로서 학습자에게 신비감을 제공하여 호기심을 불러일으키도록 한다	5분
	제1곡 '난쟁이'에 대한 설명	<p>그림과 함께 곡의 제목을 알리고, 제1곡 '난쟁이'에 대한 설명을 한다. 곡을 듣기 전과 그림만 보았을 때의 느낌이 다른지를 알아 본다. (제1곡: 난쟁이, Gnomus- 이 곡은 난쟁이의 기묘한 걷는 모습과, 음울한 기분 등을 그리고 있다.)</p> 	그림의 제목을 알기 전과 후의 차이를 느끼며 교사의 설명을 듣는다.	A3. 강의식 수업에서는 학습자들에게 수면을 유발할 수 있는 조건들이 나타나므로 다양한 어조와 ppt 자료를 제시하며 수업에 변화성을 주어가며 설명을 한다.	2분

전개	이야기 만들기	조별로 그림을 보고 제1곡을 들으며 이야기를 만들어 본다.	조원은 협력하여 글과 그림을 보며 이야기를 완성할 수 있도록 한다.	R2. 학습자들은 느슨한 상황 속에서 다른 학습자들과 이야기 하며 협동학습에 긍정적으로 반응한다.	7분
	발표	발표한다.	조원과 상의하여 만든 이야기를 발표한다.	R2. 학생 개개인이 교사에게 관심받고 있다는 것을 느낄 수 있도록 발표하는 학생을 지목 할 때는 개별적인 언어를 사용하도록 한다.	2분
	제2곡의 제목 만들기	제2곡의 그림을 보여 주고 조별로 제목을 만들어 본다. 	자신의 의견을 자신있게 조원들에게 이야기 한다.	C2. 전체가 아닌 소집단에서의 자신의 의견 내놓기는 소극적인 학생일지라도 어렵지 않을 수 있다. 이는 자신의 의견이 반영될 수 있는 조건을 만들어 주는 것이다.	3분

전개	곡을 감상하며 이야기 만들기	제2곡을 감상하며 이야기를 만들어 본다.	이야기를 만든다.	C2. 앞에서 제목을 만든 후, 다시 곡을 감상하며 이야기를 만들어 보는 것은 곡을 단계적으로 감상하게 하려는 의도이고, 간단한 제목 만들기에서 한 단계 위인 이야기 만들기를 적용하여 학생들에게 쉽게 도전할 수 있도록 한다.	7분
	발표	곡에 대한 이야기를 발표시킨다.	발표한다.	C3. 준비가 되어있지 않은 조에 대해 압력을 가하여 발표하도록 하지 않고, 개인적 학습 속도를 고려하여 다음차시에 발표하여도 좋다고 한다.	1분
	곡 설명하기	제2곡 ‘옛성’ 에 대한  설명을 한다. (제2곡:옛성, Vecchiocastello- 이 곡은 하르트만이 1864부터 1867년에 걸쳐 이탈리아, 스위스, 프랑스 등지를 여행했을 때 그린 수채화로서, 넝쿨로 뒤덮인 중세 이탈리아의 옛 성 아래에서 악기를 든 음유시인이 노래하는 모습을 그린 그림이다. ¹⁷⁾)	곡을 듣고 난 후, 곡에 대한 설명을 듣고 이해하도록 한다..	A3. 강의식 수업에서는 학습자들에게 수면을 유발할 수 있는 조건들이 나타나므로 다양한 어조와 ppt 자료를 제시하며 수업에 변화성을 주어가며 설명을 한다.	1분

<p>결말</p>	<p>평가 및 차시예고</p>	<p>평가 <형성평가> 1. 다음은 어떤 곡의 주제 선율일까요?  2. 다음의 그림에 대한 곡의 제목은 무엇이며, 무엇을 묘사했나요?  3. 표제음악 이란 무엇인지 아는 대로 적어 보세요.</p> <p>차시예고 2차시에서는 제3곡과 프롬나드, 그리고 제9곡에 대해 학습할 것이고, 미리 감상해오도록 한다.</p>	<p>개인적으로 평가지를 본다.</p>	<p>S3. 학습내용과 일치시키는 평가내용을 제시하여 학습에 대한 공정성을 부여한다.</p>	<p>5분</p>
-----------	------------------	--	-----------------------	---	-----------

17) 안동립, 「이 한 장의 명반」, 현암사, 1997, p.608

2) 제2차시

1차시에서는 주관적인 감정으로 감상수업에 임했다면 2차시에서는 구조적으로 곡을 감상한다. 그러기 위해 곡의 리듬, 선율, 형식을 이해하며, 곡을 감상하고, 그러한 요소들로 인해 그림에 대한 곡의 느낌을 표현할 수 있도록 한다. 1차시에서와 달리 2차시에서는 더 단계를 높여 음악을 감상하여야 하므로 조금 더 학습자들의 동기유발과 동기를 지속시키기 위한 전략이 필요하다. 학습자들에게 지금 하고 있는 감상수업이 얼마나 가치로운지를 일깨워 주어야 한다.

(1) 2차시 지도안 내용

2차시에서는 동기유발을 위해 클래식 음악이 아닌 대중가요를 이용한다. 70년대 락 가수인 Emerson, Lake&Palmer(ELP)는 자신들의 음악적인 호기심을 충족하고자, 클래식음악을 리메이크 하여, 'Pictutes At An Exhibition'을 만들어 냈고, 무소르그스키의 원곡에 대한 리메이크 말고도, 전람회의 그림을 모티브로 한 새로운 곡도 삽입되어 있다. ELP가 그러했듯이, 학생들에게 자신 또한 원곡에 대해 자신만의 새로운 느낌을 표현하여 다른 매체를 통해 곡을 만들어 본적이 있는지 물어 본다. 이를 통해 학생들은 오늘 학습할 내용이 곡 감상에 대해 다양하게 표현하기에 대해 다가가게 되고, 혹 표현해 본 학생이 있다면 이야기 해봄으로서 학생 스스로 자신감을 향상시킬 수 있다. 이는 ARCS 동기전략 중 C2에 해당한다고 할 수 있겠다. 또한 클래식 악기 보다는 학생들에게 익숙한 대중음악으로의 다가감은 더욱 친밀하게 느낄 수 가 있겠다고 생각하여 R3와 A1전략을 이용하였다.

2차시에서의 수업 내용을 학생들에게 설명하고, 직접적인 동기유발을 위해 수업에 대한 가치, 이점 등을 이야기 하는 것도 좋은 동기유발 전략이라고 보고, R1의 전략을 이용한다.

본격적으로 수업에 대한 전개 부분에서는 학습내용과 목표를 확실히 설명하고, 1차시와 같이 스스로 학습지에 적어보게 하여 성공에 대한 가승성에 대해 기대감을 줄 수 있는 C1. 전략을 사용한다.

2차시에 대한 학습내용 및 활동은 먼저 첫째 제3곡 튜일르 공원'을 감상한 후, 곡에 대한 간단한 설명을 한다. 제3곡에서의 특징적인 리듬을 찾아내어 리듬치기를

하는 리듬에 대한 학습이 진행된다. 둘째로 이 곡의 특징인 곡과 곡 사이를 이어주는 곡인 ‘프롬나드’ 를 감상한다. 도입부분에서 사용된 가수 ELP의 곡 중 ‘프롬나드’ 부분에서의 가사 삽입 부분을 들려주고, 직접 학생에게도 가사를 지어보도록 한다. 마지막으로 제9곡인 ‘바바야가의 오두막집’ 을 감상하고 곡에 대한 설명 후, 곡의 형식에 대해 설명하여 형식에 대한 학습을 하고, 이 곡에 대한 느낌을 춤, 그림, 글, 만화, 극본 등등의 매체로 표현하는 시간을 갖는다. 이것은 수업의 마무리 단계로 간단하게 학생들에게 만들어 보게 하고, 후에 과제로 내어 실기 평가에 반영하도록 한다. 또한 실제 전시회장이나 음악회장에서 보고 느낀 것을 그대로 담아 두는 것 보다는 학습한 내용을 통해 직접 자신의 느낌을 표현할 수 있는 기회를 갖는 것도 정서함양에 도움이 되고 나아가 신체적으로도 건강해 질 수 있다는 것을 강조한다. 이는 학습에서 배운 내용을 실생활에서 이용할 수 있도록 하는 ARCS 동기 전략중 모티브일치(R2) 부분에 해당한다.

학습내용 및 활동에 대한 간단한 소개 후, 위와 같이 수업에 들어 간다. 각 학습활동에 대한 동기 전략은 다음과 같다.

(2) 학습 활동에 대한 ARCS동기 전략

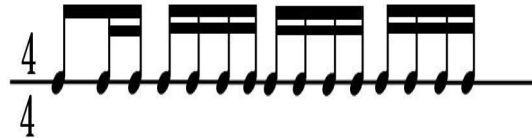
① 제 3곡 ‘튜일르 공원’ 감상 -> 곡을 듣기 전에 곡을 듣고, 이 곡의 특징적인 리듬을 찾아 내어 볼 것이라고 하여, 학습에 대한 목적을 제시하여 흥미를 끈다.(R1). 프랑스에 있는 ‘튜일르 공원’ 의 영상과 함께 곡 감상하고, 영상은 일관되지 않도록 다양하게 만든다.(A1)(A3). 감상 도중 교사는 학생들과의 시선을 교류하며 줄거나 잠담하지 못하도록 한다.(A1)

② 제 3곡 ‘튜일르 공원’ 에 대한 곡 설명 -> 학생들과 계속 시선을 교류하고, 튀를리 정원의 현재 사진을 보여주며 간략히 다음과 같이 설명한다. <하르트만이 파리를 방문했을 때의 그림으로, 제정시대에 있던 파리의 공원이었는데 이곳은 세느강에 임한 아름다운 공원이다. 지금은 지난 날의 일부가 세계적으로 유명한 루브르 미술관으로 되어 있다. 이 곡에서는 정원의 푸른 잔디에서 뛰어 놀며 장난 치기도 하고 싸우기도 하는 활발한 아이들의 모습과 그들의 어머니인 파리의 부인들이 노닥거리는 모습을 묘사하였다. 18)>

③ 감상 후 리듬을 찾고, 리듬을 그리고, 리듬치기 -> 교사는 곡을 들으며 학생들에게 주요리듬이 어느 첫 부분이나, 반복적으로 나온다고 부분적으로만 알려준 뒤 학생개개인에게 곡을 듣고, 주요리듬을 찾아보게 한다. (A2)

* ‘튜일르 공원’의 주요 리듬

이 부분은 마치 남자아이가 여자아이를 약올리는 듯한 모습과 약이 올라 재잘거리며 화를 내는 여자아이의 모습을 묘사하는 듯한 느낌을 받을 수 있다.¹⁹⁾



계속 듣고 있게만 하지 말고 그려보고, 직접 주요리듬을 쳐보면서 모든 감각을 이용할 수 있도록 유도하여 수업에 변화를 준다.(A3)

④ 프롬나드 감상 ->1차시에서 잠시 감상했었던 프롬나드 부분에 대해 기억하고 있는 학생이 있으면 발표시킨다. 발표에 대한 칭찬과 함께 상점제도를 이용하는 것

18) 임선미, “M. P. Mussorgsky 전람회의 그림(Pictures at an Exhibition)을 중심으로 한 피아노 연주법에 관한 연구”, 2008, 공주대학교 대학원, p.18

19) -, 상계서, p.18

도 좋다.(S1)(S2)

⑤ 프롬나드 선율에 가사 만들기 ->가수 ELP가 부른 프롬나드를 영상과 함께 보여 준다. 가사내용을 띄우고, 그림 혹은 표를 삽입하고, 가사의 글씨체에도 변화를 주도록 한다. (A3)

가사의 내용은 작품과 관련이 있어도 좋고, 곡에 대한 자신이 떠오르는 느낌을 지어 보아도 좋도록 하여 학습에 대한 선택권을 준다.(A2)(R3)

⑥ 제9곡 ‘바바야가의 오두막집’ 감상하기-> 이 곡에서 ABA 형식을 찾아내고, 이해시킬 때 이전에 배운 곡 들 중 ABA 형식의 곡을 찾아보도록 하거나, 교사가 제시하여 수업과 연결시킨다. 이미 배운 개념을 수업과 연결시킬 수 있다.(R3) 이미 배운 형식을 새로운 곡에서 찾는 학습을 하여 학생들에게 성공기회를 부여하여 자신감을 줄 수 있다.(C2)

또한 감상하며 ABA 형식을 찾을 때 조원들과 협동하여 과제를 해결한 학습자가 해결하지 못한 다른 조원을 도와 과제를 해결해 나가도록 한다.(S1)
협동하여 과제를 잘 해결한 조에게는 점수를 줄 수 있다.(S2)

⑦ 감상한 곡에 대한 표현하기-> 표현의 방법을 학생이 원하는 방법으로 선택하게 한다 .(R3)(R2)

⑧ 학습정리를 하며 퀴즈 내기->퀴즈의 내용은 학습내용과 일치 시켜 성공기회를 높인다.(C2)

학습한 내용을 그대로 평가받는다는 것을 알게 한다.(S3)

퀴즈 맞추기를 통해 수업 목표에 대한 달성을 하였다는 긍정적인 기대감을 갖게 한다.(S1)

교사는 퀴즈를 맞춘 학생과 적극적으로 참여하는 학생에 대해 칭찬을 하고, 점수제도를 이용하여 보상을 한다. (S1)(S2)

⑨ 실기시험 예고->제9곡에 대한 느낌표현을 여러 매체를 통해 표현할 수 있도록

하나의 작품을 조별로 만들어 발표하는 것을 실기시험에 포함하도록 한다.


조원들과 협동을 요구하게 하는 과제를 이용한다.(R2)

수업과의 연관성을 강조한다. (R2)

수업시간에 배운내용이 다양한 매체를 통해서 내가 표현할 수 있다는 것을 느끼게 하고, 사용할 수 있는 기회를 부여한다.(S1)

(3) 2차시 지도안

단원	전람회의 그림	대상	고등학교 1학년	차시	2/2
주요 학습 내용	1) 제3곡, 프롬나드, 제9곡 감상 2) 특징적인 리듬과 선율을 찾아내며 감상 3) 감상에 대한 표현하기				
학습 목표	1) 곡의 특징을 찾아 낸다. 2) 전람회의 그림 중 제3곡, 프롬나드, 제9곡을 감상 한 후, 감상에 대한 다양한 표현을 한다.				
교구	교사	유인물, ppt자료, 동영상, 오디오, 그림			

단계	학습내용	교수-학습 활동		동기전략	시간
		교사	학생		
도입		인사한다. 출결을 확인한다. 학습지를 나눠준다.	인사한다.	R3. 오늘 감상할 곡을 들려주며, 학습지를 나누어 준다.	
	대중음악으로 편곡된 '전람회의 그림' 중 일부 감상	가수 Emerson, Lake&Palmer(ELP)가 편곡한 제9곡 '바야가의 오두막집'을 영상과 함께 들려준다. 	영상을 감상한다.	R3. A1.클래식 악기 보다는 학생들에게 더 익숙한 전자 악기로 전람회의 그림을 편곡한 현대 대중음악 영상을 보여주어 친밀하게 접근한다. R3. 자신의 경험을 생각해 보게 한다.	4분
		원곡을 듣고, 떠오르는 느낌을 자기가 표현 할 수 있는 악기나, 목소리, 혹은 그림, 시 등으로 표현해 본적이 있는지 물어본다.	교사의 질문에 대해 잘 생각해 보고, 자신의 경험이 있으면 이야기 한다.		

	<p>학습활동에 대한 설명</p>	<p>2차시에서는 제3곡과 프롬나드, 그리고 제9곡을 감상하며, 위의 가수가 그랬던 것처럼 우리가 표현할 수 있는 것으로 새롭게 감상의 느낌을 표현해보는 시간을 갖는다. 이러한 학습활동에 대한 학습목표는 어떻게 될 것인지 물어본다.</p>	<p>오늘 해야할 수업 활동에 대하여 이해한다.</p>	<p>A2. 학습활동에 대해 설명하며, 미리 학습 목표와 내용에 대해 짐작하게 해 볼 수 있도록 한다.</p>	<p>1분</p>
	<p>수업에 대한 이점 말하기</p>	<p>음악감상에 대한 이점은 우울증 치료나 학업 스트레스를 줄이는 등 정신적, 신체적 건강에도 좋고, 오늘 곡에 대한 감상 표현이 수행평가 점수로 반영이 된다. 라고 말하거나, 이 수업을 학습한 후에 음악감상이 더 이상 지루하지 않고, 재미있어지고, 새로운 음악에 대해 분석하는 등의 음악감상에 대한 올바른 태도를 기를 수 있다고 이야기 한다.</p>	<p>이 수업이 주는 이점을 잘 생각해 본다.</p>	<p>R1. 수업에 대한 이점을 직접적으로 설명하며 수업의 가치에 대해 이야기를 한다.</p>	<p>1분</p>
<p>전개</p>	<p>학습내용과 학습목표 설명</p>	<p>학습내용과 학습목표를 함께 읽는다. 반드시 학습지에 쓰도록 하고, 교사는 학생들이 볼 수 있도록 칠판에 적는다.</p>	<p>학습내용과 목표를 읽고, 학습지에 쓰며 오늘의 학습에 대해 이해하도록 한다.</p>	<p>C1. 학습목표와 내용을 정확히 제시하여 성공 가능성에 대한 기대감을 준다.</p>	<p>1분</p>

전개	학습내용과 학습활동 정리	<p>학습내용에 대한 주요 학습 활동은 아래와 같다.</p> <p><학습활동></p> <p>1) 제3곡 (튜일르공원)감상->곡 설명->감상하며 주요리듬 찾기->리듬치기->다시 감상하며 주요 리듬을 그려보기</p> <p>2)프롬나드 감상->곡에 대한 설명->가수 ELP가 편곡한 프롬나드를 들려주기->선율에 가사 붙이기</p> <p>3)제9곡 (바바가의 오두막집 감상)->곡에 대한 설명듣기->곡의 형식알기->곡의 느낌을 그림, 글, 춤, 만화, 극본 등으로 다양하게 표현하기</p>	학습내용과 학습활동을 정리하여 오늘 학습에 대한 이해를 한다.	A3. 학습내용과 활동, 그리고 목표는 ppt 자료에 서의 글씨체와 레이아웃의 변화로 지루함을 없애도록 한다.	2분
	제3곡 감상	<p>곡을 듣기 전 리듬에 대한 공부를 할 것이라고 학습활동에 대한 설명을 다시한번 한다.</p> <p>제3곡을 그림과 함께 감상한다.</p>	곡을 감상한다.	R1. 학습 중간 중간에 학습 단계에 대한 설명을 한다.	1분
	곡 설명	제3곡에 대한 설명을 한다.	설명을 듣는다.	A3. ppt자료를 이용한 시작적 자극이나, 교사의 위치를 바꾸어주고, 어조와 말하기 방식을 다르게 하며 설명하도록 한다.	1분
	리듬찾기	곡을 들으며 주요 리듬을 찾아보라고 한다.	주요리듬을 찾는다.	C3. 조원 간 혹은 개별적으로 찾아볼 수 있도록 한다.	1분

전개	리듬그리기	곡을 듣고, 학습지에 주요리듬을 그린다. ppt자료를 이용하여 주요리듬을 보여준다.	주요리듬을 그린다.	S2. 곡을 주의깊게 들으며 주요리듬을 찾아내고 잘 그린 학생에게 외재적·내재적 보상을 준다.	2분
	리듬치기	리듬치기를 한다. 다시 곡을 들으며 주요리듬을 들어본다.	교사의 시범을 잘보고 따라한다.		2분
	프롬나드 감상	<p>프롬나드</p> <p>이번에는 1차시에서 잠시 감상했었던 프롬나드 부분을 감상한다.</p> <p>1차시에서 언급했던 곡에 대한 설명을 기억하고 있는지 발표를 시킨다.</p> <p>학생이 발표한 내용을 간단히 정리한다.</p> <p>수업 초반에 언급되었던 가수 ELP의 프롬나드를 듣는다.</p> <p>특징적인 부분은 가사가 있는 것이고 가사의 내용은 다음과 같다.</p> <p>(There's no end to my life no begging to my death. Death is life)</p>		<p>S1. S2. 개인적인 노력에 대한 성취에 대해 칭찬을 하고, 점수제도가 있다면 이용한다.</p> <p>A3. 영상과 함께 곡을 감상한다. 가사 내용을 띄우고, 표나 그림, 글씨체의 변화를 주도록 한다.</p>	7분

전개	프롬나드 선율에 대한 가사 만들기	<p>가사만들기</p> <p>프롬나드의 선율과 변박 반복되는 리듬의 특징을 고려하여 가사를 만든다.</p> <p>ELP는 슬픔속에서 요절한 무소르그스키에 대한 헌정의 의미로 이 가사를 넣었다. 이처럼 주제 멜로디에 간단하게 전달하고자 하는 내용의 가사를 넣어 보도록 한다.</p>	<p>조사했던 내용을 기억하며 곡과 관련된 가사를 넣거나 곡의 느낌에 대한 자신의 생각을 가사로 지어보도록 한다.</p>	<p>A2. R3. 가수 ELP의 경우를 예로 들어 1차시에서의 무소르그스키의 생애에 대해 기억하게 하여, 가사를 짓도록 하는 등의 자유로운 선택권을 준다.</p>	5분
	발표	<p>자신의 원하는 방식으로 가사의 내용을 발표한다.</p> <p>(시낭송, 노래하기, 랩 등)</p> <p>발표에 대한 서로의 생각을 이야기 한다.</p>	<p>가사의 내용을 자신의 원하는 방식으로 발표한다.</p> <p>다른 사람이 지은 가사의 내용을 잘 듣고, 그 생각을 이야기 한다.</p>	<p>C3. 원하는 방식으로 학습의 종류를 선택하게 하고 자유롭게 발표하게 하는 것은 개인적으로 자신에게 맞는 부분을 찾게 하여 개인적 조절감을 가지고 자신감을 증진시킨다.</p>	5분
	제9곡 감상	<p>마지막으로 제9곡 ‘바야가의 오두막집’에 대한 설명을 한다.</p> <p>이 곡은 A-B-A’의 3부 형식의 곡이다.</p> <p>A부분에서 B부분으로 바뀌는 부분을 곡을 감상하며 찾아내 보도록 한다.</p>	<p>그림을 보며 곡을 감상한다.</p> <p>곡의 느낌이 바뀌는 부분을 찾아내려고 하며 감상한다.</p>	<p>R3. 이전에 배운 곡 중 ABA 형식의 예를 들어 수업과 연결시킨다.</p> <p>S1. 형식이 바뀌는 부분을 찾을 때 조원끼리 도와가며 과제를 해결한다.</p> <p>C1. 성공에 대한 긍정적인 기대감을 줄 수 있다.</p>	4분

전개	표현하기	곡을 감상하며 곡의 특징을 그림과 연결하여 글, 그림, 무용, 극본, 시 등으로 표현한다.	조원들과 상의 하여 무엇으로 표현할지를 결정한다.	R3. R2. 표현하고 싶은 방법을 조원들과 상의하여 정한다.	7분
	발표	발표한다. 발표내용에 대해 교사가 칭찬하고, 다른 조원들도 그에 대한 피드백을 준다.	발표한다.	S1. S2. 교사의 칭찬과 더불어 조원들간의 칭찬은 더욱 더 학생들의 동기를 끌어올릴 수 있다.	2분
결말	학습정리	학습한 내용에 대해 퀴즈를 낸다. (형성평가) 1. 곡을 듣고 그림과 제목을 연결한다. 2. 다음 곡의 형식은 무엇인가? 3. 다음 리듬은 어떤 곡의 리듬인지 말하고, 리듬을 읽어보자.	학습한 내용을 기억하며 퀴즈를 푼다.	S1. 학습을 마무리하면서 퀴즈 맞추기를 통해 목적 달성에 대한 긍정적 감정을 갖는다. S3. 학습한 내용과 일치 시켜 퀴즈 문제를 낸다.	11분
	과제	제9곡에 대한 느낌표현은 조원들과 잘 다듬어 실기점수로 올라갈 예정이고, 실기시험에 대한 예고를 한다.		S3. 수업에서 학습한 내용을 그대로 실기평가에 이용함으로써 평가와 수업내용의 일치로 만족감을 줄 수 있다.	2분

IV. 결론

행동주의나 인지주의 심리학자들은 교수이론 발달에 큰 도움을 주었으나, 주로 인간이 ‘어떻게’ 배우는가에만 초점을 맞추어 왔고 ‘왜’ 배우느냐에 대해서는 거의 관심을 가지지 않았다. 그러나 학습의 결과는 학습자들이 보다 학습 상황에 의미를 부여하고 보다 흥미를 느낄 때 더 높은 성취도를 보일 수 있다. 따라서 단순히 효과적, 효율적인 교수 상황을 학습자에게 제공하기 위한 방법이 아니라 어떻게 학습 상황을 보다 흥미 있게 만들 수 있느냐에 관심을 둘 필요가 있다.²⁰⁾

켈러의 동기이론은 주의집중(Attention), 관련성(Relevance), 자신감(Confidence), 만족감(Satisfaction)이라는 4가지 요소를 가지고 교수 학습상황에서 효과적 효율적인 수업을 위해 동기 전략을 개발한 것이다.

평범하고 지루해지기 쉬운 음악과 감상수업은 어느 영역 보다도 학생 개개인의 동기적 유발이 중요하고 그 동기가 계속 진행되어야 한다. 이러한 이유에서 켈러의 ARCS 동기전략을 적절히 사용함은 분명히 음악감상 학습의 효과성을 불러일으킬 것이다.

이에 본 연구는 켈러의 ARCS 이론에 근거하여 음악과 감상수업에 적합한 동기전략을 연구하여 고등학교 1학년을 대상으로 무소르그스키의 ‘전람회의 그림’ 감상 수업 지도안을 구안하였다.

작품의 특징에 맞도록 그림과 음악을 연결하여 보고, 들으며 떠오르는 느낌을 다양하게 표현할 수 있는 통합적인 수업방식을 채택하여, 수업에 학생들이 보다 능동적으로 참여할 수 있도록 하였다. 각 수업방식에는 적절한 ARCS 동기전략을 개발하여 적용시켜 보았다.

첫째, 수업의 도입부분에서는 생소한 음악에 대해 학생들이 친근함을 느끼기 위해 ARCS동기 요소 중 관련성(Relevance)에서 하위요소인 친밀성의 전략을 사용하여 간단히 동기유발을 하고, 주의집중(Attention)의 하위요소를 이용하여 다양한 매체의 사용이나 교사의 억양과 시선에 신경쓰는 강의식 수업을 택하였다.

둘째, 전개부분에서는 4가지 동기요소를 모두 사용하였다. 곡을 감상하는 부분에 있어서는 주의집중(Attention)의 하위요소를 모두 이용하여, 사진이나 관련 경험등을 이야기 하며 감상하도록 하는 전략을 사용하여 호기심을 불러일으키도록 하였고, 곡에 대

20)박성익·최정임·임철일·이재경, 「교육방법의 교육공학적 이해」, 교육과학사, 2007, p.178

한 설명을 할 때는 교사의 어조와 표현에 변화성을 주도록 하였다. 수업을 마무리 하는 결말 부분으로 가서는 수업이 지루해질 수 있기 때문에 계속적으로 수업에 집중할 수 있도록 개인적인 자신감과 만족감을 주기 위해 동기요소인 만족감(Confidence)과 자신감(Satisfaction)의 하위요소들을 이용하였다. 학생 활동인 발표하거나 이야기 만들기 부분에서 자신감의 하위요소인 성공기회나 개인적 통제 전략을 사용하여 개인적 노력에 대한 피드백을 교사가 주도록 하였다.

넷째, 수업의 결말 부분에서는 자신감(Satisfaction)의 하위요소인 공정성의 전략을 이용하여 수업의 내용과 평가가 일치하도록 하여 학습자에게 자신감을 키워주도록 하였다.

수업 활동에 맞게 ARCS 전략을 잘 사용하기 위해서는 잘 짜여진 수업지도안도 중요하겠지만 상황이 빠르게 바뀔 수 있는 수업 환경에서의 교사의 대처 능력 또한 중요하다. 교사는 ARCS의 각 범주의 전략을 잘 이용하여 수업 상황에서 적절하게 사용할 수 있도록 하여야 한다. 그리고 항상 다양한 수업활동을 가지며 학생들에게 ‘왜 이것을 배워야만 하는지’ 일깨워 줄 수 있어야 한다.

이처럼 수업은 학습상황과 개인의 심리상태에 따라 변화될 수 있는 환경이다. 본 연구를 진행하면서 각 활동에 맞게 적절한 ARCS 동기 전략을 사용하여 효과적인 수업이 가능하다고 보고, ARCS 동기전략을 가진 음악과 감상수업이 더욱 활성화 되기 위해 아래와 같은 노력이 필요하다고 보고, 몇 가지를 제안하겠다.

첫째, 다양한 감상활동 방법 개발과 각 활동에 적합한 동기 전략의 연구가 필요하다.

둘째, 수업 내내 동기전략의 중요성을 깨닫고, 동기유발에 대한 연구가 전반적으로 필요하다.

셋째, 켈러의 ARCS 동기이론의 단점에 대해 연구하여 다른 동기이론과 연계를 통한 보완이 필요하다.

켈러의 동기이론의 한계점이라 하면 인간의 ‘동기’ 자체는 매시 매분 매초 마다 상황과 각 개인의 심리에 따라 달라질 수 있는 것이다. 위에서 언급 한것 처럼 교수학습 활동에 대한 동기전략을 구체적으로 세웠다고 해도 수업 내내 달라질 수 있기 때문에 교사의 능력이 무엇보다 중요하다고 볼 수 있다. 그러므로 동기전략을 적용하기 전에 개인마다의 특성과 학습상황 문제에 대한 분석이 필요하다. 전략을 통해 현장연구를 계속해보고, 그 결과를 바탕으로 하여 계속적으로 보완할 필요가 있겠다.

본 논문에서의 아쉬운 부분은 실제 학교에서 적용해보지 못하였다. 그래서 각 학습

활동에 대한 동기전략을 사용했을 때 동기유발이 계속적으로 진행되는지 확신할 수 없어 차후 이에 대해 보완하기 위해 실제 수업에서 적용해보고 동기전략들을 수정 보완해 나가기 위한 노력이 필요하겠다.

참 고 문 헌

<단행본>

박성익·최정임·임철일·이재경, 「교육방법의 교육공학적 이해」, 교육과학사, 2007.

변영계, 「교수·학습이론의 이해」, 학지사, 1999.

안동립, 「이 한 장의 명반」, 현암사, 1997.

음악지우사, 「작곡가별 명곡해설 라이브러리 러시아 악파」, 음악세계, 2001.

이홍수, 「음악교육의 방법 느낌과 통찰의 음악교육」, 세광음악출판사, 1992.

Keller, John M. · 송상호, 「매력적인 수업설계」, 교육과학사, 1999.

<학위논문>

김경아, “음악 학습 동기유발을 위한 ARCS 동기 전략에 관한 연구”, 2007, 한국교원대학교 교육대학원

나송운, “중학교 가정과에 적용한 ARCS 모델의 효과성에 관한 연구”, 2002, 연세대학교 교육대학원

노현정, “ARCS 전략과 고든의 음악학습이론을 적용한 창작지도방안 : 고등학생을 대상으로”, 2008, 한국 교원대학교

박미란, “ARCS 동기전략을 적용한 음악감상수업이 자기효능감에 미치는 영향”, 2011, 경인교육대학교 교육대학원

심소라, “John M. Keller 의 ARCS 이론을 적용한 민요 지도방안 연구”, 2009, 충남대학교 교육대학원

임선미, “M. P. Mussorgsky 전람회의 그림(Pictures at an Exhibition)을 중심으로 한 피아노 연주법에 관한 연구”, 2008, 공주대학교 대학원

전명훈, “ARCS 모델을 적용한 ICT 활용 수업이 수학교과 학업성취도 및 학습태도에 미치는 영향”, 2009, 국민대학교 교육대학원

조정민, “ARCS 동기설계모델을 활용한 국악 수업 적용 및 효과 : 초등학교 3학년을 중심으로”, 2010, 서울교육대학교 교육대학원

<Abstract>

Study of music appreciation class model through ARCS theory
- With the “Pictures at an exhibition” by Mussorgsky -

Oh, Ji-Young

Jeju National University, Graduate school of education, Music education Major
Supervised by Professor Hur, Dae-Sik

To keep study motivations of the students is important for the teacher to watch who should have consistent focus on it, which is because students should have the motivations by themselves so that the teacher could continue classes successfully to increase the efficiency of the class.

Especially music appreciation is not an easy area where the motivation factors of the students are not strong to have learning objective and consequently to accomplish something.

Because current situation of music appreciation class is just a simple procedure to listen to music after brief summary and write a review, students are difficult to identify why I listen to this music and what are the impressions of this music, which means the students cannot find the objective to appreciate the music.

However, music appreciation is the basic capability in music education and it could help to improve studying capabilities in other areas.

And therefore in this study, current problems of music appreciation class were identified and various motivation strategies were suggested to improve the problems in music appreciation class and to have efficient classes by applying ARCS theory where current problems in music appreciation class were

recognized. By referring to the effectiveness of Keller's ARCS theory which was applied in various preceding studies, those effects were finally identified to be effective.

Keller's ARCS theory is the motivation strategy which is to create the motivation of the students with four elements including Attention, Relevance, Confidence and Satisfaction and it is discerning individual motivation strategies which are most suitable for each element.

Research method is to study Keller's ARCS theory and to study proper motivation strategies based on his motivation strategies and finally the guidelines of instruction after applying his motivation strategies were organized that it could be suitable for the class of "Pictures at an exhibition" of Mussorgsky.

With two steps of classes, proper motivation strategies were provided in each class step and individual strategies were specified in details and used elements were subsequently written.

In the procedures of applying motivation strategies, all four ARCS strategies were used in the procedures of introduction, developments and ending. The classes were progressed in order that students made their own stories which they could do actively and discussion and expression oriented classes for the students could be obtained.

In each step, there were no problems in using four elements according to each step, which could draw the motivational induction at the physical sites of classes and positive expectations to increase the efficiency of classes.

<부록1. 퀴즈 O X 문제 >

퀴즈 O X

1. 표제음악은 절대음악과 같다.
2. 곡의 내용을 암시하는 제목이나 제재와 결부된 문학적, 회화적, 극적 내용과 관련된 사항을 표현, 암시하는 기악곡이다
3. 시시각각 변하는 바다의 모습을 표현한 드뷔시의 ‘바다’ 는 표제음악 이라 할 수 있다.

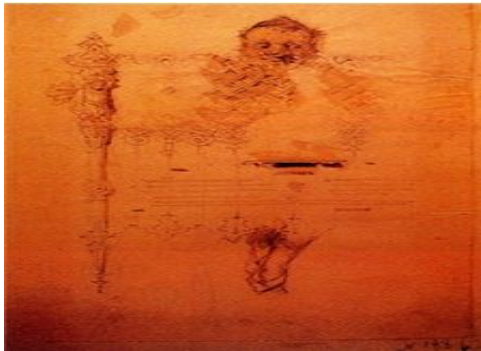
<부록2. 제1차시 학습지>

무소르그스키 ‘전람회의 그림’

1)오늘의 학습내용을 정리해 보세요.

2)오늘의 학습목표를 정리해 보세요.

3)내가 정한 목표를 정리해 보세요.



1)그림의 제목을 만들어 봅시다.

2)곡을 듣고 그림과 연관시켜 떠오르는 이야기를 만들어 봅시다.



1)그림의 제목을 만들어 봅시다.

2)곡을 듣고 그림과 연관시켜 떠오르는 이야기를 만들어 봅시다.

<부록3. 제1차시 형성평가지>

1. 다음은 어떤 곡의 주제 선율일까요?

The musical score is for a piano piece in 3/4 time and B-flat major. It consists of two staves. The top staff (treble clef) contains a melodic line with a tempo marking of 'Sempre vivo' and a dynamic of 'ff'. The bottom staff (bass clef) contains a rhythmic accompaniment with a dynamic of 'sfz'. The tempo marking 'meno vivo' appears above the second measure of the top staff, and the dynamic 'p' appears below the second measure of the bottom staff.

2. 다음의 그림에 대한 곡의 제목은 무엇이며, 무엇을 묘사했나요?



3. 표제음악이란 무엇인지 아는 대로 적어 보세요.

<부록4. 제2차시 학습지>

무소르그스키 ‘전람회의 그림’

1. 오늘의 학습내용을 정리해 보세요.

2. 오늘의 학습목표를 정리해 보세요.

3. 내가 정한 목표를 정리해 보세요.

<학습활동>

1. ()곡의 주요 리듬을 그려보자.

2. 프롬나드의 선율을 듣고, 그 선율에 가사를 만들어 보자.

3. ()곡에 대한 자신의 생각을 표현해보자.
(글, 그림, 무용, 극본, 시 등)

<부록5. 제2차시 형성평가지>

1. 들려주는 곡의 순서를 제목옆에 숫자를 표시하고, 그림과 제목을 연결해 보자.



•

•

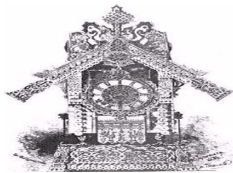
제 9곡 바바야가의
오두막집 Die Hütte auf
Hühnerfüßen, Baba-Jaga
()



•

•

제1곡 난쟁이 Gnomus
()



•

•

제3곡 튜일르 공원
Tuilleries
()



•

•

제2곡 옛성 Vecchio
Castello
()

2. 다음 들려주는 곡의 형식은 무엇인가?

3. 오늘 감상한 곡 중 다음 리듬은 어떤 곡의 리듬인지 말하고, 리듬을 읽어보자.

