

<http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2022.8.1.307>

JCCT 2022-1-35

플립러닝(Flipped Learning)을 적용한 초등학교 음악과 교수설계 방안 연구

A Study on Instructional Design Model of Music Education Applying Flipped Learning in Elementary School

박정혜*, 이동엽**

Jeong Hye Park*, Dong Yub Lee**

요약 4차 산업혁명과 21세기 지식정보사회의 혁신적인 변화에 발맞춰 2015 개정 교육과정의 적용된 교육 현장은 다양한 교수학습 방법을 고민해야 하는 상황에 직면해 있다. 그중 미래 교육에 적합한 플립러닝을 적용한 교수설계에 대한 관심이 높아지고 있으나, 실제 음악과 교육에서 플립러닝을 활용한 수업에 대한 연구는 드문 실정이다. 현재 초등 교육 현장에서 이루어지고 있는 일반적인 음악과 수업에서는 해당 차시에 목표로 하는 음악적 기능을 익히기에 부족한 상황이다. 이에 본 연구는 설계개발 연구 방법론을 활용하여, 체계적 교수설계 모형인 ADDIE 모형을 바탕으로 플립러닝을 적용한 초등학교 음악과 수업을 위한 교수설계 모형을 개발하고 타당화를 진행하였다. 개발된 교수설계 모형을 바탕으로 각 단계별 주요 사항에 대해 제시하였으며, 개발 과정에서의 주요 교육적 시사점을 논의하였다.

주요어 : 플립러닝, 음악과 교육과정, 교수설계 모형, ADDIE

Abstract In line with the 4th industrial revolution and the innovative changes of the 21st century knowledge and information society, the education field where the 2015 revised curriculum is applied is facing a situation where it is necessary to consider various teaching and learning methods. Among them, interest in instructional design applying flipped learning suitable for future education is growing, but studies on classes using flipped learning in actual music and education are rare. In general music classes currently conducted in the elementary education field, it is insufficient to learn the musical function targeted in the class. Therefore, this study developed and validated an instructional design model for elementary school music and classes that applied flipped learning based on the ADDIE model, which is a systematic instructional design model, using the design and development research methodology. Based on the developed instructional design model, major issues for each stage were presented, and major educational implications in the development process were discussed.

Key words : Flipped learning, Elementary School Music Education, Instructional Design Model, ADDIE

I. 서론

플립러닝은 교실 안 수업과 교실 밖 수업을 뒤집어
실행하는 수업 방식으로, 미리 배울 내용을 교수자가

*정희원, 경상국립대학교 교육학과 박사 (제1저자)

**정희원, 경상국립대학교 교육학과 부교수 (교신저자)

접수일: 2021년 12월 31일, 수정완료일: 2022년 1월 5일

게재확정일: 2022년 1월 8일

(본 연구는 제1저자의 박사학위 논문 중 일부를 발췌하여 수정·

보완하였음)

Received: December 31, 2021 / Revised: January 5, 2022

Accepted: January 8, 2022

*Corresponding Author: leetech@gnu.ac.kr

Dept. of Education, Gyeongsang National Univ, Korea

배포한 자료를 통해 학습자가 교실 밖에서 스스로 학습하고, 교실 안에서는 다양한 의사소통과 상호 작용으로 토론과 활동이 중심이 되는 수업을 뜻한다[1]. 수업 전에 준비한 기본적이고 핵심적인 학습 내용의 동영상을 통하여 교사가 학습자에게 사전학습을 하도록 하고, 수업 시간에는 질문과 토론, 협력학습 등의 학습자 중심 활동이 이루어진다. 이러한 플립러닝에서는 교사 중심에서 학생 중심으로 수업의 패러다임이 변화하며, 학생이 수업을 주도함으로써 흥미가 유발되고 자발적인 참여가 촉진된다. 이는 기존의 수업 형태를 혁신적으로 뒤집은 구조로 자기 주도적이며 적극적인 수업 분위기가 조성될 수 있다[2].

현재 초등 교육 현장에서 이루어지고 있는 일반적인 음악과 수업 시간은 도입에 해당되는 이론에 대한 강의식 수업이 20분, 전개에 해당되는 기능을 익히기 위한 연주 활동 시간 10분, 그리고 교사 주도하에 수업을 정리하고 다음 차시를 예고하는 마무리에 해당되는 10분으로 이루어져 있다. 즉, 평균 20명 정도의 학생으로 구성되어 있는 반의 학생들이 해당 차시에 관련된 음악적 기능을 익히기에 턱없이 부족한 시간이며 따라서 모든 학생이 성취기준에 도달하기는 거의 불가능하다. 음악적으로 기능이 뛰어난 학생은 짧은 시간 안에도 숙련된 모습을 보이며 연주 활동을 주도하지만 그렇지 못한 대부분의 학생은 교사 주도하에 이루어지는 긴 이론 수업과 짧은 연주 활동 시간에 이미 흥미를 잃거나, 연주 활동 시간의 부족으로 숙련된 연주에 어려움을 호소한다.

이러한 초등 음악과 수업에 플립러닝은 하나의 대안적 수업 방법으로 활용될 수 있다. 플립러닝을 활용한 수업이 다양한 학습자 관련 변인에 어떠한 영향을 미치는지에 대해 여러 교과에서 활발한 연구가 이루어져 왔다. 하지만 초등학교 음악과 교과에서는 교수학습 과정안 구성이나 단편적인 효과성 검증 연구가 대부분으로, 플립러닝을 활용하여 교수설계 모형을 개발하고 이를 수업에 직접 적용하여 효과성을 검증한 연구는 찾아보기 어렵다.

이에 본 연구에서는 수동적인 학습자를 능동적인 학습자로 변화시키고, 일반적인 수업 방식과 비교해 볼 때 수업 및 과제 시간의 개념이 변화하는 플립러닝을 음악과 수업에 적용하기 위한 방안을 연구하고자 한다. 이를 위하여 플립러닝을 적용한 음악과 교수설계 모형을 개발하고 타당화 함으로써 실제 음악과 수업에서 학생들에게

다양한 음악적 경험을 제공하고 자기 주도 학습을 유도하여 스스로 음악 교과를 탐구하고 나아가 창의성 및 협동심을 배양할 수 있도록 하고자 한다.

이러한 연구 목적을 달성하기 위해 먼저 플립러닝의 다양한 특성을 활용하여 2015 개정 음악과 교육과정에서 제시하고 있는 주요 역량을 기를 수 있는 교수설계 모형을 개발하고 전문가 집단을 통한 타당화 작업을 진행하고자 한다. 다음으로 개발된 모형의 각 단계별 주요 사항에 대해 제시하고 개발 과정에서의 주요 교육적 시사점을 논의하고자 한다. 이를 위한 세부 연구 문제는 다음과 같다.

첫째, 플립러닝을 적용한 초등학교 음악과 교수학습을 위한 교수설계 모형은 어떻게 구성되는가?

둘째, 플립러닝을 적용한 초등학교 음악과 교수학습을 위한 교수설계 모형의 단계별 주요 사항은 어떠한가?

II. 이론적 배경

1. 초등학교 음악과 교육과정의 특징

초등학교 음악과 교육과정에는 다음의 세 가지 특징이 나타난다. 첫째, 미래인재 양성을 위한 음악적 감성 역량, 음악적 창의·융합적 사고 역량, 음악적 소통 역량, 문화적 공동체 역량, 음악 정보처리 역량, 자기 관리 역량의 여섯 가지 핵심역량을 음악 교과에 반영하여 최초로 제시하였다. 둘째, 다른 영역, 교과와의 연계를 강조하여 모든 교과를 통합·융합하였다. 이것은 음악과 음악 교과의 본질, 타 교과와의 관련성에 대해 제시한 것으로 볼 수 있는데, 음악 교과와 타 교과와의 관련성은 인문과학, 사회과학, 자연과학 등 관련 교과와의 연계 학습을 통해 음악 교과가 가지고 있는 다양한 특성에 대한 이해를 심화시키고 음악에 대한 학습 경험을 확장시킬 수 있다. 셋째, 2009 개정 음악과 교육과정에서는 볼 수 없었던 성격 부분을 목표 항목에서 분리하여 독립적인 항목으로 제시함으로써 음악의 본질과 음악 교과의 본질을 강조하였다[3].

2. 음악과 교육과정의 구성주의 맥락

구성주의 학습 환경이 2015 개정 음악과 교육과정에서 어떻게 제시되고 있는지 구성주의적 관점에서 분석하면 다음의 네 가지로 나누어 정리할 수 있다.

첫째, 2015 개정 음악과 교육과정의 '6가지 핵심역량'

에서 구성주의적 관점이다. 음악 또는 음악 교과에 이미 내재된 본질적 특성을 음악교육을 통해 실현하고자 하는데 음악적 감성역량, 음악적 창의·융합적 사고 역량, 음악 정보처리역량은 공감을 바탕으로 서로를 배려하면서 각자의 자유로운 음악을 탐색, 표현, 협력, 향유하는 역량으로 이는 구성주의에서 중점을 두는 협동학습을 연관 지을 수 있다[4].

둘째, 2015 개정 음악과 교육과정의 '성격' 부분에서 구성주의적 관점이다. 음악의 본질과 역할, 음악 교과의 본질에서 소리라는 공통점을 가지며 자신만의 방법으로 자신을 표현한다는 내용은 인간이 개별적 다양한 경험과 탐색을 통해 의미 있는 지식과 경험을 새롭게 구성하는 구성주의의 전제와 유사하다. 또 음악과 관련된 다양한 개념적 지식을 학습한 뒤 연주, 창작, 감상 활동을 통한 심미적 체험의 단계를 거치는 음악과 수업 방법은 구성주의적 접근인 포괄적 학습의 필요성을 느끼게 해준다[5].

셋째, 2015 개정 음악과 교육과정의 '목표'에서 구성주의적 관점이다. 음악 교과의 교육 목적은 자기표현 능력을 신장하고 자아 정체성을 형성하는 전인적 인간 육성에 둔 것임을 알 수 있다. 이는 학습자가 중심이 되어 능동적으로 학습함으로써 기회와 동기를 경험하고 문제에 직면하는 상황을 통해 문제해결 능력을 습득하게 하는 구성주의의 전제와 같다[5].

넷째, 2015 개정 음악과 교육과정의 '내용체계 및 성취기준'에서 구성주의적 관점이다. 내용체계 표현 영역에서 학습자는 다양한 종류와 형태의 음악을 통해 소리의 상호작용을 이해하고 기존의 개념이 발전하여 자신만의 방식으로 표현하도록 하는데, 이는 학습자 각자의 다양한 음악적 경험과 탐구를 바탕으로 더 의미 있는 학습을 전개한다는 점에서 구성주의의 관점과 동일하게 볼 수 있다[4]. 또 내용체계 감상 영역에서는 학습자가 음악의 요소 및 개념, 악곡의 종류와 배경을 파악한 후 음악을 이해하고 비평하도록 하는데 이처럼 배경을 파악하며 음악을 비평하는 것은 문화적 동화의 과정이므로 구성주의적 관점이 담겨있음을 알 수 있다[5].

3. 플립러닝과 초등학교 음악과 수업

플립러닝은 수업 전에 교실 밖에서 수업에 관한 중요한 내용을 미리 학습하고, 교실 안에서는 미리 학습한 내용을 바탕으로 토론 및 협동학습 등의 활동 중심 수업을 진행하는 교수학습 방법이다[6]. 플립러닝을 적용한

초등학교 음악과 연구를 살펴보면 다음과 같은 특징을 발견할 수 있다. 첫째, 플립러닝을 적용한 초등학교 음악과 수업은 학습자 중심의 활동을 강조하고 있어 2015 개정 음악과 교육과정에서 추구하는 학생이 수업의 주체가 되는 교육방식과 그 방향성이 일치한다. 둘째, 플립러닝을 적용한 초등학교 음악과 수업은 역량을 향상시키는 교수학습 방법으로, 교수자와 학습자는 수업의 방향성과 배움에 대해 함께 탐구하고 해결하며 지속적으로 흥미와 관심을 유지할 수 있다. 셋째, 초등학교 음악과 수업에서는 감상 영역이 중요한데 플립러닝을 적용하여 수업을 진행하면 학생들이 음악 감상에 보다 많은 시간을 할애할 수 있어 이상적인 교육 환경이 제공될 수 있다.

요컨대 플립러닝을 통하여 구성주의 학습 환경의 구현과 더불어 학생은 수업의 주체가 되고 교사는 구성주의 학습에서 강조하는 수업에서의 조력자로서의 역할을 수행할 수 있게 된다. 이러한 수업의 변화는 특히 초등학교 음악과 수업에서 필수적으로 요청되는 부분으로 이를 바탕으로 학생들은 보다 이상적인 환경에서 음악과 수업을 경험할 수 있게 된다[7].

III. 연구방법

본 연구는 플립러닝을 활용한 초등학교 음악과 교수학습을 위한 교수설계 모형을 개발하고 모형의 타당성을 확인하는 것이 목적이다. 따라서 설계·개발 연구 유형 중에서 모형 연구 방법을 선택하였으며, 플립러닝 기반 교수설계 모형을 개발하고 이를 타당화 하기 위하여 모형 연구 중 모형 개발 연구와 모형 타당화 연구의 두 단계를 실행하였다. 모형 개발 연구는 기존에 존재하는 모형이나 새롭게 개발된 모형의 설계 타당성을 다루고, 모형 타당화 연구는 모델의 다양한 구성 요소에 대한 내적 타당화(internal validation)와 경험적 과정과 모델 사용의 효과성을 증명하는 외적 타당화(external validation) 과정을 수행한다[8].

본 연구에서는 체제적 교수설계 모형인 ADDIE 모형의 절차에 따라 플립러닝을 적용한 초등학교 음악과 교수학습을 위한 교수설계 초기 모형을 개발하고, 내적 타당화를 위해 교육공학 전문가와 현장 교육 전문가를 섭외하여 2차에 걸쳐 전문가 검토를 진행하였다. 전반적인 연구 절차와 주요 내용은 다음과 같다.

구분	연구 절차	주요 내용
교수설계 모형 개발	연구 문제 설정	플립러닝과 음악과 교육과정 에 대한 문헌 분석 및 이론적 고찰
	초기 교수설계 모형 개발	ADDIE 모형을 바탕으로 플립 러닝을 적용한 음악과 교수설 계 초기 모형 개발
타당화	교수설계 모형 타당성 평가	개발한 교수설계 모형에 대한 교육공학 전문가와 현장 교육 전문가를 통한 타당화 검증
교수설계 최종 모형 개발		타당화 검토 결과를 바탕으로 교수설계 모형을 수정·보완 하 여 플립러닝을 적용한 음악과 교수설계 최종 모형 개발

그림 1. 연구 절차의 흐름과 방법 및 내용
Figure 1. Flow, method, and content of the research process

교수설계 모형 개발을 위한 핵심 절차 및 단계는 선행 연구 분석을 통해 추출한 후 정리하였고, 교수설계 모형 개발에 필요한 시사점이나 특성은 학습 요소 및 교육과정 분석을 통해 구성하였다. 이후 개발된 플립러닝을 적용한 초등학교 음악과 교수설계 모형에 대해 전체적인 구조와 흐름, 구성 요소들을 검토하기 위해 전문가 타당성 평가를 수행하였다[8]. 이를 통하여 교수설계 모형의 내용 및 절차에 오류를 줄이고 모형의 타당성을 확보하고자 하였다.

본 연구에서는 교육공학 전문가와 현장 교육 전문가로 구성된 5인의 검토자로부터 교수설계 모형에 대한 타당성 검증을 받고 개선 사항을 확인한 후 모형을 수정·보완하였다. 타당성 평가를 위한 설문지는 김성욱[9]이 사용한 모형 개발을 위한 타당성 평가 문항을 연구의 내용 및 목적에 맞게 수정하여 사용하였다. 문항은 교수설계 모형에 대한 타당성, 적절성, 유용성, 설명력, 이해성에 대해 Likert 5간 척도에 응답하도록 구성하였으며, 모형 개선과 관련된 서술형 개방형 문항도 포함하였다.

IV. 연구결과

1. 플립러닝을 적용한 초등학교 음악과 교수설계 초기 모형 개발 및 타당화

플립러닝을 적용한 초등학교 음악과 교수설계 초기

모형은 선행 연구 분석 및 학습 요소와 교육과정 재구성 을 통해 개발되었다. 각 단계별 주요 요소를 살펴보면, 먼저 분석 단계에서는 학습자의 요구 및 학습 환경에 대한 분석, 과제 분석이 수행되었으며, 설계 단계에서는 수행 목표 명세화와 평가 도구 설계, 그리고 구조화가 수행되었다. 특히 설계 단계에서는 플립러닝을 적용한 음악과 수업 수행을 위한 최적의 수업 모형 선정 및 구조화 그리고 음악과 수업 수행을 위한 교수 전략 및 매체 활용 방안 등 플립러닝 수행에 있어 주요 핵심 요소가 고려되었다. 다음으로 개발 및 실행 단계에서는 실제 교수설계 모형에 따른 단계별 교수 자료의 개발 및 수업 실행 시 유의사항 등이 고려되었으며, 마지막으로 평가 단계에서는 교수학습 실행 과정 및 결과에 대한 평가가 고려되었다.

개발된 플립러닝을 적용한 초등학교 음악과 교수설계 초기 모형의 타당도를 검증하기 위하여 두 차례에 걸친 전문가 검토를 진행하였다. 교수설계 및 교육공학 전문가 2인과 실제 초등학교 음악 수업환경을 반영할 수 있는 교사 3인에게 2회에 걸쳐 전문가 검토를 진행하였으며, 1차 평가를 통하여 드러난 문제점 및 수정·보완 사항을 바탕으로 모형을 수정한 후 2차 평가를 진행하여 평가의 타당성을 높이고자 하였다.

1차 타당성 평가 결과를 반영하여 수정된 플립러닝을 적용한 초등학교 음악과 교수설계 모형에 대한 2차 타당성 평가 결과, 전체 항목에 대한 평균 점수가 4.68로 나타나 전문가 집단이 모형에 대해 긍정적으로 인식하고 있는 것으로 밝혀졌으며, 평가 항목의 내용 타당도 지수(CVI)와 평가자 간 일치도 지수(IRA) 또한 0.8 이상으로 나타나 교수설계 모형에 대해 평가자 간의 의견이 일치하고 신뢰할만한 결과가 도출된 것으로 밝혀졌다.

표 1. 수정된 교수설계 모형에 대한 2차 타당성 평가 결과
Table 1. Secondary internal validity evaluation results for the modified instructional design model

영역	번호	전문가 평가 점수					평균	표준 편차	CVI	IRA
		A	B	C	D	E				
타당성	1	5	5	4	5	5	4.8	0.45	1	0.8
설명력	2	5	5	3	4	5	4.4	0.89	0.8	
유용성	3	5	5	4	5	5	4.8	0.45	1	
보편성	4	4	5	4	5	5	4.6	0.55	1	
이해성	5	5	5	4	5	5	4.8	0.45	1	

2. 플립러닝을 적용한 초등학교 음악과 교수설계 최종 모형 및 단계별 주요 사항

2차에 걸친 타당화를 통하여 완성한 플립러닝을 적용한 초등학교 음악과 교수설계 최종 모형은 다음과 같다.

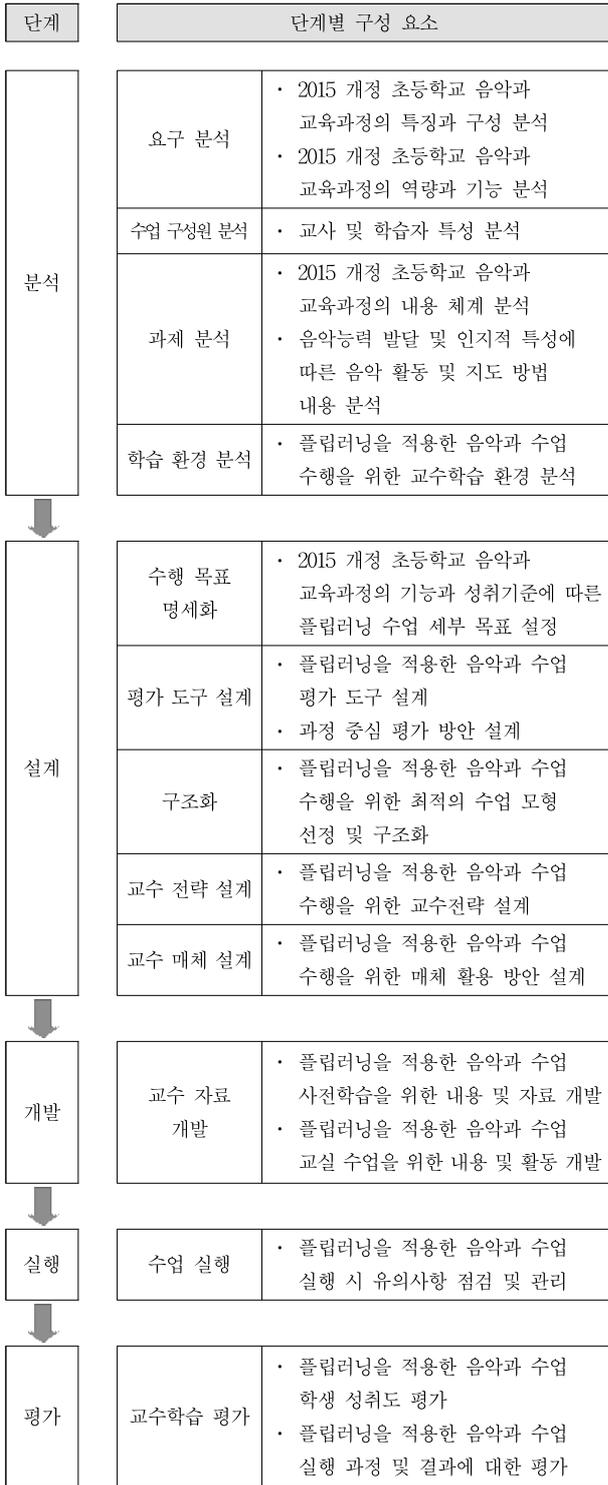


그림 2. 플립러닝을 적용한 초등학교 음악과 교수설계 모형 최종안
 Figure 2. Final instructional design model of music education applying flipped learning in elementary school

본 연구에서 개발한 플립러닝을 적용한 초등학교 음악과 교수설계 모형은 수업 요소 분석, 수업 설계, 수업 개발, 수업 실행, 수업 평가의 다섯 단계로 구성하였으며 단계별 특징 및 주요 고려사항은 다음과 같다.

분석 단계는 플립러닝을 적용한 수업을 위한 수업 관련 요소를 분석하는 단계이다. 이 단계에서는 2015 개정 초등학교 음악과 교육과정의 특징과 구성, 그리고 역량 및 기능을 분석하고, 수업을 구성하고 있는 교사 및 학습자의 특성 및 교수학습 스타일을 분석한다. 교육과정의 내용 체계 및 학생의 인지적 특성에 따른 활동 및 지도 방법에 대한 분석 또한 이루어져야 하며, 플립러닝을 적용하기 위한 학습 환경에 대한 분석도 중요하다. 이러한 분석 단계는 플립러닝의 적용에 있어 필수적인 단계로 무엇보다 학습자가 교실 밖 환경에서 사전학습을 할 수 있는 환경과 능력을 갖추고 있는지 반드시 확인해야 한다.

설계 단계에서는 수행 목표 명세화와 평가 도구 설계, 구조화, 교수 전략 설계 그리고 교수 매체 설계가 이루어진다. 수행 목표 명세화 단계에서는 2015 개정 초등학교 음악과 교육과정의 기능과 성취기준에 따른 플립러닝 수업의 세부 목표를 설정한다. 평가 도구 설계 단계에서는 플립러닝을 적용한 음악과 수업 평가 도구와 방안을 설계하는데, 플립러닝으로 이루어지는 수업에서 반드시 수행되어야 하는 과정 중심 평가 방안을 설계하는 것도 중요하다. 구조화 단계에서는 학습 목표 달성을 위한 최적의 모형을 선정하고 이전 단계에서 고려한 내용을 바탕으로 수업 구조화를 진행한다. 이어지는 교수 전략 및 매체 설계 단계에서는 플립러닝을 적용한 음악과 수업 수행을 위한 전략 및 매체를 설계하는데, 특히 매체 설계는 학생들의 사전학습과 이후 수행할 교실 수업에서 어떠한 매체가 효율적으로 활용될 수 있을지에 대해 고민하는 중요한 단계이다.

개발 단계는 수업을 실행하기 위한 교수 자료를 개발하기 위한 단계로, 플립러닝 사전학습을 위한 내용 및 자료를 개발하는 것과 이후 수행할 교실 수업을 위한 내용 및 활동을 서로 구분하여 개발하는 것이 중요하다.

실행 단계는 플립러닝을 적용한 음악과 수업 실행 시 유의사항을 점검하고 이에 대한 관리를 고려하는 단계로, 실제 수업을 진행하며 학생에게 필요한 도움이나 지원을 즉각적이며 효율적으로 제공하는 것이 중요하다.

마지막 평가 단계에서는 수업 실행 과정 및 결과에 대한 평가를 고려하는 단계이다. 플립러닝을 적용한 초등학교 음악과 수업 후 학생 성취도를 평가하여 교사가 의도한 수업 목표가 달성되었는지를 확인할 수 있다. 나아가 수업의 실행 과정 및 결과에 대한 평가를 바탕으로 교수설계 모형에 있어 특정 단계에 문제가 있었는지 분석하고 향후 개선점을 도출할 수 있다.

V. 결론 및 제언

플립러닝을 활용한 음악과 수업에 대한 연구가 상대적으로 부족한 실정에서 플립러닝을 적용한 초등학교 음악과 교수설계 모형을 개발하고 타당화를 진행한 점에서 본 연구는 의의가 있다. 연구를 통한 결론은 다음과 같다. 첫째, 플립러닝을 적용한 초등학교 음악과 교수학습을 위한 교수설계 모형은 교수자가 성공적인 음악과 수업을 진행하기 위해 활용할 수 있는 거시적이고 체계적인 모형으로서 의미가 있다. ADDIE 모형을 기반으로 개발하고 타당화 과정을 거친 본 모형은 학교 현장에서 교수자가 효과적인 수업을 수행하는 데 실질적인 도움을 줄 수 있을 것으로 기대한다. 둘째, 본 연구에서 개발한 교수설계 모형은 2015 개정 음악과 교육과정의 방향과 성취기준, 학습 목표를 바탕으로 학생 역량 강화에 중점을 두었다. 21세기 미래인재를 양성하기 위해서는 창의성을 비롯하여 학생들의 다양한 역량을 키워주는 것이 중요한데 전통적인 강의식 수업만으로는 한계가 있다. 본 연구를 통해 개발한 교수설계 모형을 바탕으로 구성주의 학습 환경이 구현될 수 있고, 이러한 학습 환경에서 학생은 수업의 주체가 되어 자기 주도적으로 음악과 수업에 참여하는 능동적인 학습자가 되며, 교사는 구성주의 학습에서 강조하는 수업에서의 조력자로서의 역할을 수행할 수 있을 것으로 기대한다.

이상의 연구를 바탕으로 향후 보완할 수 있는 후속 연구에 대해 제언하면 다음과 같다. 첫째, 본 연구는 플립러닝을 적용한 초등학교 음악과 교수설계 모형을 개발하는 것을 주요 목적으로 하여 학생의 발달 단계에 따른 고려사항은 반영하지 못하였다. 따라서 개발된 모형을 바탕으로 학년별 적용 가능성을 살펴볼 필요가 있다. 둘째, 개발된 교수설계 모형을 현장에 적용하여 모형의 효과성에 대해 검증해볼 필요가 있다. 개발된 교수설계

모형을 실제 학교 현장에 적용했을 때 학생들의 음악과 학업 성취와 더불어 교육과정에서 의도하고 있는 다양한 역량이 기존의 수업 방식과 비교하여 어떻게 달라지는지 분석하는 것은 의미 있을 것으로 전망한다.

References

- [1] D.Y. Lee, "Research on Developing Instructional Design Models for Flipped Learning", *The Society of Digital Policy & Management*, Vol. 11, No. 12, pp. 83-92, Dec 2013.
- [2] J.H. Choi, "Developing a Teaching-Learning Model for Flipped Learning for Institutes of Technology and a Case of Operation of a Subject", *Journal of Engineering Education Research*, Vol. 18, No. 2, pp. 77-88, March 2015.
- [3] Ministry of Education, Elementary School Curriculum, Ministry of Education Notice 2018 - 162 Supplementary Volume 2, 2015.
- [4] D.W. Kwon, "The Meaning and Application of Constructivism in Music Education", *Korean Music Education Society*, Vol. 36, No. 0, pp.1-27, 2009.
- [5] J.Y. Park, "A Study on Music and Teaching Instructions Reflecting the Competitiveness of the 2015 Revised Curriculum -Focusing on making class musicals", Unpublished Master Thesis, Pusan National University, 2020.
- [6] E.J. Son et al, "Impact of flipped learning applied at a class on learning motivation of collage students", *Journal of cognitive Enhancement and Intervention*, Vol. 6, No. 12, 97-117, 2015.
- [7] D.Y. Lee et al, "A Study on the Educational Effects of Flipped learning by Pre-Service Teachers", *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, Vol. 17, No. 18, pp. 693-715, 2017.
- [8] R.C., Richey & J.D. Klein, "Design and development research." Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers. 정현미, 김광수 공역(2012). 교육공학 연구를 위한 설계·개발 연구. 서울: 학지사.
- [9] S.W. Kim et al, "Development of a Conceptual Model of Instructional Design for Mobile Inquiry Learning: Focusing on Technology Integration", *Journal of Educational Technology*, Vol 33, No 2, pp.327-364, 2017.