수업 개발 및 정당화 논리

2018-10054
교육학과 김혜민

1. 요구분석

본래 'STEM' 교육은 Science, Technology, Engineering, Mathematics의 학제 간 융합을 강조하기 위해 만들어졌으나, 한국에서는 그에 'A'라는 인문·예술 요소를 결합하여 다방면 간 소통을 추구하고 학습자들이 실생활에서 문제를 적용할 수 있도록 격려해왔다. 이 때, 꼭 S, M 등이 주 과목이 되어야 하는 것은 아니며, 그들의 concept나 문제 해결 방식 중 조금이라도 이 네 학문고 연관이 된다면 STEAM 교육이라고 명명하고 있다. 그러나 그간 STEAM 교육은 어색한 융합으로 인해, 명목뿐인 정책이라는 비판을 받았다. 일례로, 초등학교 수학 교과서에 자격루 예시를 적어놓았으나 문제 풀이와 자격루는 사실상 관련이 없다든지, 문화유적지에 관련한 문제를 출제하고 'STEAM형'이라고 명기해 놓았으나 역시나 문화유적지는 그저 부연 설명이라 읽을 필요가 없다든지 하는 문제를 번번이 파악할 수 있었다. 게다가 초등 교육에서 중등 교육으로 나아갈수록 이러한 형태의 교육이 공교육 내에서 자주 이루어지지 않음을 파악할 수 있는데, 학제 간 융합은 오히려 높은 지식수준에서 잘 이루어질 수 있음을 고려해보면 현 상태는 충분히 개선될 여지가 있어 보인다.

이러한 고등교육 내에서 STEAM형 교육의 부재, 즉 학문 간 융합의 부재는 두 개 이상의 과목을 혼합해 수업을 진행해야겠다는 결심을 불러일으켰다. 그 중 'A'와 'T'를 선정한 이유는 각각 다른데, 'A' 즉 art는 중등 교육, 특히 고등학교 내에서 매우 등한시되고 있다는 생각에 선정했고 'T'는 그 반대로, 요즘의 중등 교육 체제 내에서 활발히 활용되고 있으므로 선정하게 되었다. 즉, 현재 무궁한 관심을 한 몸에 받고있는 T가 그 중요성을 주장하지 못하는 A를 조금이나마 도와줄 수 있으리라 생각했다.

2. 정당화 논리

A 중 음악 과목에 대한 수업교안을 개발해야겠다는 생각을 하였으나, 50분이라는 수업의 한계 상 technology의 심층적인 활용은 불가능할 것이라는 생각이 들었다. 즉, 학습자가 스스로 높은 수준의 기술적 결과물을 만들어내기가 힘들 거라는 생각이었는데, 이는 오히려 Art만 전달하는 대신, '팀티칭'의 방식으로 다른 교과목의 지식도 함께 전달하면 좋겠다는 생각을 불러일으켰다. 학습자가 기술적으로 수업에 많이 관여하는 대신, 교수자와 학습자 간의 더 많은 지식 교류를 수업 내에 가능케 하고 싶다는 욕심에서였다. 따라서 본인은 음악 과목과 사회·문화 과목의 팀티칭 수업을 고안하게 되었다. 사회·문화 과목 내에서도 특히 음악 과목과 연관성이 매우 깊은 '문화 양상'과 '문화 변동' 소단원을 골랐고, 음악 내에서는 극음악 단원 중 '뮤지컬'을 고르게 되었다. 최근 중등학교에서 뮤지컬을 통해 진로교육과 인성 교육을 실시하고 있다는 뉴스를 많이 접했던 덕이었다. 문화 양상과 변동이라는 복잡하고 다양한 개념을 보다 친숙한 뮤지컬이라는 개념을 통해 쉽게 설명할 수 있을 것이라 생각했고, 한편 뮤지컬에 사회문화학적으로 접근함으로써 학생들이 뮤지컬의 역사와 특징을 더 자세히 이해할 수 있을 것이라 생각했다. 이러한 상호보완적 측면 하에, 본인은 '뮤지컬을 통해 알아보는 문화변동과 문화양상'이라는 수업을 개발하게 되었다. 수업에서 다루는 주 매체는 PPT와 태블릿 PC이다.

2018-10054
교육학과 **김혜민**

1. 개요

□ 학습주제 : 뮤지컬을 통해 알아보는 문화변동과 문화양상 (3차시 중 2차시)
□ 학습대상자 : '사회문화' 과목과 '음악' 과목을 수강하는 고등학교 1학년 학습자
□ 교과목 : 사회·문화 + 음악 (Technology 사용 팀티칭 수업)
□ 수업 수준: 중하
□ 학습 목표 (2차시)
1) 뮤지컬 변화와 확산을 통해 문화의 양상과 변동 개념을 이해할 수 있다.
2) 문화의 변동 개념을 구별하고, 실제 생활과 개념을 연관지을 수 있다.
□ 본 수업은 사회·문화 과목과 음악 과목의 '팀 티칭 프로젝트'의 일환으로써, 총 3차시에 해당하는 수업 중 '2차시' 내용임.

2. 수업 청사진

수업의 사태	실행
주의력 획득	- '오페라의 유령' 내한 관련 뉴스를 제시한다. - 학습자들에게 뮤지컬 관람 경험을 질문한다. 그 중 국내독립 뮤지컬을 관람한 학생에게 더 자세한 질의를 한다. 그러한 학생이 없다면, 교수자가 독립뮤지컬의 구체적 사례를 제시한다.
학습 목표 제시	- 본 수업의 학습 목표인 '문화 양상', '문화 변동' 개념 이해하기와 뮤지컬 주크박스 생성에 대해서 알린다. - 3차시 팀티칭 수업의 전반적인 틀을 알려준다. (개념 학습 -> 연계 학습 -> 시연)
선수 학습 제시	- 1차시 수업에서 배운 뮤지컬 넘버 중 주요한 곡들을 영상과 함께 재생한다. (브로드웨이 42번가 'Audition', 캣츠 'memory', 빨래 '서울살이 몇 핸가요') - 극음악의 역사 중 뮤지컬 부분을 단편으로 보여주는 표를 제시한다.
변별적 자극 1 제시	- 들려준 넘버 1, 2와 3의 차이점을 학생들에게 질의한다. - 넘버 3이 나오는 뮤지컬 '빨래' 외에, 한국의 유명 뮤지컬인 '영웅', '팬텀'의 사진을 보여주며 문화가 낳은 또 다른 문화의 개념을 소개한다.
학습 안내 1 제공	- 문화의 '변동' 개념을 앞서 제시한 뮤지컬 사례를 통해 소개한다. - 내부적 변동은 1차시에 소개한 뮤지컬의 역사 표를 다시 제시하며 설명하고, 외부적 변동은 국내 뮤지컬의 변형을 통해 설명한다. - 외부적 변동의 복잡한 개념을 학생들이 인지하고 부호화할 수 있도록 도표와 집합 그림을 보여준다. - 빈칸이 뚫린 PPT를 교수자와 함께 보며 정보 저장을 돕는다.
변별적 자극 2 제시	- 거수를 통해 국내 독립 뮤지컬을 본 학생이 몇 명인지 조사한다. - 국내 뮤지컬의 긍정성과 부정성 의견을 제시하며, 우리가 아무 생각

	없이 사용해 온 '문화'가 과연 무엇을 의미하는지 생각할 시간을 준다. - 학습자가 생각하는 문화의 속성은 무엇인지 조원들과 이야기하는 시간을 약 5분간 가진다.
학습 안내 2 제공	- 조별로 문화의 속성을 대표하는 단어를 한 가지씩 말하도록 한다. - '전체문화', '부분(하위)문화', '반문화' 개념을 예시와 함께 PPT 자료로 설명한다. - 하위문화의 양면성을 설명하며, 앞서 제시한 국내 뮤지컬의 긍정/부정 의견을 연관 짓는다.
수행 유도	- 문화의 양상과 변동 개념을 요약한 두 장의 PPT 자료에 빈칸을 뚫어 놓고, 학습자들이 대답하도록 유도한다. - 네 개의 조에 각각 '발명과 발견', '문화 공존/동화', '문화 융합', '부분문화와 반문화'에 해당하는 예시를 찾도록 유도한다. - 학생들은 조별로 할당된 태블릿을 통해 한 장의 PPT를 제작한다. 단, 자료 조사 시 직접적으로 개념을 검색하는 것은 금지한다.
피드백 제공	- 각 조가 제작한 PPT 자료를 메신저를 통해 받은 교수자는, PPT를 모니터에 띄우고 긍정적인 피드백을 제시한다. - 단, 개념과 일치하지 않는 예시가 있을 경우 다른 예시를 제시하며 수행의 개선을 촉구한다.
수행 평가	- 본 수업은 3차시 수업이며, 종합적인 평가가 이루어질 것임을 알린다. - 팀티칭에 대한 평가가 아닌 사회·문화 과목의 기말평가에서 본 수업에서 다룬 내용이 논술형으로 이루어질 것임을 예고한다.
파지와 전이 증진	- 수업 내용을 다시 한 번 정리한다. 수업의 마무리이므로 단순한 질의응답 식으로 진행한다. - 3차시 수업은 '문화융합 개념을 사용한 뮤지컬 주크박스 제작'의 발표회가 예정되어 있으며, 따라서 미리 조별로 주크박스를 제작하고, 제작 의도와 플레이리스트가 포함된 2-3장 분량의 PPT를 만들어야 함을 안내한다.

3. 수업 과정안

수업사태	실행	시간
주의 획득	교사: 자, 모두들 이 광고 한 번이라도 본 적 있나요? 바로 뮤지컬 '오페라의 유령' 팀이 내한한다는 소식이에요. 학생: 네! 뉴스랑, 지하철 광고에서 봤어요. 교사: 그렇죠. 아마 지하철에서 다들 한 번쯤 뮤지컬 광고를 본 적이 있을 거예요. 그럼 혹시, 광고가 아니라 실제로 뮤지컬을 본 사람도 있나요? 학생1: 저 미국 갔을 때 '위키드' 본 적 있어요! 학생2: 저는 얼마 전에 예술회관에서 '명성황후'라는 뮤지컬을 관람했어요.	3분

	교사: 두 학생 다 즐거웠겠네요. 그런데 명성황후라니, 상당히 한국적인 뮤지컬인데 공연을 본 느낌이 어땠어요? 학생2: 음, 한국어로 진행되니까 이해도 쉽고, 뭔가 정서적으로 잘 맞는다는 느낌이었어요. 교사: 맞아요. 아무래도 한국에서 상영하는 뮤지컬은 보다 이해가 쉽고, 현 세태에 맞는다는 장점이 있죠. 특히 우리나라에서 제작된 경우에는 '학생 2'가 말해줬듯이 친밀감이 있기도 하고요.	
학습 목표 제시	교사: 여러분들도 이런 뮤지컬의 종류가 아주 많다는 것은 다 알고 있겠죠? 그런데, 이런 뮤지컬이 그냥 어느 날 뚝딱 만들어졌을까요? 사실, 꽤나 복잡한 기제들이 뮤지컬들 곳곳에 숨어있답니다. 오늘은, 그 기제 중 '문화 양상'과 '문화 변동'에 대해서 알아보려고 해요. (PPT로 수업 목표 두 가지 제시) 교사: 벌써 2차시 수업이죠? (PPT 다음 장) 아마 잊어버린 친구들도 있을 것 같은데, 이번 예술 주간에는 이렇게 세 차례에 걸쳐서 수업이 진행될 예정이에요. 그 중 오늘 수업은 '연계 학습' 부분을 담당하고 있는데, 즉 저번에 배웠던 음악 관련 지식과 오늘 배울 사회문화 과목의 지식을 서로 엮어본다는 뜻이죠.	2분
선수 학습 제시	교사: 저번 월요일에는 뮤지컬이 무엇인지, 또 그 역사는 어떠한지를 알아보았었죠? 혹시 기억나는 곡이 있나요? 학생1: 오즈의 마법사에 나오는 'Over the rainbow'요! 교사: 맞아요. 뮤지컬 영화의 개념을 설명하면서 그 곡, 즉 넘버를 들었었죠? 저번 수업 때 들었던 넘버 몇 개를 더 들어 보면서, 1차시 수업의 기억을 떠올려 봅시다. (브로드웨이 42번가 'Audition', 캣츠 'memory', 빨래 '서울살이 몇 핸가요'를 순차적으로 재생) 교사: 넘버 각각이 속해 있는 뮤지컬 제목을 맞춰볼 수 있나요? 학생2: 브로드웨이 42번가, 캣츠, 빨래 이렇게 세 개 아닌가요? 교사: 네. 너무 잘 말해줬어요. 혹시 문제가 너무 쉬웠던 것은 아니죠? 이 뮤지컬 넘버들은 뮤지컬의 역사 한 장면씩에 위치하고 있는데요, 한 번 이 표를 같이 볼까요? 넘버 세 곡은 각각 3번, 4번, 5번을 대표하고 있어요. 어때요, 이 표를 보니까 저번의 수업이 마구마구 기억나죠?	4분
변별적 자극1 제시	교사: 조금은 지루한 역사 이야기는 잠깐 미뤄두기로 하고, 지금 들었던 노래들에 다시 집중해볼게요. 여러분, 혹시 이 세 곡들이 다르게 분류될 수 있다는 거 아시나요? 일단 선생님은 1번과 2번을 같이 묶고, 3번을	

	따로 보려고 하는데요. 그럼 이 분류의 기준은 무엇일까요? 학생1: 1번과 2번은 영어 노래인데 3번만 한국어 노래에요! 교사: 오, 매우 비슷해요. 혹시 더 자세하게 말해 볼 사람 있나요? 학생2: 저요! 1번 넘버랑 2번 넘버는 영미권에서 만들어진 것이고, 3번 넘버는 한국에서 독자적으로 개발된 것 같아요. 교사: 와, 너무 잘 말해줬어요. 맞아요. 3번 넘버는 한국의 독립 뮤지컬 '빨래'에 나오는 대표적인 곡 '서울살이 몇 핸가요'에요. 제목부터 한국적인 맛이 느껴지죠? 빨래 말고도, 아까 학생 2가 봤던 것과 같이 한국의 역사를 다룬 '명성황후', '영웅' 등의 뮤지컬이 있기도 하고, 앞서 보았던 '오페라의 유령'을 각색해서 만든 '팬텀'이라는 국내 뮤지컬이 있기도 해요. (PPT를 통해 사진 제시함) 신기하죠? 뮤지컬이라는 장르 하나가 우리나라에 들어와서, 많은 문화를 파생시키고 있는 거죠.	2분
학습 안내 1 제공	교사: 자, 이렇게 문화가 '파생' 즉 새로 생겨난다는 사실에 한 번 집중해볼게요. 문화는 새롭게 생겨나기도 하고, 다른 문화의 영향을 받아 바뀌기도 합니다. 이런 바뀜을 사회문화에서는 '문화변동'이라고 부르는데요, 아마 여러분도 문화변동을 많이 경험해 봤을 거에요. 제일 대표적인 예시로, 음, 요즘 여러분이 제일 좋아하는 음식 하나만 말해볼래요? 학생: 저 '마라탕'이요! 교사: 매우 좋은 예시네요. 자, 일단 마라탕이라는 사천식 요리가 우리나라에서 당당히 자리잡고 있는 것도, 단순히 마라탕이라는 음식이 수입된 것이 아니라 문화적으로 변동이 일어난 거에요. 우리나라의 음식문화와 중국의 음식문화가 한국에 공존하고 있기에, 우리는 이 현상을 '문화 공존'이라고 부를 거예요. 교사: 다시 뮤지컬로 돌아와서, 해외 뮤지컬과 국내 뮤지컬이 당당히 한 자리에서 상영되고 있는 현상도 '문화 공존'의 사례가 되겠죠? 그런가 하면, 해외의 '오페라의 유령'이라는 스토리와 우리나라의 가족적 정서가 합쳐져서 아예 새로운 뮤지컬이 탄생하는 경우도 있어요. 이게 팬텀에 대한 설명인데, 이런 현상은 '문화 융합'이라고 합니다. 학생: 김치 스파게티같은 거라고 생각하면 되나요? 우리나라의 김치랑, 이탈리아의 스파게티가 합쳐져서 새로운 음식이 탄생한 거잖아요. 교사: 맞아요. 좋은 예시를 들어줬어요. 그런가 하면, 새로운 문화가 들어와서 아예 이전의 문화가 없어지는 현상도 있는데, 이를 '문화 동화'라고 해요. 예를 들어, 우리나라에 한참 '국극'이라고 불리는 음악극이 성행하다가 뮤지컬이 유입된 이후 한동안 국극이 상영되지 않았던 현상이 바로 이 예시가 될 수 있겠죠. 이 세 가지, '문화 병존', '문화 융합', '문화 동화'를 '외부적 변동'이라고 합니다. 어쨌거나, 외부의 접촉과 함께 변한 것이니까요. 잠깐, 외부적 변동이 있다면 또 무슨 변동도 있을까요? 학생: 내부적 변동이요! 교사: 그렇죠. 외부적 변동은 아까 선생님이 보여주었던 이 표(뮤지컬의 역사에 관한 표, PPT에 다시 제시)를 통해 알아볼게요. 사실 내부적 변동은 두 가지 뿐이에요. '발명' 그리고 '발견'이요. 이 표에서는 1번, 5번	9분

	이 '발명'의 설명이 될 수 있어요. 발명은 알다시피, 없던 걸 새로 만들어내는 거죠. 그래서 오페라라는 장르 대신 새롭게 '뮤지컬'이라는 장르가 탄생한 게 바로, '1차적 발명'의 예시에요. 그런가 하면, 이미 존재하는 '뮤지컬'이라는 문화를 활용해 '한국 뮤지컬'이 만들어졌죠? 이것은 '2차적 발명', 즉 이미 있던 요소를 활용해 새로운 문화를 발명해 내는 것이에요. 바퀴를 활용해서 자전거를 만드는 것처럼요. 흠, 그렇다면 발명은 이 중에 몇 번일까요? 학생: 제 생각에는 4번이랑 관련 있을 것 같아요. 뭔가를 수입하려면, 그 문화가 외국에 존재하는 걸 알아야 하니까.. 교사: 정말 훌륭해요. 맞아요. 사회문화에서 발견은, 이미 존재하고 있었지만 알려지지 않은 문화 요소를 찾아내는 것을 말하거든요. 자, 그럼 이쯤에서 한 번 이 슬라이드를 같이 채워볼까요? _____ : A+B => A, B _____ : A+B => A _____ : A+B => C _____ : 종이, 바퀴 등을 만들어 냄 _____ : 종이를 활용하여 책을 만듦 _____ : 불을 접함	
변별적 자극2 제시	교사: 다들 슬라이드도 너무 잘 채워주고, 잘 따라와 주니 선생님이 너무 고맙네요. 다음 주제로 넘어가기 전에, 선생님이 잠깐 조사하고 싶은 게 있어요. 아까 '학생 2'가 명성황후를 봤다고 말해줬는데, 혹시 이거랑 비슷하게 한국에서 창작된 뮤지컬을 본 학생들 손 들어볼래요? 꽤 많네요. 그럼 뮤지컬을 보았던 그 때를 떠올리며, 한 번 감정을 공유해볼까요? 아까 정서적으로 이해가 쉬웠다는 이야기도 있었고, 또 뭐가 있을까요? 학생1: 저는 뭔가 자부심이 느껴졌던 것 같아요. 연극보다 한 차원 위인 느낌? 뭔가 문화시민이 된 것 같았어요. 학생2: 저도 문화생활을 하고 있는 게 좋긴 했는데, 뭔가 공연장 내부에서 약간 불편하기도 했어요. 그리고 공연 관람료가 너무 비싸서.. 한 번 본 이후로 잘 못 본 것 같아요. 교사: 맞아요. 친구들이 한국 뮤지컬의 양면성을 잘 말해줬어요. 국내 뮤지컬이 독창성과 특유의 분위기로 각광 받고 있는 것도 사실이지만, 비싼 관람료와 음악감독/스태프들의 인식 부족으로 한편 부정적 시각을 한 몸에 받기도 하죠. 자, 그런데 지금 두 친구 다 '문화'라는 표현을 사용했죠? 우리는 살면서 문화라는 말을 정말 많이 써요. 그런데, 과연 '문화'가 뭐죠? 조별로 5분 정도 이야기해 볼게요. 각 조별로 "내가 생각하는 문화란?"을 한 단어로 표현해 보기로 해요.	8분
학습 안내 2 제공	교사: 자, 이제 1조부터 돌아가면서 단어를 하나씩 말해볼게요. 학생1: '대중'이요 학생2: '누리다'?	

	학생3: '집합'이요! 학생4: '소속감'. 교사: 음, 다들 이야기를 잘 나눠준 것 같아요. 맞아요. 문화는 굉장히 포괄적이고, 여러 가지 특성을 가지고 있어요. 이렇다 저렇다 정의하기 힘들 정도로 말이죠. 구성원 모두가 누리는 문화는, 단연 '전체문화' 겠죠? 한국 사람들이 한글을 사용하는 것, 그리고 밥을 먹고 살아가는 것과 같은 보편적인 것들이 다 전체 문화에요. 그렇지만, 전체가 누리지 않고 부분만이 누리는 것들이 있어요. 예를 들어, 우리 학교 학생들만 영위하는 문화는 뭐가 있을까요? 학생: 교복이 전부 바지인 거요! 교사: 그렇죠. 교복이 전부 바지로 만들어졌다는 것은, 매우 독창적인 우리학교만의 특색이고, 우리 학교 학생들만 누리는 현상이에요. 바로 이런 것을 하위문화, 또는 부분문화라고 합니다. 학생: 그런데, 원래 우리 학교 교복 바지 말고 치마도 있었다고 하던데.. 이러면 문화가 변동된 거죠 선생님? 교사: 그렇죠. 이건 전파에 관한 내용도 섞여 있어 다음 시간에 더 자세히 설명하겠지만, 친구가 방금 전에 배운 내용과도 연결 지어 잘 생각해줬네요. 고마워요. 맞아요. 우리 학교는 원래 여학생들은 치마, 남학생들은 바지를 입었다고 하죠? 학생: 그럼 겨울에 여학생들은 너무 추웠을 것 같아요. 교사: 네. 바로 그러한 배경에서, 선생님과의 상의 후 서명운동을 통해 치마를 없애는 시위를 여러분들의 선배들이 했다고 하네요. 이렇게, 주류의 문화에 대항하는 문화를 '반문화'라고 해요. 물론 우리 학교에서의 반문화는 소속감을 불러일으키고, 긍정적 변화를 일으켰죠. 하지만 이 반문화는 안 좋은 점을 지니고 있기도 해요. 학생: 아무래도 조금 과격해질 수 있을 것 같아요. 교사: 맞습니다. 반문화는 너무 급진적이며, 과격해질 수 있기도 해요. 아까 선생님이 뮤지컬의 예시를 든 이유를 알겠나요? 국내뮤지컬이 '매니아화' 되며, 반문화적 특성을 지니게 되었다는 비판이 있어요. 반문화가 늘 나쁜 것은 아니기에, 그 문화에 속한 구성원들은 늘 자신을 돌아보아야겠죠?	6분
수행유도	교사: 이제 선생님이 전달하고자 했던 개념들은 다 설명했어요. 어때요, 너무 어렵지는 않았나요? 학생: 다 이해한 것 같긴 한데, 거의 새로 들어봤던 개념들이라 명칭이 조금 헷갈려요. 교사: 그럴 줄 알고, 선생님이 빈칸 PPT를 한 장 더 만들어왔습니다. (애니메이션 효과를 통해 질의 후 하나씩 공개하는 형식) _____ : A+B => A, B _____ : 구성원 모두가 누리는 문화 _____ : A+B => A	5분

	_____ : A+B => C _____ : 종이, 바퀴 등을 만들어 냄 _____ : 주류에 대응하는 문화 _____ : 종이를 활용하여 책을 만듦 _____ : 구성원 중에서 일부만이 누리는 문화 _____ : 불을 접함 교사: 여러분들 이해 안 간다더니, 너무 잘 대답하는 거 아닌가요? 이제 개념도 알았겠다. 적용을 해 볼 시간인 것 같네요. 자, 다시 조별 논의 시간이에요. 오늘 수업 시작할 때 다들 태블릿 PC 받았죠? 드디어 이걸 쓰는 시간입니다. 1조, 2조, 3조, 4조는 각각 '발명과 발견', '문화 공존/동화', '문화 융합' '부분문화와 반문화'에 해당되는 예시를 이 태블릿으로 찾을 거에요. 그리고 PPT 한 장을 만들 겁니다. 단, 이 단어들을 직접 검색하는 것은 절대 금지에요. 자, 시간 5분 줄 테니 재빠르게 시작해 보아요!	
피드백 제공	교사: 자, 2조가 제일 먼저 자료를 보내 줘서 이것부터 살펴 보겠습니다. 깔끔하게 잘 만들어줬네요. 먼저 오른쪽부터 볼까요? 서양 의류, 그 중에서도 청바지네요. 그렇죠. 우리나라에는 원래 '한복'이라는 고유의 의류가 있었는데, 서양의 의류가 들어온 이후에는 이제 아무도 한복을 일상의류로 입지 않죠. 문화 동화의 예시입니다. 자.. 그리고 왼쪽 L사의 '불고기 버거'는 한국의 불고기와, 서양의 햄버거가 융합된 사례입니다. 그쵸. '융합'이에요. 햄버거와 불고기가 만나 새로운 형태가 탄생한 거죠. 생각보다 융합과 공존을 구분하는 게 어렵죠? '공존'이 되기 위해서는, 그 형태가 그대로 보존되어야 해요. 그런데 이 버거 같은 경우에는 두 형태 모두가 바뀌었으니까, 융합으로 보는 게 좋겠죠. 그래도 2조 정말 잘 만들어줬어요. 수고했습니다! (이와 같이 4조 간단히 피드백) 문화 공존과 동화 불고기 버거 ♥ 서양 의류	6분
수행평가	교사: 여러분, 벌써 예술 주간 3차시 중에 두 번째 수업이 끝나네요. 아쉽죠? 학생: 너무 아쉬워요! 교사: 아쉬워하지 말아요. 괜찮아요. 왜냐하면 이 내용들은 어차피 사회문화 기말평가 때에 논술형으로 다시 등장할 거거든요. 3차시 종합평가도 있고요. 학생: 차라리 아쉬워할래요.	2분

	***평가문항 예시** (논술형/ 10점) 1. 요즘 고등학교에서는 '반티 문화'가 확산되고 있다. 체육대회나 축제 때 교복과 체육복을 입는 대신, 각 반마다 구매한 복장을 착용하는 것이다. 그런데, 이러한 문화의 확산은 긍정적 결과와 부정적 결과를 모두 초래하고 있다. **이 문화가 전체/하위/반 문화 중 무엇인지, 그리고 긍정성과 부정성은 무엇인지 모두 서술하시오.** 2. 세리는 한국에 위치한 국제학교로 전학을 가게 되었다. 놀랍게도, 그 학교에서는 한국어의 사용이 아예 금지되고 영어만 허용된다. 그래서인지, 학교 구성원들은 K-Pop에 하나도 관심이 없고, Pop을 즐겨 듣는다. **이러한 현상은 문화의 변동 중 내부적 변동입니까, 외부적 변동입니까? 그를 논한 후 정확한 명칭을 기술하시오. 그에 속하는 예시 하나도 함께 서술하시오.**	
파지와 전이 증진	교사: 이제 진짜로 수업을 마칠 때가 되었네요. 오늘 배운 내용을 마지막으로 정리해보아요. 오늘은 문화의 변동과 양상에 대해 배웠죠. 변동에는 크게 (대답 기다림) 내부적, 외부적 변동이 있었고, 내부에는 (기다림) 그렇죠, 발명과 발견이 있었고 외부에는 (기다림) 공존, 동화, 융합이 있었어요. 양상에서는 세 가지를 소개했는데, (기다림) 맞습니다. 전체, 하위, 반문화였죠. 오늘 수업 정말 수고 많았습니다. 교사: 이 수업 내용은 잊으면 안 돼요. 다음 차시에 '문화 융합' 개념을 사용해서 직접 뮤지컬 주크박스를 만든 내용을 발표할 거거든요. 미리 안내 받았죠? 그래서, 다음 월요일 전까지 조별로 미리 주크박스에 들어갈 뮤지컬 넘버를 고르고, 제작 의도를 문화 융합과 연관 지어 작성해 보아야 해요. 제작의도, 플레이리스트가 포함된 2-3장 분량의 PPT를 준비해오도록 하세요. 선생님도 물론 주크박스를 만들어 올 것이랍니다. 교사: 혹시 더 질문 없나요? (기다림) 없으면 오늘 수업은 여기서 마치도록 하겠습니다. 혹시 질문이 생기면 언제든 교무실로 오세요.	3분

□ 참고문헌 및 자료

박성익, 임철일, 이재경 최정임 (2015). 교육방법의 교육공학적 이해, 교육과학사.
민은기 (2016). 대중음악의 이해, 음악세계.
박선웅 (2017). 고등학교 교과서 사회·문화, 금성출판사.
황병숙 (2015). 고등학교 교과서 음악, 지학사.