

## 동영상 자료 개발 정당화 논리

(‘뮤지컬을 통해 알아보는 문화 변동과 문화양상’)

2018-10054 김혜민

### 1. 주제 선정 및 기대효과

본 수업의 주제는 ‘뮤지컬을 통해 알아보는 문화 변동과 문화양상’으로써, 고등학교 학습자를 대상으로 한 ‘사회·문화’ 과목과 ‘음악’ 과목의 팀티칭 수업 중 2차시 과정이다. 고등학교에서 음악 과목의 학습이 교육과정과 달리 단순히 ‘합창’, ‘악기 연주’ 수준에 머무르고 있다는 사실과 교과목 간 연계의 부족이라는 현실 문제 상황을 바탕으로 음악 과목과 타 과목 간의 연계 수업을 기획하였고, 사회·문화 과목이 사회 현상을 포괄적으로 다루고 있다는 점에서 음악 과목과 융합하기에 용이하다는 판단하에 본 수업을 설계하게 되었다.

본 수업은 실생활과 매우 밀접한 주제에 개념을 더함으로써 쉬운 이해와 높은 활용도라는 지향점을 지니고 있다. 수업 내에서 학습한 개념들은 사회·문화의 핵심적인 단원인 ‘문화양상과 문화 변동’에 대한 이해에 매우 도움이 될 뿐 아니라, 뮤지컬 관람과 분석에도 상당한 도움을 끼칠 수 있을 것이라는 기대효과를 지니고 있다.

### 2. 수업 진행 과정의 논리

#### I. 도입

도입 단계에서는 ‘오페라의 유령’ 포스터를 제시하여, 학습자들이 쉽게 접할 수 있는 소재로 학습에 동기화되도록 유도하였고, 학습자들의 뮤지컬 관람 경험을 물음으로써 주제에 자연스럽게 빠져들 수 있는 구성을 취하였다. 그리고, 학습자의 답변에 적절히 상응하는 태도를 보이며 오늘 수업의 주제와 수업 목표 두 가지인 ‘뮤지컬의 변화와 확산을 통해 문화의 양상과 변동 개념을 이해할 수 있다.’와 ‘문화의 변동 개념을 구별하고, 실제 생활과 개념을 연관 지을 수 있다.’를 순차적으로 제시하였다.

#### II. 전개 1

선수 학습 내용인 ‘뮤지컬 영화의 역사와 유형’을 환기시키며 본격적인 오늘의 주제로 넘어갔다. 구체적으로, 저번 시간에 들었던 여러 개의 뮤지컬 곡들 중 ‘브로드웨이 42번가’, ‘Cats’, ‘빨래’에 나왔던 ‘Audition’, ‘Memory’, ‘서울살이 몇 헝가요’를 차례로 들려주며, 노래가 나온 뮤지컬의 제목을 맞추는 간단한 퀴즈 형식의 질의를 진행해 보았다. 이 곡들을 자연스럽게 그 이후에 제시된 슬라이드인 ‘뮤지컬 발전의 역사’에서 매우 중요한 위치를 차지한다는 내용으로 심화시켜, 문화의 변동 개념까지로 연결시켰다. 이때, 수업의 주제에 맞춰 문화의 변동 개념을 뮤지컬이 발전하는 과정과 관련지어 설명할 수 있었다. 한편, 문화의 변동에는 외부적 변동 세 가지와 내부적 변동 두 가지가 있음을 학생들과의 적절한 질의 하에 설명하였다.

### Ⅲ. 전개 2

다음 개념 전개로 넘어가기 전에, 학습자와 교수자가 함께 슬라이드의 빈칸을 채워나가는 방식으로 개념습득 여부를 함께 확인하였다. 퀴즈 후에는, 앞서 진행했던 질의 내용을 바탕으로 다음 주제로 학습자들이 자연스럽게 인식의 영역을 바꿀 수 있도록 구성하였다. 그리고 각자가 생각하는 ‘문화’에 대한 정의를 조별로 토의하게 하여 학습자의 참여를 유도했다. 학습자들 간의 토의 내용을 듣고 난 후, 두 번째 개념인 ‘문화양상’, 즉 전체 문화/하위문화/반문화에 관한 내용을 설명하였다. 개념을 와 닿게하기 위하여 학교의 특질을 예시로 들어 세 가지를 설명했고, 이 개념을 설명하고도 역시 슬라이드를 채우는 식의 퀴즈를 진행하여 개념 습득 여부를 확인하였다.

### Ⅳ. 마무리

마지막으로는 팀티칭 내용의 구성을 다시 한 번 환기하며, 3차시 수업에서 어떤 내용을 학습할 것인지를 미리 전달하였다. 또한, 다음 시간 학습을 위해 필요한 과제를 전하며 수업을 종결하였다.

### 3. 동영상 제작 논리

영상을 촬영하는 데에 총 네 대의 카메라가 사용되었으며, 각각의 카메라는 ‘1. 교수자 정면 촬영용①, 2. 교수자 정면촬영용②, 3. 교수자 측면촬영용, 4. 학습자 촬영용’ 목적으로 작동되었다. 카메라 1을 제외하고 모두 갤럭시 기종 카메라를 통해 촬영하였으며, 삼각대를 사용하여 영상에 흔들림이 없도록 하였다.

영상 편집에는 ‘Vegas Pro 17.0’을 사용하였으며, 총 6개로 분할된 영상들을 페이드인과 페이드아웃 기능을 통해 최대한 매끄러운 화면 편집과 오디오 삽입이 이루어진 하나의 프로젝트로 통합하기 위해 오랜 시간을 사용하였다. 학생이 수업에 능동적으로 참여하는 부분에서는 학습자를 찍은 화면을 중간에 송출하여 학습의 과정이 드러나도록 설계하였고, 중요한 개념이 등장하는 부분에서는 측면에서 찍은 영상을 삽입하여 화면 전환을 통해 영상을 보는 학습자의 주의 환기가 일어나도록 하였다. 한편, 중요한 개념이지만 슬라이드가 너무 멀리 찍혀 글씨가 잘 보이지 않는 경우에 한해 PPT를 캡처하여 화면에 삽입하였다. 학습자와 교수자 간의 수업 내 담화 상황, 그리고 PPT와 영상 자료의 혼합을 이번 동영상 과제에 영상제작 논리로 사용하여, 매체 간 상호작용이 활발히 일어나는 현장을 구현하고자 하였다.

### 참고문헌

박성익, 임철일, 이재경 최정임 (2015). 교육방법의 교육공학적 이해, 파주 : 교육과학사.