

차례



▣ 머리말 … 3

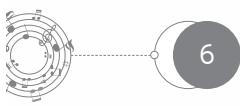
제1부 음악교육공학의 이론적 기초 |조성기|



제1장 교육과 공학

13

1. 공학의 개념 / 15
2. 교육과 공학의 관계 / 16
3. 교육공학 / 18
 - 1) 교육공학의 개념 … 18
 - 2) 교육공학의 영역 … 19



제2장 음악교육공학

21

1. 음악교육공학의 개념 및 영역 / 23
 - 1) 음악교육공학의 개념 … 23
 - 2) 음악교육공학의 영역 … 23
2. 음악교육과 에듀테크 / 26
 - 1) 음악교육에서 에듀테크 활용 접근 방법 … 26
 - 2) 음악교육을 위한 에듀테크의 유형 … 28



제3장 음악과 교수 · 학습 설계

35

1. 체제적 교수설계 / 37
 - 1) 분석 … 37
 - 2) 설계 … 39
 - 3) 개발 … 45
 - 4) 실행 … 46
 - 5) 평가 … 46
2. 음악과 내용 영역별 설계 / 47
 - 1) 영역별 기초 활동 … 47
 - 2) 영역별 주요 활동 설계 … 49



제4장 음악과 교수매체

53

1. 교수매체의 종류와 선정 / 55
 - 1) 교수매체의 종류 … 55
 - 2) 교수매체의 선정 … 56
2. 교수매체 개발의 원리 / 59
 - 1) 텍스트와 인쇄 매체 … 59
 - 2) 시각 매체(이미지, 그래픽) … 60
 - 3) 청각 매체 … 60
 - 4) 동영상 매체 … 60
 - 5) 컴퓨터 기반 매체 … 61
 - 6) 실감형(VR, AR, XR) 매체 … 61



음악교육공학을 활용한 수업의 실제



제5장 연주 수업의 실제(가창, 기악)

65

가창 Acapella를 활용하여 합창하기: 나 훈자 다중 합창 |윤지훈| … 66

가창 다양한 에듀테크를 활용한 드엣 커버 연주하기: 에듀테크로 스마트함을 더하다 |박유리| … 76

가창 Moises로 응원가 만들어 노래하기: 내힘내만(내 힘으로 내가 만든) 응원가 프로젝트 |전상진| … 88

가창·기악 Chord AI로 음악 연주하기: AI 매체로 맞춤형 설계한 음악 연주 |전상진| … 97

기악 Loopy HD를 활용하여 루프 음악 연주하기: Let's Play 캐논 루프 |윤지훈| … 106

기악 MIDI 컨트롤러와 DAW를 활용한 건반 악기 연주하기: 다채로운 음향으로 빛어내는 커버 연주 |박유리| … 114



제6장 감상 수업의 실제

123

◆ VR을 활용하여 대취타 감상하기: VR과 대취타의 만남 |김경태| … 124

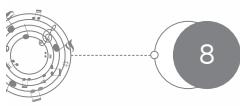
◆ Notion을 활용한 음악 사전 만들기: 내가 만드는 디지털 국악기 사전 |김경태| … 132

◆ SoundCloud를 활용하여 음악 감상하기: 한 손 안에 음악 감상실 |윤지훈| … 141

◆ Canva를 활용한 음악 매거진 만들기: 에디터의 초이스 |박유리| … 151

◆ MuseScore를 활용한 음악 감상 및 비평하기: 악보를 따라 흐르는 강, '몰다우' 감상하고 비평하기 |전상진| … 160

◆ Google Slides를 활용한 음악 퀴즈 만들기: 음악 감상 퀴즈 공방전 |전상진| … 169



제7장 창작 수업의 실제

181

- ◆ 문학×음악 프로젝트: BGM의 중요성 |김경태| … 182
 - ◆ Hooktheory를 활용하여 음악 창작하기: 가락에 어울리는 AI 반주 생성 |김경태| … 191
 - ◆ Musia ONE(생성형 AI)으로 나만의 음악 창작하기: 나도 이제 대중음악 프로듀서 |윤지훈| … 200
 - ◆ SOUNDRAW로 영상 음악 창작하기: 내 아이디어를 담은 영상 음악 창작 프로젝트 |전상진| … 211
 - ◆ Suno AI(생성형 AI)를 활용한 음악 제작 및 비평하기: AI로 음악을 만들고 음악의 미래를 묻다 |박유리| … 226
- 참고문헌 … 237