

이 책의 구성과 특징

음악 활동과 관련한 다양한 미디어의 활용 가치와 역할을 경험함으로써 음악적 수용력과 반응성을 높여 삶 속에서 주체적인 음악 활용자이자 다양한 사회·문화·산업 등에서의 음악 협력자의 역할을 수행할 수 있도록 4개의 대단원으로 구성하였다.

대단원 도입

단원에서 배우게 될 학습 내용과 주요 활동을 안내하였다.



생각열기

흥미로운 소재와 삽화로 학습 동기를 불러일으킬 수 있는 내용을 제시하였다.

본문

학습 목표

중단원의 학습 내용을 제시하였다.

본문과 도움말

음악 활동과 다양한 미디어를 연계하여 체계적이고 융합적으로 활용할 수 있도록 서술하였다. 또한 보조단에 추가 설명(용어 설명, 참고 자료 등)을 제시하여 내용 이해를 도왔다.

활동

음악 활동에 다양한 미디어를 융합하여 실생활에서 활용할 수 있도록 하였다. 다양한 학습 방법을 제시하여 균형 잡힌 학습과 음악적 안목 형성을 키울 수 있도록 하였다.

탐구활동/읽을거리

학습자의 자기주도적 학습을 강화하고 실생활에서 음악과 미디어를 활용하는 데 필요한 역량을 기르도록 하였다. 또한 다양한 읽을거리를 통해 학습 내용을 심화하고 폭넓은 사고를 키울 수 있도록 하였다.

중단원 평가

중단원에서 배운 내용을 스스로 정리하고 점검할 수 있도록 하였다.

대단원 프로젝트

대단원 학습 내용을 바탕으로 자기주도적으로 프로젝트를 수행함으로써 문제 해결 능력을 기르도록 구성하였다.

단원 마무리

대단원에서 배운 내용을 학습하고 학습 성취도를 스스로 점검할 수 있도록 하였다.



자기주도

학습과 연계된 내용을 학생이 스스로 검색하고 응용할 수 있도록 검색어와 사이트를 제시하였다.

연계

교과 내 연계된 학습 내용을 표시하였다.

I

음악과 미디어의 만남

1 미디어의 이해

미디어의 개념	9
미디어의 변천과 분류	10
• 미디어의 발전 과정	10
• 다양한 미디어의 분류	10

2 음악과 미디어의 관계와 활용

음악과 미디어의 관계	13
음악에 활용되는 다양한 미디어	14
• 음악 활동과 미디어	14
• 다양한 미디어 음악의 세계	15
• 예술과 기술이 결합된 미디어로 음악 체험 확장하기	22

○ 대단원 프로젝트

• 슬기로운 음악과 미디어 생활	24
-------------------	----

○ 단원 마무리

26

II

음악 미디어의 변화와 발전

1 연주 매체의 변화와 발전

연주 매체의 변화	29
• 연주 매체	29
• 목소리	32
• 악기	37

2 기록 매체

악보가 담고 있는 것	47
기록 매체의 역사	48
우리나라의 음악 기록	50
• 우리나라 음악 기록 매체	50
• 유물에서 찾은 백제의 음악	51
• 민요 가락 창작하기	52

3 음원 매체

음원 매체의 역사와 발전	53
• 음원 매체의 정의	53
• 음원 매체의 역사	54
• 음원 매체의 발달	59
• 음원 매체 발달의 영향	60
디지털 음원	61
• 디지털 음원의 이해	61
• 디지털 신호 변환 과정	62
• 디지털 음원 기술이 우리의 삶에 미치는 영향	63
음원 매체와 미래	65
• 인공지능이 음원 매체에 미친 영향	65
• 가상 현실이 음원 매체에 미친 영향	67

○ 대단원 프로젝트

• 음향의 완성체, 공연장 탐색	70
-------------------	----

○ 단원 마무리

72

III

미디어의 활용

1 소프트웨어를 활용한 음악 활동

DAW 프로그램을 활용한 음악 활동	75
• DAW 프로그램 메뉴 익히기	76
• 가상 악기 연주하기	78
• 루프 음악으로 음악 만들기	86
• 샘플러로 음악 만들기	92
악보 제작 프로그램을 활용한 음악 활동	96
• 프로그램 사용 방법	96
• 단축키	97
• 다양한 형태로 악보 저장하기	97
가상 현실을 활용한 음악 활동	98
• 가상 현실의 이해	98
• 실감형 콘텐츠로 즐기는 연주 활동	98
• 인공지능이 만드는 음악	100
• 인공지능을 활용한 작곡 프로그램	100
• 인공지능을 활용한 음향 프로그램	102

2 미디어를 활용한 음악 기획

나만의 음반 프로듀싱하기	106
• 기획하기	106
• 제작하기	107
• 평가하기	108
광고 음악 만들기	112
• 광고 음악의 요소	112
• 광고 음악 기획하기	113
사운드스케이프 음악 만들기	114
• 사운드스케이프의 구성 요소	114
• 자연의 소리를 음악으로	114
• 사운드스케이프를 활용한 음악 만들기	115
숏폼 음악 콘텐츠 만들기	116
• 숏폼 콘텐츠 만들기	116

○ 대단원 프로젝트

• 미디어를 활용한 나의 음악성 탐구하기	118
------------------------	-----

○ 단원 마무리

120

IV

미디어와 음악 산업

1 음악 산업과 직업

음악 산업의 발전과 변화	123
• 음악 산업의 흐름	124
• 다양한 음악 산업의 세계	126
• 음악 산업의 새로운 경향	129
음악 산업의 유통과 직업	131
• 음악 산업의 유통 체계	131
• 음악 산업 관련 직업 탐색	132
• 브랜드 가치를 높이는 음악 산업 전략	134

2 음악 미디어의 올바른 활용

음악 미디어의 윤리적 활용	136
• 음악 미디어 활용을 위한 윤리 의식	136
• 음악 저작권의 이해	137
• 자유 이용 허락 표시의 이해	138
음악 미디어의 사회적 영향력	141
• 음악 문화의 교류	141
• 다양한 음악 문화의 보호와 지원	141
• 사회적 메시지 전달	142
• 역사적 사건과 사회 문화에 대한 통찰	142

○ 대단원 프로젝트

• 음악 미디어, 그리고 저작권의 세계	146
-----------------------	-----

○ 단원 마무리

148

부록

참고 자료 및 시각 자료 출처

149