



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

현 경 실 교수지도  
석사학위 청구논문

2007 개정 교육과정에 의한  
7학년 음악교과서 창작영역  
비교·분석 연구

2010

성신여자대학교 교육대학원  
교육학과 음악교육전공  
신 우 영

2007 개정 교육과정에 의한  
7학년 음악교과서 창작영역  
비교·분석 연구

현 경 실 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2010년 5월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 음악교육전공

신 우 영

# 인 준 서

신우영의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 \_\_\_\_\_인

심사위원 \_\_\_\_\_인

심사위원 \_\_\_\_\_인

성신여자대학교 교육대학원

## 논문개요

본 연구는 7학년 2007 개정 교과서, 창작영역을 중심으로 비교 분석하였다. 이를 통해 창작영역이 어떠한 내용으로 이루어지고 있는지 살펴보고 바람직한 창작활동의 방향을 모색하는데 목적이 있다.

연구의 방법은 교육과정의 내용 중 즉흥적으로 표현하기, 간단한 형식의 가락 짓기, 다양한 매체를 활용하여 음악 재구성하기, 디지털 매체를 활용하여 음악 만들기를 창작 활동으로 간주하였다. 이를 토대로 각 교과서별 창작활동의 빈도수, 창작활동의 유형을 분류하였다.

연구 결과 첫째, 각 교과서의 활동영역과 이해, 생활화 영역의 비율은 활동영역이 67%로 가장 많은 비중을 차지했고, 이해영역 27%, 생활화 영역 6% 순이었다. 또한 활동영역은 가창 33%, 기악 14%, 감상 13%, 창작 7%로 이루어져 있는데 창작영역이 가장 낮은 비율을 나타냈다. 이와 같이 각 활동간의 불균형은 바람직하지 못하며, 특히 창의성 함양에 효과적인 창작영역 비중의 강화가 필요하다.

둘째, 교육과정에 의한 교과서 분석이 이루어졌다. 교육과정 창작영역의 4가지 하위영역에 의거하여 교과서 창작활동의 빈도를 분석한 결과 “즉흥적으로 표현하기”가 평균 5.1회로 가장 많은 빈도를 보이고 있었다. 이에 반해 다른 영역은 1회를 조금 웃도는 빈도를 보여 교과서 내용적인 측면에서도 불균형이 나타남을 알 수 있었다. 학생들이 다양한 영역을 고루 학습할 수 있도록 교과서가 구성되어야 할 것이다. 또 교육과정 4가지 하위영역에 의해 교과서의 창작활동 제시 방법을 분류한 결과 “간단한 형식의 가락 짓기”가 12개의 방법으로 가장 다양한 방법으로 제시되고 있었다. 각 영역별로 제시방법은 다양한 편이었지만 “다양한 매체를 활용하여 음악 재구성하기”와 “디지털 매체를 활용하여 음악 만들기”의 제시방법은 내용이 서로 비슷하여 각 영역별로 차별화된 제시 방법을 모색해 보아야 할 것이다.

셋째, 교육과정 창작영역 4가지 하위영역별로 바람직한 창작활동을 교과서를 중심으로 제시하였다. 넷째, 또 각 교과서에 나타난 가장 바람직한 창작활동을 한 가지씩 제시하였다. 다섯째, 분석 내용을 종합하여 컵타를 활용한 리듬창작 수업지도안을 제시하였다.

창작활동은 창의성을 증진하는데 꼭 필요한 학습의 한 부분인데도 실제 현장에서의 수업은 미미하다. 그러므로 창작활동을 효과적으로 하기 위한 수업개발에 대한 연구가 필요하고 음악 교사들의 창작활동 지도력 향상을 위한 음악교육 프로그램 개설과 창작활동에 관한 다양한 학습 자료와 도구개발이 더욱 많이 이루어져야 할 것이다.

# 목 차

## 논문개요

I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구문제	5
3. 연구의 제한점	5
II. 이론적 배경	6
1. 창의성	6
1) 창의성의 중요성	6
2) 음악교육에서의 창의성	8
3) 교육과정 목표에서의 창의성	9
2. 음악 교과서	13
1) 검정제도	13
2) 2007 개정 교육과정에 따른 음악교과서 검정기준	14
3) 교과서 외형 체계의 변천	16
3. 2007 개정 교육과정 7학년 내용체계	18
4. 선행연구 고찰	20
III. 연구 방법 및 절차	25
1. 연구 대상 및 도구	25
2. 연구 방법 및 절차	26

IV. 7학년 음악교과서 창작 영역 내용 분석 .....	27
1. 출판사별 활동·이해·생활화 영역의 분포 .....	27
2. 교육과정에 의한 교과서 분석 .....	32
1) 교과서별 창작활동 내용 빈도 .....	32
2) 교과서의 창작활동 제시방법 .....	35
3. 창작영역 4가지 하위영역 별 교과서 활동 .....	38
4. 교과서 별 창작활동 .....	44
5. 수업지도안 .....	60
 V. 결론 .....	 80
참고문헌	
ABSTRACT	

## 표 목 차

<표-1> 음악과 교육과정 목표 변천	9
<표-2> 교과서 제도에 따른 주도성	13
<표-3> 2007 개정 교육과정에 따른 음악교과서 검정기준	14
<표-4> 교과서 외형체계 비교	17
<표-5> 2007 개정 교육과정 7학년 내용체계	18
<표-6> 2007 개정 음악과 7학년 교과서 출판사와 저자	25
<표-7> 교과서별 활동·이해·생활화영역 비율	29
<표-8> 각 교과서의 활동내용 빈도수	33
<표-9> 창작영역 4개의 내용 체계 하위 유형	36

## 그림 목 차

<그림-1> 생활화 영역의 예 .....	28
<그림-2> 활동·이해·생활화영역의 평균분포비율 .....	30
<그림-3> 교과서의 영역별 횟수 .....	33
<그림-4> 즉흥적으로 표현하기 예(법문사) .....	39
<그림-5> 간단한 형식의 가락 짓기 예(더텍스트) .....	40
<그림-6> 다양한 매체를 활용하여 음악 재구성하기 예(태성) .....	41
<그림-7> 디지털 매체를 활용하여 음악 만들기 예(현대) .....	42
<그림-8> 교문사 특징적 창작활동 .....	44
<그림-9> 교학사 특징적 창작활동 .....	45
<그림-10> 금성출판사 특징적 창작활동 .....	46
<그림-11> 더텍스트 특징적 창작활동 .....	47
<그림-12> 두산동아 특징적 창작활동 .....	48
<그림-13> 미래엔 컬처그룹 특징적 창작활동 .....	49
<그림-14> 박영사 특징적 창작활동 .....	50
<그림-15> 법문사 특징적 창작활동 .....	51
<그림-16> 성안당 특징적 창작활동 .....	52
<그림-17> 세광음악출판사 특징적 창작활동 .....	53
<그림-18> 지학사 특징적 창작활동 .....	54
<그림-19> 천재교육 (민은기) 특징적 창작활동 .....	55
<그림-20> 천재교육 (백병동) 특징적 창작활동 .....	56
<그림-21> 태림출판사 특징적 창작활동 .....	57
<그림-22> 태성 특징적 창작활동 .....	58
<그림-23> 현대음악 특징적 창작활동 .....	59

# I. 서론

## 1. 연구의 필요성 및 목적

현대 사회는 창의성이 뛰어난 사람을 필요로 하고 있다. 이러한 인재는 모든 사회적 영역에서 필요로 하고 있으며 교육을 통해 길러질 수 있다. 일반적으로 창의성이란 ‘무엇인가 기발하고, 지금까지 없었던 새로운 것을 만들어 내거나 생각해 내는 능력’이라는 뜻으로 해석되고 있다. 교육학에 있어서 창의성이란 과거의 경험의 재생에 의하지 않고 그와 다른 방법에 의한 문제 해결의 방법 및 태도<sup>1)</sup> 또는 예전과는 전혀 다르게 이때까지 존재하지 않던 것을 새로 만들어 내고 사고하는 능력을 말한다.<sup>2)</sup> 또한 “기존하는 사상(事象)으로부터 새로운 사상이나 법칙을 만들어내는 지적 능력”이라고 정의되며, 때로는 “주어진 문제를 해결해 나아가는 데 있어서의 개인과 그 환경과의 상호작용 속에서 보이는 자기표현의 과정이며 문제에 임하는 태도”라고 정의되기도 한다.<sup>3)</sup>

음악에서의 창의력, 즉 음악적 창의력 (musical creativity)에 대한 연구는 일반적인 창의력 이론에 기초하여 1970년경부터 이루어져왔다. 음악에서 창의력은 음악 활동의 전 과정에서 필요한 개인의 잠재적인 음악적 능력을 나타내는 한 요소로 볼 수 있으며, 따라서 음악성과 대등한 관계를 가진다. 음악성이 음악의 표현활동에 필요한 요인이라면 창의력은 음악의 예술성을 나타내는 본질적인 요인이라고 볼 수 있다.<sup>4)</sup> 또한 예술교과에서 창의력을 가장 잘 발휘할 수 있는 활동은 창작활동이라 할 수 있다.

1) 서명원, 「교육학 대사전」(서울: 교육과학사, 1972) p.903.

2) 손영민, 「교육학 용어 해설」(서울: 박문각, 1998), p.394

3) 이홍수, 「음악교육의 현대적 접근」(서울: 세광음악출판사, 1990), p.165.

4) 함희주, 「음악교육연구, 1997-16집: 창의성 계발을 위한 음악 교수-학습 자료 모형 연구 사례」(음악교육연구), P.29-52

창작활동은 사물을 바라보는 깊은 안목과 창의성을 동시에 기를 수 있는 가장 포괄적이고, 고차원적인 활동이다. 특히 음악교육에서는 음악이 어떠한 기능을 하고 어떻게 생성되는가에 대하여 여러 체험 과정을 통해 구체적으로 알 수 있는 가장 높은 단계라 할 수 있다. 이러한 창의적인 사고는 모든 교과에서 조금씩 길러질 수 있지만 특히 타인에게 자신의 감정과 생각을 독창적으로 표현할 수 있는 예술과목 특히 음악교과에서 비약적으로 성장할 수 있다.

타라투스(E. A Tarratus)<sup>5)</sup>와 로더릭(J. L Roderic)<sup>6)</sup>은 음악과 일반적 창의력의 관계에 대해 연구했다. 그들은 음악에서의 창의적인 과정은 지적인 과정이며 다른 분야에서의 창의적인 사고과정과 다르지 않다고 보고, 음대생들을 대상으로 비음악적인 인지적 창의력을 측정하는 길포드(Joy Paul Guilford 1897~1988)의 창의력 검사를 실시하였다. 그 결과 음악 문제를 다루는 것은 일반 창의력 요소와 유의미한 관련이 있고 이는 학년이 높아질수록 더욱 증가한다는 사실을 보여주었다.

라이보비츠(L. Leibowitz)는 음악교육과 일반적 창의력과의 관계에 대한 연구를 하였다. 그는 대학생들을 대상으로 음악적성과 학업성취 그리고 일반적 창의력에 음악교육이 미치는 영향을 연구하였는데, 음악적성 발달뿐 아니라 일반 창의력이 음악교육을 받는 학생에게 효과가 있다고 하였다.

프레일(C. I Preil)과 페인버그(S. Feinberg)<sup>7)</sup>는 창의력 증진을 위한 음악 교육 프로그램이 일반적 창의력 신장에 미치는 효과에 대한 연구를 하였다. 프레일은 대학생들에게 창의적인 접근법의 음악교육과 전통적인 방법

---

5) Tarratus, 「Creative Processes in Music and the Identification of Creative Music Student.」 (Ph. D. Dissertation, Ohio State University, 1964)

6) Roderick, 「An Investing of selected Factors of the Creative Thinking Ability of Music major in a Teacher Training Program.」 (PH D. Dissertation, University of Illinois at Urbana-Champaign, 1965)

7) Pfreil, Feinberg, 「Creativity as an Instructional Mode for Introducing Music to non-Music major at the College level.」 (PH D.Dissertation , Michigan State University, 1973)

의 음악교육을 실시한 결과 창의적인 음악교육을 받은 학생들이 독창성, 정교성 등의 일반 창의성 요인들에서 더 높은 점수를 받았다고 보고하였다. 페인버그는 고등학생들을 대상으로 창의적인 접근법의 음악교육 프로그램을 실시한 결과 학생들의 창의력이 신장함을 발견하였다.

오명숙<sup>8)</sup>은 창의력 신장을 위한 음악 교육 프로그램과 음악적 창의력의 관계를 연구하였다. 또한 음악의 형식적이거나 비형식적인 표현, 음악적 자기평가, 음악적 성향, 음악적 성취가 음악적 창의력의 바탕아래 이루어진다는 전제 아래 연구한 결과 음악적 창의력이 음악의 표현, 음색, 조율에 영향을 끼친다고 하였다.

이상의 연구들을 살펴보면, 앞에서 서술한 일반적인 창의력, 음악적 창의력이 음악에서의 활동 및 요소들에 있어서 매우 긍정적인 관련성을 가진다는 사실을 알 수 있다.

제7차 교육과정에서 21세기의 세계화·정보화 시대를 주도할 자율적이고 창의적인 한국인 육성에 역점<sup>9)</sup>을 두고 있는바 음악교육의 목표도 ‘가창, 기악, 창작, 감상활동을 통해 음악성과 창의성을 기르는 것’<sup>10)</sup>을 제시하였다. 또한 그 후 2007 개정 교육과정의 목표에서도 “다양한 악곡 및 활동을 통하여 음악의 아름다움을 경험하게 하고, 음악의 기본 능력과 창의적으로 표현하고 감상하는 능력을 기르며, 풍부한 음악적 정서와 음악을 생활화하는 태도를 가지게 한다.”<sup>11)</sup>고 하였다. 이 목표는 즉, 음악을 통해 육성되는 예술·문화적 감각과 창의성을 일상 속에서 실천하는 일은 학생 개인의 확장으로서 뿐만 아니라, 21세기 사회에서 요구하는 문화적 경쟁력의 제고라는 면에서 매우 중요하다는 것을 의미한다.

---

8) Auh, Myung Sook, 「Prediction of Musical Creativity in Composition Among Selected Variables for Upper Elementary Student.」 (Ph. D. Dissertation, Case Western Reserve University, 1995)

9) 교육인적자원부, 「2007 개정 교육과정」, (교육인적자원부 고시 제2007-79호, 2007)

10) 교육인적자원부, 「2007 개정 교육과정」, (교육인적자원부 고시 제2007-79호, 2007)

11) 교육인적자원부, 「2007 개정 교육과정」, (교육인적자원부 고시 제2007-79호, 2007)

그리고 음악과의 성격에서 사람은 음악 활동을 통하여 미적 경험과 즐거움을 얻고 잠재된 음악성과 창의성을 계발할 수 있다고 하였다.<sup>12)</sup>

이처럼 교육과정에서도 창의적인 표현 능력의 배양을 꾀하면서 학교에서 학생들로 하여금 음악적으로 사고하고 표현하는 과정에서 그들의 창의성을 충분히 드러낼 수 있는 기회를 체계적으로 제공하도록 하고 있다.

이와 같은 교육과정의 내용을 반영하고, 학교 교육의 핵심을 이루고 있는 것이 교과서이다. 교과서는 교육 과정을 기준으로 구체적이고 주된 학습 자료로서의 역할을 하는 것이며, 교과가 지닌 지식·경험의 체계를 쉽고 명확하고 간결하게 편집해서 학교에서 학생들이 학습의 기본 자료로 활용할 수 있도록 제작한 교재이다. 이처럼 교과서는 교육과정이 의도하는 교육이 이루어질 수 있도록 내용과 활동을 엮어 놓은 학습 자료로 교수-학습에 있어서 매우 중요한 역할을 한다. 따라서 교과서의 내용과 수준은 곧 교육의 질로 이어질 수 있기 때문에 내용체계의 분석과 개선은 꾸준히 계속되어야 한다.

2007 개정 교육과정에 의한 교과서는 2010년 7학년을 시작으로 순차적으로 적용된다. 새로운 교육과정에 의한 교과서가 적용되는 현 시점에서 교과서의 내용이 교육과정의 내용체계에 적합하게 구성되어있는지를 분석하여 객관적으로 나타낼 수 있는 지표를 마련하는 연구가 필요하다.

따라서 본 연구에서는 7학년 2007 개정 교과서, 창작영역을 중심으로 비교 분석한다. 이를 통해 창작영역이 어떠한 내용으로 이루어지고 있는지 살펴보고 바람직한 창작활동의 방향을 모색하는데 목적이 있다.

---

12) 교육인적자원부, 「2007 개정 교육과정」, (교육인적자원부 고시 제2007-79호, 2007)

## 2. 연구문제

연구의 문제는 다음과 같다.

첫째, 각 교과서의 활동영역(가창, 기악, 창작, 감상)과 이해, 생활화 영역의 비율을 조사한다.

둘째, 교육과정에 의한 교과서 분석을 한다. 교과서별 창작활동의 빈도를 분석하고, 교과서의 창작활동 제시방법을 분류한다.

셋째, 교육과정 창작영역 4가지 하위영역별로 바람직한 창작활동을 교과서를 중심으로 제시한다.

넷째, 각 교과서에 나타난 가장 바람직한 창작활동을 한 가지씩 제시한다.

다섯째, 창작수업의 수업지도안을 제시한다.

## 3. 연구의 제한점

본 연구의 제한점은 첫째, 각 교과서의 창작 활동내용을 교육과정 창작영역의 4가지 하위영역에 의거하여 분석시 세부 기준은 연구자 임의의 기준을 가지고 분석하여 다른 의견이 있을 수 있다.

둘째, 교과서의 바람직한 창작활동을 제시한 것은 모두 연구자 주관적인 관점으로 제시한 것이다.

따라서 본 논문의 결과를 일반화 시키는 데에는 어려움이 있을 수 있다.

## Ⅱ. 이론적 배경

### 1. 창의성

#### 1) 창의성의 중요성

창의력(Creativity 영, Kreativität 독)에 관한 주제는 1900년대 이후부터 독일어권의 심리학자들을 중심으로 다루어지기 시작하였다. 창의력의 정의는 교육이론이나 학습 현장에서 가장 흔하게 쓰는 용어지만, 그 개념은 모호하고 혼동되기도 한다. 창의력은 인간의 사고에서 나오는 다양하고 복합적인 측면 중에서 어느 부분을 다루고 있는가에 따라 각기 다른 정의를 도출시키기 때문이다. 창의력의 정의는 대체적으로 창의력이 일어나는 수단, 창의력의 종류, 창의력에 영향을 주는 성격적 요인, 창의력이 일어날 수 있는 영역, 창의력을 지닌 결과물의 특징이라는 측면에서 이루어진다.<sup>1)</sup> 그래서 아직까지도 창의력의 정의나 본질에 대해서는 정확하게 내려진 것은 없으며 여전히 다양한 의견들로 분분하다.

이러한 연구들은 21세기의 우리 사회가 가장 주력하고 있는 교육의 흐름으로까지 연결되고 있다. 창의력의 중요성은 개인과 사회 국가 발전의 원동력이며, 가정이나 직장생활의 활력적인 역할을 그리고 생존수단으로 부각되어지고 있다<sup>2)</sup>.

창의력은 본질적으로 인간의 사고력에 대한 발달이다. 이러한 능력이 초등학교 교육에서 강조되는 이유는 성장기 초반에 있는 초등학생들에게는 창의력이 아직 잠재적으로 있기 때문에 이것을 계발하여 교육활동의 모든 분야에서 나타낼 수 있도록 하는 훈련이 필요하다고 보기 때문이다.

토오란스에 의하면, 창조성은 지능과는 달라서 점진적으로 신장하는 것은 아니다. 특히 5세, 9세, 13세, 17세 때에는 창조성이 신장되기보다 쇠퇴하

1) 이양경, 「주제연구 1986-1: 게임, 퀴즈놀이를 적용한 학습이 창의적 사고력 신장에 미치는 효과」 (서울:한국교원단체총연합회, 1986)

2) 윤종진 「교사, 학부모, 직장인을 위한 창의력의 이론과 실제」 (원미사, 1994)

는 시기라고 한다. 또 토오란스에 의하면 초등학교 6학년생은 창조성의 신장시기이고, 중학교 2학년생은 쇠퇴하는 시기라고 한다. 또 고등학교 1학년 2학년생은 중학교 2학년 때 저하된 창조성이 다시 신장되는 시기로 되어 있다고 하였다.<sup>3)</sup>

일반 교육학 분야에서는 창의적 문제해결프로그램 (CPS), 생산적 사고 프로그램(PTP), 퍼듀 창의적 사고 프로그램(PCTP) 등이 개발되어 있으며, 그 효과성을 검증하는 연구 또한 많이 시행되어 왔다.

창의성은 선천적으로 특별히 더 많은 능력을 부여 받은 사람도 있지만, 후천적으로 그것을 얼마나 계발하느냐에 따라 개인차가 있을 수 있다. 끊임없이 탐구하고 발견하여 자신이 추구하는 것에 대한 노력은 창의성의 근원이 된다. 모든 창의력의 근원은 기존의 틀이나 형식을 토대로 새로운 것을 재창조하는 능력을 바탕으로 하고 있다. 따라서 올바른 창의력의 발달을 위해서는 기존 지식에 대한 이해와 습득과 함께 적극적인 활동과 주체적인 수용 태도가 갖추어져야 할 것이다.

---

3) 이근홍, 「창조성 개발교육 - 이론과 실제-」 (동양출판사, 1973)

## 2) 음악교육에서의 창의성

음악교과는 창작 활동을 하는데 있어서 효과적이다. 창작은 학생들의 창의성을 신장시키기 위한 적극적인 방법이자 가장 중요한 자기표현의 수단이다. 하지만 오늘날의 음악교육은 음악적 상상을 마음껏 표현할 수 없는 가창이나 독보 등 학생들이 수동적으로 음악을 접하는 과정으로 전락하고 있다.

이홍수<sup>4)</sup>는 음악적 창조성을 “음악적 아이디어의 창출력, 새롭고 다양한 음향이나 악곡을 만들어내는 독창성, 분석하고 종합하여 새로운 방식으로 정의하는 능력”이라고 했다. 그는 음악 학습에서 창의적인 활동은 네 가지로 나누어 설명될 수 있다고 했다.

첫째, 음악 작품의 예술적 가치를 창의적으로 수용하는 일이다. 이것은 어떤 특정한 악곡을 수용하는 방식은 사람마다 다르다는 사실이 인정되는 상태에서 이루어지는 감상 활동을 말하며, 감상자 자신의 감정을 대상 작품의 지각(知覺)에 융합시킴으로써 자기 나름대로의 음악 예술적 향수의 가치가 개념화되는 것을 말한다.

둘째, 음악 작품을 개성 있게 표현하는 일이다. 객관적 음현상들을 주관적인 음악적 사고와 탐색을 통해 이해하고, 필요한 표현 방법을 터득한 다음에 이루어지는, 새롭고 남과는 다른 자기 방식의 표현을 뜻한다.

셋째, 즉흥적인 음악표현 활동이다. 이것은 자신의 음악적 의도에 따라 음향을 즉흥적으로 조작 표현하는 일이며, 그것은 곧 창조의 순간을 체험하는 기회가 된다. 즉흥적인 음악 표현 활동에는 즉흥적인 신체적 표현으로부터 즉흥 연주 표현에 이르기까지 다양한 활동들이 포함될 수 있다.

넷째, 작곡활동이다. 작곡은 자신의 음악적 의도에 따라 악보의 형태로 음향을 조직하는 일이다. 그것은 창조적이고 예술적인 충동과 영감, 구상, 작업 등에 의해 창출된다. 교육적인 측면에서 보면 그것은 특히 창작을 통해

4) 이홍수, 「음악교육의 현대적 접근」(세광음악출판사, 1990)

음악적 개념을 새롭게 발견하고 확대하는 일이라는 중요한 의미를 갖는 것이다. 즉, 학생들은 작곡을 함으로써 이전까지 학습을 통해 배운 음악적 개념과 원리, 기능을 모두 동원하여 구상하고 실행하고 평가함으로써 그들의 앎과 사고의 폭을 확대하고 기능을 향상하며 음악에 대한 새로운 태도를 갖게 한다는 측면에서 매우 중요한 영역이라 할 수 있다.

### 3) 교육과정 목표에서의 창의성

음악과 교육과정에서 특히 목표는 학교에서 음악교육을 통해 어떤 인간을 길러 내려고 하는지에 대한 철학적인 내용을 보여주는 것이다. 그렇다면 제 1차 교육과정부터 현재 2007 개정 교육과정의 목표를 봄으로써 어떠한 인간을 길러 내려고 하는지 조사해 보겠다.

〈표-1〉 음악과 교육과정 목표 변천

제1차 5)	음악의 체험을 통하여 아름다운 정서와 원만한 인격을 갖추므로써 가정인, 사회인, 국제인으로서의 교양을 높이고, 애국 애족의 정신을 기른다.
제2차 6)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 일상생활에 필요한 음악의 체험을 통하여 아름다운 정서와 원만한 인격을 갖추게 함으로써 바람직한 국민으로서의 교양을 높이고, 애국 애족하는 마음과 우리나라의 문화 향상에 기여할 수 있는 능력 및 태도를 기른다.</li> <li>2. 가창, 기악, 창작 등의 기초적인 표현 능력과 지식을 기르고, <b>창의적으로 표현</b>할 수 있는 능력을 가지게 함으로써 자기표현과 협동미에 대한 즐거움을 맛보도록 한다.</li> <li>3. 우리나라와 여러 나라의 좋은 음악을 많이 들려주어 음악을 즐기는 심정과 감상할 수 있는 능력 및 태도를 기름으로써 일상생활을 더욱 새롭고 아름답게 꾸밀 수 있도록 한다.</li> <li>4. 음악의 체험을 통하여 음악적 감각의 향상을 도모하며 악보를 보고 정확하게 부를 수 있는 기초적인 기능과 태도를 길러 이를 음악과의 모든 학습 활동과 일상생활에 활용할 수 있도록 한다.</li> </ol>

제3차 7)	<p>1. 음악의 체험을 통하여 음악성과 <b>창조성</b>을 계발하고 정서를 풍부히 하여 조화된 인격을 형성하게 하며, 바람직한 국민으로서의 교양을 높이도록 한다.</p> <p>2. 음악적 감각의 기능과 발달을 도모하여 독보, 청음, 기보 등의 능력을 길러 모든 음악 활동에 활용할 수 있도록 한다.</p> <p>3. <b>창조적인 표현 능력</b>과 감각적으로 느끼고 이해할 수 있는 감상 능력을 길러 정서적인 생활을 할 수 있도록 한다.</p> <p>4. 우리나라의 음악 문화와 다른 나라의 음악 문화를 이해시켜 우리 조상들이 남긴 음악 문화유산을 계승하여 민족 문화 발전에 기여하는 능력 및 태도를 기른다.</p>
제4차 8)	<p>바람직한 음악의 체험을 통하여 음악성을 계발하고, 풍부한 정서와 <b>창조성</b>을 길러 조화로운 인격을 형성하게 한다.</p> <p>1) 음악적 감각의 향상을 도모하고, 일반적인 악곡을 스스로 독보하며, 듣고 적을 수 있는 능력을 기른다.</p> <p>2) 악곡을 개성에 따라 <b>창조적으로 표현</b>할 수 있는 능력을 향상시키며, 음악 활동에 적극적으로 참여하는 태도를 기른다.</p> <p>3) 악곡과 연주의 특징 및 작품의 문화적 배경을 이해하고, 음악을 애호하고 즐기는 적극적인 태도를 기른다.</p>
제5차 9)	<p>바람직한 음악의 체험을 통하여 음악성을 계발하고, 풍부한 정서와 <b>창조성</b>을 길러 조화로운 인격을 형성하게 한다.</p> <p>1) 음악적 감각의 향상을 도모하며, 협동하여 <b>창조적으로 표현</b>할 수 있는 능력을 기른다.</p> <p>2) 악곡과 연주의 특징 및 작품의 문화적 배경 등을 이해하고, 음악을 애호하며 즐기는 심미적인 태도를 기른다.</p>
제6차 10)	<p>다양한 음악 활동을 통하여 음악성을 계발하고, <b>창의적인 표현 능력</b>과 감상 능력을 기르며, 풍부한 정서를 함양하게 한다.</p> <p>1) 음악의 기초적인 구성 요소와 기본 개념을 이해하게 한다.</p> <p>2) <b>창의적인 표현 능력</b>과 감상 능력을 기르게 한다.</p> <p>3) 음악에 대한 흥미와 적극적인 태도를 가지게 한다.</p>
제7차 11)	<p>다양한 악곡과 음악적 활동을 통하여 음악성과 <b>창의성</b>을 기르고, 음악적 정서를 풍부하게 한다.</p> <p>1) 음악의 구성 요소를 이해한다.</p> <p>2) 가창, 기악, 창작, 감상 활동을 통하여 음악성과 <b>창의성</b>을 기른다.</p> <p>3) 음악의 역할과 가치를 이해하여 음악을 생활화하는 태도를 기른다.</p>

2007 개정 12)	다양한 악곡 및 활동을 통하여 음악의 아름다움을 경험하게 하고, 음악의 기본 능력과 창의적으로 표현하고 감상하는 능력을 기르며, 풍부한 음악적 정서와 음악을 생활화 하는 태도를 가지게 한다.
-------------------	--

창의성에 관한 내용은 제2차 교육과정부터 제시되고 있다. 교육과정 목표의 변천에서 주목해야 할 것은 제3차 교육과정 때부터 ‘음악성’, ‘창조성’, ‘음악 요소’ 등의 개념이 도입된 것이다. 이것은 음악 교육이 학습자로 하여금 한 개인으로서 음악과의 가치 있는 관계를 가지는 데 주목하기 시작했음을 의미한다.

제4차 교육과정 시기에 정부는 자주적이고 창의적인 국민 육성을 교육과정의 기본 방향으로 하였으며, ‘심미적인 사람’을 교육을 통해 길러야 할 인간상이라고 하였다.

제5차 교육과정은 건강한 사람, 자주적인 사람, 창조적인 사람, 그리고 도덕적인 사람을 육성하는데 역점을 두고 있었다. 음악과 교육과정은 4차와 비교했을 때 본질적인 변화를 보이고 있지 않으며 개념적 접근 방법과 창의적인 음악활동을 계속 강조하고 있다.

제6차 교육과정을 통하여 추구하는 인간상은 건강한 사람, 자주적인 사람, 창의적인 사람, 도덕적인 사람이다.

제7차 교육과정이 추구하는 인간상은 21세기의 세계화·정보화 시대를 주도할 자율적이고 창의적인 한국인으로서 개성을 추구하는 사람, 창의적인 능력을 발휘하는 사람, 진로를 개척하는 사람, 새로운 가치를 창조하는 사

- 
- 5) 문교부, 「제1차 교육과정」, (문교부령 제 45호, 1955)
  - 6) 문교부, 「제2차 교육과정」, (문교부령 제 120호 1963)
  - 7) 문교부, 「제3차 교육과정」, (문교부령 제 325호 1973)
  - 8) 문교부, 「제4차 교육과정」, (문교부 고시 제 442호 1981)
  - 9) 문교부, 「제5차 교육과정」, (문교부 고시 제 87-7호 1987)
  - 10) 문교부, 「제6차 교육과정」, (교육부 고시 제 1992-11호 1992)
  - 11) 교육인적자원부, 「제7차 교육과정」, (교육부 고시 제 1997-15호 1997)
  - 12) 교육인적자원부, 「2007 개정 교육과정」, (교육인적자원부 고시 제 2007-79호 2007)

람, 공동체의 발전에 공헌하는 사람으로 설정하고 있다.

2007 개정 교육과정에서는 음악을 통해 육성되는 예술·문화적 감각과 창의성을 일상 속에서 실천하는 일은 학생 개인의 확장으로서 뿐만 아니라, 21세기 사회에서 요구하는 문화적 경쟁력의 제고하는 면에서 매우 중요하다고 했다.

이처럼 제2차 교육과정에서 시작된 ‘창의적인 표현 능력’은 이후 2007 개정 교육과정에 까지 ‘창의성’의 개념으로 계속 이어지고 있다. 이는 현대로 올수록 모든 분야에서 창의성이 강조되고 있음을 반영한다고 볼 수 있다.

## 2. 음악 교과서

### 1) 검정제도

음악 교과서는 물론, 우리나라의 교과서는 대부분 검정제에 의해 출판된다. 검정제란 교과서 저작에 국가가 간접적으로 관여하는 방식이다. 민간출판사가 국가의 ‘편찬상의 유의점’에 따라 교과서를 연구·개발한 후, 국가가 주관하는 검정심사의 적합성을 인정받아야 하는 교과서 발행제도이다.

민간이 저작한 교과서를 국가 기관이 교과용도서로 적합한지의 여부를 검정하여 교과서의 부적합한 부분은 저작가로 하여금 수정·보완하게 한다. 교과서의 저작 주체는 민간이지만 국가의 ‘편찬상의 유의점’에 따라 검정을 받아야 한다는 점에서 교과서 저작에 대한 국가의 간접적인 관여방식이라고 볼 수 있다.

검정제도는 교과서 저작에 국가가 ‘간접적으로’ 관여한다는 점에서 국정제보다 관여 정도가 상대적으로 적다고 볼 수 있지만, 검정의 기준을 까다롭게 적용할 경우에는 국정제와 동일한 정도로 영향력을 미칠 수 있다. 그러나 검정제는 민간인들에 의해 다양한 교과서가 발행되어 선택의 폭을 넓힌다는 점에서 국정제 보다는 진일보한 제도로 평가된다.<sup>13)</sup> 다음 표는 교과서에 대한 정부와 민간의 주도권에 따라 교과서 제도의 구분을 나타낸 것이다.

〈표-2〉 교과서 제도에 따른 주도성

교과서 제도	주도성
국정제를 통한 직접적 관여	정부주도(공공성 우선)
검정제를 통한 간접적 관여	반관반민(시장)공동 주도 (공공성과 시장성의 절충)
인정제	민(시장) 주도(시장성 우선)

13) 한국검정교과서, 「검정도서 발행에 관한 연구」, (한국검정교과서, 2007.5)

2) 2007 개정 교육과정에 따른 음악교과서 검정기준

2007 개정 교육과정에 따른 음악 교과서 검정 기준은 심사 영역과 심사 항목으로 구분하여 제시하였다. 교과서의 심사 영역은 ‘교육과정의 준수’, ‘내용의 선정 및 조직’, ‘창의성’, ‘내용의 정확성 및 공정성’, ‘교수·학습 방법 및 평가’, ‘표기·표현 및 편집’의 6개 영역으로 구분하여 제시하였다. 또한 점수는 종전의 A/B/C 등급제에서 점수제로 전환되었는데, 각 영역별 점수가 해당 배점의 60% 이상이고 총점 80점 이상(만점 100점)을 합격본으로 판정하도록 했다.

2007 개정 교육과정에 따른 음악교과서 검정기준은 다음 <표-3>과 같다.

<표-3> 2007 개정 교육과정에 따른 음악교과서 검정기준<sup>14)</sup>

심사영역	심사 항목	배점
I. 교육과정의 준수	1. 음악과 교육과정에 제시된 성격, 목표, 내용, 교수·학습 방법, 평가를 충실히 반영하였는가?	15
II. 내용의 선정 및 조직	2. 내용의 수준과 범위는 해당 학년 특성에 적절하고, 전후 학년간의 연계성을 고려하여 구성하였는가?	25
	3. 학습량은 적절하며, 학생이 스스로 활용하기 편리하도록 구성하였는가?	
	4. 제시된 악곡(편곡, 반주 포함)은 예술적·교육적 가치가 있고, 다양한 시대와 문화권을 고려하였는가?	
	5. 각종 자료(악곡, 도표, 그림, 사진 등)는 학습내용과 관련성이 있고, 학습의욕을 유발할 수 있는 것으로 제시되었는가?	
	6. 국악은 학생의 정서와 수준에 알맞은 다양한 종류의 악곡 및 학습내용을 제시하였는가?	
III. 창의성	7. 활동, 이해, 생활화 각 영역의 내용은 통합학습이 이루어질 수 있도록 조직하였는가?	15
	8. 참신한 내용과 관련 자료를 선정하고, 학생의 흥미를 고려하여 구성하였는가?	
	9. 단원 구성 및 전개 등 교과서의 구성체계가 참신하고 창의적인가?	

IV. 내용의 정확성 및 공정성	10. 제시한 사실, 개념, 이론 등은 정확하며, 그 의미를 학생이 이해하기 쉽도록 설명하였는가?	12
	11. 특정 지역, 인물, 성, 상품, 기관 등을 비방·왜곡 또는 옹호하지 않았으며, 집필자 개인의 편견 없이 공정하게 기술하였는가?	
V. 교수·학습 방법 및 평가	12. 학습 목표와 내용에 적합한 교수·학습 방법을 제시하였는가?	18
	13. 오디오, 비디오, 멀티미디어 등 다양한 자료와 매체를 적절하게 제시하고 있으며, 출처를 명확하게 제시하였는가?	
	14. 학생의 자기 주도 학습, 개별 학습에 도움이 되는 교수·학습 방법을 사용하였는가?	
	15. 학습목표와 내용에 적합한 다양한 평가과제를 제시하였는가?	
VI. 표기·표현 및 편집	16. 한글, 한자, 로마자, 인명, 지명, 용어, 통계, 도표, 지도, 계량 단위 등의 표기는 정확하며, 편찬상의 유의점에 제시된 기준을 충실히 따르고 있는가?	15
	17. 악곡, 가사, 악상기호, 음악 용어 등의 표기는 정확한가?	
	18. 사진과 삽화, 악보, 활자 등은 선명하고, 정확성과 참신성을 고려하였는가?	
	19. 오타자, 문법 오류, 비문 등의 표기·표현상의 오류가 없이 정확하게 기술하였는가?	
	20. 편집 디자인 및 지면 활용은 학습의 효과를 고려하여 창의적으로 구성하였는가?	
합 계		100

14) 「2007 개정 교육과정에 따른 중학교 검정도서 검정기준」, (교육인적자원부, 2007)

### 3) 교과서 외형체계의 변천

교과서에서 독자의 시각을 가장 분명하게 자극하는 것은 외형체제이다. 외형 체제는 교과서를 구성하는 물리적 요인으로서 판형, 글자크기, 글자 및 낱말 사이의 간격, 글줄 길이와 글줄 사이의 띄기, 지질, 두께, 삽화 및 색도, 여백 처리 등을 말한다. 교과서는 일반 대중을 상대로 하는 서적과는 달리, 학생들의 연령과 신체의 발달 수준에 따라 판형, 글자의 크기, 글줄의 길이, 삽화의 활용 등 편집 디자인에 대한 규칙이 정해져 있다. 본 장에서는 제7차 교육과정 시기와 2007 개정 교육과정의 외형체제에 대해 비교하였다.

제7차 교육과정기의 교과서는 과거에 있었던 ‘교과용도서의 체제기준’을 적용하라는 내용은 없고 ‘집필상의 유의점’에서 판형, 활자, 쪽수, 색도만을 제시하였으므로 이 점에 있어 규제사항이 얼마나 풀렸는가를 알 수 있다. 따라서 검정 출원 출판사에서는 규제가 많이 풀린 상황에서 합격 경쟁을 해야 하므로 저작 및 편집상에 좋은 아이디어 창출에 심혈을 기울였다. 또, 좋은 교과서를 꾸미기 위해서는 내용의 선정 및 조직 체계는 물론 편집 디자인 기법을 교과서 개발에 적용하는 데에도 힘을 쏟았다. 외형 체제 요소 중 변화가 있는 것은 본문용지가 70~80g/m<sup>2</sup>로 고급지로 조정되었으며, 모든 교과서의 판형이 4·6배판으로 바뀐 점이다. 그 밖에 쪽수가 기준쪽수의 20% 가감한 것은 결과적으로 쪽수를 전반적으로 증가시키게 되었다.

2007 개정 교육과정에서 검정교과서는 제7차 교육과정과 마찬가지로 ‘집필상의 유의점’에서 교과용 도서 외형체제를 밝히고 있다. 2007 개정 교과서는 국정도서가 검정 도서로 전환됨으로써 민간의 창의적인 아이디어와 사회의 변화 및 학문의 발전을 반영한 다양하고 질 높은 교과용도서의 개발을 촉진하려 하였다. 또한 교육과정 개정 없이도 검정할 수 있는 매년 상시 검정제도가 도입되어 시대변화를 적시에 반영 할 수 있도록 하였다.

외형 체제 요소 중 변화가 있는 것은 본문의 면지가 미색 중질지에서 자유회화 되었으며 가장 주목해야할 변화는 색도가 2도~6도(음악은 2도)에서 모든 교과서 4도(사회과 부도 6도)로 변한 것이다. 이 외에 판형은 모두 4·6배판화 되었고, 쪽수가 기준 쪽수에 대하여 20% 가감할 수 있는 점은 이전 교육과정과 비슷하다고 볼 수 있다.<sup>15)</sup>

다음 <표-4>는 7차 교육과정의 교과서 외형체제와 2007 개정 교육과정의 교과서 외형체제를 비교한 것이다.

<표-4> 교과서 외형체제 비교

구분	내용	
	7차 교육과정	2007 개정 교육과정
판형	4·6배판	4·6배판
쪽수	기준 쪽수에 20% 가감 가능	기준 쪽수에 20% 가감 가능
지질	본문: 2색도 (미색중질지 70g/m <sup>2</sup> ) 본문: 4색도 (고급서적지 80g/m <sup>2</sup> )	본문용지 : 75g ± 3g
표지	엠보싱 260g/m <sup>2</sup>	아트지 250(g/m <sup>2</sup> )에 UV코팅
색도	2도~6도(사회과 부도 6색도, 수학·음악·한문 2색도, 사회·과학·미술·컴퓨터·환경 4색도)	4도 (사회과 부도 6도 이내)
활자·서체	활자체, 어간, 자간, 행간 등은 가독성을 고려하여 적절하게 사용(단, 활자 크기는 11pt)	학습의 효율성, 가독성, 조형성 등을 감안하여 자율적 선택

15) 교육인적자원부, 「2007 개정 교육과정에 따른 중학교 검정도서 편찬상의 유의점 및 검정기준」, (교육인적자원부, 2007)

### 3. 2007 개정 교육과정 7학년 내용체계

2007 개정 교육과정의 내용체계는 제7차 교육과정에서 ‘이해’, ‘활동’으로 나누어 제시한 것과는 달리 ‘활동’, ‘이해’, ‘생활화’로 나누어 제시하였다. 이것은 2007 개정 교육과정에서는 ‘활동’ 영역을 강조하고 있음<sup>16)</sup>을 시사한다. 그리고 음악내용을 축소 시켜 내용의 적정화를 이루었고, 국악내용을 상세화 하였다. 또한 활동중심, 음악의 생활화 강조, 세계 음악에 대한 이해가 강조되었다. 위에서도 언급했듯이 2007 개정 교육과정에서는 활동의 요소를 하나로 묶어 제시하고 있는데 본 연구에서는 다음 <표-5>에서 굵은체로 된 것을 창작영역으로 간주하였다. 이렇게 분류한 근거는 교육과정 해설서에 따른 것이다.

<표-5> 2007 개정 교육과정 7학년 내용체계<sup>17)</sup>

영역	내용
활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 바른 호흡으로 표현하기</li> <li>• 악곡의 특징을 살려 표현하기</li> <li>• 지휘에 맞추어 표현하기</li> <li>• 악보 보고 표현하기</li> <li>• 가곡, 민요 부르기</li> <li>• 시조의 초장, 창작 국악곡 한 대목 듣고 따라 부르기</li> <li>• 다른 나라 노래(아시아) 부르기</li> <li>• 간단한 2부 합창하기</li> <li>• 무리 없는 발성으로 노래하기</li> <li>• 바른 주법으로 연주하기</li> <li>• 가락 악기 연주하기</li> <li>• 합주하기</li> <li>• 즉흥적으로 표현하기</li> <li>• 간단한 형식의 가락 짓기</li> <li>• 다양한 매체를 활용하여 음악 재구성하기</li> <li>• 디지털 매체를 활용하여 음악 만들기</li> </ul>

16) 권덕원·석문주·최은식 합희주, 「음악교육의 기초」, (교육과학사, 2008)

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 악곡에서 반복, 변화하는 부분 구별하며 감상하기</li> <li>• 여러 시대의 음악 비교하며 감상하기</li> <li>• 바른 태도로 감상하기</li> </ul>
이해	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 여러 가지 박자의 리듬 풀</li> <li>• 장단(중모리, 변형 장단, 장단 한 배의 변화)</li> <li>• 임시표를 포함하는 가락</li> <li>• 음계(민요의 여러 조)</li> <li>• 마침꼴(V-I)</li> <li>• 형식(AB, ABA)</li> <li>• 여러 가지 악기의 종류와 음색</li> <li>• 악곡의 특징(시조, 판소리, 창극, 오페라, 뮤지컬 등)</li> <li>• 악곡의 종류(시조, 가곡, 단가, 판소리 등 우리나라 성악곡과 예술가곡, 아리아 등 외국 성악곡, 산조, 시나위 등의 우리나라 기악곡과 소나타, 푸가 등의 외국 기악곡 등)</li> </ul>
생활화	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 음악을 즐기는 태도 갖기</li> <li>• 우리 음악의 가치 인식하기</li> <li>• 학교 내외의 음악 행사에 참여하기</li> <li>• 학교 내외에서 음악 발표하기</li> <li>• 생활 속에서 음악 활용하기</li> <li>• 사회 속에서 음악의 역할 탐구하기</li> </ul>

17) 교육인적자원부, 「2007 개정 교육과정」, (교육인적자원부 고시 제 2007-79호, 2007)

#### 4. 선행연구 고찰

대부분의 창작교육과 관련된 연구 논문에는 설문조사를 통한 실태조사 연구가 병행된 것과 창의성 신장을 위한 창작지도 방법에 관한 것, 그리고 교육과정 분석을 통한 교과서의 개선방안의 모색 또는 학습지도안의 구안에 관한 것들이 주를 이루었다.

최선미(2005)<sup>18)</sup>는 제7차 음악과 교육과정의 의도에 따라 음악교과서의 편찬이 이루어졌는지, 중학교 1학년 9종의 김인정 음악 교과서에 수록된 창작 교육내용을 교과서별로 어느 정도의 내용과 깊이로 다루고 있는지 비교·분석 하였다.

첫째, ‘리듬과 가락을 만들어 즉흥 연주한다.’ 라는 항목에서 대부분의 교과서의 리듬 짓기는 4/4박자에 편중되어 있으며 이는 초등학교의 복습단계에 머무르고 있는 것이라고 하였다.

가락 짓기 부분에서는 교육과정에서는 여러 가지 조에 따른 가락의 구성을 제시하지만 대부분의 교과서에는 다장조에 치중하고 있다고 했다.

둘째, ‘배운 곡을 변화시킨다.’ 라는 항목에서 음악적 요소에 변화를 주어 다양한 학습활동을 하도록 하였다. 모든 교과서들이 이와 같은 내용을 수록하고 있으나 다양한 학습방향을 제시하지 않아 학습에 어려움을 주고 있다고 밝혔다.

셋째, ‘가사에 어울리는 리듬, 가락 붙이기’ 라는 항목도 구체적인 학습내용을 밝히지 않아 학습에 어려움을 주고 있다고 했다.

넷째, ‘간단한 형식의 곡 만들기’ 라는 항목은 모든 교과서에서 수록하고 있다고 했다. 하지만 음악의 구성에 있어 꼭 필요한 비화성음, 형식에 대한 설명 등의 선행학습이 제대로 제시되지 않은 점을 문제점으로 꼽았다.

18) 최선미, 「중학교 김인정 음악교과서 비교분석 연구 : 중학교 1학년 음악교과서에 수록된 창작영역을 중심으로」 (대구가톨릭대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2005)

다섯째, ‘반주 만들기’ 항목에 관련하여, 교육과정에서는 창작곡에 어울리는 반주 만들기를 요구하고 있으나 모든 교과서에서는 제재곡에 어울리는 반주 만들기를 제시하고 있다고 했다.

여섯째, ‘악곡의 특징에 맞게 악기와 목소리를 선택하여 곡 만들기’와 ‘만든 곡을 발표하고 평가하기’ 항목에 관련하여 평가 기준을 제시하지 않은 교과서가 많은 것을 문제점으로 지적하면서 자기평가와 상호평가지의 실례를 제시하도록 제안하였다.

이와 같은 분석결과는 제7차 교육과정에서 창작활동을 통한 창의성 계발·신장을 강조하였지만 여전히 창작교육의 학습내용이 많이 부족함을 알 수 있게 해 주었다. 효율적이고 성과 있는 창작수업을 위해서는 교과서에 충실한 교육내용이 수록되어야 하고, 교사의 창작교육에 대한 인식의 변화와 창작교육을 위한 재교육 프로그램이 개발되어야 한다고 하였다. 그리고 무엇보다도 지루하지 않고 흥미를 바탕으로 한 자발적 활동이 될 수 있도록 교사의 많은 연구와 노력을 요구했다.

이명은(2007)<sup>19)</sup>은 음악교육에서 창작은 포괄적이고 효과적으로 음악의 본질에 접근할 수 있는 방법인데도 현재의 학교 음악교육의 현실은 창작지도의 중요성 인식이 약하다고 하였다. 현재의 음악교육은 입시위주의 교육행정 교육아래에서 소외되어 있는 실정이고 그에 따라 음악과의 실제적 수업지도안 및 그에 따른 개선점 등이 제시되어 있지 않은 실정이라고 했다. 교육과정은 가창, 기악, 창작, 감상으로 분류되어 있지만 입시위주의 교육행정과 악기 및 교육 자료의 부재로 실제 대부분 학교에서 가창, 이론, 감상 중심의 교육으로 행해지고 있으며 교과서 영역별 분포도 고르지 못하다고 하였다. 이 같은 현실에 대해 음악을 쉽고 즐겁게 접하도록 하기 위해서는 다양한 음악 활동과 학생들의 지적인 발달 수준을 고려하여 교실의 음악

19) 이명은, 「제7차 교육과정에 의한 중학교 음악교과서 분석 : 중학교 1학년, 창작영역 중심으로」(영남대 교육대학원, 석사학위논문, 2007)

수업에서 직접 체험할 수 있는 체계적인 지도방법이 우선되어야 한다고 하였다.

초등학교 때의 선행학습을 기본으로 창작에 필요한 기초이론과 창작학습의 위계성을 고려한 체계적이고 효율적인 창작지도 단계를 구안하여야 한다고 하였다. 그래야만 학생들의 적극적인 참여와 관심을 받아 잠재되어 있는 창작 능력의 발휘를 도모할 수 있을 것이라 했다. 또한, 음악교육의 가장 보편적인 매체인 교과서에 보다 많은 선행학습을 할 수 있도록 여러 형태의 리듬과 박자 개념, 악곡구성에 대한 많은 예와 감상을 제시하여 학생들과 선생님들의 적극적인 활용을 도모해야 한다고 제안하였다.

박동자(2006)<sup>20)</sup>는 제7차 교육과정에 따른 교육부 김인정 고등학교 8종 음악교과서 중 5종을 선택하여 창작활동을 분석함으로써 제7차 교육과정에서 제시한 학습 내용이 얼마만큼 충실히 반영되고 있는지는 비교·분석 하였다. 고등학교 음악 8종 교과서에서 각 영역별 활동 비율은 가창, 감상, 기악, 창작 순으로 창작활동이 다른 영역의 활동에 비해 가장 낮은 비율을 차지하고 있는 것으로 나타났다.

국악 창작과 서양음악 창작의 비율은 여전히 서양음악 창작의 비율이 훨씬 높지만 제6차 교육과정과 비교했을 때 약 20%~25%로 향상되어 국악의 비율이 점차 높아짐을 객관적으로 나타냈다. 학습요소에 따른 창작활동은 즉흥 연주하기, 주제 변화시키기, 악기와 목소리 선택하여 곡 만들기, 반주 만들기 등이 제시되어 있었는데, 그 중 다양한 형식의 곡 만들기 즉, 가락 짓기 형태의 창작활동이 월등히 많다고 하였다.

이 연구에서도 보았듯이 중·고등학교 모두에서 창작영역이 차지하는 비율이 상대적으로 낮고, 가락 짓기 위주의 창작활동이 이루어짐을 알 수 있었다.

---

20) 박동자, 「제7차 교육과정에 의한 고등학교 음악교과서의 창작활동에 관한 연구」(경상대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2006)

김보연(2008)<sup>21)</sup>은 제7차 중학교와 고등학교 음악과 교육과정을 통해 창작영역을 분석하였다. 연구 결과 첫째, 현재 사용되고 있는 교과서에서는 국악 영역의 창작지도 내용이 많이 포함 되어 있으며 보다 다양하고 독특한 방법들이 많이 소개되고 있다고 하였다. 둘째, 비교적 다양한 활동들을 제시하고 있으나, 각 활동요소의 작곡기법이나 방법, 지도내용 등 구체적인 설명이 없었다고 했다. 셋째, 가사, 가락, 리듬 짓기 및 리듬 바꾸기의 활동 내용이 많은 양을 차지하고 있다고 했다.

효율적인 창작 지도를 위해서는 학생들이 창작활동을 통해 자신의 음악성을 보다 자유롭고 쉽게 표현할 수 있도록 하여야 한다고 했다. 또한 음악 교육활동에 있어서 가창 위주의 활동에 치우치기 쉬운 학습 방법에서 탈피하여 학생 스스로가 작곡가가 되고 연주가 또는 평론가가 되는 모든 음악적 행위를 보다 흥미 있게 체험하게 하고, 창조적인 자신을 발견 할 수 있도록 해야 할 것이라고 했다.

박선영(2005)<sup>22)</sup>은 음악 교사들을 대상으로 창작 수업 현황에 대해 설문 조사를 실시하여 문제점과 효율적인 개선방안을 연구하였다.

연구결과 창작교육이 잘 이루어지지 않는 이유에 대해서 시간 부족과 학생들의 관심 부족이 원인이라고 밝혔다. 이는 국내 교육 여건상 입시위주의 교육의 영향이라고 보았다. 또한 창작수업의 중점 지도 내용은 리듬이나 가락 만들기에 집중되어 있다고 했다. 그리고 중학교 때는 고등학교 때와 비교하여 상대적으로 입시에 대한 부담이 적어 고등학교 보다는 상대적으로 어느 정도의 창작 수업이 이루어지나, 고등학교의 경우에는 잘 이루어지지 않는다고 하였다. 또한 교사들의 인식 및 음악교과서의 창작내용 부분의 반영 정도가 창작수업에 영향을 주는 가장 큰 요인이라고 하였다. 즉 창작수

---

21) 김보연, 「음악창작의 효율적인 학습지도 방안에 관한 연구」 (조선대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2008)

22) 박선영, 「중고등학교 음악교사들을 통해 살펴본 창작교육 실태조사」 (이화여자대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2005)

업의 활성화를 위해서는 교사들의 인식이 입시위주의 교육이 아닌 음악을 통한 학생들의 창의력 발휘 부분에 초점을 맞추어야 하고 이를 뒷받침 해 줄 수 있는 창작영역에 대한 내용이 충실한 교과서를 선택하는 것이 중요하다고 하였다.

이 연구 결과에 의해 그의 논문에서 창작 수업의 활성화를 위해서 제언을 하였다.

첫째, 창의력이 발휘되는 교육이 이루어지기 위해서는 교사의 인식 변화가 요구된다고 하였다.

둘째, 지금까지 창작 교육을 위한 다양한 노력들이 시도되었으나 체계적인 교재 개발은 부족한 현실이기 때문에 창작 영역 내용이 체계적이며 학생의 흥미를 높일 수 있는 교재가 개발되어야 한다고 하였다.

셋째, 창의적인 음악 활동을 위한 교사의 재교육이 이루어져야 한다고 했다.

이 논문은 현직 교사를 대상으로 한 연구로 실제 학교현장의 실태를 비교적 정확하게 알 수 있도록 한 연구로 보인다.

위와 같은 선행연구는 본 연구의 타당성을 뒷받침해 준다. 음악교과의 창의성의 중요성과 창작활동의 중요성을 강조함은 물론 지난 교육과정에서 창작영역의 비중이 얼마나 되는지를 객관적으로 분석하여 2007 개정 교과서를 분석하는 본 연구의 이론적 토대를 마련해 주고 있기 때문이다.

선행연구들의 결과 창작영역의 학습비중이 비교적 낮다는 결론을 유추할 수 있었다. 이것은 학교현장의 실제적인 문제가 원인일 수도 있겠으나 대부분의 논문에서 밝힌 바와 같이 난이도가 너무 높거나 혹은 교과서에 구체적인 활동내용이 생략된 것이 원인이라고 보인다. 이에 본 연구를 통해 2007 개정 교과서에는 어떤 다양한 내용의 창작활동이 수록되어있는지를 조사해 볼 것이다. 위와 같은 선행연구를 통해 연구의 필요성과 바람직한 창작수업의 방향을 파악할 수 있었다.

### Ⅲ. 연구 방법 및 절차

#### 1. 연구 대상 및 도구

본 연구는 2007 개정 교육과정에 의해 검정된 7학년 16종 음악교과서를 대상으로 하였다. 연구 도구는 2007 개정 교과서와 교육과정, 교육과정 해설서를 위주로 사용하였다. 다음 <표-6>은 2007 개정 음악과 7학년 교과서 16종을 가나다순으로 정렬한 것이다.

<표-6> 2007 개정 음악과 7학년 교과서 출판사와 저자

	출판사	저자
1	(주)교문사	전낙표, 신혜영, 이성은
2	(주)교학사	이홍수, 유명국, 김일영
3	(주)금성출판사	양종모, 우광혁, 신현남, 윤성원, 김한순, 독고현
4	(주)더텍스트	김미숙, 임강은, 이호경, 김혜선
5	두산동아(주)	최은식, 석문주, 권덕원, 황병훈, 이은하, 강선영, 오지영, 송주현, 홍수민, 박종화
6	(주)미래엔 컬처그룹	장기범, 송무경, 임원수, 김유경, 김정태
7	(주)박영사	주광식, 진태식, 채은영, 최은미
8	법문사	김정숙, 이성율, 지종문, 정원경
9	성안당	정욱희, 이내선, 이희종, 박은정, 설창환, 이현창
10	세광음악출판사	허화병, 이희원, 오병태, 장주연
11	(주)지학사	윤명원, 정길선, 황병숙, 강세연
12	(주)천재교육	민은기, 신혜승, 김세종
13	(주)천재교육	백병동, 최현, 문경해, 홍기순, 김은하
14	태림출판사	조효임, 강민선, 양은주, 한태동
15	도서출판 태성	주대창, 정은경, 노혜정, 김동수
16	현대음악	윤경미, 장보윤, 곽은순, 곽성원

## 2. 연구 방법 및 절차

연구의 방법 및 절차는 다음과 같다.

첫째, 각 교과서에서 창작, 가창, 기악, 감상, 이해, 생활화의 내용들이 어떤 분포로 구성되어 있는지 백분율로 파악한다. 교과서의 창작, 가창, 기악, 감상, 이해, 생활화 영역 비율 산정의 기준은 교과서 전체 페이지 수 분에 창작, 가창, 기악, 감상, 이해, 생활화가 차지하고 있는 페이지 수를 나누어 각 활동의 %를 산출하였다.

둘째, 교육과정에 의한 교과서 분석을 하였다. 교육과정에서 창작영역의 하위영역을 본 연구에서는 ‘①즉흥적으로 표현하기, ②간단한 형식의 가락 짓기, ③다양한 매체를 활용하여 음악 재구성하기, ④디지털 매체를 활용하여 음악 만들기’ 이상 4가지를 창작영역의 4가지 하위영역으로 간주하였다. 이와 같은 분류는 교육과정 해설서의 내용을 근거로 하였다. 또한 창작 활동 내용은 교과서 자체에서 나누어 놓은 영역에 관계없이 창작영역이라고 여겨지는 것은 모두 창작영역으로 분류하였다. 이 절에서는 먼저 교육과정 창작영역의 4가지 하위영역에 의거하여 교과서 창작활동의 빈도를 분석하였다. 다음으로는 교육과정 창작영역의 4가지 하위영역이 교과서에서 어떠한 방법으로 제시되고 있는지 분류하였다.

셋째, 교육과정 창작영역의 4가지 하위영역의 유형별로 바람직한 창작활동을 제시하였다.

넷째, 교육과정 창작영역의 4가지 하위영역별로 바람직한 창작활동을 교과서에서 찾아 제시하였다.

다섯째, 창작수업의 수업지도안을 제시하였다.

## IV. 7학년 음악교과서 창작 영역 내용 분석

이 장에서는 교과서 창작 영역의 내용을 조사해 보고자 한다.

### 1. 출판사별 활동·이해·생활화 영역의 분포

2007 개정 교육과정은 활동의 요소를 하나로 통합해 놓았으므로 본 연구에서는 2007 개정 교육과정 해설서에서 분류한 대로 활동 영역을 가창, 기악, 창작, 감상으로 세분화 하였다. 따라서 본 장에서는 활동(가창, 기악, 창작, 감상)·이해·생활화의 분포를 조사해 보았다.

분석 시 교과서에서 분류해 놓은 영역과는 상관없이 구체적인 활동내용의 방향에 따라 활동(가창, 기악, 창작, 감상)·이해·생활화영역으로 구분하였다. 예를 들면 <그림-1>과 같은 활동이다. <그림-1>은 교과서에서는 창작영역으로 분류하고 있지만 그 활동내용은 창작활동이라기 보다 대부분 생활화 영역과 관련이 있으므로 생활화 영역으로 분류하였다. 그리고 페이지를 계산할 때 평가하기와 단원표지들은 제외하고 참고곡을 포함한 순수한 활동내용만 연구범위에 포함하였다.

## <그림-1>생활화 영역의 예

**창 작** **학급 음악회를 열자**

**1 계획과 연구**

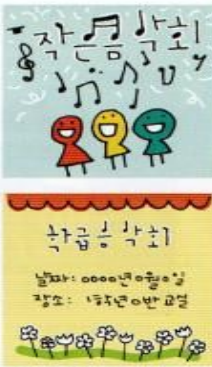
1. 개최 일과 시간을 정한다.
2. 모듬을 나누고 발표 분야와 주제를 정한다.
  - 발표 분야 : 중창, 중주, 창작, 감상 등.
3. 모듬별로 역할을 분담한다.
  - 역할 분담의 예 : 사회자, 자료 담당, 해설 담당, 기술 담당, 기록 담당, 지휘, 연주, 반주 등.
4. 모듬별 발표 시간을 고려하며 주제에 알맞은 곡을 정한다.
  - 연주 형태, 연주 시간 등에 주의해서 곡을 정한다. 선곡된 곡을 시청해 본다.
5. 악곡에 대해 조사한다.
  - 작곡가, 시대적 배경, 곡의 특징에 대해 조사한다.

**2 준비**

1. 중창이나 중주를 하는 모듬은 모여서 연습을 한다.
2. 감상을 준비하는 모듬은 음악과 관계된 화면도 함께 준비한다.
3. 창작 발표를 하는 모듬은 곡의 구성, 절정감 등을 살려 음악을 만든다.
4. 각 모듬별 발표 순서를 정한다.
5. 음악회를 알리는 포스터와 모듬별 곡목과 해설 등을 모아 프로그램을 만든다.
6. 컴퓨터, 오디오, 빔 프로젝트 등 기계 장치와 음향, 조명 등을 확인한다.

**3 발표**

1. 각 모듬별로 의도와 곡목 해설 등을 곁들여서 발표한다.
2. 시간이 초과되지 않도록 주의하며 발표한다.
3. 느낀 점과 좋았던 점, 개선해야 할 점들을 이야기하며 활동을 마무리한다.



▲ 학급 음악회 포스터

이와 같은 방법으로 분석한 결과 활동영역의 분포는 평균67%를 차지하고 있었고, 이해영역은 평균 27%, 생활화 영역은 평균 6%를 차지하였다.

활동영역은 가창, 기악, 창작, 감상으로 이루어지고 있다고 보았으므로 이에 대한 비율도 조사하였다. 그랬더니 가창이 33%로 가장 높은 수치를 기록했고, 기악 14%, 감상 13%, 창작 7% 순이었다. 이와 같은 결과는 여전히 가창 중심의 수업이 이루어지고 있음을 시사한다.

출판사별 활동영역은 교학사 교과서가 81%로 가장 비율이 높았고, 교문사 교과서가 50%로 비율이 가장 낮았다. 활동영역 중 가창 영역은 미래엔 컬처그룹 교과서가 41%로 가장 비율이 높았고, 천재(백병동) 교과서가 23%로 가장 낮은 비율을 나타냈다. 기악영역은 두산과 지학사 교과서가

각각 20%로 가장 높은 비율을 차지했고, 교문사와 천재(민은기) 교과서가 각각 7%로 가장 낮은 비율로 수록하였다. 창작영역은 법문사 교과서가 12%로 가장 비율이 높았고, 성안당 교과서는 4%로 가장 낮은 비율을 보이고 있다. 감상영역은 교학사 교과서가 22%로 가장 높은 비율로 수록하였고, 성안당과 세광 교과서는 9%로 가장 낮은 비율로 수록하였다.

이해영역은 교문사 교과서가 45%의 비율로 이해영역을 수록하였고 반면 교학사는 14%의 비율을 나타내고 있다.

생활화 영역은 최고치 9%로 두산, 박영사, 천재(민은기), 천재(백병동) 교과서이고, 성안당과 태성 교과서는 4%로 가장 낮은 비율로 다루고 있다.

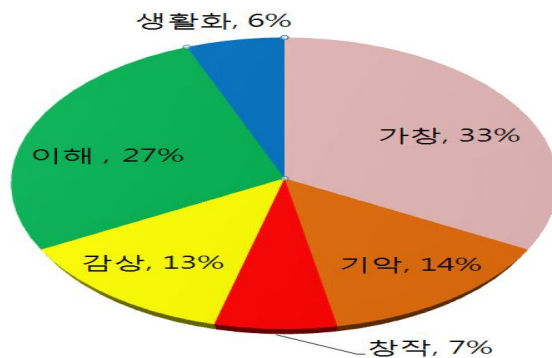
활동(가창, 기악, 창작, 감상) · 이해 · 생활화영역의 평균분포비율을 그림으로 나타내면 <그림-2>와 같고, 교과서별 활동(가창, 기악, 창작, 감상) · 이해 · 생활화 영역의 비율은 <표-7>과 같다.

<표-7>교과서별 활동·이해·생활화영역 비율

	활동				이해	생활화
	가창	기악	창작	감상		
교문사	50%				45%	5%
	25%	7%	6%	12%		
교학사	81%				14%	5%
	40%	11%	8%	22%		
금성	64%				30%	6%
	37%	12%	5%	10%		
더텍스트	62%				32%	6%
	36%	8%	8%	10%		
두산	69%				22%	9%
	30%	20%	8%	11%		
미래엔 컬처	75%				20%	5%
	41%	18%	6%	10%		

박영사	71%				20%	9%
	35%	15%	5%	16%		
법문사	65%				30%	5%
	27%	12%	12%	14%		
성안당	59%				37%	4%
	35%	11%	4%	9%		
세광	66%				26%	8%
	29%	19%	9%	9%		
지학사	72%				21%	7%
	37%	20%	5%	10%		
천재 (민은기)	60%				31%	9%
	32%	7%	8%	13%		
천재 (백병동)	55%				36%	9%
	23%	14%	6%	12%		
태림 출판사	72%				23%	5%
	34%	15%	8%	15%		
태성	70%				26%	4%
	27%	14%	10%	19%		
현대	76%				19%	5%
	38%	16%	10%	12%		
평균	67%				27%	6%
	33%	14%	7%	13%		

<그림-2> 활동·이해·생활화영역의 평균분포비율



이처럼 활동·이해·생활화영역의 분포는 확실히 활동영역에 편중되어 있었다. 이는 2007 개정 교육과정에서 활동영역을 강조함에 따라 이것을 반영하고 있는 것으로 해석된다. 그리고 활동영역에 포함되어 있는 가창, 기악, 감상, 창작영역 사이에서도 가창영역에 편중되지 않도록 모든 영역이 고르게 다루어 질 수 있도록 노력이 필요하다. 특히 창작영역은 교육과정 창작영역 4가지 영역 중 가장 낮은 비율을 나타내고 있는데 창의성 함양에 크게 작용하는 창작영역 비중의 증가는 반드시 이루어져야 한다.

## 2. 교육과정에 의한 교과서 분석

### 1) 교과서별 창작활동 내용 빈도

본 절에서는 각 교과서 별 활동내용을 교육과정 창작영역의 4가지 하위영역에 따라 분석하였다. 각 하위영역의 분석기준은 교육과정 해설서의 내용과 연구자 임의의 기준을 세워 분석하였다. 분석의 기준은 다음과 같다.

“즉흥적으로 표현하기”는 주어진 조건에 따라 일정한 길이의 음악을 노래나 악기, 신체표현 등으로 즉흥적으로 표현하는 것으로 보았다. 즉흥 표현을 위해 주어지는 조건에는 리듬, 가락, 음색, 형식 등 다양한 음악적 요소를 포함하였다.

“간단한 형식의 가락 짓기”는 한도막 형식 또는 두도막 형식, 민요풍의 악곡 등을 악보에 창작하는 것으로 간주하였다.

“다양한 매체를 활용하여 음악 재구성하기”는 이야기나 장면 등의 조건을 주고, 이에 어울리는 음악들을 선곡하도록 한 후, 이들을 다양한 기기들을 활용하여 재구성하는 활동들로 보았다.

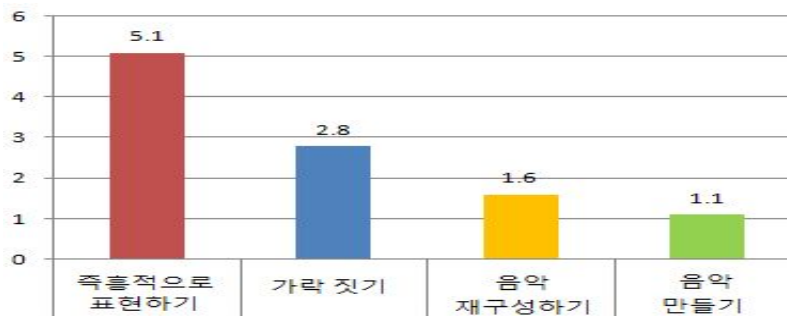
“디지털 매체를 활용하여 음악 만들기”에서 디지털 매체란 컴퓨터가 다룰 수 있는 디지털 신호로 이루어진 매체를 의미하는데, 미디(MIDI), 엠피3(MP3), 웨이브(wave), 동영상(digital movie) 등의 매체를 포함한다. 본 연구에서는 컴퓨터나 기타 디지털 기기들을 활용하여 음악을 창작하는 활동으로 보았다.

이러한 기준을 가지고 각 교과서의 활동내용의 횟수를 분석하였더니 <표-8>과 같은 결과가 나왔다.

〈표-8〉 각 교과서의 활동내용 빈도수

	즉흥적으로 표현하기	가락 짓기	음악 재구성하기	음악 만들기
교문사	7	2	2	3
교학사	1	3	2	1
금성출판사	3	2	1	1
더텍스트	5	4	2	2
두산동아	5	4	1	1
미래엔 걸쳐	2	4	1	0
박영사	2	2	2	1
법문사	13	6	3	0
성안당	3	3	1	1
세광음악 출판사	3	3	1	1
지학사	3	2	1	0
천재교육 (민은기)	7	1	2	2
천재교육 (백병동)	9	2	3	1
태림출판사	6	2	1	1
태성	3	1	1	1
현대음악	9	3	2	2
평균	5.1	2.8	1.6	1.1

〈그림-3〉 교과서의 영역별 횟수



각 교과서의 활동내용을 분석한 결과 “즉흥적으로 표현하기”가 평균 5.1회, “간단한 형식의 가락 짓기”는 평균 2.8회, “다양한 매체를 활용하여 음악 재구성하기”는 평균 1.6회, “디지털 매체를 활용하여 음악 만들기”는 평균 1.1회씩 다루어지고 있었다.

“즉흥적으로 표현하기”는 교문사 교과서가 총13회로 가장 많이 다루고 있었고, 지학사 교과서는 총1회로 가장 적게 다루고 있었다.

“간단한 형식의 가락 짓기”는 법문사 교과서가 총6회로 가장 많이 다루고 있었고, 천재교육(민은기)과 태성이 총1회로 가장 적게 다루고 있었다.

“다양한 매체를 활용하여 음악 재구성하기”는 법문사와 천재교육(백병동)이 총3회로 가장 많이 다루고 있었고, 금성출판사 외 7종의 교과서가 총1회씩 다루고 있었다.

“디지털 매체를 활용하여 음악 만들기”는 교문사 교과서가 총3회로 가장 많이 다루고 있었고, 미래엔 컬처그룹과 지학사 교과서는 한 번도 다루어지지 않고 있었다.

연구결과 “다양한 매체를 활용하여 음악 재구성하기”와 “디지털 매체를 활용하여 음악 만들기”는 나머지 2개의 영역보다 빈도가 낮음을 확인할 수 있었다. 현대사회는 정보화 사회로 ICT와 같이 디지털 매체를 활용하는 것은 매우 중요한 활동으로 부각되고 있다. 이와 같은 맥락에서 음악창작활동에서도 다양한 디지털 매체를 활용하여 사회의 흐름에 발맞추는 진보적인 창작활동이 이루어지도록 해야 할 것이다. 따라서 다음 교과서 집필 시에는 “다양한 매체를 활용하여 음악 재구성하기”와 “디지털 매체를 활용하여 음악 만들기”의 비중을 상향조정하여 실제 수업에서 많이 다루어 질 수 있도록 해야겠다.

## 2) 교과서의 창작활동 제시방법

창작영역은 크게 “즉흥적으로 표현하기”, “간단한 형식의 가락 짓기”, “다양한 매체를 활용하여 음악 재구성하기”, “디지털 매체를 활용하여 음악 만들기” 로 구분될 수 있다. 이러한 내용체계에 맞는 창작내용을 분석한 결과 각 영역의 유형을 추려낼 수 있었다.

먼저 “즉흥적으로 표현하기” 는 10개의 유형으로 정리 되었다. 이 중 가장 많은 교과서에서 다루고 있는 유형은 ‘리듬창작’ 으로 모두 10종의 교과서에서 소개하고 있었다. 반대로 가장 적게 다루고 있는 유형은 ‘응원 구호 만들기’ 로 1종의 교과서에서만 소개하고 있었다.

둘째, “간단한 형식의 가락 짓기” 는 12개의 유형으로 정리 되었다. 이 중 가장 많은 교과서에서 다루고 있는 유형은 ‘국악가락 만들기’ 로 모두 11종의 교과서에서 소개하고 있었다. 반면 가장 적게 다루고 있는 유형은 ‘알토 성부 만들기’ 로 단 1종의 교과서에서만 다루고 있었다.

셋째, “다양한 매체를 활용하여 음악 재구성하기” 는 7개의 유형으로 정리 되었다. 이 중 가장 많은 교과서에 다루고 있는 유형은 ‘영상 앨범 만들기’ 로 모두 5종의 교과서에서 소개하고 있었다. ‘다양한 악기로 음악 재구성하기’, ‘배경음악 만들기’ 는 각각 1종의 교과서에서 다루고 있었다.

넷째, “디지털 매체를 활용하여 음악 만들기” 는 6개의 유형으로 정리 되었다. 이 중 가장 많은 교과서에서 다루고 있는 유형은 ‘컴퓨터 음악 프로그램을 이용하여 음악 만들기’ 로 모두 5종의 교과서에서 소개하고 있었다.

‘다양한 매체를 활용하여 주제에 어울리는 음악 만들기’, ‘컴퓨터 음악 프로그램을 이용하여 광고음악 만들기’, ‘컴퓨터 음악 프로그램을 이용하여 배경음악 만들기’ 는 각각 1종의 교과서에서 다루고 있었다.

창작영역 4개의 내용 체계의 하위 유형을 <표-8>에 제시하였다.

〈표-9〉 창작영역 4개의 내용 체계 하위 유형

2007 개정 교육과정 내용체계	활동내용
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 즉흥적으로 표현하기</li> </ul>	가사 만들기, 리듬창작, 목소리 연기하기 메기는 소리 만들기, 변형 장단 만들기, 신체 표현, 응원구호 만들기, 이야기 만들기, 즉흥연주, 즉흥적으로 노래하기, 추임새 넣기,
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 간단한 형식의 가락 짓기</li> </ul>	A-A' 형식, AB형식, 가사의 분위기에 맞게 가락 짓기, 국악 가락 짓기, 리듬카드 활용하여 가락 짓기, 메기고 받는 소리 만들기, 빈 마디 채우기, 알토성부 만들기, 주어진 리듬에 맞게 가락 짓기 주제 변형하여 가락 짓기, 한도막 형식 가락 짓기, 두도막 형식 가락 짓기
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 다양한 매체를 활용하여 음악 재구성하기</li> </ul>	다양한 악기로 음악 재구성하기, 뮤직비디오 만들기, 뮤지컬 만들기 배경음악 만들기, 영상 앨범 만들기, 음악 앨범 만들기, 음악 CD만들기, 주제를 정해 음악 만들기

<ul style="list-style-type: none"> <li>• 디지털 매체를 활용하여 음악 만들기</li> </ul>	<p>다양한 매체를 활용하여 주제에 어울리는 음악 만들기,  음악이 있는 동영상 만들기,  컴퓨터 녹음기 이용하여 벨소리 만들기,  컴퓨터 음악 프로그램을 이용하여 광고음악 만들기,  컴퓨터 음악 프로그램을 이용하여 배경음악 만들기,  컴퓨터 음악 프로그램을 이용하여 음악 만들기</p>
---	--

이와 같이 교육과정 창작영역의 4가지 하위영역은 비교적 다양한 방법으로 교과서에 제시되어 있었다. 다만 “다양한 매체를 활용하여 음악 재구성하기”와 “디지털 매체를 활용하여 음악 만들기”의 제시 방법이 서로 흡사한 면이 많아 아쉬우므로 각 영역별로 특색 있는 제시방법에 대한 모색이 필요할 것이다.

### 3. 창작영역 4가지 하위영역 별 교과서 활동

본 절에서는 교육과정 창작영역의 4가지 하위영역에 따른 교과서의 활동을 비교·분석 하였다. 각 하위영역에 해당하는 교과서 활동내용 중 바람직한 예를 하나씩 제시하였다.

#### 1) 즉흥적으로 표현하기

즉흥적으로 표현하기는 다양한 유형의 활동들이 포함되어 있다. 그래서 가장 높은 빈도를 보이는 리듬창작하기 유형 중에서 예시를 제시하였다.

대부분의 교과서는 리듬창작을 할 때 모듬별 활동보다는 개별적인 활동을 중심으로 이루어져 있다. 하지만 법문사 교과서의 활동은 다른 교과서와는 다르게 리듬창작 활동을 모듬별로 하도록 하고 있다. 또한 단순히 손뼉을 치거나 신체악기를 사용하는 것이 아닌 실생활 속에서 찾을 수 있는 생활악기, 재활용품을 활용하여 악기를 사용하도록 하였다. 이는 생활용품에서 빚어지는 다양한 음색을 느끼고, 보다 창의적인 악기를 만들어 내는 등의 적극적인 창작 활동을 이끌어 내는 효과적인 방법이라 생각한다. 또한 모듬별로 다양한 리듬을 연주하도록 함으로써 모듬원들간의 협동심과 친밀도를 높일 수 있는 매우 바람직한 활동으로 보인다.

이 활동을 <그림-4>에 제시하였다.

<그림-4> 즉흥적으로 표현하기 예(법문사)

재활화

재활용품을 이용한 음악 만들기

기악 · 창작

1 적절한 인원로 모듬을 구성한다.

2 모듬별로 재활용품을 이용하여 악기를 편성한다.



3 모듬별로 다양한 리듬을 연습한다.



4 모듬별로 리듬을 창의적으로 구성한다.



## 2) 간단한 형식의 가락 짓기

이 교과서는 더텍스트의 교과서로 주어진 8개의 벽돌을 가락의 흐름에 맞게 연결하여 곡을 완성할 수 있도록 하였다. 이 활동의 조건은 시작하는 마디와 끝나는 마디를 으뜸화음으로 해야 한다는 것인데 선수학습에서 으뜸화음의 구성음을 익혔다면 문제될 것이 없다. <그림-5>에 제시된 활동 후속 학습에서는 이를 토대로 동시를 이용하여 가락을 짓는 활동을 하도록 하여 수업의 연계성을 띄어 학습효과를 극대화 하도록 하였다. 다음 <그림-5>은 한도막 형식의 곡을 만드는 활동을 제시한 것이다.

### <그림-5> 간단한 형식의 가락 짓기 예(더텍스트)

**6장**  
**한도막 형식의 가락짓기**

주어진 가락을 이용하여 한도막 형식의 곡을 만든다.

주어진 8개의 벽돌을 가락의 흐름에 알맞게 연결하여 한도막 형식의 곡을 완성해 보자.

**방법**

- 가락의 어울림을 생각하며 벽돌의 순서를 정한다.  
 (단, 시작하는 마디와 끝마치는 마디는 으뜸화음(I)을 사용한다.)
- 빈칸에 순서대로 벽돌의 번호를 써 넣는다.
- 빈칸에 쓴 번호 순서대로 가락을 오선에 옮겨 적은 후, 계이름으로 노래 불러 본다.

가락의 순서 화음 I 으뜸화음 I 으뜸화음

(계속되는 느낌)

(끝나는 느낌)

### 3) 다양한 매체를 활용하여 음악 재구성하기

이 내용체계는 다양한 방법으로 활동이 구성되어 있었다. 그 중 태성 교과서는 상당히 구체적으로 활동내용을 제시하였다. 이 교과서는 먼저 사운드 프로그램의 종류와 영상 편집용 프로그램의 종류와 활용 기법을 알아보고 난 후에 본격적인 음악 재구성 활동에 들어가도록 하였다. 하지만 대부분의 교과서들은 프로그램에 대한 설명 없이 음악을 재구성하는 데에 초점을 맞추고 있거나 혹은 단지 음악 프로그램에 대한 이론적인 설명만 제시하는데 그치고 있는 교과서들도 더러 발견되었다. 하지만 제시한 교과서는 두 가지 모두 비교적 상세하게 기술하고 있어 학습효과를 극대화 시킬 수 있다. 이 활동은 다음 <그림-6>에 제시하였다.

#### <그림-6> 다양한 매체를 활용하여 음악 재구성하기 예(태성)

**1** 짜깁고 다듬고 - ICT 활용

컴퓨터는 우리들의 음악적인 상상력을 쉽게 담아 낼 수 있도록 도와 준다. 그 중에서도 사운드 편집 프로그램은 디지털 파일로 저장한 소리를 지르기, 복사하기, 붙이기, 혼합하기 등에 의해 듣고 싶은 형태의 소리로 만들 수 있게 해 준다.

1 여러 트랙을 동시에 편집할 수 있는 사운드 프로그램의 종류를 알아보자.  
 \* 믹스 크래프트, 오디오선(Adobe Audition), 소나(Cakewalk Sonar) 등

2 사운드 편집 프로그램으로 음악과 효과음 또는 음악과 음악을 혼합한 새로운 음악 파일(MP3, Wave)을 만들어 보자. ● 1-2



3 영상 편집용 프로그램의 종류와 기본적인 활용 기법을 알아보자.  
 \* 윈도우즈 무비 메이커, 프리미어, 베가스



◎ 사진  
움직이는 인물을 찍은 사진을 연결시킨다.



◎ 애니메이션  
그림의 일부를 조금씩 바꾸어 가면서 여러 장의 사진을 찍어 연결시킨다.



◎ 동영상  
캠코더나 휴대 전화로 촬영한 영상 파일을 활용한다.

4 줄거리에 어울리도록 음악을 재구성한 후, 그것에 알맞은 영상을 만들어 넣어 영상 음악을 되도록 하자. ● 3-5

- 모둠별로 이야기의 주제와 줄거리를 정하고, 장면에 맞는 음악과 효과음을 적은 스토리 보드를 만든다.

스토리 보드 (Story Board)

장면 번호	장면 설명	음악 및 효과음	시간
#01	신데렐라가 집에서 누더기 옷을 입고 침상을 하고 있다.	▶ 음악: 인간 극장 테마곡 신음식-인간, 비-비탈 1악장, MP3	12 초
#05	제니퍼의 도움으로 신데렐라가 궁중으로 변신한다.	▶ 음악: DJ DOC-I Wanna, MP3 ▶ 음향: 휘리릭 뿜, wave	17 초
#07	무도회에서 신데렐라와 왕자의 만남	▶ 음악: 밀양 아리랑, MP3	10 초

- 스토리 보드에 따라 음악을 편집한다.
- 줄거리에 맞는 영상을 휴대폰 또는 디지털 카메라로 촬영한다.
- 영상 편집 프로그램을 활용하여 편집된 음악과 영상 파일을 함께 배치하여 동 영상 파일로 만들어 완성한다.



5 배경 음악과 음향 효과에 대사를 삽입하여 라디오 드라마 형식의 극 음악을 만들어 보자.

타지기 — 완성한 작품을 학교 홈페이지의 게시판에 올려 서로 공유하고 평해 보자.


#### 4) 디지털 매체를 활용하여 음악 만들기

다양한 매체를 활용하여 음악 만들기와 마찬가지로 이것도 대부분의 교과서에는 디지털 매체의 종류와 특징에 대하여 언급하지 않고, 음악 만들기 활동으로 전개하였다. 학습자들이 디지털 매체를 능숙하게 다루지 못한다면 그 활동은 자연스럽게 거부감이 느껴질 것이다. 그러나 현대음악출판사의 활동은 디지털 매체의 종류와 컴퓨터를 활용한 음악활동이 무엇이 있는지 알아본 후 음악을 만드는 활동으로 전개하여 학습자들의 부담을 덜어 주는 바람직한 양상을 보여주고 있다. 이 활동을 <그림-7>에 제시하였다.

### <그림-7> 디지털 매체를 활용하여 음악 만들기 바람직한 예(현대)


**참 작** 디지털 매체 활용하기

**1** 우리 주변에서 음악에 쓰이는 디지털 매체는 무엇이 있는지 알아보자.  
 디지털 매체는 컴퓨터가 다룰 수 있는 디지털 신호로 이루어진 매체를 의미한다.  
 예) 컴퓨터, 휴대폰, MP3, 디지털카메라, 캠코더 등.



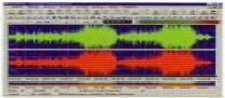
**2** 컴퓨터를 활용한 음악 활동에는 무엇이 있을까?  
 음악 다운로드해서 듣기, 음악회 동영상 보기, 음악 녹음하기, 컴퓨터와 연결해서 악보 그리기·편곡·재생·작곡하기.

MP3를 이용한 음악 활동은 무엇이 있을까?  
 - MP3에서 재생되는 음원과 CD와의 차이는 무엇일까?



**3** 컴퓨터로 음악 만들기

1. 컴퓨터 소프트웨어 중 무료 프로그램으로 음향 편집을 할 수 있는 프로그램을 조사하여 그 사용법과 컴퓨터에 음향을 저장하는 방법에 대해 익힌다.
2. 모둠별로 이야기를 정해 필요한 소리를 MP3를 이용해 녹음한다.
3. 음향 편집 프로그램을 통해 녹음한 소리들을 이야기에 맞게 효과적으로 편집한다.
4. 컴퓨터를 이용해 발표한다. 혹은 완성된 작품을 CD에 담아 제출한다.



▲ 컴퓨터 음악 프로그램

위와 같은 활동들은 학생들로 하여금 어렵다고 느낄 수 있는 창작활동을 자세한 설명과 삽화를 적절히 제시함으로써 학습효과를 극대화 시킬 수 있다고 생각한다. 또한 전시학습과 후속학습의 연계성이 잘 이루어지도록 구성되어 있었다. 앞으로 편찬될 교과서들도 이러한 방향으로 구성된다면 보다 효과적인 음악수업이 되리라 생각한다.

#### 4. 교과서 별 창작활동

본 절에서는 각 교과서별로 다른 교과서와는 차별되는 창작활동을 하나씩 선별하여 제시함으로써 바람직한 창창 수업의 방향을 제시하였다.

##### 1) 교문사



이 교과서에는 뮤지컬을 만들어 보는 활동이 수록되어 있는데, 여기에서 등장인물의 특징을 살린 노래를 만들어 보는 활동이 다른 교과서에는 없는 차별화 된 활동내용이었다. 늙고 쇠약하지만 위엄 있는 용왕의 모습을 학습자들이 창의적으로 표현할 수 있게끔 제시되어 있었다. 또한 모둠별로 발표해 보도록 하여 학습자들의 참여를 자연스럽게 유도하였다.


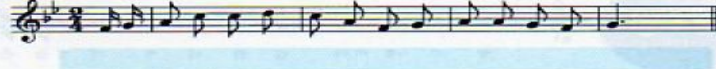
##### <그림-8> 교문사 특징적 창작활동


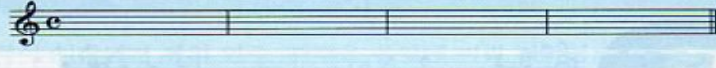
① <별주부전>의 한 장면을 뮤지컬로 만들어 보자. 어울리는 배경 음악을 선곡하거나 등장인물의 특징을 살린 노래를 만들어 보고, 다양한 디지털 기기를 사용하여 극적 효과를 높여 보자.

**장면:** 거북이는 용왕의 명령을 받들어 어렵게 토끼를 용궁까지 데려온다. 간을 꺼내라는 용왕의 말에 놀란 토끼는 재빨리 껍데기를 내어 용궁에서 빠져나갈 구실을 만들어놓는데…….

장면과 어울리는 무대 배경 선택 → 빔 프로젝터 등을 이용하여 바다 속 장면을 연출한다. → 장면과 어울리는 배경 음악을 선곡한다. (예 인어공주 OST 'Under the sea') → 각 캐릭터에 어울리는 아리아 작곡

 토끼를 잡으려는 거북의 모습, 느리고 총직한 모습을 표현한다.  
 토끼를 잡으러 산으로 가자

 재빠른 토끼의 모습을 표현한다.  



 늙고 쇠약하지만 위엄 있는 용왕의 모습을 표현한다.  



② 음향 효과나 안무, 분장 등의 기타 요소들을 첨가하여 짧은 뮤지컬을 만들고, 모둠별로 발표해 보자.

## 2) 교학사

이 교과서에는 “다양한 악기로 음악 재구성하기” 항목에서 흔히 불리는 “Happy Birthday to you” 를 제시하여 B부분을 편곡하거나 다양한 악기로 재구성하도록 하였다. 편곡이라고 하면 어렵게 느껴지게 마련인데 이 교과서에서는 익숙한 곡을 통해 쉽게 접근할 수 있도록 유도하였다. 그리고 ABA형식에 대해 숙지를 하고 있어야 하므로 이해영역과 창작영역의 통합을 자연스럽게 이끌어 낸 바람직한 활동이다.

### <그림-9> 교학사 특징적 창작활동

 다양한 악기로 음악 재구성하기

**Happy Birthday to You** 

기악 합주 원 작곡  
( ) 편곡

**A**

멜로디언  
하모니카  
리코디  
실로폰  
오르간  
피아노

**B**

가락 악기1  
가락 악기2  
디지털 악기

*rit.* *Fine* *Fine* *Fine* *Fine* *D.C.* *D.C.* *D.C.*

- 1) B 부분을 다양한 악기로 재구성하거나 편곡하여 ABA 형식을 완성하고 연주해 보자.

### 3) 금성출판사

이 교과서는 학습자들의 수준에 맞는 다양한 삽화들이 많이 수록되어 있었다. 대표적으로 “다양한 매체를 활용하여 음악 재구성하기” 활동에서 자칫 복잡할 수 있는 절차를 삽화를 통해 쉽고 재미있게 학습내용을 효과적으로 전달하고 있다.

#### <그림-10> 금성출판사 특징적 창작활동

**1 이야기나 장면 선택**  
친구들과 함께 선생님께서 제시한 이야기나 장면 등을 꼼꼼히 살핀 후, 우리 모둠과 잘 어울리는 것을 선택한다.



**5 기기를 이용하여 음악 편집하기**  
모둠에서 선택한 기기를 이용하여 선정된 음악들을 스토리보드에 맞게 편집한다.



**2 스토리보드 짜기**  
선택한 이야기나 장면을 줄거리에 따라 묶어 스토리보드를 만든다. 스토리보드가 많으면 선정해야 할 음악도 많아지고 편집해야 할 장면도 늘어나는 것에 유의한다.



**6 편집한 음악의 어울림 확인**  
편집한 음악이 이야기나 장면에 어울리는지 확인한다.



**7 수정**  
잘못되거나 어색한 점이 발견되면 모둠 친구들과 상의하고 수정하여 보완한다.



**3 스토리보드에 따른 음악 선정**  
음악은 이야기나 장면의 분위기를 이끄는 역할을 한다. 다양한 종류의 음악을 생각해 보고, 스토리보드에 맞는 적합한 음악이 무엇인지 모둠 친구들과 토론하여 선정한다.



**4 기기 선택**  
기기에는 다양한 종류가 있다. 소리 매체, 영상 매체, 소리와 영상 매체를 다루는 기기들 중 우리 모둠의 이야기나 장면과 잘 어울리는 기기를 선택한다.



**8 완성 후 발표 및 평가**  
선생님과 친구들에게 완성된 작품을 들려주고 평가를 받는다.





### 5) 두산동아

이 교과서에서는 여러 가지 리듬 악기를 이용하여 즉흥연주를 하는 활동이 수록되어 있었다. 그러나 단순한 즉흥연주 활동이 아닌 아르헨티나 민요 ‘차카레라’를 불러보고 여기에 어울리는 리듬을 창작해 보도록 하는 가창과 창작의 통합적인 학습이다. 이 활동은 여러 가지 리듬 악기의 높낮이를 들어보고, 음색을 느껴보는 것을 통해 적극적인 소리탐색을 유도하는 매우 참신한 활동으로 볼 수 있다.

#### <그림-12> 두산동아 특징적 창작활동

아르헨티나 민요 ‘차카레라’를 듣고 리듬의 특징에 유의하여 노래 불러 보자.

차카레라 차카레라 - 산골짜기의 꼬마아씨 - 오  
 차카레라 차카레라 - 차카레라 데이 라스 로 마스 -

새들이 물러오네 - 과수원 울 짙지 키럼 -  
 케이노 퀴다스 투차 크리 - 케이라 코 멘 라스 박로 마스 -

‘차카레라’에 맞추어 새로운 리듬을 즉흥적으로 만들어 연주해 보자.

예1 예2



모듬별로 ‘차카레라’에 맞추어 리듬을 만들어 즉흥 연주를 해 보자.

- ‘차카레라’에 어울리는 리듬을 만들어 보자.

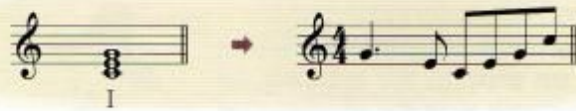
A(1~4마디) B(5~8마디)

## 6) 미래엔 컬처그룹

이 교과서에서는 특히 “간단한 형식의 가락 짓기”가 많은 비중을 갖고 있었다. 활동 내용도 다른 교과서에 비해 난이도가 높은 편으로 다음에 제시한 활동은 화성의 진행과 관련하여 가락을 짓는 활동이다. 화음을 기초로 하여 가락을 만들고 ‘뛰어가기’와 ‘차레가기’를 통하여 자연스럽게 비화성음을 사용하도록 유도하여 바람직한 가락 짓기 활동을 제시하고 있다.

### <그림-13> 미래엔 컬처그룹 특징적 창작활동

**활동 1** 다음은 으뜸화음을 펼쳐서 만든 동기이다. 이와 같이 화음을 발전시켜 한도막 형식의 악곡을 만들어 보자.



1. 각 마디에 들어갈 알맞은 화음 기호를  안에 써 보자.

The image shows two musical staves with a treble clef and a 4/4 time signature. The first staff has four measures with chord symbols I, , , and V. The second staff has four measures with chord symbols I, , V, and I. The empty boxes are intended for students to write appropriate chord symbols.

※ 버금딸림화음(IV)은 으뜸화음(I)들 사이 또는 으뜸화음(I)과 딸림화음(V) 사이에 쓰인다.

2. 화음을 발전시켜 가락을 만들어 보자.

3. ‘뛰어가기’와 ‘차레가기’를 적절히 섞어 가락이 자연스럽게 흐르도록 수정해 보자.

## 7) 박영사

이 교과서에서는 “간단한 형식의 가락 짓기” 활동이 비교적 체계적으로 제시되고 있었다. <그림-14>는 “간단한 형식의 가락 짓기” 활동 중 가장 마지막 단계로 제시된 것을 예로 들었다. 선수학습에서는 창작에 필요한 기본개념(보표, 음자리표, 박자표, 세로줄, 마디)과 순차진행 · 도약진행, 반마침 · 바른마침, 악곡의 형식에 대한 활동이 3쪽에 걸쳐 다루어지고 있다. 이를 바탕으로 <그림-14>는 제시된 조건에 따라 가락을 창작할 수 있도록 내용을 구성하였다. 이와 같이 수업의 연계성이 잘 이루어진 활동은 학습효과를 극대화 할 수 있다.

### <그림-14> 박영사 특징적 창작활동

**활동 1** 한도막 형식의 짜임새를 영문자와 그림으로 표기한 아래 예를 보고 설명해 보자.

1 a+a	2 a+a'	3 a+b

**팁** 한도막 형식은 작은악절 2개가 모인 큰악절 하나로 구성되어 있는 가곡 형식으로, 동요나 민요, 찬송가 등에 쓰이는 형식이다.

**활동 2** 활동1의 2번과 같은 짜임새(a+a')로 한도막 형식의 곡을 만들어 보자.

**예제**

a

a'

**분석** 다장조, 4/4박자, 갖은마디 / 짜임새(a+a') / 주요 리듬형(♩ ♩♩ / ♩♩♩♩♩) / 차례가기를 많이 사용

**확인**

a

a'

**활동 3** 활동1의 3번과 같은 짜임새(a+b)로 한도막 형식의 곡을 만들어 보자.

**예제**

a

b

**분석** 다장조, 2/4박자, 갖은마디 / 짜임새(a+b) / 기악곡 스타일 / 차례가기 80%, 뛰어가기 20% / 임시표는 악막에 경과적으로 사용

**확인**

a

b

## 8) 법문사

이 교과서는 “즉흥적으로 표현하기” 영역이 16종 교과서 중 가장 많이 다루어진 교과서로 이 영역에 대한 다양한 활동들이 제시되어 있었다. 그 중 ‘탈춤놀이 구성하기’ 라는 제목으로 <그림-15>와 같은 활동이 제시되었다. 이 활동은 탈춤 내용을 구성해 보고, 이에 어울리는 장단을 만들고, 구성된 장단에 맞는 탈춤 동작을 만들어 보는 활동으로 구성되어 있다. 또한 탈춤 등장인물에 어울리는 탈을 만들어 보는 활동이 있어 미술과목과 통합을 유도하였다. 나아가 창작한 탈춤을 교내·외 축제에서 발표해 보도록 하여 생활화 영역의 활동까지 아우르고 있다. 이처럼 학습 활동에서 다양한 영역간의 통합은 바람직한 학습방법이라 할 수 있다.

### <그림-15> 법문사 특징적 창작활동

1 장단 모듬과 탈춤 모듬을 나누어 편성한다

2 탈춤 내용을 만들고, 탈춤 모듬은 등장인물에 어울리는 탈을 만든다

3 장단 모듬은 여러 가지 장단으로 탈춤에 어울리는 가락을 짠다

①		○	○	○	
①	○	○	○	일	부

4 구성된 장단에 어울리는 탈춤 동작을 창의적으로 안무하여 연습한다

에

외사위      양사위      만사위

학습 정리

• 창작한 탈춤을 장단에 맞추어 교내·외 축제에서 발표해 보자

### 9) 성안당

이 교과서 특징적인 활동은 5음음계를 활용한 가락 짓기였다. 이 활동은 학습자들에게 친근하지 않은 국악 리듬을 빈 마디에 제시해 주거나 힌트를 제공함으로써 난이도를 낮추어 효과적으로 민요가락을 창작할 수 있도록 유도 하였다.

#### <그림-16> 성안당 특징적 창작활동

**2** 솔-라-도-레-미의 5음을 사용하여 빈 마디에 모듬별로 가락을 지어 넣어 보자.



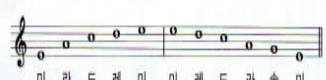


얼 씨구 좋 다 - 지 화 자 좋 - 네 기 뽀 성 탄 찾 아 왔 네  
(첫째, 둘째 마디 리듬 반복)  
얼 씨 구 좋 다 지 화 자 좋 네 올 해 도 즐 거 운 성 탄

### 10) 세광음악출판사

이 교과서에서 “간단한 형식의 가락 짓기”에서 민요가락 짓기를 심도 있게 다루고 있었다. 우리나라 민요 5도권 중 제주도를 제외한 나머지 지방의 민요의 음계를 이해하고, 그 지방의 민요의 토리까지 이해하여 가락을 짓도록 하고 있다. 7학년의 학습자가 학습하기에 난이도가 높다고 보이지만 각 민요의 특징을 비교하며 학습할 수 있다는 측면에서는 바람직하다고 볼 수 있다.

#### <그림-17> 세광음악출판사 특징적 창작활동

<p>■ 경기 민요(경기도, 충청도 일부)의 음계를 이용하여 간단한 가락을 만들어 불러 보자.</p>	<p>■ 남도 민요(전라도, 충청도 일부)의 음계를 이용하여 간단한 가락을 만들어 불러 보자.</p>
<p>음계</p>  <p>솔 라 도 레 미 솔</p>	<p>음계</p>  <p>미 솔 라 시 (도) 레 미 미 레 (도) 시 라 솔 미</p>
<p>굿거리장단</p> 	
<p>★ 끝음을 '솔'로 만들어 보자.</p>	<p>★ 끝음을 '라'로 하고, 떠는소리·핑으로 내는 소리·꺾는소리를 살려 만들어 보자.</p>
<p>■ 동부 민요(함경도, 강원도, 경상도)의 음계를 이용하여 간단한 가락을 만들어 불러 보자.</p>	<p>■ 서도 민요(평안도, 황해도)의 음계를 이용하여 간단한 가락을 만들어 불러 보자.</p>
<p>음계</p>  <p>미 라 도 레 미 미 레 도 라 솔 미</p>	<p>음계</p>  <p>라 도 레 미 솔 라 솔 미 레 도 라</p>
	
<p>★ 가락이 내려올 때 메나리토리(라-솔-미)가 되게 하고, '라'로 끝음을 만들어 보자.</p>	<p>★ 끝음을 '라'로 하여 만들어 보자.</p>

## 11) 지학사

이 교과서에서는 기타 항목에 뮤지컬 만들기라는 항목이 수록되어 있었다. 이 활동은 오페라 아리아를 가지고 뮤지컬을 만들어 보는 활동이다. 아리아뿐만 아니라 대중음악이나 대사를 첨가하고, 연기를 곁들여 친구들 앞에 공연까지 해보는 매우 적극적인 활동이다.

### <그림-18> 지학사 특징적 창작활동

#### 1. 오페라의 아리아를 이용하여 뮤지컬을 만들어 보자.

##### ① 준비물

- 상황에 맞는 대중음악
- 오페라 아리아가 포함된 음악 시디 또는 엠피3 파일
- 상황에 필요한 물품 (방울, 피리, 새총 등)

##### ② 뮤지컬 만들기

- 모둠을 정한 후 줄거리를 만든다.
- 줄거리와 어울리는 아리아, 대중음악, 대사를 적절한 상황에 맞게 넣는다.
- 뮤지컬에 등장하는 인물, 소품, 음향 기기 담당 및 연출자를 정한다.
- 음악에 맞추어 노래와 춤, 연기 연습을 한 뒤 발표한다.
- 창의적으로 표현한 친구들의 발표를 보면서 같은 음악이지만 상황에 따라 전혀 다른 느낌과 생각이 들 수 있음을 이해한다.





## 12)천재교육 (민은기 외 2명)

이 교과서에서는 기타 항목에 상황 묘사극을 만들어보는 활동을 수록하였다. 이 활동에서 악보를 사용할 때 오선 악보 혹은 그림 악보를 사용하도록 하고 있다. 이때 그림 악보의 바람직한 예를 보여주어 학생들이 그림 악보를 이해하는데 도움을 주고 창의적인 그림 악보를 만들 수 있도록 유도하였다.

### <그림-19> 천재교육 (민은기) 특징적 창작활동

4~5명씩 모둠을 지어, 음악으로 상황 묘사극을 만들어 표현해 보자.


- ① 주제를 정하고 이야기를 꾸민다  
 ☞ 환경 오염 날씨 소풍 가는 날 친구의 생일 축하 모임 등
- ② 주제를 표현하려면 어떤 소리가 필요한지 찾아본다  
 ☞ •목소리(노래와 성대 모사 등 음악 표현의 수단으로 사용할 수 있다.)  
 •병, 플라스틱, 풍선, 종이, 스테인리스 냄비, 목탁 시계 등 여러 가지 물건  
 •리코더, 단소, 피아노, 실로폰 등 가락 악기와 다양한 전자 악기  
 •북 징, 장구 큰북 작은북 쥘리, 트라이앵글 등 타악기  
 •파도 소리, 새소리, 빗소리 등 자연의 소리나 발자국 소리, 기차 소리
- ③ 줄거리를 그림 악보나 오선 악보로 그린 후, 줄거리에 따라 어떤 리듬과 빠르기 음색 등으로 연주할 것인지 결정한다  
 ☞ 제목 한밤중의 침입자  
  
 제목 날씨  

- ④ 그림 악보나 오선 악보를 실제 음악으로 표현한 후, 음악에 맞추어 상황 묘사극을 만든다
- ⑤ 모둠별로 완성된 작품을 발표해 보고, 서로 평가한다

13) 천재교육 (백병동 외 4명)

이 교과서에서는 “간단한 형식의 가락 짓기”가 높은 빈도로 실려 있지 않았지만 그 내용은 충실하다고 보인다. 다음에 제시한 활동을 수행하려면 한도막 형식과 화음의 구성음에 대한 사전지식이 반드시 필요하다. 또한 성악곡의 가락을 창작할 때에는 가사를 읽고, 분위기를 파악해야 한다는 것을 언급하여 성악곡의 특징을 짐작하도록 하였다. 가락 짓는 순서를 구체적으로 제시하여 학습자들의 이해도를 높일 수 있도록 하였다.

<그림-20> 천재교육 (백병동) 특징적 창작활동

주어진 가사와 동기를 이용하여 한도막 형식(a+a')의 가락 짓기를 해 보자.



① 가사를 읽고, 곡의 분위기를 결정한다.  
 예 감성적인 가사: 아름다운 가락 위주의 노래  
 재미있는 가사: 동동 뛰는 리듬 위주의 노래

② 제1마디와 제5마디는 으뜸화음(I)에 속하는 음(도·미·솔)으로 시작한다.

③ 제4마디는 딸림화음(V)에 속하는 음(솔·시·레)으로 진행한다.

④ 제7마디는 딸림화음(V)에 속하는 음으로 진행되도록 하고, 제8마디의 끝 음은 으뜸화음(I)의 '도'로 끝나도록 한다.



사 과 가 익 었 다 - 고 콧코짜아대 더 니  
 화음 기호: I V

부 리 끝 이 시 - 다 - 고 짹 짹대는 때 까 치  
 I V I

#### 14) 태림출판사

이 교과서에서는 “즉흥적으로 표현하기” 에서 그림 악보를 활용하도록 하였다. 그림 악보는 학습자의 창의력을 높여주고, 이해하기 쉬우므로 매우 바람직한 활동으로 보인다. 또한 그림 악보를 토대로 제시된 소리에 맞는 생활 악기로 즉흥연주를 하도록 하여 다양한 음색의 조화도 느껴 볼 수 있도록 하였다.

#### <그림-21> 태림출판사 특징적 창작활동

④ 박자로 그림 악보를 만들어서 즉흥적으로 리듬 합주를 해 보세요.

● : 통북 소리    ■ : 나무 소리    ★ : 금속 소리    ◆ : 플라스틱 소리

### 15) 태성

이 교과서에서는 감상곡을 토대로 창작까지 이어가는 통합적인 학습의 예가 보였다. 먼저 바레즈의 ‘이온화’를 듣고, 이 음악의 특징과 음악사적 의의를 파악한 후 이를 토대로 즉흥연주를 해보는 이해영역과 창작영역의 통합 활동이다. 또한 학습에 효과적인 삽화와 그림 악보의 예를 보여 주어 학습자의 이해를 도모하고 있다.

### <그림-22> 태성 특징적 창작활동

**2** 새로운 아이디어에 의한 창작의 자유로운 예술 활동의 기본적 성격이다. 음악을 만들 때도 참신한 아이디어의 활용이 필요하다. 앞의 듣기 곡 ‘이온화’ 처럼, 소리 연결의 새로움에 착안하여 음악을 만들어 보자.

- 기존 악기를 포함하여 소리를 낼 수 있는 물건들을 모은다.



- ‘이온화’에서처럼 변화 속에 균형을 이루도록 소리들을 배열하고, 종이에 그 흐름을 그림 악보로 간단히 기록하여 모듈별로 연주한다. Ⅲ 46

[소리 배열하기]

진행(초)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
소리														
작은북	....					....		..					....	.
징		.			.				.		.	.		
빨래판			~~~~~	~~~~~					~~~~~	~~~~~				~~~~~
빈 병 뿜기			~~~~~	~~~~~	~~~~~	~~~~~	~~~~~	~~~~~	~~~~~	~~~~~	~~~~~	~~~~~	~~~~~	~~~~~
탬버린		~~~~~	.		~~~~~	~~~~~	~~~~~	..			..		~~~~~	~~~~~
트라이앵글		...				...			...			...		.







\* 연주법 기호 • 두들기기, ~~~~ 긋기, ~~~~ 흔들기, ~~~~~ 뿜기

## 16) 현대음악

이 교과서에는 기타항목에 음악 가면극을 만들어 보는 활동이 수록되어 있었다. 이 활동은 가면을 만드는 활동을 통해 미술교과와의 통합을 꾀하고 있는 것이 특징적이었다.


### <그림-23> 현대음악 특징적 창작활동

1 '는실타령'에 등장하는 동물들을 소재로 모듬별로 음악 가면극을 만들어 보자.


					
닭	개	두견새	피꼬리	벌과 나비	솔개

- 모듬별로 여러 동물들이 등장하는 상황을 설정하여 줄거리를 만든다.  
예 숲 속 동물들의 소풍날, 숲 속 동물들의 회의 등.
- 줄거리를 토대로 이야기를 만든다.
- 모듬의 인원수에 맞추어 역할과 배역을 정한다.
- 상황에 어울리도록 대사를 만들고 배경 음악을 정한다.
- 주변의 물건들을 이용하여 상황에 어울리는 효과음을 만든다.
- 가면을 만들어 모듬별로 발표하고, 평가해 보자.
  - 상황과 대사가 잘 어울리는가?
  - 상황과 배경 음악이 잘 어울리는가?
  - 다양한 효과음을 사용했는가?
  - 모듬원들 간의 호흡과 단합이 잘 맞는가?


효과음 만들기



플라스틱 병 속에 공 넣고 흔들기



발꿈치 위에서 밀발금 소리 내기




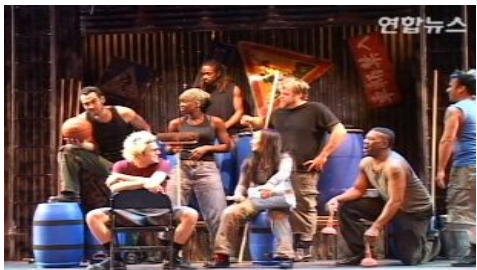
고무줄 튕기기


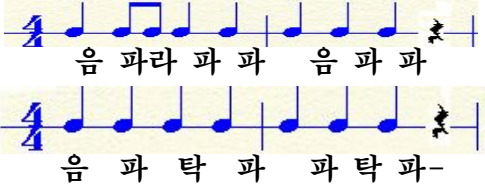
16종의 교과서들은 대체적으로 학습자의 수준에 맞는 삽화와 사진이 눈에 띄게 증가하였고, 자세한 설명이 기술되어 있어 이해도를 높이는데 도움을 주고 있었다. 또한 내용의 난이도에 있어서도 7학년 수준에 맞도록 조정되어 있으며, 난이도가 조금 높다하더라도 선수학습에서 내용이 다루어지고 있어 본시학습에서 학습이 원활하게 이루어지도록 구성되어 있었다. 이처럼 창작수업이 보다 체계적이고, 창의적인 방법으로 제시될 수 있도록 많은 수업 연구 개발이 필요할 것이다.

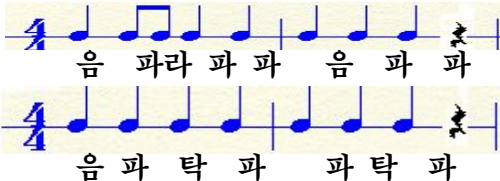

## 5. 창작수업 지도안

본 절에서는 앞의 교과서들의 내용을 종합하여 창작수업 지도안을 작성하였다. 내용의 유형은 즉흥연주 활동으로 컵타를 활용한 리듬창작활동으로 구상하였다. 1차시에서는 언버벌(Non-Verbal) 퍼포먼스에 대해 알아보고, 그 중 하나인 난타에 관한 자료를 감상한 후, 느낌을 발표할 수 있도록 하였다. 그런 다음 컵타의 기본 리듬을 지도한 후 모듬별로 창의적인 컵타 리듬을 창작하도록 수업을 구성하였다. 2차시에서는 모듬별로 창작한 컵타 리듬을 발표해 보도록 하고, 모듬 학습지를 작성하게 함으로써 표현한 것을 글과 그림으로 정리해 보도록 유도하였다. 이처럼 리듬을 창작하는 활동은 창의성을 증진시키고, 모듬별 협력학습을 통해 협동심 또한 함양할 수 있을 것이라 기대한다.

### 1) 컵타를 이용한 리듬창작활동 수업지도안

일시		대상	중학교 1학년	장소		지도 교사	신우영
단원	킵타		차시	1/2	활동	창작	
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 언버벌(Non-Verbal) 퍼포먼스에 대해 알아보고, 그 중 하나인 난타에 관한 자료를 감상한 후, 느낌을 발표할 수 있다</li> <li>• 모듬별로 창의적인 ‘킵타’ 리듬을 창작 할 수 있다.</li> </ul>						
지도 단계	교수 - 학습 활동						
도 입 (5)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학습 환경을 조성한다.</li> <li>• 제시된 리듬패턴 5 가지를 코다이 리듬말로 읽도록 한다.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• 언버벌(Non-Verbal) 퍼포먼스의 하나인 STOMP의 동영상 을 잠시 감상하게 한다. (2006년 1월 12일자 연합뉴스 동영상)</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• 학습목표 및 학습내용을 인지하도록 한다.</li> </ul>						
전 개	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 언버벌(Non-Verbal)퍼포먼스의 종류와 여러 종류의 팀을 알게 한다.</li> </ul> <p>&lt;학습지-1&gt; (본 논문 72쪽 참고)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* 언버벌(Non-Verbal)퍼포먼스의 종류</li> <li>- 우리나라의 언버벌(Non-Verbal)퍼포먼스 <ul style="list-style-type: none"> <li>① 난타 ② 도깨비 스톱 ③ 공명 ④ 두드락</li> </ul> </li> <li>- 세계적인 언버벌(Non-Verbal)퍼포먼스 <ul style="list-style-type: none"> <li>① 스톱프(STOMP) ② 텡독스(Tep Dogs)</li> </ul> </li> </ul>						

지도 단계	교수 - 학습 활동
전 개 (35)	<ul style="list-style-type: none"> <li>•난타의 공연을 감상하게 한 후 느낌을 발표하게 한다. (난타 공식홈페이지 공연 실황 동영상)</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>•컵타의 기본 리듬치기를 다 같이 연주하게 한다. (기본리듬) &lt;학습지-2&gt; (본 논문 73쪽 참고)</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>•한 조에 6~7명 정도로 모듬을 구성하도록 한다.</li> <li>•모듬별로 컵타의 기본 리듬을 중심으로 창작 리듬을 만들도록 한다. (주제는 자유이며, 4/4박자 4마디 리듬을 창작하도록 한다.)</li> <li>•모듬별로 연습하도록 한다.</li> </ul>
정 리 (5)	<ul style="list-style-type: none"> <li>•학습목표와 관련하여 이 시간에 배운 학습내용을 정리한다.</li> <li>•형성평가 문제를 제시한다. 다음 중 너버벌 퍼포먼스가 아닌 것은? 정답: ④</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>① 난타</li> <li>② 탭독스</li> <li>③ 공명</li> <li>④ 어울림</li> <li>⑤ 도깨비 스톱</li> </ol> <ul style="list-style-type: none"> <li>•다음 차시 예고를 한다. (모듬별로 창작한 컵타 리듬을 발표하고, 모듬학습지를 제출해야 함을 인지시킨다.)</li> <li>•컵타의 기본리듬을 다 같이 칩으로써 수업을 마무리 짓는다.</li> </ul>

일시		대상	중학교 1학년	장소		지도 교사	신우영
단원	컵타		차시	2/2	활동	창작	
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>모듬별로 창의적인 ‘컵타’ 연주를 할 수 있다.</li> <li>자신의 컵타 연주를 글과 그림으로 표현 할 수 있다.</li> </ul>						
지도 단계	<b>교수 - 학습 활동</b>						
도 입 (7)	<ul style="list-style-type: none"> <li>학습 환경을 조성한다.</li> <li>지난시간에 배운 컵타의 기본리듬을 다 같이 연주해 본다.</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>다른 학생들의 컵타 동영상을 보여준다. (출처:네이버블로그) <a href="http://blog.naver.com/kyungha21/140058248488">http://blog.naver.com/kyungha21/140058248488</a></li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>학습목표 및 학습내용을 인지하도록 한다.</li> </ul>						
전 개 (30)	<ul style="list-style-type: none"> <li>모듬별로 창작한 컵타 리듬을 연습해 보도록 시간을 준다.</li> <li>모듬별 학습지를 작성하도록 시간을 준다. &lt;학습지-3&gt; (본 논문 74쪽 참고)</li> <li>준비해 온 컵타를 모듬별로 발표하는 시간을 갖는다.</li> <li>모듬별로 상호 평가지에 평가하도록 하여, 각 모듬별 느낀 소감을 발표하게 한다. &lt;상호평가지&gt; (본 논문 75쪽 참고)</li> </ul>						

지도 단계	교수 - 학습 활동
정 리 (8)	<ul style="list-style-type: none"> <li>•가장 창의적인 연주를 한 모듬을 선정하여 다시 한 번 연주하도록 한다.</li> <li>•형성평가 문제를 제시한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>- 이 시간에 배운 컵타 창작은 음악의 3요소 중 주로 어디에 속할까요? 정답: ①</li> <li>① 리듬</li> <li>② 가락</li> <li>③ 화성</li> <li>④ 화음</li> <li>⑤ 선율</li> </ul> </li> <li>•다음 차시를 예고한다. (가락 짓기 수업이 2차시에 걸쳐 진행될 것이라고 예고한다.)</li> <li>•컵타의 기본리듬을 다 같이 칩으로써 수업을 마무리 짓는다.</li> </ul>

## <교사를 위한 학습자료>

### 1. 난타란 무엇일까?

토종 뮤지컬 <난타>는 우리나라 최초의 비언어극인 언버벌 퍼포먼스 (Non-Verbal Performance)이다. ‘가장 한국적인 것이 가장 세계적인 것이다’ 라는 목표로 전 세계적으로 그 독창성을 인정받는 사물놀이 리듬을 바탕으로 한국 전통리듬을 현대적 공연양식에 접목시켰다. 난타는 리듬과 비트 그리고 상황만으로 구성되었기 때문에 언어의 장벽으로부터 자유로울 수 있어 세계인이 공감할 수 있고 민족 간의 문화적 이질감을 탈피시킬 수 있다. 아래 그림은 ‘난타’, ‘도깨비 스톱’의 언버벌 퍼포먼스 공연을 나타낸 것이다.



<난타>



<도깨비 스톱>

#### 1) 대표적인 우리나라의 언버벌 퍼포먼스

- 난타 : 사물놀이 리듬을 소재로 주방에서 일어나는 일들이 코믹하게 드라마화 된 한국 최초의 비언어극 공연이다.
- 도깨비 스톱 : rhythm battle performance로 관객이 중심이 되어 관객의 참여기여도에 따라 공연의 흐름을 바꿀 수 있는 공연이다.
- 공명 : 창작 타악 그룹으로, 국악기 중 타악기를 중심으로 공연이 이루어 진다.
- 두드락 : 두드리기와 락(Rock&樂)의 합성어로 한국적 리듬의 비트를 락 (rock)처럼 강렬하게 두드린다는 컨셉의 시원하고 웅장한 비트의 퍼포먼스이다.

## 2) 세계적인 넌버벌 퍼포먼스

- 스텝프(Stomp): 스텝프란 '저벅저벅 울리는 장화발 소리'를 뜻하는 단어이다. 이 퍼포먼스는 각종 생활 용품 즉, 빗자루나 쓰레기통 뚜껑, 라이터 등으로 연주를 하면서 각각의 도구가 내는 소리의 특징을 잘 포착해 흥겹고 리드미컬한 한 작품이다.
- 탭독스(Tep Dogs): 건설노동현장을 배경으로 한 탭댄스 공연이다. 탭댄스의 단조로운 음색을 디지털 악기와 드럼, 피아노가 조화를 이룬 작품이다.

## 3) 넌버벌 퍼포먼스를 감상할 수 있는 사이트

- [www.nanta.co.kr](http://www.nanta.co.kr)
- [www.tokebistorm.com](http://www.tokebistorm.com)
- [www.groupgm.com](http://www.groupgm.com)

## <교사를 위한 컵타 지도법>

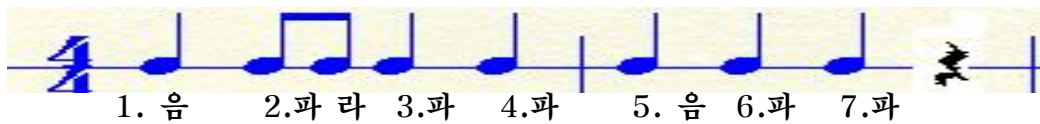
컵타의 기본 리듬 치기

<기본 리듬 구음>

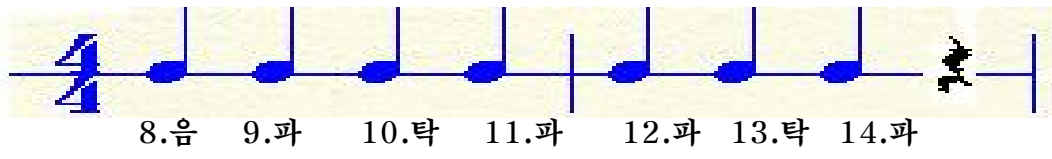
1. 음 (박수)	2. 파라 (컵치기)	3. 파 (컵치기)	4. 파 (컵치기)	5. 음 (박수)	6. 파 (컵잡기)	7. 파 (컵내리 기)	-
--------------	----------------	---------------	---------------	--------------	---------------	--------------------	---








8. 음 (박수)	9. 파 (왼손 컵잡기)	10. 탁 (컵오른 손대기)	11. 파 (컵 내리기)	12. 파 (오른손 컵잡기)	13. 탁 (컵왼손 대기)	14. 파 (컵 내리기)	-
--------------	---------------------	-----------------------	---------------------	-----------------------	----------------------	---------------------	---

<사진으로 보는 컵타 동작>

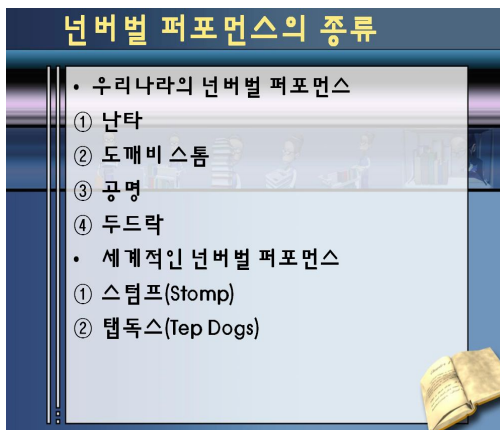
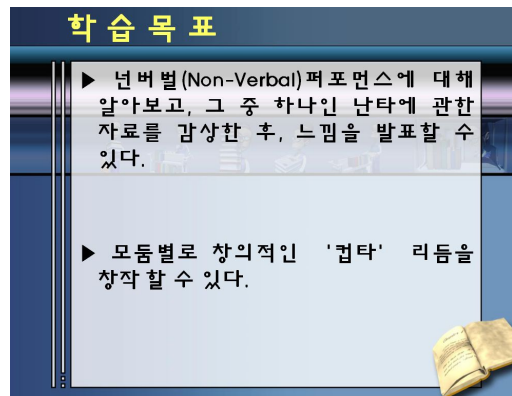
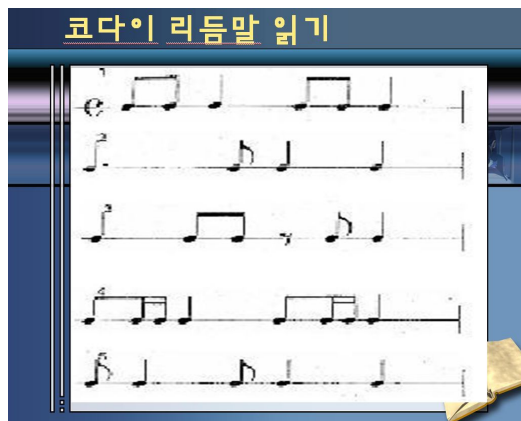


1. 음 - 박수 	2. 파라 - 컵치기 	3. 파 	4. 파 
5. 음 - 박수 	6. 파 - 컵잡기 	7. 파 - 컵내려 놓기 	



<p>8. 음 - 박수</p> 	<p>9. 파 - 왼손 컵잡기</p> 	<p>10. 탁 - 오른손에 컵 대기</p> 
<p>11. 파 - 왼손 컵내리기</p> 	<p>12. 파 - 오른손 컵잡기</p> 	<p>13. 탁 - 왼손에 컵 대기</p> 
<p>14. 파 - 오른손 컵내리기</p> 		

<1차시 파워포인트 자료>



### 컬타의 기본 리듬

음 파 라 파 파 음 파 파

음 파 탁 파 파 탁 파

### 컬타 리듬 만들기

- 컬타의 기본 리듬을 중심으로 창작 리듬을 만들어 보세요.
- 주제는 자유롭게
- 4/4박자
- 4마디

### 형성평가

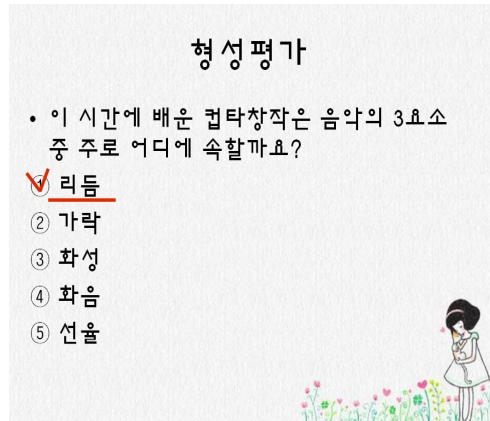
다음중 년버벌 퍼포먼스가 아닌 것은?

- ① 난타
- ② 템독스
- ③ 공명
- ④ 어울림
- ⑤ 도깨비 스톱

수고하셨습니다

잘가

<2차시 파워포인트 자료>



<학습지-1>

난타에 대해서 배워 봅시다!!^^

반 번호 이름

1. 난타란 무엇일까?

토종 뮤지컬 <난타>는 우리나라 최초의 비언어극인 난버벌 퍼포먼스 (Non-verbal performance)이다.

1) 대표적인 우리나라의 난버벌(Non-verbal) 퍼포먼스

- ❖ 난타 :
- ❖ 도깨비 스톱 :
- ❖ 공명 :
- ❖ 두드락 :

2) 세계적인 난버벌(Non-verbal) 퍼포먼스

- ❖ 스톱프(Stomp) :
- ❖ 탭독스(Tep Dogs) :

3) 난버벌(Non-verbal) 퍼포먼스를 감상할 수 있는 사이트

- [www.nanta.co.kr](http://www.nanta.co.kr)
- [www.zingyzingo.co.kr](http://www.zingyzingo.co.kr)
- [www.tokebistorm.com](http://www.tokebistorm.com)
- [www.groupgm.com](http://www.groupgm.com)

4) 과제

- ⊗ 난버벌(Non-verbal) 퍼포먼스를 감상하고 느낌을 적어오세요.

- ⊗ 오늘 배운 컵타의 기본리듬을 연습해 옵니다.

<학습지-2>

♫ 컵타를 활용한 리듬 창작하기 - 첫 번째 시간 ♫

반 이름

모듬명

☞ 컵타의 기본 리듬에 대해 배워 봅시다.

∞ 준비물 : 종이컵 혹은 플라스틱 컵 1개

<기본 리듬 구음>

음 ♪ (박수)	파라 ♫ (컵치기)	파 ♪ (컵치기)	파 ♪ (컵치기)	음 ♪ (박수)	파 ♪ (컵잡기)	파 ♪ (컵 내리기)	-
-------------	---------------	--------------	--------------	-------------	--------------	-------------------	---

음 ♪ (박수)	파 ♪ (왼손 컵잡기)	탁 ♪ (컵오른손 대기)	파 ♪ (컵 내리기)	파 ♪ (오른손 컵잡기)	탁 ♪ (컵왼손 대기)	파 ♪ (컵 내리기)	-
-------------	--------------------	---------------------	-------------------	---------------------	--------------------	-------------------	---

<모듬별 창작 구음>-한번 만들어 봅시다!!

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

‘창작 시 주의사항’

- \* 구음이나 기타 음표 및 부호로 나타낼 수 있다.
- \* 모듬 구성원별로 상의하여 여러 가지 형태로 창작할 수 있다.
- \* 컵 외에 목소리나 몸동작 등으로 창작할 수 있다.

<학습지-3>

☺모듬 학습지☺

<b>모듬명</b>		<b>모듬원</b>	
<b>컬타의 테마</b>			
<b>향작 연주 소개</b>			
<b>향작 악보</b>	▶ 악보 창작은 자유롭게 하도록 한다.		

## 【모듬별 상호평가지】

3학년 ( )반 ( )번 이름 : ( )

※ 바른 태도로 다른 모듬의 연주를 감상하고, 상호 평가를 해 봅시다.  
평가기준에 맞추어서 모듬별 점수를 빈칸에 적어보세요.

평 가 기 준	1모듬	2모듬	3모듬	4모듬	5모듬
소리의 어울림이 음악적으로 좋은가? (그렇다:3, 보통이다:2, 아니다:1)					
연주의 구성이 다양하고 창의적인가? (그렇다:3, 보통이다:2, 아니다:1)					
모듬원간의 호흡이 잘 맞는가? (그렇다:3, 보통이다:2, 아니다:1)					
연주하는 태도가 적극적이고 활동적인가? (그렇다:3, 보통이다:2, 아니다:1)					
계					

☆ 각 모듬의 특징에 대해 적어 보자.

모듬명	특징 및 감상소감
1모듬	
2모듬	
3모듬	
4모듬	
5모듬	

♥ 연주가 가장 잘 된 모듬과 그 이유를 적어 보자 \*^^\*

<학생이 작성한 학습지-1>

<학습지-1>

난타에 대해서 배워 봅시다!!^^

3 반 번호 42 이름 이영연

1. 난타란 무엇일까?

토종 뮤지컬 <난타>는 우리 나라 최초의 비언어극인 난버벌 퍼포먼스 (Non-verbal performance)이다.

1) 대표적인 우리나라의 난버벌(Non-verbal) 퍼포먼스

- ❖ 난타 : 사물놀이 리듬을 소재로 주방에서 일어나는 일을 배경으로 한 공연
- ❖ 도깨비 스톱 : 리듬 배틀 퍼포먼스 이다.
- ❖ 공명 : 국악타악기를 중심으로 한 공연
- ❖ 두드락 : 한국적 리듬을 락처럼 두드린다는 컨셉의 공연

2) 세계적인 난버벌(Non-verbal) 퍼포먼스

- ❖ 스톱프(Stomp) : 각종 생활용품으로 연주하는 흥겹고 리드미컬한 공연
- ❖ 텡독스(Tap Dogs) : 텡댄스 공연으로 디지털악기와 드럼, 피아노가 조화를 이룬 공연

3) 난버벌(Non-verbal) 퍼포먼스를 감상할 수 있는 사이트

- [www.nanta.co.kr](http://www.nanta.co.kr)
- [www.zingyzingo.co.kr](http://www.zingyzingo.co.kr)
- [www.tokebistorm.com](http://www.tokebistorm.com)
- [www.groupgm.com](http://www.groupgm.com)

4) 과제

- ⊗ 난버벌(Non-verbal) 퍼포먼스를 감상하고 느낌을 적어주세요.

\*도깨비 스톱을 보고 \* 장구나 북으로 치는 것 같았는데 그런악기로도 이런 흥겨운 음악을 만들수 있다는 것이 흥미로웠다. 속이 시원하게 땀 흘리는 기분이었다. 한편으로는 마리도개베가 화난듯한 느낌이 들기도 했다. 그런데 저 공연을 하고 나면 팔이 무척 아플 것 같다.

- ⊗ 오늘 배운 컵타의 기본리듬을 연습해 옵니다.

<학생이 작성한 학습지-2>

<학습지-2>

♪ 컵타를 활용한 리듬 창작하기 - 첫 번째 시간 ♪

3 반 이름 <sup>이영현, 김예,</sup> <sup>백승미, 조수연,</sup> 모듬명 <sup>빙글빙글</sup>

- ☞ 컵타의 기본 리듬에 대해 배워 봅시다.
- ∞ 준비물 : 종이컵 혹은 플라스틱 컵 1개

<기본 리듬 구음>

음 ♪ [박수]	파라 ♪ [컵치기]	파 ♪ [컵치기]	파 ♪ [컵치기]	음 ♪ [박수]	파 ♪ [컵잡기]	파 ♪ [컵 내리기]	-
-------------	---------------	--------------	--------------	-------------	--------------	----------------	---

음 ♪ [박수]	파 ♪ [왼손 컵잡기]	탁 ♪ [컵오른손 대기]	파 ♪ [컵 내리기]	파 ♪ [오른손 컵잡기]	탁 ♪ [컵왼손 대기]	파 ♪ [컵 내리기]	-
-------------	--------------------	---------------------	-------------------	---------------------	--------------------	-------------------	---

<모듬별 창작 구음>-한번 만들어 봅시다!!

딱	딱	딱	음	파	음	작	음	작	음	탁	딱
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---


파	전	음	빠	전	스	으	으	책	탁	전
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

‘창작 시 주의사항’

- \* 구음이나 기타 음표 및 부호로 나타낼 수 있다.
- \* 모듬 구성원별로 상의하여 여러 가지 형태로 창작할 수 있다.
- \* 컵 외에 목소리나 몸동작 등으로 창작할 수 있다.

- ① 딱: 컵으로 책상치기
- ② 탁: 컵잡기 혹은 컵소리내기
- ③ 빠: 컵뚜껑내리기
- ④ 전: 전달하기
- ⑤ 음: 박수치기
- ⑥ 작: 서로 마주 손치기
- ⑦ 책: 손으로 책상치기
- ⑧ 스으: 컵돌리기
- ⑨ 파: 컵치기

<학생이 작성한 학습지-3>

☺모듬 학습지☺		
<b>모듬명</b>	빙글빙글	<b>모듬원</b> 이명현, 김여승, 백승미, 조수연
<b>컬타의 테마</b>	돌고 돈다.	
<b>장작 연주 소개</b>	우리모듬은 돌고도는 세상의 이치를 표현하려고 했다. 그래서 악보도 동글게 도는 것처럼 그렸고, 실제 연주도 계속 돌고 돈다 그리고 8 마디 마지막 박자에서 옆으로 컵을 전달 해서 컵도 돌고돌게 구성했다. 자기 컵이 돌아오면 연주는 끝난다.	
<b>장작 악보</b>	<p>▶ 악보 창작은 자유롭게 하도록 한다.</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>① ☆ 막</li> <li>② 🖐 음</li> <li>③ ● 파</li> <li>④ 🖐 작</li> <li>⑤ ▲ 탁</li> <li>⑥ ↻ 전</li> <li>⑦ 8 바</li> <li>⑧ ☆ 스윙</li> <li>⑨ 🖐 잭</li> </ul>	

<컵타 활동 사진>



## V. 결 론

음악교과에서 창의성을 가장 잘 발휘할 수 있는 활동은 창작활동이다. 이러한 창작활동은 음악이 어떠한 기능을 하고 어떻게 생성되는가에 대하여 여러 체험과정을 통해 구체적으로 파악하는 가장 고차원적인 활동이라 할 수 있다. 이러한 창작활동을 교육과정에서는 창의적인 표현 능력의 배양을 피하면서 학교에서 학생들로 하여금 음악적으로 사고하고 표현하는 과정에서 그들의 창의성을 충분히 드러낼 수 있는 기회를 체계적으로 제공하도록 하고 있다. 이와 같은 교육과정의 내용을 반영하고 학교 교육의 핵심을 이루고 있는 것이 교과서이다. 교과서의 내용과 수준은 교육의 질로 이어질 수 있기 때문에 내용체계의 분석과 개선은 꾸준히 이어져야 할 것이다.

따라서 본 연구의 목적은 창작영역이 어떠한 내용으로 이루어지고 있는지 살펴보고 바람직한 창작활동의 방향을 모색하는데 있다.

먼저 각 교과서의 활동영역과 이해, 생활화 영역의 비율을 조사해 보았다. 그 결과 활동영역이 67%, 이해영역 27%, 생활화영역 6% 비율이었다. 활동영역에서는 가창 영역 33%, 기악영역 14%, 감상영역 13%, 창작영역 7%로 창작영역의 비중이 가장 낮았다. 이렇게 영역간의 불균형이 이루어지지 않고, 모든 영역이 고르게 다루어 질 수 있도록 노력이 필요하다. 특히 창작 영역은 가장 낮은 비율을 나타내고 있는데 창의성 함양에 크게 영향을 미치는 창작영역 비중의 증가는 반드시 이루어져야 한다.

둘째, 교육과정에 의한 교과서 분석이 이루어졌다. 이 절에서는 교과서별 창작활동의 빈도를 분석하고, 교과서의 창작활동 제시방법을 분류하였다. 먼저, 교과서별 창작활동의 빈도를 분석한 결과 “즉흥적으로 표현하기”가 평균 5.1회, “간단한 형식의 가락 짓기”가 평균 2.8회, “다양한 매체를 활용하여 음악 재구성하기”는 평균 1.6회, “디지털 매체를 활용하여 음악 만들기”는 평균 1.1회 다루어지고 있었다. 각 교과서들은 비교적 균형 있

계 4가지 영역을 다룬 것도 있었지만 대부분 “즉흥적으로 표현하기” 영역에 치중되어 있었고, 심지어 4가지 영역 중 한 영역을 전혀 다루지 않고 있는 교과서도 있었다. 현대 사회는 ICT와 같은 디지털 매체를 활용하여 학습하는 활동이 매우 중요시 되고 있다. 이와 같은 맥락에서 음악교과에서도 “다양한 매체를 활용하여 음악 재구성하기”와 “디지털 매체를 활용하여 음악 만들기”의 비중을 상향조정 할 필요가 있다고 생각한다.

다음으로 교육과정에 의해 교과서의 창작활동의 제시방법을 분류한 결과 “간단한 형식의 가락 짓기” 영역이 12유형으로 가장 다양한 학습활동을 제시하였다. 12유형 중 ‘국악 가락 짓기’가 가장 많은 교과서에서 다루어지고 있었다. 다음으로는 “즉흥적으로 표현하기”가 10유형으로 학습활동을 제시하였다. 그 중 ‘리듬 창작하기’가 가장 많은 교과서에서 다루어졌다. “다양한 매체를 활용하여 음악 재구성하기”는 7유형으로, 그 중 ‘영상 음악 만들기’가 가장 많은 교과서에서 소개했고, “디지털 매체를 활용하여 음악 만들기”는 6유형으로, 그 중 ‘컴퓨터 음악 프로그램을 이용하여 음악 만들기’가 많은 교과서에서 다루어졌다. 교과서에서는 비교적 다양한 방법으로 창작활동을 제시하고 있었다. 하지만 “다양한 매체를 활용하여 음악 재구성하기”와 “디지털 매체를 활용하여 음악 만들기”는 제시방법이 크게 다르지 않아 두 영역간의 차별화된 제시방법을 모색해 보아야 할 것이다.

셋째, 교육과정 창작영역 4가지 하위영역별로 바람직한 창작활동을 교과서를 중심으로 제시하였다. 창작활동의 예는 “즉흥적으로 표현하기”에서는 신체악기와 생활악기를 이용하여 즉흥연주를 하되 모듈별로 학습할 수 있도록 하는 협력학습의 예를 제시하였고, “간단한 형식의 가락 짓기”에서는 본시학습과 후속학습의 연계성이 잘 이루어지고 있는 활동을 제시하였다.

“다양한 매체를 활용하여 음악 재구성하기”와 “디지털 매체를 활용하여 음악 만들기”는 먼저 매체를 다룰 수 있도록 하는 설명이 제시된 후, 음악을 재구성해 보도록 활동을 구성하고, 더불어 학생들이 이해하기 쉽도록 삽

화를 적절히 배치한 활동을 제시하였다.

넷째, 각 교과서에 나타난 가장 바람직한 창작활동을 한 가지씩 제시하였다. 각 교과서를 살펴본 결과 교과서들은 이전의 교과서와는 대조적으로 학습자의 수준에 맞는 다양한 사진과 삽화들이 눈에 띄게 증가되었다. 또한 그림악보로 표현해 보는 활동도 증가하였다. 더불어 창작활동을 제시할 때 대부분 구체적인 설명을 덧붙여 학습자들이 쉽게 이해할 수 있도록 제시하여 학습자의 이해를 돕고 있었다. 이러한 변화들이 계속되어 창작수업이 보다 체계적이고, 창의적인 방법으로 제시될 수 있도록 많은 수업 연구 개발이 필요하다고 생각한다.

다섯째, 분석 내용을 종합하여 컵타를 활용한 리듬창작 수업지도안을 제시하였다. 수업지도안의 내용은 즉흥적으로 표현하기 영역으로 분류될 수 있는 컵타를 활용한 리듬창작활동을 1차시와 2차시 수업으로 구성하였다. 컵타 활동을 통해 리듬감 향상과 창의성을 증진할 수 있고, 모둠별 학습으로 협동심 또한 향상시킬 수 있으리라 기대한다.

이 연구를 통해 2007 개정 교육과정의 창작영역에 대한 분석이 이루어졌다. 교과서에는 다양한 삽화와 그림들이 많이 수록되어 있어 학습자의 눈높이에 맞도록 교과서가 편찬되어 있음은 매우 바람직한 변화라고 보인다. 하지만 창작활동의 각 영역에 있어서 즉흥적으로 표현하기에 치중되어 있는 것이 아쉬웠다. 균형 있는 창작활동이 이루어지도록 다양한 교수-학습방법에 대한 논의와 연구가 계속 진행되어야 할 것이다. 또한 바람직한 창작활동은 학생들의 창의성을 보다 용이하게 이끌어 낼 수 있도록 교과서의 내용이 쉽고, 구체적으로 제시되어야 할 것이다. 그리고 개인별 활동보다는 모둠별 협력활동을 통해 학습자간의 상호작용을 통해 창의성을 증진하도록 해야 할 것이다. 나아가 학교현장에서 창작활동을 꺼려하는 교사들의 인식변화가 이루어 져야 할 것이고, 교사연수를 통해 바람직한 창작활동에 대한 연구와 수업개발이 이루어져야 할 것이다.

## 참 고 문 헌

### 1. 교과서

- 「(주)교문사」, 전낙표, 신혜영, 이성은  
「(주)교학사」, 이홍수, 유명국, 김일영  
「(주)금성출판사」, 양종모, 우광혁, 신현남, 윤성원, 김한순, 독고현  
「(주)더텍스트」, 김미숙, 임강은, 이호경, 김혜선  
「두산동아(주)」, 최은식, 석문주, 권덕원, 황병훈, 이은하, 강선영,  
오지영, 송주현, 홍수민, 박종화  
「(주)미래엔 컬처그룹」, 장기범, 송무경, 임원수, 김유경, 김경태  
「(주)박영사주광식」, 진태식, 채은영, 최은미  
「법문사」, 김정숙, 이성율, 지종문, 정원경  
「성안당」, 정육희, 이내선, 이희중, 박은정, 설창환, 이현창  
「세광음악출판사」, 허화병, 이희원, 오병태, 장주연  
「(주)지학사」, 운명원, 정길선, 황병숙, 강세연  
「(주)천재교육」, 민은기, 신혜승, 김세중  
「(주)천재교육」, 백병동, 최현, 문경해, 홍기순, 김은하  
「태림출판사」, 조효임, 강민선, 양은주, 한태동  
「도서출판 태성」, 주대창, 정은경, 노혜정, 김동수  
「현대음악」, 윤경미, 장보운, 곽은순, 곽성원

## 2. 국내단행본

- 교육부, 「제6차 음악과 교육과정」, 교육부 고시 제 1992-11호, 1992
- 교육인적자원부, 「2007 개정 교육과정에 따른 중학교 검정도서 검정기준」, 교육인적자원부, 2007
- 교육인적자원부, 「2007 개정 교육과정」, 교육인적자원부 고시 제 2007-79호, 2007
- 교육인적자원부, 「2007 개정 교육과정에 따른 중학교 검정도서 편찬상의 유의점 및 검정기준」, 교육인적자원부, 2007
- 교육인적자원부, 「제7차 음악과 교육과정」, 교육인적자원부 고시 제 2007-79호
- 교육인적자원부, 「중학교 검정도서 편찬상의 유의점 및 검정기준」, 교육인적자원부, 2007
- 권덕원·석문주·최은식·합희주, 「음악교육의 기초」, 서울 : 교육과학사, 2008
- 문교부, 「제1차 음악과 교육과정」, 문교부령 제 45호, 1995
- 문교부, 「제2차 음악과 교육과정」, 문교부령 제 120호, 1963
- 문교부, 「제3차 음악과 교육과정」, 문교부령 제 325호, 1973
- 문교부, 「제4차 음악과 교육과정」, 문교부 고시 제 442호, 1981
- 문교부, 「제5차 음악과 교육과정」, 문교부 고시 제 87-7호, 1987
- 서명원, 「교육학 대사전」, 서울 : 교육과학사, 1972
- 손영민, 「교육학 용어 해설」, 서울 : 박문각, 1998
- 윤종건 「교사, 학부모, 직장인을 위한 창의력의 이론과 실제」, 원미사, 1994
- 이근홍, 「창조성 개발교육 - 이론과 실재-」, 동양출판사, 1973
- 이흥수, 「음악교육의 현대적 접근」, 서울 : 세광음악출판사, 1990

### 3. 학술논문 및 정기간행물

이양경, “게임, 퀴즈놀이를 적용한 학습이 창의적 사고력 신장에 미치는 효과” 「주제연구 1986-1」

한국검정교과서, 「검정도서 발행에 관한 연구」, 한국검정교과서, 2007

함희주, “창의성 계발을 위한 음악 교수-학습 자료 모형 연구 사례”, 「음악교육연구 1997-16집」

### 4. 국내학위논문

김보연, “음악창작의 효율적인 학습지도 방안에 관한 연구”, 조선대학교 교육대학원 석사학위논문, 2008

박동자, “제7차 교육과정에 의한 고등학교 음악교과서의 창작활동에 관한 연구”, 경상대학교 교육대학원 석사학위논문, 2006

박선영, “중·고등학교 음악교사들을 통해 살펴본 창작교육 실태조사”, 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문, 2005

이명은, “제7차 교육과정에 의한 중학교 음악교과서 분석 : 중학교 1학년, 창작영역 중심으로”, 영남대 교육대학원 석사학위논문, 2007

최선미, “중학교 김인정 음악교과서 비교·분석 연구 : 중학교 1학년 음악 교과서에 수록된 창작영역을 중심으로”, 대구가톨릭대학교 교육대학원 석사학위논문, 2005

## 5. 외국학위논문

Auh, Myung Sook, "Prediction of Musical Creativity in Composition Among Selected Variables for Upper Elementary Student.", Ph. D. Dissertation, Case Western Reserve University, 1995

Roderick, "An Investing of selected Factors of the Creative Thinking Ability of Music major in a Teacher Training Program.", PH D. Dissertation, Unovrtsity of Illonois at Urbana-Champaign, 1965

Pfreil & Feinberg, "Creativity as an Instructional Mode for Introducing Music to non-Music major at the College level.", PH D. Dissertation , Michigan State University, 1973

Tarratus, "Creative Processes in Music and the Identification of Creative Music Student.", Ph. D. Dissertation, Ohio State University , 1964

## ABSTRACT

### **Analysis of Creativity-centered Content in the 7th Grade music textbook for the 2007 Revised curriculum**

Shin, Woo Young

Major in Music Education

Graduate School of Education

Sungshin Women's university

This research was conducted with the revised version of the 2007 7th Grade music textbook, focusing on how the teaching of creativity. The purpose is to examine in what ways creativity is presented in textbooks, and to find what the most effective creativity-centered activities are.

For the purposes of research, "creativity-centered activities" was defined as consisting of the following four subcategories: Improvisational Expression, Creating Melodies Based on Simple Forms, Adapting Music into Various Mediums, and Creating Music in the Digital Medium. Each textbook was analyzed to find how frequently and in what format these subcategories of creativity appeared.

The research yielded the following results. First, the overall composition of the textbook was analyzed to reveal the following breakdown of content: 67% of the content was focused on activities, 27% was focused on understanding of theory, and 13% was focused on everyday life. Within the activity-focused content, 33% was focused on singing, 14% on instruments playing, 13% on music appreciation, and 7% on creativity. This reveals that creativity-centered activities made up for the smallest proportion of activities in music textbooks, and that overall, an inappropriate balance in the proportion of activity types exists. In order to increase the development of students' creative development, a higher proportion of creativity-centered activities is required.

Second, the textbook content was analyzed based on the types of creativity-centered activities as defined in the curriculum. The analysis revealed that "Improvisational Expression" was the most common activity, appearing an average of 5.1 times per book. The other activity types appear on a little more than 1 time each on average, revealing an unbalance in the textbook content. It is necessary for students to study a variety of activity-types in balanced proportion.

Additionally, the textbooks were analyzed to find the methods in which the four subcategories of creativity were introduced. "Creating simple melodies" was the most diverse, with 12 different methods introduced. Though each sub-skill

was introduced through a variety of methods, there were similarities between "Adapting Music into Various Mediums" and "Creating Music in the Digital Medium". Methods that clearly differentiate between these two subcategories should be found.

Third, effective educational activities for each of the four subcategories of creativity are presented, with a focus on the textbook content. Fourth, the most effective creativity-centered activity from each textbook is presented. Fifth, the research results are synthesized and an educational method is presented that utilizes cups as percussion instruments to create rhythms.

Though creativity-centered activities are an integral part of developing creative ability in students, there is a lack of such activities in schools. Research is required into effective ways that creativity-centered activities can be utilized in class. Additionally, further development of education programs and provision of various materials and tools related to creativity education are required to increase teachers' ability to teach creativity in music classes.