



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](#)

김 미 숙 교수지도
석사학위 청구논문

2007과 2009 개정 교육과정에
의한 중학교 음악교과서
창작영역 분석

2013

성신여자대학교 교육대학원
교육학과 음악교육전공
최 혜 원

2007과 2009 개정 교육과정에 의한
중학교 음악교과서 창작영역 분석

김 미 숙 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2013년 5월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 음악교육전공

최 혜 원

인 준 서

최혜원의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원_____ (인)

심사위원_____ (인)

심사위원_____ (인)

성신여자대학교 교육대학원

목 차

논문개요

I. 서론	1
A. 연구의 필요성 및 목적	1
B. 연구의 내용 및 방법	2
C. 연구의 제한점	3
II. 이론적 배경	4
A. 2007 및 2009 개정 중학교 음악과 교육과정	4
B. 음악교육에서의 창작	13
C. 음악교육과 디지털 매체의 활용	15
III. 교과서 분석	20
A. 교육과정의 창작내용에 대한 분석	20
B. 컴퓨터 관련 내용 분석	29
C. 교과서 분석을 통한 시사점	43
D. 디지털 매체를 활용하여 영상음악 만들기 지도방안	43
IV. 결론 및 제언	66

참고문헌

ABSTRACT

표 목 차

〈표 1〉 중학교 창작활동	20
〈표 2〉 중학교 음악1 교과서 16종의 출판사·저자	23
〈표 3〉 중학교 음악1 교과서 창작활동의 영역별 분류	23
〈표 4〉 중학교 음악2 교과서 8종의 출판사·저자	24
〈표 5〉 중학교 음악2 교과서 창작활동의 영역별 분류	25
〈표 6〉 중학교 음악3 교과서 5종의 출판사·저자	25
〈표 7〉 중학교 음악3 교과서 창작활동의 영역별 분류	26
〈표 8〉 2009 개정 교육과정에 의한 중학교 통합 음악 교과서 17종의 출판사·저자	26
〈표 9〉 2009 개정 교육과정에 의한 중학교 통합 음악 교과서 창작활동의 영역별 분류	27
〈표 10〉 중학교 음악1 교과서 16종의 컴퓨터 관련 내용	29
〈표 11〉 중학교 음악2 교과서 8종의 컴퓨터 관련 내용	33
〈표 12〉 중학교 음악3 교과서 5종의 컴퓨터 관련 내용	35
〈표 13〉 2009 개정 교육과정에 의한 중학교 통합 음악 교과서 17종의 컴퓨터 관련 내용	36
〈표 14〉 차시별 지도 계획	44
〈표 15〉 교재 및 단원명	45
〈표 16〉 1차시 교수-학습 지도안	46
〈표 17〉 2차시 교수-학습 지도안	58
〈표 18〉 3차시 교수-학습 지도안	62

학 습 자 료 목 차

<학습자료 1> 컴퓨터 음악 프로그램의 종류	54
<학습자료 2> 영상음악 만들기 작품 제작 보고서 1면	55
<학습자료 3> 영상음악 만들기 작품 제작 보고서 2면	56
<학습자료 4> 형성 평가지	57
<학습자료 5> 영상음악 만들기 평가지	65

논문 개요

이 연구의 목적은 2007 개정 교육과정과 2009 개정 교육과정에 의한 음악 교과서의 창작 영역과 컴퓨터 관련 내용을 비교·분석하는 것이다. 2009 개정 교육과정의 교과서를 살펴본 결과, 이전 교육과정인 2007 개정 교육과정의 교과서 내용과 비교했을 때, 디지털 매체와 컴퓨터를 활용한 ‘음악 만들기’ 활동이 보다 구체적·직접적으로 이전보다 많은 분량이 제시되었다. 또한 학습 활동 내용과 결과를 학생들의 생활과 연관시킬 수 있는 다양한 방안이 제시되고 있었다. 따라서 그 내용을 토대로 ‘디지털 매체를 활용하여 영상 음악 만들기’ 교수-학습 지도 방안을 모색하였다.

이 연구의 결론은 다음과 같다.

첫째, 각 교과서의 창작 활동내용을 분석한 결과 ‘즉흥적으로 표현하기’가 각각 이전 교과서 평균 2.7회와 현행 교과서 평균 3.5회, ‘간단한 형식의 가락 짓기’는 이전 교과서 평균 2.5회와 현행 교과서 평균 3.7회, ‘다양한 매체를 활용하여 음악 재구성하기’는 이전 교과서 평균 1회와 현행 교과서 평균 1.1회, ‘디지털 매체를 활용하여 음악 만들기’는 이전 교과서 평균 1회와 현행 교과서 평균 1.2회 씩 다루어지고 있었다. 이러한 연구 결과 ‘다양한 매체를 활용한 음악 재구성하기’와 ‘디지털 매체를 활용하여 음악 만들기’ 영역이 이전 교과서에 비해 미미한 수준으로나마 늘어나기는 하였으나 나머지 2개의 영역에 비해 빈도수가 현저히 낮다는 것이 확인되었다.

둘째, ‘(주)박영사, 세광음악출판사, (주)지학사, 도서출판 태성’을 제외한 나머지 교과서에서는 이전 교과서와 비교했을 때 컴퓨터 관련 내용에 크게 변화가 없었으나, 대체적으로는 디지털 매체와 컴퓨터를 활용한 ‘음악 만들기’ 활동이 보다 구체적·직접적인 방법을 통해 이전보다 비교적

많은 분량이 제시되었다는 점을 알 수 있었다.

셋째, 분석한 내용을 토대로 디지털 매체를 활용한 영상음악 만들기 교수-학습 지도안 및 수업 자료를 제시하였다. 이 지도안은 총 3차시로 구성되어 있다. 1차시에는 영상음악을 만드는 데 필요한 컴퓨터 프로그램을 학습한 뒤 모듈별 과제를 제시해주고, 2차시에는 교사가 시범을 보여 모듈별 과제에 대하여 보다 구체적으로 설명해준다. 마지막으로 3차시에 모듈별 과제를 발표하고 평가하도록 구성하였다.

효과적인 수업이 되기 위해서는 교육과정, 교사의 수업 구성, 학습자의 이해 등 여러 요소가 고려되어야 하겠지만, 음악 창작 수업을 하는데 있어서 교과서 또한 중요하다고 생각한다. 교사는 자신이 수업에 적절한 교과서를 선택하여, 미흡한 부분이 있다면 다른 교과서를 참고하거나 교과과정에 맞추어 체계적인 수업 계획을 세워야 할 것이다.

끝으로 학생들이 음악 창작 수업을 통하여, 음악의 소중함과 가치를 느끼며, 다양하고 풍부한 음악 문화를 배울 수 있는 기회가 되었으면 한다. 그리고 이러한 학교 교육의 음악 창작 교육이 평생 동안 자신의 삶을 풍요롭고 아름답게 가꾸는 커다란 바탕이 되기를 바란다.

I. 서 론

A. 연구의 필요성 및 목적

현대사회는 새로운 정보와 지식의 증가로 이를 처리하는 능력 못지 않게 새로운 정보를 창출해 내는 능력이 요구되는 사회다. 따라서 단순한 사전적인 지식보다는 발산적 사고를 필요로 하는 창의적인 두뇌를 가진 인재를 필요로 하게 된다. 인간의 독창적 개성과 창의성이 강조되고 중요시되는 시대로 접어든 것이다.

창의적인 사고는 모든 교육의 바탕이 되지만 자신의 감정과 생각을 독창적으로 표현해서 타인에게 전달할 수 있는 예술과목의 경우 특히 그 중요성과 비중이 크다. 특히 음악 창작 학습은 학생들에게 “자신의 음악적 아이디어를 창출함으로써 자기를 구현하고, 형성된 음악 요소의 개념과 생성원리를 적용함으로써 음악적 개념의 확대를 꾀하며, 창작의 능력을 향상하는 기회를 제공한다는 점에서 가장 적극적인 음악 체험이라고 할 수 있다. 그러므로 학교 교육과정에서 음악 과목은 중요시 되어야 하고, 음악에서 창작영역은 더 비중을 높여야 한다. 체계적인 음악창작 활동을 통하여 학생들로 하여금 심리적 만족감과 창의성발달을 돕는 것은 중요한 일이다. 학생들의 창의성은 그들의 잠재력이 자극을 받을 수 있도록 보다 높은 수준의 창의적 매체가 주어져야 한다.

특히 오늘날의 디지털 매체는 청소년들의 생활문화에서도 큰 비중을 차지한다. 그것은 향후 더욱 가속화될 것이며, 인간의 삶과 사고방식, 문화까지도 크게 변화시킬 전망이다. 그러므로 디지털 매체를 각 개인이 얼마나 가치 있게 활용하느냐에 따라 그들의 사회 환경도 달라질 수 밖에

없다. 이는 학교 음악교육에서도 예외가 아니다. 학생들의 창의성을 극대화시키기 위해서 디지털 매체의 활용은 대단히 필요하고 중요하다는 것이다.

따라서 이 연구의 목적은 2007과 2009 개정 교육과정을 중심으로 중학교 음악교과서에 수록된 창작영역을 분석하고, 창작영역 내의 디지털 매체 관련 내용을 분석하여, 창작학습 내용의 체계적이고 균형 있는 발전에 바람직한 방향을 제시하는 참고 자료로 도움이 되는 것이다.

B. 연구의 내용 및 방법

이 연구에서는 음악 교육에서 점차 그 영역을 넓혀 가고 있는 창작 영역과 디지털 매체 관련 학습 내용을 2007 개정 음악과 교육과정을 토대로 한 중학교 1·2·3학년 음악 교과서와 2009 개정 음악과 교육과정을 토대로 새롭게 출판된 중학교 통합 음악 교과서를 통해 분석한다. 분석 내용을 토대로 ‘디지털 매체를 활용한 영상음악 만들기’ 수업지도안 및 수업 자료를 제시하고자 한다. 구체적인 연구의 내용 및 방법은 다음과 같다.

첫째, 관련된 다양한 선행 연구를 통해 창작 영역과 디지털 매체를 활용한 음악 수업의 특징 및 의의를 살펴보도록 한다.

둘째, 2007과 2009 개정 음악과 교육과정의 개정 방향과 이를 토대로 만들어진 중학교 음악 교과서에 나타난 창작 영역 및 디지털 매체 관련 내용을 분석한다.

셋째, 디지털 매체를 활용한 영상음악 만들기 교수-학습 지도안 및 수업 자료를 제시한다.

C. 연구의 제한점

이 연구의 제한점은 다음과 같다.

첫째, 이 연구에서 창작 영역은 음악 교과서의 차례 부문에 창작 부문으로 등록되어 있는 영역에 한하되, ‘음악 만들기’의 경우 각 출판사 별로 상이한 점을 고려하여 생활화 부문으로 등록되어 있는 영역도 포함한다.

둘째, 이 연구에서 창작 영역을 제시하는 쪽수는 쪽에서 같은 내용이 중복되어 있을 수 있기 때문에 요소별로 구분한 쪽수와 총 쪽수가 다를 수 있음을 알린다.

셋째, 이 연구의 비율 계산은 소수점 둘째자리에서 반올림한 수치로 반영하였다.

II. 이론적 배경

A. 2007 및 2009 개정 중학교 음악과 교육과정

1. 2007 개정 교육과정에 의한 중학교 음악과 교육과정¹⁾

1) 개정의 배경 및 의미

2007 개정 교육과정(교육인적자원부 고시 제 2007-79호, 2007년 2월 28일)은 다음과 같은 내용을 강조하며 개정을 시행하였다.

- 가) 전인적 성장의 기반위에 개성을 추구하는 사람
- 나) 기초능력을 토대로 창의적인 능력을 발휘하는 사람
- 다) 폭넓은 교양을 바탕으로 진로를 개척하는 사람
- 라) 우리 문화에 대한 이해의 토대위에 새로운 가치를 창조하는 사람
- 마) 민주시민의식을 기초로 공동체의 발전에 공헌하는 사람

음악교육은 위의 모든 인간상의 형성에 기여하는데 특히 ‘가’의 전인적 성장과 ‘라’의 문화적 가치 창조에 특별히 더 기여한다. 학생들의 전인적 성장을 위해 음악을 비롯한 모든 예술교과는 필수적이며 현대사회의 과학과 기술이 발전하면 할수록 그 속에서 살아가는 학생들에게 예술적 성장도 함께 해야 한다. 따라서 전인적 성장을 위해서는 음악교육이 기초해야 한다. 음악교육은 새로운 가치를 창조하는 사람으로 발달할 수 있는 밑거름을 제시한다. 따라서 우리에게 남겨진 문화에 대한 올바른 이해를 바탕으로 창조적인 문화를 형성해가는 예술분야의 교과는 필수적이다.

1) 교육과학기술부. 중학교 교육과정 해설. 2009. pp.141-175

이러한 기본취지를 바탕으로 2007 교육과정은 다음과 같은 내용을 구성방침으로 한다.

가) 사회적 변화와 흐름을 주도할 수 있는 기본 능력을 길러줄 수 있는 교육과정

나) 국민공통기본교육과정과 선택 중심교육과정 체계

다) 교육내용의 양과 수준을 적정화 하고, 심도 있는 학습 구성

라) 학생의 능력, 적성, 진로를 고려한 교육내용과 방법의 다양화

마) 교육과정편성과 운영에 있어서 현장의 자율성 확대

바) 교육과정 평가체제 확립을 통한 교육에 대한 질 관리 강화

지금까지 살펴본 인간상과 구성방침을 기반으로 2007 음악과 교육 과정이 개편되었으며 그 내용은 다음과 같다.

2) 개정의 기본방향 및 개정중점

(1) 활동을 중시하는 교육과정

음악수업에서 활동영역은 1차에서부터 강조되었고 7차 교육과정에서도 중요한 영역으로 손꼽혀왔다. 그러나 1990년대 중반이후 엘리엇의 ‘음악은 음악적 행위 속에 존재한다.’ 라는 주장과 더불어 음악교육에서 활동이 더욱 중요한 영역으로 인지되었다. 또한 음악적 개념을 중요시하는 학습에 있어서도 음악적 개념은 언어적 개념이 아닌 소리에 기초한 개념이라는 엘리엇의 주장에 근거하여 가능한 많은 학생들을 직접적 경험을 통해 개념을 이해시키려는 노력이 많아졌다. 7차 음악과 교육과정에서도 이해와 활동의 영역을 통합적으로 지도해야 함을 강조함으로써 음악적 활동을 통한 개념의 이해를 중시했지만 실제 교실 음악수업에서는 그 취지를 실현하지 못하는 경우가 많았기에 2007 개정 교육과정에서는 활동의

영역을 더욱 강조하고 있다.

(2) 음악의 생활화를 중시하는 교육과정

음악의 생활화 역시 1차 교육과정에서부터 뿌리를 찾을 수 있다. 하지만 최근의 학생들이 다양한 음악의 테크놀로지의 발전을 통하여 과거의 학생들과는 비교할 수 없을 정도의 많은 음악을 접할 수 있게 되었다. 그러니 아이러니컬하게도 이러한 상황에서 오히려 음악적 가치가 높은 예술 음악에 대한 관심이 낮아지고 있는 것이 현실이기에 가치가 높은 음악과 생활 사이를 밀접하게 연결시킬 수 있는 연결고리로서의 음악교육이 필요한 것이다. 또한 학교 밖에서 일어나는 다양한 음악관련 행사에 관심을 갖도록 하는 것도 중요하다. 지방자치제도가 더 발달함에 따라 각 지방에서는 다양한 형태의 음악 행사들이 개최되고 있으며 이러한 환경을 잘 이용하여 다양한 행사를 통해 경험을 쌓아가고 음악적인 환경 속에서 자신이 보다 발전적으로 기획하고 진행할 수 있는 능력을 키우고자 한다.

(3) 세계음악에 대한 이해를 중시하는 교육과정

지금까지의 우리나라 음악교육을 보면 해방 이후 1980년대까지 음악교육은 서양음악 중심이라고 해도 과언이 아니다. 그러나 1980년대 이후 국악의 비중이 높아져서 현재에는 국악의 비중이 35%에 이르고 있다. 하지만 이제는 국악과 서양음악만으로는 부족한 시대가 왔다. 여러 문화권이 다양하게 공존하는 다문화 사회에서 다양한 문화권의 음악을 접하는 것도 우리 학생들이 체험해야 하는 일이기 때문이다. 따라서 아시아, 아프리카, 아메리카 등 민족음악의 비중을 높여야 한다. 음악교육에서 다른 나라의 음악을 다루고자 하는 시도는 이미 여러 나라에서 시작되었기에 교육에 있어 다문화주의적인 접근은 새로운 것이 아닌 오히려 당연한 것

이다. 따라서 다양한 문화권의 음악을 체계적으로 다루는 것이 필요하다.

3) 2007 개정 교육과정의 성격

음악은 사람의 느낌과 생각을 소리를 통해 표현하고 향수하는 예술로, 예로부터 인간의 삶에 큰 영향을 끼쳐왔다. 사람은 음악을 통하여 미적 경험과 즐거움을 얻고 잠재된 음악성과 창의성을 계발하여 음악의 사회적 역할과 가치를 인식함으로써 자아실현의 가능성과 삶에 관한 이해의 폭을 넓히게 된다.

음악교과는 학생에게 다양한 음악적 경험을 제공하고 음악 활동에 필요한 기본적인 능력과 음악성을 기르며 풍부한 음악적 정서를 함양하도록 체계적으로 도와줌으로써 음악을 생활화 할 수 있는 바탕을 마련하는 교과이다. 그러므로 음악을 느끼게 하고, 음악의 기본 감각과 기초 기능을 기르며, 음악 경험의 질적 향상과 다양화를 위해 탐구하고 연마하도록 하는 한편, 창의력을 발휘하면서 능동적으로 표현하고 수용하도록 지도하는데 중점을 둔다.

따라서 음악교과는 다양한 악곡 및 활동을 스스로 경험하게 하며, 그러한 경험을 통하여 음악적 능력과 창의성을 계발하고, 풍부한 음악적 정서와 애호심을 함양하게 함으로써 음악의 가치를 인식하고 생활화 할 수 있는 바탕을 마련하는 데 목적을 둔다.

4) 음악교과의 목표

다양한 악곡 및 활동을 통하여 음악의 아름다움을 경험하게 하고, 음악의 기본 능력과 창의적으로 표현하고 감상하는 능력을 기르며, 풍부

한 음악적 정서와 음악을 생활화 하는 태도를 가지게 한다.

(1) 다양한 형식의 악곡과 활동을 통하여 음악의 아름다움을 경험하게 한다.

(2) 음악을 개성 있게 표현하고, 악곡의 내용과 구조를 파악하면서 감상하게 한다.

(3) 다양한 음악 개념과 기본적인 기보 체제를 이해하게 한다.

(4) 음악 활동에 적극적으로 참여하는 태도를 가지게 한다.

2. 2009 개정 교육과정에 의한 중학교 음악과 교육과정²⁾

1) 개정의 배경 및 의미

2008년 10월 국가교육과학기술자문회의(대통령 자문기구)에서 교육과정 개정 논의를 시작하여, 2009년 8월 교육과학기술부에 “미래형 교육과정 구상”을 제안하였다(“미래형 교육과정”을 ‘2009 개정 교육과정’으로 명명).

단위 학교 차원의 유연하고 창의적인 교육과정 운영을 통해 학생들의 학습부담 경감 및 학교교육의 정상화를 도모하는데 의미를 둔다.

2) 개정의 기본방향 및 개정중점

우리나라의 교육은 홍익인간의 이념 아래 모든 국민으로 하여금 인격을 도야하고, 자주적 생활 능력과 민주 시민으로서 필요한 자질을 갖추게 하여 인간다운 삶을 영위하게 하며, 민주 국가의 발전과 인류 공영의

2) 교육과학기술부. 음악과 교육과정. 교육과학기술부 고시 제 2011-361호 [별책12]. 2011.

이상을 실현하는 데 이바지하게 함을 목적으로 하고 있다.

이러한 교육이념을 바탕으로 이 교육 과정이 추구하는 인간상은 다음과 같다.

- (1) 전인적 성장의 기반 위에 개성의 발달과 진로를 개척하는 사람
- (2) 기초 능력의 바탕 위에 새로운 발상과 도전으로 창의성을 발휘하는 사람
- (3) 문화적 소양과 다원적 가치에 대한 이해를 바탕으로 품격 있는 삶을 영위하는 사람
- (4) 세계와 소통하는 시민으로서 배려와 나눔의 정신으로 공동체 발전에 참여하는 사람

2009 개정 교육과정의 구성 방침은 다음과 같다.

- (1) 배려와 나눔을 실천하는 창의적인 인재를 기를 수 있도록 교육과정을 구성
- (2) 이 교육과정은 초등학교 1학년부터 중학교 3학년까지의 공통 교육과정과 고등학교 1학년부터 3학년까지의 선택 교육과정으로 편성
- (3) 교육과정 편성·운영의 경직성을 탈피하고, 학년 간 상호 연계와 협력을 통한 학교 교육과정 편성 운영의 유연성을 부여하기 위하여 학년군을 설정
- (4) 공통 교육과정의 교과는 교육 목적상의 근접성, 학문 탐구 대상 또는 방법상의 인접성, 생활양식에서의 연관성 등을 고려하여 교과 군으로 재분류
- (5) 선택 교육과정에서는 학생들의 기초영역 학습 강화와 진로 및 적성 등을 감안한 적정 학습이 가능하도록 4개의 교과 영역으로 구분하고, 필수 이수단위를 실시
- (6) 학기당 이수 교과목수 축소를 통한 학습부담의 적정화와 의미 있

는 학습 활동이 전개될 수 있도록 집중이수를 확대

(7) 기존의 재량활동과 특별활동을 통합하여 배려와 나눔의 실천을 위한 ‘창의적 체험활동’을 신설

(8) 학교 교육과정 평가, 교과 평가의 개선, 국가 수준의 학업성취도 평가 실시 등을 통해 교육과정 질 관리 체제를 강화

3) 2009 개정 교육과정의 성격

2009 개정 교육과정은 초·중등교육법 제23조 제2항에 의거하여 고시한 것으로, 초·중등학교의 교육 목적과 교육 목표를 달성하기 위한 국가 수준 교육과정이며, 초·중등학교에서 편성, 운영하여야 할 학교 교육과정의 공통적, 일반적인 기준을 제시한 것이다.

교육과정의 성격은 다음과 같다.

(1) 국가 수준의 공통성과 지역, 학교, 개인 수준의 다양성을 동시에 추구하는 교육과정

(2) 학습자의 자율성과 창의성 신장을 위한 학생 중심의 교육과정

(3) 교육청과 학교, 교원·학생·학부모가 함께 실현해 가는 교육과정

(4) 학교 교육체계를 교육과정 중심으로 개선하기 위한 교육과정

(5) 교육의 과정·결과의 질적 수준을 유지, 관리하기 위한 교육과정

4) 음악교과의 목표

음악 교과는 다양한 음악 활동을 통하여 음악의 아름다움을 경험하고, 음악성과 창의성, 음악의 역할과 가치에 대한 안목을 키움으로써 음악을 삶 속에서 즐길 수 있도록 하는 교과이다. 음악 교과는 음악적 정서

와 표현력을 계발하고, 문화의 다원적 가치를 인식하여 타인을 존중하고 배려하는 창의적 인재 육성을 목표로 한다. 이를 통해 우리 문화 발전에 기여하고 세계시민으로서 문화적 소양을 지닌 전인적 인간이 되는데 기여한다.

(1) 다양한 음악 활동을 통하여 음악의 아름다움을 경험한다.

(2) 음악의 연주 기능을 익혀 창의적으로 표현하고, 역사와 문화적 맥락 속에서 악곡의 특징을 이해하며 감상한다.

(3) 음악의 가치를 인식하고, 음악 활동에 적극적으로 참여하며 음악을 활용하는 태도를 갖는다.

3. 교육과정에 나타난 디지털 매체의 활용

2009 개정 음악과 교육과정 내용의 특징은 활동 영역을 이해 영역 앞에 제시하여 음악 활동의 중요성을 강조하고, 활동 영역에 표현하기 내용을 추가하여 활동 내용의 범위를 확장하였다. 이에 따라 활동 영역에서 영상매체가 유용한 교수·학습 자료로 활용될 수 있는 가능성을 탐색해 보았다.

활동 영역에서는 ‘음악 만들기’, ‘감상하기’의 활동에 디지털 매체를 활용할 수 있는 내용이 포함되어 있다.

첫째, ‘다양한 매체를 활용하여 음악 재구성하기’, ‘디지털 매체를 활용하여 음악 만들기’는 창작 활동으로, 2007 개정 음악과 교육과정에서 새로 추가된 내용이다. 이는 컴퓨터 기술의 발전으로 다양한 매체가 발달한 시대적 흐름을 교육과정에도 반영한 것이다. 이러한 창작 활동은 다양한 시청각 기기들을 활용하여 기존의 음악을 조합하거나 시퀀싱 프로그램, 스코어링 프로그램, 사운드 에디팅 프로그램 등의 컴퓨터 소프트웨어

를 이용하여 음악을 만드는 것을 의미하지만, 영상을 소재로 사용할 수 있다는 점에서 영상매체를 활용한 내용으로 볼 수 있다.

둘째, ‘악곡의 내용과 구조와 사회적, 문화적 맥락을 파악하며 감상하기’와 ‘악곡의 내용과 시대적, 문화적 맥락을 파악하며 감상하기’는 영상매체를 활용하여 감상 활동을 하는 것이 매우 효과적이다. 음악은 사회적·시대적·문화적 산물이다. 음악은 음악가 개인의 감정을 표출한 것이지만, 그가 살고 있는 시대의 사회적, 문화적 배경이 의식적, 무의식적으로 반영될 수 밖에 없다. 따라서 사회적·시대적·문화적 상황이 반영되어 있는 영화나 드라마 등의 영상물을 활용 한다면 음악을 총체적으로 이해하는데 도움이 될 수 있다.

셋째, ‘다른 예술과의 관련성 탐색하기’는 음악과 타 예술과의 관련성을 찾아 음악을 이해하며 감상하는 활동이다. 대부분의 영상매체들이 문학, 미술, 무용 등의 다른 예술과 음악이 결합한 형태로 존재하기 때문에 영상매체를 활용하는 것은 예술 분야가 서로 밀접한 연관성을 지니고 있음을 이해하는데 도움을 줄 수 있으며, 다른 예술과의 공통적인 관련성을 통해 더욱 깊이 있는 음악 예술의 가치를 경험할 수 있다.

4. 창작영역의 내용체계

중학교 음악과 교육과정에 의한 음악 창작활동은 즉흥적으로 표현하기·간단한 형식의 가락 짓기·다양한 형식의 가락 짓기·디지털 매체를 활용하여 음악 만들기로 구성되어 있다.

첫째, 즉흥적으로 표현하기는 일반적으로 악보 없이 음악적 아이디어를 직접 음악적인 수단(노래, 기악 등)으로 표현하는 것을 의미한다.

둘째, 간단한 형식의 가락 짓기는 높낮이가 서로 다른 음들의 연속

적인 흐름이다. 가락의 요소는 음의 높낮이, 음의 진행 방향, 가락꼴, 조성 등의 세부 요소들이 관계한다.

셋째, 다양한 매체를 활용하여 음악 재구성하기는 다양한 시청각 기기들을 활용하여 기존의 음악을 조합하는 것이다. 즉 소리 매체, 영상 매체, 소리와 영상 매체를 다루는 기기들의 사용법을 익히고, 이를 이용하여 자신의 의도에 따라 기존의 음악들을 재구성한다.

넷째, 디지털 매체를 활용하여 음악 만들기는 컴퓨터 신호로 이루어진 매체를 의미하며, 미디(MIDI), 엠프3(MP3), 웨이브(wave), 동영상(digital movie) 등의 매체를 포함한다. MIDI, MP3, wave, 동영상 등을 개별적으로 다루는 기기들이 있으나, 일반적으로는 컴퓨터를 활용하여 이들 매체를 생성, 편집 소통한다.

B. 음악교육에서의 창작

창작이란 예술 작품을 독창적으로 지어내거나 그 예술 작품을 일컫는다. 음악은 구체적이라기보다 추상적인 과목에 가깝다. 그리고 학생들은 음악에 생활화 되어있다. 그리고 학교에서 음악수업을 통해 창작, 이해, 생활화를 습득한다. 그렇다면 창작활동 수업은 왜 필요한 지에 대한 설명은 다음과 같다.³⁾

첫째, 본능적으로 창의적이며 자신이 무한한 기쁨과 놀랄만한 자부심을 가지게 되며 자아동기유발이 된다.

둘째, 자신의 음악성에 자부심을 느끼고 다음 학습을 강화한다.

셋째, 음악적 개념을 가르치는 완벽한 방법이다.

넷째, 학생 작품에 대한 교사의 분석은 학생들의 이해도를 평가할

3) 석문주 외. 음악교육의 이해와 실천. 서울 : 교육과학사. 2009. p.198.

수 있다.

다시 말하자면, 창작활동은 음악을 만드는 창조적 활동에 의해 상상력과 창의적 표현능력을 기르는데 목적으로 한다. 학생들의 창의력을 발달시켜주기 위해서 교사는 무엇보다도 학생의 생각을 존중해 주어야 하며, 또한 개개인의 음악성을 표현할 수 있는 다양한 기회를 제공해 주어야 한다.

C. 음악교육과 컴퓨터의 활용

1. 음악교육에서의 컴퓨터 활용

컴퓨터가 음악교육에 도입된 과정은 1959년 미 일리노이대학에서 주로 청음훈련에서 컴퓨터의 반복성과 판단의 정확성에 대한 효율성으로 박사, 화음 알아내기에 이용되었다.

우리나라에서도 컴퓨터가 급속히 발전하면서 교육 분야에 끼친 영향은 대단히 크다. 정보화된 환경 속에서 학생들이 필요한 지식을 획득하고, 창의력과 문제 해결력을 신장할 수 있도록 하기 위해서 학생들이 실제로 문제 해결력과 과제 수행활동 등을 직접 경험하는 것을 강조하고 있는데, 이는 정보통신기술(ICT)을 활용한 수업의 중요성을 말해주고 있는 것이다. 특히 교육에 활용되는 여러 가지 교수 매체 중에서 컴퓨터는 그 활용 가능성이 거의 무한하다고 볼 수 있다. CAI(Computer Assisted Instruction) 저작도구와 코스웨어(Courseware)⁴⁾들이 개발되고, CD-ROM의 발달로 인해 더욱더 개발이 가속화됨으로써 멀티미디어 개념의 교육용 타이틀이 각 교과에 활용되어왔다.

음악 코스웨어의 개발은 1960년 말부터 1970년대 초에 CBMI(컴퓨터를 기초로 하는 음악수업: Computer Based Music Instruction)부터 시작되었다. 미디의 발달로 인해 CBMI에 미디 키보드를 활용한 프로그램이 1984년에 시작되었다. 그리고 1990년경부터는 새로운 컴퓨터의 주변 기기들이 개발되면서 다양한 음악 소프트웨어가 빠르게 개발되어 노테이션 프로그램이나 음악 시퀀싱 프로그램을 사용하여 연주, 작곡 등을 할 수 있게 되었다.⁵⁾

4) 교육과정(course)과 소프트웨어(software)의 합성어로 컴퓨터를 활용한 각종 교육과정 시스템에 사용되는 프로그램과 데이터를 통틀어 일컫는 용어.

2. 음악교육에 있어서 컴퓨터의 활용과 효율성

현재 많은 교육 분야에서 컴퓨터를 활용하여 수업하고 있으며 그 효율성 또한 매우 높다는 것을 알 수 있다. 학교 교육에서도 빼놓을 수 없는 교수 도구로 등장하게 되었으며 공학 자체의 발전으로 말미암아 전보다 가격이 인하되고 다양한 프로그램 개발로 활용 가치가 높아짐에 따라 더욱 빠르게 우리의 교실에서 컴퓨터를 접할 수 있게 되었다. 미래의 교육을 전망해 볼 때 음악 교육에서 컴퓨터 활용의 가능성과 잠재성은 대단하다.⁶⁾

컴퓨터는 효과적인 방법으로 음악적 내용들을 제시하고(tutorial), 이미 학습한 내용을 반복하여 복습시켜주고(drill and practice), 학습자에게 실제와 유사한 환경을 제시해주며(simulation), 흥미로운 방법으로 학습이 진행될 수 있도록 한다(educational games). 특히, 시창이나 청음 등의 기본적인 음악 훈련은 성공적인 음악 학습을 위한 중요한 요인임에도 불구하고 오랜 시간에 걸쳐 반복적인 연습이 필요하다는 점 때문에 학교 교육에서 잘 다루어지지 못하였다. 컴퓨터를 활용함으로써 학교 교육의 이러한 단점들이 극복될 수 있다.

컴퓨터는 시창·청음 등의 기본 음악성 개발 뿐 아니라 음악이론, 음악사, 음악 감상, 가창, 창작, 기악 등 음악교육과 관련된 다양한 영역에서 효과적인 교수-학습 도구로 사용될 수 있다. 특히 창작학습에서의 가장 유리한 점은 창작가 자신이 음악을 창작하는 동시에 자신의 음악을 들어볼 수 있다는 점이다. 또한 컴퓨터의 저장 기능을 이용하여 음악적 아이디어들을 계속적으로 저장하고 자신이 원할 때 언제든지 재사용하거나 여러 가지 다른 조합들을 만들어낼 수 있다는 점이다. 이렇게 함으로써

5) 석문주. 음악적 성장을 위한 음악과 교수-학습지도. 서울 : 도서출판 풍남. 1996. pp.277~279.

6) 박철홍. 컴퓨터 음악의 이해. 서울: 세종출판사. 1998. p.13.

음악의 창작가는 담긴 음악적 재료들을 자유자재로 구성(construction) 또는 재구성(reconstruction)할 수 있게 된다.⁷⁾

자신이 만든 음악을 들어 봄으로써 스스로를 평가할 수 있고 학급 친구들의 음악도 들어보며 서로를 평가할 수 있게 되며 여기에서 자신감과 만족감, 성취감을 얻을 수 있다. 음악적 표현이 부족한 학생들에게는 개별화 학습을 제공할 수도 있고 신속한 피드백을 통한 학습의 효율을 높여줄 수 있다. 또한 현장에서 창작 수업이 실음 중심의 수업으로 창작 활동의 정확성과 흥미도를 높여줄 수 있다. 중요한 것은 혼자서도 작곡, 연주가 모두 가능하다는 것이다. 여기에서 창작의 즐거움과 흥미를 느낄 수 있고 자기 주도적인 학습을 가능하게 해준다.

가창 중심 교수학습 활동을 살펴보면 대부분의 음악적 경험들은 노래를 배우고 부르는 데에 기반을 두고 있거나 노래로부터 생기며, 학생들에게 목소리를 표현력 있는 악기로 사용할 기회를 제공한다. 따라서 학생들의 가창 활동은 학교에서의 가장 기본적이고 대표적 음악 활동 방법으로 노래를 정확하게 부르는 것뿐만 아니라 음악 개념을 형성하도록 돕고 자기의 느낌을 자유롭게 표현함으로써 창의력을 기르고 성취감을 맛보는 기회가 되도록 해야 한다. 컴퓨터 음악이 가창 교수학습에 적용될 수 있는 부분은 확대 악보와 악기 소리를 동작시켜 독보 능력을 단계적으로 증진시켜갈 수 있으며 모니터에 악보의 흐름을 보여줌으로써 학생들이 자신의 감정에 충실하며, 보다 수월하게 악보를 볼 수 있게 한다. 각 채널별로 악기의 선택에 따라 많은 악기가 실제 연주하지 않아도 그와 비슷한 음향 효과를 낼 수 있게 하고 CD에서는 불가능한 채널별 연주가 가능하여 독창을 할 때 선율 반주로 노래하게 할 수 있다.

컴퓨터를 활용한 기악 중심 교수학습 활동을 살펴보면 기악 활동에

7) 권덕원 외. 음악교육의 기초. 서울 : 교육과학사. 2008. pp. 303~307.

서 단순히 제재곡을 능숙하게 연주하는 것만을 염두에 두어서는 안 되며, 연주를 통해 음악 개념을 형성하고 연주력을 향상시키며 연주 활동의 즐거움을 체험하게 함으로써 자아실현의 기회가 되도록 해야 한다. 또한 즉흥연주를 통해 자신의 음악 창출 활동도 할 수 있다. 기악에서 표현이 어려운 가락은 연주용 소프트웨어로 들으며 연습할 수 있는데 반주자가 없어도 반주음악을 연주시키고 거기에 맞추어 악기 연주 연습을 할 수 있다. CD에서는 불가능한 채널별 연주도 가능하고 전체 채널 연주, 멜로디 채널만 연주, 반주 채널만 연주, 특정 채널만 연주, 원하는 몇 개의 채널만 연주가 가능하여 학습 목적에 맞게 이용할 수 있다.

컴퓨터를 활용한 감상 중심 교수학습 활동을 살펴보면 감상 수업에서는 단순히 들려오는 소리를 소극적으로 듣는 활동에 그치지 말고 음악을 듣고 구성요소를 감지, 식별하고, 형식과 구조에 대한 분석은 물론 나아가 악곡이 함축하고 있는 예술적 의미를 이해하도록 하는데 중점을 두어야 한다. 음악수업에서 감상 활동을 하는 목적은 소리에 대한 인지(awareness), 구별(discrimination), 감수성(sensitivity)을 발달시키는 데 있다. 이를 위하여 학생들에게는 듣기 능력이 필요한데 이를 발달시키기 위하여 집중할 수 있는 능력, 들은 것을 이해하는 능력, 소리와 패턴을 기억하는 능력이 필요하다.

학습자가 음악을 잘 듣도록 하기 위해서는 교사가 다양한 교수 자료와 매체를 활용하여 학생의 흥미와 관심을 집중시킬 필요성이 있다. 음악 감상에서 컴퓨터를 이용하면 주요 주제별 악보와 해설 및 연주 동영상을 동시에 제시할 수 있거나 파트별 연주, 그룹별 연주, 전체 합주 등 연주 형태의 선택이 편리하며 볼륨에서도 전체적인 볼륨 조정은 물론이고 특정 부분의 썸머도 변화시킬 수 있어 감상자가 곡을 재해석하여 음악을 재구성할 수 있다. 또한 기존 감상 매체에서는 연주된 악기의 음색을 바꿀

수 없지만 음색 변경이 자유롭고 감상 곡의 중간 부분 어느 부분이든지 바로 찾을 수 있다.⁸⁾

컴퓨터를 활용한 음악의 교육적 효율성을 종합해보면 다음과 같다.⁹⁾

- ① 자기주도적인 개별화 학습이 가능하다. 학습자가 자신의 학습 속도로 학습을 진행하고 개개인의 교육적 필요성에 맞게 학습한다.
- ② 청음력을 증진시키고 음악적 기술을 발달시킨다.
- ③ 창의력을 증진시키고 사고력을 높인다.
- ④ 음악의 읽고 쓰는 능력을 증진시킨다.
- ⑤ 음악을 직접 듣고 보기 때문에 흥미로운 경험을 제공해준다.
- ⑥ 모든 학생들에게 능동적으로 학습에 참여할 기회를 준다.
- ⑦ 모듈별 작업을 협력적으로 하여 학습효과가 높게 된다.
- ⑧ 상호 협력 학습을 통하여 동료 간에 우애를 증진시킨다.
- ⑨ 서로를 칭찬하고 격려하여 음악에 대한 긍정적 태도를 가진다.
- ⑩ 만들어진 자료를 수시로 불러와서 이용할 수 있다.
- ⑪ 각 파트의 악기 소리를 동시에 들을 수 있다.
- ⑫ 자신이 만든 노래의 반주로 이용할 수 있다.
- ⑬ 즉각적인 피드백을 제공하여 준다.
- ⑭ 반복학습이 가능하다.

8) 윤경구. 미디(MIDI) 프로그램을 활용한 창작지도 방안 : 중학교 1학년을 중심으로. 강원대학교 교육대학원 석사학위논문. 2004. pp. 11~14.

9) 석문주. 음악적 성장을 위한 음악과 교수학습 지도. 서울 : 도서출판사 1996. p. 280.

Ⅲ. 교과서 분석

A. 교육과정의 창작내용에 대한 분석

중학교 교육과정에서 창작은 활동 영역에 나타나있으며 즉흥적으로 표현하기, 간단한 형식의 가락 짓기, 다양한 매체를 활용하여 음악 재구성하기, 디지털 매체를 활용하여 음악 만들기로 나타난다. 이것은 7학년, 8학년, 9학년에 동일하게 나타나고 간단한 형식의 가락 짓기만 9학년 때 다양한 형식의 가락 짓기로 구성된다. 이것을 <표 1>로 나타내었다.

<표 1> 중학교 창작활동

	7학년	8학년	9학년
활동요소	즉흥적으로 표현하기	동일	동일
	간단한 형식의 가락 짓기	동일	다양한 형식의 가락 짓기
	다양한 매체를 활용하여 음악 재구성하기	동일	동일
	디지털 매체를 활용하여 음악 만들기	동일	동일

<표 1>의 ‘음악 만들기’ 4가지 창작활동의 구체적인 내용은 다음과 같다.

(1) 즉흥적으로 표현하기

즉흥적으로 표현하는 것은 일반적으로 악보 없이 음악적 아이디어를 직접 음악적인 수단(노래, 기악 등)으로 표현하는 것을 의미한다. 학생들

은 처음 단계에서는 매우 단순하고 초보적인 수준에서 즉흥적인 표현을 시작하게 되지만, 이 수업이 거듭될수록 즉흥적인 표현을 통해 나오는 소리에서 ‘음악적 의미’를 발견하게 된다. 그리고 학생들이 음악적 의미를 알게 될 때 즉흥적인 표현에서 나타나는 예술적인 구조의 수준도 높아지게 될 것이다.

중학교 과정에서는 주어진 조건에 따라 일정한 길이의 음악을 노래나 악기 등으로 즉흥적으로 표현하도록 한다. 즉흥 표현을 위해 주어지는 조건에는 리듬, 가락, 음색, 형식 등 다양한 음악적 요소가 포함될 수 있다. 또, 개인별로 하는 즉흥 창작은 물론, 모둠으로 하는 즉흥 표현도 가능하다.

(2) 간단한 형식과 다양한 형식의 가락 짓기

가락은 높낮이가 서로 다른 음들의 연속적인 흐름이다. 가락의 요소에는 음의 높낮이, 음의 진행 방향, 가락꼴, 조성 등의 세부 요소들이 관계한다. 학생들은 가락 짓기 활동을 통해 음악적 상상력과 창의적 표현력을 기를 수 있다.

7학년과 8학년에 제시된 ‘간단한 형식의 가락 짓기’는 한도막 형식 또는 두도막 형식의 악곡을 악보에 창작하는 것을 의미한다. 그리고 9학년의 ‘다양한 형식의 가락 짓기’는 한도막 형식과 두도막 형식을 포함하여 그 이상의 형식이나, 보다 자유로운 형식에 의한 가락 짓기 활동을 포함하는 것이다.

(3) 다양한 매체를 활용하여 음악 재구성하기

‘다양한 매체를 활용하여 음악 재구성하기’는 다양한 시청각 기기들을 활용하여 기존의 음악을 조합하는 것이다. 즉, 소리매체, 영상매체, 소

리와 영상매체를 다루는 기기들의 사용법을 익히고, 이를 이용하여 자신의 의도에 따라 기존의 음악들을 재구성한다.

중학교 과정에서는 학생들의 수준에 적합한 이야기나 장면 등의 조건을 주고, 이에 어울리는 음악들을 선곡하도록 한 후, 이들을 다양한 기기들을 활용하여 재구성하도록 한다. 이러한 활동은 개인별, 모둠별 학습을 통하여 이루어질 수 있으며, 이 과정에서 학생들의 음악적인 의도가 충분히 반영될 수 있도록 지도한다.

(4) 디지털 매체를 활용하여 음악 만들기

디지털 매체는 컴퓨터가 다룰 수 있는 디지털 신호로 이루어진 매체를 의미하며, 미디(MIDI), 엠펙3(MP3), 웨이브(wave), 동영상(digital movie) 등의 매체를 포함한다. 미디, 엠펙3, 웨이브, 동영상 등을 개별적으로 다루는 기기들이 있으나, 일반적으로는 컴퓨터를 활용하여 이들 매체를 생성, 편집, 소통한다.

중학교 과정에서는 컴퓨터나 기타 디지털 기기들을 활용하여 음악을 창작하는 것이다. 학생들은 소프트웨어를 활용하여 기존의 음악들을 변형하거나, 새로운 음악들을 만들어낼 수 있다.

이러한 내용을 토대로 2007 개정 교육과정에 의한 중학교 1·2·3학년 음악 교과서와 2009 개정 교육과정에 의한 중학교 통합 음악 교과서의 교과서별 창작활동을 영역별로 분류하고, 그 내용을 비교·분석하여 변화된 점을 살펴보고자 한다.

1. 중학교 1학년 음악 교과서 16종 분석

중학교 1학년 음악 교과서 16종의 저자는 <표 2>과 같다.

<표 2> 중학교 음악1 교과서 16종의 출판사·저자

출판사	저자
(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 킬처그룹	장기범, 송무경, 임원수, 김유경, 김정태
(주)박영사	주광식, 진태식, 채은영, 최은미
법문사	김정숙, 이성율, 지종문, 정원경
성안당	정옥희, 이내선, 이희중, 박은정, 설창환, 이현창
세광음악출판사	허화병, 이희원, 오병태, 장주연
(주)지학사	윤명원, 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

<표 3> 중학교 음악1 교과서 창작활동의 영역별 분류

	즉흥적으로 표현하기	간단한 형식의 가락짓기	다양한 매체를 활용하여 음악 재구성하기	디지털 매체를 활용하여 음악 만들기
--	---------------	--------------------	-----------------------------------	------------------------------

(주)교문사	2	2	1	2
(주)교학사	2	2	2	1
(주)금성출판사	3	2	1	1
(주)더텍스트	3	4	X	1
두산동아(주)	2	1	X	1
(주)미래엔 컬처그룹	1	3	X	1
(주)박영사	2	2	X	1
법문사	5	3	1	X
성안당	2	3	1	2
세광음악출판사	3	2	1	1
(주)지학사	3	3	3	1
(주)천재교육(민)	2	1	X	1
(주)천재교육(백)	X	1	1	1
태림출판사	4	2	1	1
도서출판 태성	4	1	1	2
현대음악	3	3	2	1
합계	41	35	15	18

2. 중학교 2학년 음악 교과서 8종 분석

중학교 2학년 음악 교과서 8종의 저자는 <표 4>과 같다.

<표 4> 중학교 음악2 교과서 8종의 출판사·저자

출판사	저자
(주)금성출판사	양종모, 우광혁, 신현남, 윤성원, 김한순, 독고현
(주)더텍스트	김미숙, 임강온, 이호경, 김혜선
(주)미래엔 컬처그룹	장기범, 송무경, 임원수, 김유경, 김경태
법문사	김정숙, 이성율, 지종문, 정원경
성안당	정옥희, 설창환, 이희중, 이내선, 유대안, 이정원, 최청와
세광음악출판사	허화병, 이희원, 오병태, 장주연
도서출판 태성	주대창, 정은경, 노혜정, 김동수, 최종철
현대음악	윤경미, 장보운, 곽은순, 곽성원

<표 5> 중학교 음악2 교과서 창작활동의 영역별 분류

	즉흥적으로 표현하기	간단한 형식의 가락짓기	다양한 매체를 활용하여 음악 재구성하기	디지털 매체를 활용하여 음악 만들기
(주)금성출판사	5	2	1	1
(주)더텍스트	3	3	1	1
(주)미래엔 컬처그룹	3	5	1	1
법문사	4	3	1	1
성안당	3	3	1	1
세광음악출판사	2	4	1	1
도서출판 태성	4	2	2	1
현대음악	4	4	2	2
합계	28	26	10	9

3. 중학교 3학년 음악 교과서 5종 분석

중학교 3학년 음악 교과서 5종의 저자는 <표 6>과 같다.

<표 6> 중학교 음악3 교과서 5종의 출판사·저자

출판사	저자
(주)금성출판사	양종모, 우광혁, 신현남, 윤성원, 김한순, 독고현
(주)더텍스트	김미숙, 김혜선, 권혜인
(주)미래엔 컬처그룹	장기범, 송무경, 임원수, 김유경, 김경태
성안당	정옥희, 설창환, 이희중, 이내선, 유대안, 이정원, 최청와
현대음악	윤경미, 장보운, 곽은순, 곽성원

<표 7> 중학교 음악3 교과서 창작활동의 영역별 분류

	즉흥적으로 표현하기	간단한 형식의 가락짓기	다양한 매체를 활용하여 음악 재구성하기	디지털 매체를 활용하여 음악 만들기
(주)금성출판사	3	2	1	1
(주)더텍스트	2	3	X	1
(주)미래엔 컬처그룹	1	2	1	1
성안당	2	2	1	1
현대음악	2	3	1	1
합계	10	12	4	5

4. 2009 개정 교육과정에 의한 중학교 통합 음악 교과서 17종 분석

2009 개정 음악과 교육과정의 집중이수제에 따른 중학교 통합 음악 교과서 17종의 저자는 <표 8>과 같다. 이 통합 교과서는 2013년 1학기 부터 시행되고 있다.

<표 8> 2009 개정 교육과정에 의한 중학교 통합 음악 교과서 17종의
출판사·저자

출판사	저자
교학사	강민선, 양은주, 한태동, 김선희, 류주욱
(주)교학사	이홍수, 민경훈, 고영신, 유명국, 김일영, 윤해린
경기도교육청	경기도 교육청
(주)금성출판사	김용희, 김신영, 현경실, 현경채, 임인경, 최유진, 오누리
두산동아(주)	최은식, 김대원, 박현숙, 권혜근,

	강선영, 김주연, 하명진
(주)미래엔 컬처그룹	장기범, 임원수, 홍종건, 윤성원, 김경태
(주)박영사	주광식, 채은영, 김주경, 최은아
비상교육	홍미희, 이승윤, 정 미, 김종건, 허유미, 이동희
성안당	정육희, 설창환, 이희중, 유대안, 이정원, 최청와
세광음악출판사	허화병, 이희원, 오병태, 장주연
(주)와이비엠	김미숙, 김혜선, 권혜인, 허수연
음악과생활	양종모, 신현남, 김한순, 독고현, 황은주
(주)지학사	정길선, 황병숙, 유건석, 강세연, 박경준, 엄숙용
(주)천재교과서	윤명원, 윤경미, 조성기, 이지혜, 최문희
(주)천재교육	민은기, 이경화, 안인경, 송선형
도서출판 태성	주대창, 홍진표, 노혜정, 김동수
현대음악	장보운, 곽은순, 곽성원

<표 9> 2009 개정 교육과정에 의한 중학교 통합 음악 교과서
창작활동의 영역별 분류

	즉흥적으로 표현하기	간단한 형식의 가락짓기	다양한 매체를 활용하여 음악 재구성하기	디지털 매체를 활용하여 음악 만들기
교학사	3	4	X	1
(주)교학사	3	5	X	1
경기도교육청	4	3	X	1
(주)금성출판사	4	4	1	1
두산동아(주)	3	4	1	1
(주)미래엔 컬처그룹	3	4	1	2
(주)박영사	5	3	2	2
비상교육	4	5	1	1
성안당	4	3	1	1
세광음악출판사	4	4	2	1
(주)와이비엠	3	4	2	1

음악과생활	3	3	1	2
(주)지학사	4	5	2	2
(주)천재교과서	4	4	1	1
(주)천재교육	3	4	1	1
도서출판 태성	3	3	2	1
현대음악	4	2	1	2
합계	61	64	19	22

각 교과서의 창작 활동내용을 분석한 결과 ‘즉흥적으로 표현하기’가 각각 이전 교과서 평균 2.7회와 현행 교과서 평균 3.5회, ‘간단한 형식의 가락 짓기’는 이전 교과서 평균 2.5회와 현행 교과서 평균 3.7회, ‘다양한 매체를 활용하여 음악 재구성하기’는 이전 교과서 평균 1회와 현행 교과서 평균 1.1회, ‘디지털 매체를 활용하여 음악 만들기’는 이전 교과서 평균 1회와 현행 교과서 평균 1.2회 씩 다루어지고 있었다.

지금까지 2007 개정 교육과정에 따른 중학교 1·2·3학년 교과서에 이어 2009 개정 교육과정의 지침에 따라 새롭게 출판된 음악 교과서 17종의 창작활동을 영역별로 분류하여 출판사 별로 정리·분석해 보았다.

이러한 연구 결과 ‘다양한 매체를 활용한 음악 재구성하기’와 ‘디지털 매체를 활용하여 음악 만들기’ 영역이 이전 교과서에 비해 미미한 수준으로나마 늘어나기는 하였으나 나머지 2개의 영역에 비해 빈도수가 현저히 낮다는 것이 확인되었다. 요즘과 같이 ICT와 디지털 매체를 활용하는 것이 매우 중요한 활동으로 부각되고 있는 시점에 사회의 흐름에 발맞추는 진보적인 창작활동이 이루어 질 수 있어야 한다. 따라서 후일에는 ‘다양한 매체를 활용하여 음악 재구성하기’와 ‘디지털 매체를 활용하여 음악 만들기’의 비중을 상향조정하여 실제 수업에서 많이 다루어 질 수 있도록 해야 할 것이다.

B. 컴퓨터 관련 내용 분석

1. 중학교 1학년 음악 교과서 16종 분석

2007 개정 교육과정에 따른 중학교 1학년 음악 교과서 16종 모두에서 어떠한 형태로든 컴퓨터와 관련된 교수·학습 활동 내용을 다루고 있었다. 이들은 주로 창작 및 생활화 영역과 연관되어 제시되는 경우가 많았다. 분석 내용은 <표 10>와 같다.

<표 10> 중학교 음악1 교과서 16종의 컴퓨터 관련 내용

출판사	쪽	영역	제목	컴퓨터 관련 내용
(주) 교문사	116-117	생활화	음악과 나의 생활	<ul style="list-style-type: none"> · 컴퓨터와 음악 · 컴퓨터를 이용한 음악 활동 · 사보 프로그램 사용하기 · 좋아하는 노래를 자신의 홈페이지나 블로그 배경음악으로 사용해 보기
(주) 교학사	83	생활화	축하 영상 앨범 만들기	<ul style="list-style-type: none"> · 각종 디지털 소리매체와 컴퓨터 소리·영상 프로그램을 활용하여 축하 영상 앨범 만들기
	108	창작	컴퓨터 음악	<ul style="list-style-type: none"> · 컴퓨터 음악 프로그램으로 음악 만들기 · 미디(MIDI)
(주) 금성출판사	35	생활화	디지털 매체를 활용하여 음악 만들기	<ul style="list-style-type: none"> · 소리 편집 소프트웨어를 활용하여 음악 만들기 · 만든 음악을 생활 속에서 활용하기

	48-49	생활화	우리들만의 음악 재구성하기	· 이야기나 장면애 알맞은 음악을 다양한 매체를 활용하여 만들고 발표하기
(주) 더 텍스트	103	창작	디지털 매체를 활용하여 음악 만들기	· 컴퓨터를 이용한 작곡 · 미디의 정의, 컴퓨터 음악 관련 소프트웨어 · 음악이 있는 동영상 만들기
두산 동아 (주)	46-47	창작	함께 만드는 음악	· 모듈별로 다양한 매체를 활용하여 장면애 어울리는 음악 만들기 · 익숙한 음악을 활용하여 음악 재구성(편집)하기
	94-95	창작	나는 컴퓨터 음악가	· 컴퓨터 음악 · 악보 프로그램 활용하여 출력하기
(주) 미래엔 컬처 그룹	54-55	창작	신기한 사운드 편집	· 사운드 편집 프로그램 오대서티 (Audacity) 활용하여 음악 재구성하기
(주) 박영사	39	창작	컴퓨터를 활용하여 악보그리기	· 컴퓨터 음악 관련 소프트웨어 · 소프트웨어를 활용하여 악보 그리기
	108-109	생활화	음악이 세상을 만났을 때	· 즐겨듣는 가요를 친구들에게 인터넷 홈페이지나 핸드폰애 선물하기
법문사	33	생활화	‘사랑’을 주제로 한 뮤직비디오 만들기	· 모듈별로 영상을 촬영하고, 이에 어울리는 음악을 편집하여 뮤직비디오 제작하기

	105	생활화	음악 앨범 만들기	· 우리의 1년이 담긴 사진을 정리한 후 동영상 편집 프로그램을 활용하여 어울리는 음악 삽입 ⇒ 영상 CD로 만들기
성안당	62	창작	다양한 매체를 활용하여 축하 음악 파일 만들기	· 음악·동영상 편집 프로그램을 활용하여 축하 음악 파일 만들어 선물하기
	67	이해 · 창작	컴퓨터 음악	· 컴퓨터 음악과 미디 음악 · 컴퓨터 음악 프로그램을 활용하여 소리 녹음·편집하기
	75	창작	이야기가 있는 영상 음악 만들기	· 영상 음악의 개념을 이해하고, 디지털 매체를 활용하여 이야기가 있는 영상 음악 만들기
세광 음악 출판사	74	창작	디지털 매체를 활용하여 음악 만들기	· 컴퓨터 녹음기를 이용하여 나만의 휴대폰 벨소리 만들기 · 컴퓨터 음악의 정의와 프로그램의 종류
	75	창작	다양한 매체 활용하여 음악 재구성하기	· 영상을 디지털 카메라나 비디오로 촬영하고, 이에 어울리는 음악을 찾아 뮤직 비디오 만들기
(주) 지학사	112	생활화	음악과 컴퓨터	· 음악 활동과 관련된 다양한 컴퓨터의 기능
	113	생활화	배경 음악 (BGM)	· 자신의 미니홈피나 블로그에 사용하고 있는 배경 음악 목록 작성하기

(주) 천재 교육	80	생활화	CD 만들어 선물하기	· wav, wma, mp3 등의 음악 파 일을 내려 받아 음악CD를 제작 하고, 우리 주변의 고마운 사람 들에게 선물하기
	92	생활화	가사에 어울리는 배경 음악 만들기	· ‘얼굴’ 가사와 어울리는 음악 두 곡을 선곡 후 컴퓨터를 활용 하여 편집하기
(주) 천재 교육	50- 51	창작	상황이나 장면에 어울리는 음악 넣어 꾸미기	· 생활 주변의 상황이나 장면을 찍은 후, 컴퓨터 그래픽 프로그 램 활용하여 음악 넣어 꾸미기
	92- 93	창작	컴퓨터를 활용하여 음악 만들기	· 주변의 소리를 녹음한 후 컴퓨 터로 편집하여 새로운 음악 만들 기
태림 출판사	107	생활화	음원 편집하기	· 사운드 편집 프로그램을 활용하 여 음원 편집하기
도서 출판 태성	60- 61	창작	짜깁고 다듬기 -ICT활용	· 사운드·영상 편집 프로그램을 활용하여 영상 음악 만들기
	112- 113	창작 · 생활화	나만의 휴대 전화 벨소리	· 미디(MIDI) · 컴퓨터 음악 프로그램의 종류 · 디지털 매체를 활용하여 나만의 휴대폰 벨소리 만들기
현대 음악	87	창작	디지털 매체 활용하기	· 음악에 쓰이는 디지털 매체 · 컴퓨터를 활용한 음악 활동 · 컴퓨터로 음악 만들기

<표 7>의 ‘영역’은 해당 출판사가 분류한 기준대로(교과서에 나타난 형태대로) 작성하였다. 사실상 개정 교육과정의 내용 면에서 분류하고 있는 이해·활동·생활화 영역은 교수·학습활동이 이루어지는 과정에서 당연히 통합적인 형태로 나타나게 되며, 2007년 개정 교육과정의 교수·학습 방법에서도 음악 표현 능력과 음악에 대한 이해력을 발달시킬 수 있도록 영역별 연계성을 고려하여 지도할 것을 명시하고 있다. 따라서 <표 7>의 대부분의 제목(주제)별 학습활동 내용에 이해·활동·생활화 영역이 함께 나타나고 있지만 이를 일일이 작성하지 않고 각 출판사가 분류한 기준대로 제시하였다.

2. 중학교 2학년 음악 교과서 8종 분석

중학교 2학년 음악 교과서 8종의 컴퓨터 관련 내용은 <표 9>와 같다.

<표 11> 중학교 음악2 교과서 8종의 컴퓨터 관련 내용

출판사	쪽	영역	제목	컴퓨터 관련 내용
(주) 금성 출판사	35	생활화	디지털 매체를 활용하여 음악 만들기	· 악보편집 프로그램을 활용하여 음악 변형하기
	63	생활화	가족 행사를 위한 음악 재구성하기	· 다양한 매체를 활용하여 음악 재구성하여 발표하기
(주) 더 텍스트	103	창작	공익 광고 UCC 제작하기	· ‘바람직한 음악 문화 만들기’라는 주제로 모듈별로 시나리오를 구상하여 UCC 제작하기

(주) 미래엔 컬처 그룹	56-57	창작	우리만의 광고 만들기	· 다양한 매체 활용하여 광고 만들기
	60	생활화	나만의 벨소리 만들기	· 컴퓨터 프로그램을 활용하여 휴대 전화 벨소리 만들기
법문사	40-41	생활화	환경 사진을 이용한 뮤직비디오 만들기	· 환경 사진과 음악 파일을 편집하여 뮤직비디오 만들기
성안당	69	창작	디지털을 활용한 음악 만들기	· 자신이 만든 음악을 디지털 사운드로 녹음하고 편집하기
세광 음악 출판사	74-75	창작	디지털 매체를 활용하여 음악 만들기	· 컴퓨터 음악 소프트웨어를 활용하여 음악 만들기
	76	창작 · 생활화	다양한 매체를 활용하여 음악 재구성하기	· 음악 연주 영상을 찍은 뒤, 동영상 제작 프로그램을 활용하여 동영상 제작하기
도서 출판 태성	74-76	창작 · 생활화	캠페인 송 UCC 만들기	· 다양한 디지털 매체를 활용하여 모듬별로 캠페인 송 UCC 만들기
현대 음악	96	이해 · 창작	컴퓨터를 활용한 음악 활동	· 미디 · 컴퓨터 프로그램의 종류 · 컴퓨터를 활용한 창작 활동
	97	생활화	컴퓨터를 활용한 생활 속의 음악 활동	· 인터넷으로 음악하기 · 나만의 휴대 전화 벨 소리 만들기

중학교 1학년 교과서와 마찬가지로 중학교 2학년 교과서 8종에서도 다양한 형태로 컴퓨터와 관련된 교수·학습 활동 내용을 다루고 있었다. 또한 주로 창작 및 생활화 영역과 연관되어 제시되었다.

3. 중학교 3학년 음악 교과서 5종 분석

중학교 3학년 음악 교과서 5종의 컴퓨터 관련 내용은 <표 12>과 같다.

<표 12> 중학교 음악3 교과서 5종의 컴퓨터 관련 내용

출판사	쪽	영역	제목	컴퓨터 관련 내용
(주) 금성 출판사	35	생활화	디지털 매체를 활용하여 음악 만들기	<ul style="list-style-type: none"> · 디지털 매체의 종류 · 디지털 매체를 활용하여 음악 만드는 순서
	49	생활화	다양한 매체를 활용하여 광고용 음악 만들기	<ul style="list-style-type: none"> · 매체를 활용하여 소리를 녹음하고 영상과 함께 편집하여 광고 동영상 제작하기
(주) 더 텍스트	102	창작	학교 홍보 UCC 만들기	<ul style="list-style-type: none"> · 디지털 매체를 활용하여 음악 만들기 · 영상과 음악을 편집하여 학교 홍보 UCC 만들기
(주) 미래엔 컬처 그룹	30-31	창작	나도 음악 감독	<ul style="list-style-type: none"> · 자신이 만든 곡을 악보 입력 프로그램으로 입력하고 소리 녹음하기 · 전자매체를 활용하여 영화나 드라마의 배경 음악 만들기

성안당	72	창작	디지털 매체를 활용하여 음악 만들기	· 음악 시간에 배운 노래와 악기 연주를 디지털 사운드로 녹음하여 CD 만들기
	73	창작	다양한 매체를 활용하여 음악 재구성하기	· 우리 반의 다양한 모습을 촬영한 뒤, 영상 제작 프로그램을 활용하여 UCC 제작하기
현대 음악	96	창작	영화 음악 재구성하기	· 장면에 어울리는 음악과 다양한 매체의 음향 소재를 선정하여 이를 재구성하기
	97	생활화	디지털 매체 활용하기	· 음향 편집 및 악보 편집 소프트웨어 활용하기

많은 교과서에서 유씨씨(UCC) 만들기가 다루어지고 있으며, 노테이션 프로그램 활용, 뮤직프로 프로그램, 오대서티 프로그램, 윈도우즈 무비메이커 프로그램, 음악 편집 소프트웨어가 사용된다. 대부분의 교과서에 프로그램의 구체적인 사용법은 제시 되어 있지 않으며 간략한 소개만 다루어진다. 그리고 이 외에도 뮤직비디오 만들기, 공익광고 만들기, 휴대전화 벨 소리 만들기 활동에서는 음악을 선정하여 하나의 작품을 만들어 보거나, 편집하는 활동을 하며 2007 개정 음악과 교육과정의 생활화 영역과도 연계되어 있다.

4. 2009 개정 교육과정에 의한 중학교 통합 음악 교과서 17종 분석

2009 개정 교육과정에 의한 중학교 통합 음악 교과서 17종의 컴퓨

터 관련 내용은 <표 13>과 같다.

<표 13> 2009 개정 교육과정에 의한 중학교 음악 교과서 17종의 컴퓨터
관련 내용

출판사	쪽	영역	제목	컴퓨터 관련 내용
교학사	182	창작	뮤직비디오 만들기	· 윈도우 무비 메이커를 이용하여 음악에 어울리는 뮤직비디오 제작하기
(주) 교학사	166	창작	미디	· 컴퓨터 음악 프로그램의 종류 · 컴퓨터 음악 프로그램을 활용하여 우리 학교 종소리 만들기
경기도 교육청	138	생활화	우리 반 노동요 UCC로 만들기	· 메기고받는 형식의 노동요를 만들어 UCC 제작하기
(주) 금성 출판사	103	생활화	동영상을 만들어 학교 행사에 참여하기	· 사진을 모아 동영상 만들기
	250-251	생활화	배경 음악 만들기	· 영상에 어울리는 배경 음악 만들기 · 다양한 매체를 활용하여 배경 음악 만들기
두산 동아 (주)	172-173	창작	우리나라 홍보 동영상 만들기	· 다양한 매체를 활용하여 음악 재구성하기
(주) 미래엔	258-259	창작	영상에 어울리는	· 윈도우 무비 메이커 사용 방법 · 디지털 매체를 활용하여 영상

컬처 그룹			배경 음악 만들기	매체의 한 장면에 어울리는 배경 음악 만들기
(주) 박영사	235- 239	창작	컴퓨터 음악	· 컴퓨터 음악 이해하기 · 컴퓨터로 악보 그리기 · 음악을 넣어 동영상 만들기
비상 교육	71	생활화	컴퓨터로 연주하기	· 컴퓨터 매체를 이용하여 음악 만들고 연주하기
	213	창작	배경 음악 만들기	· 모듈별로 짧은 메시지를 담은 영상물 만들기
성안당	230	창작	디지털 매체를 활용하여 음악 만들기	· 음악 시간에 배운 노래와 악기 연주를 디지털 사운드로 녹음하 여 CD 만들기
	231	창작	다양한 매체를 활용하여 음악 재구성하기	· 우리 반의 다양한 모습을 촬영 한 뒤, 영상 제작 프로그램을 활 용하여 UCC 제작하기
세광 음악 출판사	164- 168	창작	컴퓨터를 활용한 음악 만들기	· 컴퓨터 음악의 개념 이해하기 · 컴퓨터 녹음기를 이용하여 나만 의 휴대 전화 벨 소리 만들기 · 컴퓨터를 활용하여 장면에서 어울 리는 배경 음악 만들기 · 음악 연주 영상을 찍은 뒤, 동 영상 제작 프로그램을 활용하여 동영상 제작하기 · 다양한 디지털 매체를 활용하여 음악 재구성하기

	170-173	창작	음악 소프트웨어를 활용하여 음악 만들기	· 컴퓨터 음악 소프트웨어를 활용하여 변주곡 만들기 · 디지털 매체를 활용하여 졸업 기념 영상 앨범을 만들기
(주) 와이비엠	155	창작	생활 속의 배경 음악	· 다양한 매체를 이용하여 배경 음악 만들기
	268-269	생활화	동아리 소개 영상 앨범 만들기	· 디지털 매체를 활용하여 음악을 재구성하기 · 악곡의 음악적 특징에 맞게 음원을 창의적으로 변형하기
	272-273	생활화	음악 동화 UCC 만들기	· 디지털 매체를 활용하여 음악 동화 UCC 만들기
음악과 생활	78-79	창작	디지털 매체를 활용하여 음악 편지 쓰기	· 음악 편집 프로그램을 이용하여 음악 편지 만들기
	146	창작	나의 성장 동영상 만들기	· 다양한 매체를 활용하여 나만의 성장 동영상 만들기
(주) 지학사	102-103	창작	컴퓨터 음악	· 컴퓨터 음악 이해하고 음악 편집하기
	104-105	창작	우리 학교 홍보 영상 만들기	· 학교 홍보 영상을 만들고 배경 음악으로 어울리는 곡을 선곡하여 동영상 만들기

	238-239	창작	악보 만들기	· 컴퓨터를 사용하여 악보 그리고 출력하기
	240-241	창작	나만의 랩 반주 음악 만들기	· 컴퓨터 프로그램을 활용하여 랩 반주 음악 만들기
(주) 천재 교과서	92-93	창작	디지털 매체를 활용한 음악 만들기	· 컴퓨터를 활용한 음악 활동 및 컴퓨터 음악 소프트웨어의 종류 · 사운드 편집 프로그램의 여러 가지 편집 기능을 이용해 원하는 소리 만들기
	94-95	창작	공익 광고 UCC 만들기	· 윈도우 무비 메이커 프로그램을 활용하여 공익 광고 UCC 만들기
(주) 천재 교육	122	창작	매체 속의 음악	· 영화나 광고의 한 장면을 선정 하여 배경 음악 만들기
도서 출판 태성	180-192	창작	디지털 매체 활용하여 음악 만들기	· 디지털 매체의 사용법을 익혀 음악 창작하기 · 다양한 매체를 활용하여 장면 에 어울리는 배경 음악 만들기 · 디지털 매체로 음악을 만들어 생활 속에서 활용하기
현대 음악	134-135	창작	배경 음악을 만들어 보자	· 다양한 매체를 사용하여 영상 에 어울리는 배경 음악 만들기
	242	창작	디지털 매체를 활용한 음악 만들기	· 음원 만들기에 필요한 디지털 매체의 종류에 대해 알아보고 음악 만들기

2009 개정 교육과정에 의한 음악 교과서의 컴퓨터 관련 내용은 이전 교과서와 비교하여 크게 변하지는 않았으나, 출판사 별로 차이가 있어 눈에 띄는 부분만을 선정하여 살펴보고자 한다.

“(주)박영사”의 교과서는 창작 영역의 컴퓨터 관련 내용을 연속 5페이지 분량으로 할애하였다. ‘컴퓨터 음악 이해하기’, ‘컴퓨터로 악보 그리기’, ‘음악을 넣어 동영상 만들기’ 등의 다양한 활동 및 자료를 교과서에 삽입하여 음악 수업시간에 활용할 수 있도록 하였다.

“세광음악출판사”의 교과서는 컴퓨터를 활용한 음악 만들기 부분에서 ‘컴퓨터 음악의 개념 이해하기’, ‘컴퓨터 녹음기를 이용하여 나만의 휴대 전화 벨 소리 만들기’, ‘컴퓨터를 활용하여 장면 어울리는 배경 음악 만들기’, ‘음악 연주 영상을 찍은 뒤, 동영상 제작 프로그램을 활용하여 동영상 제작하기’, ‘다양한 디지털 매체를 활용하여 음악 재구성하기’와 음악 소프트웨어를 활용하여 음악 만들기 부분에서 ‘컴퓨터 음악 소프트웨어를 활용하여 변주곡 만들기’, ‘디지털 매체를 활용하여 졸업 기념 영상 앨범을 만들기’ 등의 매우 다양한 음악 만들기를 시도하고 있다.

“(주)지학사”의 교과서 역시 ‘컴퓨터 음악 이해하고 음악 편집하기’, ‘학교 홍보 영상을 만들고 배경음악으로 어울리는 곡을 선곡하여 동영상 만들기’, ‘컴퓨터를 사용하여 악보 그리고 출력하기’, ‘컴퓨터 프로그램을 활용하여 랩 반주 음악 만들기’ 등의 활동으로 다양하게 창작 활동에 접근하였다.

“도서출판 태성”의 교과서는 창작 영역의 디지털 매체 활용하여 음악 만들기 부분에 10페이지 이상 할애하고 있으며, ‘디지털 매체의 사용법을 익혀 음악 창작하기’, ‘다양한 매체를 활용하여 장면 어울리는 배경 음악 만들기’, ‘디지털 매체로 음악을 만들어 생활 속에서 활용하기’ 등의 내용을 다양하게 편집하였다.

지금까지 2007 개정 교육과정에 따른 중학교 1·2·3학년 교과서에 이어 2009 개정 교육과정의 지침에 따라 새롭게 출판된 음악 교과서 17종의 컴퓨터 관련 내용을 출판사 별로 정리·분석해 보았다. 출판사 별로 차이를 보이지만, 대체적으로 디지털 매체와 컴퓨터를 활용한 ‘음악 만들기’ 활동이 보다 구체적·직접적인 방법을 통해 이전보다 비교적 많은 분량이 제시되었다. 또한 학습 활동 내용과 결과를 학생들의 생활과 연관시킬 수 있는 다양한 방안이 제시되고 있다.

C. 교과서 분석을 통한 시사점

우리나라 교육 현장에서 현재 사용되고 있는 중학교 음악 교과서의 창작 영역 내용을 비교·분석 한 결과 창작 영역이 차지하는 비율이 각기 달랐고, 교육과정에 명시된 중학교 창작학습 내용들이 실제 교과서마다 일관성 있게 다루어지지 못하고 있음을 알 수 있었다. 2009 개정 음악과 교육과정에 의해서 각 교과서마다 체계적으로 잘 다루어지고 있는 영역도 있는 반면에 소홀히 다루어지고 있는 영역이 있는 것을 알 수 있는데 음악교사는 학생의 다양한 음악적 능력을 어느 한 영역에 치우치지 않게 포괄적이고 체계적으로 발달시켜야 할 것이다. 또한 학생들이 음악에 더욱 흥미를 갖고, 상상력을 발휘하여 생각과 감정을 자유롭게 표현할 수 있도록 도와주고, 음악 가치를 발견 할 수 있는 창작의 즐거움을 안겨주는 것이 필요하다. 또한 컴퓨터 문화에 익숙한 학생들을 위해 새로운 정보를 활용한 음악창작 수업이 이루어져야 할 것이다.

D. 디지털 매체를 활용하여 영상음악 만들기 지도방안

이러한 내용을 토대로 ‘디지털 매체를 활용하여 영상 음악 만들기’ 교수-학습 지도방안을 작성해 보도록 한다.

1. 차시별 지도계획

본시 수업 지도안은 총 3차시 분량으로 제작되었다. 1차시에는 다양한 영화와 광고를 감상하고 모듬을 구성하여 모듬별 과제에 대해 설명한 뒤 배경음악이 제거된 영상을 제시하도록 하였다. 또한 영상 음악에 대한

전반적인 설명과 사운드·영상 편집 프로그램의 사용 방법에 대한 설명이 이루어지도록 하였다. 2차시에는 1차시 내용에 대한 추가적인 설명과 질의·응답의 시간을 가진 후 사운드·영상 편집 프로그램의 사용법을 실제적인 예에 적용해보는 수업 내용을 통하여 학생들이 스스로 과제를 제작할 수 있도록 하였다. 학생들의 의견을 조사하여 과제 제작에 소요되는 충분한 시간을 준 후 3차시 수업을 진행하며 이 시간에 학생들은 모듈별 혹은 개인별로 작품을 발표하고, 모든 발표가 끝난 후에는 학생 상호 평가와 수업 전반에 대한 평가를 하도록 하였다.

<표 14> 차시별 지도 계획

차시	주요 학습 내용	주요 활동
1	영화 및 광고에 사용되는 음악의 효과 및 프로그램의 활용	<ul style="list-style-type: none"> · 다양한 영화와 광고를 관람하고 사용된 음악에 대한 감상평 하기 · 프로그램의 활용 · 모듈 구성하기 · 과제로 주어진 영상 관람하기 (배경음악이 제거된 영상)
2	영상 편집 및 음악 편집 프로그램의 활용	<ul style="list-style-type: none"> · 과제 수행을 위한 모듈원별 준비 뽑기 · 프로그램의 실제 적용 · 영상 속 각자 맡은 부분에 적합한 음악 선정하기
3	영상과 음악의 조화	<ul style="list-style-type: none"> · 모듈별 과제로 제출한 각각의 영상 관람하기 · 배경음악이 제거되기 전의 원본 영상 관람하기 · 모듈별 평가하기

이 연구에 사용된 교재 및 단원 선정은 <표 15>과 같다.

<표 15> 교재 및 단원명

교과서명	중학교 음악
저자	민은기, 이경화, 안인경, 송선형
출판사	(주) 천재교육
단원 설정	매체 속의 음악 - 영화나 광고의 한 장면을 선정하여 배경 음악 만들기
주제	디지털 매체를 활용하여 영상음악 만들기

이 수업은 모듈별 협동학습으로 이루어지며, 3차시 전체에 걸쳐 수업 지도안을 설계한다.

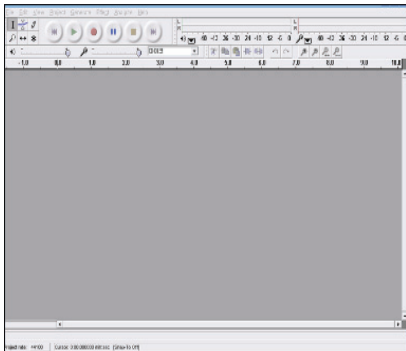
2. 차시별 교수-학습 지도안

1) 1차시 교수-학습 지도안

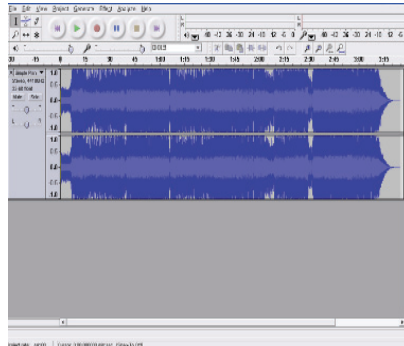
<표 16> 1차시 수업 지도안

주제	디지털 매체를 활용하여 영상음악 만들기		차시	1/3
학습 목표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 영상 음악의 개념을 이해하고 중요성을 인식할 수 있다. 2. 컴퓨터 음악의 종류와 활용 분야, 관련 프로그램에 대하여 알 수 있다. 3. 사운드 편집 프로그램 오대서티(Audacity)와 동영상 편집 프로그램 윈도우 무비 메이커(Windows Movie Maker)의 간단한 사용법을 익힌다. 			
학습 자료	<ol style="list-style-type: none"> 1. 하드웨어: 컴퓨터, 오디오 출력장치, 빔 프로젝트 2. 소프트웨어: 사운드 편집 프로그램 ‘오대서티’, 영상 편집 프로그램 ‘윈도우 무비 메이커’ 3. 준비된 학습 자료용 사운드 파일·영상 파일 			
단계	학습 내용	교수-학습 활동	시간	자료 및 지도상의 유의점
도입	인사	· 인사 한다	4분	· 배경음악 및 효과음이 적절히 사용 된 영상을
	학습 목표 제시	· 학습 목표를 제시 한다 · 인상 깊었던 영화나 드라마, 혹은		

		광고 음악과 그 이유에 대하여 자유롭게 발표한다.		보여준다.
전개	컴퓨터 음악과 저작권	<p>· 컴퓨터 음악과 저작권에 대하여 알아본다.</p> <p>1. 컴퓨터 음악의 종류와 활용되는 여러 분야를 알아본다.</p> <p>- 컴퓨터는 음악 청취, 음악의 작곡, 악보자료의 출력, 청음 훈련 등 음악 교육, 음악의 연주·녹음·편집, 영화 및 동영상 감상, 음악 및 문서 자료의 저장 등 다방면에서 활용되고 있다.</p> <p>2. 컴퓨터 음악 프로그램의 종류에 대하여 알아본다.</p> <p>- 컴퓨터 음악 프로그램(소프트웨어)은 크게 세 종류로 나누어 볼 수 있다.</p> <p>3. 저작권에 대하여 간단히 알아본다.</p> <p>- 인터넷에서 음악을 내려 받을 때는 정당한 대가를 지불해야 하며, 대가를 지불하였다고 하더라도, 웹사이트나 블로그, 홈페이지 등에 올리면</p>	4분	· 학습자료 1 참고

		<p>전송권 침해에 해당하므로 함부로 올려서는 안 된다. 또, CD에서 음원을 추출한 경우도 mp3 재생기로 듣거나 개인 컴퓨터에 저장하는 것은 괜찮지만, 개인 홈페이지나 블로그 등에 올리면 저작권 침해에 해당한다.</p>		
	<p>사운드 편집 프로그램 램 ‘오대서티’</p>	<p>· 사운드 편집 프로그램 오대서티를 설치한 후, 간단한 사용법을 익힌다.</p> <p>1. 오대서티 프로그램을 설치한 후, 실행한다.</p>  <p>- 오대서티는 프리웨어로, 다양한 사운드의 편집이 가능한 프로그램이다.</p>	<p>15분</p>	<p>· 오대서티 프리 다운로드 http://audacity.sourceforge.net/download/</p>

2. 사운드 파일을 불러오는 방법을 익힌다.



- File ⇒ Open

⇒ 파일 선택 ⇒ 열기

3. 편집 기능을 이용해 불러온 사운드 파일을 변형시켜 본다. 변형된 소리를 들어보고, 느낌을 말해 본다.

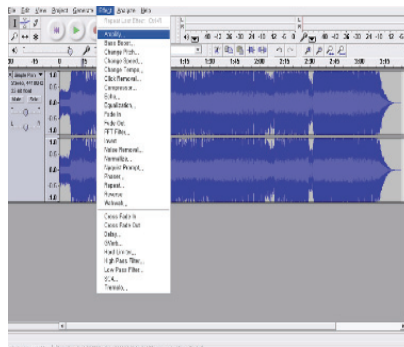
- 소리 키우기(Amplify)

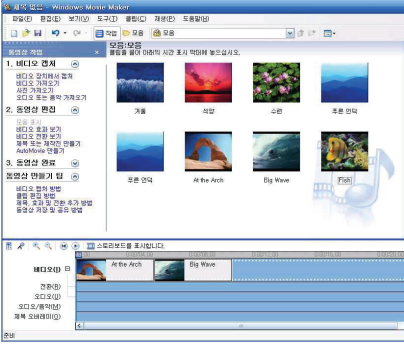
- 음높이 바꾸기(Change Pitch)

- 빠르기 바꾸기(Change Speed)

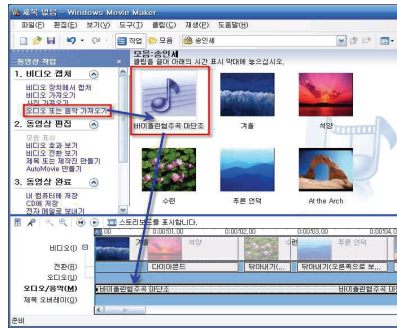
- 자르기(Cut)

- Fade In / Fade Out

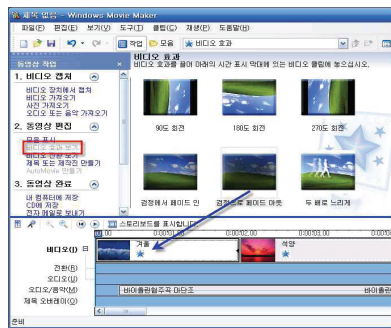


		<p>4. 불러온 사운드 파일의 형태(그래프)를 시각적으로 확인해 볼 수 있도록 한다. 이를 통해 소리의 여러 가지 성질을 파악해 보도록 한다. 소리의 크기, 음색, 음정, 길이 등에 따라 그래프의 모양이 어떻게 변화하는지 살펴본다.</p>		
	<p>영상 편집 프로그램 램 ‘윈도우 무비 메이커’</p>	<p>· 컴퓨터에서 디지털 미디어를 캡처하고 편집한 다음 동영상으로 저장할 수 있는 편집 프로그램 윈도우 무비 메이커의 간단한 사용법을 익힌다.</p> <p>1. 윈도우 무비 메이커를 실행한다.</p> 	<p>15분</p>	<p>· 윈도우 무비 메이커</p>

2. 동영상 파일, 음악 파일을 불러오는 방법과 자막 생성 방법을 익힌다.



3. 간단한 편집 기능을 익힌다.
 - 자르기(Cut)
 - Fade In / Fade Out



정리 및 평가	과제 제시	<ul style="list-style-type: none"> 모듬 구성 후 모듬별 과제 제시 <p>1. 과제의 성격과 내용을 제시한다.</p>	2분	<ul style="list-style-type: none"> 학습자료 2,3 배부 - 과제
---------------	----------	---	----	---

		<ul style="list-style-type: none"> - 배경음악이 제거된 영상에 장면별 음악을 삽입한다. <p>2. 모듈 구성 인원과 모듈원의 역할을 제시한다.</p>		유인물
정리	<ul style="list-style-type: none"> · 형성평가를 통해 학습 내용을 확인한다. <p>1. 컴퓨터 음악 프로그램의 3가지 종류를 적어보세요.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 시퀀싱 프로그램, 사운드 편집 프로그램, 노테이션 프로그램 <p>2. 오늘 공부한 사운드 편집 프로그램 오대서티의 편집 기능을 3가지 이상 적어보세요.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 소리키우기, 음높이 바꾸기, 빠르 	4분	<ul style="list-style-type: none"> · 학습자료 4 배부 - 형성 평가지 	

		기 바꾸기, 자르기, Fade In / Fade Out		
	차시 예고	<ul style="list-style-type: none"> · 차시예고를 한다. 1. 다음 수업에서는 작품 제작의 실체를 교사 시범으로 배워본다. 2. 다음 차시 준비물: USB(모둠 당 1개) 	1분	

<학습자료 1> 컴퓨터 음악 프로그램의 종류

프로그램	내 용	종 류
시퀀싱(Sequencing) 프로그램	· 음악을 입력하고 수정, 편집하는 소프트웨어	소나, 로직, 큐베이스 등
노테이션(Notation) 프로그램	· 악보를 화면상에 나타내거나 인쇄하는 소프트웨어 · 악보를 컴퓨터가 연주하게 함으로써 소리를 들을 수도 있다.	피날레, 시벨리우스, 뮤직프로 등
사운드 편집 (Sound Editing) 프로그램	· 컴퓨터의 하드디스크에 있는 소리들을 편집하는 프로그램	쿨에디트, 사운드포지, 골드웨이브, 오대서티 등

영상음악 만들기 작품제작보고서

1. 기획

학 반	학 년 반	모 둠	조			
번호						
이름						
맡은 장면 및 역할						
제작 의도						

2. 스토리보드(Story Board)

장 면 번 호	장면 설명	음악 (제목 및 편집방법 등)	시간 (초)	비고
#1			초	
#2			초	
#3			초	
#4			초	
#5			초	
#6			초	
#7			초	
#8			초	
#9			초	
#10			초	

형성 평가

____학년 ____반 ____번

이름 : _____

1. 컴퓨터 음악 프로그램의 3가지 종류를 적어보세요.

- ▶ _____
- ▶ _____
- ▶ _____

2. 오늘 공부한 사운드 편집 프로그램 오대서티의 편집 기능을 3가지 이상 적어보세요.

- ▶ _____
- ▶ _____
- ▶ _____
- ▶ _____
- ▶ _____

2) 2차시 교수-학습 지도안

<표 17> 2차시 수업 지도안

주제	디지털 매체를 활용하여 영상음악 만들기		차시	2/3
학습 목표	1. 컴퓨터를 활용하여 음악을 재구성 할 수 있다. 2. 상황이나 장면에 어울리는 음악 혹은 소리를 선택할 수 있다.			
학습 자료	· 교사 1. 하드웨어 관련: 컴퓨터, 오디오 출력장치, 빔 프로젝트 2. 소프트웨어 관련: 사운드 편집 프로그램 ‘오대서티’, 영상 편집 프로그램 ‘윈도우 무비 메이커’ 3. 학습 자료용의 여러 가지 사운드 파일(수업 전 미리 준비하도록 하며 학생들에게 과제 자료로 사용하도록 한다. 다양한 효과음 혹은 가요나 클래식의 일부를 편집한 mp3나 wav 파일), 수업 자료용 영상 파일			
	·학생 - USB(모둠별로 준비)			
단계	학습 내용	교수-학습 활동	시간	자료 및 지도상의 유의점
도입	인사	· 인사 한다	10분	· 빔 프로젝트
	전시 학습 복습	· 오대서티와 윈도우 무비메이커의 사용법을 간략하게 복습한다.		

	<p>학습 목표 제시</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 학습 목표를 제시한다. - 간단한 영상음악 제작 실제를 교사 시범을 통해 보면서 익힌다. 		
전개	<p>상황이나 장면에 어울리는 사운드 탐색</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 교사가 미리 준비(편집)한 여러 가지 사운드 파일을 들어보고 어떠한 상황이나 장면에 사용하면 좋을지 자유롭게 발표, 토론한다. 예) 문 닫는 소리, 파도 소리 · 음악이 영상 속에서 어떠한 역할을 하는지 이야기 해본다. 	7분	<ul style="list-style-type: none"> · 여러 가지 사운드 파일 · 학생들의 생각을 창의적으로 이끌어 낸다.
	<p>오대서티 를 활용한 사운드 편집의 실제</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 오대서티를 활용한 사운드 편집의 실제를 배워 본다. 1. 오대서티 프로그램을 실행한다. 2. 사운드 파일을 불러와 원하는 형태로 편집한다. <ul style="list-style-type: none"> - 소리 키우기(Amplify) - 음높이 바꾸기(Change Pitch) - 빠르기 바꾸기 (Change Speed) 	10분	<ul style="list-style-type: none"> · 사운드 파일

		<ul style="list-style-type: none"> - 자르기(Cut) - Fade In / Fade Out <p>등 다양한 프로그램의 기능을 활용하도록 한다.</p> <p>3. 파일 형식으로 내보내는(저장하는) 방법을 익힌다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 저장할 구간을 Click and Drag ⇒ File ⇒ 'Export Selection As...' ⇒ 웨이브 파일 형태로 저장하여 하나의 폴더에 사용할 파일을 모아 놓는다. 		
	<p>윈도우 무비 메이커를 활용한 영상 편집의 실제</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 윈도우 무비 메이커를 활용한 영상 편집의 실재를 배운다. <ol style="list-style-type: none"> 1. 윈도우 무비 메이커를 실행한다. 2. 전 단계에서 편집·제작한 사운드 파일과 동영상 파일(혹은 사진)을 불러와 의도에 맞고 편집하고 자막을 생성해 본다. 	<p>12분</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 동영상 파일(혹은 사진 파일)

정리 및 평가	정리	· 학습 내용을 확인한다.	1분	
	과제 제시	· 과제에 대하여 추가적으로 설명한다. 1. 모듈별 과제에 관한 학생들의 질문에 답한다. 2. 원하는 학생들은 모듈별로 준비해 온 USB에 교사가 준비한 사운드 파일(다양한 효과음 혹은 가요나 클래식의 일부를 편집한 mp3나 wav 파일)을 담아갈 수 있도록 한다.	4분	· 학생 USB
	차시 예고	· 차시 예고를 한다. · 다음 수업에 모듈별 발표를 준비하도록 한다.	1분	

3) 3차시 교수-학습 지도안

<표 17> 3차시 수업 지도안

주제	디지털 매체를 활용하여 영상음악 만들기	차시	3/3
학습 목표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 모듈별로 제작한 작품을 발표한다. 2. 자신의 모듈과 다른 모듈의 작품을 적절히 평가할 수 있다. 3. 일상생활 속에서 수업 시간에 배운 영상 음악 제작 기법을 활용할 수 있다. 		
학습 자료	<p>· 교사</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 하드웨어 관련: 컴퓨터, 오디오 출력장치, 빔 프로젝터 2. 소프트웨어 관련: 사운드 편집 프로그램 ‘오대서티’, 영상 편집 프로그램 ‘윈도우 무비 메이커’ 3. 학습 자료용의 여러 가지 사운드 파일(수업 전 미리 준비하도록 하며 학생들에게 과제 자료로 사용하도록 한다. 다양한 효과음 혹은 가요나 클래식의 일부를 편집한 mp3나 wav 파일), 수업 자료용 영상 파일 		
	<p>·학생</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. USB(모듈별로 준비) 2. 모듈별로 발표할 영상과 작품 제작 보고서 		

단계	학습 내용	교수-학습 활동	시간	자료 및 지도상의 유의점
도입	인사	· 인사 한다	2분	
	학습 목표 제시	· 학습 목표를 제시 한다. - 모듬별로 제작한 영상음악을 발표한 후 자신의 모듬, 타 모듬에 대한 평가를 작성하고 그 내용을 발표해 보도록 함시다.		
전개	모듬별 발표	· 모듬별로 제작한 영상음악을 발표한다. - 결과물 뿐 아니라 작품 제작 보고서를 통해 발표의 과정, 작품 제목, 모듬 구성원, 제작 배경, 작품의 특징 등을 포함하는 내용도 발표한다. - 바른 태도로 다른 모듬의 작품을 감상 할 수 있도록 한다.	30분	· 빔 프로젝트
	영상음악 만들기 평가지 작성	· 영상음악 만들기 평가지를 작성한다. 1. 영상음악 만들기 평가지를 작성한다. 2. 몇 명의 학생이 작성한 내용을	10분	· 학습자료 4 배부

		<p>발표한다. 단, 다른 모둠에 대한 비방이 이루어지지 않도록 하며, 반드시 한 가지 이상의 잘한 점을 발표할 수 있도록 지도한다.</p>		
정리 및 평가	정리	<ul style="list-style-type: none"> · 수업에서 좋았던 점, 힘들었던 점과 작품 발표를 준비하면서 느낀 점 등을 함께 이야기해 본다. · 일상생활 속에서 수업 시간에 배운 영상음악 제작 기법을 활용할 수 있는 방법에 대하여 함께 이야기 해 본다. 	3분	· 평가지 활용

영상음악 만들기 평가지

1. 1번 문항은 평가 점수와는 연관이 없습니다. 객관적으로 자기(모둠)를 평가해 보세요.

1) 자기(모둠) 평가 기준표

기준	상	중	하
요소			
작품과 발표는 잘 준비되었습니까?			
음악은 적절하게 선정·편집 되었습니까?			
작품의 진행은 자연스럽습니까?			
제작에 모둠원 모두가 참여하고 협력하였습니까?			
다른 학생들의 반응은 좋았습니까?			

2) 잘 된 부분이나 성공한 점을 적어보세요.

3) 잘 안 된 부분이나 실패한 점을 적어보세요.

2. 동료(모둠)를 평가해보세요.

1) 동료(모둠) 평가 기준표(각 관점 당 10점, 총점 50점/자신이 속한 조는 제외하고 평가)

관점 조별	발표 준비	음악의 편집	작품의 진행	창의성	합계	비고
1조						
2조						
3조						
4조						
5조						
6조						

2) 가장 높은 점수를 받은 조와 그 이유를 적어봅시다.

IV. 결론 및 제언

이 연구의 목적은 2007 개정 교육과정과 2009 개정 교육과정에 의한 음악 교과서의 창작 영역과 컴퓨터 관련 내용을 비교·분석하는 것이다. 2009 개정 교육과정의 교과서를 살펴본 결과, 이전 교육과정인 2007 개정 교육과정의 교과서 내용과 비교했을 때, 디지털 매체와 컴퓨터를 활용한 ‘음악 만들기’ 활동이 보다 구체적·직접적으로 이전보다 많은 분량이 제시되었다. 또한 학습 활동 내용과 결과를 학생들의 생활과 연관시킬 수 있는 다양한 방안이 제시되고 있었다. 따라서 그 내용을 토대로 ‘디지털 매체를 활용하여 영상 음악 만들기’ 교수-학습 지도 방안을 모색하였다.

이 연구의 결론은 다음과 같다.

첫째, 각 교과서의 창작 활동내용을 분석한 결과 ‘즉흥적으로 표현하기’가 각각 이전 교과서 평균 2.7회와 현행 교과서 평균 3.5회, ‘간단한 형식의 가락 짓기’는 이전 교과서 평균 2.5회와 현행 교과서 평균 3.7회, ‘다양한 매체를 활용하여 음악 재구성하기’는 이전 교과서 평균 1회와 현행 교과서 평균 1.1회, ‘디지털 매체를 활용하여 음악 만들기’는 이전 교과서 평균 1회와 현행 교과서 평균 1.2회 씩 다루어지고 있었다. 이러한 연구 결과 ‘다양한 매체를 활용한 음악 재구성하기’와 ‘디지털 매체를 활용하여 음악 만들기’ 영역이 이전 교과서에 비해 미미한 수준으로나마 늘어나기는 하였으나 나머지 2개의 영역에 비해 빈도수가 현저히 낮다는 것이 확인되었다.

둘째, ‘(주)박영사, 세광음악출판사, (주)지학사, 도서출판 태성’을 제외한 나머지 교과서에서는 이전 교과서와 비교했을 때 컴퓨터 관련 내용에 크게 변화가 없었으나, 대체적으로는 디지털 매체와 컴퓨터를 활용한

‘음악 만들기’ 활동이 보다 구체적·직접적인 방법을 통해 이전보다 비교적 많은 분량이 제시되었다는 점을 알 수 있었다.

셋째, 분석한 내용을 토대로 디지털 매체를 활용한 영상음악 만들기 교수-학습 지도안 및 수업 자료를 제시하였다. 이 지도안은 총 3차시로 구성되어 있다. 1차시에는 영상음악을 만드는 데 필요한 컴퓨터 프로그램을 학습한 뒤 모듈별 과제를 제시해주고, 2차시에는 교사가 시범을 보여 모듈별 과제에 대하여 보다 구체적으로 설명해준다. 마지막으로 3차시에 모듈별 과제를 발표하고 평가하도록 구성하였다.

효과적인 수업이 되기 위해서는 교육과정, 교사의 수업 구성, 학습자의 이해 등 여러 요소가 고려되어야 하겠지만, 음악 창작 수업을 하는데 있어서 교과서 또한 중요하다고 생각한다. 교사는 자신이 수업에 적절한 교과서를 선택하여, 미흡한 부분이 있다면 다른 교과서를 참고하거나 교과과정에 맞추어 체계적인 수업 계획을 세워야 할 것이다.

끝으로 학생들이 음악 창작 수업을 통하여, 음악의 소중함과 가치를 느끼며, 다양하고 풍부한 음악 문화를 배울 수 있는 기회가 되었으면 한다. 그리고 이러한 학교 교육의 음악 창작 교육이 평생 동안 자신의 삶을 풍요롭고 아름답게 가꾸는 커다란 바탕이 되기를 바란다.

참 고 문 헌

단행본

- 교육과학기술부. 중학교 교육과정 해설(IV) - 체육, 음악, 미술. 서울: 대한교과서주식회사. 2008.
- 교육과학기술부. 중학교 교육과정 해설 총론. 교육과학기술부 고시 제 2009-41호. 2009.
- 교육과학기술부. 음악과 교육과정. 교육과학기술부 고시 제 2011-361호 [별책12]. 2011.
- 권덕원 외. 음악교육의 기초. 서울: 교육과학사. 2008.
- 박은경. 영화음악. 서울: 예술. 2008.
- 박철홍. 컴퓨터 음악의 이해. 서울: 세종출판사. 1998.
- 석문주 외. 음악교육의 이해와 실천. 서울: 교육과학사. 2009.
- 석문주. 음악적 성장을 위한 음악과 교수-학습지도. 서울: 도서출판 풍남. 1996.
- 황성호. 전자음악의 이해. 서울: 현대음악출판사. 2005.

학위논문

- 김유리. 영상 매체를 활용한 ‘음악 재구성하기’ 지도방안 연구: 관현악곡 중심으로. 경희대학교 교육대학원 석사학위논문. 2011.
- 김은국. 컴퓨터음악을 활용한 고등학교 음악지도에 대한 연구. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문. 2008.
- 노승환. 2009 개정 교육과정에 의한 중학교 음악 교과서 분석: 생활화 영

- 역을 중심으로. 건국대학교 교육대학원 석사학위논문. 2013
- 유정민. 고등학교 음악 창작수업에 관한 연구: 컴퓨터 프로그램을 활용하여 음악 만들기. 단국대학교 교육대학원 석사학위논문. 2012.
- 윤경구. 미디(MIDI) 프로그램을 활용한 창작지도 방안: 중학교 1학년을 중심으로. 강원대학교 교육대학원 석사학위논문. 2004.
- 이사야. 2009 개정 교육과정이 중등학교 음악교과에 미치는 영향과 문제점에 관한 고찰: 중등학교 과정을 중심으로. 경희대학교 교육대학원 석사학위논문. 2012.
- 정채원. 2009 개정 음악과 교육과정의 문제점과 개선방안. 성신여자대학교 교육대학원 석사학위논문. 2012
- 최선경. 소프트웨어를 활용한 ‘음악만들기’ 지도방안연구. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문. 2009.
- 황지영. 중학교 1학년 음악교과 창작영역의 효율적 지도방안. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문. 2008.

ABSTRACT

A Comparative Analysis of the Creative Domain in Middle School Music Textbooks by the 7th and 9th curricula

Choi, Hye-won

Department of Music Education

Graduate School of Education

Sungshin Women' s University

The purpose of this study is analyze and compare the creative domain and computer-related contents in the 7th and 9th curriculum music textbook. The analysis of the 9th curriculum textbook(the latest version), compared with the 7th curriculum textbook (the previous version) showed that the latest version contains more detailed and direct ““Creating Music”” activity utilizing digital media and computer in larger part than the previous version. In addition, the latest version introduced various ways to connect the contents and result of the learning activity with the students'daily lives. Therefore, this study has sought a teaching and learning plan for ““Creating Music for Picture by Using Digital Media”” based on

this analysis.

The conclusion of this study is as follows:

1) Based on the analysis of the creating activity contents in each text book, ““Expressing Improvisation”” appeared 2.7 times on average in the previous version and 3.5 times on average in the latest version, ““Composing Melodies in Simple Form”” appeared 2.5 times on average in the previous version and 3.7 times on average in the latest version, ““Re-organizing Music by Using Various Media”” appeared 1 times on average in the previous version and 1.1 times on average in the latest version, and ““Creating Music by Using Digital Media”” appeared 1 times on average in the previous version and 1.2 times on average in the latest version. The conclusion is the number of the appearance of ““Re-organizing Music by Using Various Media”” and ““Creating Music by Using Digital Media”” was slightly increased, but the frequency of them was significantly low compared with the other two activities.

2) Most of the existing textbooks have not shown big difference in the computer-related contents compared with the previous ones excluding the textbooks of following publishers: *PAKYOUNGSA*, *Sekwang Music*, *Jihak Publishing*, and *TAESUNG*. However, ““Creating Music”” activity utilizing digital media and computer considerably appeared in the existing textbooks compared with the

previous ones in the detailed and direct ways.

3) Based on the analysis, this study suggests a teaching and learning plan for ““Creating Visual Music by Using Digital Media.”” This plan has three steps. First step is instructing students how to use the computer program needed to make music for visual image and giving a group assignment. Second step is demonstrating how to make music and providing detailed explanation about the group assignment. Final step is evaluating students’ presentations of the group assignment.

In order to make a lesson effective, many elements have to be considered such as curriculum, course organization by instructor, and learner’s comprehension, but the most important element in making a music-creating class is a textbook. An instructor should select a proper textbook for the course. When the textbook is insufficient, the instructor should refer to other textbooks or make a systematic lesson plan according to the curriculum.

Lastly, this study hopes students can recognize the preciousness and value of music and have a good opportunity to learn various and rich music culture through the music-creating class. In addition, this kind of music-creating education in school may be a solid foundation for students to make their lives flourish and beautiful during their whole lifetimes.