



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 명 숙 교수 지도
석사학위 청구논문

2015 개정 교육과정에 의한
고등학교 음악교과서 10종
창작영역 분석

2021

성신여자대학교 교육대학원
교육학과 음악교육전공
이 지 은

2015 개정 교육과정에 의한
고등학교 음악교과서 10종
창작영역 분석

김 명 숙 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2021년 5월

성신여자대학교 교육대학원




교육학과 음악교육전공

이 지 은

인 준 서

이지은의 석사학위 논문으로 인준함

2021년 5월

심사위원장 한 경심 (서명  인)
심사위원 김 명숙 (서명  인)
심사위원 임 인경 (서명  인)

성신여자대학교 교육대학원

논문개요

본 연구는 2015 개정 교육과정에 따른 10종 고등학교 음악 교과서의 창작 활동의 내용, 평가 등의 구성과 교과서별 차이를 알아봄으로써, 각 교과서의 창작 활동의 구성과 특징을 파악하고 현직 교사 인터뷰를 통해 실제 학교 현장에서 효율적인 창작 영역 지도 방법을 알아보는 것에 목적이 있다. 이를 위해 10종 교과서를 분석하고 고등학교 음악교사 6인을 연구 참여자로 선정하여 심층 면담을 시행하였다.

연구의 대상은 2015 개정 교육과정에 따른 고등학교 음악 교과서 10종과 현직 고등학교 음악교사다. 분석 대상 교과서는 금성, 다락원, 미래엔, 박영사, 비상교육, 아침나라, 음악과 생활, 지학사, 천재교육, YBM이고, 인터뷰 대상이 되는 교사는 총 6명이다.

이를 바탕으로 교과서를 분석한 결과는 다음과 같다.

첫째, 10종 음악교과서의 창작 영역은 평균 5개이며, 가창 영역이 41개, 기악 영역이 11개, 감상 영역이 29개, 생활화가 21개인 것에 비해 창작 영역이 가장 적었다.

둘째, 10종 교과서의 가창, 기악, 창작, 감상, 생활화 활동 빈도를 분석한 결과, 6종의 교과서에서 창작 활동이 가장 적었다. 10종 교과서의 창작 활동 개수의 평균은 17개였다.

셋째, 2015 개정 음악과 교육과정 고등학교 음악 교과서 10종의 창작 활동을 분석한 결과 ‘표현하기’가 평균 5회로 가장 많았고, ‘기타음악 만들기’가 평균 4회, ‘미디어매체 활용하여 만들기’가 평균 2회로 뒤를 이었다. 가장 적게 나타난 창작 활동은 ‘장단 만들기’로 0.5회 나타났다.

인터뷰 결과는 다음과 같다.

첫째, 음악 교사들은 창작 활동의 교육적 가치에 대해 긍정적인 견해를 가지고 있었다. 표현하는 활동은 학생들이 해방감과 성취감을 느낄 수 있도록 하고, 자기표현 능력을 기를 수 있다고 하였고, 협동학습을 통해 또래 관계 기술 향상이 이루어진다고 하였다. 창작 활동은 이러한 정의적 영역 외에도 인지적 영역의 신장도 이루어지는데, 창작 활동을 통해 학생들이 음악적 소재를 직접적으로 사용하면서 음악 요소에 대한 학습이 이루어진다고 하였다.

둘째, 음악 교사들은 교과서가 더욱 학습자의 수준에 맞도록 구성되어야 하며, 흥미있는 소재로 바뀌어야 한다고 제언했다. 학생들의 수준에 비해 활동 내용이 간단하게 제시되어 조금 더 구체적인 안내가 있어야한다고 지적하였다.

셋째, 교사들은 창작 수업을 진행하는 데 있어 학생들이 기초적인 음악 지식을 갖추고 있지 않은 것이 가장 큰 어려움으로 작용한다고 이야기하였다.

넷째, 음악 교사들은 수업환경 측면에서 어려움을 겪고 있었다. 미디어매체를 활용한 만들기 영역의 경우, 스마트폰이나 컴퓨터 같은 장비와 애플리케이션이 필요하다. 하지만 학교마다 장비 구비에 차이가 있어 활동에 제약이 따른다고 하였다.

다섯째, 음악 교사들은 테크놀로지를 수업 현장에서 적극적으로 이용하고 있는 것으로 나타났다. 유튜브나 어플리케이션을 활용해 교사 개개인마다 노력하고 있었음을 알 수 있었다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구 문제	4
3. 선행연구 분석	5
II. 이론적 배경	9
1. 창작활동의 중요성	9
2. 교재의 구성원리와 교과서의 기능	11
3. 고등학교 음악과 교육과정의 내용 체계 및 성취기준	12
III. 연구 방법	15
1. 연구 대상	15
2. 연구 절차	18
3. 연구 도구 및 방법	19

IV. 연구 결과	32
1. 고등학교 음악교과서 10종 영역별 빈도	32
2. 고등학교 음악교과서 10종 학습활동 빈도	34
3. 고등학교 음악교과서 10종 창작 활동 빈도	36
4. 고등학교 음악교과서 10종 창작 활동의 제재곡 분류	38
5. 출판사별 창작 활동 세부영역과 활동 분석	40
6. 현직교사 인터뷰	64
V. 결론 및 제언	74

참고문헌

ABSTRACT

부록

표 목 차

<표 II-1> ‘2015 개정 고등학교 음악과 교육과정’ 표현 영역 내용 체계 …	12
<표 II-2> 표현 영역의 성취기준 ……………	13
<표 III-1> 2015 개정 고등학교 음악 교과서 저자 ……………	15
<표 III-2> 연구대상 ……………	16
<표 III-3> 연구 절차 ……………	18
<표 III-4> 창작 활동의 세부영역 ……………	20
<표 III-5> 창작 활동의 내용 ……………	27
<표 III-6> 교사 설문지 내용 ……………	28
<표 IV-1> 고등학교 10종 교과서 영역별 빈도 ……………	33
<표 IV-2> 교과서 전체 학습활동 빈도 ……………	35
<표 IV-3> 10종 교과서 창작 활동 빈도 ……………	37
<표 IV-4> 10종 교과서 창작 활동의 제재곡 분류 ……………	39
<표 IV-5> ‘금성’ 교과서 창작 활동 세부영역과 활동 ……………	40
<표 IV-6> ‘다락원’ 교과서 창작 활동 세부영역과 활동 ……………	42
<표 IV-7> ‘미래엔’ 교과서 창작 활동 세부영역과 활동 ……………	44
<표 IV-8> ‘박영사’ 교과서 창작 활동 세부영역과 활동 ……………	46
<표 IV-9> ‘비상교육’ 교과서 창작 활동 세부영역과 활동 ……………	50
<표 IV-10> ‘아침나라’ 교과서 창작 활동 세부영역과 활동 ……………	53
<표 IV-11> ‘음악과생활’ 교과서 창작 활동 세부영역과 활동 ……………	55

<표 IV-12> ‘지학사’ 교과서 창작 활동 세부영역과 활동	56
<표 IV-13> ‘천재교육’ 교과서 창작 활동 세부영역과 활동	58
<표 IV-14> ‘YBM’ 교과서 창작 활동 세부영역과 활동	60

그림 목 차

<그림 Ⅲ-1> 표현하기 예시	20
<그림 Ⅲ-2> 가사 만들기 예시	21
<그림 Ⅲ-3> 리듬 만들기 예시	22
<그림 Ⅲ-4> 가락 만들기 예시	23
<그림 Ⅲ-5> 기타 음악 만들기 예시	24
<그림 Ⅲ-6> 미디어매체 활용하여 만들기 예시	25
<그림 Ⅲ-7> 장단 만들기 예시	26
<그림 Ⅲ-8> 창작영역 예시	29
<그림 Ⅲ-9> 창작활동 예시	31

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

최근 사회의 급격한 변동에 따라 창의·융합형 인재 양성이 강조되고 있다. 창의·융합형 인재를 양성하기 위해서는 창의·융합형 인재의 의미를 규정하고, 그에 맞게 교육의 방향을 정립해야 한다. 2015년 교육과정은 인간상을 구체화할 뿐만 아니라 학생이 학습한 것을 가지고 무엇을 할 수 있는가를 ‘핵심역량’으로 제시함으로써 교육과정의 의미를 보다 체계화하였다.

2015년 교육과정의 ‘추구하는 인간상’에는 ‘기초 능력의 바탕 위에 다양한 발상과 도전으로 새로운 것을 창출하는 창의적인 사람’이 제시되어 있으며, 인재상으로는 ‘창의·융합형 인재’를 제시하고 있다. 김경자¹⁾에 따르면 창의·융합형 인재란 ‘인문학적 상상력과 과학기술 창조력을 갖추고, 바른 인성을 겸비하여 새로운 지식을 창조하며, 다양한 지식을 융합하여 새로운 가치를 창출할 수 있는 사람’이다.

음악 교과도 이런 인재상과 핵심역량을 반영해 2007 개정 음악과 교육과정에서부터는 ‘음악 만들기’라는 용어가 사용되었고, 2015 개정 교육과정에서는 창작 영역을 표현 영역의 하위 영역으로 명시하며 교과서에 창작 영역을 수록하고 있다. 창작 영역은 크게 즉흥연주나 리듬 만들기, 가락 짓기, 변주곡 형식의 음악 작곡 등으로 분류할 수 있다. 학생들은 자유롭게 음악의 3요소인 리듬, 선율, 화성을 이용하여 음악을 작곡할 수 있고, 그 과정에서 음악적 사고 능력과 음악적 논리력의 성장이 일어난다. 또한 정해진 답이 정해

1) 김경자, “창의융합형 인재 양성 성공 조건”, 행복한 교육, 2020.10.접속.
https://happyedu.moe.go.kr/happy/bbs/selectHappyArticleImg.do?bbsId=BBSMSTR_000000000191&nttId=8210

져 있지 않은 예술 교과목 특성상 창의적 사고를 하기 쉽다.

석문주는 “창작수업을 학생들의 문제해결능력, 반성적 사고력, 음악적 능력이 발달될 수 있는 수업”이라고 하였다. 메타인지를 통하여 음악적 이해와 기능이 발달되고, 자기 반성의 기회를 가져 학습에 대한 책임을 지니게 된다고 하였다. 또한 음악 창작 활동은 학습자의 창의성과 표현력을 계발시키고 학습자로 하여금 음악적으로 성장하도록 하는 데 의미를 둔다. 마지막으로, 창작수업을 통해 협동심과 논리력을 기를 수 있다. 창작 수업을 통하여 자아표현능력과 자아확신을 갖게 된다고 하였다.²⁾

또한 학습자는 창작 활동을 통하여 자연스럽게 음악 개념에 대한 이해와 통찰력을 얻게 되고, 자신이 창작한 음악이 실제 소리로 구현되는 것을 들으면서 성취감과 자부심을 느낄 수 있다.³⁾ 따라서 학생들에게 다양한 음악적 경험을 제공한다면 학생들의 문제해결 능력과 음악적 감수성의 향상을 기대할 수 있다.⁴⁾

그러나 학교 현장에서 창작 활동은 쉽게 수업하기 어려운 활동으로 인식되고 있다. 정진원의 연구에서는 초등학교 교사의 음악 만들기 수업에 대한 인식을 조사했다. 연구 결과, 연구 대상의 대부분은 음악 만들기 수업을 적극적으로 실행하지 못하고 있다고 응답했으며, 그 이유로 학생들의 독보력, 음악 개념 이해, 수업에 대한 부담감을 꼽았다.⁵⁾

음악 교과가 현대 사회에 주목받고 있는 역량인 ‘창의·융합형 인재’를 기르는 데 적합한 요소를 가진다는 것은, 창작 영역의 연구가 지속적으로 이루어져야 한다는 것을 의미한다. 창작 교육의 질을 높이기 위해서는 교과서의 창작영역 개발과 그에 상응하는 교수법 개발이 이루어짐으로써, 창작 수

2) 석문주,(2001). “음악과 창작수업의 교육적 효과”. **음악교육연구**. 20(1). pp.9-14.

3) 송윤희, 민경훈, 양종모, 정진원(2019). **예비교사와 현장교사를 위한 초등 음악교육(제2판)**. 서울: 학지사. p.51.

4) 석문주(2001). 상계서. p.18.

5) 정진원(2019). “음악 만들기 수업에 대한 초등 교사의 인식과 실천”. **미래음악교육연구**: 4(1). p.137.

업의 질적 확장이 이루어져야 한다.

본 연구는 2015 개정 교육과정에 따른 10종 고등학교 음악교과서의 창작 영역의 내용, 평가 등의 구성과 교과서별 차이를 알아봄으로써, 각 교과서의 창작활동의 구성과 특징을 파악하고 현직 교사 인터뷰를 통해 실제 학교 현장에서 효율적인 창작 영역 지도 방법을 알아보는 것에 목적이 있다.

2. 연구 문제

본 연구의 문제는 다음과 같다.

연구문제 1. 고등학교 10종 교과서 전체 단원 중 창작 영역과 활동 비중은 어떠한가?

연구문제 2. 고등학교 교과서 내 창작 활동은 어떤 활동으로 구성되어 있는가?

연구문제 3. 고등학교 음악 교사의 창작 수업 내용, 평가, 창작 수업의 어려움, 교과서에 대한 의견은 어떠한가?

3. 선행연구 분석

본 연구에서는 중·고등학교 음악 교과서 창작영역을 주제로 한 논문을 중심으로 연구를 살펴보았다. 연구 내용은 다음과 같다.

송민경⁶⁾의 고등학교 음악 교사들의 작곡수업에 대한 인식 연구에서는 고등학교 10종 교과서를 중심으로 작곡 활동을 분석하고, 음악 교사들의 작곡 수업에 대한 인식 연구를 통해 학교 현장에서 이루어지는 작곡수업의 실체를 살펴보았다. 이를 위해 서울·경기 지역의 경력 5년 이상 음악교사 7인을 연구 참여자로 선정하여 심층 면담을 시행하였다. 면담 결과는 다음과 같다. 첫째, 음악 교사들은 작곡 수업이 학생들에게 교육적으로 유의미한 가치를 제공하는 중요한 수업이라고 인식하고 있었다. 교사들의 의견을 종합하면, 작곡은 총체적인 음악 활동으로서 학생들의 자기표현능력 신장과 창의성 증진에 도움이 되며, 작곡수업을 통해 학생들은 인지능력을 발휘하고 논리적 사고력을 강화시킬 수 있다. 또한, 작곡은 학생들에게 음악적 지식이나 개념들을 이해시키는 데 효과적인 활동이며, 작곡수업을 통해 학생들은 스스로 작곡한 음악에 대해 자부심과 성취감을 느끼는 등 정서적으로도 긍정적인 영향을 받는다고 하였다. 둘째, 음악 교사들은 교과서 내 작곡활동의 제시 방법과 내용적 측면에 있어서 문제점이 있음을 지적하였다. 먼저 작곡활동의 제시 방법에 대해 교사들은 교과서의 활동 제시 과정이 보다 더 단계적으로 구조화되어야 하며, 학생들이 참고할 수 있는 다양한 예시가 제공되어야 하고, 학생들의 흥미를 불러일으킬 수 있는 작곡 소재들이 제시될 필요가 있다고 이야기하였다. 음악교사들은 작곡수업을 실행하는 데 있어 학생들이 기초적인 음악지식을 갖추고 있지 않은 것이 가장 큰 어려움으로 작용한다고 이야기 하였다. 다시 말해, 학생들이 기보 독보 능력이 부족하고 음악에 대한 선행학습이 되어 있지

6) 송민경(2019). 고등학교 음악 교사들의 작곡수업에 대한 인식 연구. 연세대학교 교육대학원 석사학위논문.

않은 것으로 인해 학교에서 작곡수업을 진행하기가 어렵다는 것이 모든 교사들의 공통된 의견이었다.

임예슬⁷⁾의 2015 개정 교육과정에 의한 중학교 음악 교과서 창작영역 분석에서는 2015 개정 14종의 중학교 음악 교과서를 분석하였다. 필자는, 첫째, 목차에서의 창작영역 제시빈도와 전체 창작활동의 빈도수를 분석한 후 모든 창작활동의 학습 내용이 명확하게 제시되어있는지 분석하였다. 그 결과 목차에서 모든 창작활동의 학습내용이 명확하게 제시되어있는 교과서는 (주)성안당 출판사 교과서였다. (주)성안당 출판사 교과서는 창작영역의 활동 빈도수가 총 8회로 14종의 중학교 음악교과서 중에서 가장 낮은 빈도를 보이지만 모든 창작영역 학습활동의 내용을 목차에서 ‘음악 만들기’의 꼬리표로 구분지어 명확하게 제시하였다. 반면, (주)음악과생활 교과서는 전체 창작활동의 빈도수가 20회로 두 번째로 높은 빈도수를 보이고 있지만 모든 창작활동의 내용을 목차에서 자세히 제시하지 않았다. 둘째, 창작영역의 활동을 조건 (리듬, 가락, 화음, 형식)에 따른 창작, 주제선율 변주하기, 배경음악 만들기, 노랫말(가사), 랩 만들기, 종합예술, 디지털 매체 활용, 기타의 7가지로 나누어 분류하고, 그 결과 ‘주어진 조건에 따른 창작’이 가장 높은 빈도를 보였다. 또한 교과서의 활동 영역 분류를 한 결과, 창작영역이 다른 활동에 비해 낮음을 알 수 있었다. 또한 대부분의 교과서에서 국악 곡 만들기의 활동이 제시되고 있다는 주목할 만한 결과로 제시되었다. 총 87회의 ‘조건에 따른 창작’ 중에서 26회, 약30%의 비율로 국악(민요)장단과 가락 만들기가 제시되고 있었다.

배소희⁸⁾의 「2015 개정 교육과정에 의한 중학교 음악 교과서2의 창작 활동 분석 연구」에서는 2015 개정 음악과 중학교 1-3학년 교육과정의 성취기준을 참고한 일곱 가지의 분석기준을 정하고 14종의 중학교 음악 교과서2의

7) 임예슬(2019). 2015 개정 교육과정에 의한 중학교 음악 교과서 창작영역 분석. 건국대학교 교육대학원 석사학위논문.

8) 배소희(2020). 2015 개정 교육과정에 의한 중학교 음악 교과서2의 창작 활동 분석 연구. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.

창작 활동을 분석하였다. 그 결과 첫째, 창작 영역은 표현하기, 가사 만들기, 리듬 만들기, 가락 만들기, 기타 만들기, 음악작품 만들기, 미디어매체 활용하여 만들기로 구성됨을 알 수 있었다. 둘째, 창작활동 세부영역 중 표현하기 영역에서는 『교학사』가 7회로 가장 많았고 『금성』에서 1회로 가장 적게 다루고 있었다. 가사 만들기 영역에서는 『다락원』이 5회로 가장 많았고 『박영사』는 다루지 않고 있었으며, 리듬 만들기 영역에서는 『다락원』이 4회로 가장 많이 구성하였으며, 『금성』, 『박영사』, 『비상교육』, 『성안당』은 다루지 않고 있었다. 가락 만들기 영역에서는 『교학사』가 3회로 가장 많았으며 『박영사』와 『성안당』, 『음악과 생활』은 다루지 않고 있었다. 음악작품 만들기 영역에서는 『다락원』이 7회로 가장 많이 다루고 있었으며, 『천재교육』이 1회로 가장 적게 구성되었다. 미디어매체 활용하여 만들기 영역에서는 『박영사』가 5회로 가장 많았고, 『교학사』와 『금성』, 『다락원』, 『동아』, 『아침나라』, 『음악과생활』에서 1회로 가장 적게 다루고 있었다. 기타 만들기 영역에서는 『아침나라』가 6회로 가장 많이 구성하였으며, 『음악과생활』과 『천재교육』은 다루고 있지 않음을 알 수 있었다.

셋째, 7가지 영역 중 표현하기 영역이 53개의 활동으로 가장 많이 활용되었고 그다음으로 기타음악 만들기가 48개 활동으로 두 번째로 많이 활용되었음을 알 수 있었다.

김소망⁹⁾의 「2015 개정 교육과정 중등 음악 교과서1 창작영역 분석」에서는 2015 개정 교육과정에 의한 중학교 음악 교과서1 9종을 단원 또는 제재곡에 구성된 창작 활동을 분류하고 제재곡 안에 구성된 리듬, 가락, 가사, 음악극, 컴퓨터음악, 그림악보 등을 출판사별로 비교하였다. 9종의 음악 교과서를 분석한 결과 창작 활동의 비중이 가장 많은 교과서는 총 13회의 활

9) 김소망(2019). 2015 개정 교육과정 중등 음악 교과서1 창작영역 분석. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.

동으로 구성된 「음악과 생활」이고, 「박영사」와 「성안당」이 각각 4회, 2회로 창작 활동의 비중이 낮았다. 또한 9종의 교과서에서 <노랫말 만들기>가 가장 많이 다루어지고 있었다. 중학교 음악 교과서1에서 2015 개정 음악과 교육과정 성취기준의 창작 활동 내용을 대체로 구성하고 있지만 가창, 기악, 감상, 창작 중 창작 활동의 비중이 가장 낮으며 중복되는 항목들이 많음에 따라 학생들의 개인차를 고려하여 다양한 종류의 활동 구성의 필요성을 보여주고 있다.

기존 선행 연구를 살펴본 결과 창작 활동의 분석 기준을 세우고 활동별 비중을 분석한 것들이 대부분이었다. 따라서 본 연구는 비중을 분석하는 것에 그치지 않고 구체적으로 교과서에 창작 활동으로 제시되는 활동 내용이 어떠한 것인지 알아보는데 의미가 있다. 또한 학교 현장에서의 실제 창작 활동이 어떤 식으로 이루어지고 있는지를 알아봄으로써, 보다 바람직하고 효과적인 창작 영역의 수업을 위한 연구의 기초를 제공한다는 점에서 의미가 있다.

Ⅱ. 이론적 배경

본 장에서는 음악 창작활동의 중요성과 교재의 구성원리와 교과서의 기능, 마지막으로 창작 영역, 창작 활동의 정의를 알아보고자 한다.

1. 창작활동의 중요성

음악적 창의성의 개발 및 신장은 음악 교육의 중요한 목적 중 하나이다. 우리나라 국가 교육과정에서 음악적 창의성은 지속적으로 중요하게 강조되어 왔으며 2015 개정 음악과 교육과정은 음악성과 창의성 개발을 음악 교과서의 본질적인 성격으로 제시하고 있다.¹⁰⁾ 창의적인 음악 표현 능력의 습득은 초등 및 중등과정에서 학교 음악 교육을 통해서 달성되어야 할 교과목표일 뿐만 아니라 음악적 창의·융합사고 역량이 음악과 교과 역량으로 제시되면서 음악적 경험을 통한 창의성 신장은 교육적으로 중요한 의미를 갖는다.¹¹⁾

음악 교육에서 '음악 만들기'는 음악적 재료를 조직하여 독창적이고 독특한 산출물을 구성하는 포괄적인 활동¹²⁾을 의미하며, 그 과정에서 음악적 사고과정 뿐만 아니라, 창작 주체의 경험과 정서, 내면의 성찰 등이 표현되는 창의적인 활동으로서 중요한 의미를 갖는다. 특히 현대 음악 교육에서는 창의적 음악 경험이 촉발될 수 있는 음악적 감수성, 창의적 사고 능력, 예술적 성찰 능력을 음악 교육의 중요한 가치로 보고 있으며, 세계 여러 나라의 음악 교육과

10) 교육부(2015). **음악과 교육과정**. 교육부 고시 제 2015-74호. p.3.

11) 정진원(2019). **전계서**. p.112.

12) 송윤희, 민경훈, 양종모, 정진원(2019). **예비교사와 현장교사를 위한 초등 음악교육**. 서울: 학지사. p.51

정에서도 음악 만들기의 중요성과 교육과정 내의 비중은 계속해서 확장되고 있다. 이러한 음악 창작 활동의 중요성을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 창작은 학습자 스스로 음악의 모든 요소를 직접 조작함으로써 자신의 음악적 아이디어를 창출하여 느낌과 정서를 표현해 낼 수 있도록 만들어 준다.¹³⁾ 둘째, 창의적 음악 활동을 통해서 학생들은 소리가 어떻게 조직되는지를 음악가가 사고하는 방식으로 생각할 '수 있게 되며, 셋째, 음악적 아이디어가 어떻게 시행착오를 거쳐 악곡으로 완성되는지를 경험하게 되고, 자신의 음악적 가능성과 잠재력을 발견하며 이러한 발견은 자신에 대한 이해를 확장할 수 있는 기회를 제공한다.¹⁴⁾

13) 조성기(2016). “음악 창작 교수 · 학습을 위한 TPACK 연구”. **음악교육공학**. 26(1). p.114

14) 정진원(2019). 전게서. p.116. 재인용

2. 교재의 구성원리와 교과서의 기능

바람직한 교재의 구성 원리는 다음과 같다. 첫째, 학습자의 다양한 사고 능력과 탐구 능력을 최대한 발전시켜주는 교재가 되어야 한다. 둘째, 학습자에 관심과 흥미를 유도하고 배양해야 한다. 셋째, 음악과 교재는 학생의 수준과 능력 그리고 학습의 난이도를 고려하여야 한다. 교재는 학생들의 학습 발달 단계에 따라 쉬운 정도부터 어려운 정도까지 체계적으로 배열하여 학생들의 사고 능력과 탐구 능력을 발전시켜 주어야 한다.¹⁵⁾

학교에서 중요한 위치를 차지하고 있는 교재는 교과서이다. 교과서는 교육과정의 목표와 그 내용을 실현하기 위한 하나의 도구로서 학생들에게 전달해야 할 지식을 선정하고 학생들이 그 지식을 잘 받아들일 수 있도록 수준을 고려하여 순서에 따라 제시하는데 있다.¹⁶⁾

이종국에 따르면 교과서의 역할과 기능은 다음과 같다.

- 지식, 내용을 체계화 하도록 유도한다.
- 교수·학습 내용의 방향과 범위를 결정하고 통제한다.
- 교육적 가치를 구현하고 전달함으로써 공공·공익적 목적추구를 위하여 교수·학습활동에 사용된다.
- 지식과 경험의 세계를 쉽고 명확하고 간결하게 제시한 기본 교육 수단의 역할을 한다.
- 교육의 궁극적 이상인 ‘바람직한 인간 육성’을 목표로 하여 교육적인 가치 구현을 꾀한다.¹⁷⁾

위 내용을 종합하여 볼 때, 음악 수업을 위한 교재는 교육과정에 진술된

15) 김미숙 외 11명(2015). **음악과 교재 연구**. 서울: 학지사. p.20

16) 김승훈(2011), **한국 교과서 검정 정책의 탐구**. 파주: 한국학술정보, pp.32-33.

17) 이종국(2013), **한국의 교과서 평설**. 서울: 일진사, p.20.

교육 목표, 내용, 교수학습 방법, 평가 등의 요소를 유기적으로 담아내야 하지만 교과서는 그 중에서도 내용과 가장 밀접하게 관계하여야 하고 내용을 자원하기 위한 학습활동도 포함해야 한다.¹⁸⁾

3. 고등학교 음악과 교육과정의 내용 체계 및 성취기준

가. 내용 체계

2015 개정 고등학교 음악과 교육과정의 내용 체계는 표현, 감상, 생활화의 영역으로 3가지 영역을 중심으로 핵심 개념과 일반화된 지식, 내용 요소, 기능의 내용으로 구체적으로 제시하고 있다.

다음 <표 II-1>은 ‘2015 개정 고등학교 음악과 교육과정’ 표현 영역의 내용 체계이다. 내용체계 중 창작활동에 해당하는 것은 중 ‘기능’에서 ‘신체표현하기’와 ‘만들기’이다. 신체표현의 경우 안무를 만드는 등의 창의적 활동이 포함되므로 창작 활동으로 보았다.

<표 II-1> ‘2015 개정 고등학교 음악과 교육과정’ 표현 영역 내용 체계

영역	핵심 개념	일반화된 지식	내용 요소	기능
표현	·소리의 상호 작용 ·음악의 표현 방법	다양한 음악 경험을 통해 소리의 상호 작용과 음악의 표현 방법을 이해하여 노래, 연주, 음악 만들기, 신체표현 등의 다양한 방식으로 표현한다.	음악의 구성	·노래 부르기 ·악기로 연주하기 ·신체표현하기
			자세와 연주법	·만들기 ·표현하기

18) 김미숙 외 11명(2015). 상계서. p.21

나. 성취기준

2015 개정 중학교 음악과 교육과정의 성취 기준은 표현, 감상, 생활화 영역으로 나누어 볼 수 있다. 표현 영역의 성취기준은 다음 <표 II-2>과 같다.

<표 II-2> 표현 영역의 성취기준

[12음01-01] 악곡의 특징을 이해하며 개성있게 노래 부르거나 악기로 연주한다.
[12음01-02] 악곡의 종류에 어울리는 신체표현을 한다
[12음01-03] 음악의 구성을 이해하여 음악 작품을 만든다
[12음01-04] 다양한 예술에 어울리는 음악 작품을 만든다
[12음01-05] 바른 자세와 호흡 및 정확한 발음으로 노래부르거나 악기에 따른 연주법을 익혀 표현한다 ¹⁹⁾

<표 II-2>의 성취기준의 내용은 5가지로, [12음01-01], [12음01-02]에서는 ‘노래를 부르거나, 여러 가지 악기로 연주하고, 악곡의 종류에 어울리는 신체표현을 하는 등 다양한 방법으로 음악을 표현하도록 한다. 이때 악곡에 포함된 고등학교 수준의 음악 요소를 활동과 연계하여 학습하면서 음악 개념을 형성하도록 한다. 노래 부르거나 악기를 연주할 때에는 악곡의 특징을 살려 자신만의 느낌으로 창의적으로 표현하도록 한다.’가 있다.

[12음01-03], [12음01-04]에서는 ‘악곡의 구성 요소를 이해하고 활용하여 자신의 생각이나 느낌을 음악 작품으로 만들어 표현한다.’ 그리고 ‘연극, 영화(영상), 춤 등 다른 예술과 연계하여 음악 작품을 만들어 표현하도록 한다.’가 있다.

[12음01-05]에서는 ‘바른 자세와 호흡, 정확한 발음으로 노래하여 음악적 표현을 풍부하게 하고, 노랫말의 의미를 정확하게 전달하도록 한다.’ 또한

19) 교육부(2015). **음악과 교육과정**. 교육부 고시 제2015-74호. p.3.

‘악기를 연주할 때 악기에 따른 연주법을 익혀 연주하도록 한다.’가 있다.²⁰⁾
표현 영역의 성취기준 5가지 중 창작 활동과 관련된 것은 [12음01-02], [12
음01-03], [12음01-04]로써 신체표현, 음악 작품 만들기, 다른예술과 연계한
작품만들기가 해당된다.

20) 교육부(2015). **음악과 교육과정**. 교육부 고시 제2015-74호. p.25.

Ⅲ. 연구방법

1. 연구 대상

가. 2015 개정 교육과정에 따른 고등학교 음악 교과서 10종

본 연구의 대상은 2015 개정 교육과정에 따른 고등학교 음악 교과서 10종이다. 2015 개정 교육과정에 바탕을 두고 개정되어 현재 고등학교에서 사용되고 있는 교과서는 ‘음악’ 10종, ‘음악 감상과 비평’ 5종, 그리고 ‘음악 연주’ 1종으로 총 16종이다. 본 연구에서는 진로 선택 과목인 ‘음악 감상과 비평’ 및 ‘음악 연주’를 제외시키고 일반 선택 ‘음악’ 교과서 10종의 내용만을 분석하였다. 음악 교과서 10종의 출판사와 저자는 <표III-1>과 같다.

<표 III-1> 2015 개정 고등학교 음악 교과서 저자

번호	출판사	저자
1	금성	김용희, 현경실, 채은영, 김지현, 이세경
2	다락원	조대현, 김영미, 최은아, 윤아영, 이정대, 이현정, 여선희
3	미래엔	장기범, 임원수, 박경화, 김주경, 홍종건, 조성기, 송무경, 이시욱, 김경태
4	박영사	주광식, 신혜영, 이성은, 김가영
5	비상교육	주대창, 성은정, 이복희, 이동희
6	아침나라	김광옥, 박준호, 김희경, 박수진, 이누리, 전미진
7	음악과생활	양종모, 신현남, 독고현, 김한순, 장보윤, 황은주, 송미애, 김수철, 전명찬
8	지학사	황병숙, 정길선, 강세연, 박경준, 김혜진, 곽은순, 엄숙용
9	천재교육	최은식, 김명식, 권혜근, 신윤균, 강선영, 안인경, 양보라
10	YBM	강민선, 김형석, 최진형, 한태동, 김승연, 양은주, 김일영, 염동식, 조아영

나. 인터뷰 대상

본 연구는 고등학교 음악 교과서 10종의 창작 활동을 분석하고 고등학교 교사들의 실제 수업 현장을 고려하여 제안하는 효율적인 창작수업 전략은 무엇인지를 알아보기 위한 연구문제를 설정하고, 6명의 교사를 무작위로 선정해 이메일을 통해 인터뷰를 진행하였다. 인터뷰는 코로나19라는 특수한 사회적 상황으로 인해 대면 인터뷰를 진행할 수 없어 메일과 전화, 문자메시지로 이루어졌다. 인터뷰를 진행한 후 교사들의 답변이 미흡한 경우 다시 인터뷰를 실시하여 창작 영역 교과서의 만족도 및 수업 방식, 평가 방법, 창작 수업에 대한 학생들의 태도, 창작 수업에 대한 의견 등으로 분류하였다. 연구대상은 <표 III-2>과 같다.

<표 III-2> 연구대상

번호	성명	성별	근무지	교직경력	전공
1	A교사	남	경기도 소재 고등학교	신규	피아노
2	B교사	여	서울 소재 고등학교	1년	작곡
3	C교사	여	서울 소재 고등학교	17년	피아노, 음악교육
4	D교사	여	세종 소재 고등학교	4년	작곡
5	E교사	남	서울 소재 고등학교	37년	작곡
6	F교사	여	경북 소재 고등학교	6년	작곡

A교사는 신규 교사로서, 피아노를 전공했으며, 경기도 소재 고등학교에 근무 중이다. A교사가 근무하고 있는 고등학교는 일반계 고등학교이며, 학생이 수업에 열의를 보이는 편이며, 이번 학기에 가락 만들기 수업을 진행하였다.

B교사는 작곡 전공으로서, 1년 차 교사이다. B교사가 근무하고 있는 고등

학교는 서울 소재 자율형 사립 고등학교이며, 학생들의 학습 동기가 높은 편이다. 지난 학기에 창작 활동 중 가사 만들기, 가락 만들기 활동을 하였다.

C교사는 경력 교사로서, 17년 차 피아노와 음악교육을 전공한 교사이다. C교사가 근무하고 있는 고등학교는 자율형 사립 고등학교이며, 교과서에 등장하는 창작 활동을 모두 해보았다고 하였다.

D교사는 작곡 전공으로서, 4년 차 교사이다. D교사가 근무하고 있는 고등학교는 세종 소재 일반계 고등학교이며, 이번 학기에 창작 활동 중 음악극 활동을 하고, 미디어 매체를 이용해 활동을 영상으로 제작했다.

E교사는 작곡 전공으로서, 36년 경력의 수석교사이다. E교사가 근무하고 있는 고등학교는 서울 소재 일반계 고등학교이며, 매 학기마다 창작 활동 중 가락변주와 리듬 변주 수업을 하고 있다.

F교사는 작곡 전공으로서, 6년 차 교사이다. F교사가 근무하고 있는 고등학교는 경북 소재 일반계 고등학교이며, 대학원에서 박사과정으로 교육공학을 전공하고 있으며 다양한 소프트웨어를 활용한 수업에 대한 콘텐츠를 개발하고 작년 한 해는 음악교사를 상대로 음악선생님들을 위한 원격수업 콘텐츠에 대해 강의를 하였다.

2. 연구 절차

본 연구의 절차는 문헌 및 선행연구 고찰 및 연구 대상 선정, 이론적 배경 연구, 분석 기준 설정, 교과서 분석, 분석 결과 작성, 인터뷰 질문지 제작 및 대상 섭외, 연구도구 검토 및 질문지 수정. 보완, 인터뷰 진행, 결과 분석의 순서로 이루어졌다. 연구 절차를 표로 나타내면 다음의 <표Ⅲ-3>과 같다.

<표 Ⅲ-3> 연구 절차

단계	연구내용	연구 기간
준비	<ul style="list-style-type: none"> ● 연구 주제 탐색 ● 문헌 및 선행연구 고찰 ● 연구의 목적 및 필요성 인지 ● 선행 연구 고찰 및 문헌 연구 	2020년 3월~ 2020년 5월
설계	<ul style="list-style-type: none"> ● 연구의 목적 및 필요성 작성 ● 연구 대상 선정 ● 연구도구 제작 ● 이론적 배경 작성 	2020년 6월~ 2020년 11월
수행	<ul style="list-style-type: none"> ● 연구도구 검토 및 인터뷰 진행 	2020년 11월~ 2021년 4월
분석	<ul style="list-style-type: none"> ● 분석 기준 설정 ● 교과서 및 질문지 분석 	2020년 11월~ 2021년 4월
정리	<ul style="list-style-type: none"> ● 연구 결과 작성 ● 결론 및 제언 작성 ● 참고문헌 정리 및 수정 작업 ● 논문제출 	2021년 4월~ 2021년 5월

3. 연구 도구 및 방법

가. 분석기준

10종 교과서에 수록된 창작활동을 분석한 기준은 다음과 같다. 먼저, 교과서에 실린 모든 내용을 표현, 감상, 생활화로 구별하여 각각의 빈도수를 조사하고, 전체 활동 중에서 각 영역의 빈도수를 백분율로 나타냈다. 그 다음 창작활동에 해당하는 제재곡과 활동 내용을 표로 구분하고, 제시된 활동이 어떤 음악적 개념을 익히는 데 목적이 있는지를 구분한 후, 그 활동의 빈도수를 파악했다.

분석기준은 승윤희²¹⁾의 「예비교사와 현장교사를 위한 초등 음악교육」을 참고하여 재구성하였다.

이를 토대로 본 논문에서는 신체 표현하기와 그림으로 표현하기 등 음악을 표현하는 활동은 '표현하기' 범주로, 가사, 리듬, 가락 등 조건에 따른 창작은 한꺼번에 묶어 분류하지 않고 개별로 나누고, 우연음악 만들거나 변주곡 만들기 같은 음악 형식을 채택한 활동은 '기타 음악 만들기'로, 디지털 매체를 사용하는 활동은 '미디어매체 활용하여 만들기'로 구분했다. 또 장단 만들기는 국악에만 있는 것이므로 '장단 만들기' 영역을 따로 떼어 구분했다. 결론적으로 이 논문에서는 창작활동의 세부영역을 표현하기, 가사 만들기, 리듬 만들기, 가락 만들기, 기타 음악 만들기, 미디어매체 활용하여 만들기, 장단 만들기로 분류했다. 구체적인 내용은 <표III-4>과 같다.

21) 승윤희 외 3명 (2019). 상계서. p.52.

<표 III-4> 창작 활동의 세부영역

순번	세부영역
1	표현하기
2	가사 만들기
3	리듬 만들기
4	가락 만들기
5	기타 음악 만들기
6	미디어매체 활용하여 만들기
7	장단 만들기

1) 표현하기

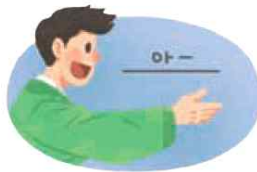
‘표현하기’는 주어진 주제에 맞게 자신의 생각이나 의견들을 그림이나 글, 신체표현 등을 사용하여 창의적으로 표현하는 활동을 의미한다. 다음과 같은 활동으로는 느낌을 그림으로 표현해 보자, 음악을 듣고 자유롭게 시로 표현하기, 악곡에 어울리는 안무를 구성하여 노래와 함께 발표해보자 등이 있다.

음악적 소통 역량

1 신체를 이용하여 육자배기토리의 시김새를 표현해 보자.



떠는소리



평으로 내는 소리



꺾는소리

<그림 III-1> 표현하기 예시²²⁾

22) 황병숙, 정길선, 강세연, 박경준, 김혜진, 곽은순, 엄숙용 (2018). **고등학교 음악**. p.48.

2) 가사 만들기

‘가사 만들기’는 상황에 어울리는 가사를 만들거나 학생의 경험이나 상상력을 토대로 하여 제시되어있는 가사를 바꾸는 활동을 말한다. 다음과 같은 활동으로는 ‘모둠별로 별달거리의 사설을 새롭게 만들어 발표해 보자’, ‘다음의 구성 요소를 지켜서 4박자 비트에 맞추어 나만의 랩 가사를 만들어 보자’ 등이 있다.

3 노랫말을 자신의 이야기로 바꾸어 노래해 보자.

예시 상젤리제

사 랑스런 - 친구들 - - 입학 - 축하해 - 사
나하면 - 난말야 - - 음지야 - 박치야 - 그

1. 실 난몸긴장돼 - 이 음악시간 - 왜 실장떨려 -
래서 노래할때 - 막

2. Oh 걱정마요 - Oh 걱정마요 - - -

언제나 - 새롭고 - 멋 - 진 - 일 - 이 -

당신을 기다려 - 오 상젤리제 -

예시 오블리디 오블리디

아침부터엄마한테 화냈어 - 학교모니자꾸후회 돼

엄마는또내걱정만 하겠지 - 난사실 우리엄마사랑하는

데 미안해요 죄송해요 우리엄마 - La - la

la la how the life goes on - 미안해요 죄송해요 우리엄마

- La - la la la how the life goes on -

<그림 III-2> 가사 만들기 예시23)

3) 리듬 만들기

‘리듬 만들기’는 주어진 조건에 따라 리듬을 만들거나 변형하는 활동을 의미한다. 다음과 같은 활동으로는 말 리듬 만들기, 리듬 악보 만들기 등이 있다.

23) 조대현, 김영미, 최은아, 윤아영, 이정대, 이현정, 여선희 (2018). **고등학교 음악**. p.13.

1 가사에 어울리는 말리듬을 박자에 맞게 만들어 보자.

- 주어진 음들을 마디 수에 맞게 나눈 후, 어울리는 리듬을 붙여서 빈 오선에 선율을 완성한다.

3/4

산 에 는 꽃 피 네 꽃 이 피 네

산에는 꽃 피네
꽃이 피네
갈 봄 여름 없이
꽃이 피네

산에 산에
피는 꽃은
저만치 혼자서
피어 있네

_김소월의 '산유화' 중에서

<그림 III-3> 리듬 만들기 예시²⁴⁾

4) 가락 만들기

‘가락 만들기’는 주어진 조건에 맞도록 창의적으로 가락을 만드는 활동을 말한다. 가락은 높낮이가 서로 다른 음들의 연속적인 흐름이다. 가락의 요소에는 음의 높낮이, 음의 진행 방향, 가락꼴, 조성 등의 세부 요소들이 관계한다. 학생들은 가락짓기 활동을 통해 음악적 상상력과 표현력을 기를 수 있다.²⁵⁾

24) 조대현, 김영미, 최은아, 윤아영, 이정대, 이현정, 여선희 (2018). **고등학교 음악**. p.130.

25) 교육부(2007). **음악과 교육과정**. 교육부 고시 제 2007-79호. p.6.

1 조건에 맞게 주어진 시에 어울리는 두도막 형식의 가락과 화음을 만들어 보자.

조건

- 가락을 반복하거나 변화시켜 악구들을 완성한다.
- 첫째, 셋째 악구의 끝부분은 반마침, 둘째, 넷째 악구의 끝부분은 바른마침한다.
- 가락에 어울리는 화음을 선택한다.

화음 I ii iii IV V (V7) vi vii*

응달샘
한명순

조그만 손겨울
숨겨 두고
하늘이 날마다
들여다본다.
산속에 숨겨 둔
응달샘 겨울
가끔씩 달도
보고 간다.

조 그 만 손 겨 울

<그림 III-4> 가락 만들기 예시²⁶⁾

5) 기타 음악 만들기

‘기타 음악 만들기’는 음악이 사용된 다양한 음악들을 만드는 것을 말한다. 관련된 주제로는 변주곡 만들기, 랩 만들기, 음악회 만들기, 음악극 만들기 등이 있다.

26) 장기범, 임원수, 박경화, 김주경, 홍종건, 조성기, 송무경, 이시욱, 김경태 (2018). **고등학교 음악**. p.103

2 우리 지역 사회나 지역 단체의 공익 활동을 홍보하는 광고 음악을 랩으로 만들어 보자.

- 광고의 주제와 관련된 단어를 나열하고, 같은 자음이나 비슷한 모음을 가진 단어를 생각해 본다.

- $\frac{4}{4}$ 박자 리듬에 맞게 마디의 같은 위치나 제4박에 각운을 배치하여 8마디의 공익 광고 음악에 어울리는 가사를 만든다.
- 음악 시퀀싱 프로그램이나 악기를 사용하여 다음에 제시한 간단한 화음 진행에 따라 연주하면서, 랩으로 공익 광고 음악을 노래한다.

코드	C	Am	Dm	G	
$\frac{4}{4}$	----- ----- ----- -----				
가사					
코드	C	Am	Dm	G	C
$\frac{4}{4}$	----- ----- ----- -----				
가사					

<그림 III-5> 기타 음악 만들기 예시²⁷⁾

27) 강민선, 김형석, 최진형, 한태동, 김승연, 양은주, 김일영, 염동식, 조아영 (2018). **고등학교 음악**. 서울: 와이비엠. p.109.

6) 미디어매체 활용하여 만들기

‘미디어매체 활용하여 만들기’는 휴대폰 애플리케이션이나 음원 편집 프로그램, 영상 편집 프로그램과 같은 다양한 인터넷 프로그램과 미디어매체를 통하여 음악이나 동영상을 창작하는 활동을 말한다. 미디어 매체를 활용하는 주제로는 동영상, 사운드 편집 프로그램 익히기 등이 있으며, 세부 활동으로는 악보 편집 프로그램을 활용하여, 악보를 입력하고, 음악에 어울리는 자동반주를 만들어 보자, 애플리케이션에 머니코드를 입력하고, 코드에 맞는 선율을 즉흥적으로 만들어 노래해보자 등이 있다.

4 동영상 배경 음악 만들기

동영상 편집 프로그램과 애플리케이션의 사용법을 익혀 영상을 편집할 수 있다.

동영상을 편집할 수 있는 동영상 편집 프로그램과 애플리케이션을 활용하여 사진 및 동영상의 분할 및 병합, 배경 음악 삽입, 영상 간의 전환 효과 등의 다양한 기능으로 동영상을 편집할 수 있다.



컴퓨터 프로그램 동영상 편집 프로그램의 활용

동영상 및 사진 가져오기

- [홈] - [비디오 및 사진 추가] 메뉴에서 원하는 동영상이나 사진 파일을 가져온다.



영상 편집하기

- [애니메이션], [시각 효과], [편집] 등의 메뉴를 활용하여 영상을 편집한다.
- 동영상 또는 사진 파일에 대고 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하면 다양한 효과를 줄 수 있다.



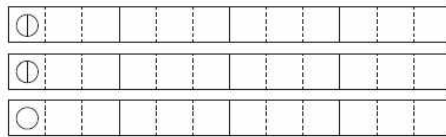
<그림 III-6> 미디어매체 활용하여 만들기 예시²⁸⁾

28) 장기범, 임원수, 박경화, 김주경, 홍종건, 조성기, 송무경, 이시욱, 김경태 (2018). **고등학교 음악**. 서울: 미래엔. p.106.

7) 장단 만들기

장단 만들기는 장구나 북과 같은 타악기로 일정한 장단 패턴을 만드는 것을 말한다. 세부 활동으로는 변형 장단 만들기, 말붙임새에 어울리는 장단 만들기 등이 있다.

2 다양한 형태로 자진모리장단의 변형 장단을 만들어 보자.



※ 자진모리장단은 속도가 빨라서 '더러러러', '기덕과' 같은 진가락을 사용하지 않는다.

변형 장단 만들기
 변형 장단은 특이한 리듬꼴이 나올 때나 강조하고 싶은 부분이 있을 때, 그리고 악곡을 끝마칠 때 주로 사용한다. 변형 장단을 만들 때는 가락의 변화와 리듬에 유의하고 가락이 복잡하면 장단을 적게, 가락이 단순하면 장단을 조금 더 넣는다.

<그림 III-7> 장단 만들기 예시²⁹⁾

이상과 같이 분석기준 내용을 요약하면 <표 III-5>와 같다.

29) 장기범 외 8명(2018). 상계서 p.112.

<표 III-5> 창작활동의 내용

번호	세부영역	내용
1	표현하기	추임새 만들기, 글로 표현하기, 신체 표현하기 등
2	가사 만들기	말붙임새 만들기, 가사 바꾸기, 노랫말 바꾸기 등
3	리듬 만들기	말 리듬 만들기, 리듬악보 만들기 등
4	가락 만들기	음계를 사용하여 가락 만들기, 두도막 형식의 가락 만들기, 장단에 맞는 가락 만들기, 조건에 맞는 가락만들기 등
5	기타 음악 만들기	변주곡, 우연성 음악, 랩 만들기, 음악회 만들기, 음악신문 만들기 등
6	미디어매체 활용하여 만들기	음원 편집하기, 애플리케이션으로 연주하기, 동영상 만들기, 배경음악 만들기 등
7	장단 만들기	변형 장단 만들기, 말붙임새에 어울리는 장단 만들기 등

교사 설문지는 설문지 내용은 송민경³⁰⁾의 「고등학교 음악 교사들의 작곡 수업에 대한 인식 연구」을 참고해 본 연구에 맞게 수정·보완하여 재구성하였다. 설문 항목은 <표 III-6>과 같다.

<표 III-6> 설문 항목

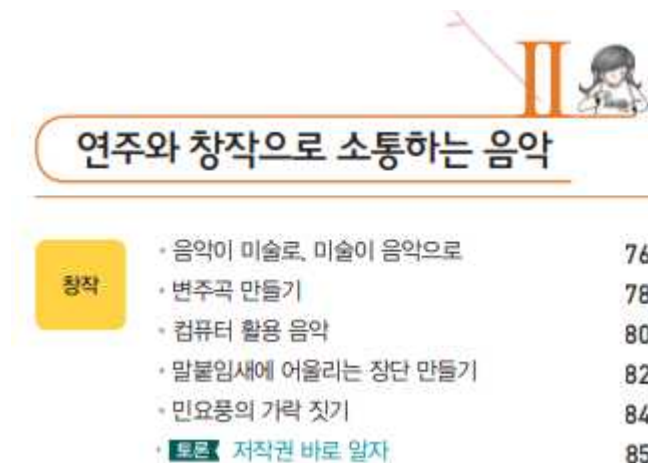
순번	설문항목
1	응답자의 기본배경
2	학교에서의 창작 활동 지도 경험
3	음악 교과서에 수록된 창작 활동에 관한 인식
4	교육과정 재구성 경험
5	테크놀로지 사용여부
6	효과적인 창작 활동 지도를 위해 개선되었으면 하는 점
7	창작 활동 지도에 관해 추가적인 의견이 있으면 자유롭게 말씀해주세요.

30) 송민경(2019), 전게서. pp.82-83.

2. 음악 교과서의 창작 영역과 창작 활동

가. 창작 영역

교육과정에서 영역이란 “교과의 성격을 가장 잘 나타내주는 최상위의 교과 내용 범주”이다. 본 연구에서는 영역과 활동을 구분하여 서술하였다. 2015 개정 음악과 교육과정은 영역을 표현 영역, 감상 영역, 생활화 영역으로 분류했다. 그 중 창작은 표현 영역의 하위 영역이다. <그림 III-8>는 창작 영역의 예시이다. ‘연주와 창작으로 소통하는 음악’이라는 대단원에 창작 영역이 소단원으로 5개 제시된 것을 알 수 있다.



연주와 창작으로 소통하는 음악	
창작	· 음악이 미술로, 미술이 음악으로 76
	· 변주곡 만들기 78
	· 컴퓨터 활용 음악 80
	· 말붙임새에 어울리는 장단 만들기 82
	· 민요풍의 가락 짓기 84
	· 토론 저작권 바로 알자 85

<그림 III-8> 창작영역 예시³¹⁾

31) 황병숙, 정길선, 강세연, 박경준, 김혜진, 곽은순, 엄숙용(2018). **고등학교 음악**. 목차.

나. 창작활동

학생들은 음악 창작 활동 수업을 통해 창의성을 기르고, 리듬, 가락, 화성, 형식, 음색, 빠르기, 셈여림 등의 음악적 개념들을 자연스럽게 이해할 수 있다. 창작활동은 학습자가 직접 음악을 만들어 내는 활동으로서 자신의 느낌과 감정을 음악으로 만들어 표현하는 1차적인 창의적 활동이다.³²⁾ 그런 의미로 이 논문에서는 작곡활동 외의 음악을 춤이나 그림으로 표현하는 표현 활동도 창작에 포함시켰다.

창작 ‘활동’이라함은 음악교과서에서 가창이나 감상 등의 제재에 딸린 활동 중의 하나로 창작이 나와 있는 것을 지칭한다. 이는 교과서에서 다양한 활동으로 제시되는데, 국악, 서양음악 제재곡에 딸린 창작 활동이 있고, 컴퓨터나 다른 과목을 활용한 창작 활동이 있다. 또한 창작영역의 창작활동도 포함했다.

결론적으로, ‘창작영역’이란 음악 교과서에서 ‘창작’이라는 부제를 달고 다른 제재나 영역과는 별도로 소개되어 있는 것을 지칭한다. 즉, 창작이 독립적인 제재로 나타나 있는 것을 창작 영역이라고 한다. 또한 ‘창작활동’은 음악교과서에서 창작영역의 창작활동뿐 아니라 창작 영역 이외의 영역에서 창작과 관련된 활동이라면 창작활동으로 분류했다. 예를 들면 가창 영역의 우리나라 민요를 다루는 제재에서 한 활동으로 ‘메기는 부분의 가사를 만들어보자’ 하였다면 이것은 ‘창작활동’으로 분류하였다.

32) 조성기(2016). “음악 창작 교수 · 학습을 위한 TPACK 연구”. *음악교육공학*. 26(1): p.113.

활동 2 다양한 방법으로 변주곡을 만들고 연주해 보자.

2 조건에 따라 주어진 주제 가락을 변화시켜 변주 가락을 완성하고 악기로 연주해 보자.

2 악곡에 어울리는 동작을 만들어 음악에 맞춰 신체 표현을 해 보자.

예 농사짓는 동작, 춤추는 동작 등

<그림 III-9> 창작활동 예시 33)

33) 황병숙, 정길선, 강세연, 박경준, 김혜진, 곽은순, 엄숙용(2018). **고등학교 음악**. p.79.

IV. 연구 결과

1. 고등학교 음악교과서 10종 영역별 빈도

10종의 고등학교 음악 교과서 영역을 분석한 결과는 <표 IV-1> 과 같다. 창작 영역이 가장 많이 수록된 출판사는 ‘비상교육’으로, 전체 활동 수의 10%의 비율을 차지하였다. 또한, 창작 영역이 가장 적게 수록된 출판사로는 ‘다락원’, ‘박영사’, ‘음악과 생활’, ‘지학사’, ‘천재’로 전체 영역 중 창작 영역의 비율이 4%를 차지했다. 전체 영역 평균은 104개였으며, 창작 영역은 평균 5개였다.

<표 IV-1> 고등학교 10종 교과서 영역별 빈도

	표현			감상	생활화	총 영역 수
	가창	기악	창작			
금성	26 (39%)	7 (11%)	6 (9%)	11 (17%)	16 (24%)	66
다락원	43 (38%)	8 (7%)	5 (4%)	29 (25%)	29 (25%)	114
미래엔	42 (42%)	14 (14%)	5 (5%)	29 (29%)	10 (10%)	100
박영사	44 (42%)	12 (11%)	4 (4%)	22 (21%)	23 (22%)	105
비상교육	46 (36%)	15 (12%)	13 (10%)	31 (24%)	24 (19%)	129
아침나라	31 (36%)	9 (10%)	4 (5%)	20 (23%)	22 (26%)	86
음악과 생활	30 (33%)	12 (13%)	4 (4%)	29 (32%)	16 (18%)	91
지학사	42 (37%)	8 (7%)	5 (4%)	30 (26%)	30 (26%)	115
천재	42 (37%)	19 (17%)	5 (4%)	35 (30%)	14 (12%)	115
와이비엠	57 (45%)	10 (8%)	6 (5%)	35 (28%)	19 (15%)	127
평균	40.30	11.40	5.70	27.10	20.30	104.80

2. 고등학교 음악교과서 10종 학습활동 빈도

먼저 분석 기준은 다음과 같다. 첫째, 쪽수가 아닌 활동의 개수로 빈도를 분석하였다. 따라서 제재곡이나 악기 소개 같은 부분이 있으나 활동이 없으면 개수로 치지 않았다. 둘째, ‘중중모리 장단을 치면서 노래 불러보자’ 같은 경우는 가창 활동과 감상 활동으로 중복하여 계산했다. 셋째, 가창영역에 해당하지만 가창 활동이 아닌 기악, 감상, 생활화 활동에 해당하는 경우도 있다. 단원의 마무리, 더 알아보기, 숫자표시가 없는 활동의 경우 포함시키지 않았다. 넷째, 제재곡에 딸린 활동이 없는 경우도 있었다. 마지막으로 본 연구는 활동이 양질의 활동인지를 따지는 게 아니라 오로지 개수로만 교과서를 분석했다는 한계점이 있다.

분석 결과는 다음과 같다.

첫째, 10종 교과서의 가창, 기악, 창작, 감상, 생활화 활동을 분석한 결과, 6종의 교과서가 창작 활동을 가장 적게 수록하였다. 10종 교과서의 창작 활동 개수의 평균은 17개였다.

둘째, 창작 활동이 가장 높은 비중으로 수록된 출판사는 학습 활동 137개 중 총 24개를 차지하고 있는 ‘비상교육’으로 전체 활동 수 대비 17.5%를 차지했다. 반면, 창작 활동이 가장 적게 수록된 출판사는 ‘지학사’로 학습 활동 152개 중 11개를 차지하여 7%의 비율로 분석되었다.

창작 영역의 전체 학습활동 개수와 해당 학습활동의 개수를 제시하고 비중을 분석한 내용은 아래의 <표Ⅳ-2>와 같다.

<표 IV-2> 교과서 전체 학습활동 빈도

	표현			감상	생활화	총 활동 수
	가창	기악	창작			
금성	50 (33%)	17 (11%)	14 (10%)	41 (27%)	30 (20%)	152
다락원	37 (28%)	14 (10%)	16 (12%)	34 (25%)	33 (25%)	134
미래엔	54 (33%)	23 (14%)	18 (11%)	53 (33%)	15 (9%)	163
박영사	34 (22%)	35 (23%)	24 (15%)	38 (25%)	24 (15%)	155
비상교육	36 (28%)	21 (17%)	24 (19%)	25 (20%)	21 (17%)	127
아침나라	33 (22%)	15 (10%)	15 (10%)	50 (34%)	35 (23%)	148
음악과생활	28 (33%)	4 (5%)	13 (15%)	31 (36%)	9 (11%)	85
지학사	43 (28%)	17 (11%)	11 (7%)	50 (32%)	31 (20%)	152
천재교육	54 (34%)	16 (10%)	16 (9%)	61 (39%)	21 (13%)	158
YBM	47 (27%)	29 (16%)	27 (15%)	54 (31%)	19 (11%)	176
평균	41.60	19.10	17.80	43.70	23.80	145.00

3. 고등학교 음악교과서 10종 창작 활동 빈도

고등학교 음악 교과서 10종의 창작 활동 빈도를 분석한 결과는 다음과 같다. 첫째, ‘표현하기’가 평균 5회로 가장 많았고, ‘기타음악 만들기’가 평균 4회, ‘미디어매체 활용하여 만들기’가 평균 2회로 뒤를 이었다. 가장 적게 나타난 창작 활동은 ‘장단 만들기’로 0.5회 나타났다.

둘째, 10종 교과서의 전체 창작 활동 평균은 17회였으며, 교과서 중 창작 활동을 가장 많이 수록한 출판사는 YBM으로 27회 수록하였다. 반면 창작 활동을 가장 적게 수록한 출판사는 지학사였다.

셋째, ‘표현하기’가 많이 수록된 교과서는 박영사, ‘가사 만들기’가 많이 수록된 교과서는 YBM, ‘리듬 만들기’ 활동이 많이 수록된 교과서는 금성, ‘가락 만들기’ 활동이 많이 수록된 교과서는 다락원, ‘기타음악 만들기’ 활동이 많이 수록된 교과서는 아침나라, ‘미디어매체 활용하여 만들기’ 활동이 많이 수록된 교과서는 미래엔, ‘장단 만들기’ 활동이 많이 수록된 교과서는 미래엔, 지학사이다. <표 IV-3>은 출판사별 창작 활동 빈도를 보여준다.

<표 IV-3> 10종 교과서 창작 활동 빈도

	표현 하기	가사 만들기	리듬 만들기	가락 만들기	기타 음악 만들기	미디어 매체 활용하여 만들기	장단 만들기	총 활동수
금성	3	2	3	1	2	3	0	14
다락원	5	2	3	2	5	0	0	17
미래엔	5	4	0	1	1	5	2	18
박영사	11	4	0	0	5	4	0	24
비상교육	9	0	1	3	5	5	1	24
아침나라	5	0	1	0	8	1	0	15
음악과생활	2	2	0	3	4	2	0	13
지학사	2	0	0	1	4	2	2	11
천재교육	7	0	0	3	3	3	0	16
YBM	9	6	1	2	6	3	0	27
평균	5.80	2.00	0.90	1.60	4.30	2.80	0.50	17.90

4. 고등학교 음악교과서 10종 창작활동의 제재곡 분류

고등학교 10종 음악 교과서 창작활동의 제재곡 분석은 다음과 같다.

첫째, 국악과 관련된 내용을 다룰 때에는 ‘표현하기’를 주로 사용했다. 국악과 관련된 ‘표현하기’ 활동으로는 무릎장단 치기, 추임새 넣어 노래 부르기, 가락선 악보 등이 있다.

둘째, 서양음악과 관련된 내용을 다룰 때에는 ‘표현하기’ 주로 사용했다. 서양음악과 관련된 ‘표현하기’ 활동으로는 음악에 맞는 안무 만들기, 작곡가에게 편지쓰기, 몸타 창작, 신체 동작 만들기 등이 있었다. 우연음악, 12음기법을 활용한 음악 작곡은 여기에 포함시켰다.

셋째, 기타음악은 서양과 국악 모두에 포함되지 않는 것으로, 미디어매체를 활용해 만들기, 음악회 기획하기 같은 작품을 산출하는 활동이 포함되었다. 기타 음악과 관련된 활동은 소프트웨어를 활용한 디제잉 활동과 타 교과 융합 활동 등이 있었다. <표 IV-4>은 창작 활동의 제재곡 분류를 보여준다.

<표 IV-4> 10종 교과서 창작 활동의 제재곡 분류

분류	제재곡	금	다	미	박	비	아	음	지	천	Y	합계
표현	국악	2	3	4	6	1	3	1	1	6	4	31
	서양	1	1	0	3	6	2	1	1	1	5	21
	기타	0	1	1	0	2	0	0	0	0	0	4
가사	국악	1	2	3	1	0	0	1	0	0	1	9
	서양	1	0	0	3	1	0	1	0	0	2	8
	기타	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	3
리듬	국악	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
	서양	3	2	0	0	1	0	0	0	0	1	7
	기타	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	2
가락	국악	1	0	1	0	0	0	3	1	0	0	6
	서양	0	0	0	0	3	0	0	0	3	2	8
	기타	0	2	1	0	0	0	0	0	0	0	3
기타	국악	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
	서양	2	2	1	1	3	1	2	2	1	0	15
	기타	0	3	0	0	2	6	2	2	2	6	23
미디어	국악	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1
	서양	1	0	0	3	4	0	0	1	0	0	9
	기타	2	0	5	1	0	1	2	1	2	3	17
장단	국악	0	0	2	0	1	0	0	2	0	0	5
	서양											
	기타											
합계		14	17	19	18	24	15	13	11	16	27	

5. 출판사별 창작 활동 세부영역과 활동 분석

가. 금성

금성 교과서는 2015 개정 고등학교 음악 교육과정이 제시한 목표와 내용에 따라 ‘노래로 표현하는 음악’, ‘생활에서 만나는 음악’, ‘감상으로 느끼는 음악’, ‘연주로 표현하는 음악’의 총 4개 대단원으로 구성되어 있다. ‘금성’ 교과서의 창작 활동을 살펴보면 <표 IV-5>와 같다.

<표 IV-5> ‘금성’ 교과서 창작 활동 세부영역과 활동

구분	영역	제재곡/ 활동주제	세부영역	활동
국악	가창	판소리 홍보가 중 '화초장'	표현하기	1. 다양한 추임새를 만들어 적절한 자리에 넣어보자. 2. 판소리 이야기의 전개에 따라 다양한 발림(신체표현)을 하며 불러보자.
	가창	우리 가락 창작	가사 만들기	3. 주어진 리듬을 사용하여 시에 어울리는 말붙임새를 만들어 보자.
			가락 만들기	4. 가사의 강세와 리듬을 살려 다음 조건에 맞게 가락을 만들어보고, 우리 민요의 맛을 살려서 자신이 창작한 가락을 불러보자.
	서양	가창	뮤지컬 지킬 앤 하이드 중 '지금 이 순간'	표현하기
서양	생활화	힙합 음악	가사 만들기	6. 다음의 구성 요소를 지켜서 4박자 비트에 맞추어 나만의 랩 가사를 만들어 보자.
			미디어매체 활용	7. 애플리케이션을 활용하여

			하여 만들기	디제잉의 세계를 체험해 보자.
	창작	다양한 음계를 활용한 창작	리듬 만들기	8. 다양한 음계를 들어보고, 원하는 음계에 표시해보자. 9. 아래 리듬패턴을 골라 배치해보자. 10. 음계와 리듬패턴을 조합하여 8마디의 곡을 작곡해보자.
	창작	카논 변주곡 만들기	기타 음악 만들기	11. 다음 주제와 변주를 들으면서 각 블록을 적절히 배치하여 나만의 카논 변주곡을 만들어 보고, 창작 의도를 친구들에게 설명해보자
	창작	아 카펠라 만들기	기타 음악 만들기	12. 아 카펠라를 만드는 순서를 이해하고, 모듬을 나누어 창작한 아 카펠라를 불러 보자.
기타	창작	멀티미디어 음악과 창작	미디어매체 활용하여 만들기	13. 악보 편집 프로그램을 활용하여, 악보를 입력하고, 음악에 어울리는 자동반주를 만들어 보자. 14. 애플리케이션에 머니코드를 입력하고, 코드에 맞는 선율을 즉흥적으로 만들어 노래해보자

나. 다락원

다락원 교과서는 대단원을 각각 감성, 소통, 창의와 융합,, 공감, 이해와 발견,

자부심이라는 개념을 중심으로 구성하였다. ‘다락원’ 교과서의 창작 활동을 살펴보면 <표 IV-6>과 같다.

<표 IV-6> ‘다락원’ 교과서 창작 활동 세부영역과 활동

구분	영역	제재곡/ 활동주제	세부영역	활동
국악	가창	시조 청산은 어찌하여	표현하기	1. 가락선 악보를 보고 시김새를 익히고, 무릎장단을 치면서 노래해 보자.
			가사 만들기	2. 선비의 마음으로 시조시를 짓고 ‘청산은 어찌하여’ 가락에 붙여 노래해 보자.
	기악	사물놀이	가사 만들기	3. 모듬별로 ‘별달거리’의 사설을 새롭게 만들어 발표해 보자.
	감상	동아시아의 극음악	표현하기	4. 내용에 어울리는 멋진 아나리를 새롭게 만들어보고 발림을 넣어 불러 보자. 5. 공연을 감상하며 흥을 돋우는 추임새를 넣어 보자.
서양	창작	너에게 난 나에게 년	리듬 만들기	6. 나만의 오스티나토를 만들어 보고, 일상생활에서 활용할 수 있는 방법을 찾아보자.
	창작	우연 음악 만들기	기타 음악 만들기	7. 우연 음악의 의미를 이해하고 다양한 우연 음악을 감상해 보자. 8. 주사위를 이용하여 우연 음악을 창작해 보자.
	창작	구체 음악 만들기	가락 만들기	9. 주제를 정하여 구체 음악을 만들어 보자. 10. 완성된 음악을 친구들과 감상하고, 작품을 설명해 보

				자.
	창작	순수 음악 만들기	리듬 만들기	11. 가사에 어울리는 말리듬을 박자에 맞게 만들어 보자.
기타	창작	음악극 만들기	가락 만들기	12. 주어진 음들에 새로운 리듬을 창작하여 선율을 완성해 보자. 13. 다음의 주어진 조건에 맞는 선율을 작곡해 보자.
	창작	음악과 미술	표현하기	14. 좋아하는 음악을 듣고 그 느낌을 그림이나 사진으로 표현해 보자.
	창작	나의 꿈은 음악을 타고	표현하기	15. 나의 비전을 발표하고 구체적으로 적어 보자. 16. 모임에서 자신을 소개하고 홍보한다고 생각하고, '미래의 나'를 주제로 노랫말을 만들어 보자

다. 미래엔

미래엔 교과서는 2015 개정 고등학교 음악 교육과정이 제시한 목표와 내용에 따라 ‘함께 노래하는 음악’, ‘악기로 표현하는 음악’, ‘우리가 만드는 음악’, ‘감상으로 만나는 음악’, ‘생활 속의 음악’의 총 5개 대단원으로 구성되어 있다.

국악 가창에서는 발림을 하며 노래 부르기, 시김새를 손으로 표현하며 노래 부르기, 가사 바꾸어 노래 부르기, 가락선을 그리며 시조 부르기, 무릎장단 치기 활동이 있었다. ‘미래엔’ 교과서의 창작 활동을 살펴보면 <표 IV-7>과 같다.

<표 IV-7> ‘미래엔’ 교과서 창작 활동 세부영역과 활동

구분	영역	제재곡/ 활동주제	세부영역	활동
국악	가창	사랑가	표현하기	1. 판소리의 구성 요소를 알아보고, 발림을 하며 노래 불러 보자.
			표현하기	2. 육자배기토리의 시김새를 손으로 표현하며 노래 불러 보자.
		쾌지나 칭칭 나네	가사 만들기	3. 말붙임새에 유의하여 메기논소리의 가사를 창의적으로 바꾸어 노래 불러 보자.
		시조 ‘동창이 밝았느냐’	표현하기	4. 가사의 뜻을 알아보고, 손으로 가락선을 그리며 시조의 초장을 따라 불러 보자.
			표현하기	5. 시조의 장단을 익히고, 시조창을 들으며 무릎장단을 쳐 보자.
			가사 만들기	6. 시조 형식에 맞추어 시조시를 창작해 보고, 친구들 앞에서 발표해 보자.

	기악	단소	가사 만들기	7. 타령의 말붙임새에 맞는 가사를 만들어 보고, 단소 연주에 맞추어 노래 불러 보자.
	창작	자진모리장단의 변형 장단 만들기	장단 만들기	8. 자진모리장단을 이해하고 변형 장단을 만들어 연주하기 9. 자진모리장단에 어울리는 말붙임새와 변형 장단 창작하기
	창작	육자배기토리 가락 만들기	가락 만들기	10. 육자배기토리의 특징을 이해하고, 육자배기토리에 어울리는 가락 창작하기
서양	창작	뮤지컬 만들기	기타 음악 만들기	11. 모둠별로 뮤지컬을 만들어 발표하기
기타	기악	쿵타	리듬 만들기, 표현하기	12. 모둠을 나누어 곡을 선정하고, 13. 리듬과 동작을 창작하여 친구들 앞에서 발표해 보자.
	생활화	기보 프로그램 활용하기	미디어매체 활용하여 만들기	14. 기보 프로그램과 애플리케이션의 사용법을 익혀 악보 입력하기
	창작	가사에 어울리는 가락 짓기	가락 만들기, 미디어매체 활용하여 만들기	15. 음악의 구성 요소를 이해하고, 조건에 맞게 가락 창작하기 16. 창작한 가락을 기보 프로그램을 활용하여 입력하기
	창작	사운드 편집하기	미디어매체 활용하여 만들기	17. 사운드 편집 프로그램과 애플리케이션의 사용법을 익혀 사운드 편집하기
	창작	동영상 배경 음악 만들기	미디어매체 활용하여 만들기	18. 동영상 편집 프로그램과 애플리케이션의 사용법을 익혀 영상 편집하기
	창작	다른 예술에 어울리는 음악 만들기	미디어매체 활용하여 만들기	19. 문학 작품에 어울리는 동영상을 편집하고 배경 음악 만들기

라. 박영사

박영사 교과서는 2015 개정 고등학교 음악 교육과정이 제시한 목표와 내용에 따라 ‘목소리, 아름다움을 노래하다’, ‘기악, 감성을 속삭이다’, ‘공동체, 음악으로 화합하다’, ‘무대, 창의력을 꽃피우다’, ‘정보, 음악적 안목을 높여주다’, ‘화음, 서로의 마음을 공유하다’ 의 총 6개 대단원으로 구성 되어 있다. ‘박영사’ 교과서의 창작 활동을 살펴보면 <표 IV-8>와 같다

<표 IV-8> ‘박영사’ 교과서 창작 활동 세부영역과 활동

구분	영역	제재곡/ 활동주제	세부영역	활동
국악	가창	시조와 가곡	표현하기	1. 시조 장단 5, 8박을 무릎장단으로 익혀 보자.
			표현하기	2. 시조의 초장 일부분의 가락선 악보를 보며, 시김새를 살려 노래 불러 보자.
			표현하기	3. 가곡 10박 장단을 무릎장단으로 익혀 편락 ‘나무도’를 감상해 보자.
	가창	판소리	가사 만들기	4. 시조 시의 초장을 지어 친구의 무릎장단에 맞춰 불러 보자
			가사 만들기	5. ‘자진 사랑가’의 아니리 부분을 연습해 보고, 아니리 부분의 노랫말을 바꾸어 표현해 보자.
			표현하기	6. 단계별 활동을 통해 다음 가사를 중중모리장단에 맞춰 연습해 보자. 7. 손장단으로 익히기, 말붙임 새로 읽기, 발림을 넣어 노래하기

	생활화	1. 우리나라 음악사- 고려시대	표현하기	8. 수제천을 들으며 처용무를 감상하고, 음악에 맞춰 모듬별로 제시된 내용을 신체 표현으로 발표해 보자.
			표현하기	9. 공동의 목표를 가지고 다 함께 부르는 응원가는 모두를 한마음으로 뭉치게 한다. 다양한 신체 표현과 함께 불러 보자.
서양	가창	뮤지컬 '레 미제라블'	기타 음악 만들기	10. 뮤지컬 '레 미제라블'의 주요 곡을 이용하여, 모듬별로 뮤지컬을 재구성하여 발표해 보자.
			가사 만들기	11. 뮤지컬 가사 개사하기
	생활화	1. 서양음악사 - 중세 시대	가사 만들기	12. 그레고리오 성가를 감상한 후, 가사의 음절과 선율의 관계에 대해 비교하여 보자. 13. 제시된 가락에 1:1, 1:다(여럿) 방식으로 가사를 붙여 노래 불러 보자.
		2. 서양음악사 - 바로크 시대	미디어매체 활용하여 만들기	14. 다음은 '바로크'의 양식 장르와 관련된 키워드이다. 이에 대한 정보를 다양한 매체를 이용하여 조사하고, 모듬별로 라디오 방송을 기획하여 발표해 보자.
	생활화	2. 서양음악사 - 고전시대	미디어매체 활용하여 만들기	15. 다장조의 주요 3화음을 알베르티 베이스 음형으로 변형시켜 보고, 이를 바탕으로

				으로 다음 선율을 스마트폰의 피아노 애플리케이션을 이용하여 반주해 보자
생활화	2. 서양음악사 - 낭만시대	미디어매체 활용하여 만들기		16. 국민악파 작곡가인 그리그의 “페르 권트 모음곡” 중 한 곡을 선택하여 곡에 어울리는 다양한 이미지를 모아 프레젠테이션 파일로 제작해 보자. 그 후 배경음악과 함께 슬라이드 쇼로 재생하여 발표해 보자.
생활화	2. 서양음악사 - 낭만시대	표현하기		17. 슈베르트의 현악 4중주 ‘죽음과 소녀’를 감상하고, 이와 관련된 시인 ‘밤의 찬가’를 읽어 보자. 그리고 분위기를 형성하는 시적 표현을 3개 이상 발췌하여 보고, 이를 사용하여 곡에 대한 감정을 표현하여 보자.
생활화	2. 서양음악사 - 근현대시대	표현하기		18. 다음 근·현대의 다양한 음악 양식 중 하나를 선택하여, 조사하고, 해당 양식의 작품을 감상한 청중의 입장에서 작곡가에게 편지를 써 보자. 19. 스트라빈스키의 발레 음악 ‘봄의 제전’을 감상하고, 음악에 맞는 안무를 만들어 발표해 보자.

기타	생활화	학급음악회	기타 음악 만들기	<p>20. 한 해 동안 음악 시간에 배운 다양한 음악 활동을 발표하는 '학급 음악회'를 기획해 보자.</p> <p>21. 공연을 연출하기 위한 역할을 나누고, 연출 계획서를 작성해 보자.</p> <p>22. 프로그램에 따라 개별 또는 단체 연습을 한 후, 함께 피드백해 보자.</p> <p>23. 무대 연출자는 학급 음악회가 열릴 장소를 고려하여 무대와 공연의 진행을 계획해야 한다. 이를 고려하여 다음의 무대 연출 계획서를 작성해 보자</p>
	생활화	학급음악회	미디어매체 활용하여 만들기	24. 음악회 제작 절차 소개만 제시됨

마. 비상교육

비상교육은 2015 개정 고등학교 음악 교육과정이 제시한 목표와 내용에 따라 ‘음악으로 표현하는 즐거움’, ‘음악 탐구의 보람’, ‘음악과 더불어 사는 삶’의 총 3개 대단원으로 구성 되어 있다. ‘비상교육’ 교과서의 창작 활동을 살펴보면 <표 IV-9>와 같다.

<표 IV-9> ‘비상교육’ 교과서 창작 활동 세부영역과 활동

구분	영역	제재곡/ 활동주제	세부영역	활동
국악	가창	경복궁타령	표현하기	1. 자진타령장단에 맞추어 신체 표현을 하며 <경복궁타령>을 흥겹게 노래 불러 보자.
	기악	장구 연주	장단 만들기	2. 장구에 표현력을 더하는 다양한 변형 장단을 함께 논의하여 만들고, 연주하여 비교해보자.
서양	생활화	벚꽃 엔딩	미디어매체 활용하여 만들기	3. 포크 송에 대해 알아보고, 친구들과 <벚꽃 엔딩>을 녹음하여 간단한 뮤직비디오를 만들어 보자.
	가창	Sing Sing Sing	표현하기	4. <Sing Sing Sing>의 리듬에 어울리는 신체 동작을 단체로 만들어 노래 불러 보고, 발표해 보자.
	가창	세계 민요 메들리	표현하기	5. 각국의 문화와 특징을 살려 <세계 민요 메들리>의 안무를 구성해 보자.
	창작	리듬 음악 만들기	리듬 만들기	6. 다양한 리듬 음악을 참고하여 자신만의 리듬 음악을 만들고, 여러 도구나 악기로 연주해 보자.

	창작	선율 음악 만들기	가락 만들기	7. 선율과 화성의 관계를 살펴보고, 제시된 화음을 활용하여 선율을 만들어 발표해보자.
	창작	12음기법으로 선율 만들기	가락 만들기	8. 12음 기법으로 선율을 만들어 연주해 보고, 조성 음악과의 차이점을 살펴보자. 9. 여러 음계에 의한 음렬로도 선율을 만들어 보고, 그 차이점을 이야기해 보자.
	창작	우연 음악 만들기	기타 음악 만들기	10. 주사위를 사용한 우연 음악을 만들어 연주해 보고, 기존 음악과 우연 음악의 다른 점을 이야기해 보자.
	창작	디지털 매체를 활용한 광고 음악 만들기	미디어매체 활용하여 만들기	11. 컴퓨터를 활용한 다양한 음악 활동을 알아보자. 12. 컴퓨터를 활용하여 음악을 만드는 다양한 소프트웨어를 알아보자. 13. 광고 음악의 기능을 이야기해 보고, 영상과 함께 간단한 광고 음악을 제작해 보자. 14. 모둠별로 디지털 매체를 활용하여 제작한 광고 음악을 발표하고, 서로 평해 보자.
	창작	이야기에 어울리는 배경음악만들기	기타 음악 만들기	15. 이야기의 주요 장면에 어울리는 음악을 찾아보자. 16. 주요 장면에 어울리는

				배경 음악을 모듬별로 재구성하거나 창작하여 발표해 보자.
	창작	신체를 이용한 소리 찾기	표현하기	17. 몸타 영상을 시청한 다음 <얼굴 찌푸리지 말아요>에 맞춰 위에 제시된 몸동작을 따라 해 보자. 18. 잘 알려진 곡을 선택하여 그 흐름에 어울리는 몸타를 창작하여 연주해 보자.
	가창	표현 내용과 수단	표현하기	19. 쇼팽 녹턴 음악에 어울리는 시를 써서 발표해 보자.
	가창	신체를 이용한 노래 연습	표현하기	20. 풍부한 호흡 및 발성으로 소리 내며 음악의 흐름을 간단한 체조와 함께 표현해 보자.
기타	창작	음악과 신체 움직임 놀이	표현하기	21. 음악과 신체 움직임의 다양한 만남을 살펴보고, 음악을 들으며 모듬별로 연습해 보자. 22. 놀이판을 활용하여 모듬별로 음악에 맞춰 신체 움직임 놀이를 해 보자.
	생활화	학급 뮤지컬 만들기	기타 음악 만들기	23. 학급 뮤지컬 제작방법을 알아보고, 단계별로 계획을 세워 보자.
	생활화	학급 음악회 열기	기타 음악 만들기	24. 학급 구성원의 멋진 개성이 잘 드러나도록 학급 음악회를 계획해 보자.

바. 아침나라

아침나라는 2015 개정 고등학교 음악 교육과정이 제시한 목표와 내용에 따라 ‘시와 노래의 어울림’, ‘세계 속의 국악’, ‘연주의 즐거움’, ‘무대 위의 극음악’, ‘역사 속의 서양 음악’, ‘생활 속의 음악’의 6개 대단원으로 구성되어 있다. ‘아침나라’ 교과서의 창작 활동을 살펴보면 <표 IV-10>과 같다.

<표 IV-10> ‘아침나라’ 교과서 창작 활동 세부영역과 활동

구분	영역	제재곡/ 활동주제	세부영역	활동
국악	가창	벚노래	표현하기	1. 가사에 맞게 신체 표현을 하며 불러 보자.
	기악	난타	리듬 만들기	2. 리듬을 창의적으로 만들어 모듬별로 연주해 보자
	기악	풍물놀이와 사물놀이	표현하기	3. ‘별달거리’ 장단을 구음으로 익히고 손뼉 치거나 무릎장단으로 연주해 보자
	가창	판소리 춘향가	표현하기	4. 선율에 따라 가락선 악보를 그려 보자.
	가창	배움 넓히기	기타 음악 만들기	5. 판소리 ‘춘향가’를 다양한 형태로 구성하여 창의적으로 만들어 보자.
서양	창작	고향의 노래	표현하기	6. 악상을 살려 풍부한 발성으로 노래하고, 어릴 적 살던 고향을 상상하며 노랫말의 느낌을 그림으로 표현해 보자.
	기악	오페라 카르멘	표현하기	7. 오페라 ‘카르멘’을 감상하며 상상한 장면을 그려 보자.
			기타 음악 만들기	8. 오페라 ‘카르멘’의 비극적인 결말을 행복한 결말이 되도록 재구성하여 발표해 보자

기타	생활화	음악신문 만들기	기타 음악 만들기	9. 활동 방법 소개
	생활화	UCC만들기	미디어매체 활용하여 만들기	10. 활동 방법 소개
	생활화	미니북 만들기 상황극 만들기	기타 음악 만들기	11. 모듬을 나누어 각 나라를 대표하는 노래와 문화적 특징을 조사하여 미니 북을 만들고 전시해 보자. 12. 모듬별로 세계 민요를 조사하고, 그 민요의 내용에 맞는 상황극을 만들어 소개해 보자.
	생활화	배움 넓히기	기타 음악 만들기	13. 학급 음악회를 계획하고 참여하여 발표해 보자.
	생활화	음악극 만들기	기타 음악 만들기	14. 오페라, 뮤지컬, 판소리와 관련된 내용을 조사하여 빈칸을 적어 보자. 15. 여러 매체를 활용하여 최근에 공연했거나 공연 중인 뮤지컬을 찾아보고, 보고 싶은 뮤지컬의 정보를 적어 보자

사. 음악과생활

음악과생활은 2015 개정 고등학교 음악 교육과정이 제시한 목표와 내용에 따라 ‘음악적 표현’, ‘음악 감상’, ‘음악의 생활화’의 총 3개 대단원으로 구성되어 있다. ‘음악과생활’ 교과서의 창작 활동을 살펴보면 <표 IV-11>과 같다.

<표 IV-11> '음악과생활' 교과서 창작 활동 세부영역과 활동

구분	영역	제재곡/ 활동주제	세부영역	활동
국악	가창	쑥대머리	표현하기	1. 제재곡에 어울리는 추임새를 넣어 보자.
	가창	경복궁타령	가사 만들기	2. 풍자적인 내용으로 메기는 소리의 가사를 바꾸어 노래해 보자.
	창작	민요풍의 가락 짓기	가락 만들기	3. 주어진 시를 천천히 읽으며 호흡 단위로 나누어 보자. 4. 여러 가지 리듬꼴을 활용하여 중중모리장단에 어울리는 노랫말의 리듬을 만들어 보자. 5. 육자배기토리에 어울리는 가락을 만들어 노래해 보자.
서양	가창	난 알아요	가사 만들기	6. 주제를 정하여 간단한 리듬과 랩 노랫말을 만들어 보자.
	생활화	댄스 타임	표현하기	7. 모듬을 나누어 시대별로 유행한 댄스 음악과 그 춤을 조사하고 신체로 표현하며 발표해 보자.
	감상	모차르트 작은별 변주곡	기타 음악 만들기	8. 모차르트가 작곡한 '작은 별 변주곡'을 듣고 변주 방법을 이야기해 보자. 9. 다양한 방법으로 변주곡을 만들고 연주해 보자.
기타	생활화	UCC만들기	미디어매체 활용하여 만들기	10. UCC 만들기 활동지 11. 윈도우 무비 메이커 사용 방법
	생활화	음악극 만들기	기타 음악 만들기	12. 음악극 만들기 활동지
	생활화	음악 공연 만들기	기타 음악 만들기	13. 음악공연 만들기 활동지

아. 지학사

지학사는 2015 개정 고등학교 음악 교육과정이 제시한 목표와 내용에 따라 ‘노래로 표현하는 세상’, ‘연주와 창작으로 소통하는 음악’, ‘감상으로 공감하는 음악 문화’, ‘음악과 함께하는 생활’의 총 4개 대단원으로 구성되어 있다.

지학사 교과서는 I. 노래로 표현하는 세상, II. 연주와 창작으로 소통하는 음악, IV. 음악과 함께하는 생활 단원에서 창작 활동이 제시되었으며, 문학 작품, 국악, 서양음악, 컴퓨터 음악, 세계 대중 음악, 광고, 게임음악을 주제로 표현하기, 미디어매체 활용하여 만들기, 가락 만들기, 기타음악 만들기, 장단 만들기 활동이 제시되었다. ‘지학사’ 교과서의 창작 활동을 살펴보면 <표 IV-12>와 같다.

<표 IV-12> ‘지학사’ 교과서 창작 활동 세부영역과 활동

구분	영역	제재곡/ 활동주제	세부영역	활동
국악	가창	판소리 ‘흥부가’ 중 화초장 타령	표현하기	1. 중중모리장단에 맞추어 감상하며 추임새를 넣어 보자.
	창작	말붙임새에 어울리는 장단 만들기	장단 만들기	2. 굿거리장단의 말붙임새를 생각하며, 부분 정간보에 가사를 적어 보자. 3. 다는 (이어지는) 장단형과 맺는 장단형을 이해하고, ‘태평가’의 말붙임새에 어울리는 장단형을 아래 사다리를 따라 가 면서 찾아보고 빈 곳에 해당하는 장단형을 그려보자.
	창작	민요풍의 가락 짓기	가락 만들기	4. 아래 주어진 내용에 맞게 말붙임새를 만든 후 민요풍으로 가락을 지어 보자

서양	가창	시(詩)가 노래로	표현하기	5. 자신이 좋아하는 시의 한 구절로 캘리그라피를 만들어 보자.
	창작	변주곡 만들기	기타 음악 만들기	6. 모차르트의 '작은 별 변주곡'을 감상해 보고, 주제의 변화된 요소를 알아보자. 7. 조건에 따라 주어진 주제 가락을 변화시켜 변주 가락을 완성하고 악기로 연주해 보자.
	생활화	세계 대중 음악	미디어매체 활용하여 만들기	8. 시에 어울리는 배경 음악을 선곡하여 다양한 방법으로 표현해 보자.
기타	생활화	컴퓨터 활용 음악	미디어매체 활용하여 만들기	9. 미디 (MIDI)를 사용하여 악보가 그려지는 과정을 알아 보자. NWC(Note Worthy Composer) 프로그램을 활용하여 악보를 만들어 보자.
	생활화	음악 관련 직업 탐색	기타 음악 만들기	14. 스스로 공연 기획자가 되어 음악 공연 기획서를 작성해 보자.
	생활화	광고·게임 음악	기타 음악 만들기	15. 다음 사진과 잘 어울리는 광고 음악을 만들어 노래를 불러 보자

자. 천재교육

천재교육은 2015 개정 고등학교 음악 교육과정이 제시한 목표와 내용에 따라 ‘노래는 나의 행복’, ‘악기는 나의 친구’, ‘음악 감상의 세계’, ‘음악의 생활화’의 총 4개 대단원으로 구성되어 있다. ‘천재교육’ 교과서의 창작 활동을 살펴보면 <표 IV-13>과 같다.

<표 IV-13> '천재교육' 교과서 창작 활동 세부영역과 활동

구분	영역	제재곡/ 활동주제	세부영역	활동
국악	가창	오돌또기	표현하기	1. 굿거리장단의 세를 살려 신체 표현을 해 보자.
	가창	농부가	표현하기	2. 악곡에 어울리는 동작을 만들어 음악에 맞춰 신체 표현을 해 보자.
	가창	춘향가 중 자진사랑가	표현하기	3. 판소리의 구성 요소를 이해하고, 전문가의 창을 감상하며 추임새를 넣어 보자.
	가창	우리나라 민요	표현하기	4. 여러 지역의 민요를 듣고, 토리에 나타나는 시김새를 손동작으로 표현해 보자. 5. '진도 아리랑'을 듣고, 장단과 장단의 세를 구별하여 무릎장단으로 표현해 보자.
	기악	김죽파류 가야금산조	표현하기	6. '김죽파류 가야금산조'를 듣고 한배의 변화를 구별하여 그림으로 표현해 보자.
	생활화	국악의 계승과 발전	미디어매체 활용하여 만들기	7. 국악을 계승하고 발전시키기 위한 UCC를 만들어 발표해 보자.
서양	창작	시에 어울리는 가락 짓기	가락 만들기	8. 음악의 구성을 이해하여 두도막 형식의 가락을 창작할 수 있다. 9. 시에 어울리는 가락을 창작할 수 있다. 10. 음악과 다른 예술이 연계된 사례를 탐색하고, 다양한 예술에 어울리는 음악 작품을 만들어 표현할 수 있다.

	감상	놀람 교향곡	기타 음악 만들기	11. '놀람 교향곡' 제2악장 주제를 바탕으로, 각 변주에서 사용한 음악 요소를 활용하여 변주곡을 만들어 연주해 보자.
	감상	전람회의 그림	표현하기	12. 음악을 감상하고, 여러 가지 박자와 리듬꼴을 구별하여 다양한 방법으로 표현해 보자.
기타	창작	소리 편집 프로그램	미디어매체 활용하여 만들기	13. 소리 편집 프로그램을 사용하여 음악 파일을 편집해보자.
	창작	음악극 만들기	기타 음악 만들기	14. 활동 안내만 제시
	창작	스마트폰과 음악	미디어매체 활용하여 만들기	15. 스마트폰에 음악 애플리케이션을 설치하여 음악을 창작하고 연주해 보자.
	창작	배경음악 만들기	기타 음악 만들기	16. 모둠별로 영화나 광고의 한 장면을 선정하여 배경음악을 만들어 발표해 보자.

차. YBM

YBM은 2015 개정 고등학교 음악 교육과정이 제시한 목표와 내용에 따라 '노래로 다가가는 음악', '신명 나는 우리 소리', '악기로 전하는 음악', '무대 위의 극음악', '다른 예술과 어우러진 음악', '생활 속의 음악', '지구촌 음악 여행', '여러 시대의 음악 감상' 의 총 8개 대단원으로 구성되어 있다. 공익 광고 랩

만들기 활동의 경우 ‘랩’이라는 소재는 서양 제재곡에 속하지만 미디어매체를 활용해 작품을 만든다는 점에서 ‘기타’로 넣었다. ‘YBM’ 교과서의 창작 활동을 살펴보면 <표 IV-14>와 같다.

<표 IV-14> ‘YBM’ 교과서 창작 활동 세부영역과 활동

구분	영역	제재곡/ 활동주제	세부영역	활동
국악	가창	청산리 벽계수야	표현하기	1. 조선 시대의 선비가 된 느낌으로 무릎장단을 치며 불러 보자.
	생활화	봉산탈춤	표현하기	2. 봉산 탈춤의 기본 춤사위를 익혀 타령장단에 맞추어 춤을 춰 보자.
	가창	돈돌라리	가사 만들기	3. ‘돈돌라리’ 민요를 사용하여 우리나라의 통일을 염원하는 가사를 만들어 노래 불러 보자.
	가창	판소리 사랑가	표현하기	4. ‘사랑가’를 불러 보고, 소리꾼과 고수, 관객의 역할을 이해하며 추임새를 넣어 보자.
	창작	음악극 만들기 ‘승상은 거북’	표현하기	5. 판소리 ‘수궁가’ 중 ‘승상은 거북’ 대목을 각자 역할을 분담하여 새로운 소리, 아니리, 발림의 창작 판소리로 만들어 발표해 보자.
서양	가창	오 나의 태양	표현하기	6. 두 모듬으로 나누어 A 모듬은 가사를 소리 내서 읽고, B 모듬은 하바네라 리듬을 손과 발을 이용한 신체 표현으로 연주해 보자.

	가창	노래 가사 표현하기	표현하기	7. 봄을 기다리는 마음을 표현한 가사의 느낌을 그림으로 그리거나 사진으로 찍어 표현해 보자.
	기악	네버 엔딩 스토리	리듬 만들기	8. (드럼을 이용해) 간단한 변형 리듬을 만들어 연주해 보자.
	창작	두도막 형식 작곡하기	가락 만들기	9. 다음 주어진 동기로 두도막 형식의 가락을 만들어 보자.
	창작	두도막 형식 작곡하기	가락 만들기, 가사 만들기	10. '친구'에서 연상되는 단어나 느낌을 각자 만든 가락에 11. 어울리는 가사로 만들어 빈칸에 써 보자.
	창작	노래 가사 표현하기	가사 만들기	12. 노래 가사를 읽고, 자신만의 방법으로 가사의 내용을 바꾸어 써 보자.
	감상	전람회의 그림	표현하기	13. '전람회의 그림' 중 좋아하는 곡을 골라 그림으로 표현해 보자.
	감상	사라반드	표현하기	14. 제재곡의 느낌을 이야기해 보고, 어떤 춤 동작이 어울리는지 표현해 보자.
	기악	리베르탱고	표현하기	15. 신체 활동을 통해 제재곡의 주요 리듬인 당김음을 익힌 후, 박자에 맞추어 합주해 보자.
기타	표현	영상 배경 음악 만들기	미디어매체 활용하여 만들기	16. '나의 자서전' 또는 '나의 꿈'을 주제로 한 스토리보드를 작성하고, 주요 장면 어울리는 사진 또는 동영상 만들어 보자.

				17. 선택한 사진 또는 동영상에 어울리는 배경 음악을 영상 편집 애플리케이션을 사용하여 만들어 보자.
표현	이야기에 어울리는 음향 만들기	기타 음악 만들기		18. 모듬별로 역할을 나누고, 라디오 방송극에 적합하도록 간단한 이야기를 각색해 보자. 19. 이야기의 장면과 흐름에서 음악이나 배경 음향이 들어야 할 곳을 생각하고, 창의적으로 효과음을 만들어 보자. 20. 모듬별로 만든 효과음을 배경으로 하여 이야기를 발표한 후, 발표 영상을 보고 다양한 음색이 창의적으로 표현되었는지 평가해 보자.
표현	응원가를 상황에 어울리는 가사로 바꾸어 노래 불러 보자.	가사 만들기		21. 다양한 응원가를 조사하여 응원가의 기능과 특징을 생각해 보고, 우리 학급의 응원가를 선택해 보자. 22. 응원가를 상황에 어울리는 가사로 바꾸어 노래 불러 보자. 23. 학급 응원가에 어울리는 응원 리듬(박수)과 응원 구호를 만들어 학교 행사에서 활용해 보자.

	표현	공익 광고 랩 만들기	기타 음악 만들기	24. 우리 지역 사회나 지역 단체의 공익 활동을 홍보하는 광고 음악을 랩으로 만들어 보자.
			미디어매체 활용하여 만들기	25. 음악을 녹음하고, 음악의 길이에 맞게 영상을 촬영하여 편집해 보자
	표현	학교 음악 방송 진행하기	기타 음악 만들기	26. 조사한 자료를 바탕으로 음악 방송 대본을 작성해 보자. 27. 교내 방송, 인터넷 방송 등을 활용하여 직접 방송을 진행하고, 소감문을 작성해 보자.

6. 현직교사 인터뷰

가. 창작 수업 내용 및 창작 수업의 어려움

본 연구의 목적은 고등학교 10종 음악교과서의 창작 영역 분석과 현직 교사의 창작 수업에 관한 이야기를 듣는 것에 있다. 다음은 각 교사가 진행한 수업의 내용과 평가 방법, 창작 수업의 어려움 등을 보여준다.

A교사: 2020학년도 1~2학기에 ‘시의 가사에 어울리는 8마디의 가락 짓기’ 창작 활동을 지도하고 있습니다. 국어 교과와 융합해 교과 시간에 배운 시를 활용하여 4분의 4박자에 맞는 말붙임새 창작하기를 먼저 진행한 후, 이 말붙임새에 해당하는 리듬으로 8마디의 단선율을 작곡하는 창작 수업을 진행하고 있습니다.

현재 코로나 상황에서, 온라인으로 이론 수업을 진행해보았으나 학생들의 집중도가 많이 떨어져 2학기에는 대면이 가능할 때 되도록 진행하고 있습니다. 15~20분 정도의 이론 설명 후, 학생 활동 수업을 진행하며 중간 중간 자신이 작곡한 음악을 들을 수 있도록 피아노를 연주할 기회를 주거나 직접 쳐주는 방식으로 진행하고 있습니다. 처음에는 모둠수업으로 진행해보고자 하였으나, 코로나 상황으로 모둠 수업이 금지되는 지침이 내려와 어쩔 수 없이 개별로 진행하였는데 그렇다보니 학생들 수준별로 격차가 너무 커 수업을 진행하기 많이 어려웠습니다. 이번 학기엔 그래도 운영지침이 그나마 유연해져 작곡 실력이 뛰어난 학생들에게 활동 시간이 남을 때 어려워하는 친구들에게 짝지어주고 알려주는 식으로 진행하고 있습니다. 이러한 방식이 가장 효과가 높은 듯합니다.

평가의 경우, 다장조에서의 3화음(1~7도)에서 마디별로 화음 기호를 선택하여 작성하고, 4마디의 반중지 & 8마디의 정격중지는 미리 화음기호를 제시하였습니다. 실제 수업 활동에서는 지정된 시의 한 구절을 선택하여 말붙임새를 먼저 만들고 이 말붙임새를 토대로 한 리듬으로 선율을 작곡하였는데, 실제 수행평가에서는 똑같은 방식으로 하되 기존에 다루지 않은 시들을 제시하고 이 중 선택하게 하였습니다.

학생들 반응은 너무 어렵다는 반응이 대다수였습니다. 또한 아예 창작을 하지 못

한 학생도 있었어요. 학교 수업 시간표 상, 1학기와 2학기에 수업을 받는 학생들이 달라 현재 수업을 받는 학생들에겐 조금 더 연습 시간을 주었더니 더 잘 따라오는 듯 합니다.

B교사: 저는 작곡 수업을 지도했습니다. 먼저 학생들과 주제를 정합니다. 주제는 학생들이 흥미있는 것으로 합니다. 예를 들어 중간고사, 점심시간 등이 있습니다. 그 다음 조별로 가사를 만들어봅니다. 학생들이 만든 가사를 취합한 후, 형식에 맞추어 가사를 정리합니다. 그리고 4마디의 코드가 반복되면 즉흥적으로 아이들이 멜로디를 붙이고, 교사가 오선 칠판에 정리해줍니다. 곡이 완성되면 같이 불러봅니다. 리듬악기나 선율악기 등을 즉흥적으로 사용하면 효과가 좋습니다.

저는 작곡 전공이라서 수업 구성이 어렵지 않았지만, 교사가 아이들이 부르는 멜로디를 채보할 때 청음 능력이 필요합니다. 그리고 여러 학급에서 진행해보니 학생들의 참여도와 반응이 매우 중요한 것 같습니다. 저는 초콜릿으로 학생들의 참여를 유도했습니다.

C교사: 저는 창작 수업을 많이 지도해보았습니다. 주어진 형식에 따라 작곡하기, 문학 작품을 읽고 연상되는 느낌을 바탕으로 작곡하기 (융합수업), 즉흥연주 형식으로 자유롭게 창작하기, 다양한 타악기로 창작하기, 미니멀리즘 음악 만들기 등을 주제로 수업했습니다.

D교사: 음악극을 시도해보았습니다. 자유주제를 주어 다소 범위가 넓었고, 영상제작에 관한 것은 전공 밖의 일이라 다루기 어려웠습니다. 학생들마다 아는 음악의 정도와 영상 제작 능력이 달라 모듈별 편차가 컸습니다.

그리고 음악극의 평가가 모호한 면이 있어, 상호평가, 자기평가를 바탕으로 하되, 사전에 정한 기준으로 제가 평가했습니다. 수업 방식은 협동학습으로 진행되었습니다. 다만, 협동학습으로 진행되니 무임승차 현상이 발생하고, 음악적으로 뛰어나거나 리더십이 있는 학생들 위주로 진행이 되어 수업에 다소 적극적이지 않은 학생들도 있었습니다. 모듈 구성을 할 때 학생들을 미리 파악하고 고려하거나 담임과 의견을 나

누어 조마다 음악적 지식이 있는 학생, 영상 편집이 가능한 학생을 조사해 모둠을 적절히 구성하였습니다.

E교사: 7차시를 할애하여 리듬변주 활동을 매년 하고 있습니다. 천재교과서 활동을 그대로 하고 있고 교과서가 잘 만들어졌다고 생각합니다. 1차시부터 놀람 교향곡 분석, 음표와 쉼표 익히기, 변주곡 이해, 리듬변주 창작, 리듬변주 연주, 가락변주 창작, 가락변주 연주 순으로 수업을 진행합니다. 평가는 리듬변주 창작악보 그리기 10점, 가락변주 창작악보 그리기 10점, 리듬변주 연주하기 10점, 가락변주 연주하기 10점으로 정하고 마디단위로 채점했습니다. 총 8마디 창작이므로 기본점수 2점주면 10점 만점으로 평가했습니다. 연주도 마디 단위로 했습니다. 아이들이 악보 그린대로 연주를 안하기 때문에 기보점수와 연주점수가 다르게 나옵니다.

예시는 '학교 종이 땡땡'으로 주고, 실습은 캐논으로 했어요. 화음변주는 쉽지 않고, 박자 변주, 음색 변주까지 했었는데 요즘은 리듬과 가락 두 가지만 합니다. 변주곡 창작 수업은 음악을 실천해보는 과정에서 많은 것들을 배우기 때문에 꼭 필요한 수업이라고 생각합니다. 캐논주제로 리듬, 가락변주까지 만들고 직접 연주도 다 합니다. 코로나 이전에는 모둠별 합주까지 하고 마무리했는데 지금은 개인별 연주까지만 합니다.

F교사: 저는 서양음악사 중 근현대 음악 부분을 먼저 가르치고 음렬 음악을 만들어 보는 활동을 했습니다. 음렬음악을 만들기 위해서는 먼저 음정 계산하는 방법을 가르칩니다. 종이 건반과 오선지를 제공합니다. 음정을 계산하는 방법이 이해가 되면 무작위 기본음렬을 만들어봅니다. 기본음렬을 기초로 그리고 배운 음정을 생각하면서 역행, 전위(특히 음정계산이 필요한 부분임), 역행전위를 1개씩 만듭니다. 그 뒤 연주할 악기를 정하고, 악보로 만들고 조원들이 만든 음렬을 가지고 8마디 창작합니다. 마지막으로 만든 곡을 연주하기로 수업 마무리를 합니다.

현재는 '나도 사운드 에디터' 또는 '나도 팟캐스트' 활동을 진행중에 있습니다. '나도 사운드 에디터' 활동은 학생들이 기존의 좋아하는 가요나 동요(무관) 하나를 선택하여 트랙별, 그리고 전체적으로 어울리는 악기들을 정해서 기존의 곡을 다른 사운드

로 만들어 보는 활동입니다.

그리고 '나도 팟캐스트'는 학생들이 주제를 정하고(예를 들면 7080노래) 거기에 어울리는 노래 2곡정도를 정합니다. 그리고 팟캐스트를 녹음할 때 아나운서, 게스트, 음악편집자, 콘티짜기 등을 통해서 진로와도 엮어 수업을 진행합니다. 곡과 주제가 정해졌으면 거기에 어울리는 스토리를 짜도록 하고 트랙을 이용하여 녹음하고 노래 업로드를 통해서 팟캐스트 제작자가 되는 활동을 했습니다.

교사들이 인식하는 창작수업의 어려움은 다음과 같았다. A교사는 8마디의 단선율을 작곡하는 활동을 했으나 이조차 상당한 노력을 필요해 지칠 때도 있다고 하였고, 초, 중등 교육과정에서 배워야하는 이론 학습이 되지 않아 창작 수업이 어렵다고 하였다. C교사는 창작 활동을 해본 적이 없는 학생들이 많다고 응답하였고, 또한 고등 수준의 음악적 지식이나 경험이 없는 학생들은 창작 활동을 수행하지 못했다고 하였다. 이를 보완하기 위하여 음악적 문해력을 보강하고 기보 능력을 키우기 위한 수업을 해야 한다고 응답하였다.

A교사: 창작 활동을 할 때, 가장 어려운 점은 학생들의 수준이 많이 낮다는 점입니다. 악보 보는 법조차 모르는 학생들이 적어도 60~70%에 달하기 때문에 이러한 수준의 학생들에게 8마디의 단선율을 작곡하게 만드는 데는 상당한 노력이 필요하여 지칠 때도 가끔 있습니다. 이는 초, 중등 교육과정에서 음악을 학습하는 데 있어 꼭 필요한 기초 이론 등을 배우지 못했거나, 입시 위주의 교육환경 속에서 음악교육에 무관심한 사회 분위기와 관련이 있지 않나 싶습니다. 적어도 악보를 볼 수 있는 능력은 필요한 것 같습니다.

C교사: 창작 활동을 해본 적이 없는 학생이 많아 막연해했습니다. 고등 수준의 학생들의 경우 음악적 지식이나 경험이 없는 학생들은 창작 활동을 수행하지 못했습니다. 오히려 저학년의 경우 선행 학습 수준과 관계없이 도전하는 경향이 있습니다. 음

악을 소리로 재생하는 것은 어느정도 할 수 있으나, 머리 속에 있는 음악을 또는 창작한 음악을 결과물로 기보하기 위해서는 음악적 문해 능력을 좀 더 보강하고 기보하는 법을 가르쳐야 한다고 생각했습니다. 대부분의 학생들이 간단한 4분음표 4개와 2분음표, 8분음표의 조합 자체도 그리기를 어려워했습니다. 마찬가지로 듣고 기보하는 훈련도 거의 처음인 학생들이 많았습니다.

또한, 학생의 이론 학습이 선행되어야 하는 창작 수업의 경우, 충분한 시수 확보가 필요하다고 하였다. 그러나 고등학교의 필수 이수단위가 국영수 과목에 비해 5단위 적기 때문에 심도있는 수업이 어렵다고 답변하였다.

D교사: 리듬 만들거나 가락 만들기 같은 활동은 학생의 이론 학습이 선행되어야 하기 때문에 긴 시간이 필요합니다. 학생들의 2/3정도는 독보 능력이 부족하고 및 기본 이론을 모르기 때문에 기본 이론부터 가르치기 위해서는 시간이 많이 필요해 창작 수업이 어렵습니다.

C교사: 고등학교의 필수 이수단위를 보면, 국영수 과목이 10단위인 반면에 음악 과목이 5단위 적어 5단위 수업을 합니다. 따라서 심도있는 수업을 하기 위해서는 충분한 시수 확보가 필요하다고 생각합니다.

수업에 필요한 기자재나 악기의 부족을 이유로 든 교사도 있었다. 미디어를 활용한 수업의 경우 학생들의 스마트 기기 사용이 필요하기 때문에 가능하다면 학교에서 이를 지원하는 것이 맞다고 응답하였다.

A교사: 장비가 너무나도 부족합니다. 부서진 악기며, 제대로 갖추어지지 못한 음악실이 너무 많고, 음악 교과를 소홀히 하는 학교의 분위기도 개선되어야 할 것 같습니다.

B교사: 우선 어플을 이용하려면 학생들의 스마트기기가 필요합니다. 그런데 수업 용도가 아닌 다른 용도로 사용할 수 있기 때문에 가능하다면 학교 자체에서 장비를 지원, 준비해주는 것이 가장 바람직하다고 생각합니다.

창작 수업을 보다 효율적으로 진행하기 위해 테크놀로지를 활용한 적이 있는지 물었다. 그 결과 모든 인터뷰 대상이 테크놀로지를 활용하였다고 답변하였다. 테크놀로지의 활용의 장점은 학생들의 주의 집중에 효과적이라는 답변과 기초이론 수업을 위해 유튜브 영상자료를 활용한다는 답변이 있었다.

A교사: 창작 수업을 진행하기 이전에, 기초이론이 부족한 학생들이 많기에 음계, 리듬, 화음 등의 이론 수업을 먼저 진행하며 이를 위해 유튜브 영상자료 및 음악 등을 다수 활용하였습니다.

B교사: 즉흥연주를 위해 다양한 퍼커션 사운드를 사용할 수 있는 어플을 활용했습니다. 연수 경험은 대학원에서 특강형식으로 연수를 받았습니다

C교사: 테크놀로지는 접근의 용이성 때문에 이용해보았습니다. 쉽게 다양한 음악들을 접할 수 있음. 학생들의 주위 집중에 효과적이라고 생각했습니다. 테크놀로지 관련 교사연수를 받아 본 적이 있습니다

D교사: 테크놀로지를 활용하지 않고서는 수업이 불가능합니다. 태블릿 PC로는 기본 피아노 앱을 사용하고 감상 수업때는 유튜브를 이용합니다

나. 교과서 내 창작 활동에 대한 의견

교과서 내 창작 활동의 내용에 대한 인식은 대부분 부정적이었다. 이유는 창작 활동 영역의 위계성이 매우 부족하게 제시되거나 구체적이지 못한

것을 문제점으로 꼽았다. 하지만 변주곡 만들기와 우연 음악 만들기는 저학년
에 적합하며, 가락 만들기와 변주곡 만들기는 음악적 경험이 많은 학령기에
적합하다는 의견이 있었다.

A교사: 교과서에 있는 창작 활동은 방법이 구체적이지 못할뿐더러 학생의 수준에
맞지 않는 부분도 있다고 생각이 듭니다. 그러나 변주곡 만들기 활동은 학생들이 변
주의 개념도 익히면서 리듬, 선율의 개념까지 완전 학습이 가능한 수업주제라고 생각
해서 한번 시도해 볼 만하다 생각합니다.

C교사: 교과서의 내용 위계가 다소 떨어진다고 생각합니다. 그래서 저는 교과서를
사용하지 않습니다. 교과서의 창작 내용은 음악적 형식과 이론에 대한 대전제를 기
반으로 하므로 창작보다 작곡에 가깝게 제시한다고 생각합니다. 화성, 화음을 떠나서
단순하게 3음계, 5음계, 7음계. 화성음악 등으로 순차적으로 접근하면 충분히 창작
수업이 가능하다고 생각합니다. 초, 중, 고등 교과서에서 창작 영역의 위계성이 매우
부족하게 제시되거나 구체적이지 못한 것이 문제입니다.

B교사: 요즘 학생들은 유튜브를 즐겨 보고 대중매체 소비가 많으므로 흥미가 자주
바뀝니다. 하지만 교과서는 철 지난 제재곡과 활동을 제시하고 있어 학생들의 흥미를
끌기 어렵습니다. 그래서 저는 교과서를 사용하지 않고 학생들이 흥미있어 하는 주제
를 먼저 물어보고 좋은 주제를 선택해 활동을 하는 편입니다.

A교사: 창작수업은 무조건 어렵다고 생각하는 학생들이 많아 수업을 꺼려하는 편입
니다. 활동 자체가 어렵다보니 흥미 있는 주제가 아닙니다. 천재 교과서를 이따금 활
용하긴 하나 대부분 활용하지 않습니다. 교과서는 대부분 수업 아이디어를 위한 참
용으로만 활용합니다. 교과서에 제시되어 있지 않지만 학생이 흥미로워하는 내용을
중심으로 가르치려고 하고 있습니다.

다. 창작 활동의 교육적 가치

음악 교사들은 창작 활동의 교육적 가치에 대해서는 대부분 긍정적 견해를 가지고 있었다. 표현하는 활동을 통해서 해방감과 성취감을 느끼고, 자기표현 능력을 기를 수 있다는 점에서 교육적 가치가 있다고 보았다. 또한 창작 활동 중 협동학습을 통해 또래 관계 기술 향상과 협동심을 기를 수 있다고 하였다. 창작 활동을 통해 학생들이 음악적 소재를 직접적으로 사용하면서 음악 요소에 대한 개념이해를 할 수 있다고 하였다. 또한 간단한 선율과 리듬 만들기 활동을 통해 다양한 종류의 박자, 여러 가지 박자의 리듬꼴 등을 익힐 수 있다고 했다.

창작 활동 중 음악극 수업을 한 C교사는 음악극 수업이 또래 관계 기술 향상에 도움이 된다고 하였다.

C교사: 음악극은 음악적 요소들을 총체적으로 활용할 수 있는 영역이라고 생각합니다. 모둠별로 주도적으로 하는 아이가 한 명씩은 있었고 그 아이를 주축으로 해서 음악극의 역할을 정하고, 역할대로 과제를 수행했습니다.

한편 B교사는 창작 활동 중 작곡영역이 다양한 음악 요소를 사용하는 특성이 있으므로 논리적 사고능력을 배양할 수 있는 영역이라고 하였다.

B교사: 창작 활동 중 작곡영역은 논리적인 사고능력 배양에 도움이 된다고 생각합니다. 다양한 특성을 폭넓게 이해하고 적절한 요소를 적재적소에 배치하는 능력이 필요하기 때문입니다.

B,C,D 교사들은 창작 활동이 음악적 심미안을 기르는 데 도움이 되며, 성취감을 느끼도록 해주는 활동이라고 응답했다.

C교사: 창작 영역은 음악적 심미안을 기를 수 있는 영역이라고 생각합니다. 작사나 작곡한 음악을 학생들끼리 발표하며 연주하는 과정에서 좋은 음악을 구분하는 능력이 생긴다고 생각합니다.

B교사 : 듣기만 했던 음악을 직접 오선노트에 옮겨 쓸 수 있다는 것에 흥미를 느끼는 것 같았습니다.

D교사: 창작 활동에서 성취감을 느끼는 것 같습니다. 음악 수업에서 무엇을 만들어내는 과정은 생각보다 창의적이고 다양한 방법이 있는데, 이 과정에서 해방감이나 뿌듯함을 느끼는 것 같습니다.

A교사는 교사들은 창작 활동을 통해 학생들이 음악적 소재를 직접적으로 사용하면서 음악 요소에 대한 개념이해를 할 수 있다고 하였다. 또한 간단한 선율과 리듬 만들기 활동을 통해 다양한 종류의 박자, 여러 가지 박자의 리듬꼴 등을 익힐 수 있다고 했다.

A교사 : 학생들이 음악을 좋아해도 음악적 개념을 잘 모르는 경우가 많습니다. 4분 음표나 2분음표 등 간단한 음표도 못 그리고, 계이름을 읽지 못하는 학생도 많습니다. 창작수업을 통해 간단한 선율을 만들면서 계이름을 익히고, 조성을 익히고, 각 음도의 역할을 익힐 수 있습니다.

두도막 형식이나 짧은 길이의 음악 작품 만들기를 통해서도 음표를 읽고 그릴 수 있는 능력인 음악적 문해력을 키울 수 있다고 하였다. 따라서 음악을 감상하고 연주하는 능력 이외의 창작 활동도 필요하다고 하였다.

B교사: 지난 학기에 두도막 형식의 짧은 길이의 선율을 만드는 활동을 한 적이 있

어요. 학생들끼리 수준이 다르기 때문에 잘하는 친구들을 조장으로 하고 모듬을 만들어 서로 도움을 주도록 했어요. 의욕이 없는 친구들도 또래 교수를 통해 음표에 대해 이해하고 음악을 이해할 수 있는 능력인 음악적이 향상되었어요.

B교사는 작곡이 정해진 답이 있는 활동이 아니기 때문에 학생들 스스로 음악을 만들어가는 과정에서 자유로운 활동이 가능하다고 이야기하였다.

B교사: 창작 활동에는 정답이 없으니 자유롭고 창의적인 활동이 가능합니다. 학생들도 처음에는 조금 어렵다고 하지만 즐겁게 자기 이야기를 풀어가며 표현을 합니다. 랩 만들기 수업이 생각보다 반응이 좋았습니다.

V. 결론 및 제언

본 연구는 2015 개정 교육과정 고등학교 10종 음악 교과서의 창작 활동의 내용, 평가 등의 구성과 교과서별 차이를 알아봄으로써, 출판사별 창작 활동의 구성과 특징을 파악하는 데 목적이 있다. 이에 따라 고등학교 10종 음악 교과서의 출판사별 창작 활동 영역에서 활용되고 있는 제재곡과 표현하기, 가사 만들기, 리듬 만들기, 가락 만들기, 미디어매체 활용하여 만들기, 기타 음악 만들기, 장단 만들기 등 창작 활동의 빈도수를 비교·분석하였다. 그에 따른 결과는 다음과 같다.

10종의 고등학교 음악 교과서 중 창작 영역이 가장 많이 수록된 출판사는 ‘비상교육’으로, 전체 활동 수의 10%의 비율을 차지하였다. 또한, 창작 영역이 가장 적게 수록된 출판사로는 ‘다락원’, ‘박영사’, ‘음악과 생활’, ‘지학사’, ‘천재’로 전체 영역 중 창작 영역의 비율이 4%를 차지했다. 10종 고등학교 음악 교과서의 전체 영역은 평균 104개였으며, 창작 영역은 평균 5개였다.

10종의 고등학교 음악 교과서의 활동 분석에 대한 결과는 다음과 같다.

첫째, 10종 교과서에서 6종의 교과서가 창작 활동이 가장 적은 빈도를 나타내었다. 10종 교과서의 창작 활동 개수의 평균은 17개였다.

둘째, 창작 활동이 가장 높은 비중으로 수록된 출판사는 학습 활동 137개 중 총 24개를 차지하고 있는 ‘비상교육’로 전체 활동 수 대비 17.5%를 차지했다. 반면, 창작 활동이 가장 적게 수록된 출판사는 ‘지학사’로 학습 활동 152개 중 11개를 차지하여 7%의 비율로 분석되었다.

고등학교 음악 교과서 10종의 창작 활동 빈도를 분석한 결과는 첫째, ‘표현하기’가 평균 5회로 가장 많았고, ‘기타음악 만들기’가 평균 4회, ‘미디어매체 활용하여 만들기’가 평균 2회로 뒤를 이었다. 가장 적게 나타난 창작 활동은

‘장단 만들기’로 0.5회 나타났다.

둘째, 10종 교과서의 전체 창작활동 평균은 17회였으며, 교과서 중 창작 활동을 가장 많이 수록한 출판사는 YBM으로 27회 수록하였다. 반면 창작 활동을 가장 적게 수록한 출판사는 지학사였다.

셋째, ‘표현하기’가 많이 수록된 교과서는 박영사, ‘가사 만들기’가 많이 수록된 교과서는 YBM, ‘리듬 만들기’ 활동이 많이 수록된 교과서는 금성, ‘가락 만들기’ 활동이 많이 수록된 교과서는 다락원, ‘기타음악 만들기’ 활동이 많이 수록된 교과서는 아침나라, ‘미디어매체 활용하여 만들기’ 활동이 많이 수록된 교과서는 미래엔, ‘장단 만들기’ 활동이 많이 수록된 교과서는 미래엔, 지학사이다.

고등학교 10종 음악교과서 창작활동의 제재곡 분석 결과는 첫째, 국악과 관련된 내용을 다룰 때에는 ‘표현하기’를 주로 사용했다. 국악과 관련된 ‘표현하기’ 활동으로는 무릎장단 치기, 추임새 넣어 노래부르기, 가락선 악보 등이 있다.

둘째, 서양음악과 관련된 내용을 다룰 때에는 ‘표현하기’ 주로 사용했다. 서양음악과 관련된 ‘표현하기’ 활동으로는 음악에 맞는 안무 만들기, 작곡가에게 편지쓰기, 몸타 창작, 신체 동작 만들기 등이 있었다. 우연음악, 12음 기법을 활용한 음악 작곡은 여기에 포함시켰다.

셋째, 기타음악은 서양과 국악 모두에 포함되지 않는 것으로, 미디어매체를 활용해 만들기, 음악회 기획하기 같은 작품을 산출하는 활동이 포함되었다. 기타 음악과 관련된 활동은 소프트웨어를 활용한 디제잉 활동과 타 교과 융합 활동 등이 있었다.

인터뷰 결과는 다음과 같다.

첫째, 음악 교사들은 창작 활동의 교육적 가치에 대해 긍정적인 견해를 가지고 있었다. 표현하는 활동을 통해서 해방감과 성취감을 느끼고, 자기표현 능

력을 기를 수 있다는 점에서 교육적 가치가 있다고 보았다. 또한 창작 활동 중 협동학습을 통해 또래 관계 기술 향상과 협동심을 기를 수 있다고 하였다. 창작 활동을 통해 학생들이 음악적 소재를 직접적으로 사용하면서 음악 요소에 대한 개념이해를 할 수 있다고 하였다. 또한 간단한 선율과 리듬 만들기 활동을 통해 다양한 종류의 박자, 여러 가지 박자의 리듬꼴 등을 익힐 수 있다고 했다.

둘째, 음악 교사들은 교과서가 더욱 학습자의 수준에 맞도록 구성되어야 하며, 흥미있는 소재로 바뀌어야 한다고 제언했다. 학생들의 수준에 비해 활동 내용이 간단하게 제시되어 조금 더 구체적인 안내가 있어야한다고 지적하였다. 먼저 창작 활동이 단순한 방법 제시에 그치는 것이 아니라, 보다 더 구체적으로 제시되어야 하며, 다양한 예시를 제공해야 한다고 이야기하였다. 학생들의 흥미를 불러일으킬 수 있는 소재들이 제시될 필요가 있다고 이야기하였다. 또한 가락 만들기, 리듬 만들기 등의 작곡 활동의 내용적인 측면과 관련하여 난이도가 학생들의 수준에 비해 높다는 점, 음악적이지 않은 활동이 포함되어 있다는 점이 문제점으로 제시되었다.

셋째, 교사들은 창작 수업을 진행하는 데 있어 학생들이 기초적인 음악 지식을 갖추고 있지 않은 것이 가장 큰 어려움으로 작용한다고 이야기하였다. 물론 음악 지식을 갖고 있는 학생도 있지만, 선행능력 수준이 개인마다 다르기 때문에 설명에 어려움이 발생하며, 모둠별 수업을 할 때에도 각자의 역할을 정하기가 애매하다고 하였다. 또한 창작 수업 특징상 평가가 어려워 신뢰도 있는 평가가 되기 위해서는 채점 기준이 필요하다고 했다. 또한 창작 활동에서 요구되는 활동을 하기 위해서는 최소 요구되는 시간이 있으나, 수업 시수의 부족으로 인해 충분한 설명과 피드백을 하지 못하는 문제점도 있었다. 결국 교사는 교수 단계와 평가 단계에서 창작 수업을 진행하는 데 부담감을 느끼고 있다는 것을 알 수 있었다.

넷째, 음악 교사들은 수업환경 측면에서 어려움을 겪고 있었다. 미디어매체를 활용한 만들기 영역의 경우, 스마트폰이나 컴퓨터 같은 장비와 애플리케이션이 필요하다. 하지만 학교마다 장비 구비에 차이가 있어 활동에 제약이 따른다고 하였다.

다섯째, 음악 교사들은 테크놀로지를 수업 현장에서 적극적으로 이용하고 있는 것으로 나타났다. 유튜브나 어플리케이션을 활용해 교사 개개인마다 노력하고 있었음을 알 수 있었다.

2015 개정 교육과정에 근거하여 개정된 고등학교 음악교과서의 창작영역과 활동을 살펴보았다. 연구의 결과를 바탕으로 다음 몇 가지 사항을 제언하고자 한다. 첫째, 교과서는 창작영역 학습활동의 빈도를 높이고 활동 내용을 단계적으로 구분해 집필할 필요가 있다. 이에 창작 활동의 연구가 필요하다. 둘째, 창작수업의 효과에 대한 연구가 필요하다. 본 연구에는 고등학교 교사 6인의 면담을 통해 창작수업의 순기능을 알아볼 수 있었지만, 통계 수치로는 확인할 수 없었다. 따라서 창작 수업 전후의 질적 연구가 이뤄져야 할 것이다.

참 고 문 헌

- 강민선, 김형석, 최진형, 한태동, 김승연, 양은주, 김일영, 염동식, 조아영 (2018). **고등학교 음악**. 서울: 와이비엠.
- 교육부(2007). **음악과 교육과정**. 교육부 고시 제 2007-79호.
- 교육부(2015). **음악과 교육과정**. 교육부 고시 제 2015-74호.
- 김광옥, 박준호, 김희경, 박수진, 이누리, 전미진 (2018). **고등학교 음악**. 서울: 아침나라.
- 김미숙, 현경실, 민경훈, 장근주, 김영미, 조성기, 김지현, 조대현, 송주현, 박지현, 최윤경, 김지현 (2015). **음악과 교재 연구**. 서울: 학지사.
- 김소망(2019). 2015 개정 교육과정 중등 음악 교과서1 창작영역 분석. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김승훈(2011), **한국 교과서 검정 정책의 탐구**. 과주 : 한국학술정보, 32-33.
- 김용희, 현경실, 채은영, 김지현, 이세경 외(2018). **고등학교 음악**. 서울: 금성출판사.
- 박지현(2011). “초등학생의 음악 창작 활동 과정 및 지도 방안 연구”. **아동교육**. 20(2). 5-18.
- 배소희(2020). 2015 개정 교육과정에 의한 중학교 음악 교과서2의 창작 활동 분석 연구. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 석문주(2001). “음악과 창작수업의 교육적 효과”, **음악교육연구**. 20(1), 233-255.
- 송민경(2019). 고등학교 음악 교사들의 작곡수업에 대한 인식 연구. 연세대학교 교육대학원.
- 승윤희, 민경훈, 양종모, 정진원(2019). **예비교사와 현장교사를 위한 초등 음**

악교육. 서울: 학지사

양종모, 신현남, 독고현, 김한순, 장보윤, 황은주, 송미애, 김수철, 전명찬
(2018). **고등학교 음악.** 서울: 음악과생활.

이종국(2013), **한국의 교과서 평설.** 서울: 일진사.

임예슬(2019). 2015 개정 교육과정에 의한 중학교 음악 교과서 창작영역 분석.
건국대학교 교육대학원 석사학위논문.

장기범, 임원수, 박경화, 김주경, 홍종건, 조성기, 송무경, 이시욱, 김정태
(2018). **고등학교 음악.** 서울: 미래엔.

정진원(2019). “음악 만들기 수업에 대한 초등 교사의 인식과 실천”. **미래음악
교육연구.** 4(1). 111-143.

조대현, 김영미, 최은아, 윤아영, 이정대, 이현정, 여선희 (2018). **고등학교
음악.** 서울: 다락원.

조성기(2016). “음악 창작 교수 · 학습을 위한 TPACK 연구”. **음악교육공학.**
26(1). 110-130.

주광식, 신혜영, 이성은, 김가영 (2018). **고등학교 음악.** 서울: 박영사.

주대창, 성은정, 이복희, 이동희 (2018). **고등학교 음악.** 서울: 비상교육.

최은식, 김명식, 권혜근, 신윤균, 강선영, 안인경, 양보라 (2018). **고등학교
음악.** 서울: 천재교과서.

현경실(2015). 교육과정에 따른 중학교 음악교과서의 분석 연구: 창작영역을
중심으로. **예술교육연구.** 13(4). 83-101.

황병숙, 정길선, 강세연, 박경준, 김혜진, 곽은순, 엄숙용 (2018). **고등학교
음악.** 서울: 지학사.

행복한 교육 “창의융합형 인재 양성 성공 조건” (2020.10.접속)

[https://happyedu.moe.go.kr/happy/bbs/selectHappyArticleImg.do?bbsId=BBS
MSTR_000000000191&nttId=8210](https://happyedu.moe.go.kr/happy/bbs/selectHappyArticleImg.do?bbsId=BBS
MSTR_000000000191&nttId=8210)

『국립국어원』, 2019

Mark A. Runco (2009). CREATIVITY 「창의성 이론과 주제」 전경원 옮김(2009). 서울: 시그마프레스.

ABSTRACT

An Analysis of Creation Education in 10 types of High School Music Textbooks of 2015 Revised Curriculum

Lee, Ji Eun
Music Education Major
Graduate School of
Sungshin University

The purpose of this study is to identify the composition and characteristics of creative activities of each publisher and to find out how to guide the creative field efficiently at the actual school site by examining the composition and evaluation of the contents and evaluation of the creative areas of the 10 types of high school music textbooks. Accordingly, we compared and analyzed the frequency of use of 7 areas of creative activities in 10 types of high school music textbooks, selected 4 high school music teachers as participants in research, produced questionnaires, and interviewed them via e-mail.

The data collected through the interview were analyzed according to the research questions and the results of the five-themed study were derived. The subject of the study are 10 high school music textbooks and current

high school music teachers under the curriculum revised in 2015 . The 10 types of high school music textbooks currently on the market are Kumsung Publishing, Mirae-n, Darakwon, Jihaksa, Visang Education, Morning Country, Music and Life, Genius Textbooks and YBM. The teachers interviewed are two music teachers at High School in Seoul, one at B High School in Gyeonggi Province and two at Sejong C High School.

The results of the interview are as follows.

First, Music teachers pointed out that creative activities in textbooks lack hierarchy. They suggested that it should be organized to meet the level of learners and it should be changed to an interesting subject. They also pointed out that there is a problem because the presentation of the activities is easily included compared to the students' level.

Second, The teachers said that the biggest difficulty in proceeding creative classes is that students do not have basic musical knowledge. On the other hand, they mostly had positive views on the educational value of creative activities. They felt educational value while developing a sense of freedom and achievement through activities that demonstrate physical expression and creativity, and develop self-expression ability.

Finally, Music teachers were suffering from a shortage of equipment and class environment. In some cases, music curriculum is neglected while securing the time of classes centered on major subjects, which is Korean, English and math.

부 록

안녕하세요?

저는 성신여자대학교 교육대학원에서 음악교육을 전공하고 있는 이지은입니다.

본 인터뷰는 학교 수업에서의 창작 활동 지도에 관한 선생님의 의견에 대해 질문하는 방식으로 진행될 예정입니다. 선생님의 자유로운 의견을 듣고자 하니 편안한 마음으로 질문에 답해주시길 바랍니다.

또한, 본 연구 이외의 다른 목적으로 절대 사용되지 않을 것이며 응대 해주신 설문지의 모든 내용은 익명으로 처리됨을 약속드립니다. 선생님의 협조에 깊이 감사드립니다.

2020년 10월

성신여자대학교 교육대학원 음악교육전공

연구자: 이지은

응답자의 기본배경

1. 선생님의 성별은 어떻게 되십니까?
2. 선생님께서 근무하시는 지역은 어디입니까?

3. 선생님의 교직경력은 어떻게 되십니까?

4. 선생님의 세부전공은 어떻게 되십니까?

학교에서의 창작 활동 지도 경험

1. 음악 교과서에 수록된 창작 활동에 관해 어떤 견해를 가지고 계신가요?

2. 창작 활동의 긍정적인 면은 어떤것인가요?

3. 창작 활동을 지도하면서 어떤 점이 어렵다고 느껴지셨나요? 그 이유는 무엇이라고 생각하십니까? (교사 개인의 능력, 학생들의 수준, 수업환경, 평가상의 이유 등의 차원에서)

4. 수업시간에 교과서를 사용하십니까? 어느 출판사의 교과서인가요? (교과서를 사용하지 않으신다면, 그 이유는 무엇인가요?)

음악 교과서에 수록된 창작 활동에 관한 인식

1. 수업시간에 교과서를 사용하십니까? 어느 출판사의 교과서인가요? (교과서를 사용하지 않으신다면, 그 이유는 무엇인가요?)

2. 교과서의 창작영역 중 수업해본 영역이나 해보지 않았다면 시도해볼만한 창작영역은 무엇입니까? 그 이유는 무엇입니까?

교육과정 재구성 경험

교과 내 재구성 (교과서의 순서 변경하기, 새로운 내용 추가하기, 내용 생략하기 및 압축하기, 내용의 수준 변경하기)

1. 어떤 방식으로 교과서를 재구성하셨나요? (부교재 등)

- 어떤 이유에서 교과서를 재구성하였나요?
- 효과는 어떠셨나요?

2. 다른 교과의 내용을 연계한 수업 경험이 있으시나요?

- 어떤 교과목과 융합을 하셨나요?
- 효과는 어떠셨나요?

테크놀로지 사용여부

1. 창작 수업 시 테크놀로지를 활용하십니까?

(컴퓨터, 스마트기기(태블릿 PC 등), 전자기기(오디오, 빔 프로젝터, DVD플레이어 등), 전자악기 등의 하드웨어와 컴퓨터 프로그램(사보·미디어·녹음기능·동영상 프로그램 등), 프레젠테이션, 문서작업, 웹페이지·SNS 등의 온라인 환경, 애플리케이션 등을 포함하는 소프트웨어)

- 활용한 이유
- 활용하지 않은 이유

2. 테크놀로지 관련 교육(교사연수)을 받아보셨습니까?

효과적인 창작 활동 지도를 위해 개선되었으면 하는 점

1. 수업환경의 측면에서 개선되어야 할 점이 무엇이라고 생각하십니까?
(장비, 학습자료 지원, 수업시수, 근무학교의 분위기 등)
2. 순조로운 수업 진행을 위해 학습자들이 고등학교 수준에서 갖추어야 할 음악학습능력이 어느 정도여야 한다고 생각하십니까? (초·중등과정을 통해 습득해야 할 음악학습능력)
3. 교사들의 창작 활동 지도 역량 강화를 위해 연수나 교육이 제공된다면 어떤 교육내용이 포함되어야 한다고 생각하십니까?

창작 활동 지도에 관해 추가적인 의견이 있으면 자유롭게 말씀해주세요.