



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](#)

배수영 교수 지도  
석사학위 청구논문

2022 개정 중학교 음악 교과서  
창작영역 분석

2025

성신여자대학교 교육대학원  
교육학과 음악교육전공  
안서영

2022 개정 중학교 음악 교과서  
창작영역 분석

배수영 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2025년 5월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 음악교육전공

안서영

# 인 준 서

안서영의 석사학위 논문으로 인준함

2025년 6월

심사위원장           임 인 경           (인)

심 사 위 원           배 수 영           (인)

심 사 위 원           김 은 주           (인)

성신여자대학교 교육대학원

## 논문개요

최근 여러 국가의 음악 교육과정에서는 학생들의 창의성, 비판적 사고 및 자기표현 역량 강화를 위해 창작 중심 교육활동의 비중을 점차 확대하고 있다. 이러한 흐름 속에서 우리나라에서도 2022 개정 음악과 교육과정에서 기존의 ‘표현, 감상, 생활화’ 영역이었던 내용 체계를 ‘연주, 감상, 창작’의 세 가지 영역으로 재구조화하였다. 이와 같은 교육과정의 변화는 음악 교과서의 구성에도 직접적인 영향을 미치는데, 특히 새롭게 독립된 창작영역이 실제 교과서에서 어떻게 다루어지고 있는지에 대한 분석은 음악교육 현장의 실행 가능성과 방향성을 가늠하는 데 있어 중요한 과제이다. 이에 본 연구는 2022 개정 음악과 교육과정의 창작영역 성취기준을 바탕으로, 2025년에 새롭게 출간된 중학교 음악 교과서에 제시된 창작 활동의 구성과 특징을 분석하는 데 목적을 둔다.

연구 대상으로는 창작영역이 별도의 단원으로 구성되지 않은 도서출판 박영사 교과서 2권을 제외한 12개 출판사의 24권이며, 이는 2022 개정 음악과 교육과정에서 창작영역이 독립되어 강조된 점에 기인한다. 연구 방법으로는 먼저, 중학교 음악 교과서의 창작영역을 2022 개정 음악과 교육과정 성취기준을 토대로 출판사별로 분석하고, 다음으로 성취기준별로 전체 교과서를 횡단 분석하여 창작 활동의 구성과 특징을 종합적으로 정리하였다.

연구 결과, 성취기준 [9음03-01]에 해당하는 음악적 의도나 아이디어를 여러 매체나 방법에 적용하여 자기 주도적으로 창작하는 활동이 가장 높은 비중을 차지하였으며, 특히 ‘랩 만들기’와 ‘음악극 만들기’와 같은 활동이 빈번하게 제시되었다. 대부분의 교과서에서 AI 작곡 프로그램, 앱 기반 도구, 편집 애플리케이션 등 디지털 매체 활용이 두드러진 반면, 전통 악기나 즉흥연주 중심의 창작 활동은 제한적으로 나타났다. 성취기준 [9음03-02]와 [9음03-03]에 따른

활동은 오선보와 정간보를 활용한 구조적 창작 중심으로 구성되었으며, 한도막 형식과 변주곡 형식이 자주 활용되었다. 그러나 이론 및 기보법 중심의 활동은 일부 학생들에게 학습 부담을 줄 수 있어 보완이 필요하다. 마지막으로 성취기준 [9음03-04]는 상대적으로 적은 비중을 차지하였으며, ‘저작권 이해하기’와 같은 학교 중심 활동에 치우쳐 있어, 향후 생활 속 다양한 맥락과 연계된 창작 활동의 확대가 요구된다.

# 목 차

## 논문개요

I. 서론 .....	1
1. 연구의 필요성 및 목적 .....	1
2. 연구 대상 및 방법 .....	2
II. 이론적 배경 .....	4
1. 음악 창작 .....	4
2. 2022 개정 음악과 교육과정의 중학교 창작영역 .....	7
3. 선행연구 고찰 .....	10
III. 2022 개정 중등학교 음악 교과서 창작영역 분석 결과 .....	14
1. 출판사별 중등 음악 교과서 창작영역 분석 결과 .....	14
2. 창작영역 성취기준별 분석 .....	40
3. 종합적 분석 .....	56
IV. 결론 및 제언 .....	59

## 참고문헌

## ABSTRACT

## 표 목 차

〈표 1〉 연구 대상 중학교 음악 교과서 목록(12개 출판사 24권) .....	3
〈표 2〉 2022 개정 음악과 교육과정 중학교 창작영역의 핵심 아이디어와 내용 요소 .....	7
〈표 3〉 2022 개정 음악과 교육과정 중학교 창작영역 성취기준 .....	8
〈표 4〉 2022 개정 음악과 교육과정 중학교 창작영역 성취기준 분석 .....	9
〈표 5〉 비상교육 중학교 음악 교과서 창작영역 분석 결과 .....	15
〈표 6〉 금성출판사 중학교 음악 교과서 창작영역 분석 결과 .....	17
〈표 7〉 동아출판 중학교 음악 교과서 창작영역 분석 결과 .....	19
〈표 8〉 세광음악출판사 중학교 음악 교과서 창작영역 분석 결과 .....	21
〈표 9〉 성안당 중학교 음악 교과서 창작영역 분석 결과 .....	24
〈표 10〉 (주)교학사 중학교 음악 교과서 창작영역 분석 결과 .....	26
〈표 11〉 천재교육 중학교 음악 교과서 창작영역 분석 결과 .....	28
〈표 12〉 YBM 중학교 음악 교과서 창작영역 분석 결과 .....	30
〈표 13〉 지학사 중학교 음악 교과서 창작영역 분석 결과 .....	32
〈표 14〉 (주)박영사 중학교 음악 교과서 창작영역 분석 결과 .....	35
〈표 15〉 음악과 생활 중학교 음악 교과서 창작영역 분석 결과 .....	37
〈표 16〉 (주)아침나라 중학교 음악 교과서 창작영역 분석 결과 .....	39
〈표 17〉 성취기준 [9음03-01]에 따른 중학교 음악 교과서 창작영역 분석 결과 .....	41
〈표 18〉 성취기준 [9음03-02]에 따른 중학교 음악 교과서 창작영역 분석 결과 .....	47

〈표 19〉 성취기준 [9음03-03]에 따른 중학교 음악 교과서 창작영역 분석 결과  
..... 52

〈표 20〉 성취기준 [9음03-04]에 따른 중학교 음악 교과서 창작영역 분석 결과  
..... 55

## 그림 목 차

[그림 1] 리듬 악보 예시(동아출판 중학교 <음악①>, p. 111) .....	48
[그림 2] 가락선 악보 예시(비상교육 중학교 음악 <음악②>, p. 102) ...	49
[그림 3] 그림 악보 예시(세광음악출판사 중학교 <음악①>, p. 102) .....	50
[그림 4] 나만의 기보법 예시(지학사 중학교 <음악①>, p. 101) .....	50
[그림 5] 도식 악보 예시(동아출판 중학교 <음악①>, p. 106) .....	51

# I. 서 론

## 1. 연구의 필요성 및 목적

최근 음악교육 분야에서는 학생들의 창의성, 비판적 사고 및 자기표현 역량 강화를 위해 창작 중심의 교육활동이 점차 확대되는 추세이다. 특히 인공 지능(AI)과 디지털 기술의 발전으로 인해 AI 기반 작곡 프로그램이나 다양한 디지털 기술을 활용한 음악 창작 활동이 증가하고 있으며, 이는 음악교육 현장의 교수·학습 방법에도 영향을 미치고 있다.

이러한 흐름 속에서 우리나라에서는 2022 개정 음악과 교육과정에 기존의 ‘표현, 감상, 생활화’ 영역으로 구성되었던 내용 체계를 ‘연주, 감상, 창작’의 세 가지 영역으로 재구조화하였다. 특히, 이번 교육과정 개정에서는 창작을 독립된 핵심 영역으로 제시하여 그 중요성을 강조하였으며, 각 영역은 ‘지식·이해’, ‘과정·기능’, ‘가치·태도’의 세 범주로 구성되어 학생들의 창의성과 감성, 자기 주도성과 같은 핵심 역량을 기를 수 있도록 설계되었다.

이러한 교육과정의 변화는 음악 교과서의 구성에도 직접적인 영향을 미치는데, 특히 새롭게 독립된 창작영역이 실제 교과서에서 어떻게 다루어지고 있는지에 대한 분석은 음악교육 현장의 실행 가능성과 방향성을 가늠하는 데 있어 중요한 과제이다. 그러나 2025년에 발간된 2022 개정 교육과정을 반영한 중학교 음악 교과서를 대상으로 창작영역에 대한 체계적으로 분석한 연구는 아직 초기 단계에 머물러 있다.

이에 본 연구는 2022 개정 음악과 교육과정의 창작영역 성취기준을 바탕으로, 2025년에 새롭게 출간된 중학교 음악 교과서에 제시된 창작 활동의 구성과 특징을 분석하는 것을 목적으로 한다. 이를 통해 개정 교육과정에서 지향하는

창작을 중심으로 하는 음악교육이 실제 교과서에 얼마나 충실히 구현되어 있는지를 파악하고, 향후 음악 창작 수업의 구체적인 설계 및 실행을 위한 기초 자료를 제공하고자 한다.

## 2. 연구 대상 및 방법

본 연구에서는 2022 개정 음악과 교육과정을 적용하여 2025년도에 출간된 중학교 음악 교과서 26권(음악①·음악②)을 1차적으로 연구 대상으로 선정하였다. 이 중 24권의 교과서는 연주, 감상, 창작영역별로 단원을 구성하였으나, 도서출판 박영사에서 출간한 음악 교과서 2권은 이와 달리 세 영역을 구분하지 않고 내용을 통합하여 단원을 구성하였다. 본 연구의 목적은 2022 개정 음악과 교육과정에서 창작영역이 독립적으로 강조된 점에 주목하여 해당 영역이 교과서에 어떻게 반영되었는지를 분석하는데 있다. 따라서 창작영역이 독립적으로 구성되지 않은 도서출판 박영사 교과서 2권은 분석 대상에서 제외하였으며, 최종적으로 12개 출판사의 24권(음악①·음악②)을 연구 대상으로 선정하였다.

연구 방법으로는 먼저, 중학교 음악 교과서의 창작영역을 2022 개정 음악과 교육과정 성취기준을 토대로 출판사별로 분석하고, 다음으로 성취기준별로 전체 교과서를 횡단 분석하여 창작 활동의 구성과 특징을 종합적으로 정리하였다. <표 1>은 본 연구 대상으로 선정한 교과서 목록이다.

〈표 1〉 연구 대상 중학교 음악 교과서 목록(12개 출판사 24권)

번호	출판사명	저자
1	비상교육	이동희, 홍미희, 홍진표, 공현주, 이지희
2	금성출판사	채은영, 정지영, 정진용, 전상진
3	동아출판	민경훈, 이보림, 이분희, 김선희, 김주현, 오지향, 송주현, 양정아, 이윤경
4	세광음악출판사	허화병, 오병태, 안주연, 김혜림, 박세희
5	성안당	이정원, 손희영, 정은정, 이장원, 최혜원
6	(주)교학사	고영신, 김효섭, 변민선, 여수진, 이주형, 최슬기
7	천재교육	최은식, 김효섭, 하명진, 김승연, 강한송, 이민규
8	YBM	박준영, 김유진, 이경화, 이지혜, 조세원, 이지연, 이지예, 이정은
9	지학사	정길선, 곽은순, 이진숙, 강세연, 조효진, 김혜진, 정미영
10	(주)박영사	김용희, 현경실, 임인경, 고지희, 조아영
11	음악과 생활	양종모, 김한순, 독고현, 최준영, 황은주, 송미애, 박정은, 양보라
12	(주)아침나라	김대원, 황병숙, 김주경, 김희경, 정상열, 박복희, 박수진, 김근애, 이유나, 서정민, 엄숙용, 홍정선, 이누리

## Ⅱ. 이론적 배경

### 1. 음악 창작

#### 1) 음악 창작의 개념과 유형

음악 창작이란 음악에서 새로운 아이디어나 작품을 만들어 내는 모든 활동을 의미하며, 일반적으로 작곡, 즉흥연주, 편곡 등의 유형이 여기에 해당한다. 작곡은 “음악 작품을 창작하거나 시나 가사에 가락을 붙이는 활동”을 의미한다(국립국어원, 2025). 즉흥연주는 연주자 자신의 감흥에 따라 악곡의 전부나 일부를 그 자리에서 만들어 내는 것(국립국어원, 2025)으로, 사전 준비 없이 실시간으로 가락이나 리듬을 생성하는 활동이다. 편곡은 기존에 작곡된 곡을 다른 형식으로 바꾸어 꾸미거나 다른 악기를 사용하여 연주 효과를 다르게 창작하는 활동이다(국립국어원, 2025). 이 밖에도 폭넓게는 가사 붙이기, 신체 표현 창작 등 음악적 요소를 새롭게 표현하는 다양한 활동이 음악 창작에 포함된다. 또한, 음악 창작은 악보나 기호로 나타내거나 직접 소리로 구현하는 등 그 결과물의 형태가 다양하고, 학자에 따라 작곡(창작), 연주(즉흥 포함), 감상 및 분석까지를 모두 포괄하는 넓은 개념으로 보기도 한다(Kostagiolas et al., 2015). 즉, 음악 창작은 음악적 사고를 통해 새로운 음악적 산물을 만들어 내는 과정 전반을 일컫는 것으로 정의할 수 있다.

이처럼 음악 창작은 작곡, 즉흥연주, 편곡과 같은 다양한 유형의 창의적 음악 활동을 포함하며, 음악교육에서 중요하게 다루어져 왔다. 우리나라 음악과 교육과정에서 창작 활동은 주로 ‘표현’ 또는 ‘활동’ 영역 안에서 작곡 및 즉흥연주 등과 함께 제시되었으나, 2022 개정 음악과 교육과정에서는 창작을 독립된 영역으로 구분하여 그 중요성을 강조하고 있다(교육부, 2022).

이러한 교육과정의 개정 방향은 국제적인 흐름에도 부합한다. 미국의 국가예술교육표준(National Core Arts Standards)은 창작(Creating)을 음악교육의 핵심 역량 중 하나로 명시하고, 작곡, 즉흥연주, 편곡 등의 활동을 포함한 성취기준을 학년별로 구체적으로 제시하고 있다(NCCAS, 2014). 또한 영국의 국가 교육과정(National Curriculum for Music) 역시 작곡과 즉흥연주를 필수적으로 다루어 학생들이 자신만의 음악을 창작하고 표현하는 역량을 중등 음악교육의 중요한 목표로 강조하고 있다(DfE, 2013). 호주의 국가 교육과정(Australian Curriculum)에서도 학생들이 음악적 아이디어를 생성하고 표현할 수 있는 창작 활동을 주요 학습 내용으로 다루고 있으며, 음악 창작을 음악 교과의 핵심 능력으로 명시하고 있다(ACARA, 2015).

## 2) 음악 창작의 음악 교육적 가치 및 학습 효과

음악 창작 활동이 음악교육에서 지니는 교육적 가치 및 학습 효과는 다음과 같다. 첫째, 음악 창작 활동은 음악 개념 학습을 촉진한다. 학생이 직접 가락이나 리듬을 만들고 작품을 구성하는 과정에서 음악의 형식, 구조, 리듬, 가락, 화성 등의 음악 개념을 실제 적용하게 되므로 개념에 대한 이해와 학습이 더 쉽고 깊이 있게 이루어진다. 2022 개정 음악과 교육과정에서도 다양한 음악 개념과 지식에 대한 이해를 바탕으로 창작 활동을 지도하도록 명시하고 있으며, 음악 개념 학습에서의 창작 활동의 중요성을 강조한다(교육부, 2022).

둘째, 음악 창작 활동은 창의적 사고력 및 문제 해결 능력을 증진한다. 특히 즉흥연주는 즉각적인 음악적 아이디어 생성과 판단을 요구하는 활동이기 때문에, 학생은 이를 통해 인지적 유연성과 창의적 사고력을 기르게 된다. Koutsoupidou & Hargreaves(2009)는 6세 아동을 대상으로 한 준실험 연구에서, 즉흥연주 교육을 받은 학생들이 그렇지 않은 학생들에 비해 창의적 사고력(MCTM-II 기준)의 여러 하위 영역에서 유의미하게 향상되었음을 보고하였다.

또한 Shin(2024)은 창의적 문제 해결 모형에 기반한 작곡 교육이 전통적인 작곡 교육과 비교하여 고차원적 사고(higher-order thinking)와 문제 해결 역량 측면에서 유의미한 인식 차이를 나타냈음을 확인하였다. 이러한 연구 결과들은 음악 창작 활동이 단순한 음악적 표현 이상의 고차원적 인지 활동으로서 학생들의 창의적 사고와 문제 해결 능력을 효과적으로 향상하는 교육적 가치가 있음을 시사한다.

셋째, 음악 창작은 학생들의 정서적·인지적 성장을 돕는다. 학생들은 창작 과정에서 자신의 느낌이나 상상을 음악으로 자유롭게 표현함으로써 음악의 내면적 의미를 깊이 이해하게 되며, 이를 통해 음악에 대한 흥미와 관심이 증가하게 된다. Menard(2015)의 연구에 따르면 작곡 수업에 참여한 학생들은 개인적 표현의 기회, 음악에 대한 이해 증가, 음악에 대한 흥미 상승 등을 창작 활동의 큰 장점으로 인식하였다. 이는 창작 경험이 학습자의 내적 동기를 강화하고 음악 학습을 즐거운 경험으로 만들 수 있음을 시사한다. 또한, 창작 활동은 학생들이 자신만의 결과물을 만들어 낸다는 성취감을 제공하여 자존감과 자기 효능감을 높이고 음악적 자기 표현력을 신장시킨다. Menard(2015)에 따르면, 연주 능력이 뛰어나지 않은 학생들도 작곡 활동에서 오히려 더 독창적이고 복잡한 작품을 만들어 내는 경우가 많아, 음악적 성취감을 경험할 수 있다고 한다. 이러한 결과는 전통적인 연주 중심의 음악 수업에서 소외될 가능성이 있는 학생들에게 창작 활동이 새로운 성공 경험의 기회를 제공함으로써 음악 학습에 대한 자기효능감을 높이는 데 긍정적 영향을 미칠 수 있음을 보여준다.

## 2. 2022 개정 음악과 교육과정의 중학교 창작영역

### 1) 창작영역의 핵심 아이디어 및 내용 요소

2022 개정 음악과 교육과정의 내용 체계는 ‘연주’, ‘감상’, ‘창작’ 세 가지 영역으로 나누어져 있다. 각 영역은 핵심 아이디어를 중심으로 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도의 세 가지 범주로 구분하여 내용 요소를 제시하고 있다. 중학교 창작영역의 핵심 아이디어 및 내용 요소는 <표 2>와 같다(교육부, 2022).

<표 2> 2022 개정 음악과 교육과정 중학교 창작영역의 핵심 아이디어와 내용 요소

핵심 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 음악은 고유한 방식과 원리에 따라 인간의 무한한 상상과 가능성을 탐구하여 만들어낸 것이다.</li> <li>· 개인적 혹은 협력적 음악 창작은 인간의 감수성을 사회·문화적 배경에 따라 다양한 과정과 결과물로 나타난다.</li> <li>· 인간은 생활 속에서 다양한 매체와 방법을 활용하여 자기 주도적으로 음악을 구성하며 기여한다.</li> </ul>
내용 요소 범주	중학교 1~3학년 내용 요소
지식·이해	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 간단한 형식의 음악</li> <li>· 음악 요소, 음악적 특징</li> <li>· 기보법(오선보, 정간보 등), 음악 매체</li> <li>· 의도, 아이디어</li> </ul>
과정·기능	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 적용하여 창작하기</li> <li>· 조건에 따라 바꾸기</li> <li>· 연계하여 만들고 활용하기</li> </ul>
가치·태도	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 자기 주도적인 태도</li> <li>· 저작권, 책임감 인식</li> </ul>

2022 개정 음악과 교육과정의 중학교 창작영역 핵심 아이디어는 첫째, “음악은 고유한 방식과 원리에 따라 인간의 무한한 상상과 가능성을 탐구하여 만들어낸 것이다.”, 둘째, “개인적 혹은 협력적 음악창작은 인간의 감수성을 사회·문화적 배경에 따라 다양한 과정과 결과물로 나타난다.”, 셋째, “인간은 생활 속에서 다양한 매체와 방법을 활용하여 자기 주도적으로 음악을 구성하며 기여한다.”라는 내용으로 구성되어 있다(교육부, 2022).

세 가지의 핵심 아이디어를 중심으로 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도의 세 가지 범주의 내용 요소를 살펴보면, 지식·이해 범주는 간단한 형식의 음악, 음악 요소, 음악적 특징, 기보법(오선보, 정간보 등), 음악 매체, 의도, 아이디어의 요소로 구성되고, 과정·기능의 범주는 적용하여 창작하기, 조건에 따라 바꾸기, 연계하여 만들고 활용하기의 내용 요소로 구성되어 있다. 그리고 가치·태도의 범주는 자기 주도적인 태도, 저작권, 책임감 인식의 내용 요소로 구성된다. 이러한 핵심 아이디어와 내용 요소는 각 영역 성취기준의 바탕이 된다(교육부, 2022).

중학교 창작영역의 성취기준은 4개로 구성되어 있다. 각 성취기준은 모든 교과에 적용되는 2022 개정 교육과정의 성취기준 구성 원리에 따라 설계되었으며, 다른 범주의 내용 요소가 2개 이상 결합하여 구성된다는 특징을 지닌다. 2022 개정 음악과 교육과정 중학교 창작영역 성취기준은 <표 3>과 같다.

<표 3> 2022 개정 음악과 교육과정 중학교 창작영역 성취기준

[9음03-01]	음악적 의도나 아이디어를 여러 매체나 방법에 적용하여 자기 주도적으로 창작한다.
[9음03-02]	오선보, 정간보 등의 기보법을 활용하여 조건에 따라 악곡 일부를 바꾼다.
[9음03-03]	음악의 요소와 특징을 활용하여 간단한 형식의 음악을 만든다.
[9음03-04]	생활 속의 영역과 연계하여 음악을 만들고 활용하며 책임감을 갖는다.

이러한 성취기준을 핵심 아이디어 및 내용 요소를 바탕으로 분석하면 <표 4>와 같다.

〈표 4〉 2022 개정 음악과 교육과정 중학교 창작영역 성취기준 분석

성취기준	관련 범주 및 내용 요소	
	범주	내용 요소
[9음03-01] 음악적 의도나 아이디어를 여러 매체나 방법에 적용하여 자기 주도적으로 창작한다.	지식·이해	의도, 아이디어, 음악 매체
	과정·기능	적용하여 창작하기
	가치·태도	자기 주도적인 태도
[9음03-02] 오선보, 정간보 등의 기보법을 활용하여 조건에 따라 악곡 일부를 바꾼다.	지식·이해	기보법(오선보, 정간보 등)
	과정·기능	조건에 따라 바꾸기
[9음03-03] 음악의 요소와 특징을 활용하여 간단한 형식의 음악을 만든다.	지식·이해	음악 요소, 음악적 특징
	과정·기능	간단한 형식의 음악 만들기
[9음03-04] 생활 속의 영역과 연계하여 음악을 만들고 활용하며 책임감을 갖는다.	과정·기능	연계하여 만들고 활용하기
	가치·태도	저작권, 책임감 인식

## 2) 창작영역 성취기준 해설

2022 개정 교육과정에서는 각 학년 군별로 성취기준을 제시한 후, 이에 대한 해설을 제시하고 있다. 중학교 창작영역의 성취기준에서도 각 성취기준에 대한 해설을 포함하고 있다.

[9음03-01] 성취기준은 “음악적 의도나 아이디어를 독창적으로 사고하고 자유롭게 발산하는 능력을 기르도록 하기 위해 설정하였으며, 음악의 소재나 주제에 따라 아이디어를 떠올려 보고, 창작에 사용되는 다양한 매체를 활용하여 노래나 연주, 신체표현 등 자신이 표현하고자 하는 방식으로 나타낼 수 있도록 주도적으로 계획하고 창작하도록 하는 데 중점을 둔다”(교육부, 2022, p. 20).

[9음03-02] 성취기준은 “다양한 기보법에 대한 이해를 바탕으로 음악 창작 능력을 기르도록 하기 위해 설정하였으며, 음악 표현과 소통을 위한 기보의 필요성을 인식하고, 오선보나 정간보 등 기존의 기보법과 앱이나 프로그램 등 다

양한 소프트웨어를 활용하여 음악 요소나 주제 등의 조건에 따라 악곡의 일부를 변형하며 새롭게 만들어 보는 데 중점을 둔다”(교육부, 2022, p. 20).

[9음03-03] 성취기준은 “창작에 필요한 음악 요소를 활용하여 자신이 의도한 음악적 특징이 드러나도록 국악, 서양음악, 대중음악 등 간단한 형식의 음악으로 표현하는 능력을 기르도록 하기 위해 설정하였으며, 혼자 또는 여럿이 창작 의도에 따라 음악 요소를 선택하고 구조화하여 간단한 형식의 음악을 만들어 공유함으로써 음악으로 소통하는 태도를 기르는데 중점을 둔다”(교육부, 2022, p. 20).

[9음03-04] 성취기준은 “생활 속의 다양한 영역 및 타 교과와 연계하여 음악 산출물을 주체적으로 만들고 활용하며 창작과 윤리 의식과 책임감을 기르도록 하기 위해 설정하였으며, 실생활과 관련된 음악 영상이나 음악극 등 여러 형태의 음악을 창작하고 활용하며 다양한 분야를 경험하도록 한다. 또한 음악 창작에서 저작권의 중요성과 필요성을 인식하여 자신과 타인의 음악 산출물에 대한 책임감 있는 태도를 형성함으로써 서로의 음악을 존중하고 소통하도록 하는 데 중점을 둔다”(교육부, 2022, p. 21).

### 3. 선행연구 고찰

현재까지 교육과정 개정에 따라 중등 음악 교과서의 창작영역을 중심으로 다양한 연구가 이루어져 왔으며, 이러한 연구들은 창작 활동의 교육적 가치와 실제 적용 방식을 조명하고 있다. 주요 연구를 살펴보면 다음과 같다.

채희자(2005)는 제7차 음악과 교육과정에 따라 중학교 음악 교과서 9종을 분석하여 창작영역이 어떻게 반영되고 있는지를 살펴보았다. 연구에서는 교육과정의 편성 및 운영 지침을 기준으로 교과서의 창작 관련 내용을 학년별로 분

류하고 비교하였다. 그 결과, 대부분의 교과서에서 창작 활동이 충분히 다루지지 않고 있으며, 학생들의 흥미를 유발하기에는 내용이 부족하다는 점이 확인되었다. 또한 학년 간 난이도 조절이 뚜렷하지 않아 체계적인 학습이 어렵고, 창작 활동이 음악의 다른 영역과 통합적으로 운영되지 못하는 한계가 드러났다. 이에 연구자는 학년 수준에 적합한 창작 활동을 제시하고, 활동 영역 간의 연계를 고려한 지도 방안을 제안하였다.

조미선(2011)은 중학교 1학년 음악 교과서를 중심으로 창작영역의 비중을 분석하고, 실제 수업 적용 가능성을 탐구하였다. 2007 개정 교육과정에 따라 제작된 16종의 교과서를 분석한 결과, 창작영역은 가창, 기악, 감상 등에 비해 상대적으로 낮은 비중으로 다루어지고 있었다. 연구자는 또한, ‘즉흥 표현’, ‘간단한 가락 만들기’, ‘다양한 매체를 활용한 재구성’, ‘디지털 도구를 활용한 작곡’ 등 교육과정에서 제시된 네 가지 창작 활동 유형을 바탕으로 학생 설문조사를 실시하였다. 조사 결과, 학생들은 음악 과목에 대해 전반적으로 흥미를 느끼고 있었으나, 창작 활동에 대해서는 다소 어려움을 호소하였다. 그럼에도 불구하고 학생들이 창작 활동 자체를 거부하거나 부정적으로 인식하고 있는 것은 아니었으며, 오히려 적절한 지도 방안이 마련된다면 긍정적인 수용이 가능함을 보여주었다. 이에 연구자는 창작영역에 대한 보다 체계적인 연구와 교수·학습 자료의 개발 필요성을 제기하였다.

권샘이(2018)는 2009 및 2015 개정 음악과 교육과정을 바탕으로 중학교 음악 교과서의 창작영역이 어떻게 구성되어 있는지를 분석하고, 이를 토대로 창작 수업지도안을 개발하였다. 2009 개정 교육과정에 따라 제작된 교과서 16종을 분석한 결과, 창작 활동은 전체 구성에서 약 10% 내외로 매우 낮은 비중을 차지하고 있었다. 또한 창작 활동의 유형별 현황을 살펴본 결과, 특정 조건에 기반한 창작 활동이 가장 높은 빈도로 나타났으며, 학습 내용 간 비율 또한 고르게 분포되어 있지 않았다. 이러한 분석을 바탕으로 연구자는 2015 개정 교육

과정의 방향성을 반영한 창작 수업지도안을 제시하고, 창작 활동이 실제 수업에서 보다 다양하고 효과적으로 적용될 수 있도록 그 중요성과 필요성을 강조하였다.

국송이(2023)는 2015 개정 음악과 교육과정을 바탕으로 중학교와 고등학교 음악 교과서의 창작영역에 대해 분석하였다. 연구에 따르면 2015 개정 음악과 교육과정이 강조하는 창의성 교육의 중요성에도 불구하고, 중등학교 음악 교과서에서 창작 활동의 실제 반영 비율은 평균 3% 내외로 매우 낮은 수준에 머물고 있었다. 창작 활동은 독립된 단위보다는 주로 가창 활동과 연계되어 있으며, 기악, 감상, 생활화 등 다양한 영역과의 연계는 제한적이었다. 또한 리듬 창작이 주를 이루는 반면, 화성이나 셈여림, 빠르기 등 다른 음악 요소는 창작 활동에서 거의 다루지지 않고 있어 내용 편중의 문제가 나타난다. 최근에는 디지털 매체나 융합 예술을 활용한 응용적 창작 활동의 비중이 증가하고 있으나, 활동의 구체성이나 체계성 부족으로 인해 수업 현장에서 교사의 보완이 필요한 상황이다. 이러한 결과는 교과서의 창작 활동이 교육과정이 지향하는 창의성 함양에 충분히 기여하지 못하고 있으며, 보다 다양한 영역과 연계된 체계적인 창작 활동 개발이 필요함을 시사한다.

이처럼, 제7차 교육과정부터 2015 개정 교육과정까지 적용된 음악 교과서의 창작영역을 분석한 선행연구들을 종합해보면, 중학교 음악 교과서에서는 창작 영역이 가창, 기악, 감상 등 다른 음악 활동에 비해 상대적으로 낮은 비중으로 다루어지고 있음을 확인할 수 있었다. 또한, 창작 활동과 관련된 학습 내용은 단계별 난이도가 명확히 제시되지 않아 교육 현장에서의 실제 적용에 어려움이 있으며, 그 범위 또한 구체적으로 드러나지 않는 한계가 있었다는 것이 드러났다. 나아가, 중등 음악 교과서의 창작 활동은 가창 중심으로 편중되어 있으며, 리듬 외의 음악 요소나 다양한 영역과의 연계가 부족하다. 최근에는 응용적 창작 활동이 증가하고 있으나, 활동의 구체성과 체계성이 떨어져 현장 적용에 어

려움이 있다.

이러한 맥락에서 2022 개정 음악과 교육과정에서는 ‘표현’ 영역을 ‘연주’와 ‘창작’으로 분리하여 창작을 독립된 핵심 영역으로 제시하였다. 이에 본 연구에서는 2022 개정 음악과 교육과정에 기반하여 새롭게 편찬된 중학교 음악 교과서에 새롭게 독립된 창작영역이 실제 어떻게 반영되었는지 분석하고자 한다. 이를 위해 먼저, 중학교 음악 교과서를 출판사별로 분석하고, 다음으로 성취기준별로 전체 교과서를 횡단 분석하여 이들 교과서가 교육과정의 창작영역 성취기준을 얼마나 충실히 구현하고 있는지 살펴보고자 한다. 나아가, 출판사 간 반영 양상의 차이를 파악하고, 이를 통해 향후 교과서 개발 및 교수·학습 자료 개선을 위한 기초 자료를 제공하고자 한다.

### Ⅲ. 2022 개정 중학교 음악 교과서 창작영역 분석 결과

본 연구는 2022 개정 음악과 교육과정의 창작영역의 성취기준을 바탕으로 새롭게 편찬된 중학교 음악 교과서에 창작 활동이 어떻게 반영되어 있는지를 분석하고, 그 구성과 특징을 탐색하는 것을 목적으로 한다. 이를 위하여 중학교 음악 교과서의 창작영역을 먼저, 출판사별로 분석하고, 다음으로 성취기준별로 전체 교과서를 횡단 분석하여 창작 활동 유형을 종합 정리하였다.

#### 1. 출판사별 중학교 음악 교과서 창작영역 분석 결과

##### 1) 비상교육

비상교육의 중학교 음악 교과서 <음악①>, <음악②>는 첫째 ‘노래, 목소리로 표현해요’, 둘째 ‘악기, 즐겁게 연주해요’, 셋째 ‘감상, 들으며 느껴요’, 넷째 ‘창작, 음악을 만들어요’라는 제목의 네 개의 대단원으로 구성되어 있다. 첫째, 둘째 대단원은 2022 개정 음악과 교육과정 내용 체계 중 연주 영역에 해당하고, 셋째 대단원은 감상영역, 넷째 대단원은 창작영역에 해당한다. 이 중 본 연구 대상인 창작영역의 네 번째 대단원은 ‘내가 만드는 음악’, ‘디지털 음악 세계’라는 제목의 두 개의 소단원으로 구성되어 있다. 비상교육 중학교 음악 교과서 <음악①>, <음악②>의 창작영역을 분석한 결과는 <표 5>와 같다.

비상교육 중학교 <음악①>에 제시된 창작 활동은 모두 11개이다. 각 활동을 성취기준에 따라 분석하면, “[9음03-01] 음악적 의도나 아이디어를 여러 매체나 방법에 적용하여 자기 주도적으로 창작한다”에 해당하는 활동 6개, “[9음

03-02] 오선보, 정간보 등의 기보법을 활용하여 조건에 따라 악곡의 일부를 바꾼다”에 해당하는 활동 4개, “[9음03-03] 음악의 요소와 특징을 활용하여 간단한 형식의 음악을 만든다”에 해당하는 활동 3개, “[9음03-04] 생활 속의 영역과 연계하여 음악을 만들고 활용하며 책임감을 갖는다”에 해당하는 활동 2개이다. 이와 같은 4개의 창작영역 성취기준에 해당하지 않는 창작 활동은 [기타 창작 활동]으로 분류하였으며, 이에 속하는 활동은 1개이다. 활동에 따라, 성취기준이 1개 적용된 경우는 6개이고, 2~3개가 중복 적용된 경우는 5개였으며, 4개 성취기준이 모두 적용된 경우는 없었다.

〈표 5〉 비상교육 중학교 음악 교과서 창작영역 분석 결과

구분	창작 활동	성취기준					기타
		9음03-01	9음03-02	9음03-03	9음03-04		
1	킥타 리듬 만들기	●		●			
	주사위로 작곡하기	●		●			
	숫자로 음악 표현하기	●	●				
	평시조 짓기		●				
	요소 변형 가락 만들기		●	●			
	블록코딩으로 악기 만들기					●	
	랩 만들기	●					
	음악 저작권 노래 만들기				●		
	메타버스 음악 전시회 만들기	●					
	악보 거꾸로 연주하기		●				
	인공지능(AI)	●			●		
2	오르골 악보 만들기		●				
	머니 코드로 창작하기	●	●	●			
	아니리 만들기	●					
	육자배기토리 노래 만들기		●	●			
	학급 뮤지컬				●		
	프로그램으로 한도막 형식 가락 만들기	●		●			
	광고 음악 징글 만들기	●					
	루프 스테이션 음악 창작하기	●					
	학급 추억 영상 만들기	●			●		

비상교육 중학교 <음악②>에 제시된 창작 활동은 모두 9개이다. 각 활동을 성취기준에 따라 분석하면, [9음03-01]에 해당하는 활동 6개, [9음03-02]에 해당하는 활동 3개, [9음03-03]에 해당하는 활동 3개, [9음03-04]에 해당하는 활동 2개이며, [기타 창작 활동]에 속하는 활동은 없었다. 한편, 비상교육 <음악②>의 창작영역 대단원에 음악 창작이 아닌 음악 관련 진로 탐색 활동과 같은 기타 활동도 제시되어 있다는 특이점이 있었다. 활동에 따라, 성취기준이 1개가 적용된 경우는 5개이고, 2~3개가 중복 적용된 경우는 4개이며, 4개 성취기준이 모두 적용된 경우는 없었다.

비상교육 중학교 음악 교과서 전체를 종합해서 살펴보면, 전반적으로 음악적 의도나 아이디어를 여러 매체나 방법에 적용하여 자기 주도적으로 창작하는 [9음03-01] 성취기준에 해당하는 활동이 집중되어 있었다. 이에 반해 생활 속의 영역과 연계하여 음악을 만들고 활용하며 책임감을 갖는 [9음03-04] 성취기준에 해당하는 활동은 상대적으로 부족한 것을 볼 수 있었다.

## 2) 금성출판사

금성출판사의 중학교 음악 교과서 <음악①>, <음악②>는 첫째 ‘음악, 아름다움을 노래하다’, 둘째 ‘음악, 소통하며 연주하다’, 셋째 ‘음악, 이해하며 감상하다’, 넷째 ‘음악, 새로움을 창작하다’라는 제목의 네 개의 대단원으로 구성되어 있다. 첫째, 둘째 대단원은 2022 개정 음악과 교육과정 내용체계 중 연주영역에 해당하고, 셋째 대단원은 감상영역, 넷째 대단원은 창작영역에 해당한다. 이 중 창작영역에 해당하는 네 번째 대단원은 각각 세 개의 소단원으로 구성되어 있다.

<음악①>은 첫째 ‘나도 작곡가’, 둘째 ‘매체를 활용한 음악’, 셋째 ‘음악 저작권 바로 알기’라는 제목의 소단원에 더해 프로젝트 수업으로 ‘낭독극 만

듣기'라는 활동이 추가로 제시되어 있다. <음악②>는 첫째 '나도 작곡가', 둘째 '매체를 활용한 음악', 셋째 '융합과 진로'라는 제목의 소단원과 추가 프로젝트 수업인 '인공 지능과 음악 토론'으로 구성되어 있다. 금성출판사 중학교 음악 교과서 <음악①>, <음악②>의 창작영역을 분석한 결과는 <표 6>과 같다.

<표 6> 금성출판사 중학교 음악 교과서 창작영역 분석 결과

구분	창작 활동	성취기준					기타
		9음03-01	9음03-02	9음03-03	9음03-04		
1	리듬 만들기		●	●			
	변형 장단 만들기		●	●			
	형식에 따른 가락 창작하기		●	●			
	악상 기호로 음악 만들기		●	●			
	디지털 기기로 음악 만들기	●					
	애플리케이션으로 랩 창작하기	●					
	인공 지능으로 창작하기	●					
	저작권 이해하기				●		
	낭독극 만들기	●					
2	음악 요소로 선율 작곡하기		●	●			
	육자배기토리 활용하여 창작하기		●	●			
	재활용 악기로 변형 장단 만들기		●	●			
	악보 편집 애플리케이션으로 악보 만들기	●	●				
	머니 코드로 캠페인 송 만들기	●	●	●			
	인공 지능으로 배경 음악 창작하기	●					
	코딩으로 음악 만들기	●		●			
	신체 악기로 창작하기	●					

금성출판사 중학교 <음악①>에 제시된 창작 활동은 모두 9개이다. 각 활동을 성취기준에 따라 분석하면, “[9음03-01] 음악적 의도나 아이디어를 여러 매체나 방법에 적용하여 자기 주도적으로 창작한다”에 해당하는 활동 4개, “[9음03-02] 오선보, 정간보 등의 기보법을 활용하여 조건에 따라 악

곡의 일부를 바꾼다”에 해당하는 활동 4개, “[9음03-03] 음악의 요소와 특징을 활용하여 간단한 형식의 음악을 만든다”에 해당하는 활동 4개, “[9음03-04] 생활 속의 영역과 연계하여 음악을 만들고 활용하며 책임감을 갖는다”에 해당하는 활동 1개이며, [기타 창작 활동]에 속하는 활동도 1개 제시되어 있다. 활동에 따라, 성취기준이 1개 적용된 경우는 5개이고, 2~3개가 중복 적용된 경우는 4개이며, 4개 성취기준이 모두 적용된 경우는 없었다.

금성출판사 중학교 <음악②>에 제시된 창작 활동은 모두 8개이다. 각 활동을 성취기준에 따라 분석하면, [9음03-01]에 해당하는 활동 6개, [9음03-02]에 해당하는 활동 5개, [9음03-03]에 해당하는 활동 5개, [9음03-04]에 해당하는 활동은 없으며, [기타 창작 활동]에 속하는 활동도 없었다. 더불어, 금성출판사 <음악②>의 창작영역 대단원에서는 음악 창작이 아닌 주파수와 소리의 전달 과정을 알아보는 소리 탐색 활동, 음악과 관련된 진로를 찾는 진로 탐색 활동, 음악과 인공 지능의 관계를 이해하고 토론하는 인공 지능과 음악 토론 활동과 같은 기타 활동도 제시되어 있었다. 활동에 따라, 성취기준이 1개가 적용된 경우는 2개이고, 2~3개가 중복 적용된 경우는 6개이며, 4개 성취기준이 모두 적용된 경우는 없었다.

금성출판사 중학교 음악 교과서 전체를 종합해서 살펴보면, 전반적으로 [9음03-01], [9음03-02] 그리고 [9음03-03] 성취기준이 골고루 반영된 것을 볼 수 있다. 이에 반해 생활 속의 영역과 연계하여 음악을 만들고 활용하며 책임감을 갖는 [9음03-04] 성취기준에 대한 활동이 매우 부족한 것으로 나타났다.

### 3) 동아출판

동아출판의 중학교 음악 교과서 <음악①>, <음악②>는 첫째 ‘가창의 숲’, 둘째 ‘기악의 탐’, 셋째 ‘감상의 바다’, 넷째 ‘창작의 샘’이라는 제목의

네 개의 대단원으로 구성되어 있다. 첫째, 둘째 대단원은 2022 개정 음악과 교육과정 내용 체계 중 연주영역에 해당하고, 셋째 대단원은 감상영역, 넷째 대단원은 창작영역에 해당한다. 이 중 창작영역에 해당하는 네 번째 대단원은 소단원 구분 없이 바로 활동으로 전개된다. <음악①>은 창작영역에 해당하는 네 번째 대단원에 더 나아가기라는 제목으로 ‘소리, 풍경이 되다’, ‘음악의 달인 찾아라’라는 활동을 포함하고 있고, <음악②>는 ‘인공 지능(AI)이 만든 음악, 저작권의 주인은?’, ‘음악 놀이터: 라 캠파넬라의 변신’, ‘음악 진로 돋보기: 음악과 관련된 다양한 직업’이라는 활동이 더 나아가기로 제시되어 있다. 동아출판 중학교 음악 교과서 <음악①>, <음악②>의 창작영역을 분석한 결과는 <표 7>과 같다.

<표 7> 동아출판 중학교 음악 교과서 창작영역 분석 결과

구분	창작 활동	성취기준					기타
		9음03-01	9음03-02	9음03-03	9음03-04		
1	저작권 배우기				●		
	디지털 매체 활용하여 음악 만들기	●					
	정간보로 가락 만들기	●	●				
	변형 장단 만들기		●	●			
	응원 구호 장착하기		●	●	●		
	주사위로 악곡 창작하기	●	●	●			
	한도막 형식 창작하기		●	●			
	랩 만들기	●					
2	장단에 어울리는 말붙임새 만들기		●	●			
	육자배기토리 활용하여 간단한 형식 음악 창작하기		●	●			
	오스티나토 만들기	●	●	●			
	한도막 형식 동요 만들기		●	●			
	변주곡 만들기		●	●			
	인공 지능 활용하여 음악 영상 만들기	●					
	음악극 만들기	●					
	저작권 토론하기				●		
	편곡, 샘플링 등과 저작권				●		

동아출판 중학교 <음악①>에 제시된 창작 활동은 모두 8개이다. 각 활동을 성취기준에 따라 분석하면, “[9음03-01] 음악적 의도나 아이디어를 여러 매체나 방법에 적용하여 자기 주도적으로 창작한다”에 해당하는 활동 4개, [9음03-02] 오선보, 정간보 등의 기보법을 활용하여 조건에 따라 악곡의 일부를 바꾼다”에 해당하는 활동 5개, “[9음03-03] 음악의 요소와 특징을 활용하여 간단한 형식의 음악을 만든다”에 해당하는 활동 4개, “[9음03-04] 생활 속의 영역과 연계하여 음악을 만들고 활용하며 책임감을 갖는다”에 해당하는 활동이 2개이며, [기타 창작 활동]에 속하는 활동은 없다. 활동에 따라, 성취기준이 1개 적용된 경우는 3개이고, 2~3개가 중복 적용된 경우는 5개이며, 4개 성취기준이 모두 적용된 경우는 없었다.

동아출판 중학교 <음악②>에 제시된 창작 활동은 모두 9개이다. 각 활동을 성취기준에 따라 분석하면, [9음03-01]에 해당하는 활동 3개, [9음03-02]에 해당하는 활동 5개, [9음03-03]에 해당하는 활동 5개, [9음03-04]에 해당하는 활동 2개이며, [기타 창작 활동]에 속하는 활동은 없다. 더불어, 동아출판 <음악②>의 창작영역 대단원에 음악 창작이 아닌 음악 관련 진로 탐색 활동과 같은 기타 활동도 제시되어 있었다. 활동에 따라, 성취기준이 1개 적용된 경우는 4개이고, 2~3개가 중복 적용된 경우는 5개이며, 4개 성취기준이 모두 적용된 경우는 없었다.

동아출판 중학교 음악 교과서 전체를 종합해서 살펴보면, 전반적으로 [9음03-02]와 [9음03-03] 성취기준에 집중되어 있었다. 이에 반해 생활 속의 영역과 연계하여 음악을 만들고 활용하며 책임감을 갖는 [9음03-04] 성취기준에 해당하는 활동은 상대적으로 부족한 것을 볼 수 있었다.

#### 4) 세광음악출판사

세광음악출판사의 중학교 음악 교과서 <음악①>, <음악②>는 첫째 ‘연주’, 둘째 ‘감상’, 셋째 ‘창작’이라는 제목의 세 개의 대단원으로 구성되어 있으며 이는

각각 2022 개정 음악과 교육과정 내용 체계의 연주, 감상, 창작영역에 해당한다. 이 중 창작영역에 해당하는 세 번째 대단원은 첫째 ‘자유롭게 표현하기’, 둘째 ‘악보에 담아 표현하기’, 셋째 ‘생활 속에서 표현하기’, 넷째 ‘생활과 융합’이라는 제목의 네 개의 소단원으로 구성되어 있다. 세광음악출판사 중학교 음악 교과서 <음악①>, <음악②>의 창작영역을 분석한 결과는 <표 8>과 같다.

<표 8> 세광음악출판사 중학교 음악 교과서 창작영역 분석 결과

구분	창작 활동	성취기준					기타
		9음03-01	9음03-02	9음03-03	9음03-04		
1	몸타 만들기	●		●			
	비트박스 리듬 표현 창작하기	●		●			
	느낌 음악(선율)으로 표현하기	●	●				
	아니리(가사) 창작하기	●					
	오르골 악보 만들기		●				
	정간보 기보 배우기		●				
	리듬, 가락, 화성 활용하여 창작하기		●	●			
	한도막 형식 창작하기		●	●			
	숏폼 음악 영상 만들기	●					
	모스부호 음악 만들기	●					
	학급 음악회 만들기					●	
	악기 애플리케이션을 활용하여 간단한 형식 음악 창작하기	●	●	●			
	학급 뮤지컬 창작하기				●		
	앨범 아트워크 디자인하기					●	
저작권 알아보기				●			
2	클래핑 뮤직으로 신체 표현 하기	●	●	●			
	리듬 만들어 표현하기			●			
	시그니처 사운드 만들기	●					
	랩 만들기	●					
	사보 프로그램을 활용한 악보 만들기	●	●	●			
	정간보를 색깔 악보로 바꾸기	●	●				
	음악 요소를 활용해 변주곡 만들기		●	●			
	토리를 활용하여 가락 창작하기	●	●	●			
	캠페인 음악 영상 창작하기	●			●		
	ASMR 만들기	●			●		
	루프 스테이션 활용하여 음악 창작하기	●					
	머니코드로 곡 창작하기		●	●			
	음악과 저작권				●		
	AI 프로그램으로 음악 만들기	●					

세광음악출판사 중학교 <음악①>에 제시된 창작 활동은 모두 15개이다. 각 활동을 성취기준에 따라 분석하면, “[9음03-01] 음악적 의도나 아이디어를 여러 매체나 방법에 적용하여 자기 주도적으로 창작한다”에 해당하는 활동 7개, “[9음03-02] 오선보, 정간보 등의 기보법을 활용하여 조건에 따라 악곡의 일부를 바꾼다”에 해당하는 활동 6개, “[9음03-03] 음악의 요소와 특징을 활용하여 간단한 형식의 음악을 만든다”에 해당하는 활동 5개, “[9음03-04] 생활 속의 영역과 연계하여 음악을 만들고 활용하며 책임감을 갖는다”에 해당하는 활동 2개이며, [기타 창작 활동]에 속하는 활동은 2개이다. 더불어, 세광음악출판사 <음악①>의 창작영역 대단원에서는 음악 창작이 아닌 앨범 아트워크 디자인 활동, 음악과 관련된 직업을 알아보는 진로 탐색 활동, 시대에 따른 음악 매체의 발전을 알아보는 음악 매체 발전 활동도 제시되어 있다. 활동에 따라, 성취기준이 1개 적용된 경우는 9개이고, 2~3개가 중복 적용된 경우는 6개였으며, 4개 성취기준이 모두 적용된 경우는 없었다.

세광음악출판사 중학교 <음악②>에 제시된 창작 활동은 모두 14개이다. 각 활동을 성취기준에 따라 분석하면, [9음03-01]에 해당하는 활동 10개, [9음03-02]에 해당하는 활동 6개, [9음03-03]에 해당하는 활동 6개, [9음03-04]에 해당하는 활동 3개이며, [기타 창작 활동]에 속하는 활동은 없었다. 더불어, 세광음악출판사 <음악②>의 음악 창작영역 대단원에서는 음악 창작이 아닌 음악 산업과 경제를 알아보는 활동과 음악과 관련된 직업을 알아보는 진로 탐색 활동도 제시되어 있었다. 활동에 따라, 성취기준이 1개가 적용된 경우는 6개이고, 2~3개가 중복 적용된 경우는 8개이며, 4개 성취기준이 모두 적용된 경우는 없었다.

세광음악출판사 중학교 음악 교과서 전체를 종합해서 살펴보면, 전반적으로 음악적 의도나 아이디어를 여러 매체나 방법에 적용하여 자기 주도적으로 창작하는 [9음03-01] 성취기준에 집중되어 있다. 이에 반해 생활 속의

영역과 연계하여 음악을 만들고 활용하며 책임감을 갖는 [9음03-04] 성취 기준에 해당하는 활동은 상대적으로 부족한 것을 볼 수 있었다.

#### 5) 성안당

성안당의 중학교 음악 교과서 <음악①>은 첫째 ‘함께 어우러지는 음악 세상’, 둘째 ‘국악으로 배우는 우리나라의 멋과 흥’, 셋째 ‘감성을 기르는 음악 세계’, 넷째 ‘무한한 상상으로 만드는 음악’이라는 제목으로 구성되어 있다. 다음으로 <음악②>는 첫째 ‘소리로 하나 되는 음악 세상’, 둘째 ‘우리의 고유한 정서가 담긴 국악’, 셋째 ‘가치를 느끼는 음악 세계’, 넷째 ‘무한한 생각으로 만드는 음악’이라는 제목으로 구성되어 있다.

성안당 중학교 음악 교과서 <음악①>, <음악②>는 네 개의 대단원으로 나뉘어져 있는데 첫째, 둘째 대단원은 2022 개정 음악과 교육과정 내용 체계 중 연주영역에 해당하고, 셋째 대단원은 감상영역, 넷째 대단원은 창작영역에 해당한다. 이 중 창작영역의 네 번째 대단원은 소단원 구분 없이 바로 활동으로 전개된다. 성안당 중학교 음악 교과서 <음악①>, <음악②>의 창작영역을 분석한 결과는 <표 9>와 같다.

성안당 중학교 <음악①>에 제시된 창작 활동은 모두 9개이다. 각 활동을 성취기준에 따라 분석하면, “[9음03-01] 음악적 의도나 아이디어를 여러 매체나 방법에 적용하여 자기 주도적으로 창작한다”에 해당하는 활동 6개, “[9음03-02] 오선보, 정간보 등의 기보법을 활용하여 조건에 따라 악곡의 일부를 바꾼다”에 해당하는 활동 4개, “[9음03-03] 음악의 요소와 특징을 활용하여 간단한 형식의 음악을 만든다”에 해당하는 활동 4개, “[9음03-04] 생활 속의 영역과 연계하여 음악을 만들고 활용하며 책임감을 갖는다”에 해당하는 활동 1이며, [기타 창작 활동]에 속하는 활동은 없다. 활동에 따라, 성취기준이 1개 적용된 경우는 4개이고, 2~3개가 중복 적용된

경우는 5개이며, 4개 성취기준이 모두 적용된 경우는 없었다.

〈표 9〉 성안당 중학교 음악 교과서 창작영역 분석 결과

구분	창작 활동	성취기준					기타
		9음03-01	9음03-02	9음03-03	9음03-04		
1	한도막 형식 창작하기		●	●			
	디지털 사운드 편집으로 구체 음악 창작하기	●					
	컬타 리듬 만들기	●	●	●			
	랩 만들기	●					
	폴리 사운드 창작하기	●					
	AI 음악 만들기	●			●		
	경토리 가락 만들기		●	●			
	변형 장단 만들기		●	●			
	아니리 창작하기	●					
2	타 교과와 연계된 음악 만들기	●					●
	음악극 만들기	●					
	AI 프로그램 활용하여 배경 음악 만들기	●					
	광고 로고송 창작하기	●	●				
	펜 비트 리듬 만들기	●	●	●			
	디지털 매체로 학교 종소리 만들기	●					
	우연성 음악 만들기	●					
	12음 기법으로 음악 창작하기		●	●			
	재활용품 소고 만들어 치기						●
	메기고 받는 형식 노래 만들기		●	●			
	전자키트로 국악 가상 악기 만들기						●
	배운 곡 바꾸어 부르기		●	●			

성안당 중학교 <음악②>에 제시된 창작 활동은 모두 12개이다. 각 활동을 성취기준에 따라 분석하면, [9음03-01]에 해당하는 활동 7개, [9음03-02]에 해당하는 활동 5개, [9음03-03]에 해당하는 활동 4개, [9음03-04]에 해당하는 활동은 없고, [기타 창작 활동]에 속하는 활동은 2개이다. 더불어, 성안당 <음악②>의 창작영역 대단원에 음악 창작이 아닌 중학교 음악 수업을 마치며 수업 소감을 작성하고 발표하는 활동, 고등학교에서 배우는 음악 과목을 살펴보는 활동, 음악과 관련된 직업을 알아보는 진로 탐색 활동도 제시되어 있었다. 활동에 따라, 성취기준이 1개가 적용된 경우

는 6개이고, 2~3개가 중복 적용된 경우는 6개이며, 4개 성취기준이 모두 적용된 경우는 없었다.

성안당 중학교 음악 교과서 전체를 종합해서 살펴보면, 전반적으로 음악적 의도나 아이디어를 여러 매체나 방법에 적용하여 자기 주도적으로 창작하는 [9음03-01] 성취기준에 집중되어 있었다. 이에 반해 생활 속의 영역과 연계하여 음악을 만들고 활용하며 책임감을 갖는 [9음03-04] 성취기준에 대한 활동이 부족한 것을 볼 수 있다. 특히 [9음03-04] 성취기준에 대한 활동이 음악 교과서 <음악①>, <음악②>를 다 포함하여 1개 밖에 없어 성취기준이 골고루 분산되어 있지 않았으며, 음악 저작권에 대한 내용은 창작영역에서는 제시되지 않았다.

#### 6) (주)교학사

(주)교학사의 중학교 음악 교과서 <음악①>, <음악②>는 첫째 ‘목소리로 연주하는 음악’, 둘째 ‘악기로 연주하는 음악’, 셋째 ‘들으며 느끼는 음악’, 넷째 ‘만들어 즐기는 음악’이라는 제목의 네 개의 대단원으로 구성되어 있다. 첫째, 둘째 대단원은 2022 개정 음악과 교육과정 내용 체계 중 연주영역에 해당하고, 셋째 대단원은 감상영역, 넷째 대단원은 창작영역에 해당한다. 이 중 창작영역에 해당하는 네 번째 대단원은 소단원 구분 없이 바로 활동으로 전개된다. (주)교학사 중학교 음악 교과서 <음악①>, <음악②>의 창작영역을 분석한 결과는 <표 10>과 같다.

(주)교학사 중학교 <음악①>에 제시된 창작 활동은 모두 8개이다. 각 활동을 성취기준에 따라 분석하면, “[9음03-01] 음악적 의도나 아이디어를 여러 매체나 방법에 적용하여 자기 주도적으로 창작한다”에 해당하는 활동 1개, “[9음03-02] 오선보, 정간보 등의 기보법을 활용하여 조건에 따라 악곡의 일부를 바꾼다”에 해당하는 활동 7개, “[9음03-03] 음악의 요소와 특징을 활용하여 간단

한 형식의 음악을 만든다”에 해당하는 활동 7개, “[9음03-04] 생활 속의 영역과 연계하여 음악을 만들고 활용하며 책임감을 갖는다”에 해당하는 활동 1개이며, [기타 창작 활동]에 속하는 활동은 없다.

더불어, (주)교학사 <음악①>의 창작영역 대단원에서는 음악 창작이 아닌 소리의 전달 과정과 성질을 이해하고 설명하는 활동과 음악과 관련된 직업을 알아보는 진로 탐색 활동도 제시되어 있었다. 활동에 따라, 성취기준이 1개 적용된 경우는 1개이고, 2~3개가 중복 적용된 경우는 7개이며, 4개 성취기준이 모두 적용된 경우는 없었다.

<표 10> (주)교학사 중학교 음악 교과서 창작영역 분석 결과

구분	창작 활동	성취기준					기타
		9음03-01	9음03-02	9음03-03	9음03-04		
1	말 리듬 창작하기		●	●			
	가락 만들기		●	●			
	화음 활용하여 가락 만들기		●	●			
	세도막 형식, 론도 형식 활용하여 가락 만들기		●	●			
	소프트웨어 활용하여 광고 음악 창작하기	●					
	십이율과 정간보로 창작하기		●	●			
	변형 장단 만들기		●	●			
	독도 주제로 국악 창작하기		●	●	●		
2	가사 창작하기	●					
	랩 만들기	●					
	음악 요소로 변주곡 만들기		●	●			
	머니 코드로 작곡하기	●	●	●			
	음악극 만들기	●					
	저작권 이해하기				●		
	국악 중소리 만들기	●	●	●	●		
	장단 활용하여 표현하기			●			
	국악 홍보 영상 만들기	●			●		
	창작 음악회				●		
	학급 음악회 리플릿 만들기					●	

(주)교학사 중학교 <음악②>에 제시된 창작 활동은 모두 11개이다. 각 활

등을 성취기준에 따라 분석하면, [9음03-01]에 해당하는 활동 6개, [9음03-02]에 해당하는 활동 3개, [9음03-03]에 해당하는 활동 4개, [9음03-04]에 해당하는 활동 4개이며, [기타 창작 활동]에 속하는 활동은 1개이다. 더불어, (주)교학사 <음악②>의 창작영역 대단원에서는 음악 창작이 아닌 학급 음악회 리플릿 만들기 활동도 제시되어 있다. 활동에 따라, 성취기준이 1개가 적용된 경우는 7개이고, 2~3개가 중복 적용된 경우는 3개이며, 4개 성취기준이 모두 적용된 경우는 1개이다.

(주)교학사 중학교 음악 교과서 전체를 종합해서 살펴보면, 전반적으로 [9음03-02]와 [9음03-03] 성취기준에 집중되어 있다. 이에 반해 생활 속의 영역과 연계하여 음악을 만들고 활용하며 책임감을 갖는 [9음03-04] 성취기준에 해당하는 활동은 상대적으로 부족한 것을 볼 수 있었다. 특히 음악 교과서 <음악①>의 활동 중 [9음03-01] 성취기준에 해당하는 활동이 1개 밖에 없고, [9음03-02]와 [9음03-03] 성취기준에 지나치게 집중된 것을 볼 수 있었다.

또한 (주)교학사 음악 교과서의 창작영역은 타 교과서에 비해 활동 수는 많지 않지만 각각의 활동들이 대부분 이론적 내용과 함께 진행되어 활동에 대한 이해를 돕는데 도움이 된다고 판단하였다. 마지막으로 (주)교학사 음악 교과서는 다른 교과서와 다르게 모든 창작 활동에 대해 평가 기준을 제시한다는 특징이 있다.

#### 7) 천재교육

천재교육의 중학교 음악 교과서 <음악①>, <음악②>는 첫째 ‘연주로 표현하는 소리의 어울림’, 둘째 ‘감상으로 떠나는 음악 여행’, 셋째 ‘창작으로 표현하는 나의 감성’이라는 제목의 세 개의 대단원으로 구성되어 있다. 첫째 대단원은 2022 개정 음악과 교육과정 내용 체계 중 연주영역에 해당하고,

둘째 대단원은 감상영역, 셋째 대단원은 창작영역에 해당한다. 이 중 창작영역의 세 번째 대단원은 첫째 ‘씨앗 심기’, 둘째 ‘꽃 피우기’, 셋째 ‘열매 맺기’라는 제목의 세 개의 소단원으로 구성되어 있다. 천재교육 중학교 음악 교과서 <음악①>, <음악②>의 창작영역을 분석한 결과는 <표 11>과 같다.

<표 11> 천재교육 중학교 음악 교과서 창작영역 분석 결과

구분	창작 활동	성취기준					기타
		9음03-01	9음03-02	9음03-03	9음03-04		
1	디지털 매체 활용하여 창작하기	●	●				
	리듬 창작하기	●	●	●			
	오선보 활용하여 가락 창작하기	●	●	●			
	4박 장단 만들기		●	●			
	인공 지능 활용하여 음악 영상 만들기	●				●	
	스크래치 코딩으로 음악 만들기	●					
	인공 지능으로 K-pop 만들기	●					
2	애플리케이션을 활용하여 음악 창작하기	●					
	몸타 창작하기	●	●	●			
	한도막 형식 벨 소리 만들기		●	●			
	캠페인 송 만들기	●				●	
	토리, 장단을 활용하여 칭찬가 만들기		●	●			
	학급 뮤지컬 만들기					●	
	저작권 이해하기					●	

천재교육 중학교 <음악①>에 제시된 창작 활동은 모두 7개이다. 각 활동을 성취기준에 따라 분석하면, “[9음03-01] 음악적 의도나 아이디어를 여러 매체나 방법에 적용하여 자기 주도적으로 창작한다”에 해당하는 활동 6개, “[9음03-02] 오선보, 정간보 등의 기보법을 활용하여 조건에 따라 악곡의 일부를 바꾼다”에 해당하는 활동 4개, “[9음03-03] 음악의 요소와 특징을 활용하여 간단한 형식의 음악을 만든다”에 해당하는 활동 3개, “[9음03-04] 생활 속의 영역과 연계하여 음악을 만들고 활용하며 책임감을 갖는다”에 해당하는 활동 1개이며, [기타 창작 활동]에 속하는 활동은 없다.

더불어, 천재교육 <음악①>의 창작영역 대단원에서는 생활 속 음악과 관련된 직업을 이해하고 흥미에 적합한 직업을 찾는 진로 탐색 활동도 제시되어 있었다. 활동에 따라, 성취기준이 1개 적용된 경우는 2개이고, 2~3개가 중복 적용된 경우는 5개이며, 4개 성취기준이 모두 적용된 경우는 없었다.

천재교육 중학교 <음악②>에 제시된 창작 활동은 모두 7개이다. 각 활동을 성취기준에 따라 분석하면, [9음03-01]에 해당하는 활동 3개, [9음03-02]에 해당하는 활동 3개, [9음03-03]에 해당하는 활동 3개, [9음03-04]에 해당하는 활동 3개이며, [기타 창작 활동]에 속하는 활동은 없다. 활동에 따라, 성취기준이 1개가 적용된 경우는 3개이고, 2~3개가 중복 적용된 경우는 4개이며, 4개 성취기준이 모두 적용된 경우는 없었다.

천재교육 중학교 음악 교과서 전체를 종합적으로 살펴보면, 전반적으로 활동 수가 적고 음악적 의도나 아이디어를 여러 매체나 방법에 적용하여 자기 주도적으로 창작하는 [9음03-01] 성취기준에 집중되어 있다. 이에 반해 생활 속의 영역과 연계하여 음악을 만들고 활용하며 책임감을 갖는 [9음03-04] 성취기준에 해당하는 활동은 상대적으로 부족한 것을 볼 수 있었다. 천재교육 음악 교과서는 대단원 시작 전 음악의 기초라는 내용으로 음악 이론 내용이 정리되어 있으며, 모든 활동에 대한 학습 목표에 성취기준이 드러나게 작성되어 있고, 각 창작 활동에 대한 학습 목표가 명확하고 뚜렷하다고 판단된다.

#### 8) YBM

YBM의 중학교 음악 교과서 <음악①>, <음악②>는 첫째 ‘연주’, 둘째 ‘감상’, 셋째 ‘창작’이라는 제목의 세 개의 대단원으로 구성되어 있으며 이는 각각 2022 개정 음악과 교육과정 내용 체계의 연주, 감상, 창작영역에 해당한다. 이중 창작영역의 세 번째 대단원은 ‘내 손으로 만드는 음악’과 ‘다양한 매체로 만

드는 음악'이라는 제목의 두 개의 소단원으로 구성되어 있다. 또한 음악 교과서 <음악①>은 세 번째 대단원의 소단원 두 개 외의 추가로 '오늘의 토의·토론: 음악 저작원이란?'과 '프로젝트 수업: 나도 콘텐츠 제작자'라는 제목의 활동이 있고, 음악 교과서 <음악②>는 '오늘의 토의·토론: 인공 지능과 저작권'이라는 제목의 활동이 있다. YBM 중학교 음악 교과서 <음악①>, <음악②>의 창작영역을 분석한 결과는 <표 12>와 같다.

<표 12> YBM 중학교 음악 교과서 창작영역 분석 결과

구분	창작 활동	성취기준				
		9음03-01	9음03-02	9음03-03	9음03-04	기타
1	주사위 활용 변형 장단 만들기	●	●	●		
	판소리 네 컷 만화 만들기					●
	킵타 창작하기	●		●		
	뽀뽀 창작하기	●		●		
	리듬, 가락, 화성 등 활용하여 한도막 형식 창작하기		●	●		
	온라인 작곡 플랫폼으로 배경 음악 창작하기	●				
	디지털 매체 활용하여 음악 창작하기	●				
	인공 지능으로 음악 창작하기	●				
	디지털 국악기 사전 만들기					●
	폴리 사운드 창작하기	●			●	
	음악 저작권 배우기				●	
음악 관련 콘텐츠 만들기	●					
2	장단에 어울리는 말붙임새 만들기		●	●		
	우리 가락 캠페인 송 만들기		●	●	●	
	랩 창작하기	●				
	변주곡 형식 음악 만들기		●	●		
	음악극 만들기	●				
	듣는 책 만들기	●				
	컴퓨터 입력 장치와 엔트리 활용하여 전자 악기 만들기					●
	인공 지능으로 음악 창작하기	●				
	루프 스테이션으로 음악 창작하기	●				
인공 지능과 저작권				●		

YBM 중학교 <음악①>에 제시된 창작 활동은 모두 12개이다. 각 활동을

성취기준에 따라 분석하면, “[9음03-01] 음악적 의도나 아이디어를 여러 매체나 방법에 적용하여 자기 주도적으로 창작한다”에 해당하는 활동 8개, “[9음03-02] 오선보, 정간보 등의 기보법을 활용하여 조건에 따라 악곡의 일부를 바꾼다”에 해당하는 활동 2개, “[9음03-03] 음악의 요소와 특징을 활용하여 간단한 형식의 음악을 만든다”에 해당하는 활동 4개, “[9음03-04] 생활 속의 영역과 연계하여 음악을 만들고 활용하며 책임감을 갖는다”에 해당하는 활동 2개이며, [기타 창작 활동]에 속하는 활동은 2개이다. 활동에 따라, 성취기준이 1개 적용된 경우는 7개이고, 2~3개가 중복 적용된 경우는 5개이며, 4개 성취기준이 모두 적용된 경우는 없었다.

YBM 중학교 <음악②>에 제시된 창작 활동은 모두 10개이다. 각 활동을 성취기준에 따라 분석하면, [9음03-01]에 해당하는 활동 5개, [9음03-02]에 해당하는 활동 3개, [9음03-03]에 해당하는 활동 3개, [9음03-04]에 해당하는 활동 2개이며, [기타 창작 활동]에 속하는 활동은 1개이다. 활동에 따라, 성취기준이 1개가 적용된 경우는 7개이고, 2~3개가 중복 적용된 경우는 3개이며, 4개 성취기준이 모두 적용된 경우는 없었다.

YBM 중학교 음악교 교과서 전체를 종합적으로 살펴보면, 전반적으로 음악적 의도나 아이디어를 여러 매체나 방법에 적용하여 자기 주도적으로 창작하는 [9음03-01] 성취기준에 집중되어 있었다. 이에 반해 나머지 3개의 성취기준이 [9음03-01] 성취기준에 비해 수가 부족하였고, 특히 생활 속의 영역과 연계하여 음악을 만들고 활용하며 책임감을 갖는 [9음03-04] 성취기준에 대한 활동이 부족한 것을 볼 수 있었다.

#### 9) 지학사

지학사의 중학교 음악 교과서 <음악①>, <음악②>는 첫째 ‘노래로 표현하는 음악’, 둘째 ‘연주로 소통하는 음악’, 셋째 ‘감상으로 공감하는 음악’, 넷째 ‘우리

가 만드는 음악 세상'이라는 제목의 네 개의 대단원으로 구성되어 있다. 첫째, 둘째 대단원은 2022 개정 음악과 교육과정 내용 체계 중 연주영역에 해당하고, 셋째 대단원은 감상영역, 넷째 대단원은 창작영역에 해당한다. 이 중 창작영역의 네 번째 대단원은 '음악 만들기'라는 명칭의 한 개의 소단원으로 구성되어 있다. 음악 교과서 <음악①>은 추가로 '토의·토론: 저작권 이해하기'와 '음악 큐레이션: 반려동물과 사랑에 빠진 음악가들'이라는 활동이 제시되어 있고, <음악②>는 '토의·토론: 인공지능이 작곡을 한다고?'와 '음악 큐레이션 인공지능이 완성한 베토벤 "제10번 교향곡"'이라는 활동을 포함하고 있다. 지학사 중학교 음악 교과서 <음악①>, <음악②>의 창작영역을 분석한 결과는 <표 13>과 같다.

<표 13> 지학사 중학교 음악 교과서 창작영역 분석 결과

구분	창작 활동	성취기준					기타
		9음03-01	9음03-02	9음03-03	9음03-04		
1	정간보 활용하여 악보 만들기		●				
	장단 활용하여 응원 구호 만들기		●	●			
	토리 활용하여 가락 만들기	●	●	●			
	애플리케이션 활용하여 한도막 형식 작곡하기	●		●			
	애플리케이션으로 교가 MR 만들기	●					
	인공 지능으로 음악 만들기	●					
	론도 형식 활용하여 음악 만들기			●			
	주크박스 뮤지컬 만들기						●
2	저작권 이해하기				●		
	립넵 영상 만들기	●					
	변주곡 만들기		●	●			
	오르골 악보 만들기		●				
	사진으로 랩 만들기	●					
	엮음 아라리 가사 창작하기		●				
	머니 코드 가락 만들기	●		●			
	광고 음악 만들기	●					
	탄소 중립 캠페인 송 만들기				●		
	판소리 한 대목 만들기		●	●			
	학급 음악회 만들기						●
음악 문화유산 홍보물 제작하기	●					●	
인공 지능 작곡 저작권 알아보기				●			

지학사 중학교 <음악①>에 제시된 창작 활동은 모두 10개이다. 각 활동을 성취기준에 따라 분석하면, “[9음03-01] 음악적 의도나 아이디어를 여러 매체나 방법에 적용하여 자기 주도적으로 창작한다”에 해당하는 활동 5개, “[9음03-02] 오선보, 정간보 등의 기보법을 활용하여 조건에 따라 악곡의 일부를 바꾼다”에 해당하는 활동 3개, “[9음03-03] 음악의 요소와 특징을 활용하여 간단한 형식의 음악을 만든다”에 해당하는 활동 4개, “[9음03-04] 생활 속의 영역과 연계하여 음악을 만들고 활용하며 책임감을 갖는다”에 해당하는 활동 1개이며, [기타 창작 활동]에 속하는 활동은 1개이다. 더불어, 지학사 <음악①>의 창작영역 대단원에서는 음악 창작이 아닌 주크박스 뮤지컬 만들기 활동과 소리 풍경 탐색하기 활동도 제시되어 있었다. 활동에 따라, 성취기준이 1개 적용된 경우는 7개이고, 2~3개가 중복 적용된 경우는 3개이며, 4개 성취기준이 모두 적용된 경우는 없었다.

지학사 중학교 <음악②>에 제시된 창작 활동은 모두 11개이다. 각 활동을 성취기준에 따라 분석하면, [9음03-01]에 해당하는 활동 4개, [9음03-02]에 해당하는 활동 4개, [9음03-03]에 해당하는 활동 3개, [9음03-04]에 해당하는 활동 2개이며, [기타 창작 활동]에 속하는 활동은 2개이다. 더불어, 지학사 <음악②>의 창작영역 대단원에서는 음악 창작이 아닌 내가 살고있는 지역을 융합적으로 탐색하는 우리 지역 문화 탐구 생활 활동도 제시되어 있었다. 활동에 따라, 성취기준이 1개가 적용된 경우는 7개이고, 2~3개가 중복 적용된 경우는 4개이며, 4개 성취기준이 모두 적용된 경우는 없었다.

지학사 중학교 음악 교과서 전체를 종합적으로 살펴보면, 전반적으로 [9음03-01], [9음03-02] 그리고 [9음03-03] 성취기준이 골고루 분산되어 활동이 전개되었다. 이에 반해 생활 속의 영역과 연계하여 음악을 만들고 활용하며 책임감을 갖는 [9음03-04] 성취기준에 해당하는 활동은 상대적으로 부족한 것을 볼 수 있었다. 지학사 교과서의 <음악①>, <음악②>는 타 교과서와 다르게 각

각의 창작 활동에 대한 학습 목표를 제시하지 않는다는 차이점이 있다. 창작영역에 해당하는 네 번째 대단원의 유일한 소단원인 ‘음악 만들기’라는 큰 주제를 잡고 학습 목표를 제시하였고, 각각의 하위 활동에 대한 학습 목표는 없다.

#### 10) (주)박영사

(주)박영사의 중학교 음악 교과서 <음악①>, <음악②>는 첫째 ‘함께 부르는 노래’, 둘째 ‘함께 즐기는 연주’, 셋째 ‘함께 알아가는 시대의 음악’, 넷째 ‘함께 만드는 소리, 창작과 재구성’이라는 제목의 네 개의 대단원으로 구성되어 있다. 첫째, 둘째 대단원은 2022 개정 음악과 교육과정 내용 체계 중 연주영역, 셋째 대단원은 감상영역, 넷째 대단원은 창작영역에 해당한다. 이 중 창작영역의 네 번째 대단원은 따로 소단원을 분리하지 않고 활동으로 바로 전개된다. (주)박영사 중학교 음악 교과서 <음악①>, <음악②>의 창작영역을 분석한 결과는 <표 14>와 같다.

(주)박영사 중학교 <음악①>에 제시된 창작 활동은 모두 9개이다. 각 활동을 성취기준에 따라 분석하면, “[9음03-01] 음악적 의도나 아이디어를 여러 매체나 방법에 적용하여 자기 주도적으로 창작한다”에 해당하는 활동 5개, “[9음03-02] 오선보, 정간보 등의 기보법을 활용하여 조건에 따라 악곡의 일부를 바꾼다”에 해당하는 활동 3개, “[9음03-03] 음악의 요소와 특징을 활용하여 간단한 형식의 음악을 만든다”에 해당하는 활동 4개, “[9음03-04] 생활 속의 영역과 연계하여 음악을 만들고 활용하며 책임감을 갖는다”에 해당하는 활동 2개이며, [기타 창작 활동]에 속하는 활동은 1개이다. 더불어, (주)박영사 <음악①>의 창작영역 대단원에서는 음악 창작이 아닌 K-pop의 특성과 성공 요인을 분석하여 발표하는 세계 속의 K-pop 활동도 제시되어 있었다. 활동에 따라, 성취기준이 1개 적용된 경우는 3개이고, 2~3개가 중복 적용된 경우는 6개이며, 4개 성취기준이 모두 적용된 경

우는 없었다.

〈표 14〉 (주)박영사 중학교 음악 교과서 창작영역 분석 결과

구분	창작 활동	성취기준					기타
		9음03-01	9음03-02	9음03-03	9음03-04		
1	악보 편집 프로그램 활용하여 쉬는 시간 종소리 만들기	●	●				
	보이는 라디오 만들기						●
	몸타 창작하기	●		●			
	학급 응원가 만들기	●			●		
	한도막 형식 가락 창작하기		●	●			
	매체 활용하여 폴리 사운드 만들기	●					
	학급 음악회 만들기				●		
	장단과 토리를 활용한 가락 만들기		●	●			
	블록 코딩으로 돌림 노래, 한도막 형식 곡 만들기	●		●			
2	굿거리장단 변형 장단 만들기		●	●			
	변주곡 만들기		●	●			
	랩 만들기	●					
	학교 뮤지컬 만들기				●		
	소제토 카바토 기법을 활용하여 음악 창작하기	●	●				
	인공 지능으로 음악 만들기	●					
	저작권 이해하기				●		

(주)박영사 중학교 <음악②>에 제시된 창작 활동은 모두 7개이다. 각 활동을 성취기준에 따라 분석하면, [9음03-01]에 해당하는 활동 3개, [9음03-02]에 해당하는 활동 3개, [9음03-03]에 해당하는 활동 2개, [9음03-04]에 해당하는 활동 2개이며, [기타 창작 활동]에 속하는 활동은 없다. 더불어, (주)박영사 <음악②>의 창작영역 대단원에서는 음악 창작이 아닌 음악과 관련된 직업의 종류를 알아보는 진로를 찾는 진로 탐색 활동, 영화와 음악의 관계를 탐색하고 음악의 역할을 파악하는 영화 음악 활동, 세계 각국에서 연주되는 아리랑을 발전시키는 방안을 모색하는 세계 속의 아리랑 활동도 제시되어 있었다. 활동에 따라, 성취기준이 1개가 적용된 경우는 4개이고, 2~3개가 중복 적용된 경우는 3

개이며, 4개 성취기준이 모두 적용된 경우는 없었다.

(주)박영사 중학교 음악 교과서 전체를 종합적으로 살펴보면, 전반적으로 음악적 의도나 아이디어를 여러 매체나 방법에 적용하여 자기 주도적으로 창작하는 [9음03-01] 성취기준에 집중되어 있었다. 이에 반해 생활 속의 영역과 연계하여 음악을 만들고 활용하며 책임감을 갖는 [9음03-04] 성취기준에 해당하는 활동은 상대적으로 부족한 것을 볼 수 있었다.

#### 11) 음악과 생활

음악과 생활의 중학교 음악 교과서 <음악①>, <음악②>는 첫째 ‘연주’, 둘째 ‘감상’, 셋째 ‘창작’이라는 제목의 세 개의 대단원으로 구성되어 있으며 이는 각각 2022 개정 음악과 교육과정 내용 체계 중 연주, 감상, 창작영역에 해당한다. 이 중 창작영역의 세 번째 대단원은 소단원 구분 없이 바로 활동으로 전개된다. 거기에 더해 <음악①>은 세 번째 대단원에 추가로 ‘AI 음악 생성기’와 ‘캠페인 송 만들기’라는 제목의 프로젝트 활동이 있고, <음악②>는 ‘공연기획사 내가 만드는 아티스트’라는 제목의 프로젝트 활동이 있다. 음악과 생활 중학교 음악 교과서 <음악①>, <음악②>의 창작영역을 분석한 결과는 <표 15>와 같다.

음악과 생활 중학교 <음악①>에 제시된 창작 활동은 모두 12개이다. 각 활동을 성취기준에 따라 분석하면, “[9음03-01] 음악적 의도나 아이디어를 여러 매체나 방법에 적용하여 자기 주도적으로 창작한다”에 해당하는 활동 4개, “[9음03-02] 오선보, 정간보 등의 기보법을 활용하여 조건에 따라 악곡의 일부를 바꾼다”에 해당하는 활동 6개, “[9음03-03] 음악의 요소와 특징을 활용하여 간단한 형식의 음악을 만든다”에 해당하는 활동 5개, “[9음03-04] 생활 속의 영역과 연계하여 음악을 만들고 활용하며 책임감을 갖는다”에 해당하는 활동 3개이며, [기타 창작 활동]에 속하는 활동은 2개이다. 활동에 따라, 성취기준이 1개 적용된 경우는 6개이고, 2~3개가 중복 적

용된 경우는 6개이며, 4개 성취기준이 모두 적용된 경우는 없었다.

〈표 15〉 음악과 생활 중학교 음악 교과서 창작영역 분석 결과

구분	창작 활동	성취기준					기타
		9음03-01	9음03-02	9음03-03	9음03-04		
1	모형 장구 만들기						●
	자진모리장단 변형 장단 만들기		●	●			
	음악 요소와 기보법 활용하여 리듬 만들기		●	●			
	디지털 기기 활용하여 음악 만들기	●				●	
	노랫말 변형하기		●				
	음악 요소 활용하여 작곡하기		●	●			
	킵타로 간단한 형식 창작하기	●	●	●			
	팬플루트 만들기						●
	소프트웨어로 악보 그리기	●	●	●			
	음악 저작권 이해하기					●	
	AI 활용하여 노래 만들기	●					
캠페인 송 만들기					●		
2	세마치장단, 육자배기토리 활용하여 가락 만들기		●	●			
	별달거리장단과 구호 만들기		●	●			
	이야기를 주제로 한 음악극 만들기	●					
	변주곡 만들기		●	●			
	시에 어울리는 한도막 형식 가락 창작하기		●	●			
	음계를 활용하여 가락 즉흥연주 하기	●		●			
	랩 창작하기	●					
	인공 지능으로 작곡하기	●					
	루프 스테이션 활용하여 로고송 창작하기	●					
AI 작곡 프로그램을 활용하여 내가 기획한 아티스트 음악 만들기	●						

음악과 생활 중학교 <음악②>에 제시된 창작 활동은 모두 10개이다. 각 활동을 성취기준에 따라 분석하면, [9음03-01]에 해당하는 활동 6개, [9음03-02]에 해당하는 활동 4개, [9음03-03]에 해당하는 활동 5개, [9음03-04]에 해당하는 활동은 없으며, [기타 창작 활동]에 속하는 활동도 없었다. 더불어, 음악과 생활 <음악②>의 창작영역 대단원에서는 음악 창작이 아닌 음악 기초 이론과 기보법을 익혀 창작 활동을 돕는 음악 이론을 학습하는 활동도 제시되어 있었다. 활

동에 따라, 성취기준이 1개가 적용된 경우는 5개이고, 2~3개가 중복 적용된 경우는 5개이며, 4개 성취기준이 모두 적용된 경우는 없었다.

음악과 생활 중학교 음악 교과서 전체를 종합해서 살펴보면, 전반적으로 [9음03-01], [9음03-02] 그리고 [9음03-03] 성취기준이 각각 10개씩 골고루 분산되어 활동이 전개되었다. 이에 반해 생활 속의 영역과 연계하여 음악을 만들고 활용하며 책임감을 갖는 [9음03-04] 성취기준에 해당하는 활동은 상대적으로 부족한 것을 볼 수 있었다.

## 12) (주)아침나라

(주)아침나라의 중학교 음악 교과서 <음악①>, <음악②>는 첫째 ‘우리 함께 노래해요’, 둘째 ‘우리 함께 연주해요’, 셋째 ‘우리 함께 감상해요’, 넷째 ‘우리 함께 창작해요’라는 제목의 네 개의 대단원으로 구성되어 있다. 첫째, 둘째 대단원은 2022 개정 음악과 교육과정 내용 체계 중 연주영역, 셋째 대단원은 감상영역, 넷째 대단원은 창작영역에 해당한다. 이 중 창작영역의 네 번째 대단원은 소단원 구분 없이 바로 활동으로 전개된다. (주)아침나라 중학교 음악 교과서 <음악①>, <음악②>의 창작영역을 분석한 결과는 <표 16>과 같다.

(주)아침나라 중학교 <음악①>에 제시된 창작 활동은 모두 9개이다. 각 활동을 성취기준에 따라 분석하면, “[9음03-01] 음악적 의도나 아이디어를 여러 매체나 방법에 적용하여 자기 주도적으로 창작한다”에 해당하는 활동 4개, “[9음03-02] 오선보, 정간보 등의 기보법을 활용하여 조건에 따라 악곡의 일부를 바꾼다”에 해당하는 활동 4개, “[9음03-03] 음악의 요소와 특징을 활용하여 간단한 형식의 음악을 만든다”에 해당하는 활동 5개, “[9음03-04] 생활 속의 영역과 연계하여 음악을 만들고 활용하며 책임감을 갖는다”에 해당하는 활동 2개이며, [기타 창작 활동]에 속하는 활동은 1개이다. 더불어, (주)아침나라 <음악①>의 창작영역 대단원에서는 음악 창작이

아닌 창작을 위한 기초 음악 이론을 이해하는 활동과 음악의 생산, 유통, 소비 과정을 이해하는 활동도 제시되어 있었다. 활동에 따라, 성취기준이 1개 적용된 경우는 4개이고, 2~3개가 중복 적용된 경우는 5개이며, 4개 성취기준이 모두 적용된 경우는 없었다.

〈표 16〉 (주)아침나라 중학교 음악 교과서 창작영역 분석 결과

구분	창작 활동	성취기준					기타
		9음03-01	9음03-02	9음03-03	9음03-04		
1	펜 비트로 리듬 창작하기	●		●			
	음악 요소 활용하여 오르골 음악 창작하기	●	●	●			
	리듬 만들기		●	●			
	주요 3화음을 활용하여 한도막 형식 가락 창작하기		●	●			
	저작권 이해하기				●		
	국악풍 가락 만들기		●	●			
	음악 카드 뉴스 만들기					●	
	탄소중립 캠페인 송 만들기				●		
	음악극 만들기	●					
	폴리 사운드 창작하기	●					
2	악곡 구성 요소 활용하여 한도막 형식 곡 창작하기		●	●			
	루프 스테이션으로 음악 창작하기	●					
	세마치장단 변형 장단 만들기		●	●			
	토리의 가락 만들기		●	●			
	웹사이트 도구 활용하여 자진모리장단 변형 장단 만들기	●		●			
	음악 문화유산 홍보 영상 만들기	●					
	인공 지능 음악 만들기	●					
	음악과 함께 추억 만들기	●			●		
	음악·미술 융합 전시회 만들기	●					

(주)아침나라 중학교 <음악②>에 제시된 창작 활동은 모두 10개이다. 각 활동을 성취기준에 따라 분석하면, [9음03-01]에 해당하는 활동 7개, [9음03-02]에 해당하는 활동 3개, [9음03-03]에 해당하는 활동 4개, [9음03-04]에 해당하는 활동 1개이며, [기타 창작 활동]에 속하는 활동은 없다. 더불어, (주)아침나라

〈음악②〉의 창작영역 대단원에서는 음악 창작이 아닌 음악의 3요소를 배우고 이해하는 활동도 제시되어 있다. 활동에 따라, 성취기준이 1개가 적용된 경우는 5개이고, 2~3개가 중복 적용된 경우는 5개이며, 4개 성취기준이 모두 적용된 경우는 없었다.

(주)아침나라 중학교 음악 교과서 전체를 종합해서 살펴보면, 전반적으로 음악적 의도나 아이디어를 여러 매체나 방법에 적용하여 자기 주도적으로 창작하는 [9음03-01] 성취기준에 활동이 집중되어 있었다. 이에 반해 생활 속의 영역과 연계하여 음악을 만들고 활용하며 책임감을 갖는 [9음03-04] 성취기준에 해당하는 활동은 상대적으로 부족한 것을 볼 수 있었다.

## 2. 창작영역 성취기준별 분석

### 1) 성취기준 [9음03-01]에 따른 창작영역 분석

[9음03-01] 성취기준은 음악적 의도나 아이디어를 여러 매체나 방법에 적용하여 자기 주도적으로 창작한다는 기준을 가지고 있다. 이에 따라 2022 개정 중학교 음악 교과서 24권의 창작영역 대단원의 내용 및 활동을 의도·아이디어와 매체·방법으로 구분하여 분석하였으며, 그 결과는 〈표 17〉과 같다. 먼저, 음악 창작 활동을 위해 제시된 의도·아이디어를 분석한 결과, 랩 만들기 활동이 가장 많았으며, 다음으로 음악극을 만드는 활동이 많았다(6개 교과서).

〈표 17〉 성취기준 [9음03-01]에 따른 중학교 음악 교과서 창작영역 분석 결과

구분		교과서 수	교과서명
의도 · 아이 디어	랩 만들기	10	비상교육 1, 금성출판사 1, 동아출판 1, 세광음악출판사 2, 성안당 1, (주)교학사 2, YBM 2, 지학사 2, (주)박영사 2, 음악과 생활 2
	음악극	6	동아출판 2, 성안당 2, (주)교학사 2, YBM 2, 음악과 생활 2, (주)아침나라 1
	폴리 사운드	4	성안당 1, YBM 1, (주)박영사 1, (주)아침나라 2
	아니리 창작	3	비상교육 2, 세광음악출판사 1, 성안당 1
	광고 음악	3	비상교육 2, (주)교학사 1, 지학사 2
	종소리	3	성안당 2, (주)교학사 2, (주)박영사 1
	타 교과 융합	2	성안당 2, (주)아침나라 2
	배경 음악 창작하기	2	성안당 2, YBM 1
	문화유산 홍보	2	지학사 2, (주)아침나라 2
	숫자 음악	1	비상교육 1
	낭독극	1	금성출판사 1
	오스티나토	1	동아출판 2
	작사하기	1	(주)교학사 2
	ASMR	1	세광음악출판사 2
	모스부호	1	세광음악출판사 1
	우연성 음악	1	성안당 2
	구체 음악	1	성안당 1
	응원가 창작	1	(주)박영사 1
	소제토 카바토 기법	1	(주)박영사 2
	즉흥연주	1	음악과 생활 2
시그니처 사운드 창작	1	세광음악출판사 2	
듣는 책 만들기	1	YBM 2	
립덱 영상 만들기	1	지학사 1	
매체 · 방법	AI 작곡 프로그램	16	비상교육 1, 금성출판사 1·2, 동아출판 2, 세광음악출판사 2, 성안당 1·2, (주)교학사 1, 천재교육 1, YBM 1·2, 지학사 1, (주)박영사 2, 음악과 생활 1·2, (주)아침나라 2
	작곡 프로그램	15	비상교육 2, 금성출판사 1, 세광음악출판사 1·2, 성안당 2, (주)교학사 1·2, 천재교육 1·2, YBM 1, 지학사 1·2, (주)박영사 2, 음악과 생활 1, (주)아침나라 2
	편집 프로그램	14	비상교육 2, 동아출판 1·2, 세광음악출판사 1·2, 성안당 1·2, (주)교학사 1·2, 천재교육 1, YBM 1·2, 지학사 1, (주)아침나라 2
	가상 악기	7	세광음악출판사 1·2, 성안당 1, (주)교학사 1, 천재교육 1, YBM 2, 지학사 1
	녹음 프로그램	6	동아출판 1, 성안당 2, (주)교학사 2, 천재교육 1, YBM 2, 지학사 1
	신체 악기	6	금성출판사 2, 세광음악출판사 1·2, 천재교육 2, YBM 1, (주)박영사 1
	루프 스테이션	5	비상교육 2, 세광음악출판사 2, YBM 2, 음악과 생활 2, (주)아침나라 2
	킵타	4	비상교육 1, 성안당 1, YBM 1, 음악과 생활 1
	주사위 작곡	3	비상교육 1, 동아출판 1, YBM 1
	메타버스	3	비상교육 1, 세광음악출판사 2, (주)아침나라 2
	코딩	3	금성출판사 2, 천재교육 1, (주)박영사 1
	펜 비트	2	성안당 2, (주)아침나라 1
	웃놀이	1	동아출판 1
	악기	1	음악과 생활 2

랩 만들기 활동은 랩의 구성 요소를 배우고 리듬에 맞추어 가사를 창작하여 랩으로 불러보는 활동이 주를 이루었고, 음악극을 만드는 활동은 주제를 정해 이야기를 구성하여 각자의 역할에 따라 음악극을 창작하는 활동으로, 크게 주제를 새롭게 선정하여 창작하는 음악극과 기존의 이야기를 주제로 줄거리를 구상하여 창작하는 음악극으로 나뉘어 나타났다. 주제부터 새롭게 창작하는 음악극이 반영된 교과서는 동아출판 <음악②>, 성안당 <음악②>, (주)교학사 <음악②>, YBM <음악②>이고, 기존의 이야기를 주제로 창작하는 음악극이 반영된 교과서는 음악과 생활 <음악②>, (주)아침나라 <음악①>이다.

다음으로 폴리 사운드를 창작하는 활동도 4개 교과서에 제시되었으며, 아니리 창작, 광고 음악 만들기, 종소리 창작도 각각 3개 교과서에서 제시되었다. 폴리 사운드 창작 활동은 영화나 영상에서 대사 외의 인물들이 내는 여러 가지 소리를 다양한 매체를 활용하여 그 상황에 어울리는 소리를 만드는 활동으로 구성되어 있다. 아니리 창작은 상황을 정하고 아니리를 창의적으로 만들어 표현하는 활동이 주로 제시되었고, 아니리 운율을 가락선 악보로 표현하며 창작하는 활동 등이 있다.

광고 음악은 광고 주제를 정하고 그 배경 음악을 창작하는 활동으로 광고 음악 징글(15초 이내의 짧은 선율로 제품을 연상하게 하여 홍보와 구매로 이어지게 하는 광고 음악) 만들기, 광고 방송용 음악(CM Song) 만들기 활동 등이 제시되어 있다. 종소리 창작은 학교 종소리 만들기, 국악 종소리 만들기와 같은 활동으로 악보 편집 프로그램, 국악 창작 작곡 프로그램과 같은 다양한 애플리케이션을 활용하여 종소리를 창작하는 활동이 나타났다.

타 교과 융합 활동, 배경 음악 창작하기, 문화유산 홍보는 각각 2개의 교과서에서 제시되었다. 타 교과 융합 활동은 성안당 <음악②>와 (주)아침나라 <음악②> 교과서에 제시되어 있고, 성안당 <음악②>의 활동은 미술, 수

학, 과학, 체육 등의 타 교과와 연계된 음악 만들기 활동으로 구성되어 있다. 성안당 <음악②>에는 미술 작품에 어울리는 음악 선곡하기, 수학적 사고가 적용된 음악 감상하기, 팬플루트 만들기, 운동 경기에 어울리는 음악 선곡하기 등과 같은 활동을 통해 타 교과와 연계하여 나타난다. 하지만 성안당 <음악②>에 제시된 타 교과 융합 활동은 음악적 의도와 아이디어는 있으나 음악 창작 활동이라고 보기에는 어려움이 있다. 다음으로 (주)아침나라 <음악②>에 제시된 타 교과 융합 활동은 미술 교과와 연계하여 음악 전시회를 구상하고 메타버스로 창작하는 활동이 구성되어 있다.

배경 음악 창작하기는 음악극의 배경 음악을 창작하는 활동, 장면에 어울리는 배경 음악 만들기과 같은 활동으로 제시되며, 주로 AI 작곡 프로그램, 가상 악기 프로그램, 편집 프로그램 등과 같은 디지털 매체를 활용하여 창작한다. 문화유산 홍보는 유네스코 인류 무형 문화유산에 등재된 우리나라 음악 관련 문화유산을 알아보고 홍보물을 제작하여 발표하는 활동으로 지학사 <음악②>와 (주)아침나라 <음악②>에 제시되어 있다. 지학사 <음악②>는 음악 문화유산을 팸플릿, 포스터, 카드 뉴스, 웹툰, 영상 등의 방법을 통해 홍보물을 제작하는 활동이고, (주)아침나라 <음악②>는 음악 문화유산 홍보 영상 만들기 활동으로 주제와 제작 방법을 정하고 영상을 만드는 활동이다.

그 외, 숫자 음악, 낭독극, 오스티나토, 작사하기, ASMR, 모스부호, 우연성 음악, 구체 음악, 응원가 창작, 소제토 카바토 기법, 즉흥연주, 전시회 만들기, 시그니처 사운드 만들기, 듣는 책 만들기, 립덱 영상 만들기 활동은 모두 1개의 교과서에만 제시된다. 숫자 음악은 비상교육 <음악①>에 제시되었으며 숫자에 계이름을 지정하여 숫자 배열을 통해 음악을 창작하는 활동이고, 낭독극은 금성출판사 <음악①>에 제시되었으며 주제 및 줄거리를 작성하고 역할을 나누어 음악, 그림, 대본으로 구성된 낭독극을 창작하는 활동으로 구성되어 있다.

오스티나토는 동아출판 <음악②>에 제시되었고, 일정한 음형을 되풀이하는

오스티나토 기법을 활용하여 말 리듬 오스티나토를 창작하고 성부를 나누어 다양한 방법으로 표현해보는 활동으로 구성되어 있다. 작사하기는 (주)교학사 <음악②>에 제시되었으며, 미완성 작품에 가사를 창작하는 활동으로 구성되어 있다. ASMR은 세광음악출판사 <음악②>에 제시되었고, 생활 속의 다양한 소리를 활용하여 효과음을 만드는 활동이며, 모스부호는 세광음악출판사 <음악①>에 제시되었고, 이름을 모스부호로 적고 점은 쉼표, 선은 음표로 바꾸어 리듬을 완성하여 악보에 배치하여 창작하는 활동이다.

우연성 음악은 성안당 <음악②>에 제시되었고 엉뚱한 생각이라는 아이디어로 여러 주제를 선정하여 연주하고 새로운 음악을 만드는 활동이며, 구체 음악은 성안당 <음악①>에 제시되었고, 소리를 자유롭게 녹음한 후 기계적으로 변형, 합성하여 하나의 작품으로 완성한 음악을 말하며, 디지털 사운드 녹음과 편집을 통해 창작하는 활동이다. 응원가 창작은 (주)박영사 <음악①>에 제시되었고, 곡을 정하여 우리 학급에 맞는 가사로 바꾸어 노래해 보는 학급 응원가 창작 활동이다.

소재토 카바토 기법은 (주)박영사 <음악②>에 제시되었고, 영어 음이름을 활용하여 다양한 단어를 만들고 해당 단어로 동기를 만들어 음악을 창작하는 활동으로 구성되어 있다. 즉흥연주는 음악과 생활 <음악②> 교과서에 제시되었으며, 주어진 음계를 활용하여 반주에 어울리는 가락을 즉흥연주로 창작하는 활동이다. 시그니처 사운드 만들기는 세광음악출판사 <음악②> 교과서에 제시되었고, 개러지 밴드, 밴드 랩과 같은 악기 애플리케이션 또는 크롬 뮤직 랩 등의 작곡 웹사이트를 이용하여 나만의 시그니처 사운드를 만드는 활동이다.

듣는 책 만들기는 YBM <음악②>에 제시되었으며, 문학 작품을 선택하고 장면에 어울리는 음악을 선정하여 들을 수 있는 책으로 만드는 창작 활동이다. 립덱 영상 만들기는 지학사 <음악①>에 제시되었고, 립덱이란 립싱크와 더빙을 합한 말로 카메라 한 대로 길게 촬영하는 방식의 영상을 말하며, 이러한 촬영

방식을 통해 스포츠 경기의 영상을 제작하여 창작하는 활동이다.

다음으로, 음악 창작 활동에 사용된 매체·방법을 분석한 결과, 작곡 및 편집 프로그램이 가장 많이 제시되었는데, 특히 AI 작곡 프로그램이 가장 많았다(16개 교과서). AI 작곡 프로그램은 인공 지능(AI) 작곡 프로그램을 활용하여 음악을 창작하는 활동이다. 교과서에서 제시하고 있는 AI 작곡 프로그램 예시로는 구글 두들 바흐, 챗지피티, 마젠타, 아이바, 수노, 우디오 베타 등이 있고 이외의 상세한 AI 작곡 프로그램명을 제시하지 않았다. 작곡 프로그램은 15개의 교과서에 활용되었고, 주로 웹사이트의 프로그램과 다양한 디지털 매체를 활용하여 음악을 창작하는 활동이 제시된다. 웹사이트를 활용한 창작은 대부분이 크롬 뮤직 랩의 송메이커였고, 디지털 매체는 주로 애플리케이션이 쓰였는데, 개러지 밴드, 밴드 랩, 워크 밴드, 국악 창작 애플리케이션 국악 놀이터 등이 있다.

편집 프로그램은 14개의 교과서에 사용되었고, 영상 편집, 음원 편집 등의 활동에 다양한 애플리케이션을 활용하여 창작 활동을 진행하였다. 음원 편집은 가상 악기를 통해 새로운 음향을 창작하고, 위의 작곡 프로그램에서 언급된 개러지 밴드, 밴드 랩, 워크 밴드 등과 같은 작곡 프로그램을 활용하여 음원을 편집하는 활동으로 나타났다. 영상 편집은 다양한 영상 편집 애플리케이션 매체를 통해 영상을 창작하는 활동으로 나타났고, 구체적인 프로그램은 제시되지 않았다.

매체·방법을 사용한 음악 창작 활동 중 가장 많이 사용된 매체·방법인 작곡 및 편집 프로그램은 모두 디지털 매체를 활용하였다. 이 매체들은 홍보 영상 만들기, 광고 음악 만들기, 배경 음악 창작하기, 종소리 창작하기, 영상 만들기, ASMR 만들기, 구체 음악 만들기 등의 교과서에서 제시된 여러 다양한 창작 활동에 방법으로써 활용되었다.

다음으로 가상 악기는 7개의 교과서에 제시되었고, 리얼 드럼, 퍼펙트 피아

노, 스마트 칼림바, 드럼패드, 피아노 어플 등과 개러지 밴드, 밴드 랩 등의 작곡 프로그램 속의 가상 악기를 통해 음악 창작 활동에 활용되었다. 주로 악기 소리 탐색, 박자와 리듬 표현, 한도막 형식 만들고 연주하기, 선율 창작하기 등과 같은 음악 창작 활동으로 나타난 것을 볼 수 있었다.

녹음 프로그램과 신체 악기는 각각 6개의 교과서에 제시되었고, 녹음 프로그램은 음원 녹음, 음성 녹음 등의 소리 녹음 후 음원 혹은 영상 편집 프로그램을 통해 창작이 연계되는 활동이 주로 제시되었다. 신체 악기는 사람의 '신체'라는 매체를 활용하여 몸타, 비트박스, 클래핑 박수와 같은 활동을 통해 주로 리듬과 박자를 표현하여 새로운 리듬을 창작하는 활동에 나타났다.

루프 스테이션은 5개의 교과서에 제시되었고, '루프 스테이션 기기'라는 전자 매체를 활용하여 구간을 반복 재생하여 다른 소리들을 추가로 녹음하여 쌓으며 음악을 창작하는 활동으로 나만의 로고송 만들기, 배경 음악 만들기, 루프 음악 만들기 등의 활동으로 제시되었다. 킥타는 비상교육 <음악①>, 성안당 <음악①>, YBM <음악①>, 음악과 생활 <음악①>의 4개의 교과서에 반영되었고, 박자에 맞추어 리듬을 익히고 새로운 리듬을 창작하여 킥타로 연주하는 활동이 주로 제시되어 있다.

주사위 작곡, 메타버스, 코딩 매체는 각각 3개의 교과서에 제시되어 있다. 주사위 작곡은 비상교육 <음악①>, 동아출판 <음악①>, YBM <음악①> 교과서에 반영되었고, 주로 선율을 활용하여 주어진 조건에 따라 주사위를 던져 우연히 만들어지는 음악을 만드는 활동이 나타난다. 메타버스는 비상교육 <음악①>, 세광음악출판사 <음악②>, (주)아침나라 <음악②> 교과서에 제시되었고, 전시회와 같은 소재로 메타버스를 통해 가상의 매개를 만들어 음악 미술관 만들기, 음악 미술 융합 전시회와 같은 음악 전시회를 창작하는 활동으로 나타난다. 코딩은 금성출판사 <음악②>, 천재교육 <음악①>, (주)박영사 <음악①> 교과서에 제시되었고, 스크래치 코딩, 블록 코딩과 같은 매체를 활용하여 음악을 창작하

는 활동이다.

펜 비트는 성안당 <음악②>, (주)아침나라 <음악①>의 2개의 교과서에 제시되었고, 펜이라는 매체를 활용하여 리듬을 창작하여 비트로 나타내는 활동이다. 윗놀이와 악기 매체는 각각 1개의 교과서에 제시되었다. 윗놀이는 동아출판 <음악①> 교과서에 반영되었고, 윗놀이를 통해 울명을 정간보에 기보하여 음악을 창작하는 활동으로 구성되어 있다. 악기 매체는 음악과 생활 <음악②> 교과서에 반영되었고, 피아노를 가지고 즉흥연주를 통해 선율을 창작하는 활동으로 구성되어 있다.

## 2) 성취기준 [9음03-02]에 따른 창작영역 분석

성취기준 [9음03-02]는 오선보, 정간보 등의 기보법을 활용하여 조건에 따라 악곡의 일부를 바꾼다는 기준을 가지고 있다. 이에 따라 2022 개정 중학교 음악 교과서 24권의 창작영역 대단원의 내용 및 활동을 악보의 종류별로 구분하여 분석하였으며, 그 결과는 <표 18>과 같다.

<표 18> 성취기준 [9음03-02]에 따른 중학교 음악 교과서 창작영역 분석 결과

악보 종류	교과서 수	교과서명
오선보	24	비상교육 1·2, 금성출판사 1·2, 동아출판 1·2, 세광음악출판사 1·2, 성안당 1·2, (주)교학사 1·2, 천재교육 1·2, YBM 1·2, 지학사 1·2, (주)박영사 1·2, 음악과 생활 1·2, (주)아침나라 1·2
정간보	22	비상교육 1, 금성출판사 1·2, 동아출판 1·2, 세광음악출판사 1·2, 성안당 1·2, (주)교학사 1, 천재교육 1·2, YBM 1·2, 지학사 1·2, (주)박영사 1·2, 음악과 생활 1·2, (주)아침나라 1·2
리듬 악보	12	금성출판사 2, 동아출판 1, 세광음악출판사 1·2, 성안당 1, (주)교학사 1, 천재교육 1·2, YBM 2, 음악과 생활 1·2, (주)아침나라 1
사보 프로그램	7	비상교육 2, 금성출판사 2, 세광음악출판사 2, 천재교육 1, (주)박영사 1, 음악과 생활 1, (주)아침나라 1
오르골 악보	4	비상교육 2, 세광음악출판사 1, 지학사 2, (주)아침나라 1
기타	8	비상교육 2, 동아출판 1, 세광음악출판사 1, 성안당 2, 천재교육 1·2, 지학사 1, 음악과 생활 1

해당 성취기준을 바탕으로 분석한 음악 교과서의 창작 활동에 사용된 악보 종류는 오선보, 정간보, 리듬 악보, 사보 프로그램, 오르골 악보 등이 있으며, 이에 해당하지 않은 기보법은 기타로 분류하였다. 오선보는 교과서 24권 모두에 사용되었고, 선율 작곡하기, 코드 만들기, 형식을 활용하여 작곡하기, 국악을 오선보로 나타내기 등의 음악 창작 활동에 활용되었다. 정간보는 오선보 다음으로 많이 사용되었으며(총 22권), 장단이나 변형 장단 창작, 또는 토리를 기반으로 한 창작 활동에 활용되었다.

리듬 악보([그림 1] 참조)는 12권의 교과서에 사용되었고, 리듬을 바탕으로 박자에 어울리는 리듬 만들기, 박자에 리듬 붙이기와 같은 리듬 창작, 리듬꼴 창작 활동과 소박을 활용하여 장단 만들기, 장단꼴 창작하기, 주어진 리듬의 변형 리듬 창작 하기와 같은 리듬 창작 활동에 주로 활용되었다.



[그림 1] 리듬 악보 예시(동아출판 중학교 <음악①>, p. 111)

사보 프로그램은 비상교육 <음악②>, 금성출판사 <음악②>, 세광음악출판사 <음악②>, 천재교육 <음악①>, (주)박영사 <음악①>, 음악과 생활 <음악①>, (주)아침나라 <음악①>의 7개의 교과서에 반영되었고, 다양한 악보 제작 프로그램을 활용하여 악보 만들기, 악보 제작 프로그램을 활용하여 선율 작곡하기, 작곡된 선율을 사보 프로그램을 통해 기보하기 등의 활동이 주를 이룬다. 교과서에 제시된 사보 프로그램은 마에스트로, 뮤즈스코어, 노션 등과 같은 악보 제작 애플리케이션이 있다.

오르골 악보는 비상교육 <음악②>, 세광음악출판사 <음악①>, 지학사 <음악②>, (주)아침나라 <음악①>의 4권의 교과서에 사용되었으며, 오선보를 오르골 악

보로 바꾸어 연주하기, 종이 오르골 기보법 이해하여 악보 만들기 등과 같은 활동에 활용되었다. 하지만, 4권에 제시된 오르골 악보를 활용한 창작 활동은 모두 기존의 음악을 오르골 악보로 제작하고 오르골로 연주해 보는 활동이었으며, 실질적인 음악 창작 활동으로 보기는 다소 어렵다.

이상에서 제시된 기보법 외에도 가락선 악보(2개 교과서), 그림 악보(1개 교과서), 나만의 기보법 창작(1개 교과서), 도식 악보(4개 교과서) 등이 제시되었으며, 이는 모두 기타 기보법으로 분류하였다.

가락선 악보는 비상교육 <음악②>, 천재교육 <음악①>의 교과서에 사용되었고, [그림 2]와 같이 제시되었다. 가락선 악보의 창작 활동으로는 아니리의 운율을 선으로 나타내어 음의 높낮이를 표현하는 방식으로 가락선 악보를 활용하여 아니리 창작 활동하기, 녹음 파일을 듣고 감정을 가락선 악보로 표현하기와 같은 활동이 있다.



[그림 2] 가락선 악보 예시(비상교육 중학교 음악 <음악②>, p. 102)

그림 악보는 [그림 3]과 같이 세광음악출판사 <음악①>에 제시되었고, 구글 크롬 뮤직 랩의 칸딘스키 프로그램을 활용해서 자유롭게 그림을 그려 보고 그 음악을 발표하는 활동으로 구성되어 있다. 칸딘스키 프로그램은 학생들이 자유롭게 그림을 그리면, 그 그림에 어울리는 음악을 자동으로 생성해주는 프로그램이다.

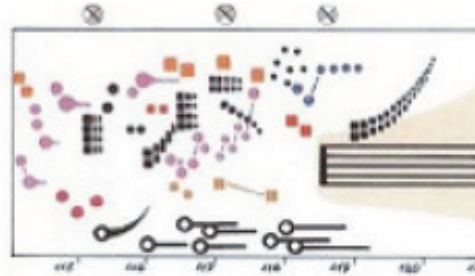


[그림 3] 그림 악보 예시(세광음악출판사 중학교 <음악①>, p. 102)

나만의 기보법 창작은 지학사 <음악①>에서 제시되었고, [그림 4]와 같이 예시를 들며 다양한 기보법을 통해 좋아하는 음악을 나만의 악보로 만드는 활동으로 악보를 활용한 창작 활동이 있다.



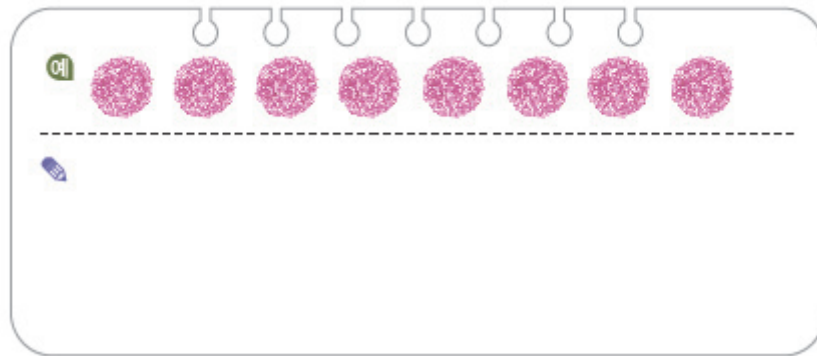
▲ 조지 크럼 '마이크로 코스모스'



▲ 리게티 '아티클레이션'

[그림 4] 나만의 기보법 예시(지학사 중학교 <음악①>, p. 101)

도식 악보는 동아출판 <음악①>, 성안당 <음악②>, 천재교육 <음악②>, 음악과 생활 <음악①>의 4개의 교과서에 제시되었고, [그림 5]와 같이 주로 리듬을 도식화하여 그림으로 리듬을 창작하는 활동으로 구성되어 있다. 또한 리듬 도식 표현 외에도 리듬을 박자 안에서 음표와 쉼표, 리듬 구호 등과 같이 박자표로 표현하는 악보가 제시되었다.



[그림 5] 도식 악보 예시(동아출판 중학교 <음악①>, p. 106)

이와 같이 악보는 창작 활동에 다양하게 활용되는 것을 볼 수 있으며 특히 오선보와 정간보는 대부분의 창작 활동에 함께 사용되고 있음을 볼 수 있다. 창작 활동은 매체를 활용하는 창작과 악보에 기보하는 창작, 그리고 이 두 가지에 모두 해당하지 않는 즉흥연주 창작 활동으로 구분된다. 앞선 출판사별 분석 결과에 따르면, 성취기준 [9음03-01]과 [9음03-03]의 창작 활동에는 대부분 성취기준 [9음03-02]가 수반되는 것을 볼 수 있다. 이에 성취기준 [9음03-01]의 매체를 활용한 창작 활동에서도 디지털 매체 자체에서 바로 입력하여 음악 창작 활동을 진행하는 경우를 제외하고는 오선보에 기보하여 선율 혹은 코드를 창작한 후 디지털 매체로 표현하는 활동이 주를 이룬다.

또한, 성취기준 [9음03-03]의 음악 요소를 활용하여 간단한 형식의 음악을 만드는 창작 활동에서도 오선보, 정간보 등의 기보법을 활용하여 조건에 따라 악곡의 일부를 바꾸는 활동이 주를 이룬다. 따라서 성취기준 [9음03-02]는 창작영역 안에서 독립적으로 활용되기보다, 다른 성취기준과 연계해서 적용되어야 하는 기준으로 볼 수 있다.

### 3) 성취기준 [9음03-03]에 따른 창작영역 분석

성취기준 [9음03-03]은 음악의 요소와 특징을 활용하여 간단한 형식의 음악

을 만든다는 기준을 가지고 있다. 이에 따라 2022 개정 중학교 음악 교과서 24권의 창작영역 대단원의 내용 및 활동을 음악 요소로 구분하여 분석하였으며, 그 결과는 <표 19>와 같다.

<표 19> 성취기준 [9음03-03]에 따른 중학교 음악 교과서 창작영역 분석 결과

사용된 음악 요소		교과서 수	교과서명
장단	자진모리장단	10	금성출판사 1, 동아출판 2, (주)교학사 1, 천재교육 2, YBM 2, (주)교학사 2, 지학사 1, (주)박영사 1, 음악과 생활 1, (주)아침나라 2
	굿거리장단	7	금성출판사 1, 동아출판 1, 성안당 1, YBM 1·2, 지학사 1, (주)박영사 2
	장단꼴	6	(주)교학사 1·2, 천재교육 1, 음악과 생활 1·2, (주)아침나라 2
	세마치장단	4	(주)교학사 2, 지학사 1, 음악과 생활 2, (주)아침나라 2
	휘모리장단	3	천재교육 1, (주)교학사 2, 지학사 1
	중중모리장단	2	동아출판 2, (주)교학사 2
	별달거리장단	2	천재교육 1, 음악과 생활 2
	중모리장단	2	(주)교학사 2, 지학사 2
	진양조장단	1	(주)교학사 2
	엇중모리장단	1	(주)교학사 2
엇모리장단	1	(주)교학사 2	
토리	육자배기토리	10	비상교육 2, 금성출판사 2, 동아출판 2, 세광음악출판사 2, 천재교육 2, 지학사 1·2, (주)박영사 1, 음악과 생활 2, (주)아침나라 2
	경토리	5	세광음악출판사 2, 성안당 1, YBM 2, 지학사 1, (주)아침나라 2
	메나리토리	3	성안당 2, (주)교학사 2, (주)아침나라 2
	민요의 토리	1	(주)교학사 1
형식	한도막 형식	16	비상교육 1·2, 금성출판사 1, 동아출판 1·2, 세광음악출판사 1·2, 성안당 1, 천재교육 2, YBM 1, 지학사 1, (주)박영사 1, 음악과 생활 1·2, (주)아침나라 1·2
	변주곡 형식	8	비상교육 1, 동아출판 2, 세광음악출판사 2, (주)교학사 2, YBM 2, 지학사 2, (주)박영사 2, 음악과 생활 2
	론도 형식	2	(주)교학사 1, 지학사 1
	두도막 형식	1	금성출판사 1
	작은 세도막 형식	1	(주)교학사 1
박자·리듬	리듬	20	비상교육 1, 금성출판사 1, 동아출판 1·2, 세광음악출판사 1·2, 성안당 2, (주)교학사 1·2, 천재교육 1·2, YBM 1·2, 지학사 2, (주)박영사 1·2, 음악과 생활 1·2, (주)아침나라 1·2
	박자	18	비상교육 2, 금성출판사 1, 동아출판 1·2, 세광음악출판사 1·2, 성안당 1, (주)교학사 1·2, 천재교육 1, YBM 2, 지학사 1·2, (주)박영사 2, 음악과 생활 1·2, (주)아침나라 1·2

	소박	7	금성출판사 2, 동아출판 2, 세광음악출판사 2, (주)박영사 1·2, (주)아침나라 1·2
	리듬꼴	6	성안당 1, (주)교학사 1, 천재교육 1, YBM 2, (주)아침나라 1·2
화성	화음	13	비상교육 2, 금성출판사 2, 세광음악출판사 1, (주)교학사 1·2, 천재교육 1·2, YBM 1, 지학사 1·2, 음악과 생활 2, (주)아침나라 1·2
	코드 진행	6	비상교육 2, 세광음악출판사 2, (주)교학사 1·2, 지학사 2, 음악과 생활 2
조성	조성	13	비상교육 1·2, 동아출판 2, 세광음악출판사 1·2, (주)교학사 1·2, 천재교육 1, YBM 2, 지학사 1·2, 음악과 생활 1·2
말붙임새	말붙임새	7	동아출판 2, 성안당 1·2, 천재교육 2, YBM 2, (주)박영사 1·2
음계	5음 음계	4	동아출판 1, YBM 2, 지학사 1, (주)아침나라 2
	장·단음계	3	(주)교학사 1·2, 음악과 생활 2
	12음 기법	1	성안당 2
	십이율	1	(주)교학사 1
빠르기	빠르기	4	비상교육 1·2, 금성출판사 1, 동아출판 2
셈여림	셈여림	2	비상교육 1, 금성출판사 1
시김새	시김새	1	세광음악출판사 2

성취기준 [9음03-03]을 적용한 창작 활동은 사용된 음악 요소에 따라 장단, 토리, 형식, 박자·리듬, 화성, 조성, 말붙임새, 음계, 빠르기, 셈여림, 시김새로 구분하여 분석하였다. 장단은 자진모리장단 10개, 굿거리장단 7개, 장단꼴 6개, 세마치장단 4개, 휘모리장단 3개, 중중모리장단 2개, 별달거리장단 2개, 중모리장단 2개, 진양조장단, 엇중모리장단, 엇모리장단은 각각 1개의 교과서에 제시되었다. 각 장단을 활용한 창작 활동으로는 주어진 장단 위에 가락을 만들고, 새로운 장단을 만들거나 기존에 주어진 장단을 활용하여 변형 장단 만들기, 주제를 정해 장단에 어울리는 가사를 창작하는 활동 등이 주를 이루었다.

토리에서는 육자배기토리, 경토리, 메나리토리, 민요의 토리 등이 사용되었으며, 육자배기토리 10개, 경토리 5개, 메나리토리 3개, 민요의 토리는 1개의 교과서에서 제시되었고, 토리의 구성 요소와 음계를 활용하여 가락을 창작하는 활동이 주로 나타났다. 형식은 한도막 형식 16개, 변주곡 형식 8개, 론도 형식 2개, 두도막 형식, 작은 세도막 형식은 각각 1개의 교과서에 제시되었으며, 다

른 음악 요소와 결합하여 음악을 창작하는 활동이 대다수이고, 특히, 디지털 매체와 연계한 활동이 주를 이루었다. 박자·리듬은 리듬, 박자, 소박, 리듬꼴 등이 사용되었으며, 리듬 20개, 박자 18개, 소박 7개, 리듬꼴은 6개의 교과서에 제시되었고, 컵타와 몸타 같이 신체를 활용하여 리듬을 창작하는 활동, 주어진 형식 안에서 새로운 리듬을 만들거나 변형하여 창작하는 활동, 박자를 변형하여 창작하는 활동 등이 주를 이루었다.

화성은 화음과 코드 진행이 활용되었으며, 화음은 13개, 코드 진행은 6개의 교과서에 제시되어 있다. 화성은 주요 3화음을 기반으로 가락에 어울리는 화음이나 코드 기호를 적는 활동, 머니 코드를 활용하여 가락 및 가사를 창작하는 활동 등이 주로 나타났다. 조성은 13개의 교과서에 제시되며, 주어진 조성을 다른 조성으로 바꾸어 창작하는 활동의 형태로 나타났고 특히 변주곡 형식에서 조성을 바꾸어 창작하는 활동이 나타났다. 말붙임새는 7개의 교과서에 제시되며, 주어진 장단이나 가락을 변형 혹은 새롭게 만들어 말붙임새를 창작하는 활동으로 주를 이루었다.

음계는 주로 5음 음계, 장·단음계, 12음 기법, 십이율이 활용되었으며, 5음 음계 4개, 장·단음계 3개, 12음 기법과 십이율은 각각 1개의 교과서에 제시된다. 음계는 장음계와 단음계를 활용하여 가락을 창작하는 활동과 토리의 구성음인 5음을 활용하여 가락을 창작하는 활동이 주로 제시되었다. 빠르기는 4개의 교과서에 제시되고, 셈여림은 2개의 교과서에 제시된다. 빠르기와 셈여림은 단독으로 창작 활동에 쓰이지 않고 주로 주어진 조건을 활용해 가락, 리듬, 간단한 형식 창작과 같은 활동에서 타 음악 요소들과 함께 나타났다. 시김새 또한 토리를 활용한 가락 창작에서 함께 활용되며 1개의 교과서에 제시되었다.

성취기준 [9음03-03]을 적용한 창작 활동은 단일 음악 요소보다는 여러 음악 요소를 결합한 형태로 이루어진 경우가 많았으며, 특히 리듬, 박자, 한도막 형식이 가장 빈번하게 활용된 것으로 나타났다. 또한, 성취기준 [9음03-02]에

해당하는 오선보와 정간보를 활용하여 창작하는 활동과 연계되어 제시된 경우가 많다는 특징을 보였다.

#### 4) 성취기준 [9음03-04]에 따른 창작영역 분석

성취기준 [9음03-04]는 생활 속의 영역과 연계하여 음악을 만들고 활용하며 책임감을 갖는다는 기준을 가지고 있다. 이에 따라 2022 개정 중학교 음악 교과서 24권의 창작영역 대단원의 내용 및 활동을 생활 속 영역과 연계한 음악 창작 활동 유형별로 구분하여 분석한 결과는 <표 20>과 같다.

<표 20> 성취기준 [9음03-04]에 따른 중학교 음악 교과서 창작영역 분석 결과

생활 속 영역	교과서 수	교과서명
저작권	16	비상교육 1, 금성출판사 1, 동아출판 1·2, 세광음악출판사 1·2, (주)교학사 2, 천재교육 1·2, YBM 1·2, 지학사 1·2, (주)박영사 2, 음악과 생활 1, (주)아침나라 1
캠페인 송 만들기	6	성안당 1, 천재교육 2, YBM 2, 지학사 2, 음악과 생활 1, (주)아침나라 1
학급 뮤지컬	4	비상교육 2, 세광음악출판사 1, 천재교육 2, (주)박영사 2
생활 속 소리	3	세광음악출판사 2, YBM 1, 음악과 생활 1
학급 추억 영상	2	비상교육 2, (주)아침나라 2
학급 음악회	1	(주)박영사 1
학급 응원가	1	(주)박영사 1
응원 구호	1	동아출판 1
캠페인 영상 제작	1	세광음악출판사 2
생활 속 국악 활용	1	(주)교학사 1
국악 종소리 창작	1	(주)교학사 2
국악 홍보 영상	1	(주)교학사 2
창작 음악회	1	(주)교학사 2

성취기준 [9음03-03]을 바탕으로 분석한 음악 교과서의 창작 활동을 분석한 결과, 저작권, 캠페인 송 만들기, 학급 뮤지컬, 생활 속 소리, 학급 추억 영상, 학급 음악회, 학급 응원가, 응원 구호, 캠페인 영상 제작, 생활 속 국악 활용,

국악 종소리 창작, 국악 홍보 영상, 창작 음악회 등의 활동으로 분류되었다.

이중 음악 저작권의 의미를 이해하고 저작권을 보호하는 등의 저작권 관련 내용이 압도적인 비율로 높았으며 16개의 교과서에 제시되어 중요하게 다뤄진 것을 볼 수 있었다. 캠페인 송 만들기 6개, 생활 속 소리 3개, 응원 구호 1개, 캠페인 영상 제작 1개, 생활 속 국악 활용 1개, 국악 종소리 창작 1개, 국악 홍보 영상은 1개의 교과서에 제시되었고, 이와 같은 활동들은 우리의 실생활과 밀접한 주제를 선정하고 주제에 어울리는 음악을 창작하여 영상으로 제작하는 활동과 같은 생활 속의 영역과 연계하여 음악을 만드는 활동으로 주로 구성되어 있다.

다음으로, 학급 뮤지컬 4개, 학급 음악회 1개, 학급 응원가 1개, 학급 추억 영상 2개, 창작 음악회는 1개의 교과서에 제시되었으며, 각각의 활동들은 학교라는 공간 안에서의 생활과 연계되어 뮤지컬, 음악회, 응원가와 같은 방법을 통해 음악 창작 활동을 수행하도록 구성되었다. 그러나, 이러한 활동들은 주로 학교 내에서 이루어진다는 특성이 있으며, 학생들이 실질적으로 학교 밖의 생활과 연계한 음악 창작 활동을 경험할 수 있는 다양한 활동의 개발과 적용 또한 필요할 것으로 생각한다.

### 3. 종합적 분석

본 연구에서 분석한 24권의 2022 개정 중학교 음악 교과서 창작영역의 내용을 종합적으로 살펴보면, 성취기준 [9음03-01]인 ‘음악적 의도나 아이디어를 여러 매체나 방법에 적용하여 자기 주도적으로 창작한다’에 해당하는 활동이 가장 많고 비중이 큰 것으로 나타났다. 특히 ‘랩 만들기’가 10개 교과서에 걸쳐 가장 빈번하게 등장하였고, ‘음악극 만들기’가 6개 교과서에서 나타났다. 랩 만

듣기는 리듬에 맞추어 가사를 창작하고 음악적으로 표현하는 활동이 주로 제시되었고, 음악극 만들기는 기존 이야기 또는 새로운 주제를 바탕으로 창의적으로 구성하는 활동이 주를 이루었다.

매체 및 방법의 측면에서는 디지털 도구의 활용이 두드러졌다. 특히 AI 기반 작곡 프로그램을 활용한 활동이 16개 교과서에 나타났으며, 온라인·앱 기반 작곡 도구가 15개 교과서, 편집 애플리케이션이 14개 교과서에 제시됨으로써 대부분의 교과서가 디지털 매체를 창작 활동의 핵심 도구로 사용하고 있음을 알 수 있었다. 반면, 즉흥연주나 전통 악기 연주 기반의 창작 활동은 일부 교과서에만 제한적으로 수록되어 있어 창작 활동이 디지털 매체 중심으로 편중된 현상이 있음을 확인되었다. 또한, 많은 활동이 오선보나 정간보 등 기보법을 함께 사용하도록 구성되어 있어, 실제 수업 현장에서 학생들이 악보 읽거나 쓰기를 어려워할 경우 창작 활동 참여에 다소 부담을 느끼고 흥미가 저하될 수 있다는 점도 고려될 필요가 있다.

성취기준 [9음03-02]인 ‘기보법을 활용하여 조건에 따라 악곡의 일부를 바꾼다’와 성취기준 [9음03-03]인 ‘음악의 요소와 특징을 활용하여 간단한 형식의 음악을 만든다’에 따른 창작 활동은 오선보와 정간보를 중심으로 체계적이고 구조적으로 구성되어 있었다. 특히 오선보는 모든 교과서에서 공통적으로 사용되었으며, 리듬, 박자, 화성 등 다양한 음악 요소와 결합하여 선율 창작 활동의 주요 도구로 활용되었다. 음악 형식 중에서는 한도막 형식이 가장 많이 나타나 16개 교과서에서 제시되었고, 변주곡 형식 역시 다수의 교과서에서 활용되었다. 그러나 이러한 기보법 및 이론 중심의 창작 활동은 실제 수업 현장에서 학생들의 창의적 표현을 제한하거나 부담을 줄 수 있다는 점에서 유의할 필요가 있다. 따라서 음악 이론이나 기보법을 유연하게 적용하여 학생들이 자유롭게 자신의 음악적 아이디어를 표현할 수 있도록 지도할 필요가 있다. 또한 악보를 읽거나 쓰는 데 어려움을 겪는 학생들을 위해, 기본적인 기보법만으로도 창작

활동을 원활히 수행할 수 있도록 보조 자료나 단계적인 지도 방안을 마련할 필요가 있다.

성취기준 [9음03-04]인 ‘생활 속의 영역과 연계하여 음악을 만들고 활용하며 책임감을 갖는다’는 다른 기준들에 비해 상대적으로 적은 비중을 차지하였다. 특히 ‘저작권 이해하기’ 활동이 16개 교과서에서 가장 빈번히 나타났으며, 그 외에 캠페인 송 만들기, 학급 뮤지컬, 학급 추억 영상 제작과 같은 학교 생활과 밀접한 활동들도 일부 교과서에 제시되었다. 그러나 이러한 활동들이 대체로 학교라는 한정된 공간 내에서만 이루어지는 경향이 있어, 학생들이 일상생활과 직접적으로 연관된 다양한 음악 창작 활동을 경험하기에는 다소 부족하였다. 따라서 학생들이 학교 밖에서도 접할 수 있는 생활 속의 다양한 소재와 상황을 더 적극적으로 활용하여 음악 창작 활동의 폭을 넓히는 것이 필요하다.

## IV. 결론 및 제언

본 연구는 2022 개정 음악과 교육과정에서 새롭게 독립된 영역으로 설정된 ‘창작’의 성취기준을 중심으로, 중학교 음악 교과서에 창작 활동이 어떻게 구현되어 있는지를 분석하고 그 특징을 탐색하는 데 목적을 두었다. 이를 위하여 2022 음악과 개정 교육과정의 창작영역 내용 체계 및 성취기준을 살펴보고, 해당 기준에 따라 중학교 음악 교과서 12종 총 24권의 창작 활동을 분석하였다.

연구 결과, 창작 활동은 주로 매체를 활용한 창작인 [9음03-01] 성취기준에 집중되어 있었으며, 오선보, 정간보 등의 기보법을 활용하는 [9음03-02] 성취기준과 음악 요소를 활용하여 창작하는 [9음03-03] 성취기준에 따른 창작 활동은 오선보와 정간보를 중심으로 체계적이고 구조적으로 구성되어 있었다. 또한, 생활 속의 영역과 연계하여 음악을 창작하는 [9음03-04] 성취기준은 상대적으로 교과서에 덜 반영된 것으로 나타났다. 이는 교육과정이 강조하는 창작의 다양한 접근 방식이 실제 교과서에는 균형 있게 반영되지 못하고 있음을 시사한다.

더불어, 분석 대상 교과서에서는 디지털 매체, 모바일 애플리케이션, 인공지능(AI) 등을 활용한 창작 활동이 두드러지게 제시되어 있는 반면, 즉흥연주나 악기 연주 기반의 창작 활동은 일부 교과서에만 제한적으로 포함되어 있어 디지털 중심의 창작 활동이 편중되어 있음을 볼 수 있었다. 특히 많은 창작 활동이 오선보나 정간보에 직접 기보하는 방식으로 구성되어 있었으나, 실제 교육 현장에서 학생들이 악보를 읽거나 기보하는 데 어려움을 겪는 경우가 많다는 점에서 이러한 접근의 현실적 한계가 드러났다. 이는 창작 수업이 학생의 표현력과 창의성을 촉진하기 위해서는 보다 다양한 방법적 접근과 수업 설계가 필요함을 의미한다.

이상의 결과를 바탕으로 다음과 같은 제언을 제시한다. 첫째, 창작영역 성취 기준의 균형적인 반영이 필요하다. 2022 개정 교육과정에서 제시된 네 가지 창작 성취기준이 교과서에 골고루 반영될 수 있도록 교재 개발 단계에서 보다 면밀한 기획과 검토가 요구된다. 둘째, 학생의 수준을 고려한 창작 활동 제시가 이루어 져야 한다. 악보 기보에 치중된 창작 활동은 음악적 기초 역량이 부족한 학생들에게는 음악으로 다가가기에 진입 장벽이 될 수 있다. 따라서 그림 악보, 음원 기반 편곡, 즉흥적 몸짓 표현 등 다양한 난이도의 창작 활동이 함께 제시될 필요가 있다.

셋째, 디지털 매체 외의 창작 접근 확장이 필요하다. 디지털 기술 중심의 활동 외에도 아날로그적 창작, 전통 음악 요소를 활용한 창작 등 다양한 형태의 활동이 균형 있게 반영되어야 한다. 이를 통해 학생들의 표현 방식과 문화적 이해를 넓힐 수 있을 것이다. 넷째, 교사의 교수 역량 강화를 위한 지원이 필요하다. 창작 수업의 효과적 운영을 위해 교사의 창작 지도 역량 강화와 교육 연수가 병행되어야 하며, 다양한 수업 자료 및 평가 도구의 개발도 필요하다.

본 연구는 교육과정의 변화를 실제 교육 자료인 교과서에 비추어 창작 교육의 현황을 살펴본 기초 분석이라는 점에서 의의가 있다. 향후에는 교과서뿐만 아니라 실질적인 수업 현장의 실행 양상, 교사와 학생의 인식 조사 등을 포함한 종합적인 후속 연구가 필요하다.

## 참 고 문 헌

- 교육부. (2022). 음악과 교육과정(교육부 고시 제2022-33호 [별책 12]).
- 국립국어원. (2025). 표준국어대사전. <https://stdict.korean.go.kr/main/main.do>에서 2025년 4월 15일 검색.
- 국송이. (2023). *중등학교 음악 교과서의 창작영역에 관한 분석 연구*. 석사학위논문, 조선대학교 교육대학원.
- 권샘이. (2018). *중학교 음악 교과서 분석을 통한 창작수업 지도안 개발*. 석사학위, 경희대학교 교육대학원.
- 조미선. (2011). *중학교 1학년 음악교과의 창작영역 비교·분석과 수업지도안 연구: 2007년 개정 교육과정 중심으로*. 석사학위논문, 중앙대학교 교육대학원.
- 채희자. (2005). *중학교 음악 교과서의 창작영역 분석 연구: 제7차 교육과정을 중심으로*. 석사학위논문, 숙명여자대학교 교육대학원.
- Australian Curriculum, Assessment and Reporting Authority. (2015). *The Australian curriculum: The arts - Music (Foundation to Year 10)*. Retrieved from <https://www.australiancurriculum.edu.au/f-10-curriculum/the-arts/music/>
- Department for Education. (2013). *Music programmes of study: Key stages 1 and 2; Key stage 3 national curriculum in England*. Retrieved from <https://www.gov.uk/government/publications/national-curriculum-in-england-music-programmes-of-study>
- Kostagiolas, P., Martzoukou, K., Lavranos, C., & Papadatos, J. (2015, June 23-26). *The impact of personality traits on music information*

- seeking and musical creativity* [Paper presentation]. Information: Interactions and Impact (i3) conference 2015, Aberdeen, Scotland.
- Koutsoupidou, T., & Hargreaves, D. J. (2009). An experimental study of the effects of improvisation on the development of children's creative thinking in music. *Psychology of Music*, 37(3), 251–278.
- Larsson, C., & Georgii-Hemming, E. (2018). Improvisation in general music education: A literature review. *British Journal of Music Education*, 36(1), 49–67.
- Menard, E. (2015). Music composition in the high school curriculum: A multiple case study. *Journal of Research in Music Education*, 63(1), 114–136.
- National Coalition for Core Arts Standards. (2014). *National core arts standards: Music standards*. Retrieved from <https://www.nationalartstandards.org>
- Shin, J. H. (2024). Music composition based on creative problem solving: Effects on students' perceptions of creativity and learning music. *Bulletin of the Council for Research in Music Education*, 240, 65–81.

〈교과서〉

- 고영신, 길효섭, 변민선, 여수진, 이주형, 최슬기. (2025). *중학교 음악 1*. (주)교학사.
- 고영신, 길효섭, 변민선, 여수진, 이주형, 최슬기. (2025). *중학교 음악 2*. (주)교학사.

김대원, 황병숙, 김주경, 김희경, 정상열, 박복희, 박수진, 김근애, 이유나, 서정민, 엄숙용, 홍정선, 이누리. (2025). **중학교 음악 1.** (주)아침나라.

김대원, 황병숙, 김주경, 김희경, 정상열, 박복희, 박수진, 김근애, 이유나, 서정민, 엄숙용, 홍정선, 이누리. (2025). **중학교 음악 2.** (주)아침나라.

김용희, 현경실, 임인경, 고지희, 조아영. (2025). **중학교 음악 1.** (주)박영사.

김용희, 현경실, 임인경, 고지희, 조아영. (2025). **중학교 음악 2.** (주)박영사.

민경훈, 이보림, 이분희, 김선희, 김주현, 오지향, 송주현, 양정아, 이윤경. (2025). **중학교 음악 1.** 동아출판.

민경훈, 이보림, 이분희, 김선희, 김주현, 오지향, 송주현, 양정아, 이윤경. (2025). **중학교 음악 2.** 동아출판.

박준영, 김유진, 이경화, 이지혜, 조세원, 이지연, 이지예, 이정은. (2025). **중학교 음악 1.** YBM.

박준영, 김유진, 이경화, 이지혜, 조세원, 이지연, 이지예, 이정은. (2025). **중학교 음악 2.** YBM.

양종모, 김한순, 독고현, 최준영, 황은주, 송미애, 박정은, 양보라. (2025). **중학교 음악 1.** 음악과 생활.

양종모, 김한순, 독고현, 최준영, 황은주, 송미애, 박정은, 양보라. (2025). **중학교 음악 2.** 음악과 생활.

이동희, 홍미희, 홍진표, 공현주, 이지희. (2025). **중학교 음악 1.** 비상교육.

이동희, 홍미희, 홍진표, 공현주, 이지희. (2025). **중학교 음악 2.** 비상교육.

이정원, 손희영, 정은정, 이장원, 최혜원. (2025). **중학교 음악 1.** 성안당.

이정원, 손희영, 정은정, 이장원, 최혜원. (2025). **중학교 음악 2.** 성안당.

정길선, 곽은순, 이진숙, 강세연, 조효진, 김혜진, 정미영. (2025). **중학교 음악 1.** 지학사.

정길선, 곽은순, 이진숙, 강세연, 조효진, 김혜진, 정미영. (2025). **중학교 음악**

## 2. 지학사.

채은영, 정지영, 정진용, 전상진. (2025). **중학교 음악 1**. 금성출판사.

채은영, 정지영, 정진용, 전상진. (2025). **중학교 음악 2**. 금성출판사.

최은식, 김효섭, 하명진, 김승연, 강한송, 이민규. (2025). **중학교 음악 1**. 천재  
교육.

최은식, 김효섭, 하명진, 김승연, 강한송, 이민규. (2025). **중학교 음악 2**. 천재  
교육.

허화병, 오병태, 안주연, 김혜림, 박세희. (2025). **중학교 음악 1**. 세광음악출판  
사.

허화병, 오병태, 안주연, 김혜림, 박세희. (2025). **중학교 음악 2**. 세광음악출판  
사.

## ABSTRACT

### An Analysis of the Creation Domain in Middle School Music Textbooks Aligned with the 2022 Revised Korean National Curriculum

An Seo Yeong

Department of Education

Music Education Major

Graduate School of Education

Sungshin Women's University

In recent years, music curricula in multiple countries have increasingly emphasized creation-focused learning activities to foster students' creativity, critical thinking, and self-expression. Reflecting this international trend, the Music Curriculum of the 2022 Revised National Curriculum of Korea restructured the previous content framework of "Expression, Appreciation, and Daily Life" into three distinct domains—"Performance, Appreciation, and Creation"—thereby elevating Creation as an independent core area of study. This curricular reform has directly influenced the organization of music textbooks, making it essential to examine how the newly independent creation domain is embedded and operationalized in practice. Therefore, the purpose of this study is to examine how the newly

emphasized creation domain is reflected in middle school music textbooks published in 2025, based on the creation-domain achievement standards specified in the 2022 revised music curriculum.

The sample comprises twenty-four textbooks from twelve publishers, excluding two textbooks by Park Young-sa that do not include a separate creation domain—an exclusion justified by the emphasis on ‘creation’ as an independent domain in the 2022 revised music curriculum. The research methodology involved two stages: first, a publisher-by-publisher content analysis to evaluate how each textbook aligns with the creation-domain achievement standards. second, a cross-case analysis by achievement standard across all textbooks to comprehensively summarize the composition and distinctive features of creation activities.

The results show that achievement standard [9Mus03-01], which emphasizes student-led creation using diverse media and methods, was most frequently addressed, with common activities including rap composition and music drama. While digital tools such as AI-based software and mobile applications were actively utilized, activities involving traditional instruments or improvisation were limited. Activities corresponding to achievement standards [9Mus03-02] and [9Mus03-03] focus on structural creation using notation systems (Western staff notation and Jeongganbo), often employing binary and variation forms; however, these theory- and notation-intensive tasks may impose cognitive load and thus require instructional supplementation. Achievement standard [9Mus03-04], which centers on understanding copyright, appears relatively infrequently and is largely confined to school-based contexts, suggesting the

need to broaden creation activities into diverse real-world settings in future curriculum and textbook development.