



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](#)

오 지 향 교수지도  
석사학위 청구논문

음악과 효과적인 창작활동을 위한  
창의성 기법을 적용한 수업지도안 연구

- 중학교 1학년을 대상으로 -

2009

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 음악교육전공

김 준 경

음악과 효과적인 창작활동을 위한  
창의성 기법을 적용한 수업지도안 연구

- 중학교 1학년을 대상으로 -

오 지 향 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2009년 5월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 음악교육전공

김 준 경

# 인 준 서

김준경의 석사학위논문을 인준함

심사위원 \_\_\_\_\_ (인)

심사위원 \_\_\_\_\_ (인)

심사위원 \_\_\_\_\_ (인)

성신여자대학교 교육대학원

## 논문개요

본 연구는 기존의 일반적인 창의성의 개념을 알아보고, 선행연구들과 학자들의 개념을 정리함으로써, 다시 한 번 창의성의 중요성을 강조하고, 음악과 창의성의 관계를 객관적으로 서술하였다. 그리고 음악과목에서의 효과적인 창작활동을 위하여 창의성 기법을 적용한 중학교 1학년 음악과 창작활동 수업지도안을 구안하였다.

본 연구의 제한점은 미국 심리학자 토랜스(Torrance, 1988)의 ‘창의성 검사 연구’에 따르면 중학교 1학년생에서 창의성이 저하되면, 경우에 따라서는 중학교 1학년생뿐만 아니라 2학년 학생조차도 해당되는데 이러한 현상은 또한 고교생의 시기에도 나타나게 된다고 결과를 바탕으로 중학교 1학년 음악과 창작활동으로 범위를 제한하였다.

본 연구의 방법은 다음과 같다.

- 방법 1) 창의성을 일반적 개념과 음악적 개념으로 나누어 정리하였다.
- 방법 2) 음악과 창작활동을 선행연구를 바탕으로 분석하고, 창작활동 지도상의 유의사항을 개괄적으로 제시하였다.
- 방법 3) 중학교 시기의 중요성을 신체적 발달 특징과 음악적 발달 특징과 연관 지어 설명하였다.
- 방법 4) 종합적으로 창의성 기법을 적용하여 중학교 1학년 음악과 창작 활동 수업지도안을 구안하였다.

본 연구를 결과는 다음과 같다.

- 1) 창의성이란 기존과 다른 ‘독창적인 것’을 만들거나 표현하는 능력이다.

- 2) 제 7차 음악과 교육과정에서도 창의성 신장의 중요성을 교육목표로 나타내고 있을 만큼 창의성은 매우 중요한 개념이다.
- 3) 음악과의 창의성 신장을 위한 학습은 가창, 기악, 창작의 음악활동을 통해 잠재된 음악성과 상상력을 통한 자신만의 감정표현의 기회가 충분히 제공될 수 있다.
- 4) 중학교 1학년의 시기는 자아의식이 싹트고, 자기 나름의 뚜렷한 태도를 형성하는 때문에 호기심이 왕성해지는 특성으로 음악적 활동에 영향을 끼쳐 창의성 신장을 위한 중요한 시기이다. 그러므로 교사는 일방적인 수업 방식보다는 음악적 과제를 주도적으로 해결하도록 안내하고, 음악에 대한 비판적 · 분석적 학습이 가능하기 때문에 음악의 개념을 실제 음악에 적용하여 지도하도록 권유한다.
- 5) 일반적인 창의성 기법을 음악과 창작활동에 적용하여 학생들의 창의성 신장을 위한 다양한 수업방법을 구안하였다.
- 6) 창의성 기법은 창작활동에만 국한되는 것이 아니라 가창, 감상, 기악 등 여러 활동에 적용가능하다.

음악과 창작 활동은 교사의 적절한 제시와 도움이 필요하고, 학생들이 창의적으로 사고하기 위해 많은 격려가 필요하다. 그렇기 위해 음악과 창작활동을 위한 창의성 기법을 적용한 연구가 계속 되어야 하며, 나아가 창의적인 교수·학습 방법을 실제 교육현장에서 활용 되어져야 한다.

# 목 차

## 논문개요

<b>I. 서론</b>	1
1. 연구의 필요성	1
2. 연구의 목적	3
3. 연구의 제한점	3
4. 연구내용 및 방법	4
<b>II. 이론적 배경</b>	5
1. 창의성	5
1) 일반적 창의성	5
2) 음악적 창의성	11
2. 중학교 시기의 중요성	15
1) 발달적 특징	15
2) 음악적 발달 특징	17
3. 창작활동	20
1) 음악과 창작활동	20
2) 지도상의 유의점	21
<b>III. 본론</b>	27
1. 창의성 기법	27
1) 자유 연상법-브레인스토밍(Brainstorming)	28
2) 강제 연상법-마인드맵(Mind map)	31

3) 강제 연상법-여섯 가지 사고모자기법(Six thinking hats)	33
4) 유추발상법 혹은 시네틱스(Synergetics)	38
2. 창의성 기법을 적용한 수업지도안	43
1) 수업지도안1	43
2) 수업지도안2	55
<b>IV. 결론</b>	<b>64</b>
1. 요약 및 제언	64

참고문헌

ABSTRACT

부 록

## 표 목차

[표 1] 창의성에 대한 여러 학자들의 개념	6
[표 2] Guilford의 지능구조 모형의 지적요소	8
[표 3] Urban의 창의성 구성 요소	9
[표 4] Heineit의 창의성에 대한 해석	10
[표 5] 음악적 창의성을 신장하기 위해 구성요소	12
[표 6] 창의적인 음악활동 4가지	13
[표 7] 중학교시기에 나타나는 특성	16
[표 8] 중학교시기의 음악적 성장특징	18
[표 9] 창의적 교수법의 특징은 8가지	22
[표 10] 창의력 개발을 위한 교사의 역할	24
[표 11] 음악과 교육과정 목표 구현을 위한 체계 표	24
[표 12] 창의성 신장을 위한 음악 학습에서 교사의 역할	25
[표 13] 브레인스토밍의 기본 원리와 규칙 및 진행방법	28
[표 14] 마인드 맵핑의 기본 원리와 진행방법	31
[표 15] CoRT(Cognitive Research Trust)프로그램	33
[표 16] CoRT(Cognitive Research Trust)프로그램 중 CoRT 4	34
[표 17] 여섯 가지 사고모자기법의 기본원리	35
[표 18] 여섯 가지 사고모자 기법의 특징	35
[표 19] 유추발상법의 종류 및 방법	39
[표 20] 창의성 기법과 음악과 창작활동의 적용	41
[표 21] 단원 목표 및 주요 학습 활동	45
[표 22] 차시별 계획	46

[표 23] 3차시 수업지도안	46
[표 24] 창의성 기법의 적용	48
[표 25] 브레인스토밍 적용의 예	49
[표 26] 마인드맵 적용의 예	50
[표 27] 여섯 가지 사고모자 기법 적용의 예	51
[표 28] 유추발상법 적용의 예	54
[표 29] 단원 목표 및 주요학습 활동	56
[표 30] 차시별 계획	57
[표 31] 2차시 수업지도안	57
[표 32] 창의성 기법의 적용	59
[표 33] 브레인스토밍 적용의 예	60
[표 34] 마인드 맵 적용의 예	61
[표 35] 유추발상법 적용의 예	62
[표 36] 여섯 가지 사고모자기법 적용의 예	63

# I. 서론

## 1. 연구의 필요성

현재 오늘날의 복잡하고 다양한 지식정보화 시대는 빠르게 변화하고 있다. 새로운 시대에서 요구되는 것은 무엇보다 급변하는 환경과 여건에 능동적으로 대처하며 적응할 수 있는 새로운 것을 창출해 낼 수 있는 창의적이고 독창적인 사고력이다. ‘창의성’은 오늘날의 우리의 모든 삶과 생활 속에 밀접하게 관련을 맺고 있기 때문에 이제는 더 없이 중요한 요소로서 강조되고 있는 것이다. 음악은 인간의 창작활동을 통해 나타나는 예술행위로서 현대사회에서 절실히 요구되고 있는 창의적 능력 개발을 위해서도 음악교육은 매우 중요하다.

제 7차 음악과 교육과정에서는 “사람은 음악 활동을 통하여 지적경험과 즐거움을 얻고 잠재된 음악성과 창의성을 계발하며 음악의 사회적 역할과 가치를 인식함으로써 자아실현의 가능성과 삶에 관한 이해의 폭을 넓히게 된다.”<sup>1)</sup>라며 창의성의 중요성을 강조하고 있으며, 교육목표도 ‘다양한 음악활동을 통하여 음악성을 계발하고 창의적인 표현 능력과 감상 능력을 기르며 풍부한 정서를 함양하는 데 두고 있다.’ 라고 제시하고 있어 창의성은 곧 음악교육의 본질이라고 설명하고 있다. 여기에서 창의적인 표현 능력은 음악 수업의 가창, 기악, 창작의 음악 활동을 통해 길러질 수 있다. 그리고 음악 교육에서는 잠재된 음악성과 상상력을 통한 자신만의 감정표현의 기회가 충

---

1) 교원인적자원부 고시 제 2007-79 「별책12」

분히 제공될 수 있다.

이와 같이 창의성 신장을 위한 학습은 음악과 교육에서 매우 중요한 위치에 있다. 하지만 실제 학교 수업 현장에서는 창의성과 관련된 학습이 얼마나 중요한지를 인지하고 있지만, 정작 창의성 교육이 중요하게 다루어지지 않은 것은 과언이 아니다. 흔히 생각하는 ‘창의성’은 ‘창작’이란 용어와 혼용하여 사용되어 작곡이라는 의미로 지도하는 교사들이나 학습하는 학생들에게는 어렵고 난해한 부분으로 인식되어 지기 때문이다. 이것은 창의성 신장을 위한 교육기법에 관한 체계적인 프로그램의 미비함과 현저히 부족한 창의성의 올바른 개념을 시사하고 있다. 또한 비전공 교사들의 수업에 대한 부담감에서 오늘 결과라고 말할 수 있다. 음악을 전공한 교사들 중 서양음악을 전공한 교사들은 국악수업 그 자체를 두려워하며, 음악의 전체적인 것을 다루어야 하는 대부분의 부담을 느끼고 있다. 그리고 대부분의 교사들이 교육과정보다 교과서의 내용대로 수업을 진행하기 때문에 틀에 박힌 제재곡의 가창 위주인 교과서의 학습 기법이 학생들의 창의성을 막는 원인이다. 이와 같은 음악교육 현장의 문제점과 한계점을 개선하기 위하여 창의성 신장을 위한 학습의 기법 및 자료의 연구가 개선되어야 하고, 좀 더 심층적이고 효율적인 학습 기법이 개발되어야 한다.

## 2. 연구의 목적

본 연구는 기존의 일반적인 창의성의 개념을 알아보고, 선행연구들과 학자들의 개념을 정리함으로써, 다시 한 번 창의성의 중요성을 강조하고, 음악과 창의성의 관계를 객관적으로 서술한다.

그리고 음악과목에서의 효과적인 창작활동을 위하여 창의성 기법을 적용한 중학교 1학년 음악과 창작활동 수업지도안을 구안하고자 한다.

## 3. 연구의 제한점

본 연구에서는 창의성 신장을 위한 교육적 시기의 범위를 중학교 1학년을 대상으로 한다. 미국 심리학자 토랜스(Torrance,1988)의 ‘창의성 검사 연구’에 따르면 중학교 1학년생에서 창의성이 저하되면, 경우에 따라서는 중학교 1학년생뿐만 아니라 2학년 학생조차도 해당되는데 이러한 현상은 또 한 번 고교생의 시기에도 나타나게 된다.<sup>2)</sup>고 결과를 발표하였다. 이유인 즉 중학교 저학년일수록 아직 미래에 대한 불확실성과 낮은 환경에서 오는 두려움 때문에 자신의 행동에 용기가 없어지고, 이성보다는 모험과 일시적인 행동에 많이 반응하기 때문이다.

이에 중학교 1학년 음악과 창작활동으로 범위를 제한한다.

---

2) 윤길근 외, 「창의성 신장을 위한 교육방법」, 도서출판 문음사, 2004, pp.153-156

#### 4 .연구내용 및 방법

- 1) 창의성을 일반적 개념과 음악적 개념으로 나누어 정리한다.
- 2) 음악과 창작활동을 선행연구를 바탕으로 분석하고, 창작활동 시 지도상의 유의사항을 개괄적으로 제시한다.
- 3) 중학교 시기의 중요성을 신체적 발달 특징과 음악적 발달 특징과 연관지어 설명한다.
- 4) 종합적으로 창의성 기법을 적용하여 중학교 1학년 음악과 창작활동 수업지도안을 구안한다.

## II. 이론적 배경

### 1. 창의성

#### 1) 일반적 창의성

많은 사람들이 창의성을 이야기 한다. 흔히 창의성은 특별한 사람에게만 나타나는 특징이라고 생각한다. 창의성은 누구나 태어날 때부터 잠재되어진 보편적인 능력이다. 창의성은 협의적 의미로는 음악, 미술, 과학 등 특수한 분야에서 독창성이 뛰어난 사람들의 능력, 즉 특정분야와 관련된 희소성을 지닌 창의적 재능을 의미한다. 반면에 광의적 의미로는 창의성이란 말은 예술분야 및 특정분야에만 국한되는 개념이 아니라 회사의 경영분야와 과학적 실험 및 인문학 연구 등 광범위한 영역에서 창의적 잠재능력으로 다양하게 사용되고 있다. 이처럼 광범위한 영역에서 창의성의 필요성을 증대시키고, 사회·경제적 변화에 적응하고, 세계화 및 신기술 발달 등에 현재보다 더 나은 해결책 및 아이디어를 요구하고 있기 때문이다. 창의성에 대한 관심과 수요가 급격하게 증가함에 따라 창의성을 개발, 교육하는 문제가 핵심과제의 하나로 떠오르게 되었다.<sup>3)</sup>

창의성(creativity)의 사전적 의미로는 명사로써 새로운 것을 생각해 내는 특성을 의미한다. 즉 기존과 다른 ‘독창적인 것’을 만들거나 표현하는 능력이다.<sup>4)</sup> 즉, 일상생활에서 일어나는 여러 가지 문제를 새롭고 독특한 방법으

3) 김영채, 「창의적 성격특성」, 교육학연구, 2001, pp.1-24

4) 한국교육과정평가원, 「중학교 음악과 교수·학습 방법과 예시 자료 개발 연구」, 2003, p.11

로 해결해 가는 활동을 의미하는 것이다. 교육학 용어사전에서 창의성이란 “새로운 관계를 지각하거나, 비범한 아이디어를 산출하거나 또는 전통적 사고 유형에서 벗어나 새로운 유형으로 사고하는 능력”이라고 정의 되어있다.<sup>5)</sup>

창의성에 관한 용어는 어원적으로 라틴어의 creare(창조)와 crescere(성장, 형성)이라는 단어의 합성어에서 산출되었다. 어원적 의미에서 볼 수 있는 것처럼 창의성 안에서 같은 개념으로 사용되는 창조성도 어원적으로 그 의미가 내포하고 있음을 볼 수 있다.<sup>6)</sup>

이런 창의성에 대한 개념은 학자들에 따라 여러 방면으로 정의된다.

[표 1] 창의성에 대한 여러 학자들의 개념

학자	정의
타일러(Taylor <sup>7)</sup> )	100개가 넘는 창의성에 대한 개념적 정의가 나와 있다고 보고하였고, 그는 “창의성은 비동조성(non-conformity)과 같은 단순한 사고와는 질적으로 다른 생산적사고(productive thinking)와 독창적 사고(original thinking)를 포함하는 극히 복잡한 개념”이라고 정의
길포트(Guilford <sup>8)</sup> )	문제의식의 민감성, 사고의 유창성, 사고의 참신성, 정신의 융통성, 종합 및 분석의 능력, 재정의 또는 재구성력, 개념 구조의 복잡성 등을 창의성의 구성요소로 설명하며 창의성에 대한 정의를 “새롭고 신기한 것을 찾는 힘”이라 정의

5) 서울대학교 사범대학교 연구소, 「교육학 용어 사전」.

6) 함희주, ‘창의성 계발을 위한 음악교수-학습지도모형 연구사례’, 음악교육연구(한국음악교육학회),1997, p.31

올젠(Olsen)	“어떤 개인의 독특성에서 나오는 그 사람 내부의 힘으로서 그 사람에게 가치가 있는 새로운 생각이나 참신한 통찰들을 산출하는 것” <sup>9)</sup> 이라고 정의
토랜스(Torrance)	독창성을 창의성의 핵심 <sup>10)</sup> 으로 문제해결을 위한 과정이라고 정의

위와 같이 창의성이란 '새롭고, 독창적이고, 유용한 것을 만들어 내는 능력' 또는 '전통적인 사고방식을 벗어나서 새로운 관계를 창출하거나, 비일상적인 아이디어를 산출하는 능력' 등 창의성의 개념은 매우 다양하다. 초기에는 창의성은 주로 유창성, 융통성, 독창성, 정교성을 포함하는 확산적 사고의 관점에서만 연구되었으나, 그 후에는 수렴적 사고와 확산적 사고를 포함하는 다양한 지적 능력, 인성, 지식, 환경의 총체적인 관점에서 연구되고 있다. 창의성은 의식적 사고, 노력뿐만 아니라 무의식적인 사고와 노력(부화, 통찰)의 영향을 받아 일어나기도 한다. 창의성은 비판적 사고, 창의적 사고, 초인지적 사고, 의사결정 사고 등과 같이 여러 가지 사고 유형의 하나로 간주되기도 하고, 모든 사고 유형이 총체적으로 결합되어 나타나는 가장 고차적인 사고능력으로 간주되기도 한다.

길포드(Guilford)는 지적요인설<sup>11)</sup>을 통해 창의성과 관련된 지적 인자 가운데

7) Taylor(1961-): 과학적 관리론의 정립에 크게 기여한 미국 경영관리학자

8) Guilford(1659-), 지능구조모형을 제시한 학자

9) 손영민 외, 「교육학 용어해설」, 박문각, 1998, p.394

10) 한국교육과정평가원, 「전게서」, p.11

11) 지적요인설: Guilford는 인간이 사고활동을 하는데 동안 지적인자가 180개가 있다고 주장하였다. 그

데 대표적인 것으로 다음과 같은 8가지 요소들<sup>12)</sup>로 분류하였다.

[표 2] Guilford의 지능구조 모형의 지적요소

<ul style="list-style-type: none"><li>· 문제의식의 민감성</li><li>· 사고의 유창성</li><li>· 사고의 참신성</li><li>· 정신의 유통성</li><li>· 종합 및 분석의 능력</li><li>· 재정의 또는 재구성력</li><li>· 개념 구조의 복잡성</li><li>· 평가능력</li></ul>
---

그는 창의성을 지능의 다면적 구성요소 가운데 확산적 사고와 깊은 관계가 있는 것으로 설명한다. 확산적 사고란 그의 지능구조를 설명한 모형에서 제시한 개념으로 위의 8가지요소를 갖는 사고능력이며, 이것들은 창의성과 밀접한 관련을 맺는다. 확산적 사고의 개념은 수렴적 사고와 반대되는 개념이며 미리 예측 되지 않은 또는 정해져 있지 않는 다양하고 독창적인 해결책이나 답을 모색하는 사고를 말한다.

다음은 우반(Urban)의 창의성 구성 요소에 대한 표<sup>13)</sup>이다.

---

리고 그 가운데서 창의성과 관련되는 지적인자가 30개가 있다고 설명하며, 그 30개의 인자가 특별히 발달한 사람이 창의성이 높은 사람이며, 또한 창의성을 길러주면 30개의 인자를 개발·육성하는 훈련을 많이 시켜야 한다는 것이다. 지금까지 창의성 교육에 가장 폭넓게 활용되는 이론이기도 하다.

12) Abeles, Hoffer, and Klotman, 「음악교육의 기초」, 방금주(역), 삼호출판사, 1991

13) 서혜애 외 「창의성 계발을 위한 교육전략 연구(II): 교수·학습모형 및 자료개발」, p.13-15

[표 3] Urban의 창의성 구성 요소

구분	구성요소	하위구성요소	비고
인지적 요소	확산적 사고력	독창성, 정교성, 연결시키는 능력, 재구성력, 재조직력, 유창성, 융통성, 문제민감성	확산적 사고 창의성 기능 사고 유형
	일반 지식과 사고력	메타인지, 비판적 사고력, 논리적 사고력, 분석적 사고력, 종합력, 기억 연결망, 포괄적 견해 등	일반 지식과 기능
	영역 지식과 기능	영역별 지식과 기능, 전문성 등	영역 지식 및 기능 지식
개인적 성향	과제 집착력과 집중력	주제, 대상, 상황, 산출물 집중하는 능력, 안정적인 속도, 지구력, 집착력, 선택하는 능력, 열정 등	동기적 요소 내적 동기 성격 특성
	동기유발	새로움에 대한 호기심, 지식과 탐구에 대한 욕구, 의사소통, 자기실현화, 헌신, 책무감, 외적동기, 도구적 이익 등	동기적 요소 내적 동기 동기
	개방성과 모호성에 대한 인내	실험하는 것, 위험감수에 대한 적극성, 비추종성, 자율성, 유머, 역행하거나 여유를 가지는 것 등	동기적 요소 내적 동기 성격 특성

위의 표와 같이 인지적 요소는 확산적 사고력, 일반지식과 사고력, 영역지식과 기능으로 분류되며, 확산적 사고는 문제 해결 과정에서 문제를 새롭게 접하고, 새롭게 해석하거나 새로운 해결책을 찾는 것과 관련된다. 따라서 확산적 사고는 창의적으로 사고하는 능력과 관련지어 진다. 창의성의 핵심은 문제를 확산적 사고로 하는 것이어서 창의성의 정의를 확산적 사고로 보는

견해도 있다. 그렇기 때문에 문제감지력,독창성,유창성,정교성,재구성력,문제 해결능력 등이 창의성의 핵심요소이며 이것은 학생들의 음악적 창의적인 사고와도 밀접하게 관련된다.<sup>14)</sup>

개인적 성향은 문제가 주어진 상황을 통합하는 능력으로 과제 집착력과 집중력이 높으면 높을수록 동기유발이 필요하며, 개방성과 모호성에 대한 인내가 강한 것으로 나타난다고 위의 표에서 설명하고 있다.

그러나 독창적인 것이라고 해서 모두 창의성과 관련되는 것은 아니다. 독창적이라고 하는 것은 비윤리적인 것, 더럽고 혐오스러운 것들은 아무리 독창적이어도 창의성과 결부 될 수는 없다.

하이넬트(Heineit)는 창의성을 잘못 해석하는 경향을 지적하면서 창의성 개념의 왜곡을 막기 위해 다음과 같이 해석하였다.<sup>15)</sup>

[표 4] Heineit의 창의성에 대한 해석

- |   |
|---|
| <ol style="list-style-type: none"><li>1. 창의성은 단순히 혁명적 히스테리가 아니어야 한다.</li><li>2. 창의성은 모든 인간의 문제를 위한 만병통치약으로 여겨서는 안 된다.</li><li>3. 창의성은 마술의 주문이 되어서는 안 된다.</li><li>4. 창의성은 그 가치를 외면한 채 폭발하는 사람들의 태도를 위해 정당화되어서는 안 된다.</li><li>5. 창의성은 부신한 학생의 알리바이가 되어서도 안 되고 표준척도를 등한히 하는 핑계가 되어서도 안 된다.</li></ol> |
|---|

14) 손정요, 「소집단 중심의 창의적 음악 활동지도 방안」, 한국교원대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2005, p.9-12

15) 한국교육과정평가원, 「전개서」, pp.11-13

6. 창의성은 교육제도의 어떤 임의적인 변화를 정당화시키기 위한 구실이 되어서는 안 된다.

이처럼 창의성은 새로움을 추구하는 모든 것만이 모든 문제해결을 가져오는 것은 아니며, 정상적인 사고에서 나타나야 한다.

즉, 창의성이란 확산적 사고, 동기 요소 등을 포함하는 것으로 개인과 환경의 상호작용 속에서 발현되는 자기표현의 과정이며, 일상생활의 문제를 새로운 시각으로 재해석함으로써 새로운 의미를 찾아내려는 사고력이다.

## 2)음악적 창의성

음악은 인간의 창작활동을 통해 나타나는 예술행위로서 현대사회에서 절실히 요구되고 있는 창의적 능력 개발을 위해서도 매우 중요하다.

제 7차 음악과 교육과정에서는 “사람은 음악 활동을 통하여 지적경험과 즐거움을 얻고 잠재된 음악성과 창의성을 계발하며 음악의 사회적 역할과 가치를 인식함으로써 자아실현의 가능성과 삶에 관한 이해의 폭을 넓히게 된다.”<sup>16)</sup>라며 창의성의 중요성을 강조하고 있으며, 교육목표도 ‘다양한 음악 활동을 통하여 음악성을 계발하고 창의적인 표현 능력과 감상 능력을 기르며 풍부한 정서를 함양하는 데 두고 있다.’ 라고 제시하고 있어 창의성은 곧 음악교육의 본질이라고 설명하고 있다. 여기에서 창의적인 표현 능력은 음악수업의 가창, 기악, 창작의 음악 활동을 통해 길러질 수 있다. 그리고

16) 교원인적자원부 고시 제 2007-79 「별책12」

음악교육에서는 잠재된 음악성과 상상력을 통한 자신만의 감정표현의 기회가 충분히 제공될 수 있다.

음악적 창의성은 음악적 현상을 파악하고 대처하는데 있어서의 민감성, 샘솟듯 하는 음악적 아이디어의 창출력, 새롭고 다양한 음향이나 악곡을 만들어 내는 독창성, 분석하고 종합하여 새로운 음향을 조성하는 능력, 음향이나 악곡을 새로운 방식으로 정의하는 능력 등을 뜻한다.<sup>17)</sup>

또한 전경원(2000)은 학생들의 음악적 창의성을 신장하기 위해 구성요소들의 신장이 필요하다고 다음과 같이 주장하였다.

[표 5] 음악적 창의성을 신장하기 위해 구성요소

음악적 민감성- 당연히 여겨지는 문제에 의문 품기
음악적 유창성- 많은 양의 아이디어 생각하기
음악적 융통성- 고정관념을 깨고 다양한 아이디어 생각하기
음악적 독창성- 기존의 것을 벗어나 참신하고 독특한 아이디어 생각하기
음악적 정교성- 제안된 아이디어 다듬어 발전시켜 표현하기
음악적 상상력- 과거의 경험을 바탕으로 새로운 표상 만들기 <sup>18)</sup>

학생들이 음악을 접하거나 배우게 되는 것은 기본적인 음악적 기능을 배우며 자신의 독창적인 표현능력을 발휘할 수 있는 능력을 배우는 과정이다. 음악 수업에서 창의성의 대표적인 방법은 창작활동이라고 할 수 있는데, 창작활동을 통하여 기존의 것을 벗어나 독창적으로 새로운 것을 만들 수 있는

17) 이홍수, 「음악교육의 현대적 접근」, 세광음악출판사, 1990, p.166-167

18) 전경원, 「동서양의 하모니를 위한 창의학」, 학문사, 2000, p.199

능력을 기르게 한다.

음악 창작에서는 독창성이 그 음악의 정체성을 설명하는 가장 중요한 요인이 되고 음악을 듣는 행위도 주관적 판단 즉, 독창성을 활용하여 음악 감상에서는 감상하는 사람의 독창적 판단을 존중해야 한다.<sup>19)</sup>

이홍수(1990)는 창의적인 음악활동에 대해 다음의 4 가지의 활동을 설명하였다.

[표 6] 창의적인 음악활동

- |   |
|---|
| <ol style="list-style-type: none"><li>1. 음악작품의 예술적 가치를 창의적으로 수용하는 일</li><li>2. 음악작품을 개성 있게 표현하는 일</li><li>3. 즉흥적인 음악 표현 활동</li><li>4. 작곡 활동</li></ol> |
|---|

음악의 예술적 가치를 창의적으로 수용한다는 것은 이미 만들어진 음악작품을 스스로 자유로운 탐색을 통해 상상하고 그것을 자신만의 방식으로 작품 해석, 정의, 평가하고 느끼는 것이다. 작품의 음악적 성격과 표현된 방법을 파악한 후 새롭게 자신만의 방식으로 표현하는 것이 음악작품을 개성 있게 표현하는 것이며, 그것을 통해 자신의 음악적 의도에 따라 음악을 조작하여 표현하는 것이 즉흥적인 음악표현이다. 작곡활동은 자신의 음악적 의도에 따라 새롭게 조직하고 편성하는 것을 말한다.

19)한국교육과정평가원, 「전개서」, p.32

음악적 창의성은 교사가 학생들에게 강요해서 나타나는 결과물이 아닌 것을 알아야 한다. 음악을 접할 때 타인의 견해와 이미 정해진 답을 알고 학습을 할 경우 창의적 사고는 개발되어 질 수 없으며, 스스로 생각하고, 느끼고, 상상함으로써 그것이 표현되어 질 때 진정한 창의적 사고라 할 수 있겠다. 우리가 현재 배우는 음악작품들은 이미 많이 알려진 작곡가들과 유명한 작품들이다. 하지만 이것을 학생 스스로 재해석 할 때 창의성은 신장되며, 음악작품이 갖고 있는 음악적 지식과 음악적 표현방법을 경험함으로써 자신만의 창의적인 음악적 아이디어와 창의적인 음악적 표현을 통해 새로운 음악으로 만들 수 있는 것이다. 기존의 이미 있었던 것을 자신만의 표현방법으로 음악을 재해석한다면 그것 또한 창의적이다.

위와 같이 음악적 창의성이란 음악을 창의적으로 표현하거나 만드는 능력을 의미한다. 이러한 음악적 창의성은 음악교과가 창의적으로 운영될 때에 가능하며, 학생들이 기존의 음악 작품들을 스스로 탐색하고 상상함에 따라 음악을 느낄 수 있으며, 자신의 음악적 의도대로 자유롭게 표현하도록 음악적 사고력의 제한을 두지 말아야 한다. 자유스러운 분위기 속에서 개성 있게 표현할 수 있는 학습에서 음악적 창의성은 개발 • 육성될 수 있는 것이다.<sup>20)</sup>

---

20) 이홍수, 「전게서」, pp.166-167

## 2. 중학교 시기의 중요성

### 1) 발달적 특징

피아제(Piaget)는 아동의 발달과정에 대한 이론인 인지발달이론(Theory of cognitive development)에서 아동의 발달과정을 감각운동기, 전조작기, 구체적 조작기, 형식적 조작기의 4단계로 나누었다. 중학생의 인지발달단계를 적용시켜보면 형식적 조작기(formal operational stage, 11-15세)에 해당한다. 이 시기를 거치면서 학생들의 인지 구조는 대체로 완전한 성숙에 이르게 되고, 사고의 논리적 조작의 자유로워져서 거의 모든 종류의 문제를 논의에 의해 해결 할 수 있게 된다.

또한 독일의 자유 발도르프 학교의 창시자인 슈타이너(Steiner)의 교육사상에 따르면, 중학교 시기는 Steiner가 말한 7년 주기 4단계 중 ‘감정체 발달’단계에 3단계(7-14세)에 해당한다. 청소년들은 이시기를 거치면서 미숙한 감정이 다양하고 세분화되어 단순한 희로애락만을 느꼈다면 그 외의 감정을 느낄 수 있는 상태로 성숙한다. 이홍수의 저서 <느낌과 통찰의 음악교육>에서는 “그들은 이제 사랑이나 동경, 존경, 외경, 동정, 질투, 공격심 등의 복잡한 감정을 느낄 수 있는 상태가 되었을 뿐만 아니라, 인간에 관하여 폭넓게 생각하고 인간의 존엄성이나 영혼에도 관심을 가지며, 인간과 예술의 관계나 고뇌를 통한 예술 작품의 탄생에 관해서 까지도 주목하는 단계에 이르게 되는 것이다.” 라고 설명하고 있다.<sup>21)</sup> 또한 도용록(1999)의 석사학위논문 「중학교 음악적 취향과 중등 음악교육의 상관성 연구」에서는 다

---

21) 이홍수, 「느낌과 통찰의 음악교육」, 세광음악출판사, pp.228-229

음과 같이 중학교시기에 나타나는 특성을 다음과 같이 정의하였다.

[표 7] 중학교시기에 나타나는 특성

1. 신체적 특성으로, 이시기의 신체적 발달의 속도는 아동기의 경우보다도 빠르다. 신체의 외형적 발달은 물론 내면적 발달에 있어서도 운동 기능 및 생식 기능에 있어서도 급격한 변화가 보인다. 신체의 이러한 급격한 변화는 정신적 방면에도 여러 가지의 동요와 불안정한 현상을 일으키는 원인이 된다.
2. 정서적 특성으로 이 시기의 정서는 강렬하고 일관성이 결여되어 불안정하다. 기쁨 · 슬픔 · 노여움에 민감하게 되고 무서움은 아동기와 질적으로 달라지며, 죽음 · 운명 · 시험 · 실언 등 추상적인 것이 점차로 많아진다. 또한 이 시기의 커다란 정서적 특징은 성적 성숙에 수반하는 생리학적 변화와 그리고 반항이 크다는 것이다. 그러나 반항은 아동기에서 성인기로의 전환의 표현이라고 볼 수 있다.
3. 사회적 특성으로 이시기에 있어서 사회적으로는 또래 집단이 이들의 생활을 거의 점령하고 있다고도 할 수 있으며, 성인과의 갈등이 증가하기 시작한다. 특히 근래의 급속한 사회적 · 문화적 변천에 따라 또래 집단의 규약과 성인이 강요하는 규칙 간에 더욱 심하게 된다.
4. 지적 특성으로 피아제에 의하면 이 시기의 지적 발달은 형식적 조작기에 도달한다고 한다. 아동들은 실제 사태에서 구체적인 사고를 하지만 이 시기에는 일반적 법칙을 생각하게 되고 실제 사태에서 사고를 하는 것과 마찬가지로 가상적인 것에 관해서도 사고가 가능하게 되기 시작한다. 또는 이 시기의 언어는 압축되고 내면화되어 비록 그들이 그 법칙을 공공연하게 표현하지는 않아도 그들은 규칙을 정하고 많은 양의 자율학습에 들어가게 된다.

창의성에 관한 연구에서 Torrance는 창의성 검사연구를 통하여 중학교1학년생에서 창의성이 저하되면, 경우에 따라서는 중학교 1학년생뿐만 아니라 2학년 학생조차도 해당되는데 이러한 현상은 또 한 번 고교생의 시기에도 나타나고 고등학교 생활이 마칠 무렵에는 창의성의 성장이 저하되거나 심지어는 정체되기까지 한다.<sup>22)</sup>는 연구 결과를 발표하였다. 이처럼 중학교 저학년일수록 아직 미래에 대한 불확실성과 낮은 환경에서 오는 실패의 두려움 때문에 자신의 행동에 자신이 없어지고, 이성적 판단보다는 모험과 일시적인 행동에 많이 반응한다. 그렇기 때문에 중학교 저학년부터 창의성 신장을 위한 학습을 통하여 점차로 창의적인 과제를 해결하는 방법을 시도하게 하여 학습하게 하면서 안정감을 갖게 해주어야 한다.

## 2) 음악적 발달 특징

짐머만(Zimmerman)은 삐아제(Piaget)의 인지발달이론을 음악교육에 적용하여 인지발달단계에 따른 음악적 발달특징을 요약하여 일련의 연구들을 수행하였다.<sup>23)</sup> 중학생의 인지발달단계를 적용시켜보면 형식적 조작기에 해당하며 이 시기를 거치면서 학생들의 인지 구조는 대체로 완전한 성숙 즉, 가설에 기초한 문제해결력과 비판적사고와 추상적 사고가 가능하기 때문에 교사에 일방적인 수업방식보다는 음악적 과제를 주도적으로 해결하도록 안내하고, 음악에 대한 비판적·분석적 학습이 가능하기 때문에 음악의 개념을 실제 음악에 적용하여 지도하도록 권유하고 있다. 그 이유는 해비거스트(Havighurst)가 말한 “청소년기의 획일적인 특성이 학생의 창의성 저하를 가져온다.”는 주장과 같이 확산적 사고 즉, 창의성의 중요성을 시사하고 있

22) 윤길근 외, 「창의성 신장을 위한 교육방법」, 도서출판 문음사, 2004, pp.153-156

23) 권덕원 외, 「음악교육의 기초」, 교육과학사, 2007, pp.115-119

는 것이다. 이처럼 음악교육에서의 창의성은 우리에게 중요함을 시사하고 있으며, 성장해가는 발달단계에 맞추어 창의성 신장을 위한 교육을 하는 것이 학생들의 미래에 대한 계획과 개인의 가치관 및 형성에 올바른 방향을 말해주고 있다. 「느낌과 통찰의 음악교육」의 저자인 이홍수(1990)는 이 시기의 음악적 성장특징을 다음과 같이 설명하였다.

[표 8] 중학교시기의 음악적 성장특징

1. 중학생들은 각기 보유하고 있는 음악 행위 기능, 음악 경험의 범주와 흥미, 경향, 음악에 대한 태도, 자신감이나 욕구 등에 있어서 저마다 각양각색이며, 그 차이가 또한 매우 심하다는 점이다. 그래서 교사는 학생들의 각 측면의 평균 수준이 어느 정도인가를 파악하여 그에 적합한 학습 지도가 이루어질 수 있도록 지도 내용과 방법을 조정해야 하며, 아울러 낮은 수준의 학생들을 정상적인 수준으로 이끌어 올리는 한편, 높은 수준의 학생들을 격려하고 자극하여 그 수준을 더욱 높여 가도록 하는 데에 관심을 기울여야 한다.
2. 학생들에게 부과되는 학습 과제 중에는 초등학교시기에 축적했던 학습의 결과와 경험을 바탕으로 한층 더 심화하거나 새로이 학습해야 할 내용들이 많이 있으며, 감각적 경험을 주로 하던 학습 형태로부터 지적 · 논리적 사고도 중히 여기는 형태로 점차 바꾸어 갈 필요가 있다는 점이다.
3. 중학생들은 자아의식이 싹트고, 자기 나름의 뚜렷한 태도를 형성하며, 그러한 자아의식과 태도가 특히 음악 학습과 음악적 활동에 강한 영향을 끼친다는 점이다. 중학생의 자아의식은 자신이 하고 있는 음악 학습이나 활동이 과연 의미 있는 일인가를 판단하게 할 의식을 불러일으키며, 어떤 기회에 만족한 만한 음악적 성취를 이루었을 때 음악에 대하여 긍정적인 태도를 갖게 되고, 그러한 태도는 다

시 다음의 음악적 성취에 강하게 영향을 끼치게 되는 것이다.

이러한 시기에는 흔히 개인의 개성이 뚜렷하고 자아를 발견하여 성장하는 시기이므로 호기심이 왕성해지는 것이 특징이며, 이러한 특징들을 음악 학습을 통하여 내적으로 음악적 성취를 이루게 할 수 있다. 하지만 이러한 시기의 특징을 무시하고 가창위주의 획일적인 수업을 학생들에게 학습하게 한다면 청소년기의 획일적인 음악적 성취를 가져오게 된다는 점에 주목하여야 한다.

### 3. 창작활동

#### 1) 음악과 창작활동

학생들은 누구나 음악적 창의력을 지니고 있다. 학생들이 습득한 음악적 개념을 활용하고 자신의 음악적 아이디어를 창출하여 악곡을 자신의 방식을 표현하는 경험을 제공함으로써 음악적 창의력은 계발되고 신장될 수 있다. 특히 학교 수업에서의 즉흥적인 음악 창작활동은 그 자체에 대하여 가치가 있을 뿐만 아니라 학생 스스로 그 활동을 함으로써 음악적 개념을 쉽게 습득하고 이해하게 된다.<sup>24)</sup> 음악창작의 과정은 음악에 관련된 지식과 느낌의 표현이며, 그 음악적 지식과 느낌을 자신만의 색깔로 표현할 수 있는 총체적인 면을 가지고 있다. 음악을 즉흥적으로 연주하고 창작을 통해 새로운 무언가를 만들어낼 수 있으며, 어떤 요소들의 결합으로 약간의 변형을 통해 이루어 질 수 있다.

이처럼 음악 창작활동은 자신의 음악적 아이디어를 창출함으로써 자기를 구현하고, 형성된 음악의 요소 개념과 생성 원리를 적용함으로써 음악적 개념의 확대를 기대하며, 창작활동을 통해 능력을 향상시키게 되는 기회를 제공한다.는 점에서 가장 직접적인 음악 경험이 될 수 있다.

음악과 수업의 창작활동은 즉흥연주와 작곡 활동으로 나눌 수 있는데 즉흥연주는 교사가 쳐주는 리듬이나 가락에 대하여 학생들이 즉흥적으로 리듬

---

24) 석문주, 「교실에서의 창작지도」, 음악교육연구, 1992, p.74

이나 가락을 즉흥적으로 변형하여 하게 하는 활동이며, 작곡 활동은 학생이 만들고자 하는 악곡을 미리 계획하여 만들어 보는 활동이다. 모든 학생은 음악 수업에서 이 두 가지 활동을 해야 하며 중학교에서는 작곡 활동에 많이 참여할 수 있는 기회를 많이 제공하여야 한다. 창작활동은 창작영역에서만 가능한 것이 아니며, 가창·기악·감상 등 모든 영역에 적용가능하다.

창작활동을 통해 학생들은 활동 그 자체로서 가치가 있을 뿐만 아니라 학생 스스로 그 활동을 거침으로써 음악 개념을 쉽게 습득하게 되고, 이해할 수 있다.

## 2) 지도상의 유의점

학생들을 창의적으로 교육하기 위해서는 먼저 교사가 창의적인 사람이 되어야 한다. 창의적인 교사들은 첫째 융통성이 있으며 전통적인 교수-학습 방법을 자신의 교육관으로 수정·보완 할 수 있는 능력이 있어야한다. 둘째, 다양한 방법으로 학생들에게 새로운 자료들에 대한 정보를 제공하고 전달할 수 있어야 한다. 셋째, 자기 비판적이어야 한다. 창의적 사고 증진을 위한 교사들의 역할은 확산적 사고에 장애가 되는 요소를 극복하도록 유리한 환경을 조성해주어야 한다.

자이언스(Zajonc,1965)<sup>25)</sup>는 사람들이 타인의 행동에 영향을 미치는 세 가지 기본적인 방법을 제시하였다. 그것들은 행동의 모방, 학습의 활력화, 그리고 행동의 지속을 위한 차별적 강화 실행이다. 이 세 가지를 고려하여 교사에게 유용할 지침을 주장하였다.

---

25) zajonc(1965): 미국의 심리학자

밥 파이크(Bob,2004)<sup>26)</sup>이 말하는 '창의적 교수법'이란 학습능력, 기억력, 실용 능력을 증진시키는 방법들을 통해 효과적으로 학습하는 것을 돕는 시스템이다.

이 창의적 교수법의 특징은 8가지로 정의할 수 있다.

[표 9] 창의적 교수법의 특징

- |  |
|--|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 강사의 지도를 따르는 참가자 중심으로 한다.</li> <li>2. 학습의 네 가지 영역에 대한 각 목표 달성 시 사용될 수 있다.             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 인지적(Cognitive)영역-지식 습득</li> <li>· 감정적(Affective)영역-감정, 태도의 변화</li> <li>· 정신운동(Psychomotor)영역-기술 습득</li> <li>· 대인관계(Interpersonal)영역-다른 사람과의 관계</li> </ul> </li> <li>3. 다양함을 추구한다.</li> <li>4. 다양한 방법을 통해 내용을 여러 번 복습하도록 한다.</li> <li>5. 참가자들의 경험을 존중한다.</li> <li>6. 지도 시 5-7명의 소그룹을 통해 참여를 촉진하고, 자신감을 증진시키며, 책임감을 형성한다.</li> <li>7. 현실 적용을 강조한다.</li> <li>8. 실행 계획이 내장되어있다.</li> </ol> |
|--|

또한 학생들이 지식을 정리·저장하고 유사 시 활용할 수 있는 교육이 이루어졌을 때 학습효과는 증대된다고 말하며 일상생활에 활용 가능한 교육을 하여야 한다고 그는 주장한다.

26) Bob Pike(2004): 창의적 교수법의 저자.

이처럼 창의적인 수업이 되기 위해서는 강사의 지도 아래 참가자 즉 학생들이 중심이 되는 교육이 되어야 하며, 가능한 자발적인 학생들의 참여를 이끌어 내는 것이 핵심이다. 전통적인 교수법은 교사가 수업의 중심이 되어 수업을 이끌어 가며, 지식을 학생들에게 주입하는 식의 수동적인 수업형태였지만, 학생들의 창의성을 고려하지 않은 교수법이라고 할 수 있다. 교사는 창의성 증진을 위한 다양한 학습법을 활용할 수 있어야 하며, 학생들에게 더 많은 선택권을 부여하여야 한다. 그리고 학생들 스스로가 선택할 수 있는 다양한 폭의 자료가 제공되어야 하며, 학생들의 흥미와 적성을 배려하고 상호작용할 수 있는 감각적 학습이 기본이 되어야 한다.

토랜스(Torrance,1988)는 창의력은 타고나는 것보다는 교육과 훈련을 통해 개발될 수 있음을 강조한다. 특히 그는 적극적으로 도와줄 수 있는 mentor로서의 교사를 중요하게 강조하였는데, 그의 22년 동안의 종단연구를 통해 교사들의 영향에 의해 학생들의 삶의 모습이 매우 차이가 있음을 발견하였다.<sup>27)</sup>

학생들의 창의성을 촉진하는 데 능숙한 교사는 창의적 행동의 모델을 제시하고 학생들이 그것을 표현할 때 그러한 행동을 강화시켜 주고 창의적인 학생들을 순응의 압력으로부터 보호하며 대안을 제시하는 등 허용적인 교실 분위기를 조성한다.

창의력 개발을 위한 교사의 역할을 요약하면 다음과 같다.

---

27) 신명희 외, 「교육심리학의 이해」, 학지사, pp.103-104

[표 10] 창의력 개발을 위한 교사의 역할

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 독자적으로 배우는 학생들을 장려한다.</li> <li>2. 공동 작업을 선호하고 통합적 교수 기법을 자주 사용한다.</li> <li>3. 사실적 지식의 숙달을 소홀히 하지 않는다.</li> <li>4. 학생들의 상식적인 실수를 참아낸다.</li> <li>5. 자기 평가를 촉진한다.</li> <li>6. 학생들의 모든 질문을 신중하게 받아들인다.</li> <li>7. 다양한 자료를 이용하여 학습할 수 있는 기회를 제공한다.</li> <li>8. 학생들의 좌절과 실패에 대처하는 것을 배우도록 돕는다.</li> <li>9. 새로운 것에 대한 시도를 보상한다.<sup>28)</sup></li> </ol>
---

음악과 교육과정의 창의성에 대한 내용으로 음악교육에서 창의성을 중요하게 여김을 알 수 있다.

다음은 음악과 교육과정 목표 구현을 위한 체계 표이다.

[표 11] 음악과 교육과정 목표 구현을 위한 체계

총괄목표	다양한 악곡과 음악 활동을 통하여 음악성과 창의성을 기르고, 음악적 정서를 풍부하게 한다.
하위목표	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 음악의 구성 요소를 이해한다.</li> <li>2. 가창, 기악, 창작, 감상활동을 통하여 음악성과 창의성을 기른다.</li> <li>3. 음악의 역할과 가치를 이해하여 음악을 생활화 하는 태도를 기른다.</li> </ol>

음악교육에서 창의성을 개발하기 위해 교사는 교과 중심의 학습지도를 탈피하여 동일한 학습내용을 여러 교과로 관련시키거나 여러 교과에 관련된

28) 이경화 외, 「창의성개발과 교육」, 학지사, 2004, p.124

학습경험을 융통성 있게 가질 수 있도록 하는 통합적 학습을 적용시키는 방법이 있다.

창의성 신장을 위한 음악 학습에서 교사의 역할을 살펴보면 다음과 같다.

[표 12] 창의성 신장을 위한 음악 학습에서 교사의 역할

1. 음악적인 경험을 최대한 풍부하게 한다.
2. 다양한 음악 활동으로 학생들의 상상력을 자극한다.
3. 체계적인 학습을 통하여 독보능력과 청음능력의 기틀을 마련한다.
4. 모방성을 개발시켜 즉흥적으로 표현할 수 있는 능력을 기른다.
5. 폭넓은 음악학습으로 음악어휘를 풍부하게 한다.
6. 자신과 타인의 음악을 비교하고 평가할 수 있는 힘을 길러준다.
7. 지식과 경험을 통한 독창적인 표현을 권장한다.
8. 음악 미적 표현에 힘쓴다.<sup>29)</sup>

위의 내용들을 기초로 본 연구자는 창작활동을 지도할 때의 유의점을 다음과 같이 정리하였다.

1. 음악적인 경험을 풍부하게 하기 위해 표현할 음악적 의도를 가지도록 동기유발을 돕는다.
2. 다양한 음악 활동으로 학생들의 상상력을 자극하기 위해 다양한 시각적·청각적 매체를 사용한다.

29) 김은경, 「창의성 신장을 위한 음악 수업의 방안에 관한 연구」 단국대 교육대학원 석사학위 논문, 2003, p.17

3. 모방성을 개발시켜 즉흥적으로 표현할 수 있는 능력을 기르기 위해 교사는 학생들의 모델이 되고, 학생들은 교사를 모방하면서 차츰 즉흥 연주 및 작곡활동에 대한 자신감을 얻게 한다.

음악교사는 학생들에게 창작활동을 통해 적절한 제시와 도움을 주는 것이 필요하며 학생들이 창의적으로 사고하기 위해서 많은 격려가 필요하다. 그렇기 때문에 학생들이 창작활동에 대한 흥미를 경험할 수 있도록 기회를 제공하여야 한다.

### Ⅲ. 본론

#### 1. 창의성 기법

창의성에 대한 개념에서 언급한 것처럼, 창의성 신장을 위한 기법은 대개 확산적(또는 발산적) 사고기법을 의미한다. 이 기법은 기존의 정보를 아이디어를 통해 다양한 시각으로 관찰하게 하고, 독특하고 새로운 정보는 생성해 내기 위한 사고기법이다. 본 연구에서 적용한 창의성 기법은 한국교육과정평가원 연구보고 ‘중학교 음악과 교수·학습 방법과 예시 자료 개발 연구-창의성 계발을 중심으로(2003)’에 수록된 창의성 계발을 위한 교수·학습 방법을 근거로 설명하고, 각 기법을 음악 수업에 적용한 예를 제시함으로써 중학교 1학년 음악과 창작활동 수업지도안을 구안한다.

창의성 기법의 종류는 연상을 이용하여 확산적 사고를 도와주는 자유 연상법(자유롭게 아이디어를 떠올리는 것)과 강제 연상법(강제로 결합하거나 연상하여 아이디어를 떠올리는 것), 그리고 유추 발상법(유추와 비유를 사용하여 문제를 해결하기 위해 아이디어를 떠올리는 것)등 사고기법으로 나뉘며, 이 사고기법들은 개인용과 집단용의 모든 상황에서 적용할 수 있다.

본 연구에서의 중학교 1학년 음악과 창작활동 수업지도안 적용한 창의성 기법은 다음과 같다.

## 1) 자유 연상법-브레인스토밍(Brainstorming)

브레인스토밍(Brainstorming)이란 두뇌(Brain)+폭풍(storming)의 합성어로 말 그대로 두뇌에서 폭풍이 몰아치듯 많은 아이디어를 내는 방법이다. 처음에는 광고회사의 아이디어 창출기법으로 사용하였으나 지금은 교육계에서도 익숙하게 사용하고 있는 기법이다.

오스번(Osborn,1939)이 개발한 이 기법은 몇 가지 창의성 신장을 위한 사고 기법 가운데 가장 오래 된 것이며, 가장 광범위하게 활용되고 있다.<sup>30)</sup> 개인보다는 집단 발상 방식으로 문제 해결의 단계 중 적은 시간에 다량의 아이디어를 낸다는 것에 중점을 둔다. 이 사고기법은 창의성의 요소인 유창성과 융통성 개발에 도움이 되기 때문에 이것을 잘 익힌 학습자들은 장차 토론과 대화하는데 어려움을 겪지 않는 도움을 받게 된다.

다음은 브레인스토밍의 기본 원리와 규칙 및 진행방법<sup>31)</sup>이다.

[표 13] 브레인스토밍의 기본 원리와 규칙 및 진행방법

### 1. 기본원리

- ① 아이디어를 비난·평가하지 않는다.
- ② 아이디어는 많으면 많을수록 좋다.

30) 이순연, 「한국교육은 창의력이다.」 세종출판사, 2001, pp.198-199

31) 상계서, pp.199-205

## 2. 규칙(4S)

- ① 제시한 아이디어에 대한 평가는 나중까지 유보한다. 아이디어를 제시한 후 바로 평가를 하게 되면 발상이 저해되며 다른 아이디어의 경로가 막혀버릴 수도 있다.(Support)
- ② 아이디어는 엉뚱하고 자유분방한 것일수록 좋다.(Silly)
- ③ 아이디어의 수가 많을수록 좋다.(Speed)
- ④ 다른 사람이 제안한 아이디어를 조합시켜 향상된 또 다른 아이디어를 만들 수 있다.(Synergy)

## 3. 진행방법

- ① 가능한 원형으로 둘러앉는다.
- ② 짝수보다는 홀수의 인원수로 구성한다.
- ③ 한 집단의 구성원은 4-6명 정도가 적당하다.
- ④ 교사는 사회자가 되어 수업을 진행하고, 학생 중 기록자를 두어 참가하는 학생들의 표현한 아이디어들을 도른 사람들이 보고 검토할 수 있도록 칠판이나 큰 종이에 기록한다.
- ⑤ 워밍업 연습을 한다.
- ⑥ 시간의 제한을 두어 생각 또는 발표하게 한다.
- ⑦ 학생들이 골고루 아이디어를 낼 수 있도록 동일한 기회를 주어서 참여의욕을 고취시킨다.

원형으로 둘러앉는 것은 서로 아이디어를 창출하고 회의하기 위하여 학생들의 적극적인 참여를 유도하는 것이다. 구성원을 짝수가 아닌 홀수로 구성하는 것은 아이디어를 최종 결정할 때의 효과를 위한 것이며, 집단의 크기는 중요한 비중을 차지하지는 않지만 나이별로 구성원의 수를 조절해주는 것이 효과적이다. 자기중심성이 강한 초등학교 저학년은 2-3명인 소집단 학습을 하기에 효과적인 것처럼, 중학교 이상의 학년은 4-6명이 바람직하다.

학생들은 기록자가 기록해나가는 아이디어를 보면서 자신의 생각과 다시 결합시켜 새로운 아이디어를 낼 수 있도록 도와주는 것이며, 워밍업 연습을 통해 사회자인 교사는 브레인스토밍의 규칙을 잘 설명하고, 연습문제를 함께 해보는 것이 좋기 때문이다.

아이디어의 평가는 생성해 낸 많은 아이디어들을 심사하고 평가하는 것이다. 우선 교사는 평가의 기준, 즉 준거를 알아야 하며, 같이 그 기준을 만들 수도 있지만, 경우에 따라서는 이미 만들어져 있는 준거를 제시해 줄 수도 있기 때문에 이 단계에서 수렴적 사고의 기법이 필요하다. 평가를 할 때는 절대적으로 옳은 아이디어는 없으므로 모든 아이디어를 긍정적으로 평가하되 최종 결정시에는 ‘보다 나은’, ‘더 나은’을 강조해야 한다.

음악과 창작활동 시간에 사용할 수 있는 예는 다음과 같다.

1. 음악을 감상하며 그 분위기에 맞는 의성어로 표현하기
2. 사람의 목소리와 가장 유사한 악기소리 찾기
3. 음악 듣고 제목지어 보기

## 2) 강제 연상법-마인드맵(Mind map)

마인드맵(Mind map)은 부잔(Buzan,1995)이 개발한 창의성 신장을 위한 사고기법으로 대뇌는 방사적 사고<sup>32)</sup>를 한다는 이론적 근거를 바탕으로 하였다. 이 기법은 이미 가지고 있는 정보나 기억 등을 통합적이고, 조직적으로 학습하여 습득할수록 새로운 것을 학습하기 쉬워진다.

이러한 방사적 사고를 우리가 눈으로 잘 볼 수 있도록 외현적으로 표현하기 위한 것이다. 그래서 마인드 맵핑(mapping)은 항상 중심아이디어, 제목이나 이미지를 가운데 적고 그것을 중심으로 생각들이 방사해 가는 것을 적는다. 그리고 각 단어나 이미지는 다시 결합되어 하위중심이 되며 이러한 형태들은 나무 가지처럼 얼마든지 또 다른 하위로 진행될 수 있다. 마인드 맵핑의 기본 원리와 진행방법<sup>33)</sup>이다.

### [표 14] 마인드 맵핑의 기본 원리와 진행방법

<p>1. 기본원리</p> <p>① 종이 가운데에 중심이 되는 아이디어, 제목이나 이미지를 적고, 그것을 중심으로 방사해나간다.</p> <p>② 한 가지 주제를 짧은 시간에 주의 집중하여 사고한다.</p> <p>2. 진행방법</p> <p>① 문제나 장면의 중심적인 초점이 되는 제목을 핵심단어나 중심이미지로 하여,</p>
---

32) 방사적 사고: 대뇌에 들어온 정보들은 중심에 있는 등근 원 형태로 나타나며 거기에서 수많은 갈고리들이 방사되어 각 갈고리는 하나의 결합 즉 아이디어나 연상 등을 나타낸다. 그리고 각각의 결합은 다시 또 다른 아이디어들이나 정보들과 연결된다.

33) 이순연, 전계서,p.234-242

중이의 한가운데 나타낸다.

- ② 중심이미지에서 주요 주제나 아이디어들은 4-5개정도 나무 가지처럼 방사하게 한다.
- ③ 가지는 방사되어 떠오르는 여러 가지 아이디어들 각각의 핵심 이미지나 핵심 단어로 이루어지며 이것을 중심이미지로 하여 하위개념을 생각하여 연결시켜나간다.
- ④ 위의 하위개념을 하나하나 중심이미지로 하여 떠오르는 생각을 거침없이 연결해 나간다.
- ⑤ 이러한 형태로 무제한 하위개념으로 생각이 흘러갈 수 있다.

좀 더 효과적으로 마인드 맵핑을 시도하려면 중심이미지 선정이 중요하다. 중심이미지는 한 두 단어나 이미지로 표현하고 하나의 선에는 한 개의 핵심어나 이미지를 나타낸다. 아이디어를 나타내는 핵심어는 중심에 있는 중심주제와 선이나 기호(→, ∩)로 연결하여 표시한다. 또한 중심주제나 핵심에 관계가 없는 생각일지라도 거리낌 없이 기록하여 두고, 생각을 판단하거나 편집하지 않고 자유롭게 연상할 수 있게 한다. 연상이 쉽게 일어나도록 시각적으로 자극하기 위하여 그림, 기호, 이미지 등으로 나타내어도 좋고, 소주제별로 색깔을 달리하거나 가지별로 색깔을 달리하여 시각적으로 나타낼 수 있다.

이 기법은 정보가 필요하거나 조직화가 필요한 모든 과정에 사용할 수 있는데, 학교 학습장면에서 한 단원의 정리 단계에서 학습한 내용을 마인드 맵핑하면서 학습의 과정을 알 수 있다. 또 자세히 마인드 맵핑할 수 없는 부분은 이해가 부족한 부분이므로 피드백(Feedback)해야 할 부분을 쉽게 알 수 있어 그 부분을 집중적으로 학습할 수 있는 장점을 갖고 있다.

음악과 창작활동 시간에 사용할 수 있는 예는 다음과 같다.

1. 음악 감상 후 그림을 통하여 느낀 점 발표하기
2. 주어진 배경음악에 맞추어 자신 나름대로의 하루일과를 설명하거나, 신체표현하기
3. 오늘 학습한 내용을 그림, 문자를 이용하여 도식화해보기

### 3) 강제 연상법-여섯 가지 사고모자기법(Six thinking hats)

보노(Bono)에 의해 개발된 것으로 가장 단순명료하게 사고함으로써 가장 효과적으로 사고하기 위한 것이다. 브레인스토밍과 같은 아이디어 회의를 하는 경우 하나의 아이디어를 심화 시킬 때 쓸 수 있는데, 의도적으로 연습하기만 하면 얼마든지 향상될 수 있다고 믿으면서 CoRT(Cognitive Research Trust) 프로그램을 개발하여 제시하였다.<sup>34)</sup>

이 프로그램은 6개의 단원이 있고 각 단원에는 10개의 레슨들이 포함되어있다.

#### [표 15] CoRT(Cognitive Research Trust)프로그램

CoRT 1. 사고의 폭 관련.

CoRT 2. 사고의 구조나 조직화 관련.

CoRT 3. 상호작용으로서 적절한 증거 제시와 논증 능력.

---

34) 상계서, p.217-236

CoRT 4. 창의성을 위한 사고 중심으로 아이디어 생성 전략,  
아이디어 조직 및 평가능력.

CoRT 5. 정보와 감정의 측면에서 사고에 영향을 주는 정서적 요인의 통제.

CoRT 6. 행위편. 앞에서 다룬 여러 사고 기술들을 통합.

이 중에서 CoRT 4.에 포함되어 있는 10개의 레슨은 다음과 같다.

[표 16] CoRT(Cognitive Research Trust)프로그램 중 CoRT 4

- ① 예, 아니오의 이분적인 판단유보
- ② 징검다리 역할
- ③ 문제와 관련 없는 아이디어 무작위적 투입
- ④ 아이디어에 대하여 의심하고, 도전
- ⑤ 지배적 아이디어 의도적으로 피하기
- ⑥ 문제의 정의를 통해 상황을 정확하게 규정하기
- ⑦ 결점 제거하여 새로운 아이디어 생성하기
- ⑧ 기존의 2개 이상의 아이디어 결합하여 새로운 아이디어 생성하기
- ⑨ 필수요건을 충족하는 아이디어 생성하기
- ⑩ 평가

우리가 사고를 하는데 어려움을 겪는 것은 너무 많은 것을 한꺼번에 하려고 하기 때문이다. 그래서 그는 여섯 가지 사고모자기법이라는 한 번에 한 유형의 사고만을 의도적으로 유도하는 아주 간단한 사고기법을 제시하였다.

이 기법의 기본원리는 다음과 같다.

[표 17] 여섯 가지 사고모자기법의 기본원리

기본원리
① 색깔을 달리하는 여섯 개의 모자를 준비한다.
② 구성원들은 사회자가 지시하는 모자만을 다 같이 쓰고 그 모자가 의미하는 유형을 다 같이 생각하고 토의한다.

이처럼 여섯 가지 사고모자 기법은 창의적인 아이디어를 생성해 나가는 과정에서 어떤 것을 보는 방식 즉 지각을 변화시키는 것이며 그리하여 새로운 지각, 새로운 아이디어에 이르도록 하는 것이다. 그렇기 때문에 생성해 놓은 결과물보다는 아이디어를 생성해나가는 과정이 더 중요하다.

이 여섯 가지 사고모자 기법은 3가지 특징을 제시한다.

[표 18] 여섯 가지 사고모자 기법의 특징

첫째, 한정된 역할을 제시한다.
둘째, 사고에서 주의집중을 유도한다.
셋째, 사용이 간편하다.

생각의 여섯 가지 사고모자들은 흰색, 빨간색, 검은색, 노란색, 녹색, 파란색이며 그 색깔에 따라 의미하는 사고의 형태가 다르다.

### ① 흰 모자

흰 모자는 중립적이고 객관적인 사실이나 정보를 의미한다. 그렇기 때문에 흰 모자의 역할은 빠뜨린 정보가 없는지, 획득된 정보가 과연 정말 필요한 것인지 확인하는 것을 포함한다. 정보를 제시할 때에는 더욱 중립적이고 객관성을 유지하도록 노력해야 한다.

### ② 빨간 모자

중립적이고 객관적인 정보를 나타내는 흰색과 반대되는 대념으로 분노, 격정, 육감, 직감, 인상과 같은 감정이나 정서를 의미한다. 사고과정에서 감정과 정서를 완전히 배제할 수는 없다. . 감정과 정서에는 두 가지 유형이 있다.

- 보통의 정서: 두려움, 싫음, 의심 등과 같은 부정적인 정서
- 복합적인 판단의 정서: 예감, 직관, 인상 등의 정서

아무리 그것들을 허용하지 않는다 해도 뒤에 숨어서 모든 사고의 과정들에 영향을 끼치게 되기 때문이다. 그만큼 감정, 정서 그리고 예감과 직관은 강렬하기 때문에 이러한 것들을 인정해야 한다.

### ③ 노란 모자

노란색은 햇빛과 밝음을 상징하는 것으로 긍정적 사고, 낙관적인 사고, 건설적인 사고를 의미한다. 그렇기 때문에 이득, 이점, 가치 등 희망적이고 긍정적인 가치를 찾아내는 데 시간을 활용한다. 하지만 노란 모자는 논리에 근거한 사고만을 해야 한다. 또한 노란모자 발언은 건전한 판단에 근거한 것이어야 하며 실행성이 없는 환상적인 요소의 이야기는 발언할 수 없다. 즉, 문제를 해결하거나 어떤 일을 개선시키는 것은 등정적인 변화를 목적으로 한다.

#### ④ 검은 모자

검은 모자는 비판적인 사고에 근거한다. 즉 논리적이며 부정적인 측면에서의 사고를 의미한다. 틀린 것, 부정확한 것, 오류인 것, 경험과 기존의 지식에 맞지 아니한 것, 위험, 모험 등이 포함되며 그 이유를 논리적으로 제시하여야 한다.

우선 아이디어의 활용가능성을 검토하고, 일단 활용가능하다고 판단이 되면 검은 모자를 쓰고 결점을 지적하면서 아이디어를 개선해 나가게 되는데 창의성 신장을 위한 학습지도시에는 노란 모자를 먼저 사용하여 긍정적인 측면에서의 아이디어를 생성한 후에 검은 모자를 사용하여 부정적인 면을 생각해 내면 효과적이다.

#### ⑤ 녹색 모자

녹색의 의미는 풍요로움, 성장, 생명력을 가진 씨앗을 상징한다. 창의적인 아이디어를 생성하거나 대안을 탐색하도록 요구하는 사고단계이며, 새로운 아이디어와 사물을 보는 새로운 시각과 관련된다. 판단하는 것보다는 변화를 중요시 하며, 기존의 것보다 더 나은 것, 더 이상의 것으로 가는 변화나 개혁을 요구한다.

#### ⑥ 파란 모자

파란색은 전체적인 통제를 상징한다. 즉 문제를 정의하고, 사고를 조직화한다. 파란 모자의 역할은 회의 진행자, 의장, 리더 등 회의 시작 전과 후 사이에 사고에 대한 사고, 사고에 대한 지시, 다른 모자를 통제할 수 있으며, 이 모자를 사용하고 활동할 때는 문제를 정리, 초점설명, 요약, 결론까지 내리도록 유도한다. 파란 모자의 사고자는 앞의 행동을 유도하는 것뿐만 아니라 해야 할 책임을 지고 있다. 이런 일은 사고의 도중에도 필요하고 사고의 끝부분

에도 시행된다.

본 연구자는 창작활동 수업 시 학급전체보다 소집단활동에 더 많은 비중을 두었으므로 여섯 가지 모자는 각 소집단별로 준비하게 한다. 음악과 창작활동에 적용할 때에는 먼저 브레인스토밍을 적용하여 나온 아이디어 중 한 가지를 선택하여 주의 집중된 사고를 한정된 역할에 따라 사고하게 한다.

음악과 창작활동 시간에 사용할 수 있는 예는 다음과 같다.

1. 빠르고 경쾌한 음악 도중 갑자기 느리고 무거운 분위기의 음악을 들려 줄 때의 신체활동의 변화에 대해 6가지 측면으로 표현하기
2. 클래식과 대중음악을 6가지 측면으로 비교하기
3. 원래의 곡과 편곡된 곡의 차이점을 6가지 측면으로 분석하기
4. 문화권에 따른 공통점과 차이점을 6가지 측면으로 비교하기

#### 4) 유추발상법 혹은 시네틱스(Synergetics)

유추발상법은 흔히 시네틱스(Synergetics)라고도 하며, 보다 일반적인 문제와 관련시켜서 좀더 자유분방한 아이디어를 내게 하고, 더욱 구체적인 문제로 접근하여 해당되는 아이디어를 찾아내는 것으로 Gordon(1961)이 개발한 사고 기법이다.

어원상 서로 관련이 없는 요소들 간의 결합을 의미하는 희랍어의 synecticos에서 유래한 synectics이라고 이름 하여 개발한 이 기법은 개인이 당연한 것으로 받아들이던 대상이나 요소를 이상한 것으로 파악하거나, 이상한 것으로 받아들이던 것을 친밀한 것으로 받아들이는 경험을 통해 사고의 민감성을 증진시키는데 도움을 준다.

이 유추발상법은 문제에 대한 광범위한 접근에서 시작하여 얻어진 해결책을 직접 문제에 관련지어 구체적인 해결방안을 강구하도록 하는 방법, 즉 유추(analogy)와 비유(metaphor)를 통해 문제를 창의적으로 해결하도록 가르치는 방법이다.

[표 19] 유추발상법의 종류 및 방법

유추의 종류	방 법	예
직접적 유추	실제로는 닮지 않은 두 개의 개념을 객관적으로 비교하는 유추	그림과 음악을 연관시키기
의인적 유추	자신이 진짜로 문제의 일부라는 생각을 가지고 문제 자체가 요구하는 통찰을 하는 유추	자신의 몸이 피아노라면?
상징적 유추	두 대상물 간의 관계를 기술하는 과정에서 상징을 활용하는 유추	‘Bach는 음악의 아버지.’
환상적 유추	현실적인 유추를 통해서도 문제가 해결될 수 없을 때 활용하는 환상적이고 신화적인 유추	‘노래하는 강아지’

유추발상법을 진행할 때는, 제일 먼저 문제를 정리하고 모두가 볼 수 있도록 칠판에 적어 놓는다. 그 다음에는 대체로 교사의 지도로 전체학급 단위로 대집단 활동이나 소집단 단위로 나누어 위의 4가지 방법(직접적 유추, 의인적 유추, 상징적 유추, 환상적 유추)에 의하여 문제에 접근한다.

본 연구에서는 유추발상법을 수업 전반에 적용되는 교수·학습 방법의 차원이 아니라 구체적인 수업의 진행 상황 중에 학생의 창의적 사고를 유발하는 교수 기법 차원에 다루어진다. 따라서 3가지 유추발상법(직접적 유추, 의인적 유추, 상징적 유추만을 적용)을 선택적으로 도입한다.

음악과 창작활동 시간에 사용할 수 있는 예는 다음과 같다.

1. 악기와 악기소리를 듣고 의성어나 색깔로 상징하여 표현하기
2. 가상적으로 피아노의 건반이 되어 신체활동 하기
3. 악곡의 노랫말을 자신만의 새로운 가사로 재구성하기
4. 악기모양과 크기를 변형한 후 소리를 상상해보기

따라서 위의 기법들을 정리하면 다음과 같다.

[표 20] 창의성 기법과 음악과 창작활동의 적용

기법	내용	음악과 창작활동의 적용
브레인스토밍 (Brainstorming)	두뇌에서 폭풍이 몰아치듯 많은 아이디어를 내는 방법. 개인보다는 집단 발상 방식으로 문제 해결의 단계 중 적은 시간에 다량의 아이디어를 낸다는 것에 중점	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 음악을 감상하며 그 분위기에 맞는 의성어로 표현하기</li> <li>2. 사람의 목소리와 가장 유사한 악기소리 찾기</li> <li>3. 음악 듣고 제목지어 보기</li> </ol>
마인드맵 (Mind map)	이미 가지고 있는 정보나 기억 등을 통합적이고, 조직적으로 학습. 각 단어나 이미지는 다시 결합되어 하위중심이 되며 이러한 형태들은 나무 가지처럼 진행.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 음악 감상 후 그림을 통하여 느낀 점 발표하기</li> <li>2. 주어진 배경음악에 맞추어 자신 나름대로의 하루일과를 설명하거나, 신체표현하기</li> <li>3. 오늘 학습한 내용을 그림, 문자를 이용하여 도식화해보기</li> </ol>
여섯 가지 사고모자기법 (Six thinking hats)	가장 단순명료하게 사고함으로써 가장 효과적으로 사고하기 위한 것. 브레인스토밍과 같은 아이디어 회의를 하는 경우 하나의 아이디어를 심화 시킬 때 사용가능.(흰, 빨간, 노란, 검정, 녹색, 파랑 모자 총 6가지 측면)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 빠르고 경쾌한 음악 도중 갑자기 느리고 무거운 분위기의 음악을 들려 줄 때의 신체활동의 변화에 대해 6가지 측면으로 표현하기</li> <li>2. 클래식과 대중음악을 6가지 측면으로 비교하기</li> <li>3. 원래의 곡과 편곡된 곡의 차이점을 6가지 측면으로 분석하기</li> <li>4. 문화권에 따른 공통점과 차이점을 6가지 측면으로 비교하기</li> </ol>
유추발상법 혹은 시네틱스(Synetics)	일반적인 문제와 관련시켜서 좀더 자유분방한 아이디어를 내게 하고, 더욱 구체적인 문제로 접	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 악기와 악기소리를 듣고 의성어나 색깔로 상징하여 표현하기</li> <li>2. 가상적으로 피아노의 건반이</li> </ol>

	<p>근하여 해당되는 아이디어를 찾아내는 것.(직접적 유추, 의인적 유추, 상징적 유추, 환상적 유추 총 3가지 방법)</p>	<p>되어 신체활동 하기</p> <p>3. 악곡의 노랫말을 자신만의 새로운 가사로 재구성하기</p> <p>4. 악기모양과 크기를 변형한 후 소리를 상상해보기</p>
--	--	---

이처럼 창의성 기법은 수업의 도입부분과 본시수업내용 및 정리부분에서 선택적으로 적용가능하며, 창작활동에서만 적용가능 한 것이 아니라 가창활동과 기악활동 등 음악수업의 모든 활동에 적용가능 하다.

본 연구에서는 천재교육·두산동아 중학교 1학년 음악 교과서와 교사용 지도서를 바탕으로 하여 음악과 효과적인 창작활동을 위한 창의성 기법을 적용한 중학교 1학년 음악과 창작활동 수업지도안을 구안한다.

## 2. 창의성 기법을 적용한 수업지도안

수업지도안은 수업 목표를 효율적으로 달성하기 위해 교사가 효율적인 수업 방법 및 수업자료 등을 다양하게 제시하고 체계화시켜 구성할 수 있다. 다음은 창작활동에 창의성 기법을 적용한 음악과 중학교 1학년 수업지도안의 예로 제시한다.

### 1) 수업지도안1

#### • 단원 목표 및 주요 학습 활동

[표 21] 단원 목표 및 주요 학습 활동

단원명		봄의 노래
단원목표		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 내용에 따른 가락의 뚜렷이 나타나며 노래 부른다</li> <li>• 라장조 음계와 주요 3화음의 구성을 이해한다.</li> <li>• 감상곡을 들으면서 봄의 정경을 떠올려 보고, 음악 표현의 다양함을 느낀다.</li> </ul>
주요 학습 활동	가창	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가사의 의미를 살려 노래 부르기</li> <li>• 라장조의 가락을 계이름으로 보고 부르기</li> </ul>
	기악	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 악기의 소리를 탐색하고 특징에 따라 분류하기</li> </ul>
	감상 및 창작	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 봄을 표현한 음악을 감상하면서 음악 표현의 다양함 느끼기</li> </ul>

#### • 차시별 계획

[표 22] 차시별 계획

차시	학습 내용	창의성기법
1차시 (가창)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가사로 노래 부르기</li> <li>• 라장조 음계의 구성을 이해하고, 계이름으</li> </ul>	

	로 보고 부르기	
2차시 (기악)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 오케스트라의 악기 구성을 이해하고, 악기 소리 탐색하기</li> <li>● ‘노래는 즐겁다’ 기악 합주하기</li> </ul>	
3차시 (감상, 가창, 창작)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 비발디의 사계 감상하기</li> <li>● 봄과 관련된 소재 찾기</li> <li>● 제재곡에 봄을 주제로 가사를 새로 만들어 노래하기</li> </ul>	브레인스토밍, 마인드맵, 여섯 가지 사고 모자기법, 유추발상법(직접적 유추, 의인적 유추, 상징적 유추)

● 3차시 수업지도안

[표 23] 3차시 수업지도안

제재곡	새 봄 (감상곡-비발디의 사계)	차시	3/3
학습목표	1) 사계절과 관련된 느낌을 음악으로 나타낼 수 있다. 2) 봄을 주제로 가사를 만들어 창의적인 생각을 노래로 표현할 수 있다.		
학습지도 방향	창의성 신장을 위해 수업범위를 제재곡에 두지 않고, 가창과 감상 그리고 창작 활동을 연계한 통합적인 활동으로 음악을 느끼고 표현하는 능력을 길러주도록 한다.		
단계	학습내용	학습활동	지도상의 유의점
도입	<b>봄을 표현한 악곡 감상하기</b> <b>&lt;비발디의 사계&gt;</b>	<b>&lt;브레인스토밍 적용&gt;</b> 1) 사계절의 음악적 표현에 대해 이야기하고, 그 특징들에 대한 느낌을 단어로 표현한다. 2) 비발디의 사계를 듣고 느낀 점을 이야기 한다. (리듬, 악기의 음색, 빠르기, 곡의 분위기 등 표현 대상과 음악적 요소를 연관 지어 이야기 한다.)	1) 학생들의 미적자극을 위하여 사계절의 특징에 대해 먼저 토의해보고, 그 특징들을 언어로 표현하게 한다. 2) 비발디의 사계를 듣고 어떤점이 계절을 상상하게 하는지 구체적으로 표현하게 한다.
	<b>봄과 관련된 소재를 소집단별로 표현하기</b>	<b>&lt;마인드맵 적용&gt;</b> 1) 소집단별로 느낀점을 구성원들이 함께 공유한다.	1) 자신이 경험하거나 인지하고 있는 봄과

			관련된 소재들을 자유로운 분위기에서 토의하고, 미리 준비된 종이에 의견들을 기록하도록 한다.
전개	제재곡 듣고 부르기	<직접적 유추 적용> 1) 제재곡을 듣고 가락의 흐름을 선(~,√,∧,..·:·)으로 표현해보고, 가락의 특징에 대해 이야기 한다.	1) 제재곡의 가락을 선으로 표현하게 하고, 그렇게 표현한 이유를 질문하여 학생들이 유추한 경로를 관찰한다.
		<상징적 유추적용> 2) 가사가 연상하게 하는 이미지를 떠올리며 노래를 부른다.	2) 가사를 연상할 때 떠오르는 이미지를 색갈로 표현하게 한다.
	가사 만들기	<여섯 가지 사고모자 기법 적용> 1) 제재곡의 가사를 대신 도입 부분에서 소집단별로 봄과 관련된 소재를 종합하여 이야기로 만들어 가사를 만든다. 2) 가사 만든 것을 소집단별로 발표한다.	1) 소집단안에서 개개인의 역할을 주고, 그 역할대로 소재를 모으고, 비판하거나 종합하여 결론내릴 수 있도록 한다. 2) 다른 소집단의 가사를 긍정적인 면과 비판적인 면을 평가하게 한다.
정리	새로운 가사를 붙여 노래 부르기	<여섯 가지 사고모자 기법 적용> 1) 소집단별로 가사를 만든 것 중에서 더 좋은 가사를 선정하여 느낌을 살려 다 같이 노래 부른다.	1) 평가를 통해 높은 점수를 받은 소집단의 가사를 선택하여 전체학생이 노래 부

			르도록 한다.
		<의인적 유추 적용> 2) 개별적으로 봄이 주는 느낌을 다른 사람들과 같은점과 다른점을 생각하면서 노래 부른다.	2) 내가 작사가라고 생각해보면서 어떤 차이가 있는지 개별적으로 느끼게 한다.
	가치화 시키기	<마인드 맵 적용> 1) 오늘 수업시간을 정리하는 시간으로 봄에 대한 소재를 가지고 그림악보로 자신만의 봄에 대한 느낌을 표현한다. (비발디의 사계, 제재곡, 소집 단별 활동 등을 종합하여 그림을 통해 종합해본다.)	1) 그림악보를 그릴 때는 문자, 그림 등 자유롭게 표현하도록 하고, 학생들의 인지 정도를 파악하는 자료로 사용한다.
	평가		1. 그림악보 중 오늘 수업내용 중 빠진 부분은 없는가? 2. 빠진 부분이 있다면 어느 부분인가? 3. 그림악보 중 문자와 그림이 다양하게 표현되었는가? 4. 다른 학생보다 창의적으로 표현하였는가?

• 창의성 기법의 적용

[표 24] 창의성 기법의 적용

기법		학습내용
브레인스토밍		사계절의 특징, 비발디 사계의 음악적 특징과 떠오르는 단어 및 느낌 표현하기
마인드맵		내가 생각하는 봄에 관한 느낌이나 이미지로 표현하기
여섯 가지 사고모자기법		새로운 가사를 만들 때 6가지 측면 고려하여 의견 모으기
유추발	직접적 유추	제재곡의 가락을 선으로 표현하기
	의인적 유추	내가 작사가라면?

<b>상 법</b>	<b>상징적 유추</b>	가사의 내용을 색깔로 상징하기
----------------	---------------	------------------

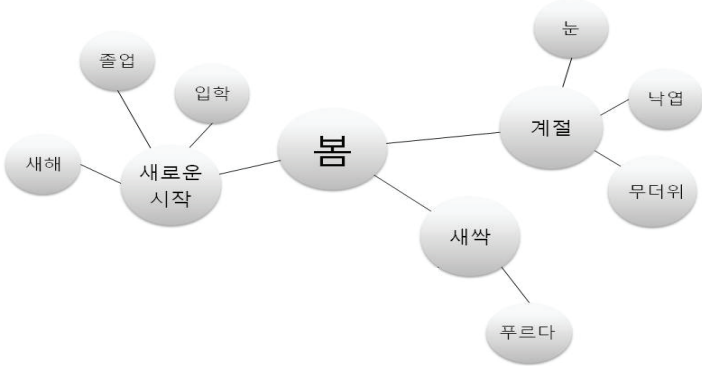
• 브레인스토밍 적용의 예

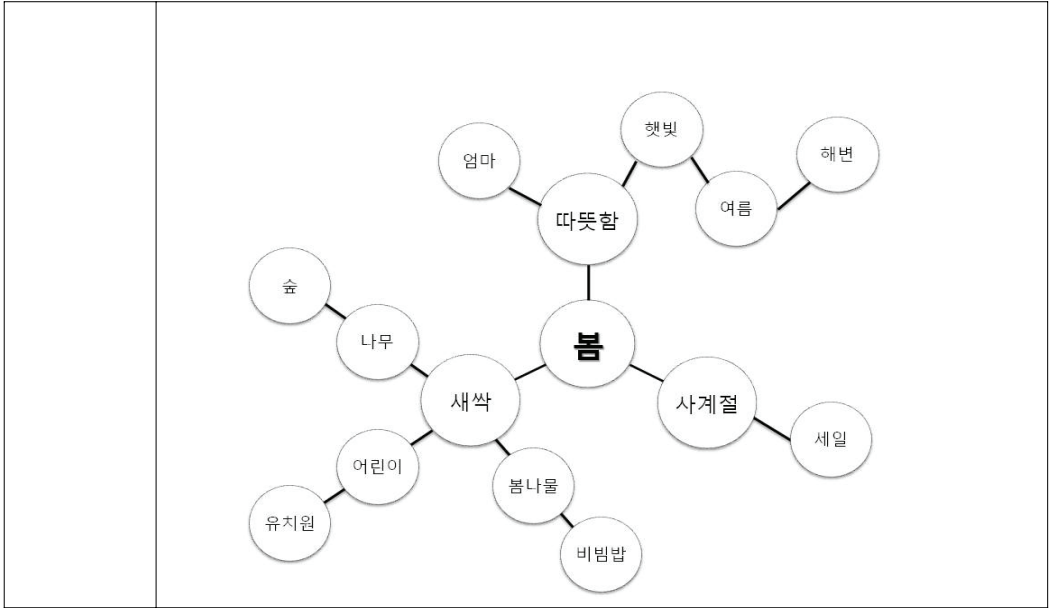
[표 25] 브레인스토밍 적용의 예

단계	학습내용
<b>도입1</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사계절의 특징을 자유롭게 표현하기</li> </ul> <p>봄: 따듯함, 꽃이 피는 장면, 꽃구경, 소풍, 파릇파릇함, 연인들, 여의도 공원, 벚꽃축제, 자전거 등</p> <p>여름: 덥다, 신나는 바캉스, 소나기, 장마, 수영장, 물놀이, 계곡, 비키니, 여름방학, 땀, 에어컨, 선풍기, 뜨겁다, 선글라스 등</p> <p>가을: 외롭다, 고독함, 낙엽, 단풍놀이, 바바리 맨, 가을타는 남자, 알록달록, 쓸쓸하다, 황금벌판, 천고마비 등</p> <p>겨울: 눈, 스키장, 썰매, 눈사람, 춥다, 손이 시리다, 크리스마스, 겨울방학, 교회, 겨울동화, 보신각 등</p>
<b>도입2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 비발디의 사계를 감상하고 제목과 연관되어 지는 특징 표현하기</li> </ul> <p>봄: 경쾌한 느낌은 새싹이 솟아나는 것 같다, 숲속을 산책하는 기분이다, 꽃봉오리들이 리듬에 맞춰 춤을 추는 것 같다 등</p> <p>여름: 태양이 나에게 내리쬐는 것 같다, 눈을 찌푸리게 된다, 빠른 움직임은 육상선수가 달리는 듯 한 느낌이 든다. 등</p> <p>가을: 창밖을 바라보는 쓸쓸한 여자가 생각한다, 낙엽이 하나하나 떨어지는 것을 보고 눈물이 날 것 같다, 바람이 불고 고독히 한 남자가 걸어간다. 등</p> <p>겨울: 눈이 소복소복 쌓인다, 영화의 한 장면이 생각한다, 사랑하는 연인들끼리 눈을 맞으며 행복해 한다. 등</p>

- 마인드 맵 적용의 예

[표 26] 마인드맵 적용의 예

단계	학습내용
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 봄과 관련된 소재를 소집단별로 표현하기</li> </ul> 
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 자신만의 봄에 대한 느낌을 정리하기</li> </ul>



• 여섯 가지 사고모자 기법 적용의 예

[표 27] 여섯 가지 사고모자 기법 적용의 예

단계	학습내용
전개1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제재곡에 새로운 가사를 도입하기 위한 6가지 측면 도입</li> </ul> <p>           흰 모자: 초록색 나무, 빨간 꽃과 노란 꽃, 따뜻한 계절, 소풍            빨간모자: 엄마의 포근한 자장가 소리, 즐리다, 편안하다            노란모자: 봄 하늘은 맑다, 봄이 되면 새싹이 돌아오고 내 마음도 설렌다.            검은모자: 하늘이 꼭 파란색은 아니다, 봄에 비가 올 수도 있다.            녹색모자: 나무아래 햇살을 비추는 장면을 첨가한다.            파란모자: 봄의 따뜻한 이미지와 자연적 풍경이 잘 어울리는 것 같다.         </p>
전개2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 다른 소집단의 발표를 6가지 측면으로 평가하기</li> </ul>

## 새 봄

작사  
권숙자 작곡

♩. = 48 보통 빠르기



봄 은 꽃구경 가 는 날~ 우리 도 벚꽃보 러 가 자! 여의



도 공원에 다 같이 모여 서 자 전거 를 타 요~



아! 봄바 람 이 분 다 - 벚꽃 이 휘 날 리 어 요 -



즐거 운 봄! 소풍 가 고 싶 어 요 기 다 러 지 는 마 음 -

가사의 내용: 봄에 꽃구경을 간다. 여의도 공원에 만발한 벚꽃에 다 같이 모여 자전거를 타는 풍경을 떠올린다. 봄바람이 불어 벚꽃이 휘날리는 광경을 보고 봄 소풍을 기다리는 마음을 표현한다.

흰 모자: 꽃구경, 공원산책, 소풍,

빨간모자: 벚꽃이 만발한 모습에 꽃비가 내리는 것 같다.

노란모자: 벚꽃이 휘날리는 모습을 꽃비로 표현하면 좋을 것 같다.

검은모자: 여의도공원 말고 다른 공원도 많다. 동물원 소풍을 갈 수도 있다. 봄비가 내릴 경우도 있다.

녹색모자: 공원에 앉아 같이 놀이를 하는 장면이 있으면 좋겠다.

파란모자: 봄의 사랑스러움과 움직임을 잘 표현한 것 같다.

정리

- 소집단 발표 중 가장 좋은 가사 선택하기

가사의 내용: 초록들판에 누워 형형색색한 꽃들과 함께 봄을 느낀다. 나무사이로 햇볕이 내리쬐는 모습을 햇살비가 내린다

# 새 봄

작사 권숙자  
작곡 권숙자

♩. = 48 보통 빠르기



초 록 들만에 누워 서 - 오색 꽃 들과 노래 해 - 봄-



햇 살이 따 스레 따스 해 반 짝 이 는 햇 살 비 -



파 란하 늘 멀 리 서 - 들려 오 는 자 장 가 소 리



내 마음도 새들 과 노래하네 새 들과 노래 하 네 -

고 표현하고, 새들의 지적임을 노래한다고 표현하였다. 파란 하늘의 한적함은 어머니의 자장가소리로 표현하여 봄의 따스함을 표현하였다.

흰 모자: 초록색 나무, 빨간 꽃과 노란 꽃, 따뜻한 계절, 소풍

빨간모자: 엄마의 포근한 자장가 소리, 졸리다, 편안하다

노란모자: 봄 하늘은 맑다, 봄이 되면 새싹이 돋아나고 내 마음도 설렌다.



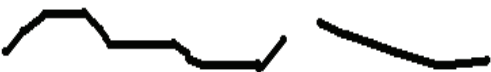
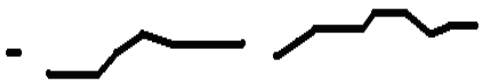
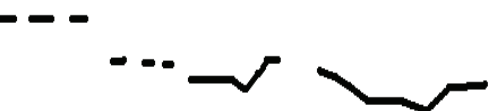
검은모자: 하늘이 꼭 파란색은 아니다, 봄에 비가 올 수도 있다.





녹색모자: 나무아래 햇살을 비추는 장면을 첨가한다.

파란모자: 봄의 따뜻한 이미지와 자연적 풍경이 잘 어울리는 것 같다.

• 유추발상법 적용의 예

[표 28] 유추발상법 적용의 예

단계	학습내용	
전개1	직접적 유추	<p>• 제재곡을 듣고 가락의 흐름을 선이나 점으로 표현해보기</p> <p style="text-align: center;"><b>새 봄</b> <span style="float: right;">권숙자 작사 권숙자 작곡</span></p> <p><i>♩. = 48 보통 활르기</i></p>  <p>새 파란-봄하늘 에 - 아지랑이-꿈 꾸고 - 풀- 새 파란-봄하늘 에 - 버들가 지-춤 추고 - 여-</p> <p>피 리-소 리에 꽃눈뜨고 나비는 즐겁네 - 울 물-소 리에 장 단맞춰 나비는 춤 추네 -</p> <p><i>mp</i> 꽃 바람살랑 불면 - 진-달 래손을 잡고 - 꽃 바람살랑 불면 - 개-나 리손을 잡고 -</p> <p><i>mf</i> <i>mp</i> 날아라산 새야 꿈을-신고 새-봄노래 하 자 - 날아라산 새야 꿈을-엮어 새-봄얘기 하 자 -</p> <p>1절 - 새 파란 봄 하늘 에 아지랑이 꿈꾸고</p>  <p>풀피리 소리에 꽃눈뜨고 나비는 즐겁네.</p>  <p>꽃 바람살랑 불면 진달래 손을 잡고</p>  <p>날아라. 산새야 꿈을 신고 새봄 노래하자</p> 

		<p>2절 - 새 파란 봄 하늘에 머물까지 춤추고</p>  <p>여울물소리에 장단 맞춰 나비는 춤추네.</p>  <p>꽃바람 살랑 불면 개나리 손을 잡고</p>  <p>날아라. 산새야 꿈을 쥐고 새봄 얘기하자</p> 
<p>전개2</p>	<p>상징적 유추</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>가사를 읽어보고 연상되는 이미지를 색깔로 표현하기</li> </ul> <p>1절- 풀피리 소리는 연두색을 떠올리게 한다.</p> <p>꽃이 눈뜬다는 것과 꽃바람은 분홍색 벚꽃이 휘날리는 것 같은 느낌이 든다.</p> <p>꿈을 실은 산새는 평화의 파란색이다. 등</p> <p>2절- 노란색 나비가 여울물에서 날고 있다.</p> <p>그 옆에 개나리가 즐줄이 피어있다.</p> <p>파란 하늘 위로 하얀 새가 날아간다. 등</p>

정리	의인적 유추	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 내가 작사가라고 생각해보면서 가사가 의미하는 이미지를 개별적으로 표현하도록 한다.</li> </ul> <p>1절- 푸른 봄 하늘과 그 옆에 아지랑이 피어오르는 한적한 호숫가를 풍경으로 봄바람에 풀과 꽃은 휘날리며 그 자리를 나비가 맴도는 장면이다. 저 멀리 진달래가 활짝 피어있고, 호숫가 위로 산새들이 봄바람을 맞으며 휘휘 날고 있다. 등</p> <p>2절- 시골의 작은 시골길에 여울물이 있다. 그 옆에는 버들가지가 있고, 졸졸졸 물 흐르는 소리에 나비도 따라 날갯짓을 하고 있다. 오두막집 옆 개나리가 만발하여 금방이라도 꽃잎이 휘날릴 것 같으며 파란하늘에 산새들이 노래를 하듯 유유히 날아간다. 등</p>
----	--------	---

## 2) 수업지도안2

### • 단원 목표 및 주요 학습 활동

[표 29] 단원 목표 및 주요 학습 활동

단원명		생활과 음악
단원목표		<ul style="list-style-type: none"> <li>6/8박자 리듬 꼴의 특징과 자장가의 느낌을 살려 노래 부른다.</li> <li>생활 속에서 음악을 가까이 하고, 즐기는 방법을 생각해 본다.</li> <li>여러 시대와 지역의 춤곡을 감상하면서 즐길 수 있는 방법을 생각해 본다.</li> </ul>
주요 학습 활동	가창	<ul style="list-style-type: none"> <li>자장가의 적절한 분위기와 음색으로 노래 부르기</li> </ul>
	창작 및 이해	<ul style="list-style-type: none"> <li>인터넷이나 컴퓨터에서 음악과 관련된 프로그램을 이용하여 음악 활동하기</li> <li>학교 밖에서 학생 스스로 음악과 가까이 할 수 있는 길을 찾아 능동적으로 즐길 수 있는 방법 알아보기</li> </ul>
	기악	<ul style="list-style-type: none"> <li>여러 가지 악기를 사용하여 간단한 합주하기</li> </ul>

### • 차시별 계획

[표 30] 차시별 계획

차시	학습 내용	창의성기법
1차시 (가창)	<ul style="list-style-type: none"> <li>자장가의 느낌을 살려 고운 목소리로 노래 부르기</li> <li>2박계와 3박계의 리듬 구성 원리 알기</li> </ul>	
2차시 (창작 및 이해)	<ul style="list-style-type: none"> <li>일상생활에서 음악을 가까이하고, 즐기는 방법을 생각해보기</li> <li>컴퓨터 음원을 사용하여 상황에 알맞은 음악 선택하기</li> </ul>	브레인스토밍, 마인드맵, 여섯 가지 사고모자기법, 유추발상법(직접적 유추, 의인적 유추, 상징적 유추)

3차시 (기악)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 소규모의 기악 합주를 구성하기</li> <li>• 합주를 통해 제재곡 연주하기</li> </ul>	
-------------	---	--

• 2차시 수업지도안

[표 31] 2차시 수업지도안

제재곡	자장가	차시	2/3
학습 목표	1) 생활 속에서 음악을 듣고 음악이 사용되는 방법과 종류를 알아본다. 2) 컴퓨터를 이용하여 상황에 알맞은 음악을 선택하여 배경음악을 선곡한다.		
학습 지도 방향	창의성 신장을 위해 수업범위를 제재곡에 두지 않고, 일상생활에 쓰이는 음악의 사용과 종류를 알고, 일상생활과 음악의 관계를 이해하는 가운데 실생활에서 다양하게 쓰여 지는 음악을 다루도록 한다.		
단계	학습내용	학습활동	지도상의 유의점
도입	음악회를 가 본 경험에 대해 이야기하기	<브레인스토밍 적용> 1) 음악회에서 직접 연주를 들었을 때의 느낌에 대해 이야기 한다.	1) 음악회의 종류와 자신이 느꼈던 이미지와 느낌 등을 자유롭게 발표한다.
		<육색사고모자기법 적용> 2) 음악회에 가서 음악 감상을 하는 것과 방송이나 음반으로 감상하는 것과 비교하면서 이야기 한다.	2) 음악회의 관람료, 시간적 소비, 음질의 정도 등을 비교해가며 어떤 것을 더 선호하는지의 정도를 파악한다.
전개	즐거 듣는 음악에 대해	1) 소집단별로 각자 평소에 즐겨 듣는 음악을 소개하고, 그 음악의 특징과 즐겨 듣는 이유 등에 대해 이야기 한다.	1) 어떤 음악장르를 선호하는지, 그 음악의 특징들은 무엇인지를 파악하고, 서로 공유

	이야기하기		하는 시간을 갖는다.
일상생활에서 사용되는 음악에 대해 이야기하기	<브레인스토밍 적용> 1) 실생활 속에서 우리가 쉽게 접할 수 있는 음악을 각자 이야기하고, 그것에 대해 토의한다.	1) 자신이 가는 장소 및 쉽게 접할 수 있는 곳에서 어떤 음악을 접하고, 그 음악이 쓰이는 종류와 방법을 서로 공유한다.	
	<의인적 유추 적용> 2) 만약 광고를 만드는 사람이라면 어떤 상황에 어떤 음악을 연관시킬 것 인지를 토의한다.	2) 어떤 광고를 만들 것 인지를 생각하게 하고, 음악과 어떻게 연결시킬지를 토의한다.	
	<직접적 유추 적용> 3) 그 중 특정한 상황을 선택하여 음악과 연관시켜 TV광고를 계획 한다.	3) 특정한 상황과 음악을 구체적으로 연관시켜 어떤 구성을 가질 것인지 토의한다.	
컴퓨터를 이용하여 음악을 듣는 방법 알기	1) 컴퓨터에 CD-ROM 드라이브와 소리 카드, 스피커를 설치하면 간단한 동작으로 음악을 들을 수 있음을 안다. 2) 소집단별로 음악 관련 인터넷 사이트와 각각의 특징에 대해 이야기한다.	1) 그 밖의 다른 방법을 질문하여 학생들의 인지정도를 파악한다. 2) 인터넷 유료사이트 및 무료 다운이 가능한 사이트 및 블로그를 서로 공유하는 시간을 갖는다.	
정리	일상생활과 음악을 가까이 할 수 있도록 가치화하기	<마인드 맵 적용> 1) 오늘 수업시간에 배운 것을 바탕으로 일상생활 속 음악에 대한 개념을 개별적으로 정리한다.	1) 자신이 평소에 음악을 접하는 장소와 그 음악의 종류 등을 마인드맵으로 정리한다.
		<상징적 유추 적용>	

		2) 소집단별로 특정한 상황과 음악을 연관시켰던 활동을 바탕으로 TV 광고를 컴퓨터를 사용하여 만든다.	2) 컴퓨터 사용이 필요함으로 과제로 제시한다.
	<b>평가</b>	1. 일상생활에서 음악을 얼마만큼 접하는가? 2. 오늘 학습내용을 문자와 그림으로 다양하게 표현되었는가? 3. 다른 학생보다 창의적으로 표현하였는가?	

• 창의성 기법의 적용

[표 32] 창의성 기법의 적용

기법		학습내용
브레인스토밍		음악회의 종류, 음악회의 느낌과 이미지, 선호하는 음악과 그 특징, 일상생활 속의 음악 찾기
마인드맵		일상생활 속 음악에 관한 내용을 수업시간에 느꼈던 부분을 중심으로 정리하기
여섯 가지 사고모자 기법		음악회를 직접 관람하는 것과 방송매체를 통해 감상하는 것을 6가지 측면으로 비교하기
유추발상법	직접적 유추	특정상황과 음악 연관시키기
	의인적 유추	내가 광고를 만드는 사람이라면?
	상징적 유추	특정상황과 음악을 이미지로 표현하기

• 브레인스토밍 적용의 예

[표 33] 브레인스토밍 적용의 예

단계	학습내용
----	------

<p style="text-align: center;"><b>도입</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 음악회의 종류, 이미지 등 느낌을 발표한다.</li> <li>· 음악회의 종류- 관현악음악회, 열린 음악회, 합창정기연주회, 병원치료음악회, 교회성가대 음악회, 학교음악회, 야외음악회, 성악연주회, 지하철연주회 등</li> <li>· 음악회의 이미지- 베토벤바이러스, 강마에, 화려함, 카리스마, 웅장함, 친숙함, 따분함, 줄리다, 비싸다, 감동적이다, 드레스, 금난새, 검은색 정장, 바이올린 등</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>전개1</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 소집단별로 각자 평소에 즐겨 듣는 음악을 그 특징과 이유 등에 대해 서로 공유한다.</li> <li>· 갑: 슈퍼주니어의 'sorry sorry'를 좋아한다. 비트가 빠르고 경쾌하여 들으면 신이 나고 몸이 저절로 움직인다.</li> <li>· 을: 드라마 '꽃보다 남자' ost 중 ss501의 '내 머리가 나빠서'를 즐겨듣는다. 이 노래를 들으면 김현중(극중 윤지후)의 테마곡으로 구혜선(극중 금잔디)을(를) 향한 애절한 마음을 내가 느낄 수 있다.</li> <li>· 병: 영화 '과속스캔들' ost 중 여주인공이 부른 '아마도 사랑이었을 거야'란 노래는 언제 들어도 사랑의 애뜻함을 전하는 것 같다.</li> <li>· 정: 요즘 TV광고에서 가장 많이 나오는 SKTelecom의 배경음악인 루이 암스트롱의 '비비디 바비디 부'를 들으면 모든 일이 다 잘 풀릴 것 같은 마법에 걸릴 것 같아서 기분이 좋아진다.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>전개2</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 일상생활에서 우리가 쉽게 접할 수 있는 장소와 사용되는 음악을 서로 공유한다.</li> <li>· 편의점- 최신노래가 많이 나온다. 패스트푸드점과 같이 빠르게 계산할 수 있는 곳이라 빠른 템포의 노래가 많고, 신나는 곡이 많이 나오는 것 같다.</li> <li>· 레스토랑- 가족들끼리 저녁식사를 하러 가면, 조용하고 잔잔한 분위기에 맞는 클래식 음악이 제일 많이 나오는 것 같다. 재즈풍의 노래도 나오고, 느린 템포의 분위기 있는 노래가 나온다.</li> <li>· 백화점- 개점과 폐점을 알리는 노래가 백화점 별로 따로 있다. 계절별로 노래가 다르게 나오는 것 같다. 백화점도 소비욕구를 부추이기 위해 느긋하게 쇼핑할 수 있는 느린 템포의 노래가 많이 나오고, 어두운 느낌의 단조 음악은 듣지 못했다.</li> <li>· 버스- 학교가 끝나고 집으로 돌아가는 길에 버스를 타면 기사아저씨들마다 취향은 다르지만 라디오 방송을 많이 들으신다. 트로트를 듣는 아저</li> </ul>

씨부터 교통방송을 듣는 아저씨까지 폭넓은 음악을 경험할 수 있다.

• 마인드 맵 적용의 예

[표 34] 마인드 맵 적용의 예

단계	학습내용
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>수업시간에 배운 것을 바탕으로 일상생활 속 음악에 대한 개념을 개별적으로 정리한다.</li> </ul>

• 유추발상법 적용의 예

[표 35] 유추발상법 적용의 예

단계	학습내용	
전개1	의인적 유추	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 내가 광고를 만드는 사람이라면 어떤 상황과 음악을 연관시킬 것인지를 토의한다.               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 갑: ‘스포츠 의류광고’를 광고한다. 활동적이고 움직임 강조하기 위해 강렬한 느낌의 rock이나 힙합을 선곡한다. 빠른 템포의 강한비트의 곡으로 광고에 효과를 둔다.</li> <li>· 을: ‘사탕광고’를 기획한다. 우선 달콤하고, 맛있다는 이미지를 주기 위해 모델은 귀여운 이미지를 선택하고, 노래 선곡은 경쾌하고 발랄한 왈츠의 느낌을 선곡한다.</li> <li>· 병: ‘핸드폰 광고’는 모두 최신모델이기 때문에 지금 가장 인기 좋은 빅뱅을 모델로 하고 빅뱅노래를 선곡함으로써 마치 빅뱅이 만들었다는 효과까지 갖게 한다.</li> <li>· 정: ‘고화질 TV’를 광고한다. 상품의 질을 극대화하기 위해 노래 선곡은 클래식으로 우아한 분위기를 낸다.</li> </ul> </li> </ul>
전개1	직접적 유추	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 특정한 상황을 선택하여 구체적으로 음악과 연관시킨다.               <ul style="list-style-type: none"> <li>‘사탕광고’를 기획한다. 우선 달콤하고, 맛있다는 이미지를 주기 위해 모델은 귀여운 이미지의 영화배우 ‘박보영’으로 선택한다. 노래 선곡은 경쾌하고 발랄한 왈츠의 느낌을 선곡한다. 예를 들어 김아중의 ‘beautiful girl’ 이나 휘성의 ‘사랑은 맛있다’ 등의 발랄한 느낌의 곡을 배경음악으로 선택하고 광고의 전체적인 색깔은 파스텔 톤으로 동화 같은 느낌을 내도록 한다.</li> </ul> </li> </ul>
정리	상징적 유추	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠별로 특정한 상황과 음악을 연관시켰던 계획을 컴퓨터 음원과 사진 등의 이미지를 사용하여 TV광고를 제작한다.               <ul style="list-style-type: none"> <li>사탕광고’이기 때문에 사탕 사진을 첨부하고, 전체적인 이미지는 사랑스럽고 달콤한 분위기의 분홍색 이미지 혹은 파스텔 톤의 이미지를 사용하여 포근하고 안정적인 느낌을 주는</li> </ul> </li> </ul>

	이미지를 사용하도록 한다.
--	----------------

• 여섯 가지 사고모자기법 적용의 예

[표 36] 여섯 가지 사고모자기법 적용의 예

단계	학습내용	
도입	음악회를 직접 관람하는 것과 방송매체를 통해 감상하는 것을 6가지 측면으로 비교한다.	
적용	음악회를 직접 관람하는 것	방송매체를 통해 감상하는 것
	악기의 실음을 들을 수 있다.	흰 모자 악기의 소리를 들을 수 있다.
	연주자와의 호흡을 같이 느낄 수 있다. (큰 감동)	빨간 모자 편안하게 음악 감상, 기분 전환, 여가시간 활용
	음악을 통해 정서적 안정과 문화생활을 함께 할 수 있다.	노란 모자 TV는 누구나 시청 가능하므로 모든 사람이 접할 수 있다.
	비싼 관람료, 제한된 장소	검은 모자 연주회의 제약적인 장면만 볼 수 있으며, 음향적 차이가 있다.
	연주회의 보편화를 위해 공연장들을 많이 개설, 다양한 연주자를 등용 필요하다.	녹색 모자 연주회 방송 프로그램을 활성화시키기 위해 TV 프로그램의 클래식 분야를 홍보한다.
연주회를 직접 관람하면 연주자와의 호흡을 같이 느낄 수 있어 큰 감동을 받을 수 있으며, 정서적 안정과 문화생활을 함께 할 수 있다. 하지만 제한된 장소와 비싼 관람료로 모든 사람들이 접하기 쉬운 것은 아니다. 그렇기 때문에 공연장을 많이 개설하고 다양한 연주자들의 등용으로 관람 기회를	파란 모자 방송을 통해 집에서 편안히 볼 수 있고, 음악의 전체적인 면을 볼 수 있지만, 제약적인 장면만 볼 수 있으며 음향의 질적 차이와 집중력에 차이가 난다. 그리고 제한된 방송 프로그램으로 활성화 되지 못하고 있다. 따라서 TV 프로그램의 개발과 클래식 분야를 홍보함으로써 일상생활에서 음악	

	많이 주어야 한다.		을 쉽게 접하고 느낄 수 있도록 활성화 시켜야 한다.
--	------------	--	-------------------------------

## IV. 결론

### 1. 결론 및 제언

본 연구를 요약하면 다음과 같다.

- 1) 창의성이란 기존과 다른 ‘독창적인 것’을 만들거나 표현하는 능력이다.
- 2) 제 7차 음악과 교육과정에서도 창의성 신장의 중요성을 교육목표로 나타내고 있을 만큼 창의성은 매우 중요한 개념이다.
- 3) 음악과의 창의성 신장을 위한 학습은 가창, 기악, 창작의 음악활동을 통해 잠재된 음악성과 상상력을 통한 자신만의 감정표현의 기회가 충분히 제공될 수 있다.
- 4) 중학교 1학년의 시기는 자아의식이 싹트고, 자기 나름의 뚜렷한 태도를 형성하는 때문에 호기심이 왕성해지는 특성으로 음악적 활동에 영향을 끼쳐 창의성 신장을 위한 중요한 시기이다. 그러므로 교사는 일방적인 수업방식보다는 음악적 과제를 주도적으로 해결하도록 안내하고, 음악에 대한 비판적 · 분석적 학습이 가능하기 때문에 음악의 개념을 실제 음악에 적용하여 지도하도록 권유한다.
- 5) 일반적인 창의성 기법을 음악과 창작활동에 적용하여 학생들의 창의성 신장을 위한 다양한 수업방법을 구안하였다.
- 6) 창의성 기법은 창작활동에만 국한되는 것이 아니라 가창, 감상, 기악 등 여러 활동에 적용가능하다.

위와 같이 창의성은 음악과 깊은 관련이 있다. 음악교육은 인간의 창작활동을 통해 나타나는 예술행위로서 현대사회에서 절실히 요구되고 있는 창의적 능력 개발을 위한다.

하지만 음악과 창작활동은 극히 제한적이다. 교육과정에서도 창의성 신장을 중요한 교육목표로 내세우고 있지만, 실상은 기본적인 학습내용에 충실하게 교과서가 짜여있는 것처럼 학교교육은 아직 획일적인 학습내용을 강조하고 있는 셈이다. 또한 교사용 지도서에는 수업의 방향을 다양하게 제시하고 있지만 그것 또한 획일적 방법을 제시함으로써 학생들에게 창의성 신장을 위한 수업은 교사의 창의적인 사고 없이는 이루어지기 힘들다.

따라서 음악과 창작활동에서 교사의 역할이 무엇보다 더 중요하기 때문에 창작활동 시 지도상의 유의점을 다음과 같이 제언한다.

- 1) 음악적인 경험을 풍부하게 하기 위해 자유로운 표현을 권유하고, 실생활과 관련하여 음악적 의도를 가지도록 동기유발을 돕는다.
- 2) 다양한 음악활동으로 학생들의 상상력을 자극하기 위해 다양한 시각적·청각적 매체를 사용한다.
- 3) 교사는 학생들의 모델이 되고, 학생들은 그것을 모방하면서 창의적인 사고를 훈련하게 하고, 점차적으로 창의성 기법을 적용하는 과정 속에서 자신만의 경험과 자신만의 표현을 할 수 있도록 자신감을 얻게 한다.

음악과 창작 활동은 교사의 적절한 제시와 도움이 필요하고, 학생들이 창의적으로 사고하기 위해 많은 격려가 필요하다. 그렇기 위해 음악과 창작활동을 위한 창의성 기법을 적용한 연구가 계속 되어야 하며, 나아가 창의적인 교수·학습 방법을 실제 교육현장에서 활용 되어져야 한다.

## 참고문헌

### [단행본]

교원인적자원부 고시 제 2007-79 「별책12」

권덕원 외, 「음악교육의 기초」, 교육과학사, 2007.

김춘일, 「창의성 교육 그 이론과 실제」, 교육과학사, 1999.

김영채, 「창의적 성격 특성」, 교육학연구. 2001.

방금주(역), 「Abeles, Hoffer, and Klotman, 음악교육의 기초」, 삼호출판사, 1991.

서울대학교 사범대학교 연구소, 「교육학 용어 사전」, 1994.

서혜애 외, 「창의성 계발을 위한 교육전략 연구(Ⅱ): 교수·학습모형 및 자료개발」, 2003.

석문주, 「교실에서의 창작지도」, 음악교육연구, 1992.

손영민 외, 「교육학 용어해설」, 박문각, 1998.

신명희 외, 「교육심리학의 이해」, 학지사, 2007.

우리교육, 「창의적인 수업 아이디어 56가지」, 우리교육, 1998.

윤길근 외, 「창의성 신장을 위한 교육방법」, 도서출판 문음사, 2004.

이경화 외, 「창의성계발과 교육」, 학지사, 2004.

이순연, 「한국교육은 창의적이다.」 세종출판사, 2001.

이재신 외, 「창의성과 학교교육」, 도서출판 원미사, 2007.

이홍수, 「느낌과 통찰의 음악교육」, 세광음악출판사, 1662.

「음악교육의 현대적 접근」, 세광음악출판사, 1990.

전경원, 「교사를 위한 창의적인 문제해결력」, 창지사, 2002.

「동서양의 하모니를 위한 창의학」, 학문사, 2000.

한국교육과정평가원, 「중학교 음악과 교수·학습 방법과 예시 자료 개발  
연구」, 2003.

함희주, 「창의성 계발을 위한 음악교수-학습지도 모형 연구사례」,  
음악교육연구(한국음악교육학회), 1997.

#### [학위논문]

김성은, ‘상상놀이 중심의 음악활동이 유아의 창의성 향상에 미치는 영향’,  
숙명여자대학교 음악치료대학원 석사논문, 2003

김은경, ‘창의성 신장을 위한 음악 수업의 방안에 관한 연구’, 단국대학교 교육대학  
원 석사학위 논문, 2003

도용록, ‘중학교 음악적 취향과 중등 음악교육의 상관성 연구’, 서울 계명대 교육대  
학원 석사논문, 1999

손정요, '소집단 중심의 창의적 음악 활동 지도 방안', 한국교원대학교 교육대학원석  
사학위 논문,2005

이정근, '음악 외 분야와의 통합을 통한 음악 요소 및 표현 원리 지도 방안', 한국교  
육대학원 석사학위 논문, 2003

### [교과서]

백병동 외 4인, 중 1 음악교과서, 천재교육,2007

이홍수 외 3인, 중 1 음악교과서, 두산동아,2007

# ABSTRACT

## A Study on Lesson Plan applying Creativity Technique for Music and Effective Creation - Intended for the 1st graders of Middle School -

**KIM Jun-kyung**  
**Department of Music Education**  
**Graduate school of Education**  
**Sungshin Women's University**

This study examined the existing general concept of creativity, and objectively described relations between music and creativity, by organizing pre-studies and scholars' ideas and re-emphasizing the importance of creativity. And, for effective creation in music class, this study prepared a lesson plan applying creativity technique for the middle school 1st graders' music creation.

This study set limits to the middle school 1st graders' music creation, based on the result that, according to 'A Study on Creativity Test' of

Torrance (1988), American psychologist, if the middle school 1st graders' creativity drops, sometimes including the 2nd graders, such phenomenon is apt to reappear in the high school period.

The methods of this study are as follows.

Method 1) Creativity is divided into a general concept and a musical one.

Method 2) Music creation is analyzed based on the pre-studies, and matters to be attended during creation lesson are generalized.

Method 3) The importance of the middle school period is described by connecting to characteristics of physical and musical development.

Method 4) Creativity technique is generally applied and a lesson plan for the middle school 1st graders' music creation is prepared.

The results of this study are as follows.

- 1) Creativity is an ability to make or express 'a unique thing' which is different from the existing one.
- 2) As the 7th-round music education process focuses its objectives on the extension of creativity, creativity is a very important idea.
- 3) In learning for extension of music creativity, opportunities to express individual emotion through potential musical talent and imagination, by means of singing, instrumental music and creation, can be fully provided.
- 4) The middle school period is important for the 1st graders because

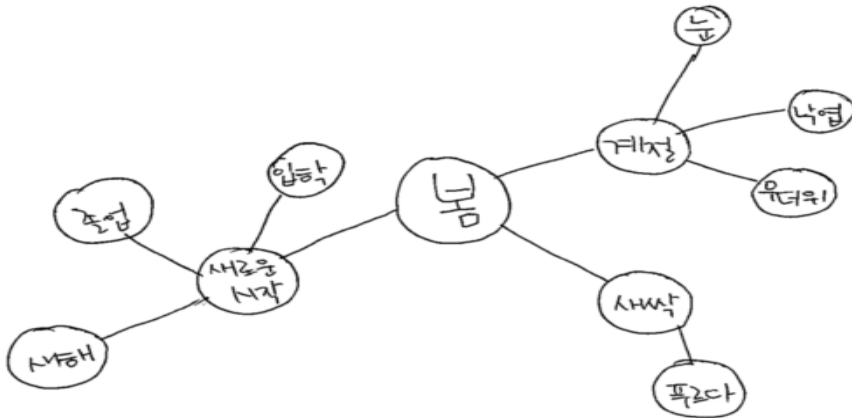
they get to have self-consciousness and form their own attitude with exuberant curiosity, which has an influence upon music activities and extension of creativity. Accordingly, teachers need to lead the students to solve music subjects initiatively, rather than one-sided lesson, and apply an idea of music to practical music because critical and analytical learning is possible.

- 5) Various lesson plans are prepared so that students may extend their creativity by applying general creativity technique to music creation.
- 6) Creativity technique is not limited to creation, but applicable to various activities such as singing, appreciation and instrumental music.

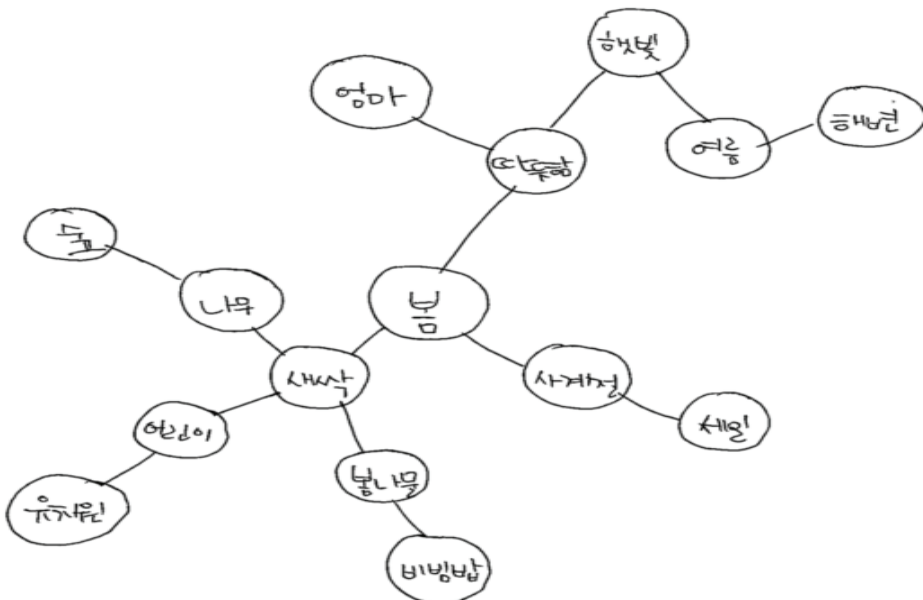
Music creation needs teachers' proper proposal and assistance, plus much encouragement for students' creative thinking. Accordingly, studies applying creativity technique for music creation need to be continued, and creative teaching and learning methods should be applied in the actual field of education.

## 부 록

- 봄과 관련된 소재를 소집단별로 표현하기(H중학교 1학년 소집단 5명)



- 수업시간에 배운 것을 바탕으로 일상생활 속 음악에 대한 개념을 개별적으로 정리  
(H중학교 1학년 소집단 5명)



- 제재곡을 듣고 가락의 흐름을 선이나 점으로 표현해보기

## 새 봄

권숙자 작사  
권숙자 작곡

♩. = 48 보통 빠르기

The image shows a musical score for the song '새 봄' (New Spring). It consists of four staves of music in a treble clef, 3/4 time signature, and G major key. The tempo is marked as '♩. = 48 보통 빠르기' (moderate). The lyrics are written below the notes, with red dots above each syllable. Blue wavy lines are drawn above the lyrics, representing the melodic contour. The lyrics are:
   
 해 파란-봄하늘 애 - 아지랭이-꿈 꾸고 - 풀-
   
 새 파란-봄하늘 애 - 버들가지-춤 추고 - 여-
   
 피 리-소 리에 꽃눈뜨고 나비는즐 겁네 -
   
 울 물-소 리에 장단맞춰 나비는춤 추네 -
   
 꽃 바람살랑불 연 - 진-달 래손을 잡고 -
   
 꽃 바람살랑불 연 - 개-나 리손을 잡고 -
   
 날아라산 새야 꿈 을-신고 새-봄도래하 자 -
   
 날아라산 새야 꿈 을-엮어 새-봄애기하 자 -

- 다른 소집단의 발표를 6가지 측면으로 평가하기 중 가사만들기

**새 봄** 작사  
권숙자 작곡

♩. = 48 보통 빠르기

*mf*  
봄 은 꽃구경 가듯 날~ 우리도 벗꽃을 러 가 자 여머

드공원에 다같이 모여서 가든길을 타요~

*mp*  
아! 봄바람이 분다 벗꽃이 튼날리어요

*mf* *mp*  
즐거움 봄! 소풍 가고 있어요 기다리는 마음

**새 봄** 작사  
권숙자 작곡

♩. = 48 보통 빠르기

*mf*  
도공 뜰광에 누워서 으쌰쌰 뜰라노래 해- 봄-

해살이파 스며 따스한 찬 잿눈 해살바-

*mp*  
과갈한 눈 멀리서 - 등려온 눈가장가소리

*mf* *mp*  
너마음도 새들과 노래하며 새들과 노래하니 -

