



저작자표시-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



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](#)

조성기 교수지도

석사학위청구논문

창의적 문제해결법을 적용한 음악과
교수·학습 방법 연구

2012

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 음악교육전공

강 은 제

창의적 문제해결법을 적용한 음악과
교수·학습 방법 연구

조 성 기 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2012년 6월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 음악교육전공

강 은 제

인 준 서

강은제의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 _____ 인
심사위원 _____ 인
심사위원 _____ 인

성신여자대학교 교육대학원

논문개요

오늘날 사회는 지식 정보화 사회로 엄청난 양의 지식이 생성되고 소멸되면서 쉴 새 없이 변화하고 있다. 빠르게 변화하는 시대에 따라 세계 여러 나라는 창의성에 대한 연구를 하고 있다. 교육의 흐름은 교사 중심의 수업에서 학습자 중심의 창의성을 신장시킬 수 있는 수업으로 바뀌고 있다. 여기에 맞춰 음악교육 또한 창의성을 신장시키는 데 다양한 방법으로 연구를 해야 한다. 따라서 이 연구의 목적은 이러한 필요성에 따라 음악 교과에서 창의성을 계발시키기 위한 교수·학습 모형을 구안하는 것으로 한다.

먼저, 문헌연구를 통하여 창의성의 개념과 요소, 그리고 창의성을 개발시키는 사고 기법에 대해 고찰하고 창의성 계발을 위한 교육 방법과 음악교육에서 창의성은 어떻게 나타나는지 살펴본다. 창의적 문제해결법(Creative Problem Solving)은 창의성을 계발시키는 방법으로 창의성 개발 프로그램의 근본에 해당된다고 할 수 있는 핵심이다. 이에 따라 창의적 문제해결법을 교과서에 적용해 창의적인 음악과 교수·학습 모형을 연구해본다.

중·고등학교 2007개정 교과서 중에서 교재를 선택하여, 그 안에 가창 중심, 기악 중심, 창작 중심, 감상 중심 영역에서 주제를 정해 창의적 문제해결법을 적용한 교수·학습 모형을 구안해본다. 가창 중심, 기악 중심의 수업은 중학생 1학년을 대상으로 선택하여 활동 영역을 높이고, 창작 중심, 감상 중심의 수업은 고등학생 1학년을 대상으로 자신의 독창적인 생각을 더 많이 표현하는 심화된 수업으로 설계한다.

실제 학교 교육 현장에서 교사들이 실천해볼 수 있도록 구체화하고, 학생들이 음악 수업에 즐거움을 가지고 자발적으로 참여할 수 있도록 지도방법을 연구하여, 학생들의 적극적인 음악 활동과 독창성을 길러주는데 도움이 될 것이다.

목 차

논문개요

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구의 내용 및 방법	4
3. 연구의 제한점	5
4. 선행연구 분석	5

II. 이론적 배경

1. 창의성의 개념과 특성	
가. 창의성의 개념과 이론	8
나. 창의성의 구성 요소	16
다. 창의성 사고 기법	19
2. 창의성 계발을 위한 교육 방법	
가. 교수·학습 내용의 범주	31
나. 교사의 태도	32
다. 창의적 문제해결법	36
3. 음악교육에서의 창의성	
가. 음악적 창의성	44
나. 창의적 음악수업	48

III. 창의적 문제해결법에 의한 음악수업 설계

1. 창의적 문제해결법에 의한 수업 구성	51
------------------------------	----

2. 영역별 지도 방법 구안	
가. 가창중심 지도	54
나. 기악중심 지도	57
다. 창작중심 지도	61
라. 감상중심 지도	65
IV. 창의적 문제해결법을 적용한 음악과 교수·학습 개발	
1. 가창중심 교수·학습	69
2. 기악중심 교수·학습	71
3. 창작중심 교수·학습	73
4. 감상중심 교수·학습	75
V. 결론 및 제언	77

참고문헌

Abstract

표 목 차

<표Ⅱ-1> 창의성에 대한 정의	9
<표Ⅱ-2> 브레인라이팅용지	23
<표Ⅱ-3> SCAMPER 의미	24
<표Ⅱ-4> 육색사고모 형태	27
<표Ⅱ-5> 창의성 이론에 기초한 교수·학습 내용 범주	31
<표Ⅱ-6> 한국교육학술정보원의 교과기반 창의적 문제해결법에 의한 교수 · 학습 모형	42
<표Ⅱ-7> 연령에 따른 음악 창조적 능력의 발달 순서	47
<표Ⅲ-1> 창의적 문제해결법에 의한 교수·학습 적용	52
<표Ⅲ-2> 가창중심 교수 · 학습 적용 계획서	56
<표Ⅲ-3> 기악중심 교수 · 학습 적용 계획서	60
<표Ⅲ-4> 창작중심 교수 · 학습 적용 계획서	64
<표Ⅲ-5> 감상중심 교수 · 학습 적용 계획서	67
<표Ⅳ-1> 가창중심 교수 · 학습 과정안	69
<표Ⅳ-2> 기악중심 교수 · 학습 과정안	71
<표Ⅳ-3> 창작중심 교수 · 학습 과정안	73
<표Ⅳ-4> 감상중심 교수 · 학습 과정안	75

그림 목 차

[그림Ⅱ-1] Webster의 창의적 음악사고 모형	45
[그림Ⅲ-1] 두도막 형식의 짜임새	62

악 보 목 차

<악보Ⅲ-1> 아래 성부 화음 만들기	58
<악보Ⅲ-2> $A(a+a')+B(b+a')$ 형태의 가락 짓기	63

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

21세기는 세계화, 정보화, 다양화라는 말로 대표된다. 지식 정보화 사회로 대변되는 오늘날의 사회는 엄청난 양의 지식이 생성되고 소멸되면서 쉼 없이 변화하고 있다. 이렇게 급변하는 시대에는 획일적으로 지식을 답습하는 교사 중심의 주입식 교육보다는 학습자 중심의 수업과, 학습자의 창의성을 신장시킬 수 있는 교육이 무엇보다도 중요하다. 일반적으로 창의력 또는 창의적 사고는 자신의 지식과 정보를 새로운 환경이나 문제에 적용하여 생산적인 결과를 산출할 수 있는 능력으로, 미래 사회를 주도할 학습자들에게 필요한 능력으로서 강조되고 있다. 따라서 오늘날의 교육은 시대가 요구하는 지식을 창출할 수 있도록 학생들의 창의성을 키우는 역할을 수행할 수 있어야 한다.

세계 여러 나라는 창의성 교육을 하기 위해 노력하고 있다. 미국의 경우 과학·기술·공학·수학(STEM) 교육, 차터 스쿨(Charter Schools)이나 마그넷 스쿨(Magnet Schools), 미래 문제 해결 프로그램(FPSP) 등을 통한 창의적 인재 육성을 지향하고 있다. 영국에서는 정부 차원에서 창의성 함양 교육에 관한 보고서와 창의성 교육을 위한 정부의 행동 지침을 발표하였으며, 공교육에 문화를 접목시켜 창의성을 지닌 인재를 길러내기 위해 크리에이티브 파트너십(CP-Creative Partnership) 프로젝트를 진행하고 있다. 호주는 교육과정에서 다루어야 할 일반적인 능력의 하나로 창의성을 강조하고 있고, 핀란드는 학생들의 창의성 발현을 위해 영어, 모국어는 물론 화학, 생물, 음악까지 자신의 생각을 글로 표현하는 에세이 방식의 시험을 실시하고 있으며

프레젠테이션 방식의 수업을 확대하고, 무학년제 수업을 통한 수준별 창의 교육을 지향하고 있다. 싱가포르는 1990년대 ‘생각하는 학교, 학습하는 국가 (TSLN-Thinking Schools and a Learning Nation)’ 개념을 정립하고 이를 기반으로 창의성 신장 교육을 추진하고 있다.¹⁾

우리나라의 경우 2000년 이후 지식 기반 사회에 필요한 국민의 지적 역량과 학습 역량이 국가경쟁력의 원천임을 인식하고 이에 대한 육성의 필요성을 강조하고 있으며, 이와 관련된 연구들을 지속적으로 수행하여 왔다. 한국교육과정평가원의 ‘미래한국인의 핵심 역량 증진을 위한 연구(2007)’²⁾에 따르면 미래 사회에 요구되는 핵심 역량에 대해 의사소통 능력, 문제 해결 능력, 시민 의식, 자기 주도적 학습 능력, 창의력, 정보 처리 능력, 다문화 이해 능력, 삶의 향유 능력, 갈등 조정 능력 등 9개의 범주에서 창의력이 가장 중요하다고 조사되었다.

창의성 교육의 필요성에 대한 시대적 요구는 국가수준 교육과정에 구체적으로 반영되어있다. 현재 우리나라 국가수준 교육과정은 2009 개정 교육과정으로 고시되어있는데, 학교 교육을 통해서 도달해야할 교육목표, 학습내용의 범위, 계열 등을 규정하고 있다. 2009개정 교육과정에서는 세계 환경과 국가 위상의 변화로 미래 사회를 주도할 글로벌 창의인재 육성을 위한 자율적이고 특성화된 학교 교육 실현의 필요성을 강조하고 있으며, 급변하는 사회에 부응하고 미래사회가 요구하는 창의적 인재양성을 위해 학습의 효율성 제고와 배려 및 나눔을 실천하는 인성교육을 추구, 학생의 핵심역량 강화와 학교의 다양화를 유도하고 있다.

20세기 초부터 음악 분야에서도 음악학습이 학습자의 음악적 창의력을 길러줄 수 있어야 한다고 강조되고 있다. 에밀 자크-달크로즈(Emile

1) 이광우, 조난심, 오은순, 권점례, 김현미, 지은림, 홍원표(2011), “창의적 인재 육성을 위한 중등학교 교육 개선 연구”, 한국교육과정평가원 연구보고 RRC 2011-2 p.3-4

2) 윤현진, 김영준, 이광우, 전제철(2007), “미래 한국인의 핵심 역량 증진을 위한 초·중등학교 교육과정 비전 연구(1)-핵심 역량 준거와 영역 설정을 중심으로”, 한국교육과정평가원 연구보고 RRC 2007-1 p.126

Jaques-Dalcroze, 1865-1950)는 음악교육이 인간의 잠재적이고 선천적인 모든 재능을 발견하는 것이 되어야 한다고 보고 그들의 신체, 사고, 상상력을 표현하는 능력으로 유리드믹스, 솔페즈, 음악적 창의성을 바탕으로 인간 내면의 표현 욕구를 자유롭게 표출할 수 있는 즉흥연주를 개발해야 한다고 하였으며, 학습자의 신체 표현이 창의성의 첫 번째 단계라고 주장하였다.³⁾ 졸탄 코다이(Zoltan Kodaly, 1882-1967)는 의사표현을 위해 언어가 필요하듯 음악적인 자유표현을 위해 음악 언어의 습득이 필요하다고 강조하며 이를 위해 시창을 통한 음악적 어휘 이해를 이해할 수 있도록 지도하고 이를 바탕으로 즉흥연주를 하도록 하였다.⁴⁾ 칼 오르프(Carl Orff, 1895-1982)는 학생의 자발적인 활동을 이끌어내는 창의성 발달을 목표로, 규범에서 벗어나 즉흥성을 강조하고, 즉흥연주 기술을 습득하도록 음악적 지식을 터득하고 이를 바탕으로 창작으로 유도하는 지도 방법을 제시하였다.⁵⁾ 이들이 창안한 음악 교수 방법론에서 볼 수 있듯이 음악에 대한 창의적인 접근은 음악적 이해의 목적이자 교육방법이기도 하다.

우리나라 교육과학기술부에서 고시된 2009개정 교육과정⁶⁾에 따른 음악과 교육과정의 목표를 보면 “음악은 다양한 음악 활동을 통하여 음악의 아름다움을 경험하고, 음악성과 창의성, 음악의 역할과 가치에 대한 안목을 키움으로써 음악을 삶 속에서 즐길 수 있도록 하는 교과이다. 음악 교과는 음악적 정서와 표현력을 계발하고, 문화의 다원적 가치를 인식하여 타인을 존중하고 배려하는 창의적 인재 육성을 목표로 한다. 이를 통해 우리 문화 발전에 기여하고 세계 시민으로서 문화적 소양을 지닌 전인적 인간이 되는데 기여한다.”고 설명한다.

3) 임미경, 현경실, 조순이, 김용희, 이예스더(2010), 「음악교수법-달크로즈, 코다이, 오르프, 고든, 포괄적 음악성」(서울 : 학지사), p.14-17

4) 임미경, 현경실, 조순이, 김용희, 이예스더(2010), 상계서 p.71-75

5) 임미경, 현경실, 조순이, 김용희, 이예스더(2010), 상계서 p.147-155

6) 교육과학기술부 2009개정 교육과정 <http://curri.mest.go.kr/index.jsp>

따라서 이 연구의 목적은 창의성이 미래사회에서 중요하게 부각되고 교육 전반에서 이를 위한 교육이 강조되는 현 시점에서, 창의성 계발을 위한 음악 교육 방법으로 창의적 문제해결법(Creative Problem Solving)을 적용해 창의적인 음악과 교수·학습 방법을 연구하는 것으로 한다. 또한 창의성의 개념과 특성, 창의성 계발을 위한 교육 방법 그리고 음악교육에서 창의성의 의미에 대해 고찰해본다.

2. 연구의 내용 및 방법

음악교육을 위한 창의적인 수업 모형을 구안하기 위해 음악과 교수·학습에 창의적 문제해결법을 적용하도록 한다. 창의적 문제해결법을 적용한 음악과 교수·학습 모형을 구안하기 위해 다음과 같은 연구 내용과 방법을 갖는다.

첫째, 문헌연구를 통하여 창의적 문제해결법과 창의성의 개념 및 요소를 고찰한다.

둘째, 창의적인 음악 수업에 관한 선행연구 분석을 통해서 시사점을 도출한다.

셋째, 문헌연구 고찰과 선행연구 분석을 토대로 창의적 문제해결법을 재구조화한다.

넷째, 이상에서 구안한 창의적 문제해결법을 적용하여 창의적인 음악과 교수·학습을 개발한다.

3. 연구의 범위

이 연구는 음악교육에서 창의성을 계발하기 위해 어떻게 실시해야하는지가 주된 연구 목적으로 중·고등학교 음악교육과정을 중심으로 한다. 연구의 범위는 다음과 같다.

첫째, 현재 사용되고 있는 2007개정 교과서 범주 내에서 교수·학습 소재를 선택하여 연구한다. 교과서는 창의적 문제해결법을 적용할 수 있는 적절한 제재곡과 주제가 있는 것에서 선택을 한다.

둘째, 중·고등학교 음악교과서의 모든 내용을 다룰 수 없으므로 가창중심, 기악중심, 창작중심, 감상중심에서 한 주제씩 나누어 연구한다. 이 연구에서는 가창과 기악은 중학교과정으로 협동학습을 통해 활동영역을 높이고, 창작과 감상은 고등학교과정으로 학생 개인의 생각을 더 많이 표현할 수 있는 심화된 수업으로 한다.

4. 선행 연구 분석

이 연구를 위하여 창의적 음악 수업 모형에 대한 선행 연구들을 고찰하여 본다. 이연경(2011)은 ‘창의적 사고기법을 활용한 음악 수업지도 방안연구’⁷⁾에서 음악과 교육과정은 사회와 인식의 변화와 음악교과가 가지고 있는 기본적인 특징에 의해 창의성 계발에 목표를 두나, 현재 시행되고 있는 학교의 음악수업에서는 그에 합당한 교육이 잘 이루어지지 않고 있다고 하였다. 따라서 체계적인 음악교육을 통하여 학생들의 창의력을 신장 시킬 수 있는 교수법에 대한 연구와 개발이 필요하다고 하며 창의적 사고를 신장시키는 기

7) 이연경(2011), “창의적 사고기법을 활용한 음악 수업지도 방안연구”, 충남대학교 교육대학원 석사학위논문

법들 중 육색사고모와 브레인스토밍 기법을 활용하여 각각 중학생과 고등학생을 대상으로 하는 1차시 음악 감상 수업 지도안을 구안하였다. 이러한 새로운 방법을 통하여 학생 스스로가 감상하면서 느낀 점을 다양하게 표현해봄으로써 적극적인 음악 활동과 자유로운 표현 활동이 독창성과 자신감을 길러 줄 수 있으며, 따라서 창의적인 음악 수업지도 방안에 대해 더 많은 연구가 이루어져야 한다고 제안하였다. 이 연구를 통해 학교 음악수업에서 창의성 계발을 위한 연구의 필요성을 논하고, 창의적 사고기법을 가지고 어떻게 학교 음악수업에 활용할 수 있는지 방법을 모색해본다.

서양하(2008)는 ‘창의적 음악 수업 모형 개발 및 적용 방안 연구’⁸⁾에서 음악 활동 과정이 다른 분야의 창의적 사고 과정과 비슷한 지적인 사고 과정이라고 보고 음악적 사고 활동을 바탕으로 창의적 음악 활동을 진행하도록 하는 창의적 음악 수업 모형을 개발하고 그 적용 방안을 제시하였다. 창의적 음악 수업 모형의 개발은 김영채의 교과 문제 중심의 창의적 수업 모형(CPS-K), 웹스터의 창의적 음악사고 모형 등의 기초 연구를 통해 이루어졌는데, CPS-K는 김영채 교수와 6명의 초, 중, 고 교사의 공동연구(2003)로 이루어진 것으로 창의적 문제해결법(CPS)과 미래문제해결 프로그램(FPSP)을 참고로 하여 우리나라 교과수업 모형에 맞게 개발된 것이다. 이 연구는 개발된 수업모형을 가지고 초등학생을 대상으로 하여 수업 지도안을 만들어 현장에서 적용할 수 있게 설계하였다.

최정현(2000)은 ‘창의성 이론을 체계적으로 적용한 음악 수업 모형 연구’⁹⁾에서 창의적 문제해결법(CPS-Creative Problem Solving)을 적용한 창작 수업 지도안을 설계하여 초등학교 6학년을 대상으로 현장에 적용하고, 이를 질적 연구하여 학습자의 음악적 창의성 측면의 성취도 향상을 살펴보고 분석

8) 서양하(2008), “창의적 음악 수업 모형 개발 및 적용 방안 연구”, 한국교원대학교 대학원 석사학위논문

9) 최정현(2000), “창의성 이론을 체계적으로 적용한 음악 수업 모형 연구”, 서울대학교 대학원 석사학위논문

하였다. 현장을 연구하는 방법으로는 관찰법과 면접법을 사용하였으며 결과는 질적 분석으로 기술하였다. 창의적 문제해결법을 적용한 창작 수업을 현장에 적용한 결과, 학습자의 창작 성취도는 제시된 평가 요소의 모든 측면에서 향상됨을 보였고, 특히 듣고 따라하는 즉흥연주(음악적 민감성)와 음악적인 소리를 탐색하고 표현하는 음악적 융통성 부분에서의 탁월한 향상성이 나타났다.

이상으로 살펴본 선행 연구 분석을 통해 음악 교과에서 창의성 계발을 위한 연구의 필요성과 학습자에게 잠재되어 있는 창의적인 능력을 교육적 측면에서 어떻게 신장시키는지 살펴보았고 창의적 문제해결법(Creative Problem Solving)은 교실 현장에서 어느 교과에서든 창의력을 길러주는데 유용하다는 것을 알 수 있었다. 따라서 선행 연구된 창의적인 음악 수업 모형을 기반으로 창의적 문제해결법(CPS)을 활용해 음악 수업에서 창의성을 계발하는 교수·학습을 구안해본다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 교육에서의 창의성

가. 창의성의 개념과 이론

창의성의 개념은 협의로는 확산적 사고로서 반응수가 많고 다양하고 독특한 것이고 광의로는 새롭고 유용한 것을 생산해 내는 행동 또는 정신 과정이며 과정으로서의 창의성은 기존의 정보들을 특정한 요구조건에 맞거나 유용하도록 새롭게 조합시킨 것이다.¹⁰⁾

영어에서 창의성은 Creativity나 Creativeness란 말로써 “~을 창조하다, ~를 만들어내다”인 동사 Create의 명사형으로 라틴어의 Creo(만들다)를 어근으로 하는 Creatio라는 말에서 유래되었으며, ‘무(無)에서, 또는 기존의 자료와 같은 유(有)에서 새로운 것을 발견하거나, 만들거나, 생산하는 것’을 뜻한다.¹¹⁾

교육학 사전에서는 창의성을 새로운 관계를 지각하거나 비범한 아이디어를 산출하거나 또는 전통적 사고 유형에서 벗어나 새로운 유형으로 사고하는 능력이라고 정의한다.¹²⁾

창의성에 대한 여러 학자들의 정의를 제시하면 < 표 Ⅱ-1 >¹³⁾¹⁴⁾¹⁵⁾과 같다.

10) 김영채(1999); 조남경(2005), “ICT를 활용한 수업의 음악적 창의성 향상에 관한 연구”, 건국대학교 교육대학원 석사학위논문 p.6 재인용

11) 이동원(2009), 「창의성 교육의 실천적 접근」 (파주 : 교육과학사), p.10-11

12) 교육학사전; 서양하(2008), 전계서 p.9 재인용

13) 최정현(2000), 전계서 p.17

14) 오은정(2009) “창의적 활동에 중점을 둔 초등학교 5·6학년 음악 교수·학습방안 연구”, 한국교원대학교 대학원 석사학위논문 p.5

15) 홍지은(2008) “창의력 신장을 위한 효과적인 음악교과 수업 모형에 관한 연구”, 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문 p.7-10

< 표 II-1 > 창의성에 대한 정의

연구자	창의성의 정의
Thurstone	창의성은 새로움이 포함된 개념으로 평범한 이상의 발명이나 천재적 사고만을 지칭하는 것이 아니라 일상생활에서 문제를 해결해 나가는 자기 특유의 표현 과정을 의미한다.
Osborn	창의성은 인간 모두가 가지고 있는 보편적 능력이며 특성으로 넓게 해석되고 있고, 일상생활에서 당면한 문제를 개인 나름의 새롭고 특유한 방법으로 해결해 나가는 활동은 사적 창의성이다.
Guilford	창의성이란 새롭고 신기한 것을 남는 힘이다. 즉, 새로운 사고를 생산해내는 것으로 정도의 차이는 있을지라도 모든 사람이 공유하는 것이다. 창조적 사고는 유창성, 융통성, 독창성, 정교성, 민감성, 재정의 및 재구성력으로 보았다.
Taylor	창의성은 특정한 목적을 갖고 모인 집단에 의하여 지속적이고 유용하고 만족스러운 것으로 받아들여진 신기한 작품을 만들어 내는 과정이다.
Bartlett	창의성은 열린 사고로서 고정적인 것을 타파하고 경험적인 것을 수행하며 인습적이고 고정적인 것을 탈피하고 모험적인 사고로 이루어지는 폭넓은 사고이다.
Mendick	창의성은 특별한 요구상황이나 유용한 방법들에 있어서 연합적인 요소들의 구성 과정이며, 결합하는 요소들 간의 거리가 멀수록 문제해결의 과정은 더욱 창의적이 된다. 그러나 창의성은 정의와 측정이 어려운 부분이므로 창의성의 인성의 함축과 과정은 창의적인 결과로서 평가가 가능하다.
Bruner	창의성은 효과적인 놀라움을 창출하는 행동으로 규정한다.
Parnes	창의성은 지식, 상상력, 평가와 함수 관계에 있으며 사실발견, 문제발견, 착상발견, 해결방안발견, 수용방안 찾아내기를 창의적인 문제해결과정으로 간주한다.
Wallach & Kogan	창의성은 발명과 상상의 자질로서 새로운 아이디어를 창출해 내는 능력으로 지능과 인지양식과는 구별되는 것이다.
Williams	창의성은 인간의 지능이 깨어있는 의식적인 활동 상태로서 지식을 포함하며 정신과정이 인지능력과 확산적이고 생산적인 능력, 연상적인 능력과 평가행동, 의사소통기능에 기초가 된다.

Maslow	창의성은 사회적으로 새로운 가치를 갖는가의 여부로 평가되는 과학자, 예술가, 발명가 등의 '특별한 재능의 창의성'과 개인에게 있어 새로운 가치가 있는가의 여부가 기준이 되는 '자기실현의 창의성'이 있다. 개인적 수준의 '자기실현의 창의성'이 발전되어 사회적 수준의 창의성인 '특별한 재능의 창의성'이 된다.
De Bono	창의성은 수평적 사고로써 창조적인 사고를 길러주고 새로운 사고를 습득하고 기발한 아이디어를 내고 문제를 해결해 가는 중요한 역할을 수행한다.
Peavy	뛰어난 창의성은 좋아하는 환경 조건에서 더욱 확산적으로 나타난다고 전제하며 창의성을 포함하는 목록은 즐기는 것, 게임을 좋아하는 것, 비경쟁적인 것, 착상의 발견, 해결방안의 발견, 수용 방안 찾아내기를 창의적인 문제해결과정으로 정의한다.
Pagano	창의성이란, 인간의 지적 특성과 정의적 특성으로 구성되며 문제해결과정을 통하여 창의적인 결과를 산출하는 것이다.
Torrance	새로운 독특한 아이디어, 다른 관점, 문제를 새로운 시각으로 보는 것이다. 창의적 사고란, 어려움과 문제를 감지하고 정보에서 틈을 찾아내고 빠진 요소나 잘못된 무엇인가를 찾아내어, 이러한 결함에 대해 추측하고 가설을 세워 그 추측과 가설을 평가하고 검증하며 이것들을 재수정하고 재검증하여 마지막으로 그 결과를 알리는 과정이다. 즉, 여러 가지 요인들이 창의적으로 문제를 해결하는 과정에서 작용하는 것을 창의성으로 간주한다.
Gallagher	창의성은 문제가 있거나 아이디어가 필요한 곳에서 다양한 생각을 해내는 구상 능력이며, 다양한 아이디어를 창출해 내거나 독창적인 아이디어를 생각해 낼 수 있고, 그 아이디어를 발달시키거나 정교하게 할 수 있는 것이다.
Tannenbaum	창의성은 희귀하고 가치 있는 인간의 성취를 지칭하는 것이기 때문에 천재성과 동의어로 간주되기도 한다.
Perkins	창의적 사고란 창의적 산출물을 낳는 방식으로써 궁극적인 준거는 산출물에 있다.
Urban	창의성이란 주어진 문제나 감지된 문제로부터 통찰력을 동원하여 새롭고 신기하고 독창적이며 유용한 산출물을 만들어내는 능력이다.
Cropley	연관성 있고 효과적인 새로운 사고나 산출물을 생산하는 능력이다.

Csikszent mihalyi	독창적이며 가치가 있으며 실천할 수 있는 사고, 또는 산출물을 만들어 내는 능력이다.
Rogers	하나의 새로운 결과를 야기하는 행동의 출현이며, 그것은 그 개인의 특성과 그 개인을 둘러싼 사건, 사람, 자료, 자기의 생활사의 어떤 상황 등에서 생성되는 과정이다.

여러 정의들에 기초해 창의성의 개념을 종합하면, 초기에는 창의적인 사람이나 과정, 산출물과 같은 특정한 부분에 초점을 두어 창의성을 설명했으나, 최근에는 사람, 과정, 산출물, 사회적 환경과 같은 여러 측면들을 모두 고려해 창의성을 개념화하고 있으며, 창의성이 인정받기 위해서는 두 가지 주요 특성인 새로움과 적절성을 만족시켜야 한다는 것이다. 즉 창의적인 사람이나 집단이 창의적 과정을 통해 창의적인 산출물을 생성하는데, 그 산출물이 해당 사회적 맥락에서 새로움과 유용성 기준을 충족시킬 때, 창의적 산출물로 인정받을 수 있다는 것이다. 따라서 창의성은 "개인 또는 집단의 창의적 특성(인지적, 정의적 요소 포함)이 창의적 과정을 거쳐 사회적 맥락에 의해 새롭고 유용하다고 인정받을 수 있는 산출물을 생성하는 능력으로 정의될 수 있다.¹⁶⁾

창의력에 관한 과학적 관심은 Guilford(1967)¹⁷⁾의 지능구조모형(SI)에서 출발한다. Guilford는 Thurstone(1935)의 7PMA¹⁸⁾를 확대 발전시켰지만, Thurstone의 이론은 지능을 1차적 입장에서 기술하였기 때문에 지능의 구조화를 이루지 못했다고 생각하고, Guilford만의 독특한 가설적 모형인 지능구조모형(structure of intelligence model; SI)을 만들었다. Guilford의 지능구조

16) 조연순, 성진숙, 이해주(2009), 「창의성 교육-창의적 문제해결력 개발과 교육 방법」 (서울 : 이화여자대학교출판부), p.10-11

17) Guilford(Joy Paul Guilford, 1897~1988). 1950년 미국심리학협회 회장으로 창의성에 대한 연구를 강조하였다.

18) Thurstone(1935)은 지능이 일곱 개의 '기본정신능력(primary mental abilities; 7PMA)'으로 구성되어 있다고 주장하였다. 이들 일곱 개의 요인은 언어이해요인, 공간요인, 수리요인, 지각요인, 언어유창성요인, 기억요인, 추리요인이다.

모형(SI)은 3개의 필수 차원으로 구성되어 있는데, 정신능력에 포함되는 내용차원, 그 내용에서 요구되는 조작차원, 그리고 그러한 조작을 어떤 수준까지 나타내는가 하는 산출차원으로 구성된다. 이 3개 차원은 몇 개의 하위능력으로 조합되는데 이들이 상호조합을 이루어 특정 요인을 구성하게 된다. Guilford는 초기이론(1967)에서 내용 차원 4개, 조작 차원 5개, 산출 차원 6개의 특정요인으로 지능이 구성된다고 제안하였다가 그 후 수정이론(1988)에서 내용 차원 5개, 조작 차원 6개, 산출 차원 6개의 특정 요인으로 지능이 구성된다고 주장하였다.¹⁹⁾ 여기서 조작 차원은 인지, 기억 과제, 기억 저장, 수렴적 사고, 확산적 사고, 평가의 6개 하위능력으로 구성되는데 이들 중 확산적 사고가 창의력과 밀접한 관계를 가지고 있다. 확산적 사고(divergent thinking)는 수렴적 사고(convergent thinking)와 서로 대조되는 능력인데, 수렴적 사고는 인지 혹은 기억된 정보로부터 가장 좋고, 습관적인 답과 해결책을 생성하는 능력으로 검사자에 의해 이미 정답이 정해져 있는 사고 문제를 해결하는 능력이고, 확산적 사고는 인지 혹은 기억된 정보로부터 새롭고 신기하고 다양하고 비습관적인 답과 해결책을 생성하는 능력으로 산출의 다양성과 양에 강조점을 둔다.²⁰⁾ Guilford의 이론은 창의력과 밀접한 관계를 가지고 있어 창의력의 주요 이론적 근거를 마련하였다는 점에서 중요한 의미를 가진다.

Guilford는 1950년경부터 지능구성요인의 연구를 발전시켜 확산적 사고를 포함하는 창조적 사고능력의 하위요소를 다음 구성요소들로 판단하였다. 여기에 최근 관련 연구자들에 의해 새로운 창의성 요인으로 인지되는 상상력과 연상성을 포함한다.²¹⁾

19) Guilford, J.P.(1967). *The Nature of human intellinence*. New York: McGraw-Hill; 이옥형, 이종숙, 임선빈(2010), 「교육심리학」(개정판) (서울 : 집문당), p.46-47

20) 이옥형, 이종숙, 임선빈(2010), 상계서 p.71-72

21) Guilford, J.P.(1950). *Creativity, The American Psychologist*. Vol.5. p.451~454; 박현선(2005), “창의력 향상을 촉진시키기 위한 아동용 팝-업북(Pop-up book)의 시·지각 모델 및 표현기법 제안”, 석사학위논문 홍익대학교 대학원 p.9-10 재인용

① 유창성(flucy): 특정한 문제 상황에서 가능한 많은 양의 아이디어를 산출해내는 양적인 사고 능력이다. 창의적 사고의 궁극적인 목적은 독창적이고 질적으로 우수한 사고를 산출하는데 있다고 하지만 우선은 사고의 한계를 설정하지 않고 아이디어를 가능한 많이 산출하는 단계를 거칠 필요가 있다.

② 독창성(originality): 문제나 상황의 잘못된 생각에서 탈피하여 독특하고 참신한 아이디어를 산출해 내는 사고 능력이다. 사고에서 독창성이 필요한 이유는 단기적으로는 문제해결의 상황을 더욱 더 의미 있게 하고 질적으로 고양시켜 주는 데 있다.

③ 융통성(flexibility): 경직되고 고정적인 사고방식이나 시각과 반대되는 개념으로 다각적, 다방면으로 사고를 변환하여 다양한 해결책을 찾아내는 사고 능력이다. 보통 일반의 지배적인 사고방식이나 자신에 익숙한 관점에만 고착되어 문제를 해결하거나 결론을 내리는 경우가 많은데 이는 사고에서 진전을 이룰 수 없게 되어 편협하고 진부하게 문제해결을 하게 된다.

④ 정교성(elaboration): 다듬어지지 않은 기존의 아이디어를 좀 더 구체화하고 정밀한 것으로 발전시키는 사고 능력이다. 창의적인 사고 단계 다음에는 가능한 한 다양한 부문에서 이미 산출된 많은 양의 아이디어를 최종적으로 산출의 형태에 비추어 평가하고 정교하게 다듬는 사고가 필요하다.

⑤ 재구성(redefinition): 아이디어를 재정리하고 대상의 용도와 기능을 변화시키며 새로운 관점으로 대상을 보는 능력이다. 이미 알려져 있는 것을 새롭게, 그리고 남다른 목적을 위해 활용하는 자질이라 할 수 있다.

⑥ 상상력(imagination): 창의적인 사고력의 원동력이 되는 상상력은 과거의 경험을 기초로 해서 앞으로의 행동을 계획하도록 하는 새로운 본보기로 만드는 능력이다. 상상력이 발달하려면 경험이 축적되어야 하며, 여러 다른 심상을 새로운 상황에서 통합할 수 있는 능력이 있어야 하고, 또한 현실에서 일어날 수 있는 변화를 깨닫는 능력이 필요하다. 상상력은 특히 유아기에 나

타나고 형성된다.

⑦ 연상성(association of ideas): Guilford의 확산적 사고능력의 구성요서 외에도 최근의 창의성 교육의 방향은 상상력을 통한 영감의 자극에 집중하는 것으로 판단된다. 창의적 표현활동에서 ‘연상’에 대한 개념과 창의성의 관계를 체계적으로 연구해 보는 것도 그 나름대로 중요한 일이 될 수 있으며 이러한 접근은 새로운 창의적 사고의 추가요소로 ‘연상성’을 언급하는 것이다.

Wallas(1926)는 창의성을 연구하기 위해 창의적 사고의 과정을 4단계로 나누고 이들 각각의 단계에서 일어나는 일을 분석했다. 그는 창의적 산출이 준비기, 부화기, 조명기, 검증기의 사고과정을 거친다고 주장하였다.²²⁾

① 준비기(preparation stage): 창조적인 작업이 시작되는 준비의 단계. 문제를 의식하고 자유롭게 여러 가지 궁리를 해보는 마음의 편력이 시작되는 시기이다. 문제를 다양한 각도에서 살펴보고 이해하고 다양한 자료들을 수집하여, 해결할 수 있는 대안방법을 탐색하는 등 자연스럽게 여러 가지 제안들에 대해 관심을 갖는 단계이다.

② 부화기(incubation stage): 마음속에 품고 일정기간 동안 여러 방법으로 해결방안을 모색하는 암중모색의 시기이다. 부화기 기간이 충분해야 훌륭한 발상이나 해결책이 솟구치는 것은 창의성에서 하나의 공통된 현상이다. 준비 단계에서 접했던 문제의 해결책들이 즉시 떠오르는 것이 아니라 뜸을 들이면서 충분한 시간이 필요한 시기다. 이 단계는 문제를 빨리 해결해야 한다는 조급함이 없는 무의식적인 수동적 상태라고 할 수 있다.

③ 조명기(illumination stage): 부화기 동안의 여러 가지 해결방안들 중에서 마치 어두운 방에서 갑자기 불이 켜지듯이, 불현 듯 새로운 해결책이 어

22) Wallas, G.(1926). *The art of thought*. New York: Harcourt, Brace.; 조연순, 성진숙, 이혜주(2009), 전게서 p.96

면 계기를 만나 갑자기 솟구치는 단계이다. 창의적인 사고 과정을 하고 있던 사람이 계속 찾고 있던 문제에 대한 해결책을 비로소 찾아내는 단계라고 할 수 있다.

④ 검증기(verification stage): 해결 방안의 타당성을 검증해 보는 단계로, 발견 또는 채택된 새로운 해결책이 과연 문제를 만족하게 해결해 줄 수 있는지, 여러 가지 검토·분석·실험·시험 등을 통해서 좀 더 구체적·실제적으로 평가·보완하는 단계이다. 조명기에서 갑작스럽게 떠오른 아이디어의 가치를 인정하기 전에 아이디어에 대한 검증을 해야 한다. 이러한 과정을 거쳐 아이디어는 다시 한 번 검증을 거쳐 최종 선택을 하게 된다.

Osborn(1953)은 창의과정을 다음 7단계로 나누어 설명한다.²³⁾

- ① 문제의 발견: 문제의 관찰과 명료화
- ② 준비기: 적절한 자료들의 수집
- ③ 분석기: 관련되는 자료의 분석
- ④ 착상기: 발상한 아이디어들의 추적
- ⑤ 부란기: 최선의 해결책을 발견하기 위한 탐색
- ⑥ 통합기: 단편적인 방안들의 종합과 최선의 해결책의 발견
- ⑦ 평가기: 산출된 아이디어의 검증

위 7단계는 후에 Treffinger, Isaken & Dorval에 의해 개정되면서 3단계 6과정의 창의적 문제해결법(CPS)으로 개정된다.

Torrance(1979)는 창의적 행동이 실현되기 위한 예측 모델에서 세 가지 요소로 설명하고 있다. 그는 창의적 행동이 실현되기 위해서는 개인이 지니고 있는 창의적 능력뿐만 아니라 창의적 사고기능과 동기(노력, 열성 등)를 고

23) Osborn, A.F.(1953). *Applied imagination(rev. ed.)*. New York: Scribner's.; 이동원 (2009), 전게서 p.169

려하는 모델을 제시한다. 즉, 창의적인 동기를 가지고서 창의적인 능력을 이끌어 내는 데 필요한 기능을 지니고 있는 사람에게만 높은 수준의 창의적 성취를 기대할 수 있다. 창의적 능력과 기능을 가진 사람은 그 창의적 동기가 생기기만 한다면, 창의적 성취를 이룰 수 있다. 이와 마찬가지로 창의적인 능력과 동기를 지니고 있는 사람은 필요한 창의적 기능을 습득하기만 한다면 창의적 성취자가 될 수 있다.²⁴⁾

나. 창의성의 구성 요소

1) 인지적 측면

인지적 측면의 창의성 구성 요소에는 지적(사고) 능력, 지식, 인지(사고) 유형이 있다. 지적 능력은 크게 확산적 사고(Divergent Thinking)와 수렴적 사고(Convergent Thinking)로 구분할 수 있다. Guilford가 1950년 미국 심리학회 연설 이후 창의성 연구에 있어서 지배적인 위치를 차지해 왔다. Guilford는 창의적 산물은 특정한 문제에 대한 확산적 사고 작용의 결과로 나타난다고 보았다. Guilford부터 연구된 창의적 사고의 인지적 요소는 특정한 문제 상황에서 가능한 많은 양의 아이디어를 생산해 내는 유창성, 사고의 틀을 고정화하지 않고 다양한 관점이나 시각을 통해 다각적·다방면의 사고를 하는 융통성, 기존의 사고에서 벗어나 새롭고 참신한 아이디어를 생산하는 독창성, 처음 제안된 아이디어를 다듬고 보완하여 유용하고 가치 있는 것으로 발전시키는 정교성이 공통적으로 제시된다.

이후 창의성을 인지적 관점에서 사고하는 정신 과정으로 파악한 Torrance 역시 창의적인 사고의 인지적 구성 요소를 유창성, 융통성, 독창성, 정교성 4

24) Torrance, E.P.(1979). *The search for satori and creativity*. New York: Creative Education Foundation, Inc.; 이동원(2009), 전게서 p.24

가지로 파악하여 창의적 사고 과정을 인지적으로 접근하고 있다.

창의적 아이디어에 필요한 지적 능력을 위해서는 특정분야에 대한 충분한 지식을 필요로 하는데 이 때 특정 영역의 지식에만 의존하면 새로운 방식으로의 문제 접근이 어려워진다. 과제 집중력과 동기 유발, 개방성과 모호성에 대한 인내심 등 개인의 성향인 인지 유형도 창의성 인지적 요소 중의 하나이다.

특정 영역의 지식은 명제적 지식과 절차적 지식으로 개념화될 수 있는데, 명제적 지식은 사실과 개념 등을 의미하고, 절차적 지식은 명제적 지식을 획득하는 데 필요한 방법적 지식을 뜻한다.²⁵⁾

사람들은 정보를 받아들이고 처리하는 스타일이 다른데, 정보를 처리하고 문제를 해결하는 방식에서 나타나는 개인의 성향을 인지 유형이라고 한다. 인지 유형이란 개인이 정보를 처리하는 방식을 말하는 것으로서, 인지 능력과는 다르다. 인지 유형은 우리가 정보를 어떻게 혹은 어떤 방식으로 처리하는가를 나타내는 반면, 인지 능력은 자극을 얼마나 잘, 얼마나 많이, 또는 얼마나 정확하게 처리하는가와 관련이 있다.²⁶⁾ 즉, 인지 유형은 정보를 처리하는 방식(style)이고, 인지 능력은 정보를 처리하는 능력의 수준(level)을 뜻한다.

2) 정의적 측면

정의적 측면의 창의성 구성 요소는 동기와 성격특성으로 볼 수 있다. 동기는 인지적 요소들을 사용하게 하는 추진력을 제공하는 중요한 요소로서 창의적 성취를 위해서는 자신이 하는 일 자체를 사랑하는 내적 동기와 성취에 대한 인정과 보상 받고자 하는 외적 동기가 도움이 된다. 또한 창의성을 발

25) 조연순, 성진숙, 이해주(2009), 전게서 p.50

26) Martinsen, O.&Kaufmann, G.(1999). Cognitive style and creativity. In M.A.Runco&S.R.Pritzker(eds.), *Encyclopedia of creativity*: Vol.1(p.273-282). San Diego, CA: Academic Press.; 조연순, 성진숙, 이해주 전게서(2009), 전게서 p.55

현하기 위해서는 광범위한 흥미, 과제 집착력, 판단의 독립성, 자율성, 통찰력, 자신감, 인내심, 모험심, 개방성 등과 같은 성격 특성들도 필요하다.

Guilford를 중심으로 한 초기의 창의성 연구는 인지적 사고 과정을 중심으로 연구되었으나 창의성이 인지적 요인이나 발산적 사고만으로는 설명하기 어려운 부분들이 발견되면서 개인의 성격, 동기, 태도, 환경 등을 고려하는 연구가 나오게 되었다. 창의적 사고의 정의적 영역을 연구한 많은 학자들은 창의적 사고에 영향을 미치는 중요한 변인으로 동기유발 요소, 본능, 과업 동기들을 제시하고 창의적 사고의 정의적 요인을 중요하게 생각하였다.

Amabile(1983)은 많은 실험 연구를 통해 창의성의 내적 동기 원리를 제시했다. 기초적이고 교육에 의존하는 영역 관련 기술, 인지적이고 개인의 경험과 인격적 특징을 나타내는 창의적 관련 기술, 내적 동기 유발과 사회 환경의 외적 요구의 유무, 사회적 외적 요구에 대한 개인의 인지적 능력을 나타내는 과업동기를 창의성이 발휘되기 위한 필요조건으로 제시한다. Amabile은 과업동기 유발이 창의성 교육의 극대화를 일으키는 가장 큰 변인이라 지적하고, 창의성 발현의 효과적인 극대화는 정의적 요인들이 창의성의 사고 과정 속에 내재되어 통합적으로 거치면서 발현된다고 주장하였다.²⁷⁾

3) 환경적 측면

환경적 측면의 창의성 구성 요소로는 가정, 학교, 사회, 시대적 특성 등이 있다. 가정과 학교는 창의적 아이디어에 자극을 주고 창의적 행동에 보상하며 사회 역시 창의성을 평가·인정하여 창의성에 긍정적 영향을 끼친다. 창의성은 문화에 따라 독창성 또는 적절성 측면이 다르게 강조되며 이에 따른 창의적 산출물은 시대적 특성을 반영하기도 한다.²⁸⁾

Amabile(1983)은 인본주의적 관점과 유사한 입장에서, 타인에 의한 평가와

27) Amabile, T.M.(1983). *The social psychology of creativity*. New York: Springer-Verlag.; 조연순, 성진숙, 이혜주(2009), 전계서 p.59-61

28) 이연경(2011), 전계서 p.8

통제가 창의성을 감소시키므로 판단을 유보하고, 외적 보상을 제거하며, 사회적 압력을 최소화하는 것이 창의성을 위해 바람직하다고 했다. Torrance(1965)도 창의성 발현에 환경이 중요한 역할을 한다고 보고, 창의성에 긍정적인 영향을 미치는 중요한 환경 변수들을 찾아내고 강화해 창의적인 행동을 기르고자 했다. 그의 연구 결과에 의하면, 호기심을 제한하고, 두려움과 소심함을 야기하며, 특정 언어 기능을 잘못 강조하고, 성공을 지나치게 강조하며, 아이디어 생성을 위해 필요한 자원이 부족한 환경이 창의적 사고 발달에 부정적 영향을 미칠 수 있다. 반면 사고력의 원리를 가르치고, 창의적 사고에 보상을 주는 것은 아동들이 자기 아이디어에 가치를 부여함으로써 창의적 사고 능력을 기르는 데 긍정적 영향을 미치는 것으로 나타났다.²⁹⁾

다. 창의성 사고 기법

창의성 계발을 위해 개발된 사고 기법은 매우 많다. 이러한 기법들은 대부분 확산적 사고를 조장하기 위한 기법들이다. 그것은 Guilford가 창의성 연구의 중요성을 역설한 이후 그의 지능 구조에서 창의성은 주로 발산적 사고를 의미하고 있던 영향에 따른 것이라 할 수 있다. 최근에는 산출된 많은 양의 아이디어나 생각이 문제해결을 위해 적절한 것인지 판단, 평가, 선택해야 하는 문제가 제기되면서 수렴적 사고 기법도 중요시 되고 있다. 창의성 계발 사고기법을 분류하면 다음과 같다.

확산적 사고는 곧 창의적인 사고로, 사고의 유창성, 융통성, 독창성, 정교성과 같은 사고 기능을 나타내고, 많은 양의 아이디어를 산출하고, 범주와 유목이 다

29) Torrance, E.P.(1965). *Rewarding creative behavior: Experiments in classroom creativity*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.; 조연순, 성진숙, 이혜주(2009), 전계서 p.69

양하며, 새롭고 독창적인 것이다. 사고 기법으로는 브레인스토밍(brainstorming), 브레인라이팅(brainwriting), 체크리스트법-스캬퍼(SCAMPER), 속성열거법(attribute listing), 형태분석법(morphological analysis), 강제연결법(forced connection method), 육색사고모(six thinking hats), 시네틱스(synetics), 마인드맵(mind map) 등이 있다.

수렴적 사고기법의 목적은 많이 쏟아진 아이디어를 정리하고 분류할 수 있거나, 어느 것으로 선택할 것인지 평가하거나, 우선순위를 매기거나, 제시된 아이디어를 개선하고 보완하는 등에 있다. 사고 기법으로는 하이라이팅(highlighting), 역브레인스토밍(reverse brainstorming), 평가행렬법(evaluation matrix), 쌍비교분석법(paired comparison analysis: PCA) 등이 있다.

1) 브레인스토밍³⁰⁾

브레인스토밍(brainstorming)은 1939년 미국의 Alex Osborn(1939)이 개발한 것으로 여러 가지 사고기법 가운데 가장 오래되고, 가장 널리 사용되는 기법이다. 어떤 특정한 과제나 구체적인 문제 해결을 위한 해결책이나 아이디어가 필요할 경우 집단 성원들이 모여 가능한 많은 수의 아이디어를 생산하고 그 중에서 가장 적합한 것을 골라내어 적용하는 기법이다. 브레인스토밍은 아이디어를 짜내기보다는 오히려 아이디어가 떠오르기 쉬운 조건을 만들어 주는 것을 중요시한다. 따라서 브레인스토밍에서는 머리 회전을 좋게 하기 위해서 그것을 억제하는 조건을 제거하려고 하며 더 나아가서 그렇게 하는 가운데 아이디어를 산출할 뿐 아니라 참가자들의 인간관계를 좋게 하여 자발성과 창의성은 물론이고 협동심을 높일 수 있게 하는 것이다. 브레인스토밍의 절차는 다음과 같다.

30) 이동원(2009), 전계서 p.234-239

① 사전 시간이 충분할 경우 집단 성원에게 1주일 정도 전에 브레인스토밍에 대한 안내를 보낸다.

② 집단의 크기는 5~12명으로, 브레인스토밍에 익숙하지 않은 구성원들이라면 많은 수를 배치하고 익숙하다면 5명까지 한다. 구성원들의 배경 경험이 다양한 것이 좋다.

③ 브레인스토밍에서는 사회자의 역할이 중요하다. 회의가 도중에 중단되거나 아이디어가 나오지 않고 침묵의 시간이 길어지는 등 장애 상황이 발생할 때 사회자의 진행기술이 브레인스토밍의 성공을 좌우한다. 기록자는 제시된 아이디어를 칠판에 큰 글씨로 제시하거나 프레젠테이션에 모두 보이게 하면서 회의를 할 수 있게 한다.

④ 브레인스토밍 전에 사회자는 규칙을 설명하고 분위기의 딱딱함이나 엄숙함을 없애기 위해 워밍업을 한다.

⑤ 사회자는 해결하고자 하는 문제나 주제를 제시하고 구성원으로 하여금 규칙에 따라 많은 아이디어들을 생성하도록 한다.

⑥ 제안된 아이디어들에 대해 평가하고 심사하여 문제 해결에 가장 적합한 아이디어를 선정한다. 여기서는 수렴적 사고기법이 요구된다. 심사, 분석, 평가할 때 아이디어를 다시 수정, 개선, 보완, 첨가하여 개선할 수 있다.

브레인스토밍을 할 때는 비판을 금지하고, 자유로움을 존중하고, 양적인 산출을 존중하고, 결합하여 개선하는 것을 강조해야 한다. 브레인스토밍은 상상력과 확산적인 사고를 기르는 데에 적합하며 자발성과 창의성은 물론 협동심을 높일 수 있다. 이것은 종래의 토의법과 다른 점으로 참가자가 개인으로서가 아니라 집단으로서 아이디어를 산출한다는 것이다. 즉 참가자들이 아이디어는 공동 작업의 결과라고 생각하는 것이다.

2) 브레인라이팅³¹⁾

브레인라이팅(brainwriting)은 독일의 Hermann Holliger가 창안한 방법으로 침묵을 지키며 진행하는 집단 발상 기법이다. 브레인라이팅의 원리는 브레인스토밍과 유사하나 절차상 약간 다르다. 브레인스토밍에서는 기록자가 집단의 아이디어를 기록하지만 브레인라이팅에서는 개인 각자가 정해진 용지에 본인의 아이디어를 차례대로 돌아가면서 기록하게 된다. 따라서 브레인스토밍을 할 때, 성격이 내성적이거나 소심하여 의사표시를 소극적으로 하는 사람, 주제에 별 관심이 없는 사람, 팀 내에서 적극적으로 의견 제시하는 사람에 대한 반발 심리 등으로 방관적이거나 침묵으로 일괄하여 브레인스토밍이 잘 작동되지 않을 경우 사용할 수 있는 기법이다.

브레인라이팅의 진행 순서는 먼저, 구성원의 수가 4~5명 정도 되도록 소집단을 구성하고 원탁이나 책상에 둘러앉는다. 소집단 구성원 모두에게 브레인라이팅 용지< 표 II-2 >를 나눠주고 카드의 맨 위 줄에는 해결할 주제나 문제를 기록하고 가로줄에는 사람 순서, 세로줄에는 아이디어를 적을 칸(3~4)을 만든다. 각자 받은 용지의 첫째 줄(가로줄)에 아이디어 세 가지를 모두 기록하고(넷이면 네 가지) 용지를 책상 가운데에 둔다. 책상 가운데에 있는 다른 사람의 용지를 가져와서 두 번째 줄에 새로운 아이디어를 기록하거나 자신의 아이디어를 결합하여 세 가지를 적은 후, 다시 책상 가운데에 둔다. 이렇게 반복하여 성원 수만큼 카드에 기록을 하고 기록이 다 끝났으면 기록자는 모든 아이디어를 수합하여 참가자들이 평가하기에 편리하도록 편집 정리한다. 평가자들은 제시된 아이디어를 심사, 분석, 평가하여 가장 적합한 것을 선정한다.

31) 이동원(2009), 전개서 p.240-246

< 표 II-2 > 브레인라이팅 용지

문제 진술:			
아이디어 이름	아이디어1	아이디어2	아이디어3
해결책:			

브레인라이팅을 절차를 간략하게 이용할 수도 있는데, 이때는 소집단에게 1장의 용지를 제공하고 먼저 사회자가 자신의 아이디어 1개를 용지에 쓰고 기록을 한다. 기록한 용지를 오른쪽에 있는 소집단 구성원에게 건네주고 두 번째 줄에 자신의 아이디어를 기록하고 다시 오른쪽에 있는 구성원에게 넘겨준다. 약 3~4분 정도 진행한 후 용지가 사회자에게 돌아 왔을 때 중지한다.

3) 스캴퍼³²⁾

Osborn(1963)은 인간의 호기심은 무한하며 이러한 상상력과 호기심은 어두컴컴한 두뇌속의 현상이지만 인간 행동의 출발점이 된다고 보았다. 그는 이러한 점에 착안하여 아이디어를 자극할 수 있는 질문 유형을 약 75가지 정도 정리한 후 이를 다시 9개로 간추리고 유목화 하였는데, ‘이것의 다른 용도는 무엇인가?(타용도), 비슷하게 적용할 수 있는 것은 무엇인가?(적용), 이것을 다르게 고치면 어떻게 되는가?(수정), 이것 대신에 쓸 수 있는 것은 무엇인가?(대치), 이것을 확대하면 어떻게 될까?(확대), 이것을 축소하면 어떻

32) 이동원(2009), 전개서 p.247-251

게 될까?(축소), 다르게 바꾸거나 배치시키면 어떻게 될까?(재배열), 거꾸로 해보면 어떨까?(도치), 서로 결합하고 연결시키면 어떨까?(결합)'이다.

Eberle(1971)은 Osborn의 9가지 질문을 체계화하고 재조직하여 활용하기 쉬운 7가지 질문 기법으로 제시하였다. 이 7가지 질문 속에 있는 핵심 단어들의 머리글자를 모아서 기법의 이름을 스캬퍼(SCAMPER)로 하였다.

스캬퍼에서 단계적인 절차가 요구되지는 않는다. 앞에서 지적한 것처럼 단어 철자부터 하거나, 순서 없이 하거나, 한 번에 한 가지 또는 여러 가지 방법 등으로 진행할 수 있다. 김영채(2007)는 다음과 같이 제시하고 있다.

< 표 II-3 > SCAMPER의미³³⁾

철자	의미
S (substitute,대치)	·다른 누구, 다른 무엇, 다른 재료, 다른 과정, 다른 에너지, 다른 장소, 다른 접근법, 다른 음성 등과 같이 자문하면서 바꿀 수 있는 아이디어를 찾는다. ·예시질문: 무엇으로 대치할 것인가?
C (combine, 조합)	·결합하면, 구색을 갖추면, 단원을 조합하면, 목적을 합하면, 아이디어를 조합시키면 등과 같이 아이디어를 서로 결합하거나 조합하여 본다. ·예시질문: 무엇과 결합할 수 있는가?
A (adapt, 맞게 고치기)	·변안하면, 각색하면, 이것과 비슷한 것은, 이것은 어떤 아이디어를 시사하다, 과거의 것과 비슷한 것은, 베낄 수 있는 것은, 내가 흉내 낼 수 있는 사람은? 등으로 질문하면서 아이디어 산출한다. ·예시질문: 순응은 어떠한가?

33) 김영채(2007), 「창의력의 이론과 개발」(서울 : 교육과학사), p.242

<p>M (modify-magnify-minify, 수정-확보-확대)</p>	<p>·확대시키면, 빼면, 변형시키면, 의미, 색깔, 소리, 향기, 형태 등을 바꾸면, 빈도를 높이면, 더 강하게 하면, 더 길게 하면, 생략하면, 간소화하면, 분리하면, 작게(가볍게)하면 어떻게 될까 등으로 생각한다. ·예시질문: 수정은 어떠한가?</p>
<p>P (put to other use, 다르게 활용하기)</p>	<p>·다른 사용 용도는, 수정하면 다른 곳에 사용 가능한가? 맥락을 바꾸면, 모양, 무게 또는 형태로 보아 다른 용도는 무엇인가? 등과 같이 자문해본다.</p>
<p>E (eliminate, 제거)</p>	<p>·이것을 없애버리면, 부품수를 줄이면, 압출 시키면, 낮추면, 더 가볍게 하면, 없어도 할 수 있는 것은? 등과 같이 제거하거나 소멸시킬 때 어떻게 되는지 생각한다. ·예시질문: 제거하는 것은 어떠한가?</p>
<p>R (rearrange-reverse, 거꾸로 바꾸기)</p>	<p>·거꾸로 하면, 반대로 하면, 역할을 바꾸면, 위치를 바꾸면, 다른 시퀀스는 보조를 바꿔보면, 스케줄을 바꾸면, 원인과 결과를 바꾸어 보면 등과 같이 배치나 순서를 거꾸로 해보거나 달리하기. ·예시질문: 순서를 바꾸는 것은 어떠한가?</p>

스캠퍼 기법은 아침 자습 시간 등을 이용하여 창의력 개발 훈련을 할 때 사용하거나, 제품이나 품질을 개선하고 발전시키고자 할 때, 아이디어 생성에 두려움이나 자신감이 없는 학생이나 참가자들에게 아이디어를 적극적으로 고무시키려고 할 때, 학생들의 창의적 사고를 습관화시키고 싶을 때, 산업 현장이나 교실 수업 또는 일상생활 등 언제 어디서나 사용가능하다.

4) 속성열거법³⁴⁾

속성열거법(attribute listing)은 네브라스카 대학의 Robert Crawford 교수가 개발한 기법으로 주어진 문제의 속성(모양, 크기, 색깔, 특성 등)을 열거해 봄으로써 기존의 아이디어와는 다른 개념이나 원리를 색다르게 결합하거나 수정해 새로운 아이디어를 산출해 내는 방법이다.

주제의 속성들을 열거할 때는 단순히 문제의 구성 요소들을 열거한다는 생각으로 일반적인 목록을 만든다. 이 목록이 옳은가에 대해서는 고민하지 않는다. 예를 들어, 일상적으로 사용하는 수첩은 흰색, 줄무늬, 스프링, 종이, 직사각형, 정사각형 등이다.

어떤 대상(형태, 사물, 아이디어, 방법, 과제 등)의 전체나 각 부분(또는 절차)들에 대해, 그 대표적인 성질이나 형태의 특성을 기술하고, 그것을 개선·변형·대치하는 등의 발상을 하는 방법으로 다음과 같이 진행한다.

- ① 문제 확인 및 주제를 정확하게 기술한다.
- ② 주제를 분석하여 속성을 모두 열거한다.
- ③ 타당한 속성을 선택하여 명사적 속성, 형용사적 속성, 동사적 속성으로 분류한다. (각 속성의 세부 속성은 5개 내외가 적당하다.)
- ④ 분류된 속성들에 대한 변경이나 대체의 가능성을 고안하여 기록한다.
- ⑤ 기록된 내용을 검토한 뒤 주제에 대해 가장 좋은 해결안이나 개선안을 찾는다.

5) 육색사고모³⁵⁾

육색사고모(Six Thinking Hats)는 영국 심리학자 Edward de Bono(1985)에 의해 고안된 기법으로 서로 다른 사고의 유형을 의미하는 여섯 가지 색깔의 각기 다른 모자를 쓰고 그 모자가 의미하는 특정의 사고를 함으로써

34) 조연순, 성진숙, 이해주(2009), 전계서 p.191-192

35) 조연순, 성진숙, 이해주(2009), 전계서 p.196-198

폭 넓은 창의적 사고를 가능하게 하는 매우 간단하면서도 재미있는 기법이다. 이 기법의 목적은 ‘사고를 할 때 한 번에 한 가지 씩만 다루게 함으로써 사고를 단순하게 하고, 사고의 교대나 이동을 하고자 할 때, 즉 어떤 한 가지 사고만 계속해서 할 경우 다른 유형의 사고 형태로 이동이 용이하여 학생들이 다양한 사고를 할 수 있다.’는데 있다. 육색사고모의 색깔별 사고 형태는 다음과 같다.

< 표 II-4 > 육색사고모 형태³⁶⁾

사고모자	사고 형태
백색 (흰색) 모자	·중립, 객관적 ·컴퓨터처럼 가능한 대로 중립적이고 객관적인 사실, 정보, 수치 등을 제시 ·1차 정보 - 검증된 사실 ·2차 정보 - 진실이라고 믿는 사실
적색 (빨간색) 모자	·감정(정서), 분노, 걱정 ·정서와 감정을 말한다. 감정에는 두 가지 유형이 있다. ·보통의 정서: 두려움, 싫음, 의심 등 ·복합적인 판단의 정서: 예감, 직관, 인상 등
황색 (노란색) 모자	·햇빛, 긍정적, 낙관 ·긍정적인 면: 논리적, 실용적인 것에서 비전, 희망에 이르는 긍정적 스펙트럼까지 포함 ·가치, 편익, 구체적인 제안, 시사 ·그러나 행복한 도취감(빨간 모자)이나 새로운 아이디어의 생성(녹색 모자)와는 구분되어야 한다.

36) 김영채(2007), 전개서 p.379

<p>흑색 (검은색) 모자</p>	<ul style="list-style-type: none"> ·우울, 부정적 ·부정적인 것: 틀린 것, 부정확한 것, 오류인 것 ·경험과 기존의 지시에 맞지 아니한 것 ·위험, 모험 등 ·창의적인 변화를 고려할 때는 노란모자(황색모)를 먼저 사용하고 다음에 검정 모자를 사용
<p>녹색 (초록색) 모자</p>	<ul style="list-style-type: none"> ·초원, 식물, 풍성한 성장 ·창의적인 아이디어를 말함(대안의 탐색) ·알고 가는 것, 분명한 것 또는 만족스러운 것 이상으로 가는 것 ·운동, 변화, 개혁
<p>청색 (파란색) 모자</p>	<ul style="list-style-type: none"> ·서늘함, 모든 것의 위에 있는 하늘의 색깔 ·사고의 통제: 오케스트라의 지휘자처럼 ·문제의 정리, 토의의 초점 설정, 요약, 개관, 결론 내림 ·전체의 '사고지도'체크

육색사고모를 활용할 경우 주의할 점은, 긍정적인 사고로 다양하게 사고하게 한 후에 비판적으로 평가할 수 있도록 황색 모자를 먼저 사용한 후 흑색 모자를 사용하도록 하고, 아이디어의 생성을 위해 사용할 경우에는 백색모-녹색모-황색모-흑색모-청색모-적색모의 순서가 적절하고, 아이디어의 평가를 위해 사용할 경우에는 적색모-황색모-흑색모-녹색모-청색모-백색모의 순서가 적절하다.

6) 시네틱스³⁷⁾

시네틱스(synetics)의 어원은 “관련이 없는 것들 간의 요소들을 결합 하는 것”을 의미하는 그리스어 ‘synetics’에서 온 것으로 William Gordon이 창안하였다. Gordon은 천재나 대발명가들을 대상으로 연구한 결과 이들 사고에 유추(analogy)사고라는 공통점이 있음을 발견하여 이를 촉진하는 시네틱스를 창안한 것이다. 시네틱스는 주어진 문제를 분석할 때 유추를 통해 친숙한 것을 낯선 것으로 전환하거나 낯선 것을 친숙하게 전환해보도록 하는 방법으로 이미 알고 있는 것을 유추를 통해 창의적으로 문제해결 능력을 키우는데 목적을 두고 있다. 시네틱스에서 사용되는 유추는 4가지이다.

① 직접적 유추: 주어진 문제를 전혀 다른 사물이나 현상에 객관적으로 직접 비교하는 방법이다.

② 의인적 유추: ‘개인적 유추’라고도 한다. 자신이 주어진 문제의 일부로 상상하고 의인화하여 새로운 아이디어를 유추하는 방법이다.

③ 상징적 유추: 어떤 대상의 추상적인 원리·특성이 되는 상징을 유추하는 방법으로 두 개의 서로 모순되거나 반대되는 상징을 하나의 의미로 형성하여 새로운 의미를 만들어 내는 방법이다.

④ 환상적 유추: 문제를 해결하기 위해 현실적인 면보다는 환상적인 면을 상상하도록 하여 유추하는 방법이다.

위의 4가지 유추 중에서 가장 적절한 유추를 선택하여 시네틱스를 진행한다. 먼저 6~8명의 집단을 구성하고 사회자를 정한 후 주어진 문제의 설명을 듣고 간단하게 문제 분석을 한다. 그런 후 주어진 문제에 대해 다양한 유추를 해보고 사회자는 그 중 가장 적절한 유추를 선택한다. 선택한 유추를 더욱 자세하게 정교화 한 후 생성된 아이디어를 주어진 문제와 결합하고 관련

37) 조연순, 성진숙, 이해주(2009), 전계서 p.198-201

성을 분석해 문제 해결책을 찾아낸다. 마지막에 새롭게 찾은 아이디어를 실제에 적용해 본다.

7) 마인드 맵³⁸⁾

마인드 맵(mind map)이란 마음속의 아이디어를 그림으로 그려서 발전시키는 방식의 발상법이다. 영국의 학습 방법 연구그룹 소속의 Buzan(2003)은 두뇌 활동이 주로 핵심 개념을 상호 연결시키거나 통합하는 방법으로 이루어진다는 연구 결과를 바탕으로 시각적 사고기법을 고안하였다. 마인드맵핑을 하기 위해서는 먼저 대상이나 문제를 종이의 중앙에 적고 원으로 둘러싸거나 그림을 그린다. 대상이나 문제의 주요 사항들을 하나씩 생각하고, 도심에서 뻗어 나가는 방사선 도로처럼 선을 그리고 가지를 친다. 마지막으로 이렇게 하여 완성된 마인드맵을 검토하여 상호 관련성을 찾고 어떤 해결책이 나오는지 결정한다.

38) 양종모, 김성준, 김판수, 문대영, 박수자, 소금현, 손준구, 이미식, 이영만, 이용섭, 정정순, 정호범(2011), 「교과교육에서 창의성의 이론과 실제」(서울 : 학지사), p.313-314

2. 창의성 계발을 위한 교수·학습 방법

가. 교수·학습 내용의 범주

Amabile(1988)은 창의성을 기르기 위해 영역 기초 지식과 기술, 내적 동기, 창의성 관련 기술 등의 세 가지 요소를 내세웠다. 이것을 음악과의 상황에 적용하면 다음과 같다.

< 표 II-5 > 창의성 이론에 기초한 교수·학습 내용 범주

아마빌레의 창의성 계발을 위한 내용 범주	창의성 계발을 위한 음악과 교수·학습 내용 범주
영역 기초 지식과 기술	음악의 기초 지식과 기능 습득에 대한 내용이 포함되어야 한다.
내적 동기	학생들이 자발적으로 음악을 표현하고 만들 수 있도록 한다.
창의성 관련 기술	가창, 기악, 창작, 감상의 모든 활동에서 창의적 표현 능력을 중시한다.

영역 기초 지식과 기술은 음악의 기초 지식과 기능 습득을 하는 것으로 나눌 수 있다. 음악의 기초 지식은 음악 읽고 쓰기와 음악사, 음악 이론을 의미하며, 기능 습득이란 노래나 악기 연주 기술 습득을 의미한다.

내적 동기는 학생들이 자발적으로 음악을 표현하고 만들 수 있어야 한다는 것이다. 전통적인 음악 수업에서는 강압적인 수업 분위기 속에서 학생들은 교사의 지시에 따라 음악을 배웠다. 음악을 전공할 경우, 동일한 프레임을 수 시간씩 수없이 반복하면서 음악적 아름다움보다는 인내를 배우는

것처럼 훈련하였다. 다른 사람을 이기고 상을 받기 위해서 음악의 아름다움과 관련 없이 수없는 반복을 하기도 하였다. 아마빌레는 내적 동기는 음악을 공부할 때 이러한 문제는 없어야 한다는 것을 강조하는 것으로 해석할 수 있다. 음악 교수·학습은 음악 자체의 즐거움을 느낄 수 있도록 해야 한다는 것이다. 학생들에게 점수, 상, 별 등의 외적 동기로 음악 활동을 시키는 것이 아니라 음악의 순수한 아름다움을 느낄 수 있도록 해야 한다는 것이다.

나. 교사의 태도

창의성 계발을 위해서는 교실 환경과 수업 자료도 중요하지만 교사의 능력과 태도가 가장 중요한 요소가 된다. 교사는 인습적이고 편협적인 시각을 버리고 세상에 대한 학생들의 호기심과 도전 의식을 자극해야 한다. 학생들에게 내적 동기를 유발하도록 가르치려면, 교사 자신이 먼저 호기심, 흥미, 즐거움, 개인적인 도전 의식을 자유롭게 표현하는 본모기를 보여 주어야 한다. 창의적인 교사란 ‘가르치는’영역에서 창의성을 발휘하는 교사로 Ambrose(2005)은 창의적인 교사의 핵심적인 특징을 다음과 같이 소개한다.³⁹⁾

- 1) 창의적인 교사는 계획이 성공했는지 깊게 생각하여 적절히 수정하면서 융통성 있는 계획을 세운다.
- 2) 다양하고 복합적인 교수 전략을 시도한다.
- 3) 여러 학문 분야의 연결을 추구한다.
- 4) 학생들의 복합적인 요구를 다룬다.
- 5) 학생들의 창의적 탐구에 가치를 부여한다.

39) Ambrose, D.(2005). Creativity in teaching: Essential knowledge, skills, and dispositions. In J.C.Kaufman&J.Baer(eds.), *Creativity across domains*. p.281-298.;조연순, 성진숙, 이해주(2009), 전계서 p.178

Hallmann은 창의성을 계발하기 위해 요구되는 교사의 태도로 다음과 같은 내용을 제시하였다.⁴⁰⁾

1) 학생들의 생각을 존중한다.

학생들이 스스로 학습할 수 있도록 한다. 교사 자신의 의견은 되도록 지연시키고 학생들이 그들의 생각을 완전하게 표현할 때까지 기다린다. 학생들의 지적 유연성을 가능하게 하고 자기평가를 할 수 있도록 지지하며 학생들의 질문을 신중히 생각한다.

2) 기존의 지식과 타인의 이해를 중시한다.

창의적인 학생들로 하여금 기존의 지식을 충분히 익히도록 한 다음 자유롭게 창의적인 사고를 할 수 있도록 동기를 유발한다. 다른 사람들의 감정이나 분위기를 잘 파악할 수 있도록 지도하고 교실에서 협동적으로 생활할 수 있도록 사회적 적응을 시도한다.

3) 학생들의 활동을 중시한다.

창의성을 촉진시킬 수 있는 특수한 활동을 교실에서 진행한다. 학생들에게 많은 자료를 활용하고 여러 곳에서 활동할 수 있는 기회를 제공한다. 학생들로 하여금 반드시 성공만을 위해 노력하지 않고 실패도 이겨 낼 수 있도록 능력을 키워주고, 부분적인 것보다 전체적인 것을 보는 능력을 키워 준다.

이동원(2009)은 수업 전, 도입, 전개, 정리 4단계로 나누어 제시한다.⁴¹⁾

1) 수업 전 단계

① 가르치지 말고 스스로 배우도록 설계한다. 수업설계를 할 때 교사는 학습자들에게 무엇을 계획대로 가르치려고만 설계하기보다는, 학습자 스스로 하는 자기주도적 학습을 할 수 있도록 도와주고 안내해줄 수 있는 수업설계를 한다.

40) 문정화, 하종덕(2005); 양종모 외(2011), 전게서 p.307-309 재인용

41) 이동원(2009), 전게서 p.181-224

② 기초·기본 학습 능력을 다듬는다. 우리가 생각하고, 사고하고, 아이디어를 생산할 수 있기 위해서는 인지구조 속에 관련된 지식이나 정보가 저장되어 있어야 가능하기 때문에 학습자에게 창의적인 사고를 요구하기 위해서는 적절한 지식을 갖출 수 있도록 지도하여야 한다.

2) 수업 시작 단계

① 호기심을 자극한다. 학습문제를 확인하거나 제시하기에 앞서 이번 시간에 우리가 공부할 과제에 대해 생각해보게 하거나 상상해볼 수 있는 자극 자료를 제시한다.

② 학습문제를 스스로 찾도록 한다.

③ 예상하고 상상하게 한다. 수업목표나 학습문제를 발견하고 나서 곧바로 학습안내나 활동에 들어가기보다는 문제나 목표의 해결을 위한 예상, 가설, 상상 등의 활동을 해 보는 것이 도움 된다.

④ 집중과 여유의 시간을 적절히 조절한다.

3) 수업 전개 단계

① 원리나 법칙을 스스로 찾도록 가르친다.

② 아이디어를 판단, 평가하지 않는다. 학습자들의 발표나 답변에 대해 교사는 “그것 말고!, 틀렸어, 다른 사람의 생각은?, 그 생각은 현실적으로 불가능한 일인 것 같은데, 그 생각 밖에 할 수 없니?, 그 아이디어는 돈이나 시간이 너무 많이 소모되겠는데, 그걸 말이라고 하니?, 아니야!, 너무 어렵고 힘들 것 같은데, 그게 아니잖아, 땡! 아직도 모르겠나?” 같이 말하지 않도록 주의한다.

③ 문제해결의 다양한 방법을 찾아보게 한다.

④ 질문과 토론을 많이 하도록 한다.

⑤ 엉뚱하고 희한한 생각도 수용한다.

⑥ 교사가 창의적 사고의 모범을 보인다.

⑦ 자발적으로 활동하도록 한다.

⑧ 외울 것은 외우게 한다.(이밖에, ‘다르게 생각해보게 한다, 실수나 오답을 허용하고 격려한다, 창의성 사고기법을 적극 이용한다, 릴레이 사고를 활용한다, 유추적 사고 능력을 키운다, 몰입하는 사고를 키운다, 모험심과 용기를 격려한다, 의견을 무시하지 않는다, 사고의 정직성을 갖게 한다, 자신감을 키운다.’ 등이 있다.)

4) 수업 종결 단계

① 확산적 사고를 조장하는 평가를 한다.

② 학습결과를 다양하게 적용하게 한다.

영국의 국가 교육과정을 관리하고 개발하는 기관인 QCA(Qualifications and Curriculum Authority, 2005)의 자료에 의하면, 교사는 다음과 같은 방법으로 학생들의 창의성을 증진시킬 수 있다.⁴²⁾

1) 계획할 때

학생들이 할 일의 분명한 목적을 설정하고, 자유와 제한점을 분명히 제시한다. 다양한 학습과 경험을 통해 학생들의 상상력을 고무하고, 학생들에게 협동할 기회를 제공한다.

2) 가르칠 때

학생들이 성공에 대한 기준을 정하도록 도와주고, 예상치 못한 학습 기회를 활용한다. 개방적 질문(what if...?, why is...?, how might you...?)을 하고, 비판적 반성을 격려한다. 일의 진행 과정을 정기적으로 검토한다.

42) Qualifications and Curriculum Authority(2005). *Creativity: Find it, promote it(A teacher's guide to using the video)*. London: QCA.; 조연순, 성진숙, 이혜주(2009), 전게서 p.177

다. 창의적 문제해결법

‘창의적 문제해결법(Creative Problem Solving)’은 창의성을 개발하기 위해 만들어진 모형으로 창의적 문제해결법, 창의적 문제해결모형, 창의적 문제해결 프로그램이라고도 한다. 여기서는 창의적 문제해결법으로 정의하겠다. 창의적 문제해결법의 목적은 기회, 도전을 인식하여 아이디어를 자극하는 문제를 진술하고, 문제와 관련된 다양한 아이디어를 생성하게 하며, 아이디어를 선택하고 분석해 가능한 해결책을 행동에 옮길 구체적이고 자세한 계획을 설계하도록 하는 데에 있다.

창의적 문제해결법은 Alex F. Osborn(1953)에 의해 처음으로 제안되었다. 그는 일상생활에서 일어나는 여러 가지 문제를 효과적으로 해결하기 위한 문제해결 단계를 7단계로 제시하였다.⁴³⁾ 초기 7단계는 1963년 Osborn-Parnes의 3단계 ‘사실 발견’, ‘아이디어 발견’, ‘해결 발견’으로 단순화된 수정판이 발표되었다가, 1967년 Parnes와 동료들에 의해 CPS 5단계 ‘사실 발견’, ‘문제 발견’, ‘아이디어 발견’, ‘해결 발견’, ‘수용 발견’으로 제시되었다. Osborn-Parnes의 창의적 문제해결법은 1970년대와 1980년대에 학교교육, 기업체, 기관 단체의 워크숍에서 광범위하게 다루어졌다.

CPS에 대한 지속적인 연구와 체계화에 공헌한 Treffinger, Isaken과 Dorval은 창의적 문제해결 모형이 일상생활에서의 갈등, 이슈가 있는 상황에서 문제의 성질을 이해하여 정의하고 새로운 아이디어를 생각해 내어 실행 계획을 세울 필요가 있는 경우에 잘 활용됨을 발견했다. 창의적 문제해결 모형은 3단계 6과정으로 과정마다 확산적 사고(생성하기)와 수렴적 사고(초점 맞추기)를 가지고 있다. 각 단계와 내용은 다음과 같다.⁴⁴⁾⁴⁵⁾

43) 이 연구의 p.15

44) 조연순, 성진숙, 이해주(2009), 전개서 p.318-329

45) Treffinger, Isaksen&Dorval(2004), 「CPS-창의적 문제해결」(역자 : 김영채) (서울 : 박영사). p.13-17

1) 도전 이해하기 단계(Understanding the challenge)

(1) 기회 구성하기(constructing opportunities)

문제해결의 시작점을 찾기 위해 중요하게 생각되는 목표와 관심 분야를 발견하는 단계로 직접 해결해야 할 문제를 찾는 것이 아니라 현재 직면하고 있는 문제의 영역을 결정하는 단계이다. 우선 걱정, 도전, 기회 등의 당면한 모든 문제의 목록을 작성한 후, 그 중 자신에게 가장 필요하다고 생각되고 관심이 있으며 문제를 급히 해결해야 하는 우선순위 정도를 고려해서 문제를 결정한다.

① 확산적 사고: 고려해 볼 가능한 기회와 도전의 생성

② 수렴적 사고: 추구해 가고 싶은 가장 유망해 보이는 기회를 확인해
냄으로써 초점화

(2) 자료 탐색하기(exploring data)

문제를 파악하기 위해 타당한 정보를 수집하고 분석하는 단계이다. 이 단계에서는 문제를 더 잘 파악하기 위한 정보, 지식, 사실, 느낌, 사상, 견해 등을 자세히 수집하고 분석한다.

① 확산적 사고: 상이한 견해에서 여러 소스의 자료를 음미

② 수렴적 사고: 핵심적이거나 가장 중요한 자료를 확인

(3) 문제 구조화하기(framing problems)

문제를 정의하는 단계로 이전 단계에서 찾았던 자료를 바탕으로 현재 해결해야 하는 문제가 무엇인지 정의한다.

① 확산적 사고: 문제를 진술하는 많은, 다양한 그리고 독특한 방법들을 생성

② 수렴적 사고: 구체적인 문제 진술을 선택하거나 형성

2) 아이디어 생성하기(Generating ideas)

(4) 아이디어 생성하기(generating ideas)

최종적으로 정의된 문제를 해결할 아이디어를 생각하는 단계이다. 이전 단계에서 선택된 문제 해결을 하기 위해 아이디어를 발견해야 한다. 이 단계에서는 다양한 방법과 기술을 사용해서 최대한 많은 아이디어를 찾는다. 수렴 단계에서 여러 가지 아이디어 중에서, 상황을 생각해서 문제를 해결하는데 도움이 될 수 있는 것들을 정한다.

① 확산적 사고: 많은, 다양한 그리고 독특한 아이디어들을 생산

② 수렴적 사고: 개발시키거나 사용해 볼만한 흥미로운 잠재력을 가지고 있는 아이디어들을 확인

3) 실행을 위한 준비하기(Preparing for action)

(5) 해결책 개발하기(developing solutions)

생각한 아이디어를 평가하고 그 중에 가장 좋은 아이디어를 결정하는 단계이다. 이 단계에서는 결정된 아이디어들을 검토하기 위해서 여러 가지 기준을 만들어 그 중 가장 필요한 기준을 선택한다. 선택 후, 그 기준에 따라 아이디어들을 체계적으로 하나씩 평가한다. 마지막으로 문제를 해결하는데 가장 적합한 아이디어를 결정한다.

① 확산적 사고: 유망해 보이는 가능성들을 조직화, 분석, 개선 또는 강화하기

② 수렴적 사고: 유망해 보이는 해결책들을 조합, 평가, 우선순위 정하기 또는 선택하기

(6) 수용안 세우기(building acceptance)

결정한 해결책을 실천하기 위해 실천계획을 세우는 단계이다. 이 단계에서는 적합한 아이디어를 잘 활용할 수 있는 세부적인 계획을 세운다. 좋은 아

이디어를 생각했더라도 그것을 제대로 활용할 수 없으면 필요가 없다. 따라서 수렴 과정에서 어떤 방법으로 아이디어를 활용할지 결정하고, 확산 과정에서는 아이디어의 수용에 도움을 주는 것과 방해가 되는 것을 찾아본다.

① 확산적 사고: 여러 소스의 조력과 저항, 그리고 실천을 위한 가능한 행위들을 생각해내기

② 수렴적 사고: 행위에 대하여 후원을 구하고, 실행하고, 그리고 평가하는 구체적인 계획을 세움

창의적 문제해결법의 요소 선택에 있어서 3단계 6과정이 있지만 이들 모두를 사용해야 하는 것은 아니다. 창의적 문제해결법(CPS)을 제시한 Treffinger, Isaken과 Dorval(2004)은 먼저 자신에게 ‘어디에 있으며, 무엇이 필요하며, 그리고 어디로 가고 싶어 하는지’ 물어보고 그에 따라 창의적 문제해결 모형의 과정 요소들 중 가장 도움이 되는 요소나 단계를 결정하여 이동해 가는 것은 필요에 따라 언제나 가능하다고 하였다.⁴⁶⁾

다음은 창의적 문제해결법을 적용하여 음악 수업에 활용하는 방법으로 ‘점심시간에 학교 식당에서 나오는 음악이 불만족스럽다.’는 문제를 가지고 제시한 예이다(양종모 외 2011 p.315-318).

1) 혼란 발견

첫 단계인 혼란 발견은 직접 해결해야 할 문제를 찾는 것이 아니라, 현재 직면하고 있는 문제의 영역을 결정하는 단계이다. 음악과 교수·학습 상황에서는 음악과 관련된 문제 상황이 제안될 수 있도록 한다. 단순하게 “음악과 관련하여 문제를 생각해 봅시다.”라고 제안한다면 학생들은 MP3가 고장 나거나, 마이크가 안 된다거나, 스피커가 안 나온다 등 여러 문제 상황을 생각

46) Treffinger, Isaksen&Dorval(2004), 전게서 p.24-25

할 수 있다. 그러나 이런 문제들은 음악교과와는 관련성을 갖기 어렵다. 학교에서 음악회를 준비한다거나, 광고 음악이 영상과 어울리지 않는다거나, 학교 점심시간에 식당에서 나오는 음악이 불만족스럽다는 등 이러한 문제들은 음악적인 문제이며 음악적 논의가 될 수 있다.

2) 자료 찾기

문제를 정의하기 위한 타당한 정보를 수집하는 단계로, 음악과 교수·학습 상황에서는 문제 상황에 대한 상세한 현황을 조사한다. 1단계에서 ‘점심시간에 학교 식당에서 나오는 음악이 불만족스럽다.’는 문제를 결정하였다고 하였을 경우, 문제 상황에 대해 관련 자료를 수집하고 학교 식당의 특성, 들려주는 음악의 목록, 스피커, 앰프, 볼륨 등의 자료를 수집하여 정리한다. 현재 상황이 어떤지 알아보기 위해 식당에서 틀어 주는 음악의 목록을 만들고, 오디오의 상태를 살펴본 다음 학생들의 의견을 청취하거나 조사한다.

3) 문제 정의

2단계에서 찾은 정보를 바탕으로 현재 해결을 요하는 문제가 무엇인지 정의하는 단계로 음악과 교수·학습 상황에서는 앞의 자료를 분석하는 것이다. 학교 식당에서 들려주는 곡은 대부분 최신가요이며, 학생들이 선호하는 음악이 선정되고 있었다. 설치된 오디오는 우수한 성능의 제품으로 높은 질의 음악을 들려주고 있는 것으로 조사되었다. 그러나 학생들은 이 음악이 점심 식사 시간에 듣기에는 적절하지 않다고 하였다. 그 이유로는 템포가 너무 빠르고 소리가 거칠고 커서 점심을 먹으면서 친구들과 대화하기가 어렵다고 하였다. 결과적으로 현재 학교 식당에서 틀어주는 음악이 식사 시간용 음악이 아니라는 것과 음량에 문제가 있는 것으로 조사되었다.

4) 아이디어 발견

이전 단계에서 선택된 문제의 해결을 위해 아이디어를 산출해야 한다. 음악과 교수·학습 상황에서는 학생들이 선호하는 음악을 선정하는 위원을 선출하고, 그 위원들이 조사 활동을 벌여 좋은 음악을 들려줄 수 있도록 한다. 학생들이 점심 식사 시간에 듣고 싶어 하는 음악을 조사한 뒤 음악을 들려주는 DJ를 공모할 방식을 논의한다. 다른 학교 식당에서 연주되고 있는 음악도 조사한다.

5) 해결책 발견

이전 단계에서 선택된 아이디어들을 평가하기 위해 여러 가지 기준을 설정하고, 중요한 기준을 선택한 후 그에 따라 아이디어를 하나씩 체계적으로 분석하여 가장 유용한 아이디어를 선택한다. 음악과 교수·학습 상황에서는 위원들의 조사 결과를 분석한다.

6) 수용 방법 발견

유용한 아이디어를 성공적으로 활용할 수 있는 세부적인 방법을 찾는다. 음악과 교수·학습 상황에서는 12시부터 1시까지 방송을 하고, 음량은 중간으로 한다. 들려준 음악은 방송이 끝나면 바로 복도에 게시하여 학생들에게 좋았던 음악에 표시하게 한다. 표시된 결과를 참고로 하여 학생들이 좋아하는 음악을 선정하여 들려준다.

창의적 문제해결법(Osborn, 1963)을 바탕으로 한국교육학술정보원에서는 교과기반 창의적 문제해결법에 의한 교수·학습 모형으로 다음 < 표 II-6 > 과 같은 모형을 제시하였다.

< 표 II-6 > 한국교육학술정보원의

교과기반 창의적 문제해결법에 의한 교수·학습 모형⁴⁷⁾

단계	중심활동
1단계 상황 인식	<p>주어진 문제 상황 이해하기</p> <ul style="list-style-type: none"> · 학생들에게 문제 상황을 제시한다. · 주어진 상황에 어떤 혼란들이 있는지, 이에 연루된 사람들의 다양한 관점은 무엇인지를 자유롭게 의견을 공유하도록 한다(확산적 사고). · 학생들에게 이러한 혼란들 중에서 가장 핵심적인 이슈는 무엇인지, 왜 그렇게 생각하는지 생각해보도록 한다(논리/비판적 사고)
2단계 정보 확인	<p>1단계의 마무리 단계에서 결정한 핵심이슈의 성질을 이해하고 필요한 정보를 찾아내기</p> <ul style="list-style-type: none"> · 추슬러진 핵심 이슈와 관련된 사실적 정보들(관찰정보, 그림, 느낌, 표현, 숫자나 구체적인 데이터, 검색정보)을 다양하게 찾아내도록 한다(확산적 사고). · 찾아낸 정보들이 적절한 것인지, 믿을 만한 것인지를 평가하도록 한다. · 그 외에 또 필요한 정보는 없는지 생각하도록 한다(논리/비판적 사고)
3단계 문제 찾기	<p>1단계에서 결정한 핵심이슈를 구체화하여 해결해야 할 문제를 진술하기</p> <ul style="list-style-type: none"> · 핵심 이슈를 의문형의 문제로 다양하게 진술해보도록 한다(확산적 사고). · 진술문 중에서 가장 적절하고, 수집한 정보를 활용해 해결 가능하며, 핵심 이슈의 성격을 잘 드러내는 진술을 선택하도록 한다. 또는 여러 진술문을 조합할 수도 있다(논리/비판적 사고)

47) 이종연, 호사라, 전재현, 구양미, 진석연(2005), “창의적 문제해결력 증진을 위한 Creative Thinker 프로그램 연구”, 한국교육학술정보원 연구보고 KR 2005-33. p.24

4단계 해결안 발견	<p>3단계에서 진술한 문제의 해결안을 생각하기</p> <ul style="list-style-type: none"> · 학생들은 가능한 많은 해결방안을 생각해낸다(확산적 사고). · 생각해 낸 해결방안을 보다 완벽하고 흥미로운 형식으로 정교화한다.
5단계 해결방법 결정	<p>정교화된 해결안들 중에서 가장 이상적인 해결안을 선택할 기준을 먼저 개발하고, 이 기준에 따라 한 가지의 해결안을 선택하기</p> <ul style="list-style-type: none"> · 먼저 해결안의 선택 기준을 브레인스토밍하여 최대한 많이 생각해낸다(확산적 사고). · 각 기준들 중에서 보다 적합하고 타당한 것을 몇 가지로 선택한 후 해결안들을 선택한 기준에 비추어 평가하고 최선책을 결정한다.
6단계 계획하기	<p>5단계에서 결정된 최선책을 구체적으로 실현하기 위해 계획을 세운다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 최선책을 실현하기 위한 필수요소(경제적인 요소, 인적 요소 등)와 최선책 실현의 방해요소를 함께 생각한다(확산적 사고). · 위의 필수요소와 방해요소를 고려하여 단계에서 결정된 해결책을 실현할 수 있는 일련의 해결과정을 계획한다(확산적 사고, 논리/비판적 사고). · 해결과정을 정교화한다(논리/비판적 사고).

창의적 문제해결법은 하나의 문제에 대해 여러 가지 다른 해결법들이 있을 수 있다는 것에 중점을 두어 학생들이 문제를 명료화시키도록 유도하는 방법이며, 단계의 과정을 통해 여러 가지 다양한 사고를 할 수 있게 해준다.

3. 음악교육에서의 창의성

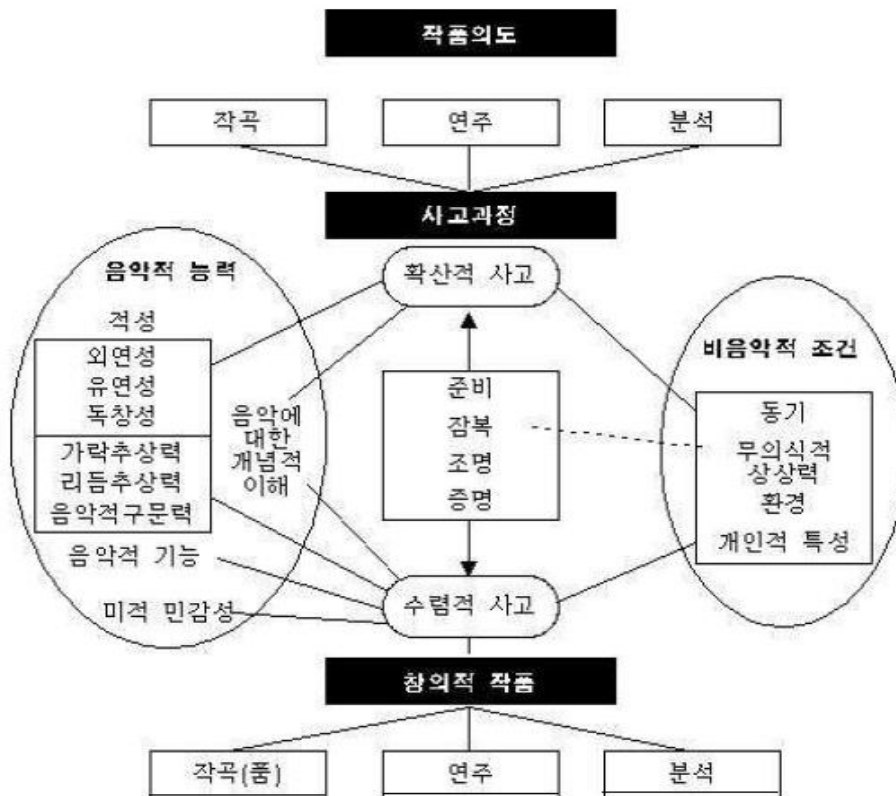
가. 음악적 창의성

음악적 창의성을 음악적 사고의 과정으로 본 학자들 가운데 가장 대표적인 학자가 Webster(1996)이다. Webster의 창의적 음악사고 모형은 <그림 II-1>과 같이 음악적 사고를 크게 작품의도(product intentions)-사고과정(thinking process)-창의적 작품(creative product)의 세 단계로 구분하고 각 단계에 관련된 다양한 하위 요소들을 나타내고 있다. 이 모형은 인지적 입장의 정보처리 학습이론을 기본으로 하고 있다. 또한 창의적 사고과정은 확산적 사고와 수렴적 사고의 두 가지 영역으로 나누어져 있는데 이는 Guilford의 인지적 접근을 수용한 것이라 할 수 있다.⁴⁸⁾

Webster(1996)는 음악적 창의성을 ‘창의적 음악사고’로 표현하였다. 창의적 음악 사고란 확산적인 사고와 수렴적인 사고 모두를 필요로 하는 정신적인 과정으로 창의적인 음악 결과는 내적인 음악 기술과 외부의 조건에 의해 가능하다고 하였다. 수렴적 사고의 기술은 리듬과 조성의 패턴, 음악의 전체적인 느낌과 관련되어 있으며, 확산적 사고의 기술은 음악을 창조하는 데에 소요되는 시간과 다이내믹, 템포, 음고와 같이 음악을 표현하는 범위와 독창성과 관련되어 있다.⁴⁹⁾

48) Webster, P.R.(1996). *Creativity as creative thinking*. Music Educators Journal, 80, 22-28.; 안은미(2008), “뇌 과학에 기초한 음악적 창의성 신장 방안”, 서울교육대학교 교육대학원 석사학위논문 p.18-19

49) 안은미(2008), 상계서 p.14



< 그림 II-1 > Webster의 창의적 음악사고 모형⁵⁰⁾

음악적 창의성 연구는 오늘의 음악 교육에서 활발하게 연구가 이루어지고 있다. 다음은 음악 교육에서 음악적 창의성에 대한 다양한 관점을 정리한 것이다.⁵¹⁾

① Reimer은 창작자가 심미적으로 질 높은 매체를 가지고 정신적으로 탐구하고 발견하는 과정을 따른다면 그것은 창의적인 활동이라고 할 수 있다.

② Elliott : 음악적 창의성이란 음악 활동 분야(즉흥연주, 작곡, 연주 등)에서 과거와 현재의 창의적인 음악의 소산물을 기반으로 새로운 음악을 창조하는 것을 의미한다.

50) 권덕원 외 (2005); 안은미(2008), 전계서 p.19 재인용

51) 서양하(2008), 전계서 p.17-18

③ 이흥수 : 음악적 창의성은 음악적 현상을 파악하고 대처하는데 있어서의 민감성, 샘이 솟듯 나오는 음악적 아이디어의 창출력, 새롭고 다양한 음향이나 악곡을 만들어 내는 독창성, 분석하고 종합하여 새로운 음향을 조성하는 능력, 음향이나 악곡을 새로운 방식으로 정의하는 능력이다. 음악적 창의성은 누구나 타고나는 보편적인 능력 중 하나이며 가르쳐서 계발되는 것이 아니라 나타나도록 허용되고 자극됨에 따라 길러진다.

④ 함희주 : 음악적 창의성은 음악 예술 활동의 전 과정에서 필요한 개인의 잠재적인 음악적 능력을 나타내는 한 요소이며 음악적 창의성의 계발은 음악성의 계발과 관련되며 음악성이 음악의 표현 활동에 필요한 요인이라면 음악적 창의성은 음악의 예술성을 나타내는 본질적인 요인이다.

⑤ 조효임 : 음악에 대한 창의성을 판단하는 기준을 음악적 독창성, 음악 질적 우수성, 음악적 감수성이라고 보고 음악적 창의성은 음악적 독창성이 높고 질적으로 우수하며 미적 감수성이 높은 음악을 만들어 낼 수 있는 능력이다.

⑥ 김명자 : 음악에서 창의성이란 전문적 분야에 있어서의 작곡을 한정하기 쉬우나 오늘의 교육은 개성을 존중하고 각 개인이 가지고 있는 잠재적인 능력을 최대한으로 신장시키려는 입장으로 학생들이 노래를 부르거나 무대 위에서 연주하는 행위도 창의적인 활동이라 보아 모든 영역의 창의적인 표현과 활동을 음악 교육의 창의성이라 정의한다.

음악 창의적 능력의 발달과 어린이의 연령에 따른 음악적 능력의 차이는 볼 수 있는데, 이와 같은 연령에 따른 음악 창조적 능력의 발달 순서는 다음 < 표 II-7 >과 같다.⁵²⁾

52) 방금주, 김용희(2000); 원은숙(2003), “초등학교 4학년의 창작을 통한 음악적 창의성 신장”, 인천교육대학교 교육대학원 석사학위논문 p.14-15

< 표 II-7 > 연령에 따른 음악 창조적 능력의 발달 순서

연령	Flohr, Kraus	Tilma&Swanick	교사
탄생 ~ 5, 6세	자기중심적이고 운동감각에 의해 충동된다.	소리의 여러 영역과 자료들을 감각으로 감지하고 조작할 수 있다.	아동이 흥미를 가지고 탐색할 수 있도록 연령에 적합한 악기를 제공한다. 발견과 함께 탐색 활동을 장려하고 개개 아동의 특성을 고려한다.
5, 6세 ~ 10세	주위 환경에 접하는 음악의 영향을 받고 흔히 사용되는 리듬과 음패턴들을 어느 정도 예견할 수 있다.	박자감이 나타나고 셈여림에 관한 표현이나 오스티나토의 사용을 자유롭게 할 수 있다. 다양한 표현을 하게 되고 자주 접하는 음악에서 사용되는 아이디어나 개인의 아이디어를 모방하는 능력이 형성된다.	여러 가지 다양한 아이디어를 표현하도록 장려한다. 음악적 개념을 형성하는 통용적인 음악 어법에 대해 익숙하게 해준다.
11세 ~ 13세	음악의 형태는 조직화된다. 선율과 리듬적 동기를 사용하게 된다. 자주 접하는 음악적 환경 속에서 음악 문화의 규칙이나 구조에 영향을 더 받기 때문에 덜 독창적이 되는 것이다.	형식이나 구조에 대한 인식을 보이며 이러한 요소들에 대한 사용이 나타난다. 대중음악의 미디엄을 사용하려는 경향을 보인다.	음악을 구조화하는 여러 가지 규칙들을 습득하게 하는 것을 도와주며 동시에 개인적 표현을 자유롭게 할 수 있도록 격려해 준다.

나. 창의적 음악 수업

음악적 창의성은 음악적 현상을 파악하고 대처하는 데 있어서의 민감성, 유창성, 융통성, 독창성, 정교성, 상상력 등을 뜻한다. 따라서 학생들의 음악적 창의성을 신장하기 위해서 이러한 구성요소들을 신장할 수 있는 수업 방안을 모색하여야 한다. 음악적 민감성·유창성·융통성·독창성·정교성·상상력을 신장시키는 방법은 다음과 같다.⁵³⁾

1) 음악적 민감성

민감성이란 관찰력이 뛰어나 감각이 매우 발달된 것으로 창의력을 발휘하는 기초 능력이며 창의성 훈련의 가장 기본이 된다. 음악적 민감성이란 음악적 현상을 민감하게 대처하는 능력으로 정의될 수 있으며 다음과 같은 활동이 있다.

- ① 단순한 음악을 듣고 그 형식을 식별하게 한다.
- ② 음악을 듣고 비슷한 소리 또는 다양한 음색을 들으며 차이점을 발견하게 한다.
- ③ 음악을 듣고 음악적 변화를 찾아보게 한다.
- ④ 음악적 현상에 대해 의문을 가질 수 있는 자세를 기를 수 있도록 한다.
- ⑤ 다양한 문화권의 대표적인 음악 장르의 뚜렷한 특징을 식별하게 한다.

2) 음악적 유창성

유창성은 특정한 상황에서 가능한 많은 양의 아이디어나 해결책을 산출해 내느냐 하는 아이디어의 풍부함과 관련된 양적인 능력으로 이는 사고의 풍부성과 속도를 말한다. 음악적 유창성과 관련된 활동은 다음과 같다.

53) 이리나(2009), 전계서 p.10-14

- ① 주어진 시간에 많은 음악적 아이디어를 만들어 내게 한다.
- ② 음악과 관련하여 많은 것을 연상해 볼 수 있게 한다.
- ③ 주제를 다양하게 변화시킬 수 있게 한다.

3) 음악적 융통성

융통성은 고정적인 관점, 시각, 사고방식 자체의 틀을 깨고 변환시켜 다양하고 광범위한 아이디어나 해결책을 산출해 내는 능력으로 음악적 융통성과 관련된 활동은 다음과 같다.

- ① 대상에 대한 시점을 변화시켜 생각해 볼 수 있게 한다.
- ② 기존의 생각을 새로운 상황에 적용해 볼 수 있도록 한다.
- ③ 전혀 다른 사물을 제시된 상황에 맞게 활용해 볼 수 있도록 한다.

4) 음악적 독창성

독창성은 기본의 것을 탈피하여 참신하고 독특한 아이디어를 산출하는 능력으로 음악에서는 새롭고 다양한 음향이나 악곡 및 음악적 아이디어를 만들어 내는 능력이다. 자연발생적 독창성은 창의적 성과물을 낳게 하는 역할을 하며 교사들은 모든 학생들이 독창성을 지니고 있음을 인정하고 창의적인 결과를 낳을 수 있도록 지도해 주어야 한다. 음악적 독창성과 관련된 활동은 다음과 같다.

- ① 주어진 음악적 모델로부터 개인적이고 독창적인 것을 만들어보게 한다.
- ② 자신의 음악적 아이디어나 분위기를 기존의 악보와는 다른 방법으로 기록하게 한다.
- ③ 자신의 악곡 해석 및 예술적 판단에 따라 개성 있게 표현하게 한다.

5) 음악적 정교성

정교성은 다듬어지지 않은 기존의 음악적 아이디어를 다듬어 발전시켜 표현하는 능력으로 주어진 문제를 세부적으로 검토하거나 문제에 포함된 의미를 명확하게 파악하고 문제에 결여된 부분을 찾아 보완하고 정교하게 다듬는 능력이다. 음악적 정교성과 관련된 활동은 다음과 같다.

① 유연히 떠오른 생각을 구체화해 볼 수 있도록 한다.

② 기존의 이미지를 보다 자세하고 치밀하게 발전시켜 볼 수 있도록 한다.

③ 세밀하고 미세한 부분을 관찰하여 정교하게 표현해 볼 수 있도록 한다.

6) 음악적 상상력

상상력이란 과거의 경험을 기초로 하여 앞으로의 행동을 하는 새로운 표상을 만드는 능력으로 창의적인 사고력의 원동력이다. 음악에서 음악적 상상력이란 상상들을 통해 마음속에서 일어나는 다양한 생각들을 구체적인 소리로 만들어내는 능력이며 음악적 상상력은 가창 및 기악 뿐 만 아니라 창작과 감상 영역에서 모두 중요하게 작용하는데 학생들은 작곡할 때 상상력을 통하여 음악의 여러 요소들, 수단, 기법을 동원하여 하나의 작품을 만들며 감상에 있어서도 상상력은 미적 감상에서 음의 움직임 그 자체에 주목하여 일차적으로 음들의 움직임이 서로 어떻게 연관을 맺고 어떻게 협동하고 경쟁하며 앞으로는 어떻게 변해갈 것인지를 예측하고 표제 음악에서는 주어진 제목이나 구체적인 내용 제시와 관련하여 여러 가지 상상을 하는 등 음악의 모든 영역에서 중요한 역할을 한다. 음악적 상상력은 독창성과 함께 중요하게 다루어지며 다음과 같은 활동이 있다.

① 저음 악기와 느린 템포의 공통적인 특징을 파악하고 상상하게 한다.

② 현재 없는 것을 있는 것처럼 생각해 보도록 한다.

Ⅲ. 창의적 문제해결법에 의한 음악수업 설계

창의적 문제해결력을 신장시킬 수 있는가의 문제는 창의성 연구 분야의 주요 관심사이다. 이에 따라 학교교육에서는 창의력 신장을 위해 많은 프로그램들이 개발되었다. 이 연구에서는 창의적 문제해결법을 가지고 실제 학교 수업에 활용할 수 있도록 현재 사용되는 음악교과서에서 가창, 기악, 창작, 감상 영역을 위한 주제를 선택하여 교수·학습 적용을 하였다.

1. 창의적 문제해결법에 의한 수업 구성

창의적 문제해결법을 수업에 적용하기 위해서, Treffinger, Isaken과 Dorval의 '창의적 문제해결법'과 한국교육학술정보원의 '교과기반 창의적 문제해결법에 의한 교수·학습 모형'을 바탕으로 다음 < 표 Ⅲ-1 >과 같은 창의적 문제해결법에 의한 교수·학습 적용 방법을 구안하였다.

창의적 문제해결의 1단계는 상황을 인식하고 기회를 구성하는 단계로, 광범위한 목표나 도전 또는 기회를 확인하고 선택한다. 수업의 도입 단계로 볼 수 있으며, 여기서는 교사가 학생들에게 수업 목표를 제시하는 것으로 구안하였다.

2단계는 정보를 확인하고 자료를 탐색하는 단계로, 1단계에서 결정한 문제의 성질을 이해하고 필요한 정보를 찾아내는 단계이다. 여기서는 목표를 달성하기 위해 필요한 정보를 교사가 강의하거나 자료를 제공한다. 학생들이 직접 자료를 탐색하게 하기 위해서는, 교사가 학생들에게 선행과제물로 자료를 탐색하여 정보 수집해오기를 내주는 방법이 있다.

< 표 III-1 > 창의적 문제해결법에 의한 교수·학습 적용

단계		중심활동
문제 파악	1단계 상황 인식	· 학생들에게 목표를 알려준다.
	2단계 자료의 탐색	· 학생들이 정보를 수집할 수 있도록 자료를 제공하거나 학생 스스로 탐색하는 시간을 준다.
	3단계 문제의 골격 구성	· 어떻게 하면 목표를 달성할 수 있는지 2단계에서 찾은 자료와 정보를 구체적으로 구성하게 한다.
아이디어 산출	4단계 아이디어 생성하기	· 목표를 달성하기 위해 문제의 진술에 부합하는 새롭고 독특하며 다양한 아이디어를 브레인스토밍해서 가능한 많이 생성한다.
실천 방법 계획	5단계 해결책 결정	· 목표에 적절한 것인지 평가하고 가장 이상적인 아이디어를 선택한다.
	6단계 실천하기	· 최종 결정된 것을 발표하고 교사나 학급 친구들을 통해 피드백 받는다.

3단계는 문제를 찾고 문제의 골격을 구성하는 단계로, 목표를 실행하기 위해 필요한 정보와 자료를 어떻게 활용할 것인지 구체화한다. 여기서는 학생들이 2단계에서 찾은 정보와 자료를 가지고 어떻게 하면 목표를 달성할 수 있을지 틀을 구상하도록 한다. 이와 관련된 활동으로 학습지를 활용할 수도 있다.

4단계는 해결안을 발견하는 아이디어 생성단계로, 브레인스토밍해서 많은, 새로운, 다양한 그리고 독특한 아이디어들을 생성해 내는 데 초점을 둔다. 여기서는 개별 또는 모둠으로 나누어 창의적인 방법을 생성하는 수업활동을 전개하도록 한다.

5단계는 아이디어를 결정하고 개발하는 단계로, 4단계에서 나온 아이디어를 가지고 가장 유망해 보이는 것을 선택한다. 여기서는 4단계의 많은 아이디어들 중에서 목표의 해결책으로 보다 새롭고 적합한 것을 결정하는 것으로 하겠다. 학생들은 교사가 내준 과제와 목표에 적절한 것인지 기준을 세워 결정한다.

6단계는 5단계에서 결정된 아이디어를 실천하기 위한 수용 토대를 구축하는 단계로, 이 단계는 지원을 얻고 실행하고 행위를 평가하기 위한 구체적인 단계를 계획하고 결정한다. Treffinger, Isaken과 Dorval(2004)은 수용 토대의 구축 단계에서 ‘가능한 조력자 확인해 내기’와 ‘가능한 저항자 확인해 내기’를 탐색해 보면 매우 도움이 될 수 있다고 하였다.⁵⁴⁾ 따라서 여기서는 5단계에서 결정된 아이디어의 발표를 통해, 교사나 학급 전체 아이들의 피드백을 받는다.

54) Treffinger, Isaken&Dorval(2004), 전계서 p.65-66

2. 영역별 지도 방법 구안

가. 가창중심 지도

가창을 통해 자신의 느낌과 생각을 노래로 표현하는 과정에서 미적 체험을 하고 음악 개념을 형성하여 자신의 감정을 창의적으로 표현할 수 있다. 이 연구에서는 자신의 감정을 창의적으로 표현하는 과정에서, 가창을 신체동작과 연결하는 활동을 한다. 고대부터 현대에 이르기까지 음악과 무용은 분리될 수 없는 상호보완적 예술로 발달해 왔다. 음악리듬을 신체동작과 연결하여 표현하는 것은 음악적 이해를 돕고 음악적 지각 능력이 발달할 수 있다고 하였다. (Emile Jaques-Dalcroze(1865-1950)는 몸의 움직임과 음악의 결합인 춤(dance)을 정열적인 리듬의 완전한 표현이라고 주장하였다. 그는 신체의 경험이 다양해질수록 신체의 발육과 함께 음악적 지각 능력이 발달할 수 있다고 하였다. Carl Orff(1895-1982)는 오프르의 교육용 저서 ‘오르프 슐베르크’에서 음악과 함께 다양한 움직임과 말놀이를 통해 학습동기를 극대화시키고자 하였다. 그는 모든 신체의 움직임과 춤 연습은 놀이와 공연을 통하여 분명히 표현되도록 수업 시간에 보다 적극적인 활동을 할 필요가 있다고 하였다.)

따라서 가창의 요소에 신체동작을 결합시켜 자신의 감정을 자연스럽게 나타낼 수 있고, 신체동작을 만들어가는 과정에서 브레인스토밍하여 창의적인 활동이 일어날 수 있도록 유도한다.

1) 주제 선택

(2007개정) 중학교 음악1. 정유희, 이내선, 이희중, 박은정, 설창환, 이현창 (2010) - 성안당. <이야기가 있는 음악 - “도레미송”>

“도레미송”은 대부분 익숙한 멜로디로 노래가 친숙하지 않은 학생도 어렵지 않게 금방 습득할 수 있고 멜로디를 게이름으로 노래하며 배우면서 자연스럽게 음계를 익힐 수 있는 곡이다.

2) 주요 내용 및 주요 활동

제재곡 “도레미송”을 재구성하여 가사를 바꾸고 거기에 어울리는 신체표현을 하도록 하겠다. 교과서에는 2부 합창곡으로 제시되어있다. 이 연구에서 제시한 학습지도안은 총 2 차시로, 1차시에는 제재곡을 습득한 후 2부 합창을 해보는 전시학습이고, 2차시에서는 제재곡을 창의적으로 재구성하는 학습과정이다. 이 연구에서는 2차시에서 제재곡의 가사 바꾸기, 바뀐 가사에 맞는 창의적인 동작을 창작하는 모형으로 구성하였다. 즉, 음악과 노래와 무용을 결합시킨 뮤지컬을 직접 만들어 경험해보는 시간으로 뮤지컬에 대한 간단한 설명을 통해 학생들이 직접 음악을 재구성하여 뮤지컬에 대한 경험을 학습할 수 있도록 이해를 돕는다. 또한 음악에 다른 예술 과목을 결합시킨 뮤지컬에 대해 수업함으로써 음악 과목의 독자성을 찾을 수 있고 다른 예술과의 공통적인 관련성을 통해 더욱 깊이 있는 음악 예술의 가치를 경험시켜 준다.

3) 지도시 유의사항

- ① 제재곡을 재구성하여 창의적인 활동을 하는데 학생들이 너무 간단하거나 복잡하게 하지 않도록 교사는 보조가 역할을 수행한다.
- ② 창작 활동에 대해 교사는 긍정적인 피드백을 보여준다.
- ③ 조별 활동을 하는데 어울리지 못하는 사람이 없도록 모두가 협동하여 하나의 작품을 만들어낼 수 있게 한다.

< 표 III-2 > 가창중심 교수·학습 적용 계획서

단원명	도레미 송	대상	7학년	차시	2/2
교수·학습 자료	1. 교사: 피아노, 뮤지컬 동영상, 컴퓨터 2. 학생: 음악교재, 필기도구				
학습 형태	협동 학습				
학습 목표	1. “도레미 송”을 뮤지컬로 만들어 모듬 발표를 한다. 2. 자연스러운 발성, 발음으로 가사를 전달한다.				
학습 내용	창의적 문제해결법을 적용한 가창 수업				
학습 방법	1. 뮤지컬 동영상을 보고 뮤지컬에 대한 이해를 한다. 2. 창의적 문제해결법을 통해 “도레미 송”을 재구성해본다. 3. 기존의 노래 가사를 새로운 가사로 바꿔본다. 4. 바꿔진 가사에 맞는 창의적인 동작을 창작하여 본다.				
단계	중심활동				
1단계 상황 인식	· “도레미 송”을 뮤지컬로 만들어 모듬 발표를 해봅시다.				
2단계 자료 탐색	· ‘뮤지컬’에 대한 정보를 수집한다. 학생들이 직접 자료를 탐색할 수 있도록 선행과제물로 내준다.				
3단계 문제의 골격 구성	· 뮤지컬은 노래와 춤, 연기가 어우러지는 미국과 영국에서 발달하기 시작한 대중적인 공연 예술이다. · 오페라나 오페레타는 음악 위주로 구성되지만 뮤지컬은 상황을 설명하는 대사와 감정표현 수단인 몸짓(무용)이 더해진다. · 구체적인 목표▷ 뮤지컬의 요소를 사용하여 “도레미 송”을 재구성한다.				
4단계 아이디어 생성하기	· ‘도, 레, 미, 파, 솔, 라, 시’로 시작하는 단어를 되도록 많이 찾아본다. · 찾은 단어에 어울리는 동작을 만들어 본다.				
5단계 해결방법 결정	· 찾은 단어들 중에서 동작을 만들 때 자연스럽게 조합되는 단어를 선택한다.				
6단계 실천하기	· 단어와 동작의 연결을 모듬 발표를 통해 피드백 받는다.				

나. 기악중심 지도

창의적 문제해결법을 적용한 기악중심 교수·학습을 위해 이 연구에서는 리코더 악기를 사용하여 리코더 2중주를 계획하였다. 리코더 악기를 통해 화음을 이루어보고 그 음색을 음미할 수 있다. 다양한 리코더 주법을 가지고 어떤 주법을 사용하느냐에 따라 곡의 분위기가 어떻게 변하는지 느껴볼 수 있다.

1) 주제 선택

(2007개정) 중학교 음악1. 민은기, 신혜승, 김세중(2010) - (주)천재교육.
<나도 연주가 - “리코더”>

리코더는 플루트의 넓은 뜻에 속하는 세로로 부는 관악기로서, 리드가 없기 때문에 호흡을 불면 쉽게 소리가 난다는 장점이 있다. 또한 음역이 2옥타브 전후로 음악 수업 시간에 부르는 제재곡에 잘 맞는 악기이다. 리코더는 초등학교 때부터 학교 음악 교육과정에서 배우기 때문에 기본적인 운지법을 학습했다고 보고 계획서를 설계한다.

2) 주요 내용 및 주요 활동

이 연구에서는 2차시로 1차시에서 “Love me tender” 연주를 배우고, 2차시에서 밑에 성부에 화음을 채워 넣어 리코더 2중주 연주하기로 계획한다. 교사는 편집한 “Love me tender” < 악보 III-1 >을 준비해 학생들에게 나누어주고, 모둠별로 창작하게 한다. 교사는 학생들의 수준에 따라서, 화음기호를 써주고 그 안에서 음을 고를 수 있게 하거나, 학생 스스로 화음을 분석하여 성부를 채워 넣을 수 있도록 계획하여 지도한다. 여기서는 화음기호를 정해주고 그 화음 안에서 음을 선택하여 창작할 수 있도록 계획한다. 모둠별로 완성된 악보를 보고 연습을 하고 연주 발표를 함으로써 교사나 다른 모둠의 피드백을 받는다.

< 악보 III-1 > 아래 성부 화음 만들기

사랑스런 느낌으로

Love me tender

조지 포튼 작곡
신혜승 편곡

The musical score consists of four staves. The first two staves are vocal lines, and the last two are accompaniment lines. Roman numerals are placed below the notes to indicate chord positions.

Staff 1: *mp* I ii V I

Staff 2: I ii V I

Staff 3: *mf*

Staff 4: I ii IV V I

3) 지도시 유의사항

① 교과서 악보에 썸여림 기호가 나오기 때문에 교사는 1차시에서 곡을 분석하면서 썸여림 기호를 학습시켜 주고, 학생들이 연주를 할 때 썸여림 기호를 지키면서 음악적 표현을 풍부하게 할 수 있도록 이끌어준다.

② 화음을 넣을 때, 주요 3화음(I,IV,V도)외에 이 곡에서 필요한 화음에 대해서 알려주고 모듈별로 다양한 화음을 만들어 낼 수 있도록 지도한다.

③ 모듈별 연주 발표를 할 때는 다른 학생들에게 ‘연주가 멋졌던 부분’과 ‘아쉬운 부분’에 대해서 생각하며 감상할 수 있게 한다. 다른 모듈에서 ‘연주가 멋졌던 부분’과 ‘아쉬운 부분’에 대해서 1가지 이상씩 피드백 주기로 규칙을 정하는 것도 방법이 될 수 있다.

④ 연주 발표가 어려운 모듈은 교사가 밑에 성부를 불러주고 위에 성부를 모듈원에서 한두 명 연주하게 한다.

< 표 III-3 > 기악중심 교수·학습 적용 계획서

단원명	리코더(Love me tender)	대상	7학년	차시	2/2
교수·학습 자료	1. 교사: 편집된 Love me tender 악보, 리코더 2. 학생: 음악교재, 필기도구, 리코더				
학습 형태	협동 학습				
학습 목표	1. 곡 분석을 통해 화음을 만들 수 있다. 2. 리코더 2중주를 연주할 수 있다.				
학습 내용	창의적 문제해결법을 적용한 기악 수업				
학습 방법	1. 모듬별로 나누어 Love me tender 악보에 곡 분석을 한다. 2. 곡 분석한 악보의 화음 기호에 맞게 음을 선택하여 4/4박자에 맞게 아래 성부를 창작한다. 3. 모듬에서 결정된 아래 성부를 개인 악보에 옮겨 그린다. 4. 완성된 악보를 가지고 모듬원끼리 위에 성부와 아래 성부를 나누어 연주 발표를 한다.				
단계	중심활동				
1단계 상황 인식	· “화음을 만들어 리코더 2중주를 해봅시다.”				
2단계 자료 탐색	· 리코더 2중주에 대한 자료 탐색과 주요 3화음(I,IV,V도) 외에 다양한 화음에 대해서 정보를 수집할 수 있도록 교사가 설명한다.				
3단계 문제의 골격 구성	· 교사가 나눠준 Love me tender 악보에 나오는 화음은 어떤 음으로 구성되어 있는지 알아본다. · 구체적인 목표▷ 화음에 맞게 아래 성부를 창작해본다.				
4단계 아이디어 생성하기	· 화음기호와 4/4박자에 맞게 아래 성부를 창작한다. · 리듬과 음의 선택을 다양하게 한다.				
5단계 해결방법 결정	· 모듬원과 위에 성부와 아래 성부 연주자를 나누고 완성된 악보를 연주해본다. 연주하면서 멜로디 선율과 어울리는지 평가해보고 최종 결정을 한다.				
6단계 실천하기	· 모듬별로 완성된 리코더 2중주를 연주해보고 피드백 받는다.				

다. 창작중심 지도

음악을 만들고 재구성하여 다른 사람들과 함께 나누는 것은 음악을 전하는 방법 중의 하나이다. 시간과 정성을 들여 음악을 만드는 창작 시간은 자신만의 감추어져 있던 음악성을 계발할 수 있다. 자신의 아이디어를 음향 상태로 구체화해보면서 타인의 작품을 이해하고 비판하는 통찰력을 길러 주고, 학생들은 만들고자 하는 악곡을 미리 계획하여 다양하게 만들어 보고 표현해보면서 음악 개념을 쉽게 습득할 수 있다.

1) 주제 선택

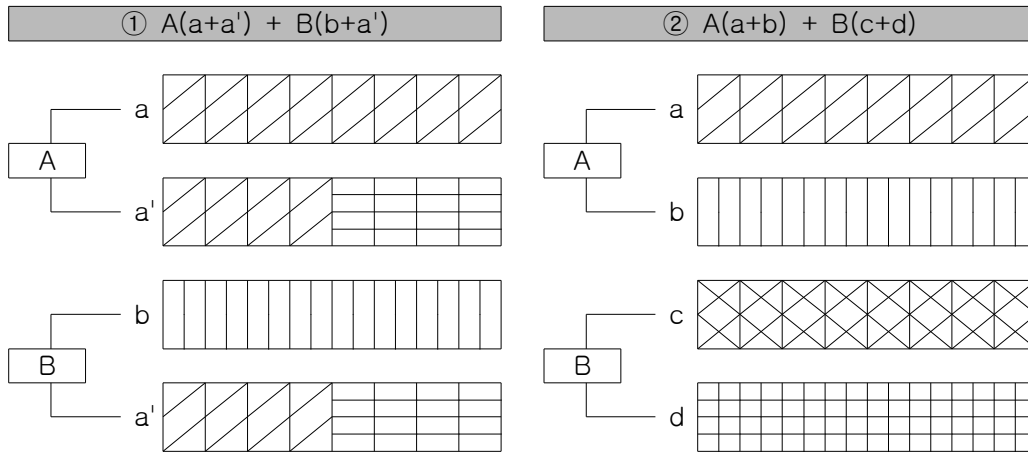
(2007개정) 고등학교 음악. 주광식, 진태식, 채은영(2011) - (주)박영사.
<음악 만들기 - 두도막 형식의 가락 짓기>

두도막 형식은 너무 길지 않은 길이에서 주제(동기)와 절정(climax)을 잘 나타낼 수 있는 형식이다. 따라서 두도막 형식의 곡은 교과서뿐만 아니라 주위에서도 쉽게 찾을 수 있다. 두도막 형식의 가락 짓기를 통해서 학생 개인의 음악을 개성 있게 표현하고, 잠재된 음악성을 계발하도록 한다.

2) 주요 내용 및 주요 활동

교사는 학생들에게 악곡의 짜임새에 대해 설명한다. 먼저, 동기, 작은악절과 큰악절(한도막 형식)에 대해 설명하고 두도막 형식의 짜임새에 대해 설명한다. <그림 III-1>와 같이 두도막 형식의 짜임새를 영문자와 그림으로 표기한 예를 보여주며 설명하도록 한다.

< 그림 III-1 > 두도막 형식의 짜임새



두도막 형식의 구조에 대해 알아본 후에, 마침법에 대해 설명하도록 한다. V는 반마침으로 계속되는 느낌을 주고, V-I는 바른마침으로 곡이 완전히 끝나는 느낌을 준다. 교과서에 나와 있는 두도막 형식으로 작곡된 곡의 짜임새를 파악하여 분석해본다. 두도막 형식의 구조와 마침법에 대해 이해하고 직접 두도막 형식의 가락 짓기를 해본다. 이때, 아이들의 수준에 따라 동기나 작은악절이 미리 정해진 악보를 나누어 주거나, 기존의 두도막 형식 악보에서 대조적인 악절(climax) 부분만 지워진 악보를 나누어줄 수 있다. 이 연구에서는 교과서에 나와 있는 < 악보 III-2 >를 활용해서 두도막 형식의 가락 짓기를 한다.

< 표 III-4 > 창작중심 교수·학습 적용 계획서

단원명	두도막 형식의 가락 짓기	대상	10학년	차시	2/2
교수·학습 자료	1. 교사: 두도막 형식의 가락 짓기에 사용될 오선보, 피아노 2. 학생: 음악교재, 필기도구				
학습 형태	개별 학습				
학습 목표	1. 악곡의 짜임새를 이해한다. 2. 두도막 형식의 구조와 마침법에 대해 이해한다. 3. 두도막 형식의 곡을 만든다.				
학습 내용	창의적 문제해결법을 적용한 창작 수업				
학습 방법	1. 교과서와 교사의 설명을 통해 악곡의 짜임새를 이해한다. 2. 교과서에 나와 있는 두도막 형식으로 작곡된 곡의 짜임새를 파악하여 분석해본다. 3. 두도막 형식의 구조와 마침법에 대해 이해하고 직접 두도막 형식의 가락 짓기를 해본다.				
단계	중심활동				
1단계 상황 인식	· “두도막 형식의 곡을 만들어봅시다.”				
2단계 자료 탐색	· 악곡의 짜임새와 마침법에 대해서 정보를 수집할 수 있도록 교사가 설명한다.				
3단계 문제의 골격 구성	· 두도막 형식의 구조에 대해 이해하고 반마침과 바른마침이 어떻게 사용되는지 알아본다. · 나눠준 오선보에 두도막 형식의 짜임새를 어떻게 할 것인지 정하여 영문자로 표기한다. · 구체적인 목표 > 두도막 형식의 짜임새에 맞게 마침법을 사용하여 가락 짓기를 해본다.				
4단계 아이디어 생성하기	· 6/8박자에 맞게 곡을 만든다. · climax에서 분위기를 고조시키기 위해 임시표를 사용해조를 바꾸거나 절정 부분(최고음)을 만들어준다.				
5단계 해결방법 결정	· 반마침과 바른마침의 사용이 적절하게 이루어졌는지 확인한다. · 정해져 있는 작은악절과 곡의 전체적인 분위기가 자연스러운지 음미하며 최종 결정을 한다.				
6단계 실천하기	· 완성된 두도막 형식의 곡을 피드백 받는다.				

라. 감상중심 지도

감상하기는 음악 교육의 모든 세부 영역에 걸쳐 나타나는 포괄적인 활동이다. 감상활동은 그 시대의 배경을 통해 곡의 특성과 작곡자의 의도 등 곡에 대한 전반적인 이해를 도울 수 있다. 그러나 단지 교사가 곡만 틀어주고 학습자에게 가만히 앉아서 감상하라고 한다면 학습자들은 주의집중하기 어려울 것이다. 이것을 해결하기 위해 감상 과정에서 느낀 것을 각자 그림으로 나타내보는 창의적인 활동을 계획하여 지도안을 설계한다. 이렇게 느낌이나 생각을 그림으로 표현하는 것은 학생들의 창의적인 활동에 좋은 발판이 될 수 있다. 또한 내향적인 학생도 자신의 생각과 느낌을 표현하는데 도움을 줄 수 있다.

1) 주제 선택

(2007개정) 고등학교 음악. 주광식, 진태식, 채은영(2011) - (주)박영사. “근대와 현대 음악”

현대 음악은 음악이라고 느껴지지 않을 만큼 독특하고 다양한 곡들이 많다. 현대 음악에서 사용되는 다양하고 독특한 소리 구성 방법에 대해 알아 보면서 자신만의 독특한 아이디어로 새로운 표현 방법을 모색해 볼 수 있다.

2) 학습 내용 및 학습 방법

이 연구에서는 창의적 문제해결방법을 적용한 감상중심의 지도 방법에서, 근대와 현대 음악을 감상하면서 느낌이나 생각을 함께 이야기해보는 수업 시간으로 계획한다. 인상주의 음악을 대표하는 드뷔시는 화음과 악기의 음색 변화를 중요시하여 작곡하였는데, 이 시대의 인상주의 화가들 또한 그림을 사진처럼 묘사하지 않고 보고 느껴지는 인상을 표현하였다. 무조 음악은 조성이나 조가 없는 음악으로, 쇤베르크는 새로운 원칙을 세워 ‘12음 기법’을 창안했다. 우연성 음악은 연주 과정에서 작곡자나 연주자가 즉흥적으로 선택할 수 있

는 여지를 남겨 두는 음악이다. 전자 음악은 컴퓨터와 결합하면서 세상에 존재하는 소리를 흉내 내게 해주는 것과 세상에 없는 소리를 새로 창조하는 것 모두를 가능하게 하여 인간의 음악적 지식을 제고하고 상상력을 자극하였다.

여기서 우연성 음악을 가지고 자신이 들은 우연성 음악을 그림으로 표현해보는 창작 활동 시간을 갖는다. 우연성 음악은 따로 기보법이 없으며 작곡자나 연주자가 즉흥적으로 선택할 수 있어 학생 저마다의 창의적인 표현 활동을 할 수 있다.

3) 지도시 유의사항

① 학생들이 아무 생각 없이 무의미하게 그림을 그려 발표하는 것을 막기 위해 자신이 그렇게 그린 이유에 대해 충분히 설명하게 한다.

② 학생들의 창의적 활동에 대해서 교사는 긍정적인 피드백을 제시해준다.

③ 우연성 음악을 듣는 시간을 가질 때 5분 이상을 넘지 않도록 한다.

< 표 III-5 > 감상중심 교수·학습 적용 계획서

단원명	근대와 현대 음악	대상	10학년	차시	2/2
교수·학습 자료	1. 교사: 컴퓨터, 감상곡 음원 파일, 그림 그릴 종이 2. 학생: 음악교재, 필기도구				
학습 형태	개별 학습				
학습 목표	1. 근대와 현대 음악의 특징을 이해한다. 2. 다양한 소리 구성의 방식을 학습하여 현대음악에서 확장된 음악의 개념을 이해한다. 3. 음악가와 작품을 이해하고 음악을 감상하면서 그림으로 표현할 수 있다.				
학습 내용	창의적 문제해결법을 적용한 음악 감상				
학습 방법	1. 감상곡을 듣고 그 음악에 대해 학습한다. 2. 개인별 창의적 감상학습지를 작성하면서 음악 감상을 한다. 3. 자신의 생각과 느낌을 발표한다.				
단계	중심활동				
1단계 상황 인식	· 음악의 시대배경과 특성을 생각하여 “우연성 음악”을 그림으로 표현할 수 있다.				
2단계 자료의 탐색	· 20세기 음악의 중요한 경향과 기법에 대한 정보를 수집할 수 있도록 교사가 설명한다.				
3단계 문제의 골격 구성	· 우연성의 음악으로 ‘존 케이지’의 ‘4분 33초’ 음악에 대해 알아본다.(이 음악의 악보는 연주자로 하여금 앉아서 소리를 내지 말고 3악장을 연주하도록 지시하고 있다. 무대에 나가 인사를 하고 피아노 앞에 앉아 4분 33초 동안 앉아 있다가 일어나서 인사하고 퇴장한다.) · 구체적인 목표▷ 우연성 음악의 특징을 살려 그림으로 표현할 수 있다.				
4단계 아이디어 생성하기	· 정해진 시간동안 교실에서 만들어지는 우연성 음악을 자신만의 독특한 기법으로 나눠준 종이에 다양하게 표현해본다.				

5단계 해결방법 결정	· 그림 밑에 자신이 그렇게 그린 이유에 대해 3줄 이상의 설명하는 글을 쓰게 한다.
6단계 실천하기	· 희망자를 뽑아 자신의 그림을 보여주며 소감을 발표하게 한다.

IV. 창의적 문제해결법을 적용한 음악과 교수·학습 개발

본 연구에서는 가창중심 교수·학습 모형, 기악중심 교수·학습 모형, 창작중심 교수·학습 모형, 감상중심 교수·학습 모형에 창의적 사고기법을 적용하여 창의적인 음악과 교수·학습을 개발하고자 한다.

1. 가창중심 교수·학습

< 표 IV-1 > 가창중심 교수·학습

대단원		이야기가 있는 음악		대상	7학년	장소	음악실
소단원		도레미 송		차시	2/2(45분)	지도 교사	
학습 목표		1. “도레미 송”을 뮤지컬로 만들어 모듬 발표를 한다. 2. 자연스러운 발성, 발음으로 가사를 전달한다.					
학습 자료		1.교사: 피아노, 뮤지컬 동영상, 컴퓨터 2.학생: 음악교재, 필기도구					
창의적 사고 단계	수업 단계	학습 내용	교수·학습 활동		학습 자료	지도시 유의점	
			교사	학생			
문제 파악	상황 인식	도입 (6)	주의 집중 및 동기 유발 (3)	·학습 환경을 조성하며 출석확인 후 인사한다. ·뮤지컬 동영상을 보여준다.	·출석확인 후 인사를 한다. ·주의 집중하여 시청한다.	뮤지컬 동영상	캣츠, 명성황후, 맘마미아 등 뮤지컬 영상 준비
				·학습내용과 학습 목표를 제시한다.	·학습목표를 읽는다.		

		전시 학습 확인 (3)	· 전시에 학습한 제재곡을 반주에 맞춰 부르게 한다.	· 반주에 맞춰 제재곡을 큰소리로 부른다.			
	자료 탐색	정보 탐색 (9)	· 뮤지컬에 대해 조사한 것을 발표 시킨다.	· ‘뮤지컬’에 대해 자유롭게 이야기 한다.			
	문제 골격 구성		· 뮤지컬의 개념에 대해 정리한다.	· 뮤지컬의 구성과 내용을 이해한다.	PPT	PPT 또는 판서를 활용한다.	
아이디어 산출	아이디어 생성	전개 (37)	· 모둠 활동을 통해 다양한 의견을 나눌 수 있게 한다. · 바뀌진 단어에서 그것을 표현할 수 있는 창의적인 동작을 창작하게 한다.	· ‘도, 레, 미, 파, 솔, 라, 시’로 시작하는 단어를 되도록 많이 찾아본다. · 모둠 구성원과 다양한 생각을 이야기한다.		다른 모둠과 의견이 섞이지 않도록 작은 목소리로 토의하게 한다.	
실천 방법 계획	해결 방법 결정		표현 방법 탐색 및 창작 활동 (15)	· 단어와 동작의 연결이 자연스럽게 연결되는지 생각해보게 한다.	· 단어와 동작이 자연스럽게 조합되는 것을 최종 선택한다.		동작 연습을 하면서 너무 소란해지지 않도록 지도한다.
	실천하기		창의적 표현 (13)	· 모둠별로 완성된 창의적 표현을 발표 시킨다.	· 정확한 가사와 동작으로 표현한다.		교사는 긍정적인 피드백을 제시한다.
		정리 (2)	· 학습 정리, 차시 예고 (2) · 수업을 정리하고 다음시간에 학습할 과제를 제시한다.	· 다른 모둠에 대한 자신의 느낌을 발표하고 다음 시간 과제를 확인한다.			

2. 기악중심 교수·학습

< 표 IV-2 > 기악중심 교수·학습

대단원	리코더	대상	7학년	장소	음악실		
소단원	Love me tender	차시	2/2(45분)	지도 교사			
학습 목표	1. 곡 분석을 통해 화음을 만들 수 있다. 2. 리코더 2중주를 연주할 수 있다.						
학습 자료	1. 교사: 편집된 Love me tender 악보, 리코더 2. 학생: 음악교재, 필기도구, 리코더						
창의적 사고 단계	수업 단계	학습 내용	교수·학습 활동		학습 자료	지도시 유의점	
			교사	학생			
문제 파악	상황 인식	도입 (5)	주의 집중 및 동기 유발 (4)	· 학습 환경을 조성하며 출석확 인 후 인사한다. · 교과서에 있는 Love me tender 2중주를 들려준 다.	· 출석확인 후 인사를 한다. · 주의 집중하여 감상한다.	음원 파일	연주 동영상이 있다면 동영상을 보여준다.
			학습 목표 (1)	· 학습내용과 학 습 목표를 제시 한다.	· 학습목표를 읽 는다.		편집한 Love me tender 악보를 나눠준다.
	자료 탐색	전개 (38)	정보 탐색 (10)	· 2중주의 개념 과 다양한 화음 에 대해 간략적 인 설명을 한다.	· 2중주: 두 사 람 이상이 각기 다른 악기로 함 께 연주하는 것 이다.	PPT	PPT 또는 판서를 활용한다.
문제 골격 구성	· 편집된 Love me tender 악보 에 나오는 화음 위주로 설명을 한다.			· 나눠준 Love me tender에 나 오는 화음이 무 엇인지 알아본 다.			

아이 디어 산출	아이 디어 생성		표현 방법 탐색 및 창작 활동 (15)	·모듬 활동을 화음기호와 4/4박 자에 맞게 아래 성부를 다양하게 창작하게 한다.	·모듬 구성원과 다양한 생각을 이야기 한다.		화음기호와 박자에 맞게 창작하는지 모듬별로 다니며 봐준다.
실천 방법 계획	해결 방법 결정			·모듬원끼리 위 에 성부와 아래 성부 연주자를 나누고 완성된 악보를 연주해본 다.	·모듬원끼리 연 습을 하면서 멜 로디 선율과 어 울리는지 평가해 보고 최종 결정 을 한다.		너무 소란해지지 않도록 지도한다.
	실천 하기		창의 적 표현 (13)	·모듬별로 연주 발표를 시킨다.	·모듬별로 완성 된 악보를 가지 고 리코더 2중주 를 연주한다.		교사는 긍정적인 피드백을 제시한다.
		정리 (2)	정리 및 차시 예고 (2)	·수업을 정리하 고 다음시간에 학습할 과제를 제시한다.	·다른 모듬에 대한 자신의 느 낌을 발표하고 다음 시간 과제 를 확인한다.		

3. 창작중심 교수·학습

< 표 IV-3 > 창작중심 교수·학습

대단원	음악만들기		대상	10학년	장소	음악실	
소단원	두도막 형식의 가락 짓기		차시	1/1(50분)	지도 교사		
학습 목표	1. 악곡의 짜임새를 이해한다. 2. 두도막 형식의 구조와 마침법에 대해 이해한다. 3. 두도막 형식의 곡을 만든다.						
학습 자료	1. 교사: 두도막 형식의 가락 짓기에 사용될 오선보, 피아노 2. 학생: 음악교재, 필기도구						
창의적 사고 단계	수업 단계	학습 내용	교수·학습 활동		학습 자료	지도시 유의점	
			교사	학생			
문제 파악	상황 인식	도입 (4)	주의 집중 및 동기 유발	·학습 환경을 조성하며 출석확인 후 인사한다. ·두도막 형식의 곡을 들려준다.	·출석확인 후 인사를 한다. ·주의 집중하여 감상한다.	음원 파일	교과서에 나와 있는 곡을 들려준다.
		(5)	학습 목표 (1)	·학습내용과 학습 목표를 제시한다.	·학습목표를 읽는다.	오선 보	두도막 형식의 가락 짓기를 할 오선보를 나눠준다.
	자료 탐색	전 개 (43)	정보 탐색 (15)	·악곡의 짜임새와 마침법에 대해서 설명한다.	·악곡의 짜임새와 마침법에 대해서 정보를 수집한다.	PPT	PPT 또는 판서를 활용한다.

	문제 골격 구성		·두도막 형식의 구조에 대해 설명 한다.	·나눠준 오선보 에 두도막 형식의 틀을 잡는다.	
아이 디어 산출	아이 디어 생성	표현 방법 탐색 및 창작 활동 (20)	·6/8박자와 두도 막 형식의 짜임새 에 맞게 작곡하는 지 지도한다. ·곡의 완성도를 높이기 위해 climax 부분을 꾸 밀 수 있게 지도 한다.	·6/8박자와 곡의 형식에 맞게 다양 하게 작곡한다. ·climax에서 임 시표를 사용해 조 를 바꾸거나 절정 부분(최고음)을 만들어준다.	돌아다니며 작곡이 어려운 학생들을 지도해준다
	해결 방법 결정		·학생들 마다 작 곡된 곡의 전체적 인 흐름을 음미해 보게 한다.	·곡의 전체적인 흐름을 음미해보 면서 최종 결정을 한다.	
실천 방법 계획	실천 하기	창의 적 표현 (8)	·학생들 중 희망 자를 뽑아 완성된 악보를 교사가 피 아노로 연주해준 다. ·창작곡에 대해 학생들의 의견을 들어본다.	·자신의 곡을 발 표해보고 싶은 학 생은 손을 들어 신청한다. ·연주한 곡에 대 한 느낌을 자유롭 게 이야기한다.	희망자를 제외한 나머지 학생들의 악보를 걷어 피드백을 적어 돌려준다.
		정리 (2)	·수업을 정리하 고 다음시간에 학 습할 과제를 제시 한다.	·다음 시간 과제 를 확인한다.	

4. 감상중심 교수·학습

< 표 IV-4 > 감상중심 교수·학습

대단원	역사로 배우는 서양 음악		대상	10학년	장소	음악실
소단원	근대와 현대 음악		차시	1/1(50분)	지도 교사	
학습 목표	1. 근대와 현대 음악의 특징을 이해한다. 2. 다양한 소리 구성의 방식을 학습하여 현대음악에서 확장된 음악의 개념을 이해한다. 3. 음악가와 작품을 이해하고 음악을 감상하면서 그림으로 표현할 수 있다.					
학습 자료	1. 교사: 컴퓨터, 감상곡 음원 파일, 그림 그릴 종이 2. 학생: 음악교재, 필기도구					
창의적 사고 단계	수 업 단 계	학습 내 용	교수·학습 활동		학습 자 료	지도시 유의점
			교사	학생		
문제 파악	상황 인식	도 입 (5)	·학습 환경을 조성하며 출석확인 후 인사한다. ·준비한 음악을 들려주고 느낌이 어떤지 발문한다.	·출석확인 후 인사를 한다. ·주의 집중하여 음악을 감상하고 어땠는지 자유롭게 이야기한다.	컴퓨터, 음원 파일	근대 음악 또는 현대 음악 준비
		학습 목표 (1)	·학습내용과 학습 목표를 제시한다.	·학습목표를 읽는다.	종이	그림 그릴 종이를 나눠준다.
	자료 탐색	전 개 (42)	·20세기 음악의 중요한 경향과 기법에 대해 설명하고 대표곡을 몇 곡씩 들려준다.	·20세기 음악의 중요한 경향과 기법에 대한 정보를 수집하고 특징을 생각하며 감상한다.	PPT, 음원 파일	PPT 또는 20세기 음악의 특징을 정리한 프린트를

	문제 골격 구성		정보 탐색 (4)	·우연성의 음악 으로 ‘존 케이지’ 의 ‘4분 33초’ 곡 을 설명한다.	·우연성의 음악 이 어떤 것인지 곡을 통해 이해 한다.		준다.
아이 디어 산출	아이 디어 생성		표현 방법 탐색 및	·교실에서 만들 어지는 우연성 음 악(5분 이내)을 그림으로 표현해 보는 활동을 한 다.	·교실에서 만들 어지는 우연성 음 악을 자신만의 독 특한 기법으로 나 눠준 종이에 다양 하게 표현해본다.	시계	창문이나 교실 문을 열어주면 더 많은 소리를 접할 수 있다.
실천 방법 계획	해결 방법 결정		창의 적 감상 (10)	·그림 밑에 자신 이 그렇게 그린 이유에 대해 3줄 이상의 설명하는 글을 쓰게 한다.	·3줄 이상의 그 림에 대한 설명 을 쓴다.		무의미하게 그리는 것을 막기 위해 충분히 설명하게 한다.
	실천 하기		표현 활동 (10)	·희망자를 뽑아 자신이 그린 그림 과 설명을 발표시 킨다.	·희망자는 손을 들어 발표하고 그림을 보여주며 설명을 한다.		학생들의 창의적 활동에 대해서 교사는 긍정적인 피드백을 제시한다.
		정리 (3)	학습 정리 및 차시 예고 (3)	·수업을 정리하 고 다음시간에 학 습할 과제를 제시 한다.	·수업에 대한 자신의 느낌을 발표하고 의문점 을 제시하며 다 음 시간 과제를 확인한다.		

IV. 결론 및 제언

지금까지 창의성의 개념과 창의성 계발을 위한 교육 방법 그리고 음악교육에서의 창의성에 대해 고찰해보고 창의성 계발을 위한 음악 수업으로 창의적 문제해결법을 적용한 음악과 교수·학습을 구안하였다.

먼저, 이론적 배경에서 관련 문헌과 선행 연구들을 통하여 창의성과 창의적 사고 계발을 위한 이론들을 고찰해보았는데 창의성의 개념은 학자들마다 여러 개념으로 정의되었다. 창의적 사고를 계발 시켜 주는 사고기법에는 브레인스토밍, 시네틱스, 브레인라이팅, 스캬퍼, 마인드맵핑, 육색사고모, 창의적 문제해결법 등 다양하였다. 사고기법외에 창의성을 계발 시켜주는 수업 모형으로는 창의적 문제해결법이 있었다. 창의적 문제해결법은 3단계 6과정을 통해 여러 가지 다양한 사고를 할 수 있게 해주고 기회, 도전을 인식하여 아이디어를 자극하는 문제를 진술하고, 문제와 관련된 다양한 아이디어를 생성하게 하며, 아이디어를 선택하고 분석해 가능한 해결책을 행동에 옮길 구체적이고 자세한 계획을 설계하도록 구성되어 있었다.

이를 바탕으로 음악 수업에 맞도록 창의적 문제해결법을 재구조화하여 문제 파악의 1단계에서 상황 인식으로 학생들에게 목표를 알려주고, 자료의 탐색에서 학생들이 정보를 수집할 수 있도록 교사가 자료를 제공하거나 선행 과제물로 내주고, 문제의 골격 구성에서 찾은 자료와 정보를 구체적으로 구성하게 하였다. 2단계는 아이디어의 산출로 목표를 달성하기 위해 새롭고 독특한 다양한 아이디어를 생성하는 시간을 갖도록 하였다. 3단계인 실천 방법 계획에서는 해결책을 결정하여 가장 이상적인 아이디어를 선택하고 마지막 계획하기에서 최종 결정된 것을 발표하고 교사나 학급 친구들에게 피드백을 받는 것으로 설계하였다.

설계된 창의적 문제해결법을 가지고 현재 학교에서 사용되고 있는 음악 교과서에 적용하여 가창 중심, 기악 중심, 창작 중심, 감상 중심으로 나누어 구체적인 지도 방법을 제시하여 교사들이 실천해볼 수 있도록 하였다.

가창 중심에서는 <이야기가 있는 음악-“도레미송”>을 가지고 뮤지컬을 체험해보는 교수·학습 모형을 설계하고, 기악 중심에서는 <나도 연주가-리코더>를 통해 리코더 2중주를 해보는 교수·학습 모형을 설계하였다. 창작 중심에서는 <음악 만들기-두도막 형식의 가락 짓기>를 주제로 학생들이 작곡하는 교수·학습 모형을 설계하고, 감상 중심에서는 <근대와 현대 음악>의 음악 감상을 통해 자신의 느낌을 그림으로 표현해보는 시간으로 교수·학습 모형을 설계하였다.

이 연구에서 구안한 창의적 문제해결법을 적용한 음악 수업이, 교사에게는 창의적인 수업을 위한 유용한 자료가 되고, 학생들에게는 새로운 방법을 통하여 적극적인 음악 활동과 창의적인 생각을 다양하게 표현해봄으로써 음악적 잠재력을 표출할 수 있는 기회가 되어 창의성과 독창성을 길러주는데 도움이 될 것이다.

또한 이 연구에서 제시된 제재곡과 주제 외에도 교과서의 종류가 많고 범위도 넓기 때문에, 후속연구에서는 교과서를 가지고 창의적 문제해결법을 적용한 음악과 교수·학습의 방법에 대해 더 많은 연구가 이루어져야 할 것이다. 더불어 학생들의 창의력 신장을 위해 좀 더 창의적이고 실제로 실현시킬 수 있는 여러 가지 교육 방법의 모색과 함께 국가 제도적으로도 체계적인 뒷받침이 되어야 할 것이다.

참고문헌

<학위논문>

- 박현선 (2005). (창의력 향상을 촉진시키기 위한 아동용) 팝-업북(Pop-up book)의 시·지각 모델 및 표현기법 제안. 석사학위 논문. 홍익대학교 대학원
- 서양하 (2008). 창의적 음악 수업 모형 개발 및 적용 방안 연구. 석사학위 논문. 한국교원대학교 대학원
- 안은미 (2008). 뇌 과학에 기초한 음악적 창의성 신장 방안. 석사학위논문. 서울교육대학교 교육대학원
- 오은정 (2009). 창의적 활동에 중점을 둔 초등학교 5·6학년 음악 교수·학습 방안 연구. 석사학위논문. 한국교원대학교 대학원
- 이리나 (2009). 창의성을 위한 효과적인 음악교육방법. 석사학위논문. 목포대학교 교육대학원
- 이연경 (2011). 창의적 사고기법을 활용한 음악 수업지도 방안연구. 석사학위 논문. 충남대학교 교육대학원
- 조남경 (2005). ICT를 활용한 수업의 음악적 창의성 향상에 관한 연구. 석사학위논문. 건국대학교 교육대학원
- 최정현 (2000). 창의성 이론을 체계적으로 적용한 음악수업 모형 연구. 석사학위논문. 서울대학교 대학원
- 홍지은 (2008). 창의력 신장을 위한 효과적인 음악교과 수업 모형에 관한 연구. 석사학위논문. 중앙대학교 교육대학원

<단행본>

- 김영채 (2007). 창의력의 이론과 개발. 서울 : 교육과학사
- 양종모, 김성준, 김관수, 문대영, 박수자, 소금현, 손준구, 이미식, 이영만, 이용섭, 정정순, 정호범 (2011). 교과교육에서 창의성의 이론과 실제. 서울 : 학지사
- 윤현진, 김영준, 이광우, 전제철 (2007). 미래 한국인의 핵심 역량 증진을 위한 초·중등학교 교육과정 비전 연구(I)-핵심 역량 준거와 영역 설정을 중심으로. 한국교육과정평가원 연구보고 RRC 2007-1
- 이광우, 조난심, 오은순, 권점례, 김현미, 지은림, 홍원표 (2011). 창의적 인재 육성을 위한 중등학교 교육 개선 연구. 한국교육과정평가원 연구보고 RRC 2011-2
- 이동원 (2009). 창의성 교육의 실천적 접근. 파주 : 교육과학사
- 이옥형, 이종숙, 임선빈 (2010). 교육심리학(개정판). 서울 : 집문당
- 이종연, 호사라, 전재현, 구양미, 진석연 (2005). 창의적 문제해결력 증진을 위한 Creative Thinker 프로그램 연구. 한국교육학술정보원 연구보고 KR 2005-33
- 임미경, 현경실, 조순이, 김용희, 이에스더 (2010). 음악교수법-달크로즈, 코다이, 오르프, 고든, 포괄적 음악성. 서울 : 학지사
- 조연순, 성진숙, 이혜주 (2009). 창의성 교육-창의적 문제해결력 계발과 교육 방법. 서울 : 이화여자대학교출판부
- Treffinger, Isaksen, Dorval (2004). CPS-창의적 문제해결. 역자 김영채. 서울 : 박영사

<참고 홈페이지>

교육과학기술부 2009개정 교육과정 <http://curri.mest.go.kr/index.jsp>

Abstract

A Study on a Teaching and Learning Method for Music by Applying Creative Problem Solving

KANG, Eun-Je

The Graduate School of Education

Department of Music Education

Sungshin Women's University

Today's knowledge and information society is constantly changing with a vast amount of information being produced and expired. In response to the rapidly changing times, many countries around the world have been conducting research on creativity. Music education also needs to conduct research on creativity enhancement with various methods. Recognizing such a need, this study set out to devise a teaching and learning model to help the students develop their creativity in the music subject.

First, literature study was carried out to examine the concepts and elements of creativity, the thinking methods designed to improve creativity, educational methods for creativity cultivation, and manifestation of creativity in music education. Creative problem solving is the essence of creativity development program as a method of increasing creativity. In the study, the investigator applied creative problem solving to textbooks and investigated a creative music teaching and learning model.

The investigator also choose teaching materials in the middle and high school textbooks of the Revised Curriculum of 2007, picked topics in the areas of singing, instrumental music, creation, and appreciation, and devised a teaching and learning model by applying creative problem solving. The singing- and instrumental music-based lessons targeted seventh graders, and the creation- and appreciation-based lessons did tenth graders.

The study provides a set of instructional methods that are specific enough for teachers to practice in school and encourage the students to take happy and voluntary part in music lessons, thus helping the students engage in active music activities and originality cultivation.