

2015 초등학교 3-4학년 음악교과서에 적용된 음악적 창의·융합 사고 역량 분석*

권수미 (한국교원대학교 부교수), 유근혜 (한국교원대학교 박사과정)

1. 도입
 - 1) 연구의 필요성 및 목적
 - 2) 연구 방법 및 절차
2. 이론적 배경
 - 1) 창의·융합이란?
 - 2) 음악 교과에서의 창의·융합 역량 개발
3. 2015 초등학교 3~4학년 음악교과서에 수록된 음악적 창의·융합 사고 역량 분석
4. 나아가며
 - 1) 결론
 - 2) 제언

* 이 논문은 2019년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임
(NRF-2019S1A5C2A 04081191)

개 요

본 연구는 2015 개정 음악과 교육과정에서 요구하는 6가지 핵심역량 중 '음악적 창의·융합 사고 역량'이 초등학교 3-4학년 음악교과서에 어떻게 반영되고 지도하도록 구성되었는지 분석함으로써, 교과서 제작의 근거가 되는 음악교육과정을 바탕으로 창작 활동에 대한 적용 요소와 범위에 대하여 재고하는 것을 연구목적으로 한다. 이를 위하여 초등 음악 3-4학년 교과서 9종, 총 18권 중 음악적 창의·융합 사고 역량이 적용된 제재곡 149곡을 대상으로 분석하였으며, 음악과 교육과정 내용 체계 및 성취기준에서 영역, 음악 요소, 성취기준, 기능, 연계 교과를 세부 분석 유형으로 재구성하여 음악적 창의·융합 사고 역량의 적용 빈도와 학습 활동 유형을 분석하였다. 연구결과, 창작 영역에서 더 많은 음악적 창의·융합 사고 역량의 적용이 필요하며, 성취기준과 기능에서 가장 높은 빈도를 보인 노랫말을 바꾸거나 말붙임새로 만들기과 관련하여 창의·융합 활동의 개념과 기준의 다양성에 대한 재고가 필요하였다. 또한 국어와의 연계 학습에 집중되거나, 다른 교과와의 연계 없이 음악 교과에만 해당 역량이 높은 빈도로 적용된 점에서 좀 더 다양한 창의·융합 활동의 필요성이 드러났다.

주제어: 2015 개정 음악과 교육과정, 핵심역량, 창의·융합, 음악교육, 초등음악교과서

1. 도입

1) 연구의 필요성 및 목적

2009 개정 교육과정 시기부터 ‘창의 인성 교육’이라고 하여 강조된 ‘창의성’과 STEAM교육의 부상으로 강조된 ‘융합’의 키워드가 2015 개정 교육과정에 이르러 창의·융합 사고 역량을 갖춘 인재 양성으로 거듭 강조되었다. 통합적 사고에 기반을 둔 문제해결능력을 배양하고자 범교과적으로 21세기가 요구하는 핵심역량에 대한 고찰과 이를 위한 교육과정 개발에 박차를 가하고 있다. 2015 음악과 교육과정에서는 총론에서 제시한 6가지 핵심역량을 음악교과의 다양한 특성을 통해 음악적 감성 역량, 음악적 창의·융합 사고 역량, 음악적 소통 역량, 문화적 공동체 역량, 음악정보처리 역량, 자기관리 역량을 기를 수 있도록 선정하였다. 이 중 교육과정 문서에 제시된 ‘음악적 창의·융합 사고 역량’의 의미는 다음과 같다.

음악분야의 전문지식과 소양을 토대로 새롭고 독창적인 아이디어를 산출해 내고 자신이 학습하거나 경험한 음악정보들을 다양한 현상에 융합적으로 활용할 수 있는 역량이다.¹⁾

‘독창적인 아이디어’와 ‘융합적으로 활용할 것’은 음악적 창의·융합 사고 역량의 중심으로 보며 이를 위한 하위요소로 창의적인 사고, 활용, 재구성, 연계 등을 밝히고 있다. 이러한 성격을 바탕으로 세워진 목표, 내용 체계와 성취기준, 교수학습 및 평가의 방향에 따라 2015 개정 교육과정에서 출판된 초등학교 3-4학년 음악교과서는 총 9종 18권이 있다. 초등학교 3-4학년군 음악교과서는 초등교육에서 공식적으로 처음 소개되는 음악교과서인 만큼 여기서 세워지는 교과서 구성의 틀이나 형식은 상급 학년으로 이어지는 음악 교육과정의 연

1) 교육부, 『음악과 교육과정 교육부 고시 제2015-74호 [별책12]』, 2015.

계성에 영향을 줄 수 있기에 중요하다. 특히 이전 2009 교육과정과는 달리 2015 음악과 교육과정에서 새롭게 도입된 각각의 핵심역량이 음악교과에 어떻게 적용되었는지 살펴볼 필요가 있다.

음악적 창의·융합 사고 역량을 바탕으로 창의성을 발달시키기 위한 선행 연구에서는 창의적인 음악 활동 체험을 기반으로 하여 학습자가 음악 작품의 예술적 가치와 함께 개성과 즉흥성을 더해야 하며,²⁾ 창의성과 인성을 더불어 함양하면서 음악적 사고 과정에서 창의적이고 자기주도적인 문제해결능력을 개발하도록 지도할 것을 강조하고 있다.³⁾⁴⁾ 이러한 창의·융합 사고 역량 개발을 위한 지도 방법인 음악 창작 활동은 적극적인 생각과 상상, 조직과 탐구 등의 논리를 전개해야 하기 때문에 학습자가 연주나 감상보다 더욱 창의적인 표현 욕구를 충족시킬 수 있도록 하는 도구이다.⁵⁾ 이와 관련하여 실제 초등학교 교과서에서의 창작 활동을 분석한 연구에서 교과서는 교육과정을 바탕으로 내용을 구성하기 때문에 교육과정에서 먼저 창작 활동에 대한 적용 요소와 범위를 넓게 설정하여 교과서를 제작할 시 다양한 근거자료의 역할을 수행할 수 있어야 하며, 단순한 언어나 기본적인 음악 요소의 패턴 변화가 아닌 즉흥연주나 작곡과 같은 여러 가지 심화 활동이 추가되어야 함을 강조하고 있다.⁶⁾⁷⁾ 이렇게 교과서에 반영된 창의와 관련하여 세부적인 창작 활동에 대한 선행 연구는 있

2) 김효정, “음악적 창의성 신장을 위한 초등학교 음악 수업의 개선 방안 -초등학교 3학년 을 중심으로-,” 『종합예술과 음악 학회지』 2/1 (2008), 27-52.

3) 양소영, “창의·인성 교육으로서 초등학교 3학년 음악극의 창의적 접근 요소 탐색,” 『학습자중심교과교육연구』 20/3 (2020), 79-98.

4) 이영미, “창의 인성 함양을 위한 창의적 음악활동에 관한 고찰,” 『음악교수법연구』 9 (2012), 87-108.

5) 김용희, “음악적 창의성 신장을 위한 초등 창작 학습전략들,” 『한국음악학회논문집 음악 연구』 37 (2006), 59-81.

6) 김서경, “2015 교육과정 초등 3-4 음악교과서 창작 활동 분석,” 『음악응용연구』 10 (2018), 47-78.

7) 함희주, “초등학교 3, 4학년 음악교과서에 수록된 창작활동 유형 분석,” 『미래음악교육 연구』 3/2 (2018), 111-129.

으나, 음악적 창의·융합 사고 역량을 직접 적용하여 분석한 연구는 초등학교 6학년 음악 교과서를 분석한 손세희⁸⁾의 연구 이외에는 부족하기 때문에 실제 교과서에서의 적용 현황을 연구할 필요가 있다.

따라서 본 연구는 2015 개정 음악과 교육과정에서 요구하는 6가지 핵심역량 중 ‘음악적 창의·융합 사고 역량’이 초등학교 3-4학년 음악교과서에 어떻게 반영되고 교육하도록 구성되었는지 분석함으로써 교과서 제작의 근거가 되는 음악 교육과정을 바탕으로 창작 활동에 대한 적용 요소와 범위에 대하여 재고 하는 것을 연구목적으로 한다.

2) 연구 방법 및 절차

본 연구에서 다룰 주요 연구내용은 2015 개정 교육과정에 따라 출판된 초등학교 3-4학년 음악교과서에 창의·융합 사고 역량이 얼마나 적용되고 있으며 또 어떻게 창작 활동이 이루어지고 있는지 알아보는 것이다. 이를 위하여 금성출판사, 동아출판(주), (주)미래엔, (주)비상교육, (주)와이비엠, (주)음악과생활, (주)지학사, (주)천재교과서, (주)천재교육에서 출판된 초등학교 3-4학년 9종 음악 교과서 총 18권과 교사용 지도서 총 9권에서 제시된 제재곡 중 음악적 창의·융합 사고 역량이 적용된 3학년 77곡, 4학년 72곡, 총 149곡을 대상으로 연구하였다.

구체적인 연구방법으로 우선 2015 음악과 교육과정에 따라 출판된 초등학교 3-4학년 음악 교과서 총 9종 18권을 학년별로 나누어서 교사용 지도서에 기재된 제재곡별 핵심역량을 바탕으로 음악적 창의·융합 사고 역량이 적용된 제재곡을 분류하였다. 이러한 제재곡들을 대상으로 2015 음악과 교육과정의 내용 체계 및 성취기준에서 제시한 영역(노래 부르기, 악기 연주하기, 음악 만들기, 감상하기 4영역과 내용 체계의 영역인 표현, 감상, 생활화 및 특화 4영

8) 손세희, “2015 개정 교육과정에 따른 초등학교 음악 교과서의 음악적 창의·융합 사고 역량 활동 분석,” 석사학위논문 (부산교육대학교, 2019).

역), 내용 요소, 기능, 음악 요소와 개념 체계표, 연계 교과에 근거하여 그중에서 영역, 음악 요소, 성취기준, 기능, 연계 교과 5가지를 분석 기준으로 설정한 후 음악적 창의·융합 사고 역량의 적용 빈도와 활동 유형을 빈도 분석하였다.

2. 이론적 배경

1) 창의·융합이란?

2009 개정 교육과정부터 ‘창의’와 ‘융합’은 미래 교육을 위한 주요 키워드로 등장하기 시작하였다. ‘창의’ 또는 창의성(creativity)은 그리스어나 라틴어에서 그 어원을 찾을 수 있을 만큼 시기적으로는 이미 오래전부터 인류에 익숙한 단어인 반면, ‘융합’이 본격적으로 교육정책에 도입된 것은 21세기에 들어서면서부터이다.

최근 급격한 지식의 변화와 고도로 발달되는 산업사회에서 당면하게 되는 복잡한 문제들을 해결하기 위하여 창의적인 능력을 가진 인간을 필요로 한다. ‘창의성(Creativity)’의 사전적 의미를 살펴보면 ‘새로운 의견을 생각하여 만들어 냄’으로 정의하고 있다. 그리스 어원을 살펴보면 ‘kraisein(성취하다 혹은 실현하다)’를 뜻하며 라틴어 역시 ‘creare(만들다)’를 의미하는 것으로 보아 ‘창의성’이란 일반적으로 문제를 해결하는 과정이며 기존의 규범에서 벗어나 새로운 문화를 만드는 것을 의미함을 알 수 있다.

창의성을 개발하기 위한 다양한 방법 중 하나로 세계의 많은 교육 전문가들이 융합교육의 필요성을 강조해왔다. 20세기 중반까지만 해도 학문중심 교육을 내세우며 각 교과가 갖는 기본 개념과 지식 전달을 강조함으로써 분업화된 사회에서의 전문적인 능력을 갖춘 인재 양성을 목표로 하였다. 하지만 21세기 인류사회가 직면한 문제들은 단순히 학교에서 학습한 교과적인 지식으로만 해결되는 것이 아닐뿐더러 처리해야 할 정보의 양도 기하급수적으로 증가하였다. 이러한 사회적 변화에 대처하고자 교육계는 통합(unification, integration),

융합(syncretism, convergence, fusion), 통섭(consilience) 세 관점에서 학문 연계의 필요성을 깨닫고 교육과정의 변화에 동참하기 시작하였다.⁹⁾ ‘융합’이란 ‘둘 이상을 하나로 모아 다스리는 것이다. 이 때 합침의 정도에 따라 ‘통합’이 물리적인 합침이라면 융합은 다분히 화학적 합침이다.¹⁰⁾¹¹⁾

융합교육의 시도는 학생들로 하여금 학문 분야 간의 경계를 자유롭게 넘나들게 함으로써 전공 틀 안에서만 문제를 바라보고 풀어나가려는 시야에서 벗어나 보다 유연한 창의적 사고를 이끌어내는데 용이하다. 결국 의도적으로 교과와 학문을 통합 또는 융합한 학습 환경을 제공함으로써 학생들이 스스로 창의적인 사고를 통해 현실 속에서 부딪칠 복잡한 문제를 해결하는 능력을 갖게 하는 것이 융합교육이 교육과정에 도입된 목표인 것이다.

2) 음악 교과에서의 창의·융합 역량 개발

2009 개정 교육과정부터 ‘융합’이라는 키워드가 본격적으로 사용되기 시작하면서 이전에 영재 교육과 대학 이상의 교육에서만 지원되어 온 융합교육을 2011년부터 2015년까지 전체 초중등을 대상으로 대폭 확대했다. 이어 2015 개정 교육과정에는 여섯 개의 핵심역량 중 하나로 전 교과의 교육과정에 적용됨으로써 보다 깊숙이 우리의 삶에 파고들게 되었다. 음악교과는 2015 음악과 교육과정의 성격에 ‘음악적 창의·융합 사고 역량’을 포함시킴으로써 교육과정 개발의 목표, 내용 체계 및 성취기준, 교수·학습 및 평가의 방향에도 영향을 미쳤을 뿐만 아니라 각 학교급 교과서 개발 방향 및 그 설계과정의 주요 틀이 되었다. 음악 교과를 통하여 창의성 계발을 위한 연구와 노력이 이미 오래전부

9) 민경찬, “융합연구와 융합교육,” 『인문정책포럼』 2 (2009), 35-38.

10) Thomas A. Regelski, “Another Perspective: A Response to “Toward Convergence,”” *Music Educators Journal* 99/4 (2013), 37-42.

11) Evan S. Tobias, “Toward Convergence: Adapting Music Education to Contemporary Society and Participatory Culture,” *Music Educators Journal* 99/4 (2013), 29-36.

터 이루어져왔지만, 2015 음악과 교육과정에서 새롭게 추가된 점은 창의와 융합을 한데 묶어 핵심역량으로 규정한 후 이에 대한 학습의 성격을 구체적으로 제시한 부분이다.

‘음악’을 중심으로 한 다른 예술 영역 및 교과와의 연계는 음악이 가지고 있는 다양한 특성을 활용하여 학생들의 음악지식을 심화시키고 흥미를 불러일으키며 학습 경험을 확장시킨다. 음악교과와 타 교과 간의 연계학습을 통해 기대하는 학습효과는 다음과 같다. 첫째, 음악과 춤, 미술, 연극, 영화, 문학 등 다른 예술 영역들과의 연계는 다른 예술의 표현 수단과 결합을 통해 음악적 정서를 표현하고 다양하게 소통하는 방법을 배우도록 함으로써 학생의 문화적 소양을 높일 수 있도록 해 준다. 특히 음악과 다른 예술을 결합하는 과정에서 음악만이 가지고 있는 고유한 특성을 발견하고 음악에 대한 이해를 심화시킬 수 있다. 둘째, 음악과 다른 교과와의 연계를 통하여 음악이 가지고 있는 인문·사회·자연과학적인 특성들을 발견함으로써 음악에 대한 시각을 확장시키고, 관련 과목에 대한 학습 효과를 증대시킬 수 있다.

위 내용을 주의 깊게 살펴보면 음악교과에서의 창의·융합 역량 개발을 위한 교육의 방법과 기대되는 학습 효과를 파악할 수 있다. 첫째, 음악을 중심으로 융합교육이 이루어져야 한다. 2015 음악과 교육과정의 성격 항목 맨 처음에 “음악을 중심으로 한 다른 예술 영역 및 교과와의 연계는 음악이 가지고 있는 다양한 특성을 활용하여...” 라고 제시하듯이 음악이 가지고 있는 특성 즉 음악 요소를 활용한 융합이 이루어짐으로써 음악적 지식과 이해를 심화시킬 수 있어야 한다. 과학교육에 예술을 활용하고, 예술교육에 과학을 활용하는 것이 창의적인 융합인재 양성에 효과적이라는 사실이 알려지면서 STEM에 예술(Art)을 추가하여 STEAM 교육을 시작할 당시만 해도 예술을 수·과학교과를 지도하기 위한 보조도구로서 간주하고 소극적으로 활용하는 문제점이 지적되었다.¹²⁾ 이는 초창기 융합교육 연구에 참여해 온 주체가 주로 과학, 기술, 수학 교육 분야

12) 교육과학기술부, 『예술중심 융합프로그램 개발연구』 (서울: 한국문화예술교육진흥원, 2012), 3.

의 전문가들이다보니 자연스럽게 파생된 문제점으로 추측된다.¹³⁾ 하지만, 이제는 융합교육이 특정 교과가 아닌 모든 교과에 적용되는 만큼 각 교과가 갖는 본질적인 특성을 중심으로 하는 융합교육 프로그램 개발에 임해야 할 때이다.

둘째, 타 교과와의 합침 방법이 굳이 화학적으로 강한 합침이 아닌 물리적 합침으로써 연계, 결합이어도 된다는 점이다. 권수미¹⁴⁾는 융합교육과 통합교육이 ‘연결 짓는 점’에서는 공통적이나 연결 시도의 배경, 연결 전후의 환원성 그리고 연결의 정도에서 차이점이 있다고 밝혔다. 이를 구체적으로 살펴보면 우선 연결 시도의 배경에 있어서 기존 통합교육은 학문중심의 교육과정에서 탈피하려는 노력의 일환으로 출현한 반면, 융합교육은 21세기 미래 사회를 대비하여 창의적으로 사고할 줄 아는 통섭적인 인재를 양성하기 위해 출현하였다.¹⁵⁾ 연결 전후의 환원성에 있어서 통합교육은 연결되는 교과목의 성질이 유지되면서 합침의 과정과 결과에 있어 서로 환원적인 관계로 볼 수 있는 반면¹⁶⁾¹⁷⁾ 융합교육은 비환원적이다. 마지막으로 연결의 정도에 있어서 통합교육을 물리적인 합침이라고 본다면, 융합교육은 이보다도 더 강한 화학적 합침에 의하여 가능하다는 해석이다. 다시 말해 융합교육을 “통합의 하위개념으로 합쳐지는 원래 교과들의 성질을 파악할 수 없을 만큼 강하게 합치는 통합방법”으로 간주한 것이다.¹⁸⁾

이미 오래전부터 교과 간 연계나 결합 혹은 통합수업이 이루어져왔고, 이렇게 통합과 융합간의 결합 방법의 차이가 존재함에도 불구하고 국가 교육과정에

13) 권수미, “예술중심 융합교육 프로그램 개발을 위한 제언,” 『음악교육연구』 41/2 (2012), 67-100.

14) 권수미, “예술중심 융합교육 프로그램 개발을 위한 제언,” 67-100.

15) 백운수·박현주·김영민·노석구·박종윤·이주연·정진수·최유현·한혜숙, “우리나라 STEAM 교육의 방향,” 『학습자 중심 교과교육연구』 11/4 (2011), 149-171.

16) 이영만·홍영기, 『초등통합교육과정』 (서울: 학지사, 2006), 35.

17) 김성숙, “미술과학교과가 융합된 교수학습방안,” 석사학위논문 (경인교육대학교, 2011), 27.

18) 권수미, “예술중심 융합교육 프로그램 개발을 위한 제언,” 67-100.

서 이 차이점을 간과한 채 연결 짓는 모든 것을 ‘융합’으로 해석한 점은 아쉽다. 하지만 학습내용을 연결하는 방법이 융합인지 통합인지에 따라 학습자의 창의적 사고에 얼마나 영향을 줄 수 있을지 밝혀지지 않은 상태에서 연계, 결합, 통합, 융합 등 교과목 간의 합치는 방법으로 논쟁을 이끌어가기보다는 학습자의 입장에서 학습자의 머릿속에서 창의적 사고가 얼마나 더 깊고 복잡한 수준으로 일어나는지가 고민하는 것이 더욱 효과적일 것이다.

3. 2015 초등학교 3~4학년 음악교과서에 수록된 음악적 창의·융합 사고 역량 분석

본 연구에서는 2015 개정 음악과 교육과정에서 강조되고 있는 핵심역량 중 음악적 창의·융합 사고 역량이 초등학교 3~4학년 음악 교과서에 얼마나 반영되고 있는지 살펴보기 위하여 교과서 구성의 바탕이 되는 교육과정 중에서 교과서 및 교사용 지도서에서 제시하고 있는 제재곡의 음악적 영역, 음악 요소, 성취기준, 기능, 연계 교과 5가지를 분석 기준으로 적용하여 역량의 빈도를 분석하였다. 이러한 분석 기준의 세부 유형은 다음과 같다.

[표 1] 음악적 창의·융합 사고 역량 분석 유형

분석 유형	분석 세부 유형
4영역+내용 체계 영역	A1(노래 부르기 중심 및 표현), A2(노래 부르기 중심 및 감상), A3(노래 부르기 중심 및 생활화), A4(노래 부르기 중심 및 특화), B1(악기 연주하기 중심 및 표현), B2(악기 연주하기 중심 및 감상), B3(악기 연주하기 중심 및 생활화), B4(악기 연주하기 중심 및 특화), C1(음악 만들기 중심 및 표현), C2(음악 만들기 중심 및 감상), C3(음악 만들기 중심 및 생활화), C4(음악 만들기 중심 및 특화), D1(감상하기 중심 및 표현), D2(감상하기 중심), D3(감상하기 중심 및 생활화), D4(감상하기 중심 및 특화)
음악 요소	A1(박), A2(박자), A3(장단), A4(장단의 세), A5(음의 길고 짧음), A6(간단한 리듬꼴), A7(장단꼴), A8(말붙임새), B1(음의 높고 낮

분석 유형	분석 세부 유형
	음, B2(차례가기와 뛰어가기), B3(시김새), C(소리의 어울림), D1(형식-메기고 받는 형식), D2(형식-ab형식), E(셈여림), F1(빠르기), F2(한배), G1(목소리), G2(물체 소리), G3(타악기의 음색)
성취기준	A1[4음01-01], A2[4음01-02], A3[4음01-03], A4[4음01-04], A5[4음01-05], A6[4음01-06], B1[4음02-01], B2[4음02-02], C1[4음03-01], C2[4음03-02], C3[4음03-03]
기능	A1(노래 부르기), A2(악기로 연주하기), A3(신체표현하기), A4(만들기), A5(표현하기), B1(구별하기), B2(표현하기), B3(발표하기), C1(참여하기), C2(조사하기), C3(발표하기)
연계 교과	A(국어), B(미술), C(사회), D(체육), E(음악), F(과학)

[표 1]에 제시한 5가지의 분석 유형에서 세부 유형은 2015 개정 음악과 교육과정과 교과서 및 교사용 지도서에서 실제로 제시하고 있는 내용을 바탕으로 제재곡의 음악적 영역 16개, 음악 요소 20개, 성취기준 11개, 기능 11개, 연계 교과 5개(총 63개)로 분류하였다. (주)미래엔 교과서에만 표현, 감상, 영역 이외에 '특화'라는 영역이 함께 제시되어 있어서 분석 세부 유형에 포함하였다. 성취기준과 기능에서의 A는 표현 영역, B는 감상 영역, C는 생활화 영역에 해당한다.

분석 세부 유형별 적용 빈도를 산출한 방법으로는 먼저 출판사별로 교과서와 교사용 지도서에 기재된 핵심역량 중 '음악적 창의·융합 사고 역량'이 적용된 제재곡만 선별하였다. 그 제재곡들에서 설명하고 있는 정보 중에서 중점적으로 지도하고 있는 영역과 학습 활동을 바탕으로 네 가지 영역(노래 부르기, 악기 연주하기, 음악 만들기, 감상하기) 및 교육과정의 내용 체계 영역(표현, 감상, 생활화)과 앞서 이야기했던 출판사 (주)미래엔에 추가로 제시된 '특화' 영역까지 네 가지 영역을 서로 교차하여 총 8가지 영역을 16가지 세부 유형으로 분류하여 그 빈도를 분석하였다. 음악 요소, 성취기준, 기능, 연계 교과는 교과서와 교사용 지도서를 바탕으로 분석하였고, 제시되어 있지 않은 경우 학습 목표나

활동, 교수·학습 방법, 지도상의 유의점, 평가 등을 참고하여 유형을 분류한 후 빈도 분석을 하였다.

이와 관련하여 음악적 창의·융합 사고 역량이 적용된 분석 유형별 활동의 예시를 살펴보면 (주)미래엔 교과서에서 제시한 영역 중 ‘특화’는 ‘음악 만들기 중심 및 특화’만 적용되어 있었는데, ‘숨은 소리 찾기’라는 소단원은 성취기준 [4음 01-05] ‘주변의 소리를 탐색하여 다양한 방법으로 표현한다.’와 음악 요소 ‘목소리’, ‘물체 소리’, ‘타악기의 음색’을 바탕으로 주변에서 일어나는 일의 한 장면을 글로 작성하며 이야기를 나누어보고, 선택한 장면을 다양한 소리로 표현하는 활동으로 구성하여 악곡 없이 목소리나 신체의 일부, 악기나 물체 등을 통해 음색을 폭넓게 탐색하고 창의적으로 표현하는 활동을 제시하고 있다. 이 활동은 국어의 작문 활동과 연계가 가능하므로 연계 교과를 국어로 설정하였다.

[표 2] 영역별 음악적 창의·융합 사고 역량 적용 빈도

영역	3학년	4학년	계
A1(노래 부르기 중심 및 표현)	45(26.0%)	42(24.3%)	87(50.3%)
A2(노래 부르기 중심 및 감상)	0(0.0%)	0(0.0%)	0(0.0%)
A3(노래 부르기 중심 및 생활화)	3(1.7%)	1(0.6%)	4(2.3%)
A4(노래 부르기 중심 및 특화)	0(0.0%)	0(0.0%)	0(0.0%)
B1(악기 연주하기 중심 및 표현)	18(10.4%)	3(1.7%)	21(12.1%)
B2(악기 연주하기 중심 및 감상)	0(0.0%)	0(0.0%)	0(0.0%)
B3(악기 연주하기 중심 및 생활화)	1(0.6%)	0(0.0%)	1(0.6%)
B4(악기 연주하기 중심 및 특화)	0(0.0%)	0(0.0%)	0(0.0%)
C1(음악 만들기 중심 및 표현)	6(3.5%)	9(5.2%)	15(8.7%)
C2(음악 만들기 중심 및 감상)	0(0.0%)	0(0.0%)	0(0.0%)
C3(음악 만들기 중심 및 생활화)	4(2.3%)	2(1.2%)	6(3.5%)
C4(음악 만들기 중심 및 특화)	2(1.2%)	1(0.6%)	3(1.7%)
D1(감상하기 중심 및 표현)	10(5.8%)	17(9.8%)	27(15.6%)

영역	3학년	4학년	계
D2(감상하기 중심)	3(1.7%)	2(1.2%)	5(2.9%)
D3(감상하기 중심 및 생활화)	3(1.7%)	1(0.6%)	4(2.3%)
D4(감상하기 중심 및 특화)	0(0.0%)	0(0.0%)	0(0.0%)
합	95(54.9%)	78(45.1%)	173(100.0%)

[표 2]는 영역별 음악적 창의·융합 사고 역량이 적용된 빈도를 분석한 결과로, 3, 4학년과 총계 모두 가장과 표현 영역이 함께 적용된 경우인 A1(26.0%)에서 가장 높게 나타났다. 즉, 노래를 부르면서 표현하는 학습 내에서 창의·융합 활동을 지도하도록 구성한 경우가 가장 많았다. 그다음으로 3학년은 악기 연주하기 중심 및 표현 영역인 B1(10.4%), 감상하기 중심 및 표현인 D1(5.8%), 음악 만들기 중심 및 표현인 C1(3.5%) 순으로, 4학년은 감상하기 중심 및 표현 영역인 D1(9.8%), 음악 만들기 중심 및 표현인 C1(5.2%), 악기 연주하기 중심 및 표현인 B1(1.7%) 순으로 빈도수가 나타났다. 이는 창의·융합 사고 역량의 적용에 있어서 3학년은 노래 부르기, 악기 연주하기 등의 실질적인 연주 활동을 바탕으로 새로운 아이디어를 목소리나 악기의 실음으로 표현해보도록 지도하고 있으며, 4학년은 연주뿐만 아니라 음악을 감상한 후 자신의 생각이나 느낌을 다양한 방법으로 표현하는 활동을 구성하고 있는 경우가 많은 것을 시사하고 있다. 일반적인 관점에서 바라볼 때, 어느 영역보다도 음악 만들기 영역에서 음악적 창의·융합 사고 역량 개발을 위한 활동들이 왕성하게 이루어질 것을 기대할 것이다. 하지만 [표 3]의 결과를 살펴보면 음악 만들기 영역(C1, C2, C3)에서의 활동이 노래 부르기, 악기 연주하기, 감상하기 영역보다 음악적 창의·융합 사고 적용이 저조하게 나타난 것은 예외적이라고 볼 수 있다. 교과서에서는 음악 만들기 영역과 관련하여 생활 및 주변의 소리를 음악이나 그림으로 표현하기, 이야기 또는 악기 만들기과 같은 활동을 제시하고 있으나 작곡하기, 즉흥연주하기 등의 음악적으로 심화적인 창의·융합 활동은 구성되어 있지 않다. 이는 음악과 교육과정에서 음악적 창의·융합 사고 역량의 하위요소로

창의적인 사고, 활용, 재구성, 연계 등을 밝혔음에도 불구하고 교과서에 담고 있는 음악 활동 기능은 단순히 만들거나 바꾸고 표현하는 활동만으로 구성하는 한계를 보여주고 있기 때문이다. 따라서 차후 교육과정에서 창작활동에 대해 제시할 경우, 키워드의 적용 요소와 범위를 보다 유연하게 설정하고 그 구체적인 활용 예시 등을 밝힐 필요가 있다.

[표 3] 음악 요소별 음악적 창의·융합 사고 역량 적용 빈도

음악 요소	3학년	4학년	계
A1(박)	30(6.4%)	17(3.6%)	47(10.0%)
A2(박자)	31(6.6%)	19(4.0%)	50(10.6%)
A3(장단)	9(1.9%)	15(3.2%)	24(5.1%)
A4(장단의 세)	4(0.8%)	6(1.3%)	10(2.1%)
A5(음의 길고 짧음)	11(2.3%)	9(1.9%)	20(4.2%)
A6(간단한 리듬꼴)	21(4.5%)	20(4.2%)	41(8.7%)
A7(장단꼴)	5(1.1%)	7(1.5%)	12(2.5%)
A8(말붙임새)	8(1.7%)	13(2.8%)	21(4.5%)
B1(음의 높고 낮음)	17(3.6%)	10(2.1%)	27(5.7%)
B2(차례가기와 뛰어가기)	0(0.0%)	5(1.1%)	5(1.1%)
B3(시김새)	6(1.3%)	5(1.1%)	11(2.3%)
C(소리의 어울림)	19(4.0%)	15(3.2%)	34(7.2%)
D1(형식-메기고 받는 형식)	4(0.8%)	4(0.8%)	8(1.7%)
D2(형식-ab형식)	4(0.8%)	2(0.4%)	6(1.3%)
E(셈여림)	16(3.4%)	15(3.2%)	31(6.6%)
F1(빠르기)	5(1.1%)	9(1.9%)	14(3.0%)
F2(한배)	2(0.4%)	4(0.8%)	6(1.3%)
G1(목소리)	13(2.8%)	13(2.8%)	26(5.5%)
G2(물체 소리)	19(4.0%)	19(4.0%)	38(8.1%)

음악 요소	3학년	4학년	계
G3(타악기의 음색)	18(3.8%)	22(4.7%)	40(8.5%)
합계	242(51.4%)	229(48.6%)	471(100.0%)

[표 3]은 음악 요소별 음악적 창의·융합 사고 역량이 적용된 빈도를 조사한 결과이다. 먼저 3학년에서는 박자(A2, 6.6%), 박(A1, 6.4%), 간단한 리듬꼴(A6, 4.5%), 소리의 어울림(C, 4.0%)과 물체 소리(G2, 4.0%), 타악기의 음색(G3, 3.8%), 그 외의 다른 요소들 순으로 창의·융합 사고 역량이 적용되었으며, 차례가기와 뛰어가기(B2, 0.0%)의 적용된 사례는 발견되지 않았다. 그리고 4학년에서는 타악기의 음색(G3, 4.7%), 간단한 리듬꼴(A6, 4.2%), 박자(A2, 4.0%)와 물체 소리(G2, 4.0%), 박(A1, 3.6%)과 기타 요소들 순서로 나타났으며, 형식-ab형식(D2, 0.4%)이 가장 적게 적용되었다. 또한 3-4학년 총계에서는 3학년과 동일하게 박자(A2, 10.6%)가 가장 높은 빈도수, 차례가기와 뛰어가기(B2, 1.1%)가 가장 낮은 빈도수를 보였다. 이를 바탕으로 3학년 지도를 위한 학습은 기본적인 개념과 유사한 박자, 리듬, 소리를 중심으로 창의적 사고를 기를 수 있도록 구성되었고, 4학년 학습은 타악기를 통하여 창의적인 아이디어를 표현하거나 새로운 타악기를 직접 만들고 간단한 리듬꼴과 박자를 활용하여 연주해보는 활동이 다수였다는 것을 알 수 있다.

[표 4] 성취기준별 음악적 창의·융합 사고 역량 적용 빈도

성취기준	3학년	4학년	계
A1 [4음01-01]	13(8.2%)	6(3.8%)	19(11.9%)
A2 [4음01-02]	6(3.8%)	4(2.5%)	10(6.3%)
A3 [4음01-03]	21(13.2%)	23(14.5%)	44(27.7%)
A4 [4음01-04]	7(4.4%)	8(5.0%)	15(9.4%)

성취기준	3학년	4학년	계
A5 [4음01-05]	14(8.8%)	13(8.2%)	27(17.0%)
A6 [4음01-06]	3(1.9%)	1(0.6%)	4(2.5%)
B1 [4음01-06]	7(4.4%)	7(4.4%)	14(8.8%)
B2 [4음02-02]	8(5.0%)	10(6.3%)	18(11.3%)
C1 [4음03-01]	1(0.6%)	3(1.9%)	4(2.5%)
C2 [4음03-02]	1(0.6%)	2(1.3%)	3(1.9%)
C3 [4음03-03]	1(0.6%)	0(0.0%)	1(0.6%)
합계(N)	82(51.6%)	77(48.4%)	159(100.0%)

[표 4]는 교사용 지도서에 제시된 성취기준별 음악적 창의·융합 사고 역량의 적용 빈도를 분석한 결과이다. 성취기준면에서는 공통적으로 [4음01-03]에 해당하는 '제재곡의 노랫말을 바꾸거나 노랫말에 맞는 말붙임새로 만든다'에 창의·융합 사고 역량이 가장 많이 적용되었다(A3, 27.7%). 이는 가사나 말붙임새를 바꿔보는 활동으로 창의성을 기를 수 있도록 제시하는 경향이 크다는 것을 알 수 있다. 이어 3학년에서는 '주변의 소리를 탐색하여 다양한 방법으로 표현한다(A5, 17.0%)'가 높게 나왔다. 그다음으로 악곡의 특징을 이해하며 노래 부르거나 악기로 연주한다(A1, 11.9%), 상황이나 이야기 등을 표현한 음악을 듣고 느낌을 발표한다(B2, 11.3%)와 기타 성취기준 순으로 적용되었다. 4학년에서는 '주변의 소리를 탐색하여 다양한 방법으로 표현한다(A5, 17.0%)', 상황이나 이야기 등을 표현한 음악을 듣고 느낌을 발표한다(B2, 11.3%)', '제재곡의 리듬꼴이나 장단꼴을 바꾸어 표현한다(A4, 9.4%)', 기타 성취기준 순으로 빈도수가 나타났다.

이러한 성취기준을 적용한 음악 활동들을 앞서 [표 3]에서 분석한 음악 요소와 연관시켜 분석하면, 말붙임새와 성취기준[4음01-03], 간단한 리듬꼴과 성취기준[4음01-04], 물체 소리와 타악기의 음색과 성취기준[4음01-05] 등과 같이 상당 부분 연관되어 있음을 볼 수 있다. 하지만, 성취기준별 음악적 창의·융

합 사고 역량 적용 빈도 분석에서 가장 높은 수치를 나타낸 제재곡의 노랫말을 바꾸는 활동[4음01-03]의 음악적 요소를 말붙임새로 간주한 음악 창작 활동으로 보는 것이 과연 타당한지 여부는 고민할 필요가 있다. 왜냐하면 엄밀한 의미로 제재곡의 노랫말을 바꾸기 활동은 음악적 활동이라기보다는 언어적 활동이 강하기 때문이다.

[표 4]의 결과를 정리하자면 3-4학년 음악 교과서에서는 표현 영역에 해당하는 성취기준(A1~A5)에서 만들거나 바꾸기, 탐색하여 표현하기, 표현을 담은 음악에 대한 느낌을 발표하기 등의 활동을 통하여 음악 혹은 음악 외적인 부분에 자신의 독창적인 아이디어를 접목시키고 활용해볼 수 있도록 제시하고 있음을 알 수 있다. 그리고 3학년에서는 창의·융합 사고 역량이 생활화 영역에 포함되는 ‘음악을 활용하여 가정, 학교 사회 등의 행사에 참여하고 느낌을 발표한다(C1, 2.5%)’, ‘음악을 놀이에 활용해보고 느낌을 발표한다(C2, 1.9%)’, ‘생활 속에서 활용되고 있는 국악을 찾아 발표한다(C3, 0.6%)’에서 가장 적게 적용되었고, 4학년도 마찬가지로 C3의 활용도가 가장 낮게 나타났다.

[표 5] 기능별 음악적 창의·융합 사고 역량 적용 빈도

기능	3학년	4학년	계
A1(노래 부르기)	32(10.6%)	30(9.9%)	62(20.5%)
A2(악기로 연주하기)	18(5.9%)	15(5.0%)	33(10.9%)
A3(신체표현하기)	7(2.3%)	8(2.6%)	15(5.0%)
A4(만들기)	44(14.5%)	46(15.2%)	90(29.7%)
A5(표현하기)	15(5.0%)	13(4.3%)	28(9.2%)
B1(구별하기)	10(3.3%)	12(4.0%)	22(7.3%)
B2(표현하기)	10(3.3%)	11(3.6%)	21(6.9%)
B3(발표하기)	8(2.6%)	9(3.0%)	17(5.6%)
C1(참여하기)	1(0.3%)	2(0.7%)	3(1.0%)

기능	3학년	4학년	계
C2(조사하기)	4(1.3%)	1(0.3%)	5(1.7%)
C3(발표하기)	4(1.3%)	3(1.0%)	7(2.3%)
합계(N)	153(50.5%)	150(49.5%)	303(100.0%)

음악적 창의·융합 사고 역량이 적용된 기능 면에서는 3-4학년과 총계 모두 만들기(A4, 29.7%)의 빈도가 가장 높게 나타났으며, 2~4순위도 노래 부르기(A1, 20.5%), 악기로 연주하기(A2, 10.9%), 표현하기(A5, 9.2%)로 성취기준과 마찬가지로 표현 영역에서 많이 적용된 것으로 나타났다. 이 때 2순위인 노래 부르기(A1)가 악기로 연주하기(A2)보다 10%이상 높게 나타난 것은 순수한 가창 활동을 통한 창의·융합 사고 역량 개발이기보다는 노래 부르기 활동 안에 성취기준 [4음01-03]에 해당하는 '제재곡의 노랫말을 바꾸기(A3)'와 연관되기 때문으로 보인다.

[표 5]를 살펴보면 음악적 창의·융합 사고 역량의 개발을 위해서 성취기준과 기능에서 모두 '만들기' 활동에 집중된 것을 알 수 있다. 가장 적게 적용된 기능 또한 성취기준과 마찬가지로 생활화 영역에 포함되는 참여하기(C1, 1.0%), 조사하기(C2, 1.7%), 발표하기(C3, 2.3%)로 나타났다. 이때, 창의성 계발이 새로운 것을 만드는 활동을 통하여 눈에 띄게 드러날 수도 있으나, 실제 음악적 창의성은 눈에 잘 띄지 않는 구별하기나 참여하기, 조사하기, 발표하기 등을 통해서도 얼마든지 계발이 가능하다는 사실이다. 결국 교과서 개발의 기준이 되는 음악 교육과정 안에 창의·융합 사고 역량을 고르게 개발하기 위한 성취기준이나 기능의 제시가 불충분한 것은 아닌지 생각해 보게 되는 시점이다. 왜냐하면, 창의·융합 사고 역량의 발현과 그 평가는 음악 교육과정에서 제시한 11개의 기능과 11개의 성취기준으로 충분하지 않기 때문이다. 도리어 이러한 교육과정에서의 규약이 다양한 창의·융합 활동을 제한하는 것은 아닌지 조심스럽게 생각하게 된다.

[표 6] 연계 교과별 음악적 창의·융합 사고 역량 적용 빈도

연계 교과	3학년	4학년	계
A(국어)	25(15.4%)	24(14.8%)	49(30.2%)
B(미술)	12(7.4%)	10(6.2%)	22(13.6%)
C(사회)	4(2.5%)	2(1.2%)	6(3.7%)
D(체육)	3(1.9%)	2(1.2%)	5(3.1%)
E(음악)	34(21.0%)	39(24.1%)	73(45.1%)
F(과학)	5(3.1%)	2(1.2%)	7(4.3%)
합계(N)	83(51.2%)	79(48.8%)	162(100.0%)

[표 6]은 연계 교과별 음악적 창의·융합 사고 역량이 적용된 빈도를 조사한 결과이다. 2015 음악과 교육과정 성격에 창의와 융합이 한데 합쳐져 ‘음악적 창의·융합 사고 역량’이라고 제시되긴 하였지만, 실제 ‘음악’을 중심으로 다른 교과와의 연계를 융합이라고 간주하였을 때, [표 6]이 사실상 3-4학년 음악교과서에 적용된 융합 사고 역량의 실제에 해당된다고 볼 수 있다. 연구대상으로 삼은 3-4학년 9종 음악교과서 총 18권에 수록된 제재곡 중 음악적 창의·융합 사고 역량이 적용된 149곡의 제재곡들을 분석할 때, 실제로 연계된 교과로는 국어(A) 교과와의 연계 빈도가 30.2%로 가장 높게 나타났으며, 미술(B) 교과와의 연계 빈도가 22(13.6%)로 그다음을 이었다. 그 외에는 과학(F, 4.3%), 사회(C, 3.7%), 체육(D, 3.1%) 교과와의 연계 수업도 드물게 제시되어 있다. 연계 활동의 유형을 살펴보면 교과 간 연계 활동 빈도가 가장 높게 나타난 국어 교과의 경우, 주로 노랫말 바꾸기 또는 말뭉치 만들기 등과 연계하는 활동으로 구성되어 있었다. 음악과 미술 교과의 연계활동은 주로 자신의 생각이나 느낌을 다양한 방법으로 표현하거나 새로운 악기를 만드는 활동 등에서 함께 지도하도록 제시하였으며, 음악과 체육 교과와의 연계는 음악을 감상하며 신체 표현하는 활동이 주를 이루고 있었다.

결국, 음악적 창의·융합 사고 역량 개발을 위해 교육과정에서 권장하는 타

교과와의 연계 학습으로는 국어교과와 연계한 주로 노랫말 바꾸기 또는 말붙임새 만들기 활동이 주를 이루고 있음을 발견하게 된다. 이는 앞서 [표 4]에서 성취기준과 기능에서 가장 많이 적용된 [4음01-03]에 해당하는 ‘제재곡의 노랫말을 바꾸거나 노랫말에 맞는 말붙임새로 만든다(A3)’와 연관 지어 바라볼 수 있겠다. 2015 개정 음악과 교육과정 [음악 요소와 개념 체계표]에 말붙임새가 포함되어 있긴 하나, 교과 간 연계 활동으로 ‘제재곡의 노랫말 바꾸기 활동’ 의존도가 30.2% 이상 차지하는 것은 조금 더 다양한 창의·융합 역량 개발을 위한 음악 활동의 필요성을 느끼게 한다.

연구대상으로 삼은 3-4학년 9종 음악교과서 총 18권에 수록된 제재곡 중 음악적 창의·융합 사고 역량이 적용된 149곡의 제재곡들을 분석할 때 사실 교과 간의 연계 없이 음악 교과 내에서 창의적 사고 역량을 적용한 제재곡들의 빈도가 상당히 높았다. 따라서 본 연구에서는 이들을 연구대상에서 제외시키지 않고 함께 분석하였으며, [표 6]에서 나타나듯이 타 교과와 연계되지 않고 음악 교과 내 활동과 내용으로 구성된 경우(E, 45.1%)가 가장 많이 나타났다. 물론 음악교과 내에서 영역 간의 경계를 자유롭게 넘나들면 통합적으로 지도하는 것을 권장한다. 예를 들어 감상하며 노래하고, 기악 활동하며 창작하는 음악 활동 간의 연계 학습은 빈번하게 찾을 수 있다.

하지만 실제 음악적 지식과 이해를 심화시키기 위한 연계 활동, 예를 들어 ‘간단한 리듬꼴’을 변형시켜 즉흥연주하거나 ‘소리의 어울림’을 찾아 협화음을 스스로 만들어 간단한 대선율을 창작하기 등 음악요소를 중심으로 한 음악 영역 간의 심화 연계 학습은 2015 개정 음악교과서에서 드물게 발견된다. 이와 같은 현상은 앞서 [표 2] 영역별 음악적 창의·융합 사고 역량 적용 빈도 분석 결과에서 나온 것처럼 음악 만들기 영역에서 음악적 창의·융합 사고 역량 개발을 위한 활동들이 왕성하게 이루어질 것이라는 기대와는 달리 노래 부르기, 악기 연주하기, 감상하기 영역보다 음악적 창의·융합 사고 적용이 저조하게 나타난 것과 한 맥락에서 바라보게 된다. 결국 음악교과서에 음악 요소를 중심으로 하는 창작 활동이 양적·질적으로 충분히 다뤄지지 못하고 있음을 유추해볼 수 있다.

[표 7] 분석 대상별 3-4학년 음악적 창의·융합 사고 역량의 적용 빈도수

구분	출판사	영역	음악 요소	성취 기준	기능	연계 교과	계
3 학 년	금성출판사	2(0.2%)	3(0.2%)	2(0.2%)	4(0.3%)	2(0.2%)	655 (51.7%)
	동아출판	14(1.1%)	36(2.8%)	11(0.9%)	23(1.8%)	11(0.9%)	
	미래엔	15(1.2%)	26(2.1%)	11(0.9%)	21(1.7%)	12(0.9%)	
	비상교육	14(1.1%)	28(2.2%)	11(0.9%)	19(1.5%)	11(0.9%)	
	와이비엠	15(1.2%)	33(2.6%)	14(1.1%)	28(2.2%)	14(1.1%)	
	음악과생활	10(0.8%)	45(3.5%)	8(0.6%)	13(1.0%)	8(0.6%)	
	지학사	13(1.0%)	46(3.6%)	14(1.1%)	23(1.8%)	14(1.1%)	
	천재교과서	8(0.6%)	14(1.1%)	7(0.6%)	14(1.1%)	7(0.6%)	
	천재교육	4(0.3%)	11(0.9%)	4(0.3%)	8(0.6%)	4(0.3%)	
학년 합계	95(7.5%)	242(19.1%)	82(6.5%)	153(12.1%)	83(6.5%)		
4 학 년	금성출판사	2(0.2%)	2(0.2%)	3(0.2%)	5(0.4%)	3(0.2%)	613 (48.3%)
	동아출판	12(0.9%)	32(2.5%)	10(0.8%)	17(1.3%)	11(0.9%)	
	미래엔	11(0.9%)	24(1.9%)	10(0.8%)	20(1.6%)	10(0.8%)	
	비상교육	11(0.9%)	31(2.4%)	11(0.9%)	25(2.0%)	12(0.9%)	
	와이비엠	12(0.9%)	30(2.4%)	14(1.1%)	27(2.1%)	14(1.1%)	
	음악과생활	8(0.6%)	55(4.3%)	8(0.6%)	14(1.1%)	8(0.6%)	
	지학사	9(0.7%)	24(1.9%)	9(0.7%)	15(1.2%)	9(0.7%)	
	천재교과서	8(0.6%)	18(1.4%)	8(0.6%)	18(1.4%)	8(0.6%)	
	천재교육	5(0.4%)	13(1.0%)	4(0.3%)	9(0.7%)	4(0.3%)	
	학년 계	78(6.2%)	229(18.1%)	77(6.1%)	150(11.8%)	79(6.2%)	
총 계	173(13.6%)	471(37.1%)	159(12.5%)	303(23.9%)	162(12.8%)	1,268 (100.0%)	

[표 7]은 2015 초등학교 3-4학년 음악교과서에 수록된 음악적 창의·융합 역량 개발을 위한 활동을 다음의 5가지 유형인 제재곡의 영역, 음악요소, 성취

기준, 기능, 연계교과 여부에 따라 빈도 분석한 결과를 출판사별로 정리한 결과이다. 전체 총계 1268개 중 학년 총계에서는 음악적 창의·융합 사고 역량이 4학년(613개, 48.0%)보다 3학년(655개, 52.0%)에서 더 많이 적용되었다. 학년별로 적용 빈도가 높은 순으로 분석 대상을 나열해보면 3학년은 음악 요소, 기능, 영역, 연계 교과, 성취기준 순이고 4학년은 음악 요소, 기능, 연계 교과, 영역, 성취기준 순이며, 두 학년의 총계는 3학년과 같은 양상으로 나타났다.

각각의 분석 대상별로 드러난 특징으로 먼저 영역에서는 전반적으로 표현 영역이 포함된 유형에 창의·융합 역량이 많이 적용되었는데, 상대적으로 감상과 생활화 영역에서 창의·융합 사고 역량 개발을 위한 활동이 적게 나타났다. 특히 가장 낮은 빈도를 보였던 생활화 영역에서의 더 많은 창의·융합 활동의 필요성이 보였다. 또한, 표현 영역 안에서도 대부분의 빈도를 차지한 노래 부르기 이외에 악기 연주하기, 음악 만들기, 감상하기에서도 다양한 활동이 제시될 필요가 있다.

음악 요소에서는 음악적 창의·융합 사고 역량 개발을 위해 박자, 리듬, 음색과 관련된 요소들의 활용 빈도수가 높았던 것에 비하여 선율, 셈여림, 빠르기와 같은 요소들이 적게 활용되었기 때문에 이 요소들도 음악적으로 중요한 만큼 음악 요소의 이해와 지식을 심화시킬 수 있는 이들과 관련된 창의·융합 활동이 개발될 필요가 있다. 성취기준과 기능에서는 음악적 창의·융합 사고 역량이 주로 만들기, 바꾸기, 표현하기와 같은 표현 영역과 관련된 활동에서 집중적으로 나타났기 때문에 영역별 결과에서처럼 다른 두 영역 중 특히 생활화와 관련된 성취기준과 기능을 더욱 적용할 필요가 있다. 또한, 연계 교과에서는 구체적으로 어떤 교과와 어떤 활동으로 연계를 해야 하는지 자세한 안내가 부족한 경우가 많아서 원활한 연계 수업을 위하여 교사용 지도서에서 연계 교과로 설정한 근거와 세부 설명의 보충이 필요하다.

4. 나아가며

1) 결론

본 연구는 2015 개정 음악과 교육과정에서 요구하는 6가지 핵심역량 중 ‘음악적 창의·융합사고 역량’이 초등학교 3-4학년 음악교과서에 어떻게 반영되고 교육하도록 구성되었는지 분석하는 것을 연구목적으로 하였다. 이를 위하여 초등학교 3-4학년 9종 음악교과서 총 18권에서 창의·융합사고 역량이 적용된 제재곡 149곡을 연구대상으로 하여 2015 음악과 교육과정의 내용 체계 및 성취기준 항에서 제시된 ‘영역’, ‘음악요소’, ‘성취기준’, ‘기능’ 및 ‘연계교과’에 근거하여 음악적 창의·융합 사고 역량의 적용 빈도와 활동 유형을 조사하고 분석하였다.

연구결과를 바탕으로 분석 결과를 정리하면 다음과 같다.

2015 음악과 교육과정에서의 영역별로 음악적 창의·융합 사고 역량이 적용된 빈도를 조사한 결과 노래 부르기 중심 및 표현 영역이 함께 학습될 때의 적용 빈도가 가장 높게 나타났다. 반면에 가장 창의·융합 사고 역량 적용이 높을 것으로 기대된 음악 만들기 영역에서 노래 부르기, 악기 연주하기, 감상하기 영역보다 음악적 창의·융합 사고가 적용된 활동이 적게 나타났다.

음악 요소별 음악적 창의·융합 사고 역량 적용 빈도를 조사해 본 결과 박자, 박, 간단한 리듬꼴, 소리의 어울림과 물체 소리, 타악기의 음색 순으로 적용하였다고는 하지만, 실제 음악교과서를 구체적으로 살펴보면 제한된 음악 요소(예, 간단한 리듬꼴, 물체 소리, 타악기의 음색)를 중심으로 하는 음악 활동이 제시되어 있음을 발견하게 된다. 예를 들어 박자와 박의 경우 ‘박을 느끼며 표현한다~’나 ‘박자를 이해하며 연주한다~’와 같이 창의·융합 사고 역량을 개발하기에는 다소 미흡한 활동이 제시되어 있어 교육 현장에서 사용하기에는 모호함을 남기고 있다.

성취기준별 음악적 창의·융합 사고 역량의 적용 빈도를 분석한 결과를 살펴

보면, 18권의 교과서에서 공통적으로 [4음01-03]에 해당하는 ‘제재곡의 노랫말을 바꾸거나 노랫말에 맞는 말붙임새로 만든다’에 창의·융합 사고 역량이 가장 많이 적용되었고(27.7%) 그다음으로는 [4음01-05]에 해당하는 ‘주변의 소리를 탐색하여 다양한 방법으로 표현한다(17.0%)’가 높게 나왔다. 이는 음악 교육과정 내용 체계 중 표현 영역에 국한된 것으로, 감상과 생활화 영역에서 음악적 창의·융합 사고 역량 개발을 위한 활동이 현저하게 적게 나타났다.

기능별 음악적 창의·융합 사고 역량 적용의 빈도를 조사한 결과, 초등학교 3-4학년 음악교과서 총 18권에서는 주로 ‘만들기’ 활동에 집중한 것을 알 수 있다. 그다음으로는 ‘노래 부르기’가 높게 나타났는데, 이때 순수한 노래 부르기 활동을 통한 창의·융합 사고 역량 개발이기보다는 노래 부르기 활동 안에 ‘제재곡의 노랫말을 바꾸기’ 활동을 연관시킨 사례가 많기 때문으로 보인다.

연계 교과별 음악적 창의·융합 사고 역량이 적용된 빈도를 조사한 결과 국어 교과와의 연계 빈도가 30.2%로 가장 높게 나타났다. 그 외 미술(13.6%), 과학(4.3%), 사회(3.7%), 체육(3.1%) 교과와의 연계 수업도 드물게 제시되어 있었다.

이러한 결과가 나온 원인을 영역별, 음악 요소별, 성취기준별, 기능별, 연계 교과별로 따로 따로 분석하기보다는 음악과 교육과정 안에서 위 요인들이 서로 연관되어 있어 음악적 창의·융합 사고 역량 개발을 위한 활동 범위를 제한하고 있음을 발견하게 된다. 그 원인 중 하나로 음악과 교육과정에서 다양한 역량 개발과 평가를 고려한 성취기준이 충분히 제공되지 못한 점을 지적하고 싶다.

성취기준 [4음-01-01, 02, 03, 04, 05, 06], [4음-02-01, 02], [4음-03-01, 02, 03] 총 11개 중에서 ‘새로운 의견을 생각하여 만들어 낸다.’라는 ‘창의’의 사전적 어원을 가장 먼저 떠올릴 수 있는 기준은 [4음01-03] 제재곡의 노랫말을 바꾸거나 노랫말에 맞는 말붙임새로 만든다.’와 [4음01-04] 제재곡의 리듬꼴이나 장단꼴을 바꾸어 표현한다.’이다. 이에 음악적 기능을 선택할 때도 자연스럽게 ‘만들기’와 연관된 교수 활동에 집중될 가능성이 높은 것이다. 하지만, ‘만들기’ 기능을 적용하는 음악 요소 선택에 있어 제한적으로 활용하는 것은 교수자료 개발에 한계점을 드러내는 부분이다. 특히 음악요소에는 말붙임

새가 포함되어 있긴 하나 국어 교과와 연계하여 제재곡의 노랫말 바꾸기가 창의·융합 사고 역량 개발을 위한 주요 활동으로 나타난 점은 다시 신중하게 검토할 필요가 있다.

2) 제언

2015 음악과 교육과정의 성격에 ‘음악적 창의·융합 사고 역량’이라고 창의와 융합을 하나의 역량 안에 묶어서 사용하고 있다. 이론적 배경에서 언급하였듯이 ‘창의’와 ‘융합’ 두 단어는 모두 미래 교육을 위한 주요 키워드로서 미래 사회에서 학문 간의 경계를 넘나들며 창의적인 문제 해결 능력을 갖춘 인재를 배양하기 위한 방법 중 하나로 두 단어가 함께 교육과정에 도입되었다.

교육을 진행하다 보면 학습목표로 세운 결과 이외에 교육 과정 중 예상치 않은 결과가 나올 수 있기 마련이다. 창의성 계발을 위해 융합 수업을 진행하는데, 예상보다 창의성 계발이 미흡할 수도 있고, 융합 없이 교과 중심 수업을 진행하는데, 사고의 심화가 자연스럽게 교과 간의 경계를 뛰어넘어 창의성 개발까지 이루어질 수도 있다. 그래서 창의와 융합 둘 중 무엇이 우선인지에 대해 논의하는 것은 닦이 먼저인지 계란이 먼저인지를 논의하는 것처럼 무의미할 수 있는 것이다.

하지만 본 연구결과를 살펴보면 ‘음악적 창의·융합 사고 역량’이 적용되었다고 하는 제재곡과 그 활동들의 상당수가 융합 활동보다는 창의적 역량 개발을 위한 활동이 많이 다루고 있는 것으로 나타났다. 물론 창의적 역량을 개발하기 위한 학습 활동 중 사고의 확장으로 교과의 경계를 자연스럽게 넘나들며 융합적인 사고를 할 수도 있다. 아마도 교육에서 기대하는 이상적인 창의·융합 사고 역량 개발이 이런 경우일 것이다.

사실 본 연구에서 음악적 창의·융합 사고 역량을 적용했다고 하는 제재곡 149곡을 대상으로 분석한 결과, 교과와 연계되지 않고 음악 교과 내 활동과 내용으로 구성된 경우가 45.1%로 거의 절반가량에 이르렀다. 창의와 융합을

하나의 역량 안에 묶어서 사용하고 있으나, 실제 융합 사고 역량 개발보다는 음악적 창의 사고 역량 개발의 비중이 가장 높은 것이다. 하지만, 음악적 창의 사고 역량 개발에 중점을 둔 제재곡들의 학습 활동이 기초적 음악적 지식과 이론을 심화시키며 창의 사고 역량을 개발하기에 충분한지에 대해서는 의문점을 남긴다. 왜냐하면 아무리 제한된 음악적 지식과 경험을 가진 초등 3~4학년 수준의 음악교과서이지만, 교과서에 제시된 음악과 교육과정에 제시된 다양한 영역, 음악 요소와 기능 등을 제대로 활용하지 못하고 있는 것으로 본 연구결과 드러났기 때문이다. 뿐만 아니라 2015 음악과 교육과정에서 제시하고 있는 성취기준에서 창의·융합 사고 역량을 적용하기에 세부 설명과 예시가 충분하지 못한 점 또한 드러났다. 도리어 음악과 교육과정에 제시된 성취기준 틀에 맞춰 교과서의 교육활동을 개발해야하는 압박이 다양한 창의·융합 활동의 폭을 제한하는 것은 아닌지 우려스럽다. 따라서 음악적 창의·융합 사고 역량 개발을 위한 보다 다양한 음악 교수 활동 개발뿐만 아니라, 이를 끌어줄 수 있는 음악 교육 과정이 제고가 이루어져야 함을 제안하는 바이다. 음악 교육과정에 창의·융합 사고 역량의 하위요소로 창의적인 사고, 활용, 재구성, 연계 등을 밝히고 있으나 막상 3~4학년 음악교과서 9종, 창의·융합 사고 역량 개발을 위해 활용된 창작 영역, 기능, 음악 요소, 성취기준, 연계 교과를 살펴보면 제한된 요소 활용에 그치고 있음을 알 수 있었다. 단순한 가사 바꾸기 활동이 아닌 실제 기본적인 음악 요소 패턴 변화부터 즉흥연주나 작곡과 같은 다양한 심화 활동이 추가될 필요가 있다. 그리고 차후 음악 교육과정에서는 이를 위한 창작 활동의 적용 요소와 범위를 보다 구체적으로 제시해주어야 할 필요가 있다. 왜냐하면 교육과정은 교과서 내용을 구성하는 기본 틀을 제공하기 때문에 교과서를 제작할 시 다양한 근거자료의 역할을 수행할 수 있어야 하기 때문이다. 결국 교과서 개발의 기준이 되는 음악 교육과정 안에 창의·융합 사고 역량을 고르게 개발하기 위한 성취기준이나 기능의 제시가 불충분한 것은 아닌지 생각해 보게 되는 시점이다. 왜냐하면, 창의·융합 사고 역량의 발현과 그 평가는 2015 음악과 교육과정에서 제시한 11개의 기능과 11개의 성취기준으로 충분하지 않기 때문

이다. 도리어 이러한 교육과정에서의 규약이 다양한 창의·융합 활동을 제한하는 것은 아닌지 조심스럽게 생각하게 된다.

2015 음악과 교육과정의 성격 항 마지막 문단에 ‘음악’을 중심으로 한 다른 예술 영역 및 교과와의 연계는 ‘음악이 가지고 있는 다양한 특성을 활용 하여 학생들의 음악 지식을 심화시키고 흥미를 불러일으키며 학습 경험을 확장시킨다.’라고 제시되어 있다. 음악 교과의 창의·융합 역량 개발을 위한 교육 방법은 무엇보다도 음악이 가지고 있는 특성 즉 음악 요소를 중심으로 음악적 지식과 이해를 심화시키는 것이 우선이 되어야 한다. 이를 소홀히 하여 피상적 수준의 교과 간 연계에 급급할 경우, 음악교과는 또다시 타 교과를 위한 보조 도구에 그칠 수 있기 때문이다.¹⁹⁾

19) 교육과학기술부, 『예술중심 융합프로그램 개발연구』 (서울: 한국문화예술교육진흥원, 2012)

참고문헌

- 권수미. “예술중심 융합교육 프로그램 개발을 위한 제언.” 『음악교육연구』 41/2 (2012), 67-100.
- 권태욱 외. 『초등학교 3~4학년군 음악 3』. 서울: (주)음악과생활, 2018.
- _____. 『초등학교 3~4학년군 음악 4』. 서울: (주)음악과생활, 2018.
- _____. 『초등학교 음악 3~4 지도서』. 서울: (주)음악과생활, 2018.
- 교육부. 『음악과 교육과정 교육부 고시 제2015-74호 [별책12]』. 2015.
- 교육과학기술부. 『예술중심 융합프로그램 개발연구』. 서울: 한국문화예술교육진흥원, 2012
- 김서경. “2015 교육과정 초등 3-4 음악교과서 창작 활동 분석.” 『음악응용연구』 10 (2018), 47-78.
- 김성숙. “미술과학교과가 융합된 교수학습방안.” 석사학위논문, 경인교육대학교, 2011.
- 김애경 외. 『초등학교 3~4학년군 음악 3』. 서울: (주)천재교육, 2018.
- _____. 『초등학교 3~4학년군 음악 4』. 서울: (주)천재교육, 2018.
- _____. 『초등학교 음악 3~4 지도서』. 서울: (주)천재교육, 2018.
- 김용희. “음악적 창의성 신장을 위한 초등 창작 학습전략들.” 『한국음악학회는 문집 음악연구』 37 (2006), 59-81.
- 김용희 외. 『초등학교 3~4학년군 음악 3』. 서울: (주)금성출판사, 2018.
- _____. 『초등학교 3~4학년군 음악 4』. 서울: (주)금성출판사, 2018.
- _____. 『초등학교 음악 3~4 지도서』. 서울: (주)금성출판사, 2018.
- 김효정. “음악적 창의성 신장을 위한 초등학교 음악 수업의 개선 방안 -초등학교 3학년을 중심으로-.” 『종합예술과 음악 학회지』 2/1 (2008), 27-52.
- 민경찬. “융합연구와 융합교육.” 『인문정책포럼』 2 (2009), 35-38.
- 백운수·박현주·김영민·노석구·박종윤·이주연·정진수·최유현·한혜숙. “우리 나라 STEAM교육의 방향.” 『학습자 중심 교과교육연구』 11/4 (2011), 149-171.

- 석문주 외. 『초등학교 3~4학년군 음악 3』. 서울: 동아출판(주), 2018.
_____. 『초등학교 3~4학년군 음악 4』. 서울: 동아출판(주), 2018.
_____. 『초등학교 음악 3~4 지도서』. 서울: 동아출판(주), 2018.
- 손세희. “2015 개정 교육과정에 따른 초등학교 음악 교과서의 음악적 창의·융합 사고 역량 활동 분석.” 석사학위논문, 부산교육대학교, 2019.
- 양소영. “창의·인성 교육으로서 초등학교 3학년 음악극의 창의적 접근 요소 탐색.” 『학습자중심교과교육연구』 20/3 (2020), 79-98.
- 양종모 외. 『초등학교 3~4학년군 음악 3』. 서울: (주)천재교과서, 2018.
_____. 『초등학교 3~4학년군 음악 4』. 서울: (주)천재교과서, 2018.
_____. 『초등학교 음악 3~4 지도서』. 서울: (주)천재교과서, 2018.
- 이영만·홍영기. 『초등통합교육과정』. 서울: 학지사, 2006.
- 이영미. “창의 인성 함양을 위한 창의적 음악활동에 관한 고찰.” 『음악교수법연구』 9 (2012), 87-108.
- 장기범 외. 『초등학교 3~4학년군 음악 3』. 서울: (주)미래엔, 2018.
_____. 『초등학교 3~4학년군 음악 4』. 서울: (주)미래엔, 2018.
_____. 『초등학교 음악 3~4 지도서』. 서울: (주)미래엔, 2018.
- 조순이 외. 『초등학교 3~4학년군 음악 3』. 서울: (주)비상교육, 2018.
_____. 『초등학교 3~4학년군 음악 4』. 서울: (주)비상교육, 2018.
_____. 『초등학교 음악 3~4 지도서』. 서울: (주)비상교육, 2018.
- 함희주. “초등학교 3, 4학년 음악교과서에 수록된 창작활동 유형 분석.” 『미래 음악교육연구』 3/2 (2018), 111-129.
- 허정미 외. 『초등학교 3~4학년군 음악 3』. 서울: (주)지학사, 2018.
_____. 『초등학교 3~4학년군 음악 4』. 서울: (주)지학사, 2018.
_____. 『초등학교 음악 3~4 지도서』. 서울: (주)지학사, 2018.
- 홍종건 외. 『초등학교 3~4학년군 음악 3』. 서울: (주)와이비엠, 2018.
_____. 『초등학교 3~4학년군 음악 4』. 서울: (주)와이비엠, 2018.
_____. 『초등학교 음악 3~4 지도서』. 서울: (주)와이비엠, 2018.
- Regelski, Thomas A. “Another Perspective: A Response to “Toward Convergence”.” *Music Educators Journal* 99/4 (2013), 37-42.

Tobias, Evan S. "Toward Convergence: Adapting Music Education to Contemporary Society and Participatory Culture." *Music Educators Journal* 99/4 (2013), 29-36.

Abstract

Analysis of Competence in Musical creativity and convergence thinking applied to 2015 3-4 grade Music textbooks

Kwon, Sumi & Yu, Geunhye

The purpose of this study is to analyze how the 'musical creativity convergence thinking competence' among the six core competencies required in the 2015 revised music and curriculum was designed to be reflected and instructed in the 3rd and 4th grade music textbooks, and the basis of textbook production. It is to improve the elements and scope of application for creative activities based on the music curriculum. To this end, we analyzed 149 textbook songs to which musical creativity convergence thinking competence were applied among 9 types of textbooks, totaling 18 books in elementary music 3rd and 4th grade. In the music and curriculum contents and achievement standards, areas, music elements, achievement standards, functions, and related subjects were reorganized into detailed analysis types to analyze the frequency of application of musical creativity convergence thinking competence and the types of learning activities. As a result of research, it is necessary to apply more musical creativity convergence thinking competence in the creative area, and the diversity of concepts and standards of creative and convergence activities in relation to changing the song or make a wording with the highest frequency in achievement standards and functions. In addition, the need for more

diverse creative and convergence activities has been revealed, as it is focused on linkage learning with Korean language or applied to music subjects with high frequency without linkage with other subjects.

Key Words: 2015 Music Curriculum, Core Competencies, Musical Creative-Convergent Thinking Competences, Music Education, Elementary Music Textbooks

투고일	심사일	게재 확정일
2020년 4월 15일	2020년 5월 1일 ~ 5월 28일	2020년 5월 31일

DOI 10.34303/mscol.2020.28.1.003