

2015 개정 음악과 교육과정에 따른 중학교 음악교과서 창작 활동 분석을 통한 2022 개정 음악과 교육과정 창작 활동 개발 방향

권수미 · 양하영

(한국교원대 교수 · 청운중학교 교사)

1. 도입
 - 1) 연구의 필요성 및 목적
 - 2) 연구 방법 및 절차
2. 이론적 배경
 - 1) 음악과 교육과정 내용체계에서의 창작 영역
 - 2) 외국 음악과 교육과정에서의 창작 활동
 - 3) 실음 중심의 창작 활동
3. 연구 분석 결과
 - 1) 교육과정 성취기준
 - 2) 창작 활동의 유형
 - 3) 타 활동 영역과의 연계
 - 4) 음악 요소
 - 5) 장르
 - 6) 활용 매체
 - 7) 실음 · 비실음
4. 문제점 도출 및 실음 중심의 창작 활동 개발 방안
 - 1) 기존 창작 활동의 문제점
 - 2) 실음 중심의 창작 활동 개발 방안
5. 결론

개 요

본 연구는 2015 개정 음악과 중학교 음악교과서 14종 총 28권을 대상으로 음악교과서에 수록된 음악 장르별 창작 활동 유형, 음악 요소, 활용 매체 등을 총체적으로 분석함으로써, 2022 개정 음악과 교육과정 창작영역 강화에 따른 실음 중심의 창작 학습활동 개발 방향을 제안하는 것을 목적으로 한다. 이를 위하여 2019년에 발표된 신혜경 논문의 분석 범주와 하위 분류항목을 수정하여 활용하였고 이에 따라 수집된 자료는 빈도 분석 및 교차분석(카이제곱 검정)을 사용하여 SPSS 22.0 프로그램으로 통계처리하였다. 분석 결과, 창작 활동 유형에서 노랫말/말붙임새 만들기와 신체표현하기가 가장 많은 비중을 차지하였고, 이러한 결과가 음악 요소에서 리듬/장단이 가장 많이 다루어지고 타 영역과 연계된 창작 활동이 독립적인 음악 창작 활동보다 더 큰 비중을 차지한 것과 연관되어 있음을 확인하였다. 또한 실제 소리 및 내청을 통해 음악 내적인 요소를 활용하는 실음 활동보다 비실음 활동이 많은 비중을 차지하였고, 나아가 실음·비실음과 창작 활동 유형 사이에 통계적으로 유의한 관련성이 있음을 발견하였다. 이와 같은 분석 결과를 바탕으로 구체적인 활동 단계, 리듬 카드 및 음카드를 활용한 음악 창작 활동, 우리나라 및 아시아 민요를 활용한 기악 중심의 즉흥연주 활동에 대한 예시를 제시함으로써 실음 중심의 창작 학습활동 개발 방향을 제안하였다. 본 연구를 토대로 2022 개정 음악과 교육과정에 의한 음악교과서에 실음 중심의 창작 활동이 강조되고, 음악 창작 학습에 대한 효과적인 교수학습방법 및 자료의 지속적인 연구를 기대해 본다.

주제어: 창작 활동, 작곡, 즉흥연주, 실음 중심 교육, 음악교과서, 음악교육

1. 도입

1) 연구의 필요성 및 목적

지난 2022년 12월 22일 2022 개정 교육과정 총론 및 각론이 고시되었다. 2022 개정 교과 교육과정에서 역량 함양 교과 교육과정 개발의 강조점은 ‘깊이 있는 학습’, ‘교과 간 연계와 통합’, ‘삶과 연계한 학습’, ‘학습과정에 대한 성찰’이다.¹⁾ 2022 음악과 개정 교육과정은 음악 교과의 본질과 가치를 중심에 두면서 총론의 인간상 및 핵심 역량과 연계하여 “인간은 감성, 창의성, 자기 주도성을 발휘하여 음악 활동을 하며 평생의 삶 속 공동체 내에서 소통한다.”라는 생활 속 음악 활동을 근간으로 설계되었다.

2022 개정 교과 교육과정 총론에서 강조하는 점은 소수의 핵심 아이디어를 중심으로 학습 내용을 엄선하고 교과 교육의 사고와 탐구를 명료화함으로써, 깊이 있는 학습이 가능한 교과 교육 개발을 지향하는 것이다. 이러한 소수의 핵심 아이디어 중심의 내용 선정 방향은 2022 개정 음악과 교육과정 내용체계 구성에 큰 변화를 가지고 왔다. 2015 개정 음악과 교육과정에서는 표현, 감상, 생활화 세 개의 영역으로 내용체계가 구성되었던 반면, 2022 개정 음악과 교육과정에서는 ①음악을 듣고 → ②목소리·악기 등으로 표현하며 → ③생각하며 만드는 삶 속의 활동을 근간으로 한 감상·연주·창작으로 구성된다. 이때, 두 교육과정의 내용체계 구성에서 가장 큰 차이점은 2015 개정 음악과 교육과정 내용체계의 한 축을 이룬 생활화가 2022 개정 음악과 교육과정에서는 목표로 녹아들어 가며, 표현 영역의 한 범주였던 ‘창작’이 독립된 영역으로 부각된 점이다.

2015 개정 교육과정의 창작 활동은 일반화된 지식에서 제시된 바와 같이 ‘음악 만들기’에 해당한다. 2022 개정 음악과 교육과정에서 ‘창작’이란 ‘상상·가능성을 소리·음으로 구상하여 만드는 활동’으로 정의하고 있다. 음악 창

1) 교육부, 『음악과 교육과정 교육부 고시 제2022-33호 [별책 12]』, 2022.

작 활동은 학습자 내면에 자리 잡고 있는 음악적 상상을 실제 소리로 구현하는 과정이다. 이 과정에서 학습자는 창작의 주체로 심미적인 체험과 자기 주도적 학습을 경험함으로써 정서적인 안정과 음악적인 이해를 심화할 수 있다. 인간이 경험하는 예술로서의 음악 창작 활동에는 작곡, 연주, 즉흥연주, 그리고 음악을 듣고 이해하는 분석적 활동들이 포함된다. 이 활동들은 실음을 바탕으로 이루어지며 각기 서로 다른 메커니즘을 통해 수행되지만 공통적으로 소리를 인지-지각하여 내면적으로 성찰하고 이를 서로 다른 독특한 방법으로 표현하는 소통의 과정이 수반된다²⁾.

음악교과에서 창작 학습의 중요성과 교육적인 가치의 중요성은 이미 세계 여러 나라의 음악과 교육과정에서 필수 학습 영역으로 강조되고 있다. 최근 디지털 매체의 발전에 따른 음악교과에서의 활용은 음악적 기능이 부족한 학습자들도 충분히 음악 창작 활동에 참여할 수 있도록 기여하고 있다.³⁾⁴⁾ 이는 음악 창작 활동이 음악전문지식이나 기술의 습득이 전제 되어야 한다는 기존의 선입관을 깨고, 음악창작의 의미와 영향력을 보다 넓은 맥락에서 이해하게 한다.⁵⁾

우리나라 학교 음악과 교육과정에 따른 창작 학습 활동은 어떻게 이루어지고 있는지 알아보기 위해 지난 2015 개정 교육과정에 근거한 음악교과서 창작영역 분석 선행연구를 살펴보았다. 그 결과 창작 활동의 유형과 빈도에 있어, 노랫말 바꾸기(만들기), 리듬 및 장단 관련 창작활동의 빈도가 높음이 공통적으로 지적되었다.⁶⁾⁷⁾⁸⁾⁹⁾ 초등학교 3, 4학년 음악교과서의 창작 활동의 유

2) 권수미, “초급 피아노 학습자를 위한 창작즉흥연주 교육 자료 개발,” 『音·樂·學』 26/2 (2018), 145-182.

3) 정진원, “음악적 창의성: 활동유형별 특성 및 사고과정을 통한 재조명,” 『예술교육연구』 8/3 (2010), 77-94.

4) 박은실, “테크놀로지가 음악창작활동에 미치는 영향,” 『음악교육연구』 46/1 (2017), 67-87.

5) Pamela Burnard, *Musical Creativity in the Twenty-First Century Perspective in the Oxford Handbook of Music Education* (New York: Oxford University Press, 2011), 337-353.

형 및 빈도를 분석한 결과, 활동 유형별로는 노랫말 바꾸기(만들기)가 가장 높게 나타났고, 이어 소리표현, 말붙임새, 장면 또는 이야기 표현하기의 순으로 나타났다.¹⁰⁾ 그리고 창의·융합 사고 역량 적용이 가장 높을 것으로 기대된 음악 만들기 영역보다 노래 부르기, 악기 연주하기, 감상하기 영역에서 음악적 창의·융합 사고가 적용된 활동이 높게 나타났다.¹¹⁾ 신혜경¹²⁾은 2015 개정 교육과정에 따른 선택한 5종의 초등학교와 중학교 음악교과서의 창작영역을 대상으로 교육과정 성취기준, 활동 유형, 연계 활동, 음악 요소, 장르, 활용 매체, 평가 방식 등을 포괄적으로 고찰하였다. 그의 연구 결과에서도 음악교과서 창작영역의 활동 유형이 리듬 또는 가락 만들기, 즉흥연주와 같은 전통적인 음악 창작 활동의 비중보다, 노랫말이나 음악극 만들기와 같은 응용된 창작 활동의 비율이 높음을 공통적으로 지적하였다. 특히 전체 창작 활동의 44.0%가 노랫말 및 말붙임새 관련 활동으로 채워진 결과, 창작에서 다루는 음악 요소가 리듬 또는 장단 관련 활동이 과반수를 차지하는 반면, 형식이나 빠르기, 셈여림, 음색과 같은 음악 요소는 창작 활동에서 거의 다루어지지 않는 점을 지적하였다. 이 문제점은 단지 창작 학습에서 다루는 음악 요소의 편중에만 그치지 않고, 가창 영역과 연계된 창작 활동의 비중이 높아지는 문제

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

7) 권수미·유근혜, “2015 초등학교 3-4학년 음악교과서에 적용된 음악적 창의·융합 사고 역량 분석,” 『音·樂·學』 28/1 (2020), 73-104.

8) 신혜경, “2015 개정 교육과정에 따른 초등학교와 중학교 음악교과서 창작영역 분석,” 『학습자중심교과교육연구』 19/20 (2019), 691-710.

9) 홍승연, “한·미 초등 음악 교과서 창작·즉흥연주 관련 교수학습 내용 비교,” 『음악교육연구』 50/4 (2021), 199-219.

10) 함희주, “초등학교 3, 4학년 음악교과서에 수록된 창작활동 유형 분석,” 111-129.

11) 권수미·유근혜, “2015 초등학교 3-4학년 음악교과서에 적용된 음악적 창의·융합 사고 역량 분석,” 73-104.

12) 신혜경, “2015 개정 교육과정에 따른 초등학교와 중학교 음악교과서 창작영역 분석,” 691-710.

에까지 도달함을 밝혔다.

앞에서도 언급하였듯이 인간이 경험하는 예술로서의 음악 창작 활동들은 실음을 중심으로 학생들의 학습 수준에 맞는 음악 요소를 활용하여 작곡, 연주, 즉흥연주, 그리고 음악을 듣고 이해하는 분석적 활동 방식으로 근간을 이루는 것이 보편적이다. 2022 개정 음악과 교육과정에서도 ‘창작’의 정의를 ‘상상·가능성을 소리·음으로 구상하여 만드는 활동’으로 보고 있다. 이에 실음 중심의 전통적인 음악 창작 활동보다도 비실음 중심의 응용된 창작 활동의 비율이 높은 우리나라 초·중등 음악교과서에서의 음악 창작 활동 방향에 대해 우려를 표하며, 그 원인을 구체적으로 알아볼 필요가 있겠다. 따라서 본 연구는 2015 개정 음악과 중학교 음악교과서 14종 총 28권을 대상으로 음악 교과서에 수록된 음악 장르별 창작 활동 유형, 음악 요소, 활용 매체 등을 총체적으로 분석함으로써, 2022 개정 음악과 교육과정 창작영역 강화에 따른 실음 중심의 창작 학습활동 개발 방향을 제안하는 것을 목적으로 한다.

2) 연구 방법 및 절차

(1) 연구 대상 및 연구 방법

본 연구의 대상은 2015 개정 음악과 중학교 음악교과서 14종 총 28권에 수록된 음악 창작활동이다. 독립적인 창작 단위뿐 아니라 가창, 기악, 감상 영역과 연계된 창작 활동도 분석 대상에 포함하여 포괄적인 분석을 시도하였다. 제한된 5종의 교과서이긴 하지만, 학년군 간의 음악 창작 활동을 분석한 신혜경¹³⁾의 연구에서 사용한 분석 범주와 하위분류 항목을 수정하여 활용하였다. 이에 따라 수집된 자료는 빈도 분석 및 교차분석(카이제곱 검정)을 사용하여 SPSS 22.0 프로그램으로 통계 처리 하였다.

13) 신혜경, “2015 개정 교육과정에 따른 초등학교와 중학교 음악교과서 창작영역 분석,” 697-698.

(2) 분석 범주 설정 및 하위분류 항목

신혜경¹⁴⁾은 음악교과서 창작영역의 내용과 구성, 특징을 고찰하기 위하여 2015 개정 음악교육과정¹⁵⁾, 교과서 분석 선행 연구¹⁶⁾¹⁷⁾¹⁸⁾, 음악 창작 및 음악창의성 연구¹⁹⁾²⁰⁾²¹⁾²²⁾와 같은 관련 선행 연구에 근거하여 7개 범주와 이에 따른 하위분류 항목을 추출하였다. 이때 초등학교 3~4학년군, 5~6학년군, 중학교까지의 교과서를 모두 발간한 5종 출판사의 전체 학년군 교과서 6권씩, 총 30권의 교과서를 분석 대상으로 함으로써 선택된 5종 교과서의 전체 학년군 창작 활동 연계성을 고찰할 수 있는 특징은 있으나, 전체 학년군 별 음악 교과서에 수록된 창작 활동 전반을 고찰하기에는 미흡하다.

따라서 본 연구에서는 연구 대상을 2015 개정 음악과 중학교 음악교과서 14종 총 28권으로 심화, 확대하여 분석함으로써, 중학생 발달 과정에 맞는 음악 창작 활동에 집중하고 있다. 신혜경²³⁾의 중학교 5종 음악 교과서 분석 결

-
- 14) 신혜경, “2015 개정 교육과정에 따른 초등학교와 중학교 음악교과서 창작영역 분석,” 697-698.
 - 15) 교육부, 『음악과 교육과정. 교육부 고시 제2015-74호 [별책 12]』, 2015.
 - 16) 김민하, “2015 개정 초·중등 음악교과서의 국악 창작 활동 구현 양상,” 『국악교육연구』 13/2 (2019), 5-36.
 - 17) 함희주, “초등학교 3, 4학년 음악교과서에 수록된 창작활동 유형 분석,” 111-129.
 - 18) 현경실, “교육과정에 따른 중학교 음악교과서 분석 연구: 창작영역을 중심으로,” 『예술교육연구』 13/4 (2015), 83-101.
 - 19) 정진원, “음악적 창의성: 활동유형별 특성 및 사고과정을 통한 재조명,” 77-94.
 - 20) Burnard, *Musical Creativity in the Twenty-First Century Perspective in the Oxford Handbook of Music Education*, 337-353.
 - 21) John Kratus, “A Developmental Approach to Teaching Music Improvisation,” *International Journal of Music Education* 26 (1996), 27-38.
 - 22) Peter Webster, “Creative Thinking in Music: Advancing a Model,” *Creativity and Music Education*, edited by T. Sullivan and L. Willingham (Toronto: Britannia Printers, 2002), 16-34.
 - 23) 신혜경, “2015 개정 교육과정에 따른 초등학교와 중학교 음악교과서 창작영역 분석,” 699-705.

과, 창작 활동에서 평가 관련 활동이 절반 이상 기재되지 않았기 때문에 본 연구에서는 평가방식을 분석 범주에서 제외하였다. 또한 그의 연구 결과에서 전통적인 음악 창작 활동으로 여겨지는 작곡, 즉흥연주 등이 노랫말 및 말붙임새 관련 활동보다 낮은 비율로 나타난 점에 대해 우려를 표시하였기에, 본 연구에서는 이를 확장하여 음악 내적인 요소를 다루는 실음 활동과 음악 외적인 요소를 다루는 비실음 활동으로 구분하는 실음·비실음 항목을 분석 범주에 추가하였다. 실음 창작이란 말 그대로 실제 소리, 음을 다루는 창작 활동으로 리듬·가락 변형하기 또는 만들기, 즉흥연주하기, 음악극 만들기에서도 실제 노래하고 악기 연주하는 부분에 해당한다. 반면에 비실음 창작이란, 노랫말·말붙임새와 같은 언어적 요소로 창작하거나, 그림그리기, 신체표현하기, 동영상 만들기의 기술적인 측면 등이 해당한다.

지금까지 제시한 분석 범주를 정리하자면, 성취기준, 활동 유형, 연계 활동, 음악 요소, 장르, 활용 매체, 실음·비실음으로 총 7가지 영역이 해당된다. 분석 범주에 따른 하위분류 항목 설명은 아래와 같다.

성취기준 범주에서는 2015 개정 음악과 교육과정에서 제시한 중학교 1~3학년 수준의 12가지 성취기준 중에서 창작 활동과 관련이 있는 것을 하위분류 항목으로 추출하였다. 이는 '[9음01-02] 악곡의 종류에 어울리는 신체표현을 한다', '[9음01-03] 음악의 구성을 이해하여 주어진 조건에 따라 간단한 음악작품을 만든다', '[9음01-04] 주제에 맞는 음악극을 만들어 표현한다'이며, 이 세 가지 성취기준에 부합하지 않는 활동은 기타 항목으로 분류하였다. 특히 창작물에 음악이 포함된 활동(뮤직비디오 만들기, 랩 만들기, 가사를 바꾸어 노래 부르기 등)은 [9음01-03]로 분류하였고, 창작물에 음악이 직접적으로 포함되지 않은 활동(도식 악보 만들기, 음악적 특징을 그림으로 표현하기, 악기 만들기 등)은 기타 항목으로 분류하였다.

활동 유형은 가사·말붙임새 만들기, 가락·리듬꼴변형(조합), 리듬 만들기, 가락 만들기, 즉흥연주, 음악극 만들기, 동영상 만들기, 신체표현하기, 그림그리기, 기타 항목으로 설정하였다. 신체표현하기 항목의 경우 학생이 동작을

창작하도록 제시한 활동은 신체표현하기 항목으로 분류하였으나, 기존의 동작을 그대로 따라 하는 활동은 연구 대상에서 제외하였다. 또한 가사를 만드는 활동이 역할극이나 음악극을 만들도록 이어지는 경우에는 음악극 만들기 항목으로 분류하였다. 또한 연계활동은 독립적인 창작 활동뿐만 아니라 다른 영역과 연계되어 제시되는 창작 활동의 비율을 알아보고자 하는 범주로, 가창, 기악, 감상, 생활화와 연계된 창작 활동과 독립적인 창작 활동으로 분류하였다.

음악 요소는 창작 활동에서 다루는 음악 요소의 비율을 분석하기 위한 범주이다. 하위분류 항목은 2015 개정 음악과 교육과정에서 제시한 음악 요소와 개념 체계표에 근거하여 리듬·장단, 음·선율, 형식, 빠르기, 썸여림, 음색, 복합, 없음 항목으로 설정하였다. 복합 항목은 두 가지 이상의 음악 요소가 창작 활동에 활용되는 것이고, 없음 항목은 창작 활동에서 뚜렷한 음악 요소가 제시되지 않은 경우가 해당된다. 특히 음악극 및 동영상, 음악방송 만들기 활동에서 구체적으로 음악 요소가 드러난 경우에는 복합 항목으로 분류하였고, 그렇지 않은 경우에는 없음 항목으로 분류하였다.

장르 범주는 창작 활동에서 활용하는 제재곡 또는 작품의 장르이며, 서양음악, 국악, 대중음악 미지정 및 기타로 분류하였다. 미지정 항목은 관련 제재곡이 없거나 특정 장르가 제시되지 않는 경우이고 기타 항목은 서양음악, 국악, 대중음악에 해당하지 않는 장르(한국가곡, 창작동요 등)가 해당된다.

활용 매체는 창작 활동 시 활용하는 매체를 분석하기 위한 범주이다. 하위 분류 항목은 목소리, 서양악기, 국악기, 디지털매체, 신체, 미지정 및 기타, 복합으로 설정하였다. 미지정은 특정한 매체를 제시하지 않는 경우이고 기타는 그 밖의 매체를 활용하는 경우, 복합은 두 가지 이상의 매체를 활용하는 경우에 해당된다.

실음·비실음 범주는 창작 활동에서 다루는 실음 중심 활동의 비율을 알아보기 위한 범주이고, 하위분류 항목으로 실음, 비실음을 설정하였다. 실음 항목은 창작 과정에서 실제 소리(음)을 다루는 경우, 음악 내부적인 요소를 다루

어 실제 소리 또는 내청에 의한 창작물을 만드는 경우 등이 해당되고, 비실음 항목은 글, 신체, 그림과 같은 비음악적 요소를 활용하여 창작물을 만드는 경우가 해당된다. 이때 표현방식으로 비음악적 요소를 사용하여도 구체적인 음악 요소에 대한 이해가 필요하거나 다루어지는 활동은 실음 항목으로 분류하였다.

2. 이론적 배경

1) 음악과 교육과정 내용체계에서의 창작 영역

우리나라 음악과 교육과정은 해방 이후 교수요목기(1945년~)를 시작으로 하여 제1차(1954년~), 제2차(1963년~), 제3차(1973년~), 제4차(1981년~), 제5차(1987년~), 제6차(1992년~), 제7차(1997년~), 2007 개정(2007), 2009 개정(2009~), 2015 개정(2015~) 교육과정기를 거쳐 최근 2022 개정 교육과정(2022~)으로 개발·고시되어 왔다. 각 교육과정 별로 음악과 교육과정을 설계하는 과정 중 교육적 목표를 달성하는 데 요구되는 내용을 선정 후 이를 체계적으로 조직하여 제시한 것이 ‘내용체계’이다. 우리나라 음악과 교육과정의 내용체계 변천을 살펴보면, 각 시대적 교육 요구에 따라 음악학습 활동의 주요 영역인 가창, 기악, 창작, 감상, 이해(음악이론)이 들어갔다, 빠졌다, 합치기를 반복하며 개정되어 왔다. 다음 [표 1]은 음악과 교육과정 내용체계의 변천을 정리한 것이다. 창작 영역은 제1차, 2차, 3차 음악과 교육과정까지 독립적 내용체계로 구성되었으며, 제4차, 5차, 6차, 7차, 2007, 2009, 그리고 2015 개정 음악과 교육과정에는 표현과 활동 영역 안에 포함 되어 왔다.

[표 1] 음악과 교육과정 내용체계 변천

1차	2차	3차	4차	5차	6차	7차	2007	2009 2015
가창	가창	가창	기본 (개념 이해)	표현 (개념이 포함)	이해 (개념)	이해 (개념)	활동 (가창/ 기악/ 창작/ 감상)	표현 (가창/ 기악/ 창작)
기악	기악	기악	표현 (가창/ 기악/ 창작)	감상	표현	활동 (가창/ 기악/ 창작/ 감상)	이해 (개념)	감상 생활화
창작	창작	창작	감상		감상		생활화	
음악의 생활화	감상	감상						

최근 2022 개정 음악과 교육과정에서 연주, 감상 영역과 함께 창작이 독립적인 내용체계로 구성되었다. 2022 개정 교육과정이 표방하는 핵심 역량을 기초로 음악 교과 역량은 '심미적 감성 역량, 창의적 사고 역량, 자기관리 역량, 공동체 역량, 협력적 소통 역량'으로 구성되었다. 이 다섯 가지 음악 교과 역량은 초등학교와 중학교의 <음악>교과의 목표에 다음과 같이 녹여진다.

초등학교와 중학교의 <음악>과목은 음악의 핵심적 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도를 포괄하는 다양한 음악 활동을 통하여 감성, 창의성, 자기주도성을 기르고, 일상생활 속 다양한 공동체 안에서 소통할 수 있는 인간 육성을 목표로 한다(교육부, 『음악과 교육과정 교육부 고시 제 2022-33호 [별책 12]』).

음악교육과정 내용체계의 변화는 각 음악교육과정에서 무엇을 더 가르칠지 혹은 덜 가르칠지에 관한 내용 선정과 가감에 관한 문제만을 의미하지 않는다. 이는 더 나아가 음악 자체의 내재적인 가치를 지향하는 교육을 실천하는지 혹은 음악의 외적 목표를 지향하는 교육을 실천하는지 음악교육의 방향성을 제시하여 교과서 및 교사용 지도서 개발의 설계 및 실제 학생 교육에까

지 직접적인 영향을 줄 수 있는 의미를 갖는다.²⁴⁾ 음악교과 내용체계에 ‘창작’ 영역이 제 3차 음악과 교육과정 (1973~1981) 이후로 2022 개정 음악 교육과정에 40여년 만에 다시 부활한 점은 나아가 음악 자체의 내재적인 가치를 지향함으로써 음악교과 교육을 통한 창의적인 인재 개발로 그 의도를 파악해 본다.

2) 외국 음악과 교육과정에서의 창작 활동

2000년 이후 국내외 음악교육과정에 관한 연구 중²⁵⁾²⁶⁾²⁷⁾ 미국, 일본, 영국, 노르웨이의 내용체계를 살펴보면 음악교과 안에서 ‘창작’ 영역의 중요성을 파악할 수 있다(표 2 참조).

[표 2]를 살펴보면 미국의 k~8학년까지 음악과 교육과정의 내용체계는 9개 음악 활동 영역으로 구성되었으며 음악 창작으로는 즉흥 연주하기와 작곡·편곡하기가 포함된다.²⁸⁾ 일본의 경우, 음악과 교육과정의 내용체계는 표현과 감상으로 구성되며 이 중 창작 활동은 표현 영역의 하위 요소로 구성된다. 영국의 1~6학년 음악과 교육과정의 내용체계는 연주, 창작, 평가, 감상 네 가지 독립된 영역으로 구성된다. 핀란드의 경우, 1~4학년군의 경우, 가창, 기악, 감상·비평, 창작, 개념으로 5~9학년의 경우 가창, 기악, 창작, 감상으로 구성된다. 그 밖에 독일 함부르크의 중등 음악과 교육과정 내용체계는 음악에 대해 숙고하기, 음악 듣기와 함께 음악 만들기로 구성되어 있으며, 아일랜드 초등

24) 권수미, “음악과 교육과정의 내용체계,” 101-112.

25) 양종모 · 이경연, “음악과 교육 목표 및 내용 체계 연구(1)-연구보고 RRC 2001-13,” (서울: 한국교육과정평가원, 2001), 199-233.

26) 석문주 · 최미영, “외국의 음악과 교육과정 분석을 통한 우리나라 음악과 교육과정 개발에 대한 시사,” 『교육과정연구』 29/2 (2011), 145-172.

27) 주대창, “독일 함부르크 주의 교육과정에 나타난 역량 및 인성교육에 관한 고찰,” 『국악교육연구』 7/20 (2008), 107-127.

28) 권수미, “음악과 교육과정의 내용체계,” 『음악교육연구의 동향과 과제』 (서울: 학지사, 2018), 101-112.

[표 2] 외국 음악교육과정의 내용 체계

	미국	일본	영국		핀란드	
학년	k~4학년 5~8학년	1~2학년 3~4학년 5~6학년 7학년 8~9학년	1~2학년 3~6학년 7~9학년		1~4학년 5~9학년	
내용	▷ 노래하기 ▷ 연주하기 ▷ 즉흥연주하기 ▷ 작곡·편곡하기 ▷ 음악 읽고 쓰기 ▷ 음악을 감상·분석· 서술하기 ▷ 음악과 연구평가하기 ▷ 음악과 타 예술 과목· 타 교과간 관계 이해하기 ▷ 역사·문화와 관련하여 음악 이해하기	▷ 표현 · 가창 · 기악 · 창작 ▷ 감상	1~6 학년군	7~9 학년군	1~4 학년군	5~9 학년군
			▷ 연주 ▷ 창작 ▷ 평가 ▷ 감상	▷ 핵심 개념 ▷ 핵심 과정	▷ 가창 ▷ 기악 ▷ 감상 · 비평 ▷ 창작 ▷ 개념	▷ 가창 ▷ 기악 ▷ 창작 ▷ 감상

음악과 교육과정에 제시된 내용 영역 구분을 살펴보면 듣기 및 반향하기, 연주하기, 작곡하기가 명시되어 있다.²⁹⁾³⁰⁾ 이처럼 ‘창작’ 활동은 음악과 교육과정 내용체계의 주요 구성 영역으로 간주되는 경우가 많다. 외국의 음악과 교육과정의 내용체계로 노래하기(가창), 연주하기(기악)와 함께 음악만들기(창작)로 명시한 경우도 있지만, ‘작곡·편곡하기’, ‘즉흥연주하기’처럼 구체적인 창작 활동으로 내용체계를 명시한 음악과 교육과정도 있어 눈에 띈다. 인간이 경험하는 예술로서의 음악 창작 활동 중 특히 음악 본질의 실음 교육을 중시하는 것으로 분석된다.

29) Clemens M. Schlegel, *Europäische Musiklehrpläne im Primarbereich* (Ausburg: Wisner, 2004).

30) 주대창, “음악듣기 교육의 포괄적 이해,” 『음악과 민족』 22 (2001), 245-269.

이는 우리나라 음악 교육과정 창작 관련 성취기준에서 비실용적 요소를 창작 활동으로 명시하는 점에서 대조적이다. 2015 개정 음악과 교육과정에서 표현 영역 하위 구성요소인 창작 활동의 범위를 리듬·가락 바꾸기와 간단한 음악 작품을 만들기와 같은 실용에 바탕을 둔 창작 활동뿐만 아니라, 노랫말을 바꾸거나 신체표현 등을 포함하는 보다 넓은 의미로 간주하고 있다. 이같이 넓은 의미로서의 창작 활동은 현장에서의 지도 수월성, 타교과와의 연계 등을 고려할 때 긍정적인 측면으로 간주될 수 있다.

하지만, 2015 개정 음악과 교육과정 아래 개발된 음악교과서 창작영역의 활동 유형에서 전통적인 음악 창작 활동의 비중보다 노랫말이나 음악극 만들기 등과 같은 응용된 창작 활동의 비율이 높고, 특히 음악교과서에서 다루는 전체 창작 활동의 44.0%가 노랫말 및 말붙임새 관련 활동으로 채워진 점은, 실용 중심 음악 창작 교육의 본질을 흐트러뜨린 것은 아닌지 많은 연구는 문제를 지적한다.³¹⁾³²⁾³³⁾³⁴⁾³⁵⁾³⁶⁾ 앞서도 언급하였듯이 인간이 경험하는 예술로서의 음악 창작 활동은 실용을 중심으로 학생들의 학습 수준에 맞는 음악 요소를 활용하여 작곡, 연주, 즉흥연주, 그리고 음악을 듣고 이해하는 분석적 활동 방식으로 근간을 이루어 소리를 인지하고 내면적으로 성찰함으로써 음악 창작을 이끌어 내는 것이 우선적으로 이루어져야 할 것이다.

31) 김민하, “2015 개정 초·중등 음악교과서의 국악 창작 활동 구현 양상,” 5-36.

32) 함희주, “초등학교 3, 4학년 음악교과서에 수록된 창작활동 유형 분석,” 111-129.

33) 현경실, “교육과정에 따른 중학교 음악교과서 분석 연구: 창작영역을 중심으로,” 83-101.

34) 권수미·유근혜, “2015 초등학교 3-4학년 음악교과서에 적용된 음악적 창의·융합 사고 역량 분석,” 73-104.

35) 신혜경, “2015 개정 교육과정에 따른 초등학교와 중학교 음악교과서 창작영역 분석,” 691-710.

36) 홍승연, “한·미 초등 음악 교과서 창작·즉흥연주 관련 교수학습 내용 비교,” 199-219.

3) 실음 중심의 창작 활동

음악교육에서 ‘실음’이라는 용어는 제5차 음악과 교육과정에서 강조한 ‘실음을 통한 학습’과 연주와 청취 및 작품을 통한 ‘실음 평가’로부터 찾아볼 수 있다.³⁷⁾ 이를 시작으로 제6차 음악과 교육과정에서는 음악의 기초적인 구성 요소에 대한 이해를 토대로 하여 ‘실음’에 의한 표현력을 육성하는 것을 중점 사항으로 다룬다.³⁸⁾ 최근 음악과 교육과정에서는 음악 요소와 악곡의 특징을 파악하기 위한 실음 중심의 감상을 강조하고, ‘실음 지필 평가’를 제시하면서 실제 소리(음악)를 평가에 이용하는 것을 권장한다.³⁹⁾ 실음 평가의 종류로는 청음 시험, 악보 시험, 감상 시험 등이 대표적으로 제시된다.⁴⁰⁾ 이 중 청음 시험과 감상 시험은 음악을 듣고 답하는 평가 방식인 반면에 악보 시험은 물리적인 소리(음악) 없이 악보만 보고 답을 구하는 방식으로 되어 있다. 이는 악보를 보고 음악적 특징을 파악할 수 있는지를 확인하는 평가로, ‘실음’이 물리적인 소리를 이용하는 것뿐만이 아닌 음악의 구성요소를 이해하여 물리적 소리 또는 내청으로 들리는 소리를 다루는 활동을 모두 포함하는 것임을 도출할 수 있는 부분이다.

이를 통해 본 연구에서 다루는 실음 중심의 창작 활동의 의미를 짚어보자면, 물리적인 실제 소리를 이용한 창작 활동을 포함하여 들리는 소리 없이 내청으로 음악 내적인 요소를 파악한 후 이를 활용하는 창작 활동까지 실음 창작 활동으로 볼 수 있다. 반대로 비실음 창작 활동은 창작 과정에서 음악적 요소를 다루는 것이 아닌 글이나 그림, 신체, 영상 등 비음악적 요소를 다루는 것이 해당되겠다.

37) 문교부, 『중학교 교육과정 문교부 고시 제87-7호』, 1987.

38) 교육부, 『중학교 교육과정 교육부 고시 제1992-11호』, 1992.

39) 교육부, 『음악과 교육과정 교육부 고시 제2015-74호 [별책 12]』, 2015.

40) 현경실, “음악과의 평가,” 『음악교육학 총론』 (서울: 학지사, 2017), 320-330.

3. 연구 분석 결과

중학교 음악교과서 14종 총 28권에 수록된 창작 활동을 교육과정 성취기준, 창작 활동의 유형, 타 활동 영역과의 연계, 음악 요소, 장르, 활용 매체, 실음 여부, 총 7가지 분석 범주로 분류한 후 하위분류 항목에 따라 분석한 결과는 다음과 같다.

1) 교육과정 성취기준

음악교과서 창작 활동에 대해 2015 개정 음악과 교육과정의 성취기준별 반영 정도를 분석한 결과, 성취기준 '[9음01-03] 음악의 구성을 이해하여 주어진 조건에 따라 간단한 음악 작품을 만든다'를 반영한 활동이 64.0%로 나타나 과반수 이상으로 가장 높고, '[9음01-02] 악곡의 종류에 어울리는 신체 표현을 한다'와 관련된 활동은 19.6%를 차지하였다. 신혜경⁴¹⁾에서는 선택한 5종 중학교 음악교과서 창작 활동 분석 결과에서 '[9음01-03]' 성취기준 반영 활동이 80.3%로 나타나 큰 차이를 보이고 있다.

기타 항목에 있는 활동은 2015 개정 음악교육과정의 성취기준에 속하지 않는 활동으로 악곡의 분위기를 그림으로 표현하기, 여러 가지 악기 만들기, 음악 그래프 만들기, 음악앨범 만들기, 원래의 줄거리와 다른 결말을 생각하여 적어보기 등 다양한 표현 양식을 활용하는 활동으로 이루어져 있다. 특히 그림으로 표현하는 활동은 2개의 출판사를 제외한 나머지 12개의 출판사 교과서에 모두 포함되어 있었고, 교과서별 적게는 1개의 악곡에서 많게는 4개의 악곡에서 사용되었다(표 3) 참고).

41) 신혜경, "2015 개정 교육과정에 따른 초등학교와 중학교 음악교과서 창작영역 분석," 699.

[표 3] 교육과정 성취기준 분석 결과

성취 기준	[9음01-02] 악곡의 종류에 어울리는 신체표현을 한다.	[9음01-03] 음악의 구성을 이해하여 주어진 조건에 따라 간단한 음악 작품을 만든다.	[9음01-04] 주제에 맞는 음악극을 만들어 표현한다.	기타	전체
N (%)	66 (19.6)	215 (64.0)	25 (7.4)	30 (8.9)	336 (100.0)

2) 창작 활동의 유형

중학교 음악교과서 14종 총 28권에 수록된 창작 활동 유형을 분석한 결과, 가장 큰 비중을 차지한 유형은 노랫말이나 말붙임새를 만드는 활동으로 나타났다(21.4%). 이는 신혜경⁴²⁾의 연구에서 초등학교 3~4학년군, 5~6학년군, 중학교까지의 교과서를 모두 발간한 5개 출판사의 중학교 음악교과서에서 가장 높은 비율로 나타난 노랫말 또는 말붙임새 활동 비율(24.2%)과 유사하다. 그 다음으로 높은 비중을 차지한 활동 유형은 신체표현하기 활동(16.1%)이며, 가락 만들기(15.5%)와 기타 유형(10.4%), 가락·리듬변형(8.0%), 동영상 만들기(8.0%), 그림 그리기(7.1%), 음악극 만들기(6.8%) 순으로 뒤를 이어 적지 않은 비중을 차지하였다. 기타 활동에는 악상기호 창작하기, 기호 악보 만들기, 리듬악기 만들기, 음악 프로그램 만들기, 미니북 만들기, 음악방송 만들기, 음원 편집하기, 글쓰기, 악기 조합하기, 시쓰기 등의 활동이 있으며 대부분 비실용 중심 활동에 해당한다.

즉흥연주(1.2%)는 창작 활동 유형 중에서 가장 낮은 비중을 차지함으로써 현저히 부족함을 드러냈다. 이는 신혜경⁴³⁾에서도 초등학교 교과서에서 그나마 상황이나 장면을 묘사하는 탐색적인 활동으로 낮은 비율(3~4학년군 8.4%,

42) 신혜경, “2015 개정 교육과정에 따른 초등학교와 중학교 음악교과서 창작영역 분석,” 700.

43) 신혜경, “2015 개정 교육과정에 따른 초등학교와 중학교 음악교과서 창작영역 분석,” 700.

5~6학년군 5.6%)로 즉흥 연주가 포함되었으나 중학교에서는 거의 다루어지지 않음을 지적하였다. 인간이 경험하는 예술로서의 창의적 음악활동에는 작곡, 연주, 즉흥연주 등과 같은 실음 중심의 활동들이 주로 포함된다. 하지만 본 연구 분석 결과를 살펴보면 우리나라 음악 교과서 창작 활동은 비실음 활동 중심으로 전통적인 실음 중심의 음악 창작 활동이 축소되어 있는 것으로 해석될 수 있다(표 4) 참고).

[표 4] 창작 활동의 유형 분석 결과

창작 유형	노랫말 /말붙임새	가락/리듬 변형	리듬 만들기	가락 만들기	즉흥 연주	음악극 만들기	동영상 만들기	그림 그리기	신체 표현	기타	전체
N (%)	72 (21.4)	27 (8.0)	18 (5.4)	52 (15.5)	4 (1.2)	23 (6.8)	27 (8.0)	24 (7.1)	54 (16.1)	35 (10.4)	336 (100.0)

3) 타 활동 영역과의 연계

독립적인 음악 창작 활동과 타 영역과 연계된 창작 활동에 대한 구분은 우선 교과서 대단원에서 드러나는 가창, 기악, 감상, 생활화, 창작 영역을 참고하였고, 소단원의 주 활동을 기준으로 분석하였다. 분석 결과, 타 영역과 연계된 창작 활동(57.4%)이 독립적인 음악 창작 활동(42.6%)보다 좀 더 큰 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 이는, 신혜경⁴⁴⁾의 연구 결과와 비교할 때, 선택된 5종의 초등·중학교 음악교과서에서 독립 창작 단원이 전체의 25.6%를 차지하였으며, 타 영역과 연계된 창작 활동이 74.4%로 나타난 결과와 수치상 큰 차이를 보인다. 아마도 초등학교 음악교과서에서 창작 활동의 타 활동 영역과의 연계 비중이 훨씬 높기 때문인 것으로 분석된다. 하지만, 두 연구 공통적

44) 신혜경, "2015 개정 교육과정에 따른 초등학교와 중학교 음악교과서 창작영역 분석," 691-710.

으로 타 영역에서 제시하는 활동 및 심화 활동에서 창작 활동이 상대적으로 큰 비중으로 활용되고 있는 것을 알 수 있었다.

특히 연계된 창작 활동 중 가창 영역과 연계된 창작 활동이 34.2%로 가장 높게 나타났으며 대부분 가창곡을 학습한 후 노랫말이나 말붙임새를 만드는 활동과 음악을 몸동작으로 표현하는 신체표현하기 활동이 주를 이루었다. 독립적인 음악 창작 활동(42.6%)은 창작 대단원에 속하거나 학습목표를 통해 주 활동이 창작 활동임을 알 수 있는 것으로 분석하였고, 작곡, 컵타, 몸타, 음악극, 랩 만들기, 캠페인 송 만들기, 악기 만들기 활동 등이 이에 해당되었다. 감상 영역과 연계된 창작 활동(11.6%)에서는 그림 그리기, 신체표현하기, 노랫말·말붙임새 만들기 순으로 높은 비중을 차지하였고, 기악 연계(8.0%) 및 생활화 연계(3.9%) 창작 활동은 가장 낮은 비중을 차지하였다(표 5) 참고.

[표 5] 타 활동 영역과의 연계 분석 결과

연계 영역		N(%)										
		노랫말 /말붙임새	가락/리듬 변형	리듬 만들기	가락 만들기	즉흥 연주	음악극 만들기	동영상 만들기	그림 그리기	신체 표현	기타	전체
N (%)	가창	41 (12.2)	3 (0.9)	3 (0.9)	3 (0.9)	0 (0.0)	4 (1.2)	2 (0.6)	9 (2.7)	40 (11.9)	10 (3.0)	115 (34.2)
	기악	6 (1.8)	4 (1.2)	4 (1.2)	2 (0.6)	3 (0.9)	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	3 (0.9)	5 (1.5)	27 (8.0)
	감상	5 (1.5)	2 (0.6)	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	3 (0.9)	2 (0.6)	13 (3.9)	6 (1.8)	7 (2.1)	38 (11.6)
	생활화	4 (1.2)	0 (0.0)	2 (0.6)	1 (0.3)	0 (0.0)	0 (0.0)	3 (0.9)	0 (0.0)	1 (0.3)	2 (0.6)	13 (3.9)
	창작	16 (4.8)	18 (5.4)	9 (2.7)	46 (13.7)	1 (0.3)	16 (4.8)	20 (6.0)	2 (0.6)	4 (1.2)	11 (3.3)	143 (42.6)
	전체	72 (1.4)	27 (8.0)	18 (5.4)	52 (15.5)	4 (1.2)	23 (6.8)	27 (8.0)	24 (7.1)	54 (16.1)	35 (16.1)	336 (100.0)

4) 음악 요소

창작 활동에서 학습하는 음악 요소를 분석한 결과, 리듬 및 장단과 관련된 음악 요소를 다루는 창작 활동이 전체의 37.3%로 가장 높게 나타났으며, 그 원인은 노랫말·말붙임새 만들기 활동 때문인 것으로 파악된다. 이에 반해 음·선율 요소를 다루는 창작 활동은 10.7%로 낮게 나타났다. 이는 신혜경⁴⁵⁾의 5종의 중학교 음악 교과서 분석에서 리듬과 장단의 요소를 다루는 활동이 39.4%를 차지하고 선율 요소를 다루는 활동은 13.6%로 낮게 나타난 결과와 유사하다.

비실음 중심 활동은 26.2%로 두 번째 비중을 차지하였고, 이는 음악 요소와 직접적으로는 상관없는 신체표현, 그림 그리기, 음악극, 동영상 만들기 등의 활동에 해당하였다. 복합 항목(21.1%)은 리듬·장단과 음·선율 요소가 다른 음악 요소와 함께 다루어지는 활동이 주를 이루었다.

형식(0.9%), 빠르기(0.3%), 셈여림(0.6%), 음색(1.5%) 요소는 변주곡 만들기, 2부 합창으로 편곡하기, 특정한 형식으로 가락 만들기 등의 활동에서 다른 음악 요소와 함께 복합적으로 드물게 다루어지기도 하였으나 독립적으로는 극히 소수로 나타났다([표 6] 참고).

45) 신혜경, “2015 개정 교육과정에 따른 초등학교와 중학교 음악교과서 창작영역 분석,” 700-701.

[표 6] 창작 활동에서 학습하는 음악 요소 분석 결과

활동 음악 요소		N(%)										
		노랫말 /말붙 입새	가락/ 리듬 변형	리듬 만들기	가락 만들기	즉흥 연주	음악극 만들기	동영상 만들기	그림 그리기	신체 표현	기타	전체
N (%)	리듬/ 장단	67 (19.9)	14 (4.2)	18 (5.4)	0 (0.0)	1 (0.3)	5 (1.5)	0 (0.0)	1 (0.3)	16 (4.8)	5 (1.5)	127 (37.8)
	음/ 선율	1 (0.3)	2 (0.6)	0 (0.0)	28 (8.3)	2 (0.6)	1 (0.3)	1 (0.3)	2 (0.6)	2 (0.6)	0 (0.0)	39 (11.6)
	형식	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	1 (0.3)	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	1 (0.3)	1 (0.3)	0 (0.0)	3 (0.9)
	빠르기	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	1 (0.3)	0 (0.0)	1 (0.3)
	샘여림	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	1 (0.3)	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	1 (0.3)	2 (0.6)
	음색	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	5 (1.5)	5 (1.5)
	복합	2 (0.6)	11 (3.3)	0 (0.0)	23 (6.8)	1 (0.3)	10 (3.0)	12 (3.6)	2 (0.6)	4 (1.2)	6 (1.8)	71 (21.1)
	없음	2 (0.6)	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	6 (1.8)	14 (4.2)	18 (5.4)	30 (8.9)	18 (5.4)	88 (26.2)
전체	72 (21.4)	27 (8.0)	18 (5.4)	52 (15.5)	4 (1.2)	23 (6.8)	27 (8.0)	24 (7.1)	54 (16.1)	35 (10.4)	336 (100.0)	

5) 장르

창작 활동에서 학습하는 음악 장르를 분석한 결과, 미지정 또는 기타 장르 (35.1%)와 국악(32.4%)이 가장 많이 나타났고, 대중음악(16.4%)과 서양음악 (16.1%)은 절반에 못 미치는 차이로 적게 나타났다. 미지정 항목은 특정 장르 나 제재곡이 명시되지 않은 컵타, 몸타, 난타, 작곡, 편곡, 음악극, 뮤지컬, 컴퓨터 음악, 소리탐색 활동 등이 포함되고, 기타 항목은 서양, 국악, 대중음악 장르가 아닌 그 밖의 장르에 해당하는 한국가곡, 창작동요 등이 해당된다. 신혜경⁴⁶⁾의 음악 만들기 활동의 장르 분석에서, 서양음악의 비중이 39.2%로 가

장 높았고, 다음으로 국악 영역 31.2%, 그리고 대중음악은 7.2%로 나타난 결과와 비교할 때 큰 차이를 보인다. 또한 본 연구에서는 다문화 음악을 다루는 세계 민요 악곡에서 창작 활동을 다루지 않음을 추가로 밝혀 내었다. 이는 그동안 세계민요 악곡 학습을 음악을 둘러싼 맥락적 학습에 비중을 두었다면, 이전 음악적 측면도 함께 학습할 필요가 있음을 제안한다.

국악의 창작 활동 유형을 살펴보면, 노랫말·말붙임새 만들기, 신체 표현하기, 가락 만들기 순으로 많이 사용되었고, 서양 음악은 그림 그리기가 가장 높고 노랫말·말붙임새 만들기, 가락 만들기, 신체 표현하기가 두 번째로 높았다. 대중음악의 경우 노랫말·말붙임새가 월등히 높았고 신체 표현하기와 리듬 만들기 순으로 나타났다. 어느 장르의 음악이든 창작 활동 유형으로 비실용 중심의 노랫말·말붙임새 만들기와 신체 표현하기가 압도적으로 높은 빈도를 보이고 있으며, 실용 중심의 가락·리듬 만들기가 그 뒤를 잇고 있다(표 7 참조).

[표 7] 장르 분석 결과

장르	활동	N(%)										
		노랫말 /말붙 임새	가락/ 리듬 변형	리듬 만들기	가락 만들기	즉흥 연주	음악극 만들기	동영상 만들기	그림 그리기	신체 표현	기타	전체
N (%)	서양 음악	8 (2.4)	7 (2.1)	2 (0.6)	8 (2.4)	0 (0.0)	3 (0.9)	1 (0.3)	13 (3.9)	8 (2.4)	4 (1.2)	54 (16.1)
	국악	32 (9.5)	9 (2.7)	1 (0.3)	17 (5.1)	0 (0.0)	6 (1.8)	2 (0.6)	6 (1.8)	26 (7.7)	10 (3.0)	109 (32.4)
	대중 음악	23 (6.8)	2 (0.6)	7 (2.1)	2 (0.6)	3 (0.9)	0 (0.0)	1 (0.3)	1 (0.3)	13 (3.9)	3 (0.9)	55 (16.4)
	미지정 및 기타	9 (2.7)	9 (2.7)	8 (2.4)	25 (7.4)	1 (0.3)	14 (4.2)	23 (6.8)	4 (1.2)	7 (2.1)	18 (5.4)	118 (35.1)
	전체	72 (21.4)	27 (8.0)	18 (5.4)	52 (15.5)	4 (1.2)	23 (6.8)	27 (8.0)	24 (7.1)	54 (16.1)	35 (10.4)	336 (100.0)

46) 신혜경, “2015 개정 교육과정에 따른 초등학교와 중학교 음악교과서 창작영역 분석,” 702-703.

6) 활용 매체

활용 매체를 분석한 결과, 미지정 및 기타 항목이 37.5%로 가장 높게 나타났고, 여기에는 그림, 글, 음악극 만들기와 특정한 매체를 지정하지 않고 가락·리듬변형, 리듬 만들기, 가락 만들기를 하는 창작 활동이 포함되어 있었다. 목소리를 활용한 창작 활동은 두 번째로 높은 23.8%를 차지하였는데 대부분 가창과 연계된 노랫말·말붙임새 만들기 활동으로 나타났다. 이는 신혜경⁴⁷⁾ 연구결과에서는 전 학년군에서 목소리를 활용하는 비중이 58.0%로 높게 나타나 차이를 보인다. 하지만, 가창과 연계된 노랫말·말붙임새 만들기 활동이 중심이다 보니, 목소리를 매체로 한 창작 활동의 비중이 높고 상대적으로 서양악기(3.6%) 및 국악기(3.0%) 등을 매체로 하는 기악 창작 활동이 매우 적게 나타난 점도 지적된다.

‘신체’ 항목은 말 그대로 신체를 매체로 활용한 창작 활동에 해당되며, 목소리 다음으로 높은 수치 (17.3%)를 보인다. 이는 위에서 창작 활동 유형 분석 결과, 노랫말·말붙임새 만들기 활동(21.4%) 다음으로 신체활동이 16.1%의 높은 수치에 이르는 것이 원인으로 파악된다. 주로 신체를 매체로 가사나 음악에 어울리는 신체표현하기, 몸타, 장단을 손 놀이로 표현하기 등이 있었다. 다음으로는 디지털 매체는 11.9%로 활용되었고 대부분 동영상 만들기에 해당되었다(표 8] 참고).

[표 8] 활용 매체 분석 결과

매체	목소리	서양악기	국악기	디지털 매체	미지정 (기타)	없음 (신체)	복합	전체
N (%)	80 (23.8)	12 (3.6)	10 (3.0)	40 (11.9)	126 (37.5)	58 (17.3)	10 (3.0)	336 (100.0)

47) 신혜경, “2015 개정 교육과정에 따른 초등학교와 중학교 음악교과서 창작영역 분석,” 703.

7) 실음 · 비실음

실음 · 비실음 항목은 선행 연구⁴⁸⁾에서 제시한 분석 범주가 아닌 본 연구에서 새롭게 추가한 범주에 해당한다. 앞서 정리한 바와 같이 실음 창작 활동은 물리적인 실제 소리를 이용한 창작 활동을 포함하여 들리는 소리 없이 내청으로 음악 내적인 요소를 파악한 후 이를 활용하는 창작 활동까지 볼 수 있다. 반대로 비실음 창작 활동은 창작 과정에서 음악적 요소를 다루는 것이 아닌 글이나 그림, 신체, 영상 등 비음악적 요소를 다루는 것이 해당되겠다. 이를 적용하여 실음 창작 활동과 비실음 창작 활동의 명확한 구분을 위해 창작 활동 유형에 따른 실음 및 비실음 활동의 교과서 예시를 아래와 같이 제시하고자 한다.

먼저, 노랫말 · 말붙임새 만들기 유형을 살펴보면, 비실음 창작 활동은 [악보 1-1]⁴⁹⁾과 같이 학습 활동이 ‘주어진 다음 가사에 이어서 3절 가사를 만들어 표현해 보자.’로 제시되어, 리듬이나 장단과 같은 음악 요소를 활용하지 않고 비음악적 요소인 글(가사)을 만드는 것에 초점이 맞추어져 있다. 또한 표현 방식에서도 ‘표현해 보자.’로 기술되어 있어, 가사를 작성한 이후에 노래하는 활동까지 이어지는지에 대해 명확하게 제시하지 않았다. 반면에, 실음 창작 활동은 [악보 1-2]⁵⁰⁾과 같이 학습 활동이 ‘빈칸에 중중모리 장단꼴과 어울리는 말붙임새 가사를 만들고, 장단을 치며 노래해 보자.’로 제시되어, 중중모리 장단꼴이라는 음악 요소를 구체적으로 다루면서 가사를 만들고, 장단과 함께 노래를 부름으로써 실제 소리로도 표현을 하므로 실음 중심의 창작 활동으로 분류할 수 있다.

48) 신혜경, “2015 개정 교육과정에 따른 초등학교와 중학교 음악교과서 창작영역 분석,” 697-698.

49) 현경실 외, 『중학교 음악 2』 (파주: (주)금성출판사, 2018), 31.

50) 현경실 외, 『중학교 음악 2』 (파주: (주)금성출판사, 2018), 33.

[악보 1-1] 노랫말 · 말붙임새의 비실음 활동 예시

주어진 다음 가사에 이어서 3절 가사를 만들어 표현해 보자.



[악보 1-2] 노랫말 · 말붙임새의 실음 활동 예시

빈칸에 중중모리의 장단꼴과 어울리는 말붙임새 가사를 만들고, 장단을 치며 노래해 보자.

(>)

●		○			○	○	⊗	○	○	●		○			○	○	⊗	○	○
덩	따	궁	따	따	궁	궁	척	궁	궁	덩	따	궁	따	따	궁	궁	척	궁	궁
붕	어	빵	붕	어	빵	붕	어	빵		붕	어	빵	하	나	를	얻	었	다	

음악극 만들기과 동영상 만들기 범주에서도 비실음 창작 활동은 기존의 가사를 단순히 개사하거나 음악 및 효과음을 선정하기(그림 1-1)⁵¹⁾, 음원이거나 동영상을 편집하기(그림 2-1)⁵²⁾와 같이 음악에 대한 선호나 디지털 매체를 다루는 기술적인 부분을 요구하는 활동에 해당한다. 반면에 실음 창작 활동은 실제로 가락을 즉흥적으로 만들어서 부르기(그림 2-2)⁵³⁾, 효과음을 만들기 위해 음색을 탐색하고 직접 녹음하기(그림 3-2)⁵⁴⁾와 같이 음악 요소를 다루어 가락, 효과음, 음악 등을 직접 창작하여 음악극이나 동영상을 완성하는 활동에 해당한다.

51) 김광욱 외, 『중학교 음악 2』 (파주: (주)아침나라, 2018), 63.

52) 최은식 외, 『중학교 음악 2』 (서울: (주)천재교과서, 2018), 107.

53) 김광욱 외, 『중학교 음악 2』 (파주: (주)아침나라, 2018), 64.

54) 정윅희 외, 『중학교 음악 2』 (파주: (주)성안당, 2018), 80.

그 외 기호 악보 만들기, 리듬악기 만들기, 음악 프로그램 만들기, 미니북 만들기, 음악방송 만들기, 음원 편집하기, 글쓰기, 악기 조합하기, 시쓰기 등은 모두 비실음 중심 활동에 해당한다.

창작 활동 유형과 실음·비실음간의 연관성을 알아보기 위해 교차분석을 실시하였다. 분석 결과, $\chi^2=206.549$, $p=0.000$ 으로 나타났다. 유의수준 0.001 기준에서 통계적으로 유의하게 나타남에 따라 ‘중학교 음악교과서 창작 활동 유형에 따라 실음·비실음간의 차이가 있다.’고 할 수 있다(표 9) 참고).

[표 9] 실음·비실음 분석 결과

유형 실음 여부	N(%)										
	노랫말 /말붙 임새	가락/ 리듬 변형	리듬 만들기	가락 만들기	즉흥 연주	음악극 만들기	동영상 만들기	그림 그리기	신체 표현	기타	전체 (%)
실음	12 (8.8)	26 (19.0)	18 (13.1)	52 (38.0)	4 (2.9)	5 (3.6)	4 (2.9)	1 (0.7)	6 (4.4)	9 (6.6)	137 (100.0)
비실음	60 (30.2)	1 (0.5)	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	18 (9.0)	23 (11.6)	23 (11.6)	48 (24.1)	26 (13.1)	199 (100)
$\chi^2(p)$	206.549(.000)***										

*** $p<.001$

이와 같은 비실음 중심의 기타 창작 활동이 다수 파악되는 원인은 두 가지로 분석할 수 있다. 첫째, 2015 개정 음악과 교육과정 3~4학년군 및 5~6학년군 표현영역 성취기준에 신체표현과 노랫말 바꾸기 혹은 말붙임새 만들기가 포함되어 있어 영향을 끼친 것으로 파악된다. [표 10]를 살펴보면 표현 영역 성취기준 6개 항목 중 창작 활동에 해당되는 [4음01-02, 03, 04] 항목 중 두 개 항목이 비실음 요소를 활용한 창작 활동을 적극적으로 독려하고 있다.

[표 10] 2015 개정 음악과 교육과정 초등학교 표현 영역 성취기준 예시

[4음01-01] 악곡의 특징을 이해하며 노래 부르거나 악기로 연주한다.
[4음01-02] 악곡에 어울리는 신체표현을 한다.
[4음01-03] 제재곡의 노랫말을 바꾸거나 노랫말에 맞는 말붙임새로 만든다.
[4음01-04] 제재곡의 리듬꼴이나 장단꼴을 바꾸어 표현한다.
[4음01-05] 주변의 소리를 탐색하여 다양한 방법으로 표현한다.
[4음01-06] 바른 자세로 노래 부르거나 바른 자세와 주법으로 악기를 연주한다.

둘째, 음악과 다른 교과와의 융합 수업의 증가와 핵심 역량 함양에 따른 영향으로 파악할 수 있다. 예를 들어 지식정보처리 역량 함양을 위해 주로 인용되는 ‘동영상을 만드는 활동’은 전체 음악 창작 활동의 8.0%을 차지하였다. 이어 주로 학생들 간의 의사소통 역량 개발을 위해 빈번히 인용되는 음악극 만들기는 대체로 장면이 어울리는 음악을 선곡하여 가사를 바꾸는 방식으로 창작 활동이 제시되었고, 가락을 창작하는 경우에도 구체적인 창작 방법이 전혀 제시되지 않았다. 동영상 만들기 또한 영상에 어울리는 음악을 선곡하여 편집 및 삽입하는 등의 활동만이 제시되어 음악 내적인 요소를 다루는 실음 중심 활동이 거의 이루어지지 않고 있었다.

4. 문제점 도출 및 실음 중심의 창작 활동 개발 방안

1) 기존 창작 활동의 문제점

본 연구의 창작 활동 유형 분석 결과, 실음을 다루는 창작 활동은 가락 만들기(15.5%), 가락·리듬변형(8.0%), 리듬 만들기(5.4%), 즉흥연주(1.2%) 순으로 나타났다. 이때, 실음 중심 창작 활동을 제시하는 교수 활동의 상당수가 체계적인 안내와 구조화된 내용이 미흡하여 실제 교실 수업에 적용하는 데 한

계가 있으며, 이 중 특히 즉흥연주 활동은 양적으로도 현저히 부족함을 드러냈다. 이는 창작 활동을 위한 매체 활용에도 영향을 주어, 가창과 연계된 노랫말·말붙임새 만들기 활동이 다수이다 보니, 목소리를 매체로 한 창작 활동의 비중이 높고 상대적으로 기악을 매체로 하는 창작 활동이 매우 적게 나타난 점이 지적된다. 따라서 새롭게 개발되는 음악교과서에서는 창작 활동을 위한 체계적인 안내와 구조화된 학습내용을 제공하고 동시에 기악 중심의 즉흥연주활동의 빈도와 교수방법을 적극적으로 보완할 필요가 있다.

창작 유형 중 가락 만들기는 대표적인 실음 중심 창작 유형 중 하나로서 모든 교과서에 포함되어 있었다. 그러나 교과서에 제시된 가락 만들기 활동을 면밀히 살펴보면, 가락을 작곡하기 위한 단계들이 세분화되어 있지 않고 추상적으로 활동 내용이 제시되어 있어서 학생들이 실제 창작 활동에 참여할 때 어떠한 방법으로 작곡을 실행하는지 가늠하기 어려운 경우가 많았다. 또한 학생들이 익히기 어려운 박자표 및 작곡 활동에 혼동을 줄 수 있는 조표의 표기는 학생들이 창작 활동을 보다 어렵게 접하도록 하는 데에 일조할 것이다. 뿐만 아니라 교과서 교수학습 자료의 미흡함은 교사에게 별도로 활동 예시 및 학습자료를 만들어야 한다는 부담감을 주고 창작 활동에 대해 부정적인 인식을 갖도록 영향을 줄 수 있다.

이와 같은 교과서 창작 활동의 미흡함을 보완하고 발전시키고자 교과서 창작 활동에서 수정 또는 개발이 필요한 3가지 주요 내용을 추출하였다(표 11) 참고). 본 연구에서는 창작 활동 개발의 3가지 주요 내용을 적용할 수 있는 교과서 악곡을 선정한 후 실음 중심 창작 활동 방안 예시를 제안하고자 한다.

[표 11] 창작 활동 개발의 주요 내용

①	구체적인 활동 단계 제시
②	리듬카드 및 음카드를 활용한 음악 창작 활동 제시
③	민요를 활용한 기악 중심의 즉흥연주활동 제시

2) 실음 중심의 창작 활동 개발 방안

(1) 구체적인 활동 단계 제시

[악보 2-1]⁵⁵⁾은 실제 중학교 음악교과서에 수록된 창작 활동으로 바장조에 3/8박자의 악곡을 제시하고 있다. 이 단원의 학습 목표는 “여러 가지 토리를 활용하여 노랫말에 어울리는 민요풍의 가락을 만들고 노래 부를 수 있다.”이다. 우리나라 민요뿐만 아니라 세계 민요의 경우, 5음음계(Pentatonic Scale)에 기초한 선율을 쉽게 발견할 수 있다. 5음 음계 악곡의 경우 반음이 형성되지 않는 5개의 음만으로 가락을 작곡할 수 있으므로 학생들이 불협화음에 대한 고민 없이 자유롭게 창작 활동을 할 수 있는 교육자료이다.

아래 제시된 교과서에는 음계의 구성음이 ‘솔, 라, 도, 레, 미’로 기재되어 있지만, 함께 제시된 악보에서는 조표가 사용되어 ‘C, D, F, G, A’음으로 기보되어 있다. 이동도법에 의하면 바장조에서 ‘C, D, E, G, A’를 계이름으로 읽을 경우 ‘솔, 라, 도, 레, 미’라고 지칭하지만 초급 창작 활동에서는 음을 활용하는데 혼동이 되기 쉬우므로 다장조 악곡을 사용하는 것이 5음 음계 경토리에 대한 이해도를 높이고 창작 활동을 보다 쉽게 수행할 수 있도록 도울 것이다. 또한 창작 활동에서 5음음계의 5개 음을 모두 활용하지 않고 3~4개의 음만을 사용하여 작곡하도록 안내하는 것도 작곡을 처음 경험하거나, 작곡에 어려움이 있는 학생들에게 보다 쉬운 난이도의 활동을 제공하는 효과를 준다.

박자표를 살펴보면, 제시된 악보의 3/8박자 대신에 학생들이 좀 더 다루기 용이한 3/4박자를 활용하도록 하는 것이 좋다. 이는 리듬 지도 단계에 따라 3/8박자를 익히기 전에 3/4박자를 익히는 것이 타당하고, 이 곡에서 3/8박자 기보 시 사용되는 점8분음표와 16분음표 대신, 3/4박자로 기보할 경우 사용되는 점4분음표와 8분음표가 먼저 배워야 하는 리듬에 해당하여 학생들이 보다 쉽게 악곡을 익히고 창작 활동을 하도록 도움을 줄 수 있을 것이다.⁵⁶⁾

55) 양종모 외, 『중학교 음악 2』 (서울: (주)음악과 생활, 2018), 67.

[악보 2-1] 5음음계 가락창작 현행 교과서 예시 [악보 2-2] 구체적인 활동 단계 제안 예시

4 정토리를 활용하여 가락할 만들고 노래 불러 보자.

정토리는
도, 리, 도, 레, 미의
5음 음계

경토리

솔 라 도 레 미

돌 답에 속삭이는 햇말-갈이

물 아래 웃음짓는 생물갈이

내 마음고요히 고운봄길위해

오늘하루하늘을우러르고싶다

또한 악보에 비어있는 마디를 많이 제시하기보다는 마디 곳곳에 학생들이 가락을 창작할 때에 참고가 될 수 있는 ‘길잡이 역할의 음악 요소’를 제시하는 것이 필요하다. 예를 들면, [악보 2-2]와 같이 각 악구의 시작과 끝나는 부분에 특정 음이나 일부 가락을 제시한다면 학생들이 악곡의 구조를 예측하고, 마침꼴의 느낌을 참고하여 화음에 어울리는 가락을 창작할 수 있을 것이다. 또한 비어있는 마디에 참고할 수 있는 리듬을 제시해 주거나 가락의 진행 방향 및 방식(내려가기, 올라가기, 차례가기, 뛰어가기, 동음 반복 등)을 제공할 수 있다.

다음 [악보 3-1][57] 창작 활동은 형식 및 구조를 명시하고 특정 마디에서 리듬꼴 및 화음, 가락 등을 제공함으로써 다른 교과서의 창작 활동에 비해 좀 더 구체적인 활동 안내가 드러난 것으로 보인다. 하지만 이와 같은 유형의 보완할 점은 주요 3화음과 딸림 7화음의 구성음을 별도의 참고 악보로만 제시하기보다는 작곡을 하는 비어있는 마디마다 해당하는 화음 구성음을 표기해 줌으로써 화음 구성음을 손쉽게 활용하여 가락 창작을 지원할 수 있다(악보 3-2) 참고).

56) 조순이 외, “음악 교수법,” 『음악교육학 총론』 (서울: 학지사, 2017), 257-258.

57) 양종모 외, 『중학교 음악 2』, 49.

[악보 3-1] 가락 창작 활동 현행 교과서 예시 [악보 3-2] 가락 창작 활동 보완 제안 예시

음악만들어 표현하기

이러한 구성 요소를 이해하고, 두뇌에 용이하게 곡을 만들어 자신의 감정을 표현할 수 있다.

• 음악에서의 형식은 재료로 가지고 예술 작품을 생산하는 활동이다. 주어진 조건에 따라 형식 활동을 하며 알아서 주는 또 다른 기쁨을 얻도록 하자.

1 다장조의 음계와 주요 3화음을 익혀 보자.

• 음계

• 주요 3화음과 딸림 7화음

학습활동 30초 ~ 1분

2 위의 화음을 참고하여 두도락 형식의 곡을 완성해 보자.

• 동기

• 반박문으로 계속되는 두도락 형식.

• 장조는 3화음과 딸림 7화음.

• 주음주표기

3 내가 만든 완성된 곡을 친구들 앞에서 발표해 보자.

•다장조 음계

•주요 3화음과 딸림 7화음

작은악절

동기

A

a

b

B

a

I IV I V

I IV V₇ I

V₇ I IV V

I IV V₇ I

(2) 리듬카드 및 음카드를 활용한 음악 창작 활동

[악보 4-1]58)는 세마치장단 및 자진모리장단에 어울리는 말붙임새와 가락을 창작하는 기본학습단계 후에 실시하는 심화학습단계로서 한도막형식의 가락 짓기를 하는 활동이다. 기본단계에서 장단꼴과 말붙임새를 다룬 후에 심화단계에서 국악 장단과 관계가 없는 리듬카드와 음카드를 제시하여 창작하도록 하는 것은 장르별 고유의 창작 활동 방식의 차이로 인해 단계적 학습으로 보기 어렵다. 특히 기본단계에서 세마치장단과 자진모리장단을 기보하기에 용이한 점4분음표가 기준박인 것과 달리 심화단계에서는 4/4박자를 염두에 두고 카드를 제시함으로써 연계성도 매우 부족한 것으로 보인다. 또한 심화단계에서 제시한 리듬·음카드를 살펴보면, 리듬카드와 음카드가 연결되는 경우의 수가 거의 정해져 있다는 문제점을 지닌다. 그뿐만 아니라 특정한 조건 없이 자유롭게 리듬카드와 음카드를 활용하여 마디를 채운다면 음악적이지 않은 가락이 완성될 것이 자명하다.

58) 김광옥 외, 『중학교 음악 1』 (파주: (주)아침나라, 2018), 71.

이러한 점을 보완하기 위해 음카드의 음역대를 제한하고 사용하는 음의 개수를 줄인다면, 리듬카드와 음카드를 자유롭게 연결하여도 보다 어색하지 않은 가락을 만들 수 있을 것이다. 또한 길잡이 음과 길잡이 리듬 패턴을 제시하는 것도 도움을 줄 수 있다. 이러한 내용을 반영한 리듬카드 및 음카드를 활용한 체계적인 음악 창작 활동의 예시를 [악보 4-2]에서 제안한다.

Step 1. 제시된 리듬카드를 노래 부르거나 리듬치기하기

- 리듬카드를 노래할 때에는 빠(bah)로 발음하고, 리듬치기는 손뼉치기, 무릎치기, 리듬타악기 등을 활용한다.

Step 2. 제시된 음카드를 보며 노래 부르기

- 음카드를 노래할 때에는 밤(bum) 및 계이름으로 발음하며, 각 음카드의 특징을 차례가기, 뛰어가기, 올라가기, 내려가기 등으로 파악한다.

Step 3. 한도막 형식의 가락 작곡하기

- 리듬카드와 음카드를 활용하여 한도막 형식의 가락을 작곡하며, 학생의 수준에 따라 다양한 길잡이 음악 요소가 제시된 활동지를 제공할 수 있다.

[악보 4-1] 리듬카드 및 음카드를 활용하는
현행 교과서 예시

배움 더하기 리듬과 가락을 각각 연결하여 한도막 형식의 가락 짓기를 해 보자.

<p>리듬의 종류</p>	<p>가락의 종류</p>
---------------	---------------

Blank musical staves for practice.

[악보 4-2] 리듬카드 및 음카드를 활용하는
음악 창작 활동 제안

<p>리듬카드</p>	<p>음카드</p> <table border="1"> <tr> <td>1음 활용</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2음 활용</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3음 활용</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4음 활용</td> <td></td> </tr> </table>	1음 활용		2음 활용		3음 활용		4음 활용	
1음 활용									
2음 활용									
3음 활용									
4음 활용									

Blank musical staves for practice.

(3) 민요를 활용한 기악 중심의 즉흥연주활동 제시

음악에서의 즉흥연주는 '동시에 음악을 생각하고 연주하는 예술'로 정의한다. 일반적으로 즉흥연주라면 계획하지 않고 무작위적인 활동을 떠올리지만, 실제 즉흥연주는 내면화된 음악적 배경지식을 가지고 사전 계획 없이 즉석에서 음악적 아이디어를 이해하고 표현하는 음악 내용의 유의미한 창작 행위이다. 이러한 점에서 즉흥연주는 미리 계획되고 준비되어지는 작곡과 차이가 있다.⁵⁹⁾ 따라서, 작곡하기보다는 귀로 들으며 즉흥연주하기가 음악 기보 능력이 부족한 우리나라 중학생 창작 활동으로 더욱 쉽게 실음 중심 창작 활동으로 적합할 수 있다.

교과서에서 드물게 제시된 즉흥연주 활동을 살펴보면, 주어진 왼손반주 리듬형이나 코드 구성음을 익힌 후 이를 활용하여 즉흥연주하기가 주요 활동이다. 이는 피아노를 활용한 화음반주로서, 단선율이나 리듬 즉흥연주와는 달리, 음악 기초학습이 전제되어야 가능하다. 피아노 반주 화음 즉흥연주하기를 학습하기 이전에 단선율이나 리듬을 활용한 즉흥연주 활동을 우선적으로 경험하는 것이 즉흥연주의 즐거움을 느끼기에 적합해 보인다.

이 때, 권수미⁶⁰⁾는 초급학습자를 대상으로 즉흥연주 학습을 진행하려 할 때 학습자 안에 내재되어 있는 음악적 지식이나 기술이 많지 않기 때문에 교사는 신중하게 학습 자료와 교수방법을 개발할 필요가 있다고 말한다. 그리고 기존 연구들에서 제시하는 즉흥연주 지도의 일반적인 방법은 '계획적인 훈련'(Kenny and Gellrich; Robert W. Weisberg, 1999; Jeff Pressing, 1998; Andreas C. Lehmann and K. Anders Ericsson, 1997)이다. 이는 아직 음악적 배경지식이 충분하지 못한 학생들의 경우, 제한된 음악 요소에 집중함으로써 창조적이고 실용적으로 즉흥연주 능력을 개발하게 하려는 의도이다. 본 연구에서는 권수미⁶¹⁾에서 지정한 음악적 요소에 따른 즉흥연주 방법 중 리듬

59) 권수미, "초급 피아노 학습자를 위한 창작즉흥연주 교육 자료 개발," 153.

60) 권수미, "초급 피아노 학습자를 위한 창작즉흥연주 교육 자료 개발," 157.

요소와 음계 요소 두 가지 교수방법을 중학교 음악교과서에 수록된 즉흥연주 활동에 접목해 봄으로써, 학교 음악 수업에서의 즉흥연주 활용 가능성을 높여 보고자 한다.

교과서에 수록되어 있는 대다수의 우리나라 및 아시아 민요 구성은 5음 음계로 이루어졌다. 5음음계는 반음 없이 동등한 기능과 중요성을 갖는 5개의 음으로 구성되어 어떠한 음을 연주하여도 불협화음 없이 잘 섞이는 특징이 있어 초급 학생들도 실수에 대한 부담감이 줄어 ‘틀렸다’라는 느낌 없이 연주하게 함으로써 즉흥연주에 대한 자신감을 심어 줄 수 있는 음악적 소재이다. 이에 반해 장·단음계는 온음과 반음의 위계구조를 갖고 있어 화음에 대한 이해 없이 선율을 창작할 경우 불협화음이 생길 수가 있다. 구성음 중 일부만을 발체하여 지정해 주고, 교사가 원곡의 일부를 반주하면 이에 맞춰 학생은 리듬과 선율을 새롭게 창작하는 학습 활동을 할 수 있다. 이때 학습자의 능력에 따라 선법의 구성음 중 2개 혹은 3개의 음을 발체할 수도 있고, 구성음을 모두 사용할 수도 있다.

Step 1. 5음 음계 구성음 파악

- 제재곡[악보 5-1]은 음악교과서 아시아 민요로 빈번하게 등장하는 중국 민요 ‘모리화’이다. 악보에 보이는 이 곡의 선율은 D major Pentatonic (D, E, F[#], A, B음으로 구성된다([악보 5-2] 참고).

Step 2. 학습자의 능력에 따라 2~4개의 구성음과 리듬 패턴 제공

- 교사가 민요 선율을 연주할 때, 학생은 위 다섯 개의 음들 모두, 혹은 이 중에서 발체한 2~4개의 음만으로 대선율을 즉흥연주로 만들 수 있다.

Step 3. 교사 주제선율 연주·반주·MR + 피아노 반주하며 학생은 즉흥연주

- 학생이 리듬이나 일정박 유지를 위해 교사는 지속적으로 민요 선율을 천천히 연주해 준다. 학생은 교사의 선율 연주를 들으며 지정한 음악 요소

61) 권수미, “초급 피아노 학습자를 위한 창작즉흥연주 교육 자료 개발,” 167.

를 활용하여 대선율을 즉흥연주한다. 이때 사용하는 매체는 선율을 연주할 수 있는 악기(피아노, 가상악기, 실로폰, 리코더 등)면 모두 가능하다.
 Step 4. 학생의 연주 상황에 따라 음의 개수를 늘리거나, 리듬을 자유롭게 변형 연주할 수 있다. 더불어 여러 명의 학생들이 동시에 앙상블로 함께 즉흥연주 할 수 있다.

[악보 5-1] 현행 교과서 예시⁶²⁾

모리화

중국 민요
 감정자 역사

한 송이 아름다운 모리화 가 지 마 다 -
 히오 이 두어 매 이 리 더 모 리 - 화 맨 광 매 이 리 -
 님 치 는 그 옥 한 향 기 의 화 안 - 꽃
 만 쓰 아 요 상 - 요 배 이 련 련 - 과
 아 름 다 운 꽃 을 친 구 예 게 한 송 이 보 내 린 -
 람 - 워 - 러 이 행 이 짜 이 사 송 재 이 비 데 련 -
 다 모 리 화 - 모 - 리 - 화 -
 채우 모 리 화 - 모 - 리 - 화 -

[악보 5-2] D Major 3~5음계

D E F# A B
 5음음계 3개음 발췌 예시 4개음 발췌 예시

다음은 민요를 활용한 기악 중심의 즉흥연주활동 제안 예시이다([악보 5-3]참고).

62) 김영신 외, 『중학교 음악 1』 (서울: (주)교학사, 2018), 47.

[악보 5-3] 민요를 활용한 기악 중심의 즉흥연주활동 제안

▷ 길잡이 리듬패턴 제시

First system of the musical score. It features a vocal line in treble clef and piano accompaniment in grand staff (treble and bass clefs). The key signature is two sharps (D major) and the time signature is 2/4. The vocal line consists of quarter notes: D4, E4, F#4, G4, A4, B4, C5, B4, A4, G4, F#4, E4, D4. The piano accompaniment has a steady bass line of chords (D, E, F#, A) and a treble line with eighth and quarter notes.

↳ 4개음(D, E, F#, A) 사용하여 대신울 즉흥연주

Second system of the musical score. It continues the vocal line and piano accompaniment from the first system. The vocal line has a dotted quarter note D4, followed by quarter notes E4, F#4, G4, A4, B4, C5, B4, A4, G4, F#4, E4, D4. The piano accompaniment continues with the same chordal bass line and melodic treble line.

Third system of the musical score, starting at measure 17. The vocal line begins with a quarter note D4, followed by quarter notes E4, F#4, G4, A4, B4, C5, B4, A4, G4, F#4, E4, D4. The piano accompaniment continues with the same chordal bass line and melodic treble line.

5. 결론

본 연구는 2022 개정 음악과 교육과정 창작영역 강화에 따른 실음 중심의 창작 학습활동 개발 방향을 제안하기 위하여 먼저 2015 개정 음악과 중학교 음악교과서 14종 총 28권에 수록된 창작 활동을 분석 범주에 따라 하위 분류 항목으로 분류한 후 빈도분석 및 교차분석(카이제곱 검정)을 하였고, 이를 통해 창작 활동의 유형 및 특성을 알아보았다.

분석 결과, 창작 활동의 유형에서 노랫말·말붙임새 만들기 활동이 전체의 21.4%를 차지함으로써 가장 높은 비중을 보였고 신체표현하기 활동이 16.0%로 두 번째 높은 비중을 차지하였다. 이는 타활동 영역과의 연계된 창작 활동 분석에서 가창 영역과 연계된 활동(34.2%)이 가장 높게 나타난 것과 직접적인 연관을 가지고 있었고, 음악 요소 범주에서도 노랫말·말붙임새 만들기에서 활용되는 리듬 및 장단(37.8%) 요소가 높은 비중을 차지하는 점, 활용 매체 범주에서도 목소리(23.8%), 신체(17.3%)를 활용하는 항목이 높게 나타난 것에 큰 영향을 주었다.

이는 중학교 1~3학년 표현영역의 5개의 성취기준 중 창작에 해당되는 항목에 [9음 01-02] '악곡의 종류에 어울리는 신체표현을 한다.'라고 명시되어 있는 것이 큰 영향을 끼친 것으로 보인다. 비록 2015 개정 음악교육과정 중학교 표현영역 성취기준에는 명시되어 있지 않았으나 초등학교 3~4학년과 5~6학년군 표현 영역 성취기준에는 [4음01-03]과 [6음01-03]에 '제재곡의 노랫말을 바꾸거나 노랫말에 맞는 말붙임새로 만든다.'가 명시되어 있던 점이 노랫말/말붙임새 만들기 활동과 신체표현하기 활동을 부추긴 것으로 파악된다. 그 밖에 성취기준에는 포함되지 않은 활동들, 예를 들어 그림그리기, 동영상만들기 활동은 대부분 음악 내적인 요소가 아닌 비실음 중심의 창작 활동으로 분석되었는데, 이는 음악과 다른 교과와의 융합 수업의 증가와 핵심 역량 함양에 따른 영향으로 파악할 수 있다. 본 연구의 창작 활동 유형과 실음여부의 연관성을 알아보기 위해 실시한 교차분석(카이제곱 검정) 결과, 유의수준

0.001 기준에서 통계적으로 유의하게 나타남에 따라 중학교 음악교과서 창작 활동 유형과 실음·비실음간에 연관성이 있음을 확인하였다. 이는 창작 활동 유형에 따라 실음 및 비실음 활동으로 편중되는 경향이 있으므로 해석할 수 있겠다.

이처럼 비실음 중심의 창작 활동(59.2%)에 익숙해진 우리나라 음악교육 환경에서, 2022 개정 음악과 교육과정의 내용체계에 창작 영역이 강화되어 독립적으로 구성된 점은 새로운 교과서를 개발하는 연구진이나 앞으로 현장에서 수업을 이끌어 갈 교사들에게 실음 중심의 창작 활동의 개발이란 과제를 남긴다. 새 교육과정에는 음악 창작 활동과 관련하여 노랫말·말붙임새 만들기 활동과 신체표현하기 활동이 빠져 있긴 하나, 여전히 실음 중심의 창작 활동이 효과적으로 실행되기 위한 실효성 있는 방안이 부족해 보인다.

이에 본 연구에서는 분석한 중학교 음악교과서에 수록된 창작 활동의 상당 수가 체계적인 안내와 구조화된 내용이 미흡하여 실제 교실 수업에 적용하는데 한계가 있으며, 이 중 특히 대표적인 실음 중심 창작 활동인 즉흥연주 활동은 양적으로도 현저히 부족한 점을 지적하며 다음과 같은 실음 중심의 창작 학습활동 개발 방향을 제안하였다: 구체적인 활동 단계 제시, 리듬카드 및 음카드 제시, 민요를 활용한 기악 중심의 즉흥연주활동 제시. 본 연구를 토대로 음악 창작 학습을 위한 효과적인 교수학습방법의 지속적인 연구를 기대해 본다.

참고문헌

- 고영신 외. 『중학교 음악 1』. 서울: (주)교학사, 2018.
- 교육부. 『중학교 교육과정 교육부 고시 제1992-11호』. 1992.
- _____. 『음악과 교육과정 교육부 고시 제2015-74호 [별책 12]』. 2015.
- _____. 『음악과 교육과정 교육부 고시 제2022-33호 [별책 12]』. 2022.
- 권수미. “음악과 교육과정의 내용체계.” 『음악교육연구의 동향과 과제』. 서울: 학지사, 2018, 101-112.
- _____. “초급 피아노 학습자를 위한 창작즉흥연주 교육 자료 개발.” 『音 · 樂 · 學』 26/2 (2018), 145-182.
- 권수미 · 유근혜. “2015 초등학교 3-4학년 음악교과서에 적용된 음악적 창의 · 융합 사고 역량 분석.” 『音 · 樂 · 學』 38 (2020), 73-104.
- 김광옥 외. 『중학교 음악 1』. 파주: (주)아침나라, 2018.
- _____. 『중학교 음악 2』. 파주: (주)아침나라, 2018.
- 김민하. “2015 개정 초 · 중등 음악교과서의 국악 창작 활동 구현 양상.” 『국악교육연구』 13/2 (2019), 5-36.
- 문교부. 『중학교 교육과정 문교부 고시 제87-7호』. 1987.
- 박은실. “테크놀로지가 음악창작활동에 미치는 영향.” 『음악교육연구』 46/1 (2017), 67-87.
- 석문주 · 최미영. “외국의 음악과 교육과정 분석을 통한 우리나라 음악과 교육과정 개발에 대한 시사.” 『교육과정연구』 29/2 (2011), 145-172.
- 신혜경. “2015 개정 교육과정에 따른 초등학교와 중학교 음악교과서 창작영역 분석.” 『학습자중심교과교육연구』 19/20 (2019), 691-710.
- 양종모 · 이경언. “음악과 교육 목표 및 내용 체계 연구(1)-연구보고 RRC 2001-13.” 서울: 한국교육과정평가원, 2001.
- 양종모 외. 『중학교 음악 2』. 서울: (주)음악과 생활, 2018.
- 조순이 외. “음악 교수법.” 『음악교육학 총론』. 서울: 학지사, 2017, 257-258.

- 주대창. “음악듣기 교육의 포괄적 이해.” 『음악과 민족』 22 (2001), 245-269.
- _____. “독일 함부르크 주의 교육과정에 나타난 역량 및 인성교육에 관한 고찰.” 『국악교육연구』 7/20 (2008), 107-127.
- 정옥희 외. 『중학교 음악 2』. 파주: (주)성안당, 2018.
- 정진원. “음악적 창의성: 활동유형별 특성 및 사고과정을 통한 재조명.” 『예술교육연구』 8/3 (2010), 77-94.
- 최은식 외. 『중학교 음악 2』. 서울: (주)천재교과서, 2018.
- 함희주. “초등학교 3, 4학년 음악교과서에 수록된 창작활동 유형 분석.” 『미래음악교육연구』 3/2 (2018), 111-129.
- 현경실. “교육과정에 따른 중학교 음악교과서 분석 연구: 창작영역을 중심으로.” 『예술교육연구』 13/4 (2015), 83-101.
- _____. “음악과의 평가.” 『음악교육학 총론』. 서울: 학지사, 2017, 320-330.
- 현경실 외. 『중학교 음악 2』. 파주: (주)금성출판사, 2018.
- 홍승연. “한·미 초등 음악 교과서 창작·즉흥연주 관련 교수학습 내용 비교.” 『음악교육연구』 50/4 (2021), 199-219.
- Burnard, Pamela. *Musical Creativity in the Twenty-First Century Perspective in the Oxford Handbook of Music Education*. New York: Oxford University Press, 2011, 337-353.
- Gordon, Edwin E. *Learning Sequences in Music: Skill, Content, and Patterns*. Chicago: G.I.A. Publications, Inc., 1980.
- Kratus, John. “A Developmental Approach to Teaching Music Improvisation.” *International Journal of Music Education* 26 (1996), 27-38.
- Schlegel, Clemens M. *Europäische Musiklehrpläne im Primarbereich*. Augsburg: Wisner, 2004.
- Webster, Peter. “Creative Thinking in Music: Advancing a Model.” *Creativity and Music Education*, edited by T. Sullivan and L. Willingham, Toronto: Britannia Printers, 2002, 16-34.

Abstract

Suggestions for the Development of Creative Activities in the 2022 Revised Music Curriculum through Analysis of Creative Activities in Middle School Music Textbooks According to the 2015 Revised Music Curriculum

Kwon, Sumi & Yang, Ha-Young

The research aims to comprehensively analyze the types of creative activities, musical elements, and media used in music textbooks across 28 different revised music textbooks for middle school. The goal is to propose a direction for sound-centered creative learning activities in line with the 2022 revised music curriculum. The results of the analysis showed that in terms of creative activity types, creating lyrics and body expression occupied the largest share. These results were found to be associated with rhythm and tempo being the most extensively covered musical elements, and the fact that creative activities integrated with other subjects held a larger share compared to independent music creative activities. Furthermore, sound-based activities utilizing actual sounds and internal auditory elements outweighed non-sound-based activities, and a statistically significant relationship between sound and non-sound activities and creative activity types was discovered.

Based on these findings, the study proposed a direction for sound-centered creative learning activities by presenting specific activity phases, examples of music creation activities using rhythm cards and note cards, and improvisational music activities centered around Korean and Asian folk music. Using this research as a basis, it is expected that the

2022 revised music curriculum will emphasize sound-centered creative activities in music textbooks, and it is hoped that effective teaching methods and continuous research on teaching materials for music creative learning will be pursued.

Key Words: Improvisation, Composition, Musical Creativity, Sound-Centered Creative Learning, Music-Text Books, Music Education

투고일	심사일	게재확정일
2023년 10월 15일	2023년 11월 1일 ~ 11월 30일	2023년 12월 1일

DOI 10.34303/mscol.2023.31.2.001