

“교실에서의 창작 지도”

석 문 주

목 차

- | | |
|-------------------------------|-------------------------|
| I. 연구의 목적 | IV. 창의성 계발을 위한 음악 수업 전략 |
| II. 음악교육과 창의성 | V. 음악수업에서의 창작지도 방법 |
| III. 왜 학교 음악수업에서
창작이 필요한가? | VI. 결론 |

I. 연구의 목적

컴퓨터 기술혁신의 빠른 발전으로 인하여 토플러(A. Toffler, 1980)가 예고한 후기 산업시대가 이미 도래하였다. 이로써 어느 누구도 미래 사회의 특징을 개념화하기가 매우 어렵게 되었으며, 교육자들은 이러한 예측불허의 미래 사회에 대비하여 학생들을 교육시켜야 할 난제에 직면해 있다. 교육자들이 할 수 있는 가장 좋은 방법은 급변하는 시대에 유용할 수 있는 어떤 지적인 도구 즉, 창의적 사고력을 제공하여 주는 것이다. 창의적 사고력의 중요성은 많은 교육 학자와 음악 교육학자들에 의하여 인식되고 있으며 (Kratus, 1989, Webster, 1990), 창의력 개발을 통하여 비판적인 판단을 내릴 수 있고, 새로운 환경을 헤쳐 나갈 수 있으며, 급변하는 현실속에서 각종 문제를 해결할 수 있게 될 것이라고 예견하고 있다.

그렇다면 창의성은 어떠한 능력을 말하는가? 우리는 일반적으로 과학 기술의 혁신을 이룩하고, 시를 짓고, 그림을 그리고, 음악을 작곡하는 능력을 가진 사람을 창의력이 있다고 이야기한다. 이러한 예에서 볼 수 있듯이 창의성이란 “어떤 주어진 체제내에서 의미있는 변화를 초래할 산물을 만드는 능력이다” (이군현, 1990). 이 정의에 의하면, 창의적이라고 지칭되는 인간은 다음과 같은 조건을 충족시켜야 한다. 즉, 1) 그는 어떤 산물을 만들 수 있는 능력이 있어야 하고, 2) 그 산물을 기존의 “체제”내에 무엇인가 어떤 변화를 가져와야 하고, 3) 그 변화는 그 분야에서 가치로와야 한다는 것이다. 우리는

몇 명의 특수한 학생들만이 이러한 조건을 충족시킨다고 생각한다. 그러나, 창의성은 인간만이 지니고 있는 독특한 정신 능력으로 누구나 타고나는 보편적인 능력 중의 하나이며, 계속적으로 복돋우어 집으로써 발전되어 질 수 있다.

학생들은 누구나 음악적 창의력을 가지고 있다. 학생들이 습득한 음악적 개념을 활용하고, 자신의 음악적 아이디어를 창출하여 악곡을 자신의 방식으로 표현하는 경험을 제공함으로써, 음악적 창의력은 계발되고 신장될 수 있다. 특히 학교 수업에서의 즉흥적인 음악창조 활동이나 작곡활동은 그 자체에 대하여 가치가 있을 뿐만 아니라, 학생 스스로 그 활동을 함으로써 음악적 개념을 쉽게 습득하고 이해하게 된다. 창작은 전통적인 음악 수업에서 여러가지 이유에서 가장 무시되어온 부분이다. 그 가장 큰 이유는 대부분의 교사들이 작곡이나 즉흥 연주 분야의 경험이 없으며, 음악 교육 프로그램에서 창작 지도에 대한 방법 및 지침이 결여되어 있기 때문이다.

본 연구의 목적은 국민학교 학생들에게 창작을 지도하는 방법을 제시하는 것이다. 어린이들을 전문적인 작곡가를 만들자는 것이 아니라, 음악을 경험하는데 다양한 음악적 기술을 활용하자는 것이다. 즉, 이 연구를 통하여 학생들의 창의성을 어떻게 발달시키고 개발시킬 것인가 하는 문제에 접근하고 21 세기에 학생들이 대처해야 될 여러가지 새로운 문제점들을 판단, 해결하는데 도움을 주고자 한다. 이러한 목적을 위하여 본 연구자는 개념적 접근법을 바탕으로 학교에서 적용될 수 있는 다음과 같은 창작지도 방법을 제시한다. : 가락 창작, 리듬 창작, 가사에 의한 가락 창작, 12음계곡, 주사위곡, 리듬 론도, 테마와 변주곡. 이 예들은 학생들이 대그룹으로 혹은 소그룹으로 시도할 수 있을 것이다. 특히, 소그룹으로 곡 만들기는 브레인 스토밍에(여러 명이 차례로 아이디어를 제출하여 최선책을 정하는 것) 의하여 학생들이 아이디어를 제출하고, 학생 상호간의 그룹 토론을 통하여 평가하여, 새로운 아이디어를 만들고, 그것을 가치화하여 판단할 수 있는 사회적 기술을 강화시키고 발달 시킨다.

II. 음악교육과 창의성

음악 교육에 있어서 창의성이 중요함은 많은 음악 교육자들에 의하여 주장되어 오고 있다. 달크로즈는 학생의 신체표현이 창의성의 첫번째 단계이며, 음악을 배우기 시작하는 처음 단계부터 장려해야 한다고 강조하였다. 신체 표현은 박자, 리듬, 곡의 성격, 빠르기, 셈여림과 노래, 타악기, 혹은 피아노 반주의 흐름의 나타내는 양식으로 표현되어

야 한다.

코다이는 창의성은 음악적 지식을 가지게 됨으로써 생기며, 음악을 창작하기 위하여 음악적 언어를 아는 것이 필요하다고 하였다. 인간이 자기의 사고를 나타내기 위하여 말을 알듯이, 음악을 즉흥 연주를 하기 전에 음악적 언어를 우선 청각적으로 시각적으로 알아야 한다. 또한 자기의 생각을 글로 표현하기 전에 자신이 사용할 말, 문구, 구절을 생각하듯이, 작곡을 하기 위해서는 자신이 쓰게 될 형식, 프레이즈, 사용할 리듬 및 가락 패턴 등을 어떻게 구성할 것인가를 계획하고 시작하여야 한다.

오르프는 소리의 패턴을 창작하기 위하여 기보할줄 아는 능력이 필요하다고 하였다. 소리의 패턴은 임의로 구성 할 수 있으나, 그 다음 단계인 창작을 하기 위해서는 그 패턴을 음악 형식에 맞게 구성해야 한다.

포괄적인 음악성(Comprehensive musicianship) 작곡은 음악의 전통적인 자료로 시작할 필요는 없다고 한다. 주위 환경에서 들을 수 있는 소리, 혹은 이미 알고 있는 소리를 가지고 즉각적인 즉흥 연주를 위한 형식으로 구성될 수 있다. 우리가 흔히 사용하는 전통적 방법의 독보와 기보가 작곡과 즉흥 연주를 위하여 꼭 필요한 것은 아니다.

이와같이 많은 음악 교육자들은 학생들이 스스로 곡을 만들고, 그 곡을 실제로 연주하는 창의적인 과정이 그의 생애를 통하여 짜릿한 기쁨을 제공하게 되며, 음악을 계속 학습하기 위한 동기화가 된다고 한다. 우리 교사들도 역시 안다. 그러나, 우리는 아직도 우리 자신의 음악적 기술 혹은 재능의 결여가 음악 수업에 창작을 지도하는 적절한 환경을 창출할 능력이 없다고 생각하며, 이러한 새로운 시도에 대하여 두려움을 가지고 있다.

Ⅲ. 왜 학교 음악수업에서 창작이 필요한가?

창작은 음악교육과정에서 중요한 영역중의 하나이다. 현행 제 5차 음악고 교육과정에서(1987) 음악교과의 목표 중 하나를 “개성에 따라 창조적으로 표현할 수 있는 능력을 기르는 것” 이라고 창조성의 계발을 강조하고 있다. 교육과정에서는 다음과 같은 창작 지도 내용을 간단하게 보이고 있다. 국민학교 3~6학년에 “즉흥적으로 리듬, 가락을 지어 표현하기”, “가사에 의한 가락을 지어 표현하기”, “단순한 리듬과 가락의 동기를 지어 적기”, 중학교에서는 “한도막 형식 및 두도막 형식 짓기”, “단순한 기악 합주곡을 만들어 연주하기”, 고등학교에서는 “가요 형식에 의하여 가락을 지어보고, 화음을 붙여보

기”, “간단한 합주곡, 반주곡 등을 편곡하여 연주하기” 등이다. 제 6차 교육과정시안에 서도(1992) 다양한 음악 활동을 통하여 음악의 기본 개념에 대한 이해와 창의적으로 표현 할 수 있는 능력의 계발을 강조하고 있다. 이 시안에서는 5차 교육 과정의 내용에 다음의 3가지 항목을 추가하여 학생의 창의성 계발을 강조하고 있다.

- 1) 노래를 변화시켜 부르기
- 2) 이야기 내용에 따라 음악 만들기
- 3) 음악의 특징에 따라 신체 표현하기

그러나, 교육과정에서 강조하고 있더라도 실제로 교사가 창작 지도를 어떻게 해야 되는지 교사지침서에 자세히 서술되어 있지 않으며, 또한 교사의 지도 능력 결여로 이러한 시도를 하지 못하고 있다. 학교에서 음악수업을 받고, 또 많은 학생들이 과외 활동으로 피아노나 다른 종류의 악기를 배우면서도 단순한 가락조차 지어 내지 못하고 있는 것이 우리의 실정인 것이다.

음악은 추상적인 과목이다. 그러나, 학생들은 구체적인 음악적 활동과 도구를 제공받음으로써 음악과 쉽게 접할 수 있다. 학생들은 음악 수업에서 노래부르기, 신체표현하기, 연주하기, 감상하기, 창작하기, 독보하기 등의 다양한 음악활동을 통하여 음악적 개념을 습득한다. 국어 과목에서 말하기, 듣기 시간을 통하여 학생들은 자기의 생각을 말로 나타낼 수 있고, 짓기 시간을 통하여 자기의 생각을 글로 나타낼 수 있듯이, 음악 과목에서 자기의 생각, 느낌, 감정을 신체 표현, 악기 연주, 노래부르기, 악보 등으로 나타낼 수 있어야 하며, 이런 과정을 통하여 학생들은 음악의 본질에 대하여 더욱 잘 이해하게 된다. 학생들은 자신의 음악을 창조하는 것에 의하여 음악적 형식과 구조를 경험한다. 수업에서 창작활동을 함으로써 학생들은 그 활동에 필요한 음악의 형식, 구조, 리듬, 화음, 가락, 셈여림, 빠르기, 음색, 양식 등에 대하여 학습하고, 그러한 과정을 음악적 개념의 실제적인 응용을 필요로 한다.

그렇다면, 창작 활동이 왜 음악수업에 필요한가?

- 1) 어린이는 본능적으로 창의적이다. 그들은 자신의 창조물에 대하여 무한한 기쁨과 놀랄만한 자부심을 갖게 되며 자아 동기유발이 된다.
- 2) 그들 자신의 음악성에 자부심을 느끼고, 다음 학습을 강화한다.
- 3) 음악적 개념을 가르치는 완벽한 방법이다.
- 4) 학생 작품에 대한 교사의 분석은 음악 개념에 대한 학생의 이해도를 평가할 수 있다.

창작은 교육과정이라는 큰 그림의 한부분이어야 하며, 그것은 수업 프로그램과 교사의 지도를 통하여 학생들이 수업에서 항상 접해야 되는 필수적인 음악활동이다.

IV. 창의성 계발을 위한 음악수업 전략

현재 모든 과목들은 학생들을 위하여 보다 뜻깊게, 보다 생산적인 학습 경험을 만들어 주기 위한 방법을 계속적으로 시도하고 있다. 과정은 내용으로서 중요한 것이다. 창작하는 과정은 학생들이 다른 과목을 배우는데 그 과정이 전이되고 강화된다. 작문 시간에 학생들은 글을 쓰는데 필요한 자기 아이디어를 위계화하고, 구별하고, 분류하고, 조직하는 것을 배운다. 작곡 또한 이러한 지적인 도구를 다루는 것을 배우게 되며 작문 시간에 강조하는 것과 거의 같은 과정을 거친다. 작곡을 할 때, 학생들은 그룹으로서, 혹은 개인 자격으로서 기발한 아이디어를 제출하고, 그 아이디어를 모아 기초안을 만들고, 그것을 편집하고, 교정하며 마지막 작품을 창조한다. 이러한 과정에서 높은 수준의 사고하는 능력이 중요한 역할을 하며, 학생들은 자기가 알고 있는 지식을 분류하고, 분석하고, 종합하여 문제를 해결하고, 평가한다.

창의성 계발을 위한 음악 수업 전략의 가장 중요한 요소의 하나는 교사가 학생들의 작곡과정을 어떻게 이끄느냐에 달려 있다.(Pogonowski, 1989). 예를 들면, 다음과 같은 질문은 학생들 자신이 무엇을 생각하느냐를 확실하게 알게 되는데 도움이 될 것이다. “곡을 어떻게 시작했니? 어떻게 곡을 진행 시켰니? 어떻게 그것을 결정을 했니? 다음에는 어느부분을 다르게 할 것이니?” 등이다. 처음에는 학생들이 잘 아는 패턴을 가지고 시작하는 것이 바람직하다. 새로운 것을 시도할 때는 “어제보다 조금 새로운” 것을 시도하는 것이 바람직하다. 교사들이 “왜”, “어떻게”, 그리고 “무엇을” 이라는 질문을 할 때, 학생들은 그들의 활동에 좀 더 나은 계획을 하고, 그 결과에 대하여 편견없이 평가하게 된다. 이러한 질문에 학생들이 답을 하게 됨으로써 창작 활동을 위한 다각적인 방법을 생각하게 된다.

또 다른 요소는, 학생들의 창의적인 작품을 녹음하고 다시 들려 주는 것이다. 이것은 그들 자신의 작품을 듣고 반성하는 기회를 제공하며, 자신이 선택한 음악적 효과가 어떠한지를 판단하게 된다.

음악을 듣고 다음과 같은 질문을 하는 것이 바람직하다. “무엇을 들었니? 너가 계획한 것과 어떤 차이가 있니? 무엇이 가장 잘 되었니? 왜 그러한 것을 했니? 혹은 왜 안

했니?” 등이다. 이러한 질문은 그들이 생각하고 있는 것을 자기의 언어로 바꾸는데 도움을 주며, 또한 자기의 생각을 더욱 구체화 시키며 다음번 작업에서 참고를 하게 될 것이다.

미래의 교육을 전망하면서, 특히 음악창작지도에서 교수 공학에 대한 가능성과 잠재성은 대단하다(Ely, 1992). 미래의 정보화 사회에 있어서 공학이 교육에서 차지하는 비중은 매우 높을 것으로 예견된다. 현재 음악교육과정의 다양한 수업방법에 이용될 수 있는 새롭고 강력한 매체가 -예를 들면, 컴퓨터와 신디사이저- 음악교육자들에게 소개되어 있다. 우리의 음악수업에서 전자악기와 컴퓨터의 사용이 가능하다면, 음악교육에 새로운 장을 열게 될 것이다. 이 매체들은 전통적인 교수-학습 방법을 다시 검토할 것을 요구하며, 새로운 음악적 문제점에 대한 독창적이고 새로운 해결방법과 학습 환경에서의 새로운 가능성을 보여준다. “만약에 이러한 것을 활용한다면?” 라는 질문은 예전에는 없었던 새로운 자료와 교구를 학생들이 시도해 봄으로써 새로운 것을 탐구하고 새로운 능력을 계발시킬 수 있게 될 것이다. 이 새로운 매개체를 가지고 학생들은 활동적으로 참여하여 손쉽게 자신의 창의성을 발견하게 되며, 모의 실험을 통하여 새로운 음악적 경험을 하게 된다.

컴퓨터, 신디사이저, 소프트웨어는 학생이 만든 곡을 녹음하고, 편집하고, 연주할 수 있으므로, 창작을 하는데 좀 더 쉽고 가까운 방법을 제시한다. 음악은 신디사이저에서 창조하고, 컴퓨터에 음악을 저장하여 언제든지 자신이 만든 곡을 들을 수 있다. 누구나 해당하는 프로그램이 있으면 작곡도 하고 편집, 연주가 가능한 것이다. 컴퓨터에 한번 입력한 곡은 학생이 원하는 대로 수정, 편집이 간단히 된다. 일단 수정과 편집이 끝나면 신디사이저(혹은 미디 키보드)를 통하여 즉시 만들어진 곡을 들을 수 있는 동시에, 모니터를 통하여 자신이 만든 곡의 악보를 볼 수 있기도 하다(다음에 제시되는 창작지도의 실제 예의 악보는 컴퓨터를 통하여 그린 악보이다). 학생들은 이러한 새로운 변화에 매우 재미있어 하고, 계속적으로 새로운 음악 경험을 하고 싶어하는 동기유발이 될 것이다.

많은 사람들이 컴퓨터와 가까운 반면에, 많은 음악 교육자들은 음악창작에 직접 적용을 할 수 있는 컴퓨터와 하드웨어나 소프트웨어에 대하여서는 잘 모른다. 새로운 도구를 음악수업에 사용하는 데 두려워 할 것은 없다. 이것은 단순히 새로운 도구이다. 음악에서의 공학적 발전이 우리가 여태까지 해 왔던 음악교육의 논리적 전제들을 바꿀 필요는 없다. 다만 중요한 것은 우리가 음악을 가르치는데 어떻게 이러한 새로운 도구를

선택하여 사용하는가 이다.

세계는 변한다. 현재 우리가 갖고 있는 문제는 10년 전에 듣지 못했던 것이다. 교육자로서, 우리는 “왜” “어떻게” “무엇을 해야하는지”를 새로운 시각으로 보며 새로운 변화에 대처해야 한다.

V. 음악수업에서의 창작 지도 방법

다음 창작지도의 예는 국민학교 저학년(국민학교 1~3학년)과 고학년(4~6학년)으로 나누어 제시하였으며, 서양 음악을 위주로 소개하였다. 그러나, 이러한 예는 중학교와 고등학교에서도 교사가 학생수준에 맞추어 적용할 수 있으리라 생각되며 우리나라 전통음악 창작활동에도 교사가 적용할 수 있으리라 본다. 음악 수업에서 가르쳐야 할 음악적 개념은 리듬, 가락, 화음, 형식, 음악적 표현(셈여림, 음색, 빠르기)으로 나누었고, 이 개념습득을 위한 창작 학습 활동이 제시되었다. 이러한 방법은 대그룹과(교실의 학생전부)와 소그룹으로(7~8명) 나누어 활용 할 수 있도록 제시하였고, 실제 음악수업에서 활용 될 수 있는 음악 창작 활동인 “즉흥연주”와 “작곡”의 두 영역으로 나누어 제시하였다. 지도계획은 작곡과정과 학습활동을 중심으로 소개하였으며, 필요에 따라 가상의 샘플과제와 샘플수업을 제시하였다. 수업의 예는 Musical Growth in the elementary school(5th ed.)에서 제시하는 예를 우리 나라 수업에 맞게 참고를 한 부분이 있다.

즉흥연주는 음악을 즉흥적으로 만든다는 것이며, 이러한 활동은 사전에 계획된 것이 없이 일어나게 되며, 항상 짧은 길이로 제시되므로, 수업시간에 간단하게 사용 될 수 있는 음악활동으로 수시로 제공 되어야 한다. 반면에, 작곡은 미리 계획된 디자인을 가지고, 그 디자인에 맞는 음악적 요소를 골라 그 계획에 포함시킨다. 후에 작품을 보존하여 연주하기 위하여 기보를 하게 된다. 교사는 수업을 통하여 학생들이 이 두가지 음악 경험을 고르게 가지도록 하여야 한다.

국민학교 1~3학년

이 단계의 어린이가 곡을 만드는 것을 만드는 것은 조금 힘들다. 어린이는 자기 목소리와 간단한 악기를 사용할 수 있는 가능성을 발견하여, 즉흥 연주하도록 이끈다. 주로 곡의 화음반주를 하거나, 전체곡이 아닌 곡의 한 부분을 창작하도록 권한다.

음악적 개념

각각의 음악적 개념에서 강조하는 창작 활동은 다음과 같다.

(1) 리듬

- * 반주를 위한 리듬 패턴을 창작한다.
- * 노래를 만드는데 박자와 리듬패턴과의 관계를 생각하도록 이끈다.

(2) 가락

- * 음이 걷고, 뛰고, 반복하는 것을 신체 표현으로 하고, 곡에 맞추어 즉흥으로 표현하게 한다.
- * 음이 올라가고 내려오고 하는 것을 신체 표현으로 하고, 곡에 맞추어 즉흥으로 표현하게 한다.

(3) 화음

- * 곡에 맞추어 오스티나토 패턴의 반주를 즉흥연주하게 한다 (5음 음계, 장음계).

(4) 형식

- * 곡에 반복과 대조를 사용하게 한다.
- * 곡의 한 부분들을 만들도록 계획하게 한다(전주부와 코다).

(5) 음악적 표현(음색, 빠르기, 셈여림)

- * 어린이들이 이미 아는 노래에 다른 악기로 반주를 붙이도록 한다(리듬악기, 가락악기). 어린이가 선택하는 반주 악기가 그곡의 음악적 표현에 적절한지 생각하도록 제안한다.
- * 시와 이야기에 소리 혹은 악기소리 효과를 붙인다.
- * 어린이가 빠르기와 셈여림을 정하도록 유도한다. 그 선택이 음악적 표현에 적절한지를 생각하도록 제안한다.

창작지도의 실제에

개 념 : 형식

하위개념 : 음악은 전주와 코다부분을 가지고 있다.

제 재 곡 : 시계 (3학년)

학습 활동 : 학생들로 하여금 노래를 위한 전주와 코다를 계획하게 한다.

- * 시계는 어떻게 소리를 냅니까? 똑딱 똑딱, 가사에 있는 내용이라는 것을 안다.
- * 시간이 되면 어떤 소리를 내지요. 1시면 1번 땡, 4시면 4번 땡땡땡땡.
- * 시계소리를 듣고 노래를 시작하여 봅시다. 몇 번을 할 것인가를 학생들이 선택한다. 가사의 내용을 활용 할 수도 있지만(똑딱똑딱), 시계의 소리를 바꿀 수도 있다(째각째각, 뿔꾸기 소리). 이렇게 노래가 시작하기 전에 나오는 짧은 곡은 전주.
- * 우리가 노래를 끝낼 때 선생님이 몇 시인가 손가락으로 표시하면 시간을 치세요. 이렇게 노래가 끝나고 나오는 부분은 코다.
- * 다른 리듬 악기를 활용하여 전주와 후주를 만든다. 잘 되면 리듬 패턴을 만들고 오시티나토 반주로 연주한다.
- * 학생이 지시하는 대로 빠르기와 셈여림을 변화시켜 다른 학생들이 노래하며 연주한다 (악보 1).

(악보 1)



개 념 : 가 락

하위개념 : 음이 올라가고, 내려오고, 음이 걸어가고, 뛰어가고, 반복하고.

제 재 곡 : 1학년 - 무엇이 무엇이 똑같아요 (뛰어가는 음)

2학년 - 하늘 끝까지 (걸어가는 음)

3학년 - 구슬비 (걸어가고, 뛰어가고, 반복하는 음)

학습 활동

샘플과제 :

* 큰 도화지에 (15cm×25cm정도) 오선을 만들고 동그랗게 색종이로 음표를 만든다.

- 1) 걸어서 올라가고 걸어서 내려가는 멜로디를 만들어라.
- 2) 뛰어서 올라가고 뛰어서 내려오는 멜로디를 만들어라.

3) 걸어서 올라가고 뛰어서 내려오는 멜로디를 만들어라.

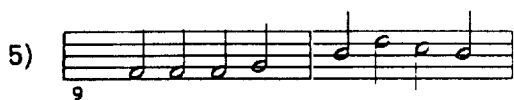
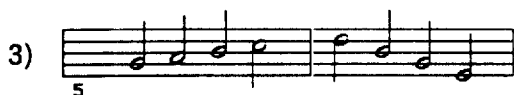
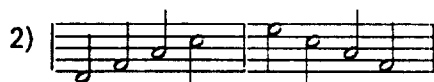
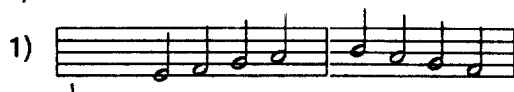
4) 뛰어서 올라가고 걸어서 내려오는 멜로디를 만들어라.

5) 반복하고, 올라가고, 내려가는 멜로디를 만들어라.

걸어서 올라가고 걸어서 내려가는 멜로디를 만들어라.

* 어린이가 도화지에 자기가 원하는 음을 위의 지시대로 올려 놓는다. 만든 가락을 실로폰에서 연주하게 한다. <악보 2. 1) 2) 3) 4) 5)>

(악보 2)



* 다른 학생들에게 주어진 지시를 잘 따라 했는지 물어본다.

개 념 : 리듬

하위개념 : 리듬 패턴은 길고 짧은 소리로 만들어져 있다.

학습 활동

* 칠판에 있는 리듬패턴을 사용하여 리듬곡을 만들어 봅시다.

* 이미 배운 노래의 리듬패턴을 활용한다. 이미 배운 노래의 가사를 빼어서 쓰면 쉽다. 예를 들면, 풍당 풍당(3학년)의 “풍당풍당(♪♪♪♪)”과 “넋물아(♪♪♪)”의 리듬패턴을 사용하라.

* 템버린, 캐스터 넷츠, 트라이 앵글 등을 사용하도록 하고, 다음의 지시를 따라서 해보시오.

샘플과제 :

- 1) 짝과 둘이서(혹은 소그룹) 한다.
 - 2) 칠판에서 제시된 두 개의 패턴을 사용한다.
 - 3) 8마디곡을 만들기 위하여 각각의 패턴을 어떤 순서로, 몇 번 사용할 것인가를 정한다.
 - 4) 어떤 리듬 악기를 사용할지를 정한다.
 - 5) 각 그룹이 만든 곡을 연주한다(악보 3).
- * 창작한 리듬을 가지고 가락을 덧붙일 수도 있다.

(악보 3)



국민학교 고학년(4~6학년)

이 단계에서는 음악적 개념을 통합적으로 활용하여 곡에 반주를 붙이고, 학생이 직접 곡을 만드는 창의적 활동을 하도록 유도한다. 노래를 위한 곡 뿐만 아니라, 악기를 위한 곡을 작곡하는데 필요한 음악적 기술이 발달하도록 학생을 돕는다. 다음의 예는 고학년 학생들에게 적합한 소그룹 창작지도 방법을 중심으로 제시한다. 소그룹 중심 수업은 작곡 과정과 가상되는 샘플 과제와 샘플 수업을 제시한다.

소그룹 작곡은 어떤 특정한 수업자료에 대한 학생의 이해도를 평가하는 방법으로 사용될 수 있다. 교사가 개념적 접근법을 바탕으로 음악 수업을 하고 있다면, 그 수업은 음악의 한 기본 개념(요소)을 가르치는 것이 구조적으로 되어있다. 음악적 개념의 이해를 측정하는 방법의 하나로서, 학생들에게 그 개념을 사용하는 곡을 그룹으로 토의를 하며 만들어 보는 것이 어떠냐고 물을 수 있다. 이러한 음악 활동은 매우 특별하고, 조심스럽게 이끌어가야 한다. 소그룹 작업의 결과는 완벽할 수 있으며, 가능하면 매 수업마다 만들어진 음악을 녹음하거나 컴퓨터에 보관을 하는 것이 좋다.

음악적 개념

각각의 음악적 개념에서 강조하는 창작 활동은 다음과 같다.

(1) 가 락

- * 곡을 만들때 5음음계, 장음계, 단음계를 발견하도록 안내한다.
- * 가락적 동형진행 뿐만 아니라, 가락의 패턴과 음계에 대한 그들 이해를 활용하도록 한다.
- * 가락의 리듬변형을 활용하도록 한다(가락의 음길이를 늘이고, 줄이고).
- * 다양한 조성에서 가락을 만들도록 한다.

(2) 리 듦

- * 작곡한 곡과 반주에서 다양한 리듬 패턴을 포함하도록 이끈다.
- * 다양한 박자와 복잡한 리듬 패턴을 활용하도록 복돋운다.
- * 반주에 광범위한 리듬 패턴을 즉흥적으로 연주하도록 유도한다.

(3) 화 음

- * 곡에 주요 3화음을 가지고 실로폰 반주를 붙이도록 어린이를 이끈다.
- * 5음음계 가락에 즉흥으로 오스티나토반주를 하도록 한다.

(4) 형식

- * 2부, 3부형식의 곡을 만들어 곡의 구조를 알도록 한다.
- * 특별한 형식의 곡을 작곡하면서 곡의 구조에 대하여 알게 한다(리듬론도, 테마와 변주곡).

(5) 음악적 표현

- * 곡을 만들고 반주를 붙이는데 악기의 적절성을 발견하도록 이끌어라. 그들의 작품에서 빠르기와 셈여림에 대한 다양성의 표현적 가능성을 생각하도록 어린이들의 흥미를 유도하라.
- * 자신의 곡에 통일성과 다양성을 위하여 가능한 음악적 표현방법을 생각하도록 어린이를 돕는다.

창작지도의 실제 예

개 념 : 형 식

하위개념 : 음악은 반복하는 부분과 대조되는 부분으로 이루어져 있다

학습활동

- * 리듬 론도를 만들도록 한다. 처음에는 신체 표현과 타악기를 가지고 연주하는 리듬 론도를 시작하라.
- * 처음으로 시도를 할 때는 A부분은 교사가 제시해 줄 수도 있다. 각 그룹별로 B, C, D 부분을 만들도록 한다.
- * 소그룹으로 나누어서 그들의 작품을 시작하기 전에 론도에 대한 전체적인 디자인을 결정하도록 이끈다. 몇 박자를 할 것인가? 얼마나 길게 할 것인가? (4~6마디 정도로 제한) 만약 타악기를 사용 한다면 같은 악기를 모든 부분에 사용 할 것인가?
- * 순서를 정하고 연주한다(예 : A-B-A-C-A-D-A, 악보 4).

(악보 4)

A :

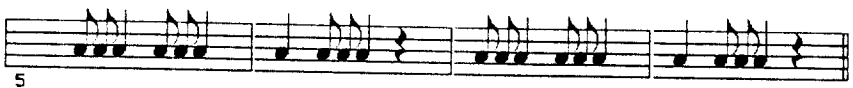


B :



A 반복

C :



A 반복

D :



A 반복

개 념 : 형식

하위개념 : 작은 세도막 형식

학습 활동

5학년 학생들에게 ○□○ 형식을(작은 세도막 형식) 가르치는 것을 전개한다. 처음에는 작은 세도막 형식의 곡을 들려주고 가르친다. 두번째 수업에서 작은 세도막 형식의 노래에 원하는 악기로 반주한다. 세번째 수업에서 개념 습득에 대한 평가를 위하여 소그룹 작곡을 시도한다.

작곡과정

이 지도는 이미 수업에서 가르쳐 준 음악적 자료에 대한 학생의 이해도를 평가하기 위한 방법으로 구성되어 있다. 이 수업의 결과를 가지고 교사는 이미 배운 음악적 개념을 다시 가르쳐야 되는지, 아니면 다음 단계로 넘어 갈 수 있을 지를 판단하게 될 것이다.

과제는 학생들이 수업이 시작되기 전에 칠판에 써 놓아야 한다. 이것은 시간이 허비되지 않게 되며, 창작(작곡)을 해 본 경험이 있는 어린이들은 과제를 읽고, 즉시 하고 싶어 할 것이다. 아무런 지시와 제한없이 학생들이 자유롭게 곡을 창작한다는 것은 매우 힘들다. 학생에게 특정한 모형을 따르는 것을 요구하고, 그 모형을 한 단계씩 따르게 하는 것이 학생들에게 훨씬 쉬운 것이다.

이 수업은 새로운 자료나 내용을 보여주는 시간은 아니다. 만약 학생들이 과제에 대하여 정확하게 이해를 못하고 있으면 그들은 불안할 것이다. 성공적으로 과제를 수행하기 위하여 학생들은 그들의 능력에 확신을 가져야 한다.

샘플 과제 : 과제는 다음과 같다.

- 1) 그룹과 함께 곡을 만들것.
- 2) ○는 2/4박자로 움직여야 한다.
- 3) □는 3/4박자로 움직여야 한다.
- 4) ○에서 □로 갈 때, 또 □에서 다시 ○로 가기 위한 것을 알기 위한 계획 혹은 신호를 만들어라.
- 5) 연습할 것.

6) 2:20 까지 준비할 것.

이 레슨은 2/4 또는 3/4박자의 지식이 이미 습득하고 있다는 것을 전제로 한다. 만약 이러한 개념에 익숙하지 않다면 단계 2, 3은 다음과 같이 바꾸어 사용할 수 있다.

2) ○는 빠른 속도로

3) □는 느린 속도로

혹은, 소리의 크고 작은 개념, 소리의 높고 낮은 소리 개념, 다른 음표(8분음표, 4분음표, 2분음표)를 사용 할 수도 있다. 음악의 형식에 대하여 배우지 않은 학생들도 다른 음악적 개념을 활용하면서 형식을 배울 수 있다.

과제를 준비하기

학습 과정 :

이 수업은 30분 정도를 소요한다. 만약 학생들이 소그룹으로 작곡하는 것이 처음이면, 악기를 가져오고 교사가 시범으로 곡을 만들어 보여준다. 정확하고 간단히 시범을 보여 주는 것이 좋다. 학생들에게 이것보다 더 복잡한 곡이 만들어 질 수 있다는 것을 알려 준다. 그러나, 꼭 그래야 되는 것은 아니다. 그룹에서 만든 곡은 과제의 내용을 얼마나 잘 따랐는가에 따라서 평가 된다는 것을 강조하라. 만약, 음악적으로 훌륭하게 창조했다면 보너스 점수를 준다. 우선 음악적으로 훌륭한 곡에 좋은 점수를 준다고 강요하지 말고, 학생들에게 정확하게 과제를 따라 해야 한다는 것을 강조한다.

샘플 수업 : 수업은 그룹으로 나누어 진다(7~8그룹). 한명을 중심으로 그룹의 인원이 가까이 모이도록 한다. 이것은 5분을 넘기지 않도록 한다.

소그룹 창작의 계획

학습 과정 :

3번째 단계는 학생들이 곡의 계획을 짜고, 사용할 악기를 고르는 동안, 교사는 항상 학생들 곁에 있어야 한다. 교사는 그룹 사이를 돌아다니면서, 질문을 하고, 문제점을 예상하고, 각각의 그룹이 무엇을 하는가 조심스럽게 들으면서 현재의 상황이 어떤가를 확인한다. 교사가 그룹에 와서 질문을 하고 응답하면서 자신이 하는 작업에 대하여 확신 가지게 될 것이다.

과제의 4번째 단계는, ○에서 □로, □에서 다시 ○로 가는 것을 계획하는 것으로, 처음보다 더 많은 설명을 필요할 것이다. 각 그룹의 인원들에게 언제 ○가 끝나고, 언제 □가 시작하는 지를 알 수 있는 방법을 설명한다. 미리 신호를 줄 지휘자나 리더를 선정하고, 어떤 악기의 소리나(타악기의 소리) 신체를 활용하여 만든 소리(손뼉치기, 발구르기, 손가락 치기) 사용 할 수 있다는 것을 설명한다. 각 그룹은 각 부분에서 일정박의 수를 정하여 곡을 계획하는 것이 좋다. ○부분은 □가 시작하기 전에 특정한 리듬 패턴을 4번 반복 하는가, 혹은 어떤 신호가 그 예가 된다. 특별한 소리 신호를 사용하는 것이 학생에게는 쉬운 개념이고, 곡을 구성하는데 중요한 방법이다.

작업을 시작하기 전에 모든 것을 다 설명할 필요는 없다. 처음에는 누가 악기를 연주할 것이며, 어떤 악기를 선택할 것인가로 학생의 주의를 끌어야 한다. 그룹이 정하여 진 후에 교사는 과제를 설명하고, 모든 학생이 과제를 이해하였는지를 물어본다. 이러한 설명과 질문은 중요하지만 너무 자세한 설명을 하게 되면 학생들을 질리고 당황하여기가 죽게 된다.

샘플 수업 : 15분을 소요한다. 매5분마다 모든 학생들을 멈추게 하고, 진행과정과 현재 상황을 물어본다. 시작 5분 뒤에는 학생 개개인이 악기를 가지고 있어야 하며, 다시 5분 뒤에는 그들의 작업 계획을 가지고 있어야 한다. 마지막 5분은 연습을 위한 시간이다.

학생들에게 단순히 주어진 단계에 다달하였는가를 물어 봄으로써, 학생들이 주어진 시간을 잘 활용하도록 활성화 시킬 수 있다. 교사가 얼마만큼 되었느냐고만 물어봐도 학생들은 친구 그룹들과 자기 그룹의 진행을 비교할 수 있다. 조금 작업이 느린 그룹이든가, 덜 협력적인 그룹은 모든 학생들이 잘 해 나가고 있는 것에 대하여 자극을 받아 더 나은 작업을 하게 될 것이다.

연주 및 평가

학습 과정

마지막 10분은 그들의 작품을 연주하는데 시간을 소비한다. 각 그룹의 곡은 과제에서 요구하는 것을 얼마나 만족 시켰나 하는 관점에서 평가하여야 한다. 예술적인 관점은 필요가 없고, 과제의 지시를 잘 따랐는가에 의하여 평가하여야 한다. 학생들은 그들의 창의성이 판단되지 않는다는 것을 알 때 더욱 새로운 것을 창조하고 싶은 동기유발이

된다.

샘플 수업 : 각각의 그룹의 연주순서를 정하고 먼저 하기를 원하였다. 학생들이 연주를 시작하기 전에 곡의 연주가 끝났을 때 그 그룹이 과제를 잘 따라 했는지 아닌지를 물을 것이라는 것을 상기시킨다. 연주가 시작되었다(악보 5).

(악보 5)



두 학생이 일정박의 2박자 패턴을 교대로 하면서 실로폰의 2개의 음들을 연주한다. 탬버린은 각 마디의 첫번째 박자를 친다(치고,쉬고). 잠시 후에 4번째 학생이 탬버린을 흔든다. 5번째 학생이 실로폰에서 3박자 반주를(움파파)연주한다. 처음의 두 학생은 연주를 하지 않는다. 6, 7번째 학생이 □부분에 합류하여 8분음표로 일정하게 반복되는 음을 반주와 함께 연주한다. 다시 탬버린 신호가 나고, ○부분을 연주한다. 탬버린 연주자의 신호가 있는 다음에 모든 학생이 끝으로 다같이 연주한다. 다른 학생들은 조용히, 주의깊게 연주를 듣는다. 진정으로 흥미를 가지고, 주의를 집중시키는 것이 필요하다. 작품이 준비되지 않은 그룹의 학생들은 연주 도중에 방해로 줄 것이다. 가끔은 그들의 차례가 되기 전에, 어떠한 부분을 고치기 위하여 시도할 것이다. 이때 교사는 “여러분에게 주어진 시간은 이미 지났다. 만일 작업을 끝내지 못 했더라도 너희들의 작품을 들을 것

이니 만 사람을 방해하지 말도록 하여라”라고 한다.

과제를 완성하기

학습 과정 : 좀 더 창의적인 작품을 위하여 시간이 더 필요한 경우가 있다는 것을 이야기 한다. 더 잘하기 위하여 다음 시간에 연주하기를 원하는 그룹이 있을 수 있다. 교사는 다음 수업시간에 연주하는 것을 허용할 수 있다. 자발적으로 학생들이 수업 외에 연주를 하고 싶어하는 것은 이러한 방법에 대한 높은 타당도를 증명하는 것이다.

샘플 수업 : 각 그룹의 연주가 끝날 때 과제를 잘 따랐는가를 학생들에게 물어본다. 이 시점에서 묻는 질문은 학습 경험의 가치관에 대한 매우 중요한 것이다. 학생들이 자신들의 연주곡을 듣고, 음악적 요소를 알고 확인하는 것은 매우 중요하다. 다음과 같은 질문이 학생들의 이해도를 평가하는 질문이 될 것이다 : 누가 ○을 연주하였니? 두 박자를 움직일때 어떻게 진행하였니? 연주자들이 연주를 멈춰야 되는 것을 어떻게 알았니? 누가 □를 연주했니? 곡이 3박으로 움직였니? 탬버린은 연주하는 학생들에게 어떤 신호가 되었니? 왜 다 같이 곡의 끝을 연주했니? 이 곡의 끝을 무엇이라 하니? 과제에는 요구하지 않는 코다를 붙이는 것이 좋은가? 좋다. 이것은 의도적인 것이지 잘못은 아니다.

평가

학습 과정 : 학생들은 다른 사람의 작품에 대하여 긍정적인 말을 하는 것은 자유이며(브레인 스토밍의 특징), 부정적인 의견은 허락하지 않는다. 모든 것을 받아 들인다는 분위기가 이 과정에서 꼭 필요하다. 교사와 학생은 각 그룹의 작품을 긍정적인 면에서 강조하면서 과제에서 요구하는 것에 부응되어 있지 않은 점을 고쳐주어야 한다.

학생들이 작품에 쏟은 노력을 교사가 이해한다는 것을 보여주어야 한다. 수업시간 활용의 경제화, 수업의 흐름 보존, 학생의 흥미를 유지하기 위하여, 평가는 40분 수업에 2~3분 정도가 좋다

개 념 : 형 식

하위개념 : 주제와 변주곡

모짜르트의 “twinkle, twinkle, little star(반짝 반짝 작은 별)”은 작곡가가 테마를 다양하

게 변화하는 좋은 예를 보여준다. 모짜르트의 곡은 쉽게 아는 가락적, 리듬적, 화음적, 양식적 변화를 보여준다. 그리고, 물론 이 테마는 모든 학생에게 익숙하다.

모짜르트의 “twinkle, twinkle, little star” 감상한 후에 그의 작품에서 주제를 변화하게 한 다양한 방법들을 교사와 함께 요약하도록 한다.

- 1) 그는 빠르기를 다양하게 하였다.
- 2) 그는 가락에 새로운 음을 추가하였다.
- 3) 그는 리듬을 다양하게 하였다.
- 4) 그는 음의 아티클레이션에 변화를 주었다(스타카토).
- 5) 그는 셈여림을 다양하게 하였다.
- 6) 그는 소리를 다양하게 하였다(장조-단조).

또, 교사는 학생들에게 주제를 변화할 수 있는 다른 방법을 생각하도록 하고 질문한다. 어린이들이 가능한 많은 방법을 제안하였을 때 주제와 변주곡을 만들도록 하라. 위의 예 중에서 두개 정도만 대답을 하는 수도 있고, 학생들이 다양한 방법을 생각하지 못하더라도 걱정 할 필요는 없다.

변주곡을 만들기 위하여 학생들이 잘 아는 곡을 선택한다(예, 4~8마디 정도의 곡). 학생들이 원하는 주제를 고르며, 그 곡은 모든 학생에게 익숙하여야 한다. 짧고 쉽게 연주 할 수 있는 동요, 광고음악 등이 환상적인 주제이다.

다음 수업에서, 가능한한 단순하게 쓰여진 테마를 나누어준다. 학생들이 그 주제를 읽을 수 있는지 확인한다. 모든 학생이 악보를 쉽게 읽지 못 한다면, 모든 학생들이 알아 볼 수 있는 방안 -숫자, 글자 이름- 으로 테마를 쓴다(그림 1). 가끔은 몇 개의 다양한 방법으로 테마를 제시한다. 하나는 높은 음자리표, 하나는 낮은 음자리표, 하나는 글자, 하나는 계명.

(그림 1)

솔(5)		솔(5)			
_____		_____			
	미(3)		미(3)		
	_____		_____		
			레(2)		레(2)
			_____		_____
				도(1)	도(1)
				_____	_____

학생들은 우선 교사가 보여주는 테마를 연주하는 것이 필요하다. 학생들이 작업하게 될 악보를 악기로 연주한다면 훨씬 효과적일 것이다. 학생 중에 어떤 악기를 다룰 줄 아는 사람이 있으면 그 악기로 그 테마를 연주하게 한다. 만약 학생들이 테마를 연주할 수 있다면, 그들 자신의 악기를 위한 변주곡을 쓸 수도 있고, 그러한 경험에 매우 흥미로와 할 것이다. 여러 악기를 가지고 앙상블로 연주할 수도 있다.

다음 번에 소그룹으로 나눈다. 학생들이 할 수 있는 악기를 고르게 한다(실로폰, 리코더). 만약 주제를 연주하지 못하는 학생들은 타악기나 실로폰으로 화음을 연주하게 하여 그룹에서 같이 하도록 유도한다. 곡의 주제를 연주하는 것이 모든 학생에게 다 필요한 것은 아니다.

교사가 변주곡을 창작하는데 가능한 음악적 기술을 보여준다. 이것은 교사가 이미 가르친 자료의 복습일 것이다. 간단한 테마를 가지고 가락 변주를 보여준다. 음을 덧붙이고, 음을 반복하고, 화음을 변화하는 것에 대하여 이야기한다. 다음에는 리듬 변주를 보여준다. 각각의 단계를 차례로 보여준다.

다음 수업에서는 학생들은 소 그룹으로(7~8명) 작업을 한다. 같은 테마를 가지고 각 그룹이 하나씩 변주곡을 만들고, 각 곡이 모여져 하나의 큰 곡이 될 것이다. 다양한 악기를 활용하도록 한다. 교사는 각 그룹에서 그룹이 만든 변주곡을 악보로 잘 적어오던지, 혹은 그것을 교실에서 연주를 할 수 있도록 연습을 잘 해 오도록 하라는 말을 다시 한번 지시한다. 아래와 같이 제시한다(악보 6).

(악보 6)



샘플과제

- 1) 가락의 음을 변화시킨다. 우선 이것을 하기 위해서는 곡의 마디에 화음을 정하여야 한다. 새로운 가락을 만들기 위하여 가락에 맞는 화음을 바탕으로 음을 선택하라.
- 2) 가락의 리듬을 변화시킨다. 리듬을 바꿀 때 각 마디의 리듬 패턴은 같은 수의 일정박을 가져야 되는 것을 학생들에게 알려주어야 한다.

- 3) 장조를 단조로 조성을 바꾸어라. 세번째 음을 반음 내린다(예, 미를 미 $\flat$ 으로).
- 4) 가락라인에 새로운 음을 추가하여라.
- 5) 박자를 바꾸라(예, 2/4-3/4)
- 6) 셈여림과 빠르기를 바꾸라.

샘플수업

각 그룹이 준비 되면 각 변주곡의 연주를 듣는다. 각 그룹의 다양한 변주곡들을 어떠한 순서로 하는 것이 좋은가를 상의하고 테마를 듣는 것을 시작으로 전곡을 연주한다. 연주된 곡을 녹음을 하고 그들의 테마와 변주곡이 어떠하였는지 서로 토론한다.

(악보 7)

1)



2)



가사에 의한 가락 짓기

학습 과정

교사가 시를 칠판에 써 놓도록 한다. 우선 시를 음절에 따라 읽어 보도록 한다. 여러 번 가사를 읽으면서 시의 리듬을 느끼고, 다음에 빠르기, 박자, 반주패턴을 고른다. 예를 들면 교사가 피아노로 반주패턴의 예를 들어준다.

* 장조의 반주 (“기쁘다”). 시에 적당한 프레이즈의 수에 맞는 화음 진행을 사용한다. 예를 들면, I, IV, V를 각 악구마다 친다.

* 단조의 반주 (“슬프다”)

* 알베르티 베이스

(악보 8) 장조의 반주

♩. 90
MIDI Chan 1

단조의 반주

알베르티 베이스

학생들이 가사에 가장 맞다고 생각되는 반주패턴을 고른다. 처음 작곡하는 어린이들은 아마도 알베르티 베이스를 고를 것이다. 아마 그들이 전에 작곡을 해 보았다면 다른 반주패턴을 시도해 볼 것이다. 교사는 이러한 과정을 교묘히 이끌어 가고 강요하지 말도록 한다. 학생들은 그들의 아이디어가 무시되고 바꾸어 진다면, 그 곡이 그들의 노래가 아니라고 생각할 것이다. 결국 학생들 스스로 결정하는 과정에 익숙해지면 교사의 영향력은 적어지고, 도움이나 지시가 불필요하게 된다.

이러한 과정에서 교사가 작곡하는 능력이 있고, 경험이 있는 작곡가일 필요는 없다. 학생들에게 글을 쓰는 것을 가르치는 교사가 작가일 필요는 없는 것 같이, 교사는 학생들이 작곡하는 과정을 다양한 방법으로 이끌어 동기유발을 할 수 있으면 된다.

반주 패턴에 가사 맞추기

학습 과정

반주패턴을 고른 후에 가사에 맞는 리듬패턴을 고른다. 학생들이 고른 반주패턴이 연주되는 동안 시를 읽게 한다. 학생들이 시를 읽는 운에 따라 교사가 만든 악보에 가사를 쓴다(그림 2). 학생이 읽은 가사 리듬에 따라서 가사를 쓴 후에 박수를 치면서 학생과 다시 읽어 본다. 네모 하나는 박수 한번 네모 두개는 두번을 친다. 같이 읽어 본 후에 마음에 안드는 부분이 있느냐 묻고, 그 부분은 토론을 거쳐 고친다.

(그림 2)

가사 : 비눗방울 동동	바람타고 동동	비누방울 속에
내가 내가 타고서	하늘위로 동동	동글동글 동동

비	누	방	울		동	동		구	름	타	고		동	동	
---	---	---	---	--	---	---	--	---	---	---	---	--	---	---	--

리듬이 결정되면, 교사가 반주패턴을 계속 쳐 주면서, 그 가사를 노래로 부르게 한다. 우선 한 줄을 부르게 하는데, 이때 교사는 다양한 가락이 들려지는 것이 바람직 하다고 이야기 하여 준다. 학생들이 어리거나 경험이 없을 때에는 첫음을 정하여 피아노로 교사가 원하는 음을 쳐준다(도,미,솔). 교사가 강조하고자 하는 화음을 가지고 반주패턴을 반복하면서 학생들은 가락을 리듬에 맞추어 만들게 될 것이다. 화음의 변화는 가락의 방향을 조절 할 수가 있다. 가사에 맞추어 여러번 노래를 부르도록 한다. 여러번 부르는 과정에서 학생 중에 자신이 만든 가락에 자신이 있는 학생은 노래를 크게 부를 것이며,

나머지 학생들은 자연적으로 이 학생을 따라 할 것이다. 이때 하나의 가락 형태가 만들어 진다.

샘플수업

어린이들은 가락을 자연적으로 창작하게 될 것이다. 학생들이 이러한 수업에 익숙해 지면, 노래를 만드는 작업이 수업의 자연스런 일부가 되고, 보다 더 쉽게 이 단계들을 시도할 것이다. 가락의 일부가 만들어지고 나면 교사가 연주하여 학생들이 듣도록 한다 (악보 9). 그리고 나서, 학생들이 그 가락을 받아들이는 것인가 아닌가를 결정하게 한다. 그 가락에 대하여 제안점이 있으면 받아 들이고 고치도록 한다. 첫번째 시간에는 노래의 일부분만 끝내도록 한다. 수업이 끝날 때에는 노래의 일부분을 끝내도록 하고, 항상 녹음을 한다.

(악보 9) 악보의 일부분만을 제시한다.

The image shows a musical score for three systems. Each system consists of three staves: a treble clef staff at the top, an alto clef staff in the middle, and a bass clef staff at the bottom. The music is written in 2/4 time. The first system begins with a treble clef staff containing a melody of eighth notes, followed by an alto clef staff with chords, and a bass clef staff with a bass line. The second system continues the melody and accompaniment. The third system also continues the piece. Measure numbers 1, 3, and 5 are indicated at the start of the first, second, and third systems respectively.

그 다음시간에 그들이 만든 노래의 일부를 다시 들려준다. 학생들이 그들이 만든 노래가 재미 없다고 말할 수 있다. 예를 들면 노래가 반복을 많이 한다고 할 수도 있고, 가락의 움직임이 너무 작다고 할 수 있다. 가락이 위로 올라가고 혹은 내려오고, 가락이 뿔 수도 있다고 설명하고 어떤 학생이 해 보겠는가를 물어본다. 이것은 나머지 가사의 노래를 만드는데 도움이 될 것이다.

교사와 학생들은 반주에 맞추어서 처음부터 노래를 부른다. 노래를 부르는 과정에서 오늘 만들 나머지 가사가 시작되는 부분에서 교사가 나머지 가사의 부분에서 가장 높은 소리로서 화음의 3번째 음을 쳐 주면(도, 레) 다른 가락이 나타나게 될 것이다.

이러한 과정을 거치는 동안에, 어린이들은 반대를 하기도 하고 일어서기도 한다. 그러나, 이러한 행동은 어린이들이 잘 하려고 하는 것이기 때문에, 이것을 훈련부족으로 보기보다는 진정한 창의적 경험으로 보도록 한다. 학생들과 작곡을 하는 과정에서 가장 큰 문제는 교사가 어린이들이 만든 가락을 얼마나 빨리 기보할 수 있는가 이다. 이러한 때를 대비하여 녹음기를 준비하여 항상 수업이 끝날 때 학생들이 만든 곡을 녹음을 한다.

기 보

학습 과정

교사는 학생들의 곡을 기보를 하고, 어린이 반의 이름, 가사와 가락, 반주 혹은 화음을 써서 주도록 한다(악보 9). 곡의 기보는 학생들에게 어떻게 노래가 그려지는 것인가를 보여주자는 것도 아니고, 학생들이 독보를 할수 있는가를 알아보기 위한 것도 아니다. 학생들이 어떤 가사는 4분, 8분음표를 가지고 혹은 쉼표를 가지고 있다는 것을 알아낼 수 있다. 악기를 다루는 어린이들은 자기의 악기로 연주 할 수 있다고 할 것이며, 집에서 연주하여 볼 것이며, 노래를 부를 것이다.

편 곡

학습 과정

이 단계에서 작업이 끝난 것으로 생각할 수 있다. 그러나, 이 작업을 좀 더 발전할 수 있다. 리듬 악기를 더 추가하여 효과를 줄 수도 있고, 악기에(리코더, 멜로디언)능숙한 학생이 가락을 연주할 수 있다. 학생들은 곡을 연습한다. 연습을 하면서 곡을 완벽하게

하는 것이 무엇인가를 배우게 될 것이며, 그들이 직접 만든 작품이기 때문에 좀 더 참을성 있게 계속적으로 연습을 할 것이다.

개 념 : 화음, 양식

하위개념 : 두 개 이상의 성부가 함께 소리를 낸다.

사람들은 그들 삶의 의식, 관습을 음악에 반영한다.

학습활동

* 우리 나라 타악기 앙상블 혹은 서양 타악기 앙상블을 계획한다. 장단과 변형장단을 가르치는데 활용 할 수 있다. 또한, 복잡한 겹리듬을 만들기 위하여 기존 리듬을 복잡한다.

일정한 박을 가지고 시작하자. 이것은 다양한 그룹으로 형성될수 있다 : 6, 8, 9, 12.

칠판에 그룹의 수를 쓰고, 리듬패턴을 계획하라. 각각의 패턴에서 소리가 나는 수에 동그라미 하라.

샘플과제

1. ① 2 ③ 4 ⑤ 6 ⑦ 8 ⑨ 10 ⑪ 12
2. ① 2 3 ④ 5 6 ⑦ 8 9 ⑩ 11 12
3. ① 2 ③ 4 ⑤ 6 7 ⑧ 9 ⑩ 11 12
4. ① 2 3 4 ⑤ ⑥ 7 ⑧ 9 ⑩ 11 12
5. ① 2 ③ ④ ⑤ 6 ⑦ ⑧ ⑨ 10 ⑪ ⑫

각각의 패턴을 연습하라. 부드럽게 숫자를 이야기하고 오직 동그라미 한것만 박수를 친다. 학생들은 두 그룹으로 나누고 캐논으로 계속적으로 연주하라. 2명 이상의 학생이 그룹으로 나누어서 연주 할 수도 있다. 6명의 학생이 같이 할 수도 있다. 각 패턴을 고르고 악기를 선택한다(사물 : 자진모리 장단, 패턴1 : 징, 패턴2 : 장고, 패턴3 : 장고, 패턴4 : 팽과리, 패턴5 : 북, 또는 서양 리듬악기). 학생들이 연주할 때 교사는 여기에 어울리는 곡을 연주하여 같이 앙상블을 한다.

주사위 곡

주사위 곡은 구조의 변화속에서 작업을 하는 매우 흥미로운 방법이다. 이 아이디어는

다른 작곡 수업에서도 사용 될 수있다.

학습활동

학습과정

칠판에 1부터 6까지 숫자를 쓴다. 다음에 각 숫자에 한 마디의 리듬패턴을 쓴다. 각 마디는 같은 수의 일정박을 가져야 한다. 이 음악적 예는 교사가 만들 수도 있고, 학생들이 한 마디씩 창작할 수도 있다. 또한 새로운 음악개념을 학습하였을 때 언제든지 활용할 수 있다(악보 10).

(악보 10)

각 학생이(혹은 그룹의 대표) 주사위를 굴린다. 굴린 숫자대로 순서를 정한다. 예를 들어, 6-4-2-1의 순서를 주사위가 나왔다면 학생들은 그 순서대로 그 숫자의 리듬패턴을 연주하여야 한다. 마디의 숫자는 학생들이 정할 수도 있고, 교사가 의도하는 형식으로 정할 수도 있다.

다음 방법은 각 학생이 주사위를 굴린다(두번). 학생들은 숫자와 그들이 굴린 순서를 기억해야 한다. 첫번째 숫자는 그들이 연주할 리듬패턴이며, 2번째 숫자는 전체곡에서 연주하는 순서를 말한다. 예를 들면 학생이 3과 6을 굴렸으면 학생은 3번째 패턴을 6번째로 연주한다는 것이다(악보 11).

(악보 11)

	마디 1	마디 2	마디 3	마디 4
학생 3, 4				
학생 1, 2				
학생 6, 4				
학생 5, 1				

각 학생은 자기의 악기를(리듬악기, 혹은 가락 리듬악기)가지고 2번째 굴린 주사위 숫자가 1인 학생 모두가 처음으로 연주한다. 그들은 물론 다른 리듬패턴을 갖게 될 것이다. 2번이 다음에 하고 연주는 계속 된다. 곡의 결과는 매우 환상적이며, 부분적으로는 많은 연주자들을 가지고 다양한 리듬을 갖는다. 또한 부분적으로는 한 명의 연주자를 갖기도 하고, 다같이 쉼표를 가질 때도 있고, 한마디를 전부 같이 연주하지 않을 때도 있다. 이러한 방법은 학생들이 모두 같이 할 수도 있고, 소그룹을 위한 과제로 내 줄 수도 있다.

학생들이 이 아이디어를 이해하게 되면, 각각의 학생들이(그룹) 3번 주사위를 굴리게 한다. 처음 숫자는 처음 리듬을 연주하고, 두번째 숫자는 리듬을 연주하고, 세번째 숫자는 그들이 언제 연주하는가를 나타내는 순서이다. 예를 들면, 학생이 432를 굴리면, 그들은 2번째에 4번째 마디, 그 다음에 3번째 마디를 연주 할 것이다. 각각의 프레이즈는 8분음표를 가지게 될 것이다. 다음 시간은 다양한 가락 패턴을 보이는 숫자를 선 보일 수 있게 될 것이다.

12음계 작곡 (SERIAL COMPOSITION)

작곡가들은 여러가지 다른 방법으로 곡을 만든다. 학생들 역시 다양한 방법을 시도하여 다양한 양식을 경험하는 것이 필요하다. 12음계 작곡 기법은 20세기의 음악 양식에서 감상 수업과 혼합하여 보여 질 수 있다. 학생들에게는 한 시대의 편협한 음악이 아닌 다양한 시대의 음악을 어릴 때부터 접하는 것이 요구되며, 자기가 사는 시대의 음악을 이해한다는 것은 그 시대의 문화 유산을 이해하는 것이 될 것이다. 여기서 소개되는 12음계 작곡은 전문적인 작곡가가 작업을 하는 것과 같은 방법이 쓰여진다.

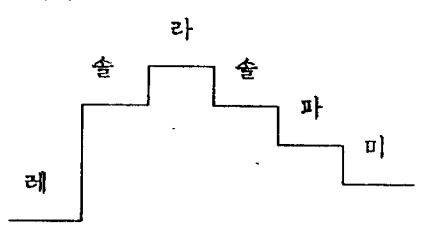
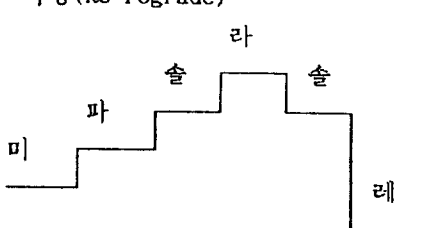
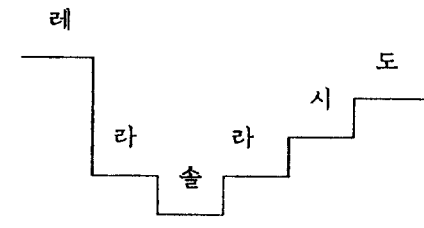
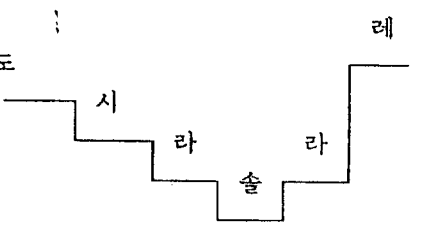
12음계를 활용한 곡을 만드는 원리를 응용하는 것을 배우기 위하여, 모든 12개의 음들을 다 사용할 필요는 없다. 학생들은 이러한 새로운 경험을 통하여 많은 것을 배울 수 있다. 학생들은 테마를 만들고, 그 테마를 전위(inversion), 역행(retrograde), 역행전위(♯retrograde inversion)을 할 수 있다. 12음계 작곡 아이디어에 가장 쉽게 접근하는 방법은 실로폰에서 학생이 독자적으로 테마와 그 변형을 만드는 것이다. 실로폰은 원하는 방향으로 음이 몇 개가 걷고 뛰는지를 세기가 매우 쉽다. 학생들은 실로폰바를 세면서 그들이 하고 있는 것이 잘 되고 있는지를 확인할 수 있다. 다음은 테마를 만드는 과제 예이다. 이 테마는 교사가 같이 토론을 하여 하나를 만들 수도 있고, 학생들이 만든 것 중에 선택 할 수도 있다.

샘플과제

- 1) 학생들에게 5~6개의 음을 가진 가락을 만들도록 하라.
- 2) 만드는 가락은 올라가고 내려오고, 내려오고 올라 가도록 하라.
- 3) 대부분의 음들은 걸어가도록 하고, 적어도 한번은 음이 뛰도록 하라.
- 4) 반복되는 음은 이 시스템의 법칙에 위반된다.
- 5) 어린이는 그들이 만든 테마를 가락의 모양을 따라하기 위하여 글짜 이름으로 기록하라.

예를 들면, 어린이는 다음 예의 테마를 보게 된다(악보 12).

(악보 12)

테마(Theme) 	역행(Retrograde) 
전위(Inversion) 	역행전위(Retrograde Inversion) 

모든 학생이 테마를 만들었을 때, 그들에게 어떻게 역행하는지 글자의 순서를 거꾸로 하는 것을 보여준다. 각자의 테마를 실로폰에서 연주하고, 거꾸로 된 테마를 연주한다. 각각이 혼자서 해 보고, 또한 어린이가 서로의 파트너를 위하여 테마를 연주하고 평가를 하여 준다. 이 시점에서 교사가 학생들의 연주를 하나씩 모두 들을 필요는 없다.

전위는 학생들이 이해하는데 가장 어려운 개념이다. 실로폰에서 어떻게 음정을 세어 가는가를 설명한다. 그들은 테마의 첫번째 음부터 시작해야 한다. 그리고, 악기의 반대 방향으로 어떻게 그 음정을 세어 가면서 만드는가를 설명한다. 테마의 첫번째 음부터 시작해야만 한다. 그리고, 악기의 반대방향으로 그 음정을 다시 만든다. “레”를 치고, “솔”까지 세면서 올라간다. 그리고 나서 “레”를 치고 같은 수의 음을 내려 온다(“라”까지 내려 올 때까지). 학생들에게 전위를 할 수 있을 때까지 계속 보여 준다.

이때 학생들은 실로폰 바를 만지면서 그 개념을 이해하는 것이 필요하며, 몇몇의 학생은 개인적인 도움이 필요할 수 있다.

가끔은 유사한 예를 보여 주는 것이 필요하다. 거울에 자기 모습을 비추었을 때를 활용한다. 거울에 가까이 있을 때와 거울에서 멀리 떨어졌을 때를 지적한다. 바뀌어진 가락의 모양이 같다. 어떤 음정도 거울로부터 같은 거리로 떨어져 있다. 혹은 테마 악보를 물감으로 만들어 그 그림을 옆으로, 혹은 위 아래로 접게 하여 그 원리를 보여 줄 수도 있다(미술의 테칼코마니). 만약 학생이 “레”에 “솔”을 “레”에서 “아래솔”로 바꾸었다면 거리가 떨어진 것이다.

역행 전위를(retrograde inversion) 만드는 것은 쉽다. 전위를(inversion) 거꾸로 바꾸면 되는 것이다. 이러한 4가지 종류의 테마를 알게되면, 학생들은 실로폰 위에서 모든 형태를 연주하게 한다. 다음 시간에는 이 4개의 테마를 갖고 곡을 만들게 한다. 학생들은 자기가 만든 4개의 테마를 사용하여, 그 테마들의 순서를 정하게 되고, 리듬 또한 다양하게 할 수 있다. 학생들은 매우 창의적이고, 결과는 항상 흥미로울 것이다.

이들 테마의 4개의 형태는 다음과 같은 멜로디를 만들 수 있다(악보 13).

(악보 13)



또한 여러 명이 함께 연주를 하게 되면 12음계 곡은 매우 현대적인 소리가 날 수 있다. 학생들이 리듬 패턴을 자유롭게 만들면 더욱 재미있는 소리가 만들어 질 것이다. 만약, 가능하다면 학생들은 그들의 가락을 신디사이저와 컴퓨터를 가지고 만든 가락을 녹음 할 수 있다. 한번에 한 트랙에 녹음을 할 수 있기 때문에, 후에 학생들의 곡을 믹스를 하여 들으면 다양한 혼합의 소리로 들릴 것이다.

5~6학년 학생들은 이러한 곡을 매우 잘 만들 것이다. 그러나, 교사는 모델을 제공하여야 한다. 교사가 만든 테마를 보여줌으로 학생은 그들 자신의 것을 만들 수 있다. 교사가 각 단계를 하는 것과 같이, 학생들은 같은 과정을 따를 것이다. 각각의 단계를 보여 준 뒤에, 학생들이 정확하게 연습을 하는지 알아보기 위하여 교실을 돌아본다. 이것이 가능하다면, 한 개의 테마만을 가지고 수업에서 학생 모두가 쉽게 작업에 참여할 수 있을 것이다. 이 과제는 곡을 만드는데 활용할 수 있는 다양한 방법들을 학생들이 생각하는 기회를 갖게 될 것이며, 모든 학생이 감상가, 작곡가, 연주가, 비평가가 될 것이다. 교사의 참여 정도에 따라 국민학교 6학년 이후의 학생들에게 이용할 수 있다. 음악적 요소를 학생들이 조정하면 할수록 그들의 음악적 경험은 더욱 가치가 있게 되는 것이다.

VI. 결 론

본 연구에서 제시된 창작지도의 예는 물론, 다소 생소한 방법이라고 생각 들 수 있겠지만, 교사들이 현장에서 일부분씩 적용을 하여 간다면 효율적으로 계속 연구 발전 될 것이다. 학생들 누구나 훌륭한 자기 곡을 만들 수 있다. 중요한 것은 과정이며 교사는 창작수업후에 학생들의 성장된 음악성을 확인하게 될 것이다. 창작활동은 음악수업에서 학생들이 필수적으로 가져야 되는 음악활동이며, 음악교육자들과 현장의 음악교사들이 함께 파트너 ship으로 연구해야 할 중요한 분야이다.

마지막으로 강조하고 싶은 말은 교육은 “학교 밖”보다는 “학교 안”에서의 혁신과 개선이 먼저 이루어져야 한다는 것이다. 21세기의 주역이 될 학생들을 가르치는 우리는 현시점에서 학교 음악교육에 대한 보다 체계적이고 종합적 이론과 실천으로의 전환이 그 어느 때보다도 필요하다는 것을 느끼고 음악 수업 체제나 교수-수업과정에 대한 연구에 박차를 가하여야 하겠다.

참고 문헌

- 이 군현 (1990). 교육 심리학. 서울 : 배영사.
- Bergethon, B., Boardman, E., & Montgomery, J. (1986). Musical growth in the elementary school (5th ed.). Orlando, FL; Holt, Rinehart & Winston, Inc.
- Ely, M. C. (1992). Software for classroom music teaching. Music Educators Journal. 78(8), 41-43.
- Kratus, J. (1989). A time analysis of the compositional process used by children aged 7 to 11. Journal of Research in Music Education, 37(1), 5-20.
- Pogonowski, L. (1989). Metacognition : A dimension of musical thinking. In E. Boardman (Eds), Dimensions of musical thinking (pp. 9-19). Reston, VA: Music Educators National Conference.
- Webster, P. (1990). Creativity as creative thinking. Music Educators Journal. 76(9), 22-28.

ABSTRACT

Composition in the classroom

Moonjoo Seog

Composition belongs in every music curriculum. But it tends to be the most neglected aspect of our music curriculum for a variety of reasons. It should be only one aspect of the total picture. Students view the study of form, harmony, rhythm, melody, or dynamics as a means of acquiring the tools they need to create.

In reading and writing programs in the elementary school curriculum, children with the con-

cepts of main ideas, sequencing, classifying, and categorizing. Music composition also helps students gain control over these intellectual tools. It is especially similar to programs that emphasizes "process writing"; when composing, students brainstorm (in groups and as individuals), write rough drafts, edit, revise, and create finished products. Process is important as content and the composition process makes use of and reinforces what children learn in other subjects. In the process of creating music, higher-level thinking skills make a major role. Students use the knowledge they have, then evaluate it, using analysis, synthesis, problem solving, and classifying. It also necessitates application of musical concepts, and they must deal with all the concepts and components of music and must be able to manipulate them.

All music educators and students know that the creative process of writing and performing one's own music is an experience that motivates, teaches, and provides a pleasure that will last a lifetime. We know this, but we are fearful; that our own lack of skill or talent will make us incapable of creating the proper environment for attempting to teach composition or improvisation.

Why compose with the students? First, children are innately creative. Most tremendous pride in and derive great pleasure from their own creation, and you can capitalize on this self-motivation. Second, composing helps students develop a pride in their own musicality; this also motivates further learning. Third, composition is an excellent means of teaching and reinforcing musical concepts, and fourth, teacher analysis of your student's works serves to evaluate student comprehension of these concepts.

The purpose of this study is to present various techniques that develop through teaching students to use their innate abilities and learned skills to create music. The goal is not to make composers of all students, but to use compositions as another technique in studying and experiencing music. The study has a realistic, practical, and step by step guidelines that provide music teachers with the ideas and suggestions to make them and their students successful in learning through creating.

In keeping with the current philosophy of music education, the program described in this study involves a concept and activities-based approach. Each lesson teaches specific musical concept through various students activities such as singing, playing, listening, moving, improvising, and composing. The program uses two types of lesson plans; whole-class instruction (teacher-guided composition) and small-group composition (7-8 students in group). Techniques such as "improvising music, using with learned musical concept", "composition with

poem", "three part form music", "rhythm rondo", "serial composition", and "theme and variations" are presented as ideas that can be used as additional elements in this program or independently.

Each of the technique in this study serves a different purpose in developing the creativity of the students. Group composition reinforces social skills such as the building of interpersonal relationships and skills in group discussion, organization, listening and valuing the ideas of others. The process of described in this study also serves as an excellent way to address individual abilities and needs. Small group exercises in particular provide the teacher with the opportunity to give special help and attention to individual students. While working as small group, the teacher can circulate and work with individuals in a way that is not possible in whole-class instruction.

The lessons are included instruction, teacher modeling, guided practice, sample assignment and sample class for small group composition. The instruction is involved students' activities, teacher's guide, and teacher's questioning. Questioning in class emphasizes comprehension, the assessment of prior Knowledge, and prediction on what student is known.

The study addresses to use technology for creating music—computer, synthesizer, and music software—for the reform of music education in the schools. Technology—assisted creativity is a developmental process. As the students begin to listen and respond to their music, interesting events can be held. If we have technology devices in schools, students can creating, revising, editing, listening and printing their own music. The instant playback and editing capability of computer allow students involvement in the composition process by providing for the free manipulation of musical elements and the experiences in a process of music synthesis.

The world is changing. Problems exist that were unheard of a decades ago. As music educators, we must use such technology changes as the impetus for taking a new look at how and why we do what we do. Also the researcher believes that experiencing the compositional process is one of the best ways for students to begin to understand, perform, and develop sensitivity for music. In the 21st century that so many diverse styles and problems will be interacting with our daily lives, students must be trained to make value judgements. Experience with the creative compositional process will help prepare them to make these judgements.