

창의성 계발을 위한 음악 교수-학습 지도 모형 연구 사례¹⁾

함 희 주 *

차 례

- I. 서 론
- II. 창의성의 일반적 개념과 음악 예술적 개념 및 정의
- III. 초등 음악교육에서 창의성 계발을 위한 과제
- IV. 창의성 계발을 위한 음악 교수-학습 사례
 - 1. 이야기 음악 만들기
 - 2. 음악 개념 학습지도
 - 3. 미적 경험을 위한 예술 창작
- V. 창의성 계발을 중시하는 외국의 음악 학습 사례
- VI. 결 론

I. 서 론

창의성에 관한 주제는 1900년 이후로 부터 독일어권의 심리학 연구에서 베르트하이머(Wertheimer, 1925), 둔커(Duncker, 1935), 켈츠(Selz, 1913)와 같은 심리학자들을 중심으로 다루어져 왔다. 이 학자들에 의해 시도한 초기의 연구에서는 창의성이 인간의 잠재력과 관계하는 한 요소로서 의미를 가진다는 단순한 사실에 두었기 때문에 연구방법의 학문적 성격이나 교육적 가능성에 관한 구체적인 사례로서는 실행하지 않았다. 창의성에 관한 학문적 연구, 그 중에

* 공주교육대학교 음악교육과 조교수, 음악교육학

1) 본 논문은 공주교육대학교 초등교육연구소에서 주관한 '96'연구비지원 공모 과제에 의해 작성한것임.

서도 특히 학교교육에서 학생들의 창의적 사고 형성과 관계하는 교육학적인 영역으로 다루게 된 것은 1950년 미국에서 길포드(Guilford, 1950)에 의해서 이다. 길포드는 창의적 사고가 인간에게 사회생활의 필수요소라고 보았기 때문에 이것을 위한 인간의 잠재력 개발에 관한 연구는 물론이거니와, 학교 교육과정 연구에도 적용 하여 교육을 통한 창의적인 사고가 형성되도록 해야 한다고 제시하였다. 이후로부터 창의성 연구는 단순한 개인적 성향을 대상으로 하는 순수 심리학적 연구에서 교육학의 분야로서 복합적인 연구가 실행되고 있다.

일반적으로 창의성이 그동안 많은 심리학자 및 교육학자들 사이에서 연구되면서 얻어진 견해를 집약해 보면 다음 세 가지의 공통적인 사실을 가진 것으로 보고되고 있는데, 첫째, 창의력은 모든 인간이 가진 기본성향이다. 둘째, 창의력은 모든 활동분야 및 영역에서 단지 지향적이고 의지력을 나타내도록 하는 잠재적 요인이 아니라 외부적으로 실제화(표출) 시킬 수 있는 것이다. 셋째, 교육적인 관점으로 보아 창의력은 어린이 때부터 발견하도록 해야 하고 교육과정을 통해서 계발할 수 있다는 것이다.²⁾ 이러한 공통의 사실은 실제로 모든 인간에게 창의성이 잠재하는 것은 물론 환경적 요소에 의하여 외형적으로 나타낼 수 있는 것으로 이해를 준다. 특히 교육현장에서 중시해야 한다는 것은 인간의 성장발달 교육과의 상호작용 때문이다. 창의성은 본질적으로 인간의 사고력에 대한 발달과 깊이 관계하는데 특히 초등학교 교육에서 강조하는 이유는 성장기의 기초단계에 있는 초등학생들에게는 창의성이 아직 잠재적으로 있기 때문에 이것을 계발하여 교육활동의 모든 분야에서 나타낼 수 있도록 하는 훈련이 필요하다고 보기 때문이다.

학교 교육을 통한 창의성 계발의 중요성은 길포드가 연구에서 제시한 이래로 사실 지금까지 진행해온 전 세계의 모든 교육과정을 통해서 항상 강조하고 있다고 볼 수있다. 한국 교육과정에서의 예를 든다면 지난 1992년 9월에 고시한 제6차 교육과정을 보면 21세기를 주도할 한국인을 육성하기 위한 과제로서 교육과정을 통해 학교교육에서 추구하는 인간상을 네 가지로 설정하였다. 건강한 사람, 자주적인 사람, 창의적인 사람, 도덕적인 사람이 그것이다.³⁾ 창의적인 사람을 만드는 것은 바로 현 교육의 목표 중 하나로서 제시하고 있지만 현재 한국의 교육 현장에서는 실제로 어느 정도 성취할 지 측정하기가 쉽지 않다.⁴⁾ 그 이유는 창의성을 인간의 잠재적

2) Heinelt, 『Kreative Lehrer- Kreative Schüler』, Herderbücherei, Germany 1978, 10쪽.

3) 교육부, 『국민학교 교육과정 해설 III』, 대한교과서주식회사, 1994

4) 이점은 한국 뿐만이 아니라 외국의 교육현장에서도 쉽게 판단 할 수 있는 문제는 아니다. 단지 외국의 교육상황과 우리의 교육현장을 비교해 볼때 학교 교육을 통한 창의성 계발의 가능성이 다르다고 인정하는 다양한 사례를 비교해 봄으로써 판단할 수 있다. 교육환경, 교육방법, 학습교재 및 교구의 활용, 교사의 역할, 학생활동 등과 같은 학교 내의 요소들과 학교 밖에서 그들이 경험하는 사회 문화적인 요소, 가정 내에서 부모의 역할 등을 종합하여 볼 때 나타나는 객관적인 가치판단의 결과는 창의성 계발을 위하여 어떠한 성공 가능성을 주게 되는지에 대

인 능력으로서 계발 가능한 것으로 이해하고, 외적으로 실재화 할 수 있는 요인으로 이해하지만 실제로 창의성 또는 창조능력에 대한 기준 설정이 매우 모호한 점을 가지기 때문에 정확하고 과학적인 또는 측정 가능한, 다시 말해 쉽게 판단하기가 어렵기 때문이다.⁵⁾ 따라서 본 연구에서는 창의성이 실제 수업을 통해서 계발 가능하도록 하는 여러 요소를 파악해보고, 구체적으로 창의성계발을 위한 학교 교육의 과제, 창의성 계발을 위한 교사의 역할 및 학생 활동 그리고 창의성 계발을 위한 교수-학습전략을 제시하도록 한다. 창의성 계발을 실제 수업에서 효과적으로 실현하기 위해서는 구체적인 사례연구가 필요하며, 실제 수업현장과 관계하는 실험연구를 적용하는 것이 효과적으로 생각한다.

II. 창의성의 일반적 개념과 음악 예술 안에서 개념 및 정의

1. 창의성의 일반적 개념 및 정의

창의성은 예술학에서 새로운것을 만들어내거나 또는 교육학과 심리학에서 문제해결 과정에서 나타나는 인간의 잠재능력과 관계하는 용어이다. 창의성의 개념은 지금까지의 문헌에 나타나 있는 것과 같이 용어의 적용 영역·요소, 그리고 창조과정에 대한 판단기준 등에 따라서 학자마다 그 성격을 조금씩 다르게 정의하고 있다. 먼저 용어적으로 교육학 사전에는 창의성이란 새로운 관계를 지각하거나, 비범한 아이디어를 산출하거나 또는 전통적 사고유형에서 벗어나 새로운 유형으로 사고하는 능력이라고 정의하고 있다⁶⁾. 본장에서는 창의성 개념을 종합적으로 이해하기 위하여 어원, 개념 및 정의에 관한 학자들의 견해 그리고 창조과정에 대하여 정리하기로 한다.

창의성에 관한 용어는 어원적으로 라틴어의 creare(창조)와 crescere(성장, 형성)이라는 단어의 합성어에서 산출된다. 어원의 의미에서 볼 수 있는 것처럼 창의성 안에서 같은 개념으로 사용하는 창조성도 어원적으로 그 의미가 내포하고 있음을 볼 수 있다. 따라서 창의성 또는 창조성으로 사용하는 개념은 통념적으로 거의 같은 개념으로 사용하는 것으로 이해된다. 이점은 창의성 개념 형성의 발달사와도 관계된다. 창의성이 개념적으로 학문성을 가지게 된 계기는 서론

한 예측을 할 수 있을 뿐이다.

5) 이 점은 창의성의 개념 및 정의적 문제와도 관련된다. 특히 음악에서의 창의성 문제는 예술으로서의 고유한 미학적인 영역을 포함하기 때문에 가치판단의 기준을 체계적으로 적용하는데 어려움을 가진다.

6) 교육학사전

에서도 제시한 것처럼 길포드부터이다. 길포드 이전의 학자들은 창의성을 생산적 사고력 또는 성격유형 등으로 적용하고 있다. 길포드까지 창의성 개념 형성에 공헌한 학자들은 베르트하이머, 레어쉬, 프로이드 등이며 이외에도 독일의 교육개혁운동⁷⁾에서 창의성을 중시하고 있는데 이들이 제시하는 정의 및 의미를 살펴보면 다음과 같다 :

〈베르트하이머〉

베르트하이머는 형태심리학자로서 창의성 개념을 '사고력'에 집중한다. 1945년에 출판한 자신의 저서 「생산적 사고」(Produktives Denken)에서 베르트하이머는 생산적 사고는 개인의 천재적 성향을 가름하는 창의적 사고로서 중요한 요인으로 생각하고 있다. 생산적 사고는 학습 안에서 학습자 개인이 과제해결 과정에 필요한 능력으로서, 이것에 대한 발달은 단계적으로 간단한 것에서부터 점차적으로 복잡한 과제를 해결하는 과정에서 학습자가 과제에 대한 이해로 스스로 나아가는 사고력으로서 예를 들면 천재적 수학자가 가지고 있는 능력이라는 것이다.⁸⁾

〈레어쉬〉

레어쉬는 베르트하이머와는 다르게 창의성을 성격심리학적 유형으로 이해하고 '환타지'로서 정의한다. 환타지는 개인의 고유한 인지적 사고유형으로서 창조적 활동에 작용한다고 보았다. 환타지는 여러 층의 형태로 구별하는데 일반적인 활동에서 나타나는 놀이, 소망, 두려움 등을 불러 일으키는 계획적인 환타지와, 질적으로 최상의 형태를 이루는 창조적 환타지로 정의한다. 이러한 환타지적인 창의성은 예술성이 강한 시인들에게서 볼 수 있는 능력으로 인정하고, 특히 시인 괴테를 예로 들어 뛰어난 창의적 환타지 능력을 보유한 것으로 제시한다.⁹⁾

〈프로이드〉

프로이드는 창의성을 '창조 능력'(schöpferischen Fähigkeiten)으로 정의하고 특정한 예술가에서 볼 수 있는 천재성의 의미를 예로 제시하면서 프로이드적인 독특한 예로서 설명한다. 즉, 노이로제(Neuosen)가 창조적 활동에 중요한 역할을 한다고 주장하면서 예술가, 문인, 시인들을 예로 들어 지목하고 있다. 긴장, 갈등, 열등감 등은 노이로제를 현상하는 요인들인데, 이것이

7) 일명 "Reformpädagogik"으로 부르는 독일의 교육개혁은 20세기초에 시작한 교육개혁운동을 의미한다. 당시의 개혁운동은 독일에서 뿐만이 아니라 미국을 포함한 다른 나라에 까지도 전개하였다. 주된 내용은 이상적인 교육의 실현을 위해서 이론과 실천을 같이 이루도록 한 교육개혁운동이다. 이 운동으로 인하여 학교교육 현장을 비롯하여 나아가서 사회교육 및 성인교육에 이르기까지 전개된 교육의 실천적 개혁 운동이다.

8) M. Wertheimer, 「Produktives Denken」, Frankfurt a.M. 1964

9) Ph. Lersch, 「Aufbau der Person」, München 1962

일반인들에게는 일상의 장애적 요인이지만 예술가들에게는 창조 작용으로 이끄는 결정적인 요인으로 작용한다는 것이다.

〈길포드〉

오늘날 · 심리학에서 대개 사용하는 창의성에 대한 보편적 정의의 근거를 마련한 길포드는 창조성이란 개인의 특성이 새로운 것을 만들어내거나 또는 문제해결하는 과정에서 서로 상호작용하여 어떤 요소를 형성하는데 이 과정에서 창조성이라는 것을 산출해낸다고 한다¹⁰⁾. 상호작용에 의해서 형성하는 요소는 융통성 · 유연성 · 독창성과 같은 용어로 불리며, 실제로 문제해결이나 새로운것을 만드는 과정에서 적절하게 융합 또는 분리한다. 유연성은 단어나 아이디어를 병합하는 연상능력이다. 융통성은 문제해결과정에서 변화하는 적응능력, 그리고 독창성은 새로운 것을 만들어내거나 문제해결과정에서 나타내는 특별한 아이디어를 나타내는 능력이다. 길포드가 제시하는 위 세 가지의 요소는 창조성에 대한 연구를 실험심리학적 방법으로 접근하도록 하는데, 즉 창조성 개념 정의를 창조 능력 평가를 목적으로 하는 측정과 관계된 결과로 보는 것이다. 길포드의 연구는 당시 미국을 중심으로 시행한 학교 교육정책에 관한 연구방향과도 밀접한 관계가 있다고 본다.

창조성 개념을 구성하는 데 중요한 역할을 하는 것은 바로 “창조과정(또는 활동)”에 관한 부분이다. 창조 과정은 1913년에 R. Poincaré 가 제시한 것으로 준비(Preparation) - 잠복(Inkubation) - 착상(Illumination) 또는 영감(Inspiration) - 실증(Verifikation) 및 평가(Evaluation)의 네 단계로 구성한다.¹¹⁾ 먼저 준비 단계는 문제점 확정 및 분석에 유의하고, 잠복 단계에서는 의식의 유연화로서 문제를 해결하는데 창의적으로 하기 위하여 잠재 또는 무의식이 살아나도록 의식을 유연화한다. 이외에도 미국의 교육심리학자 토랜스(E. P. Torrance)는 창의성의 과정을 모두 네 가지로 구분하는데, 첫째는 어떤 문제 · 결핍 · 격차 등에 민감한 것, 둘째 문제점이나 곤란을 추측하고 형성하는 것, 셋째 가설을 검증하고 재검증하는 것, 넷째 결과를 전달하는 것이다.

이러한 개념형성 과정을 배경으로 인하여 창의성이 정의되었고, 이후로 현시점까지의 모든 학교 교육과정에서 중시하고 있다. 오늘날의 창의성 연구는 철학이나 심리학에서 보다는 교육학에서 실험심리학적 방법과 병행하여 다루어지는 경우가 많은데 예를 들면 창조성 테스트와 같은

10) Guilford, J.P., 'The structure of the intellect', Psychological Bulletin 53, 1956

11) Hopf/Heise/Helms, 'Lexikon der Musikpädagogik', Gustav Bosse Verlag Regensburg 1984, 148 쪽.

실제적인 연구이다. 이것은 특히 오늘날 학교교육에서 학생들의 재능 평가 또는 창의성 평가와 같은 교육과학적 연구에 적용하는 예가 있다. 실험심리학에서의 창조성 연구는 따라서 소위 말하는 창조성 테스트는 검사결과에서 나타난 개인의 능력결과에 의한 판단 기준을 삼는 경우가 보편적인 연구방법이다. 측정에 의한 창조성 테스트는 독창성, 유동성 또는 융통성, 심리작용¹²⁾, 수행능력 등으로 구성하는 것이 일반적인데 이러한 테스트는 물론 측정결과의 높은 점수를 판단의 기준으로 삼고 있지만 평가내용에 따르는 신뢰도나 타당성에 문제점이 아주 없다고는 볼 수 없다. 따라서 심리학적 측면에서의 창의성 개념은 특히 어느 일정한 요소로서 이해할 수 있는 하나의 의미로 단정할 수 없다¹³⁾. 개념형성의 가장 근원적인 출발은 창의성을 창조 행위로 보는 것인데, 여기에서 창조 행위의 의미란 창조하는 데 필요한 창의적 표현능력을 일정한 측정에 의해 테스트한 결과에 의존하여 정의하고 있는 것이다. 이와같은 측정적인 개념적 정의는 창조를 일정한 집단적 규정과 개인의 흥미여부등에 의한 측정 또는 현상하는 것으로 보는 것을 의미한다. 일반적으로 예술적 창조를 학문이나 기술영역에서 필요로하는 창의적 능력보다 더 강하다고 보는 견해도 위에서 설명한 측정적인 또는 현상적인 것과 무관하지 않다. 창의성에 대한 검사 중 지금까지 사용하는 가장 보편적인 것은 길포드가 제시하는 지능 구조의 모형과 토랜스와 바론(Barron)의 창의적 성격 측정, 그리고 확산적 사고 측정을 위한 알렌(Allen)의 A.R.P가 있다.

2. 음악 예술활동 안에서 창의성 개념

음악 예술 활동 안에서 창의성은 음악 예술활동의 전 과정에서 필요한 개인의 잠재적인 음악적 능력을 나타내는 한 요소로서 볼 수 있으며, 따라서 음악성과 대등한 관계를 가진다. 음악성이 음악의 표현활동에 필요한 요인이라면 창의성은 음악의 예술성을 나타내는 본질적인 요인이라고 볼 수 있다.¹⁴⁾ 음악 창의성 개념을 서술하기 위해서는 모든 예술활동 안에서 창의성 문제 및 예술창조와 연관해서 생각하지 않을 수 없다.

일반적으로 예술에 대한 미(美)의식 안에서 예술활동은 감정표출(Gefühlsausdruck)의 일종이라고 한다. 예술가의 감정표출은 예술작품으로서 외형화되는데, 이 과정에서 의식적이거나 무의

12) 이 부분에 대하여 미국의 심리학자들은 분기적 사고라는 용어로 정의한다. 분기적 사고는 창조적 사고유형의 하나로써 일반의 보통 사고와는 다른 것이라는 견해이다.

13) 'Kreativität', in Wörterbuch der Pädagogik 2, herder, Germany 1977

14) 이 부분은 창의성 연구에서 가장 힘든 영역이라고 볼 수있다. 즉 예술 창조 안에서 볼 때 예술가 또는 작품의 창조성은 외형적으로 밖에 관찰 할 수 없다. 따라서 그 안에 내재하는 창의적인 부분에 대한 관찰은 대단히 어려운 것이다. 한 예술활동에 대한 미적 가치판단은 뚜렷한 근거 및 실체를 보여줄 수 있는 것이 아니기 때문이다. 또한 근거 자체가 관찰하는 사람의 미의식에 대한 객관적인 가치판단 뿐만 아니라 상당히 많은 부분이 주관적인 요인에 의존하기 때문에 어려움을 가진다.

식적인 예술가의 고유한 특질이 작용한다. 우리가 천재라고 부르는 예술적 대가들은 강한 의지·감각·표상력·기억력 등에 지극히 탁월한 재능을 나타낸 것으로 기록되고 있는데 이러한 특질은 예술 행위에 있어서 가장 기본적인 지(智)적 능력을 의미한다. 이 지적능력은 예술활동에서 예술가의 감정과 어우러져 표출하는데, 시·음악·무용 등과 같은 모든 예술은 바로 이러한 창작자의 감정표출에 의해 활동하고 작용하여 나타난다. 그러나 관념적으로 창조는 기술(記述)이 아니라 발생을 요하는 것이기 때문에 이러한 감정표출과의 연관이 예술에서의 창의성에 대한 설명을 어렵게 한다.

예술에서의 창의성 연구에 가장 보편적인 대상은 심리학적 영역이다.¹⁵⁾ 과거의 철학적 심리학에서는 예술창조의 개념은 두 가지 방향으로 요약하는데 하나는 창의성을 천재적인 기적으로서 예견 불가능한 자발적인 영감으로 보는 것이고, 다른 하나는 창의성을 예술가들이 창조과정에서 요구되는 근면성과 노력으로 보는 것이다. 이에 반해 실증적 심리학에서는 창의성 개념을 개성과 연관해서 보기 때문에 창조적 조작·기질·동기와 같은 측면을 연구대상으로 한다. 창의성 개념을 구성하는 요소인 독창성, 참신성 등과 같은 개인적 성향은 가치론과 관계한다. 예술 활동은 객관적으로 가치적 판단의 대상이 될 수 있지만 그것을 결정하는 것은 개인의 취미 등과 같은 주관적 성향을 배제할 수 없다고 보는 것인데, 이러한 문제는 모든 예술 활동 안에서 보편적인 논의를 가진다. 따라서 음악 예술활동 안에서 창의성 개념은 다른 예술과 마찬가지로 미의식에 대한 주관적이고 객관적인 가치론적 입장을 배제할 수 없다.

예술로서의 음악 활동은 체계적 음악학 안에서 작곡자 ... (악보) ... 연주자 ... (소리) ... 감상자의 유통구조¹⁶⁾를 이룬다. 음악 창조의 개념은 관념적 사고로 볼 때 작곡행위를 지칭하지만, 창의적 사고는 이러한 유통구조 안에서 작곡, 연주, 감상에 이르기까지 부분 또는 포괄적인 음악 활동의 전과정에서 작용한다. 대부분의 교육과정 안에서 창작 활동은 주로 작곡과 즉흥연주에 적용하는 것으로 일반화되어 있지만 실제로 창조적 작업은 음악학습의 심화정도에 따라서 연주·감상 및 해석에까지 확대하여 적용해야 한다. 창의적 음악표현 활동의 각 영역별로 적용하는 표현요소를 나열하면 다음과 같다.

15) 이외에도 예술창조 연구의 과제는 역사적으로 역사학적 영역과 사회학적 영역 안에서 다루어져 왔으며, 이것은 창조의 개념 형성에도 연관한다. 김문환, 「미학의 이해」, 문예출판사 1992, 330 쪽 참조(본장에서는 논문의 연구 목적에 부합하는 심리학적 영역만을 다루도록 한다).

16) 이석원, 「음악심리학 서설」, 심설당 1994, 55쪽

〈 표 1 〉 음악의 영역별 표현활동에 작용하는 창의적 대상변인¹⁷⁾

변인대상	(음악 표현활동의 요소)	
	I. 수용(rezeptiv)	II. 재현(reproduktiv)
(주관적요소) 1. 착상 2. 생산 3. 창조	음악에대한 새로운 경험 (감정 이입) 음악 기초학습 수용 새로운 요소 발견	모방 및 자율적 연주 연주 기법의 실현화
(객관적요소) 4. 시스템 내면화 5. 시스템 실현화	음악작품에 대한 새문화 및 의미수용 음악 수용을 위한 새 시스템 발견	음악연주의 새문화 및 의미 재현 음악의 새로운 재현 형태 발견
변인대상	III. 즉흥연주(imporovisation)	IV. 생산(produktiv) / 작곡
(주관적요소) 1. 착상 2. 생산 3. 창조	자유로운 연주 바른 기법으로 즉흥 연주하기 즉흥 연주를 위한 새로운 아이디어 적용	자유로운 연주 작곡 연습(창작) 작곡을 위한 새로운 아이디어 적용
(객관적요소) 4. 시스템 내면화 5. 시스템 실현화	문화적으로 새롭고 의미있는 즉흥 연주 새로운 형태의 흥 연주 발견	문화적으로 새롭고 의미있는 작곡 작곡의 새로운 형태(기법) 발견

17) Bruhn/Oerter/Rösing(Hg.), 'Musikpsychologie', Urban & Schwarzenberg 1985, München, 245쪽.

Ⅲ. 초등 음악교육에서 창의성 계발을 위한 과제

학교 교육로서의 음악학습은 학교 및 학년별 대상에 따라서 적합한 교육과정과 교수-학습체계를 가진다. 이것은 음악교육이 궁극적으로 지향하는 방향을 제시하는 것으로서 음악교육의 가치, 목적에 영향을 미치는 철학적 내용을 기초로 하여 구성한다. 창의성은 음악교육과정에서 넓게는 교육을 통한 인간의 실현과 관계하는 중요한 요소이고, 구체적으로 앞장의 개념 및 정의에서 설명한 것과 같이 학교교육에서 음악을 통한 인간의 잠재력 개발을 완성하는 데 필요한 핵심적인 요소로서 이해된다. 본장에서는 음악교육과 창의성과의 관계를 살펴보고, 현재 우리나라 초등음악교육 현장에서 창의성을 계발하도록 하는 음악교육의 목표를 달성하기위해서 어떠한 과제와 해결을 필요로 하는지 살펴보도록 한다. 초등학교 학생들의 창의성 형성은 유아기에서 학령전에 경험한 개인적 특성을 반영하기 때문에 본장에서는 초등학교 시기 뿐만 아니라 유아기 및 학령전 시기에 나타나는 창의적 행동 징후를 우선 제시하고자 한다.

유아기 아동에게 잠재하는 창의성의 관찰은 사회적·놀이적·창작(만들기 또는 묘사하기) 영역에서 나타나는 행동 및 음악(동요)이나 동화에 대한 흥미정도 안에서 할 수 있다. 창의성을 가늠할 수 있는 아동의 반응은 일차적으로 위에 제시한 행동영역 안에서 요구하는 문제해결 과정에서 나타나는데 그것은 바로 그 과정에서 아동 스스로 얻게되는 결과에 대한 감탄이나 의문 점등에 의하여 구체화된다.¹⁸⁾

학령전 아동들에게서 볼 수 있는 창의성 행동은 다음과 같은 특징을 갖고 있다. 이 시기의 아동은 대개가 사물에 대한 인식에 필요한 경험, 수용, 흥미유발에 어떠한 걸림도 없이 심리적으로 자유로운 상태에 놓여 있는데, 이점이 바로 창의성 계발 가능성을 얻을 수있는 최상의 조건이다. 물론 이 시기 아동은 미숙하여 구체적인 인식체계에 의한 뚜렷한 행동목표를 제시하거나 형태화 시키기에는 부족하지만 인식과정에서 유발하는 흥미는 어떤 조건에도 얽매이지 않고 자유로이 발달시킬 수 있다. 즉 이것은 바로 이 시기 아동들이 출생후부터 이 때까지 자신의 세계 안에서 사물과 관계한 새로운 어떤 것을 발견하게 되는데, 중요한 것은 발견을 함에 있어서 경험, 관념, 지적이해 및 습관 등의 그 어느 것에도 무조건적인 상태에서 가능하다는 것을 의미한다. 이외에도 이 시기의 아동은 반사능력이 부족하고 사물에 대한 감각이 대상물에 대해 요소적이지 않고 통합성을 보이며¹⁹⁾ 외부세계와의 갈등에서도 아직 자유롭다. 이 시기 아동은

18) 위의 책 37쪽.

사고를 하는 데 있어서 단순하고 수렴적이기 때문에 창의적 사고를 결정하는 데 역할을 하는 판단의 눈을 가지고 있지 않기 때문에 창의적 사고를 위한 체계적인 훈련이 필요하고 이것은 후에 초등학교 교육과정에서 이루어지도록 한다.

아동의 창의적 행동은 초등학교 입학과 함께 새로운 계발 단계에 들어선다. 초등학생들을 대상으로 한 창의성 연구는 이미 발표된 여러 저서들과 함께 어느 정도의 방향과 단계를 제시하고 있는데, 발표한 학자들의 견해는 대부분 초등학교의 교육체제 및 환경이 아동의 창의적 사고 계발을 위한 여러 요소 중에 부정적 요소들로 밝히고 있다. Lückert, Tumin, Mollenhauer 등은 학교교육이 아동의 창의적 사고 형성에 오히려 저해가 되는 것으로 주장 하였는데, 현재 우리 초등교육현장에서 실시하는 음악교육에서도 나타나는 문제이기도 하다. 일반적으로 초등학교과정에서 아동의 창의성 계발이 효과적으로 실시되도록 하려면 교육과학, 발달심리학, 사회심리학 영역 등에서의 전문적이고 상호적인 적용방법을 필요로 한다. 음악교과에서의 창의성 계발은 이외에도 음악 예술성에 관한 개인의 소질과 미적인 가치판단에 대한 주관적 영역과도 관계하기 때문에 그 특수성을 고려한 뚜렷한 목표 설정이 함께 제시하여야 한다고 본다. 학교 음악교육에서 학습자의 창의성 계발은 학습자 개인의 잠재능력으로 보는 내적인 요인과 교육과정·교수-학습체제·교사의 능력등의 외적인 요인에 의한 성공 가능성을 가질수 있다. 이미 많은 학자들이 창의성발달에 필요한 외적인 요인에 속하는 학교교육에서 창의성계발이 실제로 얼마나 성공할 수 있는가(?)에 대해 상당히 부정적인 견해를 제시하는데, 그 저해요인들을 살펴보면 개인적 차원과 학교교육 차원에서 각각 구별할 수 있다. 먼저 개인차원에서 보면 학습자 개개인은 각기 그들대로의 개성을 지니고 있고 이 개성은 특히 음악에서 자신의 흥미·욕구에 따라 다양한 형태로 구체화 하면서 실제로 음악활동을 통해 창의적 사고로 계발된다. 따라서 학습 안에서 성공적인 창의성 계발은 학습자가 자신의 음악적 흥미를 자유롭게 나타낼 수있도록 긴장·억눌림·스트레스 등 내면적인 저해요인으로부터 스스로 자유로워져야 한다. 이외에도 일반 심리 측면에서 정보능력·대상에 대한 동질성·자신이 속해 있는 집단의 구성원들과의 충분한 대화·사고의 통합 및 유연성²⁰⁾ 이 개인차원에서 필요한 요인으로 꼽히고 있다.

19) 예를 들어 이시기 아동의 음악적 행동은 음악의 개념적 요소에 대한 지각이 아니라 통합적인 음악적 사고가 발달한다. 즉 음악의 전체적인 흐름(가락 또는 리듬에 대한)에 대한 감각적 인지가 그들의 음악적 사고력을 자극한다.

20) 즉 창조성 계발을 위해서는 뇌의 활동이 분산적사고(divergente Denken)와 수렴적사고(konvergente Denken) 어느 한 쪽으로 치우치지 않고 적절하게 사용되는 것이 유용하다고 보는 것이다. 이 두 사고는 신중함과 환타지, 논리성과 관념, 판단과 비판적 판단, 작업성과 놀이성 등으로서 실제로 창의적 활동 안에서 이러한 요소는 필요에 따라서 적절하고 유연하게 대응하는 개인의 능력을 나타낸다. 길포드는 창의성 발달을 위해서는 이와 같이 사고력을 자유롭게 움직일 수 있도록 하는 훈련이 필요하다고 보았다. Guilford, J. P. 'Drei Aspekte der intellektuellen Begabung', in

학교교육 안에서 창의적 능력개발의 저해요인은 크게 Tumin, Torrance, Hallmann이 지적한 것처럼 먼저 교육목표 안에서 살펴볼 수 있다. 교육과정에서 제시하는 학습내용 및 방법은 대개가 내용에 따라서 일정한 방향을 제시한다. 그러나 교육과정에서 제시하는 교육목표와 실제 현장에서의 학습지도는 상황에 따라서 차이를 가진다. 즉 교육의 체계는 알게 모르게 위로부터의 모형으로 이끌어지는 경우가 많다. 교육가치론적으로 지향하는 아래로 부터의 교육은 그대로 지향적인 목표로 머무르게 되고, 실제 학습현장에서는 학습자의 창의성 개발을 위한 직접적인 목표로서는 실현하기가 어려운 것이 한국학교 교육에서의 창의성 개발에 저해 현상이다. 음악교과는 특히 학습자의 음악에 대한 미적 욕구가 음악학습 안에서 성취를 이루는 중요한 부분을 차지하는데, 교육과정이 얼마나 학습자의 음악적 욕구를 충족시키며 동시에 음악미적 경험을 이루게 하여 궁극적으로 창의성 개발을 위한 역할을 하는지는 간단하게 언급할 수 없다고 본다. 음악 교육과정이 학생들의 창의성 개발을 위하여 효과적으로 운영되려면 교육과정에서 학생들의 음악적 흥미가 절대적으로 반영되어야 한다고 생각한다.

IV. 창의성 개발을 위한 음악 교수-학습지도 사례

창의성 개발을 목적으로 하는 음악학습지도는 음악교육지도의 현대적 방법에서 제시하는 다양한 예들을 들 수 있다. 포괄적인 음악교수법에서 다루어지는 음악 학습지도 및 코다이 또는 오르프적 지도방법 이외에도 선진 외국에서 적용하는 초등 음악 학습지도는 창의성 개발을 중시하도록 하고 있으며, 학습자 중심의 열린 음악교육을 실시한다. 본장에서는 이러한 다양한 방법을 예로 초등학교 음악 학습지도에서 가능한 학습 지도방법의 사례를 제시하도록 한다.

1. 이야기 음악 만들기

- 학습 영역 : 창작
- 대상 : 2-3학년
- 학습 목표 : 소리의 유형 및 특색을 인식한다.
언어 표현에 맞게 음악적으로 표현 할 수 있다.
- 학습 자료 : 녹음자료, 오르프악기

- 학습 내용 요약 : 야외수업을 한 뒤에 사전의 경험을 이야기한다. 음악 만들기 즉, 창작의 개념을 인지 시키고, 지도방법을 제시한다.

〈이야기 줄거리〉

〈야외수업〉

오늘은 일락산으로 야외수업을 한 날입니다. 선생님과 함께 우리반 아이들은 가쁜 숨소리를 내며 모두 산에 오르기 시작 했습니다. 하늘은 청명하고 봄바람이 불었습니다. 나무잎들이 바람에 살랑거리기 시작했습니다. 저마다 바람에 따라서 흔들리며 소리를 내었습니다. 선생님께서 우리들에게 조용히 산속의 새가 지저귀는 소리를 들으라고 말씀하셨습니다. 참새와 까치가 나무 사이에서 즐겁게 노래하며 날아다녔습니다. 우리들은 산의 나뭇잎과 새들의 소리를 들으며 즐거움에 소리지르고, 웃고, 이야기를 하였습니다. 참 재미있는 시간이었습니다.

〈음악적 모방 가능한 상징 용어와 그래픽 악보 예〉

상징 용어	그래픽 악보의 예	연주 가능한 악기
• 봄바람이 불고 있다		글로켄슈필 · 마림바 트라이앵글
• 흔들린다		템버린
• 소리지른다		큰북 · 작은북
• 웃는다		실로폰 · 래틀
• 새들이 지저귄다		글로켄슈필(Sp.) · 리코더

〈학습 지도 계획〉

수업 전개		지도상의 유의점 및 교구 자료
도 입	이야기를 읽고 야외수업에서의 경험과 비교한다 소리를 나타낼 수있는 단어를 뽑아 쓰고 읽는다 (봄바람,살랑거린다, 나뭇잎이 흔들린다, 소리지른다, 웃는다, 새들이 지저귄다)	• 이야기 속에서 음악만들기에 사용할 동사 및 형용사에 유의한다. • 단어를 공책에 쓰면서 소리를 마음속으로 뜻과 소리를 상상하도록 한다.
전 개	• 위에 열거한 소리나는 표현을 직접 또는 간접적으로 녹음기로 들려준다. • 소리나는 표현을 입과 목소리로서 모방하도록 한다. • 표현이 어려운 음절과 쉬운 단어를 구별하도록 한다. • 음악 연주에 사용할 동사및 형용사에 맞게 그래픽으로 기보한다. • 소리의 표현으로 음악 만들기에 대한 적용방법을 제시하고 악기를 고르도록 한다. • 악기의 종류와 소리의 특성, 치는 방법을 설명한다. • 언어 음절을 적절하게 표현할 수있는 악기를 선택하도록 한다. • 학생들에게 즉흥연주를 제공한다. • 악기를 치는 주법의 다양성을 제시하고 음절에 적합한 표현 주법을 사용하도록 한다. • 이야기 줄거리를 읽으며 (분단으로 나눠시킨다) 음악으로 표현하는 음절이 나오면 악기로 연주한다.	• 듣기에 집중시킨다. • 학생들에게 먼저 자율적으로 그리도록 하고 정리한다. • 창작의 방법을 구체적으로 제시하고 오르프악기를 제공한다. • 학생들 스스로 악기를 고를수 있도록 한다. 악기를 선택할 때 소리의 특성과 표현 요소에 유의하도록 한다
정 리	• 녹음기로 들었던 소리를 들려주고 음악으로 연주한 것을 비교·토의 시킨다. • 악기에 따른 표현 요소를 정리, 인식한다	• 자연의 소리와 음악적 모방표현이 잘 되었는가에 집중한다.
평 가	• 자연의 소리에 대한 음악적 모방이 적절하게 표현 되었는가?	• 느낌을 발표하도록 한다.

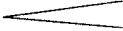
2. 음악적 상상력 계발을 위한 개념 학습지도안 I, II

〈학습지도안 I〉

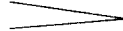
● 학습 영역 : 음악 표현 요소 개념의 이해

매우여리게 pp	여리게 p	조금 여리게 - 세게 mp - mf	세게 f	매우세게 ff
-------------	----------	---------------------------	---------	------------

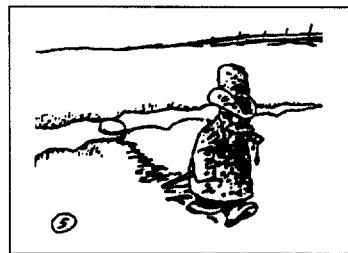
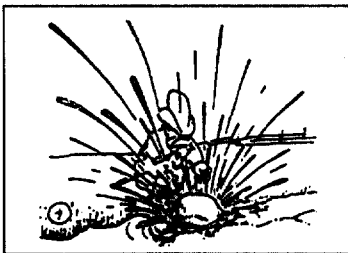
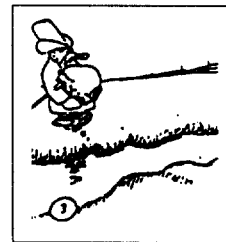
점점크게



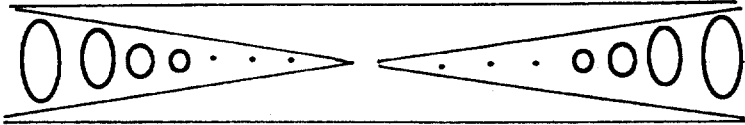
점점여리게



- 대상 : 1-2학년
- 학습 목표 : 음색 개념을 이해한다.
- 학습 내용 요약 : 아래의 그림을 보여주고 각 그림에 알맞게 다섯개의 음색 표현요소를 연주하고 개념을 인지한다.
- 학습 자료 : 그림, 음악 용어 카드, 오르프 악기
- 학습 과정 및 지도 방법 : 총1차시
단계 1. 학생들에게 다음과 같은 예의 그림을 보여준다



- 그림을 보고 느낌을 이야기 한다.
- 그림을 보고 음악으로 표현에 어울리는 음향 기호를 생각하여 그림악보로 기보한다.



(그림을 보면서 일어나는 사건을 음향으로 나타내도록 상상력을 발휘하도록 한다).

- 그래픽 기보를 보고 그림에 적절하게 표현 기호를 음악에 어울리게 열거한다

p	>	<	f	>
---	---	---	---	---

- 표현요소를 악기로 연주한다(악기종류에 따른 소리의 유형 이외에도 연주하는 기법에 따라서 다양한 음향적 효과를 표현할 수 있다는 점을 인식시킨다).
- 평가 : 연주되는 음악을 듣고 음색 표현에 따라서 맞는 기호를 적도록 한다. 또는 해당하는 표현 요소가 연주될 때 손짓으로 나타낸다.

〈학습지도안 II〉

- 학습 영역 : 개념 이해
- 대상 : 1학년
- 학습 목표 : 박 · 리듬에 대한 음악적 개념을 이해한다.
4분음표, 8분음표, 2분음표에 대하여 이해한다.
- 학습 내용 요약 : 학생들이 음악 개념을 쉽게 인식하도록 음절을 붙여서 다양한 리듬꼴을 만든다.
- 학습 자료 : 동물 사진 (강아지, 돼지, 고양이, 산토끼, 소)

실로폰, 글로켄슈필, 트라이앵글

● 학습지도 과정 및 방법 :

수업과정	지 도 방 법
도 입	• 동물의 사진을 보여주고 자기 집에 기르는 동물이 어떤 것들이 있는지 이야기한다. • 동물의 이름을 적고 어떻게 소리내는지 흉내낸다.

강아지 ---	♪ ♪ ♪	멍멍멍	♩
개 —	♪	멍멍	♪ ♪
돼지 --	♪ ♪	꿀꿀	♪ ♪
고양이 ---	♪ ♪ ♪	야옹야옹	♩ ♩
소 —	♪	음메-	♪ ♪

전 개	• 칠판에 동물이름을 나열한다. • 나열한 동물이름을 음절대로 읽는다. • 동물 이름에 따른 길고 짧은 음절을 구별한다. • 음절의 길이에 따라서 선으로 기보한다. • 그래픽 악보를 보고 음절을 타악기로 연주한다. • 음절에 액센트를 넣어 연주한다. • 동물이 소리내는 말을 입으로 흉내내고, 악기로 모방연주한다. • 각 음절에 맞는 음표를 그려넣고 읽는다 ♪ 1박, 4분음표 ♪ 1/2박, 8분음표 ♩ 1/4박, 16분음표 ♩ 1박, 셋잇단음표 ♪ 2박, 2분음표 ♩ 1 1/2박, 점4분음표
정 리 및 평 가	• 그림악보를 보고 음절과 음표를 읽고, 연주한다. 〈평가〉 • 그림악보 위에 있는 빈칸에 어울리는 음표를 그리시오. • 그림악보를 보고 연주하시오.

〈평가지〉

- 다음 문장의 진한 글자 음절에 맞는 음표를 네모칸 안에 그리시오.

1)

강 아 지 가 멍 멍 멍 하고 인사 합니다.

2)

고 양 이 가 나를 보고 야 웁 야 웁 하며 우유를 달라고 합니다.

3)

아침 논에서 소 가 음 메- 하며 열심히 일을 합니다.

3. 미적 경험을 위한 통합적 예술창작(소리나는 기구 만들어 리듬 합주하기)

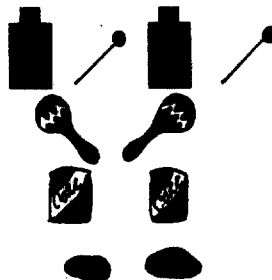
- 학습 영역 : 창작 및 개념 이해.
- 대상 : 4-5학년
- 학습 목표 : 소리나는 기구를 만들고 악기의 특성을 이해한다.
이디오폰의 원리와 악기 종류를 알 수 있다.
- 학습 자료 : 빈병, 깡통, 차돌맹이, 막대기, 콩 또는 모래, 그림물감
- 학습 내용 요약 :

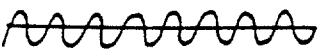
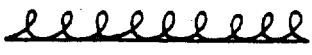
1차시(음악 · 미술 통합지도) : 소리나는 기구를 가져와서 악기로 사용할 수 있도록 손으로 다듬고, 물감 등으로 그림을 그리거나 칠한다.

2차시 : 소리나는 기구의 특성을 알고 재료에 따라 연주 주법을 알 수 있다.
리듬합주를 통하여 음악적인 효과에 대하여 알아본다.

- 학습 지도 과정 및 지도 방법 :

〈1차시 : 소리나는 기구 만들기〉



학습과정	지도 내용 및 방법 (2차시)	유의점
도 입	• 아프리카 음악연주 장면을 녹화로 본다. • 아프리카 음악악기의 다양한 특색을 이야기한다. • 소리나는 기구와 악기의 개념을 알아본다.	
전 개	• 소리나는 기구를 모아 각각 소리가 울리도록 쳐본다. 기구들: 병 · 깡통 · 긴 막대기 · 돌 악기: Rattle(래틀) • 각각의 재료에 적합한 소리내는 방법을 스스로 쳐보고 소리의 다양성을 지각한다. • 모든 재료에 소리내기 어울리는 주법을 익힌다. (치는 주법) 병: 막대로 쳐서 소리내기(공명) ▼▼▼▼/▼▼▼▼ 돌: 마주들고 치기 - - - - - / - - - - - (트레몰로) 깡통: 콩또는 모래를 넣고 흔들기  - Rattles: 손바닥에 문질러 흔들기  • 그룹별로 기구하나씩 정하고 같이 연주한다. • 그래픽으로 기보한 트레몰로주법을 정확하게 연주한다. • 확대악보를 보고 독주 및 합주한다.	-전시간 과제로 준비물을 미리 제시한다. -그룹을 정하여 각 조별로 발견학습으로 시작한다. -주법에 따라 다른 소리의 표현을 인지한다.
정 리 및 평 가	• 악기의 원리에 대하여 이해한다. • 아프리카 음악과 악기, 국악기와 음악에 대하여 비교한다. • 주위에서 소리나는 기구들로 사용할 수 있는 집기 등이 어떤 것들이 더 있나 이야기하기(발표).	-평가에서는 토론식으로 발표하여 느낌과 사실에 대한 인식정도를 평가한다. -소리나는 기구를 좀더 음악예술에 활용할 수있는 효과적인 창작에 대하여 발표시키고 평가한다.

〈리듬 연주 악보〉

IV. 창의성을 중시하는 외국 음악학습의 사례

학교교육에서 창의성에 관한 문제는 비단 음악교육에서 뿐만이 아니라 모든 교육과정에서 교육의 기본 목표로서 제시하고 있다. 즉 역사적으로 지금까지 이어온 음악교육의 기본방향 및 교수-학습방법을 살펴보면 공통적으로 창의성을 계발하기 위하여 부단히도 노력하는 흔적을 발견할 수 있다. 본장에서는 음악교수-학습과정을 통하여 학생들의 창의성 계발에 공헌한 국내외의 학습사례를 제시하면서 그들이 실천한 음악교육현장을 살펴보고 한국 초등학교 음악교육

현장에서 적용 또는 응용할 수있는 가능성을 다루어 보고자 한다.

1. 독일 발도르프 학교의 창의성을 중시하는 음악학습

발도르프 학교는 20세기초에 독일에서 기존학교의 형식적인 교육과정에서 탈피하여 일어난 새로운 학교운동의 일환으로 세워졌다. 이 학교의 창시자인 루돌프 슈타이너²¹⁾는 인간 본질의 구성체를 물리적 신체(physische Leib), 생명체(Lebensleib), 감성체(Empfindungsleib), 자아체(Ich-Leib)의 네 가지로 보고 이것을 바탕으로 인지적 발달론과 교육의 3단계론을 제시하였다. 슈타이너에 의하면 인간의 자유는 자신 안에 지니는 다양한 소질과 능력을 개별적으로 발달시키는 만큼 생겨나기 때문에 모든 교육은 이러한 인간발달의 조건에 따라서 이루어져야 한다는 것이다. 즉 교육의 참됨은 바로 “참된 인간에로의 교육”으로 이루어질 때이며, 이것을 실현하기 위하여 학교의 모든 교수-학습에서 학습자를 인간으로 중시하고 그들의 인간적 본성을 고려하고, 교수-학습과정에서 학습자가 참된 인간으로 발달할 수 있는 모든 질서에 유의해야 한다는 것이다. 발도르프 학교의 교육과정은 기본교과·예술활동·신체활동의 세 가지 영역으로 구성한다. 이 중에서 음악교과가 속하는 예술활동의 내용은 음악 외에도 오이리드미, 회화, 수공예, 조각등으로 구성하고 있다.

예술활동은 교육과정의 전학년에 걸쳐서 반영되고 있는데, ‘예술이 모든 교육의 원천’이라고 보는 기본 취지는 학교교육에서 예술교육의 필요성을 중시하고 이것을 바탕으로 하여 모든 교과교육 내용이 연계적으로 전학년에 걸쳐서 다루어지고 있다. 발도르프 학교에서 이렇듯 예술교과를 중시하는 목적은 예술활동을 통해서 학생들이 창조적인 능력을 계발하여 이것이 모든 교육활동에서 나타낼 수 있도록 하는 창의성 발달에 두는 것으로 알려져 있다. 음악 예술교과는 노래, 악기연주, 오이리드미²²⁾ 등으로 구성한다. 음악학습을 통한 창의성 계발과 가장 부합하는 요소는 바로 오이리드미 교과이다. 오이리드미 학습은 신체표현을 동반하는 일종의 놀이 학습이다. 신체표현은 주로 슈타이너에 의해서 체계화한 몸놀림으로 구성한다. 주어진 음악 또는 언어에 따라서 학생들은 자신의 신체를 움직여서 적절한 형태를 이루어 내도록 하고, 또한 점차로 단순한 것으로부터 심화하여 예술적으로 형상화 하도록 한다.

오이리드미 학습은 교사의 언어, 노래 또는 악기연주에 맞추어 다양한 신체표현이나 율동을

21) Rudolf Steiner(1861-1925)

22) Eurhythmie : 리듬지도를 의미한다. 오이리드미는 달크로즈 음악학습지도에서 리듬지도에 사용한 음악 : 신체표현과 같은 개념을 갖는다.

하는 것이다. 학생들은 음악에 맞추어 율동으로서 자유로운 형상을 만들어내는 창작의 경험을 이루도록하는 데 학습목표를 가진다. 오이리드미를 통해서 학생들의 창조경험은 단지 음악학습 안에서 뿐만이 아니라 모든 교육과정에 적용하도록 하는 창의성 계발에 도움을 주려는 목적이 있는 것으로 이해한다. 오이리드미 학습의 특징은 단지 음악을 소재로만 하는 것이 아니라, 언어 음절을 함께 사용한다.

교수-학습 방법 : 학생들은 교사의 말(교육과정에 따른 일정한 단어나 문장 등)·노래·악기 연주를 듣고 그 뜻에 따라서 다음과 같이 신체로 표현한다.

단계	언어(음절)	신체 표현(율동)
1	I-A-O(이아오)	오른팔을 위로 왼팔을 아래로 뻗어 보이고, 잇달아 양쪽 팔을 펴서 위로 내밀고 동그랗게 합친다.
2	Wu-Wu-(부-부-)	동그라미 속으로 몸을 내밀듯이 하며 뛰어나가면서 바람이 부는듯 양손으로 힘차게 내리치면서 작은 산모양으로 움직여서 갑작스럽게 공간으로 밀어 올리면서 달린다.
3	Welle!(벨레-물결)	양 손으로 구불구불하게 헤엄치듯 움직인다.
4	Schiff(쉬프-배)	드레스 차림으로 오이리드미 신발을 신고 오른팔은 이마 위에, 왼팔은 허리 앞에서 동그랗게 구부려서 배모양으로 표현한다.

이러한 방법으로서 간단한 언어로부터 점차 복잡한 문장에 이르기까지 신체로 표현하여 형상을 만들어가는데, 이러한 과정에서 학생들은 언어의 의미를 몸과 정신으로 인지하여 사물을 의식화한다. 음악 오이리드미에서는 신체를 악기로 보고 음악의 흐름에 적절하게 율동한다. 발도르프 학교에서 실행하는 오이리드미는 음악이 가지는 보이지 않는 형태를 신체표현으로 나타내어 보이는 형태로 하는 일종의 의식의 예술을 이루게 하는 것으로 이해된다.

2. 음악교수-학습활동에서 학생의 창조능력을 지향하는 독일 초등음악교육

독일의 모든 학교 교육 과정은 본질적으로 학생들에게 창의성 계발을 목적으로 한다고 인정

해도 좋을만큼 실제 수업에서 다양한 창작 경험의 기회가 주어지고 있다. 이것은 교육과정, 학습교재, 교수-학습방법 등 교육환경에서는 물론이거니와 교육목적을 위한 기본 철학에서도 담겨져 있다.

초등학교의 음악수업은 학습내용을 묶어서 1-2학년과 3-4학년으로 연계적으로 실시한다. 독일 바이에른주가 제정한 초등학교 음악교육과정에 제시하는 예를 보면 '초등 음악교육의 목표 및 학습과제는 아동에게 잠재하는 창조력을 계발시키는것'으로 하며, 이것을 실제수업에서 실현하기 위하여 학생의 행동목표를 학습내용의 각 영역에 대한 지각·인지·표현능력을 형성하도록 하고 있다²³⁾.

창의성 계발을 실현하기 위한 음악 학습지도의 실체는 초등학교의 음악 1-2학년과 3-4학년에서 각각 학습의 내용과 지도방법에 의해서 다양하게 적용되고 있다. 1-2학년 음악학습은 음악연주와 신체표현을 중심으로 수업하는데 학습활동은 자주적이고 자유로운 묘사를 하도록 한다. 3-4학년에서는 이전학습을 바탕으로 하여 점차적으로 음악의 구성요소를 이해하도록 전문화 한다. 음악학습이 학생들의 창의성 계발을 실현하는 목표를 달성하기 위하여 자유로운 즉흥표현과 창작은 음악·언어·신체표현의 모든 학습에서 중시한다. 이러한 음악 학습지도는 궁극적으로 학생의 내적잠재력을 표출하는 다양한 방법을 적용함으로써 음악수업을 통한 학생 개개인의 창조력을 발달시키는 데 기여하는 것을 목적으로 한다.

독일에서 초등음악 교육과정에서 교육목적의 핵으로 창조성을 강조한 실제적인 사례는 1967년 로빈슨(Robinson)의 교육과정 개정 이래로 지금까지 모든 음악학습의 주 목표로 삼고 있다. 당시 로빈슨의 교육과정 개정에 삽입한 음악학습지도 목표를 살펴보면 모든 수업을 통해서 학생의 창조능력 배양을 강조하고 있으며, 구체적으로 음악수업에 관하여는 다음과 같은 개요가 제시되어 있다.

“음악 수업은 오르프적 지도체계에 의한 간단한 악기연주와 작곡을 병행하도록 하고, 그 안에서 학생들에게 음악적 경험을 하도록 한다. 초등음악 학습에서는 고전적 학습음악의 이론적 이해보다는 오르프 방법을 적용하여 학생 스스로 음악을 만들어 듣게 하고, 기보하도록 한다. 이러한 지도방법에 의하여 학생들은 음악에 대한 창조력을 형성하도록 한다. 음악감상과 음악해석은 이론적이고 수동적인 학습활동이 아닌 실제음을 소재로 하여 경험 학습을 통하여 음악적 잠재력을 계발하도록 한다.”²⁴⁾

23) 함희주, 「독일 기초학교 음악교육과정 및 1학년 음악학습지도 방법 및 교재」, 국악교육 제13집, 한국국악교육학회 1995. 10.

이 개요에서 읽을 수 있는 것과 같이 음악수업은 학생들에게 적극적이고, 자율적인 방법으로 음악 표현활동이나 음악창작 활동을 함으로써 학생의 창조 능력을 계발하도록 하는 것이 음악 학습활동의 핵으로 일반화 되었다. 이러한 교육과정 개정에 따라서 독일 초등음악교육은 오늘날까지 교수-학습활동에서 학생의 창의성 배양이 중심이 되고 있으며, 학습교재 및 지도방법에서도 그 목적을 달성하기 위하여 다양한 연구를 계속하고 있다.

20세기초에서 지금까지 적용하는 독일어권의 창의성 계발에 유익하다고 인정하는 유아 및 초등 음악학습지도 방법은 독일의 칼 오르프 이외에도 헝가리의 줄단 코다이와 스위스의 작 달 크로즈를 대표적인 예로 들 수 있다.

현재 독일의 음악교육은 교육과정에서 창의성 발달을 가장 중시하고 있고, 이러한 의지를 성취하도록 현장 수업에서도 음악구성요소 및 개념 인식에 대한 경험중심, 학습자 흥미 및 욕구를 중시하는 열린 음악학습 등으로 통합적인 학습지도를 전개한다.

3. 미국의 MMCP 음악지도법

MMCP는 미국의 맨해탄빌에서 제정한 음악교과과정 프로그램으로서 Manhattanville Music Curriculum Program의 약어이다. 당시 미국의 교육부는 1965년에서 1970년까지 92개의 다양한 음악프로그램을 음악교육가들에게 실험적으로 실시했는데 그중에서 대표적인 음악 교육과정으로 지목한 것이다.

이 프로그램의 특징은 음악활동 영역을 감상, 창작, 연주, 해석, 평가, 기보, 음악교재 및 교구의 수업 적용으로 나누어 음악교육과정에서 통합적으로 적용하는 것이다. 음악수업은 이 7가지의 영역을 인지적, 정의적, 기능적, 미학적 측면에서 네 가지의 학습목표를 설정하여 서로 상호연계로서 이루어지도록 하는 것이다. 네 가지의 학습목표는 음악수업을 실시하는데 필요한 음악교육의 네 가지 영역으로서 인지적, 정의적, 기술적, 미적요인들로서 이루어진다. MMCP 음악수업은 음악활동영역과 학습목표를 서로 통합하여 포괄적으로 진행한다. 이 수업안은 교육과정 연구에서 부르너의 구조주의 학습이론을 근거로 하여 음악교육에 적용한 것이다. MMCP 수업안의 성격은 학생중심의 발견학습, 수업에서 음악적 경험제공 등으로 학생중심으로 이루어지는 수업으로서, 주로 창작적 수업²⁵⁾으로 진행되는 것이다. 따라서 이 수업안은 창의성 발달을 위

24) K. Klemm, H.-G. Rolff, K.-J. Tillmann, 'Bildung für das Jahr 2000', Rowohlt, Germany, 1985.

25) 여기서 창작적이란 의미는 음악작곡과는 다른 것으로 음악수업 자체가 하나의 창작적인, 즉 창의성을 나타낼 수 있도록 하는 작업이라는 것으로 이해할 수 있다.

한 대표적인 한 예라고 볼 수 있다.²⁶⁾

VI. 결 론

지금까지 본 논문에서 제시한 것과 같이 음악은 인간 발달 측면에서 창의성을 발달시킬 수 있는 다양한 장점을 가진 교과이다. 따라서 학교교육에서 음악수업을 통해서 학생들은 자신이 가진 잠재적인 능력인 창의성을 계발할 수 있도록 기회를 주어야 한다. 위 본문에서 제시한 음악 학습지도는 음악수업에서 창의성 계발을 목표로 하는 몇 가지의 수업안을 제시한 것이다. 음악은 예술교과로서 음(또는 소리)을 대상으로 하기 때문에 실제적인 감각적 경험을 통한 학습지도를 필요로 한다. 일반적으로 초등학교의 모든 교과에서 인지적 학습지도안에 익숙하게 교육을 받은 우리의 교육현장에서 음악을 창작적으로 학습하는것은 쉽지않다.

본 논문은 사물에 대한 기초 개념을 공부하는 초등학생들에게 음악을 통하여 포괄적이고 통합적인 지도를 함으로써 음악을 통하여 창의적 사고를 계발시킬 수 있도록 한 것이다. 위에 제시한 학습지도 사례는 창의성계발을 위한 교수-학습 전략으로 수업현장에서 활용할 수 있도록 응용한 예들이다.

26) 초등음악지도법, 길애경·임미경 편저, 수문당, 1996, 199쪽-참조

참 고 문 헌

- 길애경·임미경편저(1996), 「초등음악지도법」, 수문당.
- 석문주(1995), 「음악적성장을 위한 음악과 교수-학습지도」, 풍남.
- 이석원(1994), 「음악심리학 서설」, 심설당.
- 정혜영(1996), 「초등학교 개혁을 위한 모델로서의 발도르프 학교에 대한 연구」, 공주교대논총 제 33집 1호, 공주교육대학교.
- 함희주(1995), 「독일 기초학교 음악교육과정 및 1학년 음악학습지도 방법및 교재」, 국악교육 제13집, 한국국악교육학회.
- Bruhn / Oerter / Rösing(Hg.) (1985), 「Musikpsychologie」, Urbahn & Schwarzenberg.
- Guilford, J. P. (1956), 「The structure of the intellect」, Psychological Bulletin.
- _____, (1967), 「Drei Aspekte der intellektuellen Begabung」, in Weinert, F.(Hg.), pädagogische Psychologie, Köln-Berlin.
- Hopf/Heise/Helms (1984), 「Lexikon der Musikpädagogik」, Gustav Bosse Verlag, Regensburg.
- Heinelt, G. (1978), 「Kreative Lehrer- Kreative Schüler」, Herderbücherei, Germany.
- Klemm, K., Rolff, H.-G., Tillmann, K.-J. (1985), 「Bildung für das Jahr 2000」, Rowohlt, Germany.
- Kreativität(1977), in Wörterbuch der Pädagogik 2, Herder, Germany.
- Lersch, Ph. (1962), 「Aufbau der Person」, München.
- Wertheimer, M. (1964), 「Produktives Denken」, Frankfurt a. M.

ABSTRACT

Zusammenfassung

von Prof. Dr. Hee-Ju Ham

Die Kreativität ist eine Grundtendenz zur Entwicklung für die wachsende Kinder und bei Jugendlichen. Aber begriffsher kann das Wort 'Kreativität' wissenschaftlich in heutigen Tag nicht klar stabilisieren. Um man das Wort besser verstehen zu nehmen, kann die Bedeutung von einigen Wissenschaftlern, von denen wir pädagogisch oder psychologisch einbeziehen dürfen, einstellen. Die Musik hat viele Möglichkeiten, um diese Grundtendenz zu fördern. Die Musikunterricht in unserer Grundschule ist bisher die wenige Möglichkeit gegeben, dem Kind seine potenzial zu kreativieren. Die hier gestellte Unterrichtsbeispiele werden als das Modell nehmen, um die schüler durch die Arbeit im Musikunterricht eine kreative Erfahrung einzustellen und weit entwickeln.