

창의성 중심 기악수업의 개념모델

최 은 식*

기악학습은 학교의 음악교육에서 차지하는 역할의 중요함에도 불구하고 기능의 연마나 기존악곡의 연주에 그 활동영역이 제한되어 왔다. 본 연구는 학교의 기악교수-학습활동에 창의적 요소를 도입하기 위한 개념적 가능성을 탐색하였다.

본 연구는 [청각 이미지의 구성] - [청각 이미지의 분해] - [청각 이미지 재구성]을 창의적 음악사고의 큰 흐름으로 개념화 하였으며, 이에 대한 하위 절차로 '표현매체선택' - '영역선택' - '조절' - '연상' - '재조직' - '생성'의 단계가 개념화 되었다.

※ 주제어: 기악학습, 창의성, 음악적 창의성, 음악교수

차 례

I. 서 론

II. 이론적 틀

- | | |
|-------------|------------|
| 1. 일반창의성 이론 | 2. 음악적 창의성 |
| 3. 기악학습의 원리 | 4. ICT 이론 |

III. 창의성 기반 기악수업의 개념모형

- | | |
|-------------|-------|
| 1. 모형구성 원리 | 2. 절차 |
| 3. 교수-학습 원리 | |

IV. 결론

* 건국대학교 사범대학 교수

I. 서 론

연구의 배경

기악학습은 학령 전에 이루어지는 비공식적 교육에서부터 공식교육을 마무리하는 12학년까지의 전 시기에 걸쳐 학교교육에서 매우 큰 비중을 차지한다. 음악전문가를 목표로 하는 예술학교에서의 기악프로그램과 달리 학교에서의 기악학습은 그 자체가 목적이라기보다는 음악성과 창의적 사고의 개발이라는 음악교육의 거시적 목적을 위한 수단으로서의 중요성을 가진다.

기악교육은 동기부여, 표현매체의 확장, 평생취미의 개발, 음악적 이해의 확장 등 여러 면에서 가창위주교육의 한계를 넘어 학교교육의 궁극적 목적 달성을 위한 기본적 수단이 될 수 있다는 점에서도 매우 중요하다.

그러나 음악성과 창의적 사고의 신장을 강조하는 음악교육과정의 현대적인 흐름에도 불구하고 현재의 학교 기악교육은 간단한 악기를 다루는 기능과 간단한 악보를 재현하는 정도에서 크게 벗어나지 못하고 있다.

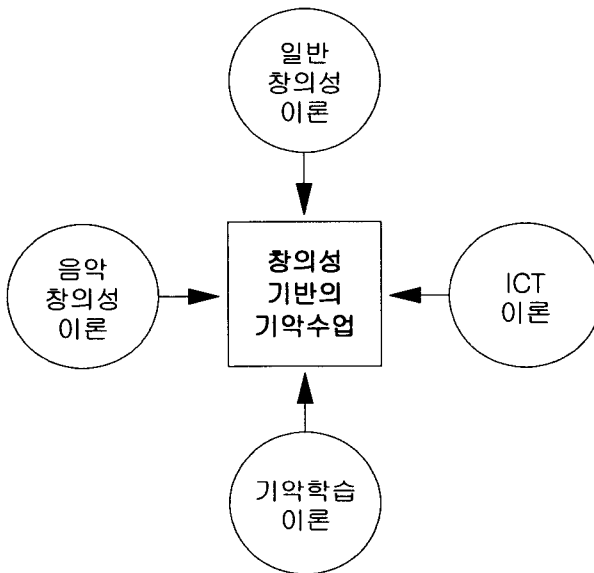
학교에서의 기악학습이 일반교육으로서의 의미를 회복하기 위해서는 단순 기능의 습득과 악보의 재연을 위주로 하는 전통적인 기악학습의 한계를 넘어서 음악성의 개발과 창의적 사고의 향상이라는 음악교육의 본질적 목적에 부합할 수 있는 방향으로 변화를 모색할 시점에 와 있다.

연구의 목적

본 연구의 목적은 창의성 기반의 기악학습을 가능하게 하는 이론적 틀을 구성하고 이에 근거로 음악적 창조자로서 창의적 음악사고를 촉진할 수 있는 기악수업의 절차를 개념적으로 구성하는 데 있다.

Ⅱ. 이론적 틀

창의성에 관한 일반 이론, 음악적 창의성과 관련된 이론, ICT이론, 기악학습이론의 네 분야가 창의성 기반의 기악수업을 위한 개념 틀의 기본 구성요소로 선택되었다 <그림 1>.



<그림 1> 창의성 기반 기악수업의 이론적 틀

1. 일반창의성 이론

1) 창의성의 조건으로서의 독창성과 영역적합성

창의성은 이 용어를 사용하는 학자나 사람에 따라 매우 다양한 의미로 이해된다. 창의성은 맥락에 따라 성격적 특성(traits of the creative person),

사고의 과정(creative thinking process, 또는 problem-solving process), 생산물(creative products), 또는 환경(creative contexts) 등을 의미하기도 한다.

창의성을 적용할 수 있는 범위가 이처럼 다양함에도 학자들은 대체로 창의성의 가장 근본적 요건으로 '독창성'(originality)과 '영역적합성'(appropriateness in a specific domain or field)을 들고 있다(Sternberg, 1988). 독창성은 출현빈도의 희소성을 의미하며, 영역적합성은 창의적 생산물이 특정한 영역 또는 분야의 관습, 지식, 및 기능에 비추어 가치나 적합성을 인정받는 것을 의미한다.

칙센트미하이(Csikszentmihali, 1996)은 영역 적합성을 '분야'(domain)와 '장'(field)으로 보다 세분화 하였다. 분야는 특정한 영역의 지식과 기능의 체계(the body of knowledge and skills)를 의미하고, 장은 그 분야의 전문가들을 의미한다. 칙센트미하이는 창의성을 창의적 개인 - 분야적 지식이나 기능 - 분야 전문가의 인정이라고 하는 하나의 큰 체계(system)의 상호관계 속에서 기능하는 것으로 보았다.

2) 의사결정과정으로서의 창의성

창의성에 관한 다양한 이론과 입장들 가운데 본 연구에서는 창의성을 의사결정의 과정으로 정의한 스텐베르그(Sternberg, 2003)의 투자이론(invest theory)을 기본 틀로 채택하였다. 스텐베르그에 의하면 창의성은 최소의 재료를 가지고 최대의 효과를 창출하는 투자의 과정과 같은 것이다. 창의적인 사람은 다른 사람들에 의해 간과되는 아이디어들을 창의적으로 재구성하고, 이 새로운 아이디어가 사람들에 의해 높은 평가를 받을 수 있는 방법을 능동적으로 선택하여 추진(propulsion)한다.

스텐베르그의 이론은 창의성을 의사결정과정과 지도력의 관점에서 봄으로써 창의성을 산출물(product)이나, 성격특성, 또는 특별한 사고능력에 한정된 전통적 이론들의 한계를 벗어나고 있다는 점에서 주목을 받고 있다. 스텐베르그에 의하면 창의적인 개인은 첫째, 기존의 패러다임을 받아들여 발전시키거나, 둘째, 기존의 패러다임을 부정하고 새로운 방향을 제시하거나, 셋째, 기존의 아이디어들을 모두 통합한 거시적인 패러다임을 창출하기로 결심

(making a decision)을 한 사람이다.

스틴베르그의 투자이론은 개인의 의사에 따라 창의성 발휘의 정도가 달라질 수 있다는 점을 강조함으로써 창의성이 의도적으로 신장될 수 있음을 시사하고 있으며, 그런 점에서 이 이론의 교육적 의의를 찾을 수 있다.

2. 음악적 창의성

1) 음악적 창의성의 분야

셔터-다이슨과 가브리엘(Shutter-Dyson and Gabriel, 1981)은 음악분야의 창의성이 표현적 창의성(expressive creativity), 생산적 창의성(productive creativity), 발견적 창의성(inventive discovery), 혁신적 창의성(innovative creativity), 생성적 창의성(emergentive creativity)의 다섯 분야에서 나타나는 것으로 보았다.

표현적 창의성은 음악을 작곡하거나 연주하는데 있어 사용되는 창의성으로 음악적인 기능이나 결과물의 질에 관계없이 개인적인 느낌이나 사고를 음악을 통해 표현하는 종류의 창의성을 의미한다. 대부분의 아동의 음악적 활동이 이 종류에 포함된다.

생산적 창의성은 기능의 장애가 없이 음악을 연주(재생)하거나 즉흥연주하는 과정을 의미한다.

발견적 창의성은 새롭거나 이전에 관계가 없이 보였던 음악적 요소들을 의미 있는 관계로 재구성하는 과정. 악곡의 해석이나 감상 과정에 중요한 창의성이라고 할 수 있다.

혁신적 창의성은 소수의 사람들만 가지고 있는 능력으로 기존의 음악적 원리들을 근본적으로 변형할 수 있는 능력을 의미한다. 스트라빈스키나 드뷔시 같은 작곡가들이 이 부류에 속한다고 할 수 있다.

생성적 창의성은 음악적 창의성의 가장 고차원적 단계로 특정한 분야에서 기존의 관행과는 전혀 다른 새로운 체계를 창출해내는 과정을 의미한다. 쇤베르크가 이러한 부류에 속한다고 할 수 있다.

서터-다이슨과 가브리엘이 제시한 창의성의 영역은 교육적인 측면에서 의미를 찾을 수 있다. 전통적으로 음악분야에서의 창의성은 주로 작곡이나 연주자의 해석에 국한되어 이해되어져 왔다. 창의성이 인간의 지적 활동의 다양한 국면에서 나타날 수 있는 것이라면 이해, 가창, 창작, 감상, 및 기악을 포함하는 음악교육의 모든 영역에서 창의성이 강조되고 촉진될 수 있는 가능성을 나타내기 때문이다.

2) 창의적 음악사고의 과정

(1) 웹스터 모델

음악적 창의성을 음악적 사고의 과정으로 본 학자들 가운데 가장 대표적인 학자가 웹스터(Webster, 1991)이다. 웹스터의 창의적 음악사고 모델은 음악적 사고를 크게 작품의도(product intentions) - 사고과정(thinking process) - 창의적 작품(creative product)의 세 단계로 구분하고 각각에 단계에 관련된 다양한 하위요소들을 공시적으로 나타내고 있다.

웹스터의 창의적 음악 사고과정 모델에서 가장 핵심적 단계는 ‘사고과정 단계’인데 웹스터는 이 단계에서 음악적 능력들(enabling skills)과 비음악적 조건(enabling conditions)들이 월레스의 창의적 단계(준비-부화-조명-증명)와 다양한 수준에서 상호작용을 하는 것으로 보았다.

웹스터의 창의적 음악사고 모델은 창의적 사고와 관련된 다양한 요인들의 관계를 공시적으로 나타내고 있다는 면에서 그 의미를 찾을 수 있다. 그러나 웹스터의 모델은 음악수업에 그대로 적용하기에 지나치게 복잡하다는 문제를 가지고 있다.

(2) 스와닉·틸만 모델

스와닉과 틸만(Swanwick and Tillman, 1986)은 다양한 연령대의 어린이들의 음악창작 특성에 관한 광범위한 연구를 통해 아동들이 음악적으로 일정한 발달적 특성을 보인다는 사실을 발견하였다. 스와닉과 틸만은 그들의 연구를 통해 발견된 자료들을 근거로 음악창작 발달의 모델을 개발하였다.

스와닉·틸만의 음악창작 발달단계는 연령에 따른 발달을 전제로 하고 있다. 그러나 스와닉·틸만의 모델은 연령에 관계없이 음악의 초보자가 음악의 전문가로 발전하는 과정의 이론적 모델로도 사용될 수 있다.

스와닉·틸만의 음악창작단계는 네시기로 이루어진 연령대에 따라 숙달(mastery) - 모방(imitation) - 상상(imaginative play) - 상위인지(meta-cognition)의 순서로 진행되는 4개의 대 단계와 각 단계 속에 포함된 2단계씩의 하위단계로 구성되어 있다.

스와닉·틸만의 음악창작 발달단계는 각각 두 개씩의 하위단계를 포함한다. 각각의 하위단계는 개별적/개성적 단계로부터 체계적/사회적 단계의 변화를 내포한다.

스와닉·틸만의 음악창작 발달단계를 도식화하면 다음과 같다:

<표 1> 스와닉·틸만의 음악창의성 발달단계

대단계	하위단계
숙달	감각운동적
	조작적
모방	개성적
	규칙적
상상	내성적
	관습적
상위인지	상징적
	체계적

3. 기악학습의 원리

1) 고든의 음악학습 이론

음악교육심리학자 고든(Gordon, 1984)은 가네의 기능학습위계이론에 근거하여 음악학습단계이론을 제시하였다. 고든의 음악학습단계는 ‘위계’(hierarchy)의 의미를 포함하는 것으로 단순한 순서가 아니라 각 음악학습단계는 그 다음

단계의 필수조건이 된다.

고든의 음악학습 이론의 핵심개념은 ‘오디에이션’(audiation)이다. 오디에이션은 음악의 재료인 소리를 내적으로 조작(internal operation of the sound)할 수 있는 능력을 의미한다.

연구자(최은식, 2004)는 위계학습과 패턴단위의 학습을 고든 학습이론의 중요한 특징으로 보았다. 총 여덟 단계로 되어있는 고든의 학습이론은 음악의 기계적 숙달(rote mastery)에서 이론적·추상적 이해에 이르는 위계적 학습을 특징으로 하며, 가락이나 리듬은 패턴화 되어 학습된다.

고든 학습이론을 기악학습에 적용할 때 두 가지 면에서 의미를 가진다.

첫째, 고든의 이론은 음악학습이 오디에이션 즉, 음악적 사고(thinking in sounds)의 개발을 목적으로 하고 있다는 점을 강조한다. 따라서 기악학습은 청각적 학습을 위주로 이루어져야 하며, 악보를 포함한 시각적 과정은 청각적 과정을 보조하는 역할에 머물러야 한다는 점을 시사한다.

둘째, 오디에이션은 공간적으로 이루어지는 시각적 이미지와 달리 시간 속에서 순차적으로 이루어지기 때문에 청각적 이미지를 통한 음악학습이 일어나기 위해서는 청각적 기억력이 필요하다. 음악적 경험이 적은 학습자의 경우 한 번에 기억할 수 있는 청각적 능력이 제한되어 있기 때문에 패턴단위의 학습은 일반학교에서의 효과적 기악수업의 중요한 관건이 된다. 패턴단위의 음악학습은 코다이나 오르프 같은 음악교육학자들의 교수방법의 핵심적 요소이기도 하다.

2) 코훗의 자연적 음악학습 원리

코훗(Kohut, 1985)에 의해 제시된 자연적 음악학습원리(Natural Learning Process)는 심상의 형성(formation of aural mental imagery), 모방(imitation), 시행착오 연습(trial-and-error practice)와 피드백(body feedback)의 과정을 기악학습의 핵심적 내용으로 한다.

심상(心像, Mental imagery)은 연주목표가 되는 악기 소리의 개념을 형성하는 과정이다. 기악학습을 통해서 도달하려고 하는 목표는 악기의 기능자체

가 아니라 악기를 통해서 표현할 수 있는 ‘음악적 소리’이다. 기악학습의 출발은 악기가 표현할 수 있는 가장 음악적인 소리, 즉 구체적인 연주 목표에 관한 청각적 이미지를 형성하는 데 두어져야 한다.

모방은 인간이 환경에 적응하고 생존하기 위해 필요한 선천적 능력이다. 직립보행에서 모국어의 습득에 이르기까지 인간의 생존에 필요한 학습이 모방을 통해 이루어진다. 환경 속에서 일정한 기간을 모방과 반복을 거쳐 학습된 행동은 자동화·반사작용화 된다. 모국어나 직립보행은 거의 무의식적 수준에서 사용된다.

시행착오 연습은 모방학습 필수 불가결한 요소이며, 지각-운동의 경험을 획득하는 중요한 수단이다. 시행착오연습이 효과적으로 일어나기 위해서 내적·외적 피드백이 적절하게 이루어져야 한다.

4. ICT 이론

ICT(information and communication technology)의 개념은 문자기반의 컴퓨터가 학교교육에 도입된 초기의 컴퓨터 보조 교수(CAI), 그 다음 세대의 멀티미디어 활용교육, 그리고 최근 멀티미디어 컴퓨터들이 인터넷을 통해 연결됨으로서 가능해진 디지털 정보의 공유기능을 포괄한다.

ICT는 컴퓨터를 통해 생성된 자료가 멀티미디어적 특징을 가진다는 점과 멀티미디어 디지털 자료들이 실시간으로 소통될 수 있는 통신공간을 가지고 있다는 점을 그 특징으로 한다.

현대적인 의미의 멀티미디어는 컴퓨터에 의해 생성, 가공, 표현되는 문자(text)매체, 그림(graphic), 실사이미지(digital picture) 등의 시각매체와 음향(sound effect), 음악(music), 음성(voice) 등의 청각매체, 그리고 시각매체와 청각매체의 혼합매체인 애니메이션, 동영상 등을 포함한다.

컴퓨터는 멀티미디어 정보와 함께 저장된 정보에 대한 무선적 접근(random accessibility)을 가능하게 함으로서 전통적으로 학교에서 사용되던 매체들이 제공할 수 없는 유연성을 제공하였다.

연구자(최은식, 2002)는 ICT활용 음악교육에 대한 연구를 통하여 ICT가 음

악 교수-학습활동의 다양한 분야 - 가창, 기악, 즉흥연주, 작·편곡, 독보·기보, 감상, 분석 - 에서 효과적으로 활용될 수 있다는 점을 강조하였다. 기악수업에서의 ICT는 시각 및 청각적 모델의 제시, 기능의 반복연습, 반성활동(reflective activities), 연주의 저장 및 소통에 효과적으로 사용될 수 있다.

Ⅲ. 창의성 기반 기악수업의 개념모형

1. 모형구성 원리

창의성 기반의 기악수업모형의 개발을 위하여 다음과 같은 조작적 원리들을 도출하였다.

1) 음악·기악학습 관련 원리

- (1) 음악학습은 음악적 도식(musical schema)의 확장이다.
- (2) 음악적 도식의 핵심 구성요소는 청각적 심상(aural images)이다.
- (3) 기악적 도식의 핵심 구성요소는 악기가 표현하는 소리의 상이다.
- (4) 기악적 도식은 악기소리 자체에 대한 반복적 노출을 통해 이루어진다.
- (5) 기악학습은 기악적 도식의 확장을 통해 이루어진다.
- (6) 기악학습은 감각·지각(sensory-perception)-연습-자동화의 순서를 거쳐 이루어진다.

2) 일반·음악 창의성 관련 원리

- (1) 창의성은 보편적인 현상이다. 창의성의 개인차는 단지 질적인 차이일 뿐이다
- (2) 창의성은 체계적인 계획에 의해 개발되거나 촉진될 수 있다

- (3) 창의성은 일종의 사고의 유형이다.
- (4) 창의적 사고는 사고의 재료가 되는 상징을 통해서 이루어진다.
- (5) 창의성은 문화 의존적이다.
- (6) 창의성은 역역(domain) 의존적이다.
- (7) 음악적 창의성의 재료는 표현적 상징(representative symbol)인 소리이다.
- (8) 창의적 사고에는 일정한 단계가 있다.
- (9) 창의성은 의사결정 과정을 포함한다.
- (10) 창의적 사고의 단계는 무의식적 과정을 포함한다.
- (11) 음악적 창의성은 다양한 수준에서 발휘된다.

2. 절차

음악·기악학습 원리, 창의성 원리와 활용 가능한 ICT 요소를 종합하여 창의성 기반 기악수업의 개념모델이 <그림 2>와 같이 개발되었다.



<그림 2> 창의적 기악수업 개념 모형

1) 청각적 과정

창의성 기반의 기악학습은 청각적 과정을 그 핵심으로 한다. 음악적 창의성이나 음악적 상상력은 음악의 상징매체인 ‘소리’를 매개로 이루어진다. 기악학습에 있어서 악기의 조작에 대한 훈련은 그 자체가 목적이 아니라 내적으로 상상된 소리를 자연스럽게 재현(represent)하기 위한 과정으로 이해되어야 한다.

청각적 과정은 청각 이미지 구성 (construction of aural images) → 청각 이미지 분해 (deconstruction of aural images) → 청각 이미지 재구성 (reconstruction of aural images)으로 이루어진다.

(1) 청각 이미지 구성

창의성 기반의 기악학습에서 청각이미지는 매체(medium)와 영역(domain)을 기반으로 형성된다. 바로크 시대의 숫자저음(figured bass)을 건반악기로 연주하는 경우 매체는 특정한 건반악기의 음색(또는 소리)이며 영역은 바로크 시대의 음악양식이(좁게는 화성규칙)이 될 수 있다.

(2) 청각 이미지 분해

기계적인 모방에 의해 청각적 이미지가 형성되면 다음 단계인 청각 이미지 분해의 과정으로 진행된다. 이 단계는 익숙해져 있는 음악적 단위들을 분해하고 각 단위들의 새로운 결합 가능성을 탐색하는 단계이다. 일반 창의성 이론의 ‘부화’ (incubation) 단계에 해당한다고 할 수 있다.

(3) 청각 이미지 재구성

창의성 기반의 기악학습의 최종도달 단계는 이미지의 재구성 단계이다. 이 단계는 그 이전 단계의 학습이 충분히 이루어진 후에 도달 할 수 있는 단계로서 영역타당성을 가진 형식 안에서 자유롭게 자신의 음악적 상상을 악기로 표현할 수 있는 단계이다. 실제 학교의 기악수업을 통해 이 단계에 도달하는 것이 쉽지 않다고 하더라도 수업이 이 단계에 대한 방향성을 가지고

진행되는 것이 중요하다.

2) 교수절차

소리를 매개로 이루어지는 음악적 이미지의 구성-분해-재구성 여러 단계의 교수 절차를 거쳐 실현된다. 청각적 이미지는 표현매체선택(media selection) - 영역선택(domain selection) - 조절(control)의 절차를 통해 구성된다. 이미지 분해는 연상(aural imaginative play)활동을 통해 이루어지며, 이미지의 재구성은 재조직(reorganization)과 생성(emergence)활동을 통해 실현된다.

(1) 표현매체 선택

창의성 기반의 기악학습은 악기를 전제로 하는 학습이므로 악기의 선택이 교수활동의 출발점이 된다. 타악기, 건반악기, 현악기, 관악기 등의 전통적인 매체 뿐 아니라 신체도 효과적인 악기로 사용될 수 있다. 본 연구에서는 리코더 집단수업을 실례로 선택하였다.

(2) 영역선택

영역(domain)은 특정한 지식이나 기능의 적합성을 결정하는 준거 틀(frame of reference)을 의미한다. 드뷔시나 쇤베르크의 음악어법은 바로크나 르네상스의 음악적 영역 또는 준거에 의해서 그 타당성을 인정받을 수 없다.

기악학습에 있어서도 악기로 연주하고자 하는 음악의 해석이나 기능의 연마에 있어서 영역에 대한 이해가 매우 중요하다. 기악학습이 영역타당성을 가지기 위해서는 연주하고자 하는 음악의 기능, 형식, 양식, 가락이나 리듬의 조지원리, 음악의 배경이 되는 문화에 대한 이해가 필수적이다.

본 논문에서는 ‘블루스 음악’을 음악적 영역으로 선택하였으며 리코더 중심 학습을 위해 연구자에 의해 작곡된 ‘리코더 블루스’가 중점적으로 활용할 것이다.

리코더 블루스

최은식

<악보 1> 리코더 블루스

① 기능 : 단위 기악활동을 위해 필요한 리코더 기능

리코더 운지(German)

② 형식 : 12-bar blues [I(I-I-I-I)-IV(IV-IV)-I(I-I)-V-IV-I(I-I) 진행]

③ 양식 : 셔플리듬(Shuffle Rhythm)

두 개의 팔분음표를 2:1의 삼연음보로 연주하는 미국남부 흑인의 춤 리듬에서 유래하는 리듬형태이다.

④ 구성 재료 :

<표 2> '리코더 블루스'의 음악적 구성 재료

화음	난이도	
	기초	중급
으뜸화음군 (C: I)	1)  2)  3)  4) 	5)  6) 
버금딸림화음군 (C: IV)	1)  2) 	3)  4) 
딸림화음군 (C: V7)	1)  2) 	3) 

⑤ 문화적 맥락 :

블루스는 20세기 초 흑인들이 사용하는 영어 이루어진 정형화된 시에서 출발하였다. 시로서의 블루스는 **AAB**의 형식을 취하며 그 내용은 주로 사랑의 감정이나 경제적인 어려움 등 일상생활을 다룬다.

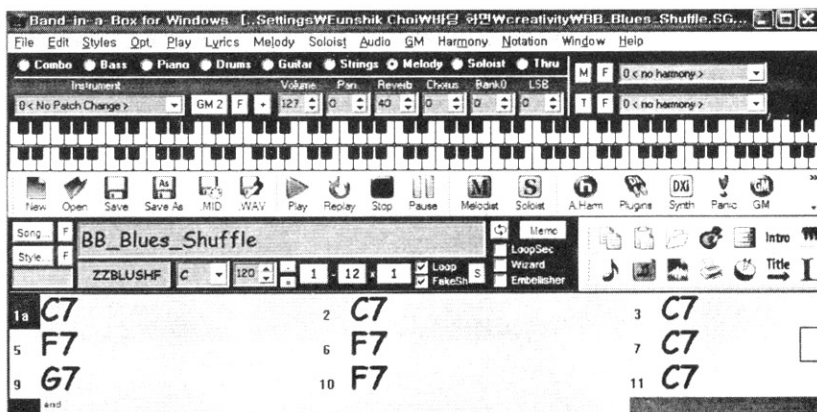
음악으로서의 블루스는 시의 형식과 일치하며(**AAB**), 단순한 화음의 매우 정형화된 화성진행을 사용한다.

화성진행이 정형화되어 있기 때문에 초보 단계의 즉흥연주나 창의적 음악의 훈련에 사용되기에 적합하다.

⑥ ICT

영역선택단계에서 특정한 형식과 양식의 악곡을 선택한 후 ICT를 활용하여 실제연주모습이나 악곡의 분위기를 제시할 수 있다. 이 단계에서 사용되는 ICT는 학습자가 표현의 매체가 되는 악기(본 논문의 경우 리코더)의 음색과 악곡의 분위기를 청각·시각적으로 이미지화하기 위해 제시된다. 따라서 ICT를 통해 학습자에게 제시되는 음악의 수준을 높이는 것(authenticity)이 매우 중요하다.

다음 <그림 3>은 블루스 코드의 진행과 셔플리듬의 느낌을 지각하게 하기 위하여 지능형 반주 프로그램인 ‘밴드-인-어-박스’를 사용한 예이다.



<그림 3> ‘밴드-인-어-박스’ 반주 프로그램

(3) 조절

조절(control) 단계는 음악적 사고의 상징적 재료가 되는 청각적 이미지를 기계적으로 구성하는 마지막 단계로서, 전통적인 기악학습에서 많이 강조되는 단계이다.

① 신체

악기는 신체표현의 연장으로 이해될 수 있다. 악기를 자연스럽게 연주하기 위해서는 호흡이나 자세 등의 신체적 조건의 조절능력이 선행되어야 한다. 리코더의 경우는 호흡의 조절과 자세, 그리고 손모양을 바르게 조절하는 것이 성공적인 연주에 있어 필수조건이 된다.

② 매체

기악활동에서는 악기(신체악기 포함)가 표현의 매체가 된다. 각 악기를 잘 다루기 위해서는 악기마다 고유한 기계적 특성을 조절할 수 있어야 한다.

③ 구성재료

영역선택 단계에서 선정된 악곡의 구성요소들을 기계적으로 모방하며 익히는 과정이다.

④ 시각상징

이 단계에서 악보(시각상징)를 자연스럽게 읽는 훈련을 함으로서 연주 가능한 악곡을 확장할 수 있는 가능성을 넓힐 수 있다.

⑤ 종합

조절 훈련단계는 종합의 단계에서 종결되는데, 영역선택 단계에서 선정된 악곡을 영역의 준거에 타당한 해석과 함께 바른 기능으로 연주하는 활동을 의미한다.

⑥ ICT

조절 단계에서 ICT는 음악의 재료가 되는 기본 가락꼴이나 음악 전체의 반주를 제공함으로써 영역(블루스 화음 진행, 서플 리듬)에 대한 감각적 인지를 강화할 수 있다.

또한, 이 단계에서의 ICT는 기능의 숙달에 필요한 반복기능을 제공함으로써 교사가 효과적인 진단 및 교정 활동(diagnosis and remedy)을 수행할 수 있도록 한다.

(4) 연상

연상 단계는 청각 이미지의 구성단계인 ‘표현매체선택’ - ‘조절’ 과정을 통해 형성된 음악의 재료들의 새로운 결합 가능성을 탐색하는 과정이다. 이 단계는 이미 구성된 청각적 이미지의 각 요소들을 해체하고 이들의 새로운 결합 가능성을 탐색하는 ‘부화’의 단계라고 할 수 있다.

① 표현

표현활동은 지금까지 모방을 통해 기계적으로 익힌 내용들의 새로운 표현 가능성을 탐색하는 활동이다. 음악의 다이내믹이나 빠르기 등의 요소들을 조절하여 개성적인 표현의 가능성을 탐색한다.

② 생산

생산활동은 지금까지의 과정을 통해 익힌 음악적 재료들을 기능의 장애가 없이 자유롭게 연주하는 과정을 의미한다. 생산활동을 통하여 자신의 내면에 있는 음악적 표현의 가능성들을 영역적합성의 틀 안에서 자유롭게 표현할 한다.

③ 발견

발견활동은 그동안 기계적으로 배웠던 음악의 내용과는 다른 새로운 음악적 표현을 탐색하며 작은 음악적 단위들 간의 새로운 결합의 가능성을 탐색하는 활동이다. 생산활동을 통해 현재단계까지 기계적으로 익혔던 음악의 구성요소와 문화적으로 습득(through enculturation)된 기존의 구성요소를 종합함으로서 영역타당도와 독창성의 기준을 충족시키는 창의적 가능성을 탐색할 수 있게 된다.

④ ICT

이 단계에서도 ICT는 영역에 대한 감각적 인식을 높이기 위한 도구로 사용되며 다양한 가능성의 탐색을 위한 반주를 반복적으로 제공하는 데 사용될 수 있다.

(5) 재조직

재조직 단계는 이미지 구성단계와 이미지 분해단계를 거쳐 학습자가 특정한 악기를 통해 자유롭게 조절할 수 있게 된 음악적 재료 또는 이미지들을

하나의 완결된 형식들 안에서 창의적으로 재조직 하는 단계이다.

① 조건

본 논문의 예로 사용된 블루스 형식의 음악은 그 화음의 진행이 고정되어 있다. 이러한 고정된 조건하에 새로운 내용을 음악적으로 풀어나가는 활동을 조건적 활동이라 부른다.

② 자유

이 단계에서는 조건이 주어지지 않고 학습자가 자유롭게 음악적 상상력을 풀어나간다.

(6) 생성

이 단계는 창의적 기악학습의 최종단계로서 자신만의 새로운 음악적·예술적 체계를 창출하는 단계를 의미한다. 소수의 학습자가 이 단계에 도달할 수 있다. 재조직과 생성 단계 사이에 점선은 이전의 단계들과 이 단계 간에 질적인 차이가 매우 크다는 것을 암시한다.

① 자유표현

연주자는 음악의 내용이나 악기의 기능에 구애 받지 않고 자신의 음악적 아이디어를 표현 할 수 있다.

② 몰입

연주자는 음악표현의 매체인 악기와 자신사이의 거리를 인식하지 않고 완전한 몰입상태에 들어간다.

③ 혁신

이전까지 생각하지 못했던 새로운 음악적 가능성을 창출하고 이를 통하여 음악의 방향을 변화시킨다.

3. 교수-학습 원리

창의성 및 음악적 창의성 이론에 근거하여 창의성 기반의 기악수업을 위한 교수-학습 원리를 도출하였다.

1) 교수원리

- (1) 음악적으로 풍부한 환경을 조성하라
- (2) 상상력을 존중하라
- (3) 시간적 여유를 주라 - 아이디어가 무의식적 수준에서 종합(incubation) 될 시간을 주라
- (4) 공동교수(team teaching)방법을 사용하라
- (5) 외적인 검열(censorship)로부터 자유로운 분위기를 만들라
- (6) 모험적이고 활기찬 분위기를 만들 것
- (7) 심리적 불안정과 창의성을 동일시하지 말라
- (8) 태만한 태도와 자유로운 분위기를 동일시하지 말라
- (9) 일반 학업성취도와 창의적 능력을 관련시키지 말라
- (10) 자기주도적인 과제를 제시하라
- (11) 더 큰 아이디어의 재료가 될 수 있는 아이디어들을 제시하라
- (12) 역설(paradox)이나 비유(analogies)를 사용하라
- (13) 예상과 다른 질문이나 결과를 존중하라
- (14) 건설적인 비평이라도 사려 깊게 하라
- (15) 평가에 관계없는 자유로운 연습의 기회를 마련하라
- (16) 평가를 유보하라
- (17) 실수를 성공의 한 과정으로 받아들이라
- (18) 수업의 과정을 유연하게 하라

2) 학습원리

- (1) 독창적인 아이디어를 기르라
- (2) 감각자극에 대한 지각력을 높여라
- (3) 차이(gap)를 인지하는 능력을 기르라
- (4) 다양한 아이디어를 상상하는 능력을 기르라
- (5) 정보를 정리하고 처리하는 능력을 기르라
- (6) 아이디어들을 새로운 관계로 연결할 수 있는 능력을 기르라

- (7) 기존의 아이디어를 포기하고 새로운 아이디어를 구성하는 능력을 기르라
- (8) 제시된 아이디어를 검증할 수 있는 능력을 기르라
- (9) 비판적 평가능력을 기르라
- (10) 의사소통능력을 기르라

IV. 결 론

본 연구는 21세기 지식기반사회의 요구와 음악예술의 본질적 요구를 충족시키기 위한 조건으로서 창의적 기악수업의 절차를 위한 이론적 배경과 이에 근거한 개념적 모델의 가능성을 탐색하기 위하여 수행되었다.

이를 위하여 일반 창의성 이론, 음악적 창의성 이론, 기악학습 이론과 ICT 이론들 중에서 창의성 기반의 기악수업 절차의 이론적 근거가 될 수 있는 이론들이 선택되었으며, 이를 근거로 창의성 기반의 기악수업 절차 모델 구성의 근거가 되는 원리들이 도출되었다.

본 연구에서는 음악적 창의성을 ‘청각적 사고과정’의 발전과 동일한 개념으로 보았다. 이에 따라 창의성 기반의 기악수업과정은 특정한 악기의 음색을 통해 음악적으로 사고하는 청각적 개념의 발달 과정으로 규정되었으며, 이는 [청각이미지의 구성] - [청각 이미지의 분해] - [청각이미지의 재구성 단계]로 개념화 되었다.

청각적 사고의 이 세 단계는 다시 ‘표현매체선택’ - ‘영역선택’ - ‘조절’ - ‘연상’ - ‘재조직’ - ‘생성’의 하위단계로 개념화 되었으며 각각의 단계를 실제 음악적 예를 사용하여 설명하였다.

본 연구에서 개념화된 창의성 기반의 기악교수 절차는 학교현장의 기악교수-학습과정에 창의성을 도입하는 데 도움에 될 것으로 기대되며, 또한 우리나라의 음악교육학 분야에서 기악교육에 관한 연구가 촉진되는 계기가 될 것으로 기대한다.

끝으로 본 모델을 적용한 다양한 실증적 연구를 통하여 본 모델의 효과가

검증되고, 미진한 개념들이 보완되는 방향으로 후행연구가 진행되기를 바란다.

참 고 문 헌

- 최은식. (2002). **ICT활용 음악교육**. 서울시 교육청 1급 정교사 연수 자료집. 서울: 서울시교육청.
- 최은식. (2004). 음악교육심리의 이해. 석문주. 초등교사 교육을 위한 음악과 교육 프로그램 개발 연구 보고서. 3장.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention*. New York: Harper Collins.
- Gordon, E. (1984). *Learning sequences in music: skill, content, and patterns*, Chicago: G.I.A. Publications, Inc.
- Hargreaves, D. (1986). *The developmental psychology of music*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Kohut, D. L. (1985). *Musical performance: Learning theory and pedagogy*. IL: Stipes Publishing Co.
- Randel, D. M. edit. (2003). *The harvard dictionary of music*, 4th ed. Cambridge, MA: Belknap Press of Harvard University Press.
- Richardson, C. P. (1983). Creativity research in music education: A review. *Bulletin of CRME*, 74(Spring), 1-21.
- Shutter-Dyson, R. and Clive Gabriel, 2nd ed. (1981). *The psychology of musical ability*. London: Methuen.
- Sternberg, R.J. ed. (1988). *The nature of creativity: Contemporary psychological perspectives*. New York: Cambridge University Press.
- Sternberg, R.J. (2003). The development of creativity as a decision-making process. In Sawyer, R. K. et. al. ed. *Creativity and*

- development*. Oxford: Oxford University Press.
- Swanwick, K. and J. Tillman. (1986). The sequence of musical development: A study of children's musical composition. *British Journal of Music Education*, 3(3).
- Webster, P. R. (1991). Creativity as creative thinking. In Hamann, D. edit. *Creativity in the classroom: The best of MENC*. Reston, VA: MENC.

ABSTRACT

The Development of a Conceptual Model of the Creativity-Centered Instrumental Music Instruction

Eunshik Choi

One of the main trends of global music education is the emphasis of 'creativity,' as in other subject areas. Traditionally, the mastery of skills or playing of the presented musical pieces has been a main learning activity in instrumental music classes of schools.

This study has been conducted to examine the possibility of conceptualizing an instructional process for encouraging and possibly developing creative musical thought in the instrumental music class.

The researcher has investigated four areas of theories which were regarded having the high relevancy for the theme of this study: (1) theories on general creativity; (2) theories on musical creativity; (3) theories on music teaching and learning; and (4) theories on Information and Communication Technology (ICT).

As a result, the following conclusions have been drawn: (1) instrumental learning should be focused on the development of aural thinking which uses the instrument as a medium; (2) creative instrumental musical thought proceeds through the phases of the construction of aural-images - deconstruction of aural images -

reconstruction of aural images,

Six sub phases of creative instrumental musical thinking were also conceptualized: (1) selection of instrumental medium; (2) selection of domain; (3) control; (4) imaginative play; (5) reconstruction; and (6) emergence.

The researcher expects that the result of this study would spur further interests in the studies of instrumental music education, and also hopes that this conceptual model would be validated by successive empirical studies.

Keywords: instrumental music, instrumental teaching, creative music learning, creative instrumental music, ICT integrated music class