

예술교과통합 음악창작 프로그램이 음악적 창의성에 미치는 영향

김 현 실*

본 연구의 목적은 예술교과통합 음악창작 프로그램을 개발하고, 이 프로그램이 초등학교 5학년 학생들의 음악적 창의성에 어떠한 영향을 끼치는지 알아보는 데 있다. 이를 위해 세 개의 대주제로 구성된 25차시 분량의 예술교과통합 음악창작 프로그램을 개발하고 경기도 안양시 S초등학교 5학년 한 학급을 연구대상으로 하여 프로그램을 실시하였다. 음악적 창의성의 통계변화를 측정한 결과 예술교과통합 음악창작 프로그램은 음악적 융통성, 음악적 독창성, 음악적 정교성, 음악적 지속성에서 유의미한 효과가 있었고, 수업 동영상, 학습지, 학생 성찰일지, 교사 수업일기, 포커스 그룹 인터뷰 등을 바탕으로 질적 분석을 실시 결과 학생들의 음악적 이해, 사회성 및 학습동기를 향상에 도움을 주는 것으로 나타났다.

※ 주제어: 예술교과통합, 음악창작 프로그램, 음악적 창의성, 초등학교

차 례

I. 서 론

II. 이론적 배경

1. 온타리오 예술통합 교육과정의 창의적 과정과 비판적 분석과정
2. 웨스턴의 음악적 창의성

III. 연구 방법

IV. 연구 결과 및 분석

V. 결 론

* 샘모루초등학교 교사

I. 서론

21세기 현대의 학교교육은 ‘지식의 폭발’에 대비하기 위해 개별적 지식의 학습이 아닌 사고기술의 학습에 초점을 맞추도록 요구되고 있고(이영만, 1994), 학습자에게는 생활환경이나 맥락을 이해함으로써 여러 분야의 지식이 통합적으로 요구되는 문제해결능력이 점차 중요시되고 있다(박성익 외, 2007). 이러한 시대적 흐름에 발맞추어 국내에서는 통합적 접근을 시도하는 융합인재교육(STEAM, Science Technology Engineering Arts & Mathematics) 프로그램 개발이나 통합 프로그램에 대한 효과 분석 연구 등 통합교육에 대한 연구와 논의가 지속적으로 이루어지고 있고(김성원, 2012), 미국, 캐나다, 독일, 대만, 영국 등 세계 여러 나라의 교육과정에서도 예술통합교육과정 혹은 예술교과와의 통합형태로 교육과정이 운영되고 있다(함희주 외, 2012).

애커먼과 퍼킨즈(Ackerman & Perkins, 1989; 이영만 외, 2010, p. 21에서 재인용), 이영만(1995)은 여러 교과에 걸친 통합과 이를 통한 사고기술의 통합을 강조하고 있으며, 교과와 창의성과 같은 사고기술의 통합을 통하여 보다 효과적인 사고교육이 일어난다고 주장한다. 같은 맥락에서 최석민(2011)은 창의성 교육은 특정한 교육 프로그램이나 창의성 기법을 넣어서 수업하는 기존의 방식에서 벗어나 여러 교육 활동과의 관계 속에서 이루어져야 한다고 강조한다.

창의성은 음악교육의 핵심으로서, 학생들은 음악교육을 통하여 심미적인 질(aesthetic quality)과 창의적 속성을 지닌 음악 작품을 탐구함으로써 음악성과 창의성을 키워나가야 한다(권덕원 외, 2008). 이에 우리나라 음악교육과정을 비롯한 영국, 핀란드, 일본 교육과정의 음악과 목표에서는 음악적 기능, 정서 발달과 더불어 창의성의 내용을 포함하여 음악교육에서의 창의성 계발을 강조하고 있다(석문주, 최미영, 2011). 그러나 실제 음악 수업 현장에서는 교사들의 음악창작 활동에 대한 이해부족, 교육과정 내용 적용의 어려움, 현실적인 제반 여건의 어려움 등으로 창의성 교육이 잘 이루어지지 않고 있다(박지현, 2011).

교과 통합과 관련한 선행연구에서는 음악교과와 타교과와의 통합 모형 개발 및 교수 학습지도방안 연구는 많이 이루어지고 있으나 음악교과와 타교과와의 통합을 통한 효과를 입증하는 연구는 찾아보기 힘들다. 또, 음악적 창의성과 관련된 선행연구로는 주로 통합적 음악활동을 적용한 후 음악적 창의성 신장 여부를 검사하는 연구가 주를 이루었고, 유아의 음악적 창의성을 측

정하는 연구가 많이 이루어졌다.

캐나다 온타리오 주의 예술통합 교육과정에서는 창의성 발달, 소통, 문화 이해, 관계 수립을 주요 방향으로 설정하고 예술에서의 기초적 개념, 창의적 과정과 비판적인 분석과정을 강조하여 학생들이 예술 지식과 기술을 습득하고 적용하도록 단계적인 지침을 마련해주고 있다. 또 학습 형태와 교과 특성에 맞게 창조성과 비판성 등의 사고 통합교육이 가능하도록 돕고 있다(함희주 외, 2012).

이에 본 연구는 예술교과통합을 통한 음악창작 프로그램을 구안하고, 이를 온타리오 예술통합 교육과정에 제시된 창의적 과정과 비판적 분석과정에 적용하여 이 프로그램이 초등학교 5학년 학생의 음악적 창의성에 어떤 영향을 미치는지 알아보는 것을 목적으로 한다.

II. 이론적 배경

1. 온타리오 예술통합 교육과정의 창의적 과정과 비판적 분석과정

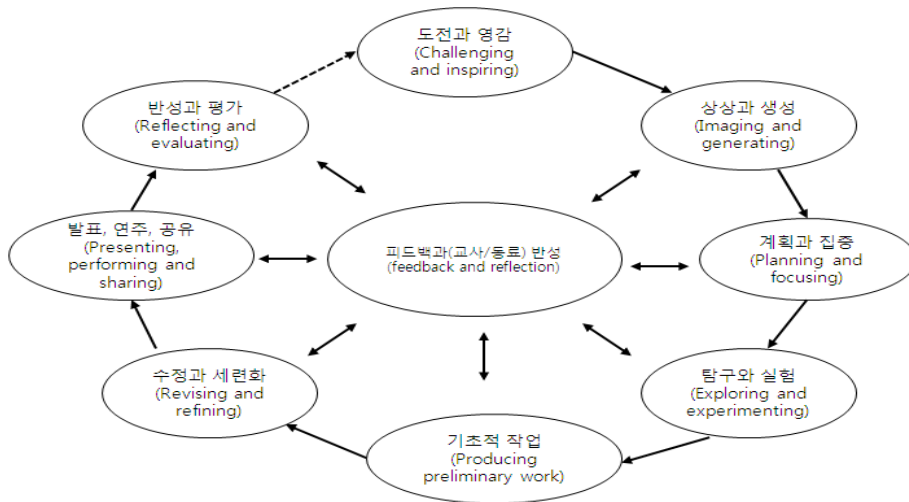
캐나다 온타리오 주는 무용, 연극, 음악, 미술을 함께 묶어서 예술통합 교육과정 운영하고 있다. 온타리오 예술통합 교육과정은 창의적인 과정과 비판적 분석과정을 통한 창의성 발달과 의사소통 능력을 강조하고 있으며 창의성 발달, 소통, 문화이해를 주요 방향으로 구성되었다.

창의적 과정은 [그림 II-1]과 같이 진행되며 각 단계는 순차적으로 갈 수 있지만, 중간 단계에서 시작하여 진행될 수도 있다. 도전과 영감(challenging and inspiring) 단계는 학생들에게 도전과 창의적 자극을 주고 학습 모델과 학습 목표를 제시하는 단계로, 학생들은 창의적 자극에 의해 영감 받은 아이디어를 사용할 수 있다.

상상과 생성(imaging and generating) 단계는 브레인스토밍, 몸으로 하는 체험(bodystorms), 토론, 질문, 경험과 지식 끌어내기 등을 통해 이전 단계에서 받은 자극에 의한 아이디어를 사용하는 단계이다. 교사는 학생들의 아이디어를 관찰하고 듣고 질문하고, 예시를 제시한다.

계획과 집중(planning and focusing) 단계에서 교사는 학생들에게 다양한 자료를 제공하고 전략적 질문을 하며 계획을 구조화하도록 한다. 학생들은 대화를 통해 활동의 초점을 결정하고 예술형식, 도구, 전략, 기본적 개념이나 요소를 선택한다.

탐구와 실험(exploring and experimenting) 단계는 창의적 과정에서 가장 중요한 단계로서, 교사는 학생들에게 직접교수법을 사용할 수 있으며 끊임없이 질문하며 불확실한 것에 대해 긍정적 강화를 주어야 한다. 학생들은 연습시간에 다양한 자료, 도구, 기술, 기법을 실험하게 되고, 각 영역에 적절한 예술요소, 기술, 원리를 탐구하고 조정하게 된다.



[그림 II-1] 창의적인 과정(creative process)의 단계(함희주 외, 2012)

기초적 작업(producing preliminary work) 단계는 아이디어를 구현하는 단계이다. 교사는 학생들에게 피드백을 제공하며 학생들과 아이디어를 소통하고 아이디어 간 관련을 지으며 예술 지식과 기술을 작업에 적용하도록 해야 한다. 학생은 예술적 선택을 하고 아이디어를 구현하여 작품을 만들도록 한다.

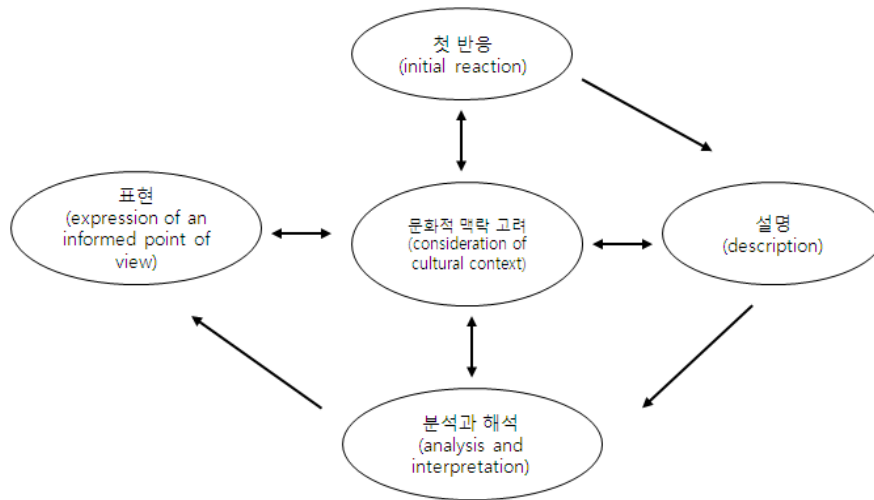
수정과 세련화(revising and refining) 단계에서는 학생들이 동료와 작품을 공유하고 피드백을 통해 의견을 수렴하고 기본 개념을 발전시켜나가는 단계이다. 교사는 피드백을 제공하고 작품수정 시간을 충분히 주며 학습의욕을 고취시키도록 한다.

발표, 연주, 공유(presenting, performing and sharing) 단계에서 학생들은 교사, 부모, 동료, 커뮤니티 등의 청자를 확인하고 작품을 공유를 위한 준비를 마치고 작품을 발표하게 된다. 교사는 아이디어 및 전략을 협동적으로 공유할 수 있도록 학생들을 위한 공유구조를 만들도록 한다.

반성과 평가(reflecting and evaluating) 단계에서는 학습과정을 반성하고 창작

활동의 성취정도를 판단하며 다음 단계나 학습 목표를 확인한다. 이 단계는 창의적 과정의 모든 단계에서 순환적으로 들어갈 수 있으며 교사는 이 단계에서 학생에게 맞는 다양한 평가방법과 서술적 피드백을 제공해야 한다.

비판적 분석과정은 [그림 II-2]와 같이 구성되며 예술에서의 창의적 과정과 통합적으로 활용된다. 이 과정은 다양한 예술작품에 대한 인지적, 정의적 반응에 대한 학생들의 앎과 소통에 초점을 둔다. 학생들이 자신의 작품과 다른 사람의 작품을 분석·토의·해석하도록 하고, 예술작품의 창조자이자 시청자, 청취자로서 예술적 성장을 위한 자신의 강점을 평가할 수 있도록 한다.



[그림 II-2] 비판적 분석과정(critical analysis process)의 단계(함희주 외, 2012)

첫 반응(initial reaction) 단계는 음악을 감상하고 난 후 음악에 대한 첫 반응으로 처음 느낌, 작품에서 기억나는 부분이나 궁금한 점, 작품과 관련된 학생의 경험에 대해 이야기하고 다른 예술작품을 떠올려본다.

설명(description) 단계는 들은 것을 단순 설명하는 단계로 집중해 들은 부분, 관심 가는 부분, 작품 속에서 들은 것(qualities)을 객관적으로 제시한다.

분석과 해석(analysis and interpretation) 단계에서는 음악적 아이디어와 개념 활용에 대한 논의와 개인적인 해석이 이루어진다. 학생들은 작품 속의 예술형식 요소를 찾고 이 요소들이 구성·결합·배치된 방식, 작품의 주제나 작가의 의도에 대해 생각해보도록 한다.

표현(expression of an informed point of view) 단계에서는 첫 반응에 대한 분석과 고찰을 통하여 해당 작품과 타작품을 비교, 분석한다. 작가가 의도한 바를 표현하기 위해 요소를 어떻게 선택하고 결합했는지 분석해보고, 자신의 첫 반응과 작품에 대한 생각이 어떻게 변화했는지 비교해보도록 한다.

문화적 맥락 고려(consideration of cultural context) 단계에서는 문화적, 역사적 맥락에서 작품에 대해 분석하고 해석하는 단계로, 예술가의 삶과 작품에서 발견한 흥미로운 점이나 예술가의 작품을 이해하는 데에 중요한 것을 탐구하고 토의하는 단계이다(함희주 외, 2012).

2. 웹스터(Webster)의 음악적 창의성

웹스터(Webster)는 창의적 사고력의 요소를 길포드(Guilford)와 토랜스(Torrance)가 제시했던 요소를 응용하여 음악적 상황에 맞게 수정하여 활용하였고, 음악지식이나 기술이 요구되지 않는 음악활동을 통해 창의적 사고력을 측정하고자 하였다(이영만 외, 2010).

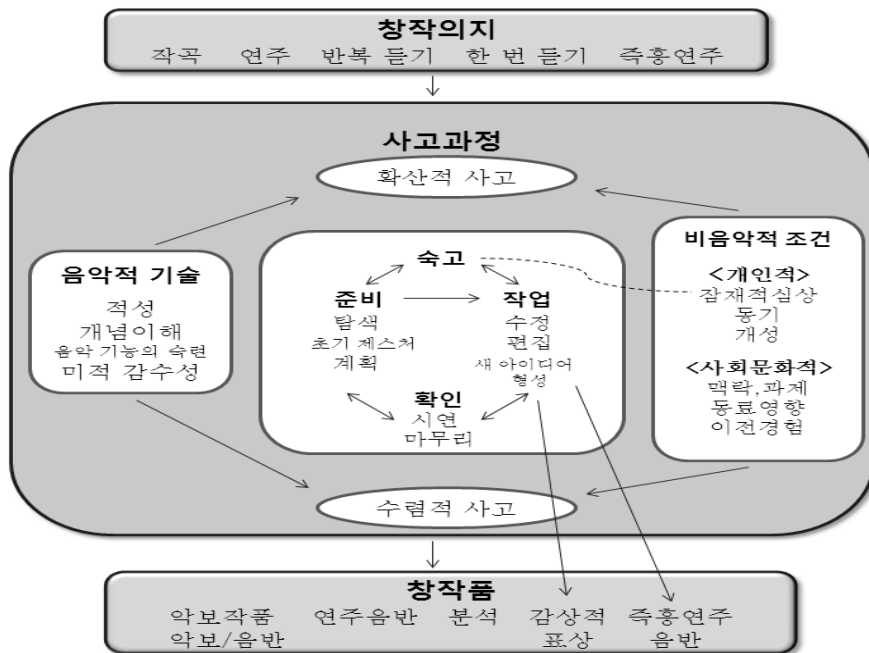
또 음악적 창의성이란 가치 있고 독창적인 결과를 이끌어내는 과정에서 나타나는 창의적 음악 사고과정으로 보고 음악적 창의성을 모든 음악에서 나타나는 창작의지, 창의적 사고과정, 창작품의 세 영역으로 설명하였다(그림 II-3 참조). 웹스터는 창의적 음악 사고과정을 확산적 사고와 수렴적 사고가 상호 전환되는 역동적 과정으로 설명하였다. 수렴적 사고가 현재 보유한 음악적 개념과 능력을 중심으로 접근하는 단계적 사고라면, 발산적 사고란 기존의 음악적 시도와 다른 방식의 도약적 사고로 볼 수 있다.

웹스터 모형에서는 확산적 사고와 수렴적 사고에 영향을 미치는 요인으로 음악적 기술(enabling skill)과 비음악적 조건(enabling condition)을 제시하였다. 음악적 기술이란 적성, 개념이해, 음악 기능의 숙련, 미적 감수성 등의 능력으로 확산적 사고나 수렴적 사고를 가능하게 하고 음악 활동의 내용과 수준을 결정하며 창의적 산출을 가능하게 하는 내용적 요인이다. 음악적 기술이 비음악적 조건인 동기, 과제, 동료, 이전의 경험 등에 의해 수렴적 사고에서 확산적 사고로 반복적 순환과정을 거치면서 음악적 사고활동이 일어나게 된다(신혜경, 정진원, 2012).

창의적 사고과정에는 준비(preparation), 작업(working), 숙고(time away), 확인(verification)으로 이어지는 월러스(Wallas)의 창의적 사고 단계가 제시되어 있다. 이 단계는 양방향 진행이 가능한 순환적 형태이며 준비 과정에서 작업 과정으로,

작업 과정에서 곧바로 창작품으로의 연결도 가능하다. 또 즉흥연주와 한 번의 감상에서 나타날 수 있는 ‘순간의 창의성’도 포함된다.

정리하면, 창의적인 음악적 사고과정은 타고난 음악기술과 학습된 음악기술, 비음악적 조건들에 의해 작동되는 확산적·수렴적 사고의 역동적 교대 작용이 단계적으로 진행되면서 최종 창작품을 산출해내게 되는 정신과정이다(송윤희, 2010).



[그림 II-3] 창의적인 음악적 사고의 모형(Webster, 2002; 송윤희, 2010, p. 131에서 재인용)

III. 연구 방법

1. 연구 대상 및 기간

이 연구는 경기도 안양시 소재 S초등학교 5학년 1개 학급, 총 29명(남 15명, 여 14명)을 대상으로 실시하였다. 연구기간은 2012년 9월부터 12월까지 총 25차시 분

량의 예술교과통합 음악창작프로그램을 적용하였고, 음악적 창의성 사전-사후 검사를 실시하였다.

2. 연구 설계

1) 예술교과통합 음악창작 프로그램의 설계방향

본 연구에서는 다음 기본방향을 전제로 예술교과통합 음악창작 프로그램을 개발하였다. 먼저 활동 특성과 수업 단계에 따라 개인활동, 짝활동, 모둠활동을 유기적으로 활용함으로써 개인의 능력을 최대한 발휘하도록 했다. 또 계열성 있는 음악 개념을 제시하고 온타리오 예술통합 교육과정의 창의적 과정을 적용하여 단계적으로 주제에 접근하도록 하였으며, 비판적 분석과정을 적용한 감상비평활동을 통하여 작품에 대한 개인의 관점을 발전시키고 수렴적 사고를 활성화하여 정교하고 체계적인 작품을 산출하도록 하였다.

2) 예술교과통합 음악창작 프로그램의 설계 및 실제

프로그램 설계를 위해 음악과 교육과정 내용체계를 분석하여 창작관련 교육과정 요소를 선택하였고 이를 학습목표로 재구성하였다. 또 학습목표를 실현하기 위하여 체육·미술·국어과 교육과정에서 교육과정 관련요소와 교과서 제재 및 단원을 추출하여 계열성과 통합성을 가지고 프로그램 안에서 재배열하였고 이를 세 개의 대주제와 음악창작을 위한 단계적 접근이 가능한 소주제로 구성하였다(표Ⅲ-1참조).

본 프로그램은 매 소주제마다 온타리오 예술통합 교육과정의 창의적 과정을 적용하여 창의적 사고과정이 체계적으로 일어나고 창의성과 예술적 기술이 균형적으로 다루어지도록 하였다. 특히, 창의적 과정 중 계획과 집중 단계에서 간단한 즉흥표현이나 교사가 제시하는 예시자료를 통해 학생들이 예술형식이나 예술적 요소를 발견하고 선택하도록 하였고, 탐구와 실험 단계에서 많은 시도와 실험의 기회를 주고 여러 창의성 기법을 도입하여 학생들의 예술적 표현을 돕도록 하였다(표Ⅲ-2참조).

첫 번째 대주제 <풍선의 여행>은 여러 표제 음악을 비교·감상하고, 주제를 신체 움직임과 만화장면으로 표현해본 후, 장면에 어울리는 가락을 짓는 활동으로 구성하였다. 특히, 신체표현에서는 학생들이 바디스토밍을 통하여 움직임을 탐색하고 주제 관련 움직임을 만들도록 하였고, 장면에 어울리는 음악 만들기에서는 제시된 리듬꼴 가운데 가장 어울리는 리듬꼴을 선택한 후 다양한 음악적 시도를

통해 장면의 느낌을 가장 잘 표현할 수 있는 가락패턴을 창작하도록 하였다.

두 번째 대주제 <30초 예술, 광고>는 학생들이 광고 제작자가 되어 광고지를 만들고, 기존에 있던 음악을 활용하여 광고음악을 만드는 내용으로 구성하였다. 광고지 제작을 위하여 모둠별로 브레인스토밍과 브레인라이팅 기법을 사용하여 아이디어를 모으고 수정, 보완해나가도록 하였고, 광고음악 만들기에서는 스텝퍼 기법을 활용하여 기존의 곡을 여러 가지 방법으로 변형하고 편곡해보면서 가장 효과적으로 메시지를 전달하는 방법을 모색하도록 하였다.

세 번째 대주제 <나, 너 그리고 우리>에서는 ‘괴롭힘’을 주제로 토론하기, 협동하여 글쓰기, 그림책 만들기 활동을 한 후 우연의 음악, 이야기에 어울리는 배경음악을 만드는 활동으로 구성하였다. 주제에 맞는 그림책을 만들기 위해 모둠원이 직접 이야기를 구조화하고 구성하도록 하였으며, 배경음악 만들기에서는 우연의 음악을 만들어 단조 음악의 분위기와 느낌을 파악하고 음악적 요소를 다양하게 변화시켜보면서 음악적 요소가 주는 효과를 보다 적극적으로 경험해보도록 하였다.

<표 III-1> 예술교과통합 주제에 따른 주요활동 내용 및 학습목표

대주제	소주제	주요활동 및 학습 목표
풍선의 여행	표제음악 감상하기	표제음악 비교감상하기 표제음악을 감상하고, 주제를 음악적으로 표현하는 방법을 알 수 있다.
	신체로 표현하기	1. 신체 즉흥표현하기 2. ‘풍선의 여행’을 주제로 신체표현하기 3. 모둠별로 작품 발표하고 감상하기 움직임의 요소를 이해하고 몸의 에너지를 이용하여 주제를 표현할 수 있다.
	만화로 표현하기	‘풍선의 여행’을 주제로 만화 그리기 주제를 만화 장면으로 재미있게 표현할 수 있다.
	주제 장면 어울리는 가락 짓기	1. 리듬·가락 즉흥표현하기 2. 패턴을 이용하여 장면에 어울리는 음악 만들기 3. 모둠별로 작품 발표하고 감상하기 패턴을 활용하여 장면에 어울리는 음악을 만들 수 있다.

대주제	소주제	주요활동 및 학습 목표
30초 예술, 광고	광고지 만들기	1. 광고의 목적과 메시지 전달 방법 알아보기 2. 광고기법 알아보기 3. 광고지 제작하기 4. 모둠별로 발표하기 광고의 목적과 대상에 맞게 광고지를 만들 수 있다.
	광고음악 만들기	1. 메시지를 담은 음악 감상하기 2. 음악을 변형하는 방법 알아보기 3. 광고에 어울리는 음악을 선정하고 곡 바꾸기 4. 다양한 악기를 이용하여 광고음악 완성하기 5. 모둠별로 작품 발표하고 감상하기 친숙한 악곡의 일부를 변형하여 광고음악을 만들 수 있다.
나, 너 그리고 우리	토론하기	1. 칭찬 거미줄 활동하기 2. 괴롭힘을 주제로 토론하기 괴롭힘의 정의와 범위를 알고 역할에 맞는 대처법을 실천할 수 있다.
	그림책 만들기	1. '괴롭힘'을 주제로 협동하여 글쓰기 2. 주요 장면 선택하여 그림책 만들기 주제에 맞는 이야기를 구성하고 즐거리를 생각하여 미니북을 만들 수 있다.
	배경음악 만들기	1. 단조 음악 감상하기 2. 단조의 우연의 음악 만들기 3. 이야기가 있는 음악 감상하기 4. 이야기 장면 어울리는 배경음악 만들기 5. 모둠별로 작품 발표하고 감상하기 이야기의 분위기에 어울리는 배경음악을 만들 수 있다.

<표 III-2> 창의적 과정을 적용한 예술교과통합 창작 프로그램의 단계별 내용구성

창의적 과정	I. 풍선의 여행			II. 30초 예술, 광고		III. 나, 너 그리고 우리		
도전과 영감	· 동기 유발 및 문제제시	· 동기 유발 및 문제제시	· 동기 유발 및 문제제시	· 동기 유발 및 문제제시	· 메시지가 담긴 음악 감상 · 문제제시	· 동기 유발 및 문제제시	· 단조 음악 감상 · 문제제시	
상상과 생성	· 간단한 주제로 신체 즉흥표현 하기		· 간단한 주제로 음악 즉흥표현 하기	· 광고에 대한 지식, 아이디어 끌어내기	· 메시지를 담은 음악에 대한 지식, 아이디어 끌어내기	· 주제 모듬별 토의	· 음계에 대한 지식, 아이디어 끌어내기	
계획과 집중	· 움직임 요소 파악하기	· 표현 형식과 조건 파악하기	· 음악적 요소 파악하기	· 광고기법 알아보기	· 음악 변형하는 방법 알아보기 (스캠퍼기법)	· 표현 형식과 조건 파악하기	· 단조 음계의 특징과 형식 파악하 기	· 이야기 가 있는 음악 감상하 기 · 음악적 요소 파악하 기
탐구와 실험	· 움직임 탐색하기 (바디스 토밍) · 움직임 만들기	· 장면 내용 구성하기	· 주제장면 정리하기 · 리듬풀 선택하기 · 가락패턴 만들기	· 광고제작 을 위한 자료 모으기 (브레인 스토밍, 브레인라 이팅)	· 다양한 방법으로 음악 변형해 보기	· 아이디어 모아 장면 구성하기	· 주어진 리듬풀 과 구성음 조합해 보기	· 이야기 장면 정리하 기
기초적 작업	· 장면에 맞는 움직임 선택하기	· 만화 장면 그리기	· 장면에 맞는 가락 선택하기	· 광고지 제작하기	· 기존의 곡을 변형하고 다양한 악기의 음색을 활용하여 음악 연주하기	· 각자 맡은 장면 제작하기	· 주사위 던져 우연의 음악 만들기	· 장면에 맞는 음악 만들기
수정과 세련화	· 작품 다듬고 연습하기	· 수정, 보완하기	· 작품 다듬고 연습하기	· 수정, 보완하기	· 수정, 보완하기	· 수정, 보완하기	· 음악적 요소 활용하 여 음악 완성하 기	· 작품 다듬고 연습하 기
발표, 연주, 공유	· 발표하기							
반성과 평가	· 수업과정 반성하고 평가하기(자기평가, 상호평가, 활동일지)							

3. 검사 도구 및 자료 분석 방법

1) 검사도구

본 연구는 웹스터의 MCTM-II(Measures of Creative Thinking in Music)를 학생들의 음악적 창의성 도구로 사용하였다. 웹스터의 MCTM-II는 초등학생을 대상으로 한 음악적 창의성 측정도구로 음악적 융통성, 음악적 독창성, 음악적 정교성, 음악적 지속성을 하위요소로 측정한다.

각 하위요인별 측정 방법을 살펴보면, 음악적 지속성은 학생들의 실제 반응시간을 초(second) 단위로 기록하여 점수화하고, 음악적 융통성은 학생들이 표현한 소리의 음고(pitch), 빠르기(tempo), 쉼여림(dynamic)의 변화 정도에 따라 점수를 부여한다. 음악적 독창성은 박자의 변화, 음고의 변화, 독특한 소리 사용 정도, 두드러지는 리듬의 복잡성, 쉼여림의 대조 등에서 나타나는 특별하고 독특한 정도에 따라, 음악적 정교성은 연상에 적당한 음악적 재료 감각, 배열·반복·음악적 아이디어·가락적 윤곽의 정교함, 전체적 관계성을 고려한 다이내믹 감각 등에서 나타나는 체계적이고 논리적인 정도에 따라 리커트 체크리스트에 의한 점수를 부여한다.

본 연구에 사용된 음악적 창의성 검사과제는 탐구부문(the exploration section), 적용부문(the application section), 종합부문(the synthesis section)에서 고루 선정하였으며 각 과제를 수행하고 난 후, 측정기준에 따라 부여되는 음악적 창의성 하위요인의 점수를 합산하여 음악적 창의성 점수를 산출하였다.

평가결과의 신뢰성 검증을 위하여 3명의 평가자가 동일학생의 동일 항목을 평가한 것으로 평가자간 신뢰도를 측정하여 신뢰도를 검증하였고, 그 결과 Cronbach α 값이 음악적 융통성 0.954, 음악적 정교성 0.934, 음악적 독창성 0.948로 나타났다.

2) 자료 분석 방법

본 연구는 예술교과통합 음악창작 프로그램이 초등학교 5학년 학생들의 음악적 창의성에 미치는 영향을 알아보기 위하여 S초등학교 5학년 29명에게 예술교과통합 수업 전과 후 총 2회에 걸쳐 MCTM-II검사를 실시하였다. 검사결과 분석은 SPSS20 프로그램을 활용하였으며 전체 학생의 음악적 창의성 변화, 하위요인별 변화, 성별에 따른 변화, 상·하위 그룹에

따라 99%의 신뢰구간에서 t 검정을 실시하여 분석하였다.

양적분석에서 드러나지 않는 미시적인 변화나 음악창작 활동의 구체적 사례를 통해 알 수 있는 예술교과통합 수업의 효과를 입증하기 위하여 질적 분석을 실시하였다. 질적 분석 도구로 프로그램에 참여한 5학년 학생들의 학습지, 자기평가지, 상호평가지, 학습지, 성찰일지, 교사 수업일기, 수업 동영상, 포커스 그룹 인터뷰 자료 등을 활용하였다.

IV. 연구 결과 및 분석

본 연구를 검증하기 위하여 MCTM-II검사를 통해 통계분석을 하였고 질적 분석을 위해 학생들의 학습지, 자기평가지, 상호평가지, 학습지, 성찰일지, 교사 수업일기, 수업 동영상, 포커스 그룹 인터뷰 자료 등을 활용하였다.

1. 음악적 창의성 사전-사후 검사 결과

1) 전체 학생 사전-사후 검사 결과

예술교과통합 수업의 효과를 알아보기 위하여 두 종속표본 t 검정에 의하여 사전과 사후 음악적 창의성 점수를 비교하여 <표 IV-1>의 결과를 얻었다.

<표 IV-1> 음악적 창의성 사전-사후검사 효과검증(전체)

측정요인	검사	평균	표준편차	t	p
음악적 창의성	사후	259.09	76.20	5.209***	.000
	사전	186.02	29.34		
음악적 지속성	사후	138.90	62.47	3.56**	.001
	사전	93.97	58.01		
하위요인	음악적 융통성	19.52	7.05	9.119***	.000
	사전	11.38	5.52		
	음악적 독창성	48.69	9.56	6.15***	.000
	사전	39.72	6.23		
	음악적 정교성	51.98	8.20	10.034***	.000
	사전	40.95	6.59		

* p<0.05, ** p<0.01, *** p<0.001

예술교과통합 수업을 통한 음악창작활동 후 음악적 창의성은 $p<0.001$ 수준에서 통계적으로 유의미한 결과가 나타났다($t=5.209$). 음악적 창의성 하위요인 중 음악적 지속성은 $p<0.01$ 수준에서($t=3.56$), 음악적 융통성, 음악적 독창성, 음악적 정교성은 $p<0.001$ 수준에서 통계적으로 유의미한 결과가 나타났다($t=9.119$, $t=6.15$, $t=10.034$).

2) 성별 사전-사후 검사 결과

두 종속표본 t 검정에 의하여 성별 사전과 사후 음악적 창의성 점수를 비교한 결과는 <표 IV-2>와 같다.

<표 IV-2> 음악적 창의성 사전-사후검사 효과검증(성별)

측정요인	성별	사례수	검사	평균	표준편차	t	p
음악적 창의성	남	15	사후 사전	247.58 185.31	59.44 82.18	3.254**	.006
	여	14	사후 사전	271.43 186.77	91.56 55.52	4.056**	.001
음악적 지속성	남	15	사후 사전	127.80 94.27	49.91 73.36	1.874	.082
	여	14	사후 사전	150.79 93.64	73.67 38.14	3.190**	.007
음악적 융통성	남	15	사후 사전	19.67 10.47	4.46 3.17	10.332***	.000
	여	14	사후 사전	19.38 12.36	9.26 7.26	4.478**	.001
음악적 독창성	남	15	사후 사전	48.96 39.09	6.96 5.25	7.290***	.000
	여	14	사후 사전	48.41 40.41	12.02 7.28	2.976*	.011
음악적 정교성	남	15	사후 사전	51.16 41.49	6.58 6.28	6.311***	.000
	여	14	사후 사전	52.86 40.38	9.83 7.11	8.117***	.000

* $p<0.05$, ** $p<0.01$, *** $p<0.001$

분석결과, 남녀 모두 $p<0.01$ 수준에서 통계적으로 유의미한 결과가 나타났다($t=3.254$, $t=4.056$). 남학생은 음악적 창의성 하위요인 중 음악적 지속성 사전-사후 검사는 통계적으로 의미가 없었으며, 음악적 융통성, 음악적 독창성, 음악적 정교성

은 $p<0.001$ 수준에서 통계적으로 유의미한 결과가 나타났다($t=10.332$, $t=7.290$, $t=6.311$). 여학생은 음악적 지속성, 음악적 융통성은 $p<0.01$ 수준에서($t=3.190$, $t=4.478$), 음악적 독창성은 $p<0.05$ 수준에서($t=2.976$), 음악적 정교성은 $p<0.001$ 수준에서 통계적으로 유의미한 결과가 나타났다($t=8.117$).

남학생들은 창의적 과정의 ‘탐구와 실험’ 단계에서 보다 적극적으로 음악적 실험과 아이디어 구성과정에 참여함으로써 음악적 융통성, 음악적 독창성의 향상이 두드러졌고, 여학생은 창의적 과정과 비판적 분석과정을 통하여 작품을 완성도 있게 다듬어가는 과정을 반복 학습한 결과, 음악적 정교성이 향상된 것으로 나타났다.

3) 상·하위 그룹별 사전-사후 검사 결과

음악창작 능력에 따른 프로그램의 효과 분석을 위하여 두 종속표본 t 검정에 의하여 상·하위 그룹 사전-사후 검사의 음악적 창의성 점수를 비교한 결과는 <표 IV-3>과 같다.

<표 IV-3> 음악적 창의성 사전-사후검사 효과검증(상하위)

측정요인	사례수	검사	평균	표준편차	t	p
음악적 창의성	상위 14	사후 사전	294.17 231.79	85.97 73.18	2.360*	.035
	하위 15	사후 사전	226.36 143.31	48.69 24.40	7.008***	.000
음악적 지속성	상위 14	사후 사전	164.36 129.50	74.97 65.06	1.460	.168
	하위 15	사후 사전	115.13 60.80	36.49 18.98	5.169***	.000
음악적 융통성	상위 14	사후 사전	22.52 14.17	6.59 5.95	5.320***	.000
	하위 15	사후 사전	16.73 8.78	6.47 3.61	8.188***	.000
음악적 독창성	상위 14	사후 사전	51.91 43.83	2.74 1.69	3.195**	.007
	하위 15	사후 사전	45.69 35.89	8.07 2.85	6.100***	.000
음악적 정교성	상위 14	사후 사전	55.38 44.29	9.13 6.80	5.592***	.000
	하위 15	사후 사전	48.80 37.84	5.90 4.75	9.782***	.000

* $p<0.05$, ** $p<0.01$, *** $p<0.001$

분석결과 상위 그룹(사전검사 음악적 창의성 평균 188점 이상)은 $p<0.05$ 수준에서($t=2.360$), 하위그룹은 $p<0.001$ 수준에서 통계적으로 유의미한 결과가 나타났다($t=7.008$). 음악적 창의성 하위요인별로는 상위그룹은 음악적 지속성은 통계적으로 의미가 없었으며, 음악적 융통성과 음악적 정교성은 $p<0.001$ 수준에서($t=5.320$, $t=5.592$), 음악적 독창성은 $p<0.01$ 수준에서 통계적으로 유의미한 결과가 나타났다($t=3.195$). 하위그룹은 음악적 창의성 하위요인 중 네 가지 요인 모두 $p<0.001$ 수준에서 통계적으로 유의미한 결과가 나타났다($t=5.169$, $t=8.188$, $t=6.100$, $t=9.782$).

상위 그룹은 예술교과통합 수업을 통하여 음악 개념, 다양한 음악표현 방법, 창의적 사고 방법 등을 익히면서 의미 없거나 방향성 없는 연주 시간을 단축하고 융통성, 독창성, 정교성을 갖춘 완성도 있는 음악을 만들어냈고, 하위 그룹은 점차 음악창작 활동에 확신과 자신감을 가지고 연주함으로써 음악적 창의성 하위요소가 전반적으로 모두 향상되는 결과를 얻었다.

2. 질적 분석 결과

음악적 창의성 검사의 통계분석에서 드러나지 않는 예술교과통합 수업의 효과와 수업과정에서의 다양한 상호작용 및 미시적 변화를 밝히기 위하여 교사의 참여관찰, 수업 동영상 분석, 학생 포트폴리오, 교사 수업일기, 포커스 그룹 인터뷰 결과를 토대로 질적 분석을 실시하였다.

1) 음악적 정교성: 숲을 보는 눈, 나무를 보는 눈

음악적 정교성이란 리듬과 조성 패턴, 형식에 의한 음악의 전체적 구성과 느낌에 관한 개념이다(Webster, 1989). 예술교과통합 수업 초반 학생들은 주어진 주제를 음악적으로 풀어나가는 단계에서 많은 어려움을 느꼈고, 즉흥연주 시 연주를 진행하는 과정에서 방향성을 잃고 무엇을 표현하는지 잘 나타내지 못하는 경우도 많았다. 프로그램에 참여한 학생들은 창의적 과정 중 ‘탐구와 실험’ 단계에서 음악적 요소를 가지고 표현주제를 음악으로 변환하고 이를 정제하고 세련화하는 과정을 거치게 되었다. 이를 통해 ‘패턴’의 개념을 이해하였고 주제의 분위기나 느낌을 담은 리듬패턴, 가락패턴을 만들기 시작했다. 이어 리듬악기와 가락악기의 연주가 조화를 이루게 되었고 연습을 통해 창작곡의 리듬의 안정되고 가락이 보다 정교해지는 것을 관찰할 수 있었다. 결국 패턴의 이해를 통해 음악적 아이디어를 짜임새 있게 풀어나가는 동시에 음악의 전체적 형식과 구조에 대한 감각을 가지고

완성도 있는 음악을 만들게 되었다.

2) 음악적 융통성: 음악에 생동감을 불어넣다

음악적 융통성이란 음의 높낮이, 템포, 다이내믹의 음악적 변수가 다루어진 범위를 나타낸다(Webster, 1994; 이영만 외, 2010, p. 304에서 재인용). 프로그램 초반 단조로운 셈여림이나 빠르기로 즉흥연주를 했던 학생들은 세 번째 프로그램 ‘우연의 음악’ 만들기 활동에서 많은 변화를 보였다. ‘우연의 음악’은 주사위를 던져서 주사위의 숫자에 따라 리듬과 멜로디가 결정되는 음악으로, 이 활동에서는 리듬이나 가락을 새로 창작해낼 필요가 없었기 때문에 학생들은 다양한 음악적 실험을 거쳐 음악적 요소를 변화시켜 악곡의 특징을 살리는 것에 더욱 초점을 맞출 수 있었다. 학생들은 기존의 틀에서 벗어나 자신이 가지고 있는 악기와 생활 속 물건들을 이용하여 다채로운 음색을 사용하였고, 음악적 요소를 주제의 틀 안에서 더욱 대담하고 자유롭게 사용하게 되어 생동감 있는 음악을 만들어내게 되었다.

다음은 적극적인 악기 탐색과 새로운 연주 방법으로 다양한 음색을 활용하여 음악 만들기를 한 H학생과 음역대와 셈여림을 변화시켜 주제의 분위기에 맞는 음악 만들기를 한 S학생의 인터뷰 내용이다.

- 처음에는 그냥 쑥스럽기만 했는데 나중에는 다양한 소리를 만들면서 즐기고 있는 내 모습을 발견하게 되었어요. 이 프로그램을 통해 여러 가지 악기의 음색을 사용할 수 있는 능력을 갖게 된 것 같아요.

- H학생의 인터뷰 중

- 예전에는 낮은 음이나 높은 음이나 의미를 두지 않았었는데 이제는 낮은 음은 무서운 분위기, 높은 음은 좀 빠른 분위기나 흥겨운 분위기에서 사용하게 되었어요.

- S학생의 인터뷰 중

3) 음악적 독창성: 새로운 도전, 맛있는 음악

음악적 독창성이란 음악적으로나 연주의 방법적으로 반응이 특이하거나 독특한 정도를 나타낸다(Webster, 1989). 예술교과통합 음악창작 프로그램이 진행되어 가면서 음악적 융통성과 음악적 정교성이 일정부분 갖추어지자 작품 속에서 학생들 각자의 음악적 개성이 드러나기 시작하였다. 정형화되고 단순한 형태의 가락 진

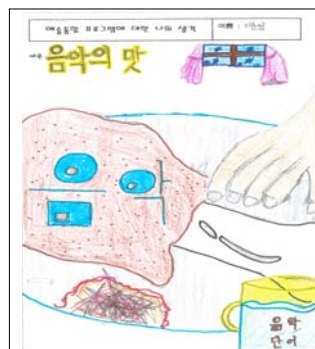
행으로 연주했던 ○학생은 예술교과통합 수업 후 이루어진 즉흥표현에서 I 도 화음 내 진행이나 기존의 단순한 가락 진행에서 상당부분 탈피하여 I 도, ii 도, iii 도, IV도 등 다채로운 화음을 사용하였고 그 안에서 자유로운 멜로디 라인을 그려내었다. 또 손바닥으로 대담하게 톤 클러스터(tone cluster)를 표현하는가하면, 손끝으로 글리산도(glissando)를 표현하는 등 연주 방법에 있어서도 많은 변화를 보였다. 무엇보다 자유로워진 가락 진행과 개성 있는 리듬패턴이 만나면서 음악적으로 더 풍성하고 흥미를 끄는 음악이 만들어졌다.

또 학생들은 타예술영역 통합 활동으로 발산적 사고를 하게 되면서 주제에서 타예술영역과 관련한 아이디어를 생성해내었고, 이를 토대로 생각의 가치를 뽐어나가면서 창작활동을 진행해 나갔다. 다시 말하면 학생들은 신체 언어나 시각화된 이미지 등 자신에게 더욱 친숙하고 편한 형태의 언어를 통해 아이디어를 보다 쉽게 생성하고 발전시킬 수 있었고 이를 바탕으로 음악을 만들어 냄으로써 보다 독창적인 결과물을 얻을 수 있었다. 학생들은 프로그램이 끝난 후 창작활동에 대해 다음과 같이 표현하였다.

- 잘 돌아가지 않던 컴퓨터가 메모리가 늘어나 작업이 빨라지고 쉬워지는 것처럼 창작활동을 하면서 머리의 메모리가 넓어지고 상상력도 풍부해져서 표현하기가 쉬워진 것 같아요.

- 포커스 그룹 인터뷰 중

[그림 IV-1]은 예술통합수업에 대한 생각을 그림으로 표현한 작품으로, 이 학생은 프로그램을 통하여 알게 된 ‘음악의 맛’을 음식의 그림과 접목시켜 표현하였다.



[그림 IV-1] 예술교과통합 수업에 대한 생각을 표현한 그림

4) 음악적 지속성: 의미 있는 시간으로 채워가다

음악적 지속성이란 일반적 창의성 요소인 ‘유창성’과 유사한 개념으로서 창의적 과제를 지속한 시간의 합을 나타낸다(Webster, 1994; 이영만 외, 2010, p. 304에서 재인용). 예술교과통합 수업에서 창의적 과정을 거치면서 음악적 창의성의 하위요소들이 고루 신장되기 시작했고 이는 음악적 지속성 향상에 직접적인 영향을 끼쳤다. 특히 주제패턴에서 악기의 조합, 음역대, 빠르기, 셈여림의 음악적 요소를 변화시켜나가는 등 음악적 융통성을 적극적으로 활용한 학생들의 음악적 지속성은 뚜렷하게 향상되었다. 학생들은 음악적 정교성을 살려 주제를 음악으로 연결시켜 형식을 갖춘 음악을 만듦으로써 음악의 뼈대를 세우고, 음악적 융통성의 음악적 요소들을 변화시키면서 음악에 살을 붙여 나가는 한편, 학생 개개인의 독창적 아이디어를 더해 개성 있는 작품을 완성해갔다. 이와 같은 과정을 거치면서 과제 안에서의 집중도와 몰입의 정도가 커졌고 연주시간도 더 길어졌다. 혹 사전 검사에 비해 연주시간에 큰 변화가 없거나 연주시간이 줄어들었다 해도 이전의 의미 없는 가락이나 효과음과 같은 소리를 만들어 내던 시간이 상대적으로 줄고 주제와의 관련성이나 음악적 완성도는 향상되어 학생들이 과제 수행시간을 보다 의미 있고 밀도 있게 채워 나간 것을 알 수 있었다.

5) 음악적 개념: 글자에서 소리로 녹여내다

예술교과통합 수업의 음악창작 프로그램에서는 각 주제의 성격에 맞는 여러 음악적 개념이 반복적, 단계적으로 제시되었다. 학생들은 세 번째 프로그램에서 눈에 띄게 성장한 모습을 보이기 시작했는데, ○모듬은 장면에 따른 배경음악을 창작하는 활동에서 학생들은 악기변성, 조성, 음역대, 빠르기에 변화를 준 변주곡 형태의 곡을 편곡하여 연주하였다. 음악적 개념을 인위적으로 음악 속에 집어넣는 것이 아닌 작곡자가 의도한 분위기와 느낌을 살려내기 위한 도구인 동시에 음악을 보다 완성도 있게 변화시켜나가는 변인으로서 인식하고 접근한 것이다. 이는 음악개념을 더 이상 ‘글자’로 이해하는 것이 아닌 ‘소리’로 깨닫게 된 것으로 음악적 개념의 반복적인 제시, 단계적인 창작활동, 동료학생의 창작품 감상으로 이어지는 일련의 과정이 누적되어 창작물에 반영된 결과로 보인다.

6) 비판적 분석과정: 나만의 관점으로 새롭게 해석하다

프로그램 초반 학생들은 “패턴이 좋았다”, “화음을 잘 넣었다”, “높낮이의 변화가 잘 나타났다”, “셈여림을 잘 넣었고 악기 활용을 잘 했다” 등 음악적 개념을 단순 나열하였고, 작품의 특징적인 모습을 있는 그대로 설명하거나 묘사하였다. 하지만 주제를 다양한 예술영역으로 표현하는 과정 속에서 학생들은 작품 제작자의 의도, 작품의 흐름 등 작품의 전체적 맥락을 주체적으로 이해하기 시작했고, 작품의 특징을 음악적 용어를 사용하여 설명하거나, 작품에 대한 자신의 견해와 해석, 느낌을 드러내기 시작했다.

- 화해하는 장면이 밝게 표현되었고 마음에 와 닿았다.
- 다른 친구들은 어떻게 느낄지 모르겠지만 나는 곡의 앞부분이 단조여서 오히려 더 좋았다. 장면의 분위기와도 잘 어울렸다.
- 어두운 느낌의 노래가 들렸다. 빠르기를 여러 번 바꾸어서 변주곡처럼 쳤고, 곡이 전체적으로 정리가 잘되었다.

- 세 번째 프로그램 후 상호평가 중

학생들은 감상하면서 작품의 수정·보완할 점을 찾아내기도 하였고, 다른 작품의 아이디어를 본인의 작품에 적용하여 더 풍부한 음악을 만들어가는 재료로 활용하기도 하였다.

- 만약 우리 모듬이었다면 비닐은 구기면서 소리를 내거나 농구공은 튀기면서 소리를 냈을 것이다. 마지막에 색연필 흔드는 소리를 내면 주인공의 설레는 마음을 잘 나타낼 수 있을 것 같다.
- 우리 모듬에도 플루트를 넣어 연주하면 슬픔, 기쁨의 느낌이 더 잘 나타날 것 같다.

- 세 번째 프로그램을 마친 후 학생의 성찰 일지 중

7) 사회성: 소통과 배려의 창(窓)이 열린다

세 개의 프로그램이 진행되면서 과제의 난이도는 높아졌지만 과제해결 시간은 단축되었고 완성도는 높아졌다. 창작활동이 익숙해지고 프로그램에 적응된 결과이기도 하지만 이는 무엇보다 서로 의사소통하는 방법을 익혀가면서 생긴 좋은 팀워크가 만들어낸 결과이기도 하다. 다음은 의사소통과 의견조율이 되지 않아 어려움

을 겪었던 ○모듬이 세 번째 프로그램을 마치고 한 포커스 그룹 인터뷰 내용이다.

- 그냥 음악을 단번에 만들게 되었어요. 시작한지 10분 만에 의견이 모아졌어요. 처음에는 단합이 잘되지 않았는데 팀워크가 좋아지면서 아이디어가 잘 모아지고 아이디어도 빨리 선택하게 되었어요.

- 포커스 그룹 인터뷰 중

학생들은 프로그램을 통하여 의견전달 및 조율 방법, 관계를 세워나가는 방법 등을 배우게 되었다. 또한 상위그룹의 학생들은 기본기가 부족한 학생들에게 주제에서 아이디어를 끌어내는 법, 악보를 보고 그리는 법, 기본적인 박자 개념 등을 가르치면서 모듬을 이끌어 나갔고, 하위그룹 학생들은 친구의 아이디어에 자신의 아이디어를 더해 보다 개성 있고 완성도 높은 작품을 만들어나갔다.

- 처음에는 나만 잘하면 된다고 생각했는데 친구들이랑 아이디어를 모아서 하는 것이 훨씬 더 좋은 작품이 나오게 된다는 것을 알게 되었어요.
- 저는 음악을 정말 못하거든요. 그런데 시○이를 믿고 시○이가 낸 아이디어에 덧붙여서 아이디어를 냈더니 활동이 잘 진행되기 시작했어요.

- 포커스 그룹 인터뷰 중

8) 학습동기: 음악 만들기와 친구 맺기

학생들에게 음악창작에 대한 자신감과 학습동기를 부여하게 된 것은 예술교과 선호도의 반영, 다양한 예술 영역에서의 단계적 주제접근, 창의성 기법의 사용, 음악활동의 동기 부여 등으로 볼 수 있다. 학생들은 그림그리기, 신체표현하기, 글쓰기 등 음악창작에 앞서 다른 예술 교과활동을 하면서 음악창작활동에 자연스럽게 호감을 갖게 되었다. 특히 몸을 사용하여 에너지를 발산하기 좋아하는 남학생들은 신체 표현으로 이야기를 꾸미고 음악창작을 했던 첫 번째 프로그램을 가장 선호하는 프로그램으로 꼽았다. 또 음악창작에 앞서 다른 예술 영역으로 표현하면서 주제가 이미지화되고 구체화되면서 학생들은 눈에 보이지 않는 ‘소리’인 음악을 만드는 것에 대해 가졌던 막연함과 부담감을 상당부분 덜어낼 수 있게 되었다. 다음은 예술교과통합 음악창작 프로그램을 통한 음악 만들기와의 일반적인 음악 만들기의 차이점을 묻는 질문에 대한 인터뷰 내용이다.

- 음악을 만들 때 일단 어떤 장면으로 표현할지 나와 있으니까 표현하기가 좀

더 쉬웠어요. 장면의 분위기가 느낌에 따라 음악을 만들고 그 음악들 사이에 다리를 만들어서 이으면 되거든요.

- 포커스 그룹 인터뷰 중

또 학생들은 프로그램에 도입된 브레인스토밍, 바디스토밍, 브레인라이팅, 스캠 퍼기법 등의 창의성 기법으로 인해 창작에 대한 부담감을 많이 덜 수 있었다.

- 저는 광고음악을 만들었을 때 무작정 음악을 만드는 것보다 스캠퍼 기법으로 원래 있는 음악을 바꾸니까 더 쉽고 편했어요.
- 브레인라이팅으로 광고와 관련된 아이디어를 냈을 때 아이들이 서로 의견을 반박할 필요 없이 자신의 아이디어를 붙이기만 하면 되니까 아이디어가 모여서 진행이 잘 되었어요.

- 포커스 그룹 인터뷰 중

정진원(2010)은 음악적으로 의미 있는 창의적 결과를 이끌어내기 위해서는 연주, 듣기 및 이해, 즉흥연주, 작곡 등의 유형별 음악활동에서 음악 활동에서 필수적으로 갖추어야 할 지식, 기능, 경험적 요인들이 필요하며 음악적 창의성은 이를 토대로 발현이 가능하다고 강조하였다. 창작을 하기 위해서는 음악을 떠올리고 이를 소리로 구현해내는 능력 뿐 아니라 악기 연주 능력, 기보 능력, 자신감 있는 태도도 요구된다. 평소 음악활동에 큰 흥미를 느끼지 않았던 학생들도 음악창작을 하면서 자연스럽게 악기연주능력이 필요하게 되자 동기를 가지고 틈틈이 악기 연습을 하고 친구들에게 배우는 모습을 보여주었다.

- 피아노 레슨을 받을 때는 도대체 음악이 왜 있는지 짜증나기만 했었는데 이제는 음악을 만드는 것도 재미있고 만들어져 있는 악보만 치는 것이 아니라 우리가 직접 악보를 만들어서 치니까 피아노를 왜 배워야 하는지 알겠어요.

- 포커스 그룹 인터뷰 중

V. 결 론

본 연구의 목적은 예술교과통합 음악창작 프로그램이 초등학교 5학년 학생들의 음악적 창의성에 미치는 영향을 알아보는 것이었다. 웹스터의 음악적 창의성 검

사의 통계 분석과 질적 분석을 통해 얻은 결론은 다음과 같다.

첫째, 음악적 창의성 검사 통계 분석 결과, 예술교과통합 음악창작 프로그램은 음악적 창의성의 하위요인 중 지속성, 융통성, 독창성, 정교성에서 유의미한 효과가 있었다.

둘째, 성별에 따른 평균차이를 통계 분석한 결과, 남학생과 여학생 모두에게 유의미한 결과를 얻었다. 남학생의 경우 음악적 창의성의 하위요인 중 융통성, 독창성, 정교성에서 유의미한 효과를 얻었고, 여학생의 경우 음악적 창의성의 하위요인 중 지속성, 융통성, 독창성, 정교성 모두에서 유의미한 효과를 얻었다.

셋째, 상·하위 그룹의 평균차이를 통계 분석한 결과, 상위 그룹과 하위 그룹 모두 유의미한 결과를 보였으며 하위그룹이 상위그룹에 비해 더 많은 향상을 보였다. 상위그룹의 경우, 지속성을 제외한 융통성, 독창성, 정교성에서 유의미한 효과를 보였고 하위그룹은 지속성, 융통성, 독창성, 정교성 모두에서 유의미한 효과를 보였다.

예술교과통합 음악창작 프로그램에 대한 음악적 창의성 검사의 결과를 보완하기 위해 실시된 질적 분석을 통해 다음과 같은 결론을 얻었다.

첫째, 예술교과통합 음악창작 프로그램은 음악적 정교성을 신장시킴으로써 학생들은 음악적 요소를 가지고 아이디어를 음악으로 변환하고 정제하고 세련화하는 과정을 통하여 곡을 부분과 전체로 볼 수 있는 안목을 가지게 되었다.

둘째, 음악적 융통성을 향상시켜 음악창작에서 음색이나 빠르기, 셈여림 등의 음악적 요소를 다양하게 활용할 수 있도록 해주었고, 이는 창작과 연주에의 몰입으로 이어져 음악적 지속성이 신장되는 결과를 가져왔다.

셋째, 음악적 독창성을 향상시켜 틀에서 벗어난 개성 있고 독특한 음악을 만들게 해주었고, 타예술영역과의 통합 활동으로 발산적 사고가 촉진되어 여러 예술영역을 넘나드는 아이디어를 생성하고 발전시킬 수 있게 해주었다.

넷째, 음악 개념을 실제 소리로서 이해하고 음악창작에 적용하도록 해주었고 비판적 분석과정을 적용한 감상활동을 통하여 감상 작품에 대해 인지적·감성적으로 반응하는 음악감상 능력을 갖추도록 해주었다.

다섯째, 사회성을 신장시켜 타인과 소통하고 의견을 조율하는 방법을 터득하도록 하였고, 학습동기를 유발하여 음악창작에 대한 흥미와 자신감을 불어 넣어 주었다.

참고문헌

- 권덕원, 석문주, 최은식, 함희주 (2008). **음악교육의 기초**. 파주: 교육과학사.
- 김성원, 정영란, 우애자, 이현주 (2012). 융합인재교육(STEAM)을 위한 이론적 모형의 제안. **한국과학교육학회지**, 32(2), 388-403.
- 박성익, 임철일, 이재경, 최정임 (2007). **교육방법의 교육공학적 이해**. 서울: 교육과학사.
- 박지현 (2011). 초등학생의 음악 창작활동 과정 및 지도방안 연구. **아동교육**, 20(2), 5-18.
- 방승진, 이우식, 김현남 (2003). 간학문적 접근을 통한 영재교육프로그램 개발에 관한 연구. **E-수학교육논문집**, 17, 141-158.
- 석문주, 최미영 (2011). 외국의 음악과 교육과정 분석을 통한 우리나라 음악과 교육과정 개발에 대한 시사. **교육과정연구**, 29(2), 145-172.
- 함희주 외 (2012). **세계의 학교 음악교육과정**. 파주: 교육과학사.
- 승윤희 (2010). 음악교육의 심리학적 기초. 민경훈 (편), **음악교육학 총론** (pp. 101-134). 서울: 학지사.
- 신혜경, 정진원 (2012). 음악영재 교육을 위한 음악 창의성 프로그램의 개발. **음악교육연구**, 41(1), 25-47.
- 이영만 (1994). 교육과정 통합에 비추어 본 사고교육의 접근 방법. **부산교육학연구**, 7, 65-81.
- 이영만 (1995). 초등학교 통합교과의 사고력 계발 관련 내용의 분석을 위한 준거의 탐색. **부산교육학연구**, 8, 129-146.
- 이영만 외 (2010). **교과교육에서의 창의성의 이론과 실제**. 서울: 학지사.
- 임유나 (2012). 통합 교육과정에 근거한 융합인재교육(STEAM)의 문제점과 개선 방향. **한국교육연구**, 25(4), 53-80.
- 정진원 (2010). 음악적 창의성: 활동유형별 특성 및 사고과정을 통한 재조명. **예술교육연구**, 8(3), 77-94.
- 최석민 (2011). 창의성 교육을 위한 시·도 교육청 정책 지원 방향 탐색. **학습자중심교과교육연구**, 11(2), 261-281.
- Webster, P. (1989). *Creative thinking in music*. Paper presented at Suncoast Music Education Forum. (ERIC ED 378091)
- Webster, P. (1994). *Measure of Creative Thinking in Music(MCTM): Administrative guidelines*. Unpublished manuscript. Evanston, IL: Northwestern University

ABSTRACT

The Effects of a Music Creating Program based on the Integration of the Art Subjects on the Musical Creativity of Fifth Grade Students in Elementary School

Hyun-Shil Kim

The purpose of this study is to develop a music creating program based on the integration of the art subjects and investigate the effects of the program on the musical creativity of the students. A music creating program was developed based on the integration of the art subjects, consisting of 25 lessons under three themes. This study was conducted to 29 elementary students of Grade 5 of Y School in Anyang city. An inventory on musical creativity, MCTM-II was conducted before and after applying the program to measure statistical changes. The findings of the research is that the music creating program based on the integration of the art subjects had significant effects on musical extensiveness, musical fluency, musical originality, and musical syntax. The qualitative analysis was also conducted to overcome the statistical analysis results. Overall, this program promoted the students' understanding of music concepts, music appreciation abilities, increasing their sociality and learning motivation.

Key words: integration of the art subjects, music creating program, musical creativity,
elementary school

투고일: 11월 30일, 심사(수정): 2015년 2월 3일(2월 9일), 게재확정일: 2월 24일