

대중음악 작곡을 활용한 자유학기제 학생선택프로그램 개발*

양 은 주**

이 연구는 대중음악 작곡 프로그램을 자유학기제에 적용 가능한 학생선택프로그램으로 개발하는 것을 목적으로 한다. 프로그램은 작곡 분야에 대한 전문적인 지식과 기술을 나열하고 가르치는 방식이 아니라, 학습자 중심의 철학에 기반한 창작 활동을 통해 학생들이 스스로 꿈과 끼를 찾고, 학생의 적성과 전인적인 성장을 도모하도록 설계하였다. 연구 결과 프로그램은 1주에 2차시 블록타임 수업으로 모듈별 프로젝트를 통해 리듬 난타하기, 영상과 문학작품에 배경음악 만들기, 코드에 어울리는 노래 만들기, 광고 음악 만들기, 나만의 노래 만들기 등 실제 우리 주변에서 흔히 들을 수 있는 음악을 작곡하는 작업을 수행하도록 제시하였다.

※ 주제어 : 대중음악 작곡 프로그램, 자유학기제, 선택프로그램, 머니코드

차 례

I. 서 론

II. 이론적 배경

1. 자유학기제의 개념
2. 학생선택프로그램의 특성
3. 학생선택프로그램의 운영 예시

III. 자유학기제 대중음악 작곡 프로그램 개발

1. 프로그램의 개발방향
2. 교수·학습지도안 예시
3. 프로그램의 적용

IV. 결론 및 제언

* 이 논문은 2015년도 한국과학창의재단의 지원에 의하여 연구되었음

** 명지전문대학 교수

I. 서론

자유학기제는 중학교 교육과정 중 학생들이 한 학기 동안 중간·기말고사 등 시험 부담에서 벗어나 토론과 실습 등 직접 참여하는 수업을 통해 꿈과 끼를 발굴하고 다양한 체험활동을 할 수 있도록 교육과정을 유연하게 운영하는 제도(교육부, 2013)이다. 2013년 42개 연구학교 운영을 시작으로 2014년, 2015년에는 희망학교로 확대운영 했으며, 2016년부터는 전국 3200여개 모든 중학교에서 학교장이 학부모와 교사 의견을 수렴해 1학년 1학기나 2학기, 2학년 1학기 중 한 학기를 골라 자유학기제를 운영하게 된다.

자유학기제 시범 운영 계획이 발표된 후 2년이라는 길지 않은 기간 동안에 한국교육개발원, 한국과학창의재단, 그리고 각 시도교육청과 중학교 등에서 교육과정 편성과 교육 프로그램 개발에 많은 노력을 기울여 왔다. 그러나 현재까지는 학생의 꿈과 끼를 발견하기 보다는 단순히 정보를 전달하는 수준의 프로그램이거나 구체적인 진로교육 혹은 진로 체험프로그램으로 진행되는 양상을 보이고 있는 것이 사실이다. 특히 자유학기제 연구학교 사례연구 보고서(한국교육개발원, 2014, p. 62)에 따르면 교사들은 자유학기 활동 중에서 선택프로그램을 운영하는 것이 익숙지 않은 힘든 업무였음을 호소하였다.

자유학기제의 학생 선택프로그램은 학생 수요를 반영한 교과 외 선택 주제에 대하여 한 학기 동안 심도 있게 체험하고 학습하는 것을 목표로 한다. 그러나 학교 현장에서는 학생 선택프로그램을 운영할 강사진 및 인프라 활용에 한계가 있으며, 담당 교사의 전문성 부족, 업무과다, 활용 가능한 프로그램의 부재, 예산 편성의 한계 등 많은 현실적 조건으로 인해 학생 수요를 충분히 반영하지 못하고 있다. (한국과학창의재단, 2015) 따라서 2016년 중학교 자유학기제 전면시행에 앞서 학생들의 꿈과 끼를 체계적으로 키워줄 수 있으며 동시에 교사들의 수업 개발과 운영에 도움을 줄 수 있는 활용도 높은 교육 프로그램 개발이 시급하다.

요즘 학생들은 K-Pop이나 오디션 프로그램의 영향으로 자작곡에 관심이 많다. 하지만 작곡은 일반적으로 영감을 받은 사람만이 할 수 있다는 오해가 있는 분야이다. 때문에 작곡은 다른 장르와 달리 비전공자를 대상으로 하는 접근하기 쉬운 교수법이 거의 없는 실정이다. 이 연구는 학생 선택프로그램 중 학생들이 즐기며 체험하고 싶어 하는 대중음악을 소재로 학생들의 흥미를 적극적으로 반영하여 자유학기제의 자율적인 교육과정 운영에 부합하는 작곡프로그램으로 개발하는 것을 목적으로 한다.

이와 같은 연구의 필요성과 목적을 바탕으로 첫째, 관련 문헌 연구 및 자료를 조사하고, 3차례에 걸친 다양한 교과와 현장 교사와 교육학자의 검토를 통한 의견 수렴을 바탕으로 프로그램의 구성 체계 및 교수·학습 활동의 구성 방향을 정립하였다. 둘째, 이상에서 도출된 교육프로그램의 개발 기준과 학생들의 흥미를 적극적으로 반영하여 중학교 자유학기제 학생선택프로그램으로의 대중음악 작곡프로그램을 개발하였다.

II. 이론적 배경

1. 자유학기제의 개념

2013년 5월 교육부가 발표한 ‘중학교 자유학기제 시범 운영 계획’에는 자유학기제의 추진 목적이 다음과 같이 세 가지로 기술되어 있다(교육부, 2013).

- 학생들이 스스로 꿈과 끼를 찾고, 자신의 적성과 미래에 대해 탐색·고민·설계하는 경험을 통해 지속적인 자기성찰 및 발전할 수 있는 기회 제공
- 지식과 경쟁 중심 교육을 자기주도 창의학습 및 미래지향적 역량(창의성, 인성, 사회성 등) 함양이 가능한 교육으로 전환
- 공교육 변화 및 신뢰회복을 통해 학생이 행복한 학교생활 제공

교육부가 제시한 자유학기제의 비전은 수업 개선과 진로탐색 및 다양한 체험 활동을 통해 적성·소질에 맞는 진로탐색, 자기주도 학습능력 배양, 인성 및 미래 역량 교육이 이루어지도록 함으로써 초·중·고등학교 전반에서 꿈과 끼를 키우는 행복한 학교교육을 확산하고자 하는 것이다. 자유학기제 운영 체제의 큰 특징은 첫째, 교과와 자유학기 활동으로 구성되는 교육과정 편성, 둘째, 학생의 참여와 활동 중심의 교수·학습방법, 셋째, 학생의 부담을 완화하는 평가라고 할 수 있다(교육부, 2015, p. 19).

자유학기제에서 새롭게 도입되는 자유학기 활동이란 자율과정으로 학생의 진로 적성과 희망, 요구사항 등에 기초하여 개설된 수업을 운영하는 것이다. 크게 진로 탐색 활동, 학생선택프로그램, 동아리 활동, 예술·체육 활동의 네 가지 영역의 활동으로, 학교의 여건에 따라 각 영역별 비중을 다르게 편제할 수 있으며, 학교 여

건에 따라 혼합형으로도 운영 가능하다. 자유학기제 자율 과정의 특징은 다음 <표 1>과 같다.

<표 1> 자유학기제 자율과정 세부 영역별 특징 (한국교육개발원 2014, p.27)

	진로탐색활동	선택프로그램	동아리 활동	예술·체육 활동
목적 및 성격	진로 탐색의 기회 제공	전문화된 프로그램 학습 기회 제공	자치적, 자율적 활동 기회 제공	다양한 예술, 체육 활동 기회
학습 내용	진로, 직업 관련 내용	학생 관심에 따라 다양	학생 관심에 따라 다양	음악, 미술, 체육 관련 내용
운영 방법	학생 선택	학생 선택	학생 선택	학생 선택
교수자	교사 및 외부강사	교사 및 외부강사	학생중심 운영, 교사는 지원 역할	교사 및 외부강사

2. 학생 선택 프로그램의 특성

자유학기제 학생 선택프로그램은 자율과정 중 하나의 유형으로 학습자 스스로 관심 있는 것을 선택하여 학습할 수 있도록 하는 것이다. 따라서 다른 어느 영역보다도 학생 중심 교육프로그램으로서, 학생들이 제안,하고 선택하는 프로그램으로 시작하여 학생들의 참여하고 체험 하는 프로그램으로 운영된다.

전문화된 프로그램이라는 선택프로그램의 성격에 맞도록 선택프로그램은 해당 분야의 전문가들이 프로그램 개발 및 운영에 참여하고, 교수자로 교사 및 교육기부를 활용한 외부 강사 등 관련 분야의 인프라를 적극 활용하기를 권장하고 있다. 선택프로그램의 학습 내용 또는 주제는 학생들이 다양한 관심 분야를 체험할 수 있도록 여러 방면의 주제에 대하여 개방적이어야 한다. 교수·학습 모형에서도 체험, 참여형 프로그램과 교수·학습 방법의 다양화를 통해 학생 참여 중심의 수업을 진행하여 자신의 꿈과 끼를 발견할 수 있도록 하는 기회를 더 많이 제공하도록 하여야 한다. 또한 놀이와 같은 편안하고 재미있는 분위기 속에서 몰입과 적극적 참여, 체험, 전문가와의 교류, 학습 결과물의 산출 등의 교수·학습 방법이 사용되어야 할 것이다.

중학교 자유학기제 학생 선택프로그램은 학습자 중심의 교육 철학에 기반하여, 프로그램 설계의 원칙으로 ① 학생중심 ② 문제해결 ③ 자기주도학습 ④ 상호 배우기 ⑤ 맥락성(real life connection), ⑥ 체험식 활동 ⑦ 놀이와 재미 ⑧ 전지와 발표 ⑨ 자기평가 등 아홉 가지를 가지고 있다.(한국과학창의재단, 2015).

3. 학생 선택 프로그램의 운영 예시

학생선택프로그램은 각 학교의 여건에 따라 프로그램의 종류와 수, 배당 수업 시수 등에 대해 학교가 자체적으로 협의하여 결정하면 된다. 많은 학교에서 채택하고 있는 학생 선택프로그램의 유형은 크게 3가지로 나눌 수 있다.(한국과학창의재단, 2015) 첫째, <표 2>와 같이 매주 2차시씩 17주 총 34시간을 운영하는 경우와 <표 3>과 같이 매주 3차시씩 17주 총 51시간을 운영하는 경우, 마지막으로 <표 4>와 같이 매주 2차시씩 2회에 걸쳐 4차시씩 17주 총 68시간을 운영하는 경우 등이 있다.

<표 2> 학생 선택프로그램 운영 유형 1

	월	화	수	목	금
1	기본교과편성 (20시간)				
2					
3					
4					
5	진로탐색	예술·체육 활동	선택 프로그램 (2시간)	예술·체육	동아리
6	활동			활동	활동
7					

<표 3> 학생 선택프로그램 운영 유형 2

	월	화	수	목	금
1	기본교과편성 (20시간)				
2					
3					
4					
5	진로탐색	예술·체육 활동	선택 프로그램 (3시간)	예술·체육	동아리
6	활동			활동	활동
7					

<표 4> 학생 선택프로그램 운영 유형 3

	월	화	수	목	금
1	기본교과편성 (20시간)				
2					
3					
4					
5	진로탐색활동	선택프로그램1 (2시간)	동아리 활동	선택프로그램2 (2시간)	예술·체육 활동
6					
7					

Ⅲ. 자유학기제 대중음악 작곡 프로그램 개발

1. 프로그램의 개발 방향

작곡 분야는 2014년 7월17일부터 19일까지 경기도 일산 킨텍스에서 개최된 대한민국 행복학교박람회에 참여한 초·중·고생 1971명을 대상으로 한 설문조사에서 배우고 싶은 체험분야 중 다섯 번째로 높은 관심을 보인 주제이다.¹⁾ 작곡은 많은 청소년들이 한 번쯤은 도전하고 싶은 분야로, 단순히 듣고 싶은 음악을 찾아 감상하거나 음원 구매를 통해 음악에 접근을 하던 학생들에게 직접 음악을 주체적으로 생산하면서 끼를 발견하고 창의적인 역량을 키워줄 수 있다. 특히 학생들이 흥미를 가지고 있는 대중음악 작곡을 주제로 하는 선택프로그램은 놀이하듯이 직접 음악 예술 작품을 만드는 과업을 수행하면서 문제해결과 반성적 사고력의 향상은 물론 타인과의 소통, 협업의 중요성 등 공동체 생활에 필요한 인성을 기르는 일련의 경험을 제공할 수 있다.

한국과학창의재단(2015)은 중학교 자유학기제 꿈·끼 함양 학생 선택프로그램을 놀이형 멘토링 학습 모형으로 다음과 같이 제시하였다.

1) 설문 결과, 관심 분야의 상위 15개 영역을 순위별로 나열하면, 스마트폰 앱 > 화장품만들기 > 파티쉐 > 메이크업아트 > 작곡·작사 > 사육사체험 > 로봇제작 > 운동 > 패션디자인 > 발명 > 심리분석 > 추리교실 > 만화애니메이션 > 범죄수사 > 요리교실 등이다.

첫째, 실생활의 맥락을 담은 상황제시 단계이다. 놀이형 학습은 학생들이 도전과 흥미를 느끼고 몰입을 유도해 낼 수 있도록 실생활의 맥락적 상황을 제시하는 것에서 시작한다. 맥락적 학습상황은 다양한 접근과 기술을 가능하게 하며, 학생들의 창의적인 활동과 생각을 허용하기 때문에 학생들로 하여금 앞으로 배우거나 참여하게 될 분야에 대하여 도전의식, 재미, 학습의욕, 호기심, 성취욕구 등을 유발시킬 수 있다.

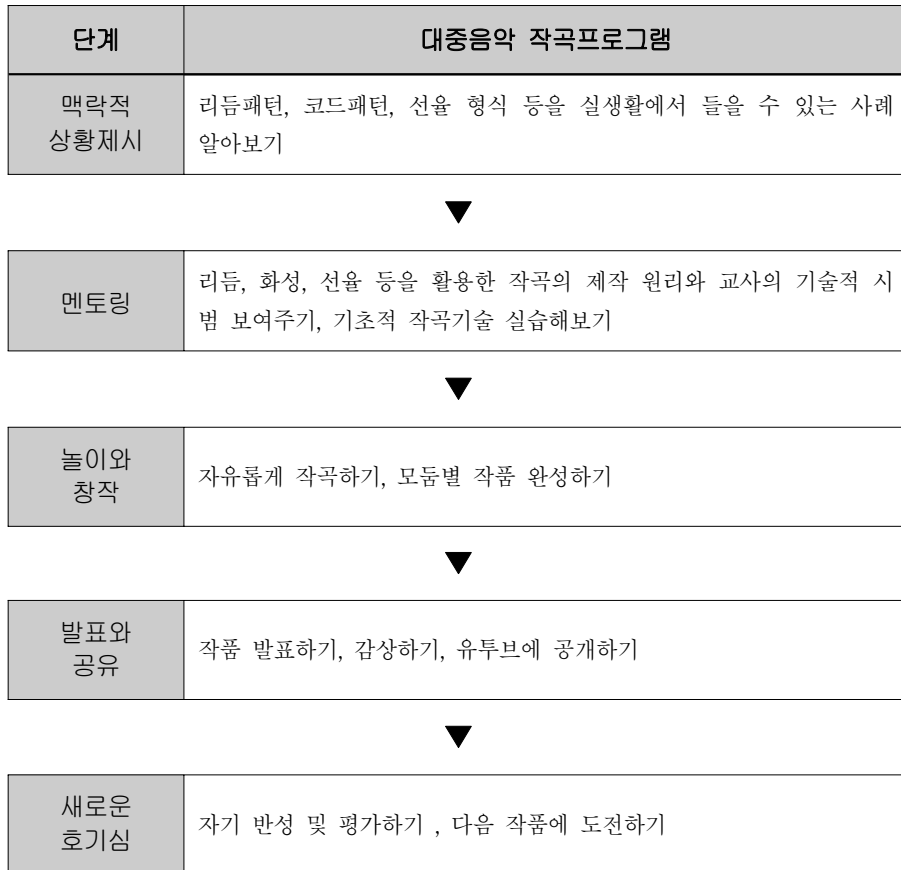
두 번째, 멘토링 단계이다. 전문 지식과 기술을 가진 멘토의 시범 보여주기, 학생들의 모방과 연습, 자유로운 토론과 협동학습 등 다양한 활동들이 편안하게 놀이처럼 전개되는 단계이다. 이때 멘토(전문가 또는 교사)는 적극적인 조언과 도움을 제공함으로써 학생들의 활동을 돕는다.

세 번째, 놀이와 창작단계로 학생들이 자신의 끼를 마음껏 표현시키는 단계이다. 놀이와 같은 허용적 학습 환경은 학생들의 창의성을 자극하게 되며, 학생들은 단순한 모방이 아닌 자신만의 기술, 작품 등을 만들어 가면서 자연스럽게 전문적 지식과 기술, 태도를 연마할 수 있게 된다.

네 번째, 발표와 공유단계이다. 발표와 공유는 학생에게 자신의 끼와 향상된 재능을 마음껏 발산할 수 있는 기회를 주며, 동시에 발표에 참가한 관련분야 전문가, 학부모, 그 외 외부인들로부터 학습결과에 대한 피드백과 교육적 관심을 얻을 수 있는 기회가 될 수 있다.

다섯 번째, 새로운 호기심의 단계이다. 선택프로그램에서 학습이란 학생들에게 놀이처럼 편안한 즐거움과 재미를 준다. 학생들은 이와 같은 허용적이고 편안한 학습 환경에서 필요한 기술, 지식, 가치관, 태도 등을 익히고 자신만의 새로운 것을 만들어 나갈 수 있는데, 이것은 다음 단계로 도전하고 싶은 호기심과 열정으로 연결된다.

놀이형 멘토링 학습모형을 대중음악 작곡 프로그램에 적용하면 [그림 1]과 같다.



[그림 1] 대중음악 작곡 프로그램을 위한 놀이형 멘토링 학습 모형

연구진과 교육학 전공 교수와 음악 뿐 아니라 타 교과 교사들로 구성된 자문진이 제시한 의견을 토대로 개발하고자 하는 프로그램의 연구범위는 다음과 같이 정하였다.

첫째, 이 프로그램은 작곡 분야에 대한 전문적인 지식과 기술을 나열하고 가르치는 방식이 아니라, 자유학기제의 취지에 맞게 작곡 활동을 통해 학생의 적성과 전인적인 성장을 도모하는 프로그램이다. 연구 대상은 악기 연주도 서툴고 악보 읽기도 능숙하지 못하지만, 음악 창작에 관심이 있는 중학교 1학년을 대상으로 한다.

둘째, 대중음악작곡 프로그램에서 다루는 음악은 가능한 학생들의 흥미에 맞도록 대중가요를 주요 대상으로 한다. 예시로 다룬 대중가요들은 교육적 측면을 고

려하였는데, 시의성을 고려하여 지도교사가 적절히 다른 노래로 대체할 수 있다.

셋째, 학생 선택프로그램은 학교 상황에 따라 다양하게 운영이 가능한데, 이 연구에서는 학생들이 자유학기제 기간 동안 보다 다양한 관점에서 자신의 적성과 흥미를 고민해 보도록 하기 위해 5주간 분량으로 체험하도록 선택프로그램을 개발한다. 학생들은 [그림2]와 같이 한 학기동안 학습이나 진로에 대한 부담 없이 즐겁게 배우고자 하는 교과외 선택 주제 3개를 선택하여 각 5주씩 체험하고, 마지막 2주 동안은 각 학생들이 배운 것에 대해 발표하고 성과를 공유한다.



[그림 2] 학생선택프로그램 운영 예시

넷째, 교실 현장에서 쉽게 적용할 수 있는 구체적인 교육 프로그램으로 개발하며, 수업 상황에 따라 탄력적으로 재구성할 수 있도록 하여 다양한 여건의 학교 현장에서도 어려움 없이 적용 가능한 교육프로그램이 되도록 한다.

프로그램은 크게 리듬 작곡, 영상 속 배경음악과 문학작품을 음악으로 표현하기, 코드패턴에 곡 붙이기, 광고 음악 만들기, 나만의 발라드 작곡하기 등 5개의 주제로 구성되어있다. 개발될 선택프로그램은 1주에 2차시 블록타임으로 수업을 진행하는 것을 기준으로 하여 5주간에 진행될 수 있도록 10차시로 개발되었다.

차시별 세부 프로그램의 내용은 <표 5>와 같다.

<표 5> 차시별 단원명 및 지도내용

차시	단원명	내용	교수학습 방법
1	펜비트 리듬 작곡	음악의 3요소에 대해 이해하고 펜비트 리듬 만들기	강의/모둠실습/발표
2	드럼 리듬 작곡	다양한 음색의 물건을 활용하여 8비트 리듬을 만들고, 악곡에 어울리게 새로운 리듬을 만들어본다.	강의/모둠실습/발표
3	영상배경음악 작곡	영상의 내용에 어울리는 음악을 선택하여 배경음악으로 넣어본다.	강의/모듬토의/모듬실습/발표
4	문학작품음악 작곡	문학의 내용에 어울리는 음악 또는 효과음을 만들어 문학 작품을 음악으로 표현해본다.	강의/모듬토의/모듬실습/발표
5	코드 선율 작곡 1	코드에 어울리는 선율을 선택하여 4마디 곡을 만들어본다.	강의/모듬실습/발표
6	코드 선율 작곡 2	코드의 구성음을 이해하여 코드에 어울리는 새로운 선율을 만들어본다.	강의/모듬토의/모듬실습/발표
7	광고 음악 작곡 1	광고음악의 특징을 이해하여 광고음악의 가사를 만들어본다.	강의/모듬토의/모듬실습/발표
8	광고 음악 작곡 2	광고 가사에 어울리는 코드 진행과 리듬 및 선율을 만들어본다.	강의/모듬토의/모듬실습/발표
9	노래선물 작곡 1	악곡의 구조를 이해하여 ‘그대’ 또는 ‘친구’를 주제로 후렴구의 가사와 코드패턴을 만들어본다.	강의/모듬토의/모듬실습/발표
10	노래선물 작곡 2	가사와 코드패턴에 어울리는 드럼반주와 리듬 및 선율을 만들어본다.	강의/모듬토의/모듬실습/발표

2. 교수·학습 지도안 예시

자유학기제 대중음악 작곡프로그램은 자유학기제의 자율적인 교육과정 운영에 부합하도록 음악의 창작에 필요한 기초적인 지식을 이해하고 여러 가지 창작 과정을 통해 창의적으로 문제를 해결하도록 하였다.

다양한 창작과제 중 5차시의 코드패턴을 이용한 작곡의 수업지도안을 살펴보면 <표 6>과 같다. 학습목표는 코드 이름을 익혀 ‘C - Am - Dm - G (1-6-2-5)’ 코드패턴의 반주를 만들기와 코드의 구성음을 이해하여 각 코드에 어울리는 선율을 골라 곡을 만들기이다. 작곡이 어려운 학생들을 위해 교사는 각 코드에 어울리는 다양한 선율을 예시하여 주었고, 학생들은 실음을 중심으로 코드를 쉽게 접할 수 있도록 핸드폰 어플리케이션을 사용하였다.

<표 6> 코드 패턴을 이용한 작곡 수업 지도안

교수·학습활동
[도입(10분)] 1. 가요나 팝송에서 주로 사용되는 ‘C-G-Am-F(1-5-6-4)’ 네 개의 코드 패턴에 가요를 부르는 동영상을 보면서 우리가 잘 아는 곡을 찾아봅시다.  ◀ 파헬벨 ‘개는 변주곡’의 동영상 1) 같은 화음을 반복하면서 악곡을 진행시키는 대표적인 예로 파헬벨의 ‘개는 변주곡’의 동영상을 감상한다. 이 ‘개는 변주곡’은 다장조 기준으로 ‘C-G-Am-Em-F-C-F-G’(I-V-VIm-IIIIm-IV-I-IV-V)의 화음으로 진행되는 화성적 변주곡이다. 일반적으로는 더 짧게 ‘C-G-Am-F’(I-V-VI-IV)를 머니코드(money chords) 패턴이라고 한다. 대중적으로 인기가 많은 곡에 사용된 코드라서 머니코드라고 한다. 2) 머니 코드로 되어있는 가요 동영상을 감상하고 코드 패턴을 설명한다.  ◀ 머니 코드 가요 동영상 ① 박상민 - 해바라기 

② 아이유 - 좋은 날



③ 윤도현 - 나는 나비



④ 체리필터 - 오리날다



[전개 (30분)]

1. 모듈별로 워크밴드(Walk Band) 앱을 이용하여 'C - Am - Dm - G'코드 진행의 반주를 만들어 보시다.

1) 핸드폰에 워크밴드 앱을 2) 워크밴드'를 실행한다.
다운한다.

3) 키보드를 선택하고,
왼쪽 위 아이콘을 눌러
화음모드로 들어간다.



4) 코드 순서를 'C - Am - Dm - G'순서로 바꾸기

① 왼쪽의 'v' 모양의 아이콘을 클릭한다.



4) ② 첫 번째 Dm 코드를 선택한 후, 왼쪽 근음에서 'C'를, 오른쪽 화음 유형에서 'C'를 선택한다.



4) ③ 두 번째 Em 코드를 선택한 후, 왼쪽 근음에서 'A'를, 오른쪽 화음 유형에서 'Am'를 선택한다.



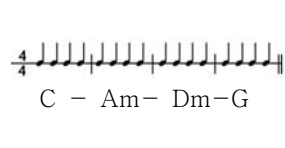
4) ④ 세 번째 코드를 'F'에서 'Dm'코드로, 네 번째 코드를 'Am'에서 'G'코드로 바꾼다. 왼쪽 아래의 '^' 아이콘을 클릭한다.



5) 한 화음에서 아래쪽을 치면 낮은 음, 위쪽을 치면 높은 음의 소리가 난다.



6) 모듬별로 'C-Am-Dm-G' 코드 순서로 연주한다. 각 코드를 4/4박자의 4분음표 리듬 패턴으로 연주한다.



7) 4분음표 리듬 연주는 그림의 예시와 같이 여러 가지 방법으로 연주할 수 있다.



8) 4박자로 연주하는 것이 익숙해지면 3박자 등 다양한 박자로 연주해 보게 한다.

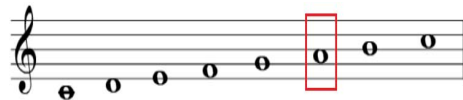


9) 연주가 익숙해지면 오른쪽 위쪽의 아이콘을 클릭한 뒤, '기록'을 누르고 '미디(MIDI)'를 클릭하여 연주를 녹음한다. 왼쪽 위쪽의 아이콘을 클릭하여 녹음을 저장한다. 오른쪽 위쪽 아이콘을 클릭한 후 '녹음 목록'에서 녹음한 것을 들어본다.



2. 계이름과 음이름의 차이를 구별하고 알파벳 음이름을 알아봅시다.

- 1) 계이름과 음이름의 차이를 이해한다. 코드는 알파벳 음이름을 활용하여 나타내고 알파벳 대문자를 사용한다. '라'음을 'A'로 시작해서 음계에 알파벳을 붙인다.
- 2) 악보를 보고 코드 이름을 적도록 한다.



계이름: 도 레 미 파 솔 라 시 도
 알파벳음이름 : C D E F G A B C



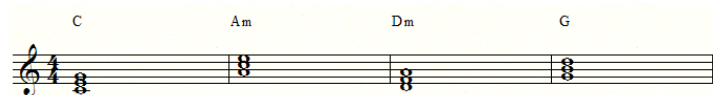
3. 아래 주어진 밑음 위에 3도씩 음을 쌓아올려 화음을 만들어 봅시다.

- 1) 화음이란 음 높이가 다른 두 개 이상의 음이 동시에 울리는 소리이다.
- 2) 화음은 근음(한 화음에서 가장 아래에 위치하는 음)에서 3도씩 쌓아올려 만들며, 근음이 코드 이름이 된다.



C Dm Em F G Am Bdim C

3) 제시된 음부터 위로 화음을 쌓아 코드를 만들어보게 한다.



4) 메이저 코드와 마이너 코드 구별하기

- 대문자로만 적힌 것은 메이저 코드이고 대문자 알파벳 옆에 소문자가 적힌 것은 마이너 코드이다. 메이저 코드는 장조와 비슷하여 대개 밝은 느낌이 나며, 마이너 코드는 단조와 비슷하여 대개 어두운 느낌이 난다.

5) 메이저 코드와 마이너 코드를 들어보고 차이점에 대해 적어보게 한다.

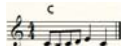
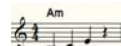
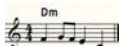
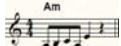
	느낌	어울리는 분위기	상상되는 상황
메이저 코드	밝은 느낌	활기찬 분위기	즐거운 소풍
마이너 코드	어두운 느낌	우울한 분위기	사랑하는 사람과의 이별

6) 'C - Am - Dm - G' 코드의 구성음을 적고 건반에 표시해보게 한다.

- (1) C - (C , E , G)  
- (2) Am - (A , C, E)  
- (3) Dm - (D , F , A)  
- (4) G - (G , B , D)  

4. 각 코드에 어울리는 선율을 택해 연결하여 4마디 곡을 만들어 봅시다.

- 1) 교사가 'C, Am, Dm, G' 코드에 어울리는 예시 선율을 각각 4개씩 각 모듬별로 다운 받을 수 있도록 한다.
- 2) 모듬별로 각 코드에 어울리는 선율들을 다운받아 들어보고 마음에 드는 선율을 한 개씩 골라보게 한다. 각 선율들을 연결하여 하나의 곡을 만들어보게 한다.
- 3) 모듬별로 만든 선율을 들으면서 코드 반주를 연주해보게 한다.

C	Am	Dm	G
			
			
			
			

- 4) 코드 반주와 함께 선율을 들어본 후 어색한 부분이 있는지 찾아보고, 자연스럽게 않은 부분은 다른 선율로 바꿔 다시 만들어보게 한다.

[정리 (5분)]

1. 모듬별로 만든 음악을 발표해 봅시다.
2. 다른 모듬의 발표를 듣고 평가해 봅시다.

3. 프로그램의 적용

대중음악 작곡 프로그램 개발의 마지막 단계로 프로그램의 적용에서 나타날 수 있는 문제점을 보완·수정하기 위하여 현장 교사들을 대상으로 시범 수업을 실시하였다. 교사 연수는 현직 교원과 교육 전문직을 대상으로 당일로 진행되는 현장 포럼으로 진행되었다. 포럼은 수도권, 강원·제주권, 중부권, 영남·호남권 등 4개

권역별로 나누어 전국 권역별에서 총 10회 될 예정이다.

2015년 7월 4일 강원도 H대학에서 열린 제1회 포럼에서 전체 학생선택프로그램 중 대중음악작곡 프로그램을 선택한 교사는 총 21명이었다. 교사들의 전공을 살펴보면 음악 전공이 2명이었고, 나머지는 모두 타 교과의 교사로 구성되었다. 타 교과 교사의 분포는 영어가 4명, 미술이 3명, 수학, 국어 2명, 체육과 진로가 각각 1명 그리고 나머지는 연수프로그램 개발진이다. 메르스의 영향으로 1차 포럼 전체 참석자는 극히 저조하였다.

포럼은 6시간 동안 대중음악 작곡프로그램의 1, 5, 7, 8차시 중에서 발췌하여 진행하였다. 참석자는 3-4명씩 다양한 전공으로 한 모듬이 되어 활동하였다. 수업은 먼저 본인이 홍보할 대상을 정한 후, 브레인스토밍의 과정을 통해 가사를 만들었다. 가사가 만들어지면 스마트 폰 앱을 활용하고 코드 패턴을 사용하여 8마디를 작곡을 하였다. 작곡한 음악에 앱을 이용하여 기타, 드럼 등으로 반주를 만들었다. 작품이 완성된 후에는 모듬 별로 무대에 나와 창작한 작품을 공연하였다. 모듬 별 연주 후에는 서로의 장단점에 대하여 평가하였다.



[그림 3] 제1회 자유학기제 현장 포럼 작곡발표

대중음악 작곡 프로그램에 대해 교사 연수 후 연구진과 수업 참여자인 교사가 모인 토론회의 결과, 개발된 교육프로그램은 학교 수업에 적용되기에 교육적으로 효과적인 것으로 나타났다. 교사들은 이 프로그램을 음악적인 끼를 발산하고, 학교 현장에서 활용하기에 적합하게 구성된 프로그램으로 평가하였다. 시범 수업에 참여한 교사들은 스마트폰 앱을 활용하는 수업방식을 매우 흥미로워 하였으며, 음악 전공이 아닌 타 교과 교사들도 매우 적극적이고 진지하게 창작과정에 임하였다. 또한 모듬 별 협동학습과정을 통하여 당일 처음 만나는 교사들과 즐겁게 소통하며 어울림의 기쁨을 경험하였다. 시범 수업을 마친 후, 교사들에게 대중음악 작곡프로그램을 체험하면서 느낀점을 기술하도록 요청한 소감문을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 개별 학교마다 자유학기제 선택프로그램 운영상황이 다르고, 교사의 전문성, 학생들의 수준이 다르므로 대중음악 작곡프로그램을 다양하게 적용할 수 있는 방안이 필요하다.

이 프로그램은 스마트 폰이나 셀프 믹싱을 활용하여 음악에 대한 사전 지식 및 이해가 부족한 학생도 흥미를 느끼고 악기 없이, 음표 읽기 없이도 작곡을 할 수 있도록 하였을 뿐만 아니라 교사의 전문성이 없어도 수업이 가능하도록 하였다.

학교마다, 자유학기제 선택프로그램 운영이 5주 또는 8주 프로그램 등 상이하게 희망하므로, 주·차시 단위로 프로그램을 모듈화 개발하여 자유학기 기간 동안 학교 적용하도록 현장성 높일 필요가 있다.

둘째, 중학교 기존 교과와 연계하여 학교에서의 활동도를 높일 필요가 있다.

프로그램과 문학 등 교과와의 연계부분이 좋으므로 가능한 부분에 교과연계를 더욱 강화시켜 선택 프로그램의 성공적인 모델로 발전시킬 필요가 있다.

타 교과시간에도 표절과 저작권 등에 관한 내용을 자세히 다룰 수 있도록 추가 자료를 팁형태로 제시 되는 것이 필요하다.

IV. 결론 및 제언

본 연구는 중학교 학생들이 학교생활을 통해 자신의 꿈과 끼를 찾고 미래 사회에 필요한 역량을 함양할 수 있도록 자유학기 선택프로그램에 적용 가능한 대중음악 작곡프로그램을 개발하는 것을 목적으로 하였다. 학생들은 모듬별 협동학습을 통해 리듬 난타하기, 영상과 문학작품 배경음악 만들기, 광고 음악 만들기 등 실제 우리 주변에서 흔히 볼 수 있는 음악을 작곡하였으며, 코드에 어울리는 선율을 골라 마음을 담은 노래를 작곡하고 선물하는 창작 작업을 수행하도록 하였다.

개발된 프로그램은 다음과 같은 기대성과를 지닐 수 있으리라 본다.

첫째, 학생의 미래 역량을 배양할 수 있다. 학생들이 직접 작사와 작곡을 하는 과정을 수행하면서 문제해결과 고등사고력의 향상은 물론 미래 사회에 필요한 창의적 역량을 기를 수 있다.

둘째, 음악을 주제로 한 다양한 안목의 획득할 수 있다. 대중음악 작곡 프로그램은 음악 뿐 아니라 국어, 사회, 수학, 과학 등 다양한 교과와 연계된 탐구 활동

과 창작 과정을 제공함으로써, 학습자로 하여금 음악 예술의 향유하는 다양한 안목을 갖도록 할 것이다.

셋째, 동료들과 행복한 학교생활을 할 수 있다. 음악의 다양성을 이해함으로써 다른 사람을 존중하는 태도를 기르며, 협업에 의한 창작 과제를 하면서 나의 생각을 표현하고, 동료와 의사소통하며 협동하는 경험을 통해 행복한 학교생활을 영위할 수 있을 것이다.

이 연구를 통하여 다음과 같은 내용을 제안하고자 한다.

첫째, 개발된 대중음악 작곡 프로그램은 가능한 음악 교과의 교사가 수업을 하는 것이 적절하지만, 학교 상황에 따라서는 음악 교과가 아닌 교사라도 원활하게 작곡 프로그램을 수업할 수 있도록 애플리케이션을 메뉴얼 형태로 자세하게 제시하였다. 하지만 이들이 학교 현장에서 자유학기제 선택프로그램을 보다 잘 활용하기 위해서는 체계적인 오프라인과 온라인의 교사대상 연수를 통해 프로그램에 대해 실질적인 학습이 이루어지도록 연수프로그램 개발이 필요하다.

현재 진행되고 있는 자유학기제 포럼이나 연수는 전체 진행 시간도 짧을 뿐만 아니라 자유학기제 이해나 운영방법 등 총론에 치우쳐 있다. 때문에 선택 프로그램 연수시간은 고작 3-4시간 전 후이다. 전공이 아닌 분야를 짧은 시간의 포럼이나 연수 통해 얼마나 깊이있게 이해할 수 있을지 의문이다. 선택프로그램에 관심 있는 교사들에게 보다 체계적이고 연속적인 연수가 마련될 수 있어야 할 것이다.

둘째, 자유학기제 선택프로그램은 담당 교사의 전공 분야가 아닐 수도 있다. 따라서 대중음악 작곡 프로그램을 운영하는 교사들이 개발진 뿐만 아니라 같은 프로그램을 사용하는 동료 교사들과 서로 정보를 공유하고, 함께 협의할 수 있는 공간이 필요하다. 온라인에 이런 장소가 제공된다면 소통을 통해 각각 학교 상황에 맞는 다양한 프로그램의 재구성이 가능할 것이라 기대한다.

참고문헌

- 강민선, 양은주, 한태동, 김선희, 류주옥 (2013). **중학교 음악**. 서울: 교학사.
- 교육부 (2015). **2015 자유학기제 교원역량강화 연수**. 서울: 저자.
- 교육부 (2013). **중학교 자유학기제 시범 운영 계획**. 서울: 저자.
- 김지아, 이부연 (2015). 공공디자인을 활용한 디자인 교육에 관한 연구: 중학교 자유학기제를 중심으로. **디지털디자인학연구**, 45, 329-342.
- 김지영 (2015). 중학교 자유학기제 적용을 중심으로 한 디자인 콘텐츠 개발. **디지털디자인학연구**, 46, 941-949.
- 양은주, 강민선 (2008). 고등학교 대중음악전문교과서 분석 및 모형 개발. **음악교육연구**, 35, 47-79.
- 양은주, 강민선, 정승일 (2009). 중.고등학교 대중음악 합주 프로그램 모형 개발. **음악교육연구**, 37, 113-137.
- 양은주, 강민선, 이동희, 구희연 (2014). **고등학교 음악과 진로**. 서울: 교학사.
- 양은주, 강민선, 김지현, 김혜영 (2015). 자유학기제 밴드 합주 교육과정 및 교육프로그램 개발. **음악이론연구**, 25, 132-166.
- 양은주, 강민선 (2015). 음악-과학 융합인재 교육 프로그램 개발: 대중음악 악기제 작과 앱 작곡을 중심으로. **예술교육연구**, 13(3), 205-219.
- 이근우 (2013). **K-Pop 작곡 프로듀싱**. 서울: 책미래.
- 장기호 (2009). **내 노래는 내가 만든다**. 서울: 예술.
- 정성희, 김형숙 (2015). 중학교 자유학기제를 위한 융합예술 프로그램 활용방안. **예술교육연구**, 13(3), 133-146.
- 한국교육개발원 (2014). 2014학년도 2학기 자유학기제 연구학교 사례연구 종합보고서. 수탁연구 CRM 2015-08. 서울: 한국교육개발원.
- 한국교육개발원 (2014). 자유학기제 운영 종합매뉴얼, 연구자료 CRM 2014-56. 서울: 한국교육개발원.
- 한국과학창의재단 (2015). 중학교 자유학기제 꿈·끼 함양 학생 선택프로그램 총론 개발연구. 서울: 한국과학창의재단.

ABSTRACT

The Development of Free Semester Selection Program by Using Popular Music Composition

Eun-Joo Yang

The purpose of this study was to develop popular music composition program as a selection program that could be applicable to free semester. This program is not about just listing and teaching professional knowledge and techniques regarding composition. Rather, students could find dreams, talents, aptitude and plan holistic development by learner-centered composing activities. In this twice a week class, students will compose commonly heard music such as Nanta rhythm, background music, commercial music, melody which matches to the chord and personal songwriting by group project.

Key words : popular music composing program, free semester, selection program, money chord

투고일: 2015년 8월 31일, 심사(수정): 10월 26일(11월 3일), 게재확정일: 11월 20일