발표 : 임새롬 (강북중학교)

좌장: 최미영(대구교육대학교)

나도 작곡가

- 초보 그룹을 위한 작곡 지도 입문 -

임 새 롬 (한국교원대학교, 강북중학교)

I. 서론

학교 현장에서 창작에 관한 음악 수업소재는 컵타와 같은 리듬 창작, 뮤지컬과 같은 대본과 가사 바꾸기 정도의 극 창작이 대부분이다. 그 외에는 이미 주어진 악곡을 노래나 악기, 몸짓으로 연주하고 표현하는 표현 영역이나 잘 알려진 대곡을 감상하고 그와 관련한 이론을 습득하는 감상 및 이론 영역이 있겠다. 사실 음악 창작이라 함은 통상적으로 곡을 쓰는 일을 일컫는다. 가사의 제시 여부와 상관없이 동기에 따라 가락을 짓고 형식을 정하고 그에 맞게 조직하여 연주할 수 있는 수준의 최소 악곡 형태를 갖춘 곡을 쓰는 일. 그러나 많은 교사들이 음악전공자임에도 비작곡전공자들은 교육 받아본 적이 없을 뿐더러 일반 학생들을 대상으로 악곡을 쓰도록 가르치는 일이 낯설고 쉽지 않을 것이다. 오늘, 누구나 따라할 수 있는 작곡의 세계로 호기로운 첫 걸음을 내딛을 수 있도록 안내하고 자 한다.

본 수업사례 발표는 중학교 2학년을 대상으로 하였다. 공연이나 연주회장이라고는 찾아가 본 적 없는 학생들이 대다수인, 시내 학교 중 평가 성적이 하위에 속하는 수준의 학생들이었음에도 아이들은 멋진 곡을 작곡해 주었으며, 스스로 주어진 동기를 흥얼거리며 되뇌이면서 즐기는 데 어려움이 없을 정도로 잘 따라주었다. 즉, 어떤 학교에서든지 적용 가능한 수준으로 연구되었다.

Ⅱ. 수업 연구의 근거 및 목적

2009 개정 음악과 교육과정의 목표는 다음과 같다.1)

'음악'은 다양한 음악 활동을 통하여 음악의 아름다움을 경험하고, 음악성과 창의성, 음악의역할과 가치에 대한 안목을 키움으로써 음악을 삶 속에서 즐길 수 있도록 하는 교과이다. 음악교과는 음악적 정서와 표현력을 계발하고, 문화의 다원적 가치를 인식하여 타인을 존중하고 배려하는 창의적 인재 육성을 목표로 한다. 이를 통해 우리 문화 발전에 기여하고 세계 시민으로서 문화적 소양을 지닌 전인적 인간이 되는 데 기여한다.

¹⁾ 교육과학기술부, 『2009 음악과 교육과정』, 교육과학기술부 고시 제2011-361호[별책 12], p. 4.



창의·인성교육은 창의성과 인성의 독자적인 특징을 강조하는 동시에 두 교육의 결합을 통해 창의성을 배양하고 올바른 인성과 도덕적 판단력을 구비한 인재를 육성하는 교육철학 및 교육전략을 의미한다. 의 즉, 정보와 지식을 수동적으로 습득하기보다는 기존의 정보와 지식을 창의적으로 활용하고 스스로 또는 다른 사람과 협력하여 새로운 지식을 창출할 수 있는 능력을 지닌 인재를 양성하는데 초점을 두는 것이다. 의

또한 지난 2015년 9월에 고시되고 2018년부터 시행되는 2015 개정 음악과 교육과정⁴⁾의 성격에 음악 교과를 통해 중점적으로 기를 수 있는 6가지 역량이 제시되어 있는데, 그 중 창작활동과 관련된 3가지 역량을 추려보면 다음과 같다.

<u>'음악적 창의·융합 사고 역량'</u>은 음악 분야의 전문 지식과 소양을 토대로 새롭고 독창적인 아이디어를 산출해 내고, 자신이 학습하거나 경험한 음악 정보들을 다양한 현상에 융합적으로 활용할 수 있는 역량이다.

<u>'음악적 소통 역량'</u>은 소리, 음악적 상징, 신체 등을 활용하여 자신의 생각과 느낌을 음악적으로 표현하고, 타인의 음악적 표현을 이해하고 공감하여 효율적으로 소통하고 조정할 수 있는 역량이다.

'자기관리 역량'은 음악적 표현과 감상 활동, 음악을 생활화하는 태도를 바탕으로 표현력과 감수성을 길러 자아 정체성을 형성하고, 자기 주도적으로 음악을 학습하고 그 과정을 관리함으로써 음악적으로 풍요로운 삶을 유지해 나갈 수 있는 역량이다.

중학교 1~3학년의 표현영역에서는 작곡과 관련된 내용으로 '[9음01-03] 음악의 구성을 이해하여 주어진 조건에 따라 간단한 음악 작품을 만든다.'를 제시하고 있다. 여러 연구에서는 창작활동을 능동적이고 독창적인 사고를 바탕으로 다양한 음악적 개념, 형식, 구조 등을 스스로 경험하고 조직함으로 자신의 음악을 창의적으로 만드는 모든 활동이라고 정의하고 있다. 즉, 음악적 창작활동은 개인이 알고 있거나 혹은 주어진 음악적 지식을 활용하여 자신의 생각, 느낌, 의도 등을 표현하는 것으로 창의적 사고력을 함양시키는 역할을 한다.

그 중에서도 이번 연구는 8마디 가락짓기를 시작으로 16마디의 두도막 형식의 악곡을 작·편곡하는 것을 주제로 하였는데, 대부분 음악을 전문적으로 배우지 않았고 음악적 경험의 정도가 모두 다르므로 학생들의 다양한 수준을 고려한 차시별 지도에 힘을 기울였다. 또한 음악 창작활동은 협동학습의 특징인 이질적 구성을 적용하기 적합한 활동이다. 작·편곡을 하는 데 있어 어려움을 느낄 음악적 지식과 경험이 상대적으로 부족한 학생들과 비교적 음악적 지식과 경험이 풍부한 학생을 같은 모둠으로 구성하여 2인 1조의 공동 창작이 이루어질 수 있도록 하고, 이 수업을 통해 음악에 대한지적 호기심과 흥미, 성취감이 발생하여 음악과 예술을 즐기는 문화인으로서의 태도를 함양하게 하는 데 목적이 있다.

²⁾ 한국과학창의재단, "창의 · 인성교육 활성화 방안 연구"(서울: 한국과학창의재단, 2010)

³⁾ 한국교육과정평가원, 이경언, 진의남, 김기철, 채정현, 유정애 외(2010), "2009 개정 교육과정에 따른 교과 교육과정 개선 방안 연구"(서울: 한국교육과정평가원)

⁴⁾ 교육부, 『2015 음악과 교육과정』[별책 12], pp. 3~4.



Ⅲ. 핵심 요소

1. 창의적인 음악적 아이디어

음악적 창의성은 기존의 음악적 규칙과 전통 위에서 다양한 음악 활동을 통해 창의적인 사고 과정을 거쳐 가치 있고 독창적인 음악적 결과물을 만들어 내는 능력을 말한다.⁵⁾ 이러한 음악적 창의성이 꼭 높은 수준의 음악적 능력을 갖추어야 발휘되는 것은 아니다. 자신의 음악적 수준에서 창의적인 사고를 거쳐 연주하거나 노래를 만듦으로서 표현하는 일련의 과정들 또한 창의적이라고 할 수 있다.

또한 앞의 가락을 충분히 몸에 익힌 뒤에 다음 가락을 구상해야 하므로 반복적인 피아노 연습과 흥얼거림을 통해 음악을 음미하는 풍경과 그 소리는 한 학급이 같은 교실에서 만들어내는 음악적인 환경에 자연스럽게 노출되게 하고, 오감을 통해 창의적인 음악적 아이디어를 불러일으키는 데 매우효과적일 것이다.

2. 내면으로부터 일어나는 배움

협동학습은 학교 교실에서 지적인 능력을 향상시키면서 타인과의 관계를 증진시킬 수 있는 수업을 진행할 수 있다는 점에서 지금까지 많은 연구를 통해 그 효과가 검증되었다. 히 팀을 구성하여 각자 맡은 바 역할을 수행해야 하므로 소극적인 학생도 팀원들의 격려로 자신을 변화시킬 수 있는 좋은 기회가 되며 적극적인 학생은 자신만의 독단에서 벗어나 뒤처진 학생과의 조화와 동의를 구하는 기술을 몸에 익히게 된다. 기

또한 수업진행의 전개 단계의 마무리에서 이미지카드를 활용하고 120개의 단어가 적힌 씨앗·느 낌카드의 도움을 받아 소감을 작성하는 성찰의 시간은 무엇보다 마음을 울리는 학습이 이루어지는 단계이다. 인성교육이라는 타이틀을 걸고 가르치는 것보다 아이들이 학교에서 사소하게 여기는 시간들과 상황에서 스스로 깨닫고 감동하는 내면의 배움이야말로 교사가 지식으로 전달하는 것보다 더욱큰 울림이 있음은 누구나 공감할 것이다.

Ⅳ. 수업의 실제

작곡은커녕 악보를 그리거나 악기를 제대로 연주해본 적이 없는 학생이 음악적 바탕 없이 곡을 쓰는 일은 부담스럽고 어려운 일이다. 그러므로 '나도 작곡가' 프로젝트는 1학기 동안 교사와 학생 서로의 스타일을 파악하고 수업을 통해 다양한 음악적 경험과 소스를 누적시켜서 2학기에 실시하는

⁵⁾ 서양하, "창의적 음악 수업 모형 개발 및 적용 방안 연구", 한국교원대학교 대학원 석사학위논문, 2008.

⁶⁾ 김영미, "중등음악 교육에서의 음악극 활동에 대한 연구", 음악교육공학, Vol.13, 2011, p.118.

⁷⁾ 정예슬, "Jigsaw 모형을 활용한 뮤지컬 활동 수업 연구와 적용: 고등학교 1학년을 중심으로", 이화여자대학 교 교육대학원 석사학위논문, 2011.

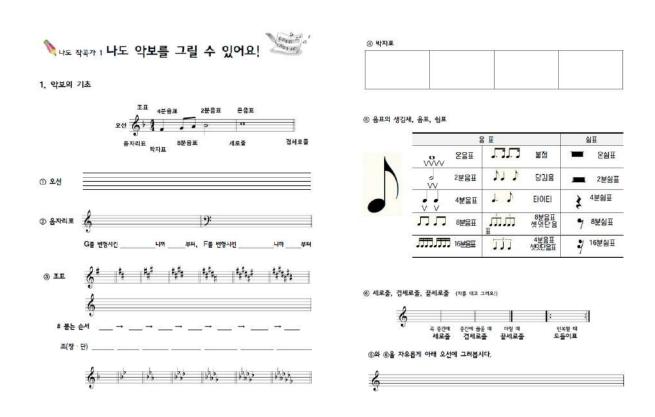


것이 좋다. 수업의 들머리에서 교사와 학생이 함께 즐길 수 있는 음악적 활동에는 다음과 같은 것들이 있다.

선생님 목소리 흉내내기	엄마들이 아기들에게 흉내 내듯 교사가 주변 소리를 묘사하는 소리를 듣고 학생들이 따라하는 것	
재미있는 소리 수집	사이렌 소리, 엘리베이터 소리, 설거지하는 소리 등 일상의 소리를 수집해서 목소리로 흉내 내는 것	
~ 자기만의 악보로 표현하기	아직 오선보가 익숙하지 않은 학생들에게 친근함을 높여줄 수 있는 것으로 자기가 생각한 소리를 그림이나 독특한 기호로 나타내는 것	
리듬·멜로디 따라하기	둥글게 서서 한 사람씩 돌아가며 주어진 박자에 따라 한 마디씩 즉흥적인 리듬이나 가락을 선창하면 모두가 이를 받아 똑같이 후창하는 것(이때, 제자리걸음으로 박에 맞게 몸을 계속 움직이는 것이 중요하며, 학생이 어려워한다면 교사 대 학생으로 교사의 시범부터 시작하는 것이 좋음.)	

1. '나도 작곡가' 첫 번째 수업

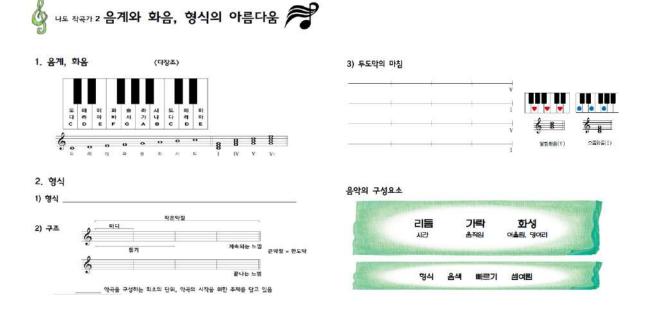
총 3시간으로 이루어지며 여유 있게 4시간 진행도 가능하다. 첫 시간에는 먼저 기보법과 더불어 조표, 박자, 음표, 쉼표 등 오선보에 등장하는 요소들에 대해 알아본다.





2. '나도 작곡가' 두 번째 수업

둘째 시간은 학생들이 이미 알고 있는 계이름과 화음이름을 정리해 보고 피아노 소리로 들어 화음감을 느끼는 시간이다. 또, 그 화음감이 곡의 구조에 따라 기능적으로 배치되거나 혹은 곳곳에 배치되어 구조를 만드는 큰 그림을 살펴본다.



3. '나도 작곡가' 최종 수업

지금까지는 악보를 그리는 기본을 수업했다면 아제 본격적으로 악보를 작업하고 자신의 음악을 구현할 시간이다. 학생들의 작업에 앞서 배운 것을 새로운 아이디어로 생산하고 응용하고 싶은 음악적 분위기를 위해 다음과 같이 몇 가지를 안내한다. 보기보다 오래 걸리지 않는다.

1) 수업의 시작: 교사의 안내

학습단계	학습내용
음악의 구성요소 버무리기	먼저 음악의 구성요소 7가지가 음악 속에 어떻게 녹아드는지를 보기 위해 피자 도우에 각종 재료를 넣듯 학생들에게 익숙한 간단한 소품곡을 활용하여 <u>가락에 리듬(음악 장르) 추가→조성(장조·단조) 추가→코드 추가→빠르기 추가→음색추가</u> 순으로 시범을 보인다.
\	
동기의 발전법 8가지	가락을 발전시키는 것이 부담스럽고 주제를 어떻게 다루어야 할지 모르는 학생들에게 지속적으로 어렵지 않은 일임을 강조하며 주어진 동기를 발전시키는 방법 8가지를 소개한다.
<u></u>	



악곡 분석

학생들이 도전하기 쉬운 8마디나 12마디 정도의 소품곡을 함께 분석해본다.

1

동기 제시

드디어 동기 악보를 제시한다. 먼저 함께 음정이나 리듬 없이 계이름으로 말해 보고, 코다이 방식으로 리듬을 읽고, 둘을 합쳐 계이름으로 불러보고, 익숙해지 도록 도돌이로 반복해서 불러본다.

2) 음악, 함께 만드는 재미: 한도막 완성하기

이후, 짝과 함께 주어진 시간 동안 교실 곳곳에 흩어져 주어진 동기를 포함한 한도막을 지어본다. 동기가락이 익숙해야 다음 마디로 자연스럽게 넘어갈 수 있기 때문에 계이름으로 노래하거나 교실에 비치된 건반악기 등의 선율악기로 연주하며 반복적으로 익힌다. 계속되는 느낌과 끝나는 느낌을 염두에 두고 앞서 배운 동기발전법을 응용해도 좋다. 교실은 이미 악기소리와 노래소리로 가득하다. 이렇게 해서 어느 정도 완성이 된 모둠에는 교사가 다가가서 '쉼표를 넣어보는 건 어때? 그래야 숨쉴 수 있어.' '반음을 올리거나 내려보는 건 어때? 좀 더 재미있게 될 거야.' '트릴 같은 꾸밈음을 넣어볼까?' '리타르단도나 페르마타도 넣으면 재미있겠다. 유연한 느낌이 들 것 같아.' 등 학생들의 가락이 좀 더 음악적일 수 있도록 도약질문을 한다.

3) 음악산책

주어진 시간이 끝나면 칠판으로 나와 각 모둠이 완성한 악보를 간격을 두고 붙인다. 베토벤이 산책을 즐기며 영감을 얻었던 것처럼 교실 앞쪽은 새소리가 들리고 살랑바람이 부는 산책길이라고 정한다. 정보를 유연하게 융합하여 처리하도록 다른 사람의 작품을 관찰하고 흥얼거리거나 계이름으로 부르면서 다른 모둠은 같은 동기를 어떻게 발전시켰는지 살펴본다. 이때, 자기 모둠의 것과 다른 모둠의 것을 어떻게 연결시킬지 구상해본다.

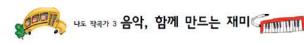
4) 음악이 채우는 교실 풍경: 두도막 완성하기

이제 두 번째 한도막을 지을 차례다. 다른 모둠으로부터 얻은 아이디어를 변형하여 적용하도록 하는 것이 목적이다. 그대로 갖고 오지 말고 절정(climax)을 포함하는 변주나 편곡의 느낌으로 두 번째 한도막을 지어 자기 모둠의 첫 한도막에 이어 16마디의 곡을 완성한다. 물론 자기 모둠의 한도막이 후반부로 오고 새로운 한도막이 앞으로 와도 무방하다. 이때, 자기 모둠의 한도막에 절정이 삽입되도록 안내한다. 곡이 완성이 되면 가락의 흐름에 따라 셈여림이나 빠르기를 조절하는 나타냄말등 음악적 표현을 위한 다양한 지시어를 넣을 수 있도록 도약질문한다.

5) 음악의 현장: 연주, 감상

드디어 완성한 16마디의 곡을 선율악기로 연습한 후 교사의 피아노 반주에 맞춰서 연주하는 시간이다. 연주하는 학생과 교사가 템포, 장르 등을 서로 맞춘 후 연주한다. 연주가 끝나면 작곡부터 연주까지 해낸 학생에게 충분히 칭찬하고 격려한다. 선뜻 나설 용기는 없더라도 아이들은 자신이 쓴곡이 어떻게 울릴지 궁금해 하고 있으므로 연주되길 희망하는 모둠의 작품을 받아 교사가 대신 연주한다. 학생들은 이미 자신들이 무려 이 곡을 썼고 그 곡이 새로운 코드와 반주가 입혀져 모두에게들려진다는 사실에 한껏 고무되어 있다.





!. 곡을 처음 시작할 때에는

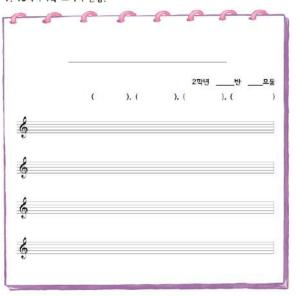
- 1) 동기를 여러 번 계이름으로 노래하면서 익힙니다.
- 2) 동기의 느낌이 이어지도록 다음 2마디를 만들어 봅니다. 쉬운 방법이 있습니다.



3. 우리가 함께 만든 가락



- 4. 도화지에 그려서 칠판에 붙이기
- 5. 우리 모둠의 가락에 어울릴 것 같은 가락 2개 고르기(●1개 ❷1개씩)
- 6. 악기로 연주해 보면서 매끄럽게 연결되도록 편곡하기
- 7. 16마디 1곡 드디어 완성!



8. 제 느낌은요.

우리가 만든 음악의 느낌은	
함께 작업하면서 생각한 것은	Make out paying one on our parties of a Million for some many paying the first of the substitution of the

6) 나는 작곡가, 연주자, 감상자로소이다: 피드백, 우리들의 음악

연주가 끝나고 악보와 수업바구니를 정리한 후 그 사이 교사가 펼쳐놓은 사진을 한 장씩 고른다. 자기의 현재 느낌을 잘 나타낸 사진을 보면서 '나도 작곡가'의 첫 시간부터 마지막까지 느끼고 알게된 것들에 대한 감회를 포스트잇에 적는다. 이때, 어휘력이 약하여 감정을 길게 표현하지 못하거나다채롭게 표현하고 싶은 학생들은 느낌 카드와 새싹 카드를 활용하여 풀어낼 수 있도록 도운다.

자유롭게 발표하도록 기회를 주면 평소보다 더 많은 학생들이 손을 든다. 고무된 상태에서 단어 카드의 도움을 받아 길게 쓴 글을 함께 공유하고 싶은 것이다. 발표자는 일어나 모두에게 사진을 보여주면서 사진 뒤에 붙인 포스트잇의 내용을 낭독하게 되는데, 이때, 전혀 음악과는 상관없어 보이는 그 사진은 수업하는 동안 그 학생이 느낀 어떤 감정과 맞닿아 있음을 발견하게 된다. 기발하고 뭉클하고 감동적인 시간이다.



V. 마무리

학창 시절에 '그거 해본 적 있다'라는 경험은 커서 보니 시시한 일이었더라도 그때의 벅찼던 성취 감을 잊을 수 없다. 한 번도 해본 적 없는 사람보다 어릴 때 선생님이 가르쳐줘서 해본 사람은 왠지 모르게 나만 보물을 알고 있는 것 같이 삶이 더 풍요로운 기분이다. 더군다나 곡을 쓴다는 것은 알파고도 하지 못할, 아무나 할 수 없는 고차원의 영역이 아닌가. 이 수업을 할 때마다 피아노를 본적도 없는 어려운 동네의 아이들조차도 해내고 마는 집중력, 성취력에 오히려 교사인 내가 놀라게되고, 피드백 발표에서 아이들끼리 공감이 이루어졌을 때 떠오르던 따뜻한 공기는 학생들뿐 아니라이 수업을 지켜보던 이들에게도 감동적인 경험이 되었다.

학교 현장에서 시수도 부족하고 주요 교과로도 인정되지 않는 수업이지만 정도의 차이일 뿐 아이들 저마다 지닌 음악성을 믿고 이 수업을 꼭 해보시라 권하고 싶다. '내가 곡을 지어봤다!'는 자신감은 아이들을 춤추게 한다. 그 이후의 음악시간이 더욱 음악적으로 바뀐 것은 내가 기대하지 못했던 선물이었다.