https://doi.org/10.30775/KMES.50.1.81
음악교육연구 제50권 제1호 pp. 081-103 (2021년 2월) ISSN 1229-4179(Print)
Korean Journal of Research in Music Education Vol.50, No.1, (February. 2021) ISSN 2713-3788(Online)

2015 개정 중학교 음악 교사용 지도서에 적용된 음악적 창의·융합 사고 역량 분석

Analysis of Musical Creativity and Convergence Thinking Competency Applied to 2015 Revised Middle School Music Teacher's Guidebooks

유 근 혜*
Geunhye Yu

초록 본 연구는 중학교 음악 교사용 지도서에 적용된 음악적 창의·융합 사고 역량 및 창의·융합 활동의 양상을 분석하여 창의·융합적인 사고 계발을 위한 음악교육의 방향 및 학습 활동을 고찰하였다. 이를 위해 음악과 교육과정의 영역, 기능, 성취기준, 음악 요소, 연계 교과를 분석 기준으로 설정하여 중학교 음악 교사용 지도서에 적용된 창의·융합 사고 역량의 빈도를 분석하였다. 연구 결과 영역, 기능, 성취기준 모두 '음악 만들기'의 적용 빈도가 가장 높았고, 악기 연주하기 및 생활화와 관련된 창의·융합 활동의 빈도가 낮아서 이에 대한 적극적인 활용이 필요하였다. 또한 음악 형식과 창의·융합 사고 역량의 연계 지도방안과 예술 교과 외에 타교과와의 연계 지도에 대한 연구의 필요성이 드러났다.

주제어: 2015 개정 교육과정, 중학교 음악 교과서, 중학교 음악 교사용 지도서, 음악교육, 음악적 창의·융합 사고 역량, 창의·융합 활동

Abstract This study exploreed the direction and learning activities of music education for the development of creative convergence thinking by analyzing musical creativity convergence thinking competency and the aspect of creativity convergence activities applied to middle school music teacher's guidebooks. To this end, the frequency of creativity convergence thinking competency applied to middle school music teacher's guidebooks was analyzed by setting the areas, functions, achievement standards, music elements, and related subjects of music curriculum as analysis criteria. As a result of the study, the frequency of application of 'making music' was the highest, and the frequency of creativity convergence activities related to playing instruments and everyday life was low, so it was found to be necessary to actively utilize. In addition, it was revealed the necessity of research on developing lesson plan on linking musical form and creativity convergence thinking capacity and also on relating with other subjects other than art subjects.

Key words: 2015 revision curriculum, middle school music textbook, middle school music tracher's guidebook, music education, musical creativity convergence thinking competency, creativity convergence activity

* Corresponding author, E-mail: abygh12@naver.com
Student Researcher(Ph.D. degree course), Korea National University of Education, 250, Taeseongtabyeon-ro, Gangnae-myeon, Heungdeok-gu, Cheongju-si, Chungcheongbuk-do, Korea

Received: 30 November 2020, Reviewed(Revised): 14 January(19 January) 2021, Accepted: 31 January 2021
© 2021 Korean Music Education Society. All rights reserved.

Ⅰ. 서론

1. 연구의 목적과 필요성

현대 사회에서 제4차 산업혁명 이후 빅데이터, 인공지능과 더불어 온라인 교육이 활성화되면서 학습자 교육은 단순한 지식 습득을 넘어서 다양한 학문을 통합하는 융합 인재 양성을 지향하고, 과거의 지식과 현재의 발전 기술을 새롭고 조화롭게 융합하는 능력을 위한 창의적인 사고를 습득하는 것을 목표로 하고 있다. 이러한 추세에 맞추어 과학교육에 예술적 교육 기법을 접목하는 융합인재교육(STEAM)이 대두되었으며, 현재 2015 개정 초・중등학교 교육과정 총론(Ministry of Education, 2015a)에서는 다양한 발상 및 도전과 더불어 여러 전문 분야의 경험을 융합적으로 활용하여 새로운 것을 창출하는 창의적인 인재 양성을 추구하면서 인문・사회・과학기술을 균형 있게 함양하고, 교과의 핵심 개념을 중심으로 학습 내용을 구조화하며 다양한 학생 참여형 수업을 활성화 할 수 있도록 교육과정 구성의 중점을 제안하고 있다. 이러한 교육과정의 방향 제시는 자기주도적인 학습 능력과 문제 해결력을 기르고, 교육과정의 일관성을 강화할 수 있다.

다양한 범위의 학습 능력 발달을 위한 창의・융합형 교육과 관련하여 2015 개정 초중등학교 교육과정 총론(Ministry of Education, 2015a)에서는 교과별로 적용할 수 있는 6가지의 핵심역량을 제시하였는데, 여기에는 새로운 지식 창출을 위한 교과 간의 연계 및 통합을 강조하는 ‘창의적 사고 역량’이 포함되어 있다. 음악과 교육과정(Ministry of Education, 2015b)에서도 이를 반영하여 6가지 역량을 제시하고, 창의적 사고와 융합을 결합한 ‘음악적 창의・융합 사고 역량’을 명시하고 있다. ‘역량’은 특정 상황에서 효과적인 수행이 가능하도록 하는 개인의 내적인 특성을 뜻하고, ‘핵심역량’은 현대 사회의 모든 사람들이 갖추어야 할 능력이면서 동시에 교육적으로는 학습을 통해 학습자가 성취해야 할 역량을 의미한다(Kim & Jang, 2015; Jang & Lee, 2017). 교육과정에 명시된 음악 교과의 역량은 2015 교육과정의 전체 내용을 고루 반영하여 학습자의 음악적 지식 및 능력 향상을 목표로 하고 있다. 이에 음악 교사는 음악 교과의 교육과정에 대한 전반적인 이해와 분석을 통하여 수업 계획을 재구성하고, 학습 목표 및 활동, 교수・학습 자료와 평가 등을 계획적으로 실천하면서 핵심적인 역량을 증진시킬 수 있도록 지도 방향을 설정해야 한다. 이러한 역량을 바탕으로 한 교사의 학습 지도에 있어서 교과서는 중요한 교수・학습 자료로서 교육과정을 고르게 반영하여 구성하면서 교사의 수업 설계를 위한 기본적이면서도 핵심적인 학습 도구의 역할을

수행해야 한다. 또한 초등학교 과정에서 배운 음악적 지식을 연계하여 보다 심화적으로 학습하는 중학교 음악 교과서가 역량을 포함하는 새로운 교육과정을 어떻게 반영하고 있는지 연구할 필요성이 있다.

따라서 본 연구는 2015 개정 음악과 교육과정의 역량 중 '음악적 창의・융합 사고 역량'이 중학교 음악 교과서에 어떻게 적용되고 있는지 알아보기 위해 교육과정과 교사용 지도서의 연계 및 창의・융합 활동의 양상을 분석하여 창의적인 사고 계발을 위한 음악교육의 방향 및 학습 활동을 고찰하는 것을 연구목적으로 한다.

2. 연구 방법

본 연구는 2015 개정 음악과 교육과정을 반영하여 2018년에 출시된 14종의 중학교 음악 1・2 교사용 지도서(총 28권)를 분석하여 음악적 창의・융합 사고 역량의 적용 빈도를 분석하고, 해당 역량 향상을 위한 창작 활동의 양상을 알아보고자 한다. 연구 대상인 14종 중학교 음악 교사용 지도서의 목록은 다음의 <Table 1>과 같다.

<Table 1> Teacher Guide Book of Middle School Music 1 and 2 (Revised 2015)

Teacher Guidebooks	Year of Publication	Textbooks	Publisher	Authors
Middle school music textbook I & II	2018	a	Kyohaksa	Ko, et. al
		b	Geumsung	Hyun, et. al
		c	Darakwo	Cho, et. al
		d	DongA	Min, et. al
		e	Miraen	Chang, et. al
		f	Bakyoungsa	Joo, et. al
		g	Visang	Ju, et. al
		h	Sungandang	Jung, et. al
		i	Segwang music	Huh, et. al
		j	Achimnara	Kim, et. al
		k	YBM	Park, et. al
		l	Music and Life	Yang, et. al
		m	Jihaksa	Jung, et. al
		n	Chunhekyogwaseo	Choi, et. al

음악적 창의・융합 사고 역량의 적용 빈도 분석을 위해 2015 개정 교육과정을 반영하여 출판된 중학교 음악 1・2 교사용 지도서를 연구 대상으로 선정하였는데, 중학교 음악 교과서를 편찬한 출판사 중 '동아출판㈜, ㈜미래엔, ㈜박영사, ㈜지학사' 등 4종의 교과서에서는 아이콘이나 키워드로 역량을 제시한 경우가 있었으나, 나머지 출판사에서는 역량이 모든 단원에 표시되어 있지는 않거나 아예 역량에 대한 내용이 없는 교과서가 대다수였다. 교사용 지도서는 교과서 내부를 지도 내용에 그대로 게재하고 있거나 단원 개관, 학습 목표 및 활동과 같은 자세한 지도 내용과 함께 역량을 안내하고 있기 때문에 연구 대상으로 선정하여 음악적 창의・융합 사고 역량이 적용된 소단원 357개를 분류하였다.

교사용 지도서에서의 분석 단위는 역량을 기재한 교과서 및 교사용 지도서들이 학습 내용과 관련된 역량을 소단원별로 제시하고 있으므로 소단원 단위로 분석하였다. 예외적으로 '㈜음악과생활'은 소단원별로 역량을 제시하는 것이 아니라 6개의 대단원에 각각의 역량을 적용하고 있어서 음악적 창의・융합 사고 역량을 적용한 대단원(음악 1 '음악 만들기', 음악 2 '음악과 창의・융합') 내의 소단원을 분석하였고, '제재 구성의 취지'에서 해당 역량을 언급하는 소단원 또한 분석 대상으로 선정하였다. '㈜다락원, 세광음악출판사, ㈜아침나라'에는 단원별 역량에 대한 안내가 없기 때문에 음악적 창의・융합 사고 역량의 '새롭고 독창적인 아이디어를 산출하거나 융합하는(Ministry of Education, 2015b)' 의미와 관련하여 학습자가 자신의 음악적 아이디어를 자유롭게 표현할 수 있는 음악 만들기 소단원과 창의・융합 또는 융합 활동을 직접적으로 언급하고 있는 소단원을 대상으로 연구하였다.

분석 유형 설정을 위해 창의・융합 및 창작 활동과 관련된 선행 연구를 살펴보면, 오지향 외(Oh, et. al., 2014)와 심다영(Sim, 2017)은 융합인재교육(STEAM)을 음악 수업에 적용하기 위해 과학, 기술, 공학, 음악, 수학 교과의 영역과 내용 요소를 반영하는 등 다른 교과와의 연계를 통한 수업 자료를 개발하거나 음악 수업에 적용하였고, 양소영(Yang, 2018)은 생활화 영역의 내용 요소를 바탕으로 창의・융합 과정 문제해결 학습 사례를 개발하였다. 그리고 손제희(Son, 2019)는 초등 교과서의 음악적 창의・융합 사고 역량 활동을 알아보기 위해 창의 활동, 융합 활동, 창의 및 융합 활동으로 구분하여 구성 비율을 파악하고, 어떤 교과 또는 분야와 융합했는지 빈도를 분석한 후 영역별(가창, 기악, 창작, 감상, 생활화) 활동 비율과 성취기준의 반영 정도를 연구하였다.

음악적 창의・융합 사고 역량을 기르기 위한 창의성 계발과 관련하여 창작 영역 및 활동 연구에 대해서 김서경(Kim, 2018)은 2015 교육과정 초등 3-4 음악교과서의 창작 활동을 대상으로 영역별 단원 분포와 창작활동 구성 현황, 제재의 종류, 성취기

준 관련 창작 활동 유형을 분석하였는데, 영역은 표현(가창, 기악, 창작), 감상, 생활화 영역으로 분류하였다. 또한 신혜경(Shin, 2019)은 초등학교와 중학교의 음악교과서 창작 영역을 분석하기 위해 성취기준, 활동 유형, 연계 활동, 음악 요소, 장르, 활용 매체, 평가 방식을 분석 유형으로 설정하여 분석하였다.

이번 음악과 교육과정에서 '영역'은 내용 체계 및 성취기준을 구성하는 핵심적인 교과 내용 범주이며 음악 교과의 목표를 함축하고 있다. 그리고 '기능'은 해당 영역에 대한 구성 내용인 핵심 개념, 일반화된 지식, 내용 요소를 효과적으로 학습하기 위한 음악 활동으로, 교과서 및 교사용 지도서의 학습 활동에서 동사의 키워드로 사용되고 있고, '성취기준'은 기능을 활용한 학습을 통해 학습자에게서 나타나고자 하는 수업 목표의 기준으로 학습 목표의 배경으로 활용되고 있다. '음악 요소'는 학년별로 반드시 배워야 하는 음악적인 기본 지식으로 음악 교과만의 특성을 드러내고 있고, '연계 교과'는 2015 음악과 교육과정의 성격 부문에서 6가지 역량과 함께 새롭게 제시되면서 다른 예술 영역 및 교과와의 연계를 통해 다양한 학문과 음악과의 융합을 지도하여 학습자의 음악 심화 학습과 경험의 확장을 제공하는 주요 학습 사항이다.

이러한 선행 연구의 분석 기준과 교육과정 내용을 바탕으로 2015 개정 음악과 교육과정의 내용 체계 및 성취기준 '중학교'에서 제시한 표현 영역 중 가창, 기악, 창작에 해당하는 노래 부르기, 악기 연주하기, 음악 만들기와 더불어 감상 영역, 생활화 영역까지 총 5가지를 영역 분석 유형으로 설정하고, 기능, 성취기준, 음악 요소, 연계 교과 등 총 5가지 분석 유형(세부 분석 유형 59개)을 구성하였다. 소단원별로 음악적 창의・융합 사고 역량이 적용된 창의・융합 활동을 기준으로 하여 기능, 음악 요소, 연계 교과 내에서 세부 분석 유형이 2가지 이상 나타났을 경우 복수 적용하였다. 영역과 성취기준은 소단원별로 여러 가지가 제시되었을 경우 창의・융합 사고 역량이 적용된 창의・융합 활동을 근거로 연구했는데, 출판사에서 단원 마다 구체적인 영역을 제시한 경우에는 그 영역을 우선으로 연구하였다. 분석 유형에 대하여 구체적인 단어가 제시되어 있지 않을 경우 교사용 지도서의 내용 중에서 학습 목표, 학습 활동, 교수・학습 방법, 지도상의 유의점, 평가 등을 참고하여 창의・융합 활동과 세부 분석 유형의 공통 키워드를 토대로 그 빈도를 분석하였다.

Ⅱ. 음악 교과의 창의・융합 교육 및 창작 활동

1. 음악 교과 창의・융합 교육

창의 교육을 위한 음악적 창의성은 음악의 범주 안에서 독창적 사고를 바탕으로 생산물을 산출하는 능력을 의미하며, 창작과 더불어 노래, 악기 연주, 음악 감상 등의 활동으로 발휘할 수 있고, 작품 생산과 함께 학습자의 창의성을 표출시키는 과정 또한 교육적으로 중요하기 때문에 교사는 학습자가 스스로 창의성을 충분하게 드러낼 수 있도록 체계적으로 기회를 제공해야 한다(Kim, 2011).

예술 교과인 미술 및 언어(시, 문학 등) 교과와 음악 교과와의 교류는 예술적 창의성을 극대화시켜서 더욱 창조적이고 새로운 시도를 가능하도록 도울 수 있고, 과학과 같은 예술 외 교과와의 교류는 과학적 지식과 창의성을 동력으로 하면서 인문・사회・예술 분야의 교과 내용과 방법적 지식을 통하여 다양하게 활용될 수 있기 때문에 융합교육에 예술분야가 보다 적극적으로 참여함으로써 21세기 사회가 요구하는 예술적 감성과 첨단 기술이 합쳐진 창의・융합형 인재를 양성할 수 있다(Kwon, 2012; Kim & Jang, 2015). 다만 연계 지도 시 음악 교과만이 지닌 음악적 특수성을 중점으로 지도해야하며, 음악이 다른 교과의 지도를 위한 수단 혹은 매개체로서만 사용되는 것은 지양해야 한다.

지선화, 윤성원, 조대현(Ji, et. al., 2019)은 음악적 창의・융합 사고 역량의 하위 요소를 기능, 태도, 융합적 사고로 분류하고 기능은 유창성, 융통성, 독창성, 정교성, 유추성, 태도는 민감성, 개방성, 독립성, 과제집착력, 자발성으로 상세화하면서 역량 중심의 음악수업을 위한 교사 연수와 현장 연구의 필요성을 제안하였다. 그리고 다른 선행 연구들은 창의・융합 과정의 문제해결학습을 개발하여 생활화 영역 중심 내용과 토론, 역할극을 통하여 단계별로 문제를 해결하면서 창의・융합 사고 역량을 기르거나, 중등 음악 수업의 사례 연구를 통하여 음악 중심 융합 수업 모형을 구성하여 주제 중심 학습, 프로젝트 학습 및 문제 중심 학습을 진행하면서 학습자가 실생활에서 겪을 수 있는 상황들을 자기 주도적으로 해결하는 융합 역량 교육이 가능하다는 것을 제시하고 있다(Oh, et. al., 2014; Yang, 2018).

이외에도 인지적 영역, 감상 영역, 예술 교과, 간학문적 방식을 고등학교 음악 교과서의 융합방식으로 분석하면서 보다 구체적이고 세부적인 기준을 설정하여 교과서를 분석할 것을 제안하거나, 핵심역량의 적용에 있어서 교육과정 및 교과서의 제한적인 활용에 대하여 고찰하였고, 실제 음악 교과의 융합 교육에 대한 교사들의 인식을 조

사하면서 융합 교육의 자료 및 교재의 부족과 교사・학생의 학습 부담 증가를 음악 융합 수업의 문제점으로 보고 교사와 학생 모두 만족도 및 관심도를 높일 수 있도록 개선할 필요성을 이야기하고 있다(Kim, 2016; Kim, 2020; Park, 2020; Yu & Kwon, 2020).

2. 창의・융합적 사고를 위한 음악 창작 활동

창작 활동은 소리의 상호작용에 대한 실제적 경험을 제공하는 면에서 가장 효과적인 음악 수업 중 하나이며, 즉흥연주, 작곡, 감상 등 음악 활동의 전 영역이 포함되면서 음악적 개념과 창의적 음악 사고를 통합하여 새로운 것을 창출할 수 있다(Kim, 2018). 또한 음악을 개념화하여 학년군별로 점차 심화되면서 학습하는 음악 요소를 학습자 스스로 다양한 방법으로 표현할 수 있으며, 학습 목표 및 활동의 근거가 되는 음악 교과의 기능 및 성취기준을 자유롭게 표현할 수 있는 활동이 음악 작품으로 자신의 아이디어를 펼칠 수 있는 창작 활동이다.

그러므로 창작 활동은 새로운 아이디어와 음악적 경험을 융합적으로 활용할 수 있는 능력을 기르는 '음악적 창의・융합 사고 역량'과 밀접한 관계인 것을 알 수 있다. 이러한 창작 활동의 실제적인 교과서 활용에 대해서 신혜경(Shin, 2019)은 초・중등학교에 걸쳐서 전 학년군이 유사하면서도 학년군이 올라갈수록 심화적으로 학습하고 있고, 전통적인 음악 창작인 작곡, 즉흥연주보다 노랫말이나 음악극 만들기와 같은 활동의 비율이 더 높으며 다른 영역보다 가창 영역에 편중되어 있음을 밝히고 있다.

창작 활동을 통하여 창의성을 계발할 수 있는 지도안을 구성할 때에는 음악적 의미가 결여된 효과음향과 같은 패턴 만들기에 치중하는 것은 지양해야 하며, 가사 내용의 전달이나 기계적인 리듬 구성 활동보다는 특정패턴을 활용하여 음악 작품을 창작하면서 즉흥 연주와 소리 표현하기 등의 다양한 활동이 심화적으로 학습되어야 한다(Kim, 2018; Ham, 2018).

위의 선행 연구들에서 창작 활동으로서의 활용 비중이 적었던 기악 및 작곡 활동을 소재로 심다영(Sim, 2017)은 STEAM 교육을 적용하여 작곡, 악기 창작, 기악 활동의 3가지를 담은 수업지도안을 개발한 후 설문조사를 진행한 결과, 음악 창작 영역에서의 융합 교육은 실생활 연계성과 흥미를 고려하면서 학습자들의 진입 장벽을 낮추고, 다양한 과학적・수학적 요소를 통해 다각적 경험을 가능하게 함으로써 높은 수업 만족도와 창의적 사고 함양을 제공할 수 있음을 분석하였다. 또한 임영미(Lim, 2017)의 창작 수업 모형의 적용 연구를 통하여 음악극 창작 활동이 음악적 창의성 중 독창성, 융통성, 구성력, 지속성과 더불어 독보력, 기보에서 긍정적인 효과를 나타내면서 성취감, 협동심, 자아 존중감 향상과 음악의 생활화에 도움이 되는 것을 알 수 있다.

Ⅲ. 중학교 음악 교과서 창의·융합 사고 역량 분석

1. 교과서 분석 기준

2015 개정 음악과 교육과정의 내용 체계 및 성취기준에서 영역, 기능, 성취기준, 음악 요소, 연계 교과를 빈도 분석 유형으로 설정하고, 중학교 음악 교사용 지도서에서 '음악적 창의·융합 사고 역량'이 적용된 소단원을 분석하였다. 분석 유형과 그에 따른 세부 분석 유형을 정리하면 다음의 <Table 2>와 같다.

<Table 2> Areas and contents of analysis of musical creativity and convergence thinking competence

Area	Detailed analysis type	
Scope	Express	A1(Sing), A2(Play Instruments), A3(Create Music)
	Appreciate	B(Appreciate Music)
	Apply to daily life	C(Recognize music as a lifelong experience)
Outcomes	Express	D1(Sing), D2(Play Instruments), D3(Express with body), D4(Create), D5(Express verbally)
	Appreciate	E1(Distinguish), E2(Express verbally), E3(Explain)
	Apply to daily life	F1(Participate), F2(Evaluate), F3(Research), F4(Present)
Achievement standard	Express	G1[9th Grade 01-01], G2[9th Grade 01-02], G3[9th Grade 01-03], G4[9th Grade 01-04], AG5[9th Grade 01-05]
	Appreciate	H1[9th Grade 02-01], H2[9th Grade 02-02], H3[9th Grade 02-03]
	Apply to daily life	I1[9th Grade 03-01], I2[9th Grade 03-02], I3[9th Grade 03-03]
Music elements	J1(Various Type of Meter 여러 가지 박자), J2(Jang-Dan 장단), J3(Accents of Jang-Dan 장단의 세), J4(Rhythm pattern of Various meter 여러 가지 박자의 리듬꼴), J5(Various type of Jang-dan 여러 가지 장단의 장단꼴), J6(Wording 말붙임새)	
	K1(Various type of Scale 여러 가지 음계), K2(Tori of Various area 토리), K3(Various sigimse 여러 가지 시김새)	
	L1(Dominant seventh chord 딸림7화음), L2(Harmonization of various souds 다양한 소리의 어울림), L3(Cadence 종지)	
	M1(Form-Yeoneum 연음 형식), M2(Form-Hanbe한배에 따른 형식), M3(Form-Rondo), M4(Form-ABA), M5(Form-Variation)	
	N(Dynamics)	
	O1(Tempo), O2(Hanbe 한배의 변화)	
	P(Various Timbres 여러 가지 음색)	
Linked subject	Q1(Music), Q2(Art), Q3(Korean), Q4(Technology and life science), Q5(Society), Q6(Science), Q7(Athletic), Q8(Environment), Q9(English), Q10(Math)	

이번 음악과 교육과정은 성격, 목표, 내용 체계 및 성취기준, 교수・학습 및 평가의 방향으로 구성되었으며, 특히 '성격'에서 음악 교과만의 특성 및 의의와 함께 교육과정 총론의 구성 방향 및 핵심역량과 음악 교과 고유의 특성을 합친 '역량'을 한 지면에 걸쳐서 제시하고 있다(Ministry of Education, 2015b). 이렇게 교육과정을 함축적으로 담은 역량 중 '음악적 창의・융합 사고 역량'은 새롭고 독창적인 아이디어 산출과 융합을 통해 음악과 성격의 '창의성 계발'과 목표의 '창의적으로 표현'과 같은 음악과의 주요 키워드의 능력 향상을 아우르고 있기 때문에 이 역량에 대한 연구가 요구된다. 그리고 이러한 교육과정을 토대로 제작되는 교과서에서 역량이 어떻게 적용되고 있는지 분석하여 음악 교육의 지도 방향 및 학습 활동을 고찰하는 것이 필요하다.

2. 음악적 창의・융합 사고 역량의 적용 빈도

1) 영역

2015 개정 교육과정에 따르면 내용 체계 중 '영역'은 "교과의 성격을 가장 잘 나타내주는 최상위의 교과 내용 범주(Ministry of Education, 2015b)"를 말한다. 음악 교과에서는 음악만의 특성을 담아 '표현, 감상, 생활화' 3가지 영역으로 구분하고 있으며, 표현 영역에서는 기존의 가창, 기악, 창작을 의미하는 '노래 부르기, 악기 연주하기, 음악 만들기' 영역을 포괄하고 있다. 이러한 교육과정의 내용을 반영하여 '표현 영역-노래 부르기', '표현 영역-악기 연주하기', '표현 영역-음악 만들기', '감상 영역', '생활화 영역' 등 총 5가지의 영역 세부 분석 유형을 설정한 후 출판사마다 영역별로 해당 역량을 얼마나 적용하고 있는지 그 빈도를 분석하였다.

<Table 3>에서 가로축에 작성된 a부터 n은 <Table 1>의 교사용 지도서구분과 같이 ㈜교학사(a), ㈜금성출판사(b), ㈜다락원(c), 동아출판(주)(d), ㈜미래엔(e), ㈜박영사(f), ㈜비상교육(g), ㈜성안당(h), 세광음악출판사(i), ㈜아침나라(j), ㈜와이비엠(k), ㈜음악과생활(l), ㈜지학사(m), ㈜천재교과서(n)을 뜻하고, 세로축은 <Table 2> 영역 내에서 표현 영역 중 노래 부르기(A1), 악기 연주하기(A2), 음악 만들기(A3), 감상(B), 생활화(C)를 의미한다.

<Table 3> Frequency of application of musical creativity/convergence thinking competence by area

	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	Total
A1	3 (0.8%)	10 (2.8%)	2 (0.6%)	17 (4.8%)	8 (2.2%)	2 (0.6%)	4 (1.1%)	4 (1.1%)	0 (0%)	11 (3.1%)	2 (0.6%)	16 (4.5%)	13 (3.6%)	5 (1.4%)	97 (27.2%)
A2	5 (1.4%)	9 (2.5%)	0 (0%)	1 (0.3%)	4 (1.1%)	0 (0%)	0 (0%)	2 (0.6%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	7 (2%)	2 (0.6%)	0 (0%)	30 (8.4%)
A3	10 (2.8%)	6 (1.7%)	7 (2%)	9 (2.5%)	10 (2.8%)	8 (2.2%)	3 (0.8%)	4 (1.1%)	11 (3.1%)	11 (3.1%)	7 (2%)	6 (1.7%)	7 (2%)	8 (2.2%)	107 (30%)
B	8 (2.2%)	2 (0.6%)	3 (0.8%)	19 (5.3%)	4 (1.1%)	3 (0.8%)	4 (1.1%)	5 (1.4%)	0 (0%)	5 (1.4%)	5 (1.4%)	1 (0.3%)	3 (0.8%)	4 (1.1%)	66 (18.5%)
C	0 (0%)	5 (1.4%)	3 (0.8%)	9 (2.5%)	3 (0.8%)	2 (0.6%)	6 (1.7%)	0 (0%)	2 (0.6%)	5 (1.4%)	7 (2%)	2 (0.6%)	11 (3.1%)	2 (0.6%)	57 (16%)
Total	26 (7.3%)	32 (9%)	15 (4.2%)	55 (15.4%)	29 (8.1%)	15 (4.2%)	17 (4.8%)	15 (4.2%)	13 (3.6%)	32 (9%)	21 (5.9%)	32 (9%)	36 (10.1%)	19 (5.3%)	357 (100%)

영역별로 음악적 창의・융합 사고 역량이 적용된 빈도를 분석한 결과 A3(표현 영역-음악 만들기, 107개, 30%) 영역이 가장 높은 빈도로 나타났다. 이는 음악적 아이디어를 바탕으로 새로운 것을 만들어내는 창작 영역 내에서 창의・융합 역량이 다뤄지고 있음을 알 수 있다. 그 다음으로 A1(표현 영역-노래 부르기, 97개, 27.2%), B(감상 영역, 66개, 18.5%), C(생활화 영역, 57개, 16%) 순으로 나타났으며, A2(표현 영역-악기 연주하기)에서 가장 낮은 빈도를 보였다. 음악적 창의・융합 사고 역량이 다양한 영역에서 적용되고 있는 것은 이번 교육과정에서 중요하게 다뤄진 역량을 교과서에서도 고르게 반영하고 있음을 시사한다. 그러나 악기를 연주하는 영역에서는 해당 역량의 적용 빈도가 낮게 나타났기 때문에 기악 활동과 창의・융합 활동의 연계 및 교수・학습 방법에 대하여 고민할 필요가 있다.

2) 기능

음악과 교육과정 중 중학교 내용 체계에서 제시하고 있는 '기능'은 초등학교 생활화 영역에서 제시한 참여하기, 조사하기, 발표하기 외에 '평하기'가 하나 더 추가되어 한 단계 심화된 사고과정을 통하여 음악 작품 또는 생활 속에서 음악과 관련된 주제에 대해 깊게 생각해보고 의견을 제시하는 평론 활동을 더할 수 있도록 제시하고 있으며, 고등학교와 같은 구성으로 총 11가지(표현 영역 5개, 감상 영역 3개, 생활화 영역 4개)를 명시하고 있다. 이렇게 교과의 핵심 개념을 담은 활동을 지시하는 '기능'은 실제 수업을 통하여 학생들이 소화할 것으로 기대되는 능력을 의미하면서 해당 교과만의 탐구 과정과 사고 활동을 내포하고 있다. 그러므로 음악 교과서에서도 단원별로 기대하는 학습효과를 학습자가 이해하고 표현할 수 있도록 각 영역에 따른 기능

을 구체적인 활동으로 적절하게 반영할 필요가 있다. 이렇게 학습 활동에 직접 동사형으로 적용되는 '기능'이 음악적 창의・융합 사고 역량과 관련하여 실제 중학교 음악 교과서에서는 어떻게 적용되고 있는지 그 빈도를 분석해보았다. <Table 4>의 가로축은 <Table 3>과 동일하게 출판사를 나타내며, 세로축은 <Table 2>와 같이 기능의 세부 분석 유형 12개를 의미한다.

<Table 4> Frequency of application of musical creativity/convergence thinking competence by outcomes

	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	Total
D1	0 (0%)	5 (1.3%)	1 (0.3%)	3 (0.8%)	0 (0%)	1 (0.3%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	2 (0.5%)	2 (0.5%)	0 (0%)	7 (1.8%)	3 (0.8%)	24 (6.1%)
D2	5 (1.3%)	2 (0.5%)	0 (0%)	0 (0%)	2 (0.5%)	0 (0%)	0 (0%)	2 (0.5%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (0.3%)	4 (1%)	2 (0.5%)	0 (0%)	18 (4.6%)
D3	0 (0%)	1 (0.3%)	1 (0.3%)	7 (1.8%)	2 (0.5%)	0 (0%)	2 (0.5%)	3 (0.8%)	0 (0%)	0 (0%)	3 (0.8%)	3 (0.8%)	3 (0.8%)	1 (0.3%)	26 (6.6%)
D4	13 (3.3%)	15 (3.8%)	8 (2%)	19 (4.8%)	18 (4.6%)	9 (2.3%)	11 (2.8%)	5 (1.3%)	11 (2.8%)	18 (4.6%)	12 (3%)	17 (4.3%)	13 (3.3%)	11 (2.8%)	180 (45.7%)
D5	1 (0.3%)	1 (0.3%)	0 (0%)	1 (0.3%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	2 (0.5%)	0 (0%)	1 (0.3%)	1 (0.3%)	1 (0.3%)	8 (2%)
E1	0 (0%)	2 (0.5%)	1 (0.3%)	7 (1.8%)	2 (0.5%)	2 (0.5%)	0 (0%)	6 (1.5%)	0 (0%)	0 (0%)	5 (1.3%)	2 (0.5%)	2 (0.5%)	0 (0%)	29 (7.4%)
E2	2 (0.5%)	1 (0.3%)	1 (0.3%)	11 (2.8%)	2 (0.5%)	1 (0.3%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (0.3%)	0 (0%)	2 (0.5%)	2 (0.5%)	0 (0%)	23 (5.8%)
E3	5 (1.3%)	4 (1%)	0 (0%)	6 (1.5%)	0 (0%)	0 (0%)	3 (0.8%)	0 (0%)	0 (0%)	4 (1%)	4 (1%)	1 (0.3%)	1 (0.3%)	3 (0.8%)	31 (7.9%)
F1	0 (0%)	0 (0%)	1 (0.3%)	1 (0.3%)	0 (0%)	1 (0.3%)	0 (0%)	1 (0.3%)	0 (0%)	2 (0.5%)	0 (0%)	1 (0.3%)	1 (0.3%)	0 (0%)	8 (2%)
F2	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	2 (0.5%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (0.3%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (0.3%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	4 (1%)
F3	0 (0%)	3 (0.8%)	2 (0.5%)	1 (0.3%)	2 (0.5%)	0 (0%)	3 (0.8%)	0 (0%)	2 (0.5%)	2 (0.5%)	3 (0.8%)	1 (0.3%)	1 (0.3%)	3 (0.8%)	23 (5.8%)
F4	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	2 (0.5%)	1 (0.3%)	2 (0.5%)	3 (0.8%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (0.3%)	3 (0.8%)	0 (0%)	5 (1.3%)	3 (0.8%)	20 (5.1%)
Total	26 (6.6%)	34 (8.6%)	15 (3.8%)	60 (15.2%)	29 (7.4%)	16 (4.1%)	23 (5.8%)	17 (4.3%)	13 (3.3%)	33 (8.4%)	33 (8.4%)	32 (8.1%)	38 (9.6%)	25 (6.3%)	394 (100%)

음악적 창의・융합 사고 역량이 적용된 소단원 중에는 기능이 여러 개가 동시에 반영된 경우가 있었는데, 예를 들어 생활화 영역 소단원에서 '음악 관련 산업을 조사하여 발표하기'라는 학습 활동에 창의・융합 역량이 적용되었을 때, F3(생활화-조사하기)과 F4(생활화-발표하기) 두 가지 기능이 동시에 사용되었음을 알 수 있다. 이러한 이유로 총 합계가 전체 소단원 개수 357개보다 많은 394개로 나타났다. 영역과 기능에서 '노래 부르기', '악기 연주하기'와 같이 서로 유사한 세부 분석 유형의 빈도

수가 같은 출판사임에도 다른 빈도로 나타난 경우가 있다. 예를 들어 ㈜교학사의 중학교 음악 2에서 대단원 'I. 노래로 표현하기'는 표현 영역 중 노래부르기 영역에 해당하는데 여기서 다뤄진 소단원 '남촌'에서 음악적 창의・융합 사고 역량을 발달시키는 창의・융합 활동은 '시와 음악의 분위기를 그림으로 표현하기'이고, 이때 활동에서 적용된 기능은 D5인 '표현-표현하기'로 나타나기 때문에 각각 다른 빈도로 적용된 것으로 분석하였다. 이외에도 영역은 '노래 부르기'지만 활동은 창작과 관련되어 있는 경우 D4 '표현-만들기'로 빈도를 분류하였다.

기능별 적용 빈도 분석에서는 D4(표현-만들기)가 180개(45.7%)로 절반에 가까운 높은 빈도수를 보여주었다. '만들기'는 음악적 창의・융합 사고 역량의 핵심이 되는 창의적인 사고 및 재구성을 적극적으로 활용할 수 있는 기능으로, 음악 창작 활동이 중학교 교과서에서 적절하게 반영되고 있음을 알 수 있다. 그 다음으로는 E3(감상-설명하기, 31개, 7.9%), E1(감상-구별하기, 29개, 7.4%)과 같은 감상 영역의 기능과 표현 영역에 해당하는 D3(표현-신체표현하기, 26개, 6.6%), D1(표현-노래 부르기, 24개, 6.1%)의 빈도가 높은 순으로 나타났다. 이러한 결과는 출판사별로 교과서 및 교사용 지도서가 이번 교육과정을 반영함으로써 음악적 창의・융합 사고 역량 계발을 위해 학습자가 직접 음악을 창작해보는 만들기 활동이 활발하게 적용하였고, 음악 작품을 감상하면서 느껴지는 음악적 개념과 아이디어를 구별하거나 설명할 수 있도록 지도하고 있으며, 이를 신체표현하기 또는 노래 부르기를 통하여 음악을 체험하고 표현할 수 있도록 지도 방안을 제시하고 있음을 알 수 있다.

가장 낮은 빈도를 보인 기능은 F2(생활화-평하기, 4개, 1%)로 나타났다. '평하기'는 생활과 밀접한 음악 주제들을 직접 평해보고 서로의 의견을 공유하면서 창의・융합 역량의 정의에서 언급되는 학습자가 배우고 경험한 음악 정보들을 다양한 현상에 활용하기 위한 활동(Ministry of Education, 2015b)으로 적합하므로 이를 창의・융합적인 측면에서 적용하는 방안을 모색할 필요가 있다.

3) 성취기준

성취기준은 기능과 유사한 키워드를 동사로 사용하여 학습자가 음악 수업 이후 성취하여 자신의 음악적 지식으로 소화하기를 기대하는 학습 기준을 의미하며, 실제로 역량을 구현하도록 지시하는 학습 지침이 되어 소단원의 전체적인 구성의 배경으로 반영되며 지도 목표 및 학습 활동에서 직접적으로 적용된다. 이렇게 교과서 구성에서 핵심적인 역할을 수행하는 성취기준에 대해서 역량과 관련하여 교과서에 얼마나 반영되고 있는지 분석하는 것이 필요하다. 성취기준은 음악과 교육과정에서 '기

능'과 같은 키워드를 사용하면서도 기능보다 생활화 영역에서 1개가 줄어든 총 10가지를 제시하고 있다.

<Table 5> Frequency of application of musical creativity/convergence thinking competence by achievement standards

	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	Total
G1	2 (0.6%)	5 (1.4%)	2 (0.6%)	10 (2.8%)	4 (1.1%)	1 (0.3%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	4 (1.1%)	0 (0%)	4 (1.1%)	8 (2.2%)	3 (0.8%)	43 (12%)
G2	0 (0%)	1 (0.3%)	1 (0.3%)	6 (1.7%)	2 (0.6%)	0 (0%)	1 (0.3%)	3 (0.8%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (0.3%)	4 (1.1%)	3 (0.8%)	1 (0.3%)	23 (6.4%)
G3	11 (3.1%)	8 (2.2%)	7 (2%)	12 (3.4%)	12 (3.4%)	8 (2.2%)	8 (2.2%)	2 (0.6%)	9 (2.5%)	15 (4.2%)	9 (2.5%)	13 (3.6%)	8 (2.2%)	10 (2.8%)	132 (37%)
G4	1 (0.3%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (0.3%)	1 (0.3%)	1 (0.3%)	1 (0.3%)	1 (0.3%)	2 (0.6%)	3 (0.8%)	2 (0.6%)	1 (0.3%)	1 (0.3%)	1 (0.3%)	16 (4.5%)
G5	5 (1.4%)	2 (0.6%)	0 (0%)	0 (0%)	3 (0.8%)	0 (0%)	0 (0%)	2 (0.6%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (0.3%)	3 (0.8%)	4 (1.1%)	0 (0%)	20 (5.6%)
H1	1 (0.3%)	0 (0%)	1 (0.3%)	7 (2%)	1 (0.3%)	0 (0%)	0 (0%)	3 (0.8%)	0 (0%)	1 (0.3%)	0 (0%)	5 (1.4%)	2 (0.6%)	0 (0%)	21 (5.9%)
H2	3 (0.8%)	4 (1.1%)	0 (0%)	6 (1.7%)	2 (0.6%)	3 (0.8%)	2 (0.6%)	1 (0.3%)	0 (0%)	0 (0%)	5 (1.4%)	0 (0%)	2 (0.6%)	2 (0.6%)	30 (8.4%)
H3	3 (0.8%)	9 (2.5%)	1 (0.3%)	7 (2%)	1 (0.3%)	0 (0%)	1 (0.3%)	2 (0.6%)	0 (0%)	4 (1.1%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (0.3%)	1 (0.3%)	30 (8.4%)
I	0 (0%)	1 (0.3%)	1 (0.3%)	1 (0.3%)	1 (0.3%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (0.3%)	0 (0%)	3 (0.8%)	0 (0%)	1 (0.3%)	3 (0.8%)	0 (0%)	12 (3.4%)
I2	0 (0%)	2 (0.6%)	2 (0.6%)	4 (1.1%)	2 (0.6%)	2 (0.6%)	2 (0.6%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (0.3%)	2 (0.6%)	1 (0.3%)	2 (0.6%)	1 (0.3%)	21 (5.9%)
I3	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (0.3%)	0 (0%)	0 (0%)	2 (0.6%)	0 (0%)	2 (0.6%)	1 (0.3%)	1 (0.3%)	0 (0%)	2 (0.6%)	0 (0%)	9 (2.5%)
Total	26 (7.3%)	32 (9%)	15 (4.2%)	55 (15.4%)	29 (8.1%)	15 (4.2%)	17 (4.8%)	15 (4.2%)	13 (3.6%)	32 (9%)	21 (5.9%)	32 (9%)	36 (10.1%)	19 (5.3%)	357 (100%)

교사용 지도서의 단원 지도 내용에 성취기준이 제시되어있지 않은 경우에는 소단원의 학습 목표와 성취기준의 세부 분석 유형을 비교하여 같은 문구를 사용하는 것으로 빈도를 분석하였다. <Table 5>의 세로축은 <Table 2>의 성취기준에서 [9음01-01](G1)부터 [9음03-03](I3)까지를 의미한다.

앞서 분석한 영역, 기능과 마찬가지로 성취기준 또한 '만들기' 활동과 관련된 G3[9음01-03]인 '음악의 구성을 이해하여 주어진 조건에 따라 간단한 음악 작품을 만든다'가 가장 높은 빈도(132개, 37%)로 대다수를 차지하는 것으로 분석되었다. 이때의 창의·융합 활동은 음악 요소를 활용한 간단한 음악 창작 또는 곡 전체를 작곡하는 음악적 활동이 있고, 음악과 관련된 가사 바꾸기, 악기 만들기, 신체 동작 만들기와 함께 그림 또는 글로 작품 만들기, 동영상 만들기, 미니 북 만들기 등 음악 내외의 다양한 창작

활동들이 해당 성취기준 내에서 제시되었다.

그 다음으로는 G1[9음01-01](43개, 12%) ‘악곡의 특징을 이해하며 개성 있게 노래 부르거나 악기로 연주한다’가 많이 적용되었다. 또한 H2[9음02-02] ‘다양한 연주 형태의 음악을 듣고 음악의 특징을 구별하여 설명한다’와 H3[9음02-03] ‘음악을 듣고 역사・문화적 배경 속에서 음악의 특징을 설명한다’(각 30개, 8.4%)가 동시에 높은 빈도로 나타나면서 만들기와 함께 노래 부르거나 악기 연주하기와 같은 실기 수업, 음악 감상 수업에서 음악의 특징을 구별하거나 설명하는 학습 활동을 제시하는 성취기준들을 바탕으로 교과서의 소단원을 구성하고 있는 것을 알 수 있다.

성취기준에서도 생활화 영역이 대체로 낮은 빈도를 보였는데, 그 중에서 I1[9음03-01] ‘음악과 관련된 다양한 행사에 참여하고, 행사에 대해 평한다.’와 I3[9음03-03] ‘세계 속의 국악의 위상에 대해 조사하여 발표한다’가 12개(3.4%)와 9개(2.5%)로 낮게 적용되었다. 실생활에서 활용하기 위한 창의적 사고력과 문제해결력 개발이라는 창의・융합 역량의 의의를 생각했을 때, 교육과정의 생활화 영역이 학습자들에게 더욱 실용적으로 학습되면서 생활 속에서 사용될 수 있는 성취기준의 제시가 필요할 것이다. 또한 I3는 6가지 역량 중 하나로 좁혀진 와중에 ‘세계 속 국악’으로 범위가 한정되어 있기 때문에, 국악에 초점을 맞춘 성취기준이라면 교육과정에서 국내외를 아우르는 포괄적인 범주로 넓혀서 제시해주어야 교과서의 학습 활동 구성 및 실제 수업의 설계 면에서도 국악과 관련된 다양하면서도 심화적인 활동이 가능할 것이다.

4) 음악 요소

음악의 7요소인 리듬, 선율, 화성, 형식, 셈여림, 빠르기, 음색을 기반으로 구성된 음악과 교육과정의 ‘음악 요소와 개념 체계표’는 학년군별・학년별로 학습해야할 중요한 음악 개념을 계열화하여 연계시켜서 제안하고 있으며, 내용 체계의 감상 영역에서 직접적으로 언급되고 있다. 이러한 음악 요소는 음악 교과만의 고유한 특성을 개념화한 것으로 창의・융합 역량 계발을 위한 포괄적 음악성과 창의성을 기르기 위해 반드시 학습해야할 기본 지식이며, 음악 교과서를 구성함에 있어서 필수적으로 고려해야할 학습 요소이다. 음악 요소가 교사용 지도서에 기재되지 않은 경우에는 소단원의 지도 내용 중 창의・융합 활동에서 사용하는 음악적 개념을 기준으로 분석하였다. <Table 6>의 세로축인 J1(여러 가지 박자)부터 P(여러 가지 음색)까지는 교육과정 중 음악 요소 및 개념 체계표에 해당하는 <Table 2>의 음악 요소 세부 분석 유형을 기준으로 작성하였다.

<Table 6> Frequency of application of musical creativity/convergence thinking competence by music elements

	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	Total
J1	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	4 (1.4%)	1 (0.4%)	0 (0%)	2 (0.7%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (0.4%)	2 (0.7%)	1 (0.4%)	2 (0.7%)	1 (0.4%)	14 (5%)
J2	3 (1.1%)	5 (1.8%)	2 (0.7%)	9 (3.2%)	8 (2.9%)	1 (0.4%)	2 (0.7%)	2 (0.7%)	1 (0.4%)	6 (2.2%)	1 (0.4%)	7 (2.5%)	4 (1.4%)	1 (0.4%)	52 (18.7%)
J3	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (0.4%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (0.4%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	2 (0.7%)
J4	5 (1.8%)	4 (1.4%)	1 (0.4%)	6 (2.2%)	4 (1.4%)	1 (0.4%)	1 (0.4%)	1 (0.4%)	5 (1.8%)	2 (0.7%)	4 (1.4%)	10 (3.6%)	5 (1.8%)	3 (1.1%)	52 (18.7%)
J5	0 (0%)	0 (0%)	2 (0.7%)	0 (0%)	3 (1.1%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (0.4%)	6 (2.2%)
J6	1 (0.4%)	2 (0.7%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (0.4%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (0.4%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	5 (1.8%)
K1	2 (0.7%)	3 (1.1%)	0 (0%)	2 (0.7%)	1 (0.4%)	0 (0%)	1 (0.4%)	0 (0%)	1 (0.4%)	4 (1.4%)	3 (1.1%)	0 (0%)	2 (0.7%)	1 (0.4%)	20 (7.2%)
K2	2 (0.7%)	0 (0%)	1 (0.4%)	2 (0.7%)	1 (0.4%)	0 (0%)	0 (0%)	2 (0.7%)	1 (0.4%)	2 (0.7%)	0 (0%)	3 (1.1%)	2 (0.7%)	3 (1.1%)	19 (6.8%)
K3	1 (0.4%)	2 (0.7%)	0 (0%)	3 (1.1%)	0 (0%)	1 (0.4%)	0 (0%)	3 (1.1%)	1 (0.4%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (0.4%)	0 (0%)	1 (0.4%)	13 (4.7%)
L1	2 (0.7%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (0.4%)	0 (0%)	1 (0.4%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	3 (1.1%)	0 (0%)	0 (0%)	7 (2.5%)
L2	2 (0.7%)	1 (0.4%)	0 (0%)	8 (2.9%)	2 (0.7%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (0.4%)	0 (0%)	1 (0.4%)	0 (0%)	2 (0.7%)	2 (0.7%)	0 (0%)	19 (6.8%)
L3	1 (0.4%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (0.4%)	1 (0.4%)	2 (0.7%)	2 (0.7%)	2 (0.7%)	1 (0.4%)	2 (0.7%)	0 (0%)	2 (0.7%)	3 (1.1%)	0 (0%)	17 (6.1%)
M1	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (0.4%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (0.4%)
M2	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
M3	1 (0.4%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (0.4%)	0 (0%)	2 (0.7%)
M4	2 (0.7%)	1 (0.4%)	0 (0%)	1 (0.4%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (0.4%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (0.4%)	0 (0%)	6 (2.2%)
M5	1 (0.4%)	1 (0.4%)	0 (0%)	3 (1.1%)	1 (0.4%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (0.4%)	0 (0%)	1 (0.4%)	1 (0.4%)	0 (0%)	1 (0.4%)	0 (0%)	10 (3.6%)
N	0 (0%)	0 (0%)	1 (0.4%)	0 (0%)	1 (0.4%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (0.4%)	0 (0%)	1 (0.4%)	1 (0.4%)	1 (0.4%)	6 (2.2%)
O1	0 (0%)	1 (0.4%)	1 (0.4%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (0.4%)	1 (0.4%)	1 (0.4%)	5 (1.8%)
O2	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	2 (0.7%)	1 (0.4%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	3 (1.1%)
P	1 (0.4%)	0 (0%)	2 (0.7%)	4 (1.4%)	2 (0.7%)	0 (0%)	2 (0.7%)	1 (0.4%)	0 (0%)	0 (0%)	3 (1.1%)	1 (0.4%)	3 (1.1%)	0 (0%)	19 (6.8%)
Total	24 (8.6%)	20 (7.2%)	10 (3.6%)	46 (16.5%)	29 (10.4%)	5 (1.8%)	11 (4%)	13 (4.7%)	10 (3.6%)	22 (7.9%)	15 (5.4%)	32 (11.5%)	28 (10.1%)	13 (4.7%)	278 (100%)

<Table 6>과 같이 음악 요소 중에서는 J2(장단)와 J4(여러 가지 박자의 리듬꼴)가 공동으로 각각 52개(18.7%)씩 사용되어 중학교 교과서에서는 음악적 창의・융합 사고 역량과 리듬의 활용이 밀접한 것으로 나타났다. 그리고 K1(여러 가지 음계, 20개, 7.2%)과 함께 K2(여러 지역의 토리), L2(다양한 소리의 어울림), P(여러 가지 음색) 3가지가 각각 19개(6.8%)로 나타나면서 음계와 관련된 선율과 음색을 소재로 창의・융합 역량을 지도하고 있는 것으로 드러났다.

낮은 빈도를 보인 음악 요소는 형식과 관련된 요소였으며, 변주곡(M5, 10개, 3.6%)이나 ABA(M4, 6개, 2.2%) 형식은 어느 정도 적용되고 있었으나 론도(M3, 2개, 0.7%), 연음 형식(M1, 1개, 0.4%), 한배에 따른 형식(M2, 0, 0%)의 빈도는 매우 낮게 분석되었다. 형식 또한 음악을 구성하는 중요한 요소이기 때문에 이를 활용하여 형식에 맞게 직접 음악을 만들어보거나 새로운 아이디어로 표현하는 등의 지도 방안을 통해서 창의적인 사고력을 발달시킬 수 있는 교수・학습 방법이 연구되어야 할 것이다.

음악의 7요소로 국한되어 있는 교육과정에서의 '음악 요소와 개념 체계표'와 달리 교과서들은 역량과 관련하여 음악 내적 요소만이 아닌 더욱 심화적인 활동, 예를 들어 음악 영상 편집, 음악 신문 또는 책 만들기, 음악 예명 또는 그래프 만들기 등 다양한 활동을 지도하고 있으며 타 교과와의 연계도 진행되기 때문에 전체 소단원 개수인 357개에 비하여 음악 요소의 적용 빈도는 278개만 적용된 것으로 나타났다. 음악적 창의・융합 사고 역량과 관련된 학습 활동을 제시함에 있어서 음악 요소의 활용과 개념 지도에 대한 근본적인 고민이 필요하고, 교육과정에서부터 현장 지도 시 교과서와 연계하여 음악 내외적으로 더 넓은 범위의 음악적 요소를 포괄하여 지도할 수 있도록 정보를 제공해야 할 것이다.

5) 연계 교과

2015 개정 음악과 교육과정 '성격'에서 역량만큼 새롭고 중요하게 제시하고 있는 사항은 '다른 예술 영역 및 교과와의 연계'이다. 타 교과와의 연계 학습 시 반드시 음악을 중심으로 지도해야 하며, 음악의 다양한 특성을 바탕으로 다른 예술과 함께 음악적 정서를 표현하고 소통할 수 있다. 또한 음악의 타교과적 특징인 인문・사회・자연과학적 특성을 발견하여 음악에 대한 심화 학습 및 시각의 확장과 더불어 음악과 관련 교과 모두 학습 효과를 증대시킬 수 있다(Ministry of Education, 2015b). 이러한 음악 외 교과와의 연계 학습은 다양한 현상에 음악 정보들을 융합적으로 활용하고자 하는 음악적 창의・융합 사고 역량과 밀접한 관련이 있다.

연계 교과의 빈도 분석 시 교과서 또는 교사용 지도서에 어떤 교과와 연계하였는지

기재된 경우를 중심으로 분석하되, 음악적 창의・융합 사고 역량이 적용된 소단원이지만 연계 교과의 언급이 없는 출판사의 경우에는 창의・융합 활동에서 '만화 영화 음악을 그림으로 표현하기', '5컷 삽화 완성하기', '재활용품 악기 만들기' 등의 활동은 미술(Q2), '가사' 또는 '시' 창작하기, '친구에게 편지쓰기', '음악 신문 만들기' 등은 국어(Q3) 교과로 분류하였다. 다른 교과 또한 창의・융합 활동을 토대로 빈도를 확인하였으며, 다른 교과와의 연계 없이 음악만으로 학습을 지도하는 경우에는 음악(Q1)으로 분석하였다. 이를 토대로 <Table 7>의 세로축은 <Table 2>와 같이 음악, 미술, 국어, 기술・가정(Q4), 사회(Q5), 과학(Q6), 체육(Q7), 환경(Q8), 영어(Q9), 수학(Q10)을 의미하도록 작성하였다.

<Table 7> Frequency of application of musical creativity/convergence thinking competence by linked subjects

	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	Total
Q1	12 (3%)	5 (1.2%)	7 (1.7%)	23 (5.7%)	13 (3.2%)	3 (0.7%)	6 (1.5%)	8 (2%)	4 (1%)	5 (1.2%)	9 (2.2%)	16 (4%)	16 (4%)	7 (1.7%)	134 (33.2%)
Q2	5 (1.2%)	5 (1.2%)	2 (0.5%)	13 (3.2%)	5 (1.2%)	4 (1%)	1 (0.2%)	1 (0.2%)	3 (0.7%)	9 (2.2%)	2 (0.5%)	4 (1%)	3 (0.7%)	5 (1.2%)	62 (15.3%)
Q3	9 (2.2%)	11 (2.7%)	4 (1%)	18 (4.5%)	7 (1.7%)	4 (1%)	5 (1.2%)	4 (1%)	5 (1.2%)	16 (4%)	6 (1.5%)	8 (2%)	12 (3%)	4 (1%)	113 (28%)
Q4	0 (0%)	2 (0.5%)	2 (0.5%)	2 (0.5%)	4 (1%)	3 (0.7%)	1 (0.2%)	1 (0.2%)	2 (0.5%)	2 (0.5%)	2 (0.5%)	0 (0%)	1 (0.2%)	2 (0.5%)	24 (5.9%)
Q5	1 (0.2%)	7 (1.7%)	0 (0%)	4 (1%)	2 (0.5%)	2 (0.5%)	4 (1%)	2 (0.5%)	2 (0.5%)	6 (1.5%)	2 (0.5%)	1 (0.2%)	5 (1.2%)	4 (1%)	42 (10.4%)
Q6	0 (0%)	2 (0.5%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	2 (0.5%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	2 (0.5%)	0 (0%)	1 (0.2%)	0 (0%)	7 (1.7%)
Q7	0 (0%)	2 (0.5%)	2 (0.5%)	2 (0.5%)	0 (0%)	1 (0.2%)	0 (0%)	2 (0.5%)	0 (0%)	1 (0.2%)	0 (0%)	3 (0.7%)	0 (0%)	0 (0%)	13 (3.2%)
Q8	0 (0%)	2 (0.5%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (0.2%)	0 (0%)	1 (0.2%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (0.2%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	5 (1.2%)
Q9	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (0.2%)	0 (0%)	1 (0.2%)	0 (0%)	0 (0%)	2 (0.5%)
Q10	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (0.2%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (0.2%)	0 (0%)	2 (0.5%)
Total	27 (6.7%)	36 (8.9%)	17 (4.2%)	62 (15.3%)	32 (7.9%)	20 (5%)	18 (4.5%)	18 (4.5%)	16 (4%)	40 (9.9%)	24 (5.9%)	33 (8.2%)	39 (9.7%)	22 (5.4%)	404 (100%)

<Table 7>의 결과를 보면, 다른 교과와의 연계 없이 음악만 활용하여 해당 역량을 지도한 Q1(음악)가 134개(33.2%)로 가장 많은 빈도수를 보였다. 타 교과와 연계한 경우 가장 높은 빈도로 나타난 교과는 Q3인 국어(113개, 28%)였는데, 가사를 바꾸거나 새롭게 만들면서 다양한 아이디어를 표현해보도록 제시하고 있다. 그 다음으로는 같

은 예술 교과인 Q2(미술)가 62개(15.3%)로 악기를 만들거나 그림을 그리면서 음악 작품을 표현하도록 지도하였으며, Q5인 사회(42개, 10.4%)와 Q4인 기술・가정(24개, 5.9%)이 두드러지게 적용되었다. 이를 통해 중학교 음악 교과서들은 자신의 생각을 글이나 그림으로만 표현하는 것이 아닌 사회 음악 이슈와 영상 제작을 활용한 창의・융합 활동을 학교 현장에서 지도할 수 있도록 구성하고 있음을 알 수 있다. 이외에도 Q7(체육, 13개, 3.2%), Q6(과학, 7개, 1.7%), Q8(환경, 5개, 1.2%) 등 다양한 교과가 연계적으로 사용되었고, Q9(영어)와 Q10(수학)이 각각 2개(0.5%)씩 적용되었다.

이전 교육과정부터 자주 활용되었던 국어나 미술뿐만 아니라 낮은 빈도로 나온 다양한 교과들도 음악 중심의 연계 수업을 하기 위해서 어떠한 교수・학습 방법으로 현장에서 수업이 가능할지에 대하여 연구할 필요성이 있다. 그리고 연계 교과 적용에 대하여 구체적인 아이콘 제시나 설명의 부재로 연계 교과가 적용되었는지 구분이 모호한 경우가 많았는데 이와 관련하여 연계 교과 지도에 대한 기준과 예시를 교육과정에서 제시해 주는 것이 중요하며, 타 교과의 핵심역량이 음악 교과와 다르게 구성되어 있으므로 교과 간의 교류를 통해 교과별 핵심역량과 타 교과 연계에 대한 지도 방법 연구가 필요할 것이다.

Ⅳ. 결론

본 연구는 2015 개정 음악과 교육과정 역량 중 ‘음악적 창의・융합 사고 역량’이 중학교 음악 교과서에 어떻게 반영되고 있는지 알아보기 위해 교육과정과 교사용 지도서의 연계 및 창의・융합 활동의 양상을 분석하여 창의적인 사고 계발을 위한 음악 교육 방향 및 학습 활동을 고찰하는 것을 연구목적으로 하였다. 이에 대하여 중학교 음악 교사용 지도서 총 14종 28권을 대상으로 음악적 창의・융합 사고 역량이 적용된 소단원 357개를 분류한 다음 2015 음악과 교육과정에서 제시하고 있는 영역, 기능, 성취기준, 음악 요소, 연계 교과를 기준으로 해당 역량의 적용 빈도와 창의・융합 활동을 분석하였다.

연구 결과 영역별 분석에서는 표현 영역 중 ‘음악 만들기’ 영역이 가장 높은 빈도를 보였고, 기능에서도 표현 영역의 ‘만들기’가 절반에 가까운 높은 빈도수로 나타났으며, 성취기준도 마찬가지로 [9음01-03]에 해당하는 ‘음악의 구성을 이해하여 주어진 조건에 따라 간단한 음악 작품을 만든다’에서 해당 역량이 가장 많이 적용되었다. 이러한 결과는 중학교 음악 교사용 지도서에서는 전반적으로 음악적 창의・융합 사

고 역량 계발을 위해 ‘만들기’에 해당하는 음악 창작 활동을 적극적으로 활용하여 구성하고 있음을 보여주었다.

음악 만들기 활동은 창의・융합 역량의 하위 요소 중 창의적 사고를 활용하고 재구성하는 활동과 일치하여 자기 주도적으로 새로운 아이디어를 구상하고 문제를 해결하여 내면화할 수 있도록 도우면서 역량 계발을 촉진시킬 수 있기 때문에 교사용 지도서에 교육과정을 적절하게 반영하여 학습 목표 및 활동을 구성했음을 알 수 있다. 하지만 교과서별로 이번 교육과정을 반영하는 정도의 격차가 크면서 역량과 2015 개정 교육과정의 내용이 적극적으로 사용된 경우와, 아예 언급되지 않고 기존 교육과정 및 교과서와 차이가 없는 경우가 있기 때문에 교사용 지도서 구성 및 편집에 대한 고민이 필요할 것으로 보였다.

음악적 창의・융합 사고 역량이 가장 낮은 빈도로 적용된 ‘악기 연주하기’ 영역을 지도하기 위해서는 기악 활동을 통해서 창의적인 사고력을 기를 수 있는 교수・학습 방법을 연구해야 한다. 또한 기능과 성취기준 모두 ‘생활화’ 영역과 관련된 분석 기준들의 적용 빈도가 낮게 나타났기 때문에 음악적 창의・융합 사고 역량과 생활화의 연계에 대해 고찰해보아야 한다. 음악과 교육과정 중 음악적 창의・융합 사고 역량의 정의에서 ‘학습한 음악 정보를 다양한 현상에 융합적으로 활용할 수 있는 역량(Ministry of Education, 2015b)’이라는 의미는 단순히 음악을 학습함을 넘어서서 음악적 경험과 지식을 내면화하여 실제 생활에서 발생하는 문제 현상에 적용할 수 있어야 한다는 뜻으로 해석이 가능하기 때문에, 학습자들이 음악 수업에서 학습한 내용을 생활화하여 수업 외에서도 활용할 수 있도록 지도해야 한다. 생활화 영역과 관련된 다양한 창의・융합 활동이 개발되어야 하고, 이를 뒷받침할 근거가 되는 교육과정에서 생활화 영역이 역량을 내포할 수 있도록 수정・보완할 필요성이 있다.

음악 요소별 분석에서는 중학교 교사용 지도서 내에서 창의・융합 사고 역량이 리듬, 선율, 음색을 주로 사용하여 지도하도록 구성되었고, 형식과 관련된 음악 요소의 적용 빈도가 낮은 것으로 나타났다. 특히 낮은 빈도를 보인 론도, 연음 형식, 한배에 따른 형식을 사용하여 창의적인 사고를 계발할 수 있는 교수・학습 방법에 대한 연구가 요구된다. 그리고 교육과정이 음악의 7요소(리듬, 선율, 화성, 형식, 셈여림, 빠르기, 음색)를 기준으로 구성된 것과는 달리, 현재 중학교 음악 교과서에서는 음악과 관련된 다양한 학습 활동을 이용하여 단원을 구성하고 있기 때문에 교육과정에서 이에 대한 지도 방향을 어떻게 뒷받침할지 연구할 필요가 있다.

마지막으로 연계 교과별 적용 빈도를 분석한 결과 창의・융합 역량은 적용되었으나 음악만 활용하여 지도하는 경우가 가장 많았고, 그 다음으로 국어 교과와 함께 가사를 바꾸거나 새로 창작하는 활동, 미술 교과와의 연계 수업으로 그림이나 만들기

를 통해 해당 역량을 계발하는 것이 높은 빈도로 나타났다. 예술 영역 외에 가장 많이 활용된 연계 교과는 사회 교과였는데, 대중음악, 음악의 예술성과 대중성, 음악 산업, K-Pop과 같은 음악 관련 사회 이슈뿐만 아니라 다문화, 통일, 독도, 해외 이슈까지 다양한 소재를 활용한 토의 및 토론 활동을 통하여 음악에 대한 시각의 확장과 표현 능력을 신장시키도록 구성된 것으로 나타났다. 또한 기술・가정과의 연계도 적용되면서 다양한 주제로 동영상을 제작해보고 음악 소프트웨어를 직접 사용해보는 활동을 통하여 요즘과 같은 온라인 시대에 실생활에서 적극적으로 활용할 수 있는 실용적인 학습 지도안으로 구성되어 있음을 알 수 있다. 이렇게 '음악적 창의・융합 사고 역량'은 타 교과와의 융합 수업 및 심화 학습에서 적극적으로 계발될 수 있기 때문에, 교과별로 다르게 구성된 역량을 고려하면서 동시에 다양한 교과가 음악 교과와 골고루 연계될 수 있도록 교과별 교사 간의 교류와 연수 및 학습프로그램 개발이 필요할 것이다.

역량과 교사용 지도서의 구성을 분석하면서 드러난 문제점은 민경훈(Min, 2020)의 연구와 같이 교육과정에서 핵심역량이 제시만 되어 있고, 교육과정의 내용과 핵심역량의 연관성이나 혹은 실질적으로 어떻게 교육 현장에서 적용할 수 있는지에 대한 구체적인 내용이 기재되어 있지 않다. 또한 교육과정 총론에서는 '핵심역량', 음악과 교육과정에서는 '역량'으로 명칭하면서 교과서 및 교사용 지도서 내에서도 두 용어의 혼용이 나타났다. 역량을 교과서 및 수업 설계에 적용하는 기준 및 활용에 대한 실질적인 방안이 교육과정에 포함되어야 하며, 교과서 역시 교육과정 내용을 바탕으로 학습 내용을 일관되게 구성하면서 학교 현장에서 교사들이 학습 도구로 원활하게 활용할 수 있도록 제공되어야 한다. 또한 음악 창작 활동이 기본적이고 반복적인 활동이 아닌 심화적인 창의적 사고 계발 활동을 위해서 체계적으로 어떻게 학습을 할 수 있을지 고민해보고, 창의・융합형 인재 양성을 위해서 음악 내외적으로 포괄적이고 연계성이 고려된 다양한 창작 활동이 개발되어야 한다.

Reference

Cho, D. H., Kim, Y. M., Choi, E. A., Yoon, A. Y., Lee, J. D., Lee, H. J., & Lee, S. H. (2018a). *Middle school music 1 & 2 teacher's guide books.* Paju: Darakwon.

Choi, E. S., Kim, Y. S., Kwon, H. K., Kang, S. Y., Park, E. Y., Moon, B., & Lee, J. E. (2018a). *Middle school music 1 & 2 teacher's guide books.* Seoul: Chunjae Textbook.

Choi, E. S., & Shin, H. K. (2015). Development of instructional model for nurturing music creativity. *Korean Journal of Research in Music Education,* 44(4), 261-281.

Go, Y. S., Lee, Y. J., Lee, S. C., Kim, H. J., Kim, B. R., Choi, S. K., Gil, H. S., & Lee, E. S. (2018a). *Middle school music 1 & 2 teacher's guide books*. Seoul: Kyohak.

Ham, H. J. (2018). An analysis study on creative activities contained third and fourth grade elementary school music textbooks. *Journal of Future Music Education,* 3(2), 111-129.

Huh, H. B., Oh, B. T., An, J. Y., & Oh, N. R. (2018a). *Middle school music 1 & 2 teacher's guide books*. Seoul: Sekwangmusic.

Hyun, K. S., Kim, Y. H., Hyun, K. C., Lim, I. K., & Choi, Y. J. (2018a). *Middle school music 1 & 2 teacher's guide books*. Seoul: Kumsung.

Jang, G. J. & Lee, Y. M. (2017). Action plans of music education for enhancing core sompetencies. *Journal of Music Education Science,* 32, 233-255.

Jang, K. B., Park, G. H., Kim, J. G., Hong, J. G., Cho, S. K., Song, M. K., & Hwang, J. Y. (2018a). *Middle school music 1 & 2 teacher's guide books.* Seoul: MiraeN.

Ji, S. H., Yoon, S. W., & Cho, D. H. (2019). Specification of core competencies in the 2015 revised music curriculum. *Music and Critic,* 11, 99-121.

Joens, P. M. (2010). Music education and the knowledge economy: Developing creativity, strengthening communities. *Arts Education Policy Review*, 106(4), 5-12.

Joo, K. S., Choi, E. A., & Kim, Y. H. (2018a). *Middle school music 1 & 2 teacher's guide books.* Seoul: PYBook.

Jung, G. S., Hwang, B. S., Kang, S. Y., Park, G. J., Kwak, E. S., & Eom, S. Y. (2018a). *Middle school music 1 & 2 teacher's guide books.* Seoul: Jihaksa.

Jung, W. H., Lee, J. W., Yu, D. A., Im., M. S., & Im, S. R. (2018a). *Middle school music 1 & 2 teacher's guide books.* Seoul: Sungandnag.

Ju, D. C., Hong, M. H., Hong, J. P., & Lee, D. H. (2018a). *Middle school music 1 & 2 teacher's guide books.* Seoul: Visang.

Kim, A. J. (2016). *Study on the awareness condition analysis on elementary school teachers regarding music-centered convergence education.* Master thesis, Gyeongin National University of Education.

Kim, H. S. (2015). 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. *Korean Journal of Research in Music Education,* 44(1), 51-75.

Kim, K. H., & Jang, K. B. (2015). A discussion on the concept of convergence for STEAM-approach in music education. *The Journal of Korea elementary education,* 26(4), 211-234.

Kim, K. O., Park, J. J., Kim, H. G., Park, B. H., Kim, J. G., & Lee, N. R. (2018a). *Middle school music 1 & 2 teacher's guide books.* Paju: Achimnara.

Kim, N. H. (2020). *An analysis of 2015 revised high school music textbooks based on convergence*. Master thesis, Gachon University.

Kim, S. K. (2018). Analysis of creative activities in the third and fourth grade music textbooks in elementary school under the 2015 curriculum. *Music and Critic,* 10, 47-78.

Kim, Y. M. (2011). A study on the use of music drama for the secondary education: Creative activity based on cooperative learning. *Journal of Music Education Science,* 13, 115-133.

Kwon, S. (2012). The necessity and the developmental suggestion for developing convergent education contents focusing on the arts. *Korean Journal of Research in Music Education,* 41(2), 67-100.

Lim, Y. M. (2017). *The effect that musical play composition activities have on the creativity of 3rd grade elementary school students.* Master thesis, Gyeongin National University of Education.

Min, K. H. (2020). Analyzing the problem of 2015 revision music curriculum based on competencies and discussing an improvement plan for the new music curriculum. *Korean Journal of Arts Education,* 18(3), 143-161.

Min, K. H., Oh, J. H., Jeong, J. E., Song, J. H., Lee, B. H., Yang, J. A., Kim, S. H., Lee, Y. K., & Kim, J. H. (2018a). *Middle school music 1 & 2 teacher's guide books.* Seoul: Donga.

Ministry of Education (2015). *Overview of Elementary and Secondary School Curriculum.* No, 2015-74. [Supplementary 1]

_____ (2015b). *Music curriculum*. No. 2015-74. [Supplementary 12]

Oh, J. H., Jeong, J. E., Kang, S. Y., & Ha, M. J. (2014). A study of application and examples of STEAM in secondary music classroom. *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction,* 14(1), 69-97.

Park, E. S. (2010). A comparison of the musical composition and musical creativity studies of M. Hickey and J. Kratus. *Korean Journal of Research in Music Education,*

39, 27-51.

Park, J. Y., Kang, M. H., Kim, S. C., Yoon, M. Y., Lim, S. H., Byun, E. J., & Kim, H. M. (2018a). *Middle school music 1 & 2 teacher's guide books*. Seoul: YBM.

Park, K. A. (2020). *A study on the music class and recognition research for the perspective of creative and convergent thinking.* Master thesis, Korea National University of Education.

Running, D. J. (2008). Creativity research in music education: A review (1980-2005). *Applications of Research in Music Education,* 27(1), 41-48.

Shin, H. K. (2019). Analysis of music-creating activities in elementary and secondary music textbooks based on 2015 national curriculum. *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction,* 19(20), 691-710.

Sim, D. Y. (2017). A study to develop lesson plans and materials of 'creative' activities in music class by appluing STEAM education targeted for second year students in high school. *Korean Journal of Arts Education,* 15(3), 77-100.

Son, J. H. (2019). *Analysis of activities related to competences in musical creative-convergent thinking in music textbooks in elementary school under the 2015 revised curriculum*. Master thesis, Busan University.

Webster, P. R. (2002). Creative thinking in music: Advancing a model. *Creativity and music education,* 1, 33.

Yakman, G. (2010). What is the point of STE@M?-A brief overview. Steam: A framework for teaching across the disciplines. *STEAM Education,* 7, 1-9.

Yang, J. M., Shin, H. N., Tockgo, H., Kim, H. S., Chang, B. Y., Hwang, E. J., Song, M. A., & Yang, D. H. (2018a). *Middle school music 1 & 2 teacher's guide books.* Seoul: Music & Life.

Yang, S. Y. (2015). Inquiry of music-centered convergence education plan according to core contents between each subjects of 3-4th grader cluster. *Korean Journal of Research in Music Education,* 44(3), 91-110.

_____ (2018). A case development of music class for 5th and 6th graders as creativity & convergence course and problem-solving learning plan. *Journal of Music Education Science,* 36, 65-84.

Yu, G. H., & Kwon, S. (2020). Analysis of competence in musical creativity and convergence thinking applied to 2015 3-4 grade music textbooks. *The Musicological Society of Korea,* 28(1), 73-104.