



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

석사학위논문

반주패턴을 활용한 선율창작
지도방안 연구

A Study on the Teaching Method of Melody
Creation Using Accompaniment Patterns

제주대학교 교육대학원

초등음악교육전공

문수현

2009년 8월

반주패턴을 활용한 선율창작
지도방안 연구

A Study on the Teaching Method of Melody
Creation Using Accompaniment Patterns

지도교수 조 치 노

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

제주대학교 교육대학원

초등음악교육전공

문 수 현

2009년 5월

문수현의

교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 인

심사위원 인

심사위원 인

제주대학교 교육대학원

2009년 7월

국 문 초 록

반주패턴을 활용한 선율창작 지도방안 연구

문 수 현

제주대학교 교육대학원 초등음악교육전공
지도교수 조 치 노

현행 초등학교 음악교육은 다양한 음악활동을 통하여 음악성과 창의성을 기르는데 음악교육의 목적을 두고 있다. 그러나 현장음악수업에서는 다양한 음악활동을 통해 음악교육을 하여야 함에도 불구하고 가창, 기악수업에 치중하여 교육하고 있다. 창작은 아동 스스로 음악활동을 구성해 나가는 과정이며 만들어진 음악을 통해 가창으로 불러 볼 수 있으며 악기로 연주해 볼 수 있고 다른 사람의 음악을 듣는 감상활동 까지 할 수 있는 총체적 음악활동이다. 그러므로 창작활동은 소홀히해서는 안 되는 중요한 음악활동임에 틀림없다.

이에 본 연구는 현장에서 교사와 아동들이 쉽고 즐겁게 창작활동을 할 수 있도록 반주패턴을 활용하여 선율창작활동 단계를 만들고 컴퓨터 프로그램을 이용하여 선율창작을 해봄으로서 음악적 창의성을 계발하는데 목적을 두었다.

이러한 목적을 달성하기 위하여 첫째, 창작교육의 필요성과 음악적 창의성에 대한 개념에 대해 문헌 연구를 하였으며 반주가 창작활동에서의 역할을 알아보았다. 컴퓨터 프로그램사용의 교육적 가치와 4학년 교육 과정에서의 창작지도도 문헌과 관련논문을 통해 고찰하여 보았다.

둘째, 창작지도 단계에서 우선 소리탐색을 통하여 주변의 소리를 가락선이나 음을 넣어 만들어 보았고 리듬을 이해하기 위해 소리를 리듬으로 표현해 보고, 리듬꼴 만들기, 리듬 문답 활동을 제시하였다. 컴퓨터 프로그램 MPW 4.0을 이용하여 가락만들기, 가락문답활동을 하였다. 기본요소에 대한 이해 학습이 끝난 후 교사가 다양한 반주패턴을 제시하여 아동들은 반주를 들으면서 화음진행에 맞는 가락을

창작해 보았다. 처음에는 마디마다 첫 음을 제시하고, 다음 단계에서는 곡의 첫 음과 끝 음을 제시하였다. 아동들이 반주를 듣고 화음에 어울리는 가락을 찾아 창작해보며 스스로 반주패턴을 바꾸어 보면서 곡의 느낌을 변화를 주어 곡을 완성하였다.

셋째, 4학년 교과서 제재곡에 반주패턴을 활용한 선율창작 단계를 적용하여 선율창작을 해보았다. 교과서 제재곡에 학습목표에 맞게 교사는 반주패턴을 제시한다. 계속되는 느낌, 끝나는 느낌의 선율창작, 동형진행 선율창작, a+a' a+b 형식 선율창작, 단조선율창작 등을 주어진 반주를 이용하여 창작하고 서로의 작품을 들어보며 수정해본다. 이 활동을 통해 좀 더 쉽고 완성도 있는 선율창작을 할 수 있고, 반주를 넣어 곡의 느낌을 표현 할 수 있어 성취감을 높였다.

컴퓨터 프로그램을 이용하여 선율창작을 하면 음악적 능력에 상관없이 아동 스스로 선율창작을 쉽게 할 수 있었으며 흥미도와 성취감을 높였다. 그리고 기록을 남길 수 있어 포트폴리오 누가기록이 용이 하고 수정이 가능하여 평가도구로서도 효과적이었고 개인의 발달 과정도 효과적으로 알 수 있었다.

반주패턴을 활용하면 아동들이 반주를 듣고 어울리는 음을 찾아 쉽고 완성도 있는 선율창작을 할 수 있었으며 반주를 변환하여 곡의 표현력을 높이고 완성도도 높아져서 선율창작활동에 효과를 주었다.

청감능력이 발달하고 화음이 도입되는 4학년 아동들에게 본 연구를 적용하여 음악적 능력 향상은 물론 고학년에 올라가서도 선율창작을 할 수 있는 기본 토대를 마련하였다.

앞으로 창작학습이 모든 아동들이 즐겁게 할 수 있는 음악활동이 되기 위해서는 선율 창작 단계에 대한 지속적인 연구와 단계별 학습자료 개발, 다양한 컴퓨터 음악 프로그램 개발 및 컴퓨터 기반 시설 확장 등이 요구된다.

주요어: 반주패턴, 컴퓨터 음악프로그램, 선율창작, 음악적 창의성

목 차

국문 초록	i
I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구의 방법 및 제한점	2
II. 이론적 배경	3
1. 창작교육	3
2. 반주의 역할	6
3. 프로그램을 이용한 창작 학습	10
III. 반주패턴을 활용한 선율 창작 학습 실제	12
1. 창작지도 단계	12
2. 반주패턴을 활용한 선율 창작의 실제	30
IV. 결론 및 제언	42
참 고 문 헌	44
ABSTRACT	45

악 보 목 차

<악보 1> 장 · 단 · 증 · 감 3화음	6
<악보 2> 주요 3화음	7
<악보 3> 3화음의 자리바꿈	7
<악보 4> 다장조 음계의 7화음	8
<악보 5> 바른 마침	8
<악보 6> 소리의 리듬표현	15
<악보 7> 리듬꼴 만들기	16
<악보 8> 리듬문답	17
<악보 9> 만들어 놓은 리듬 꼴	17
<악보 10> 오선지에 옮겨 놓은 악보	18
<악보 11> 음높이를 조절하여 가락 이해	18
<악보 12> 3음 가락 문답	18
<악보 13> 5음 가락 문답	19
<악보 14> 3마디 계속되는 느낌, 끝나는 느낌	19
<악보 15> 화음의 이해	20
<악보 16> 보르둔을 이용한 화음삼형제	21
<악보 17> 다장조의 주요 3화음 반주 패턴	22
<악보 18> 바장조의 주요 3화음 반주 패턴	23
<악보 19> 라단조의 주요 3화음 반주 패턴	24
<악보 20> 반주와 마디의 첫 음 제시	25
<악보 21> 반주와 마디의 첫 음 제시 아동작품	25
<악보 22> 비화성음을 넣어 선율 창작 아동작품	26
<악보 23> 반주패턴 변화	26
<악보 24> 반주와 곡의 첫 음과 끝 음 제시	27
<악보 25> 반주와 곡의 첫 음과 끝 음 제시 아동작품	27
<악보 26> 반주패턴을 활용한 선율창작 아동작품(화성음만 사용)	29
<악보 27> 반주패턴을 활용한 선율창작 아동작품(비화성음 사용)	29
<악보 28> 다장조의 화음 진행(아동 작품)	31
<악보 29> 다장조의 화음 진행(아동작품)	31
<악보 30> 계속되는 느낌, 끝나는 느낌 반주, 리듬 제시	31

<악보 31> 동형 진행 가락문답	32
<악보 32> 동형진행 선율창작(교사 제시)	33
<악보 33> 동형진행 선율창작(아동작품)	33
<악보 34> 순차진행 선율창작(아동작품)	34
<악보 35> 도약진행 선율창작(아동작품)	34
<악보 36> 가을 길 이어지는 가락 교사제시	35
<악보 37> 가을 길 이어지는 가락, 비슷하게 만들기(아동작품)	36
<악보 38> 가을 길 이어지는 가락, 다르게 만들기(아동작품)	37
<악보 39> 가을 길 이어지는 가락, 심화 활동(아동작품)	37
<악보 40> 학교중 장조와 단조	38
<악보 41> 단조 음계	39
<악보 42> 리듬제시	39
<악보 43> 단조 창작(교사제시)	39
<악보 44> 단조 창작(아동작품)	39
<악보 45> 단조 선율창작(교사제시)	40
<악보 46> 단조 선율창작(아동작품)	41

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

초등학교 음악교육의 가장 큰 목적은 음악가를 만들기 위한 교육이 아니라 아동들이 음악을 즐기고 이해하며 음악적 향유능력을 키워주는데 있다. 아동들에게 다양한 음악활동을 통하여 음악이해는 물론 음악 하는 즐거움을 알게 해줘야 한다. 또한 현행 초등학교 교육과정은 음악과의 교육목표를 “ 다양한 악곡과 음악활동을 통하여 음악성과 창의성을 기르고, 음악적 정서를 풍부하게 한다 ”(교육부, 1999, p. 55) 로 설정하고 있다.

이러한 목표에서 알 수 있듯이 다양한 음악활동을 통하여 음악성과 창의성을 기르는데 음악교육은 중점을 두어야 한다. 그러나 현장음악수업에서는 다양한 음악활동을 통해 음악교육을 하여야 함에도 불구하고 가창, 기악수업에 치중되어 교육되어지는 게 현실이다. 물론 가창, 기악수업을 통하여 음악성과 창의성을 기르는 교육을 할 수 있다. 그러나 7차 교육과정에서 창의성을 강조하고 있는바 다양한 음악활동 중 특히 창작학습도 소홀히 해서는 안 되는 중요한 음악활동 과정임에 틀림없다.

“창작은 음악이 어떠한 기능을 하고, 어떻게 생성되는지에 대하여 알 수 있는 활동이다”(교육과학기술부, 2009, p.21) 창작은 아동 스스로 음악활동을 구성해 나가는 과정이며 만들어진 음악을 통해 가창으로 불러 볼 수 있으며 악기로 연주해 볼 수 있고 다른 사람의 음악을 듣는 감상활동 까지 할 수 있는 총체적인 음악활동이다.

인간에게는 모두 새롭게 생각하는 창의성을 가지고 있다. 그리고 아동들에게도 모두 음악적 창의력을 지니고 있다. 아동들이 경험이나 교육을 통해 습득된 음악적 개념을 활용하고, 음악적 아이디어를 적용할 수 있는 다양한 경험을 제공함으로써 창의성 계발은 될 것이다.

이렇게 창작 활동이 중요함에도 불구하고 창작교육이 효율적으로 되고 있지 않는 이유에는 무엇이 있을까?

석문주(1992)는 대부분의 교사에게 작곡이나 즉흥연주에 대한 경험이 없으며, 음악교육프로그램에 대한 창작지도에 대한 방법이나 지침이 결여 되어 있기 때문이라고 말하였다. 교사들조차도 창작을 작곡을 하는 거창한 과정으로 생각하며 창작단계에 대한 이해가 부족하여 지도하기 꺼린다. 이러한 문제는 교육활동에도 영향을

주어 아동들에게 창작활동에 대한 교육적 경험을 박탈하고 창작활동에 대한 관심과 흥

미를 떨어뜨려 6학년에 돼서도 한 도막 형식수준의 가락 짓기 활동을 하지 못하는 것은 물론 두 마디 가락 짓기조차 어려워하는 현실을 가져 왔다.

그래서 본 연구는 현장에서 교사와 아동들이 쉽고 즐겁게 창작 활동을 할 수 있는 방법을 제시해 보고자 한다.

첫째, 반주패턴을 활용한 선율 창작 단계를 설정하고 지도방안을 제시한다. 창작 교육이 가장 힘든 이유가 단계를 거치지 않고 선율창작을 바로 하기 때문이다. 소리탐색, 음악구성요소 이해, 화음진행에 대한 이해학습을 한 후 마지막으로 반주패턴을 활용하여 선율창작을 한다. 반주패턴을 활용하며 화음의 진행을 이해하기 쉽기 때문에 선율창작이 쉽고 완성도 있게 될 것이고, 반주를 넣어 봄으로서 곡의 특징을 잘 살릴 수 있어 창작학습의 효과를 높일 것이다.

둘째, 창작 학습 시 컴퓨터 프로그램을 이용한다. 아동들의 창작 활동을 어려워하는 가장 큰 이유는 악보그리기의 어려움과, 만들어진 가락을 연주하지 못하여 들어 볼 수 없는데 있다. 컴퓨터 프로그램을 사용하면 자신이 직접 손쉽게 악보를 입력할 수 있고, 여러 악기를 통해 연주를 들어볼 수 있다. 자신이 만든 곡을 스스로 평가할 수 있고 수정이 쉬어 음악에 대한 흥미 유발은 물론 창작학습에도 효과가 클 것이다. 또한 본 연구에 사용될 Music Pro for Windows 4.0 (이하 MPW4.0) 프로그램은 자동 반주프로그램이 있어 아동들의 성취감을 더 높일 것이다.

셋째, 4학년의 선율 창작 수업 단계를 제안할 것이다. 초등학교 4학년은 피아제가 제시한 인지 발달 단계적으로 본격적인 음악지도 단계가 가능한 시기이다. 청각각이 가장 예민한 시기이며 화음에 대한 지도가 도입되는 시기이다. 이시기에 창작 지도를 하면 음악성 신장에 많은 도움을 줄 것이고 고학년으로 올라가서도 음악교육에 대한 결과는 크게 나타날 것이다.

2. 연구의 방법 및 제한점

가) 연구의 방법

본 연구는 4학년 선율 창작지도 단계를 제시하며 반주패턴을 활용하여 효과적인 창작학습 방법을 제시할 것이다. 우선, 문헌 연구를 통하여 창작 교육의 필요성 및 음악적 창의성에 대한 개념을 이해하고 컴퓨터 프로그램을 활용한 음악 수업의 교육적 효과를 알아볼 것이다.

지도방안의 실제에서는 4학년 반주 패턴을 활용한 선율창작단계를 제시하고 각 단계의 지도방법 및 자료를 개발하며 직접 아동들에게 투입하여 결과물을 정리할 것이다.

나) 연구의 제한점

첫째, 본 연구는 선율 창작을 하기 위한 전 단계로 소리탐색 및 리듬학습이 포함 되어 있다.

둘째, 4학년 교육과정에 제시된 제재곡을 사용하였으며 전통 가락 창작은 방법의 차이점 때문에 포함되지 않았다.

셋째, 아동들의 선율창작활동은 컴퓨터 프로그램을 이용한다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 창작교육

가. 창작교육의 필요성

1) 7차 교육과정의 음악적 창의성 신장

7차 교육 과정의 개정 방향을 보면 다음과 같다.(교육부, 1999, p.616)

가. 포괄적이고 연계성 있는 음악과 교육과정

나. 우리 음악 문화의 창달을 위한 국악교육

다. 활동 중심의 음악교육

라. 문제 해결력과 창의성 신장을 위한 음악교육

마. 타당성 있는 음악과 평가

위의 7차 교육과정 개정 방향에서도 알 수 있듯이 현대의 음악교육은 음악 개념의 이해나 기능 습득보다도 음악하기에 초점이 맞추어져 있다. 음악을 듣고, 노래를 부르고, 악기로 연주하며, 음악을 만드는 음악하기를 통해 음악 개념이나 기능이 습득되도록 지도되어야 한다. 또한 7차 교육과정에서는 음악과 교육 과정을 통하여 문제 해결력과 창의성을 기르도록 하였다. 음악활동은 활동중심으로 이루어져야 하며 그 활동을 통해 아동들은 스스로 문제를 해결하고, 그것을 통해 창의성을 기른다. 음악적 창의성은 학생 스스로 음악을 해석하며 창의적으로 표현하며 연주하고, 음악을 만들고, 음악을 분석하여 들을 수 있는 능력을 말한다.

2) 창작학습

가) 창의성의 개념

창의성은 새로운 것을 생각해 내는 특성으로 사전에 정의되어 있지만 일반적으로 창의성에 대한 실체에 관해서는 아직 충분히 해명되지 못하였다. 그리고 음악 교육에서는 창의성과 창조성을 같은 의미로 사용하는 문헌이 많다.

방금주(1991)는 저서에서 길포드는 발산적 사고가 창의성이며, 특성이라고 불리는 것이 상호 작용하여 요소를 형성되어갈 때 창조성이란 것을 산출해 내는데, 이러한 요소는 단어나 아이디어를 얼마나 쉽게 병합할 수 있는냐를 보고 평가할 수 있는 유연성, 문제를 해결하는 과정을 변화시킬 수 있는 융통성, 다른 사람이 생각하지 못하였던 새롭고 특이한 아이디어를 만들어 내는 능력인 독창성으로 나누어진다고 설명하였다.

나) 음악적 창의성 개념

음악교육에서 창의적 활동이란, 학생들의 개성의 신장과 발전을 촉진시키고, 학생들에게 자기표현을 할 수 있도록 하여 학생 개개인의 음악적 능력에 따라 경험되는 모든 음악적 활동을 말하며, 이러한 창조적 활동은 학생들 속에 존재하는 창조적 능력을 육성하는 것으로, 가르치는 것이 아니라 발견하고 이끌어 내는 것이다(김미경, 2004, p.8)

음악교육에서 창의성은 모든 활동에 적용할 수 있다. 예를 들어 작곡이나 즉흥 연주에서 아동들은 새로운 창작물을 만들어 낸다. 그리고 연주, 가창, 지휘 활동에서도 자신들만의 경험을 재구성하여 창조적 활동을 하고 있다고 할 수 있다.

다) 창작교육의 필요성

창작은 음악적인 악곡을 짓는 작곡에 국한된 것은 아니다. 창작은 작곡뿐만 아니라 모든 음악적 활동과 과정, 아동의 창조성을 계발하는 모든 종합적인 음악 활동에 쓰일 수 있다. 모든 아동들은 음악적 창의성을 가지고 있다. 활동을 통해 습득한 음악적 개념을 활용하고, 자신의 음악적 아이디어를 창출하여 악곡을 자신의 방법으로 표현하는 활동을 통해 음악적 창의력은 계발되고 신장 될 것이다. 특히 아동 스스로 즉흥적인 음악 창작활동이나 선율창작 활동을 하면 활동을 하는 동안 음악적 개념을 쉽게 터득할 수 있을 뿐만 아니라 창조적 행위를 통해 창의성 신장은 물론 성취감도 높아질 것이다.

Eliot는 음악적 창의성 발달을 위한 6가지 배려사항을 제시하였다.

첫째, 창의성을 발달시키기 위해서는 음악성을 촉진하고 가능하게 하는 활동을 통해서 가능하다. 음악적 문제를 제시하고, 음악적 활동에 참여 시키며, 문제발견, 해결과정을 경험케 하는 것이 중요하다.

둘째, 수용적 환경에서 창의성은 발달된다. 수용적인 분위기에는 난관을 극복하고 문제 해결력이 신장될 수 있다. 또한 수용적 환경에서는 아동들의 학습 성과가 구조적으로 평가되어야 창의적결과를 얻을 수 있다.

셋째, 교육현장에서 아동들이 음악 활동을 수행할 때, 음악적인 것을 발견할 수 있는 기회가 제공되어야 한다. 학생들이 음악 활동을 수행할 때 해석하고 즉흥연주하고, 작곡하는 다면적 활동과 접근이 이루어 져야 하며, 이를 위한 합리적인 계획이 수립되어야 한다.

넷째, 학생들의 음악활동이 다각적으로 평가되고 장려되어야 한다.

다섯째, 음악적 창의성을 위한 음악교육은 충분한 시간을 가지고 진행 되어야 한다.

여섯째, 학습에 대한 동기가 즐거움 등의 감상적인 측면에 치우치지 않게 하여야 한다.

더불어 음악 교사는 감독자이고, 충고자, 정보 제공자, 그리고 비평자적인 다양한 역할을 수행하여, 학습자가 능동적인 음악활동에 임하고 음악성을 키울 수 있도록 하여야 한다.

나. 4학년 교육 과정에서의 창작지도

J.L.Mursell(1987)은 음악적 창의성은 특정한 사람들만이 지니고 있는 능력이 아니라 누구나 타고나는 보편적인 능력들 중의 하나이며, 가르쳐지는 것이 아니라 허용되고, 자극되고, 계속적으로 창의적인 환경조성을 통하여 북돋워짐으로서 길러지는 것이라고 했다.

음악적 창의성은 누구나 가지고 있는 보편적인 것이지만 음악은 청감각에 영향을 지대하게 받으므로 음향을 식별하는 감각의 예민한 시기에 지도해주는 게 효과적이다. 그러한 시기가 초등학교 3·4학년 시기이며, 이때 아동들은 음계를 조직할 수 있고 화음감이 형성되며 악보에 대한 학습이 가능할 때이다.

초등학교 4학년은 피아제의 인지발달론에 따르면 구체적 조작기(7세~11세)에 해당하는 나이이며 이 시기 아동들의 음악적 측면에서의 주요한 특징들은 다음과 같다.(조영희, 1999, p22)

청감각이 발달한다. 이 시기의 청감각은 일생 중 가장 예민한 상태이며, 소리의 높고 낮음과 길고 짧음, 화음, 음색, 음질 등의 모든 물리적 음향 상태를 식별하는 감각이 두드러지게 된다. 이는 음악을 수용하고 표현하는데 있어 가장 기본이 되는 요소이다.

음악적 사고력이 발달한다. 이는 악보의 학습과 더불어 발달하며, 또한 본격적으

로 악기를 배우는 것이 가능해 짐을 의미한다.

이와 같이 초등학교 4학년은 본격적인 선율창작학습을 할 수 있는 최적의 출발점이 된다.

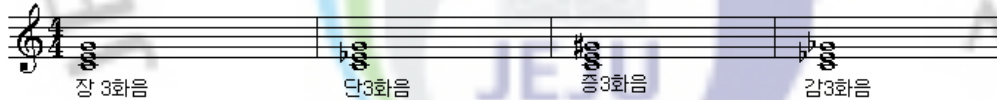
2. 반주의 역할

가. 화음

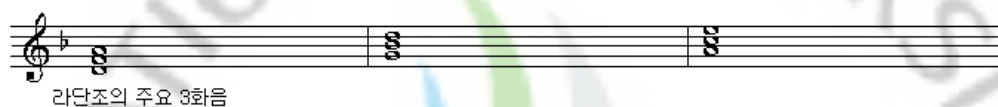
2개의 음이 동시에 울릴 때 그것을 화음이라고 한다. 어떤 한음을 근음으로 놓고, 3도에 해당하는 음을 3음, 5도에 해당하는 음을 5음으로 하여 근음에서 3도 간격으로 구성된 3개의 음으로 만든 것을 3화음이라 한다. 이때 근음은 화음을 성립시키는 기초 음, 제3음은 3화음의 성격을 규정하는 음, 제5음은 3화음의 실체를 보장하는 음이다. 자리가 바뀌어도 이름은 변하지 않는다.

3화음의 종류에는 장, 단, 증, 감 3화음의 네 가지가 있는데, 이중 장·단 3화음은 협화음이고, 증·감 3화음은 불협화음이다. 그리고 장·단 3화음의 제I도(으뜸음), 제4도(버금딸림음), 제5도(딸림음)위의 세 3화음을 주요 3화음이라고 부른다.

<악보 1> 장 · 단 · 증 · 감 3화음



<악보 2> 주요 3화음



화음의 자리바꿈도 반주 시 중요한 요소가 된다. 3화음의 자리바꿈이란 근음이 아닌 3음·5음이 Bass음으로 사용되는 모양을 말하는 것으로 3음이 Bass에 높일 때 첫째자리바꿈, 5음이 Bass에 높일 때를 둘째자리바꿈이라 한다.

<악보 3> 3화음의 자리바꿈



1) 첫째자리바꿈 화음

밑음이 옥타브 위로 자리를 바꾼 형태로, 즉 제 3음을 근음으로 두며 그 위에 제5음과 밑음의 순으로 쌓여진 화음이다. 최저음인 제 3음으로부터 최고음인 밑음까지 음정이 6도이므로 화음기호 옆에 숫자 6을 기입함으로 첫째자리바꿈임을 표시하며 최저음에서 제 5음까지의 음정인 3도를 표시하는 숫자 3음 생략한다. 첫째자리바꿈 화음을 6화음이라고 한다.

2) 둘째자리바꿈 화음

첫째자리바꿈 형태에서 최저음인 제 3음이 다시 옥타브 위로 자리바꿈한 형태로 제 5음이 근음이 되며 그 위에 밑음, 제 3음이 쌓인 형태이다. 최저음인 제5음에서 밑음, 제3음의 음정도수는 각각 4도, 6도이므로 화음기호 옆에 숫자 4와 6을 기입하여 표시하며 둘째자리바꿈 화음을 4·6화음이라고 한다.

3) 속 7화음(딸림 7화음)

3화음의 3도 위에 음을 한 개 더 쌓아 4개의 음으로 구성된 화음을 7화음이라 하며 딸림화음에서 제 5음의 3도 위에 음을 한 개 더 쌓아 4개의 음으로 구성된 화음을 속 7화음이라 한다. 숫자 7은 밑음으로부터 제 7음까지의 음정인 7도를 의미하며 화음기호의 오른쪽에 숫자 7을 기입하여 표시한다. 단조의 경우도 마찬가지이다. 속 7화음은 불협음정이다. 불협화음은 독립성이 없는 화음으로 뒤에 협화음으로 해결해야 한다. V도 화음과 대등한 자격으로 쓰이는 속 7화음은 I 화음으로 진행하면서 불협화적 울림을 해소한다.

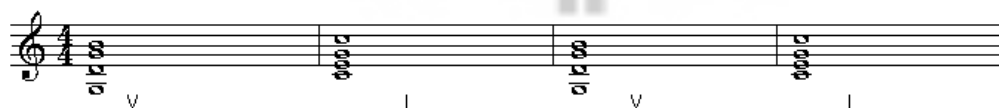
<악보 4> 다장조 음계의 7화음



4) 마침법

악곡을 마치거나 일단락을 짓기 위하여 화성연결을 하는데 이를 마침법이라 한다. 바른 마침은 5도 화음에서 1도 화음으로 끝나는 것으로 악곡을 완전히 마칠 때 쓴다.

<악보 5> 바른 마침



반마침은 작은 악절에서 어떤 화음이 5도 화음으로 진행되는 것으로 잠시 쉴 때

쓰인다. 벗어난 마침은 4도에서 1도 화음으로 끝나는 것으로 악곡이 완전히 끝날 때 쓴다. 쉬음 마침은 바른 마침과 벗어난 마침을 합한 것으로 1도-4도-5도-1도 형태가 되며 마침의 느낌이 뚜렷하다.

나. 반주의 개념

반주는 악곡의 주선율을 보완하고 강조하는 것을 목적으로 붙여진 성부로 주선율과 함께 연주된다. 성악곡 혹은 기악곡에 붙여진 반주에 대한 본격적인 인식은 바로크 시대부터 시작되었는데 그 개념은 형태, 규모, 그리고 시대에 따라 많은 변화를 보인다. 바로크 이전의 르네상스 시대에는 주선율을 중복하는 단순한 형태에 머물렀으나 바로크에 이르러 독립된 형태의 모노디(monody)가 성행한다. 고전과 낭만시대에는 주선율의 보조적인 역할에서 벗어나 더욱 독립적이고 예술적인 형태로 발전한다. 특히 문학적 영향을 크게 받은 낭만시대의 가곡에서는 가사의 의미를 표현하고 전달하는데 있어 절대적인 위치를 차지하게 되었다. 즉 반주의 개념이 주선율의 보조적 역할이 아닌 주선율과 대등한 관계로 변화되고 발달한 것이다.

반주악기로는 기타, 하프, 오르간, 그리고 피아노 등이 사용되는데 19세기 이후 피아노 음악의 발달로 피아노가 반주악기의 중심으로 등장하게 되었다. (신애정, 2005, p. 93)

다. 창작 중심 수업에서의 역할

곡이 지닌 독특한 특징은 그 곡에 내포된 악곡 구성의 요소인 박자, 리듬, 화성 등의 특징에 따라 달라지며 그렇게 하여 작곡된 작품들은 그 독특한 곡상에 알맞은 표현의 밑받침이 있음으로써 빛을 보게 된다.

지저귀는 종달새와 같은 가볍고 즐거운 멜로디에는 보다 더 약동하고 가벼운 박자감과 리듬감과 화음의 색채로써 표현된 '반주'가 있음으로써 한층 그 곡의 향취를 맛볼 수 있고 낙엽을 연상시키는 쓸쓸함과 애처로운 멜로디에는 그에 알맞은 반주가 수반됨으로써 그 곡상이 되살아날 수 있는 것이다. 반주곡의 내용에 따라서 같은 멜로디의 표현에 있어서도 그 곡의 느낌이 달라질 수 있다. (변정자, 1988, p. 215)

창작 중심 수업에서 반주를 도입하며 이러한 점이 효과적일 것이다.

첫째, 화음 진행에 대한 이해를 도울 것이다. 선율 창작이 어려운 이유가 단계를 거치지 않고 선율 창작을 하기 때문이기도 하지만 화음진행에 대한 이해가 되어 있지 않기 때문이다. 반주패턴을 도입하면 아동들이 반주를 듣고 화음을 이해하고

어울리는 화음진행을 찾을 수 있다. 화음진행을 통해 선율 창작을 하면 더 쉽고 완성도 있는 선율 창작이 될 것이다.

둘째, 곡의 완성도가 높아진다.

다양한 반주패턴을 이용함으로써 곡의 분위기와 특징을 아동의 생각에 맞게 표현할 수 있다. 선율로만 표현되었던 곡이 더욱 풍부하게 표현될 것이고 곡의 완성도는 높아질 것이다. 아울러 아동들의 흥미도와 성취도도 높아져 선율창작활동에 효과를 줄 것이다.

3. 프로그램을 이용한 창작 학습

가. 음악 수업에서의 컴퓨터 프로그램이용

음악 수업에서 컴퓨터 프로그램을 이용한 방법은 크게 3가지가 있다.

첫째, 컴퓨터의 멀티미디어 기능을 이용하여 다양한 음악 및 악기의 소리를 들려주는 방식이다. CD재생, MIDI 파일 실행 등이 여기에 속한다.

둘째, 음악교육을 목적으로 특별히 만들어진 소프트웨어를 활용하는 것이다. 제재 곡에 따라 미리 입력된 수업방안을 가지고, 컴퓨터가 지시하는 데로 따라 하면서 스스로 학습하는 방법이며, 시도교육청에서 많은 학습 자료를 개발하고 있다.

셋째, 컴퓨터 사보용 프로그램을 활용하는 방법이다. 사보용 프로그램은 컴퓨터로 작곡하고, 연주하고, 악보를 출력하는 것을 목적으로 도안된 프로그램으로써 원하는 음악을 입력하고, 이미 입력된 음악을 다양한 악기로 연주할 수 있다.

본 연구에 쓰일 사보용 프로그램에 대해 자세히 설명하면 사보용 프로그램은 전통적인 음악 작업과 비교하여 많은 장점을 가지고 있다. 우선 자신이 가지고 있지 않은 악기로 된 곡일지라도 사보용 프로그램을 이용하여 곡을 입력하면 연주가 가능하다. 그리고 직접 악기를 연주하는 능력이 없더라도 자신이 만든 곡을 들으면서 수정할 수 있는 장점이 있다.

또한 곡의 입력이 끝난 후에도 음표와 쉼표 등 음악적 요소들이 디지털화 되어 있기 때문에 틀린 곳을 고치거나 세세한 조정이 가능하다. 그리고 음조절을 통해 반음사이의 미세한 pitch의 미묘한 변화, 비브라토 등의 조절이 가능하다.

사보용 프로그램은 전자악기만의 결합이 아니라 사운드 카드와 결합을 하면 세계 유수의 오케스트라 소스를 제공하므로 작곡에 있어서 여러 가지 효과를 줄 수 있다.

본 연구는 사보용 프로그램 중 Music Pro for Windows 4.0을 많이 사용하였다.

MPW4.0프로그램은 사보용 프로그램의 형태를 가지고 있지만 전문적인 작곡

및 연주용 프로그램이 아닌, 컴퓨터 음악을 위해 만들어져 누구나 쉽게 사용할 수 있게 만들어진 소프트웨어이다. 그러므로 본 연구의 대상인 초등학교 4학년 어린이들이 쉽게 사용할 수 있는 장점이 있다.

또 하나 큰 장점은 코드 기능을 이용하여 손쉽게 화음을 입력하여 다양한 패턴의 반주를 들어 볼 수 있다. 이 기능을 활용하면 제재곡들을 다양한 느낌으로 반주 하여 들어 볼 수 있다, 창작학습에서도 아동들의 반주의 진행을 듣고 선율창작을 보다 쉽게 할 수 있으며 자신의 만들어 놓은 선율이 화음 진행과 일치 하는지 들으면서 쉽게 알 수 있고 수정이 용이하다. 그리고 곡을 완성하여 반주패턴을 바꾸어 봄으로서 다양한 느낌으로 곡을 변환할 수 있는 장점을 가졌다.

나. 프로그램 사용의 교육적 가치

프로그램을 사용의 교육적 가치를 몇 가지로 설명해보면 첫째, 누구나 음악활동을 할 수 있다는 점이다. 하드웨어가 주어지고 간단한 프로그램설명을 통해 악기 연주 능력이 없고, 음악이해영역이 부족한 아동들도 창작학습을 할 수 있다. 음악 교과는 개인의 경험이나 교육의 유무에 따라 개인차가 많은 과목이다. 많은 아동들이 하지 못한다는 이유로 음악활동에 대한 즐거움조차 느끼지 못하는 경우가 있다. 음악활동이 꼭 악기연주나 가창의 실력, 음악적 지식이 전부가 아님을 알게 해준다.

둘째, 학습자 중심의 음악활동이 된다. 학습자는 스스로 프로그램을 이용한 창작 활동을 통해 자신의 음악을 만들 수 있으며 악기를 이용하여 들어 볼 수 있다. 자신이 직접 활동을 한 성취감은 음악활동에 대한 흥미를 높이뿐만 아니라 음악성을 키워주며 음악적 창의성 신장이라는 목표를 이루는 기본적인 밑거름이 될 것이다.

셋째, 기록으로 남길 수 있다. 이 부분은 창작 교육에 있어서 아주 중요한 부분이다. 학습자는 자신의 성과물을 기록 할 수 있으며 포트폴리오로 누가기록 할 수 있다. 이것을 통해 자신의 발전하는 모습을 알 수 있고 성취도를 가늠할 수 있다. 자신의 음악활동에 추후 수정 보완이 가능하며 다양한 악곡으로 변환이 가능하다. 교사 또한 아동들의 기록물을 보고 개개인의 수준을 알 수 있으며 평가의 도구로도 이용이 용이 하다. 아동의 활동을 통해 성취도를 알게 해주고 개인의 취향, 능력 등을 쉽게 알 수 있어 교육을 위한 중요한 자료가 된다.

Ⅲ. 반주패턴을 활용한 선율 창작 학습 실제

1. 창작지도 단계

가. 소리탐색하기

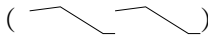
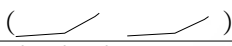

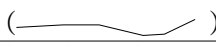


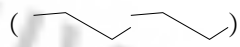
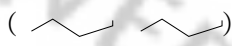




오르프 접근법에 의하면 목소리를 하나의 소리 자원으로 활용한다. 어린이들은 입을 통하여 다양한 소리들을 만날 수 있음을 깨닫게 되고, 이러한 소리들이 나중에 말과 노래를 할 수 있는 자료가 된다는 것을 실감하게 되며 전체 음악적인 경험을 진일보하게 하는 계기가 된다. (조효임외 4인, 1999, p. 16)

선율 창작 활동에 앞서 소리를 듣고 음에 대해 생각해 보는 활동이 이루어져야 하며 소리의 높낮이를 파악하여 선율의 개념을 이해하도록 한다.

1) 소리를 듣고 높낮이 선으로 표현하기

교사가 들려주는 다양한 의성어들을 듣고 소리의 높낮이를 선으로 표현해 보는 활동을 한다. 우선 교사가 몇 개의 의성어를 들려주고 가락선으로 표현해 보는 활동을 한 후 모듬끼리 다양한 의성어를 들려주며 가락선으로 표현해 본다.

교사가 제시한 의성어와 가락선은 다음과 같다.

동물 울음 소리	삐죽 삐죽 () 개굴 개굴 ()	음매- () 멤멤 매-멤 ()
사람 소리	하 하 하 () 끄 - 으 ()	홀쩍 홀쩍 () 응애 응애 ()
자연소리	우르르 쿵 ()	휘-잉 ()
물체소리	똑딱 똑딱 ()	뽕 뽕- ()

2) 높낮이를 음을 넣어 표현하기

소리를 듣고 가락선으로 표현하는 활동을 통해 음의 높낮이가 있음을 학습한 후 높이를 정하여 말을 넣어 보고 음을 정하여 연주를 해본다.

- 말의 높고 낮음을 3단계 나누고 말을 높이에 맞게 써본다.

안							
	녕						
		하	세	요			

엄	마			파			
			고	요			
		배					

	호	신	난	다		악		간		
야					음	시				

3단계 높낮이로 만들어 맨 밑음을 미, 중간음을 라, 높은음을 도라 정하여 리코더로 연주해 보고 노래로 불러본다.

도	안							
라		녕						
미			하	세	요			

도	엄	마			파			
라				고		요		
미			배					

도		호	신	난	다		악	간			
라	야					음		시			
미											

이 단계가 끝나면 리듬을 추가하여 불러본다. 우리 고유의 악보인 정간보의 특징을 접목하여 구성하여 보았다. 우선 4/4박자 곡이라면 한 칸을 한 박으로 하여 다양한 리듬으로 만들 수 있다. 이 때 교사는 기본 박을 일정하게 쳐 주어야 한다.

도	엄	마			파			
라				고	-	요		
미			배					

도			호	신	난	다			시간
라	야	-					음	악	
미									

도	안	-							
라			녕	-					
미					하	세	요	-	

이러한 과정을 거치면 소리에는 높낮이가 있고 높낮이는 가락을 나타내며 음을 정해 높낮이를 표현하면 음악이 될 수 있다는 것을 습득할 수 있게 지도 할 수 있다. 그리고 리듬의 개념도 정간보 형태의 악보를 통해 쉽게 알 수 있다.

나. 창작 학습과 관련된 요소 이해 단계

1) 리듬의 이해

선율 창작 학습에는 가락뿐만 아니라 리듬도 중요한 요소이다. 리듬의 기본 개념을 이해하고 기본 박을 중심으로 분할되고 병합되는 리듬을 만들 수 있어야 다양한 선율창작이 나올 수 있다. 지도 할 때 교사는 항상 기본 박을 쳐주어야 한다. 이 단계에서 아동들은 MPW4.0프로그램을 이용하여 학습하게 된다.

가) 소리나 행동을 리듬으로 표현하기

- 교사가 제시한 의성어나 행동을 주어진 박자에 맞게 리듬을 만들어 본다. 4분음표 한 박자를 기준으로 박자를 더하거나 빼서 다양한 리듬이 나올 수 있다는 것을 알 수 있다.

- 다음과 같은 의성어를 주변 4/4박자를 이용하여 리듬악보에 소리의 길이에 맞게 음표를 기보한다.

- 박자에 맞게 기보하면 각자 들어보면서 수정, 보완한다.

<악보 6> 소리의 리듬표현

The image shows four staves of musical notation in 4/4 time. Each staff has a 4/4 time signature and a series of notes and rests. Below the notes are sound effects or syllables in Korean. The first staff has '짹' (twe) repeated in groups of four. The second staff has '강' (gang), '총' (chung), '강' (gang), '총' (chung), '음 - - 매' (eum - - mae), and '음 - - 매' (eum - - mae). The third staff has '맴' (maem), '맴' (maem), '매 - 앎' (mae - aem), '맴' (maem), '맴' (maem), '매 - 앎' (mae - aem), '반' (ban), ' 짹' (twe), '반' (ban), and ' 짹' (twe). The fourth staff has '영' (yeong), '금' (geum), '영' (yeong), '금' (geum), '영' (yeong), '금' (geum), '영' (yeong), '금' (geum), '빙' (bing), '그' (geu), '르' (reu), '르' (reu), '르' (reu), '빙' (bing), '그' (geu), '르' (reu), '르' (reu), and '르' (reu).

나) 리듬꼴 만들기

기본 리듬꼴을 교사가 제시하면 아동들은 다양한 리듬꼴을 만들어 리듬의 다양함을 안다.

- 4/4 박자 기본 리듬꼴을 제시한다.
- 리듬악보에 리듬꼴을 만들어 본다.

<악보 7> 리듬꼴 만들기

The image displays six musical staves illustrating rhythm patterns. Each staff is divided into two parts: '교사가 제시한 리듬' (Rhythm presented by the teacher) and '아동들이 만든 리듬' (Rhythm made by children).

- Staff 1 (2/4):** Teacher's rhythm: quarter, quarter. Student's rhythm: quarter, eighth, eighth, quarter, quarter, eighth, eighth.
- Staff 2 (2/4):** Teacher's rhythm: quarter, quarter, quarter, quarter. Student's rhythm: quarter, eighth, eighth, quarter, quarter, eighth, eighth, quarter, quarter, eighth, eighth.
- Staff 3 (4/4):** Teacher's rhythm: quarter, quarter, quarter, quarter. Student's rhythm: quarter, quarter, quarter, quarter, quarter, quarter, quarter, quarter, quarter, quarter, quarter, quarter.
- Staff 4 (4/4):** Teacher's rhythm: quarter, quarter, quarter, quarter. Student's rhythm: quarter, quarter, quarter, quarter, quarter, quarter, quarter, quarter, quarter, quarter, quarter, quarter.
- Staff 5 (6/8):** Teacher's rhythm: quarter, quarter, quarter, quarter. Student's rhythm: quarter, quarter, quarter, quarter, quarter, quarter, quarter, quarter, quarter, quarter, quarter, quarter.
- Staff 6 (6/8):** Teacher's rhythm: quarter, quarter, quarter, quarter. Student's rhythm: quarter, quarter, quarter, quarter, quarter, quarter, quarter, quarter, quarter, quarter, quarter, quarter.

다) 리듬문답

리듬 문답은 여러 가지 리듬 패턴에 대한 감각을 신장시킬 수 있고 프레이즈감도 심화할 수 있는 동시에 리듬에 집중력과 기억력을 기를 수 있는 가치 있는 학습방법이다. (박명수, 2002, p.67)

- 교사가 앞부분의 리듬을 제시한다.
- 아동들은 리듬을 듣고 반복, 모방, 대조의 형태로 리듬꼴을 만들어 본다.

<악보 8> 리듬문답

교사가 제시한 리듬꼴 반복 모방 대조

교사가 제시한 리듬꼴 반복 모방 대조

교사가 제시한 리듬꼴 반복 모방 대조

2) 가락의 이해

가락이란 높이를 달리하는 음이 차례로 연속하여 음높이에 의한 선을 형성하면서 다양한 리듬과 결합하여 정돈된 흐름을 가져오는 것을 말한다. 창작을 위해서는 가락의 이해가 중요하다.

가) 리듬꼴 음의 높낮이 조절하기

- 만들어 놓은 리듬꼴을 MPW4.0프로그램을 이용하여 음의 높낮이를 조절하여 가락의 흐름을 알게 한다. 만들어 놓은 리듬꼴을 블록 지정하여 복사한 후 오선보에 붙여 넣기 하면 일정한 음으로 된 악보가 만들어 진다.
- 음을 정해주지 않고 다양하게 음을 올리거나 내리는 활동을 통해 가락을 이해한다.

<악보 9> 만들어 놓은 리듬 꼴

<악보 10> 오선지에 옮겨 놓은 악보



<악보 11> 음높이를 조절하여 가락 이해



나) 가락 문답하기

- 반복(a+a), 모방(a+a'), 대조(a+b)의 방법을 사용하여 아동들이 즉흥적으로 가락 짓기를 해본다.
- 교사는 2마디의 가락을 만들어 제시한다. 아동은 다음 2마디에 반복, 모방, 대조를 생각하며 가락을 만들어 본다.
- 화음의 어울림을 위해 3음(시, 라, 솔) 또는 5음(도, 레, 미, 솔, 라)만 사용하여 만들어 보도록 한다.

<악보 12> 3음 가락 문답



게 한다. 4도 5도 화음도 같은 방법으로 기보하여 들어본다.

- 레, 미, 파 미, 파, 시 등 화음이 어울리지 않은 음을 같은 방법으로 기보하여 어울리지 않음을 안다.

- 음을 쌓아 보면서 어울리는 화음을 만들어 본다.

<악보 15> 화음의 이해

어울리는 음

어울리는 음

어울리는 음

어울리지 않는 음

어울리지 않는 음

나) 보르둔(권덕원 외 3인, 2008, p.254) 반주를 통해 화음진행 알기

- 교사는 4마디의 화음진행이 되어 있는 가락을 제시한다.
- 아동들의 이해가 쉽게 하기 위해 다장조에서는 도·미·솔이 많이 들어가면 I로서 도, 솔음을 도·파·라가 많이 들어가면 IV로서 도, 파음을 시·레·솔이 많이 들어가며 V로서 시, 파음을 이용하도록 안내한다.

<악보 16> 보르둔을 이용한 화음삼형제

The image displays a musical score for a piece titled 'Bourdoun using triad harmony'. The score is written for a four-part setting, with two staves per part. Each part consists of a treble clef staff and a bass clef staff. The music is in a 2/4 time signature and features a consistent harmonic pattern of triads. The melody in the treble staves is composed of eighth and quarter notes, while the bass staves provide a steady accompaniment of triads. The score is presented in four systems, each with two staves. A large, semi-transparent watermark of Jeju National University is visible in the background.

라. 반주 패턴을 이용한 창작 단계

기본요소에 대한 이해가 되어 있더라도 화음진행에 대한 이해가 되지 않으면 선율창작은 효과적으로 이루어 지지 않는다. 교사는 우선 다양한 반주패턴을 제시하고 아동들은 반주를 들으면서 화음진행에 맞는 가락을 창작해본다.

1) 다양한 반주 패턴

4/4박자의 다장조 반주 패턴을 다음과 같이 제시한다. 첫 번째 반주는 많이 쓰이는 반주 패턴으로 왼손 근음을 누르고 오른손은 한박자씩 3박을 연주한다. 두 번째 반주 패턴은 음을 바탕으로 3도씩 올린 음으로 반주를 만들었다. 세 번째 반주는 화성음을 펼쳐서 아르페지오 기법을 이용하여 반주를 만들었다. 네 번째 반주는 쉼표를 넣어 악센트를 강조한 반주 패턴이다.

<악보 17> 다장조의 주요 3화음 반주 패턴

다장조의 반주 패턴 1

다장조의 반주 패턴 2

다장조의 반주 패턴 3

다장조의 반주 패턴 4

3/4박자 바장조 반주패턴을 제시한다. 첫 번째 반주패턴은 왈츠형 반주로 오른손은 화성음을 한번에 누르며 연주한다. 두 번째 반주패턴은 근음을 연주한후 3도씩음을 쌓아 반주한다. 세 번째 반주패턴은 화성음을 펼친 아르페지오 기법을 이용하였고 네 번째 반주 패턴은 쉼표를 넣어 악센트를 넣어 신나는 느낌이 나는 반주 패턴이다.

<악보 18> 바장조의 주요 3화음 반주 패턴

바장조의 반주 패턴 1

바장조의 반주 패턴 2

바장조의 반주 패턴 3

바장조의 반주 패턴 4

6/8박자 라단조 반주패턴을 제시한다. 첫 번째 반주 패턴은 왼손은 근음을 연주하고 오른손은 화성음을 눌러 반주를 하는 형태이다. 두 번째 반주 패턴은 화성음을 펼쳐놓은 아르페지오 기법이다. 세 번째 반주 패턴은 첫 번째 반주 패턴을 약간 변형하여 만들었고 네 번째 반주 패턴은 쉼표를 넣어 악센트를 살린 반주형태이다.

<악보 19> 라단조의 주요 3화음 반주 패턴

라단조의 반주패턴1

라단조의 반주패턴2

라단조의 반주패턴3

라단조의 반주패턴4

2) 반주와 각 마디의 첫 음 제시

- 반주를 이용한 선율창작의 가장 기본적인 단계이다.
- 일반적인 화음 진행에 맞게 반주를 제시하고 각 마디의 첫 음을 제시한다.
- 화음으로 구성된 음만으로 선율 창작을 해보고 연습이 되면 강박에는 화성음을 약박에는 비화성음을 넣어 선율이 자연스럽게 흘러가도록 창작하여 본다.
- 다양한 반주 패턴을 바꾸어 보고 선율과 어울리는 반주를 찾아 완성한다.

<악보 20> 반주와 마디의 첫 음 제시

Musical score for Example 20, showing a melody line and a piano accompaniment. The melody is in 4/4 time and consists of four measures with notes G4, A4, B4, and C5. The piano accompaniment is in 4/4 time and consists of four measures of chords: G major, A major, B major, and C major. The first measure of the piano accompaniment has a bass line with a G2 octave pedal point.

다음은 주어진 반주에 선율창작을 한 아동 작품이다. 처음단계에서는 화성음만을 넣어 선율창작을 해본다.

<악보 21> 반주와 마디의 첫 음 제시 아동작품

Musical score for Example 21, showing a melody line and a piano accompaniment. The melody is in 4/4 time and consists of four measures with notes G4, A4, B4, and C5. The piano accompaniment is in 4/4 time and consists of four measures of chords: G major, A major, B major, and C major. The first measure of the piano accompaniment has a bass line with a G2 octave pedal point.

v도 화음시 비화성음인 라를 넣어 선율창작을 해봄으로서 다양한 선율이 있음을 알게 한다.

<악보 22> 비화성음을 넣어 선율 창작 아동작품

Musical score for Example 22. It consists of a melody line in the upper staff and piano accompaniment in the lower staff. The melody line has four measures with Roman numerals I, IV, V, and I above them. The piano accompaniment features chords in the right hand and single notes in the left hand.

주어진 반주 패턴을 아동이 곡의 느낌에 맞게 변화해 본다.

<악보 23> 반주패턴 변화

Musical score for Example 23. It features the same melody line as Example 22, but with a more active piano accompaniment pattern in the right hand, consisting of eighth-note chords. The left hand remains simple with single notes. Roman numerals I, IV, V, and I are present above the melody line.

3) 반주와 곡의 첫 음과 끝 음 제시

· 앞 단계가 충분히 연습이 되면 다음 단계로 a + a' 형태의 한 도막 형식의 선율창작을 해본다.

- 한 도막 형식의 선율창작이 어렵기 때문에 동기는 교사가 제시한다.
- 반주를 화음진행에 맞게 제시해주고 곡의 첫 음과 끝 음을 제시한다.
- 처음에는 화성음만을 넣어 창작해보고, 비화성음을 넣을 수 있는 아동은 비화성음을 이용하여 자연스러운 선율을 만들어 보도록 한다.

<악보 24> 반주와 곡의 첫 음과 끝 음 제시

Musical score for Example 24. It consists of a melody line and a piano accompaniment. The melody line is in 4/4 time and has four measures. Above the melody line, the chords I, IV, I, and V are indicated. The piano accompaniment has a right-hand part with eighth-note chords and a left-hand part with a simple bass line.

아동은 반주를 듣고 어울리는 음을 찾아 선율창작을 해본다. 비화성음을 적절히 넣어 다양한 선율을 만들어 본다.

<악보 25> 반주와 곡의 첫 음과 끝 음 제시 아동작품

Musical score for Example 25. It consists of a melody line and a piano accompaniment. The melody line is in 4/4 time and has four measures. Above the melody line, the chords I, IV, I, and V are indicated. The piano accompaniment has a right-hand part with eighth-note chords and a left-hand part with a simple bass line.



4) 반주 패턴을 이용한 선율창작

· 반주 패턴을 이용한 마지막 단계로 모든 화음과 가락을 아동들이 창작하는 단계이다.

· 교사는 다양한 반주 패턴을 제시하고 아동들은 자신이 생각하는 화음진행에 맞게 반주를 넣어 본다. 만들어진 반주를 들으면서 가장 적합한 화음진행을 만들어 본다.

· 화성음과 비화성음을 이용하여 작은악절을 창작해보고, 한도막 형식으로 범위를 넓힌다.

이 활동에서 중요한 활동은 아동들이 직접 반주 패턴을 연결하여 화음진행을 찾고 이에 맞게 선율창작을 하는 것이나, 교사는 화음진행을 어려워하는 아동들을 위해 몇 가지 화음진행 패턴을 제시해줄 필요성이 있다. 주로 화음 진행 방법은 다음과 같다.

I → IV I → V IV → V IV → I V → I (V → IV의 진행은 가급적 피한다.)

앞 작은악절과 뒤 작은악절도 반 마침과 바른 마침 화음진행에 따라 다르게 지어져야 한다. 아동들에게 다음과 같은 작은악절에 적합한 화음진행을 제시해 준다.

<앞 작은악절> I-IV-I-V I-V-I-V I-I-IV-V

<뒤 작은악절> I-IV-V-I I-I-V-I IV-I-V-I

화음을 들으면서 선율 창작을 하더라도 아동들은 어려움을 느낄 수 있다. 그래서 다음과 같은 약속을 제시하여 창작이 쉽게 될 수 있도록 하였다.

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> * 첫 마디를 I도 화음인 도, 미, 솔 중 한 음으로 시작한다. * 앞 작은악절을 마칠 때에는 V도 화음인 시, 레, 솔 중에 한 음으로 마친다. * 뒤 작은악절의 마침은 V → I가 되도록 바른 마침을 한다. * 강박에는 화성음을 약박에는 비화성음을 사용하면 더욱 재미있는 선율이 된다. |
|---|

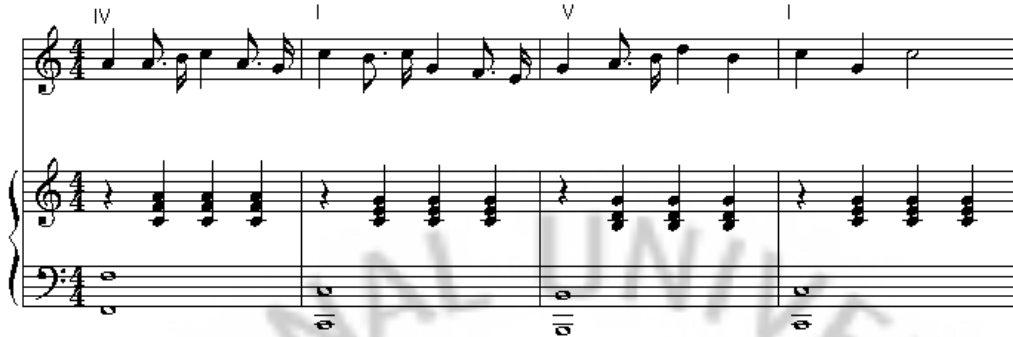
<악보 26> 반주패턴을 활용한 선율창작 아동작품(화성음만 사용)

Musical score for Example 26, featuring a melody and accompaniment in 4/4 time. The melody is written in the treble clef, and the accompaniment is in the bass clef. The score is divided into two systems. The first system shows the melody starting with a quarter note C4, followed by eighth notes D4, E4, F4, G4, A4, B4, and C5. The accompaniment consists of a steady eighth-note pattern in the right hand and a simple bass line in the left hand. Roman numerals I, IV, and V are placed above the melody line to indicate the harmonic structure.

화성음으로 선율 창작이 익숙해지면 비화성음을 넣어 선율창작을 해본다. I도 화음시 파, V화음시 라를 넣어 다양한 선율창작을 해본다.

<악보 27> 반주패턴을 활용한 선율창작 아동작품(비화성음 사용)

Musical score for Example 27, featuring a melody and accompaniment in 4/4 time. The melody is written in the treble clef, and the accompaniment is in the bass clef. The score is divided into two systems. The first system shows the melody starting with a quarter note C4, followed by eighth notes D4, E4, F4, G4, A4, B4, and C5. The accompaniment consists of a steady eighth-note pattern in the right hand and a simple bass line in the left hand. Roman numerals I, IV, and V are placed above the melody line to indicate the harmonic structure.



2. 반주패턴을 활용한 선율 창작의 실제

앞 연구를 통해 창작단계를 설정하여 선율 창작을 할 수 있는 토대를 마련하였다. 4학년 교과서에 제시된 제재곡을 통해 반주 패턴을 활용하여 선율 창작에 대한 지도 방안을 제시하고자 한다. 제재곡에 맞는 활동을 제시하고 아동들의 결과물도 함께 제시한다. 아동들의 활동은 교육과정에 제시된 부분이 기본이 되며, 교육과정보다 더 심화된 활동도 제시되었다.

가. 방울꽃

단원	방울꽃
수업목표	계속되는 느낌과 끝나는 느낌의 가락을 지을 수 있다.
기본활동	1. 화음반주를 듣고 계속되는 느낌과 끝나는 느낌의 반주 만들어 보기 2. 주어진 리듬을 이용해 계속되는 느낌과 끝나는 느낌 선율 창작하기 3. 반주패턴을 이용하여 들어보기
심화활동	1. 반주패턴을 듣고 한 도막 형식 선율 창작 해보기

1) 기본활동

- 교사는 다장조의 주요 3화음을 제시하고 아동들은 반주를 순서대로 넣어보고 들어 보면서 끝나는 느낌의 화음 진행 순서를 익힌다.
- 다양한 리듬 꼴로 된 반주를 이용하여 어떤 느낌이 나는지 이야기를 나누어 본다.

<악보 28> 다장조의 화음 진행(아동 작품)

<악보 29> 다장조의 화음 진행(아동작품)

- 교사가 제시한 반주와 리듬을 이용하여 선율 창작을 해본다.
- 화성음만을 넣어 창작 해보고 비화성음을 넣어 어울리게 선율창작을 해본다.

<악보 30> 계속되는 느낌, 끝나는 느낌 반주, 리듬 제시

2) 심화 활동

- 순차진행은 2도 음정으로 구성되며 부르기 쉽고 차분한 느낌을 준다. 계속해서 쓰면 지루한 느낌이 나기도 한다.
- 교사는 반주와 리듬을 제시한다. 아동은 순차진행이 되게 가락선을 생각하며 선율 창작을 한다.

<악보 34> 순차진행 선율창작(아동작품)

- 도약 진행은 3도 이상의 음정을 사용하여 도약시키는 방법으로 곡에 변화를 주고 경쾌하다. 계속해서 쓰면 부르기 어렵고 산만한 느낌을 줄 수 있다.
- 교사는 반주와 리듬을 제시한다. 아동은 도약진행이 되게 가락선을 생각하며 선율 창작을 한다.

<악보 35> 도약진행 선율창작(아동작품)

다. 가을 길

단원	가을길
수업목표	가락을 지어 연주할 수 있다.
기본활동	1. 주어진 가락을 듣고, 비슷한 느낌으로 가락 지어 보기 2. 주어진 가락을 듣고, 다른 느낌으로 가락 지어보기 3. 반주패턴을 바꾸어 가락 들어보기
심화활동	1. 모듬별로 동기를 만들어 비슷한 느낌, 다른 느낌으로 한도막 형식 곡 지어 보기

1) 기본 학습

- 주어진 동기와 리듬, 음정을 비슷하게 모방하여 반복하면 비슷한 느낌의 가락으로 선율창작을 한다(a + a')
- 반주를 듣고 선율창작을 할 수 있도록 반주를 제시한다.

<악보 36> 가을 길 이어지는 가락 교사제시

아동은 주어진 반주와 선율을 듣고 선율 창작을 한다. 리듬 창작이 어려우므로 앞소절의 리듬을 이용하여 선율창작을 한다. 화성음을 넣어 창작을 하고 선율의 변화를 주기 위하여 비화성음을 사용한다. 리듬만들기가 익숙한 아동은 새로운 리듬을 만들어 사용할 수 있다.

<악보 37> 가을 길 이어지는 가락, 비슷하게 만들기(아동작품)

The image shows a musical score for a piece titled '가을 길 이어지는 가락, 비슷하게 만들기' (Autumn Path Continues, Making it Similar). The score is written in 4/4 time and consists of two systems. Each system has a vocal line (treble clef) and a piano accompaniment (grand staff). The piano accompaniment features a steady eighth-note pattern in the right hand and a simple bass line in the left hand. The vocal line consists of a series of notes that follow the rhythm of the piano accompaniment. The score is watermarked with 'JEJU UNIVERSITY 1952' and '제주대학교'.

- 주어진 동기와 전혀 다르게 리듬, 음정을 구성하여 선율창작을 한다.(a+b)
- 반주를 듣고 선율창작을 할 수 있도록 반주를 제시한다.

<악보 38> 가을 길 이어지는 가락, 다르게 만들기(아동작품)

The musical score consists of two systems. Each system has a vocal line on a single treble clef staff and a piano accompaniment on a grand staff (treble and bass clefs). The key signature has one sharp (F#) and the time signature is 4/4. The melody is simple and repetitive, while the piano accompaniment features a steady eighth-note pattern in the right hand and a simple bass line in the left hand.

1) 심화 활동

- 모듬별로 동기를 만들어 a+a' 형식이나 a+b 형식의 한 도막 형식의 곡을 만들어 본다. 동기 만들기가 어렵다면 교사가 제시해 줄 수 있다.
- 반주를 듣고 선율창작을 할 수 있도록 반주를 제시한다.

<악보 39> 가을 길 이어지는 가락, 심화 활동(아동작품)

The musical score consists of two systems. Each system has a vocal line on a single treble clef staff and a piano accompaniment on a grand staff. The key signature has one sharp (F#) and the time signature is 4/4. The melody is simple and repetitive. The piano accompaniment features a steady eighth-note pattern in the right hand and a simple bass line in the left hand, similar to the previous score.



다. 별보며 달보며

단원	별보며 달보며
수업목표	단조가락을 구분하고, 단조가락을 만들 수 있다.
기본활동	1. '학교중' 다장조와 다단조로 들어보기 2. 단조가락 만드는 방법 알고, 단조 가락 만들어 보기 3. 반주패턴을 바꾸어 가락 들어보기
심화활동	1. 반주패턴을 활용하여 단조로 된 한도막 형식곡 만들어 보기

1) 기본활동

- '학교중' 다장조와 다단조로 들려주고 곡 느낌의 차이점을 알아본다.

<악보 40> 학교중 장조와 단조

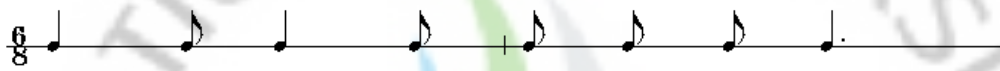


- 교사는 단조가락 창작을 쉽게 하기 위하여 5개의 음과 리듬을 제시한다.

<악보 41> 단조 음계

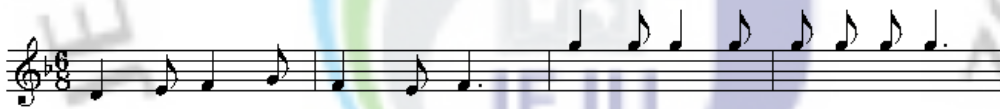


<악보 42> 리듬제시



- 주어진 2마디의 가락에 이어서 2마디를 창작해 보고 첫음과 끝음은 반드시 ‘라’ 음을 사용하도록 한다. 리듬 만들기가 익숙하지 않은 아동에게는 리듬을 제시하며 리듬 만들기를 할 수 있는 아동은 스스로 리듬을 만들어 선율창작을 해 본다.

<악보 43> 단조 창작(교사제시)



<악보 44> 단조 창작(아동작품)



2) 심화 활동

- 교사는 반주와 동기를 제시한다. 5음을 사용하고 곡의 시작과 끝음은 '라'로 끝나도록 지도한다.
- 아동은 반주를 듣고 어울리는 음을 찾아 선율창작을 해본다.
- 리듬 만들기가 어려운 아동은 리듬을 제시한다.
- 화성음과 비화성음을 넣어 선율의 어울림을 찾을 수 있게 지도 한다.

<악보 45> 단조 선율창작(교사제시)

The image displays a musical score for a single-key (minor) melody creation activity. It consists of two systems of music. Each system includes a vocal line (treble clef) and a piano accompaniment (grand staff with treble and bass clefs). The key signature is one flat (B-flat), and the time signature is 8/8. The piano accompaniment features a steady eighth-note bass line and chords in the right hand. The vocal line is a simple melody of quarter notes. A large, faint watermark of 'JEONNAM NATIONAL UNIVERSITY 1952' and '제주대학교' is visible in the background.

아동은 반주를 듣고 단조 느낌의 선율을 창작한다. 단조의 시작과 끝 음에 ‘라’음을 사용하여 선율 창작을 한다. 장조와 비교하여 단조의 느낌을 알게 하며 반주패턴을 다양하게 변화시켜 곡의 느낌을 새롭게 해본다.

<악보 46> 단조 선율창작(아동작품)

The image displays a musical score for a piece titled '단조 선율창작(아동작품)'. The score is written in 8/8 time and consists of two systems. Each system includes a vocal line (treble clef) and a piano accompaniment (grand staff with treble and bass clefs). The key signature is one flat (B-flat major / D minor). The melody in the vocal line starts on a G4 note and ends on a G3 note. The piano accompaniment features a steady eighth-note bass line in the left hand and chords in the right hand. A large, faint watermark of Jeju National University is visible in the background.

IV. 결론 및 제언

초등학교 음악교육의 가장 큰 목적은 음악가를 만들기 위한 교육이 아니라 아동들이 음악을 즐기고 이해하며, 음악적 향유능력을 키워주는데 있다. 아동들에게 다양한 음악활동을 통하여 음악이해는 물론 음악 하는 즐거움을 알게 해줘야 함은 물론 음악성과 창의성을 길러줘야 한다.

그러나 학교 음악교육에서는 가창, 기악수업에 치중되어 음악교육이 이루어지고 창작학습이 소홀히 되고 있는 게 현실이다. 창작은 아동 스스로 음악활동을 구성해 나가는 과정이며 만들어진 음악을 통해 가창으로 불러 볼 수 있으며 악기로 연주해 볼 수 있고 다른 사람의 음악을 듣는 감상활동 까지 할 수 있는 총체적인 음악활동이다.

이러한 중요성이 있음에도 불구하고 교사가 창작학습에 대한 이해 부족이나 즉흥연주에 대한 경험부재로 인해 학생들은 학년이 올라감에 따라 개인차가 커지고 6학년이 되서도 두 마디 가락 짓기 활동도 하지 못하는 현실을 가져 왔다.

이에 본 연구는 현장에서 교사와 아동들이 쉽고 즐겁게 창작활동을 할 수 있도록 반주 패턴을 활용한 선율 창작 단계를 설정하고 지도 방안을 연구하여 적용하였고 학생들의 흥미와 다양한 음악 체험 환경을 제공하는 도구로서 음악 프로그램을 사용하였다. 우선, 인지 발달 단계적으로 본격적인 음악지도 단계가 가능한 시기인 4학년에 맞게 지도단계를 설정하고 교과서 제재곡을 통하여 적용하여 자료를 정리하였다.

선율창작활동을 하기 전 창작의 기본단계로 소리탐색하기를 통해 우리 주변에 있는 소리를 음으로 표현해 보고 리듬, 가락, 화음을 리듬문답, 가락문답, 화음의 어울림 활동을 통해 알아보았다. 기본요소에 대한 이해가 되면 교사는 다양한 반주패턴을 제시하여 아동들이 쉽고 효과적으로 선율창작 활동을 할 수 있게 하였다. 교사는 다양한 반주패턴을 제시하고 아동들은 제시된 반주 패턴을 들으며 화음진행이나 선율에 대한 이해를 한다. 단계에 맞게 반주와 마디의 첫 음 제시, 반주와 곡의 첫 음과 끝 음 제시, 반주패턴을 이용한 선율창작을 해봄으로서 아동들은 미리 반주를 듣고 어울리는 선율창작을 해보았다. 이러한 단계에 맞는 선율 창작을 통해 아동들은 화음진행 뿐만 아니라 어울리는 선율을 스스로 찾아내어 창작활동에 흥미를 보이고, 자신이 만든 선율을 들어봄으로서 성취감을 느낄 수 있었다.

반주패턴을 활용한 선율창작의 실제에서는 전 단계의 학습을 제재곡을 통해 실

제 적용해 보았다. 교육과정에 맞게 계속되는 느낌, 끝나는 느낌의 가락 짓기, 동형진행 가락 짓기, $a+a'$ $a+b$ 형식의 가락짓기, 단조가락짓기 활동을 반주패턴을 활용하여 선율창작을 하였다.

본 연구를 적용해 본 결과 첫째, 아동들은 기존의 창작활동에서 느끼는 막막함과 어려움이 감소하였다. 단계에 맞게 창작학습의 기본 요소를 이해한 후 반주패턴을 제시하니, 아동들은 반주를 들으면서 쉽게 어울리는 음을 찾아내어 선율창작을 하였고 반주와 함께 연주되는 선율을 듣고 성취감도 많이 느꼈다. 둘째, 컴퓨터 프로그램을 사용하여 연구를 진행한 결과 교사는 다양한 자료와 많은 반주패턴을 제시하는데 효과적이었으며 아동들은 자신의 창작한 곡을 즉시 들어보고 수정이 가능하였다. 뿐만 아니라 악기연주나 음악 이해영역이 부족한 아동들도 적극적으로 활동에 참여하였으며 다른 사람의 곡도 들어볼 수 있어 피드백이나 평가도 효과적이었다. 셋째, 4학년 아동들은 청음이 발달된 시기이며 화음이 처음으로 도입되는 시기이다. 이렇게 음악적 활동이 중요한 시기에 반주패턴을 활용하여 선율창작을 하는 활동을 통해 청음능력은 물론 화음감, 화음진행에 대한 이해가 효과적으로 이루어 졌으며 자신이 창작한 결과물을 포트폴리오로 정리함으로써 발전하는 모습을 알 수 있었다.

그러나 본 연구는 아동들의 작품이 다양하지 않는 문제점이 있었다. 반주를 듣고 어울리는 음을 찾아 선율창작을 하다 보니 사용하는 음이 한정되었고 서로 비슷한 형태의 선율창작을 하게 되었다. 그러므로 다양한 반주패턴을 만들어 아동들에게 제시하여야 할 것이고 선율창작 단계에 대한 지속적인 연구와 단계에 맞는 학습자료가 개발되어야 하겠다. 아울러 창작학습이 모든 아동들이 즐겁게 할 수 있는 음악활동이 되기 위해서는 개인의 음악적 능력이나 음악 이해도에 영향을 받지 않고 창작활동을 할 수 있도록 해야 한다. 그렇기 위하여 다양한 컴퓨터 음악 프로그램 개발 및 컴퓨터 기반 시설 확장, 교사의 프로그램 사용 능력개발 등이 필요하다.

참 고 문 헌

- 교육부(1999), **초등학교 교육과정 해설**, 서울: 대한교과서 주식회사
- 교육과학기술부(2009), **초등학교 교사용 지도서 음악 3-6**, 서울: 대한교과서 주식회사
- 권덕원의 3인 공저(2008), **음악교육의 기초**, 서울: 세광 출판사
- 김미경(2004), **초등학교 가락 창작의 단계적 지도방안에 관한 연구**, 광주교육대학교 석사학위 논문
- 남주희(2002), **어린이 피아노 반주완성**, 서울: 삼호뮤직
- 박명수(2002), **초등학교 음악의 창작 지도 내용에 관한 연구**, 한국교원대학교 대학원 석사학위논문
- 방금주(1991), **음악교육의 기초**, 서울: 세광출판사
- _____(2000), **음악창작아카데미**, 서울: 학문사
- 변정자(1988), **음악교육 및 이론과 실제**, 서울: 삼호출판사
- 석문주(1992), **교실에서의 창작지도 음악교육 연구 제11집**, 한국음악교육학회
- 소순영(2008) **대위법 및 화성법을 활용한 초등학교 5학년 창작지도 방법**, 청주교육대학교 석사학위 논문
- 신애정(2005), **초등음악 수업을 위한 기초 반주법 학습과정 연구**, 부산교육대학교 교육대학원 논문집
- 정세문(1986), **음악과 학습지도 이론과 실제**, 서울: 창시자
- 조영희(1999), **창작 중심의 음악 수업모형 개발에 관한 연구**, 건국대학교 석사학위논문
- 조효임 외 4인 공저(1999), **오르프 음악교육의 이론과 실제**, 서울: 학문사

ABSTRACT

A Study on the Teaching Method of Melody Creation Using Accompaniment Patterns

Moon, Su Hyeon

Major in Elementary music Education
Graduate School of Education
Jeju National University of Education
Jeju, KOREA

Supervisor by professor Joe, Chi Noe

The current music education in elementary schools have their goals in fostering musicality and creativity through various music activities. Although the music education need to be operated with various music activities, only instrumental classes are emphasized in educational fields in practical. Creative work is a process at which children composite their musical activities, the created works are the general music activities that can be made as a song for singing or for instrumental play, and also children have chances to appreciate other students' music. Therefore, it is clear that the creative activity is one of the important activity in musical activities that should not be neglected.

Thus this study designed the melody creation activity using accompaniment pattern to help teachers and children enjoy creative activities in school and develop musical creativity by practicing melody creation using computer program.

To achieve those objectives, first, a review on preceding studies on the necessity for creativity education and the concept of musical creativity was accompanied and also looked into the role of accompaniment in creative

activities. Also, the study reviewed related studies and data on the educational value of computer program use and the creativity education in the grade 4 curriculum.

Second, in the creativity education stage, the study provided various activities such as rhythm form creation and rhythm questioning activity after inserting melody lines or notes to surrounding sounds obtained from sound observation and expressing the sound in rhythm to understand the rhythm. The computer program MPW 4.0 was used in rhythm creation and rhythm questioning activity. After learning on the basic elements, by providing various accompaniment patterns, children were directed to the creation of melody that goes with the accord changes while listening to the accompaniment. At the beginning stage, students were given the first note for each measure and then in the next stage students were given only the first and last note of one piece. Children could create their own melody while listening to accompaniment, and children themselves could complete the piece by making changes to the overall feeling from the piece by changing accompaniment pattern.

Third, by applying the melody creation stage using the accompaniment pattern to the music in grade 4 textbooks, children are directed to melody creation activity. Following the study objective of the subject music, the teachers provide accompaniment pattern. Through the melody creation of continuing feeling and ending feeling, simultaneous melody creation, a+a' a+b type melody creation and simple melody creation with given accompaniment, students create their own melodies and make corrections while listening to others' works. Through this activity, children became able to create melodies that are easier and more complete, and increase their satisfaction from expression of the feeling of music by inserting accompaniment.

When creating melodies using computer program, regardless of musical ability of children, children can easily create melody by themselves and showed higher interest and satisfaction. Also, since the children can have their records, it makes easier for cumulative recording of portfolio and also enables corrections so that was effective as an assessment tool and was helpful in examining children's individual development process.

When using accompaniment pattern, children were able to find the notes go

with the accompaniment after listening to the accompaniment and create the melodies with high completeness, and by changing accompaniment, children's expressive ability and completeness of music were improved as well.

By applying this study to grade 4 students who are in the stage of developing listening ability and chord, this study built a foundation to improve students' musical ability and potential for melody creation in later academic years.

For the creation activity to become a musical activity that every student can enjoy, it is necessary to promote continuous study on melody creation stage, development of learning material for each stage, development of various computer music program and expansion of computer facilities.

Keyword: Accompaniment Pattern, Computer Music Program, Melody Creation, Musical Creativity

