석사학위논문

놀이를 통한 유아음악 지도 연구

지도교수 장 홍 용

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

제주대학교 교육대학원

음 악 교 육 전 공

송 기 숙

2004년 8월

놀이를 통한 유아음악 지도 연구

지도교수 장 홍 용

이 논문을 교육학석사학위논문으로 제출함.

2004년 7월 일

제주대학교 교육대학원 음악교육전공

제출자 송 기 숙

송기숙의 교육학 석사학위논문을 인준함.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

2004년 8월 일

심사위원장

심 사 위 원

심 사 위 원

<초록>

놀이를 통한 유아음악 지도 연구

송 기 숙

제주대학교 교육대학원 음악교육전공

지도교수 장 홍용

조기 음악교육의 중요성이 강조되어 가는 것은 음악적인 능력이 대부분 유아기 때에 성장하기 때문이다. 그러나 음악교육의 중요성에도 불구하고 교육현장에서 유아음악교육은 기술적인 면을 강조하는 학습, 교사중심의 가창활동, 악보를 암기하는 획일적인 연주활동으로 진행되고 있다.

따라서 본 연구는 유아기 때에 다양한 음악활동의 지도 방법으로 놀이를 적용하여 유아등에 음악적 개념을 자연스럽게 익히고, 풍부한 음악경험을 할 수 있게 하는데 그 목적을 두었다. 이를 위해 본 논문의 본론에서는 놀이교육의 이론적 배경과 음악교육의 이론적 배경을 나누어 살펴보았다. 그리고 이것을 바탕으로 음악교육에 대한 음악개념 지도이며 피아노 익히기 들어가기 전 다양한 음악활동을 제시하였다. 그리고 시청각 자료들을 활용하여 교사중심에서 벗어나 유아들이 흥미를 유발시키며 동기를 부여하고 음악세계를 폭넓게 경험하고 탐구할 수 있는 기회와 여건을 마련할 수 있도록 하였다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

※ 본 논문은 2004년 8월 제주대학교 교육대학원 위원회에 제출된 교육학 석사학위 논문임.

목 차

Ⅰ. 서 론 ····· 1
1. 연구의 목적과 필요성 ····· 1
2. 연구의 방법 ····· 3

Ⅱ. 본 론 ····· 4
1. 유아기 놀이의 이론적 배경 ····· 4
2. 유아의 연령과 놀이 발달과 특징 ····· 6
1) 출생에서 1세 어린이 ····· 6
2) 2세 어린이 ····· 7
3) 3세 어린이 ····· 7
4) 4세 어린이 ····· 8
5) 5세 어린이 ····· 9
6) 6세 어린이 ····· 10
3. 유아기 음악교육의 중요성 ····· 13
4. 유아 음악교육에 대한 이론적 배경 ····· 14
1) 유아의 연령별 음악능력 발달과 특징 ····· 15
2) 음악활동의 내용 및 지도방법 ····· 20
5. 현대 유아 음악교육 이론 ····· 30
1) 칼 오르프의 음악교육 이론 ····· 30
2) 코다이의 음악교육 이론 ····· 35
3) 달크로즈 음악교육 이론 ····· 39
4) 아마데우스클레스 음악교육 이론 ····· 45
6. 유아 음악교육에 대한 음악개념 지도 ····· 48
1)리듬놀이 2)셈여림 3)음색 4)음의 고저 5)빠르기

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

7. 유아 클래스 피아노 ····· 67
1)손가락 익히기 2)발건반 활동 3)리듬볼 활동
4)창의적인 음악감상 5)즉흥연주

Ⅲ. 결 론 ····· 82

참고문헌 ····· 84

Abstract ····· 87

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

표 목 차

<표1> 유아의 리듬 청취력 발달 ····· 11
<표2> 유아의 멜로디 청취력의 발달 ····· 11
<표3> 유아의 노래부르기 능력의 발달 ····· 12
<표4> 유아의 음률활동과 신체표현력의 발달 ····· 12
<표5> 유아의 음악과 신체적 발달에 적합한 악기 ····· 13
<표6> 유아의 음악교육에서 다루어야 할 음악개념 ····· 22

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

그림 목차

<그림1> 언어리듬의 예 ····· 32
<그림2> 코다이의 시각시호, 리듬기호, 의성 ····· 36
<그림3> 손기호 사용한 계명창 ····· 37
<그림4> 리듬을 지도하는 놀이 ····· 44
<그림5-1> 손가락 익히기 ····· 66
<그림5-2> 손가락 익히기 ····· 67
<그림5-3> 손가락 번호 찾기 ····· 67
<그림5-4> 손가락 번호 찾기 놀이 ····· 68
<그림5-5> 손가락 움직이기 ····· 68
<그림5-6> 손가락 힘 길러내기 ····· 69
<그림5-7> 손가락 힘 길러내기 ····· 69
<그림5-8> 손목 운동하기 ····· 70
<그림6-1> 검은 건반 익히기 ····· 71
<그림6-2> 두 개의 손가락 ····· 71
<그림6-3> 두 개의 검은 건반 ····· 72
<그림6-4> 세 개의 검은 건반 ····· 72
<그림7-1> 세 개의 흰건반 ····· 74
<그림7-2> 네 개의 흰건반 ····· 74
<그림8-1> 리듬훈련 예표 ····· 75
<그림8-2> 리듬훈련 예표 ····· 76

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

Ⅰ. 서 론

1. 연구의 목적과 필요성

음악교육은 인간형성 교육의 출발점으로 동서고금을 막론하고 그 중요성의 강조되어 왔다.

오늘날 유아교육의 중요성에 대한 인식이 확장되면서 유아의 음악교육에 대하여 많은 관심을 보이는데 이는 음악교육이 유아의 감성과 지적발달에 큰 영향을 미친다고 보기 때문이다. 음악교육은 대부분 유아기 때에 성장하므로 조기 음악교육의 중요성을 점점 더 강조된다.

따라서 유아기 음악교육은 단순한 음악적 지식의 습득이라기보다는 청각, 시각, 감각, 등의 잠재능력을 적극적으로 개발시켜주는 역할을 하게 되며 나아가 전 영역에 걸쳐 교육의 기초가 될 수 있다. 조기교육은 음악을 통해 유아들 내부에 잠재되어있는 능력을 키워 지속적인 음악적 성장을 추구하기 위한 것이다.

그러나 이러한 관심에도 불구하고 음악교육은 오랜 세월에 걸쳐 어린이들의 천진난만한 순진성과 즐거움을 북돋우어 주는 음악을 하나의 작업인양 가르치는 교육, 즉 음악 그 자체를 체험하기 전에 기술적인 면을 강조하는 학습.[1] 교사중심의 가창 활동, 악보를 암기하는 획일적인 연주 활동이 주류를 이를 뿐만 아니라, 대다수에 유치원 음악 활동이 90%이상이 노래 부르기로 되어 있다는 것이다.

이전 어느 한쪽으로 편중된 음악교육은 유아 음악 활동이 유아들이 자유로운 활동이 기 보다는 획일적인 교육의 실시는. 창의적이고 탐색적인 활동을 억제하고 있는 실정이다.

이런 전통적인 음악활동이[2] 프로그램에 많은 문제점을 가지고 있기 때문에 본

1) 오숙경, “Orff와 Kodaly 음악교육 이념의 비교 고찰” 「음악교육 연구」 제1집 (서울 :형성출판사), 1773, p.5-6.
2) Squeglia(1994), p.12-14.

연구는 만 3세에서 6세의 유아들에게 음악의 기본 개념학습에 놀이를 결합시킴으로써 보다 효과적인 교육방법을 제시하는데 그 목적이 있다.

유아의 일과 중 핵심이 되는 놀이를 통한 음악 활동이 유아의 음악교육 지도에 중요한 기능을 할 수 있다고 보고 이 시기 유아들에게 다양한 음악 놀이를 통해 감각적이고 경험적으로 음악을 만남으로써 쉽고도 즐겁게 음악의 본질에 다가갈 수 있도록 한다.

음악놀이는 유아들의 흥미를 유발시키며 동기를 부여하고 음악세계를 폭 넓게 경험하고 탐구할 수 있는 기회와 여건을 마련함으로써 그들이 타고난 감수성 및 능력을 최대한 발달시킬 수 있도록 한다.

이와 같이 유아기의 올바른 음악교육의 얼마나 중요한가를 깨달을 수 있다. 대부분의 음악들은 신체적인 움직임을 동반하게 되는데 여기에 맞추어 걷거나 발을 구르거나 다양한 신체표현을 통하여 좋은 음악을 감상 할 수 있는 능력도 기르도록 한다.

유아들은 놀이를 통하여 생활속에서 즐길 수 있도록 해야 한다. 유덕희는 “어린이의 생활은 놀이이다.” “어린이는 놀이 가운데서 성장한다.” 등 어린이의 생활이나 성장에 있어서 놀이와 밀접한 관계를 갖고 있다.[3)]

이는 놀이음악이 유아에게 신체적, 지적, 정서적, 사회적 발달 등을 꾀하며 놀이를 즐기고 놀이 속에서 생활하는 가운데서 성장하는 것이 어린이기 때문에 놀이 속에 충분한 음악적 요소로 끌어 들인다면 어린이들은 자연히 음악을 좋아하게 될 것이다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

이와 같이 음악은 유아들의 생활에 지대한 영향을 미치는데 동시에 음악은 자연스럽게 좋아하게 되므로 음악적인 활동을 통하여 여러 과정을 배울 수 있게 된다. 유아들은 발달 속도가 매우 빠르고 인격의 기초가 확립되는 시기이므로 이 시기에 정서적 안정이 되고 올바른 경험을 통한 인간적인 성장을 촉진시켜 주어야 할 것이다. 이러한 관점에서 본 연구는 현대 유아 음악 교육 이론 Orff(오르프), Kodaly(코다이), Dalcroze(달크로즈), 성진희의 아마데우스클레스 교육이론을 체계적으로 고찰하여 창의성을 증진시킬 수 있는 음악 개념 지도를 연구의 목적으로 둔다.

---

3) 유덕희, 『아동 발달과 음악교육』 서울 : 개문사, 1983, p.12.

2. 연구의 방법

위와 같은 연구의 목적을 달성하기 위해 다음과 같은 내용을 다루고 있다. 음악이론 중에서 Kodaly(코다이), Orff(오르프), Dalcroze(달크로즈) 아마데우스 클래스의 교육 이론을 고찰하여 교육현장에서 음악적 경험을 통하여 집단 구성이나 활동전개가 모호한 활동들을 현장 검증을 거쳤고, 그 외 활동들은 교육 경력이 많은 교사들에게 자문을 거쳐 수정 보완하였다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

Ⅱ. 본 론

1. 유아기 놀이에 대한 이론적 배경

유아기에 있어 놀이란 통합된 학습으로써의 의미가 있으며, 교육과정에서 가장 중요한 역할을 한다. 유아는 놀이를 통하여 자아를 발견하고 언어, 사회, 신체적 발달을 하게 된다.

유아가 학교에 진학 할 때까지 놀이에 소요되는 시간은 약 15,000시간 정도로 놀이를 통하여 자신의 능력을 발휘하고 시험하며 성장해 간다고 한다. 즉, 유아는 놀이를 통하여 배우는 것이다. 이 놀이라는 것은 특별한 활동을 의미하는 것이 아니며 일상 속에서 새로운 것을 보고, 만지고, 느끼면서 나름대로 신뢰감을 형성하여 정서적 안정감을 갖게 되어 더 활발한 주변탐색이 일어나는 것으로 이는 놀이로 연결된다.[4)]

유아의 입장에서 놀이의 의미는 “그들이 하고 싶은 것(to do what they want to do)” 을 하는 것으로 유아의 타고난 본능 중에 하나이다.

놀이를 통하여 자신의 마음과 몸을 발달시키고 사회적, 정신적, 기능 및 사고력, 추리력, 문제 해결력, 표현력, 상상력 등의 지적 기능을 통합시키는 것이다.

유아는 자신의 생각들을 쉽게 언어화 할 수 없기 때문에 놀이를 통하여 더 적절한 표현을 할 수 있다. 놀이는 아동기에 있어서 발달의 최고의 형태이다. 왜냐하면 놀이는 내적 필요와 충동에서 생기는 자발적 표현이기 때문이다. 유아는 놀이를 즐기고, 놀이를 생활화하고, 놀이 가운데 성장하는 때문에 놀이 속에서 음악 요소를 끌어들임으로 유아로 하여금 자연히 음악을 좋아하게 되며, 또한 동요, 악기연습, 율동 등을 즐기며 참여할 수 있게 할 것이다.[5)]

프로벨(Froebel)[6)]은 놀이를 ‘자기표현의 형태’로서 가장 가치 있게 평가하였으며 유아기에 있어서 놀이를 자연적인 과정이며 인간발달의 최선의 표현이라

4) 김선희『유아의 기초음악 능력 발달을 위한 리듬 학습법 연구』성신여대 대학원 논문(2002).
5) 유덕희, Ibid, p.181
6) 프뢰벨(류민희 p.6)

하였다.[7]

이는 놀이가 신체적 능력의 발달이나 심적 기능의 전개에 그치지 않고 외부세계를 인식하는 창구가 되며 사회적, 자연의 이해와 음악적인 보다 깊은 감수성을 발달시킨다는 것이다. 또한 놀이란 인간 유기체의 가장 독특하고 다양한 그리고 창의적인 능력을 키워주기 위해서는 적절한 놀이의 환경을 마련해 주어야 한다는 것이다. 실제로 유아들도 수없이 반복된 놀이 경험을 통하여 신체적, 사회적, 지적기술과 개념들을 명료화하며 그 개념의 이해에 도달한다는 수단임을 말했다. (Isenberg & Jacobs, 1982)

또한 김광웅은 놀이란 어린이들이 가장 즐기는 활동으로 자발적이고 체험적이며, 다양한 경험을 반복적이고 탐구적으로 하는 창의적인 행동으로 보았으며,[8]

또한 피아제[9](Piaget 1896-1980)는 놀이를 세 가지 단계로 분류하였는데 즉 감각 운동기 단계의 영아기 에서는 신체적 행위의 반복적인 패턴이 나타나며 전 조작기단계의 2~7세 유치원 유아들에게는 상징적 놀이. 극화 또는 가상놀이 등이 있고 구체적 조작기 7~11세 유아들의 전형적인 놀이로서는 규칙적인 게임이 있다.

Robinson과 Schwartz(1982, p.214)에 의하면 유아들은 반복과 완성의 경험을 통하여 성취감을 느끼므로 계속적으로 자유로운 음악활동에 참여함으로써 음악적 개념들을 완벽하게 학습할 수 있다. 유아들을 위한 음악적 개념들로써 리듬(고정박자와 멜로디형태), 템포(빠르고/느림), 음고(음의 높고/낮음), 음색(종류가 다른 악기에서 나는 소리), 다이나믹(크게/ 부드럽게) 그리고 멜로디(악구, 엑센트) 등이 있다. 이러한 개념들은 가창, 챤팅, 음악에 맞추어 신체표현하기, 즉흥연주, 듣기, 그리고 작곡을 통해서 발달된다. 그러므로 유아에게 있어서 창의적인[10] 발달에 이상과 같은 이론들을 교육적인 활동으로서 유아들이 놀이의 가치를 정당화 해주고 자연스러운 방법으로 놀이활동에 참여함으로써 주변세계에 대한 사고와 감정을 인지적이고 정서적으로 이해하고 표현하는데 도움을 주는

제주대학교 중앙도서관 JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

7) 류민희(2001),『놀이를 통한 유아음악지도연구』 동아대학교 교육대학원 석사학위논문. p.6.
8) 김광웅, “유아교육방법의 탐색” 『놀이의 교육방법적 가치』(행동과학 연구소 연구노트 4권 7호 1975), p.55-56
9) 피아제 (류민희 p.7)
10) 순희(1996),『유아의 창의성을 위한 놀이중심음악교육 프로그램의 개발과 결과』명지대학교 대학원 논문, 12

근거가 된다.

유아기 음악교육의 가장 중요한 목적은 어린이들을 즐겁게 하는데 있다. 놀이를 자발적으로 참여하며 행위자체를 즐기는 것이라 말할 수 있다. 유아들에게 있어서 놀이는 매우 의미 있는 활동이다. 놀이는 참여자에게 즐거움을 주는 것으로 유아들이 놀이를 할 때 가장 즐거워하며 기쁨을 느낀다.[11)]

놀이를 통하여 아이들도 사물의 특성을 탐구하고 발견하며 이것은 자연스럽게 학습으로 이어진다. 이러한 놀이의 원리를 음악교육지도방법에 적용한다면 유아들은 음악적 개념을 자연스럽게 받아들일 것이다.

2. 유아의 연령과 놀이 발달과 특징

이단원 에서는 위에서 살펴 본 놀이 유형이 연령에 따라 구체적으로 어떠한 놀이 특징을 나타나는가에 대하여 의견을 모아 유아의 연령별 놀이 특징을 알아본다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

1) 출생에서 1세 어린이

유아가 놀이를 한다 라고 말할 수 있는 시기는 생후 3개월이 지나서부터이다. 이시기에 유아는 자신의 목소리에 흥미를 보이며 소리에 대한 관심과 흥미를 보이는 소리탐색의 놀이를 한다. 4개월이 지나면 자기 침대 위에 달려 있는 놀잇감을 흔들고 만져보고 이리저리 움직이는 활동을 선호한다.

4~8개월 가지는 의도하는 목적을 달성하기 위해 행동을 반복하는 놀이 형태가 나타나기 시작한다. 이 시기는 감각적 운동 근육들의 세련되어 지고 6개월에서 1년 동안 소근육의 발달하여 소리 도구를 스스로 가지고 놀 수 있고 다양한 소리 변화를 식별 할 수 있다. 18개월 정도부터 상상놀이를 시작하며 또래 아이

11) 박지영, 『놀이를 통한 유아음악교육에 관한 연구』(대전카톨릭대학교 교육대학원 석사학위논문, 2003.2)

들과 노는데 옆의 아이들을 의식하지 않고 혼자 논다.[12] 이시기의 놀이 특징에 대하여 piaget는 연습놀이를 하였으며 Smilamsky는 기능놀이로 정의하였다. 즉 어떠한 행동을 반복적으로 하며 그 행동을 통해 새로운 행동을 시도하며 다음단계의 놀이로 발전시켜 나간다는 것이다.

2) 2세 어린이

2세 어린이의 특징을 보면, 새로운 대상을 모방하게 된다. 즉 전화를 거는 흉내를 내는 등 단순한 모방행동을 한다. 그리고 아직은 자기 주도적인 놀이보다는 짝짝 꿍 이나 까꿍 놀이처럼 부모나 형제들이 주관하는 놀이에 참여하는 경우가 대부분이다.[13]

또한 이 시기의 어린이는 아직 다른 친구들과 어울리지 못하며 혼자서 놀잇감을 가지고 노는 단독놀이를 한다. 피아제는 이 시기부터 상징놀이가 나타난다고 하였다. 즉 1세 때에 나타난 단순한 반복행위의 놀이형태에서 발전하여 창의적인 활동으로 놀잇감을 이용하여 무엇을 만들고 창조하는 놀이를 한다는 것이다. 예를 들면 블록과 같은 끼워 맞추는 놀잇감을 1세 때는 단순히 만져보고 어떠한 형태로 만들기보다는 단순히 나열하는 행위를 반복한다. 그러나 2세 때에 와서는 블록을 나열해 보기도 하고 쌓아보기도 하는 등 여러 모양으로 만들어 보는 놀이를 한다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

2세 말경이 되면 손에 아무것도 없어도 무엇을 들고 마시는 흉내를 내는 등 상상력이 작용되는 놀이를 한다.

음악적 활동으로 엄마와 함께 손운동(잼잼, 짝짝, 곤지곤지)을 한다. 이때 2박자의 경쾌한 음악을 들려주면서 자연스럽게 2박을 익히고 소근육을 발달시킨다.

3) 3세 어린이

3세가 되면 대·소근육 운동 능력이 증진되어 층계 오르내리기, 흔들 목마타기,

12) 정금자(1999),『유아놀이 지도의 이론과 실제』(서울, 창지사), p53
13) 이숙재(1999),『유아를 위한 놀이 이론과 실제』(서울 창지사), p.59

공 던지고 받기, 쌓기 놀이 등을 즐겨한다. 그리고 크레파스를 잡고 끄적이는 놀이도 가능하다. 또한 일상생활에서 경험한 내용의 단순한 역할놀이를 하며 찰흙이나 모래, 물 들을 가지고 감각적으로 탐색하는 놀이를 즐겨한다.

또래 친구에게 관심을 보이기 시작하지만 상호작용을 하지 못하므로 사회적 놀이는 하지 못한다. 그리고 역할놀이에 있어서 하나의 주제를 가지고 시작 할 때와 끝날 때의 주제가 일치하지 않는다.

이 시기의 가장 큰 특징은 신체적 성장의 발달로 다양한 놀이를 즐길 수 있다는 것이다. 즉 이전 시기는 실내에서 제공되는 놀잇감을 가지고 노는 것에 비해 3세 경에는 신체적 성장의 발달로 실외로도 나가 흙이나 모래, 물 등 자연적인 놀잇감을 가지고 놀 수 있다. 또 다른 특징은 역할놀이의 시작이다. 주로 가정생활과 관련된 내용으로 인형에게 우유를 먹이거나 머리 빗질을 하는 등 단순한 역할놀이를 한다.[14] 이 시기의 놀이의 특징을 살펴보면 다음과 같다.

① 감각기관을 훈련하고 초보적인 운동능력을 사용, 자극하는 놀이가 주를 이룬다.
② 놀이의 형태가 매우 단순하다.
③ 놀이 시 같은 행동을 계속 반복하는 특징이 나타낸다.
④ 주변 환경 속에서 관찰 한 행동을 모방하는 놀이를 한다.
⑤ 초보적인 상징이 가능하며 극적인 놀이가 시작됨을 볼 수 있다.
⑥ 놀이 자료는 조작적 활동을 요하는 것을 좋아하나 특별히 세분화된 기술이 별로 필요 없는 것이 사용된다.
⑦ 주의 집중력이 짧아 놀이에 소요되는 시간이 매우 짧다.
⑧ 사회성이 발달되지 않아 이기적이고 자기 중심적이며, 혼자서 하는 놀이를 많이 하며, 성별의 차이가 나지 않는다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

4) 4세 어린이

4~6세까지의 유아기가 정말 놀이다운 놀이가 전개되는 단계이다. 즉 4세 이후의 놀이는 점차 체계적인 형태로 놀이의 목표를 갖고 자기중심에서 벗어나며 창의적인 놀이가 전개되는 단계이다. 이는 어떠한 목적을 가지지 않고 단순히 혼자

14) 김경하(2000),『놀이를 통한 단계별 유아음악 지도 연구』 연세대학교대학 논문.

서 노는 시기에서 점차 계획적이고 창의적인 놀이를 하는 것에 그 의미를 두고 있다고 본다.

유아를 두 그룹으로 나누어 A팀은 산토끼노래를 부르게 하고 B팀은 산토끼처럼 깡충깡충 뛰게 한다. 이렇게 음악놀이안에서 유아들은 기본박을 느끼고 신체표현을 할 수 있다.

4세 어린이의 놀이발달 특징을 보면 기초적인 신체운동 능력이 발달되어 자전거 타기, 달리기 등과 같은 대근육 운동놀이와 구슬 꿰기, 가위질하기, 그림그리기, 퍼즐 맞추기 등과 같은 소근육 조절능력을 발달시키는 놀이를 즐긴다. 놀이의 목표를 사전에 계획하지 않으며, 놀이하는 과정을 즐기는 경향이 있다. 특히 이 시기는 언어발달의 현저한 증가로 말하기를 좋아하여 다른 사람이 하는 말을 듣고 모방하는 놀이를 한다.

이 시기의 어린이는 자기중심적이므로 혼자 노는 것을 즐기지만 또래 친구에게 관심을 보이고 친구 곁에서 나란히 병행놀이를 하는 경우가 많다. 그리고 상상력이 풍부하여 가족놀이와 같은 역할을 많이 한다. 또한 한가지 놀이에 오래 집중하여 놀 수 있고 자기 스스로 생각하여 창의적으로 놀이를 할 수 있다. 이 시기의 중요한 특징을 살펴보면 이전까지는 주위의 소리나 물건을 관찰하고 모방하는 것이 특징이었으나, 4세부터는 스스로 생각하며 창의적인 놀이를 할 수 있다는 것이다. 놀이 자체를 목적으로 삼고 단순하며 매우 자유롭게 진행되어 나간다. 그리고 다른 물건이나 동물 또는 사람의 모양, 역할 등을 모방하고 상상하는 등 상징적인 의미를 가지고 있는 놀이를 즐긴다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

5) 5세 어린이

5세 어린이는 신체운동 기술이 더욱 발달하여 놀이 시설물을 오르내릴 수 있으며, 눈과 손의 협응력이 발달됨에 따라 조각 그림을 맞추는 조작놀이를 한다.

놀이를 시작하기 전에 계획을 세우지만 실제로는 계획대로 놀이를 하지 않는 경우가 많다. 그리고 친구들과 함께 어느 정도의 규칙은 지키나 역할을 분담하고 조직적으로 상호 작용하는 협동놀이는 잘하지 못한다.

지적 자극에 대하여 민감하게 반응하여 숫자놀이, 문자놀이 등과 같은 학습과 연관되는 놀이에 흥미를 가지며, 자유롭게 탐색하고 창의적으로 표현하는 놀이를

좋아한다. 그리고 상상놀이와 극적놀이의 규모가 커져 역할놀이에 있어서 4세 때 가족놀이와 같은 역할놀이에 그치던 것이 5세에 와서 더 확장되어 병원놀이나 가게놀이처럼 직접 경험한 내용의 놀이를 하기도 한다.

이 시기에 주목할 만한 놀이 특징은 지적능력이 발달하여 퍼즐과 같은 것을 맞출 수 있는 조작놀이를 할 수 있다는 것과 학습과 관련된 놀이를 한다는 것이다. 그리고 역할놀이 내용의 확장으로 유아가 직접 경험한 내용을 놀이로 한다.

유아가 상대방 친구와 마주보고 공굴리기를 할 때 음악에 맞추어 빠르게 또는 느리게 굴린다. 이때 속도를 느낄 수 있으며 신체의 세련된 운동 능력이나 기술을 요하는 활동을 매우 즐긴다.

6) 6세 어린이

6세 어린이는 한 발로 뛰거나 자신의 운동 기술을 다양하게 시험해 보는 놀이를 한다. 소근육 조절 기술도 더욱 세련되어 가위질하기, 색종이 접기 등을 할 수 있다.

역할놀이의 내용은 4,5세 때보다 더욱 다양해지며 아동 스스로 내용을 꾸며서 놀이를 하기도 한다. 역할놀이를 하는 방법도 사전에 계획을 세우고 역할을 분담하여 진행하며, 놀잇감도 4세 때에 비해 다양한 것을 사용할 뿐 아니라 실물과 유사하지 않은 형태의 놀잇감도 사용한다. 그리고 이 시기는 5세 때 보다 덜 자기중심적이어서 친구들과 상호작용하며 협동놀이를 한다. 또한 블록놀이를 할 때에도 이전보다 더 복잡한 형태의 구조물을 만들 수 있다.

주변세계에 대한 호기심이 많아 관찰하고 실험하는 놀이를 즐기며, 때때로 그림을 보고 이야기를 꾸미거나 동요를 지어서 다른 사람에게 들려주기도 한다. 그리고 인지 능력이 발달하여 규칙적인 게임을 할 수 있다.

이 시기의 중요한 놀이 특징은 ① 역할놀이의 내용에 있어서 경험한 내용뿐만 아니라 자신이 창의적으로 만들어내기도 한다는 것이다. ② 역할놀이에 있어서 친구들과 함께 계획을 세우고 규칙을 지키는 등 자기 중심성에서 벗어나 조직적으로 상호 작용하는 협동놀이를 할 수 있다는 것이다. ③ 모래, 물, 블록, 색연필, 종이 등의 물건으로 무엇인가 만들고 그리며 꾸미는 활동을 즐긴다. ④ 주변에서 발견하는 여러 가지 물건들을 모으기를 즐기며, 그 물건을 의인화하기도 한

제주대학교 중앙도서관

다. ⑤ 친구들과 협력하는 놀이를 하나 아직은 비경쟁적이고 성별간의 차이 있는 놀이를 한다.

이상에서 살펴보았듯이 유아기 놀이 특징을 알아보았으며 1-6세 까지의 음악적 발달 특징을 표로 만들어 보면 다음과 같다.

<표1> 유아의 리듬 청취력 발달

연 령	리듬감의 발달
1세미만	리듬에 따라 흔들거나 구른다.
1~2세	규칙적인 리듬이나 간단한 유형으로 구성된 자발적인 노래의 리듬에 맞추어 몸을 흔든다
2세	불규칙적인 리듬으로 재잘거리고 춤과 비슷한 리듬적 움직임을 할 수 있다.
3세	박자에 맞추어 약간의 감정을 넣어서 규칙적으로 반복되는 리듬유형에 따라 자발적인 노래를 부른다.
4~5세	규칙적인 리듬에 맞추어 리듬치기를 하며 짧은 리듬유형을 따라 할 수 있다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

<표2> 유아의 멜로디 청취력의 발달

연 령	멜로디감의 발달
6개월미만	음높이가 달라지면 달리 반응한다.
6개월~1,2세	음높이 윤곽을 구별한다. 악절의 시작과 끝을 감지하고 있다.
2~4세	친숙한 악절을 인식할 수 있고 그 윤곽과 리듬에 따라 노래할 수 있다.
4~8세	높게, 낮게, 아래로 등과 같이 음높이, 선율이 개념을 깨닫기 시작한다. 음 사이의 간격과 음색의 표현을 감지 할 수 있다. 단위로서 악절의 발달이 계속된다.

<표3> 유아의 노래부르기 능력의 발달

연령	노래부르기 능력의 발달
1세미만	끊임없이 중얼거리는 옹알이를 한다.
1~2세미만	불규칙적인 리듬유형으로 재잘거리며 노래의 선율적 윤곽을 모방한다. 그러나 음높이는 정확하지 않다.
2세	재잘거리는 선율적 악절이 증가하고 악절과 악절사이에 약간의 간격을 두고 재잘거린다. 때때로 정확한 음높이로 노래를 따라한다.
3세	정확한 음높이 반복되는 리듬과 선율유형으로 자발적인 노래가 발달한다. 유아적인 리듬과 챤트를 만들어낸다.
4~5세	말과 노래하는 목소리의 파이를 구별한다. 두옥타브에 걸쳐서 자발적인 노래를 부른다. 레(D)-라(A)의 범위 안에서는 쉽게 노래 부른다.

<표4> 유아의 음률행동과 신체표현력의 발달

연령	음률행동과 신체표현력의 발달
6개월전	소리에 맞춰 움직이지만 음악과 맞지는 않는다.
2세	리듬에 맞춰 여러방향으로 움직이고 팔을 흔든다 걷고 뛰기 시작한다. 손뼉을 치려고 두드리는 시늉을 한다.
3~4세	같은 몸 움직임을 반복하여 계속한다. 새로운 움직임을 창출하거나 남의 것을 모방한다. 대근육이 발달하여 위로 뛰기를 시도한다. 간단한 게임이나 노래에 맞춰 춤을 춘다.
5~6세	박자에 맞춰 손뼉을 치거나 두드릴 수 있다. 한발로 뛰거나 줄넘기를 한다. 간단한 포크댄스를 춘다. 소근육이 발달되어 쓰기와 그리기를 한다.

<표5> 유아의 음악적 신체적 발달에 적합한 악기

연령	음악적·신체적 발달	악기
2세	손으로 잡기 팔을 양옆으로 움직이기 앞뒤로 흔들기	방울(흔들기) 징글벨(흔들기)
2~3세	간단한 리듬 치기	손북(손으로 치기) 리듬막대(치기)
3~4세	박자와 리듬 치기 팔 흔들기	나무막대, 징(치기) 마라카스(흔들기) 탬버린, 종(흔들기,치기)
5~6세	박자 맞추기 기초적 눈과 손 협응하기	봉고북, 심벌즈(치기) 트라이앵글(치기) 카보드(한손으로 치기)
7~8세	기능적 눈과 손 협응하기	손가락 심벌즈(치기) 드럼, 북(치기) 템블블록(치기) 실로폰(간단한 음내기) 손 하프(연주)

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

3. 유아기 음악교육의 중요성

음악은 어린이 생활요소 중에서나 본능에 의해서 어린이는 매일의 생활의 한 부분으로서 음악을 요구한다. 말을 할 수 있게 되기 전에 목소리를 내보는 경험을 하며 마당에서 놀 때는 의미없는 중얼거림을 한다. 유치원에서 리듬악기를 소리내보고 싶어하며 행진곡이나 록(rock)음악에 맞추어 율동적인 느낌을 표현하기 위해 열심히 움직인다. 어린이는 음악활동과 연결되는 많은 기회를 갖게 되며, 이 활동을 갈망하고 그 기회에 참여하고, 기회를 통해 자신을 표현하며 그것으로부터 배우고 그것과 함께 즐긴다.

음악교육적으로 유아기를 보면 이는 극히 중요한 시기라 할 수 있다. 왜냐하면 음악적 능력은 형성하는 제능력 중에서 가장 급속한 속도를 갖는 것이라 생각되기 때문이다. 이는 유아가 음악교육의 가장 중요한 목적은 어린이들을 즐겁게 하

는데 있다. 노래나 리듬을 통해서 어린이들의 마음속에 내포되어 있는 긴장과 갈등을 해소시키고 정신건강을 도우려는 것으로 음악은 긴장을 푸는 가장 좋은 매개체라고 할 수 있다.

이런 매개체를 통해서 어린이들과 자유롭게 자신을 표현하며 감정을 순환하고 아름답게 하므로 원만한 성격을 형성하는데 도움을 준다. 음악교육자 Carl Orff는 학령전 유아들에게 가능한 음악적 경험을 많이 시킴으로서 음악적인 재능을 키울 수 있다고 말하고 음악활동은 어린이들의 음악적 재능에 관계없이 모든 어린이가 참여할 수 있는 넓는 기반위에 교육을 실시하여야 한다고 하였다.

이와 같이 유아기의 올바른 음악교육의 얼마나 중요한가를 깨달을 수 있다. 대부분의 음악들은 신체적인 움직임을 동반하게 되는데 여기에 맞추어 걷거나 발을 구르거나 목은 동극을 통하여 극화 할 수 있으며 좋은 음악을 감상할 수 있는 능력도 기르도록 한다.

유아들은 놀이를 통하여 생활속에서 즐길 수 있도록 해야 한다. 유덕희는 “어린이의 생활은 놀이이다.” “어린이는 놀이 가운데서 성장한다.” 등 어린이의 생활이나 성장에 있어서 놀이와 밀접한 관계를 갖고 있다.

이는 놀이음악이 유아에게 신체적, 지적, 정서적, 사회적 발달 등을 꾀하며 놀이를 즐기고 놀이 속에서 생활하는 가운데서 성장하는 것이 어린이기 때문에 놀이속에 충분한 음악적 요소로 끌어 들인다면 어린이들은 자연히 음악을 좋아하게 될 것이다.

이와 같이 음악은 유아들의 생활에 지대한 영향을 미치는데 동시에 음악은 자연스럽게 좋아하게 되므로 음악적인 활동을 통하여 여러 과정을 배울 수 있게 된다. 유아들은 발달 속도가 매우 빠르고 인격의 기초가 확립되는 시기이므로 이 시기에 정서적 안정이 되고 올바른 경험을 통하여 인간적인 성장을 촉진시켜 주어야 할 것이다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

4. 유아 음악교육에 대한 이론적 배경

본 장에서는 첫째, 유아들의 다양한 음악활동을 통하여 음악적 개념을 이해할 수 있는 시기가 언제인가를 알기 위해 연령별 음악 능력발달과 특징에 대하여 알아본다. 둘째, 유아가 이해해야 할 음악적 개념으로는 무엇이 있는가 살펴본 뒤 이러한 음악적 개념을 포함한 음악교육 내용으로 어떠한 음악활동이 있는가에 대하여 알아본다.

1) 유아의 연령별 음악 능력발달과 특징

사람을 음악적으로 만드는 것, 즉 음악성은 심리학의 용어를 빌어서 말하면 듣는 일에 대한 감각과 지각 및 청각 이미지로 이루어지는 하나의 독특한 조직이다.[15)]

"음악성" 혹은 "음악적 능력" 등의 음악적 제 기능은 감각이나 지각 등의 신체 기관의 반응과 감정이나 지적 기능 등의 정신작용으로 이루어지는데, 중요한 것은 이들 기능이 개별적으로 작용하는 것이 아니라 서로 불가분의 관계를 갖고 하나의 기능을 구성한다는 점이다.[16)]

유아기는 음악적으로 볼 때 음악 감수성이 매우 빠른 속도로 발전하는 시기로 성장 발달 단계에 맞는 음악적 경험은 평생 동안의 음악적 삶에 지대한 영향을 미치는 밑거름이 된다.

유아음악은 연령에 따라서 다양하게 나타나는데, 유아는 성인들보다 음악에 대한 반응이 직접적이고 신체적인 측면으로 나타나게 된다. 유아에게 음악적 개념을 교육시킬 수 있는 시기가 언제인가를 알아보기 위해 0~6세 유아의 음악능력의 발달과 특징을 살펴본다.

(1) 출생에서 1세 어린이

생후 몇 시간이 지난 아기가 주변소리에 1/3에 반응한다고 한다.[17)] 이처럼 영

15) J.L Mursell(1986),『음악적 성장을 위한 교육』한국음악교재연구회 역(서울 : 세광출판사), p.31
16) 상주전문대 유아교육과(1996),『유아 음악교육』(서울 : 동문사), p.31
17) 성경희(1987.3),『아마데우스 클래스』

아의 최초의 반응 중에 하나가 소리인 것을 알 수 있다.[18] 그 다음에 엄마의 소리와 다른 소리를 구별하기 시작하며 이러한 주변 사람들의 목소리에 청각적 능력을 발달시킨다. 생후 4개월경부터 음악을 듣게 되면 조용해지며, 6개월경부터는 소리를 반복하게 되고 음악에 맞추어 팔을 움직인다. Demany & Armand는 8개월 된 유아에게서 아직 선율의 정확한 음정을 알아차리지 못하지만 선율의 옥타브 이동의 인식이 관찰된다고 보고하였다.[19] 12개월이 되면 자발적으로 노래부르기를 시작한다. 리듬과 높낮이를 이용한 옹알이를 하기도 하고 들려오는 노래를 비슷하게 따라간다.[20] 생후 1년은 주로 듣는 것이 주된 역할이다. 1년이 지나면 자신의 박자대로 발을 구르거나 음악에 따라 움직이기도 한다. 그러나 음악에 맞추지는 못한다. 1세 중반쯤에는 음높이와 리듬을 대략 맞출 수 있으며, 리듬악기나

동작으로 박자를 표현하고자 한다.[21] 그리고 컵이나 대접들이 특정한 물건을 쥐고 흔들어 소리내려고 하며, 음향기기에서 나오는 소리에 관심을 보인다.[22]

이처럼 유아의 음악에 관한 초기경험을 아동의 자신의 노래, 연주에 의한 소리 등 소리자체에 대한 경험이 중심이 된다고 볼 수 있다.

(2) 2세 어린이

제주대학교 중앙도서관

2세경이 되면 여러 악기나 소리에 대한 탐구가 증가되며 주변의 소리에 관심을 보인다. 그리고 한번에 몇 분 동안 음악을 들을 수 있을 정도로 집중력이 증가된다. 노래 부르기에 있어서 간단한 선율을 반복하거나 흥얼거리는 것을 좋아하며, 때때로 소리나 형태를 바꾸어가며 반복한다. 자신이 좋아하는 동요에 있어서 음높이를 맞추지는 못하지만 노랫말 중의 몇 구절을 따라 부를 수 있다. Schiihemann의 연구에 의하면 유아는 1세부터 일정한 높이의 음을 맞추어 보려고 하며 2~3세 경이 되면 아주 짧은 몇 개의 음으로 된 선율이기는 하나 그들

18) 김혜경(2001),『유아음악교육 2000』 창지사
19) 주대창(1999), 『음악성과 음악적 발달의 음악교육적의미』 숙명여자대학교음악대학 작곡가학술세미나, 1-25
20) 김혜경(2001),『유아음악교육2000』창지사
21) 김순옥(1999), 『심미적 체험을 위한 유아 음악교육론 연구』 음악과 민족, 제 18호185-208
22) Bayless,K,M&Ramset,M,E(1986) Music (A Way of Life for the young child Third Edition), ohio :Merril Publishing Company.

나름대로 자기들이 만들어낸 선율을 노래한다고 한다.[23]

유아는 음악에 대해 구체적으로 반응을 보이게 된다. 무릎 굽히기, 팔 흔들기 등이 동작으로 움직임을 시도한다. 이시기에 유아는 리듬이나 박자와는 무관하지만 음악에 맞추어 동작을 창의적으로 자유롭게 표현한다.[24] 그리고 실제 음악악기에 대해 관심을 보이며, 근육의 협응이 가능하게 되어 실로폰 같은 악기를 다룰 수 있다. 음악에 맞추어 몸을 흔드는 것을 보아 소리자체에서 더 발달하여 음악적인 소리를 구별하고 있음을 알 수 있다.

(3) 3세 어린이

3세가 되면 중요한 변화가 나타나는데 유아가 음악을 들을 때 자신이 좋아하는 음악적 개념 중 몇 가지를 알기 시작한다는 것이다. 그리고 아주 짧은 몇 개의 음으로 선율이기는 하난 유아 자신이 스스로 음악 만들기를 시작한다. 노래부르기에 있어서 단순한 절로된 노래를 부를 수 있으며 음역이 2-3도 인 것을 쉽게 부를 수 있으며 경험과 훈련을 통하여 D에서 G까지의 곡조를 부를 수 있다.[25] 이시기는 흉내를 잘 내며 동작을 따라 하는 등의 모방능력이 점점 발달하게 되어 자발적인 노래의 길이가 길어진다.[26]

음향기기나 악기에 흥미를 보이고 음악에 맞추어 리듬악기를 연주하거나 동작을 표현하기 시작한다. 그리고 몸의 움직임을 통해 큰소리-작은소리, 빠르게-느리게와 같은 음악요소를 개념화하기 시작하며, 음악박자나 리듬패턴에 맞추어 손뼉을 칠 수 있게 된다.[27]

이 시기는 이전과 다르게 몸의 움직임으로 음악을 표현할 수 있다는 것이 특징이다.

제주대학교 중앙도서관

23) 송여숙(1997),『놀이학습을 통한 초등학교 음악교육에 관한 연구』석사학위논문 연세대학교 공육대학원, 음악교육전공
24) 이영자, 이기숙, 이정욱 공저(1999),『유아교수 학습방법』 서울 : 창지사
25) Greengerg(1979), p3
26) 정세문, 기청, p46
27) 이영자, 이기숙, 이정욱 공저(1999),『유아교육 학습방법』 서울 : 창지사

⑷ 4세 어린이

이 시기의 유아는 자신이 들었던 음악에 대하여 언어로 이야기 할 수 있으며, 유아가 음악을 듣고 그 음악에 대한 느낌은 언어로 표현한다는 것이다. 노래 부르기에 있어서는 음의 높낮이, 길이, 셈여림, 음색 등이 기초적인 음악적 개념이 형성되지만 아직 구체적인 음악적 개념은 인지하지는 못한다. 따라서 노래 부를 때 정확한 음으로 부르기보다는 음 흐름에 의존하여 부른다.[28] 노래 부를 수 있는 음역은 넓어지고 과거의 음악적 경험을 통해 더욱 다양하게 노래를 창작할 수 있게 되며 자신이 만든 노래로 주목을 받고 싶어한다.[29] 그리고 리듬은 이해하는 능력이 향상되어 좀 더 세련되게 음악의 리듬에 맞추어 춤동작을 할 수 있게 되며, 자기신체를 음악에 맞추어 마음껏 표현하는 창의성을 보이기도 한다. 이 때 음악에 맞추어 손뼉치기. 춤추기와 같은 신체적인 움직임을 동반하는 경향을 갖는다.

이시기의 노래의 음역이 한 옥타브를 넘지 않고 대부분 완전 5도 내의 음정으로 구성된다.[30] 악기 다루기에 있어서 유아 실제 음악악기를 가지고 실험하기 시작한다. 즉. 쉽게 연주할 수 있는 리듬악기를 다를 수 있으며, 좀 더 긴 시간 동안 규칙적인 리듬으로 악기를 연주 할 수 있다. 이시기에는 구체적인 음악개념은 인식하지는 못하지만 음악적 개념이 형성되며, 자기자신의 신체나 언어를 이용하여 음악을 창의적으로 표현하려 하는 것을 볼 수 있다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

⑸ 5세 어린이

이 시기의 유아들은 여러 개의 소리가 동시에 울리는 것을 느낄 수 있으나 주로 선율에 중점을 둔다. 그리고 음향기기를 통하여 음악을 집중하여 들을 수 있는 집중력이 길러진다.[31]

5세의 유아가 노래를 부를 때는 5세 이전보다 리듬이 보다 정확해지며 일관된 조성으로 부를 수 있고 음정에 대한 기억력의 발달로 비교적 정확한 음정으로 부른다.[32] 그리고 좀더 넓은 음역의 높낮이로 노래를 부를 수 있고 음악적 개념

28) 김영연(1996)『유아음악교육론』서울 : 학지사
29) Bayless, K,M & Ramsey.M.6(1986), Music
30) Patericia shehan Compbell, pp.21-22
31) 김순옥(1999),『심미적 체험을 위한 유아 음악교육론 연구』음악과 민족, 제 18호 : 185-208

형성의 증가로 높고 낮은 곡조, 길고 짧은 곡조, 음색의 차이점 등을 깨닫게 된다. 이 시기의 유아는 음악적 개념을 시각적인 부호화 연결시킬 수 있으며, 음악적 개념을 신체적 표현으로도 나타낼 수 있다.

악기 다루기에 있어서는 대부분이 리듬악기로 연주할 수 있으며, 다소 복잡한 리듬패턴도 흉내낼 수 있다. 그리고 음이 고정된 가락악기에서 쉬운 가락은 즉흥적으로 만들 수 있는 능력이 발달한다.[33] 이 시기에는 음악이 템포를 변환시켰을 경우 그 차이를 식별할 수 있으며, 빠르고 느린 소리의 조화가 리듬패턴을 만들고 있음을 알 기 때문에 손뼉치기와 북치기 등으로 리듬패턴을 만들어 리듬감을 효과적으로 배운다.[34]

5세 유아는 지금까지 다른 어느 시기보다도 음악개념 형성의 증가로 노래 부르기나 악기 다르기 등 음악활동에서 이전보다 정확한 선율과 리듬을 구사할 수 있다. 그리고 유아가 음악개념을 신체로 표현하는데 있어서 4세 때보다 더 음악에 맞추어 표현하고 율동 할 수 있다는 것이 특징이다

(6) 6세 어린이

이 시기는 청각능력이 현저하게 발달되므로 감상을 즐길 수 있다.

노래 부르기에 있어서는 노래를 부를 수 있는 음역이 넓어지며, 노래를 빠르고 느리게 부를 수 있고 돌림노래나 2부 합창 등으로 부를 수 있는 등 음악적 표현 활동의 변화를 줄 수도 있다.[35] 그리고 노래와 악기를 통하여 짧은 가락 패턴을 비교적 정확히 재현할 수 있다.[36] 이 시기의 유아들은 빠르고 느리게, 길고 짧게를 구별할 수 있으며, 선율의 변화에 있어서도 무조 선율보다 조성 선율을 더 잘 인식한다.[37]

악기 다루기에 있어서 이 시기는 대근육의 발달로 형식적인 악기 지도를 시작할 수 있다. 또한 앙금질이나 한 발로 뛰기 등을 할 수 있는 신체적 발달로 인해 리듬 패턴 중 붓점이나 당김음에 대해서도 반응하여 리듬감 있는 율동을 할 수

32) 안재신(1999),『유아음악교육』서울 : 교육과학사
33) 김정화(1998),『유아음악놀이지도』서울 : 학문사
34) 이영, 유애열,『유아음악리듬지도』p.39
35) 김영연(1994),『유아음악교육협회』음악교육연구, 제13집 : 197-223
36) 성경희(1988),『음악과 교육론』서울: 감을출판사
37) 주대창(1981),『놀이교육론』유아교육연구, 제3집 : 51-63

있다.[38] 이와 같이 6세 유아기 때에는 음악적 능력이 더욱 상승하여 좀 더 복잡한 음악적 개념을 이해할 수 있음을 알 수 있다.

유아의 음악능력 발달을 연령별로 살펴본 결과 기초적인 음악적 개념이 형성되는 시기는 4세경부터 이지만 아직 구체적인 음악적 개념을 인지하지는 못한다. 그러나 5,6세 경에 가서 지적, 신체적 능력이 더욱 성장하면서 점차 구체적인 음악적 개념을 인지하게 됨을 알 수 있다. 따라서 5,6세 경에 노래 부르기, 악기 다루기 등 여러 음악 활동을 통하여 음악적 개념을 익힐 수 있는 교육이 이루어질 수 있을 것으로 보아 이에 적절한 지도안이 마련되어야 한다고 본다. 이상에서 살펴보았듯 이 음악능력은 연령과 경험에 따라 증가한다.

다음 다원에서는 이러한 5,6세 유아의 특징을 바탕으로 유아 음악지도안을 작성하기 위해 유아에게 지도해야 할 음악적 개념으로 무엇이 있는가를 알아본다. 그리고 유아에게 음악적 개념을 익히고 풍부한 음악 경험을 하게 할 수 있는 음악 활동으로 어떠한 것들이 있는가에 대하여 살펴본다.

2) 음악 활동의 내용 및 지도방법

유아의 음악세계를 넓히고 잠재적인 음악성을 개발시키기 위해서는 유아기 때에 배워야 할 음악교육 내용으로 어떠한 음악활동이 필요한가에 대하여 살펴본다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

이홍수는 유아음악교육의 활동을 소리탐색, 음악에 맞는 신체표현, 음악감상, 음악표현, 음악창작 등으로 나누었으며, 이러한 음악활동을 통해 유아가 직접 음악을 체험하고 음악의 개념을 형성할 수 있도록 해야 한다고 말하고 있다.[39] 그리고 김명순, 조경자는 음악교육의 내용을 유아의 음악성 발달측면에 기초하여 소리탐색과 듣기, 노래부르기, 악기탐색과 다르기 및 음악감상하기 네 가지 영역으로 나누어 기술하였다.[40] 제 5차 유아교육과정에 음악교육과 표현생활 영역에서는 유아가 경험해야 할 음악활동으로 여러 가지 소리 만들기, 노래부르기, 리듬악기 다루기 및 듣기, 다양한 종류의 음악 듣기 등으로 구성되었다.

---

38) Bayless & Ramsey(1986)
39) 이홍수(1992),『느낌과 통찰의 음악교육』서울 : 세광음악출판사
40) 김명순, 조경자(1999),『유아를 위한 음악교육의 이론과 실제』서울 ; 다음세대

유아 음악교육 내용에서 다루어야 할 음악활동으로는 약간의 차이가 있으나 대체적으로는 소리듣기, 노래부르기, 악기 다루기, 감상 및 창작 그 내용으로 하고 있음을 알 수 있다.

따라서 본 논문에서는 음악활동은 소리듣기, 노래부르기, 악기 다루기, 감상, 창작 등으로 나누어 구체적 내용과 지도방법에 있어서의 유의점을 살펴본다. 그리고 이에 앞서 다양한 음악활동을 통해 지도해야 할 음악적 개념으로 무엇이 있는가를 알아본다.

(1) 음악적 개념

음악적 개념이 유아음악교육에 다루어야 할 음악적 개념은 성경희는 음악적 개념이란 어떤 특정한 대상이나 사물에 대한 경험들의 누적의 소산이며, 개념의 발달은 그 개념을 발달시켜 줄 수 있는 그 대상의 본질적인 특성과 직접적인 경험에서만 얻어질 수 있다고 하였다. 이를 음악과 관련시켜 본다면 음악적 개념이란 음악의 본질적 특성과 직접적인 경험을 통해서 얻어진 개개인의 주관적인 음악적 의미나 아이디어라고 할 수 있다고 말하고 있다.[41] 음악적 개념의 형성에 대하여 음악적 개념은 청 감각의 작용으로부터 시작된다고 설명한다. "음악을 들을 때 이루어지는 소리 감지의 과정이 특정한 음악적 개념을 제공하는 것으로 그것은 소리를 내고 있는 사람이나 악기를 보거나 만지는 경험과 결합됨으로써 사람에게 어떤 또 다른 개념을 제공하기도 한다... 어린이는 경험한 음악에 관하여 그들 나름의 추론적 사고 과정을 통해 음악의 고조와 원리를 이해하기 시작할 뿐만 아니라. 그것을 바탕으로 점차 그러한 음 현상들의 아름다움과 의미를 느낄 수 있을 만큼 발전해 간다.[42]

Greenburg는 개념형성에 있어서의 첫 단계는 사물과 사건을 감각을 사용해서 지각하는 것이라고 말하고 있다. 따라서 어린이들의 음악에 대한 개념을 발달시키기 위해 음악적인 소재들을 가지고 다양한 경험을 하는 것이 필요하다고 본다.[43]

41) 서경희(1988),『유아들의 음악세계』(서울, 세광출판사). p.3
42) 이홍수(1992),『느낌과 통찰의 음악교육』서울, 세암출판사
43) Marvin Greenberg(1995),『유아음악교육』이기숙, 김영자 공역, 서울 : 교문사

특히 여러 가지 다른 종류의 듣기 경험이 어린이들에게 필요하다고 말하고 있다.

지금가지 살펴본 학자들의 의견을 종합하여 보면, 유아들에게 음악적 개념을 형성시키기 위해 유아가 직접 경험할 수 있는 폭넓고 다양한 음악체험을 제공해야 한다는 것이다.

유아들에게 지도해야 할 음악적 개념으로 어떠한 것들이 있는가에 대해 성경희는 유아음악교육에서 다루어야 할 음악개념을 다음과 같이 제시하였다.[44]

<표6> 유아음악교육에서 다루어야 할 음악개념

<table>
<tr><td><리듬>
·기본 박, 규칙적인 박
·강박, 약박, 2박, 3박
·길고 짧은 음, 리듬 패턴
·가락의 리듬</td><td><음의 고저 : 가락>
·높고, 낮음
·음의 방향(올라가기, 내려가기)
·반복하기
·뛰어 진행하기
·같은 패턴, 다른 패턴</td></tr>
<tr><td><셈여림>
·세게, 여리게
·큰소리, 작은소리
·아주 크게, 아주 작게
·갑자기 크게, 갑자기 작게</td><td><빠르기>
·보통 빠르기
·빠르게, 느리게
·점점 빠르게, 점점 느리게</td></tr>
<tr><td rowspan="2"><음색>
·자연의 소리, 주위환경 소리
·신체를 이용한 소리
(손뼉치기, 발구르기)
·동물소리(강아지, 고양이소리)
·목소리(아빠, 엄마소리)
·여러 악기 소리
(서양,종족음악,전자음악,집에서만든악기 등)</td><td><형식>
·프레이즈(같고, 다름)
·같은 리듬 패턴, 다른 리듬 패턴
·반복되는 패턴</td></tr>
<tr><td><음의 짜임새>
·여러 음의 동시 울림
·노래와 반주</td></tr>
</table>

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

44) 성경희(988),『유아들의 음악세계』(서울 세광출판사)

다음과 같은 음악 개념은 유아기 대 음악 교육을 통해서 익힐 수 있는 것으로 교사는 유아들이 다양한 음악활동을 통하여 음악 개념들을 익힐 수 있도록 지도안을 계획해야 할 것이며, 음악적 개념을 익히게 할 수 있는 다양한 음악활동으로 어떠한 것들이 있는가에 대하여 알아본다.

⑵ 음악활동의 구체적 내용과 지도방법에 있어서의 유의점

본 논문에서는 유아가 경험해야 할 음악활동을 소리 듣기, 노래 부르기, 악기 탐색 및 다루기, 감상, 창작 등으로 나누어 그 내용을 살펴본다. 그리고 음악적 개념이 형성되고 발달되는 만3세에서 6세를 중심으로 음악활동의 지도방법에 대하여 교사가 유의해야 할 점들을 알아본다.

①. 소리 듣기

사람이 태어나면서 가장 먼저 발달하는 것은 청음감각이다. 아이는 태어나서 얼마 있지 않아 엄마의 소리를 인식하고 시끄러운 소리나 무서운 소리에 반응한다. 이러한 소리에 대한 반응은 음악 경험과 음악적 성장에 바탕이 된다고 볼 수 있다.

Palmer는 '소리놀이(sound play)'가 유아의 기본적인 듣기 기술을 발달시키며 이 기술은 다양한 장소에서 반복적 경험을 통해 이루어진다고 주장하였다.

Haines와 GerdersEh한 유아의 음악활동 중 주의깊게 소리를 듣는 능력의 발달은 다른 음악활동의 기초를 이루는 매우 중요한 경험임을 강조한다.[45]

유아가 언어를 배울 때 듣고, 말하고, 읽고, 쓰는 것처럼 음악을 배울 때도 음악을 듣고, 연주하고, 창작하는 순서를 통해 배우게 된다. 그러므로 소리 듣기는 가장 기본적인 유아 음악교육의 내용이 된다고 볼 수 있다.

일상생활의 소리 : 자동차 소리, 시계 소리, 부엌기구 소리, 수돗물 소리, 탁자 소리, 물체 떨어지는 소리, 문 닫는 소리, 컴퓨터 소리, 전자오락 소리, 의자 소리, 기차 소리 등

자연의 소리 : 비 오는 소리, 천둥치는 소리, 우박 떨어지는 소리, 바람 소리, 시냇물 흐르는 소리, 낙엽 소리, 눈 밟는 소리 등

45) 김면순, 조경자(1999),『유아를 위한 음악교육의 이론과 실제』서울 : 다음세대

사람의 소리 : 목에서 나오는 다양한 소리, 손뼉치는 소리, 발구르는 소리, 코고는 소리 등

동물의 소리 : 새, 쥐, 호랑이, 사자, 소, 말, 돼지, 코끼리, 강아지, 고양이, 닭, 병아리 소리 등

악기 소리 : 피아노, 오르간, 멜로디언, 소고, 장구, 트라이앵글, 심벌즈, 탬버린, 캐스터네츠, 실로폰, 징, 꽹과리, 바이올린, 첼로, 가야금, 리코오더, 트럼펫 소리 등

위에서 제시한 다양한 소리를 교사는 유아가 준비할 수 있는 것은 미리 알려 음악 학습시간에 유아 자신이 직접 소리를 만들어 내어볼 수 있도록 한다. 또한 교사는 음악 학습 시에 필요한 다양한 소리 자료를 미리 준비하여 가능한 한 유아들에게 같은 개념의 다양한 소리를 제공하여야 한다.

소리 탐색 시 유의해야 할 점은 유아가 주변에서 경험할 수 있는 소리나 관찰될 수 있는 소리를 사용해야 하며 새로운 소리를 경험할 때에는 이전 경험과 연결 될 수 있어야 하고 흥미로운 상황에서 반복적으로 경험을 제공해야 한다. 소리 듣기의 중심은 유아가 되어야 하며 소리의 경험은 유아가 생활하는 시작하여 점차 음악적 개념을 발견할 수 있는 단계로 확대되어야 한다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

②. 노래부르기

노래 부르기는 유아에게 있어서 언어의 발달과 함께 가장 친숙한 음악 활동으로 유아에게 음악을 지도하는데 있어서 꼭 필요한 활동이다. 유아는 이 활동을 통하여 목소리를 내는 훈련과 다양한 억양의 음성을 시도하며, 음과 음표 군을 기억하고 이것을 자신의 소리와 연결시킴을 학습하게 된다.[46]

코다이(Kodaly 1882-1926)는 음악교육에 있어서 조기교육을 강조하였는데 특히 여러 음악 활동 중에서 노래 부르기를 강조하였다. 그는 목소리는 모든 사람에게 주어지 자연적인 악기이며 조기 음악지도에 있어서 '함께 노래 부르기' 는 독창이나 악기연주보다 더 효과적이라고 보았다.

오르프 접근법에서 노래부르기는 말하기와 노래 부르기를 하나의 학습체험으로 결합시킴으로써 두 가지 활동이 각각을 보완하고 강화하는 효과를 얻고 있다.

46) 이기숙, 김영주 편역, Ibid, p.162

즉, 말의 흐름 결 학습에 이어서 그 말로 노래 만들어 부르기를 함으로써 흐름 결로부터 가락이 발생하도록 이끌고 있다. 초기 단계에서는 흔히 교사와 학생들, 또는 학생들끼리 짧은 가락으로 서로 응답하며 노래 부르고, 교사의 노래를 모방하여 부르도록 하였다.[47]

노래 부르기는 음악적 표현의 수단일 뿐만 아니라 인간의 감정적, 지적 발달을 촉진시킨다고 보고 목소리를 음악지도에 최대에 활용할 수 있다.[48] 이처럼 노래 부르기는 유아 음악교육의 음악활동으로서 빼놓을 수 없는 부분인 것이다.

유아에게 알맞은 곡을 선정하기 위하여 음역, 가사 내용, 박자 , 음정 등을 살펴보면 다음과 같다.

ㄱ. 음역

유아에게 노래 부르기를 지도할 때는 유아가 가장 편안한 음역으로 노래할 수 있는 곳을 선정해야 한다. 4~5세 유아들은 'd~a'음역에서 노래를 쉽게 따라 부를 수 있으며, 4~7세 유아는 낮은 음에서 높은음으로 올라가는 노래보다 높은 음에서 낮은 음으로 내려가는 노래를 더 쉽게 부른다. 유아의 음역은 개인차가 심하다.[49]

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

ㄴ. 가사 내용

복잡한 내용보다는 단순한 내용, 유아의 기분이나 감정에 관계되는 것, 가까운 주변에서 보고 느낄 수 있는 일들과 관계되는 것 등의 가사로 되어 있는 노래를 선정한다.

ㄷ. 박자

유아의 노래에 나오는 박자로는 2/4, 4/4, 3/4, 6/8박자 등이 있으나, 2/4, 4/4박자의 곡이 제일 많다.[50] 이것은 2/4, 4/4박자가 다른 박자에 비해 리듬이 안정되고 인간의 생체리듬과 유사하며 유아의 걸음걸이도 일치하기 때문이다.

47) 이홍수, Ibid, p.364-365
48) 안재신(1999)
49) 김성균(1990)
50) 김성실(1999)

ㄹ. 음정

절대음정에 예민한 시기는 3세 경이며, 음정에 대하여 인식하고 정확하게 표현하는 시기는 4.5~5세 경이다.[51] 일반적으로 유아가 쉽게 노래 부를 수 있는 음정은 2도~4도 정도이며 6도가지도 허영하나 7도, 8도는 피하는 것이 좋다.

③. 신체표현

유아들은 움직임을 사랑하기에 본질적으로 분주하고 호기심에 찬 움직임들로 새로운 움직임을 시도하며 그러한 움직임 자체를 즐긴다. 또한 유아세계 있어서 음악과 움직임은 서로 뗄 수 없는 불가분의 관계이다. 그러므로 유아들은 음악소리에 그들의 고개를 흔들고, 발을 두드리고, 몸을 두드리고, 팔을 흔든다. 이러한 움직임은 신체적인 발달과 병행하여 더욱 더 세련되어지고 음악적 특질에 대한 이해가 가미되었을 때 비로소 의미 있는 음악활동으로 발전되어진다.

달크로즈는 음악적 요소를 지도하기 위하여 그 요소를 먼저 신체적인 움직임을 통해 경험하도록 이끈다. 음악을 듣고 그 음악적 현상을 지각하는 것과 동시에 신체적으로 반응하는 것이 음악적 아이디어를 이해하는데 필수적이라는 것이다. 그리고 음악에 따른 신체적 움직임은 가락의 흐름, 화성의 변화, 프레이즈 등 모든 종류의 음악적인 움직임을 파악하는 수단이 된다고 주장하였다. 그는 몸을 하나의 악기로 보고, 학생들로 하여금 신체 동작을 통해 음악을 표현함으로써 여러 가지의 음악적 개념을 형성하도록 이끌므로 흐름결의 학습은 신체동작과의 관련 속에서 시작되어야 한다고 주장하였다.[52]

코다이는 음악적 개념을 강화하기 위하여 신체활동을 그의 지도법에 도입하였다. 그의 지도법에서 신체활동은 음고 개념을 위해 신체를 움직여 서거나 구부리고, 빠르고 느림의 개념을 위해 기차소리를 상상하며 빠르게 움직이거나 점점 느리게 움직여 멈추는 그러한 신체활동을 의미한다.

오르프 접근법에서 신체 표현은 어린이들의 기본적인 신체동작을 음악에 관련지음으로써 어린이들로 하여금 음악적 개념을 형성하도록 돕는다. 기본적인 신

51) 김영연(1995).
52) 이홍수, Ibid, p.314-316

체동작은 걷기, 달리기, 껑충 뛰기, 휙 돌기, 손뼉치기, 발구르기, 손가락 치기 등 어린이들의 자연스럽고 일상적인 움직임을 뜻한다. 이러한 활동을 바탕으로 좀더 발달된 신체표현을 통해 자신의 느낌을 창의적으로 표현하게 하고, 그 밖의 여러 가능성을 발견하게 하는 적절한 방법이다.[53]

④. 연주

악기 연주는 음악 만들기의 기본수단 중의 하나이며, 모든 연령의 어린이들이 즐긴다. 악기는 다루기와 연주하기에 재미있고 쉽게 음악을 만들고, 음악 반응을 자극시키며 소리의 과학적 지식에 대해 배우도록 격려해 준다.[54]

즉 음색을 발견하는데 도움을 주며, 선율의 높낮이, 음의 길이, 음의 강약 등의 기본개념을 직접 체험할 수 있도록 도와준다.

악기는 유아들에게 음악적 소리에 대한 흥미를 유발시키기도 하지만 악기를 통해 유아들은 스스로 음악을 만들기도 한다. 그러나 5세 이전의 유아는 소근육 발달이 제한되어 있기 때문에 간단한 리듬 악기나 선율악기 이외의 악기는 다루기가 힘들다. 일반적으로 유아가 경험해야 할 악기의 종류를 들면 다음과 같다.[55]

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

ㄱ. 리듬 악기

높낮이가 없이 악센트와 다양한 음색을 연주하는 악기로 리듬막대, 트라이앵글, 우드블록, 손가락 심벌즈, 마라카스, 핸드벨, 캐스터네츠, 탬버린, 작은북 등이 있다.

ㄴ. 가락 악기

각 음이나 가락을 연주하기 위해 일정한 음의 높낮이를 내는 악기로 실로폰, 리코오더 등이 있다.

53) 이홍수, Ibid, p.366-367
54) 이기숙, 김영주 편역, Ibid, p.186
55) 김명순, 조경자(1999)

ㄷ. 반주 악기

여러 개의 음을 동시에 내어 가락을 반두하고 화음을 내는 악기로 피아노, 오타하프, 기타, 벤조, 우쿨렐라 등이 있다.

그 밖에 유아가 경험해야 할 악기로 하모니카, 바이올린, 오르간, 트럼펫, 섹스폰 등이 있다. 유아는 이러한 악기들을 바탕으로 여러 악기들이 어떻게 소리가 나는지를 알아야 하며 이러한 경험은 소리탐색, 노래 부르기, 신체표현 등의 활동과 함께 이루어져야 한다. 또한 교사는 여러 가지 악기들을 유아들이 언제든지 탐구하고 연주 할 수 있도록 비치하여야 한다. 악기 탐색 및 다루기에서 유의해야 할 점은 유아들이 각자 자신이 갖고 있는 악기들을 제각기 소리 낼 때 자칫 소음으로 드릴 수 있으므로 악기 다루기 교육이 이루어질 수 없다. 따라서 교사가 멈추고 시작할 때의 신호를 정하여 자신이 갖고 있는 악기를 다루게 하여야 한다.

유아가 악기를 탐색할 때는 유아에게 충분한 시간을 주어 스스로 관찰 할 수 있도록 하여야 한다. 즉 교사가 먼저 악기에 대해 설명하게 되면 유아는 스스로 악기를 탐구할 수 있는 기회를 놓치게 된다. 따라서 교사는 유아가 악기에 대하여 흥미 있게 관찰 할 수 있도록 유도 질문을 던지고 유아 스스로 관찰할 수 있게 기다려야 한다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

⑤. 감상

모든 음악적인 활동은 주의 깊게 듣는 것으로부터 시작한다. 노래를 배우기 위해서나 음악에 맞추어 움직이거나 악기를 연주하는데 있어서도 잘 들어야 한다.

4~6세의 유아들은 음악을 주의 깊게 듣기, 다양한 악기 소리를 구별하기, 전체적인 음악의 느낌 이해하기 등의 훈련이 가능하다. 따라서 유아기 때에 음악감상을 즐겁게 할 수 있도록 지도하는 것은 매우 중요하다.

음악 감상의 지도 시 유의할 점은 화음이나 형식, 성부 조직 등에 중점을 두기보다는 흐름결, 가락, 빠르기, 셈여림, 음색 등에 중점을 두어야 한다. 그리고 너무 오랜 시간의 감상 곡은 유아들의 집중력을 저하시키므로 피해야 한다.

⑥. 창작 / 즉흥연주

음악적 창의력은 음악을 듣고 움직이며 노래 부르고 악기를 다루는 등이 모든 것이 함께 어우러졌을 대 생겨난다.

모든 유아는 음악을 만들 수 있는 능력이 있다. 유아에게 있어서 창작은 유아가 경험한 것을 재정리하여, 재구성하는데 유아의 지성과 상상력을 총동원하는 창의적인 과정이다. 창작과정에는 이미 이해하고 느낀 것에 대한 개인적 표현이 포함되며, 그것은 또한 음악적 경험을 신선하게 보는 능력과 새로운 방법으로 보는 능력을 포함한다. 또한 유아는 음악적 재료를 가지고 자신에게 내적 만족감을 주는 작품을 만드는데 깊이 몰두한다. 이 과정에는 계속적인 발견, 탐색, 관계, 자기평가가 포함된다.[56]

초기 단계에서의 즉흥연주를 통해 유아는 소리와 음악적 통사론(syntax)을 가지고 연주할 수 있게 된다. 또한 즉흥연주는 유아의 음악적 사고의 발달과 확장에 도움이 된다.[57]

달크로즈에 있어서 즉흥연주는 모든 음악행위가 통합된 상태인 셈이며, 음악을 만들어 내기 위해 박자, 강세, 길이, 빠르기 등의 흐름결과 관련되는 요소들과 음높이, 음계, 화음 등 음향과 관련되는 요소들을 창의적으로 개성 있게 결합 표현하는 능력을 기르기 위한 것이다. 그의 즉흥 지도에 사용되는 것은 움직임, 말, 이야기, 노래, 타악기, 현악기, 관악, 피아노 등이며 그것들은 경우에 따라 각각 사용되기도 하고 한꺼번에 사용되는 악기는 피아노였다. 예를 들면 교사가 피아노로 말이 달리는 모습을 즉흥적으로 연주하고 있고 학생들은 그 음악에 따라 자유롭게 신체적인 표현을 하고 있을 대 교사가 한 어린이를 오게 하고 자신의 오른쪽의 높은 건반들로 날아가는 새의 움직임을 나타내게 하고, 또 다른 한 어린이를 오게 하여 왼쪽의 낮은 건반들로 사자의 움직임을 소리내도록 권함으로써 교사의 즉흥 음악과 자연스럽게 어우러지는 음악을 만들도록 이끌 수 있다는 것이다.[58]

Greemgerg는 “음악의 창의성은 경험을 통합해서 하나로 만들며, 모든 어린

56) 이기숙, 김영주 편곡, Ibid, p.228-229
57) Particia Shehan Campbell., Carol Scott-Kassner, Ibid, p.251-252
58) 이홍수, Ibid, p.349-350

이의 음악교육의 기초가 된다" 고 말하고 있다.[59] 이처럼 창작 활동은 유아 스스로가 음악을 만들어 봄으로써 음악활동에 직접 참여하여 유아의 잠재적인 음악적 창의력을 발휘할 수 있게 한다. 창작 활동 시 유의해야 할 점은 유아들이 음악을 창작하기에 앞서 충분한 소리경험과 음악 활동을 통해 음악적 개념을 익힌 후에 자신의 음악적 창의력을 발휘할 수 있도록 지도해야 한다. 그리고 유아가 만든 음악 창작품에 대하여 교사는 잘잘못을 평가하는 것이 아니라 유아 스스로 평가할 수 있도록 도와주어야 한다.

지금까지 유아음악교육의 이론적 배경은 연령별 음악 능력 발달을 기초로 유아기 때에 경험해야 할 음악개념과 다양한 음악활동으로 무엇이 있는가를 살펴보았다.

5. 현대 유아음악 교육 이론

현대음악교육에 지대한 공헌을 한 음악가들은 유아기의 음악교육을 중요시하고 있으며 그들의 교육철학이나 방법들은 이미 여러 나라에서 실용화되고 있으며 우리나라에서도 악기생산업체와 각 단체 및 대학연구소에서 조금씩 보급해 나가고 있는 실정이다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

현대 음악교육에 크게 영향을 끼친 학자들과 이론을 살펴보면 다음과 같다.

1) 칼 오르프(Carl Orff)의 음악교육론

칼 오르프는 독일의 작곡자이자 교육가이며, 현대 음악교육에 지대한 영향을 끼친 음악교육가이다. 오르프의 음악교육방법의 기본은 모방과 탐색을 통하여 유아가 즉흥적으로 그 느낌을 창작해 나가는데 있다. 다양한 즉흥적 음악경험을 통해서 유아의 호기심과 탐구심을 자극하며 이러한 과정은 자연스럽게 내적 잠재력을 촉진시켜 창의력 발달에 기여할 수 있다고 하였다. 오르프는 목소리를 포함한 신체의 소리와 신체활동을 중시하였고 여러 타악기들을 음악활동의 도구로

59) Greenberg(1985)

사용하였다. 오르프의 음악교육의 특징을 보면 리듬은 선율보다 우선하며 선율은 화성보다 학습에 있어 우선한다. 따라서 선율과 화성은 리듬에 따라 자연스럽게 학습되어진다. 또한 오르프는 민요 등과 같은 민족적 문화유산을 어린이들의 잠재적인 음악 능력으로 여겨 음악교육에 적극적으로 활용하였다.

오르프의 음악교육과 이념의 특징은 그의 교육용 작품 Schulwerk에 잘 나타나 있다. Schulwerk의 특징을 보면 60)

① 5음 음계를 사용하였다.

② Ostinato Pattern(반복 연습과)과 Bordon을 사용하였다.

③ 민요 등의 민속자료를 많이 활용하였다.

④ 타악기 합주를 많이 사용하였다.

⑤ 쉬운 것으로부터 어려운 것으로 진행되는 학습 경험의 점차적인 과정으로 구성되어 있다.

⑥ 한 음절의 말, 단어로 시작해서 돌림 노래 같은 복잡한 과정으로 말형(speech pattern)을 사용하였다.

오르프의 접근에서 주로 사용하는 음악적 방법을 다음과 같이 정리할 수 있다.

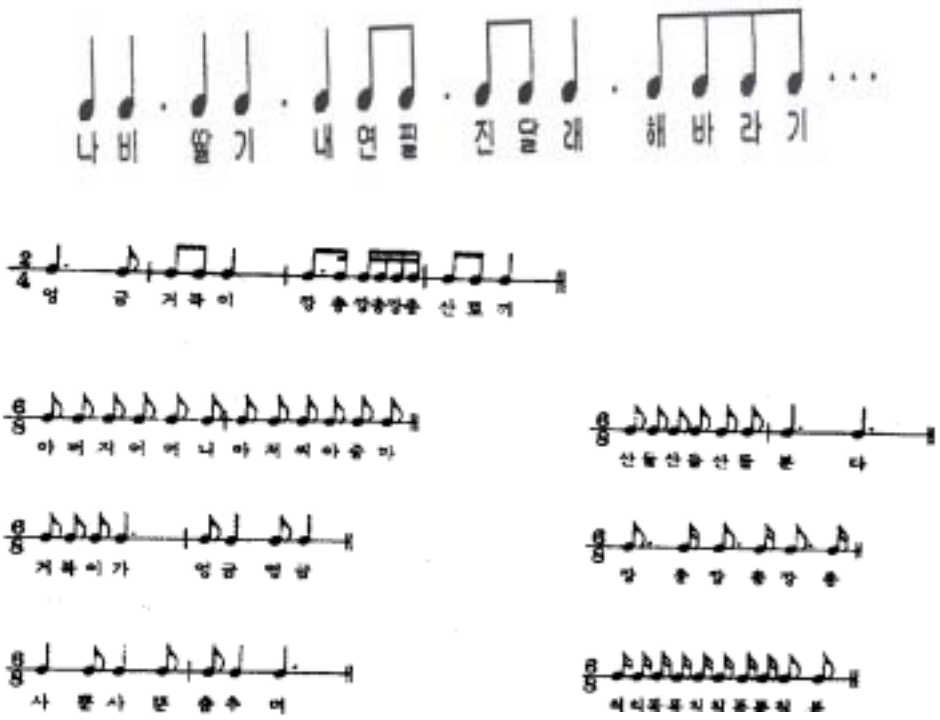
(1) 리 듬

리듬은 가창을 통해서 뿐만 아니라 리듬언어에서 발전된다고 하였다. 오르프의 음악이론에 의하면 유아들의 일상생활에서 쓰이는 단어들을 음악학습자료로 사용하면 유아들은 언어의 리듬을 통해 다양하고 어려운 리듬을 쉽게 터득할 수 있게 된다는 것이다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

60) Ibid, p.72

<그림1> 언어리듬의 예



제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

여러 가지 물체에서 나는 소리를 익히며 그 소리를 흉내내는 가운데서 리듬을 익히도록 한다 . 61)

① 기차소리 ‘칙칙폭폭’

② 신호 나팔소리 ‘딴따따’

③ 기관총 소리 ‘따따따’

④ 넘어지는 소리 ‘ 쿠당-당’

(2) 즉흥연주

즉흥 연주는 음악을 배우는 모든 과정에서 일어날 수 있는 활동이다. 오르프의 음악이론에서는 즉흥연주란 유아들이 단순한 음악적 구조로 요소들만을 사용해서도 충분히 창작하여 연주할 수 있다고 보았다. 즉흥연주활동은 「Schulwer

61) 정세문. 이청(1985),『유아의 음악교육』(서울 : 창지사)

k」의 핵심내용인데, 신체 동작, 말하기, 몸으로 리듬 치기, 노래부르기, 악기연주 등의 모두 즉흥활동이 활용되도록 짜여있다. 유아는 각각 자기의 음악 수준에 맞춰서 작곡을 하게 된다. 음악소리에 맞추어 자유롭게 몸을 움직이는 창작 활동은 기초단계에서부터 시도될 수 있다.

⑶ 여러 가지 악기를 통한 음악 활동

오르프는 효과적인 음악교육을 위해서 가락악기와 건반악기를 개발하였는데 이 악기들은 누구나 쉽게 연주 할 수 있고 특히 멜로디를 창안하는데 유용한 악기이다. 멜로디 악기인 알토 실로폰의 경우 건반을 이동시킬 수 있고 노래나 반주를 위해서 필요한 음높이만을 사용할 수 있다. 또한 5음 음계 중 처음에는 솔-미에서 시작하지만 솔-미-라, 솔-미-라-레, 솔-미-라-레-도로 건반을 차례로 한음씩 첨가시킴으로써 쉽게 음계를 익히게 할 수 있는 악기이다.

그리고 현악기들은 오스티나토[62] 같은 기본화음의 반주용으로 쉽게 활용 할 수 있으며 노래를 하는데도 유용하다. 오르프는 유아음악활동에서 이러한 악기들을 사용함으로써 음악성과 음악적 창의성을 효과적으로 증진 시킬수 있다고 하였다. 오르프는 음악교육의 궁극적인 목표를 음악미의 감독과 자신의 표현능력 증진에 맞추어야 한다고 주장하고 있다.[63] 그래서 본 연구의 놀이 중심 프로그램에서 유아들의 생활이 말, 동작 및 노래가 상호 연결된 종합체라고 보고 유아들이 가능한 한 많은 음악적 활동에 참여하여 스스로를 표현할 수 있도록 함과 동시에 음악의 본질을 자연스러운 환경에서 경험하도록 하였다. 또한 챤트나 악기를 사용한 즉흥 연주를 통하여 유아들의 상상력을 증진하는데 중점을 두었다. 특히 Orff는 창의성 증진을 위한 가장 중요한 방법으로 유아들의 모방성을 개발하여 즉흥적인 자신을 표현할 수 있는 가장 중요한 방법으로 유아들의 모방성을 개발하여 즉흥적으로 자신을 표현할 수 있는 능력을 길러주는 것이라고 하였는데 본 연구의 놀이 중심 음악교육 프로그램에서도 이러한 점을 참조하여 유아들의 모방성과 즉흥연주의 능력을 개발하는데 초점을 두었다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

62) 어떤 일정한 음형을 악곡 전체에 걸쳐 같은 성부에서 같은 음고로 끊임없이 되풀이 하는 것을 말한다.~

63) 허순희(1996),『유아의 창의성 증진을 위한 놀이중심 음악교육 프로그램의 개발과 효과』박사학위 청구논문 (대구 : 계명대학교 대학원) p.40.

⑷ 노래부르기

오르프의 음악지도는 말하기와 노래 부르기를 하나의 학습체험으로 보았다. 노래부르기는 체계적으로 지도한다. 처음에 소개되는 음정은 코다이와 같이 유아들의 단어에 어울리는 멜로디를 '솔-미'의 두 음만으로 구성한다. 그리고 가창게임, 인사하기, 노래, 음악적 대화 그리고 모방게임과 같은 것들을 이와 같은 음정으로 구성해 보게 한다. 간단한 음정을 사용하는데 익숙해지게 되면 한 음씩 첨가하는데, 예를 들면 솔-미-라, 솔-미-라,-레, 솔-미-라-레-도의 순서로써 계속해서 한 음씩 첨가할 수 있다. 이러한 5음은 즉흥연주를 할 때에도 사용할 수 있는 음들이다. 이 5개의 음을 사용하여 유아들은 쉽게 연주할 수 있으며 창의적인 화음도 구성할 수 있다.

오르프의 기악곡 지도에서 중요한 두가지 특성은 오스티나토(ostinato)와 보르동(bordum)이다. 오스티나토는 합주의 한 성부에서 한 두마디의 리듬꼴이 악곡 전체 또는 상당히 긴 부분에서 계속적으로 반복하며 연주하는 것을 뜻한다. 보르동이란 5도나 8도 관계의 두 음을 동시에 사용하는 단순한 지속 반주형태로, 두 음이 계속 반복되는 고정 보르동과 두 음이 위나 아래로 함께 움직이는 이동 보르동이 있다. 이러한 반주 형태는 오랜 연습을 거치지 않고도 쉽게 익힐 수 있고 곧 외울 수 있어서 어린이들이 기악 합주에 쉽게 참여할 수 있게 할 뿐만 아니라 즉흥적으로 만들어 연주할 수 있는 길을 열어주고 있다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

⑸ 신체동작

오르프의 음악지도에서는 어린이들의 기본적인 신체동작을 음악에 관련지어서 어린이의 음악적 개념 형성에 도움을 준다. 걷기, 기기, 달리기, 껑충 뛰기, 돌기, 손뼉치기, 발 구르기, 손가락 치기 등 어린이들의 자연스럽고 일상적인 움직임이 모두 포함된다. 어린이들은 특별히 연습하지 않고도 그러한 동작을 잘할 수 있으며 특정한 목적이 없이 혼자 있을 때 재미로도 몸을 움직인다. 유아들에게 이러한 몸의 움직임 자체가 큰 즐거움이다. 오르프 음악지도에서 이러한 움직임들은 자연스럽게 음악과 관련지어진다.

신체동작은 리듬학습 뿐만 아니라 빠르기, 셈여림을 학습하기 위해서도 활동되며 어린이들로 하여금 음악에 즉흥적으로 반응하여 좀 더 복잡한 신체표현을 하

는 기회를 제공하기도 한다.

◎오르프의 악기[64]

인간의 본능에 가장 가까운 타악기는 어린이 시기의 신체적 성장특성과 잘 맞는다. 물체를 두드리고 때리고 하는 행동들은 어린이들이 본능적으로 좋아하는 행동이며 이 시기의 어린이 신체적 특성과도 부합한다.

인간의 역사가 원시사회에서 현대 사회로 발달해 온 것처럼 음악 교육도 원시적인 형태에서부터 시작해야 한다는 오르프의 철학이 원시적 매력을 지닌 타악기를 사용하게 했다. 특별히 다루기 쉽게 고안하여 어린이를 위한 교육용 악기로 적합하게 했다. 바이올린이나 피아노처럼 악기를 다루는데 많은 시간과 노력이 필요하지 않도록 어린이가 사용하기 쉽게 만들어져 있다.

2) 코다이의 음악 교육이론

코다이는 20세기의 대표적인 음악가인 헝가리의 작곡가로써 활발히 활동하는 한편 음악 교육가로서 헝가리와 많은 나라들의 음악교육에 큰 영향을 미쳤다. 그는 음악교육을 통해 모든 학생들에게 음악을 읽고 쓸 수 있는 능력을 길러 줌으로써 음악성 개발의 기초가 되게 하며, 음악을 통해 창조적이고, 인간적이며 풍부한 삶을 영위하고 더 나아가 바람직한 민족 문화를 창건할 수 있도록 이끌어야 한다고 생각하였다. 코다이의 음악 교육의 이념은 “음악은 모든 사람의 것이고 적절한 음악교육을 받은 사람은 누구나 음악을 감상하고 즐길수 있다.”라는 생각으로부터 정립되며, 따라서 적절한 음악환경과 체험을 매우 중시하였다.

코다이는 독보력, 작곡, 그리고 시각적 기호를 사용한 음악적인 활동을 중요시하였고, 5음 음계를 중심으로 음악교육을 시작해야 함을 강조하였다. 또 코다이는 인간의 목소리를 누구나 갖고 있는 자연스러운 악기로 생각하고 이러한 악기를 통해서 내적 음악성을 발전시키고 음악적 의미를 찾으며 음악적 사고를 표현할 수 있다고 하였다. (Chosky, 1988, pp.11-18)

그는 리듬지도, 계명창법 및 손기호 등을 다양하게 개발하여 유아의 음악활동

64) 신지연(2000), 오르프 교수법을 활용한 유아음악교육지도법 연구, 상명대 교육대학원 석사학위논문, p.5

에 적용하였는데, 그것들을 간단하게 설명해 보면 다음과 같다.

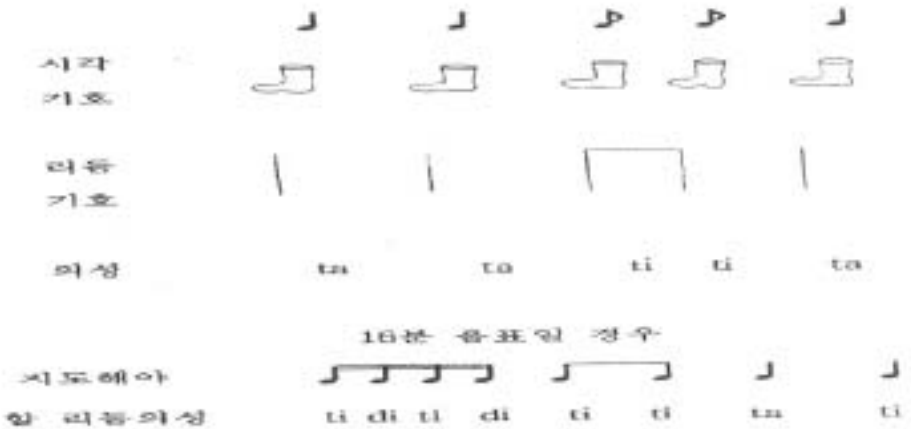
⑴ 리듬감 지도

코다이의 음악교육이론은 음악요소 중에서 리듬을 가장 먼저 지도한다. 리듬지도를 먼저 박(舶)을 알고 들을 수 있으며 기보 된 것을 보고 느낄 수 있어야 하는데 노래에 맞추어 걷기, 손뼉치기, 발구르기 등의 신체 반응을 통해서 박자감의 훈련을 시작한다. 또 챤팅과 라임(rhyme)도 유용하게 사용하는데 챤팅은 5음 음계중 3개의 음(솔,미,라)으로 구성되었을 때 가장 자연스럽게 노래할 수 있다. 라음은 의성, 리듬 치기, 리듬 읽기 등을 말하며, 조표, 임시표, 음표, 쉼표 등을 접하기 이전에 박자감을 길러주기 위해서 사용한다.

코다이는 "들을 수 있는 것은 볼 수 있어야 하고 볼 수 있는 것은 들을 수 있어야 한다"고 주장하였는데, 이는 시각기호와 리듬기호를 나타내는 그림과 의성을 통해서 음악을 지도해야 한다는 것을 암시하고 있다. 즉, 각 음악에 다른 단음절이 있는 일련의 언어 단음절을 활용함을 말한다. Ta는 4분 음표, Ti는 8분 음표로 의성어로 나타내고 기보는 음절의 기둥(stick notation)만으로 기보하는 방법을 이용한 것이다. 코다이가 제시한 시각기호, 리듬기호, 의성을 동시에 나타내면 다음과 같다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

<그림2> 코다이의 시각기호, 리듬기호, 의성

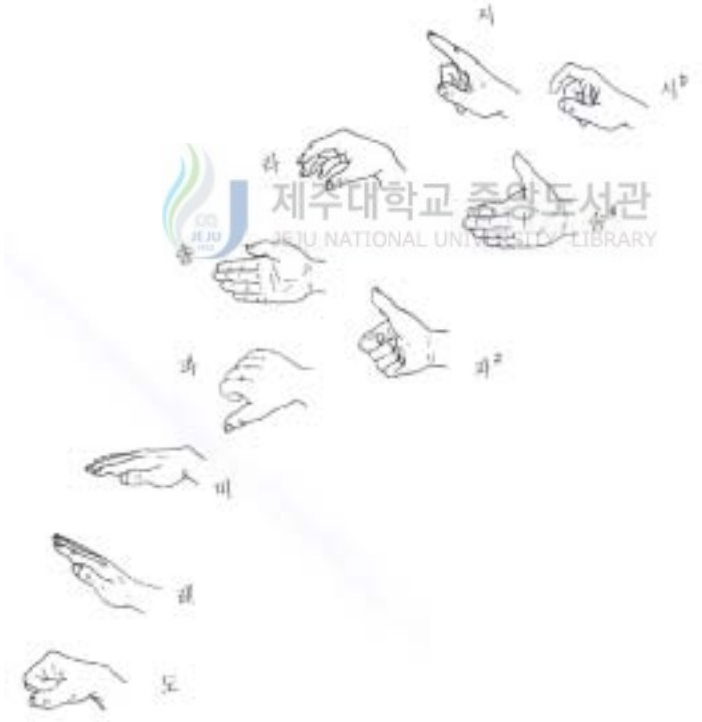


⑵ 가창지도

계명창(solmization)으로서 sol-fa 체제가 핵심이다. 이 방법은 일련의 손기호(hand-sign)를 사용하여 계명창을 훈련시키는 방법이다. 즉 한 음계에 있는 각 단계의 음을 표시하기 위하여 다름 형태의 손 모양을 제시하는 방법이다. 손 모양과 계명창과의 관계는 다음과 같다.

또한 이동『도』법을 가장 우수한 계명창 방법으로 제시하였다. 이동『도』법은 조성이 변하더라도 음계의 각 음 사이의 거리는 일정하므로 상대성 개념 속에서 전이 효과를 기대할 수 있다. 그러므로 이동『도』 법과 손기호, 하행하는 단 3도의 음계를 통한 음(音)놀이가 유아들로 하여금 자연스러운 가창을 할 수 있는 적합한 방법으로 보았다.

<그림3> 손기호 사용한 계명창



제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

현재 헝가리에서는 오른손, 왼손을 바꾸는 방식에 의해 전조를 표시한다. 예를 들면 선율이 「솔」에서 끝날 때 다른 손으로 바꾸어 손기호를 나타내면 딸림

(dominant)음이었던 「솔」음은 새로운 조성의 으뜸음(tonic)이 된다. 손시호 계명의 손 모양은 달라져도 양손이 같은 높이에서 음을 나타내기 때문에 끝음 「솔」의 음높이는 새로운 「도」와 일치하는 것을 이해하게 된다.

이와 같은 방법은 조성과 음명에 대한 개념의 이해를 촉진시키며 음명 지도에도 효과적이다. 손기호는 추상적인 음악적 개념을 어린이에게 실제로 보고 느낄 수 있는 경험으로 만들어 준다.

⑶ 청음훈련

코다이의 음악교육이론에서 청음훈련(ear training)은 비교, 음색, 셈/여림, 빠르고/느림 그리고 음색에 대한 비교개념 등을 포함한다. 특정한 박자와 관련 있는 빠르고/느림의 속도개념은 유아들이 이해하기 어렵기 때문에 빠르고/느림의 비교는 박자감이 확고하게 설정되어 유아들의 정확하게 실연한 다음에 이해할 수 있다. '세게/여리게'의 비교는 성량의 문제로써 다소 복잡한 개념이다. 그리고 '높게/낮게'의 비교개념은 음정의 '높고/낮음'을 지도해야 하기 때문에 가장 지도하기 어려운 것으로 보인다. 코다이의 이론에 의하면 높은 음정과 낮은 음정을 식별하는 기술은 유아들이 어느 정도의 학습단계를 거친 후에 습득될 수 있는 내용이라는 것이다. 그러므로 교사는 유아들에게 편리한 음역에서 더 높은 조, 그리고 더 낮은 조에서 가창을 할 수 있도록 지도해야 한다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

코다이의 음악교육에서 작곡활동이란 음악의 음정과 음률의 요소를 재구성함으로써 창의자인 유아가 만족스러운 작품을 생성해 내는 것이다. 그는 챤트, 가창, 율동적인 신체표현, 멜로디의 산출 등을 훌륭한 작곡활동으로 간주한다. 작곡과정에서는 유아들이 이해했거나 느낀 것에 대한 개인적인 표현이 포함된다.

본 연구의 놀이중심 음악교육 프로그램에서는 유아들이 재료(목소리, 악기, 음정등)를 이용하여 자기 스스로에게 만족감을 주는 작품(리듬, 노래, 멜로디 형태, 반주)을 만들도록 하는데 있다. 특히 어떤 상황에 대해서 악기나 주변에 있는 소리를 내는 다양한 비음악적 도구를 사용하여 음악적이고 리드미컬한 패턴을 창조하거나 음악적으로 극화시키는 작곡활동이 창의적 활동이라고 볼 수 있기 때문에 본 프로그램에서도 이러한 점들을 참조하여 유아들이 음악적인 도구나 비음악적인 도구들을 사용하여 효과적으로 자신을 표현할 수 있는 능력을 배야하

는데 초점을 두었다.

3) 달크로즈의 음악 교육이론

달크로즈는 스위스의 작곡자요 음악교육자이다.

그는 기초훈련과정에서 전통적인 이론 위주의 음악학습이 문제점이 있음을 깨닫고 신체운동을 곁들이는 새로운 음악교육방법을 시도하게 되었다. 즉 음악과 신체표현을 융합시켜 리듬감각의 신장을 촉진하고자 한 음악 교육이론이다.

달크로즈는 알 기본 접근 방법으로 음악에 맞는 리듬동작 즉 유드리믹스이다. 유리드믹스는 유아들이 몸을 사용하여 음악에 맞추어 율동을 경험함으로써 음악적 이해력을 높이는 것이다. 음악은 인간의 감정을 표현하는 것으로 그 감정은 인간 몸 전체 구석구석에서 감각을 통해 표현되기 때문에 달크로즈는 몸의 훈련을 강조하였다. 그래서 그는 음악교수법에 있어서 음악교육의 내용을 넓히기 위하여 음악과 신체 표현을 융합하여 리듬 감각의 신장을 촉진시키려고 하였다.

달크로즈의 음악교육체제는 크게 3가지로 구분되는데 음을 예민하게 다루는 연습인 계명창(Solfege), 자유스런 창작 능력 개발을 위한 즉흥연주(Improvisation), 신체적 동작을 통해 리듬감을 체득하는 유리드믹스(Eurhythmics)가 있다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

⑴ 계명창

계이름으로 부르기를 통해 청음 능력을 개발시키고자 하였다. 그는 계이름으로 노래 부름으로써 음에 대한 의식 즉 음의 높이를 분별하고 음들간의 관계를 파악하는 능력이 생기다고 믿었다. 고정 도법에 의한 보고 부르기 방법을 익히도록 권한다. 이는 절대 음감을 익히도록 이끌고자 했던 것이다.

⑵ 즉흥연주

즉흥연주 모든 음악 행위가 통합된 상태인 셈이며, 음악을 만들어 내기 위해 박자, 강세, 길이, 빠르기 등의 리듬과 관련하는 요소들과 음높이, 음계, 화음 등 음향과 관련되는 요소들을 창의적으로 개성 있게 결합, 표현하는 능력을 기르기 위한 것이다.

즉흥지도에 사용되는 것은 움직임, 말, 이야기, 노래, 타악기, 현악기, 관악기, 피아

노 등이며 그것들은 경우에 따라 각각 사용되기도 하고 한꺼번에 사용되기도 한다.

달크로즈는 즉흥연주 지도에 가장 많이 사용되는 악기는 피아노이다. 피아노는 즉흥적으로 자신의 음악적 의도를 자유롭게 표현하기가 적절하다고 보기 때문이다.

⑶ 유리드믹스(Eurhythmics)

유리드믹스는 좋다라는 뜻의 유(eu)와 리듬 학이라는 뜻의 리드믹스가 합쳐진 것으로 직역하면 좋은 리듬공부가 되며, '아름다운 흐름 결, 훌륭한 움직임(good rhythm)을 뜻한다.

달크로즈는 아동들의 자연스런 생활의 리듬을 음악적 리듬에 일치시키는 것을 유리드믹스의 기본 목적으로 하고 있다. 그리고 그는 교육적인 관점에서 어린 시절이 가장 중요하다고 보아 아주 어린 시절부터 다양한 빠르기로 움직이게 함으로써 아동을 자극하는 것을 매우 중요시하였다.

음악적 요소(리듬, 선율, 화음 형식, 셈여림)를 지도하기 위하여 그 요소를 먼저 신체적인 움직임을 통해 경험하도록 이끈다. 음악을 듣고 그 음악적 현상을 지각하는 것과 동시에 신체적으로 반응하는 것이 음악적 아이디어를 이해하는데 필수적이라는 거이다. 그리고 음악에 따른 신체적 움직임은 가락의 흐름, 화성의 변화, 프레이즈 등 모든 종류의 음악적인 움직임을 파악하는 수단이 된다는 것이다.

유리드믹스란 몸의 움직임을 통해 음악에 관한 감각을 발달시키는 방법으로 몸은 음을 해석하는 악기로 사용된다

.음악감각은 근육감각이며, 기초는 움직임과 리듬이라고 규정하고 음악예술의 기초는 리듬이기 때문에 리듬교육은 유아기에 실시해야 한다고 보았다. 리듬교육의 필요성은 유아가 온 몸으로 노는 것을 좋아하므로 몸 움직이는 즐거움을 줌으로써 흥미를 얻도록 하는 데 있다고 한다.

유리드믹스는 리듬이 음악의 가장 중요한 요소이며, 모든 음악적 리듬의 원천은 인체의 리듬이라는 전제에 기초한 음악교육에의 접근법이다.

'음' 은 귀에 들릴 뿐이고, 눈에는 보이지 않는다. 하지만 인간의 몸이라는 악기를 쓰면 음이 눈에 보이는 것이 된다. 이와 같이 몸을 악기로 만드는 것, 보이지 않는 세계를 눈에 보이는 것으로 만드는 것처럼 유리드믹스는 그런 목적을 가진 것이다. 유리드믹스로써 육성하는 것은 신체보다 정신인 것이다.[65]

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

① 유리드믹스 학습단계

ㄱ. 음악의 속도와 음색 표현하기

교사가 즉흥연주하는 음악에 맞추어 유아들은 원을 그리며 행진한다. 이때 팔을 지휘자처럼 흔들어 박자를 젓는다. 행진을 할 때는 걸음걸이로써 음표의 길이(note value)를 나타낸다. 4분음표는 정상적인 걸음걸이로 8분음표는 달릴 때의 좁은 폭 걸음걸이로, 점 8분음표와 점 16분음표는 깡총 뛰기로 2분음표는 한걸음 걷고 다리 굽히기 등으로 각각 다르게 나타낸다. 교사는 점차 다양한 표현으로 연주한다. 유아들은 교사의 즉흥연주에 따라 그 음형과 구조를 정확하게 반영하는 동작을 한다.

ㄴ. 박자를 팔로 표현하기

팔을 움직여서 박자를 나타낸다. 지휘자의 팔 움직이는 모습처럼 한다. 2/4박자의 음악은 팔을 아래-위로 움직인다. 강세(accent)가 있는 첫박은 팔을 아래로 움직이고 약박은 둘째박은 위로 올린다. 3/4박자의 음악은 아래로-옆으로-위로 움직이며 각 박을 나타낸다. 4/4박자의 음악은 아래로-몸쪽-왼쪽으로-몸밖 오른쪽으로-위로 움직이며 박을 나타낸다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

ㄷ. 음길이와 싱코페이션 표현하기

교사는 4분음표(한박)를 계속하여 한 박의 느낌을 만든다. 유아는 각 4분음표에 한걸음씩 맞추어 걷는다. 8분음표는 빠른 걸음으로(달리기처럼) 각각 8분음표에 맞추어 달린다. 2분음표는 한걸음 걷고 구부리고 온음표는 걷고 구부리며 나머지 박 만큼 쉰다. 한편 싱코페이션은 많은 훈련을 요하게 되는데 예를 들면 교사가 지속적인 박을 치면 유아는 교사의 지시에 따라 정규 걸음에서 한 박 늦게 또는 한 박 빨리 나온다. 그들의 다리는 싱코페이션으로 걸으면서 팔은 정규 박을 젓는다. 그들의 다리는 싱코페이션으로 걸으면서 팔은 정규 박을 젓는다. 이 훈련은 집중력 및 신체의 유연성을 요하는 것으로 다(多)리듬 훈련과 당김음의 이해를 돕게 된다.

65) 문지영(1999), 아동기 리듬교육에 관한 연구, 동아대학교 교육대학원 석사학위논문, p.14

ㄹ. 작은악절 표현하기(phrasing)

음악도 언어와 마찬가지로 악절(phrase)로 나뉘어 진다. 유아들은 새로운 프레이즈가 시작할 때마다 프레이즈의 변화를 신체적 표현으로 나타낸다. 노래를 부를 대는 작은악절을 시작할 때마다 숨을 쉬게 되는데 이것을 작은악절의 시작으로 보고 새로운 종작을 하도록 한다. 집단적으로 움직일 경우에는 방향을 바꾸도록 할 수 있고 개인적인 표현일 경우에는 움직이던 팔을 다른 팔로 바구도록 한다. 이러한 활동은 소리를 집중하여 듣는 연습이 되는 동시에 작은악절의 시작을 새로운 방식으로 표현하는 연습이 된다. 이것은 곧 즉흥 표현의 경험이다.

ㅁ. 리듬 표현하기

음의 움직임을 신체적으로 표현하는 것으로 유아가 그것을 주의 깊게 듣고, 그 리듬을 파악하고 기억하며 음의 길이와 박자, 빠르기와 변화 등을 반영하면서 신체동작으로 재생 표현한다. 이러한 활동은 청음, 리듬분석, 집중 및 기억, 신체적 반응 등의 여러 가지 중요한 요소의 결합이다.

ㅂ. 독자성 유지하기

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

서로 다른 여러 리듬을 동시에 표현할 수 있도록 익히는 활동이다. 4/4박자로 걸으면서 팔은 3/4박자로 젓는다. 한 가지 박자로는 걷고 동시에 다른 박자를 팔로 젓는 연습이다. 즉 네 박자로 걸으면서 세 박자를 젓는 것이다. 이러한 활동은 비교적 어렵다. 특히 양쪽 팔이 각각 박자의 첫 박에 강세(accent)를 붙여야 한다는 점 때문에 어려운 것이다. 이러한 활동은 처음에는 수리적으로 이루어지지만 유아들이 계속적으로 연습하면 곧 근육과 의식 속에서 두 가지 리듬의 맥을 동시에 기억하게 된다.

ㅅ. 리듬 대위법

교사가 짧은 주제를 즉흥적으로 만들어 치면 유아는 첫째, 셋째, 다섯째 박에 걸음을 내딛기 보다는 오히려 둘째, 넷째 박에 발을 내딛어 리듬 대위법을 표현하는 것이다. 또는 교사가 기본 박을 치다가 몇 마디를 치지 않고 남겨놓으면 유아

가 그것을 8분음표, 4분음표, 2분음표 등으로 바꾸는 것이다.

② 유리드믹스의 리듬

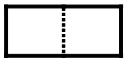
유리드믹스는 리듬의 음악의 가장 중요한 요소이며 모든 음악적 리듬의 원천은 인체의 리듬이라는 전제에 기초한 음악교육에의 접근법이다.[66]

a. 간단한 리듬인 4분음표와 2분음표를 이용하여 수업을 시작할 때 자신을 소개하는 활동이다.

4분음표 박수

2분음표 박수치고 내밀기

4분음표 카드

2분음표 카드 

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

자기의 이름을 소개하기 전에 먼저 리듬형을 익힌다.

여러 가지 다른 리듬으로 변형 가능하다. 둥글게 앉아 리듬이 익혀지면 자신의 이름을 제시된 리듬형으로 소개한다.

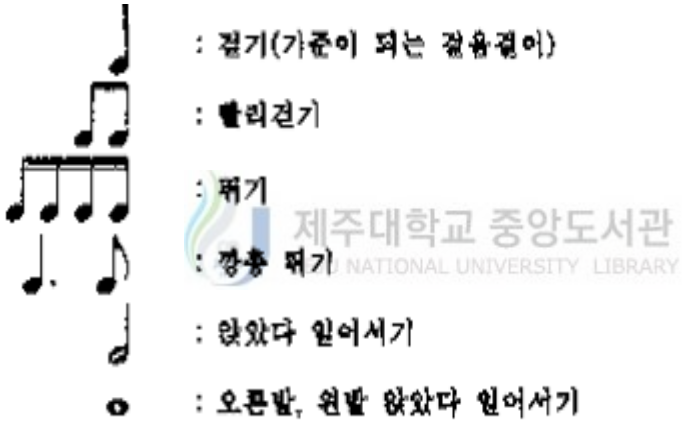
66) 최수연(1998), “유아음악 프로그램에 관한 연구” 석사학위청구논문(서울. 명지대학교육대학원) P.14.

김 지- 은 김 희- 은

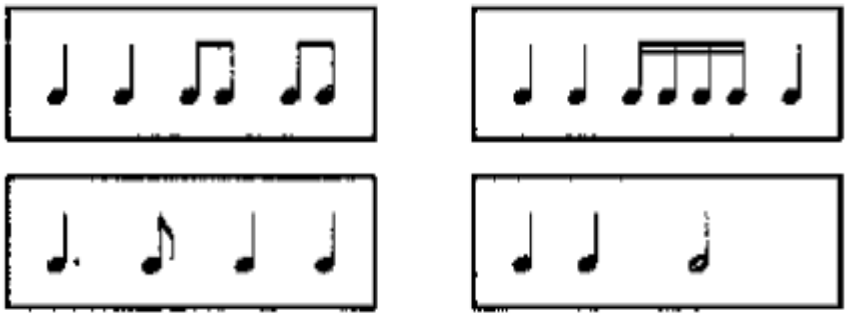
이 활동은 리듬표현에 있어서 박수대신 4분음표는 쪼그려 앉기, 2분음표는 쪼그려 앉았다 일어서기 등 여러 가지 신체활동으로 응용이 가능하다.

b. 신체할동을 통해 리듬을 지도하는 놀이다. 유아들에게 hd작을 통해 리듬을 경험하게 한다. 유아들을 2개의 그룹으로 나누고 두줄로 세운다. 카드를 리듬형태로 표현한 학생에게 카드를 주고 맨 뒷줄로 돌아가게 한다. 카드 한 장은 네박이 되도록 리듬을 정한다.

<그림4> 리듬을 지도하는 놀이



제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY



4) 아마데우스 클래스 음악 교육이론

음악이 어린이의 창의성 및 음악적 감수성은 물론 고차원적인 두뇌활동을 가능하게 하는 공간지각 능력의 발달을 촉진시키는 직접적인 원인요소로 밝혀짐으로써 유아기의 올바른 음악교육의 중요성이 더욱 크게 대두되고 있다. 67)

어린이들이 타고난 음악적 지능과 잠재력의 발달여부는 전적으로 교육의 여하에 달려 있다는 점이다. 이는 음악교육의 시기나 질적 수준, 학습의 내용이나 학습량, 또는 학습방법 등에 따라 그 결과가 엄청나게 다를 수 있기 때문이다.68)

유아들의 음악교육은 어떤 특정한 악기위주의 실기교육이 아닌, 즐겁고 흥미로운 음악적 경험을 통해서 광범위하고 폭넓은 음악적 경험을 가진 아이로 성장시키는 것을 목표로 한다. 이 프로그램은 음악교육이 테크닉에만 능한 소수의 기술자를 길러 내는 것이 아닌 포괄적인 음악성을 지닌 다수의 음악문화인을 길러내는 것이다. 건반을 통한 진정한 의미의 음악교육을 통해 많은 사람들이 음악을 그들 삶의 가치추구의 한 방편으로 항상 즐기고 생활 할 수 있는 토대를 마련해 주는데 있다.

아마데우스 프로그램은 첫째, 스스로 탐구하고 발견하고 경험위주의 음악학습을 통해 음악적 잠재능력을 최대한 계발시켜 준다.

둘째, 창의적 신체표현활동과 창의적 연구 및 창작 학습을 통해 창의력을 계발시켜 준다.

셋째, 다양한 리듬율동과 리듬앙상블 및 리듬 게임학습을 통해 리듬감을 키워준다.

넷째, 음악의 모든 영역을 통합적으로 폭 넓게 다루는 음악학습을 통해 포괄적인 음악성을 키워준다.

다섯째, 학습의욕을 높이는 음악게임과 놀이 활동을 통해 음악학습을 항상 즐거운 경험으로 이끌어 준다.

여섯째, 창의성 중심의 생동감 넘치는 음악동화학습을 통해 음악적 상상력을 키워본다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

67) 성진희(1887), 유아들의 음악세계 (서울, 세광음악출판사), pp.4~5
68) 이신애(1998), 음악학원의 유아음악에 대한 실태조사. 이화여자대학교 교육대학원, pp.28-29

일곱째, 음악의 예술성을 깊이 있게 경험하도록 이끄는 심미적 음악 학습을 통해 음악적 감수성을 최대로 발달시켜 준다.

여덟째, 다양한 소리탐구활동과 음악감상학습 및 체계적인 청각훈련을 통해 음능력을 길러준다.

아홉째, 즐겁고 가치 있는 음악적 경험을 통해 평생동안 음악을 애호하고 생활화할 수 있는 기반을 갖추게 해 준다.

⑴ 아마데우스 클레스 음악 프로그램의 교수법

오늘날 음악교육프로그램은 '모든 어린이를 위한 음악' '발견을 통한 학습' '음악에 대한 신체적인 반응' '창의적인 활동' '통합적인 활동' 등 포괄적 음악교육의 기본적인 철학과 원리를 토대로 하고 있다. 이 철학과 원리는 오늘날 거의 모든 나라의 음악교육자들로부터 광범위한 지지를 받고 있으며, 현대 일반학교 음악교육의 공통된 지표가 되고 있다.(이홍수, 1990)

아마데우스 클래스는 집단 역동의 원리를 이용한 수업으로 상호 작용의 원리를 중요시한다. 이 프로그램은 기존의 1:1의 교육에서 벗어나 그룹 교수법을 사용한 프로그램이며 디지탈 피아노의 활용과 다양한 놀이와 교구로 유아들에게 음악의 개념을 익힐 수 있도록 만든 프로그램이다. 디지털 피아노에 아이들의 성장 단계에 맞춘 교육프로그램을 입력하여 교육효과를 높이고, 아이들이 음악과 친숙해 지도록 구체화한다. 피아노의 기능 외에 플롯, 바이올린, 장구, 대금 등 24종의 악기소리와 자진모리, 굿거리, 세마치와 같은 국악장단, 왈츠 재즈 등 20여 가지의 리듬이 들어있다. 또한 닭 우는 소리, 바람소리, 개구리 소리 등 16가지의 효과음을 넣어 아이들이 쉽고 재미있게 음악에 접근할 수 있도록 하였다.

아마데우스 클래스 프로그램의 구체적인 교육방법은 다음과 같다.(이정연, 1998)

⑵ 아마데우스 클레스 프로그램의 교육방법

① 구체적인 경험을 통한 학습으로부터 추상적인 개념을 학습하는 방법으로 진행한다.

예)큰(f) 물체 코끼리와 작은(p)물체 다람쥐

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

높은() 비행기와 낮은() 기차

짧은() 크레용과 긴() 연필

② 암기 식이나 강의식이 아닌 구체적인 조작과정을 통한 교수 방법으로써 유아의 성장 발달에 맞는 교구를 제공하고 그것을 가지고 실험해 볼 수 있는 환경과 기회를 제공하는 것이다.

예) 음악 주사위, 음악 도미노 카드, 발 건반, 리듬 볼, 풍성 등 다양한 음악 교구를 활용한다.

③ 유아의 효과적인 학습은 교수방법과 교수자료의 다양성과 함께 교수전략의 다양성과 교수 내용의 융통성도 포함된다.

예) 그룹활동으로써 유아의 흥미와 능력에 따라 다양한 환경을 조성한다. 그리고 음악의 어느 한 영역에 제한하지 않고 광범위한 영역을 경험하여 유아의 재능에 따라 적응하고 개발 할 수 있도록 한다.

④ 유아의 탐구 활동을 통하여 스스로 문제를 해결 할 수 있도록 유아와의 상호작용에서 개방적 질문과 제안을 해 주어야 한다.

예) 정확하고 수준이 있는 음악적 표현을 위한 Model을 제시해 준다. 그러나 그들이 하는 활동을 제한하거나 강요하지 않으며 다양한 경험을 통하여 유아 자신을 표현할 수 있도록 돕는다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

⑤ 유아에게 제시되는 활동은 균형을 이루어 다양하게 전개되어야 한다.

예) 리듬율동으로 리듬의 패턴을 따라 움직이는 활동을 한 후 조용히 앉아 음악의 개념을 학습하고 소리탐구를 하여 다양한 소리들을 경험하며 관련된 그림에 색칠을 하고, 창의적 음악감상을 하고 신체 표현을 한다.

⑥ 유아의 능동적 활동과 상호작용에 참여함으로써 효율적인 학습을 할 수 있다.

예) 놀이나 음악게임을 통하여 음악의 상징 부호인 음표에 익숙해진 후 음표의 이름을 알고 음표의 의미를 익힌다.(이신애,1998)

6. 유아음악 교육에 대한 음악개념 지도

음악에서의 개념적 접근법은 브루너(Bruner)의 구조 중심교과 과정의 기본이념을 기초로 한 나선형 학습방법으로, 오늘날 음악에도 적용될 수 있는 음악의 기본개념들을 형성할 수 있도록 도와준다. 음악적 개념을 음의 고저와 리듬, 셈여림 그리고 음색과 형식 등이나, 음악의 본질 요소들을 가리키는 기본적인 음악의 개념은 폭넓고 다양한 활동을 통해 이해시키는 것이다.

1) 리듬놀이

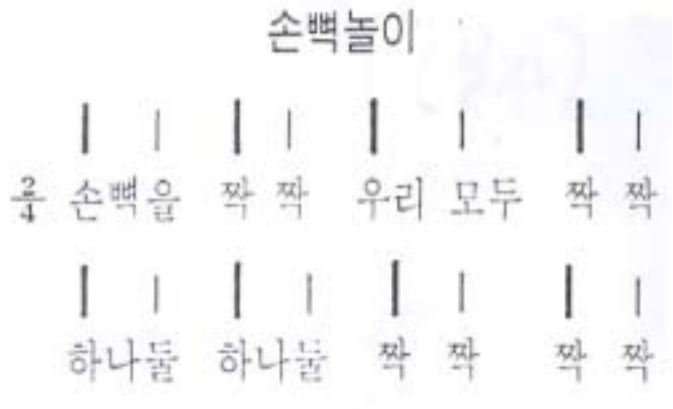
유아들은 먼저 신체를 이용한 리듬 즉, 기어가기, 뛰기, 걷기, 발구르기, 손뼉치기 등을 통해 리듬을 만들면서 체험하는데 리듬감이 안정되면, 사고가 안정되고 불안하면 음악적 능력이나 표현에 무리가 따른다고 본다. 그러므로 교사는 유아들의 움직임이나 노래, 음, 시 등에서 리듬패턴을 찾아내게 하고 그것을 걷기, 악기연주, 손뼉치기 등 창의적인 신체표현 활동으로 연결시켜주고 유아가 흥미를 느껴 주의를 집중할 수 있는 음악과 소재, 그리고 보조자료를 많이 활용하도록 한다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

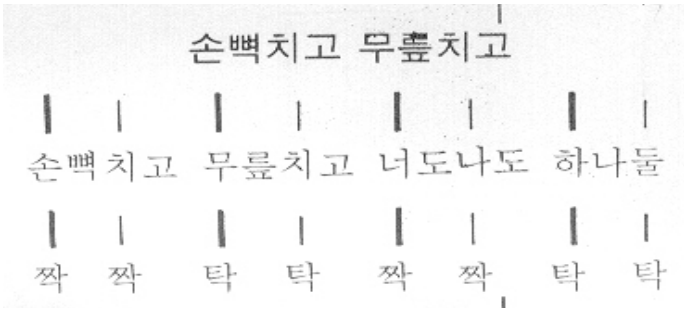
(1)동작을 통한 학습

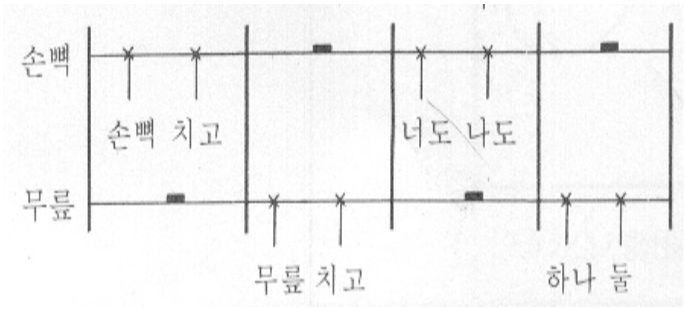
<학습목표>

- 음악의 기본박 느끼기, 표현하기
- 음악의 강박, 약박 느끼기, 표현하기
- 규칙적인 박을 그림으로 표현하기
- 강박, 약박을 듣고 감지하기
- 길고 짧음을 듣고 감지하기

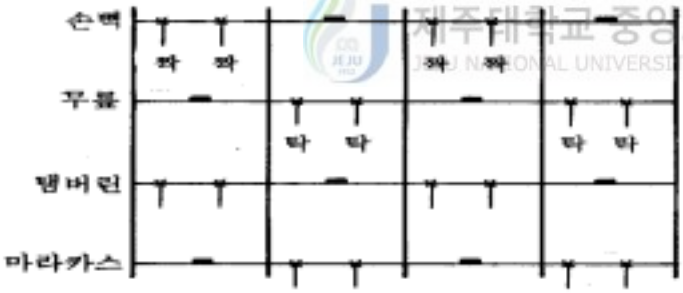
학 습 활 동	학습 자료
①선생님 따라서 손뼉치기를 한다.  ②유아들이 치면 교사도 탬버린으로 2박의 기본박(강약)을 쳐 준다. ③기본박에 맞춰 몸동작으로 무릎을 치며, 기본박(강약)은 마라카스로 쳐준다. ④ ‘손뼉치고 무릎치고’로 시범보이며 유아를 이끈다	

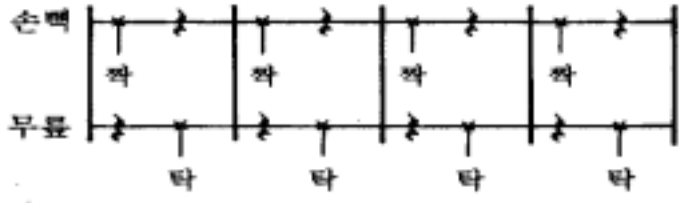
제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY





⑤그림카드처럼 유아를 몇명뽑아 악기(손뼉에 탬버린 무릎엔 마라카스)를 치도록 한다.



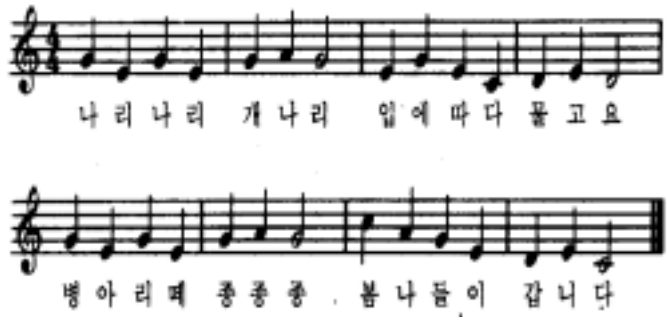


제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

⑥이번에도 ‘손뼉무릎, 손뼉무릎’으로 유아들로 하여금 독자적으로 하도록 한다.

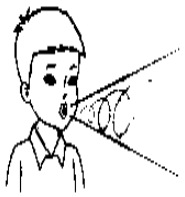
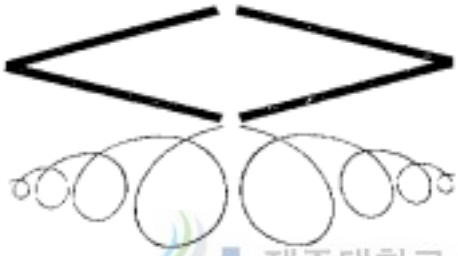
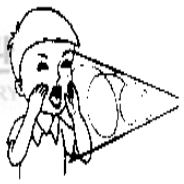
⑦교사는 ‘봄나들이’ 또는 유아들이 아는 노래 -2박 또는 4박의 노래- 를 부르면서 유아들에게 리듬치기 하도록 한다.

봄 나들이



제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

(2)점점 크게, 점점 작게

학 습 활 동	학습 자료
●아주 작은 소리로 북을 치기 시작하여 점점 크게(<) 친다. ●그림카드를 보면서 소리가 작은데서 점점 커지는 모양을 나타낸다. ●그림카드를 보면서 큰소리에서 점점 작아지는 소리를 나타낸 모양을 보여준다.(>) ●북소리에 맞춰서 점점 커지면 두 손을 점점 크게 옆으로 벌리고, 소리가 작아지면 벌린 손이 점점 작아지도록 모은다. ●목소리로(우~~)로 시작을 한다. 청각과 시각을 연결해 본다.	
 ● '손뼉치고 무릎치기로 시범보이며 유아를 이끈다. ●그림카드처럼 유아를 몇 명 뽑아 악기(손뼉에 탬버린, 무릎엔 마라카스)를 치도록 한다.	
 ●이번에도 '손뼉 무릎, 손뼉 무릎'으로 유아들로 하여금 독자적으로 하도록 한다. 교사는 봄나들이 또는 유아들이 아는 노래 - 2박 또는 4박의 노래를 부르면서 유아들에게 리듬치기 하도록 한다.	

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

② 리듬 – 길고 짧은 음

학 습 활 동	학습 자료
①그림카드를 보고 앞에 어린이는 '우~' 하면서 소리를 길게 내게 하고 대조강조하며 다시 한번 유아와 같이 소리로 만든다. ②몇몇 유아는 악기를 적당한 곳에서 친다. 우우 – 징, 심벌즈 칙칙폭폭 – 탬버린 ③노래를 부르게 한 다음 그림카드로 보여주고 '병아리소리, 엄마소 소리' 흉내를 내게 한다.	

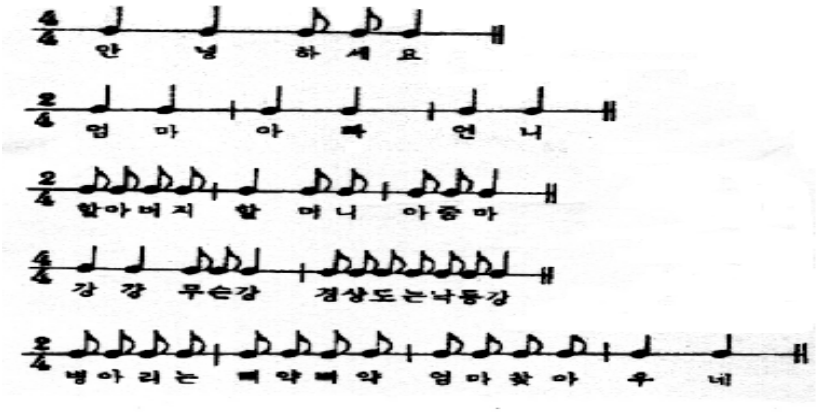
제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

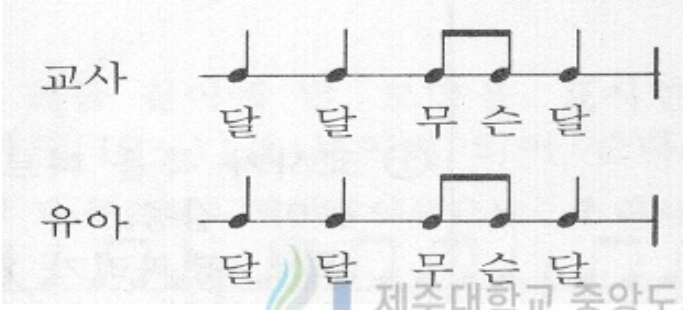
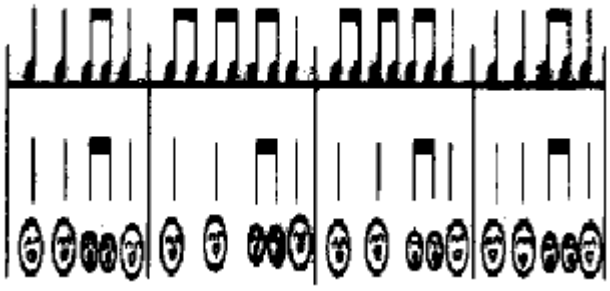
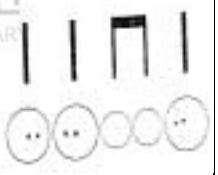
③ 리듬읽기 말형(speech pattern)을 통한 리듬학습

Orff는 말형으로부터 리듬적 동작, 노래로 발전하는 단계적 진행이 어린이들에게 자연스럽다고 생각했기 때문에 말을 음악경험의 한 부분으로 생각했다.

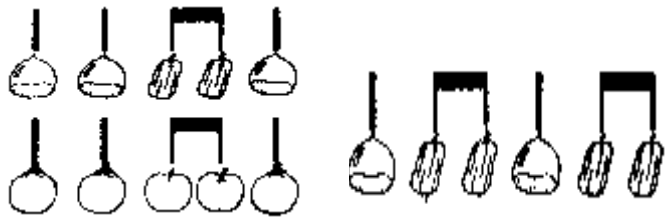
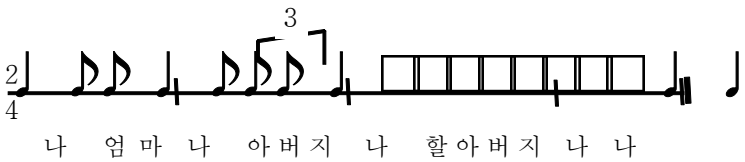
친숙한 속담, 어린이 이름의 운율, 지역, 색깔, 요일, 꽃 이름 등의 일상적인 말과 단어의 리듬을 찾아내서 리듬을 알아보고 노래에 맞춰 본다. 이때에 말형과 함께 속도(tempo)등의 다른 음악 개념을 함께 학습할 수 있다. 또한 말과 함께 손뼉치거나 지휘연습등 신체적 동작을 함께 학습할 수도 있다.

말로 리듬을 익히도록 한다.



학 습 활 동	학습 자료
①찬트로 보면서 말해보도록 한다.  ②각 리듬을 강조하면서 찬트를 하며 손뼉친다. 찬트 달 달무슨달 쟁반같이둥근달 우리하고노는달 밝 고 예쁜달 손뼉 	

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

③리듬길이에 달 모양을 표시한 그림카드를 보이며 읽어준다.[69] ④ '밤 밤 대추 밤' 을 같이 읽으며 손뼉을 친다.  이와같이 다른 생활언어에다 리듬을 붙여 모방리듬말로 지도하기로 한다.  	

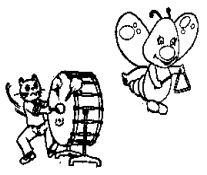
2) 셈여림

① 큰소리와 작은소리

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

<학습목표>

- 여러소리의 탐색
- 크고 작은 소리듣기
- 큰소리, 작은소리 개념 익히기
- 점점 세게, 점점 여리게 소리

학 습 활 동	학습 자료
가) 소리의 크기, 탐색 및 듣기 • "유아들에게 어떤 소리는 아주 크고(큰 소리로), 어떤 소리는 아주 작습니다(작은 소리로)." • "큰소리가 나는 북소리를 듣게 한다. • "조금 전의 북소리에 비해 작은 소리로 친다.	

69) 김공사(1980), 놀이로 익히는 악보읽기, 서울:교학사, p54

나) 큰 소리와 작은 소리 만들기

●몸동작으로 크게, 작게 한다.

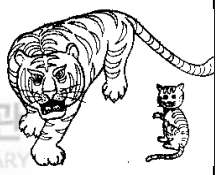
(큰 소리의 몸동작)

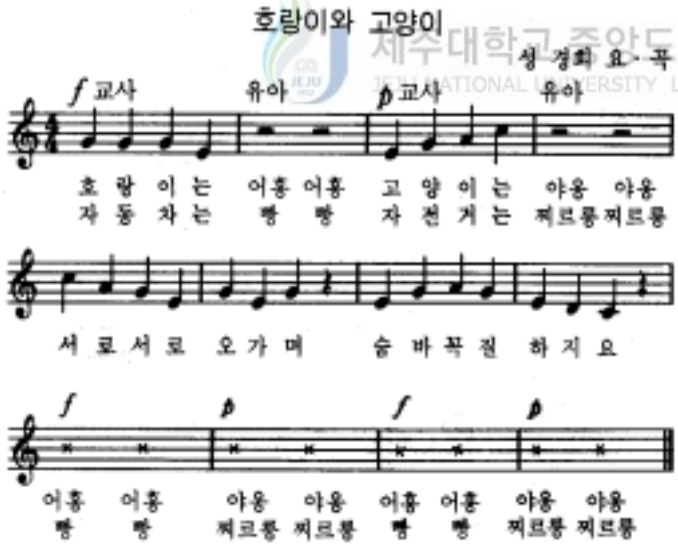
(작은 소리의 몸동작)

●그림카드를 보면서 유아들에게 큰 소리로 말해보고 속삭이는 그림카드 소리로 말해보게 한다.

●호랑이 그림카드를 보여주면서 '어흥' 하고 크게 소리내게 하고 '야옹' 하고 작게 한다.

●노래를 크게 작게 불러보기





제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

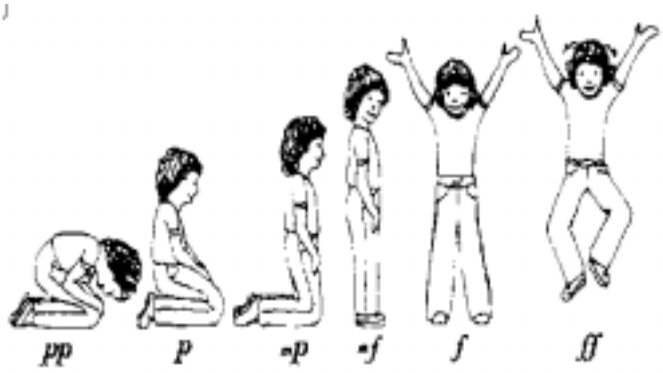
다) 소리의 크기에 신체반응하기

●선생님이 피아노에서 크게 칠 때는 큰 몸동작을, 작게 칠때는 작은 몸동작을 하도록 한다.

●유아들을 자유롭게 교실을 돌아다니며 큰소리에 발구르기를, 작은 소리에 살살 걷기를 한다.

●교사가 직접 북동으로 다이나믹하게 연주를 한다.

그 소리를 듣고 유아는 소리에 따라 여린소리를 '작게' 센소리는 '크게' 신체로 표현해 본다.



신체표현을 한뒤 준비한 카드를 보여주어 셈여림의 기호를 알 수 있도록 한다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

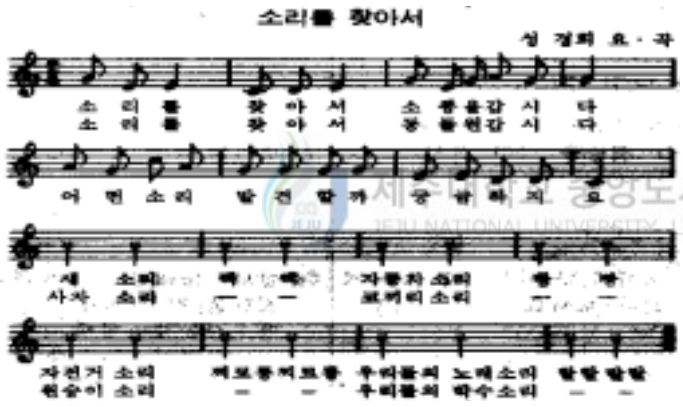
pp	p	mp	mf	f	ff

카드를 선택하여 그에 적절한 표현을 피아노로 하여본다. 이때 검은건반과 흰건반 모두를 사용하여 표현해보게 한다. 이렇게 함으로 폭넓은 음색과 소리의 세계를 경험할 수 있게되며 창의적인 선율의 경험으로 귀의 고급화를 유도할 수 있다.

3) 음색

<학습목표>

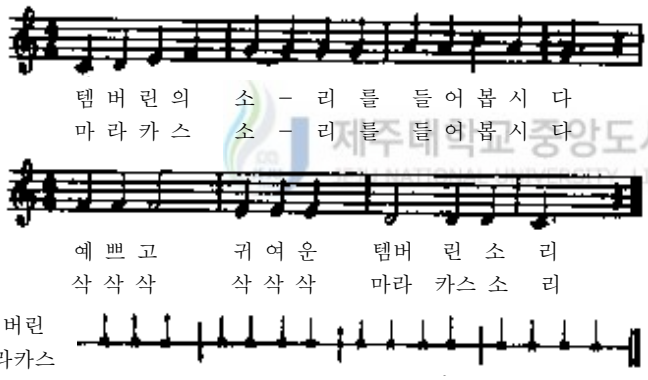
- 주위 환경소리 탐색하기
- 교실 악기소리 탐색
- 여러가지 악기 소리듣고 시각적으로 연결
- 신체 각 부분을 이용한 소리

학 습 활 동	학습 자료
① 자연환경소리 ●유아들에게 새소리, 자동차소리를 내보도록 한다. 새소리 : 짹짹짹 자동차소리 : 부르릉 – 붕 ●선생님은 소리를 찾아서 노래부르며 유아들로 하여금 각기 소리에 반응하게 한다.  ●그림카드를 보면서 유아들의 흥미도에 따라 단어를 바꿔가며 신체 표현을 함께 한다. (예를 들면) ◆◆자동차 그림챠크를 보며 피아노에서 [자동차]패드를 눌러 자동차가 내는 경적소리를 듣게 한다. ◆◆트럭이나 버스같은 큰 차들의 경적소리를 흉내 내 보게 한다.	

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

학 습 활 동	학습 자료
◆◆작은 차들의 경적소리를 흉내 낸다. 자동차의 여러 가지 소리에 대해 질문해 본다. 자동차가 시동을 걸 때 내는 소리는 어떤 소리일까요? 자동차가 갑자기 멈추면서 내는 소리는 어떤 소리일까요? 자동차가 경주에서 달리는 차들이 내는 소리는 어떤 소리일까요? ◆◆소리에는 듣기 좋은 소리와 듣기 싫은 소리를 들려주고 어떤 종류의 소리인가를 알아 맞춰본다. ◆◆듣기 좋은 소리들은 우리의 귀와 마음을 즐겁게 만들고 듣기 싫은 소리는 우리를 고통스럽게 만들며 우리를 피곤하게 만드는 자동차의 시끄러운 소음을 가능한 한 줄여야 함을 깨닫게 한다. ◆◆자동차의 경적소리를 예쁜 경적 소리를 만들게 한다. 자동차의 경적소리를 들으며, 자동차 경적 울리는 모습을 소리와 함께 신체표현을 해 본다. ◆◆자동차의 경적소리를 들으며, 자동차의 모습을 그림(선)으로 표현해 본다. ② 동물소리 (예를 들면) ◆◆소 그림을 보여 주면 피아노의 [소] 패드를 눌러 소의 소리를 들어 보게 한다. ◆◆소에서는 우유가 나온다는 것과 소의 종류에는 쿠우, 젖소, 황소가 있다는 것을 알게 한다. ◆◆피아노의 [소]건반을 눌러 소의 울음소리를 크게 또는 작게 만들어 본다. 큰소리를 내보고 소리를 작게 해서 멀리있는 소의 소리를 듣게 함으로 셈여림을 느끼게 한다. ◆◆어린 송아지의 울음소리를 흉내 내 본다. ◆◆소는 덩치는 크지만 아주 온순한 동물이며 소가 달구지를 끌고 묵묵히 일하는 모습을 상상하게 한다.	

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

학 습 활 동	학습 자료
◆◆피아노[소] 패드를 눌러 소의 울음소리를 들으며, 소처럼 걸어보게 한다. ◆◆소의 느리고 긴소리도 함께 내면서 소의 여러 가지 모습 을 신체표현을 해본다. ◆◆소의 소리를 들으며, 소의 울음소리의 특징을 그림(선)으 로 표현해 본다. ③ 악기소리 탐색하기 •교실에 있는 피아노, 탬버린 등을 치고 피아노와 탬버린 소리가 다름을 알려준다. •각기 다른 악기를 유아들에게 갖게 하고 흔들어보고, 손바닥에 두들겨도 보고, 무릎에서 쳐보게 한다. •노래 여러 가지 소리를 가지고 악기 소리듣기 게임을 한다. 여러 가지 악기 그림을(예:탬버린) 보여주며 노래하게 한다. 여러분의 목소리  템 버 린 의 소 – 리 를 들 어 봅 시 다 마 라 카 스 소 – 리 를 들 어 봅 시 다 예 쁘 고 귀 여 운 템버 린 소 리 삭 삭 삭 삭 삭 삭 마라 카스 소 리 템버린 마라카스 (예를들면) ◆◆피아노에서[바이올린]패드를 눌러 음악을 듣게 한다. ① 드보르자크『유모레스크』 ② 베토벤 “바이올린 소나타” 제5번『봄』중 1악장 작품 24, 바장조 ◆◆바이올린에 대해서 그림챠트를 보면서 설명해 준다	

제주대학교 중앙도서관

학 습 활 동	학습 자료
바이올린은 현악기입니다. 높고 화려한 음색에서부터 낮고 바이올린은 4개의 줄을 가지고 있으며 현악기 중에서 가장 높은음을 낼 수 있는 악기입니다. 바이올린은 활로줄 위를 긋거나, 손가락으로 줄을 뜯어서 소리를 냅니다. ◆◆바이올린 음악을 들으면서 아름답게 풍부한 소리를 느끼게 한다. 멜로디의 리듬을 느끼게 하며 음들이 서로 연결되지 않고 (스타카토)짧게 연주되는 소리에 귀를 기울여 보게 한다. ◆◆바이올린 음악을 들으면서 높고 화려한 소리를 느끼게 한 다. 바이올린과 피아노가 서로 멜로디를 주고 받는 소리에 귀를 기울여 보게 한다.	

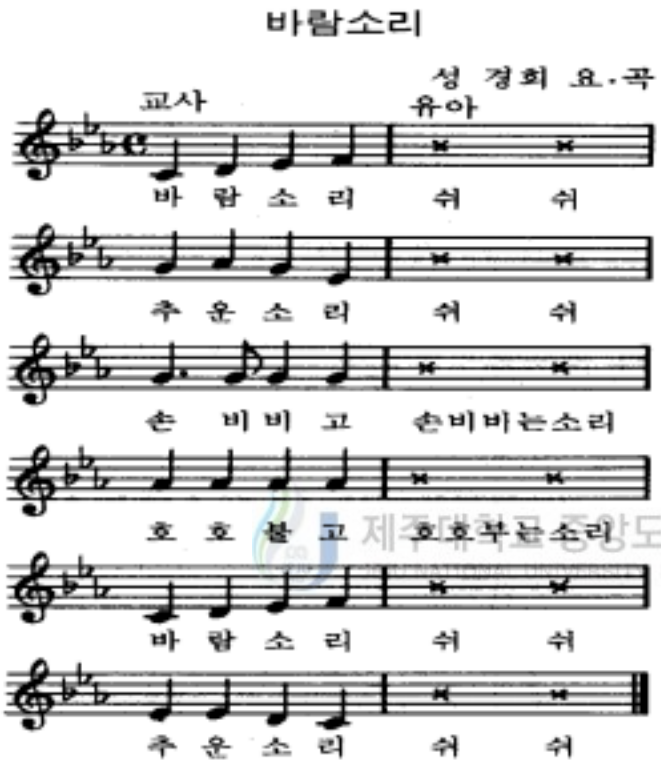
제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

④ 신체부분을 이용한 소리

●다음 같은 리듬(♩ ♩)을 갖고 손뼉, 무릎을 쳐 보고 발을 구르게 한다.

●지금까지와는 다른 우리몸을 이용하여 여러가지 소리를 시범한다. (예:손을 비빈다든지, 혀를 찬다든지, 혀로 딱딱 소리를 낸다.) 그림카드를 보여준다.

●노래 바람소리를 부르면서 신체소리를 내보게 한다.



제주대학교 중앙도서관 LIBRARY

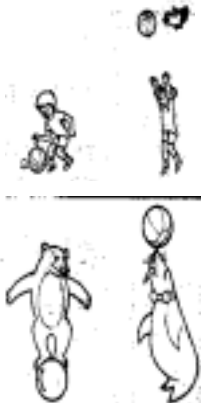
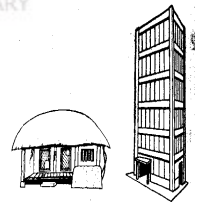
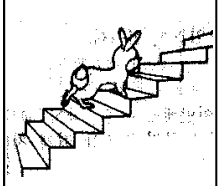
●선생님이 종이를 구기는 소리를 듣게 한다. 종이를 잘게 짜르고 불어보게 한다. 소리차이를 느끼게 한다.

●선생님이 치는 악기소리를 듣고 느끼는대로 몸동작을 해본다. (예:피아노에서 스타카토로 짧게 끊어지는 음으로 친다.)

4) 음의 고저

<학습목표>

- 음의 고저에 대해 시각적으로 비교하기
- 신체반응하기
- 높은음, 낮은음, 올라가는음, 내려가는음 감지하기

학 습 활 동	학습 자료
①높은음 낮은음 ●높고 낮은 것들을 대비한 그림카드를 보여주고 유아들의 높낮이의 시각적 개념을 이끈다. ●높은것, 낮은것에 대하여 말하게 한다.(예:비행기, 거북이) ●선생님이 피아노에서 높은소리와 낮은소리 아주 대조적인 소리를 듣게 한다. ●높은 소리 낮은 소리 노래를 부른다. 높고 낮은음 듣고 가리며, 시각적 부호와 연결하게 한다. **높은소리 낮은소리** 높 은 소 리 아 름 – 답 다 낮 은 소 리 아 름 –답 다 라 라 라라 라 라라라 높 고 낮 고 높 고 낮 고 높 고 낮 고 높 고 낮 고 라 라 ●두개의 공이 서로 상대적으로 높고 낮은 위치에 있는 것을 말해주고 가리키게 한다. ②음의 고저 – 올라가는 음, 내려가는 음 ●그림카드를 보여주면서 토끼가 계단을 올라라고 있다 –> 점점 높아지네요.	  

제주대학교 중앙도서관 JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

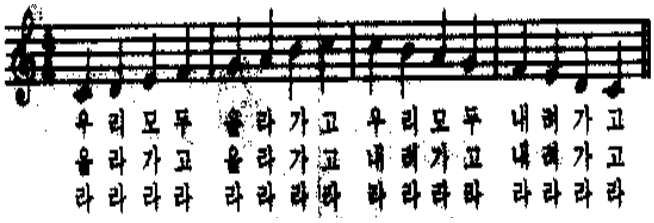
●유아에게 눈을 감고 피아노의 처음에서부터 단계적으로 올라가는 것을 들어보게 한다.

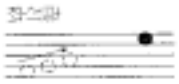
●실로폰에서 올라가는 음을 치면 신체적 반응으로 조금씩 일어나며 점점 커지도록 한다.

●그림카드를 보여주면서 피아노에서 차례로 내려가는 음을 친다.

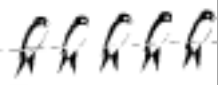
●노래 올라가고 내려가고 부르고 유아들이 느끼게 한다.

올라가고 내려가고





유아들은 노래 부르며 올라가고 내려가는
신체표현을 함께 한다



●노랫말을 다른말로 바꿔서 유아를 이끈다.
(예:엘리베이터 올라가고, 엘리베이터 내려가고 등)

●자석판에 높고 낮은음을 붙여보게 한다.

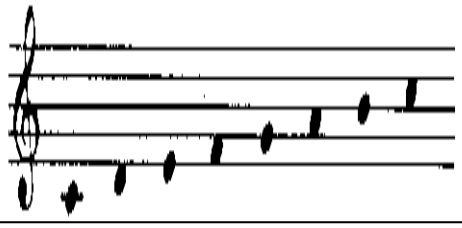
③음의 고저 - 반복되는 음

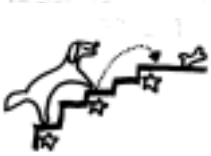
●음이 올라가거나 내려가지 않고 똑같은 음이 계속 되풀이 된다고 해서 반복되는 음이라한다.

●그림카드를 보면서 유아들에게 손가락으로

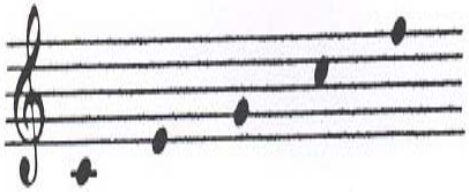
④음의 고저 -뛰어 올라가기, 뛰어 내려가기

●그림카드를 보여주고 피아노로 차례로 한음 한음 올라가도록 친다.





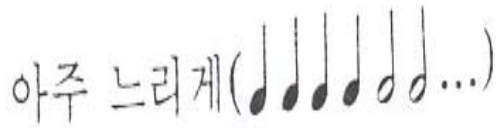
제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

●이번에는 뛰어서 올라가고 피아노로 쳐준다.  ●그림카드를 보여주고 피아노로 뛰어서 내려오는 것을 느끼게 한다.	

5) 빠르기 – 빠르게, 느리게

<학습목표>

- 빠르게, 느리게 감지
- 신체반응 감지하기
- 점점 빠르게, 점점 느리게 감지하기

학 습 활 동	학습 자료
●빠르고 느린 속도 느끼기 위해 그림카드를 보면서 거북이가 되어 천천히 움직이고, 토끼같이 깡총깡총 뛰면서 움직여본다. ●거북이는 북으로 천천히 치고, 토끼는 마라카스로 빨리 치게 하며 큰 대조가 되도록 치게 한다. ●봄나들이 노래를 통해 아주 속도를 빠르게 부르고, 아주 느린 속도로 부르면서 느끼게 한다. – 실로폰을 가지고 보통빠르기로 치다가 매우 빨리 친다. –보통빠르기로 치다가 아주 느리게 친다. 	

제주대학교 중앙도서관 JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

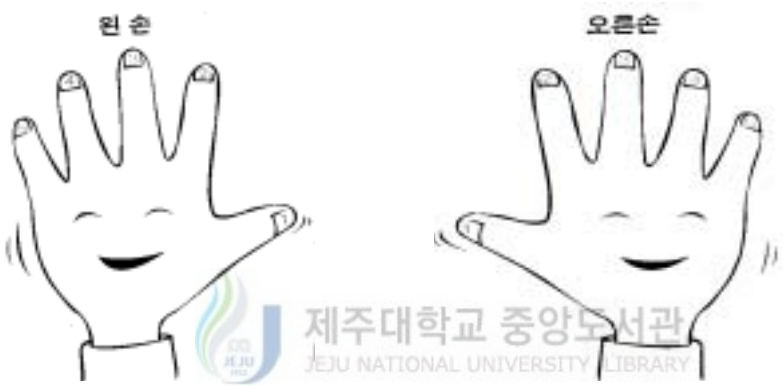
7. 유아 클래스 피아노(손가락 익히기)

유아들을 위한 가장 첫 단계 피아노 교재로써 특히 유아들의 지능 발달을 돕는 손가락 테크닉 발달을 위해 개발된 것이다.

1)손가락 익히기

●양손 열 손가락이 웃으며 인사하게 한다.

<그림5-1> 손가락 익히기



제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

●나의 왼손, 오른손을 그리게 한다.

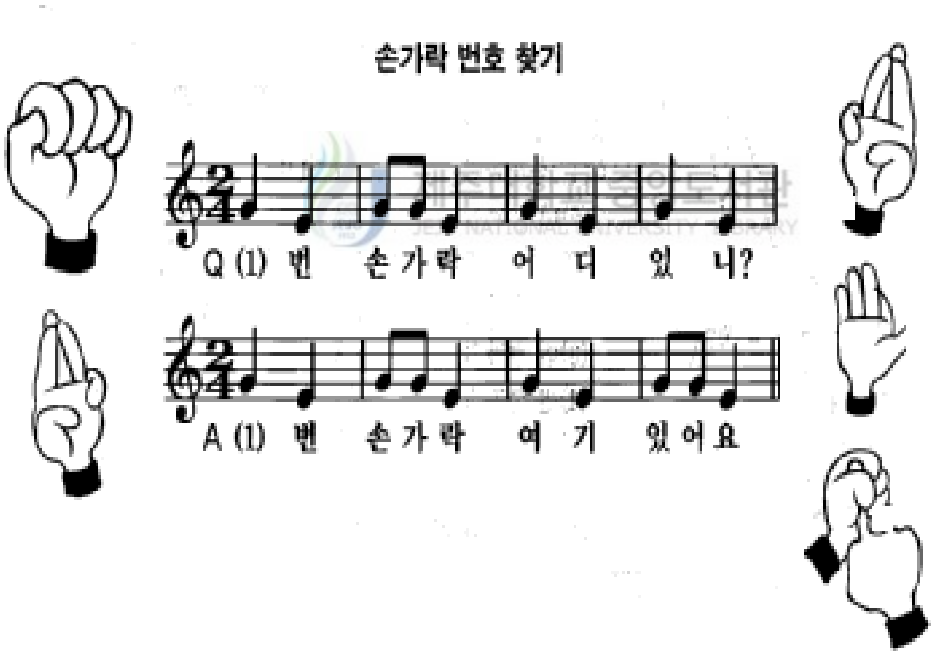
●손가락 번호 익힌다.

<그림5-2> 손가락 익히기

손가락 번호
(첫째)손가락은 (1)번 손가락
(둘째)손가락은 (2)번 손가락
(셋째)손가락은 (3)번 손가락
(넷째)손가락은 (4)번 손가락
(새끼)손가락은 (5)번 손가락

●손가락 번호 찾기 놀이

<그림5-3> 손가락 번호찾기



●손가락 반지 끼우기 놀이를 한다

<그림5-4> 손가락 번호찾기 놀이

손가락 반지 끼우기

Q(1)번 손가락 반지 끼워 주세요
A여기 여기 반지 있어요

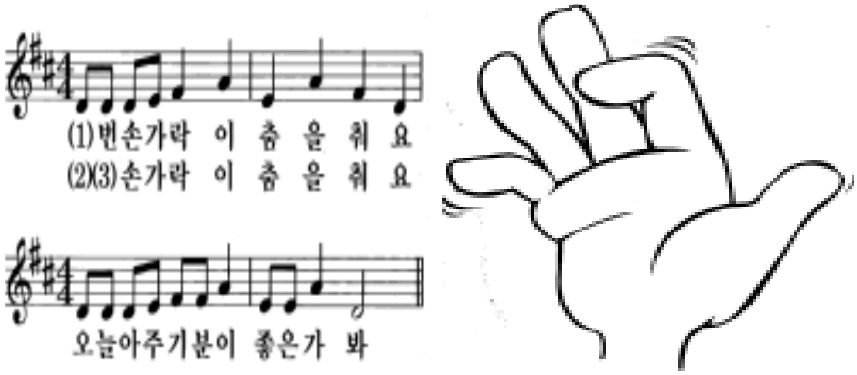
●손가락 춤을 추면서 노래부르기
손가락을 공중에서 움직이면서 손가락 춤을 추게 한다

<그림5-5> 손가락 움직이기

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

[손가락이 춤을 춰요] 노래 부르기

손가락이 춤을 춰요



●손가락 도장 찍는 흉내를 내며 손가락의 힘을 길러준다.

<그림5-6> 손가락 힘 길러내기

손가락 도장

(1)번 손가락 도장 찍어요
꼬-옥 꼬-옥, 도장 찍어요
(2)번 손가락 도장 찍어요
꼬-옥 꼬-옥, 도장 찍어요
(3)번 손가락 도장 찍어요
꼬-옥 꼬-옥, 도장 찍어요
(4)번 손가락 도장 찍어요
꼬-옥 꼬-옥, 도장 찍어요
(5)번 손가락 도장 찍어요
꼬-옥 꼬-옥, 도장 찍어요

●손가락 안마를 흉내를 내며 다섯 손가락 전체의 힘을 모두 길러내게 한다.

<그림5-7> 손가락 힘 길러내기

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

손가락 안마

손가락 안마 받아 보세요
여기 저기 너무 시원해

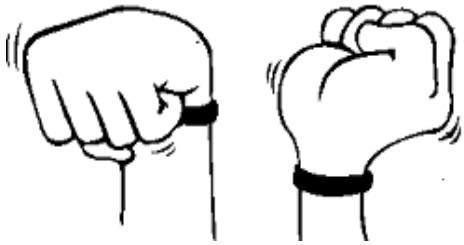
손가락 안마 받아 보세요
아주 아주 기분 좋아요

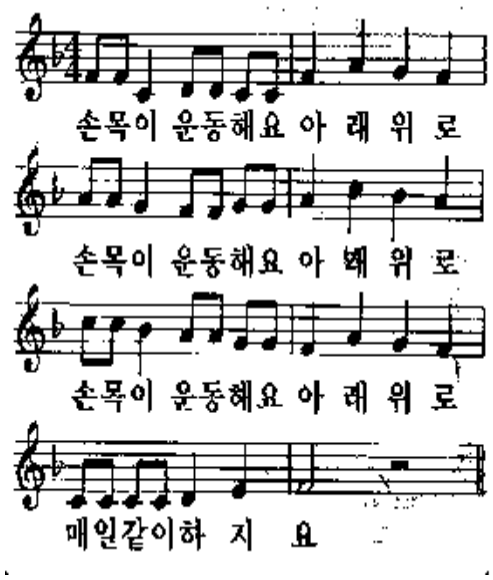
●손목을 아래위를 굽혔다 폈다 해보고 손목을 돌리며 손목운동을 하게 한다.

<그림5-8> 손목 운동하기

손목이 운동해요

손목이 운동해요 아래 위로
손목이 운동해요 아래 위로
손목이 운동해요 아래 위로
매일같이 하 지 요





2)발건반 활동

흰건반, 검은건반에 대한 감각적, 지적 이해를 위한 활동이다. 몸 전체로 건반을 경험시키고 놀이처럼 쉽게 접근해서 건반의 음이름과 음의 높낮이, 높은 음과 낮은 음의 방향을 알게 하며 리듬감이 향상된다.(이정연, 1998)

(예를 들면)

◆◆검은건반 위에 서 보세요. 흰건반 위에 서 보세요.

◆◆검은건반은 두개씩, 세 개씩 짝지어 있어요.

◆◆검은건반 두 개 위에 서기, 세 개 위에 서기

◆◆2개, 3개의 검은 건반 찾기

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

①두개의 검은 건반

<그림6-1> 검은 건반 익히기

검은건반 두 개
사이좋은 친 구
여기도 저기도
사이좋은 친 구

●두 손가락 음악에 맞추어 왈츠를 추게 한다.

<그림6-2> 두개의 손가락

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

●두개의 검은건반 그리기

네모난 쟁반에 핫도그2개 엄마하고 나하고 맛있게 먹지요

<그림6-3> 두 개의 검은 건반

②세개의 검은건반

<그림6-4> 세 개의 검은 건반

●챠트를 보여주면서 세개의 검은건반 그리기

네모난 쟁반에 핫도그 3개 엄마하고 아빠하고 나하고 맛있게 먹지요.

◆◆검은 건반활동

●5개의 검은건반 위에서 걷기 / 뛰기

●검은건반에서 올라가기, 내려가기

●검은건반 플래시 카드를 사용하여 기차 만들기

●종이접기로 피아노 만들기

●흰건반(5음)에서 올라가기, 내려가기

●흰건반(8음)에서 올라가기, 뛰어가기

●흰건반 활동(올라가기): 노래를 부르며 음이름을 자연스럽게 익힌다.

다 라 마 바 사 가 나 다

같 라 음 르 랑 득 라 같

이 라 을 게 이 한 로 이

●흰건반 활동(내려가기)

다 나 가 사 바 마 라 다

같 란 볍 르 닥 음 라 같

이 히 게 르 에 껏 라 이

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

●공중에서 피아노 치는 흉내를 내며 다석손가락을 차례로 움직여 본다.

●다섯손가락에서 올라가는 음 내려가는 음의 방향을 인식하게 한다.

●손가락 번호를 입으로 부르도록 한다.

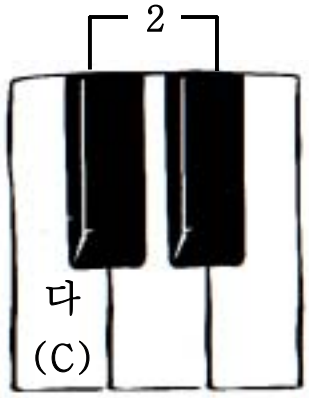
●책상위에서 느리고 규칙적인 박으로 충분히 익히도록 한다.

●건반의 이름찾기 : 다(C), 바(F)

●모든 흰건반의 이름은 검은 건반의 모양을 보고 쉽게 찾게 한다.

●두개씩 짝지어진 검은 건반의 왼쪽에 있는 흰건반의 이름을 <다> 또는 <C> 임을 익히도록 한다.

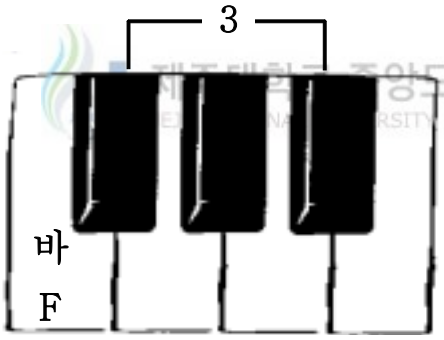
<그림7-1> 세 개의 흰 건반



●피아노 건반에서 모든 다/C를 찾도록 한다.

●세개씩 짝지어진 검은 건반의 왼쪽에 있는 흰건반의 이름은 <바> 또는 <F> 입니다.

<그림7-2> 네 개의 흰 건반



제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

●피아노 건반에서 모든 바 / F를 찾도록 한다.

3) 리듬볼 활동

아이들이 쉽게 접게 접할 수 있는 것이 공이다. 음악을 듣고 리듬볼을 가지고 개인 또는 그룹으로 음악에 따라 2박, 3박, 4박에 따라 몸동작을 움직인다.

정확한 음악의 리듬과 율동감을 발달시킨다. 그룹활동을 주고 받고, 던지고, 굴

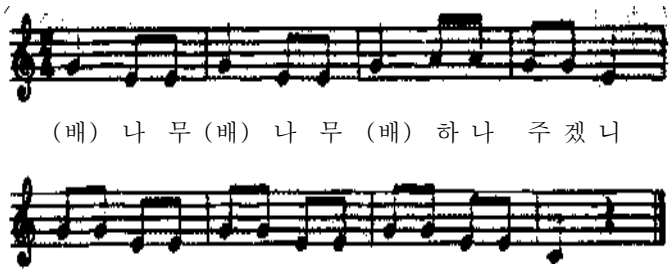
리고, 옆으로 전하는 활동으로 성장발달을 돕고 신체적, 사회적, 음악적인 성장의 기회를 준다.

<2박>

①두음절 과일로 말해본다.

<그림8-1> 리듬훈련 예

배(하나) 주겠니?



(배) 나 무 (배) 나 무 (배) 하 나 주 겠 니

내 머 리 로 떨 어 져 도 울 지 않 을 께

다양한 종류의 과일과 열매 이름을 바꿔 부르면서 과일과 열매의 이름을 알게 하고 동작을 통해 대근육 발달을 돕는다.

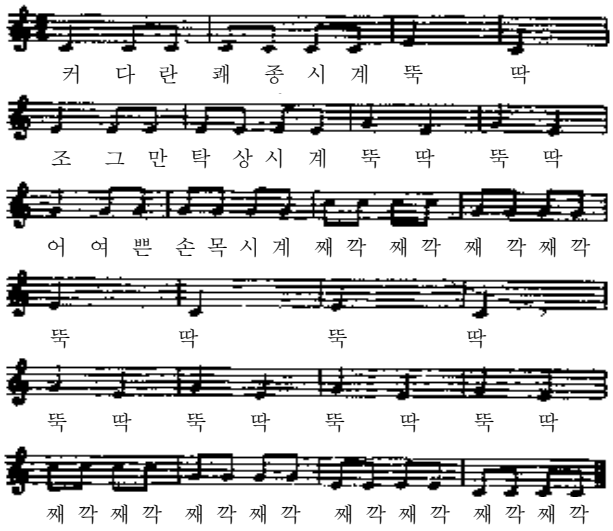
제주대학교중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

♩ = 감, 귤, 밤, 잣

♪ ♪ = 사과, 대추, 포도, 자두, 앵두, 레몬, 살구, 유자, 모자

<그림8-2> 리듬훈련 예

시계소리



- 𝅗𝅥 2분음표 괘종시계 - ♩ 4분음표 탁상시계 -♫ 8분음표 손목시계

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

위 노래를 통해 음표길이를 느낄 수 있도록 한다.

음표기호를 익히고, 리듬감을 형성하도록 한다. 시계그림이 코팅된 시각적 자료를 사용하여 청각과 시각의 효과적인 교육을 한다.

②양손으로 강박만 한다.

③왼손, 오른손 한번씩 한다.

예) 음악 [작은별] 왼손(L), 오른손(R)

한번씩 번갈아 공 두드리기

LR LR

음악 [자전거]

자전거 바퀴 굴러가듯이 왼쪽 오른쪽 두 번씩

LL RR

음악 [개구리]

공 가볍게 위로 던졌다 받기

음악 [비인행진곡]

<기어가기> 음악에 맞추어 기어가기

음악 [사자의 행진] 느린곡

<높이뛰기> 제자리에서 높이뛰기

음악 [가보트] 조금 빠른곡

<3박>

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

●세음절 과일이나 동물이름으로 말해 본다.

●음악에 맞추어 강박에 오른쪽, 왼쪽으로 움직인다.

●리듬복은 왼손 1번, 오른손 2번 한다.

예) 음악 [동무들아]

왼쪽 한번, 오른쪽 두 번 양손으로 공 두드리기

L RR

음악 [똑같아요]

공2개 또는 다른 똑같은 물건 2개를 양손에 들고 교대로 내밀기

L R

음악 [스케이팅 왈츠]

공 양손으로 잡고 좌•우로 부드럽게 움직이기

(왈츠를 추듯이)

<4박>

• 네음절 과일 이름으로 말해본다.

• 리듬볼은 왼손 1번, 오른손 3번 한다.

예) 음악 [고드름]

왼쪽 한번, 오른쪽 세 번씩 공 두드리기

L RRR

음악 [달맞이]

4박자 지휘하듯이 움직이기

위(U) 아래(D)

좌(L) 우(R)

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

음악 [나비야]

왼쪽, 앞, 앞, 오른쪽 한번씩 공 바닥치기

(엄마 등 두드리기)

L F F R

<그룹활동>

●볼 주고 받기

예) 음악 [나는 멋진 연주가]

음악에 맞추어 서로 볼을 주고 받기

교구 : 리듬복

●볼 옆으로 전하기

예) 음악 [방울새 폴카]

음악에 맞추어 볼을 옆으로 전하기

교구 : 리듬복

●볼 굴리기

예) 음악 [고요한 밤]

조금 멈 거리로 볼굴리기

교구 : 리듬볼

<신체기본동작>

<걷기(1)> 다양한 동물 모습 흉내내며 걷기

4)창의적인 음악감상(성진희ㅣ 외, 2001)

음악적인 감수성과 포괄적 능력을 발달시켜 주는 활동이다. 정적인 감상이 아닌 동적이고 능동적인 활동이다. 음악에 맞추어 느끼는 대로 신체표현을 해 본다. 음악성 개발과 음악을 즐길 수 있는 방법이다.

예)[요한 스트라우스 2세 : 천둥과 번개 폴카 작품 324]

이 곡은 마치 천둥과 번개 같이 빠르고 힘이 넘쳐흐르는 폴카 춤을 표현한 곡입니다.

<음악개념>

●빠른 2박, 리듬 패턴, 셈여림의 변화, 레가토

●음색 : 큰북, 작은북, 심벌즈, 3부형식(ABA)

<음악활동>

●천둥과 번개가 치는 것을 본 적이 있나요? 어떤 소리가 들이나요?

●음악을 들으며 천둥과 번개같이 빠르고 경쾌한 춤곡의 기본박(2박)을 느껴보세요.

●곡의 첫부분에서 반복해서 들을 수 있는 리듬을 따라 쳐 보세요.

●마치 천둥이 으르렁거리듯 소리가 커졌다 작아지는 것에 귀를 기울여 보세요.

(작은북이 천둥의 소리를 표현하고 있습니다.)

●곡의 중간 부분에서 음악이 바뀌어 처 부분과는 완전히 다른 부드러운 가락이 레가토로 연주되고 있습니다. 이 부분에 귀를 기울여 보세요.

●심벌즈가 번쩍이는 번개를 상징하면서 연주하고 있습니다. 심벌즈의 소리를 들을 때마다 심벌즈를 연주하듯 두 손 바닥을 쳐 보세요.

심벌즈와 함께 천둥소리를 표현하는 악기는 어떤 악기일까요?(큰북)

●다시 곡의 첫부분의 주 가락이 연주되는 곳을 알아 맞춰보세요. 천둥과 번개소리가 멀리서 들립니다.

●이 곡은 크게 척부분과 끝부분의 음악이 같고 중간부분이 다른 3개의 부분으로 이루어진 곡입니다.(3부형식)

5)즉흥연주

즉흥연주는 창의적인 음악 체험과 연주의 적극적인 참여를 동시에 실행할 수 있는 활동이다. 즉흥연주 활동은 <schulwerk>의 핵심 내용인데, 신체동작, 말하기, 몸으로 리듬치기, 노래 부르기, 악기 연주 등이 모두 즉흥 활동에 활용되도록 짜여 있다. 즉흥연주는 초보적인 단계에서부터 시작되며 어린이의 수준에 알맞은 자료를 제공함으로써 어린이들 자신의 음악이 생겨나도록 돕는다.

예를 들면 초보단계에서는 마치 원시문화의 단순 반복적인 음악형태를 흉내내는 것과 비슷하다. 한 어린이는 두 음 정도의 제한된 음들, 즉 솔•미 을 사용하여 두 마디 정도의 선율을 즉흥적으로 만들어 계속 반복하여 연주하고 다른 어린이는 타악기로 단순한 리듬을 반복하여 치게 하는 것이다. 다음에는 만들어진 가락에 길이를 바꾸고 차례를 바꾸고, 빠르기와 셈여림, 음색을 바꾸는 등의 변화를 시도하게 하여 맨 마지막에 서주부와 코다(coda)를 붙여 연주한다. 이러한 즉흥연주가 익숙해미며 한 어린이가 즉흥적으로 선율을 만들어 연주하는 동안에 한 그룹은 오스티나토를, 다른 그룹은 보르동을 즉흥적으로 반주하여 점차

복잡하게 재미를 더해갈 수 있다.

오르프의 즉흥연주에서 강조되는 것은 세련된 염주가 아니라 어린이들이 음악을 창조적으로 생각해 내는 과정을 체험시키는 것이다. 어린이들이 창의적인 활동을 할 수 있는 기회와 여건을 만들어주는 것에 중점을 둔다. 어떤 내용으로 무엇을 하라고 정해주는 것이 아니라 어린이들 스스로 내용과 형식을 결정하게 한다. 그래야만 어린이들이 재료로써의 음향을 자유롭게 조작하며 진정한 음악적 만족감을 경험할 수 있다. 결과 역시 스스로의 감상과 토론을 통해 평가된다. 이러한 과정 속에서 음악의 심미적 안목이 길러지는 것이다.

이야기를 듣고 유아들이 악기나 신체동작으로 표현을 한다.

예) <개나리 깨우기>

어느날 햇님이 놀이터를 지나가다가 친구들이 개나리꽃을 보고 싶다는 이야기를 듣게 되었어여. “개나리야, 개나리야, 친구들이 음악교실에 왔단다. 이제 겨울 잠에서 깨어나 꽃을 피우거라” “싫어, 싫어, 난 더 잘래”

햇님은 개나리꽃을 깨우려고 바람친구와 비 친구를 찾아갔어요. 비도 바람도 개나리꽃을 흔들어 깨웠어요. “개나리야, 개나리야, 이제 그만 자고 일어나거라”

시끄러운 소리에 잠이 깬 개나리는 눈을 비비며 일어났어요.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

악기 : 비 소리(소고), 바람소리(마라카스)

Ⅲ. 결　　론

인간의 모든 감각이나 기능은 유아기에 있어서 최상의 잠재력을 지님으로, 음악교육은 유아들에게 즉, 명칭을 외우고, 숫자를 세고, 리듬 패턴을 읽을 수 있는 기계적인 암기 학습 방법은 진정한 학습이 될 수 없다. 유아를 지도하는 현장에서 보면 피아노 지도시 기보법 중심으로 이루어지거나 노래 지도 시 교사의 노래 따라 부르기 등의 기계적인 암기 학습 방법으로 이루어지고 있다.

더욱이 음악활동에 있어서도 피아노 치기 혹은 율동을 통한 노래 부르기 이외에는 다른 음악활동이 이루어지고 있지 않다.

그러므로 본 연구는 이러한 문제점을 해결하기 위해 교사중심의 학습 방법에서 벗어나 유아가 스스로 음악에 흥미를 갖고 음악적 개념을 자연스럽게 익힐 수 있도록 놀이의 지도 방법을 택하였다.

그리고 유아의 연령별 놀이와 음악능력 발달 특징을 고려하여 3-6세 중심으로 다양한 음악활동을 통해 음악 기초개념 학습을 익히도록 하였다.

유아음악 교육은 유아가 자신의 음악적 사고를 보다 풍부한 음악으로 개발할 수 있도록 도와주는 방향으로 지도되어야 한다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

본 연구는 현대 유아음악가 중에서 코다이, 오르프, 달크로즈, 성진희의 아마데우스클레스 교육이론 및 지도방법을 통한 유아음악 교육의 기본 원칙을 종합해 보면 다음과 같은 내용을 결론적으로 정리해 볼 수 있다.

첫째, 유아의 음악체험은 어릴 때 시작해야 하며, 언제 어디서든지 부르고 싶은 노래를 혼자서 부르고 즐길 수 있도록 지도한다.

둘째, 리듬악기나 다른 악기들을 연주하는 즐거움을 맛보게 하고, 창조적으로 자기표현을 하고자하는 의욕을 높일 수 있도록 지도한다.

셋째, 즐거운 분위기 속에서 창의적으로 음악표현을 할 수 있도록 지도한다.

넷째, 좋은 음악을 감상할 수 있는 능력을 기르며, 즐겁게 음악을 감상하는 태도를 갖도록 지도한다.

다섯째, 음악에 대한 느낌이나 사고를 유아 자신이 상상력에 따라 마음껏 신체

표현을 할 수 있도록 지도한다.

유아의 음악학습을 통해 포괄적인 음악성을 키워주며 학습의욕을 높여준다. 노래 부르기나 악기를 통해 내적 음악성을 발전시키고 음악적 의미를 찾으며 음악적 사고를 표현할 수 있다고 한다. 또한 신체의 움직임으로 표현하는 독창적인 음악적 리듬을 갖게 되고 음악과 신체동작을 결합함으로써 몸으로 느끼게 되는 음악체험을 토해 음악적 요소를 이해하는데 중요한 역할을 한다.

유아에 의한 창의적 즉흥연주는 여러 가지 사물의 소리나 상황을 즉흥적으로 연주하고 생활주변의 간단한 말은 짧은 가락을 만들어 노래함으로 유아 스스로가 적극적으로 자신의 음악을 만들어 내게 한다.

유아들 스스로 탐구하고 발견하는 경험위주의 음악학습을 통해 음악적 잠재능력은 최대한 개발시키며 창의적 신체표현 활동과 창의적 연주 및 창작학습을 통해 창의력을 개발시켜 준다.

다양한 소리탐구 활동과 음악감상 학습 및 체계적으로 창작훈련을 통해 음악적 감수성을 길러주고 즐겁고 가치 있는 음악적 경험을 통해 평생동안 음악을 애호하고 생활화 할 수 있는 기반을 갖추게 해주고 본 논문에서는 유아가 스스로 음악활동에 참여하고 음악적 개념을 자연스럽게 익히도록 악기도입의 전 단계의 여러 방법들을 현장에서 유아를 지도하고 있는 많은 교육자들에게 개념적인 측면, 현실적이고 실제적인 도움이 되고, 이외에 유아가 스스로 음악활동에 참여하고 음악적 개념을 자연스럽게 익힐 수 있도록 여러 가지 방법에 대한 연구가 이루어 져야 할 것이다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

참 고 문 헌

1. 한국문헌

<단행본>

유응장 편저, 유아교육 음악 총론, 복음문화사.

이기숙, 김영주(1988), 유아음악 교육, 교문사 p17.

교육부 개발 연구진, 유아 음률 교육 활동 자료, 교육부.

이용일 편저, 유치원 음악 교육, 학문사.

성경희(1988), 유아들의 음악 세계, 세광출판사 p3.

성경희, 성진희, 유아 클래스 피아노, 현대 음악춘추사.

성경희, 성진희, 아마데우스클래스 라이브러리, 현대음악 출판사(1975), "유아 교육 방법의 탐색" - 놀이의 교육 방법적 가치, 행동과학 연구소 연구 노트 4권 7호 p55-56.

유덕희, 유아 발달과 음악교육, 개문사 p181.

정금자(1999), 유아 놀이 지도의 이론과 실제, 서울 창지사 p53.

이숙재(1999), 유아를 위한 놀이 이론과 실제, 서울 창지사 p59.

상주전문대 유아교육과(1996), 유아 음악 교육. 서울 동문사 p31.

김혜경(2001), 유아 음악교육 2000, 창지사.

이영자, 이기숙, 이정옥 공저(1999), 유아 교수 학습 방법, 서울 창지사.

김순옥, 심미적 체험을 위한 유아음악 교육론 연구, 음악과 민족 제18호 p185-208.

주대창(1999), 음악성과 음악적 발달의 음악 교육적 의미, 숙명여자대학교 음악대학 작곡가 학술 세미나, p1-25.

김영연(1996), 유아 음악 교육론, 서울 학지사.

안재신(1999), 유아 음악 교육, 서울 교육과학사.

김정화(1998), 유아 음악 놀이 지도, 서울 학문사.

오수경(1973), "Orff와 Kodaly음악교육 이념의 비교 고찰 -음악교육연구 제1집, 서울 형성출판사 p5-6.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

이영기(2002), 예술을 통한 교육 신태양사.
이영, 유애열, 유아 음악 리듬 지도, p39.
김경언(1994), 유아 음악 교육협회 연구 - 제13집, p197-223.
성경희(1988), 음악과 교육론, 서울 갑을출판사.
주대창(1981), "놀이 교육론" 유아교육 연구 제3집(p51-63).
전인옥, 이숙희 공저(1997), 유아 음악 교육, 한국방송대학교 p29-42.
김명순, 조경자(1999), 유아를 위한 음악 교육의 이론과 실제, 서울 다음세대.

2. 번역문헌

J.L.Marsell(1986), 음악적 성장을 위한 교육 - 한국음악 교재 연구회, 서울 세광출판사 p13.
Bayless, K,M & Ramsey, M.6(1986), Music
Patericia Shehan Compbell, p21-22
Saueglia(1994), p12-14
John w, Lorton, Bertha L,Walley, Introduction To Early Children Education
이기숙, 김영자 공역(1985), Marvin Greenberg 유아음악 교육, 서울 교문사.
베스틴 연구회, 베스틴 교재(꼬마 피아니스트 교본), 음악춘추사.

제주대학교 중앙도서관

3. 논문

박남순(1999), 유아음악 교육에서의 시각적 자료의 활용과 실험연구, 서울대교육대학원.
황성숙(1998), 유아를 위한 효과적인 음악지도 방법(만 3세에서 6세의 유아의 중심으로), 경북대교 육대학원.
김성혜(2001), 기능적 음악교육의 선행되어야 할 과제 및 그의 효과적 방법 제시, 경원대교 육대학원.
김선희(2000), 유아의 기초음악능력 발달을 위한 리듬학습 연구, 성신여대 교육대학원.

박선영(1994), 유아음악 교육에서의 리듬교육의 중요성 및 지도에 관한 연구(Carl Orff의 이론을 중심으로), 한양대학교 교육대학원.

곽수미(1998), 유아기 음악교육이론에 따른 교육적 효과에 대한 고찰, 전북대학교 교육대학원.

조향림(2000), 아마데우스클래스 음악교육 프로그램 분석 연구(3-4세 유아과정을 중심으로), 천안대학교 아동복지대학원.

박은영(1994), 조기음악 교육의 지도법에 관한 연구(놀이 활동을 중심으로).

신지연(2000), 오르프 교수법을 활용한 유아음악 교육 지도법 연구, 상명대 교육대학원 석사학위 논문(p15).

차미진(1987), 유치원 놀이음악이 유아에게 미치는 영향, 숙명여자대학교 교육대학원.

임명순(1986), 유아음악에 관한 올바른 지도방법 연구, 계명대학교 교육대학원.

정미경(2003), 놀이를 통한 유아음악 교육의 심미적 접근에 관한 고찰, 대전카톨릭대학교 교육대학원.

허순희(1996),유아의 창의성 증진을 위한 놀이 중심 음악교육 프로그램의 개발과 효과, 계명대학교 교육대학원.

류민희(2001), 놀이를 통한 유아음악 지도 연구, 동아대학교 교육대학원.

김경하(2000), 놀이를 통한 단계별 유아음악 지도 연구, 연세대학교 교육대학원.

김인애(2000), 조기 피아노 교육의 필요성과 효과적인 지도방법에 대한 연구, 제주대학교 교육대학원.

한유아(2002), 아마데우스클래스 프로그램에 관한 개선 방향, 세종대학교 교육대학원.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

<Abstract>

Study on infant musical instruction through play

Song, Ki-Sook

Musical Education Major

Graduate School of Education, Cheju National University

Cheju, Korea

Supervised by Professor Jang, Hong-Yong

It is because most of musical ability grows at babyhood that the importance of early musical education is being stressed. But, in spite of the importance of musical education, the infant musical education in an education site in carried out only by learning stressing technical aspect, teacher-centered singing activities and uniform performance activities that memorizes musical notes.

Accordingly, this study intended to naturally educate infants in musical concept and have them experience enough music by applying play as instructions means of musical activities. To do that, this paper describes separately the theoretical background of play education and musical education. Also, on the basis of this, I proposed various musical instructions concept and activities before infants learning piano lesson. In addition, using audio-visual materials, escaping from teacher-centered education, I intended to prepare the opportunity and condition in which infants are able to experience and study the musical world with interest.

제주대학교 중앙도서관

---

* A thesis submitted to the Committee of the Graduate School of Education, Cheju National University in partial fulfillment of the requirement for the degree of Master of Education in August 2004.