



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](#)

창의적 체험활동동영상
통학
킵타
양상블
동아리
교수·학습
프로그램
개발
김성희
2014년



석사학위논문

창의적 체험활동을 통한
컵타 앙상블 동아리 교수·학습 프로그램 개발

Development of the Cup Percussion Ensemble Club
Teaching-Learning Program by Creative Activity

제주대학교 교육대학원

초등음악교육전공

김 성 희

2014년 8월

석사학위논문

창의적 체험활동을 통한
컵타 앙상블 동아리 교수·학습 프로그램 개발

Development of the Cup Percussion Ensemble Club
Teaching-Learning Program by Creative Activity

제주대학교 교육대학원

초등음악교육전공

김 성 희

2014년 8월

창의적 체험활동을 통한
컵타 앙상블 동아리 교수·학습 프로그램 개발

Development of the Cup Percussion Ensemble Club
Teaching-Learning Program by Creative Activity

지도교수 조 영 배

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

제주대학교 교육대학원

초등음악교육전공

김 성 희

2014년 5월

김 성 희의

교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 _____ 인

심사위원 _____ 인

심사위원 _____ 인

제주대학교 교육대학원

2014년 6월

목 차

국문 초록	iv
I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구 내용 및 방법	3
3. 연구의 제한점	3
4. 선행연구의 고찰	3
II. 이론적 배경	5
1. 창의·인성교육	5
2. 창의적 체험활동	9
3. 킥타의 교육적 의의 및 활용	11
4. 리듬학습이론	14
가. 코다이 교수법의 리듬학습방법	14
나. 오르프 교수법의 리듬학습방법	17
다. 달크로즈 교수법의 리듬학습방법	19
5. 미니멀음악의 이해	19
III. 프로그램 개발의 실제	23
1. 킥타와 창의·인성 교육요소	23
2. 2009 개정 음악과 교육과정의 킥타 관련 지도요소	25
3. 킥타 양상블 동아리 활동 프로그램의 개발	26

IV. 결론 및 제언	48
1. 결론	48
2. 제언	49
참고 문헌	51
ABSTRACT	53
부 록	56

표 목 차

〈표 II-1〉 창의·인성교육의 교육목표와 핵심요소	5
〈표 II-2〉 창의성 교육요소의 세부내용	6
〈표 II-3〉 인성 교육요소의 세부내용	7
〈표 II-4〉 문화 및 풍토의 세부내용	8
〈표 II-5〉 창의적 체험활동의 내용체계	10
〈표 II-6〉 컵타의 구음과 연주동작	14
〈표 III-1〉 컵타 앙상블 동아리 활동에서 지도 가능한 창의성 요소	23
〈표 III-2〉 컵타 앙상블 동아리 활동에서 지도 가능한 인성 요소	24
〈표 III-3〉 2009 개정 음악과 교육과정(3~4학년군)에서 지도 가능한 컵타 관련 지도요소	25
〈표 III-4〉 컵타 앙상블 동아리 활동의 단계별 활동 내용	27
〈표 III-5〉 컵타 앙상블 동아리 연간 활동 계획	27
〈표 III-6〉 신체타악기 앙상블 발표 형태	32
〈표 III-7〉 기호의 이름과 박자, 리듬표, 리듬음절	34
〈표 III-8〉 음표와 쉼표 비교하기	35
〈표 III-9〉 컵타의 구음과 동작	38

그림 목 차

[그림 II-1] 컵타의 기본박과 연주동작	13
[그림 II-2] 코다이 리듬음절	15
[그림 III-1] 문답놀이 예시	28
[그림 III-2] 자기소개 예시	29
[그림 III-3] 말리듬 아카펠라 예시	29
[그림 III-4] 온, 2분, 4분, 8분, 16분의 의미 이해하기	33
[그림 III-5] 사과에 빗대어 음표 기호 이해하기	34
[그림 III-6] 컵타 기본리듬 구음	37
[그림 III-7] 컵타의 기본박과 연주동작	38
[그림 III-8] 아프리카 음악 '체체쿨레' 말리듬	41
[그림 III-9] 반주리듬 2마디 정하기	41
[그림 III-10] 내가 만드는 컵타 리듬 학습지	42
[그림 III-11] 반주리듬에 어울리는 동작 정하기	43
[그림 III-12] 반주리듬 및 컵타 연주법 학습지	43

악 보 목 차

[악보 Ⅱ-1] 오스티나토를 사용한 리듬 지도	16
[악보 Ⅱ-2] 말하기로부터 노래 부르기의 과정	17
[악보 Ⅱ-3] 하행 단3도 선율의 묻고 답하는 형식	17
[악보 Ⅱ-4] 오스티나토 반주형태	18

국 문 초 록

창의적 체험활동을 통한 킵타 앙상블 동아리 교수·학습 프로그램 개발

김 성 희

제주대학교 교육대학원 초등음악교육전공
지도교수 조 영 배

본 연구는 집중이수제로 인한 음악교과의 부재를 해결하고 창의성과 인성을 두루 발달시킬 수 있는 음악교육의 대안으로 2009 개정 교육과정에서 강조하고 있는 창의적 체험활동의 동아리 활동 영역을 활용하여 킵타 앙상블 동아리를 위한 창의적 체험활동 프로그램을 개발해 다른 교사들이 손쉽게 따라할 수 있도록 하는 것에 그 목적을 두었다. 학생들이 킵타의 기본리듬과 동작을 바탕으로 4박자의 다양한 리듬 오스티나토를 창작하며 개인별로 구체화한 내용을 모듬별로 수렴 및 탐색을 하고 이를 연습하여 발표를 하는 과정을 통해 적극적이고 다양한 창의·인성적 음악활동이 이루어질 수 있도록 창의적 체험활동의 연간 프로그램을 구안하였다.

1장에서는 킵타 활동에서 적용가능한 창의·인성요소를 분석하였다. 이 프로그램의 과정 속에서 학생들은 확산적 사고, 수렴적 사고, 독창성, 문제해결력 등의 창의성 요소를 향상시킬 수 있는 기회를 갖게 된다. 특히 킵타의 리듬 및 동작을 창작하고 다른 악기와의 접목을 구상하는 단계는 다양한 창의성의 요소들과 크게 밀접하고 있다. 또한 모듬별로 논의를 거쳐 의견을 수렴하고 함께 창작하며 연습

을 하고 연주를 하는 과정에서 학생들은 신뢰, 협동, 책임, 약속, 배려 등의 인성적 요소도 경험할 수 있을 것이다.

2장에서는 2009 개정 음악과 교육과정에서 컵타 활동과 관련하여 적용가능한 지도요소를 분석하였다. 2009 개정 음악과 교육과정에서 본 연구의 적용 대상인 초등학교 4학년의 내용 체계와 성취 기준을 살펴보고 컵타 활동과 연계할 수 있는 부분을 정리하였다.

3장에서는 4단계, 총 17차시로 이루어진 컵타 앙상블 동아리 활동 프로그램을 개발하여 컵타 앙상블 동아리를 어떻게 운영할 것인지에 대해 구체적으로 제시하였다. 첫 번째 단계인 기초단계는 컵타의 핵심이라고 할 수 있는 리듬에 대해 친숙해지기 위한 단계로써 말리듬 놀이, 코다이 리듬기호를 활용한 음악놀이, 오르프의 신체타악기 등의 활동을 통해 리듬을 익히고 리듬감각을 형성하는 단계이다. 두 번째 단계인 실제단계는 컵타의 기본리듬과 기본동작을 익히고 이를 응용하는 단계로써 학생들이 컵타에 대해 이해하고 실제로 경험해보는 단계이다. 세 번째 단계인 심화단계에서는 학생들이 그동안 익힌 기본리듬과 기본동작 및 응용리듬과 응용동작에서 더 나아가 학생들이 리듬반주를 창작하고 모듈별로 의견을 수렴하여 리듬반주 및 동작을 창작하고 구성하는 단계로 다양한 창의·인성적 요소를 경험할 수 있는 단계이다. 마지막으로 발전 단계에서는 컵 이외의 다른 악기와 조화를 고려하여 합주를 구상하고 발표함으로써 다양한 악기의 활용을 통해 풍부한 음악적 경험을 할 수 있도록 하였다.

주요어: 컵타, 창의적 체험활동, 동아리, 창의·인성

I. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

최근 '창의·인성교육'이 우리나라 교육계의 커다란 담론으로 자리매김하고 있다. 새로운 것을 만들어 내는 창의성과 더불어 다른 사람들에게 좋은 영향력을 미치는 인성까지 갖춘 인재가 지식기반사회로 규정되는 현대 사회에서 진정한 글로벌 리더가 될 수 있다는 것이다. 그런 인재를 키우기 위한 교육은 과거와 같이 '집어넣는' 형식이 아닌 학생들의 재능과 잠재력을 '끄집어내는' 형식으로 이루어져야 한다. 기존의 획일적 교육과 주입식 교육에서 벗어나 창의·인성교육으로의 전환이 어느 때보다 필요한 시점이다.

교육과학기술부는 창의·인성을 핵심으로 하는 2009 개정 교육과정을 적용하고, 창의성과 인성, 잠재력을 갖춘 학생을 키우도록 노력하고 있다. 2009 개정 교육과정의 두 가지 핵심은 교과에서만 얻기에는 제한적인 창의성과 인성을 함양하기 위해 기존의 특별활동과 재량활동을 통합한 '창의적 체험활동'의 개설과 수업의 집중도를 높이기 위해 특정 과목의 수업을 특정 학기나 학년에 집중적으로 학습하는 '집중이수제'에 있다.

하지만 집중이수제의 경우 학생들의 학습 부담을 줄이고 집중적인 수업으로 학습의 효율성을 높인다는 본래의 취지와는 달리, 지속적인 학습이 필요한 음악, 미술, 체육, 도덕 등의 교육을 한꺼번에 몰아서 실시한다는 점에서 학년별 학습과 발달 단계를 무시하고 이로 인해 교육의 기본 원칙을 무너뜨린다는 우려의 소지가 있다.

음악은 창의적 산물으로써, 좋은 음악 작품을 만나는 순간 인간의 창의적 잠재성은 눈을 뜨게 되고, 다양한 음악적 활동을 통해 창의성은 계발된다. 또한 음악은 고대로부터 도덕적인 가치를 지닌 것으로 인정받아왔고, 특히 플라톤은 도덕성을 키우기 위해서 좋은 음악을 바탕으로 한 음악교육의 필요성을 강조하였다. 따라서 음악을 통해 창의적인 능력을 발휘하여 음악적 창의성을 키우고, 바람직한 방향으로 인성을 길러나가는 과정은 교육적으로 매우 가치 있는 일이라고 할 수 있다.

이에 본 연구자는 집중이수제로 인한 음악교과의 부재를 해결하고 창의성과 인성을 두루 발달시킬 수 있는 음악교육의 대안으로 2009 개정 교육과정에서 강조하고 있는 창의적 체험활동의 동아리 활동 영역을 활용하여 컵타 앙상블 동아리를 위한 창의적 체험활동 프로그램을 개발해 다른 교사들이 손쉽게 따라할 수 있도록 하고자 한다.

음악학습에 있어서 기악활동은 가창이나 감상 등 다른 활동이 제공할 수 없는 특별한 음악적 경험을 학습자에게 제공한다는 점에서 그 의의를 찾을 수 있다. 그러나 학교음악수업에서 기악활동은 그 매체가 되는 악기가 있어야만 가능하다는 점 때문에 그 범위가 제한된다. 하지만 기악중심 수업을 위해 반드시 전문적인 악기가 필요한 것은 아니다. 음악적 표현을 위해 활용할 수 있는 도구는 무엇이든 악기로 활용될 수 있다.(석문주 외, 2011, p.185) 최근 컵을 악기로 활용하여 연주하는 '컵타'가 음악교육 현장에서 이루어지고 있다. 단순히 기본리듬과 동작을 바탕으로 4박자의 곡을 연주를 하는 형태가 대부분인데, 본 연구자는 컵타의 기본리듬과 동작 외에도 코다이 리듬기호를 활용한 리듬의 이해를 통해 학생들이 직접 오스티나토 리듬반주를 창작하고 모듬별로 발표를 하는 과정까지 그 흐름을 제시하고 있다. 창의적 체험활동 프로그램을 통한 컵타 앙상블 동아리는 단순히 컵을 활용한 기악 활동뿐만 아니라 학생들이 리듬반주를 직접 창작하는 창작 활동과 더불어 컵타를 연주하며 노래를 부르는 활동을 통해서도 가창 영역을, 다른 모듬에서 창작한 것을 주의 깊게 살펴보는 활동을 통해서도 감상 영역까지 두루 아우른다는 점에서 통합적 음악 표현 활동을 가능하게 한다.

이러한 점을 고려하여 본 논문에서는 학생들이 컵타의 기본리듬과 동작을 바탕으로 4박자의 다양한 리듬 오스티나토를 창작하며, 개인별로 구체화한 내용을 모듬별로 수렴 및 탐색을 하고, 이를 연습하여 발표를 하는 과정을 통해 적극적으로 다양한 창의·인성적 음악활동이 이루어질 수 있도록 창의적 체험활동의 연간 프로그램을 구안하는 데에 그 목적을 두었다.

2. 연구내용 및 방법

본 연구의 내용 및 방법은 다음과 같다.

첫째, 문헌연구를 통하여 창의적 체험활동의 목적과 내용을 이해하고 컵타와 관련하여 지도 가능한 창의적 체험활동의 창의·인성요소를 추출한다.

둘째, 문헌연구를 토대로 2009 개정 교육과정 속에서 컵타와 관련하여 적용할 수 있는 요소를 추출하고 컵타 활동 중심의 통합 활동을 계획한다.

셋째, 컵타와 관련한 선행연구를 분석하고 보완하여 초등학교 4학년의 창의적 체험활동에 적용할 수 있는 컵타 앙상블 동아리 활동의 연간 프로그램을 계획하고 그 운영방법 및 내용을 구안한다.

3. 연구의 제한점

본 연구는 문헌연구를 바탕으로 한 프로그램 개발 연구로써 총 17차시의 컵타 앙상블 동아리를 위한 창의적 체험활동 프로그램을 제시하였으나 실제 수업의 현장에 적용하지 못하였으므로 수업 진행 시 발생할 수 있는 여러 가지 변수의 실험 검증은 제외하였다는 점에서 제한점을 갖는다.

4. 선행연구의 고찰

컵타를 중심 활동으로써 다룬 선행연구는 찾을 수 없었으나 컵타의 내용을 부분적으로 다룬 연구를 살펴보면 다음과 같다.

최병우(2009)는 중학교 1학년을 중심으로 음악교육을 통한 창의력 신장 방안을 연구하였는데, 교수방법으로 즉흥연주, 컵타, 미술을 통한 음악 이미지 표현하기를 제시하였다. 이 중에서 컵타 활동은 2차시 분량으로 제시하고 있는데, 1차시에서는 컵타의 기본리듬 및 기본동작을 익히도록 하였고 2차시에서는 학생들

이 리듬을 변형하여 발표하는 형태로 활동을 구성하였다.

김새롬(2011)은 라이히의 〈Clapping Music〉을 중심으로 창의·인성 함양을 위한 협동-리듬 창작학습 지도방안을 연구하였다. 라이히의 〈Clapping Music〉을 학습단원으로 선정하여 1차시에는 모둠원과 함께 미니멀음악작법인 페이징 기법으로 리듬을 창작하고 2차시에는 이 창작곡으로 컵타 동작을 만들며 3차시에 모둠별로 창작곡을 발표하도록 하였다. 이를 통해 학생들은 리듬을 창작한다는 데에서는 창의성을, 모둠원들과의 협동이 필요하다는 데에서는 인성을 함양할 수 있다고 하고 있다.

김윤아(2011)는 중학교 1학년을 중심으로 리듬즉흥연주를 이용한 창의적 음악활동 지도방안을 연구하였다. 학생들이 쉽게 이해하고 반응할 수 있는 리듬을 악보에 얽매이지 않는 즉흥연주의 형태로 표현하여 음악적 창의성과 관련된 내용을 구체화하고 학생들이 스스로 문제를 탐색하고 해결하는 적극적이고 다양한 창의적인 음악활동을 구성하였는데, 그중 하나로 컵타를 활용하였다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 창의·인성교육

창의·인성교육이란 창의성교육과 인성교육의 독자적인 기능과 역할을 강조하면서 동시에 두 교육의 유기적 결합을 통해서 창의성의 배양과 발휘를 촉진하는 인성과 사회문화적 가치와 풍토를 조성하고, 올바른 인성과 도덕적 판단력을 구비한 창의적 인재를 육성하기 위한 교육전략을 말한다.(한국과학창의재단, 2010, p.1)

창의·인성교육의 방향은 다음과 같다. 첫째, 개인의 잠재력과 바람직한 가치관을 ‘찾고 키워주는’ 교육의 핵심이자 미래교육의 본질이 되어야 한다. 둘째, 학교 교육, 가정교육 등 모든 생활 장면에서부터 종합적으로 함양해야 하는 자질교육이 되어야 한다. 셋째, 통합교육과정, 간학문적 교육과정, 문제중심, 활동중심, 탐구 중심의 자기주도적 교육방법을 지향해야 한다. 넷째, 창의성 발휘와 표현을 돕는 문화와 사회풍토를 조성해야 한다.(한국과학창의재단, 2010, p.7)

창의성과 인성을 두루 갖춘 인재를 양성하기 위해서는 창의성 교육과 인성교육 뿐만 아니라 이를 수용할 수 있는 문화 및 풍토 또한 조성되어야 한다. 창의·인성 교육의 교육목표와 핵심요소는 다음과 같다.

〈표 II-1〉 창의·인성교육의 교육목표와 핵심요소(한국과학창의재단, 2010, p.9)

교육목표	창의성과 인성을 겸비한 인재양성	
구분	핵심요소	
창의성 교육요소	인지적 요소	사고의 확장, 사고의 수렴, 문제해결력, 지식
	성향적 요소	독립성, 개방성
	동기적 요소	호기심/흥미, 몰입
인성 교육요소	인간관계덕목	정직, 약속, 용서, 책임, 배려, 소유
	인성판단력	도덕적 예민성, 도덕적 판단력, 의사결정능력, 행동실천력
문화 및 풍토요소	학급요소	교육방법, 교육철학
	학교요소	학교문화 및 분위기, 학교운영방식

창의성이란 기존의 사고방식에서 벗어나 새롭고 독창적이면서도 유용한 특성을 충족하는 것을 산출할 수 있는 능력이라고 말할 수 있다. 온전한 창의성은 인지적 요소와 성향적 요소, 그리고 동기적 요소가 적절히 조화를 이룰 때 가능하다.

한국과학창의재단은 창의성 교육요소의 세부내용을 다음과 같이 제시하였다.

〈표 II-2〉 창의성 교육요소의 세부내용(한국과학창의재단, 2010, pp.11-12)

인지적 요소	사고의 확장	확산적사고	다양한 관점에서 새로운 가능성이나 아이디어를 다양하게 생성해내는 사고 능력
		상상력/ 시각화능력	이미지나 생각을 정신적으로 조작하고 마음의 눈으로 사물을 그릴 수 있는 사고 능력
		유추/ 은유적사고	사물이나 현상, 또는 복잡한 현상들 사이에서 기능적으로 유사하거나 일치하는 내적 관련성을 알아내는 사고 능력
	사고의 수렴	논리/ 분석적사고	부적절한 것에서 적절한 것을 분리해내고 합리적인 결론을 끌어내는 사고 능력
		비판적사고	편견, 불일치, 견해 등을 인식할 수 있는 능력, 객관적이고 타당한 근거에 입각하여 판단하는 사고능력
	문제해결력	문제발견	새로운 문제를 찾고 형성하며 창조하는 것
		문제해결	문제를 인식하고 현재 상태에서 목표 상태에 도달하기 위해 진행해가는 일련의 복잡한 사고활동
성향적 요소	개방성	다양성	다양한 아이디어나 입장을 수용하는 열린 마음
		복합적 성격	서로 모순되는 정반대의 성격을 동시에 가지고 있는 것

		애매모호함에 대한 참을성	불확실함과 모호함을 잘 견뎌냄으로써 새로운 방향으로 문제해결을 이끄는 성향
		감수성	미세하고 미묘한 뉘앙스를 잘 느끼고 감지하는 것. 정서/자극에 대한 민감성
	독립성	용기	모험심, 위험감수, 개척자 정신, 도전 정신
		자율성	타인의 말에 쉽게 흔들리지 않고 스스로 선택하고 행동하는 성향
		독창성	자기만의 방식으로 현상을 판단하고 유행을 따르지 않는 성향
	동기적 요소	호기심 /흥미	주변의 사물이나 현상에 대해 끊임없는 의문과 관심을 갖는 성향
몰입		어떤 일에 시간이 가는 줄 모르고 몰두하게 되는 완벽한 주의집중 상태	

인성은 신뢰 있고 협동적인 인간관계를 맺으면서 만족스럽고 행복한 삶을 사는 생활태도와 품성을 말한다. 기존 인성교육의 착한 도덕군자 양성, 이타성 강조를 목표로 하는 것을 넘어 창의성과 조화를 이루어 이를 촉진하는 데에 그 의의가 있다.

한국과학창의재단은 인성 교육요소의 세부내용을 다음과 같이 제시하였다.

〈표 II-3〉 인성 교육요소의 세부내용(한국과학창의재단, 2010, p.13)

인간 관계 덕목	정직	객관적인 기준에 따라 있는 그대로의 결과를 인정하고 받아들이는 것
	약속	자신에게 주어진 역할을 정확하게 이행하는 것
	용서	자신의 견해에 반대하거나 비판한다고 하더라도 타인의 입장과 견해를 이해하고 받아들일 수 있는 열린 마음을 갖는 것
	배려	다문화, 다학문 등의 다양성을 받아드리고 상충되는 의견과 합의에 이르는 것

	책임	자신의 능력을 조절하여 하고자 하는 임무를 완성하고 나아가 자신의 역할을 다해 세상에 기여하고자 하는 것
	소유	타인의 지적/물적 능력, 성과 등을 인정하고 자신의 역량에 맞는 결과를 받아들이는 것
인성 판단 능력	도덕적 예민성	사태를 도덕적 관점에서 받아들이고 인식할 수 있는 능력
	도덕적 판단력	정의롭고 공공의 관점에서 상황을 판단하여 행동 선택에 있어서 보다 바람직한 이유와 정당성을 추구하고 판단할 수 있는 능력
	의사결정 능력	보다 바람직한 가치를 판단하고 이해할 수 있는 능력을 바탕으로 가치와 일치하는 행동을 선택하는 능력
	행동실천력	바람직한 행동을 선택한 후에 그것을 직접적인 행동으로 보일 수 있고 실천할 수 있는 능력

각 조직이나 사회의 특성은 개인의 가치나 행동을 규제하거나 유도하는 심리적 영향력을 가진다. 이러한 풍토는 한 시대의 국가 또는 사회의 사고방식과 행동방식의 방향을 결정짓기 때문에 사회나 국가의 정신풍토는 인재의 창의성과 인성활동에 중요한 영향을 미치게 된다.(Gardner, 1993; 한국과학창의재단, 2010, p.29에서 재인용)

한국과학창의재단에서 제시한 문화 및 풍토의 세부내용은 다음과 같다.

<표 II-4> 문화 및 풍토의 세부내용(한국과학창의재단, 2010, p.16)

학급문화	학급 운영방식(교육방법)	Problem-Based Learning, 토론 프로젝트 수업
	학급 운영철학(수업방식)	자율적 분위기, 자유로운 의사소통, 다양한 관점 수용
	운영방식(교실)	목표구조, 상벌체제, 위계조질, 지향 가치
학교문화	학교 문화 및 분위기 조성	격려 및 지지적 문화

	학교 운영철학(경영철학)	학교차원에서의 창의적 체험활동 중시, 학부모교육과 교사교육 연계
	운영방식(학교)	목표구조, 상벌체제, 위계조직, 지향가치

2. 창의적 체험활동

창의적 체험활동은 교육과정이 제시한 시수 동안의 활동뿐만 아니라, 학교 안팎의 다양한 장소에서 주말, 방학 등 다양한 시간을 활용하여 이루어지는 교과활동 외 모든 활동으로, 교과활동의 부수 활동이 아니라 교과활동과 더불어 창의성과 인성함양을 위한 핵심 활동이라고 할 수 있다.(<http://www.crezone.net>) 기존의 재량활동과 특별활동을 창의·인성을 함양시키는 창의적 체험활동으로 재구조화한 것인데, 자율 활동, 동아리 활동, 봉사 활동, 진로 활동 4개 영역으로 구성하여 교과 학습 내용과 연계하고 영역별로 통합, 운영하도록 하고 있다.

창의적 체험활동에서는 학생들이 자발적으로 참여하여 개개인의 소질과 잠재력을 계발·신장하고, 자율적인 생활 자세를 기르며, 타인에 대한 이해를 바탕으로 나눔과 배려를 실천함으로써 공동체 의식과 세계 시민으로서 갖추어야 할 다양하고 수준 높은 자질을 함양하는 것을 목표로 하고 있다.(교육과학기술부, 2010, p.1)

각 영역별 성격과 내용을 살펴보면 자율 활동의 경우 기존의 적응 활동, 자치 활동, 행사 활동에 창의적 특색 활동을 포함한 것으로 학생 중심의 다양한 교육 활동을 추구한다. 동아리 활동은 학술 활동, 문화 예술 활동, 스포츠 활동 등 학생 개개인의 취미와 특기를 계발하면서 동시에 집단 활동 속에서 협동의 자세를 기르는 것을 목적으로 두고 있다. 봉사 활동은 교내 및 지역사회를 위한 봉사 활동, 자연환경 보호 활동, 캠페인 활동을 실시함으로써 이웃과 지역사회를 위한 나눔과 배려의 활동을 실천하고 자연환경을 보존하는 태도를 갖도록 한다. 마지막으로 진로 활동은 학생들의 흥미, 특기, 적성에 적합한 자기 계발 활동을 통하여 진로를 탐색하고 설계하며 이를 체험하도록 하는데, 자기 이해 활동, 진로 정

보 탐색 활동, 진로 계획 활동, 진로 체험 활동이 있다. 이를 표로 정리하면 다음과 같다.

〈표 II-5〉 창의적 체험활동의 내용체계(교육과학기술부, 2010, p.2)

영역	성격	활동
자율 활동	학교는 학생 중심의 자율적 활동을 추진하고, 학생은 다양한 교육 활동에 능동적으로 참여한다.	<ul style="list-style-type: none"> - 적응 활동 - 자치 활동 - 행사 활동 - 창의적 특색 활동 등
동아리 활동	학생은 자발적으로 집단 활동에 참여하여 협동하는 태도를 기르고 각자의 취미와 특기를 신장한다.	<ul style="list-style-type: none"> - 학술 활동 - 문화 예술 활동 - 스포츠 활동 - 실습 노작 활동 - 청소년 단체 활동 등
봉사 활동	학생은 이웃과 지역사회를 위한 나눔과 배려의 활동을 실천하고, 자연환경을 보존한다.	<ul style="list-style-type: none"> - 교내 봉사활동 - 지역사회 봉사활동 - 자연환경 보호 활동 - 캠페인 활동 등
진로 활동	학생은 자신의 흥미, 특기, 적성에 적합한 자기 계발 활동을 통하여 진로를 탐색하고 설계한다.	<ul style="list-style-type: none"> - 자기 이해 활동 - 진로 정보 탐색 활동 - 진로 계획 활동 - 진로 체험 활동 등

창의적 체험활동의 각 영역별 구체적인 활동 내용은 학생, 학급, 학년, 학교 및 지역사회의 특성에 맞게 학교에서 선택하여 융통성 있게 운영할 수 있다. 이 중 본 연구에서는 동아리활동 영역의 문화 예술 활동을 지도할 수 있는 창의적 체험 활동 프로그램을 구안하였다.

3. 컵타의 교육적 의의 및 활용

가. 컵타의 개념

1997년 후반부에 사물놀이를 응용하여 무대극으로 만든 ‘난타’라는 퍼포먼스가 처음으로 시작되었다. 이 공연은 ‘주방의 요리사’라는 배경을 통해 말이나 선율로 구성된 음악 없이 주방에서 쉽게 접할 수 있는 주방도구들로 이루어진 타악 퍼포먼스(non verbal percussion performance)인데, ‘컵타’는 이를 응용하여 생활 속에서 쉽게 수 있는 플라스틱 컵을 통해 생겨났음은 이름을 통해서도 알 수 있으며 그 연주방식 또한 흡사하다고 할 수 있다.

컵타에 대한 상세한 이론적 자료는 찾을 수 없었으나 인터넷과 교육관련 서적을 통해 2000년대 초반부터 컵타가 생겨나 음악교과 연구회나 세미나를 통해 교사에게 보급되었고 2004년 즈음부터 학교 현장에서 수업에 활용되었음을 알 수 있다.

‘컵타’는 말 그대로 한 사람당 플라스틱 컵 하나를 이용하여 모듬을 이뤄 음악에 맞추어 리듬치기를 행하는 음악 활동이라고 할 수 있는데, 흔히 접하는 악기가 아닌 생활 소품을 이용한 음악의 구성이라는 점에서 학생들에게 새로운 접근으로 여겨질 수 있다.(최병우, 2009, p.28)

나. 컵타의 교육적 의의

컵타는 리듬을 동작으로 구성하여 단순하면서도 학생들에게 흥미유발을 시킬 수 있을 뿐만 아니라 개개인의 음악활동이 모여 활동적인 모듬 활동을 할 수 있다는 데에 큰 장점이 있다. 또한 모듬별로 서로 상의하여 미리 여러 가지 리듬과 그 순서를 정하고 더불어 손동작이나 기타 여러 가지 행동을 추가하여 자유롭게 구성할 수 있다는 이점이 있기 때문에 학생들의 창의력을 더욱 함양할 수 있다. 또한 배경음악의 표현을 위해 음악의 이미지에 맞는 동작이나 다른 소품을 추가하여 구성할 수도 있기 때문에 학생들의 공감각적 사고능력을 키워줄 수 있다. 더불어 신체 표현을 통하여 학생 개개인의 표현력에 자신감을 심어줄 수 있을 뿐만 아니라 다른 모듬의 새로운 컵타를 듣고 시각과 청각에 더 많은 자극을 통해

수업에 집중할 수 있다는 장점도 있다.(최병우, 2009, pp.28-29)

연주형태에 따른 컵타 연주의 교육적 의의를 살펴보면 개인의 경우 수준에 맞춰 선곡이 가능하고 취향에 따라 한 곡으로 여러 가지 패턴을 창작할 수 있으며 시간과 장소의 구애를 받지 않고 언제, 어디서나 연주가 가능하다는 장점이 있다. 그룹의 경우 많은 인원이 함께 할 수 있는 기본 패턴을 연주하기 때문에 학년의 구애를 받지 않고 연주가 가능하고 여러 명이 같은 패턴을 연주하기 때문에 배려심과 협동심을 기를 수 있으며 모든 사람들이 정확히 동작을 맞췄을 때 성취감을 체험할 수 있다는 장점이 있다.(정선화, 2013, p.9)

다. 컵타의 활용

컵타는 다음과 같이 가락과 화성을 제외한 리듬, 형식, 셈여림, 빠르기, 음색 등을 이용하여 창작할 수 있다.

첫째, 리듬을 이용한다. 리듬은 일정한 규칙에 지배되는 셈여림의 진행이나 변화 있는 장단의 진행, 음의 지속시간과 박, 박자가 적당히 배합된 것을 뜻하는데, 기본리듬은 쉽고 간단하게 하여 학생들이 이해하고 응용할 수 있는 리듬이어야 한다. 박자별 리듬 만들기, 변형 리듬 만들기, 당김음 리듬 만들기 등을 할 수 있다.

둘째, 음악 형식을 이용한다. 단순한 동요에서부터 큰 규모의 관현악곡에 이르기까지 음악은 일정한 틀에 의하여 작곡되어지는데 이러한 것을 음악 형식이라고 한다. 형식은 음의 연결에 의하여 작곡자의 사상이나 감정을 질서 있게 나열, 통일시키는 동시에 그것을 계획적으로 변화 있게 전개시키는 음악적인 계획이기도 하다. 학생들에게 한 도막 형식이나 두 도막 형식 등을 예로 설명하고 직접 구체적인 형식을 구성하게 하거나 음악적 즐거이의 흐름을 파악한 후에 그에 맞는 컵타를 구성하게 할 수 있다.

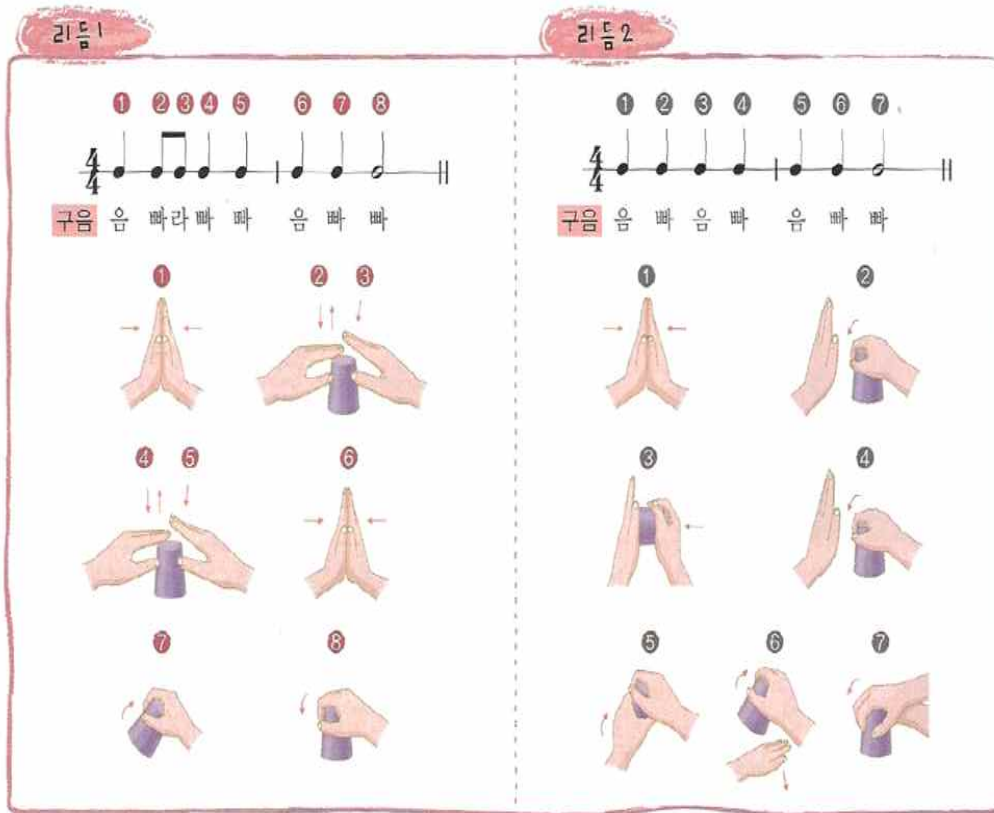
셋째, 셈여림과 빠르기를 이용한다. 기본적인 리듬이나 구성에서 셈여림을 어떻게 표현하는지, 그것의 연주속도를 어떻게 할 것인지에 따라 그 느낌이 완전히 새로운 것으로 재창조될 수 있기 때문이다. 더 풍부한 표현력을 가지고 다양한 효과를 낼 수 있으므로 학생들의 흥미를 유발할 수 있다.

넷째, 음색을 활용한다. 컵타의 주된 소재인 컵은 서로 어느 부분을 어떻게 부

뭉치는지에 따라 소리가 다르다. 그것을 파악하여 리듬을 구성할 때 새로운 동작을 만들어 낼 수도 있고 셈여림이나 빠르기에 맞는 음색을 표현하여 더욱 구체적이고 입체적인 컵타를 구성할 수 있다. 더 나아가 컵뿐만 아니라 젓가락, 플라스틱 통 등 생활 주변에서 쉽게 구할 수 있는 물건들을 응용하여 다양한 표현력과 새로운 음색을 찾아 더 흥미로운 컵타를 구성할 수 있다.(최병우, 2009, pp.29-30)

라. 컵타의 기본리듬 및 연주동작

다음 [그림 II-1]은 중학교 1학년 교과서에 나오는 컵타의 기본박과 연주동작이다.



[그림 II-1] 컵타의 기본박과 연주동작(김미숙 외, 2010, p.39)

컵타는 4/4박자를 기본박으로 하여 다음과 같은 구음과 연주동작을 가지고

있다.

<표 II-6> 컵타의 구음과 연주동작1)

	번호	박	구음	동작
리듬 1	①	●	음	손뼉 치기
	②③	●●	빠라	왼손, 오른손 순서로 컵 윗부분치기
	④	●	빠	왼손으로 컵 윗부분치기
	⑤	●	빠	오른손으로 컵 윗부분치기
	⑥	●	음	손뼉 치기
	⑦	●	빠	오른손으로 컵 윗부분잡기
	⑧	○	빠	오른손으로 잡은 컵으로 책상치기
리듬 2	①	●	음	손뼉 치기
	②	●	빠	오른손으로 컵 잡기
	③	●	음	오른손으로 잡은 컵으로 왼손 손바닥치기
	④	●	빠	오른손으로 잡은 컵으로 책상치기
	⑤	●	음	오른손으로 잡은 컵을 왼손으로 옮기기
	⑥	●	빠	오른손으로 책상치기
	⑦	○	빠	치고 있는 오른손 앞으로 왼손에 잡은 컵을 책상에 치기

4. 리듬 학습 이론

가. 코다이 교수법의 리듬 학습 방법

1) 리듬 음절을 사용한 학습

코다이는 리듬 교육을 위해서 리듬의 이름을 정해주는 것이 좋다고 했다. 코다이의 리듬 음절은 슈베에 의해 고안된 것을 적용한 방법으로, 음정에도 이름이 있듯이 리듬에 고유 명칭을 붙여 음악을 듣고 말하고 이해하는 도구로 삼았다.

리듬 음절은 수리적인 분할 방식에 의한 음표 이름의 사용이라기보다 실제로

- 1) 컵타의 기본리듬과 구음, 동작은 음악교과 연구회 등에서 컵을 활용한 수업을 위해 임의로 정한 것이므로 수업시간에 자유롭게 변형하여 만들 수 있다.

박과 리듬을 느낄 수 있도록 음가를 표시한다. 이것은 각 리듬의 첫 문자와 첫 소리만을 사용하여 리듬을 배우기 시작할 때부터 어려움 없이 배울 수 있도록 도와 주며 친숙한 노래들로부터 리듬을 쉽게 파악하고 표현할 수 있도록 이끌어준다. 따라서 리듬음절은 음악을 배우는 기초 단계에서부터 사용되어야 한다.(조흥기, 2004, p.63)

코다이 교수법에서의 리듬 음절은 다음과 같다.

홀박자 (3/4, ...)			짝박자 (2/4, ...)		
○	타아아아		트리올라 (셋잇단)	●	뽐
	타아		털리		부음
	타		리뼀		타타
	티티		타리리리		티타
	타이티		티티리		티티티
	싱코파 (당김음)		렉스트(쉽)		

[그림 II-2] 코다이 리듬음절(임미경 외, 2010, p.78)

2) 리듬요소의 단계적 학습

코다이는 리듬을 가르칠 때 단계를 제시하고 있다. 리듬음절을 배울 때는 쉬운 것부터 차례로 제시되는데, 먼저 4분 음표만 있는 리듬꼴을 연습하다가, 8분 음표와 4분음표가 같이 있는 리듬꼴을 연습하고, 2분음표, 점2분음표, 온음표가 있는 리듬꼴을 차례대로 연습한다.(석문주 외, 2011, p.111)

3) 동작을 통한 리듬 학습

리듬 지도는 박(beat)을 느끼고 들을 수 있는 훈련으로 시작되는데, 음악에 맞추어 걷기, 손뼉 치기, 발 구르기 등의 신체 반응을 일정하게 반복되는 박을 인식

한 후에 악보를 통해 리듬을 느낄 수 있게 한다. 코다이의 관점에서 동작은 학생 자신의 노래에 자신의 몸을 대입하는 것을 의미하는데 리듬을 지도함에 있어 놀이 노래와 동작은 떼어놓을 수 없는 것으로 걷기, 뛰기, 뛴기 등 단순한 동작으로 시작하여 다음 단계로 반주에 맞추어서 무릎치기, 손뼉 치기, 허리 굽히기 등의 동작으로 음악의 리듬적인 특성을 강조한다.(이인애, 2013, p.17)

4) 리듬꼴 익히기

교사가 손뼉을 치거나 리듬 악기를 사용하여 일정한 리듬을 친 다음, 학생들이 똑같이 따라 치게 한다. 그리고 이 리듬을 리듬 이름으로 말할 수 있는지 물어본다. 혹은 반대로 교사가 리듬의 이름으로 일정한 리듬꼴을 말하거나 노래하고 학생이 손뼉을 치거나 책상 두드리기를 통해 답을 한다. 마음속에 리듬의 체계가 정확히 자리 잡고 있는 사람은 충분히 리듬을 기억하거나 그것을 칠 수 있다.(조흥기, 2004, p.134)

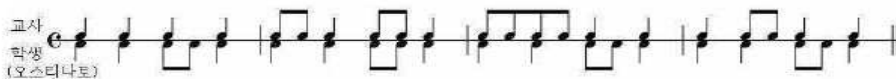
5) 리듬 카논

이 단계는 리듬 교육에 있어서 발전 단계에 해당한다. 교사가 먼저 리듬을 치고 학생들이 바로 한마디 뒤에서 따라가는 방법이다. 이것은 학생들의 집중력을 향상시키고 음악을 암기하는 능력을 키워주는 것으로 내청 훈련에도 도움이 된다.(이인애, 2013, p.17)

6) 오스티나토 사용

일정한 리듬꼴을 반복하는 오스티나토는 학생들의 음악적 감각을 향상시키고 신체의 부분적인 발달을 극대화한다. 다음은 일정한 리듬 오스티나토를 바탕으로 다른 리듬꼴을 연주하는 예이다. 교사는 학생들에게 일정 리듬꼴을 반복하도록 한 뒤, 박자의 다양한 리듬꼴을 연주한다.(마효경, 2007, p.8)

[악보 Ⅱ-1] 오스티나토를 사용한 리듬 지도



나. 오르프 교수법의 리듬 학습 방법

1) 말하기를 통한 리듬학습

말하기에서는 어린이들이 일상적으로 쓰는 모국어에 내재되어있는 말의 리듬이나 놀이요 등이 음악 수업의 소재가 된다. 또 짧은 시나 속담 등에 리듬을 붙여 아동들이 따라 하기 힘든 리듬을 자연스럽게 익히도록 한다. 오르프는 말의 형태로부터 리듬의 형태로, 또 노래로 점차 발전하는 것을 자연스러운 음악 체험의 과정으로 보았다.(김지수, 2012, p.23)

[악보 II-2] 말하기로부터 노래 부르기의 과정

말하기 달 달 무슨달 정반같이 둥근달 어디어디땀 나 남산위에 땀 지

말리듬 만들기

노래부르기 (두줄악보)

솔 달 무슨 정반 둥근 어디 땀 남산 땀

미 달 달 같이 달 어디 나 위에 지

2) 노래 부르기를 강조

오르프는 말하기의 리듬학습에 노래 부르기를 결합시켜 하나의 학습으로 각각을 보완하고 강화하는 효과를 얻고 있다. 초기단계의 경우 노래 부르는 '솔-미' 하행 단3도 선율의 묻고 답하는 형식으로 시작한다. 이것은 세계 모든 문화권에 서 공통적으로 발견되는 가장 일반화된 음정으로 쉽게 따라 부를 수 있다.

[악보 II-3] 하행 단3도 선율의 묻고 답하는 형식

교사 학생

안 녕 이 영 아 안 녕 선 생 님

‘솔-미’ 다음에 ‘라-레-도’의 순서로 음이 추가되어 5음 음계로 부르고, 그 다음에 온음계로 부르게 된다. 오르프가 5음 음계를 사용한 것은 어린이들의 정신발달 단계에 적합한 음계 조직을 가지고 있고 노래 부르기에 쉬우며 반음을 포함하지 않아서 어느 음들을 동시에 올려도 심한 불협화음이 되지 않으므로 즉흥연주에 적절하기 때문이다.

또한 노래 부르기의 반주는 무엇보다도 리듬의 균형을 유지시켜주는데 중요한 역할을 한다. 리듬반주는 오스티나토와 보르둔의 형태로 연주할 수 있다. 오스티나토는 한 성부에서 한 두 마디의 리듬꼴을 악곡 전체 또는 일정 부분에서 계속적으로 연주하는 형태이고, 보르둔은 5도와 8도 관계의 두 음을 동시에 사용하는 단순한 지속 반주형태이다. 이러한 반주형태는 쉽게 익힐 수 있기 때문에 학생들이 기악합주에 쉽게 참여할 수 있고 즉흥적으로 만들어서 연주할 수 있다.(김지수, 2012, pp.24-25)

[악보 Ⅱ-4] 오스티나토 반주형태



3) 신체동작을 통한 리듬학습

신체표현은 학생들의 일상적인 움직임 모두 포함하고 있으므로 즐겁게 참여할 수 있는 활동이며 몸으로 리듬감을 체험할 수 있는 가장 좋은 방법이다. 걷기, 기기, 달리기, 경충 뛰기, 돌기, 손뼉 치기, 발 구르기, 흔들기, 움츠리기, 기지개 펴기 등의 동작을 자연스럽게 음악과 관련짓는다. 신체표현을 통해서 박, 빠르기, 선율의 흐름, 다이내믹, 음색을 나타내어보는 것이 중요하다. 특히 리듬은 지식을 학습하여 이해하는 것이 아니라 몸으로 직접 경험하면서 감각과 느낌으로 터득하는 것이므로 좋은 리듬감을 가지기 위해서는 신체표현을 통한 리듬교육이 가장 효과적이라고 할 수 있다.(김지수, 2012, pp.25-26)

4) 악기를 통한 리듬학습

언어리듬과 인체리듬의 훈련이 숙달되면 악기를 사용하여 리듬지도를 강화시킨다. 손가락 튕기기, 손뼉 치기, 무릎치기, 발 구르기 등의 신체타악기 활동을 하면서 박자의 강, 약과 리듬을 알게 되면 신체적인 동작에서 표현되는 강박과 약박에 알맞은 리듬 연주를 시작하여 악기합주로 발전시켜 나간다. 리듬적인 요소를 강조하는 악기로는 트라이앵글, 우드블럭, 심벌즈, 탬버린, 래틀, 핸드드럼, 팀파니 등이 있다. 또한 간단한 선율 악기(실로폰) 등으로 멜로디를 즉흥적으로 붙여서 창조적인 리듬교육을 할 수 있다.

다. 달크로즈교수법의 리듬 학습 방법

달크로즈는 ‘인간은 본래 신체적으로 리듬감을 갖고 태어난다’고 주장하며 리듬교육을 위해서 음악과 신체동작을 결합하여 지도해야 한다고 하였다. 따라서 음악적 리듬감을 발달시켜주기 위해서 우선 신체 움직임을 통해 리듬을 감지하고 리듬을 표현하게 하는 학습을 중요하게 여겼다. 이러한 원리에 기초한 것이 유리드믹스이다. 유리드믹스는 신체를 하나의 악기로 보고 음악적 리듬을 몸동작으로 표현하는 독특한 리듬 교육 방법을 의미한다. 수업활동에서 학생들은 자신의 신체를 악기로 생각하고 신체동작을 통해서 음악을 표현하며 음악적 개념을 습득한다. 이러한 과정을 통해서 보이지 않는 소리를 보이는 소리로 바꾸게 된다. 음악적 패턴을 표현할 때는 구체적인 형식이나 어떤 제한을 두고 하는 행위가 아니라 리듬에서 느껴지는 이미지나 아이디어를 자유로이 표현하도록 하기 때문에 달크로즈 수업에서는 학생들의 명확한 리듬 표현을 위해 빠르기, 아티큘레이션, 다이내믹, 음색, 밸런스, 박자 등에 민감한 반응을 할 수 있도록 하는 것이 중요하다.

5. 미니멀음악의 이해

가. 미니멀음악의 개념

미니멀음악(Minimal music)은 예술사조인 미니멀리즘에 바탕을 두고 형성되었

다. 미니멀리즘이라는 용어는 1965년 아트 매거진에서 평론가 불하임(Richard Wohlheim, 1923~)이 팝아트를 논하는 과정에서 사용하였고 미국 뉴욕을 중심으로 하는 시각예술과 밀접한 관계를 갖는다.

최소음악이라고도 번역되는 미니멀음악에서 미니멀(Minimal)은 ‘최소한의 노력으로 최대한의 효과를 얻는다’는 절제와 응축의 의미를 담고 있다.(김옥동, 1992, p.16) 미니멀음악은 대안적으로 다른 명칭들로도 지칭되고 있는데, 같은 요소가 반복되는 형식이 있다는 점에서 반복음악(repetitive music), 그 반복의 기본 단위가 패턴화 되어 있다는 의미에서 패턴음악(pattern music)이라고도 한다. 또한 그 단위가 지속적으로 반복되면 박동감이 생긴다고 하여 박동음악(pulse music), 같은 유형의 음들을 지속적으로 들려줌으로써 듣는 이로 하여금 몽환적인 느낌이 난다고 하여 몽환음악(trance music), 심리적 몰입의 상태에 이르게까지 하여 명상도 잠기게 한다고 해서 명상적 음악(meditative music)이라고도 한다.

비서구 음악에서 영향을 받은 미니멀음악은 종래의 음악을 거부하는 입장에서 출발하는데, 당시 50년대 미국은 아카데미한 12음렬 음악과 우연성 음악에 편중되어 있었고 점점 복잡한 구성과 난해한 테크닉으로 작곡되어 연주자가 연주를 할 때 특별히 고도의 지적인 연주기술을 필요로 하여 작품을 감상하는 청중 역시 지적 교육과 훈련이 없이는 작품을 이해할 수가 없었다. 이와는 대조적으로 미니멀 음악가들은 작곡가 자신의 독특한 연주 기법들로 인해 생겨난 단순한 타입의 음악을 추구했고 사물의 있는 그대로를 나타내는 객관적인 대상에 초점을 맞추었다. 따라서 미니멀 작곡가들은 작품을 이해하는데 있어서 특별히 훈련되지 않은 청중들에게 즉각적인 인지가 가능한 구조를 택했고 단순한, 최소한의 제한된 음악적 소재를 가지고 점진적인 변화를 통하여 일정한 반복의 과정들로 곡을 이루어 나갔다.

미니멀음악은 형식적인 발전보다는 계속 순환되며 이어지고, 음악적 흐름이 어딘가를 향하는 목적성이 없으며, 예상하지 못한 곳에서 끝이 나기도 한다. 이런 이유로 청중들은 지금까지의 음악 청취에서 느낄 수 없었던 새로운 느낌을 받게 되며, 계속적으로 비슷한 소리를 들으며 명상에 빠지기도 한다.

이러한 미니멀음악은 복잡하고 불안한 마음으로 살아가고 있는 현대인들이 하루 종일 바쁘고 숨 가쁘게 살아가야 하는 일상에서 벗어나 마치 정신 치료를 받

는 것과 같은 효과를 주어 큰 호응을 받았다. 또한 현대음악이 주는 압박감과 소란을 싫어하는 청중들에게 공감대를 형성하였으며 텔레비전 광고나 영화음악 등에 자주 사용되어 대중들에게 다가가고 있다.(정경희, 2011, pp.28-29)

나. 미니멀음악의 특징

가장 대표적인 미니멀음악의 특징으로 반복성을 들 수 있다. 이전의 전통음악 방식에서의 반복은 목적성을 가지고 있지만, 미니멀음악에서의 반복은 방향성과 목적성을 지니지 않는다. 작곡가의 개인적 주관에 의한 어떤 특정 부분의 강조나 중심을 만들지 않으며 논리적 결론이나 극적인 구조의 개념도 없다. 사실 미니멀리즘 작곡가들은 작품에 있어 어떠한 기회나 우연성을 완전히 제거하지 않는다. 엄격히 말해서 이들은 그것을 최소화하고 제한하는 것일 뿐이다. 형태적인 제한이 이루어짐으로써 소재에 따른 우연성이나 구조 내에서의 다른 가능성들을 상대적으로 극소화시킨다. 그 결과 결정되어 있는 기본 패턴을 일정한 박동의 형식적인 통제 안으로 들어온다.

아울러 가장 중요하게 다루는 소재는 리듬이다. 전통적 음악에서 우리의 의식은 음높이 중심의 구조가 음악의 형식을 만드는 기준이 되어 있었다. 하지만 미니멀음악은 의식의 선형적인 진행을 배제한다. 이것은 계속되는 반복과 함께 정적인 상태를 만나게 된다. 미니멀음악이 갖고 있는 리듬 패턴은 음높이나 화성의 변화가 더 이상 진행되지 않고 정지해 있을 때에도 구조를 갖고 진행할 수 있는 음악이 있다는 것을 확인시켜 주었다. 또한 이는 작품 전체의 배경이 되기도 한다. 결국 이러한 리듬 패턴은 청자로 하여금 부분과 전체가 분리될 수 없는 하나의 구조로 인식시킨다.

조성적인 면에서 또한 미니멀음악은 전통적인 기능화성을 벗어나 새로운 개념의 조성음악으로써 온음계적인 쉬운 멜로디와 고전적인 단순 3화음을 많이 사용한다. 화성은 최종 해결점을 향하지 않으며 어떠한 방향성도 지니지 않는다. 즉 선율과 화성은 긴장과 이완의 전통적 기능과 구조의 틀을 탈피한다. 이러한 선율의 부재와 서서히 진행되는 화성의 공명은 음악 현상에 있어서 정적이거나 명상의 느낌을 갖게 한다.

미니멀음악의 특징을 아래와 같이 정리할 수 있다.

- 단순한 멜로디와 리듬패턴을 가지고 많은 반복을 이행하는 것이다.
- 최소한의 재료를 가진다.
- 부분보다 작품의 전체에 집중한다.
- 작품의 형식은 연속적이다.
- 소박한 음악언어를 수단으로 하며 서술적이거나 묘사적이지 않다.
- 새로운 진행방식인 과정(process)에 대한 개념을 이용한다.
- 음악이 유도하는 환상을 배제함으로써 제 모습을 지닌다.(정경희, 2011, pp.30-31)

Ⅲ. 프로그램 개발의 실제

1. 컵타와 창의·인성 교육요소

본 연구에서는 단계별로 한국과학창의재단에서 제시한 각 창의성과 인성 요소를 활용하여 학습자들이 다양한 요소를 폭넓게 경험하며 이를 신장할 수 있도록 하였다.

이 프로그램의 과정 속에서 학생들은 확산적 사고, 수렴적 사고, 독창성, 문제 해결력 등의 창의성 요소를 향상시킬 수 있는 기회를 갖게 된다. 특히 컵타의 리듬 및 동작을 창작하고 다른 악기와와의 접목을 구상하는 단계는 창의성의 다양한 요소들과 크게 밀접하고 있다. 또한 모듈별로 논의를 거쳐 의견을 수렴하고 함께 창작하며 연습을 하고 연주를 하는 과정에서 학생들은 신뢰, 협동, 책임, 약속, 배려 등의 인성적 요소도 경험할 수 있을 것이다. 본 연구에서 컵타를 통해 지도할 수 있는 창의·인성 교육요소를 살펴보면 다음과 같다.

<표 Ⅲ-1> 컵타 앙상블 동아리 활동에서 지도 가능한 창의성 요소

사고의 확장	확산적사고	말리듬 놀이, 신체타악기활동, 컵타연주활동, 합주활동 속에서 필요한 리듬이나 동작 등을 다양하게 생각한다.
	상상력/ 시각화능력	컵타의 리듬과 동작을 만들고 다양한 악기들과의 접목을 생각해보는 과정에서 어떤 형태로 이루어질지를 미리 구상을 하며 상상한다.
	유추/ 은유적사고	· 말리듬 놀이, 신체타악기활동, 컵타연주활동, 합주활동 등의 유사성과 관련성에 대해 생각한다. · 모듈별 발표를 감상하면서 모듈 간 리듬 및 동작들의 유사성에 대해 생각한다.
사고의 수렴	논리/ 분석적사고	각자 생각한 리듬과 동작 중에서 모듈별로 의견을 통해 모듈만의 합의된 리듬과 동작을 정한다.

	비판적사고	모둠 내, 학급 내 의논 속에서 발생하는 서로 다른 견해를 인식하고 합의점을 도출하기 위해 의견을 나눈다.
문제해결력	문제발견	제시된 활동에 있어서 모둠 및 학급 이 해결해야 할 프로젝트의 목표를 파악한다.
	문제해결	활동에서 주어진 프로젝트의 목표를 인식하고 현재 상태에서 목표 상태에 도달하기 위한 일련의 과정을 진행한다.
개방성	다양성	친구들의 다양한 아이디어나 입장을 있는 그대로 수용하는 마음을 갖는다.
	애매모호함에 대한 참을성	친구들의 다양한 아이디어나 입장이 설사 불확실함과 모호함을 가졌더라도 이를 잘 견뎌냄으로써 새로운 방향으로 문제해결을 이끌어 나간다.
	감수성	연주를 하는 과정에서 흥과 희열을 느낀다.
독립성	용기	새로운 리듬이나 동작을 창작하거나 의견을 제시함에 있어서 두려워하지 않는다.
	자율성	킵타 반주리듬을 다양하게 생각하는 과정에서 다른 친구를 의식하지 않고 자유롭게 제시한다.
	독창성	활동을 하면서 다른 친구들 또는 다른 모둠과는 구별되는 새로운 방식을 구상해본다.
호기심 /흥미	킵타 앙상블 동아리에 관심을 갖고 앞으로 있을 활동에 기대하며 즐거운 마음으로 참여한다.	
몰입	논의 및 연주활동에 집중하여 그 속에 온전히 빠져들어 참여한다.	

<표 III-2> 킵타 앙상블 동아리 활동에서 지도 가능한 인성 요소

정직	모둠 또는 학급이 결정한 방식을 인정하고 받아들인다.
약속	모둠 또는 학급 활동에서 각자 주어진 역할을 상황에 맞게 배분을 하고 정한다.
용서	모둠 또는 학급 내에 자신의 견해에 반대하거나 비판하는 친구가 있다 하더라도 그 친구의 입장과 견해를 이해하고 받아들일 수 있는 열린 마음을 갖는다.

배려	연습 중 부족한 친구들을 도와 그 친구의 연주능력향상을 위해 함께 노력을 한다.
책임	모든 또는 학급에서 자신에게 정해진 부분을 완벽하게 소화하기 위하여 노력을 한다.

2. 2009 개정 음악과 교육과정의 컵타 관련 지도요소

2009 개정 교육과정에서는 교과외의 경우 각 학년군별로 내용 체계와 성취 기준을 제시하고 창의적 체험활동의 경우 영역별 내용과 교수·학습 방법을 제시하고 있다. 교사는 이를 충족하는 범위 안에서 해당 학교 급의 실정과 학생들의 특성 및 발달단계에 따라 목표 달성에 적합한 내용을 선정하여 이를 재구성하여 운영할 수 있다. 본 연구에서도 창의적 체험활동 중 한 영역인 동아리 활동의 교수·학습 프로그램을 개발함에 있어서 음악 교과와 연계할 수 있는 요소를 찾아 적용하였다. 2009 개정 음악과 교육과정에서 본 연구의 적용 대상인 초등학교 4학년의 내용 체계와 성취 기준 중 컵타 앙상블 동아리 활동과 통합하여 지도할 수 있는 요소를 살펴보면 다음과 같다.

〈표 III-3〉 2009 개정 음악과 교육과정(3~4학년군)에서 지도 가능한 컵타 관련 지도요소

영역	내용 체계	성취 기준
표현	바른 자세로 표현하기	바른 자세와 주법으로 악기를 연주할 수 있다.
	악곡의 특징을 살려 표현하기	3~4학년 수준의 음악 요소 및 개념을 이해하며 노래 부르거나 악기로 연주할 수 있다.
		악곡에 어울리는 신체 표현을 할 수 있다. 악곡을 외워서 혼자 또는 여럿이 노래 부르거나 악기로 연주할 수 있다.

	창의적으로 음악 만들어 표현하기	상황이나 이야기를 여러 가지 소리로 표현할 수 있다. 제재곡의 리듬꼴이나 장단꼴을 바꾸어 표현할 수 있다.
감상	음악의 요소 및 개념 이해하기	3~4학년 수준의 음악 요소 및 개념에 대해 구별할 수 있다.
생활화	음악을 즐기는 태도 갖기	생활 속에서 음악을 즐길 수 있다.

3. 킥타 앙상블 동아리 활동 프로그램의 개발

가. 단계별 활동 내용

전체 프로그램은 기초, 실제, 심화, 발전의 4단계로 구성되어 있다.

첫 번째 단계인 기초단계는 킥타의 핵심이라고 할 수 있는 리듬에 대해 친숙해지기 위한 단계로써 말리듬 놀이, 코다이 리듬기호를 활용한 음악놀이, 오르프의 신체타악기 등의 활동을 통해 리듬을 익히고 리듬 감각을 형성하는 단계이다.

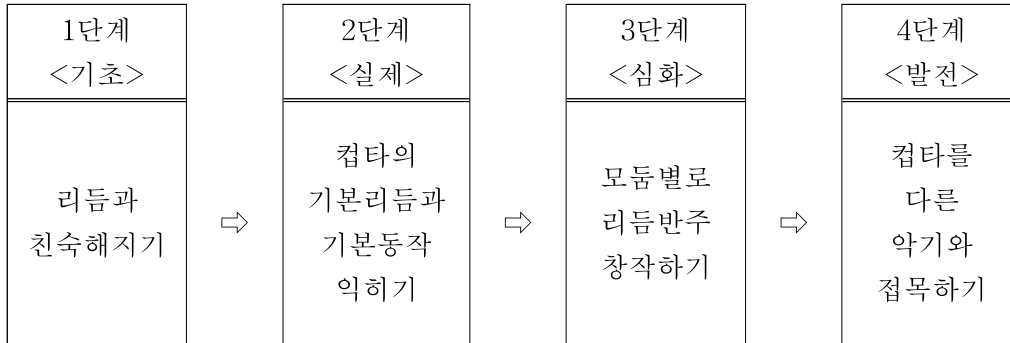
두 번째 단계인 실제단계는 킥타의 기본리듬과 기본동작을 익히고 이를 응용하는 단계로써 학생들이 킥타에 대해 이해하고 실제로 경험해보는 단계이다.

세 번째 단계인 심화단계에서는 학생들이 그동안 익힌 기본리듬과 기본동작 및 응용리듬과 응용동작에서 더 나아가 학생들이 리듬반주를 창작하고 모듈별로 의견을 수렴하여 리듬반주 및 동작을 창작하고 구성하는 단계로 다양한 창의·인성적 요소를 경험할 수 있는 단계이다.

마지막으로 발전 단계에서는 킥 이외의 다른 악기와 조화를 고려하여 합주를 구상하고 발표함으로써 다양한 악기의 활용을 통해 풍부한 음악적 경험을 할 수 있도록 하였다.

이를 간단하게 도식화하면 다음과 같다.

<표 III-4> 킥타 앙상블 동아리 활동의 단계별 활동 내용



이를 바탕으로 구성한 킥타 앙상블 동아리의 연간 활동 계획은 다음과 같다.

<표 III-5> 킥타 앙상블 동아리 연간 활동 계획2)

차시	단계	활동 내용
1	기초	· 말리듬 놀이
2		· 오르프 신체타악기
3		
4		
5	실제	· 킥으로 낼 수 있는 소리 탐색
6		· 킥타 영상 시청
7		· 킥타 기본리듬 및 동작 익히기
8	심화	· 기본리듬 및 동작 응용하기
9		· 오스티나토의 이해
10		· 4박자 리듬창작
11		· 모듬별 의견 수렴하여 리듬반주 정하기
12		· 리듬반주에 어울리는 동작 정하기
13	발전	· 리듬반주 연습하기
14		· 모듬별 리듬반주 발표하기
15		· 다른 악기와와의 합주 구상하기
		· 악기 공작소

2) 초등학교 창의적 체험활동의 시수는 학교 및 학년 교육과정에 따라 조정할 수 있다.

16	· 합주 연습하기
17	· 전체 합주 발표하기

나. 컵타 앙상블 동아리 교수·학습 프로그램의 실제

1) 1차시: <기초> 말리듬 놀이를 통하여 리듬감 형성하기

- 창의성요소: 확산적사고, 상상력/시각화능력, 다양성, 자율성, 독창성, 호기심/흥미, 몰입
- 인성요소: 약속, 책임

오르프는 말의 패턴을 리듬활동에서 발전하는 것이 학습자에게 자연스럽게 음악을 접할 수 있는 계기가 되고 이로 인해 어렵고 까다로운 말 리듬을 쉽게 이해할 수 있게 된다고 하였다. 이 차시는 컵타 앙상블 동아리의 첫 시간으로써 문답놀이, 말리듬을 이용한 자기소개하기, 말리듬 아카펠라 등의 말리듬 놀이를 통하여 '말'이라는 매체로 리듬감을 형성하는 시간을 갖는다. 특히 동아리가 학급 내에서 운영을 할 수도 있지만 학년별로 운영을 할 수도 있다는 점에서 첫 시간이라는 것에 착안하여 말리듬 내용 또한 마음열기 활동으로 이루어질 수 있는 이름 묻고 대답하기, 자기소개하기를 넣어 학생들이 긴장감을 풀고 즐겁게 활동을 시작하도록 구안하였다.

가) 문답놀이

교사가 학생에게 네 박자에 맞게 문장을 구성하여 질문을 하고, 학생은 이 질문에 해당하는 내용을 다시 네 박자에 맞게 문장을 구성하여 대답을 하도록 한다.

(예시) 교사:

너는	너는	누구	니-
----	----	----	----

(예시) 학생:

나는	○○	이-	다-
----	----	----	----

[그림 III-1] 문답놀이 예시

어느 정도 익숙해지면 학생들끼리 서로 질문을 만들고 대답을 한다. 이때 리듬을 다양하게 만들 수 있도록 분위기를 조성하고, 4박자로 손뼉을 치거나 발 구르기를 하면서 동시에 질문과 대답을 하면 4박자를 더욱 느끼면서 표현할 수 있을 것이다.

나) 자기소개하기

말리듬을 이용하여 자기를 소개하는 시간을 갖는다.

(예시)

내이	름은	○○	○-
----	----	----	----

나는	초콜릿을	좋아	해-
----	------	----	----

[그림 III-2] 자기소개 예시

우선 처음 4박자는 자신의 이름을 소개하고 그 다음 4박자는 자신에 대하여 친구들에게 말해주고 싶은 내용을 소개하는 식으로 문장을 구성한다. 이때에도 리듬을 다양하게 만들 수 있도록 분위기를 조성하고, 4박자로 손뼉을 치거나 발 구르기를 하면서 동시에 질문과 대답을 하면 4박자를 더욱 느끼면서 표현할 수 있을 것이다.

다) 말리듬 아카펠라

말리듬 아카펠라는 단어들을 활용하여 말리듬을 만들고 이를 동시에 표현하게 함으로써 학생들은 그 속에서 나타나는 역동적인 리듬을 느낄 수 있다.

우선 하나의 범주를 정하고 한 글자, 두 글자, 세 글자, 네 글자에 해당하는 단어를 선택한다.

(예시) 범주: 음식

단어: 밥, 피자, 떡볶이, 스파게티

주어진 단어들을 가지고 네 박자에 맞게 말리듬을 만든다.

(예시)

		밥	
--	--	---	--

피			자
	떡볶		이
스	-	파	게
			티

[그림 III-3] 말리듬 아카펠라 예시

모듬별로 파트를 나누어 주어진 부분을 동시에 시작하여 계속해서 반복하게 한다. 처음에는 교사가 예시로 정해주고 이러한 활동이 익숙해지면 학생들에게 범주를 정해주고 모듬별로 리듬을 창작하도록 하여 여러 가지의 말리듬을 만들어 말리듬 아카펠라를 하도록 한다.

2) 2~3차시: 〈기초〉 신체타악기 활동을 통하여 리듬감 형성하기

- 창의성요소: 확산적사고, 상상력/시각화능력, 문제발견, 문제해결, 다양성, 자율성, 독창성, 호기심/흥미, 몰입
- 인성요소: 약속, 배려, 책임

이 차시에서는 신체타악기 활동을 통하여 리듬감을 형성하는 시간을 갖는다. 신체타악기 활동은 신체의 각 부위를 하나의 악기로 여기고 다양한 방법으로 소리를 내어보는 활동을 말한다. 이때 중요한 것은 단순히 소리를 내어보는 활동에서 그치는 것이 아니라 이를 음악화 해보는 단계가 중요하다. 여기에서는 오르프의 모방활동을 적용하여 다양한 신체타악기 활동을 해보고 신체를 통하여 리듬을 느끼고 리듬감을 형성하는 데에 주안을 두었다.

가) 몸으로 낼 수 있는 소리 탐색하기

우선 몸으로 낼 수 있는 다양한 소리에 대하여 탐색을 한다. 이때 학생들이 발산적 사고를 할 수 있는 허용적인 분위기를 조성해주는 것이 필요하다. 악기를 연주하기 전에 악기가 낼 수 있는 소리를 알아보고 이때 탐색한 것들을 본격적인

신체타악기 리듬을 창작하는 데에 적용할 수 있다.

(예시) 손뼉 치기, 발 구르기, 가슴 치기, 무릎치기 등

나) 동시모방하기

처음부터 학생들이 신체타악기를 창작하고 연주하는 것이 아니라 처음에는 교사가 만든 몇 개의 동작을 하나씩 그대로 모방하는 것에서부터 시작한다. 이때 교사는 앞서 학생들이 탐색했던 다양한 소리를 적용하는 것이 필요하다. 모든 패턴은 4박자로 통일한다.

이 활동에서 학생들은 음악적인 요소를 체험하는 것 이외에도 눈으로 관찰하는 대응 능력, 신체로 표현하는 능력을 기를 수 있을 것이다.

다) 기억모방(메아리모방)하기

동시모방에서 조금 심화된 것으로 교사가 몇 가지 리듬패턴을 순서대로 보여주면 학생은 차례대로 기억하여 이를 따라한다. 동시모방이 패턴을 하나씩 보여주고 따라하는 것이라면 기억모방은 두 가지 이상의 패턴을 한꺼번에 보여주고 이를 따라하게 한다는 점에서 차이가 있다.

교사가 시범을 보였던 패턴들을 순서대로 기억하는 것은 음악적인 발달에 있어서 개념과 지식을 쌓는데 중요한 역할을 한다. 또한 정확하게 기억해냈을 때 학습목표에 도달했다는 성취감도 느낄 수 있다. 처음에는 두 가지의 패턴을, 그 다음에는 세 가지의 패턴을, 마지막으로 네 가지까지의 패턴을 따라하도록 하였다.

라) 중복모방하기

중복모방은 동시모방과 기억모방(메아리모방)을 학습한 뒤에 마지막으로 이루어지는 가장 심화된 모방 형태로서 교사의 시범을 학생이 차례대로 그룹을 나누어 모방하는 방법을 말한다. 쉽게 말해, 교사가 A라는 동작을 학생에게 보여주고 B라는 동작으로 넘어갈 때 학생들은 A동작을 시작하고, 교사가 C라는 동작을 시작할 때 학생들은 B동작을 따라한다. 마지막으로 교사가 D라는 동작을 할 때 학생들은 C동작을 따라하는 형태이다.

이는 고도의 집중력을 필요한 것으로 학생들은 이를 통해 리듬감 형성과 동시

에 집중력을 기를 수 있을 것이다.

마) 동시모방, 기억모방, 중복모방 혼합하기

앞에서의 활동이 교사의 패턴을 학생들이 따라하는 전체형태로 이루어졌다면 이 활동은 모듬 형태로 진행을 한다. 모듬 구성원들 각자 4박자의 패턴을 하나씩 정한 후 모듬 구성원이 동시모방, 기억모방, 중복모방을 혼합하여 신체타악기로 연주하는 것이다. 각자 정한 4박자의 패턴을 바탕으로 다음과 같이 진행을 할 수 있는데, 일정한 시간을 주고 모듬별로 연습을 하게 한 후 모듬별로 돌아가면서 신체타악기 앙상블 발표를 하도록 한다.

<표 III-6> 신체타악기 앙상블 발표 형태

순서	연주형태
1	A학생이 자신의 리듬 연주하기
2	나머지 학생들이 따라하기
3	B학생이 자신의 리듬 연주하기
4	나머지 학생들이 따라하기
5	C학생이 자신의 리듬 연주하기
6	나머지 학생들이 따라하기
7	D학생이 자신의 리듬 연주하기
8	나머지 학생들이 따라하기
9	전체가 A학생의 리듬을 기억하여 연주하기
10	전체가 B학생의 리듬을 기억하여 연주하기
11	전체가 C학생의 리듬을 기억하여 연주하기
12	전체가 D학생의 리듬을 기억하여 연주하기
13	A학생이 자신의 리듬 연주하기
14	A학생이 B학생의 리듬 연주하기/B학생이 A학생의 리듬 연주하기
15	A학생이 C학생의 리듬 연주하기/B학생이 자신의 리듬 연주하기/ C학생이 A학생의 리듬 연주하기
16	A학생이 D학생의 리듬 연주하기/B학생이 C학생의 리듬 연주하기/ C학생이 B학생의 리듬 연주하기/D학생이 A학생의 리듬 연주하기
17	B학생이 D학생의 리듬 연주하기/C학생이 자신의 리듬 연주하기/ D학생이 B학생의 리듬 연주하기

18	C학생이 D학생의 리듬 연주하기/D학생이 C학생의 리듬 연주하기
19	D학생이 자신의 리듬 연주하기






3) 4차시: <기초> 박자의 개념을 이해하고 리듬 익히기

- 창의성요소: 상상력/시각화능력, 유추/은유적사고, 논리/분석적사고
- 인성요소: 약속

이 차시에서는 킥타 리듬 창작을 위해 기본이 되는 음표의 길이 및 음표와 쉼표와의 관계를 익혀보도록 한다. 학생들이 킥타의 리듬을 하나의 패턴으로써 기계적으로 체화하는 것에 그치지 않고 학생들이 박자의 개념을 이해하고 이로 인해 리듬창작 및 모듈별 아이디어 수렴에서 더욱 효과적인 활동이 이루어지기 위함이다.

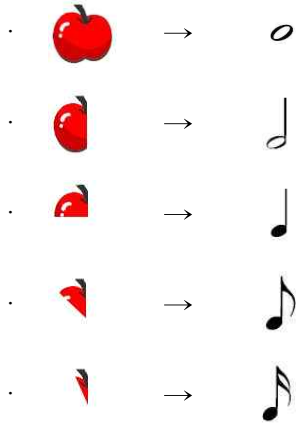
이문주(2004, pp.21-23)는 사과그림을 통해 음표들의 이름에서 온음표, 2분음표, 4분음표, 8분음표, 16분음표의 의미를 더욱 쉽게 이해할 수 있도록 하였다. 여기에서는 이를 활용하여 음표의 의미를 이해하도록 하였으며 더 나아가 박자의 길이, 리듬표, 리듬음절을 익히고 음표와 쉼표를 비교해보도록 구성하였다.

가) 온, 2분, 4분, 8분, 16분의 의미 이해하기

- 온 사과는?
(온: 전부의, 모두의) 
- 2등분한 사과는? 
- 4등분한 사과는? 
- 8등분한 사과는? 
- 16등분한 사과는? 

[그림 III-4] 온, 2분, 4분, 8분, 16분의 의미 이해하기

나) 사과에 빗대어 음표 기호 이해하기
 등분한 사과를 가지고 음표 기호를 설명할 수 있다.



[그림 III-5]사과에 빗대어 음표 기호 이해하기

다) 기호의 이름 이해하기

그림을 기호로, 이것을 다시 약속된 이름으로 연결하고 더 나아가 박자의 길이와 리듬표, 리듬음절까지 함께 연관 지어 보면 다음과 같다.











<표 III-7> 기호의 이름과 박자, 리듬표, 리듬음절

사과이름	사과크기	기호	기호이름	박자의 길이	리듬표	리듬음절
온사과			온음표	4박자		타아아아
2등분 사과			2분 음표	2박자		타아
4등분 사과			4분 음표	1박자		타
8등분 사과			8분 음표	반 박자		티
16등분 사과			16분 음표	반의 반 박자		리

라) 음표와 쉼표 비교하기

음표와 쉼표의 차이점은 음표는 일정한 길이만큼 소리를 내는 것이고, 쉼표는 일정한 길이만큼 소리를 내지 않는 것을 뜻하는 것으로 얼마만큼의 길이동안 소리를 내지 말라는 의미인지를 음표 기호와 연관하여 이해하도록 한다.

〈표 III-8〉 음표와 쉼표 비교하기

음표기호	음표이름	음표와 같은 길이의	
		쉼표이름	쉼표기호
	온음표	온쉼표	
	2분 음표	2분 쉼표	
	4분 음표	4분 쉼표	
	8분 음표	8분 쉼표	
	16분 음표	16분 쉼표	

이 차시는 학생들로 하여금 자칫 지루한 음악 이론 수업으로 여겨질 수도 있기 때문에 음표/쉼표의 박자 및 리듬음절을 이해하고 난 후 이를 바탕으로 리듬꼴 익히기 놀이, 리듬 카논 등을 활용하여 익힌 내용을 실질적으로 연습하고 즐겁게 참여할 수 있도록 해야 한다.

- 4) 5차시: 〈실제〉 컵으로 낼 수 있는 다양한 소리를 탐색해보고 컵타 영상 시청을 통해 컵타에 대한 흥미를 갖기
- 창의성요소: 확산적사고, 상상력/시각화능력, 다양성, 자율성, 독창성, 호기심/흥미, 몰입
 - 인성요소: 배려

이 차시부터 컵으로 하는 본격적인 컵타 수업에 들어간다. 5차시부터 9차시까지

지는 컵타의 기본리듬과 기본동작을 바탕으로 수업이 이루어지는데, 이 차시는 컵타의 실제 단계의 첫 번째 시간으로 컵타 연주 시 주의사항을 확인하고 컵으로 낼 수 있는 다양한 소리를 탐색해본다. 또한 컵타 영상 시청을 통해 컵타에 대한 흥미를 갖도록 하는 데에 주안점을 두었다.

가) 컵타 연주 시 주의사항 확인하기

모든 악기를 배우기에 앞서 가장 먼저 학습하는 것은 악기를 다룰 때의 주의점이다. 이 차시는 컵을 처음 잡아보는 첫 시간이므로 컵타를 연주할 때 주의해야 할 점에 대한 이야기를 나누는 시간을 갖는다. 컵타 연주 시 주의사항은 다음과 같다.

- 컵을 잡을 때에는 손등을 위로 하여 공을 가볍게 쥐듯이 잡는다.
- 컵을 책상에 두드릴 때에는 손목의 스냅을 이용한다.
- 어깨와 팔, 손목에는 힘을 빼고 자연스럽게 연주한다.
- 컵은 악기로써의 역할을 하므로 장난의 도구가 아니며 소중히 다룬다.
- 반주에 맞춰 연주할 때는 노래도 같이 부른다.

나) 컵으로 낼 수 있는 다양한 소리 탐색하기

신체타악기활동에서도 가장 먼저 신체 각 부위를 통하여 낼 수 있는 소리를 탐색하는 활동을 했듯이 컵타 활동에서도 우선 컵으로 낼 수 있는 다양한 소리를 탐색해보도록 한다. 컵 아래 부분으로 책상 치기, 컵 윗부분으로 책상 치기, 컵 아래 부분을 서로 부딪치기, 컵 옆면을 서로 부딪치기 등이 그 답으로 나올 수 있을 수 있는데, 교사는 학생들이 독창적인 사고를 했을 때 이를 독려해주면서 학생들이 다양한 발상을 할 수 있도록 수용적인 분위기를 조성해야 할 것이다.

다) 컵타 영상 시청하기

컵으로 낼 수 있는 다양한 소리를 탐색하면서 컵타에 대한 호기심을 가졌다면 이번 활동은 인터넷을 통해 쉽게 접할 수 있는 컵타 영상들을 시청하면서 컵타 연주활동에 대한 동기를 부여하는 활동이 되겠다. 다양한 컵타 영상을 시청하면서 각 영상에 해당하는 리듬과 동작을 살펴보고 앞서 이루어진 활동에서 탐색한

킵타의 소리가 실제로 연주에서는 어떻게 적용하고 있는지를 비교하면서 이야기를 나눠보는 시간을 가진다.

5) 6차시: <실제> 킵타의 기본리듬 및 기본동작을 익히고 노래에 맞춰 연주해보기

- 창의성요소: 상상력/시각화능력, 애매모호함에 대한 참을성, 호기심/흥미, 몰입
- 인성요소: 약속

이 차시에서부터 실제 연주에 들어가게 되는데 여기에서는 킵타의 기본리듬 및 기본동작을 익히고 노래에 맞춰 연주를 해보는 활동을 한다. 앞서 이론적 배경에서도 언급을 했듯이 킵타의 기본리듬과 구음, 동작은 음악교과 연구회 등에서 킵타를 활용한 수업을 위해 임의로 정한 것이므로 교사는 이를 자유롭게 변형하여 다른 방법으로도 적용해볼 수 있겠다. 여기에서 기본리듬과 기본동작은 하나의 오스티나토로써 학생들은 이를 반주로 활용하게 되는데, 이렇게 간단한 기본리듬과 기본동작만으로도 하나의 곡을 연주할 수 있다는 데에서 학생들은 성취감과 자신감을 느낄 수 있을 것이다.

가) 킵타의 기본리듬 익히기

우선 교사가 말해주는 구음을 따라한다.

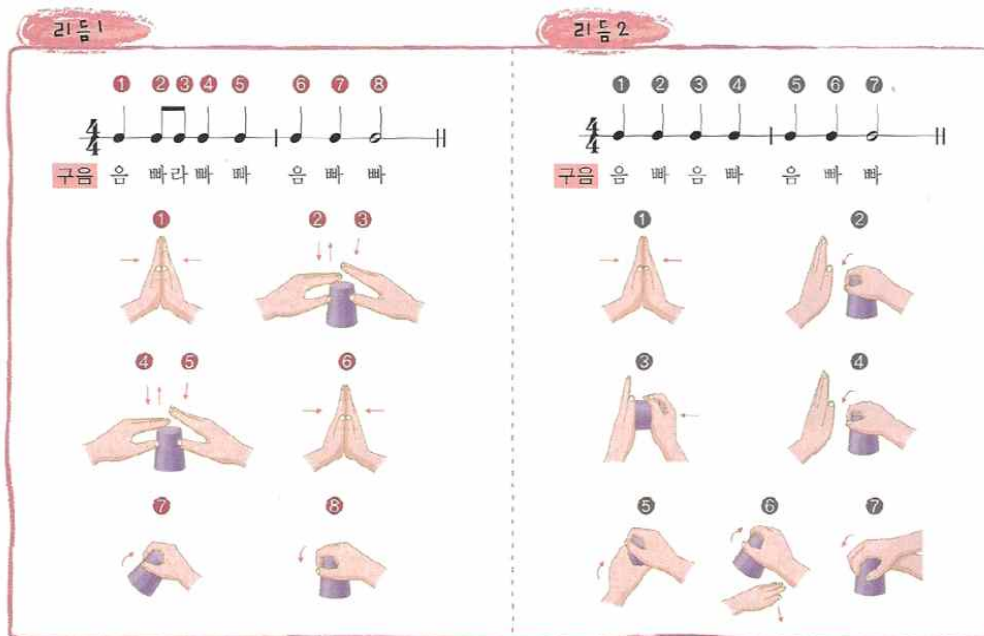
음	빠	라	빠	빠	음	빠	빠	
---	---	---	---	---	---	---	---	--

음	빠	음	빠	음	빠	빠	
---	---	---	---	---	---	---	--

[그림 III-6] 킵타 기본리듬 구음

나) 킵타의 기본동작 익히기

교사의 시범을 보고 이를 천천히 따라하며 어느 정도 동작이 익숙해지면 네 박자의 노래에 맞춰 기본리듬 및 기본동작으로 킵타를 연주한다.



[그림 III-7] 컵타의 기본박과 연주동작(김미숙 외, 2010, p.39)

<표 III-9> 컵타의 구음과 동작

구음	동작
음	손뼉 치기
빠라	왼손, 오른손 순서로 컵 윗부분치기
빠	왼손으로 컵 윗부분치기
빠	오른손으로 컵 윗부분치기
음	손뼉 치기
빠	오른손으로 컵 윗부분잡기
빠	오른손으로 잡은 컵으로 책상치기
음	손뼉 치기
빠	오른손으로 컵 잡기
음	오른손으로 잡은 컵으로 왼손 손바닥치기
빠	오른손으로 잡은 컵으로 책상치기
음	오른손으로 잡은 컵을 왼손으로 옮기기
빠	오른손으로 책상치기
빠	치고 있는 오른손 앞으로 왼손에 잡은 컵을 책상에 치기

6) 7차시: <실제> 컵타의 기본리듬 및 기본동작 응용하기

- 창의성요소: 상상력/시각화능력, 애매모호함에 대한 참을성, 호기심/흥미, 몰입
- 인성요소: 약속, 배려, 책임

이 차시는 컵타의 기본리듬 및 기본동작을 바탕으로 이를 응용하여 다양한 동작을 학습해보는 활동으로 구성하였다. 기본동작이 한 개의 컵으로 혼자 연주를 하는 것이라면 응용동작은 두 명 이상이 기본리듬을 연주한다는 데에서 차이가 있다. 여기에서 학습한 것은 추후 심화단계에서 학생들이 직접 리듬 및 동작을 창작하는 데에 바탕이 될 것이다.

가) 전달하기

컵타의 기본리듬은 4박자의 다른 두 가지의 리듬으로 구성되었다. 전달하기는 두 명 이상이 동작을 하는 것으로 '음 빠라 빠 빠 음 빠 빠 / 음 빠 음 빠 음 빠 빠'의 마지막 '빠'를 하는 동작에서 컵을 옆 사람에게 전달을 하는 것이다.

나) 모았다 풀기

모았다 풀기는 컵타의 기본리듬과 기본동작을 응용한 것으로 두 명이 동작을 할 수 있다. 구음은 '음 빠라 빠 빠 음 빠 빠'가 네 번 반복되는 형태로 이루어진다. 왼쪽에 있는 학생이 혼자 '음 빠라 빠 빠 음 빠 빠'의 동작을 하면서 마지막 '빠'리듬에 자신이 가지고 있는 컵을 두 개의 책상이 붙여진 가운데 부분에 놓는다. 그다음 오른쪽에 있는 학생 역시 혼자 '음 빠라 빠 빠 음 빠 빠'의 동작을 하면서 마지막 '빠'리듬에 자신이 가지고 있는 컵을 왼쪽 학생이 놓은 컵에 포개어 놓는다. 그리고 또다시 오른쪽 학생이 혼자 '음 빠라 빠 빠 음 빠 빠'의 동작을 하면서 마지막 '빠'리듬에 자신이 포개어 놓은 컵을 다시 가져와서 자신의 앞에 놓고, 이어서 왼쪽 학생도 혼자 '음 빠라 빠 빠 음 빠 빠'의 동작을 하면서 마지막 '빠'리듬에 자신이 놓은 컵을 다시 가져온다.

다) 응용동작 연결하기

앞서 배운 전달하기와 모았다 풀기를 연결하여 노래에 맞춰 연주를 한다.

또한 위의 응용동작 외에도 학생들이 두 명 이상이 함께 할 수 있는 동작에 대한 아이디어를 생각해보도록 하고 이를 수렴하여 연결해보는 것도 좋을 것이다.

7) 8차시: <심화> 오스티나토 이해하기

- 창의성요소: 유추/은유적사고
- 인성요소: 약속

이 차시에서는 컵타의 리듬반주를 창작하기 위해 오스티나토의 개념을 이해하는 활동을 한다. 이때에는 곧바로 오스티나토의 개념을 도입하는 것이 아니라 오스티나토가 있는 음악을 감상하고 이 곡들의 공통점을 찾아보도록 함으로써 자연스럽게 오스티나토가 어떤 것인지를 이해할 수 있도록 한다. 이때 제시하는 곡으로는 클래식, 가요, 타악기 연주, 아프리카 음악 등 다양한 장르를 설정함으로써 학생들이 여러 종류의 음악 속에서 오스티나토를 느껴보는 시간을 갖게 한다.

가) 오스티나토가 있는 음악 감상하기

세 곡의 음악을 듣고 이 음악들의 공통점을 모둠별로 의논하여 발표해본다.

(예시) 조용필 'bounce', 싸이 '젠틀맨', 요한 파헬벨 케논, 라틴 타악기 앙상블 등

나) 오스티나토의 개념 이해하기

오스티나토의 개념을 확인하고 앞서 들은 곡들을 다시 한 번 들으면서 그 의미를 파악해본다.

다) 말리듬으로 오스티나토 반주 만들어 부르기

음악 교과서에 나오는 아프리카 음악 중에서 단어나 문장을 골라 이를 오스티나토 말리듬으로써 활용하고 모둠별로 파트를 나누어 노래를 부르도록 한다.

(예시) - A, B분단: 노래부르기

- C분단: '체체코피사' 말리듬 오스티나토 부르기

- D분단: '체체쿨레' 말리듬 오스티나토 부르기

(C분단)	체	체		코	피		사	
(D분단)	체		체		쿨		레	

[그림 III-8] 아프리카 음악 '체체쿨레' 말리듬

8) 9차시: <심화> 4박자의 리듬을 창작하고 모듬별 반주리듬 정하기

- 창의성요소: 확산적사고, 상상력/시각화능력, 논리/분석적사고, 비판적사고, 문제발견, 문제해결, 다양성, 애매모호함에 대한 참을성, 감수성, 용기, 자율성, 독창성
- 인성요소: 정직, 약속, 배려, 책임

이 차시는 학생들이 직접 4박자의 리듬을 창작하고 모듬별 반주리듬을 정하는 활동을 갖는다. 주어진 시간 내에 다양한 4박자의 리듬을 창작하는 활동에서 학생들은 창의적 요소 중 발산적 사고의 향상을 체험할 수 있을 것이다. 어느 정도 시간이 지나면 학생들은 각자 고안한 리듬을 모듬별로 서로 돌려가며 확인을 하고 직접 손뼉을 쳐보면서 노래에 어울리는 4박자의 리듬을 두 가지 선택한다. 이것이 바로 그 모듬이 연주를 할 반주리듬이 되는 것이다.

가) 오스티나토 아이디어 내기

각자 컵타 반주리듬으로 사용할 오스티나토 아이디어를 주어진 시간동안 생각나는 대로 적어본다.

나) 아이디어를 모아 모듬별 반주리듬 완성하기

모듬원들이 창작한 리듬 학습지를 서로 돌려보면서 리듬을 손뼉으로 쳐보고 리듬음절로 읽어본다. 이렇게 모듬별로 의논을 통하여 컵타로 연주할 노래에 어울리는 반주리듬 2마디를 정한다.

(예시)

♩ .	♩	♩	♩	♩ ♩	♩	♩ ♩	♩
-----	---	---	---	-----	---	-----	---

[그림 III-9] 반주리듬 2마디 정하기

내가 만드는 컵타 리듬 ♪

☞ 반주리듬 아이디어 내기

①					⑧				
②					⑨				
③					⑩				
④					⑪				
⑤					⑫				
⑥					⑬				
⑦					⑭				

[그림 III-10] 내가 만드는 컵타 리듬 학습지

다) 완성된 반주 리듬 익히기

모듬별로 정한 반주리듬 2마디를 다 같이 손뼉을 치고 리듬음절로 읽으면서 리듬을 익혀본다.

9) 10차시: <심화> 모듬별 반주리듬에 알맞은 동작 정하기

- 창의성요소: 확산적사고, 상상력/시각화능력, 논리/분석적사고, 비판적사고, 문제발견, 문제해결, 다양성, 애매모호함에 대한 참을성, 감수성, 용기, 자율성, 독창성
- 인성요소: 정직, 약속, 배려, 책임

이번 차시는 지난 시간에 정한 모듬별 반주리듬에 알맞은 동작을 정해보는 시간으로 구성하였다. 킵타의 기본 동작 및 응용동작을 바탕으로 모듬원들과 함께 논의를 통해 다양하게 적용해보고 나타나는 오류들을 수정해가면서 모듬만의 독창적인 동작을 정하는 것이 핵심이다.

가) 모듬별 킵타 연주 방법 정하고 연습하기
반주리듬에 어울리는 동작을 정하고 연습해본다.

(예시)

♪.	♪	♪	♪	♪♪	♪	♪♪	♪
양	오	원	오	양양	포	양양	포

3)

[그림 III-11] 반주리듬에 어울리는 동작 정하기

우리가 만드는 킵타 리듬 ♪

☞ 우리 모듬의 반주리듬 및 킵타 연주법

리듬								
킵타 연주법								

[그림 III-12] 반주리듬 및 킵타 연주법 학습지

(1) 기본동작 예시

- (가) 양-양손
- (나) 원-원손
- (다) 오-오른손

3) 양, 오, 원, 포 등은 모듬원 간 편의를 위하여 동작을 간단하게 언어로 나타낸 것이므로 교사와 학생이 협의를 하여 새롭게 구성할 수 있다.

- (라) 엇-오른손은 컵을 잡고 가만히 있고 왼손을 오른손 쪽으로 넘겨(팔을 X자로 만들어) 치기
- (마) 포-컵 두 개를 포개기
- (바) 박-박수
- (사) 옴-컵을 전달하기

- 10) 11차시: <심화> 모듈별로 정한 리듬반주를 동작과 함께 연습하기
- 창의성요소: 문제해결, 다양성, 감수성, 호기심/흥미, 몰입
 - 인성요소: 약속, 배려, 책임

이 차시는 9차시 때 정한 리듬과 10차시 때 정한 동작을 가지고 모듈별로 충분한 연습 시간을 가질 수 있도록 구성하였다. 다음 시간에 있을 모듈별 리듬반주를 노래에 맞춰 연주하는 발표를 위한 준비단계이기도 하다. 연습을 하는 과정에서 발생하는 오류를 수정하며 리듬과 동작을 다듬어가면서 학생들의 연주는 더욱 정교화 될 수 있을 것이다. 또한 모듈원간 연주기량의 차이를 좁히기 위해 모로 도와가며 노력을 하는 과정에서 협동의 덕목이 최고조로 발휘될 것이다. 이때 교사는 순회 지도를 통하여 모듈별 연습진행 상황을 점검하고 그에 알맞은 피드백을 주도록 한다.

- 11) 12차시: <심화> 모듈별로 리듬반주를 노래에 맞춰 발표하기
- 창의성요소: 다양성, 자율성, 독창성, 호기심/흥미, 몰입
 - 인성요소: 약속, 배려, 책임

이 차시는 심화 단계의 마지막 차시로써 모듈별로 그동안 준비하고 연습한 리듬반주를 노래에 맞춰 발표를 하는 시간이다. 그동안 열심히 준비한 것을 다른 학생들 앞에서 발표를 하면서 학생들은 자신감과 성취감을 느낄 수 있을 것이다. 이때 다른 모듈의 발표를 들을 때에는 수동적 감상자가 아닌 능동적 감상자로서 본인이 속한 모듈과 발표하는 모듈의 리듬반주와 동작을 서로 비교하며 칭찬해주고 싶은 점 또는 더 보완하면 좋을 점에 대해 생각을 하도록 한다. 각 모듈별로 발표

가 끝나면 발표를 들으면서 생각한 내용을 바탕으로 학생들 서로 간에 피드백이 이루어지도록 하는 것이 중요하다.

가) 컵타 반주에 맞춰 모듬별로 발표하기

모듬별로 만든 반주리듬을 발표한다. 나머지 모듬들은 반주리듬에 맞추어 노래를 부른다. 발표를 지켜볼 때에는 자신이 속한 모듬의 것과 비교를 해보며 칭찬해주고 싶은 점 또는 더 보완하면 좋을 점에 대해 생각을 하도록 한다.

나) 피드백 나누기

한 모듬씩 발표가 끝날 때마다 발표를 한 모듬의 연주에서 칭찬해주고 싶은 점, 보완할 점에 대한 충분한 의견을 나눈다.

다) 다른 모듬의 반주리듬에 맞춰 연주하기

교사는 다른 모듬의 반주리듬과 연주 동작을 화면에 띄우고 노래에 맞춰 다 함께 연주를 해보도록 한다. 여기에서는 연습시간이 충분하지 않기 때문에 연주의 완벽성에 초점을 두기 보다는 동아리 학생 모두가 다함께 하나의 리듬반주로 연주를 한다는 점에서 음악적 감수성을 느끼고 몰입을 하는 등의 음악을 즐기는 태도에 더욱 초점을 둔다.

12) 13차시: <발전> 다른 악기와의 합주 구상하기

- 창의성요소: 확산적사고, 상상력/시각화능력, 논리/분석적사고, 비판적사고, 문제발견, 문제해결, 다양성, 애매모호함에 대한 참을성, 감수성, 용기, 자율성, 독창성
- 인성요소: 정직, 약속, 배려, 책임

이번 차시는 지난 차시 마지막 부분에서 다함께 연주한 리듬반주 한 가지를 토대로 다른 악기와의 합주를 구상해보는 시간이다. 여기에서의 합주는 모듬별, 분단별, 학급별 등 다양한 형태로 이루어질 수 있다. 이때 학교급별로 사용 가능한 악기가 다르기 때문에 교사는 사전에 각 학교 또는 학급에서 합주로 사용할 수

있는 악기를 점검할 필요가 있다. 그리고 악기는 학생들 간 연주 기량과 악기에 대한 흥미를 고려하여 선정해야한다. 또한 이미 가지고 있는 악기 외에 재활용품을 활용하여 만들 수 있는 악기공작소 활동이 다음 차시에 이어질 것이기 때문에 만들 악기의 형태와 소리, 연주방법을 구상하고 준비물을 정하는 것도 이 시간에 이루어져야 할 것이다.

13) 14~15차시: <발전> 악기 공작소

- 창의성요소: 확산적사고, 상상력/시각화능력, 문제발견, 문제해결, 독창성
- 인성요소: 정직, 약속, 배려, 책임

이번 차시는 학생들이 재활용품 등을 통해 직접 만든 악기를 합주에 활용하기 위해 마련하였다. 교사는 학생들이 창의적으로 악기를 구안하도록 충분한 예시작품을 보여주도록 한다. 학급에서 동아리를 운영할 경우 미술과 음악교과를 통합하여 이를 지도할 수도 있겠다.

14) 16차시: <발전> 구상한 합주 연습하기

- 창의성요소: 문제해결, 다양성, 감수성, 호기심/흥미, 몰입
- 인성요소: 약속, 배려, 책임

이번 차시는 지난 차시에서 구상한 합주를 본격적으로 연습하는 단계이다. 한 차시 분량으로 제시하기는 하였으나, 학생들의 연습 속도에 따라 탄력적으로 조정할 필요가 있다. 합주를 연습하는 과정에서 교사는 자리 배치에서부터 동선까지 고려할 수 있도록 학생들에게 안내해주어야 할 것이다.

15) 17차시: <발전> 다양한 악기를 이용하여 합주하기

- 창의성요소: 다양성, 자율성, 독창성, 호기심/흥미, 몰입
- 인성요소: 약속, 배려, 책임

컴퓨터 앙상블 동아리 프로그램의 마지막 차시는 지난 시간에 연습한 다양한 악

기를 이용하여 합주한 것을 발표해보는 순서이다. 창의적 체험활동 프로그램의 특성상 학년이 부서를 나누어 같은 시간에 운영하는 경우가 대부분이기 때문에 다른 부서의 학생들을 초대하여 작은 음악회 형식으로 진행을 해도 좋을 것이다. 실제 단계에서 했던 기본 리듬 및 기본 동작과 응용 리듬 및 응용 동작을 이용한 연주, 심화 단계에서 했던 모듈별로 창작한 컵타 리듬 반주, 마지막으로 발전 단계에서 다양한 악기들을 이용한 합주를 발표함으로써 해당 동아리 학생들에게는 다른 학생들 앞에서 연주를 했다는 자신감과 무대 위에 선 성취감을, 발표를 지켜보는 다른 동아리 학생들에게는 새로운 음악적 체험을 경험할 수 있는 좋은 기회가 될 것이다. 더 나아가 컵타 앙상블 동아리 학생이 다른 동아리 학생들에게 컵타 기본 리듬과 동작을 가르쳐주고 이를 다함께 연주를 하는 순서를 마련하여 다함께 음악을 즐길 줄 아는 태도를 기르는 데에 도움이 되는 시간을 가져보는 것도 좋겠다.

IV. 결론 및 제언

1. 결론

최근 다양한 음악관련 연수에서 컵타가 소개되고 있고 일부 중등교과서에는 관련 내용이 실릴 만큼 컵타에 대한 관심이 높아지고 있다. 본 연구는 창의성과 인성을 두루 발달시킬 수 있는 음악교육의 대안으로 2009 개정 교육과정에서 강조하고 있는 창의적 체험활동의 동아리 활동 영역을 이러한 컵타와 접목하여 기초(리듬 익히기), 실제(기본리듬 및 기본동작을 이용하여 컵타 연주하기), 심화(창작한 리듬 및 동작을 이용하여 컵타 연주하기), 발전(다른 악기와 접목하여 합주하기)의 네 단계로 이루어진 컵타 앙상블 동아리 교수·학습 프로그램을 개발했다.

이를 현장에서 적용했을 때 본 연구자가 바라는 프로그램의 효과는 다음과 같다.

첫째, 창의성과 인성을 고루 신장시킬 수 있는 프로그램이다. 창의·인성교육은 미래 사회가 요구하는 배려와 나눔을 실천하는 창의적 인재를 추구한다. 이 프로그램의 과정 속에서 학생들은 확산적 사고, 수렴적 사고, 독창성, 문제해결력 등의 창의성 요소를 향상시킬 수 있는 기회를 갖게 된다. 특히 컵타의 리듬 및 동작을 창작하고 다른 악기와 접목을 구상하는 단계는 창의성의 다양한 요소들과 크게 밀접하고 있다. 또한 모둠별로 논의를 거쳐 의견을 수렴하고 함께 창작하며 연습을 하고 연주를 하는 과정에서 학생들은 신뢰, 협동, 책임, 약속, 배려 등의 인성적 요소도 경험할 수 있을 것이다.

둘째, 결과보다는 과정을 중시하는 단계적 프로그램이다. 악기와 관련한 동아리의 경우 결과적으로 공연을 위한 연습을 우선적으로 여기는 경향이 있다. 하지만 본 연구자가 개발한 컵타 앙상블 동아리 프로그램의 경우 공연을 목적으로 두기 보다는 학생들이 음악을 창작하고 연주하고 감상하는 과정에서 음악이 주는 즐거움을 체험하는 것에 그 목적을 둔다. 학생들이 리듬에 먼저 친숙해지고 나서 기본적인 리듬 및 동작을 습득, 적용한 후에 이를 직접 창작하고 모둠별로 완성해나가며 더 나아가 다른 악기와 접목까지 고려하는 일련의 과정을 단계적으로

구성하였다.

셋째, 학습자 중심의 프로그램이다. 단순히 교사가 제시하는 리듬 및 동작을 습득하는 것이 아니라 학생들이 주체가 되어 말리듬 놀이, 신체 타악기 연주, 컵타 연주, 다른 악기와의 합주 등의 프로그램 과정 속에서 적극적으로 활동하면서 살아있는 학습자의 역할을 하게 된다.

넷째, 음악활동 영역의 통합을 추구하는 프로그램이다. 컵타 연주를 하면서 노래를 부르는 가창활동과 신체타악기 연주, 컵타 연주, 다른 악기들과의 합주를 하는 기악활동, 리듬과 동작을 직접 구상하는 창작활동, 마지막으로 다른 모듬의 연주를 능동적인 태도로 보고 듣는 감상활동이 고루 접목되고 있다.

다섯째, 학생들이 보다 친숙하게 다가갈 수 있는 프로그램이다. 리듬이 음정의 구성으로 이루어진 악보형태의 음악보다 몸으로 먼저 반응하는 요소라는 점에 있어서 학생들은 이에 더욱 쉽게 다가갈 수 있고, 리듬 및 동작을 직접 창작하는 과정에서 학생들의 잠재되어 있는 창의성을 자연스럽게 이끌어갈 수 있다.

여섯째, 적용에 있어서 융통성을 가지고 있는 프로그램이다. 본 연구자가 구상한 컵타 앙상블 프로그램의 대상 학년은 4학년이나 교사가 새롭게 이를 재구성을 하여 리듬 및 동작의 난이도를 고려한다면 초등학교 저학년에서부터 고등학교 고학년까지 두루 적용할 수 있을 것이다.

2. 제언

본 연구는 창의적 체험활동을 위한 컵타 앙상블 동아리 프로그램 개발에 초점을 맞췄으나 다음과 같은 제언을 한다.

첫째, 창의·인성 요소의 신장과 관련하여 사전검사와 프로그램을 적용한 이후의 사후검사를 통한 프로그램의 실제적인 효과를 검증하는 연구가 필요하다.

둘째, 최근 창의·인성교육의 중요성이 크게 부각됨에 따라 교과활동에서 이를 보완하기 위한 방안으로 창의적 체험활동을 제시하고 있는데, 자율, 진로, 봉사 등 다른 창의적 체험활동 영역과의 연계 및 통합을 위한 방안에 대한 연구 및 개발이 이루어져야 한다.

셋째, 이 프로그램은 킥타 앙상블 동아리 활동을 주제로 한 창의적 체험활동으로 이를 실제 교실 상황에서 적용을 하기 위해서는 교사의 관심과 연구가 반드시 선행되어야 할 것이다. 창의적 체험활동의 시수가 학교별로 편차가 있고 학교급별로 주어진 환경을 고려하여 학생들의 수준과 환경적인 여건에 따라 프로그램의 일부 내용을 선택하거나 심화하는 등의 재구성 과정이 필요하다.

넷째, 초등학교 4학년 학년들을 대상으로 프로그램을 개발하였기 때문에 다양한 학년에 적용하는 일반화 과정이 필요하다. 국악리듬, 다문화 음악의 리듬 등을 폭넓게 적용한다면 고학년에서도 풍부한 음악적 경험을 하는 데에 도움이 될 것이다.

참 고 문 헌

<자료>

- 문용린 외. (2010). 배려와 나눔을 실천하는 창의인재육성을 위한 창의인성교육의 기본방안.
- 양종모. (1995). 헝가리 음악교육의 리듬 학습 단계. 음악과 민족 제 10호.
- 교육과학기술부. (2010). 창의적 체험활동 교육과정 해설서. 교육과학기술부.
- 한국과학창의재단. (2010). 창의·인성교육과정지침. 한국과학창의재단.
- 한국과학창의재단. (2010). 창의·인성교육의 총론적 고찰. 한국과학창의재단.
- 한국과학창의재단. (2010). 창의·인성교육 활성화 방안 연구. 한국과학창의재단.

<단행본>

- 권덕원 외. (2010). 음악교육의 기초. 교육과학사.
- 김미숙 외. (2010). 중학교 음악1. 서울: 더텍스트.
- 석문주 외. (2011). 음악교육의 이해와 실천. 교육과학사.
- 임미경 외. (2010). 음악교수법. 서울 학지사.
- 정선화. (2013). 신나는 리듬 컵타. 삼호뮤직.
- 정선화. (2013). 신나는 리듬 컵타 연주교본. 삼호뮤직.
- 조흥기. (2004). 코다이 음악교육. 세광음악출판사.
- 조효임 외. (1999). 오르프 음악교육의 이론과 실제 서울대학교 초등음악교육연구소 음악교육총서 제3권. 서울: 학문사.

<논문>

- 김새롬. (2011). 창의·인성 함양을 위한 협동-리듬 창작학습 지도방안 연구. 연세대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김윤아. (2011). 리듬즉흥연주를 이용한 창의적 음악활동 지도방안 연구. 부산대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김지수. (2012). 달크로즈, 오르프의 교수법을 적용한 음악지도에 관한 연구. 국민대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 노경아. (2013). 칼 오르프 교수법을 적용한 중학교 리듬학습 지도안 연구. 부산대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 마효경. (2007). 코다이 교수법에 따른 활동 내용의 분석 연구. 숙명여자대학교

교육대학원 석사학위논문.

- 박나현. (2013). 놀이를 활용한 초등학생 합창 지도안 개발 및 효과 분석. 경인교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 유가연. (2012). 오르프 접근법 기반의 초등 음악극 동아리를 위한 창의적 체험활동 프로그램 개발. 서울교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이문주. (2004). 초등학교 5학년을 위한 음악창작 프로그램 꼬마작곡 프로그램 개발 연구. 연세대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이인애. (2013). 코다이 교수법에 근거한 초등학교 음악교과서의 리듬 학습 단계 분석. 부산교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이효겸. (2009). 오스티나토를 활용한 초등학교 6학년 기악합주 방안. 경인교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정경희. (2011). 미니멀 음악을 활용한 효과적인 음악교육 방법에 관한 연구. 경상대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 최병우. (2009). 음악교육을 통한 창의력 신장 연구. 한양대학교 교육대학원 석사학위논문.

<인터넷자료>

<http://www.crezone.net> (창의인성교육넷)

A B S T R A C T *

Development of the Cup Percussion Ensemble Club Teaching-Learning Program by Creative Activity

Kim, Sung Hee

Major in Elementary Music Education
Graduate School of Education
Jeju National University

Supervised by Professor Cho, Young Bae

This study is a substitution for existing study on the intensive course completion system which has lacked in music curriculum and designed to enhance creativity and personality from students. In terms of 2009 revised national curriculum which placed importance on creative activity by group activities, the main purpose of this study is not only to develop creative activity programs for cup percussion ensemble club, but to help enable other teachers to use these educational programs easily.

Based on basic rhythms and movements of cup percussion, students can create various quadruple rhythms called ostinato. After making individual works, students gather and explore further their creations in groups for presentation. This program runs annually for maximizing creative and personal music activities with the multiple processes of the program.

Chapter 1 covers an analysis on creativity and personality factors applicable to cup percussion. In the process of this program, students have opportunities to improve factors of creativity such as divergent thinking, convergent thought, originality, problem-solving skills. Especially the stages of making rhythms and motions by cup percussion and combining with other instruments are closely related to the creativity factors. Moreover, personality factors can be learned during the whole group working process including responsibility, cooperation, consideration, and so on.

Chapter 2 is applicable teaching factors relating to cup percussion activities discussed in 2009 revised national curriculum. Since the study is targeted the fourth grade of elementary school, it serves to illustrate both the system of content and standard of accomplishment such an examination possibly serves in connection with the cup percussion program.

Chapter 3 describes how to develop the club program which is four steps involving 17 units and specifies how to operate Cup Percussion Ensemble Club in detail. The initial stage called 'basic stage' is the core part of cup percussion to make students feel more familiar with rhythm. For example, by playing with rhythm speech, Kodaly rhythm symbols, and Orff's percussion instrument, students can build a sense of rhythm. The second 'practical stage' is to learn basic rhythms and motions for practical application and understanding of cup percussion. Next, in third 'advanced stage', students further expand on what they have learned. From basic rhythms and motions to multiple rhythms and motions, they share and gather particular ideas in groups and finally create a new composition. Through this stage, they can develop creativity and personality factors covered in the study the most. In final 'developing stage', students utilize whatever specific skills or combination of skills in forming and presenting with any other instruments. Therefore, they are lead to enriched musical quality and experience as well as harmony of concerted music.

Key words: Cup Percussion, Creative Activity, Club, creativity and personality

<부록1> 컵타의 기본리듬과 기본동작 익히기 활동지

컵타 앙상블 동아리	<h1 style="margin: 0;">컵타 활동지</h1>	4학년 반 번 이름
---------------	------------------------------------	---------------

컵타의 기본리듬과 기본동작을 알아봅시다 ♪

☞ 컵타의 기본리듬

☞ 컵타의 기본동작

구음	동작
음	손뼉 치기
빠라	왼손, 오른손 순서로 컵 윗부분치기
빠	왼손으로 컵 윗부분치기
빠	오른손으로 컵 윗부분치기
음	손뼉 치기
빠	오른손으로 컵 윗부분잡기
빠	오른손으로 잡은 컵으로 책상치기
음	손뼉 치기
빠	오른손으로 컵 잡기
음	오른손으로 잡은 컵으로 왼손 손바닥치기
빠	오른손으로 잡은 컵으로 책상치기
음	오른손으로 잡은 컵을 왼손으로 옮기기
빠	오른손으로 책상치기
빠	치고 있는 오른손 앞으로 왼손에 잡은 컵을 책상에 치기

<부록2> 새로운 반주리듬과 동작 창작하기 활동지

컵타 앙상블 동아리	컵타 활동지	4학년 반 번	
		이름	

내가 만드는 컵타 리듬 ♪

☞ 반주리듬 아이디어 내기

①						⑧					
②						⑨					
③						⑩					
④						⑪					
⑤						⑫					
⑥						⑬					
⑦						⑭					

우리가 만드는 컵타 리듬 ♪

☞ 우리 모두의 반주리듬 및 컵타 연주법

리듬									
컵타 연주법									