creative commons
COMMONS DEED

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

dCollection

청음력 향상을 위한 음악 놀이 활동에 관한 연구

양수영

2015

석 사 학 위 논 문

청음력 향상을 위한 음악 놀이 활동에 관한 연구

-초등학교 1학년을 대상으로-

A Study on Music Play Activities for the Improvement of Listening Ability

-Focused on the 1st grade students in Elementary School-

제주대학교 교육대학원

초등음악교육전공

양 수 영

2015년 8월

석 사 학 위 논 문

청음력 향상을 위한 음악 놀이 활동에 관한 연구

-초등학교 1학년을 대상으로-

A Study on Music Play Activities for the Improvement of Listening Ability

-Focused on the 1st grade students in Elementary School-

제주대학교 교육대학원

초등음악교육전공

양 수 영

2015년 8월

청음력 향상을 위한
음악 놀이 활동에 관한 연구
-초등학교 1학년을 대상으로-

A Study on Music Play Activities for the Improvement of Listening Ability
-Focused on the 1st grade students in Elementary School-

지도교수　조　치　노

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

제주대학교 교육대학원

초등음악교육전공

양　수　영

2015년 5월

양 수 영의
교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 _____ 인

심사위원 _____ 인

심사위원 _____ 인

제주대학교 교육대학원

2015년 6월

목 차

표 목차 ····· iii

그림 목차 ····· iv

악보 목차 ····· iv

국문 초록 ····· v

Ⅰ. 서론 ····· **1**

1. 연구의 필요성 ····· 1

2. 연구 내용 및 방법 ····· 2

3. 연구의 제한점 ····· 3

Ⅱ. 이론적 배경 ····· **4**

1. 청음 교육 ····· 4

2. 초등학교 저학년의 음악적 능력 발달 특징 ····· 7

3. 음악교육자들의 청음 지도법 ····· 9

4. 2009 개정 교육과정에 따른 즐거운 생활과 교육과정 ····· 15

5. 2009 개정 초등학교 음악과 교육과정 ····· 20

Ⅲ. 청음 활동을 위한 수업 모형 구안 및 내용 선정 ····· **22**

1. 초등학교 1학년 즐거운 생활과 음악 영역 분석 ····· 22

2. 청음 활동을 위한 학습 내용 선정 ····· 25

3. 청음 활동을 위한 교수-학습 수업 모형 구안 ····· 27

Ⅳ. 청음 활동 지도의 실제 ····· 30
1. 리듬 청음 지도의 실제 ····· 30
2. 가락 청음 지도의 실제 ····· 40
3. 셈여림 청음 지도의 실제 ····· 45
4. 빠르기 청음 지도의 실제 ····· 49
5. 음색 청음 지도의 실제 ····· 51

Ⅳ. 결론 및 제언 ····· 55
1. 결론 ····· 55
2. 제언 ····· 56

참고 문헌 ····· 57

ABSTRACT ····· 59

표 목 차

〈표 Ⅱ-1〉 청음의 종류 ····· 4

〈표 Ⅱ-2〉 초등학교 어린이의 음악발달 특징 ····· 8

〈표 Ⅱ-3〉 고든의 음악기능학습단계 ····· 14

〈표 Ⅱ-4〉 통합교과 개정의 방향 ····· 15

〈표 Ⅱ-5〉 즐거운 생활과의 성격 및 내용 ····· 17

〈표 Ⅱ-6〉 즐거운 생활과의 주제 체계 ····· 19

〈표 Ⅱ-7〉 음악과의 내용 체계 ····· 20

〈표 Ⅱ-8〉 음악 요소 및 개념 체계표 ····· 21

〈표 Ⅲ-1〉 초등학교 1학년 즐거운 생활 음악 요소 분석표 ····· 22

〈표 Ⅲ-2〉 유아 및 초등학교 1-2학년 수준에서의 음악의 본질 개념 ··· 25

〈표 Ⅲ-3〉 초등학교 1학년 청음 지도 요소에 따른 학습 내용표 ···· 26

〈표 Ⅲ-4〉 즐거운 생활 표현 놀이 모형 ····· 28

〈표 Ⅲ-5〉 청음 활동을 위한 수업 모형 ····· 28

그 림 목 차

〔그림 Ⅱ-1〕 코다이 손 신호 방법 ····· 11
〔그림 Ⅱ-2〕 즐거운 생활과의 교육 목표 ····· 18
〔그림 Ⅲ-1〕 음악과 일반 교수 학습 모형 ····· 27
〔그림 Ⅳ-1〕 긴 소리와 짧은 소리 청음활동 예 ····· 31
〔그림 Ⅳ-2〕 도형을 이용한 박자 청음활동 예 ····· 35
〔그림 Ⅳ-3〕 4/4박자 리듬악보 ····· 37
〔그림 Ⅳ-4〕 음높이 청음활동 예 ····· 41
〔그림 Ⅳ-5〕 몸계명 ····· 42
〔그림 Ⅳ-6〕 코다이 손 기호 ····· 45
〔그림 Ⅳ-7〕 큰 소리와 작은 소리 셈여림 청음활동 예 ····· 46

악 보 목 차

〈악보 Ⅳ-1〉 어깨동무 ····· 38
〈악보 Ⅳ-2〉 새는 새는 ····· 38
〈악보 Ⅳ-3〉 학교종 ····· 43
〈악보 Ⅳ-4〉 우리 집은 웃음바다 ····· 43
〈악보 Ⅳ-5〉 닭잡기 ····· 51

국 문 초 록

청음력 향상을 위한 음악 놀이 활동에 관한 연구
-초등학교 1학년을 대상으로-

양 수 영

제주대학교 교육대학원 초등음악교육전공
지도교수 조 치 노

최근 학교 현장에서도 예술교육이 활성화되고 있고 사회 속에서도 문화예술을 향유할 수 있는 기회가 점차 많아지고 있다. 음악은 소리를 통해 표현하고 향수하는 예술로, 음악의 아름다움을 경험하고 삶 속에서 즐길 수 있도록 하는 교과가 바로 '음악'이다. 음악에 대한 느낌과 반응은 우리의 귀를 통해 시작되고 이는 곧 음악을 듣는 활동에서 시작되며 듣기는 가창, 기악, 창작 활동의 기본이라 할 수 있다. 따라서 음악을 잘 지각하고 반응하는 청음 능력이 향상된다면 음악의 아름다움을 보다 폭넓고 의미 있게 체험할 수 있을 것이다.

인간의 청각계는 태어나면서부터 이미 완성되지만, 초등학교 저학년인 8-10세가 청감각이 가장 예민한 시기이기 때문에 이 시기에 적합한 청음교육이 이루어진다면 후천적인 노력에 의해 음악적 능력의 발현 정도가 달라질 수 있다. 반대로 가장 적합한 이 시기에 청음교육이 이루어지지 않는다면 학생들의 음악 체험의 폭도 좁을 수 밖에 없고 음악교육의 궁극적인 목적을 이루기도 어려울 것이다.

하지만 여전히 학교 현장에서는 음악 기능, 즉 가창, 기악에 중점을 두어 음악 수업이 이루어지고 있고 특히 저학년인 경우는 즐거운 생활 교과가 통합교과라는

이름으로 놀이 위주의 학습이 되어지다보면 결과적으로 음악이 아닌 놀이 자체로만 끝나버리는 경우가 종종 있다.

따라서 본 연구는 학생들의 청음력 향상을 위해 선행 연구를 고찰하고 교육과정을 분석하여 핵심 청음 지도 요소를 선정하였으며 교수・학습 모형을 구안하여 청음 활동을 위한 음악 수업 지도 방안을 모색하였다. 악기를 연주하고, 노래 부르는 법을 배우고, 신체로 표현하는 것을 배우듯 음악적 요소와 형태를 인지하여 듣는 방법 곧, 청음 역시 학습되어져야 한다.

청감각이 가장 예민한 시기인 초등학교 1학년 학생들을 대상으로 하였고, 2009 개정 교육과정을 바탕으로 1학년 즐거운 생활과의 제재곡과 참고곡을 중심으로 활동을 구안하였다. 또한 청음의 종류는 리듬, 가락, 셈여림, 빠르기, 음색으로 범주화하였고 화성은 3,4학년군부터 나오는 개념으로 본 연구에서는 청음 지도 요소로 선정 제시하지 않았다.

청음 활동을 위한 교수 학습 모형은 한국교육개발원에서 구안한 음악과 일반 교수・학습 모형과 즐거운 생활과의 표현 놀이 모형을 바탕으로 준비하기, 청음 요소 탐색하기, 청음놀이 및 표현하기, 정리하기의 4단계로 구성하였다.

‘준비하기’ 단계에서는 흥미를 유발하고 학습 내용을 감지하며, ‘청음요소 탐색하기’ 단계에서는 제재곡을 듣고 청음요소와 놀이 방법을 탐색하고, ‘청음놀이 및 표현하기’단계에서는 관련 청음 기능을 사용하여 청음 놀이하기, ‘정리하기’단계에서는 감상 및 내면화하게 된다. 이와 같은 단계를 통해 학생들은 리듬, 가락, 셈여림, 빠르기, 음색의 청음 요소를 음악 놀이 활동을 통해 경험하게 된다.

청음력 향상을 위한 본 연구는 초등학교 1학년부터 계속적이고 연계성있게 심화 연구가 이루어져야 할 것이며 본 연구를 통해 초등학교 1학년 어린이의 잠재되어 있는 청음 능력을 발현시키고 향상시키며 더 나아가 궁극적으로 음악교육의 목표를 달성하는 수업이 되기를 기대한다.

주요어 : 청음력, 음악 놀이, 청감각, 청음 활동을 위한 교수 학습 모형

Ⅰ. 서 론

1. 연구의 필요성

음악은 사람의 느낌과 생각을 소리를 통해 표현하고 향수하는 예술로(교육과학기술부, 2011, p.14), 음악에 대한 느낌과 반응은 우리의 귀를 통해 시작된다. 우리가 음악을 배울 때 가장 먼저 하는 활동이 음악을 듣는 활동이며 이는 감상 활동뿐 아니라 가창, 기악, 창작 활동에서도 기본이라 할 수 있다. 따라서 음악을 통한 아름다움과 의미의 체험은 기본적으로 소리를 지각하고 소리의 반응에 의해 이루어진다고 볼 수 있으며, 이러한 음향을 잘 지각하고 반응하는 청음 능력이 중요하다고 하겠다.

음악 교과는 다양한 음악 활동을 통하여 음악의 아름다움을 경험하고, 음악성과 창의성, 음악의 역할과 가치에 대한 안목을 키움으로써 음악을 삶 속에서 즐길 수 있도록 하는 교과이다.(교육과학기술부, 2011, p.14) 특히 초등학교에서는 기초적인 음악적 능력과 감각을 길러 음악을 즐기고 참여하는 태도를 기르는 것에 중점을 두고 있는데 이를 위해서는 소리를 듣고 인지하고 표현할 수 있는 능력이 필요하다. 악기를 연주하고, 노래 부르는 법을 배우고, 신체로 표현하는 것을 배우듯 음악적 요소와 형태를 인지하여 듣는 방법 역시 학습되어져야 한다.

인간은 태어나면서부터 청각계가 이미 완성되어 있어 음을 감수하는 능력을 가지고 만 3세부터 급격히 상승하여 8세부터 10세가 되면 음악적 능력의 발현이 정점에 이르게 된다.(조동효, 2008, p.1) 영국의 심리학자 겔톤(Gelton, 1829-1911)에 의하면, “유치원부터 초등학교의 시기는 청감각이 가장 예민한 시기이기 때문에 이 시기가 지나면 적어도 훌륭한 음악적 능력의 성장은 기대하기 어렵다”고 주장했다.(이용일, 1998, p.33) 즉 초등학교 저학년인 8-10세부터 음악적 능력의 발현이 시작되며 후천적인 노력에 의해 능력의 발현 정도가 달라질 수 있다는 것이다. 청감각이 가장 예민한 이 시기에 또 가장 적합한 이 시기에 청음교육이 이루어지지 않는다면 학생들의 심미적인 음악 체험의 폭도 좁을 수 밖에 없고 음악교육의 궁극적인 목적을 이루기 어려울 것이다.

그러나 이 같은 청음력 교육의 필요성에도 불구하고 여전히 초등학교 현장의

음악교육은 가창과 기악 위주의 수업에 치우쳐 있고 청음교육의 중요성을 잘 느끼지 못하고 있으며 음악은 선천적인 일부 재능이 있는 사람들의 전유물로 여겨 음악에 대한 흥미나 자신감을 잃어버리고 음악을 멀리하는 경우를 자주 접하게 된다.(박지은, 2008, p.2) 특히 초등학교 저학년의 음악수업은 주제와 활동중심의 '즐거운 생활'교과라 이루어지는 활동이 단순 활동으로만 끝나버리는 경향이 있고 음악개념이 확실히 학습되지 않은 아이들이 대다수이다.

오늘날에는 학생들이 무수하게 많은 음악 속에 묻혀 살게 되었지만, 그럼에도 불구하고 여전히 '음악성'과 '창의성'은 그들에게 중요한 의미를 지닌 잠재적인 능력이다. 그러므로 잠재되어 있는 학생들의 음악성과 창의성이 다양한 방법을 통하여 발현될 수 있도록 도와주는 일 또한 교사의 중요한 역할이라고 하겠다. 그것이 학생들이 선천적인 절대음감이 아니더라도 음감을 계발시키고 좋은 '음악적 귀'를 가져 음악의 아름다움과 의미를 체험할 수 있게 해야 할 것이다.

따라서 본 연구에서는 초등학교 1학년 학생을 대상으로 저학년 학생들의 잠재되어 있는 청음 능력 발현을 위해 음악교육의 기초가 되는 청음 놀이 활동을 토대로 음악적 표현력 신장 방법을 모색하고자 한다. 이를 위해 체계적인 지도과정을 구안하고 그에 따른 학습 지도 방법을 모색하여 학생들의 청음력을 향상시킴으로서 음악의 아름다움과 의미를 경험하게 하고자 한다.

2. 연구의 내용 및 방법

본 연구는 초등학교 1학년 학생들의 청음력 향상을 위한 음악 놀이 활동을 바탕으로 아래와 같은 내용과 방법으로 연구하였다.

첫째, 청음 지도와 관련한 교육이론과 관련 문헌자료를 통해 초등학교 저학년의 청음 교육의 중요성과 음악교육자들의 청음 지도법을 살펴보았다.

둘째, 2009 개정 초등학교 1학년 즐거운 생활과의 음악과 영역을 추출하여 단원별, 차시별 제재곡을 바탕으로 핵심 청음 지도 요소를 선정, 제시하였다.

셋째, 음악과 일반 교수·학습 모형과 즐거운 생활과의 표현 놀이 모형을 바탕으로 청음 활동을 위한 수업 모형을 구안하고 수업을 설계하였다.

넷째, 청음 교육에 관한 여러 선행 연구들을 고찰해 봄으로써 초등학교 현장에서 적용할 수 있는 청음력 향상을 위한 음악 놀이 활동을 제시하고 청음 놀이 활동을 통한 지도방안을 모색하였다.

3. 연구의 제한점

본 연구는 다음과 같은 제한점을 가진다.

첫째, 본 연구는 초등학교 1학년 학생을 대상으로 하였다.

둘째, 본 연구는 2009 개정 교육과정을 바탕으로 1학년 즐거운 생활과의 제재곡과 참고곡을 중심으로 제시하였다.

셋째, 본 연구는 청음의 종류에 따라 리듬, 가락, 셈여림, 빠르기, 음색으로 제한하고 범주화하여 연구하였다. 화성의 경우 2009개정 교육과정의 3-4학년군에서부터 나오는 개념으로 본 연구에서는 청음 지도 요소로 선정하지 않았다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 청음 교육

가. 청음의 개념과 종류

청음의 사전적 의미는 귀의 훈련을 위하여 가락이나 화음을 듣고 리듬, 박자, 조, 음 이름 등을 분간하거나 알아내어 악보에 옮겨 쓰는 음악의 기초 훈련 중 한 가지를 뜻한다. 하지만 청음은 단순히 들려주는 가락이나 화음을 오선보에 기보하는 것 뿐만 아니라 학생들 자신이 들은 음을 느끼는 것에서부터 그 음을 단순화시키고 기보법 내에서 기억하고 상기하고 조작하면서 음악을 이해하는 과정을 통해 생겨나는 능력이라고 할 수 있을 것이다.

좀 더 구체적으로 말해 청음이란 들은 음을 그대로 따라 부르는 청창 능력과 음의 조성이나 박자, 빠르기, 음악에 연주되는 악기 등을 알아내는 능력, 그리고 클라이막스나 느낌을 표현하는 제반사항을 몸으로 체득하고 음악의 문맥적 관계와 의미를 파악함에 있어 소리를 듣는 방법을 아는 종합적인 능력이라 할 수 있다.(조문성, 2009, pp.11-12)

청음의 종류를 정리하면 아래와 같다.

<표 Ⅱ-1> 청음의 종류(원희, 1994, p.69)

청음의 종류	내용
리듬 청음	민음표의 1박 단위의 단순 박자에서 시작해서 점차 점음표의 복합 박자 변박자로 가며 리듬만 듣고 적기
음고 청음	음의 높고 낮음을 듣고 적기 온음계로 시작해서 반음계가 섞인 음정 듣고 적기
선율 청음	박자에 의한 리듬으로 멜로디를 듣고 적기 단선율 청음- 한 성부의 멜로디 듣고 적기 다선율 청음- 2~4성부를 함께 듣고 적기
화음 청음	장조, 단조에 포함되는 3화음(장・단・증・감3화음)과 딸림7화음 기본형과 자리바꿈 등의 분산화음과 동시화음 듣고 적기

청음의 지도 요소로는 교사가 제시하는 리듬, 선율, 박자, 속도 등을 정확하고

빠르게 적을 수 있는 기보법과 음의 고저, 리듬, 박자 등을 정확하게 받아들여져야 한다. 또한 악기마다의 음빛깔과 요소를 판별할 수 있는 능력이 있어야 한다.(장현희, 2008, p.8)

나. 청음 교육의 중요성

우리가 음악을 배울 때 가장 먼저 하는 활동이 음악을 듣는 활동이며 이는 감상 활동 뿐 아니라 가창, 기악, 창작 활동에서도 기본이라 할 수 있다. 따라서 음악을 통한 아름다움과 의미의 체험은 기본적으로 음향지각과 음향에 대한 반응에 의해 이루어진다고 볼 수 있으며, 음향을 잘 지각하고 반응하는 청음 능력이 중요하다고 하겠다.

고든(Edwin Gordon, 1927～)은 마음속으로 들으면서 순간순간 듣는 음을 저장하고 재생하는 능력으로 내청을 강조했다. 코다이는 '글을 읽을 수 없는 사람이 문화의 지식이나 혹은 다른 분야의 지식을 얻을 수 없는 것과 마찬가지로 음악을 읽지 못하고는 음악에 대한 아무런 지식을 얻을 수 없다'라고 하였다.(조문성, 2009, p.12)

이홍수 교수는 초등학교 저학년 어린이들은 청감각과 반응력, 기억력, 상상력, 어휘력이 발달하고 상징적 활동이 증가하는 데, 이는 음악 학습 가능성을 보여주는 것이라고 하였다. 또한 초등학교 저학년의 대부분은 음의 낮음과 길이, 음색 등을 분별할 수 있고 리듬의 특징과 변화에 흥미를 가지며 신체적으로 반응할 수 있다고 말하였다.

위와 같은 의미로 본다면 감각적으로 발달이 왕성한 초등학교 저학년때의 청음 교육은 매우 중요하다고 할 수 있다. 다시 말해, 청음은 모든 음악 활동의 기초가 되는 가창이나 기악 활동, 창작 활동의 근본이 되고 더불어 아동의 음악적 집중력과 기억력을 개발시켜 주기도 한다.

다. 절대음감과 상대음감

1) 절대음감(Absolute Pitch, Perfect Pitch)

절대 음감의 사전적 의미는 어떤 음을 들었을 때에 다른 음과 비교하지 아니하고도 그 음의 고유한 높낮이를 알아내는 능력을 뜻한다. 이는 곧 일정한

기준 음이 주어지지 않은 상태에서 주어진 음들을 정확한 피치로 노래하거나 소리의 이름을 정확하게 인지할 수 있는 음의 높낮이에 대한 정확한 판단능력이라고 말할 수 있다.(조동효, 2008, p.14)

절대음감의 능력을 갖고 있는 사람들은 소수로 매우 독특한 방식으로 음악적인 지각을 처리한다. 예를 들어 그들은 시창, 청음을 일반적인 음악가들보다 더 정확하게 하며 음고도 더욱 정확하게 연주한다. 하지만 그들은 각각의 음들에 집중해서 그것을 범주화시키는 경향이 강하기 때문에 자연적으로, 상대적인 과제에는 많은 어려움을 느끼는 것으로 나타난다고 한다.(이석원 2002, p.131)

절대음감에 대해서 유전론자와 학습론자가 견해를 달리하고 있지만 학습론자들은 훈련에 의해 후천적으로 절대음감을 습득할 수 있다고 주장한다. 음악학자 데이빗 휴런(Dadid Huron)은 절대음감자의 음 인식 시간이 음악 속에서 자주 출현하는 고빈도음에서 더 빠르다는 것은 절대음감이 음에 노출되는 빈도가 증가함에 따라 학습되는 형상이라는 것을 지지해주는 증거라고 주장하였다. 중요한 것은 어렸을 때 학습을 하는 것이 절대음감 형성에 매우 중요하다는 사실이다. 이는 약 600명의 음악가들을 조사한 결과 절대음감자의 거의 대부분이 6세 이전에 음악 훈련을 받기 시작했으며(박현주, 2004, p.20) 이는 곧 어느 일정한 시기를 지나면 절대음감의 개발이 어렵다는 것을 의미한다.

2) 상대음감(Relative Pitch)

상대음감의 사전적 의미는 어떤 음을 들었을 때에 다른 음과 비교하여 그 음의 상대적 높낮이를 알아내는 능력을 뜻한다. 이는 절대음감처럼 음의 고저를 판별하는 능력이나 다른 점이라면 기준 음이 주어질 때만 그 음을 기초로 다른 음들을 식별할 수 있는 음감이라는 것이다.

음악가 브래디(Poul Brady, 1970~)는 오랜 훈련을 통해 상대음감을 지닐 수 있었고 'C'를 내적 기준음으로 얻어 다른 음들을 정확히 판단할 수 있었다고 한다.(이석원, 2002, p.121) 상대음감이 중요한 이유는 선율적 또는 화성적 특성이 음들 간에 존재하는 음정 관계를 통해 음이 기억되므로 규칙적인 관계에서 음을 파악할 수 있다. 그래서 음악의 전체적인 흐름을 기억 하는 데는

상대음감이 더 효과적이라고 볼 수 있고 상대음감을 지닌 사람들은 음정들 간 규칙적인 차이를 통해 음을 인식하게 되므로 음악의 전체적 흐름과 조성의 변화 등을 파악하기에 유리하다.

2. 초등학교 저학년의 음악적 능력 발달 특징

피아제(Jean Paget)의 인지 발달 단계에 따르면, 초등학교 1-2학년의 어린이들은 전조작기(preperational stage, 2-7세)의 말기, 또는 구체적 조작기(concrete operational stage, 7-11세)의 초기에 해당되며, 내면적 사고의 시작과 지각적 예민성의 증가, 구체적 상황 속에서의 논리적 조작의 시작 등으로 특징지어진다.(이홍수, 1992, p.332)

또 슈타이너(Rudolf Steiner)는 인간의 성장 과정을 각 7년씩 3단계로 구분하였는데, 초등학교 저학년의 시기는 '생명체(제1.7년기)'로서의 발달 기간의 말기이며, '감정체(제2.7년기)'로서의 발달 기간의 초기에 해당된다. 슈타이너는 제 1.7년기(6-7세)의 후반까지는 '생명체'를 익게 하여, 충분히 신체와 오감의 발달을 도모해야 하며, 제2.7년기(7-14세)의 초기는 '감정체'가 아직 막 속에 있으나, 점차 희로애락의 감정을 점차 인간다운 치밀한 색깔의 것으로 분화되어가는 시기로 보고 있다.(문경진, 2008, p.11)

짐머만(Marilyn Zimmerman)은 어린이들에게 있어 음악적 개념은 큼작음(셈여림), 음색, 빠르기, 음길이, 음높이, 화음 등이 차례로 형성된다는 것을 알아내었다. 또한 몇 가지 실험을 통하여 음악 지도의 효과는 5세와 7세 사이에 두드러지게 나타난다고 하였다.(문경진, 2008, p.12)

성경희는 음악의 제반 개념의 획득이 이 시기에 가능하며, 청각 능력이 현저히 발달하여 음과 음 사이의 분별력, 음의 진행 방향, 반복되기 등을 구분하고, 순서를 정할 수 있는 능력이 발달되기 시작한다고 하였다.(성경희, 1988, p.161)

이상의 내용을 바탕으로 초등학교 어린이의 음악적 발달 특징을 정리하면 <표 Ⅱ-2>와 같다.

<표 Ⅱ-2> 초등학교 어린이의 음악발달 특징(이명호, 1997, p.267)

발달요소 / 인지단계(세)		음악적 요소	음악활동	음악적 성향
전 조작기	말기(7)	큼작음, 음길이, 음높이	신체적 음악놀이	청감각, 반응력의 급속한 발달
구체적 조작기	초기(7)	리듬, 화음 지각	음악요소 보존훈련	창조적 상상력 왕성
	중기(8-9)	수리적 음계, 음표	청음, 기악, 독보, 기보, 감상	청감각 절정시기
	말기(10-11)	화음 감지력	중창, 중주, 합창, 합주	음악적 충족감
형식적 조작기	초기(11-)	음악 요소 종합	음향, 음악 논리, 창작, 개성적 활동	음악적 가치체계, 음악적 욕구, 갈등

위 표에 의하면 저학년 어린이들은 상상력과 청감각이 급속도로 발달하는 매우 역동적인 시기임을 알 수 있다. 큼작음이나 음길이, 음높이에 따른 리듬이나 음정 표현능력을 키워줄 필요성이 요구됨을 알 수 있다. 구체적으로 이 시기 어린이들의 사고과정은 구체적인 틀에 의존하게 되며, 물체의 형태나 공간적 배치는 변화되어도 물체의 다른 속성은 변하지 않을 수 있다는 것을 인식하는 보존개념을 배우게 된다. 구체적 조작기의 어린이들은 공식적인 음악훈련이 시작되는 시기이므로 지각을 형성하고 음악적 분석을 하기 위해서는 보존 능력이 필요하다. 개인적인 차이는 있지만, 이러한 보존 능력의 발달에 따라 음악적인 성장 특징도 증가한다. 소리의 높고 낮음과 길고 짧음, 음색 등을 분별할 수 있을 뿐만 아니라, 흐름결의 특징과 변화에 특별한 흥미를 가지며, 그 특징에 따라 민감하게 반응한다.(조현애, 2006, p.9) 실제로 1, 2학년 어린이들은 노래를 듣고 부르기를 비교적 잘하고 음높이를 기억할 수도 있다. 특히 교사의 범창을 듣고 더 정확하게 따라 부르며 사물의 움직임을 나타내라고 하면 그 사물의 소리를 내면서 움직임을 나타내려 하는 것을 볼 수 있다.

또한 음악을 들을 때 주로 리듬과 가락에 중점을 두고 듣지만 어떤 어울림을 느끼기 시작하고 소리를 통해 특정한 대상을 상상할 수 있게 된다. 더구나 이 시기의 어린이들은 음현상을 시각적인 상징과 관련지을 수 있고, 음 현상이나 음악적 느낌을 말로 표현할 수도 있게 된다. 이는 저학년 어린이들의 음악교육의 가능

성을 말해주고 있으며 보다 의도적인 교육 프로그램을 주면 흡수, 소화할 수 있음을 시사한다. (조현애, 2006, p.10)

3. 음악교육자들의 청음 지도법

달크로즈, 오르프, 코다이, 고든 등 음악교육가들은 한결같이 청음중심의 교육을 강조한다. 효과적인 음악 교육을 위해 달크로즈는 리듬과 동작을, 오르프는 악기 연주를, 코다이는 가창이라는 방법상 차이만을 보일 뿐이다.

대부분의 음악교육가들이 어린 시절의 음악교육이 중요하다고 강조하고 다양한 음악학습 경험이 음악적 성장을 위한 필수 조건이라고 말하고 있듯이, 아동들이 창의력 개발과 음악적 능력 개발을 위해 세계 여러 나라의 음악교육방법론을 살펴보고 실정에 맞게 적용해 보는 것이 의미 있는 일일 것이다.(조동효, 2008, p.15)

가. 달크로즈(Jaques-Dalcroze, 1865-1950)의 지도법

스위스의 음악교육학자인 달크로즈(Jaques-Dalcroze, 1865-1950)는 인간은 태어날 때부터 신체적으로 음악적 리듬을 타고난다고 주장하였다. 그러나 이는 체계적인 훈련이 없이는 음악적으로 발전시킬 수 없다고 믿어 유리드믹스(Eurhytymics)와 솔페지(Solfege), 그리고 즉흥연주(Improvisation)의 통합적 음악 학습 방법론을 개발하여 인간의 선천적인 리듬 감각을 촉진하고 청각 능력을 발달시키고자 하였다.

첫째, 유리드믹스는 세 가지 교육 개념 중 가장 기초가 되는 지도 방법으로 음악과 신체 동작을 융합하여, 몸을 하나의 악기로 음악의 흐름결을 표현하면서 여러 음악적 개념을 형성하도록 하는 것이다.(박지은, 2008, p.10) 효과적인 음악교육은 어릴 적부터 들어서 익숙한 음을 적절한 신체표현을 통하여 훈련시킴으로써 청감각을 발달시키고 정확한 연주로 이루어지는 과정이라고 하였다. 특히 리듬은 음악의 가장 근본 요소라 여기고 청음훈련을 통한 리듬과 신체의 신속한 연결을 음악교육의 기초방법으로 간주하였다.(조동효, 2008, p.16) 어린이들은 달크로즈가 제시한 34가지의 리듬을 신체의 움직임을 통해

서 배우게 되며 자신이 들었던 것을 행동으로 표현하는 과정에서 좋음 리듬을 경험하고 “청음” 능력을 발달시킬 수 있었다. 또한 리듬에 따라 신체를 자유롭게 표현함으로써 창조적인 면을 기르도록 하였다.(박지은, 2008, p.10)

둘째, 솔페지는 고정도법을 사용하는 계명창을 말하는 것으로 ‘C′음을 항상 ’도‘로 부르는 방법이다. 달크로즈는 이를 통해 내청 능력(Inner Hearing)을 기르고자 했는데 음계를 듣는 훈련부터 시작해 계이름으로 노래를 부르는 것이 음의 높이(pitch)와 음감각(tone relation)을 구별하는 능력을 일깨우고 듣고 기억하는 능력을 발달시키며 고정도법으로 계이름으로 노래 부르기를 통해 절대음감을 습득하도록 했다. 바로 솔페지는 청음훈련의 하나로서 음악적 요소들을 눈, 귀, 목소리를 통하여 훈련하는 것이다.

셋째, 즉흥연주는 먼저 타악기나 목소리로 시작하여 즉흥연주가 잘 되면 피아노를 중심 매체로 사용하여 즉흥연주를 시작한다. 이는 피아노가 즉흥적으로 음악적인 의도를 표현하기 쉽고 적절하다고 생각하였기 때문에 아이들이 음악을 몸 전체로 자연스럽게 반응하는 것과 같이 악기에 있어서 자유로움을 느끼게 하는 것이다. (조동효, 2008, p.16)

나. 코다이(Zoltan Kodaly, 1882-1967)의 지도법

헝가리의 작곡가이며 음악교육가인 코다이(Zoltan Kodaly, 1882-1967)는 음악 교육을 통해 모든 학생이 음악적으로 읽고 쓰는 능력을 가져야 한다고 생각했다. 모두가 어렸을 때부터 모국어와 문자를 배우듯 헝가리의 모든 국민들에게 음악을 알도록 하는 것을 음악적 교육 사명으로 삼았고 이를 바탕으로 코다이 교수법을 개발하였다.

코다이의 음악 교육 방법에는 크게 리듬 지도, 이동도법을 사용한 계명창, 손신호 방법을 들 수 있다.

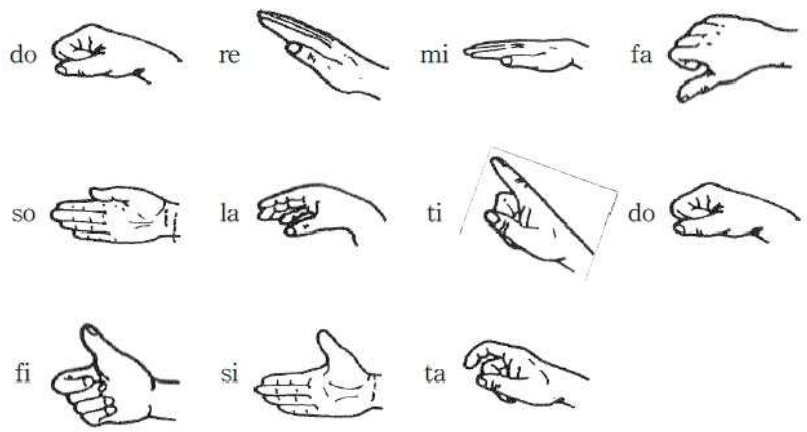
첫째, 음가 음절에 의한 리듬의 지도이다. 이는 리듬꼴을 일련의 음절로 나타내어 리듬꼴을 말로 소리내는 방법이다. 4분음표와 8분음표를 각각 타(ta)와 티(ti)로 읽는다. 이 음가 음절을 통한 흐름결의 지도는 반드시 기본박을 치고 긴 음표를 완전하게 소리내는 것이 중요하다. 코다이는 흐름결과 가락감각을 익힘으로써 어린이들이 타고난 음악성을 최대한 개발하고자 했다.(박지은,

2008, p.12) 다음과 같은 요령으로 단계적으로 지도한다.

둘째, 이동도법을 사용한 계명창이다. 코다이는 달크로즈와는 다르게 이동도법을 이용하여 모든 곡을 암기해 계명으로 부를 수 있도록 지도하였다. 그는 이동도법의 계명창은 조가 바뀌어도 각 계명 사이 음정이 일정하여 정확하게 음정을 느끼며 노래할 수 있다고 생각했고 그래서 이동도법이 고정도법 보다 더 쉽다고 믿었다.

셋째, 손기호를 병행한 계이름 부르기이다. 그는 손의 위치와 모양의 관계를 통한 손 신호 방법을 사용하여 학생들의 음정 감각을 기르고 계이름으로 읽는 능력과 내청 능력을 동시에 기르고자 하였다. 손기호에서 손의 위치와 모양의 관계로 음정 감각을 높이고 내청 능력을 계발하는 데 효과적이라고 생각했다. 손 신호와 함께 계이름으로 부르기를 충실히 연습하면, 손 신호를 보거나 하면서 마음 속에 으뜸음과의 관계에서 다른 음들을 떠올리는 능력을 가지게 된다. 이것은 결국 음정감이 확립된다는 것을 의미한다. 코다이가 사용한 손 신호 방법은 다음과 같다.

〈그림 Ⅱ-1〉 코다이 손 신호 방법(원희, 1994, p.69)



코다이의 음악지도법은 리듬훈련, 귀훈련, 음악듣기로 구분되며 오로지 노래 부르기에 의해 실시된다. 노래 부르기로 귀는 음정을 구별할 수 있고 가락을 맞출 수 있는 음악성이 유진된다고 하였다. 그는 음악을 가르치는 데 있어 가창을 매우 중요시 여겼으며 반주없이 노래하는 것을 지지하였다.

올바른 음정으로 노래부르게 하기 위해서 먼저 교사가 학습할 노래를 불러준 다음 어린이들은 교사의 노래를 마음속에 간직하고 노래를 부르고, 그 다음 노래가 끝난 다음 교사와 자신이 부른 노래가 어떻게 다른지 구별하게 하는 방법을 사용하였다.(조동효, 2008, pp.18-19) 이는 반주 없이 노래하면 내청 능력과 음의 높낮이에 대한 정확한 감각이 생긴다고 믿었기 때문이다.

다. 오르프(Carl Orff, 1895-1982)의 지도법

오르프(Carl Orff, 1895-1982)는 20세기 독일의 현대 작곡가이자 음악학자로 '기초음악'은 동작과 율동, 언어의 통합체이자 즉흥적인 요소와 단순한 구조와 반복적인 흐름으로 누구나 쉽게 참여할 수 있는 음악놀이 내지는 행위 예술을 말하는 것으로 슐베르크(Schulwerk)를 통하여 '기초음악'교육 사상을 발전시켰다.(최진욱, 2005, p.14) 슐베르크는 음악을 배우는 과정이 모국어를 배우는 과정과 흡사하여 음악을 배울 때에도 먼저 충분한 음악적 경험 후에 음악을 읽고 쓰는 법을 배우도록 하는 특징을 가지고 있다.

오르프의 '기초음악'을 지도하는 방법은 크게 말하기, 노래 부르기, 신체표현, 즉흥표현, 악기연주로 나눌 수 있다.

첫째, 음악적인 경험으로서의 말하기는 오르프 접근 방법의 중요한 특징이며 슐베르크의 초기 지도에 중요한 부분을 차지한다. 일상에서 사용하는 언어에 내재되어 있는 말의 리듬이나 유행어 등을 수업의 재료로 사용하는 것으로 말의 형태로부터 흐름결의 형태로, 그리고 노래로 발전되는 것이 어린이들에게 가장 자연스러운 음악 체험의 과정이라는 것이다. (이홍수, 1992, p.363)

둘째, 노래 부르기는 가장 좋은 악기인 목소리를 사용하여 한 음과 한 음 사이의 관계를 탐색하는 가장 직접적인 매체이다. 가장 단순한 음정 관계인 '솔-미' 하행 단3도 선율의 문답 형식으로 시작하여 다음에는 '라, 레, 도'가 차례로 첨가되어 5음 음계에 의한 지도가 이루어진 다음 '파, 시'가 포함된다.

셋째, 신체 표현은 음악적 표현과 개념을 향상시키는 데 중요한 역할을 하는 것으로 흐름결의 학습 뿐 아니라 빠르기, 셈여림을 학습하고 어린이들이 음악에 즉흥적으로 반응하여 좀더 복잡한 신체표현을 하는 기회를 제공하기도 한다.

넷째, 즉흥연주는 슐베르크의 핵심이 되는 내용으로 창의적인 음악 체험과

적극적인 연주 참여라는 두 가지 측면을 실현시킬 수 있는 활동이다. 두 음 정도의 제한된 음을 사용하여 두 마디 정도의 가락을 즉흥적으로 만들어 계속 반복적으로 연주하고, 다음에는 만들어진 가락의 길이를 바꾸고, 차례를 바꾸고, 빠르기와 셈여림, 음색을 바꾸는 등의 변화를 주면서 서주부와 코다를 붙여 연주하게 된다.

다섯째, 오르프의 음악교육에서 필수적인 학습 매체인 오르프 악기는 오르프가 학생들의 음악 교육을 위해 창안한 악기이다. 오르프는 어린이의 귀가 좋은 악기 소리에 익숙하고 쉽게 연주할 수 있는 악기를 원했다. 그래서 멜로디 연주가 가능하고 쉽게 연주할 수 있으며 원시적 매력을 가진 타악기를 직접 제작하여 사용하였다. (박지은, 2008, pp.13-14)

오르프는 청감각을 발달시키기 위해서 간단하고 반복적인 가락과 리듬패턴을 암송시키고 오음계에 바탕을 둔 독일 민요를 중요한 음악교육 자료로 사용하였다. 암송을 통해 익힌 곡들이 어린이들의 직접 악기연주로 발전하기 위해 오스티나토(Ostinato: 동일한 리듬패턴인 가락패턴을 주면 가락에 덧붙여 곡의 처음부터 끝까지 연주하는 기법)를 곁들인 기악합주를 택하였다. 이 기악합주는 어린이들이 비교적 쉽게 다룰 수 있는 실로폰이나 리코더 등으로 연주하는 것으로 청음을 한 후, 손뼉치기, 발구르기, 암송 등의 방법을 통하여 리듬패턴을 신체로 표현하고, 그 후 개조된 악기로 합주하기로 이루어진다.(조동효, 2008, p.17)

라. 고든(Edwin E. Gordon, 1927～)의 지도법

미국의 음악 교육학자인 고든(Edwin E. Gordon, 1927～)의 이론 중 가장 강조되는 것은 '오디에이션(Audiation)'이다. 현경실(1994, p.175)은 오디에이션이란 "실제로 들리지 않는 음악을 들리는 것처럼 마음속으로 상상해서 듣고 이해하는 것"이라고 정의하였다. 이는 다른 음악 교육 방법에서 말하는 내청과 거의 비슷한 개념으로 쓰여지고 있다. 내청은 모방과 거의 동일시 되는 것으로 들은 것을 다시 흉내낼 수 있는 능력이라고 규정짓는데 반해 오디에이션은 들은 것에 대하여 그 조직과 구조에 대한 이해가 포함되어 있는 과정이라고 규정짓고 있다. 고든의 음악교육의 목적은 이러한 능력을 개발시키는 데 있다.

고든의 음악학습 이론은 내용의 위계와 기능의 위계로 이루어지는데 내용은 가락위계와 리듬위계로 나누어져 있으며 기능학습은 음악을 듣고 신체적으로 반응하는 단계부터 음악에 대한 이론적 이해까지 8단계로 이루어져 있다.

〈표 Ⅱ-3〉 고든의 음악기능학습단계

대단계	중단계	특징
변별/기계적 학습	① 듣기-반응 (aural-oral)	음악(패턴)을 듣고 신체적으로 반응
	② 언어-연합 (verbal association)	듣기-반응 단계의 음악(꼴)과 언어의 결합
	③ 부분종합 (partial synthesis)	①-②단계의 통합
	④ 기호연합 (symbolic synthesis)	②단계와 음악기호(악보)의 결합
	⑤ 종합 (composite synthesis)	①-④단계의 통합
추론/응용 학습	⑥ 일반화 (generlization)	익숙하지 않은 음악에서 익숙해진 음악적 요소들을 식별
	⑦ 창작 (creativity)	익숙한 음악요소들을 사용하여 새로운 음악을 창작
	⑧ 이론적 이해 (theoretical understanding)	음악에 대한 체계적 이해

주. 출처: 권덕원・석문주・최은식・함희주(2006, p.231)

고든은 사람이 음악을 배우는 과정은 갓난아기들이 어른이 말하는 소리를 오랜 시간동안 지속적으로 듣고 모방하여 배우는 것과 같다고 하였다. 즉, 음악은 반드시 소리를 많이 듣고 경험하여 배워야 하고 일정한 순서와 방법에 따라 지도해야 한다는 것이다.

4. 2009 개정 교육과정에 따른 즐거운 생활과 교육과정

가. 통합교과 개정의 방향

〈표 Ⅱ-4〉 통합교과 개정의 방향

학년별 교육과정	➡	학년군 교육과정
교과별 교육과정	➡	교과를 연계한 교육과정
내용 중심의 교육과정	➡	성취 기준 중심의 교육과정

첫째, 학년군 교육과정으로 개정하였다.

즉 통합교과에서 배울 것을 2007 개정에서 학년별로 제시하였다면, 2009 개정에서는 학년군별로 제시하였다. 이에 개정 통합교과 교육과정에서는 바른 생활, 슬기로운 생활, 즐거운 생활과에서 가르치고 배울 것을 학년으로 구분하지 않았다. 따라서 교과서 개발자나 수업 설계자는 2개 학년의 교육과정을 넘나들며 교육과정을 편성하여 운영할 수 있다.

둘째, 세 교과의 교육과정 주제를 통일하였다.

제5차부터 2007 개정까지 바른 생활, 슬기로운 생활, 즐거운 생활과 3개의 통합교과는 각 교과에서 다룰 내용이나 주제를 개발하였다. 이로 인해 이들 3개의 교과가 통합교과이면서도 국어나 수학과 같이 마치 개별 교과처럼 취급돼 왔다. 그러나 2009 개정 통합교과 교육과정에서는 3개 교과의 주제(대주제와 소주제)를 통일하였다. 이로써 3개의 교과를 통합한 주제별 교과서를 개발, 통합 수업을 할 수 있는 가능성을 높였다.

셋째, 성취 기준 중심의 교육과정을 개발하였다.

2007 개정까지 차시의 교수·학습 주요 내용까지 국가 수준에서 제시하던 '내용 제시 방식'이었다면, 2009 개정 교육과정에서는 단원의 학습 주제와 목표가 되는 활동 주제와 성취 기준까지만 제시하고, 각 주제의 성취 기준에 적절한 내용 요소 및 활동은 교과서 및 교수·학습 차원에서 선정하도록 하였다. 이

는 국가 수준 교육과정을 대강화하고, 단위 학교나 교사에서 내용 선정에 대한 자율권을 주어 궁극적으로 학생에게 맞출 수 있도록 하기 위한 것이다.

나. 통합교과의 성격

'바른 생활'과, '슬기로운 생활'과, '즐거운 생활'과는 가정, 학교, 지역 사회에서의 생활과 직접적인 관련이 있는 교과다. 구체적으로 말하면, 이들 세 교과의 교육과정은 초등학교 1, 2학년 학생의 경험 세계의 내용을 생활의 관점에서 접근한다. 교과 교육과정은 전통적으로 해당 교과의 지식 구조와 탐구 방식을 기초로 개발한다. 이에 비해서 통합교과 교육과정은 학생의 일상적인 생활 모습에 충실한 내용과 방식으로 학생이 교과 지식을 일상적으로 경험할 수 있는 형태로 통합·조직한다.

이에 개정 통합교과 교육과정에서는 통합교과의 이런 생활의 관점과 통합적 조직 원리에 따라 세 교과의 교육과정 대주제는 통일하고, 활동 주제는 교과의 특성이 드러나도록 차별화하였다. 즉 대주제를 중심으로 세 통합교과를 상호 연계하며, 동일한 대주제를 상이한 관점에서 구현한 활동 주제를 중심으로 각 교과의 특성을 반영하여 구성하였다.

이런 통합교과 교육을 통해서 분절된 학교 학습들을 지속적으로 연결하여 학생들이 학습에 보다 집중할 수 있도록 돕는다. 나아가 학교 학습, 가정 학습, 사회 학습 등 학생이 참여하는 모든 학습 상황을 유기적으로 연계시키고자 한다.

다. '즐거운 생활'과의 성격

'즐거운 생활'과는 초등학교 1,2학년 학생이 창의적인 표현 능력을 지닌 건강한 사람으로 자라도록 돕는 표현 활동 중심의 교과이다. 이를 위해서 '즐거운 생활'과 교육과정은 다양한 감각, 아름다움, 즐거움을 놀이와 표현 활동으로 다룰 수 있는 학습 주제를 선정하였다.

구체적으로 '즐거운 생활'과 교육과정에서는 '학교와 나', '봄', '가족', '여름', '이웃', '가을', '우리나라', '겨울' 8개의 대주제를 선정하였다. 이는 초등학교 1, 2학년 학생들이 생활하는 장소(공간적 기준)와 시간(시간적 기준)에 따라 배열한 것으로 '바른 생활'과와 '슬기로운 생활'과와의 연계 및 통합을 고려한 것이

다. 여기에는 최근 국가·사회적으로 요청되는 창의·인성 교육, 국가 정체성 교육, 녹색 성장 교육, 그리고 미래 지향적인 핵심 역량, 아동 권리 교육 등의 내용을 전반적으로 반영하였다.

이를 위해 즐거운 생활과의 성격 및 내용은 〈표Ⅱ-5〉와 같다.

〈표Ⅱ-5〉 즐거운 생활과의 성격 및 내용

통합교과 공통적 성격		활동 중심 교과
즐거운 생활 교과별 성격		▸ 표현 놀이 중심
내용	됨	창의적 표현력을 지닌 건강한 사람
	앎	①감각 느끼기 · 대비적 감각: 큰 느낌/작은 느낌, 빠른 느낌/느린 느낌, 따뜻한 느낌/차가운 느낌, 무거운 느낌/가벼운 느낌, 거친 느낌/매끄러운 느낌 등 · 유사한 감각 구분하기(구분이 필요한 유사한 감각들): 매끄러움/부드러움, 따뜻하다/뜨겁다 등 · 패턴: 흐름 혹은 리듬, 규칙 등 ② 아름다움 알기 · 어울림(조화) 느끼기 · 균형감 느끼기 ③즐거움 누리기 · 만족감(참여와 몰입) 느끼기 · 성취감(과정과 결과) 느끼기
	함	표현 놀이 ① 놀이하기 ② 나타내기 ③ 모방하기 ④ 공연하기 ⑤ 감상하기

라. '즐거운 생활'과의 교육 목표

'즐거운 생활'과의 목표는 초등학교 1, 2학년 학생이 창의적인 표현 능력을 지닌 건강한 사람으로 자라도록 돕는 데 둔다.

이 목표는 다음 세 가지 목표로 구체화 될 수 있다.

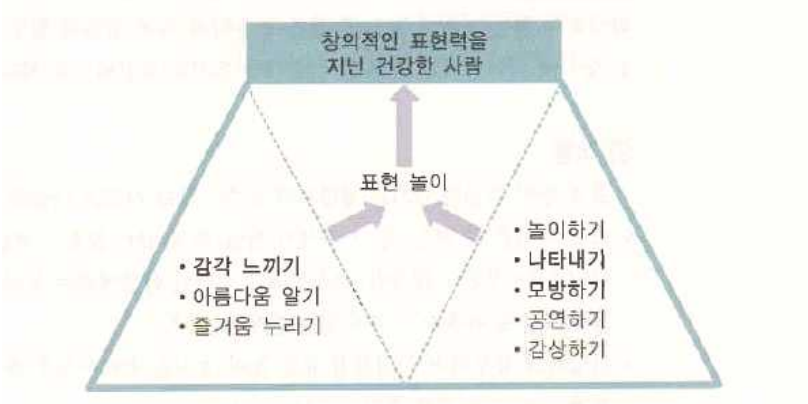
가. 자신과 주변의 모습을 다양하게 표현한다.

나. 여러 가지 놀이와 표현 활동을 통해서 감각을 느끼고, 아름다움을 알며, 즐거움을 누릴 줄 안다.

다. 표현 활동에 참여하는 과정에서 기초적인 표현 기능을 습득한다.

'즐거운 생활'과가 지향하는 창의적인 표현 능력을 지닌 건강한 사람은 일상적인 소재를 대상으로 다양한 표현 활동을 하는 중에 자연스럽게 성취된다.

〈그림 Ⅱ-2〉 즐거운 생활과의 교육 목표



즉, '즐거운 생활'과에서 학생이 알아야 하는 것은 감각, 아름다움, 즐거움이고 학생이 할 수 있어야 하는 것은 놀이하기, 나타내기, 모방하기, 간단한 공연하기, 감상하기이다. '즐거운 생활'과에서 알아야 하는 것과 할 수 있어야 하는 것은 구체적인 표현 활동 과정에서 동시에 다루어지며 이 과정에서 학생은 자연스럽게 창의적으로 표현하는 건강한 사람으로 자라게 된다.

마. 1-2학년군 통합교과 '즐거운 생활'과의 주제 체계

1-2학년군 통합교과 '즐거운 생활'과의 주제 체계는 다음 〈표 Ⅱ-6〉와 같다. 학교와 나, 봄, 가족, 여름, 이웃, 가을, 우리나라, 겨울의 6개의 대주제 속에 소주제와 활동 주제로 이루어져 있다.

〈표Ⅱ-6〉 즐거운 생활과의 주제 체계

대주제	소주제	즐거운 생활 교과별 활동 주제
학교와 나	· 학교생활 · 나와 친구 · 몸 · 나의 꿈	· 학교놀이 하기 · 친구와 놀이하기 · 몸 표현하기 · 나의 꿈 표현하기
봄	· 봄맞이 · 새싹 · 봄 날씨와 생활 · 봄나들이	· 봄 교실 꾸미기 · 새싹 표현하기 · 봄 날씨를 주제로 놀이하기 · 봄나들이 가기
가족	· 집 · 가족 · 친척 · 다양한 가족	· 우리 집 표현하기 · 가족과 함께하기 · 가족 소개하기 · 다양한 가족 문화 표현하기
여름	· 여름 풍경 · 곤충 · 여름 날씨와 생활 · 여름 방학	· 여름 느끼기 · 곤충과 식물 표현하기 · 여름 축제 열기 · 물놀이하기
이웃	· 이웃 · 가게 · 우리 마을 · 직업	· 이웃 생활 표현하기 · 가게놀이 하기 · 우리 마을 자랑하기 · 직업놀이 하기
가을	· 추석 · 낙엽과 열매 · 가을 날씨와 생활 · 가을 행사	· 민속놀이 하기 · 낙엽과 열매로 표현하기 · 가을 풍경 표현하기 · 가을 행사에 참여하기
우리나라	· 우리나라의 상징 · 전통문화 · 이웃 나라 · 남북통일	· 우리나라 상징 표현하기 · 전통문화 체험하기 · 문화 알림이 놀이하기 · 통일 전시회 열기
겨울	· 겨울맞이 · 동물 · 겨울 날씨와 생활 · 겨울 방학 · 한 해를 보내며	· 따뜻한 겨울 보내기 · 동물 표현하기 · 겨을 풍경 표현하기 · 겨울 놀이 하기 · 나의 한 해 표현하기

5. 2009 개정 초등학교 음악과 교육과정

가. 2009 개정 초등학교 '음악'과의 교육 목표

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

【초등학교】

1) 다양한 음악 활동을 통하여 음악의 아름다움을 경험한다.

2) 음악의 기초 기능을 익혀 창의적으로 표현하고, 악곡의 특징을 이해하며 감상한다.

3) 음악의 가치를 인식하고, 음악 활동에 적극적으로 참여하며 음악을 즐기는 태도를 갖는다.

나. '음악'과의 내용 체계

〈표 Ⅱ-7〉 음악과의 내용 체계

영역	내용체계
1. 표 현	1-1. 바른 자세로 표현하기
	1-2. 악곡의 특징을 살려 표현하기
	1-3. 창의적으로 음악 만들어 표현하기
2. 감 상	2-1. 음악의 요소 및 개념 이해하기
	2-2. 악곡의 특징을 이해하며 감상하기
3. 생활화	3-1. 음악을 즐기는 태도 갖기
	3-2. 우리 음악의 가치 인식하기

다. 초등학교 3~4, 5~6학년군의 음악 요소 및 개념 체계표

초등학교 3~4, 5~6학년군의 음악 요소 및 개념 체계표를 보면 리듬, 가락, 화성, 형식, 셈여림, 빠르기, 음색의 7개 음악 요소를 지도하게 되어 있다.

〈표 Ⅱ-8〉 음악 요소 및 개념 체계표

음악 요소	초등학교 3~4학년군	초등학교 5~6학년군
리듬	• 박, 박자 • 장단(자진모리, 세마치), 장단의 세 • 음의 길고 짧음 • 간단한 리듬꼴 • 장단꼴 • 말붙임새	• 박, 박자 • 장단(중중모리, 굿거리, 시조), 장단의 세 • 여러 가지 리듬꼴(당김음 포함) • 장단꼴(다는 형, 맺는 형) • 말붙임새
가락	• 음의 높고 낮음 • 차례가기와 뛰어가기 • 시김새(떠는 소리, 흘러내리는 소리, 꺾는 소리)	• 음이름, 계이름, 율명 • 장음계, 단음계 • 여러 지역의 토리 • 시김새(떠는 소리, 밀어 올리는 소리, 구르는 소리)
화성	• 소리의 어울림	• 주요 3화음 • 다양한 소리의 어울림
형식	• 형식(메기고 받는 형식, ab 등)	• 형식(긴자진 형식, aba, AB 등)
셈여림	• 셈여림	• 셈여림의 변화
빠르기	• 빠르기/한배	• 빠르기의 변화/한배의 변화
음색	• 목소리, 물체 소리, 타악기의 음색	• 관악기, 현악기의 음색

이를 바탕으로 본 연구는 다음에서 초등학교 1학년 통합교과 교과서의 '즐거운 생활과' 내용 중 음악과 영역을 추출하여 단원별, 차시별 제재곡을 바탕으로 지도 내용 및 활동을 분석하였고, 핵심 청음 지도 요소를 살펴보고자 한다.

Ⅲ. 청음 활동을 위한 수업 모형 구안 및 내용 선정

1. 초등학교 1학년 즐거운 생활과 음악 영역 분석

본 연구에서는 청음 활동을 위한 수업 모형을 구안하고 내용을 선정하기에 앞서 초등학교 1-2학년군의 즐거운 생활 교육과정의 성격과 목표, 주제 체계를 알아보았고, 3-4학년군과 5-6학년군의 음악과 교육과정의 내용 및 특징을 살펴보며 초등학교 교육과정 속의 음악 영역의 내용 체계와 연계성을 알아보았다.

이를 바탕으로 다음 〈표 Ⅲ-1〉은 초등학교 1학년 통합교과 교과서의 '즐거운 생활과' 내용 중 음악과 영역을 추출하여 단원별, 차시별 제재곡을 바탕으로 지도 내용 및 활동을 분석하였고, 핵심 청음 지도 요소를 살펴보았다.

〈표 Ⅲ-1〉 초등학교 1학년 즐거운 생활 음악 요소 분석표

대주제 (교과서)	단원명	차시명 또는 제재곡	내용 및 활동	핵심 청음 지도 요소
학교1	1.우리 학교	㉮안녕	● 노래 듣고 따라 부르기 ● 여러 가지 음으로 다양한 인사말 하기	● 가락 (음높이)
		㉮닭잡기	● 주고 받는 형식 ● 빠르기 다르게 노래 부르기	● 빠르기
	2.우리는 친구	㉮어깨동무	● 메기고 받는 형식 ● 일정박(4박) ● 소고 연주하기	● 형식 (같은 가락, 다른 가락)
		㉮달팽이	● 일정박(4박) ● 소고 연주하기	● 리듬 (일정박)
봄1	1.봄맞이	㉮봄 인사	● 일정박(4박) ● 4/4박자 리듬꼴 ● 리듬스틱 연주하기	● 리듬 (4/4박자 리듬꼴)
		봄 오는 소리	● 봄에 들을 수 있는 주변 소리 탐색하기 ● 주변의 소리 다양하게 표현	● 음색 (주변의 소리)
		㉮개구리	● 노랫말	● 음색
		㉮쑥쑥 자라라	● 일정박(4박) ● 4/4박자 리듬꼴 ● 같은 가락 다른 가락	● 형식 (같은 가락, 다른 가락)
		㉮나비 노래	● 시 플랫(바장조) ● 노랫말	● 빠르기 (느리게)

대주제 (교과서)	단원명	차시명 또는 제재곡	내용 및 활동	핵심 청음 지도 요소
가족1	1.우리 가족	㉾새는 새는	● 일정박(3박)	● 형식 (같은 가락-가락꼴) ● 일정박(3박)
		㉾우리 집은 웃음바다	● 일정박(4박) ● 올라가는 음률, 내려가는 음률 ● 리듬악기 연주하기	● 가락 (가락의 진행 방향) ● 음이름,계이름(몸계명)
	2.우리 집	㉾대문 놀이	● 메기고 받는 소리 ● 자진모리 장단	● 리듬 (자진모리장단)
		㉾우리 집을 지읍시다	● 흐름결(가락의 높이) ● 일정박(4박) ● 여러 가지 물건 소리 탐색하기	● 음색 (물건의 소리) ● 리듬(음길이)
여름1	1.여름이 왔어요	㉾해야 해야 나오너라	● 빠르기	● 빠르기 (빠르기의 변화)
		여름 소리 흉내 내기	● 여름에 들을 수 있는 소리 탐색하기 ● 리듬악기 소리 탐색 ● 여름 소리 리듬악기로 표현 ● 다양한 생활 악기 만들기	● 음색 (주변, 악기 소리 탐색)
	2.여름 방학	㉾여름 방학	● 일정박(2박), 2/4박자 ● 리듬악기 주법 익히기	● 리듬 (일정박, 2/4박자)
이웃1	1.이웃	㉾정다운 이웃	● 리듬악기 주법 익히기 ● 리듬합주하기 ● 4/4박자 리듬꼴	● 셈여림 (큼작음)
		㉾꿩 꿩 장서방	● 주고 받는 형식(대화) ● 노랫말	● 음색 (목소리)
	2.가게	㉾길로 길로 가다가	● 일정박(4박) ● 소고 연주하기	● 리듬 (장단 기본박)
		㉾가게놀이	● 노랫말/노랫말 바꾸어 부르기	● 형식 (같은-다른-같은가락)

대주제 (교과서)	단원명	차시명 또는 제재곡	내용 및 활동	핵심 청음 지도 요소
가을1	1.가을 날씨와 생활	㉾파란 가을 하늘	● 일정박(3박) ● 3/4박자 리듬꼴 ● 리듬악기 연주(녹음/듣기)	● 리듬 (3박자 리듬꼴, 3/4박자)
		㉾잠자리 꽁꽁	● 소고 연주하기 ● 일정박(2박)	● 리듬 (일정박)
	2.추석	㉾추석날	● 3/4박자 리듬꼴 ● 가락의 변화 느끼기	● 리듬 (3/4박자 치기)
		㉾달두 달두 밝다	● 노랫말 ● 노랫말 반복을 통해 운율 ● 단모리장단	● 리듬 (단모리장단)
우리나라 1	1.우리나라의 상징	㉾아름다운 나라	● 3/4박자 리듬꼴 ● 리듬악기 연주하기	● 리듬 (3/4박자치기)
		㉾애국가	● 노랫말	● 셈여림 (큼작음)
	2. 우리의 전통문화	㉾남생아 놀아라	● 일정박(2박, 4박) ● 악기 소리 탐색하기	● 음색 (국악기)
겨울1	1.따뜻한 겨울	㉾쏙쏙 쑥쑥쑥	● 노랫말 ● 늘임표 사용	● 빠르기 ● 셈여림
	2.숲 속의 겨울	㉾겨울 물오리	● 일정박(4박)	● 리듬 (일정박)
		㉾동물의 사육제	● 여러 가지 악기 소리 ● 빠르기	● 음색 (악기소리) ● 가락 (음높이)

〈표 Ⅲ-1〉에서 차시명 또는 제재곡에 따른 핵심 청음 지도 요소를 살펴 본 결과 리듬 요소와 관련해서는 음길이, 일정박, 리듬꼴에 대해서, 가락 요소와 관련해서는 음높이, 가락의 진행 방향에 대해서, 셈여림에 대해서는 큰소리와 작은 소리, 점점 크게, 점점 작게, 빠르기 요소와 관련해서는 빠르게, 느리게처럼 빠르기에 변화를 주어 느끼고, 음색과 관련해서는 주변의 소리와 악기 소리를 탐색해 보고 구별해보며 여러 종류의 악기를 연주해보도록 내용이 구성되어 있다.

이상에서 초등학교 1학년 즐거운 생활과 음악 영역을 분석해 보았고, 이를 바탕으로 청음 활동을 위한 청음 지도 요소에 따른 학습 내용을 선정하고자 한다.

2. 청음 활동을 위한 학습 내용 선정

팔머 등(Palmer, Reilly, Scott)이 교사용 도서인 "WORLD of MUSIC"에서 제시한 6-7세 단계 어린이의 음악적 체험 내용을 정리하면 다음과 같다.(원문언, 1993, p.21)

1) 리듬: 규칙적인 박, 박자, 긴 음, 짧은 음, 리듬꼴

2) 가락: 가락 꼴, 프레이즈, 반복, 순차, 도약, 가락선

3) 표현 요소: 빠르기, 큼작음(셈여림), 표현 방법

성경희(1988, p.24)는 초등학교 1~2학년 시기에 청각 능력이 현저히 발달하여 음과 음 사이의 분별력, 음의 진행 방향, 반복되기 등을 구분하고, 순서를 정할 수 있는 능력이 발달되기 시작한다고 하였다. 그리고 학교 교육에서 다루어야 할 음악의 본질 개념 중, 유아 및 초등학교 1~2학년 수준에서 다루어야 할 음악의 본질 개념을 제시하였는데, 이는 아래의 표와 같다.(성경희, 1988, p.24)

〈표 Ⅲ-2〉 유아 및 초등학교 1~2학년 수준에서의 음악의 본질 개념

<table>
<tr><td><리듬>
• 기본 박, 규칙적인 박
• 강박, 약박, 2박, 3박
• 길고 짧은 음, 리듬 패턴
• 가락의 리듬</td><td><음의 고저>
• 높고 낮음, 음의 방향
• 올라가기, 내려가기
• 반복하기
• 같은 패턴, 다른 패턴</td></tr>
<tr><td><셈여림>
• 큰 소리, 작은 소리
• 아주 크게, 아주 작게
• 갑자기 크게, 갑자기 작게
• 점점 크게, 점점 작게</td><td><빠르기>
• 보통 빠르기
• 빠르게, 느리게
• 점점 빠르게, 점점 느리게</td></tr>
<tr><td><음의 짜임새>
• 여러 음의 동시에 울림
• 노래와 반주</td><td><형식>
• 같은 가락, 다른 가락
• 프레이즈(같고 다름)
• 같은 리듬 패턴, 다른 리듬 패턴
• 반복되는 패턴</td></tr>
<tr><td colspan="2"><음색>
• 주위환경소리 • 목소리
• 신체를 이용한 소리 • 동물 소리
• 여러 악기 소리(서양, 종족, 전자음악, 집에서 만든 악기 등)</td></tr>
</table>

이상의 선행 연구와 초등학교 1학년 즐거운 생활과 음악 영역을 분석 결과를 바탕으로 청음 활동을 위한 청음 지도 요소를 선정하고자 한다.

위의 선행 연구의 내용 중 형식 청음 지도 요소와 관련해서는 교과서 내용에 중점지도 요소로 다루어지진 않지만 제재곡을 통해 가락과 리듬 청음 지도활동에서 리듬꼴(같은 리듬꼴, 다른 리듬꼴, 반복되는 리듬꼴) 구분하기, 가락꼴(같은 가락, 다른 가락, 반복되는 가락) 구분하기 활동을 통해 형식에 대해 충분히 인지할 수 있을 것으로 여겨진다. 화음(음의 짜임새)과 관련해서는 2009개정 교육과정에서는 3,4학년군에서부터 성부의 어울림과 주요3화음, 화음 변화를 지도하게 되어 있고 1학년 교육과정에는 돌림노래 등 화음의 어울림을 탐색해볼 수 있는 제재곡이 없어 특별히 화음은 청음 지도 요소로 선정하지 않았다.

이상의 내용을 바탕으로 초등학교 1학년 시기에 효과적으로 학습할 수 있는 청음 지도 요소와 학습 내용을 <표 Ⅲ-3>와 같이 추출하였다.

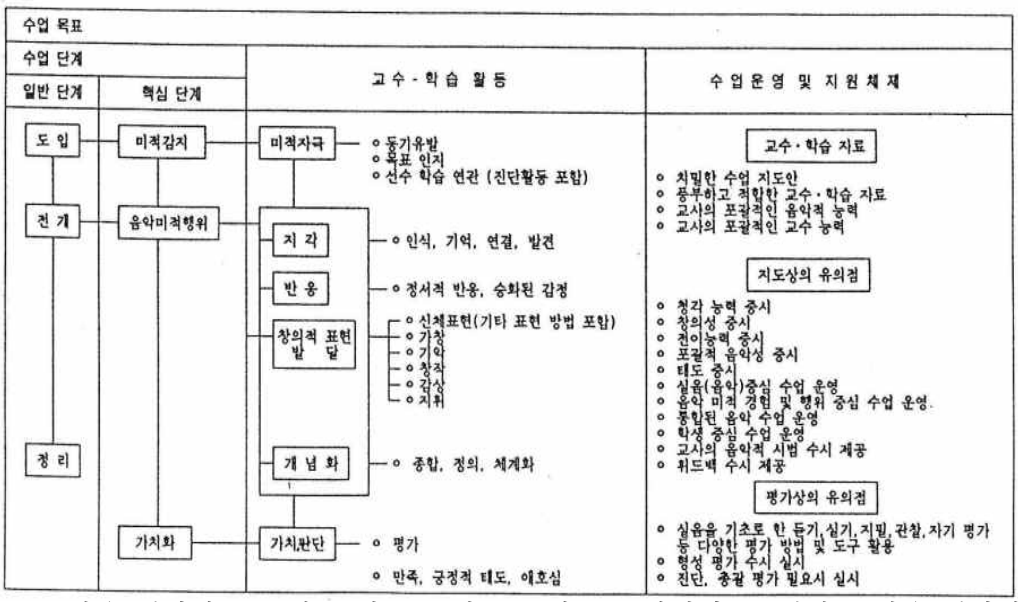
〈표 Ⅲ-3〉 초등학교 1학년 청음 지도 요소에 따른 학습 내용표

청음 기본 요소	청음 지도 요소	주요 지도 내용
리듬	음길이	• 긴 소리와 짧은 소리
	박	• 일정박(2,3,4박)
	박자	• 2/4박자 • 3/4박자 • 4/4박자
	리듬꼴	• 2박자 리듬꼴 • 3박자 리듬꼴 • 리듬꼴 (같은 리듬꼴, 다른 리듬꼴, 반복되는 리듬꼴)
가락	음높이	• 높은 소리와 낮은 소리
	가락의 진행 방향	• 올라가는 가락과 내려가는 가락
	음이름, 계이름	• 몸계명
셈여림	크고 작은 정도	• 큰 소리와 작은 소리 • 점점 크게 점점 작게
빠르기	빠르고 느린 정도	• 빠르게와 느리게
음색	주변의 소리	• 동물의 소리 • 자연의 소리
	악기 소리	• 리듬악기와 타악기 소리

3. 청음 활동을 위한 교수-학습 수업 모형 구안

음악 수업에 있어서 특정 영역이나 분야의 특성에 관계없이 모든 수업에 적용되고 활용 될 수 있는 일반적이고 포괄적인 성격의 모형이 음악과 일반 교수 학습 모형이다. 이 수업 모형의 기본 틀은 한국교육개발원에서 구안되었으며 음악의 다양한 영역과 분야에 따른 하위 수업 모형을 만들 수 있는 근간이 될 뿐 아니라 음악 수업이 일반적으로 어떤 과정과 절차를 거쳐 이루어져야 하는가를 제시해주는 음악 수업의 기초 모형이라고 하겠다. (성경희, 1995, p.22)

〈그림 Ⅲ-1〉 음악과 일반 교수 학습 모형



즐거운 생활과는 표현 놀이를 중심으로 하는 교과이다. 그래서 즐거운 생활과의 수업에서는 생활에서 직면하는 상황을 다양하게 느끼고, 표현하는 기회를 제공하는 여러 가지 수업 모형이나 방법을 적용할 수 있다. 교사용 지도서에 제시된 표현 놀이 중심의 즐거운 생활과 수업은 일반적으로 '준비하기', '탐색하기', '표현하기', '느낌 나누기'의 순서로 다음과 같이 진행된다.(교육과학기술부, 2014, p.41)

〈표 Ⅲ-4〉 즐거운 생활 표현 놀이 모형

준비하기	➡	탐색하기	➡	표현하기	➡	느낌나누기
·표현 대상 확인하기 ·표현 자료 준비 ·방법 및 절차 살피기		·표현 방식 살피기 ·표현 요소 관찰 ·방법 및 절차 정하기		·표현하기 ·관련 기능 사용하기 ·과정 즐기기		·활동 결과 감상하기 ·활동 후 느낌 나누기 ·활동 후 정리하기

이 연구에서는 음악과 일반 교수 학습 모형과 즐거운 생활과의 표현 놀이 모형을 바탕으로 청음 활동을 위한 수업 모형을 다음과 같이 개발하여 수업을 설계하고자 한다.

〈표 Ⅲ-5〉 청음 활동을 위한 수업 모형

준비하기	➡	청음 요소 탐색하기	➡	청음놀이 및 표현하기	➡	정리하기
·선수학습 상기 ·동기유발 ·학습 내용 감각적 감지		·제재곡 듣고 청음 요소 살피기 ·놀이나 표현 방법 탐색하기		·청음놀이 및 청음 요소 표현하기 ·관련 청음 기능 사용하기 ·과정 즐기기		·내면화 ·감상 및 정리하기

1) 준비하기: 선수학습 내용을 상기하고 동기유발을 통해 학습 내용을 감각적으로 감지하게 하는 단계이다. 교사는 학생들이 활동 과제를 인식하고, 관련 재료 및 도구를 준비하며, 방법과 절차를 살펴볼 수 있도록 지도한다.

2) 청음 요소 탐색하기: 실음의 제재곡을 듣고 관련 청음 요소를 살펴보고 인지하는 단계로 주로 제재곡 내에서의 청음 활동이 이루어지며 이 단계에서 학생들은 청음 요소를 습득하게 된다. 청음활동을 통해 알아야 할 내용, 익혀야 할 기능, 아이디어를 구체적으로 구상하는 단계이며 교사는 학생들이 활동과 관련하여 익혀야 할 기능과 요소를 파악하도록 지도하고, 활동에 적절한 방법과 절차를 숙고하고 협의하도록 지도한다.

3) 청음놀이 및 표현하기: 다양한 청음놀이와 표현 놀이를 하는 단계이다. 다양한 활동과 창의적 표현을 통해 학생들은 관련 청음 기능을 사용하고 음악의 요소를 일반화하고 다른 새로운 상황에 적용해 봄으로써 개념을 더욱 명확하게 할 수 있다. 교사는 학생과 함께 원활히 진행될 수 있도록 여건을 조성하고, 자율적 참여적 허용적인 학습 분위기를 만든다.

4) 정리하기: 청음 요소의 탐색과 청음놀이 및 표현하기 단계를 통해 익힌 것을 내면화하고 감상하며 정리하는 단계이다. 교사는 학생들이 활동 과정에서 느낀 점을 공유하게 하여 활동과 활동 관련 요소를 내면화하도록 이끄는 동시에 나아가서는 다음 차시의 활동에 대한 동기를 유발하도록 지도한다.

Ⅳ. 청음 활동 지도의 실제

1. 리듬 청음 지도의 실제

가. 음길이 청음 활동

긴 소리와 짧은 소리

1) 주요 지도 내용: 긴 소리와 짧은 소리

2) 차시명 또는 제재곡: 남생아 놀아라

3) 자료 및 교구: 윷가락, 소고 또는 북, 징, 다양한 악기(큰북, 작은북, 심벌즈, 실로폰, 핸드벨, 차임벨, 캐스터네츠, 나무관북 등)

4) 교수 학습 활동

▣ 준비하기

· 우리 생활 속에서 들을 수 있는 긴 소리와 짧은 소리 이야기나누기

- 다양한 동물의 울음소리와 주변의 소리를 비교하며 긴 소리와 짧은 소리를 찾아본다.

- 소리를 흉내 내어 본다.

▣ 청음 요소 탐색하기

· 말리듬 오스티나토

- 남생이(거북이)의 움직임을 말리듬 오스티나토로 표현해 본다.

𝅗𝅥	𝅗𝅥	𝅗𝅥	𝅗𝅥
엉	금	엉	금

- 토끼의 움직임을 말리듬 오스티나토로 표현해 본다.

♪♪	♪♪	♪♪	♪♪	♪♪	♪♪	♪♪	♪♪
깡총	깡총	깡총	깡총	깡총	깡총	깡총	깡총

- 남생이와 토끼의 움직임을 말리듬 오스티나토로 남여별, 모둠별, 분단별로 나누어 함께 표현해 본다.

말리듬 ①	𝅗𝅥		𝅗𝅥		𝄽	𝄽	𝄽	𝄽
	엉	-	금	-				
말리듬 ②	▬		▬		♪♪	♪♪	♪♪	♪♪
					깡총	깡총	깡총	깡총

▣ 청음놀이 및 표현하기

1) 소리 상자-나는 누구일까?

· 리듬 악기 소리 듣고 소리 구별하기

- 교사가 윷가락을 일정한 박으로 치고 주의 깊게 소리를 들은 후 소리가 어떤지 이야기 나눠 본다.

- 교사가 소고 또는 북을 일정한 박으로 치고 주의 깊게 들은 후 소리가 어떤지 이야기 나눠본다.

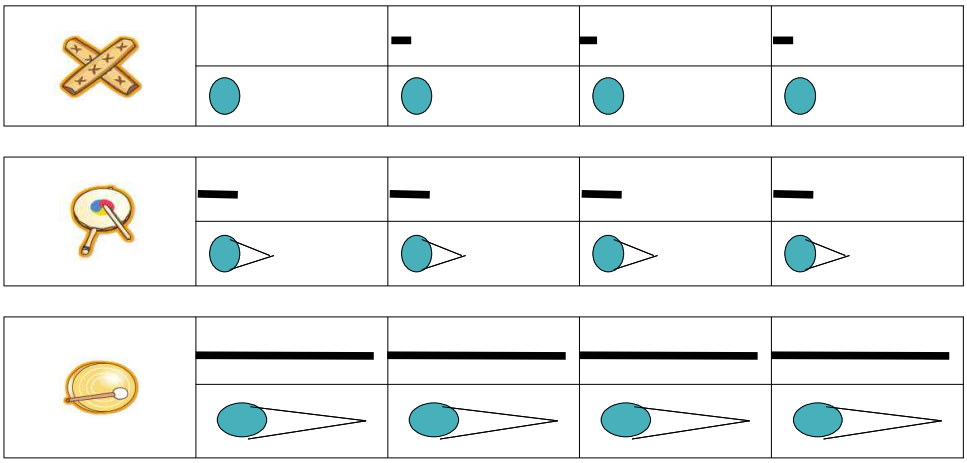
- 교사가 울림이 잘 느껴지도록 징을 치고 주의 깊게 들은 후 소리가 어떤지 이야기 나눠본다.

- 눈을 감고 세 악기(윷가락, 소고, 징)소리 듣고 무슨 악기인지 찾아본다.

· 소리를 듣고 소리의 길이를 그림으로 나타내기

- 짧은 소리는 점 또는 짧은 선으로 그리기, 긴 소리는 선으로 그려본다.

〈그림 Ⅳ-1〉 긴 소리와 짧은 소리 청음활동 예



· 소리의 길이에 따라 악기의 쓰임새가 어떻게 다른지 이야기 나누기

2) 악기 분류 놀이

· 긴 소리와 짧은 소리를 내는 악기 구분하기

- 음악실에 있는 다양한 악기를 일정한 시간을 주고, 긴 소리와 짧은 소리가 나는 악기로 구분해 본다.

- 직접 쳐 보고, 소리를 들어보며 체험할 수 있도록 시간을 주고, 악기를 구분해 보게 한다.

- 긴 소리: 실로폰, 심벌즈, 실로폰, 핸드벨, 차임벨, 큰북, 징 등

- 짧은 소리: 캐스터네츠, 나무관북, 작은북, 소고 등

- 교사가 확인할 때는 다시 한 번 소리를 들려주고, 아이들의 이야기를 수용해 준다.

▣ 정리하기

· 긴 소리만 내는 악기끼리 연주할 때와 짧은 소리만 내는 악기끼리 함께 연주했을 때 느낌이 어떨지 이야기 나누기

- 음악은 긴 소리와 짧은 소리를 내는 악기가 조화를 이루기 때문에 아름답다는 것을 이야기 해 준다.

· 긴 소리와 짧은 소리를 내는 악기를 가지고 즉흥연주하기

나. 박 청음활동

일정박(2,3,4박)

1) 주요 지도 내용: 일정박(2,3,4박)

2) 차시명 또는 제재곡: 여름 방학(2박), 파란 가을 하늘(3박), 달팽이(4박)

3) 자료 및 교구: 메트로놈, 리듬 막대, 나무관북, 소리파일

4) 교수 학습 활동

▣ 준비하기

· 무슨 소리일까? 소리 맞추기

- 일정한 박자로 소리내는 물건의 소리를 들려주고 맞춰본다.

- 시계 소리, 심장 소리, 말발굽 소리, 기차 소리, 물레방아 소리, 메트로놈 소리 등

・주변에서 규칙적으로 움직이는 사물 찾아보기
- 시계추의 움직임, 오뚜기의 움직임, 흔들 목마의 움직임 등
▣ 청음 요소 탐색하기
・제재곡〈여름 방학(2박)〉, 〈파란 가을 하늘(3박)〉, 〈달팽이(4박)〉에 맞추어 신체표현하기
- 규칙적인 박을 느끼며 들려주는 음악의 박에 맞춰 걸어본다.
- 제자리 걷기, 원으로 걷기, 지그재그로 걷기, 구불구불한 선 따라 걷기 등
- 리듬막대 등 도구를 흔들며 표현해도 좋다.
- 들려주는 음악의 박에 맞춰 고개 끄덕이기, 손뼉치기를 해 본다.
▣ 청음놀이 및 표현하기
1) 시계추와 오뚜기 놀이
① 메트로놈을 이용하여 소리를 들려준다.
② 입으로 메트로놈의 박자에 맞춰 '똑딱똑딱' 소리내어 본다.
③ 시계추가 되어 신체의 한쪽 끝부분(다리)은 고정시키고 다른 부분(팔)은 포물선을 그리며 앞으로, 뒤로, 오른쪽으로, 왼쪽으로 박에 맞춰 흔든다.
④ 오뚜기가 되어 제자리에 앉아 몸을 좌우로 박에 맞춰 흔든다.
와 오뚜기가 되어 들려주는 음악의 박에 맞춰 흉내내어 본다.
⑤ 빠르기를 달리하며 일정박을 느껴본다.
2) 우리반 메트로놈 놀이
① 리듬스틱 또는 나무관북(틱탁블럭)을 이용하여 모둠별로 릴레이 연주 대결을 한다.
② 먼저 메트로놈 소리를 들려주고, 그 박자에 맞춰 첫 번째 사람이 연주하고 그 다음 사람이 바로 이어가며 연주한다.
③ 연주하는 소리를 녹음하여 연주가 끝난 후 함께 들어본다.
④ 모둠별로 연주가 끊기지 않고 메트로놈 소리를 같이 했을 때, 끝까지 같은 박으로 연주한 모둠이 이긴다.
⑤ 모둠 활동이 잘 되면 반 전체가 릴레이 연주를 하여 녹음하고 녹음한 메트로놈을 이용하여 제재곡을 부르며 리듬악기 연주를 할 수도 있다.
▣ 정리하기

· 일정박에 대하여 이야기 나누기

- 음악에는 박이 있고 박을 규칙적이고 지속적으로 치는 것이 일정박이다.

다. 박자 청음활동

2/4, 3/4, 4/4박자

1) 주요 지도 내용: 2/4, 3/4, 4/4박자

2) 차시명 또는 제재곡: 여름방학(2/4박자), 파란 가을 하늘(3/4박자), 정다운 이웃(4/4박자)

3) 자료 및 교구: 도화지, 색연필, 리듬스틱, 공, 보드판, 박자표, 리듬악보, 악기카드, 피아노

4) 교수 학습 활동

▣ 준비하기

· 기본 4박자를 이용한 박수 놀이하기

- 찌개박수놀이

♪♪	♪♪	♩	♩	♪♪	♪♪	♩	♩
지글	지글	짝	짝	보글	보글	짝	짝

♪♪	♩	♪♪	♩	♪♪	♪♪	♩	♩
지글	짝	보글	짝	지글	보글	짝	짝

- 지글지글: 양 손등이 위를 향하게 하고 손가락을 모았다 폈다 한다.

- 보글보글: 양 손등이 아래를 향하게 해서 손가락을 모았따 폈다 한다.

- 호랑이 강아지 박수 놀이

♪♪	♪♪	♩	♩	♪♪	♪♪	♩	♩
어흥	어흥	짝	짝	깨갱	깨갱	짝	짝

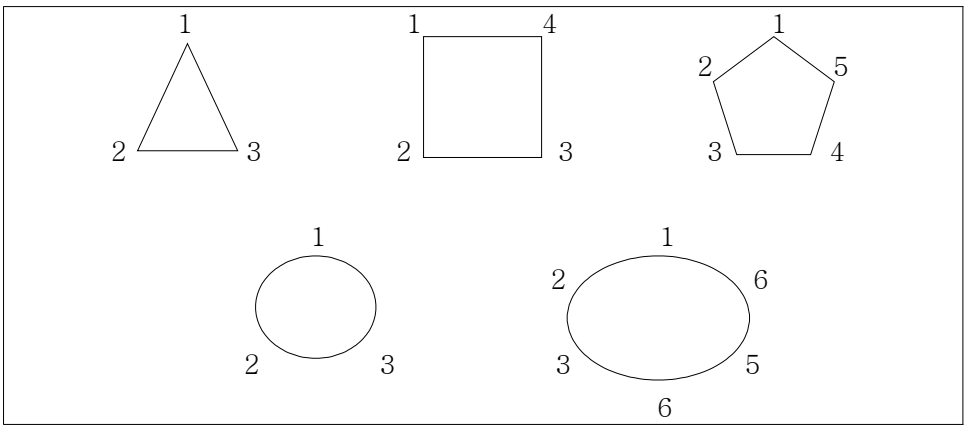
♪♪	♩	♪♪	♩	♪♪	♪♪	♩	♩
어흥	짝	깨갱	짝	어흥	깨갱	짝	짝

- 어흥: 호랑이가 강아지를 잡아먹으려는 동작
- 깨갱: 강아지가 무서워 몸을 움츠리는 동작
- 동작이 자연스러워지면 교사의 리듬스틱 기본 4박자에 맞추어 박수 놀이를 한다.

▣ 청음 요소 탐색하기

·도화지에 아래 도형들을 크게 그리고 손가락으로 모서리를 따라가 본다.

〈그림 Ⅳ-2〉 도형을 이용한 박자 청음활동 예



- 주변에서 쉽게 접할 수 있는 사물의 모양을 음악적으로 표현할 수 있음을 알게 한다.
- 박자를 세면서 모양을 함께 그려 본다.

▣ 청음놀이 및 표현하기

1) 2박 리듬 손뼉놀이

① 반 아동들 전체가 둥글게 원으로 앉아 제재곡〈여름 방학〉 노래를 부른다.

② 교사가 기본박의 강약에 맞게 리듬스틱으로 연주해 준다.

③ 강박에 자기손뼉치고→약박에 옆친구 손뼉치기 하며 2박자를 익히기

노랫말	푸 른 산 이	부 른 다 -	우 - 리 들	을 -
박자 치기	내손→옆짝 손	내손→옆짝 손	내손→옆짝 손	내손→옆짝 손

④ 2절을 부를 때는 방향을 달리하여 놀이할 수 있다.

2) 3박 리듬 손뼉 놀이

① 반 아동들 전체가 둥글게 원으로 앉아 제재곡〈파란 가을 하늘〉 노래를 부른다.

② 교사가 기본박의 강약에 맞게 리듬스틱으로 연주해 준다.

③ 2박 손뼉 치기(내 손→옆 짝 손)를 하며 노래를 불러 본다.

④ 제재곡과 손뼉치기 놀이가 어울리는지 이야기하고, 어울리지 않는다면 어떻게 손뼉치기를 하면 어울릴지 손뼉치기 놀이를 만들어 본다.

노랫말	파 란 -	가 을 -	하 늘 아	래 -
박자 치기	내손→옆짝 손×2번	내손→옆짝 손×2번	내손→옆짝 손×2번	내손→옆짝 손×2번

⑤ 2절을 부를 때는 방향을 달리하여 놀이할 수 있다.

3) 4박 리듬 손뼉 놀이

① 짝과 함께 마주보고 앉아 제재곡〈정다운 이웃〉 노래를 부른다.

② 교사가 기본박의 강약에 맞게 리듬스틱으로 연주해 준다.

③ 3박 손뼉 치기(내 손→옆 짝 손×2)를 하며 노래를 불러 본다.

④ 제재곡과 손뼉치기 놀이가 어울리는지 이야기하고, 어울리지 않는다면 어떻게 손뼉치기를 하면 어울릴지 손뼉치기 놀이를 만들어 본다.

노랫말	바 쁜 이 웃	도 울 사 람	누 구 일 까	요 -
박자 치기	무릎→손뼉→왼손마주치기→오른손마주치기	무릎→손뼉→왼손마주치기→오른손마주치기	무릎→손뼉→왼손마주치기→오른손마주치기	무릎→손뼉→왼손마주치기→오른손마주치기

⑤4박자의 다양한 신체표현으로 변형하여 표현할 수 있도록 한다.

4) 리듬 공놀이

① 원 대형을 만들어 각자 공을 들고 선다.

② 교사가 일정박을 쳐 주면 공을 이용하여 박자에 알맞게 표현해 본다.

③ 2박: 강박에 공 튕기기→약박에 공 잡기/강박에 공 던지기→약박에 공 잡기

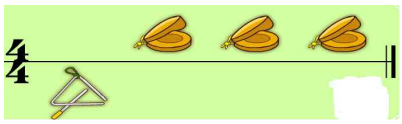
④ 3박과 4박에도 공을 이용한 알맞은 표현을 찾아 해 본다.

⑤ 제재곡 노래를 부르며 리듬 공놀이를 해 본다.

5) 우리반 작음 음악회

① 모둠별로 보드판, 박자표와 리듬악보, 악기카드(탬버린, 캐스터네츠, 트라이앵글 및 오르프 악기 등 다양한 종류)를 준비한다.

② 제재곡을 선택하고 악기를 선택하여 악기카드를 알맞게 배열하여 리듬악보를 완성한다.



〈그림 Ⅳ-3〉 4/4박자 리듬악보

③ 모둠별로 박자에 맞춰 리듬악기로 연주한다.

④ 강박에 들어가야 할 악기의 특성과 약박에 들어가야 할 악기의 특성에 대해 이야기 나눠본다.

⑤ 모둠별로 작은 음악회를 열고, 녹음하여 함께 들어보며 제재곡의 박자에 리듬이 어울리는지 이야기 나눈다.

▣ 정리하기

・2,3,4박자의 리듬 치며 제재곡 부르기

- 리듬 악기로 2,3,4박자의 리듬을 치며 제재곡을 부른다.

라. 리듬꼴 청음활동

2박자, 3박자 리듬꼴/ 같은 리듬꼴, 다른 리듬꼴, 반복되는 리듬꼴

1) 주요 지도 내용: 2박자, 3박자 리듬꼴/같은 리듬꼴, 다른 리듬꼴, 반복되는 리듬꼴

2) 차시명 또는 제재곡: 어깨동무, 새는 새는

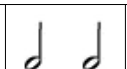
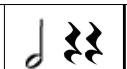
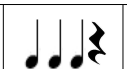
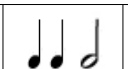
3) 자료 및 교구: 리듬꼴카드, 리듬스틱, 리듬악기, 보드판, 제재곡 악보

4) 교수 학습 활동

▣ 준비하기

・말리듬 오스티나토

- 과일의 크기와 음표의 길이를 연관시켜 말리듬 오스티나토로 만든다.

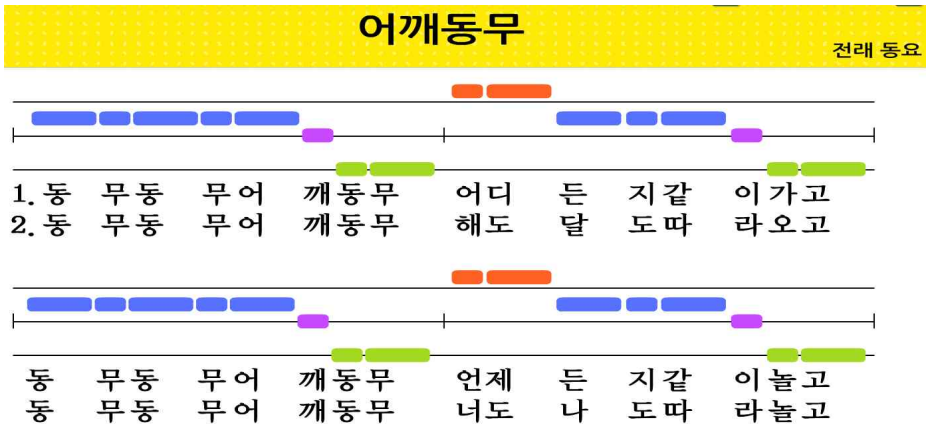
							
~~귤귤귤귤~~	~~귤귤귤귤~~	바-나-	나-	~~귤귤귤귤~~	쭉쭉쭉	바나나	쭉-쭉-

- 수박과 사과, 그 외에 오이와 감자 등 다양한 것들을 이용하여 만들 수 있다.

▣ 청음 요소 탐색하기

・제재곡〈어깨동무〉, 〈새는 새는〉의 그림악보 리듬꼴 살펴보기

〈악보 Ⅳ-1〉 어깨동무



주. 출처: http://www.i-scream.co.kr/

〈악보 Ⅳ-2〉 새는 새는

주. 출처: http://www.i-scream.co.kr/

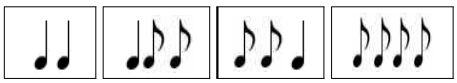
- 같은 색깔로 표시된 부분, 같은 모양으로 표시된 부분 보기
- 같은 리듬꼴과 반복되는 리듬꼴 찾아보기

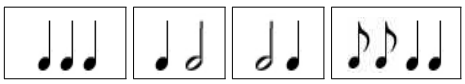
▣ 청음놀이 및 표현하기

1) 리듬 문답놀이

① 2/4, 3/4 리듬꼴 카드를 준비한다.

본 연구에서는 1학년이 대상이므로 점음표는 다루지 않기로 한다.

〈2/4박자〉 

〈3/4박자〉 

②교사가 연주하는 리듬꼴을 듣고 한 마디씩 따라한다.

2/4박자								
교사								
학생								

3/4박자								
교사								
학생								

③ 음표카드를 다양한 방법으로 늘어놓아 문답놀이를 해 본다.

④ 제재곡에 맞추어 리듬 문답을 해 보고, 2박자 곡에 맞춰 3박자 리듬을 쳐 보고, 3박자 곡에 2박자 리듬꼴을 쳐 보며 2박자 곡에는 2박자 리듬꼴이 어울리고 3박자 곡에는 3박자 리듬꼴이 어울림을 알게 한다.

2) 리듬 ○X 퀴즈

① 교사가 1마디 정도의 2가지 형태의 리듬형태를 들려준다.

② 같은 형태이면 두 손으로 ○를 만들고, 다른 형태이면 두 손으로 X를 만든다.

③ 단계를 올려가며 2마디, 3마디씩 늘려가며 리듬을 기억하게 한다.

④ 같은 형태이면 두 손으로 ○를 만들고, 다른 형태이면 두 손으로 X를 만든다. 청음 능력 뿐 아니라 저학년 어린이들의 주의집중력을 기르기에도 좋다.

3) 모둠 리듬 릴레이 놀이하기

① 모둠별로 2/4박자 리듬꼴 4종류를 카드 2장씩, 3/4박자 리듬꼴 4종류를 카드 2장씩 준비하고 리듬스틱을 가지고 리듬꼴을 함께 연습한다.

② 모둠별로 의논하여 보드판에 리듬꼴을 넣고 2박자와 3박자의 제재곡에 맞춰 배열한 리듬악보를 보며 연주해 본다.
③ 가장 자연스럽고 마지막 종지감이 느껴지게 잘 배열한 모둠을 뽑고 잘한 이유에 대하여 이야기 나눈다.
④ 모둠 활동이 잘 이루어지면, 모둠 대표를 뽑아 모둠별로 돌아가며 리듬 릴레이 놀이를 한다. 리듬 스틱 외의 다른 악기를 선택하여 사용하여도 좋다.
▣ 정리하기
・2박자, 3박자의 곡에 맞추어 즉흥연주하기

2. 가락 청음 지도의 실제

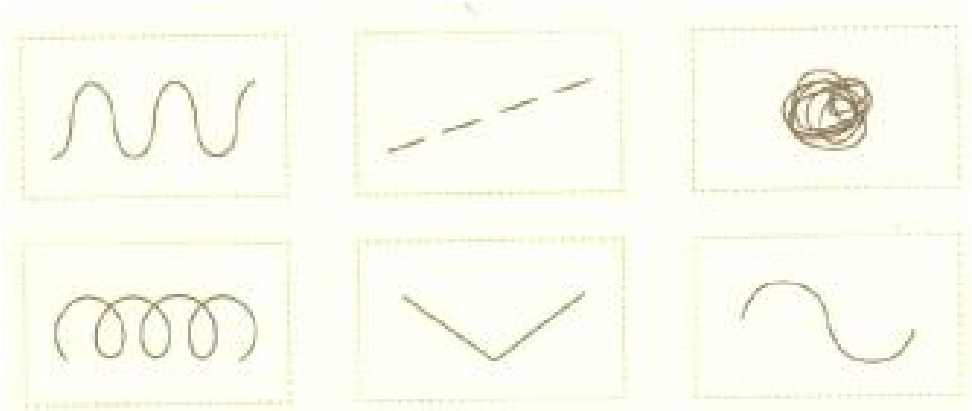
가. 음높이

높은 소리와 낮은 소리

1) 주요 지도 내용: 높은 소리와 낮은 소리
2) 차시명 또는 제재곡: 안녕, 동물의 사육제
3) 자료 및 교구: 피아노, 나무블럭
4) 교수 학습 활동
▣ 준비하기
・인사말 문답하기
- '안녕' 인사말을 여러 가지 음으로 인사해 보기
- 교사가 먼저 '안녕, ○○아?'하면, 교사의 인사를 받은 어린이가 '안녕하세요, 선생님? 하고 문답한다.
▣ 청음 요소 탐색하기
・높이의 개념 파악하기
- 주변에서 높은 곳과 낮은 곳 찾아보기
- 높은 곳: 아파트, 하늘을 나는 새, 비행기, 연 등
- 낮은 곳: 거북이, 배, 잠수함 등

・주변에서 높은 소리를 내는 것과 낮은 소리를 내는 것 찾아보기
- 높은 소리: 사이렌소리, 아기 울음소리, 닭 울음소리, 알람소리 등
- 낮은 소리: 큰북소리, 아빠 목소리, 소 울음소리 등
・높은 소리와 낮은 소리를 내는 악기 소리 듣고 비교하기
- 어떤 악기의 소리일까요?
- 바이올린, 첼로, 콘트라베이스 소리 비교해 보기
- 악기의 소리를 그림으로 표현해 보기

〈그림 Ⅳ-4〉 음높이 청음활동 예



- 생상스의 동물의 사육제 중 '새'와 '거북이', '코끼리'비교하며 듣기

▣ 청음놀이 및 표현하기

1) 소리를 쌓아요

① 모둠별로 차례로 돌아가며 나무블럭을 쌓고 '아' 소리를 낸다.

② 다음 사람은 나무블럭을 한 개 더 높게 쌓고, 앞의 사람보다 더 높은 소리를 낸다.

③ 더 이상 높은 소리를 낼 수 없을 때에는, 반대로 나무블럭을 내려놓으면서 앞의 사람보다 낮은 소리를 낸다.

④ 나무블럭을 하나씩 내려놓으면서 점점 낮은 소리를 낸다.

2) 음악 놀이터

① 미끄럼틀 계단을 올라가며 '올라간다(♩♩♩♩)'를 말한다.

② 계단을 올라갈 때마다 앞의 소리보다 높은 소리를 내며 '올라간다(♩♩♩♩)'를 말한다

③ 미끄럼틀을 타고 다 내려와서는 '내려왔다(♩♩♩♩)'를 낮은 소리로 말한다. 이 놀이는 공간에서 사물과 소리의 연관성을 체험할 수 있고 공감각적 두뇌는 음악의 절대음감을 갖추는 데 중요한 부분이다.

3) 높은 음 낮은 음 구별하기

① 교사가 피아노로 기준음(솔)을 들려준다.

② 기준음 다음에 한 음을 눌러 기준음 보다 높은 음인지, 낮은 음인지 구별해 본다.

③ 기준음(솔)을 기준으로 높은 음일 때는 손을 올리고, 낮은 음일 때는 손을 아래로 향하게 한다.

④ 활동에 익숙해 지면 기준음을 바꾸면서 놀이를 진행할 수 있다.

▣ 정리하기

· 높은 소리와 낮은 소리의 느낌의 차이에 대해 이야기 나누기

나. 가락의 진행방향과 음이름, 계이름

올라가는 가락 내려가는 가락/ 음이름, 계이름(몸계명)

1) 주요 지도 내용: 올라가는 가락 내려가는 가락/음이름, 계이름(몸계명)

2) 차시명 또는 제재곡: 우리집은 웃음바다, 학교종

3) 자료 및 교구: 병, 물, 물감, 실로폰채, 코다이 손 기호 카드, 제재곡 악보

4) 교수 학습 활동

▣ 준비하기

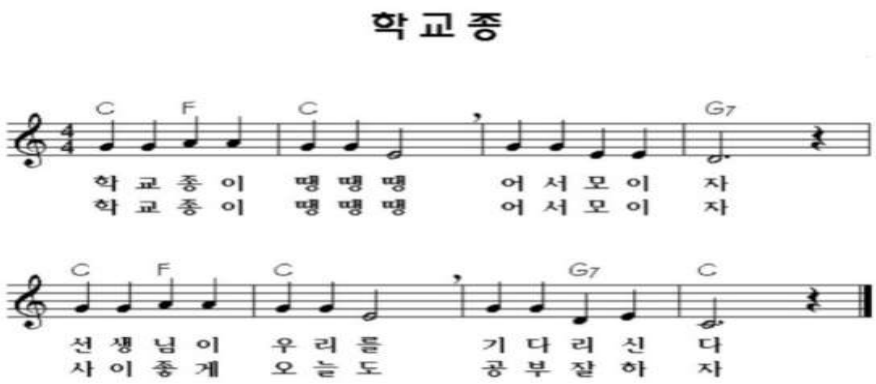
· 몸계명 익히기

- 각 음정의 위치를 몸으로 표현해 본다.

〈그림 Ⅳ-5〉 몸계명

- 몸계명으로 간단한 노래 '학교종'을 몸계명으로 표현해 본다.

〈악보 Ⅳ-3〉 학교종

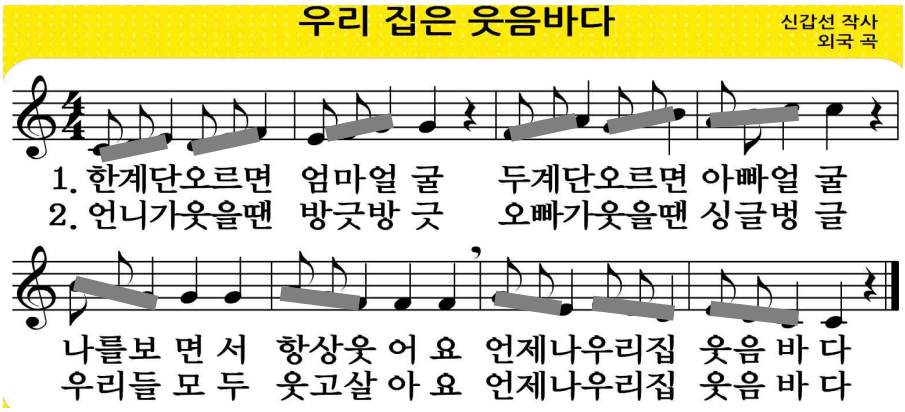


주. 출처: 통합교과 1-1 교사용지도서

▣ 청음 요소 탐색하기

· 제재곡〈우리집은 웃음바다〉에서 올라가는 가락과 내려가는 가락 찾기

〈악보 Ⅳ-4〉 우리 집은 웃음바다



주. 출처: http://www.i-scream.co.kr/

- 올라가는 가락과 내려가는 가락을 가락선으로 이어 본다.
- 올라가는 가락과 내려가는 가락을 손으로 나타내며 제재곡 불러 본다.
- 제재곡을 몸계명으로 나타내어 보고 모둠별로 함께 해 보며 올라가는 가락과 내려가는 가락을 신체 표현을 통해 쉽게 익힌다.

▣ 청음놀이 및 표현하기

1) 피아노 계단

① 짝과 가위바위보를 하며 계단을 오른다.

② 이긴 사람은 계단을 오르며 피아노를 연주하듯이 첫 음 '도'를 말한다.

③ 다음 계단을 오를 때는 '도' 다음 음인 '레'를 이야기하고 이렇게 차례대로 음이름을 말한다.

④ 음이름이 익숙해지면 규칙을 바꾸어 이긴 사람이 계단 2개 또는 3개를 오르기로 하고, '도레미'하고 음이름을 연달아 말한다.

⑤ '도레미', '파솔라', '시도레' 이런 식으로 말하다가 계단 맨 위에 올라서면 거꾸로 내려오면서 음이름을 이야기한다.

⑤ 계단을 내려오며 '도시라', '솔파미', '레도시'하고 차례대로 음이름을 말한다.

2) 병(컵)실로폰 만들기

① 유리병 또는 유리컵을 여러개 준비한다.

② 유리병 안에 물을 넣고 싶은 만큼 채워 본다.

③ 유리병 안의 물에 서로 다른 물감을 풀면 색깔 물이 된다.

④ 각각 높이가 다르게 색물을 넣고 실로폰 채 또는 쇠젓가락 등 막대를 이용하여 두드려 본다.

- 컵을 차례로 두드려 본다.
- 물이 제일 많은 컵은 무슨 색일까요?
- 어느 컵에서 가장 높은 소리가 났나요?
- 누구 컵이 가장 낮은 소리를 낼까요?

⑤ 어떻게 하면 높은 음, 낮은 음을 연주할 수 있는지 찾는다.

(예) 물을 조금 넣은 병에서는 높은 소리가, 물을 많이 넣은 병에서는 낮은 소리가 난다.)

⑤ 병이 아닌 여러 가지 크기의 컵에 서로 다른 양의 물을 넣어도 다양한 소리를 연주할 수 있다.

⑥ 각각의 병에서 나는 소리에 익숙해지면 함께 낮은 소리에서 높은 소리의 순서대로 배열해 본다.

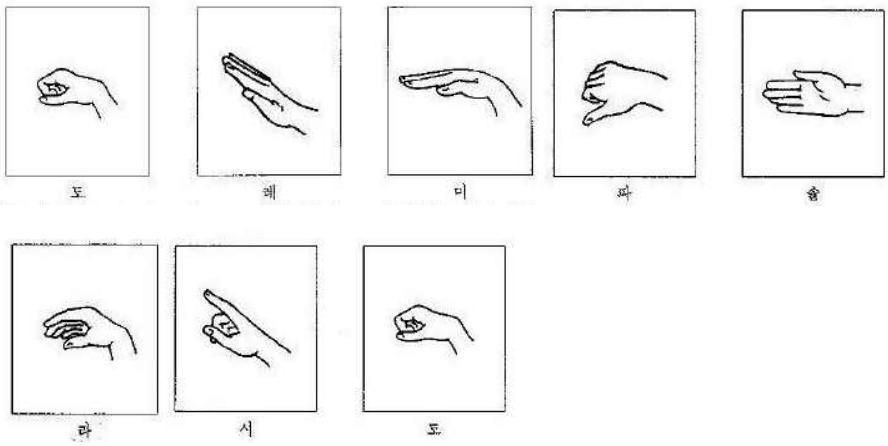
⑦ 어느 정도 소리를 맞출 수 있는 아동은 간단한 멜로디 놀이를 할 수 있다.

- 유리병이나 물주전자로 음계 만들어 실로폰 채로 치기

3) 코다이 손 기호 놀이

① 코다이 손 기호로 음높이를 표현하는 방법을 알아본다.

〈그림 Ⅳ-6〉 코다이 손 기호



② '도'부터 옥타브 '도' 까지 손 기호로 연결하여 해 본다.

③ 음을 들려주고 어떤 음인지 손 기호로 해 본다.

▣ 정리하기

· 제재곡〈우리 집은 웃음바다〉를 가락선을 그리며 노래 부르기

- 올라가는 가락과 내려가는 가락을 느끼며 제재곡을 부른다.

3.셈여림 청음 지도의 실제

가. 크고 작은 정도

큰 소리와 작은 소리 /점점 크게 점점 작게

1) 주요 지도 내용: 큰 소리와 작은 소리/점점 크게 점점 작게

2) 차시명 또는 제재곡: 애국가

3) 자료 및 교구: 셈여림 카드, 리듬 악기, 지휘봉, 동화책

4) 교수 학습 활동

▣ 준비하기

· 목소리 크기를 달리하여 〈곰 세 마리〉 노래 부르기

- 아빠 곰, 엄마 곰, 아기 곰의 목소리를 흉내내며 불러 본다.

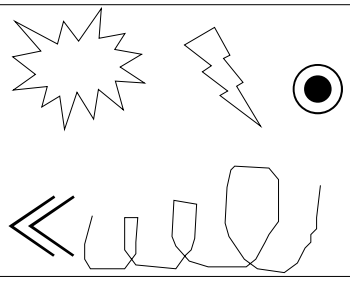
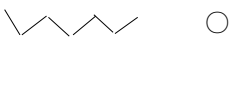
- 곰 세 마리가 한 집에 있어/(큰 소리) 아빠 곰 (점점 작게) 엄마 곰 (작은 소리) 아기 곰 (큰 소리)아빠 곰은 뚱뚱해 (점점 작게)엄마 곰은 날씬해 (작은 소리)아기 곰은 너무 귀여워/ 으쓱 으쓱 잘한다.

▣ 청음 요소 탐색하기

· 큰 소리 작은 소리 구별하기

- 사자와 생쥐 소리, 큰북과 캐스터네츠 소리를 비교하며 다양한 선이나 그림으로 표현해 보기

〈그림 Ⅳ-7〉 큰 소리와 작은 소리 셈여림 청음 활동 예

소리 종류	사자	생쥐
소리 종류	큰 북	캐스터네츠
소리 그림으로 나타내기		

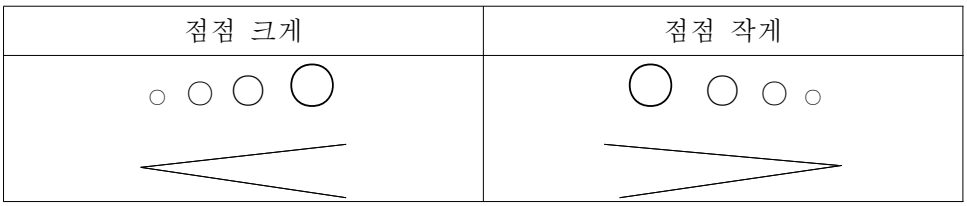
- 큰 소리는 포르테(f), 작은 소리는 피아노(p)임을 알게 이야기 해 줄 수도 있다.

・점점 크게, 점점 작게 소리 알아보기

- 주변의 소리 중 점점 커지는 소리: 빗소리(작은 비에서 폭우 및 천둥소리), 물소리(시냇물에서 폭포를 향해 가는 물소리)를 흉내내기

- 주변의 소리 중 점점 작아지는 소리: 아기 울음소리(크게 울다가 점점 울음을 멈추는 소리)를 흉내내기

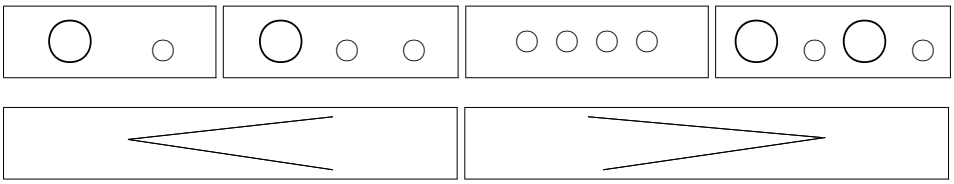
- 점점 크게, 점점 작게 소리를 다양한 선이나 그림으로 표현해 보기



▣ 청음놀이 및 표현하기

1) 셈여림 카드 놀이

① 셈여림을 나타내는 카드를 준비한다.



② 각각의 카드에 어울리게 박수를 쳐 본다.

③ 셈여림 카드가 익숙해지면, 악기의 소리 또는 선율을 듣고 셈여림을 구별해 본다.

④ 들려주는 소리 또는 선율에 어울리는 셈여림 카드를 고른다.

⑤ 소리가 아닌 동작으로도 표현할 수 있다.

2) 나는 꼬마 지휘자

① 모둠별로 제재곡〈애국가〉를 불러보고, 셈여림 부분에 f, p, 점점 크게, 점점 작게 셈여림을 악보에 넣어 본다.

- 가장 큰 목소리로 불러야 하는 부분은 어디일까?

- 점점 소리가 세어져야 하는 부분은 어디일까?

- 조금 작게 불러야 하는 부분은 어디일까?

셈여림				
가사	동 해 물 과	백 두 산 이	마르고 닳도	록 -
셈여림	**f(큰 소리)**			
가사	하 느 님 이	보 우-하 사	우리나라 만	세
셈여림	**p(작은 소리)**			**(점점세게)**
가사	무 - 궁 화	삼 - 천 리	화 려 강 -	산
셈여림	**ff(아주 큰 소리)**			
가사	대 한 사 람	대 한-으로	길이 보전하	세

② 표시한 악상 기호대로 함께 노래를 불러본다.

③ 지휘자가 된다면 표시한 악상 기호를 어떻게 표현할지 이야기 나눠본다.

④ 한 사람은 지휘자가 되고, 나머지는 지휘에 맞춰 노래를 불러본다. 이 때 지휘자의 역할은 번갈아가며 해 보며 친구와 나는 지휘하는 모습이 어떻게 다른지 비교해 본다.

3) 소리극 놀이

① 쉽고 짧은 동화책을 이용하여 모둠별로 소리극을 준비한다.

② 한 사람이 동화구연을 하고, 나머지 모둠원은 이야기에 어울리게 신체(손뼉치기, 발구르기, 입으로 소리내기 등)와 악기를 이용하여 효과음을 낸다.

③ 이 때 셈여림을 이용하여 효과음을 내야 더욱 실감나다는 것을 이야기해 준다.

예) 동화 '혹부리 영감'에서 도깨비가 나타나는 장면은 발 소리를 점점 크게 소리 낸다.

▣ 정리하기

· 셈여림에 맞게 애국가 부르기

- 우리반 지휘왕을 뽑아 지휘에 맞추어 애국가를 다함께 부른다.

4.빠르기 청음 지도의 실제

가. 빠르고 느린 정도

빠르게 느리게

1) 주요 지도 내용: 빠르게 느리게

2) 차시명 또는 제재곡: 나비노래, 동물의 사육제, 왕벌의 비행, 닭잡기, 해야 해야 나오너라, 퐁당퐁당

3) 자료 및 교구: 리듬스틱, 메트로놈

4) 교수 학습 활동

▣ 준비하기

・움직임 동작 표현하기

- 비이동 움직임: 작은 동작→큰 동작으로, 큰 동작→작은 동작으로, 느린 동작→빠른 동작으로, 무거운 동작→가벼운 동작으로 움직여 본다.

- 이동 움직임: 점프하며 이동하기, 기어가기, 발걸음 폭을 넓게 또는 좁게 이동하기, 몸의 모양을 다르게 하여 표현하기 등으로 표현해 본다.

・동물의 특징적인 움직임 표현하기

- 자신이 좋아하는 동물이 걷거나 달리는 모습을 흉내 내 본다.

- 움직임이 빠른 동물과 움직임이 느린 동물의 모습을 흉내 내 본다.

・제재곡〈나비노래〉 들으며 빠르기에 어울리게 신체 표현하기

▣ 청음 요소 탐색하기

・빠르기가 다른 두 곡 감상하기

- 제목을 알려주지 않고, 제재곡 생상스의 〈동물의 사육제〉중 제13곡 '백조'와 림스키코르사코프의 '왕벌의 비행'을 비교하여 음악을 감상해 본다.

- 음악에 어울리는 동물은 어떤 동물일까 추측해 본다.

- 음악의 빠르기에 맞추어 제자리 걷기 및 다양한 형태로 걸어 본다.

- 음악과 어울리게 신체를 움직이며 표현해 보고 빠르기에 따라 느낌이 어떻게 다른지 이야기를 나눠 본다.

▣ 청음놀이 및 표현하기

1) 그때 그때 달라요

① 교사가 리듬스틱으로 쳐주는 일정박 또는 메트로놈에 맞춰 제재곡〈해야 해야 나오너라〉를 느리게 부른다.

② 박자를 빠르게 하여 노래를 빠르게도 불러 본다.

③ 노래를 부르다가 메트로놈의 박자가 느려지면 빠르기를 점점 느리게, 빨라지면 점점 빠르게에 맞춰 노래를 부른다.

2) 퐁당퐁당 안마 놀이

① 모둠원이 일렬로 의자에 앉는다.

② '퐁당퐁당'노래를 부르며 안마놀이를 시작한다.

③ 자신의 왼쪽으로 돌아앉아 16박자 동안 왼쪽 사람의 등을 두드린다.

④ 오른쪽으로 돌아앉아 16박자 동안 오른쪽 사람의 등을 두드린다.

⑤ 다시 왼쪽으로 돌아앉아 이번에는 8박자 동안 왼쪽 사람의 등을 두드린다.

⑥ 오른쪽으로 돌아앉아 8박자 동안 오른쪽 사람의 등을 두드린다.

⑦ 다시 왼쪽으로 돌아앉아 이번에는 4박자 동안 왼쪽 사람의 등을 두드린다.

⑧ 오른쪽으로 돌아앉아 이번에는 4박자 동안 오른쪽 사람의 등을 두드린다.

⑨ 마지막 가사 '간지러 주어라' 부분에서 바라보고 있는 상대방과 가위바위보를 한다.

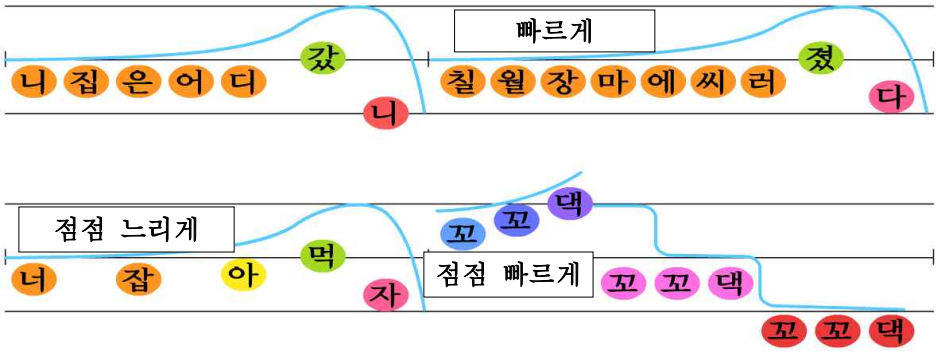
⑩ 처음 놀이를 할 때는 서툴기 때문에 아주 느리게 하여 방법을 익히고, 점점 빠르기를 빠르게 하여 긴장감을 높일 수 있다.

방향	(왼쪽)			
가사	퐁당퐁당	돌을 던지자	누나 몰래	돌을 던지자
방향	(오른쪽)			
가사	냇-물아	퍼-져라	멀리 멀리	퍼져라-
방향	(왼쪽)		(오른쪽)	
가사	건너편에	앉아서	나물을 씻	는-
방향	(왼쪽)	(오른쪽)	(가위바위보)	
가사	우리 누나	손등을	간지러주어	라-

3) 닭잡기 놀이

① 제재곡〈닭잡기〉노래를 빠르기를 달리하여 불러 본다.

〈악보 Ⅳ-5〉 닭잡기



주. 출처: http://www.i-scream.co.kr/

② 너구리와 닭으로 나누어 빠르기가 다르게 노래를 불러 본다.

③ 빠르기가 다를 때의 움직임을 표현해 본다.

④ 빠르기가 다르게 했을 때의 느낌을 이야기 나눈다.

▣ 정리하기

・메트로놈의 빠르기를 달리하여 움직임 표현하기

- 메트로놈 소리를 들으며 손뼉을 치거나 발을 구르는 등 자신만의 신체 표현을 해 본다.

5.음색 청음 지도의 실제

동물의 소리와 자연의 소리/ 리듬악기와 타악기 소리

1) 주요 지도 내용: 동물의 소리와 자연의 소리/리듬악기와 타악기 소리

2) 차시명 또는 제재곡: 봄 오는 소리, 여름 소리 흉내 내기

3) 자료 및 교구: 소리파일, 다양한 종류의 악기, 재활용품 악기 만들기재료

4) 교수 학습 활동

▣ 준비하기

・눈으로 보지 않고 소리만으로 어떤 소리인지 맞추기

- 누구의 목소리일까요? 반 친구, 선생님의 목소리를 미리 녹음해 두었다가 들려주고 누구의 목소리인지 맞춰본다.
- 왜 그렇게 생각하는지 이야기 나눠본다.(목소리 크기, 높이 등)
- 주변에서 들을 수 있는 자연의 소리와 동물의 소리를 들려준다.
- 자연의 소리: 물 흐르는 소리, 비 오는 소리, 바람 소리 등
- 동물의 소리: 새소리, 개구리 울음소리, 병아리 울음소리, 소 울음소리 등

・악기 소리 맞히기

- 꽹과리, 북, 징, 장구의 소리를 들려주고 악기 소리를 탐색해 본다.

▣ 청음 요소 탐색하기

・소리를 다양하게 표현하기

- 주변의 소리를 말로 표현하기

예) 물 흐르는 소리: 졸졸졸, 좔좔, 콸콸콸콸
비 오는 소리: 솨악, 후드득, 똑똑똑똑
벌이 나는 소리: 부웅부웅, 윙윙, 이잉이이잉 등

- 주변에서 들을 수 있는 소리를 물건이나 신체 부위를 이용하여 표현한다.

예) 봄비 오는 소리: 연필로 책상을 살짝 두드린다.
물 흐르는 소리: 물을 담은 병을 흔들어 소리 낸다.
바람 부는 소리: 빈 병의 주둥이에 입을 대고 분다. 등

・악기 탐색해 보기

- 꽹과리, 북, 징, 장구의 생김새 및 악기의 재료를 탐색한다.
- 쇠로 만들어진 악기: 꽹과리, 징
- 가죽을 울려서 소리를 내는 악기: 북, 장구
- 악기 소리의 크기나 연주법을 달리하여 여러 번 듣고 소리를 구음으로 표현해 본다.

예) 북소리: 둥 둥 둥 둥 둥 둥 둥둥 둥둥둥둥둥
꽹과리 소리: 갠 지 갠 지 갯, 깨갱깨갱 깨개갱
징 소리: 징 징

- 작은 북, 탬버린, 캐스터네츠의 소리를 듣고 비교해 본다.
- 직접 악기를 연주해 보며 악기 소리를 탐색해 본다.

▣ 청음놀이 및 표현하기

1) 소리 탐색 활동(고유신, 2007)

① 소리 내는 방법에 따른 물건과 악기의 종류를 알아본다.

- 때리기/부딪히기: 타악기류, 젓가락, 냄비 뚜껑, 손뼉치기 등
- 흔들기(Shake): 마라카스, 탬버린, 필통 등
- 긁기(scrape): 빨래판, 머리빗, 울퉁불퉁한 물건 등
- 불기(blow): 관악기류, 휘파람, 고무호스, 빈 병, 유리병 등
- 뜯기(plunk): 발현 악기류(기타, 가야금 등), 낚시줄, 고무줄 등
- 문지르기/비비기(rub): 찰현 악기류(아쟁, 바이올린 등), 종이, 셀로판종이 등
- 찢기(tear): 신문지, 종이 등

② 주변의 물건을 이용하여 소리를 만들어 본다

예) 깡통, 냄비, 빨래판, 빈 병, 필통, 종이, 방울 등

③ 주변의 악기를 이용하여 여러 가지 소리를 만들어 본다.

예) 트라이앵글 여러 부위 치기, 북의 여러 면 치기

④ 신체를 이용하여 여러 가지 소리 만들기

예) 손뼉치기, 발구르기, 휘파람, 입술 및 혀를 이용한 소리

2) 소리 흉내내기 놀이

① 모둠별로 봄 또는 여름에 들을 수 있는 소리나 봄 또는 여름의 모습을 떠올리고 표현하고 싶은 소리를 정한다.

예) 파도 소리는 탬버린을 쳐서 표현한다.
매미 소리는 꽹과리로 표현한다.
천둥 소리는 북 또는 징으로 표현한다 등

② 소리의 특징을 생각해 보고 그 소리를 목소리나 악기로 나타낸다.

③ 모둠별로 함께 느낌을 살려서 표현한다.

④ 한 모둠씩 돌아가며 발표한다.

⑤ 잘 표현된 소리를 찾아 전체가 함께 같은 방법으로 나타내어 본다.

3) 생활 악기 만들기

① 생활 속의 재활용품을 활용하여 생활 악기를 만들어 본다.

② 깡통 북, 패트병 마라카스, 봉투 마라카스, 다양한 컵 종 등 악기로 만들어 사용할 수 있다.

▣ 정리하기

· 악기 그림을 보고 악기 이름 맞히기

· 악기 소리를 듣고 악기 이름 맞히기

· 모둠별로 악기를 나누어 연주해 보고 평가하기

Ⅳ. 결론 및 제언

1. 결론

음악은 다양한 음악 활동을 통하여 음악의 아름다움을 경험하고, 음악성과 창의성, 음악의 역할과 가치에 대한 안목을 키움으로써 음악을 삶 속에서 즐길 수 있도록 하는 교과이다. 우리가 음악을 배울 때 가장 먼저 하는 활동이 음악을 듣는 활동이며 이는 감상 활동 뿐 아니라 가창, 기악, 창작 활동에서도 기본이라 할 수 있다. 따라서 음악을 잘 지각하고 반응하는 청음 능력이 향상된다면 음악의 아름다움을 보다 폭 넓고 의미있게 체험할 수 있을 것이다.

인간의 청각계는 태어나면서부터 이미 완성되지만, 초등학교 저학년인 8-10세가 청감각이 가장 예민한 시기이기 때문에 이 시기에 적합한 청음교육이 이루어진다면 후천적인 노력에 의해 음악적 능력의 발현 정도가 달라질 수 있다. 반대로 가장 적합한 이 시기에 청음교육이 이루어지지 않는다면 학생들의 음악 체험의 폭도 좁을 수 밖에 없고 음악교육의 궁극적인 목적을 이루기도 어려울 것이다.

하지만 여전히 학교 현장에서는 음악 기능, 즉 가창, 기악에 중점을 두어 음악 수업이 이루어지고 있고 특히 저학년인 경우는 즐거운 생활 교과가 통합교과라는 이름으로 놀이 위주의 학습이 되어지다보면 결과적으로 음악이 아닌 놀이 자체로만 끝나버리는 경우가 종종 있다.

따라서 본 연구에서는 초등학교 1학년 학생을 중심으로 저학년 학생들의 잠재되어 있는 청음 능력 발현을 위해 음악 놀이 활동에 관한 지도 방안을 모색해 보았다. 악기를 연주하고, 노래 부르는 법을 배우고, 신체로 표현하는 것을 배우듯 음악적 요소와 형태를 인지하여 듣는 방법 곧, 청음 역시 학습되어져야 한다. 이를 위해 청음 지도와 관련한 교육이론과 문헌자료 및 2009 개정 음악과와 즐거운 생활과 교육과정을 분석하여 교수·학습활동 모형을 구안하였고, 2009 개정 초등학교 1학년 즐거운 생활과의 음악과 영역을 추출하여 단원별, 차시별 제재곡을 바탕으로 핵심 청음 지도 요소를 선정하였다. 그래서 리듬, 가락, 셈여림, 빠르기, 음색의 청음 지도 요소를 대상으로 청음력 향상을 위한 놀이 활동을 개발하였으며

효과적인 학습 지도의 방법을 제시하여 학생들이 음악의 아름다움과 의미를 경험하게 하고자 하였다.

본 연구를 통해 초등학교 1학년 어린이의 청음력을 향상시키고 더 나아가 궁극적으로 음악교육의 목표를 달성하는 수업이 되기를 기대한다.

2. 제언

청음력 향상을 위한 본 연구의 과정과 결과와 관련하여 더 연구되고 보완되어야 할 몇 가지를 제언하고자 한다.

첫째, 청음력은 단기적인 교육이 아닌 장기적인 교육을 통해 향상될 수 있으므로 본 연구에서 제시한 초등학교 1학년부터 계속적이고 연계성있게 꾸준히 이루어져야 할 것이다. 2009개정 교육과정 고등학교 음악과의 선택과목 중 '시창·청음'교과서가 만들어지는 것만 보아도 청음 교육이 어릴 때 뿐만 아니라 계속적으로 이루어져야 함을 보여주는 것이다. 이를 위해 연계성 있는 보충·심화 연구가 이루어져야 할 것이다.

둘째, 이 연구는 청음력 향상을 위한 음악 놀이 활동을 제시했을 뿐 현장에서 객관적인 검증이 이루어지지 않았다. 그래서 추후 질적 연구로서 검증이 이루어져야 할 것이다.

최근 예술교육이 활성화되고 있으며 문화예술을 향유할 수 있는 기회도 많아지고 있다. 학생들이 청음력의 향상을 통해 음악의 아름다움과 가치를 느끼기 위해서는 무엇보다 현장에 있는 교사들이 음악교육의 목적을 알고 폭 넓은 음악 교육을 실천해야 할 것이다.

참 고 문 헌

고유신. (2007). **이야기를 활용한 음악 교과의 즉흥 표현 지도 방안 연구**. 한국교원대학교

김영좌. (2012). **창의성 계발을 위한 음악 놀이에 관한 연구**. 부산교육대학교 교육대학원.

문경진. (2008). **음악적 감각의 계발에 초점을 둔 '즐거운 생활'교과의 음악영역 지도방안**. 한국교원대학교 대학원. pp.11-12.

박지은. (2008). **시창과 청음 훈련을 통한 초등 고학년 학생들의 음감신장 방안 연구**. 대구교육대학교 교육대학원. pp.2-14.

박현주. (2004). **실음인지능력향상에 관한 연구**. 연세대학교 교육대학원.

성경희. (1995). **초등학교 음악과 교수·학습 자료 개발**. 한국교육개발원. p.21.

원문언. (1993). **초등학교 저학년 어린이의 음악적 성장을 돕는 체험 내용의 선정 조직 및 제공 방안에 관한 연구**. 한국교원대학교 교육대학원. p.21.

장애선. (2010). **청음력 향상을 위한 소리 탐색 활동에 관한 연구: 초등학교 3·4학년을 대상으로**. 한국교원대학교.

장현희. (2008). **초등학교 저학년의 청음력 향상 지도 방안 탐색: 초등학교 1학년을 중심으로**. 공주교육대학교 교육대학원,

조동효. (2008). **초등학교 저학년의 효율적인 시창·청음 지도방안 연구**. 전남대학교 교육대학원. pp.14-19.

조문성. (2009). **음악 수업에서 효과적인 시창·청음 지도 방안 연구:초등학교 5학년을 중심으로**. 대구교육대학교 교육대학원. pp.11-12.

조현애. (2008). **초등학교 1학년을 위한 가창지도의 연구**. 한국교원대학교 대학원. pp.9-10.

최진욱. (2005). **오르프 기초음악의 개념과 활동방식을 이용한 창작 학습 지도 방안**. 한국교원대학교 교육대학원. p.14.

현영희. (2005). **놀이와 타악기를 활용한 리듬감 지도 방안 연구: 초등학교 저학년을 중심으로**. 한국교원대학교 교육대학원.

교육과학기술부. (2009). **초등학교 교육과정 해설 총론 증보편**.

교육과학기술부. (2011). **2009 개정 음악과 교육과정**.
교육부. (2014). **통합교과 1-1 교사용지도서**. (주)지학사.
교육부. (2014). **통합교과 1-2 교사용지도서**. (주)지학사.
석문주・최은식・함희주・권덕원. (2006). **음악교육의 이해와 실천**. 서울:교육과학사. p.231.
성경희. (1998). **음악과 교육론**. 서울:갑을출판사. p.161.
원　희. (1994). **코다이와 유아음악교육**. 서울:창지사. p.69.
이명호. (1997). 한국음악교육협회. **초등학교 음악 창작 지도 과정 연구**. 음악교육연구 제16집. p.267
이용일. (1998). **음악교육학개설**. 서울:현대음악출판사. pp.24-33.
이석원. (2002). **음악 마인드 과학**. 서울:음악세계. p.121.
이홍수. (1992). **현대의 음악교육**. 세광음악출판사.
이홍수. (1992). **느낌과 통찰의 음악교육**. 세광음악출판사.
현경실. (1994). **고든 학습 이론과 실제 수업에의 적용 방안**. 한국음악교육학회. 음악교육연구 제13집. p.175.

A B S T R A C T

A Study on Music Play Activities for the Improvement of Listening Ability

-Focused on the 1st grade students in Elementary School-

Yang, Su Young

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

Supervised by Professor Cho, Chi No

Recently, arts education has been revitalized in schools, and in society, there are getting more opportunities to enjoy culture and art. Music is an art to express and enjoy through sound. 'Music' is the very subject that enables students to experience and enjoy the beauty of music in their lives. Feel, understanding and response to music begin through the human ears, which begins from the activity of listening to music, and listening is the base of singing, instrumental music and creative activity. Thus, improving listening ability to perceive and respond to music well would enable people to experience the beauty of music more broadly and meaningfully.

The human auditory system is already completed with birth, but since

hearing sense is most sensitive when men are 8 to 10 years old, in the lower grades of elementary school, proper listening education would change the level of expressions of their ability. Conversely, if no listening education is conducted in the most appropriate time, the width of students' experience could not but be narrow, and it would be difficult to achieve the ultimate goal of music education.

However, in schools, music classes are still provided, focusing on functions, in other words, singing and instrumental music, and especially, while in the 'Pleasant Life' curriculum, play-based learning is conducted for the lower grades in the name of an integrated subject, consequently, it often ends up with the play itself, not music.

Therefore, this study examines preceding studies for the improvement of students' listening ability and analyzes the curriculum to select core elements of teaching listening, and draws up a learning model to seek a method of teaching and learning music for listening activities. Like they learn how to play instruments, sing songs and express with their bodies, how to perceive musical elements and forms to listen, that is, listening should also be learned.

This study targets students in the first grade whose hearing sense is in the most sensitive period, and based on the 2009 revised curriculum, it constructs an activity, focused on thematic songs and reference songs in Pleasant Life for the first graders. In addition, The types of listening are categorized into rhythm, melody, dynamic, tempo and tone, while harmony is not presented as an element of teaching listening since it is a concept coming in 3rd and 4th grade brand.

As for the teaching and learning model for listening activities, based on the general teaching and learning model for Music Subject designed by the Korea Educational Development Institute and the expression playing model in Pleasant Life, the model is composed of four steps, Preparation, Exploration of Listening Elements, Listening Play and Expression and Wrapping up.

In the ‘Preparation’ Step, which arouses interest, the students are aware of the contents of learning; in the ‘Exploration of Listening Elements’ Step, they listen to thematic songs and explore listening elements and playing methods; in the ‘Listening Play and Expression’ Step, they play listening using related auditory functions; and in the ‘Wrapping up’ Step, they appreciate and internalize the music. Through these steps, students experience auditory elements such as rhythm, melody, dynamic, tempo and tone through music play activities.

For the improvement of listening ability, intensive research should continue with connectivity from the first grade of elementary school, and hopefully, through this study, classes can help express and improve listening ability latent in students in the first grade in elementary school and ultimately, achieve the goal of music education.

Key words: Listening ability, Music play, Hearing sense, Teaching and learning model for listening activity