



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](#)

음악놀이를 활용한 리듬 지도 교수·학습 과정안 개발 연구

오민정

2017



석 사 학 위 논 문

음악놀이를 활용한
리듬 지도 교수·학습 과정안 개발 연구
- '함께 하는 놀이'를 중심으로-

Study on the Development of Rhythm
Education Teacher · Educational Curriculum
-Focusing on 'Games Together'-

제주대학교 교육대학원

초등음악교육전공

오 민 정

2017년 2월

석사학위논문

음악놀이를 활용한
리듬 지도 교수·학습 과정안 개발 연구
- '함께 하는 놀이'를 중심으로-

Study on the Development of Rhythm
Education Teacher · Educational Curriculum
-Focusing on 'Games Together'-

제주대학교 교육대학원

초등음악교육전공

오민정

2017년 2월

음악놀이를 활용한
리듬 지도 교수·학습 과정안 개발 연구
- '함께 하는 놀이'를 중심으로-

Study on the Development of Rhythm
Education Teacher·Educational Curriculum
-Focusing on 'Games Together'-

지도교수 조 영 배

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

제주대학교 교육대학원

초등음악교육전공

오 민 정

2016년 11월

오 민 정의
교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 인

심사위원 인

심사위원 인

제주대학교 교육대학원

2016년 12월

목 차

국문 초록	vi
I. 서론	1
1. 연구의 필요성과 목적	1
2. 연구의 내용 및 방법	1
3. 연구의 제한점	2
II. 학생 발달 특징	3
1. 초등학교 저학년 학생의 인지적·신체적 발달 특징	3
2. 초등학교 저학년 학생의 음악 능력의 발달	3
III. 리듬 지도	7
1. 리듬의 정의	7
2. 리듬 지도의 중요성	8
IV. 음악놀이	10
1. 놀이의 개념	10
2. 음악놀이의 의미와 교육적 가치	11
3. 적용 가능한 음악놀이	12
V. 2009 개정 교육과정의 즐거운 생활	19
1. 2009 개정 통합교과 개정의 방향	19
2. 2009 개정 교육과정의 즐거운 생활	19
3. 초등학교 2학년 즐거운 생활과 음악 영역 분석	21

VI. 음악놀이를 활용한 리듬 지도의 실제	24
1. 제7차 교육과정 이후의 리듬 지도 교수·학습 과정안 분석	24
2. 음악놀이를 활용한 리듬 지도 교수·학습 과정안	27
VII. 결론	64
참고 문헌	i
ABSTRACT	vi

표 목 차

〈표 II-1〉 짐머만이 제시한 음악 능력의 발달과 그에 따른 지도	3
〈표 II-2〉 이명호의 초등학생 음악 발달 특징	5
〈표 IV-1〉 Piaget의 놀이 분류표	10
〈표 IV-2〉 원 박수 치기 놀이	12
〈표 IV-3〉 공공칠 빵	12
〈표 IV-4〉 문답놀이	13
〈표 IV-5〉 친구 이름 바꾸어 부르기	13
〈표 IV-6〉 리듬 공놀이	13
〈표 IV-7〉 리듬 손뼉 놀이	14
〈표 IV-8〉 음표 주사위 놀이	14
〈표 IV-9〉 모듬 리듬 릴레이 놀이	14
〈표 IV-10〉 리듬 주머니 놀이	15
〈표 IV-11〉 리듬 빙고 게임	15
〈표 IV-12〉 리듬 스피드 게임	15
〈표 IV-13〉 리듬 주사위 놀이	16
〈표 IV-14〉 박 만들기 놀이	16
〈표 IV-15〉 숨은 리듬 찾기	17
〈표 IV-16〉 인간 메트로놈	17
〈표 IV-17〉 속도놀이	17
〈표 IV-18〉 리듬꼴 의자 앉기 놀이	18
〈표 IV-19〉 리듬 전달 놀이	18
〈표 IV-20〉 징검다리 건너기 놀이	18
〈표 V-1〉 2009 개정 교육과정의 즐거운 생활 주제 체계	20

〈표 V-2〉 2009 개정 교육과정 2학년 즐거운 생활과 음악 영역 분석	21
〈표 VI-1〉 김지영의 리듬 지도 단계	24
〈표 VI-2〉 서미옥의 리듬 지도 단계	25
〈표 VI-3〉 윤지영의 9가지 유리드믹스 활동과 리듬 요소	26
〈표 VI-4〉 김영좌의 리듬 창작 놀이 하위 요소에 따른 대표적인 활동	26
〈표 VI-5〉 이다경의 수업 전략 및 단계	27
〈표 VI-6〉 즐거운 생활 2학년 1학기 제재곡에 따른 음악놀이와 리듬 지도 요소	...	27

악보 목차

[악보 VI-1] 눈	30
[악보 VI-2] 나는 나는 자라서	34
[악보 VI-3] 공놀이	38
[악보 VI-4] 들로 산으로	42
[악보 VI-5] 어디만큼 강가	46
[악보 VI-6] 우리 형제	49
[악보 VI-7] 줄넘기	52
[악보 VI-8] 지구촌 한가족	55
[악보 VI-9] 여름은 즐거워	60

국 문 초 록

음악놀이를 활용한 리듬 지도 교수·학습 과정안 개발 연구

-‘함께 하는 놀이’를 중심으로-

오 민 정

제주대학교 교육대학원 초등음악교육전공
지도교수 조 영 배

학생들에게 음악은 학교 교육과정 속에서 배우기 전부터 생활 속에서 자연스럽게 접해 왔던 것이다. 그러나 단순히 듣고 보는 음악이 아니라 제대로 느끼고 스스로 표현하기 위해 체계적인 음악 교육이 필요하다.

학생들이 즐거우면서 학습의 효과를 끌어내기 위한 방법 중의 하나는 놀이라고 생각한다. 특히나 초등학교 저학년 시기는 음과 리듬에 대한 기억력이 발달하기 때문에 흡수력이 대단하다. 놀이를 즐기는 학생들에게 놀이를 하는 중에도 노래와 리듬적인 것을 수반한다면 학생들은 음악을 좋아하게 될 것이고, 음악적 능력은 커질 것이다.

이에 본 연구자는 초등학교 2학년 음악 지도에 다소나마 도움이 되기를 바라며, 음악놀이라고 하는 큰 주제를 중심으로 리듬을 지도하는 방법이 정립되어야 한다는 것에 중점을 두었다. 리듬 지도 요소를 박(일정박), 강박과 약박, 박자, 음의 길이, 리듬꼴, 빠르기, 장단으로 제한하고, 2009 개정 교육과정 2학년 1학기 즐거운 생활과의 제재곡에서 리듬 지도 요소를 추출하였다. 그리고 음악놀이

중 학생들이 수업 중 '함께 하는 놀이'로 범위를 제한하였다. 초등학교 저학년 학생들이 쉽고 자연스럽게 리듬 개념을 형성할 수 있는 음악놀이 활동을 바탕으로 리듬 지도 교수·학습 과정안을 구안하였다.

본 연구의 활동과 관련하여 무엇보다 교사의 역할이 중요하다고 여겨진다. 학교 현장에서 학습을 위해 제작된 프로그램을 사용하더라도 교사들이 적절하게 활용할 수 있으려면, 교사는 음악적 리듬감에 대해 정확히 알고 있어야 하고 교사 자신이 리듬을 표현할 수 있어야 할 것이다. 또한 학생들이 표현하는 리듬이 옳고 그른지를 판단할 수도 있어야 한다.

초등학교 저학년 시기부터 음악놀이 활동을 통하여 리듬감을 향상시키고, 음악에 대한 흥미와 긍정적인 태도뿐만 아니라, 잠재된 음악적 능력을 기를 수 있기를 기대한다.

I. 서 론

1. 연구의 필요성과 목적

사람은 태아 때 어머니의 심장박동을 시작으로, 인간의 신체와 자연 속에서 다양한 리듬의 세계를 경험하게 된다. 리듬은 화성, 선율과 함께 음악의 3요소 중의 하나로, 리듬만으로도 음악이 만들어진다. 개스톤(Gaston)은 “선율이나 화성이 없는 음악은 존재할 수 있지만 리듬이 없는 음악은 존재할 수 없다.”라고 하였다.¹⁾ 따라서 리듬은 학습할 필요성이 있다.

1, 2학년의 경우 즐거운 생활과에서 신체 표현 및 놀이를 통해 리듬감을 기르도록 하고 있으며, 3-6학년의 경우에도 제재곡을 통해 리듬 학습을 하도록 제시되고 있다. 그러나 실제 학교 현장에서 음악 수업은 리듬 지도의 중요성에 대한 인식 부족, 리듬 지도 방법의 미흡 등의 이유로 노래를 듣고 따라 부르기, 악기 연주 하기에 치우쳐 리듬 지도를 체계적으로 하지 못하고 있다.

본 연구자는 이미 개발되어 있는 리듬 지도 교수·학습 과정안을 비교 분석한 후, 초등학교 저학년 학생들이 쉽고 자연스럽게 리듬 개념을 형성할 수 있는 음악 놀이 활동을 바탕으로 리듬 지도 교수·학습 과정안을 제시해 보고자 한다.

2. 연구내용

본 논문의 연구 내용과 방법은 다음과 같다.

첫째, 문헌 연구를 통해 저학년 학생들의 발달 단계와 음악 능력의 발달 특징을 살펴본다.

둘째, 리듬 및 음악놀이의 정의와 교육적 가치를 살펴본다.

셋째, 2009 개정 초등학교 2학년 즐거운 생활과의 음악과 영역을 추출하여 리듬 지도 요소를 선정, 제시한다.

넷째, 지도서와 그동안의 연구에서 다뤄진 리듬 학습 방안을 고찰하여 리듬지도 방안을 교수·학습 과정안의 형태로 제시한다.

1) 루돌프E. 라도시 외, 『음악 심리학』, 최병철·방금주 역(서울: 학지사, 2001), 137쪽.(재인용)

3. 연구의 제한점

본 연구를 수행함에 있어서 다음과 같은 제한점을 가졌다.

첫째, 본 연구는 2009 개정 교육과정을 바탕으로 2학년 1학기 즐거운 생활과의 제재곡을 중심으로 제시하였다.

둘째, 본 연구는 음악놀이 중 학생들이 수업 중 ‘함께 하는 놀이’로 범위를 제한하였다. ‘함께 하는 놀이’는 혼자서는 할 수 없고, 2인 이상 또는 2팀 이상이 모여야 가능한 놀이로 규칙 지키기와 협동을 전제로 하는 놀이이다.

셋째, 리듬 지도 요소를 박(일정박), 강박과 약박, 박자, 음의 길이, 리듬꼴, 빠르기, 장단으로 제한하였다.

넷째, 본 연구에서 얻어진 내용들은 실험 연구를 거치지 않고 지도 방법만을 제시하는 데 그쳤다.

II. 학생 발달 특징

1. 초등학교 저학년 학생의 인지적·신체적 발달 특징

Piaget의 인지발달 단계에 따르면 초등학교 저학년은 전조작기(prerational stage, 2-7세) 말기, 구체적 조작기(concreteoperational stage, 7-11세) 초기에 해당한다. 이 단계의 학생들은 비논리적이고 자기중심적인 사고를 많이 하기 때문에 논리적이거나 추상적인 개념에 대한 이해가 어렵고 지적인 학습을 위해서는 구체적인 경험이 필요하다.

또한 이 시기의 학생들은 이야기를 듣거나 책을 볼 때도 가만히 있지 않고 끊임없이 몸을 움직인다. 별 어려움 없이 몸의 움직임이 가능하고, 전체적인 균형감각 및 기본적인 운동 능력이 갖추어진다. 소근육보다 대근육이 발달되어 있어 몸 전체를 사용하여 움직이는 활동이 더 익숙하다.

2. 초등학교 저학년 학생의 음악 능력의 발달

짐머만(Marilyn Zimmerman)은 피아제의 인지발달 이론을 중심으로 음악 능력의 발달 단계를 설명하였다.

<표 II-1> 짐머만이 제시한 음악 능력의 발달과 그에 따른 지도²⁾

발달단계	음악발달 및 인지적 특성	음악 활동 및 지도
감각 운동기 0~만2세	<ul style="list-style-type: none">일정박 리듬에 반응 (모태의 박동)2세경 5도(레~라)의 노래 음역	<ul style="list-style-type: none">음악적 반응

2) 김지은, “음악인지발달의 개인차를 고려한 초등학교 3학년의 음악개념 지도 방안-리듬·가락을 중심으로-”, 한국교원대학교 대학원 석사학위논문, 2016, 16쪽.

전조작기 만2~7세	<ul style="list-style-type: none"> • 4세 이전에 상대적 셈여림 구별 • 악보 읽기 활동 가능 • 전조작기 초기는 반음 구별 능력 부족 • 5~6세 빠른박에서 일정박 유지 • 6~7세 청각 지각 능력 발달 • 6~8세 선율 지각 능력 향상 • 6~9세 음정 구별 능력 향상 	<ul style="list-style-type: none"> • 전조작기 초기-그룹 음악 활동 • 초기에는 넓은 음정, 이후에는 좁은 음정 구별 경험 • 음악 요소는 독립적, 통합적으로 가르침 • 리듬 패턴은 선율 패턴 학습 이전에 가르침
구체적 조작기 만7~11세	<ul style="list-style-type: none"> • 8세 조성 감각 현저한 발달 • 8세 청각 지각의 안정 시기 • 8세 화성 지각 능력의 발달을 위한 결정적 시기의 시작 • 8~9세 조성 기억 능력 향상 • 음악에서 전조를 구별할 수 있음 • 9세 이후 일정박 유지 가능 • 9세 음악(요소) 보존 능력 안정기 • 10세경 가창 능력 발달(두 옥타브의 음역) • 10세경 음악선호 결정 	<ul style="list-style-type: none"> • 소리를 표현하고 나름대로 기보하는 경험적 활동 • 8세경부터 간단한 화음 학습 • 8~9세 조성 기억을 돕기 위한 음악 활동 강조 • 음악 개념 학습 • 다양한 매체(리코더, 피아노, 장구, 단소 등)와 다양한 특징의 음악경험
형식적 조작기 만11세~	<ul style="list-style-type: none"> • 또래 음악 문화에 대한 관심이 높아짐 • 음악에 대한 비판적, 분석적 학습이 가능해짐 	<ul style="list-style-type: none"> • 음악에 대한 인지적 판단에 악보가 도움이 됨(구체적 조작기 후기부터) • 음악적 과제를 주도적으로 해결하도록 안내

초등학교 저학년 시기는 리듬 능력이 안정되고, 큼작음(셈여림), 음색, 빠르기, 음길이, 음높이, 화음 등 음악적 개념이 차례로 형성된다는 것을 알아내었다.

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.³⁾

이명호는 초등학교 학생의 음악 발달 특징을 아래의 표로 정리하였다.

<표 II-2> 이명호의 초등학교 학생의 음악 발달 특징4)

발달요소 인지단계(세)		음악적 요소	음악활동	음악적 성향
전조작기	말기(7)	큼작음, 음길이, 음높이	신체적 음악놀이	청감각, 반응력의 급속한 발달
구체적 조작기	초기(7)	리듬, 화음 지각	음악요소 보존 훈련	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

헤커(V. Haecker, 1879~1945)와 지헨(T. Ziehen, 1862~1950)은 음악적으로 우수한 학생 약 441명에 대해 학생이 언제부터 정확하게 노래를 부를 수 있으며, 음정이 틀리는 것을 인식할 수 있고, 또한 멜로디를 올바르게 외어 부를 수 있는가에 대해 연구하였다. 학생의 음악적 능력이 나타나는 시기를 보면 만2~5세까지 가장 높은 발달을 보이고 있고, 음악적 능력은 남녀 모두 만10세까지 급속하게 발달하다가 만10세 이후에 급 하강 한다고 한다.⁵⁾ 즉, 만 10세 이전에 질 높은 음악 교육을 받지 못한다면 학생의 음악 능력은 충분히 계발될 기회를 얻지 못한다고 할 것이다. 따라서 초등학교 저학년 시기의 음악교육은 중요하다.

초등학교 저학년 시기에는 음과 리듬에 대한 기억력이 발달하고, 그룹 활동에 적응하여 잘 해나갈 수 있는 능력이 커진다. 또한 예민한 감각과 청각적 기억력

3) 성경희, 『초등학교 음악과 교수·학습 자료 개발』 (한국교육개발원, 1988), 161쪽.

4) 이명호, “초등학교 음악 창작 지도 과정 연구”, 『음악교육연구』 제16집, (한국음악교육협회, 1997), 267쪽.

5) 유덕희, 『아동발달과 음악교육』 (서울: 개문사, 1983), 80쪽.

이 우수하여 음감 교육에 적합한 때이므로 놀이를 하는 중에도 항상 리듬적이고, 노래를 수반해야 효과적이다.⁶⁾

이 시기의 학생들은 박에 대한 개념을 습득하게 되면서 빠른 박에 대해서는 일정박을 유지할 수 있고, 반음 음정으로 노래하는 것을 아직은 어려워하기도 하지만 음정을 구별하는 능력은 꾸준히 향상된다. 한 옥타브 정도의 노래 음역을 지니고, 협화음에 대한 선호가 분명해진다. 소리의 동시적 울림을 느낄 수 있지만 주로 가락에 초점을 두고 듣는다. 초등학교 저학년 학생들은 노래를 부를 때 크게 부르자고 하면 대부분 빨라지고, 작게 부르자고 하면 느려지는 경향이 있다. 이는 음 높이, 음의 크기, 음악의 빠르기를 아직은 혼동하는 경향이 있기 때문이다. 따라서 기본적인 음악의 개념은 학생들이 잘 알고 있는 단어를 사용하고 시각적 그림과 연결시키거나 신체적인 활동을 통해 구체적인 방법으로 지도되어야 한다. 이러한 감각 통합적 지각을 통하여 기초 개념을 형성하는 것은 음악 능력의 발달에 있어 중요하다. 초등학교 저학년 시기 음악 능력의 발달에 있어 가장 기초가 되는 것은 리듬을 지각하는 능력과 청각각의 민감성이다. 이 능력은 이후의 음악 활동에도 중요한 기초가 되므로 이 시기의 음악 활동은 음악을 잘 들으며 음악에 맞춰 걸거나 뛰거나 자유롭게 표현하는 신체 동작과 음악놀이, 노래 부르기, 다양한 리듬악기와 단순한 가락악기를 연주하는 활동이 적합하다. ⁷⁾

6) 박수연, “음악 구성 요소의 개념 형성을 위한 놀이 활동 지도 방안”, 단국대학교 교육대학원 석사학위논문, 2007, 14~15쪽.

7) 송윤희 외3, 『예비교사와 현장교사를 위한 초등 음악교육』, (서울: ㈜학지사, 2013), 71~72쪽.

Ⅲ. 리듬 지도

1. 리듬의 정의

리듬(rhythm)은 ‘흐르다’는 뜻의 동사 ‘rhein’을 어원으로 하는 그리스어 ‘rhythmos’에서 유래한 것으로서 ‘시간적으로 움직이는 모든 것을 질서 있게 조정하는 것’을 뜻한다. 따라서 리듬을 광범위하게 ‘시간적 질서’라고 정의하며 시·공간적 예술을 불문하고 시대나 민족에 따라 다양하게 정의되어왔다.⁸⁾

원래 리듬은 오늘날처럼 장단의 질서가 있는 형태가 아니라 말이나 노래 가사에서 느껴지는 언어적 리듬에 의해 구분 지어져 마디를 구성해 왔던 것이 점차 체계적 형식을 갖추어가며 발전한 것이다. 이미 기원전부터 리듬은 시의 운율에서 비롯하여 음악의 이론적인 측면에서 논의되었으며 그때부터 가락, 화성과 함께 음악의 가장 기본이 되는 요소로 간주되었다.⁹⁾

리듬으로만 된 음악이 있는가 하면 리듬에 음높이를 붙여서 이루어진 선율로 된 음악, 더 나아가 한 선율에 화음을 붙여서 만드는 음악도 있다. 어떤 유형의 음악이든지 리듬은 그 기본이 된다. 리듬은 음악의 기초이고, 음악에 생명을 불어넣는 요소이다. 음악적 시간의 구조인 리듬은 음악이 계속 진행되도록 하며, 진행과 변화의 과정에서 음악을 역동적으로 만든다. 음악속의 역동적인 힘으로써 리듬을 “느끼고” “감지하는 것”은 연주자 그리고 감상자로서 음악과 상호 작용하는 것을 촉진시킨다.¹⁰⁾

리듬의 개념을 넓게 보면, 음악 뿐 아니라 무용이나 문학 등에서 모두 리듬의 요소가 중요하며, 이 모두는 리듬 없이 성립되기가 어렵다. 즉, 리듬은 음악, 무용, 문학 등 모든 예술을 지배하는 기본이 된다. 더 나아가 심장박동, 보행, 운동, 계절 변화 등의 자연 현상과 기차 소리, 망치 소리 등의 우리 생활 주변에도 리듬은 존재한다. 이런 것들은 모두 시간적 운동인 리듬에 그 기초를 두고 있다고 할 수 있

8) 윤양석, 『음악의 이해』 (서울: 숙명여자대학교출판부, 2000), 23쪽.(재인용)

9) 이귀자, “리듬이론에 관한 연구”, 『이화음악논집』 제4집, (서울: 이화여자대학교출판부, 2000), 2-3쪽.(재인용)

10) 김현진, “고든의 리듬학습 이론을 적용한 리듬패턴 지도방안 연구”, 서울교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2003, 4-5쪽.

다. 이와 같이 리듬은 초 음악적 존재이며 인간의 삶 속에서 근원적인 역할을 하고 있다.¹¹⁾

2. 리듬 지도의 중요성

20세기를 대표하는 음악교육자들은 리듬의 중요성에 대해서 언급하였다. 달크로즈(E. Jaques-Dalcroze)는 “리듬은 음악뿐만 아니라 모든 예술의 기초이며 원동력이라고 믿는다. 그는 인간의 삶이 심장의 박동, 숨결 등과 같은 흐름결을 지니고 있다는 것을 하나의 특징이라고 보고 있다. 그래서 리듬패턴은 삶의 흐름결과 같은 것이라는 생각이 그의 음악 지도의 원리가 된다.”라고 하였다. 또한 달크로즈는 “리듬은 음악을 이루는 생명체이며 음악의 움직임은 모두 리듬 경험을 통해 배워진다.”라고 하였다.¹²⁾

오르프(Carl Orff)는 “리듬은 인간의 뛰는 심장과 같이 음악에서 가장 중요한 요소이다. 따라서 음악 학습의 기본은 리듬학습에서부터 비롯되어야 한다. 자연 발생적인 리듬은 언어와 율동과 음악에 모두 존재하는 요소로서, 음악 학습에서 가장 먼저 다루어야 하는 요소이다.”라고 하였다.¹³⁾

코다이(Zoltán Kodály)는 “리듬이란 음의 장단과 강약이 일정한 규칙에 따라 되풀이 되는 것으로 음정 보다 더 일찍, 더 완전하게 학습되어야 하며, 만일 리듬이 유치원 과정에서부터 제대로만 이루어진다면 초등학교 이상에서 완전한 시창교육이 가능하리라 생각된다.”고 하였다.¹⁴⁾

옛 그리스인들 또한 리듬의 중요성을 인식하고 리듬에 큰 의미를 부여하였다. 그리스인들은 몸과 마음에 리듬교육이 유용하다는 것을 알고 있었으며, 리듬교육이 인간의 내적인 삶에 영향을 준다는 것을 알고 있었다. 플라톤은 리듬이 인간의 몸과 마음에 영향을 끼친다는 사실을 깨닫고, 이에 다른 리듬 교육의 중요성을 강조하였으며, 리듬이 신체를 통해 정신에 스며들어 인간의 조화된 인격형성을 돕

11) 유덕희, 『아동발달과 음악교육』 (서울: 개문사, 1983), 127쪽.(재인용)

12) 성경희, 『음악과 교육』 (서울: 갑을출판사, 1989), 248쪽.(재인용)

13) 조효임 외, 『오르프 이론 교육의 이론과 실제』 (서울: 삼호출판사, 1997), 73쪽.(재인용)

14) 이연경, “초등학교 학생의 리듬감 향상을 위한 리듬 지도 프로그램의 개발에 대한 연구” 『논문집』 제40집, 청주교육대학교, 2003, 357쪽.(재인용)

는다고 보았다.¹⁵⁾

위에서 살펴 본 바와 같이, 리듬은 인간의 삶과 음악 교육에 있어서 강조해도 지나치지 않는다. 본 연구자가 음악과 관련 수업을 할 때 종종 학생들이 계이름을 알면서도 노래를 제대로 부르거나 연주하지 못하고, ‘이 노래는 어떤 노래인가요?’라고 질문할 때가 있다. 이는 학생 스스로 리듬을 제대로 읽거나 연주하지 못하는 어려움에서 비롯되었다고 본다. 따라서 초등 음악교육에서는 학생의 흥미를 이끌어 낼 수 있는 리듬 지도가 체계적으로 이루어지도록 해야 한다.

15) 최정하, “오르프 교수법을 활용한 리듬 지도방안-초등학교 3학년을 중심으로”, 강원대학교 교육대학원 석사학위논문, 2007, 16-17쪽.

IV. 음악놀이

1. 놀이의 개념

놀이라는 단어는 우리에게 매우 친숙하다. 사전적 의미를 살펴보면, ‘여러 사람이 모여서 즐겁게 노는 일’, ‘일정한 규칙 또는 방법에 따라 노는 일’ 등으로 정의된다. 놀이의 어원을 찾아보면, ‘느긋하고 한가롭다’라고 나온다. 시간에 얽매이지 않고 하고 싶은 것을 느긋하게 하는 것이 본래 놀이의 목적인 듯싶다.

놀이를 통해 아이들은 친구를 사귀게 되는데 이는 커서 사회에 잘 적응할 수 있는 능력을 기르는 데 도움이 된다. 여럿 또는 혼자 하는 상상 놀이를 통해 지능을 발달시킬 수 있고, 운동 능력을 발달시켜주기도 한다. 또한 아이들은 놀면서 배운다는 말이 있듯이 놀이가 학습을 더 쉽고 재미있게 해 주는 경우가 많다.

Piaget는 지적 발달에 놀이가 수반되어 기능 놀이, 상징 놀이, 규칙 놀이의 3단계로 변한다고 설명했다. Piaget의 놀이 분류표는 다음과 같다.

<표 IV-1> Piaget의 놀이 분류표¹⁶⁾

단계	내용
1단계 기능 놀이	감각으로서의 자극이나 신체를 움직이는 운동이 그대로 놀이가 되는 활동을 가리킨다. 예를 들어, 아기가 곁에 있는 물건을 훔는 것, 누르면 소리가 나는 인형을 갖고 노는 것 등이다.
2단계 상징 놀이	모방, 가정, 상징, 공상 등이 수반되는 놀이이다. 소꿉놀이나 모방 놀이를 하면서 논다. 이 시기야말로 놀이의 황금기라고 할 수 있다.
3단계 규칙 놀이	규칙이 있는 게임, 즉 술래잡기나 트럼프를 한다.

16) 오노데라 아쓰코, 『간단 명쾌한 발달심리학』, 전경아 역(서울: 시그마북스, 2010), 139쪽.

2. 음악놀이의 의미와 교육적 가치

음악놀이는 음악을 재료로 하여 놀이를 하는 것이다. 이러한 음악놀이는 대·소근육 활동, 사회성, 창의성, 감수성 등의 여러 영역과 관계를 맺는다.¹⁷⁾

음악놀이를 통하여 음악적 개념을 쉽게 익히는 것에서 나아가, 학생이 좋아하는 요소를 가지고 음악 활동과 접목시킴으로써 여러 가지 긍정적 효과를 이끌어 낸 연구 결과들이 있다. 칼 오르프(Carl Orff, 1895-1982)는 “음악 학습이 놀이와 대화, 노래, 신체적 동작, 악기 연주 등이 통합되어 이루어지는 총체적인 체험이어야 한다.”고 밝힘으로 음악 학습에 있어 놀이 활동의 중요성을 말하고 있다. 문연경(2011)은 유리드믹스 음악놀이를 통해 오감과 두뇌를 개발할 수 있다고 하였고, 양지선(2010)의 연구에서는 음악적 활동이 또래 학생들끼리 소통하게 하고 감정을 표현하며 원만한 상호관계로 인한 공감을 이끌어내어 스트레스 감소에 영향을 끼친다고 하였다.¹⁸⁾ 류덕희는 “어린이 놀이의 바탕이 되고 있는 것은 어린이들 자신이 신체 리듬이며, 그것은 곧 놀이 속에 이미 음악이 포함되어 있으므로 놀이를 통한 음악학습은 자연스러운 것이다. 어린이는 놀이를 즐기고, 놀이로 생활하고, 놀이 가운데 성장하므로 그 놀이 속에 충분한 음악적 요소를 끌어들이면 어린이들은 자연스럽게 음악을 좋아하게 되며, 또한 동요, 악기연습, 유희도 잘할 것으로 본다.”고 하였다.¹⁹⁾

여러 문헌을 통해 볼 때 음악놀이의 교육적 가치는 다음과 같이 정리할 수 있다.

첫째, 음악놀이 학습은 음악의 구성요소에 대한 개념을 재미있고 쉽게 습득하도록 도와준다. 둘째, 적극적이고 능동적인 참여 의식이 요구되기 때문에 학습에 대한 동기와 흥미를 불러 일으켜 자발적인 학습 태도를 형성하게 해 준다. 셋째, 음악놀이 학습 과정에 나타나는 즉흥 연주 활동의 경우 학생들이 자신만의 독창

17) 김정화, 『유아교육을 위한 놀이지도』, (서울: 학문사, 1998). 9쪽.

18) 김미실, “음악놀이 프로그램이 아동의 일상생활 스트레스, 사회성, 자아개념 및 자아 탄력성에 미치는 영향”, 충남대학교 교육대학원 석사학위논문, 2014, 7쪽.(재인용)

19) 차아영, “음악 개념 형성을 위한 음악 놀이 방법에 관한 연구-초등학교 3학년을 중심으로”, 대구 교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2008, 15쪽.

적인 음악을 창조함으로써 성취감을 맛볼 수 있게 한다. 넷째, 놀이를 통한 음악의 신체 표현은 학생의 정서를 발달시킨다. 다섯째, 사회성 발달을 가져오고, 여섯째, 신체의 발달을 가져오며, 일곱째 언어 발달을 가져온다.

3. 적용 가능한 음악놀이

본 연구자는 다양한 음악놀이 형태가 있지만, 그 중에서도 학급에서 학생들이 함께 할 수 있는 ‘함께 하는 놀이’를 제시하고자 한다.

앞에서도 언급하였지만, 음악놀이는 사회성 발달을 가져오기 때문에 음악의 개념을 익힘과 동시에 협동과 경쟁을 통해 인내심, 절제, 도덕성 훈련, 집단에 대한 올바른 태도를 형성하게 해 줄 것이다.

먼저 본 연구자는 리듬 지도 요소를 박(일정박), 강박과 약박, 박자, 음의 길이, 리듬꼴, 빠르기, 장단으로 제한하고, 리듬 지도 요소를 지도하기 위해 적용 가능한 ‘함께 하는 놀이’를 다음과 같이 선정하였다.

<표 IV-2> 원 박수 치기 놀이

리듬 요소	일정박
준비물	간단한 물건(교실에 있는 물건 활용)
놀이방법	
① 원으로 둘러앉는다. ② 간단한 물건을 준비하고, 손뼉을 치면서 옆으로 물건을 전달한다. ③ 물건을 떨어뜨리지 않고 끝까지 전달될 수 있도록 하며, 일정한 박에 맞추어 물건을 옆으로 잘 전달되도록 한다.	

<표 IV-3> 공공칠 빵

리듬 요소	박자(4박)
준비물	없음
놀이방법	
① ‘공공칠 빵’을 외치면서 첫 번째 술래가 다른 누군가를 지목한다. ② 지목당한 사람의 양 옆 사람이 ‘으악’이라고 소리친다. ③ 놀이가 익숙해지면 교사는 리듬 막대 등을 이용하여 일정박을 제시하여 주고 학생들은 놀이를 계속한다. 4박 기본 리듬감을 길러준다.	

<표 IV-4> 문답놀이

리듬 요소	박자
준비물	리듬막대
놀이방법	
① 일정박을 주면 받는 사람은 박을 쪼개서 나타내거나 다른 리듬으로 답한다.	
② 박자를 놓치거나 리듬이 틀리면 틀리는 사람부터 다시 한다.	

<표 IV-5> 친구 이름 바꾸어 부르기

리듬 요소	일정박
준비물	없음
놀이방법	
① 장단에 맞추어 손을 잡고 왼쪽 또는 오른쪽 방향으로 등글게 걷는다.	
② 술래는 왼 안에서 다 함께 부르는 노랫말에 알맞은 움직임을 표현한다.	
③ 술래는 다른 사람을 지목하여 불러내고 자기 자리로 들어간다.	
예시) “ 영희야, 나오너라”에서 ‘영희야’ 대신 우리 반 학생 이름 넣기 이름 대신 살금살금, 아장아장, 사뽀사뽀 등의 말 넣어 부르기	

<표 IV-6> 리듬 공놀이

리듬 요소	강박과 약박
준비물	큰북, 작은 북, 공
놀이방법	
① 교사는 기본박의 강약에 맞게 큰북과 작은 북을 연주하고 학생들은 북소리에 맞추어 걷는다.	
② 학생들은 공을 들고 원을 만든다.	
③ 2박자의 음악을 들으며 강박에 공을 바닥에 툇기고 약박에 받는다. 교사는 북 연주를 들려주다가 학생들이 기본박에 익숙해지면 음악만 들려준다.	
④ 점차 익숙해지면, 4박자, 3박자의 음악에도 적용해본다.	
⑤ 공을 바닥에 툇기고 받으면서 또는 다른 방법으로 강박과 약박을 표현한다.	

<표 IV-7> 리듬 손뼉 놀이

리듬 요소	강박과 약박(2박, 3박, 4박)
준비물	없음
놀이방법	
<p><2박 리듬></p> <p>① 교사가 기본박의 강약에 맞게 리듬스틱으로 연주해 준다.</p> <p>② 제시된 노래(2박자 곡)를 부른다.</p> <p>③ 강박에 자기 손뼉치고, 약박에 옆 친구 손뼉 치기를 하며 2박자를 익힌다.</p> <p><3박 리듬></p> <p>① 등글게 원으로 앉아 제시된 노래(3박자 곡)를 부른다.</p> <p>② 교사가 기본박의 강약에 맞게 리듬스틱으로 연주한다.</p> <p>③ 2박 손뼉 치기를 하며 노래를 불러 본 후, 제재곡과 어울리지 않음을 인지시킨다.</p> <p>④ 강박에 자기 손뼉치고, 약박에 옆 친구 손뼉 치기 2번을 하여 3박자를 익힌다.</p> <p><4박 리듬></p> <p>① 3박 손뼉 치기를 하며 노래를 불러 본 후, 제재곡과 어울리지 않음을 인지시킨다.</p> <p>② 4박자의 다양한 신체표현을 하며 노래를 부르도록 한다.</p>	

<표 IV-8> 음표 주사위 놀이

리듬 요소	음의 길이
준비물	음표 주사위, 말판, 말
놀이방법	
<p>① 모둠별 팀을 정하고, 음표 주사위를 던져 나온 음표의 길이만큼 말판 위에서 말을 앞으로 이동한다.</p> <p>② 쉽표에 해당하는 칸이 나오면 쉽표의 길이만큼 뒤로 이동하고 말판에서 제시하는 지시를 따른다.</p> <p>③ 같은 곳에 말이 머무르면 윗놀이 방법처럼 다른 사람의 말을 잡을 수 있다.</p> <p>④ 도착 지점에 먼저 도착하면 이기게 된다.</p>	

<표 IV-9> 모듬 리듬 릴레이 놀이

리듬 요소	2박자, 3박자 리듬꼴
준비물	리듬꼴 카드, 리듬스틱, 보드판
놀이방법	
<p>① 모듬별로 2/4박자 리듬꼴 4종류를 카드 2장씩, 3/4박자 리듬꼴 4종류를 2장씩 준비하고 리듬스틱으로 리듬꼴을 함께 연습한다.</p> <p>② 모듬별 의논을 하여 보드판에 리듬꼴을 넣고 2박자와 3박자의 제재곡에 맞춰 배열한 리듬악보를 보며 연주하도록 한다.</p>	

<표 IV-10> 리듬 주머니 놀이

리듬 요소	일정박(2박 또는 3박)
준비물	작은 공 또는 콩 주머니
놀이방법	
① 콩 주머니 또는 작은 공 같은 학생 손에 적당히 쥘 수 있는 크기로 준비하여 손에 쥐는다. ② 일정박이 잘 드러나는 곡을 들려준다. ③ 모둠별로 원을 만들고 음악에 맞춰 공을 옆 친구 손바닥에 전달해 준다. - 2박 계통의 곡: 빠른 곡일 경우 2박마다 한 번씩 옆 사람에게 공을 전달하고, 느린 곡일 경우 1박마다 한 번씩 전달한다. - 3박 계통의 곡: 2박 동안은 자기 손바닥에 공이 머무르게 하고, 1박 만에 다음 친구에게 전달한다. 또는 그 반대로 한다.	

<표 IV-11> 리듬 빙고 게임

리듬 요소	리듬꼴
준비물	빙고판, 리듬 카드, 리듬 막대
놀이방법	
① 리듬 카드를 9칸 빙고 게임판에 자유롭게 놓는다. ② 교사가 리듬을 연주하면 학생들은 리듬을 듣고 알맞은 리듬카드는 뒤집는다. ③ 먼저 3줄이 되는 사람이 '빙고'라고 말하면 이긴다.	

<표 IV-12> 리듬 스피드 게임

리듬 요소	리듬꼴
준비물	1마디 리듬 카드 여러 장, 초시계
놀이방법	
① 5~6명을 한 모둠으로 정한 후, 모둠별로 리듬을 연주할 사람을 한 명 뽑는다. ② 모둠별로 1줄로 선다. ③ 리듬을 치는 학생은 1마디로 된 리듬 카드를 보고 타악기나 신체로 리듬을 연주한다. ④ 리듬을 맞출 학생은 들려주는 리듬을 리듬말로 표현해야 한다. 모르는 경우는 '통과'를 외쳐 다음으로 넘어간다. ⑤ 제한 시간 안에 많이 맞히는 모둠이 이긴다.	

<표 IV-13> 리듬 주사위 놀이

리듬 요소	리듬꼴
준비물	말, 놀이판, 리듬 카드, 리듬 악기, 주사위
놀이방법	
① 모둠으로 나누어 각 모둠에서 한 명씩 주사위를 던진다. ② 주사위 숫자만큼 말을 움직인다. 이때 리듬악기 이름에 쓰여진 칸에 가면, 상자에 모아둔 리듬 카드 1장을 꺼내어 그 카드에 나타난 리듬에 맞게 악기로 연주한다. ③ 리듬을 틀리게 치면 말을 움직이지 못한다. ④ 마지막 칸에 먼저 도착하면 이긴다.	

<리듬 주사위 놀이판 예시>

5	6 탭버린	7	8 한 번 씹	9
4 ⇨ 7번으로	13	12 한 번 더	11 한 칸 앞으로	10 캐스터네츠
3	14 소고	23 세 칸 뒤로	24	25 도착
2 윗가락	15	22 ⇨ 18번으로	21 소고	20 탭버린
1 출발	16	17 윗가락	18 캐스터네츠	19

<표 IV-14> 박 만들기 놀이

리듬 요소	음의 길이
준비물	음표 카드 목걸이
놀이방법	
① 음표 카드 목걸이(2분 음표, 4분 음표, 8분 음표가 그려짐)를 1인 1개 나누어 주고 목에 걸도록 한다. ② 원을 만들고 노래를 부르면서 시계 방향으로 돈다. ③ 교사가 “2박 만들기”라고 외치면, 학생들은 ‘4분 음표+4분 음표’, ‘8분 음표+8분 음표+8분 음표+8분 음표+8분 음표+8분 음표’ 등 다양한 방법으로 2박을 만든다. ④ 제시되어진 대로 박을 만든 학생은 제자리에 앉고, 못한 학생은 원 밖으로 나간다. 다양한 박을 여러 번 반복한 후 끝까지 남은 학생이 이긴다.	

<표 IV-15> 숨은 리듬 찾기

리듬 요소	리듬꼴
준비물	리듬꼴 카드, 리듬 막대
놀이방법	
<p>① 한 명의 술래 학생을 정하여 잠시 나가도록 한다.</p> <p>② 교사는 학생들에게 리듬꼴 카드를 보여주어 연주하도록 한다. 이 때 숨은 리듬을 연주할 한 명을 정하여 다른 리듬을 연주하도록 한다.</p> <p>③ 술래가 들어오면 리듬 연주를 시작한다. 술래가 다르게 연주되는 리듬을 찾으려 한다.</p>	


<표 IV-16> 인간 메트로놈

리듬 요소	빠르기
준비물	메트로놈
놀이방법	
<p>① 메트로놈에 대해 학생들에게 설명한다.</p> <p>② 메트로놈의 소리를 들으며 각자 빠르기를 표현하도록 한다.(빠르게, 느리게, 보통 빠르게, 아주 느리게 등)를 한다.</p> <p>③ 메트로놈의 소리가 멈추면 각자 자기 앞에 있는 친구와 가위, 바위, 보를 한다. 진 사람은 이긴 사람의 꼬리로 간다. 제일 꼬리가 긴 팀이 이기게 된다.</p>	

<표 IV-17> 속도놀이

리듬 요소	빠르기
준비물	없음
놀이방법	
<p>① 시동 걸기, 시속 20km, 시속 40km 등을 정하여 박수치기 놀이를 한다.</p> <p>② 제재곡의 빠르기를 달리하여 보고 적당한 속도를 찾는다.</p>	

<표 IV-18> 리듬꼴 의자 앉기 놀이

리듬 요소	음의 길이
준비물	의자, 리듬 카드
놀이방법	
<p>① “J = ♩ + ♩” 라는 것을 알게 하기 위해 하는 놀이로, 의자 한 개는 한 박자, ♩ ♩ 리듬이 있으면 한 의자에 두 명, 쉼표는 빈 의자로 둔다는 것을 설명한다.</p> <p>② 노래를 부르다가 선생님이 제시하는 리듬카드를 보고 의자에 앉는다.</p> <p style="text-align: center;">예시) 리듬꼴 J J ♩ ♩ J</p>	
	

<표 IV-19> 리듬 전달 놀이

리듬 요소	리듬꼴
준비물	리듬 카드
놀이방법	
<p>① 모듈별로 한 줄로 선다.</p> <p>② 교사가 간단한 리듬을 맨 뒤 학생의 등에 두드리는 방법으로 리듬 신호를 한다.</p> <p>③ 그 학생은 말을 하지 않은 채 바로 앞 사람의 등을 두드리는 방법으로 전달한다. 계속해서 같은 방법으로 다음 순서 학생도 그 리듬을 전달한다.</p> <p>④ 교사는 맨 앞 사람까지 리듬이 전달되었는지 확인하고, 전달받은 리듬꼴을 쳐보게 한다. 리듬이 제대로 전달되었는지 서로 경쟁하는 놀이로 할 수 있다.</p>	

<표 IV-20> 징검다리 건너기 놀이

리듬 요소	음의 길이
준비물	음표, 쉼표 카드
놀이방법	
<p>① 음표, 쉼표가 그려진 판을 만들어 바닥에 징검다리처럼 붙인다.</p> <p>② 두 팀이 노래에 맞추어 양쪽에서 동시에 출발한다.</p> <p>③ 노래가 끝나면 멈춘 지점에서 서로 가위, 바위, 보를 한다. 이긴 팀이 점수를 얻는다. 노래가 끝나기 전에 음표 징검다리를 잘못 건넌을 경우에는 탈락하여 상대팀이 점수를 얻는다.</p>	

V. 2009 개정 교육과정의 즐거운 생활

1. 2009 개정 통합교과 개정의 방향

가. 학년군 교육과정

교사가 1, 2학년을 넘나들며 교육과정을 편성(수업을 설계)할 수 있다는 뜻으로 교과서 개발자나 수업 설계자는 2개 학년의 교육과정을 넘나들며 교육과정을 편성하여 운영할 수 있다.

나. 세 교과목의 교육과정 주제 통일

바른 생활, 슬기로운 생활, 즐거운 생활과 3개 교과목의 대주제와 소주제를 통일함으로써 교과에서 다룬 내용을 양적, 질적으로 감축하였다.

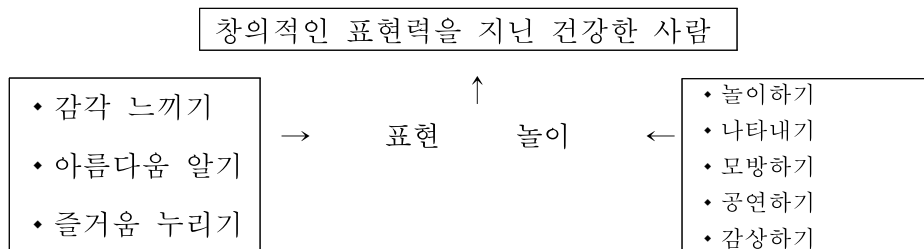
다. 성취 기준 중심의 교육과정 개발

단원의 학습 주제와 목표가 되는 활동 주제, 성취 기준까지만 제시하고, 각 주제의 성취 기준에 적절한 내용 요소 및 활동은 교과서 및 교수·학습 차원에서 선정하도록 하였다.

2. 2009 개정 교육과정의 즐거운 생활

가. 성격

표현과 놀이에 초점을 둔 통합교과로, 신체적, 음악적, 조형적 표현 활동을 1, 2학년 학생에게 친숙한 놀이의 형태로 수행하는 교과이다. 따라서 학생들에게 생각하고 느끼며 경험하는 세계를 구체적으로 표현해 볼 수 있는 기회를 마련해 줌으로써 학생들의 왕성한 활동 욕구를 충족시켜주어야 한다.



나. 주제 체계

<표 V-1> 2009 개정 교육과정의 즐거운 생활 주제 체계²⁰⁾

대주제	소주제	활동주제
학교와 나	<ul style="list-style-type: none"> • 학교생활 • 나와 친구 • 몸 • 나의 꿈 	<ul style="list-style-type: none"> • 학교놀이 하기 • 친구와 놀이하기 • 몸 표현하기 • 나의 꿈 표현하기
봄	<ul style="list-style-type: none"> • 봄맞이 • 새싹 • 봄 날씨와 생활 • 봄 나들이 	<ul style="list-style-type: none"> • 봄 교실 꾸미기 • 새싹 표현하기 • 봄 날씨를 주제로 놀이하기 • 봄나들이 가기
가족	<ul style="list-style-type: none"> • 집 • 가족 • 친척 • 다양한 가족 	<ul style="list-style-type: none"> • 우리 집 표현하기 • 가족과 함께하기 • 가족 소개하기 • 다양한 가족 문화 표현하기
여름	<ul style="list-style-type: none"> • 여름 풍경 • 곤충 • 여름 날씨와 생활 • 여름 방학 	<ul style="list-style-type: none"> • 여름 느끼기 • 곤충과 식물 표현하기 • 여름 축제 열기 • 물놀이하기
이웃	<ul style="list-style-type: none"> • 이웃 • 가게 • 우리 마을 • 직업 	<ul style="list-style-type: none"> • 이웃 생활 표현하기 • 가게놀이 하기 • 우리 마을 자랑하기 • 직업놀이 하기
가을	<ul style="list-style-type: none"> • 추석 • 낙엽과 열매 • 가을 날씨와 생활 • 가을 행사 	<ul style="list-style-type: none"> • 민속놀이 하기 • 낙엽과 열매로 표현하기 • 가을 풍경 표현하기 • 가을 행사에 참여하기
우리나라	<ul style="list-style-type: none"> • 우리나라의 상징 • 전통문화 • 이웃 나라 • 남북통일 	<ul style="list-style-type: none"> • 우리나라 상징 표현하기 • 전통문화 체험하기 • 문화 알림이 놀이하기 • 통일 전시회 열기
겨울	<ul style="list-style-type: none"> • 겨울맞이 • 동물 • 겨울 날씨와 생활 • 겨울 방학 • 한 해를 보내며 	<ul style="list-style-type: none"> • 따뜻한 겨울 보내기 • 동물 표현하기 • 겨울 풍경 표현하기 • 겨울놀이 하기 • 나의 한 해 표현하기

20) 한국통합교육과정학회·한국교원대학교 국정도서편찬위원회, 『초등학교 통합교과 교사용 지도서 2-1』, (서울: ㈜지학사, 2015). 31쪽.

3. 초등학교 2학년 즐거운 생활과 음악 영역 분석

단원별, 차시별 제재곡을 바탕으로 지도 내용 및 활동을 분석하고, 지도 요소를 살펴보았다.

<표 V-2> 2009 개정 교육과정 2학년 즐거운 생활과 음악 영역 분석

대주제 (교과서)	단원명	제재곡	내용 및 활동	리듬 관련 지도 요소
나	1. 나의 몸	눈눈눈	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 리듬 곡의 기본 박 알기 ▸ 리듬을 느끼며 노래 부르기 ▸ 4박자의 리듬 치기 ▸ 4박자의 리듬꼴 알기 	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 4/4박자 ▸ 리듬꼴
	2. 나의 꿈	나는 나는 자라서	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 나의 꿈 알기 ▸ 노래 부르기 ▸ 노랫말 바꾸어 부르기 ▸ 실로폰으로 가락 연주하기 	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 4/4박자 ▸ 리듬꼴
		공놀이	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 목표물을 향하여 공을 차는 방법 알기 ▸ 목표물을 향하여 공을 차기 ▸ 노래를 부르며 공을 차기 	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 2/4박자 ▸ 리듬꼴
봄	1. 봄이 왔어요	봄비	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 어울림의 아름다움 알기 ▸ 날씨에 어울리는 소리 알기 ▸ 리듬꼴 알기 ▸ 노랫말 살펴보고 노래 부르기 ▸ 여러 가지 악기로 봄 날씨 표현하기 ▸ 여러 악기로 이야기에 어울리는 효과음 나타내기 	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 4/4박자 ▸ 리듬꼴
		나무는 봄비를	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 봄 날씨를 생각하며 노래 부르기 ▸ 봄 날씨의 모습을 투명 그림으로 나타내기 	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 2/4박자 ▸ 리듬꼴
	2. 봄나들이	들로 산으로	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 3박자 곡의 리듬 알기 ▸ 제재곡 익히기 ▸ 3박자 노래의 리듬 치기 ▸ 3박자에 맞는 여러 가지 몸동작 꾸미기 	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 3/4박자 ▸ 리듬꼴

대주제 (교과서)	단원명	제재곡	내용 및 활동	리듬 관련 지도 요소
봄	2. 봄나들이	어디만큼 강가	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 제재곡 부르기 ▸ 박을 치며 부르기 ▸ 매기고 받으며 부르기 ▸ ‘징검다리 건너기’ 놀이 하기 	▸ 장단
가족	1. 친척	우리 형제	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 전래 동요의 의미 알기 ▸ 노래를 들으며 몸으로 표현하기 ▸ 노래 익히기 ▸ 소고 치는 방법 익히기 ▸ 노랫말을 바꾸어 노래 부르기 	▸ 장단
	2. 다양한 가족	줄넘기	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 제재곡 노래 부르기 ▸ 노래 부르며 줄넘기하기 	▸ 4/4박자 ▸ 리듬꼴
		지구촌 한가족	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 제재곡의 리듬과 가락 알기 ▸ 제재곡 부르기 ▸ 제재곡을 실로폰으로 연주하기 	▸ 4/4박자 ▸ 리듬꼴
여름	1. 곤충과 식물	매롱이 소리	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 여름에 들을 수 있는 소리를 생각하 며 노래 부르기 ▸ 노랫말 바꾸어 부르기 	▸ 장단
		왕벌의 비행	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 벌의 움직임을 생각하며 음악 듣기 ▸ 음악을 듣고 손이나 그림, 몸으로 표 현하기 	▸ 빠르기
	2. 여름 풍경	수박 따러 왔어요	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 놀이 이해하기 ▸ 제재곡 익히기 ▸ 노래를 부르며 수박따기 놀이하기 	▸ 장단
		여름은 즐거워	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 제재곡 익히기 ▸ 리듬, 박자치기를 하며 부르기 ▸ 신체 표현이나 악기 연주를 하며 노 래 부르기 	▸ 센 박 과 여린박 ▸ 4/4박자 ▸ 리듬꼴
이웃	마을과 사람들	우리 동네	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 제재곡 익히기 ▸ 주요 리듬꼴 익히기 ▸ 노랫말 바꾸어 부르기 ▸ 실로폰으로 가락 연주하기 	▸ 3/4박자 ▸ 리듬꼴
		우리 마을	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 제재곡 익히기 ▸ 노랫말을 바꾸어 부르기 	▸ 장단

대주제 (교과서)	단원명	제재곡	내용 및 활동	리듬 관련 지도 요소
가을	가을체험	목도소리	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 목도소리에 대해 알아보기 ▶ 제재곡 익히기 ▶ 메기고 받으며 노래 부르기 ▶ 빠르기의 변화, 신체표현을 하며 부르기 	▶ 장단
		새 쫓기	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 제재곡 익히기 ▶ 소고로 기본 박 치기 ▶ 기본 박 치며 노래 부르기 ▶ 노랫말 바꾸어 부르기 	▶ 장단
		가을바람	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 제재곡 익히기 ▶ 가을 단풍을 떠올리며 노래 부르기 ▶ 나뭇잎 술래놀이 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 4/4박자 ▶ 리듬꼴
		도토리	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 제재곡 익히기 ▶ 노랫말에 맞추어 몸으로 표현하기 ▶ 노랫말 바꾸어 부르기 ▶ 노래 부르며 놀이하기 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 4/4박자 ▶ 리듬꼴
우리나라	우리나라와 이웃나라	다리빼기	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 우리나라와 북한의 '다리빼기' 노래 비교하기 ▶ 우리와 북한의 '다리빼기' 노래 익히기 ▶ 노래 부르며 다리빼기 놀이 하기 	▶ 장단
		비행기	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 제재곡 익히기 ▶ 비행기 접는 방법 익히기 ▶ 통일비행기를 접고 날리면서 노래 부르기 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 2/4박자 ▶ 리듬꼴
		지구마을	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 제재곡 익히기 ▶ 노래에 맞추어 동작 만들기 ▶ 율동하며 노래 부르기 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 2/4박자 ▶ 리듬꼴
		세계의인사	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 제재곡 익히기 ▶ 노랫말 바꾸어 부르기 ▶ 인사 놀이하며 노래 부르기 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 4/4박자 ▶ 리듬꼴
겨울	1. 겨울 풍경	출대장 덩대장	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 제재곡 익히기 ▶ 노랫말 바꾸어 부르기 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 4/4박자 ▶ 리듬꼴
		멋진 눈사람	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 겨울과 관련된 노래 부르기 ▶ 제재곡 익히기 ▶ 여러 가지 방법으로 겨울 세상 표현하기 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 4/4박자 ▶ 리듬꼴

VI. 음악놀이를 활용한 리듬 지도의 실제

1. 제7차 교육과정 이후의 리듬 지도 교수·학습 과정안 분석

김지영(2007)은 “리듬감 향상을 위한 단계별 리듬 지도 방안에 관한 연구”에서 리듬 지도 단계를 5단계로 설정하였다.

<표 VI-1> 김지영의 리듬 지도 단계

단계	내용
1	리듬 읽기(몸으로 리듬 읽기, 언어로 리듬 읽기, 놀이하며 리듬 읽기)
2	리듬 듣고 가리기(듣고 가리기, 언어 리듬 듣고 가리기)
3	리듬 즉흥 연주하기(즉흥적으로 신체 움직이기, 즉흥적으로 리듬 챗트 하기, 악기로 즉흥 연주하기, 놀이하기)
4	리듬 창작하고 기보하기 (다양한 리듬 기보하기, 리듬 창작하여 기보하기)
5	리듬으로 표현하기(리듬 반주, 리듬 합주, 리듬으로 표현하기)

제7차 교육과정 초등 5, 6학년에서 제재곡을 선정하여 리듬을 활용한 음악적 개념 지도를 위한 과정안을 제시하였다. 과정안 속에 5단계가 항상 제시되는 것은 아니며, ‘음악적 표현 활동’ 학습 단계에서 리듬 지도 단계가 선택적으로 제시되고 있다. 과정안의 학습 단계는 도입 및 동기유발→음악적 개념 안내→수업 목표 제시→개념탐색→음악적 표현활동→평가 및 학습정리로 이루어져 있다.

최정하(2007)는 “오르프 교수법을 활용한 리듬 지도방안-초등학교 3학년을 중심으로” 논문에서 제재곡을 동요, 전래동요, 창작국악동요, 민요로 구분하여 각 제재곡의 지도안을 1차시로 제한하여 제시하였다. 언어, 신체동작, 타악기 사용, 모방, 즉흥연주에 의한 지도를 적용하여 점차 발전된 리듬 학습을 경험하도록 구성하였다. 오르프 학습 단계를 모방→탐색→독보 및 기보→즉흥 모방으로 제시하고 있다. 도입 단계에서 모방활동을, 전개 단계에서는 탐색과 독보 및 기보 활동을 통해 곡에 나타난 음표, 리듬 패턴을 익히도록 하였다. 정리 단계에서는 즉흥연주 활동을 구성하였다.

윤혜진(2008)은 “리듬감 신장을 위한 음악 놀이에 관한 연구-초등학교 1학년을 중심으로-” 논문에서 제7차 교육과정 초등 1학년 ‘즐거운생활’의 제재곡을 중심으

로 리듬감 신장을 위한 음악놀이를 적용한 수업안을 제시하였다. 3가지 영역 - 신체표현을 통한 리듬 익히기, 리듬 놀이를 통한 리듬 익히기, 리듬 악기를 통한 리듬 익히기-으로 나누어 제시하였다.

김정현(2008)은 “초등학교 3학년의 리듬 지도 방안 연구” 논문에서 제7차 교육과정의 3학년 제재곡을 사용하여 박, 강세와 박자, 음길이, 마디와 박자표, 소리와 쉼, 리듬꼴, 장단의 7가지 요소를 중심으로 지도안을 구안하였다. 지도 단계를 사전 학습 단계와 본 학습 단계로 구분지은 후, 본 학습 단계에서 탐색, 경험, 창의적 표현, 정리 단계로 설정하였다.

서미옥(2008)은 “칼 오르프 교수법을 적용한 리듬학습-타악기를 대상으로” 논문에서 단계별 리듬 지도안과 오르프 수업지도안을 제시하였다. 리듬 지도의 단계를 살펴보면 다음과 같다.

<표 VI-2> 서미옥의 리듬 지도 단계

단계	내용
1	음의 길이 파악, 리듬 적기, 리듬 읽기, 리듬 따라 치기, 리듬표 그리기
2	박자에 대한 강약 알기, 2/4 리듬형 만들기, 4/4 리듬형 만들기
3	다양한 리듬에 리듬말 붙이기
4	리듬 게임 및 놀이, 리듬 듣고 응답하기, 리듬 문답형, 리듬 듣고 적기, 리듬 지어 넣기
5	2/4, 4/4 리듬 패턴 만들기, 리듬 지도에 활용하기

리듬 학습 단계에 따라 타악기 활용 방법을 제시하였다.

김서정(2009)은 “달크로즈 교수법을 활용한 리듬지도 방안 연구-초등 2학년 교과서를 중심으로-” 논문에서 2007개정 교과서 초등 2학년 ‘즐거운 생활’의 제재곡을 중심으로 달크로즈 교수법-유리드믹스, 솔페이지, 즉흥연주-을 적용한 수업안을 제시하였다. 각 제재곡을 2차시로 나누어 1차시에는 제재곡의 박자, 주리듬, 선율선 등을 다양한 방법으로 익히고 제재곡을 들으면서 신체표현하기, 2차시에는 신체표현과 리듬표현하며 노래 부르기, 제재곡을 리듬악기나 놀이를 하며 부르기 등으로 제시하였다.

윤지영(2010)은 그의 논문 “달크로즈 유리드믹스를 활용한 초등학교 리듬지도 연구 방안-초등학교 2학년을 중심으로-”에서 9가지 유리드믹스 활동을 2007개정 교과서 초등 2학년 ‘즐거운 생활’의 제재곡을 중심으로 지도안을 제시하였다. 9가

지 유리드믹스 활동은 다음과 같다.

<표 VI-3> 윤지영의 9가지 유리드믹스 활동과 리듬 요소

유리드믹스 활동	리듬 요소
음악에 맞춰 걷기	빠르기
공 굴리기	박과 박자
공 전달하기	박과 박자 및 빠르기
말 리듬 익히기	음의 길이
북소리 듣고 신체표현하기	셈여림
리듬게임	악센트
침묵의 박수치기	셈표
스타카토와 레가토 표현하기	아티클레이션
달크로즈 손 기호	솔페이지를 이용한 음 높이

9가지 유리드믹스 활동을 제재곡에 따라 제시하고, 곡에 따라 활동을 혼용하면서 지도하도록 하고 있으며, 모든 제재곡을 신체표현과 연관 짓고 있다. 솔페이지를 이용한 음 높이를 지도까지 리듬의 요소로 지도하여 범위가 광범위하다.

김영좌(2012)는 “창의성 계발을 위한 음악 놀이에 관한 연구” 논문에서 신체표현 놀이, 리듬 창작 놀이, 가사 창작 놀이, 가락 창작 놀이로 영역을 나누어 매 차시마다 4가지 영역의 활동내용을 담은 지도안을 제시하였다. 이 중 리듬 창작 놀이를 살펴보면, 5 가지 하위 요소를 갖고, 각 요소 안에 대표적인 활동을 넣고 있다.

<표 VI-4> 김영좌의 리듬 창작 놀이 하위 요소에 따른 대표적인 활동

리듬 창작 놀이 하위 요소	활동
박과 박자 치기 놀이	원 박수 치기, 박자 전달하기, 공공칠 빵
말 리듬 놀이	김치 8박수 치기, 푸드 보컬 퍼구션, 나 이런 사람이야, 과일 이름 말하기 놀이
바디 퍼구션 놀이	몸 이용 8박자, 나의 바디 퍼구션, 몸으로 표현해요, 발로 놀기
도구를 이용한 리듬 놀이	장구 난타, 종이컵 난타, 리듬 듣고 노래 제목 맞추기
음악과 결합한 리듬 놀이	리듬 오스티나토, 음악에 맞춰 원을 만들고 리듬 표현하기, 손 잡고 원 걷기

이다경(2014)은 논문 “달크로즈, 코다이, 오르프의 교수법을 이용한 리듬수업

지도안 개발: 초등학교 3학년 중심으로”에서 2009개정 교육과정의 2014년 발간된 천재문화 음악교과서 3~4학년에 소개된 4개의 제재곡을 중심으로 달크로즈, 코다이, 오르프의 교수법 중 리듬과 관련된 내용을 활용하여 수업안을 제시하였다. 2차시로 나누어 활동내용을 소개하면 다음과 같다.

<표 VI-5> 이다경의 수업 전략 및 단계²¹⁾

1차시		
단계	교수법	주요활동
1	코다이 교수법	리듬 응답 활동 그림 악보, 기둥 악보, 리듬음절 활용
2	달크로즈 교수법	유리드믹스 활동(신체표현)
	오르프 교수법	악기 연주 및 오스티나토
3	코다이 교수법	리듬 응답 활동
2차시		
1	코다이 교수법	리듬 응답 활동
2	달크로즈 교수법	다양한 놀이와 게임을 통한 신체활동 및 참고곡 활용
	오르프 교수법	
3	코다이 교수법	리듬 응답 활동

2. 음악놀이를 활용한 리듬 지도 교수·학습 과정안

2009 개정 교육과정을 바탕으로 2학년 1학기 즐거운 생활과의 제재곡 중 10곡을 선정한 후, 각 제재곡 1차시에 적용할 리듬 지도 요소와 음악 놀이 활동을 교수·학습 과정안에 제시하였다. 각 제재곡의 1차시 학습 주제를 리듬 및 장단을 살려 제재곡 부르기로 정하였다.

수업은 준비하기, 탐색하기, 표현하기, 느낌 나누기 네 단계로 구성한다. 준비 단계에서는 리듬 몸 풀기 활동을 통해 제재곡의 박자와 리듬을 미리 느낄 수 있도록 한다. 탐색 단계에서는 제재곡으로 들어가기에 앞서 곡에 나오는 음표와 쉼표를 익히는 것이므로, 코다이의 그림 악보와 기둥악보, 리듬 음절을 통해 음표와

21) 이다경, “달크로즈, 코다이, 오르프의 교수법을 이용한 리듬수업 지도안 개발: 초등학교 3학년을 중심으로”, 이화여자대학교 교육대학원, 2014. 35쪽.

쉽표를 이해하도록 한다. 표현하기 단계에서는 제재곡을 불러보고 여러 가지 놀이를 통해 곡에 대한 전체적인 이해도를 높이고 리듬감을 신장시킨다. 느낌 나누기에서는 배운 내용의 정리와 함께 리듬 응답으로 끝인사를 나눈다. 큰 형식은 이와 같지만, 제재곡의 특징에 따라 조금씩 차이가 있을 수 있다.

가. 제재곡에 따른 음악놀이와 리듬 지도 요소

<표 VI-6> 즐거운 생활 2학년 1학기 제재곡에 따른 음악놀이와 리듬 지도 요소

제재곡	음악놀이 활동	리듬 지도 요소
눈눈눈	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 원 박수 치기 놀이 ▸ 공공칠 빵 ▸ 리듬꼴 의자 앉기 놀이 	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 일정박 ▸ 4/4박자 ▸ 음의 길이 ▸ 리듬꼴
나는 나는 자라서	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 원 박수 치기 놀이 ▸ 공공칠 빵 ▸ 리듬 전달 놀이 	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 일정박 ▸ 4/4박자 ▸ 음의 길이 ▸ 리듬꼴
공놀이	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 리듬 주머니 놀이 ▸ 리듬 공놀이 ▸ 음표 주사위 놀이 	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 일정박 ▸ 강박과 약박 ▸ 2/4박자 ▸ 음의 길이 ▸ 리듬꼴
봄비	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 리듬 주머니 놀이 ▸ 박 만들기 놀이 ▸ 리듬 주사위 놀이 	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 일정박 ▸ 4/4박자 ▸ 리듬꼴
나무는 봄비를	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 리듬 손뼉 놀이 ▸ 리듬 공놀이 ▸ 숨은 리듬 찾기 	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 일정박 ▸ 2/4박자 ▸ 리듬꼴
들로 산으로	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 리듬 손뼉 놀이 ▸ 박 만들기 놀이 ▸ 리듬 빙고 게임 	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 일정박 ▸ 강박과 약박 ▸ 3/4박자 ▸ 리듬꼴

제재곡	음악놀이 활동	리듬 지도 요소
어디만 큰 강가	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 친구 이름 바꾸어 부르기 ▸ 징검다리 건너기 놀이 	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 장단 ▸ 일정박
우리 형제	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 친구 이름 바꾸어 부르기 ▸ 리듬 손뼉 놀이 ▸ 문답놀이 	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 장단 ▸ 일정박
줄넘기	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 원 박수 치기 놀이 ▸ 박 만들기 놀이 ▸ 숨은 리듬 찾기 	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 일정박 ▸ 4/4박자 ▸ 리듬꼴
지구촌 한가족	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 원 박수 치기 놀이 ▸ 공공칠 빵 ▸ 리듬 스피드 게임 	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 일정박 ▸ 4/4박자 ▸ 리듬꼴
매롱이 소리	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 리듬 주머니 놀이 ▸ 문답놀이 	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 장단 ▸ 일정박
왕별의 비행	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 리듬 주머니 놀이 ▸ 인간 메트로놈 	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 빠르기
수박 따러 왔어요	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 친구 이름 바꾸어 부르기 ▸ 리듬 손뼉 놀이 ▸ 인간 메트로놈 	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 장단 ▸ 일정박
여름은 즐거워	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 리듬 손뼉 놀이 ▸ 리듬 공놀이 ▸ 모듬 리듬 릴레이 놀이 	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 일정박 ▸ 강박과 약박 ▸ 4/4박자 ▸ 리듬꼴

나. 지도의 실제

1) 눈

[악보 VI-1] 눈



눈눈눈


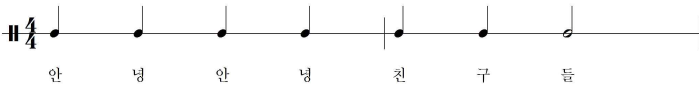
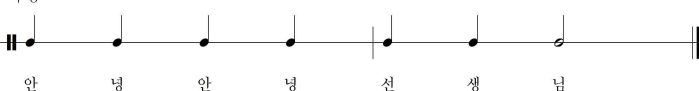
작사 미상
최병일 작곡

1. 눈 눈 눈 책을 보고요 코 코 코 숨을 쉬고요
2. 머리 머리 머리 생각 하고요 가슴 가슴 가슴 따뜻한 마음

5. 입 입 입 노래 하고요 귀 귀 귀 소리 듣지요
손 손 손 일을 하고요 발 발 발 걸어 가지요

제재곡	눈눈눈	박자	4/4
주요 리듬			
지도단계	학습내용 및 교수·학습활동		자료(★) 유의점 (※)
준비하기	<input type="checkbox"/> 리듬 몸 풀기 <input checked="" type="checkbox"/> 일정박 경험하기 - 원 박수 치기 놀이를 한다.		★ 리듬 스틱, 교실 물건 ※ 교사가 리듬 스틱으로 일정박을 쳐주다가 음악을 들려주며 놀이를 진행한다.
	<div style="text-align: center;">놀이방법</div> ① 원으로 둘러앉는다. ② 교실에 있는 간단한 물건을 준비하고, 손뼉을 치면서 옆으로 손에 잡고 있는 물건을 전달한다. - 여러 가지 교실 물건을 활용한다. ③ 물건을 떨어뜨리지 않고 끝까지 전달될 수 있도록 하며, 일정한 박에 맞추어서 물건을 옆으로 잘 전달하도록 한다.		

지도단계	학습내용 및 교수·학습활동	자료(★) 유의점 (※)
표현하기	<p>□ ♩와 ♪ 익히기</p> <p>- 교사가 제시하는 그림을 보며 강아지가 집 안에 있으면 '멍', 없으면 '쉽'이라고 말하게 한다.</p>  <p>(멍 쉽 멍 쉽)</p> <p>- '멍'을 '♩'로 약속하여 'ta'로 바꾸어 리듬 읽는 연습을 한다.</p>  <p>□ ♪ 익히기</p> <p>- ♪는 'ta-a' 리듬 읽는 연습을 한다. '♪ = ♩ + ♩'라는 것을 인지 할 수 있도록 한다.</p> <p><활동2> 제재곡 익히기</p> <p>□ 제재곡 리듬 읽기</p> <p>- 제재곡 리듬 읽는 연습을 한다.</p> <p>→ 눈눈눈, 책을보고요/ 코코코, 숨을쉬고요 / 입입입 노래하고요/ 귀귀귀 소리듣지요</p> <p>- 손뼉을 치면서 리듬을 읽는다.</p> <p>□ 노랫말 익히기</p> <p>- 가볍게 박을 치며 노래를 듣는다.</p> <p>- 몸의 어느 부분이 노랫말에 나왔는지 알아본다.</p> <p>- 박자에 맞추어 신체 표현을 하며 듣는다.</p> <p>노래 부르기)</p>	<p>★리듬카드</p> <p>※같은 리듬이 4번 반복됨을 알게 하고 리듬 읽기를 한다.</p>

지도단계	학습내용 및 교수·학습활동	자료(★) 유의점(※)
느낌 나누기	<p>□ 가락 익히고 노래 부르기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 교사가 부르는 노래를 들으며 가락의 흐름을 익힌다. - 교사의 노래를 따라 부르며 가락을 익힌다. <p>□ 리듬 반주하며 노래 부르기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 손뼉, 발구르기를 이용하여 박자 치기, 리듬치기를 한다. - 세 모듬으로 나누어 연주한다. (박자 치기, 리듬 치기, <p><활동3> 리듬 놀이하기</p> <p>□ 리듬꼴 의자 앉기 놀이</p> <ul style="list-style-type: none"> - 모듬이 한 팀이 되어 교사가 제시하는 리듬에 따라 놀이를 진행한다. <div data-bbox="419 1010 1149 1384" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">놀이방법</p> <p>① “J = ♩ + ♩” 라는 것을 알게 하기 위해 하는 놀이로, 의자 한 개는 한 박자, ♩ ♩ 리듬이 있으면 한 의자에 두 명, 쉼표는 빈 의자로 둔다는 것을 설명한다.</p> <p>② 노래를 부르다가 선생님이 제시하는 리듬카드를 보고 의자에 앉는다.</p> <p style="text-align: center;">예시) 리듬꼴 J J ♩ ♩ J</p>  </div> <p>□ 느낌 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 활동에서 어려웠던 점이나 재미있었던 점을 이야기한다. - 리듬 응답 끝인사를 나눈다. <p>교사</p>  <p>안 녕 안 녕 친 구 들</p> <p>학생</p>  <p>안 녕 안 녕 선 생 님</p>	★의자, 리듬 카드

2) 나는 나는 자라서

[악보 VI-2] 나는 나는 자라서

나는 나는 자라서

황병훈 작사
최종진 작곡

제재곡	나는 나는 자라서	박자	4/4
주요 리듬			
지도단계	학습내용 및 교수·학습활동		자료(★) 유의점 (※)
준비하기	<input type="checkbox"/> 리듬 몸 풀기 <input checked="" type="checkbox"/> 일정박 경험하기 - 원 박수 치기 놀이를 한다. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center;">놀이방법</p> <p>① 원으로 둘러앉는다.</p> <p>② 교실에 있는 간단한 물건을 준비하고, 손뼉을 치면서 옆으로 손에 잡고 있는 물건을 전달한다. - 여러 가지 교실 물건을 활용한다.</p> <p>③ 물건을 떨어뜨리지 않고 끝까지 전달될 수 있도록 하며, 일정한 박에 맞추어서 물건을 옆으로 잘 전달하도록 한다.</p> </div>		★교실 물건

3) 공놀이

[악보 VI-3] 공놀이

공놀이

이슬기 작사
김석곤 작곡

1.하 나 둘 셋 넷 노래 맞 추 어
2.하 나 둘 셋 넷 힘 을 모 아 서

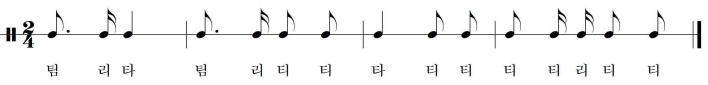
다 셋 여 셋 일 끝 여 튼 공 을 튀 기 면
다 셋 여 셋 일 끝 여 튼 공 을 굴 리 면

우 리 들 의 꿈 처 럼 튀 어 오 르 는
우 리 들 의 꿈 처 럼 앞 으 로 나 가 는

즐 겁 고 재 미 있 는 공 놀 이
즐 겁 고 재 미 있 는 공 놀 이

제재곡	공놀이	박자	2/4
주요 리듬			
지도단계	학습내용 및 교수·학습활동		자료(★) 유의점 (※)
준비하기	<input type="checkbox"/> 리듬 몸 풀기 <input checked="" type="checkbox"/> 일정박 경험하기 - 리듬 주머니 놀이를 한다.		★공 주머니
<p style="text-align: center;">놀이방법</p> ① 공 주머니 또는 작은 공 같은 학생 손에 적당히 쥘 수 있는 크기로 준비하여 손에 쥐는다. ② 일정박이 잘 드러나는 곡을 들려준다. ③ 모듈별로 원을 만들고 음악에 맞춰 공을 옆 친구 손바닥에 전달해 준다.			

지도단계	학습내용 및 교수·학습활동	자료(★) 유의점(※)
준비하기	<p>- 2박 계통의 곡: 빠른 곡일 경우 2박마다 한 번씩 옆 사람에게 공을 전달하고, 느린 곡일 경우 1박마다 한 번씩 전달한다.</p> <p>- 3박 계통의 곡: 2박 동안은 자기 손바닥에 공이 머무르게 하고, 1박 만에 다음 친구에게 전달한다. 또는 그 반대로 한다.</p> <p>□ 학습목표 인지</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">리듬을 살려 제재곡을 부를 수 있다.</p> <p>□ 학습 활동 안내하기</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <활동1> 리듬 느끼기 <활동2> 제재곡 익히기 <활동3> 리듬 놀이하기 </p>	
탐색하기	<p><활동1> 리듬 느끼기</p> <p>□ 강박과 약박 익히기</p> <p>■ 리듬 공놀이</p> <p>- 리듬 공놀이를 한다.</p> <p style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px;">놀이방법</p> <p>① 교사는 기본박의 강약에 맞게 큰북과 작은 북을 연주하고 학생들은 북소리에 맞추어 걷는다.</p> <p>② 학생들은 공을 들고 원을 만든다.</p> <p>③ 2박자의 음악을 들으며 강박에 공을 바닥에 튕기고 약박에 받는다. 교사는 북 연주를 들려주다가 학생들이 기본박에 익숙해지면 음악만 들려준다.</p> <p>④ 점차 익숙해지면, 4박자, 3박자의 음악에도 적용해본다.</p> <p>⑤ 공을 바닥에 튕기고 받으면서 또는 다른 방법으로 강박과 약박을 표현한다.</p>	★큰 북, 작은 북, 공

지도단계	학습내용 및 교수·학습활동	자료(★) 유의점 (※)
표현하기	<p>- 제재곡을 들으며 기본박에 익숙해지도록 활동한다.</p> <p>□ 주요 리듬 읽기</p> <p>- 주요 리듬을 읽으며 익힌다.</p>  <p>- 리듬 카드 보고 리듬 읽기와 리듬 치기를 한다.</p> <p><활동2> 제재곡 익히기</p> <p>□ 제재곡 리듬 읽기</p> <p>- 제재곡 리듬 읽는 연습을 한다.</p> <p>□ 노랫말 익히기</p> <p>- 가볍게 박을 치며 노래를 듣는다.</p> <p>- 리듬 치며 노랫말을 읽는다.</p> <p>- 반주에 맞추어 노래를 부른다.</p> <p>□ 리듬 반주하며 노래 부르기</p> <p>- 리듬 악기를 이용하여 박자 치기, 리듬치기를 한다.</p> <p>- 세 모듬으로 나누어 연주한다.(박자 치기, 리듬 치기, 노래 부르기)</p> <p><활동3> 리듬 놀이하기</p> <p>□ 음표 주사위 놀이</p> <p>- 놀이 방법에 따라 진행하고, 모듬이 팀이 되어 참여하도록 한다.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center;">놀이방법</p> <p>① 모듬별 팀을 정하고, 음표 주사위를 던져 나온 음표의 길이만큼 말판 위에서 말을 앞으로 이동한다.</p> </div>	<p>★리듬카드</p> <p>※ 학생들이 숙달될 때까지 충분히 연습한다.</p> <p>★말판, 말, 음표 주사위</p>

4) 들로 산으로

[악보 VI-4] 들로 산으로

들로 산으로

윤석중 작사
외국 곡

제재곡	들로 산으로	박자	3/4
주요 리듬			
지도단계	학습내용 및 교수·학습활동		자료(★) 유의점 (※)
준비하기	<input type="checkbox"/> 리듬 몸 풀기 <input checked="" type="checkbox"/> 일정박 경험하기 - 리듬 손뼉 놀이를 한다.		
	놀이방법		
	<2박 리듬> ① 교사가 기본박의 강약에 맞게 리듬스틱으로 연주해 준다. ② 제시된 노래(2박자 곡)를 부른다. ③ 강박에 자기 손뼉치고, 약박에 옆 친구 손뼉 치기를 하며 2박자를 익힌다.		

지도단계	학습내용 및 교수·학습활동	자료(★) 유의점 (※)
준비하기	<p style="text-align: center;">놀이방법</p> <p>〈3박 리듬〉</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 등글게 원으로 앉아 제시된 노래(3박자 곡)를 부른다. ② 교사가 기본박의 강약에 맞게 리듬스틱으로 연주한다. ③ 2박 손뼉 치기를 하며 노래를 불러 본 후, 제재곡과 어울리지 않음을 인지시킨다. ④ 강박에 자기 손뼉치고, 약박에 옆 친구 손뼉 치기 2번을 하여 3박자를 익힌다. <p>〈4박 리듬〉</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 짝과 함께 마주보고 제시된 노래를 부른다. ② 교사가 기본박의 강약에 맞게 리듬스틱으로 연주해 준다. ③ 3박 손뼉 치기를 하며 노래를 불러 본 후, 제재곡과 어울리지 않음을 인지시킨다. ④ 4박자의 다양한 신체표현을 하며 노래를 부르도록 한다. <p><input type="checkbox"/> 학습목표 인지</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; text-align: center;">리듬을 살려 제재곡을 부를 수 있다.</div> <p><input type="checkbox"/> 학습 활동 안내하기</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px;"> <p>〈활동1〉 리듬 느끼기 〈활동2〉 제재곡 익히기 〈활동3〉 리듬 놀이하기</p> </div>	
탐색하기	<p>〈활동1〉 리듬 느끼기</p> <p><input type="checkbox"/> 박 만들기 놀이하기</p> <p>- 2박, 3박, 4박 만들기를 하면서 음 길이를 익힌다.</p>	★음표 카드 목걸이


5) 어디만큼 강가


[악보 VI-5] 어디만큼 강가

어디만큼 강가

전래 동요

제재곡	어디만큼 강가	박자	12/8
주요 리듬			
지도단계	학습내용 및 교수·학습활동		자료(★) 유의점 (※)
준비하기	<input type="checkbox"/> 리듬 몸 풀기 <input checked="" type="checkbox"/> 일정박 경험하기 - 친구 이름 바꾸어 부르기 놀이를 한다.		※ 장 단 에 따라 움직 임에 변화 가 생기는 것을 느끼 도록 한다.
	<p style="text-align: center;">놀이방법</p> ① 장단에 맞추어 손을 잡고 왼쪽 또는 오른쪽 방향으로 둥글게 걷는다. ② 술래는 원 안에서 다 함께 부르는 노랫말에 알맞은 움직임을 표현한다. ③ 술래는 다른 사람을 지목하여 불러내고 자기 자리로 들어간다. 예시) “ 영희야, 나오너라”에서 ‘영희야’ 대신 우리 반 학생 이름 넣기 이름 대신 살금살금, 아장아장, 사뿐사뿐 등의 말 넣어 부르기		

지도단계	학습내용 및 교수·학습활동	자료(★) 유의점 (※)																								
<p>탐색하기</p> <p>표현하기</p>	<p>□ 학습목표 인지</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 5px 0;">장단을 살려 제재곡을 부를 수 있다.</div> <p>□ 학습 활동 안내하기</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>〈활동1〉 리듬 느끼기</p> <p>〈활동2〉 제재곡 익히기</p> <p>〈활동3〉 리듬 놀이하기</p> </div> <p>〈활동1〉 리듬 느끼기</p> <p>□ 신체표현을 통한 리듬 느끼기</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%;">하</td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;">둘</td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;">셋</td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;">넷</td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> </tr> <tr> <td>나</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>- 세 칸의 각 첫 박에 해당되는 발 구르기를 할 때, 학생은 '하나, 둘, 셋, 넷'의 구호를 붙이며 여러 번 반복한다.</p> <p>- 한 칸 '□ = ♩' 임을 제시하고, ♩가 3개 모이면 ♩ 임을 설명하여 준다.</p> <p>□ 주요 리듬 익히기</p>  <p>- 교사가 먼저 리듬을 소고로 연주하면 학생들이 손뼉 치거나, 걸기로 표현한다.</p> <p>〈활동2〉 제재곡 익히기</p> <p>□ 제재곡 리듬 치기</p> <p>- 리듬치며 노랫말을 읽는다.</p>	하			둘			셋			넷			나												<p>※자연스럽게 우리나라 전통음악 리듬 패턴을 느끼도록 한다.</p> <p>★리듬 카드</p>
하			둘			셋			넷																	
나																										

지도단계	학습내용 및 교수·학습활동	자료(★) 유의점 (※)
<p>준비하기</p> <p>탐색하기</p> <p>표현하기</p>	<p>□ 학습 활동 안내하기</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>〈활동1〉 리듬 느끼기 〈활동2〉 제재곡 익히기 〈활동3〉 리듬 놀이하기</p> </div> <p>〈활동1〉 리듬 느끼기</p> <p>□ 리듬 손뼉 놀이하기</p> <p>- 리듬 손뼉 놀이를 한다.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p style="text-align: center;">놀이방법</p> <p>① 둥글게 원으로 앉아 제재곡을 듣는다.</p> <p>② 교사가 기본박의 강약에 맞게 리듬스틱으로 연주한다.</p> <p>③ 2박 손뼉 치기, 3박 손뼉 치기를 하며 노래를 들은 후, 제재곡과 어울리는 손뼉 치기를 찾는다.</p> <p>④ 강박에 자기 손뼉치고, 약박에 옆 친구 손뼉 치기 등 다양한 신체표현을 하며 노래를 부르도록 한다.</p> </div> <p>□ 주요 리듬 익히기</p> <div style="text-align: center; margin: 5px 0;">  </div> <p>- 교사가 먼저 리듬을 소고로 연주하면 학생들이 손뼉 치기나, 걸기로 표현한다.</p> <p>〈활동2〉 제재곡 익히기</p> <p>□ 제재곡 리듬 치기</p> <p>- 리듬치며 노랫말을 읽는다.</p> <p>□ 리듬 반주하며 노래 부르기</p> <p>- 반주에 맞추어 노래를 부른다.</p> <p>- 리듬 악기를 이용하여 박자 치기, 리듬치기를 한다.</p>	<p>★리듬 카드</p> <p>※ 학생들 이 숙달될 때까지 충 분히 연습 한다.</p>

7) 줄넘기


[악보 VI-7] 줄넘기


줄넘기

박 송 작사
김동진 작곡

깡충깡충뛰어라 토끼치럼뛰어라 하나둘셋넷
하나둘셋넷 누가누가이기나 누가누가이기나

제재곡	줄넘기	박자	4/4
주요 리듬			
지도단계	학습내용 및 교수·학습활동		자료(★) 유의점 (※)
준비하기	<input type="checkbox"/> 리듬 몸 풀기 <input checked="" type="checkbox"/> 일정박 경험하기 - 원 박수 치기 놀이를 한다. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center;">놀이방법</p> <p>① 원으로 둘러앉는다.</p> <p>② 간단한 물건을 준비하고, 손뼉을 치면서 옆으로 물건을 전달한다.</p> <p>③ 물건을 떨어뜨리지 않고 끝까지 전달될 수 있도록 하며, 일정한 박에 맞추어 물건을 옆으로 잘 전달되도록 한다.</p> </div>		★교실 물건

지도단계	학습내용 및 교수·학습활동	자료(★) 유의점 (※)
<p>준비하기</p> <p>□ 학습목표 인지</p> <p style="border: 1px solid gray; padding: 5px; text-align: center;">리듬을 살려 제재곡을 부를 수 있다.</p> <p>□ 학습 활동 안내하기</p> <p style="border: 1px solid gray; padding: 5px;"> <활동1> 리듬 느끼기 <활동2> 제재곡 익히기 <활동3> 리듬 놀이하기 </p> <p>탐색하기</p> <p><활동1> 리듬 느끼기</p> <p>□ 박 만들기 놀이하기</p> <p>- 2박, 3박, 4박 만들기 등 다양하게 해 본다.</p> <p style="border: 1px solid gray; padding: 5px; text-align: center;">놀이방법</p> <p>① 음표 카드 목걸이(2분 음표, 4분 음표, 8분 음표가 그려짐)를 1인 1개 나누어 주고 목에 걸도록 한다. ② 원을 만들고 노래를 부르면서 시계 방향으로 돈다. ③ 교사가 “2박 만들기”라고 외치면, 학생들은 ‘4분 음표+4분 음표’, ‘8분 음표+8분 음표+8분 음표+8분 음표’ 등 다양한 방법으로 2박을 만든다. ④ 제시되어진 대로 박을 만든 학생은 제자리에 앉고, 못한 학생은 원 밖으로 나간다. 다양한 박을 여러 번 반복한 후 끝까지 남은 학생이 이긴다.</p> <p>□ 주요 리듬 읽기</p> <p>- 주요 리듬을 읽으며 익힌다.</p> <p style="text-align: center;">  타 타 타 타 타 타 타 리듬 타 타 타 </p> <p>- 리듬 카드 보고 리듬 읽기와 리듬 치기를 한다.</p> <p>표현하기</p> <p><활동2> 제재곡 익히기</p> <p>□ 제재곡 리듬 읽기</p> <p>- 제재곡 리듬 읽는 연습을 한다.</p>		<p>★음표 카드 목걸이</p> <p>★리듬 카드</p>


지도단계	학습내용 및 교수·학습활동	자료(★) 유의점 (※)
탐색하기	<p>□ 학습목표 인지</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">리듬을 살려 제재곡을 부를 수 있다.</p> <p>□ 학습 활동 안내하기</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <활동1> 리듬 느끼기 <활동2> 제재곡 익히기 <활동3> 리듬 놀이하기 </p> <p><활동1> 리듬 느끼기</p> <p>□ 4박자 놀이</p> <p>- 공공칠 빵 놀이를 한다.</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">놀이방법</p> <p>① '공공칠 빵'을 외치면서 첫 번째 술래가 다른 누군가를 지목한다.</p> <p>② 지목당한 사람의 양 옆 사람이 '으악'이라고 소리친다.</p> <p>③ 놀이가 익숙해지면 교사는 리듬 막대 등을 이용하여 일정박을 제시하여 주고 학생들은 놀이를 계속한다.</p> <p>4박 기본 리듬감을 길러준다.</p> <p>□ 주요 리듬 읽기</p> <p>- 주요 리듬을 읽으며 익힌다.</p> <p>  타 타 타 타 타 타 타아 타 타 타 쉼 </p> <p>- 리듬 카드 보고 리듬 읽기와 리듬치기를 한다.</p>	<p>★리듬 막대</p> <p>★리듬 카드</p> <p>※ 학생 들이 숙달될 때까지 충분히 연습 한다.</p>
표현하기	<p><활동2> 제재곡 익히기</p> <p>□ 제재곡 리듬 읽기</p> <p>- 제재곡 리듬 읽는 연습을 한다.</p> <p>□ 노랫말 익히기</p> <p>- 가볍게 박을 치며 노래를 듣는다.</p>	

9) 왕벌의 비행

제재곡	왕벌의 비행	박자	2/4
주요 리듬			
지도단계	학습내용 및 교수·학습활동		자료(★) 유의점 (※)
준비하기	<input type="checkbox"/> 리듬 몸 풀기 <ul style="list-style-type: none"> ■ 박자, 빠르기 경험하기 - 리듬 주머니 놀이를 한다. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p style="text-align: center;">놀이방법</p> <p>① 콩 주머니 또는 작은 공 같은 학생 손에 적당히 짙 수 있는 크기로 준비하여 손에 쥘다.</p> <p>② 일정박이 잘 드러나는 곡을 들려준다.</p> <p>③ 모듬별로 원을 만들고 음악에 맞춰 공을 옆 친구 손바닥에 전달해 준다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2박 계통의 곡: 빠른 곡일 경우 2박마다 한 번씩 옆 사람에게 공을 전달하고, 느린 곡일 경우 1박마다 한 번씩 전달한다. - 3박 계통의 곡: 2박 동안은 자기 손바닥에 공이 머무르게 하고, 1박 만에 다음 친구에게 전달한다. 또는 그 반대로 한다. </div> <input type="checkbox"/> 학습목표 인지 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 벌의 움직임과 빠르기를 생각하며 음악을 들을 수 있다. </div> <input type="checkbox"/> 학습 활동 안내하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>〈활동1〉 음악 감상하기</p> <p>〈활동2〉 신체 표현하기</p> <p>〈활동3〉 리듬 놀이하기</p> </div>		★콩 주머니

지도단계	학습내용 및 교수·학습활동	자료(★) 유의점 (※)
<p>탐색하기</p> <p>표현하기</p>	<p><활동1> 음악 감상하기</p> <ul style="list-style-type: none"> □ ‘왕벌의 비행’ 감상하기 - 다양한 악기로 연주된 왕벌의 비행을 감상한다. - 가장 마음에 드는 곡과 그 이유를 말해 본다. <p><활동2> 신체 표현하기</p> <ul style="list-style-type: none"> □ ‘왕벌의 비행’ 손이나 몸으로 표현하기 - 음악을 들으며 음악의 흐름에 따라 손이나 몸을 움직여 본다. - 음이 올라가면 손이 올라가고 음이 빠라지면 움직임도 빠르게 하고, 커지면 움직임도 커지게 해 본다. □ 벌의 모습을 몸으로 표현하기 - 벌을 가장 잘 나타낼 수 있는 모습, 비행하는 모습, 공격하는 모습, 꿀을 먹는 모습 등 몸으로 표현한다. <p><활동3> 리듬 놀이하기</p> <ul style="list-style-type: none"> □ 인간 메트로놈 놀이하기 - 인간 메트로놈 놀이를 한다. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center;">놀이방법</p> <p>① 메트로놈에 대해 학생들에게 설명한다.</p> <p>② 메트로놈의 소리를 들으며 각자 빠르기를 표현하도록 한다.(빠르게, 느리게, 보통 빠르게, 아주 느리게 등)록 한다.</p> <p>③ 메트로놈의 소리가 멈추면 각자 자기 앞에 있는 친구와 가위, 바위, 보를 한다. 진 사람은 이긴 사람의 꼬리로 간다. 제일 꼬리가 긴 팀이 이기게 된다.</p> </div>	<p>★ 감상 곡 동영상 또는 음원</p> <p>★메트로놈</p>

제재곡	여름은 즐거워	박자	4/4
주요 리듬			
지도단계	학습내용 및 교수·학습활동		자료(★) 유의점 (※)
준비하기	<input type="checkbox"/> 리듬 몸 풀기 <ul style="list-style-type: none"> ■ 일정박 경험하기 - 리듬 손뼉 놀이를 한다. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p style="text-align: center;">놀이방법</p> <p>① 둥글게 원으로 앉아 제재곡을 듣는다.</p> <p>② 교사가 기본박의 강약에 맞게 리듬스틱으로 연주한다.</p> <p>③ 2박 손뼉 치기, 3박 손뼉 치기를 하며 노래를 들은 후, 제재곡과 어울리는 손뼉 치기를 찾는다.</p> <p>④ 강박에 자기 손뼉치고, 약박에 옆 친구 손뼉 치기 등 다양한 신체표현을 하며 노래를 부르도록 한다.</p> </div> <input type="checkbox"/> 학습목표 인지 <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 5px 0; text-align: center;"> 리듬을 살려 제재곡을 부를 수 있다. </div> <input type="checkbox"/> 학습 활동 안내하기 <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <활동1> 리듬 느끼기 <활동2> 제재곡 익히기 <활동3> 리듬 놀이하기 </div>		★큰 북, 작은 북, 공
탐색하기	<활동1> 리듬 느끼기 <input type="checkbox"/> 리듬 공놀이 <ul style="list-style-type: none"> - 리듬 공놀이를 한다. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p style="text-align: center;">놀이방법</p> <p>① 교사는 기본박의 강약에 맞게 큰북과 작은 북을 연주하고 학생들은 북소리에 맞추어 걷는다.</p> <p>② 학생들은 공을 들고 원을 만든다.</p> </div>		

지도단계	학습내용 및 교수·학습활동	자료(★) 유의점 (※)
탐색하기	<p>③ 2박자의 음악을 들으며 강박에 공을 바닥에 튕기고 약박에 받는다. 교사는 북 연주를 들려주다가 학생들이 기본박에 익숙해지면 음악만 들려준다.</p> <p>④ 점차 익숙해지면, 4박자, 3박자의 음악에도 적용해본다.</p> <p>⑤ 공을 바닥에 튕기고 받으면서 또는 다른 방법으로 강박과 약박을 표현한다.</p> <p><input type="checkbox"/> 주요 리듬 읽기</p> <p>- 주요 리듬을 읽으며 익힌다.</p>  <p style="text-align: center;">타 타 타 타 티티티티타 쉼 티타 티타 타 텨티티티타</p> <p>- 리듬 카드 보고 리듬 읽기와 리듬치기를 한다.</p>	★리듬 카드
표현하기	<p>〈활동2〉 제재곡 익히기</p> <p><input type="checkbox"/> 제재곡 리듬 읽기</p> <p>- 제재곡 리듬 읽는 연습을 한다.</p> <p><input type="checkbox"/> 노랫말 익히기</p> <p>- 가볍게 박을 치며 노래를 듣는다.</p> <p>- 리듬치며 노랫말을 읽는다.</p> <p>- 반주에 맞추어 노래를 부른다.</p> <p><input type="checkbox"/> 리듬 반주하며 노래 부르기</p> <p>- 리듬 악기를 이용하여 박자 치기, 리듬치기를 한다.</p> <p>- 세 모듬으로 나누어 연주한다.(박자 치기, 리듬 치기, 노래 부르기)</p> <p>〈활동3〉 리듬 놀이하기</p> <p><input type="checkbox"/> 리듬 릴레이 놀이</p> <p>- 제시된 리듬꼴을 학생들이 인지하도록 하고 놀이를 진행한다.</p>	★리듬 악기

VI. 결론

음악은 우리의 삶과 떼어놓을 수 없는 존재이다. 또한 음악은 우리의 삶을 풍요롭게 해 줄 수 있다. 그런 음악을 어린이들은 단순히 소리로 인식하는 것이 아니라, 깊이 있게 느끼고 의미 있게 표현할 수 있어야 한다.

기계적인 학습 방식에서 벗어나 다양한 활동과 경험을 통해 체득하게 해야 함은 물론, 태아 때부터 경험했던 리듬을 자연스럽게 반응할 수 있는 체계적인 음악 교육이 필요하다.

그러나 학교 현장에서는 음악 수업이 교육 사이트의 자료를 사용하여 가창, 기악, 단순 음악 듣기 등으로 대부분 이루어지고 있다. 음악학원을 통한 사교육을 받지 않은 학생들은 리듬이나 게이름에 대한 체계적인 교육을 제대로 받지 못하여 음악 체험의 폭이 좁고, 저학년의 경우에는 즐거운 생활 교과가 통합교과 안에 자리 잡고 있어서 특히 더 그러하다.

따라서 본 연구에서는 초등학교 2학년을 중심으로 리듬감 향상을 위해 음악놀이 활동을 통한 리듬 지도 방안을 모색해 보았다. 이를 위해 음악놀이 및 리듬 지도와 관련한 문헌자료 및 2009 개정 음악과와 즐거운 생활과 교육과정을 분석하였고, 2009 개정 초등학교 2학년 1학기 즐거운 생활과의 음악과 영역을 추출하여 리듬 지도 요소를 선정하였다. 그리고 교실 안에서 학생들이 함께 할 수 있는 음악놀이로 범위를 제안하여 교수·학습 과정안을 구안하였다.

본 연구의 내용이 초등학교 2학년 음악 지도에 다소나마 도움이 되기를 바란다. 초등학교 저학년 시기부터 음악놀이 활동을 통하여 리듬감을 향상시키고, 음악에 대한 흥미와 긍정적인 태도 뿐만 아니라, 잠재된 음악적 능력을 기를 수 있기를 기대하며, 본 연구와 관련하여 더 연구되어야 할 과제들을 다음과 같이 제안하고자 한다.

첫째, 음악놀이는 저학년만의 것이 아니며, 고학년 발달 단계에 맞는 놀이를 개발하여 고학년에서도 적극 활용할 필요가 있다.

둘째, 본 연구는 리듬감 신장을 위한 과정안을 제시하는 데 그쳤으나, 현장에서 실제적인 지도와 함께 평가 척도를 이용한 객관적 검증이 이루어져야 할 것이다.

본 연구의 활동과 관련하여 무엇보다 교사는 음악적 리듬감에 대해 정확히 알아야 하고 교사 스스로 리듬을 표현할 수 있어야 한다. 또한 학생들이 표현하는 리듬이 옳고 그른지를 판단할 수도 있어야 한다. 같은 수업 내용이더라도 누가 가르치느냐에 따라 결과는 차이가 날 수 있기에 효율적인 음악 수업을 이끌어가기 위한 교사의 역할이 중요함을 잊어서는 안 될 것이다.

참 고 문 헌

1. 단행본

- 한국통합교육과정학회·한국교원대학교 국정도서편찬위원회. 『통합교과1~2학년군 교과서 나 2-1』. 서울: (주)지학사, 2015.
- 한국통합교육과정학회·한국교원대학교 국정도서편찬위원회. 『통합교과1~2학년군 교과서 봄 2-1』. 서울: (주)지학사, 2015.
- 한국통합교육과정학회·한국교원대학교 국정도서편찬위원회. 『통합교과1~2학년군 교과서 가족 2-1』. 서울: (주)지학사, 2015.
- 한국통합교육과정학회·한국교원대학교 국정도서편찬위원회. 『통합교과1~2학년군 교과서 여름 2-1』. 서울: (주)지학사, 2015.
- 한국통합교육과정학회·한국교원대학교 국정도서편찬위원회. 『통합교과1~2학년군 교과서 이웃 2-2』. 서울: (주)지학사, 2015.
- 한국통합교육과정학회·한국교원대학교 국정도서편찬위원회. 『통합교과1~2학년군 교과서 가을 2-2』. 서울: (주)지학사, 2015.
- 한국통합교육과정학회·한국교원대학교 국정도서편찬위원회. 『통합교과1~2학년군 교과서 우리나라 2-2』. 서울: (주)지학사, 2015.
- 한국통합교육과정학회·한국교원대학교 국정도서편찬위원회. 『통합교과1~2학년군 교과서 겨울 2-2』. 서울: (주)지학사, 2015.
- 한국통합교육과정학회·한국교원대학교 국정도서편찬위원회. 『초등학교 통합교과 지도서 2-1』. 서울: (주)지학사, 2015.
- 한국통합교육과정학회·한국교원대학교 국정도서편찬위원회. 『초등학교 통합교과 지도서 2-2』. 서울: (주)지학사, 2015.
- 김정화. 『유아교육을 위한 놀이지도』. 서울: 학문사, 1998.
- 김현경. 『발도르프 음악교육과 놀이』. 서울: 물병자리, 2014.
- 문연경. 『엄마표 음악놀이 홈스쿨』. 서울: (주)청어람미디어, 2011.
- 성경희. 『초등학교 음악과 교수·학습 자료 개발』. 한국교육개발원, 1988.

- . 『음악과 교육』. 서울: 갑을출판사, 1989.
- 승윤희, 민경훈, 양종모, 정진원. 『예비교사와 현장교사를 위한 초등 음악교육』. 서울: (주)학지사, 2014.
- 오노테라아쓰코. 전경아 역 『간단 명쾌한 발달심리학』. 서울: 시그마북스, 2010.
- 유덕희. 『아동발달과 음악교육』. 서울: 개문사, 1983.
- 윤양석. 『음악의 이해』. 서울: 숙명여자대학교출판부, 2000.
- 이홍수. 『느낌과 통찰의 음악교육』. 서울: 세광음악출판사, 1992.
- 임미경, 현경실, 조순이, 김용희, 이에스더. 『달크로즈, 코다이, 오르프, 고든, 포괄적 음악성 음악교수법』. 서울: (주)학지사, 2013.
- 정옥분. 『발달심리학-전생애 인간발달』. 서울: 학지사, 2004.
- 조흥기. 『코다이 음악교육』. 서울: 세광음악출판사, 2004.
- 조효임 외. 『오르프 이론 교육의 이론과 실제』. 서울: 삼호출판사, 1997.
- 채완병, 조흥기. 『코다이 이론과 기초교육』. 서울: 다라, 1999.
- 데이비드 F. 비요크런드. 최원석 역. 『아이들은 왜 느리게 자랄까?』. 서울: 알마, 2010.
- 루돌프E. 라도시 외. 최병철·방금주 역, 『음악 심리학』. 서울: 학지사, 2001.
- Laura E. Berk. 이종숙 외 3 역 『아동 발달』. 서울: (주)시그마프레스, 2015.

2. 학술지 논문

- 양종모. “헝가리 음악 교육의 리듬 학습 단계”, 『음악과 민족』 제10호, 431-49쪽. 1995.
- 이귀자, “리듬이론에 관한 연구”, 『이화음악논집』 제4집, 서울: 이화여자대학교출판부, 2000.
- 이명호. “초등학교 음악 창작 지도 과정 연구”, 『음악교육연구』 제16집, 한국음악교육협회, 1997.

3. 학위논문

- 김서정. “달크로즈 교수법을 활용한 리듬지도 방안 연구”. 목포대학교 교육대학원 석사학위논문, 2009.
- 김미실. “음악놀이 프로그램이 아동의 일상생활 스트레스, 사회성, 자아개념 및 자아 탄력성에 미치는 영향”. 충남대학교 교육대학원 석사학위논문, 2014.
- 김영좌. “창의성 계발을 위한 음악 놀이에 관한 연구”. 부산교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2012.
- 김은희. “다양한 리듬 지도 방법을 통한 리듬감 신장에 관한 연구”. 대구교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2002.
- 김정호. “코다이 교수법을 활용한 음악 활동 내용 연구”. 연세대학교 교육대학원 석사학위논문, 2009.
- 김정현. “초등학교 3학년의 리듬 지도 방안 연구”. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문, 2008.
- 김지영. “리듬감 향상을 위한 단계별 리듬 지도 방안에 관한 연구”. 부산교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2007.
- 김지은. “음악인지발달의 개인차를 고려한 초등학교 3학년의 음악개념 지도 방안 -리듬·가락을 중심으로-”. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문, 2016.
- 김현정. “놀이를 통한 ‘즐거운 생활’ 전래동요 지도방안 연구-초등학교 2학년을 중심으로”. 청주교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2009.
- 김현진. “고든의 리듬학습 이론을 적용한 리듬패턴 지도방안 연구”. 서울교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2003.
- 문경진. “음악적 감각의 계발에 초점을 둔 ‘즐거운 생활’ 교과의 음악영역 지도방안”. 한국교원대학교대학원 석사학위논문, 2008.
- 문선남. “제재곡에 대한 코다이 교수법의 적용 방안 연구-1학년 즐거운 생활을 중심으로-”. 대구교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2005.
- 박수연. “음악 구성 요소의 개념 형성을 위한 놀이 활동 지도 방안-초등학교 저

- 학년(1, 2학년)을 중심으로-”. 단국대학교 교육대학원 석사학위논문, 2007.
- 배선혜. “초등학교 즐거운 생활의 전래동요 지도방안 연구-코다이 음악교육론을 적용하여-”. 추계예술대학교 교육대학원 석사학위논문, 2007.
- 양수영. “청음력 향상을 위한 음악 놀이 활동에 관한 연구-초등학교 1학년을 대상으로-”. 제주대학교 교육대학원 석사학위논문, 2015.
- 양아름. “코다이 교수법을 바탕으로 3학년의 독보력 향상을 위한 단계적인 음악 수업안 연구”. 전주교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2004.
- 우선희. “‘즐거운 생활’ 교과서의 음악 개념 지도 방안 연구-1학년을 중심으로-”. 한국교원대학교대학원 석사학위논문, 2007.
- 윤지영. “달크로즈 유리드믹스를 활용한 초등학교 리듬지도 연구 방안-초등학교 2학년을 중심으로-”. 연세대학교 교육대학원 석사학위논문, 2010.
- 윤혜진. “리듬감 신장을 위한 음악 놀이에 관한 연구-초등학교 1학년을 중심으로-”. 대구교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2008.
- 위혜인. “음악과 신체활동의 통합을 통한 표현 능력 신장-초등학교 2학년 ‘즐거운 생활’을 중심으로-”. 광주교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2009.
- 이경숙. “2007 개정 교육과정과 2009 개정 교육과정에 따른 『즐거운 생활』 국악 영역 비교 분석”. 부산교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2013.
- 이다경. “달크로즈, 코다이, 오르프의 교수법을 이용한 리듬수업 지도안 개발: 초등학교 3학년 중심으로”. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문, 2015.
- 이예훈. “음악놀이를 활용한 초등학교 1학년의 가창 학습 지도 방안”. 춘천교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2007.
- 이인애. “코다이 교수법에 근거한 초등학교 음악 교과서의 리듬 학습 단계 분석”. 부산교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2013.
- 정해량. “효율적인 음악교육을 위한 놀이의 활용 방안 연구-초등학교를 중심으로-”. 전북대학교 교육대학원 석사학위논문, 2000.
- 차아영. “음악 개념 형성을 위한 음악 놀이 방법에 관한 연구-초등학교 3학년을 중심으로-”. 대구교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2008.

- 최정하. “오르프 교수법을 활용한 리듬 지도방안”. 강원대학교 교육대학원 석사학
위논문, 2007.
- 허영은. “리듬 지도 방법에 관한 학위 논문 분석”. 부산교육대학교 교육대학원 석
사학위논문, 2007.
- 허유경. “리듬 요소의 효율적인 지도를 통한 리듬 개념 형성 방안”. 공주교육대학
교 교육대학원 석사학위논문, 2007.
- 허지영. “Carl Orff와 Zoltán Kodály의 음악교수법에 관한 연구”. 원광대학교
교육대학원 석사학위논문, 2000.
- 황미혜. “효과적인 유아 리듬학습을 위한 음악교수법에 관한 연구”. 창원대학교
교육대학원 석사학위논문, 2012.

A B S T R A C T *

Study on the Development of Rhythm Education Teacher · Educational Curriculum -Focusing on 'Games Together'-

Oh, Min Jung

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

Supervised by Professor Cho, Young Bae

To students, music is something they naturally encountered in their daily lives before even learning it from the school curriculum. However, in order to allow the students to actually feel and express music and not just simply listen to it, there is a need for a systematic music education.

Among the best methods for achieving both joy for students and effective education is a game. Furthermore, students in lower grades of elementary school are actively developing their memory for sound and rhythm. As such, they are able to absorb a lot. If it is possible to accompany music and rhythm

while playing games for students who enjoy games, students will naturally come to love music and their musical capabilities be greater.

The following research hopes the research would be beneficial to musical education for 2nd grade elementary school students, and places the purpose of the paper in establishing a method for educating rhythm with an overarching focus on musical games. Elements for rhythm education were limited to beat (even tempo), downbeat and upbeat, beats, vocal length, rhythm rate, speed, movement. Instructional elements for rhythm education were taken from 2009 revised 2nd grade 1st semester curriculum on happy folk songs. Additionally, musical games were limited to 'games together' conducted during class time. Based on musical game activities that can naturally and easily lead to an understanding of rhythm principles for lower grade elementary school students, rhythm education teacher and learning plans were drawn.

Relating to the activities discussed in the following research, the paper finds the teacher's role being the most important element. Even if a program is created that is specifically tailored for an educational environment at school, teachers must be educated of musical rhythm in order to appropriately utilize it and they must be able to express them freely as well. Additionally, teachers must be able to evaluate whether or not students are correctly expressing the present rhythms.

The paper expects that students are able to improve their rhythm skills through musical games starting from the lower grades in elementary school, to have an increased interest in music, have a positive attitude, and hone their hidden musical talent.