

논문 개요

이 연구의 목적은 쉽고 단계적인 음악의 이해를 위해 구체적 경험으로부터 시작하여 언어적 상징에 이르는 데일의 경험 원추모형을 가지고 여러 가지 게임들을 개발, 사용함으로써 교육현장에서 흥미 있는 음악 수업을 할 수 있도록 하는 것이다. 음악 학습에 필요한 이론을 리듬, 독보력, 선율, 속도·강약·음색, 작곡 다섯 가지 요소로 분류하고 데일의 경험의 원추 모형에 대입하여, 각 요소별로 발달 단계에 맞추어 세 가지 단계로 나누어 게임을 개발 하였다.

이에 게임을 이용한 효율적인 교수-학습방법의 효과는 다음과 같다.

리듬게임은 코다이의 리듬음절을 이용한 <이리와~!>이다. 행동단계, 관찰 단계, 상징단계를 단계적으로 적용하여 리듬을 체험할 수 있도록 하였다.

독보력게임은 말 이어가기 게임에 고든의 기계/변별학습과 추론학습을 적용한 <릴레이 연주단~!>이다. 각 단계의 학습단계에 맞는 서로 다른 형태의 선율과 리듬을 사용하여 작곡 능력과 연주, 예술적 판단력을 기를 수 있도록 하였다.

선율게임은 코다이 손기호를 이용한 <도레미송>이다. 이동도법을 코다이 손기호로 자유롭게 표현할 수 있도록 하였다.

속도·강약·음색게임은 달크로즈의 유리드믹스와 코다이 몸기호를 이용한 <암호를 풀어라~!>이다. 주의 깊게 듣고 교사의 신호에 정확하게 반응하여 연주할 수 있도록 게임을 개발하였다.

마지막으로 작곡게임은 유연성, 주사위 음악이라 불리는 연주자의 주관성을 중시한 현대 음악 사조를 도입하여 작곡과 연주의 어려움을 줄였으며 학생들의 흥미를 고려하였다. 주사위를 던져 적절한 도형으로 구성되는 형태

에 따라 음악적으로 연주할 수 있도록 학습모형을 제시하였다.

이 연구의 효과들이 테일의 교수법을 음악교육에 도입하는 데 의의를 뒷받침해주고 있다. 테일의 경험원추모형을 가지고 음악교육의 방법론을 연구한 이 연구가 음악교육의 발전에 조그만 도움이 되었으면 한다.

목 차

논문개요

제 1장. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구의 방법 및 내용	3
제 2장. 이론적 배경	5
1. 데일의 경험원추 모형	5
2. 게임과 음악교육	13
제 3장. 게임을 이용한 음악수업 학습도구 개발	18
1. 학습도구 모형	19
2. 단계별 학습도구 구성	20
3. 개발된 게임 학습도구 모형	22
제 4장. 결론	60

참고문헌

Abstract

표 목 차

<표1> 매체의 구체성과 추상성 수준	7
<표2> 단계에 따른 매체 수준과 필요한 지식의 양	10
<표3> 발달 단계와 그 시기에 나타나는 특성	14
<표4> 학습 도구 모형	19
<표5> 학습 도구 모형 해설	20
<표6> 개념에 따른 음악적 학습도구 구성	21

그림 목차

<그림1> 데일(Dale)의 경험의 원추모형	6
<그림2> 매체의 성격과 필요한 지식의 양	10
<그림3> 데일의 경험의 원추와 브루너의 지식의 표상양식	11
<그림4> 코다이 이동도법	40
<그림5> 코다이 손기호(hand sign)	40
<그림6> 코다이 신체기호	46

악보 목차

<악보1> 둥들게 둥들게	23
<악보2> 비행기 정간보	34
<악보3> 도레미송	38
<악보4> 달팽이 집	44
<악보5> Scat리듬	51

제 1장 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

교육과정은 교사들이 학생들에게 무엇을 어떻게 왜 가르쳐야 하는지에 대한 일종의 이정표 역할을 하고 있다. 교육과정에 있는 내용을 어떻게 교사가 학생들에게 가르치는가에 따라 수업내용의 구성과 방법은 많은 차이를 보여줄 수 있다. 하지만 교육과정이라고 해서 교사들에게 정확한 이정표의 역할을 할 수 있는 것만은 아니다. 교육과정에는 수많은 학생들에게 필요한 평균의 내용이 수록되어있기 때문에 교사는 교육과정의 내용을 충분히 이해하고 학생들의 수준이나 지역적 특성, 학교사정을 고려하여 자신의 수업을 진행해야 한다. 학생들의 지식의 발전과 사고능력을 발달시키기 위해서는 학생의 발달 단계를 이해하고 적절한 경험을 제공해 주며, 학생을 둘러싼 주변 환경과의 상호작용에 기초를 두어 적절한 학습도구를 사용할 수 있도록 해야 한다.

음악교육에 있어서 경험적 접근방식은 학생들이 음악적인 지각과 반응을 연속적으로 발생하는 수업을 뜻한다. 음악적 경험은 심미적인 체험이어야 하는 까닭에, 음악을 지각하고 음악에 반응하는 기회가 주어지는 수업이다. 음악에 반응한다는 것은 지각된 음악적 느낌에 대해 사고하고 상상하며, 몸을 움직이고 손뼉치고 춤을 추는 등 음악적으로 반응하는 일이다. 학생 개인의 자유로운 음악적 지각과 반응이 존중될 때 모든 음악적 경험은 심미적 체험으로 전환되며, 그것은 학생들의 음악적 감성과 상상력의 향상을 돕고, 다시 다음 단계의 학습에서 보다 더 음악적으로 인지하고 사고하고 판

단하고 행동하게 되는 바탕이 된다. 이러한 경험적 접근방식을 이용한 수업에 사용되고 있는 시청각 학습도구 중 게임은 학생들이 음악적 느낌에 대해 좀 더 자유롭게 사고하고 상상하며 음악에 대한 경험을 학생들에게 전달해 줄 수 있는 좋은 교수-학습 방법이다.

게임은 ‘재미있는 활동의 경험’이라는 중요한 목적을 가지고 있다. 게임은 수업에 참여하는 학생들의 긴장과 불안을 완화시키고 수동적인 태도를 감소시키며 교사와 학생들 서로간의 감정을 효과적으로 전달하게 한다. 또한 연합게임, 협동게임은 수업에 능동적 참여를 이끌어내고 학생들이 안전하고 새로운 환경에서 다양한 문제 해결방법을 실험할 수 있도록 도와준다. 이러한 활동을 통하여 환경 및 물리적 성질에 대한 학습과 다른 사람과의 상호행동에 대한 학습, 사회적 상호작용의 과정을 학습할 기회를 갖기 때문에 게임은 교수-학습 방법의 효율적 도구로 쓰인다. 학교에서 배울 수 있는 기본 영역 외에도 참여자에게 재미와 경쟁심 유발로 동기를 부여하고 사회성, 활동성, 암기력, 추리력 등이 다양한 능력을 키워줄 수 있다. 또한 다양한 대화와 토론, 자신의 의사표현을 통해 학생들에게 부족한 사회성과 언변 능력 등을 많이 올릴 수 있어 리더쉽과 자신감이 있는 학생로 키울 수 있다는 것이 게임의 특징이다.

이와 같이 자발적으로 참여하며 결과보다는 과정 중심으로 행위, 경험 자체를 즐기는 게임은 시대적, 교육적 요청에 부응하여 새로 바뀐 개정 제7차 음악과 교육과정에서 그 형태를 찾아볼 수 있다. 2007년 개정 교육과정에서 새롭게 신설된 ‘생활화’ 부분에서는 구체성과 추상성을 겸비한 경험과 활동을 강조하고 있다.

생활화 부분을 정리하면 다음과 같다.¹⁾

1) 교육과학기술부, 「음악과 교육과정 해설 (IV)」, 교육인적자원부 고시 제2007-79호, p. 159

첫째, 음악을 즐기는 태도를 갖는 것이다.

둘째, 학교 내외의 음악행사에 참여하고 학교에서 배운 음악적 능력을 발표하게 한다.

셋째, 생활 속에서 음악을 감상, 활용하여 음악의 가치를 인식하도록 한다.

넷째, 사회 속에서 음악 역할을 생각해보고 음악활동에 관한 다양한 정보 기호를 제공한다.

현재 음악교육은 현시점에서 한 단계 도약하여 직접 경험해 보는 경험주의와 학문의 전이를 잘 나타내 주는 학문중심주의 그리고 전인적인 교육을 중시하는 인간주의 교육과정까지 총체 되어 있는 구성주의를 지향하고 있다. 이렇게 구성주의를 지향하는 흐름은 학문의 정의적 측면을 잘 나타내 주는 2007년 개정 교육과정 중 생활화 부분에서 찾아 볼 수 있다.

이상의 측면에서 음악교육의 중요성을 살펴볼 때 음악과 친숙해 질 수 있는 경험과 음악의 흥미를 느낄 수 있는 음악수업 학습도구 개발이 필요하다.

따라서 이 연구의 목적은 쉽고 단계적인 음악의 이해를 위해 구체적 경험으로부터 시작하여 언어적 상징에 이르는 데일의 경험 원추모형을 가지고 여러 가지 게임들을 개발, 사용함으로써 교육현장에서 흥미 있는 음악 수업을 할 수 있도록 하는 것이다.

2. 연구 방법 및 효과

이 연구에서는 음악 이론을 원추모형에 대입하여 단계별로 분류하고 분석하여 적합한 게임을 만들 때 필요한 학습도구를 제작 하였다. 이 연구를 수

행하기 위한 절차는 다음과 같다.

1. 게임에 필요한 음악 이론을 원추모형에 대입하여 단계별로 분류한다.
2. 분류한 내용과 학습도구에 적당한 음악 이론을 2007년 개정된 음악과 교육과정을 참고하여 임의로 다섯 개의 게임 파트로 나눈다.
3. 각 파트마다 데일의 3가지 단계를 대입하여 게임을 만든다.
4. 각 수업 현장에서 적용될 수 있는 방법을 총 15가지로 나누어 제시하였다.

이 연구의 대상은 7~10학년으로 제한한다. 게임을 학습에 적용시킨 사례들은 대부분 유아나 초등학교 학생들을 대상으로 하지만 데일의 경험원추모형을 이용한 게임 개발은 초등학교에서 배운 기초적인 음악이론을 습득하고 있다는 전제하에 게임을 진행시켰기 때문이다.

게임을 이용한 효율적인 교수-학습방법이 무엇인지 알아보고자 연구 목적에 따라 다음과 같은 연구 효과를 설정하였다.

첫째, 교육과정에 명시되어 있는 이해, 활동, 생활화 영역을 재분류 하여 리듬, 독보력, 선율, 속도·강약·음색, 작곡 파트로 나누고 각 파트마다 데일의 3가지 단계를 적용하여 총 15가지 교수·방법론을 수업에 적용할 수 있다.

둘째, 신체적 움직임이 활발한 7학년은 행동단계 게임형태를 적용하여 음악의 기초를 심어 주는데 활용할 수 있다.

셋째, 인지발달 속도가 빠른 8,9학년은 관찰, 관찰단계 게임형태를 적용하여 음악의 적용능력을 도식 하는데 활용할 수 있다.

넷째, 표상능력이 가능한 10학년은 상징단계 게임형태를 적용하여 음악의 도식능력을 끌어내는데 활용할 수 있다.

제 2장 이론적 배경

1. 데일의 경험원추 모형

1) 경험 원추모형의 정의

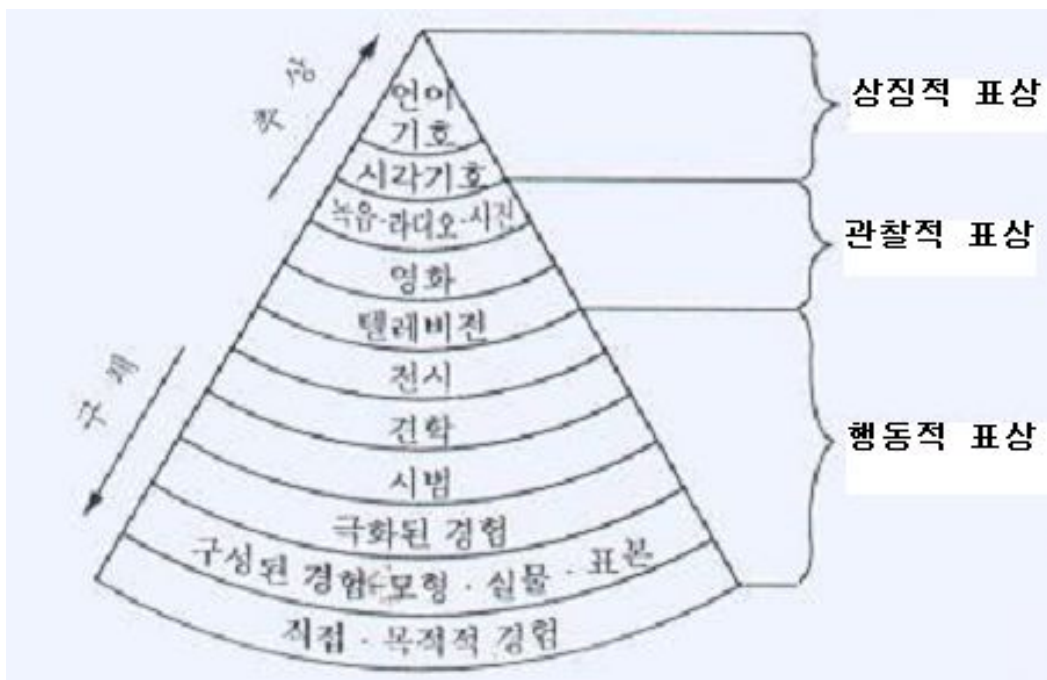
호반(Hoban, 1937)²⁾은 최초로 교과과정과 시각자료의 통합을 시도하였다. 그는 교육의 목적이 지적 경험을 일반화시키는 데 있으며 이를 위해서는 학습자에게 시각자료와 함께 언어를 제공해야 한다고 주장하였다. 그리고 그는 구체적인 교수형태를 전체 장면과 실물에서 직접 관찰하는 경우로 제시하고 가장 추상적인 경우는 언어와 같은 상징기호로 보고 있다. 학습지도시 구체적인 교재로부터 시작해서 점차 추상적인 교재를 사용해 갈 때 학습자의 지식획득이 효과적이며, 순조롭게 이루어질 수 있다고 하였다.

데일(Dale, 1969)은 호반의 모델을 더욱 확장, 분류, 체계화시킨 시청각 교재를 구체성-추상성에 따라 유형별로 분류한 ‘경험의 원추(Cone of Experience)’ 라는 모형을 개발하였다. 경험의 원추에 의하면 학습자가 가지는 경험을 행동적 단계(learning by doing), 관찰적 단계(learning by observation), 상징적 단계(learning through abstract)로 나누어 설명하고 있는데 이는 실제로 경험하는 것에서 시작하여 매체를 통해 전달되는 실제

2) 호반(Hoban)은 교육의 목적은 지적 경험을 일반화 하는 데 있으며, 이를 실현시키기 위해서는 교재의 시각화가 필요하다고 주장하였다. 그는 『교육과정의 시각화(Visualizing Curriculum)』(1937)라는 책을 통해 시각적 교재를 구체성과 추상성의 정도에 따라 분류하고 시각자료와 교과과정의 통합을 시도하였다. 1920, 1930년대의 이러한 시각 교육 운동이 내용의 구체성 정도에 따라 시각 자료를 분류하고 ‘경험의 일반화’를 주장하며, 시각 자료를 독립적으로 사용하는 것보다 교과과정에 통합하여야 할 필요성 등을 제시한 것은 커다란 소득이었다.

적 상태의 관찰자, 마지막으로 상태를 표현하는 상징체계의 관찰자로 이동할 수 있다. 즉 교수방법의 형태가 학습경험의 추상성과 구체성의 정도에 따라 달라질 수 있다는 것을 말해준다. 데일의 경험의 원추설은 브루너의 세 가지 표상 양식과도 연관이 있는데 학습자가 이해하기 어려운 내용이라 하더라도 행동적-관찰적-상징적 단계를 거쳐서 설명을 하면 이해하기가 쉽다고 하였다.

<그림1> 데일의 경험의 원추모형



경험의 원추에서는 원추의 하부에서 상부로 올라갈수록 일반적으로 학습 경험의 추상성이 증대되고 짧은 시간에 보다 많은 정보를 얻을 수 있다. 그와 반대로 상부에서 하부로 내려갈수록 구체성이 높아지고 확실한 학습을 보장받을 수 있다. 그러나 데일은 추상성이 높아진다고 학습이 어려워지는

그러나 여기서의 단계성은 다른 의미를 내포하고 있다. 일반적으로 교육 활동을 조직할 때 행동적, 관찰적, 상징적 표현의 방식으로 조직 하지만, 이러한 조직은 학습자의 이전 학습 정도, 발달단계, 개인차 등에 따라 얼마든지 달라질 수 있다.⁶⁾

(1) 행동단계

행동단계는 데일의 경험원추모형의 가장 아랫부분에 속하는 직접적, 목적적 경험, 구성된 경험, 극화된 경험, 견학, 전시와 같은 직접행동을 통한 구체성이 높은 상징을 포함하는 단계이다. 음악에서 악보는 가장 구체적이며 기본적인 도구이다. 그러므로 악보를 보고 직접 노래를 부르거나 연주를 하는 것은 직접행동을 통한 구체성이 높은 경험이기 때문에 원추모형에서 행동적 경험에 해당된다.

(2) 관찰단계

이 분류 기준은 원추모형의 중간 부분에 속하는 단계로 영화, TV, 녹음물, 사진, 라디오와 같은 간접경험을 통한 어느 정도의 구체성을 지닌 매체들이 이에 속한다. <표2>에서 2단계 부분이 관찰단계에 속한다. 보고, 듣는 매체를 통해서 관찰단계의 학습이 이루어진다. 수업시간에 설명만 하기보다는 관찰물을 틀어주면서 설명하거나 애니메이션으로 만들어진 수업자료를 보여주는 것이 학습자의 주의를 집중시키며 이미지를 형상화하는데 도움이 된다. 음악에서는 행동단계에서 보여줬던 악보를 보고 연주를 하는 것에 감상이라는 항목이 추가되어 악보를 보며 감상을 하고 연주를 하는 형태라 할 수 있다.

5) 권덕원·석문주·최은식·함희주, 「음악과 교육의 기초」, 교육과학사, 2006, p. 128.

6) 윤광보·김용욱·최병욱, 「교육방법과 교육공학의 이해」, 양서원, 2005, p. 122.

(3) 상징단계

원추모형의 가장 윗부분에 속하는 추상성이 가장 높은 상징들을 포함하는 단계를 상징단계라 한다. <표2>에서 3단계 부분이 상징단계에 속하는 것이다. 학년이 올라갈수록 교과서에 수록되어 있는 내용들은 그림보다는 글이 많고 음악에서는 가장 추상적인 단계인 내청으로 대표될 수 있는 부분이다.

3) 경험원추모형과 음악

원추모형에서 가장 높은 단계인 상징단계로 갈수록 매체의 수는 적어진다. 그러나 매체수가 적음에도 전달할 수 있는 지식의 양은 행동단계에 포함되는 매체들이 전달 할 수 있는 지식의 양보다 더 많다. 이러한 상징단계에서 사용되는 매체를 학습자가 익히기 위해서는 필요한 지식의 양이 더 많이 필요하다. 음악에서는 상징단계로 갈수록 내청의 중요성이 강조되고 있다.

<표2>와 <그림2>는 데일의 경험원추모형에 음악교육을 대입한 것이다. <그림2>에서 보여지 듯 아래에서 위로 올라갈수록 지식의 양은 함축되기 때문에 매체의 수는 적어진다. 즉 음악에서는 위로 올라갈수록 상징 즉 음표와 내청의 중요성이 강조가 되고 있다. 이렇게 최상위의 내청을 하기 위해서는 악보를 읽는 능력과 악보를 보며 음악을 정확히 감상할 수 있는 능력과 악보를 보며 연주할 수 있는 능력들이 동반되어야 한다. 이때 각 단계 별로 속해있는 악보들은 같은 수준의 악보라고 볼 수 없다.

다시 말해서 <표2>에 나와 있듯이 전체적으로 브루너의 3가지 모드(단계)와는 달리 각 단계에 악보를 삽입한 것이 데일과 다른 점이다.

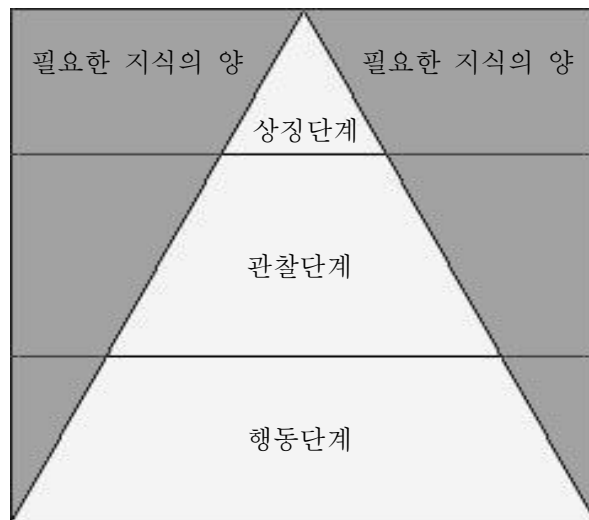
브루너는 행동단계에 악보를 제시하지 않았고 관찰단계에서는 아이콘이나

그림악보를 이용하였으며 마지막 상징단계에서 원본악보를 사용하였다. 그러나 데일의 경험원추모형을 음악교육에 대입시키면서 거시적인 안목으로 음악교육을 관점으로 봤을 때 악보는 대부분의 음악학자들이 중시하는 요소라 보았기 때문에 각 단계에 악보를 집어넣었다. 그러나 각 악보의 제시된 내용이나 형태는 학생들의 발달 수준이나 학업의 절차에 맞게 제시 될 수 있다.

<표2> 단계에 따른 매체 수준과 필요한 지식의 양

1단계	2단계	3단계
행동적 경험	관찰적 경험	상징적 경험
악보+연주	악보+감상+연주	악보+내청+감상+연주

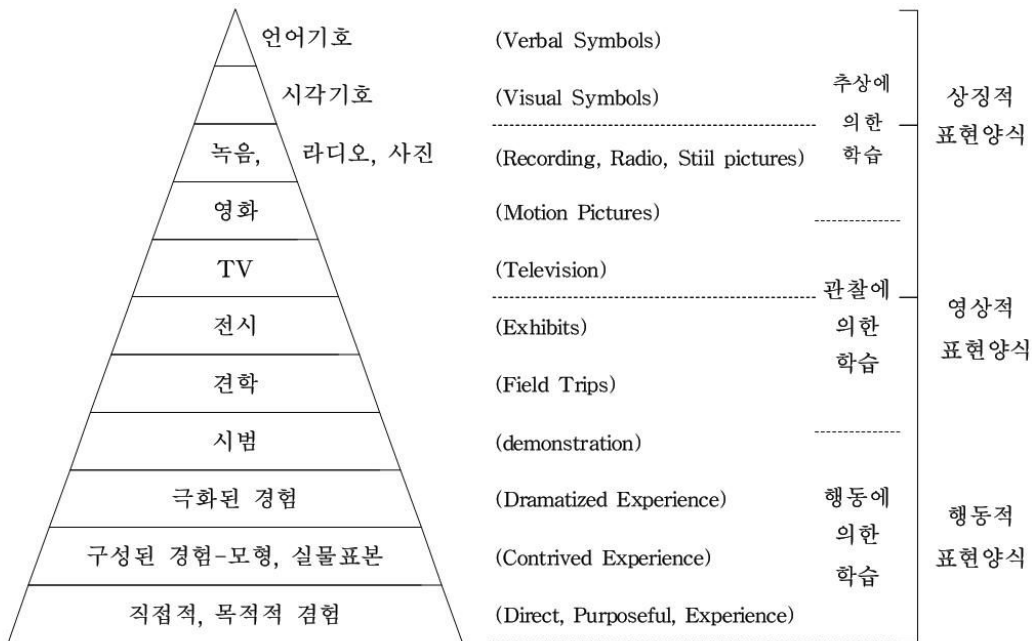
<그림2> 매체의 성격과 필요한 지식의 양



4) 브루너의 지식의 표상양식과 경험원추설의 상호관계

브루너는 인간의 지식의 형태를 세 가지 표상으로 구분하였다. 첫 번째는 행동적 표상양식, 두 번째는 영상적 표상양식, 세 번째는 상징적 표상양식이다. 이는 데일의 경험의 원추 개념을 보완해 주고 있다. 브루너의 행동적 표상양식은 데일의 행동단계와 일치하며 영상적 표상양식은 영상단계 또는 관찰단계로, 마지막 상징적 표상양식은 데일의 상징단계와 같다.

<그림3> 데일의 경험의 원추와 브루너의 지식의 표상양식⁷⁾



7) E. Dale. Audio Visual Methods in Teaching (New York: Hort Rinehart and Winston Inc. 1969), pp. 107~109.

<그림3>과 같이 매체에 관한 데일의 경험의 원추는 인지적 학습에 관한 브루너의 세 가지 지식의 표상양식과 일치하는 점에서 흥미롭다. 브루너에 의하면 인간의 지적 과정은 크게 행동적(enactine), 영상적(iconic), 상징적(symbolic) 세 가지 형태로 구분된다. 첫 번째 단계의 인지적 학습은 직접적인 체험에 의하여 ‘행동적’으로 지식이 경험되고 표상되는 경우이며, 두 번째 단계의 인지적 학습은 그림에 의하여 표현되는 것을 관찰함으로써 ‘영상적’으로 지식이 경험되고 표상되는 경우이고, 세 번째 단계의 인지적 학습은 문자와 같은 상징체계에 대한 이해 과정이 이루어지는 것으로 ‘상징적’으로 지식을 학습하는 것이다. 브루너의 세 가지 지식의 표상 양식과 데일의 경험의 원추는 서로 대응된다. 매체의 성격에 대한 구분과 학습자의 지적 표상 양식과 일치하는 점을 관찰할 수 있다.⁸⁾ 그러나 브루너의 지식의 표상 양식에서는 전시, 견학, 시범을 데일과는 달리 영상단계 즉 관찰단계에 포함시키고 있다. 다시 말하면, 데일은 음악교육을 거시적 안목으로 해석했다면 브루너는 미시적 안목으로 음악교육을 바라보았다. 그래서 데일의 행동단계에 포함된 견학, 전시, 시범 부분을 브루너는 관찰단계에 포함시켰다. 이는 <표2>에서 설명한 것처럼 브루너는 행동단계에서는 악보를 삽입하지 않았지만 데일은 악보를 행동단계에 삽입하는 것이 가능하다. 그 이유는 데일은 매체를 강조하는 공학을 주장하고 있기 때문이다.

마지막으로 데일과 브루너는 교육방법론적인 면은 같지만 데일은 교육공학이, 브루너는 심리학 쪽이 강하다. 다시 말해서 브루너는 학생들의 인지나 심리적인 면을 더 중시하였지만 데일은 교육공학, 즉 매체쪽에 더 큰 비중을 두었기 때문에 브루너와 다른 이론과 모형들이 나올 수 있다.

8) 윤광보. 김용욱. 최병욱, 「교육방법과 교육공학의 이해」, 2005, 서울: 양서원, p.16

2. 게임과 음악교육

1) 게임의 정의

국어사전에 나타난 <놀이>의 뜻은 <즐거움을 얻기 위하여 자발적으로 행하는 모든 활동>이다. 즉 놀이는 자유롭고 목적이 없으며 과정자체를 즐기며, 상대적인 규칙을 포함하는 놀이에 자발적으로 참여하는 활동이다. 고무줄 놀이, 자치기 놀이, 딱지치기 놀이, 비석치기 놀이 등이 있다. <게임>의 정의는 규칙을 정해놓고 승부를 겨루는 놀이이다. <경기>, <놀이>, <내기>로 순화 될 수 있다. 즉 게임은 미리 제한된 규칙에 의해 경쟁하는 놀이 활동이다. 게임의 유형에는 <목적물 맞추기 게임>, <경주 게임>, <쫓기 게임>, <알아맞히기 게임>, <언어적 지시 게임>, <판 또는 카드 게임> 등이 있다.

그러므로 게임이란 승패가 분명히 존재하는 놀이의 한 맥락이며, 사회화 과정에서 발생하는 심리적 스트레스나 갈등의 해결 수단이다.

2) 게임의 발달단계⁹⁾

발달단계 초기인 영아기 시기 아이들은 “도리도리, 까꿍”을 시작으로 게임에 대한 규칙성을 배우기 시작한다. 딸랑이나 소리에 반응하기 시작함으로써 한 단계 나아가 소리에 민감히 반응하며 이때 “딸랑이나 음악이 나오는 장난감”을 가지고 흥미를 느끼게 함과 동시에 갈등완화, 계속적 안정감 그리고 현실에 적응해 나가는 준비 과정을 만들어 준다.

9) 정진, 성원경, 「유아놀이와 게임」, 학지사, p. 150~155

<표3> 발달 단계와 그 시기에 나타나는 특성

발달 단계	발달 단계 행동
3세 전	게임에 대한 탐색, 신뢰성을 배움
4~5세	규칙성이 생기며 게임을 통해 집단화를 배움
5~7세	공통적 주제를 통한 게임의 방법을 익히고 욕구충족
7~9세	바른 사회적 태도로 길러짐
9~13세	게임에 대한 결과와 승패에 대한 개념이 생김

3세 전 유아기 아이들은 먼저 자율적으로 게임을 받아들여 게임에 대한 탐색이 시작 되며 그 단계를 거쳐 같이 게임에 활동하는 친구들을 신뢰하고 즐기는 것을 배운다. 4~5세 아이들은 자신의 경험을 바탕으로 규칙을 정하게 되며 게임을 통해 질서와 무질서를 경험하며 집단화를 배운다. 5~7세 아이들은 엄마에 대한 애착이 생겨나면서 자주 인정받는 것이 중요한 단계이다. 그래서 두 대립되는 그룹을 공통적 주제를 가지고 게임하는 방법을 익힘으로 성취에 대한 자부심과 인정받기 원하는 아이들의 욕구를 게임을 통해 충족시킬 수 있다. 7~9세 아이들은 게임에 대한 바른 자세, 생각, 습관 등을 훈련시켜 게임을 통한 바른 사회적 태도를 형성하게 한다. 9~13세에는 게임에 대한 결과와 승패에 대한 확실한 개념이 형성되는 시기이다.

발달단계에 따라 게임은 규칙이 복잡해지고 서로의 상호작용이 형성되며 결과에 대해 책임지게 되는 특징을 가진다. 뼈아제(1962)는 게임의 발달단계를 연습게임, 상징게임, 규칙 있는 게임으로 나누어 설명하였다.¹⁰⁾

1단계 연습게임은 반복을 통한 현재 생활의 연습과정이다. 까꿍 놀이에서 엄마의 얼굴이 사라졌다 나타나는 반복을 통해 규칙성을 배운다. 2단계 상징게임은 적응단계 즉 동화단계이다. 인형에게 옷을 입히고 머리를 빗겨주

10) 강은미, 「음악놀이를 통한 초등학교 5학년의 음악 개념지도 방안」, 2007, 전주교육대학교 교육대학원, pp. 9~11.

는 인형놀이가 이에 속하며 인형이란 상징을 통해 현실이 익숙해 질 수 있도록 경험하는 것이다. 3단계 규칙 있는 게임은 규칙을 통해 인형놀이 같은 자기중심 적인 게임에서 규칙 있는 게임으로 사회적 적응능력을 배우게 된다.

Evans와 Rubin은 게임에 대한 지식이 발달단계에 따라 발전한다고 하였다. 모든 연령의 아이들은 게임의 연속적인 순서에 따라 규칙을 잘 알고 따르지만 연령이 낮은 아이들은 행동에 기초하여 게임을 학습하게 된다는 것이다.¹¹⁾

발달단계에 따른 게임은 연령, 인지능력, 발달수준이 높아짐에 따라 규칙이 단순함에서 복잡한 것으로, 자기 주도적에서 협동적으로 발전하게 된다.

3) 음악교육에 있어서 게임의 필요성과 종류¹²⁾

음악은 음(형태, 구성, 음색)과 관계가 있다. 음의 길고 짧음, 높고 낮음, 소리가 크고 작음, 빠르고 느림 등의 기본적 개념 하나하나가 음악의 기본 구성을 이룬다. 과거의 음악교육은 단지 이론과 가창 수업에만 치중되어 왔다. 제재곡을 불러보고 그 곡에 대한 이론적 설명이 음악수업의 전부였다. 즉 악보 보는 연습 외에는 특별한 교육이 이루어지지 않았다.

그러나 현대 음악교육은 다양한 영역들을 골고루 다루고 있다. 가창과 이론 중심이었던 교육은 가창, 기악, 창작, 감상, 이해영역으로 범위가 넓어졌으며 접근방식도 다양화를 추구하고 있다. 특히 창작영역은 음악을 재구성하거나 창조, 음의 배열과 정돈을 의미하며, 감상영역은 작곡가와 청중의 교

11) 정진. 성원경, 「유아놀이와 게임」, 학지사, pp. 151~152

12) 김미숙, 「음악수업에서의 게임 활용」 음악교육연구 제24집 p. 10 요약정리 함

감과 작품을 통한 감정의 공유를 뜻한다. 기악영역 또한 음악의 재구성, 재창조 능력을 말한다. 이 영역들은 독립적으로 나타나기 보다는 두 가지 영역 이상 연합, 통합되어 나타난다. 이 영역들을 효과적으로 가르치기 위해서 활동과 이해단계가 혼합된 게임을 적용시키면 효율적인 학습효과를 낼 수 있다.

게임을 음악교육에 적용시키는 이유는 학생들을 학습시키면서 배우는 놀이과정으로 인식하게 하면 자연스럽게 자발적인 참여를 유도할 수 있기 때문이다. 직접적인 경험을 통한 능동적인 수업활동은 21세기에 필요한 창의적이고 자주적인 인간으로 길러낼 수 있는 밑거름이 된다. 음악을 어려워하는 학생들이 친숙해하는 게임을 이용해서 음악에 쉽게 접근하게 하고 즐거워 할 수 있도록 정통음악수업에 기반을 두면서 게임에서 요구하는 대중성과 다양성을 반영하여 여러 가지 음악적 요소를 조합한 그러한 음악게임이 창조되어야 한다.

들은 것은 잊어버리고 보는 것은 기억하고 한 것은 이해한다는 이론처럼 음악의 내용을 설명으로 듣기만 한다면 금방 잊어버릴 것이고 이론적인 지식도 시각자료를 통하면 단순한 지식으로서 기억만 할 뿐이며 개념을 완전히 파악하는 것은 아니다. 그러나 음악활동의 일환으로 게임을 통해서 직접 경험한다면 보다 더 효율적으로 수월하게 음악적인 내용을 학생들에게 이해시킬 수 있다.

게임은 음악을 구성하는 요소에 따라 리듬 게임, 독보력 게임, 선율 게임, 속도·강약과 음색 게임, 작곡 게임 이렇게 다섯 가지로 구분한다.

첫째, 리듬게임은 다양한 리듬에 대한 인지와 연주를 포함한다.

둘째, 독보력 게임은 보다 나은 독보력의 발달을 도와준다. 즉 리듬뿐만 아니라 음높이가 기보된 악보를 독보하는 능력을 길러준다.

셋째, 선율 게임은 ‘연주’영역이 주가 되며 다양한 노래게임으로 음악게임 중 가장 오래된 종류의 게임이다. 특히 교실 내에서 할 수 있는 중요한 게임들이다. 그 중 원 만들기는 협동심을 길러줄 수 있다.

넷째, 속도, 강약과 음색 게임은 음악적인 음의 개념을 생각하고 탐구하는 능력을 길러준다.

다섯째, 작곡 게임은 학생들이 서로에게 주고받는 곡을 작곡하거나 주어진 리듬구조와 일치하는 곡 만들기 또는 하나의 주제를 놓고 음악을 작곡하는 것이다.¹³⁾

각 게임들은 전체게임, 그룹게임, 보드게임으로 나눌 수 있다. 그러나 이 세 영역 게임들은 서로 상호 보완 할 수 있으며 전체게임을 그룹게임으로, 그룹게임을 전체게임으로 적용시켜 할 수 있는 장점이 있다.

13) June Tillman, 「놀이를 통한 음악학습」, 학지사, pp. 5~7

제3장 게임을 이용한 음악수업 학습도구 개발

음악은 다른 학문과 달리 특수성을 가진다. 타학문의 수업목표는 이해나 활동 중 한 가지 행동만 하면 되지만 음악은 이해와 활동이 동시에 통합되어 나타나는 학문이다. 그 이유는 음악의 경우 한 영역의 행동만 활동할 경우 너무 추상적이기 때문에 이해와 활동의 구체적 행동점을 나타내 주어야 한다. 예를 들어 수업목표가 “악곡의 흐름에 영향을 주는 셈여림을 이해 할 수 있다”라고 한다면, 악곡의 흐름에 영향을 주는 셈여림을 이해한 것을 교사가 알 수 있는 방법이 없다. 그래서 “악곡의 흐름에 영향을 주는 셈여림을 이해하고 노래할 수 있다”라는 이해와 활동의 통합 목표를 진술하면 가창을 통해 셈여림을 지켜서 노래 부르는 수업이 이루어지며 평가가 가능한 것이다.

이 연구에서 비록 데일의 경험원추 모형을 적용했으나 음악의 특수성 때문에 행동단계, 관찰단계, 상징단계에서 나타나는 요소들이 통합되어 나타날 수 있다. 이 점을 보완하기 위해 최대한 각 단계가 가지고 있는 특징을 부각시키는데 중점을 두었으며 모든 게임들은 대부분이 단계의 통합성을 보여주고 있다.

1. 학습도구 모형

<표4> 학습 도구 모형

단계		놀이명	
영역			
목표			
준비물			
방법			
응용			
교수 법칙 적용			
경험원추 모형에따른 학습요소			
해설			

<표4>는 음악 수업시간에 사용될 게임을 데일의 경험원추 모형에 적용시킨 학습 도구 모형이다.

<표5> 학습 도구 모형 해설

단계	행동, 관찰, 상징 단계를 나타냄	놀이명	게임의 제목
영역	음악을 구성하는 요소에 따라 분류 (리듬, 독보력, 선율, 속도·강약·음색, 작곡)		
목표	게임을 통해 아이들의 도착점 행동을 서술해 놓음		
준비물	게임 시 필요한 도구들을 사전에 준비해 놓는 것		
방법	게임의 규칙과 순서 및 벌칙		
응용	게임을 다른 방법으로 제시해놓은 심화된 방법론		
교수법 척 적용	게임에 사용된 음악사, 국악사 사조나 음악교육론의 방법론		
경험원추 모형에 따 른학습요 소	이 연구의 핵심이 되는 경험원추 모형이 음악 교육론에 대입, 적용된 것		
해설	데일의 경험원추 모형에 음악이론이 어떻게 적용이 되었는지에 대한 부연 설명이 포함된 것		

2. 단계별 학습도구 구성

<표6>은 이 연구의 단계에 따른 학습도구의 개념과 놀이명 그리고 지도요소를 보여준다. 개념은 교육과정에 따른 주요 이해체계를 5가지로 구분하여

제시 했으며 놀이명은 각 게임의 제목을 나타낸다. 그리고 지도요소는 각 개념을 지도하는데 있어서 주요한 행동들을 제시하였다.

<표6> 개념에 따른 음악적 학습도구 구성

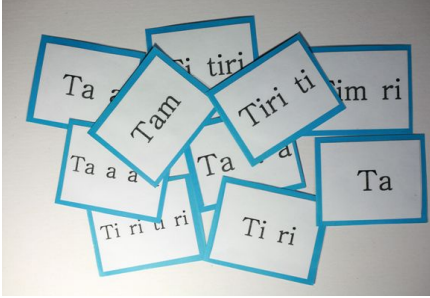


개념	놀이명	지도요소
리듬게임	이리와~	리듬을 체험하기
독보력게임	릴레이 연주단	서로 다른 형태의 선율과 리듬을 사용하여 작곡능력과 연주 예술적 판단력을 기르기
선율게임	도레미송 부르기	이동도법을 코다이 손기호로 자유롭게 표현하기
속도, 강약, 음색 게임	암호를풀어라~!	주의 깊게 듣고 교사의 신호에 정확하게 반응하여 연주하기
작곡게임	우연성음악회~!	주사위를 던져 적절한 도형으로 구성되는 형태에 따라 음악적으로 연주하기

3. 개발된 게임 학습도구 모형

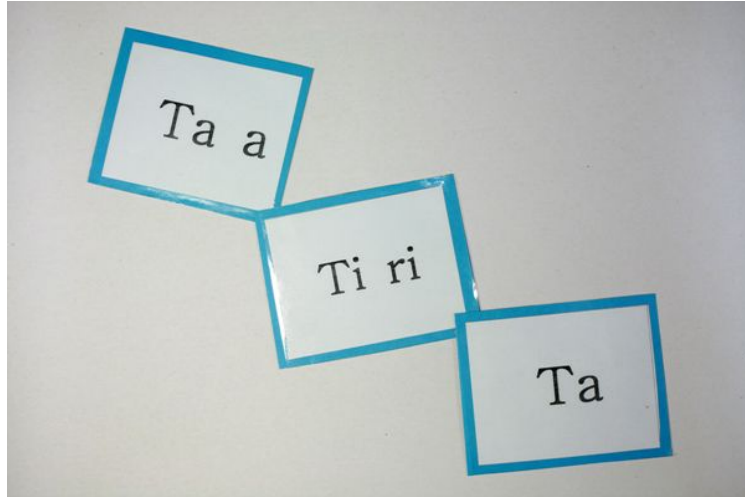
1) 리듬게임

음악의 3요소 중 하나인 리듬을 쉽게 익히기 위한 게임이다. 주로 행동단계에서는 리듬음절과 직접경험을 통해 게임을 이용한 학습효과를 높이며 관찰단계에는 상대방의 소리를 듣고 반응하는 게임으로 진행이 된다. 마지막 상징단계에서는 음표라는 상징을 통해 놀이를 통한 박자와 리듬 개념을 알 수 있도록 하였다. 이러한 방법들은 학생들이 리듬을 몸으로 직접 경험하게 하는데 큰 의미가 있다. 리듬 게임은 이러한 직접 경험 후에 많은 리듬의 유형을 듣고 몸에 익히며 학생 스스로가 다양한 리듬을 만들어보는 단계로 만들어 보았다.

놀이명	이리와~!	
영역	리듬게임	
목표	리듬을 체험할 수 있다.	
준비물	[행동·관찰 단계] 16분음표부터 2분음표까지 리듬음절이 그려진 카드	[상징 단계] 16분음표부터 2분음표까지 음표가 그려진 카드

<p>준비물</p>		
<p>방법</p>	<p>[공통]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 리듬음절(음표)카드를 섞어서 학생들에게 각각 한 장씩 나누어준다. 2. 학생들은 서로 손을 잡고 원형으로 선다. 3. “둥글게 둥글게” 노래를 부르며 원을 그리며 돈다. <p style="text-align: center;"><악보1> 둥글게 둥글게</p>  <p>[행동 단계]</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. 교사는 노래가 끝나기 전에 호루라기를 불고 “4박자”라고 외친다. 	

5. 학생들은 서로 가지고 있는 카드를 확인하며 카드에 그려진 리듬음절의 합이 4박이 될 친구들을 찾아다니며 모인다.

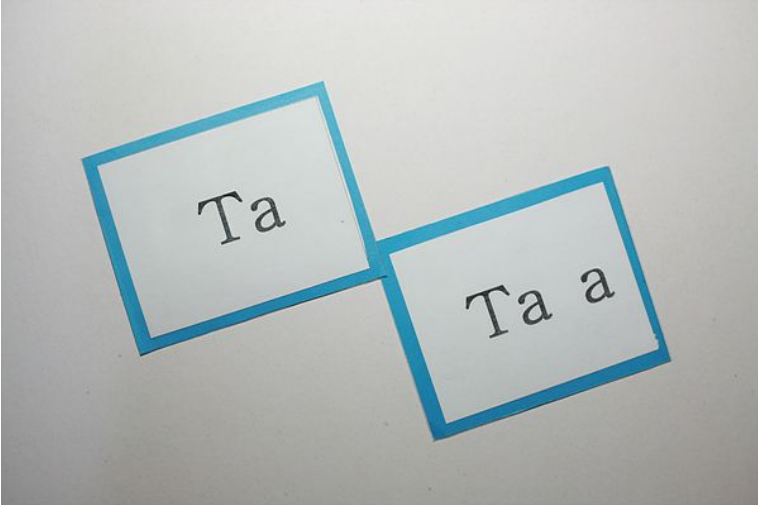


방법

* 2분 리듬음절(Ta a~) 1명과 4분 리듬음절 1명(Ta) 8분 리듬음절 2명 (Ti ti) 등>

6. 이 때 모인 학생들의 카드에 그려진 리듬음절의 합이 4박이 아닌 학생들은 자동 탈락하게 되고 카드에 그려진 리듬음절의 합이 4박인 학생들은 게임을 계속하며 끝까지 남는 학생이 승리하게 된다.

◎ 유의점: 학생들은 코다이의 리듬음절이 숙지 된 상태여야 한다. 교사는 4박자 외에 다양한 박자를 말해주어야 한다. 탈락한 학생들에게 감독자 역할을 주어 산만해지지 않도록 지도해야 한다.

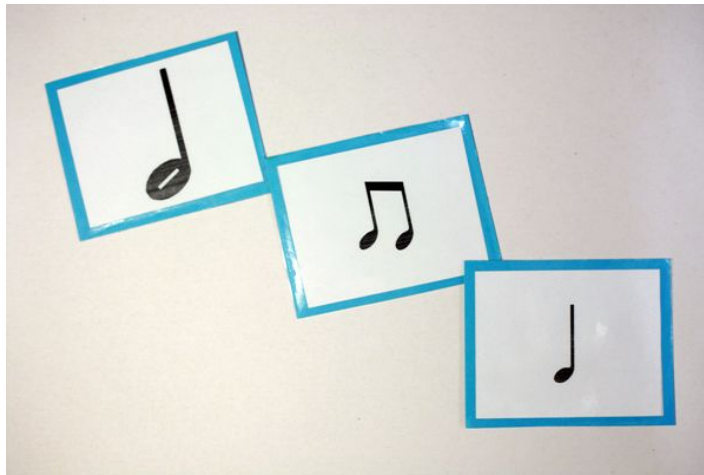
<p>방법</p>	<p>[관찰 단계]</p> <p>4. 교사가 호루라기를 불면 학생들은 교사에게 집중한다.</p> <p>5. 교사는 노래를 부른다. (예)돌아오라 쏘렌토로</p> <p>6. 학생들은 교사의 노래를 듣고 노래의 박자에 맞게 서로 가진 음절카드를 비교해 보며 모인다.</p> <div data-bbox="408 568 1169 1070" style="text-align: center;">  </div> <p>* 3박자 곡 : 4분음표 한명 2분음표 한명</p> <p>7. 이때 음절카드의 합이 노래의 박자와 다를 경우 탈락하며 노래의 박자와 일치할 경우 코다이 리듬음절로 표현 할 수 있어야 한다. 코다이 리듬음절로 표현을 못하면 탈락하고 나머지 학생들은 게임을 계속하며 끝까지 남는 학생이 최종 승리하게 된다.</p> <p>◎ 유의점: 교사는 다양한 박자의 노래를 불러야 한다.</p>
-----------	---

불러준 노래와 일치하도록 음절카드를 모은 학생
들 모듬은 코다이 리듬음절을 다 함께 불러본다.
모듬을 이룬 학생들의 과반수이상이 리듬음절로
잘 표현하는 경우 그 모듬은 통과, 과반수이상이
표현을 못할 경우 그 모듬은 탈락 한다.
탈락한 학생들에게 감독자 역할을 주어서 산만해
지지 않도록 지도해야 한다.

[상징 단계]

방법

4. 교사는 노래가 끝나기 전에 호루라기를 불고 “4박자”라고
외친다.
5. 학생들은 서로 가지고 있는 카드를 확인하며 카드에 그려
진 음표의 합이 4박이 될 친구들을 찾아다니며 모인다.



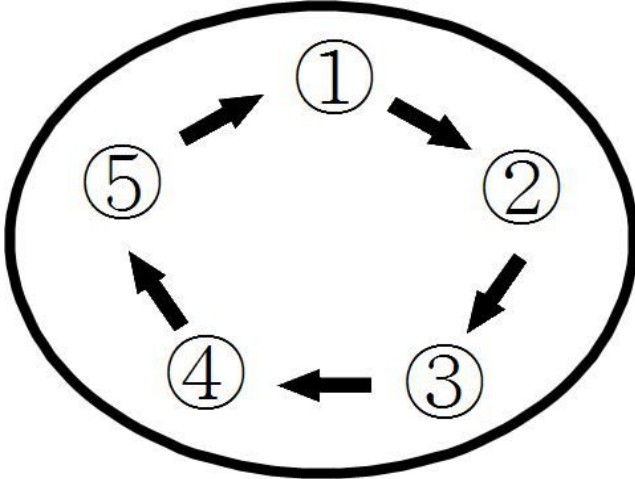
* 2분음표 카드(Ta a) 한명과 4분음표 카드한명(Ta) 8분음표 카
드한명(Ti ta) 등

<p>방법</p>	<p>6. 이 때 모인 학생들의 카드에 그려진 음표의 합이 4박이 아닌 학생들은 자동 탈락하게 되고 카드에 그려진 음표의 합이 4박인 학생들은 게임을 계속하며 끝까지 남는 학생이 승리하게 된다.</p> <p>◎ 유의점: 교사는 4박자 외에 다양한 박자를 말해주어야 한다. 탈락한 학생들에게 감독자 역할을 주어서 산만해지지 않도록 지도해야 한다.</p>
<p>응용</p>	<p>카드를 학생들이 직접 제작 하거나 고든의 리듬음절을 이용할 수도 있다.</p>
<p>교수 법칙 적용</p>	<p>코다이- 리듬음절</p>
<p>경험원추 모형에 따른 학습요소</p>	<p>[행동단계] 직접경험 + 리듬음절</p> <p>[관찰단계] 직접경험 + 듣고 반응하기</p> <p>[상징단계] 직접경험 + 음표</p>
<p>해설</p>	<p>[행동단계] 리듬을 말로 묘사해 놓은 코다이의 리듬음절을 직접 조합해 봄으로 리듬을 익히는 게임이다.</p>

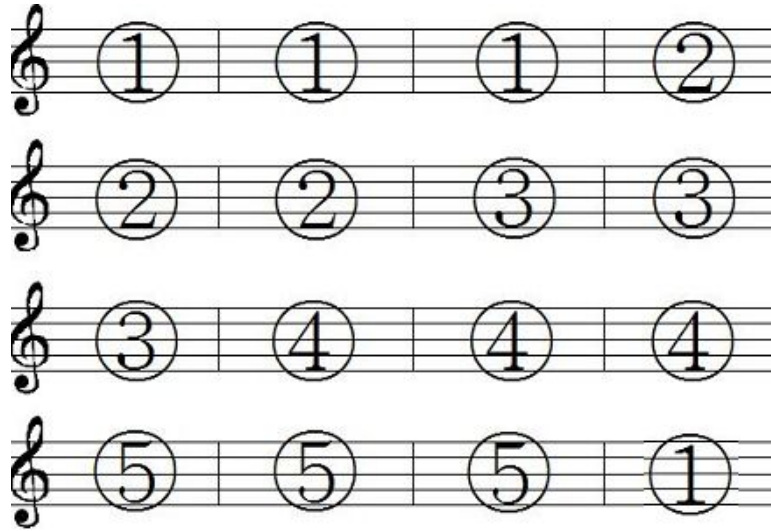
해설	<p>[관찰단계] 악곡을 듣고 박자를 파악하여 직접 리듬을 조합해 봄으로 리듬개념을 형성할 수 있는 게임이다.</p> <p>[상징단계] 가장 상위의 상징인 음표를 가지고 직접 조합해 보는 게임이다. 행동단계(직접경험), 관찰단계(듣고, 반응하기), 상징단계(음표)이 통합되어 나타나는 특징이 있다.</p>
----	--

2. 독보력 게임

이 게임은 독보력을 기르기 위한 게임이다. 독보력을 초견 연주와 많이 혼동을 하기도 하지만 악보를 보고 연습 없이 연주할 수 있는 능력을 말하는 초견 연주와 독보력은 악보의 이해라는 부분에서 분명한 차이가 있다. 그래서 행동단계에서는 자신이 알고 있는 곡을 외워서 연주나 가창을 직접 연주해 봄으로 악보를 익히며 관찰단계에서는 자신이 알고 있는 곡을 보고 직접 연주를 통해 독보력을 키워 준다. 상징단계에서는 음렬을 만들고 조합해 봄으로 직접 작곡가가 돼서 음악의 독보력은 물론 내청능력까지 키워주는 게임이다.

놀이명	릴레이 연주단~!	
영역	독보력 게임	
목표	1. 어떤 곡을 실제로 익힐 수 있는 기회를 갖게 하고, 자기가 알고 있는 노래는 어느 부분에서든지 연주(가창)할 수 있는 능력 기르기 2. 서로 다른 그룹의 학생에 대한 민감성 기르기	
준비물	[행동, 관찰] 가락악기, 학생이 알고 있는 곡,	[상징] 가락악기, 학생이 잘 알지 못하는 곡
방법	[공통] 1. 각 조별로 다섯 명이 한조를 이루도록 한다. <div style="text-align: center;">  </div>	

2. 교사는 두 도막 형식 또는 세 도막 형식의 노래를 다섯 명이 한 사람당 세 마디씩 부를 수 있도록 미리 각 마디에 번호를 붙여 준비한다.

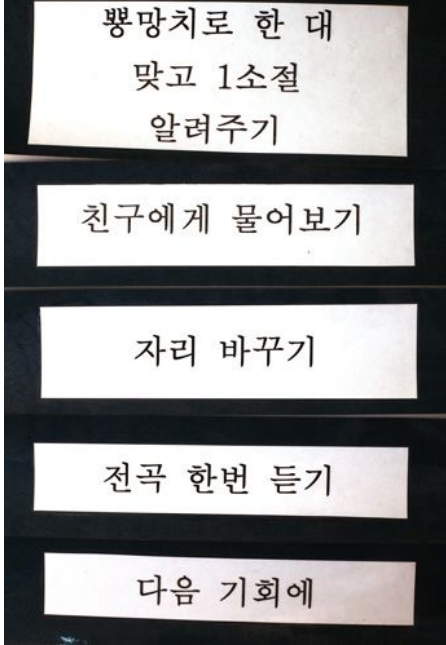


방법

3. 학생들은 번호표를 뽑는다.
4. 각 조의 학생들은 자신들이 뽑은 번호표대로 앉는다. 이 번호표가 자신들이 불러야하는 순서가 된다.

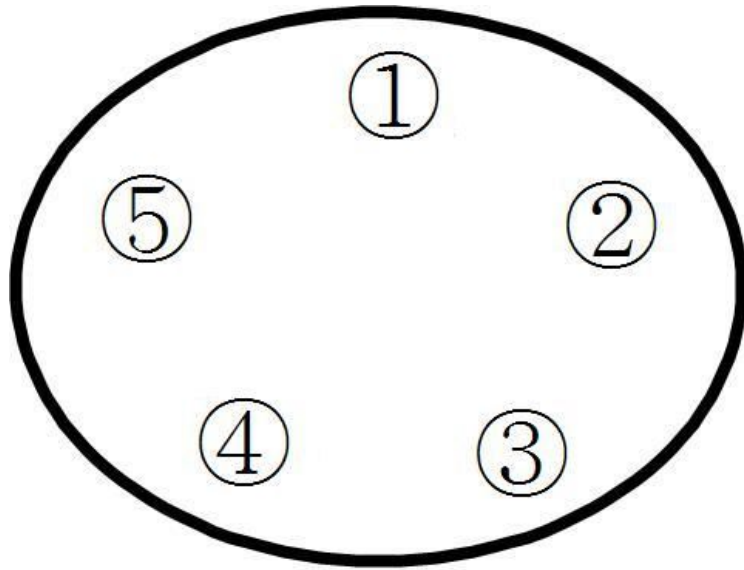
[행동단계]

5. 1번 학생이 먼저 연주를 시작하여 세 마디를 연주하면 2번 학생은 그 곡을 연결하여 연주하는 식으로 5번의 학생까지 계속해서 연주한다.
6. 한 조가 부르다가 틀릴 경우 다음 조에 기회가 돌아가며 먼저 곡을 악보와 똑같이 부르는 조가 승리한다.

방법	<p>7. 중간에 찬스를 쓸 수 있다. 학생들은 찬스에 나온 지시대로 행동하면 된다.</p> <p>* 찬스기회</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 자리 바꾸기 2. 뽕망치로 한 대 맞고 한 소절 알려주기 3. 친구에게 물어보기 4. 전곡 한번 듣기 등등... <div style="text-align: center; margin: 20px 0;">  </div> <p>● 유의점 : 두 도막 형식의 노래가 아닌 경우 교사는 미리 몇 명이 한조를 이루고 한명이 몇 마디씩 부를지 정해놓는다. 학생들이 부르는 곡의 선정은 학생들에게 충분히 익숙한 곡이어야 한다.</p>
----	---

[관찰단계]

5. 나누어준 악보의 노래를 교사가 특정 마디만 부른다.
6. 교사가 부르는 마디가 몇 번째 마디인지 아는 학생은 손을 들고 몇 번째 마디인지 대답하고 맞으면 미리 그려놓은 원에 들어가 자리에 앉는다



방법

단, 한 조에 한명씩 기회가 주어진다.

7. 다섯 명의 조원이 다 원 안에 들어가 앉은 조는 노래를 처음부터 끝까지 악보대로 부른다.
8. 가장 악보에 근접하게 부른 조가 우승한다.

● 유의점 : 조원들 모두 함께 노래를 부르는지 정확히 파악해야 한다. .

<p>방법</p>	<p>[상징단계]</p> <p>5. 교사는 학생들과 함께 새로운 악곡을 두 번 불러 본다.</p> <p>6. 1번 학생이 먼저 연주를 시작하여 두, 세 마디를 연주하면 2번 학생은 그 곡을 연결하여 연주하는 식으로 5번의 학생까지 계속해서 연주한다.</p> <p>7. 한 조가 부르다가 틀릴 경우 다음 조에 기회가 돌아가며 곡을 악보와 똑같이 부르는 조가 승리한다.</p> <p>● 유의점 : 두 도막 형식의 노래가 아닌 경우 교사는 미리 몇 명이 한 조를 이루고 한명이 몇 마디씩 부를지 정해놓는다. 학생들이 부르는 곡은 반드시 모르는 곡이어야 한다. 학생들이 악보를 확실히 이해하고 부르는가를 평가해야한다.</p>
<p>응용</p>	<p>악보를 정간보로 만든 黃(황) 太(태) 仲(중) 林(임) 南(남)이 들어간 것을 제시해준다. 우리가 잘 아는 동요를 악보에 음을 붙이는 경우와 정간보로 제시되어 있는 경우 등이 있다.</p>

응용	<p style="text-align: center;"><악보2> 비행기 정간보</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; font-size: 10px;"> <tr><td>태 汰</td><td>하</td><td>태 汰</td><td>뗏</td></tr> <tr><td>황 潢</td><td>늘</td><td>황 潢</td><td>다</td></tr> <tr><td>부 無</td><td>높</td><td>부 無</td><td>뗏</td></tr> <tr><td>황 潢</td><td>이</td><td>황 潢</td><td>다</td></tr> <tr><td>태 汰</td><td>날</td><td>태 汰</td><td>비</td></tr> <tr><td>태 汰</td><td>아</td><td>태 汰</td><td>행</td></tr> <tr><td>태 汰</td><td>라</td><td>태 汰</td><td>기</td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>황 潢</td><td>우</td><td>황 潢</td><td>날</td></tr> <tr><td>황 潢</td><td>리</td><td>황 潢</td><td>아</td></tr> <tr><td>태 汰</td><td>비</td><td>황 潢</td><td>라</td></tr> <tr><td>황 潢</td><td>행</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>부 無</td><td>기</td><td>태 汰</td><td>날</td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>태 汰</td><td>아</td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>태 汰</td><td>라</td></tr> <tr><td>△</td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table> <div style="margin-left: 10px; text-align: center;"> <p style="font-size: 24px; font-weight: bold;">비 행 기</p> </div> </div>	태 汰	하	태 汰	뗏	황 潢	늘	황 潢	다	부 無	높	부 無	뗏	황 潢	이	황 潢	다	태 汰	날	태 汰	비	태 汰	아	태 汰	행	태 汰	라	태 汰	기					황 潢	우	황 潢	날	황 潢	리	황 潢	아	태 汰	비	황 潢	라	황 潢	행			부 無	기	태 汰	날			태 汰	아			태 汰	라	△			
태 汰	하	태 汰	뗏																																																														
황 潢	늘	황 潢	다																																																														
부 無	높	부 無	뗏																																																														
황 潢	이	황 潢	다																																																														
태 汰	날	태 汰	비																																																														
태 汰	아	태 汰	행																																																														
태 汰	라	태 汰	기																																																														
황 潢	우	황 潢	날																																																														
황 潢	리	황 潢	아																																																														
태 汰	비	황 潢	라																																																														
황 潢	행																																																																
부 無	기	태 汰	날																																																														
		태 汰	아																																																														
		태 汰	라																																																														
△																																																																	
교수 법칙 적용	<p>[행동단계]</p> <p>끝 말 이어가기의 변형, 외워서 연주할 수 있다. 고든의 기계, 변별 학습 (아는 노래를 연주, 노래한다.)</p> <p>[관찰단계]</p> <p>끝 말 이어가기의 변형, 악보를 정확하게 볼 수 있다. 고든의 기계, 변별 학습 (아는 노래를 연주, 노래한다.)</p>																																																																






<p>교수 법칙 적용</p>	<p>[상징단계] 고든의 추론학습 (모르는 곡을 연주 노래 할 수 있다.) + 오디에이션</p>
<p>경험원추 모형에 따 른학습요 소</p>	<p>[행동단계] 직접연주(경험) + 듣고, 연주 [관찰단계] (직접연주) + 듣고, 연주하기 + 아는 곡 악보를 볼 수 있다. [상징단계] 음표 (상징)</p>
<p>해설</p>	<p>[행동단계] 학생이 알고 있고 쉬운 음악을 정확하게 연주함으로써 직접 연주자가 되는 게임이다. 직접연주에 더 중점을 두었다. [관찰단계] 악보가 있지만 교사가 어느 부분을 부르고 있는지 파악해야 하기 때문에 집중해야만 이길 수 있는 게임이다. [상징단계] 음표라는 상징 매체를 가지고 학생들이 오디에이션(내청능력)이 가능해야 진행 될 수 있는 게임으로 상당한 수준의 음악성을 요한다</p>

3. 선율 게임

이 게임은 선율을 쉽게 익히기 위하여 게이름을 친숙하게 하기위한 게임이다. 이동도법은 어떤 조에서도 연주나 가창이 가능하도록 하며 고정도법은 절대적 음감을 길러준다. 이 두 가지 개념을 이용하여 학생들에게 친숙한 선율을 부르거나 연주할 수 있도록 게임이 고안되었다. 행동단계에서는 직접 게이름을 불러 봄으로서 정확한 음정을 몸으로 익힐 수 있도록 도와주며, 관찰단계는 행동단계에서 익혔던 게이름을 여러 가지 이동도법을 사용하여 장조와 단조로 변형된 선율을 듣고 장조와 단조에 익숙해 질 수 있도록 만든 게임이다. 마지막으로 상징단계는 기존의 선율에 학생들이 직접 가사를 만들어 학생들 스스로 서로 부르고 들을 수 있도록 게임이 개발되었다.

(1) 행동단계 학습도구 모형

단계	행동	놀이명	도레미송 부르기
영역	선율 게임		
목표	<p>[행동단계] 도레미송을 코다이 손 기호를 사용하여 이어서 노래 부를 수 있다</p> <p>[관찰단계] 도레미송을 다양한 장조와 단조로 들어보며 코다이 손기호로 표현할 수 있다.</p>		

<p>목표</p>	<p>[상징단계] 도레미송의 가사를 바꾸어 코다이 손 기호를 이용하여 여러 가지 장조와 단조로 노래 부를 수 있다.</p>	
<p>준비물</p>	<p>[행동, 관찰단계] 코다이 손 기호 표, 도레미송 악보</p>	<p>[관찰단계] 코다이 손 기호 표, 도레미송 악보, 오선보</p>
<p>방법</p>	<p>[공통] 1. 교사는 학생들에게 코다이 손 기호를 설명한다.</p> <p> 도 (do) 주먹을 가볍게 쥐고 가슴 높이로 옆으로 향하게 한다</p> <p> 레 (re) 손바닥을 펴서 위로 비스듬히 향하게 한다. 으뜸음에서 위로 향하는 첫 음</p> <p> 미 (mi) '레'의 손끝 높이에서 옆으로 평행을 만든다</p> <p> 파 (fa) 주먹을 쥐고 엄지손가락을 아래로 향하게 한다. 항상 '파'음이 '미'로 향하려고 한다.</p> <p> 솔 (so) '파'보다 위에 손등을 바깥쪽으로 향하게 하고 손가락을 모두 붙여서 보인다.</p>	



라 (la) 손목을 구부려서 비스듬히 바깥쪽으로 해서
엄지손가락을 안으로 향하게 한다



시 (si) 검지손가락을 약간 비스듬히 위로 향하게
한다. 언제나 으뜸음을 향해 올라가는 성질
의 이끈음이다.

[행동단계]

2. 교사의 반주에 맞추어 학생들이 도레미송을 부른다.

방법

<악보 3> 도레미송

Moderato

Doe, a deer a fe -male deer Ray, a drop of gold -en sun,
도 는 예쁜 도 라 지 레 는 새콤한 레 몬

Me, a name I call my -self, Far, a long, long way to sun,
미 는 파란 미 나 리 파 는 예쁜 파 랑 새

3. 학생들이 코다이 손 기호를 사용하며 도레미송을 부른다.
4. 손 기호 또는 노래의 음정 가사가 틀리면 탈락한다.
5. 교사는 각각의 학생들이 몇 번 탈락하는지 기록한다.
6. 마지막까지 가장 적게 틀린 사람이 승리한다.

방법	<p>● 유의점: 탈락한 학생들은 그 자리에서 일어서서 다른 학생들의 노래에 맞추어 코다이 손기호를 연습한다. 5번을 노래에 맞추어 연습하면 다시 자리에 앉아서 게임에 다시 참여한다.</p> <p>[관찰단계]</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. 교사가 <그림4>의 이동도법을 이용하여 여러 가지 조성으로 도레미송을 부르며 <그림5>의 코다이 손기호로 보여 준다. 3. 교사가 여러 가지 조성으로 도레미송을 반주한다. 4. 학생들은 교사의 반주에 맞추어 코다이 손기호를 연습한다. 5. 교사가 임의로 선택한 여러 가지 조성으로 반주를 하면 학생들은 반주에 맞추어 코다이 손기호와 함께 도레미송을 노래 부른다. 6. 학생들은 노래가 끝나면 어떤 조성이었는지 으뜸음을 손을 들고 발표한다. 7. 많이 맞추는 사람이 승리한다. <p>● 유의점: 여러 가지 조성에 맞게 연습할 수 있는 시간을 충분히 준다.</p>
----	--

<그림4> 코다이 이동도법

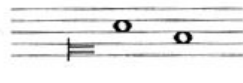
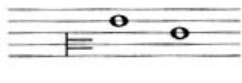
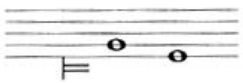
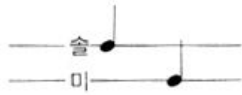
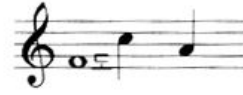
C장조



G장조

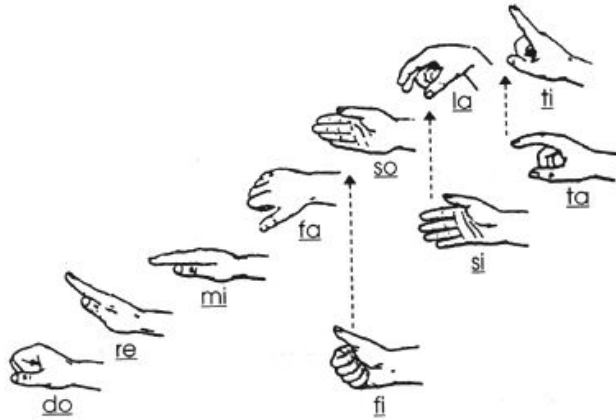


F장조



방법

<그림5> 코다이 손기호(hand sign)



방법	<p>● 유의점: 코다이 음악교육에서의 손은, 손 기호를 비롯해 손뿌치기, 두드리기, 리듬치기와 함께 때로는 오선악보를 나타내기 위해 사용되기도 하며, 음정에 대한 감각도 손 기호 간의 폭에 의해 효과적으로 표현되도록 한다. 또한 헝가리에서는 오른손, 왼손을 바꾸는 방식에 의해 전조를 표시한다.</p> <p>[상징단계]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 교사가 먼저 도레미송의 가사를 만들어 노래 부른다. 2. 교사는 학생들에게 가사내용의 세 가지 주제를 제시한다. 예) 계절, 가족, 친구 3. 학생들이 도레미송의 가사를 세 가지 주제에 맞게 만든다. 4. 여러 가지 조성 중 3개를 선택하여 세 가지의 가사를 붙여 한명씩 코다이 손 기호로 표현하며 노래 부른다. 5. 가장 적절한 가사를 만들어 코다이 손 기호를 틀리지 않고 노래를 부른 학생이 승리한다. <p>● 유의점: 학생들이 만든 가사가 적절한 가사인가는 학생으로서의 적합성과 창의성을 기준으로 다른 학생들이 의견을 모아 교사가 종합하여 결정한다.</p>
----	---

<p>경험원추 모형에 따른 학습 요소</p>	<p>[관찰단계] 직접경험 + 듣고, 반응하기</p> <p>[상징단계] 코다이 손 기호를 친숙함을 넘어 능숙하게 할 수 있어야 하며 여러 가지 조성을 듣고 구별할 수 있는 것이 이 게임의 중요한 요소이다.</p>
<p>해설</p>	<p>[행동단계] 직접 게이름을 불러 보면서 정확한 음정을 알고 있는지의 여 부와 더 나아가 코다이 손 기호를 사용하여 학생들에게 친숙 함을 더해준다.</p> <p>[관찰단계] 노래를 여러 가지 조성선율에 맞추어 노래를 부르면서 여러가 지조의 느낌을 알 수 있고 으뜸음에 따라 음정의 높이가 달라 질 수 있다는 것을 알게 해 준다.</p> <p>[상징단계] 가사를 바꾸어 부른다는 것은 정확한 음정에 대한 이해가 필 요하다. 가사 바꾸기와 손기호를 동시에 행함으로 다중매체를 사용할 수 있음을 나타내고 있다.</p>

4. 속도, 강약, 음색게임

이 게임은 속도, 강약, 음색을 풍부하게 표현할 수 있는 능력을 기르기 위한 게임이다. 학교교육에서 같은 반 학생들과 노래를 하거나 연주를 할 때 혼자 연주를 하는 경우가 아니라면 스스로 속도, 강약, 음색을 조절 할 줄 알아야 훌륭한 연주를 할 수 있다. 이 게임은 반주의 속도, 강약, 음색에 따라 몸동작으로 얼마나 풍부하게 표현하는가에 초점을 맞추었다. 행동단계에서는 반주를 주의 깊게 들으며 반주의 변화에 따라 몸동작을 표현하는 게임이며, 관찰단계는 교사의 몸동작을 보며 주어진 두 가지 악보 중 해당하는 악보를 고르는 게임이다. 상징단계는 학생들의 몸동작으로만 악보의 속도와 강약, 음색을 정확히 전달하는가에 초점을 맞추어 만든 게임이다.

(1) 행동단계 학습도구 모형

단계	행동	놀이명	암호를 풀어라
영역	속도, 강약, 음색게임		
목표	반주의 속도, 강약, 음색에 맞추어 걸음걸이로 표현할 수 있다.		
준비물	달팽이 집 악보		
방법	1. 교사는 준비된 악보를 학생과 함께 노래 부른다.		

<악보4> 달팽이 집

달팽이 집을 지읍시다 예쁘게 지읍시다

점점 크게 점점 작게 점점 크게 점점 작게

달팽이 집을 지읍시다 예쁘게 지읍시다

방법

2. ‘점점 크게 점점 작게’ 부분은 가사에 어울리게 노래 부른다.
3. ‘점점 크게 점점 작게’ 부분을 가사에 어울리게 신체동작을 한다.
4. 크다 작다의 표현이 정확해지면 교사는 음악의 속도, 강약, 음색을 과장되게 표현하여 연주한다.
5. 학생들은 교사의 연주에 맞추어 빠르거나 느리게, 강하거나 약하게, 비틀비틀하거나 똑바르게 걷기 등 다양한 걸음걸이로 표현 한다.
6. 속도, 강약, 음색을 교사의 반주에 맞게 가장 정확하게 표현하는 학생이 우승한다.

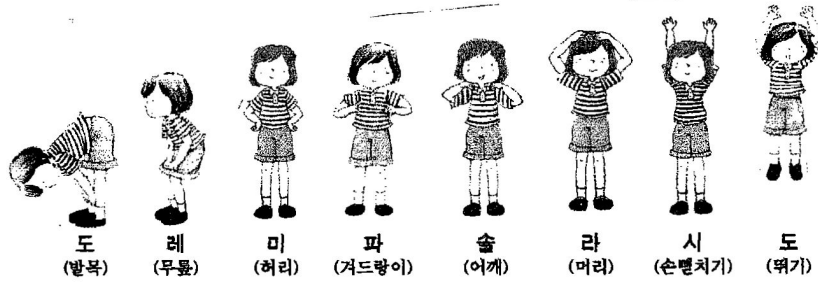
◎ 유의점: 학생들이 신체표현을 풍부하게 할 수 있도록 넓은 공간이 있어야 한다.

응용	‘점점 크게 점점 작게’가 나타나는 음악들을 이용하여 가장 또는 기악으로 표현 할 수 있도록 한다.
교수법칙 적용	달크로즈 유리드믹스
경험원추 모형에 따른 학습요소	직접경험 + 신체표현
해설	누구나 할 수 있는 걸기로 친숙하게 학생들의 학습참여를 유도할 수 있으며 직접 몸으로 표현해 봄으로써 음악의 속도, 강약, 음색의 중요성을 쉽게 느낄 수 있다.

(2) 관찰단계 학습도구 모형

단계	관찰	놀이명	암호를 풀어라
영역	속도, 강약, 음색게임		
목표	속도, 강약, 음색의 차이를 몸동작을 보고 찾아낼 수 있다.		
준비물	다양한 악상이 나타난 악보		
방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 교사는 악상기호가 다르게 표시되어있는 악보 두 개를 보여 준다. 2. 교사가 반주에 맞추어 몸동작으로 표현을 한다. 		

<그림6> 코다이 신체기호



방법

3. 학생들은 교사의 몸동작을 보고 서로 다른 악상기호가 적힌 두 개의 악보 중 교사의 동작과 같은 악보를 고른다.
4. 많이 맞추는 학생이 우승한다.

- 유의점: 교사의 동작과 같은 악보를 고른 학생은 나머지 악보에 표시되어있는 대로 표현해야 맞춘 것으로 한다. 교사는 악보를 다양하게 준비해야 한다.
교사는 코다이 몸기호를 이용하여 몸동작을 준비한다.

응용

정간보에 나와 있는 악상 기호를 이용할 수 있다.

교수
법칙
적용

코다이-몸기호, 도전 골든벨
내청능력

응용	정간보에 나와 있는 악상 기호를 이용할 수 있다.
교수 법칙 적용	코다이-몸기호, 도전 골든벨 내청능력
경험원추 모형에 따른 학습요소	직접경험 + 보고 반응하기
해설	교사의 몸동작을 보며 주어진 두 가지 악보 중 해당하는 악보를 고를 수 있다. 악보에 제시되어 있는 악상을 해석 할 수 있어야 한다. 또한 내청능력이 있어야 악보를 구별 할 수 있으므로 높은 음악성이 요구된다.

(3) 상징단계 학습도구 모형

단계	상징	놀이명	암호를 풀어라
영역	속도, 강약, 음색게임		
목표	속도, 강약, 음색의 차이를 몸동작을 보고 찾아낼 수 있다.		
준비물	다양한 악상이 제시되어 있는 원전 악보		
방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 학생 다섯 명이 한 조를 이룬다. 2. 한 조의 학생들이 일렬로 늘어선다. 		

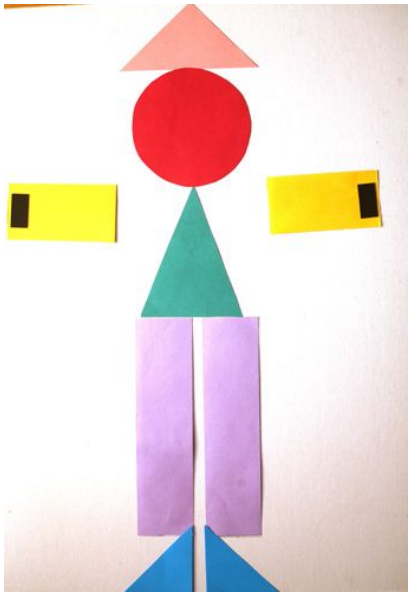
<p>방법</p>	<p>4. 가장 앞에 있는 학생은 악보에 제시된 모든 것들을 정확하게 노래 부르며 몸동작으로 속도, 강약, 음색을 표현하여 다음 학생에게 보여준다.</p> <p>5. 4번과 마찬가지로 학생들은 차례대로 노래 부르며 몸동작으로 표현한다.</p> <p>6. 교사는 악보에 표시되어있는 대로 연주를 하고 다섯 학생들은 다함께 노래 부르며 자신들이 전달 받은 대로 몸동작으로 표현한다.</p> <p>7. 다섯 학생이 모두 악보를 정확히 몸동작으로 표현하는 조가 승리한다.</p> <p>◎ 유의점: 교사가 준비하는 악보는 두 도막 형식을 넘어서는 안된다. 학생들이 코다이 몸기호를 숙지하고 있어야 한다.</p>
<p>응용</p>	<p>‘점점 크게 점점 작게’가 나타나는 음악들을 이용하여 가창 또는 기악으로 표현 할 수 있도록 한다.</p>
<p>교수 법칙 적용</p>	<p>코다이-몸기호, 도전 골든벨 + 오디에이션</p>
<p>경험원주 모형에 따른 학습요소</p>	<p>직접경험 + 듣고 반응하기 + 악보</p>

해설	학생들의 몸동작으로만 악보의 속도와 강약, 음색을 정확히 전달하는 것이 중요하다. 특히 악보를 볼 수 있는 능력과 정확히 기억하고 전달 할 수 있는 능력이 필요하다. 내청능력과 같은 오디에이션이 요구된다.
----	--

5. 작곡 게임

이 게임은 작곡능력을 기르기 위한 게임으로, 어렵게만 느껴지던 작곡을 학생들이 친숙하게 느끼는데 그 목적이 있다. 악보라는 것은 소리를 표현하는 일종의 약속으로 학생들 스스로가 그 약속을 만들고 그 약속을 이용해서 자신들만의 악보를 만들어보고 연주하는 것 까지가 이 게임에는 포함된다. “우연성, 주사위 음악”이라 불리는 연주자의 주관성을 중시한 현대 음악 사조를 도입하여 작곡과 연주의 어려움을 줄였으며 학생들의 흥미를 고려하였다. 행동단계 게임은 음악의 단위를 퍼즐처럼 조합하여 새로운 음악을 작곡하여 연주해보는 게임이며, 관찰단계는 음악을 듣고 기억하여 연주하는 것에 중점을 두었다. 마지막으로 상징단계 게임은 주사위를 던져 우연적으로 주어지는 악보를 모아서 연주하는 형태로 상징단계의 대표적인 음표를 보고 연주할 수 있고 작곡이 가능해야 이루어 질 수 있는 게임이다.

(1) 행동단계 학습도구 모형

단계	행동	놀이명	우연성 음악회~! (내 멋대로 인형!)
영역	작곡 게임		
목표	주사위를 던져 적절한 도형으로 구성되는 형태에 따라 음악적으로 연주하고자 하는 데에 이 게임의 목적이 있다.		
준비물	악기(소리 나는 모든 것), 색종이, 주사위		
방법	<p>1. 각 조는 6명씩 모둠을 지어준다(5~10까지 가능하다).</p> <p>2. 각 조의 학생은 의논 하여 좋아하는 모형을 만든다(인형도 좋고 색종이를 색깔별로 갖는 방법도 좋다).</p>  <p>3. 의논하여 만든 모형을 조원들의 수에 맞게 나눈다.</p>		

4. 각 조의 학생들은 각자 조각을 나누어 갖는다.
5. 각 조는 조각들을 어떤 음으로 묘사할 것인지 의논하여 결정한다.

예) 인형을 채택하여 각 부분을 나눠 갖는다.

- 다리는 길이가 긴 사각형이므로 장음, 팔은 길이가 짧은 사각형이기 때문에 단음
- 다리와 팔은 사각형으로 4개의 변을 가지고 있기 때문에 4/4박자
- 발과 몸통은 삼각형으로 3개의 변을 가지고 있기 때문에 3/4박자. 그리고 크기에 따라 셈여림을 조절 할 수 있다.
- 머리는 원형으로 변이 없기 때문에 무박자로 정한다.

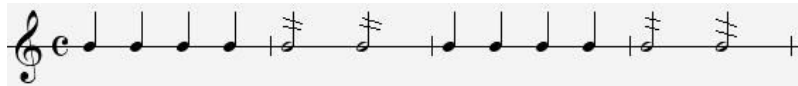
방법

<악보5> Scat리듬

다리: 리듬스틱 또는 큰소리 나는 악기



팔: 탬버린



발: 발 구르기



모자: 캐스터네츠



가슴: 손뼉치기

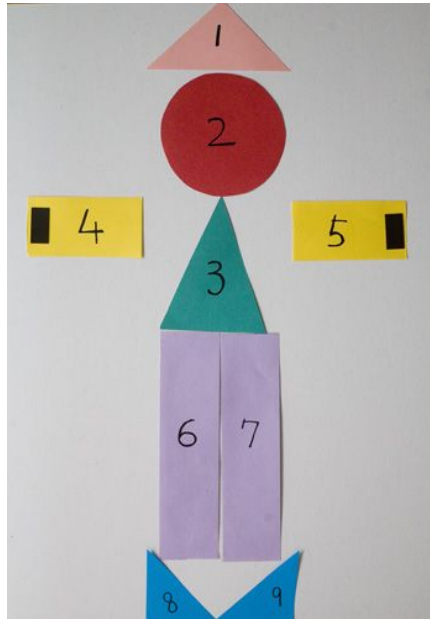


머리: 즉흥연주, 트라이앵글

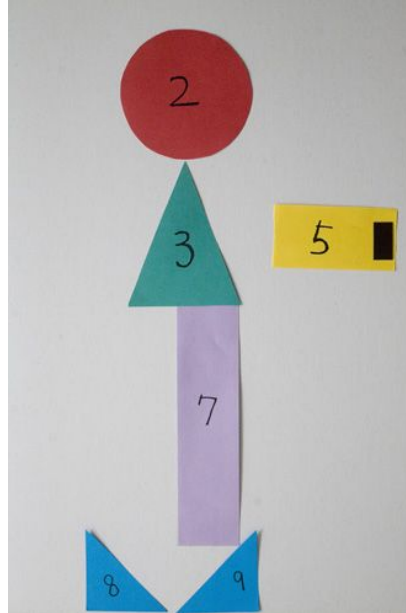


방법

6. 각 조각에 번호를 매긴다.



7. 조원은 자기 차례에 주사위를 던져 주사위 숫자와 일치하는 인형의 부분들을 모은다(색깔을 정했다면 색깔을 번호대로 모은다).



방법

8. 조원은 인형이 완성되었거나 색깔이 순서대로 모아졌으면 연주를 한다. 이때 학생이 선택한 모든 도형들은 순서 없이 통합하여 한 곡을 연주할 수 있다.



예) 다리 : 리듬스틱 또는 큰소리 나는 악기



가슴: 손뼉치기



세계

<p>방법</p>	<p>발: 발구르기</p>  <p>여리게</p> <p>머리: 즉흥연주, 트라이앵글</p>  <p>9. 연주가 매끄럽거나 많이 모은 조가 이긴다.</p>
<p>응용</p>	<p>게임에 익숙해지면 차례차례 연주하기 보다는 다른 조원의 음악과 동시에 연주해 본다. 이 게임은 두도막, 세도막 형식 등 큰 형식의 곡을 작곡하는 데 도움이 된다.</p>
<p>교수 법칙 적용</p>	<p>우연성 음악 (Chance music)</p>
<p>경험원추 모형에 따른 학습요소</p>	<p>직접경험 + 듣고 반응하기</p>
<p>해설</p>	<p>직접 작곡을 해보며 주사위를 던져 조각들을 획득해온 다음 인형을 만드는 목표에 도달한 후 연주하는 경험이 중요하다.</p>

* 출처: June Tillman, 놀이를 통한 음악학습, 서울: 학지사

(2) 관찰단계 학습도구 모형

단계	관찰	놀이명	주사위 음악회~!
영역	작곡 게임		
목표	주사위를 던져 적절한 도형으로 구성되는 형태에 따라 음악적으로 연주하고자 하는 데에 이 게임의 목적이 있다.		
준비물	악기(소리 나는 모든 것), 색종이, 주사위, 뽕망치		
방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 각 조는 6명씩 모둠을 지어준다 (5~10까지 가능하다) 2. 조원들은 의논하여 한사람씩 4마디를 작곡한다. 3. 조원들은 주사위를 던져서 자신이 연주해야 할 부분을 정한다. 4. 1조부터 연주를 들려준다. 5. 다른 조들은 그 연주를 듣고 기억하여 연주 한다(처음 연주하는 의논 없이 연주한다). 6. 기회는 10번이 주어진다. 7. 2번째부터는 의논을 할 수 있다. 8. 찬스기회를 쓸 수 있다. 기회는 단 3번이다. <ol style="list-style-type: none"> (1. 자리 바꾸기 2. 뽕망치로 한 대 맞고 한 소절 알려주기 3. 친구에게 물어보기 4. 전곡 한번 듣기 등등...) 		

<p>방법</p>	<div data-bbox="544 286 948 869" style="border: 2px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center;">뽕땅치로 한 대 맞고 1소절 알려주기</p> <hr/> <p style="text-align: center;">친구에게 물어보기</p> <hr/> <p style="text-align: center;">자리 바꾸기</p> <hr/> <p style="text-align: center;">전곡 한번 듣기</p> <hr/> <p style="text-align: center;">다음 기회에</p> </div> <p>9. 주사위로 연주 부분을 뽑은 사람이 그 부분을 연주하는 것이다.</p> <p>10. 이 게임은 신속하게 전 곡을 연주하는 조가 이기는 게임이다.</p>
<p>응용</p>	<p>게임에 익숙해지면 같은 악보를 제시한다.</p> <p>조원들이 주사위를 던져서 자신들의 순서를 정한다 (각자의 조원들은 자신들의 악보를 다른 조원들이 모르게 해야 한다)그리고 돌아가면서 자신들의 순서에 맞게 연주를 들려준다.</p> <p>그리고 주사위를 던져서 해당조의 연주를 주사위를 던졌던 조원이 연주를 한다.</p>

응용	<p>기회는 10번이 주어진다.</p> <p>이 게임은 빨리 맞추는 조가 이기는 게임이다, 각 조가 주사위를 던져서 연주할 순서를 알아 맞추는 것이다.</p>
교수 법칙 적용	우연성 음악
경험원추 모형에 따른 학습요소	직접경험 + 듣고 반응하기
해설	<p>각각 4마디씩 작곡을 하여 그 음악을 듣고 기억하여 연주하는 게임이다. 듣고 기억하는데 중점을 두었으며 자신이 작곡한 곡이 아닌 다른 사람이 작곡한 형태를 보면서 즐길 수 있는 게임이다.</p>

(3) 상징단계 학습도구 모형

단계	상징	놀이명	우연성 음악회~!
영역	작곡 게임		
목표	주사위를 던져 적절한 도형으로 구성되는 형태에 따라 음악적으로 연주하고자 하는 데에 이 게임의 목적이 있다.		
준비물	악기(소리 나는 모든 것), 색종이, 주사위2개		

방법

1. 각 조는 6명씩 모듬을 지어준다 (5~10까지 가능하다)
2. 각 조원이 4마디씩 작곡을 한다. (카드를 나눠 줄 수도 있다.)



3. 조원들은 자신이 작곡한 부분에 번호를 매긴다.
4. 대표조원들이 나와서 주사위를 던져 1조, 2조, 3조의 순서를 정한다.
5. 1조부터 주사위를 던진다.
이때 빨간 주사위는 조(그룹)를 나타내고 파란 주사위는 연주 할 곡을 뜻한다.

방법	<p>6. 주사위를 던져서 나온 숫자에 해당하는 그룹(조)과 그 그룹에 해당하는 악보를 가지고 온다. (예: 빨간 주사위(그룹) 1 파란 주사위(악보) 3 즉 1조에서 3번 악보를 가지고 온다.) 혹시 악보가 없으면 그냥 지나간다.</p> <p>7. 악보가 없어질 때까지 게임은 진행된다.</p> <p>8. 가지고 온 순서대로 연주를 한다.</p> <p>9. 이 때 많이 악보를 가지고 있는 팀과 그 악보연주를 잘 했을 때 승리하는 게임이다.</p>
응용	<p>게임에 익숙해지면 악보가 없을 시 지나가지 말고 벌칙 카드를 뽑는다. 벌칙카드에는 셈여림과 빠르기가 제시가 되어 있다. 악보 쟁탈전이 끝나고 벌칙카드는 연주 중 적용이 된다.</p>
교수 법칙 적용	<p>우연성 음악</p>
경험원추 모형에 따른 학습요소	<p>음표(상징)</p>
해설	<p>주사위를 던져 우연적으로 주어지는 악보를 모아서 연주하는 형태로 상징단계의 대표적인 음표를 보고 연주할 수 있고 작곡이 가능해야 이루어 질 수 있는 게임이다.</p>

제 4장 결론

놀이는 자발적 욕구에서 일어나는 행동이기 때문에 이미 효과적인 학습의 기본 조건이 갖춰져 있다. 그래서 많은 연구자들이 음악을 이용한 놀이를 개발해 왔다. 하지만 기존의 연구들에서 만들어진 놀이는 교육과정에서 강조하고 있는 단계별 수준 학습과는 달리 일회성 놀이가 대부분이다.

이 연구에서는 단계별 학습과 근접한 형태를 지니고 있는 교육공학의 한 이론인 데일의 경험 원추 모형에 음악이론과 게임을 합하여, 교육현장에서 흥미 있는 음악수업을 할 수 있도록 기존 놀이들이 가진 일회성 게임이라는 한계를 극복하고 관계적이며 체계적인 게임을 개발하는데 필요한 학습도구 모형을 제시하였다. 음악 학습에 필요한 이론을 리듬, 독보력, 선율, 속도·강약·음색, 작곡 다섯 가지 요소로 분류하고 데일의 경험의 원추 모형에 대입하여, 각 요소별로 발달 단계에 맞추어 세 가지 단계로 나누어 게임을 개발하였다.

리듬게임은 코다이의 리듬음절을 이용한 <이리와~!>이다. 먼저 행동단계에서는 리듬음절과 직접경험을 통해 게임을 이용한 학습효과를 높이며, 관찰단계에서는 상대방의 소리를 듣고 반응하는 게임으로 진행이 된다. 마지막 상징단계에서는 음표라는 상징을 통해 놀이를 통한 박자와 리듬 개념을 알 수 있도록 하였다.

독보력게임은 말 이어가기 게임에 고든의 기계/변별학습과, 추론학습을 적용한 <텔레이 연주단~!>이다. 행동단계에서는 자신이 알고 있는 곡을 외워서 연주나 가창을 직접 연주해 봄으로 악보를 익히며 관찰단계에서는 자신이 알고 있는 곡을 보고 직접 연주를 통해 독보력을 키워 준다. 상징단계에서는 음렬을 만들고 조합해 봄으로 직접 작곡가가 되어 음악의 독보력은

물론 내청능력까지 키울 수 있도록 하였다.

선율게임은 코다이 손기호를 이용한 <도레미송>이다. 행동단계에서는 직접 게이름을 불러 봄으로서 정확한 음정을 몸으로 익힐 수 있도록 도와주며, 관찰단계는 행동단계에서 익혔던 게이름을 여러 가지 장조와 단조로 변형된 선율을 듣고 장조와 단조에 익숙해 질 수 있도록 만든 게임이다. 마지막으로 상징단계는 기존의 선율에 학생들이 직접 가사를 만들어 학생들 스스로 서로 부르고 들을 수 있도록 게임을 개발 하였다.

속도·강약·음색게임은 달크로즈의 유리드믹스와 코다이 몸기호를 이용한 <암호를 풀어라~!>이다. 행동단계에서는 반주를 주의 깊게 들으며 반주의 변화에 따라 몸동작을 표현하는 게임이며, 관찰게임은 교사의 몸동작을 보며 주어진 두 가지 악보 중 해당하는 악보를 고르는 게임이다. 상징단계는 학생들의 몸동작으로만 악보의 속도와 강약, 음색을 정확히 전달하는가에 초점을 맞추었다.

마지막으로 작곡게임은 유연성, 주사위 음악이라 불리는 연주자의 주관성을 중시한 현대 음악 사조를 도입하여 작곡과 연주의 어려움을 줄였으며 학생들의 흥미를 고려하였다. 행동단계에서는 음악의 단위를 퍼즐처럼 조합하여 새로운 음악을 작곡하여 연주하도록 했으며, 관찰단계는 음악을 듣고 기억하여 연주하는 것에 중점을 두었다. 마지막으로 상징단계 게임은 주사위를 던져 우연적으로 주어지는 악보를 모아서 연주하는 형태로 상징단계의 대표적인 음표를 보고 연주할 수 있고 작곡이 가능해야 이루어 질 수 있도록 개발하였다.

이 연구는 교육학 원리를 다양한 관점에서 바라보고 음악교육에 대입시킴으로서 미시적으로만 연구되던 음악교육을 거시적인 안목으로 바라볼 수 있는 계기가 되었다. 이는 음악교육의 다양성을 보여주고 있으며 음악교육의

무궁한 발전을 의미하고 있다. 데일의 경험원추모형을 가지고 음악교육의 방법론을 연구한 이 연구가 음악교육의 발전에 조그만 도움이 되었으면 한다.

참고 문헌

1. 국내도서

- 김충기, 「교육심리학」, 2003, 서울: 동문사.
- 권덕원. 서문주. 최은식. 함희주, 「음악교육의 기초」, 2006, 교육과학사.
- 권성호, 「교육공학원론」, 1996, 서울: 양서원.
- 박숙희, 염명숙, 「교수-학습과 교육공학」, 2007, 서울: 학지사.
- 백영준. 박주성. 한승록. 김정겸. 최명숙. 변호승. 박정환. 강신천, 「교육방법 및 교육공학」, 2006, 서울: 학지사.
- 정진. 성원경, 「유아놀이와 게임」, 2006, 서울: 학지사.
- 윤광보. 김용욱. 최병욱, 「교육방법과 교육공학의 이해」, 2005, 서울: 양서원.
- 현동익. 이학준, 「교육학 용어사전」, 2002, 서울: 동남기획.

2. 국외도서

- Dale, E. *Audio Visual Methods in Teaching*, 1969, New York: Hort Rinehart and Winston Inc.
- Smaldino, Sharon E., Russell, James D., Heinich, Robert. and Molenda, Michael. *Instuctional Technology and Media for Learning 8판*, 2005, 서울: 아카데미프레스.
- Tallman, June 「놀이를 통한 음악학습」, 1997, 서울: 학지사.

3. 학술지

- 김미숙, 「음악수업에서의 게임 활용」, 음악교육연구 제24집, 2003.

4. 학위논문

- 강은미, 「음악놀이를 통한 초등학교 5학년의 음악 개념지도 방안」, 2007, 전주교육대학교 교육대학원
- 곽윤영, 「초등학교의 음악적 개념형성을 위한 음악놀이에 관한 연구」, 2005, 목포대학교 교육대학원.
- 구희경, 「효율적인 음악수업을 위한 음악놀이 적용 방안 연구」, 2003, 서울대학교 교육대학원.
- 김미경, 「놀이를 활용한 초등학생의 음악 지도 방안 연구-초등학교 저학년(1,2학년)을 중심으로」-, 2003, 경희대학교 교육대학원
- 김분심, 「놀이중심의 기악활동을 통한 리듬감 신장 방안-초등학교 2학년을 중심으로-」, 2007, 광주교육대학교 교육대학원.
- 김영은, 「장애아동을 고려한 통합놀이 환경 계획에 관한 연구」, 2005, 건국대학교 대학원.
- 김지현, 「음악 창작 지도를 위한 놀이 개발 연구」, 2001, 대구교육대학교 교육대학원.
- 박신정, 「다상징적 접근방식이 유아의 그리기 표상능력에 미치는 영향」, 2004, 한국교원대학교 교육대학원.
- 박유리, 「시청각 매체를 활용한 중학교 감상영역의 수업방법 연구」, 2003, 한양대학교 교육대학원.
- 박지영, 「놀이를 통한 유아음악교육에 관한 연구-놀이위주의 음악 교육프로그램을 중심으로-」, 2003, 대구 카톨릭대 교육대학원.
- 이영숙, 「초등학교 음악과 이해 영역의 학습을 위한 게임 활동 연구」, 2005, 충북교육대학원.
- 이주옥, 「국어과 매체언어교육의 개선방안연구」, 2007, 숙명여자대학교

교육대학원.

- 이창로, 「CAZ에서 시청각 수업이 학습과제 유형 및 학습자의 공간 지각력에 따라 학업성취에 미치는 효과- 중학교 기술. 가정교과 ‘기계요소’를 중심으로-」, 2003, 동국대학교 교육정보대학원.
- 이효정, 「초등학교 국악감상 교육을 위한 효율적인 시청각 교육 지도연구 및 제시」, 2006, 성신여자대학교 교육대학원.
- 임수진, 「교육용 게임 개발을 위한 교육전무가 협력모형의 구성 및 적용사례-유아의 공간시각화를 중심으로-」, 2007, 덕성여대 대학원.
- 유은옥, 「‘반복. 변화’ 표현원리 중심 예술 통합교육이 아동의 예술표현에 미치는 효과」, 2007, 대구교육대 교육대학원.
- 장현숙, 「영어독해 지도에 있어서 스키마 이론의 효용에 관한 연구 -실업계 고등학교를 중심으로-」 2004, 전남대학교 교육대학원.
- 편지연, 「오브젝트 애니메이션의 교육적 효율성에 대한 연구」, 2005, 홍익대학교 대학원.
- 황해연, 「학습만화의 교육적 역할에 관한 연구- 초등학생을 위한 역사 학습 만화를 중심으로-」, 2006, 경희대학교 교육대학원.

ABSTRACT

Learning Tool Development Using Games for Music Class *-Emphasized on Dale's Cone of Experience Model-*

Park, Ji Hyae

Department of Music Education

Graduate School of Education

Sungshin Women's University

The purpose of this study is to make an interesting music lesson at an education scene by developing and using several games based on Dale's Cone of Experience Model that begins from specific experiences, reaching to linguistic symbol for acceptable and phased understanding of music. Categorizing some theories needed for music learning into five factors, rhythm, reading-music ability, melody, speed-stress-tone and composing, and applying them to Dale's Cone of Experience Model, four types of game fitted into each factor have been developed. Thus, the effect of productive teaching-learning methods using games is below. Rhythm game is "Come Here!" using Kodaly's rhythm syllables. It is aimed to experience rhythm through

applying behavior type, visual type and symbol type in stages. Reading-music ability game is “Relay Band!” applying Gordon’s instrument/distinction learning and reasoning learning to linking-words game. It is intended to grow composing capacity, performance and artistic discrimination ability by using another tune and rhythm that's right to learning stage of each type. Melody game is <Do-Re-Mi Song> using Kodaly’s hand signs. It is developed to freely express “Moving-Do Law” with Kodaly’s hand signs. Speed-Stress-Tone game is <Decode Password!> using Dalcroze’s Eurhythmics and Kodaly’s body signs. It is intended to perform in correct response to teacher’s sign after listening carefully.