



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](#)

현 경 실 교수지도
석사학위 청구논문

고든의 이론에 의한 유아음악 교육방법이
음악적성에 미치는 영향 연구
- Music play를 중심으로 -

2008

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 음악교육전공

조 효 진

고든의 이론에 의한 유아음악 교육방법이
음악적성에 미치는 영향 연구
- Music play를 중심으로 -

현 경 실 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2008년 5월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 음악교육전공

조 효 진

인 준 서

조효진의 석사학위논문을 인준함

심사위원 _____ ①

심사위원 _____ ①

심사위원 _____ ①

성신여자대학교 교육대학원

논문개요

본 연구의 목적은 고든(Edwin E. Gordon)의 음악학습이론에 근거한 뮤직플레이(Music Play) 활동을 함으로써 유아의 음악적성이 향상되는지를 알아보고, 뮤직플레이 활동이 긍정적 영향을 미친다면, 그것의 객관적 자료를 제공함으로써 한국 유아음악교육에 고든의 음악학습이론을 이용한 교수법 활용도를 높이고자 하는 것이다.

본 연구는 서울 2곳의 유치원을 대상으로 하였다. 실험집단 '가'는 고든의 음악학습이론에 기초한 뮤직플레이를 중심으로 수업하는 A유치원 a반 18명으로 하였다. 통제집단 '나'는 전통적 음악수업을 진행하는 A유치원 b반 18명으로 하고, 통제집단 '다'는 음악수업이 없는 B유치원 a반 17명으로 하였다. 실험집단은 본 연구자가 뮤직플레이를 바탕으로 구안한 수업지도안을 사용하여 직접 수업을 실시하였으며 12주 동안 주 2회 40분씩 실시하였다. 사전·사후에 집단별로 고든의 음악적성검사 PMMA(Primary Measures of Music Audiation)를 연구 도구로 사용하였다. 실험집단 및 통제집단별 음감과 리듬 및 총점의 사전-사후 점수에 대해 평균과 표준편차를 계산하여 집단간의 차이를 개략적으로 확인하고, 보다 구체적인 통계적 유의성을 검증하기 위하여 실험집단과 통제집단간의 음감적성과 리듬적성 및 전체음악적성에 대한 변량분석(ANOVA)을 실시하였다. 변량분석이 유의할 때 집단간 개별 비교인 Turkey의 HSD방법으로 유의차 검증을 실시하였다. 분석결과를 바탕으로 얻은 결론은 다음과 같다.

첫째, 사전 음감적성은 두 통제집단과 실험집단 간에 유의도가 .43으로 집단간의 차이가 없었으나 사후 음감적성의 경우 두 통제집단과 실험집단 간에 유의도가 .00으로 0.1% 수준 이상의 매우 유의있는 차이를 보이며, 고든의 유아음악 교육방법과 전통적 음악 교육방법이 대상 집단의 음감발달에 확실히 효

과를 가져왔다고 통계적으로 말할 수 있다. 둘째, 사전 리듬적성은 두 통제 집단과 실험집단 간에 유의도가 .79로 집단 간의 차이가 없었으나 사후 리듬적성의 경우 두 통제집단과 실험집단 간에 유의도가 .02로 5% 수준 이상의 유의있는 차이를 보이며, 고든의 유아음악교육방법이 교육을 받지 않은 집단은 물론이며, 전통음악 교육방법 보다도 효과적으로 리듬적성을 발달시켰다고 통계적으로 말할 수 있다. 셋째, 사전 전체음악적성은 두 통제집단과 실험집단 간에 유의도가 .52로 집단 간의 차이가 없었으나 사후 전체음악적성의 경우 두 통제집단과 실험집단 간에 유의도가 .00으로 0.1% 수준 이상의 유의있는 차이를 보이며, 고든의 유아음악 교육방법과 전통적 음악 교육방법 모두 전체음악적성을 발달시켰다고 통계적으로 말할 수 있다.

결론적으로 고든의 유아음악교육방법과 전통적 음악교육방법 모두 음감적성과 전체음악적성발달에 효과적인 것으로 나타났다. 그러나 리듬적성발달은 고든의 유아음악교육방법이 음악교육을 받지 않은 집단은 물론이며 전통적 음악교육방법보다도 효과적인 것으로 나타났다.

더 많은 수의 유아들을 대상으로 지속적인 교육을 진행시켜야 할 필요가 있다. 또한 유아음악교육의 중요성을 인식하고 오디에이션 할 수 있는 능력을 키울 수 있는 국내 프로그램을 개발하여 한국 유아음악교육의 발전이 이루어지기를 바란다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구 문제	3
3. 연구의 제한점	3
4. 용어 정의	4
II. 이론적 배경	7
1. 오디에이션	7
2. 음악적성	8
3. 프로그램 ‘뮤직플레이’ (Music play)	9
4. 선행연구	12
III. 연구 방법	17
1. 연구 대상	17
2. 연구 기간	17
3. 연구 도구	18
4. 연구 절차	19
5. 연구분석 방법	19
IV. 수업	20
1. 뮤직플레이(Music play)	20
2. 전통적 음악수업	47
V. 연구결과 및 분석	50
1. PMMA의 신뢰도	50
2. 평균과 표준편차	51
3. 사전-사후검사 차이 분석(변량분석)	52

VI. 결론 및 제언	59
1. 요약 및 결론	59
2. 제언 및 후속연구	61

참고문헌

ABSTRACT

부록

표 목 차

<표1> 전체적인 수업 흐름의 예	11
<표2> 연구대상	17
<표3> 가사가 있는 노래 목차	20
<표4> 가사가 없는 노래 목차	21
<표5> 가사가 있는 챗트 목차	22
<표6> 가사가 없는 챗트 목차	23
<표7> ‘Down by the Station’의 활동내용	24
<표8> ‘Ocean waves’의 활동내용	27
<표9> ‘This Little Piggy’의 활동내용	28
<표10> ‘Rolling’의 활동내용	30
<표11> ‘Hello’의 활동내용	33
<표12> ‘Ring the Bell’의 활동내용	34
<표13> ‘Jeremiah Blow the Fire’의 활동내용	35
<표14> ‘Rolling 리듬패턴’의 활동내용	37
<표15> ‘Hickety Pickety’의 활동내용	38
<표16> ‘Day Dreams’의 활동내용	39
<표17> ‘Bumble Bee’의 활동내용	40
<표18> ‘Bumble Bee 음정패턴’의 활동내용	42
<표19> ‘Go and Stop’의 활동내용	42
<표20> ‘Follow Me’의 활동내용	44
<표21> ‘Dancing’의 활동내용	44
<표22> ‘Good Bye’의 활동내용	46
<표23> 전통적 음악수업에 쓰인 악곡 목차	47
<표24> 제1차시 수업활동의 예	48
<표25> PMMA의 신뢰도	50
<표26> 집단별 음감적성, 리듬적성, 전체음악적성의 사전의 평균과 표준편차	51
<표27> 집단별 음감적성, 리듬적성, 전체음악적성의 사후의 평균과	

표준편차	51
<표28> 사전 집단간 음감적성의 변량분석	52
<표29> Turkey HSD방법에 의한 사전검증	53
<표30> 사후의 집단간 음감적성의 변량분석	53
<표31> Turkey HSD방법에 의한 사후검증	54
<표32> 사전 집단간 리듬적성의 변량분석	54
<표33> Turkey HSD방법에 의한 사전검증	55
<표34> 사후 집단간 리듬적성의 변량분석	55
<표35> Turkey HSD방법에 의한 사후검증	56
<표36> 사전 집단간 전체음악적성의 변량분석	56
<표37> Turkey HSD방법에 의한 사전검증	57
<표38> 사후의 집단간 전체음악적성의 변량분석	57
<표39> Turkey HSD방법에 의한 사후검증	58

악 보 목 차

<악보1> 기본박의 예	5
<악보2> 세분박의 예	5
<악보3> 음정패턴의 예	6
<악보4> 리듬패턴의 예	6
<악보5> ‘Down by the Station’	26
<악보6> ‘stand up, stand up, stand up!’	26
<악보7> ‘line up! line up!’	26
<악보8> ‘Ocean waves’	27
<악보9> ‘This Little Piggy’	29
<악보10> ‘Rolling’	30
<악보11> ‘in to the box’	31
<악보12> 음정패턴의 예	32
<악보13> 리듬패턴의 예	32
<악보14> ‘Hello’	33
<악보15> ‘clap, clap, clap, clap’	34
<악보16> ‘Ring the Bells’	35
<악보17> ‘Jeremiah Blow the Fire’	36
<악보18> ‘like this, like this, like this’	37
<악보19> ‘let's fold, let's fold’	37
<악보20> ‘Rolling 리듬패턴’	38
<악보21> ‘Hickety Pickety Bumble Bee’	39
<악보22> ‘Day Dreams’	40
<악보23> ‘Bumble Bee’	41
<악보24> ‘Bumble Bee 음정패턴’	42
<악보25> ‘Go and Stop’	43
<악보26> ‘Follow Me’	44
<악보27> ‘Dancing’	45
<악보28> ‘Good Bye’	46

I. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

조기교육에 대한 관심은 어제 오늘 이야기가 아니다. 최근 들어 조기교육에 대한 열풍은 더해가고 있다. 그동안 학교 교육을 받는 연령에만 치중되어 있던 교육에 대한 관심은 취학 전 아동 교육으로 낮아졌고, 특히 영·유아의 중요성이 강조되면서 교육 연령이 더욱 낮아지고 있는 추세이다.

이러한 조기교육은 사교육으로 이루어지며, 그것은 유아교육사업의 상술과 학부모들의 잘못된 판단으로 아이들에게 긍정적인 영향보다 부정적인 영향을 미치고 있다. 이러한 결과를 낳게 된 것은 조기교육을 잘못 이해하고 있는데서 비롯된다. 조기 교육을 읽기와 쓰기를 다른 아이들보다 빨리 익히는 것으로 오해하여, 어린 나이에 주입식 교육을 함으로써 아이들에게 오히려 일찍부터 스트레스와 좌절감만 안겨주고 있다는 것이다.

영·유아 발달 측면에서는 우뇌 발달이 매우 중요하며 잠재능력을 끌어내는 교육이 필요한 것이다. 이는 조기 유아음악교육을 통해서 적절한 조기교육이 가능하다.

코다이(Zoltan Kodaly)는 음악 교육의 적절한 시기를 아기가 태어나기 9개월 전 부터라고 말 할 정도로 조기교육을 강조하며, 음악교육이 가능한 일찍 시작되어야 한다고 했다.

미국의 음악교육학자 고든은 누구나 선천적으로 일정수준의 음악적성을 가지고 태어나며 출생시부터 9세까지는 음악적 환경에 따라 음악적성이 유동적으로 변화될 수 있으나 9세 이후에는 아무리 좋은 음악환경에도 영향을 받지 않는다고 한다. 또한 그는 음악 교육이 시작되는 연령을 신생아로 낮

추고 기악음악을 시작하기 이전 단계의 일반 음악교육을 주장함으로써 영·유아음악 교육의 중요성을 강조하였다.

조기교육을 하는 것도 중요하지만 그 중요한 시기에 어떤 학습을 체계적으로 하느냐가 더 중요하다고 생각된다. 하지만 대부분 교육 현장에서는 아이들의 음악적 잠재력을 키워줄 수 있는 학습이 아니라 단순하게 교사가 노래를 부르고 아이들이 따라 불러 리듬, 음정, 가사를 익히는 방법으로 진행되고 있다.

그렇다면 어떠한 유아음악교육이 아이들의 음악적 잠재력을 키워줄 수 있을 것인가? 고든은 음악적 잠재력을 높일 수 있는 방법은 ‘실제로 들리지 않는 음악을 상상하여 마음속으로 듣고 이해하는 능력’¹⁾인 오디에이션 능력을 키우는 것이라고 하며 영·유아를 위한 음악교재인 뮤직플레이(Music Play)를 저술했다. 뮤직플레이는 가사가 있는 노래와 없는 노래, 가사가 있는 챗트와 없는 챗트 등 다양한 음조와 박자의 음악과 활동을 소개함으로써 교사들이 아이들에게 폭넓은 음악활동을 경험할 수 있도록 하고 잘 가르칠 수 있도록 지침서 역할을 한다.

이 연구의 목적은 현재 한국에서 접할 수 있는 많은 음악 프로그램 중에 고든의 음악학습이론에 근거한 뮤직플레이 활동을 함으로써 유아의 음악적 성이 향상되는지를 알아보는 것이다. 뮤직플레이 활동이 긍정적 영향을 미친다면, 그것의 객관적 자료를 제공함으로써 한국 유아음악교육에 고든 학습이론을 이용한 교수법 활용도를 높이고자 한다.

1) Gordon, Edwin E.(1991). Guiding Your Child's Musical Development, Chicago:G.I.A Publications, Inc. p. 11

2. 연구 문제

본 연구를 통해 밝히고자 하는 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 음악교육을 받지 않은 집단과 전통적 유아음악교육을 받은 집단, 고든의 이론에 의한 유아음악 교수법에 의한 교육을 받은 집단 간 음감(tonal) 적성의 차이는 어떠한가?

둘째, 음악교육을 받지 않은 집단과 전통적 유아음악교육을 받은 집단, 고든의 이론에 의한 유아음악 교수법에 의한 교육을 받은 집단 간 리듬감(rhythm)적성의 차이는 어떠한가?

셋째, 음악교육을 받지 않은 집단과 전통적 유아음악교육을 받은 집단, 고든의 이론에 의한 유아음악 교수법에 의한 교육을 받은 집단 간 전체음악적성의 차이는 어떠한가?

3. 연구의 제한점

본 연구의 제한점은 다음과 같다.

첫째, 본론의 내용은 서울 시내 2곳 유치원을 선정하여 3그룹(53명) 7세 유아만을 대상으로 음악적성 검사를 실시하였으므로 모든 유아에게 일반화 하는데 무리가 있다.

둘째, 본 연구의 실험집단 ‘가’는 본 연구자가 직접 수업했으나 통제집단 ‘나’는 다른 음악교사가 지도하였다. 따라서 수업의 내용뿐 아니라 교사의 수업 방법에 차이가 실험에 영향을 미칠 수 있다.

4. 용어 정의

- 1) 오디에이션(Audiation) : 오디에이션은 언어에서의 ‘생각’처럼 음악에서의 ‘생각’이다. 오디에이트 한다는 것은 언어에서 우리가 다른 사람과 대화 하면서 말할 것을 미리 생각하거나, 옛날에 했던 말을 기억해 내는 것처럼 음악에서도 미리 들릴 소리를 예상하거나, 옛날에 들었던 소리를 기억해 내는 것이다.
- 2) 음악적성 (Music Aptitude) : 음악을 습득할 수 있는 잠재된 능력이다.
- 3) 발전적 음악적성 (Developmental Music Aptitude) : 주위 환경 요소의 질에 의하여 영향을 받는 잠재력, 아이는 출생 직후부터 대략 생후 9세 정도 까지 발전적 음악적성 안에 있다.
- 4) 고정적 음악적성 (Stabilized Music Aptitude) : 생후 9세쯤 된 이후에는 환경적인 영향이 아이들의 음악 적성에 영향을 주지 않으므로 이를 고정적 음악 적성이라고 한다.
- 5) 음악성취 (Music Achievement) : 고든은 이미 음악에서 배웠던 것에 대한 측정이라고 하였다.²⁾ 그러므로 음악적성과 다르게 음악성취는 음악학

습이 전제되어야 한다.³⁾

- 6) 기본박(Macrobeats) : 걸거나 행진하면서 박의 단위를 느끼게 되는 기본적인 박을 기본박(Macrobeats)이라 한다.⁴⁾ 예를 들면 2/4박자의 기본박은 4분음표, 6/8박자의 기본박은 점4분음표, 3/4박자의 기본박은 점2분음표, 2/2박자의 기본박은 2분음표가 기본박이 된다.

<악보1> 기본박의 예



- 7) 세분박(microbeats) : 기본박을 2-3개로 분할한 것을 세분박(microbeats)이라고 한다. 예를 들면 2/4박자의 세분박은 8분음표, 6/8박자의 세분박은 8분음표, 3/4박자의 기본박은 4분음표, 4/4박자의 기본박은 4분음표가 세분박이 되는 것이다.

<악보2> 세분박의 예



- 8) 음정패턴(Tonal Pattern) : 정해진 음조 안에 있는 2개 이상의 음들

2) Gordon, Edwin E. (1986a). Primary measures of music audiation and intermediate measure music, Chicago : G. I. A. p.11

3) 김희령(1998). 아동의 음악성취에 영향을 미치는 음악적성 및 음악환경간의 상관관계 비교 연구. 석사 학위논문, 성신여자대학교 교육대학원. p.5

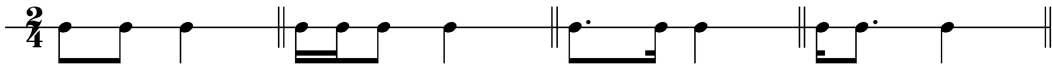
4) 이연경(2002). 리듬감신장을 위한 다양한 리듬지도기법에 대한연구. p.9

<악보3> 음정패턴의 예



9) 리듬패턴(Rhythm Pattern) : 정해진 박자 안에 있는 2개나 그 이상의 음의 길이

<악보4> 리듬패턴의 예



II. 이론적 배경

이 장에서는 오디에이션과 음악적성, 프로그램 뮤직플레이에 대해 살펴 보도록 하겠다.

1. 오디에이션

오디에이션이란 “실제로 들리지 않는 음악을 상상하여 마음속으로 듣고 이해하는 능력”이다.⁵⁾ 대부분 사람들은 ‘나비야’ 노래를 마음속으로 생각할 수 있을 것이다. 실제로 들리지 않는 음악을 듣고 있는 것이다. ‘나비야’가 2박자 계통의 곡이라는 것과 장조의 곡이라는 것을 아는 사람이 있는가하면 그리고 ‘나비야’가 독주 또는 합주로 연주될 때 어떻게 들릴지를 알 수 있거나 피아노 또는 기타의 코드를 알 수 있다면 오디에이션하는 능력이 더욱 뛰어난 것이다. 오디에이션은 언어에서의 생각에 대응되는 개념으로 음악에서의 생각이라고 할 수 있다. 사람마다 어떤 주제에 대해 생각하는 내용과 깊이가 다른 것처럼 오디에이션을 할 수 있는 능력도 개인마다 다르다.

고든은 모국어를 배울 때 듣고 말하고 읽고 쓰는 순서로 배우는 것처럼 음악을 배우는 과정도 듣고 말하고 읽고 쓰는 순서로 배워야한다고 주장한다. 또한 생각할 능력이 있어야 말할 수 있는 것처럼 음악에서도 생각할 능력이 있어야 한다. 누군가 한 언어를 배울 때 짧은 기간 내에 배울 수 없는 것처럼 오디에이션은 쉽게 습득할 수 없다.

5) Gordon, Edwin E.(1991). Guiding Your Child's Musical Development, Chicago:G.I.A Publications, Inc. p. 11

어린 아이들은 음악을 듣고, 노래하고, 악기를 연주하고, 음악을 창작하는 등 여러 가지 음악활동을 통해서 오디에이션 하는 것을 배울 수 있다. 실제로 들리지 않는 음악을 상상하여 마음속으로 이해하는 능력이라는 오디에이션 개념과 모순되어 음악활동을 하면서 오디에이션을 배울 수 없다고 생각할 수 있으나 실은 그렇지 않다. 다른 사람이 말하는 것을 듣거나 본인이 말하면서 계속 생각하는 것처럼, 음악활동을 하면서 계속 오디에이션 하는 것이다.

2. 음악적성

음악적성은 “음악적 재능”, “음악적 능력”, “음악성”등 많은 용어로 사용되고 있다. 보일과 래도시(Boyle & Radocy,1987)는 음악적성을 ‘유전적인 재능과 자연적 성장에 더불어 정규교육을 받지 않고 발달되는 음악적 기술의 결과’라고 정의하였다.⁶⁾ 또 고든은 음악적성은 음악을 습득할 수 있는 잠재력에 대한 측정이라고 하였다.⁷⁾ 즉 어떤 사람이 음악을 배울 때 얼마나 잘 배울 수 있는가 하는 잠재적인 가능성을 뜻한다.

지능이 전혀 없이 태어나는 아이가 없는 것처럼 음악적성을 하나도 갖고 있지 않은 아이도 전혀 없다. 통계적으로 16%아이들이 평균이하의 음악적성을 가지고 68%아이들이 평균적인 음악적성을 갖으며 16%아이들이 평균이상의 음악적성을 갖고 있다.⁸⁾

고든에 의하면 출생전과 출생 직후에 가장 높은 음악적성을 나타내고 시

6) 현경실(2004). 한국음악적성검사. 학지사. p.21

7) Gordon, Edwin E. (1986a). Primary measures of music audiation and intermediate measure music, Chicago : G. I. A. p.11

8) Gordon, Edwin E.(1991). Guiding Your Child's Musical Development, Chicago:G.I.A Publications, Inc. p.15

간이 흐르면서 점점 낮아진다고 한다. 어릴 때부터 풍부한 음악적 환경을 제공해주면 음악적성은 다시 높아지기 시작한다. 음악적성은 생후 2세까지는 아주 빠른 속도로 증가하고 생후 6세부터 9세까지는 느린 속도로 증가하고 생후 9세가 되면 아무리 좋은 환경을 마련해 주어도 그 잠재력은 더 이상 높아지지 않는다. 생후 9세 이후부터는 아이가 접한 음악교육은 음악적성이 아닌 음악성취로만 나타난다고 한다. 이처럼 고든은 선천적인 잠재력과 후천적인 환경의 영향 모두 강조한다.

사람은 누구나 자기만의 음악 적성을 갖고 태어난다. 높은 적성을 갖고 태어나더라도 음악적 환경을 제공받지 못한다면 음악적성은 계속 감소할 것이다. 반대로 낮은 적성을 갖고 태어났더라도 풍부한 음악적 환경을 제공받는다면 그의 적성을 높아질 것이다. 그러므로 각자 타고난 능력을 최대한 실현하기 위해서는 풍부한 음악적 환경을 제공받아야 한다.

3. 프로그램 ‘뮤직플레이’ (Music play)

프로그램 뮤직플레이는 아이들을 가르치기보다는 먼저 풍요로운 음악적 환경을 제공하여 스스로 활동에 참여하도록 하고, 스스로 배우고 가르치도록 한다. 또한 모국어 배울 때 듣고 말하고 읽고 쓰는 순서로 배우는 것처럼 음악도 악보를 읽고 쓰기 전에 음악을 많이 듣고 모방하면서 배워야 한다는 고든의 철학을 바탕으로 교사가 먼저 아이들에게 다양한 음악을 많이 들려주도록 한다. 뮤직 플레이 프로그램의 목적은 아이들이 음악을 배우는 것이 아니라 듣는 경험을 많이 하도록 하는 것이다.

따라서 수업시간동안 1-2개의 노래를 집중적으로 가르치기보다는 12-13가지 정도의 노래나 챌트와 활동과 음정 및 리듬패턴 활동을 짧게 연속적으로 하되

몇 주 동안 같은 활동을 반복하게 된다.

활동 시 아이들의 감각기관을 자극하고 흥미를 유발하도록 다양한 악기나 재료를 제공하는데 아이들이 그 악기나 재료를 어떻게 연주하고, 사용하는지 모르거나 다른 방법으로 활동을 하더라도 간섭하거나 고쳐주지 않는다. 교사는 아이들을 관찰하다가 아이의 활동이 성공적일 때 칭찬을 해줌으로써 다른 친구들의 행동을 보고 스스로 깨닫고 배울 수 있도록 한다.

1) 제재곡의 구성

뮤직플레이에 제시되어 있는 곡들은 크게 두 가지로 나누어 볼 수 있다. 가사가 있는 노래와 챗트, 그리고 가사가 없는 노래와 챗트이다.

가사가 있는 노래와 챗트의 목적은 아이들에게 언어에 내재되어 있는 음조와 박자의 다양성을 보여주기 위함이다. 또한 보호자들이 아이들과 함께 보다 쉽게 음악적으로 상호작용하기 위한 기회를 부여받는다 고 느낄 수도 있다.

가사가 없는 노래와 챗트는 아이들과 보호자들이 가사의 방해없이 음악내용 자체(음조와 박자)에 더욱 집중할 수 있게 해 준다. 음악활동을 하는 동안에 가사가 있는 노래나 챗트의 언어의 내용보다는 음악의 내용을 쉽게 흡수하고 음악적으로 상호작용하는 것이 음악성 발달을 위해 더욱 도움 될 것이다.

뮤직플레이에서 소개되어지는 노래와 챗트는 다양한 조성(장조, 단조, 에올리안, 도리안, 믹소리디안, 프리지안, 리디안, 로크리안)와 다양한 박자(정규적2박자 - 2/4박자, 정규적 3박자 - 3/4박자, 짝을 이룬 비정규적박자 - 5/8박자, 짝을 이루지 않는 비정규적 박자 7/8박자 등)로 구성되어 있다.

2) 활동 횟수

활동은 1주일에 1회 내지 2회이며 매 활동은 30분에서 40분정도가 소요된다. 이러한 음악활동은 각 클래스의 음악적 성향과 주별 횟수에 따라 12주 또는 24주로 나뉘게 된다.

3) 활동의 구성

활동은 40분 동안 각각 한 개의 리듬패턴 활동과 음정패턴 활동, 앞서 악기를 연주하거나 또는 활동을 하며 노래할 수 있는 7-8개의 노래와 챈트, 넓고 이동적인 공간을 사용하는 2개의 클라이맥스 곡, 1개의 쉴 수 있는 자장가, 그리고 음악활동 시간의 시작과 끝을 알리는 인사 나누기 곡으로 구성되어있다.

<표1> 전체적인 수업 흐름의 예

	분류	노래 및 활동	쪽	목적
1	인사나누기	Hello	.	인사노래를 하면서 수업을 시작하기 위하여 준비한다.
2	가사가 없는 노래	Ring the Bell	50	아이들이 흥미를 가질 수 있도록 가사가 없는 쉬운 노래를 하면서 음악 수업을 권유한다.
3	가사가 없는 챈트	Rolling	86	가사가 없는 쉬운 챈트를 하면서 아이들이 리듬 용알이를 시작할 수 있도록 도와준다.
4	가사가 있는 노래	Jeremaih Blow the Fire	101	쉬운 준비노래, 아이들이 본격적인 음악활동을 할 수 있게 도와줄 노래를 한다.
5	가사가 없는 노래	ocean waves	69	수업시작보다는 조금 어려운 노래를 시도하며 많은 활동을 포함한 내용을 진행한다.

6	음정패턴 수업	tonal patterns	70	이전 가사가 없는 노래의 음정패턴 수업을 진행한다.
7	클라이맥스 I	Down by the Station	100	빠른 움직임과 빠른 박동을 가진 노래나 챠트를 하며 그룹으로 하는 활동을 중심으로 한다.
8	쉬는 노래	Day Dream	75	조용한 노래를 하며 클라이맥스 후 쉴 수 있는 기회를 준다.
9	가사가 없는 챠트	Follow Me	78	리듬 능력을 개발시켜주는 조금 어려운 챠트에 관련된 활동을 한다.
10	가사가 없는 노래	Bumble Bee	54	음감 능력을 개발시켜주는 조금 어려운 노래를 시도하며 음악활동을 한다.
11	가사가 있는 챠트	Go & Stop	115	리듬 패턴 수업을 하기 전에 하는 가사가 없는 챠트를 한다.
12	리듬패턴 수업	rhythm patterns	116	이전 챠트에 연관된 리듬패턴 수업을 한다.
13	가사가 있는 챠트	Hickety Pickety	119	어휘력 능력과 리듬적 능력을 개발시키는 음악활동을 한다.
14	가사가 없는 노래	Dancing	67	음감 능력을 개발시키는 음악활동을 한다.
15	인사하기	Good bye	.	인사하고 'Good bye'노래를 함으로써 수업을 마친다.

4. 선행연구

최근 들어 고든의 음악학습이론에 많은 관심들을 보이며 학구적 연구들이 진행되고 있는데 그 연구들이 대부분 문헌연구 중심이었다. 그래서 이 장에서는 고든의 음악학습이론에 의한 음악교육을 실시하고 음악적성에 어떠한 영향을 미치는가를 연구한 논문을 찾아보았다.

백지혜(2001)는 “고든의 학습이론에 기초한 오디에이션 활동이 유아의 음악 소질에 미치는 영향”⁹⁾에서 고든의 학습이론에 근거한 오디에이션 활동이 유

아의 음악소질에 어떠한 효과를 미치는가를 알아보는데 목적을 두고, 서울 송파구의 A유치원의 만 5세 학급을 실험집단으로, 서울 종로구의 B유치원의 만 5세 학급을 비교집단으로 하여 비교하였다. 실험집단은 고든의 학습이론에 기초한 오디에이션 활동을 13회 실시하였고, 비교집단에게는 아무런 처치를 하지 않았다. 유아의 실험 전·후의 음악소질을 측정하기 위해서는 고든의 PMMA 적성검사를 이용하였다. 자료 분석은 SPSS의 t검증의 통계방법을 사용하였다. 실험집단과 비교집단의 음감 소질에 대한 t검증 결과 실험집단의 점수가 비교집단의 점수에 유의있게 높은 것으로 나타났다 ($t = 2.31, p < .05$). 리듬 소질에 대한 t검증 결과 역시 실험집단의 점수가 비교집단의 점수에 유의있게 높은 것으로 나타났다 ($t = 3.34, p < .05$). 실험결과에서 알 수 있듯이 오디에이션 활동에 의한 음악수업이 기존의 음악수업보다 유아의 리듬소질을 발달시키는데 더 효과적이라는 것이 검증되었다.

신인숙(1994)은 “아동의 연령과 적성 유형에 따라 음악 학습프로그램이 유동 음악적성에 미치는 효과”¹⁰⁾에서 고든의 유동음악적성 이론과 음악학습이론을 근거로 고든과 상호 보완적인 오르프(Orff), 달크로즈(Dalcroze), 코다이(Kodaly), 라반(Laban)의 방법들을 수용한 음악학습 프로그램을 개발하여, 음악 학습 프로그램이 아동의 유동 음악 적성에 미치는 효과를 검증함으로써 개발된 학습 프로그램의 효용성을 확인해 보고자 하는 것에 목적을 두고 대구 시내에 위치한 2개의 유치원과 1개의 초등학교를 선정하여 6세(유치원생) 90명과 8세(초등학교 2학년생) 90명에게 연구자가 제작한 음악 학습프로그램을 실시하였다. 음악학습 프로그램은 고든의 유동음악적성단계와 관련되는 변별 학

9) 백지혜.(2001). 고든의 학습이론에 기초한 오디에이션 활동이 유아의 음악소질에 미치는 영향. 석사학위논문, 중앙대학교 대학원.

10) 신인숙(1995). 아동의 연령과 적성 유형에 따라 음악 학습프로그램이 유동 음악적성에 미치는 효과, 한국국악교육학회, 국악과 교육 국악교육 제 13집.

습단계에 따라 음악적성의 기본 요소인 음감과 리듬을 학습 프로그램의 골격으로 하여 오르프, 코다이, 달크로즈, 라반의 상호 보완적인 음악 지도 방법들을 활용하여 음감학습프로그램, 리듬학습프로그램, 통합(음감과 리듬)학습프로그램으로 나누어 세 가지 제작하였다.

측정도구로는 고든의 PMMA를 연구자가 번안, 재구성하여 음감, 리듬검사를 각각 24문항씩 채택하여 아동의 연령, 훈련의 종류, 적성의 유형에 따른 집단별 음감 적성 점수와 리듬 적성 점수의 사후-사전 검사 차이 점수를 측정하였다. 통계방법으로는 다변인 변량 분석(3-way MANOVA)를 이용하였다. 분석결과 다음과 같다. 첫째, 음악 학습프로그램의 훈련은 아동들의 유동음악적성을 증진시킨다. 둘째, 음감 학습프로그램의 훈련은 아동의 유동음감적성의 향상에 효과적이지 못한 것 같으나, 반면에 리듬학습 프로그램의 훈련은 아동의 유동 리듬 적성의 향상에는 더욱 효과적이었다. 셋째, 유동 음악적성시기의 음악학습프로그램의 훈련은 음감과 리듬의 음악 적성 요인별 훈련 프로그램이 음감과 리듬의 통합 프로그램보다 더 효과적이었다. 넷째, 연령에 따른 음악 학습 프로그램의 효과에 있어서 6세의 경우는 리듬학습 프로그램의 훈련이 음감 학습 프로그램 및 통합 학습 프로그램의 훈련보다 리듬 적성에 더 효과적이었다. 8세의 경우는 6세의 경우보다 통합 학습 프로그램의 훈련에서 리듬 적성에 더욱 효과가 있었다. 다섯째, 연령과 음악적성유형에 따른 음악학습의 프로그램 효과는 음감 적성과 리듬 적성이 모두 낮은 6세와 8세 어린이에게 가장 효과적이었고 음감 적성이 낮고 리듬 적성이 높은 적성 유형 집단에서 6세가 8세보다 음감 적성에서 더 효과적이었다. 고든의 유동음악적성 이론과 음악학습이론을 근거로 고든과 상호 보완적인 오르프, 달크로즈, 코다이, 라반의 방법들을 수용한 음악학습 프로그램이 아동의 유동 음악 적성 향상에 효과적이라는 결론을 도출하였다.

김인실(1999)은 “고든의 유아음악교육방법의 적용효과성에 관한 연구 - <한국의 선정된 지역사회 유아들을 중심으로>”¹¹⁾에서 고든의 학습이론을 근거로 개발된 교육방법을 통한 음악교육방법이 한국 유아에게 적용이 가능한가를 검증하고 그 효용성을 바탕으로 한국 지역사회학교운동을 전개하고 있는 많은 유아교육기관의 음악교육방법자료를 제공하는데 목적을 두고 경기도 안양시에 위치한 유치원 아이들 중 4세 남아 25명, 5세 남아 36명, 4세 여아, 32명, 5세 남아 33명 모두 126명을 실험대상으로 하여 4세반과 5세반 각 한 학급씩을 통제집단과 실험집단으로 분류하였다. 7주 동안 통제집단은 평상시의 방법대로 음악교육을 실시하였고 실험집단은 고든의 유아음악교육방법을 적용하여 실시하였다. 측정도구로는 고든의 PMMA를 사용하였다. 통계방법으로는 SPSS프로그램에 의한 다변량 분석(ANOVA)을 실시하였다. 분석결과는 다음과 같다. 첫째, 고든의 학습이론에 근거한 음악교육을 받은 실험집단이 통제집단에 비하여 음감발달에 긍정적인 영향을 미쳤다. 둘째, 고든의 학습이론에 근거한 음악교육을 경험한 실험집단이 통제집단에 비해 리듬 발달에 긍정적인 영향을 미쳤다. 즉 음악을 듣고 리듬을 판별하는데 경험하지 않은 대상보다 능력이 더 많이 향상되었다. 셋째, 고든의 학습이론에 근거한 음악교육을 경험한 실험집단이 통제집단에 비하여 연령에 관계없이 음감과 리듬감 발달에 긍정적인 영향을 미쳤다. 즉 음악을 듣고 음감과 리듬감을 판별하는 능력이 경험하지 않은 대상보다 능력에 많은 향상을 보였다는 결론을 도출하였다.

위의 선행연구들을 고찰해 본 결과 고든의 음악학습이론에 의한 음악교육방법이 음악적성에 어떠한 영향을 미치는가를 연구한 논문도 대부분 고든의 음악학습 이론에 대한 문헌연구를 중심으로 하며 음악적성 검사의 결과를 분석

11) 김인실(1999). 고든유아음악교육방법의 적용효과성에 관한 연구 - <한국의 선정된 지역사회 유아들을 중심으로>. 박사학위논문, 단국대학교 대학원.

해 놓은 정도였다.

따라서 본 논문에서는 고든의 음악학습 이론에 근거한 오디에이션 활동이 유아의 음악적성에 미치는 효과와 현장에서 사용할 수 있는 고든의 뮤직플레이 수업지도안을 구체적으로 제시하였다.

III. 연구 방법

1. 연구 대상

본 연구는 서울 2곳의 유치원을 대상으로 하였다. 실험집단 ‘가’는 A유치원 a반(18명)으로 하고 통제집단 ‘나’와 ‘다’는 A유치원 b반(18명)과 B유치원 a반(17명)으로 하였다.

실험집단 ‘가’는 고든의 음악학습이론에 기초한 뮤직플레이를 중심으로 수업을 진행하였다. 통제집단 ‘나’는 전통적 음악수업을 진행하며 통제집단 ‘다’는 음악수업을 하지 않았다.

<표2> 연구대상

집단구분		수업내용	분반	인원
실험집단	가	뮤직플레이	A유치원 a반	18명
	나	전통적 음악수업	A유치원 b반	18명
통제집단	다	음악수업안함	B유치원 a반	17명
총계				53명

2. 연구 기간

서울의 유치원 2곳에서 2008년 1월부터 2008년 3월까지 주 2회 40분씩, 12주간 실험하였다.

3. 연구 도구

본 연구자가 구안한 뮤직플레이 24차시 수업지도안과 고든의 음악적성검 PMMA(Primary Measures of Music Audiation)가 사용되었다.

1) 뮤직플레이

뮤직플레이는 아이들에게 폭넓은 음악활동을 경험할 수 있도록 가사가 있는 노래와 없는 노래, 가사가 있는 챌트와 없는 챌트 등 다양한 음조와 박자의 악곡과 활동을 소개하고 있다. 본 연구자는 뮤직플레이를 바탕으로 24차시 수업지도안 구안하였으며 뮤직플레이 수업지도안을 연구도구로 사용하였다.

2) PMMA

연구 도구는 고든의 음악적성검사 PMMA를 사용하였다. PMMA는 만5세에서 8세까지의 아동들을 대상으로 실시할 수 있는 음악적성검사이다. 음감(tonal)검사 40문항, 리듬(rhythm)검사 40문항으로 총 80문항으로 이루어져 있으며, 연속적으로 들려주는 악구의 같고 다름을 구별하는 방식으로 진행된다.

대상자는 문항의 번호와 답변 모두가 그림으로 표시되어 있는 검사지를 사용하게 되며, 이는 글이나 숫자를 모르는 아동도 검사가 가능하도록 제작되어있다. 각 문항마다 서로 다른 짧은 악구 두개가 연속적으로 나온다. 이때 두 개의 악구가 같으면 웃고있는 얼굴 그림으로 된 한 쌍에, 두 개의 악구

가 다르면 웃고 있는 얼굴과 찡그리고 있는 얼굴 그림으로 된 한쌍에 동그라미를 하는 형식으로 답하게 된다. 또한 즉각적인 반응을 요구하는 것으로서 정규적인 음악교육이 없어도 검사가 가능하다는 특징이 있다.

4. 연구 절차

본 연구는 실험 집단과 통제 집단의 유아를 대상으로 수업 전 PMMA 적성검사를 실시하였다. 실험 집단은 고든의 음악학습이론에 기초한 뮤직플레이를 중심으로 수업을 진행하였고, 통제집단 중 한 집단은 전통적 음악수업을 진행하고 다른 한 집단은 음악수업을 하지 않았다.

주 2회 40분씩 24회(12주)를 실시하고 수업 후에 PMMA적성검사를 통하여 아이들의 음악 적성의 발전 정도를 객관적으로 측정하였다.

5. 연구분석 방법

본 연구의 실험에 대한 신뢰도를 측정하기 위해 크론바흐 알파(Cronbach Alpha)를 사용하여 측정하였다. 실험 집단 및 통제집단별 음감과 리듬 및 총점의 사전-사후 점수에 대해 평균과 표준편차를 계산하여 집단간의 차이를 개략적으로 확인하였다. 보다 정확한 통계적 유의성을 검증하기 위하여 실험 집단과 통제집단간의 음감과 리듬 및 총점에 대한 변량분석(ANOVA)을 실시하였다. 변량분석이 유의할 때 집단간 개별 비교인 Turkey의 HSD방법으로 유의차 검증을 실시하였다.

IV. 수업

이 장에서는 실험기간동안 본 연구자가 직접 구안하고 수업한 뮤직플레이 수업내용과 본인 외에 다른 유아음악 교사가 수업한 전통적 음악수업내용을 다루었다.

1. 뮤직플레이

뮤직플레이의 전체 악곡 목차와 가사가 있는 노래, 가사가 없는 노래, 가사가 있는 챠트, 가사가 없는 챠트 및 음정패턴과 리듬패턴의 활동내용을 제시하고 설명한 후, 제 1차시 실제 수업의 예를 구체적으로 제시하였다.

1) 전체 악곡 목차

24차시동안 뮤직플레이 수업활동에 쓰인 악곡은 다음과 같다.

① 가사가 있는 노래

<표3> 가사가 있는 노래 목차

번호	제목	음조	박자	악기 및 교구
1	Hello	장조	정규적 2박자	•
2	Swinging	믹솔리디안	정규적 3박자	•
3	Down by the station	장조	정규적 2박자	휘슬
4	My pony bill	단조	정규적 3박자	Tick-Tock Block

5	North & south	로크리안	정규적 2박자	•
6	Roll the ball like this	단조	정규적 3박자	공
7	The wind	리리안	정규적 3박자	나뭇잎 모형
8	To the window	도리안	짜을 이루지 않는 비정규적박자	•
9	Ni nah noh	에이올리안	정규적 3박자	•
10	Jeremaih blow the fire	장조	정규적 2박자	스카프
11	Bushes & briars	도리안	정규적 3박자	•
12	Poor bengy	프리지안	정규적 2박자	•
13	Jerry hall	믹솔리리안	짜을 이룬 비정규적박자	홀라우프
14	Good bye	장조	정규적 2박자	•

②가사가 없는 노래

<표4> 가사가 없는 노래 목차

번호	제제곡	음조	박자	악기 및 교구
1	Goldfish	도리안	정규적 3박자	홀라우프
2	My mommy is a pilot	장조	정규적 2박자	낙하산
3	Red umbrella	도리안	짜을 이루지 않는 비정규적 박자	에그셰이커
4	Ring the bells	장조	정규적 2박자	스카프
5	Pennsylvania dreamin	단조	정규적 3박자	트라이앵글
6	Country dance	믹솔리리안	정규적 3박자	•
7	Stirring soup	프리지안	짜을 이룬 비정규적박자	리듬스틱 야채모형
8	Dancing	도리안	정규적 2박자	홀라우프
9	I saw a dinosaur	장조	정규적 2박자	•
10	Albany	믹솔리리안	변박자	•
11	Winter day	단조	짜을이룬 비정규적 박자	낙하산

12	Ocean waves	도리안	정규적 3박자	리듬스틱
13	Planting flowers	단조	정규적 3박자	삼, 버켓 등
14	Bumblee bee	장조	변박자	콩주머니
15	Jumping	도리안	정규적 3박자	홀라우프
16	Daydreams	로크리안	정규적 2박자	•
17	The sled	단조	정규적 3박자	•

③가사가 있는 챠트

<표5> 가사가 있는 챠트 목차

번호	제제곡	음조	박자	악기 및 교구
1	Flop	•	짜을 이루지 않는 비정규적 박자	•
2	Hickety pickety bumble bee	•	정규적 3박자	•
3	This little piggy	•	정규적 3박자	동화책
4	Jump over the ocean	•	정규적 3박자	•
5	Sidewalk talk	•	정규적 2박자	•
6	In the tub	•	짜을 이루지 않는 비정규적 박자	•
7	My mother your mother	•	정규적 2박자	•
8	Clackety clack	•	정규적 3박자	휘슬
9	Hop & stop	•	변박자	•
10	Popcorn	•	정규적 2박자	•
11	Here is the beehive	•	정규적 3박자	•
12	Go & stop	•	정규적 2박자	스틱

④ 가사가 없는 챠트

<표6> 가사가 없는 챠트 목차

번호	제제곡	음조	박자	악기 및 교구
1	Stretch & bounce	•	정규적 2박자	•
2	Buggy ride	•	짜을 이루지 않는 비정규적 박자	에그쉐이커
3	Snowflake	•	정규적 3박자	눈송이 모형
4	Rolling	•	정규적 3박자	공
5	Child song	•	정규적 3박자	에그쉐이커
6	Walking with my mom	•	정규적 2박자	•
7	Rain	•	짜을 이룬 비정규적 박자	레인스틱
8	Popsicle	•	정규적 3박자	탤버린
9	Wild pony	•	짜을 이루지 않는 비정규적 박자	•
10	Fireworks	•	정규적 2박자	•
11	Follow me	•	정규적 2박자	•
12	Train ride	•	짜을 이루지 않는 비정규적 박자	휘슬
13	Panda	•	짜을 이루지 않는 비정규적 박자	에그쉐이커

⑤ 신체 활동 내용

주요 신체 활동 내용은 다음과 같다.

가. 자리에 앉은 채로 기본박에 맞춰 몸을 앞뒤 또는 좌우로 움직인다.

- 나. 자리에서 일어나 기본박에 맞춰 몸을 앞뒤 또는 좌우로 움직인다.
- 다. 자리에 앉은 채로 세분박에 맞춰 몸을 앞뒤 또는 좌우로 움직인다.
- 라. 자리에서 일어나 세분박에 맞춰 몸을 앞뒤 또는 좌우로 움직인다.
- 마. 자리에 앉은 채로 기본박에 맞춰 각 신체부위(머리, 어깨, 배, 무릎 등)를 가볍게 친다.
- 바. 자리에 앉은 채로 세분박에 맞춰 각 신체부위(머리, 어깨, 배, 무릎 등)를 가볍게 친다.
- 사. 쉬는 노래에서는 잠을 자는 것처럼 누워서 휴식을 취한다.

2) 활동내용

가사가 있는 노래, 가사가 없는 노래, 가사가 있는 챗트, 가사가 없는 챗트 활동내용의 각 노래를 제시하고 설명하고자 한다.

① 가사가 있는 노래

‘Down by the Station’¹²⁾을 예로 들어 클라이맥스에 사용되는 노래의 활동내용을 제시하고자 한다.

<표7> ‘Down by the Station’의 활동내용

순서	활동내용
1	아이들과 교사가 동그랗게 앉는다.
2	교사는 노래를 부르며 기본박(Macrobeats)에 맞춰 몸을 앞뒤 또는 좌우로 움직인다. 이때 아이들이 교사를 따라하며 기본박을 느낄 수 있도록 유도한

12) Edwin E. Gordon, Helen K. Yi 역 Music play, 2002. p.100

	다.
3	아이들에게 에그셰이커를 두 개씩 나누어주고 양손에 하나씩 들도록 한다. 교사는 노래를 부르며 기본박에 맞춰 에그셰이커를 흔들거나 각 신체 부위(머리, 가슴, 배 등)를 가볍게 친다. 아이들이 교사를 따라하며 기본박을 몸으로 느낄 수 있도록 유도한다.
4	교사는 “stand up, stand up, stand up!”이라고 찬트하며 아이들과 같이 일어난다.<악보5> 끝이어서 교사는 “line up! line up!”하면서 아이들이 한 줄 기차를 만들 수 있도록 한다.<악보6>
5	교사가 맨 앞에 앉고 아이들이 교사 등 뒤로 한 줄 기차를 만들어 앉도록 한다. 아이들은 교사의 노래를 들으며 앞에 앉은 친구의 등에 손을 대고 기본박에 맞춰 몸을 앞뒤로 움직인다.
6	교사와 아이들은 한 줄 기차 모양으로 일어나 교사가 부르는 노래의 빠르기과 움직이는 방향을 따라 이동한다. 이 때 교사는 아이들이 기본박에 맞춰 움직일 수 있도록 노래한다.
7	이어서 교사는 순서6에서 부르던 노래 빠르기보다 두배 빠르게 노래한다. 이때 아이들이 교사의 노래를 들으며 세분박에 맞춰 움직일 수 있도록 한다.
8	순서1부터 7까지의 활동이 끝나면 교사와 아이들은 기차가 종착점에 도착하는 것처럼 자리에 앉으며 활동을 마무리한다.

이 노래를 통하여 아이들은 음악과 움직임을 동시에 조절할 수 있는 방법을 배운다. 또 교사가 직접 노래를 하며 다양한 속도와 강약을 표현함으로써 아이들은 다양한 음악적 내용을 접하게 된다.

<악보5> 'Down by the Station'

Down by the Station

Traditional

Down by the sta - tion ear - ly in the mor - ning
5 see the lit - tle puf - fer bel - lies all in a row
9 See the sta - tion mas - ter pull the lit - tle han - dle
13 chug chug toot toot off they go

The musical score is written in 2/4 time with a key signature of one flat (Bb). It consists of four staves of music. The first staff contains the first line of lyrics, the second staff the second line, the third staff the third line, and the fourth staff the fourth line. The lyrics are: 'Down by the station early in the morning see the little puff-bellies all in a row See the station master pull the little handle chug chug toot toot off they go'.

<악보6> 'stand up, stand up, stand up!'

stand up stand up stand up

The musical score is written in 2/4 time with a key signature of one flat (Bb). It consists of a single staff of music. The lyrics are: 'stand up stand up stand up'.

<악보7> 'line up! line up!'

li --- ne up li --- ne up li --- ne up

The musical score is written in 2/4 time with a key signature of one flat (Bb). It consists of a single staff of music. The lyrics are: 'li --- ne up li --- ne up li --- ne up'.

② 가사 없는 노래

주로 쉬운 준비노래로 사용되는 ‘Ocean waves’¹³⁾를 예로 들어 설명하고자 한다.

<표8> ‘Ocean waves’의 활동내용

순서	활동내용
1	아이들과 교사가 동그랗게 앉는다.
2	교사가 앉은 채로 한 음절 (예 - “바(Bah)”, “뽐(Bum)”, “라(La)”) 등을 사용하여 노래한다. 교사는 노래를 부르며 기본박에 맞추어 몸을 앞뒤 또는 좌우로 움직인다. 이때 아이들이 교사를 따라하며 기본박을 느낄 수 있도록 유도한다.
3	아이들이 눈을 감게 하고 Ocean drum의 소리를 들려주면서 “What sound?”라고 물어봄으로써 흥미를 유발한다. 교사의 노래를 들으며 아이들이 Ocean drum을 돌아가면서 연주하도록 한다.
4	아이들이 두 명이 짝이 되어 마주보고 앉아 양손을 잡도록 한다. 곧이어 교사의 노래를 들으며 기본박에 맞추어 앞뒤 또는 좌우로 끌어당기며 노래하도록 한다.
5	이어서 교사는 순서4에서 부르던 노래보다 두 배 빠르게 노래한다. 이때 아이들이 교사의 노래를 들으며 세분박에 맞춰 움직일 수 있도록 한다.
6	교사는 “make a circle!”하며 아이들이 원을 만들도록 앉도록 하고, 다같이 팔짱을 끼고 앞뒤 또는 좌우로 움직이며 노래하도록 한다.

<악보8> ‘Ocean waves’

Ocean Waves

Wendy H. Valerio



13) Edwin E. Gordon, Helen K. Yi 역 Music play, 2002. p.69

③ 가사가 있는 챗트

흥미를 가지고 리듬적 능력을 개발시킬 수 있는 ‘This Little Piggy’¹⁴⁾를 이용한 활동 내용이다.

<표9> ‘This Little Piggy’의 활동내용

순서	활동내용
1	아이들과 교사가 동그랗게 앉는다.
2	교사는 앉은 채로 "oink, oink", "What is this?"하며 그림책을 보여준다.
3	교사는 그림책을 통해 시각적인 효과를 높이며 아이들이 흥미를 갖도록 격려하고, 챗트한다.
4	교사는 챗트를 부르며 다음과 같이 활동한다. ①1-2마디에서는 오른손 엄지와 검지로 왼손 엄지를 잡고 앞뒤로 움직이며 챗트한다. ②3-4마디에서는 오른손 엄지와 검지로 왼손 검지를 잡고 앞뒤로 움직이며 챗트한다. ③5-6마디에서는 오른손 엄지와 검지로 왼손 검지를 잡고 앞뒤로 움직이며 챗트한다. ④7-8마디에서는 오른손 엄지와 검지로 왼손 검지를 잡고 앞뒤로 움직이며 챗트한다. ⑤9~10마디에서는 오른손 엄지와 검지로 왼손 검지를 잡고 앞뒤로 움직이며 챗트한다. ⑥ 2, 4, 6, 8, 10마디의 두 번째 기본박에서는 "oink, oink"하며 코를 짚는다.
5	아이들이 각 프레이즈 끝 (즉, 2, 4, 6, 8, 10마디의 두 번째 기본박)마다 교사를 따라 자신의 코를 짚으며 “oink, oink”할 수 있도록 한다.
6	아이들이 혼자 또는 파트너와 함께 순서4의 활동을 하며 챗트하도록 한다.
7	교사가 괄호 앞까지 챗트하고 괄호 안에는 아이들이 챗트할 기회를 준다. This Little Piggy went to (), This Little Piggy stayed (), This Little Piggy had (), This Little Piggy had (), This Little Piggy cried().
8	그림을 보며 순서4와 같은 활동을 하며 챗트 전체를 노래할 수 있도록 유도한다.

14) Edwin E. Gordon, Helen K. Yi 역 Music play, 2002. p.117

<악보9> 'This Little Piggy'

This Little Piggy

Traditional

8 This lit-tle pig-gy went to mar-ket (oink oink) This lit-tle pig-gy stayed home (oink oink)

5 This lit-tle pig-gy had roast beef (oink oink) This lit-tle pig-gy had none (oink oink)

9 This lit-tle pig-gy cried wee _____ all the way home! (oink oink)

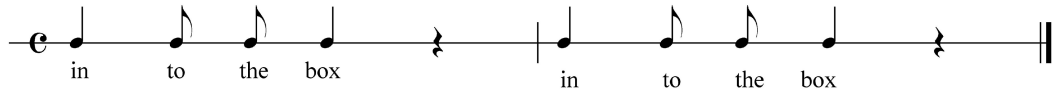
챠트를 통하여 아이들이 음악의 리듬적 요소를 효과적으로 학습할 수 있다.

④ 가사가 없는 챠트

주로 뮤직플레이 음악 활동 전반부에 사용되는 'Rolling'¹⁵⁾을 예로 들어 설명하고자 한다.

15) Edwin E. Gordon, Helen K. Yi 역 Music play, 2002. p.86

<악보 11> 'in to the box'



가사가 없는 쉬운 챠트를 하며 아이들이 리듬 용알이를 시작할 수 있도록 도와준다.

⑤ 음정패턴과 리듬패턴

뮤직플레이 음악 활동에서는 매 수업시간마다 음정패턴과 리듬패턴을 한번씩 진행하며 그것은 매우 중요한 의미를 갖는다. 교사는 먼저 교습 방식으로 그룹 전체를 대상으로 음정패턴과 리듬 패턴을 보여주며 평가 방식으로 개인패턴을 해 줌으로써 개인의 학습 능력을 파악하게 된다.

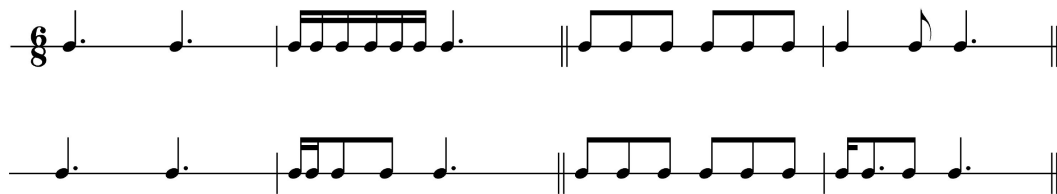
교습방식이 진행되는 동안 아이들은 자신들이 배울 패턴을 들으며 익숙하게 되고 모방을 하게 된다. 그런 다음 교사가 아이에게 개인패턴을 주고 정확하게 모방할 수 있는 지 없는지에 대하여 평가를 하게 되는 것이다. 여기서 중요한 점은 각 아이는 패턴을 정확하게 모방할 필요는 없으며, 다만 교사가 아이의 패턴 성취를 체크하고 점진적인 학습방식으로 유도하면 된다.

언어에서 어휘력이 음악에서의 어휘력은 음정패턴과 리듬패턴이라 할 수 있겠다. 다양한 음정패턴과 리듬패턴을 흡수하는 것은 음악적 어휘를 풍부하게 하는 것이며, 즉흥연주와 창의성 발달에 바탕이 될 수 있을 것이다.

<악보12> 음정패턴의 예



<악보13> 리듬패턴의 예



3) 제 1차시 수업 활동의 예

수업 시간 40분 동안 1번 'Hello'부터 15번 'Good bye'까지 노래와 활동을 차례대로 연결하여 수업한다.

① Hello (가사가 있는 노래)

<표11> 'Hello'의 활동내용

순서	활동내용
1	아이들과 교사가 동그랗게 앉는다.
2	교사가 아이들의 이름을 차례로 부르면서 인사한다. 예) 교사가 "Hello, 서영."하고 부르면 학생은 "Here." 또는 "Here I am."하고 대답한다.
3	교사는 기본박에 맞춰 무릎치기를 하며 1절을 노래한다. 아이들이 교사를 따라하며 기본박을 느낄 수 있도록 한다.
4	교사는 기본박에 맞춰 박수를 치며 clap, clap, clap, clap 이라고 노래하고, 바로 이어서 2절을 노래한다. 이때 아이들도 박수를 치며 기본박을 느낄 수 있도록 한다. <악보 15>
5	교사는 기본박에 맞춰 발로 바닥을 구르며 stamp, stamp, stamp, stamp 라고 노래하고, 바로 이어서 3절을 노래한다. 이때 아이들도 박수를 치며 기본박을 느낄 수 있도록 한다. <악보 15>
6	순서 3과 동일.

<악보14> 'Hello'

Hello

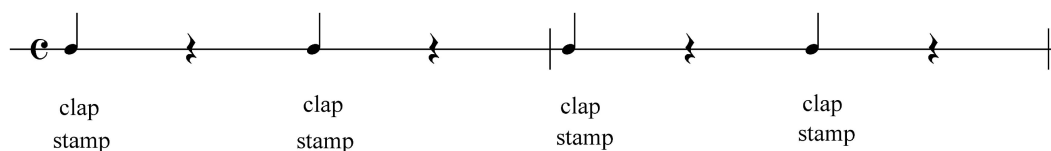


Hel - lo every - bo - dy yes in deed yes in deed yes in deed
Let's clap to - ge - ther
stamp



let's make mu - sic yes in deed yes in deed my friend

<악보 15> ‘clap, clap, clap, clap’



② Ring the Bell¹⁶⁾ (가사가 없는 노래)

<표12> ‘Ring the Bell’의 활동내용

순서	활동내용
1	아이들과 교사가 동그랗게 앉는다.
2	교사는 의미 없는 음절을 사용하여 노래한다. 교사는 노래를 부르며 흐름에 맞춰 팔을 자유롭게 움직인다. 이때 아이들이 교사를 따라하며 연속적인 흐름을 느낄 수 있도록 한다. (노래는 두 번 정도 반복한다.)
3	아이들에게 여러 가지 색깔의 스카프를 보여준다. 교사는 아이들에게 차례대로 스카프를 나눠준다. 이 때 교사가 “What color do you want?” 하면 아이들은 “I want red, please.”, “Thank you.”하며 스카프를 받는다.
4	교사는 노래부르며 스카프를 가지고 활동한다. 1-4, 5-8, 13-16마디에서 스카프를 높이 던지고 바닥에 저절로 떨어지게 둔다. 9-12마디 부분에서는 스카프 양 끝을 잡고 좌우로 부드럽게 흔든다.
5	노래가 끝나면 바로 이어서 하행 5도 패턴(예:솔-도)을 부르며 활동을 마친다.

16) Edwin E. Gordon, Helen K. Yi 역 Music play, 2002. p.50

<악보 16> 'Ring the Bells'

Ring the Bells

Edwin E. Gordon

Moderato

5

9

13

③ Jeremiah Blow the Fire¹⁷⁾ (가사가 있는 노래)

<표13> 'Jeremiah Blow the Fire'의 활동내용

순서	활동내용
1	교사는 Ring the Bell 활동이 끝나면 바로 이어서 Jeremiah Blow the Fire를 노래를 시작한다. 교사는 스카프를 머리위에 쓴 후, 양끝을 잡고 가볍게 흔들다가 Whew부분에 살짝 올린다. 이때 아이들도 따라하도록 유도한다.

17) Edwin E. Gordon, Helen K. Yi 역 Music play, 2002. p.101

2	교사는 스카프의 양끝을 잡고 얼굴 앞에 대고 흔들며 노래하다가 Whew 부분에 스카프를 아래로 잡아당긴다.
3	교사는 아이들에게 “누구한테 바람을 불어줄까?” 물어보고 다같이 한 명의 아이에게 스카프로 바람을 불어주는 흉내를 낸다. 이때 교사는 아이에게 어떤 바람 불어줄까? 하고 아이들의 상상력을 자극하며 활동한다. (예) 교사 : “누구한테 바람을 불어줄까?” 아이 : “서영이요.” 교사 : “어떤 바람 불어줄까?” 아이 : “뽕뽕한 바람이요.” 하면 교사는 굵고 낮은 목소리로 노래 부르고 다같이 센 바람을 부는 흉내를 낸다. 아이가 “날씬한 바람이요.” 하면 교사는 가늘고 높은 목소리로 노래 부르고 다같이 약한 바람을 부는 흉내를 낸다. 등
4	활동이 끝나면 교사가 스카프를 바닥에 반듯하게 펼쳐 놓으면서 “like this, like this, like this”하며 아이들이 교사를 따라 스카프를 펼쳐 놓을 수 있도록 한다. <악보18>
5	교사는 “let’s fold, let’s fold”하며 스카프를 손수건 접듯이 접고, 아이들도 따라할 수 있도록 한다.<악보19>
6	아이들이 스카프를 모두 접으면, 차례대로 하행 5도 패턴(예:솔-도)을 부르며 스카프를 바구니에 넣을 수 있도록 유도한다.

<악보 17> ‘Jeremiah Blow the Fire’

Jeremiah Blow the Fire

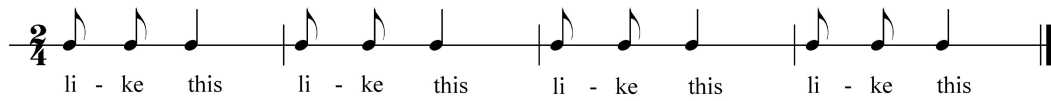
Traditional

Moderato

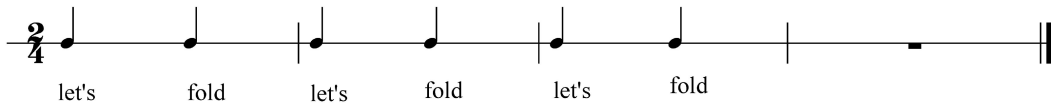
Je- re- mi- ah, blow the fire, - puff, puff, puff. Whew!

6 puff, puff, puff. Whew!

<악보18> 'like this, like this, like this'



<악보19> 'let's fold, let's fold'



④ Rolling(가사가 없는 챠트)

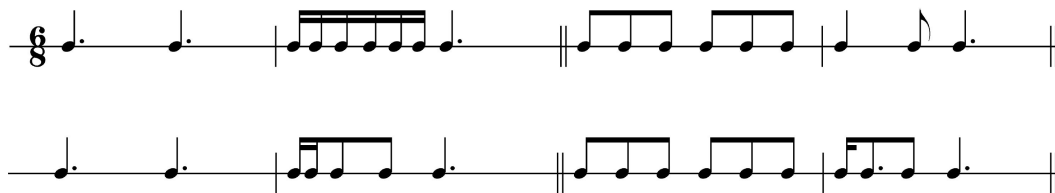
IV. 1. 2) 활동 내용의 ④와 동일

⑤ Rolling의 리듬패턴(가사가 없는 챠트)

<표14> 'Rolling 리듬패턴'의 활동내용

순서	활동내용
1	교사가 교습방식으로 그룹전체를 대상으로 패턴을 보여준다. 아이들이 교사의 리듬패턴을 다같이 따라하도록 한다.
2	교사가 평가 방식으로 한 명씩 차례대로 개인패턴을 준다. 이 때 교사는 아이의 눈을 쳐다보고 손이나 머리를 쓰다듬듯 진행한다. 아이가 교사의 리듬패턴을 따라하도록 한다. (이때 교사는 아이의 수준에 맞는 패턴을 주어야한다.)

<악보 20> 'Rolling 리듬패턴'¹⁸⁾



⑥ Hickety Pickety Bumble Bee¹⁹⁾ (가사가 있는 챠트)

<표15> 'Hickety Pickety Bumble Bee'의 활동내용

순서	활동내용
1	아이들과 교사가 동그랗게 앉는다.
2	교사는 Hickety Pickety Bumble Bee의 리듬에 맞춰 의미 없는 음절로 노래한다. 교사는 노래하며 기본박에 맞춰 무릎을 친다. 이때 아이들이 교사를 따라하며 기본박을 느낄 수 있도록 유도한다.
3	교사는 앉은 채로 세분박에 맞춰 손으로 바닥을 치며 노래하고, Can you move your head with me? 부분에서 머리를 자유롭게 움직인다. 교사는 아이들이 따라할 수 있도록 한다.
4	교사는 공중에 대고 손을 세분박에 맞춰 움직이며 노래하고, Can you move your arms with me? 부분에서 팔을 자유롭게 움직인다. 교사는 아이들이 따라할 수 있도록 한다.
5	교사는 세분박에 맞춰 어깨를 두들기며 Can you move your arms with me? 부분에서 어깨를 흔든다. 교사는 아이들이 따라할 수 있도록 한다.

18) Edwin E. Gordon, Helen K. Yi 역 Music play, 2002. p.86

19) Edwin E. Gordon, Helen K. Yi 역 Music play, 2002. p.119

<악보21> 'Hickety Pickety Bumble Bee'

Hickety Pickety Bumble Bee

Traditional

Moderato

Hick - e - ty pick - e - ty bum - ble bee, can you move your arms with me?
shoulders
back
hips

⑦ Ocean Waves (가사가 없는 노래)

IV. 1. 2) 활동 내용의 ②와 동일

⑧ Down by the Station (가사가 있는 노래)

IV. 1. 2) 활동 내용의 ①과 동일

⑨ Day Dreams²⁰⁾ (가사가 없는 노래)

<표16> 'Day Dreams'의 활동내용

순서	활동내용
1	교사는 "who's help me?"라고 하며, 한 명을 불러낸다. 그 아이에게 "turn off the light."라고 말하고 아이가 전등을 끄도록 한다.
2	교사는 전등을 끄고 커튼을 쳐서 교실을 어둡게 만든다.
3	교사는 노래를 부르고 아이들은 잠을 자는 것처럼 바닥에 누워서 휴식을 취하도록 한다.
4	교사는 "who's help me?"라고 하며, 한 명을 불러낸다. 그 아이에게 "turn on the light."라고 말하고 아이는 전등을 켜도록 한다. 교사는 커튼

20) Edwin E. Gordon, Helen K. Yi 역 Music play, 2002. p.75

	을 열고 다시 교실을 환하게 만든다.
5	교사는 아침인 것처럼 "Good morning." "stretch & up, up, up, up."하며 기지개를 켜고 아이들도 따라하도록 유도한다.

<악보22> 'Day Dreams'

Daydreams

Edwin E. Gorgon

Slow

⑩ Bumble Bee²¹⁾ (가사가 없는 노래)

<표17> 'Bumble Bee'의 활동내용

순서	활동내용
1	아이들과 교사가 동그랗게 앉는다.
2	교사는 의미 없는 음절을 사용하여 노래한다. 교사는 노래를 부르며 흐름에 맞춰 팔을 자유롭게 움직인다. 이때 아이들이 교사를 따라하며 연속적인 흐름을 느낄 수 있도록 한다. (노래는 두 번 정도 반복한다.)
3	교사는 의미 없는 음절을 이용하여 하행 5도 패턴(예: 솔-도)을 노래하며 아이들 머리위에 콩 주머니를 올려놓는다.
4	교사는 "on your hand, on your hand, on your hand"하면서 콩 주머니를

21) Edwin E. Gordon, Helen K. Yi 역 Music play, 2002. p.54

	손등위에 올려놓고 아이들이 따라할 수 있도록 한다.
5	교사는 콩 주머니를 손등위에 올려놓은 채로 팔을 자유롭게 움직이며 노래하고, 아이들이 교사를 따라 할 수 있도록 한다.
6	교사는 “on your foot, on your foot, on your foot”하면서 콩 주머니를 발등 위에 올려놓고 아이들이 따라할 수 있도록 한다.
7	교사는 콩 주머니를 발등위에 올려놓은 채로 다리를 자유롭게 움직이며 노래하고, 아이들이 교사를 따라 할 수 있도록 한다.
8	교사는 “on your head, on your head, on your head”하면서 콩 주머니를 머리 위에 올려놓고 아이들이 따라할 수 있도록 한다.
9	교사는 콩 주머니를 머리위에 올려놓은 채로 몸통을 자유롭게 움직이며 노래하고, 아이들이 교사를 따라 할 수 있도록 한다.
10	Bumble Bee노래가 끝난 후 교사는 의미 없는 음절을 이용하여 하행 5도 패턴(예: 솔-도)을 노래하며 고개를 숙여 머리위에 있는 콩 주머니를 바구니에 떨어뜨린다. 교사가 아이들 앞에 가면 차례대로 교사처럼 바구니에 떨어뜨린다.

<악보23> 'Bumble Bee'

Bumble Bee

Edwin E. Gordon

Moderato

⑪ Bumble Bee 음정패턴²²⁾ (가사가 없는 노래)

<표18> ‘Bumble Bee 음정패턴’의 활동내용

순서	활동내용
1	교사가 교습방식으로 그룹전체를 대상으로 음정패턴을 보여준다. 아이들이 교사의 음정패턴을 다같이 따라하도록 한다.
2	교사가 평가 방식으로 한 명씩 차례대로 개인패턴을 준다. 이 때 교사는 아이의 눈을 쳐다보고 손이나 머리를 쓰다듬듯이 진행한다. 아이가 교사의 음정패턴을 따라하도록 한다. (이때 교사는 아이의 수준에 맞는 패턴을 주어야한다.)

<악보24> ‘Bumble Bee 음정패턴’



⑫ Go and Stop²³⁾ (가사가 있는 챗트)

<표19> ‘Go and Stop’의 활동내용

순서	활동내용
1	아이들과 교사가 동그랗게 앉는다.
2	아이들이 “sticks please”하면 교사는 리듬스틱을 두 개씩 나누어준다.
3	교사는 한 손에 한 개씩 스틱을 잡고 기본박에 맞춰 스틱이 바닥에서 걷는 것처럼 활동하며 챗트한다. 아이들은 교사를 따라하며 기본박을 느낀다.
4	챗트에 나오는 “go”대신에 가사를 “hop”으로 바꾸고 기본박에 맞춰 스틱이 바닥에서 강충뛰기를 하는 것처럼 활동하며 챗트한다. 아이들은 교사를 따라하며 기본박을 느낀다.
5	챗트에 나오는 “go”대신에 가사를 “roll”로 바꾸고 스틱을 바닥에 나란히

22) Edwin E. Gordon, Helen K. Yi 역 Music play, 2002. p.55

23) Edwin E. Gordon, Helen K. Yi 역 Music play, 2002. p.115

	놓고 기본박에 맞춰 앞뒤로 굴리면서 챈트한다. 아이들은 교사를 따라하며 기본박을 느낀다.
6	챈트에 나오는 “go”대신에 가사를 “hit”으로 바꾸고 두 개의 스틱을 기본박에 맞춰 부딪히며 챈트한다. 아이들은 교사를 따라하며 기본박을 느낀다.
7	활동이 끝난 후 아이들은 차례대로 “in to the basket”하며 스틱을 바구니에 넣도록 한다.
8	다같이 일어나서 교사의 챈트에 맞추어 움직이다가 stop소리가 나오면 움직임을 멈춘다. 1) Go 2) Hop 3) Swim 4) Fly
9	챈트에 나오는 “go”대신에 가사를 “seat”으로 바꾸고 앉으면서 활동을 정리한다.

<악보25> ‘Go and Stop’

Go and Stop

Traditional

Moderato/Fast

We're gon - na go, go, go. We're gon - na go, go, go. We're gon - na
3
go, go, go and stop!

⑬ Follow Me²⁴⁾(가사가 없는 챠트)

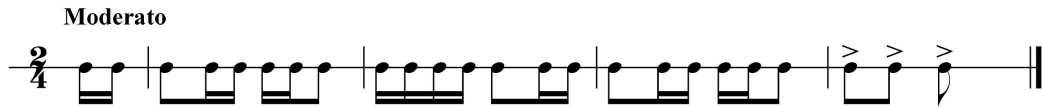
<표20> 'Follow Me'의 활동내용

순서	활동내용
1	아이들과 교사가 동그랗게 앉는다.
2	교사가 앉은 채로 의미 없는 음절을 사용하여 챠트한다. 교사는 챠트하며 기본 박에 맞춰 각 신체부위 (머리, 가슴, 배, 무릎 등)을 가볍게 친다. 아이들은 교사를 따라하며 기본박을 느낀다.
3	교사는 챠트하며 세분박에 맞춰 각 신체부위 (머리, 가슴, 배, 무릎 등)을 가볍게 친다. 아이들은 교사를 따라하며 세분박을 느낀다.
4	아이들은 두 명씩 짝이 되어 마주보고 앉아 교사의 챠트를 들으며 세분박에 맞춰 서로의 손을 가볍게 친다.
5	챠트가 익숙해지면 엑센트가 있는 마디에서는 친구의 손대신 바닥을 치도록 유도한다.

<악보26> 'Follow Me'

Follow Me!

Edwin E. Gordon



⑭ Dancing²⁵⁾ (가사가 없는 노래)

<표21> 'Dancing'의 활동내용

순서	활동내용
1	아이들과 교사가 동그랗게 앉는다.

24) Edwin E. Gordon, Helen K. Yi 역 Music play, 2002. p.78

25) Edwin E. Gordon, Helen K. Yi 역 Music play, 2002. p.67

2	교사가 앉은 채로 의미 없는 음절 (예 - “바(Bah)”, “뽐(Bum)”) 등을 사용하여 노래한다. 교사는 노래를 부르며 기본박에 맞추어 몸을 앞뒤 또는 좌우로 움직인다. 이때 아이들이 교사를 따라하며 기본박을 느낄 수 있도록 유도한다.
3	다같이 일어나서 혼자서 양팔을 벌리고 기본박에 맞추어 몸을 좌우로 움직인다. (몸을 좌우로 움직일 때는 왼발, 오른발 번갈아가면서 한쪽발만 땅을 디딘다.)
4	서 있는 채로 아이들이 두 명이 짝이 되어 마주보고 양손을 잡도록 한다. 곧이어 교사의 노래를 들으며 기본박에 맞추어 좌우로 움직이며 춤을 춘다. (몸을 좌우로 움직일 때는 왼발, 오른발 번갈아가면서 한쪽발만 땅을 디딘다.)
5	하행 5도 패턴 (예:솔-도)를 노래하며 자리에 앉도록 한다.

<악보27> ‘Dancing’

Dancing

Edwin E. Gordon

Moderato

⑮ Good Bye (가사가 있는 노래)

<표22> 'Good Bye'의 활동내용

순서	활동내용
1	아이들과 교사가 동그랗게 앉는다.
2	교사는 기본박에 맞춰 무릎치기를 하며 노래한다. 아이들이 교사를 따라 하며 기본박을 느낀다.
3	교사와 아이들은 인사하며 수업을 마친다.

<악보28> 'Good Bye'

Good Bye



Let's sing good - bye to - ge - ther good - bye good - bye good - bye let's



sing good - bye to - ge - ther good - bye good - bye good - bye

2. 전통적 음악수업

전통적 음악 수업활동에 사용된 전체 악곡 목차 소개와 활동내용을 제시하고 설명한 후, 제1차시 실제 수업의 예를 구체적으로 제시하였다.

1) 전체 악곡 목차

24차시동안 전통적 음악 수업활동에 쓰인 악곡은 다음과 같다

<표23> 전통적 음악수업에 쓰인 악곡 목차

번호	곡명	음조	박자	악기 및 교구
1	Row, row, row your boat	장조	정규적 2박자	피아노
2	Eency weency spider	장조	정규적 2박자	피아노
3	Twinkle, twinkle, little stars	장조	정규적 2박자	피아노·실로폰
4	Hickory, dickory, dock	장조	정규적 2박자	피아노
5	Mary had a little lamb	장조	정규적 2박자	피아노·실로폰
6	Head, shoulders, knees and toes	장조	정규적 2박자	피아노
7	Ten little indians	장조	정규적 2박자	봉고드럼
8	Bingo	장조	정규적 2박자	피아노·리듬악기
9	Fingers	장조	정규적 2박자	피아노
10	Down By the Station	장조	정규적 2박자	피아노
11	Hello monkey	장조	정규적 2박자	피아노
12	Hokey Pokey	장조	정규적 2박자	피아노

2) 주요 활동 내용

- ① 제재곡 교사가 직접 피아노를 치며 처음부터 끝까지 가사로 노래를 한다.
- ② 교사가 먼저 2마디씩 나누어 가사로 부르면 아이들이 2마디씩 따라 부른다.
- ③ 교사가 직접 피아노를 치며 처음부터 끝까지 계이름으로 노래를 부른다.
- ④ 교사가 먼저 2마디씩 나누어 계이름으로 부르면 아이들이 2마디씩 따라 부른다.
- ⑤ 교사가 음표 및 주요리듬을 설명한다.
- ⑥ 교사가 리듬에 맞춰 손뼉을 치며 노래하면 아이들도 따라한다.
- ⑦ 리듬악기(트라이앵글, 탬버린, 캐스티네즈 등)를 연주하며 노래한다.
- ⑧ 2그룹으로 나누어 돌림노래를 한다.

3) 제 1차시 수업활동의 예

수업시간 40분 동안 진행한 교수·학습활동을 제시하였다.

<표24> 제1차시 수업활동의 예

제재곡	Row, row, row your boat	
학습단계	교수·학습활동	
	교사활동	학생활동
도입	‘리’자로 끝나는 말이 무엇이 있을까요?	“항아리요.” “돛자리요.” “잠자리요.”
전개	교사가 직접 피아노를 치며 처음부터 끝까지 가사로 노래를 한다.	교사의 노래를 듣는다.
	교사가 2마디씩 나누어 가사로 부른다.	교사의 노래를 듣고 가사로 2마디씩 따라 부른다.

	<p>교사가 직접 피아노를 치며 처음부터 끝까지 가사로 노래를 부른다.</p> <p>교사가 2마디씩 나누어 계이름으로 부른다.</p> <p>교사가 직접 피아노를 치며 처음부터 끝까지 계이름으로 노래를 부른다.</p> <p>교사가 4분음표와 8분음표의 음길이를 설명한다. 4분음표 하나와 8분음표 2개가 같음을 알려준다.</p> <p>교사가 노래리듬에 맞춰 손뼉 치며 가사로 노래한다.</p>	<p>다같이 처음부터 끝까지 가사로 부른다.</p> <p>교사의 노래를 듣고 2마디씩 나누어 계이름으로 부른다.</p> <p>다같이 처음부터 끝까지 계이름으로 부른다.</p> <p>4분음표와 8분음표 음길이를 이해한다.</p> <p>다같이 노래리듬에 맞춰 손뼉 치며 가사로 노래한다.</p>
정리	<p>오늘 배운 다같이 노래해볼까요? 리듬에 맞춰 손뼉치면서 한번은 가사로 노래하고 한번은 계이름으로 노래해봅시다.</p>	<p>다같이 리듬에 맞춰 손뼉치면서 한번은 가사로 노래하고 한번은 계이름으로 노래한다.</p>

V. 연구결과 및 분석

본 연구는 유아음악교육을 받지 않은 집단과 전통적 유아음악교육을 받은 집단, 고든의 이론에 의한 유아음악 교수법에 의한 교육을 받은 집단을 대상으로 수업 전·후에 PMMA를 사용하여 음감 및 리듬 적성을 측정하여 음악 적성의 발전정도를 객관적으로 알아보았다. 본 연구의 분석결과는 다음과 같다.

1. PMMA의 신뢰도

본 실험의 신뢰도를 크론바흐 알파(Cronbach's Alpha)계수로 알아보았다. 검사의 신뢰도는 1에 가까울수록 검사에 대한 신뢰도가 높다. 통제집단과 실험 집단 전체의 사전 음감적성 신뢰도는 0.72, 리듬적성 신뢰도는 0.71이라는 결과가 나왔다. 통제집단과 실험집단 전체의 사후 음감적성 신뢰도는 0.49, 리듬 적성 신뢰도는 0.60이라는 결과가 나왔다.

실험 점수에 대한 신뢰도는 <표25>와 같다.

<표25> PMMA의 신뢰도

테스트 집단	사전		사후	
	음감 적성	리듬 적성	음감 적성	리듬 적성
가	0.74	0.77	0.43	0.53
나	0.73	0.70	0.42	0.61
다	0.67	0.64	0.22	0.48
전체	0.72	0.71	0.49	0.60

2. 평균과 표준편차

통제집단 및 실험집단별, 통제집단 및 실험집단 전체의 사전 음감적성과 리듬적성 및 전체음악적성의 평균과 표준편차를 구하여 <표26>으로 제시하였다.

<표26> 집단별 음감적성, 리듬적성, 전체음악적성의 사건의 평균과 표준편차

테스트 집단	사전					
	음감적성		리듬적성		전체음악적성	
	평균	표준편차	평균	표준편차	평균	표준편차
가	32.72	4.11	27.17	5.43	59.89	7.79
나	32.44	4.06	27.39	4.78	59.83	7.48
다	31.06	3.82	26.29	4.43	57.35	6.82
전체	32.09	3.99	26.96	4.83	59.06	7.34

통제집단 및 실험집단별, 통제집단 및 실험집단 전체의 사후 음감적성 점수와 리듬적성 점수 및 전체음악적성 점수의 평균과 표준편차를 구하여 <표27>로 제시하였다.

<표27> 집단별 음감적성, 리듬적성, 전체음악적성의 사후의 평균과 표준편차

테스트 집단	사후					
	음감적성		리듬적성		전체음악적성	
	평균	표준편차	평균	표준편차	평균	표준편차
가	36.44	1.95	30.67	3.53	67.11	4.39
나	35.00	3.65	28.61	4.00	63.61	6.60
다	32.12	2.32	26.94	3.60	59.06	5.01
전체	34.57	3.24	28.77	3.95	63.34	6.26

3. 사전-사후검사 차이 분석(변량분석)

1) 음감적성

음악교육 실시 전의 음감 검사점수를 집단별로 비교한 결과는 다음 <표28>과 같다. <표28>에서 알 수 있듯이 사전에 두 통제집단과 실험집단 간에 유의도는 .43으로 집단 간의 음감의 차이는 통계적으로 유의하지 않다. 즉 두 통제집단과 실험 집단간 음감의 차이가 있다고 말할 수 없다.

<표28> 사전 집단간 음감적성의 변량분석

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
사전 검사	Between Groups	27.53	2	13.77	.86	.43
	Within Groups	800.10	50	16.02		
	Total	828.53	52			

음악교육 실시 전의 음감에 대한 집단 간의 변량분석을 위해 Turkey HSD방법을 사용하여 유의도를 확인하였다. <표29>에서 볼 수 있는 바와 같이 ‘가’ 집단과 ‘나’집단은 0.98, ‘가’집단과 ‘다’집단은 0.44, ‘나’집단과 ‘다’집단은 0.57로 집단간의 음감의 차이는 유의하지 않다. 즉 두 통제 집단과 실험 집단간에 음감의 차이가 있다고 말할 수 없다.

<표29> Turkey HSD방법에 의한 사전검증

평균	가	나	다
가(32.72)	-	0.98	0.44
나(32.44)	0.98	-	0.57
다(31.06)	0.44	0.57	-

음악교육 실시 후의 음감 검사점수를 통계 분석한 결과는 다음 <표30>과 같다. <표30>에서 볼 수 있듯이 사후 음감적성의 경우 두 통제집단과 실험집단 간에 유의도가 .00으로 0.1% 수준 이상의 매우 유의있는 차이를 보이고 있다.

<표30> 사후의 집단 간 음감적성의 변량분석

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
사후 검사	Between Groups	168.81	2	84.41	11.22	.00
	Within Groups	376.21	50	7.52		
	Total	545.02	52			

사후 음감에 대한 집단간의 변량분석을 위해 Turkey HSD 방법을 사용하여 유의도를 확인하였다. <표31>에서 볼 수 있는 바와 같이 ‘가’집단과 ‘나’집단은 0.26으로 통계적으로 유의하다고 볼 수 없다. 하지만 ‘가’집단과 ‘다’집단간의 유의도는 0.00, ‘나’집단과 ‘다’집단간의 유의도는 0.01로 각각 0.1%, 1%이상의 집단간 유의한 차이를 보이고 있다.

이것으로 보아 고든의 유아음악 교육방법과 전통적 음악 교육방법 둘 다 집단의 음감발달에 확실히 효과를 가져왔다고 통계적으로 말할 수 있다.

<표31> Turkey HSD방법에 의한 사후검증

평균	가	나	다
가(36.44)	-	0.26	***0.00
나(35.00)	0.26	-	**0.01
다(32.12)	***0.00	**0.01	-

* P<0.05, ** P<0.01, *** P<0.001

2) 리듬적성

음악교육 실시 전의 리듬 검사점수를 통계 분석한 결과는 다음 <표32>와 같다. <표32>에서 알 수 있듯이 사전에는 두 통제집단과 실험집단 간에 유의도는 .79로 집단 간의 리듬감의 차이가 있다고 말할 수 없다.

<표32> 사전 집단 간 리듬적성의 변량분석

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
사전 검사	Between Groups	11.62	2	5.81	.24	.79
	Within Groups	1202.31	50	24.05		
	Total	1213.93	52			

음악교육 실시 전의 리듬감에 대한 집단 간의 변량분석을 위해 Turkey HSD 방법을 사용하여 유의도를 확인하였다. <표33>에서 볼 수 있는 바와 같이 ‘가’집단과 ‘나’집단은 0.99, ‘가’집단과 ‘다’집단은 0.86, ‘나’집단과 ‘다’집단은 0.79의 유의도를 확인함으로써 리듬감에 있어서 두 통제집단과 실험 집단간에 통계적으로 유의있는 리듬감의 차이가 있다고 말할 수 없다.

<표33> Turkey HSD방법에 의한 사전검증

평균	가	나	다
가(27.17)	-	0.99	0.86
나(27.39)	0.99	-	0.79
다(26.29)	0.86	0.79	-

음악교육 실시 후의 리듬감 검사점수를 통계 분석한 결과는 다음 <표34>와 같다. <표34>에서 볼 수 있듯이 사후 리듬감 적성의 경우 두 통제집단과 실험집단 간에 유의도가 .02로 5% 수준 이상의 유의있는 차이를 보이고 있다.

<표34> 사후 집단 간 리듬적성의 변량분석

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
사후 검사	Between Groups	122.06	2	61.03	4.42	.02
	Within Groups	691.22	50	13.82		
	Total	813.28	52			

사후 리듬감에 대한 집단 간의 변량분석을 위해 Turkey HSD 방법을 사용하여 유의도를 확인하였다. <표35>에서 볼 수 있는 바와 같이 ‘가’집단과 ‘나’집단은 0.23, ‘나’집단과 ‘다’집단은 0.39로 통계적으로 유의하다고 볼 수 없다. 하지만 ‘가’집단과 ‘다’집단 간의 유의도는 각각 0.01로 5%이상의 유의한 차이를 보이고 있다.

이것으로 보아 고든의 유아음악교육방법이 교육을 받지 않은 집단은 물론이며, 전통음악 교육방법 보다도 효과적으로 리듬감을 발달시켰다고 통계적으로 말할 수 있다.

<표35> Turkey HSD방법에 의한 사후검증

평균	가	나	다
가(30.67)	-	0.23	*0.01
나(28.61)	0.23	-	0.39
다(26.94)	*0.01	0.39	-

* P<0.05, ** P<0.01, *** P<0.001

3) 전체음악적성

음악교육 실시 전의 음감 및 리듬감의 검사점수 합산 값을 통계 분석한 결과는 다음 표<36>과 같다. 표<36>에서 알 수 있듯이 사전에는 두 통제집단과 실험집단 간에 유의도는 .52로 집단 간의 전체음악적성의 차이가 있다고 말할 수 없다.

<표36> 사전 집단 간 전체음악적성의 변량분석

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
사전 검사	Between Groups	72.67	2	36.35	.67	.52
	Within Groups	2726.16	50	54.52		
	Total	2798.83	52			

음악교육 실시 전의 전체음악적성에 대한 집단간의 변량분석을 위해 Turkey HSD 방법을 사용하여 유의도를 확인하였다. <표37>에서 볼 수 있는 바와 같이 ‘가’집단과 ‘나’집단은 1.00, ‘가’집단과 ‘다’집단은 0.57, ‘나’집단과 ‘다’집단은 0.59의 유의도를 확인함으로써 전체음악적성에 있어서 두 통제집단과 실험 집

단간에 통계적으로 유의있는 전체음악적성의 차이가 있다고 말할 수 없다.

<표37> Turkey HSD방법에 의한 사전검증

평균	가	나	다
가(59.89)	-	1.00	0.57
나(59.83)	1.00	-	0.59
다(57.35)	0.57	0.59	-

음악교육 실시 후의 전체음악적성을 통계 분석한 결과는 다음 <표38>과 같다. <표38>에서 볼 수 있듯이 사후 전체음악적성의 경우 두 통제집단과 실험 집단 간에 유의도가 .00으로 0.1% 수준 이상의 유의있는 차이를 보이고 있다.

<표38> 사후의 집단간 전체음악적성의 변량분석

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
사후 검사	Between Groups	568.89	2	284.44	9.68	.00
	Within Groups	1468.10	50	29.38		
	Total	2037.89	52			

사후 전체 음악적성에 대한 집단간의 변량분석을 위해 Turkey HSD 방법을 사용하여 유의도를 확인하였다. <표39>에서 볼 수 있는 바와 같이 ‘가’집단과 ‘나’집단은 0.14로 통계적으로 유의하다고 볼 수 없다. 하지만 ‘가’집단과 ‘다’집단간의 유의도는 0.00 ‘나’집단과 ‘다’집단의 유의도는 0.04로 각각 0.1%, 5%이상의 유의한 차이를 보이고 있다.

이것으로 보아 고든의 유아음악 교육방법과 전통적 음악 교육방법 모두 전체

음악적성에 확실히 효과를 가져왔다고 통계적으로 말할 수 있다.

<표39> Turkey HSD방법에 의한 사후검증

평균	가	나	다
가(67.11)	-	0.14	**0.00
나(63.61)	0.14	-	*0.04
다(59.06)	**0.00	*0.04	-

* $P < 0.05$, ** $P < 0.01$, *** $P < 0.001$

VI. 결론 및 제언

1. 요약 및 결론

본 연구의 목적은 현재 한국에서 접할 수 있는 많은 음악 프로그램 중에 고든의 음악학습이론에 근거한 뮤직플레이 활동을 함으로써 유아의 음악적 성이 향상되는지를 알아보고, 뮤직플레이 활동이 긍정적 영향을 미친다면, 그것의 객관적 자료를 제공함으로써 한국 유아음악교육에 고든 학습이론을 이용한 교수법 활용도를 높이고자 하는 것이다.

본 연구는 서울 2곳의 유치원을 대상으로 하였다. 실험집단 ‘가’는 A유치원 a반(18명)으로 하고 통제집단 ‘나’는 A유치원 b반(18명)으로 하고 통제집단 ‘다’는 B유치원 a반(17명)으로 하였다. 실험집단 ‘가’는 고든의 음악학습이론에 기초한 뮤직플레이를 중심으로 수업을 진행하고, 통제집단 ‘나’는 전통적 음악수업을 진행하고, 통제집단 ‘다’는 음악수업을 하지 않았다. 실험집단은 본 연구자가 직접 수업을 실시하였으며 12주 동안 주 2회 40분씩 실시하였다. 사전·사후에 집단별로 고든의 음악적성검사 PMMA를 연구 도구로 사용하였다. 실험 집단 및 통제 집단별 음감과 리듬 및 총점의 사전-사후 점수에 대해 평균과 표준편차를 계산하여 집단 간의 차이를 개략적으로 확인하고, 보다 구체적인 통계적 유의성을 검증하기 위하여 실험집단과 통제집단간의 음감적성과 리듬적성 및 전체음악적성에 대한 변량분석(ANOVA)을 실시하였다. 변량분석이 유의할 때 집단간 개별 비교인 Turkey의 HSD방법으로 유의차 검증을 실시하였다. 분석결과를 바탕으로 얻은 결론은 다음과 같다.

첫째. 사전 음감적성은 두 통제집단과 실험집단 간에 유의도가 .43으로 집단

간의 차이는 통계적으로 유의하지 않았으나 사후 음감적성의 경우 두 통제집단과 실험집단 간에 유의도가 .00으로 0.1% 수준 이상의 매우 유의있는 차이를 보였다. 즉 고든의 유아음악 교육방법과 전통적 음악 교육방법은 대상 집단의 음감발달에 확실히 효과를 가져왔다고 통계적으로 말할 수 있다.

둘째. 사전 리듬적성은 두 통제집단과 실험집단 간에 유의도가 .79로 집단 간의 차이가 통계적으로 유의하지 않았으나 사후 리듬적성의 경우 두 통제집단과 실험집단 간에 유의도가 .02로 5% 수준 이상의 유의있는 차이를 보였다. 즉 고든의 유아음악교육방법이 교육을 받지 않은 집단은 물론이며, 전통음악 교육방법 보다도 효과적으로 리듬감을 발달시켰다고 통계적으로 말할 수 있다.

셋째. 사전 전체음악적성은 두 통제집단과 실험집단 간에 유의도는 .52로 집단 간의 차이는 통계적으로 유의하지 않았으나 사후 전체음악적성의 경우 두 통제집단과 실험집단 간에 유의도가 .00으로 0.1% 수준 이상의 유의있는 차이를 보였다. 즉 고든의 유아음악교육방법과 전통적 음악교육방법은 대상 집단의 전체 음악적성 발달에 확실히 효과를 가져왔다고 통계적으로 말할 수 있다.

고든의 유아음악교육방법과 전통적 유아음악교육방법 모두 음감적성과 전체 음악적성발달에 효과적인 것으로 나타났다. 이것으로 보아 음악수업을 하지 않는 것보다는 어떠한 형태의 수업이든 음악활동을 하면 유아의 음감발달과 전체 음악적성발달에는 긍정적 영향을 미친다고 볼 수 있겠다. 또한 리듬적성 발달은 고든의 유아음악교육방법이 음악교육을 받지 않은 집단은 물론이며 전

통적 음악교육방법보다도 효과적인 것으로 보아 음조가 없는 가사있는 챗트, 가사없는 챗트, 리듬패턴 활동이 리듬적성 향상에 도움이 된 것으로 볼 수 있겠다. 따라서 전통적 음악수업에서도 아이들의 리듬적성을 향상시킬 수 있도록 음조없이 리듬만으로 이루어진 가사있는 챗트, 가사없는 챗트, 리듬패턴 활동 등을 많이 접할 수 있도록 다양한 수업방안이 모색되어야 할 것이다.

2. 제언 및 후속연구

이와 같은 결론에 따라서 다음과 같이 제언을 하고자 한다.

첫째. 본 연구의 대상이 7세 모두를 대표한다고 하기에는 한계가 있다. 따라서 본 연구의 결과를 일반화 할 수 없으며, 더 많은 유아들을 대상으로 하여 연구가 진행되어야 할 것이다.

둘째. 본 연구의 대상이 7세 유아만 중심으로 실시된 것이다. 따라서 보다 다양한 연령층을 중심으로 연구가 진행되어야 할 것으로 생각된다.

셋째. 본 실험기간은 12주 동안 24회 실시하여 진행되었지만 보다 확실한 결과를 얻기 위해서는 1년 혹은 그 이상의 지속적인 교육이 필요할 것으로 생각되어진다.

넷째. 본 연구에서 실험집단에 실시한 뮤직플레이 수업은 영어 가사로 된 노래 및 챗트를 그대로 사용하였으며, 교사 또한 지시어를 영어로 진행하였다. 이것이 유아에게 어떠한 영향을 미쳤는지에 대한 연구가 진행되어야 할

것으로 생각된다. 또한 영어 가사로 된 노래 및 챗트를 한국어로 번역하여 수업하거나 한국어 가사로 된 노래 및 챗트를 사용한 연구도 진행되어야 할 것으로 생각되어진다.

다섯째, 유아 음악교육의 중요성을 인식하고 오디에이션 할 수 있는 능력을 키울 수 있는 국내 프로그램을 개발하여 한국 유아음악교육의 발전이 이루어지기를 바란다.

참 고 문 헌

1. 국내 단행본

- 현경실(2004). 한국음악적성검사. 서울 : 학지사.
- 이홍수(1990). 음악교육의 현대적 접근. 서울 : 세광출판사.
- 이홍수(1992). 느낌과 통찰의 음악교육. 서울 : 세광출판사.
- 석문주, 최은식, 함희주, 권덕원.(2006). 음악교육의 이해와 실천. 서울 : 교육과학사
- Edwin E. Gordon 「영유아를 위한 음악학습이론」 Helen K. Yi역. 경기 : IEC

2. 국내 학위논문

- 현경실(1994). 고든 학습 이론과 그 실제 적용 방안, 한국음악교육학회, 음악교육연구 제13집.
- 신인숙(1995). 아동의 연령과 적성 유형에 따라 음악 학습프로그램이 유동 음악적성에 미치는 효과, 한국국악교육학회, 국악과 교육 국악교육 제 13집.
- 김인실(1999). 고든유아음악교육방법의 적용효과성에 관한 연구 - <한국의 선정된 지역사회의 유아들을 중심으로>. 박사학위논문, 단국대학교 대학원.
- 이연경(2002). 리듬감신장을 위한 다양한 리듬지도기법에 대한연구. 한국음악교육학회 음악교육연구 제 22집.
- 박은아(1990). 고든의 연계학습 이론을 이용한 초등학교 음악수업 모형 연구. 석사학위논문. 연세대학교 교육대학원.
- 박혜영(1993). 고든의 학습 이론에 대한 고찰 및 그 적용. 석사학위논문. 서울대학교 대

학원.

백지혜.(2001). 고든의 학습이론에 기초한 오디에이션 활동이 유아의 음악소질에 미치는 영향. 석사학위논문, 중앙대학교 대학원.

3. 국외 단행본

Gordon, Edwin E.(1991). "Guiding Your Child's Musical Development" Chicago:G.I.A Publications, Inc.

Gordon, Edwin E. (1998). Music Play, Chicago : G. I. A.,

Gordon, Edwin E. (1986a). Primary measures of music audiation and intermediate measure music, Chicago : G. I. A.,

Gordon, Edwin E. 1989b. Audie, Chicago : G. I. A.,

Abstract

**The Influence on Musical Aptitude of Young children's
Musical Education Method Based on Gordon's Music
Learning Theory
- Focus on Music Play-**

Cho, Hyo Jin

Department of Music Education

Graduate School of Education

Sungshin Women's University

This paper aims to review whether the Music Play activities that are based on the music learning theories of Edwin E. Gordon actually enhanced the musical aptitude of young children. And in the case of observing positive effects, this study will provide objective data that can be used in enhancing the adoption of Gordon's music learning theories in the pedagogy of children's music education of Korea.

This study was conducted in 2 kindergartens in Seoul. The study group1,

composed of 18 children in class **a** of Kindergarten **A**, was exposed to music play courses that were based on Gordon's music learning theory. Control group **2** was exposed to traditional music classes, comprising 18 children in class **b** of Kindergarten **A**, while control group **3** consisted of 17 children in class **a** of Kindergarten **B** were not exposed to any music classes. The study author myself conducted the classes for the study group, with a class module I created based on Music Play. The classes were conducted twice a week for 12 weeks. Each class lasted 40 minutes. Each group was assessed before and after the study period using Gordon's Primary Measures of Music Audiation as the main research tool.

The study was first able to roughly confirm the difference between each group by calculating the average and the standard deviation of the pre and post study scores for tonal, rhythm and a composite score combining tonal and rhythm aptitude levels for each group. Then, the study went on to further verify the statistical significance by conducting ANOVA analysis of each group's tonal, rhythm and composite aptitude. When ANOVA results were statistically significant, a verification was conducted by the HSD method of Turkey. The results of the study analysis are as follows.

First, there wasn't much significant difference for tonal aptitude between the study group and the two control groups prior to the study period, with only .43 variance. But the difference between the study group and control groups after the 12 weeks was 0.1%, showing a high significant difference. Therefore, we can statistically say that both Gordon's music education methods and traditional music education were effective in developing the tonal aptitude of the study population. Secondly, for rhythm aptitude prior to the study, there wasn't much difference

between the groups with a significant difference of .79. However, after the 12 week period, a significant difference was found in the study group, not only against the control group without any music classes but also against the group receiving traditional music classes, proving that the study group had developed rhythm aptitude much more effectively than the other two groups. Thirdly, for the composite musical aptitude, there was only a .52 difference between the study group and the two control groups prior to the study period, but the post study evaluation shows that there is a significant variance of 0.1% between the groups, statistically showing that both the Gordon and traditional music education groups developed the composite musical aptitude in the group populations. In conclusion, both the Gordon early childhood music education methodology and the traditional music education methodology were effective in developing tonal aptitude and the composite aptitude, while the Gordon methodology proved to be more effective in developing the rhythm aptitude compared to both the non-music education group as well as the traditional music education group.

To further develop the results of this study, continued music education should be provided to a larger group of children. Also, it is my hope that with increased awareness about the importance of music education, more Korean programs can be developed to foster the Audiation capability, in order to contribute to the development of children music education in Korea.

부 록

1-2회

#	노래	page	수업활동
1	Hello (가사가 있는 노래)	.	1) 원으로 앉아서 인사하며 노래하기. 2) 아래의 동사를 사용하여 여러 번 반복한다. 1-2회: 1) Hello 2) Twist 3) Wiggle 4) Hello
2	Ring the Bell (가사가 없는 노래)	50	1) 음악의 흐름에 맞게 스카프를 높이 던지고, 바닥에 떨어뜨리는 활동을 하며 노래한다. 2) 위의 활동이 끝난 후 바로 이어서 Jeremiah Blow the Fire 노래를 하며 활동한다.
3	Jeremiah Blow the Fire (가사가 있는 노래)	101	1) 아이의 머리 위에 스카프를 올려놓고 puff, puff, puff부분에서 스카프를 살짝 위로 올렸다가 내렸다가 반복한다. whew부분에서는 스카프를 위로 완전히 올린다. 2) 아이들이 직접 스카프를 들고 움직이다가 스카프를 불거나 떨어뜨리는 활동을 한다. 3) 스카프를 접어서 정리한다.
4	Rolling (가사가 없는 챗트)	86	1) 원을 만들어 앉아 공을 바닥에 놓은 후 두손으로 잡고 기본박에 맞춰 앞뒤로 굴리며 챗트한다. 이때 기본 박을 느끼도록 유도한다. 2) 아이들에게 Rolling 패턴을 알려준 후, 다른 친구와 짝이 되어 Rolling 패턴을 하며 마지막 박에 공을 굴려준다. 3) 공 정리하기: 챗트를 계속하면서 아이들이 선생님께 공을 굴리게 한다. 다음에 연계되는 리듬패턴 수업 활동을 할 수 있도록 원으로 앉는다.
5	리듬패턴 수업 (Rolling)	87	1) 그룹 리듬패턴을 한 후, 교사가 모든 아이에게 차례대로 한 명씩 시도한다. 이때 인원이 적을 경우는 4마디의 패턴을 하고 인원이 많을 경우는 2마디의 패턴을 진행한다.
6	Hickety Pickety (가사가 있는 챗트)	119	1) 교사가 의미 없는 음절을 사용하여 챗트하며 챗트의 흐름에 맞춰 몸을 자유롭게 움직인다. 2) 교사가 가사에 맞는 신체부위(예:Arms-Shoulder-toes)를 움직이고 아이들이 스스로 모방을 시작할 수 있도록 유도한다.
7	Ocean Waves (가사가 없는 노래)	69	1) 의미 없는 음절을 사용하여 노래하며 앞뒤 또는 좌우로 움직인다. 2) 친구와 마주앉아 양손을 잡고 기본박에 맞춰 밀고 당기며 노래한다. 교사는 빠르기의 변화를 준다. 3) 원을 만들어 앉아 다같이 팔짱을 끼거나 손을 잡고 앞뒤 또는 좌우로 움직이며 노래한다.
8	Down by the Station	100	1) 한 줄 기차를 만든 후 앉아서 기차 놀이를 한다.

	(가사가 있는 노래)		2) 여러 번 반복 후 기차모양으로 일어나서 기차놀이를 한다. 3) 교사는 아이들이 기본박과 세분박을 느낄 수 있도록 유도한다.
9	Day Dream (가사가 없는 노래)	75	1) 아이들은 자는 것처럼 바닥에 누워서 휴식을 취한다.
10	Bumble Bee (가사가 없는 노래)	54	1) 콩 주머니를 머리 위, 어깨 위, 손등 위, 발등 위 등에 올려놓고 흐름을 타면서 노래한다. 2) 콩 주머니를 떨어뜨릴 때 하행 5도 패턴(예:솔-도)을 노래한다.
11	음정패턴 수업 (Bumble Bee)	55	1) 그룹 전체를 대상으로 음정패턴을 진행한 후, 교사가 모든 아이에게 차례대로 한 명씩 시도한다. 2) 이때 인원이 적을 경우는 4마디의 패턴을 하고 인원이 많을 경우는 2마디의 패턴을 진행한다.
12	Go and Stop (가사가 있는 챗트)	115	1) 두개의 스틱을 주고 양손에 잡도록 하고 스틱이 바닥에서 걷는 시늉을 하게 한다. 2) 몇 번 반복한 후 다같이 일어나서 챗트에 맞추어 움직이다가 stop소리가 나오면 움직임을 멈춘다. 1-2회: 1) Go 2) Hop 3) Run
13	Follow Me (가사가 없는 챗트)	78	1) 연속적인 흐름을 가지고 움직이며 챗트한다. 2) 기본 박에 아이들이 무릎이나 어깨를 가볍게 두드리도록 한다.
14	Dancing	67	1) 일어나서 두 명씩 짝을 지어 손을 잡고 양 옆으로 움직이며 댄스 한다.
15	Good Bye	·	1) 노래하며 수업을 마친다.

3-4회

#	노래	page	수업활동
1	Hello (가사가 있는 노래)	·	1) 원으로 앉아서 인사하며 노래하기. 2) 아래의 동사를 사용하여 여러 번 반복 3-4회 : 1) Hello 2) Twist 3) Clap 4) Hello
2	Ocean Waves (가사가 없는 노래)	69	1) 3-4회에서는 두 명에 하나씩 스틱을 한 개씩 나누어 준다. 2) 두 명씩 마주보고 한 개의 스틱을 나란히 잡고 활동할 수 있게 한다. 빠르기의 변화도 준다.
3	Go and Stop (가사가 있는 챗트)	115	1) 일어나서 교사의 챗트에 맞춰 활동한다. 3-4회 : 1) Go 2) Hop 3) Swim 4) Fly
4	Follow Me (가사가 없는 챗트)	78	1) 앉은채로 흐름에 맞춰 몸을 자유롭게 움직이며 챗트한다.

			<p>2) 기본 박에 아이들이 무릎이나 어깨를 가볍게 두드리도록 한다.</p> <p>3) 일어나서 흐름을 타며 움직이고 엑센트가 있는 마디에서는 챠트를 하는 대신 바닥이나 벽 또는 책상을 가볍게 두드리게 한다.</p>
5	Down by the Station (가사가 있는 노래)	100	<p>1) 한 줄 기차를 만든 후 앉아서 기차놀이를 한다.</p> <p>2) 여러 번 반복 후 기차모양으로 일어나서 기차놀이를 한다.</p> <p>3) 교사는 아이들이 기본박과 세분박을 느낄 수 있도록 유도한다.</p>
6	Rolling (가사가 없는 챠트)	86	<p>1) 원을 만들어 앉아 공을 바닥에 놓고 기본박에 맞춰 앞뒤로 굴리며 챠트한다. 이 때 기본 박을 느끼도록 유도한다.</p> <p>2) 아이들에게 Rolling 패턴을 알려준 후, 다른 친구와 짝이 되어 Rolling 패턴을 하며 마지막 박에 공을 굴려준다.</p> <p>3) 교사는 빠르기의 변화를 주며 노래한다.</p> <p>4) 공 정리하기: 챠트를 계속하면서 아이들이 선생님께 공을 굴리게 한다. 다음에 연계되는 리듬패턴 수업 활동을 할 수 있도록 원으로 앉게 한다.</p> <p>5) 다음에 연계되는 리듬패턴 수업 활동을 할 수 있도록 원으로 앉게 한다.</p>
7	리듬패턴 수업 (Rolling)	87	<p>1) 그룹을 대상으로 리듬패턴을 진행한 후, 교사가 모든 아이에게 차례대로 한 명씩 시도한다.</p> <p>2) 이때 인원이 적을 경우는 4마디의 패턴을 하고 인원이 많을 경우는 2마디의 패턴을 진행한다.</p>
8	Dancing	67	<p>1) 일어나서 두 명씩 짝을 지어 손을 잡고 양 옆으로 움직이며 댄스 한다.</p>
9	Day Dream (가사가 없는 노래)	75	<p>1) 아이들은 자는 것처럼 바닥에 누워서 휴식을 취한다.</p>
10	Jeremiah Blow the Fire (가사가 있는 노래)	101	<p>1) 아이의 머리 위에 스카프를 올려놓고 puff, puff, puff 한 후에 스카프를 위로 올린다.</p> <p>2) 아이들이 직접 스카프를 들고 움직이다가 스카프를 불거나 떨어뜨리는 활동을 한다.</p>
11	Ring the Bell (가사가 없는 노래)	50	<p>1) 스카프를 높이 던지고, 바닥에 떨어뜨리며 1도를 노래한다.</p> <p>2) 노래가 끝난 후 바로 Jeremiah Blow the Fire 수업하기</p> <p>3) 스카프를 접어서 정리한다.</p>
12	음정패턴 수업	51	<p>1) 그룹 리듬패턴을 한 후, 교사가 모든 아이에게 차례대로 한 명씩 시도한다.</p> <p>2) 이때 인원이 적을 경우는 4마디의 패턴을 하고 인원이 많을 경우는 2마디의 패턴을 진행한다.</p>

13	Bumble Bee (가사가 없는 노래)	54	1) 콩 주머니를 머리 위나 어깨 위, 손등 위, 발등 위 등에 올려놓고 흐름을 타면서 노래한다. 2) 콩 주머니를 떨어뜨릴 때 하행 5도 패턴을 노래한다.
14	Hickety Pickety (가사가 있는 챌트)	119	1) 교사가 리듬을 타면서 흐름을 보여주며 챌트한다. 2) 교사가 가사에 맞는 신체부위 (예 :Arms-Shoulder-toes)를 움직이고 아이들이 스스로 모방을 시작할 수 있도록 유도한다.
15	Good Bye	·	1) 노래하며 수업을 마친다.

5-6회

#	노래	page	수업활동
1	Hello (가사가 있는 노래)	·	1) 원으로 앉아서 인사하며 노래하기. 2) 아래의 동사를 사용하여 여러 번 반복 3-4주 : 1) Hello 2) Twist 3) Tap 4) Hello
2	Bumble Bee (가사가 없는 노래)	54	1) 콩 주머니를 머리 위에나, 어깨 위, 손등 위, 발등 위 등에 올려놓고 흐름을 타면서 노래한다. 콩 주머니를 떨어뜨릴 때 하행 5도 패턴을 노래한다. 2) 아이들에게는 각자 자기가 원하는 신체 부위에다가 올려놓게 한다.
3	North and South	111	1) 교사는 노래를 부르며 손동작을 하고 가사에 맞춰 코와 입을 가리킨다. 2) 아이들은 손동작을 하며 교사를 모방한다.
4	Rolling (가사가 없는 챌트)	86	1) 원을 만들어 앉아 공을 바닥에 대고 기본박에 맞춰 앞뒤로 굴리며 챌트한다. 이 때 기본 박을 느끼도록 유도한다. 2) 아이들에게 Rolling 패턴을 알려준 후, 다른 친구와 짝이 되어 Rolling 패턴을 하며 마지막 박에 공을 굴려준다. 3) 교사는 빠르기의 변화를 주며 노래한다. 4) 공 정리하기: 챌트를 계속하면서 아이들이 선생님께 공을 굴리게 한다. 다음에 연계되는 리듬패턴 수업 활동을 할 수 있도록 원으로 앉게 한다. 5) 다음에 연계되는 리듬패턴 수업 활동을 할 수 있도록 원으로 앉게 한다.
5	Ring the Bell (가사가 없는 노래)	50	1) 스카프를 높이 던지고, 바닥에 떨어뜨리며 1도를 노래한다. 노래가 끝난 후 바로 Jeremiah Blow the Fire 수업하기 2) 스카프를 접어서 정리한다.
6	음정패턴 수업	51	1) 그룹 리듬패턴을 한 후, 교사가 모든 아이에게 차례대로 한 명씩 시도한다.

			2) 이때 인원이 적을 경우는 4마디의 패턴을 하고 인원이 많을 경우는 2마디의 패턴을 진행한다.
7	Popcorn	114	1) 바닥에 앉아서 기본박 또는 세분박에 맞춰 활동한다. 2) 교사가 'Hands'라고 노래하면 가볍게 손뼉을 치고, 교사가 가사를 "feet"으로 바꾸면 발을 구르며 챗트한다. (그다음은 Climax인 Jumping이므로 너무 활동을 많이 하지 않도록 유의한다)
8	Jumping	68	1) 양쪽 팔을 크게 흔들고 뛰어올랐다가 내려오는 연습을 한다. 2) 음악에 맞추어 뛰기를 한다. 이 때 첫 기본 박에 바닥으로 내려온다.
9	Day Dream	75	1) 아이들은 자는 것처럼 바닥에 누워서 휴식을 취한다.
10	Stretch and Bounce	80	1) 다같이 원을 만들어 손을 잡은 후 챗트에 맞춰서 원안으로 몸전체를 숙였다가 뒤로 누우려고 하는 활동을 반복하며 긴장과 이완을 느끼도록 한다.
11	리듬패턴 수업 (Stretch and Bounce)	81	1) 그룹전체를 대상으로 리듬패턴을 한 후, 교사가 모든 아이에게 차례대로 한 명씩 시도한다. 2) 이때 인원이 적을 경우는 4마디의 패턴을 하고 인원이 많을 경우는 2마디의 패턴을 진행한다.
12	Go and Stop (가사가 있는 챗트)	68	1) 일어나서 교사의 챗트에 맞춰 활동한다. 5-6회: 1) Go 2) Hop 3) Swim 4) Fly
13	String Soup	74	1) 흐름을 보여주며 노래를 익힌다. 2) 노래가 익숙해지면 "Go & Stop"챗트를 이용하여 "We're gonna wash", "We're gonna cut", "We're gonna put", "We're gonna stir", "We're gonna eat"등을 하며 냄비에 야채를 넣고 스프를 만들어 먹어보는 활동을 해본다.
14	Swinging	107	1) 양팔을 크게 흔들며 "I go up so high."부분에서 높이 뛰어올랐다가 내려오고 음악에 맞춰 활동한다.
15	Good Bye	·	1) 노래하며 수업을 마친다.

7-8회

#	노래	page	수업활동
1	Hello (가사가 있는 노래)	·	1) 원으로 앉아서 인사하며 노래하기. 2) 아래의 동사를 사용하여 여러 번 반복 3-4회: 1) Hello 2) Stamp 3) Clap 4) Hello
2	Stretch and Bounce	80	1) 다같이 원을 만들어 손을 잡은 후 챗트에 맞춰서 원안으로 몸전체를 숙였다가 뒤로 누우려고 하는 활동을 반복하며 긴장과 이완을 느끼도록 한다.

	(가사가 없는 챗트)		
3	Ocean Waves	69	1) 원을 만들어 앉아 다같이 팔짱을 끼거나 손을 잡고 기본박에 맞춰 앞뒤 또는 좌우로 움직이며 노래한다. 2) 아이들에게 어떤 속도로 움직이고 싶은지 물어보며 빠르기의 변화를 준다.
4	North and South (가사가 있는 노래)	111	1) 교사는 노래를 부르며 손동작을 하고 가사에 맞춰 코와 입을 가리킨다. 2) 아이들은 손동작을 하며 교사를 모방한다. 3) 교사는 nose, mouth, north, south 단어를 제외하고 챗트를 하며 아이들이 위의 단어를 챗트할 수 있게 한다. 예: 교사 - have just one 아이- Nose
5	Child Song (가사가 없는 챗트)	90	1) 챗트하며 몸을 앞뒤 또는 좌우로 움직인다.. 2) 챗트가 어느정도 익숙하게 되면 일어서서 돌이 짝이 되어 기본박에 양옆으로 움직이며 챗트한다. 3) 에그셰이커를 나누어주고 세분박에 맞춰 에그셰이커를 흔들며 챗트하게 한다.
6	Rhythm Pattern 수업 (Child song)	91	1) 리듬패턴 수업을 진행한다. 2) 그룹 리듬패턴을 한 후, 교사가 원 안에 앉아 리듬패턴을 각 아이에게 시도한다. 3) 이때 인원이 적을 경우는 4마디의 패턴을 하고 인원이 많을 경우는 2마디의 패턴을 진행한다. 4) 문화이입 단계의 아이들에게는 모방을 하도록 격려하지 말고 각 아이의 단계에 맞게 리듬패턴 수업을 진행한다.
7	Popcorn	114	1) 바닥에 앉아서 기본박 또는 세분박에 맞춰 활동한다. 2) 교사가 'Hands'라고 노래하면 가볍게 손뼉을 치고, 교사가 가사를 "feet"으로 바꾸면 발을 구르며 챗트한다. 3) 모두 일어나 큰 원을 만들어 손을 잡고 챗트하면서 점점 가운데로 모인다. 교사가 즉흥적으로 팝콘이 터지는 소리를 흉내내며 점점 큰원으로 만든다.
8	Jumping	68	1) 양쪽 팔을 크게 흔들고 뛰어올랐다가 내려오는 연습을 한다. 2) 음악에 맞추어 뛰기를 한다. 이 때 첫 기본 박에 바닥으로 내려온다.
9	Day Dream	75	1) 아이들은 자는 것처럼 바닥에 누워서 휴식을 취한다.
10	Jeremiah Blow the Fire	101	1) 아이의 머리 위에 스카프를 쓰게 하고 노래한다. 2) 위의 활동을 한 후 양팔을 옆으로 흔들며 바람을 만들어 본다.

			3) "이번에는 누구한테 바람을 불어볼까요?" 하면서 한 아이에게 바람을 불고 각 아이들에게 어떠한 바람을 불어줄지 아이들에게 물어본다 예) 1. 뚝뚝한 바람 2. 날씬한 바람 등등 상상력을 동원하여 자기가 원하는 바람을 불어준다. 4) 맨 마지막에 노래가 끝난 후 스카프를 원 안으로 불게 한다.
11	My Mommy is a Pilot	52	1) 원을 만들어 서서 낙하산을 위·아래로 움직이고 시계방향 또는 시계반대 방향으로 움직이며 노래한다.
12	Tonal Pattern (My Mommy is a Pilot)	53	1) 낙하산을 바다에 놓고 음정 패턴 수업을 한다. 2) 음정패턴 수업이 끝난 후 "Go and Stop" 수업을 한번 정도 한 후에 낙하산을 정리한다. 3) 이때는 마지막에 "We're gonna go to the blue."하면서 낙하산의 파란색 부분위로 이동하는 활동을 한다.
13	This Little Piggy	117	1) 동화책을 한 번 읽어 준 후 손가락과 발가락을 사용하여 챗한다.
14	Dancing	67	1) 혼자서 양팔을 펴고 좌우로 움직이며 춤추거나 2) 두명씩 짝을 지어 손을 잡고 양 옆으로 움직이며 춤춘다.
15	Good Bye	·	1) 노래하며 수업을 마친다.

9-10회

#	노래	page	수업활동
1	Hello (가사가 있는 노래)	·	1) 원으로 앉아서 인사하며 노래하기. 2) 아래의 동사를 사용하여 여러 번 반복 3-4주: 1) Hello 2) Tap 3) La 4) Hello
2	Popsicle (가사가 없는 챗)	88	1) 흐름을 보여주며 챗한다. 2) 교사가 탬버린을 사용하여 소리를 만들면 아이들은 흐름을 가지고 움직이며, 소리를 멈추면 그 자리에서 멈춘다. 3) 기본박을 연주할때는 이동적인 공간에서 움직이며 챗한다.
3	This Little Piggy (가사가 있는 챗)	117	1) 원으로 앉아서 동화책을 보여주며 챗한다. 2) 손가락과 발가락을 사용하여 챗한다.
4	My Mommy is a Pilot	52	1) 원을 만들어 서서 낙하산을 위·아래로 움직이고 시계방향 또는 시계반대방향으로 움직이며 노래한다.
5	Tonal Pattern	53	1) 그룹전체를 대상으로 리듬패턴을 진행한 후, 교사가 모든 아이에게 차례대로 한 명씩 시도한다. 2) 이때 인원이 적을 경우는 4마디의 패턴을 하고 인

			원이 많을 경우는 2마디의 패턴을 진행한다.
6	My Pony Bill	103	1) Tick-Tock Block 을 나누어주고 말발굽 소리를 만들며 노래한다. 2) 다같이 일어나서 말처럼 뛰면서 활동한다.
7	Buggy Ride	96	1) 박자에 맞춰서 흐름과 엑센트를 보여주고 바닥이나 아이의 몸 그리고 교실 안의 특정 장소를 가볍게 치면서 챗한다.
8	Gold Fish	66	1) 돌이 짝이 되어 마주보고 앉아 홀라우프를 잡고 기본 박에 서로 잡아 앞뒤 또는 좌우로 당기면서 노래한다.
9	Jumping	68	1) 홀라우프를 바닥에 내려놓고 하행 5도 패턴으로 내려오는 음을 들을 때마다 안으로 점프하거나 안에서 밖으로 점프한다.
10	The Wind	109	1) 팔과 몸을 움직이며 흐름을 타면서 노래한다. 2) 노래를 익힌 후 부직포 나뭇잎을 가지고 바람에 나뭇잎이 움직이는 모습을 흉내 내며 노래한다.
11	Child Song (가사가 없는 챗)	90	1) 챗을 먼저 시작하여 챗이 익숙하게 한다. 2) 아이의 등을 기본 박에 밀면서 챗을 한다. 3) 챗이 어느정도 익숙하게 되면 일어서서 기본박에 양옆으로 움직이며 챗을 한다. 4) Egg shaker을 나누어주고 세분박에 shaker을 흔들며 챗하게 한다.
12	Rhythm Pattern 수업 (Child song)	91	1) 그룹 리듬패턴을 한 후, 교사가 모든 아이에게 차례대로 한 명씩 시도한다. 2) 이때 인원이 적을 경우는 4마디의 패턴을 하고 인원이 많을 경우는 2마디의 패턴을 진행한다.
13	Stirring Soup	74	1) 먼저 흐름을 보여주며 노래를 익힌다. 2) 노래가 어느정도 익숙해지면 스틱을 가지고 스프를 짓는 시늉을 하며 노래한다. 3) 야채 모형을 가지고 "Go and Stop" 챗을 사용하여 "We're gonna wash" "We're gonna cut" 을 한 후 바구니나 냄비 안에 야채를 넣고 야채 스프를 만들어 본다.
14	Swinging	107	1) 양팔을 크게 흔들며 "I go up so high."부분에서 높이 뛰어올랐다가 내려오고 음악에 맞춰 활동한다.
15	Good Bye	·	1) 노래하며 수업을 마친다.

11-12회

#	노래	page	수업활동
1	Hello (가사가 있는 노래)	1·	1) 원으로 앉아서 인사하며 노래하기. 2) 아래의 동사를 사용하여 여러 번 반복

			3-4주: 1) Hello 2) Poke 3) La 4) Hello
2	Rain (가사가 없는 챗트)	94	1) 교사는 의미 없는 음절로 흐름을 가지고 움직이며 챗트한다. 아이들도 따라할 수 있도록 한다. 2) 2번정도 반복한 후 rain stick을 사용하여 아이들이 소리에 반응할 수 있도록 한다. 비 소리가 들리면 몸을 움직이며 챗트를 하면 움직임을 멈추고 챗트를 한다.
3	This Little Piggy (가사가 있는 챗트)	117	1) 원으로 앉아서 동화책을 보여주며 챗트한다. 2) 손가락이나 발가락을 짚어가며 챗트하고, 아이들도 따라하도록 유도한다. 쉽표에서는 “OINK, OINK” 하며 코를 짚는다.
4	Stirring Soup (가사가 없는 노래)	74	1) 교사는 흐름을 보여주며 노래를 한다. 아이들은 자유롭게 팔을 움직이거나 배를 만지면서 노래하도록 한다. 2) 노래가 익숙해지면 “Go & Stop”챗트를 이용하여 “We’re gonna wash”, “We’re gonna cut”, “We’re gonna put”, “We’re gonna stir”, “We’re gonna eat”등을 하며 냄비에 야채를 넣고 스프를 만들어 먹어보는 활동을 해본다.
5	North and South (가사가 있는 노래)	111	1) 교사는 노래를 부르며 손동작을 하고 가사에 맞춰 코와 입을 가리킨다. 2) 아이들은 손동작을 하며 교사를 모방한다. 3) 교사는 nose, mouth, north, south 단어를 제외하고 챗트를 하며 아이들이 위의 단어를 챗트할 수 있게 한다. 예: 교사 - I have just one 아이- Nose
6	Popsicle (가사가 없는 챗트)	88	1) 교사가 탬버린을 사용하여 소리를 만들면 아이들은 흐름을 가지고 움직이며, 소리를 멈추면 그 자리에서 멈춘다. 2) 기본박을 연주할때는 이동적인 공간에서 움직이며 챗트한다.
7	Rhythm Pattern 수업 (Posicle)	89	1) 그룹 리듬패턴을 한 후, 교사가 모든 아이에게 차례대로 한 명씩 시도한다. 2) 이때 인원이 적을 경우는 4마디의 패턴을 하고 인원이 많을 경우는 2마디의 패턴을 진행한다.
8	The Wind (가사가 있는 노래)	105	1) 팔과 몸을 움직이며 흐름을 타면서 노래한다. 2) 어느 정도 익숙해지면 부직포 나뭇잎을 가지고 바람에 나뭇잎이 움직이는 모습을 흉내 내며 노래한다.
9	My Pony Bill (가사가 있는 노래)	103	1) Tick-Tock Block 을 나누어주고 말발굽 소리를 만들며 노래한다. 2) 다같이 일어나서 말처럼 뛰면서 활동한다. .
10	Child Song (가사가 없는 챗트)	90	1) 챗트를 먼저 시작하여 챗트가 익숙하게 한다. 2) 아이의 등을 기본 박에 밀면서 챗트를 한다.

			3) 챗트가 어느 정도 익숙하게 되면 일어서서 기본박에 양옆으로 움직이며 챗트를 한다. 4) Egg shaker을 나누어주고 세분박에 shaker을 흔들며 챗트하게 한다.
11	Gold Fish (가사가 없는 노래)	66	1) 돌이 짝이 되어 마주보고 앉아 홀라우프를 잡고 기본 박에 서로 잡아 앞뒤 또는 좌우로 당기면서 노래한다.
12	Stretch and Bounce (가사가 없는 챗트)	80	1) 다같이 원을 만들어 손을 잡은 후 챗트에 맞춰서 원안으로 몸전체를 숙였다가 뒤로 누우려고 하는 활동을 반복하며 긴장과 이완을 느끼도록 한다.
13	My Mommy is a Pilot (가사가 없는 노래)	52	1) 원을 만들어 서서 낙하산을 위, 아래로 움직이고 시계방향 또는 시계반대방향으로 움직이며 노래한다.
14	Tonal Pattern	53	1) 낙하산 안에 들어가서 음정패턴을 하거나 위에서 음정 턴 수업을 한다. 음정패턴이 끝난 후 낙하산을 접어 정리한다. 2) 그룹을 대상으로 음정패턴을 진행한 후, 교사가 모든 아이에게 차례대로 한 명씩 시도한다. 3) 이때 인원이 적을 경우는 4마디의 패턴을 하고 인원이 많을 경우는 2마디의 패턴을 진행한다.
15	Good Bye	·	1) 노래하며 수업을 마친다.

13-14회

#	노래	page	수업활동
1	Hello (가사가 있는 노래)	·	1) 원으로 앉아서 인사하며 노래하기. 아래의 동사를 사용하여 여러 번 반복 13-14회: 1) Hello 2) Twist 3) Wiggle 4) Hello
2	Red Umbrella (가사가 없는 노래)	71	1) 세분박에 맞추어 각 신체부위(머리, 어깨, 배, 엉덩이 등)를 가볍게 치거나 바닥을 두드리면서 노래한다. 2) 노래를 여러 번 부른 후 에그셰이커를 나누어 준다. 3) 세분박에 맞추어 에그셰이커를 흔들거나 부딪쳐 본다. 에그셰이커끼리 부딪치고 바닥을 부딪치기도 한다.
3	Poor Bengy	110	1) 아이들의 머리 위에 스카프를 놓고 노래를 하면서 마지막 마디의 'Bengy'에서 아이들 스스로 머리 위에 있는 스카프를 위로 올리거나 내리게 한다.
4	Fireworks	84	1)교사의 챗트를 들으며 교사의 움직임을 따라하도록 한다. 2)음악에 맞추어 1-2마디에서는 노래에 맞춰 팔을 자

			<p>유롭게 움직이며 느린 흐름을 느낄 수 있도록 한다.</p> <p>3-4마디에서는 손뼉을 치거나 발을 구르며 빠른 흐름을 느낄 수 있도록 한다.</p> <p>5-6마디에서는 기본박에 맞춰 각 신체부위(머리, 어깨, 엉덩이, 무릎 등) 또는 벽이나 바닥을 치면서 기본박을 느낄 수 있도록 한다.</p> <p>7-8마디에서는 기본박에 맞춰 다리를 가볍게 치고 8마디의 Shoo에서는 손뼉을 치거나 점프를 한다.</p>
5	리듬패턴 수업 (Fireworks)	85	<p>1) 그룹 리듬패턴을 한 후, 교사가 모든 아이에게 차례대로 한 명씩 시도한다.</p> <p>2) 이때 인원이 적을 경우는 4마디의 패턴을 하고 인원이 많을 경우는 2마디의 패턴을 진행한다.</p>
6	I Saw a Dinosaur	56	<p>1) 교사가 하는 노래를 듣고 교사의 움직임을 따라하도록 한다.</p> <p>2) 1-8마디까지는 기어 다니는 공룡처럼 흉내내기도 하고 마디 9-12마디까지는 날아다니는 공룡처럼 흉내 내고 마디12-끝마디까지는 다시 기어 다니는 공룡처럼 흉내 낸다.</p>
7	Clackety Clack	118	<p>1) 동그랗게 앉아 교사가 부르는 챌트를 들으며 좌우 또는 앞뒤로 움직이며 기본박을 느낄 수 있게 한다.</p> <p>2) 기차소리를 내면서 일어나서 한 줄로 맞추어 앉는다.</p> <p>3) 그 다음 앞 뒤로 움직이며 챌트한다</p> <p>4) 바로 이어서 Down by the Station 활동을 한다.</p>
8	Down by the Station (가사가 있는 노래)	100	<p>1) 한 줄 기차를 만든 후 앉아서 기차 놀이를 한다.</p> <p>2) 여러 번 반복 후 긴 기차를 만들어 일어나서 기차 놀이를 한다.</p> <p>3) 교사는 아이들이 기본박과 세분박을 느낄 수 있도록 유도한다.</p>
9	Ni, Nah, Noh,	104	<p>1) 아이들은 자는 것처럼 바닥에 누워서 휴식을 취한다.</p>
10	Planting Flowers	64	<p>1) 아이들에게 화초를 심기 위한 재료들 버킷, 삽, 갈퀴, 물뿌리개 등을 보여주며 노래를 부르며 화초를 심는 흉내를 내도록 한다.</p>
11	음정패턴 수업 (Planting Flowers)	65	<p>1) 그룹 리듬패턴을 한 후, 교사가 모든 아이에게 차례대로 한 명씩 시도한다.</p> <p>2) 이때 인원이 적을 경우는 4마디의 패턴을 하고 인원이 많을 경우는 2마디의 패턴을 진행한다.</p>
12	Here is the Beehive	120	<p>1) 교사가 하는 챌트를 듣고 교사가 손가락을 가지고 하는 활동을 따라하도록 한다.</p> <p>2) 각자 자기의 손가락을 가지고 활동을 한다</p>

			3) 그림을 보여주며 교사가 챗한다. 4) 홀라후프 속에 들어가 벌이 되어본다. 5) 챗 마지막에 Buzz가 나오면 홀라후프 밖으로 나간다. 6) 각 프레이즈 마지막 Here is the () Beehive를 오디에이트 하게 한다.
13	Walking with Mom	82	1) 교사가 챗를 부르며 기본박에 맞춰 좌우 또는 앞뒤로 움직인다. 2) 아이들이 교사의 움직임을 따라하며 기본박을 느끼도록한다. 3) 챗를 여러 번 반복한 후, 4마디의 마지막 기본박이나 8마디 마지막 기본박에 “Roll”이라고 말하면서 굴러준다. 4) 두명씩 짝을 지어 마주보고 앉는다. 5) 공을 바닥에 놓고 양손으로 잡고 기본박에 맞춰 4마디나 8마디에서 Roll, bounce, pass등의 활동을 한다.
14	The Sled	60	1) 다같이 일어나서 원을 만든 후 손을 잡는다. 2) 기본박에 맞춰 오른쪽으로 돌기도하고 왼쪽으로돌기도 하고 안으로 들어갔다가 나오기도 한다. 3) 교사는 다이내믹을 살려 노래하고 활동하여 아이들이 다이내믹을 느낄 수 있도록 한다.
15	Good Bye	.	노래하며 수업을 마친다.

15-16회

#	노래	page	수업활동
1	Hello (가사가 있는 노래)	.	1) 원으로 앉아서 인사하며 노래하기. 2) 아래의 동사를 사용하여 여러 번 반복 15-16회: 1) Hello 2) Clap 3) Stamp 4) Hello
2	Red Umbrella (가사가 없는 노래)	71	1) 세분박에 맞추어 각 신체부위(머리, 어깨, 배, 엉덩이 등)를 가볍게 치거나 바닥을 두드리면서 노래한다. 2) 노래를 여러 번 부른 후 에그쉐이커를 나누어 준다. 3) 세분박에 맞추어 에그쉐이커를 흔들거나 부딪쳐본다. 에그쉐이커끼리 부딪치고 바닥을 부딪치기도 한다.
3	Here is the Beehive	120	1) 교사가 하는 챗를 듣고 교사가 손가락을 가지고 하는 활동을 따라하도록 한다. 2) 각자 자기의 손가락을 가지고 활동을 한다

			<p>3) 그림을 보여주며 교사가 챗한다.</p> <p>4) 홀라후프 속에 들어가 벌이 되어본다.</p> <p>5) 챗 마지막에 Buzz가 나오면 홀라후프 밖으로 나간다.</p>
4	Walking with Mom	82	<p>1) 교사가 챗를 부르며 기본박에 맞춰 좌우 또는 앞뒤로 움직인다.</p> <p>2) 아이들이 교사의 움직임을 따라하며 기본박을 느끼도록 한다.</p> <p>3) 챗를 여러 번 반복한 후, 4마디의 마지막 기본박이나 8마디 마지막 기본박에 “Roll”이라고 말하면서 굴러준다.</p> <p>4) 두명씩 짝을 지어 마주보고 앉는다.</p> <p>5) 공을 바닥에 놓고 양손으로 잡고 기본박에 맞춰 4마디나 8마디에서 Roll, bounce, pass 등의 활동을 한다.</p>
5	리듬패턴 수업	83	<p>1) 그룹 리듬패턴을 한 후, 교사가 모든 아이에게 차례대로 한 명씩 시도한다.</p> <p>2) 이때 인원이 적을 경우는 4마디의 패턴을 하고 인원이 많을 경우는 2마디의 패턴을 진행한다.</p>
6	I Saw a Dinosaur	56	<p>1) 교사가 하는 노래를 듣고 교사의 움직임을 따라하도록 한다.</p> <p>2) 1-8마디까지는 기어 다니는 공룡처럼 흉내내기도 하고 마디 9-12마디까지는 날아다니는 공룡처럼 흉내 내고 마디 12-끝마디까지는 다시 기어 다니는 공룡처럼 흉내 낸다.</p>
7	To the Window	106	<p>1) 교사는 의미없는 음절로 챗하며 기본박에 맞춰 무릎 또는 바닥을 친다. 아이들이 교사를 따라하며 기본박을 느끼도록 한다.</p> <p>2) 교사는 노래를 부르며 가사에 맞춰 움직임을 달리 한다. 이때 아이들이 교사를 따라할 수 있도록 유도한다.</p> <p>① Look to the Window : 손으로 동그랗게 안경모양을 만들어 쳐다본다.</p> <p>② Point to the Window : 손가락으로</p> <p>③ Back to the Window : 등으로</p> <p>④ Hip to the Window : 엉덩이로</p> <p>교실 안의 창문, 문, 천장, 바닥을 향해 가리킨다.</p>
8	The Sled	60	<p>1) 다같이 일어나서 원을 만든 후 손을 잡는다.</p> <p>2) 기본박에 맞춰 오른쪽으로 돌기도하고 왼쪽으로 돌기도 하고 안으로 들어갔다 나오기도 한다.</p> <p>3) 교사는 다이내믹을 살려 노래하고 활동하여 아이들이 다이내믹을 느낄 수 있도록 한다.</p>

9	Ni, Nah, Noh,	104	1) 아이들은 자는 것처럼 바닥에 누워서 휴식을 취한다.
10	Planting Flowers	64	1) 아이들에게 화초를 심기 위한 재료들 버킷, 삽, 갈퀴, 물뿌리개 등을 보여주며 노래를 부르며 화초를 심는 흉내를 내도록 한다.
11	음정패턴 수업 (Planting Flowers)	65	1) 그룹 리듬패턴을 한 후, 교사가 모든 아이에게 차례대로 한 명씩 시도한다. 2) 이때 인원이 적을 경우는 4마디의 패턴을 하고 인원이 많을 경우는 2마디의 패턴을 진행한다.
12	Fireworks	84	1) 교사의 챗트를 들으며 교사의 움직임을 따라하도록 한다. 2) 음악에 맞추어 1-2마디에서는 노래에 맞춰 팔을 자유롭게 움직이며 느린 흐름을 느낄 수 있도록 한다. 3-4마디에서는 손뼉을 치거나 발을 구르며 빠른 흐름을 느낄 수 있도록 한다. 5-6마디에서는 기본박에 맞춰 각 신체부위(머리, 어깨, 엉덩이, 무릎 등) 또는 벽이나 바닥을 치면서 기본박을 느낄 수 있도록 한다. 7-8마디에서는 기본박에 맞춰 다리를 가볍게 치고 8마디의 Shoo에서는 손뼉을 치거나 점프를 한다
13	Clackety Clack	118	1) 동그랗게 앉아 교사가 부르는 챗트를 들으며 좌우 또는 앞뒤로 움직이며 기본박을 느낄 수 있게 한다. 2) 기차소리를 내면서 일어나서 한 줄로 맞추어 앉는다. 3) 그 다음 앞 뒤로 움직이며 챗트한다 4) 바로 이어서 Down by the Station 활동을 진행한다.
14	Down by the Station (가사가 있는 노래)	100	1) 한 줄 기차를 만든 후 앉아서 기차 놀이를 한다. 2) 여러 번 반복 후 긴 기차를 만들어 일어나서 기차 놀이를 한다. 3) 교사는 아이들이 기본박과 세분박을 느낄 수 있도록 유도한다.
15	Good Bye	.	노래하며 수업을 마친다.

17-18회

#	노래	page	수업활동
1	Hello (가사가 있는 노래)	.	1) 원으로 앉아서 인사하며 노래하기. 2) 아래의 동사를 사용하여 여러 번 반복 17-18회: 1) Hello 2) Poke 3) Wiggle 4) Hello
2	Poor Bengy	110	1) 아이들의 머리 위에 스카프를 놓고 노래를 하면서

	(가사가 있는 노래)		마지막 마디의 'Bengy'에서 아이들 스스로 머리 위에 있는 스카프를 위로 올리거나 내리게 한다.
3	Red Umbrella (가사가 없는 노래)	71	1) 세분박에 맞추어 각 신체부위(머리, 어깨, 배, 엉덩이 등)를 가볍게 치거나 바닥을 두드리면서 노래한다. 2) 노래를 여러 번 부른 후 에그쉐이커를 나누어 준다. 3) 세분박에 맞추어 에그쉐이커를 흔들거나 부딪쳐 본다. 에그쉐이커끼리 부딪치고 바닥을 부딪치기도 한다.
4	Fireworks	84	1) 교사의 챗트를 들으며 교사의 움직임에 따라하도록 한다. 2) 음악에 맞추어 1-2마디에서는 노래에 맞춰 팔을 자유롭게 움직이며 느린 호흡을 느낄 수 있도록 한다. 3-4마디에서는 손뼉을 치거나 발을 구르며 빠른 호흡을 느낄 수 있도록 한다. 5-6마디에서는 기본박에 맞춰 각 신체부위(머리, 어깨, 엉덩이, 무릎 등) 또는 벽이나 바닥을 치면서 기본박을 느낄 수 있도록 한다. 7-8마디에서는 기본박에 맞춰 다리를 가볍게 치고 8마디의 Shoo에서는 손뼉을 치거나 점프를 한다
5	리듬패턴 수업	85	1) 그룹 리듬패턴을 한 후, 교사가 모든 아이에게 차례대로 한 명씩 시도한다. 2) 이때 인원이 적을 경우는 4마디의 패턴을 하고 인원이 많을 경우는 2마디의 패턴을 진행한다.
6	Walking with Mom	82	1) 교사가 챗트를 부르며 기본박에 맞춰 좌우 또는 앞뒤로 움직인다. 2) 아이들이 교사의 움직임을 따라하며 기본박을 느끼도록 한다. 3) 챗트를 여러 번 반복한 후, 4마디의 마지막 기본박이나 8마디 마지막 기본박에 "Roll"이라고 말하면서 굴려준다. 4) 두명씩 짝을 지어 마주보고 앉는다. 5) 공을 바닥에 놓고 양손으로 잡고 기본박에 맞춰 4마디나 8마디에서 Roll, bounce, pass등의 활동을 한다.
7	Roll the Ball Like This	102	1) 두 명씩 짝을 지어 마주보고 앉도록 한다. 2) 교사는 노래를 하면서 한 팀에 한 개씩 공을 굴려준다. 3) 교사의 노래에 맞춰 활동한다. ① Roll - 공을 굴린다. ② Bounce- 공을 바닥에 튀긴다. ③ Pass - 공을 전달한다.

			④ Throw - 공을 던진다.
8	The Sled	60	1) 다같이 일어나서 원을 만든 후 손을 잡는다. 2) 기본박에 맞춰 오른쪽으로 돌기도하고 왼쪽으로 돌기도 하고 안으로 들어갔다 나오기도 한다. 3) 교사는 다이내믹을 살려 노래하고 활동하여 아이들이 다이내믹을 느낄 수 있도록 한다.
9	Bushes and Briars	105	1) 아이들은 자는 것처럼 바닥에 누워서 휴식을 취한다.
10	In the Tub	123	1) 아이들이 각자 배나, 등, 팔 또는 발을 목욕하듯이 문지르면서 챗트를 한다. 2) 두 명씩 짝을 지어 서로 배나, 등, 팔 또는 발을 씻겨주듯이 문지르면서 챗트를 한다.
11	Winter Day	58	1) 교사의 노래를 들으며 낙하산을 잡고 음악에 맞추어 위로 올렸다가 아래로 내렸다가 하는 활동을 반복한다.
12	음정패턴 수업	59	1) 그룹 음정패턴을 한 후, 교사가 모든 아이에게 차례대로 한 명씩 시도한다. 2) 이때 인원이 적을 경우는 4마디의 패턴을 하고 인원이 많을 경우는 2마디의 패턴을 진행한다.
13	Planting Flowers	64	1) 아이들에게 화초를 심기 위한 재료를 버킷, 삽, 갈퀴, 물뿌리개 등을 보여주며 노래를 부르며 화초를 심는 흉내를 내도록 한다.
14	My Pony Bill	103	1) 아이들에게 Tick - Tock Block을 한 개씩 나누어 준다. 2) Tick - Tock Block 연주하며 말 타는 흉내를 내며 움직인다. 3) 교사는 노래의 빠르기에 변화를 준다.
15	Good Bye	.	노래하며 수업을 마친다.

19-20회

#	노래	page	수업활동
1	Hello (가사가 있는 노래)	.	1) 원으로 앉아서 인사하며 노래하기. 2) 아래의 동사를 사용하여 여러 번 반복 19-20회: 1) Hello 2) Poke 3) Wiggle 4) Hello
2	Buggy Ride	96	1) 교사는 노래하면서 세분박에 맞춰 각 신체부위(머리, 어깨, 배, 엉덩이, 무릎 등)를 가볍게 친다. 2) 두 명씩 짝을 지어 마주보게 앉아 세분박에 맞춰 한 손씩 번갈아가며 앞뒤로 움직인다. 3) 챗트가 익숙해지면 교사는 마지막 마디의 액센트 부분에서는 챗트하지않고 아이들이 할 수 있도록 한다.
3	I Saw a Dinosaur	56	1) 교사가 하는 노래를 듣고 교사의 움직임을 따라하도록 한다.

			2) 1-8마디까지는 기어 다니는 공룡처럼 흉내내기도 하고 마디 9-12마디까지는 날아다니는 공룡처럼 흉내 내고 마디12-끝마디까지는 다시 기어 다니는 공룡처럼 흉내 낸다.
4	Flop	122	1) 동그랗게 앉는다. 2) 교사는 의미없는 음절로 챗하며 세분박에 맞춰 무릎치기를 한다. 아이들은 교사를 따라하면서 세분박을 느낀다. 3) 다같이 일어나서 걸어가다가 Hop, Pop, Stop, Flop 부분이 나오면 가사에 맞춰 활동한다.
5	Roll the Ball Like This	102	1) 두 명씩 짝을 지어 마주보고 앉도록 한다. 2) 교사는 노래를 하면서 한 팀에 한 개씩 공을 굴려 준다. 3) 교사의 노래에 맞춰 활동한다. ① Roll - 공을 굴린다. ② Bounce- 공을 바닥에 튀긴다. ③ Pass - 공을 전달한다. ④ Throw - 공을 던진다.
6	Winter Day	58	1) 교사의 노래를 들으며 낙하산을 잡고 음악에 맞추어 위로 올렸다가 아래로 내렸다가 하는 활동을 반복한다.
7	음정패턴	59	1) 그룹 음정패턴을 한 후, 교사가 모든 아이에게 차례대로 한 명씩 시도한다. 2) 이때 인원이 적을 경우는 4마디의 패턴을 하고 인원이 많을 경우는 2마디의 패턴을 진행한다.
8	My Mommy is a Pilot	52	1) 원을 만들어 서서 낙하산을 위·아래로 움직이고 시계방향 또는 시계반대 방향으로 움직이며 노래한다.
9	Bushes and Briars	105	1) 아이들은 자는 것처럼 바닥에 누워서 휴식을 취한다.
10	Snowflake	92	1) 교사는 흐름에 맞추어 손뼉을 치거나 몸을 자유롭게 움직이면서 챗한다. 2) 눈꽃 송이 그림(코팅 된 작은 그림)을 여러 개 가지고 1-2, 5-6마디는 빨리 움직이고 마디 3-4는 흐름을 가지고 천천히 움직인다. 그리고 마지막 7-8마디에서는 그 눈꽃 송이를 떨어뜨린다.
11	리듬패턴	93	1) 그룹 리듬패턴을 한 후, 교사가 모든 아이에게 차례대로 한 명씩 시도한다. 2) 이때 인원이 적을 경우는 4마디의 패턴을 하고 인원이 많을 경우는 2마디의 패턴을 진행한다.
12	In the Tub	123	1) 아이들이 각자 배나, 등, 팔 또는 발을 목욕하듯이 문지르면서 챗를 한다. 2) 두 명씩 짝을 지어 서로 배나, 등, 팔 또는 발을 씻겨주듯이 문지르면서 챗를 한다.
13	Jerry Hall	108	1) 훌라후프를 바닥에 놓고 팔을 앞 뒤로 흔들면서 노래하다가 노래가 끝나면 훌라후프 Jump! 라고 말하면서 안으로 뛰어 들어간다.

14	Country Dance	70	1) 교사는 노래를 부르며 기본박에 맞추어 좌우 또는 앞뒤로 움직인다. 아이들이 따라하면서 기본박을 느낄 수 있도록 유도한다. 2) 둘이 짝이 되어 마주보고 앉아 홀라후프를 잡고 기본박에 맞추어 양 옆으로 흔들면서 노래한다. 3) 앉아서 하다가 일어나서 활동한다.
15	Good Bye	.	노래하며 수업을 마친다.

21-22회

#	노래	page	수업활동
1	Hello (가사가 있는 노래)	.	1) 원으로 앉아서 인사하며 노래하기. 2) 아래의 동사를 사용하여 여러 번 반복 21-22주: 1) Hello 2) Poke 3) Wiggle 4) Hello
2	To the Window	106	1) 교사는 의미없는 음질로 챗하며 기본박에 맞춰 무릎 또는 바닥을 친다. 아이들이 교사를 따라하며 기본박을 느끼도록 한다. 2) 교사는 노래를 부르며 가사에 맞춰 움직임을 달리 한다. 이때 아이들이 교사를 따라할 수 있도록 유도한다. ① Look to the Window: 손으로 동그랗게 안경모양을 만들어 쳐다본다. ② Point to the Window: 손가락으로 ③ Back to the Window: 등으로 ④ Hip to the Window: 엉덩이로 교실 안의 창문, 문, 천장, 바닥을 향해 가리킨다.
3	Pennsylvania Dreamin	62	1) 교사는 기본박에 맞춰 트라이앵글을 연주하며 노래하고 쉽표는 연주하지 않는다. 아이들은 교사의 노래를 들으며 기본박을 느낀다. 2) 아이들에게 트라이앵글을 한 개씩 나누어준다. 아이들은 노래하면서 기본박에 맞춰 트라이앵글을 연주한다. 쉽표는 연주하지 않는다.
4	음정패턴	63	1) 그룹 음정패턴을 한 후, 교사가 모든 아이에게 차례대로 한 명씩 시도한다. 2) 이때 인원이 적을 경우는 4마디의 패턴을 하고 인원이 많을 경우는 2마디의 패턴을 진행한다.
5	Buggy Ride	96	1) 교사는 노래하면서 세분박에 맞춰 각 신체부위(머리, 어깨, 배, 엉덩이, 무릎 등)를 가볍게 친다. 2) 두 명씩 짝을 지어 마주보게 앉아 세분박에 맞춰 한 손씩 번갈아가며 앞뒤로 움직인다. 3) 챗가 익숙해지면 교사는 마지막 마디의 액센트 부분에서는 챗하지않고 아이들이 할 수 있도록

			한다.
6	Flop	122	1) 둥그렇게 앉는다. 2) 교사는 의미없는 음절로 챗하며 세분박에 맞춰 무릎치기를 한다. 아이들은 교사를 따라하면서 세분박을 느낀다. 3) 다같이 일어나서 걸어가다가 Hop, Pop, Stop, Flop 부분이 나오면 가사에 맞춰 활동한다.
7	Winter Day	58	1) 교사의 노래를 들으며 낙하산을 잡고 음악에 맞추어 위로 올렸다가 아래로 내렸다가 하는 활동을 반복한다.
8	Country Dance	70	1) 교사는 노래를 부르며 기본박에 맞추어 좌우 또는 앞뒤로 움직인다. 아이들이 따라하면서 기본박을 느낄 수 있도록 유도한다. 2) 둘이 짝이 되어 마주보고 앉아 홀라후프를 잡고 기본박에 맞추어 양 옆으로 흔들면서 노래한다. 3) 앉아서 하다가 일어나서 활동한다.
9	Jerry Hall	108	1) 홀라후프를 바닥에 놓고 팔을 앞 뒤로 흔들면서 노래하다가 노래가 끝나면 홀라후프 Jump! 라고 말하면서 앞으로 뛰어 들어간다.
10	Snowflake	92	1) 교사는 흐름에 맞추어 손뼉을 치거나 몸을 자유롭게 움직이면서 챗한다. 2) 눈꽃 송이 그림(코팅 된 작은 그림)을 여러 개 가지고 마디 1-2, 5-6은 빨리 움직이고 마디 3-4는 흐름을 가지고 천천히 움직인다. 그리고 마지막 7-8마디에서는 그 눈꽃 송이를 떨어뜨린다.
11	리듬패턴	93	1) 그룹 리듬패턴을 한 후, 교사가 모든 아이에게 차례대로 한 명씩 시도한다. 2) 이때 인원이 적을 경우는 4마디의 패턴을 하고 인원이 많을 경우는 2마디의 패턴을 진행한다.
12	Albany	45	1) 교사는 노래하면서 세분박에 맞춰 각 신체부위(머리, 어깨, 배, 엉덩이 등)를 가볍게 친다. 아이들은 교사를 따라하며 노래한다. 2) 교사는 에그셰이커를 두 개씩 나눠 주고, 세분박에 맞춰 흔들거나 부딪히면서 노래한다. 아이들이 교사를 따라하면서 세분박을 느낄 수 있도록 한다.
13	Rain		1) 한 줄로 만들어 앉아서 기본박에 맞춰 앞사람의 등을 밀어준다. 2) 4 마디에서는 앞사람의 겨드랑이를 간지럽힌다.
14	Jump Over the Ocean		1) 교사가 챗하면서 가사에 맞는 움직임을 보여주고 아이들이 따라할 수 있도록 한다. ① Jump에서는 아이들이 뿔을 떨 수 있도록 한다. ② Swim에서는 아이들이 수영하듯이 할 수 있도록 한다. ③ Splash에서는 아이들이 물을 튀기듯이 할 수 있도록 한다.
15	Good Bye		노래하며 수업을 마친다.

23-24회

#	노래	CD	수업활동
1	Hello (가사가 있는 노래)	.	1) 원으로 앉아서 인사하며 노래하기. 2) 아래의 동사를 사용하여 여러 번 반복 23-24회: 1) Hello 2) Poke 3) Wiggle 4) Hello
2	To the Window	29	1) 교사는 의미없는 음절로 챗하며 기본박에 맞춰 무릎 또는 바닥을 친다. 아이들이 교사를 따라하며 기본박을 느끼도록 한다. 2) 교사는 노래를 부르며 가사에 맞춰 움직임을 달리 한다. 이때 아이들이 교사를 따라할 수 있도록 유도한다. ① Look to the Window : 손으로 동그랗게 안경모양을 만들어 쳐다본다. ② Point to the Window : 손가락으로 ③ Back to the Window : 등으로 ④ Hip to the Window : 엉덩이로 교실 안의 창문, 문, 천장, 바닥을 향해 가리킨다.
3	Albany	45	1) 교사는 노래하면서 세분박에 맞춰 각 신체부위(머리, 어깨, 배, 엉덩이 등)를 가볍게 친다. 아이들은 교사를 따라하며 노래한다. 2) 교사는 에그슈ੈיק어를 두 개씩 나눠 주고, 세분박에 맞춰 흔들거나 부딪히면서 노래한다. 아이들이 교사를 따라하면서 세분박을 느낄 수 있도록 한다.
4	Wild Pony	97	1) 교사는 노래하면서 세분박에 맞춰 각 신체부위(머리, 어깨, 배, 엉덩이 등)를 가볍게 친다. 아이들은 교사를 따라하며 노래한다. 2) 두 명씩 짝을 지어 마주보고 앉아 양 손을 잡고 세분박에 맞춰 한 손씩 번갈아가며 앞뒤로 움직인다.
5	Pennsylvania Dreamin	26	1) 교사는 기본박에 맞춰 트라이앵글을 연주하며 노래하고 쉽표는 연주하지 않는다. 아이들은 교사의 노래를 들으며 기본박을 느낀다. 2) 아이들에게 트라이앵글을 한 개씩 나누어준다. 아이들은 노래하면서 기본박에 맞춰 트라이앵글을 연주한다. 쉽표는 연주하지 않는다.
6	음정 패턴	27	1) 그룹 리듬패턴을 한 후, 교사가 모든 아이에게 차례대로 한 명씩 시도한다. 2) 이때 인원이 적은 경우는 4마디의 패턴을 하고 인원이 많은 경우는 2마디의 패턴을 진행한다.
7	Sidewalk Talk	116	1) 의미없는 음절을 사용하여 챗하며 세분박에 맞춰 각 신체부위(머리, 어깨, 배, 엉덩이 등)를 가볍게 친다. 2) 아이들이 교사를 따라하며 세분박을 느낄 수 있도록 한다.

			<p>3) 다같이 일어나서 교사의 챗트를 들으면서 가사에 맞춰 활동한다.</p> <p>① 가사가 tipeg toe, tipeg toe일 때, 발끝을 세워 걷는다.</p> <p>② 가사가 hipeg hop, hipeg hop일 때, 뿔뿔이를 한다.</p>
8	Panda	57	<p>1) 의미없는 음절을 사용하여 챗트하며 세분박에 맞춰 각 신체부위(머리, 어깨, 배, 엉덩이 등)를 가볍게 친다.</p> <p>2) 아이들이 교사를 따라하며 세분박을 느낄 수 있도록 한다.</p> <p>3) 두 명씩 짝이 되어 마주보고 앉아 스틱 한 개를 같이 잡고 기본박에 맞춰 앞뒤로 밀고 당긴다.</p>
9	Jump Over the Ocean		<p>1) 교사가 챗트하면서 가사에 맞는 움직임을 보여주고 아이들이 따라할 수 있도록 한다.</p> <p>① Jump에서는 아이들이 뿔뿔이를 할 수 있도록 한다.</p> <p>② Swim에서는 아이들이 수영하듯이 할 수 있도록 한다.</p> <p>③ Splash에서는 아이들이 물을 튀기듯이 할 수 있도록 한다.</p>
10	Rain	9 4	<p>1) 한 줄로 만들어 앉아서 기본박에 맞춰 앞사람의 등을 밀어준다.</p> <p>2) 4 마디에서는 앞사람의 겨드랑이를 간지럽힌다.</p>
11	Roll the Ball Like This	24	<p>1) 두 명씩 짝을 지어 마주보고 앉도록 한다.</p> <p>2) 교사는 노래를 하면서 한 팀에 한 개씩 공을 굴려준다.</p> <p>3) 교사의 노래에 맞춰 활동한다.</p> <p>① Roll - 공을 굴린다.</p> <p>② Bounce- 공을 바닥에 튀긴다.</p> <p>③ Pass - 공을 전달한다.</p> <p>④ Throw - 공을 던진다.</p>
12	My Mommy is a Pilot	11	<p>1) 원을 만들어 서서 낙하산을 위·아래로 움직이고 시계방향 또는 시계반대 방향으로 움직이며 노래한다.</p>
13	Buggy Ride	4	<p>1) 교사는 노래하면서 세분박에 맞춰 각 신체부위(머리, 어깨, 배, 엉덩이, 무릎 등)를 가볍게 친다.</p> <p>2) 두 명씩 짝을 지어 마주보고 앉아 양 손을 잡고 세분박에 맞춰 한 손씩 번갈아가며 앞뒤로 움직인다.</p> <p>3) 챗트가 익숙해지면 교사는 마지막 마디의 액센트 부분에서는 챗트하지않고 아이들이 할 수 있도록 한다.</p>
14	My Pony Bill	17	<p>1) 아이들에게 Tick - Tock Block을 한 개씩 나누어준다.</p>

		<p>2) Tick - Tock Block연주하며 말 타는 흉내를 내며 움직인다.</p> <p>3) 교사는 노래의 빠르기에 변화를 준다.</p>
15	Good Bye	노래하며 수업을 마친다.