

현 경 실 교수지도

석사학위청구논문

그림동화가 유아의 음악개념형성에
미치는 영향연구

A Study on the Impacts of Picture Fairy Tales on Young
Children's Formation of Musical Concepts

2006

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 음악교육전공

김 은 영

그림동화가 유아의 음악개념형성에 미치는 영향연구

A Study on the Impacts of Picture Fairy Tales on Young
Children's Formation of Musical Concepts

현 경 실 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2006년 6월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 음악교육전공

김 은 영

인 준 서

김은영의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 _____ 인

심사위원 _____ 인

심사위원 _____ 인

성신여자대학교 교육대학원

목 차

국문초록	1
I. 서론	
1. 연구의 필요성	3
2. 연구의 목적	6
3. 연구의 문제	6
4. 연구의 제한점	6
5. 용어 정리	7
II. 이론적 배경	
1. 유아 음악교육의 필요성	8
2. 피아제 (J. Piaget, 1896-1980)의 인지 발달론	
1) 인지발달이론의 이론적 배경	10
2) 피아제의 인지 발달 단계와 음악교육	12
3. 그림동화와 그림악보의 활용	
1) 흥미를 유발하는 동화	15
2) 그림동화의 교육적 가치	17
3) 그림악보의 교육적 가치	19
4. 선행연구	20

Ⅲ. 연구 방법 및 절차

1. 사전조사

- 1) 시중 음악동화 실태조사 23
- 2) 유아에게 가르쳐야 할 음악요소 24

2. 그림동화의 개발

- 1) 분량 26
- 2) 수업자도안의 계획서 및 의도와 방향 26

3. 실험연구

- 1) 연구 대상 30
- 2) 연구 도구
 - (1) 음악동화 30
 - (2) 사전, 사후 평가도구 30

4. 수업 32

5. 연구 분석 방법 32

Ⅳ. 학습지도안 33

- 1차시 잃어버린 음표 34
- 2차시 높은음자리표 로케트가 이상해요!! 41
- 3차시 임금님의 파티에 초대를 받았어요!! 49
- 4차시 리드미성은 신기해~! 57
- 5차시 마지막 축제 63

V. 결과 및 해석	71
1. 사전, 사후 평가지 분석	72
2. 나이에 대한 차이 6세, 7세, 8세(만 5세, 6세, 7세)	74
3. 요약	76
VI. 결론	77
참고문헌	81
영문초록	84
부 록	
<Ⅲ-1> 시중 음악동화 실태조사	87
<Ⅲ-2> 유아에게 가르쳐야 할 음악요소	91
<Ⅲ-3> 사전, 사후 평가도구	92
<Ⅳ-1> Hello song 과 Good- bye Song 동작	93
<Ⅳ-2> 썸여림 몸동작	96
<Ⅳ-3> 음표 학습지	97
<Ⅳ-4> 썸표 학습지	98
<연구과정 사진자료>	99

국 문 초 록

본 연구의 목적은 첫째로 음악요소를 소재로 한 그림동화가 유아의 흥미와 관심을 유발시키며 음악의 시작에 있어 가장 기본적인 음악요소를 이해하는데 도움이 되는지, 둘째로 본 수업의 실시 과정과 실시 후에 유아의 학습평가에 대해 살펴봄으로써 음악요소를 이용한 그림동화의 효과를 검증하고자하였다. 이에 서울시 종로구, 성북구에 소재한 두 곳의 유치원 6, 7, 8세(만5, 6, 7세) 50명을 연구대상으로 선정하였다.

이를 위하여 유아에게 가르쳐야 할 음악요소 중 음표, 썸여림, 쉼표, 빠르기, 음색, 음자리표, 오선의 요소를 본 연구자가 임의로 선정하여 동화를 창작하였으며, 그림동화의 소재가 되는 음악요소들은 각 요소들은 총 수업 5차시 동안 연계되어 진행되었다. 수업 중 아동에게는 그림만으로 제시하며 수업하였고 동화 구연 중간에는 연구자가 창작한 음표, 쉼표, 썸여림의 주제가와 함께 노래 부르기 활동을 하였다. 그리고 매 차시 동화수업 전에는 전차시의 학습한 음악개념을 확인하는 활동을 하고 동화수업 후에는 해당차시의 음악개념의 학습활동이 이어졌다.

연구의 결과는 아이들의 사전, 사후평가에서는 각 그룹별로 평균과 T-TEST 검사를 한 결과 음악그림동화가 사전지식을 가지고 있지 않은 아동들을 대상으로 할 때 아동이 음악개념을 습득하는데 효과가 있다는 것을 검증 하였다. 또한 나이에 따라 점수의 차이가 났다.($P < 0.01$) 따라서 본 프로그램에서 동화의 내용과 그림, 동요들이 음악요소를 학습하기 위한 도구로 아동의 음악요소를 이해하는 데 흥미를 유도하는데 유용한 도구로 사용되었음이 검증되었다.

연구의 결론은 첫째, 유아는 생활과 관련되고 유아의 몰입론적인 사고를 자극하는 동화 내용을 통해 음악 개념을 학습함으로써 유아에게 더욱 흥미

와 이해도를 크게 높일 수 있었다고 본다. 그러므로 아동에게 음악의 어려운 개념을 학습시킬 때에는 아동의 인지구조와 흥미에 맞게 수업 자가 내용을 구성하여 아동에게 전달하는 것이 바람직하고 특히 아동에게 그림동화로 수업하는 것이 더욱 효과적인 것으로 증명 되었듯이 아동의 인지구조에 맞는 음악개념동화가 많이 창작되어져야 할 것이다.

둘째, 그림음악동화 수업과 활동이 음악 개념 학습에 있어 나이 차이에도 영향을 주는 것으로 나타났다. 본 연구에서는 8세의 아동들이 취학 전에 음악요소를 학습한 선행지식을 가지고 있었기 때문에 통계적으로는 8세의 음악 요소 성취에 대한 결과의 차이가 크지 않았지만 반면 음악요소의 선행지식이 없었던 6-7세 아동은 상대적으로 음악요소 학습에 크게 영향을 미친 것으로 확인되어 본 연구의 동화가 선행지식이 없는 아동에게 적용하였을 때 효과적인 내용임을 증명하였다. 또한 수업 중에는 아동이 동화의 내용을 받아들이는 태도를 볼 때 본 연구의 동화가 8세 이전의 아동이 더욱 집중하여 듣는 것을 관찰할 수 있었다. 그러므로 6-7세 아동에게는 그림을 보여주는 음악개념동화가 효과적이겠으나 8세 아동부터는 다른 전달 방식을 선택하여 학습을 유도하는 것이 효과적이라 여겨진다.

I 서론

1. 연구의 필요성

유아에게 음악의 조기교육이 중요하다는 것은 강조하지 않아도 모든 사람이 인정하고 있다. 음악교육학자인 고든(Gordon, 1987)에 의하면 “음악교육은 9세 이전에 시켜야 한다.”¹⁾고 조기음악교육의 중요성을 말한다. 그래서 부모들은 일찍부터 유아들에게 어떠한 유형으로든 음악성을 키워 주기위해 학원을 보내거나 레슨을 통해 자녀의 음악학습을 시도한다.

음악 조기교육에 관심 있는 부모들의 욕심에는 만 4, 5세부터 음악을 잘 하고 좋아하는 아이가 되기를 바라는 음악교육을 시키지만, 보통 아이들은 음악을 처음 배울 때 악보읽기와 음악 요소들의 개념학습이 큰 어려움과 부담으로 다가온다. 그래서 음악을 좋아하고 사랑하게끔 만들어 주려고 음악교육을 시켰던 부모들은 2-3년이 지나지 않아 자녀들로부터 음악이 싫다는 소리를 듣고 자녀에게 '음악이 적성에 맞지 않는다' 는 생각을 하며 음악교육을 중단하는 경우가 종종 있다.

부모들 중에는 자녀를 피아노 학원이나 레슨을 통해 음악교육을 시키려고 할 때 극단적인 경우 7세 이전에 아동은 등록을 받지 않는다는 학원을 가꿈 보았을 것이다. 학원에서의 음악교육은 많은 아동들을 대상으로 하기 때문에 아직 한글도 깨우치지 못하고, 숫자도 세지 못하는 유아는 교육하기 힘들 수도 있고, 성인들도 이해하기 힘든 음악기초 요소학습은 배우는 유아나 가르치는 선생님이나 모두 힘든 일일 것이다. 하지만 유아에게 음악교육은 꼭 필요하다. 그러므로 유아의 인지구조에 맞는 음악학습프로그램을 개발하여야 한다.

1) 재인용. 현경실, (1994), “고든 학습 이론과 실제 수업에의 적용 방안” 음악교육연구 13집, p.74

음악교육을 조기에 하여야 하는 것은 누구나 아는 바지만 언제 시작하는 것이 가장 적당하고 효과적인지는 학자들마다의 이론도 다르고 개인의 특성이 다르기 때문에 그 답은 명확히 내려져 있지 않다.

그러면 본 논문에서는 음악을 어떻게 가르쳐야 하는지에 초점을 맞추어 보겠다. 음악교육에서 처음 접하게 되는 음악요소 학습은 유아들이 이해하기에 아주 어려운 개념 중 하나이다. 그래서 많은 아동들이 음악을 배우는 것이 어렵다고 느끼며 힘들다는 생각을 갖게 되고 중도에 포기하는 일이 생기는 것이다.

하지만 브루너(Jerome S. Bruner, 1915)는 우리가 언어를 배우는 것 과 마찬가지로 학습자에게 어려운 문제를 학습자가 받아들일 수 있는 상태로 설명한다면 얼마든지 학습이 가능하다고 주장한다.²⁾ 이에 근거해 음악교육에서도 아동의 눈높이에 맞추어 아동이 이해 할 수 있는 음악교육방법으로 교육한다면 아동들도 쉽게 음악을 이해할 수 있고 나아가 음악의 심미적 체험을 할 수 있게 될 것이다. 이러한 브루너의 주장에 근거하여 본 연구자는 아동의 눈높이에 맞춘 음악요소들의 학습 자료를 구성해 보고자 한다. 어떻게 하면 아동들에게 흥미를 유발시키며 음악의 요소를 학습시킬 수 있을까?

존 듀이(John Dewey, 1859-1952)³⁾는 아동이 ‘이야기’에 흥미를 느끼고 이야기가 아동들에게 호기심을 일으키므로 이야기 수업을 강조한다. 이에 현재 시중에 나와 있는 음악동화를 조사하여 보았는데⁴⁾ 작곡가나 음악사를 소재로 한 음악동화와 기존의 동화에 음악 감상을 넣어 구성한 동화는 많은 종류가 있었으나 음악의 가장 기초인 음악요소를 소재로 한 음악동화는 찾을 수가 없었다.

요즘 우리나라 아동 음악교육에서 음악을 몸으로 표현하고 음악의 심미적

2) 이옥형, 이종숙, 임선빈, (1993). 교육 심리학, 서울: 집문당. p.250-251

3) 이희숙, (1999) “21세기를 위한 초등영어교육”, 초등영어교육 5(1).

4) 부록 <표 III- 1> 시중 음악동화 실태조사. p.87-90

체험을 유도하는 음악프로그램이 성행한다. 작동적 양식(몸으로 움직이며 음악을 느끼는)의 음악교육은 달크로즈, 오르프, 코다이등의 교육철학자들의 이론에 근거하여 활동하는 음악교육으로 나타나고 있다. 하지만 영상적 음악교육(시각과 청각을 자극하는 교육재료)과 관련한 수업도구는 아직 많은 연구와 수업설계가 필요한 실정이다. 프로스티그(Frostig, 1968)는 시 지각이 3.5세부터 7.5세 사이에 급속도로 발달하므로 이 시기에 적절한 시 지각 교육이 필요하다고 강조한다.⁵⁾ 또한 피아제는 전조작기 유아들을 교육하는데 있어서 시각적으로 제공하는 것이 효과적이라고 하였으며, 브루너는 교육과정의 필수적 요소는 아동에게 자신의 경험을 상징화하고 조직할 수 있는 도구와 방법을 제공하는 것이라고 하면서, 아동에게 어떤 개념을 가르치기 위해 시각화 하는 것이 좋다고 주장하였다.⁶⁾ 이렇게 볼 때, 이 시기의 유아를 교육하는데 있어서 시각적 매체의 활용은 유아에게 효과적이라는 것을 알 수 있다. 특히 음악은 근본적으로 청각적인 요소를 바탕으로 이루어지는 것이기에 시각적 매체와 청각적인 매체의 활용, 즉 시청각적 매체의 활용이 더욱 효과적일 것이다.

이런 관점에서 볼 때 그림동화를 활용한 음악 교육은 아동의 특성과 흥미를 고려한 통합적이고 창의적인 음악 학습으로 새롭게 재조명되어야 한다. 그래서 본 논문은 많은 연구로부터 학습효과가 밝혀진 ‘그림동화수업’이 유아의 흥미를 유발시키며 학습내용의 이해도를 높일 수 있다는 가설검증을 바탕으로 음악요소를 이용한 그림동화를 구성하였다.

5) 김민성, (2003). Frostig 훈련 프로그램이 자폐성 장애아동의 시지각 및 학습준비도 발달에 미치는 효과, 석사학위논문, 단국대 대학원. p.25

6) 재인용. 박남순, (1999). “유아 음악교육에서의 시각적 자료의 활용과 실험연구”, 석사학위논문, 서울대 대학원, p.25-26

2. 연구의 목적

본 연구의 목적은 첫째로 음악요소를 소재로 한 그림동화를 창작하여 유아의 흥미와 관심을 유발시키며 음악의 시작에 있어 가장 기본적인 음악요소를 이해하는데 도움을 주고자 하며, 둘째로 본 수업의 실시 과정과 실시 후에 유아의 학습평가에 대해 살펴봄으로써 음악요소를 이용한 그림동화의 효과를 검증하고자 한다.

3. 연구 문제

본 논문의 연구 문제는 다음과 같다.

1. 음악의 요소를 제재로 창작한 그림동화수업이 아동의 음악개념형성에 영향을 미치는가?
2. 음악의 요소를 제재로 창작한 그림동화수업이 아동의 음악개념형성에 있어서 나이별로 차이가 있는가?

4. 연구의 제한점

본 연구의 제한점은 다음과 같다.

첫째, 본 연구의 실험은 서울시에서 연구자가 임의로 선정하여 종로구, 성북구 두 곳의 유치원 6, 7, 8세 (만5, 6, 7세) 50명만으로 하여 동화의 효과를 검증하였다. 이에 연구에서 얻어진 결과를 일반화 하는 것은 무리가 있을 수 있다.

둘째, 두 유치원의 교육시간 사정에 따라 각 차시 간의 수업 일수의 간격이 일정치 않았다. 이 사실이 아동들의 사전 기억에 영향을 주는 지는 본 연구에서 확인하지 않았다.

셋째, 여러 가지 음악요소 중 본 연구자가 동화를 구성할 때 연계할 수 있다고 생각한 요소들로 음표, 썸여림, 쉼표, 빠르기, 음색, 음자리표, 오선만 선택하여 동화를 창작하였다. 또한 유치원 연구수업의 시수가 5차시로 정해져 있었기 때문에 많은 요소를 선택할 수 없었다.

넷째, 동화속의 음표, 쉼표, 썸여림표들의 이름을 사용하여 작곡된 곡들 또한 본 연구자가 창작한 곡으로 동화를 진행하는데 있어 흥미를 유발 시킬 수 있으며, 유아들의 동화내용과 요소들에 대한 기억을 더욱 장기화 시키는데 도움을 줄 수 있다고 생각하나 이에 대한 결과는 검증 하지 않았다.

5. 용어정리

본 논문에서의 용어들은 다음과 같이 정의 되었다.

음악개념 : 음표, 썸여림, 쉼표, 빠르기, 음색 등으로 하위요소를 갖는 개념

음악요소 : 음표에 속하는 온음표, 이분음표, 사분음표등 개념의 하위요소를 말한다.

나이표기 : 6세(만 5세), 7세(만 6세), 8세(만 7세)라고 표기한다.

II 이론적 배경

1. 유아 음악교육의 필요성

조기 유아 음악 교육의 필요성은 유아에게 음악교육이 여러 가지 긍정적 영향을 준다는 학설로 입증되는데 그 중 유아의 발달적인 면에서 본 필요성은 다음과 같다.

가. 노래하고 춤추고 악기를 다루는 음악활동을 통해서 어린이는 무엇을 표현하고자 하는 인간으로서의 본능에 대한 욕구를 나타낸다. 또한 어린이가 자발적으로 음악활동에 참여함으로써 창의성, 자기존중, 수용성을 기르게 되므로 창조성 계발에 도움을 준다.

나. 노래를 부를 때 노래 가사와 악기 연주 등을 통해서 새로운 어휘개념, 문장 형성력 등이 증진되어 전반적인 언어 능력이 개발되고 음성도 발달된다.

다. 리듬은 일상적으로 쓰는 대화에도 포함되어 있으며, 특히 음악과 율동을 통한 리듬, 박자 등은 속도를 느낄 수 있으므로 속도 감각이 발달된다.

라. 음악활동은 유아에게 소리의 강도, 크기를 통해서 청각과 시각의 발달이 이루어지며 위치와 거리에 대한 감각이 발달되어 눈과 손, 팔과 다리 등의 감각과 협응력이 촉진되어 모든 발달영역의 기초가 된다.

클레멘트 그린버그(Clement Greenberg.1909~1994)⁷⁾는 음악교육이 아동의 발달에 미치는 영향을 연구하였는데 유아기의 음악교육은 각각 창의성과 정서적 반응, 지적성장, 언어발달, 신체발달, 자아개념형성에 관하여 <표II-1>과 같은 연관성이 있다⁸⁾고 한다.

7) 미국 뉴욕출신의 음악교육가, 비평가

8) 이기숙, 김영주, (1991), 유아음악교육. 서울: 교문사. p.18

<표 II -1> 그린버그의 음악교육이 아동발달에 미치는 영향

창의성	음악경험은 탐색, 실험, 새롭고 다른 아이디어의 표현이다
정서적 반응	음악경험은 어린이가 느끼는 표현의 증진과 그 밖의 다른 느낌을 예민하게 인식함을 증진시켜준다.
지적성장	음악경험은 어린이의 사고력, 문제해결력, 소리에 대한 이해력을 개발하고, 관계, 비교, 개념을 통합할 수 있도록 자극한다.
언어발달	음악경험은 어린이의 음악경험의 묘사 속에서 언어를 습득하고 노래 부르기 와 듣기를 통해 단어와 소리의 형태를 배우도록 도움을 준다.
신체발달	노래 부르기, 악기연주, 음률활동 등의 음악경험은 특히 어린이의 소 근육, 대근육의 조절능력을 증가시켜주고, 신체를 움직이는 실험과 탐색을 하도록 도와준다.
자아개념	음악경험은 어린이가 한 인간으로서 자신을 알고 인정하도록 문화의 동일시와 자신감을 키워준다.

유아에게 음악교육이 필요하다는 인식이 확산되는 만큼 유아들을 대상으로 하는 많은 음악교육 프로그램이 개발되고 있다. 대부분의 유아음악교육 프로그램은 피아제(J. Piaget)의 인지발달 단계를 바탕으로 브루너(Bruner)의 표상양식에 따른 교육을 구성하는 것이 일반적인 음악 프로그램이었다. 다음으로 피아제의 이론인 인지발달에 따른 아동의 교육을 살펴보겠다.

2. 피아제의 인지 발달론

1) 인지발달이론의 이론적 배경

장 피아제 (Jean Piaget. 1896-1980)는 심리학 분야에서 가장 위대한 이론가의 한사람으로 스위스의 뇌샬에서 출생하였다. 그는 지능은 고정된 것이 아니라 성장하는 것이라고 보고 어린이의 인지(cognition)가 어떻게 발달되며 어떠한 과정을 거쳐서 지식을 획득하고 논리적 지능의 발달이 이루어지는가에 대한 연구와 모형을 발표함으로써 아동의 인지발달과 교육의 실천적 연구에 지대한 공헌을 하였으며 심리학뿐만 아니라 교육학, 사회학, 인류학, 수학 등 광범위한 영역에 걸쳐서 커다란 영향을 미치고 있다.

오늘날 피아제만큼 유아교육에 큰 영향을 준 사람은 드물다. 그의 이론은 심리학에서 인지발달 심리학이란 새로운 학과를 낳았고, 피아제(Piaget) 식 유아교육프로그램을 만들었으며, 이는 급속도로 확산 발전하여 오늘날 유아교육 프로그램의 중핵적인 위치로 부상하였다.

피아제는 ‘인간이란 지식을 환경으로부터 수동적으로 수용하는 것이 아니라 지식을 추구하고 조직하며 동화 시킨다’라고 하였다. 즉 유기체는 환경과의 끊임없는 상호작용에 의하여 지식을 구성하는 것으로 보는 상호작용론자라고 볼 수가 있다. 이런 상호작용적 관점은 지적구조란 환경에 접촉한 결과로서 유아기 때부터 발달한 것으로 축적 적이라고 본다. 이는 유아가 유연히 상호작용하게 된 경험의 종류에 따라 그의 지능발달이 달라지므로 유아의 사고를 자극시키고 유아의 지적성장에 기여할 수 있는 경험을 아동에게 제공해야 한다는 것이다.⁹⁾ 그러므로 유아기 동안에 지적성장을 자극하는 풍부한 경험을 제공하는 것은 아주 중요하다.

그는 아동의 사고가 성인의 사고와 질적으로 다른 단계를 거쳐서 인지발

9) 서영숙 역, (1982), 『피아제식 유아교육과정』, 계명대학교 출판부, p.15-17

달이 이루어지는 것으로 보고 아동이 성장함에 따라 아동의 인지가 어떻게 발달되어 가는가를 연구함으로써 인식의 본질을 밝히려고 하였다. 여기서 인지란 경험을 해석하고 추론하고 추상하며, 그것으로부터 논리적인 법칙을 찾아내고 문제를 해결하는 과정을 말한다.

피아제는 지적조직과 지적적응을 도식(schema), 동화(assimilation), 조절(accommodation), 평형(equilibrium)의 네 가지 개념으로 설명한다. 피아제는 지능발달에 큰 관심을 두었고 인지발달이란 곧 유기체가 상호작용에서 이루어어나가는 순응과정인데 이는 동화와 조절로 나누어진다고 하였다.

동화란 환경을 유기체에 맞도록 적응시키는 반면 조절은 환경조건에 유기체를 적응시키는 과정으로 설명된다. 이런 조절과 동화라는 과정이 끊임없이 반복됨으로써 이해와 틀인 도식(schema)이 형성되어간다고 본다. 도식이란 경험을 통해 얻어지는 지식이 그것을 인지하는 틀이라고 설명하였다. 인지발달은 이런 도식의 변화, 발달이라고 하였으며 동일한 인지단계의 도식도 고정되어 있는 것이 아니라 끊임없이 조절, 발달되어 가는 것이다. 동화의 조절중의 어느 하나가 두드러지게 우세하지 않은 상태를 평형(equilibrium)이라고 하였다.

평형은 동화와 조절이 균형으로 이루는 것으로 인지발달과정에서 불평형이 생기면 그것은 아동이 평형을 추구할 수 있도록 동기를 유발시키게 된다. 모든 유기체는 자신과 환경간의 균형과 통합을 변화시키는 체제 속에서 비교적 일정한 상태에 도달하게 되는데, 그는 이것을 평형상태로 보며 매우 중요하게 생각하였다. 이 평형상태는 유기체가 항상 지향하는 필연적 조건이며 동화와 조절에 의해 인지적 평형상태가 이루어지면서 인지구조는 성장 발달 되는 것이다.¹⁰⁾

피아제는 모든 어린이가 같은 순서의 지적 발달단계를 거친다고 하였고, 주변세계에 대해 순응해 갈 때 개인의 능력에 따라 조금씩 차이는 있을 수

10) 정위태 역, (1991), 『피아제의 인지발달론』, 서울: 배영사. p.37

있으나 순서대로 발달해 나가는 단계는 거의 동일하다고 하였다. 오늘 날 여러 나라에서 연구를 통해 지적발달단계의 계열 상태에 대한 피아제이론이 입증되었다.

2) 피아제의 인지 발달 단계와 음악교육

피아제에 의하면 아동의 인지 발달은 외부 환경과의 끊임없는 상호작용 속에서 계속적으로 변화되어지고 발달되어진다고 하였으며 다음과 같이 4단계 (감각운동기, 전조작기, 구체적 조작기, 형식적 조작기)를 거쳐 발달한다고 주장하였다. 각 단계는 개인차에 따라 먼저 오고 나중에 오는 차이는 있으나 반드시 순서대로 나타나며 역행하거나 이월할 수 없다고 하였다.

피아제가 인지 발달 4단계를 제시하는 중에 본 논문에서는 유아를 대상으로 하는 연구이기 때문에 전조작기를 중심으로 알아보겠다.

약 2세부터 7세까지의 단계를 전조작기라고 한다. 이시기에는 감각운동기보다 감각 운동적 행동에서 덜 의존적이긴 하지만 환경과의 상호작용이 여전히 시각, 청각 등의 감각에 의해 지배되고 있으며 사고의 논리적인 조작이 가능하지 않아 전조작기라고 부른다.

전조작기에는 아동의 언어사용능력이 급속히 발달한다. 특히 사고와 언어를 서로 연결할 수 있으므로 상징적으로만 사고하던 것을 기억하는 표상(表象)이 나타난다. 즉, 상징적으로만 사고하던 것을 언어로 표현하게 된다. 또 언어사용 능력의 발달로 상상력이 풍부해져서 가상적(假象的)놀이 및 상징화 활동이 증가한다. 물리적으로 현실에 존재하는 대상보다 아동이 자신의 내부에 정신적 표상으로 만들어낸, 현실과 다른 대상을 가지고 논다는 것이다. 예를 들면 상상속의 놀이 친구를 만들기도 하고 나뭇잎이 소꿉놀이 때의 반찬이 되고 막대기가 총이 되고 하는 것이다. 이때 각각의 물건들은 아동의 마음속에 있는 어떤 것을 표상시키는 대표기제(representation)를 의미

한다¹¹⁾

또한 전조작기 아동은 직관적인 판단을 한다. 즉 물체를 자신의 눈에 보이는 대로 판단하게 된다는 것이다. 이러한 특징은 아동이 비가역적인 사고를 하지 못하고 따라서 보존개념을 가지고 있지 않기 때문에 나타나는 현상이다. 예를 들면 가늘고 높은 병에 있던 물을 넓고 낮은 병에 옮기게 되면 물의 양도 줄어든다고 생각하게 되는 데 즉 모양과 크기가 다른 두 개의 물체가 무게나 부피도 같을 수 있다는 것을 이해하지 못한다는 것이다.

전조작기 아동의 또 다른 특징은 자아 중심 성을 들 수 있다. 자아중심성은 타인의 관점을 이해하지 못하고 모든 사물을 자신의 입장에서만 본다는 것이다. 때문에 다른 사람들도 모두 자신과 똑같은 방식으로 사물을 본다고 생각하며 독백과 같이 혼잣말을 중얼거리는 현상이 나타나기도 한다.

또한 전조작기 아동은 물활론 적(animism)사고를 한다. 이는 활동하는 것은 모두 살아있는 것으로 여긴다는 것이다. 즉, 생명이 없는 대상에게도 생명과 감정을 부여하는 일이 많으며 그런 방법의 하나로 의인법등의 표현을 많이 사용하게 된다. 예를 들면 이시기의 유아들에게 태양이 살아있느냐고 물으면 태양은 빛을 발하기 때문에 “살아있는 것”이라고 대답하고 그러나 산은 “아무것도 하지 않으므로 죽어있다”고 말한다.¹²⁾

그러므로 동물이나 무생물들이 등장하는 동화나 옛날이야기는 아동의 물활론 적 상상력을 크게 자극해주므로 유아교육에 많은 도움이 되며 따라서 이러한 방법을 음악교육에도 도입하여 사용해 볼 수가 있다.

전조작기에는 이러한 인지발달과 함께 아동의 음악적 능력도 급속히 성장한다. 이시기 후반에 가면 아동 대부분이 소리의 크고 작은 정도를 정확하게 분별하고 소리의 높고 낮음과 길고 짧음을 분별할 수 있다. 뿐만 아니라

11) 김은정, (1993), Piaget의 인지 발달론과 음악교육과의 관계연구, 석사학위논문, 계명대학교 교육대학원. p.14

12) 김억환, (1989). 『피아제와 교육』, 서울: 성원사. p.237

리듬과 가락에 따라 민감하게 반응할 수 있으며 들려주는 소리를 정확하게 따라 낼 수 있다. 이는 이 시기 거의 모든 아동이 음악활동에 기초가 되는 청각감과 반응력을 갖출 수 있음을 의미한다. 이러한 전조작기 아동들이 갖고 있는 음악적 능력¹³⁾에 대해서 자세히 살펴보면 다음과 같다.

(1) 또래의 아동들과 함께 노래 부르기를 좋아 하고 반복하는 단어로 이루어진 노래를 재미있어하며 즐겨 부른다.

(2) 느린 박자보다는 빠른 박자의 곡을 더 쉽게 이해하므로 빠른 곳을 위주로 가르치다가 느린 곡을 한 번씩 섞어주는 것이 아동들이 쉽게 음악에 흥미를 갖게 하는 방법이다.

(3) 음악에 맞추어 신체표현(울동)을 하는 것을 즐거워하므로 이를 이용하여 음악적 개념(음의고저, 길이, 셈여림 등)을 가르칠 수가 있다.

(4) 노래의 선율이 도약하는 것 보다는 순차진행 하는 것을 좋아하며 여러 소리의 동시 울림(화성)을 느낄 수는 있으나 주로 가락에 중점을 둔다.

(5) 시각, 청각 같은 감각적인 것에 영향을 많이 받으므로 음악 자료 또한 시청각 자료를 많이 사용하는 것이 효과적이다. 예를 들면 음의 높낮이에 따른 흐름을 선으로 표시한 그림을 보게 한다거나 노래와 손동작을 결합하여 익히게 한다든지 하는 방법을 이용할 수가 있겠다.

(6) 이시기 아동의 기억은 전체적인 특징을 가지므로 노래 등을 가르칠 때 부분적으로 끊어서 가르치는 것보다는 처음부터 끝까지 전체적으로 가르치는 것이 더욱 효과적일 것이다.

(7) 음표, 박자 등의 기본개념을 가르칠 때는 ‘놀이’와 연관시켜 교육하면 아동들로 하여금 보다 쉽게 음악적 개념에 접근하게 할 것이다. 예를 들면, 음표와 쉼표등과 같은 음악적 기호들을 이용한 숨은그림찾기를 한다던지 같은 길이의 음표끼리 색칠을 하게 한다던지 점선 따라 그리기, 빈 공간 채워

13) 박현진, (1995), 피아제(Piaget)이론의 음악 교육적 조망, 석사학위논문, 동아대 교육대학원, p.25-31

넣기, 관계된 것끼리 줄긋기, 퍼즐, 지휘하기 등의 방법을 사용할 수 있겠다.

그리하여 본 논문에서는 위의 학설에 근거하여 전조작기 아동의 특성을 고려하고 아동에게 동화를 이용하여 학습시키는 방안을 연구하고자 하며 효과적이 동화전달을 위해 그림동화를 선택하였고, 수업은 아동의 신체표현과 놀이를 활동으로 연계하여 구성하였으며, 매 차시 자주 가창활동을 하였다.

3. 그림동화와 그림악보의 활용

1) 흥미를 유발하는 동화

급변하는 시대의 흐름에 맞추어 음악교육도 어린이들을 교육함에 있어서 아동의 흥미와 관심을 중시하게 되었다. 최근 들어 학교 교육에서도 문학 작품을 이용하는 교수학습에 많은 관심을 기울이고 있다.

존 듀이(John Dewey, 1859~1952)도 어린이들을 교육함에 있어서 아동의 흥미와 호기심을 중시하였고, 급변하는 시대의 흐름에 맞는 교육을 강조하였다.

교사들은 어린이들에게 학습에 대한 흥미를 불러일으키고, 풍부한 잠재력과 상상력 및 창조력을 신장시키기 위해서 이야기를 들려준다. 왜냐하면 아동은 언제나 이야기 속으로 깊이 빠져들며, 동화를 활용한 이야기 활동은 교실에서 유용하게 사용 할 수 있는 교구가 될 수 있기 때문이다. 이에 지페스는(Zipes, 1995) “교사가 어떠한 내용을 재미있고 의미 있게 가르치기 위해서는 동화가 갖고 있는 힘을 이용하는 수업설계안이 마련되어야 한다.”¹⁴⁾고 하였다.

14) 재인용. Zipes,J, 『Creative Storytelling』, (New York :Routledge, 1995) .“아동의 창의성 신장을 위한 동화 활용 음악 학습 프로그램 개발.” 『교육과학연구』 제32집 제2호. p. 45

재미있는 동화의 이야기를 듣기 싫어하는 아동은 없다. 계속해서 이야기를 들려주어도 싫다는 표정을 짓지 않으며, 호랑이가 말을 해도 조금도 이상하다고 느끼지 않는다. 줄기가 부러진 꽃이 아프다고 말하면 어떤 아동은 마치 자신이 아픈 것처럼 느끼곤 한다. 아동들이 이렇게 이야기를 좋아하는 것은 거의 본능적이다. 그래서 세계 어느 나라에 가든 그곳에는 이야기가 있고, 그 이야기 속에 아동들이 자라나고 있다.

무엇보다 아동은 자신을 세계의 중심으로 인식하고 있기 때문에 흥미, 행동, 사고가 자기중심적이다. 가족과 가까운 사람들과의 관계를 통해 따뜻함과 안정감을 찾도록 하는 동화가 매우 유용하다. 즉, 동일시하기 쉬운 주인공들이 등장하는 책을 들려주고, 매일 주변 환경에서 만나는 애완동물들, 놀잇감들, 가정, 사람들에 대한 동화를 들려줄 필요가 있다.¹⁵⁾

이러한 내용의 동화를 많이, 반복적으로 들은 아동들의 교육효과로 이희숙(1999)은 1) 언어구조와 이야기 구조에 대해서 어렵פות이 감을 잡아갈 것이고 2) 놀라운 속도로 어휘력이 신장되며 3) 청취력, 독해력이 개발되고 4) 집중력이 신장되며 5) 상상력이 풍부해지고 6) 창의력과 심미감이 개발되며 7) 인지발달이 촉진됨은 물론 8) 인물들의 자기 동일화를 통해서 자신과의 삶에 대해 깨닫게 되어 올바른 인생관, 가치관을 형성하게 된다.¹⁶⁾고 말한다. 따라서 교사가 동화의 교육적 가치를 잘 이해하고 활용한다면 아동은 다양한 활동을 통해 좀 더 넓은 세계를 경험할 수 있으며, 상상력과 창의성을 풍부하게 하여 아동의 의미 있는 성장과 발달을 이룰 수 있을 것이다.

또한, 타일러(Ralph W. Tyler, 1902~1994)는 ‘선정된 학습 경험이 효과를 나타내기 위해서는 종적 및 횡적으로도 서로 밀접한 관계가 있도록 조직되어야 한다고’¹⁷⁾ 하면서, 학습경험을 효과적으로 조직하는 기준으로 계속성

15) 김현정, (1998), 유아교육에 활용되는 동화연구, 석사학위논문, 경기대 교육대학원, p.22

16) 재인용. 금미옥, (2005), 동화를 활용한 수업이 초등학생들의 듣기 능력과 흥미에 미치는 영향, 건국대학교 교육대학원, p.27

(continuity), 계열성(sequence), 통합성(integration)을 제시하고 있다. 이를 바탕으로 아동의 흥미를 유발시키며 음악개념을 학습하기 위한 그림동화는 각 차시별 중심으로 가르치고자 하는 음악 개념 요소가 있지만 그 요소들은 계속 반복하여 다른 차시에서도 다루어져 경험의 계속성(continuity)을 유지할 수 있도록 구성하였다.

2) 그림동화의 교육적 가치

동화를 제시할 때 아동의 이해를 높이기 위해서 본연구자는 그림을 제시하고자 하는데 그림동화의 교육적 가치는 다음과 같다.

첫째, 인간은 상상력이 풍부하면 눈에 보이지 않는 것도 볼 수 있다. 그림동화의 세계는 눈에 보이지 않는 것을 보이게 하는 세계이다. 그림책의 세계는 그림과 이야기의 내용이 아이의 상상의 질을 결정하기 때문이며 눈에 보이지 않는 세계를 보이는 세계로 바꾸어 주는 역할을 한다.

둘째, 그림동화 속에는 현실 세계와 공상의 세계가 있다. 공상의 세계는 현실과 다른 곳에 존재하는 것이 아니다. 유아들은 현실의 세계와 공상의 세계 사이를 자유롭게 왔다 갔다 해야 한다. 공상의 세계 안으로 들어갈 수 있는 가장 좋은 방법은 그림책을 통한 것이다. 공상의 세계에 대한 유아의 상상은 미래 세계를 아름답게 만드는 씨앗이 될 것이다.

셋째, 유아는 성인과 함께 그림책을 읽으면서 지적인 활동을 활발하게 하게 된다. 여러 가지 종류의 지식 가운데 가장 지표가 되는 지식은 사물의 속성을 이해하는 것이다. 그림책을 통해서 사물의 본질을 시각적으로 명확하게 파악한다. 일상생활에서 늘 보았던 사물을 유아는 그림책을 통해서 재인식하고 확인한다.

17) 이종승 역, (1991), 『Tyler 교육과정과 수업의 원리』, 서울: 교육 과학사.

넷째, 그림책은 유아의 읽기 및 쓰기 기술을 발달시킨다. 읽기와 쓰기 학습은 인지 발달을 촉진 시킬 수 있는 가장 중요한 도구이다. 읽기와 쓰기 기술은 초등학교 1학년에서 갑작스럽게 발달하는 것이 아니라 생활 속에서 읽고 쓰는 경험이 누적되어 점진적으로 이루어지는 것이다. 즉 동화는 유아에게 다양한 삶의 모습을 제시하여 간접 체험시킴으로써 올바른 가치관을 형성과 함께 참다운 많은 지식을 쌓도록 도와주는 것이다.¹⁸⁾

페즈데크와 하르트만(Pezdek & Hartman, 1983)은 동화를 전달할 때 이야기만 들려주는 방법과 그림과 이야기를 함께 들려주는 방법을 연구 비교한 결과 그림과 이야기를 함께 전달한 방법이 효과적이었다고 하였다.¹⁹⁾ 아동의 청각 뿐 아니라 시각적 효과까지도 아동에게 영향을 주며 학습에 도움을 준다는 것인데 이에 프로스티그(Frostig, 1968)는 시 지각이 3.5세부터 7.5세 사이에 급속도로 발달하여 중요한 과업이 되며, 이 시기에 적절한 시 지각 교육이 필요하다고 강조하였다.²⁰⁾

스미스 (Smith, 1977)는 그림동화는 줄거리와 함께 생동 감 있는 그림이 유아에게 흥미를 주며, 유아들은 그림 있는 세부적인 것을 보고 찾기를 즐기며, 그러한 것들은 유아가 어떠한 표준을 형성하는데 영향을 미친다고 하였다. 유아에게 말로만 듣게 하는 상징적인 제시보다 구체적인 그림을 제시하였을 때 동화 내용에 대해 더 잘 기억하고 이해한다고 하였다.²¹⁾

브라운(Brown, 1977)의 연구에서도 4-5세의 아동에게 수업할 때 칼라로

18) 박철희. (2004), 그림동화 활용이 유아의 언어표현능력에 미치는 영향, 석사학위논문, 남부대학교 교육대학원. p.7

19) 재인용, 허태화, (1996), 유아의 이야기 해보기 활동이 동화내용 이해와 어휘력에 미치는 영향, 석사학위논문, 계명대학교 교육대학원.

20) 김민성, “Frostig 훈련프로그램이 자폐성 장애아동의 시지각 및 학습준비도 발달에 미치는 효과”, 단국대 대학원, (2003), p.25 (재인용)

21) 재인용, 허태화, (1996), 유아의 이야기 해보기 활동이 동화내용 이해와 어휘력에 미치는 영향, 석사학위논문, 계명대학교 교육대학원.

된 그림을 사용하는 것이 언어적인 문장보다는 유아에게 효과적인 주의 집중을 유도할 수 있다고 하였다.²²⁾ 펑과 레빈(Peng & Levin, 1979)은 6-7세 유아에게 녹음된 동화를 들려주면서 한 집단에게는 동화 내용에 관련된 색채로 된 그림을 보여주고, 다른 한 집단에게는 동화의 문장이 적혀있는 카드를 제시한 후 각 집단에게 동화를 회상하게 한 결과, 동화 내용과 관련된 그림의 제시가 유아들의 동화 회상을 촉진 시켰다²³⁾고 보고하였다.

이상과 같은 입장들을 정리해보면 동화는 단순한 문학작품을 넘어서 유아들의 정서 생활을 조장하고 지적으로 자극하며 문제 해결능력과 상상력을 키워주고, 동일시를 통해 도덕 판단을 바르게 할 수 있는 기회를 제공하고 언어발달의 촉진제 역할을 한다는 점에서 동화의 교육적 가치를 찾아낼 수 있을 것이다. 그러므로 본 연구에서는 아동의 전조작기 특성과 그림동화의 교육적 효과를 바탕으로 음악의 요소를 이용한 그림동화를 창작하여 아동에게 그림과 함께 제시하고자 한다.

3) 그림악보의 교육적 가치

서경희의 연구 결과에 의하면 가사를 글로 적어서 보여주며 노래를 부른 아동들에게 설문 조사한 결과 가사에 대한 이해도에서 44.5%의 유아가 노래를 부를 때 노랫말을 생각하지 않고 부른다고 하였다. 실제로도 많은 유아들이 정확한 가사로 노래를 부르지 못했다. 이것은 유아의 능력별 차이도 있겠지만 듣고 따라 부르기 교육에 익숙한 유아는 들려지는 가사로 부르는 경우가 많았다. 유아들이 자연스럽게 가사의 내용과 가사를 익힐 수 있도록 그림이나 이야기를 통

22) 재인용, 박영란, (2000), 동화제시 방법이 유아의 동화 이해도에 미치는 영향, 석사학위논문, 전남대 대학원, p.7.

23) 재인용. 이영숙, (2002), 동화제시방법이 유아의 정보처리 양식에 따라 이야기 재구성에 미치는 효과, 석사학위논문, 대구 가톨릭 대학교 교육대학원, p.14

해 지도하는 것이 바람직하다고 본다. 또한 그림악보는 색깔과 그림이 보여주는 다양한 소재가 유아의 상상력을 풍부하게 하며, 그림을 볼 때마다 가사를 연상하게 함으로써 흥미 유발에 좋은 동기가 된다.²⁴⁾

그러므로 본 연구자는 동화에 사용된 음악요소를 소재로 한곡을 작곡하여 그림악보를 보여주며 가창하였다. 그리고 아동의 눈높이에 맞춘 위치에서 수업을 시연하였다. 이러한 조사결과로 유아들에게 단순히 노래만을 가르치는 것이 아니라 신체 활동을 통한 지도와 그림그리기를 통해 음악의 이미지를 전달하며 이해도를 높이는 지도와 다양한 악기를 활용하는 등의 지도가 유아들에게 음악적 흥미를 높이고 아름다운 노래를 부를 수 있게 할 것이라 생각된다.

4. 선행연구

동화전달방법에 따른 동화 이해도의 관계에 대한 선행연구에서 채지영(1990)은 동화의 전달 매체가 아동의 회상과 이해에 미치는 영향에서 그림책을 본 아동이 TV를 본 아동보다 이야기에 대한 이해도가 높았다고 한다. 즉, 동화에 대한 이해에 있어서 그림책이 TV보다 더 효과적임을 나타내었다.²⁵⁾

류영숙(2001)은 그림으로 읽는 동화 활동이 유아의 어휘력 향상에 효과가 있었다고 하였다²⁶⁾

김경의(1996)는 그림동화책에 기초한 통합 활동이 유아의 동화 내용에 대한 긍정적인 영향을 미친다고 하였다.²⁷⁾

24) 서경희, (2003), 유아를 위한 노래 지도 방안연구, 석사학위논문, 단국대학교 교육대학원,

25) 채지영, (1990), 동화의 전달 매체가 아동의 회상과 이해에 미치는 영향, 석사학위논문, 이화여자대학교 대학원. p.16

26) 류영숙, (2001), 그림으로 읽는 동화활동이 유아의 어휘력 향상에 미치는 영향, 석사학위논문, 천안대학교 사회복지대학원.

페즈데크와 하르트만(Pezdek &Hartman, 1983)은 동화를 전달 할 때 이야기만 들려주는 방법과 그림과 이야기를 함께 들려주는 방법을 비교한 결과 그림과 이야기를 함께 전달한 방법이 효과적이었다고 하였다. 28)

권정숙(1992)은 효과적으로 그림동화를 들려주기 위한 방법²⁹⁾으로 다음과 같이 몇 가지를 제안하였다.

첫째, 그림동화는 그 내용이나 삽화가 유아들에게 유익하여야 하며 동화의 장면은 그 이야기의 내용과 일치 하도록 그려야 한다.

둘째, 그림의 크기는 40명 유아를 위해 50×35cm 이상 이어야 하고, 그림 제작 시 물감이나 포스터 칼라, 매직 펜 등의 사용이 바람직하며 크레파스나 파스텔을 사용한 경우, 그림이 앞장과 닿아 번지는 일이 생기므로 스카치테이프나 비닐 등을 씌운다.

셋째, 동화의 내용을 적을 때 동화의 내용을 앞장의 뒷면 윗부분에 적어서, 교사가 자연스럽게 유아들을 쳐다보면서 읽어 나갈 수 있게 한다.

넷째, 교사는 될 수 있는 한 유아와 마주 대할 수 있는 위치에 유아들보다 약간 높게 하여 앉고, 교사는 유아들이 동화를 편안한 마음으로 집중해서 들을 수 있는 조용하고 아늑한 곳에 모여 앉게 한다. 그림동화를 교사의 무릎위에 안정되게 올려놓고, 그림동화가 교사의 입을 막아 교사의 말소리가 울려서 들리는 일이 없도록 하여 동화를 들려주어야 한다고 하였다.

다섯째, 그림동화를 읽어 줄때, 지나친 표현과 부자연스러운 태도를 삼가며, 교사는 동화를 충분히 익혀서, 유아의 반응을 보면서 읽어 갈 수 있어야 한다.

27) 김경의, (1996), 동화책에 기초한 통합 활동이 유아의 이야기 이해에 미치는 영향, 석사학위 논문, 원광대학교 교육대학원 p.27

28) 재인용. 허태화, (1996), 유아의 이야기 해보기 활동이 동화내용 이해와 어휘력에 미치는 영향, 석사학위논문, 계명대학교 교육대학원, p.13

29) 권정숙, (1992), 『유아 문학 활동 지도의 이론과 실제』, 서울: 삼광 출판사, p.45-46

위의 이론적 배경을 토대로 아동에게 그림을 제시할 때 50×35cm 이상의 종이에 컴퓨터로 일러스트로 그린 그림을 출력하여 5절지 스케치북에 붙이고 여러 아동의 눈높이에 맞출 수 있게 아동은 바닥에 앉게 하며 수업자는 아동용 의자에 앉아 수업자의 무릎위에 그림을 놓고 한 장씩 넘기며 표현력 있게 동화내용을 전달하였다. 아동이 교사가 들려주는 동화내용과 그림을 집중하여 들을 수 있게 그림으로만 이루어 졌으며 그림 속 캐릭터의 크기는 멀리 있는 아동에게도 보일 수 있는 크기이다.

Ⅲ 연구 방법 및 절차

이 장에는 동화를 만들기 전과 후의 연구 방법 및 절차를 다룬 장으로 시중에 어떤 종류의 음악동화가 출판 되어 있는지, 어떤 내용으로 구성되어 있는지 사전조사 한 것과 유아들에게 가르쳐야 하는 음악요소에는 어떤 것들이 있으며 본 연구자가 동화를 구성하기 위해 선택한 요소들에 관한 내용을 담고 있다. 또한 그 요소들을 사용하여 동화를 창작하고 유치원을 선택하여 수업을 시연한 과정을 기술하였다.

1. 사전조사

1) 시중 음악동화 실태조사

요즘 우리나라 아동 음악교육에서 음악을 몸으로 표현하고 음악의 심미적 체험을 유도하는 음악프로그램이 성행한다. 작동적 양식(몸으로 움직이며 음악을 느끼는)의 음악교육은 달크로즈, 오르프, 코다이등의 교육철학자들의 이론에 근거하여 활동하는 음악교육으로 나타나고 있다. 그리고 아동의 시기에 특히 흥미있게 잘 학습시킬 수 있는 시 지각을 자극하는 영상적 음악교육(시각과 청각을 자극하는 교육재료)으로 그림동화가 있을 수 있다. 그리하여 현재 시중에 나와 있는 음악동화를 조사하여 보았는데, 작곡가의 생애나 작품, 기존의 동화에 음악 감상을 넣어 구성한 동화는 많은 종류가 있었으나³⁰⁾ 음악의 가장 기초인 음악요소를 소재로 한 음악동화는 찾을 수가 없었다. 본 연구자가 대형서점을 대상으로 조사한 음악동화 관련된 자료는 총 116개였고, 그 분포는 다음과 같이 작곡가와 관련된 것이 64개로 전체

30) 부록 <Ⅲ-1 시중 음악동화 실태조사 > p. 87-90

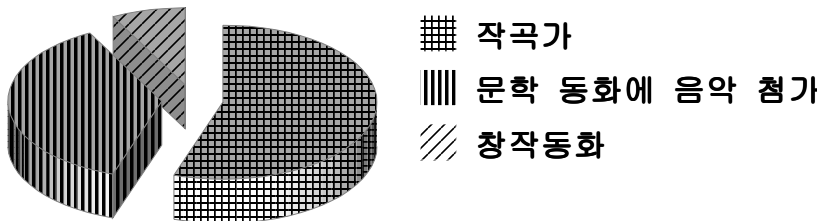
55.2%나 차지하였다.

<표Ⅲ-1> 음악동화 실태 조사

	작곡가	문학 동화에 음악 첨가	창작동화	총
동화(편)	64	43	9	116

음악동화 실태조사

동화(편)



2) 유아에게 가르쳐야 할 음악요소

현재 출판된 음악동화의 실태는 유아에게 전반적 음악사를 들려줄 수 있으나 음악의 가장 기초인 음악개념들로 구성된 음악동화는 연구가 미흡한 점이 확인되었다.

그리하여 본 연구자는 김정화 의 『유아교육을 위한 유아음악 놀이지도』를 참조하여 유아들에게 가르쳐야 할 음악요소³¹⁾를 파악하고 그 중 본 연구

31) 부록 <표Ⅲ-2> 유아에게 가르쳐야 할 음악요소 p.91

자가 동화의 구성과 내용의 흐름에 맞도록 창작하기 위해 선택한 음악개념 및 요소는 다음과 같다.

(1) 음표 : 온음표, 2분음표, 4분음표, 8분음표, 16분음표

(2) 셈여림 : 크게, 작게, 점점크게, 점점작게

(3) 쉼표 : 온쉼표, 2분쉼표, 4분쉼표, 8분쉼표, 16분쉼표

(4) 리듬 :



위 리듬형 만을 선정하였다. 위 리듬 형은 수업자가 수업할 때 아동과 리듬찬트로 대화하면서 주로 사용될 것이라는 예측에서 선택하였으며 실제 수업에서도 학생들과 대화 찬트에서 위 리듬 형에 거의 일치하게 수업이 진행되었다.

(5) 음색 : 타악기는 탬버린, 마라카스, 캐스터네츠, 우드블록, 트라이앵글

가락악기로는 피아노, 리코더, 하모니카, 팬플룻

(6) 빠르기: 빠르게, 보통빠르게, 느리게

(7) 자리표: 높은음자리표, 낮은음자리표

(8) 오선

2. 그림동화의 개발

1) 분량

7개의 음악개념을 소재로 5개의 동화를 창작 하였고, 음표, 쉼표, 썸머림 요소를 학습할 때는 연구자가 작곡한 곡을 부르며 학습한다. 각 차시 당 1개의 동화내용을 10분 정도 들려주면서 15-20개의 그림을 보여주는 형태로 구성하였으며 각 지도안은 뒤 <IV 학습지도안>에 있다.

유치원의 수업시간이 30분 이므로 각 차시 당 처음 15분은 동기유발 및 전 차시의 학습내용을 확인하는 활동으로 짹짹이 카드 붙이기, 노래하기 등을 하여 확인하는 시간이었으며, 다음 10분은 동화를 들려주었고, 나머지 5분은 정리 및 해당 차시의 동화에 연계된 활동 즉, 짹짹이 카드 붙이기, 노래하기 등을 하였다.

2) 수업지도안의 계획서 및 의도와 방향

본 논문의 동화에서 사용된 소재는 여러 가지 음악개념들 중 <유아에게 가르쳐야하는 음악요소들>³²⁾에서 본 연구자가 임의로 선정한 7개의 음악개념을 사용하여 모두 5편의 동화를 창작하였다. 이 요소들은 피아제의 이론에서 유아들의 특성으로 상상력이 풍부해 지고, 가상적, 상징화 활동이 증가한다는 물활론 적 사고를 바탕으로 아동의 눈높이에 맞는 교육을 실시하고자 음악동화를 창작 하였다. 본 논문의 동화에서 주인공인 ‘소라’가 음악나라 여행을 하며 만나게 되는 여러 가지 음악요소들은 이 물활론 적 상상력을 바탕으로 한 것이다.³³⁾

(1) 음표 : 1차시 내용인 “잃어버린 음표 (내 손가락들 좀 찾아주세요)”는

32) 부록 <표Ⅲ-2> 유아에게 가르쳐야 할 음악요소 p.91

33) 부록 사진자료 <사진1> p. 99

온 음표, 2분 음표, 4분 음표, 8분 음표, 16분 음표를 요소로 하여 주인공 빨간 소라가 자신의 귀를 매일 파주던 손가락들을 잃어버리고, 찾게 되는 과정 속에서 손가락들에게 아름다운 음악적 능력이 있다는 것을 발견한다. 그러면서 음악나라의 음표 벨이라는 요정을 만나 손가락들에게 이름을 붙여주고, 함께 음악나라를 여행한다는 내용으로 동화가 전개된다.

1차시 수업의 의도는 본 연구 중 첫 번째 수업이므로 첫째, 아동이 본 차시와 앞으로 전개될 차시의 내용에 대해 흥미와 기대를 가질 수 있도록 하기 위해 내용전달에 있어서 더욱 표현력 있고 정확한 발음으로 전달하였으며 둘째, 아동에게 자신의 물건을 잃어버렸을 때 찾는 습관과 친구를 도와주는 마음을 소라와 구름사이의 대화와 행동에서 아동이 은연중에 학습할 수 있도록 교육적 의미를 부여하였다.

1차시 수업의 목표는 교사가 제시하는 음표카드를 구별하며 박자와 음표의 이름을 이해하여 말 할 수 있도록 하며, 그림제시와 동화내용과 연관되어 있는 노래 부르기를 통해 음표학습의 전이 효과를 높이고자 한다.

(2) 셜여림 : 2차시 내용인 “높은음자리표 로케트가 이상해요!!” 는 음악나라에 놀러가기로 한 소라와 음표가족들은 음표 벨이 타고 온 높은음자리표 로케트 속에서 크게, 작게, 점점 크게, 점점 작게 라는 암호를 맞추게 된다.

2차시 수업의 의도는 아동의 생활 속에서 음악기호 즉, 셜여림을 표시할 수 있는 동작을 발견해 보고 행동해 봄으로서 몸으로 느끼는 음악요소가 되게 한다.

2차시 수업의 목표는 교사가 제시하는 셜여림표카드를 구별하며 셜여림표의 이름과 뜻을 말할 수 있고 행동을 나타낼 수 있도록 동화 내용과 연관되어 있는 노래 부르기를 통해 셜여림 학습의 전이 효과를 높이고자 한다.

(3) 쉽표 : 3차시 내용인 “임금님의 파티에 초대를 받았어요!!”는 로케트가 음악나라에 도착하자 음악나라 임금님이 음악회에 초대를 하셨는데 그 곳에서 신나게 춤추던 음표가족과 소라는 쉽표가족인 온 쉽표, 2분 쉽표, 4분 쉽

표, 8분 쉼표, 16분 쉼표를 만나게 되면서 음악에는 쉼도 있다는 것을 알게 된다.

3차시 수업은 1차시에 배운 음표와 비슷하지만 다른 쉼표를 학습하게 되는데 음표와 쉼표학습이 비교가능 할 수 있도록 같은 ‘가족’이란 소재를 선택하였다. 예를 들어 ‘아빠’를 연상한다면 온 음표와 온 쉼표를 함께 선택할 수 있고 그것은 다시 음표 가족과 쉼표가족으로 구분할 수 있도록 하는 것이다. 이는 음악에서 음표만이 존재하는 것이 아니라 쉼표 또한 유아 초기 학습에서 중요하다고 여겼기에 구분하여 학습한다.

3차시 수업의 목표는 교사가 제시하는 쉼표카드를 음표와 구별하며 쉼표의 박자와 이름을 이해하여 말 할 수 있도록 동화 내용과 연관되어 있는 노래 부르기를 통해 쉼표학습의 전이 효과를 높이고자 하였다. 또한 음표와 쉼표에서 공통점과 다른 점을 비교하며 제시하고 활동한다.

(4) 리듬 : 4차시 내용인 “리드미성은 신기해~!” 는 음악회를 다녀온 소라와 음표가족은 리드미성에 초대를 받아 리드미 가족들을 만나게 되는데 리드미 가족은 리드미성이 어떻게 생기게 되었는지 리드미 가족들에게로부터 듣게 된다. 그 속에서 유아들은 아래의 리듬 형을 학습하게 된다.



4차시 수업의 의도는 실제로 음표의 길이를 몸으로 느낄 수 있도록 동화 내용 속에서의 등장인물들의 소리를 흉내 내면서 학습을 유도한다. 또한 위험에 처한 친구를 모든 친구가 함께 도와주는 동화내용을 통해 아동의 사회

성에 도움을 주고자 한다.

4차시 수업의 목표는 교사가 하는 말 리듬을 구별하여 듣고 관계된 리듬 카드를 나열할 수 있다. 또한 리듬에 맞는 말 리듬으로 교사와 대화 할 수 있는 것이다.

(5) 음색, 빠르기, 자리표, 오선 : 5 차시 내용은 “마지막 축제” 라는 제목으로 음악나라 임금님이 소라와 음표가족들을 위한 음악축제를 여시고 음악나라의 모두를 초대하셨는데, 그 속에서 여러 가지 악기음색과 빠르게, 보통 빠르게, 느리게, 높은음자리표, 낮은음자리표, 오선을 학습하게 된다. 음악회 후 소라는 엄마가 걱정 하실 것을 생각하고 집으로 돌아온다는 교훈적 내용으로 전개되어 동화를 마친다.

5차시 수업의 의도는 음악의 요소들은 모두 함께 있어야 아름다운 소리가 난다는 것을 인식할 수 있도록 하기위하여 ‘축제’라는 상황을 만들었다. 여기 축제에 참여하는 모든 음악 개념들은 음악에서 꼭 필요한 것들로서 아동이 5차시동안 학습한 것을 총괄 학습해보는 시간이다. 그리고 마지막에 소라가 부모의 곁으로 돌아가는 내용은 가족의 소중함과 교훈적 내용을 담고자 하였다.

5차시 수업의 목표는 교사가 제시하는 카드를 보고 빠르기와 음색, 음자리표를 구별하여 말할 수 있는 것이다.

모든 차시의 동화 전개 과정은 하나의 개념을 가지고 동화를 구성 할 때 그 각각의 요소들을 한 가족으로 묶어 다른 개념들과의 관계를 명확히 구분 하였으며, 동화가 전개될 때는 흥미유발→ 문제→ 해결→ 욕구충족의 순서로 되어있다. 예를 들면 3차시 내용 중 음악파티에서 아동들은 즐겁게 춤을 추다가 갑자기 음악이 멈춰버리는데 원하는 춤을 계속추기 위해서는 ‘쉽표’를 맞춰야 한다. 이는 ‘쉽표’란 개념을 아동들에게 학습시키기 위해서 문제를 제시하고 해결하도록 한다. 이를 표로 정리하면 다음과 같다.

차시	계 획 서
1	<p>목표: 교사가 제시하는 음표카드를 구별하며 박자와 음표의 이름을 이해하여 말할 수 있다.</p> <p>소재: 온 음표, 2분 음표, 4분 음표, 8분 음표, 16분 음표</p>
2	<p>목표: 교사가 제시하는 썸여림표카드를 구별하며 썸여림표의 이름과 뜻을 말할 수 있고 행동을 나타낼 수 있다.</p> <p>소재: 크게, 작게, 점점 크게, 점점 작게</p>
3	<p>목표: 교사가 제시하는 쉼표카드를 음표와 구별하며 쉼표의 박자와 이름을 이해하여 말할 수 있다.</p> <p>소재: 온 쉼표, 2분 쉼표, 4분 쉼표, 8분 쉼표, 16분 쉼표</p>
4	<p>목표: 교사가 하는 말 리듬을 구별하여 듣고 관계된 리듬 카드를 나열할 수 있다.</p> <p>소재: 4분음표와 8분음표로 구성된 리듬</p>
5	<p>목표: 교사가 제시하는 카드를 보고 빠르기와 음색, 음자리표를 구별하여 말할 수 있다.</p> <p>소재: 여러 가지 악기음색과 빠르게, 보통 빠르게, 느리게, 높은음자리표, 낮은음자리표, 오선</p>

3. 실험연구

1) 연구 대상

서울시 중구에 소재한 신당 3동 유치원의 만 5세 26명 ,만 6세 23명 과 성북구에 위치한 햇님 유치원 만 6세 6명과 ,만 7세 5명을 대상으로 연구하였다.

2) 연구 도구

(1) 음악동화

본 연구자가 김정화 의 『유아교육을 위한 유아음악 놀이지도』에 나온 유아에게 가르쳐야할 음악요소들 중 음악 개념을 임의로 선정하여³⁴⁾ 창작한 그림음악동화로서 지도안은 <IV 학습지도안>에 있다. (일러스트: 김영선)

(2) 사전, 사후 평가도구

본 연구자가 창작한 그림동화를 유아에게 들려주고 활동을 하였을 때 유아의 음악개념형성에 효과가 있는가와 나이별로 효과 차이를 알아보기 위해 1;1로 사전, 사후의 평가³⁵⁾를 실시하였다. 그 문항은 부록 <III-3>³⁶⁾에 있으며, 결과는 <V 결과 및 해석>에 있다.

4. 수업

34) 본 논문 p.25

35) 부록 사진자료 <사진 2> p. 99

36) 부록<III-3> 사전, 사후 평가도구, p.92

본 연구자가 선택한 음악요소를 가지고 창작한 음악동화를 <IV 학습지도 안>과같이 유아들을 대상으로 수업하였으며 매 차시에는 각 차시에서 학습하는 음악 요소를 소재로 한 곡을 부르므로 각 요소의 이해를 높이도록 하였다. 동화시연 전에는 전 차시에 학습한 음악요소들을 짝짝이 카드를 통해 복습하는 시간을 가졌으며 동화 시연 후에는 해당 차시에 학습한 요소를 노래와 함께 활동으로 짝짝이 카드 선택하기를 하였다.³⁷⁾ 그리고 사후평가 후 아동에게 수업자료로 <음표학습지> 와 <쉽표 학습지>³⁸⁾를 나누어 주어 자유롭게 풀도록 하였다.

5. 연구 분석 방법

데이터는 총 2개의 셋으로 구성되어 있으며, 아이들의 수업전과 수업후의 TEST결과를 나타내고 있다. 총 데이터의 개수는 61개이며 그룹은 신당3동 6세반, 신당3동 7세반, 햇님 유치원7세, 햇님 유치원 8세 이렇게 4그룹으로 구성되어있다.

각 그룹별로 기술통계를 내보았다. 그 중 아이들 테스트결과 사전과 사후 점수에 차이가 있는지 그리고 나이별로 차이가 나타나는지 알아보기 위해 Paired T-test와 ANOVA분석을 실시했다.

IV 학습지도안

37) 부록 사진자료 <사진 3> p. 99

38) 본 논문 p. 97-98

본 지도안은 피아제 이론에 근거하여 다음과 같은 특성으로 구성되었다.

첫째, 유아의 특성인 몰입론 적 상상력을 근거로 하였다. 음악요소와 연관된 활동으로 놀이와 노래를 하며 음악요소의 이해와 습득에 한층 가까이 가게 도움을 주고자 하는 본 그림동화는, 주인공인 ‘빨간 소라’가 음악나라를 여행을 하며 만나게 되는 여러 가지 음악요소들에 대한 이야기로 모든 음악적 요소들이 생명을 가지고 있는 것으로 표현되었다.




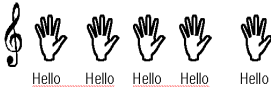

둘째, 유아들이 문제를 해결하면서 전개된다. 노래하고 춤추고 악기를 다루는 음악활동을 통해서 인간으로서의 무엇을 표현하고자 하는 본능에 대한 욕구를 나타낸다. 이러한 욕구는 매 차시 문제를 풀어야지만 충족이 될 수 있는데, 수업의 과정 중에 학습문제가 제시가 되면 유아는 그것을 해결하여야 유아가 원하는 음악나라에서의 활동을 할 수 있게 되는 것이다. 이는 아동의 인지구조에 동화와 조절의 균형인 평형을 이루는 것으로 인지 발달과정에서 불 평형이 생기면 그것은 아동이 평형을 추구할 수 있도록 동기를 유발시키게 되는 원리를 적용한 것이다.

셋째, 이어가는 동화의 내용 속에 각 음악의 요소들을 매 차시 반복 학습한다. 각 차시 마다 전 차시에 대한 복습을 하고 내용을 이어나감으로서 각 차시에 대한 요소를 연계시켜가며 상기시켜 나갈 수 있게 하고 혹 동화가 진행되는 사이 유치원에 결석한 아동이라 할지라도 거둬지는 차시 속에서 복습할 기회를 충분히 가지므로 학습이 가능하게 하였다.

넷째, 음악요소를 주제로 창작된 노래는 아동의 학습참여유발에 효과적이다. 주제와 관련된 노래를 부르면서 익힐 수가 있는데 노래 부르기를 좋아하는 아동의 특성을 고려하고, 음악요소를 이용한 노래를 작곡하여 동화중간마다 노래를 부르며 수업하였기 때문에 음악요소 이해에 큰 도움을 준다.

<빨간 소라와 함께하는 음악나라 여행기>

1차시 : 잃어버린 음표 (내 손가락들 좀 찾아주세요)

수업일	<p>* 신당3동 유치원 2006년 1월 27 일 금요일 시간: 7세 1시 00분 ~ 1시 30분 (19명) 6세 2시 00분~ 2시 30분</p> <p>* 햇님 유치원 2006년 1월 6 일 월요일 시간: 7세 1시 00분~ 1시 30분 8세 1시 30분~ 2시 00분</p>
주제	<p>음표 (온 음표,2분 음표,4분 음표,8분 음표,16분 음표)</p>
의도와 방향	<p>각 음표들을 가족들과 연관이어 동화로 들려주고 음표들의 이름을 맞출 수 있는지 노래와 활동으로 확인한다.</p>
목표	<p>교사가 제시하는 음표카드를 구별하며 박자와 음표의 이름을 이해하여 말 할 수 있다.</p>
도입 (10분)	<p>교사: 여러분, Hello Song알아요? 선생님이 들려 줄께요. 부록 <IV-1> 본 논문 93-95쪽.</p> <p>① 처음에 두 손을 머리위로 올리고 ② 몸을 약간씩 좌우로 움직이면서 Hello Hello Hello Hello 4번을 하는 거예요. 그리고 ③ 친구들 안녕 할 때는 옆에 친구들 보고 웃으면서 ‘안녕’ 하고, ④ ‘선생님 안녕’ 할 때는 선생님이 앞에 있죠? 선생님한테 두 손을 뻗어서 ‘안녕’ 하는 거예요. 그리고 또 ⑤ Hello를 4번 한 뒤 ⑥마지막 Hello 는 손뼉을 친후 ⑦ 머리위로 높이 들어서 외치는 거예요.</p> <p>선생님이 노래하는 걸 잘 듣고 따라할 수 있어요?</p> <p>학생: 네</p> <p>* Hello Song</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Hello song~*</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Hello Song</p>  <p>헬 로우 헬 로우 헬 로우 헬 로우 친구들 안 녕 선생님 안 녕</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>Hello Hello Hello Hello 친구들 안녕 선생님 안녕</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Hello Hello Hello Hello Hello</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>헬 로우 헬 로우 헬 로우 헬 로우 헬 로우</p> </div> </div> <p>교사: 여러분이 너무 잘 따라 해서 선생님이 다른 재밌는 노래도 들려줄께요. 들어보세요.</p> <p>* 동화구연에 앞서 가사와 해당하는 그림을 가리키며 ‘음표가족노래’ 불러준다. 부록 수업사진 <수업3> 본논문 p.99</p>

음표가족노래



교사: 아빠는 자동차를 타고 다니세요. 자동차 바퀴가 어떻게 생겼어요?

학생: 둥그랗게요

교사: 엄마는 이렇게 예쁜 귀걸이를 달고 다니시네요.

형아 는 축구를 하네요. 축구하는 형아 같아요?

예쁜 동생은 머리를 이렇게 옆으로 묶었네요. 친구들 옆으로 묶은 친구 있어요?

귀여운 우리 아기는 아직도 목에 수건을 하고 다니는데 수건 끝이 이렇게 두개죠?

자 그럼, 이 그림을 보면서 따라해 보세요.

***음표가족노래 부른다.**

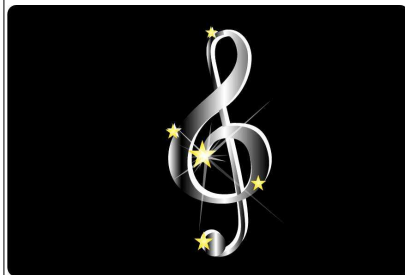
교사: 잘 따라 했어요. 선생님이 여러분이 너무 신나게 잘 따라 해줘서 재밌는 동화를 들려줄게요.

동화들을 준비 됐어요? <네>아빠무릎 손 하고 있는 친구들만 들려줄게요.

오늘은 음표가족에 대해들어 볼게요.

<그림동화 1>

진개
(15분)



1번별이 뽀짝뽀짝 거린다.

높은 음 자리표: 짠! 안녕하세요? 저는 높은 음 자리표라고 해요. 제 몸에는 몇 개의 별이 있을

까요? 하나, 둘, 셋, 넷, 5개별이 있어요. 그런데 어느 별이 가장 반짝이나요?

학생: 가운데요

높은 음 자리표: 가운데별이 1번별인데 1번별이 여러분에게 재밌는 동화를 들려주고 싶대요. 들어 볼까요?

학생: 네

교사: 우리 높은 음 자리표가 들려주는 동화를 들으려면 ‘예쁜 손 무릎에, 아빠다리’ 해야 돼요. 어디, 누가 제일 멋있게 앉아있나? (주위를 살핀다)



높은 음 자리표: 하늘 위 멋진 궁전에서 사는 빨갈고 예쁜 소라가 하루는 울상이 되어 하얀 뭉게구름을 찾아왔어요.

뭉게구름: 예쁜 소라야, 왜 그렇게 울상이니?

소라: 난 하루에 한번 씩 귀를 깨끗이 청소하지 않으면 아무소리도 들을 수 없는데 내가 번개 아저씨 가게에서 불빛을 사러 다녀온 사이에 내 귀를 매일 청소해 주던 손가락 음표들을 잃어버렸어. 흑흑(과장해서 우는 시늉을 한다. 아동들의 흥미를 더욱 유발시킬 수 있다.)

뭉게구름: 그래? 그거 큰일이구나. 그 음표들이 어떻게 생겼는데?

♪ 음표가족노래를 부른다.

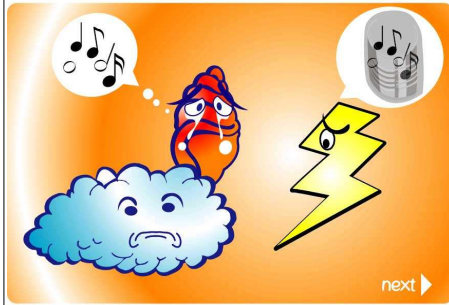
뭉게구름: 아. 그렇게 생겼구나. 어디서 잃어버렸는지 잘 생각해봐. 혹시 번개 아저씨가게에 놓고 온 것은 아니니?”

소라: 흑흑. 모르겠어. 하지만 모든 곳을 찾아봤지만 없었어. 다시한번 번개 아저씨가게를 찾아가 봐야겠어. 오늘 안에 찾지 않으면 난 아무것도 못 듣게 돼. 흑흑

뭉게구름: 그래, 내가 도와줄게. 내 등에 타렴. 내가 안전하고 빠르게 번개 아저씨가게에 태워줄게.



높은 음 자리표: 착한 뭉게구름은 빨간 소라를 등에 태우고 승~~~번개 아저씨 가게로 갔어요. 번개 아저씨 가게근처에는 번쩍번쩍 손님을 맞는 불빛이 뭉게구름과 빨간 소라를 맞이했어요. 뭉게구름과 소라가 도착하자 번개 아저씨는



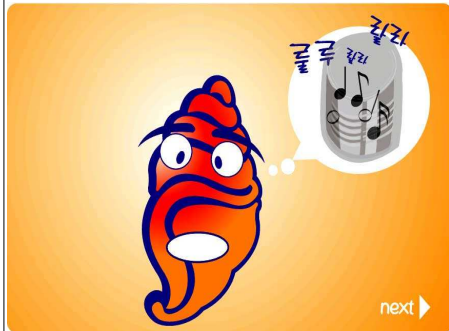
번개 아저씨: 오호! 아까 왔던 빨간 소라구나? 그런데 또 무슨 일이니?

소라: 아저씨, 혹시 여기에 제 손가락 음표들이 있나요?

번개 아저씨: 응? 까말게 녹이 슬고 목이 구부러지고, 고물처럼 이상하게 생긴 손가락들 말이냐?

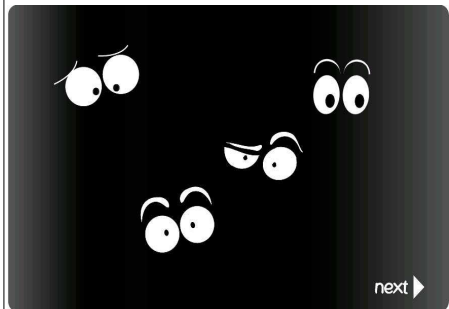
소라: 네!!!

번개 아저씨: 응, 그거 내가 너무 더러워서 강통 속에 버렸는데. 아 글썸. 그 음표들이 강통 속에 들어가면서부터 지금까지 계속 노래를 하는데 신기해서 계속 지켜보고 있었던 참이었던단다.



소라: 네? 제 손가락 음표들이 노래를요?

번개아저씨: 그래! 이리 들어 와봐라.



높은 음 자리표: 가게 안은 밖과는 달리 깜깜했어요. 소라와 뽕게구름은 번개아저씨를 따라 아저씨의 손을 잡고 어두운 방안에서 강통에 담긴 손가락들을 찾았어요,, 곧 어디선가 ‘땡그랑’ 하는 소리가 들리더니,

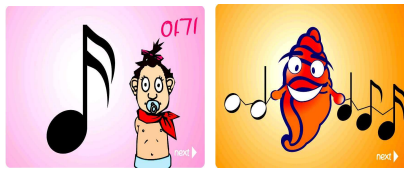
손가락 : 소라야, 소라야 우리들 여기 있어.

높은 음 자리표: 소라는 소리 나는 곳으로 가서 손가락이 맞는지 만져보았어요. 손가락들을 만지자, 모든 손가락들이 노래를 부르기 시작 했어요.

손가락들 : ♪ 음표가족노래 부른다.



1절 아빠 음표는 온음표 엄마 음표는 이분음표
형아 음표는 사분음표 동생음표 팔분음표지



아기 음표는 음매음매 삼육분음표이고요
온 가족이 다모이면 음표 가족 이래요

아빠그림부터 다시 보여주며

온음표는 네박자 이분음표는 두박자
사분음표는 한박자 팔분음표 반박자이지
삼육분음표는 빠르게 반의반박자 이고요
온 가족이 다모이면 음표 가족 이래요



높은 음 자리표: 아름다운 음악소리가 온 하늘에 울려 퍼지자, 음악나라 음표 벨이 '초로롱 뽕!'하고 나타났어요.

음표 벨: 우리 음악나라에서만 울릴 수 있는 아름다운 소리가 어디서 나는 가 했더니 여기 번개아저씨 댁에서 난거로구나, 여러분 안녕? 난 음표 벨 이에요.

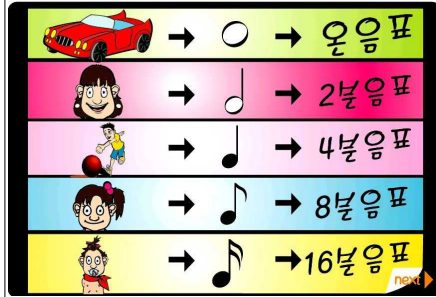
소라: 아, 음표 벨님. 음악나라에서는 이런 아름다운 소리를 매일 들을 수 있나요?

음표 벨: 그럼요, 우리 음악나라에는 이런 아름다운 소리로 꼭 차있어요.

소라: 우와, 그럼 저도 제 손가락 음표들을 찾았으니, 그 아름다운 소리들을 듣고 싶어요.

음표 벨 : 그럼 제가 음악나라에 안내해 드릴게요. 우리 음악나라를 여행하기 전에 우리 그 손가락 음표들에게 이름을 하나씩 지어줘 볼까요?

소라: 네! 좋아요!!



그림판을 보며 이름을 붙인다.

음표 벨 : 자, 우리 그림 다 같이 예쁜 이름을 지었으니까 음악나라로 같이 가볼까요?

그런데 밤이 너무 어두웠으니, 지금은 음악나라 요정들도 모두 잠에 들었을 거예요.

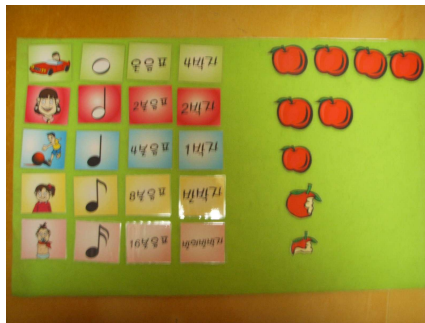
우리 착한 소라와 뽕계구름과 손가락 음표님들, 다음시간에 우리 음악나라에 놀러오세요. 그럼, 안녕!



* 음표가족노래 기억하면서 불러보기(그림판만보고)

* 각음표들 관계된것끼리 짝짓기판에 나열해보기

활동
(5분)



확인 및
마무리

* 음표가족노래 부르기 * Good bye Song을 부르며 마친다. (올동은 Hello Song과 동일)
올동 부록 <IV-1> 본 논문 93-95쪽.

Good - Bye Song



평가

◎ 음표(온음표, 2분 음표, 4분 음표, 8분 음표, 16분 음표) 및 박자의 이름을 이해하여 말 할 수 있는가?

*** 2차시 : 높은음자리표 로케트가 이상해요!!**

<p>수업일</p>	<p>* 신당3동 유치원 2006년 1월 31 일 화요일 시간: 7세 1시00분 ~ 1시30분 6세 2시 00분~ 2시30분 * 햇님 유치원 2006년 2월 6 일 월요일 시간: 7세 1시00분 ~ 1시 30분 8세 1시30분 ~2시 00분</p>
<p>주제</p>	<p>셈여림 -크게(forte), 작게(piano), 점점크게(crescendo), 점점작게(decrescendo)</p>
<p>수업도구</p>	<p>시끄러운 소리 나는 음향</p>
<p>의도와 방향</p>	<p>동화와 활동을 통해 음으로 표현할 수 있는 셈여림 기호</p>
<p>목표</p>	<p>교사가 제시하는 셈여림표카드를 구별하며 셈여림표의 이름과 뜻을 말 할 수 있고 행동으로 표현할 수 있다.</p>
<p>도입 (15분)</p>	<p>* Hello Song * 음표가족노래 부르기</p>  <p>* 음표와 각 박자들 기억하여 (카드)종이에 선생님이 말하는 음표들 그려보기</p>  <p>* 짹짹이 판에 음표가족 붙이기,</p>

<그림동화 2>



2번별이 뽀짝뽀짝 거린다.

높은 음 자리표: 오늘은 어느 별이 가장 반짝이나요?

학생: 두 번째 까요.

교사: 가운데별이 1번별인데 오늘은 2번별이 여러분에게 재밌는 동화를 들려주고 싶대요. 들어볼까요?

학생: 네

전개
(10분)



높은 음 자리표: 빨간 소리와 음표가족들은 음악나라에 가기위해 아침 일찍 한자리에 모여서 노래를 불렀어요.

♪ **음표가족노래**

높은 음 자리표: 그런데 아직 음표 별이 도착하지 않았어요. 그때,



슈웅 (크레센도) 높은음자리표 로케트를 타고 음표 별이 도착했어요.

음표가족: 우와, 음표 별님 어서 오세요.

음표 별: 많이 기다렸죠? 미안해요.

음표가족 : 그런데 저것이 무엇인가요? 신기하게 생겼어요.

음표 벨 : 아, 이건 우리를 음악나라에 데려다줄 높은 음 자리표 로켓이에요.

빨간 소리 : 높은 음 자리표 로켓이라고요?



음표 벨 : 네, 높은 음 자리표(찬트) 어서어서 여기에 타고 음악나라로 가요.

높은 음 자리표 : 그런데 음표가족들이 높은 음 자리표 로켓을 타고 블랙홀 안으로 들어가는 순간, 어디선가 들려오는 크고 시끄러운 소리가 계속 되었어요. (시끄러운 음향효과)



형아 음표 : 엄마, 너무 시끄러워서 정신이 없어요.(귀를 막으면서)

엄마음표 : 그럴구나, 너무 괴롭구나.



높은 음 자리표 : 잠시 후에는, 음표가족들의 귀가 이상해졌는지 서로의 얘기를 들을 수가 없었어요.

동생음표 : 아빠, 소리가 너무 작아서 안 들려요.

아빠음표: 그렇구나.

빨간 소리 : 어. 정말 이상하네. 어디가 고장이 났나?



음표 벨: 아, 이건 음악나라 가기 전에 우리가 이 소리들을 맞춰야 해요~!

음표가족: 이소리들?



음표 벨: 네, 이렇게 큰 소리가 나면 형아가 팔을 벌리고 축구하는 것처럼 손을 벌리고 '크게' 라는 양호를 외치고 (찬트) 포르테~! 해요. 부록<IV-2> 본 논문 96쪽



이렇게 작게 들리는 소리가 나면 엄마귀가 작은 것처럼 손을 귀에 모으고 '작게' 라는 양호를 외쳐 줘야 돼요.(찬트) 피아노~! 라고 해요



아기가 커서 형아가 되고 형아가 크면 아빠가 되죠? 이렇게 점점 커지는 것을 '점점 크게' 크레센도(찬트) 하는 거예요.



아이스크림은 먹으면 먹을수록 어떻게 되요?

학생 : 작아져요.

음표 벨 : 이렇게 점점 작아지는 것을 '점점작게' 데크레센도 (찬트) 라고해요

목소리로, 몸으로 구분한다. (활동) 우리 음표가족 노래를 부르면서 셈여림 게임해볼까요?

♪ 음표가족노래 => 셈여림 하면서

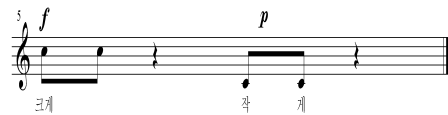


높은 음 자리표: 이때~! 셈여림 가족이 나타났어요~!!

♪ 셈여림 가족노래

셈여림가족: 안녕하세요? 우리는 셈여림 가족 이예요. 여기유치원에서 우리의 이름을 부르는

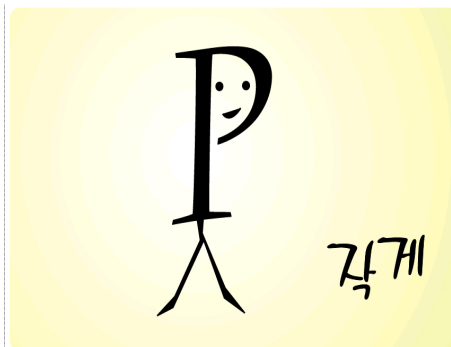
셈여림가족 노래



아름다운 소리가 들려서 왔답니다. 아름다운 음악에는 우리가 빠질 수 없어요.
우리 셜여림이 빠진다면 너무 이상한 음악이 될꺼예요. 우리는 항상 함께 있어야 해요



저는 '크게'예요. 저를 보시면 '크게'포르테 라고 말해주세요.



저는 '작게'예요. 저를 보시면 '작게, 피아노' 라고 말해주세요.



점점 크게: 저는 '점점 크게'를 나타내는 '크레센도' 라고 해요.
음악나라를 여행하시며 노래를 부르다가 저를 보시면 '점점 크게, 크레센도' 하시면 되요.
예를 들면 ♪ **우리는 셜여림 가족입니다 점점 크게** 이렇게요.

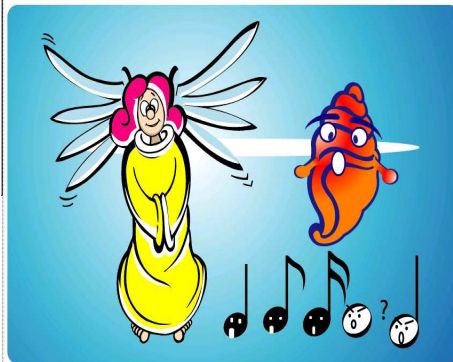


점점 작계: 안녕하세요? 전 '점점크게' 와 쌍둥이인 '점점 작계'데크레센도예요.
 똑같아 보이지만, 다르게 생겼어요. 음악나라를 여행하시며 노래를 부르다가 저를 보시면
♫우리는 썸여림 가족입니다 점점 작게 하시면 되요.



엄마음표 ;오호호호 그렇군요.. 그럼 우리 다함께 노래를 불러볼까요?
 음표가족노래~!부르면서 선생님이 외치는 썸여림 기호대로 표현한다.
 친구들과 노래 부른다.

음표가족노래 =>썸여림하면서



음표 벨: 자, 그럼 선생님이 제시하는 카드가 원지 맞춰 보는 거예요. (활동 후)
 와! 다들 잘 했어요.

높은 음 자리표: 음표가족이 모두 잘 맞추자 눈 깜짝할 사이에 높은음자리표 로케트는 모두를
 음악나라로 데려다 주었어요.



음표 벨: 자, 여러분~ 음악나라에 도착했습니다.

높은 음 자리표: 빨간 소라와 음표가족은 로케트에서 내렸어요.

음표 벨: 다음시간에는 음악나라에서 음표가족과 소라에게 무슨 일이 일어날지 기대되죠?

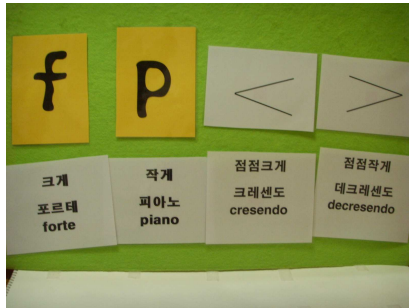


다음시간에 또 만나요~~

* 셴여림카드를 제시하는 대로 음표가족노래를 부른다.

* 짹짹이판에 셴여림표 연결하여 나열해본다.

**활동
(5분)**



**확인 및
마무리**




* 음표가족 노래 부르면서 선생님이 제시하는 카드대로 셴여림 표현한다

* Good bye Song

평가

* 셴여림요소의 용어와 뜻을 이해하고 활동할 수 있는가?

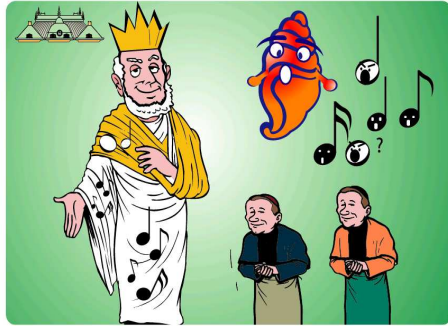
*** 3차시 : 임금님의 파티에 초대를 받았어요!!**

수업일	<p>* 신당3동 유치원 2006년 2월 1일 수요일 시간: 7세 1시 00분 ~ 1시 30분 6세 2시 00분 ~ 2시 30분</p> <p>* 햇님 유치원 2006년 2월 10일 금요일 시간: 7세 1시 00분 ~ 1시 30분 8세 1시 30분 ~ 2시 00분</p>
주제	<p>셈표 (은셈표, 2분 셈표, 4분 셈표, 8분 셈표, 16분 셈표)</p>
수업도구	<p>음향기기, '즐겁게 춤을 추다가' 동요 음악준비</p>
의도와 방향	<p>동화와 활동을 통해 음표와 셈표를 연관 지을 수 있는 수업을 한다.</p>
목표	<p>교사가 제시하는 셈표카드를 음표와 구별하며 셈표의 박자와 이름을 이해하여 말 할 수 있다.</p>
도입 (10분)	<p>* Hello Song * 음표가족노래 부르기 * 셴여림 용어기억하기-선생님이 제시하는 카드 이름 맞추기</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>
전개 (10분)	<p><그림동화 3></p>  <p>높은 음 자리표: 다음날 음악나라에 도착한 빨간 소라와 음표가족은 음악나라 임금님의 파티에 초대를 받아서 파티 장으로 갔답니다. 파티 장에는 즐거운 음악이 흐르고 있었어요. 음표가족과 빨간 소라는 신나게 춤을 추었어요.</p>

♪ “즐겁게 춤을 추다가.. 그대로 멈춰랏~!” 1,2,3,4 (원 투 쓰리 포)



높은 음 자리표: 이렇게 하나, 둘, 셋, 넷을 쉬는 춤을 추는 데 갑자기 음악나라 임금님이 무도 회장에 나타나셨어요. 모든 사람들이 임금님께 인사를 드렸죠.



음악나라 임금님: ‘음악나라 에 오신 것을 환영해요.’



하지만 이렇게 춤을 추다가 1,2,3,4 (하나, 둘, 셋, 넷)을 세면서 멈추는 것을 무엇인지 알아 맞춰야만 무도회를 계속 할 수 있게 하겠어요.



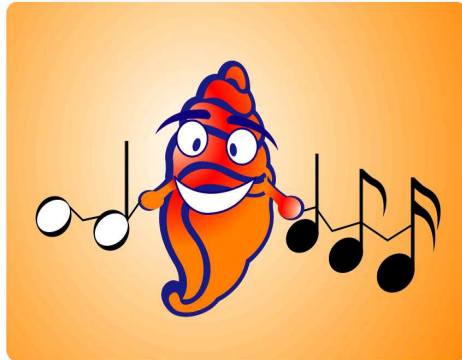
높은 음 자리표: 음악나라에 놀러간 음표 가족들은 그것이 무엇인지 도저히 알아맞힐 수가 없었어서 어리둥절해 있는데, 음악나라에 사는 사람들이 소곤소곤 가르쳐 주었어요.



음표가족: 여러분, 뭘까요? 가르쳐 주세요.

학생: 심표요!

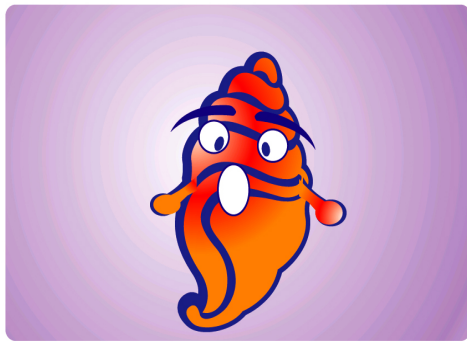
소리: 아~ 심표~! 우와~~ 여러분이 맞췄어요. 다 같이 춤춰요.



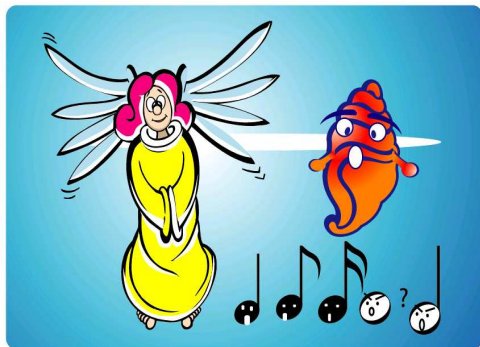
♪ 즐겁게 춤을 추다가



임금님: 허허허. 잘~ 맞췄네요. 하지만 우리 음악나라에서 즐거운 여행을 하려면 몇 가지 좀 더 어려운 문제를 맞춰야 하는데 과연 맞출 수 있을까?



빨간 소리: (작게 얘기한다) 여러분, 여러분이 도와 주실꺼죠? 에이, 목소리가 작아요. 도와 주실꺼죠?

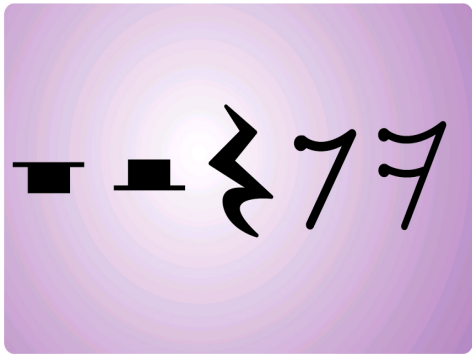


높은 음 자리표: 그때 ‘뽀로롱 뽀’ 하고 리드미 요정이 나타났어요.

리드미 : 저도 도와드릴게요. 음악나라 임금님이 내신 문제는 저의 도움이 꼭 필요하실거예요.

음표가족: 아. 리드미님 감사합니다.

리드미: 심표의 종류는 이런 것들이 있어요. 잘 살펴보세요.



이런 침표가 음악의 중간에 나오면 쉬어가야 해요.

음표가족: 아. 우리가 노래를 부르다가 중간 중간에 쉬는 것을 말하는 군요?

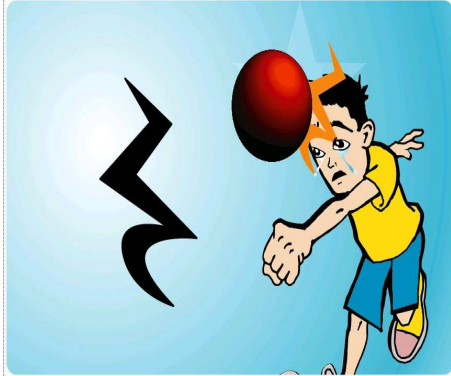
리드미: 네.



리드미: 아빠침표 온침표는 이렇게 매일 세수하는 아빠를 생각 하세요.



엄마침표는 2분 침표라고 하는데, 이렇게 모자를 엄마가 쓰고 있다고 생각하세요.



이렇게 생긴 심표는 4분 심표라고 하고 1박자를 쉬는 거예요.
형아가 축구를 하다가 공이 머리에 '광'하고 부딪혔어요.



8분 심표는 꼭 동생 머리핀 같죠?



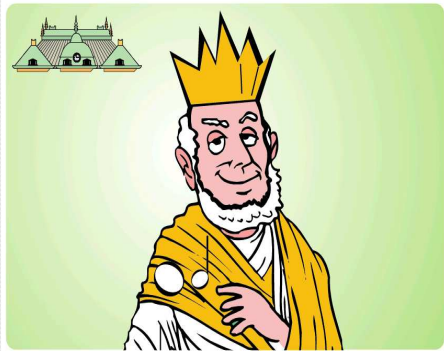
와! 이걸 아기 목에 손수건이 두 갈래니까, 이렇게.



쉼표가족노래

Musical notation for the song '쉼표가족노래' (Comma Family Song). The lyrics are: 쉼표 가족이 모여 노래를 부를 때, 쉼표 가족이 모여 노래를 부를 때, 쉼표 가족이 모여 노래를 부를 때, 쉼표 가족이 모여 노래를 부를 때. (When the comma family gathers to sing, when the comma family gathers to sing, when the comma family gathers to sing, when the comma family gathers to sing.)

♩ 쉼표가족노래- 그림악보를 보며 노래 불러요



임금님: 그럼 이제 문제를 내볼까요?

활동

첫 번째 문제 : 1박자를 쉬는 쉼표는?

두 번째 문제 : 2박자를 쉬는 쉼표는?

세 번째 문제: 4박자를 쉬는 쉼표는?

네 번째 문제: 반 박자를 쉬는 쉼표는?




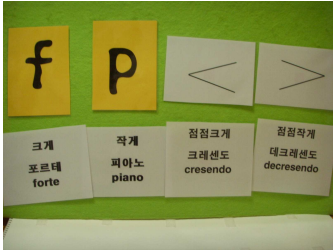

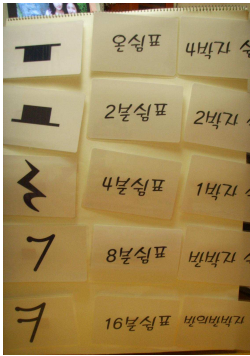
(팡파레 들어준다) 축하합니다. 축하합니다.

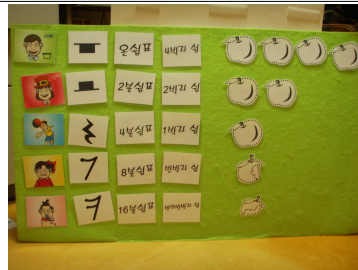
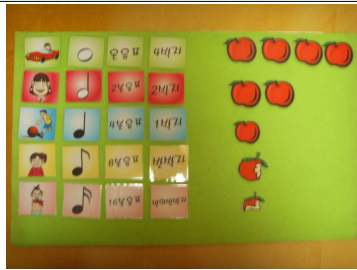
임금님 :하하하 축하합니다. 우리 음악나라에 오신 것을 환영해요.

조금 어려웠죠? 오늘은 너무 피곤할 테니까, 아름다운 궁전에서 모두들 쉬었다 가세요. 잔치를 벌이도록 할테니까요. 내일 즐거운 음악나라 여행을 함께 하도록 해요.

	
활동 (8면)	<p>* 음표가족노래, 쉼표가족노래 부른다.</p> <p>* 음표가족, 쉼표가족카드를 짝짝이 판에 나열하기, 비교하기, 다른 것 찾기</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>
확인 및 마무리	<p>* Good bye Song</p>
평가	<p>◎ 음표(온음표, 2분 음표, 4분 음표, 8분 음표, 16분 음표) 와 비교하여 쉼표(온쉼표, 2분 쉼표, 4분 쉼표, 8분 쉼표, 16분 쉼표) 의 이름 및 박자를 이해하여 말할 수 있는가?</p>

*** 4차시 : 리드미성은 신기해~!**

<p>수업일</p>	<p>* 신당3동 유치원 2006년 2월 3 일 금요일 시간: 7세 1시 00분 ~ 1시 30분 6세 2시 00분 ~ 2시 30분 * 햇님 유치원 2006년 2월 13일 월요일 시간: 7세 1시 00분 ~ 1시 30분 8세 1시 30분 ~ 2시 00분</p>
<p>주제</p>	<p>4차시 에서는 다음의 리듬을 사용한다.</p> <p>1 </p> <p>2 </p> <p>3 </p>
<p>수업도구</p>	<p>종</p>
<p>의도와 방향</p>	<p>말속에서 리듬을 느끼고 리듬 끝에 대한 동화를 들음으로서 리듬 끝을 익힐 수 있다.</p>
<p>목표</p>	<p>교사가 하는 말 리듬을 구별하여 듣고 관계된 리듬 카드를 나열할 수 있다. 또한 리듬에 맞는 말 리듬으로 교사와 대화 할 수 있다.</p>
<p>도입 (15분)</p>	<p>* Hello Song * 선생님이 제시한 셈여림카드 보여 셈표가족노래하기 * 셈표가족 짹짹이 판에 붙여보기,</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">    </div> <p>음표가족과 셈표가족 구분하기</p>

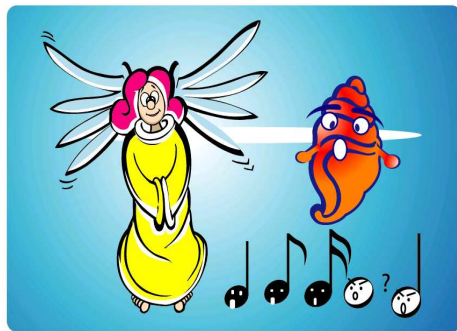


<그림동화4>



교사: 높은 음 자리표에 오늘은 4번째별이 유난히 반짝이죠?
오늘도 4번째별이 하고 싶은 말이 있나 봐요. 한번 들어볼까요?

전개



높은 음 자리표: 음악회가 끝나고 음표가족과 소라는 음표 별을 따라 가고 있었어요.
밤이 되었으니 음표 별은 '리드미 가족' 성에 음표가족을 데리고 가려고 했답니다.

음표 별: 자, 지금은 밤이니 우리 리드미 들이 사는 성에 가서 함께 잘까요?

음표가족과 빨간 소라 : 리드미성이요?

음표 별: 네, 리드미성에는 아주 재미있는 얘기가 전해 내려오고 있어요. 리드미 성에가서 얘기를 들으며 밤을 보내도록 해요.

음표가족: 좋아요! 기대돼요.

높은 음 자리표: 그래서, 음표가족은 리드미 요정 가족에게 초대를 받아서 리드미 요정이 사는 성에 가게 되었어요. 리드미 가족은 음표가족을 기쁘게 맞이했어요.



온음표 : 어서오세요.

2분음표: 만나서 반가워요

행아음표: 안녕하세요

동생음표: 너무너무좋아요.

음표가족 과 빨간소라 : 영?



높은 음 자리표: 왜 리드미 가족이 어떤 음은 길게 어떤 음은 빠르게 말하는지 음표가족들은 궁금했어요. 리드미 가족은 음악나라가 어떻게 생기게 되었는지 말해줬어요.



온음표: 이야기를 들으려면 여러분이 함께해줘야 하는 부분이 있는데....

잘해줄수있나요??? (팀을 나누어서 -카드 나누어 세워 준다)

종- 덩 덩 (2박에 1번씩 친다)

멍멍이- 멍멍멍멍(1박에 1번씩 외친다)

고양이 - 야옹 야옹(한 박자 안에 '야옹' 단어를 외친다. 한 음절에 8분 음표)

참새- 짹짹(한 박자 안에 '짹짹' 을 외친다. 한 음절에 16분 음표)



옛날 리드미 성에 용감하고 지혜로운 아이가 살았어요. 그 아이의 이름이 바로 '똥이'래요. 어느 날 똥이가 사는 리드미 성에 커다란 곰이 산에서 내려와 그 마을에 사는 예쁜 여자 어린이들을 한명씩 잡아가서 밤이면 한명씩 여자 어린이들이 없어졌대요.

아침에 일어나면 없어진 아이들의 부모님들은 산을 보면서 엉엉 우셨어요. “내 딸이 없어 졌어요.”(과장해서 우는 시늉을 한다)

사람들은 자신의 딸을 찾으러 산으로 올라가고 싶었지만 곰이 너무나 무서웠기 때문에 올라갈 엄두도 못 냈었어요.

그러던 어느 날 우리 똥이가 7살이 되던 해였어요. 똥이는 아침에 일어나서 옆집에 자기가 좋아하는 순이가 없어서 순이 부모님이 엉엉 울고 계신 모습을 보았어요..

똥이는 순이를 찾으러 산으로 올라가려고 했어요. 똥이의 부모님은 똥이를 말렸지만 똥이가 순이를 찾으러 꼭 산에 갈 것이라는 것을 알고 있었어요. 그래서 똥이의 부모님은 똥이를 불렀어요, “ 네가 정 가고 싶다면 이 큰 종을 가지고 가거라. 너에게 무슨 일이 있으면 꼭 이종을 울리렴. 그러면 우리가 가서 도와 줄테니 말이다.” 했어요.

그 종은 아주 크게 이런 소리가 났어요 “ 땡 돌, 땡 돌 ” (박수로 쳐본다)

똥이 집에서 사는 고양이와 멍멍이가 똥이에게 “우리들도 같이 가고 싶어”했어요. 고양이와 멍멍이는 똥이와 함께 순이를 찾으러 그 종을 들고 산으로 갔어요. 고양이는 두발자국을 걸어서 “야옹, 야옹, 야옹, 야옹” 멍멍이는 걸을 때 ‘멍멍멍멍’하며 똥이를 쫓아갔어요..

조금 가다보니 참새가 노래하며 똥이와 멍멍이와 고양이를 반겼어요.

“ 짹짹, 짹짹, 애들아, 너희는 어디를 가는 거니?

똥이: “ 응, 우린 지금 나쁜 곰을 찾으러 가고 있어. 그 곰이 내 친구 순이를 잡아갔거든”

“아, 그 무서운 곰 말이니? 그 곰은 저기 깊은 산속 큰 동굴에 살아, 내가 그 곰이 있는 곳을 안내해 줄까?”

똥이: “그래, 고마워!” 그리하여 똥이와 멍멍이, 고양이, 참새는 함께 걸었어요.

(종소리가 한번 울릴 때 각 소리들, 팀 나누어서 해본다)

참새가 말 했어요. “ 짹짹, 큰 곰은 시끄럽게 하는 것을 싫어해. 우리가 곰이 사는 큰 동굴 앞에 조용히 가서 큰소리로 소리를 지르면 곰이 도망 갈꺼야!”

똥이: “우와 그거 정말 좋은 생각이야” 그래서 모두 조용히, 동굴 앞에 갔어요.
 곰이 “쿵,쿵,쿵,쿵”(‘쿵’ 한번에 온음표,4박자박수를 친다) 곰이 동굴에서 나오는 소릴 들었어요
 그때 참새가 “ 짹짹, 이때다!” 하고 외쳤어요. 똥이는 열심히 종을 울리고, 멍멍이는 멍
 멍멍멍 고양이 는 야옹야옹, 참새는 짹짹. 큰소리로 외쳤어요..

우리 친구들도 함께 외쳐볼까요?
 이렇게 산에서 큰소리와 종소리가 들리니 성에 있던 사람들 모두 산으로 올라왔어요.. 곰은 너
 무 시끄러워서 ‘쿵, 쿵, 쿵, 쿵’ 도망을 갔어요. 그래서 똥이는 예쁜 친구 순이를 다시 찾을 수
 있었고 그 후에 우리 리드미 성에는 곰이 다시는 내려오지 못하도록
 아빠음표인 저는 더 무서운 곰이 여기있다고 생각하게 곰 발자국 소리처럼 쿵-----쿵----- 4
 박자를 박수치면서 말하고
 엄마음표인 저는 종소리처럼 땡--땡-- 2박자를 박수치면서 말하고
 형아음표인 저는 무서운 멍멍이처럼 멍-멍-멍-멍 1박자를 박수치면서 말해요
 동생음표인 저는 야옹이처럼 야옹 야옹 야옹 야옹 하구요
 우리 애기음표는 참새처럼 짹짹 짹짹 한답니다!
 그래서 우리는 모두 함께 똥이처럼 곰아~! 내려오지 말아라! 하는 뜻으로



우리 리드미 성에선 이렇게 엄마음표, 아빠음표, 형아음표, 동생음표를 섞어서 말한답니다.
리드미 요정: 여러분은 음악나라를 즐겁고 안전하게 여행하려면 리듬을 익혀두는게 좋아요!
 (활동 후) 편안하게 쉬었다가 내일부터 즐거운 여행이 되길 바래요.
 안녕~

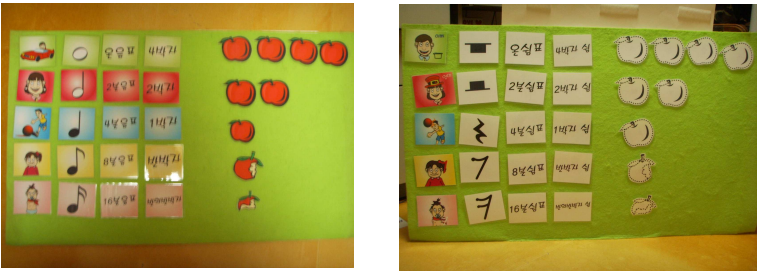




활동

- 리듬 익혀 선생님과 1:1 대화해 보기
- ① oo야 안녕?
 - ② 오늘아침 에는 무엇을 먹었니?
 - ③ 이다음에 커서 무엇이 되고 싶니?

	<p>④ 세상에서 누가 제일 좋으니? ⑤ 어떤 음식을 좋아해? * 선생님이 학생에게 질문->학생1 대답, 학생2 는 학생1이 대답한 것 짹짹이판에 리듬카드 나열해보기</p> 
<p>확인 및 마무리</p>	<p>* 종, 멍멍이, 고양이, 참새 리듬 익히기</p>  <p>* Good bye Song</p>
<p>평가</p>	<p>◎ 리듬에 알맞게 대화할 수 있는가? * 쉽표(온쉽표,2분 쉽표,4분 쉽표,8분 쉽표,16분 쉽표) 및 박자의 이름을 이해하여 말할 수 있는가? * 음표와 연관 지을 수 있는가?</p>

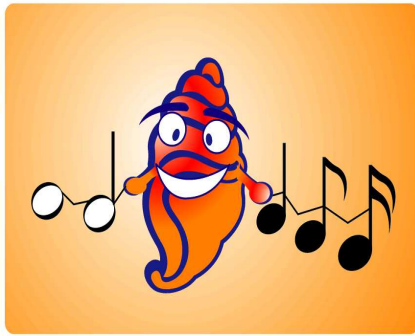
* 5차시: 마지막 축제

<p>수업일</p>	<p>* 신당3동 유치원 2006년 2월 7일 화요일 시간: 7세 1시 00분 ~ 1시 30분 6세 2시 00분 ~ 2시30분</p> <p>* 햇님 유치원 2006년 2월 16일 목요일 시간: 7세 1시00분 ~ 1시 30분 8세 1시30분 ~2시 00분</p>
<p>주제</p>	<p>* 빠르기- 빠르게 Allegro, 느리게 Andante, 보통 빠르게 Moderato</p> <p>* 음색 - 탬버린, 캐스터네츠, 우드블록, 마라카스, 피아노, 멜로디온, 리코더, 하모니카</p> <p>*오선, 높은음자리표, 낮은음자리표</p>
<p>수업도구</p>	<p>탬버린, 캐스터네츠, 우드블록, 마라카스, 피아노, 멜로디온, 리코더, 하모니카, 음향기기, ' 즐겁게 춤을 추다가' 동요 음악준비</p>
<p>의도와 방향</p>	<p>아름다운 음악이 완성되려면 어떤 음악요소들이 필요한지 알 수 있게 한다.</p>
<p>목표</p>	<p>교사가 제시하는 카드를 보고 빠르기와 음색, 음자리표를 구별하여 말할 수 있다.</p>
<p>도입 (15분)</p>	<p>* Hello Song * 짹짹이 판에 음표, 쉼표, 셈여림 복습</p>   
<p>전개</p>	

<그림동화5>



높은 음 자리표: 높은 음 자리표 로케트를 타고 아름다운 음악나라를 여행 하는게 오늘이 마지막 날이네요.오늘은 임금님께서 빨간 소리와 음표가족들을 모두 음악나라 음악파티에 초대를 하셨어요.



아침 일찍부터 음악나라에는 아름다운 음악소리가 울려 퍼졌어요. 쿵짝짝! 쿵짝짝!



높은 음 자리표: 여러분~ 오늘은 음악회 날이니 늦기 전에 빨리빨리 준비를 하세요!

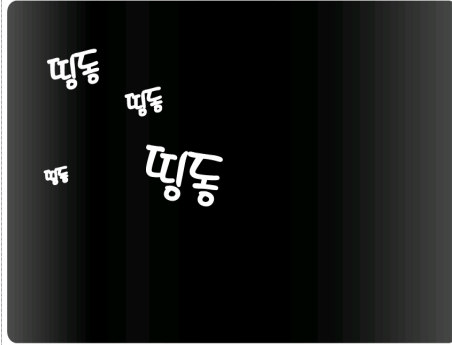
빨간소리: 우와! 오늘 임금님께서 음악회 초대하신 날이군요!

높은 음 자리표: 그래요! 늦지 말아야 해요!

♪음표가족노래

높은 음 자리표: 음악파티에 가려고 들뜬 음표가족들과 빨간 소리는 이렇게 신나게 노래를 하

먼서 파티에 갈 준비를 했어요. 그때!



엥? 누구지??



낮은음자리표: 안녕? 전 낮은음자리표 로케트라고 해요~ 전 높은음자리표 밑에 집 사는데 저도 오늘 임금님의 음악 파티에 초대되었답니다.

음표가족: 그래요? 그럼 아저씨께서도 함께 높은 음 자리표 로케트를 타고 가요.



높은 음 자리표: 오선 위를 낮은음자리표아저씨와 높은음자리표를 타고 승~ 음표가족은 음악 파티 장에 도착했어요.



임금님: 허허 어서 오세요.
 오늘이 음악나라에서의 마지막 날이니 즐겁게 놀아보세요~
 여러분을 위해서 아름다운 소리들이 나는 악기들을 많이 준비했습니다.
 자, 음악회에 사용된 악기들이 어떤 것들이 있나 볼까요?

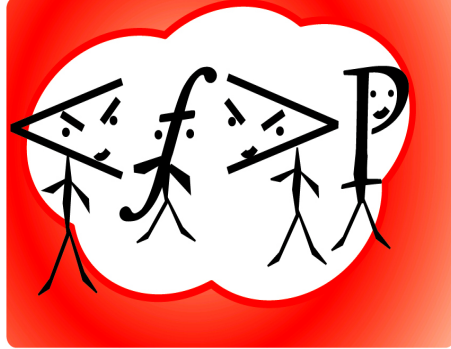


렘버린, 캐스터네츠, 우드블록, 마라카스, 피아노, 멜로디언, 리코더, 하모니카
 자~ 아름다운 음악소리에 맞춰 즐겁게 춤을 춥시다!



높은 음 자리표: 음악나라에서 즐겁게 음표들도 춤을 추었어요,
 ♪음표가족노래

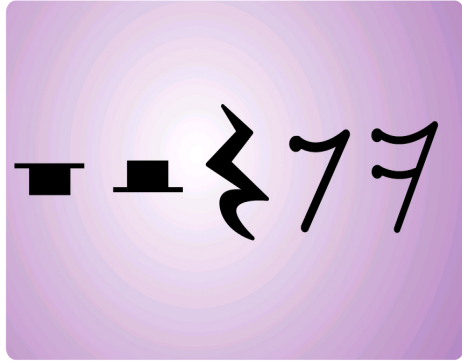
높은 음 자리표: 그때 음악이 커졌다 작아졌다 하는 거예요. 썬여림가족들이 도착 했네요.



썬여림가족: 호호호 늦어서 죄송해요. 함께 춤을 추어요.

높은 음 자리표: 또 그때

썬표가족: 음악나라에 우리가 빠질 수야 없죠.



썬표가족노래

음표가족: 아! 어서오세요. 썬표 가족!

빨간 소라 :우리 모두 춤을 춰 볼까요?

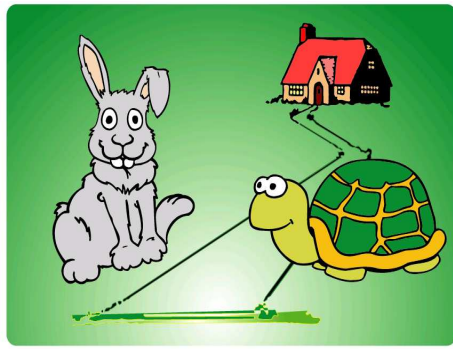
썬즐겁게



높은 음 자리표: 이렇게 신나게 노래를 부르며 춤을 추고 있는데 음악이 갑자기 너무 빨라져서 파티를 할 수가 없어졌어요.

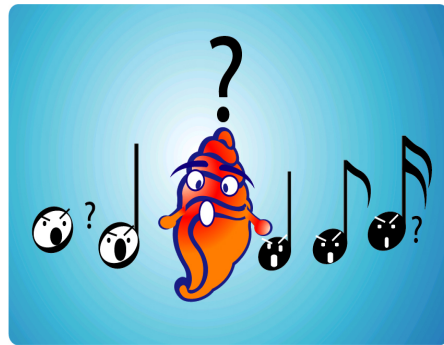


소라: 어허—; 이상하다~ 음악이 왜 이러지?

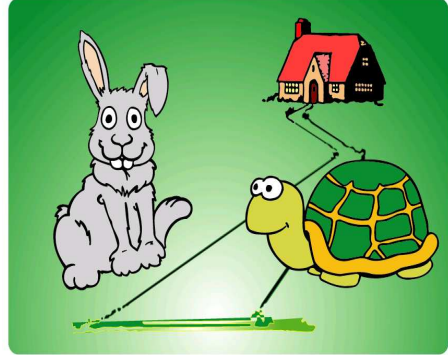
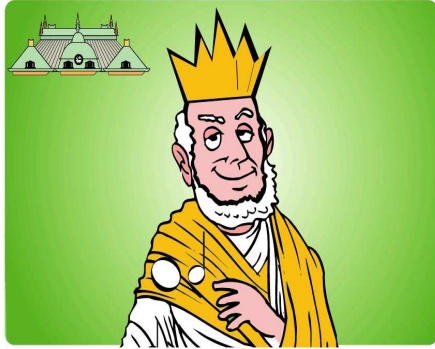


빠르기: 왜 그러긴요, 저희들이 빠졌잖아요.

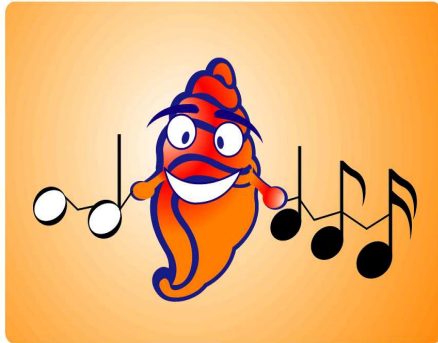
임금님: 오~ 하하 빠르기 가족을 초대하지 못했었군요. 어서오세요.



음표가족과 소라: 우와, 음악나라에 빠르기 가족도 있었어요?



임금님: 그래요~ 우리 토끼처럼 빠른 음악을 ‘빠르게’ 알레그로~ 라고 하고요, 거북이처럼 느린 음악을 ‘느리게’안단테라고 한답니다.



빨간 소라: 아 그렇구나! 임금님 우리 모두 모였으니 즐거운 파티를 해요!

높은 음 자리표:이렇게 빨간소라와 음표가족들은 밤 늦게까지 음악나라에서 파티를 즐기다가 음악회에서 즐겁게 춤을 추느라 모두 피곤했지만 너무 즐거웠던 소라는 소라의 부모님이 걱정하실까 같아서 다음에 또 놀러오기로 하고 소라가 사는 하늘로 돌아 왔대요~



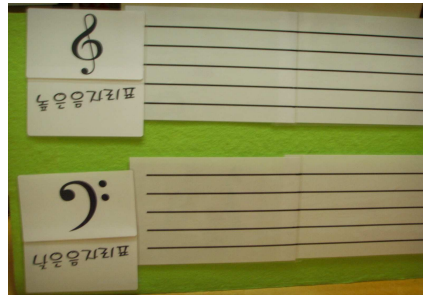
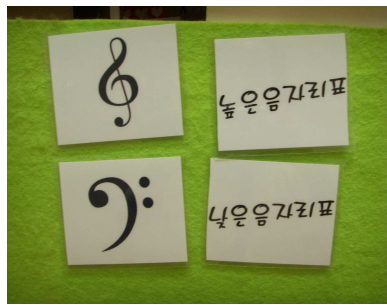
소라는 예쁜 꿈을 꾸면서 잘~ 잤답니다.

활동

* 빠르기의 용어와 뜻 기억하며 짝짝이 붙이기



* 오선, 높은음자리표, 낮은음자리표 위치 기억하고 짝짝이 붙이기



* 각 악기들의 음색 기억하며 듣고 알아맞히기



확인 및 마무리

* 악기들을 일정 밖에 맞춰 연주하며 '음표가족노래, 쉼표가족노래, 사랑해'등을 불러본다. 이 때 선생님은 쉼여림카드와, 빠르기 카드를 제시한다.

* **Good bye Song**

평가

* 교사가 제시하는 카드를 보고 빠르기용어와 음자리표, 오선의 이름을 말할 수 있는가?

V 결과 및 해석

본 논문의 연구자가 창작한 그림 음악동화를 사용하여 유아에게 수업을 함으로서 본동화가 아동들이 음악개념과 요소를 이해하는데 도움을 줄 수 있는가와 그것이 나이별로 어떠한 차이를 보이며 본 동화가 유아에게 적합한지에 대한 연구를 목적으로 서울시내 두 곳의 유치원을 임의로 선정하여 5, 6, 7세를 대상으로 본 연구자가 직접 연구 수업을 시행하였다.

본 연구자가 동시에 여러 학생의 행동을 모든 관점에서 기록할 수는 없으므로, 매 수업에 비디오 촬영하여 한두 가지 관점, 특히 아동의 학습 참여도와 흥미에 초점을 맞추어 비디오를 관찰하였다.

비디오를 분석할 때 동화듣기 전 활동(주로 전 차시 복습)과 동화 듣는 중, 동화 듣고 난후 활동 에서 아이들의 표정과 태도에 흥미 있어 하는지 아이들의 대답과 반응을 위주로 살펴보았다. 그리고 노래나 활동을 특별히 열심히 하는 학생(반의 수업분위기를 긍정적으로 이끌어 가는 학생)이나, 수업과 관련하지 않은 동작, 즉 몸을 꼬거나, 돌아다니거나, 눕는 행위를 하는 학생이 있는지 살펴보아 학생들이 동화수업에 임하는 태도를 살펴보았다. 또한 학생들이 동화의 내용에 반응(대답 및 활동)을 잘하는지, 수업 자의 수업진행에서 활동-동화-활동의 연계가 자연스럽게 이어진 편인가, 진행의 빠르기는 적당한가를 관찰하였다.

비디오관찰 결과 아동들이 음악동화에 흥미를 가지는 것으로 보여 졌고, 특히 그림이 있는 음악동화이며 매 차시에 연계되는 내용이라 1차시부터 5차시까지 아동의 흥미도와 수업진행시 참여도는 점점 높아지는 것으로 보였다. 수업자의 수업 또한 차시가 진행 되면서 학생들과의 관계가 자연스러워 졌다.

실제로 음악요소를 제재로 그림동화를 창작하여 이를 유아에게 들려주고 활동을 하였을 때 사전, 사후의 평가를 통해 유아의 음악개념형성에 효과가 있는가와 나이별로 효과 차이를 알아보기 위해 학습자와 1:1 문제지 평가를 실시한 결과를 통계학적으로 증명한 것은 다음과 같다.

1. 사전, 사후 평가지 분석

연구문제 1 에 대한 음악의 요소를 제재로 창작한 그림동화수업이 아동의 음악개념형성에 효과가 있을 것이라는 가설 1의 전체적인 평균 및 표준편차를 구한 결과는 <표 V-1>과 같다.

<표 V-1> 네 집단의 사전, 사후 전체적인 평균 및 표준편차

소속 기술통계량	신당3동 7세		신당3동6세	햇님7세	햇님8세
	N	23		26	7
평균	사전	2.43	1.96	3.28	4.2
	사후	5.39	3.96	5.57	4.8
표준편차	사전	1.03	0.95	1.11	1.30
	사후	1.11	1.24	1.27	2.04

각 그룹별로 평균에서 2.96, 2, 2.29, 0.6점 이렇게 차이가 나타났는데 그 차이를 알아 보기위해 T-TEST 검사를 했다.

<표 V - 2> 전체 사전-사후차이(Paired T-TEST)

변수	전체개수	자유도	T-VALUE	P-VALUE
전 체	61	60	11.17	0.0001
신당3동6세	26	25	5.85	0.0001
신당3동7세	23	22	13.31	0.0001
햇님7세	7	6	3.2	0.0186
햇님8세	5	4	1.5	0.2080

위 결과를 따르면 신당3동 6, 7세 반 아이들의 수업전의 점수와 수업 후의 점수가 유의도 .001레벨에서 중요한 차이가 있었다. ($P < .001$) 또한, 햇님 유치원 7세 대상으로 한 수업전과 수업후의 점수는 유의도가 0.0186이었으므로 통계학적으로 두 점수의 차이가 있었다. ($P < .05$) 그러나 햇님 8세반 아이들은 유의도가 0.2080으로 유의수준 0.05레벨보다 큰 값 이므로 사전-사후의 차이가 나타나지 않은 것으로 나타났다. 이유는 실습 자 수가 적어서 일수도 있지만 사전지식이 몇몇 있는 학생들이 있는 것으로 측정되어 사전과 사후의 차이가 통계상으로 차이가 나타나지 않은 것으로 보인다.

문항 난이도는 그 문제가 얼마나 쉬운지 정도에 대한 것을 나타낸 수치로 전체 유아 중 그 문제를 맞춘 개수의 비율을 나타낸 것으로 결과는 다음과 같다.

<표 V-3> 문항난이도

문제	1-4분음표		2-2박자		3-셈여림		4-쉼표		5-빠르기		6-음색		7-자리표	
	사전	사후	사전	사후	사전	사후	사전	사후	사전	사후	사전	사후	사전	사후
전체	19.6	42.6	32.7	44.2	8.19	49.18	18.03	37.70	100	100	100	100	47.54	78.68
신당3등6	19.23	34.62	11.54	26.92	19.23	38.46	11.53	26.92	100	100	100	100	30.76	65.38
신당3등7	21.74	52.17	43.48	56.52	0	47.83	13.04	43.47	100	100	100	100	65.21	82.60
햇님7	14.29	42.86	42.86	71.43	0.0	85.71	42.86	57.14	100	100	100	100	28.57	100
햇님8	20.0	40.0	80.0	40.0	0.0	60.0	40.0	40.0	100	100	100	100	80	100

문제는 5, 6번이 가장 쉬웠으며 2-2박자에서 햇님 유치원 8세반 아이들이 사후점수보다 사전점수가 더 월등히 높은 것으로 보아 2박자에 대한 개념이 제대로 잡히지 않은 것으로 생각된다.

대부분의 난이도 점수는 사전보다 사후의 점수가 월등히 높으며 7-높은음 자리표에 대한 문제는 5, 6번을 제외한 다른 문항에 비해 난이도가 상당히 높은 것으로 나타났다.

2. 나이에 대한 차이 6세, 7세, 8세 (만 5세, 6세, 7세)

연구문제 2 에 대한 음악의 요소를 제재로 창작한 그림동화수업이 아동의 음악개념형성에 있어서 집단의 나이별로 차이가 나타날 것이라는 가설 2를 검증하기 위해 4개의 그룹을 다 합쳐서 나이별로 6세, 7세, 8세 이렇게 분류를 해본결과 6세는 26명, 7세는 30명 8세는 5명으로 구성되어 있었으며 세 그룹간의 평균비교는 ANOVA분석(Analysis of Variance)을 한 결과이다.

<표 V-4> 6, 7, 8세 세 그룹간의 평균비교

전체	DF	SS	MS	F	P-VALUE
MODEL	2	271.85	135.91	8.29	0.0007
ERROR	58	950.85	16.39		
TOTAL	60	1222.68			

전체적으로 세 그룹간의 총 점수의 차이가 0.0007로 유의수준 0.01레벨에서 통계학 적으로 크게 세 그룹간의 평균의 차이가 난다. ($P < .001$)

세부적으로 자세히 들어가 보면, 수업전의 점수를 따져보았을 때 나이별(6세, 7세, 8세)별로 나이차이가 점수의 차이에 영향을 주는지 살펴보겠다.

<표 V-5> 수업 전 세 그룹간의 점수 차

사전	DF	SS	MS	F	P-VALUE
MODEL	2	22.48	11.24	10.07	0.0002
ERROR	58	64.72	1.11		
TOTAL	60	87.21			

<표 V-6> 수업 후 세 그룹간의 점수 차

사후	DF	SS	MS	F	P-VALUE
MODEL	2	30.18	15.09	9.40	0.0003
ERROR	58	93.12	1.60		
TOTAL	60	123.30			

수업 전, 후 의 점수가 나이 별로 0.0002, 0.0003로 유의수준 0.01레벨에서 통계학적으로 차이가 나는 것으로 보아 기존지식의 차이가 나이별로 확연히 드러나는 결과이다. ($P < .001$)

따라서 본 연구에서 사용한 동화의 내용과 그림, 동요들이 음악요소를 학습하기 위한 도구로 아동의 음악요소를 이해하는 데 흥미를 유도하는데 유용한 도구로 사용되었음이 검증되었다.

3. 요약

첫째, 전체적으로 살펴보았을 때, 아이들의 사전, 사후평가에서는 각 그룹별로 평균과 T-TEST 검사를 한 결과 신당3동 6, 7세 반과 햇님 유치원 7세의 수업전의 점수와 수업 후의 점수의 차이가 크게 나타났고 통계학적으로도 두 점수의 차이가 있었다. 그러나 햇님 8세반 아이들은 사전-사후의 차이가 나타나지 않은 것으로 나타났다. 이유는 실습 자 수가 적어서일 수도 있지만 사전지식이 몇몇 있는 학생들이 있는 것으로 측정되어 사전과 사후의 차이가 통계상으로 차이가 나타나지 않은 것으로 보인다. 그러므로 본 음악그림동화는 사전지식을 가지고 있지 않은 아동들을 대상으로 할 때 아동이 음악개념을 습득하는데 효과가 있다는 것을 검증 하였다.

둘째, 나이에 따라 사전, 사후 평가의 점수를 비교해보았을 때 전체적으로 나이 별로 점수의 차이가 나는 것으로 보아 기존지식의 차이가 나이별로 확연히 드러났다.

따라서 본 프로그램에서 동화의 내용과 그림, 동요들이 음악요소를 학습하기 위한 도구로 아동의 음악요소를 이해하는 데 흥미를 유도하는데 유용한 도구로 사용되었음이 검증되었다.

VI 결론

본 연구의 목적은 첫째로 음악요소를 소재로 한 그림동화가 유아의 흥미와 관심을 유발시키며 음악의 시작에 있어 가장 기본적인 음악요소를 이해하는데 도움이 되는지, 둘째로 본 수업의 실시 과정과 실시 후에 유아의 학습평가에 대해 살펴봄으로써 음악요소를 이용한 그림동화의 효과를 검증하고자하였다. 이에 서울시 종로구, 성북구에 소재한 두 곳의 유치원 6, 7, 8세(만5, 6, 7세) 50명을 연구대상으로 선정하였다.

이를 위하여 유아에게 가르쳐야 할 음악요소 중 음표, 썸여림, 쉼표, 빠르기, 음색, 음자리표, 오선의 요소를 본 연구자가 임의로 선정하여 동화를 창작하였으며, 그림동화의 소재가 되는 음악요소들은 각 요소들은 총 수업 5차시 동안 연계되어 진행되었다. 수업 중 아동에게는 그림만으로 제시하며 수업하였고 동화 구연 중간에는 연구자가 창작한 음표, 쉼표, 썸여림의 주제가와 함께 노래 부르기 활동을 하였다. 그리고 매 차시 동화수업 전에는 전차시의 학습한 음악개념을 확인하는 활동을 하고 동화수업 후에는 해당차시의 음악개념의 학습활동이 이어졌다.

연구의 결과는 아이들의 사전, 사후평가에서는 각 그룹별로 평균과 T-TEST 검사를 한 결과 음악그림동화가 사전지식을 가지고 있지 않은 아동들을 대상으로 할 때 아동이 음악개념을 습득하는데 효과가 있다는 것을 검증 하였다. 또한 나이에 따라 점수의 차이가 났다.($P < 0.01$) 따라서 본 프로그램에서 동화의 내용과 그림, 동요들이 음악요소를 학습하기 위한 도구로 아동의 음악요소를 이해하는 데 흥미를 유도하는데 유용한 도구로 사용되었음이 검증되었다.

본 연구 결과를 토대로 결론을 내리면 다음과 같다.

첫째, 유아는 생활과 관련되고 유아의 물활론적인 사고를 자극하는 동화

내용을 통해 음악 개념을 학습함으로써 유아에게 더욱 흥미와 이해도를 크게 높일 수 있었다고 본다. 그러므로 아동에게 음악의 어려운 개념을 학습시킬 때에는 아동의 인지구조와 흥미에 맞게 수업 자가 내용을 구성하여 아동에게 전달하는 것이 바람직하고 특히 아동에게 그림동화로 수업하는 것이 더욱 효과적인 것으로 증명 되었듯이 아동의 인지구조에 맞는 음악개념동화가 많이 창작되어져야 할 것이다. 그리하여 아동의 몰입론적 사고를 도와주며 흥미를 유발시켜 아동의 눈높이에 맞는 교육으로 아동이 음악개념을 이해하는데 적극 활용하여야 할 것이다.

둘째, 그림음악동화 수업과 활동이 음악 개념 학습에 있어 나이 차이에도 영향을 주는 것으로 나타났다. 본 연구에서는 8세의 아동들이 취학 전에 음악요소를 학습한 선행지식을 가지고 있었기 때문에 통계적으로는 8세의 음악 요소 성취에 대한 결과의 차이가 크지 않았지만 반면 음악요소의 선행지식이 없었던 6-7세 아동은 상대적으로 음악요소 학습에 크게 영향을 미친 것으로 확인되어 본 연구의 동화가 선행지식이 없는 아동에게 적용하였을 때 효과적인 내용임을 증명하였다. 또한 수업 중에는 아동이 동화의 내용을 받아들이는 태도를 볼 때 본 연구의 동화가 8세 이전의 아동이 더욱 집중하여 듣는 것을 관찰할 수 있었다. 그러므로 6-7세 아동에게는 본동화의 그림을 보여주는 음악개념동화가 효과적이겠으나 8세 아동부터는 다른 전달 방식을 선택하여 학습을 유도하는 것이 효과적이라 여겨진다. 그러므로 아동의 인지적 발달시기에 맞는 개념전달방법이 많이 연구되어져야 할 것이다.

셋째, 아동에게 학습을 시킬 때에는 다양한 수업방법이 병행되어야 할 것이다. 그림 동화수업을 할 때 그림과 동화내용만을 제시하여 학습을 시키는 것 보다 본 연구자의 수업 방식처럼 동화에 관련한 동요라든지, 짝짝이판에 학습한 것을 붙이는 놀이, 아동의 흥미를 더욱 고조시킬 수 있는 춤추기등과 같은 활동과 아동이 자유롭게 신체활동을 할 수 있는 수업방법과 환경조성이 필요하다.

넷째, 음악교사는 아동들의 개별적인 주의 산만한 태도는 적당히 제제를 하며 아동의 표현에 있어서는 적극적으로 도와주며 격려해 주는 역할이 요구된다. 음악교사는 통제적인 환경이 아닌 수용적 태도를 취하며 아동이 음악에 반응할 수 있는 심리적 유연성을 기르는데 음악교사는 적극적으로 도와주어야 할 것이다.

본 연구자는 연구의 결론을 바탕으로 다음과 같은 제언을 하고자 한다.

첫째, 유아들을 대상으로 그림동화를 적용함에 있어 교사의 역할이 매우 중요하므로 음악지도와 관련한 연구 및 관련연수를 통하여 교사의 전문성을 높여야겠다. 교사가 동화의 교육적 가치를 잘 이해하고 활용한다면 아동은 다양한 활동을 통해 좀 더 넓은 세계를 경험할 수 있으며, 상상력과 창의성을 풍부하게 하여 아동의 의미 있는 성장과 발달을 이룰 수 있을 것이다.

둘째, 본 연구에서 다루는 유아 음악 교육에서의 개념은 음표, 썸여림, 쉼표, 리듬, 음색, 빠르기 6가지로 한정하였다. 그러므로 아동이 이해할 수 있고 흥미를 유발시키며 학습할 수 있는 음악 개념의 교수·지도 방법들이 더 많이 개발되어야 할 것이다.

셋째, 본 연구의 그림동화를 실시하는 대상을 유치원 만5, 6세의 50명만으로 하여 동화의 효과를 검증하였으므로, 이 연구에서 얻어진 결과를 일반화하는 데는 제한점이 있다. 따라서 다수의 아동을 대상으로 하는 후속연구가 이루어져야 할 것이다. 또한 프로그램 실시 기간을 늘리고 활동을 통해, 동화를 활용한 음악학습이 아동에게 어떠한 발달을 주는지에 대한 연구가 지속적으로 이루어져야 할 것이다.

넷째, 동화속의 음표, 쉼표, 썸여림표들의 이름을 사용하여 작곡된 주제곡들 또한 본 연구자가 창작한 곡으로 동화를 진행하는데 있어 흥미를 유발시킬 수 있으며, 유아들의 동화내용과 요소들에 대한 기억을 더욱 장기화시키는데 도움을 줄 수 있다고 생각하나 이에 대한 결과는 검증 하지 않았

다. 그러므로 본 연구 음악동화 수업에서 사용된 곡을 동화진행시 사용 했을 때와 동화만 들려주었을 때의 학습효과를 검증해서 동화의 내용이 아동의 요소이해에 도움을 주는가에 대한 연구가 필요하다.

참 고 문 헌

1. 국내 단행본

권정숙. (1992). 유아문학활동 지도의 이론과 실제. 서울 :삼광 출판사.

김억환. (1989). 피아제와 교육. 서울: 성원사.

김정화. (2002). 유아교육을 위한 유아음악 놀이지도. 서울: 학문사.

이기숙, 김영주. (1991). 유아음악교육. 서울: 교문사.

이옥형, 이종숙, 임선빈, (1993). 교육심리학. 서울: 집문당.

2. 정기 간행물

이희숙. (1999). “21세기를 위한 초등영어교육”, 초등영어교육 5(1)

현경실. (1994). “고든 학습 이론과 실제 수업에의 적용 방안”, 음악교육연구
-13집

Zipes.J, 『Creative Storytelling』, (New York :Routledge, 1995), “아동의 창의성
신장을 위한 동화 활용 음악 학습 프로그램 개발”. 교육과학연구제32집 제2호

3. 번역서

서영숙 역. (1982) 『피아제식 유아교육과정』, 계명대학교 출판부.

이종승 역. (1991) 『Tyler 교육과정과 수업의 원리』, 서울: 교육 과학사.

정위태 역. (1991) 『피아제의 인지발달론』, 서울: 배영사.

4. 국내 학위 논문

- 금미옥. (2005). 동화를 활용한 수업이 초등학생들의 듣기 능력과 흥미에 미치는 영향, 석사학위논문, 건국대학교 교육대학원.
- 김경의. (1996). 동화책에 기초한 통합 활동이 유아의 이야기 이해에 미치는 영향, 석사학위논문, 원광대학교 교육대학원.
- 김민성. (2003). Frostig 훈련 프로그램이 자폐성 장애아동의 시지각 및 학습준비도 발달에 미치는 효과, 석사학위논문, 단국대 대학원.
- 김은정. (1993). Piaget의 인지발달론과 음악교육과의 관계연구, 석사학위논문, 계명대학교 교육대학원.
- 김현정. (1998). 유아교육에 활용되는 동화연”, 석사학위논문, 경기대 교육대학원.
- 류영숙. (2001). 그림으로 읽는 동화활동이 유아의 어휘력 향상에 미치는 영향, 석사학위논문, 천안대학교 사회복지대학원.
- 박남순. (1999). 유아 음악교육에서의 시각적 자료의 활용과 실험연구, 석사학위논문, 서울대 대학원.
- 박영란. (2000). 동화제시 방법이 유아의 동화 이해도에 미치는 영향, 석사학위논문, 전남대 대학원.
- 박철회. (2004). 그림동화 활용이 유아의 언어표현능력에 미치는 영향, 석사학위논문, 남부대학교 교육대학원.
- 박현진. (1995). 피아제(Piaget)이론의 음악 교육적 조망, 동아대 교육대학원,
- 서경희. (2003). 유아를 위한 노래 지도 방안연구, 석사학위논문, 단국대학교 교육대학원.
- 이영숙. (2002). 동화제시방법이 유아의 정보처리 양식에 따라 이야기 재구성에 미치는 효과, 석사학위논문, 대구 가톨릭 대학교 교육대학원.
- 채지영. (1990). 동화의 전달 매체가 아동의 회상과 이해에 미치는 영향, 석사학

위 논문, 이화여자대학교 대학원.

허태화. (1996). 유아의 이야기 해보기 활동이 동화내용 이해와 어휘력에 미치는 영향, 석사학위논문, 계명대학교 교육대학원.

5. 외국서적

Brawn, M. R. (1997). An examinaion f visal and verbal voding processes in proschool children, Child Development, 48, 38-45.

Pezdek, K. & Hartman, E.F(1983). Children's television viewing ; attention and comprehension. Child Development, 54, pp.1015~1023

Smith, N. B, Roptyson, H,& Alan , R.(1997). Instruction for today's children, Second Edition, Prentice-Hall Inc.

**A Study on the Impacts of Picture Fairy Tales on Young
Children's Formation of Musical Concepts**

Kim Eun-yeong

Major in Music Education

Graduate School of Education at Sungshin Women's University

The purpose of this study to investigate if picture fairy tales with the materials of musical elements would stimulate young children's interest and concern in music and be helpful in their understanding the most fundamental musical elements. It also aimed to test the effects of picture fairy tales containing musical elements by examining young children's learning evaluation results during and after the designed lessons. The subjects were 50 six, seven, and eight year olds(full five, six, and seven year olds) attending two kindergartens in Jongro-gu and Seongbuk-gu in Seoul.

The investigator picked some elements out of notes, dynamics, rests, tempo, tone colors, soprano clef, and the staff to write a fairy tale. The total five lessons were designed to have the selected musical elements connected to each other. The children were only offered pictures during the lessons. There were singing activities accompanying the theme songs for notes, rests, and dynamics made by the investigator in the intervals of telling stories hours. Every fairy tale lesson was preceded by the

activities to confirm the musical concepts taught in the previous lesson and followed by the learning activities of the current lesson's musical concepts.

The findings were as follows; the pre- and post-test were comprised of average and t-test for each of the groups. The results proved that the musical picture fairy tales were effective when the children with no prior knowledge tried to acquire the musical concepts. There were differences in the scores according to age($p < .001$). Thus it's demonstrated that the tools of the contents, pictures, and nursery songs of the picture fairy tales served as the learning tools for the musical elements and were useful in the children's understanding them and developing interest in them.

The conclusions of the study were as follows; first, young children's interest and understanding can be improved to a great degree by providing them with the fairy tales containing the contents to stimulate their animist thinking as they try to learn about musical concepts. It's desirable for the teacher to make up the contents to fit the children's cognitive structure and interest especially when they learn about difficult musical concepts. As the results prove that picture fairy tales were more effective, there should be more fairy tales of musical concepts that fit the children's cognitive structure.

Second, the lessons and activities of picture fairy tales affected

the children's age difference as they learned about the musical concepts. Since the eight year olds had prior knowledge of the musical elements before entering school, the statistics showed no big difference regarding their attainment of musical elements. But the six and seven year olds with no prior knowledge of musical elements were much affected by the learning, which means that the picture fairy tales developed in the study are effective when applied to the children with no prior knowledge. The observation results of their attitudes to accept the contents of the fairy tales during the lessons indicated that the children younger than eight were more concentrating. While the fairy tales of musical concepts with pictures are effective with the six and seven year old, there should be other delivery methods for the eight year olds to attain effective results.

부 록

<Ⅲ-1> 시중 음악동화 실태조사

	이름	제조사/지은이	구성	특성
1	오페레타 음악동화	SMFN	한국전래동화책 10권 세계명작동화책 10권 음악동화비디오20편 (우리말+영어) 오디오 CD12장, 가이드북 2권, 캐릭터북 2권 -가격 850,000	가드너의 다중지능이론(M.I.theory)를 바탕으로 제작되었다.
2	모차르트 음악과 친해지는 동화 (빅토르 아저씨의 비밀)	비룡소/마블렌 조베르, 프렉테릭 망소	13000	책내용을 클래식 음악과 함께 그대로 읽어주는 오디오북, 각권마다 해당되는 작곡가별 생애와 대표곡을 정리한 부록
3	베토벤음악과 친해지는 동화(마녀 선생님과 달빛 소나타)	비룡소/마블렌 조베르	13000	
4	바흐 음악과 친해지는 동화 (영터리 마녀들의 음악 대소동)	비룡소/ 뒤장 파블릭, 마블렌 조베르	13000	
5	비발디음악과 친해지는 동화(아주 특별한 생일선물)	비룡소/마블렌 조베르, 에밀리 워커	13000	
6	라벨 음악과 친해지는 동화 (할머니, 제가 피에트라고요!)	비룡소/마블렌 조베르, 프렉테릭 망소	13000	
7	쇼팽 음악과 친해지는 동화(수상한 가정부 아줌마)	비룡소/마블렌 조베르, 샤를로트 뢰데레	13000	
8	차이코프스키 음악과 친해지는 동화(왈츠 소리가 나는 강아지)	비룡소/마블렌 조베르, 프렉테릭 망소	13000	
9	처음 만나는 명작동화 브레멘의 동물 음악대	삼성출판사/그림형제	4800	
10	동화로 배우는 음악	세광문화/나순희	5000	
11	그림 음악동화 피터와 늑대	세광음악출판사/ 성경희, 성진희	8000	
12	이솝이야기(부록:나의그림 음악동화)(1)	세광음악출판사/ 성경희, 성진희	6000	
13	피터와 늑대(부록:나의그림 음악동화)	세광음악출판사/ 성경희, 성진희	7200	
14	초등학생을 위한 음악동화	웅진닷컴/엄혜숙, 권신아의 4명	8000	오페라나 말레의레피토리를 모아 꾸민 이야기. 각 작품 앞부분에 실려있는 작품해설에는 원작이 무엇이며, 작곡가나 안무가가 누구인지, 언제 어디서 처음 발표된 작품이며, 우리나라에는 언제 처음 공연을 했는지에 대한 정보와 간략한 소개가 있다-백조의 호수,호두까개인형,소년과마미,마술피리, 열음공주,투란도트,불새, 코렐리아,말괄량이 딸아이
15	그림 음악동화 헨젤과 그레텔	세광음악출판사/ 성경희, 성진희	6000	
16	그림음악동화 건우와 직녀(부록:나의그림 음악동화)	세광음악출판사/ 성경희, 성진희	6000	
17	신체발달 능력과 음악리듬 감각 지능 동화(지능업 동화5)	꿈이 있는 집/꿈이 있는 집 편집부	7800	0~2세에 읽어주는 동화, 지능성장과 신체발달 단계에 맞추어 만들어진 동화, 엄마가 읽어주어야 하는 동화
18	어린이를 위한 클래식 음악동화 (1)	중앙 M&B/ 이수진, 박향미	[CD 수록 리스트] -1권- 1.베토벤 교향곡 제5번 중 1악장 2.하이든 교향곡 중 2악장 3.모차르트 세레나데 제	차 례 1. 음악을 알고 싶은 치우 2. 음악의 황제 베토벤 3. 교향곡의 아버지 하이든

			13번 중 1악장 4.모차르트 오페라 서곡 5.슈베르트 피아노 5중주곡 6.멘델스존 가곡 7.바흐 5번 1악장 8.쇼팽 연습곡 중 9.리스트	4. 고전파 음악을 완성한 모차르트 5. 가곡의 왕 슈베르트 6. 행복한 음악가 멘델스존 7. 음악의 아버지 바흐 8. 여성스러운 쇼팽과 남성적인 리스트 9. 음악 세계의 여신에게로
19	어린이를 위한 클래식 음악동화(2)	중앙 M&B/ 이수진, 박향미	[CD 수록 리스트] -2권- 1.브람스 2.요한슈트라우스 왈츠 3.헨델 오라토리오 4.생상스 관현악 모음곡 5.베르디 오페라 나부코 6.바그너 오페라 7.차이코프스키 발레곡 주제곡 8.차이코프스키 발레곡 행진곡 9.거슈윈 피아노와 관현악을 위한 곡 -12000	차례 1. 치우가 만난 음악의 여신 2. 무뚝뚝한 낭만주의자 브람스 3. 왈츠의 왕 요한 슈트라우스 4. 음악의 어머니 헨델 5. 국민 음악회를 조직한 생상스 6. 오페라의 마술사 베르디 7. 악극의 창시자 바그너 8. 고독한 러시아 음악의 황제 차이코프스키 9. 교향악적 재즈의 창시자 거슈윈 10. 판, 나랑 함께 있지요? -주인공 치우와 함께 고난을 이겨낸 음악가들의 이야기와 음악을 작곡하게 된 배경과 여러 가지 음악이야기를 음악가들에게 직접 듣는 방식, 이야기와 클래식 음악 CD를 듣는다
20	TR-99 프로피에프 음악동화(페터와 늑대)	태림출판사/원집부	4500	
21	음악이 흐르는 동화	문공사/최은규,김진경	10000 CD북차 1 드모르자크 '유모레스크' - 웃음 뒤로 숨은 슬픔 2 베토벤 '엘리제를 위하여' - 사랑에 빠진 베토벤 3 멘델스존 '한여름 밤의 꿈' 중에서 '결혼 행진곡' - 결혼을 축하해요! 4 슈만 '어린이 경관' 중에서 '트로이메라이' - 어릴 적을 생각하며 5 드뷔시 '어린이 세계' 중에서 '굴리워그의 케이크 워크' - 뒤종뒤종 특이 인형의 춤 6 라벨 '죽은 공주를 위한 파반' - 하늘나라 공주님을 위해 7 모차르트 '작은 별 전주곡' - 반짝반짝 작은 별 8 쇼팽 '빗방울 전주곡' - 똑똑똑! 빗방울 소리 9 무소르그스키 '전람회의 그림' 중에서 '프름나드' - 그림이 음악이 되었네! 10 바흐 '시릴리아노' - 너무 유명해도 달!	피아노 명곡들을 CD로들으며 동화와 명화를 함께 감상할수 있는형태, 10편의 동화, CD에는 음악속에 숨겨진 이야기나 에피소드 등이 들어있다. 동화 끝에는 작곡한 작곡가의 생애와 음악에관한 설명도 짧막하게 나와있다.
22	동화구연 놀이터2-오디오 CD1장 (아름편)	현대음악출판사(현대교육미디어)/원집부	5000	
23	오페레타 음악동화 2(세계명작동화 편)	화인/김중상	-북차- 1. 아기돼지 삼형제 2. 거인의 풀 3. 양치기 소년 4. 별거벗은 임금님 5. 개미와 배짱이 6. 등골로 간 박쥐 7. 엄지공주 8. 굴러가는 빵 9. 인어공주 10. 우라시마 다로오 -12000	
24	오페레타 음악동화1 (한국전래동화편)	화인/김중상	북차 1. 말 안 들은 청개구리 2. 해와 달이 된 오누이 3. 금도끼 은도끼 4. 방귀쟁이 며느리 5. 황새와 소년 6. 흥남이 흥남 7. 할머니 심형님 8. 망주석 재판 9. 민혜 강이 된 권	

			10. 세 가지 수수께끼 -12000	
25	피터와 늑대	미래 M&B/세르게이 프로 코피예프	9000	
26	신나는 음악감상2	세광음악출판사/김주경	교사용 CD 1장, 학생용 CD 2 장 (별도구매) 4. 음악 형식 알기 11. 바흐의 「푸가의 기법」 중 제1곡 (푸가 형식) 12. 모차르트의 디베르티멘토 제17번 제3악장 미뉴에트(검세 도악 형식) 13. 쿨라우의 소나티네 Op. 20 제1번 제3악장(론도 형식) 14. 베토벤의 교향곡 제5번 「운명」 (소나타 형식) 15. 슈베르트의 피아노 5중주 「승어」 (변주곡 형식) 5. 독창적으로 듣기 16. 차이코프스키의 「호두까 기 인형」 중 '꽃의 왈츠' 17. 생상스의 「동물의 사육 제」 18. 프로코피예프의 음악 동화 「피터와 늑대」 19. 현대곡 입문 부록:초등학교 감상곡 7. 요한 슈트라우스 2세의 「아름답고 푸른 도나우」 8. 요한 슈트라우스 1세의 「라데츠키 행진곡」 9. 러시아의 서곡 「발렐름 텔」 10. 바그너의 오페라 「탄호이 저」 중 행진곡 -8000	
27	호두까기인형(차이코프스키의 발 레음악)	토도북/블라디미르 바긴	12800	
28	모차르트를 만난 스트라도와 바 리우스	김영사/마르티나 스칼라	8500	모차르트 생애와 작품을 모티브로 삼 은 이야기
29	음악의 신동 모차르트(위대한 음 악가1)	비룡소/얀 발케르	13000	음악 거장들의 생애를 대표곡과 함께 들려주어 작곡가들의 음악세계를 알려 주려 하였다. 작곡가들의 출생 및 성장 과 음악가로서의 성공하기까지의 이야 기를 대표작품과 감상할 수 있게 한다. 각 페이지마다 당시의 시대를 이해할 수 있는 미술 작품, 악기·공연 사진 등 이 담겨있다.
30	음악의 성인 베토벤 (위대한 음악가 3)	비룡소/얀 발케르	13000	
31	음악의 아버지 바흐 (위대한 음악가2)	비룡소/얀 발케르	13000	
32	모차르트 멜로디(하늘에서 내려 온 천사의 음악)	토도북/스테판 코스탄차	모차르트의 명곡CD-12800 [모차르트 멜로디]CD 수록곡 1. 피아노 협주곡 17번 G장조 K.453 3악장(7:22) 이 그림책의 소재가 된 곡입니 다. 모차르트가 가르던 피르레 기의 노래에서 영감을 얻어 작 곡했다는 이야기가 전해입니 다. 2. 두 대의 피아노를 위한 이 중주 C장조 K.19d(2:36) 모차르트가 5-6세 때 작곡한 곡으로 알려져 있습니다. 아이 다운 천진난만한이 투명하게 전해지는 너무나 아름다운 곡 입니다.	

			<p>3. “아름다운 프랑스와즈” 주제에 의한 12개의 변주곡 K.353(6:14) 원래 민요였던 곡을 모차르트가 변주곡으로 만든 곡입니다.</p> <p>4. “아, 말씀드릴게요, 어머니” 주제에 의한 12개의 변주곡 K.265(5:58) 1778년 프랑스 여행 도중에 그곳에서 유행했던 민요를 변주곡으로 만든 곡입니다. 동요 ‘반짝반짝 작은별’의 멜로디로도 유명합니다.</p> <p>5. 클라리넷 5중주 A장조 K.581 2악장(5:59) 실내악 가운데 가장 걸작으로 평가받는 곡입니다. 수채화처럼 맑고 우아한 선율은 모차르트 음악의 진수를 느끼게 해줍니다.</p> <p>6. 디베르티멘토 D장조 K.136 1악장(4:04) 디베르티멘토는 ‘기분 전환’의 뜻으로 당시(18세기 후반) 귀족들의 고상한 오락을 위해 작곡된 곡을 말합니다. 이 곡은 모차르트가 16세 때 작곡한 곡입니다.</p> <p>7. 아이네 클라이네 나흐트무지크 G장조 K.523 1악장(5:54) 모차르트의 관현악을 대표하는 곡으로써 명랑하고 우아한 멜로디로 인해 널리 알려진 곡입니다. ‘현악 세레나데’라고 불리기도 합니다.</p> <p>8. 피아노 소나타 C장조 K.330 1악장(6:13) 모차르트 특유의 해맑음이 매력적인 곡입니다. 아인슈타인은 이 곡을 ‘모차르트가 쓴 가장 사랑스러운 곡의 하나’라고 평하기도 했지요.</p> <p>9. 바이올린 협주곡 3번 G장조 K.216 1악장(9:47) 모차르트의 5개의 바이올린 협주곡 가운데 가장 많은 사랑을 받는 곡 중의 하나입니다. 음의 색채가 풍부하고 아름다운 정취가 넘쳐 나는 곡입니다.</p> <p>10. 피아노 협주곡 26번 D장조 K.537 “대관식” 2악장(5:59) 로망스 풍의 이 곡은 어린아이의 천진난만한 웃음을 연상케 합니다. ‘대관식’이란 부제가 붙은 이유는 레오폴드 2세 황제의 대관식 기념행사를 위해 만들어진 곡이기 때문입니다</p>	
--	--	--	--	--

<Ⅲ-2> 유아에게 가르쳐야 할 음악요소

39)

개념	음악적요소	음악행위
셈어림	큰소리, 작은소리 아주크게, 아주 작게 갑자기 크게, 갑자기 작게 점점크게, 점점작게	듣고 감지하기 감상하기 신체 표현하기 소리 탐색하기
빠르기	보통빠르기 빠르게, 느리게 점점빠르게, 점점 느리게	운동하기 모방하기
리듬	기본박, 규칙적인 박 강박, 약박 긴음, 짧은음 리듬패턴 찬트	노래 부르기 악기치기 즉흥 연주하기 창작하기 말로 구사하기
음의고저	높은음, 낮은음 음의 방향 올라가기, 내려가기 반복하기 도약진행, 순차진행 같은패턴, 다른패턴 억양	창각, 시각 연력하기 쓰기 비교하기 분별하기 구분하기 적용하기
음색	주위환경소리 신체를 이용한 소리 동물소리, 자연소리 목소리 여러악기소리	개념화하기 탐색하기 신체 리듬하기 호흡 맞추기
음의 짜임새	여러음의동시울림 노래와 반주	게임하기 노래극하기
형식	같은멜로디, 다른 멜로디 프레이즈(같음과 다름) 리듬패턴(같음과 다름) 반복되는 패턴	노래동화하기 타 영역과 연결하기내청하기 사물 합주하기 국악하기
음질	갑자기 딱딱하게 천천히 부드럽게 유연하게, 끊기게 주법에 따른 음질 (합창, 반주, 독창, 독주)	오스티나토 케논하기

39) 김정화. 『유아교육을 위한 유아음악 놀이지도』, (서울: 학문사, 2002), 6쪽

<IV-1> Hello song 과 Good- bye Song 동작

1. 준비자세

- 1) 교사가 “ 별 반짝반짝!”을 외치면 학생들은 손을 아래 그림과 같이 올리고 동작을 취한다.



2. 노래가 시작되면 Hello(Good-bye)를 할 때, 양쪽 옆으로 손을 흔들며 움직인다.

Hello(Good-bye) 가사를 4번 반복하며 동작을 한다.



3. “친구들 안녕” 이라는 가사가 나올 때는 옆 친구와 마주본다. 특히 “친구들” 할 때는 옆 친구를 보고 “안녕”할 때 옆 친구를 보며 손을 아래 그림과 같이 편다.



4. “선생님 안녕” 이라는 가사가 나올 때는 선생님을 바라본다. 특히 “선생님”이란 부분에서는 선생님을 보고 “안녕”할 때는 아래와 같이 손을 향해 뻗는다.



5. 다시 2번의 동작을 한다.

Hello(Good-bye) 가사를 4번 반복하며 동작을 한다.

6. 마지막 Hello(Good-bye) 가사를 외칠 때는, ‘헬’이라는 가사를 할 때는 1)과 같은 동작을, ‘로우’라는 가사를 할 때는 ‘2)과 같은 동작을 취한다.

1)



2)



7. 선생님과 학생들은 노래가 끝나면 고개를 90도 숙여 ‘안녕하세요’하고 인사한다.

< 셈여림 동작 >

1. 크게 포르테



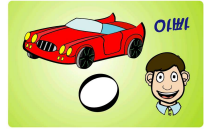
2. 작게 피아노



3. '점점크게 크레센도'를 점점크게 외치며 동작한다. (점점작게는 반대로 한다)



<IV- 3> 음표 학습지



사분음표

팔분음표

이분음표

십육분음표

온음표

두박자

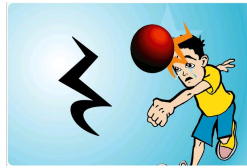
반의반박자

네박자

한박자

반박자

<IV- 4> 심표 학습지



사분심표

두박자심

팔분심표

반의반박자심

이분심표

네박자심

십육분심표

한박자심

온심표

반박자심

<연구과정 사진자료>

* 사진1 동화에서 주인공인 ‘소라’는 물활론적 상상력을 바탕으로 하였다.



* 사진2 사전, 사후평가 시 본연구자와 1 : 1로 평가하는 장면



* 사진3 음표가족 수업장면

