



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](#)

이 숙 재 교수지도  
박사학위 청구논문

그림책을 활용한  
창의적 유아음악교육 프로그램  
개발 및 효과

2012

성신여자대학교 대학원  
교육학과(유아교육전공)  
강 보 라

그림책을 활용한  
창의적 유아음악교육 프로그램  
개발 및 효과

이숙재 교수지도


이 논문을 박사학위 논문으로 제출함

2011년 10월


성신여자대학교 대학원  
교육학과(유아교육전공)  
강 보 라


# 인 준 서


강보라의 박사학위 논문으로 인준함.

심사위원 이 훈 옥 

심사위원  영 배 

심사위원 배 기 희 

심사위원 권 정 윤 

심사위원 이 승 재 

성신여자대학교 대학원

## 논문개요

본 연구는 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램을 구성하고 이를 적용한 후 유아의 음악성과 창의성에 어떠한 효과가 있는지 알아보는 것이다.

이와 같은 목적에 따라 선정된 연구문제는 다음과 같다.

1. 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램의 구성은 어떠한가?
2. 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램이 음악성에 미치는 효과는 어떠한가?
3. 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램이 창의성에 미치는 효과는 어떠한가?

그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램은 문헌연구, 요구분석, 프로그램 시안개발, 예비연구의 단계를 거쳐 최종 프로그램이 구성되었다. 문헌연구 단계에서는 유아음악교육과 유아 창의성 관련 문헌과 논문을 분석하였다. 요구분석 단계에서는 유아교육현장의 교사들을 대상으로 유아음악교육 실태와 창의적 유아음악교육에 대한 요구에 대해 조사하였다. 이를 토대로 프로그램의 시안을 개발하고 전문가 협의와 예비연구를 거쳐 최종 프로그램을 구성하였다.

그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램의 효과를 검증하기 위하여 서울시에 소재한 K유치원과 P유치원 만 5세 유아 52명을 대상으로(실험집단 25명, 비교집단 27명) 실험연구를 실시하였다. 2011년 3월 31일부터 2011년 7월 4일까지 실험집단 유아들에게 15주 동안 주 2회씩 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램을 실시하였고, 비교집단 유아들에게는 일반적인 유아음악교육 프로그램을 실시하였다.

그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램이 유아의 음악표현력, 음악인지력, 음악적 태도, 창의성 발달에 효과가 있는지 알아보기 위하여 프로그램

실시 전후에 실험집단과 비교집단을 대상으로 음악적 표현력(MCSM), 음악적 인지력(PMMA), 음악적 태도, 창의성(TTCT) 검사를 실시하였다. 자료의 통계 처리는 SPSS 12.0 프로그램을 이용하여 각 집단별 사전, 사후 평균에 대해 독립표본 t검증을 실시하였다.

프로그램 구성에 관한 내용을 요약하면 다음과 같다.

그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램의 목적은 그림책을 활용하여 음악적 요소를 탐색하고 창의적 표현력을 증진하는데 있다. 이를 위한 교육목표는 '시각적, 청각적, 촉각적 표현 방식에 관심을 갖고 탐색한다', '다양한 음악활동을 경험하는 과정에서 창의적으로 사고하고 표현한다', '다양한 예술적 표현방식을 존중하고 즐기는 태도를 기른다'로 구성하였다. 본 프로그램의 교육내용은 '창의적 음악표현하기', '음악적 요소를 이해하고 적용하기', '음악을 즐기며 몰입하기'로 구성되었다. 구체적인 교육내용으로 '창의적 음악 표현하기'는 주제에 따라 다양한 음악적 아이디어 제시하기, 시각적 이미지를 통해 소리를 상상하여 음악으로 표현하기 이야기와 그림을 보고 독창적 음악 만들기, 시각적 이미지에 소리 입히기로 구성하였다. '음악적 요소를 이해하고 적용하기'는 음악적 요소를 이해하고 단어와 이미지를 청각적 표현에 활용하기, 그림책에서 발견한 음악적 요소를 분류하고 분석하기, 그림책에서 음악적 요소를 찾아 음악에 적용하기였다. 그리고 '음악을 즐기며 몰입하기'는 창작의 즐거움 느끼며 몰입하기, 다양한 감각을 통한 독특한 표현방법 모색하기, 자발적으로 탐색하고 집중하여 참여하기, 시각적 이미지와 소리의 다양한 결합 관찰하기, 다르게 듣고 다르게 표현하는 창의적 표현에 관심 갖기로 구성하였다. 본 프로그램의 교수학습 방법은 탐색하기, 그림책 읽기, 음악적 의사소통, 음악적 표상활동, 공유 및 평가로 구성하였다. 프로그램의 평가는 교사평가와 유아평가로 구분하였으며, 소집단 및 대집단, 개별적인 관찰 평가로 이루어졌다.

프로그램의 효과를 음악성의 세 개 하위영역인 음악적 표현력, 음악적 인지

력, 음악적 태도와 창의성으로 요약하면 다음과 같다.

첫째, 프로그램을 실시한 이후에 유아의 음악적 표현력 점수를 분석한 결과 실험집단의 음악표현력 점수가 비교집단 보다 높게 나타났다. 하위요인을 살펴보면, 음악적 유창성, 음악적 독창성, 음악적 상상력에서 실험집단과 비교집단 간에 유의미한 차이가 나타났다. 이러한 결과는 그림책을 활용한 창의적 유아 음악교육 프로그램은 유아의 음악적 표현력 발달에 긍정적인 영향을 주었음을 의미한다.

둘째, 프로그램을 실시한 이후에 유아의 음악적 인지력 점수를 분석한 결과 실험집단의 음악적 인지력 점수가 비교집단 보다 높게 나타났다. 하위요인을 살펴보면, 음감에서 유의한 차이가 나타나지 않았지만, 리듬감에서는 집단 간에 유의미한 차이가 나타났다. 이러한 결과는 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램은 유아의 음악적 인지력 발달에 긍정적인 영향을 주었음을 의미한다.

셋째, 프로그램을 실시한 이후에 유아의 음악적 태도 점수를 분석한 결과 실험집단의 음악적 태도 점수가 비교집단 보다 높게 나타났다. 이러한 결과는 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램은 유아의 음악적 태도 발달에 긍정적인 영향을 주었음을 의미한다.

넷째, 프로그램을 실시한 이후에 유아의 창의성 점수를 분석한 결과 실험집단의 창의성 점수가 비교집단 보다 높게 나타났다. 하위요인을 살펴보면, 유창성, 융통성, 독창성, 정교성, 제목의 추상성, 성급한 종결에 대한 저항에서 실험집단과 비교집단 간에 유의미한 차이가 나타났다. 이러한 결과는 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램은 유아의 창의성 발달에 긍정적인 영향을 주었음을 의미한다.

# 목 차

## 논문개요

I. 서론 .....	1
1. 연구의 필요성 및 목적 .....	1
2. 연구문제 .....	5
3. 용어의 정의 .....	6
II. 이론적 배경 .....	9
1. 그림책과 유아음악교육 .....	9
1) 그림책의 중요성 .....	9
2) 그림책과 음악교육 .....	11
2. 음악성 계발과 유아음악교육 .....	13
1) 유아기 음악성 .....	13
2) 음악성과 음악교육 .....	24
3) 현대 유아음악교육 프로그램 .....	26
3. 창의성 계발과 유아음악교육 .....	31
1) 유아기 창의성 .....	31
2) 창의성과 음악교육 .....	40
III. 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램 개발 .....	43
1. 프로그램 구성의 기초 .....	43
1) 문헌고찰 .....	43
2) 요구도 조사 .....	46
2. 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램 시안개발 .....	56
1) 목적 및 목표 .....	57

2) 교육내용 .....	59
3) 교수-학습 방법 .....	67
4) 평가 .....	87
3. 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램 최종안 .....	88
1) 프로그램 타당성 검증 .....	88
2) 프로그램 최종안 .....	91
<b>IV. 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육프로그램 적용효과 .....</b>	<b>95</b>
1. 연구방법 .....	95
1) 연구대상 .....	95
2) 연구도구 .....	95
3) 연구절차 .....	104
4) 자료처리 및 분석 .....	112
2. 연구결과 .....	112
1) 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램이 유아의 음악성에 미치는 영향 .....	113
2) 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램이 유아의 창의성에 미치는 영향 .....	116
<b>V. 논의 및 결론 .....</b>	<b>119</b>
1. 논의 .....	119
2. 결론 및 제언 .....	129

## 참고문헌

### ABSTRACT(영문초록)

### 부 록

## 표 목 차

<표 1> 그림책과 음악적 요소의 연계성 .....	12
<표 2> 음악적 잠재력 발달 단계 .....	23
<표 3> 연령에 따른 음악성 발달 .....	24
<표 4> 연구대상 교사의 일반적 배경 .....	47
<표 5> 유아음악교육 실시 현황 .....	49
<표 6> 유아음악교육에 대한 교사 인식 .....	50
<표 7> 창의적 유아음악교육 실시 현황 .....	51
<표 8> 교사의 음악적 요소에 대한 인식 및 지도 현황 .....	52
<표 9> 효율적인 교수자료 .....	52
<표 10> 그림책을 활용한 유아음악교육의 실시 현황 .....	53
<표 11> 그림책을 활용한 음악교육 실시하지 않은 이유 .....	53
<표 12> 프로그램이 필요하다고 생각하는 이유 .....	54
<표 13> 그림책을 활용한 유아음악교육프로그램의 기대효과 .....	55
<표 14> 프로그램 목적 및 목표 선정 .....	57
<표 15> 유아음악교육 내용범주 선정 과정 .....	59
<표 16> 유아음악교육의 내용요소 선정 과정 .....	61
<표 17> 창의성 내용범주 선정과정 .....	63
<표 18> 창의성 내용요소 선정 과정 .....	64
<표 19> 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램의 교수·학습 단계 선정 과정.....	67
<표 20> 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램의 교수학습 전략 과정 .....	70
<표 21> 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램의 교수자료 .....	72

<표 22> 프로그램에 선정된 그림책 .....	73
<표 23> 프로그램의 활동형태 .....	76
<표 24> 프로그램의 활동내용 .....	79
<표 25> 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램의 활동계획안 예시 .....	85
<표 26> 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램의 예비연구 활동내용 .....	90
<표 27> 음악적 표현력 검사도구 내용 및 점수범위 .....	97
<표 28> PMMA 검사도구 내용 .....	99
<표 29> 음악적 태도 검사도구 내용 .....	100
<표 30> 창의성 검사도구 내용 .....	102
<표 31> 창의성 검사 채점 기준 .....	102
<표 32> 실험집단의 음악교육 프로그램 .....	107
<표 33> 비교집단의 음악교육 프로그램 .....	111
<표 34> 음악적 표현력에 대한 집단 간 사전·사후검사 .....	113
<표 35> 음악적 인지력에 대한 집단 간 사전·사후검사 .....	115
<표 36> 음악적 태도에 대한 집단 간 사전·사후검사 .....	116
<표 37> 창의성에 대한 집단 간 사전·사후검사 .....	117

## 그림 목 차

[그림 1] 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램의 개발 절차 .....	56
[그림 2] 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램의 내용 .....	66
[그림 3] 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램의 최종안 .....	93
[그림 4] 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램의 효과 검증 연구절차 .....	104

# I. 서론

## 1. 연구의 필요성 및 목적

음악은 유아에게 많은 기쁨과 창조의 즐거움을 가져다준다. 유아기는 음악적 능력을 형성하는 결정적인 시기이며, 음악적 감수성이 매우 빠르게 발달한다 (Chen, 2000; Levinowitz, 1998). 또한 음악은 언어적 표현이 자유롭지 못한 시기의 유아에게 자신의 감정을 전하며 느낌을 표현하고 이해하는 수단이 된다 (Nolen, 2003). 유아에게 있어 음악은 소리를 듣고 탐색하며 자신의 생각과 느낌을 마음껏 표현하는 과정을 통해 유아의 신체, 인지, 정서, 사회, 창의, 심미 등 전인적인 발달을 촉진할 뿐 아니라 모든 발달 영역의 잠재력을 키워준다 (Melville-Clark, 2006).

음악을 통한 유아기의 감각적 경험은 모든 교육의 밑받침이 된다. 음악교육을 받고 자란 유아들은 학업 성취도와 자신에 대한 자존감이 높고, 창의적인 사고와 자기의 생각과 의사를 표현하는 능력이 음악교육을 받지 않은 유아들과 비교하여 매우 높은 것으로 보고되었다. 뿐만 아니라, 생활 적응력이 높고 다른 사람들과 조화로운 삶을 살아가는 것으로 나타났다(Jordan-DeCarbo & Galliford, 2001). 이처럼 음악교육은 삶의 질적 향상을 위해 매우 중요하며 그 영향력이 크기 때문에 유아에게 다양하고 질 높은 음악적 경험과 풍부한 음악적 환경을 지원하는 것이 필요하다(김명순, 조경자, 2000; 김영연, 2003; Campbell & Scott-Kassner, 2010; Greenberg, 1979; Kim, 2004).

유아들은 유아교육기관을 통해 비형식적 혹은 형식적으로 음악을 경험한다. 즉, 유아들의 음악경험은 주변세계에서 자연스럽게 일어나거나 여러 가지 매체를 통해 다양한 형식과 방법으로 일어날 수 있다. 특히 유아는 집중력이 짧고 시각, 청각적인 요소들에 쉽게 반응하며 탐색하기를 좋아한다. 따라서 하루일과 속에서 유아의 음악적 능력 발달을 촉진 시킬 수 있는 적절한 교수매체와 다양

한 음악교육의 기회를 제공해야 한다(방은영, 2008; 장은주, 2009).

현재 유아교육현장에서 이루어지는 음악교육의 대부분은 새노래 지도와 대집단이나 교사 중심의 지시적 음악활동에 편중되어 있다(김소향, 안경숙, 2009; 방은영, 2008; 장은주, 2009). 교사들은 특정내용을 전달하기 위한 수단으로 생활주제만을 고려하여 곡을 선택하고, 타 영역 활동의 도입을 위해 노래부르고 음악감상하기를 실시하는 것으로 나타났다(이영애, 2009; 이정화, 한희승, 2010). 또한 교사가 다양한 탐색이나 표현, 감상에 기초한 활동을 전개하기 위해 필요한 교수학습-자료가 미흡할 뿐만 아니라 교수학습방법에 대한 지식 부족으로 음악활동과 교수방법이 획일화 되어 이루어지고 있다(김광자, 2004; 구미란, 2005; 조형숙, 박수미, 2009). 이처럼 우리나라 유아교육현장은 생각하고 느낀 것을 예술적으로 표현하고 감상함으로써 심미적 태도와 창의적 표현력을 길러주어야 함(교육과학기술부, 2008)에도 불구하고 그에 합당한 교육이 잘 이루어지지 않고 있는 실정이다.

이러한 문제점에도 불구하고 유아음악교육에 대한 중요성 및 교육적 가치가 강조되면서 음악교육을 위한 다양한 접근으로 효과를 밝히는 연구들이 있다. 유아의 음악적 흥미와 능력을 증진시키는 방법으로 음악극 활동이 유아의 음악성 발달에 미치는 영향을 분석한 연구(장은희, 2007; 최영경, 2008), 악기를 활용한 표현활동이 유아의 음악능력에 미치는 영향에 관한 연구(박은영, 2009; 이정화, 한희승, 2010), 자연의 소리를 활용한 음악활동이 유아의 음악능력 발달에 미치는 영향에 대한 연구(장정애, 2011), 멀티미디어를 활용한 음악활동이 유아의 음악적 청취력과 음악적 흥미에 미치는 영향에 관한 연구(안경숙, 김정주, 임수진, 2010; 오숙현, 박순자, 이규림, 2011), 음악과 수학 통합 활동이 유아의 음악적성에 미치는 영향에 관한 연구(박진성, 신현정, 2009; 이수민, 2010), 음악 감상지도법 연구 및 유아의 음악능력에 미치는 영향에 대한 연구(강신영, 2007; 문금희, 이민정, 2007) 등으로 살펴볼 수 있다. 이러한 선행연구들은 음악극 또는 여러 매체를 활용하지만 기존의 음악활동에 국한지어 유아

의 음악능력에 미치는 효과를 검증하는 연구로써, 단편적이고 일시적으로 진행되었다. 즉, 음악교육을 위한 유아의 흥미와 발달적 요구에 적절한 교수매체의 활용과 유아가 다양한 음악활동에 참여하여 생각과 느낌을 자유롭게 표현하는데 중점을 둔 장기적이고 구체적인 교수전략을 가진 음악교육 프로그램에 대한 연구는 찾아보기 어려운 실정이다. 그러므로 유아들이 음악적 개념이나 기술에 대해 자신의 음악적 이해를 시각, 상징, 언어로 표현 할 수 있는 음악활동이 필요하다. 본 연구에서는 유아의 발달에 적합한 그림책을 음악적인 의사소통의 수단으로 활용하여 음악적 개념이나 기술을 분리하여 단편적으로 가르치는 것이 아닌 총체적 접근을 시도하고자 한다.

그림책은 음악과 더불어 유아가 처음으로 접하는 예술이며, 글과 그림이 상호작용하는 예술작품으로 유아에게 있어 즐거움, 호기심과 감동을 제공한다. 그림책은 음악적 언어와 창의적 구조를 지니고 있다(양승희, 임명희, 2011). 유아는 그림책을 통하여 리듬감과 시각적, 청각적인 즐거움을 동시에 맛볼 수 있다. 그림책의 작가는 글의 내용을 통하여 리듬감을 살리고 상세한 행동 묘사로 움직임 표현하며, 그림책의 삽화는 색, 패턴, 공간, 선 등을 통하여 움직임과 리듬을 창조한다(Giorgis & Johnson, 2001; Kiefer, 1996). 따라서 유아는 그림책에서 자신이 보고 느낀 움직임과 리듬을 자연스럽게 신체나 음악으로 재구성하여 표출할 수 있다. 이와 같이 그림책의 의미 있는 글과 그림은 유아에게 상상력과 다양성을 경험하게 하는 음악재료가 될 수 있다.

그림책의 음악적 가치는 음악의 전체적인 흐름에 반복되는 규칙과 리듬이 존재하듯이, 이야기에도 규칙과 반복 그리고 리듬이 있기 때문에 예술적 감흥을 체험함으로써 자연스럽게 심미감을 형성하도록 하는 것이다. 이야기 속 리듬과 반복, 생동감 있는 언어는 유아들에게 청각적 즐거움을 제공한다. 따라서 유아의 음악활동을 구성하는 과정에서 음의 강약, 높이, 음색, 리듬에 관한 음악적 요소를 도입할 수 있다. 또한 그림책에 포함되어 있는 의성어와 의태어 그리고 운율을 말리듬으로 활용하여 그림책을 음악적으로 해석할 수 있다(Mandler &

Johnson, 1977; Stein & Glenn, 1979; 이숙희, 2010, 재인용). Lamme(1990)에 의하면, 그림책 속 자연, 동물에 관한 그림과 이야기는 유아가 다양한 음악적 소리에 관심을 갖도록 하고, 음악과 함께 즉흥적인 춤과 동작을 표현하게 한다고 하였다. 이처럼 그림책을 활용한 음악교육은 유아들에게 시각적, 언어적 매체를 통해 자연스럽게 다양한 탐색 및 감상활동의 음악적 경험의 기회를 제공할 수 있다는 점에서 교육적 활용 가치가 크다고 할 수 있다. 유아들이 경험을 통한 학습 외에 자연스러운 일상생활을 반영하고 다양성과 상상력을 지닌 그림책을 활용한 유아음악교육을 실시한다면 자연스럽게 창의성 발달의 효과도 가져올 수 있을 것으로 보인다.

최근 유아음악교육에서도 전통적이고 획일적인 음악교육의 가치관 보다는 창의성에 대한 관심과 더불어 유아의 창의적인 사고와 표현이 존중되어야 한다는 인식이 확산되고 있다(정나영, 2010; 조효임, 2001). 2007년 개정 유치원 교육과정의 표현생활영역은 생각하고 느낀 것을 예술적으로 표현하고 감상함으로써 심미적 태도와 창의적 표현력을 기르는 것을 목표로 두고 있다. 특히, 음악 활동은 생각과 느낌을 자유롭고 창의적으로 표현해 보는 경험의 중요성을 강조하고 있다(교육인적자원부, 2007). 즉 음악교육 속에 본질적으로 창의성이 내포되어 있으며(김용희, 2003), 음악교육에서 유아의 창의성 계발을 교육과정의 중요한 목표로 강조하고 있음을 보여준다.

국내 유아음악교육과 창의성에 관련된 연구를 살펴보면, 음악 교육가들의 교수법들을 활용한 음악활동을 중심으로 연구가 이루어지고 있는 실정이다. 즉, 이들 연구에서는 음악을 시각화 하는 Kodály(이수지, 2010), 음악을 신체활동과 접목하는 Dalcroze(이현정, 2005), 언어와의 관계를 이해하는 Orff 등의 음악교수법을 통해 유아의 창의성이 증진되는지(윤영배, 2008) 알아보았다. 그러나 이러한 연구들은 기존의 교수매체와 교수법을 적용시켜 그 효과만을 보려고 했을 뿐 유아들이 음악을 이해하는 특징과 음악을 창의적으로 표현하고 기초를 다질 수 있는 교수학습 방법을 제시하지 못하였다.

또한 유아음악 분야에서는 아직까지 유아교육현장을 고려한 창의적인 유아음악교육 프로그램의 개발이나 그 효과를 입증한 연구도 미흡한 실정이다. 한편 창의적 음악활동 개발에 관한 연구(김서경, 2007; 김용희, 2001; 박지현, 2004; 정성배, 2004)나 창의적인 교수학습방법 방안(박지원, 2009; 오은정, 2009; 최정현, 2000)에 관련 된 선행연구는 대부분 초등학생을 대상으로 수행되었으며, 음악성 또는 창의성 발달에 긍정적인 효과가 있는 것으로 나타났다. 따라서 유아교육현장에서 창의적인 유아음악교육의 의미와 유아로 하여금 자신이 생각하고 느낀 것을 자유롭게 표현하게 하는 것에 초점을 둔 음악교육에 대한 연구가 이루어질 필요가 있다.

본 연구에서는 창의적인 유아음악교육의 효과적인 접근 방안을 모색하기 위해 유아의 느낌과 생각을 창의적이고 즉흥적인 음악으로 표현 할 수 있는 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램을 개발하고 적용하여, 유아의 음악성과 창의성에 미치는 효과를 검증하고자 한다. 이를 통해 유아교육현장에서 음악의 예술적 가치와 그림책의 교육적 가치가 융합된 유용한 자료로 창의적인 유아음악교육에 대한 이해를 도모하고, 효율적인 유아음악교육의 실천을 지원하는데 도움이 되고자한다.

## 2. 연구문제

본 연구에서는 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램을 구성하고, 프로그램을 적용하여 본 후 그 효과를 검증하기 위하여 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

1. 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램의 구성은 어떠한가?
  - 1) 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램의 목적 및 목표는 어떠한가?
  - 2) 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램의 내용은 어떠한가?
  - 3) 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램의 교수방법은 어떠한가?
  - 4) 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육프로그램의 평가는 어떠한가?
  
2. 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램이 음악성에 미치는 효과는 어떠한가?
  - 1) 음악적 표현력에 미치는 효과는 어떠한가?
  - 2) 음악적 인지력에 미치는 효과는 어떠한가?
  - 3) 음악적 태도에 미치는 효과는 어떠한가?
  
3. 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램이 창의성에 미치는 효과는 어떠한가?

### 3. 용어의 정의

#### 1) 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램

그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램은 음악적 맥락이 있는 그림책을 주 교수매체로 활용하여 음악적 동기를 부여하고, 유아가 상상하는 것, 생각하는 것, 느끼는 것 등을 다양한 음악활동을 통해 창의적으로 표현하는 것을 의미한다. 본 연구는 탐색하기, 그림책 읽기, 음악적 의사소통, 음악적 표상활동, 공유 및 평가의 단계로 이루어진다.

## 2) 음악성

본 연구에서 음악성이란 음악에 대하여 반응하는 능력의 정도를 의미하며, 음악적 표현력과 음악적 인지력, 그리고 음악적 태도를 포함한다. 음악적 표현력이란 유아가 음악적 요소를 이해하고 창의적으로 음악을 표현할 수 있는 능력을 말한다. 음악적 인지력은 음악적 요소를 이해하고 변별하는 능력을 의미한다. 음악적 태도는 유아가 음악활동에서 보이는 음악에 대한 반응과 음악적 행동을 말한다.

## 3) 창의성

본 연구에서 창의성이란 유아가 사전경험과 현재의 경험 속에서 적절한 교육 환경과 상호작용하여 새롭고 적절한 산출물을 생성 해낼 수 있는 능력으로 정의한다. 창의성의 구성요소는 유창성, 융통성, 독창성, 정교성을 포함한다.



## Ⅱ. 이론적 배경

### 1. 그림책과 유아음악교육

#### 1) 그림책의 중요성

유아들이 처음 접하는 문학적 매체는 그림책인 경우가 대부분이다. 유아는 그림책을 읽으며 문학의 즐거움과 재미를 경험한다.

그림책이란 작가와 화가, 편집자가 공동으로 만들어낸 이야기가 담겨진 그림이 있는 책이다. 이야기가 담겨진 그림책은 글과 그림이 어느 부분의 내용을 반복적으로 설명하는 것이 아니라 전체 이미지의 완성을 위해 글과 그림이 각각 서로 다른 매체로서 표현을 하여 독특한 이야기 세계를 만들어 낸다는 뜻을 포함하고 있다(Cullinan, 1992).

유아에게 있어 그림책은 가장 친숙하게 자주 접할 수 있는 최초의 예술작품이며, 글과 그림의 텍스트가 독특하게 배치되어 있어서 유아의 자유로운 상상력과 창의성이 활발하게 발현하도록 도와주는 일종의 도구이다(현은자, 강은지, 변윤희, 심향분, 2004). 유아는 그림책 속에 나오는 문제 상황을 해결하기 위하여 확산적 사고를 하게 되고 자신이 터득한 지식을 다른 상황에 적용해 보며, 자신의 아이디어를 다른 방법과 연합하여 새로운 지식을 만들어 낸다(박정자, 2004). 또한 그림책은 현실에서 볼 수 없는 흥미진진한 환상적인 요소를 가지고 있으며, 상상력을 자극하고 새롭고 독특한 생각을 다양하게 이끌어 창의성 발달에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다(김수영, 정정희, 김경미, 2008; 이상금, 장영희, 2005; 이춘희, 2005; McGee & Richgels, 1996).

Jalongo(1990)에 의하면 그림책은 유아들이 실생활에서 경험 할 수 있는 다양한 주제를 그림과 글을 통해 전달함으로써 지적 발달에 필요한 정보 뿐 아니

라 다양한 상황과 문화를 체험할 수 있는 기회를 제공 해준다.

이러한 측면에서 그림책의 가치를 살펴보면 다음과 같다. 첫째, 유아들은 문학을 통하여 여러 가지 문제를 경험한다. 그리고 그것을 자신의 감정이나 삶에 관련시켜 그들의 현실생활에 대한 새로운 태도와 정신을 기르도록 한다. 좋은 문학작품은 유아들에게 밝고 긍정적인 삶의 태도를 길러주는 중요한 역할을 한다(이상금, 장영희, 2005). 둘째, 언어발달에 긍정적인 영향을 준다. 유아는 어른들이 들려주는 그림책의 이야기를 들으며 이야기의 순서를 구성한다. 또한 새로운 단어를 접하면서 어휘력이 신장되고, 책이 가지고 있는 구조들도 알 수 있게 된다(김덕희, 류진순, 이상은, 2010). 셋째, 사회화 과정에 영향을 준다. 즉 그림책을 통하여 상대방의 가치를 알게 되며 성역할, 사회규범, 사회적 행동과 반사회적 행동 등을 익혀나간다. 또한 유아에게 제시하기 어려운 사회적 가치관을 제시하는 매개체로서 역할을 담당한다. 유아들은 그림책을 통하여 자신의 주위환경을 넘어 바깥세상에 대해 알게 되고, 옳고 그른 것이 무엇인지 학습하게 된다. 그리고 유아들에게 기대되는 역할이 무엇인지도 이해하게 되며 성인이 되었을 때의 역할도 학습한다(강성화, 김경희, 2009). 넷째, 정서생활을 풍요롭게 한다. 유아는 그림책의 주인공과 정서적 경험을 함께 하게 되어, 예술적 감흥을 체험함으로써 자연스럽게 심미감과 정서적 안정감을 발달시키게 된다(이상금, 장영희, 2005).

Glazer(1986)는 다양한 문학 접근으로, 문학과 미술, 문학과 음악, 문학과 동작의 통합 활동을 제시하였으며, 이러한 활동들은 유아의 창의성 발달에 효과적이라고 보고하였다. 박선희, 이송은(2001)은 그림책을 통해 유아의 상상력을 보충하고 개발하여 미술과 예술을 간접적으로 가르칠 수 있으며, 유아는 이야기를 경험함으로써 이야기 문법이나 구조에 대한 이해를 형성하고 문학 감상과 예술 감상의 경험을 확장 시킬 수 있다고 하였다.

## 2) 그림책과 음악교육

그림책은 음악과 밀접한 관계를 가지고 있다(Dorman & Alvarez, 1989; Smardo, 1984). 그림책을 읽고 순수하게 일어나는 내적인 심미감을 음악으로 재구성하여 표현하는 활동은 유아의 문학적 상상력과 음악적 상상력을 결합할 수 있도록 한다. 또한 유아의 실제 삶 속에서 예술적 표현활동을 즐길 수 있는 기회를 제공한다.

이러한 그림책은 음악교육을 위한 좋은 교육 매체로 활용되고 있다. 유아들에게 있어서 친근한 매체인 그림책과 음악은 서로 통합하여 전개될 수 있다. 즉, 그림책과 음악은 각 영역에만 한정하지 않고 타 영역과 적극적으로 통합하여 다양한 음악적 감성과 표현력을 기르고 나아가 음악을 향유할 수 있는 기초능력을 신장하는데 더 효과적이다(엄승아, 2002; Crinklaw-Kiser, 1996; Eliason & Jenkins, 2003; Loong, 2006).

그림책에 줄거리와 사건이 존재하듯이 음악에도 이야기를 포함하고 있다. 다만, 그림책과 음악에 담긴 이야기의 차이점이 있다면 그림책의 이야기가 구체적인 반면, 음악의 이야기는 추상적인 형태를 나타낸다. 그러나 그림책의 구체적인 이야기와 음악의 추상적인 이야기를 통합하면 음악에 담긴 추상적 이야기를 다양한 의미로 해석하는 계기를 마련할 수도 있다. 또한 다양한 표현활동으로 발전시킬 수 있다(이숙희, 2010). Mandler와 Johnson(1997)에 의하면 그림책에 나타난 반복, 규칙과 리듬이 있듯이 음악에도 전체적인 음악적 흐름이나 반복되는 규칙과 리듬이 있다. 유아는 그림책 속에 있는 반복과 리듬을 즐기며 이러한 요소를 포함하고 있는 이야기에 많은 흥미를 보인다. 이러한 특징들은 내용을 쉽게 기억할 수 있도록 돕는다(임영심, 1996). 유아는 그림책의 내용을 표상하는 활동을 통해 그림책에 등장하는 주인공의 특징과 역할, 사건의 변화와 줄거리를 더욱 잘 이해할 수 있다. 또한 음악이라는 표상양식에 맞도록 그림책의 내용을 변환하거나 재구성하면서 다양한 표상양식과 의사소통방법에 대

한 이해를 증진시킬 수 있다(이숙희, 2010).

유아음악교육을 위한 교수매체로서 그림책을 활용할 수 있는 이유는 그림책과 음악이 연계성을 지니고 있기 때문이다. 그림책과 음악이 가지고 있는 연계성을 표 1에서 살펴보면 다음과 같다(이숙희, 2010; Bartel & Cameron, 1998; Calogero, 2002)

<표 1> 그림책과 음악적 요소의 연계성

그림책	음악적 요소
등장인물	소리, 음색
분위기, 줄거리 의사전달	박/박자 멜로디
패턴, 리듬감 속도, 움직임	리듬 빠르기
소리효과, 감정 크기, 높낮이	셈여림 음높이

그림책과 음악적 요소는 첫째, 그림책의 등장인물의 특징은 음악적 요소인 소리와 음색을 통해 드러낼 수 있다(Bartel & Cameron, 1998). 유아는 음색깔이 있다는 것을 개념화하여 사람의 목소리, 악기 소리를 변별하여 음악으로 표현할 수 있다. 둘째, 줄거리, 분위기와 의사전달은 멜로디에 노랫말을 지어 노래로 부르거나 주변 환경과 자연의 소리를 악기연주를 통해 표현 할 수 있다(Calogero, 2002). 셋째, 그림과 이야기를 통해 느낄 수 있는 움직임, 의성어, 의태어의 리듬감, 문장 패턴 등은 음악적 요소인 리듬과 빠르기로 해석하여 악기연주와 신체표현으로 의미를 전달할 수 있다(이숙희, 2010). 넷째, 그림책에 나타나는 소리효과, 감정, 공간의 크기와 높낮이는 셈여림과 음의 높낮이로 해석하여 노래부르기와 악기 연주하기를 통해 표현 할 수 있다(Bartel & Cameron, 1998). 이와 같이 그림책과 음악은 표현과 적용방식이 유사하여 많

은 특성을 공유하며 서로 연관된 의사소통 체계라고 볼 수 있다. 이처럼 그림책의 자연스러운 리듬과 음악적 언어는 음악학습에 사용할 수 있다. 음악을 가르치는데 있어 그림책을 사용하는 것은 자연스러운 조화이며 유아는 쉽게 다양한 의미를 이해 할 수 있다. 또한 그림책을 활용하여 이루어지는 다양한 음악 활동은 유아의 음악적 동기와 자발적인 표현력을 향상 시킬 수 있다. 유아에게 그림책과 음악적 지식을 접목하여 다양한 음악활동을 실제로 경험해 봄으로써, 음악적 요소를 이해하게 할 수 있다.

## 2. 음악성 계발과 유아음악교육

### 1) 유아기 음악성

유아기 음악성은 음악성의 개념 및 구성요소와 유아기 음악성 발달을 중심으로 살펴보고자 한다.

#### (1) 음악성의 개념

음악성(musicality)이란 학자들 간에 견해 차이가 있어 사용되는 용어도 다양하다. 음악성은 음악적 능력(musical ability), 음악적 재능(musical talent), 음악적성(musical aptitude)과 음악적 자질(musical capacity) 등을 동의어로 사용한다(김광자, 2004; 윤선희, 2001).

음악성에 대한 여러 연구자들의 정의를 살펴보면 다음과 같다.

Mursell(1983)은 음악성이란 음악을 듣고 그 음악을 이해 할 수 있으며 아름답다움에 감동하고 더 나아가 음악적 표현도 할 수 있는 능력이라고 정의하였다. 또한 인간이 본래 지니고 있는 정신적 기능으로 음악 예술의 본질이며, 음조직이나 리듬형태에 반응하는 능력으로 누구나 소유하고 있는 보편적인 것이

다(정혜선, 2007, 재인용). 음악성은 인간이 음악적으로 할 수 있는 전반적이고 보편적인 능력으로 광범위한 개념으로 사용되고 있다(Moravcik, 2000; Radocy & Boyle, 2003).

Seashore(1938)는 음악적 능력에 대하여 각기 특성이 다른 여러 가지의 특수한 능력(암기, 감각, 상상, 사고, 느낌)들로 구성되어 있고 이들은 개개분야에서 완전히 독립적으로 활동한다고 하였으며 사람마다 지니고 있는 정도의 차이가 심하다고 하였다(방은영, 2008, 재인용). Boyle(1992)은 음악적 능력이란 음악의 인지적, 정서적 차원을 모두 포함한 음악에 대한 민감한 상태라고 정의하고 있다.

음악성은 개개인의 유기체가 그들의 삶을 통해 음악적 자극과의 교류작용 과정에서 형성된 능력이다. 유아는 음악적 훈련을 받지 않아도 본능적으로 듣기, 노래 부르기, 춤추기, 연주하기를 스스로 음악적으로 표현하는 능력을 소유하고 있다(민경훈, 2003).

Hallam과 Shaw(2002)에 의하면 음악성은 음악을 인지하고 음악에 대해 반응하는 능력인 청음능력과 연주능력으로 후천적 학습의 결과라고 하였다. 박형신(2006)은 음악성이란 음악을 듣고 그 음악을 이해하여 반응하고 음악적 표현을 가능하게 하는 포괄적인 수행능력이라고 정의하였다.

주대창(2000)은 음악성과 음악적 능력에 대한 개념을 음악성은 잠재적인 능력까지를 모두 포함하는 상위용어로 정의하고 음악적 능력은 ‘드러난 또는 개발된 음악성’을 의미하는 하위용어로 사용할 수 있다고 하였다. 또한 음악성의 발달단계를 나타내려고 할 때는 음악성이란 용어 보다는 음악적 능력이라는 용어가 더 효율적이라고 설명한다. 즉 음악교육 입장에서 볼 때 음악적 능력은 개인의 음악적 기능 및 태도가 증진되는 것을 표현하는데 유용하다고 하였다. 이와 반대로 함희주(1992)는 음악성과 음악적 능력을 서로 같은 개념으로 사용하는 것은 무리가 있으며 음악성은 음악적 능력보다 더 광범위한 개념이라고 하였다.

이처럼 음악성은 모든 음악적 활동의 근원이 되며, 모든 음악적 능력이 결합된 상위개념으로 음악적 능력, 음악적 재능, 음악적 소질 등을 포괄하는 의미이다. 뿐만 아니라 이 모든 것을 종합하여 음악적으로 무엇인가를 표출하여 행동할 수 있는 능력과 음악적인 변화에 대단히 민감한 상태를 말하는 매우 광범위한 요소로서 음악의 예술적 표현을 지향하는 미적인 표현능력이 포함된 것을 의미한다(변정자, 1997).

이와 같이 음악성은 환경적 요인과 형식적 교육을 통해 구체적으로 나타나는 실제적인 능력으로 듣기, 연주, 창작, 음악적 태도, 미적 수용능력이 포함되는 포괄적인 의미를 함축하고 있다.

## (2) 음악성의 구성요소

음악성의 구성요소는 음악적 표현력, 음악적 인지력, 음악적 태도로 나눌 수 있다. 음악성의 구성요소를 자세히 살펴보면 다음과 같다.

### 가. 음악적 표현력

유아는 본능적으로 발달하는 음 개념과 훈련에 의하여 습득한 음 개념을 의식적, 또는 무의식적으로 노래부르기, 악기연주하기, 신체표현하기, 창작하기 등의 형태로 표현하기를 즐긴다. 그 외에도 그림을 통한 감상이나 간단한 몸짓, 말, 글 등의 여러 가지 방법으로 자신의 감정을 표현하기를 즐겨하는 존재이다(성경희, 1998).

음악적 표현력이란 음악을 이해하고 변별하는 것과 음악적 요소 및 개념을 토대로 음악을 창의적으로 표현할 수 있는 능력이다. 즉 음악적 유창성, 음악적 독창성, 음악적 상상력을 음악적 표현력이라고 한다(방은영, 2008). 즉 음악적 표현력은 자신이 이해한 음악 요소를 다양한 매체를 통하여 능동적으로 표현할

수 있는 능력으로 여기에는 감상하기, 노래부르기, 악기연주하기, 신체표현하기, 음악만들기 등을 포함한다(김광자, 2004, 김연주, 2008). 이러한 음악활동들의 특징을 살펴보면 다음과 같다.

감상하기는 유아의 생활 속에서 자연스럽게 이루어져야 하며, 주변 환경 소리를 탐색하는 것부터 듣기 활동은 시작된다. 듣기는 소리에 대한 주의집중, 청각적 변별력, 여러 가지 음색 구별 그리고 사물의 소리와 음악을 인지하는 경험으로 이후에 음악 감상하기로 확장된다(Kim, 2004). 즉 유아들이 경험할 수 있는 소리는 환경의 소리, 자연의 소리, 기계나 여러 가지 도구를 가지고 낼 수 있는 소리가 있다. 교사는 유아가 다양한 소리를 들을 수 있도록 지원해 주어야 한다. 또한 촉진제이자 자극제가 되어 유아의 귀를 열어주어야 한다(장은주, 2009; 조윤미, 2004). 유아는 음악감상을 통해 음악적 감각을 얻고 음악적 사고력과 상상력, 통찰력, 판단력, 창의성 등의 기초를 마련한다(Leonhard & House, 2003).

노래부르기는 유아교육기관에서 가장 일반적이고 보편적으로 접하는 음악활동으로 유아가 음악을 경험하고 학습하는데 있어서 가장 쉽고 직접적인 방법이다(장은주, 2009). 교사는 노래를 정확히 알고, 스스로 즐겁게 부름으로써 유아들이 즐겁게 노래하는 태도를 본받도록 할 수 있다. 또한 교사와 유아 사이에 의사소통의 한 방법으로 노래를 효과적으로 활용할 수 있다. 교사는 유아의 발달 수준에 따라 음역과 노랫말을 고려하여 곡을 선정해야 하며, 리듬, 고저, 빠르기, 셈여림 등의 음악적 개념을 구체적으로 고려하여 노래 부르기를 지도해야 한다(Levinowitz, 1989; 박은영, 2011, 재인용). 이처럼 유아는 노래부르기를 통해 목소리를 조절하고 노래하는 경험의 기초를 다지게 된다. 또한 유아의 목소리는 자신만의 음악을 표현하는 악기가 되고 자신의 생각과 느낌을 표현하는 의미 있는 활동이 될 수 있다.

악기연주하기에서 유아들은 악기를 직접 들고 만지며, 소리를 만들어 내면서 음악에 대한 반응을 표현한다. 또한 유아는 기회가 닿을 때 마다 소리 내는 도

구를 사용하여 자발적으로 소리와 리듬을 탐색을 하고 여러 가지 악기를 직·간접적으로 경험한다(김명순, 조정자, 2000; 조윤미, 2004). 이러한 과정을 통해 유아들은 악기에 대한 신뢰감을 갖게 된다. 또한 새로운 놀이 방법을 발견하게 되며 자신의 음악을 즉흥적으로 표현할 수 있는 능력을 증진한다. 악기놀이에서 유아들은 소리, 음색, 리듬, 그리고 가락을 탐색하고 기본 박자를 연습하며 연주형태를 스스로 구성할 수 있으며 리듬악기, 가락악기를 연주하고 리듬합주를 하는 단계까지 단계적으로 발전할 수 있다. 유아는 악기연주하기를 통해 음악을 더 쉽게 이해하고 표현하게 된다(민경훈, 2003; 장은주, 2009)

신체표현하기는 음악을 듣고 느낀 것을 언어로 표현하기 전에 유아는 먼저 신체의 움직임으로 자연스럽게 표현한다(장은주, 2009). 이러한 활동은 유아의 음악학습을 도우며 리듬에 대한 개념을 발달시키기 위한 자연스러운 방법이 될 수 있다(Stabley, 2001, 김법순, 2009, 재인용). 유아는 신체의 움직임을 통하여 음악적 개념을 이해할 수 있으며 자신의 수준에 알맞은 언어로 연결시킬 수 있다(민경훈, 2003). 즉 유아들은 노래를 부르며 손과 발로 장단을 맞추거나 리듬에 맞추어 고개를 끄덕이는 등 갖가지 신체동작을 할 수 있다(Andress, 1997).

음악만들기는 유아의 지적, 신체적, 정서적 그리고 음악발달을 위한 의미 있는 통로이다. 이러한 활동은 유아의 본능적인 음악표현으로 해석할 수 있으며, 유아의 듣기능력, 묘사, 문제해결력 그리고 다른 학습영역에서도 영향을 준다(Needly, 2001). 특히 일반 교실에서의 음악만들기는 표현의 수단으로 중요한 가치가 있다(Brophy, 2001). 즉 모든 유아는 음악을 만들 수 있는 능력이 있어 스스로 노래의 멜로디를 흥얼거리면서 선율을 만들거나, 가사를 새롭게 만들어 부른다. 음악만들기는 소리 모방하기부터 시작해서, 익숙해지면 리듬 만들기 와 멜로디 만들기로 발전시켜 나갈 수 있다. 이 때 교사는 음악의 결과보다는 만들어 내는 과정에 더 많은 관심을 가지며 모든 과정에서 개방적인 질문을 함으로써 창의적인 표현이 이루어질 수 있도록 돕는다.

이와 같이 유아는 음악표현 활동을 통하여 자신이 느낀 음악적 감흥을 표현한다. Sloboda(1985)에 의하면 매일 음악을 듣고, 자주 노래를 부르고, 음악에 맞추어 몸을 움직이는 음악활동은 유아의 음악적 표현력을 증진시킨다고 하였다. 이러한 경험은 악기를 배우고 연주할 때 자신의 감정을 잘 표현할 수 있는 원천이 된다. 또한 유아의 음악적인 능력이나 성취도는 개발될 수 있으며, 음악을 경험할 수 있는 기회와 음악에 노출되는 정도 그리고 지속적인 지원이 있다면 타고난 재능과 상관없이 후천적으로 재능을 키울 수 있다고 강조하였다.

유아들의 음악적 표현의 특징은 창의적이며 새로운 것을 추구하는 무한한 힘이 있으며 음악적 상상력에 의해 자기표현을 능동적으로 하며 또래의 음악표현을 이해하고 격려하게 한다(천신현, 1998; 이승미, 2011, 재인용). 유아의 음악적 표현력을 발달시키기 위해서는 유아의 음악적 잠재력을 자극하여 음악을 표현하는 능력인 음악적 유창함과 유아가 실제로 경험하지 않은 현상이나 사물에 대하여 마음속으로 그려보고, 자유롭게 표현하는 능력인 음악적 상상력, 그리고 남과는 다르게 새롭게 음악을 표현하는 능력인 음악적 독창성을 최대한 발휘해 볼 수 있는 창의적인 음악적 표현의 기회를 제공해 주어야 한다(방은영, 2008). 따라서 유아는 자신의 음악적 느낌을 여러 가지 방법으로 표현할 수 있도록 편안하고 안전한 공간이 필요하다. 유아의 음악적 표현을 격려하기 위해서는 유아에게 적합한 노래를 선정하여 함께 부르며, 음률영역에 다양한 악기 탐색 등을 준비하고 신체표현을 위한 다양한 소품을 제공한다.

유아들의 음악 표현활동은 활동 간에 통합하여 이루어질 때 음악적 개념이 더욱더 명료해지고 표현능력 크게 증진 될 수 있다(안재신, 2003; 이홍수, 1992). 활동 간의 통합은 일반적으로 음악 영역 내에서의 통합과 예술 영역에서의 통합으로 적용해 볼 수 있다. 음악 영역 내에서의 통합은 음악적 경험으로 주어지는 소리탐색 및 듣기, 노래 부르기, 음악 감상하기, 악기 연주하기, 음악 만들기 등의 음악교육 내용들을 각각 개별적 활동으로 분리하여 경험하는 것이 아니라 통합적으로 연결하여 한 활동으로 경험하게 하는 방법이다(김광

자, 2004). 특히, 예술영역에서의 문학과 음악은 서로 밀접히 관련되어 있어 서로 통합되어 제시될 경우 유아의 음악적 호기심과 음악 능력 발달이 더욱 용이 할 수 있다(김영연, 2003).

따라서 유아기의 음악적 표현은 자신의 감정을 음악을 통하여 자연스럽게 즐겁게 표현하는데 목적이 있으므로 유아가 음악에 대한 흥미를 잃지 않도록 하는 것이 중요하다.

### 나. 음악적 인지력

음악적 인지력은 음악적 요소 및 개념을 이해하고 변별하는 능력을 의미하며, 음의 구별력, 음의 식별력, 음의 분류력, 음의 순서화하는 능력, 음의 기억력 등 다섯 가지의 능력으로 나뉜다. 첫째, 음의 구별력은 서로 다른 음을 듣고 같은지 다른지 구별할 줄 아는 음악적 능력이다. 둘째, 음악적 식별력은 서로 다른 음을 듣고 음을 알아맞히는 능력이다. 셋째, 음의 분류력은 연주된 여러 개의 음을 듣고 음 개념에 의해 그룹화하는 능력이다. 넷째, 음의 순서화 능력은 그룹화한 음을 정해진 음 개념에 의해 차례대로 나열하는 능력을 의미한다. 다섯째, 음의 기억력은 인지한 음을 장기적 또는 단기적으로 기억하는 능력이다. 이러한 다섯 가지 음악적 인지력은 순서대로 습득되는 것은 아니지만 발달과정상 서로 연계성을 지닌다(김광자, 2004; Scott-Kasser, 1999).

성경희(1988)는 5-6세가 되면 유아는 음악의 제반 개념획득이 가능하며, 청각능력이 현저히 발달한다고 하였다. 또한 음과 음 사이의 분별력, 음의 진행방향, 반복되기 등을 구분하고 순서를 정할 수 있는 능력이 발달되기 시작한다.

유아는 음악적 개념을 각각 개별적으로 경험하는 것이 아니라, 다양한 음악 활동을 통해 음악적 요소들을 경험하고 이해하게 됨으로써 음악적 성장을 이루게 된다. 따라서 유아들로 하여금 음악적 인지력을 개발할 수 있도록 도우려면 교사는 유아가 음악을 체험하는 가운데 음악을 구성하는 음 현상들과 음악이

생성되는 원리들 즉 음색, 흐름결, 가락, 빠르기, 형식 등을 탐색하고 비교하고 생각하고 예상하고 판단할 기회를 제공해야 하며, 느끼거나 알게 된 것을 그들이 이해하는 어휘로 표현하고 또 교사가 정의해 줌으로써 음악적 개념을 형성하게 해야 한다(이홍수, 1990). 구체적인 음악적 요소들은 리듬, 멜로디, 셈여림, 빠르기, 음색, 형식에 관한 이해를 의미한다.

유아의 음악적 인지력의 계발을 위한 음악적 요소들을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 소리란 공기를 통해 전달되는 진동으로 귀로 전달되어 감각을 자극하여 들을 수 있는 범위 내의 음의 파동이며, 진동상태에 따라 순음, 고른음, 시끄러운 음으로 구분한다(이숙희, 2010). 둘째, 음색은 소리의 특성이며, 다른 것을 구별시켜 주는 소리의 질이다. 소리를 만들어 내는 물체의 재료 구조, 크기에 따라 독특한 음색이 결정되며 소리의 파장이 형성한 파형에 의존한다(Campbell & Scott-Kassner, 2010). 셋째, 박이란 박자의 단위이며, 일정한 간격으로 음악에서 일괄되게 나타나는 규칙성이 반복되는 사람의 맥박과 같다. 또한 연속되는 박자는 2박, 3박, 4박, 6박과 같은 박(beat)은 마디로 구분되며, 일정한 시간 단위로 되풀이되는 악센트의 주기적 반복이다(장은주, 2009). 넷째, 리듬은 음의 흐름과 움직임의 패턴으로 길고 짧은 소리의 운율적인 패턴이다. 음의 장단과 셈여림이 시간적으로 결합하여 진행하며, 음악적 기초를 이루는 가장 중요한 요소이다(김명순, 조경자, 2000; 이숙희, 2010). 다섯째, 빠르기란 음악의 빠르고 느림으로 음악이 연주되는 속도이다. 여섯째, 셈여림은 강함과 여림, 크고 작음의 정도와 관련된 음악의 특성으로 음악에서 빠르기와 결합하여 음악적 표현의 질을 결정하게 된다(김진영, 엄정애, 이승연, 2007; 장은주, 2009). 일곱째, 음높이는 소리 진동수의 차이로 인한 높고 낮음 또는 중간을 의미하며, 진동 현상이 안정되고 분명할 때 음의 높고 낮음이 잘 구별된다. 일정한 시간 동안에 진동수가 많으면 진동이 빨라지면서 높은 음이 되고 진동수가 적으면 진동이 느려지며 낮은 음으로 결정된다(장은주, 2009). 여덟째, 멜

로디는 음높이와 리듬의 긴밀한 연속이다. 의미 있는 방식으로 조직된 서로 다른 음높이의 흐름이라고 할 수 있다. 또한 멜로디는 음악을 듣고 그것이 무슨 곡인지 알아낼 수 있게 도와주며, 인간의 감정을 표현하는 중요한 역할을 한다(이숙희, 2010).

따라서 유아의 음악적 인지력을 증진시키기 위해서는 유아들에게 음악적 개념에 기초한 음악활동을 다양하게 경험할 수 있는 환경과 교육적 접근이 필요하다.

#### 다. 음악적 태도

유아기는 음악 학습에서 유아의 음악적 동기부여와 음악적 태도 형성에 중요한 시기이다(Susan & Jackie, 2002). 유아의 음악적 태도란 유아가 다양한 음악활동을 통해 음악적 개념과 특질을 이해함으로써 유아 자신의 생각과 느낌을 음악적으로 표현할 수 있는 것을 말한다(안재신, 한애향, 1999). 유아기 음악교육은 음악을 친숙하게 느끼도록 하고 음악표현이나 감상에 적극적인 태도를 갖도록 유아의 생활 속에 자연스럽게 음악을 받아들이는 습관을 기르는 것이다(김혜경, 2001).

음악적 태도에 관한 학자들의 견해를 살펴보면, Gardner(1983)는 음악에 대한 태도를 호감과 비호감 정도를 나타내는 것으로 음악 행위자가 보여주는 사고의 습관이나 행동 양식 혹은 행동의 경향성으로 보았다. 이강숙(1993)은 음악에 대한 태도를 음악에 대해 어떻게 생각하는지, 삶에서 음악에 대한 비중을 얼마만큼 두는지와 같은 문제로 보았으며, 음악교육의 궁극적인 목표라고 할 수 있을 만큼 음악적 태도가 중요하다고 하였다. 또한 음악에 관한 태도에 따라 음악의 아름다움을 느끼고 지식과 기술 행위의 변화가 오게 된다고 하였다. 안경숙과 김소향(2006)은 음악에 대한 긍정적 태도는 음악을 좋아하고 가치 있게 여기는 행동으로 음악적 지식과 개념을 형성하는데 도움을 주기 때문에

음악적 태도는 음악교육의 중요한 목적이면서 유아의 음악적 능력의 성취와 진보를 평가하기 위한 영역으로 고려되어야 한다고 하였다.

유아에게 음악을 지도하는 것은 단순히 음악교육을 위한 것이 아니라 음악을 통해서 유아의 생활 전체를 발달시키는 것으로 유아가 그 중심이 되어야 한다. 교사는 유아가 특정한 예술적 개념이나 기능을 익히도록 하기보다는 자신의 흥미나 능력에 맞는 활동을 선택하여 생각과 느낌을 자유롭게 표현 할 수 있도록 지도한다(이숙희, 2005). 이렇게 한 개인의 일생에서 음악 생활인으로서 살아갈 수 있도록 음악적 태도를 일찍부터 긍정적으로 이끌어 주는 것은 매우 의미 있는 일이다.

유아의 음악에 관련된 태도는 음악적 경험과 유아교육기관 교내·외의 음악활동, 가정의 음악적 환경, 친구들의 음악 기호 등 여러 요인의 영향을 받아 형성된다. 그 가운데서 가장 체계적이고 의도적으로 영향을 줄 수 있는 요인은 유아교육기관의 음악 활동이다(양선혜, 2002). 따라서 유아의 음악적 태도는 교사가 다양한 음악 활동을 통해 의도적이고 적극적으로 지도함으로써 바르게 형성될 수 있다.

### (3) 유아기의 음악성 발달

유아의 음악성은 개인차는 있지만 누구나 음악적 잠재력을 가지고 태어나며, 유아기는 음악적 잠재력의 결정적 시기이다. Gordon(1997)에 의하면 유아의 68%는 평균적인 음악적 잠재력을, 16%는 평균이상의 높은 음악적 잠재력을, 그리고 16%는 평균이하의 낮은 음악적 잠재력을 가지고 태어난다(장은주, 2009, 재인용). 따라서 유아의 음악성 발달을 위해 의도적 혹은 비의도적인 음악환경을 제공하고 음악교육 내용을 유아들의 발달 수준과 흥미에 맞게 적용하는 것이 중요하다(정혜선, 2007). 즉 유아가 만4-5세가 되면 음역이 확대되어 발성 기능을 갖추게 되며 음의 판별능력도 최상의 상태가 되어 음악활동을 통

하여 음악성이 나타나게 된다(김정화, 1992). 특히, 이 시기는 학습적응 능력에 해당되며 음악성 발달에 중요하며 유아의 창의성이 두드러지면서 다양한 수단을 사용하여 음악적 아이디어를 표현하며 음악을 듣거나 창작하는 즐거움과 심미적 만족감을 느끼게 된다(오미혜, 1991).

Gordon(1990)은 음악적 잠재력 단계를 표2와 같이 제시하였다.

<표 2> 음악적 잠재력 발달 단계

단계	특징
유동적 단계 (0~9세)	<ul style="list-style-type: none"> <li>•선천적 또는 조기의 음악환경에 의해 영향을 받는다.</li> <li>•음악 잠재력은 출생 직후가 가장 높으며, 후천적 음악적 환경에 따라 그 정도가 달라진다.</li> </ul>
고정적 단계 (9세 이후)	<ul style="list-style-type: none"> <li>•선천적인 요인과 음악적 환경에 의하여 가변적인 음악성은 만 9세가 되면 안정된다.</li> <li>•9세 이후 교육이나 환경에 의해 더 이상 영향을 받지 않는다.</li> </ul>

음악적 잠재력 발달 단계는 0~9세의 유동적 단계와 9세 이상의 고정적 단계로 구분 할 수 있다. 유동적 단계는 음악적 잠재력이 환경에 의해 어느 정도까지 신장할 수 있는 가변적 시기이며 고정적 단계는 음악적 환경에 의해 음악적 잠재력의 수준이 변화되지 않는 단계를 뜻한다. Gordon(1990)은 유아가 높은 음악적 잠재력을 가지고 타고 났어도 적절한 환경적 자극을 받지 못하면 낮은 음악적 잠재력에 머무르게 되므로 환경적 특성을 강조하였다. 유동적 단계의 전반부에 해당하는 유아기는 음악적 잠재력 향상을 위해 가장 좋은 시기이며 바람직한 음악적 환경이 제공되어야 한다.

한편, Shuter-Dyson과 Gabriel(1981)은 표 3과 같이 음악성 발달 지표를 제시하였다(최지원, 2007, 재인용). 표 3에서 보면 음악능력의 기초가 되는 음악적 개념들인 음의 높낮이(pitch), 음의 썸여림(dynamics), 음의 길이(measure), 음색(tone color)등이 0~6세 사이에 형성되며 6세에서는 리듬패턴이나 조성(tonality)등의 구별이 가능해 진다는 것을 알 수 있다. 따라서 6세까

지의 유아기에 음에 대한 감각이 급격히 발달되어진다는 것을 인식하고, 이에 부합하는 체계적인 음악교육이 이루어져야 한다.

<표 3> 연령에 따른 음악성 발달

연령	음악성
0~1세	소리에 반응한다.
1~2세	자발적인 노래 만들기를 시작한다.
2~3세	자주 들은 노래의 절을 재현할 수 있다.
3~4세	선율에 대한 감각을 신장하는 시기로 악기를 배우면 절대음감이 발달한다.
4~5세	음의 높낮이를 구분하고, 단순한 리듬을 따라 칠 수 있게 되어 음의 인식력 및 음의 분류 능력이 향상된다.
5~6세	음의 셈여림을 이해하고, 쉬운 조성 또는 리듬 패턴을 구별 할 수 있게 된다.
6~7세	노래 부르기가 향상된다.
7~8세	협화음과 불협화음을 감지할 수 있다.
8~9세	리듬감 및 선율을 기억하는 능력이 발달하고, 2성부 선율과 중지 감각이 발달한다.

## 2) 음악성과 음악교육

유아기는 음악성을 형성하는 가장 중요한 시기로 음악적 감수성이 매우 빠르게 발전한다. 유아는 초기 음악적 경험을 통하여 신체·정서·인지·언어·사회성·창의성 발달을 쉽게 도모할 수 있기 때문에 음악 활동의 대부분이 유아기에 시작되어야 하고, 유아기의 풍부한 음악적 경험은 일생동안의 음악적 삶에 필요한 자양분이 된다(안재신, 2004).

음악성 발달에 영향을 미치는 요인들에는 교육이나 경험과 같은 환경적 요소들이 포함된다. 한국유아교육학회(1996)는 유아음악교육을 음악 미(美)의 이해

와 감득(感得)을 통해 미적 창조와 풍부한 인간성의 육성을 목표로 행해지는 예술교육의 한 분야로 정의하고 있다. 또한 유아음악교육의 목적은 전문적인 음악가를 양성하는 것이 아니라 넓고 깊은 의미에서 음악적인 생활을 향유할 수 있도록 하는 일이다. 즉 유아음악교육은 음악이라는 하나의 과정을 통하여 설명하기보다는 유아의 지적, 사회적, 정서적, 언어적 측면을 포괄하는 전인적 성장·발달과 연결하여 설명한다. 유아음악교육의 역할은 전인적 유아발달에 있어서 통합적 교육의 매개체로서 기능을 한다(이숙희, 2005). 유아음악교육의 목적은 심미적 잠재력을 개발 하는 것이다(장은주, 2009). 유아음악교육의 이러한 목적을 달성하기 위한 구체적 목표는 음악적 개념을 형성하고 음악적 행동, 음악적 태도 형성과 궁극적으로 음악에 대한 소양과 능력을 증진하는 것이다(김소향, 안경숙, 2006; MENC, 2005).

2007년 개정된 유치원 교육과정에서도 유아음악교육은 표현생활 영역에 속하며 예술적 표현 즐기기과 감상하기를 경험함으로써 유아들로 하여금 음악적 요소 및 개념들에 대한 인식과 지각력을 높여주기 위한 직접보고 듣고 만지고 움직이고 느껴보는 등의 능동적이고 직접적인 음악경험을 강조하고 있다. 또한 유치원의 일과 중 자연스럽게 다양한 탐색 및 감상 활동의 기회를 제공하는 것을 통해 대·소집단 활동과 자유선택 활동에서 골고루 음악을 경험하며 유아들에게 풍부하고도 다양한 탐색의 기회를 제공해 줄 것을 강조하고 있다(교육과학기술부, 2007).

이와 같이 유아와 음악성 발달에 대한 새로운 인식과 함께 음악교육에서 다루어야 할 내용이 무엇인지에 대한 중요성을 강조한 연구들이 이루어져왔다.

Leibowitz(1978)와 Wolf(1979)는 음악교육이 음악성뿐만 아니라 학업성취와 학습능력, 언어능력, 지각운동 발달 등에 효과적이라고 하였다(박은옥, 2004, 재인용). 임성미와 황해익(2004)은 유아의 음악성을 음악 듣기, 리듬표현, 노래 부르기, 음악에 따라 몸으로 표현하기, 다양한 리듬악기 다르기를 할 수 있는 능력이며 음악적 개념으로 평가할 수 있다고 하였다. 박은옥(2004)은 음악감상

을 통한 신체표현이 유아의 음악성 발달에 긍정적인 영향을 미쳤다고 보고하였다. Campbell(1989)의 연구에 의하면 음악학습의 훈련은 음악적 능력을 개발시킨다고 하였으며 유치원에서의 음악적 경험이 유아의 음악성에 영향을 준다고 하였다. 유아가 음악을 적극적으로 듣고 탐색하여 표현하는 것은 유아의 음악적 잠재력과 감수성을 발달시킬 수 있다는 것을 알 수 있다. 이처럼 연구의 대부분은 유아들의 음악성 발달과 관련하여 음악교육의 내용과 방법들의 변화를 강조하고 있으며 음악환경의 구성자로서의 교사의 역할 또한 중요함을 강조하였다.

### 3) 현대 유아음악교육 프로그램

현대 음악교육에 주류를 이루고 있는 코다이(Zoltan Kodály, 1882-1967), 오르프(Carl Orff, 1895-1982), 달크로즈(Emile Jaques Dalcroze, 1865-1950) 프로그램은 유아음악교육에서 많은 적용점이 모색되었으며 중요성을 인정받고 있다(방은영, 2008).

현대 유아음악교육 프로그램은 Kodály, Orff 그리고 Dalcroze 음악교육 프로그램을 중심으로 살펴보고자 한다.

#### (1) Kodály 음악교육 프로그램

Kodály 음악교육 프로그램은 연령층에 대한 한계를 두지 않았지만, 특히 음악교육을 강조하는 연령은 3세에서 7세까지이다. 이 시기의 음악교육은 음악적 청력과 감상력을 최대한 향상시킬 수 있는 중요한 시기로 보았다. 또한 Kodály는 음악이 음악영재 또는 소수의 전유물이 아닌 모든 유아들이 그 심미적 가치를 향유하고, 모국어처럼 배우듯이 익혀야 한다고 주장하였다(Houlahan, 2008).

Kodály 음악교육 프로그램의 목표는 유아들이 음악을 읽고 쓰고 이해 능력을 키우는 것이다. Kodály 음악교육 프로그램은 계이름으로 노래부르기를 지도하기 위하여 손기호를 사용하였다. 손의 위치나 모양에 의해 음의 고저나 상행, 하행하는 가락 흐름을 나타낼 수도 있고, 가락의 윤곽 및 흐름을 표현하면서 추상적인 음악 개념을 실제로 보고 느낄 수 있는 경험을 제공한다. 또한 리듬 지도를 위해 음가를 표시하고 막대 기보법을 사용하여 리듬을 보다 쉽게 읽고 쓸 수 있도록 하였다. 특히, 학습 초기는 그림과 관련지어 시각적 효과를 통한 리듬 지도를 위하여 그림의 크기로 음의 길이를 암시하는 방법을 사용한다.

Kodály 음악교육의 특징을 살펴보면 다음과 같다(Stone, 1971; 원희, 1984, 재인용). 첫째, 음악은 모든 유아의 것이다. 둘째, 참다운 음악지식(독보, 기보 및 음악 감상 능력)은 만인의 권리이다. 셋째, 음악학습은 조기에 시작한다. 넷째, 음악학습은 악기보다 목소리로 시작한다. 목소리는 사람에게 주어진 자연적인 악기이며, 함께 노래 부르기는 독창이나 악기 연주보다 조기음악지도에 효과적이다. 다섯째, 음악언어는 모국어와 같은 방법으로 학습한다. 여섯째, 민족 유산인 민요와 예술가곡의 사용은 음악학습을 시작하는데 자연스러운 발판이 된다. 일곱째, 음악은 유아들에게 일상적인 경험이다. 여덟째, 예술적 가치가 있는 음악만이 음악 학습의 교재가 될 수 있다, 또한 심미적 가치가 있고 유아음역에 알맞은 곡을 선택한다. 아홉째, 훌륭한 음악교사는 어릴 때부터 바르게 음악교육을 받은 사람이어야 한다.

Kodály 음악교육 프로그램에 관한 선행연구를 살펴보면 다음과 같다.

권영화(2007)는 음감에 도움이 되는 손기호와 리듬감에 도움이 되는 말리듬을 활용하여 유아들에게 음감과 리듬감 향상에 효과적인 유아지도 방법을 모색하였다. 심성경(2008)과 안재신(2004)에 의하면 코다이 손기호는 손모양의 변화와 흐름에 따라 음의 고저와 선율의 흐름이 시간적으로 전달되어 손기호를 통하여 조성과 음이름에 대한 개념적 이해를 촉진한다고 보고하였다. 또한 유아들은 추상적인 음악적 개념을 실제 보고 느낄 수 있는 음악적 경험을 통하여

음이름 지도에 효과적이라고 하였다. 김경신(2004)의 연구에서도 코다이 가창 지도방법으로 계명창과 손기호의 활용은 유아들의 음악적 능력발달에 도움이 된다고 보고하였다.

## (2) Orff 음악교육 프로그램

Orff 음악교육 프로그램은 누구에게나 자연스럽게 혹은 선천적으로 주어진 음악적 본성에 기초하며, 말과 놀이, 신체와 악기를 사용하여 인간의 내면에 숨어있는 ‘원초적’인 음악을 끌어내는 것을 목표로 하고 있다. 특히, 모든 유아들이 직접적이고 종합적인 음악체험 활동을 통하여 음악의 아름다움을 느끼고 자기표현을 위한 음악적 능력을 신장한다.

Orff 음악교육 프로그램의 학습과정은 모방, 탐색, 읽고 쓰기 및 듣기 즉흥연주하기의 4단계로 이루어져 있다. Orff 음악교육의 활동으로 노래부르기, 말리듬 익히기, 신체표현, 악기 연주하기를 제시한다.

Orff 음악교육의 특징을 살펴보면 다음과 같다(이숙희, 2010). 첫째, 유아의 말과 움직임을 음악적 경험의 바탕으로 자연스럽게 사용한다. 둘째, 유아에게 언어, 움직임, 연주, 노래는 종합체로 간주한다. 셋째, 유아의 모든 음악적 경험에 능동적으로 참여하여 즉각적인 즐거움과 의미를 알도록 한다. 넷째, 리듬과 멜로디의 의미를 몸 전체로 느낌으로써 알아차리는 경험을 기초로 하여 음악의 이해와 기보법을 익힌다. 다섯째, 음악의 기본 요소를 경험한다. 언어의 리듬 형태에서 시작해서 리듬적인 경험을 즐기며, 유아기 자연스러운 노래와 단순한 가락에서 시작으로 멜로디적인 경험을 주고받는다. 또한 반복적인 음률 연주를 통하여 다성감과 화성적인 경험을 하도록 한다. 여섯째, 리듬적이고 멜로디적인 경험에서 음악적인 상상력과 즉흥연주 능력을 개발한다. 일곱째, 감각을 바탕으로 개인적인 창조성을 개발 시키고 상상블 활동을 통하여 능동적인 참여 능력을 개발한다.

Orff 음악교육 프로그램에 관한 선행연구를 살펴보면 다음과 같다.

윤영배(2008)는 오르프 접근법을 통해 유아의 음악적성, 감성지능 및 창의성 증진에 효과적이라고 보고하였다. 송여진(2009)에 의하면 오르프 음악활동은 즉흥 연주를 통해 유아 스스로의 생각을 표현하게 하는 즉흥적 표현활동을 강조함으로써, 유아의 음악적 창의성 및 신체표현 능력에 긍정적인 영향을 주는 것으로 나타났다. 정혜영(2006)은 오르프 교수법에 의한 언어리듬, 응답놀이, 신체, 양악기와 국악기의 접목, 전래동요 부르기 등의 프로그램은 유아의 음악적 태도와 리듬감 발달에 효과적이라고 보고하였다.

### (3) Dalcroze 음악교육 프로그램

Dalcroze 음악교육 프로그램은 유아로부터 성인을 대상으로 한다. 프로그램의 목적은 음악교육을 통한 리듬 개발과 신체적 표현을 통해 어린이의 잠재되어있는 음악성을 계발하는 것이다

프로그램의 내용은 유리드믹스, Solfege, 즉흥연주로 구성되어 있다.

Dalcroze는 음악교육 프로그램을 통해 '음악과 움직임을 통한 학습' 이론을 제시하고 가장 기본적인 단계의 학습으로 유리드믹스(Eurythmics)를 창안하였다. 유리드믹스(Eurythmics)는 훌륭한 리듬(good rhythm)이라는 희랍어에서 나온 말이다. 유리드믹스란 리듬을 음악의 가장 기본적인 요소로 보고 리듬의 흐름을 신체로 잘 표현하도록 음악과 몸의 움직임을 연결한 교수법이다. 유리드믹스는 아름다운 흐름 결, 훌륭한 움직임을 뜻하며, 유아가 리듬을 잘 표현하기 위해서 다양한 음악적 개념들을 몸의 움직임을 통해 경험하도록 하는 방법이다. 즉, 신체를 하나의 악기로 보고 리듬과 셈여림 같은 음악적 개념을 동작으로 표현하는 과정에서 유아는 보이지 않는 소리를 움직임을 통해 보이는 소리로 바꾸는 경험을 할 수 있다.

또한 유리드믹스를 통해 발견한 음악지도의 원리와 방법을 활용하여 Solfege

와 즉흥 연주 방법을 고안하였다. Solfege는 계이름으로 부르기를 말하며, ‘도’의 위치를 다장조 기준으로 고정해 음의 위치를 쉽게 익히도록 하는 방법이다. 이때 유아에게 다양한 시각 자료와 교구를 사용하여 놀이를 통해 자연스럽게 음의 고저에 대한 체험 기회를 제공할 수 있다. 시창과 청음을 통한 노래부르기 및 관련된 음정, 멜로디, 화음 등의 음악학습을 포함하고 있다. 즉흥연주는 모든 음악적 개념과 학습자의 독창적인 아이디어가 결합하는 활동으로 언어, 시, 목소리, 움직임, 이야기, 노래, 타악기, 피아노 등 다양한 도구가 사용될 수 있다. 즉흥연주는 목소리, 신체, 악기 등을 이용하여 자유롭게 표현 할 수 있다. 교사가 즉흥적으로 연주하면 유아는 그 음악에 따라 자유롭게 즉흥적으로 표현하면서 즉흥성과 음악성이 자연스럽게 조화되는 경험을 한다. 이러한 즉흥연주를 통하여 박자, 음길이, 빠르기 등 리듬과 관련된 요소와 고저, 화성 등 가락에 관련된 요소를 자연스럽게 익히고, 그 과정에서 창의적인 표현능력을 기를 수 있다.(박은영, 2011; 장은주, 2009; Mead, 1996).

Dalcroze 음악교육 프로그램의 특징을 살펴보면 다음과 같다(이에스터 외, 2010). 첫째, 음악은 생각하고 표현하기 이전에 감각적이다. 둘째, 음악학습의 시작은 듣기 훈련으로부터 출발한다. 셋째, 음악적 경험은 개인의 수준에 따라 단계적으로 이루어진다. 넷째, 음악적 이해를 위한 신체와 정신간의 상호작용에 초점을 둔다. 다섯째, 신체는 음악공부를 위하여 가장 먼저 훈련되어야 할 악기이며, 음악적 생각, 느낌 그리고 음악의 개념들은 신체와 연계하여 학습되어야 한다. 여섯째, 근운동 감각은 음악과 관련되는 하나의 중요한 기능이므로 이를 음악과 연계하여 훈련해야 한다.

이처럼 Dalcroze는 음악의 이해와 표현을 극대화하기 위해서 인간의 몸 전체와 음악을 연결한 통합적 훈련을 강조하였다. 음악공부를 위하여 가장 먼저 훈련되어야 하는 악기는 사람의 몸이며, 신체동작을 통하여 인간의 내재된 감정을 음악으로 전환할 수 있음을 강조하였다.

Dalcroze 음악교육에 관한 선행연구를 살펴보면 다음과 같다.

구희영, 김남경, 윤대근(2000)은 달크로즈의 유리드믹스 활동을 통하여 연주, 분석, 독보, 기보, 즉흥연주 등을 가능하게 하는 청각각과 반응력 즉 신속 정확하게 청취하고 그 음향에 대하여 개성 있게 반응하는 능력을 증진시킬 수 있다고 하였다. 윤사라(2005)에 의하면 달크로즈 음악활동은 유아의 정서적인 안정과 음악적 감성을 풍부하게 한다고 하였다. 권현진(2004)은 달크로즈 음악교육을 통해 음악적 요소를 지도하기 위해서 음악을 듣고 그 음악적 현상을 지각하는 것과 동시에 신체적으로 반응하는 것이 필수적이라고 강조 하였다.

### 3. 창의성 계발과 유아음악교육

#### 1) 유아기 창의성

유아기 창의성은 창의성의 개념 및 구성요소와 유아기 창의성 발달을 중심으로 살펴보고자 한다.

##### (1) 창의성의 개념

창의성에 대한 정의는 학자들마다 매우 다양하게 쓰이고 있다. 창의성이란 인간 고등정신 기능으로 명확하게 규정하기 모호한 개념으로, 다면적인 성격을 가진 가설적 구조 일 뿐만 아니라 창의성의 발현적 과정과 자체가 비가시적이며 비언어적이기 때문에 명확한 개념의 정의가 어렵다(안은미, 2008).

창의성의 접근방법에 따라 다양한 견해를 보이고 있는 여러 연구자들의 창의성에 관한 정의를 소개하면 다음과 같다. 창의성이란 독창적이며 양질의 유의미한 결과물이 나타나는 개인 간, 개인내 과정이다(Tegano, Moran, & Sawyers, 1991). 창의성은 사고이며, 행동하는 방식이거나 혹은 개인을 위해 독창적인 것을 만들어 내는 방식이며, 자기나 다른 사람에게 의해 평가를 받는다

(Mayesky, 2002).

Doyle(1998)는 창의성이란 규정된 접근법이 없는 일을 하기 위해 정신과 신체를 사용하는 방식이라고 하였다. 창의적인 과정에서 생각, 느낌, 기술, 지식은 혁신적인 방법으로 함께 작용하는데 이는 개인이 무언가 새로운 것을 만들거나 학습하도록 해주는 것이다. Gardner(1991)는 문화 속에서 가치를 인정받을 때 그 산출물이나 아이디어가 창의적이라고 할 수 있다고 주장하면서 창의성의 문화적인 측면을 강조하였다. 그는 창의성이란 새롭고 비일상적이며 가치 있게 여겨지는 형태나 방법으로 어떤 문제를 효과적으로 해결하고 물건을 만들거나 계획할 수 있는 능력이며, 이것은 속해 있는 문화뿐만 아니라 그 외의 문화 속에서 받아들여지는 것이라고 정의하였다.

Torrance와 Goff(1989)는 창의성이란 정보에 있어서 문제점이나 정보의 차이를 밝혀내는 것으로, 아이디어나 가설을 세우고, 가설을 시험하고 수정하고, 그 결과들을 전달하는 것으로 이러한 과정은 많은 산출물 중 어떤 특정 결과를 이끌어 낼 수 있게 한다. 또한 현장연구를 통해 창의적 사고는 문제에 대한 민감성, 유창성, 융통성, 독창성, 정교성, 재정의 등과 같은 많은 능력에 관련되어 있음을 지적하였다.

창의성은 새롭고 독창적이며, 유용한 유형, 무형의 산출물을 만들어 내는 능력이다. 창의성은 개인의 정의적 성향과 인지적 성향, 환경 및 과제와의 상호작용에 의해 결정되는 것이다(송인섭, 김혜숙, 1999; 이경화, 2003; 전경원, 2002; Sternberg & Lupart, 1999). 이러한 정의는 창의성의 다원적이고 복합적인 특성을 반영하는 것으로 창의성의 발현이 단일 요인에 의해서 결정되기 보다는 인지능력, 동기, 성격, 환경등과 같은 다양한 요인들의 복잡한 상호작용을 통해 나타난다는 것을 전제로 한다(Collins & Amabile, 1999; Csikszentmihalyi, 1988).

Taylor(1998)는 창의성을 체계적이고 합리적으로 5수준으로 나눈다, 첫째, 창의성 표현에만 관심을 두는 표현된 창의성, 둘째, 주변 환경을 이용하여 목표

물을 산출해 내는 생산적 창의성, 셋째, 기존의 지식 내용을 새롭게 이용하는 창작 창의성, 넷째, 새로운 아이디어나 원리를 개발하는 혁신적인 창의성으로 분류하는 방법을 제시하였다. 다섯째, 경험을 토대로 하여 새로운 것을 만들어 내는 발현적 창의성으로 분류하였다. 또한 Degenhardt(1976)는 내적인 창의성과 외적인 창의성을 구분하며, 내적인 창의성은 개인의 창의적 경험에 중점을 두고 있으며, 외적인 창의성은 최종적인 창의적 산물에 중점을 두는 것으로 구분한다(최정현, 2000, 재인용). Sawyer(2006)는 창의성을 한 개인, 집단, 사회로부터 새롭고 적절한 것이 출현하는 것이라고 정의하며, 창의성이 사람의 머리에서 뿐 아니라 사회적 과정에서 나온다고 보았다.

최근 포괄적 관점에서 Plucker와 Beghetto(2004)는 산출물, 개인의 능력, 과정 및 환경적 요소를 모두 고려하여 정의하였다.

Richards(2001)는 사회적 맥락에 따라 새로움과 적절성의 정의나 평가가 달라지므로 한 사회적 맥락 속에서 창의적인 것이라고 하여 꼭 다른 사회적 맥락에서도 창의적인 것으로 인정받을 수 있는 보장은 없다고 하였다. 또한 창의성을 '뛰어난 수준의 창의성(big C)과 '일상적이고 평범한 수준의 창의성(little c)'로 구분하였다. 이러한 구분은 두 종류의 창의성 간에 존재하는 질적인 차이에 근거한 것이 아니라 크기 차이에 기초한다고 하였다. 즉, little c는 좁은 범위 내의 특정 사회적 맥락에서 결정되지만, big C는 광범위한 사회적 맥락에 의해 결정된다고 하였다.

앞서 살펴본 바와 같이 많은 연구자들은 창의성을 자신의 이론적 틀이나 관점에 따라 다양하게 정의하고 있다. 이러한 흐름 속에서 최근 창의성에 대한 개념은 새롭고(novel) 적절한(appropriate) 산출물을 생성 해낼 수 있는 능력이라는 정의로 확산된다(Barron, 1988; Jackson & Messick, 1967; Lubart, 1994; MacKinnon, 1962; Ochse, 1990; 최인수, 1998, 재인용). 따라서 창의성은 개인 또는 집단의 창의적 특성이 창의적 과정을 거쳐 사회적 맥락에 의해 새롭고 유용하다고 인정받을 수 있는 산출물을 생산하는 능력으로 정의 될 수

있다.

## (2) 창의성의 구성요소

창의성은 학자에 따라 정의가 다양한 것처럼 창의성 구성 요소에 대한 의견도 다양하다. 창의성은 다양한 측면을 가지고 있어서 인지적, 정의적, 환경적 측면의 여러 요소들이 상호작용하여 발현된다. 본 연구에서는 창의성을 구성하는 인지적, 정의적, 환경적 측면의 요소들에 대하여 살펴보았다.

### 가. 인지적 측면의 구성 요소

인지적 측면은 창의성에 관련된 인지적 능력에 초점을 둔다. 또한 창의성을 하나의 합리적 사고과정으로 보고 창의적인 사람들의 창의적 산물과 창의적인 문제해결에 관심을 두고 있다.

Guilford(1959, 1986)는 새롭고 신기한 것을 낳는 힘을 창의성으로 설명하였으며, 다섯 가지 조작으로 구성되어 있는 지적 구조 모형(structure of intellect model)을 제시하면서 지능을 구성하는 정신능력 중 특히 확산적 사고(divergent thinking)를 창의성과 관련된 능력으로 보았다. 다섯 가지 조작은 인지, 기억, 확산적 사고, 수렴적 사고, 평가이다. 인지는 발견, 재발견, 재인지를 의미하고, 기억은 인식한 것에 대한 보존을 암시한다. 그리고 확산적 사고는 다양한 답을 가질 수 있는 질문의 답을 찾거나 여러 대안을 생각하는 것이다. 또한 창의적 사람들 사이에 공통적으로 나타나는 지적 특성을 요인 분석하여 유창성, 융통성, 독창성, 민감성, 정교성, 문제의 재구성 등을 확산적 사고의 특성으로 창의적 사고의 중심이라고 설명한다. 이러한 사고와 대비하여 수렴적 사고(convergent thinking)는 하나의 정답을 가진 질문에 대해 바른 답을 이끌어내는 생각을 의미한다. 그리고 창의적 문제해결을 위한 새로운 아이디어를

생성해 내는 것만으로 충분치 않으며 생산해 낸 아이디어를 사용한 구체적 아이디어로 평가하고 발전시켜 나가는 것이 중요하다. 마지막으로 평가는 정보의 정확성, 우월성, 적합성에 관한 결정을 내리는 것이다(조연순, 성진숙, 이혜주, 2008, 재인용).

이러한 생각을 근거로 Guilford(1967)는 창의적인 사고를 특정 문제에 대한 확산적 사고와 동일한 것으로 간주하고, 그 하위 영역으로 문제에 대한 민감성, 사고의 유창성, 사고의 융통성, 독창성, 문제 재정의, 정교성의 여섯 가지영역을 제시하는데, 첫째, 문제에 대한 민감성으로서 기존 체계 내에서 문제를 찾아 내어 평가하는 능력과 관계된다. 둘째, 사고의 유창성으로 특정한 문제 상황에서 가능한 한 많은 양의 아이디어를 산출하려는 능력이다. 셋째, 사고의 융통성은 낡은 사고방식을 버리고 새로운 각도로 생각해 보는 것이다. 넷째, 독창성으로 기존의 것에서 탈피해서 참신하고 독특한 아이디어를 산출하려는 능력이다. 다섯째, 문제의 재정의는 새로운 목적을 위해서 친숙한 대상을 사용할 때 그들에 대한 기존의 해석을 버리고 어떤 새로운 방법으로 해석하는 능력이다. 여섯째, 정교성은 더 나은 검증과 분석을 위해 문제를 세분화하여 전개시키거나 문제에 포함된 의미를 명확히 파악하고 부족한 것을 보완할 수 있도록 계획하는 능력이다.

#### 나. 정의적 측면의 구성 요소

창의성의 정의적 측면은 인지적인 측면만을 강조하는 견해와 달리 동기변인과 성격변인에 중점을 두는 이론들이다. 또한 정의적 요인은 인지적 요인들과 상호작용하여 창의성의 발현을 돕는다.

Cattell(1971)은 지능이나 특별한 재능보다는 인성적인 요소가 실제적인 창의성 산물에 결정적인 역할을 한다고 주장하면서 동기 유발적인 요소도 강조하였다. Amabile(1997)은 창의적인 인성 요소로 내재적 동기, 독립심, 위험 감

수, 고정적인 틀에서 벗어나기, 실패에 대한 인내 등을 제시하였다.

Sternberg(1988)는 독창성, 언어적 유창성, 좋은 상상력, 은유적으로 상상하는 능력, 내적 시각화 능력, 새로운 것에 대한 호기심 등을 창의적인 사람의 인지형태라 하고, 크게 되고 싶은 욕망, 장애를 극복하는 의지 등을 창의적 사람의 인성이라 하였다. 또한 Urban(1995)은 창의적인 인성으로 집중력과 과제 집착력, 동기, 개방성과 모호함에 대한 인내를 꼽았다.

송인섭과 김혜숙(1999)이 암시적(implicit) 창의성 이론을 중심으로 창의성 개념을 정립하기 위한 연구를 한 결과, 창의적인 사람의 정의적 특성으로 호기심, 흥미 다양성, 관심 있는 일에 몰두, 개성, 특이한 선호, 탈 규범, 개방성 등의 요인을 추출하였다. 하주현(2000) 역시 창의적인 인성에 관한 연구를 여러 차례 시도한 결과 창의적인 사람의 인성 특성을 호기심, 자기 확신, 상상, 인내/집착, 유머감, 독립성, 모험심, 개방성 등이라 하였고, 이를 측정하기 위한 도구 개발 연구를 진행하고 있다.

Torrance(1963)는 창의적인 성격으로 호기심, 용기, 사고와 판단에서의 독립성, 자신이 하고 있는 일에 대한 몰입, 직관이용, 사물을 당연한 것으로 받아들이지 않음, 낙관적 태도, 모험심 의 8가지를 포함하였다. 전경원(2003)은 유아의 창의적 특성을 인지적 요인과 정의적 요인으로 구분하였으며, 그 중 정의적 요인으로 타고정관념, 독자성, 호기심, 모험심, 다양성, 민감성, 유우머, 개별성의 6가지 요인으로 나누었다.

Csikzentmihalyi(1988)는 창의성이란 지능이나 적성보다 정의적인 측면이 많은 부분을 차지하는 고등 정신능력이며, 창의적인 개인이 창의적인 과정에 의해서 창의적인 결과를 생산하여 사회적인 인정을 받는 과정에서 개인의 성격적 및 동기적 특성이 특히 중요하다고 언급하였다. 또한 창의성은 지능이나 일반 능력의 함수에 의존하기보다는 문제에 접근하는 인성과 동기 특성의 함수에 더 크게 의존한다고 주장하고 있다. 그래서 창의성 연구는 지금까지 창의성을 위한 주요 성격 및 동기 특징이 무엇인지를 규명하는 일에 많은 강조점이 주어

져 왔다.

#### 다. 환경적 측면의 구성 요소

환경적 측면을 구성하는 하위요소로서 부모와 가정의 특성을 중심으로 살펴보면, Bloom와 Sosniak(1981)의 연구에서 재능 있는 수학과 작곡자 부모들은 처음부터 아동의 재능 계발에 적극적으로 참여하고, 격려해주며, 부모가 슬선해 재능 있는 분야에서 좋은 모범을 보이는 것으로 나타났다. 또한 Miller와 Gerard(1979)에 따르면, 창의적인 아동들의 부모는 권위적이지 않고 훈육을 위해 행동 제한을 덜 하며, 독립심을 격려하지만, 부모와 아동 간의 관계는 다소 냉정하게 보인다고 하였다(조연순, 성진숙, 이혜주, 2008, 재인용).

Giaconia와 Hedges(1982)는 자신만의 개별화된 교육과정을 통해 배울 수 있는 열린교육과 전통적인 교육과정을 비교한 결과 열린 환경은 창의성 발달에는 유리하지만 학업 성취를 높이는 데는 도움이 되지 않았다. 이는 창의성교육에서 양자의 조화가 필요함을 시사해 주었다,

Amabile(1989)는 가정이나 학교에서 평가나 보상 경쟁 및 제한된 선택을 잘못 사용하면 창의성을 저해 할 수 있다고 하였다. Sterberg와 Luart(1993)는 창의적인 아이디어를 자극하고 아동들이 제시한 아이디어를 격려해주면 창의적인 행동을 보생해 주는 환경의 중요성을 주장하였다. 그러나 보상에겐 세심한 주의가 필요하다고 하였다. 이는 보상에만 지나친 관심을 갖게 되면 과제 자체에 대한 관심과 흥미인 내적 동기를 감소시켜 창의성을 떨어뜨릴 수 있으므로 보상이 필요한 경우 내적 동기와 조화를 이루는 것이 중요하다.

사회는 창의성을 정의, 평가 및 인정하는 역할을 통하여 창의성에 영향을 준다. 창의성을 격려하는 사회는 창의적인 일을 지원하고 문화적인 자극에 개방적이고 완성품보다는 과정을 중시하며 다른 문화로부터 다양한 자극을 접하기 쉽다. 그리고 확산적 관점에 대해 포용력과 관심이 있으며 서로의 작품과 성과

를 토대로 새로운 것을 창조할 수 있는 사람들 간의 상호작용이 원활하며, 창의적인 일을 장려하고 보상하는 특징을 지닌다(Arieti, 1976; 조연순, 성진숙, 이혜주, 2008, 재인용).

문화에 따라 창의성의 독창성 측면이 강조되기도 하고, 적절성 측면이 강조되기도 한다. Sawyer(2006)에 의하면, 개인주의 문화권의 창의성은 독창성이 중요한 반면, 집단주의 문화권의 창의성은 적절성이 더 중요시 된다. 따라서 개인주의 문화권에서는 자신의 작품이 새롭고 혁신적임을 강조하고, 집단주의 문화권에서는 작품의 사회나 집단의 기준이 부합되는 점을 강조한다.

창의적 산출물은 또한 역사적으로 특정 시기나 시대적 특성을 반영하기도 한다. 광범위한 역사적 자료를 분석해 미술사에서 나타나는 보편적 법칙을 발견했는데 각 개인의 작품은 시대적 특징을 반영하였다(Sawyer, 2006). 또한 시대별 예술가들 간의 차이는 개인의 능력, 동기, 성격 차이와 같은 개인차가 아닌 각각 다른 시대적 특징을 나타내었다(Galenson, 2001).

따라서 창의적인 수행을 위해서는 인지적, 정의적, 환경적 측면의 요소들이 모두 필요하며, 이 요소들의 함께 상호작용 할 때 높은 수준의 창의성을 발휘할 수 있을 것이다.

### (3) 유아기 창의성 발달

모든 유아는 잠재적 창의성을 가지고 태어나기 때문에 3-5세 유아들은 창의성 발달의 중요한 시기이다(Fauth, 1990; Schirmacher, 2005, Torrance, 1963; 김경은, 김숙령, 2001, 재인용). 또한 유아기는 창의적 사고력의 원동력이 되는 상상력이 매우 뛰어난 시기이다. 다양한 감각을 통하여 여러 가지 정보를 받아들일 수 있는 민감한 시기이다(전경원, 2000).

Isabell와 Raines(2003)에 의하면 유아기의 창의적 능력은 남들과 다른 것을 행하는 것에 대해 가치를 두지 않는 주위 환경으로 인하여 상실될 수 있다고

하였다. 유아기는 창의성 발달에 가장 민감하기 때문에 이 시기에 창의성 교육을 받지 못하면 성인이 되어서도 이를 신장시키기 어려울 뿐 아니라 유아기에 창의성 교육을 받은 사람만큼 발달하기 어렵다고 하였다. 즉, 유아기 창의성 교육은 타 연령의 시기에 비해 더 효과적일 뿐 아니라, 창의성 교육의 중점적 시기이다(Gardner, 1991; Guilford, 1987).

유아의 창의성에 관한 연구들을 살펴보면, Torrance(1963)는 유아의 창의적 상상력은 4세에서 4세반 사이에 절정을 이루다가 5세가 지나면서 점점 떨어진다고 하였다. 이러한 것은 경직된 학교제도, 교육과정 운영 및 사회문화, 인적 영향의 원인으로, 발달적 특징은 아니라고 하였다. 또한 창의성이 절정에 달하는 유아기 때부터 창의성 교육이 시행되어야 한다고 주장하였다(이경화, 2003).

Dacey(1989)는 인간은 0세에서 5세까지가 그 1단계로서 가장 중요한 시기라고 강조하였다. 창의성은 전 생애를 통해 발달하지만 전조작적 사고를 하는 유아기가 전통적 생각과 관념에 집착하지 않고 새로운 관계를 형성하고 지식을 구성해가는 중요한 시기로 고려되어 지고 있다고 하였다(Piaget, 1962). 또한 전조작기의 두드러진 특징 중 하나인 자기중심적인 사고 또한 유아의 창의성 발달에 이바지한다. 타인의 입장을 고려하지 못하는 사고가 타인의 의식으로부터 그들을 해방시켜 주어 유아는 자기만의 독특한 사고와 느낌을 자유롭게 표현하게 된다. 뿐만 아니라 현실과 환상의 명확한 구분이 어려운 그들의 사고도 상상의 폭을 넓혀 주는데 큰 역할을 하게 된다. 즉 이 시기가 발달의 어느 시기보다 뛰어난 창의적이 잠재성을 지니고 있음을 의미한다(이명조, 2001). Meeker(1978)에 의하면 학령기 아동은 교사 주도적 학습을 많이 받으며 제한적으로 행동하는 것으로 나타났다. 반면, 유아는 자신의 호기심이나 흥미에 따른 탐구학습을 많이 하기 때문에 창의성 교육을 실시했을 때 더욱 효과적이라고 보고하였다(박인영, 2001; Amabile, 1989). 따라서 유아기부터 창의적으로 생각하고 학습하도록 배운다면, 청소년기나 성인기에도 창의적인 태도나 양식

이 유지·발전될 수 있다. 창의성은 다른 사고양식 형성 이후에 결정되는 것이 아니라, 처음부터 존재하고 훈련되어야 한다. 즉, 창의성은 교육과 훈련을 통해 발전시킬 수 있으며, 창의적 활동은 학습된 기술이기 때문에 후천적인 학습을 통해서 개발될 수 있다.(Komarik & Brutenicova. 2003).

문미옥(1995)은 창의성의 가치와 교육의 대상에 강조를 두면서 창의성의 가치를 볼 때 창의성으로 인하여 현재보다 나은 삶으로 이끌어 갈 수 있고, 사회학적으로 생존에 필수적이므로 창의성 교육이 중요하다고 하였다. 또한 대상에 있어서 창의성은 특수한 유아가 아닌 일반 유아에게 해당되는 일반적인 특성이므로 중요시되어 교육되어야 한다고 하였다. 즉, 창의성 교육의 중요성을 강조한 것처럼 유아는 창의적인 능력을 가지고 있으며, 또한 환경에 의하여 통제를 받으므로 창의성은 유아교육의 중요한 과제라 할 수 있다(Hallman, 1967).

이경화와 이연주(2008)에 의하면 유아의 창의성은 창의적 능력과 창의적 성격이 통합된 개념으로, 유아의 창의성 계발을 위한 프로그램을 구성함에 있어서도 창의적 능력뿐만 아니라 창의적 성격을 향상시킬 수 있도록 개발되어야 한다고 하였다.

따라서 유아기는 지적 발달과 창의성에 있어서 가장 민감하게 발달이 이루어짐을 알 수 있다. 그리고 유아기에 창의성 교육은 가장 효과적으로 적용될 수 있기에 매우 중요하다. 창의성을 최대한 개발하고 나아가 개인의 전인적 발달을 도모할 수 있도록 다양한 경험과 활동 및 환경을 제공해 주는 교육의 실천이 중요하다.

## 2) 창의성과 음악교육

유아들의 나타내는 많은 행동들은 창의적 표현과 관계가 깊다(허순희, 1997; Mayesky, 2002). 유아의 타고난 특성들은 본질적으로는 학습되지 않은 직관적인 창의적 행위로 볼 수 있으며 대부분의 유아들에게 쉽게 관찰 가능한 행동

중에는 음악적 표현과 관계된 행동들이 많다(김미영, 2010). 즉, 유아들은 주변 환경에 관심을 갖고 주변의 사물이나 변화에 대한 호기심으로 사물을 주의 깊게 탐색하며 자신의 특유한 방식으로 생각이나 느낌을 표현한다. 유아가 오랜 시간 놀이에 몰입하고 여러 가지 질문과 반응을 표현하는 모습을 볼 수 있는데, 이러한 유아의 특성은 자연스러운 창의성을 반영하는 것이며 유아에 따라 창의적 표현에는 개인차가 있을 수 있다.

Webster(1990)는 유아의 음악활동이 인간의 내면세계와 주관적인 정서, 느낌을 표현하고 전달하는 매체라는 점에서 창의성을 증진시키는 중요한 수단일 수 있다고 강조하였다. 유아들은 다양한 음악활동을 통해 자신의 내면의 세계를 탐색하고 실험하며, 새롭고 독특한 아이디어를 표현하는 방법을 배울 수 있다.

유아의 창의성은 음악활동을 통해 유아에게 아이디어를 만들 수 있도록 많은 기회를 주고, 다양하고 서로 다른 시각들을 받아들일 수 있도록 기회를 제공할수록 발달한다. 또한 새로운 방법을 찾고, 자신들의 아이디어를 기억하고, 그것에 대해 연구하고 질문을 할 수 있는 능력을 발달시킬 수 있다(박민아, 2007). 이러한 모든 활동은 창의적 표현이 될 수 있으며, 유아의 음악적 능력이 향상될 뿐 아니라 창의성도 발달 할 수 있다(이사라, 2011).

유아들은 즉흥연주, 찬트, 노래, 악기 연주, 음악만들기 등의 음률 활동을 하는 동안 유아 자신의 독창적이며 개인적인 감정을 표현하고, 유아의 통찰력, 감정, 상상력 등이 나타낸다(Greenberg, 1991; Torrance, 1983). 이러한 창의적인 음악활동은 학습자에게 매우 흥미로우며 보상이 따르는 경험이 될 것이다. 그 이유는 창의적 음악행위를 통하여 자신만의 느낌과 감정을 표현할 수 있는 기회가 제공되기 때문이다. 음악활동의 창의적 과정은 자기수행과 상상력, 감수성, 소리의 기능과 가능성에 대한 이해, 그리고 그것을 논리적인 형태로서 조직화할 수 있는 능력이 요구된다. 학습자는 소리의 영역을 탐구하고 음악으로 실음화하기 위한 노력을 통하여 즐거움과 만족감을 느낄 수 있다(Anderson &

Lawrence, 2010).

이처럼 음악교육에서 창의성이 발현되고 신장 될 수 있는 이유는 음악학습이 인지적, 감성적, 미적 영역으로 이루어져 있고 추상적이고 고등사고에 관계됨으로써 문제해결력이 요구되며 항상 새롭게 표현되는 활동이 주를 이루기 때문이다. 또한 집단학습이 가능하여 수렴적 사고와 확산적 사고의 다양한 의견교환이 이루어지면서 사회적 상호작용측면에서 정적인 효과를 얻을 수 있다(최정현, 2007).

음악교육과 창의성에 관한 연구들을 살펴보면 Hickey(1997)는 기악합주활동에서 작곡과 즉흥연주의 창의적 활동을 통합하는 구체적 아이디어를 제시하였다. 또한 자신만의 음악을 창작하도록 지도함으로써 기존의 기악 교수법의 수준을 향상시킬 수 있다고 주장하였다. 또한 Moore(1990)는 유아도 음색, 음높이, 리듬 그리고 다이내믹의 배열을 경험할 수 있다고 말한다. 그는 유아들이 환경과 상호작용하면서 음을 만들고 계획하는 다양한 수단들을 발견하여 자유롭게 리듬적인 움직임으로 표현한다고 하였다. 이러한 행동들은 학습되지 않은 것으로 본질적인 창의적 사고와 관계가 깊다고 하였다. Blakin(1985)은 음악을 통한 창의적 접근은 유아들의 무한한 잠재력을 일깨워 주는 수단이 될 수 있다고 주장하였다. 또한 유아음악교육은 창의적 특성인 풍부한 상상력뿐만 아니라 문제해결을 위한 집중력이나 탐구력과 독창성, 융통성, 유창성 등의 능력을 발달시켜 인간의 삶을 새롭고 풍부하게 만드는데 도움을 준다고 하였다. 이러한 유아의 창의적인 음악활동은 학습전이를 통하여 다른 학업성취나 삶에서의 창의적인 수행능력에 영향을 미치게 된다(Drennan, 1984; Mason, 1986; Watson, 1984).

### Ⅲ. 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램 개발

#### 1. 프로그램의 구성 기초

본 연구의 프로그램 구성과정은 문헌고찰과 요구도 조사로 구성된다. 그 내용은 다음과 같다.

##### 1) 문헌고찰

본 연구에서 계획한 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램을 구성하기 위해서 유아음악교육의 목표, 범위, 내용, 유아의 음악성발달, 음악적 표현력, 음악적 인지능력, 음악적 태도, 창의성 관련 이론과 기존의 음악교육 프로그램들에 대한 문헌들을 탐색하였다. 유치원 교육과정, 다양한 연구물들, 정기간행물, 단행본, 각종 학회 및 교사 연수 자료와 해외 석·박사 학위논문, 저널 등을 검색하여 고찰하였다. 이러한 과정을 통해서 프로그램의 방향성과 필요성을 확인하는 기초 작업을 하였다.

문헌탐색 결과, 유아음악교육에 관한 연구들은 Orff, Kodaly, Dalcroze 등 음악교수법의 활용 및 적용에 관한 연구(권영화, 2007; 김미진, 2003; 송여진, 2009; 윤사라, 2005; 윤영배, 2008; 윤은미, 2007; 정혜영, 2006; 최지원, 2008; Bennett, 2005; Newman, 1995)가 많은 비중을 차지하고 있었다.

음악활동에 관한 연구들은 유아의 가창지도 방안 연구(박이현, 2001), 유아의 노래지도 방법에 따른 창의적 신체표현연구(최창홍, 1997), 신체활동을 통해 유아의 리듬 지도방법 연구(김애정, 2004; 이주은, 2003), 감상활동과 음악적 능력의 발달 연구(강신영, 2008; 김효정, 2003), 악기연주와 활동에 관한

연구(박은영, 2009, 이정화, 한희승, 2010), 음악창작지도(길애경, 1995; 정수진, 1996)에 관하여 연구하였다.

음악교육과 창의성에 관한 연구들은 음악감상활동과 신체표현을 통합한 연구(김미영, 2007; 배희진, 2008), 음악활동의 통합적 접근에 관한 기초연구(이유영, 2002) 등 창의성 발달에 대한 연구의 대부분은 음악활동을 중심으로 접근하였다. 또한 음악감상을 통한 그림표현과 이야기하기(손수연, 2001), 노랫말가사 바꾸기 활동(이효숙, 심성경, 백영애, 김경의, 2004), 음악프로젝트 연구(신인숙, 2001) 등이 유아의 창의성 증진에 기여한다고 보고한 연구가 진행되었다. 반면, 유아보다는 초등학생을 대상으로 다양한 음악활동을 통한 창의성 발달(박지원, 2009; 박지현, 2004; 전정옥, 2001)과 창의적인 교수학습방법의 활용과 적용(김서경, 2007; 김용희, 2001; 박지원, 2009; 원은숙, 2003)에 관한 연구가 수행되었다.

문학작품과 유아음악교육에 관한 연구들을 살펴보면, 통합적 접근에 관한 연구(김정주, 류혜숙, 2010; 안경숙, 김소형, 박진성, 2009; 장은주, 1997; Calogero, 2002; Gauthier, 2005), 동화를 활용한 음악극 활동이 유아의 능력 발달에 미치는 영향에 대한 연구(김미숙, 2007; 김은형, 2008) 등이 있다. 특히 동화와 그림책을 활용한 음악교육은 연구대상이 유아보다 초등학생에 집중되어 있으며 음악적 능력, 음악학습프로그램, 음악창작, 음악극, 즉흥연주지도 방안 연구(김도진, 2009; 유현정, 2001; 이정희, 1999; 전성길, 2008; Sotherden, 2002) 등을 통하여 교육적 효과가 있음이 나타났다.

최근의 국내외 유아음악교육 관련 연구들을 대상으로 한 문헌고찰을 통해 다음과 같은 시사점을 얻을 수 있다.

첫째, 특정 음악교수법의 장점만을 적용하여 유아음악을 지도하는 연구가 진행되고 있음을 알 수 있었다. 따라서 각 음악개념에 대해서 유아를 어떻게 지도하고, 유아가 어떻게 이해할 수 있는지에 대한 기본적인 이해와 음악활동과 음악적 요소에 대한 연구들이 필요하다.

둘째, 유아음악교육의 5가지 음악활동(노래부르기, 신체표현하기, 악기다루기, 음악감상하기, 음악만들기) 중 하나의 활동을 중심으로 유아의 음악적 능력 증진을 위한 연구가 진행되고 있음을 알 수 있었다. 이에 다양한 음악활동이 통합적으로 균형 있게 이루어질 필요가 있다.

셋째, 각 음악활동에 대한 연구들은 이루어졌으나, 대상이 유아라는 점에서 음악만들기에 대한 지도의 어려움으로 음악만들기에 대한 연구는 아주 미비한 것을 알 수 있었다. 반면 통합적 활동에서는 창작활동에 대해서 자주 다루어졌는데 이러한 시도들이 어떠한 연구들의 근거를 바탕으로 이루어지는지, 또한 창작활동에 얼마나 많은 비중을 두고 그것에 대한 효과성은 어떠한지 검증할 필요가 있다.

넷째, 주로 창의성에 대한 다양한 음악활동 지도방안에 대한 연구는 초등학교 이상의 아동을 대상으로 이루어졌음을 알 수 있다. 유아기는 창의성 발달의 중요한 시기임을 감안할 때 유아를 대상으로 한 보다 다양한 유아음악교육 프로그램의 개발 연구 등이 더 많이 이루어져야 할 필요가 있다.

다섯째, 유아를 위한 음악교육 프로그램을 실제로 활용하기 위해서는 프로그램에 대한 타당성을 검증하는 연구가 선행되어야 할 것이다. 대부분의 연구들이 활용할 수 있는 지도안을 제시할 뿐, 그 지도안에 대한 타당성의 검증에 대한 연구들은 전체 연구에 비해 적은 양이다. 따라서 유아의 음악성과 창의성 발달에 어떠한 영향을 끼치는지에 대한 프로그램의 적용에 관한 연구들이 필요하다.

여섯째, 다양한 매체의 발달과 창의성 교육의 중요성이 높아지면서, 다양한 소재들의 연구들이 각 교과영역에서 많이 연구되고 있었다. 따라서 유아음악교육 프로그램에 관한 연구들도 좀 더 다양한 소재들과의 창의적인 지도방법에 대한 새로운 접근의 연구가 필요하다. 최근 몇몇 연구들에서 시도되어졌으나 아직은 미비한 수준이다. 따라서 다양한 매체의 활용과 음악영역과의 창의적인 교육에 관한 연구들의 필요하다.

## 2) 요구도 조사

본 연구는 유아음악교육 실시 현황 및 음악교육 활동에 대한 교사의 인식, 유아음악교육에서 그림책 활용에 대한 교사의 인식, 그림책을 활용한 유아음악교육 프로그램에 대한 교사의 요구사항을 알아보고, 이를 프로그램 개발에 반영하기 위해 기초현황조사를 실시하였다.

유아음악교육 활동 현황 및 교사들의 요구도 조사를 위해 2011년 1월 7일부터 2011년 1월 12일까지 질문지를 배부하고 직접 회수하였다.

### (1) 연구대상

요구도 조사는 서울시 공립 및 사립 유치원에서 학급을 담당하고 있는 교사 157명을 대상으로 실시하였다. 연구대상은 교사 전문연수기관 2곳에서 연수중인 유치원 교사와 무선으로 선정된 유치원 교사 등 총 200명을 선정하였다. 배부된 설문지 중 172부가 회수되었고 그 중 에서 불완전하게 응답한 질문지를 15명을 제외하여 총 157부의 설문지를 분석하여 사용하였다. 연구대상 교사의 일반적 배경은 표 4와 같다.

<표 4> 연구대상 교사의 일반적 배경

구분	내용	n	%
소속기관	공립유치원	15	9.6
	사립유치원	142	90.4
경력	1-3년	115	73.2
	4-6년	35	22.3
	7-9년	3	1.9
	10년이상	4	2.5
학력	전문대졸	75	47.8
	대졸	76	48.4
	대학원이상	6	3.8
연령	20-24세	37	23.6
	25-29세	89	56.7
	30대	29	18.5
	40대	2	1.3
담당학급	만 3세	44	28.0
	만 4세	48	30.6
	만 5세	48	30.6
	혼합연령	17	10.8
전체		157	100

## (2) 연구도구

유아음악교육 실시 현황 및 유아음악교육에 대한 교사의 요구를 조사하기 위하여 본 연구자가 질문지를 제작하여 사용하였다. 작성된 질문지의 내용은 조사 대상 교사의 일반적 배경을 포함하여 유아음악교육 실시 현황 및 음악교육 활동에 대한 교사의 인식, 유아음악교육에서 그림책을 활용에 대한 교사의 인식, 그림책을 활용한 유아음악교육 프로그램에 대한 교사의 요구사항 등 총 23 문항으로 구성되었다. 작성된 질문지는 유아교육 전문가 3인에게 내용타당도를 검증 받은 후, 유아교육 현장교사 10인에게 예비조사를 실시하였다. 예비조사 결과 부적절한 문항을 제외하고 다시 수정하여 질문지를 최종 완성하였다.

### (3) 자료분석

수집된 자료는 SPSS/PC 12.0 프로그램을 이용하여 처리하였으며, 구체적인 분석 방법은 다음과 같다. 연구대상의 일반적 변인과 유아음악교육 및 창의적 음악교육에 대한 인식, 프로그램에 대한 요구도 등과 관련한 자료는 빈도분석을 통해 분석하였다. 음악활동 관련 교수자료 항목은 다중응답 빈도분석을 하였다.

### (4) 연구결과

유치원 음악교육 활동 현황 및 유아음악교육에 대한 교사의 요구도를 알아보고 이를 프로그램 개발에 반영하기 위하여 유아음악교육 실시 현황 및 음악교육 활동에 대한 교사의 인식, 유아음악교육에서 그림책을 활용하는 것에 대한 교사의 인식, 그림책을 활용한 유아음악교육 프로그램에 대한 교사의 요구 등의 기초현황 조사를 실시하였다. 기초현황 조사의 결과는 다음과 같다.

#### 가. 유아음악교육의 실시 현황 및 교사 인식

유아음악교육에 대한 교사 인식과 현재 음악교육의 실시 정도를 알아본 결과는 다음과 같다. 표 5에서 보는 바와 같이 교사의 84.7%가 음악활동으로 ‘노래 부르기’를 주로 실시한다고 응답하였다. 교사들의 음악교육 활동은 주 2회(51.6%), 10분미만(80.9%)으로 가장 많이 이루어지고 있는 것으로 나타났다. 교사의 음악활동 운영 방법은 자유선택활동 시간에 유아가 자발적으로 선택하여 이루어진다는 응답에 가장 높은 빈도를 나타냈으며, 다음으로 미리 계획된 것이 아닌 하루일과 중 우연히 수시로(38.9%) 이루어지고 있는 것으로 나타났다.

<표 5> 유아음악교육 실시 현황

구분	내용	N	%
주로 실시하는 활동	노래부르기	133	84.7
	음악감상하기	16	10.2
	신체표현하기	6	3.8
	악기연주하기	1	0.6
	음악만들기	1	0.6
활동 횟수	주2회	81	51.6
	주1회	36	22.9
	주3회	29	18.5
	주4회 이상	11	7.0
활동 시간	10분 미만	127	80.9
	30분 미만	14	8.9
	20분 미만	12	7.6
	40분 미만	4	2.5
활동 운영 방법	자유선택활동으로 유아가 자발적으로 선택	74	47.1
	미리 계획된 것이 아닌 하루일과 중 우연히 수시로	61	38.9
	계획된 음악활동으로 대그룹 또는 소그룹으로 진행	22	14.0
전체		157	100

표 6에 제시한 바와 같이 교사들은 유아음악교육의 목표로 정서발달(52.2%), 심미적 발달(26.1), 창의성 발달(16.6%)의 순서로 응답하였으며, 교육내용으로는 예술적 표현 존중하기(26.8%), 통합적으로 표현하기(24.8%) 등을 중요하게 생각하는 것으로 나타났다. 반면 ‘악기연주하기’, ‘음악만들기’는 거의 이루어지지 않는 것으로 나타났다. 교사가 어려움을 느끼는 음악활동으로 ‘음악만들기’, ‘신체표현하기’, ‘악기연주하기’ 순으로 나타났다. 교사가 음악활동 지도시 느끼는 어려움으로 음악지도 방법에 대한 기술부족(45%)을 가장 많이 선택하였으며 다음으로 지도 자료 빈곤(35%)을 선택하였다. 음악교육에 대한 평가는 유아의 반응을 관찰하여(76.4%) 이루어진다는 응답이 가장 많았다.

<표 6> 교사의 유아음악교육에 대한 인식

구분	내용	n	%
목표	정서발달	82	52.2
	심미적 발달	41	26.1
	창의성 발달	26	16.6
	언어발달	6	3.8
	인지발달	1	0.6
	신체발달	1	0.6
교육내용	예술적 표현 존중하기	42	26.8
	통합적으로 표현하기	39	24.8
	노래부르기	31	19.7
	음악적 요소와 악기탐색하기	30	19.1
	움직임과 춤 표현하기	11	7.0
	음악감상하기	4	2.5
어려움을 느끼는 활동	음악만들기	51	32.5
	신체표현하기	43	27.4
	악기연주하기	32	20.4
	음악감상하기	28	17.8
	노래부르기	3	1.9
지도시 느끼는 어려움	음악지도 방법에 대한 기술 부족	71	45.2
	지도 자료빈곤	55	35.0
	음악지도 방법에 대한 지식 부족	27	17.2
	음악활동시간 부족	4	2.5
평가	유아의 반응 관찰	120	76.4
	주관적 판단	16	10.2
	객관적 평가척도	12	7.6
	부모와 동료교사의 면담	5	3.2
	평가하지 않음	4	2.5
전체		157	100

표 7에 제시한 바와 같이 전체 교사의 69.4%가 창의적인 음악활동을 실시한다고 응답하였으며, 교사의 45.8%가 음악교육에서 창의적인 음악 표현을 강조

하고 있는 것으로 나타났다. 그러나 교사가 가지고 있는 창의적 음악교육에 대한 지식은 교사의 72%가 약간의 지식을 가지고 있으며, 교사의 27.4%가 별로 가지고 있지 않다고 응답하였다.

<표 7> 창의적 유아음악교육 실시 현황

구분	내용	n	%
실시 여부	예	109	69.4
	아니오	48	30.6
강조 정도	매우 강조됨	6	3.8
	강조됨	66	42.0
	별로 강조되지 않음	37	23.6
교사의 창의적 음악교육 지식	많은 지식이 있음	1	0.6
	약간의 지식이 있음	113	72.0
	별로 없음	43	27.4
전체		157	100

반면, 창의적 유아음악교육을 실시하지 않는 이유로 교사들은 구체적 지도를 모른다는 많은 응답을 하였다. 그 다음으로 음악활동 시간의 부족, 다른 활동에 비해 중요하지 않아서, 유치원교육과정의 범위가 아니다 라는 순서로 나타났다.

다음은 교사의 음악적 요소에 대한 인식 및 실시 현황을 알아본 결과는 표 8 과 같다. 교사들은 유아음악교육에서 음악적 요소에 대한 지도의 필요성 (98.1%)에 높은 빈도를 보였으며, 음악적 요소에 대한 지도를 실시(84.6%)하는 빈도 역시 높게 나타났다.

하지만 교사들이 음악적 요소에 대한 지도를 실시하지 않는 이유로 음악적 요소에 대한 구체적 지도방법을 모른다는 응답이 많았다. 그 다음으로 다른 활동에 비해 중요하지 않음, 유치원교육과정 범위가 아님, 음악활동시간의 부족의 순서로 나타났다. 이러한 결과는 음악적 요소에 대한 필요성을 인식하고 있음에도 불구하고 방법적인 접근에 어려움을 느끼고 있었다.

<표 8> 교사의 음악적 요소에 대한 인식 및 지도 현황

구분	내용	n	%
지도의 필요성	매우 그렇다	21	13.4
	그렇다	102	65.0
	보통이다	31	19.7
	그렇지 않다	3	1.9
	전혀 그렇지 않다	0	0
지도 실시 정도	자주 실시한다	4	2.5
	실시한다	60	38.2
	보통이다	69	43.9
	실시하지 않는다	20	12.7
	전혀 실시하지 않는다	4	2.5
전체		157	100

교사들이 음악교육을 위한 효율적인 교수자료로 3가지씩 선택한 결과는 표 9와 같다. 교사들은 음악교육을 위한 교수자료로 다양한 악기를 가장 많이 선택하였으며, 신체표현도구, 다양한 감상곡, 그림책 및 동시자료 등 순으로 선택하였다.

<표 9> 효율적인 교수자료 (중복응답)

내용	빈도
다양한 악기	108
신체표현도구	106
다양한 감상곡	75
그림책 및 동시자료	58
비디오, 컴퓨터 등 ICT 자료	55
그림카드 및 사진	52
각종 인쇄자료	16
전체	470

## 나. 그림책을 활용한 유아음악교육의 실시 현황

<표 10> 그림책을 활용한 유아음악교육의 실시 현황(N=76)

구분	내용	n	%
그림책 관련 음악활동	신체표현하기	25	32.9
	주제관련 손유희 또는 동요부르기	16	21.0
	주제관련 음악감상하기	13	17.1
	노래가사 바꾸어 부르기	11	14.4
	악기연주하기	10	13.1
	노래 창작하여 부르기	1	1.5
	음악지도 방법에 대한 기술부족	36	47.4
지도시 어려움	음악지도 방법에 대한 지식부족	20	26.3
	지도자료 빈곤 자료	20	26.3
전체		76	100

표 10에 제시한 바와 같이 그림책을 활용한 유아음악교육을 실시한 경우 교사들은 그림책 관련 음악활동으로 ‘신체표현하기’, ‘주제 관련 손유희 또는 동요부르기’, ‘음악감상하기’ 등의 순서로 실시하는 것으로 나타났다. 하지만 그림책을 활용한 음악활동이 이루어질 때 교사가 느끼는 어려움으로 음악지도 방법에 대한 기술 부족(47.4%)에 높은 빈도를 나타냈다.

<표 11> 그림책을 활용한 음악교육 실시하지 않은 이유(N=81)

구분	내용	n	%
실시하지 않는 이유	구체적 지도 방법을 모름	66	81.4
	다른 활동에 비해 중요하지 않음	7	8.6
	유치원교육과정 범위가 아님	7	8.6
	음악활동 시간 부족	1	1.4
전체		81	100

표 11과 같이 그림책을 활용한 음악교육 실시하지 않은 이유를 살펴보면 관

심은 있지만 구체적 지도방법을 잘 모르는 경우(81.4%)에 높은 빈도를 나타냈다.

#### 다. 그림책을 활용한 유아음악교육 프로그램에 대한 요구

그림책을 활용한 유아음악교육 프로그램의 필요성에 대해 대부분의 교사들은 긍정적인 반응을 보였다. 표 12에 제시한 바와 같이 교사는 프로그램이 필요한 이유로 유아의 창의성과 표현력 증진(49.3%), 음악을 즐기는 태도(30.4%)에 높은 빈도를 나타냈다.

<표 12> 프로그램의 필요하다고 생각하는 이유(N=148)

구분	내용	n	%
이유	유아의 창의성과 표현력을 증진하기	73	49.3
	유아의 음악을 즐기는 태도를 기르기	45	30.4
	유아가 음악 표현을 하는 과정에 적극 참여하기	26	17.6
	유아의 음악인지능력 증진하기	4	2.7
전체		148	100

표 13과 같이 그림책을 활용한 유아음악교육의 기대효과로 다양한 표현방식을 존중하고 즐기는 태도를 기른다(54.1%)를 가장 많이 선택하였다. 그 다음으로 교사들은 유아의 창의적 사고 표현(26.1%), 다양한 표현요소에 관심 갖고 탐색하기(19.7%)를 프로그램에서 기대하였다.

유아음악교육 프로그램에 대한 요구를 분석한 결과 대부분의 교사들은 그림책을 활용한 창의적인 유아음악교육 프로그램에 대한 실시에 대해 긍정적인 반응을 나타냈다.

<표 13> 그림책을 활용한 유아음악교육프로그램의 기대효과

구분	내용	n	%
기대 효과	다양한 표현방식을 존중하고 즐기는 태도를 기른다	85	54.1
	창의적으로 사고하고 표현한다	41	26.1
	다양한 표현요소에 관심 갖고 탐색한다	31	19.7
실시 의향	매우 그렇다	53	33.8
	그렇다	93	59.2
	보통이다	9	5.7
	그렇지 않다	2	1.3
	전혀 그렇지 않다	0	0
전체		157	100

#### 라. 시사점

유아교육기관에서 유아음악교육의 실시 현황 및 음악교육 활동에 대한 교사의 인식, 유아음악교육과 그림책 활용에 대한 교사의 인식, 그림책을 활용한 유아음악교육 프로그램에 대한 교사의 요구사항을 조사를 토대로 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램 개발에 시사하는 바를 정리하면 같다.

첫째, 교사의 음악활동은 노래부르기에 편중 되어있음을 알 수 있다. 이처럼 특정 활동에 편중되어 있으므로 본 연구에서는 노래 부르기, 신체표현하기, 악기연주하기, 감상하기, 음악만들기 등이 균형 있게 이루어 질 수 있도록 구성할 필요성을 확인할 수 있었다.

둘째, 대부분의 교사들이 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육프로그램의 필요성과 유아의 창의적 표현력과 음악적 인지력을 증진의 교육적 효과에 대해 긍정적인 기대를 하고 있음을 알 수 있었다.

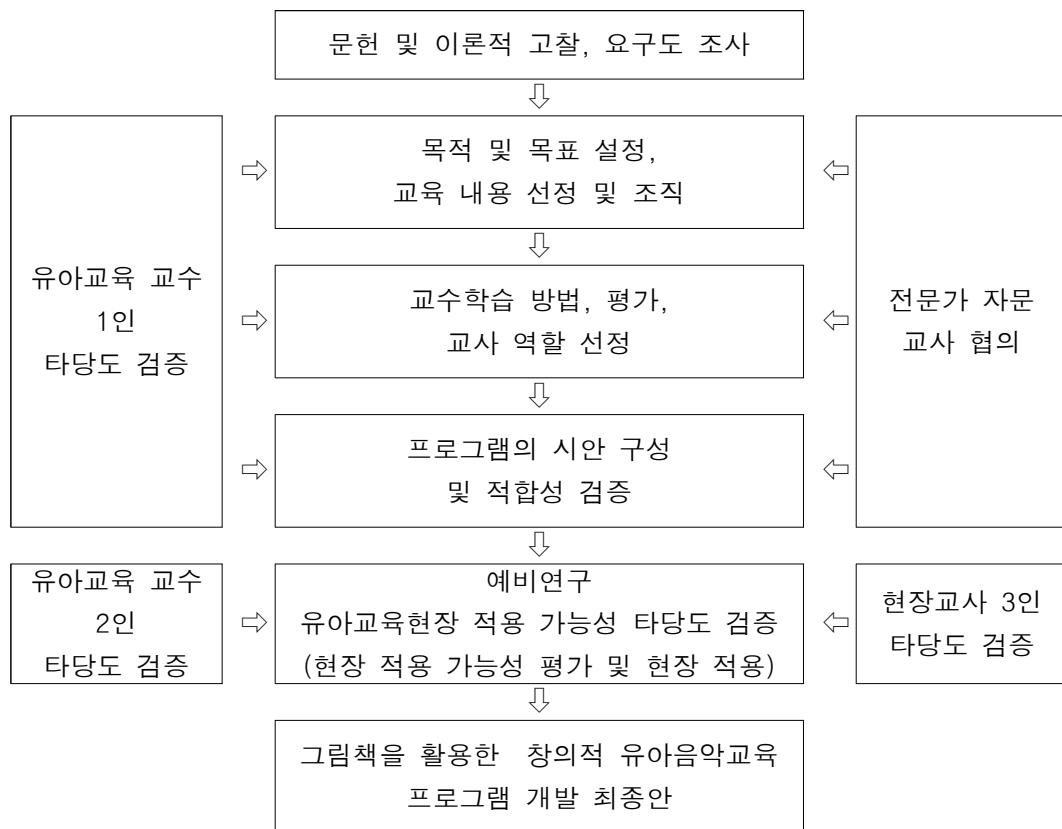
셋째, 그림책을 활용한 음악적 요소 및 다양한 음악 표현에 대한 지도방법을 구체적으로 제시하여 교사들이 창의적인 음악교육 활동을 활성화할 수 있는 프로그램의 개발 및 적용이 필요함을 알 수 있다.

넷째, 그림책을 활용한 음악활동 경험이 있는 교사는 절반 정도인 것으로 나

타났으며, 대부분이 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육프로그램이 있다면 활용할 것이다. 또한 다양한 표현방식을 존중하고 즐기는 태도에 도움이 될 것이라고 응답하였다. 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램을 개발한다면 유아교육 현장에서의 적용도가 높을 것으로 기대할 수 있었다.

## 2. 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램 시안 개발

본 연구에서는 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램의 구성은 다음 그림 1과 같은 절차로 이루어졌다.



[그림 1] 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램의 개발 절차

## 1) 목적 및 목표

본 프로그램의 그림책을 활용한 유아음악교육의 목적 및 목표를 선정하기 위해 유아음악교육 관련하여 참고한 문헌은 표 14와 같다.

본 연구에서는 관련 문헌에 나타난 유아음악교육의 목적을 분석하고 살펴본 것을 기초로 하여 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램은 그림책을 활용하여 음악적 요소를 탐색하고 창의적으로 표현력을 증진하는데 그 목적을 두었다.

그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 위한 교육 목표 선정을 위해 관련 문헌들을 분석하고 살펴본 결과 본 연구에서 선정한 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육을 위한 교육 목표는 다음과 같다.

첫째, 시각적, 청각적, 촉각적 표현 방식에 관심을 갖고 탐색한다.

둘째, 다양한 음악활동을 경험하는 과정에서 창의적으로 사고하고 표현한다.

셋째, 다양한 예술적 표현방식을 존중하고 즐기는 태도를 기른다.

<표 14> 프로그램 목적 및 목표 선정 과정

	연구자	내용	적용점
목적	김정주, 류혜숙 (2010)	•그림책을 중심으로 언어, 음률, 신체 등의 다양한 확장활동을 통해 유아의 창의성과 사고력 향상 지원	⇒ •그림 책을 활용한 음악적 요소를 탐색하고 창의적인 표현력 증진을 반영
	김연주 (2005)	•통합적 유아음악교육을 통해 음악 표현력과 창의성 증진함	
	Saracho & Spodek (1994)	•유아음악교육은 음악요소를 이해하도록 돕는 음악의 인지적 측면과 자신이 이해한 음악적 요소를 능동적으로 표현해 볼 수 있는 음악적 표현의 기회 제공	
	MENC (2005)	•유아를 위한 음악교육과정은 음악적 사고를 시각화, 언어화하는 기초경험 제공	
	Campell & Scott- Kassner	•문학작품을 통하여 언어와 음악활동을 상호연결 시키는 것은 의미 있는 학습과 통합된 환경 제공	

	(1995)		
목 표	Calogero (2002)	•그림책 활용하여 음악적 표현 요소 인식할 수 있는 기회를 제공함.	•다양한 표현 방식에 관심을 갖고 탐색하기  •창의적 사고 표현하기  •예술적 표현 방식을 존중하고 즐기는 태도
	Wylie (1996)	•유아는 음악을 표현하는 과정에 직접 참여 뿐 아니라 다른 유아의 표현방식을 서로 격려하고 새로운 아이디어를 제공하고 공유 함	
	Zimmerman (1975)	•유아에게 음정에 맞춰 노래 부르기, 리듬에 맞춰 반응하기, 간단한 악기연주하기, 주의 깊게 감상하기 등이 적절한 음악활동 제공함	
	변윤희 (2004)	•그림책은 글을 통한 언어적인 경험, 그림을 통한 미술적인 경험, 글과 그림이 만들어내는 음악과 신체 경험 등 여러 예술 장르에 대한 미적 경험을 제공함.	
	박소영 (2004)	•동화를 활용해 노래부르기, 악기연주하기, 신체 표현하기, 음악감상하기, 음악만들기를 바탕으로 이야기를 상상하고 즉흥적이며 창의적으로 음악을 표현 함.	
	Hitz (1987)	•음악경험은 개방적이고 창의적인 과정을 반영함 •음악은 문제해결과 비판적 사고를 가능하게 하는 많은 기회 제공하여, 유아의 창의적인 음악적 표현과 인지발달 촉진함	
	Goff & Torrance (1991)	•창의적인 활동은 타인과 혹은 자신과 의사소통의 기회를 제공함 •창의적인 표현을 통하여 모험정신을 불러일으키고 삶에 필요한 열정을 창조하며, 만족감을 경험함	
	민경훈 (2003)	•유아기에 즐거운 분위기 속에서 유아와 음악 간에 관계를 맺을 수 있도록 도움.	

목적	•그림책을 활용하여 음악적 요소를 탐색하고 창의적으로 표현력을 증진한다.
목표	•시각적, 청각적, 촉각적 표현 방식에 관심을 갖고 탐색한다. •다양한 음악활동을 경험하는 과정에서 창의적으로 사고하고 표현한다. •다양한 예술적 표현방식을 존중하고 즐기는 태도를 기른다.

## 2) 교육내용

본 프로그램의 교육내용을 선정하기 위하여 먼저 문헌고찰을 통하여 유아음악교육과 창의성의 내용을 정리하였다. 이를 토대로 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육의 내용범주와 내용요소를 구성하였다.

### (1) 그림책을 활용한 유아음악교육

본 프로그램의 그림책을 활용한 유아음악교육의 내용범주를 선정하기 위해 유아음악교육 관련하여 참고한 문헌은 표 15와 같다. 유아음악교육 프로그램의 내용범주는 음악적 표현력, 음악적 인지력, 음악적 태도로 구성하였다.

<표 15> 유아음악교육 내용범주 선정과정

연구자	내용	내용범주
Newman (1995)	•창의적인 음률활동은 이야기나 사건을 활용하여 유아가 음악에 맞추어 창의적으로 움직일 수 있도록 상상력을 강조함.	⇒ •음악적 표현력
문금희, 이민정 (2007)	•유아들은 악곡에 담겨있는 음악요소들을 발견하게 되며, 발견한 음악적 의미를 반응으로 표현 함. 음악적 표현력은 음악활동의 본질이며, 음악적 언어이며, 의사소통을 의미함.	
강신영 (2007)	•유아가 이해한 음악요소를 다양한 매체를 통해 능동적으로 표현할 수 있는 노래부르기, 악기다루기, 신체표현, 음악만들기의 중요성을 강조함.	
Haines & Gerber (1999)	•유아는 자신만의 고유한 음악을 만들어 낼 수 있으며 스스로를 만족하고 동시에 다른 사람들과 공유함.	
MENC (2005)	•유아들은 음악적 잠재력을 가지고 있으며 다양한 표현 방식을 사용함.	
방은영 (2008)	•유아는 풍부하고 의미 있는 음악경험을 통한 창의적 음악 표현을 강조함.	

김미영, 김경숙 (2007)	•음악을 들으면서 적극적인 신체표현을 하고 다른 유아들과 함께 다양한 음악적 행위와 표현력을 창출해 보고, 새로운 아이디어를 자연스럽게 나타내는 학습 과정의 중요성을 강조함.	
Gembris (2002)	•풍부한 환경과 질 높은 음악적 경험은 음악적 능력을 빠르게 발달시킴.	
배희진 (2008)	•음악을 즐기고 음악 속에서 요소를 인지할 수 있는 자극과 환경이 필요하며, 음악적 요소의 신체표현 활동을 강조함.	
이영 (1994)	•음악활동을 통해 다양한 소리의 탐색은 소리에 대한 변별력, 인식력, 이해력 발달을 강조함	
안재신 (2002)	•소리의 울림, 리듬은 유아의 음악적 감각과 느낌, 상상력의 개발과 음악개념형성에 중요함.	⇒
단은미 (2009)	•동화를 활용한 음악 감상활동은 유아의 음악 인지능력 중 리듬과 썸여림에 긍정적 영향.	
Cooper (2010)	•노래와 이야기는 뇌 발달을 돕기 때문에 유아에게 읽기와 노래 부르기를 통해 구조, 리듬, 라임, 선율적 패턴을 이해하고 몰입할 수 있는 기회의 필요성을 강조함.	
Andress (1997)	•정기적으로 음악적 요소를 경험하는 활동을 통해 음악에 대한 긍정적인 성향 형성 됨.	
McDonald (1993), MENC (2005)	•음악을 즐기고 느끼고 상상하면서 음악적 태도와 음악적 행동을 증진시키고, 음악적 개념형성을 통해 궁극적으로 음악적 소양을 길러주는 것이 중요함.	
박은영 (2011)	•상호작용에 기초한 음악활동은 유아가 자발적으로 음악활동에 참여할 기회를 부여하고, 음악활동의 결과보다는 과정을 즐길 수 있도록 비평가적이며 지지적인 환경을 구성이 중요함.	⇒
백지혜, 김선영 (2010)	•유아의 자발적인 음악활동의 경험은 음악에 대한 흥미와 태도 형성에 중요함.	
Root-Bemstein & Root-Bemstein (1999)	•음악교육을 통하여 창조하는 즐거움, 상상력과 기술을 활용하는 태도와 습관 형성의 중요성을 강조함.	
		•음악적 인지력
		•음악적 태도



내용범주

음악적 표현력, 음악적 인지력, 음악적 태도

유아음악교육 프로그램의 각 내용범주에 따른 내용요소를 선정하기 위해 살펴본 문헌은 표 16과 같다. 관련 문헌을 분석한 결과, '음악적 표현력'은 다양하게 음악적 아이디어 제시하기, 상상을 통해 음악으로 표현하기, 독창적으로 음악 만들기가 선정되었으며, '음악적 인지력'은 음악적 소리를 민감하게 구별하기, 음과 리듬을 조직화하고 이해하기, 음악적 요소 경험, 이해하기, 음악적 요소 분류하기가 있다. 그리고 '음악적 태도'는 음악적 호기심 갖기, 음악적으로 반응하기, 심미적 경험하기로 선정하였다.

<표 16> 유아음악교육의 내용요소 선정과정

내용범주	연구자	내용	내용요소
음악적 표현	Ringgenberg (2003)	•기존의 노래와 이야기를 통해 리듬과 멜로디 요소를 수정하여 이야기 노래를 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•다양한 음악적 아이디어 제시하기</li> <li>•독창적인 음악 만들기</li> <li>•상상을 통해 음악으로 표현하기</li> </ul>
	전인옥, 이숙희 (2009)	•다양한 음악활동을 통해 유아의 생각과 느낌을 탐색하고 실험하며 독창적으로 표현하기	
	Loong (2007)	•유아가 자발적으로 악기소리의 재료를 발견하고 사용하여 음악만들기 •상상력을 자극하여 즉흥음악연주하기	
음악적 인지	이윤신 (2007)	•음악적 요소에 기초하여, 스스로 생각해낸 것을 신체와 악기로 표현하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•음악적 소리를 민감하게 구별하기</li> <li>•음과 리듬을 조직화하고 이해하기</li> </ul>
	Campbell (2000)	•음악적 언어를 이해하기. 음악을 통해 유아는 음높이, 가사, 박자, 정서적 탐색과 화성을 경험하기	
	Campbell & Scott-Kasner(2010)	•매일 의도적이고 체계적으로 소리탐색 및 소리 만들기와 관련된 놀이 활동 제공하기 •소리의 크기, 강약 등 음악적 개념을 깊이	

	Haines & Gerber (2000)	있게 집중적으로 다루어 보기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•음악적 요소 경험, 이해하기</li> <li>•음악적 요소 분류하기</li> </ul>
	박민아 (2007)	•이야기의 다양한 목소리를 다양한 음색, 강도로 표현하고 읽어주기를 통해 다양한 목소리와 음의 강도, 음색 인지하기	
	Kolb (1996)	•리듬이 있는 텍스트와 음악적 요소가 강한 문학작품을 통해 소리와 리듬감 있는 언어를 듣기	
	황선옥, 황해익 (2006)	•노래를 통한 음악활동으로 다양한 조성과 박자, 음감과 리듬감을 음악적 표현으로 경험하고 이해하기	
	김미영, 김경숙 (2007)	•음악을 감상하며 느낌을 신체로 표현하는 과정 속에서 빠르기, 박자, 쉼표, 리듬, 음정을 몸으로 경험하기.	
음악적 태도	Lineburgh & Loong (2006)	•음악적 아이디어와 개념 발달을 위한 탐색하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•음악적 호기심 갖기</li> <li>•음악적으로 반응하기</li> <li>•심미적 경험하기</li> </ul>
	Lamme (1990)	•그림책을 활용하여 음악적 주제와 음악 세계 탐색하기	
	임은애 (2008)	•다양한 표현활동 및 감상활동으로 음악적 이해를 도와줄 수 있는 음악개념 탐색하기	
	Haines & Gerber (1999)	•다양한 소리의 요소를 탐색하고 자신의 삶과 주변의 세계에 대한 이해 확장해 나가기	



	내용범주	내용요소
유아음악교육	음악적 표현력	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 다양하게 음악적 아이디어 제시하기</li> <li>• 상상을 통해 음악으로 표현하기</li> <li>• 독창적으로 음악 만들기</li> </ul>
	음악적 인지력	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 음악적 소리를 민감하게 구별하기</li> <li>• 음과 리듬을 조직화하고 이해하기</li> <li>• 음악적 요소 경험, 이해하기</li> <li>• 음악적 요소 분류하기</li> </ul>
	음악적 태도	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 음악적 호기심 갖기</li> <li>• 음악적으로 반응하기</li> <li>• 심미적 경험하기</li> </ul>

## (2) 창의성

본 프로그램의 창의성 내용범주를 선정하기 위해 관련 문헌을 검토하였다.

표 17에서 정리한 바와 같이 본 연구에서는 창의성의 내용범주로 유창성, 융통성, 독창성, 정교성을 선정하였다.

<표 17> 창의성 내용범주 선정과정

연구자	내용	내용 범주
Meinbach, Rothlein, & Fredericks (1995)	•창의성은 새로운 생각이나 아이디어를 두려움 없이 자유롭게 표현할 수 있고 이를 가치 있게 여겨주고 격려해주는 환경의 중요성을 강조함	⇒ •유창성
이영희 (2004)	•다양한 음악활동은 유아들로 하여금 자신의 교유한 세계를 독창적이고 융통성 있게 표현하도록 유도하며 상상력을 증진시킴.	
성은현, 이문정, 조경자 (2005)	•그림책을 활용한 활동은 과제를 완성시키고, 새로운 개념, 아이디어 등을 첨가하거나 통합시키고, 기존의 틀에서 벗어난 특이하거나 평범하지 않은 아이디어를 표현하는 것이 중요함.	
Kratus (1990)	•음악창작활동을 통한 창작품은 독창성, 유창성, 유연성의 특성을 내포함.	⇒ •융통성
Drennan(1984) Mason(1986) Watson(1984)	•음악을 통한 창의적 활동은 학습전이를 통하여 창의적 특성인 상상력 뿐 아니라 문제해결을 위한 집중력, 탐구력과 유창성, 융통성, 독창성 등의 능력 발달을 강조함	
신인숙 (2001)	•유아들은 음악 프로젝트 활동을 통해 또래간의 상호작용, 교사와의 상호작용, 적극적인 교사의 지원 및 다양한 매체의 능동적인 활동을 이용하여 유창성, 융통성, 독창성 상상력을 증진.	
임부연, 손은경, 오정희 (2010)	•유아가 생각하고 느낀 것을 표현하는 미술, 문학, 음악, 동작을 통한 경험들은 창의성(유창성, 융통성, 독창성, 상상력)을 증진함.	
		⇒ •독창성

윤정진 (2003)	•유아는 언어, 그림, 몸짓, 음악이나 리듬 등의 표현 방식으로 창의성을 표출함. 민감성, 상상력, 유창성, 융통성, 독창성, 정교성 계발의 중요성을 강조함.	•정교성
최정현 (2000)	•창작음악활동과 창의성 요소를 민감성, 유창성, 독창성, 융통성, 정교성으로 범주화 함	



내용범주

유창성, 융통성, 독창성, 정교성

다음으로 창의성의 내용요소를 선정하기 위한 관련문헌 분석은 표 18에 제시한 바와 같다. 창의성의 내용요소는 유아음악과 관련된 음악적 맥락에서 문헌을 분석한 결과 '유창성'은 음악의 형식에 따른 표현하기, 셈여림, 빠르기 등 다양한 표현하기로 선정하였다. '융통성'은 다양한 표현방법에 따른 표현하기, 또래와 표현방법을 비교하고 자기화 하기이며, '독창성'은 자기 나름대로 표현하기, 음악 창작하기 그리고 '정교성'은 다듬어 표현하는 활동하기로 선정하였다.

<표 18> 창의성 내용요소 선정과정

내용범주	연구자	내용	내용요소
유창성	최정현 (2000)	•리듬패턴에 단어를 연합하기	•음악의 형식에 따른 표현 •빠르기의 다양한 표현 •셈여림 또는 나타냄 말의 다양한 표현 찾기
	기청 (1999)	•다양한 표현방법 찾기 •셈여림, 빠르기, 특별한 악기연주 방법을 익히고 표현하기 •연주방법, 형태의 다양화하기	
	장근주 (2004)	•시를 음악과 연결시키거나 그림이나 예술작품들은 음악과 연상시켜 창작하기 •좋은 시를 음악으로 표현하기	

융 통 성	조효임 (2001)	•음악을 비교하여 차이점과 공통점 찾아내기 •새로운 방법 모색하기	⇒	<ul style="list-style-type: none"> <li>•다양한 표현 방법에 따른 표현</li> <li>•또래와 표현 방법을 비교하고 자기화</li> </ul>
	한국 교육과정 평가원 (2010)	•보편적으로 관련되지 않아 보이는 음악적 현상을 서로 관련지어 결합하기 •어떤 음악적 대상이나 소리 현상을 상징화하여 표현하기 •여러 가지 기본 리듬이나 가락에서 변형된 음형을 만들기		
	김영학 (2002) 진정희 (2010)	•이미 알고 있는 노래의 리듬, 가락, 가사를 바꾸어 부르기 •노래에 다른 단어를 바꾸어 원음으로 부르기		
독 창 성	윤정진 (2004)	•다른 사람과 같지 않은 생각하기 •자기 경험을 바탕으로 새로운 생각대로 표현하기	⇒	<ul style="list-style-type: none"> <li>•자기 나름대로 표현하기</li> <li>•음악창작하기</li> </ul>
	유규종, 김경숙 (2003)	•이야기를 듣고 새로운 생각이나 아이디어, 자신만의 생각 표현하기		
	장근주 (2004)	•짧은 리듬이나 선율을 다르게 즉흥연주하거나 주어진 곡을 다르게 해석하기		
정 교 성	한국 교육과정 평가원 (2010)	•노래 부르기, 악기연주, 음악 만들기 등 표현 다듬기 •구체화된 음악적 아이디어를 정교하게 구성하고 조정하기	⇒	<ul style="list-style-type: none"> <li>•다듬어 표현하는 활동</li> </ul>
	이빛나, 최미숙 (2009)	•그림책의 전개과정, 인물을 묘사하는 문장, 등장인물들의 말과 행동 등을 찾아내는 정교한 활동으로 주제에 대해 그림과 문장을 통해 세밀하게 표현하기		

창 의 성	내용범주	내용요소
	유창성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 음악의 형식에 따른 표현하기</li> <li>• 셈여림, 빠르기 등 다양한 표현하기</li> </ul>
	융통성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 다양한 표현방법에 따른 표현하기</li> <li>• 또래와 표현방법을 비교하고 자기화 하기</li> </ul>
	독창성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자기 나름대로 표현하기</li> <li>• 음악 창작하기</li> </ul>
	정교성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 다듬어 표현하는 활동하기</li> </ul>

### (3) 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램의 내용구성

본 연구에서 제시되었던 관련문헌들의 분석 결과, 유아음악교육과 창의성의 교육내용에서 추출한 내용을 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램에 반영하였다.

그림 2에 제시된 바와 같이 본 연구에서 구성된 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램의 내용범주는 창의적 음악표현하기, 음악적 요소를 이해하고 적용하기, 음악을 즐기며 몰입하기의 3개영역으로 선정하였다.

그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램	
창의적 음악 표현하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>●주제에 따라 다양한 음악적 아이디어 제시하기</li> <li>●시각적 이미지를 통해 소리를 상상하여 음악으로 표현하기</li> <li>●이야기와 그림을 보고 독창적 음악 만들기</li> <li>●시각적 이미지에 소리 입히기</li> </ul>
음악적 요소를 이해하고 적용하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>●음악적 요소를 이해하고 단어와 이미지를 청각적 표현에 활용하기</li> <li>●그림책에서 발견한 음악적 요소 분류하고 분석하기</li> <li>●그림책에서 음악적 요소를 찾아 음악에 적용하기</li> </ul>
음악을 즐기며 몰입하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>●창작의 즐거움 느끼며 몰입하기</li> <li>●자발적으로 탐색하고 집중하여 참여하기</li> <li>●시각적 이미지와 소리의 다양한 결합 관찰하기</li> <li>●다르게 듣고 다르게 표현하는 창의적 표현에 관심 갖기</li> </ul>

[그림 2] 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램의 내용

'창의적 음악표현하기'의 내용요소는 주제에 따라 다양한 음악적 아이디어 제시하기, 시각적 이미지를 통해 소리를 상상하여 음악으로 표현하기, 이야기와 그림을 보고 독창적 음악만들기, 시각적 이미지에 소리 입히기로 구성하였다.

'음악적 요소를 이해하고 적용하기'는 음악적 요소를 이해하고 단어와 이미지를 청각적 표현에 활용하기, 그림책에서 발견한 음악적 요소 분류하고 분석하

기, 그림책에서 음악적 요소를 찾아 음악에 적용하기이다.

'음악을 즐기며 몰입하기'는 창작의 즐거움 느끼며 몰입하기, 자발적으로 탐색하고 집중하여 참여하기, 시각적 이미지와 소리의 다양한 결합 관찰하기, 다르게 듣고 다르게 표현하는 창의적 표현에 관심 갖기로 구성하였다.

### 3) 교수-학습 방법

본 프로그램의 교수-학습방법은 교수·학습단계, 교수·학습전략, 교수자료, 그림책 선정, 활동구안으로 이루어졌다.

#### (1) 교수-학습단계

본 프로그램의 교수-학습 단계 선정하기 위해 관련 문헌을 검토하였으며 표 19와 같다. 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육의 교수-학습 단계는 도입, 전개, 마무리의 세 단계이다. 각 단계의 구체적인 방법으로 도입 단계는 탐색하기, 전개 단계는 그림책 읽기, 음악적 의사소통, 음악적 표상활동, 마무리 단계는 공유 및 평가하기로 구안하였다.

<표 19> 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램의 교수-학습 단계 선정과정

연구자	내용	교수-학습 단계
김신영, 배인자, 유혜숙 (2001)	•탐색은 주로 새로 시작되는 활동에 대해 유아들의 관심과 흥미를 자극하여 심미적 관점에서 많은 호기심과 발견이 일어나도록 돕는 과정.	•탐색하기
최경 (2010)	•교사는 탐색을 통해 그림책과 관련된 재료나 도구를 제시하거나 유아들이 다양하게 상상하는 것을 표현해 볼 기회 제공.	

박명숙(2000) 이민정(2009)	•유아는 보기와 듣기를 통해 대상에 대한 경험의 단위를 구체화하게 되고 창의적 표현을 실행할 모티프를 형성하는 단계.	⇒	•듣기
Pantaleo & Sipe (2008)	•유아들은 글과 그림 그리고 앞 뒤 장면을 넘나들며 여러 수준의 예측하기를 통해 그림책 읽기를 시도함.		•그림책 읽기
심향분, 성소영 (2011)	•유아들에게는 그림책을 해석적으로 읽으며 또래와 상호작용적으로 생각을 자유롭게 표현할 수 있는 기회가 필요.		•음악적 의사소통
Young (2005)	•음악적 의사소통은 유아의 음악적 활동 과정이다. 교사와 유아 사이에서 음악적 놀이 중에 일어나는 의사소통 과정으로, 상호간의 음악적 아이디어를 서로 교환하는 것으로 모방, 정교화, 조직화가 일어남.		
허순희 (1999)	•유아들이 음악의 기본적인 요소들을 활용, 음악적 재료들을 발견하여 음악적 대화에 참여할 수 있도록 지원이 필요함.	⇒	
최정현 (2000)	•음악과의 창의적인 활동을 통하여 다양한 의사소통이 가능하며 긍정적인 상호작용이 일어날 수 있으며 학습동기 증진.		
장정애 (2009)	•표상활동은 유아의 인지구조의 표상범위를 확장하는데 도움을 주고 음악을 총체적으로 이해하게 되며 음악에 대한 학습이 심화되어 좀 더 다양한 활동 요구.		•표상하기
Haines & Gerber(1999)	•유아는 지각한 음악을 언어 또는 비언어의 표상매체를 활용하여 통합적으로 표현할 때 음악을 깊이 있게 이해함.		
박선희, 이송은 (1998)	•즉각적이고 일시적인 표현을 자신의 욕구에 따라 이야기로부터 얻은 느낌을 충분히 표현하도록 도와주는 표상활동하기		
허순희 (1999)	•유아들은 즉흥연주나 작곡을 활동을 통해 완성한 음악적 산물을 들어보고 교사는 산물들에 대해 평가의 기술을 개발하고 격려하기.	⇒	•공유하기
김광자, 박영옥 (2006)	•음악활동 과정이나 활동결과에 유아 스스로 자신의 활동에 대해 평가해볼 수 있는 기회를 제공하여 음악 활동에 대한 자부심과 자신의 장점을 인식하기.		

이민정 (2004)	•음악의 내면화는 감상의 몰입정도, 몰입에 따른 즉각적 표현의 섬세성, 음악에 대한 선호 및 평가, 기분 및 감정의 표현 등을 평가하기	•평가하기  •감상하기
박은영 (2011)	•음악활동의 결과보다는 과정을 즐길 수 있도록 비평가적이며 지지적인 환경을 구성하기.	
Campbell & Scott-Kassner (2006)	•주변에서 나는 소리, 친구의 노래나 악기연주를 감상하는 것에서부터 전문 예술가의 연주를 감상하는 것까지 다양한 음악적 소리가 감상하기.	



교수-학습 단계

도입	탐색하기	•그림책과 관련된 재료나 도구를 제시, 그림책 겉표지, 작가, 속지를 탐색한다.
전개	그림책 읽기	•그림책을 읽기는 또래와 상호작용하고 생각을 자유롭게 표현 할 수 있는 기회를 갖는다.
	음악적 의사소통	•그림책에 나타난 음악적 상황에 대한 아이디어, 모방, 정교화, 조직화한다. •그림책에 나타난 음악적 상황에 대한 아이디어, 모방, 정교화, 조직화한다.
마무리	음악적 표상활동	•언어 또는 비언어의 표상 매체를 활용하여 음악적으로 표상한다.
	공유 및 평가	•서로의 음악적 산물을 공유하고 평가에 참여한다.

(2) 교수전략

그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램의 교수전략 선정에 기초가 된 연구들을 분석하여 제시하면 표 20과 같다. 본 연구의 교수전략은 음악적 모델링 제시하기, 음악적 아이디어 제시하기, 재창조하기, 느낌과 생각 수용하기, 긍정적 강화하기로 선정하였다.

<표 20> 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램의 교수전략 선정 과정

연구자	내용	교수전략
Andress (1997)	•음악활동의 탐색과 표현에 적극적으로 참여하고 모델링으로서의 역할 제공.	⇒ <ul style="list-style-type: none"> <li>•모델링</li> <li>• 재창조하기</li> <li>•표현에 대한 수용적 태도</li> <li>•즉각적인 신체반응</li> <li>• 음악적 개념의 정교화</li> <li>•긍정적 강화</li> <li>• 시각적 상징기호 사용하기</li> <li>⇒                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모방하기</li> <li>• 능동적 참여</li> <li>•동기부여</li> </ul> </li> </ul>
McDonald & Simon (1989)	•익숙한 노래를 가지고 음악적 개념을 활용하여 노래나 연주해 보고 재창조한 산물에 대해 격려해주기.	
안경숙, 김소형, 박진성 (2009)	•창의적, 상상적 표현을 격려하고 유도하며, 자신의 음악적 아이디어를 다양하게 표현하도록 안내하기. • 문답식 노래게임의 방법으로 음악창작을 격려하기.	
Sternberg & Lubart (1991)	•창의성 증진을 위해 새롭고 질 높은 아이디어를 접화시키는 분위기, 창의성이 표현되었을 때 보상해주는 분위기, 창의적인 아이디어를 가치 있게 여겨주기.	
Trawick-Smith (1994)	•교사는 질문이나 대화의 형태로 유아에게 다양한 상상을 격려하고 유아들은 그 질문에 대해 신체, 노래, 연주의 형태로 다양하게 반응하기.	
이윤신 (2007)	•심미적 체험을 위한 허용적 분위기, 다양한 교수매체를 통한 동기유발, 음악적 개념의 정교화 및 창의적 표현, 표상활동으로 안내하기.	
Wolf (1992) Hitz (1987)	•유아들이 자유롭게 상상하고 표현할 수 있고, 스스로 즐겁게 음악활동에 참여하기. •유아의 노래에 반응하거나 다른 유아들의 참여를 격려하기.	
김지영 (2001)	•감상적 간접경험의 자료를 활용하여 학습효과를 높이는 시청각 학습 적용하기.	
윤은미 (2007)	•음악과 동작 통합을 위해 교사의 음악적 모범, 집중하여 듣는 청각적 경험, 다양하게 반복하기, 구조적 개념을 발견하고 생각하기, 능동적인 참여, 또래들의 표현을 감상하고 모방하기.	
김정주, 류혜숙 (2010)	•그림책을 통해 유아가 활동을 능동적이고 적극적으로 참여하도록 동기부여하기.	

Swanwick (1998)	•모방과 상상적 놀이를 통한 음악적 개념발달, 즉흥연주, 작곡 활동을 통한 반복 학습이 중요.	⇒	<ul style="list-style-type: none"> <li>•아이디어 제시하기</li> <li>•자발적 참여 유도하기</li> </ul>
정나영 (2010)	•유아의 사소한 음악활동이라도 수용하여 자발적인 참여 유도하기.		
허순희 (1999)	•모험하기, 가능성 탐색하기, 대안학습하기, 사물을 다르게 보기, 틀리는 것에 대해 두려워하지 않기, 연관성 찾기, 사려 깊은 결정하기, 시행착오의 학습가치 이해하기, 추측하기 등의 학습 경험 강조.		
↓			↓

교수전략	
음악적 모델링 제시하기	•자유롭게 표현하는 것을 의미 있게 여기는 교사의 태도를 유아가 모델링하기
음악적 아이디어 제시하기	•상상, 느낌, 추측을 통해 자신의 생각을 구체적으로 제시하기
재창조하기	•음악을 이해하고 적용, 창작하는 과정으로 익숙한 노래를 가지고 음악적 요소를 활용하여 노래나 동작, 연주하기
느낌과 생각 수용하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•창의적인 표현을 가치 있게 여겨주기</li> <li>•표현에 대한 수용적 분위기</li> </ul>
긍정적 강화하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•능동적이고 적극적으로 참여하도록 동기부여를 하기</li> <li>•격려하기, 칭찬하기</li> </ul>

### (3) 교수자료

그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램은 다양한 교수자료를 사용하였다. 효과적으로 프로그램을 실행하기 위한 교수자료는 음악적 다양한 실물 이미지 자료(악보, 악기, 연주가 등의 사진 및 그림) 등 프로그램 적용 과정 동안 교실에 비치하여 유아들이 충분히 탐색할 수 있도록 하며 전체 교수자료는 표 21에 제시하였다.

<표 21> 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램의 교수자료

자료유형	활용방법
그림 및 사진 자료	•악기 사진 및 연주하는 모습, 오케스트라의 사진 등을 벽에 부착하여 환경을 구성한다.
악보, 노래가사, 리듬패턴 카드	•노래 그림 악보, 악기 그림, 악보, 음악 게임판 등을 벽에 부착하거나 음악 상징기호나 음악 프린트물에 접촉할 기회를 늘리면서 제공한다.
음악 CD, DVD	•다양한 소리와 곡이 녹음된 테이프, CD, DVD 자료 등을 구비하여 감상한다.
다양한 악기(타악기, 전통악기, 건반악기) 및 음악소품	•마라카스, 샌드블럭, 리듬스틱, 자일로폰, 핸드드럼, 징글해머, 우드블럭, 귀로, 에그셰이커, 클래퍼, 슬레이벨, 징글벨, 리듬스틱, 소고, 북, 스카프, 홀라후프 등을 사용한다.

#### (4) 그림책 선정

본 연구에서 그림책 선정은 선행연구 및 관련문헌 분석 및 검토를 통해 다음과 같은 선정기준을 마련하여 사용하였다(김도진, 2009; 변윤희, 2004; 유현정, 2001; 이정희, 2003; 장은희, 2009; 정남미, 한애향, 2006; Calogero, 2002; Gauthier, 2005; Giorgis & Jhonson, 2001).

첫째, 이야기의 상황이 유아에게 직접적인 경험과 관련지을 수 있으며 의미 있는 음악적 상황과 연결 지을 수 있다.

둘째, 이야기의 상황이 음악적 개념 또는 이야기가 간접적으로 음악과 연결 지을 수 있다.

셋째, 이야기의 상황이 다양한 음악적 활동방법의 모색을 가능하게 한다.

넷째, 이야기의 내용이 자연스런 리듬, 시를 포함하고 패턴 또는 리드미컬한 감각의 그림을 포함 한다.

다섯째, 이야기 속에 음악이 포함되어 있다.

여섯째, 직접적으로 음악과 연결하지 않지만 음악작품 또는 창의적인 아이디어와 연관 짓을 수 있다.

프로그램에 사용할 그림책은 아동문학 전문가, 유아교사 3인, 유치원 원장 2인 등과 함께 선정기준을 참고하여 53권의 책을 선정하였다. 선정된 도서 중 본 프로그램의 요구 조건을 충족시키기 위해서 유아교사 3인과 협의하여 만5세 유아들에게 적합하며 교육주제와 관련성이 있는 총 24권의 그림책을 최종적으로 선정하였다.

그림책을 활용한 창의적 유아음악프로그램을 위해 선정한 총 24권의 그림책은 표 22와 같다.

<표 22> 프로그램에 선정된 그림책

회기	제목	개요	저자	출판사	출판년도
1	너는 누구니?	올챙이, 아기 새, 애벌레가 어른이 되면 무엇이 될까요? 그림책 속에 자연의 비밀이 숨어 있다.	키스 포크너	미세기	2001
2	내 친구 깡충이	굵은 외곽선과 밝고 옅은 배경색으로 풍부한 에너지를 표현한다.	에릭 로만	바다출판사	2003
3	꼬마 비버와 메아리	외로운 꼬마 비버가 친구를 찾아 배를 타고 길을 떠난 모험을 담아낸다.	에이미 맥도날드	마루별	1996
4	야옹아, 야옹아 무얼보니?	야옹이의 눈에 비친 세상의 아름다운 색을 표현한다.	오쿠무라 구니코	지경사	2007
5	깜짝 깜짝 색깔들	사각형을 들어 올리면 빨간 불가사리가, 분홍색 플라멩고가 천천히 고개를 들며 나오고, 초록 뱀이 스르륵 기어 나온다.	척 머피	비룡소	2006
6	배고픈 애벌레	작은 알에서 나비가 되기까지의 성장 과정을 담고 있다.	에릭 칼	더큰컴퍼니	2007
7	야! 비온다	비오는 풍경에 초점을 맞춰 적절한 의성어와 함께 표현된 그림이 비오는 날의 풍경을 생동감 있게 전해 준다.	이상교	보림	2002
8	봄, 여름, 가을 겨울 창밖을 내다봐요	너무나 익숙해 느끼지 못한 계절의 아름다움을 창에서 바라본 풍경으로 새롭게 발견하게 한다.	메리 앤 호버만	바다출판사	2004

9	수백만개의 눈송이들	눈송이가 하나, 둘씩 떨어질 때마다 코로, 눈으로, 턱으로, 그에 반응하며 기뻐하는 아이의 모습이 펼쳐진다.	메리 매케나 시달스	삼성출판사	2001
10	100층짜리 집	다른 동물들이 살고 있는 10층, 20층, 이렇게 10층씩을 오르는 사이 등장하는 10종류의 동물 특징을 그려놓았다.	이와이 도시오	북뱅크	2009
11	달은 우유일지도 몰라	주인공들은 달을 보고 자신이 가장 좋아하는 것, 자신이 가장 잘 아는 것을 떠올린다. 친구들과 함께 궁금증 해결에 나선 로지의 이야기이다.	리자 술만	좋은책어린이	2007
12	누구 그림자 일까?	그림자놀이가 유아들의 호기심을 자극한다.	최숙희	보림	2000
13	우리 모두 다함께	서로 다른 이들이 모여 가족을 구성해도, 서로 다르기 때문에 즐거워하며, 더욱 사랑할 수 있다	아니타 제람	베틀북	2000
14	무엇을 할까?	주변에서 쉽게 접할 수 있는 다양한 일과 그 일에 따른 신발을 묘사한다.	정해영	논장	2011
15	손, 손 내손은	어린이들에게 신체의 각 부분을 알려주는 것 이상을 담고 있다. 여러 인종의 어린이들이 나와 전 세계의 인류는 하나라는 것을 말하고 있다.	빌 마틴 주니어	열린어린이	2005
16	나 수탉 맞아?	이상한 울음소리를 내는 수탉이 자신의 울음소리를 되찾아가는 과정이다.	줄리엣 델러스 콘테	그림마을	2001
17	아주 바쁜 거미	작은 거미 한 마리가 거미줄이 아름답고 쓸모 있는 것인지 보여 준다.	에릭 칼	더큰	2005
18	빨간 암탉	하루 종일 낮잠만 자는 고양이, 개, 생쥐와 함께 사는 암탉은 항상 혼자 온갖 집안일을 다 한다. 암탉은 혼자 밀을 심고, 거두고, 빵아, 케이크를 만든다.	폴 갈돈	시공주니어	2007
19	섬 하나가 쭈욱	깊은 바다 밑에서 하나의 섬이 자라나는 과정을 알려준다.	롤라세이 퍼	아이즐북스	2006
20	아주 작은 씨앗	작은 씨앗의 여행과 꽃으로 자라기까지의 과정을 담고 있다.	에릭 칼	더큰컴퍼니	2005
21	비가 오는 날에는	비를 대하는 동물들의 친진한 모습이 나 문답처럼 구성된 2박자 리듬의 글도 재미를 더한다.	이혜리	보림	2001

22	검피 아저씨의 뱃놀이	옆집 아저씨랑 함께 신나게 뱃놀이를 떠나는 동네 꼬마들 이야기이다.	존 버닝햄	시공사	1996
23	아빠 달님을 따주세요	아이들을 위해 달도 따다주고 싶어 하 는 아빠의 사랑을 듬뿍 느낄 수 있다.	에릭 칼	더큰 컴퍼니	2007
24	아기딱새 잠재우기	아기 딱새를 잠재우기 위해 애쓰는 동 물들의 이야기이다.	다이앤 레드필드 매시	푸른길	2007

### (5) 활동구안

그림책을 활용한 창의적 유아음악교육프로그램 활동을 구성하기 위하여 내용 범주와 내용요소에 맞는 활동을 구안하였다. 이 과정에서 그림책과 유아음악교육프로그램에 관련 국내외 문헌과 유치원 교육과정의 교사용 지도 자료집, 그의 유아교육 관련도서(김명순, 조경자, 2000; 심성경 외, 2010; 안재신, 2004; 이숙희, 2010; 장은주, 2009; Almeida, 2006), 유아용 음악자료집, 악기 교구 등을 활용하였다. 문헌분석을 통해 활동을 구안하고 활용방법들에 대해서 참조하였다. 활동구안 과정에서 유아가 음악활동에 대한 적극적 관심을 가지고 다양한 방법으로 음악을 인식하고 표현할 수 있도록 하는데 중점을 두었다. 또한 유아의 흥미와 발달 정도를 고려하여 음악활동에 참여할 수 있도록 고려하여 활동을 구성하였다.

#### 가. 운영방법

그림책을 활용한 창의적 유아음악프로그램은 주 2회씩 진행하는 활동으로 구성하였다. 유아들에게 음악활동을 주 2회씩 진행하는 것은 1회씩 지도하는 것보다 다양한 종류를 지속적으로 활용하게 되어 음악적 경험을 심화하고 확대할 뿐 아니라 창의적인 생각을 북돋워 주는 창의적 활동의 구성 원리에(Cameron & Bartel, 1998; Christianson, 1995) 기초한 것이다.

그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램은 25명의 대집단 또는 소집단으로 이루어지며 1회 수업시간은 약 30분 내외로 융통성을 가지고 진행하였다. 또한 소집단으로 프로그램을 실시 할 경우, 담임교사는 다른 소집단의 유아들에게 실내·외 자유선택활동을 제공함으로써 시간을 탄력적으로 운영한다.

### 나. 활동형태

그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램 운영의 효과적인 활동형태 선정에 기초가 된 연구들을 중심으로 창의적 음악활동 형태를 제시하면 다음 표 23과 같다. 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램의 활동형태는 노랫말 짓기, 즉흥연주하기, 음악만들기, 음악기록하기, 소리탐색과 음악적 활용하기, 신체표현하기, 듣고 평가하기로 구성되었다.

<표 23> 프로그램의 활동형태

연구자	내용	적용점
Barrett (2002)	•아동들이 창의적으로 개발한 기보(invented notation)가 아동들의 음악적 기억에 매우 효과적인 도구이며 음악적 기억은 아동의 초기 인지발달에 중요한 지침	⇒ •악보로 기록하기  •합주  •작곡    •감상
Bamberger (1994)	•만 2-5세의 유아들은 눈에 보이지 않는 음악을 듣고 그림으로 표현함	
Hickey (1997)	•창의적인 음악활동은 작곡과 즉흥연주, 기악합주를 통해서 구체적 아이디어 제시. 주어진 리듬에 리듬을 이어짓기, 노래를 지은 후 교사는 이를 앙상블 활동 또는 모두가 참여할 수 있는 즉흥연주 방법으로 지도함	
Kaschub (1997)	•음악적 동기유발을 가장 극대화 시키는 활동은 작곡을 경험하는 것. •감상과 작곡활동은 음악요소를 이해하는 활동으로 음악적 발견과 창의적 사고를 개발. 또한 음악적 사고와 음악적 언어를 다룸.	
Reimer (1989)	•음악은 아동의 창의성을 배양하는 효과적 도구. •음악의 감상, 연주, 창작행위는 모두 창의성을 포함	

Kratus (1990)	•탐구, 즉흥연주, 작곡, 연주의 창작활동의 4단계 제시. 주위에서 쉽게 접할 수 있는 물건이나 신체를 사용하여 짧은 음악을 창작하는 활동이 기본임.	⇒	•탐구, 탐색
허순희 (1999)	•음악활동의 창의적 과정으로 탐색, 즉흥연주, 창의적 연주 제시.		•신체를 사용하여 짧은 음악 창작
이선미 (2007) 최지원 (2008)	•신체동작을 통해 리듬 표현하기, 계이름 부르기, 즉각적인 신체 반응을 동작, 표정, 말하기, 연주 활용하기. •단순한 멜로디 곡과 다양한 경험의 반복 학습하기.		
윤영배 (2008)	•다양한 음악적 요소와 기술에 기초한 즉흥적 리듬이나 선율, 신체적 표현 활동 구성		
장근주 (2004)	•창의적 음악교육을 위한 구체적인 음악활동으로 신체 소리와 물건소리, 자연과 주변 환경소리, 악기소리 탐색, 짧은 문장에 리듬과 선율 창작, 짧은 시 즉흥연주, 작곡 등을 통하여 창의적 사고력 증진.	•짧은 문장에 리듬과 선율창작	
Kratus (1990)	•탐구, 즉흥연주, 작곡, 연주의 창작활동의 4단계 제시. 주위에서 쉽게 접할 수 있는 물건이나 신체를 사용하여 짧은 음악을 창작하는 활동이 기본임.	⇒	•창작하기
조효임 (2001)	•창의적 음악활동과 음악학습요소로 소리탐색, 노래부르기, 악기 만들기, 아동이 만든 악기를 이용한 활동, 즉흥연주, 악기로 표현하기, 음악듣기, 지휘, 음악이적 자료를 이용한 활동 등 활동영역 별로 구안하여 제시.		
함희주 (1997)	•독일은 음악영역을 창의적 영역으로 구분하여 음 소재를 가지고 다양하게 응용하기, 즉흥연주, 간단한 리듬과 가락의 변주, 언어 특성에 따른 음악 소리 만들기(음악삽화)를 주 활동으로 제시.		
Gardner (1991)	•창작과 즉흥활동은 창의적 산물로서 예술교육의 중심을 차지해야 한다고 강조.		
방금주, 김용희 (2000)	•음악교육에서 창의성을 개발하는 효과적 수단 중의 하나는 창작 활동임. 창의성을 개발하기 위한 창작 활동으로서 중요한 것은 유아가 말을 배우듯 자연스럽게 창작하도록 함.		
Mickolajak (2003)	•즉흥연주가 학생들의 음악성 신장에 효과적인 도구		

Hickey (1997)	•창의적 음악활동은 작곡과 즉흥연주, 기악합주를 통해서 구체적 아이디어를 제시. 주어진 리듬에 리듬을 이어짓기, 노래를 지은 후 교사는 이를 앙상블 활동 또는 모두가 참여할 수 있는 즉흥연주 방법으로 지도함	•즉흥연주
------------------	---	-------



창의적 음악 활동형태

노랫말 짓기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•다양한 가사 짓기</li> <li>•리듬에 따라 가사 짓기</li> <li>•이야기 속 내용을 바탕으로 이미 알고 있는 노래의 가사를 재구성하여 부르기</li> <li>•반복 어구 또는 그림을 사용한 오음음계 중심의 쉽고 짧은 노래를 부르기</li> </ul>
즉흥연주하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•의성어와 의태어를 사용하여 단순한 리듬과 가락을 만들어 즉흥연주하기</li> <li>•등장인물의 특징을 목소리, 악기, 신체를 이용하여 다양한 소리를 내어보기</li> <li>•음악적 상상력과 음악에 따른 이야기 짓기 등의 즉흥표현활동을 경험하기</li> </ul>
음악만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•줄거리를 바탕으로 5음으로 구성된 가락 만들기</li> <li>•그림책 장면에서 어울리는 적절한 배경음악 만들기</li> <li>•다양한 음원을 활용한 곡 만들기</li> </ul>
음악 기록하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•만든 음악을 그림, 기호, 악보로 그리기</li> <li>•음악을 이루는 구성요소를 상상하여 기록하기</li> <li>•음악을 상징적으로 기호화, 음악표상하기</li> </ul>
소리 탐색과 음악적 활용하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•다양한 목소리, 악기소리 등을 탐색하고 선택하여 음악으로 표현하기</li> <li>•이야기 장면에서 적절한 여러 가지 악기들을 탐색하고 연주기술을 배우며 연주하기</li> <li>•의성어, 의태어, 분위기를 소리로 표현하기</li> <li>•상황이나 장면에서 어울리는 음악 넣어 꾸미기</li> </ul>
신체표현하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•이야기 등장인물과 음악요소를 연결하여 적합한 동작 창안하기</li> <li>•음악의 개념요소 등에 관한 느낌을 움직임으로 표현하기</li> </ul>
감상하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•음악 만들기를 통해 완성된 곡 감상하기</li> <li>•그림책 주제와 연관 지어 자신이 표현하고자 하는 음악적 요소를 표현하고 전달하기</li> </ul>

## 다. 활동내용

그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램은 활동내용은 표 24와 같다.

<표 24> 프로그램의 활동내용

회기	활동명	그림책	활동내용	창의적 음악활동형태
1	만약 어른이 된다면	너는 누구니?	<ul style="list-style-type: none"> <li>•음악적 요소를 찾아 노랫말에 적용하기</li> <li>•'너는 누구니'의 문답으로 창작하여 노래 부르기.</li> <li>•등장하는 동물의 특징을 신체표현하기</li> <li>•노래책 만들기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·노랫말 짓기</li> <li>·음악만들기</li> <li>·음악 기록하기</li> <li>·신체표현하기</li> </ul>
2	사랑하는 내 친구	내 친구 깡충이	<ul style="list-style-type: none"> <li>•그림에 나타난 점선의 흐름을 통해 소리를 상상하여 음악으로 표현하기</li> <li>•동물 사다리를 음높이에 맞춰 연주하기</li> <li>•비행기의 날아가는 모습에서 음악적 요소를 찾아 신체활동으로 표현하기</li> <li>•비행기가 움직일 때 들리는 소리를 점, 선, 도형으로 표현하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·음악만들기</li> <li>·음악 기록하기</li> <li>·소리탐색과 음악적 활용하기</li> <li>·신체표현하기</li> </ul>
3	메아리가 들려요	꼬마 비버와 메아리	<ul style="list-style-type: none"> <li>•비버와 다른 동물들의 신체표현하기</li> <li>•배가 떠나는 장면에 어울리는 음악을 찾아 악기와 함께 연주하며 부르기</li> <li>•배가 떠나는 장면을 스카프를 활용하여 독특한 표현방법 찾아보기</li> <li>•'야호' 메아리를 즉흥연주하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·즉흥연주하기</li> <li>·소리탐색과 음악적 활용하기</li> <li>·신체표현하기</li> </ul>
4	눈에 비친 세상	야옹아, 야옹아 무얼보니?	<ul style="list-style-type: none"> <li>•쇼팽의 고양이 왈츠 감상하기</li> <li>•이야기와 그림을 보고 독창적 음악 만들기</li> <li>•이야기와 그림을 보고 질문과 대답을 스스로 생각하여 즉흥적인 음악으로 표현하기</li> <li>•다른 유아들의 다양한 표현에 관심 갖기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·노랫말 짓기</li> <li>·즉흥연주하기</li> <li>·음악만들기</li> <li>·음악 기록하기</li> <li>·감상하기</li> </ul>
5	누가 숨어 있을까?	깜짝 깜짝 색깔들	<ul style="list-style-type: none"> <li>•하이든 놀람 교향곡 감상하기</li> <li>•동요 '빙고' 멜로디에 새로운 노랫말 넣어 부르기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·노랫말 짓기</li> <li>·음악만들기</li> <li>·음악 기록하기</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>•'상자에 하나' 찬트를 만들고, 소리와 동작 제시하기</li> <li>•색깔 상자를 상상하며, 즉흥적으로 노래 부르기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·신체표현하기</li> <li>·감상하기</li> </ul>
6	나비가 되기까지	배고픈 애벌레	<ul style="list-style-type: none"> <li>•'열 꼬마 인디언' 노래의 멜로디를 활용하여 "배고픈 애벌레" 노랫말 만들기</li> <li>•그림책에 등장하는 과일단어를 리듬패턴으로 만들어 '암암 맛있다' 리듬게임하기</li> <li>•스카프를 활용하여 '알-애벌레- 번데기-나비가 되어가는 장면이나 모습을 신체로 표현하기</li> <li>•바하의 '2대의 바이올린을 위한 협주곡' 라 단조, 2악장 감상하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·노랫말 짓기</li> <li>·즉흥연주하기</li> <li>·음악 기록하기</li> <li>·소리탐색과 음악적 활용하기</li> <li>·신체표현하기</li> <li>·감상하기</li> </ul>
7	빗소리를 연주해요	야! 비온다	<ul style="list-style-type: none"> <li>•쇼팽의 '빗방울 전주곡' 감상하기</li> <li>•의성어, 의태어를 발견하고 악기소리와 연결하여 연주하기</li> <li>•그림과 연결하여 '우산을 쓰렴' 독창적 음악으로 표현하고 색깔 악보를 기록하기.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·노랫말 짓기</li> <li>·음악만들기</li> <li>·음악 기록하기</li> <li>·소리탐색과 음악적 활용하기</li> <li>·감상하기</li> </ul>
8	사계절 이야기	봄 여름 가을 겨울 창밖을 내다봐요	<ul style="list-style-type: none"> <li>•그림책에서 마음에 드는 부분을 골라 노래로 완성하기</li> <li>•그림책 장면을 관찰하고 스카프를 활용하여 독특하게 표현하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·노랫말 짓기</li> <li>·소리 탐색과 음악적 활용하기</li> <li>·신체표현하기</li> </ul>
9	리듬을 연주해요	수백만개의 눈송이들	<ul style="list-style-type: none"> <li>•음악으로 표현할 단어를 발견하여 어울리는 악기를 찾아 분류하기</li> <li>•단어를 통해 소리를 상상하여 악기로 연주하기</li> <li>•문장을 활용하여 운율을 살려 리듬패턴 만들기</li> <li>•'하얀 눈이 땅위에' 노래에 맞추어 악기연주하기</li> <li>•자발적 악기를 탐색하고 집중하여 연주하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·노랫말 짓기</li> <li>·즉흥연주하기</li> <li>·음악만들기</li> <li>·음악 기록하기</li> <li>·소리탐색과 음악적 활용하기</li> <li>·신체표현하기</li> </ul>

10	누가 살고 있나요?	100층짜 리 집	<ul style="list-style-type: none"> <li>•'00층에 왔어요. 누가 살고 있나요?' 짧은 멜로디를 활용하여 질문하고 대답하기</li> <li>•그림을 보고 노랫말 제시하기</li> <li>•동물의 특징을 상상하여 신체로 표현하기</li> <li>•'도치의 편지'를 '똥보아저씨' 노래에 맞추어 개사하여 노래부르기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·노랫말 짓기</li> <li>·음악만들기</li> <li>·음악 기록하기</li> <li>·신체표현하기</li> </ul>
11	달은 무엇으로 만든 걸까? 노래 만들기	달은 우유일지 도 몰라	<ul style="list-style-type: none"> <li>•'달은 무엇으로 만든 걸까?'에 맞추어 다양한 음악적 아이디어 제시하기</li> <li>•그림책에서 노래로 표현하고 싶은 부분을 찾아 노랫말 지어보기</li> <li>•'달은 무엇으로 만든걸까?' 노래 만들기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·노랫말 짓기</li> <li>·음악만들기</li> <li>·음악 기록하기</li> <li>·신체표현하기</li> </ul>
12	그림자 수수께끼	누구 그림자 일까?	<ul style="list-style-type: none"> <li>•드뷔시의 영상 1권 - 1번 물에 비친 그림자 감상하기</li> <li>•그림자에 따라 다양한 신체표현 아이디어 제시하기</li> <li>•'누구 그림자일까' 문답형식으로 만들어 즉흥적 노래 부르기</li> <li>•드뷔시'물에 비친 달빛'을 감상하며 사물과 그림자가 되어 창의적 표현에 관심 갖기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·노랫말 짓기</li> <li>·소리 탐색과 음악적 활용하기</li> <li>·신체표현하기</li> <li>·감상하기</li> </ul>
13	조그만 귀염둥이	우리 모두 다함께	<ul style="list-style-type: none"> <li>•그림책에서 등장인물들이 부르는 노래 부분에 직접 멜로디를 만들어 적용하기</li> <li>•'우리는 조그만 귀염둥이들' 노래 창작하기</li> <li>•노랫말에 독특한 신체 표현방법과 강조할 부분 찾아 악기로 연주하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·노랫말 짓기</li> <li>·음악만들기</li> <li>·음악 기록하기</li> <li>·소리탐색과 음악적 활용하기</li> <li>·신체표현하기</li> </ul>
14	누구 발일까?	무엇을 할까?	<ul style="list-style-type: none"> <li>•신발에 따라 다양한 음악적 아이디어 제시하기</li> <li>•이야기와 그림을 보고 독창적 음악 만들기</li> <li>•의성어, 의태어를 이해하고 단어를 리듬감을 살려 악기로 연주하기</li> <li>•각 신발 특징에 맞는 소리와 악기를 분류하기</li> <li>•'누구 발일까?' 노래를 완성하고 리듬합주하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·노랫말 짓기</li> <li>·즉흥연주하기</li> <li>·음악만들기</li> <li>·소리탐색과 음악적 활용하기</li> <li>·신체표현하기</li> </ul>

15	나처럼 할 수 있을까?	손, 손 내손은	<ul style="list-style-type: none"> <li>•신체에 대해 소개 된 내용에 따라 다양한 신체표현 아이디어 제시하기</li> <li>•다양한 신체부위를 탐색하고 유아의 창의적인 반응과 표현에 관심 갖기</li> <li>•리듬패턴을 발견하고 신체 악기로 연주하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·노랫말 짓기</li> <li>·음악 기록하기</li> <li>·소리탐색과 음악적 활용하기</li> <li>·신체표현하기</li> </ul>
16	소리를 찾아 보아요	나 수탉 맞아?	<ul style="list-style-type: none"> <li>•꼬기오, 음매, 매에에 다양한 동물 울음소리를 이해하고 단어와 이미지를 리듬으로 만들어 활용하기</li> <li>•그림 장면별로 음악적 요소를 찾아 어울리는 악기 소리를 찾아보기.</li> <li>•'그 소리가 아니야' 노래 완성하기</li> <li>•지휘자(교사)의 지휘에 맞춰 그룹별 연주하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·노랫말 짓기</li> <li>·음악만들기</li> <li>·소리 탐색과 음악적 활용</li> <li>·신체표현하기</li> </ul>
17	나랑 같이 놀자	아주 바쁜 거미	<ul style="list-style-type: none"> <li>•'아주 바쁜 거미' 장면 마다 다양한 음악적 아이디어 제시하기</li> <li>•동물 소리를 상상하여 음악으로 표현하기</li> <li>•음악적 요소를 이해하고 단어와 이미지를 신체표현에 활용하기</li> <li>•그림책에서 음악적 요소를 찾아 노랫말 지어보기</li> <li>•다양한 소리와 동작을 독특하게 표현하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·노랫말 짓기</li> <li>·음악만들기</li> <li>·음악 기록하기</li> <li>·소리탐색과 음악적 활용하기</li> <li>·신체표현하기</li> </ul>
18	누가 집안일을 도울래?	빨간 암탉	<ul style="list-style-type: none"> <li>•암탉, 고양이, 강아지, 생쥐에 따라 다양한 음악적 아이디어 제시하기</li> <li>•반복되는 문장을 상상하여 음악으로 표현하기</li> <li>•각 동물의 특징에 어울리는 독특한 신체 표현방법 모색하기</li> <li>•'빨간 암탉이 외쳤지' 노래를 완성하고 각 동물 팀으로 나누어 악기탐색하고 리듬악기 합주하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·노랫말 짓기</li> <li>·음악만들기</li> <li>·소리탐색과 음악적 활용하기</li> <li>·신체표현하기</li> </ul>

19	섬이 생긴 이야기	섬 하나가 쭈욱	<ul style="list-style-type: none"> <li>•'섬 하나가 쭈욱'에 표현할 수 있는 다양한 음악적 아이디어 제시하기</li> <li>•'부글부글부글' 단어를 통해 소리를 상상하여 음악으로 표현하기</li> <li>•'화산이 끊어 넘치는 장면'에 소리 입히기</li> <li>•음악적 요소를 이해하고 단어와 이미지를 청각적 표현에 활용하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·노랫말 짓기</li> <li>·즉흥연주하기</li> <li>·음악만들기</li> <li>·소리탐색과 음악적 활용하기</li> <li>·신체표현하기</li> </ul>
20	씨앗의 여행	아주 작은 씨앗	<ul style="list-style-type: none"> <li>•그림 장면을 통해 적절한 배경음악을 상상하여 음악으로 표현하기</li> <li>•사계절 날씨를 소리로 표현하기</li> <li>•아주 작은 씨앗부터 꽃으로 피어나는 과정을 독특한 표현방법 모색하기</li> <li>•씨앗이 자라는 과정을 악기소리와 신체표현을 결합하여 함께 표현하기</li> <li>•'꽃씨야 잠에서 깨렴' 창의적 표현활동 완성하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·즉흥연주하기</li> <li>·음악만들기</li> <li>·소리탐색과 음악적 활용하기</li> <li>·신체표현하기</li> </ul>
21	소리를 몸으로 표현해요	비가 오는 날에는	<ul style="list-style-type: none"> <li>•요한 스트라우스의 천둥과 번개 감상하기</li> <li>•비오는 날 동물들의 움직임을 다양한 신체표현과 스카프를 활용하여 표현하기</li> <li>•비 내리는 정도에 따라 소리를 상상하여 음악적 아이디어 제시하기</li> <li>•이야기와 그림을 보고 독창적 노랫말 지어보기</li> <li>•'이렇게 비가 오는 날'을 상상하며 노래를 부르고 노래책 만들기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·노랫말 짓기</li> <li>·즉흥연주하기</li> <li>·음악만들기</li> <li>·음악 기록하기</li> <li>·소리탐색과 음악적 활용하기</li> <li>·신체표현하기</li> <li>·감상하기</li> </ul>
22	뱃놀이를 떠나자	검피 아저씨의 뱃놀이	<ul style="list-style-type: none"> <li>•요한 슈트라우스-아름답고 푸른 도나우 감상</li> <li>•이야기의 흐름에 따라 의성어, 의태어를 이해하고 해설자의 이야기 전달에 따라 악기연주를 통해 효과음으로 활용하기</li> <li>•그림책에 어울리는 동요를 찾아 배경음악으로 적용하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·노랫말 짓기</li> <li>·즉흥연주하기</li> <li>·음악만들기</li> <li>·음악 기록하기</li> <li>·소리탐색과 음악적 활용하기</li> <li>·신체표현하기</li> <li>·감상하기</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>•자발적으로 2-3명의 팀을 이루어 연주에 참여하기</li> </ul>	
23	달님과 춤을 추워요	아빠 달님을 따주세요	<ul style="list-style-type: none"> <li>•드뷔시의 베르가마스크 모음곡 中 달빛 , 브람스 자장가 감상하기</li> <li>•달의 크기와 움직임에 따라 다양한 음악적 아이디어 제시하기</li> <li>•'위로, 아래로' 시각적 이미지에 맞춰 음의 높낮이를 음악으로 표현하기</li> <li>•이야기와 그림을 보고 독창적인 2줄 악보 만들기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·노랫말 짓기</li> <li>·즉흥연주하기</li> <li>·음악만들기</li> <li>·음악 기록하기</li> <li>·소리탐색과 음악적 활용하기</li> <li>·신체표현하기</li> <li>·감상하기</li> </ul>
24	새들의 노래 연주하기	아기딱새 잠재우기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•동물에 특징에 따라 다양한 음악적 아이디어 제시하기</li> <li>•동물들의 다양한 울음소리에서 음악적 요소를 발견하고 악기 연주방법 모색하기</li> <li>•동물의 노래 소리를 즉흥적으로 연주하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·노랫말 짓기</li> <li>·즉흥연주하기</li> <li>·음악만들기</li> <li>·소리탐색과 음악적 활용하기</li> <li>·신체표현하기</li> </ul>

그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램의 활동계획안 예시는 표 25와 같다. 활동계획안은 ‘야 비온다’ 그림책을 활용하여 실행된 실험집단의 음악수업 사례이다.

<표 25> 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램의 활동계획안 예시

활동명	빗소리를 연주해요	그림책	야! 비온다
활동목표	①그림 또는 이야기를 활용하여 떠오르는 생각과 음악적 표현들을 이야기 할 수 있다. ②이야기를 듣고 마음껏 상상하여 소리를 만들 수 있다. ③목소리와 악기의 어우러짐을 통해 음악의 아름다움을 느낀다.		
활동형태	노랫말 짓기, 음악만들기, 음악기록하기, 소리 탐색과 음악적 활용하기, 신체표현하기, 감상하기		
활동자료	그림책, 트라이앵글, 리듬막대, 톤블록, 샌드블록, 돌림실로폰, 공명실로폰, 핑거십벌즈, 마라카스		
교수전략	음악적 모델링 제시하기, 음악적 아이디어 제시하기, 재창조하기, 느낌과 생각 수용하기, 긍정적 강화하기		
교수학습 단계	활동내용		
도 탐색 입 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•쇼팽의 '빗방울 전주곡'을 감상한다.</li> <li>•'빗소리' 노래를 부른다.</li> </ul>		
그림책 읽기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•겉표지의 제목과 그림을 감상하고, 무슨 이야기일까 추측해 본다.</li> <li>•그림책의 그림과 이야기를 함께 읽는다.</li> </ul>		
전 개	음악적 의사 소통	<ul style="list-style-type: none"> <li>•교사는 그림책을 보며 멜로디를 제시한다. 이야기 중간에 유아가 멜로디의 흐름을 이해하면, 교사가 묻고 유아가 대답하는 형식으로 노래를 부를 수 있는 기회를 제공한다.</li> <li>•교사는 그림으로 소개된 등장인물을 순서대로 소개하면서 유아가 즉흥적으로 노래를 부를 수 있는 기회를 제공한다.</li> <li>•'야! 비온다' 음악 만들기</li> <li>•완성된 노래에 제시된 내용에 따라 유아가 신체 표현을 해본다.</li> <li>•노래를 부르며 의성어가 나오는 부분을 유아들이 자신의 느낌으로 다양한 리듬악기를 탐색하고 연주한다.</li> </ul>	
	표상 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•우산을 씌어주고 싶은 대상에 대해 표상해 본다.</li> <li>•우산을 씌어주고 싶은 대상을 글, 그림, 노래로 표현해 본다.</li> </ul>	
	공유	<ul style="list-style-type: none"> <li>•서로의 표현을 공유해 보고 같은 점, 다른 점에 대해 알아본다.</li> <li>•다시 바꾸고 싶은 부분이나 첨가 하고 싶은 부분이 있는지 이야기 나눈다. 마음에 드는 표현이 있는지 이야기해 본다.</li> </ul>	
마 무 리	평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>•시각적 경험을 통해 상상하는 소리에 대한 고정관념을 벗어나 새로운 표현의 가능성을 탐색하는가?</li> <li>•음색, 멜로디, 리듬, 강약, 빠르기 등을 이해하고 이미지를 청각적 표현에 활용하였는가?</li> <li>•적극적으로 참여하고 협력하였는가?</li> </ul>	

## (6) 교사역할

그림책을 활용한 창의적인 유아음악교육 프로그램에서 교사의 역할을 살펴보면 다음과 같다(김명순, 조경자, 2003; 김혜경, 1996; 장은주, 2009; 허순희, 1996; Gharavi, 1993; Eliason & Jenkins, 2003).

첫째, 동기유발자의 역할이다. 교사는 자유롭고 수용적인 분위기 속에서 유아들을 자극하고 격려하며 북돋아 주는 역할을 하며 유아들이 음악적 의도를 가지고 그것을 표현할 방법을 찾도록 도와주어야 한다. 또한 교사는 유아들이 창조된 결과보다 과정에서 다 많은 것을 배우고 느낄 수 있도록 결과보다 과정을 중요시하는 태도를 갖는다.

둘째, 촉진자의 역할이다. 교사는 유아의 음악적 표현을 촉진하고자 할 때 유아의 상상력이 풍부한 아이디어에 대처할 필요가 있다. 교사는 유아의 음악적 표현을 지속적이고 창의적인 것으로 유지시켜 줄 재료들을 제공해줌으로써 그 아이디어에 반응을 해 줄 필요가 있다.

셋째, 환경 제공자의 역할이다. 교사는 유아에게 합리적인 한계 상황 내에서 스스로 사고하고 선택하며 결정을 하도록 많은 기회를 제공해주는 개방적인 분위기를 제공해야 한다. 교사는 자유로운 음악활동 아래 유아가 심미적으로 상호 작용할 수 있도록 환경을 제공해 주어야 한다. 유아들은 이러한 환경 속에서 창의력을 기를 수 있다. 여러 가지 소리를 내는 악기, 자극을 줄 수 있는 물리적, 감정적 환경, 구조적 한계 내에서 선택의 자유성을 부여하는 것이 교사의 안내로 이루어질 수 있다.

넷째, 정보제공자의 역할이다. 유아가 그림책의 이야기와 그림을 통해 음악으로 연계할 수 있도록 그림책과 음악에 대한 창의적인 사고를 위한 발문과 유아의 응답에 대해 상호작용을 해주는 역할을 한다. 그리고 창의적인 음악 표현을 기초로 그림책과 음악을 연계하여 생각 할 수 있도록 정보를 제공하는 역할을 수행한다. 특히, 교사는 유아의 독창적인 사고의 가치를 인정해 주고 유아들의

사고발달을 촉진시키는 발문으로 아동들의 아이디어 산물을 강화시켜 주어야 한다.

#### 4) 평가

그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램의 평가는 계획된 프로그램의 목표와 프로그램 실행 후의 프로그램의 적합성을 확인하기 위함이다. 본 프로그램 개발과정에서 선정한 평가방법은 형성평가와 총괄평가로 나누어 실시하도록 하였다. 이를 토대로 평가의 대상, 방법, 시기, 내용 등을 어떻게 선정할 것인지 검토하였다.

형성평가는 교사 평가와 유아 평가로 나누어 실시하도록 하였다. 교사 평가는 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램이 진행되는 과정에서 나타나는 반응에 대해 관찰하고 ‘활동의 목표에 도달하였는가?’, ‘교육내용은 적합하였는가?’, ‘교수-학습단계, 교수전략에 따라 적절히 진행되었는가?’, ‘유아의 발달에 적합하였는가?’ 그리고 ‘유아가 즐겁게 참여하였는가?’에 대해 평가하도록 구성하였다. 또한, 유아 평가는 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램 과정 및 결과에 대하여 소집단 및 대집단 평가 그리고 교사에 의한 관찰 평가와 작품 분석으로 이루어 졌다. 또한, 유아의 활동 참여 정도 관찰, 활동 결과물 수집, 동영상 및 사진 자료 수집, 유아 및 교사의 면담 등의 등을 통해 프로그램이 제대로 진행되고 있는지 평가하였다. 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육은 즉각적인 결과보다는 과정 지향적이기 때문에 과정 및 결과에 대한 소집단 및 대집단 평가와 유아가 만든 음악작품 분석으로 이루어졌다.

총괄평가를 위해서 구성된 창의적 유아음악교육 프로그램을 유아에게 적용하기 전과 후에 각각 유아에게는 음악적 표현력, 음악적 인지력, 음악적 태도, 창의성 검사도구를 사용하여 본 프로그램의 효과를 평가하였다.

### 3. 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램 최종안

본 프로그램의 최종안은 전문가 협의와 예비연구를 통해 프로그램의 타당성을 검증하여 최종안을 완성하였다.

#### 1) 프로그램 타당성 검증

##### (1) 전문가 협의

그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램의 시안은 유아교육 관련학과 교수 2인, 유아음악교육 전문가 1인, 유아교육 박사과정 수료자 2인, 유아교사 경력 5년차 이상인 유치원 교사 3인으로 구성된 전문가 협의회를 구성하여 내용을 검토하였다. 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램의 목적 및 목표에 적합한 내용인지, 만 5세의 그림책을 활용한 창의적인 유아음악교육 프로그램의 교수-학습방법으로 적합한지 교사들의 요구와 현장 상황에 적합한지 등에 대해 이루어졌다.

검토 과정을 통해 나온 의견을 반영하여 프로그램 시안을 수정 보완하였다. 구체적으로 유아들에게 너무 익숙하거나 음악극이나 음악과 연계활동의 경험이 있는 그림책과 유아들의 이해 능력과 전달 수준을 파악하여 그림책 선정을 수정하였다. 또한 그림책을 책을 읽고 다시 회상하는 활동을 할 때 미리 준비해 둔 멀티미디어 화면을 통해 그림책 내용을 살펴보는 방법을 추가하였다. 본 연구자가 프로그램을 적용하는 해당 학급 담임교사와 유아교사 2인의 구체적인 협의결과는 다음과 같다.

첫째, 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육에 맞추어 음률 영역의 악기를 재구비하고 가사판과 유아들의 창작품을 전시하고 자유롭게 연주할 수 있는 공간 확보가 필요하였다. 따라서 유아들이 쉽게 접할 수 있는 교수매체의 특성을

살려 일상생활에서 자연스럽게 유아들이 음악을 즐기고 경험할 수 있도록 충분한 공간과 음악적 환경을 구성하기로 하였다.

둘째, 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램은 대집단과 소집단 활동으로 진행된다. 따라서 소집단으로 프로그램을 실시할 경우 유아들을 12명 내외를 나누어 진행하기로 하였다. 그리고 프로그램이 진행되는 동안 담임교사는 다른 소집단의 유아들에게 실내·외 자유선택놀이를 제공함으로써 시간을 탄력적으로 운영하기로 하였다.

셋째, 교사는 자유선택시간에 음률영역의 활성화와 대소그룹 활동으로 악기 연주하기 활동 전개의 어려움을 이야기 하였다. 악기의 수가 제한적인 상황에서 여러 명의 유아들이 연주하는 것이 불가능하다고 하였다. 자유선택시간 음률영역이 너무 소란스러워 융통적인 운영방법이 요구되었다. 따라서 음률영역의 재구성하고 악기 사용과 정리를 위한 규칙을 만들어 실제 적용점을 도출하였다.

각 활동 내용들의 적합성은 각 활동들이 프로그램의 목적 및 목표와 프로그램의 교육내용, 선정한 교수-학습 방법 및 교수자료들이 창의적인 유아음악교육을 구체적으로 반영하고 있는지를 확인하고 프로그램을 수정 보완하였다. 현장교사들의 의견과 전문가와의 협의 내용을 적극적으로 검토, 수용하여 프로그램을 구성하게 되었다.

## (2) 예비연구

그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램 개발을 위해 구성된 프로그램의 시안을 본 연구의 실험대상이 아닌 S구의 A유치원 만 5세반 유아 20명을 대상으로 프로그램의 적합성을 검증하기 위해 2월 8일부터 2월 21일까지 3주 동안 예비연구를 6회 실시하였다.

예비연구에서 음악적 맥락이 있는 그림책으로 '야옹아, 야옹아 무얼 보니?', '

장바구니', '아주 바쁜 거미', '섬 하나가 쭉옥', '신발, 신발 아가씨', '모자사세요'를 활용하였다. 예비연구의 구체적인 음악활동 내용은 표 26과 같다.

<표 26> 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램의 예비연구 활동내용

회기	활동명	그림책	창의적인 음악활동
1	눈에 비친 세상	야옹아, 야옹아 무얼 보니?	<ul style="list-style-type: none"> <li>•노랫말 짓기: 술-미-라, 내 눈이 ○○색이야.</li> <li>•음악 만들기 &amp; 음악 기록하기: 노래책 만들기</li> </ul>
2	얹얹 맛있다	장바구니	<ul style="list-style-type: none"> <li>•소리탐색 및 음악적 활용하기: 사과, 바나나, 귤, 감, 파인애플 단어를 활용하여 리듬 패턴을 익히고 연주하기</li> <li>•음악 만들기: 4박자 리듬 패턴 완성하기</li> </ul>
3	아름다운 거미줄	아주 바쁜 거미	<ul style="list-style-type: none"> <li>•소리 탐색 및 음악적 활용하기: 동물소리 악기로 연주하기</li> <li>•신체표현하기: 동물의 움직임, 돼지, 말, 양 등</li> <li>•음악 만들기: 거미줄을 치느라 아주 바빴거든요.</li> </ul>
4	섬이 생긴 이야기	섬 하나가 쭉옥	<ul style="list-style-type: none"> <li>•노랫말 짓기: 용암이 부글부글</li> <li>•소리탐색 및 음악적 활용하기: 의성어로 리듬패턴 연주하기</li> <li>•신체표현하기: 화산의 움직임을 스카프로 표현하기</li> </ul>
5	어떤 신발 신을까?	신발, 신발 아가씨	<ul style="list-style-type: none"> <li>•신체표현하기: 다양한 걸음걸이 표현하기</li> <li>•음악 만들기: 요일별 신발을 활용한 걸음걸이 패턴 만들기</li> </ul>
6	색깔 모자	모자 사세요	<ul style="list-style-type: none"> <li>•소리탐색 및 음악적 활용하기: 색깔모자 리듬패턴 연주하기</li> <li>•신체표현하기: 높은 소리, 낮은 소리 표현하기</li> <li>•음악 만들기: 색깔별 모자 리듬패턴 창작하기</li> </ul>

예비연구 결과 유아들은 그림책의 내용을 음악적으로 표현 과정에서 교사의 음악적 발문에 익숙하지 않아 소극적인 모습을 보였다. 유아들은 다양한 음악 교구와 악기 사용에 많은 흥미를 보였다. 하지만 악기연주하기에서 음색과 관련하여 악기 선택할 때 유아들은 음악적 사고를 고려하기 보다는 자신이 좋아하는, 연주하고 싶은 악기를 먼저 선택하였다. 예비연구 기간 동안 음률영역에

여러 가지를 악기를 배치하여 유아들이 충분히 탐색할 기회를 제공하여 호기심을 해소하였다. 또한 자유선택활동 시간에 융통성 있게 음률영역을 운영하고 악기를 다루고 정리하는 방법에 대한 규칙을 설명해 주었다.

예비연구를 통해 사용된 그림책 가운데 유아들의 이해 수준에 맞지 않거나 활동에 어려움을 느끼는 그림책에 대해 다시 검토하기로 하였다.

그림책에서 표현되는 글과 그림을 단순히 읽고 감상하는 것에서 벗어나 음악적 요소를 탐색하고 창의적으로 음악적 아이디어를 노래부르기, 악기연주하기, 신체표현하기, 음악만들기 등과 연계하여 활동을 진행함에 있어 유아 모두가 실제 음악적 요소 및 개념의 이해뿐 아니라 즉흥적인 음악활동을 통해 유아들만의 음악작품을 완성함으로써 성취감과 만족감을 나타냈다.

이와 같이 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램은 유아의 지적 호기심과 음악적 호기심을 자극함으로써 동기유발과 능동적인 참여를 이끌어 낼 수 있었다. 교사들의 관찰과 인터뷰 결과 유아들이 일상 속에서 쉽게 접할 수 있는 매체인 그림책을 활용한 음악활동은 다양한 음악활동 뿐 아니라 유아 자신만의 독특한 표현이 반영되어 이루어 질 수 있어 유치원 현장에서 유아들을 위한 창의적인 음악교육으로써 적합하며 효과적이었다고 하였다.

따라서 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램은 유아교육 현장에서 적용 가능성이 있는 것으로 확인되었다. 본 프로그램의 현장 적용 예비연구 결과를 기초로 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램 개발을 위한 프로그램의 틀을 ‘목적 및 목표’, ‘교육내용’, ‘교수-학습 방법’ 그리고 ‘평가’로 최종 구분하고 그와 관련된 내용들을 재조직하여 최종 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램 개발을 위한 프로그램을 구성하였다.

## 2) 프로그램 최종안

본 연구에서는 유아음악교육과 창의성의 특성을 고찰하여 그림책을 활용한

창의적 유아음악교육 프로그램을 구성하였다.

그림책을 활용한 창의적 유아음악교육프로그램의 목적은 그림책을 활용하여 음악적 요소를 탐색하고 창의적으로 표현력을 증진한다. 본 프로그램의 목표는 시각적, 청각적, 촉각적 표현 방식에 관심을 갖고 탐색하고 다양한 음악활동을 경험하는 과정에서 창의적으로 사고하고 표현한다. 또한 다양한 예술적 표현방식을 존중하고 즐기는 태도를 기른다.

프로그램의 내용범주는 창의적 음악적 표현하기, 음악적 요소를 이해하고 적용하기, 음악을 즐기며 몰입하기로 선정하였다. 첫째, 창의적 음악 표현하기의 내용요소는 주제에 따라 다양한 음악적 아이디어 제시하기, 시각적 이미지를 통해 소리를 상상하여 음악으로 표현하기, 이야기와 그림을 보고 독창적 음악 만들기, 시각적 이미지에 소리 입히기로 선정하였다. 둘째, 음악적 요소를 이해하고 적용하기의 내용요소는 음악적 요소(음색, 멜로디, 리듬, 강약 빠르기)를 이해하고 단어와 이미지의 청각적 표현에 활용하기, 그림책에서 발견한 음악적 요소 분류하고 분석하기, 그림책에서 음악적 요소를 찾아 음악에 적용하기로 선정하였다. 셋째, 음악을 즐기며 몰입하기의 내용요소는 창작의 즐거움 느끼며 몰입하기, 다양한 감각을 통한 독특한 표현방법 모색하기, 자발적으로 탐색하고 집중하여 참여하기, 시각적 이미지와 소리의 다양한 결합 관찰하기, 다르게 듣고 다르게 표현하는 창의적 표현에 관심 갖기로 선정하였다.

프로그램의 교수-학습 방법은 탐색하기, 그림책 읽기, 음악적 의사소통, 음악적 표상활동, 공유 및 평가로 구성하였다. 프로그램의 교사역할은 동기유발자, 촉진자, 환경제공자, 정보제공자가 되도록 하였다. 프로그램의 평가는 교사평가와 유아평가로 구분하였으며, 자기평가, 소집단 및 대집단, 개별적인 관찰 평가로 구성하였다.

본 연구에서 개발한 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램 개발한 최종안은 다음 그림 3과 같다.

<b>목적</b>	그림책을 활용하여 음악적 요소를 탐색하고 창의적으로 표현력을 증진한다.	
<b>목표</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•시각적, 청각적, 촉각적 표현 방식에 관심을 갖고 탐색한다.</li> <li>•다양한 음악활동을 경험하는 과정에서 창의적으로 사고하고 표현한다.</li> <li>•다양한 예술적 표현방식을 존중하고 즐기는 태도를 기른다.</li> </ul>	
<b>내용</b>	창의적 음악 표현하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•주제에 따라 다양한 음악적 아이디어 제시하기</li> <li>•시각적 이미지를 통해 소리를 상상하여 음악으로 표현하기</li> <li>•이야기와 그림을 보고 독창적 음악 만들기</li> <li>•시각적 이미지에 소리 입히기</li> </ul>
	음악적 요소를 이해하고 적용하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•음악적 요소를 이해하고 단어와 이미지를 청각적 표현에 활용하기</li> <li>•그림책에서 발견한 음악적 요소 분류하고 분석하기</li> <li>•그림책에서 음악적 요소를 찾아 음악에 적용하기</li> </ul>
	음악을 즐기며 몰입하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•창작의 즐거움 느끼며 몰입하기</li> <li>•자발적으로 탐색하고 집중하여 참여하기</li> <li>•시각적 이미지와 소리의 다양한 결합 관찰하기</li> <li>•다르게 듣고 다르게 표현하는 창의적 표현에 관심 갖기</li> </ul>
<b>교수 학습 방법</b>	교수학습단계	탐색하기, 그림책 읽기, 음악적 의사소통, 음악적 표상 활동, 공유 및 평가하기
	교수전략	음악적 모델링 제시하기, 음악적 아이디어 제시하기, 재창조하기, 느낌과 생각의 수용하기, 긍정적 강화하기
	활동형태	노랫말 짓기, 즉흥연주하기, 음악만들기, 음악기록하기, 소리탐색과 음악적 활용하기, 신체표현하기, 감상하기
	교수자료	그림 및 사진 자료, 악보, 노래가사, 리듬패턴 카드, CD, DVD, 다양한 악기 및 음악소품
	교사역할	동기유발자, 촉진자, 환경제공자, 정보제공자
<b>평가</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•형성평가, 총괄평가</li> <li>•대·소집단 평가, 소집단별 연주, 음악작품 평가, 교사의 평가 및 관찰</li> </ul>	

[그림 3] 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램의 최종안



## IV. 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램 적용효과

### 1. 연구방법

본 연구는 앞서 구성된 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램을 유아교육기관에 적용하고 그 효과를 살펴보기 위해 다음과 같이 진행되었다.

#### 1) 연구대상

본 연구는 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램의 적용효과를 검증하기 위해 서울시 S구에 위치한 K유치원과 P유치원 만 5세반을 연구대상으로 하였다. 연구대상 표집은 두 유치원은 지역 여건, 가정환경, 사회, 경제 문화 수준이 비슷한 유아들로 구성되어 있다. 실험집단과 비교집단은 만 5세이며, 실험집단 25명, 비교집단 27명으로 총 52명이 연구에 참여하였다.

#### 2) 연구도구

본 연구는 음악성의 효과를 검증하기 위하여 음악적 표현력(MCSM), 음악적 인지력(PMMA), 음악적 태도(안재신, 한애향, 1999) 검사도구를 사용하였다. 또한 창의성의 효과를 검증하기 위하여 창의성 도형검사(TTCT)를 사용하였다.

## (1) 음악적 표현력 검사

유아의 음악적 표현력의 변화를 측정하기 위하여 유아들의 기술적 음악능력 측정이 아닌 유아수준의 음악에 대한 이해와 표현을 통해 음악적 표현능력을 측정하는 것이 바람직하다고 생각하여 Wang(1985)이 개발한 음악적 창의성 검사도구인 MCSM(Measures of Creativity in Sound and Music)을 정나영(2010)이 번안한 것을 사용하였다. Wang의 MCSM은 Torrance(1981)의 Thinking Creatively in Action And Movement 설계에 따른 측정도구로 3~8세 유아들의 음악적 유창성, 음악적 상상력, 음악적 독창성의 세 가지 하위척도의 득점정도를 평가하기 위한 4개의 활동으로 구성되어 있다. 유아의 음악적 표현력 검사도구는 부록 1에 제시하였다.

### 가. 검사도구의 점수화

MCSM에서 음악적 유창성 점수는 활동1과 활동3에서 반응한 전체 반응 수에 대한 점수이다. 음악적 상상력 점수는 활동 2와 활동 4에서 반응한 것을 5점 척도로 점수화한 것이다. 음악적 독창성은 활동 1과 활동 3 가운데 독창적인 리듬의 표현에 대하여 1점씩 부여한 점수이다. 활동 2와 활동 4에 대한 평정척도는 0점에서 5점까지이다. 단 활동 4에서 유아의 이야기 반응은 4척도이다. 음악적 표현력은 합산한 점수가 높을수록 유아의 음악적 표현능력이 높은 것으로 해석할 수 있다. 연구도구의 상세한 검사내용과 채점표는 부록에 제시하였다.

MCSM의 신뢰도는 음악적 유창성 .99, 음악적 상상력 .90이었고 검사 문항간의 신뢰도는 .83~.92였다. 본 연구에서 MCSM의 전체 신뢰도는 .81로 나타났다. 본 검사에서의 채점자간 신뢰도는 .93으로 나타났다. 음악적 표현력 검사도구의 구체적인 내용 및 점수범위는 아래의 표 27과 같다.

<표 27> 음악적 표현력 검사도구 내용

하위영역	활동내용
음악적 유창성	활동 1. 신체리듬, 악기이용, 리듬형태나 박자를 창안하는 활동 (1문항) 활동 3. 실로폰이나 오스티나토를 연주할 수 있는 능력을 알아보기 위한 활동 (1문항)
음악적 상상력	활동 2. 각 문항에서 제시하는 소리를 정확하게 악기로 연주하는 능력을 알아보기 위한 활동 (6문항) 활동 4. 곡을 들려주며 상상해서 신체, 언어를 사용하여 표현해 보게 하는 활동(이야기반응 4문항, 신체반응 4문항)
음악적 독창성	활동 1과 활동 3의 독창적인 리듬에 대해서 1점씩 부여한 점수
음악적 표현능력 전체	

## 나. 검사 실시 방법

검사 실시 방법은 활동 1의 경우 연구자가 시범 활동으로 여러 가지 신체리듬을 사용해 고정박자를 연주하고 유아는 신체리듬이나 악기를 사용하여 리듬을 창안 해보게 한다. 활동 2의 경우 각 문항의 여러 가지 상황이나 물건에 대해 설명해 주고 유아는 각 문항에서 제시하는 소리를 정확하게 악기나 행동으로 표현한다. 활동 3의 경우 연구자가 실로폰으로 한 가지 주법만으로 오스티나토를 연주하고 유아는 C음과 G음, 혹은 D음과 A음만 있는 실로폰으로 다른 리듬 형을 연주해 보게 한다. 활동 4의 경우 여러 가지 음악작품을 녹음한 테이프를 들려주고 그 곡의 내용에 대한 상황을 상상해서 신체나 언어를 사용하여 표현하게 한다. 이 검사에서 사용된 준비물은 뚜껑이 있는 플라스틱 용기, 탬버린, 캐스터네츠, 우드블록과 같은 리듬악기와 C음과 G음, 혹은 D음과 A음 실로폰, 그리고 녹음기와 녹음테이프 등이 있다. 녹음에 사용한 작품은 피로코 피에프의 '피터와 늑대', 무소르크스키의 전람회의 그림 중 'Ballet of the

Unhatched Chicks', 생상의 동물의 사육제 중 'The Elephant', 차이코프스키의 호두까기 인형 중 'Sugarplum fairy'를 사용하였다. 4개의 곡 중 유아의 신체적 표현, 음악적 분위기나 리듬, 멜로디, 다이내믹을 적절하게 반영해 줄 수 있는 특징적인 부분을 2~3분씩 편집하여 사용하였다.

## (2) 음악적 인지력 검사

본 연구에서 유아의 음악적 인지력을 측정하기 위하여 Gordon(1986)이 개발한 PMMA(Primary Measure of Music Audiation)을 이헬렌(2004)이 번안한 것을 사용하였다. PMMA는 유치원부터 초등학교 3학년까지의 아동을 대상으로 고안된 것으로 각 문항은 짧은 음악 프레이즈로 구성되어 있으며, 음감과 리듬감을 구별하기 위한 각 40개의 문항으로 이루어졌다. 음악을 듣고 제시되는 두 패턴의 같고 다름을 구별하는 방식의 검사는 정답일 경우 각 문항별로 1점을 부여하며 점수가 높을수록 음감과 리듬감이 높음을 의미한다. 유아의 음악적 인지력 검사도구는 부록 2에 제시하였다.

### 가. 검사도구의 점수화 과정

음감 및 리듬감 검사는 각각 40개의 문항, 총 80문항으로 구성되어 있으며, 한 문항 당 정답일 경우 1점, 오답일 경우 0점으로 채점되며 점수가 높을수록 음감과 리듬감이 높음을 의미한다. 음감 검사와 리듬감 검사 점수는 각각 0점에서 40점 범위에 있다. 따라서 음감과 리듬감 검사의 총점은 최저 0점에서 최고 80점으로 구성되어있다. 본 연구를 통하여 산출된 신뢰도는 음감 .80, 리듬감 .70으로 나타났으며 본 연구에서의 PMMA의 전체 신뢰도는 .84로 나타났다. 구체적인 PMMA의 구성내용은 표 28과 같다.

<표 28> PMMA 검사도구 내용

구분	내용	문항구성
음감 (40문항)	2~5개의 음으로 이루어진 장조와 단조의 패턴으로 구성되며 모든 패턴은 동일한 음가로 연주된다.	2음 - 13문항 3음 - 25문항 4음 - 1문항 5음 - 1문항
리듬감 (40문항)	여러 가지 박자(2/4, 4/8, 6/8, 5/8, 7/8)의 리듬 패턴 이 제시되며 모든 패턴은 동일한 음고로 연주된다.	제시되는 두 패턴의 박자가 동일 - 28문항 제시되는 두 패턴의 박자가 다름 - 12문항

#### 나. 검사 실시 방법

음감 검사와 리듬감 검사는 각각 12분 정도의 길이로 녹음되어있는데 각각의 검사실시는 연습문제를 포함해서 대략 25분 정도의 시간이 소요된다. 검사 실시 방법은 먼저 유아들에게 검사하는 방법을 알려주는데 검사지 각 문항에는 번호대신 자동차, 손가락, 사과 등 유아에게 친숙한 그림이 있다고 설명한다. 각 검사를 실시하기 전 음감 검사에는 4문항, 리듬감 검사에는 2문항의 연습문제가 있으며 연습문제는 연구자와 유아가 같이 실시하고 본 문제는 유아가 스스로 진행한다. 각 문항은 사물의 이름(예: 자동차, 손가락)으로 지칭되는데 사물의 이름을 듣고 난 후, 유아는 몇 초의 간격을 두고 들려오는 두 개의 노래를 듣고 두 노래가 동일하면 문항의 밑에 있는 두 개의 상자 중 같은 모양의 얼굴이 들어있는 상자에, 두 노래가 다르면 다른 얼굴이 들어있는 상자에 동그라미를 그리는 방식으로 진행한다. 검사도구의 지침서에 따르면 음감 검사를 먼저 실시한 후 리듬감 검사를 실시하기 까지 1주일 이상 간격을 두지 않도록 하고 있다.

### (3) 음악적 태도 검사

본 연구에서 사용한 음악적 태도 검사는 안재신과 한애향(1999)이 제작한 음악적 태도 검사도구를 연구자가 2007년 개정 유치원 교육과정에 맞도록 수정 보완한 도구를 사용하였다. 음악적 태도는 탐색, 표현, 감상의 영역으로 구분되어 있으며 탐색은 다양한 소리, 움직임 인식하고 구별하는 정도에 따라 7개 문항, 표현은 노래 듣고 부르기, 악기다루기에 대한 음악적 태도 19문항이고, 감상은 여러 가지 방법으로 표현해 내는 정도에 따라 9개 문항으로 구성되어 있다. 평정은 유아의 행동 및 반응과 일치되는 정도를 Likert 5점 척도로 한다. 점수가 높을수록 유아의 음악적 태도는 높게 평가되며, 점수가 낮을수록 낮게 평가된다.

<표 29> 음악적 태도 검사도구 내용

영역	내용
탐색	<ul style="list-style-type: none"> <li>•악기 소리 듣고 구별하기</li> <li>•음악 듣기</li> <li>•노랫말 정확하게 듣기</li> <li>•듣기 좋은 소리와 시끄러운 소리 구별하기</li> </ul>
표현	<ul style="list-style-type: none"> <li>•신체 이용하여 소리 내기</li> <li>•소리 만들기</li> <li>•악기 이용하여 표현하기</li> <li>•신체 이용하여 표현하기</li> </ul>
감상	<ul style="list-style-type: none"> <li>•소리 감상하기</li> <li>•움직임 감상하기</li> <li>•우리나라의 전통가락 감상하기</li> <li>•다른 사람의 음악적 표현에 관심 갖기</li> </ul>

음악적 태도 검사도구는 실험집단과 비교집단의 연구자와 비교집단 담임교사가 직접 각반의 유아를 대상으로 실시하였고, 유아 1인당 소요시간은 10분 정도였다. 본 연구에서 음악적 태도 검사의 신뢰도는 .93이었다. 또한 음악교육전문가 1인과 유아교육전문가 2인에게 안면 타당도와 내용타당도를 검증 받았다. 음악적 태도 검사도구의 세부내용은 표 29과 같다. 유아의 음악적 태도 검사도구는 부록 3에 제시하였다.

#### (4) 창의성 검사

본 연구에서 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램이 유아의 창의성에 미친 영향을 알아보기 위하여 Torrance(1996, 1990)를 김영채(2002)가 번역한 한국판 TTCT(Torrance Test of Creative Thinking Creatively with Pictures) 도형검사 A형과 B형을 사용하였다. 김영채의 한국판 TTCT 도형검사는 '그림 구성하기', '그림 완성하기', '선 더하기'의 세 가지 과제로 구성되어 있으며 유아 한 명당 소요시간은 약 30분정도이다. TTCT 하위요인별 신뢰도를 살펴보면 유창성 .77, 독창성 .70, 제목의 추상성 .76, 정교성 .74로 나타났으며, 본 연구에서 나타난 창의성 검사의 전체 신뢰도는 .75로 나타났다.

본 연구에서는 도형검사(TTCT-Figural A형, B형)를 사용하였다. A형은 사전검사용으로, B형은 사후검사용으로 사용하였으며, 창의성의 측정 요인으로는 유창성, 독창성, 정교성과 제목의 추상성 및 종합점수로 창의성을 분석하였다.

본 검사의 채점은 훈련을 받은 2인(석사 및 박사과정자)에 의하여 이루어졌다. 본 검사에서의 채점자간 신뢰도는 .87로 나타났다. 창의성을 측정하기 위한 내용은 표 30과 같다. 창의성 검사도구는 부록 4에 제시하였다.

<표 30> 창의성 검사 도구 내용

활동 제목	검사 내용	소요 시간
활동 1. 그림 구성하기	곡선 모양의 형태를 하나 제시하고 이것이 일부가 되는 어떤 그림이나 물건을 생각해 보게 한다. 그리고 거기에다 아이디어를 계속 더하기하여 재미있는 이야기의 내용이 되게 한다. 그림을 완성하면 제목을 붙이게 한다.	10분
활동 2. 그림 완성하기	10개의 불완전 도형을 제시하고 독창적인 그림을 구상하고 새로운 아이디어를 더해 완전하고 흥미로운 이야기를 구성하도록 한다. 그리고 빈칸에 그린 그림에 대한 제목을 적어 넣도록 한다.	10분
활동 3. 쌍의 두 직선 -선 그리기	쌍(짝)을 이루고 있는 두 개의 직선으로 된 세트를 30개 제시하고 원하는 대로 선들을 더 그려 넣어 어떤 물건이나 그림을 될 수 있는 한 많이 그려 보게 한다. 각기는 될 수 있는 한 완전하고 재미있는 이야기의 내용이 되게 한다. 각각의 그림에 이름이나 제목을 적어 넣도록 한다.	10분

본 연구에 사용된 TTCT 도형 검사의 측정기준은 다음 표 31과 같다.

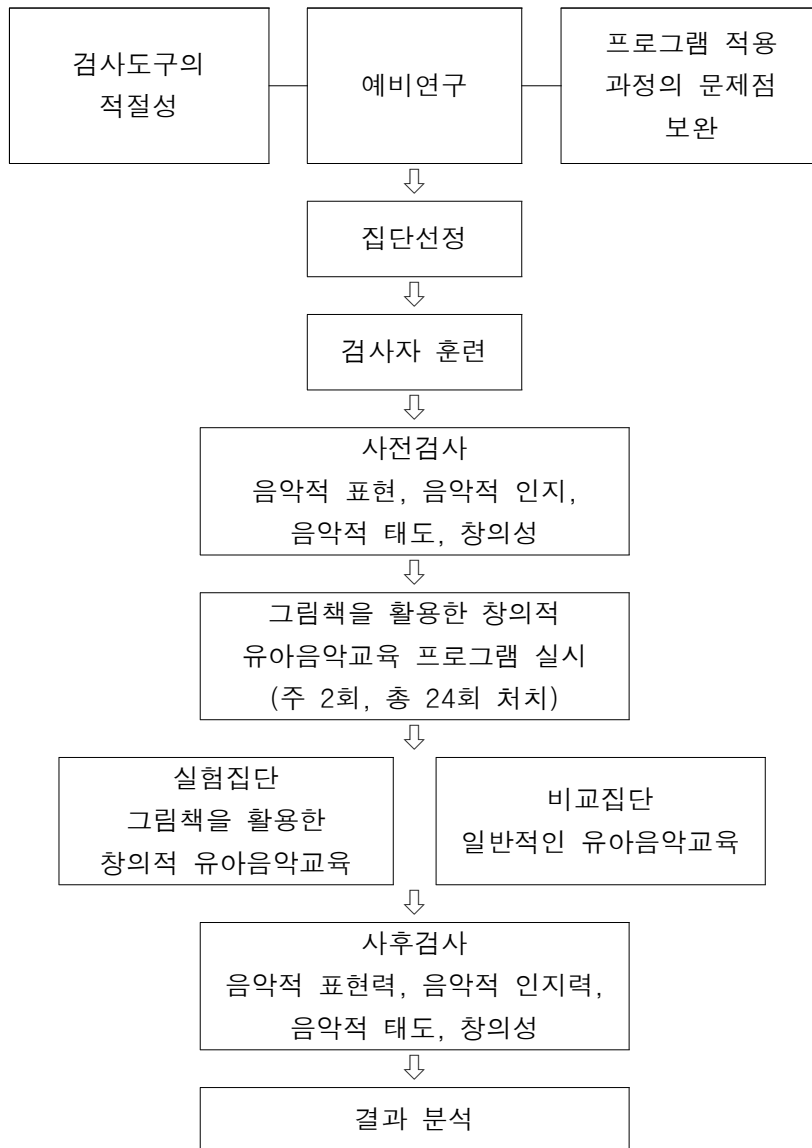
<표 31> 창의성 검사 채점 기준

요소	채점준거
유창성 (Fluency)	관련된 반응 수를 세는 것인데, 활동 2(그림 완성하기), 활동 3(선 더하기)에서만 채점하며, 이 두 개의 하위점수를 합한 것이 총 유창성 점수가 된다.
독창성 (Originality)	모든 하위활동에서 채점되며, 특별히 하위 검사 중 활동2(그림 완성)와 활동3(직선)에서 도형을 통합할 수 있는 예외적인 창의성 능력을 나타낼 수 있기 때문에 도형을 통합 시킬 때는 추가 점수를 준다. 제시된 특정 자극에 대해 독특한 반응이나 비일상적인 반응을 산출하는 능력을 측정하는 것으로 흔히 일어나는 것은 0점, 드물게 일어나는 기타의 반응에는 1점을 주어 계산한다.

<p>제목의 추상성 (Abstractness of titles)</p>	<p>하위 검사 활동 중 활동1(그림구성)과 활동2(그림완성)에서만 채점되며 이 두 개의 점수를 합친 것이 총 제목의 추상성 점수가 된다. 제목은 0점~3점의 4점 척도 범위로 평가한다. 분명한 유목명 또는 일반적인 제목일 경우에는 0점, 구체적인 수준의 간단한 기술적 제목으로 어떤 '수식어+ 유목명'으로 되어 있다면 1점, 상상적이고 기술적인 제목으로서 어떤 사람이나 대상의 감정이나 생각을 나타내는 많은 제목들은 2점, 추상적이지만 적절한 제목은 그림의 본질을 포착할 수 있게 하며 그림에서 나타난 것 이상으로 나아가 이야기를 말해준다. 그런 경우에는 3점을 준다.</p>
<p>정교성 (Elaboration)</p>	<p>모든 하위검사(활동1, 활동2, 활동3)에 대해 채점되는데 제시된 자극도형과 관련 있는 반응만을 채점하고 의미 있는 제목이 없는 추상적 그림은 점수를 주지 않는다. 각 하위검사의 정교성 점수를 합하여 총 점수를 산출한다.</p>
<p>성급한 종결에 대한 저항 (Resistance to premature closure)</p>	<p>하위 검사 중 활동2(그림 완성)에서만 0,1,2점의 3점 척도로 채점된다. 제시된 불완전 도형에 가장 빠르고 가장 쉽고 가장 직접적인 방법으로 폐쇄시켜 그림을 종결한 경우 0점, 폐쇄시킨 것 밖에도 어떤 세부 내용을 추가시킨 경우는 1점, 폐쇄 되어 있지 않거나 또는 직선이나 간단한 곡선이 아니라 그림의 일부가 되는 불규칙한 선으로 그려져 있는 것은 2점을 준다.</p>

### 3) 연구절차

그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램의 효과 검증 연구절차는 다음 그림 4와 같다.



[그림 4] 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램의 효과 검증 연구절차

## (1) 예비검사

본 검사에 들어가기 전에 검사도구의 적합성과 소요시간 등을 파악하기 위해 2011년 2월 22일부터 2월 24일까지 실시하였다. 서울시 S구에 위치한 A유치원의 만 5세반 유아 8명(남:4, 여:4)을 대상으로 예비검사를 실시하였다.

유아의 음악적 표현력, 음악적 인지력, 음악적 태도, 창의성 검사는 미리 검사도구의 평가방법을 훈련받은 검사자 3인이 유아들의 반응에 따른 점수화를 통하여 측정·평가하였다. 음악적 표현력 검사에 소요된 시간은 유아 1인당 20분이 소요되었으며 음악적 인지력 검사도구의 경우 유아 1인당 25분이 소요되었다. 특히 음악적 태도는 연구자와 교사 간에 평정기준에 차이를 보여 음악활동에서 보이는 태도를 기준으로 토의하였다. 음악적 태도 검사도구에 대한 이해 및 세부항목의 기준 설명과 이에 대한 평정에 익숙하도록 훈련 및 연습이 필요함을 알 수 있었다.

창의성 검사의 소요시간은 유아 1인당 30분이 소요되었다. 유아의 경우 읽기와 쓰기가 자유롭지 못하므로 유아가 이해하기 쉽게 설명하며 최대한 격려해하였다. 또한 유아들이 서로의 그림을 보고 모방하지 않도록 일정한 간격으로 떨어져 앉아 칸막이를 두고 검사를 실시하였다.

## (2) 검사자 훈련

본 검사에 참여하는 검사자는 유아교육 석사인 2인으로 본 검사를 시작하기 전인 2011년 2월 14일부터 2월 16일까지 검사도구의 목적과 내용, 유아에게 질문하는 순서와 방법, 반응을 기록하는 방법 등에 대해 검사자 훈련을 실시하였다.

본 연구자가 검사의 목적과 내용을 검사자에게 자세히 설명한 후 만 5세 유아를 대상으로 시연을 보이고 검사자에게 자료 제시방법과 기록 시 유의사항들

을 시연해 보게 하는 과정을 통해 문제점 및 보완사항에 대해 수정하였다. 특히 음악적 표현력 검사는 검사자에게 검사의 내용과 실시과정을 설명하고 유아들이 표현하는 특징적인 내용들을 간략하게 적어둘 것을 요청하였다.

본 연구에서 측정할 검사도구에 대한 검사자간 일치도를 구하기 위하여 본 연구자와 연구보조자가 실제 검사 시 사용할 음악적 표현력, 음악적 인지력, 음악적 태도, 창의성 검사도구를 가지고 본 연구자가 제시한 검사방법과 측정기준에 일치할 때까지 반복적으로 연습을 하였다.

음악적 표현력 검사도구는 훈련받은 연구보조자 2명과 함께 유아를 대상으로 평가표에 따라 개별평가를 실시하였다. 음악적 표현력 검사도구의 이해 및 세부항목의 기준 설명과 이에 대한 평정에 익숙하도록 체계적인 훈련 및 연습을 실시한 후 음악적 표현력 검사에 대한 검사자 2인 간에 평정한 결과 90%의 일치도를 나타내었다. 음악적 인지력 검사 도구는 검사실시와 채점방법에 대한 지침이 명확히 제시되어 있기 때문에 검사자간 일치도를 구할 필요가 없다. 음악적 태도 검사는 검사를 실시하기 전에 비교집단의 교사에게 도구 사용에 대하여 교사훈련을 실시하였다. 연구자는 교사의 명확한 이해를 돕기 위하여 교사에게 구체적 상황을 제시하고, 교사가 척도에 따라 유아의 태도를 평정하도록 하였다. 유아 음악적 태도검사에 대한 검사자 간 일치도를 평정한 결과 연구자와 교사간의 평가 일치도는 92%의 일치도를 나타내었다.

창의력 검사는 평가척도의 이해 및 세부 항목의 기준 설정과 적용에 관해 익숙해질 때까지 본 연구자와 연구보조자 2인과 함께 토론한 후, 창의성 측정항목에 따라 채점하였으며 본 연구자와 연구보조자 2인 간에 90%의 일치도를 보였다.

### (3) 사전검사

그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램을 실시하기 전에 실험집단과

비교집단 유아들을 대상으로 사전검사가 실시되었다. 사전검사는 2011년 3월 7일부터 3월 24일까지 직접관찰 및 교사평정에 의한 평가방법으로 실시되었다. 프로그램의 적용효과를 알아보려고 음악성의 세 개 하위영역인 음악적 표현력, 음악적 인지력, 음악적 태도와 창의성을 측정하기 위한 검사도구를 사용하여 사전검사를 하였다. 검사 장소는 조용한 도서실 또는 자료실을 이용하여 실시하였다.

#### (4) 프로그램 실시

2011년 3월 31일부터 2011년 7월 4일까지 15주 동안 실험집단의 유아들에게는 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육프로그램을 실시하였다. 본 프로그램은 연구자가 직접 실시하였으며, 연구자는 사전검사와 2주 동안 참여 관찰을 통해 유아들과의 친밀감을 형성 한 후에 프로그램을 실시하였다. 실험집단의 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램은 표 32와 같다.

<표 32> 실험집단의 음악교육 프로그램

회기	활동명	그림책	창의적 음악활동형태
1	만약 어른이 된다면	너는 누구니?	<ul style="list-style-type: none"> <li>•노랫말 짓기: 자신을 소개하는 노랫말 완성하기</li> <li>•음악만들기 &amp; 음악 기록하기: 너는 누구니? 노래책 만들기</li> <li>•신체표현하기: 등장인물의 특징을 움직임으로 표현하기</li> </ul>
2	사랑하는 내 친구	내 친구 깡충이	<ul style="list-style-type: none"> <li>•음악만들기 &amp; 음악 기록하기: 비행기의 움직임을 소리로 표현하기</li> <li>•소리탐색과 음악적 활용하기: 동물 사다리를 보고 연주하기</li> <li>•신체표현하기: 음악에 맞추어 비행기의 움직임 표현하기</li> </ul>
3	메아리가	꼬마	<ul style="list-style-type: none"> <li>•소리탐색과 음악적 활용하기: '야호' 메아리 즉흥연</li> </ul>

	들려요	비버와 메아리	주하기 •신체표현하기: '배가 떠나네' 장면을 스카프를 활용하여 연출하기
4	눈에 비친 세상	야옹아, 야옹아 무얼보니?	•노랫말 짓기: 내눈이 000색이야! •음악만들기 & 음악 기록하기: 노래책 만들기 •감상하기: 쇼팽의 고양이 왈츠
5	누가 숨어 있을까?	깜짝 깜짝 색깔들	•노랫말 짓기: 누가 들어 있을까? •음악만들기 & 음악 기록하기 : 00 상자 속에는 •신체표현하기: 동물의 움직임 표현하기 •감상하기: 하이든의 놀람교향곡
6	나비가 되기까지	배고픈 애벌레	•노랫말 짓기 •음악만들기: 배고픈 애벌레 •소리탐색과 음악적 활용하기: 과일이름으로 리듬패턴 만들기 •신체표현하기: 음악에 맞추어 애벌레 성장과정 표현하기 •감상하기: 바하의 '2대의 바이올린을 위한 협주곡 라단조, 2악장
7	빗소리를 연주해요	야! 비온다	•노랫말 짓기: "비일까?" •음악만들기 & 음악 기록하기: 우산을 쓰렴 •소리탐색과 음악적 활용하기: 리듬악기연주하기 •감상하기:쇼팽의 '빗방울 전주곡'
8	사계절 이야기	봄 여름 가을 겨울 창밖을 내다봐요	•노랫말 짓기: 창밖을 내다봐요 •소리 탐색과 음악적 활용하기 •신체표현하기: 봄, 여름, 가을, 겨울의 특징을 스카프를 활용하여 신체로 표현하기
9	리듬을 연주해요	수백만개의 눈송이들	•노랫말 짓기: 하얀 눈이 땅위에 빗방울이 땅위에 노랫말 완성하기 •음악만들기 & 음악 기록하기 : 노랫말 책 만들기 •소리 탐색과 음악적 활용하기: 단어에 어울리는 소리를 찾아 악기연주하기 •신체표현하기: 눈이 내리는 모습 표현하기
10	누가 살고 있나요?	100층짜리 집	•노랫말 짓기: 누가 살고 있나요? •음악기록하기 :노랫말을 그림으로 표상하기 •소리 탐색과 음악적 활용하기 •신체표현하기: 동물의 특징과 이야기를 신체로 표현

			하기
11	달은 무엇으로 만든 걸까? 노래 만들기	달은 우유일지도 몰라	<ul style="list-style-type: none"> <li>•노랫말 짓기: 달은 무엇으로 만든 걸까?</li> <li>•음악만들기 &amp; 음악 기록하기 :완성된 멜로디를 색깔 악보와 계이름으로 기록하기</li> <li>•신체표현하기: 율동 만들기</li> </ul>
12	그림자 수수께끼	누구 그림자 일까?	<ul style="list-style-type: none"> <li>•노랫말 짓기: 응답송 만들기</li> <li>•소리 탐색과 음악적 활용하기</li> <li>•신체표현하기: 그림자 신체표현하기</li> <li>•감상하기:드뷔시의 영상 1권 - 1번 물에 비친 그림자</li> </ul>
13	조그만 귀염둥이	우리 모두 다함께	<ul style="list-style-type: none"> <li>•음악만들기 &amp; 음악기록하기: 우리는 조그만 귀염둥이 가사판과 악보 만들기</li> <li>•소리탐색과 음악적 활용하기: 만든 노래에 악기 구성하기</li> <li>•신체표현하기: 노랫말을 강조하는 동작 만들기</li> </ul>
14	누구 발일까?	무엇을 할까?	<ul style="list-style-type: none"> <li>•음악만들기: 누구 발일까?</li> <li>•소리탐색과 음악적 활용하기: 발자국 소리 연주하기</li> <li>•신체표현하기: 직업에 따라 신발의 다양함을 동작으로 표현하기</li> </ul>
15	나처럼 할 수 있을까?	손, 손 내손은	<ul style="list-style-type: none"> <li>•소리탐색과 음악적 활용하기</li> <li>•음악기록하기: 노랫말을 그림으로 표상하기</li> <li>•신체표현: 신체의 특징과 기능을 움직임으로 표현하기</li> </ul>
16	소리를 찾아 보아요!	나 수탉 맞아?	<ul style="list-style-type: none"> <li>•그림책: 나 수탉 맞아?</li> <li>•노랫말 짓기: 그 소리가 아니야</li> <li>•음악만들기: 멜로디를 색깔 악보로 표현하여 연주하기</li> <li>•소리 탐색과 음악적 활용: 동물 울음소리 연주하기</li> <li>•신체표현: 율동 만들기</li> </ul>
17	나랑 같이 놀자	아주 바쁜 거미	<ul style="list-style-type: none"> <li>•노랫말 짓기: "거미는 대꾸하지 않았어요!"</li> <li>•음악만들기 &amp; 음악 기록하기: 글과 그림으로 새로운 이야기 만들기</li> <li>•소리탐색과 음악적 활용하기: 동물그룹을 만들어 연주하기</li> <li>•신체표현: 스카프를 사용하여 거미줄 만들기</li> </ul>
18	누가	빨간 암탉	<ul style="list-style-type: none"> <li>•노랫말 짓기: 빨간 암탉이 외쳤지</li> </ul>

	집안일을 도울래?		<ul style="list-style-type: none"> <li>•소리탐색과 음악적 활용하기: 응답송을 그룹으로 나누어 연주하기</li> <li>•신체표현하기: 노래에 맞는 동작 만들기</li> </ul>
19	섬이 생긴 이야기	섬 하나가 쭈욱	<ul style="list-style-type: none"> <li>•노랫말 짓기: 용암이 부글부글</li> <li>•음악만들기: 바닷물이 출렁 멜로디 만들기</li> <li>•소리탐색과 음악적 활용하기: 리듬 패턴을 다이내믹하게 연주하기</li> <li>•신체표현하기: 스카프로 섬 만들기</li> </ul>
20	씨앗의 여행	아주 작은 씨앗	<ul style="list-style-type: none"> <li>•즉흥연주하기: 그림 장면에 적절한 배경음악 만들기</li> <li>•소리탐색과 음악적 활용하기: 날씨를 소리로 표현하기</li> <li>•신체표현하기: 씨앗에서 꽃으로 자라는 모습 표현하기</li> </ul>
21	소리를 몸으로 표현해요	비가 오는 날에는	<ul style="list-style-type: none"> <li>•노랫말 짓기: '이렇게 비가 오는 날 무얼 할까?'</li> <li>•즉흥연주하기: 비오는 소리 연주하기</li> <li>•음악 기록하기: 그림으로 표상하기</li> <li>•소리탐색과 음악적 활용하기: 다양한 빗소리 만들기</li> <li>•신체표현하기: 스카프를 활용하여 등장인물 표현하기.</li> <li>•감상하기: 요한 스트라우스의 천둥과 번개</li> </ul>
22	뱃놀이를 떠나자	검피 아저씨의 뱃놀이	<ul style="list-style-type: none"> <li>•노랫말 짓기: 뱃놀이를 떠나자</li> <li>•음악 기록하기 :동물의 움직임의 점, 선, 도형으로 표현하기</li> <li>•소리 탐색과 음악적 활용하기: 그림책 장면을 악기 소리로 표현하기</li> <li>•신체표현하기: 홀라후프로 뱃놀이 장면 연출하기</li> <li>•감상하기:요한 슈트라우스-아름답고 푸른 도나우 강</li> <li>•음악만들기 &amp; 음악 기록하기: 2줄악보 완성하기</li> </ul>
23	달님과 춤을 추워요	아빠 달님을 따주세요	<ul style="list-style-type: none"> <li>•소리 탐색과 음악적 활용: 달의 크기의 변화를 악기로 연주하기</li> <li>•신체표현하기: 달의 움직임을 음악에 맞춰 표현하기</li> <li>•감상하기:드뷔시 베르가마스끄 모음곡 中 달빛</li> </ul>
24	새들의 노래 연주하기	아기딱새 잠재우기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•노랫말 짓기: 아기 딱새 노래 만들기</li> <li>•즉흥연주하기: 동물의 노랫소리 연주하기</li> <li>•소리 탐색과 음악적 활용: 동물의 울음소리 리듬악기로 연주하기</li> </ul>

비교집단의 경우 실험집단에서 프로그램이 적용되는 기간 동안 유치원 생활 주제에 따라 일반적으로 이루어지는 교수방법인 노래부르기, 악기연주하기, 신체표현하기, 음악감상하기 활동을 중심으로 답입교사에 의해 진행되었다. 비교집단의 음악교육 프로그램은 표 33과 같다.

<표 33> 비교집단의 음악교육 프로그램

회 기	활동형태	회 기	활동형태
1	•노래부르기: 꺾 참았네 •신체표현하기: 팔짱 끼고 걷기	13	•노래부르기: 그런 집 보았니 •악기연주하기: 악기놀이
2	•노래부르기: 한 시골 농가에 •음악 감상하기: 라데츠키 행진곡	14	•노래부르기: 사랑
3	•노래부르기: 나무를 심자 •신체표현하기: 고사리 꺾기	15	•신체표현하기: 몸으로 숫자를 표현 해요
4	•노래부르기: 봄이 오는 소리	16	•노래부르기: 예쁜 아기 곰 •신체표현하기: 여러 가지 동물
5	•노래부르기: 꿀벌의 여행	17	•노래부르기: 우리 집 동물 •신체표현하기: 우리집 진돗개 센
6	•음악감상하기-왕벌의 비행 •신체표현하기: 올챙이와 개구리	18	•노래부르기: 아기 다람쥐 토미 •음악감상하기: 고양이 춤
7	•노래부르기: 얼굴 찌푸리지 말아요 •신체표현하기: 몸 속 여행	19	•악기연주하기: 곰들의 춤 •신체표현하기: 공룡이 되어 보세요.
8	•노래부르기 : 꼬마야 꼬마야	20	•노래부르기: 숲속을 걸어요
9	•노래부르기: 넌 할 수 있어 •신체표현하기: 거울놀이	21	•노래부르기: 손씻기 •신체표현하기: 목욕을 해요
10	•노래부르기: 내 마음이 기쁘단다 •악기연주하기: 종이악기 연주	22	•신체표현하기: 컴퓨터 체조
11	•음악 감상하기: 결혼행진곡	23	•노래부르기: 우유 송 •신체표현하기: 아리랑 체조
12	•노래부르기: 옛날 이야기	24	•노래부르기: 음식 광고송 •악기연주하기: 산오르기

## (5) 사후검사

사후검사는 2011년 7월 5일부터 7월 15일까지 사전 검사와 동일한 내용 및 방법으로 실시하였다. 음악성의 세 개 하위영역인 음악적 표현력, 음악적 인지력, 음악적 태도와 창의성 검사는 자유선택 놀이시간에 실시하였다. 검사 장소는 조용한 도서실 또는 자료실을 이용하여 실시하였다.

## 4) 자료처리 및 분석

그림책을 활용한 창의적 유아음악교육프로그램의 효과를 검증하기 위하여 본 연구에서 수집된 자료는 SPSS/PC 12.0 프로그램을 이용하여 다음과 같이 분석하였다. 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육프로그램 검사결과는 음악성의 세 개 하위영역인 음악적 표현력, 음악적 인지력, 음악적 태도와 창의성으로 나누어 실험집단과 비교집단 간의 사전·사후검사 점수의 평균과 표준편차를 구한 후 집단 간 차이를 알아보았다.

## 2. 연구결과

본 연구는 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램의 적용 효과를 알아보기 위하여, 음악성의 세 개 하위영역인 음악적 표현력, 음악적 인지력, 음악적 태도와 창의성에 어떠한 효과가 있는지 알아보려고 하였다. 사전·사후검사 점수를 분석한 결과는 다음과 같다.

## 1) 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램이 음악성에 미치는 영향

본 프로그램이 음악성에 미치는 효과는 음악적 표현력, 음악적 인지력, 음악적 태도로 알아보았다.

### (1) 음악적 표현력에 미치는 영향

그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램이 음악적 표현력에 미치는 효과를 알아보기 위하여 음악적 표현력의 사전·사후검사를 분석한 결과는 표 34에 제시된 바와 같다.

<표 34> 음악적 표현력에 대한 집단 간 사전·사후검사

하위 요인	집단	n	사전검사			사후검사		
			M	SD	t	M	SD	t
음악적 유창성	실험집단	25	5.48	1.82	-.9	7.76	1.23	3.69**
	비교집단	27	5.51	1.22		6.51	1.18	
음악적 독창성	실험집단	25	.72	.93	1.2	1.88	1.16	3.21**
	비교집단	27	.44	.69		1.00	.78	
음악적 상상력	실험집단	25	27.28	5.00	-1.32	50.44	5.99	6.53***
	비교집단	27	29.07	4.76		39.89	5.66	
전체	실험집단	25	33.48	6.23	-.95	60.08	7.44	6.42***
	비교집단	27	35.03	5.54		47.40	6.77	

\*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$

음악적 표현력의 사전검사를 실시한 결과, 실험집단( $M=33.48$ ,  $SD=6.23$ )과 비교집단( $M=35.03$ ,  $SD=5.54$ ) 간의 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다( $t=-.95$ ,  $p>.05$ ). 따라서 프로그램 실시 전 두 집단은 동질적인 집단으로

볼 수 있다.

반면, 음악적 표현력의 사후검사를 실시한 결과, 실험집단( $M=60.08$ ,  $SD=7.44$ )과 비교집단( $M=47.40$ ,  $SD=6.77$ ) 간의 점수 차이가 있는 것으로 나타났다( $t=6.42$ ,  $p<.001$ ).

음악적 표현력의 하위요인인 '음악적 유창성'의 사후검사 점수는 실험집단( $M=7.76$ ,  $SD=1.23$ )과 비교집단( $M=6.51$ ,  $SD=1.18$ ) 간의 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다( $t=3.69$ ,  $p<.01$ ). 음악적 독창성 요인의 사후검사 점수는 실험집단( $M=1.88$ ,  $SD=1.16$ )과 비교집단( $M=1.00$ ,  $SD=.78$ ) 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다( $t=3.21$ ,  $p<.01$ ).

음악적 상상력 요인의 사후검사 점수는 실험집단( $M=50.44$ ,  $SD=5.99$ )과 비교집단( $M=39.89$ ,  $SD=5.66$ ) 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다( $t=6.53$ ,  $p<.001$ ). 이러한 결과를 통해 그림책을 활용한 창의적 유아음악 프로그램이 유아의 음악적 표현력 증진에 효과가 있는 것으로 밝혀졌다.

## (2) 음악적 인지력에 미치는 영향

그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램이 음악적 인지력에 미치는 효과를 알아보기 위하여 음악적 인지력의 사전·사후검사를 분석한 결과는 표 35와 같다.

음악적 인지력의 사전검사를 실시한 결과, 실험집단( $M=57.64$ ,  $SD=8.72$ )과 비교집단( $M=56.59$ ,  $SD=7.74$ ) 간에 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다( $t=.46$ ,  $p>.05$ ). 따라서 프로그램 실시 전 두 집단은 동질적인 집단으로 볼 수 있다.

반면, 음악적 인지력의 사후검사를 실시한 결과, 실험집단( $M=66.92$ ,  $SD=6.56$ )과 비교집단( $M=60.33$ ,  $SD=7.38$ ) 간에 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다( $t=3.41$ ,  $p<.01$ ).

<표 35> 음악적 인지력에 대한 집단 간 사전·사후검사

하위 요인	집단	n	사전검사			사후검사		
			M	SD	t	M	SD	t
음감	실험집단	25	30.08	4.73	.21	34.08	3.74	1.66
	비교집단	27	29.81	4.35		32.14	4.63	
리듬감	실험집단	25	27.68	4.80	.68	32.16	3.50	3.86***
	비교집단	27	26.81	4.39		28.30	3.72	
전체	실험집단	25	57.64	8.72	.46	66.92	6.56	3.41**
	비교집단	27	56.59	7.74		60.33	7.38	

\*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$

음악적 인지력의 하위요인인 음감 사후검사 점수는 실험집단( $M=34.08$ ,  $SD=3.74$ )과 비교집단( $M=32.14$ ,  $SD=4.63$ ) 간의 유의미한 차이가 나타나지 않았다( $t=1.66$ ,  $p>.05$ ). 음악적 인지력의 하위요인인 리듬감 사후검사 점수는 사후검사 점수는 실험집단( $M=32.16$ ,  $SD=3.50$ )과 비교집단( $M=28.30$ ,  $SD=3.72$ ) 간에 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다( $t=3.86$ ,  $p<.001$ ). 이러한 결과는 그림책을 활용한 창의적 유아음악 프로그램이 유아의 음악적 인지력 향상에 효과적이었으며, 하위요소 가운데 리듬감 향상에 효과적이었음을 의미한다.

### (3) 음악적 태도에 미치는 영향

그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램이 유아의 음악적 태도에 미치는 효과를 알아보기 위하여 음악적 태도의 사전·사후검사를 분석한 결과는 표 36과 같다.

음악적 태도의 사전검사를 실시한 결과, 실험집단( $M=3.32$ ,  $SD=.50$ )과 비교집단( $M=3.15$ ,  $SD=.23$ ) 간에 통계적으로 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다( $t=1.66$ ,  $p>.05$ ). 따라서 음악적 태도에 대해 실험집단과 비교집단은 동질집단이라 할 수 있다.

<표 36> 음악적 태도에 대한 집단 간 사전·사후검사

하위 요인	집단	n	사전검사			사후검사		
			M	SD	t	M	SD	t
탐색	실험집단	25	3.49	.64	.87	4.26	.56	2.58**
	비교집단	27	3.36	.37		3.88	.52	
표현	실험집단	25	3.26	.16	1.62	4.07	.60	2.58*
	비교집단	27	3.00	.50		3.69	.49	
감상	실험집단	25	3.23	.32	1.97	4.01	.58	4.90***
	비교집단	27	3.07	.22		3.36	.37	
전체	실험집단	25	3.32	.50	1.66	4.12	.11	3.62**
	비교집단	27	3.15	.23		3.64	.80	

\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$

반면, 음악적 태도의 사후검사를 실시한 결과, 실험집단( $M=4.12$ ,  $SD=.11$ )과 비교집단( $M=3.64$ ,  $SD=.80$ ) 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다( $t=3.62$ ,  $p < .01$ ).

음악적 태도의 하위요인인 탐색의 사후검사는 실험집단( $M=4.26$ ,  $SD=.56$ )과 비교집단( $M=3.88$ ,  $SD=.52$ ) 간의 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다( $t=2.58$ ,  $p < .01$ ). 표현 요인의 사후검사는 실험집단( $M=4.07$ ,  $SD=.60$ )과 비교집단( $M=3.69$ ,  $SD=.49$ ) 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다( $t=2.58$ ,  $p < .05$ ). 감상 요인의 사후검사는 실험집단( $M=4.01$ ,  $SD=.58$ )과 비교집단( $M=3.36$ ,  $SD=.37$ ) 간에 매우 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다( $t=4.90$ ,  $p < .001$ ). 이러한 결과를 통해 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램이 유아의 음악적 태도 증진에 효과가 있는 것으로 밝혀졌다.

## 2) 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램이 창의성에 미치는 영향

그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램이 유아의 창의성에 미치는

효과를 알아보기 위하여 창의성의 사전·사후검사를 분석한 결과는 표 37과 같다.

<표 37> 창의성에 대한 집단 간 사전·사후검사

하위 요인	집단	n	사전검사			사후검사		
			M	SD	t	M	SD	t
유창성	실험집단	25	23.08	3.46	1.90	24.20	2.50	2.51*
	비교집단	27	20.89	4.69		21.51	4.77	
독창성	실험집단	25	12.76	3.29	1.70	18.48	4.04	5.22***
	비교집단	27	11.11	3.67		12.15	4.66	
제목의 추상성	실험집단	25	2.16	1.99	-.42	5.72	2.01	6.60***
	비교집단	27	2.40	2.26		2.33	1.69	
정교성	실험집단	25	6.16	1.11	1.25	9.28	1.72	7.55***
	비교집단	27	5.74	1.29		6.19	1.21	
성급한 종결	실험집단	25	.84	1.28	-.97	2.28	1.59	4.38***
	비교집단	27	1.25	1.79		.74	.86	
전체	실험집단	25	45.0	7.57	1.65	59.96	8.63	7.10***
	비교집단	27	41.4	8.13		42.92	8.65	

\* $p < .05$ , \*\*\* $p < .001$

창의성의 사전검사를 실시한 결과, 실험집단( $M=45.0$ ,  $SD=7.57$ )과 비교집단( $M=41.4$ ,  $SD=8.13$ ) 간에 통계적으로 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다( $t=1.65$ ,  $p > .05$ ). 따라서 창의성에 대해 실험집단과 비교집단은 동질집단이라 할 수 있다.

반면, 창의성의 사후검사를 실시한 결과, 실험집단( $M=59.96$ ,  $SD=8.63$ )이 비교집단( $M=42.92$ ,  $SD=8.65$ ) 보다 높게 나타났으며, 이러한 차이는 통계적으로 매우 유의한 것으로 밝혀졌다( $t=7.10$ ,  $p < .001$ ).

유창성 요인의 사후검사는 실험집단( $M=24.20$ ,  $SD=2.50$ )이 비교집단( $M=21.51$ ,  $SD=4.77$ ) 보다 높게 나타났으며, 이러한 차이는 통계적으로 유의한 것으로 밝혀졌다( $t=2.51$ ,  $p < .05$ ). 독창성 요인의 사후검사는 실험집단( $M=18.48$ ,  $SD=4.04$ )이 비교집단( $M=12.15$ ,  $SD=4.66$ ) 보다 높게 나타났으며,

이러한 차이는 통계적으로 매우 유의한 것으로 밝혀졌다( $t=5.22, p<.001$ ). 제목의 추상성 요인의 사후검사는 실험집단( $M=5.72, SD=2.01$ )이 비교집단( $M=2.33, SD=1.69$ ) 보다 높게 나타났으며, 이러한 차이는 통계적으로 매우 유의한 것으로 밝혀졌다( $t=6.60, p<.001$ ). 정교성 요인의 사후검사는 실험집단( $M=9.28, SD=1.72$ )이 비교집단( $M=6.19, SD=1.21$ ) 보다 높게 나타났으며, 이러한 차이는 통계적으로 매우 유의한 것으로 밝혀졌다( $t=7.55, p<.001$ ). 성급한 종결에 대한 저항 요인의 사후검사는 실험집단( $M=2.28, SD=1.59$ )이 비교집단( $M=.74, SD=.86$ ) 보다 높게 나타났으며, 이러한 차이는 통계적으로 매우 유의한 것으로 밝혀졌다( $t=4.38, p<.001$ ). 이러한 결과를 통해 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램이 유아의 창의성 증진에 효과가 있는 것으로 밝혀졌다.

## V. 논의 및 결론

### 1. 논의

본 연구는 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램을 개발하였다. 개발된 프로그램을 유아교육현장에 적용하여 유아의 음악성 세 개 하위요인으로 음악적 표현력, 음악적 인지력, 음악적 태도와 창의성에 미치는 영향을 비교·분석함으로써 그에 대한 효과를 검증하였다. 본 연구에서 나타난 결과를 중심으로 논의하면 다음과 같다.

#### 1) 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램의 구성

그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램의 목적 및 목표, 교육내용, 교수-학습 방법, 평가를 중심으로 논의하면 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 프로그램 개발을 위해 기초 현황 조사를 통하여 유치원 음악교육 실시 현황 및 음악교육에 대한 교사의 인식, 교사의 요구도, 전문가 및 교사 면담을 분석하였다. 그 결과를 토대로 유아 음악교육에 관한 문제점과 개선점 및 시사점을 추출하였고, 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램 개발의 필요성을 도출하였다. 이러한 과정을 통해 그림책을 활용하여 음악적 요소를 탐색하고 창의적인 표현력을 증진하는데 그 목적을 두었다. 프로그램의 목표는 '시각적, 청각적, 촉각적 표현 방식 탐색하기', '다양한 음악활동을 경험하는 과정에서 창의적으로 사고 표현하기', '다양한 예술적 표현방식을 존중하고 즐기는 태도 기르기'로 선정하였다. 이는 그림책을 교수매체로 유아음악교육과 통합하여 창의적 예술표현을 기르기 위한 목표 설정에 의미가 있으며, 최근

유아교육과정의 표현 생활 영역에서 유아의 감성 및 창의성을 새롭게 강조하고 있는 흐름과 맥을 같이하고 있는 것으로 사료된다.

둘째, 본 연구에서 구성한 프로그램의 교육내용은 유아음악교육과 창의성에 관한 문헌고찰을 통해 '창의적 음악 표현하기', '음악적 요소를 이해하고 적용하기', '음악을 즐기며 몰입하기'로 교육내용의 내용범주를 선정하였다. 현재 음악교육은 활동 자체가 창의적이라는 일반적 인식 때문에 정형화된 표현과 활동을 반복하게 되어 실제 유아들의 창의성을 자극하고 발전시키기보다는 일상적이고 반복적인 활동을 자주 하게 되는 것이 교육의 문제점으로 나타났다(한국교육과정평가원, 2010). 이에 본 연구에서는 창의적 음악교육의 특성을 고려한 교육내용을 통하여 유아음악교육과 창의성의 연계를 도모하고자 하였다. 특히 발달에 적합한 그림책을 활용하여 유아들은 쉽고 단순한 것부터 시작하여 좀 더 어렵고 복잡한 활동으로 심화된 음악을 경험할 수 있다. 또한 유아음악교육과 창의성의 구성요소들은 각 개별적 활동을 통해 이루어지기보다 동시에 여러 가지 개념을 한 활동에서 경험 할 수 있음을 시사한다.

또한 방금주와 김용희(2000)에 의하면 유아는 본래 풍부한 상상력과 창의력과 음악적 능력을 가지고 태어난다. 그러나 이러한 선천적 호기심과 상상력, 창의력은 안타깝게도 정규교육과 함께 사라진다는 문제점을 지적하였다. 이에 본 연구에서는 그림책을 활용하여 유아의 호기심을 자극하고 시각적 이미지를 통해 소리를 상상하여 음악으로 표현하기, 그림책에서 음악적 요소를 찾아 음악에 적용하기, 창작의 즐거움에 몰입하기 등 창의적인 유아음악교육을 위한 구체적인 교육내용이 다양한 방식으로 구현되었다는 점에서 그 의미를 찾을 수 있다.

셋째, 본 연구에서 구성한 교수-학습방법은 그림책을 활용하여 음악적 요소를 탐색하고 창의적으로 표현력을 증진을 도모하는 것으로 이를 위해 유아들이 그림책에서 음악적 특징을 발견하고 음악적 의사소통과 음악적 표상 활동을 통해 창의적인 음악교육을 이끌 수 있는 교수학습 단계를 구체화하였다.

현재 유아교사들은 자신이 설정한 음악활동의 목표와 교육 내용을 위한 교수·학습 방법을 체계적으로 실제화하지 못하고 있는 것으로 나타났다(박은영, 2011). 또한 선행되어진 창의적 유아음악교육연구(손지혜, 2003; 이영희, 200; 최정현, 2010)에서도 구체적인 교수·학습 방법의 제시가 미흡하였다. 이와 관련하여 양옥승과 신은미(2011)는 교수방법이 구체적이지 못하면 유아교육과정의 목적이나 내용이 어떻게 연관되는지 파악하기 어렵다는 문제점을 제기한 바 있다. 이에 본 연구에서는 창의적 유아음악교육에 관한 교수·학습 방법을 교수·학습 단계, 교수·학습전략, 교수매체로 구분하여 보다 구체적이고 체계적으로 유아교사가 유아교육현장에서 적용할 수 있도록 하였다. 특히, 교수·학습 방법 중에서 교수·학습 단계는 탐색하기, 그림책 읽기, 음악적 의사소통, 음악적 표상활동, 공유와 평가를 제시하였다. 또한 교수·학습전략은 음악적 모델링 제시하기, 음악적 아이디어 제시하기, 재창조하기, 느낌과 생각 수용하기, 긍정적 강화하기를 제시하였다. 즉, 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램의 교수·학습방법은 음악적 요소에 대한 지각과 탐색의 과정을 제공하므로써 음악적 아이디어를 산출하는데 기여함과 동시에 유아에게 보다 의미 있는 창의적 음악표현을 다양하고 유연한 방식을 적용 할 수 있음을 시사한다.

넷째, 본 연구에서 구성한 평가는 참여관찰, 유아의 작품 분석, 대소집단 평가 등을 토대로 이루어지는 형성평가와 프로그램 적용 전후의 유아의 음악적 표현력, 음악적 인지력, 음악적 태도, 창의성의 변화 등을 평가하는 총괄평가로 이루어져 있다. 유아음악교육을 통해 음악성뿐만 아니라 창의성을 포함하여 결과를 분석하거나 평가한 연구는 아직까지 이루어지지 않은 실정이다, 따라서 본 프로그램의 적용을 통하여 유아의 음악성과 더불어 창의성 변화까지 평가하였다는 점에서 그 의미를 찾을 수 있다.

## 2) 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램의 효과

본 연구에서는 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램이 유아의 음악성 세 개 하위요인인 음악적 표현력, 음악적 인지력, 음악적 태도뿐만 아니라 창의성에 미치는 효과를 검증 해봄으로써 본 연구를 통하여 개발된 프로그램의 유아교육현장 적용에 대한 타당성을 검증하고자하였다. 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램의 효과에 대하여 요약하고 논의하면 다음과 같다.

첫째, 유아의 음악적 표현력 점수는 실험집단과 비교집단 간에 유의미한 차이가 나타났다. 즉, 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램이 음악적 표현력에 긍정적인 영향을 주었음을 의미한다. 이는 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램의 과정 안에서 유아들이 다양한 주제, 표현, 배경그림, 등장인물, 이야기 등을 자유롭게 탐색하고 스스로 선택하여 시도하는 활동이 유아의 음악적 표현력 발달에 긍정적인 영향을 미친 것으로 판단된다. 또한 유아들은 신체를 이용하거나 다양한 악기 및 여러 가지 음악적 소품을 이용하여 자유롭게 창의적인 표현의 음악 활동을 경험하게 되었으며 소리 탐색 및 실제 활동들을 통하여 일정한 틀에 얽매이지 않는 음악만들기 경험을 해나갈 수 있었다. 이러한 연구결과는 노래부르기, 악기연주하기, 신체표현하기, 음악만들기와 같은 음악활동을 독립적으로 활동하지 않고 통합적으로 전개함으로써 유아의 다양한 표현력에 긍정적인 영향을 주었다는 장정애(2011)의 연구결과와 일치한다. 또한 최진숙(1999)의 음악감상과 신체표현의 통합 활동이 유아의 다양한 표현력에 긍정적인 영향을 주었다는 연구결과와 맥을 같이한다. 포괄적 음악활동이 유아의 다양한 표현능력에 긍정적인 영향을 준다고 보고한 김선희(2001), 신정자(1998)의 연구와 유아들은 동화책의 장면을 회상하며 그림이 주는 느낌이나 소리 등을 음악의 형식으로 표현하는 것이 유아의 음악적 표현력에 효과적이었다고 보고한 단은미(2009)의 연구결과와 일맥상통한다.

본 연구는 유아의 음악적 요소들에 대한 인식과 지각력을 높여주어 유아들이 보다 풍부하고 다양한 창의적인 표현을 하는데 도움을 주었다. 또한 유아의 표현 욕구를 자극하여 자연스럽게 음악활동으로 연결시켜줌으로써 유아의 음악적 표현력 발달에 긍정적인 영향을 주었음을 시사한다.

유아의 음악적 표현력의 하위요인별로 논의하면, 음악적 유창성 점수는 실험집단과 비교집단 간에 유의미한 차이가 나타났다. 이러한 결과는 정현희, 김수영(2010)의 달크로즈를 통한 움직임 창작교육 연구와 원은숙(2003)의 창작을 통한 음악활동이 음악적 유창성 증진에 효과적이었다는 연구결과와 맥을 같이 한다. 특히 본 연구는 그림책의 주제에 따라 다양한 음악적 아이디어를 제시하는 교수전략을 사용함으로써 다양한 음악적 아이디어를 산출하는데 기여하였다. 또한 탐색하기와 그림책 읽기, 음악적 의사소통의 교수학습 단계를 통해 유아에게 그림책과 음악에 대한 생각, 느낌, 경험을 나누는 시간이 제공되어 음악적 표현의 확장이 이루어졌음에 주목할 필요가 있다.

유아의 음악적 독창성 점수는 실험집단과 비교집단 간에 유의미한 차이가 나타났다. 이러한 결과는 타악기를 통한 음률활동을 통해 유아의 음악적 독창성이 발달되었음을 보고한 정희영(2011)의 연구결과와 맥을 같이한다. 한편, 박옥희(2010)의 통합적 음악활동 연구와 이정선(2008)의 창의성 발달을 위한 음악프로그램에서는 음악적 독창성에서 효과가 없다고 보고한 연구결과와 상반되며, 단기간 프로그램의 적용으로 음악적 독창성의 효과를 파악하기 어렵다고 보고한 연구결과를 지지한다. 본 연구에 참여한 유아는 그림책을 활용한 창의적 음악활동들을 경험하고 한 학기 동안 정기적으로 진행된 프로그램을 통해 음악적 독창성이 증진된 것으로 해석할 수 있다.

유아의 음악적 상상력 점수는 실험집단과 비교집단 간에 유의미한 차이가 나타났다. 이러한 결과는 유아가 즉흥연주를 통해 새로운 리듬을 만들 수 있는 응용이 음악적 상상력에 긍정적인 영향을 미쳤다고 보고한 송지혜(2009)의 연구결과와 일맥상통한다. 또한 유아들이 음악적 산물을 만드는 과정에서 유아들

이 몰두하기 때문에 음악적 상상력이 증진되었다는 허순희(1997)의 연구결과와도 일치한다. 본 연구는 유아가 그림책을 활용한 음악을 경험하면서 자신의 음악언어로 음악을 재구성하거나 청각적 이미지를 떠올리면서 유아의 음악적 상상력이 발달되었음을 의미한다. 또한 다양한 노랫말 짓기, 음악만들기와 즉흥 연주하기, 그림, 기호, 악보 등으로 음악기록하기 역시 유아의 음악적 상상력에 도움이 되었다고 볼 수 있다.

둘째, 음악적 인지력 점수는 실험집단과 비교집단 간에 유의미한 차이가 나타났다. 즉, 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램이 유아의 음악적 인지력을 증진시키는데 긍정적인 영향을 주었음을 알 수 있다. 이러한 결과는 문학적 접근을 통한 음악활동이 유아의 음악적 인지력을 향상 시킬 수 있었다는 단은미(2009), 박성희(2000), 장은희(2007)의 연구결과를 지지한다.

유아의 음악적 인지력의 하위요인별로 논의하면 리듬감 점수는 실험집단과 비교집단 간에 유의미한 차이가 나타났다. 이러한 결과는 음악적 인지력 가운데 리듬감의 발달이 더 크게 나타났다는 김말분(2005), 박진성, 신현정(2009), 이수민(2011)의 연구결과와도 일치한다. 통합적 음악활동을 통해 유아의 리듬감 향상에 긍정적 효과가 나타났다는 장정애(2011)의 연구결과와 일치하며 그 흐름을 같이한다고 할 수 있다. 또한 그림책에서 글은 운율과 리듬을 갖고 있어 그림책을 읽고 듣는 것을 통하여 유아는 자연스럽게 리듬 듣기 능력을 발달시킬 수 있다는(현은자, 2007) 견해는 본 연구결과를 지지한다고 하겠다. 이는 본 프로그램 실시과정에서 유아들은 음높이 탐색과 표현 과정 보다는 리드미컬한 찬트를 만들고 리듬에 맞춰 악기를 연주하거나 신체표현하기를 더 좋아하였고 적극적으로 참여하기 때문이라고 생각한다. 또한 음악활동이 진행되는 과정에서 악기연주하거나 신체표현하기는 음높이보다 리듬이 더 강조되었다고 볼 수 있다. 또한 여러 가지 리듬 악기연주 경험이 리듬감 증진에 영향을 주었던 것으로도 해석해 볼 수 있다.

음악적 인지력 중 음감 점수는 실험집단과 비교집단 간에 유의미한 차이가

나타나지 않았다. 이러한 결과는 만 3세에서 만 5세 유아의 경우 리듬, 음의 흐름, 음높이에 대한 개념 중 음높이가 가장 늦게 발달한다고 주장한 Scott(1992)와 유아는 리듬에 대한 반응이 가장 강하며 음높이, 화음 순으로 반응한다는(이진우, 이순영, 권세경, 2001) 견해는 본 연구의 결과를 뒷받침해 준다. 본 프로그램에서 노랫말을 짓고 노래 만들기에서 확장된 음높이를 골고루 사용하여 보다 음역을 제한적으로 사용하여 음감을 변별하기 쉽지 않았던 것으로 유추해 볼 수 있다. 따라서 유아들의 발달에 필요한 부분까지 음높이를 포괄적으로 사용함으로써 균형을 이루어가는 것도 고려해야 할 부분이다. 또한 교실에서 무선을 타악기 연주에 대한 다양한 방법 제시와 더불어 건반악기 연주를 위한 동기부여와 내용구성이 더 구체적으로 제시 될 필요가 있음을 시사한다.

셋째, 음악적 태도 점수는 실험집단과 비교집단 간에 유의미한 차이가 나타났다. 즉, 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램은 유아의 음악적 태도 형성에 긍정적인 영향을 미쳤음을 의미한다. 이러한 결과는 유아기 음악경험이 유아의 음악에 대한 긍정적 태도와 생활의 흥미를 이끌어 내는 동기부여와 중요 변수임을 강조한 음악교육자들의(Nye, 1983; Temmerman 2000) 주장을 지지해 주고 있다. 또한 음악활동의 결과보다는 과정을 즐길 수 있도록 비평가적이며 지지적인 환경구성이 유아의 음악적 태도에 긍정적인 영향을 미쳤다는 연구결과와 일치한다(박은영, 2011). 전래동요를 활용한 통합적 음악수업(안재신, 한애향, 1999), 통합적 음악교육 프로그램(이숙희, 2005), 고든의 학습프로그램에 기초한 음악활동(황선옥, 황해익, 2006)이 유아의 음악적 태도에 긍정적인 효과가 있었다는 연구결과와 맥을 같이하고 있다. 본 프로그램에서 그림책을 통해 풍부한 음악적 요소를 발견하는 과정은 유아에게 동기부여가 되어 음악적 표현에 어려움을 느끼는 유아들조차 자신감 있게 음악활동에 참여하는 모습을 보였다. 또한 음악활동 과정의 즐거움을 경험한 유아들도 진지하게 참여하는 모습을 보여 유아의 음악적 태도 발달에 긍정적인 영향을 주었음

을 알 수 있다.

유아의 음악적 태도 하위요인별로 논의하면, 탐색 점수는 실험집단과 비교집단 간에 유의미한 차이가 나타났다. 즉, 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램은 유아의 음악적 태도 중 탐색에 긍정적인 영향을 미쳤음을 의미한다. 이러한 결과는 탐색활동을 통해 음악에 대한 생각과 느낌을 신체, 언어 등 다양한 방법으로 표현하게 할 때 음악적 태도 변화에 효과적이라고 보고한 박영옥(2009)의 연구결과와 일치한다. 또한 백지혜, 김선영(2010)은 구성주의에 기초한 음악활동을 통해 유아의 음악적 흥미와 적극적인 태도를 갖도록 하는 데 기여하였다고 한 연구결과와 맥을 같이 한다고 할 수 있다. 한편, 이숙희(2005)의 통합적 유아음악교육은 탐색에서는 유의한 차이를 보이지 않았다는 연구결과와는 상이하다. 본 연구는 그림책 읽기를 통해 시각적 이미지와 소리의 다양한 결합을 탐색함으로써 단순히 이야기만을 듣고 이해하는 것이 아니라 음악적 요소를 발견하고 몸을 움직이거나 악기 음색을 탐색해 보고 직접 소리 내어 보는 행동을 보이게 되었다. 또한 그림책의 그림과 글에 어울리는 음악적 표현 방법을 찾기 위해 다양한 재료들을 직접 보고, 듣고 만지고, 움직이는 능동적인 탐색활동이 유아에게 긍정적인 영향을 주었음을 알 수 있다.

표현 점수는 실험집단과 비교집단 간에 유의미한 차이가 나타났다. 이는 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램은 유아의 음악적 태도 중 표현에 긍정적인 영향을 미쳤음을 의미한다. 이러한 결과는 이숙희(2005)의 음악감상 활동을 통한 통합적 음악교육 연구와 전통적인 음악교육방법 보다 음악극을 활용한 유아음악교육이 유아의 음악적 태도 중 표현영역에 긍정적인 영향을 주었다고 보고한 최영경(2008)의 연구결과와 맥을 같이한다. 본 프로그램 실행 초기에 유아들은 자신의 생각과 감정을 자연스럽게 표현하는데 소극적인 모습을 보였으나 실험이 진행되어가는 과정에서 자발적으로 악기를 탐색하고 그림책에서 발견한 음악적 요소를 신체를 이용하거나 다양한 악기로 연주하는 적극적인 참여와 활동에 몰입하는 모습을 보였다. 또한 다양한 배경음악에 맞춰 몸을 움

적이거나 음악적 소품을 활용한 움직임이 유아의 음악적 태도 중 표현의 증진을 도울 수 있었다고 볼 수 있다.

감상 점수는 실험집단과 비교집단 간에 유의미한 차이가 나타났다. 이는 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램은 유아의 음악적 태도 중 감상에 긍정적인 영향을 미쳤음을 의미한다. 이러한 결과는 음악적 시행착오를 또래들과 함께 토의를 통해 음악을 경험하면서 긍정적이며 적극적인 음악적 태도를 형성한 백지혜, 김선영(2010)의 연구결과와 일맥상통한다. 또한 음악활동을 통해 유아의 음악에 대한 종합적 지식과 감상 능력이 향상되었다는 박은영(2011)의 연구결과와도 부분적으로 일치한다. 본 연구는 그림책에서 발견한 음악적 아이디어를 노랫말 짓기, 신체표현하기, 즉흥연주하기 음악만들기, 음악기록하기 등 창의적 음악활동 형태를 통해 서로 음악적 경험을 공유하며, 유아가 음악을 연주하고, 그 연주를 함께 감상하는 활동은 음악을 더욱 즐길 수 있는 원동력이 되었다.

넷째, 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램이 유아의 창의성에 전체적으로 긍정적인 영향을 미쳤다. 즉, 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램은 유아의 창의성 발달에 긍정적인 영향을 미쳤음을 의미한다. 이와 같은 결과는 음악프로젝트 활동이 유아의 창의성 증진에 기여한다고 보고한 신인숙(2001), 동화활용 음악프로그램 통하여 아동의 창의성이 향상되었음을 증명한 유현정(2001)의 연구결과와 맥을 같이한다. 또한 유아를 대상으로 반응중심 동화수업의 효과를 살펴본 이정희(2003), 음악감상을 통해 유아들이 스스로 신체표현을 해 봄으로써 창의성이 향상된 권미란(2001)의 연구와 음악감상을 통한 그림표현과 이야기하기가 유아의 창의성을 증진 시켰다는 손수연(2001)의 연구결과와 그 흐름이 같음을 알 수 있다. 또한 동화 속에 나오는 인물의 특징과 얼굴표정을 동작으로 표현해보는 활동은 유아의 창의성 증진 효과가 있다고 밝힌 김동교(2002)의 연구결과와 맥을 같이 한다. 이효숙, 심성경, 백영애, 김경의(2004)의 노랫말 가사 바꾸기 활동이 창의성 증진에 효과를 보인 결

과와도 부분적으로 일치하였다.

유아의 창의성을 하위요인별로 논의하면, 유창성 점수는 실험집단과 비교집단 간에 유의미한 차이가 나타났다. 이러한 결과는 김연주(2007)의 노래동화 프로그램과 공미자(2006)의 창작음악활동이 유창성에 긍정적 영향을 주었다는 연구결과는 본 연구의 결과를 뒷받침한다. 한편, 진정희(2010)의 과정중심 음악극 구성 활동이 유아의 유창성에 영향을 주지 못했다는 연구결과와는 상이하다. 본 프로그램은 그림책을 활용하여 다양한 음악적 요소의 발견을 기대할 수 있었으며 유아 스스로 인식체계의 틀을 형성하여 유창성을 계발할 수 있었다. 이러한 능력은 창의적 유아음악교육의 교수학습단계에서 음악적 표상하기를 통해 자신의 상상, 느낌, 추측, 생각을 자유롭게 제시할 수 있었다.

융통성 점수는 실험집단과 비교집단 간에 유의미한 차이가 나타났다. 이러한 결과는 진정희(2010)의 노래를 개사하여 부르는 음악활동과 애니메이션을 통한 음악 듣기활동이 유아의 융통성에 긍정적인 영향을 미쳤음을 보고한 서현아, 김효진(2006)의 연구결과와 맥을 같이한다. 본 연구는 그림책의 의성어, 의태어, 단어, 문장을 활용하여 여러 가지 기본 리듬이나 멜로디에서 변형된 음악을 만드는 과정을 통해 재창조하기의 교수전략을 사용함으로써 융통성 발달에 긍정적인 영향을 미쳤음을 시사한다.

독창성 점수는 실험집단과 비교집단 간에 유의미한 차이가 나타났다. 이러한 결과는 그림책의 내용과 자신의 경험과 생각을 접목시켜 자유롭게 글과 그림으로 표현하는 다양한 방법으로 독창성에 긍정적인 영향을 미쳤다는 이빛나, 최미숙(2009)의 연구와 유아들에게 동화를 듣고 새로운 생각이나 아이디어가 나올 수 있도록 격려해주며 자신만의 생각을 할 수 있도록 자극해 주었기 때문에 독창성 증진에 효과적이었다는 유구종, 김경숙(2003)의 연구결과와 부분적으로 일치하는 것으로 볼 수 있다. 또한 진정희(2010)는 유아들이 음악극 활동을 통해 남과 다르게 시도한 결과 독창성이 증진되었다고 보고한 연구결과와 일치한다. 본 연구는 기존의 음악형식에서 벗어나 그림책을 통해 얻어진 새로운 음악

적 아이디어를 음악에 적용하고 떠오르는 음악적 아이디어를 다듬고 상세히 음악으로 구체화하여 자기 나름대로 표현하는 음악적 의사소통이 포함된 실험집단에서 의미 있는 변화가 나타난 결과에 주목할 필요가 있다.

정교성 점수는 실험집단과 비교집단 간에 유의미한 차이가 나타났다. 이러한 결과는 그림책의 전개과정, 등장인물들을 묘사하는 문장, 행동 등을 통해 인물들의 특징을 찾아내는 정교한 활동이 긍정적인 영향을 미쳤다(이빛나, 최미숙, 2009)는 연구결과와 그 맥을 같이 하고 있음을 알 수 있다. 한편, 안옥수(2010)는 통합적 음악감상활동을 통해 유아의 정교성에서 유의한 차이를 보이지 않았다는 연구결과와는 상이하다. 본 프로그램에서 구체화된 음악적 아이디어를 정교하게 구성하고 조정하는 과정에서 정교성이 점차적으로 증진되었음을 알 수 있었다. 또한 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램은 음악으로 다듬어지지 않은 기존의 아이디어를 보다 치밀한 것으로 발전 할 수 있도록 도움을 주는 교사의 역할이 정교성 증진에 긍정적으로 기여하게 됨을 알 수 있다.

이와 같은 결과는 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램이 유아의 음악성과 창의성 발달에 효과적임으로 유아교육 현장에 음악교육에 대한 교수-학습 방법으로 적용할 수 있음을 시사한다.

## 2. 결론 및 제언

이상의 논의를 바탕으로 연구의 결론을 내리면 다음과 같다.

첫째, 본 연구에서 구성된 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램은 시각적, 언어적 매체를 통해 얻은 음악적 아이디어를 창의적이고 즉흥적인 음악활동으로 경험하는 과정을 통해 유아들로부터 위대한 작품을 얻기 위한 것이 아니라 유아들의 창의적인 활동 그 자체에 가치를 두었다. 본 프로그램은 유아의 시행착오와 모험을 할 수 있도록 기다려주는 과정을 통하여 유아의 음악성

과 창의성을 계발할 수 있었다. 또한 교사는 유아의 새로운 시도를 허용하고 지지하는 분위기를 조성하였다. 따라서 유아음악교육현장의 교사들이 유아음악교육과 창의성을 쉽게 이해하고 유아들에게 구체적으로 제시할 수 있는 창의적인 음악교수방법을 제안하였다는 점에서 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램은 의의가 있다.

둘째, 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램은 만 5세 유아의 음악성과 창의성 증진에 긍정적인 영향을 미쳤다. 이것은 유아가 다양한 음악적 아이디어를 스스로 표현하는 과정에서 음악적 사고와 창의적 사고를 경험하면서 음악의 기본 능력과 창의적으로 표현하고 감상하는 능력을 강조하였다. 본 프로그램은 유아에게 그림책을 자연스러운 상황에서 제공함으로써 일상생활 속에서의 음악과 연결이 가능하였으며, 유아는 자신의 경험과 지식, 감정과 상상력을 최대한 발휘하여 음악으로 다양하게 표현하였다. 이처럼 유아가 발달에 적합한 그림책을 통해 음악을 즐기고 이해를 높이며 자신의 생각과 느낌을 자유롭게 표현하는 것은 유아의 음악성과 창의성 발달에 필요한 과정이라고 할 수 있다.

따라서 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램은 유아음악교육과 창의성의 중요한 특징들을 긴밀하게 연결시켜 유아에게 보다 의미 있는 경험을 제공할 필요가 있으며, 나아가 유아음악교육의 학문적 관련성을 고려하여 다양한 차원의 통합이 이루어지도록 다각적인 노력을 기울여야 함을 시사한다.

이상과 같은 연구결과를 토대로 후속연구를 위한 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램은 만 5세만을 대상으로 이루어졌다. 본 프로그램을 토대로 만 3, 4세에게 적용할 수 있는 프로그램의 개발과 효과검증을 실시한 연구가 필요하다. 그림책은 만 5세의 유아뿐만 아니라 모든 연령의 유아에게 친근한 매체이다. 따라서 발달에 적합한 그림책을 활용한 유아음악교육프로그램을 제공한다면 어린 연령의 유아들에게 창의적

인 유아음악교육 프로그램을 제공할 수 있으리라 생각된다.

둘째, 본 프로그램은 15주 24회에 걸쳐 실시되었지만 보다 연구의 기간이 확장된 프로그램으로 1년 정도의 기간 동안 실시하는 프로그램을 진행한다면 다양하고 풍부한 프로그램이 될 수 있을 것이다. 또한 음악성과 창의성이 계발되고 충분히 발현될 수 있도록 지속적인 지도와 후속 연구가 이루어져야 할 것이다.

셋째, 본 프로그램은 표준화된 검사도구를 통하여 효과를 검증하였다. 유아들이 프로그램을 진행하는 과정에서 나타난 유아들의 표현이나 변화를 담아내지 못하는 한계가 있다. 따라서 후속연구에서는 검사도구를 사용한 객관적인 효과 검증과 함께 유아음악교육 현장에서 음악성과 창의성이 드러나는 다양한 사례에 대한 심도 있는 질적 연구방법이 필요하다. 유아음악교육의 맥락 속에서 드러나는 음악성과 창의성에 대한 연구가 새롭게 제기될 필요가 있다.

넷째, 창의적 유아음악교육 관련 교사의 인식 및 전문성 제고가 필요하다. 이를 위하여 교사는 창의적 유아음악교육을 위한 교수·학습 방법이나 평가 방법에 대한 연수 프로그램에 적극 참여하도록 하고, 예비교사교육 프로그램도 개선할 필요가 있다.



## 참 고 문 헌

- 강신영 (2008). 음악개념 중심의 통합적 유아 음악감상과 표현활동의 적용 효과. 원광대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 고영자 (2010). 유아의 리듬악기 활동을 통한 통합적 음악교육의 의미 고찰. 열린유아교육연구, 15(6), 273-293.
- 공미자 (2007). 유아 창작음악극 활동이 유아의 창의성과 언어표현력 및 또래 갈등해결 전략에 미치는 영향. 원광대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 교육과학기술부 (2008). 유치원 교육과정 해설(III): 표현 생활, 언어 생활, 탐구 생활. 서울: 교육과학기술부.
- 교육인적자원부 (2007). 2007년 개정 유치원교육과정. 교육인적자원부.
- 구미란 (2005). 유아음악교육에 관한 유아교사의 인식 및 교육환경과 교육의 실제. 수원대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 구희영, 김남경, 윤대근 (2000). 유아음악교육. 서울: 양서원.
- 권미란 (2001). 음악감상활동에서 신체표현이 유아의 창의력 향상에 미치는 영향. 아동교육, 10(1). 45-54.
- 권영화 (2007). 코다이 이론에 의한 효과적인 유아가창지도 교수법 연구 : 음감 및 리듬을 중심으로 경희대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 권현진 (2004). 유리드믹스 교수법이 유아의 음악성 향상에 미치는 영향. 동국대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 기청 (1993). 음악과 학습과정에 있어서 창의성 지도의 실제. 교육연구, 365, 한국생산성연구소. 서울: 백암문화사.
- 길애경 (1995). 음악교육의 제 접근법을 적용한 유아 및 저학년 아동의 창작지도. 음악교육연구, 14(1), 41-54.
- 김경신 (2004). 코다이 유아 음악능력 개발에 관한 연구 : 코다이 음악교육 이론 중심으로. 계명대학교 대학원 석사학위 청구논문.

- 김경은, 김숙령 (2001). 유아 창의성 교육의 이론과 실제. 서울: 교육아카데미
- 김경희 (2005). 노래그림책이 만2세 영아의 읽기 흥미 및 어휘력 발달에 미치는 영향. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 김광자 (2004). 포괄적 음악교육에 기초한 유아의 음악적 능력 증진 프로그램 개발 및 효과검증. 서울여자대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 김광자, 박은옥 (2006). 영유아를 위한 통합적 음악 감상 활동 방안. 한국영유아보육학, 47, 151-173.
- 김덕희, 류진순, 이상은 (2010). 유아 문학 교육의 이론과 실제. 서울 : 동문사.
- 김도진 (2009). 동화와 음악활동 중심의 유아용 창의성프로그램의 창의성 증진 효과. 계명대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 김동교 (2002). 동화를 통한 동작 표현활동이 유아의 창의성 및 언어표현력에 미치는 효과. 석사학위논문, 전남대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 김말분 (2005). 유치원 음악교육 실태와 그림악보를 활용한 감상수업이 음악적 인지능력에 미치는 영향. 신라대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 김미진 (2003). Dalcroze의 음악교육이 유아의 음악청취력 및 음악적 창의성에 미치는 영향 : 유리드믹스 프로그램을 중심으로. 성신여자대학교 교육 대학원 석사학위 청구논문.
- 김법순 (2009). 유아의 음악능력 증진을 위한 포괄적 음악교육 프로그램 개발. 조선대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 김서경 (2007). 창의적 음악 사고를 위한 영상자료 활용 방안. 음악교육, 7, 1-33.
- 김선희 (2001). 유아의 기초음악능력 발달을 위한 리듬학습법 연구 - 달크로즈 유리드믹스를 중심으로. 음악교육, 1, 242-280.
- 김소향, 안경숙 (2006). 음악 교육내용 영역에 따른 유아교사의 교수방법 실제에 대한 분석 연구. 음악연구, 36, 29-54.
- 김소향, 안경숙 (2009). 음악 교육내용 영역에 따른 유아교사의 교수방법 실제

- 에 대한 분석 연구. 음악교육연구, 36, 29-54.
- 김수영, 정정희, 김경미 (2008). 순환학습 모형을 활용한 동화중심 언어활동이 유아의 이야기 구성 능력 및 창의성에 미치는 효과. 유아교육연구, 28(1), 69-90.
- 김신영, 배인자, 유혜숙 (2001). 유아교사를 위한 조형활동의 이론과 실제. 서울 : 양서원.
- 김애정 (2004). 유아음악교육에서 리듬학습 지도법에 대한 연구. 영남대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 김연주 (2008). 노래동화를 활용한 통합적 유아음악교육 프로그램 개발 및 효과. 경희대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 김영연 (2003). 개정판 유아음악교육론. 서울: 학지사.
- 김영학 (2002). MIDI 프로그램을 활용한 음악 가락짓기 수업이 아동의 음악창작능력과 만족도에 미치는 효과. 계명대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 김용희 (2003). 초등학생의 음악적 창의성 계발을 위한 학습 프로그램 개발연구. 경희음악논집. 창간호. 89-124.
- 김용희 (2001). 창의성 계발을 위한 즉흥연주. 음악교육연구, 21(1), 1-25.
- 김은형 (2008). 동화를 통한 노래극 활동이 유아의 언어능력 및 음악능력에 미치는 효과. 전남대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 김정주, 류혜숙 (2010). 그림책을 통한 통합적 교수학습방법이 유아의 창의성 및 사고력에 미치는 영향. 한국영유아보육학회. 62, 147-169.
- 김정화 (1992). 유아음악교육. 서울: 형설출판사.
- 김진영, 엄정애, 이승연 (2007). 유아교사를 위한 유아음악교육. 서울: 양서원.
- 김혜경 (2001). 유아음악교육 2000. 서울: 창지사.
- 김효정 (2003). 5~6세를 위한 음악 감상 교육 지도안 연구 : 생상의 '동물의 사육제'를 중심으로. 단국대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.

- 단은미 (2009). 동화를 활용한 음악 감상 활동이 유아의 음악 능력 및 태도에 미치는 영향. 한양대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 문금희, 이민정 (2007). 포괄적 음악감상활동을 통해 나타나는 유아의 음악적 표현력에 관한. 열린유아교육연구, 12(4), 395-424.
- 문미옥 (1995). 유아의 창의성 증진을 위한 교사역할 평정척도 개발연구. 한국 아동학회, 20(4), 25-42.
- 민경훈 (2003). 기초 음악교육의 학습 환경 구성에 관한 논의. 음악교육, 3, 318-346.
- 박명숙 (2002). 유아의 음악 듣기교육 프로그램 연구. 단국대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 박민아 (2007). Julie Wylie의 유아음악교육 프로그램에 관한 연구. 한양대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 박선희, 이송은 (1998). 유아를 위한 문학활동. 서울: 정민사.
- 박소영 (2004). 동화를 이용한 비구조적 음악극이 유아의 창의성 향상에 미치는 영향 숙명여자대학교 음악치료대학원 석사학위 청구논문.
- 박수미, 조형숙 (2006). 구성주의 교사교육 관점에 기초한 유아음악교육수업의 효과 탐색. 미래유아교육학회지, 13(3), 1-36.
- 박영옥 (2009). 구성주의 이론에 기초한 가창지도 방법이 유아의 음악적 흥미와 음악적 태도에 미치는 영향. 전남대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 박옥희 (2010). 통합적 음악 감상활동이 유아의 음악적 창의성 및 정서능력에 미치는 효과. 전남대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 박은영 (2009). 악기를 활용한 표현활동이 유아의 음악적 능력과 신체표현 능력에 미치는 영향. 음악교육연구, 36, 59-83.
- 박은영 (2011). 반응적 상호작용에 기초한 유아음악교육 프로그램 개발 및 효과. 전남대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 박은옥 (2004). 음악감상을 통한 신체표현이 유아의 음악성 및 정서지능에 미

- 치는 영향. 성신여자대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 박이현 (2001). 유아음악교육의 효율적인 지도방안 : 가창지도를 중심으로. 계명대학교 교육대학원 석사청구학위논문.
- 박인영 (2000). 창의성 기법의 적용실태와 문제점에 대한 효과적인 적용방안 : 창의성 연수를 경험한 유아교사집단을 중심으로. 한국외국어대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 박정자 (2004). 동화를 통한 문제해결 학습경험이 유아의 창의성 발달에 미치는 영향. 가톨릭대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 박지원 (2009). 음악적 창의성 계발을 위한 총체예술 수업 모형 : 초등학교 음악수업 모형, 낭만음악, 21(2), 5-38.
- 박지현 (2004). 음악 학습이 초등학생의 일반 창의성 신장에 미치는 효과. 음악연구, 4, 212-235.
- 박진성, 신현정 (2009). 수학-음악 통합 집단게임 활동이 유아의 수학능력과 음악능력 향상에 미치는 영향. 유아교육학회집, 13(3), 97-116.
- 방금주, 김용희 (2000). 음악 창작 아카데미. 서울: 학문사.
- 방은영 (2008). 유아 음악성 계발을 위한 프로그램 구성 및 적용 효과. 중앙대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 배희진 (2008). 음악적 요소 중심의 감상활동이 유아의 음악능력 및 신체표현 능력에 미치는 효과. 계명대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 백지혜, 김선영 (2010). 구성주의에 기초한 음악이 유아의 음악창의성과 음악적 태도에 미치는 영향. 유아교육학논집, 14(6), 507-534.
- 변윤희 (2004). 그림책을 활용한 유아예술교육 프로그램이 창의성에 미치는 효과 및 유아 창의성 루브릭 개발. 성균관대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 변정자 (1997). 음악적 소질·재능·능력·음악성의 연구. 음악연구, 16(1), 155-179.

- 서현아, 김효지 (2006). 애니메이션을 통한 음악 듣기활동이 유아의 창의성에 미치는 영향. 열린유아교육연구, 11(2), 113-131.
- 성경희 (1998). 음악과 교육론. 서울: 갑을 출판사.
- 손수연 (2001). 음악감상을 통한 그림표현과 이야기하기가 유아의 창의성에 미치는 영향. 중앙대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 송여진 (2009). 오르프 교수법에 의한 음악교육활동이 유아의 음악적 창의성과 신체표현 능력에 미치는 영향. 성신여자대학교 교육대학원 석사청구 학위논문.
- 송인섭, 김혜숙 (1999). 창의성 개념정립을 위한 탐색적 연구-암시적 창의성 이론을 중심으로-. 교육심리연구, 13(3), 93-117
- 신인숙 (2005). 구성주의 유아교육과정에 근거한 소집단 음악활동이 유아의 사회, 정서발달에 미치는 영향. 아동교육, 14(2), 287-300.
- 신인숙 (2001). 음악프로젝트활동이 유아의 창의성에 미치는 영향. 유아교육연구, 12(3), 351-370.
- 신정자 (1998). 음악감상에 기초한 포괄적인 음악활동이 유아의 음악능력에 미치는 영향. 원광대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 심성경 (2008). 아동 음악과 동작교육. 서울: 양서원.
- 심성경, 이희자, 이선경, 김경의, 이효숙, 박주희 (2010). 유아음악교육. 서울: 양서원.
- 심향분, 성소영 (2011). 그림책 읽기 맥락에서 또래 상호작용의 탐색: 소집단 활동 중심으로. 유아교육연구, 31(1), 325-350.
- 안경숙, 김소향 (2006). 유아의 음악적 태도와 음악적 행동, 음악적 개념에 대한 교사의 평가 실태 분석. 음악교육연구, 31, 63-87.
- 안경숙, 김소형, 박진성 (2009). 창작이야기 노래를 활용한 유아 주도적 음악극 활동이 유아의 음감 및 리듬감 발달에 미치는 효과. 음악교육연구, 34, 59-85.

- 안경숙, 김정주, 임수진 (2010). 미디어를 활용한 노래 부르기 활동이 유아의 음악적 청취력에 미치는 영향. 한국콘텐츠학회논문지, 10(11), 485-495.
- 안옥수 (2010). 통합적 음악감상활동이 유아의 창의성과 정서지능에 미치는 효과. 경북대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 안은미 (2008). 뇌과학에 기초한 음악적 창의성 신장 방안. 서울교육대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 안재신 (2008). 통합적 접근에 기초한 창의적 음악극 활동이 유아의 음악적 개념 발달에 미치는 영향. 음악교육연구, 35, 27-45.
- 안재신 (2004). 유아음악교육. 서울: 교육과학사.
- 안재신 (2003). 다중지능이론에 기초한 유아음악교육 프로그램 모형 개발 연구. 음악교육연구, 24, 67-83.
- 안재신 (2002). 구성주의 이론에 기초한 유아음악교육. 서울: 교육과학사.
- 안재신, 한애향 (1999). 전래동요를 활용한 통합적 음악수업이 유아의 음악적 태도 변화에 미치는 영향. 음악교육연구, 18, 1-49.
- 양선혜 (2002). 가창학습에서의 음악놀이가 음악적 태도에 미치는 영향. 부산교육대학교 교육대학원, 석사학위 청구논문.
- 양승희, 임명희 (2011). 그림책 이야기를 활용한 창작 음악활동이 유아의 음악적 창의성에 미치는 효과 탐색. 한국보육학회, 11(1), 19-39.
- 양옥승, 신은미 (2011). 국가수준 영유아교육과정에 대한 국제비교. 유아교육연구, 31(1), 309-323.
- 엄승아 (2002). 글 없는 그림책과 음악의 통합적 접근이 유아 언어의 이해력과 표현력에 미치는 영향, 동국대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 오미혜 (1991). 유아기 음악교육을 위한 효과적인 학습방안 연구. 계명대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 오숙현, 박순자, 이규림 (2011). ICT 활용 음악활동이 유아의 음악적 흥미와 음악적 능력에 미치는 효과. 미래유아교육학회지, 18(3), 377-398.

- 원은숙 (2003). 초등학교 4학년의 창작을 통한 음악적 창의성 신장. 인천교육대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 원희 (1994). 코다이와 유아음악교육. 서울 : 창지사.
- 유구중, 김경숙 (2003). 구연동화를 활용한 창의적 통합교육활동이 유아의 창의성에 미치는 효과. 열린유아교육연구, 8(1), 71-91.
- 유현정 (2001). 동화 활용 음악 학습 프로그램 개발. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 윤선희 (2001). 유아 음악능력 발달에 미치는 가정의 음악적 환경 요인. 음악교육연구, 21(1), 75-94.
- 윤영배 (2008). Orff 접근법에 의한 유아 음악교육 프로그램이 음악적성, 감성지능 및 창의성에 미치는 효과. 경희대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 윤은미 (2007). Gordon의 음악학습이론에 기초한 유아 음악과 동작의 통합 활동 프로그램 구성 및 적용 효과 탐색. 중앙대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 윤정진 (2003). 그림책을 활용한 유아의 창의성 프로그램 개발과 효과 연구. 고려대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 이강숙 (1993). 열린 음악의 세계. 서울: 현음사.
- 이경화 (2003). 유아용 통합 창의성 검사요강. 서울: 교육 과학사.
- 이경화, 이연주 (2008). 동화활용 언어프로그램이 유아의 창의성 향상에 미치는 효과. 영재와 영재교육, 7(1), 29-46.
- 이명조 (2001). 유아 교육과정 측면에서 창의성 발달과 교육. 2001년도 춘계학술대회 논문집, 미래유아교육학회, 1-23.
- 이민정 (2009). 노래부르기 통합 음악활동이 유아의 음악개념 능력에 미치는 효과. 유아교육연구, 13(3), 189-212.
- 이민정 (2004). 다감적 음악감상활동이 유아의 음악감상능력에 미치는 효과에 관한 연구. 미래유아교육학회지, 11(4), 23-49.

- 이사라 (2011). 음악교육을 통한 유아 창의성 발달에 관한 연구. 목포대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 이상금, 장영희(2005). 유아문학론. 서울 : 교문사
- 이수민 (2010). 수학개념에 기초한 유아 음악프로그램의 구성 및 적용. 성신여자 대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 이수지 (2010). 유아의 창의성 개발에 관한 연구 : 코다이, 오르프, 달크로즈 교육법을 중심으로. 계명대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 이숙희 (2010). 아동음악과 동작. 서울: 동문사.
- 이숙희 (2005). 통합적 유아 음악교육이 유아의 음악적 흥미와 음악적 태도에 미치는 영향. 미래유아교육학회지, 12(1), 407-430.
- 이에스더, 조효임, 임미경, 한경실, 김용희 (2010). 음악교수법. 서울: 학지사.
- 이영 (1994). 유아를 위한 창의적 동작교육. 서울:교문사
- 이영애 (2009). 유아음악교육 실제에 관한 문헌고찰을 통해 살펴본 교사교육의 방향. 유아교육연구, 13(6), 167-186.
- 이영주 (2006). 유치원 음악교육의 실태조사연구. 공주대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 이영희 (2004). 창의적 음악 활동이 유아의 창의성 및 음악능력에 미치는 영향. 원광대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 이유영 (2002). 음악활동의 통합적 접근이 유아의 음악적 잠재력 및 창의성에 미치는 영향. 배재대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 이윤신 (2007). 음악적요소에 기초한 음악감상활동이 유아의 음악적 창의성에 미치는 영향. 중앙대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 이은수 (2004). 유아교육 기관에서의 유아음악교육에 관한 연구. 한국유아교육연구, 1(1), 105-128.
- 이정선 (2008). 창의성 발달을 위한 유아 음악교육 프로그램에 관한 연구. 원광대학교 대학원 석사학위 청구논문.

- 이정화, 한희승(2010). 악기를 활용한 음악, 과학 통합활동이 유아의 음악적 개념 및 과학적 과정기술에 미치는 영향. 아동학회지, 31(1), 283-300.
- 이정희 (1999). 동화를 통한 노래극 활동이 초등학교 1학년 아동의 음악능력 및 언어능력에 미치는 효과. 전남대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 이정희 (2003). 유아의 통합적 창의성 증진을 위한 프로그램 개발 연구. 계명대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 이주은 (2003). 유아의 신체활동을 통한 리듬감 개발에 관한 연구 : 달크로즈 음악교수법을 중심으로. 단국대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 이진우, 이순영, 권세경 (2001). 유아음악교육. 서울: 창지사.
- 이춘희 (2005). 유아문학교육. 서울: 동문사.
- 이춘희 (1991). 동화제시 및 질문유형이 유아의 창의성과 동화구조이해에 미치는 영향. 서울여자대학교 박사학위 청구논문.
- 이현정 (2005). 달크로즈 교수법을 통한 유아의 창의성 개발에 관한 연구 : 리듬교육 중심으로, 상명대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 이홍수 (1992). 느낌과 통찰의 음악교육. 서울: 세광음악출판사.
- 이홍수 (1990). 음악교육의 현대적 접근. 서울: 세광음악출판사.
- 이효숙 (2001). 유아음악극 활동의 교육적 효과. 중앙대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 이효숙, 심성경, 백영애, 김경의 (2004). 노랫말 바꾸기 활동이 유아의 어휘력, 창의성에 미치는 영향. 교육과학연구, 35(1), 127-144.
- 임성미, 황해익 (2004). 유아음악 능력 평가도구 개발을 위한 기초연구. 유아교육논총, 13, 129-150.
- 임영심 (1996). 유아의 동화 표상활동에 대한 지도방안 모색. 유아교육연구, 16(2), 27-47.
- 임은애 (2008). 동작, 그림, 언어를 통합한 음악교육 프로그램이 유아의 음악적 이해력과 흥미에 미치는 영향. 유아교육연구, 28(5), 197-222.

- 장은주 (2009). 유아음악교육. 서울: 양서원.
- 장은주 (1997). 노래 그림책(Song Picture Books)이 유아의 읽기 및 음악적 잠재력(Aptitude)에 미치는 영향. 이화여자대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 장은희 (2007). 동화에 기초한 유아 음악극 프로그램 구성 및 효과 연구. 덕성여자대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 장정애 (2011). 자연의 소리를 활용한 통합적 유아음악교육 프로그램 구성 및 효과. 중앙대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 장정애 (2009). 음악 감상에 기초한 다중표상활동이 유아의 음악 능력에 미치는 영향. 유아교육학논집, 13(3), 189-212.
- 전경원 (2003). 신문을 이용한 창의성 교육. 서울: 창지사.
- 전경원 (2002). 창의성 개발프로그램. 서울: 학지사.
- 전경원 (2000). 창의학. 서울: 학문사.
- 전성길 (2008). 동화를 활용한 음악 기초 개념 지도 방안 : 초등학교 1학년을 중심으로, 대구교육대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 전인옥, 이숙희 (2009). 유아음악교육. 서울: 한국방송통신대학교출판부.
- 전정희 (2010). 과정중심 음악극 구성 활동이 유아의 창의성에 미치는 영향. 미래유아교육학회지, 17(2), 1-22.
- 정나영 (2010). 유아의 창의성과 음악 능력이 유아의 음악적 창의성에 미치는 영향. 대구가톨릭대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 정수진 (1996). 상상력 개발을 위한 유치원 음악창작지도 연구. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 정현희, 김수영 (2010). 달크로즈의 움직임 창작교육이 유아의 음악적 창의성과 신체표현능력에 미치는 효과. 아동교육, 19(4), 229-244.
- 정혜선 (2007). 가정환경변인과 유아교사변인이 유아의 음악적 능력 및 태도에 미치는 영향. 대구가톨릭대학교 대학원 석사학위 청구논문.

- 정혜영 (2006). Carl Orff 교수법에 의한 전통음악교육이 유아의 음악적 태도와 리듬감 발달에 미치는 영향. 경성대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 정희영 (2011). 타악기를 활용한 음률 활동이 유아의 음악적 창의성과 리듬감에 미치는 영향. 국민대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 조연순, 성진숙, 이해주 (2008). 창의성 교육. 서울: 이화여자대학교출판부.
- 조윤미 (2004). 함께 즐기는 유아국악교육. 서울 : 창지사.
- 조형숙, 박수미 (2009). 멘토링을 통한 유아교사의 음악 교수 실제 변화와 멘토의 역할 탐색. 유아교육학회지, 13(2), 161-191.
- 조효임 (2001). 창의력 계발을 위한 포괄적 음악지도방안 연구. 한국초등교육 13(1), 115-141.
- 주대창 (2000). 음악성의 교육적 의미. 음악과 민족, 19, 216-243.
- 진정희 (2010). 과정중심 음악극 구성 활동이 유아의 창의성에 미치는 영향. 미래유아교육학회지, 17(2), 1-22.
- 최경 (2010). 그림책에 기초한 창의극 프로그램의 개발 및 유아의 창의성에 미치는 효과. 성균관대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 최영경 (2008). 유아 음악극 활동이 유아의 음악적 흥미와 태도에 미치는 영향에 관한 연구, 유아교육연구, 12(4), 89-109.
- 최인수 (1998). 창의성을 이해하기 위한 여섯 가지 질문. 한국심리학회지, 17(1), 25-47.
- 최정현 (2007). 창의적인 동시동요 지도방법에 관한 연구. 한국음악교육학회, 유네스코 세계문화예술교육대, 13-33.
- 최정현 (2000). 창의성 이론을 체계적으로 적용한 음악수업 모형 연구. 서울대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 최지원 (2008). 달크로즈 유리드믹스를 활용한 음악활동이 유아기 음악성 향상에 미치는 효과. 공주대학교 대학원 석사학위 청구논문.

- 최진숙 (1999). 동작활동이 유아의 자아개념 및 신체표현능력에 미치는 효과. 전남대학교 석사학위 청구논문.
- 최창홍 (1997). 노래지도 방법에 따른 창의적 신체표현 발달에 관한 연구. 건국대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 하주현 (2000). 창의적 인성검사 개발. *교육심리 연구* 14(2), 187-210.
- 한국교육과정평가원 (2010). 창의성 제고를 위한 교육과정 개편 방안 연구.
- 한국유아교육학회 (1996). 유아교육사전(용어편). 서울: 한국사전연구사.
- 함희주 (1997). 창의성 계발을 위한 음악 교수 - 학습 지도 모형 연구 사례. *음악교육연구*, 16(1), 29-54.
- 함희주 (1992). 음악적 재능과 음악성. *음악과 민족*. 4. 민족음악학회.
- 허순희 (1999). 유아기의 창의적 사고를 위한 음악적 전략과 추측하기. *아동교육*, 8(1), 189-196.
- 허순희 (1997). 유아의 창의성 증진을 위한 놀이 중심 음악교육 프로그램. *교육심리연구*, 11(2), 323-359.
- 현은자 (2007). *그림책의 이해*. 서울: 사계절.
- 현은자, 강은진, 변윤희, 심향분 (2004). *그림책의 그림 읽기*. 서울: 마루벌.
- 황선옥, 황혜익 (2006). Gordon 의 교육방법에 기초한 음악학습 프로그램이 유아의 음악 적성과 태도에 미치는 영향. *유아교육논총*, 15(1), 121-141.
- Almeida, Artie (2006). *Mallet madness*. Heritage Music Press.
- Amabile, T. M (1997). Enter preneurial creativity through motivational synergy. *Journal of Creative Behavior*, 31(1), 18-26.
- Amabile, T. M. (1989). *Growing up creative*. New York: Crown.
- Anderson, W. M., & Lawrence, J. E. (2006). *Integrating into the elementary classroom(7th ed.)*. Belmont, CA: Thomson Schimer.
- Andress, B. (1997). Transforming curriculum in music. In: S. Breadkamp.

- Balkin, A. (1985). The creative music classroom: Laboratory for creativity in life. *Music Educators Journal*, 71(5), 43-46.
- Bamberger, J. (1994). Coming to hear in a new way. In R. Aiello, (Ed.), *Musical perceptions* (pp. 131-151). Oxford: Oxford University Press.
- Barrett, M. (2002). Invented notations and mediated memory: A case study of two children's use of invented notations. *Bulletin for the Council for Research in Music Education*, 153(4), 55-62.
- Bartel, Lee R. & Cameron, L, M. (1998). "Creative synergy: Story and music" in B. Roberts(ed). *Connect, combine, communicate: Revitalizing the arts in canadian schools*. The University College of Cape Breton Press.
- Bartel, Lee R. & Cameron, L, M. (1996). What really matters in music class. *Canadian Music Educator*, Fall edition.
- Bennett, D. (2005). So, Why sol-mi?, *Music Educators Journal*, 91(3), 43-49.
- Bloom, B. S., & Sosniak, L. A. (1981). Talent development vs. schooling. *Educational Leadership*, 39(2), 86-94.
- Boyle, J. (1992). Evaluation of music ability. In R. Colwell (Ed.), *Handbook of Research on Music Teaching and Learning* (pp. 247-265).
- Bredenkamp, S., & T. Rosegrant (Eds) *Reaching potentials: transforming early childhood curriculum and assessment, 2*. Washington DC: Naeyc.
- Brophy, T, S. (2001). Developing improvisation in general music classes. *Music Educators Journal*, 88(1), 34-41+ 53.

- Calogero, J. M. (2002). Integrating Music and Children's Literature. *Music Educators Journal*, 88(5), 23-30.
- Campbell, D. (1989). *The roar of silence: Healing powers of breath, tone and music*. Wheaton, IL: Theosophical Publishing House.
- Campbell, D. G. (2001). *The Mozart effect for children*. New York: Morrow/Harper Collins.
- Campbell, P. S. (2000). What music really means to children. *Music Educators Journal*, 86(5), 32-36.
- Campbell, P., & Scott-Kassner, C. (2010). *Music in childhood: From preschool through the elementary grades(3rd edition)*. Boston : Schirmer, Cengage Learning.
- Cattell, R. B. (1971). *Abilities: Their structure, growth and action*. Boston, MA: Houghton Mifflin.
- Chen, Y. Y. (2000). *The Self-perceptions of inservice and preservice kindergarten teachers in kaohsiung and pingtung regions concerning the usefulness of the music content of their teacher training programs*. Unpublished doctoral dissertation, Pennsylvania State University.
- Christianson, J. R. (1995). *Making the music decision*. Bookcraft.
- Collins, M. A., & Amabile, T. M. (1999). Motivation and creativity. In R. J. Sternberg(Ed.), *Handbook of creativity* (pp. 297-312). Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Crinklaw-Kiser, D. (1996). Integrating Music with Whole Language through the Orff-Schulwerk Process. *National Association for the Education of Young Children*, 51(5),15-21.
- Cropley, A. J. (1999). Creativity and cognition: Producing effective

- novelty. *Roeper Review*, 21, 253-261.
- Csikszentmihalyi, M. (1988). Society, culture, and person: a systems view of creativity. In R. J. Sternberg (Ed.), *The Nature of creativity*, UK, Cambridge University Press.
- Cullinan, B. E. & Galda, L. (1994). *Literature and the child (3rd ed.)*. Fort Worth, TX: Harcourt Brace College Publishers.
- DeVries, P. (2004). The Extramusical Effects of Music Lessons on Preschoolers. *Australian Journal of Early Childhood*, 29(2), 6-10.
- Dorman, P. E., & Alvarez, B. (1989). Music in the classroom: A Journey for both children and teacher. In S. Hoffman & L. Lamme(Eds.), *Learning form the inside in the classroom*. Portsmouth, NH: Heinemann.
- Doyle, C. (1998) Creative minds at play. *Scholastic Parent & Child*, 5(3), 36-41.
- Drennan, C. B. (1984). The relationship of musical aptitude, academic achievement and intelligence in merit (gifted) students of Murfreesboro City Schools (Tennessee).(Doctoral dissertation, Tennessee State University). *Dissertation Abstracts International*, 46(12), 3581A.
- Eliason, C. & Jenkins, L. (2003). *A Practical guide to early childhood curriculum (7ed.)*. Columbus: Merrill Prentice Hall.
- Fauth, B. (1990). Linking the visual arts with dance, movement and dance for the young child. In WJ Stinson (Ed.), *Moving and learning for the young child*, 159-187. Reston, VA: AAHPERD.
- Flohr, J. W. (2005). *The musical lives of young children*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Education, Inc.

- Galenson, D. W. (2001). *Painting outside the lines: Patterns of creativity in modern art*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Gardner, H. (1999). *Intelligence reframed*. New York: Basic Books.
- Gardner, H. (1991). *To open minds*. NY: Basic Books.
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind*. NY ; Basic Books.
- Gauthier, D. R. (2005). Children's literature in the music classroom: Finding the music within. *Music Educators Journal*, 91(3) 51-56.
- Gembris, H. (2002). The development of musical abilities. In R. Colwell and C. Richardson (eds.) *The New Handbook of Research on Music Teaching and Learning* (487-508). New York: Oxford.
- Gharavi, GJ (1993). Music skills for preschool teachers: Needs and solutions. *Arts Education Policy Review*, 94(3), 27-30.
- Giaconia, R. M., & Hedges, L. V. (1982). Identifying features of effective open education. *Review of Educational Research*. 52, 579-602.
- Giorgis, C. & Johnson, N. J. (2001). Children's books: Interacting with the curriculum. *The Reading Teacher*, 55(2), 204- 212.
- Glazer, J. I. (1986). *Literature for young children* (2nd ed.). Columbus: C.E. Merrill.
- Greenberg, M. (1979). *Your children need music*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice- Hall.
- Guilford, J. P. (1987). *Creative talents*. Buffalo, N. Y.: Bearly limited.
- Guilford, J. P. (1967). *The nature of human intelligence*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Haines, B. J. E., & L. L. Gerber. (1999). *Leading young children to*

*music*. New York: Merrill.

- Hallam, S., & Shaw, J. (2002). Constructions of musical ability. *Bulletin of the Council for Research in Music Education*, 153, 103-108.
- Hallman, R. J. (1967). Creativity and Educational Philosophy. *Educational Theory*, 17(1), 3-13.
- Hickey, M. (1997). The computer as a tool in creative music. *Research Studies in Music Education*, 8, 56-70.
- Hitz, R. (1987). Creative problem solving through musical activities. *Young Children*, 42(2), 12-17.
- Houlahan, M., Tacka, P. (2008). *Kodaly Today*. Oxford University Press.
- Jordan- DeCarbo, J., Galliford, J. (2001). The effects of a sequential music program on the motor, cognitive, expressive language, social/emotional, and musical movement abilities of preschool disadvantaged children. *Early Childhood Connections*, 7, 30-42.
- Kiefer, B. Z. (1995). *The potential of picture books: From visual literacy to aesthetic understanding*. Englewood Cliffs, NJ and Columbus, OH: Merrill.
- Kim, J. (2004). *The musical teacher: Preparing teachers to use music in the childhood classroom*. Dubuque, IA: Kendall/Hunt Publishing Company.
- Komarik, E., & Brutenicova, E. (2003). Effect of creativity training on pre-school children. *Studia Psychologica*, 45(1), 37-42.
- Kratus, J. (1990) Structuring the music curriculum for creative learning, *Music Educators Journal*, 76(9), 33-37.
- Krechevsky, M., & Gardner, H. (1994). Multiple intelligences in multiple contexts. In D. Detterman (Ed.), *Current Topics in Human*

*Intelligence*, 4.

- Lamme, L. L. (1990). Exploring the world of music through picture books. *The Reading Teacher*, 44(4), 294-312.
- Levinowitz, L. M. (1998). The Importance of music in early childhood. *General Music Today*, 12(1), 4-7.
- Lineburgh, N. & Loong, C. (2006). Early childhood repertoire: Inher-ently musical positively enchanting. *Kodály Envoy*, 33(1), 5-8.
- Loong, C. (2007). Early childhood music: Repertoire of materials and activities, criteria and guidelines for selecting materials. *Kodály Envoy*, 33(4), 5-8.
- Mandler, J. M., & Johnson, N. S. (1977). Remembrance of things parsed: Story structure and recall. *Cognitive Psychology*, 9, 111-151.
- Mayesky, M. (2002). *Creative activities for young children*. Albany: Thomson Learning Inc
- McDonald, D. T., & Simons, G. M. (1989). *Musical growth and development*. NY: Shirmer Books.
- McGee, L. M., & Richgels, D. J. (1996). *Literacy's beginnings: Supporting young readers and writers (Second Edition)*. Needham, MA: Allyn and Bacon. New York: Cambridge University Press, 449-460.
- McDonald, D. (1975). *Music in our lives: The early years*. Washington, DC: National Association for the Education of Young children.
- Mead, V. H. (1996). More than mere movement. *Music Educators Journal*, 82(4), 38-41.
- Meeker, M. (1978). Measuring creativity from the child's point of view,

*Creativity Behavior, 12, 52-62.*

- Meinbach, Rothlein, & Fredericks, A. (1995). *The complete guide to the matic units: Creating the integrated curriculum*. Norwood, MA: Christopher Gordon.
- Melville-Clark, P. (2006). *Music, Moving & Learning in Early Childhood: A Manual of Songs, Lesson Plans and Basic Theory for Teachers, Students and Parents of Young Children Age*. Music & Movement Education Australia.
- MENC (2005). *Handbook of musical cognition and development*. New York: Oxford University Press.
- Moore, F. R. (1990). *Elements of computer music*. Prentice Hall.
- Moravcik, E. (2000). Music all the livelong day. *Young children, 55*(4), 27-29.
- Moyeda, I. X., Gomez, I. C., & Flores, M. T. (2006). Implementing a musical program to promote preschool children's vocabulary development. *Early Childhood Research & Practice, 8*(1). Available from <http://ecrp.uiuc.edu/v8nl/galicia.html>
- Needly, L. P. (2001). Developmentally Appropriate Music Practice: Children Learn What They Live. *Young Children, 56*(3), 32-37.
- Newman, G. (1995). *Teaching children music: fundamentals of music and method*. McGraw-Hill Inc., US; 3rd Revised edition.
- Nye, V. T. (1983). *Music for young children (3rd ed.)*. Iowa: WmC Brown.
- Pantaleo, Silvia J. & Sipe, Lawrence R. (Eds.). (2008). *Postmodern picture books: Play, parody, and self-referentiality*. New York, London: Routledge.

- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. New York: Norton. (Original work published 1945)
- Plucker, J. A., Beghetto, R. A., & Dow, G. T. (2004). Why isn't creativity more important to educational psychologists? Potentials, pitfalls, and future directions in creativity research. *Educational Psychologist, 39*, 83–96.
- Radocy, R. E., & Boyle, J. D. (2003). *Psychological foundations of musical behavior*. Illinois : Charles C Thomas.
- Richards, R. (2001). Creativity and the schizophrenia spectrum?: More and more interesting. *Journal of Educational Measurement, 9*(4), 265–286.
- Ringgenberg, S. (2003). Music as a Teaching Tool: Creating Story Songs. *Young Children, 58*(5), 76–79.
- Root-Bernstein, R. & Root-Bernstein, M. (1999). *Sparks of genius*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Sawyer, R. K. (2006). *Explaining creativity: The science of human innovation*. New York: Oxford University Press.
- Scott-Kassner, C. (1992). *Research on music in early childhood*. In *Handbook of Research on music Teaching and learning*. New York: Schirmer Books.
- Simpson, C. (1970). *A compendium of practical music in five parts*. Blackwell Publishers.
- Sloboda, J. A. (1985). *The Musical mind: The cognitive psychology of music*. Oxford: Oxford University Press.
- Smardo, F. A. (1982). Using children's literature to clarify science concepts in early childhood programs. *The Reading Teacher*.

36(3), 267-272.

- Sotherden, E. (2002). By the book: An annotated bibliography of music-based picture books. *General Music Today*, 15, 23-30.
- Spodek, B., & Saracho, O. N. (1994). *Right from the start: Teaching children ages three to eight*. Boston: Allyn & Bacon.
- Sternberg, R. J. (1988). *The nature of creativity: Contemporary psychological perspectives*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sternberg, R. J., & Lubart, T. I. (1991). An investment theory of creativity and its development. *Human Development*, 34, 1-32.
- Suthers, L., & Larkin, V. (1997). An examination of young child's responses to performance : Implications for arts curricula. *Journal of Australian Research in Early Childhood Education*, 2(1), 87-95.
- Swanwick, K. (1988) *Music, mind, and education*. London: Routledge.
- Tegano, D. W., Moran, J. D. & Sawyers, J. K. (1991). *Creativity in early childhood classrooms*. Washington, DC.: National Education Association.
- Temmerman, N. (2000). An investigation of the music activity preferences of preschool children. *British Journal of Music Education*, 17(1), 51-60.
- Torrance, E. P. (1983). The importance of falling in love with "something." *Creative Child and Adult Quarterly*, 8, 72-78.
- Torrance, E. P. (1963). *Education and the creative potential*. Minneapolis, MN: Univ. of Minnesota Press.
- Torrance, EP, & Goff, K. (1989). A quiet revolution. *Journal of Creative Behavior*, 23(2), 136-145.

- Trawick-Smith, J. (1994). *Interactions in the classroom: Facilitating play in the early years*. New York: Merrill/Macmillan.
- Treffinger, D. J., Isaksen, S. G., & Dorval K. B. (2000). *Creative problem solving: An introduction*. Waco TX:Pruflock Press. 김영채 역(2004). CPS: 창의적 문제해결. 서울: 박영사.
- Urban, K. K. (1995). Creativity—a componential approach. *Post conference china meeting of the 11th world conference on gifted and talented children*. Beijing, China, August. 5-8. Press.
- Wang, C. (1985). *Measures of creativity and sound in music*. Unpublished manuscript, University of Kentucky, Lexington, Ky. 40506.
- Webster, P. (1990). Creativity as creative thinking. *Music Educators Journal*, 76(9), 22-28.
- Williams, F. (1970). *Classroom Ideas for encouraging thinking and feeling*, second edition, Buffalo, NY : D.O.K.
- Wylie, J. (1996). *Music, learning and your child*. Christchurch, Canterbury University press.
- Young, S. (2005). Musical communication between adults and young children. In D. Miell, R. MacDonald, D. Hargreaves (Ed.), *Musical communication* (pp. 281-300). Oxford: Oxford University Press.
- Zimmerman, M. P. (1982). Developmental processes in music learning. In R. Colwell (Ed.), *Symposium in music education: A festschrift for Charles Leonhard*. Urbana, IL: University of Illinois.
- Zimmerman, M. P. (1975). *Research in music education with very young children in music education for the very young child*.

Wellington: New Zealand Council for Educational Research.

Zimmerman, M. P. (1971). *Musical characteristics of children*. Reston, VA: MENC.

# ABSTRACT

## Development and effects of creative music program for young children using picture books

Kang, Bo-Ra

Department of Education

The Graduate School

Sungshin Women's University

The purpose of this study was to develop a creative music program for young children using picture books and to examine the effects of the program on young children's musical expression ability, musical perception ability, musical attitude, and creativity. Regarding these purposes, following questions have been selected to study.

1. What is the composition of the creative music program for young children using picture books?
2. What are the effects of the creative music program for young children using picture books on musical ability?
3. What are the effects of the creative music program for young children using picture books on creativity ?

The creative music program for young children using picture books was developed through literature review, survey of teachers, program drafting,

preliminary study, and final completion of the program. Documents and research related to early childhood music education and children's creativity have been analysed, and the actual condition and demands for creative musical education have been surveyed from teachers. The final program has been composed after going through the development on the program draft and pilot research based on the theory above.

The contents and the effects of the program compositions are as following.

First, the purpose of this program is to explore musical elements and to increase creative expressiveness. To reach the goal, the child will originally think and express from experiencing various musical activities and will be interested in visual, tactual and auditory elements. Also, the program has been designed to raise the positive attitude and respect of different expressiveness of arts.

The contents of the program are consisted of creative musical expressiveness, musical recognition, and positive musical attitude. To meet the subjects above, the creative musical expressiveness suggested musical ideas, expressing music from visual image, composing original music from viewing stories and pictures, and coating sounds to the image. Musical recognition was to understand musical elements, applying words and image to acoustic expression, classifying and analysing from musical elements, and applying the elements that are found from the picture books to music. Then positive musical attitude was made up with involving the pleasure of creativity, seeking different expressing methods from using diverse sense, voluntarily concentrated participation, observing the combination of various sounds and images, and attention to listen and express differently. This

program was composed of exploring, reading picture books, musical communication, musical symbol activity, sharing and evaluation. The evaluation was divided into teachers and children's, and self-evaluation, small/ big groups, individual observation sections.

In the second place, the program has been implemented on 52 students, the age of 5 (experimental group n=25, control group n=27) at K kindergarten and P kindergarten in Seoul to approve the effect of the creative music program for young children using picture books.

They provided the creative music program to the experimental group twice a week for 15 weeks, in total of 24 classes, and the regular musical program to the comparison group.

They also carried out MCSM, PMMA, musical attitude, TTCT targeting the experimental group and the contrast group to see whether the creative music program for young children using picture books affects the increase of the child's musical expression, musical recognition, musical attitude and creativity development.

The collected data were processed with SPSS 12.0 and an independent samples t-test was performed on each group's pre and post-average figures of young children's data on musical expression ability, musical attitude and creativity.

The results of this study on the effect of the program were as follows:

First, the resultant score after testing the young children's musical expression ability was higher in the experimental group than the contrast group, showing that the creative music program for young children using picture books had a positive effect on the development of musical expression ability.

Second, the resulting score after testing the young children's musical perception ability was higher in the experimental group than the control group, showing that the creative music program for young children using picture books had a positive effect on the development of musical expression ability.

Third, the resultant score after testing the young children's musical attitude was higher in the experimental group than the control group, showing that the creative music program for young children using picture books had a positive effect on the development of musical expression ability.

Forth, the resultant score after testing the young children's creativity was higher in the experimental group than the control group showing that the creative music program for young children using picture books had a positive effect on the development of musical expression ability.

## 부 록

1. 음악적 표현력 검사도구
2. 음악적 인지력 검사도구
3. 음악적 태도 검사도구
4. 창의성 검사도구
5. 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램의  
활동 계획안



부록 1. 음악적 표현력 검사지

이 름 : \_\_\_\_\_

날 짜 : \_\_\_\_\_

검사자 : \_\_\_\_\_

	유창성	독창성	상상력
활동 1	_____	_____	
활동 2			_____
활동 3	_____	_____	
활동 4			_____
합 계	_____	_____	_____

## <활동 1>

교사 : 선생님은 우리친구가 신체(몸)를 가지고 여러 가지 소리들을 낼 수 있는 방법들을 생각해 봤으면 좋겠어요. 계속 같은 박자로 몸을 사용하여 소리를 만들어 연주할 수 있는지 선생님에게 보여 주세요.

교사의 시범활동:

손뼉 치기 등의 여러 가지 신체리듬을 사용하면서 고정 박자를 연주하는 방법을 유아들에게 보여 준다.

- 예) - 손뼉치기, 손바닥과 손등으로 소리내기
- 2개의 손가락으로 고정박자 연주하기

유아의 반응 (위의 방법 제시에 대한)

- 1) 반응이 없다.
- 2) 약간의 반응이 있거나 모방을 하는 정도이다.
- 3) 기존에 있던 그대로의 동작을 표현한다.
- 4) 자신만의 독창성이나 창조적인 것을 표현한다.
- 5) 소리나 몸동작을 상상외로 잘 표현한다.

1. 새롭게 만든 리듬의 개수
2. 사용한 신체 부위
3. 사용한 박자의 수
4. 유아가 만든 리듬의 예

<활동 2>

교사 : “00는 선생님이 어떤 상황이나 물건에 대하여 설명해 주면 00는 악기를 가지고 그 상황과 같은 소리를 낼 수 있겠어요? 악기로 연주해 보세요. 또 어떤 행동으로 연주해 보세요.

(입으로 소리를 흉내 내면서 이야기하거나 여러 종류의 악기를 사용하면서 연주할 수 있다.)

1. “00”는 폭풍이 있을 때 번개가 치는 천둥소리를 연주할 수 있겠어요?

- ① 무반응                      ② 약간의 반응                      ③ 보통                      ④ 약간 우수함                      ⑤ 우수함

2. “00”는 거인이 걸어가서 발자국 소리를 악기로 연주할 수 있겠어요?

- ①                      ②                      ③                      ④                      ⑤

3. “00”는 말이 움직이는 소리를 연주할 수 있겠어요?

- ①                      ②                      ③                      ④                      ⑤

4. “00”는 새들이 지저귀는 소리를 연주할 수 있겠어요?

(새들이 나무 위에서 노니는 모습을 상상하도록 교사가 약간의 지시를 해 준다.)

- ①                      ②                      ③                      ④                      ⑤

5. “00”는 시냇물이 흘러가는 소리를 연주할 수 있겠어요?

- ①                      ②                      ③                      ④                      ⑤

6. “00”는 전화벨 울리는 소리를 연주할 수 있겠어요?

- ①                      ②                      ③                      ④                      ⑤

### <활동 3>

교사 : 선생님이 연주하는 것을 보고 선생님과 다른 리듬형으로 연주해 보겠어요?

(교사는 실로폰을 가지고 한 가지 주법만으로 연주하는 것을 시범 보인다. 그리고 ta ti ti ta ta(♪♪♪♪♪)의성어를 사용한다.)

실로폰을 가지고 선생님과 다른 리듬형을 연주할 수 있겠어요?

선생님이 “그만” 할 때까지 연주하세요.

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_

### <활동 4>

교사 : 왈츠곡, 기악곡, 동물에 관한 곡, 여러 사람들의 노래 소리와 사물에 관한 곡들이 있어요.

선생님이 “00”에게 여러 가지 음악을 들려주려고 해요.

이런 종류의 음악소리를 들으면 “00”는 그 음악에서 제시하는 어떤 사람이 될 수 있어요.

또 그 음악들은 여러 가지 흥내를 낼 수 있도록 도와 줄 거예요.

“00”음악에 맞추어 움직이는 모습을 선생님께 보여줄 수 있을까요?

자, 선생님이 지금부터 아주 훌륭한 곡을 들려주려고 해요.

이 곡을 듣고 율동을 하거나 흥내를 내어볼 수 있을까요?

<활동4> 음악 감상

1번 음악

1. 유아의 이야기

2. 신체표현

①                      ②                      ③                      ④                      ⑤

2번 음악

1. 유아의 이야기

2. 신체표현

①                      ②                      ③                      ④                      ⑤

3번 음악

1. 유아의 이야기

2. 신체표현

①                      ②                      ③                      ④                      ⑤

4번 음악

1. 유아의 이야기

2. 신체표현

①                      ②                      ③                      ④                      ⑤

## 음악적 표현력 검사도구 채점표

### 음악적 유창성 채점표

	활동 1	활동 3
무반응	1점	1점
1가지 반응	2점	2점
2가지 반응	3점	3점
3가지 반응	4점	4점
4가지 이상	5점	5점

### 음악적 독창성 채점표

	활동 1	활동 3
무반응	0점	0점
1가지 반응	1점	1점
2가지 이상	2점	2점

### 음악적 상상력 채점표

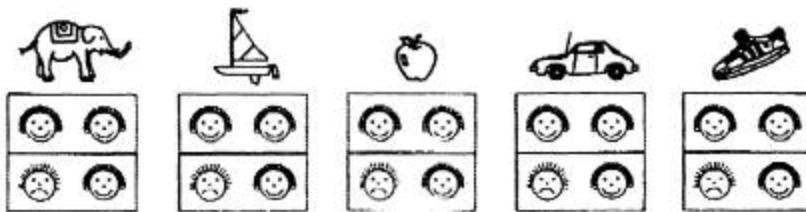
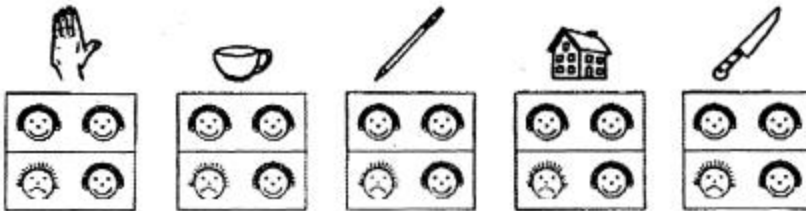
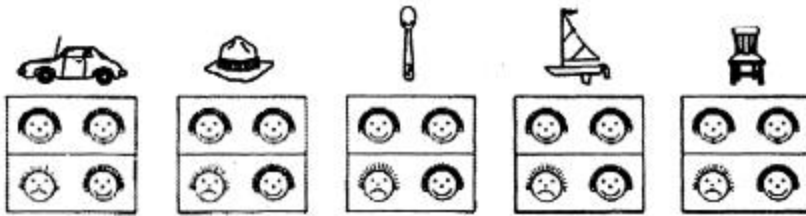
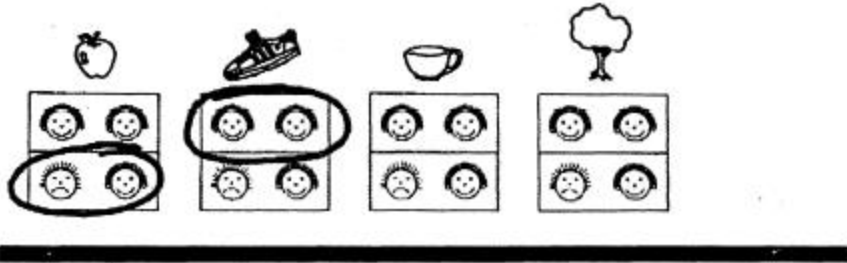
점수	유아의 반응
1	반응이 없는 경우
2	성의 없이 1-2초간 악기 소리만 내는 경우
3	악기를 짧게 연주하는 경우
4	악기 연주시 강약을 표현하는 경우
5	악기 연주시 강약과 리듬을 만들어 연주하는 경우

점수	유아의 반응 (신체 반응)
1	반응하지 않는 경우
2	앉은 채로 손동작만 하는 경우
3	일어나서 손이나 발을 약간씩 움직이지만 곡의 분위기에 맞지 않는 경우
4	곡의 빠르거나 느린 정도를 표현하는 경우
5	온몸을 사용하여 곡의 특성과 리듬을 표현하는 경우

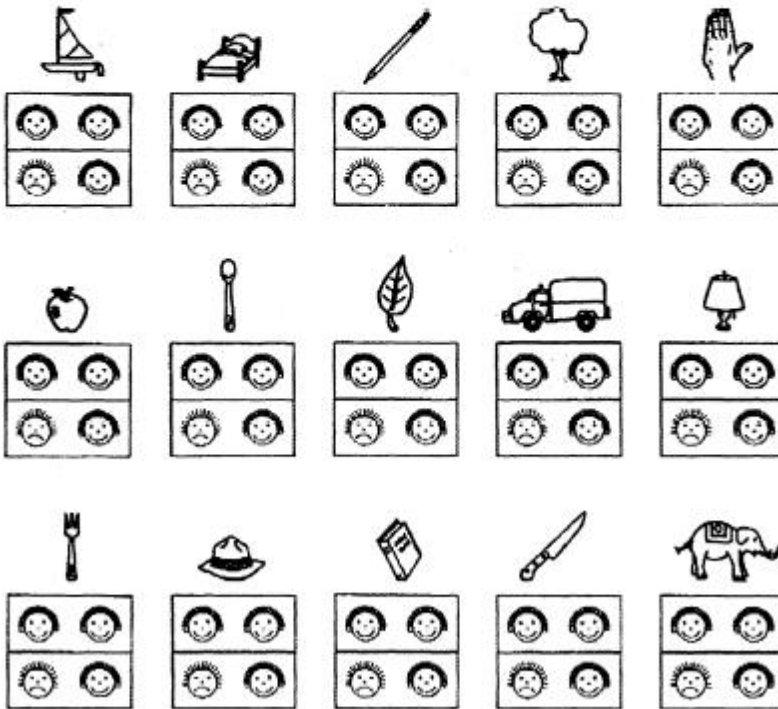
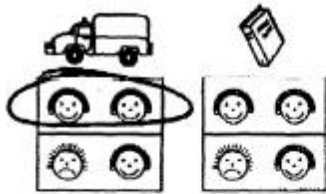
점수	유아의 반응 (이야기 반응)
1	반응이 없는 경우
2	한 두 마디로 이야기를 하는 경우
3	곡의 분위기와 비슷한 창의적인 이야기를 하는 경우
4	곡의 주제나 제목에 거의 근접한 창의적인 이야기를 구체적으로 하는 경우

부록 2. 음악 인지력 검사지

T



R



-이하 생략-

### 부록 3. 음악적 태도 검사지

## 유아의 음악적 태도 질문지

이름: \_\_\_\_\_ (생년월일: \_\_\_\_\_ )

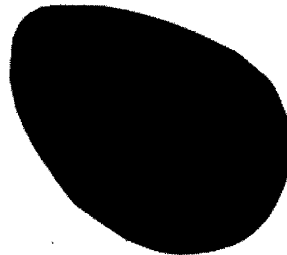
문 항	내용	사전 · 사후검사				
		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
	<b>가. 탐색</b>					
1	다양한 악기소리를 듣는 것을 즐거워한다.					
2	악기소리를 듣고 악기의 종류를 구별 한다.					
3	음악소리가 나면 주의를 기울여 듣는다.					
4	노랫말에 흥미를 갖고 관심을 보인다.					
5	듣기 좋은 소리와 시끄러운 소리를 구별한다.					
6	목소리, 신체, 악기를 통해 음악적 요소에 관심을 기울인다.(소리의 빠르기, 세기, 리듬 등)					
7	자연과 주변 환경에서 움직임의 모양, 세기, 빠르기, 흐름 등에 호기심을 보인다.					
	<b>나. 표현</b>					
8	목소리나 신체를 이용하여 다양한 소리를 낸다.					
9	신체를 이용하여 리듬치기를 한다.					
10	소리를 만들고 듣는 과정에 적극 참여한다.					
11	간단한 노랫말을 만든다.					
12	새 노래를 듣고 잘 따라 부른다.					
13	노래를 부르며 자신의 감정을 자연스럽게 표현한다.					
14	여러 가지 노래를 즐겨 부른다.					
15	노래에 맞추어 리듬악기를 연주 한다					
16	리듬악기 연주를 즐겨하며 적극 참여한다.					
17	자신의 생각과 느낌을 자유롭게 표현 한다					
18	신체를 이용하여 주변의 여러 가지 모양과 움직임을 창의적으로 표현한다.					
19	신체를 이용하여 주변의 여러 가지 모양과 움직임을 따라한다.					
20	간단한 손동작을 따라한다.					

21	기본동작을 이용하여 창의적인 동작표현을 한다.					
22	다양한 소재(음악이야기, 경험 등)에 대한 생각과 느낌을 음악과 움직임으로 표현한다.					
23	단순한 즉흥연주를 한다.					
24	신체나 악기를 사용하여 간단한 리듬패턴을 만든다.					
25	다양한 음악활동을 스스로 선택하여 시도한다.					
26	음악활동에 참여하여 표현하는 과정을 즐긴다.					
	<b>다. 감상</b>	<b>전혀 그렇지 않다</b>	<b>그렇지 않다</b>	<b>보통이다</b>	<b>그렇다</b>	<b>매우 그렇다</b>
27	다양한 소리와 악기 연주소리에 관심을 갖고 즐겨 듣는다.					
28	다양한 종류의 음악을 듣고 생각과 느낌을 이야기 한다.					
29	여러 종류의 움직임에 흥미를 갖고 감상한다.					
30	다양한 종류의 율동을 보고 생각과 느낌을 이야기 한다.					
31	다른 사람의 노래를 흥미 있게 듣는다.					
32	우리나라의 전통가락에 흥미를 갖고 감상한다.					
33	노래를 듣고 몸을 움직여 표현하는 것에 관심을 갖고 감상한다.					
34	나와 다른 사람의 음악적 표현을 관심을 갖고 감상한다.					
35	나와 다른 사람의 음악적 표현의 차이를 느끼고 말한다.					

## 부록 4. 창의성 A형





### 활동 1 : 그림 구성

아래 그림에 곡선 모양의 형태가 하나 있다. 이 형태가 일부가 되는 어떤 그림이나 물건을 생각해 보십시오. 아무도 생각해 내지 못하는 그림을 그려보십시오. 처음 떠오르는 아이디어에 덧붙이거나 그것을 발전시킴으로써 재미있고 짜임새 있는 이야기를 만들어 보십시오. 그림이 완성되면, 그림 밑 부분에 그림의 제목을 재미있게 써 보십시오 (10분).



## 활동 2 : 그림 완성

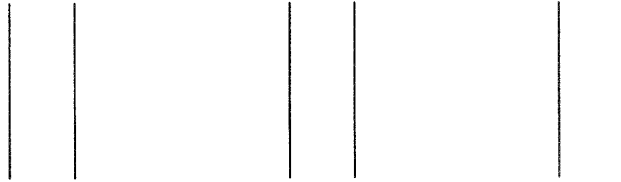
아래 그림에 선을 덧붙여 재미있는 그림을 완성해 보십시오. 아무도 생각해 내지 못하는 그림을 그려보십시오. 처음 떠오른 아이디어에 덧붙이거나 그것을 발전시킴으로써 재미있고 짜임새 있는 이야기를 만들어 보십시오. 각 번호 옆에 그림의 제목을 재미있게 써 보십시오 (10분).

 1. _____	 2. _____
 3. _____	 4. _____

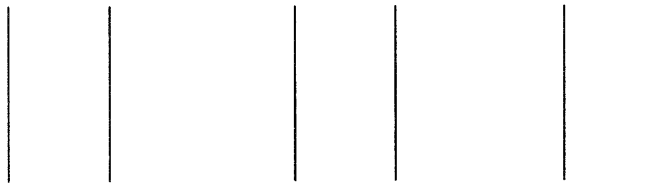
-이하 생략-

### 활동 3 : 선

아래 쌍의 두 선을 가지고 어떤 물건이나 그림들을 될 수 있는 대로 많이 만들어 보세요. 무엇을 만들던 간에 쌍을 이루고 있는 두 선이 그림의 주된 부분이 되어야 합니다. 연필이나 크레용을 가지고 쌍을 이루고 있는 이들 두 선에다 다른 선들을 (직선이든, 곡선이든 관계없이) 더하기하여 그림을 완성해 보세요. 그림을 만들기 위하여 두 선 사이에, 두 선을 걸쳐 또는 두 선의 바깥 등등, 원하면 어떠한 곳에다 선을 그려 넣어도 좋습니다. 아무도 생각해 볼 것 같지 아니한 것들을 생각해 보십시오. 여러 가지 다른 그림이나 물건들을 할 수 있는 대로 많이 생각해 보고 각각에는 될 수 있는 대로 많은 아이디어들이 포함되게 하세요. 각 번호 옆에 그림의 제목을 재미있게 써 보십시오 (10분).



1. \_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_ 3. \_\_\_\_\_



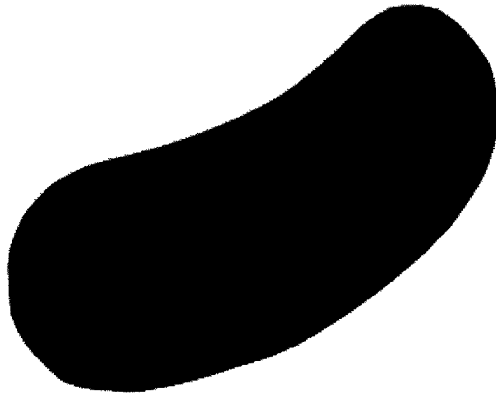
4. \_\_\_\_\_ 5. \_\_\_\_\_ 6. \_\_\_\_\_

-이하 생략-

## 부록 4. 창의성 B형





### 활동 1 : 그림 구성

아래 그림에 곡선 모양의 형태가 하나 있다. 이 형태가 일부가 되는 어떤 그림이나 물건을 생각해 보십시오. 아무도 생각해 내지 못하는 그림을 그려보십시오. 처음 떠오르는 아이디어에 덧붙이거나 그것을 발전시킴으로써 재미있고 짜임새 있는 이야기를 만들어 보십시오. 그림이 완성되면, 그림 밑 부분에 그림의 제목을 재미있게 써 보십시오 (10분).



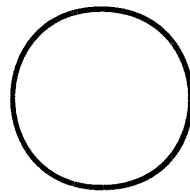
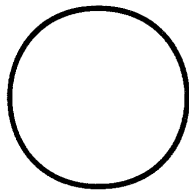
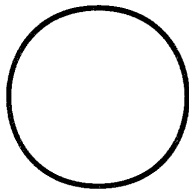
## 활동 2 : 그림 완성

아래 그림에 선을 덧붙여 재미있는 그림을 완성해 보십시오. 아무도 생각해 내지 못하는 그림을 그려보십시오. 처음 떠오른 아이디어에 덧붙이거나 그것을 발전시킴으로써 재미있고 짜임새 있는 이야기를 만들어 보십시오. 각 번호 옆에 그림의 제목을 재미있게 써 보십시오 (10분).

 <p>1. _____</p>	 <p>2. _____</p>
 <p>3. _____</p>	 <p>4. _____</p>

### 활동 3 : 원

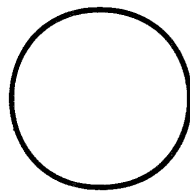
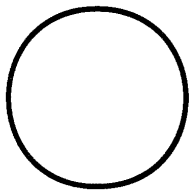
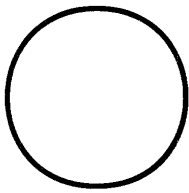
아래 원을 가지고 어떤 물건이나 그림들을 될 수 있는 대로 많이 만들어 보세요. 무엇을 만들던 간에 원이 그림의 주된 부분이 되어야 합니다. 연필이나 크레용을 가지고 원을 이용해서 그림을 완성해 보세요. 그림을 만들기 위하여 원 사이에, 다른 원을 걸쳐 또는 원의 바깥 등등, 원하면 어떠한 곳에다 그림을 그려 넣어도 좋습니다. 아무도 생각해 볼 것 같지 아니한 것들을 생각해 보십시오. 여러 가지 다른 그림이나 물건들을 할 수 있는 대로 많이 생각해 보고 각각에는 될 수 있는 대로 많은 아이디어들이 포함되게 하세요. 각 번호 옆에 그림의 제목을 재미있게 써 보십시오 (10분).



---

---

---



---

---

---

## 5. 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램의 활동 계획안

<1회기>

활동명	만약 어른이 된다면	그림책	너는 누구니?
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>•노래하는 목소리와 이야기(말)하는 목소리를 구별할 수 있다.</li> <li>•자신을 소개하고 특성을 말로 기술 할 수 있다.</li> <li>•노랫말 창작의 즐거움을 경험한다.</li> </ul>		
활동형태	노랫말 짓기, 음악만들기, 음악 기록하기,		
활동자료	그림책, 노랫말 작성 활동지		
교수전략	음악적 모델링 제시하기, 음악적 아이디어 제시하기, 재창조하기, 느낌과 생각의 수용하기, 긍정적 강화하기		
활동과정	활동내용		
도 입	탐색 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•아기 때 모습과 어른이 된 모습이 달라지는 동물의 성장과정에 대해 이야기를 나눈다.</li> <li>•'참새 두 마리' 손유희를 소개한다.</li> </ul>	
그림책 읽기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•그림책 표지를 살펴보면 무슨 내용인지 추측해 본다.</li> <li>•교사는 그림책 제목을 노래하듯이 소개한다.</li> <li>•그림책 페이지를 넘길 때 마다 유아는 반복적으로 나타나는 '너는 누구니?' 질문을 자연스럽게 노래하듯이 표현한다.</li> <li>•교사와 유아는 문답형식으로 그림책을 읽는다</li> </ul>		
전 개	음악적 의사 소통	<ul style="list-style-type: none"> <li>•유아는 교사의 내용을 듣고 동물이 성장하면 무엇이 될지 상상하여 노래하듯이 또는 말하듯이 대답한다.</li> <li>•교사는 유아의 대답을 들은 후에 책장을 넘겨 어떤 동물이 등장하는지 확인한다.</li> <li>•유아가 어른이 되면 되고 싶은 직업, 희망 등을 넣어 노래 가사를 자유롭게 완성한다.</li> <li>•내가 어른이 되면 어떤 사람이 될까?</li> </ul> <p>&lt;바꾼 가사의 예&gt; 너는 누구니? 나는 *** 반, ( 이름 ) 난 어른이 되면 _____ 된단다.</p> <p>&lt;유아가 제시한 멜로디 예&gt; 너는 누구니? 솔-파-미-레-도</p>	
표상 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•음률영역에서 '너는 누구니?' 노랫말 만들기 : 유아들이 각각 작성한 새로 만든 노랫말에 맞춰 노래를 반 친구들에게 소개한다.</li> </ul>		
마 무 리	공유 평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>•문답형식으로 노래를 부르며, 한명의 유아가 새로 작성한 노랫말에 친구들에게 노래로 들려주는 기회를 갖는다.</li> <li>• 노래하는 목소리와 말하는 목소리를 구분하는가?</li> <li>• 자신의 생각을 노랫말로 표현할 수 있는가?</li> </ul>	

<2회기>

활동명	사랑하는 내친구	그림책	내친구 짱총이
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>•다양한 음높이를 신체로 표현할 수 있다.</li> <li>•비행기의 움직임과 특징을 알고 몸과 소리로 표현할 수 있다.</li> <li>•제시 된 그림을 이용하여 다양한 방법을 구상하고 정교하게 음악으로 표현할 수 있다.</li> </ul>		
활동형태	음악만들기, 음악 기록하기, 소리 탐색과 음악적 활용, 신체표현		
활동자료	그림책, 공명 실로폰, 전자키보드		
교수전략	음악적 모델링 제시하기, 음악적 아이디어 제시하기, 재창조하기, 느낌과 생각의 수용하기, 긍정적 강화하기		
활동과정	활동내용		
도 탐색 입 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•발부터 머리까지 신체부위를 말하면서 짚어보며 올라갔다 반대로 짚어보며 내려온다.</li> <li>•유아들의 흥미유발을 위해 '사랑하는 내친구' 노래를 부른다.</li> <li>•'귀여운 토끼' 손유희를 소개한다.</li> </ul>		
그림책 읽기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•그림책 표지를 살펴보면 무슨 내용인지 추측해 본다.</li> <li>•그림에 나타난 점선의 흐름을 보고 소리를 만들어본다.</li> <li>•등장인물을 그림악보로 활용하여 '도레미파솔라시도' 음계로 표현한다.</li> <li>- "코끼리가 있어요, 코뿔소, 사슴, 곰, 하마, 악어, 토끼, 다람쥐와 짹짹이"</li> </ul>		
전 개 음악적 의사 소통	<ul style="list-style-type: none"> <li>•등장하는 동물 사다리를 몸으로 높낮이와 무너지는 모습을 신체 표현한다.</li> <li>•신체를 통해 높낮이를 익히고, 공명 실로폰으로 연주한다.</li> <li>•교실에서 다른 악기 중에서도 높은 소리 낮은 소리가 나는 악기를 찾아본다.</li> <li>•유아에게 높고 낮은 음에 대한 추상적인 개념을 몸을 높고 낮게 움직이는 위상학적 개념과 연결하여 표현하고 이해 할 수 있도록 돕는다.</li> <li>•피아노 연주에 맞추어 비행기가 날아가는 모습, 나뭇가지에 걸려 움직이는 모습 등을 움직임으로 표현한다.</li> </ul>		
표상 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•비행기가 움직일 때 들리는 소리를 점, 선, 도형으로 표현해 본다.</li> <li>•보이지 않는 소리를 그림으로 묘사해 보고 목소리, 신체 악기로 연주해 본다.</li> </ul>		
마 무 리 평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>•신체를 통해 높낮이를 익히고, 공명 실로폰으로 연주한다.</li> <li>•비행기의 움직임을 자신의 팔과 다리, 소리를 이용하여 비행기가 되어 이륙, 착륙 등 동작 활동에 즐겁게 참여하는가?</li> </ul>		

<3회기>

활동명	메아리가 들려요	그림책	꼬마 비버와 메아리
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>•마음속으로 노래를 불러보는 내청(inner hearing) 경험한다.</li> <li>•노래와 리듬악기를 이용하여 이야기에 어울리는 음악에 흥미를 느낄 수 있다.</li> <li>•이야기와 관련 된 배경 음악을 꾸밀 수 있다.</li> </ul>		
활동형태	즉흥연주, 소리 탐색과 음악적 활용, 신체표현		
활동자료	그림책, 여러 가지 음색의 리듬 악기들, 공명 실로폰, 커다란 스카프		
교수전략	음악적 모델링 제시하기, 음악적 아이디어 제시하기, 재창조하기, 느낌과 생각의 수용하기, 긍정적 강화하기		
활동과정	활동내용		
도 입	탐색 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•산에 다녀온 경험에 대하여 이야기를 나눈다.</li> <li>•교사는 그림책 내용과 연관지어 '저 깊은 산속 골짜기에' 노래를 소개하고 메아리에 대해 이야기를 나눈다.</li> </ul>	
그림책 읽기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 겉표지의 제목과 그림을 감상하고, 무슨 이야기일까 추측해 본다.</li> <li>• 교사와 유아는 그림책 장면에서 어울리는 노래를 탐색한다.</li> <li>• 내용과 연관 지어 배경음악으로 사용한다..</li> </ul>		
음악적 전 개 소통	의사 소통	<ul style="list-style-type: none"> <li>•이야기를 들으며 상황에 따라 적당한 음색으로 악기를 연주한다.</li> <li>-'배가 떠나네 알리알리오'를 부르며 리듬악기 연주를 한다.</li> <li>• 그림책 속 주인공인 '꼬마 비버'처럼 노를 짓는 모습을 상상하고, 노래를 부르고 커다란 스카프를 이용하여 배를 형상화 한다.</li> </ul>	
표상 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 그림책 내용을 회상하고, 주인공 비버가 되어 메아리를 음악으로 표현한다.</li> <li>•유아가 '야호' 부분에서 자유롭게 실로폰을 연주하며, 음높이를 자유롭게 표현 할 수 있다.</li> </ul>		
마 무 리	공유	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 이야기 속에 몰입하여 음악적 표현으로 상황에 따라 노래 또는 악기 연주 기회를 제공한다.</li> <li>•한명의 유아가 즉흥적으로 연주한 '야호' 부분을 다른 유아들이 듣고 목소리로 모방한다.</li> <li>•인상적인 점과 아쉬운 점에 대한 자신의 생각을 정리한다.</li> </ul>	
평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>•음악의 리듬, 박자, 속도에 어울리게 신체로 표현하는가?</li> </ul>		

<4회기>

활동명	눈에 비친 세상	그림책	야옹아, 야옹아 무얼 보니?
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>•그림 속 장면과 인물에 대해 즉흥적 노래로 표현 할 수 있다.</li> <li>•적절한 음역 내에서 묻고 대답하는 창의적이고 즉흥적인 짧은 멜로디 패턴을 경험한다.</li> <li>•멜로디 창작의 즐거움을 경험한다.</li> </ul>		
활동형태	노랫말 짓기, 즉흥연주, 음악만들기, 음악 기록하기, 감상하기		
활동자료	그림책, 공명 실로폰, 그림악보,		
교수전략	음악적 모델링 제시하기, 음악적 아이디어 제시하기, 재창조하기, 느낌과 생각의 수용하기, 긍정적 강화하기		
활동과정	활동내용		
도 입	탐색 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•쇼팽의 고양이 왈츠 (Waltz in F major, Op. 34, No. 3)를 감상하며, 고양이의 움직임 등을 상상하며 이야기를 나눈다.</li> <li>•유아가 무슨 색의 옷을 입고 왔는지 이야기를 나누고 노래로 표현한다.</li> <li>•유아들의 흥미 유발을 위해 '베고픈 고양이' 노래를 부른다.</li> </ul>	
그림책 읽기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•겉표지의 제목과 그림을 보며 간단히 이야기를 나눈다.</li> <li>-고양이의 표정과 동작에 대해 이야기를 나눈다.</li> <li>•교사는 그림책 제목을 소개 할 때 노래하듯이 짧은 멜로디 패턴으로 들려준다.</li> </ul>		
전 개	음악적 의사 소통	<ul style="list-style-type: none"> <li>•각 장마다 반복되는 '야옹아, 야옹아, 무얼 보니?' 라는 문장을 노래로 만들어 본다.</li> <li>•그림을 보며 고양이의 눈에 비친 세상을 상상하고 눈 색깔을 보고 왜 그렇게 변했는지 다양한 시각으로 추측한다.</li> <li>•다음 그림을 보며 무엇을 보고 있는지 확인하고 다시 노랫말로 넣어 불러본다.</li> <li>•그림을 충분히 살펴보며, 그림을 통해 스스로 이야기를 만들고 많이 상상할 수 있도록 한다.</li> </ul>	
표상 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• “야옹아, 야옹아 무얼 보니?” 문장을 간단한 멜로디로 창작하여 그림 악보로 표현하다.</li> <li>•그림악보는 소리에 맞는 색을 칠해서 완성하고 연주한다.</li> </ul>		
마 무 리	공유 평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>•유아는 자신이 완성한 그림악보에 맞게 자신의 차례가 되면 연주한다.</li> <li>•악기 연주 활동이 끝난 후 느낀 점을 서로 이야기하여 본다.</li> <li>•색과 사물을 연결하여 생각해보고 기록하여 다른 사람에게 알려주는가?</li> <li>•색깔 악보를 활용하여 다양한 방법으로 소리를 내는가?</li> </ul>	

<5회기>

활동명	누가 숨어 있을까?	그림책	깜짝깜짝! 색깔들
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>•색깔별 상자를 보고 무엇이 숨어 있는지 상상해 본다.</li> <li>•익숙한 노래의 멜로디를 바꾸면서 창작의 즐거움을 경험한다.</li> <li>•개인적 상상 표현으로서 찬트를 만든다.</li> </ul>		
활동형태	노랫말 짓기, 음악만들기, 음악 기록하기, 신체표현, 감상하기		
활동자료	그림책, 공명 실로폰, 보드판, 보드마커		
교수전략	음악적 모델링 제시하기, 음악적 아이디어 제시하기, 재창조하기, 느낌과 생각의 수용하기, 긍정적 강화하기		
활동과정	활동내용		
도 탐색 입 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•그림을 보고 맞히기 게임을 '있어요, 없어요' 노래를 부르며 해본다.</li> <li>•자유선택활동 시간에 배경음악으로 하이든의 '놀람 교향곡(Surprise Symphony)'을 듣는다.</li> </ul>		
그림책 읽기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•겉표지의 제목과 그림을 보고 무슨 이야기일까 추측해 본다.</li> <li>•교사는 그림책을 보여주며 노래로 질문한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>- 보라, 초록, 주황, 갈색, 분홍...상자 속에는 누가 숨어 있을까?</li> </ul> </li> </ul>		
전 음악적 개 의사 소통	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 그림이 등장하는 순서대로 노래의 가사를 바꾸어 부른다.</li> <li>- '빙고' 노래를 그림책 속 내용으로 가사를 바꾸어 부른다.</li> <li>•'상자'를 가지고 찬트를 만들어 보도록 이야기 한다. 재미있는 리듬을 만들어 찬트를 하듯이 말한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>- 상자 하나, 그리고 뚜껑! 상자 안에 뭐가 들어 있을까?</li> <li>호랑이가 들어 있을까? 뚜껑을 열면 펑!! 어흥 어흥</li> </ul> </li> </ul>		
표상 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•상자에 담은 물건과 관련하여 의성어, 의태어를 만들어 본다.</li> <li>•각각 생각을 표현하면서 동작도 꾸며 본다.</li> </ul>		
공유	<ul style="list-style-type: none"> <li>•유아들이 각각 작성한 새로 만든 노랫말에 맞춰 반 친구들에게 소개한다.</li> <li>•문답형식으로 노래를 부르며, 한명의 유아가 새로 작성한 노랫말에 친구들에게 노래로 들려주는 기회를 갖는다.</li> </ul>		
마 무리 평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>•색과 사물을 연결하여 생각해보고 기록하여 다른 사람에게 알려주는가?</li> <li>•새로운 노랫말을 제시할 수 있는가?</li> <li>•노래 부르기에 즐겁게 참여하였나?</li> </ul>		

<6회기>

활동명	나비가 되기까지	그림책	배고픈 애벌레
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>•나의 느낌과 생각을 신체를 통해 자유롭게 표현할 수 있다</li> <li>•리듬에 맞추어 단어를 말할 수 있다.</li> <li>•나비의 성장과정을 안다.</li> </ul>		
활동형태	노랫말 짓기, 즉흥연주, 음악만들기, 음악 기록하기, 소리 탐색과 음악적 활용, 신체표현, 감상하기		
활동자료	그림책, 트라이앵글, 리듬막대, 톤블록, 샌드블록, 돌림 실로폰, 공명 실로폰		
교수전략	음악적 모델링 제시하기, 음악적 아이디어 제시하기, 재창조하기, 느낌과 생각의 수용하기, 긍정적 강화하기		
활동과정	활동내용		
도 탐색 입 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•애벌레의 크기, 발모양 등에 대해 이야기를 나눈다.</li> <li>•'애벌레' 손유희를 소개한다.</li> </ul>		
그림책 읽기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•책 표지와 제목을 보며 내용을 추측한다.</li> <li>•내용 중 반복되는 '그래도 배는 쪼르륵, 쪼르륵'을 함께 읽으며 '배고픈' 모습을 몸짓으로 표현한다.</li> <li>•다음 장면을 상상하며 애벌레가 무엇을 먹을지? 배고픈 애벌레에게 무슨 일이 일어날지 추측해 본다.</li> </ul>		
진 개 음악적 의사 소통	<ul style="list-style-type: none"> <li>•이야기에 등장한 음식 이름을 리듬감 있게 표현해 본다.</li> <li>•'열꼬마 인디언' 멜로디에 노랫말을 지어본다.</li> <li>-월요일 사과를 한 개,(시과) 그래도 배는 쪼르륵, 쪼르륵.</li> <li>•그림을 보면서 음식이름을 말해본다.</li> <li>•교사는 '얍얍 맛있다' 박자에 맞춰 손뼉 리듬을 소개한다.</li> <li>-&gt; 얍얍 맛있다' 리듬에 맞추어 음식 이름을 말한다.</li> <li>•유아끼리 서로 볼 수 있도록 둥근 원형으로 모여 앉는다.</li> <li>•유아들이 앉아 있는 순서에 따라 한명씩 얍얍 맛있다' 게임을 한다.</li> </ul>		
표상 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•그림책을 회상하며, 마하의 '2대의 바이올린을 위한 협주곡 라단조, 2악장 음악에 맞추어 알-애벌레-번데기-나비가 되어가는 성장 과정을 움직임으로 표현한다.</li> </ul>		
공유	<ul style="list-style-type: none"> <li>•스카프를 사용하여 앞에서 나비가 되어가는 과정을 표현하는 동안 공간 개념을 배운다.</li> </ul>		
마 무 리 평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>•음악에 맞추어서 애벌레의 움직임을 신체로 다양하게 표현할 수 있는가?</li> <li>•음악의 리듬, 박자, 속도에 어울리게 신체로 표현하는지 관찰하여 평가한다.</li> </ul>		

<7회기>

활동명	빗소리를 연주해요	그림책	야! 비온다
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>•악기를 이용하여 느낌을 표현할 수 있다</li> <li>•그림 또는 이야기를 활용하여 떠오르는 생각과 음악적 표현들을 이야기 할 수 있다</li> <li>•이야기를 듣고 마음껏 상상하여 소리를 만들 수 있다</li> <li>•목소리와 악기의 어우러짐을 통해 음악의 아름다움을 느낀다.</li> </ul>		
활동형태	노랫말 짓기, 음악만들기, 음악 기록하기, 소리 탐색과 음악적 활용, 감상하기		
활동자료	그림책, 트라이앵글, 리듬막대, 톤블록, 샌드블록, 돌림 실로폰, 공명 실로폰, 벨, 징글해머		
교수전략	음악적 모델링 제시하기, 음악적 아이디어 제시하기, 재창조하기, 느낌과 생각의 수용하기, 긍정적 강화하기		
활동과정	활동내용		
도 입	탐색 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•쇼팽의 '빗방울 전주곡'을 감상한다.</li> <li>•'빗소리' 노래를 부른다.</li> </ul>	
전 개	그림책 읽기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•겉표지의 제목과 그림을 감상하고, 무슨 이야기일까 추측해 본다.</li> <li>•그림책의 그림과 이야기를 함께 읽는다.</li> </ul>	
	음악적 의사 소통	<ul style="list-style-type: none"> <li>•교사는 그림책을 보며 멜로디를 제시한다. 이야기 중간에 유아가 멜로디의 흐름을 이해하면, 교사가 묻고 유아가 대답하는 형식으로 노래를 부를 수 있는 기회를 제공한다.</li> <li>•교사는 그림으로 소개된 등장인물을 순서대로 소개하면서 유아가 즉흥적으로 노래를 부를 수 있는 기회를 제공한다.</li> <li>• '야! 비온다' 음악 만들기</li> <li>•완성된 노래에 제시된 내용에 따라 유아가 신체 표현을 해본다.</li> <li>•노래를 부르며 의성어가 나오는 부분을 유아들이 자신의 느낌으로 다양한 리듬악기를 탐색하고 연주한다.</li> </ul>	
	표상 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•우산을 씌어주고 싶은 대상에 대해 표상해 본다.</li> <li>•우산을 씌어주고 싶은 대상을 글, 그림, 노래를 이용하여 표현해 본다.</li> </ul>	
마 무 리 평가	공유	<ul style="list-style-type: none"> <li>•서로의 표현을 공유해 보고 같은 점, 다른 점에 대해 알아본다.</li> <li>•다시 바꾸고 싶은 부분이나 첨가 하고 싶은 부분이 있는지 이야기 나눈다.</li> </ul>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>•마음에 드는 표현이 있는지 이야기해 본다.</li> <li>•적극적으로 참여하고 협력하였는가?</li> <li>•음색, 멜로디, 리듬, 강약, 빠르기 등을 이해하고 이미지의 청각적 표현을 활용하였는가?</li> <li>•시각적 경험을 통해 상상하는 소리에 대한 고정관념을 벗어나 새로운 표현적 가능성을 탐색하는가?</li> </ul>	

<8회기>

활동명	사계절 이야기	그림책	봄 여름 가을 겨울 창 밖을 내다봐요
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>•봄, 여름, 가을, 겨울 창밖의 변화를 이야기 한다.</li> <li>•그림에 대한 생각과 느낌을 말하는 목소리로 표현할 수 있다.</li> <li>•주변의 자연환경에 아름다움을 느끼고 관심을 가진다.</li> </ul>		
활동형태	노랫말 짓기, 소리 탐색과 음악적 활용, 신체표현		
활동자료	그림책, 공명 실로폰, 스카프		
교수전략	음악적 모델링 제시하기, 음악적 아이디어 제시하기, 재창조하기, 느낌과 생각의 수용하기, 긍정적 강화하기		
활동과정	활동내용		
도 탐색 입 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•창밖을 바라보며 바깥에서 모이는 것을 이야기 나눈다.</li> <li>•봄, 여름, 가을, 겨울 창밖의 변화를 이야기 한다.</li> </ul>		
그림책 읽기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•'창밖을 내다 봐요' 제목에 즉흥적인 노래를 만들어 부른다.</li> <li>•'오늘은 또 무엇이 보일까?' 책장을 한 장, 한 장 넘겨본다. 각 계절의 소소한 변화들을 탐색한다.</li> </ul>		
음악적 의사 전 소통 개	<ul style="list-style-type: none"> <li>•'창 밖을 내다봐요'라는 반복의 즐거움을 발견한다.</li> <li>•그림을 보며 봄, 여름, 가을, 겨울, 연도 날고 이슬도 있고 새도 날고 눈도 보고 이 아이는 창밖의 변화를 느끼며 노래하듯 표현한다.</li> </ul>		
표상 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•그림책에서 마음에 드는 부분을 골라 적어 노래를 완성한다.</li> <li>•스카프를 사용해서 그림 책 장면을 연출한다. 계절이 바뀔 때마다 창밖에는 새로운 풍경을 스카프로 표현한다. 연이 바람을 타고 날아오르는 장면, 아기 새의 날갯짓, 거미가 집을 짓고, 하얀 눈송이가 내리는 장면을 표현한다.</li> <li>•계절의 다채로운 변화를 표현한다.</li> </ul>		
공유 마 무 리	<ul style="list-style-type: none"> <li>•노래가 익숙해지면 사계절에 볼 수 있는 장면을 상상하여 노랫말을 새로 지어서 불러 본다.</li> <li>•3-4명이 그룹을 지어 4계절의 특징을 스카프로 표현하고 서로 감상한다.</li> </ul>		
평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>•사계절의 즐거움을 알고 사랑하는 태도를 가지는가?</li> <li>•자신의 경험 또는 상상을 바탕으로 노래가사를 창의적으로 구성할 수 있는가?</li> </ul>		

<9회기>

활동명	리듬을 연주해요	그림책	수백만 개의 눈송이들 눈송이
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>•이야기의 내용에 따라 느낌을 신체로 표현해 본다.</li> <li>•단순한 리듬이나 멜로디 패턴을 리듬악기로 연주한다.</li> <li>•함께 어울려 연주하는 즐거움을 느낀다.</li> </ul>		
활동형태	노랫말 짓기, 즉흥연주, 음악만들기, 음악 기록하기, 소리 탐색과 음악적 활용, 신체표현		
활동자료	그림책, 트라이앵글, 마라카스, 귀로, 북		
교수전략	음악적 모델링 제시하기, 음악적 아이디어 제시하기, 재창조하기, 느낌과 생각의 수용하기, 긍정적 강화하기		
활동과정	활동내용		
도 탐색 입 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•눈 모양, 눈의 느낌, 눈과 할 수 있는 놀이에 대해 이야기를 나눈다.</li> <li>•눈 오는 날 경험에 대해 이야기 나눈다.</li> <li>•'눈송이' 노래를 부른다.</li> </ul>		
그림책 읽기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•눈이 내린 자연의 아름다움을 감상해 본 경험을 먼저 이야기 한 후 그림책을 살펴본다.</li> <li>•겨울 풍경의 아름다움을 생각하며 감정을 살려 읽어준다.</li> <li>•겉표지의 제목과 그림을 감상하고, 무슨 이야기일까 추측해 본다.</li> <li>•교사와 유아가 함께 그림책에 나오는 눈송이들을 음계에 맞추어 세어 본다.</li> </ul>		
전 개	<ul style="list-style-type: none"> <li>•교사와 유아가 짧은 문장에 멜로디를 만들어 노래하는 목소리 읽는다.</li> <li>•노래에 맞추어 손동작을 만들어 부를 수 있다.</li> </ul>		
음악적 의사 소통	<ul style="list-style-type: none"> <li>•노래에 맞춰 손뼉 치기를 하며 리듬을 익힌다.</li> <li>•트라이앵글, 리듬막대, 마라카스, 귀로, 북 등 노래에 어울리는 악기를 찾아본다. 분위기에 맞는 리듬 패턴으로 연주하며 노래를 부른다.</li> <li>•노래가사 없이 리듬에 맞추어 악기만 연주하며 노랫말과 멜로디를 상상한다.</li> </ul>		
표상 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•하얀 눈과 빗방울을 주제로 노랫말을 지어보고 그림으로 표현하여 노래책을 만든다.</li> </ul>		
공유	<ul style="list-style-type: none"> <li>•눈이 하얀색이 아니고 다른 색이라면 어떤 풍경일지 눈의 색에 따른 풍경을 상상하며 노랫말도 바꾸고 노래 부르는 느낌도 생각하면서 불러본다.</li> </ul>		
마 무 리 평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>•음악활동 과정에서 즐거움을 표현하며 몰입하는가?</li> <li>•그림과 글을 연결하여 생각해보고 기록하여 다른 사람에게 알려주는가?</li> <li>•다르게 듣고 다르게 표현하는 창의적 표현에 관심을 갖는가?</li> </ul>		

<10회기>

활동명	누가 살고 있을까?	그림책	100층짜리 집
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>•동물의 특징과 움직임에 대해서 관심을 갖고 몸으로 표현해 본다.</li> <li>•노래를 부르며 운율과 멜로디를 통해 음악적 즐거움을 경험한다.</li> </ul>		
활동형태	노랫말 짓기, 음악만들기, 음악 기록하기, 소리 탐색과 음악적 활용, 신체표현		
활동자료	그림책, 공명 실로폰		
교수전략	음악적 모델링 제시하기, 음악적 아이디어 제시하기, 재창조하기, 느낌과 생각의 수용하기, 긍정적 강화하기		
활동과정	활동내용		
도 탐색 입 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•'똥보 아저씨' 노래를 부르고, 유아들이 살고 있는 집에 대해 이야기를 나눈다.</li> <li>•'참새가 사는 작은 집'에 관련된 손유희를 소개한다.</li> </ul>		
그림책 읽기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•그림책 표지를 살펴보면 무슨 내용인지 추측해 본다.</li> <li>•교사는 그림책 페이지를 넘길 때 마다 '00층에 왔어요. 누가 살고 있나요?' 라는 노래하듯이 질문하고 유아들이 그림을 보며 대답한다.</li> <li>•각 층에 사는 동물들로 이름을 바꿔서 노래를 반복한다.</li> </ul>		
전 개 음악적 의사 소통	<ul style="list-style-type: none"> <li>•동물들의 다양한 움직임이 있는 그림을 보며 생김새와 움직임에 대해 이야기를 나눈다.</li> <li>-1층에 누가 살까? 5층에 무슨 일이 생겼지?</li> <li>-개구리가 목욕하는 층은 몇 층이지? 우산 쓰고 있는 개구리는 어디 있을까?</li> <li>각 층에서 해당 동물들이 무엇을 좋아하는지, 알은 어떻게 낳는지, 무엇을 먹는지 등에 대해 관찰하여 노래하는 목소리로 표현한다.</li> <li>•거미왕자가 도치에게 보낸 편지, 도치가 거미왕자에게 보낸 편지 부분을 '똥보 아저씨' 멜로디에 가사를 바꾸어 새노래를 만들어 본다.</li> </ul>		
표상 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•1층부터 100층까지 그림을 보고 이야기와 노랫말을 만들어 본다.</li> <li>•노래와 함께 각각의 등장인물들의 움직임을 표현해 본다.</li> </ul>		
마 무 리 공유	<ul style="list-style-type: none"> <li>•움직임을 표현한 유아와 감상한 유아가 서로의 느낌과 생각을 이야기 한다.</li> <li>•100층에 살고 있는 여러 집을 표현할 수 있는 활동지를 여러 종류로 제작한다.</li> <li>•활동지를 모아 책을 만들어 음률 또는 도서 영역에 제시해 둔다.</li> </ul>		
평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>•100층 집 그림을 다양하게 묘사하고 이야기 하거나 노래를 부르는가?</li> <li>•자신의 경험 또는 상상을 바탕으로 노래가사를 창의적으로 구성할 수 있는가?</li> </ul>		

<11회기>

활동명	달은 무엇으로 만든걸까?	그림책	달은 우유일지도 몰라
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>•내용과 연관 지어 노래를 구성할 수 있다</li> <li>•알게 된 자료와 정보를 활용하여 그림과 글로 표현할 수 있다.</li> <li>•그림과 글을 활용하여 새 노래를 창작할 수 있다.</li> </ul>		
활동형태	그림책, 전자키보드, 보드판, 보드마커		
활동자료	노랫말 짓기, 음악만들기, 음악 기록하기, 신체표현		
교수전략	음악적 모델링 제시하기, 음악적 아이디어 제시하기, 재창조하기, 느낌과 생각의 수용하기, 긍정적 강화하기		
활동과정	활동내용		
도 탐색 입 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•달에 관한 수수께끼를 준비한다.</li> <li>•달을 관찰해 본 경험. 달모양(반달모양이요. / 보름달이요. / 초승달)을 이야기 나누어 본다.</li> </ul>		
그림책 읽기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 그림책을 읽는 중간에 “달은 무엇으로 만든 걸까?”에 노래하듯이 응답하며 유아들의 생각을 알아본다.</li> <li>•'달은 우유일지도 몰라' 동화를 듣고 느낌을 이야기 나눈다.</li> </ul>		
전 개 음악적 의사 소통	<ul style="list-style-type: none"> <li>•그림책 내용을 보며 어울리는 음악을 만든다.</li> <li>- 어떤 분위기 곡을 만드는 게 어울릴까? 떠오르는 멜로디가 있니?</li> <li>•완성된 노래를 불러 본다.</li> <li>-달은 무엇으로 만든 걸까? (도미 술술미미 라라 파술)</li> <li>-달은 무엇으로 만든 걸까? 우유, 달걀, 설탕, 버터, 밀가루로 만든 밤하늘에 떠 있는 아주, 아주 커다란 설탕과자.</li> <li>•그림책 마지막 부분인 ‘해는 무엇으로 만든 걸까?’에 대해서 각자의 생각을 그림이나 노래하듯이 즉흥적으로 표현해 본다.</li> </ul>		
표상 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•이야기에 관심을 보이는 유아들과 요리법을 노래로 만들어 볼 것을 제안한다.</li> <li>•요리법을 노래로 만들어 볼까?</li> </ul>		
마 무 리 평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 다른 사람의 생각과 의도를 알아보고 유아의 입장에서 달은 무엇으로 만들었는지 생각해 보도록 한다.</li> <li>• 유아와 함께 ‘달은 무엇으로 만든걸까?’와 관련된 생각을 모아 노랫말로 만들어 노래를 만들어 볼 수 있다.</li> <li>• 그림을 보면서 달에 대한 다른 사람들의 생각을 엿볼 수 있는지 평가한다.</li> <li>•새로운 멜로디를 제시할 수 있는가?</li> </ul>		

<12회기>

활동명	그림자 수수께끼	그림책	누구 그림자일까?
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>•자유롭게 몸으로 느낌을 표현한다.</li> <li>•신체를 이용하여 다양한 그림자의 특징적 움직임을 창의적으로 표현한다.</li> <li>•반복되는 문장을 통해 즐겁게 음악활동에 참여한다.</li> <li>•부분 그림을 이용해 새로운 이야기를 상상할 수 있다</li> </ul>		
활동형태	노랫말 짓기, 소리 탐색과 음악적 활용, 신체표현, 감상하기		
활동자료	그림책, 공명 실로폰, 스카프		
교수전략	음악적 모델링 제시하기, 음악적 아이디어 제시하기, 재창조하기, 느낌과 생각의 수용하기, 긍정적 강화하기		
활동과정	활동내용		
도 탐색 입 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 드뷔시의 영상 1권 - 1번 물에 비친 그림자(Debussy: Images, Book 1 - No.1 Reflets Dans l'eau)를 감상하고 그림자에 대하여 이야기를 나눈다.</li> <li>•가위 바위 보를 통해 나비, 달팽이, 가재, 사자 등 다양한 모습을 만든다.</li> </ul>		
그림책 읽기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•그림책 표지를 살펴보면 무슨 내용인지 추측해 본다.</li> <li>•교사는 그림책 제목을 소개 할 때 "누구 그림자일까?" 짧은 노래를 들려준다.</li> </ul>		
음악적 전 의사 개 소통	<ul style="list-style-type: none"> <li>•교사가 그림책 페이지를 넘길 때 마다 유아들은 교사에게 '누구 그림자일까?' 라는 질문을 노래로 표현한다.</li> <li>•사물의 그림자를 보면서 무슨 사물인지 알아맞혀 본다.</li> <li>•유아는 교사의 질문에 자신의 아이디어를 자유롭게 말하거나, 노래하듯이 대답한다.</li> </ul>		
표상 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•그림책에 나타난 그림자를 새롭고 다른 아이디어를 통해 몸으로 표현한다.</li> <li>•드뷔시의 영상 1권 - 1번 물에 비친 그림자에 맞추어 물에 비친 그림자를 상상하며, 두 명씩 짝이 되어 사물과 그림자를 나누어 표현한다.</li> </ul>		
마 무 리 평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>•한사람의 그림자가 되어 친구의 움직임을 따라서 움직여본다.</li> <li>•다양한 측면에서 보았을 때 사물의 모양이 달라질 수 있음을 아는가?</li> <li>•사물을 보는 측면에 따라 다양한 모양이 되는 것을 아는가?</li> </ul>		

<13회기>

활동명	조그만 귀염둥이	그림책	우리 모두 다함께
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>•문학작품에 맞는 멜로디와 리듬으로 음악을 만든다.</li> <li>•친구의 의견을 존중하여 노래를 만들어 봄으로써 성취감과 만족감을 느껴본다.</li> <li>•노래 창작의 즐거움을 경험한다.</li> </ul>		
활동형태	노랫말 짓기, 음악만들기, 음악 기록하기, 소리 탐색과 음악적 활용, 신체표현		
활동자료	그림책, 피아노, 멜로디 악기(실로폰), 리듬악기, 보드판, 보드마커		
교수전략	음악적 모델링 제시하기, 음악적 아이디어 제시하기, 재창조하기, 느낌과 생각의 수용하기, 긍정적 강화하기		
활동과정	활동내용		
도 탐색 입 하기	•그림책을 더 재미있게 들을 수 있는 방법에 대해 생각해 본다.		
그림책 읽기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•'우리 모두 다함께' 그림책을 듣고 느낌을 이야기 나눈다.</li> <li>•가장 기억이 장면에 대해 이야기를 나눈다.</li> <li>•그림책 내용을 보며 어울리는 음악을 만든다. <ul style="list-style-type: none"> <li>- 어떤 분위기 곡을 만드는 게 어울릴까?</li> <li>- 떠오르는 멜로디가 있니?</li> <li>- 리듬에 변화를 주면 어떨까?</li> <li>- 여기는 북으로 생각나는 리듬을 연주해 볼까?</li> <li>- 우리가 만든 멜로디를 노래로 불러볼까?</li> </ul> </li> <li>•완성된 노래를 배경음악으로 불러 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>- 음악을 들으니 어떤 기분이 드니?</li> <li>- 그 부분을 바꾼다면 어떻게 바꾸는 게 좋을까?</li> </ul> </li> </ul>		
표상 하기	•그림책을 감상하면서 특정 부분을 읽을 때마다 말을 대신하여 연주할 악기와 연주 방법을 정하여 그림책과 더불어 연주한다.		
마 공유 무 리 평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>•창작한 노래와 함께 그림책을 다시 읽어본다.</li> <li>•언어/음률 영역에 유아들이 창작한 음악과 그림책을 두어 유아들이 성취감과 만족감을 느낄 수 있도록 돕는다.</li> <li>•새로운 멜로디를 제시할 수 있는가?</li> <li>•노래 부르기에 즐겁게 참여하였나?</li> </ul>		

<14회기>

활동명	누구 발일까?	그림책	무엇을 할까?
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>•리듬의 길이 개념을 이해한다.</li> <li>•반복되는 리듬패턴을 인식한다.</li> <li>•스스로 다양한 리듬패턴을 만들고 여러 가지 방법으로 표현해 본다.</li> </ul>		
활동형태	노랫말 짓기, 즉흥연주, 음악만들기, 음악 기록하기, 소리 탐색과 음악적 활용, 신체표현		
활동자료	그림책, 트라이앵글, 리듬막대, 톤블록, 샌드블록, 돌립 실로폰, 공명 실로폰		
교수전략	음악적 모델링 제시하기, 음악적 아이디어 제시하기, 재창조하기, 느낌과 생각의 수용하기, 긍정적 강화하기		
활동과정	활동내용		
도 탐색 입 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•주변에서 쉽게 접할 수 있는 다양한 일, 그 일에 따른 신발, 일에 따라 각각 모양과 특징이 다른 여러 신발에 대해 이야기를 나눈다.</li> </ul>		
그림책 읽기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•겉표지의 제목과 그림을 감상하고, 무슨 이야기일까 추측해 본다.</li> <li>•다양한 신발의 기능과 그 신발이 필요한 일의 현장이 리듬감 있는 글을 살펴본다.</li> <li>•하는 일에 따라 각각 모양과 특징이 다른 여러 신발을 보여준다.</li> </ul>		
음악적 의사 소통 전 개	<ul style="list-style-type: none"> <li>•쿵광쿵광, 철벽철벽, 썰룩썰룩 등 리듬감 있는 표현한다.</li> <li>•축구 경기장, 패션쇼 무대, 파도치는 바다 등 실제 일을 하는 사람을 살펴본다.</li> <li>• 누구 발일까? 노랫말을 지어 문답형식의 노래를 완성한다.</li> </ul>		
표상 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 의태어를 동작과 연결하여 표현하고 적절한 악기를 탐색한다.</li> <li>썩썩썩썩 뽕뽕 (드럼), 살짝살짝 쿵쿵 (마라카스)</li> <li>삐뽕삐뽕 쿵광쿵광 (트라이앵글), 출렁출렁 철벽철벽 (핑거심벌)</li> <li>썰룩썰룩 또각또각(리듬막대), 흔들흔들 찰싹찰싹 (탬버린)</li> <li>깡충깡충 폴짝폴짝 (벨, 징글해머)</li> </ul>		
공유	<ul style="list-style-type: none"> <li>•2-3명의 신발 그룹으로 나누어 다함께 노래를 부르며 연주한다.</li> </ul>		
마 무 리 평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>•형태와 소리의 관계, 재료와 소리의 관계를 제대로 이해하고 있는가?</li> <li>•리듬을 정확하게 연주하는지를 평가하기 보다는 자신과 다른 이들의 리듬을 듣기 위해서 얼마나 청각적으로 세심한 주의를 기울였는지 파악한다.</li> </ul>		

<15회기>

활동명	나 처럼 할 수 있을까?	그림책	손 손 내 손은
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>•신체 각 부분을 이용해 다양한 움직임 표현할 수 있다.</li> <li>•우리 몸에 대하여 관심을 갖고 여러 기능을 안다</li> <li>•그림 또는 이야기를 통해 떠오르는 생각과 음악적 표현들을 마음껏 표현 할 수 있다</li> </ul>		
활동형태	노랫말 짓기, 음악만들기, 음악 기록하기, 소리 탐색과 음악적 활용, 신체표현		
활동자료	그림책, 트라이앵글, 리듬막대, 톤블록, 샌드 블럭, 돌립 실로폰, 공명 실로폰		
교수전략	음악적 모델링 제시하기, 음악적 아이디어 제시하기, 재창조하기, 느낌과 생각의 수용하기, 긍정적 강화하기		
활동과정	활동내용		
도 탐 입 색 하 기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•'나처럼 할 수 있을까?' 찬트에 맞추어 교사의 신체동작을 모방한다.</li> <li>•유아들의 흥미유발을 위해 '엄지 위로 엄지 아래로' 노래를 부른다.</li> </ul>		
그림책 읽기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•그림책 표지를 살펴보면 무슨 내용인지 추측해 본다.</li> <li>•유아는 함께 따라 읽으며 동작을 따라해 본다.</li> <li>•유아에게 신체의 각 부분과 세계 여러 나라 아이들을 소개한다.</li> </ul>		
전 개 음 의 사 소 통	<ul style="list-style-type: none"> <li>•손, 발, 코, 머리 등의 신체 기능을 이야기하고 동작으로 표현한다.</li> <li>•유아는 신체의 각 부분을 자연스럽게 창의적으로 움직임을 표현한다.</li> <li>•'손 손 내손은, 발 발 내발은' 운율감 있는 노랫말을 즉흥적으로 지어본다.</li> </ul>		
표상 하 기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•자신의 신체 움직임을 점, 선, 면 등 그림으로 나타내고 소리로 표현한다.</li> </ul>		
공유	<ul style="list-style-type: none"> <li>•'손 손 내손은' 활동지에 작성한 그림을 노래책으로 만들어 음률영역에 배치한다.</li> </ul>		
마 무 리 평 가	<ul style="list-style-type: none"> <li>•음악의 구성요소에 적합한 움직임을 창안할 수 있는가?</li> <li>•노랫말에 적합한 움직임을 표현하는 과정에서 흥미를 갖고 집중하여 참여하는가?</li> <li>•다르게 표현하는 창의적 표현에 관심을 갖는가?</li> </ul>		

<16회기>

활동명	소리를 찾아보아요!	그림책	나 수탉 맞아?
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>•동물의 특징에 관심을 가지고 안다.</li> <li>•노래를 즐겁게 부른다.</li> <li>•동물의 모습을 극놀이로 표현한다.</li> </ul>		
활동형태	노랫말 짓기, 음악만들기, 소리 탐색과 음악적 활용, 신체표현		
활동자료	그림책, 공명 실로폰, 마라카스, 탬버린, 귀로 트라이앵글 등		
교수전략	음악적 모델링 제시하기, 음악적 아이디어 제시하기, 재창조하기, 느낌과 생각의 수용하기, 긍정적 강화하기		
활동과정	활동내용		
도 탐색 입 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•좋아하는 농장동물에 대해 이야기를 나눈다.</li> <li>•'꼬꼬댁 엄마 닭' 손유희를 소개한다.</li> </ul>		
전 개	그림책 읽기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•그림책 표지를 살펴보면 무슨 내용인지 추측해 본다.</li> <li>•그림책 페이지를 넘길 때 마다 유아는 반복적으로 나타나는 '그 소리가 아니야?' 대답을 자연스럽게 노래하듯이 표현한다.</li> <li>•유아와 교사는 문답형식으로 그림책을 감상한다.</li> </ul>	
	음악적 의사 소통	<ul style="list-style-type: none"> <li>•여러 농장 동물의 특징을 살려 노랫말을 짓는다.</li> <li>•그림책을 함께 보며, 노랫말을 문답식으로 주고받으며 노래를 불러본다.</li> </ul>	
	표상 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•이야기의 장면애 어울리는 주법과 소리를 탐색한다. (수탉:리듬막대, 암소:탬버린, 오리:귀로, 돼지:마라카스, 양:핑거심벌즈, 여우:북)</li> <li>-등장인물에 적당한 악기를 선택한다. 악기소리의 특징과 등장인물을 비교하며 악기를 정한다.</li> <li>-그룹을 나누어 배역을 정한다.</li> <li>-장면별 표현 방법을 알아본다.</li> <li>•다양한 방법으로 악기를 연주한다.</li> </ul>	
	마 무리	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 이야기를 들으며 적당한 악기와 음색으로 표현한다.</li> <li>-그룹별 연주 순서를 정하고 지휘자(교사)의 지휘에 맞추어 연습한다.</li> <li>-이야기를 들으며 상황에 따라 적당한 음색으로 악기를 연주한다.</li> <li>•언어, 역할, 도서 영역 과 연계하여 농장동물 인형극으로 확장하여 놀이한다.</li> </ul>	
평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>•리듬합주를 통해 느낀점이 무엇인지 이야기를 나눈다.</li> <li>•상상력을 발휘하여 자신이 원하는 소리, 적절한 악기를 찾았는가?</li> </ul>		

<17회기>

활동명	나랑 같이 놀자	그림책	아주 바쁜 거미
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>•동물소리를 악기로 만들어 보면서 음색을 경험한다.</li> <li>•개인적 상상 표현으로서 악기연주, 몸의 움직임이나 음악을 만든다.</li> <li>•도-솔 보르둔에 연주하며 노래를 부를 수 있다.</li> </ul>		
활동형태	노랫말 짓기, 음악만들기, 음악 기록하기, 소리 탐색과 음악적 활용, 신체표현		
활동자료	그림책, 공명 실로폰		
교수전략	음악적 모델링 제시하기, 음악적 아이디어 제시하기, 재창조하기, 느낌과 생각의 수용하기, 긍정적 강화하기		
활동과정	활동내용		
도 탐색 입 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•동물 농장에는 어떤 동물들이 있을까? 이야기를 나눈다.</li> <li>•동물소리를 흉내내어 본다.</li> <li>•거미를 관찰하며 모습과 움직임에 대해 이야기를 나눈다.</li> <li>•유아들의 흥미 유발을 위해 '거미' 손유희를 한다.</li> </ul>		
그림책 읽기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•겉표지의 제목과 그림을 감상하고, 무슨 이야기일까 추측해 본다.</li> <li>•교사는 그림에 표현 된 거미의 모습을 살펴보고 노래를 부른다.</li> </ul>		
전 개 음악적 의사 소통	<ul style="list-style-type: none"> <li>•교사는 동물들이 등장하는 부분에서 짧은 멜로디를 제시해 주고, 이야기 중간에 유아가 멜로디의 흐름을 이해하면, 거미와 동물들이 묻고 대답하는 형식으로 노래를 부를 수 있는 기회를 제공한다.</li> <li>•농장 동물이 전하는 이야기들을 각 동물의 특성을 살려 울음소리를 표현한다.</li> <li>•동물농장의 울음소리에 맞는 리듬악기를 선택하여 노래를 부르며 연주한다.</li> <li>•각각 동물농장의 움직임을 몸으로 표현한다.</li> <li>•무릎 치기를 하면서 '아무 바쁜 거미' 노래의 박을 느껴본다.</li> <li>•도-솔 보루둔에 맞추어 노래를 부른다.</li> <li>•각각 동물에 대해 창의적인 가사를 제시하여 악기로, 음악으로 표현할 수 있다.</li> </ul>		
표상 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3-4명의 유아가 함께 각 동물들에 어울리는 새로운 노랫말을 지어 그림과 함께 소개한다.</li> </ul>		
공유	<ul style="list-style-type: none"> <li>•완성된 노랫말과 그림을 감상한다.</li> </ul>		
마 무 리 평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>•활동을 하고 난 후 교사는 유아들의 표현을 격려하고 유아들의 음악활동에 대한 느낌에 대해서 이야기 나누기 한다.</li> <li>•상상력을 발휘하여 자신이 원하는 소리, 적절한 악기를 찾았는가?</li> </ul>		

<18회기>

활동명	누가 집안일을 도울래?	그림책	빨간 암탉
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>•이야기 전개과정에 따라 자유롭게 몸짓으로 표현해 본다.</li> <li>•글과 그림을 연결하여 하나의 음악으로 만들 수 있다</li> <li>•음의 고저와 리듬을 살려 독특하게 표현한다.</li> </ul>		
활동형태	노랫말 짓기, 음악만들기, 소리 탐색과 음악적 활용, 신체표현		
활동자료	그림책, 공명 실로폰, 리듬악기		
교수전략	음악적 모델링 제시하기, 음악적 아이디어 제시하기, 재창조하기, 느낌과 생각의 수용하기, 긍정적 강화하기		
활동과정	활동내용		
도 탐색 입 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•유아들의 흥미유발을 위해 '팬케이크' 손유희를 소개한다.</li> <li>•'세상에 많은 동물들' 노래를 함께 부른다.</li> </ul>		
그림책 읽기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•그림책 표지를 살펴보면 무슨 내용인지 추측해 본다.</li> <li>•교사는 '빨간 암탉이 외쳤지?' 부분에 멜로디를 만들어 읽어준다.</li> <li>•유아는 그림책 페이지를 넘길 때 마다 유아는 반복적으로 나타나는 '난 싫어' 대답을 자연스럽게 노래하듯이 표현한다.</li> <li>•유아와 교사는 응답형식으로 그림책을 감상한다.</li> </ul>		
전 개 음악적 의사 소통	<ul style="list-style-type: none"> <li>•그림책 줄거리를 바탕으로 반복되는 어구 찾아보고 노랫말을 지어본다.</li> <li>•암탉, 강아지, 생쥐, 고양이의 동물들의 특징을 반영하여 악기를 선택한다.</li> <li>•반복되는 노랫말 또는 동물들의 대답 부분을 나누어 노래와 악기로 연주한다.</li> </ul>		
표상 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•음악극으로 표현해 본다.</li> <li>•등장인물의 배역을 정하고, 막대인형을 사용한다.</li> </ul>		
공유	<ul style="list-style-type: none"> <li>•막대인형을 활용하여 음악극을 소개한다.</li> </ul>		
마 무 리 평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>•그림책 내용을 기억하여 대사와 행동, 노래를 적절하게 인형 음악극으로 표현하는가?</li> <li>•음악활동 과정에서 즐거움을 표현하며 몰입하는가?</li> </ul>		

<19회기>

활동명	섬이 생긴 이야기	그림책	섬 하나가 쭈욱
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>•움직임을 자연스럽게 이끌며, 음악의 연속적 흐름을 표현한다.</li> <li>•다른 사람과 함께 활동하면서 협동심을 기른다.</li> <li>•노래/리듬에 맞추어 정해진 조건에 따라 스카프/몸을 움직인다.</li> <li>•자연의 모습에 관심을 갖는다.</li> </ul>		
활동형태	노랫말 짓기, 즉흥연주, 음악만들기, 소리 탐색과 음악적 활용, 신체표현		
활동자료	그림책, 트라이앵글, 리듬막대, 톤블록, 샌드 블럭, 돌림 실로폰, 공명 실로폰		
교수전략	음악적 모델링 제시하기, 음악적 아이디어 제시하기, 재창조하기, 느낌과 생각의 수용하기, 긍정적 강화하기		
활동과정	활동내용		
도 탐색 입 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•바다와 섬에 대해 이야기를 나눈다.</li> <li>•바닷가에 가면 어떤 소리를 들을 수 있을까?</li> <li>•바다가 모습을 상상하면서, '바다 조개' 노래를 부르며 오션드럼을 연주해본다.</li> </ul>		
그림책 읽기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•겉표지의 제목과 그림을 감상하고, 무슨 이야기일까 추측해 본다.</li> <li>•교사는 그림책을 보며 노래를 부르며, 듣고 따라 부른다.</li> </ul>		
음악적 의사 소통	<ul style="list-style-type: none"> <li>•그림책에서 발견한 말 리듬을 다이내믹하게 읽고 신체 타악기(body percussion)으로 표현한다.</li> <li>•말리듬에 적절한 다양한 리듬악기를 탐색하여 연주한다.</li> </ul>		
전 개	<ul style="list-style-type: none"> <li>•커다란 천을 이용하여 섬을 만들어 본다.</li> <li>•유아들은 동그란 대형으로 서서 출렁거리는 바다를 표현한다.</li> </ul>		
표상 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•커다란 스카프안에 들어갈 친구를 3-4명 정한다.</li> <li>•천안에 들어간 친구들은 그 속에서 마음대로 움직일 수 있다 (일어날 수도 있고 누울 수도 있고 앉을 수도 있다)</li> <li>•3-4명의 유아가 움직이다가 정지한 그 상태를 보고 어떤 모양 같은지 느낌대로 이야기해 보도록 한다.</li> </ul>		
마 무 리	공유	<ul style="list-style-type: none"> <li>•큰 스카프(낙하산)를 둘러싸고 모여 서서 음악에 맞춰 움직이며, 노래를 부른다.</li> <li>•섬 하나가 생겨나는 과정을 다함께 리듬악기로 합주하여 표현한다.</li> <li>•음악의 느낌을 이해하며, 명료한 움직임, 다양한 방향의 움직임으로 방향감각을 익힌다.</li> </ul>	
평가	평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>•상상력을 발휘하여 자신이 원하는 소리, 적절한 악기를 찾았는가?</li> <li>•합주시 언어가 아니라 동작과 몸으로 의사소통하고자 노력하였는지 상대방의 리듬을 듣고 맞추기 위해 집중하였는지 살펴본다.</li> </ul>	

<20회기>

활동명	씨앗의 여행	그림책	아주 작은 씨앗
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>•그림으로 새로운 아이디어를 떠올릴 수 있다</li> <li>•신체를 이용한 다양한 표현활동에 즐겁게 참여한다.</li> <li>•식물의 성장 과정을 안다.</li> <li>•창의적인 음악표현을 즐긴다.</li> </ul>		
활동형태	음악만들기, 즉흥연주, 소리 탐색과 음악적 활용, 신체표현		
활동자료	그림책, 리듬악기, 그림카드		
교수전략	음악적 모델링 제시하기, 음악적 아이디어 제시하기, 재창조하기, 느낌과 생각의 수용하기, 긍정적 강화하기		
활동과정	활동내용		
도 탐색 입 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•씨앗이 자라는 모습과 필요한 환경에 대해 이야기를 나눈다.</li> <li>•'씨앗' 노래를 부른다.</li> </ul>		
그림책 읽기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•그림책 표지를 살펴보면 무슨 내용인지 추측해 본다.</li> </ul>		
음악적 의사 소통 전 개	<ul style="list-style-type: none"> <li>•이야기를 회상하며 인상적인 장면에 대해 이야기를 나눈다</li> <li>•작은 씨앗과 날씨를 신체로 표현해 본다.</li> <li>•작은 씨앗이 꽃으로 성장하는 과정을 신체와 악기로 나누어 표현한다.</li> <li>-'작은 꽃씨야! 잠에서 깨렴.', "아니, 아니 더 잘 거야. 난 너무 피곤해"-해, 바람, 비 (드럼, 마라카스, 트라이앵글) 그룹을 나누어 날씨를 표현한다.</li> <li>•유아들이 즉흥적으로 연주하는 날씨에 맞추어 다른 유아들은 씨앗에서 꽃으로 자라는 모습을 형상화 한다.</li> </ul>		
표상 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•20장의 그림카드를 각각 선택한다.</li> <li>•선택한 장면에서 일어나는 일에 대해 이야기를 나눈다.</li> <li>•하나 또는 몇 개의 악기를 선택한다.</li> <li>•2-3명의 그룹을 지어 그림에 적절한 소리를 만든다.</li> </ul>		
공유	<ul style="list-style-type: none"> <li>•장면의 이야기를 설명하고, 장면에 어울리는 적절한 음악을 연주한다.</li> <li>•언어/음률 영역에 유아들이 창작한 음악과 그림책을 두어 유아들이 성취감과 만족감을 느낄 수 있도록 돕는다.</li> </ul>		
마 무 리 평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>•음악의 구성요소에 적합한 움직임을 창안할 수 있는가?</li> <li>•음악활동 과정에서 즐거움을 표현하며 몰입하는가?</li> <li>•상상력을 발휘하여 자신이 원하는 소리, 적절한 악기를 찾았는가?</li> </ul>		

<21회기>

활동명	소리를 몸으로 표현해요	그림책	비가 오는 날에는
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>•그림책 장면에서 어울리는 소리를 만들 수 있다.</li> <li>•악기로 빠르기와 썸여림을 만들어 표현할 수 있다.</li> <li>•연상되는 소리를 독특하게 연주할 수 있다.</li> </ul>		
활동형태	노랫말 짓기, 즉흥연주, 음악만들기, 음악 기록하기, 소리 탐색과 음악적 활용, 신체표현, 감상하기		
활동자료	그림책, 스카프, 리듬악기(탬버린, 트라이앵글, 리듬막대, 마라카스, 벨, 드럼)		
교수전략	음악적 모델링 제시하기, 음악적 아이디어 제시하기, 재창조하기, 느낌과 생각의 수용하기, 긍정적 강화하기		
활동과정	활동내용		
도 탐색 입 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•비 오는 날에 대해 이야기를 나눈다.</li> <li>•동물들은 비오는 날 어떻게 지낼지 상상해 본다.</li> <li>•비와 관련된 음악으로 J. Strauss Jr. - Thunder and Lightning Polka Op.324을 감상하고 이야기를 나눈다.</li> </ul>		
그림책 읽기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•겉표지의 제목과 그림을 감상하고, 무슨 이야기일까 추측해 본다.</li> <li>•교사는 그림책 내용을 노래로 전달한다.</li> </ul>		
음악적 전 의사 개 소통	<ul style="list-style-type: none"> <li>•비 소리를 움직임으로 표현한다.</li> <li>•비오는 날 산책하는 등장하는 동물처럼 걸어본다.</li> <li>•비가 내리는 정도에 따라 스카프를 사용하여 움직임을 창의적으로 표현한다.</li> <li>•비가 내리는 그림을 보면서 비가 내리는 정도에 따라 악기연주 소리도 점점 커지거나 점점 작아지도록 썸여림을 표현하며 노래를 부르거나 악기 연주를 한다.</li> <li>•보슬보슬-소나기-장대비를 악기로 표현하면서 음색을 빗소리와 연관시켜 대조되는 상황을 표현한다.</li> </ul>		
표상 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•‘이렇게 비가 오는 날, ___는 무얼 할까?’ 라는 질문에 노래하듯이 대답한다.</li> <li>•유아가 지은 노랫말을 글 또는 그림으로 기록한다.</li> </ul>		
공유	<ul style="list-style-type: none"> <li>•유아들의 활동지를 모아서 노래책을 만든다.</li> </ul>		
마 무리 평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>•빗방울의 움직임을 신체로 다양하게 표현할 수 있는가?</li> <li>•사자, 나비 호랑이 등 대상들의 움직임을 관찰하여 소리로 표현하거나 비의 느낌을 표현할 수 있는가?</li> <li>• 비의 차분한 분위기와 빠르고 경쾌한 소리를 표현해 봄으로써 전혀 다른 느낌을 만들 수 있는가?</li> </ul>		

<22회기>

활동명	뱃놀이를 떠나자	그림책	김피 아저씨의 뱃놀이
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>•다양한 등장인물의 특징을 몸으로 표현 할 수 있다.</li> <li>•상황에 맞는 적절한 표현방법을 음악으로 표현할 수 있다.</li> <li>•각각의 등장인물들의 특징을 나타내는 의성어를 연주해 봄으로써 독창성과 상상력을 기를 수 있다.</li> </ul>		
활동형태	노랫말 짓기, 즉흥연주, 음악만들기, 음악 기록하기, 소리 탐색과 음악적 활용, 신체표현, 감상하기		
활동자료	그림책, 홀라후프.		
교수전략	음악적 모델링 제시하기, 음악적 아이디어 제시하기, 재창조하기, 느낌과 생각의 수용하기, 긍정적 강화하기		
활동과정	활동내용		
도 탐색하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•강가에 대하여 이야기를 나눈다.</li> <li>•강가에 대한 경험, 배를 타본 경험 등에 대하여 이야기를 나눈다.</li> <li>•'어기어차' 노래를 부른다.</li> <li>•요한 슈트라우스-아름답고 푸른 도나우 강, 음악을 들으며 느끼는 대로 손이나 몸을 움직이며 들어본다.</li> </ul>		
그림책 읽기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 겉표지의 제목과 그림을 감상하고, 무슨 이야기일까 추측해 본다.</li> <li>•그림책을 보며 배경음악으로 '뱃놀이를 떠나자'를 함께 부른다.</li> </ul>		
음악적 의사소통	<ul style="list-style-type: none"> <li>•다양한 등장인물의 순서에 따라 노래를 반복하여 부른다.</li> <li>•노래를 부르며 박자에 맞추어 강가에서 노를 젓는 모습을 상상하며 몸으로 표현한다.</li> <li>•강물이나 파도가 치는 모습을 상상하며 커다란 천을 이용하여 물결의 모습을 표현한다.</li> </ul>		
표상하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•24-25쪽 내용과 악기소리를 탐색한다.</li> <li>•염소는 뒷발질을 하고 (리듬막대), 송아지는 쿵쿵(북), 닭들은 파닥(샌드블럭), 양은 매애(마라카스), 돼지는 (귀로), 개와 고양이(징글해머), 토끼(우드블록), 꼬마들(스터드럼), 배가 기우똥(탬버린), 모두들 물속으로 풍덩(모든 악기)!</li> </ul>		
마무리	<ul style="list-style-type: none"> <li>•동물의 특징과 악기소리를 연결하여 2-3명씩 그룹으로 나누어 다 같이 리듬 악기를 연주한다.</li> </ul>		
리 평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>•노랫말에 어울리게 악기를 연주할 수 있는가?</li> <li>•등장인물들의 움직임을 관찰하여 소리로 표현할 수 있는가?</li> </ul>		

<23회기>

활동명	달님과 춤을 추워요	그림책	아빠 달님을 따주세요
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>•자신의 생각과 작품에 대해 자신감을 가진다.</li> <li>•음의 고저와 리듬감을 살려 연주 할 수 있다</li> <li>•여러 표정을 살펴보고 어떤 일이 일어났을지 상상해 볼 수 있다</li> </ul>		
활동형태	노랫말 짓기, 즉흥연주, 음악만들기, 음악 기록하기, 소리 탐색과 음악적 활용, 신체표현, 감상하기		
활동자료	그림책, 공명실로폰,		
교수전략	음악적 모델링 제시하기, 음악적 아이디어 제시하기, 재창조하기, 느낌과 생각의 수용하기, 긍정적 강화하기		
활동과정	활동내용		
도 입	탐색 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•'달나라 여행' 손유희를 소개한다.</li> <li>•라벨 물의 유희 Jeux d'eau , 드뷔시 : 베르가마스크 모음곡 中 달빛 ,브람스 자장가 감상하고 이야기를 나눈다.</li> </ul>	
전 개	그림책 읽기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•그림책 표지를 살펴보면 무슨 내용인지 추측해 본다.</li> <li>•교사는 그림책 제목을 소개 할 때 노래하듯이 소개한다.</li> <li>•유아는 그림책 페이지를 넘길 때 마다 반복적으로 나타나는 문장에서 다함께 '노래하는 목소리로 읽는다.</li> </ul>	
	음악적 의사 소통	<ul style="list-style-type: none"> <li>•'위로, 위로 올라갔습니다, 아래로, 아래로 내려왔습니다!' 달의 움직임은 방향을 신체와 음악으로 표현하다.</li> <li>•달의 움직임을 리듬패턴 음고 패턴 자유롭게 노래하기를 통합하여 즉흥연주를 구성한다.</li> </ul>	
	표상 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•'아빠 달님을 따 주세요' 2줄 오선에 멜로디를 창의적으로 지어본다.</li> <li>•교사는 활동지를 나누어주면서 자신이 노래한 즉흥연주를 악보로 그려보도록 한다. 교사가 유아들의 사이를 다니면서 악보적기를 도와준다. 악보적기가 쉽지 않은 경우, 자신만의 방식으로 자신의 노래를 기입해보도록 한다.</li> </ul>	
마 무 리	공유	<ul style="list-style-type: none"> <li>•자신을 그린 악보를 보며 노래를 부른다.</li> <li>•기보법에 따라 노래해 봄으로써 기보법에 표현하고자 한 음악적 요소나 표현이 무엇인지 생각해 본다.</li> </ul>	
	평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>•악보 만들기에 자신이 표현하고자 하는 음악적 요소나 내용들이 분명하게 전달하고 표현하였는가?</li> <li>•악보에 담겨진 음악적 요소에 대해 세밀하게 관찰하고 이해하였는가?</li> </ul>	

<24회기>

활동명	새들의 노래 연주하기	그림책	아기 딱새 잠재우기
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>•동물과 악기 사이에 공통점을 찾을 수 있다</li> <li>•이야기를 듣고 마음껏 상상하여 소리를 만들 수 있다</li> <li>•친숙한 건반 악기를 사용하여 즉흥적으로 연주 할 수 있다.</li> <li>•곡 중 솔로(solo)에 대해 이해한다.</li> </ul>		
활동형태	노랫말 짓기, 즉흥연주, 음악만들기, 소리 탐색과 음악적 활용, 신체표현		
활동자료	그림책, 트라이앵글, 리듬막대, 톤블록, 샌드 블럭, 돌림 실로폰, 공명 실로폰		
교수전략	음악적 모델링 제시하기, 음악적 아이디어 제시하기, 재창조하기, 느낌과 생각의 수용하기, 긍정적 강화하기		
활동과정	활동내용		
도 입	탐색 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•'잘자라 아가' 자장가와 '두 마리새' 노래를 부른다.</li> </ul>	
	그림책 읽기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•겉표지의 제목과 그림을 감상하고, 무슨 이야기일까 추측해 본다.</li> </ul>	
전 개	음악적 의사 소통	<ul style="list-style-type: none"> <li>•등장하는 동물의 울음소리를 말리듬으로 표현한다.</li> <li>•완성된 말 리듬과 악기소리를 탐색하고 연주한다.</li> <li>•딱새(핑거심벌즈), 사자(북), 코끼리(돌림실로폰), 곰(징글해머, 탬버린), 하마(귀로, 마라카스), 물개(틱톡블럭, 리듬막대)</li> </ul>	
	표상 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•각 동물의 노래 소리를 5음을 사용하여 즉흥연주를 한다.</li> <li>-'아기 딱새 노래해 빠리 빠리 빠리리리'</li> <li>-리듬과 자유로운 음고 패턴으로 노래한다.</li> </ul>	
마 무 리	공유 평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>•노래부분과 즉흥연주 부분으로 나누어 음악활동에 참여하고 감상한다.</li> <li>•즉흥연주 수행과정에 집중하여 참여하는가?</li> <li>•다른 유아들의 즉흥연주를 경청하여 듣는가?</li> <li>•표현하고 싶었던 음악적 요소와 표현상 특징을 충분히 설명하는가?</li> </ul>	