

김 미 숙 교수지도  
석사학위 청구논문

## 놀이를 활용한 음악지도방안 연구

- 초등학교 3학년을 중심으로 -

2005

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 음악교육전공

주 수 진

# 놀이를 활용한 음악지도방안 연구

- 초등학교 3학년을 중심으로 -

김 미 숙 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2005년 7월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 음악교육전공

주 수 진

# 인 준 서

주수진의 석사학위논문을 인준함

심사위원 \_\_\_\_\_ (印)

심사위원 \_\_\_\_\_ (印)

심사위원 \_\_\_\_\_ (印)

2005년 7월

성신여자대학교 교육대학원

## 논문개요

이 연구에서는 놀이를 활용한 음악수업을 통하여 아동 스스로가 수업의 주인공이 되어 음악을 보다 자유롭게 즐기며 학습하게 하는데 목적을 두었다.

먼저 놀이이론과 놀이의 교육적 가치, 음악놀이의 교육적 가치를 살펴보고, 선행연구에서 찾아 볼 수 없었던 초등학교 3학년을 중심으로 교과서 제재곡에 맞추어 학습주제를 효과적으로 학습하도록 놀이를 개발하였다.

놀이는 음악교과서 내용을 이해, 가창, 감상, 기악, 창작 영역으로 분석하고, 분석결과 가장 그 영역의 성격을 잘 띄고 있는 제재곡과 학습주제를 각 영역별 2곡씩 선정하여 학습지도안으로 제시하였다.

이해영역은 <잠자리>, <즐거워지네> 제재곡에서 “뮤직 텔레폰”과 “리듬카드”를 통한 놀이로 리듬패턴을 익히도록 하였고, 가창영역은 <옥수수 하모니카>, <아리랑> 제재곡에서 “리빙 피아노”와 “진풀이 놀이”를 통하여 계명창하고, 우리민요를 흥겹게 부르도록 하였다. 기악영역은 <작은 별>과 <실구대 소리> 제재곡에서 “피아노 귀로”와 “아이스크림 마라카스”를 만들어 악기연주 놀이를 하도록 하였고, 창작영역은 <‘리’자로 끝나는 말>, <시계> 제재곡에서 “빙고놀이”와 “코끼리 아저씨 놀이”로 가사를 창작하고, 4박자 리듬패턴을 창작하도록 하였다. 그리고, 감상영역은 <아들의 여인 1 모음곡 중 전주곡>, <헝가리 춤곡>을 “신체 표현 놀이”와 “탐벌즈” 악기놀이를 통해 감상하도록 하였다.

이 연구는 앞으로 더욱 확대되어야 하며, 학교현장에서 활용 할 수 있는 다양한 놀이들이 후속연구를 통하여 계속해 개발되어야 할 것이다.

# 목 차

## 논문 개요

<b>I. 서론</b> .....	1
1. 연구의 필요성 및 목적.....	1
2. 연구의 내용 및 방법.....	3
3. 선행연구.....	4
<b>II. 놀이</b> .....	8
1. 놀이의 개념 및 특성 .....	8
2. 놀이의 이론.....	9
3. 놀이의 교육적 가치.....	14
4. 음악놀이의 교육적 가치.....	16
<b>III. 초등학교 3학년 아동을 위한 음악놀이 활동</b> .....	20
1. 초등학교 3,4학년 아동의 발달적 특징.....	20
2. 3학년 음악 교과서 내용 분석.....	22
3. 3학년 제재별 음악지도 내용 선정.....	26
4. 음악놀이 활동 지도안.....	28
<b>IV. 결론 및 제언</b> .....	59

## 참고문헌

## ABSTRACT

## 표 목 차

<표 1> 고전적 놀이 이론.....	9
<표 2> 현대적 놀이 이론.....	11
<표 3> 3학년 음악 교과서 분석.....	22
<표 4> 3학년 제재별 음악지도 내용 선정.....	26

## 사 진 목 차

<사진 1> 완성된 ‘뮤직 텔레폰’ .....	29
<사진 2> 완성된 ‘게이름 목걸이’ 앞면 과 뒷면.....	34
<사진 3-1> ‘도레미 신발’ 접는 순서-1.....	35
<사진 3-2> ‘도레미 신발’ 접는 순서-2.....	35
<사진 3-3> ‘도레미 신발’ 접는 순서-3.....	35
<사진 3-4> 완성된 ‘도레미 신발’.....	36
<사진 4-1> 고갯짓 하며 걷기.....	38
<사진 4-2> 양팔 흔들며 걷기.....	39
<사진 4-3> 박수치고 뛰기.....	39
<사진 5-1> ‘피아노 귀로’ 평면도.....	42
<사진 5-2> 귀로1과 귀로2 만든 모습.....	43
<사진 5-3> 귀로2에 골판지 붙인 모습.....	43
<사진 5-4> 완성된 ‘피아노 귀로’.....	44
<사진 6-1> ‘빵빠레 마라카스’의 걸면 꾸민 모습.....	46
<사진 6-2> 망울 넣는 모습.....	47
<사진 6-3> 뚜껑을 닫은 모습.....	47

<사진 6-4> 완성된 ‘빵빠레 마라카스’.....	48
<사진 7-1> ‘탐벌즈’ 만들기-1.....	56
<사진 7-2> ‘탐벌즈’ 만들기-2.....	56
<사진 7-3> ‘탐벌즈’ 만들기-3.....	57
<사진 7-4> ‘탐벌즈’ 만들기-4.....	57
<사진 7-5> 완성된 ‘탐벌즈’의 앞면과 곁면.....	58

# I. 서론

## 1. 연구의 필요성 및 목적

제 7차 초등학교 음악교육과정에서는 학교에서의 음악교육이 의미 있게 이루어지기 위해 음악 자체를 위주로 하는 활동 중심의 수업이 되어야 하며, 또한 음악 교육은 음악개념의 이해나 기능습득 보다는 ‘음악하기’에 초점을 맞추어야 하고, ‘음악하기’를 통해 음악개념이나 기능이 습득되어야 한다. 그리고, 교수·학습내용에 따라 활동중심, 개인별, 그룹별 수업 등 다양한 방법을 통하여 학습의 흥미와 참여도를 높이도록 해야 한다고 하였다.<sup>1)</sup> 이러한 교육과정의 궁극적인 음악 학습 목표가 효과적으로 실행되기 위해서는 교육방법 역시 그 목표에 합당한 내용으로 채워져야 할 것이다.

블룸(L. Bloom)에 의하면 학교에서 늘 성공하는 아이는 전체의 약 10 퍼센트에 불과하다고 한다.<sup>2)</sup> 그렇다면 나머지 90 퍼센트의 아이들은 학교현장에서 매번 실패를 경험한다는 결론이다. 학교 현장에서의 음악시간, 실패를 경험하는 아이들을 살펴보면 음정이나 리듬이 틀리는 것에 상관하지 않고 반주에 맞추어 제재곡을 부르고, 악기연주 시간은 교사의 통제가 어려운 가운데 제 각기 악기를 연주함으로 인해 교실은 전쟁터와 같아진다. 감상 시간이 되면 아이들의 흥미는 극도로 떨어져 구경꾼이 되어 버리고, 창작시간에는 오선에 음표만 그려 넣다가 의미 없이 끝나 버린다.

음악은 소리를 통하여 아름다움을 표현하고, 느끼는 예술이다. 사람은

1) 교육인적자원부, 「제 7차 초등학교 교육과정 해설V」, (서울, 대한교과서 주식회사, 1998) p. 51~72.

2) 신정철·여영찬, 「요해 교육학」, (서울: 육서당, 1993), p.369.

음악을 통하여 삶을 더욱 윤택하게 하고 풍요롭게 하며 자연과 더불어 정서를 순화시키는 근원이 된다. 그러므로 음악의 기초가 되어야 할 학교에서의 음악교육은 더 이상 계속되는 실패로 자리해서는 안 된다.

음악교육은 다양한 음악활동을 통하여 음악성을 계발하고 창의적인 표현 능력과 감상능력을 기르며 풍부한 정서를 함양하여야 한다. 그래서 아이들이 음악의 기초적인 구성요소를 이해하고, 창의적인 표현능력과 감상능력을 기르게 하며, 음악에 흥미를 느끼고 즐겨 참여하는 태도를 가지게 하여야 한다.<sup>3)</sup>

이를 위해 교사는 아이들의 음악적 발달 단계에 맞게 구조화하고, 다양한 음악활동들을 통하여 아이들의 음악성을 계발하고 창의적인 표현능력과 감상 능력을 기르게 하며 획일화된 기술터득에만 집중하지 않고, 학생 스스로가 자기 주도적 학습능력을 향상시킬 수 있도록 다채로운 방법들을 모색해 나아가야 할 것이다. 이러한 관점에서 볼 때 ‘놀이’를 통한 교육은 매우 효과적인 방법 이라 할 수 있다.

놀이란 즐거움을 동반하며 내적인 동기에 의한 적극적이고 자발적인 행동이다. 놀이는 능동적, 자발적이며 재미있고 진지하다는 특성을 가지고 있다. 또 놀이 행동은 내적 동기화에 의해 유발되며 스스로 내면적으로 통제하는 활동이다.<sup>4)</sup> 이러한 놀이를 수업에 활용하면 교사는 학습의 조력자, 관찰자가 되고, 아이들은 능동적으로 수업에 참여하여 교실에서 성공한 주인공이 될 수 있는 것이다. 놀이에서의 학습은 적극적인 참여로 아이들이 학습하고 있다는 사실을 인지하지 못한 가운데 자연스럽게 이루어진다.

이에 이 연구에서는 초등학교 3학년을 중심으로 아이들의 흥미와 관심을

---

3) 교육부, 「초등학교 교육과정」, (서울: 대한 교과서 주식회사, 1994), p.114.

4) 한혜숙, “아동의 놀이와 교육적 의의에 관한 소고”, (대전논문대학 논문집 19권, 1993), p.164-165

유도하여 적극성과 창의성을 길러 줄 수 있도록 놀이형태를 통하여 인간성, 사회성 교육까지 보다 효율적인 음악지도가 되도록 하는데 목적을 두었다.

## 2. 연구의 내용

이 연구에서는 초등학교 3학년 음악교과 제재곡을 중심으로 아이들의 흥미를 이끌어내고 동기를 유발시켜 수업에 적극적으로 참여하여 학습효과를 극대화 할 수 있도록 놀이를 활용한 지도방법을 구안한다.

첫째, 이론적 배경에서는 놀이의 개념과 특성을 살펴보고, 놀이의 이론과 유형, 놀이의 가치, 나아가 음악놀이의 교육적 가치를 알아본다.

둘째, 초등학교 3학년 아동을 위한 음악놀이 활동에서는 먼저 초등학교 중학년 아동의 발달적 특징을 살펴보고, 제 7차 교육과정 '초등학교 3학년 음악 교과' 학습내용에 따라 초등학교 3학년 음악 교과서 내용을 분석한다. 3학년 제재별 음악지도 내용을 선정하여 활동 가능한 음악놀이들을 제재곡과 연관시켜 활동 지도안을 제시한다.

셋째, 3학년 교과의 일부를 학교현장에서 직접 활용할 수 있도록 학습 내용을 선정하여 지도안을 제시하는 것으로 제한한다.

넷째, 연구 결과에서는 연구내용을 정리하고, 앞으로 더 효과적인 음악 수업을 위해 다양한 놀이학습이 확대 개발 될 수 있는 지도 방안에 대한 후속 연구를 제언한다.

### 3. 선행연구

이 연구 주제와 연관되는 기존의 연구 및 문헌으로는 유덕희(1994), 허순희(1995/1996), 김소연(1997), 조영식(1999), 최덕순(2001), 김지현(2002), 구희경(2003), 김미경(2003), 김훈민(2004)등이 있다.

유덕희<sup>5)</sup>는 “놀이와 음악 지도에 관한 고찰”의 연구에서 놀이의 심리학적, 교육학적 고찰을 통하여 고전 이론과 여러 가지 놀이의 정의들, 심리적인 면에서의 놀이 특성, 놀이 형태들을 알아보았다. 놀이는 아동의 생활 자체이며, 교과를 위한 수단으로서의 놀이가 아닌 놀이 자체에 음악적 요소를 끌어들이는다면 어린이는 자연스럽게 음악을 좋아하게 되고, 그 속에서 동요와 악기 연습, 유희가 자라난다고 보았다.

허순희<sup>6)</sup>는 “놀이를 통한 음악학습”에서 5세부터 13세 사이의 아동을 대상으로 한 리듬게임, 독보력 게임, 멜로디 게임, 속도·강약·음색 놀이, 작곡 게임으로 나누어 여러 가지 놀이를 제시하였다. 게임은 2가지 형태를 갖추고 있는데, 그 하나는 음악에 관한 게임(즉 음악에 대한 정보를 전하는 것으로 고안된 작곡자, 오케스트라의 종류, 용어와 기호의 의미 해석하기 등)과 또 하나는 음악적 게임(음의 개념을 탐구하도록 계획된 놀이)의 형태를 갖추고 있으나 게임이 다소 복잡하여 이해하기 어려운 경우가 있다. 또 허순희<sup>7)</sup>는 “유아의 창의성 증진을 위한 놀이 중심 학습 프로그램의 개발과 효과”에서 창의성을 신장하기 위한 방안으로 오르프(C.Orff)의 즉흥연주, 코다이(Z.Coday)의 가창, 달크로즈(J.Dalcloze)의 신체 리듬 표현을 통합하

---

5) 유덕희, “놀이와 음악지도에 관한 고찰”, (한국음악교육학회 음악교육연구 제13집, 1994)

6) 허순희, “놀이를 통한 음악학습”, (계명대학교 교육대학원, 1995)

7) 허순희, “유아의 창의성 증진을 위한 놀이 중심 학습 프로그램” (계명대학교 교육대학원, 1996)

여 여러 가지 음악 요소에 관한 놀이 중심 음악교육 프로그램을 개발하여 만 5세와 7세에게 적용한 결과 부분적으로 효과가 있음을 밝혔다.

김소연<sup>8)</sup>은 “놀이 학습을 통한 초등학교 음악교육에 관한 연구”에서 초등학교 저학년 1.2 학년을 대상으로 제 6차 음악교육과정을 토대로 하여 <즐거운 생활>수업 시간에 활용 할 수 있는 놀이 학습의 예로 서양 음악의 경우 음악의 기본 이념을 익히기 위한 게임 형식의 학습 방법으로 게임을 익히기, 리듬 익히기, 리듬 짓기의 놀이 활동을 제시 하고 있으며, 전래 동요의 경우는 신체 활동과 함께 여러 가지 놀이 유형을 구안하여 제시하였다.

조영식<sup>9)</sup>은 “초등학생의 음악적 개념 형성을 위한 음악 놀이 활동에 관한 연구”에서 7가지 음악 구성요소인 리듬, 가락, 화음, 형식, 빠르기, 셈여림, 음색의 개념 학습의 중요성에 바탕을 두고 놀이 활동을 제시하였다. 청각 활동, 시각적 활동, 인지적 활동, 음악적 활동을 놀이 활동으로 구안하고, 초등학교 저학년(1,2학년), 중학년(3,4학년), 고학년(5,6학년)으로 나누어 적용 하였다.

최덕순<sup>10)</sup>은 “놀이 중심 프로그램을 통한 음악 개념 학습 방안”에서 초등학교 저학년(1,2학년)을 중심으로 하여 음악의 개념에 대한 이해를 형성·발전시킬 수 있는 놀이 프로그램을 개발하였다. 1단계와 2단계에서는 상징놀이, 3단계와 4단계에서는 규칙 있는 게임으로 구분하여 적용하는 나선형 구조를 보였다.

---

8) 김소연, “놀이학습을 통한 초등학교 음악교육에 관한 연구”, (연세대학교 교육대학원, 1997)

9) 조영식, “초등학생의 음악적 개념 형성을 위한 음악 놀이 활동에 관한 연구”, (춘천교대 교육대학원, 1999)

10) 최덕순, “놀이 중심 프로그램을 통한 음악 개념 학습 방안”, (한국교원대학교 교육대학원, 2001)

김지현<sup>11)</sup>은 “놀이 활용을 통한 음악개념 지도 방안 연구” 논문에서 음악 개념 학습의 효과를 높이기 위해 개념별 놀이를 제시하였고, 어린이의 생활주변에서 접할 수 있는 사물을 사용하여 어린이가 친근하게 관심을 갖고 탐색 할 기회를 제공하며, 저학년의 특징을 고려하여 신체표현 활동이나 리듬악기(탬버린, 케스터네츠, 트라이앵글, 큰북, 작은북, 소고, 리듬스틱 등)을 통해 어린이가 연주하는데 무리가 없는 악기를 선택하여 활동하도록 하였다.

구희경<sup>12)</sup>은 “효율적인 음악수업을 위한 음악놀이 적용 방안 연구”에 관한 논문에서 저학년(1,2학년)을 중심으로 음악 수업에서 활용 할 수 있는 놀이를 제시하였다. 놀이의 종류는 그리 다양하지 않았지만 제시한 놀이를 현장에서 직접 활용 할 수 있도록 학습내용을 선정 하였으며 이를 한 학급 수업에 적용하여 아동들의 반응을 살핀 결과 놀이를 활용한 음악수업이 아동의 흥미와 참여율을 높인다는 결과를 얻었다.

김미경<sup>13)</sup>은 “놀이를 활용한 초등학생의 음악 지도 방안 연구”에서 초등학교 저학년(1,2학년)을 중심으로 <즐거운 생활>교과와 연관지어 음악 요소 개념 이해를 돕기 위한 각각의 놀이를 개발하고, 수업에 적용 할 수 있도록 도입, 전개, 정리의 단계로 간략한 지도안을 제시하였다.

김훈민<sup>14)</sup>은 “음악 놀이를 활용한 초등학교 음악 지도 방안-초등학교 4학년을 중심으로” 논문에서 초등학교 4학년 음악교과 제재별 음악개념을 정리하여 개념별 음악 놀이를 개발하여 제시하였다.

- 
- 11) 김지현, “놀이 활용을 통한 음악개념 지도방안 연구”, (성신여대 교육대학원, 2002)  
12) 구희경, “효율적인 음악수업을 위한 음악놀이 적용 방안 연구”, (서울 교육대 교육대학원, 2003)  
13) 김미경, “놀이를 활용한 초등학생의 음악 지도 방안 연구”, (경희대학교 교육대학원, 2003)  
14) 김훈민, “음악 놀이를 활용한 초등학교 음악 지도 방안-초등학교 4학년을 중심으로”, (서울교육대 교육대학원, 2004)

위의 선행연구 결과 놀이를 활용하여 접근하는 방법은 유아 음악교육에서 비교적 많이 이루어지고 있었다. 초등음악교육에서는 이제 점차 관심을 갖기 시작하는 단계로 다양한 음악적 개념형성을 위한 저학년(1,2학년)을 대상으로 하는 놀이연구가 다수 이었으며, 2004년에 쓰여진 초등 4학년을 중심으로 한 연구서외에는 중학년이나 고학년을 대상으로 하여 음악 놀이를 현행 교과서의 곡과 연관시켜 지도안으로 제시한 것은 전무한 실정이었다. 이에 연구자는 초등 3학년을 중심으로 제재곡과 관련하여 학습 목표에 맞추어 지도안을 제시하므로 현장 교사들이 활용할 수 있도록 한다.

## II. 놀이

### 1. 놀이의 개념 및 특성

놀이는 생생한 학습 과정이다. 놀이는 활동, 사고, 학습에서 중요한 문제를 제공한다. 놀이를 통해서 학습 동기가 유발되며 놀이가 구체적인 물건을 통해서 정신적으로 이루어지든, 놀이에는 계획이 있으며 결과에 따라 만족을 얻기도 하고 통찰을 얻기도 한다. 그러한 것들이 함께 이루어지는 순간에 아이디어가 생기기 시작하고 그런 때 학습자는 즐거움을 느낀다. 놀이는 학습을 강화시키는 역동적인 힘인 것이다.<sup>15)</sup>

자발적이며, 개방적이고, 즐길만한 것이면 어떠한 활동도 모두 놀이가 될 수 있다.

또한, 놀이는 아동의 삶에 있어서 중요한 역할을 담당하며 아이들은 놀이를 함으로써 인지적, 감정적 성장을 경험하고 두려움, 불안, 좌절과 같은 감정을 다루는 방법을 배울 기회를 갖게 된다. 결코 놀이는 시간이나 에너지의 소비가 아니다. 그것은 그 나름의 가치를 지닌 유목적적, 창조적 활동이다. 또 아동에게 놀이란 바로 생활이며 교육이다. 아동에게 놀이 자체가 즐거운 일이고 일어나서 잠자기 전까지 지속되는 계속되는 활동이다.<sup>16)</sup>

이러한 놀이의 정의는 다분히 복잡한 것이어서 그 정의 또한 다양하다. 따라서 본 장에서는 놀이 이론을 살펴보고자 한다.

---

15) Frank & Theresa Caplan, 강문희역, “놀이와 아동”,(서울:교육과학사, 1989), p.146-147.

16) 조용환, “가상놀이의 견계에 대한 이해”, (서울:양서원, 1990), p.303.

## 2. 놀이의 이론

19세기 후반부터 놀이는 하나의 이론으로 성립되기 시작하였는데 놀이 이론의 종류는 매우 다양하며 학자들에 따라 그 분류기준 또한 여러 방법으로 놀이에 대한 이론과 연구가 이루어지고 있다.

18세기와 19세기에 걸쳐 철학자들은 놀이에 대해 많은 관심을 기울였다. 인간이 왜 많은 시간을 놀이에 보내는가 하는 것은 오랫동안 학자들의 관심사였다. 놀이에 대한 기초 이론들이 왜 놀이가 존재하는지, 왜 놀이가 인간의 신체, 정서, 인지, 언어, 창의성, 사회성 발달에 중요한지에 대해 고찰해 보는 연구였다. 이는 크게 고전적 놀이 이론과 현대적 놀이 이론으로 나뉘어 진다.

### 가. 고전적 놀이 이론

<표 1> 고전적 놀이 이론

놀이 이론	대표 학자
잉여 에너지 이론	H.Spencer
휴식 이론	L.Moritz
반복 이론	S.Hall
준비·연습 이론	K.Gross

잉여 에너지 이론은 하버트 스펜서(H. Spencer)의 학설로 생물에는 일정량의 이용 가능한 에너지가 있고 생물은 이 에너지를 소비하려는 경향이 있다는 것을 가정한다. 그리고, 생존을 위해 이 에너지를 다 소비하지 못하

였을 때에 생존상의 목적을 특별히 갖지 않는 ‘놀이’라는 행동을 일으킴으로써 잉여 에너지가 소비된다고 풀이한다. “아동의 놀이는 기본적인 생존에 더 이상 필요하지 않은 에너지의 소산이며 고도의 에너지를 맹목적으로 소비하는 활동”이라는 것이 이들의 주장이다.

휴식 이론은 라짜루스 모리츠(L. Moritz)의 학설로 생물이 새로운 과제에 당면해 피로를 느낄 때 소멸된 자신의 에너지를 회복시키려는 욕구로부터 ‘놀이’가 생긴다고 풀이한다. 이 두 가지의 설은 서로 모순 되어 보이지만 현실적으로 인간의 행동을 관찰해 보면 ‘여가’가 있을 때 ‘놀이’를 한다는 것과 ‘일’에 지쳐 기분전환을 하려고 ‘놀이’를 찾는 경우의 두 가지 면을 포착한 것으로 볼 수 있다.

반복 이론은 스탠리 홀(S. Hall)의 학설로 진화의 과정을 반복·재현함으로써, 원시적인 본능을 제거하고 진화에 유익한 결정적 행동이 계승·유지되게 하려는 기능을 ‘놀이’가 갖는다는 것으로서 인류의 선조가 계속해 왔던 행동의 흔적이며 아마도 본래는 종교적인 의식으로 이루어진 행동일 것이라는 주장이다.

준비·연습 이론은 칼 그로스(K. Gross)의 학설로 놀이는 인간의 본능에 의해 생기는 것이지만 현재의 적응 행동으로서 나타나는 것이 아니고, 미래에 인간이 성숙 하였을 때 적응을 위한 준비 또는 예비연습으로서 필수적으로 유용한 활동의 수단이라고 풀이한다.<sup>17)</sup>

이상에서 살펴본 고전적 놀이 이론은 두 쌍으로 이루어진 것 같다. ‘놀이’에 대하여 잉여 에너지 이론은 휴식 이론과는 모순된 설명을 하고 있다. 왜냐하면 어떤 사람의 활동은 새로운 에너지를 창조하기 위한 수단과 잉여 에너지를 소모하기 위한 수단 모두는 아니기 때문이다. 마찬가지로 준비·연

---

17) 유덕희, “놀이와 음악지도에 관한 고찰”, (음악교육연구 제13집, 한국음악교육학회, 1994), p.1-3

습 이론은 미래에 대한 준비로 놀이를 설명하는 반면, 반복 이론은 과거에서 놀이의 근원을 찾고 있다. 따라서 고전적 놀이 이론 중 어느 것도 모든 놀이 상황에 대한 원인을 설명하는 데 적당하지 못하다. 모두 ‘놀이’에 대해서 하나의 해석을 내렸고 그 해석의 정확성이 검토되지 않았지만 현대적 놀이 이론을 형성하는 기초를 마련하였으며 ‘놀이’를 다각적으로 고찰할 수 있는 이론적 근거를 제시하였음은 분명하다.

#### 나. 현대적 놀이 이론

**<표 2>** 현대적 놀이 이론

놀이 이론	대표 학자
정신 분석 이론	Freud
인지 발달 이론	Piaget, Vygotsky, Bruner, Sutton Smith
각성 조절 이론	Berlyne, Ellis, Fein
상위 의사소통 이론	Beateson

프로이트(Freud)의 정신 분석 이론은 인간의 행동을 설명하면서 어떤 행동도 그 원인이 없이 일어나지 않는다고 보고 있다. 따라서 아동의 놀이 활동도 저절로 일어나는 것이 아니고 그 아동의 감정과 소망에 의해서 결정된다는 것이다.<sup>18)</sup>

피아제(Piaget)는 인지 발달의 대전제를 다음과 같이 설명하고 있다. “아동이 성장해 가고 경험이 풍부해 짐에 따라서 정신적으로 더 많은 정보를 축적하고, 또 그 정보를 인출 및 적용하는 새롭고도 효과적인 방법을 구성하게 됨으로 사회적 적응을 용이하게 해준다.” 피아제는 모든 지적행동이

18) <http://www.nol2i.com/>, “놀이란 무엇인가?”

동화(assimilation)와 조절(accommodation)간의 평형(equilibrium)을 통해 이루어진다고 가정하면서 적응행동으로서의 ‘놀이’와 모방을 구별해서 놀이는 조절보다 동화가 우세하게 작용되는 상황인데 반해서 모방은 조절의 연속이라고 설명하였다. 또한 피아제는 ‘놀이’가 연습게임, 상징게임, 규칙이 있는 게임 세 단계로 진행된다고 주장하였다. 놀이 발달 과정 중에 가장 먼저 나타나는 연습놀이는 감각운동기의 어린이가 신체의 감각운동을 연습하는 즐거움 때문에 그 행동을 반복하는 놀이이다. 두 번째 단계는 만 2세경에 나타나는 상징놀이로 가작화된 표상이 내포되는 놀이이며 마지막 단계인 규칙 있는 게임은 구체적 조작기의 어린이들이 주로 한다는 것이다.

러시아 심리학자 비고츠키(Vygotsky)는 인지 발달에 미치는 놀이의 영향을 피아제 보다 더 강조하였다. 그에 의하면 유아기 어린이는 사물과 의미를 분리하여 사고 할 수 없기 때문에 추상적 사고가 불가능 하다고 한다. 그래서 유아기 어린이는 실제로 말을 보지 않고는 달리는 말에 대해 생각을 할 수가 없다는 것이다. 그러나 가상놀이를 하면서 나무 조각을 말로 사용하는 경험을 통해 사물로부터 의미를 분리하여 생각 할 수 있게 된다. 즉 놀이과정을 통해 유아기 어린이의 추상적 사고력이 발달된다는 것이다.

각성 조절 이론은 행동적 학습이론에 기초하여 인간의 각성을 적정 수준에 유지시키려는 중추 신경 조직의 욕구를 만족시키기 위해 놀이를 한다고 설명하는 이론이다. 벨린(Berlyne)에 의해 제기 되었고, 엘리스(Ellis)와 페인(Fein)에 의해 수정 보완 되었다. 벨린에 의하면, 인간은 자극이 과도한 상황에서는 각성이 높은 수준으로 증가하고 이로 인해, 자극을 감소시키는 활동에 참여한다. 예를 들어 신기한 사물을 접하여 각성이 높은 수준으로 증가하면 그 사물을 탐색하여 친근하게 됨으로써 각성을 감소시킨다. 반대로 자극이 충분치 못한 상황에서는 각성이 낮은 수준으로 감소하여 싫증을 내게 된다.

엘리스는 각성을 적정 수준으로 유지시키는 ‘자극 추구 활동’을 놀이로 간주하였다. 예를 들어 기존의 방식으로 미끄럼 타는 것에 싫증이 난 어린이는 누워서 미끄럼을 탐으로써 자극을 증가시킬 수 있다. 그러므로 놀이는 낮은 각성 단계에서 발생하는 자극 생산 활동이라고 할 수 있다.

페인도 엘리스의 의견에 동조하여 놀이는 유기체가 필요로 하는 다양한 자극을 제공한다고 주장하였다. 흔히 부모들이 위험하다고 생각하는 불장난이나 괴물놀이를 유아기 어린이들은 즐겨한다. 어린이들은 이러한 놀이를 통해 놀이가 아닌 다른 활동에서는 얻기 어려운 자극을 찾는 것이다.

베이트슨(Beateson)은 인류학적 체계이론을 사용하여 놀이의 상위의사소통적 측면에 집중한 놀이 이론을 소개하였다. 놀이의 여러 상황과 사물 등을 함께 놀이하고 있는 친구에게 이해시키기 위한 상위의사소통으로, 예를 들면 친구에게 ‘우리가 지금 가짜로 싸우는 중이라고 그러자’라고 말함으로써 자신의 가작화된 행동을 상대방에게 알리는 것이다. 어린이들의 놀이 중에 행동은 실제상황에서의 행동과 의미가 다르다. 앞서 언급했던 것 같이 놀이는 실제상황과 다른 틀 속에 있기 때문이다. 만일 놀이 배경이 친구에게 알려지지 않았다면 가짜로 때리는 것을 진짜로 때리는 것으로 오해할 수 있다. 이와 같이 어린이가 상위의사소통경험을 함으로써 놀이 중에 자신이 맡은 역할에 짜 맞추는 능력이 촉진된다고 베이트슨은 강조하였다.<sup>19)</sup>

그리고 셔튼-스미스(Sutton-Smith)와 부르너(Bruner)는 인지적 적응 틀에 기초한 행동적 다양성의 근거로서 놀이를 강조하였다. 부르너는 놀이가 유기체의 적응능력 신장에 기여한다는 점에서 놀이의 중요성을 강조하였는데, 개인은 놀이의 안전한 제한 내에서 놀이를 통하여 새로운 행동과 아이

---

19) 이숙재, 「유아를 위한 놀이의 이론과 실제」, (서울: 창지사, 1999), p.36-43.

디어의 조합을 시도해 볼 수 있다. 이렇게 함으로써 개인은 더 심각한 맥락에 적용 할 새로운 행동이나 전력을 발달시킬 수 있다는 것이다. 셔튼-스미스는 아동의 신장 놀이에서 아동이 대상이나 사람을 그것이 아닌 다른 것으로 가장하는 성질의 중요성을 강조하였다. 이러한 가장을 통해 아동은 기존의 의미구조에서 해방되어 다양한 사고능력을 개발시킬 수 있다.<sup>20)</sup>

위에서 살펴 본 바와 같이 놀이에 대한 이론적 시각은 정신 분석 이론, 인지 발달 이론, 각성 조절 이론, 인류학적 체계 이론등 학자들마다 조금씩 시각은 다르나 놀이가 아동의 전인적 발달에 기초가 된다는 데 의견을 같이 하고 있다.

### 3. 놀이의 교육적 가치

아동들의 전인적 기초가 되어 통합적인 아동 발달을 도모하는 놀이의 교육적 가치를 신체·사회성·인지·언어·정서 및 창의성 발달의 측면에서 좀 더 자세히 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 놀이는 아동의 신체적 발달을 돕는다.

근육과 뼈 등 몸의 각 부분이 자리 잡아 가는 유아와 아동 시기에, 이를 강화하기 위해 활발히 움직이고 스스로 사용해야 하는데, 놀이는 이러한 제반 여건을 가장 효율적이고 자연스럽게 해결해 준다. 이런 양적인 신체 성장과 함께 신체의 세련된 기술을 익히는 기회를 갖게 되며 자연과 더불어 놀이를 하면서 생리기능을 정상적이고 원활하게 발달시킬 뿐 아니라 자신의 신체를 조절하는 능력을 터득하게 하고, 다양한 놀이 동작을 함으로

---

20) 정금자, 「유아 놀이 지도의 이론과 실제」, (서울: 교육과학사, 1999), p.41-48.

써 바른 자세를 형성 할 수 있게 한다.

둘째, 놀이는 아동의 사회성을 길러준다.

놀이는 그 특성상 함께 하는 사람과 눈높이를 맞추고 다른 사람들의 생각을 이해하고 그 이해를 바탕으로 자신의 생각을 전달하며 마음을 열어야만 가능하다. 여럿이 함께 노는 동안 친구가 되면 사람을 사귀는 기술을 자연스럽게 익히게 된다. 즉, 상대방을 받아 주고 양보하고 차례를 지키며 서로의 입장을 생각해 주고 약속을 지키는 등의 사회생활이 바로 놀이를 통하여 습득되는 것이다. 그러한 과정 속에서 친구들과 협동하며 친하게 노는 경험 뿐 아니라 경쟁하고 싸워도 보면서, 사회적인 인간으로 성장하게 되는 것이다.

셋째, 놀이는 아동의 지적 발달을 돕는다.

아동은 놀면서 스스로 많은 것을 깨달아 간다. 공동체 안에서 생긴 갈등을 해결하기 위해 주위에 많은 자료들을 찾고 활용하면서 새로운 환경에 적응해 나간다. 또 놀이를 통해 학습에 중요한 주의집중력을 기르기도 한다.

넷째, 놀이는 아동의 창의성을 자극하여 성장하게 한다.

아동은 호기심이 많다. 여러 가지 장난감을 가지고 노는 동안 스스로 많은 것을 터득하게 되며 이것은 곧 일상과 연결되어 진다. 또한 놀이는 정해진 틀 속에서 나름대로 변화의 묘미를 발휘 할 수 있다. 규칙과 방법이 상황에 따라 달라지는 가운데 더 나은 놀이를 개발하여 그에 따라 놀이는 발전하게 되고, 아동의 창의성 역시 발전하게 되는 것이다. 또한 놀이는 가정이나 학교에서 경험하지 못했던 여러 가지 일들을 경험하고 학습할 기회를 제공한다. 즉, 놀이는 아동이 현실 세계를 가상의 놀이세계 속으로 끌어 들임으로써 다양한 상황을 만들게 하는데, 이 또한 아동의 창의성 발달로

이러하게 한다.

다섯째, 놀이는 심리적 안정과 긍정적인 자아관을 가지게 한다.

놀이는 아동이 가지고 있는 감정과 생각 또는 행동의 긍정적인 면을 확대, 발전 시켜주고, 부정적인 면을 축소, 근절시킬 수 있는 기회를 제공해 줌으로써 건전한 정서 발달을 돕는다. 실제 생활 속에서 충족시키지 못한 욕구와 소망이 놀이 속에서 충족되는 경우가 많다. 예를 들어, 심하게 야단을 맞은 아이가 나가서 친구들과 어울려 놀다가 돌아와서는 언제 그랬느냐는 듯이 행동하는 것은 바로 놀이를 통하여 불만을 해소하고 안정을 찾았기 때문이다. 그리고 아동은 자기 스스로 놀이를 계획하고 진행하고 마무리 짓는 과정 속에서 문제해결 능력을 향상시키고 동시에 현실감 있는 자아상을 그려 볼 수 있는 기회가 된다.<sup>21)</sup>

이와 같이 놀이를 수행함으로써, 교육에서 다룰 수 없는 인간교육을 ‘교육’과 ‘놀이’의 조화 속에서 아동은 건강한 인간으로 성장하게 되므로 매우 중요한 교육적 가치를 지닌다.

#### 4. 음악놀이의 교육적 가치

앞에서 살펴보았듯이 아동에게 놀이는 놀이 자체로 교육적인 큰 가치를 가지고 있음을 알 수 있다. 따라서 놀이가 많은 전문분야 교육프로그램 중에 포괄적으로 사용되어지는 것도 이런 맥락에서 이해해 볼 수 있다.

이러한 놀이가 놀이 자체가 아닌 교육적인 프로그램으로 쓰이고, 음악 본

---

21) 김지현, “놀이 활동을 통한 음악 개념의 지도 방안 연구-초등저학년 중심으로”, (성신여대 교육대학원, 2002), p.18-19. 재인용.

질에 담겨져 있는 놀이의 성질을 효과적으로 살려내기 위해서는 각 분야 학습에서의 학습목표와 학습과정에 맞는 놀이가 연구·개발 되어야 하는데, 음악놀이 학습이 음악 교육적 측면에서는 어떤 교육적 효과가 있는지 살펴보면 다음과 같다.

음악놀이는 음악을 재료로 하여 대·소 근육 활동, 신체 여러 기관의 협응력, 사물의 개념 파악, 사회성, 창의성, 감수성 등의 여러 영역과 관계를 맺게 하는 놀이이다. 이로 인하여 음악적 감각이 개발 될 뿐만 아니라 성장을 함께 도모하게 되는 것이다. 자발적으로 음악활동을 하는 가운데 아동은 자신의 세계에 맞는 다양한 경험을 체득함으로써 무의식적으로 자연스럽게 활발한 성장을 거듭하게 된다. 적당한 반복으로 인하여 아동은 스스로 성취 목표를 설정하고, 그 목표에 도달하고자 몰입하거나 노력 할 것이며, 음악 활동의 결과보다는 과정과 활동 그 자체를 인정해 줌으로써 아동은 따뜻한 만족감을 가지게 되고, 더 나은 목표를 향하여 힘차게 전진하게 된다. 더욱이 즐거운 음악놀이를 통하여 아동의 모방성, 탐구성, 집중성, 창의성, 표현성 등이 적절한 격려를 받을 때, 이들 능력의 엄청난 발전과 함께 새로운 세계를 향한 훌륭한 동기유발이 이루어 질 수 있는 것이다. 22) 이는 곧 음악놀이가 인지적, 신체적, 사회적, 창의적, 정서적 발달 측면에서 교육적 가치가 있을 뿐만 아니라 특히 음악적 성장을 이루게 하는 기초를 충분히 제공해 주고 있음을 의미한다.

칼 오르프(C. Orff)는 “음악 학습이 놀이와 대화 노래, 신체동작, 악기 연주 등이 통합되어 이루어지는 총체적인 체험이어야 한다.”23)라는 말을 통해 음악 학습에 있어서 놀이 활동의 중요성을 강조 하였다.

일반적인 놀이의 가치를 통해 본 음악놀이의 교육적 가치를 조영식은 다

---

22) 김정화, 「유아교육을 위한 유아음악놀이지도」, (서울: 학문사, 1998), p.9.

23) 이흥수, 「음악교육의 현대적 접근」, (서울: 세광음악출판사, 1990), p.352.

음과 같이 정의 하였다.<sup>24)</sup>

첫째, 음악놀이는 음악 요소의 구성에 대한 개념을 습득하므로 지적인 발달을 가져온다. 즉, 리듬, 가락, 조성, 형식, 화성, 박, 음계, 빠르기, 셈여림, 음색 등의 음악 구성 요소를 분석·변별·관찰·비교·분류·서열짓기·해석·추리함으로써 개념을 이해 할 수 있고, 나아가 창조 할 수 있는 지적 능력이 개발된다.

둘째, 음악놀이는 사회성 발달을 가져온다. 아동들은 서로 협동하고 경쟁하는 등 놀이에 참여함으로써 규칙과 질서를 지키고, 타인과 함께 조화를 이루는 협동심, 책임감, 단결심을 기르며, 인내심, 절제, 융화능력, 도덕성 훈련, 집단에 대한 올바른 태도를 형성하게 된다.

셋째, 음악놀이는 신체 발달을 가져온다. 아동은 놀이를 하는 동안 신체를 많이 움직이게 된다. 신체 표현 활동이나 가창, 악기 연주 등의 다양한 음악 놀이 활동을 통하여 신체의 대·소 근육의 발달, 시각과 청각 및 촉각이 발달하며, 신체 조절 능력 및 균형유지의 능력, 민첩성이 발달한다.

넷째, 음악놀이는 언어발달을 가져온다. 음악놀이에 관련된 제반 개념을 습득하여 이해 할 수 있고, 노래 부르기와 노래의 모방, 또래와의 의사소통, 노랫말을 통하여 언어발달을 촉진시켜 준다.

다섯째, 음악놀이는 아동의 정서를 발달시킨다. 아동은 자신이 표현하고 싶은 욕구를 음악놀이를 자연스럽게 표현하게 되므로 즐거움과 만족감을 느낄 수 있으며, 특히 음악놀이를 통하여 심미적인 음악체험을 함으로써 감정이 풍부해 지며, 음악에 대한 아름다운 정서를 기를 수 있다.

음악수업은 어린이들의 수준에 비해서 너무 급진전 되어도 안 되고 너무

---

24) 조영식, “초등학생의 음악적 개념 형성을 위한 음악 놀이 활동에 관한 연구”, (춘천교대 교육대학원, 1999), p.11.

느리게 진전 되어서도 안 되며 특히 기초단계(1~4학년)에서는 더욱 이 점이 중요하다. 이 시기에는 감각 심동적 놀이 또는 규칙성 있는 놀이와 연관된 측면에서 놀이중심의 학습 방법이 중요한 역할을 할 수 있다.<sup>25)</sup>

위와 같이 음악 놀이 학습은 아동들에게 매우 흥미 있으면서도 의미있는 음악적 경험을 제공해 주며, 능동적이고 적극적인 자기 주도적 음악 활동을 할 수 있도록 하는 방법임을 알 수 있었다. 따라서 놀이가 아동의 생활 속에서 많은 부분을 차지하는 만큼 음악 놀이 활동을 통해 아동의 음악적 성장을 도모해야 할 것이다.

---

25) 장창환 · 조효임 · 이동남, 「초등음악과 지도법」, (서울: 삼호출판사, 1997), p.11.

### Ⅲ. 초등학교 3,4학년 아동을 위한 음악놀이 활동

#### 1. 초등학교 3,4학년 아동의 발달적 특징

교사가 음악 수업을 계획하고 지도하는데 있어서 수업대상자의 음악적 능력과 특성에 대한 정보를 수집하는 것은 얼마나 효과적인 수업으로 이끌어 갈 것인가의 계기를 마련해 준다. 그러므로 초등학교 3,4학년의 아동들이 이 시기에 어떤 음악적 능력을 가지고 있으며, 어떻게 음악을 이해하고 받아들이는지, 즉 아동들의 음악적 세계를 파악하는 것은 대단히 중요한 일이다. 이에 연구자는 초등학교 3,4학년 아동들의 음악적 발달 특징을 살펴보고, 그에 따른 음악 지도 방향에 대해 알아보고자 한다.<sup>26)</sup>

이 시기의 아동들이 보여주는 중요한 발달 측면은 일반적으로 청각각과 음악적 사고력이다. 이는 음악 활동에 있어서 가장 기본적인 능력이며 동시에 주로 음악 학습을 통해서 길러지는 능력이다. 또, 초등 3,4학년의 시기가 청각각과 음악적 사고력을 발달시키기에 가장 적합한 시기이다.

청각각이란 소리의 높고 낮음, 길고 짧음, 화음, 음색, 음질 등의 모든 물리적 음향 상태를 식별하는 능력을 뜻하며, 청각 기관을 통해 들려오는 음향이 어떤 것인가를 식별하는 감각의 예민성은 음악을 수용하고 표현하는데 있어서 가장 기본이 되는 요소이다. 3,4학년 시기의 청각각은 일생 중 가장 예민한 상태에 이르게 되며 10세 이후부터는 쇠퇴하기 시작한다. 따라서 이 시기에 아동들로 하여금 그 음향의 상태에 주의를 기울이고, 음향들의 같고 다를 수 있도록 유도함으로써 청각각과 예민성을 높여

---

26) 이흥수, 「음악교육의 현대적 접근」, (서울: 세광출판사, 1990), p.168-174 요약

주어야 한다.

또, 이 시기의 아동들은 이미 발달 단계상 수 개념이 충분히 발달하고, 음계 조직을 파악할 수 있기 때문에 음악 수리적 사고가 가능하다. 따라서 이 시기에 악보를 보며 계이름으로 부르기와 악보적기를 배워야 한다.

악보의 이해와 사용에는 음의 길이와 높이에 대한 감각뿐만 아니라, 주어진 음과 다른 음들과의 관계에 관한 논리적 사고가 요구되기 때문에 교사는 아동들로 하여금 보표에 적혀 있는 음들을 논리적 사고를 거쳐 음향으로 전환하는 과정을 경험하게 하고, 그것을 소리로 전환하는 요령을 반드시 터득할 수 있게 해 주어야 한다.

이 시기의 아동들은 신체적 발달 측면에서도 빠른 성장을 보이는데 특히 손의 감각과 손의 크기를 비롯하여 손놀림의 변화, 체격의 변화가 두드러져 음악 활동과 깊은 관계가 있다. 또, 악보를 논리적으로 이해 할 수 있을 뿐만 아니라, 무리 없이 악기를 다룰 수 있는 신체적 조건을 갖추게 되기 때문에 이때부터 본격적인 악기를 배울 수 있도록 하는 것이 좋다.

이때, 3,4학년 아동들에게 음악에 대한 기호는 확고하게 형성된다. 일반적으로 사람들은 9-10세 까지 어떤 음악을 가장 많이 접해왔는가에 따라 각자의 기호가 결정되기 때문에 이 시기에 교사가 아동들에게 어떤 음악을 많이 경험하게 했는가는 매우 중요하다. 따라서 이 시기의 아동들에게 다양한 종류의 악곡, 질적으로 수준 높은 악곡을 접할 수 있도록 기회를 많이 제공해 주어야 한다. 그 외에도 어휘력과 지력, 상상력의 면에서도 현저한 발달을 보이며, 이러한 발달이 음악의 내용을 이해하거나 음악적 개념을 형성하는데 있어서 결정적인 역할을 하게 된다.

아동들이 이러한 음악적 발달 특징을 바탕으로 하여 음악적 능력을 향상시킬 수 있는 보다 다양하고 체계적인 프로그램을 경험한다면 폭넓은 음악

적 성장을 가져오게 될 것이다. 따라서 교사는 중학년 아동들의 음악적 발달 특징에 맞추어 이 시기에 가장 필요하고, 효율적인 음악적 경험이 무엇인가를 숙고하여 적절한 활동의 기회를 마련해 주어야 할 것이다.

## 2. 3학년 음악 교과서 내용 분석

학습지도안 제시를 위하여 제 7차 교육과정에 준하여 3학년 음악 교과서의 내용을 이해, 가창, 기악, 창작, 감상 활동으로 분류하고, 체재별로 지도되어야 할 학습 내용을 살펴본다.

<표 3> 3학년 음악 교과서 분석

번호	제 목	영 역	학 습 내 용
1	꼬까신	이해, 가창	- 다장조 음계 익히기 - 노래 부르며 리듬 치기
2	참새 노래	가창, 창작	- 가사 바꾸어 노래 부르기 / 돌림노래 부르기 - 가락의 흐름을 나타내며 부르기
3	구슬비	가창, 기악	- 노래에 맞추어 실로폰 연주하기
4	소풍	이해, 가창, 기악	- 셈여림을 표현하며 노래 부르기 - 같은 가락, 다른 가락, 비슷한 가락 찾기 - 노래에 맞추어 리코더 연주하기

5	미뉴에트	감상	- 3박자의 춤곡 감상하기
6	실구대 소리	이해, 가창,	- 장구의 구음 알아보기 - 장단 치며 노래 부르기
7	명주 모내기소리	감상	- 메기는 소리와 받는 소리를 구분해 듣기
8	리듬 악기 노래	가창, 기악	- 가사 바꾸어 노래 부르기 - 여러 리듬 악기로 리듬 합주하기
9	아라비아 춤과 갈대피리 춤	감상	- 두 음악의 박자, 빠르기, 분위기를 비교해 듣기
10	자장가	감상, 창작, 기악	- 여러 사람이 부른 자장가 듣기 - ‘미’, ‘라’ 두 음으로 가락 지어 실로폰 연주하기
11	고기잡이	가창, 이해	- 첩표에 유의하여 노래 부르기 - 가락의 흐름을 그려보고, 같은 가락 찾기 - 여러 가지 리듬 이어 치기
12	시계	가창, 기악	- 화음의 어울림 느끼며 돌림노래 부르기 - 노래에 맞추어 실로폰 연주하기
13	<아들의 여인 제 1 모음곡> 중 ‘전주곡’	감상	- 음악이 부드럽게 이어서 연주 될 때와 한 음 한 음 끊어서 연주할 때를 비교하며 듣기

14	메롱이 소리	가창, 창작	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 매미의 울음소리를 흉내낸 부분 듣고 따라 노래 부르기</li> <li>- ‘미’, ‘라’, ‘도’ 세 음을 사용하여 즉흥적으로 가락 만들기</li> </ul>
15	숲	감상	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 악기 소리에 유의하여 듣기</li> </ul>
16	‘리’ 자로 끝나는 말은	가창, 기악, 창작	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 손뼉 치며 돌림노래 부르기</li> <li>- 멜로디언으로 화음 반주하기</li> <li>- 재미있는 가사로 바꾸어 부르기</li> </ul>
17	바둑이 방울	이해, 기악	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 같은 가락, 다른 가락 구별하여 연주하기</li> <li>- 기악합주 하며 느낌 이야기하기</li> </ul>
18	헝가리 춤곡	감상	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 빠르기 변화에 유의하여 듣기</li> </ul>
19	옥수수 하모니카	이해, 가창, 기악	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 다장조의 음계 익혀 노래 부르기</li> <li>- 다장조의 음계 익혀 합주하기</li> </ul>
20	흥겨운 우리 장단	이해, 기악	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 여러 가지 악기의 특성 알아보기</li> <li>- 장단을 익혀 장구, 소고 연주하기</li> </ul>
21	잠자리	이해, 기악	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 4박자 리듬패턴 익히기</li> <li>- 리코더 연주하기</li> </ul>
22	음악 이야기	창작	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ‘도깨비 방망이’의 이야기 듣고 여러 가지 그림과 음악으로 표현하기</li> </ul>
23	청어 엮자	가창	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 장단 치며, 주고받으며 노래하기</li> </ul>

24	가을바람	이해, 가창, 기악	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 4박자 셈여림 표현하며 부르기 /</li> <li>가락의 흐름을 비교하며 노래하기</li> <li>- 반복되는 리듬 찾아 리듬 치기</li> <li>- 두 가락을 비교하여 멜로디언 연주하기</li> </ul>
25	동물의 사육제	감상	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 각 음악의 빠르기, 음색, 가락의</li> <li>흐름에 주의하여 듣기</li> </ul>
26	작은 별	가창, 기악	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 계이름으로 리듬 치며 노래하기</li> <li>- 지휘에 맞추어 기악 합주하기</li> </ul>
27	허재비	가창	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 듣고 부르기로 가락을 익혀 노래</li> <li>부르기</li> </ul>
28	<홍보가> 중 '박타령'	감상	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 이야기가 어떻게 음악으로</li> <li>표현되는지 듣기</li> </ul>
29	즐거워지네	이해, 기악, 가창, 창작	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 3박자 리듬패턴 익혀 리듬악기</li> <li>연주하기</li> <li>- 박자짓기에 맞추어 노래 부르기</li> <li>- 새로운 리듬 만들기</li> </ul>
30	아리랑	가창, 감상, 이해	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 민요의 멋을 살려 노래 부르기</li> <li>- 여러 가지 아리랑 들어 보기</li> <li>- 우리나라 관악기에 대해 알아</li> <li>보기</li> </ul>
31	누구를 닮을까	가창, 기악	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 3박자 셈여림 표현하며 노래</li> <li>부르기</li> <li>- 리코더 연주하기</li> </ul>

### 3. 3학년 제재별 음악지도 내용 선정

앞서 분석한 음악교과서 내용을 토대로 하여 이해, 가창, 기악, 창작, 감상 영역별로 그 성격을 가장 잘 띄고 있는 제재곡과 학습주제를 각각 2곡씩 선정한다. 그리고 초등학교 3,4학년 아동의 발달적 특징을 고려하여 개발한 놀이를 통해 기대하는 학습목표를 다음과 같이 표로 제시한다.

<표 4> 3학년 제재별 음악지도 내용 선정

영역	제재곡	학 습 목 표
이해	잠자리	“Music Telephone”을 통하여 여러 가지 리듬패턴을 옆 사람에게 바르게 전달해 보고, 리듬카드 중에서 자신이 들은 리듬과 같은 리듬카드를 찾을 수 있다.
	즐거워지네	제재곡에 사용된 주요 리듬패턴을 익혀 구음으로 “오스티나토” 할 수 있다.
가창	옥수수 하모니카	“Living piano”를 통하여 다장조의 음계를 익히고, 제재곡을 계명창 할 수 있다.
	아리랑	세마치장단을 바르게 익혀 장단을 치며 “진풀이”를 통해 민요를 흥겹게 부를 수 있다.

기 악	작은 별	“피아노 귀로”라는 악기를 만들어 연주하며, 반복되는 가락과 뛰어가는 가락과 차례로 가는 가락을 느낄 수 있다.
	실구대 소리	여러 방법으로 자진모리의 장단을 바르게 익히고, “뽕빠레 마라카스”로 자진모리장단을 연주 할 수 있다.
창 작	‘리’자로 끝나는 말	일정한 음절로 끝나는 단어를 생각하여 빙고 놀이를 하면서, 노래의 가사를 재미있게 창작 할 수 있다.
	시계	“코끼리 아저씨” 놀이를 통하여 4분 음표와 8분 음표를 이용해 4박자 리듬 패턴을 만들 수 있다.
감 상	아를의 여인 1모음곡중 전주곡-비제	음악을 듣고, 이어서 연주되는 부분과 끊어서 연주되는 부분을 찾아 구별하여 “신체표현” 하고, 악기로 연주 할 수 있다.
	헝가리 춤곡 -브람스	음악을 듣고, ABA형식을 구별하여 두가지 소리의 “탬벌즈”란 악기를 만들어 A부분과 B부분에 맞추어 연주하고, 신체표현 한다.

#### 4. 음악놀이 활동 지도안

(1) 이해 영역

i. < 뮤직 텔레폰 - Music Telephone >

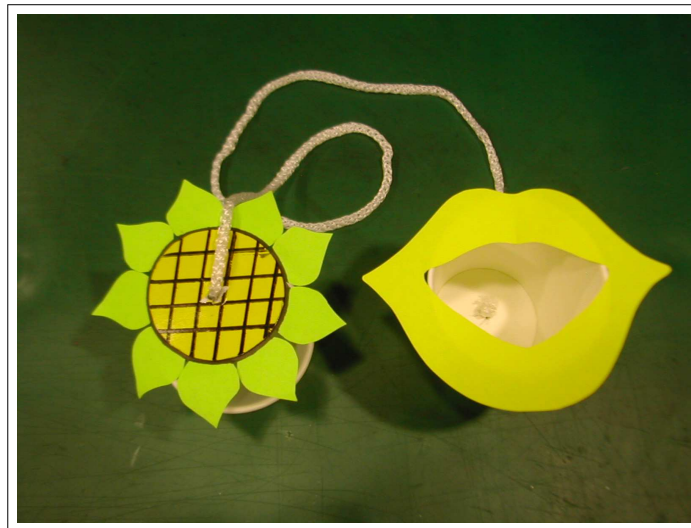
단 원 명	잠자리
본시 주제	짝과 함께 리듬놀이를 해 보자.
학습 목표	여러 가지 리듬패턴을 옆 사람에게 바르게 전달해 보고, 리듬카드 중에서 자신이 들은 리듬과 같은 리듬카드를 찾을 수 있다.
준 비 물	종이컵 2개, 털실(또는 실), 가위, 색종이, 풀
학습 활동	<p>① 4/4 박자에 사용될 수 있는 여러 가지 리듬을 찾아본다.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>4/4 ♩ ♩ ♩ ♩   ♩ ♩ ♩ ♩   ♩ ♩ ♩ ♩   ♩ ♩ ♩ ♩  </p> <p>♩ ♩ ♩ ♩   ♩ ♩ ♩ ♩   ♩ ♩ ♩ ♩   ♩ ♩ ♩ ♩   </p> </div> <p>② 여러 가지 리듬이 익숙해질 수 있도록 손뼉치기 한다.</p> <p>③ 리듬을 구음으로 바꾸어 소리내 본다. (쉽표= ‘쉽’으로) 예) 타 타 티티 타   타 타 타 쉽   타 타 티티 티티</p> <p>④ 교사는 위 리듬패턴의 리듬 카드를 만들어 교사가 제시하는 카드를 보고 구음으로 소리 낼 수 있는지 확인한다.</p>

⑤ ‘뮤직 텔레폰(Music Telephone -음악전화기)’ 만들기

- 종이컵 2개의 바닥에 볼펜심이나 연필심으로 구멍을 작게 뚫는다.
- 뚫은 구멍에 털실을 적당한 길이로 잘라 매듭을 지어 두개의 종이컵을 연결한다.
- 귀에 대고 들을 컵과 입에 대고 말할 컵을 각각 색종이로 꾸민다.

예) 귀에 대는 컵 = 꽃 모양, 입에 대는 컵 = 입술 모양

<사진 1> 뮤직 텔레폰 (Music Telephone)



- ⑥ 모뎀을 나누어 한 모뎀씩 나와 한 줄로 길게 늘어서게 하고, 마지막 모뎀원은 칠판 앞에 서도록 한다.

⑦ 교사가 첫 번째 아동과 기다리는 모둠만 볼 수 있게 앞서 배운 리듬카드 중 한 장을 제시한다.

⑧ 리듬카드를 본 첫 번째 아동은 다음 아동의 귀에 뮤직 텔레폰을 대고, 리듬카드의 리듬을 구음으로 전달한다.

⑨ 전달 받은 아동은 계속하여 다음 모둠원에게로 리듬을 전달하고, 마지막 아동은 들은 리듬을 리듬카드 중에서 찾아 칠판에 붙인다.

⑩ 정확하게 리듬을 전달한 모둠에게 칭찬과 보상을 한다.

- 놀이의 예) 교사가 제시한 리듬카드 → 본 리듬을 이해하여 구음으로 전달 → 들은 리듬을 리듬카드로 제시하여 확인

ii. < 우리들의 비트박스 >

단 원 명	즐거워지네
본시 주제	제재곡의 주요 리듬을 찾아보고, 리듬 악기로 쳐 보자. 주요리듬) 3/4 ♩ ♩ ♩    3/4 ♪ ♪ ♩ ♩    3/4 ♩
학습 목표	제재곡에 사용된 주요 리듬패턴을 익혀 구음으로 오스티나토할 수 있다.
준 비 물	3색 색종이. 매직
학습 활동	<p>① 악보에서 반복되는 리듬을 찾아본다.</p> <p>② 제재곡에 사용된 리듬패턴을 3가지 색 색종이에 적어본다. 예) 빨간 색종이 - ♩ ♩ ♩ , 노란 색종이 - ♪ ♪ ♩ ♩ 파란 색종이 - ♩</p> <p>③ 교사가 들려주는 악기소리(리듬막대 or 소고), 손뼉, 또는 구음으로 리듬을 듣고, 3가지 색의 색종이 중 해당하는 색종이를 뽑아들며 구음으로 리듬을 따라한다.</p> <p>④ 교사는 아동들을 세 모둠으로 나누어 각 리듬패턴에 맞는 가사를 붙여 오스티나토 할 수 있게 한다. 예) 1모둠 = ♩ ♩ ♩    “즐거워” 2모둠 = ♪ ♪ ♩ ♩    “하하호호” 3모둠 = ♩    “스마일~”</p>

⑤ 모두 다함께 시작 할 수 있도록 교사는 첫 소절을 다음과 같이 제시한다.

예) 3/4 ♩ ♩ ♩ | ♩ ♩ ♩ | ♩ ♩ ♩ | ♩ ♩ ||  
“다 함 께 입을 모 아 리듬 대 로 출발~”

⑥ 첫 소절을 모두 함께 외치고, 1모듬부터 자신의 리듬을 교사의 끝내는 신호가 있을 때까지 구음으로 계속한다.

⑦ 단, 2모듬은 1모듬의 리듬이 2번 반복된 후 시작 하고, 3모듬 역시 기다렸다가 2모듬의 리듬이 2번 반복된 후에 시작한다.

⑧ 3박의 리듬패턴을 바꾸거나, 구음의 내용을 달리 하거나, 더 많은 모듬으로 나누어 활동 할 수 있다.

⑨ 모듬과 리듬패턴을 바꾸어 놀이하고, 오스티나토를 바르게 이해한 모듬에게 칭찬과 보상을 한다.

(2) 가창영역

i. < 계이름 목걸이 & 도레미 신발 >

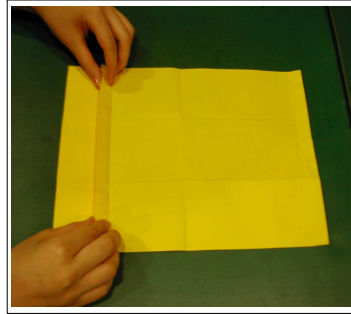
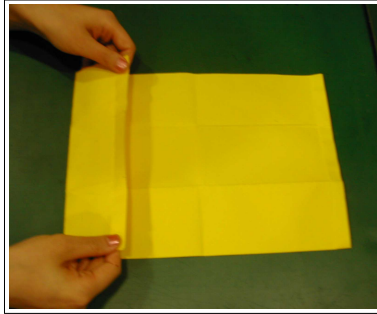
단 원 명	옥수수 하모니카
본시 주제	다장조의 음계를 익혀 노래 부르자.
학습 목표	Living piano를 통하여 다장조의 음계를 익히고, 제재곡을 계명창 할 수 있다.
준 비 물	두꺼운 도화지, 색도화지(8절), 매직, 색종이, 풀, 리본
학습 활동	<p>① 제재곡을 불러보고, 다장조 음계에 맞추어 신체 짚기 해본다.          예) 도- 발목, 레- 무릎, 미- 허리, 파- 배꼽, 솔- 어깨, 라- 귀, 시- 머리, 높은 도- 만세</p> <p>② 모둠을 나누어 ‘계이름 목걸이’를 만든다.          (한 모둠이 제재곡에 있는 7계명을 나누도록 한다.)</p> <p>③ ‘계이름 목걸이’ 만들기          - 두꺼운 도화지에 옥수수 모양을 그리고 자른다.          - 앞면에는 계이름을 쓰고, 뒷면에는 오선위에 계명을 그린다.          - 펀치로 목걸이 위에 구멍을 내어 리본을 연결하여 목걸이를 만든다.          - 크레파스나 색연필로 옥수수 목걸이를 꾸민다.</p>

<사진 2> 완성된 '계이름 목걸이' 앞면 과 뒷면



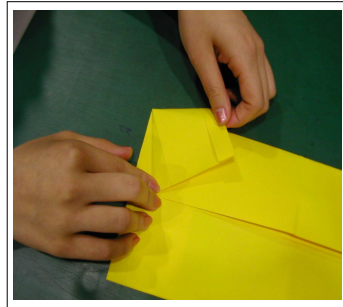
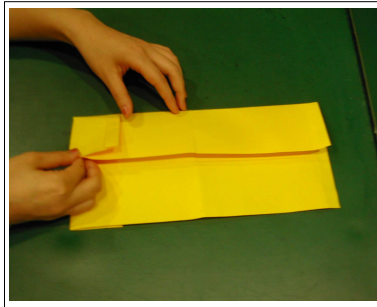
- ④ 제재곡을 계명창으로 부르게 하고, 익숙해지면 한 모듬씩 나와 목걸이를 걸고, 제재곡을 계명창 하면서 자신이 맡은 계이름이 나오면 자리에서 일어선다.
- ⑤ 모듬원 모두가 틀리지 않고 자신의 계이름에 일어난 모듬에게 칭찬과 보상을 한다.
- ⑥ 또, 다른 리빙 피아노, '도레미 신발'을 만들어' 신고, 위와 같은 방법으로 계명창 한다.

<사진 3-1> '도레미 신발' 만드는 순서-1



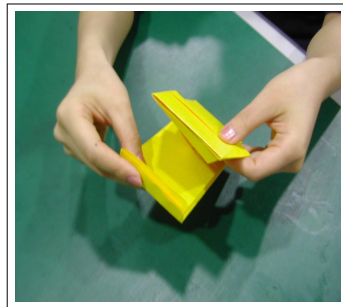
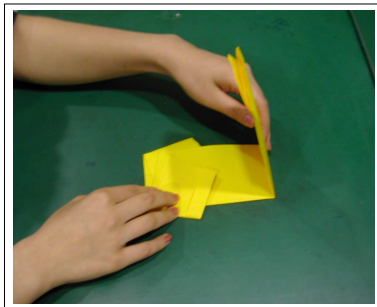
-도화지를 6분의1정도 접는다. -접은 윗부분을 1cm접는다.

<사진 3-2> '도레미 신발' 만드는 순서-2



- 3등분 하여 접는다. - 윗부분을 양쪽 접는다.

<사진 3-3> '도레미 신발' 만드는 순서-3



- 위로 올려 접는다. - 사진과 같이 끼워 넣고, 계이름을 붙인다.

<사진 3-4> 완성된 '도레미 신발'



- ⑦ 제재곡을 부르며 신발을 신은 아동들은 자신의 계명에 발을 내민다.
- ⑧ 다른 곡을 계명창하는 데에도 활용 할 수 있다.

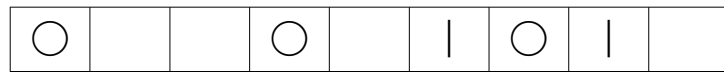
ii. < 진풀이 >

단 원 명	아리랑
본시 주제	자연스런 소리로 우리민요의 멋을 살려 장단을 치며 흥겹게 노래 불러 보자.
학습 목표	세마치장단을 바르게 익혀 장단을 치며 진풀이를 통하여 우리민요를 흥겹게 부를 수 있다.
준 비 물	뽕과리, 북, 소고 등의 국악기
학습 활동	<p>① 교사는 여러 가지 아리랑을 들려주며 각 지방의 특색 있는 아리랑에 대해 이해시키도록 한다.</p> <p>예) “ 밀양 아리랑의 전설 ”</p> <p>경기도 밀양의 부사에게는 ‘아랑’이라는 딸이 있었다. ‘아랑’은 외모뿐만 아니라 바느질과 글 솜씨가 뛰어났으며 마음씨도 예뻐 마을 사람들에게 많은 사랑을 받고 있었다. 그러던 중 관아에서 일하는 ‘통인’이 ‘아랑’을 사랑하게 되었다.</p> <p>어느 날 밤 달구경을 하러 나온 ‘아랑’에게 ‘통인’은 자신의 사랑을 고백했지만 받아들여지지 않자 자신의 칼로 ‘아랑’을 죽였다.</p> <p>그 이후 밀양에서는 이상한 일이 생겼다. 부사마다 부임하는 첫날 죽는 것이다. 그것은 자신의 억울한 죽음을 알리려는 ‘아랑’의 혼령 때문이었다. 그래서 모든 부사들을 밀양으로 부임하는 것을 두려워하고 있었는데 한 대담한 선비가 밀양에 부사로 가겠다고 자원하였다. 부임 첫 날 밤 ‘아랑’의 혼령이 부사에게 나타났다.</p>

부사는 왜 자꾸 부사에게 찾아오느냐고 물었고 혼령은 자신의 억울한 죽음을 밝혀 달라고 애원하였다.

날이 밝자 부사는 '아랑'의 죽음을 밝혀 한을 풀어 주었고, 그녀의 넋을 위로하기 위해 '아랑각'을 지어 주었다. 그 후에 밀양은 다시 평화로운 마을이 되었다.

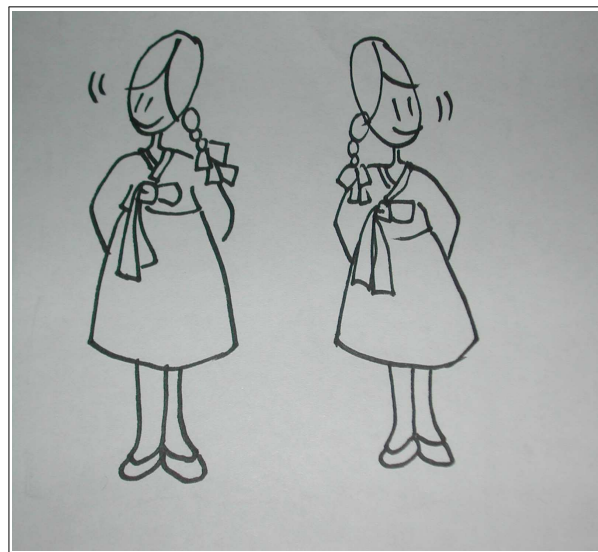
② 세마치 장단에 맞추어 무릎장단 또는 책상을 치며 제재곡을 부른다.



    덩                    덩            덕    콩    덕  
( 양손                    양손        오른손 왼손 오른손 )

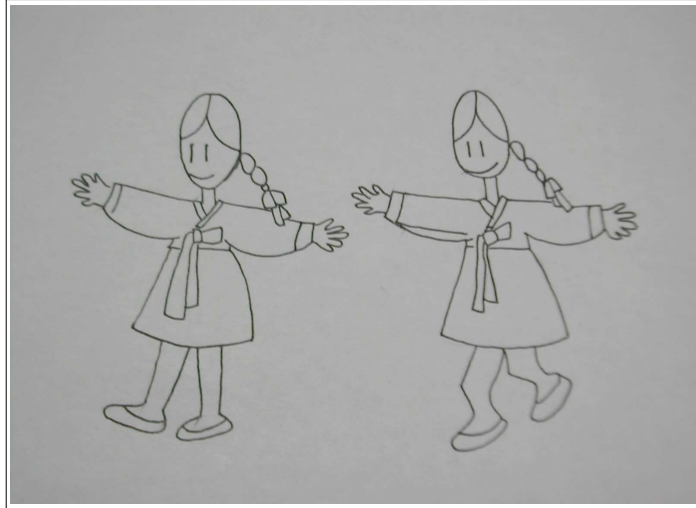
③ 교사가 들려주는 세마치장단에 맞추어 아리랑을 부르며 흥겹게 몸을 움직여 본다.

<사진 4-1> 고갯짓하며 걷기



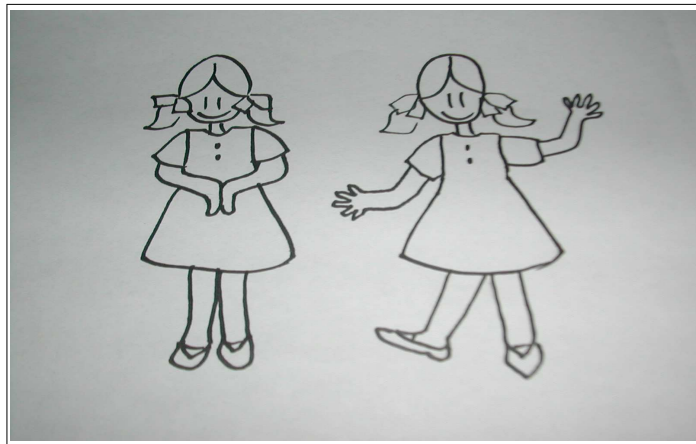
- 뒷짐을 지고 걸으며, 좌우로 고갯짓 한다.

<사진 4-2> 양팔 흔들며 걷기



- 양팔을 뻗어 오른손등과 왼손 바닥이 동시에 위를 향하게 했다가 반대로 뒤집는다.

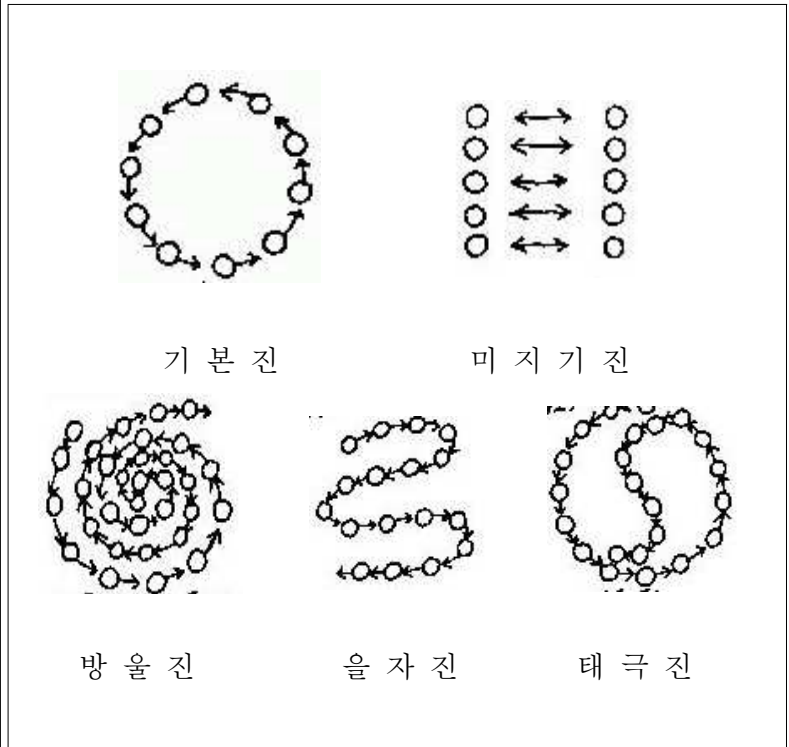
<사진 4-3> 박수치고 뛰기



- 몸을 움츠리며 박수를 쳤다가 왼손과 오른발을 위로 들며 한번 뛴다.

③ 진풀이 방법의 여러 종류대로 장단을 느끼며 한 줄로 걸으면서 노래부른다.

예) 진풀이의 여러 종류



④ 모두가 소고를 들고 ‘덩’ 부분에만 악기를 치며 교사가 유도하는 진풀이의 여러 방법으로 걸으며 노래해 보고, 앞서 연습한 신체 표현을 하면서 노래한다. 한 줄 기차의 첫 사람을 바꾸면서 걸어 보기도 한다.

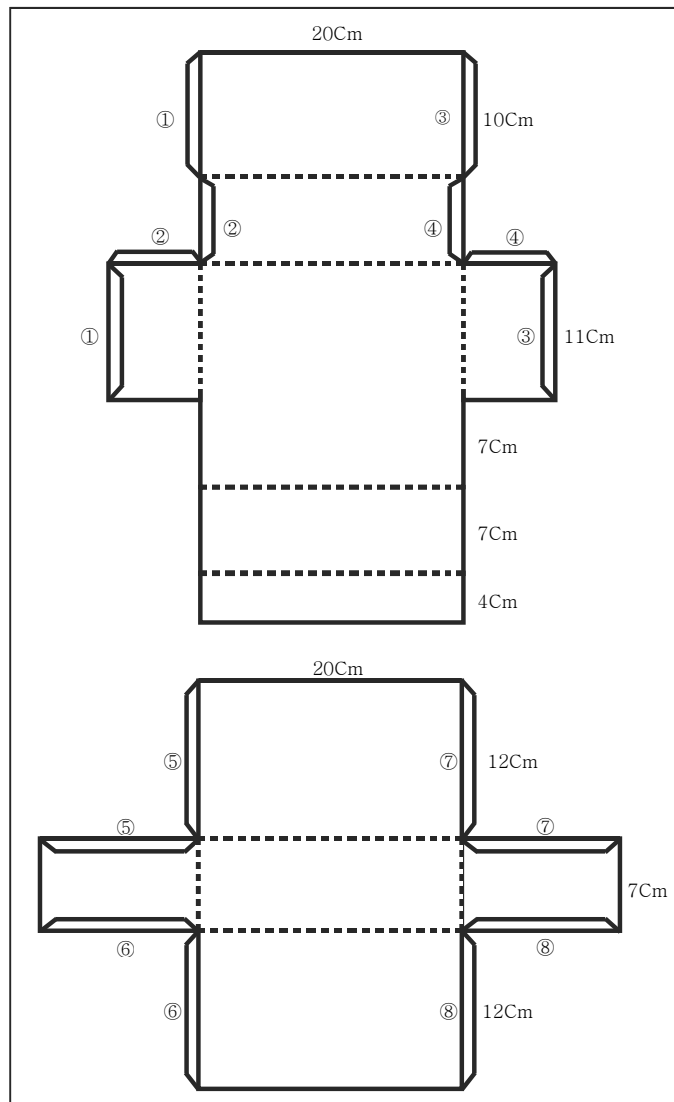


③ “귀로”란?

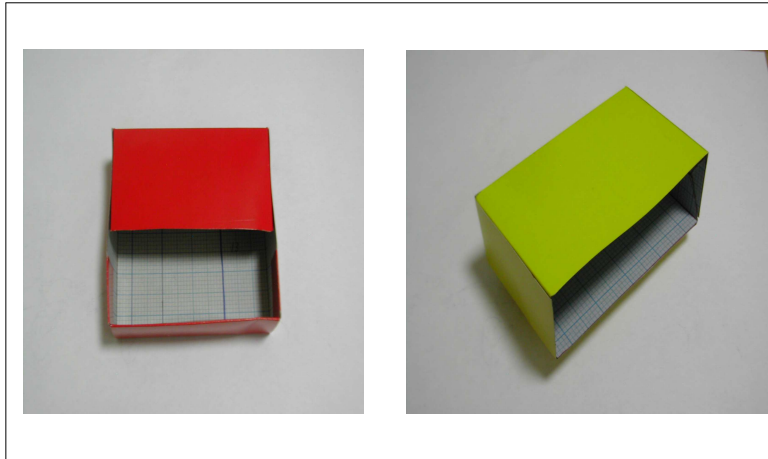
중남미에서 사용되어 온 원시악기로, 표주박처럼 생긴 빈 통에 흙을 내고 그 표면을 나무에 쇠를 붙인 것이나 막대기로 흙을 긁어 소리를 내는 타악기이다.

④ “피아노 귀로” 만들기

<사진 5-1> 귀로1과 귀로2의 평면도



<사진 5-2> 귀로1과 귀로2 만든 모습



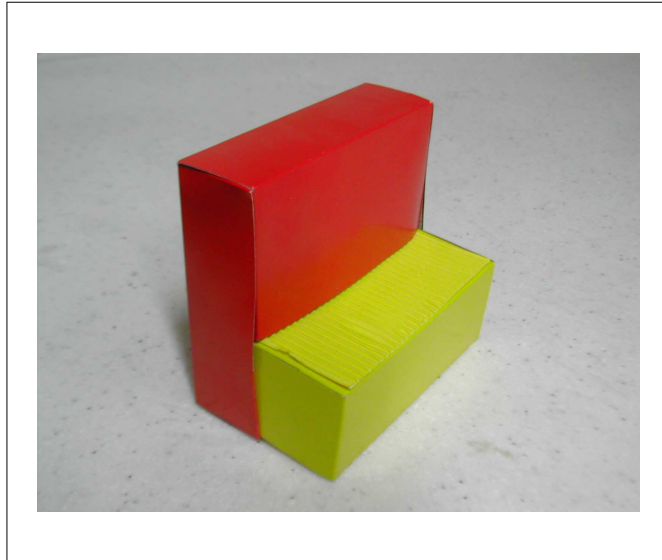
- 점선은 모두 잘 접어주고, 같은 번호끼리 붙인다.

<사진 5-3> 귀로2에 골판지 붙인 모습



- 귀로 2의 윗면에 가로 20cm, 세로 5cm의 골판지를 잘라 붙인다.

<사진 5-4> 완성된 ‘피아노 귀로’



- 귀로1과 귀로2 끼운 모습

⑤ ‘피아노 귀로’ 연주하기

- 2/4 ♪ ㄱ ♪ ㄱ | ♪ ㄱ ♪ ㄱ ||

↔ ↔ ↔ ↔ (위로 끊어 긁기)

제재곡 가사 : 반짝 반짝, 구슬 같이, 저녁 하늘

- 2/4 ♪ ♪ ♪ ♪ | ♪ ♪ ♪ ♪ ||

⇌ ⇌ <-----

(위.아래 연속긁기) (아래로 내려 긁기)

제재곡 가사 : 아름다운 작은별들, 어여쁘게 빛나요

- 2/4 ♪ ♪ ♪ ♪ | ♪ ♪ ♪ ♪ ||

-----> -----> (위로 올려 긁기)

제재곡 가사: 금강석을 깔아논 듯

- 2/4 ♪ ♪ ♪ ♪ | ♪. ♪ ||

--> <-- ----->

제재곡 가사: 반짝거리 요~

⑥ 나무막대나 연필로 골판지 부분을 긁어 연주한다.

ii. < 장단치는 마라카스 >

단 원 명	실구대 소리
본시 주제	장구의 구음을 알아보고, 장구장단을 쳐 보자.
목 표	자진모리의 장단을 바르게 익히고, 악기로 장단을 연주할 수 있다.
준 비 물	빵빠레 아이스크림 통, 방울, 콩 (클립, 쌀 등등), 테이프, 색종이, 가위, 풀,
학 습 활 동	<p>① 장구의 자진모리장단을 알아보고, 구음에 맞추어 무릎 장단치기를 해 본다.</p> <p style="text-align: center;">○ □ □ ○ □ □ ○ □   ○ □ □</p> <p style="text-align: center;">덩            콩            콩            덕 콩</p> <p>② 장구의 북편과 채편의 소리가 다른 것을 이해하고, 다른 소리가 나는 2개의 빵빠레 마라카스를 만들어 장단연주를 해본다.</p> <p>③ ‘빵빠레 마라카스’ 만들기</p> <p>&lt;사진 6-1&gt; 빵빠레의 겉면 꾸민 모습</p> <div data-bbox="459 1321 949 1713" style="text-align: center;"> </div>

<사진 6-2> 방울 넣는 모습



- 아이스크림통 안에 소리 낼 방울, 쌀 등을 넣는다.

<사진 6-3> 뚜껑을 닫은 모습



- 윗뚜껑과 아래 손잡이 부분을 잘 끼우고, 내용물이 흔들때 밖으로 나오지 않도록 스카치테이프로 단단하게 고정시킨다.

<사진 6-4> 완성된 ‘뽕빠레 마라카스’



- ④ 만든 두 개의 마라카스는 서로 소리가 대비될 수 있도록 한 쪽에는 쌀이나 콩 등을 넣고, 다른 한 쪽에 방울이나 클립 또는 동전 등을 넣어 만든다.
- ⑤ 장구의 북편과 채편의 소리가 다르듯 두 가지의 다른 소리 마라카스를 양손에 들고, 장구 장단에 맞추어 마라카스를 흔들며 장단을 연주해 본다.
- ⑥ 마라카스를 흔들며 장단을 연주하는 것이 익숙해지면 노래를 부르며 연주해보거나, 모듬을 나누어 한 모듬은 노래를 부르고 다른 한 모듬은 마라카스로 장단을 연주하도록 한다.
- ⑦ 계속되는 반복으로 장단이 익숙해지면 장구를 이용해 장단연주를 한다.

(4) 창작영역

i. < 빙고~ 빙고!! >

단 원 명	‘리’자로 끝나는 말은																
본시 주제	재미있는 가사로 바꾸어 불러 보자.																
목 표	일정한 음절로 끝나는 단어를 생각하여 빙고놀이를 하면서, 노래의 가사를 재미있게 창작 할 수 있다.																
준 비 물	빙고판 A4종이																
학습 활동	<p>① 제재곡을 부르며, 제재곡의 가사 중에 있는 ‘리’자로 끝나는 단어를 함께 이야기 해 보고, 또 다른 단어가 있는지 찾아본다.</p> <p>② 제재곡이 익숙해지면, 4모듬 정도로 나누어 A4용지에 가로4칸 / 세로4칸의 빙고판을 만든다.</p> <p>예) “기기 기자로 시작하는 말은 ~ ”</p> <table border="1" data-bbox="475 1227 895 1615"> <tr> <td>기차</td> <td>기장</td> <td>기수</td> <td>기마전</td> </tr> <tr> <td>기린</td> <td>기사</td> <td>기침</td> <td>기술</td> </tr> <tr> <td>기둥</td> <td>기지개</td> <td>기억력</td> <td>기저귀</td> </tr> <tr> <td>기적</td> <td>기도</td> <td>기자</td> <td>기생</td> </tr> </table>	기차	기장	기수	기마전	기린	기사	기침	기술	기둥	기지개	기억력	기저귀	기적	기도	기자	기생
기차	기장	기수	기마전														
기린	기사	기침	기술														
기둥	기지개	기억력	기저귀														
기적	기도	기자	기생														

- |  |   |
|--|---|
|  | <p>③ 교사가 지시하는 단어의 끝음절로 빙고판을 채우고, 각 모듬의 대표가 한 단어씩 발표하며 빙고놀이를 한다.</p> <p>④ 같은 단어가 미리 적어 놓은 빙고판에 있는 모듬이 모듬이름을 외치고, 그 다음 단어를 부른다.</p> <p>⑤ 같은 방법으로 계속하여 단어를 지워 나간다. 한 줄로 4칸이 지워진 불이 4줄 완성되면 빙고를 외친다.</p> <p>⑥ 빙고가 완성된 모듬은 제재곡에 빙고놀이를 하며 찾아낸 새로운 가사를 넣어 노래 부른다.</p> <p>⑦ 빙고를 먼저 완성한 모듬에게 칭찬과 보상을 한다.</p> |
|--|---|

ii. < 코끼리 아저씨는? >

단 원 명	시계
본시 주제	음표를 사용하여 4박자의 리듬을 만들고, 친구들과 이어서 쳐본다.
목 표	4분 음표와 8분 음표를 이용해 4박자 리듬을 만들 수 있다.
준 비 물	종이박스, 공깃돌, 4분 음표와 8분 음표 리듬카드
학습 활동	<p>① 제재곡의 리듬이 익숙해지면 다음과 같이 리듬을 만들어 내는 코끼리 아저씨가 되어본다.          개사한 코끼리 아저씨를 불러본다.          “코끼리 아저씨는 음악가래요~          새로운 리듬을 만들어 내요~”</p> <p>② 교사는 앞에 4칸으로 나누어진 종이박스를 준비하고, 그 옆에 공깃돌과 리듬카드를 준비해 둔다.</p> <p>③ 두 모듬으로 나누고, 모듬의 대표를 두 명 뽑는다.</p> <p>④ 대표는 코끼리 코를 하고 달려 나가 코끼리코를 한 손으로 각각의 종이박스에 공깃돌을 넣어 리듬을 만들고 들어온다.</p> <p>⑤ 이 때, 종이박스 1칸에는 공깃돌을 2개까지만 넣을 수 있다. (공깃돌 하나가 8분 음표 하나라고 정한다.)          쉽표를 표현하고 싶을 때에는 종이박스를 빈칸으로 비워둔다.</p>

⑥ 나머지 대표는 달려 나가 종이박스 안에 있는 공깃돌을 확인하고, 그 와 똑같은 리듬카드를 골라 벽에 붙이고 돌아온다.

예) - 첫 번째 대표

공깃돌 2개	빈 칸	공깃돌 1개	공깃돌 2개
--------	-----	--------	--------

- 두 번째 대표

♪ ♪	ㄷ	♪	♪ ♪
-----	---	---	-----

⑦ 이렇게 4박자 리듬이 한 마디 만들어지면 모듬원 모두가 함께 손뼉 치기 해보고, 계속해서 리듬을 만들어 마디를 늘려 나간다.

(5) 감상영역

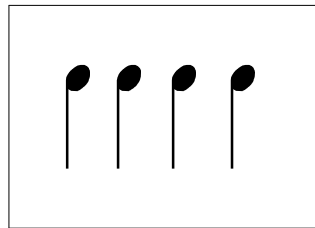
i. < 비제의 “아들의 여인 1 모음곡 중 - 전주곡” >

단 원 명	아들의 여인 1 모음곡 중 - 전주곡
본시 주제	음악을 부드럽게 이어서 연주될 때와 한 음 한 음 끊어서 연주되는 각 부분이 어떻게 연주되는지 들어보자.
목 표	음악을 듣고, 이어서 연주되는 부분과 끊어서 연주되는 부분을 찾아 구별하여 신체표현 할 수 있다.
준 비 물	색 테이프, 레가토와 스타카토 기호 카드, 리본막대, 캐스터네즈, 트라이앵글
학 습 활 동	<p>① 교사는 교실 바닥에 색 테이프로 원을 크게 그린다. 그리고, 아이들에게 오늘은 스케이트장에 가서 음악을 들으며 스케이트를 타고, 덤블링에서도 놀 것 이라고 상황을 설정해 준다.</p> <p>② 모두 한 줄 기차를 만들어 스케이트장으로 이동한다. 원 안이 스케이트장이라 가장하고 모두 함께 원 안으로 들어가서 스케이트를 타듯이 미끄러지는 신체표현을 해 본다.</p> <p>이때, 교사가 탬버린을 트레몰로를 연주하면 발을 바꿔 스케이트를 탄다.</p> <p>③ 모두 원에서 나와 다시 한 줄 기차를 만들어 원을 한 바퀴돌며 덤블링을 타러 간다.</p> <p>④ 교사가 이 원을 덤블링이라 지시하면 다시 원 안으로 들어가 덤블링에서 뛰어 놀듯 높이 뛰어 본다.</p> <p>이때, 교사는 계속하여 캔디북이나 소고로 일정박을</p>

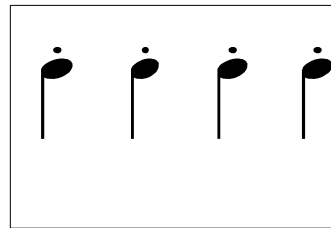
들려주어 북소리에 맞추어 모두가 똑같은 템포로 뛰도록 한다.

- ⑤ 교사는 음악을 들려주고, 아동은 원 안에서 음악의 변화에 맞추어 스케이트를 타는 흉내와 덤블링을 타는 모습을 흉내 내며 신체표현 한다.
- ⑥ 스케이트(레가토)팀과 덤블링(스타카토) 두 모듬으로 나누어 음악에 맞는 모듬만 신체표현 해 본다.
- ⑦ 신체표현이 익숙해지면 리본막대를 사용하여 음악을 들으며 레가토 부분에서는 리본막대를 위아래로 또는 좌우로 흔들며 표현하고, 스타카토 부분에서는 툭툭 끊어서 표현하도록 한다.
- ⑧ 나누어진 두 모듬이 트라이앵글과 캐스터네츠를 사용하여 음악의 느낌대로 악기연주 해본다.
- ⑨ 교사는 부드럽게 이어서 연주하는 레가토와 한 음 한 음을 끊어 연주하는 스타카토를 기호카드를 이용하여 이해시키도록 한다.

예)



< 레가토 기호 카드 >



< 스타카토 기호 카드 >

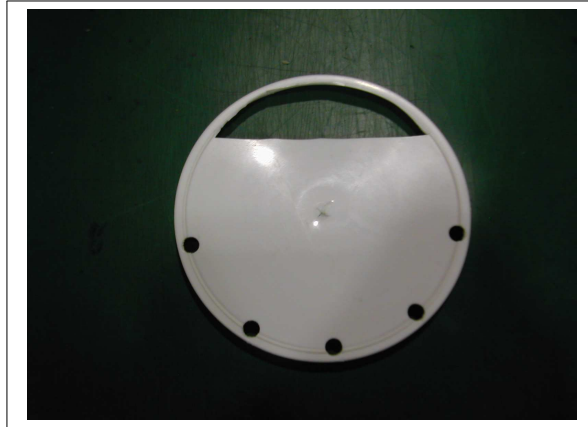
- ⑩ 음악을 듣지 않고 교사가 제시하는 기호카드만으로 악기들을 기호대로 연주 할 수 있는지 확인한다.

ii. < 브람스의 “헝가리 춤곡 ” >

단 원 명	헝가리 춤곡
본시 주제	곡의 느낌이 바뀌는 부분을 유의하여 빠르기가 어떻게 변화하는지 들어보자.
목 표	ABA형식을 바르게 이해하고, 템벌즈란 악기를 만들어 연주하며 A와 B부분을 구별할 수 있다.
준 비 물	분유풜경 2개, 방울 10개, 10원짜리 동전10개, 펀치, 철근, 양면테이프, 칼, 도형카드
학 습 활 동	<p>① ABA형식을 이해시키기 위해 앞서 배운 ‘바둑이 방울’ 노래를 불러본다. 노래의 부부를 나누어 어떤 도형으로 설명 할 수 있는지 여러 도형카드를 놓고 찾아본다.</p> <p>예) ★ - ♣ - ★ ==&gt; A - B - A</p> <p>★ 달랑달랑달랑 달랑달랑달랑 바둑이 방울 잘도 올린다          ♣ 학교길에 마중 나와서 반갑다고 꼬리치며 달려온다          ★ 달랑달랑달랑 달랑달랑달랑 바둑이 방울 잘도 올린다</p> <p>② 자유로운 집시풍의 춤곡인 제재곡을 다른 가락과 빠르기에 유의하여 감상하도록 한다.</p> <p>이때, 교사는 부분이 바뀔 때마다 도형 카드를 들어 구별 할 수 있도록 한다.</p> <p>③ 템버린과 심벌즈를 합하여 만든 “템벌즈”란 새로운 악기를 소개하고 만들어 본다.</p>

④ “탐벌즈” 만들기

<사진 7-1> ‘탐벌즈’ 만들기-1



- 분유뚜껑 가장자리에 펀치로 5개의 구멍을 만들고, 윗부분을 반달 모양으로 잘라 탐버린으로 사용할 때 손잡이가 되도록 한다.

<사진 7-2> ‘탐벌즈’ 만들기-2



- 중앙에 구멍을 뚫어 철끈으로 고리를 만들어 심벌즈로 사용할 때 손잡이가 되도록 한다.

<사진 7-3> '탬벌즈' 만들기-3



- 철근을 이용하여 구멍에 방울을 매단다.

<사진 7-4> '탬벌즈' 만들기-4



- 뚜껑을 뒤집어 동전을 양면테이프로 붙인다.

<사진 7-5> 완성된 “탬벌즈”의 앞면과 겉면



- 철근고리에 손가락을 넣고 동전붙인 부분을 마주치면 심벌즈, 들고 흔들면 탬버린과 비슷한 소리가 난다.

⑤ A부분과 B부분이 바뀌는 것에 유의하여 곡을 들으며 모두가 A부분에는 심벌즈로 B부분에는 탬버린으로 연주해 본다.

이때, 교사는 계속해서 도형카드를 들어 제시한다.

⑥ 두 부분의 구별이 익숙해지면 두 모듬을 나누어 교사의 도형카드 제시 없이 A부분에서는 탬버린 모듬만 연주하고, 다른 한 모듬은 B부분을 심벌즈로만 연주해 본다.

⑦ 모든 아동이 “탬벌즈”를 들고, 곡에 맞추어 자유롭게 춤을 추며 악기 연주를 한다.

⑧ 곡 안에서 표현되는 p(피아노)와 f(포르테)를 잘 듣고, 유의하여 셈여림도 악기로 표현 할 수 있도록 한다.

## IV. 결론 및 제언

계속하여 빠르게 변화하는 시대의 흐름에 따라 음악 역시 복잡하고, 다양하게 변화되어 지고 있다. 이런 가운데 ‘음악하기’를 통해 음악개념이나 기능을 효율적으로 습득시키기 위하여 교사는 교수·학습내용에 다양한 방법을 활용하여 학습의 흥미와 참여도를 높이도록 해야 한다.

교사는 아이들의 음악적 발달 단계에 맞추어 다양한 음악활동 체험을 통하여 아동의 음악성을 계발하고 창의적인 표현능력과 감상 능력을 기르게 하며 획일화된 기술터득에만 치우치지 않고, 학습자가 스스로 자기 주도적 학습능력을 향상시킬 수 있도록 다채로운 방법들을 모색해 나아가야 할 것이다. 이러한 관점에서 볼 때 ‘놀이’를 통한 교육은 매우 효과적인 방법이다.

따라서 이 연구에서는 효율적인 음악 수업을 위한 하나의 방법으로 음악놀이를 적용하였다. 먼저, 놀이이론을 통하여 놀이의 개념과 특성, 교육적 가치를 살펴보고, 3학년 음악 교과서를 영역별로 분석하였다. 그리고, 다섯 가지 영역별로 제재곡의 학습주제에 맞추어 놀이를 활용한 학습 지도안을 제시하였다. 영역별 학습지도안을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 이해영역에서는 뮤직 텔레폰 (Music Telephone)을 만들어 인지한 리듬패턴을 구음으로 정확하게 전달하고, 전달받은 리듬카드로 찾을 수 있도록 하며, 제재곡에 사용된 주요 리듬패턴을 찾아 모듬을 나누어 오스티나토 할 수 있도록 하였다.

둘째, 가창영역에서는 Living piano (계이름 목걸이와 도레미 신발)를 통하여 다장조의 음계 익혀 제재곡을 계명창 할 수 있도록 하였다. 또, 우리

민요는 진풍이를 하며 흥겹게 신체표현하며 장단에 맞추어 노래 부를 수 있도록 유도하였다.

셋째, 기악영역에서는 반복되는 가락과 뛰어나는 가락과 차례로 가는 가락을 피아노 귀로라는 악기를 만들어 연주하며 체험 할 수 있도록 하며, 뽕빠레 마라카스를 만들어 자진모리 장단을 연주하도록 하였다.

넷째, 창작영역에서는 일정한 음절로 끝나는 단어를 찾아 빙고놀이를 하면서 제재곡의 가사를 재미있게 창작 해 보고, 공깃돌로 꼬끼리 아저씨 놀이를 하여 4분 음표와 8분 음표를 이용해 4박자 리듬을 만들 수 있도록 하였다.

다섯째, 감상영역에서는 음악을 듣고 비교하여 신체표현하며 음악기호를 익히고, 탬벌즈란 악기를 만들어 연주하며 ABA형식을 구별 해 낼 수 있도록 하였다.

위와 같이 5가지 영역의 음악 놀이를 통해 능동적으로 학습자 스스로가 학습에 집중하여 수업의 주인공이 될 수 있는 기회를 마련해 주므로 음악 수업을 통해 아동의 적극성과 창의성을 향상시키고, 음악에 대한 흥미 또한 높였다. 이 연구에서는 지도방안만 제시하였으므로 교사는 현장의 상황에 맞게 이 학습지도안을 수정·보완하여 아동의 음악성 개발과 동시에 더욱 효율적인 음악 수업이 되도록 하여야 할 것이다. 음악적 능력의 향상과 함께 즐기는 음악으로, 성장기 아동의 정서에 영향력있는 음악수업을 위하여 아동의 흥미와 관심, 발달단계를 고려한 지도 방안은 계속하여 지속적으로 다채롭게 후속 연구되어야 할 것이다.

## 참 고 문 헌

### < 단행본 >

- 교육부, 「초등학교 교육과정」, 서울: 대한교과서 주식회사, 1994
- 교육부, 「제 7차 음악과 교육과정」, 고시 제 1997-15호 별책12, 1997
- 교육인적자원부, 「제 7차 초등학교 교육과정 해설 V」, 서울: 대한교과서  
주식회사, 1998
- 김미애 · 류경화, 「놀이지도」, 서울: 동문사, 1997
- 김정화, 「유아교육을 위한 유아음악놀이지도」, 서울: 학문사, 1998
- 장창환 · 조효임 · 이동남, 「초등음악과 지도법」, 서울: 삼호출판사, 1997
- 정금자, 「유아 놀이 지도의 이론과 실제」, 서울: 교육과학사, 1999
- 조용환, 「가상놀이의 경계에 대한 이해」, 서울: 양서원, 1990
- 이숙재, 「유아를 위한 놀이의 이론과 실제」, 서울: 창지사, 1999
- 이흥수, 「음악교육의 현대적 접근」, 서울: 세광음악출판사, 1990
- Frank & Theresa Caplan, 강문희역, 「놀이와 아동」, 서울: 교육과학사, 1989
- Ian Lawrence, 「Music and the Teacher」, Pitman Education Library, 1974

### < 학위 논문 >

- 구희경, “효율적인 음악수업을 위한 음악놀이 적용 방안 연구”,  
서울 교육대 교육대학원, 2003
- 김미경, “놀이를 활용한 초등학생의 음악 지도 방안 연구”,  
경희대학교 교육대학원, 2003
- 김소연, “놀이 학습을 통한 초등학교음악교육에 관한 연구”,  
연세대학교 교육대학원, 1997
- 김지현, “음악 창작 지도를 위한 놀이개발 연구”,

- 대구교대 교육대학원, 2001
- 김지현, “놀이활동을 통한 음악 개념의 지도방안 연구-저학년 중심으로”,  
성신여대 교육대학원, 2002
- 김훈민, “음악놀이를 활용한 초등학교 음악 지도 방안 - 초등 4학년을 중심으로”,  
서울교육대 교육대학원, 2004
- 유덕희, “놀이와 음악지도에 관한 고찰”,  
음악교육연구 제13집, 한국음악교육학회, 1994
- 조영식, “초등학생의 음악적 개념 형성을 위한 음악 놀이 활동에 관한 연구”,  
춘천교대 교육대학원, 1999
- 최덕순, “놀이 중심 프로그램을 통한 음악 개념 학습 방안”,  
한국교원대학교 교육대학원, 2001
- 한혜숙, “아동의 놀이와 교육적 의의에 관한 소고”,  
대전논문대학 논문집 19권, 1993
- 허순희, “놀이를 통한 음악학습”, 계명대학교 대학원, 1995

< 사이트 >

<http://www.no12i.com/>, “놀이란 무엇인가?”

# ABSTRACT

## A Study on Classical Literature Education

- Centering on Classical Literature Unit for the 3rd Grade of Middle School -

Joo, Su Jin

Department of Music Education

Graduate School of Education

Sungshin Women's University

With becoming the information age in the 21st century, we easily acquire much information amid the flood of information called internet. Thanks to that, there is a tendency that even literature is recognized like one of information. Students in modern society are proceeding with losing an interest in reading, and even among them, especially the classical literature is the field that is felt more difficultly due to the reasons such as hard Chinese character, historical distance, and cultural difference. The reason for teaching and learning classical literature is because of grasping the mental world of predecessors, learning the essence of national literature, inheriting and developing the tradition of racial culture, and making today's life abundant. Studying classics is attributable to the understanding of emotion and feeling that are flowing in its foundation through classical literature, and, based on that, to making it essential to the creation of new literature.

In the meantime, the classical literature teaching has mainly been

composed of a lecture method. This teaching method allowed students not only to feel burdensome aiming at examination against classics, but also to get lost an interest in classics. Particularly in the middle-school process was remarkably scarcity of classical-literature materials, thereby losing even an opportunity to be able to face classics. It has been forgotten a fact that it is possible to become distant completely while thinking of letting it be known later because of being felt hard. In the middle-school process, the classical literature unit was only one, and it was also preponderated in the second semester, thus it was to the extent that there are more learners who do not remember even after having learnt. Nevertheless, in a textbook for the 1st grade and 2nd grade, the classical literature materials appear infrequently even though being not the classical literature unit. However, in a textbook for the 3rd grade, it is a real situation that doesn't appear any more. In the face of being a grade that will need to be preferably more familiar with classical literature that is to be learnt much in the high-school process, what less materials of classical literature are actually recorded, will lead to a result that allows learners to be alienated from classical literature works that are not still familiar.

Accordingly, the purpose of this study was to understand the realities of classical literature in a 3rd-grade textbook for middle school.

In terms of a research method, it tried to analyze curriculum, textbook, and the appropriateness of educational objectives after first surveying learners' recognition of classical literature materials in the currently 3rd-grade textbook for middle school. Learners actually had little interest in classical literature, and the reason for it indicated the difficulty of contents, the difference in value system, and so on. The

alternative plan for this will be a teacher's instructional method, above all. No matter how hard the contents are, there existed a method in which learners are interested. In terms of such teaching methods, it can be tried to put forward a method of utilizing TV drama, a method of using the role play, and others. Current learners are not interested in reading and get accustomed to media like movie, television, and internet. In the meantime, they were feeling more interested in the learning that shows.

Of course, such methods cannot be a perfect way. In addition, there will be also a problem of being able to be classical literature teaching that was omitted the essence by a mistake at any moment. However, it will be unable to be said that it was failed without doing anything. It is because of being urgent to arrange a chance that learners, first of all, can encounter classical literature, regardless of being any method. In order to allow learners to have interest in literature teaching and to participate positively in instruction, it is needed to enable them to appreciate a work itself and to feel pleasant in it. It is needed to seek for variously teaching plans so that students can have interest and take part in instruction, and it is necessary to be settled a given condition that can mutually share it among teachers. For that reason, it is desired that this study would be regarded as one data aiming at classical literature education for middle school.