



저작자표시 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

- 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](#) 

김 명 숙 교수지도
석사학위 청구논문

놀이를 활용한 음악 프로그램이
초등학교 3학년 음악 흥미도에
미치는 효과

2013

성신여자대학교 교육대학원
교육학과 음악교육전공
강미나

놀이를 활용한 음악 프로그램이
초등학교 3학년 음악 흥미도에
미치는 효과

김 명 속 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2012년 11월

성신여자대학교 교육대학원
교육학과 음악교육전공
강미나

인 준 서

강미나의 석사학위논문으로 인준함.

심사위원 _____(인)

심사위원 _____(인)

심사위원 _____(인)

성신여자대학교 교육대학원

국 문 초 록

학교에서 음악 교육이 의미 있게 이루어지기 위해서는 교육 방법이 다양하게 변화해야 한다. 빠르게 변하는 사회 속에서 음악 교사들과 학생들, 음악 교육의 모든 것들은 새로운 방식을 추구해야 한다. 이러한 이유로 교사는 의미 있는 내용과 수업 방법을 연구하여 학생들에게 도움이 되고 흥미로운 수업을 해야 할 것이다.

엘리엇(Elliott, D. J 1960~)은 학생들로 하여금 음악적 실행에 참여시키되 가능한 진짜의 경험을 강조하였다. 음악 교육은 교사가 단순히 음악적 지식을 전달하는 것이 아니라 다양한 음악활동을 통해 학생들이 흥미를 느끼고 직접적으로 참여여 경험할 수 있도록 해야 한다. 이러한 이유로 학생들이 음악 수업에 능동적으로 참여하기 위해서는 “놀이”를 통한 음악 교육은 매우 효과적인 방법이라고 볼 수 있다.

이러한 연구의 필요성을 바탕으로 연구자는 놀이 음악 프로그램인 뮤직 올림픽을 개발하여 초등학교 3학년 학생들의 수업에 적용하였다. 수업을 통해 학생들의 흥미도 변화를 관찰하고 놀이 형태 수업을 통한 사회성 교육까지 효율적인 음악 지도를 하는데 목적을 두었다.

경기도 의왕시 A초등학교 3학년 한 개 반(남 14명, 여 14명)을 실험반으로 하여 지도안에 따라 8차시 수업을 진행하고 음악 흥미도 신장 여부를 판단하기 위해 프로그램을 적용하기 전 흥미도 사전검사와 프로그램 적용 후 흥미도 사후 검사를 실시하여 변화를 측정하였다. 또한 검사지에 나타나지 않은 부분은 질적 연구를 통하여 학생들의 변화를 살펴보았다.

이러한 놀이 수업의 결과로 학생들은 음악에 대한 흥미와 적성과 태

도, 음악에 대한 가치관의 변화가 72%에서 89.5%로 신장되었다. t검정 결과 $t=10.404$, $p<.05$ 으로 통계적으로 유의미한 것으로 밝혀졌다. 또한 음악에 흥미를 가지고 있는 학생들에게도 지속적인 흥미를 불러일으킬 수 있는 방법을 제시하였다는 것에 의미가 있다. 또한 질적 연구를 통해 학생들이 음악에 대한 흥미를 가짐으로써 음악에 대한 자신감과 사회성 변화에 긍정적인 영향을 미치는 것을 볼 수 있었다.

이 연구를 바탕으로 학생들의 발달 과정에 맞는 다양한 음악 놀이 프로그램이 개발되어 그것을 활용한 지도 방안이 끊임없이 연구되고 다채로운 후속 연구가 진행되어야 할 것이다.

목 차

국문 초록

I. 서론 -----	1
1. 연구의 필요성 및 목적-----	1
2. 연구 문제 및 방법-----	4
3. 연구의 제한점-----	5
4. 선행 연구-----	5
II. 이론적 배경 -----	8
1. 놀이의 개념과 유형-----	8
가. 놀이의 개념-----	8
나. 놀이의 유형-----	10
1) 사회적 발달에 기초한 놀이 행동 유형-----	10
2) 인지적 발달에 기초한 놀이 행동 유형-----	12
2. 게임 활동-----	14
가. 게임의 정의-----	14
나. 게임의 효과-----	15
3. 놀이와 교육-----	16
가. 교육적 가치-----	16
1) 놀이의 교육적 가치-----	16
2) 음악의 교육적 가치-----	17

나. 음악 교육에서 흥미	19
III. 연구방법 및 절차	22
1. 연구 대상	22
2. 연구 절차	22
3. 사전 사후 흥미도 검사	24
4. 음악 놀이 지도 계획	25
가. 놀이 학습 지도 계획	28
1) 뮤직 올림픽(Music Olympic)	28
2) 차시별 지도의 실제	34
IV. 결과	37
1. 흥미도 결과 분석	37
가. 음악 흥미도 검사의 통계 분석	37
나. 영역별 문항 분석 결과	38
1) 음악 흥미도에 관한 문항	38
2) 음악 적성과 태도에 관한 문항	40
3) 음악에 대한 가치관에 관한 문항	41
2. 질적 자료 분석	43
가. 음악, 낯설음과 새로움 결국에는 즐거움	44
나. 음악에 대한 새로운 탐구와 도전	50
다. 선생님! 이 놀이 내일 또 해요	53
라. 나, 너, 우리라는 이름으로	56

V. 결론 및 제언	61
참고문헌	64
ABSTRACT	67
부 록	69

표 목 차

<표Ⅲ-1> 연구대상	22
<표Ⅲ-2> 연구 절차	22
<표Ⅲ-3> 음악 흥미 검사지의 항목별 문항 번호	25
<표Ⅲ-4> 연구절차 차시별 수업 지도 계획표	25
<표Ⅳ-1> 분석 결과	37
<표Ⅳ-2> 음악 흥미도 - 음악 흥미도에 관한 문항	38
<표Ⅳ-3> 음악 흥미도-음악 적성과 태도에 관한 문항	40
<표Ⅳ-4> 음악 흥미도-음악에 대한 가치관	42
<표Ⅳ-5> 질적 분석 영역	43

차 트 목 차

<차트Ⅳ-1> 음악 흥미도	39
<차트Ⅳ-2> 음악 적성과 태도	41
<차트Ⅳ-3> 음악 가치관	42

사 진 목 차

<사진Ⅳ-1> 손기호송 배우는 모습	47
<사진Ⅳ-2> 발표하는 모습	47
<사진Ⅳ-3> 질문에 답하는 모습	48
<사진Ⅳ-4> 재미있는 말놀이 모습	48
<사진Ⅳ-5> 모듈별 손기호 전달하는 모습	49
<사진Ⅳ-6> 리듬 빙고판 채우는 모습	49
<사진Ⅳ-7> 김연아 올림픽 동영상 보는 모습	54
<사진Ⅳ-8> 애국가 듣는 모습	54
<사진Ⅳ-9> 모듈가 발표하는 모습	55
<사진Ⅳ-10> 모듈가 노래하는 모습	55
<사진Ⅳ-11> 나는 누구일까요 수업 모습	55
<사진Ⅳ-12> 모듈별 발표 모습	55
<사진Ⅳ-13> 학생 평가지	56
<사진Ⅳ-14> 손뼉으로 박자 치는 모습	57
<사진Ⅳ-15> 모듈별 활동 모습	57
<사진Ⅳ-16> 재미있는 말놀이 모듈 표현 모습	59
<사진Ⅳ-17> 몸을 활용한 언어리듬 표현 모습	59

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

학교에서 음악 교육이 의미 있게 이루어지기 위해서는 교육 방법이 다양하게 변화해야 한다. 빠르게 변하는 사회 속에서 음악 교사들과 학생들, 음악 교육의 모든 것들은 새로운 방식을 추구해야 한다. 이러한 이유로 교사는 의미 있는 내용과 수업 방법을 연구하여 학생들에게 도움이 되고 흥미로운 수업을 해야 할 것이다.

2009 개정 교육과정 음악교육의 목표에 따르면 “음악은 다양한 음악 활동을 통하여 음악의 아름다움을 경험하고, 음악성과 창의성, 음악의 역할과 가치에 대한 안목을 키움으로써 음악을 삶 속에서 즐길 수 있도록 하는 교과이며, 음악의 가치를 인식하고, 음악 활동에 적극적으로 참여하며 음악을 즐기는 태도를 갖는다”¹⁾라고 명시하였다. 즉, 여러 가지 음악 활동을 통해 포괄적인 경험을 하고 음악을 학습함으로써 음악에 흥미를 갖고 학교에서 뿐만 아니라 생활 속에서 즐기는 태도를 갖는 것을 의미한다.

엘리엇(Elliott, D. J 1960~)에 의하면 음악 교육의 목적은 ‘음악하기’와 ‘음악성의 발달’은 음악 교육의 개념으로 함축된다고 이야기 하였다. 특히, 엘리엇은 학생들로 하여금 음악적 실행에 참여시키되, 가능한 진짜의 경험을 강조하였다. 이러한 진짜의 실제적인 경험을 통하여 학생들은 ‘음악이 다양한 것이고, 인간적이고, 참여적이고, 사회적이고, 또한 연주되는 예술이라는 것’을 직접 경험하게 해주어야 한다는 것이다. 음악교육에서 다루는 음악적 경험은 기존의 심미적 경험보다

1) 교육과학기술부(2012), “음악과 교육과정”, 제 2011-361호 [별책12], p.2.

더 넓고 풍부한 것이라고 보았다. 도덕적, 지역적, 회화적, 정치적, 종교적, 개인적 의미를 다 포함하는 것이 음악적 경험이며, 그것은 또한 의사소통, 오락, 의식, 가치 등과도 관련되는 것이라고 보았다.²⁾

음악교육은 교사가 단순히 음악적 지식을 전달하는 것이 아니라 다양한 음악활동을 통해 학생들이 흥미를 느끼고 직접적으로 참여하여 경험할 수 있도록 해야 한다. 학생들의 창의적인 음악 활동을 위해서는 학생들의 적극적인 참여가 먼저 일어나야 한다. 이 점에 있어서 자발적인 동기에 의한 행동은 학습의 효과를 높이는데 필수적이다.³⁾ 또한, 초등학생 시기는 논리적 사고력이 부족한 때이므로 적극적인 경험을 통하여 자발적인 동기를 불러일으키도록 도와주어야 한다. 학생들이 음악 수업에 능동적으로 참 직접적으로 참여하여 경험할 수 있도록 해야 한다. 학생들의 창의적인 음악 활동을 위해서는 학생들의 적극적인 참여가 먼저 일어나야 한다. 이 점에 있어서 자발적인 동기에 의한 행동은 학습의 효과를 높이는데 필수여하기 위해서는 ‘놀이’를 통한 교육은 매우 효과적인 방법이라고 볼 수 있다.

놀이를 통한 교육과정의 새로운 의미를 탐색한 김재춘⁴⁾의 연구에서는 놀이를 철학적, 미학적 관점에서 다루었다. 특히 칸트(Kant 1724~1804)와 가다머(Gadamer 1900~2002), 호이징하(Huizinga 1872-1945)의 놀이에 관한 내용을 중심으로 놀이의 가치를 분석하고 놀이 교육과정의 중요성을 서술하였다. 그는 놀이중심의 교육과정은 학습자의 관심과 흥미에 따라 드넓은 삶의 공간을 자유로이 확보할 수 있다는 것이라고 하였다. 놀이 학습을 통해 가르치는 사람과 배우는 학생이 자유로이

2) 권덕원, 석문주, 최은식, 함희주 (2009). “음악 교육의 기초”. 과주: 교육과학사. p.85.

3) 이숙재(1990). “유아를 위한 놀이의 이론과 실제”. 서울: 창지사. p.14.

4) 김재춘(2007). “교육활동의 놀이적 가치 분석을 통한 교육과정의 새로운 의미 탐색.” 수산 해양 교육학회, 수산해양 교육연구 제 19권 제 1호 통권 제 37호, p.138-149.

경험하면서 가르치고 배우는 교육활동에 몰입하면서 교육놀이를 향유할 때, 교육은 창조적인 형태로 드러날 것이며, 교육을 통한 새로운 결과물을 산출할 수 있다고 제시하였다.

김미숙⁵⁾의 연구에서는 음악 교육에서 놀이의 활용은 놀이 교육을 통해 학습자는 사회성과 협동성이 발달할 수 있다고 하였다. 또한 놀이는 특정한 영역의 제한 없이 학습자의 사고력과 감성을 개발해 줄 수 있고 교육과 놀이의 결합은 이상적인 교육 방법의 하나라고 서술하였다.

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.⁶⁾ 놀이 중심의 학습을 통해 학생들은 자연스럽게 학습을 이루어나가고 스스로 적극적이고 능동적인 수업을 만들어 나갈 수 있다고 본다. 교사의 직접적인 지식 전달이 아니라 학생 스스로의 자발적인 동기유발과 음악의 경험으로 학생들은 학습하고 있다는 사실을 인지하지 못한 가운데 음악 학습이 자연스럽게 이루어지기 때문에 학습이 더욱 흥미롭다고 느껴질 것이다. 그러한 경험이 이루어지기 위해서는 다양하고 새로운 음악 놀이의 개발이 필요하고 많은 연구가 이루어져야 할 것이다.

우리나라 놀이 교육에 관한 지금까지의 연구는 정해랑⁷⁾, 김지현⁸⁾, 김훈민⁹⁾, 주수진¹⁰⁾, 이윤미¹¹⁾, 차아영¹²⁾ 등에 의해 이루어지고 있다. 하

5) 김미숙(2003). “음악 수업에서의 게임 활용.” 한국음악교육학회, 음악교육 연구 제 19권 제 24집. pp.1-19.

6) 한혜숙(1993). “아동의 놀이와 교육적 의의에 관한 소고.”, 대전논문대학 논문집19권. pp.164-165

7) 정해랑(2000), “효율적인 음악교육을 위한 놀이의 활용 방안 연구 : 초등학교를 중심으로”. 전남대학교 교육대학원.

8) 김지현(2002), “놀이 활용을 통한 음악개념의 지도 방안 연구 : 초등학교 저학년을 중심으로”. 성신여자 대학교 교육대학원.

지만 연구의 결과를 살펴보면 많은 연구가 놀이 활용을 통한 수업 지도안을 제시하는데 그쳤고 실제 수업에 적용한 사례는 살펴보기 어려웠다. 또한 수업 시간에 활용하기 보다는 소규모의 모둠 활동에 적용할 수 있는 놀이 활동이 많았다. 그렇기 때문에 학교 수업에 적용하기에는 한계가 있었다.

이에 이 연구는 놀이 음악 프로그램을 개발하여 초등학교 3학년 학생들의 수업에 적용했을 때 학생들의 흥미도 변화를 관찰하고 놀이 형태 수업을 통한 사회성 교육까지 효율적인 음악 지도를 하는데 목적을 둔다.

2. 연구 문제 및 방법

이 연구는 초등학교 3학년을 대상으로 음악과 놀이에 관한 프로그램을 통해 음악에 대한 흥미를 높이기 위한 음악과 놀이를 위한 프로그램을 개발하고자 한다. 이에 다음과 같은 연구 문제를 갖는다.

학생들의 흥미를 고려한 음악 놀이 프로그램을 적용하였을 때 학생들의 음악에 대한 흥미도와 사회성 변화가 어느 정도 있는가를 살펴보는 것이다. 이 연구 문제의 목적을 달성하기 위한 구체적인 연구 내용 및 방법은 다음과 같다.

- 9) 김훈민(2004), “음악 놀이를 활용한 초등 음악 지도 방안 : 초등학교 4학년을 중심으로”.서울 교육대학교 교육대학원.
- 10) 주수진(2005), “놀이를 활용한 음악 지도 방안 연구 : 초등학교 3학년을 중심으로”.성신여자대학교 교육대학원.
- 11) 이윤미(2006), “놀이 활동을 통한 효율적인 음악 수업 : 초등학교 4학년을 중심으로”.한양대학교 교육대학원.
- 12) 차아영(2008), “음악 개념 형성을 위한 음악 놀이 방법에 관한 연구 : 초등학교 3학년을 중심으로”. 대구대학교 교육대학원.

첫째, 놀이에 대한 의미와 음악 놀이의 교육적 가치를 선행연구와 문헌을 통해 알아본다.

둘째, 선행연구와 문헌을 통해 음악 놀이 지도 방안을 참고하여 학교 현장에서 활용 가능한 놀이와 지도안을 제시한다.

셋째, 초등학교 3학년 1개 반을 실험 반으로 하여 지도안에 따라 8차시 수업을 진행하고 설문지 조사로 흥미도 변화의 정도를 알아보고 질적 연구를 통하여 학생들의 사회성 변화까지 살펴본다.

3. 연구의 제한점

이 연구는 경기도 의왕시에 있는 A초등학교 3학년 1개 반을 대상으로 하였으므로 전국 초등학생을 위한 음악 놀이 활동으로 일반화하기에는 한계가 있다.

4. 선행 연구

놀이와 관련된 기존의 연구를 살펴보면 다음과 같다.

놀이를 활용한 음악 지도 방안 연구로 놀이 프로그램을 계획하여 지도 방안을 제시한 정해량¹³⁾은 “효율적인 음악교육을 위한 놀이의 활용 방안 연구”에서 놀이의 의미와 놀이 음악에의 접근방법과 기존의 놀이 프로그램을 재구성하여 초등학교 5학년 교과서에 맞추어 놀이 프로그램을 실시하였다. 그 결과, 놀이 중심 음악 수업은 수업에 대한 학생들의 적극적인 참여에 효과가 있고 놀이를 통한 음악 수업은 학습 목표에 효과적으로 도달할 수 있다고 보았다. 김훈민¹⁴⁾은 “음악 놀이를 활

13) 정해량(2000), 전계서

용한 초등 음악 지도 방안”에서 음악적 개념이해를 위한 효율적인 방법의 하나로써 놀이 활동을 계획하여 7가지로 세분화된 음악의 기본 요소를 교수하는 부분적 접근 방법을 기초로 하여 궁극에는 통합적인 음악교육을 실현하는 것을 그 목표로 하였다. 이를 실현하기 위해 놀이 활동 유형들을 제시하였다. 놀이를 7가지 형태로 구분하고 각 유형마다 놀이를 활용한 한차시의 지도안을 제시하였다.

음악의 개념을 음악 놀이에 적용하여 수업 지도안을 제시한 김지현¹⁵⁾은 “놀이 활용을 통한 음악 개념의 지도 방안 연구”에서 음악의 개념적 접근, 놀이의 교육적 의의, 초등학교 저학년 발달의 특징, 제 7차 즐거운 생활 교육과정을 정리하고 이를 바탕으로 리듬, 가락, 음색, 셈여림, 빠르기, 화성, 형식에 대한 음악 개념 형성을 위한 놀이 활동을 7가지 구성 요소별로 제시하였다.

주수진¹⁶⁾은 “놀이를 활용한 음악 지도 방안 연구”에서 5가지(이해, 가창, 기악, 창작, 감상) 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 흥미를 높였다. 또한 음악적 능력의 향상과 함께 즐기는 음악, 성장기 아동의 정서에 영향력 있는 음악 수업을 위하여 아동의 흥미와 관심, 발달단계를 고려한 지도 방안을 계속하여 지속적으로 다채롭게 후속 연구 되어야 할 것이라고 제안하였다.

차아영¹⁷⁾은 “음악 개념 형성을 위한 음악 놀이 방법에 관한 연구”에서 음악 개념 학습의 중요성과 음악 놀이의 교육적 가치, 초등학교 3

14) 김훈민(2004), 전계서

15) 김지현(2002), 전계서

16) 주수진(2005), 전계서

17) 차아영(2008), 전계서

학년의 특징에 대한 연구를 바탕으로 3학년 음악과 교육과정 분석을 통하여 3학년 학생의 수준에 적합한 음악 놀이를 구성하여 적용해 보았다. 어린이가 흥미를 가지고 능동적으로 참여할 수 있는 놀이와 규칙이 있는 게임, 주사위 놀이 등 평소에 친숙한 놀이를 변형하여 음악 놀이로 구성하고 한 가지 음악적 개념 학습을 위하여 다양한 음악 놀이로 반복 학습, 심화 학습이 이루어지는 가운데 쉽고 재미있게 학습할 수 있도록 제시하였다.

이윤미¹⁸⁾는 효율적인 음악 수업의 방법 중의 하나로 놀이 활동을 계획하여 음악의 이해를 높이는데 목적을 두었다. “놀이 활동을 통한 효율적인 음악 수업”에서 이해 영역의 음악적 개념 형성을 위한 효율적인 방법의 하나로써 놀이 활동을 계획하여 음악의 기본 개념인 리듬, 가락, 음색, 셈여림, 빠르기, 화성, 형식 개념 형성을 목표로 한 놀이 활동 학습을 통해 초등학교 4학년 아동들이 딱딱한 음악 이론 수업이 아닌 자유롭고 개방적 분위기 속에서 숨어있고 표현되지 않았던 음악 성과 음악적 이해 능력을 이끌어 내어 음악적 개념을 형성 할 수 있는 계기를 마련하여 지도안을 제시하였다.

음악 놀이에 관련된 개념과 지도방안에 관한 논문은 여러 사람에게 의해 연구 되었다. 선행 연구를 살펴본 결과 음악 놀이 활용을 통한 수업 지도안은 많이 제시되었으나, 실제 수업에 적용한 연구는 살펴보기 어려웠다. 또한 초등학교 수업 상황을 고려한 수업이 아니라 소규모의 모둠 활동을 통한 놀이 활동이 많이 제시되어 있어 실제 수업에 적용하는데 한계가 있었다. 이 연구는 선행연구를 바탕으로 실제 수업 시간에 적용할 수 있는 음악 프로그램을 개발하여 실제 수업에 적용시킴으로 학생의 흥미도 변화 정도를 살펴보고자 한다.

18) 이윤미(2006), 전계서

II. 이론적 배경

이 장에서는 놀이에 대한 개념, 놀이의 유형과 게임 활동에 대해 탐색하고, 음악교육에서 흥미의 가치를 서술한다.

1. 놀이의 개념과 유형

가. 놀이의 개념

놀이가 아동의 성장 발달에 있어 중요한 역할을 한다는 것은 잘 알려져 있는 사실이다. 아동의 놀이는 단순히 장난이 아니라 학습의 기회이고 발달의 기회이다. 놀이를 통해서 창의성과 생각을 나타내기도 하고 발달시키기도 한다. 아동들에게 있어서 놀이는 그들의 생활 자체라고 볼 수 있다. 아동의 놀이는 단순한 행동형태가 아니다. 아동의 세계를 재창조하고 그것을 이해하게 되는 것은 바로 놀이를 통해서이다. 즉, 아동의 놀이는 아동의 경험에 그 기초를 두고 있다. 놀이는 무 목적적이거나, 무 방향적인 활동이 아니다. 놀이는 무엇인가를 성취하고, 안락감을 느끼기 위한 아동의 시도이기 때문에 아동은 그의 세계를 혁신하고 변화시켜 나갈 수 있다. 아동이 놀이를 통해 필요로 하는 만족감을 얻게 되므로, 이 같은 입장에서 볼 때 놀이 그 자체가 무 목적적, 무 방향적인 활동이 아니라는 것이다.¹⁹⁾

놀이의 중요성이 강조되면서 많은 학자들은 여러 문화 속에서 다양하게 드러나는 놀이의 특징에 관하여 그 나름대로의 견해를 제시하였다. 놀이의 기원을 과잉된 생명력의 발산과 같이 에너지 조절 수단으

19) Otto Weininger, 강선보 번역(1990), “놀이와 교육”. 서울: 재동문화사. p.157.

로 보기도 하고, 모방 본능의 충족이라거나 단순히 긴장 완화에 대한 욕구라고 보기도 한다. 또는 성인의 생활을 대비하여 어린이를 훈련하는 기능에서 놀이의 의미를 찾기도 한다.

놀이 연구로 잘 알려져 있는 네덜란드 철학자 호이징하(Huizinga 1872-1945)는 놀이 과정의 본질, 즉 놀이하는 자에게 놀이가 무엇을 의미하는가라는 질문을 통해 놀이의 의미를 새롭게 드러내고자 하였다.²⁰⁾

호이징하는 인간이나 동물에게 모두 놀이하는 기능이 중요하다고 보아 ‘생각하는 인간(Homo Sapiens)’과 같은 차원에 속하는 술어로 ‘호모 루덴스(Homo Ludens)’, 즉 ‘놀이하는 인간’을 주장하였다. 그는 인간 사회의 중요한 원형적 행위에 놀이 요소가 스며들어 있다고 강조하면서 놀이의 기능에는 어떤 것을 얻기 위한 투쟁과 어떤 것에 관한 표현이라는 대립적 기능이 있다고 보았다.²¹⁾ 놀이를 하나의 삶의 형식으로 보았을 때 그 일반적인 특징을 다음과 같이 정리해 볼 수 있다.

첫째, 놀이는 자유롭고 자발적인 활동이며 즐거움과 재미의 원천이라는 것이다.

둘째, 놀이란 모든 참여자에 의해 인정받는 일정한 규칙, 즉 놀이 규칙에 따라 진행되는 활동이다.

셋째, 놀이는 과정이나 결과가 확정되어 있지 않은 활동이다.

넷째, 놀이는 일상생활과 구분되는 일정한 공간과 시간 안에서 이루어지는 활동이다.

다섯째, 놀이는 비생산적인 활동이다.²²⁾

놀이의 개념을 명확히 규정짓기는 어려우나 보는 관점과 접근방법에 따라 다양한 견해가 나올 수 있는 것이다. 이 견해를 종합해 보면 놀

20) 노석구, 서혁, 손민호, 송상현, 안금희, 이강순, 이경한, 임미경, 최유현, Ingid Zwaal(2006). 놀이를 활용한 신나는 교실 수업. 서울: 학지사. p.12.

21) 이숙재(2004). 유아를 위한 놀이의 이론과 실제. 서울: 창지사. p.15.

22) 노석구, 서혁, 손민호, 송상현, 안금희, 이강순, 이경한, 임미경, 최유현, Ingid Zwaal(2006). 전제서. pp.12-13. 재인용.

이의 보편적 특성은 자유성, 자발성, 승인된 규칙의 수용, 이해관계의 초월, 시간과 공간의 제한성 등으로 요약된다.²³⁾

나. 놀이의 유형

놀이의 특성에서 살펴보았듯이 놀이는 복합적인 현상이다. 그렇기 때문에 이러한 놀이의 발달은 매우 복잡하다. 그럼에도 불구하고 표면적으로 구별할 수 있는 놀이의 유형이 있다. 학자들은 이러한 놀이 유형을 기준에 따라 범주별로 구분하고 하위 유형을 나누어 제시하였다. 일반적으로 피아제(Piaget 1896-1980)의 놀이단계를 중심으로 한 인지적 측면의 놀이 유형과 파르텐(Parten)의 놀이 단계를 중심으로 한 사회적 측면의 놀이 유형으로 나누어 볼 수 있다.²⁴⁾

1) 사회적 발달에 기초한 놀이 행동 유형

아동은 자신의 한계와 능력을 잘 아는 사람, 놀이가 보다 순조롭게 진행되도록 도와주는 사람과 놀이를 하게 된다. 이러한 즐거운 놀이의 반복은 사회적 놀이 발달의 기초가 된다.

또한 놀잇감은 영유아의 놀이가 병행놀이에서 상호작용 놀이로 바뀔 수 있게 해주는 매개체로서 사회적 놀이 발달의 중요한 요인이 된다. 놀잇감은 '사회적 윤활유' 역할을 하며 또래 간의 상호작용을 촉진시켜 준다.

연령이 증가하면서 사회적 기술도 발달하여 유아들의 놀이는 사회적 측면에서 다른 유형을 보이게 된다.

사회적 놀이 발달 과정을 분석한 대표적인 학자 파르텐은 미네소타

23) Otto Weininger, 강선보 번역(1990). 전계서. p.163.

24) 엄정애(2009). 영유아 놀이와 교육. 파주: 교문사. p.87.

대학 부설 유아원 유아들을 대상으로 자유 놀이시간 동안 사회놀이 행동을 관찰 분석하여 사회적 참여도에 따라 놀이를 네 가지 유형과 놀이 이전의 두 행동으로 분류하였다.²⁵⁾

(1) 혼자 놀이

주변의 유아와 가까운 위치에 있으면서 다른 사람이 무엇을 하든지 관계없이 놀잇감을 가지고 친구와 대화 없이 혼자 놀이한다.

(2) 병행 놀이

같은 공간에서 친구들과 비슷한 놀잇감을 가지고 놀이를 하지만 주위 친구들과 함께 놀려는 시도를 하지 않고 독립적으로 놀이를 한다.

(3) 연합 놀이

자신의 흥미에 중심이 되는 집단 놀이 유형으로 역할을 분담하거나 활동을 조직하지 않고 노는 행동 유형이다.

(4) 협동 놀이

놀이를 조직적으로 진행시키면서 놀이의 규칙에 따라 각자의 역할이 정해져 있는 집단 목표 지향적 놀이가 진행된다.

(5) 비 참여행동

겉으로 보기엔 놀지 않는 것 같으나 일시적인 호기심을 갖고 대부분 자신의 신체를 가지고 노는 행위이다.

(6) 방관자 행동

대부분 시간을 다른 친구들이 놀이하는 것을 관찰하며 때때로 친구들에게 말을 하기도 하지만 놀이 상황으로 들어가지 않는다.²⁶⁾

이와나가(Iwanaga)는 유아가 친구와의 관계에서 놀이 상황을 구조화하는 형태를 네 가지로 제시하였다.

첫째는 독립적 구조로 친구와 상호작용을 하지 않고 혼자서 노는 놀

25) 엄정애(2009). 상계서. p.107.

26) 이숙재(2004). 전계서. pp.72-73.

이 형태를 말한다.

둘째는 병행적 구조로 두 명 이상의 유아가 놀이에 참여하여 서로 관심을 보이나 각자 독립적으로 노는 형태를 말한다.

셋째는 보충적 구조로 두 명 이상의 유아가 서로 다른 역할을 맡아 놀이하는 형태를 말한다.

넷째는 통합적 구조로 놀이 친구에 대한 의식이 강화되어 맡은 역할을 상호 작용하여 잘 수행할 뿐 아니라 친구의 행동에 민감한 반응을 할 수 있는 형태를 말한다.²⁷⁾

2) 인지적 발달에 기초한 놀이 행동 유형

피아제는 유아의 인지가 발달함에 따라 놀이가 점차 복잡해진다고 하면서 놀이 행동 유형을 세 단계로 제시하였다. 즉, 출생에서 2세까지 감각운동기에는 연습놀이(practice play)를 주로 즐기며, 2~7세 전조작기에는 상징놀이(symbolic play), 7~11세 구체적 조작기에는 규칙 있는 게임(games with rule)을 즐긴다. 이러한 인지적 측면의 놀이 유형은 피아제 이후 스밀란스키(Smilansky)에 의해 좀 더 구체화되었다.²⁸⁾

(1) 기능 놀이

감각운동기의 어린이가 기능적인 즐거움을 위해 반복적으로 되풀이 하는 단순한 놀이 행동을 뜻한다. 즉, 사물을 갖고 있지 않은 상태에서의 단순한 반복 근육활동으로 구성되는 놀이이다.

(2) 구성 놀이

기능적 활동으로부터 창조적 활동으로의 전환을 뜻한다. 즉, 사물을 조작하여 구성하거나 무엇인가를 창조하는 놀이로 다양한 놀이감을 활

27) Iwanaga.M(1973). Development of Interpersonal Play Structure in Three, Four, and Five Year-Old Children. J. of Researcher and Development in Education, 6, 7 1-82. 이숙재(2004). 전계서. p.74. 재인용.

28) 엄정애(2009). 전계서. pp.87-88.

용하여 무엇인가를 창조하는 놀이를 시작한다.

(3) 상징 놀이

일반적으로 상징놀이란 눈에 보이지 않는 대상을 표상하거나 사물이나 상황을 실제와 다르게 변형시켜 표상하는 놀이이다.

상징놀이, 상상놀이, 극 놀이, 가상놀이에는 가작화요소가 내포되는 공통점이 있다고 하겠다.

(4) 사회극 놀이

상징놀이가 더욱 발전된 놀이 형태로, 한 명 이상의 친구와 함께 참여하는 극 놀이이다. 스밀란스키에 의하면 사회극놀이에는 현실적 요소와 비현실적 요소가 내포된다. 즉, 어린이는 자신이 현실 세계에서 직접 경험한 상황이나 사람의 역할을 모방하는 사회극놀이를 많이 하는데 이것이 바로 현실적 요소, 또는 모방적 요소이다. 그런데 어린이는 자신이 관찰한 내용을 정확하게 모방할 능력이 부족하기 때문에 비현실적 요소, 또는 가작화요소가 개입된다고 한다. 가작화요소가 작용됨으로써 사회극 놀이의 내용이 다양하고 창의적이 될 뿐 아니라 어린이에게 더 큰 만족감을 줄 수 있다.

(5) 규칙이 있는 게임

인지 능력이 발달하면서 놀이에도 변화가 일어난다. 규칙이 있는 게임은 구체적 조작기의 어린이가 주로 하는 가장 발전된 형태의 놀이로 정해 놓은 규칙에 따라 2명 이상의 또래와 경쟁하면서 승부를 겨루는 활동이다. 규칙이 있는 게임은 특정 연령에만 자주 나타났다가 점차 참여율이 감소되는 다른 놀이와는 달리, 어린이가 나이를 먹을수록 게임의 종류가 증가해서 성인기까지 계속된다.²⁹⁾

29) 이숙재((2004). 전계서. pp.76-83.

2. 게임 활동

가. 게임의 정의

게임은 구조화된 놀이이며 사람에게 즐거움을 주는 놀이이다. 게임과 놀이는 둘 다 즐거움이 있는 지적, 신체적 활동이지만 차이점은 게임이 집단 구성원, 일정한 규칙, 승부욕을 가진다는 것이다. 놀이가 게임보다 더 포괄적이며 게임은 놀이의 일부분으로 본다.³⁰⁾

어원학적으로 보면 게임(game)이라는 용어는 유러피언 계통의 ‘ghem’에서 나왔으며 ‘흥겹다’, ‘놀다’의 뜻을 가진 것으로 알려져 있다. 우리나라에서는 게임보다는 ‘오락’, ‘유기’ 또는 ‘놀이’라는 용어가 더 많이 사용되어 왔다.³¹⁾ 게임은 학생들에게 흥미를 가져다줌으로써 학습에 대한 동기 유발이 쉽게 이루어지게 할 수 있으며, 막연하고 추상적으로 이루어지기 쉬운 과목인 음악 수업을 실제로 학생들이 참여함으로써 좀 더 구체적이고 생동감 있게 진행되도록 도와줄 수 있을 것이다. 게임을 활용하면 교실의 딱딱한 수업 분위기가 사교적이고 활발한 분위기로 전환됨을 물론, 충분한 동기 유발이 될 것이다.

게임은 규칙, 승패, 경쟁적 상황, 사회적 과정 등과 관련지어 정의를 내릴 수 있다.

첫째, 게임은 신체적 혹은 지적 경쟁이다.

둘째, 게임은 신체적, 정신적 경쟁을 말한다.

셋째, 게임은 승패로 결정지어지는 경쟁적 활동이다.

넷째, 게임은 조직적인 놀이로서 시간을 구조화하는 방법이다.

다섯째, 게임은 일정한 틀이 있다.³²⁾

30) 김미숙(2003). 전계서. p.4.

31) 김창배(1999). 21C 게임 패러다임. 서울: 지원미디어. p.26.

32) 정진, 성원경(1994). 유아놀이와 게임 활동의 실제. 서울: 학지사. pp.78-79. 재인용.

이것을 종합하여 살펴보면 게임은 조직적인 놀이, 경쟁성, 둘 이상의 편, 승자 결정을 위한 기준, 일치된 규칙으로 정의내릴 수 있는 흥미로운 활동이다.

게임이 교육적으로 이루어지려면 이기는 것이 주된 목표가 되어서는 안되고 모든 학습자가 게임의 의도하는 바에 따라 능동적으로 참여하는 것이 중요하다.

나. 게임의 효과

음악 교육을 위한 게임은 어떤 형태로도 그 게임을 즐기면서 음악을 접할 수 있는 게임이어야 한다. 즉, 단순한 오락의 목적이 아니라 음악 교육의 보조 수단으로 본래의 목적을 달성할 수 있는 것이어야 한다.

게임은 학생들의 발달 정도에 적합한 학습 동기를 유발시킬 수 있으며 학생의 흥미를 자극하여 자발적인 활동으로 이끌 수 있다. 이러한 활동을 통하여 환경 및 물리적 성질에 대한 학습과 다른 사람과의 상호 개입적 행동에 대한 학습, 사회적 상호작용의 과정을 학습할 기회를 갖는 것으로 게임의 가치가 있다.³³⁾

이 연구에서 사용한 게임은 개별적 게임이 아니라 그룹게임으로써 그룹게임은 자유놀이를 통하여 학생들이 자발적으로 선택할 수 있을 뿐만 아니라 교사가 계획하고 의도적으로 지도하여 교육목표에 접근 시킴으로써 불충분해질 수 있는 경험을 보충하고 확대할 수 있다. 그룹게임을 통해 학생들에게 어떻게 가치 있는 영향을 미칠 수 있는지를 정리해 보면 다음과 같다.

첫째, 학생들 스스로 규칙을 만들어 보고 그 규칙을 지켜가는 과정에서 문제가 발생했을 때, 문제의 해결 방법을 찾아보는

33) 정진, 성원경(1994). 전계서. p.81.

경험들은 지적·도덕적 자율성을 기르는데 도움이 된다.
 둘째, 학생들은 상대방의 생각을 존중할 줄 알고 상대방의 입장을 고려하여 생각하는 기회를 갖게 되어 자기중심적 사고에서 차츰 벗어나 탈중심화가 이루어지게 된다.
 셋째, 그룹게임에서 정해진 규칙에 따라 행동하고 질서를 지키며, 옳고 그름을 판단하여 언어적으로 표현해 보는 경험을 함으로써 학생들의 사회성 발달, 도덕성 발달, 언어발달이 이루어진다.
 넷째, 학생들은 게임 내용에 기본 개념을 이해하고 물리적 특성과 논리적 사고의 기회를 가짐으로써 인지발달을 돕는다.
 다섯째, 자율적으로 규칙을 지킴으로써 사회생활에 필요한 준법정신을 기르게 된다.³⁴⁾

학생들은 게임을 통해 현실적인 것만을 감안해서 사고하는 수렴적 사고에서 탈피하여 폭넓게 상상하고 생각할 수 있는 발산적 사고로 전환할 수 있는 기회를 가짐으로써 상상력과 창의적 사고를 발달시킬 수 있다. 무언가를 발명하거나 새로운 방향으로 사고할 수 있는 능력은 많은 경험의 축적과 자유로운 사고가 밑바탕이 되어야 가능하다. 그러므로 연령과 상황에 적합한 게임을 선택해야 한다.³⁵⁾

3. 놀이와 교육

놀이의 교육적 가치와 음악의 교육적 가치를 알아보고 음악 교육에서 흥미의 가치를 고찰해 본다.

가. 교육적 가치

1) 놀이의 교육적 가치

34) 정진, 성원경(1994). 전계서. p.83. 재인용.

35) 홍석기, 김지현, 김혜진(1996). “게임하듯이 게임 만들기.” 서울: 가남사, 김미숙(2003). 전계서. pp.5-6.

놀이는 학생들의 정서와 사고 모든 것이 담긴 매체로서 아동의 발달에서 갖는 의미가 크다. 즉, 아동은 놀이를 통해서 사회생활에 적응해 나가고 자기의 잠재력을 키우기 위한 여러 가지 지식과 가치관을 배우게 되며, 놀이를 하는 동안 즐거움과 기쁨을 얻고 또래 집단과 함께 이루어지므로 다른 아동들의 행동을 모방하고 되풀이하며 탐구하고 실험해 보면서 통합적인 발달을 해 나가는데 이를 신체, 사회성, 인지, 언어, 정서 및 창의성 발달의 측면에서 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 놀이는 아동의 신체적 발달을 돕는다.

둘째, 놀이는 아동의 사회성을 길러 준다.

셋째, 놀이는 아동의 지적 발달을 돕는다.

넷째, 놀이는 아동의 창의성을 자극하여 성장하게 한다.

다섯째, 놀이는 심리적 안정과 긍정적인 자아관을 가지게 한다.³⁶⁾

이와 같이 교육과 놀이는 서로 대립되는 관계가 아니라, 교육에서 다룰 수 없는 인간 교육을 놀이로 수행함으로써 서로 조화를 이루며 건강한 인간으로 성장하게 함으로써 매우 중요한 교육적 의의를 지닌다고 하겠다.

2) 음악의 교육적 가치

음악 놀이는 음악을 재료로 하여 대·소 근육 활동, 신체 여러 기관의 협응력, 사물의 개념 파악, 사회성, 창의성, 감수성 등의 여러 영역과 관계를 맺게 하는 놀이다.³⁷⁾ 이로 인하여 음악적 감각이 개발될 뿐만 아니라 전인적인 성장을 함께 도모하게 되는 것이다. 자발적으로 음악 활동을 하는 가운데 어린이들은 자신의 세계에 맞는 다양한 경험을 체득함으로써 무의식적으로 자연스럽고도 활발한 성장을 거듭하게 된다.³⁸⁾

36) 나하나, 이효영, 임경아(1995), “유아 놀이 지도”, 서울: 양서원. p.35-40. 재인용.

37) 김정화(1998). “유아 교육을 위한 유아 음악 놀이 지도”, 서울: 학문사. p.9.

38) 김정화(1998). 상계서. p.9.

오르프(Carl Orff 1895-1982)는 “음악 학습이 놀이와 대화, 노래, 신체 동작, 악기 연주 등이 통합되어 이루어지는 총체적인 체험이어야 한다”³⁹⁾고 밝힘으로써 음악 학습에 있어 놀이 활동을 중요하게 생각하고 있음을 시사하고 있다.

유덕희는 “어린이 놀이의 바탕이 되고 있는 것은 어린이들 자신의 신체 리듬이며, 그것은 곧 놀이 속에 이미 음악이 포함되어 있으므로 놀이를 통한 음악 학습은 자연스러운 것이다.”라고 하였다. 또한 “어린이는 놀이를 즐기고, 놀이로 생활하고, 놀이 가운데 성장하므로 그 놀이 속에 충분한 음악적 요소를 끌어들이는다면 어린이들은 자연스럽게 음악을 좋아하게 되며 또한 동요, 악기 연습, 유희가 자랄 것이다.”라고 밝히고 있다. 이 말은 곧 놀이가 어린이의 음악적 성향과 음악을 향유하려는 미적 태도, 음악적 능력을 개발하는 데 도움을 준다는 것을 의미하고 있다. 따라서 놀이 중심의 음악 학습의 교육적 가치는 다음과 같이 다섯 가지로 나타낼 수 있다.

첫째, 음악 놀이는 음악의 구성 요소에 대한 개념을 습득하므로 지적인 발달을 가져온다.

둘째, 음악 놀이는 사회성 발달을 가져온다.

셋째, 음악 놀이는 신체의 발달을 가져온다.

넷째, 음악 놀이는 언어 발달을 가져온다.

다섯째, 음악 놀이는 아동의 정서를 발달시킨다.⁴⁰⁾

음악 수업은 학생들의 수준에 비해서 너무 급진전되어서도 안 되고 너무 느리게 진전되어서도 안 되며, 특히 기초 단계(1학년~4학년)에게서는 더욱 이 점이 중요하다. 이 시기에는 감각 심동적 놀이 또는 규칙성 있는 놀이와 연관된 측면에서 놀이 중심의 학습 방법이 중요한

39) 이흥수(1990). “음악 교육의 현대적 접근.”, 서울: 세광음악출판사. p.352.

40) 유덕희(1994). “놀이와 음악 지도에 관한 고찰.”, 서울한국음악교육학회, 음악 교육 연구 제 13집, p.24. 재인용.

역할을 할 수 있다.⁴¹⁾

놀이가 아동의 생활 속에서 많은 부분을 차지하는 만큼 음악 놀이 활동을 통해 아동의 음악적 성장을 도모할 수 있다.

나. 음악 교육에서 흥미

흥미의 사전적 의미를 살펴보면 어떤 대상에 대하여 특별히 주의하려고 하는 감정 또는 경향이나 반응 즉, 관심 있는 태도이다. 흥미를 교육적 입장에서 고찰한 바를 보면 먼저, 루소(Rousseau 1712~1778)는 아동의 흥미는 자연스럽게 성장한다고 생각하여 흥미에 따라서 활동시킬 것을 권장하였다. 헤르바르트(Herbart 1776~1842)는 학습이 끝났을 때 그 일에 관하여 공부하고자 하는 흥미가 생겨나도록 하는 것이 교사의 역할이라고 하였다. 그리고 원만한 인격을 형성하기 위해 아동이 여러 방면으로 흥미를 갖도록 하는 것이 교사의 임무라고 하여 흥미를 교육의 목적으로까지 여겼다. 그러나 흥미를 중시한다는 것은 흥미본위와는 다르며, 어떤 일이나 학습을 할 때 반드시 처음부터 흥미가 있어야 하는 것은 아니다. 처음에는 흥미가 없는 일이라도 수행하는 과정 중에 생기기도 한다. 학습내용의 가치를 발견한다는 점에서 학습 중에 흥미가 증진되도록 하는 것이 바람직한 교육이다.⁴²⁾ 듀이(Dewey 1859~1952)는 음악교육을 할 때 기능적인 면의 습득이라기보다는 음악에 친숙하게 하고 좋은 음악적 표현이나 감상에 적극적인 태도와 흥미를 갖도록 하여 생활 속에서 자연스럽게 음악을 받아들이는 습관을 기르도록 하는 것⁴³⁾ 이라고 주장하며 여러 가지 학습 중 흥미를 느끼는

41) 장창환, 조효임, 이동남(1997). “초등 음악과 지도법.”, 서울: 삼호출판사. p.11.

42) 두산세계대백과사전 CD.

43) 이기숙, 김영주(1997). 유아교육과정. 서울: 교문사. p.18.

활동을 통하여 학습의 진리를 깨닫고 학습의 중요성을 인식할 수 있는 학습을 효과적이라고 볼 수 있다. 흥미는 학습의 자발성을 유도하여 그 효과를 극대화 시키는데 기여하고 있다.⁴⁴⁾

학습의 결과를 높이기 위해서 교사는 학습자가 학습 목적, 활동, 내용 등에 관하여 흥미를 가지도록 지도해야 한다. 흥미는 활동의 근원이 되므로 흥미가 없는 활동이나 학습은 아동에게 있어서 크게 의미가 없다. 이와 같이 아동이 학습 목적, 활동 등에 흥미를 느끼고 있을 때 학습이 용이하며 효과가 있는 것이다.

음악 교과에서는 인간의 사고행위와 관련지어 음악 학문의 지식과 본질을 다루는 영역을 인지적(Cognitive)영역으로, 행하는 행위와 관련지어 표현·연주 능력을 다루는 영역을 심동적(Psychomotor)영역으로, 그리고 느낌, 감상행위와 관련지어 음악에 대한 애호심·태도·감상·가치관 등을 나누는 영역을 정의적(Affective)영역으로 분류하고 있다.⁴⁵⁾

김진규는 정의적 특성에 관련된 인간의 특성을 열거하는데 초점을 맞추어 흥미, 태도, 가치, 성격, 사회성, 도덕성, 학습 불안, 학습동기, 학습습관, 그리고 행동 발달 특성 등 11가지의 정의적 특성을 기술하고 있다. 그 중에서 흥미(interest)는 음악에 만족을 얻어 그 활동을 좋아하게 되는 것이고, 태도(attitudes)는 음악에 대한 개인의 일관성 있는 감정적인 반응으로 경험이나 학습의 결과로 형성되는 것이며, 가치(values)는 음악 활동이 가치 있다고 느끼고 음악적 가치의 상호관계를 알고 그 체계를 재구성하여 개인의 음악적 가치가 내면화된 상태를 의미한다.⁴⁶⁾ 이 연구에서의 음악 흥미는 흥미, 태도, 음악에 대한 가치

44) 이기숙, 김영주(1997). 상계서. p.18

45) Oison, Carol Booth(1971). Practical ideas for teaching writing as a process. california state dept. of Ed, 김은경(2003). 초등학교 음악과의 개별화 수업이 음악성취도 및 음악 태도에 미치는 효과. 중앙대학교 교육대학원. pp.36-37. 재인용.

46) 김진규(1987). "정의적 특성의 분류 방법과 종류. 교사를 위한 정의적 특성의 평가 방법.", 서울:

를 모두 포함하여 정서적인 영역으로써의 흥미를 의미한다.

학습자가 학교 교육을 마친 후에도 음악을 즐기며, 보다 풍요로운 삶을 누릴 수 있는 태도와 가치관을 음악 교육의 과정을 통해 얻을 수 있도록 교사는 학습 동기와 흥미를 부여해 주어야 할 것이다.

중앙 교육 평가원, 김은경(2003). 초등학교 음악과의 개별화 수업이 음악성취도 및 음악 태도에 미치는 효과. 중앙대학교 교육대학원. p.37. 재인용.

Ⅲ. 연구방법

이 장에서는 연구 대상과 연구 절차, 사전 사후 흥미도 검사와 음악 프로그램 지도 계획과 지도안을 제시한다.

1. 연구 대상

이 연구를 위해 놀이를 통한 음악 실험 수업을 실시하였다. 실험 대상은 경기도 의왕시 A초등학교 3학년 2반 남학생 14명과 여학생 14명으로 총 28명을 대상으로 하였다.

〈표Ⅲ-1〉 연구 대상

실험 대상	인원
남학생	14 명
여학생	14 명
총	28 명

2. 연구 절차

이 연구는 실험 연구와 조사 연구로 연구 절차는 다음과 같다.

〈표Ⅲ-2〉 연구 절차

순서	내용	비고
1	학교 섭외, 학교 동의	3월 초
2	실험 연구 동의서 작성	5월 초
3	사전, 사후 검사지 작성, 수정	4월 초 ~ 6월 초
4	8차시 수업 지도안 작성	4월 초 ~ 6월 초
5	사전 검사지 배부	6월 13일(수)
6	8차시 수업 진행	6월 13일(수) 3교시 (오전 10시 50분~11시 30분)

		총 40분 창체 시간 수업) ~ 9월 12일(수)까지
7	사후 검사지 배부	9월 12일(수)
8	학생, 교사 인터뷰	9월 19일(수)
9	사전, 사후 검사지 분석	9월 26일(수)
10	연구 결과 작성	10월 초~ 11월 초

첫 번째로 실험 연구를 진행할 학교를 섭외하여, 학교의 동의를 구하고 교장선생님과의 면담이 진행되었다. 두 번째로는 실험 연구의 동의서를 작성하여, 학생들의 부모님께 동의를 구한다. 미리 동의서를 받는 것보다 수업 전 2주 전에 받으면 좋겠다는 담임교사의 조언으로 수업 2주 전 학부모 동의서를 보내려 하였으나 학년 부장 교사가 동의서 없이 진행하는 것이 좋겠다고 하여 동의서는 작성하였으나 배부는 하지 않았다. 세 번째로는 흥미도의 변화를 위해 사전, 사후 검사지를 지도교수와 논의하여 몇 차례의 수정을 거쳐 완성하였다. 네 번째로는 8차시의 수업 지도안을 작성하여 이것 또한 지도교수와 몇 차례 수정을 거쳐 완성하였다. 다섯 번째로는 수업 진행 전, 흥미도 변화를 살피기 위하여 사전 검사를 실시하고 학생들에게 앞으로 진행 사항을 이야기 하였다. 여섯 번째로는 6월 13일(수) 3교시(오전 10시50분~11시30분 40분)부터 음악 시간이 아닌 담임 재량 시간인 창체 시간에 수업을 시작 하였다. 일곱 번째는 총 8차시 수업을 완료하고 사후 검사지를 배부하고 수거하였다. 여덟 번째, 수업 후 학생들과 함께 수업을 지켜본 담임교사와 학생들 인터뷰를 실시하여 검사지에 나타나지 않은 학생들의 음악흥미도와 사회성 변화를 살펴보았다. 마지막으로, 사전·사후 검사지를 분석하고 분석 결과에 따라 연구 결과를 작성하였다.

3. 사전·사후 음악 흥미도 검사

이 연구의 음악 흥미 검사는 음악의 정서적 영역을 평가한 것으로 음악 수업과 음악 활동에 관한 흥미, 태도, 가치관을 자기 보고식의 3 단계 평정 척도형 질문지를 사용하여 학생들의 내면적 행동 특성을 측정하였다. 이러한 음악 흥미 검사 결과는 학생 이해 자료로 활용할 수 있으며 음악 활동에 대한 개개인의 행동 특성을 바람직한 방향으로 발전시키는데 활용하였다.

이 연구에서 사용한 음악 흥미 검사 도구는 배성애⁴⁷⁾가 제작한 음악 흥미 검사와 Show와 Tomcala⁴⁸⁾가 제작한 음악에 대한 척도, 한국 교육과정평가원에서 개발한 음악 수업 대한 태도 조사표를 기초로 하여 연구자가 지도교수와 의논하여 몇 차례 수정하여 재구성 하였다. 문항 중 일부 문장을 초등학교 3학년 학생들에게 맞도록 수정하였다.

문항의 평가 방법으로는 자기 보고식 질문지에 피험자의 동의 정도를 3단계로 나타내어 그렇다, 보통이다, 아니다 식의 그림 문항으로 나타내었다.

음악 흥미 검사 문항은 음악에 대한 흥미, 적성 및 태도, 가치관에 대한 15문항으로 구성하였고, 문항 중 1, 3, 4, 9, 11, 13, 14, 15번의 문항은 배성애의 음악 흥미 검사에서 7, 8, 12번의 문항은 Show 등의 음악 태도 검사 문항에서 추출하였고, 2, 5, 6, 10, 13번의 문항은 한국교육과정평가원의 음악 수업에 대한 태도 조사표에서 추출하여 일부 문장을 초등학교 3학년의 수준에 맞도록 수정하여 구성하였다.

47) 배성애(2000)의 음악 흥미 검사는 고등학생을 대상으로 음악적성 및 음악흥미와 음악 신뢰도간의 관계를 밝힌 것으로 신뢰도가 .93으로 높다.

48) Show와 Tomcala의 음악태도검사 신뢰도는 .72에서 .81이며, 반분 신뢰도의 경우 .79로 비교적 높은 신뢰를 갖는다. 최광덕(1985)의 변안을 김은경(2003)이 사용한 것을 재인용하였다.

<표Ⅲ-3> 음악 흥미 검사지의 항목별 문항 번호

문항	문항번호	문항 수
음악 흥미도에 관한 문항	1, 2, 4, 5, 7, 13	6
음악 적성과 태도에 관한 문항	3, 6, 9, 10, 12, 14, 15	7
음악에 대한 가치관에 관한 문항	8, 11	2

4. 음악 놀이 지도 계획

놀이 학습 지도 계획과 뮤직 올림픽 8차시의 수업 내용을 정리해 살펴보고 상세한 차시 수업 지도안의 실체를 살펴본다.

<표 Ⅲ-4> 연구절차 차시별 수업 지도 계획표

차시	놀이를 활용한 수업 내용	교구	놀이
1차시 (6월13일)	흥미도 사전 검사 실시 그룹 나누기 (7조 만들기/ 총 28명(남14,여14) 우리 그룹의 이름&깃발&그룹가 만들기 Music Olympic 개최식(선서&그룹가 부르기) * 그룹가는 음악 교과서, 동요로 한정한다. Music Olympic의 규칙과 진행 방법을 이야기한다.	도화지 크레파스 피아노 선서내용 교과서	노래 만들기 놀이
2차시 (6월20일)	나는 누구일까요? -그룹별로 술래 한명을 정한다. -술래는 눈가리개를 하고 교탁 가운데 엎드린다. -다같이 체재곡을 부르다가 끝 부분(4마디)에 가서 선생님이 지명한 어린이가 술래에게 다가가 술래의 등을 두드리며 노래를 한다. -노래가 끝난 후, 술래는 마지막에 노래를 부른 어린이의 이름을 부른다. 맞추었을 경우, 그룹 안에서 술래 변경. 못맞추었을 경우, 같은 친구가 다시 도전. -술래를 많은 학생이 한 그룹이 Olympic 금메달 획득	피아노 눈가리개 금메달 은메달 동메달 그룹깃발	음색놀이 청음

차시	놀이를 활용한 수업 내용	교구	놀이
	<p>득, 순차적으로 메달을 준다.</p> <p>-메달 수여 후, 깃발 걸어 놓고 금메달 그룹가 부른다.</p>		
3차시 (6월27일)	<p>나는 무슨 노래일까요?</p> <p>-손기호로 도레미파솔라시도 배운다.</p> <p>-간단한 노래를 손기호로 표현해본다.</p> <p>-그룹별로 일자로 서서 맨 앞사람에게 손기호로 짧은 노래(초등학교 음악시간 때 배운 노래를 사용)를 보여준다. 그 다음 사람에게 손기호로 전달한다. 마지막 사람은 손기호로 표현된 노래 제목을 맞춘다.</p> <p>-많은 노래를 맞춘 그룹별로 금, 은, 동메달 수여한다.</p> <p>-메달 수여 후, 깃발 걸어 놓고 금메달 그룹가 부른다.</p>	피아노 노래판 스탑워치	음의 높낮이 신체표현(손기호)을 통한 음악 놀이
4차시 (7월 4일)	<p>리듬빙고</p> <p>-빙고판에 제시한 리듬을 모둠별로 상의하여 칸에 배치시킨다.</p> <p>-순서에 따라 모둠원끼리 손뼉으로 박자치기를 하며 빙고칸을 지워나간다.</p> <p>-많은 빙고가 완성되는 모둠에게 금메달 수여한다.</p> <p>-빙고가 완성되면, 빙고칸 순서대로 리듬치기를 한다.</p>	프로젝터 PPT 빙고판	리듬 신체활동 (손뼉치기) 을 통한 음악 놀이
5차시 (7월11일)	<p>리듬 프라이팬 놀이</p> <p>팅팅탕탕 프라이팬 놀이를 변경한 놀이.</p> <p>-모둠별로 문제내는 방법과 답하는 방법을 익힌후 모둠별 이름을 불러 놀이를 시작한다.</p> <p>-4/4박자를 익히고, 박자의 개념을 익힐 수 있다.</p>	PPT	리듬 신체를 활용한 음악 놀이
6차시 (7월18일)	<p>평가</p> <p>-방학 전 마지막 수업이라, 놀이 진행보다는 학생들 전체 인터뷰를 통해 수업 방향을 재설정하고,</p>	녹음기	

차시	놀이를 활용한 수업 내용	교구	놀이
	부족한 점을 체크한다. -학생들과 이야기를 통해 음악에 대한 인식을 조사한다.		
2학기 7차시 (8월29일)	재미있는 말 놀이 I 생활 속에서 사용되는 말을 리듬으로 바꾸어 리듬을 몸으로 표현하면서 익히는 놀이. -모듬별로 마음에 드는 언어리듬을 골라 모듬원이 몸으로 리듬을 표현하여 발표한다. -여러 가지 리듬을 몸으로 표현하여 리듬과 친숙해질 수 있도록 한다.	언어리듬 악보	신체와 언어를 통한 음악 놀이
8차시 (9월 5일)	재미있는 말 놀이 II -모듬별로 나와서 발표한 후, 자신의 모듬을 제외한 다른 모듬의 점수를 매긴다. -점수를 합산하여 놀이를 마무리 한다. -Music Olympic 폐회식(그룹별 시상) -사후검사 실시	언어리듬 평가지	

음악 올림픽이라는 전체적인 틀을 놓고 매 수업 차시마다 금, 은, 동메달을 수여한다. 또한, 올림픽에서 금메달을 획득하면, 국가와 함께 메달 수여를 하는 것처럼 1등한 그룹에게는 1차시에서 만든 그룹깃발과 그룹가를 매 시간마다 부른다.

이 연구에서 사용한 음악 프로그램은 박은경⁴⁹⁾, 노석구 외 10명⁵⁰⁾, 현경실⁵¹⁾이 만든 음악 놀이 프로그램을 기초로 하여 연구자가 지도교수와 의논하여 몇 차례 수정하여 재구성 하였다. 여러 가지 음악 놀이 프로그램을 초등학교 3학년 학생들에게 맞도록 수정하였다.

49) 박은경(1994). "조기음악 교육의 지도법에 관한 연구: 놀이 활동을 중심으로". 단국대학교 교육대학원.

50) 노석구, 서혁, 손민호, 송상현, 안금희, 이강순, 이경한, 임미경, 최유현, Ingid Zwaal(2006). 전게서.

51) 현경실의 성신여자대학교 교육대학원 음악 교과교재연구 및 지도법 수업에서 배운 내용.

가. 놀이 학습 지도 계획

1) 뮤직 올림픽(Music Olympic)

전체적인 수업 주제를 뮤직 올림픽(Music Olympic)으로 큰 틀을 잡고 한 차시 마다 음악 놀이를 통해 1등한 모둠에게 금메달, 2등한 모둠에게 은메달, 3등한 모둠에게 동메달을 수여하여 음악 놀이에 흥미를 더하였다. 또한, 올림픽이라는 주제에 맞추어 각 나라마다 국기와 국가가 있듯이 모둠별로 모듬깃발과 모듬가를 학생들 스스로가 제작하여 모듬이 함께 놀이를 즐길 수 있고 바른 경쟁을 할 수 있도록 유도하였다. 이 놀이 프로그램은 연구자가 개발한 놀이 프로그램으로 올림픽의 틀을 참고하여 개발하였다.

(1) 뮤직 올림픽(Music Olympic) 개최식

1차시에는 학생들에게 뮤직 올림픽에 대해 제시한 후, 각 모듬별로 모듬깃발과 모듬가를 제작하였다. 모듬가는 학교 음악 수업 시간에 배운 노래와 동요로 한정하도록 하였다.

뮤직 올림픽 시작을 알리는 개최식을 선포하고 학생 대표는 나와서 뮤직 올림픽 선서를 한 후, 각 모듬원은 만든 모듬깃발을 들고 모듬가를 부르게 하였다.

(2) 나는 누구일까요?

여러 가지 음색을 알아보는 놀이로 먼저 피아노로 도~도까지 쳐준 후, 각 음마다 색깔이 다름을 학생들이 인지하게 하였다. 각 음색마다 색깔도 다르고 계이름도 다름을 알려준 후에 음색 놀이 활동인 나는 누구일까요? 놀이를 시작하였다. 각 모듬마다 한 사람이 나와서 눈가

리개로 눈을 가린 후에 반 전체 학생들이 노래를 부르게 하였다.(동요로 한정한다) 노래를 부르다가 교사가 지정해 준 학생만 혼자 다음 소절을 이어가게 하고 눈가리개를 하고 있는 학생은 반 친구 중에 누구의 목소리인지 맞추어 점수를 획득하였다. 반 친구들마다 목소리가 다르고 친구들 이름이 다른 것처럼 음색도, 가지고 있는 목소리(색깔)도 다르고 음의 이름도 다름을 숙지시키고 마무리를 하며 놀이에서 이긴 모둠 1등, 2등, 3등에게 금, 은, 동메달을 수여하고 금메달을 획득한 모둠은 모듬깃발을 들고 모듬가를 부르게 하였다.

이 놀이 프로그램은 음색 구분 놀이⁵²⁾의 틀을 참고하여 연구자가 변형하여 만든 놀이 프로그램이다.

(3) 나는 무슨 노래일까요?

음의 높낮이를 인지하는 놀이로 코다이의 손기호를 통해 도~도까지 음의 높이가 다름을 알려주었다. 손기호를 알기 쉽게 배울 수 있도록 도레미송을 개사한 손기호송을 알려주면서 학생들의 흥미를 높이도록 하였다. 그리고 여러 가지 알기 쉬운 동요를 불러보면서 손기호를 함께 해본 후 학생들이 익숙해지면 교사가 손기호로만 내는 노래를 보며 학생들이 맞추게 하였다. 맞추는 모둠에게는 +1점을 주었다. 이렇게 학생들이 익숙해지면 모둠별로 나와서 문제지에 있는 노래를 앞서로부터 손기호로 전달하여 마지막 사람이 무슨 노래인가 맞추는 놀이를 진행하였다. 제한 시간 안에 많은 문제를 맞힌 모둠이 이기는 놀이로 정답 점수를 합산하여 1등, 2등, 3등에게 메달을 수여하고 금메달을 획득한 모듬은 모듬깃발을 들고 모듬가를 부르게 하였다.

이 놀이 프로그램은 코다이의 손기호를 활용하여 연구자가 만든 놀

52) 박은경(1994). 전계서. pp.27-28.

이 프로그램이다.

• 도는 믿음직한 으뜸도, 레는 올라갑니다.

미는 예쁘게 절해요, 파는 미를 사랑해.

솔은 공주병 거울, 라는 귀신 손가락.

시는 화가 났어요, 도는 다시 믿음직한 도.

-손기호 송-

(4) 리듬 빙고

리듬을 인지하는 놀이로 여러 가지 박자 가족을 소개한 후에 음표의 개념을 알려주었다. 미리 제시한 리듬꼴을 손바닥을 이용해 박자치기를 하는 시간을 갖고 빙고판을 나누어 준 후, 빙고판에 미리 제시된 리듬꼴 12가지를 모듬원이 상의하여 빙고판 안에 넣어 빙고판을 완성시켰다. 모든 모듬이 빙고판이 완성이 되면, 지난 시간에 금메달을 딴 모듬이 먼저 빙고판을 지울 수 있는 기회를 가지게 하였다. 빙고판을 지우려면 모듬원 모두가 함께 빙고판 칸에 있는 리듬꼴을 손바닥을 이용해 박자치기를 하도록 한다. 다른 모듬 학생들은 박자치기를 듣고 나서 빙고판을 지워나가고 먼저 빙고가 완성된 모듬이 1등, 차례대로 등수를 매기도록 하였다. 메달을 수여하고 금메달을 획득한 모듬은 모듬깃발을 들고 모듬가를 부르게 하였다.

이 놀이 프로그램은 음악빙고⁵³⁾놀이를 참고하여 연구자가 변형하여 만든 놀이 프로그램이다.

53) 노석구, 서혁, 손민호, 송상현, 안금희, 이강순, 이경한, 임미경, 최유현, Ingid Zwaal(2006). 전게서. pp.286-287.

-언어 리듬 중 점심시간 편-

(8) 재미있는 말놀이II

2/2차시 재미있는 말놀이는 1/2차시 때 배웠던 언어 리듬을 발표하는 시간으로 모둠별로 나와서 모듬이 정한 언어 리듬을 몸과 함께 표현하여 발표하는 시간을 갖는다. 평가는 모듬별 평가 메달 한 개와 교사 평가 메달 한 개로 총 2개의 금메달을 걸고 발표를 시작하였다. 평가항목에 맞추어 모듬별로 발표와 감상을 하고 점수를 매긴 후 점수가 높은 모듬부터 차례대로 메달을 수여하고 금메달을 획득한 모듬은 모듬깃발을 들고 모듬가를 부르게 하였다. 마지막 뮤직 올림픽 시간이므로 여태까지 받았던 메달을 합산하여 금메달은 3점, 은메달은 2점, 동메달은 1점으로 메달 점수가 높은 모듬이 제 1회 뮤직 올림픽 우승팀이 된다.

2) 차시별 지도의 실제

수업은 총 8차시의 수업으로 진행하였으나 수업 지도안은 3차시 지도안을 제시하는 것으로 한다.

(1) 3차시 세부 지도안

단원명	뮤직 올림픽		본시 주제	게이름의 위치알기
학습목표	-손기호로 게이름을 익히고 게이름의 위치를 알 수 있다. -음의 높이를 알고 이해할 수 있다.			
준비물	PPT, 노래관		차시 시간	3/8
학습단계	학습내용	교수학습활동		유의점
	전시 학습 상기	지난 시간 게임내용과 금메달 획득팀을 다시 상기시키고 3번째 뮤직 올림픽 놀이를 시작한다.	1'	학생들이 동기유발이 될 수 있도록 한다.
	도입 알기	교사가 먼저 손기호를 말없이 보여주고, 학생들이 집중한 후에 게이름을 붙여서 손기호를 보여준다. 학생들이 위치가 익숙해지면, 손기호송을 부르면서 다시 위치를 확인한다. 도는 믿음직한 으뜸도, 레는 올라갑니다. 미는 예쁘게 절해요, 파는 미를 사랑해. 솔은 공주병 거울, 라는 귀신 손가락. 시는 화가났어요, 다시 믿음직한 으뜸도.	3'	학생들이 집중할 때까지는 말없이 동작으로만 보여준 후, 학생들이 집중하면 게이름과 손기호송을 알려준다.
	전개 익히기	손기호송을 여러분 불러보고 손기호 위치를 알 수 있도록 반복한다.	3'	다양하게 손기호송 가사를 바꾸어서 불러볼 수 있

	<p>마음 으로 부르는 노래</p> <p>게임 설명</p>	<p>학생들이 익숙해지면 교사는 학생들에게 교사의 손기호를 보고 무슨 노래인지 알아맞히도록 한다.</p> <p>교사는 말없이 손기호를 통해 “나비야”의 손기호를 보여준다.</p> <p>보여주고 난 뒤 무슨 노래인지 질문한다.</p> <p>다양한 노래들을 손기호로 보여준다.</p> <p>(학교중, 비행기, 무엇이 무엇이, 풍당풍당 등)</p> <p>모듬별로 한 줄씩 서서 교사가 제시한 노래판 노래 제목만 보고 앞 사람부터 뒷 사람에게 손기호로 전달하여 제한시간 안에 많이 맞는 모듬이 이기는 놀이.</p>	<p>5'</p> <p>20'</p>	<p>도록 한다.</p> <p>맞힌 모듬에게 +1점을 준다.</p> <p>학생들이 노래판을 보고 뒷 사람에게 전달할 수 있도록 하고 당황하면 교사가 옆에서 힌트를 줄 수 있도록 한다.</p>
정리	<p>게임 정리</p> <p>수업 마무리</p>	<p>모듬별로 진행한 후에 마음으로 부르는 노래에서 맞힌 점수와 합산하여 많이 맞힌 모듬부터 차례대로 금메달, 은메달, 동메달을 수여한다.</p> <p>금메달 모듬은 앞으로 나와 모듬장이 깃발을 들고 모듬가를 부른다.</p> <p>학생들에게 손기호로 미와 술을 보여준 후, 어느 음이 더 높은 음을 소리 내는 것인가 질문한다.</p> <p>(다양한 음 2가지를 비교해본다.)</p>	<p>8'</p>	<p>그룹 노래를 부를 때 다른 모듬도 함께 부를 수 있도록 지도한다.</p>

		지난 2차시 때 배웠던 다양한 음색과 함께 음높이를 이해할 수 있도록 설명해주면서 수업을 마무리한다.	
--	--	--	--

IV. 결과

1. 흥미도 결과 분석

이 연구는 아이들의 음악 흥미도 신장을 위하여 음악 놀이를 통한 수업 방안을 구안하여 적용한 후 학생들의 변화를 알아보았다. 음악 놀이 활용을 통한 수업을 학습하기 전에 사전 흥미도 검사를 실시하고 약 두 달간 8차시의 수업을 지도한 후에 사전 검사와 같은 내용으로 구성된 사후 흥미도 검사를 실시하여 흥미도 향상정도를 비교하여 보았다. 흥미도 검사는 자기 보고식의 3단계 평정 척도형 질문지를 사용하여 피험자의 동의 정도를 ‘그렇다’ 3점, ‘보통이다’ 2점, ‘아니다’ 1점의 그림 문항에 표시하게 하였다. 각 학생이 문항에 대해 응답한 그림을 점수로 나타내어 모두 합산하고 전체 학생의 점수를 더한다. 그 값을 학생의 수로 나누어 평균값을 구하였으며 이것을 백분율로 환산하여 나타내었다. 통계처리와 통계분석을 위해 사용된 프로그램은 Excel 2010 엑셀함수 t검정: 쌍체비교 이다.

가. 음악 흥미도 검사의 통계 결과 분석

음악 놀이 활동이 음악에 대한 흥미도 향상에 영향을 미칠 것인가를 확인 하는 것이 연구의 목적 중의 하나이다. 이와 같은 연구 목적을 위해 자료를 수집하여 분석하였으며 나타난 결과는 <표IV-1>과 같다.

<표IV-1>분석 결과

N=28, p<.05

분류	문항 수	M(평균)	SD(편차)	최소 값	최대 값	합	중앙 값	표준오차	t	p
사후	15	40.286	3.857	42	45	1128	41	0.729	10.404	.0000
사전	15	32.250	6.764	16	31	903	32.5	1.278		

<표IV-1>에 의하면 음악 놀이 프로그램(뮤직 올림픽)을 활용하여 음악 수업을 하였을 때 전과 후의 음악 흥미도 검사 점수가 평균 32.250점에서 평균 40.286점으로 높아졌으며 이러한 차이는 통계적으로 유의미한 것으로 밝혀졌다.($t=10.404$, $p<.05$) 따라서 음악 놀이를 활용한 음악 수업이 학습자의 음악 흥미를 높이는 데 효과적인 것으로 판단할 수 있다.

놀이를 활용한 음악 프로그램을 적용한 후의 음악 흥미도를 백분율로 나타내면 약 89.5%정도로서 음악 프로그램을 적용하기 전의 약 72%에 비하면 높아진 것을 볼 수 있다.

나. 영역별 문항 분석 결과

영역별 문항 분석의 결과는 각각의 문항에 대해 응답한 학생들의 점수를 모두 더하여 구하였으며 그 값을 백분율로 나타내었다.

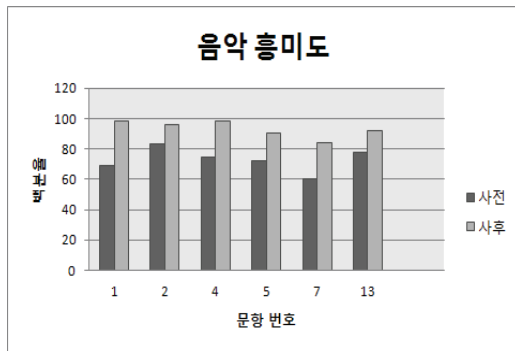
1) 음악 흥미도에 관한 문항

음악 흥미도 사전, 사후 검사를 통해 나타난 흥미도 영역의 설문 영역을 t검정을 한 결과 $t=9.728$, $p=.0000$ ($p<.05$)로 통계적으로 유의미한 것으로 밝혀졌다. 흥미도 문항을 분석한 결과는 다음과 같다.

<표IV-2> 음악 흥미도- 음악 흥미도에 관한 문항(N=28, $p<.05$)

번호	문항 내용	사전		사후		t	p
		검사		검사			
		점수	평균	점수	평균		
1	나는 음악 시간이 기다려진다.	58	2.0	83	3	9.499	.0000
2	나는 음악 듣기를 좋아한다.	70	2.5	81	2.9	3.666	.0005
4	나는 음악 시간에 재미있게 참여하고 음악 시간이 즐겁다.	63	2.3	83	3	6.301	.0000

5	나는 음악시간에 선생님 말씀에 잘 집중한다.	61	2.2	76	2.7	4.920	.0000
7	나는 신나는 음악을 들으면 춤을 추고 싶다.	51	1.8	71	2.5	6.301	.0000
13	나는 집에서 음악 듣는 것을 좋아한다.	71	2.5	77	2.8	3.577	.0006



<차트Ⅳ-1> 음악 흥미도

<표Ⅳ-2>와 <차트Ⅳ-1>을 살펴보면 음악시간에 대한 흥미와 수업 참여 태도의 적극성과 능동성, 음악듣기에 대한 흥미도가 증가한 것을 볼 수 있다. 나는 음악 시간이 기다려진다는 문항은 사전검사에서 84점 만점에서 58점 이었던 것이 사후검사에서 83점으로 증가한 것을 보면 일반적인 음악 수업보다 놀이를 통한 음악 프로그램이 학습자에게는 더욱 큰 흥미를 준다는 것을 알 수 있다. 또한 나는 음악 시간에 재미있게 참여하고 음악 시간이 즐겁다는 문항도 마찬가지로 63점에서 83점으로 학습자가 음악 시간이 재미있다고 느끼는 학생들이 증가하였다. 나는 음악을 집에서 음악을 듣는 것을 좋아한다는 문항은 65점에서 77점으로 소폭 증가한 것을 볼 수 있는데 음악을 듣는 것은 음악 흥미도와 전혀 상관없는 것이 아니라 초등학교 3학년이라는 학습자의 상황을 고려하면 음악을 들을 수 있는 매체가 고학년에 비해 한정되어

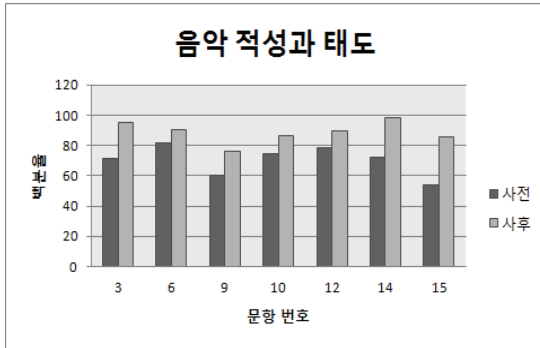
있기 때문이라고 여겨진다.

2)음악 적성과 태도에 관한 문항

음악 흥미도 사전, 사후 검사를 통해 나타난 적성과 태도 영역의 설문 영역을 t검정 한 결과 $t=8.246$, $p=.0000(p<.05)$ 통계적으로 유의미한 것으로 밝혀졌다. 음악 적성과 태도 문항을 분석한 결과는 다음과 같다.

<표IV-3>음악 흥미도- 음악 적성과 태도에 관한 문항

번호	문항 내용	사전 검사		사후 검사		t	p
		점수	평균	점수	평균		
3	나는 음악에 관하여 잘 알고 싶다	60	2.1	80	2.9	6.301	.0000
6	나는 친구와 함께 노래를 부르거나, 악기 연주하는 것을 좋아한다.	69	2.5	76	2.7	2.049	.0251
9	나는 어른이 되어서 음악과 관련된 일을 하고 싶다.	51	1.8	64	2.3	3.855	.0003
10	나는 다른 친구가 노래하거나 악기 연주를 할 때 관심 있게 들어주고 칭찬해 준다.	63	2.3	73	2.6	3.382	.0011
12	나는 즐거울 때면 노래를 부른다.	66	2.4	75	2.7	2.076	.0237
14	나는 음악을 계속 배우고 싶다.	61	2.2	83	3.0	6.058	.0000
15	나는 방과 후 활동에서 음악 활동을 선택하고 싶다.	45	1.6	72	2.6	5.790	.0000



<차트Ⅳ-2> 음악 적성과 태도

<표Ⅳ-3>와 <차트Ⅳ-2>를 살펴보면 나는 음악에 관하여 잘 알고 싶다는 문항이 사전검사에서 60점에서 80점으로 증가한 것을 보면 놀이 음악 프로그램이 학습자에게 음악에 흥미를 일으킬 수 있다는 것을 알 수 있다. 나는 어른이 되어서 음악과 관련된 일을 하고 싶다는 문항은 51점에서 64점으로 다른 문항에 비해 큰 변화를 보이지 않았다. 나는 음악을 계속 배우고 싶다는 문항은 61점에서 83점으로 늘었다. 또한 나는 방과 후 활동에서 음악 활동을 선택하고 싶다는 문항은 음악 적성 및 태도 문항에서 가장 크게 증가하였다. 45점에서 72점으로 음악 놀이를 통한 음악 프로그램이 학생들에게 학교 정규 음악 시간 외에도 음악을 배우고 싶다는 흥미를 불러일으킨 것을 볼 수 있다. 나는 다른 친구가 노래하거나 악기 연주를 할 때 관심 있게 들어주고 칭찬해준다는 문항은 63점에서 73점으로 증가하였다. 이는 모두가 발표하고 모둠별로 진행하는 수업이 많았기 때문에 그 안에서 음악의 즐거움을 느꼈을 것이라고 여겨진다.

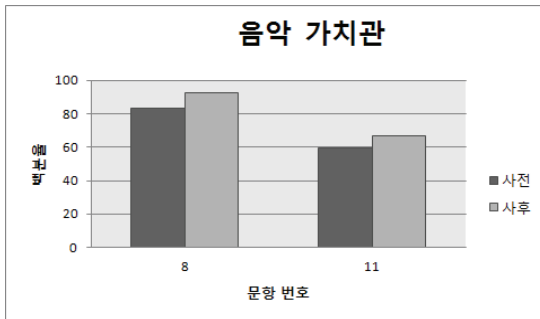
3)음악에 대한 가치관에 관한 문항

음악 흥미도 사전, 사후 검사를 통해 나타난 음악 가치관의 설문 영

역을 t검정을 한 결과 $t=3, p=.0028(p<.05)$ 로 통계적으로 유의미한 것으로 밝혀졌다. 음악에 대한 가치관 문항을 분석한 결과는 다음과 같다.

<표 IV-4> 음악 흥미도- 음악에 대한 가치관 ($N=28, p<.05$)

번호	문항 내용	사전 검사		사후 검사		t	p
		점수	평균	점수	평균		
8	나는 기분이 좋지 않을 때, 음악을 듣거나 노래를 부르면 기분이 좋아진다.	70	2.5	78	2.8	2.295	.0148
11	나는 기회가 있으면 음악회나 콘서트장에 가고 싶다.	50	1.8	56	2.0	1.8	.0415



<차트 IV-3> 음악 가치관

<표 IV-4>와 <차트 IV-3>을 보면 앞에 살펴본 음악 흥미도, 음악에 대한 적성과 태도 관련 문항들은 크게 상승한 문항이 많았으나 음악 가치관에 관한 문항은 총 15문항 중 가장 소폭 증가한 문항이라고 볼 수 있다. 나는 기분이 좋지 않을 때, 음악을 듣거나 노래를 부르면 기분이 좋아진다는 문항은 70점에서 78점으로 큰 변화가 없고 나는 기회가 있으면 음악회나 콘서트장에 가고 싶다는 문항은 50점에서 56점으

로 큰 변화가 없었다. 음악 놀이 프로그램을 통해 즐기는 마음을 약간 가지게 되었고 적극적으로 학습자가 음악을 찾는 단계까지는 나아가지 않았음을 알 수 있다. 흥미도 검사를 참여한 학습자가 초등학교 3학년임을 고려하면 음악회, 콘서트장 등은 부모님의 영향을 많이 받고 있을 것이기 때문에 변화가 크게 나타나지 않았을 것이라고 보여진다. 음악 흥미도 차트에서 보았던 나는 집에서 음악을 듣는 것을 좋아하는다는 문항과 마찬가지로 학습자가 고학년이 될수록 학습자 스스로 음악을 찾을 수 있기 때문에 음악 흥미가 꾸준히 상승된다면 많은 학습자들이 음악을 듣는 것을 좋아하게 되고 음악회, 콘서트장에 스스로 찾아갈 것이라고 보여진다.

2. 질적 자료 분석

흥미도 분석인 통계 분석의 한계를 보완하기 위해 참여 관찰, 수업 시간 녹음, 담임교사와의 면담, 학생 면담을 통하여 수집된 자료에 의한 질적 분석을 실시하였다. 분석 영역은 <표IV-5>와 같이 음악에 대한 자신감, 적성과 태도, 음악에 대한 가치관에 관한 영역과 놀이 선호도, 모둠 활동을 통한 사회성 증진으로 총 4가지로 분류 하였다.

<표IV-5>질적 분석 영역

영역		제목	분석 자료
음악 흥미	자신감	음악, 낯설음과 새로움 결국에는 즐거움	수업 녹음 담임 면담 학생 면담 교사 관찰
	적성과 태도, 음악에 대한 가치관	음악에 대한 새로운 탐구와 도전	
	놀이	선생님! 놀이 내일 또 해요	
	사회성 증진	나, 너, 우리라는 이름으로	

가. 음악, 낯설음과 새로움 결국에는 즐거움

음악 놀이를 통해 음악 수업을 할 것이라고 학생들에게 제시했을 때 놀이 음악 수업을 처음 접하는 학생들의 반응은 수업이 아닌 놀이라는 것 자체에 대해 낯설어 하였다. 놀이 프로그램이 올림픽이라고 제시했을 때는 수업을 시작하는 시기가 2012년 런던 올림픽이 있었기 때문에 학생들의 관심을 높일 수 있었고 올림픽이라는 틀 안에서 금메달, 은메달, 동메달 수여를 하는 것에도 많은 흥미를 보였다. 다음의 면담 내용에서 이러한 태도가 잘 나타나 있다.

- 우리도 금메달 받을 수 있어요?
- 학교에서 수업시간에 노는 거예요?
- 우리 수업 안 하는 거예요?

-학생들 질문 받체-

- 처음에 음악 수업이 아니고 놀이 한다고 해서 좋았어요.

-A학생 면담 중-

- 매번 음악시간이 지루했는데 놀이 한다고 하니까 재미있을까 했어요.

-B학생 면담 중-

음악은 학생들이 음악을 즐기는데 목적을 두고 있고 교육과정 또한 가창 위주가 아니라 다양한 음악을 접할 수 있도록 되어 있으나 대부분의 음악 시간은 다양한 음악을 접하는 것이 아니라 가창 위주의 활동에 치중되어 다른 활동은 학생들이 많이 접해보지 못한 채 음악 수업이 진행되고 있었다.

첫 번째 시간에 한 뮤직 올림픽 개최식에서는 음악 수업 시간 안에 그림도 그리고(모듬 깃발) 모듬별로 노래를 개사(모듬가)하여 자신들만

의 노래를 만드는 시간을 갖도록 하였다. 초등학교 3학년 학생들에게 쉬운 일이 아니었지만 훌륭한 결과물이 나왔다. 학생들은 모듬별로 모듬깃발과 모듬가를 모두 만들었다. 개사라는 것이 초등학교 3학년 학생들에게는 생소한 활동이었는지 학생들은 처음에는 어려워하였으나 지도 교사의 다양한 예시로 학생들이 개사라는 것을 어렵지 않게 접근할 수 있도록 유도하였다.

·선생님: 노래 가사를 우리 모듬을 응원할 수 있고 우리 모듬의 특징이 잘 나타날 수 있도록 만들어 볼 거예요.
 예를 들어 학교 종이 땡땡땡 노래 가사를 선생님이 3학년 ○반 친구들을 위해서 가사를 바꾸어볼까요?
 ♪ 3학년 ○반 친구들 어서 모이자 다 같이 뮤직올림픽 시작해보자.
 이렇게 학교종이 땡땡땡 가사에 3학년 ○반 친구들 이야기가 들어가게 만들 수 있어요. 이렇게 선생님이 만든 것처럼 우리 모듬의 이야기가 들어갈 수 있게 정해진 노래에 가사를 바꾸어 볼까요?

(모듬 활동 중 종략)

학생A: 어떻게 만들어야 맞는 가사예요? 풍당 풍당 노래에서 우리 모듬 함께 노래하자 이렇게 바꾸면 맞는 가사예요?

-1차시 뮤직 올림픽 수업 중-

그러나 학생들은 정해진 답을 찾아내는 활동에 익숙하기 때문인지 ‘선생님, 이렇게 적으면 되요?’라고 질문하는 학생들도 찾아 볼 수 있었다. 그 학생들은 다른 모듬의 가사를 참고하여 자신의 모듬의 가사의 부족한 부분을 채워 넣기도 하면서 모듬가를 완성 하였다. 그러나 대부분의 모듬에서는 학생들 스스로 가사를 바꾸었다.

처음 수업 지도계획을 했을 때 모듬가를 만드는 것은 놀이라고 생각

하기보다 하나의 음악 활동으로 보았으나 학생들은 모듬가를 만들면서 활동이라고 생각하기 보다는 모듬가 만들기 놀이로 생각하는 학생들이 많았다.

- 선생님, 우리 모듬 모듬가 만들기 다음에 다른 것으로 바꿔도 돼요?
- 모듬가 만들기 재미있어요.
- 다른 모듬이 우리 모듬 모듬가 잘 만들었대요.

-학생들 질문 발췌-

- 오색빛깔 무지개는 랄라랄라
무지개 모듬도 랄라랄라
언제나 승연, 재경, 시우, 승우
아름답게 빛나요

-무지개 모듬 모듬가(시계 개사)-

새로운 활동에 대한 낯설음이 있었다면 한편으로는 학생들에게는 새로운 활동이기 때문에 즐거움을 느끼고 있었다. 여태까지 받았던 음악 수업과는 달리 놀이를 통한 음악 수업이기 때문에 학생들은 놀이 자체에서 오는 즐거움도 있었고 음악 수업이라고 생각하기보다 뮤직 올림픽 시간이라고 생각하는 학생들이 많았다. 또한 모듬가는 수업 시간 외에도 부르는 경우가 많았고 수업 시간에 사용했던 손기호 도레미송, 리듬 프라이팬에서 사용했던 리듬 멜로디, 언어 리듬에서 사용된 리듬 등은 재미있었는지 교사가 시키지도 않았는데 불러보고 친구들끼리도 해보는 등 적극적인 모습을 나타내었다.

- 우리 뮤직 올림픽 하는 거예요?
- 뮤직 올림픽 오늘 주제는 뭐예요?
- 뮤직 올림픽 다음 시간에는 무슨 놀이해요?

-수업시간 질문 발췌-

• 손기호에서 “라” 손기호가 제일 재미있어요.

귀신 손가락 같아서 라만 많이 했던 것 같아요.

귀신 손가락 같기도 하고 웅감한 녀석들 손 모양 같기도 해서 재미있었어요.

-C학생 면담 중-

• 뮤직 올림픽에서 리듬 프라이팬 놀이가 제일 재미있었어요.

친구들과 게임하면서 몸을 움직이니 더 재미있었던 것 같아요.

-D학생 면담 중-

• 처음에는 학생들이 낯설어하고 어려워하는 것 같았는데

여러 놀이 프로그램을 통해서 음악을 자연스럽게 접할 수 있고

학생들이 즐거워하며 다음 뮤직 올림픽 시간을 기다리는 모습을 볼 수 있어서

좋았습니다.

-담임교사 면담 중-



<사진IV-1> 손기호송 배우는 모습



<사진IV-2> 발표하는 모습

음악 수업을 좋아하지 않는 학생들이 음악 흥미도 검사를 통해서 나타났다는데, 특히 남학생들이 음악 수업을 좋아하지 않는 경우가 많았다. 그러나 놀이를 통해 음악 수업을 한 결과 남학생들이 음악 수업에 큰 관심을 나타냈다. 음악을 노래하는 것과 피아노 치는 것, 듣는 것으로만 학생들이 생각하고 있었기 때문에 음악 놀이를 통해 음악 수업을 진행했을 때 학생들의 흥미도가 상승한 것을 볼 수 있었다.

•음악을 좋아하지 않는데 엄마는 피아노 학원을 가라고 해서
 피아노학원 가는 것이 싫어서 음악이 더 싫었어요.
 뮤직 올림픽은 친구들과이랑 이야기도 하고 게임도 해서 음악이 좋아진 것 같아요.
 -F학생 면담 중-

•학교 음악 시간은 정말 따분해요. 전 노래를 못해요.
 그래서 노래 부르지만 하는 음악 수업이 싫었어요. 그런데 뮤직 올림픽은
 노래만 하는 게 아니라서 뮤직올림픽 시간이 좋아요.
 -F학생 면담 중-



<사진 IV-3> 질문에 답하는 모습



<사진 IV-4> 재미있는 말놀이 모습

뮤직 올림픽 설명을 교사가 언어로만 전달했을 때 학생들은 집중도가 낮고, 이해력이 다소 떨어졌다. 그러나 교사가 몸을 사용하거나, 예시로 한 모듬이 나와서 보여주었을 때 이해력이 상승되고 집중도가 높아지는 것을 볼 수 있었다. 또한 학생들 자체로도 언어로만 놀이를 진행하는 것보다 몸을 사용하거나 자신들이 직접 할 수 있는 놀이에 더욱 많은 흥미를 보이는 것으로 나타났다.

• 리듬 프라이팬이랑 재미있는 말장난이 몸이랑 같이 움직이면서 하나
더 재미있게 할 수 있었어요.

-G학생 면담 중-

• 뮤직 올림피아 중에서 리듬 빙고도 재미있고 나는 무슨 노래일까요 에서
친구들에게 말을 못하고 몸으로 전달해야 하니 웃기기도 하고
또 하고 싶은 것 같아요.

-H학생 면담 중-



<사진 IV-5> 모둠별 손기호 전달 모습



<사진 IV-6> 리듬빙고판 채우는 모습

여러 가지 놀이를 통해 학생들이 음악이론(음색, 리듬, 박자 등)에 대해 이해하면서 학생들은 음악 수업에 거부감 없이 뮤직 올림피아를 참여할 수 있었다. 또한 학생들의 뮤직 올림피아에 대한 관심이 음악의 흥미로 이어졌다. 처음 뮤직 올림피아를 시작했을 때는 학생들이 많이 낯설어하기도 하고 기존 수업과 다른 방식이어서 새로움과 어려움을 동시에 느끼는 학생들도 많았는데 어느새 뮤직 올림피아라는 낯설음과 새로움에서 결국에는 즐거움으로 학생들이 즐기고 있었다. 뮤직 올림피아를 통해 교사가 주입식으로 가르치는 것이 아니라 학생들 스스로 놀이를 통해 음악의 개념을 습득하니 학생들의 학습효과도 증대되었다.

나. 음악에 대한 새로운 탐구와 도전

음악에 대한 새로운 탐구와 도전은 설문지의 항목에서 나타난 음악 적성과 태도에 관한 문항과 음악에 대한 가치관에 관한 문항을 참고하고, 학생들 면담을 통해 나타난 변화의 관점에서 분석하였다.

처음 음악 흥미도 검사를 하였을 때, 학생들은 음악에 대한 흥미도가 전반적으로 반 이상의 학생들(72%)이 흥미를 가지고 있었으나 그 중에서도 흥미가 전혀 있지 않은 학생 6명과 11번 학생은 각각 사전 흥미도 검사 점수에서 45점 만점 중 17점과 16점의 흥미도 점수가 나타났다. 6번 학생과 11번 학생은 모두 남학생으로 다른 학생들은 뮤직 올림픽 시작 때부터 흥미를 보이는 학생들이 많았으나 두 학생은 책상에 엎드려 있거나, 모듬활동에 참여하지 않는 등 뮤직 올림픽에 대한 흥미도가 낮았다. 나는 누구일까요?가 진행된 첫 시간에는 모듬 학생들이 웃는 등의 흥미를 보일 때 잠깐의 흥미만 보이는 등 큰 흥미를 보이지 않았다. 그러나 뮤직 올림픽이 진행될수록 자신의 모듬 학생들에게 놀이 방식을 물어보기도 하고 다른 모듬에게 경쟁심을 가지고 놀이 프로그램인 뮤직 올림픽을 참여하였다.

•우리 모듬이 다른 모듬보다 잘했으면 좋겠어요.

우리 모듬도 금메달 한 개만 있었으면 좋겠어요.

-6번 학생 면담 중-

•처음에는 여태까지 받아오던 음악 수업이 재미있지 않아서

음악이라고 해서 똑같이 재미없을 것 같았어요.

그런데 친구들이 재미있어하니깐 나도 재미있을 것 같았어요.

-11번 학생 면담 중-

그러한 결과로 6번과 11번 학생은 사후 흥미도 검사를 통해 6번 학생은 17점에서 31점으로 14점 상승하였고, 11번 학생은 16점에서 28점으로 12점 상승하였다. 다른 학생들에 비해 큰 점수를 나타낸 것은 아니지만 흥미가 없었던 학생들이 뮤직 올림픽을 통해 음악에 대한 흥미를 가질 수 있다는 것을 보여준 결과였다.

놀이를 통한 수업은 학생들에게 적당한 경쟁심도 불러 일으켜 학생들에게 도전 정신과 새롭게 접하는 음악 이론, 기존에 알고 있던 음악 이론 등을 조금 더 자세히 알려고 노력하는 등의 모습을 보여주었다.

•온심포와 2분 심포 둘이 옛갈렸는데 리듬 프라이팬을 하면서

온심포는 4박자, 2분 심포는 2박자라는 것을 확실하게 알았어요.

-학생 면담 중-

경쟁심으로 인해 학생들은 잘하고 싶은 마음에 자신의 뜻대로 되지 않으면 우는 학생도 있었으나 금방 눈물을 닦고 자신이 하지 못했던 놀이를 다시 도전하여 결과의 기쁨을 얻어 내었다. 그러한 성공의 결과가 다음 차시 뮤직 올림픽 수업에 더욱 적극적으로 참여하는 등의 모습으로 나타났다.

•내 뜻대로 되지 않으니 눈물이 먼저 나왔어요.

다른 친구들은 다 아는 것 같은데 저만 못하는 것 같았거든요.

그런데 다시 몇 번 시도하니 성공하니까 다시 기분이 좋아졌어요.

그러니까 다음 음악 시간에도 잘할 수 있을 것 같은 느낌이 들었어요.

-학생 면담 중-

흥미도 검사지 문항 중 나는 어른이 되어서 음악과 관련된 일을 하고 싶다는 문항은 사전 검사에서는 51점, 사후검사에는 71점으로 20점 상승하여 학생들이 음악에 관련된 일을 음악 수업 전에는 생각하지 않은 학생들이 많았으나 뮤직 올림픽을 통해 음악에 대해 인식을 새롭게 하였다.

나는 방과 후 활동에서 음악 활동을 선택하고 싶다는 문항은 사전 검사에서는 45점이 나왔으나 사후 검사에서는 72점으로 가장 낮은 문항 점수였는데 27점인 큰 점수로 상승한 문항 중 하나이다. 처음 학생들은 방과 후 활동에서 음악 관련 수업 선호도가 많은 학생들이 낮았고, 음악이 아닌 체육관련 수업 또는 학과 관련 수업을 선호하였으나 뮤직 올림픽을 통해 많은 학생들이 방과 후 수업에서 음악 수업을 배우고 싶다는 학생들이 나타났다.

•뮤직 올림픽 계속 하면 안돼요?

•뮤직 올림픽 학교 끝나고도 할래요!

-수업 후, 학생들 반응 중-

활동적인 수업을 선호하던 학생들이 음악 수업 또한 활동적이고 재미있게 할 수 있다고 생각하여 음악의 흥미도가 큰 폭으로 상승한 것으로 보여진다. 이 점 또한 음악에 대해 새로운 것에 대한 도전으로 볼 수 있을 것이다.

방과 후 수업에서 음악관련 교과가 많이 사라지고 있는 요즘 음악 활동의 선호도가 뮤직 올림픽을 통해 상승한 점을 참고하여 개발한다면 음악 방과 후 수업의 활성화가 될 수 있을 것이라고 생각한다.

다. 선생님! 놀이 내일 또 해요

프로그램에 대한 전반적인 흐름과 함께 학생들이 흥미로워했던 프로그램을 살펴보고자 한다.

뮤직 올림픽이라는 프로그램 제목이 학생들에게는 때마침 런던 올림픽을 하고 있었기 때문에 학생들에게 더욱 흥미를 불러일으켰던 것 같다.

•선생님: 우리 친구들과 함께 앞으로 8주 동안 뮤직 올림픽을 할 거예요.

올림픽 다들 들어봤어요? (손을 여기저기서 저요~저요~하며 듭)

우리 학생이친구!

.

. (종료)

.

선생님: 맞아요. 각자 올림픽 게임에서 열심히 하면 1등에게는 금메달,

2등에게는 은메달, 3등에게는 동메달을 수여하게 되요. 그렇게 되면

그 나라의 국기도 걸어놓고 나라의 국가를 부르면서 박수를 받게 되죠.

선생님이 준비한 동영상 한번 볼까요?

(김연아 선수의 금메달 수여 장면의 동영상을 보여준다.)

선생님: 김연아 선수 다들 알아요?

학생들: 네~

.

. (종료)

.

선생님: 맞습니다. 메달은 선생님이 각 게임마다 이겼을 경우

1등 모둠에게는 금메달, 2등 모둠에게는 은메달, 3등 모둠에게는

동메달을 줄 거예요. 그럼 우리 친구들은 무엇을 해야 할까요?

학생f : 애국가랑 태극기를 만들어요?

-1차시 뮤직 올림픽 수업 중-



<사진 IV-7> 김연아 올림픽 동영상 보는 모습



<사진 IV-8> 애국가 듣는 모습

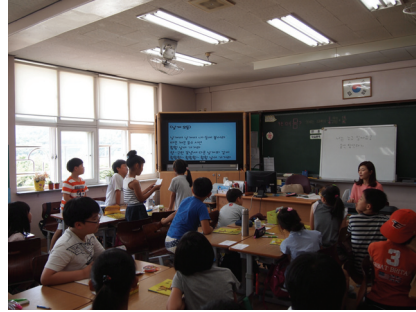
<사진 IV-7>과 <사진 IV-8>에서 보는 바와 같이 올림픽에서 금메달을 수여받고 있는 김연아의 동영상 안에서 태극기와 애국가가 울려 퍼지고 있는 모습을 보면서 학생들은 동영상을 집중 하면서 보았고 동영상을 보면서도 여자아이들 몇 명은 김연아의 연기도 따라하면서 서로 이야기를 나누는 학생들도 있었다. 학생들이 모듬가와 모듬 깃발 만드는 것을 어려워하지 않을까 생각했으나 동영상을 보고 난 후에 학생들도 영향을 받았는지 모듬가와 모듬 깃발을 만드는 것을 흥미로워 하였고 모듬가도 각자 여러 가지 가사의 아이디어를 내놓으며 완성하는 모습을 보였다. 다른 모듬의 가사를 참고하면서 자신의 모듬가를 수정하거나, 깃발의 모양을 수정하는 등 또래 집단의 영향 또한 많이 받는 것을 볼 수 있었다. 또한 관찰자가 관찰하지 못하는 쉬는 시간이나, 수업 이후의 시간에 대한 학생들의 변화도 담임교사의 이야기를 통해 볼 수 있었다.

- 학생들이 뮤직 올림픽 시간 외에도 다른 교과 시간 모듬 활동을 하 시간에도 모듬가를 부르는 학생들이 있었고 쉬는 시간에도 자신의 모듬가 뿐만 아니라 다른 모듬의 모듬가도 부르는 모습을 보며 학생들이 자신들이 가사를 만든 모듬가에 애정을 가지는 모습을 살펴볼 수 있었습니다.

-담임교사 면담 중-



<사진IV-9> 모둠가 발표하는 모습



<사진IV-10> 모둠가 노래하는 모습

앞서 서술 했듯이 모듬가를 만드는 것은 하나의 활동으로 분류하였으나 학생들은 모듬가 만들기 놀이로 생각하여 모듬가 만들기 프로그램도 흥미로워하는 것을 볼 수 있었다.

모듬가 만들기뿐만 아니라 뮤직 올림픽이 진행되었던 8차시 수업 시간 안에 이루어졌던 여러 가지 프로그램에 대한 선호도를 조사한 결과 많은 학생들이 신체를 사용하는 프로그램과 재미있는 리듬꼴을 사용한 프로그램의 선호도가 높은 것으로 조사되었다. 모듬별 대결로 경쟁심을 유발한 프로그램의 선호도 또한 높은 것으로 나타났다.



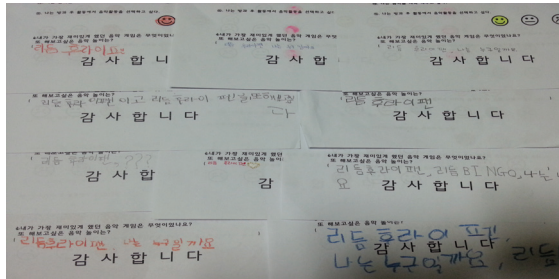
<사진IV-11>나는 누구일까요 수업 모습



<사진IV-12>모듬별 발표 모습

<사진IV-13>에서 보이는 것과 같이 특히 리듬 프라이팬 놀이는 많은 학생들이 다시 해보고 싶은 놀이 프로그램 중 하나였다. 리듬 프라이팬 은 학생들이 신체를 사용하여 박자를 맞추고 붓점을 이용한 리듬꼴 박자

로 학생들이 더욱 재미있게 박자를 접할 수 있는 놀이였다. 또한 모듈별 대결로 하는 프로그램으로 적당한 경쟁심이 학생들에게 더욱 흥미를 높일 수 있었다. 리듬 프라이팬은 학생들의 선호도가 높은 요소들을 두루 갖추고 있었기 때문에 많은 학생들이 좋아하는 프로그램이었다.



〈사진Ⅳ-13〉 학생 평가지

학생들은 자신이 하고 싶은 놀이를 구체적으로 표현하였고 수업이 끝난 후, 다음 차시 예고 안내에서 자신이 하고 싶은 프로그램을 다시 하고 싶다고 이야기 하는 등 뮤직 올림픽 프로그램에 흥미를 보였다.

- 선생님! 우리 뮤직 올림픽 또 해요
- 뮤직 올림픽 매일매일 했으면 좋겠어요.
- 친구들이랑 뮤직 올림픽해서 더 친해진 것 같아요.
- 내일도 우리 또 해요!

-수업시간 질문 발제-

라. 나, 너, 우리라는 이름으로

뮤직 올림픽에서 사용된 음악 놀이는 학생들이 한 번도 접해보지 않은 놀이였기 때문에 설명만으로 어려운 부분이 있었고 학생들이 이해하는데 어려움도 있었다. 그러나 개인 활동이 아닌 모듈 활동이었기

때문에 이해력이 다소 부족한 학생 모듬은 모듬끼리 서로 도와가며 놀이의 룰을 알려주었고 개별적으로 하는 것보다 모듬이 잘해야 메달을 획득할 수 있기 때문에 모듬의 서로 협동하여 뮤직 올림픽이 진행되었다.

- 나 혼자만 잘해서 메달을 획득할 수 있는 것이 아니라
- 우리 모듬이 잘해야 금메달을 딸 수 있어서
- 우리 모듬이 잘했으면 좋겠어요.

-K학생 면담 중-

- 재미있는 말장난에서 서로 몸으로 표현하는 것도
- 정해주고 서로 하는 것을 나누면서
- 마음을 나누면서 준비하는 것이 좋았다.

-L학생 면담 중-

- 다른 모듬이 만든 모듬가보다
- 우리 모듬 모듬가 가사가 더 좋아요.

-K학생 면담 중-



<사진 IV-14> 손뻑으로 박자 치는 모습



<사진 IV-15> 모듬별 활동 모습

이와 같이 모듬활동을 통해 의사소통 능력과 모듬간의 협동 능력, 남을 배려하는 마음과 같이 사회성이 향상되었다. 물론, 모든 모듬원이 다 잘 된 것은 아니다. 주도적인 리더십을 가진 학생이 있는 모듬과 음악에 대한 흥미가 높은 학생이 있는 모듬은 다른 모듬에 비해 훨씬

뛰어난 모듬의 능력을 보여주었다. a모듬은 음악에는 관심이 있지만 소극적인 여학생 두 명과 음악에 대한 흥미가 없는 남학생 2명의 모듬원으로 이루어져 1차시부터 5차시까지는 모든 게임을 했을 때, 제일 성적이 부진했던 모듬이었으나 6차시에서부터 남학생들의 변화로 남학생들이 게임을 주도적으로 진행하였고 질문도 없었던 모듬이었으나 적극적으로 손을 들며 질문도 하고 아이디어를 내는 등 변화된 모습을 볼 수 있었다.

•(수업 진행 중 a모듬)

학생A: 너 때문에 점수 못 얻었잖아. 왜 너만 참여 안하는데!

학생B:

학생A: 다른 모듬은 다 참여하잖아!

-3차시 뮤직 올림픽 수업 중-

•(수업 진행 중 a모듬)

학생A: 너는 짜장 음면~ 짜장 음면~ 하면서

손을 이렇게 이렇게 짜장면 뽕듯이 움직여봐.

학생B: 응! 이렇게 움직이면 짜장면 집에서 면 뽑는 것 같겠지?

움직이는 걸 조금 크게 해야겠다.

학생A: 그래그래, 너는 손을 이렇게 움직이는 거야, 어때?

-7차시 뮤직 올림픽 수업 중-



<사진Ⅳ-16>재미있는 말놀이
몸을 표현 모습



<사진Ⅳ-17>몸을 활용한 언어리듬
표현 모습

• 처음에는 모둠에서 여자아이들이 제대로 해 주지 않아서 재미가 없었다.
그 때까지는 여학생들이 제대로 하지 않으니깐 나도 참여를 안 하게 되었다.
그러나 우리 모둠이 계속 메달을 따지 못하니까
나의 의견을 이야기하기 시작했고 친구들이 의견도 잘 들어주고
같이 할 수 있게 되었다. 그러니까 음악 수업이 재미있어졌다.

-모둠 M남학생-

• 나는 잘하는 것 같은데 우리 모둠에 N학생이 자꾸 틀리는 거예요.
나 혼자만 하면 금메달 딸 수 있었는데...
그래서 처음에 N학생한테 화내고 짜증도 냈어요.
그러니까 올림픽이 재미없기 시작했어요.
그런데 N학생한테 열심히 설명해주고 짜증보다
틀려도 괜찮다고 말해주니까 더 잘하게 되고
올림픽이 또 재미있어졌어요.

-N학생 면담 중-

• 계속 못하니까 친구들이 뭐라고 하니깐 재미없었는데
같은 모둠 친구가 괜찮다고 해주니까
자신감이 생겼어요.

-O학생 면담 중-

처음에는 학생들이 협동심보다는 ‘나 혼자만 잘 해야지’라고 생각하여 모듬활동이 잘 이루어지지 않았으나 점차 시간이 지날수록 나 혼자만 잘해서는 다른 모듬을 이길 수 없기 때문에 서로서로 도와가면서 뒤쳐진 학생들을 이끌어가며 뮤직 올림픽을 참여하였다. 결국에는 나 혼자만 있는 것이 아니라 나와 너가 합쳐져 우리라는 이름으로 참여해야 뮤직 올림픽을 더욱 재미있게 참여할 수 있는 것을 학생들 스스로 뮤직 올림픽을 통해 깨달았던 것 같다.

이처럼 음악 모듬 활동 중 뮤직 올림픽 프로그램에서 학생들은 지속적으로 다른 이들과 상호 작용을 하고 협동하는 과정을 통해 사회성 향상과 이를 통해 음악에 대한 흥미도 높아지는 모습을 볼 수 있었다.

V. 결론 및 제언

교사들은 다양한 음악 활동 체험을 통해 음악성을 개발해 주고 획일화된 기술 터득에만 치우치는 것이 아니라 학습자가 스스로 주도적인 학습 능력을 향상 시킬 수 있도록 다채로운 교육 방법을 모색해 나가야 할 것이다. 이러한 관점으로 볼 때, '놀이'를 활용한 음악 교육 방법은 매우 효과적인 방법이다. 이러한 점을 바탕으로 놀이 프로그램을 개발하여 학생들에게 적용하여 학생들의 음악적 체험을 확대시키고 음악 흥미를 신장시키는데 연구의 목적을 두었다. 이러한 연구 목적을 달성하기 위하여 초등학교 3학년 1개 학급의 28명(남 14명, 여 14명)의 학생을 대상으로 음악 흥미도 사전·사후검사를 실시하였다. 일주일에 1회 창의적 체험활동 시간을 이용하여 음악 놀이 프로그램을 총 8차시로 실시하여 다음과 같은 연구 결과를 얻었다.

첫째, 음악 놀이 프로그램을 활용한 학습은 학생들의 음악의 흥미도를 72%에서 89.5%로 신장시켰다.($t=10.404$, $p<.05$) 이 연구에서는 음악에 대한 흥미, 음악의 적성과 태도, 음악에 대한 가치관의 세 가지 의미를 모두 포함한 흥미도 설문 조사 결과 세 영역 고루 학생의 흥미도가 신장하였음을 볼 수 있었다. 이는 교사가 학생들의 흥미를 고려한 학습 목표와 학습 과정을 제시함으로써 학습자가 능동적으로 학습에 참여한 결과라고 보여 진다. 놀이 프로그램이 학습자에게 과도한 경쟁을 일으킬 수 있으나 또래집단의 조화를 통해 학교 현장에서 놀이 프로그램을 활용한 음악 수업이 가능할 것임을 보여 주었다. 또한 음악에 흥미를 가지고 있는 학생들에게도 지속적인 흥미를 불러일으킬 수 있는 방법을 제시하였다는 것에 의미가 있다.

둘째, 질적 연구에서 놀이 프로그램 수업을 통해 학생들이 음악에

대한 흥미를 가짐으로써 자신감과 사회성 변화를 살펴볼 수 있었다. 음악 놀이 프로그램을 통해 음악을 어려워하지 않고 즐기면서 할 수 있는 바탕이 마련되어 학생들이 능동적으로 학습에 집중하고 학습의 주체가 되어 음악 프로그램에 참여하였다. 이와 같이 음악 놀이 프로그램은 학습의 주체가 될 수 있는 기회를 마련해 주므로 학생들의 수업에 대한 적극성과 창의성, 사회성을 향상시키고 음악에 대한 흥미를 높이는데 긍정적인 영향을 미칠 것이다. 특히 연구 관찰 결과 학생들은 음악 놀이 프로그램 중 신체의 활용, 붓점 사용 리듬, 빠른 박자, 그리고 모듬별 대결이 들어간 음악 놀이 프로그램을 선호하였다.

학습에 능동적으로 참여하는 학생일수록 흥미도와 사회성 신장의 효과가 크게 나타났으며 소극적인 학생은 처음에는 흥미도와 사회성의 변화, 반응이 없었으나 놀이 수업을 통해 점차 변화 되어가는 모습을 살펴볼 수 있었다. 따라서 보다 많은 학생들이 꾸준한 변화와 흥미를 가지게 하기 위해서는 학생들이 활동을 하고 싶게 만드는 동기유발이 필요하고 지속적으로 활동할 수 있는 유인책이 필요할 것이다.

셋째, 놀이 프로그램을 통한 학습을 적용한 결과 음악 흥미도가 신장하였지만 음악에 대한 가치관의 변화는 다른 문항에 비해 여전히 낮은 것으로 나타났다. 나는 음악을 들으면 기분이 좋아진다는 문항은 8점 상승하였고 나는 기회가 있으면 콘서트장이나 음악회에 가고 싶다는 문항은 6점 상승하였다. 이는 학생들이 다양한 음악을 접하지 못하고 가창 위주의 음악 수업을 받았기 때문이라고 여겨진다. 따라서 음악 수업 시 다양한 음악 활동을 접하게 할 수 있는 활동으로 구성하도록 노력하는 것이 필요할 것이다.

이 연구의 실험과 연구 결과로 얻어진 것을 바탕으로 다음과 같은

제언을 하고자 한다.

첫째, 이 연구는 초등학교 저학년 학생에게 적합한 음악 놀이 프로그램을 다루었다. 이것을 더욱 확대하여 초등학교 고학년에서 중, 고등 학생에 이르기까지 다양한 놀이 프로그램의 개발과 그것을 활용한 지도 방안이 마련되어야 할 것이다.

둘째, 놀이 프로그램의 종류가 다양하게 제시되지 않았기 때문에 여러 가지 유형의 놀이를 현대 교육에 어울리게 재구성되어 활용할 수 있도록 다양한 형태의 지도 방안이 연구되어야 할 것이다.

음악적 능력 향상을 동반하고 성장기 아동의 정서에 긍정적인 영향을 가져오는 즐기는 음악 수업을 만들기 위하여 학생들의 흥미와 관심, 발달 단계를 고려한 지도 방안을 지속적으로 교사가 연구하고 다채로운 후속 연구가 진행 되어야 할 것이다.

참고 문헌

<단행본>

- Otto Weininger, 강선보 번역(1999). **놀이와 교육**. 서울: 제동 문화사.
- 교육과학기술부(2012). **음악과 교육과정 제 2011-361호** [별책12].
- 권덕원, 석문주, 최은식, 함희주 (2009). **음악 교육의 기초**. 파주: 교육과학사.
- 김정화(1998). **유아 교육을 위한 유아 음악 놀이 지도**. 서울: 학문사.
- 김진규(1987). **정의적 특성의 분류 방법과 종류. 교사를 위한 정의적 특성의 평가 방법**. 서울: 중앙 교육 평가원.
- 김창배(1999). **21C 게임 패러다임**. 서울: 지원미디어.
- 나하나, 이효영, 임경아(1995). **유아 놀이 지도**. 서울: 양서원.
- 남은열(2011). **음악 놀이 프로그램을 활용한 유아 음악 교육**. 파주: 정민사.
- 노석구, 서혁, 손민호, 송상현, 안금희, 이강순, 이경한, 임미경, 최유현, Ingrid Zwaal(2006). **놀이를 활용한 신나는 교실 수업**. 서울: 학지사.
- 성태제(2010). **교육 연구 방법의 이해**. 서울: 학지사.
- 엄정애(2009). **영유아 놀이와 교육**. 파주: 교문사.
- 이기숙, 김영주(1997). **유아 교육과정**. 파주: 교문사.
- 이숙재(1990). **유아를 위한 놀이의 이론과 실제**. 서울: 창지사.
- 이숙재(2004). **유아를 위한 놀이의 이론과 실제**. 서울: 창지사.
- 이용일(1988). **놀이를 통한 아동 심리치료**. 서울: 학문사.
- 이홍수(1990). **음악 교육의 현대적 접근**. 서울: 세광음악출판사.
- 장창환, 조효임, 이동남(1997). **초등 음악과 지도법**. 서울: 삼호출판사.
- 정진, 성원경(1994). **유아 놀이와 게임 활동의 실제**. 서울: 학지사.
- 조운정, 김희선 박인영(2011). **초등 교사를 위한 즐거운 음악 수업**. 서울:학지사.
- 홍석기, 김지현, 김혜진(1996). **게임 하듯이 게임 만들기**. 서울: 가남사.
- Osion, Carol Booth(1971). **Practical ideas for teaching writing as a process**. california state dept. of Ed.
- Iwanaga.M(1973). **Development of Interpersonal Play Structure in Three,**

Four, and Five Year-Old Children. J. of Researcher and
Development in Education.

<학위 논문>

- 구희경(2003). 효율적인 음악 수업을 위한 음악 놀이 적용 방안 연구. 서울교육대학교 교육대학원.
- 김은경(2003). 초등학교 음악과의 개별화 수업이 음악 성취도 및 태도에 미치는 효과. 중앙대학교 교육대학원.
- 김은진(2010). 개인차를 고려한 리코더 활동이 음악 흥미도 신장에 미치는 효과. 공주대학교 교육대학원.
- 김지현(2002). 놀이 활용을 통한 음악개념의 지도 방안 연구-초등학교 저학년을 중심으로. 성신여자대학교 교육대학원.
- 김훈민(2004). 음악 놀이를 활용한 초등 음악 지도 방안 : 초등학교 4학년을 중심으로. 서울 교육대학교 교육대학원.
- 박은경(1994). 조기음악 교육의 지도법에 관한 연구 : 놀이 활동을 중심으로. 단국대학교 교육대학원.
- 박상희(2000). 놀이를 활용한 음악 지도 연구-초등학교 1학년을 중심으로. 한양대학교 교육대학원.
- 엄선영(2006). 음악놀이를 통한 창작 수업 지도 방안에 관한 연구-초등학교 3학년을 중심으로. 청주교육대학교 교육대학원.
- 이윤미(2006). 놀이 활동을 통한 효율적인 음악 수업 : 초등학교 4학년을 중심으로. 한양대학교 교육대학원
- 정해랑(2000). 효율적인 음악교육을 위한 놀이의 활용 방안 연구 : 초등학교를 중심으로. 전남대학교 교육대학원.
- 정희정(2011). 제 7차 교육과정에 따른 초등영어 3학년 교과서의 수준별 놀이, 게임, 역할 놀이 모형 제시. 중앙대학교 교육대학원.
- 주수진(2005). 놀이를 활용한 음악 지도 방안 연구-초등학교 3학년을 중심으로. 성신여자대학교 교육대학원.

차아영(2008). 음악 개념 형성을 위한 음악 놀이 방법에 관한 연구 : 초등학교 3학년을 중심으로. 대구대학교 교육대학원.

하혜윤(2005). 음악 놀이 활동을 통한 창작 능력 향상에 관한 연구. 진주교육대학교 교육대학원.

<아티클>

김미숙(2003). “음악 수업에서의 게임 활용.”, 한국 음악교육학회, 음악교육 연구 제 19권 제 24집, pp.1-19.

김재춘(2007). “교육활동의 놀이적 가치 분석을 통한 교육과정의 새로운 의미 탄생.”, 수산 해양교육학회, 수산해양 교육연구 제 19권 제 1호 통권 제 37 호, pp.138-149.

유덕희(1994). “놀이와 음악 지도에 관한 고찰.”, 한국 음악교육학회, 음악교육 연구 제 13집, pp.1-28.

전풍자(1981). “놀이 교육론”, 유아교육학회, 유아 교육 연구 제3권, pp.51-65.

한혜숙(1993). “아동의 놀이와 교육적 의의에 관한 소고”. 대전 논문대학 논문집 19권, pp.164-165.

ABSTRACT

The Effect of the Music Programs utilizing 'Play' as Main tool on the level of Music interest for the Third Graders of Elementary school

Kang, Mi Na

Department of Music Education

Graduate School of Education

Sungshin Women's University

The methods of education need to change to institute meaningful music education in the schools. The music teachers, students and all things relevant music education have to seek new ways in the rapidly changing society. For these reasons, the teachers have to study the interesting lessons which are helpful for the students.

Elliott(Elliott, D.J 1960~) emphasize on the genuine experience of students when they participate in the musical execution. The music education should not only give the musical knowledge but also be good chance to participate music activities in school. For these reasons, the music education using "play" is very efficient method to encourage the students to participate in the music class spontaneously.

On the basis of the necessity of such a study, the researcher developed the music program ,The music olympics, and applied it to the class of third grade of the elementary school. The purpose of the

class was to observe the differences of the interest of the students in music class and was for social skills training through the lessons using play.

The researcher gave music classes 8 times following the guidance plan and carried out pretest and posttest to detect the change that is about increasing degree of music interests in the third grade of elementary school class(14 males, 14 females) as the experimental group placed Uiwang-si, Gyeonggi-do. In addition, the qualitative research was examined the changes of the students about the part that does not appear on the test strip.

The changes in the students interest, aptitude and attitude for music were increased 72% to 89.5% as the result of the lessons using play. The result of t-test was $t=10.404$ and $p<.05$ that is statistically significant. Also the study suggested the method that arouse the interest of students consistently who already have the interest in music. In addition, through the qualitative research it was found to have positive impacts in the confidence for music and the change in socialization by having the interest in music.

A variety of music play programs which are suitable for development process of the students have to be developed and the guidance plans that take advantages of them have to be researched continuously and a varied follow-up studies should be conducted based on this study.

⑥. 나는 친구와 함께 노래를 부르거나, 악기 연주하는 것을 좋아한다.



⑦. 나는 신나는 음악을 들으면 춤을 추고 싶다.



⑧. 나는 기분이 좋지 않을 때, 음악을 듣거나 노래를 부르면 기분이 좋아진다.



⑨. 나는 어른이 되어서 음악과 관련된 일을 하고 싶다.



⑩. 나는 다른 친구가 노래하거나 악기 연주를 할 때 관심 있게 들어주고 칭찬해 준다.



⑪. 나는 기회가 있으면 음악회나 콘서트장에 가고 싶다.



⑫. 나는 즐거울 때면 노래를 부른다.



⑬. 나는 집에서 음악을 듣는 것을 좋아한다.



⑭. 나는 음악을 계속 배우고 싶다.



⑮. 나는 방과 후 활동에서 음악활동을 선택하고 싶다.



감사합니다 🙌