

현 경 실 교수지도

석사학위 청구논문

다양한 놀이를 활용한 초등학교
3, 4학년 전래동요 지도방법 연구

2005

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 음악교육전공

김 명 남

다양한 놀이를 활용한 초등학교
3, 4학년 전래동요 지도방법 연구

현 경 실 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2005년 5월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 음악교육전공

김 명 남

인 준 서

김명남의 석사학위 논문을 인준함

심사위원 _____ 인

심사위원 _____ 인

심사위원 _____ 인

성신여자대학교 교육대학원

논문개요

본 연구는 개정된 제7차 교육과정 초등학교 3, 4학년 음악과의 전통 음악 제재곡 중 전래동요 만을 발췌하여 교과서에 제시되어 있는 놀이 활동 외에 다양한 놀이 활동을 조사·개발하고 더불어 조사·개발된 놀이를 소그룹을 대상으로 적용하여 보고 효과적인 전래 동요 수업 모형을 학교 현장에서 활용될 수 있게 하는 데 그 목적이 있다.

그에 따른 연구 문제로는 현행 초등학교 3, 4학년 음악 교과서의 제재곡 중에서 전래 동요만을 뽑아 놀이의 유무와 놀이 형태, 내용 등을 조사하고, 조사한 전래동요 중에서 놀이가 제시되어 있는 제재곡의 전래 놀이는 학교 현장에 맞게 쉬운 놀이로 변형하여 구안하였고, 놀이가 제시되어 있지 않은 제재곡은 전래놀이와 현대놀이를 적절하게 응용하여 개발하였다.

위 두 가지 사항을 고려하여 개발된 놀이는 초등학교 3, 4학년 전래동요 지도 시 통합적으로 사용할 수 있도록 장단, 리듬, 가락, 창작 등을 고려하여 구안하고 난이도를 조정하여 초등학교 전 학년의 전래동요 지도 시에도 사용 가능하도록 하였다. 또한 개발한 놀이를 필자가 지도하고 있는 3, 4학년 소그룹(6명)을 대상으로 적용하여 보고 효과적인 전래동요 지도의 수업 모형을 제시하였다.

효과적인 놀이 활동 개발을 위해 본 연구자는 다음과 같은 사항에 중점을 두었다. 놀이는 쉽고 재미있어야 하며 음악적이어야 한다. 또한 놀이를 하면서 장단, 리듬, 가락, 창작을 학습할 수 있도록 하였다. 놀이를 통해 자연스럽게 제재곡의 음악적 요소들을 익힐 수 있고 또한 전통 음악 제재곡에 음악적 요소별로 통합적으로 사용할 수 있도록 하였다.

개발한 놀이 활동을 실제로 적용해 본 결과는 다음과 같다.

첫째, 학생들은 단순놀이일수록 더욱 즐거워하는 경향을 보였다. 놀이 자체

가 어려워 이해하는 데 시간이 많이 걸리는 놀이보다는 쉽고 단순한 반복적인 놀이를 더 좋아하였다.

둘째, 놀이를 하면서 중간 중간 아이들의 입에서 전래동요가 무의식적으로 자연스럽게 흘러나오는 것을 들을 수 있었다.

셋째, 음악적 능력이 전혀 없는 학생도 놀이에서 소외당하지 않고 자연스럽게 묻혀가는 효과가 있었다.

이상의 연구 결과를 바탕으로 놀이를 통해서 전래동요를 학습했을 때, 더 큰 효과가 있었다는 결론을 내릴 수 있었다.

앞으로 초등학교 전 학년에 걸쳐서 놀이의 난이도를 조정하여 전래동요 뿐만 아니라 전통음악 제재곡에 접목하려는 시도가 필요하고, 놀이의 기초단계와 심화단계의 연구도 진행되어야 할 것이다. 또한 학교생활 속에서의 놀이의 활성화와 음악 교과뿐만 아니라 초등학교 전 과목에서도 놀이를 통한 수업은 연계되어야 한다고 제안해 본다.

목 차

논 문 개 요

I. 서 론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구 문제	6
3. 연구의 제한점	6
II. 이론적 배경	7
1. 전래동요	7
1) 전래동요의 정의	7
2) 전래동요의 특징	9
2. 놀이	10
1) 놀이의 정의	10
2) 놀이의 중요성	11
3. 음악교육가들의 접근방법	14
1) 줄탄 코다이의 접근방법	14
2) 칼 오르프의 접근방법	16
3) 자크 달크로즈의 접근방법	20
4. 선행연구의 고찰	22

Ⅲ. 연구 방법 및 절차	27
1. 연구 기간	27
2. 연구 절차	27
3. 실험 연구	28
Ⅳ. 결과	29
1. 초등학교 3, 4학년 음악교과서 내의 전래동요	29
2. 놀이 활동	30
1) 놀이 활동 개발	30
2) 개발된 놀이 활동	33
3) 놀이 학습지 개발	47
4) 초등학교 3, 4학년 전래동요 제재곡에 적용한 놀이의 실제	49
3. 실험결과	50
1) 학생 의견	50
2) 놀이결과 및 수정사항	52
3) 제재곡에 적용 가능한 놀이	55
4) 개발한 놀이를 적용한 교수·학습 지도안	56
Ⅴ. 결론 및 제언	77
참 고 문 헌	81

ABSTRACT

부 록

1. 사 진
2. 놀이 학습지

표 목 차

<표 1> 초등학교 3, 4학년 교과서 내의 전래동요의 제목과 놀이유무, 내용	30
<표 2> 개발한 놀이 활동과 놀이 내용	31
<표 3> 중점 영역 별 놀이 활동	32
<표 4> 놀이 학습지의 예	48
<표 5> 초등학교 3, 4학년 전래동요 제재곡에 적용한 놀이	49
<표 6> 학생들의 놀이 소감	50
<표 7> 초등학교 3, 4학년 전래동요 제재곡에 적용 가능한 놀이	56
<표 8> ‘참새노래’의 교수·학습지도안	57
<표 9> ‘실구대 소리’의 교수·학습지도안	60
<표 10> ‘매롱이 소리’의 교수·학습지도안	63
<표 11> ‘청어엮자’의 교수·학습지도안	67
<표 12> ‘나물노래’의 교수·학습지도안	70
<표 13> ‘새노래’의 교수·학습지도안	74

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

우리 음악교육에서 가장 시급하고 중요한 것은 음악을 예술로 가르치는 것이다. 입시에 좌지우지되는 ‘지식’으로서의 음악교육이 아니라 우리 음악이 기반이 되어 다양한 음악적 경험을 할 수 있고 음악성을 풍부하게 키울 수 있는 음악교육이 되어야 하는 것이다.¹⁾

현재 우리나라의 음악교육에 있어서 가장 중요하게 생각되어지는 부분 중의 하나가 바로 국악교육이라 해도 과언이 아닐 정도로 최근 들어서 국악교육에 많은 관심이 쏟아지고 있다. 이에 제 7차 초등학교 교육과정에서는 그 어느 때 보다도 교과서에 전래동요나 민요 등을 많이 수록하여 우리의 전통 음악 교육을 더욱 강조하고 있다.

지금으로부터 10년 전 어느 국악 교육자는 “10% 미만의 순수 전통 음악 교재를 95%이상의 교사가 지도하기 힘들어서 지도하지 않는다.”²⁾ 고 하였다. 이는 음악과의 교재가 양악이 대부분이고 대부분의 교사가 국악의 지도를 소홀히 하고 있다고 해석해도 과언이 아니었을 정도로 우리의 국악 교육이 천대받고 있었던 것이 사실이다.

그러나 지금의 제 7차 교육과정에서는 초등학교 교과서 내의 전통음악의 비중을 40% 까지 확보하고 있고 학습 자료도 풍부해지고 교사들의 인식도 많이 바뀌어 가고 있다. 그럼에도 불구하고 일선 교육 현장에서는 우리 음악을 가르칠 수 있는 음악교사 양성이 미흡하고 교사들의 재교육 부족, 학습 자료의 부족, 양악으로의 지나친 편중 등으로 인하여 아직까지도 국악교

1) 홍양자 (2000), 전래동요를 찾아서, 우리교육, p.180-181.

2) 박효근 (1994), 음악교육분과 현장연구보고서, p.7.

육이 활발히 진행되고 있지 못함을 느낀다.

지금의 우리가 국악을 어려워하고 어색하게 느끼는 까닭은 어릴 때부터 자연스럽게 몸에 익히지 못해 낯설다는 이유가 가장 크다고 할 수 있을 것이다. 즉, 활동적인 국악수업의 성패 여부는 어린이들이 얼마나 관심을 갖고 적극적으로 참여하며 재미있어 하는가에 달려있다. 우리의 선조들은 어린시절부터 ‘친~구야 노을~자’로 친구들을 불러 모아서 소꿉놀이를 하거나 흙집을 지으며 ‘두껍아 두껍아 헌집 줄게 새집 다오’로 한참을 놀다가 또 저녁을 먹고 나와서는 ‘별하나 나하나’를 외며 별을 세고 ‘강강수월래’를 하며 달 아래서 원을 그리며 돌던 것들이 우리의 자연스러운 가락과 리듬을 느낄 수 있게 해주고 스스로 참여함으로 인한 관심과 적극성을 가지게 된 계기가 되었던 것이다.

그러나 요즘 어린이들은 동요 대신 텔레비전 앞에서 대중가요를 줄줄 외우면서 따라하고 가수들의 춤을 모방하여 추고 있다. 이런 아이들에게 우리국악을 지도하는 것은 결코 쉬운 일이 아닐 것이다. 그러나 어려운 일이라고 단정 지을 수만도 없는 것이 “만나면 좋은 친구 mbc문화방송~” 하면서 전통적인 가락을 정확히 노래하는 모습을 보면 우리 어린이들이 국악과 함께 생활한다면 쉽게 국악교육이 이루어 질 것이다.³⁾

최근에 어린이들에게 많이 불려지고 있는 창작동요들을 보면, 복잡한 리듬과 화성, 꾸밈음, 심한 음정 도약, 이해하기 어려운 내용의 가사가 담겨 있어서 어느 정도의 음악적 소양을 가지고 있지 않은 어린이들은 감히 불러볼 수 없을 정도로 복잡하고 어려운 것이 지금 어린이들의 노래인 것이다. 그래서인지 모든 어린이들이 함께 공유하지 못하는 안타까운 현상이 만들어지고 있다. 그러나 우리의 전래동요는 한번 들으면 누구라도 따라 부를 수 있을 정도로 쉬워서 모든 어린이들이 다 같이 재미있게 부를 수 있는 것이 가

3) 이은주 (2002), 우수 국악교육연구 공모제 2002 수상작품집 중 대중가요를 통한 국악의 활성화, 국립국악원, p.266.

장 큰 장점이라고 할 수 있다.

전래동요란 옛날 어린이로부터 오늘날의 어린이에게 구구 전승되어, 여러 지역으로 전파되어 온 노래로서 아동가요의 약어라 할 수 있다. 따라서 발생. 전승의 주체는 어린이이며, 공동작으로서 구비문학적 특징을 지닌 것이기 때문에 작가가 창작한 동요시와 구별되는 문학이다. 노래 부르는 것도 반드시 곡조의 제약을 받지 않고, 노래로 불리우거나, 응얼거리는 소리로서 구연되며, 경우에 따라서는 변모, 개작되기도 하면서 어린이의 꿈과 의식을 담은 민중사회의 어린이 노래이다.⁴⁾

또한 전래동요는 어린이들이 노래 부르기에 적당한 음악적 특징을 갖고 있다. 즉, 리듬이 단순하고 음역이 넓지 않으며 장식음이 별로 없는 단순한 가락으로 되어 있고, 또한 요성(搖聲) 또는 퇴성(退聲)등의 어려운 기법이 사용되지 않으며, 3음으로 구성된 음악이 많다.⁵⁾

코다이(Zoltán Kodály, 1882~1967)는 그 민족의 음악문화를 아기에게 학습하는 과정 즉 음악적 모국어의 알게 하는 과정이 얼마나 중요한 일인지를 설명하는데 전래동요의 가창이 가장 자연스런 음악적 모국어의 학습방법임을 말해주고 있다.⁶⁾

이러한 전래동요는 어린이들에게 놀이를 통해 가장 자연스럽게 불리게 되는데 어린이들에게 있어서 놀이는 사회적 경험인 동시에 문화적 경험이며 예술적 경험이기도 하다. 프뢰벨(Fröbel)은 “놀이는 어린이에게 가장 고귀하고 순결한 활동이며 동시에 모든 인간이나 대상들 속에서 즐거움, 자유, 만족, 휴식, 평화를 준다. 놀이는 신의 모든 원천이기도 하다”⁷⁾라고 하였다.

아동들의 삶의 전체라고도 할 수 있는 놀이는 그 자체가 목적이고, 학습이

4) 류덕희·고성휘 (1996), 한국동요발달사, 서울: 한성음악출판사, p.10.

5) 장창환·조효임·이동남 (2003), 초등음악과 지도법, 서울: 삼호뮤직, p.193.

6) 류덕희·고성휘, 전제서, p.45.

7) 조영식 (1999), 초등학생의 음악적 개념 형성을 위한 음악놀이 활동에 관한 연구, 석사학위논문, 춘천교육대학교 교육대학원, pp.8.

며, 교육이다. 아동들은 놀이를 통하여 새로운 세계에 경험을 하여, 사회의 가치와 규범을 알아가고, 성인의 사회에 참여하는 준비를 하게 된다.

어른들이 일에 지친 심신의 피로를 풀기 위해 노는 것과는 달리 어린이들에게는 놀이 그 자체가 일이며 활동이다. 과거 우리 조상들은 어린 시절을 자연 그대로의 환경 속에서 생활하는 가운데 놀이를 통해 친구나 가족간의 유대 관계를 형성하고 심리적 안정감을 형성하였다. 그런데 이러한 전래 놀이와 놀이 노래가 시대적 변화로 인해 점점 자취를 감추어 가고 있다. 이는 곧 전통 문화의 단절을 의미하며 전통 문화의 일부분인 전통 음악의 단절을 의미한다.⁸⁾

현대를 살고 있는 어린이들에게 놀이를 하면서 자연스럽게 따라 부르는 노래가 우리의 전통 음악의 멋과 얼을 살리는 길이고 그것을 계승해 나가는 것이 우리의 사명임을 인식시켜주는 것은 분명히 중요한 교육적 가치가 있는 일일 것이다.

그러므로 학교 교육과정중에서 가장 초기단계인 초등학교에서의 국악 교육의 중요성을 다시 한번 실감하고 국악교육 중에서도 어린이들이 가장 쉽게 다가갈 수 있는 분야인 전래동요로 학교 현장에서 실질적으로 쓰일 수 있는 새롭고 즐거운 교수 학습 방법의 개발이 필요하다고 할 수 있다.

특히, 제 7차 교육과정에서는 초등학교 1, 2학년의 전 교과에서 대부분의 학습활동이 놀이를 이용한 학습 방법을 많이 활용하였음을 볼 때, 저학년 아동들은 놀이하는 가운데 학습하게 하는 것이 보다 효과적임을 시사 받을 수 있다.⁹⁾ 이처럼 초등학교 저학년 시기에는 전래동요를 교과서나 지도서에 제시되어 있는 놀이와 더불어서 활발하게 학습하고 있고 그렇게 하는 것이

8) 김세련 (2002), 다양한 놀이를 활용한 전래동요 지도방법에 관한 연구, 석사학위 논문, 춘천교육대학교 교육대학원.

9) 반혜정 (2002), 초등학교 1, 2학년 전래 동요 지도를 위한 놀이 개발 연구, 석사학위 논문, 대구교육대학교 교육대학원.

학습효과의 극대화를 가져온다고 한다. 그러나 고학년으로 올라갈수록 놀이와 함께할 수 있는 전래동요 제재곡의 수가 줄어들고 동시에 전통음악에 대한 흥미가 현저하게 떨어짐을 고려해 볼 때, 저학년과 고학을 이어주는 3, 4학년 시기에 좀더 흥미 있는 지도방법의 연구를 통한 전래동요 지도는 더욱 중요할 것이라고 본다.

초등학교 3, 4학년 어린이들은 음악활동이나 학습활동에 집중할 수 있는 시간이 6~7세 어린이들 집중력에 비하여 놀랍게 확장된다. 신체의 협응력이 발달되어 소근육을 사용하는 다소 복잡한 활동들을 할 수 있다. 또한 전통음악이나 전통악기에 관하여도 깊은 관심을 갖는다.¹⁰⁾ 이처럼 연령에 따른 음악적 능력이 조금씩 다름을 고려해 볼 때, 초등학교 3, 4학년 시기의 신체 활동이 가미된 놀이를 통한 전래동요의 학습은 음악적으로 매우 의미 있는 일이라 할 수 있다.

따라서, 사라져 가는 전래놀이와 놀이 요에 대한 교육적 가치를 재인식하고 어린이들의 발달 단계에 맞게 학교 현장에서 효과적으로 활용될 수 있어야 한다.

이에 본 논문에서는 개정된 제 7차 교육과정 초등학교 3, 4학년 음악과의 전통 음악 제재곡 중 전래동요 만을 발췌하여 교과서에 제시되어 있는 놀이 활동 외에 다양한 놀이 활동을 조사·개발한다. 더불어 놀이의 개발은 여러 제재곡에 통합적으로 사용할 수 있도록 하였고 조사·개발된 놀이를 소그룹을 대상으로 적용하여 보고 효과적인 전래동요 수업 모형을 학교 현장에서 활용될 수 있게 하는 데 그 목적이 있다.

10) 임미경·장기범·함희주 (2002), 음악교육의 이론과 실제, 서울: 도서출판 예종, p.75.

2. 연구문제

첫째, 현행 초등학교 3, 4학년 음악 교과서의 제재곡 중에서 전래동요만을 뽑아 놀이의 유무와 놀이 형태, 내용 등을 조사한다.

둘째, 조사한 전래동요 중에서 각 제재곡의 놀이를 개발한다.
놀이의 개발은 다음과 같다.

- 1) 놀이가 제시되어 있는 제재곡의 전래 놀이는 학교현장에 맞게 쉬운 놀이로 변형하여 구안한다.
- 2) 놀이가 제시되어 있지 않은 제재곡은 전래놀이와 현대놀이를 적절하게 응용하여 개발한다.

위 두 가지 사항을 고려하여 개발된 놀이는 초등학교 3, 4학년 전래동요 지도시 통합적으로 사용할 수 있도록 장단, 리듬, 가락, 창작 등을 고려하여 구안하고 난이도를 조정하여 초등학교 전 학년의 전래동요 지도 시에도 사용 가능하도록 한다.

셋째, 개발한 놀이를 필자가 지도하고 있는 3, 4학년 소그룹(6명)을 대상으로 적용하여 보고 효과적인 전래동요 지도의 수업 모형을 제시한다.

3. 연구의 제한점

- 1) 교과서 제재곡 분석은 개정된 7차 교육과정에 따른 초등학교 3, 4학년 음악 교과서에 한한다.
- 2) 교과서에 제시된 전통음악 관련 교육과정 중에서 전래동요만을 분석하는 것으로 한한다.
- 3) 연구에 사용된 실험은 소그룹을 대상으로 적용하는 것에 한한다.

II. 이론적 배경

1. 전래 동요

1) 전래동요의 정의

박두진은 ‘예로부터 현재까지 전해지는 대중의 작품으로 작사와 가창자가 없고 입으로 방방곡곡에 전해지면서 아동의 마음에 맞도록 자생, 자성한 노래’라고 하였고 어효선은 ‘어린이 스스로가 그때그때 생각과 느낌을 곡조도 없이 멋대로 부른 것으로 어린이들이 따라 부르고 여기저기 돌아다니며 불러서 이웃으로 퍼져 나간 것’이라 하였다. 또한 신경림은 ‘기쁘거나 즐거울 때 또는 슬프거나 괴로울 때, 그 감정을 밖으로 나타내고 싶어 할 때, 감정의 표현이 응축되고 리듬을 얻을 때 부르는 노래’로, 김영돈은 ‘동요란 언제 누가 지었는지도 모르면서 새나 꽃을 보았을 때, 짐승이나 벌레를 보았을 때, 이웃 벗들과 따뜻하고 즐겁게 뛰어놀 때 그들은 떼 지어 몰려다니며 부르는 노래로서 어린이들이 입에서 입으로 동요를 불러오는 사이에 그들의 사랑과 지혜와 수평 민주 의식과 질서를 키워왔다’고 정의하고 있다.¹¹⁾

코다이는 ‘민요는 세련되지 않은 원시 상태의 음악이 아니라, 수천 년 동안 다듬어지고 성숙되어 온 예술품이다’라고 하였듯이, 우리의 전래동요 역시 우리나라의 옛 모습이 음악 구조를 통하여 창작되고 변화, 발전되어 온 예술적 노래라고 할 수 있다.¹²⁾

11) 류덕희·고성휘 (1996), 한국동요발달사, 서울: 한성음악출판사, p.10.

12) 김정화 (1999), 유아 전래동요지도의 이론과 실제, 서울: 양서원, p.11.

2) 전래동요의 특징

(1) 음악적 특징

전래동요는 구전되었기 때문에 우리 전통 음악을 그대로 반영하고 있어서 완전4도와 단3도에 기초한 5음 음계를 가지고 있으며 12/8박의 계열이 단연코 다수를 차지한다.

주요리듬은 ♩ ♩ ♩ ♩, ♩ ♩, ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ 등의 6/8, 9/8, 12/8박자의 리듬패턴에 따르고 있으며 굿거리, 진양조, 중모리, 자진모리, 휘모리 등의 전통음악장단을 형성하는 기초를 제공한다. 또 지방별로 그 선율과 리듬의 차이가 있는데 장단과 기초음계의 변화는 없으나 리듬의 복잡함과 간단한 꾸밈음의 많음과 적음 등의 차이를 가지고 있어서 다양한 노래형태를 나타내고 있다.

(2) 문학적 특징

전래동요는 주로 4·4조에 기초한 4·3조, 3·4조, 3·3조 등의 음수율을 지니고 있다. 때에 따라서 규칙적인 음수율을 지키지 않는 노래도 있으나 대부분이 4·4조에 기초하고 있으며 그 자체가 다분히 음악적인 특성을 가지고 있다.

또한 전래동요는 가사의 내용상 질문과 응답의 형태가 많이 나타나며 사물의 특징과 낱말을 조화시켜 부르는 묘미를 가지고 있다. 그리고 전래동요는 선창과 후창이라는 공동체적 노래형태가 존재하여 혼자서 부르는 노래와 둘이 같이 부를 수 있는 노래 등으로 분류될 수 있다. 또한 하나의 긴 이야기를 노래로써 표현하여 등장인물의 수가 확대된다거나 이야기의 배경이 확대된다거나 사건이 확대되는 등의 복잡한 내용을 가지고 있다.

전래동요는 구전되었기 때문에 하나의 노래에도 여러 가사가 존재하며 지

방별 특성을 가지고 있다. 지방어의 특색이나 노래의 길고 짧음이 대조를 이루는 독자적인 노래형태가 나타나고 있다.¹³⁾

(3) 전래동요의 문화적 특징

① 향토문화로서의 전래동요

전래동요는 각 지방마다 같은 노래라도 선율의 변화가 많다. 이러한 선율의 변화는 지방적 특성이 함축되어 있기도 하며 특정한 악보가 없이 입에서 입으로 전해져 내려오기 때문에 지방마다 다소 차이가 있기도 하다.

그러나 리듬과 선율의 변화가 있다고 하더라도 기초선법을 전통음악 체계와는 다르게 지방별로 차이가 거의 없다. 전통음악을 지방별로 구분하는 견해를 살펴보면 다음과 같다.¹⁴⁾

지역	경기·충청	강원·경상·함경	전라도	평안·황해
토리	경토리	메나리토리	육자배기토리	수심가토리
선법	경조선법	동부 민요선법	남도 시나위선법	서도 민요선법
음계	솔 음계	미 음계	미 음계	레 음계

또한 전래동요는 제재선택에 있어 지역적 차이를 보이는데 부모, 형제, 동무의 노래, 해와 달, 별과 바람노래, 새노래, 짐승과 물고기 노래, 벌레노래, 일노래, 나무·풀·꽃노래·놀이노래, 놀림과 익살의 노래, 자장노래 등의 내용으로 구분할 수 있다

13) 류덕희·고성휘, 전계서, p.12-15.

14) 정기훈 (1994), 전래동요의 선법적 양상, 석사학위 논문, 중앙대학교, p.8.

② 농경사회 문화로서의 전래동요

전래동요에서는 곰, 호랑이, 개 닭 등과 같은 농경사회인들의 신화적이고 영적인 동물들이 자주 등장한다. 이는 단군설화에서도 자주 등장하는 곰에 대한 신앙에 근거하고 있다. 고대 한국인은 ‘곰’이라는 토테미즘을 가지고 있었는데 위대한 힘을 상징하는 곳으로 여겼으며 신성한 부분에 ‘곰’이라는 말을 붙였다.

또 아기의 울음을 그치게 할 때 ‘호랑이 온다’, ‘곰취 온다’라는 말을 자주 사용하였다. 호랑이나 곰취는 아이들에게 긴장의 대상이 된다. 여기서 호랑이는 단군신화에 등장하는 것을 비롯해 일반신화, 전설, 민담속의 주인공이 되며 민간화의 주제가 되기도 한다. 또한 농경사회 문화를 단적으로 나타내는 동물은 단연코 개와 닭이다. 평소 인간에게 친근한 가축이었지만 한편으로는 영험의 대상으로 생각되었던 것이다.

이밖에 불신앙을 나타내는 불무노래, 오른손 문화를 적응시키려는 의도에 부합된 ‘곤지곤지’ ‘두껍아 두껍아’, 동물요, 일요, 주술요 등이 있다.¹⁵⁾

2. 놀이

1) 놀이의 정의

놀이에 관한 정의에 대해서는 학자들마다 제시하는 견해가 다르다. 그러므로 놀이를 한 마디로 제한하는 데는 제한점이 있다. 현대의 학자들 (Rubin, Fein, & Vandenberg, 1983; Monighan-Nourot, Scales, & Van Hoorn, 1987)이 제시하는 놀이의 정의들을 종합 분석하여 요약하면 다음과 같다.

15) 류덕희·고성휘, 전계서, p.42-69요약.

- ① 놀이는 내적으로 동기 유발되어 발생한다.
- ② 놀이는 결과 보다 과정이 중요하다.
- ③ 놀이는 비형식적인 것이며, 상상적인 것이다.
- ④ 놀이는 외적인 규제로부터 자유가 부과된다.
- ⑤ 놀이 전개는 사물에 의해 지배되고 결정되는 것이 아니라, 유아에 의해 지배되고 결정된다.
- ⑥ 놀이는 기쁨과 즐거움과 같은 긍정적 정서를 바탕으로 활동적이고 적극적으로 아동을 활동에 참여시킨다.¹⁶⁾

2) 놀이의 중요성

놀이는 아동들이 자신들의 세계를 이해할 수 있도록 하며, 사회적·문화적인 이해를 발달시키고 아동들이 자신의 생각과 느낌을 표현할 수 있도록 허용하며 융통성과 확산적인 사고를 촉진하고 현실적인 문제를 만나고 해결하는 기회를 제공해 주며 언어와 문화 기술 및 개념을 개발시켜 주므로 중요하다.

이 외에도 놀이의 중요성에 대한 지적은 다음과 같이 강조되고 있다.

- ① 아동의 사고력은 신체적 행위와 밀접히 연관되어 있다.
- ② 놀이를 통하여 근육을 조절하거나 협응 하기를 배운다. 놀이는 근육의 발달뿐만 아니라 정신과 정서의 발달을 자극한다.
- ③ 아동들은 놀이 속에서 지속적인 재미를 경험한다.
- ④ 아동들은 능동적으로 놀이를 경험할 수 있다.
- ⑤ 동작놀이를 통하여 수의 개념도 얻게 된다.
- ⑥ 놀이는 잉여 에너지를 소비하는 것이다.
- ⑦ 놀이를 통하여 아동들은 사물들을 탐색하고 창조하며 건설하고 파괴하기

16) 지성애 (1994), 유아놀이지도, 서울: 정민사, p.8-9.

도 하며 새로운 발견을 하게 된다.

⑧ 놀이를 통하여 다음과 같은 경험을 갖게 된다.

-다른 아동들과 어울려 논다.

-친구 만드는 방법을 발견한다.

-다른 아동의 행동과 반응을 관찰하는 기회를 갖게 된다.

-자신의 성과 반대로 남자나 여자가 되어 놀아 보고, 리더나 추종자가 되어 보기도 하며, 자기보다 나이가 많거나 적은 친구들과 함께 놀면서, 약한 친구와 강한 친구가 되어 봄으로써 다양한 인간관계의 경험을 놀이 속에서 발견할 수 있다.

⑨ 놀이는 세상의 복잡한 것들을 해결할 수 있는 기술들을 개발하도록 도와주는 문제해결능력을 갖게 한다.¹⁷⁾

3) 놀이의 교육적 가치

놀이는 통합적인 아동 발달을 도모하는데 중요한 가치가 있다. 놀이의 교육적 가치는 다음과 같다.

① 주변 세계를 숙달하도록 돕는다.

삐아제(Piaget,1969)는 아동이 ‘공’을 단지 글자로 쓸 수 있다고 해서 ‘공’에 대한 지식이 있다고 간주하지 않았다. ‘공’을 가지고 감각과 신체활동을 통한 놀이를 반복함으로써 ‘공’에 관한 물리적이고 실증적인 경험을 숙달했을 때 ‘공’에 관한 지식이 있는 것으로 간주했다. 주변 세계에 대한 숙달은 아동의 인지, 정서, 사회, 언어, 신체 등의 통합적인 발달과 연관된다.

② 정서적 적응력을 도모한다.

놀이 활동을 통해서 자신의 감정을 적절하게 표현하고 적대심과 공격성을

17) 장혜순 (2004), 유아놀이의 이론과 실제, 서울: 학지사, P.22.

조절함으로써 아동은 후에 심각한 문제가 될 수 있는 정서를 조절할 수 있는 방법을 배운다. 또한 놀이 활동을 통해 얻어진 만족감, 자신감의 경험은 자기-보상(self-rewardness)의 기초가 된다.

③ 창의력과 문제해결 능력을 도모한다.

놀이 활동 시 시도했던 여러 가지 방법은 현실에서의 문제를 해결해야 하는 상황에 적용함으로써 창의력 뿐 아니라 문제 해결력에도 영향을 미친다.

④ 사회성 발달을 도모한다.

놀이는 사회성 발달에 다리 역할을 한다. 뼈아제 이외에 많은 학자들은 또래와의 놀이 활동을 통해서 아동은 자기중심적 특성에서 탈 중심화 되어 간다고 했다. 또래 친구가 없는 환경은 현대 문화에 적응할 수 있는 성인으로 성장하도록 아동을 도울 수 없다고 듀이(Dewey)는 언급한 바 있다. 아동은 스스로 선택한 놀이 활동에 참여함으로써 자신을 인정하고 받아들일 줄 아는 자기-수용의 경험을 통해 점차 타인을 수용할 수 있도록 성장하게 된다.

⑤ 아동 진단의 매개가 된다.

인간발달 학자들은 아동은 발달 정도와 부합된 놀이행동을 표출한다고 한다. 놀이 행동에는 아동의 인지, 사회, 언어, 신체 등의 발달 정도가 표출되므로 놀이 행동은 이들 발달단계를 측정할 수 있는 준거가 된다. 아동의 정서적 문제 행동도 놀이 행동에 표출되므로 아동의 정서적 상황은 놀이를 통해서 진단될 수 있다.¹⁸⁾

18) 지성애, 전계서, p.10-12요약.

3. 음악 교육가들의 접근 방법

코다이(Zoltán Kodály, 1882~1967), 오르프(Carl Orff, 1895~1982), 달크로즈(Emile Jaques Dalcrose, 1865~1950)는 제각기 음악 교육은 무엇을 의미하며 또한 이는 어떻게 이루어져야 하는가에 대한 확고한 철학을 구축하였고, 그 철학과 이념을 실현하기 위한 음악 교수-학습 방법론을 개발하였다.

특히 코다이와 오르프는 작곡가로서 어린이들을 위한 수많은 곡들을 작곡하였고, 동요와 민요의 중요성을 인식하여 이들의 채집, 발굴에 앞장 선 음악 교육가들이다. 또한 이들은 동요, 민요를 현장 교육에 직접 적용한 음악가들이다.

코다이, 오르프, 달크로즈의 음악 교육 철학과 방법론은 제각기 독특하면서도 동시에 상호보완적인 면이 특징이다. 즉, 달크로즈가 중요시 여기는 ‘신체를 통한 음악적 표현’은 사실상 코다이나 오르프 모두가 그들의 음악 교육 이념에서 상당히 중요시 여기는 영역이다.¹⁹⁾

본장에서는 각각의 음악 교육가들이 강조한 코다이의 ‘민요’, 오르프의 ‘모국어’, 달크로즈의 ‘신체 표현(놀이)’을 통한 음악 교육에 대해 알아보고자 한다.

1) 졸탄 코다이의 접근 방법

코다이는 인간의 의사소통이 어머니의 말을 그대로 따라 익히는 것으로부터 시작되는 것과 같이 음악도 어머니가 부르는 민요를 따라 익힘으로써 자연스럽게 배움이 시작되어야 하며, 언어와 문학의 경우처럼 점차 민족 예술 가곡과 세계의 음악작품으로 그 체험이 확대되어야 한다고 주장한다. 특히

19) 성경희 (1988), 음악과 교육론, 서울: 갑을출판사, p.246.

민요가 하나의 예술적 형태로서 가치 있을 뿐만 아니라 어린이들에게 문화적 동일성을 심어준다는 점에서도 중요하다는 것을 강조하고 있다.²⁰⁾

이의 실현을 위해 그는 코다이 방법론을 고안해 내었는데 음악적 언어를 배우기 위한 가창 학습을 위해 이동 도(do)법과 손기호(hand sign)를 만들었고, 가창 학습을 위한 소재로는 동요나 민요를 썼다.²¹⁾

코다이는 가창 교재를 선정함에 있어서도 특히 ‘민요’를 강조하였다. 그는 학생들로 하여금 아주 많은 수의 민요를 배워 노래 부르게 하였다. 민속 음악이야말로 가르쳐야 할 가장 자연스러운 교육적 소재라는 것이다. 민속 음악은 특정한 지역 사람들의 특유한 문화적 자산이며, 그것이 민족이라는 일체성과 과거라는 시대성을 상징하고 있다고 볼 때, 그 민족의, 그리고 과거에 살았던 사람들의 느낌과 생각을 담고 있다고 믿을 수 있기 때문이었다.

대부분의 헝가리의 민요가 5음 음계를 바탕으로 하고 있다는 점에서도 코다이의 음악 지도의 목표에 부합하는 것이다. 뿐만 아니라, 민요는 음악과 그 나라 언어와의 관련성에 대한 감각을 계발하고 유지하게 하는 데 유용하다는 점에서도 교재로서의 가치는 확고한 것이었다.²²⁾

코다이는 이따금 민요에 관해 슈만(Schuman)의 말을 인용했다. “오직 민요를 열심히 공부하는 사람들만이 다른 민족의 특성을 올바르게 인식할 수 있을 것이다.” 코다이는 이 생각에 덧붙여서 가능하다면 다른 민족의 민요는 그들 고유의 언어로 불려져야 한다고 말했다. 이것은 우리의 언어 지식을 향상시켜 주며 민족들에 관한 이해를 증진시켜 주기 때문이다. 민요는 그 자체가 하나의 완벽한 형태를 지닌 결정체이다. 그것은 말과 음악이 조화된 결합체이며 그 나라 정신이 자연발생적으로 표현된 것이다. 민요를 부른다는 것은 음악교육의 바탕을 이룰 뿐만 아니라 그 자체로서도 음악적으

20) 안재신 (1996), 유아 음악 교육, 서울: 교육과학사, p.20.

21) 성경희, 전개서, p.253.

22) 이흥수 (1990), 음악교육의 현대적 접근, 서울: 세광음악출판사, p.337-338.

로 고유한 가치가 있다. 따라서 우리 고유의 민요와 다른 민족의 민요가 간직한 소중한 가치는 어린이들에게 가락과 리듬을 가르치는 데 가장 간단하고 쉬운 방법이라는 것이다. 그러므로 이러한 음악적 기초를 완전히 자신의 것으로 만든 후에 어린이들은 민요를 통해서 얻은 지식을 자연스럽게 적용시킬 수 있는 순수음악이나 작곡 같은 것에 관심을 기울이게 될 것이다. 그리고 더 나아가서는 작곡이라든가 순수음악이 음악교육에 더 유용하게 사용될 것이다.²³⁾

2) 칼 오르프의 접근방법

오르프교수법은 말하기와 노래부르기를 하나로 만들어 부르게 함으로써 자연스럽게 가락이 발생하도록 이끌고 있다. 또한 오르프는 기초 음악 교육은 그 나라 민족에게 친숙한 모국어와 민요를 바탕으로 이루어져야 한다고 생각하였다. 즉, 전래동화나 동요 및 민요의 가사를 말 리듬을 통한 리듬교육으로 연결하였으며, 이를 바탕으로 노래부르기와 즉흥 창작활동으로 발전시켜 나갔다.²⁴⁾

오르프에 따르면, 말의 형태로부터 리듬결의 형태로, 그리고 노래로 점차 발전되는 것이 어린이들에게 가장 자연스러운 음악 체험의 과정이라는 것이다. 따라서 말하기로 시작하여 손뼉치기, 무릎치기 등으로 그 말의 리듬결을 표현하고, 다음에 악기로 그 리듬결을 연주하도록 하는 등의 연속적인 체험 과정이 강조된다. 오르프는 짧은 전래동요, 이름, 찬트(chant), 속담 등의 친숙한 말들을 음악적으로 암송하게 함으로써 그러한 체험을 조장하였다. 그리고 어린이들에게 그러한 말들의 리듬을 바탕으로 음악을 만들도록 하였

23) 에르제벳 쇠니, 조흥기 역 (1994), 코다이 음악교수법: 코다이 음악교육 원리를 통한 실제적 접근, 서울: 도서출판 다라, p.40-41.

24) 안재신, 전계서, p.59.

다.

예를 들면, 어린이들의 이름들을 이어 부르며 리듬꼴을 만들게 하였다. 어린이들의 이름뿐만 아니라 산과 강의 이름, 꽃과 새, 동물, 과일들의 이름, 어린이들의 일상 놀이에 사용되는 짧은 문장 등의 리듬꼴을 이용하여 박자, 강세, 여린 내기, 이어 내기(*legato*), 끊어 내기(*staccato*), 작은 악절을 적절하게 표현하기(*phrasing*) 등의 개념을 가르치고 있다. 또, 말의 리듬꼴을 이용하여 반복과 대조, 한도막 형식, 두도막 형식, 론도(*rondo*)형식 등 음악의 구조와 형식을 이해하도록 이끌고, 그것을 발 구르기와 무릎치기, 손뼉 치기, 손가락 치기 등의 신체 동작과 연결하도록 하였다.²⁵⁾

오르프는 각 나라의 전통운율, 전통놀이, 전래동화나 이야기 등을 음악학습의 자료로 사용하였다. 우리나라에도 옛날부터 말의 리듬이나 운을 이용한 놀이나 말들이 많이 있었다. 아주 어릴 때 하는 도리도리 짹짹에서부터 술래잡기 등 조금 큰 유아들이 하는 놀이도 많았다. 같은 노래도 여러 형태의 리듬으로 부를 수 있다. 술래잡기는 4/4박자로 부를 수도 있고 6/8박자로 부를 수도 있다. 원래의 말이 지닌 리듬에 어긋나지만 않으면 의미 전달이 잘 되기 때문이다. 이런 운율들은 음악적 박자감이나 템포감을 형성시키는 데 중요한 역할을 한다.²⁶⁾

오르프는 음악과 율동과 언어는 서로 떼어놓을 수 없는 하나의 단일화 된 음악을 이루는 원초적 요소(*elemental*)이라고 주장하였다. 따라서, 이러한 철학을 기초로 하여 음악 교육을 전개하는 방법을 고안해 냈는데 이것이 곧 *슐베르크(schulwerk)*이다.²⁷⁾

다음은 모국어론을 이용한 리듬 스피치의 예이다.

25) 이흥수, 전계서, p.363-364.

26) 안재신, 전계서, p.64.

27) 성경희, 전계서, p.260.

슬래잡기 I

전래동요

꼭 꼭 숨어라 머리카락보일라 어디어디숨었니 나무뒤에숨었다

5
꼭 꼭 숨어라 머리카락보일라 어디어디숨었니 장독뒤에숨었다.

슬래잡기 II

현경실곡

WB
꼭 숨어라 꼭 숨어라

CA
보일라 보일라 보일라 보일라

HD
찾았다 찾았다

5
어디어디숨었니 나무뒤에숨었다

5
꼭 숨어라 꼭 (숨어라)

5
보일라 보일라 보일라 보일라

5
찾았다 찾았다

엄 마 아 버 지 저 는 오 늘 유 치 원 에 공 부 하 려 나 감 니 다

오 르 프 술 베 르 크 참 재 미 있 어 요

우 리 유 치 원 은 너 무 너 무 좋 아 요

새 빨 간 앵 두 가 정 말 로 예 뻘 요

3) 자크 달크로즈의 접근 방법

달크로즈는 인간을 날 때부터 신체적으로 음악적 리듬을 타고난다고 주장하였다. 그러나 이는 체계적인 훈련이 없이는 음악적으로 발전할 수 없다고 믿었다. 따라서 인간 개개인의 타고난 음악적 리듬과 음악적 잠재 능력을 최고도로 계발, 발전시키기 위해서는 음악과 신체 표현의 절대적 결합이 있어야 한다고 주장하였다.²⁸⁾

달크로즈는 몸을 하나의 악기로 보고, 유아들로 하여금 신체동작을 통해 음악표현을 체험함으로써 여러 가지의 음악적 개념을 형성하도록 이끈다. 예를 들면 리듬의 학습은 가급적 어릴 때부터 시작하되, 신체동작과의 관련 속에서 시작되어야 한다는 것이다. 음악을 듣고 그 음악적 현상을 지각하는 것과 동시에 신체적으로 반응하는 것이 음악적 아이디어를 이해하는데 필수적이라는 것이다. 그리고 음악에 따른 신체적 움직임은 선율의 흐름, 화성의 변화, 프레이즈 등 모든 종류의 음악을 파악하는 수단이 된다는 것이다.

달크로즈 음악지도의 주된 원리는 빠르기와 썸여림 등의 음악적 요소들이 서로 관련을 가지고 있는 것과 같이 시간과 공간 에너지들도 상호관계 속에 있기 때문에 음악과 신체 동작을 결합함으로써 유아들은 이러한 상호관계를 체험하게 된다는 것이다. 그래서 그의 음악 교실에서는 유아들이 교사의 즉흥적인 피아노 연주에 따라 자유롭게 동작하는 기회를 많이 가진다. 맨발에 편한 옷을 입고, 교사의 즉흥연주에 따라 걷고, 웅크리고, 기고, 뛰고, 달리고, 짱총뛰고, 돌고 뒹굴며 저마다의 음악적인 느낌을 신체동작으로 표현하는 일이다.

이 활동에서 중요한 것은 음악을 주의 깊게 듣는 일과 독특하고 다양한 움직임을 만들어내는 일이다. 신체적인 동작이 전적으로 음악적 현상에 의존

28) 성경희, 전계서, p.247.

하는 것이어야 하며 그 동작이 개인적인 느낌에 따른 표현이어야 하기 때문이다.

달크로즈 유리드믹스에서 음의 장단을 표현하기 위해 기본적으로 쓰이는 동작은 다음과 같은데 이 동작들은 크게 이동 동작(locomotor movement)과 비이동 동작(non-locomotor movement)으로 나누어진다.

***이동 동작(locomotormovement)**

걷기(Walking)

뛰기(running)

스킵(skip)

갈lop(gallop)

***비이동 동작(non-locomotormovement)**

팔 휘두르기(swing)

지휘하기(conduct)

손뼉치기(clap)

그 외 신체의 각 부위(머리, 목, 어깨, 허리...)를 창의적으로 사용한다.

이상의 동작들은 음의 높낮이, 강약, 음악이 가지는 느낌, 즉 음의 성질에 따라 하나의 동작이 여러 가지 다양한 형태로 변형되어 나타날 수 있다.²⁹⁾

달크로즈는 학생들이 박자를 스스로 칠 때 더 음악적으로 노래 부른다는 것을 알아내고 그것을 동작노래(Gesture songs)라고 명명하였다. 동작노래는 음악과 율동을 혼합한 것이다. 우선 지휘자가 지휘를 할 때처럼 팔 운동만을 사용한다. 다음 단계는 한 마디에 2박에서 12박까지의 여러 가지 박자를 표현하도록 연속적인 팔 운동을 개발하였다. 또한 음악에 맞춰 신체적으로 반응하는 것을 연습하도록 되어 있는 유리드믹스 수업에서는 아동들은

29) 안재신, 전계서, p.49-50.

음악에 맞춰 자유롭게 움직이도록 하였다. 교사의 즉흥연주를 듣고 걷고 달리고 깡총거리는 등의 음악을 표현하는 개별적 율동을 만들어 간다. 아동은 간단한 신체반응부터 팔은 박자를 지휘하고, 발은 당김음에 따라 움직이며, 머리는 일정한 박으로 끄덕이는 복잡한 율동까지도 개발한다.³⁰⁾

4. 선행연구의 고찰

6차 교육 과정부터 시작된 음악교육에서의 전통 음악에 대한 관심은 민요나 전래 동요에 흥미를 갖게 하였고 그에 발 맞춰 점차적으로 많은 연구가 되어왔다. 특히 전래동요는 놀이와 함께 떨어뜨려 생각할 수 없는 것이기 때문에 놀이를 동반한 전래동요에 관한 연구가 계속 진행되어져 오고 있다.

김세련(2002)은 ‘다양한 놀이를 활용한 전래 동요의 지도 방법 연구 -1, 2학년 중심으로’에서 개정된 7차 교육과정의 1, 2학년 즐거운 생활과의 전통 음악 제재 곡을 분석하여 통합 교과에서 추구하는 특성과 전통 음악 교육의 중요성을 고려해 전통음악 교육에 커다란 도움을 줄 수 있게 놀이와 놀이요를 정리하고 새로운 창작 놀이와 기존의 놀이를 새롭게 변형, 구안하여 교육현장에서 활용될 수 있게 제시하고 있다.

그에 따른 방법으로 현행 초등학교 1, 2학년 「즐거운 생활」 교과서의 제재곡 중에서 전래동요만을 뽑아 놀이의 유무와 놀이 형태, 내용 등을 조사하였다. 그리고 기존에 있던 전래 놀이 요는 일반적으로 알려진 아동 놀이를 전통 음악을 지도하는 데 적합하도록 변형, 구안하였고 더 나아가 저학년 아동의 발달 수준에 맞는 전통 음악 놀이의 실현성을 조사하고, 놀이를 적용하여 1, 2학년 「즐거운 생활」 과에 들어 있는 전래동요 23개 곡의 수

30) 이흥수의 역 (1993), 현대의 음악교육, 서울: 세광음악출판사, p.151-153.

업 모형을 제시하였다.

이에 김세련은 1, 2학년 「즐거운 생활」 교과서와 지도서에서 전래동요를 지도하는 데 쓰인 놀이 분석을 토대로 하여 다음과 같은 방법으로 학습 모형을 제시하였다.

첫째, 제재곡을 지도하는 데 도움이 될 수 있도록 놀이를 창작하거나, 기존의 놀이를 제재곡의 지도에 적합하도록 변형하여 제시하였다.

둘째, 제재곡 학습의 흥미를 더할 수 있도록 기존의 전래놀이도 현대적 감각에 맞도록 놀이 소재를 변형하거나, 소재를 교육 현장에서 쉽게 구할 수 있는 것, 또는 일반적으로 잘 알려진 아동 놀이를 수업에 활용할 수 있도록 재구성하였다.

셋째, 가능하면 실내에서의 활용도가 높고, 짧은 시간에 실현 가능한 놀이로 구안하였다.

넷째, 본시 제재곡의 학습 목표와 학습 요소를 달성하는데 도움이 되도록 하였다.

이처럼, 전래 놀이가 그 빛을 발하기 위해서는 현대적 감각에 맞아야 하고 또 그 소재를 쉽게 구할 수 있어야 하며, 장소에 관계없이 어디에서나 수업이 가능할 수 있는 놀이로 재구성되어야 한다고 하였다.

놀이의 개발을 현대적 감각에 맞추거나 놀이 형태를 실외, 실내놀이가 모두 가능하게 한 것은 좋으나 단순히 놀이의 개발에만 그쳤을 뿐 현장에 적용해 보지 않아 실현 가능성을 알 수 없다는 것이 아쉽다.

반해정(2002)은 ‘초등학교 1, 2학년 전래동요 지도를 위한 놀이 개발 연구’에서 초등학교 1, 2학년 즐거운 생활과에 제시된 전래 동요 곡 중 교과용 도서에 안내되어 있는 놀이활동 외에 각 제재곡에 적합한 다양한 놀이활동을 개발·제시함으로써 전래동요 지도에 도움이 되고자 하는데 그 목적을

두었다.

그에 따른 방법으로 교과용 도서에 제시된 전래동요의 지도 내용 및 놀이 활동을 조사·분석하고 전래동요의 제재곡에 적합한 다양한 놀이활동을 개발·제시하였다. 그리고 개발된 놀이를 대구시의 한 초등학교 2학년 1개 반을 대상으로 적용하였다.

그 결과 첫째, 전래동요에 대한 흥미를 갖게 되었고 즐겨 부르게 되었고 아동들뿐만 아니라 교사들의 흥미도도 증가되었다는 사실을 관찰할 수 있었다.

둘째, 다양한 방법과 창의적인 표현으로 음악을 이해하게 되었다.

셋째, 리듬감의 향상과 제재곡에 어울리는 전통 장단을 느낄 수 있게 되었다.

넷째, 아동들의 원만한 교유관계와 생활 태도가 바람직하게 형성되었다.

반해정은 이처럼 현대 사회의 어린이에게 전래동요를 많이 접하게 해 주는 것은 아동들의 정서와 생활 태도에도 아주 유용하다고 생각하고 이에 따른 적극적인 지도가 필요하다고 하였다.

전래동요를 활용하여 할 수 있는 다양한 놀이를 수집, 개발, 적용함으로써 현장 교사들에게 도움을 주고자 한 것은 좋으나 실험 검증의 과정을 거치지 않았기 때문에 아쉬운 점이 있다.

한인순(2003)은 ‘신체표현과 놀이 활동을 통한 전래동요 지도 방안-초등1, 2학년의 전래동요를 중심으로-’에서 전래동요에서 다루어질 학습내용을 재구성하였고 또한 신체표현 자료를 개발하고, 놀이 활동과 전래동요 부르기가 통합된 교수·학습 지도안을 제시하여 전통 음악 학습 시 도움이 되게 하고자 하였다.

그에 따른 방법으로는 첫째, 7차 교육과정으로 구성된 초등학교 1, 2학년

즐거운 생화 교과서의 제재곡 중에서 전통음악들을 음악적 활동, 신체적 활동으로 구분하여 분석하였다.

둘째, 장단 유형(머리장단, 골격장단, 기둥장단, 기본장단)에 맞춰 단계를 구체화하여 신체표현 자료를 제작하였다.

셋째, 전래동요에서 다루어질 학습내용을 재구성하여 1차시에는 음악적 활동, 2차시에는 음악적+신체적 활동이 통합된 교수·학습 지도안을 제시하였다.

그 결과 다음과 같은 효과가 있었다.

첫째, 1학년 아동들이 전래동요를 재미가 없는 노래라면서 상당히 낯설어 하였으나 노래를 배우기 전에 전래동요를 들으며 신체표현 활동을 하도록 한 결과 감각적으로 느낌을 갖고 전래동요를 배우게 되었다.

둘째, 가사를 창의적으로 바꿔 부르고 메기고 받는 형식을 노래하며 많은 아동들이 우리 음악이 동요와는 다르다는 것을 알게 되었다. 또한 메기는 부분을 노래하고 싶어 하는 아동들이 많아지게 되었고 흥겹게 전래동요를 부르게 되었다.

셋째, 전래동요를 놀이지도와 함께 병행하였더니 훨씬 흥겹게 전래동요를 부르게 되었고 전래동요 배우는 시간을 기다리게 되었다.

넷째, 놀이를 하며 전래동요를 흥겹게 부르는 과정에서 우리 음악의 장단이 느린 장단으로 시작하여 빠른 장단으로 변한다는 것을 아동들이 알게 되었고 장단이 우리 음악을 이해하는 바탕이 되었다는 것을 알 수 있었다.

이에 한인순은 현행 교과서나 지도서에 좀 더 구체적인 신체표현 활동이 제시되어야 한다고 하였고 한숨 네박 장단인 자진모리, 중중모리, 단모리 장단 외에 세마치, 중모리, 굿거리 장단에 대한 신체활동도 구체화하는 연구가 필요하다고 하였다.

놀이뿐만이 아니라 신체 표현, 장단과 함께 통합적인 교수·학습과정안을

제시한 것은 좋으나 지나치게 장단 연구에 편중된 것이 조금 아쉽다.

이처럼 놀이를 통한 전래동요에 관한 선행연구들이 많이 진행되어져 오고 있다. 그러나 대부분의 연구들이 초등학교 1, 2학년의 「즐거운 생활」 교과에 국한되어져 있었고 개발된 놀이 또한 한 제재곡에만 적합하도록 구안된 것이라는 아쉬움 점이 있으나 음악 지도에 놀이를 활용함에 있어서는 좋은 이론적 토대가 되었다.

Ⅲ. 연구방법 및 절차

1. 연구기간

본 연구를 위해 2004년 9월에서 2005년 4월까지의 기간이 소요되었다. 평소 전래동요에 따른 전래놀이에 관심을 가지고 있던 중 ‘놀이’를 통한 전래동요 지도 방안에 대해 연구를 시작하기로 하고 2004년 9월 주제와 목적, 내용을 설정한 후 2004년 10월부터 전래동요와 놀이에 관련된 문헌을 수집하고 이에 따른 이론적 배경과 선행연구를 분석하였다. 그 다음으로 현행 7차 교육과정에 따른 초등학교 3, 4학년 음악교과서 중 전래동요와 관련된 내용을 분석하고, 여기에 다양한 놀이활동을 개발하여 전래동요에 적용방안을 구안하였다. 2005년 3월 중순부터는 현재 레슨지도를 하고 있는 학생들을 대상으로 하여 총 6차시 실험 연구하였다.

2. 연구절차

설정된 목적을 달성하기 위하여 다음과 같은 절차와 방법으로 연구가 진행되었다.

첫째, 초등학교 3, 4학년 음악교과서의 제재곡 중에서 전래동요만을 뽑아 놀이의 유무와 놀이형태, 내용 등을 조사하였다.

둘째, 다양한 놀이 활동을 개발하였다.

개발한 놀이 활동 중에서는 전래놀이를 응용한 것도 있고 현대의 놀이를 응용한 것도 있다. 또한, 놀이 개발을 하던 중 꼭 한 제재곡에만 맞는 놀이가 아닌 다른 전래동요에서도 공통적으로 응용할 수 있는 놀이들이 많았다.

셋째, 개발한 놀이들을 현장에서 사용할 수 있게 하기 위하여 수업지도안을 작성하였다.

넷째, 놀이학습에 쓰일 자료들을 제작하였다.

다섯째, 놀이학습지를 개발하였다.

여섯째, 개발된 놀이를 이용하여 소그룹을 대상으로 실제 적용하고, 결과를 관찰하여 교수·학습 지도안을 제시하고 결론을 도출하였다.

3. 실험연구

1) 연구대상

본 연구는 서울 영본 초등학교 3학년 학생을 대상으로 실시하였다. 학생은 총 6명으로 남자 3명, 여자 3명으로 구성되었다.

연구대상의 수가 다소 적지만 본 연구자가 개발한 놀이를 적용하고 실험의 결과를 관찰하는 데는 무리가 없이 충분한 가치가 있었음을 밝힌다.

2) 연구기간

실험연구를 위해 모인 횟수는 다음과 같다.

2005년 3월 19일 -1차시

2005년 3월 26일 -2차시

2005년 3월 27일 -3차시

2005년 4월 2일 -4차시

2005년 4월 3일 -5차시

2005년 4월 9일 -6차시

1차시 수업 당 40분~50분 가량이 소요되었으며 총 6차시에 걸쳐서 실험연구 하였다.

IV. 결 과

이 장에서는 초등학교 3, 4학년 음악교과서에 내에 있는 전래동요의 놀이 유무와 내용을 알아보고 앞에서 언급한 전래동요와 놀이 이론을 바탕으로 실제 학교 현장에서 전래동요를 지도함에 있어서 도움이 되는 놀이들을 개발하였다. 또한 리듬, 장단, 가락, 창작을 고려하여 파트별로 놀이를 개발하고 놀이 하나로 가능한 한 모든 전래동요 제재곡에 통합적으로 적용할 수 있도록 하였다.

1. 초등학교 3, 4학년 음악교과서 내의 전래동요

먼저 본 연구에서는 초등학교 3, 4학년 음악교과서 내에 전래동요라고 명시되어 있는 제재곡만 선별하여 놀이유무와 내용을 알아보았다.

<표 1>에 나타나 있는 것처럼 놀이가 명확히 제시되어 있는 전래동요는 ‘실구대 소리’와 ‘청어여자’가 있었고 장단은 자진모리 장단이 대부분이고 중중모리 장단의 곡도 한곡 있었다. 놀이가 제시되어 있는 제재곡도 해당 제재곡에는 적합한 놀이이지만 놀이의 내용면에서 현대의 어린이들이 이해하기 어려운 부분이 있었다. 이에 본 연구자는 전래동요를 효율적으로 배울 수 있는 것은 물론이고 수업을 받는 어린이들이 공감하면서 재미있고 신나게 느낄 수 있는 일상생활 속에서 친근한 놀이를 개발하고자 하였다.

<표 1> 초등학교 3, 4학년 교과서 내의 전래동요의 제목과 놀이유무, 내용

초등학교 3학년 교과서

분류	제목	놀이유무	내용	비고
전래동요	실구대 소리	o	손가마 놀이	자진모리장단
전래동요	자장가	x		조금느리게
전래동요	매롱이 소리	x		중중모리장단
전래동요	청어엮자	o	청어엮기, 청어풀기놀이	자진모리장단

초등학교 4학년 교과서

분류	제목	놀이유무	내용	비고
전래동요	나물노래	x		자진모리장단
전래동요	새노래	△	농사짓는 모습을 흉내 내는 놀이	자진모리장단

2. 놀이 활동

1) 놀이 활동 개발

연구자는 전래동요를 학습함에 있어서 다소 지루하고 따분해 할 수 있는 수업을 좀 더 재미있고 효율적으로 진행할 수 있도록 놀이들을 개발하였다. 그 중에서는 전래놀이를 응용한 것도 있고 현대의 놀이를 응용한 것도 있다.

또한, 놀이 개발은 제재곡에만 적용되는 놀이가 아닌 다른 전래동요에서도 공통적으로 응용할 수 있는 놀이들을 개발하였다. 이러한 놀이들은 몸에 익

숙해지기만 하면 쉽고 재미있게 할 수 있기 때문에 전래동요를 학습하는 데 도움이 될 수 있다.

다음의 <표 2>는 개발된 놀이명과 영역, 그에 따른 놀이 내용들이다.

<표 2> 개발한 놀이 활동과 놀이 내용

번호	놀이명	영역	놀이 내용
1	장단 주사위 놀이	장단	장단주사위를 이용하여 장단판에 구음카드를 붙여 장단을 완성하는 놀이
2	리듬 꼬깔 모자 놀이	리듬	제시된 리듬을 꼬깔 모자의 음표로 완성하는 놀이
3	도레미 쿵쿵쿵	리듬, 가락	제재곡을 노래하면서 발건반에서 뛰는 놀이
4	음악 들으면서 손뼉 바꿔치기	노래 전체 흐름	제재곡의 변형요소에 귀 기울이면서 손뼉 바꿔치기 놀이
5	리듬 카드 놀이	리듬, 창작	제시된 리듬을 카드놀이를 통해 만들어 완성하는 놀이
6	땅따먹고 노래하기	가락, 창작	계이름 놀이판에 돌을 던져 나온 계이름에 가사를 붙여 곡을 창작하는 놀이
7	고무줄 놀이	노래 전체 흐름, 장단	고무줄 놀이를 하며 제재곡과 장단을 익히기
8	리듬 카드 따기 놀이	리듬	8박 개념을 익히기 위한 리듬에 맞는 카드 집기 놀이
9	홀라후프 놀이	리듬, 가락	계이름 홀라후프 사이를 뛰어다니며 제재곡을 노래하기
10	음표 다트 놀이	리듬, 창작	리듬 다트 판에 다트를 던지며 12/8박의 리듬을 완성하기
11	노래 제목 알아맞히기 놀이	리듬, 가락, 노래 전체 흐름	배운 노래의 첫마디의 리듬이나 가락을 듣고 곡을 알아맞히는 놀이
12	리듬 짓기 놀이	리듬, 창작	8박 개념의 리듬을 창작하기 위한 놀이
13	리듬 빙고	리듬	빙고 판에 여러 가지 리듬을 채워 넣고 지워나가는 놀이

또한 연구자는 놀이 개발에 있어서 다음과 같은 사항에 중점을 두었다.

첫째, 놀이는 쉽고 재미있어야 한다. 놀이를 이해하는 데 시간이 많이 걸리거나 규칙이 까다로우면 놀이 시작 전, 자칫 흥미를 잃어버릴 수 있기 때문이다. 그러므로 학생들의 발달 수준을 고려하여 놀이 이해도를 적절히 조절하였고 대부분의 놀이에 소도구를 사용하여 학생들의 흥미를 끌 수 있도록 하였다.

둘째, 놀이는 음악적이어야 한다. 놀이를 놀이 자체로 보는 것이 아니라 음악과 결부시켜야 하는 것이기 때문에 음악 안에서 자연스럽게 어우러질 수 있어야 한다. 놀이를 하고 난 후 놀이만 기억나는 것이 아니라 놀이와 함께 학습한 제재곡을 기억할 수 있도록 최대한 음악과 결부될 수 있도록 하였다.

셋째, 놀이를 하면서 장단, 리듬, 가락, 창작을 학습할 수 있다. 놀이를 통해 자연스럽게 제재곡의 음악적 요소들을 익힐 수 있도록 하였다.

다음의 <표 3>은 개발된 놀이 활동을 영역 별로 구분한 것이다.

<표 3> 중점 영역 별 놀이 활동

중점 영역	개발된 놀이 활동
장단	장단 주사위 놀이, 고무줄 놀이.
리듬	리듬 꼬깔 모자 놀이, 도레미 쿵쿵쿵, 리듬 카드 놀이, 리듬 카드 따기 놀이, 훌라후프 놀이, 음표 다트 놀이, 노래 제목 알아맞히기 놀이, 리듬 짓기 놀이, 리듬 빙고.
가락	도레미 쿵쿵쿵, 땅따먹고 노래하기, 훌라후프 놀이, 노래 제목 알아맞히기 놀이.

창작	리듬 카드 놀이, 땅따먹고 노래하기, 음표 다트 놀이, 리듬 짓기 놀이.
----	---

2) 개발된 놀이 활동

개발된 놀이활동의 목표, 영역, 준비물, 놀이방법, 주의사항, 기대되는 효과는 다음과 같다.

번호	1	놀이명	장단주사위 놀이(사진 1-1 첨부)
목표	<ul style="list-style-type: none"> *장구 장단의 구음을 보고 읽을 수 있다. *자진모리, 중중모리, 세마치 장단을 놀이를 통해 쉽게 익힐 수 있다. 		
영역	장단	형태	조별학습
준비물	장단 주사위(정육면체에 ‘덩’, ‘덕’, ‘쿵’ 각각 2면씩), 장단 판, 구음 카드, 소고 (사진 1-1-1 첨부)		
준비물 제작 방법	<ul style="list-style-type: none"> * 장단 주사위는 대략 가로 세로 높이 12cm의 종이상자를 이용하여 구음별로 색깔을 정해서 2면씩 같은 색깔로 붙인다. * 장단 판은 아래의 그림과 같이 도화지를 연결하여 만든다. * 구음카드는 장단별로 색깔을 구분하여 색도화지로 여러 장 만든다. (장단 주사위의 구음별 색깔과 동일하게 한다.) <p>*장단 판의 예</p> <div style="border: 1px solid black; display: flex; justify-content: space-around; width: 100%; height: 20px; margin-top: 5px;"> </div>		
방법	<ol style="list-style-type: none"> ① 선생님은 칠판에 놀이에 쓰일 장단을 제시하고 학생들과 함께 장단을 여러 번 읽어보고 쳐본다. ② 두 팀으로 나눈 후, 각 팀 대표끼리 가위 바위 보를 한다. ③ 이긴 팀부터 주사위를 던져 나온 구음을 외치면서 구음 카드를 집어서 장 		

	<p>단 판에 맞는 자리에 붙인다.³¹⁾</p> <p>④ 게임도중, 장단에 더 이상 필요없는 구음이 나왔을 경우에는 상대팀에서 ‘얼썩’하면서 본팀의 장단 판에 붙어있는 구음카드를 가져다가 자신들의 장단판에 붙일 수도 있고, 상대팀에서도 필요치 않은 경우에는 버린다.</p> <p>⑤ 가장 빨리 장단을 완성한 팀은 팀원 모두 일어나서 완성된 장단을 입으로 외치면서 소고로 치면 이기게 된다.³²⁾</p> <p>⑥ 놀이학습지에 놀이에 사용했던 장단을 그려본다.(부록 2-1, 2-2참고)</p>
주의 사항	놀이 시작 전에 순서를 정확히 지키도록 하고 규칙을 지켜야 놀이 진행이 된다는 것도 놀이 시작 전에 알려준다.
기대 되는 효과	놀이를 하는 내내 암시적으로 장단을 생각할 수 있고, 놀이가 끝난 후에는 입으로 장단을 외치고 소고로 리듬을 쳐 봄으로 해서 장단을 몸으로 익힐 수 있고 쉽게 잊어버리지 않을 수 있다.
출처	연구자가 개발한 놀이

31) 이 때 놀이에 쓰이는 장단은 첫 놀이 시에만 제시한다.

32) 소고로 장단을 칠 때는 리듬만 표현할 수 있다.

번호	2	놀이명	리듬 꼬깔 모자 놀이(사진 2-1 첨부)
목표	* 12/8박자 리듬에 맞는 음표를 배열할 수 있다. (9/8박자 제재곡에서도 응용할 수 있다)		
영역	리듬	형태	조별학습
준비물	음표 꼬깔 모자 여러개(♩, ♪, ♫), 소고(사진 2-1-1첨부)		
준비물 제작 방법	음표 꼬깔 모자는 도화지 한 장을 꼬깔 모양으로 말아서 그 위에 음표를 그 리고 알록 달록한 모양의 종이를 붙인다. 모자 양쪽 밑에 구멍을 뚫어 학생 들의 머리에 맞게 고무줄을 단다.		
방법	<p>① 6~8명이 한조가 되게 팀을 나눈 후, 각자의 번호를 매긴다.³³⁾</p> <p>② 음표 꼬깔 모자를 바닥에 여러 개 쪽 깔아놓는다.</p> <p>③ 제재곡을 부르며 원을 그리며 돌다가, ‘스톱’소리에 맞춰 선생님이 제시하 는 리듬카드의 리듬을 보고 자기 번호 순서에 맞는 꼬깔모자를 집어다가 머 리에 쓴다. (제시하는 리듬은 제재곡의 첫째마디나 둘째마디로 한다)</p> <p>④ 제시된 리듬을 빨리 만든 후, 소고로 리듬을 정확히 치는 팀이 이기게 된 다.</p> <p>*제시 리듬의 예 제재곡이 ‘청어 여자’일 경우에 제시되는 리듬은 첫째 마디와 둘째 마디 중에서 정한다.</p> <p>① ♩ ♩ ♩ ♪♪♪ ② ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪♪♪</p>		
주의 사항	선생님이 제시하는 리듬카드를 잘 보고 팀원들이 서로 중복되는 꼬깔 모자 를 쓰지 않도록 한다.		
기대 되는 효과	움직이면서 노래를 부르면 더 신나고 흥미로워지고, 소고로 리듬을 쳐 봄으 로 해서 리듬을 더욱 확실히 익힐 수 있다.		
출처	연구자가 개발한 놀이		

33) 제재곡의 마디 음표 수가 대략 6개에서 8개이기 때문에 학생들의 수도 제재곡에
맞춰 탄력적으로 팀을 나누어 놀이 진행을 한다.

번호	3	놀이명	도레미 쿵쿵쿵(사진 3-1 첨부)
목표	* 신체의 움직임을 통해 노래의 리듬과 가락을 표현할 수 있다.		
영역	리듬, 가락	형태	조별학습
준비물	발건반 (소리가 나면 더 좋음), 공명벨 (핸드벨)-(사진 3-1첨부)		
준비물 제작 방법	<p>* 발건반 한옥타브가 크게 확대되어 있고 발로 밟으면 그 자리에서 해당 음의 소리가 나는 건반 모양의 음악 소품.</p> <p>* 연구자가 놀이에서 사용한 발건반 도화지 한 장씩 8개를 이어 붙이고 그 위에 계이름을 한글로 크게 썼다. 그리고 ‘미’, ‘라’, ‘도’ 계이름의 자리에는 빨강, 초록, 파랑색 종이를 붙였다.</p>		
방법	<p>① 선생님과 함께 제재곡을 여러 번 불러 본다. ② 공명벨로 계이름 미, 라, 도를 여러 번 들려준다. ③ 3명씩 팀을 나누어 발건반 계이름 ‘미’, ‘라’, ‘도’에 각각 선다. ④ 친구들이 부르는 노래에 맞춰 자기차례의 음이 되면 박자를 정확히 지켜서 발로 ‘쿵’하고 뚫다. (노래는 가급적 천천히 불러준다.) ⑤ 중간에 틀리면 다른 팀으로 기회가 넘어간다. ⑥ 노래 끝까지 틀리지 않고 정확히 한 팀이 이기게 된다.</p> <p>* 연구자가 개발한 발건반에서는 소리가 나지 않기 때문에 해당 계이름의 공명벨을 들고 소리를 내며 뚫다.</p>		
주의 사항	공명벨로 소란해지지 않도록 한다.		
기대 되는 효과	노래의 리듬과 가락을 정확히 익힐 수 있다.		
출처	TV오락 프로그램 ‘도레미 쿵쿵쿵’에서 응용		

번호	4	놀이명	음악 들으면서 손뼉 바꿔치기(사진 4첨부)
목표	* 음악을 주의 깊게 들을 수 있고, 변화 음색에 반응할 수 있다.		
영역	노래 전체 흐름	형태	조별학습
준비물	*제재곡이 녹음된 테이프. -악기소리가 다른 반주 테이프를 편집하여 사용한다.		
방법	① 한 그룹당 10명이 넘지 않도록 팀을 짠다. ② 팀원끼리 동그랗게 둘러앉는다. ③ 제재곡을 들으면서, 시작할 때는 반시계 방향으로 손뼉을 친다. ④ 익숙해지면, 준비된 테이프를 들으면서 악기소리가 달라질 때 손뼉 치는 방향을 재빠르게 바꾸어 준다.		
주의 사항	놀이 시작 전에 손뼉 치는 방향을 시계방향, 또는 반시계 방향으로 미리 맞춰본다.		
기대 되는 효과	변하는 요소에 대하여 신체표현(손뼉 치기)으로 반응할 수 있다.		
출처	재미있는 오락 게임 '손뼉 바꿔치며 노래하기'에서 응용 ³⁴⁾		

34) 이순희·정완희 (1969), '레크리에이션 핸드북', 서울: 일신서적출판사, p.99.

번호	5	놀이명	리듬 카드 놀이(사진 5첨부)
목표	*9/8, 12/8박자에 들어가는 음표와 리듬 패턴을 알 수 있다. *리듬 패턴을 만들면서 계속 암시적으로 노래를 부를 수 있다.		
영역	리듬	형태	개별학습
준비물	음표카드 (♪, ↓, ↓가 하나씩 그려져 있는 카드 여러 장. ♪, ↓, ↓가 묶여져 있는 카드 여러 장)		
준비물 부연 설명	* 음표카드는 색도화지를 이용하여 가로6cm, 세로8cm정도로 여러 장 자른다. (한팀당 약 50장씩 필요함) ♪, ↓, ↓ 각각 10장씩, 나머지 20장은 ↓ ↓, ↓ ↓, ↓ ↓ 리듬을 나눠서 만든다.		
방법	① 선생님이 칠판에 리듬패턴 2개를 제시하여 준다. ³⁵⁾ ② 4~6명 정도가 되도록 팀을 나눈 후, 동그랗게 둘러앉는다. ③ 카드를 섞어서 한 사람 당 5장씩 갖고, 나머지는 중앙에 놓는다. ④ 놀이는 리듬 패턴 2개 중 자신이 갖고 있는 카드와 유사한 리듬을 정하여 그 리듬을 빨리 맞추는 것이다. ⑤ 가위 바위 보로 순서를 정한다. ⑥ 규칙은 먼저 중앙에 있는 카드를 한 장 가져오고, 순서에 해당하는 사람이 한 장을 버리는 것을 원칙으로 한다. 단, 바로 앞사람이 버린 카드에 한해서만 자신이 필요한 경우, '땡큐'하고 가져올 수 있다. ⑦ 먼저 리듬 패턴을 완성한 사람이 리듬패턴에 맞게 카드를 배열한 후, 그 패턴에 맞게 노래를 부르면 이기게 된다. ⑧ 놀이 학습지에 자신이 완성한 리듬패턴을 적어본다.(부록 2-3, 2-6참고)		
주의 사항	자신이 원하는 카드가 나오지 않아도 규칙을 지키도록 한다. 카드를 받자마자 리듬이 완성될 수도 있다.		
기대 되는 효과	음표 카드로 리듬패턴을 계속 맞추면서 암시적으로 리듬을 익힐 수 있다.		
출처	연구자가 개발한 놀이		

35) 제시되는 리듬패턴은 각 제재곡의 첫째 마디와 둘째마디이며, 칠판에 계속 제시해 놓고 학생들이 보면서 리듬을 맞출 수 있게 한다.

번호	6	놀이명	땅따먹고 노래하기(사진 6첨부)
목표	* 창작한 곡의 가락을 공명벨로 쳐보고 노래로 부를 수 있다.		
영역	가락, 창작	형태	개별학습
준비물	공명벨, 땅따먹기 놀이판, 돌멩이		
준비물 제작 방법	<p>땅따먹기 놀이판은 운동장에 그린다. 직사각형을 세 칸으로 나누어 각각의 칸에 ‘미’, ‘라’, ‘도’계이름을 쓴다.</p> <p>* 실내놀이를 할 때는 놀이판을 그리는 대신 색 테이프를 이용하고, 돌멩이 대신 바둑돌을 이용한다.</p>		
방법	<p>① 운동장에 놀이판을 그린다.</p> <p>② 공명벨로 계이름 미, 라, 도의 음 높이를 들려주고 기억하게 한다.</p> <p>③ 제재곡 첫 마디의 계이름을 선생님과 같이 불러본다. (예: ‘청어여자’의 첫마디 계이름- 라라라도라미라)</p> <p>④ 팀은 6명이 한 조가 되도록 짝는다.</p> <p>⑤ 차례를 정하고 한 사람씩 놀이판 반대쪽으로 돌아서서 머리위로 돌을 던진다.</p> <p>⑥ 나온 계이름을 하나 씩 운동장 바닥(놀이학습지-부록 2-4 참고)에 써 놓았다가 제재곡의 첫 마디 계이름 개수가 완성되면 그 계이름에 맞게 가사를 붙여 본다.³⁶⁾</p> <p>⑦ 팀원끼리 돌아가며 창작된 계이름을 공명벨로 쳐보고 노래로 불러본다.</p>		
주의 사항	놀이 도중 돌이 놀이판 밖으로 튕겨나가지 않도록 적당한 거리로 던진다.		
기대 되는 효과	계이름 놀이판에 돌을 던지면서 자신이 창작하고 있는 곡을 상상하며 만들어 나갈 수 있고, 완성된 가락을 공명벨로 쳐보고 노래를 불러봄으로 해서 창작의 기쁨을 느낄 수 있다.		
출처	전래놀이 ‘땅따먹기’에서 응용		

36) 제재곡에 따라 첫 마디 계이름 수가 다르니 놀이 시작 전에 선생님은 계이름 개수를 정확히 알려준다.

번호	7	놀이명	고무줄 놀이 (사진 7첨부)	
목표	* 12/8박자 전래동요를 부르면서 고무줄 놀이를 할 수 있다.			
영역	노래 전체 흐름, 장단		형태	조별학습
준비물	고무줄			
준비물 제작 방법	놀이용 검정색 고무줄을 인원수에 따라 한 줄로 4~5개 정도 길게 이어서 사용한다.			
방법	<p>① 팀원은 5명이 넘지 않게 짠다.</p> <p>② 두 팀씩 짝을 지어 가위 바위 보로 놀이의 순서를 정한다</p> <p>③ 진 팀이 술래가 되어 팀원 중 2명이 양 끝에서 고무줄을 잡고 발목에 댄다.³⁷⁾</p> <p>④ 이긴 팀은 고무줄 왼쪽에 일렬로 선다. *노래가 시작되면.. (한 세트) - 오른발을 건너뛰고 왼발도 든다. - 왼발을 마저 넘고 딛는다. - 왼발을 그대로 두고 오른발이 줄을 넘어 딛는다. - 왼발도 마저 넘어온다.</p> <p>⑤ 한 세트가 12/8박자의 네 박 장단에 맞으므로 두 세트를 하고나면 12/8박자의 2마디까지 노래에 맞춰 고무줄 놀이를 할 수 있다.</p> <p>⑥ 두 세트까지 하고난 후, 박자에 맞춰 오른발부터 2번씩 땅에 찍으면서 제 채곡에 해당하는 장단을 2번 외치며 술래를 돌아와 건너편에서 3, 4마디를 다시 시작한다.</p> <p>⑦ 팀원 중 줄에 걸리거나 동작이 틀리면 다른 팀에게 기회가 돌아간다.</p> <p>⑧ 놀이 학습지에 놀이를 하면서 불렀던 노래가사와 장단을 적어본다. (부록 2-5 참고)</p>			
주의 사항	놀이에만 열중할 수 있으니 놀이를 하면서 입으로 노래와 장단을 말할 수 있도록 하고 놀이 시작 전에 시범을 충분히 보여주고, 적절한 연습 후에 놀이를 시작할 수 있도록 한다.			
기대 되는 효과	고무줄 놀이가 생소하기 때문에 여자 아이들의 놀이라는 편견 없이 남자 아이들도 같이 할 수 있으며, 놀이를 통해 자연스럽게 노래와 장단을 외울 수 있는 효과가 있다.			
출처	전래놀이에서 응용			

번호	8	놀이명	리듬 카드 따기 놀이(사진 8첨부)
목표	* 6/8, 9/8, 12/8박자의 리듬을 익히고, 또한 그 박자에 맞는 리듬을 리듬막대로 이용하여 연주할 수 있다.		
영역	리듬	형태	개별학습
준비물	리듬 카드, 리듬 막대. (사진 8-1첨부)		
준비물 제작 방법	<p>리듬 카드는 두꺼운 도화지를 가로 15cm, 세로 10cm정도로 자른 후, 6/8박자, 9/8박자, 12/8박자 각각의 리듬 패턴 5개씩을 정하여 같은 것 2장씩 한 팀당 30장이 되게 만든다.</p> <p>*리듬패턴의 예) 6/8박자의 경우</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;"> <p style="text-align: center;">↓ ↓</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;"> <p style="text-align: center;">♪♪♪♪♪</p> </div> </div>		
방법	<ol style="list-style-type: none"> ① 6~8명을 한 팀으로 하여 동그랗게 둘러앉는다. ② 간단한 6/8박자의 리듬부터 놀이를 시작한다. ③ 선생님과 함께 6/8박자의 리듬카드를 보면서 리듬을 읽고 리듬 막대로 쳐본다.³⁸⁾ ④ 놀이가 시작되면 책상위에 6/8박자의 여러 가지 리듬카드를 늘어놓는다. ⑤ 선생님의 리듬막대 소리를 잘 들은 후, 선생님이 '집으세요'라고 외치면 그 리듬에 맞는 카드를 집어서 번쩍 들어올린다. ⑥ 맞는 카드를 집은 학생은 그 카드를 자기 앞에 둔다. ⑦ 제일 나중에는 카드를 제일 많이 갖고 있는 사람이 이기게 되고, 각자 갖고 있는 카드를 돌아가면서 리듬막대로 쳐본다. ⑧ 6/8박자 놀이가 잘되면 같은 순서로 9/8박자, 12/8박자 리듬 카드 놀이를 진행한다. 		
주의 사항	다소 소란해질 수 있으니 벌칙을 두어 조용한 분위기에서 놀이를 진행할 수 있도록 한다.		
기대 되는 효과	리듬막대 소리에 귀 기울일 수 있고 8박자 리듬을 완전히 이해할 수 있다.		
출처	영어게임에서 응용		

37) 발목부터 시작하여 무릎, 엉덩이, 허리, 가슴, 목, 머리, 만세까지 단계가 올라간다.

38) 미리 리듬카드를 보고 리듬을 알고 나면 놀이가 더 재미있어질 수 있다.

번호	9	놀이명	홀라후프 놀이(사진 9첨부)	
목표	* 제재곡의 가락과 리듬을 신체 표현과 함께 즐겁게 익힐 수 있다.			
영역	리듬, 가락	형태	조별학습	
준비물	<p>각 팀당 색깔 홀라후프 3개씩.</p> <p>* 홀라후프의 지름은 학생들이 쉽게 넘나들 수 있는 있을 정도의 적당한 크기가 좋다.</p> <p>* 홀라후프의 색깔별로 계이름을 정해준다</p>			
방법	<p>① 3명이 한 팀이 된다.</p> <p>② 홀라후프를 아래의 그림과 같이 놓고 홀라후프의 색깔에 계이름을 정한다.(예: 빨강-미, 노랑-라, 초록-도)³⁹⁾</p> <p>③ 가위바위보로 순서를 정한다.</p> <p>④ 자기 팀의 순서가 되면 나머지 학생들이 불러주는 제재곡의 계이름에 맞춰 홀라후프 사이를 뛰어다닌다.⁴⁰⁾</p> <p>-----‘솔’음은 생략하기로 한다.</p> <p>⑤ 놀이 도중 가락과 리듬이 틀리면 기회는 다른 팀에게 넘어가고, 노래의 처음부터 끝까지 잘 맞게 하는 팀이 이기게 된다.</p> <p>⑥ 놀이 학습지에 놀이 소감을 적어본다. (부록 2-6 참고)</p>			
주의 사항	놀이 시작 전 각 팀별로 연습게임을 할 수 있도록 해 주고, 놀이 도중 홀라후프를 밟거나 모양이 흐트러질 수 있으니 놀이 시작 전에 주의를 주어야 한다.			
기대 되는 효과	가락과 리듬의 변화를 신체의 움직임을 통해 알 수 있다.			
출처	연구자가 개발한 놀이			

39) 전래동요는 대부분 ‘미’, ‘라’, ‘도’ 세음으로 구성되어 있다.

40) 홀라후프 안에 머무르는 시간은 리듬과 동일하게 한다.

번호	10	놀이명	음표 다트 놀이(사진 10첨부)	
목표	* 3/8박자 리듬의 다트를 4번 던지면 12/8박자의 리듬이 되는 것을 알 수 있다.			
영역	리듬, 창작		형태	개별학습
준비물	음표 다트판(사진 10-1참조), 리듬막대			
준비물 제작 방법	크기가 다른 다트판 4개의 원에 3/8박자의 여러가지 리듬패턴을 그려넣는다. 다트에 들어갈 음표나 리듬 패턴은 상황에 따라 바꿀 수도 있다.			
방법	① 팀은 5~6명씩 나눈다. ② 가위 바위 보로 순서를 정한다. ③ 순서가 되면 정해진 선 가까이에서 다트를 던진다. ④ 다트가 던져진 곳의 리듬패턴을 기억해서 놀이 학습지(부록 2-7 참고)에 리듬을 적는다. ⑤ 순서대로 돌아가면서 같은 방법으로 놀이를 진행한다. ⑥ 한사람이 4번을 던지면 12박의 리듬이 완성된다. ⑦ 놀이가 끝나면 12/8박이 완성되었는지 확인하고 리듬막대로 완성된 리듬을 쳐본다.			
주의 사항	다트를 던져서 나온 리듬을 잘 기억하여 놀이학습지에 적을 수 있도록 한다.			
기대 되는 효과	완성된 리듬을 리듬막대로 쳐 봄으로 해서 창작의 기쁨을 느낄 수 있다.			
출처	연구자가 개발한 놀이			

번호	11	놀이명	리듬 빙고
목표	* 박자에 맞는 여러 가지의 리듬을 생각해 볼 수 있다.		
영역	리듬	형태	개별학습
준비물	종이, 연필		
방법	<p>① 팀은 나누지 않고 한 반 전체가 같이 한다.</p> <p>② 각자의 종이에 정사각형을 그리고, 가로 세로 3칸씩 나눈다.</p> <p>③ 선생님이 박자를 칠판에 적어주면(6/8박자부터 시작한다) 9칸 안에 박자에 맞는 각각 다른 리듬을 적어 넣는다.⁴¹⁾</p> <p>④ 다 적었으면 대각선이나 직선으로 3줄이 완성되면 이기는 것이다....등의 규칙을 정한다.</p> <p>⑤ 선생님이 임의로 리듬을 하나씩 칠판에 적어준다.⁴²⁾</p> <p>⑥ 선생님이 적어주는 것과 동일한 리듬이 있을 때에만 X표로 지워나간다.</p> <p>⑦ 지워나가다가 대각선이나 직선으로 3줄이 완성되었을 경우에 ‘빙고’를 외치는 사람이 이기는 놀이이다.</p>		
주의 사항	첫 놀이 시에는 리듬을 적지 못하는 학생도 있을 것이다. 놀이에 사용할 박자에 해당되는 리듬을 선생님과 미리 공부하고 시작하는 것이 좋다.		
기대 되는 효과	박자에 맞는 리듬을 여러 가지 패턴으로 구상해 볼 수 있다.		
출처	‘빙고’놀이에서 응용		

41) 음표만 사용한다.

42) 실력이 향상되면 리듬을 불러주거나 리듬치기를 해준다.

번호	12	놀이명	노래 제목 알아맞히기 놀이	
목표	* 제재곡 첫 마디의 리듬이나 가락을 듣고 어떤 곡인지를 생각해 볼 수 있다.			
영역	리듬, 가락, 노래 전체 흐름		형태	조별학습
준비물	피아노, 리듬 막대			
방법	① 반 전체를 2팀으로 나누어 팀끼리 서로 마주본다. ② 선생님은 학생들이 그동안 배웠던 전래동요 제재곡 중 첫 마디의 가락을 피아노로 쳐주거나 리듬막대로 리듬패턴을 들려준다. ③ 학생들은 첫 마디만을 듣고 노래제목을 맞힌다. ④ 노래제목을 맞히고 나서 팀원 전체가 그 노래를 처음부터 끝까지 정확하게 부르면 이기게 된다.			
주의 사항	이 놀이는 학생들이 제재곡을 거의 다 익힌 학기말에 하는 것이 적당하며, 분위기가 소란스러워질 수 있으니 조용히 손만 들게 한 후 선생님이 지정한 학생만 대답할 수 있게 한다.			
기대 되는 효과	제재곡 첫마디의 리듬과 가락을 듣고 전체 제재곡을 생각해 낼 수 있다.			
출처	재미있는 오락게임 ‘노래 제목 알아맞히기’에서 응용 ⁴³⁾			

43) 이순희·정완희, 상계서.

번호	13	놀이명	리듬 짓기 놀이	
목표	* 간단한 박자의 리듬을 스스로 만들 수 있다.			
영역	리듬, 창작		형태	개별학습
준비물	원, 나무 막대기			
준비물 제작 방법	* 원 그리기-작은 원과 큰 원을 그리고 술래를 제외한 사람 수 만큼 작은 원과 큰 원 사이에 칸을 질러 놓는다.			
방법	① 6명씩 팀을 짠다. ② 놀이 시작 전에 운동장 바닥에 원그림을 그린다. ③ 가위 바위 보로 술래를 정한다. ④ 술래를 제외한 다른 학생들은 나무 막대기를 들고 원 안에 있는 칸에 하나씩 들어가 앉는다. ⑤ 놀이가 시작되면 술래는 원 가운데에 자기가 원하는 박자를 써놓는다. ⁴⁴⁾ ⑥ 박자를 적은 다음 약속한 목표물까지 달려갔다 온다.(보통 10미터 정도 떨어진 거리의 목표물) ⑦ 나머지 학생들은 술래가 올 때까지 술래가 적어놓은 박자에 해당하는 한마디의 리듬을 바닥에 적어야 한다. ⑧ 술래가 목표물을 돌아올 때까지 적지 못한 사람이 술래가 되어 다시 놀이를 시작한다.			
주의 사항	만약 2~3사람이 같은 리듬을 적었다면 가위바위보로 다음 술래를 정한다.			
기대 되는 효과	정해진 시간 안에 박자에 맞는 리듬을 생각해 내고 적어볼 수 있다.			
출처	전래 놀이 중 ‘글짓기 놀이’에서 응용 ⁴⁵⁾			

44) 3/8박자나 6/8박자 정도의 쉬운 박자로 한다.

45) 이상호, 전래놀이 101가지, 사계절.

3) 놀이 학습지 개발

연구자는 놀이 활동 개발과 더불어 놀이 학습지를 개발하여 실험이 끝난 후, 학생들의 반응과 놀이 소감, 놀이 결과 등을 반영하였다. 놀이 학습지는 놀이의 특성상 기록을 필요로 하는 용도나 또는 놀이 후 복습을 필요로 하는 용도로 사용하기 위해 개발하였으며, 총 7장 개발하였다.

놀이가 끝난 후, 학생들이 놀이 학습지를 작성함으로써 놀이를 다시 한번 생각해 볼 수 있는 계기를 마련해 줄 수 있고, 놀이 전과 놀이 후의 학습상태를 비교해 볼 수 있으며, 또한 학습지마다 놀이 소감을 쓰게 해서 각각의 놀이에 대한 흥미도나 관심도를 알아볼 수 있는 장점이 있다.

다음의 <표 4>은 놀이 학습지의 한 예이다.

<표 4> 놀이 학습지의 예

★ 놀이 학습지 ★

초등학교 제 학년 반 이름:

단원	참새노래	교과서 6쪽
학습 놀이 효과	▶ 장단 주사위 놀이를 통해 자진모리 장단을 이해할 수 있다.	

* 놀이하기 전

-선생님과 함께 공부한 자진모리 장단을 아래의 장단 판에 그려보세요.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

*놀이를 한 후

-자진모리 장단을 그려보세요.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

*놀이를 한 후 소감을 쓰세요.

--

선생님께, 놀이를 하기 전에 모두 적지 않도록 주의해 주세요.

4) 초등학교 3, 4학년 전래동요 제재곡에 적용한 놀이의 실제.

연구자는 개발된 놀이 활동을 초등학교 3, 4학년 제재곡에 적용하여 보기 위해 임의로 제재곡에 적합하다고 생각되어진 놀이를 택하여 실험하였다. 그리고 전래동요 중에서 ‘자장가’는 놀이의 효율성 면에서 빠르기가 조금 느리다고 생각되어 3학년 제재곡 중 전래가사에 이성천 작곡인 ‘참새노래’로 대체하였고, ‘리듬 빙고 놀이’, ‘노래 제목 알아맞히기 놀이’, ‘리듬 짓기 놀이’는 제재곡을 모두 학습한 학기말에 적합한 놀이라고 생각되어져 본 연구의 제재곡에는 적용하지 않았다.

<표 5> 초등학교 3, 4학년 전래동요 제재곡에 적용한 놀이

차시	학년	제재곡	적용한 놀이
1	3	참새노래	장단 주사위 놀이, 꼬깔 모자 놀이
2	3	실구대 소리	도레미 쿵쿵쿵, 음악 들으면서 손뼉 바꿔치기
3	3	매롱이 소리	리듬 카드 놀이, 장단 주사위 놀이
4	3	청어 엮자	땅따먹고 노래하기, 고무줄 놀이
5	4	나물노래	리듬 카드 따기 놀이, 훌라후프 놀이
6	4	새노래	음표 다트 놀이, 도레미 쿵쿵쿵

3. 실험결과

본 연구는 2005년 3월 둘째 주부터 4월 셋째 주까지 총 6차시 수업을 실험 학생의 집과 학교 운동장에서 서울 영분 초등학교 3학년 학생을 대상으로 실시하였다. 학생들은 총 6명으로 남자 3명, 여자 3명으로 구성되었다.

총 40분의 수업에서 제재곡을 익히는데 10분의 시간이 소요되었고, 놀이 하나당 15분의 시간이 소요되었다. 수업 절차로는 제재곡을 익힌 후 놀이 설명을 하고 놀이 하나당 2~3번씩 반복하면서 놀이를 익히고 놀이가 끝난 후에는 놀이 학습지를 작성하고 다시 제재곡의 장단, 리듬, 가락, 창작을 생각하면서 노래 전체를 부르고 수업을 마쳤다.

1) 학생의견

실험을 하면서 학생들의 의견을 알아보기 위해 놀이 학습지에 놀이 소감란을 만들어서 놀이를 한 후에 반응을 알아보았다. 결과는 다음과 같다.

<표 6> 학생들의 놀이 소감

놀이명	놀이 소감
장단 주사위 놀이	-재미가 있었다. 또 하고 싶다(장단 주사위 게임을 하여 재밌었다) -이런 동요를 장단 주사위 게임으로 만드니까 재미있고, 잘 외어 지는 것 같다. -자진모리가 무엇인지 알게 되었다. 자진모리를 소고로 치는 게 정말 재미있었다. -옛날에 내려오는 노래인데 들으면 지겹고 그랬지만 놀이를 하면서 점점 재미있어졌다. -장단 주사위 게임이 너무 재미있는 것 같다. 하기 전에는 재미 없을 것 같았는데 재미있었다.

리듬 카드 놀이	<ul style="list-style-type: none"> -창의력이 더 많아지고 재미있었다. -재미있고 음표를 많이 알아갈 수가 있어서 좋다. -12/8박자의 리듬을 이해할 수 있었다. -재미있었다. 또 하고 싶다.
땅따먹고 노래하기	<ul style="list-style-type: none"> -땅따먹고 노래하기를 하는데 내가 고른 음은 어색하며 신기한 음이다. 재미있고 신이 났었다. -재미있고 이상하다. -아쉽지만 재미가 풍부했다. -재미있다. 또 하고 싶다. 아쉽다.
홀라후프 놀이	<ul style="list-style-type: none"> -너무 재미있었고, 오늘이 마지막이어서 더 재미있는 것 같다. -홀라후프 놀이를 하는데 음이 좀 어려웠는데 정말 재미있다. -재미있다. 또 하고 싶어진다. -재미있었다. 신난다. -미미미라라라라는 쉬웠는데 라도도라라라미는 어렵다.
음표 다트 놀이	<ul style="list-style-type: none"> -다트 게임 같다. -다트를 던져 음표로 하는데 정말 잘 안 던져서 다시 했는데 음과 리듬이 잘 외워졌다. -다트던지기 너무 재미있고 크크 또 하고 싶고 나는 내 생의 최대의 날인 것 같다. -5점을 잘 못 맞히겠고 2점 3점만 맞힌다. -재미있고 신난다. 매일하면 좋겠다.
고무줄 놀이	<ul style="list-style-type: none"> -오늘이 너무 재미있었고 운동 대신 고무줄 놀이를 하면 운동을 재미있게 하는 것 같다. -또 하고 싶다. 재밌다. 맨날 하고 싶다. 아쉽다. -고무줄 놀이를 했는데 넘기가 어려웠지만 옛날 여자들이 이런 것을 왜 했는지 알게 되었다. -줄 넘기 힘들다.

2) 놀이 결과 및 수정 사항

(1) 장단 주사위 놀이

많이 어려워 할 것으로 예상했으나 의외로 연습게임 한번 만에 이해하였고 놀이를 하면서도 쉴 새 없이 장단을 입으로 중얼거리는 것을 들을 수 있었다. 그러나 자기 차례가 되지 않았는데도 주사위를 던지겠다고 떼를 쓰는 학생이 있었고 자기편에서 필요 없는 구음 카드가 나왔는데도 불구하고 상대방에서 카드를 가져가지 못하게 하는 학생도 있었다. 놀이 시작 전에 순서를 정확히 지키도록 하고 규칙을 지켜야 놀이 진행이 된다는 것도 놀이 시작 전에 알려주어야 하겠다.

총 2번의 제재곡에서 이 놀이를 적용하였는데 첫 번째는 자진모리 곡에서, 두 번째는 중중모리 곡에서 장단을 학습하며 놀이를 하였다. 결과는 자진모리보다 더 어려운 중중모리를 학습할 때 더 놀이의 효과를 볼 수 있었다. 이는 놀이를 이미 알고 있고 게임의 규칙을 숙지해야 할 필요가 없는 상황에서 중중모리 장단에만 신경 쓰면 되었기 때문이다. 또한 더 즐거워했다.

(2) 리듬 꼬깔 모자 놀이

선생님이 제시하는 리듬카드를 잘 보지도 않고 무조건 아무거나 집어다가 쓰는 경향이 있다. 그 중에서 똑똑한 아이가 정리를 해주어서 놀이가 진행은 되었지만 교육적 효과는 그다지 없어보였다. 아이들은 무조건 모자를 집어다가 쓸 생각만 하는 것 같다.

효과를 기대하기 위해서는 아이들에게 순서를 정해주어서 자기 번호 순서에 맞는 리듬 꼬깔 모자를 쓰게 하는 것이 놀이의 진행에 더 도움이 될 것 같고, 또 하나는 팀원 6~8명 중 1명은 모자를 쓰지 않고 앞에서 리듬을 보고 정리해 주는 것도 필요해 보였다.

(3) 도레미 쿵쿵쿵

학생들이 좋아하는 계이름 판과 공명벨이 있어서 더욱 즐거워하는 놀이였다. 발건반이 있으면 놀이가 더 효과적일 것 같다. 연구자는 '실구대 소리'에 놀이를 적용하였으나 실제 놀이를 해보니 리듬이 복잡한 곡보다는 단순한 곡에 더 어울리는 놀이였다. 공명벨로 정확한 음높이를 알 수 있어서 좋았다. 나중에는 뛰면서, 공명벨을 울리면서, 노래까지 부르면서 할 수 있었다.

(4) 음악 들으면서 손뼉 바꿔치기

놀이를 구상할 때는 곡 전체를 중간 중간 악기 소리를 다르게 해서 악기 소리가 달라지면 손뼉 치는 방향을 바꾸는 것으로 했었다. 그러나 악기 소리를 다르게 준비하지 못하여 마디가 바뀔 때 손뼉 방향을 바꿔서 치라고 했더니 단순한지만 그것 또한 훌륭한 놀이 학습이 되었다. 여기에 더해서 노래 중간에 리듬막대로 소리를 내면 방향을 바꾸는 것도 단순하지만 노래의 흐름을 이해하고 노래와 놀이를 접목시키는 데 도움을 줄 수 있겠다.

(5) 리듬 카드 놀이

3학년에게는 다소 어려운 듯 보이나 4학년에게는 수월할 것 같다. 이 놀이를 통해 전래 동요에 많이 나오는 12/8박자에 들어가는 음표와 리듬패턴을 알 수 있었다. 처음에는 어려워서 리듬이 다 만들어졌는데도 불구하고 본인이 모르는 경우가 있었다. 그러나 두 번째 놀이할 때는 카드를 받자마자 완성된 학생도 있었고 자신이 어떤 카드가 필요한 지 대충은 아는 듯이 보였다. 이 놀이도 마찬가지로 자신의 차례가 되지 않았는데 마구하는 경향이 있고 카드를 뒤집어 본인이 원하는 카드를 가져가기도 하였다. 또 5장의 카드가 학생들에게는 버거워 보였다. 카드의 크기를 조금 줄이거나 장수를 줄이는 방법도 생각해 보아야겠다.

(6) 땅따먹고 노래하기

단순놀이인데 무척 즐거워하였다. 실외놀이이지만 실내에서도 충분히 가능하다. 놀이판 끝에 도우미를 한명 두어서 차례대로 돌아갈 때 돌을 챙겨주고 돌이 튕겨 나가는 것을 잡아주도록 하는 것도 좋은 방법일 것 같다. 개인으로 놀이할 때 자신이 창작한 곡에 대한 뿌듯함이 있는 반면 시간이 많이 걸린다는 단점이 있다. 창작한 곡을 직접 노래하는 것이 어려울 것 같아 공명벨로 쳐보게 한 후 노래하게 했다. 노래하는 것이 어려우면 공명벨로 쳐보는 것만으로도 훌륭한 학습이 된다.

(7) 고무줄 놀이

고무줄 놀이를 해보지 못한 아이들에게는 많이 생소할 수 있다. 놀이의 구상은 연구자가 어렸을 적 하고 놀던 험난한 고무줄 솜씨를 학생들에게 기대했었는데 많이 어려워했다. 그래서 아주 단순하고 쉬운 것부터 차례로 시켜보았더니 남자 아이들도 거부감 느끼지 않고 따라하였다. 시간이 충분한지 않아 여러 번 해보지는 못하였어도 충분히 흥미를 보였고 고무줄 놀이를 하면서 불렀던 ‘칭어유자’는 학생들이 의외로 가사를 더 잘 기억하는 것으로 나타났다.

(8) 리듬 카드 따기 놀이

미리 리듬카드를 보고 리듬 막대로 몇 번 쳐보게 한 후 놀이를 진행하면 더 효과적일 수 있다. 리듬은 6/8, 9/8, 12/8박자로 발전해 나간다. 이 놀이 역시 승부욕에 집착하여 리듬을 다 듣지 않고 카드를 집는 경향이 있었다. 리듬을 다 듣게 한 후, ‘집으세요!’ 소리에 맞춰 카드를 집거나 호루라기를 불면 집을 수 있도록 유도하는 것이 중요하겠다. 본인이 딴 카드를 쪽 늘어놓고 리듬 막대로 쳐보는 것 또한 훌륭한 학습효과가 있었다.

(9) 홀라후프 놀이

홀라후프를 미, 라, 도 색깔 별로 구입을 했어야 했는데 그렇게 하지 못하여 홀라후프를 놓은 바닥에 게이름 카드를 붙여주었다. 놀이를 시작하기 전에 홀라후프를 돌리면서 관심을 유도하는 것도 좋은 학습 방법이 될 것 같다. 연구자는 ‘나물노래’에 적용시켰는데 실제로 해보니 제재곡에 음이 많이 겹쳐서 폴짝 폴짝 뛰어다니기가 어려웠다. ‘참새노래’에 맞춰서 했더니 훨씬 더 좋았다. 음이 많지 않고 겹치지 않는 곡에 적합할 것 같다.

(10) 음표 다트 놀이

다트판 안에 해당 음표를 그려 넣고 싶었는데 여의치 않아서 음표 판을 따로 만들었더니 효과가 덜 한 것 같았다. 이 놀이 또한 도우미를 두어 놀이의 진행을 원활하게 하고 진행요원으로서의 뿌듯함도 느끼게 할 수 있었다. 순서대로 4번을 던져야만 12박의 리듬을 만들 수가 있는데 다트를 던지고 나서 바로바로 리듬을 적어야 하고 또 어떻게 던져도 12박이 만들어지니 재미가 조금 덜 하였다. 리듬 하나정도는 3박이 되지 않게 만들어서(팡) 재미를 조금 더하여 주는 것도 좋은 방법일 것 같다.

3) 제재곡에 적용 가능한 놀이

실험 후, 제재곡 별로 적용 가능한 놀이를 선별하여 보았다. 그 결과는 다음과 같다.

<표 7> 초등학교 3, 4학년 전래동요 제재곡에 적용 가능한 놀이

학년	제목	장단 주사 위	리듬 꼬깔 모자	도레미 쿵쿵콩	손뼉 바꿔 치기	리듬 카드	땅따 먹고 노래 하기	고무 줄 놀이	리듬 카드 따기	홀라 후프	음표 다트
3	참새노래	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
3	실구대 소리	○	○	x	○	○	○	○	○	x	○
3	매롱이 소리	○	○	x	○	○	○	○	○	x	○
3	칭어엮자	○	○	x	○	○	○	○	○	x	○
4	나물노래	○	○	x	○	○	○	○	○	x	○
4	새노래	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

‘도레미 쿵쿵콩’ 놀이와 ‘홀라후프 놀이’를 제외한 놀이들은 다른 전래동요에 적용시켜도 무리가 없으나 위의 두 놀이는 몸으로 뛰는 놀이이기 때문에 음이 많이 겹치는 ‘실구대 소리’, ‘매롱이 소리’, ‘칭어엮자’, ‘나물노래’에는 적용시키지 않는 것이 적합하겠다.

4) 개발한 놀이를 적용한 교수·학습지도안

연구자가 개발한 놀이를 적용하여 초등학교 3, 4학년 전래동요 제재곡의 교수·학습지도안을 작성하였다. 그 내용은 다음과 같다.

<표 8> '참새노래'의 교수·학습지도안

단원	* '참새노래' (경상북도 경주의 용강 지방에서 불리던 '참새노래'가사에 곡을 붙인 노래이다)
학습목표	다양한 놀이를 활용하여 즐겁고 재미있게 전래동요를 배울 수 있다.
장단	12/8박자의 자진모리 장단이다.
음조직	'미, 솔, 라, 도'로 구성된 메나리 토리로 작곡되었다.
형식	장절 형식의 돌림노래이다.
적용할 놀이	①장단 주사위 놀이 ②리듬 꼬깔 모자 놀이 ③도레미 쿵쿵쿵 ④손뼉 바꿔치기 놀이 ⑤리듬카드 놀이 ⑥땅따먹고 노래하기 ⑦고무줄 놀이 ⑧리듬카드 따기 놀이 ⑨홀라후프 놀이 ⑩음표 다트 놀이

참새 노래
-돌림노래-

자진모리

1. 참 새 야 참 새 야 너 어 디 가 - 니
2. 참 새 야 참 새 야 너 어 디 가 - 니

순 회 네 처 마 에 알 나 러 간 - 다
귀 여 운 아 기 에 밥 주 러 간 - 다

* 제재곡 '참새노래'에 따른 놀이 별 변화 요소⁴⁶⁾

① 장단 주사위 놀이

* 자진모리 장단

0			0			0		1	0		
---	--	--	---	--	--	---	--	---	---	--	--

② 리듬 꼬깔 모자 놀이

* 제시되는 리듬은 첫째 마디와 둘째마디이다.

-	♪	♪	♪	♪	♪	♪
-	♪	♪	♪	♪	♪	♪

③ 도레미 쿵쿵쿵

* 노래 전체의 가락과 리듬

♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪		
라	라	미	라	도	라	라	도	도	라	솔	미
♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪		
라	라	미	라	도	라	라	도	도	라	솔	미

⑤ 리듬 카드 놀이

* 제시되는 리듬 패턴은 첫째 마디와 둘째마디이다.

46) 제시되지 않은 놀이 ④손뼉 바꿔치기 놀이, ⑧ 리듬카드 따기 놀이, ♯음표 다트 놀이는 제재곡이 바뀌어도 변화 요소 없이 동일하다.

-	♪	♪	♪	♪	♪
-	♪	♪	♪	♪	♪

⑥ 땅따먹고 노래하기

* 제재곡 첫마디를 제시하여 준다. 정해진 리듬에 가락만 달리하여 곡을 창작해 본다.

♪	♪	♪	♪	♪
라	라	미라	도라	

⑦ 고무줄 놀이

* 노래의 가사와 장단

제재곡의 가사

참	새	야	참	새	야	너	어	디	가	-	니
순	희	네	쳐	마	에	알	나	러	간	-	다

자진모리 장단

⓪			○			○		l	○		
---	--	--	---	--	--	---	--	---	---	--	--

⑨ 홀라후프 놀이

* 노래 전체의 가락과 리듬

♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪
라	라	미라	도라	라	도	도라	솔	미	
♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	
라	라	미라	도라	라	도	도라	솔	미	

<표 9> '실구대 소리'의 교수·학습지도안

단원	* '실구대 소리' (충청도 단양 지방을 중심으로 전해져 내려 오는 노래로써 손가마놀이 이를 하며 부르던 노래이다)
학습목표	다양한 놀이를 활용하여 즐겁고 재미있게 전래동요를 배울 수 있다.
장단	12/8박자의 자진모리 장단이다.
음조직	'미, 솔, 라, 도'로 구성된 메나리 토리이다.
형식	장절 형식으로 마지막 마디를 반복해서 부른다.
적용할 놀이	①장단 주사위 놀이 ②리듬 꼬깔 모자 놀이 ③손뼉 바꿔치기 놀이 ④리듬카드 놀이 ⑤땅따먹고 노래하기 ⑥고무줄 놀이 ⑦리듬카드 따기 놀이 ⑧음표 다트 놀이

실구대소리

자진모리

1. 실 구 대 실 구 대 - 실 구 대 틀 이 늘 어 가 네
2. 꼬 꾸 대 꼬 꾸 대 - 배 추 김 치 절 이 세
3. 절 이 세 절 이 세

양 - 마 째 리 들 아 오 소
아 - 빠 째 리 들 아 오 소
아 - 빠 째 리 들 아 오 소

* 제재곡 '실구대 소리'에 따른 놀이 별 변화 요소

① 장단 주사위 놀이

* 자진모리 장단

0			0			0		1	0		
---	--	--	---	--	--	---	--	---	---	--	--

② 리듬 꼬깔 모자 놀이

* 제시되는 리듬은 첫째 마디와 둘째마디이다.

-	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪
-	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪

③ 도레미 쿵쿵쿵

* 노래 전체의 가락과 리듬

♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	
실	구	대	실	구	대-	실	구	대	틀	이	늘	어	가	네						
♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	
앞	뜰	에	일	나	간	엄-	마	빨	리	돌	아	오	소							

⑤ 리듬 카드 놀이

* 제시되는 리듬 패턴은 첫째 마디와 둘째마디이다.

-	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪
-	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪

⑥ 땅따먹고 노래하기

* 제재곡 첫마디를 제시하여 준다. 정해진 리듬에 가락만 달리하여 곡을 창작해 본다.


라 라 미라 도라도

⑦ 고무줄 놀이

* 노래의 가사와 장단

제재곡의 가사



실 구 대실 구대- 실구대틀 이늘어가네 앞 뜰 에일 나간 엄 -마빨 리돌아오소
--

자진모리 장단

0			0			0		1	0		
---	--	--	---	--	--	---	--	---	---	--	--

⑨ 훌라후프 놀이

* 노래 전체의 가락과 리듬


라 라 미라 도라도 라도도라 라라솔미미

라 라 미미 미미 미라라라 라미미미미

<표 10> '매롱이 소리'의 교수·학습지도안

단원	* '매롱이 소리' (경상북도 의성 지방의 노래이다. 매미를 잡을 때나 잡아서 놀며 부르는 노래이다))
학습목표	다양한 놀이를 활용하여 즐겁고 재미있게 전래동요를 배울 수 있다.
장단	12/8박자의 중중모리 장단이다.
음조직	'미, 솔, 라, 도'로 구성된 메나리 토리이다.
형식	통절 형식이지만 메기고 받는 형태로도 부를 수 있다.
적용할 놀이	①장단 주사위 놀이 ②리듬 꼬깔 모자 놀이 ③손뼉 바꿔치기 놀이 ④리듬카드 놀이 ⑤땅따먹고 노래하기 ⑥고무줄 놀이 ⑦리듬카드 따기 놀이 ⑧음표 다트 놀이

매롱이 소리

중중모리

매 롱 매 애 롱 맵 매 롱 순 달 래 모 실 래
 니 가 어 디 서 자 랐 노 저 산 중 에 자 고 났 네
 산 중 에 는 풀 도 길 다 바 다 에 는 물 도 많 다
 산 중 에 는 나 무 도 많 다 강 변 에 는 들 도 많 다
 매 롱 매 롱 맵 매 롱 매 롱 매 애 롱 맵 매 롱

⑤ 리듬 카드 놀이

* 제시되는 리듬 패턴은 첫째 마디와 둘째마디이다.

-	♪	♪♪♪♪	♪	♪	♪
-	♪	♪	♪	♪	♪

⑥ 땡따먹고 노래하기

* 제재곡 첫마디를 제시하여 준다. 정해진 리듬에 가락만 달리하여 곡을 창작해 본다.

♪	♪♪♪♪	♪	♪	♪
라	라라미미미	라라		

⑦ 고무줄 놀이

* 노래의 가사와 장단

제재곡의 가사

매	롱매	애롱멤	매롱	순	달	래모	실래
니	가어디서	자랐	노	저	산중에	자고	났네
신	중에	는골	도길	다	바	다에	는물
신	중에	는나무	도많	다	강	변에	는돌
매	롱매	롱멤	매롱	매	롱매	애롱멤	매
				롱			

중중모리 장단

0		1	0	1	1	0	0	1	0		0
---	--	---	---	---	---	---	---	---	---	--	---

⑨ 훌라후프 놀이

* 노래 전체의 가락과 리듬

<표 11> '청어엮자'의 교수·학습지도안

단원	* '청어엮자' (‘강강술래’의 부속놀이인 ‘청어엮기 놀이’를 할 때 부르는 노래이다)
학습목표	다양한 놀이를 활용하여 즐겁고 재미있게 전래동요를 배울 수 있다.
장단	12/8박자의 자진모리 장단이다.
음조직	‘미, 라, 도’로 구성된 메나리 토리이다.
형식	메기고 받는 형식으로 한 장단씩 메기고 받는다.
적용할 놀이	①장단 주사위 놀이 ②리듬 꼬깔 모자 놀이 ③손뼉 바꿔치기 놀이 ④리듬카드 놀이 ⑤땅따먹고 노래하기 ⑥고무줄 놀이 ⑦리듬카드 따기 놀이 ⑧음표 다트 놀이

청어엮자

자진모리

청 청 청 어 엮 - 자 위 도 군 산 청 어 엮 - 자

청 청 청 어 엮 - 자 위 도 군 산 청 어 엮 - 자

플 자 플 자 청 어 플 - 자 위 도 군 산 청 어 플 - 자

플 자 플 자 청 어 플 - 자 위 도 군 산 청 어 플 - 자

* 제재곡 ‘청어엮자’에 따른 놀이 별 변화 요소

① 장단 주사위 놀이

* 자진모리 장단

0			0			0		1	0		
---	--	--	---	--	--	---	--	---	---	--	--

② 리듬 꼬깔 모자 놀이

* 제시되는 리듬은 첫째 마디와 둘째마디이다.

-	♪	♪	♪	♪♪♪♪
-	♪	♪	♪	♪♪♪♪

③ 도레미 콩콩콩

* 노래 전체의 가락과 리듬

♪	♪	♪	♪♪♪♪	♪	♪	♪	♪	♪♪♪♪
라	라	라	도라미라	미	미미	미라	도라미라	
♪	♪	♪	♪♪♪♪	♪	♪	♪	♪	♪♪♪♪
라	라	라	도라미라	미	미미	미라	도라미라	
♪	♪	♪	♪♪♪♪	♪	♪	♪	♪	♪♪♪♪
라	라라	라라	도라미라	미	미미	미라	도라미라	
♪	♪	♪	♪♪♪♪	♪	♪	♪	♪	♪♪♪♪
라	라라	라라	도라미라	미	미미	미라	도라미라	

⑤ 리듬 카드 놀이

* 제시되는 리듬 패턴은 첫째 마디와 둘째마디이다.

-	♪	♪	♪	♪♪♪♪
-	♪	♪	♪	♪♪♪♪

⑥ 땡따먹고 노래하기

* 제재곡 첫마디를 제시하여 준다. 정해진 리듬에 가락만 달리하여 곡을 창작해 본다.

♪	♪	♪	♪♪♪♪
라	라	라	도라미라

⑦ 고무줄 놀이

* 노래의 가사와 장단

제재곡의 가사

칭	칭	칭	어엿-자	위	도	군	산	칭	어엿-자				
칭	칭	칭	어엿-자	위	도	군	산	칭	어엿-자				
풀	자	풀	자	칭	어	풀-자	위	도	군	산	칭	어	엿-자
풀	자	풀	자	칭	어	풀-자	위	도	군	산	칭	어	엿-자

자진모리 장단

0			0			0		1	0		
---	--	--	---	--	--	---	--	---	---	--	--

⑨ 홀라후프 놀이

* 노래 전체의 가락과 리듬

<p> </p> <p>라 라 라 도라미라 미 미미 미라 도라미라</p> <p> </p> <p>라 라 라 도라미라 미 미미 미라 도라미라</p> <p> </p> <p>라 라라 라라 도라미라 미 미미 미라 도라미라</p> <p> </p> <p>라 라라 라라 도라미라 미 미미 미라 도라미라</p>

<표 12> ‘나물노래’의 교수·학습지도안

단원	* ‘나물노래’ (어린이들이 말놀이를 하면서 부르는 노래로 원래 전하는 나무노래와 나물노래를 합하여 편곡한 노래이다.)
학습목표	다양한 놀이를 활용하여 즐겁고 재미있게 전래동요를 배울 수 있다.
장단	12/8박자의 자진모리 장단이며, 빠르기를 달리하여 중중모리로도 노래할 수 있다.
음조직	‘미, 솔, 라, 도’로 구성된 메나리 토리이다.
형식	통절 형식이다.
적용할 놀이	①장단 주사위 놀이 ②리듬 꼬깔 모자 놀이 ③손뼉 바꿔치기 놀이 ④리듬카드 놀이 ⑤땅따먹고 노래하기 ⑥고무줄 놀이 ⑦리듬카드 따기 놀이 ⑧음표 다트 놀이

나물노래

자진모리

1. 꼬 불 꼬 불 고 사 리 이 산 저 산 널 나 물
2. 가 자 가 자 갓 나 무 오 자 오 자 울 나 무

말 랑 말 랑 말 랑 이 잡 아 뜯 어 꽃 다 지

배 가 아 파 배 나 무 따 공 따 공 가 시 나 무
바 귀 바 귀 섬 바 귀 매 끈 매 끈 기 림 나 물

* 제재곡 ‘나물노래’에 따른 놀이 별 변화 요소

① 장단 주사위 놀이

* 자진모리 장단

0			0			0		1	0		
---	--	--	---	--	--	---	--	---	---	--	--

② 리듬 꼬깔 모자 놀이

* 제시되는 리듬은 첫째 마디와 둘째마디이다.

-	♪	♪♪	♪	♪	♪
-	♪	♪♪	♪	♪	♪

③ 도레미 콩콩콩

* 노래 전체의 가락과 리듬

♪ ♪♪ ♪	♪ ♪♪	♪ ♪♪ ♪	♪ ♪♪
미 미미라	라 라라	라 도도라	라 라솔
♪ ♪♪ ♪	♪ ♪♪	♪ ♪♪ ♪	♪ ♪♪
미 미미미	미 미미	라 미라라	미 미미
♪ ♪♪ ♪	♪ ♪♪	♪ ♪♪ ♪	♪ ♪♪ ♪
미 미미라	라 라라	라 도도라	라라라라

⑤ 리듬 카드 놀이

* 제시되는 리듬 패턴은 첫째 마디와 둘째마디이다.

-	♪ ♪♪ ♪	♪ ♪♪
-	♪ ♪♪ ♪	♪ ♪♪

⑥ 땅따먹고 노래하기

* 제재곡 첫마디를 제시하여 준다. 정해진 리듬에 가락만 달리하여 곡을 창작해 본다.

♪ ♪♪ ♪	♪ ♪♪
미 미미라	라 라라

⑦ 고무줄 놀이

* 노래의 가사와 장단

제재곡의 가사

꼬 불꼬불	고 사리	이 산저산	넘 나물
말 랑말랑	말 냉이	잡 아뜰어	꽃 다지
배 가야파	배 나무	따 끄따끔	가시나무

자진모리 장단

0			0			0		1	0		
---	--	--	---	--	--	---	--	---	---	--	--

⑨ 훌라후프 놀이

* 노래 전체의 가락과 리듬

♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪
미	미	미	라	라	라	라	도	도	라	라	라
♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪
미	미	미	미	미	미	라	미	라	라	미	미
♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪
미	미	미	라	라	라	라	도	도	라	라	라

<표 13> '새노래'의 교수·학습지도안

단원	* '새노래' (경상북도 경주 지방의 노래로 정월 대보름에 농사짓는 모습을 흥내 내는 놀이를 하며 불렀다고 한다)
학습목표	다양한 놀이를 활용하여 즐겁고 재미있게 전래동요를 배울 수 있다.
장단	12/8박자의 자진모리 장단이다.
음조직	'미, 라, 도'로 구성된 메나리 토리이다.
형식	통절 형식이다.
적용할 놀이	①장단 주사위 놀이 ②리듬 꼬깔 모자 놀이 ③도레미 콩콩콩 ④손뼉 바꿔치기 놀이 ⑤리듬카드 놀이 ⑥땅따먹고 노래하기 ⑦고무줄 놀이 ⑧리듬카드 따기 놀이 ⑨홀라우프 놀이 ♪음표 다트 놀이

새노래

자진모리

후 여 딱 딱 새 야 꼬 두 박 딱 딱 새 야

우 리 눈 에 앞 지 마 고 남 의 눈 에 다 거 거 라

* 제재곡 '새노래'에 따른 놀이 별 변화 요소

① 장단 주사위 놀이

* 자진모리 장단

0			0			0		1	0		
---	--	--	---	--	--	---	--	---	---	--	--

② 리듬 꼬깔 모자 놀이

* 제시되는 리듬은 첫째 마디와 둘째마디이다.

-	♪	♪	♪	♪	♪	♪
-	♪	♪	♪	♪	♪	♪

③ 도레미 콩콩콩

* 노래 전체의 가락과 리듬

♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪
도	도	미	미	라	라	라	도	라	미	미	라	라	라	라	라	라	라	라	라
♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪
라	도	도	미	미	라	라	라	도	라	미	미	라	라	라	라	라	라	라	라


⑤ 리듬 카드 놀이

* 제시되는 리듬 패턴은 첫째 마디와 둘째마디이다.

-	♪	♪	♪	♪	♪	♪
-	♪	♪	♪	♪	♪	♪

⑥ 땅따먹고 노래하기

제재곡 첫마디를 제시하여 준다. 정해진 리듬에 가락만 달리하여 곡을 창작해 본다.

 도 도미 미라 라
--

⑦ 고무줄 놀이

* 노래의 가사와 장단

제재곡의 가사

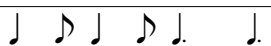
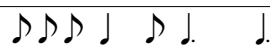


후 여딱 딱새 야 꼬두박딱 딱새 야 우리 눈에 앞지말고 남의 눈에 다 가거라

자진모리 장단

0			0			0		1	0		
---	--	--	---	--	--	---	--	---	---	--	--

⑨ 홀라후프 놀이

* 노래 전체의 가락과 리듬

 
도 도미 미라 라 라도라미 미라 라
 
라도 도미 미라라라 도라 미미 라 라라라

V. 결론 및 제언

1. 결론

본 연구에서는 초등학교 3, 4학년 전통 음악교육에 있어서 전래동요를 효과적으로 학습하기 위해 다양한 놀이 활동을 개발하고 소그룹을 대상으로 실험하여 보고 개발한 놀이를 적용한 지도 방안을 제시하였다.

먼저, 효과적인 놀이 활동 개발을 위해 본 연구자는 다음과 같은 사항에 중점을 두었다.

첫째, 놀이는 쉽고 재미있어야 한다. 놀이를 이해하는 데 시간이 많이 걸리거나 규칙이 까다로우면 놀이 시작 전, 자칫 흥미를 잃어버릴 수 있기 때문이다. 그러므로 학생들의 발달 수준을 고려하여 놀이 이해도를 적절히 조절하였고 대부분의 놀이에 소도구를 사용하여 학생들의 흥미를 끌 수 있도록 하였다.

둘째, 놀이는 음악적이어야 한다. 놀이를 놀이 자체로 보는 것이 아니라 음악과 결부시켜야 하는 것이기 때문에 음악 안에서 자연스럽게 어우러질 수 있어야 한다. 놀이를 하고 난 후 놀이만 기억나는 것이 아니라 놀이와 함께 학습한 제재곡을 기억할 수 있도록 최대한 음악과 결부될 수 있도록 하였다.

셋째, 놀이를 하면서 장단, 리듬, 가락, 창작을 학습할 수 있다. 놀이를 통해 자연스럽게 제재곡의 음악적 요소들을 익힐 수 있도록 하였고 또한 전통 음악 제재곡에 음악적 요소별로 통합적으로 사용할 수 있도록 하였다.

이러한 놀이 활동을 실제로 적용해 본 결과 다음과 같은 결론을 얻을 수 있

었다.

첫째, 학생들은 단순놀이일수록 더욱 즐거워하는 경향을 보였다. 놀이 자체가 어려워 이해하는 데 시간이 많이 걸리는 놀이보다는 쉽고 단순한 반복적인 놀이를 더 좋아하였다. 예를 들면, 단순히 놀이판에 돌을 던져서 나온 음을 연결하여 가락창작을 하였던 ‘땅따먹고 노래하기’ 또는 ‘음악 들으면서 손뼉 바꿔치기’놀이 같은 머리를 쓰지 않는 단순한 놀이를 훨씬 즐거워하였다.

둘째, 놀이를 하면서 중간 중간 학생들의 입에서 전래동요가 무의식적으로 자연스럽게 흘러나오는 것을 들을 수 있었다. 놀이를 진행하면서 제재곡이 담긴 전래동요 음반을 계속 틀어주었고, 놀이 속에서도 노래를 흥얼거리며 해야 하는 놀이가 많았기 때문에 자연스럽게 학습의 효과를 높일 수 있었다.

셋째, 음악적 능력이 전혀 없는 학생도 놀이에서 소외당하지 않고 문혀가는 효과가 있었다. 개인별 놀이에서는 약간씩 티가 나지만 팀별 놀이에서는 전혀 티가 안 날 정도로 잘 어울리는 것을 볼 수 있었다. 예를 들면, ‘리듬 꼬깔 모자 놀이’에서도 팀 내에서 리더를 해주는 학생이 있었기 때문에 자신이 어떤 자리에 서야 할지 우왕좌왕 하지 않아도 서로가 도우면서 리듬을 만들 수 있었다.

넷째, 1차시(40분)안에 노래를 배우고 놀이 2개를 적용하기에는 시간이 많이 부족했다. 충분히 놀이를 즐기려면 적어도 1차시 수업을 2차시로 나누어 1차시에는 노래와 장단을 충분히 학습한 후, 놀이는 2차시에 적용시키는 것이 효과적일 것으로 보인다.

다섯째, 학생들은 놀이의 순서를 잘 기다리지 못하고 쉽게 무질서해 질 수 있다. 자신의 차례가 되지 않았는데도 마구하는 경향을 볼 수가 있었고, 약간의 생각을 필요로 하는 놀이에서도 생각 없이 마구잡이로 달려드는 것을

볼 수 있었다. 또한 규칙을 지키지 않아 무질서해지는 경향이 있다. 이럴 때는 놀이 시작 전에 약간의 벌칙을 두어 소란해지지 않도록 주의를 주어야 한다.

여섯째, 소고, 리듬 막대는 놀이의 소도구로 아주 훌륭했다. 소도구의 활용은 시청각적으로 아주 좋은 아이템이다. 본인이 개발한 놀이가 아니더라도 학교 현장에서 늘 활용한다면 교육적 효과가 아주 클 것으로 보인다.

일곱째, 놀이도구는 알록달록 할수록 아이들의 흥미를 끌 수 있었다. 아이들의 놀이도구는 안전해야 하며 예뻐야 하고 색깔도 원색에 가까운 것이 좋다. 연구자가 수업 도중 공명벨을 써야 했던 수업에서는 자기 차례가 되지 않아도 그 공명벨을 만져보기 위해서 안달했던 모습을 보면서 나이가 어린 학생들일수록 시각적인 효과가 있는 도구를 사용하는 것이 학습효과를 높이는 데 아주 큰 도움이 된다는 것을 알 수 있었다.

이상의 연구 결과를 바탕으로 놀이를 통해서 전래동요를 학습했을 때, 더 큰 효과가 있었다는 결론을 내릴 수 있었다.

2. 제언

이상의 연구 결과를 바탕으로 한 놀이를 활용한 전래동요 지도방법에 관한 제언은 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 초등학교 3, 4학년 전래동요 제재곡을 중심으로 놀이 활동을 개발하고 적용하였다. 그러나 이것을 더욱 확대하여 초등학교 1, 2학년은 물론이고 5, 6학년에 이르기까지 초등학교 전 학년에 걸쳐서 놀이의 난이도를 조정하여 전래동요 뿐만 아니라 전통음악 제재곡에 접목하려는 시도가 필요하다. 그러기 위해서는 학교 현장에서 각각의 놀이가 각 학년의 수준에

맞게 재편집되어야 할 것이다.

둘째, 놀이의 기초단계와 심화단계의 연구가 필요하다. 각각의 놀이를 체재곡에 접목하여 바로 시작하기 보다는 기초단계의 연습을 통하여 학생들의 긴장감을 풀어주고 놀이에 대한 적극적인 반응을 유도해낼 수 있도록 하는 것이 중요할 것으로 보인다. 또한 기본놀이를 발전시킨 심화단계의 놀이도 같이 개발하여 같은 놀이 안에서도 난이도를 조정하여 각각의 체재곡에 다양하게 적용할 수 있는 지도 방안이 마련되어야 할 것이다.

셋째, 학교생활 속에서의 놀이의 활성화가 필요하다. 컴퓨터와 텔레비전에 자연스럽게 몰두어 있는 학생들에게 수업시간에만 놀이를 강요하는 것은 옳바르지 않다. 놀이를 생활화 할 수 있도록 학교 운동장에 윗놀이 판이나 땅따먹기 판 등을 고정적으로 그려놓거나 고무줄이나 줄넘기, 훌라후프 등을 비치하여 쉬는 시간이나 점심시간에 잠깐씩 나와서 놀 수 있도록 학생들에게 생활 속에서의 놀이 문화를 심어 주는 것이 필요할 것이다.

넷째, 음악 교과뿐만 아니라 초등학교 전 과목에서도 놀이를 통한 수업은 연계되어야 한다. 놀이를 통해서 전래동요를 가르쳤을 때, 학습 효과가 높았던 것처럼 타 교과에서도 놀이를 활용한 다양하고 재미있는 수업 지도 방안이 개발되어야 할 것이다.

참 고 문 헌

1. 국내 단행본

교육인적자원부 (1998), 초등학교 교육과정 해설(V), 서울 : 대한교과서 주식회사.

교육인적자원부 (2001), 초등학교 교과서 음악 3, 서울 : 대한교과서 주식회사.

교육인적자원부 (2001), 초등학교 교과서 음악 4, 서울 : 대한교과서 주식회사.

김병성 (1996), 교육연구방법, 서울 : 학지사.

김숙경 (2001), 한국 전래놀이 노래, 서울 : 동문사.

류덕희 · 고성휘 (1996), 한국동요발달사, 서울: 한성음악출판사.

성경희 (1998), 음악과교육론, 서울 : 갑을출판사.

안재신 (1996), 유아 음악 교육, 서울: 교육과학사.

임미경 · 장기범 · 함희주 공저 (2002), 음악교육의 이론과 실제, 도서출판 예종.

이은주 (2002), 우수 국악교육연구 공모제 수상 작품집, 국립국악원.

이홍수 (1990), 음악교육의 현대적 접근, 서울: 세광음악출판사.

장창환 · 조효임 · 이동남 공저 (2003), 음악과 지도법, 서울 : 삼호뮤직.

장혜순 (2004), 유아놀이의 이론과 실제, 서울: 학지사.

지성애 (1994), 유아놀이지도, 서울: 정민사.

홍양자 (2000), 전래동요를 찾아서, 우리교육.

2. 석·박사학위 논문

김명애 (2003), 전래 동요의 효과적인 지도 방안, 전문대학교.

김성희 (2001), 놀이를 통한 즉흥 연주 능력 신장 방안, 석사학위 논문, 대구 교육대학교 교육대학원.

김세련 (2002), 다양한 놀이를 활용한 전래동요 지도 방법에 관한 연구, 석사학위 논문, 춘천교육대학교 교육대학원.

김지현 (2001), 음악 창작 지도를 위한 놀이 개발 연구, 석사학위 논문, 대구 교육대학교 교육대학원.

박수정 (1996), 전래 동요 지도 방안 연구, 석사학위논문, 숙명여자대학교 교육대학원.

박정미 (2002), 전래동요의 효율적 지도 방안연구, 서울교육대학교.

이민경 (2002), 전래동요를 활용한 국악교육 지도방안- 유아교육을 중심으로 -, 용인대학교.

이정희 (1995), 코다이 교수방법을 적용한 전래동요 지도 방안, 석사학위 논문 연세대학교 교육대학원.

임소미 (2001), 창의적 표현 활동을 위한 놀이 지도 방안, 석사학위 논문, 대구교육대학교 교육대학원.

3. 학술지 수록논문 및 정기 간행물

김정근, 전래동요를 중심으로 한 Orff 리듬 활동의 통합적 접근, 인간발달 연구, Vol.24 No.1.

곽효근 (1994), 음악교육분과 현장연구보고서.

ABSTRACT

Research on methods of teaching Korean traditional songs for children to third and fourth graders through games

Kim, Myoung-Nam
Major in Music Education
Department of Education
Graduate School of
Sungshin Women's University

This research selects Korean traditional songs for children out of all folk music for third and fourth graders in the seventh revision of education curriculum and studies various recreational activities other than those presented in textbooks as a means of delivering the songs to students.

This research is aimed at developing effective methods of teaching Korean traditional songs for children and to apply them to school sites through small group sample tests.

To this end, the researcher examined the existence, form, and content of recreational activity for different children's songs. As for the children's songs which have games presented in textbooks, the researcher modified the activities into the forms fitting well school sites. As for those without presented recreational activities, the researcher brought together and adapted both traditional and modern games to develop new ones.

The games created in consideration of two above-mentioned points take into account chang-dan, rhythm, melody and creativity specifically for third and fourth graders, and they are also designed to be applicable to other levels of graders after some adjustment of difficulty.

They represent possible exemplary models of effective teaching for Korean traditional songs through small group sample tests of third and fourth graders that the researcher teaches.

In this process, the author focused on the following:

All games should be fun, musical, and conducive learning of chang-dan, rhythm, melody, and creativity.

The games are designed for natural learning of musical elements, and integrated using for traditional folk music by musical elements

The results from the application of developed games are the following:

First, simple games generate more fun to students.

Second, students often sing the songs unconsciously during activities.

Third, even the students with little musical talent are not excluded but integrated.

This results leads to a conclusion that learning the songs through games produces more effective outcome.

Future related research will be on how to apply the methods found through the present research to other types of traditional folk music and how to properly create different levels of stages of activities.

In a practical aspect, it is suggested that recreational activities should be encouraged in school life and applied to other subjects in elementary schools.

부 록

부 록 1 사 진

부 록 2 놀이 학습지

부 록 1 사 진

<사진 1-1> 장단 주사위 놀이	87
<사진 1-1-1> 장단 주사위 놀이 준비물	87
<사진 1-2> 리듬 꼬깔 모자 놀이	88
<사진 1-2-1> 리듬 꼬깔 모자 놀이 준비물	88
<사진 1-3> 도레미 쿵쿵 놀이	89
<사진 1-3-1> 도레미 쿵쿵 준비물	89
<사진 1-4> 손뼉 바꿔치기 놀이	90
<사진 1-5> 리듬 카드 놀이	90
<사진 1-6> 땅따먹고 노래하기	91
<사진 1-7> 고무줄 놀이	91
<사진 1-8> 리듬 카드 따기 놀이	92
<사진 1-8-1> 리듬 카드 따기 놀이 준비물	92
<사진 1-9> 훌라후프 놀이	93
<사진 1-10> 음표 다트 놀이	94
<사진 1-10-1> 음표 다트 놀이 준비물	94

사진 1-1. 장단 주사위 놀이



사진 1-1-1. 장단 주사위 놀이 준비물

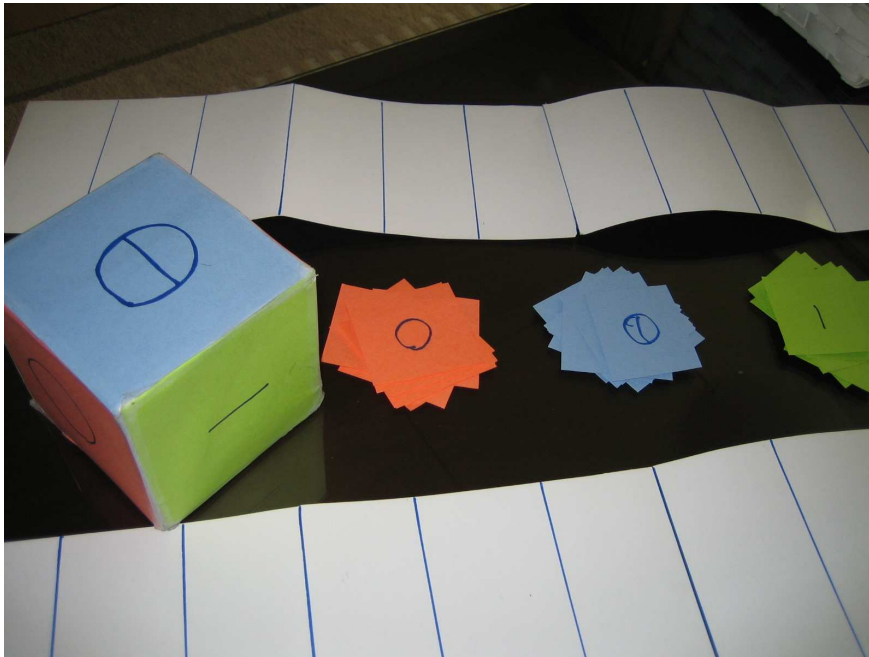


사진 1-2. 리듬 꼬깔 모자 놀이



사진 1-2-1. 리듬 꼬깔 모자 놀이 준비물



사진 1-3. 도레미 콩콩콩



사진 1-3-1. 도레미 콩콩콩 준비물



사진 1-4. 손뼉 바꿔치기 놀이



사진 1-5. 리듬 카드 놀이



사진 1-6. 땅따먹고 노래하기



사진 1-7. 고무줄 놀이



사진 1-8. 리듬 카드 따기 놀이



사진 1-8-1. 리듬 카드 따기 놀이 준비물

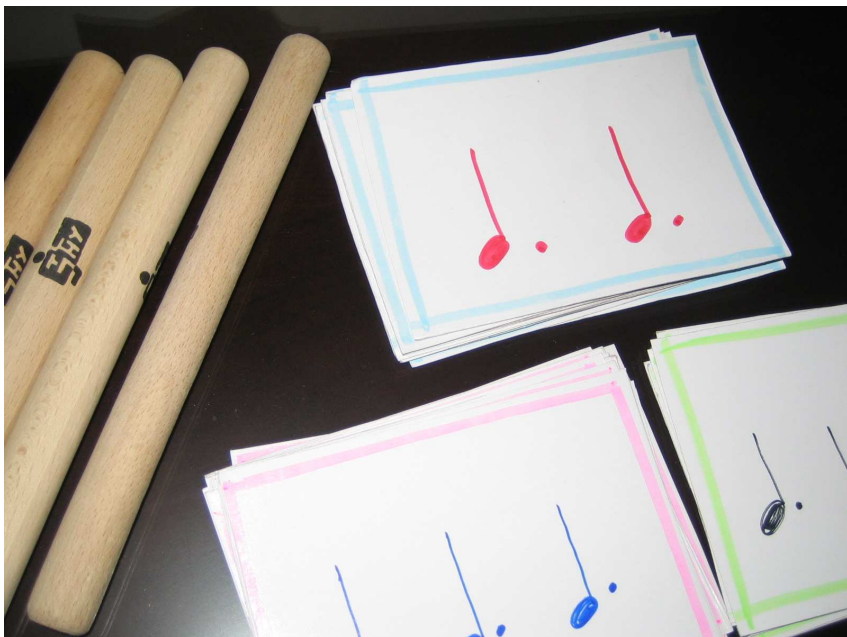


사진 1-9. 훌라후프 놀이



사진 1-10. 음표 다트 놀이



사진 1-10-1. 음표 다트 놀이 준비물



부 록 2. 놀이 학습지

<부록 2-1 ~ 2-8> 놀이 학습지 96

<부록 2-9 ~ 2-10> 학생들이 작성한 놀이 학습지 104

부록 2-1.

★ 놀이 학습지 ★

초등학교 제 학년 반 이름:

단원	참재노래	교과서 6쪽
학습 놀이 효과	▶ 장단 주사위 놀이를 통해 자진모리 장단을 이해할 수 있다.	

*** 놀이하기 전**

-선생님과 함께 공부한 자진모리 장단을 아래의 장단 판에 그려보세요.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

***놀이를 한 후**

-자진모리 장단을 그려보세요.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

***놀이를 한 후 소감을 쓰세요.**

--

선생님께. 놀이를 하기 전에 모두 적지 않도록 주의해 주세요.

부록 2-2.

★ 놀이 학습지 ★

초등학교 제 학년 반 이름:

단원	매룡이소리	교과서 24쪽
학습 놀이 효과	▶ 장단 주사위 놀이를 통해 중중모리 장단을 이해할 수 있다.	

*** 놀이하기 전**

-선생님과 함께 공부한 중중모리 장단을 아래의 장단 판에 그려보세요.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

***놀이를 한 후**

-중중모리 장단을 그려보세요.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

***놀이를 한 후 소감을 쓰세요.**

--

선생님께. 놀이를 하기 전에 모두 적지 않도록 주의해 주세요.

부록 2-3.

★ 놀이 학습지 ★

초등학교 제 학년 반 이름:

단원	매롱이소리	교과서 24쪽
학습 놀이 효과	▶ 리듬카드 놀이를 통해 12/8박자의 리듬 패턴을 이해할 수 있다.	

★ 내가 완성한 리듬 카드의 리듬을 적어보세요.

1.

2.

★ 놀이를 한 후 소감을 쓰세요.

부록 2-4.

★ 놀이 학습지 ★

초등학교 제 학년 반 이름:

단원	청어쥬자	교과서 38쪽
학습 놀이 효과	▶ 땅따먹고 노래하기 놀이를 통해 미, 라, 도 세음으로 가락을 창작해 볼 수 있다.	

★ 내가 완성한 가락의 계이름을 가사 밑에 적어보세요.

1.

청			청			청		어	쥬	-	자

2.

청			청			청		어	쥬	-	자

★ 놀이를 한 후 소감을 쓰세요.

부록 2-5.

★ 놀이 학습지 ★

초등학교 제 학년 반 이름:

단원	청어썩자	교과서 38쪽
학습 놀이 효과	▶ 고무줄 놀이를 통해 놀이와 노래, 장단을 함께 학습할 수 있다.	

★ ‘청어썩자’의 노래가사를 생각나는 대로 써보세요.

★ ‘청어썩자’의 자진모리 장단을 그려보세요.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

★ 놀이를 한 후 소감을 쓰세요.

부록 2-6.

★ 놀이 학습지 ★

초등학교 제 학년 반 이름:

단원	나물노래	교과서 4쪽
학습 놀이 효과	▶ 리듬카드 놀이를 통해 12/8박자의 리듬을 여러 가지 패턴으로 이해할 수 있다.	

★ 8/12박자의 리듬을 자유롭게 창작해 보세요.

단원	나물노래	교과서 4쪽
학습 놀이 효과	▶ 홀라후프 놀이를 통해 홀라후프 사이를 뛰어다니며 노래 부를 수 있다.	

★ 놀이를 한 후 소감을 쓰세요.

부록 2-7.

★ 놀이 학습지 ★

초등학교 제 학년 반 이름:

단원	새노래	교과서 46쪽
학습 놀이 효과	▶ 음표 다트 놀이를 통해 12/8박자의 리듬을 스스로 만들고 연주해 볼 수 있다.	

★ 내가 다트를 던져서 만든 12/8박자의 리듬을 그려보세요.

★ 놀이를 한 후 소감을 쓰세요.

부록 2-8.

★ 놀이 학습지 ★

초등학교 제 학년 반 이름:

★ 지금까지 했었던 놀이 중에서 재미있었던 놀이를 3가지만 골라주세요.

- ① 장단 주사위 놀이
- ② 리듬 꼬깔 모자 놀이
- ③ 도레미 쿵쿵쿵
- ④ 음악 들으면서 손뼉 바꿔치기
- ⑤ 리듬 카드 놀이
- ⑥ 땅따먹고 노래하기
- ⑦ 고무줄 놀이
- ⑧ 리듬 카드 따기 놀이
- ⑨ 홀라후프 놀이

★ 지금까지 배웠던 전래 동요 중에서 기억에 남는 곡의 제목이나 전래동요의 가사를 적어보세요.

★ 놀이 학습지 ★

영남 초등학교 제3학년 2반 이름: 재현

단원	매롱이소리	교과서 24쪽
학습 놀이 효과	▶ 장단 주사위 놀이를 통해 중중모리 장단을 이해할 수 있다.	

* 놀이하기 전

-선생님과 함께 공부한 중중모리 장단을 아래의 장단 판에 그려보세요.



*놀이를 한 후

-중중모리 장단을 그려보세요.



*놀이를 한 후 소감을 쓰세요.

또 하고 싶다.
재밌다.

선생님께. 놀이를 하기 전에 모두 적지 않도록 주의해 주세요.

★ 놀이 학습지 ★

서울영남초등학교 제3학년 1반 이름: 박서현

단원	매롱이소리	교과서 24쪽
학습 놀이 효과	▶ 리듬카드 놀이를 통해 12/8박자의 리듬 패턴을 이해할 수 있다.	

★ 내가 완성한 리듬 카드의 리듬을 적어보세요.

1. 

2. 

★ 놀이를 한 후 소감을 쓰세요.

12/8 박자의 리듬을 이해할수있었다.