

현 경 실 교수지도  
석사학위 청구논문

유아를 위한 청음교육 방법 연구

2004

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 음악교육전공

김 지 영

## 논문 개요

인간은 태어나면서 소리를 듣게 되고 또한 소리로 표현을 하기도 한다. 음악도 소리를 통해 처음 접하게 되는 것이며 이에 음악수업의 필수적 바탕이 되는 것이 청음교육이라고 할 수 있다.

청음교육을 위한 청음능력의 발달은 유아기 말에 도달하면 거의 정점에 도달하게 되고, 청각 기관은 다른 감각에 비해 가장 초기에 발달하며 빨리 닫히는 감각기관이다. 그러므로 유아기 때의 청음교육을 중요시하여 본 연구는 유아기의 특성을 고려하여 유아기들의 음악적 잠재력을 길러 줄 수 있는 청음수업 방안을 모색하고 실험하여서 보다 효과적인 청음능력의 향상을 위한 교육방법을 제시하는데 목적이 있다.

본론에서 『하이비스』, 『알프레드』, 『베스틴』 교재의 구성 내용을 섬여림, 음의 고저, 음악적 기초이론, 리듬, 음의 진행구별, 박자, 선율, 화음, 음의 빠르기, 음정, 음색의 요소로 나누어 알아본 후 분석을 통하여 이를 참고로 하여서 사전·사후 검사지를 작성하였으며, 유아들이 쉽게 청음 수업을 받아들일 수 있도록 지도안을 고안하였다.

이를 토대로 청음능력을 사전검사를 만 5, 6세 유아 32명을 대상으로 실시하고 지도안을 통해 15차시로 수업한 후 사후검사를 하여 TWO-Way ANOVA 분석과 SPSS WINDOWS 10.0을 사용하여 통계적으로 분석하였다. 이와 같은 분석을 통해서 청음교육 방법에 대해 다음과 같은 결과를 나타내었다.

첫째, 사전 검사에서 유아의 평균 점수는 30.73점이었으나 15차시 수업 후의

사후 검사 점수는 36.91점으로 사전 검사에 비하여 사후 검사 결과 6.18점 높게 청음능력이 향상된 것으로 나타났다( $t=-5.278, p<.001$ ).

둘째, 남아와 여아의 학습 효과를 비교한 결과, 남자는 사전 검사( $M=29.00$ )에 비하여 사후 검사( $M=37.47$ )가 유의미하게 향상되었고 ( $t=-4.817, p<.01$ ), 여아 역시 사전 검사( $M=32.47$ )에 비하여 사후 검사( $M=36.34$ )가 유의미하게 향상되었다( $t=-2.843, p<.05$ ). 이를 통해 청음능력의 향상은 남아와 여아 모두 향상됨을 알 수 있었다.

셋째, 사전 검사에 비하여 사후검사의 향상의 폭을 구분한 상집단과 하집단의 차이에서 상집단은 35.00점에서 37.95점으로 별다른 차이가 없었지만 하집단은 24.50점에서 35.38점으로 사전검사에 비해 청음능력이 크게 향상된 결과를 보였다( $F=8.866, p<.01$ ).

위의 결과를 바탕으로 청음교육 방법의 실험에서 그림을 보면서 생활 속의 소리 및 악기의 소리를 들어 보는 청각과 시각을 통한 수업과 소리를 몸으로 표현해 보는 신체표현은 청음을 학습하는데 유아들이 효과적으로 받아들인다는 결론을 내릴 수 있었다.

그리고 청음은 단기간에 증진되는 것이 아니기 때문에 후속 연구에서는 좀더 장기간에 걸쳐서 청음교육을 실시하면 더욱 효과적인 청음수업의 대안이 나오리라 기대해 본다.

청음교육의 올바른 방법을 통하여 소리를 표현하고 탐구하는 학습은 유아들의 표현에 있어서 중요한 수단이 될 것이며 음악을 접하는데 있어서 또 다른 음악 세계를 발견하게 될 것이다.

# 목 차

## 논문 개요

I. 서론	1
1. 연구의 필요성	1
2. 연구의 목적	4
3. 연구 문제	4
4. 연구의 제한점	5
5. 용어 정의	5
II. 이론적 배경	6
1. 유아기 발달단계에 따른 음악적 특징	6
2. 유아기 중심의 음악교육	9
1) 달크로즈	9
2) 오르프	10
3) 코다이	11
4) 몬테소리	12
5) 에드윈 고든	14
3. 선행연구고찰	15
III. 연구 방법 및 절차	21
1. 청음교재와 지도안 분석	22

1) 『하이비스』 .....	23
2) 『알프레드』 .....	28
3) 『베스틴』 .....	32
4) 지도안 .....	38
5) 하이비스, 알프레드, 베스틴 교재와 지도안 분석의 비교 .....	41
2. 실험연구 .....	46
1) 연구대상 .....	46
2) 연구기간 .....	47
3) 연구절차 .....	47
4) 연구도구 .....	49
5) 연구분석 및 방법 .....	59
<b>IV. 연구 결과 및 해석</b> .....	<b>60</b>
1. 학습결과 및 해석 .....	60
2. 차시별 유아의 반응 .....	63
<b>V. 결론 및 요약</b> .....	<b>84</b>
1. 요약 및 결론 .....	84
2. 제언 .....	87

## 참 고 문 헌

## ABSTRACT

## 부 록

## 표 목 차

<표 1> 하이비스, 알프레드, 베스틴 교재와 지도안의 셈여림과 음색 .....	41
<표 2> 하이비스, 알프레드, 베스틴 교재와 지도안의 음의 진행구별 .....	42
<표 3> 하이비스, 알프레드, 베스틴 교재와 지도안의 음의 고저 .....	42
<표 4> 하이비스, 알프레드, 베스틴 교재와 지도안의 음정 .....	43
<표 5> 하이비스, 알프레드, 베스틴 교재와 지도안의 선율 .....	43
<표 6> 하이비스, 알프레드, 베스틴 교재와 지도안의 화음 .....	44
<표 7> 하이비스, 알프레드, 베스틴 교재와 지도안의 빠르기 .....	44
<표 8> 하이비스, 알프레드, 베스틴 교재와 지도안의 박자 .....	45
<표 9> 하이비스, 알프레드, 베스틴 교재와 지도안의 음악적 기초이론 .....	45
<표 10> 하이비스, 알프레드, 베스틴 교재와 지도안의 리듬 .....	46
<표 11> 사전검사지 요소별 평가내용 .....	50
<표 12> 수업영역 .....	51
<표 13> 각 차시별 수업목표와 내용 .....	53
<표 14> 각 차시별 수업내용 중 특이사항 .....	55
<표 15> 사후검사지 요소별 평가내용 .....	59
<표 16> 전체 청음능력 검사 .....	60
<표 17> 성별에 따른 청음능력 검사 차이 .....	61
<표 18> 상·하집단의 청음능력에 대한 평균 및 표준편차 .....	62
<표 19> 상·하집단의 청음능력에 대한 이원변량분석 결과 .....	63

## 그림 목 차

<그림 1> 2권, p.39 .....	25
<그림 2> 4권, p.30 .....	25
<그림 3> 2권, p.45 .....	27
<그림 4> 1권, p.44 .....	28
<그림 5> B급, p.18 .....	31
<그림 6> B급, p.9 .....	32
<그림 7> A급, p.29 .....	33
<그림 8> B급, p.12 .....	35
<그림 9> B급, p.26 .....	35
<그림 10> D급, p.32 .....	37
<그림 11> 알프레드 A, p.5 .....	58
<그림 12> 전체 청음능력 검사 .....	60
<그림 13> 성별에 따른 차이 .....	61
<그림 14> 청음능력에 따른 상호작용 효과 .....	63
<그림 15> 그림 체크의 예 .....	78

# I. 서론

## 1. 연구의 필요성

인간의 감정을 나타내는 수단으로 문학과 음악, 미술 등 여러 예술분야가 있지만 그 중에서 음악은 음을 소재로 하여 인간의 사상과 감정을 표현하는 내면적이면서도 외향적인 표현의 예술이다. 또한 음악은 고대 그리스시대부터 정치와 도덕의 중요한 기반으로 생각되었으며, 자신의 감정 및 느낌의 표현 수단으로 무한한 감동을 줄 수 있는 감성적 예술이다.

음악적 표현을 통하여 희로애락을 느끼며 자신의 가치와 소중함을 깨닫게 하여주는 음악은 인간을 성숙한 하나의 객체로 완성시키는데 중요한 역할을 한다. 그러므로 인간이 성장하는데 공기나 물 또는 음식이 필요한 것처럼 소리 즉, 음의 접촉은 아주 중요한 것이다. 인간은 어머니의 뱃속에 있을 때부터 태동의 소리를 들어왔으며 그 안에서 우리는 음과 친숙하게 되어진 것이다.

소리를 듣는다는 것은 음악활동에 있어서 처음으로 경험하게 되는 것이며, 듣는 것으로부터 음악을 알게 되는 첫 단계라고 할 수 있다. 그렇기 때문에 학자들 또한 소리, 즉 청음의 중요성을 언급하고 있다.

안재신은 “음악에 있어서 인간의 모든 행위는 소리를 통하여 표현되며 그 소리를 들음으로서 음악을 만들고 있는 모든 음악적인 요소들을 인지하고 반응할 수 있기 때문에 음악적 성장과 개발을 위해서는 청음능력이 반드시 필요한 것”<sup>1)</sup>

---

1) 안재신, 「유아음악교육」, (서울 : 교육과학사, 1996) p.15.

이라고 하였다.

슈로이터(S. L. Schleuter)는 『음악인을 위한 청각 지도법』에서 벨르만(B. Velleman)이 추천한 5가지 과정의 청각-모방 지도법 중 가장 우선되는 것이 청음으로 이는 음악독보에 앞서 선행되어야 한다<sup>2)</sup>고 시사하고 있다.

머셀(Mursell)은 “음악은 사람을 음악적으로 만드는 것이며 음악교육은 청각교육, 즉 듣는 법의 교육이라고도 할 수 있다고 주장한다.”<sup>3)</sup> 또한 조셉 막리스(Josep Machlis)는 진정으로 음악을 듣고 이해하는 것은 그 자체가 예술이라고 하는데 이것의 의미는 곧 음악은 소리로 이루어진 것이며 그것은 듣기 능력으로 모든 음악을 이해할 수 있다<sup>4)</sup>고 한다. 이처럼 청음교육은 음악수업에서 가장 기본이 되고 기초적인 영역이며 음악교육의 바탕이 됨을 알 수 있다.

이러한 음악교육에서도 유아음악교육은 유아에게 풍부한 경험과 감정을 실어 주는데 목적이 있다. 그리하여 인간의 내면적 아름다움과 그에 대한 삶의 가치를 느끼며 살 수 있도록 하고 있다.

또한 유아들은 본능적으로 소리로써 음악을 접하게 되고, 좋아하므로 때와 장소를 가리지 않고 소리에 동작을 취하기도 하고, 움직이기도 한다. 이는 지극히 자연스런 현상으로 유아들이 일상생활에서 음악적 경험을 하고 있다는 것이다. 따라서 이 시기에 음악교육에 따른 인간의 형성을 받치고 있는 지주의 역할과 음악적 능력을 발달시키는 작용을 한다고 말할 수 있다. 그러므로 유아기는 음악 교육에 있어서 아주 중요한 시기이며 이때 유아는 리듬감을 갖고 음을 흡수하는

---

2) S. L. Schleuter, 「음악인을 위한 청각 지도법」, 방금주(역), (서울 : 삼호 출판사, 1997) p.52.

3) J. L. Mursell, 한국음악교재 연구회(역), 「음악적 성장을 위한 교육」 (서울 : 세광음악 출판사, 1996), p.13.

4) 이용일, 「유치원 음악교육」 (서울 : 학문사, 1980)

음악적 활동은 활발한 감각적 경험과 활동을 하는 예술학습으로 상당한 수준의 지각력 발달을 가져온다.<sup>5)</sup>

유아기는 정신적, 신체적으로 발달이 미숙하지만 발달속도가 대단히 빠르며 인격의 기초가 확립되는 시기이므로 이때 유아들은 음의 높이, 빠르기, 세기를 알게 되고 음악에 맞추어 동작과 흥얼거림, 즐기기 시작하는 등 청각의 발달에 중요한 시기이다. “감각기관으로서 청각기능은 유아기의 말(末)인 6세가 되면 거의 성인과 같은 수준까지 발달되며, 음고의 판별력이나 리듬감지 능력도 유아기부터 아동기 초기에 걸쳐 급속히 발달한다.”<sup>6)</sup> 따라서 인간의 청각적 발달은 유아기에 절정을 이룬다. 청각능력은 유아기 말에 도달하면 거의 정점에 도달하므로 다른 감각에 비해 그 분화가 빠르며 가장 초기에 발달하며 빨리 닫히는 감각이다. 그러므로 음악적 성장을 최고로 훈련시킬 수 있는 시기가 유아기 시기라고 본다.

현재 우리나라의 유아기 자녀를 둔 학부모들에게 있어서 조기교육은 아주 중요한 관심사이다. 특히 음악교육이 지능과 감성발달에 중요한 비중을 차지한다는 연구결과가 발표된 후 음악교육에 대한 학부모들의 관심거리는 다른 어느 나라에도 뒤쳐지지 않는다. 그러므로 유아교육에 있어서 음악교육은 더없이 중요한 것이다.

음악교육에서 청음은 음악적인 집중력과 기억력을 증진시키며, 곡의 흐름을 파악할 수 있도록 도움을 줄 수 있다. 단순히 음을 알아듣고 받아 적을 수 있다고 해서 청음능력이 길러진다고나 집중력과 기억력이 증진된다는 것이 아니다. 유아기의 활발한 감각적 경험과 신체활동이 결들여진 시각과 청각으로 적절한 음

---

5) 명경아, “단체학습을 통한 유아의 청음지도에 관한 연구, 알프레드 예비과정 청음교재를 중심으로”, 석사학위 청구논문, 동아대학교 교육대학원, 1999, p.1.

6) 유덕희, 「아동발달과 음악교육」(서울 : 개문사, 1993), p.12.

악 체험을 통한 다양한 교육이 이루어졌을 때 보다 폭넓은 의미의 청음이 되어 질 수 있으며 청음교육에 대한 새로운 인식이 고찰되어야 할 것이다.

## 2. 연구의 목적

이에 본 연구는 유아기의 특성을 고려하여 유아기들의 음악적 잠재력을 길러 줄 수 있는 청음수업 방안을 모색하고 실험하여서 보다 효과적인 청음능력의 향상을 위한 교육방법을 제시하는데 목적이 있다.

## 3. 연구 문제

연구의 문제는 다음과 같다.

첫째, 현재 청음교재로 많이 사용되는 『알프레드』와 『베스틴』, 『하이비스』 교재의 구성 내용을 분석하여 지도안을 만든다.

둘째, 위의 지도안을 중심으로 사전·사후 검사지를 개발한다.

셋째, 유치원에 다니는 만 5, 6세를 대상으로 하여 지도안을 실험하고 그 활용 효과를 알아본다.

활용의 효과로는 1) 사전·사후검사에 따른 청음능력의 향상도, 2) 성별에 따른 청음능력 향상도, 3) 상·하집단에 따른 청음능력 향상의 차이를 알아본다.

#### 4. 연구의 제한점

본 연구의 제한점은 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 인천광역시 L 유치원의 원아 32명만을 대상으로 하였다.

둘째, 실험은 두 달여 기간동안으로 하며, 수업시간은 일주일에 주 2회로 약 20분~25분 정도로 제한하였다.

#### 5. 용어 정의

- 절대음감은 임의의 음의 절대음고를 순간적으로 지각할 수 있는 청각을 말한다. 절대음감의 종류에는 두 가지가 있다. 즉, 악음의 절대음고만을 지각할 수 있는 것과, 악음·비악음의 구별 없이 모든 음의 절대음고를 지각할 수 있는 것이 있다.
- 절대음고는 연주에 있어서의 음높이를 정하기 위해 쓰이는 특정진동수를 말한다.

## II. 이론적 배경

아기가 세상에 태어나서 소리를 듣고 자라며 그 소리를 통해 다른 소리를 만들어 내는 것은 유아기의 중요한 음악활동이라고 할 수 있다. 이에 유아기의 발달단계에 따른 음악적 특징을 알아보고 유아기 중심의 음악교육의 방법은 어떠한 것들이 있는지 살펴보도록 한다.

### 1. 유아기 발달단계에 따른 음악적 특징

유아기는 인간발달 과정 중에서 가장 역동적이고 급속한 성장 발달을 보여주는 시기로서, 인간발달의 기초적이며 중요한 결정적 시기이다.

유아는 기본적인 감각을 이용하여 개념을 습득한다. 감각기관은 유아기 초에 대체로 완성되며 음의 판별력 등은 10세 정도에 성인과 같은 수준으로 발달한다. 감각기관은 연습에 의해 어느 정도 향상되지만 청각기관은 다른 기관에 의해 빨리 쇠퇴한다. 그러므로 성장 기초에 청각을 기르는데 중점을 두는 것이 중요하다.<sup>7)</sup>

인간의 청각은 다른 감각에 비해 그 분화가 빠르며 보통 생후 2개월이 되면 사람의 목소리를 구별하고, 6세 경에는 이미 그 능력이 성인의 수준이 된다. “유아는 대근육 발달이 왕성하며, 눈과 손의 협응은 5세 경부터 발달하며 8세 경에

---

7) 유덕희, 「아동발달과 음악교육」 (서울 : 개문사, 1994)

이르면 속도와 기교 면에서 현저한 발달을 보인다.”<sup>8)</sup> 이에 음악적 성장이 유아의 성장 유형에 의존한다는 것이다. 그러므로 음악교육은 유아의 발달 단계에 따라 단계적으로 실시되어야 하며 이를 살펴보면 다음과 같다.

아이들은 태어남과 동시에 울고 손을 저으며 움직인다. 영아에 이르면 아이는 음악 소리를 다른 소리로부터 구분해 가는 능력을 가지기 시작한다. 생후 2개월 된 유아는 소리나는 방향에 민감한 반응을 보이며 주변소리를 구별해 낸다. 유아는 또한 소리가 나는 방향을 정확히 알 수는 없지만 태어나서부터 여러 가지의 환경소리나 사물의 움직임 등의 다양한 소리를 듣고 반응하게 되는데, 피아제(Piaget)의 인지발달 이론에 의하면 감각운동기인 생후 2개월경부터는 사람의 소리 특히 엄마의 소리에 반응을 하며, 5개월을 전후하여 음악을 듣고 느낌을 몸짓으로 나타내기 시작한다.<sup>9)</sup>

생후 1년은 주로 듣는 것이 주된 역할이며 이것은 나중에 음악을 만들어내는 과정에서 중요한 역할을 한다. 의도적으로 주변의 소리를 탐색하며 싫은 음악과 좋은 음악을 스스로 구분한다. 또한 노래를 들으며 간단한 음의 높고 낮음을 비슷하게 따라할 수 있다. 이 시기의 유아는 대부분은 리듬에 상관없이 악기를 흔든다.

2세의 유아들은 많은 소리들을 분별한다. 또한 언어발달이 급속히 이루어지며 노래를 부르기도 한다. 음악을 들으며 신체적 반응을 보이게 된다. 자기 나름대로 음악에 따라 움직이기도 하지만 동작을 음악에 맞추지는 못한다. 이에 가끔

---

8) A.Gesell and F. L. Lig, Child Development (N.Y.:Haroer & Row), p.236을 이용한 이윤아, 「유아기 발달 특징에 따른 음악지도」, 석사학위논문, 이화여자대학교 대학원, 1984, p.13.

9) 이홍수, 「음악교육의 현대적 접근」 (서울 : 세광음악출판사, 1990)

음악을 들으면서 춤을 추기도 하고 무의미한 음절을 사용해서 흥얼거리며 자발적으로 노래를 부르기 시작하는데 음높이와 리듬패턴을 다르게 하여 즉흥적인 가락을 만들어 흥얼거리거나 노래의 일정부분을 흥얼거리기도 한다. 즉 이때의 유아는 음악적 용알이를 통해 나름대로 노래를 부를 수 있다.

3세의 유아들은 단순한 노래를 부를 수 있으며, 경험과 훈련을 하여 도에서 솔까지의 곡조도 부를 수 있다. 아주 짧게 내지는 몇 개의 음만으로 된 것의 유아 자신이 만들어 낸 선율을 노래하기 시작한다.<sup>10)</sup> 음악의 박자에 맞추어 움직이고 손뼉치기와 발 구르기로 리듬을 표현할 수도 있고 악기의 음색을 구별하여 들을 수 있게 된다. 또한 흥미 있는 음 패턴으로 계속 부르며 몇몇 음의 음높이를 맞춘다. 그리고 자발적으로 노래를 부르며 리듬악기를 연주하거나 동작을 통해서 음악에 맞추어 표현하기 시작한다.

4세의 유아들은 자신의 목소리를 좀더 잘 통제할 수 있다. 음의 높낮이, 강도, 속도 등을 스스로 변화시키면서 자신만의 노래를 부르고 좀더 정확히 일관성 있게 부르려고 한다. 규칙적 리듬에 맞춰 움직일 수 있는 시간이 길어지며 음악에 맞추어서 몸 동작을 자유롭게 구사하고 자신의 목소리로 곡조를 만들기를 좋아한다.

5, 6세에서는 유아기의 마지막으로 모든 능력이 발달하게 된다. 청각각의 능력이 뚜렷하게 나타나며 인지발달과 함께 사회적, 정서적, 음악적 발달의 급속도로 발달하는 시기라고 할 수 있다. 유아는 대부분의 리듬악기를 연주하며 리듬패턴을 흉내낸다. 음역이 넓어지므로 좀더 정확한 리듬과 높낮이로 노래를 부를 수 있다. 음과 음 사이를 구분할 수 있는 능력이 발달하기 시작하고 동시에 여러 소

---

10) 심성경 외, 「유아음악교육」 (서울 : 양서원, 2003)

리가 울리는 것을 느낄 수 있다.<sup>11)</sup> 그러므로 높은 관심을 갖고 음악수업에 참여하게 되며 이때 청음능력이 현저히 발달하게 된다.

## 2. 유아기 중심의 음악교육

유리드믹스로 유명한 달크로즈, 여러 가지 리듬·가락악기가 특이한 오르프 교수법, 헝가리 음악의 선구자인 코다이 교수법, 감각훈련을 주장한 몬테소리, 오디에이션의 중요성을 언급한 고든은 20세기와 21세기의 음악교육을 주도해온 것으로 유아기 음악교육을 중요시한 학습에 많은 시사점을 준다.

### 1) 달크로즈(Emile Jaques Dalcroze, 1862~1950)의 음악교육

달크로즈 음악교육의 목적은 특정 악기의 연주가나 발성 기술에서 성악가를 훈련하기 위함이 아니라 음악적 재능을 개발하기 위하는 것이어야 하며 개인의 음악성이 특별한 음악공부의 기본이 되는데 있다.

음악은 지적이기 전에 감각적이어야 하고 음악적 생각이나 느낌은 신체를 통해 표현되어야 하며 이 감각을 통해 받아들여진 세계를 활동적인 움직임의 반응으로 나타내는 시기인 유아기에 리듬학습을 실시해야 한다고 하였다. 즉 유아의 자연스런 생활리듬을 음악적 리듬에 일치시키는 것이 유리드믹스의 기본이다.<sup>12)</sup>

유리드믹스 수업에서는 음악을 통해서 리듬에서 느껴지는 이미지나 아이디어

---

11) 성경희, 「유아들의 음악세계」 (서울 : 세광출판사, 1987)

12) 김민아, “신체활동을 통한 유아음악 프로그램에 관한 연구; 만 3·4세를 중심으로”, 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위논문, 2000.

를 몸짓으로 표현해낼 수 있도록 명확한 리듬의 표현을 위한 템포, 소리의 장단, 다이내믹, 음색 등에 유아들이 민감하게 반응할 수 있게 유도한다고 주장하였다.

악보를 읽는 능력은 음악활동에 있어서 중요하지만 유아들의 악보 읽기는 신체표현 이후에 악보를 볼 줄 아는 적절한 시기에 도입하여야 한다고 달크로즈는 언급하였으며 우선 음악을 듣고 그것에 적극적으로 신체적인 반응을 하고 소리를 내는 등의 활동을 거친 다음에 해야 한다.<sup>13)</sup>

## 2) 오르프(Carl Orff, 1895~1982)의 음악교육

오르프의 음악지도 목적은 “모든 어린이들로 하여금 지적 이해에 앞서 직접적이고 종합적인 음악체험을 통해서 음악미를 감득하게 하고 자기 표현을 위한 음악적 능력을 기르게 하는 데 있다.”<sup>14)</sup>

오르프는 리듬지도는 어릴 때 시작하는 것이 효과적이라고 주장하였으며 새로운 방법을 탐색하고 시도한 끝에 기초음악(elemental music)이 어린이 음악지도의 바탕이 되어야 한다고 보았다. 오르프는 “리듬 지도는 유아가 유치원을 입학하는 첫 해부터 시작하는 것이 좋다고 주장하였으며 어린이의 음악성은 음악이 역사적으로 발달해 온 과정처럼 단계적으로 발달하기 때문에 음악교육은 인간이 성장 발달하는 패턴에 따라서 단계적으로 이루어져야 한다”<sup>15)</sup>고 하였다.

코다이는 유아가 말로 읽거나 표현할 때 그 말의 리듬과 함께 소리들이 지니고 있는 음높이를 발견하고 그것을 바로 노래로 표현하도록 하였다.

---

13) 안재신, 「유아음악교육」 (서울 : 교육과학사, 1996)

14) 이홍수, 「음악교육의 현대적 접근」, (서울 : 세광음악출판사, 1990) p.362.

15) 이홍수, 「음악교육의 현대적 접근」, (서울 : 세광출판사, 1990)

오르프의 음악지도에서는 유아의 기본적인 신체동작을 음악에 관련지음으로써 음악적 개념 형성에 도움을 준다. 걷기, 기기, 달리기, 경충 뛰기, 돌기, 손뼉 치기 등 유아의 일상적인 움직임으로 큰 즐거움을 더하여 자연스럽게 음악과 관련짓는다. 신체동작은 리듬학습뿐만 아니라 빠르기, 셈여림에도 활용되며 즉흥적으로 반응하도록 한다.

즉흥연주 활동은 술베르크의 핵심 내용인데, 신체동작, 말하기, 몸으로 리듬 치기, 노래 부르기, 악기 연주 등이 모두 즉흥 활동에 활용되도록 짜여있다. 그것은 초보적인 단계에서부터 시작되며 유아의 수준에 맞도록 자료를 제공함으로써 어린이들 자신만의 음악이 생겨나도록 돕는다.<sup>16)</sup>

오르프의 즉흥연주에서 강조되는 것은 세련된 연주가 아니라 유아가 음악을 창조적으로 생각해 내는 과정을 체험시키는 것이다. 그러므로 유아 스스로 창의적인 활동을 할 수 있는 기회와 여건을 만들어주는 것에 중점을 둔다.<sup>17)</sup>

### 3) 코다이(Zoltan Kodaly, 1882~1967)의 음악교육

코다이는 음악을 통해 삶의 질이 인간다워지는 창의성에 관심이 있었으며, 그의 이상을 향한 첫걸음으로 모든 사람들의 음악적 소양을 목표로 삼았다.<sup>18)</sup>

코다이는 듣고 말할 수 있는 모든 유아는 음악을 통해 개발이 가능하다고 믿었으며 체계적이고 단계적인 음악교육을 통하여 모든 이들이 창조적이고 즐거운

---

16) 안재신, 「유아음악교육」, (서울 : 교육과학사, 1996), p.63.

17) 안재신, 「유아음악교육」, (서울 : 교육과학사, 1996)

18) 이흥수의 역, 전게서, p.164.

삶을 영위할 수 있도록 하였다. 그의 음악철학은 유아는 매일의 일과로서 음악을 경험해야하며 이에 가르치는 음악교사는 어릴 때부터 바르게 음악교육을 받은 사람이어야 한다.

코다이는 달크로즈와는 달리 고정도법보다는 이동계명창을 이용해 노래를 부를 수 있도록 지도하였다. 이 이동도법 계명창의 특징은 조가 바뀌더라도 각 계명 사이의 음정은 일정하기 때문에 정확한 음정을 느끼며 노래 부를 수 있다. 이동도법은 유아가 보표와 음이름에 익숙해질 때까지 사용된다.

유아들이 즐기는 노래나 찬트 등 대부분 '솔-미' 두 음이나 '솔-미-라'의 세 음으로 구성되어 있으며 이것은 유아의 발달 측면을 고려하여 단3도와 장3도 음정을 갖고 음높이와 음정의 학습을 시작하는 것이 효과적이라고 코다이는 보았다. 또한 초기 학습에서 리듬꼴은 그림을 통해 시각적으로 지도하며 박 및 박자와의 관련 속에서 지도할 때 가장 효과적일 수 있다.<sup>19)</sup>

코다이의 가장 특징적인 지도 방법 중의 하나가 음들 간의 관련성을 나타내는 손 신호 방법을 사용하였다는 것이다. 코다이는 손 신호 방법이 손의 위치와 모양의 관계를 통해 학생들의 음정에 대한 감각을 기르고, 계이름으로 부르는 능력과 내청력을 계발하는데 효과적이라고 하였다.<sup>20)</sup>

#### 4) 몬테소리(Maria Montessori, 1870~1952)의 음악교육

몬테소리는 음악교육에 있어서도 유아들 스스로가 자기의 힘으로 배워간다는 원리를 기본으로 유아의 솔직성을 중시하고 자기표현과 의사소통을 하는데 그

---

19) 이홍수, 전게서, p.347.

20) 이홍수, 전게서, p.347.

목적으로 보았다.<sup>21)</sup>

몬테소리는 유아를 무한한 잠재력을 지닌 존재로 보고 자신을 창조해 가는 창조적인 존재로 인식하고 강제나 간섭을 받지 않는 한 스스로 그 능력을 펼쳐나갈 수 있다고 본다.

또한 그는 어린이들의 듣기 능력을 향상시키기 위해서는 침묵을 인식하게 하는 것이 최우선이라고 하였으며 벨이나 북과 같은 것을 사용하여 소리와 소음을 구별 할 수 있도록 하였다.<sup>22)</sup>

몬테소리는 유아들이 음을 식별하기 이전에 완전한 정숙이 필요하다고 보고 '정숙한 놀이'를 통해 유아에게 정숙의 연습을 습관화시키고 그 속에서 즐거움과 새로운 세계를 찾아낼 수 있다고 보았다. 정숙에 익숙해지면 음에 대한 감각이 세련되어 일상생활에서도 큰 소리를 내지 않게 된다는 것이다.

음률 활동은 선을 따라 걷기부터 전개되어 땅에 그려진 선을 따라 걷는 것에서부터 시작하며 균형, 안정, 동작의 자유, 바른 몸가짐을 목적으로 한다. 유아는 걷기 활동을 통해 박자감, 악곡의 강약, 분위기 등을 학습하고 그것에 맞추어서 걸음을 걸을 수 있게 된다.

음감벨에 맞춘 목소리 연습과 피아노 음악에 맞추어 줄을 따라 걸으면서 '어린이 스스로 부르는 간단한 노래'를 부른다. 그리고 반주로는 피아노보다 현으로 된 악기를 사용하기를 권하며 강요에 의해 따라하지 않도록 한다.

---

21) 김혜경, 「유아음악교육 2000」, (서울 : 창지사, 2001)

22) 김혜경, 전게서 p.437.

## 5) 에드윈 고든(Edwin Gordon, 1927~)의 음악교육

고든은 유아들이 음악을 이해하고 즐기는 능력을 기르는 것이 음악교육의 기본전제 목표로 하여 이를 위해 반드시 음악을 오디에이션 할 수 있어야 하며 오디에이션 능력의 신장을 위하여 구체적으로 언제 어떻게 무엇을 어떤 순서로 가르쳐야 하는가가 고든 학습이론의 주요 목표이다.

고든에 의하면 오디에이션이란 '실제로 들리지 않는 음악을 상상하여 마음속으로 듣고 이해하는 능력'<sup>23)</sup>이다. 마음속으로 '우리 유치원'이라는 노래를 상상할 경우에 대부분의 사람들은 마음속으로 들을 수 있을 것이다. 하지만 노래를 듣고 있고 있다고 해서 오디에이션이 된다는 것이 아니라 듣고 있는 노래를 모두 이해해야 하며 노래를 반주로 몇 도를 써야하겠다고 알 수 있을 경우에 더 높은 오디에이션이 가능한 것이다.

또한 고든은, 유아기는 일생의 음악적 발달의 기초를 형성하는 결정적 시기이며, 특히 출생에서 5세까지의 음악적 경험은 성장 후 음악에 대한 이해와 감상, 성취에 지대한 영향을 미친다고 한다. 또한 어떤 형태로든 음악교육은 어릴 때부터 시작하는 것이 좋고, 빠르면 빠를수록 좋다고 주장하며 실제로 고든이 운영하는 음악학교에는 8개월부터 18개월까지의 반이 개설되어 있다.<sup>24)</sup> 어린이들은 음악을 여러 가지 활동을 통하여 오디에이션 하는 것을 배운다.

고든은 유아음악교육과정으로 '점프 라이트 인(Jump Right In)'이라는 음악놀이를 창안하였는데 그 방법과 특성을 정리하여 보면<sup>25)</sup>

---

23) 안재신, 전제서, p.71.

24) 현경실, 고든학습 이론과 실제 수업에의 적용방안, 음악교육연구 제 13집, 1994.

25) 심성경 외 「유아음악교육」, (서울 : 양서원 2003), p.159.

① 가사가 없는 또는 가사가 있는 노래와 찬트 부르기의 활동이 제공된다.

유아와 성인의 음악적인 교감을 중요시하여 가사 없는 노래와 찬트를 부르거나 다양한 가사의 노래 부르기과 청취력의 발달을 돕는 다양한 음자와 운율의 찬트 부르기 활동을 제공한다.

② 음률활동을 중요한 학습방법으로 사용한다.

동작이 유아의 음악적 발달에 기초가 된다고 보고 음악에 맞추어 동작하는 활동을 중시한다.

③ 모방을 중요한 학습방법으로 사용한다.

모방의 과정은 오디에이션 개발에 필수적이며 유아는 교사가 행하는 노래 부르기, 용알거리기, 음악적 놀이와 실험, 동작 등 모든 음악적 활동에 같이 참여한다.

④ 언어학습과 같이 자연스러운 음악학습방법을 사용한다.

음악학습은 유아가 언어를 습득하는 과정처럼 태어나면서부터 주위에서 말하는 언어 소리를 들으면서 이루어진다고 보고 음악적 놀이를 통해 자연스럽게 음악을 배울 수 있도록 한다.

이처럼 고든은 유아기에는 음악을 이해하고 즐기는 능력을 기르는 것이라고 보며 어릴 때 시작하는 것이 최우선으로 보고 있다.

### 3. 선행연구 고찰

청음교육에 관심을 갖고 있는 연구자들은 청음교재의 이론적 연구와 지도안 실험, 널리 쓰이는 검사지를 이용한 효과적인 듣기 능력 즉, 청음에 대해 알아보았다. 그 연구의 내용들을 살펴보도록 하겠다.

한윤희<sup>26)</sup>의 본 연구는 만6세 유아를 대상으로 청음수업을 실시하여 수업 전 ·

후의 청음능력의 향상도를 비교하여 청음교육을 통한 음악수업 방법을 모색하고, 개선안을 제시하는 것을 목적으로 하였다.

실험 절차는 사전·사후검사를 이틀로 하였으며 본 연구자가 고안한 지도안을 토대로 고든의 PMMA(Primary Measures of Music Audition)<sup>27)</sup>검사로 실시하였고, 한달 여의 기간에 고안 고안한 지도안을 토대로 30명의 H유치원의 6세 아동을 대상 14회의 지도안 수업을 하였다. 그리고 사전·사후의 PMMA의 검사지를 이용하여 청음 향상도를 비교한 것이다.

실험결과와 처리방법은 총 문항 만점을 40점으로 하고 평균점수와 표준편차를 산출하여 결과를 얻었다. 결과 대부분은 10점 정도의 향상을 나타내었으며 처음에 흥미를 보이지 않던 아이들도 매회 늘어감에 따라 유아들은 흥미를 보이며 향상되어 가고 있다고 이 논문은 밝히고 있다.

이 연구에서 결론은 음악적 능력을 개발시키기에 절대적으로 중요한 유아기의 청음교육은 가장 기초적이며 가장 중요한 교육으로 유아기에 아주 효과적인 것을 알 수 있고 따라서 유아기에 알맞은 방법으로 청음훈련을 시키고자 하는 것이 필요하다고 말한다.

이 논문은 논문의 제목에 맞게 내용도 잘 짜여진 논문으로 보인다. 하지만 단점이 있다면 한 달여 기간이라는 짧은 기간 동안 14회의 수업만으로 유아들의

---

26) 한윤희, “청음교육의 중요성과 유아기의 적합한 지도안 연구”, 석사학위 논문, 연세대학교 교육대학원, 1997.

27) 유치원에서 초등학교 3학년에 해당하는 어린이들의 음악적성을 측정해서 교사와 부모들이 그 어린이에게 적절한 기화와 음악교육을 제공함으로써 어린이들의 소질을 발달시켜 원활하게 활용하는데 목적이 있다.

내용은 리듬과 음감 두 가지로 이루어지며 각 40문항으로 인원수에 관계없이 그룹으로 실시 가능하며, 글자나 악보, 숫자를 알 필요가 없고 그림에 동그라미를 하면 된다. 소요 시간은 20분 정도 소요된다.

청음능력 향상도를 측정해서 결론을 지었다는 것이 좀 무리지 않았을까 하는 생각이다.

김승호<sup>28)</sup>의 논문은 현재 우리나라에서도 유아기 청음교육에 대한 중요성과 청음능력을 발전시키려는 많은 시도가 이루어지고 있으나 실제로 교육을 담당하는 교사 입장에서도 어떻게 해야 할지 청음에 대한 기본적 이론 정립과 단계에 대한 설명이 부족한 실정으로 잘 이루어지지 않고 있다. 그러므로 본 연구자는 유아기 청음교육의 중요성에 대한 인식 및 유아기의 발달 단계를 고려하여 유아기에 알맞은 청음훈련의 지도방법을 통한 기초 자료를 모색하는데 연구의 목적을 두고 있다.

연구 대상의 범위를 절대 음감의 획득이 가능한 3세에서 취학 전 아동까지로 보고, 유아기의 특징과 음악성 발달 단계를 고려하여 청음지도의 이론과 방안을 모색하기 위해 문헌조사 방법과 연구자의 경험을 중심으로 연구하였다.

청음지도의 이론과 방법은 음악의 구성요소를 알아보고, 청음의 종류에 따라서 어떠한 방법으로 교재들이 각각의 방법으로 가르치고 있는지를 알아보았다. 그러한 결론을 필자는 유아의 청음훈련은 놀이를 통해 단계적으로 접근해야 하며, 교사가 직접 참여하여 유아의 음악적 발달 특성에 맞는 올바른 지도와 환경을 제공해 주어야 한다고 결론을 내리고 있다.

이 연구는 이론적 고찰을 중심으로 확실히 밝혀진 것을 토대로만 연구를 하였다. 새로운 것을 정립시키기보다는 기존의 청음이론을 토대로 교사들이 지도하는데 도움이 되었으면 한다는 것을 보이고 있다. 단지 이론을 나열한식에 불과한 것으로 보여서 논문이라기보다는 하나의 정립된 것들을 여러 가지로 엮어놓은

---

28) 김승호, “유아기에 적합한 청음 지도방법 고찰”, 석사학위 논문, 영남대학교 교육대학원, 2001.

듯한 글이었다.

김지희<sup>29)</sup>는 유아기의 청음교육은 효과적인 음악수업을 경험한 유아는 그렇지 못한 유아들보다 음악적 표현이나 이해도가 훨씬 뛰어나다고 본다. 이에 본 연구는 유아기 청음교육의 중요성을 인식하고, 효과적인 그룹지도 방법을 통하여 유아기의 음악성을 향상시키고자 하는 것에 목적이 있다.

연구의 대상은 서울의 경방 필 문화센터에서 유아강좌를 수강하는 4, 5세의 연령으로 구성된 5개 그룹 50명과 수원 아마데우스 클래스 센터에서 모집한 1개 그룹, 8명의 5세 유아들을 대상으로 시행하였다. 이를 대상으로 지도안은 음악교육학자들의 방법과 아마데우스 클래스 프로그램을 참고하여 짜여졌으며 그룹수업의 형태로 소리나 음악을 듣고 신체활동으로 표현하게 하는 초급과정과 건반을 이용해 소리를 내며 음의 개념을 형성하는 중급과정으로 나누어서 수업을 실시하였다.

이상의 연구로 연구자는 수업한 유아들을 관찰한 결과 체계적으로 교육을 받지 못한 다른 유아들보다 음악을 표현함에 있어서 뚜렷한 주관을 가지고 발표하며, 소리에 대해 민감하게 반응하고 적극적인 태도를 갖게 되어 다른 영역의 음악수업에도 도움이 되는 것을 볼 수 있었다고 말한다. 또한 결론은 올바른 개념적 접근으로 소리를 탐구하고 표현하도록 하는 청음교육은 유아들의 음악성을 향상시킬 수 있는 적극적인 교육방법이라고 한다.

이 논문은 연구자가 연구하고자 하는 지도안의 내용은 체계적으로 잘 다루었다. 하지만 연구의 대상에서 분명한 나이가 있기는 하지만 한 개의 그룹이 몇 명인지 자세히 나와 있지 않았다. 또한 유아를 대상으로 하는 만큼 어떠한 제약이

---

29) 김지희, “유아기의 음악성 향상을 위한 청음지도 방법 연구”, 석사학위논문, 단국대학교 교육대학원, 2002.

있었을 것인데 연구의 제한점이라는 것이 없고 지도안을 갖고 몇 회를 실시했는 지도 나와 있지 않았다. 연구 분석도 분명하지 않은 몇%인 것만 임의로 뚜렷한 결과를 보여주지 않는 것에 있어서 아쉬움이 있다.

박명숙<sup>30)</sup>의 논문은 현재 음악활동의 대부분이 노래 부르거나 단순한 악기 다루기에 치중할 뿐 듣기지도는 소홀히 하고 있다. 이에 유아교육 교사들의 음악 듣기지도의 효과적인 교육 방법 부재와 의식 결여 및 무관심 때문이라고 할 수 있다. 이의 문제의식을 토대로 유아들의 다양한 음악활동 중에서 음악경험의 기초가 되는 음악 듣기지도를 통하여 음악작품을 이해하고 내용을 즐기며 음미하는 체험을 제공할 수 있는 효과적인 유아 음악 듣기교육 프로그램을 구안하여 제시하는데 목적이 있다.

연구의 내용으로는 유아의 발달 특성 및 기본 음악능력을 고려한 단계적인 음악 듣기지도를 통해 유아의 음악적 능력과 균형 잡힌 발달을 도모할 수 있다는 데에 초점을 맞추어 유아의 발달 특성에 따른 음악 발달 과정과 음악 듣기 능력의 발달 단계를 고찰하였다. 그리고 유아기 음악 듣기지도에 관한 기존의 이론과 방법론을 기초하여 유아의 음악 듣기지도의 교육방법을 구안·제시하였다.

결론으로는 유아기의 음악 듣기지도에 있어서 유아의 음악능력 발달 특성과 음악 듣기지도의 본질을 이해함과 함께 조직적이고 체계적인 음악 듣기지도 방법이 계획·지도되어 유아 때부터 음악을 들을 줄 아는 사람으로 키워 정서적·지적 발달은 물론 문화적 경험을 축적하여 건전한 시민으로 육성시켜 나가는 것이라고 필자는 말하고 있다.

이 논문은 박사학위 논문이라서 아주 체계적으로 잘 쓰였다고 볼 수 있다. 외

---

30) 박명숙, “유아의 음악 듣기교육 프로그램 연구”, 박사학위 논문, 단국대학교 대학원, 2000.

국자료도 많이 참고하였으며 유아의 음악 듣기 지도 프로그램에 있어서도 듣기 감각활동을 듣기 감각 기능 활동, 음악 개념 활동, 음악 듣기 활동 등 3가지 활동영역으로 구분하여 영역별 단계를 제시한 것도 아주 좋은 예이다. 그러나 선행 연구를 쓰지 않은 것과 너무 이론적인 것에 치중하였다는데 단점이 있다.

### Ⅲ. 연구 방법 및 절차

이 장에서는 유아의 효과적인 청음능력을 향상하기 위한 교육 방법을 제시하는데 있어서 실험 전 유아의 청음능력 수준이 어느 정도이며, 수업을 하고 난 후의 청음능력은 어느 정도 향상되었는지 알아보기 위하여 사전·사후 검사지와 15차시의 지도안의 실험도구가 필요하며 그리하여 본 검사지와 지도안을 제시하였다.

위 연구의 사전·사후 검사지와 지도안의 개발을 위해 시중에서 가장 흔히 쓰이고 있는 청음교재를 선택하여 분석하고자 한다. 여러 교재 중에서 청음교재를 선택한 이유는 본 연구가 청음교육을 위한 방법 연구이며 이에 청음에 대한 교육이 제시되어 있는 교재를 통해 유아들에게 청음을 가르치는데 참고가 되고자 함이다.

연구자는 청음교재들 중 『하이비스』, 『알프레드』, 『베스틴』 세 교재만을 분석하고자 하며, 그 지도안과 사전·사후 검사지를 개발하는데 있어서 어떠한 방법으로 유아에게 친숙한 학습을 제시할 것인지 알아보고 연구에 참고가 되기 위하여 청음교재를 분석하고자 하였다. 그리고 이 분석 중에서 좋은 방법이라고 생각되는 것을 택하여서 그림과 내용의 일부를 발췌하여 사전·사후 검사지 및 지도안을 개발하는데 참고로 하였으며 그 검사지와 지도안으로 실험연구 하였다.

교재 분석에 대한 언급을 하자면 이들 세 청음교재들은 기초부터 고급단계까지 단계적으로 이루어져 있는데 본 연구에서는 기초단계를 중심으로 음악의 기초 요소가 어떠한 방법과 이론으로 학습을 요하는지에 관하여 교재의 구성 내용을 알아본다.

이 청음교재들의 분석을 통하여 어떠한 방법으로 가르쳤을 때 유아들이 쉽게 청음 수업을 받아들일 수 있는지 살펴보고 수업을 하는데 있어서 이해를 돕기 위해 교재의 그림을 선택하여 넣거나, 그림을 변형하여 만들었다. 그리고 15차시의 지도안을 중심으로 사전·사후 검사지를 제시하였으며 이렇게 개발한 지도안은 어떠한 내용으로 구성되어 있는지 간략하게 분석하였다.

교재와 지도안의 분석방법은 사전·사후 검사지와 지도안의 구성요소인 셈여림, 음의 고저, 음악적 기초이론(음표, 쉼표, 조표), 리듬, 음의 진행구별, 박자, 선율, 화음, 음의 빠르기, 음정, 음색으로 나누어서 대략적으로 분석해 보도록 한다. 단, 교재에 나와 있는 많은 구성요소는 분석에서 제외하도록 한다.

## 1. 청음교재와 지도안 분석

본 연구에서는 현재 유아기의 청음교재로 많이 사용되고 있는 『하이비스』, 『알프레드』, 『베스틴』 교재를 본 연구의 실험도구에 참고하였기에 간략하게 살펴보고자 하며 연구자의 지도안 또한 어떻게 짜여져 있는지 함께 분석하였다.

교재 방법을 지도안과 사전·사후 검사지의 평가요소인 셈여림, 음의 고저, 음악적 기초이론(음표, 쉼표, 조표), 리듬, 음의 진행구별, 박자, 선율, 화음, 음의 빠르기, 음정으로 나누어서 살펴보았는데 그 이유는 듣기교육을 하는데 있어서 기본적으로 음감의 형성, 음악적 기초 상식이 형성되어야 체계적인 청음교육이 이루어질 수 있다고 보고 구성요소를 나누어 보았다.

## 1) 『하이비스』

바이엘과 체르니만이 피아노 교육의 대명사처럼 불리던 한국에, 80년대 이후 조금씩 도입된 신 교재의 열풍은 90년대에 이르자 빠른 속도로 보급되기 시작하였다. 그리고 마침내 한국적인 신 교재의 개발을 1995년 오랜 준비 끝에 만들어진 하이비스(무궁화의 뜻, 세광음악출판사 발행)라는 최초의 한국적 피아노 교재는, 그 동안 낯설었던 외국 노래대신 우리 아이들이 즐겨 부르는 노래들로 엮은 책이다.<sup>31)</sup>

이 교재는 피아노를 시작하는 어린이들에게 청음교육의 중요성을 강조하면서 처음부터 건반전체를 이해할 수 있도록 자연스럽게 몸에 배도록 하고 있다. 또한 유아들의 흥미를 부여하도록 나이에 알맞은 그림을 삽입함으로써 스스로 익혀나가는 힘을 기르도록 하였다.

### <셈여림>

- 큰북, 사자는 센 소리를, 캐스터네츠와 고양이는 여린 소리를 나타내는데 피아노 소리를 듣고 센 소리(f)와 여린 소리(p)를 구분하여 그림 중에 맞는 것에 동그라미를 하도록 한다.
- 우리 주위에서 흔히 들을 수 있는 소리들은 큰소리와 작은 소리의 예라고 이야기해 주면서 그림을 보고 아이들한테 그림에 맞는 소리를 내어보도록 하고 주위에서 들을 수 있는 큰소리와 작은 소리들을 글로 써 보도록 한다.
- 2권에서 크레센도와 데크레센도의 구별은 점점 세게 치면 크레센도 모양에, 점점 여리게 치면 데크레센도 모양에 동그라미로 표시한다. 이것은 '점점

31) <http://jihesong.joyclassic.com/book.htm>

세계 연주하는 것은 크레센도이다.'라고 말해주고 암기하는 것과 같은 방법이다.

- 3권에서는 한 프레이즈를 잘 듣고 특히 세계 연주된 부분을 찾아봄으로써 악센트(>)를 학습해 보도록 한다.

#### <음의 고저>

- 피아노 선율을 듣고 높은 곳에서 나는 소리엔 '새'에, 낮은 곳에서 나는 소리에 '두더지'에 동그라미 하도록 한다.

#### <음악적 기초이론>

- 8분 음표, 4분 음표, 4분 쉼표, 2분 쉼표, 2분 음표, 점2분 쉼표, 온음표, 온 쉼표에 대해 학습하는데 있어서는 각 음표를 줄 위에 그려보도록 방법을 알려주고 직접 여러 번 그려보도록 하여 음표를 익히도록 한다.
- 2권에서 점4분 음표에 대해 손뼉치기로 배워보는 학습을 한다. 이것은 리듬에서 더 깊이 언급되어진다.
- 3권은 반음과 온음에 대해서 학습한다.

#### <리듬>

- 리듬 익히기에서는 선생님이 손뼉 치기로 리듬을 들려주어서 같은 리듬이면 같은 그림이 있는 곳에 동그라미를, 다른 리듬이면 다른 그림이 있는 곳에 동그라미를 하도록 하여 아이들이 쉽게 구분할 수 있도록 하고 있다.
- 리듬 익히기에서는 선생님이 손뼉 치기를 하면 그에 맞는 리듬을 빈칸에



#### <음의 진행 구별>

- 차례가기, 건너뛰기, 같은 음 치기를 통해 음정을 익히도록 하고 있다. 피아노 선율을 잘 듣고 두 마디씩 들려주면 차례가기인지, 건너뛰기인지를 구분하는 방법이다.
- 주위의 소리 중에서 규칙적으로 들리는 소리의 예를 들어준다. 운동장에서 행진하는 '하나둘셋넷' 소리나 '똑딱' 시계소리를 들으며 반복되는 소리를 인지하도록 한다

#### <박자>

- 박자는 2/4, 3/4와 4/4, 5/4, 6/8, 3/8박자에 대한 설명이 있다. 각 박자에 맞는 박자 짓기를 하여보며 박자표에 알맞게 마디줄을 그린 후, 리듬에 알맞게 손뼉 치기를 해 본다.

#### <선율>

- 교재 4권 모두 전체적으로 선생님의 피아노 선율을 잘 듣고 □안에 알맞은 음을 적어 보도록 한다. 또한 선율을 듣고 반주가 같으면 같은 그림에, 다르면 다른 그림에 동그라미 하도록 하며 선율을 듣고 맞는 선율에 동그라미 하도록 하고 있다.

#### <화음>

- 2권부터 화음이 학습되고 처음부터 사장조와 바장조의 3화음이 각 화음마다 건반에 표시하도록 하고 있으며 바장조의 펼친 화음을 듣고 구별하도록

하고 있다.



<그림 3> 2권, p.45

- 3권에서 라장조의 원리나 라장조의 음계 설명은 전혀 없으며 I, IV, V, V<sub>7</sub> 을 듣고서 화음에 해당하는 음을 건반에 표시하는 것이다.
- 다장조와 가단조의 차이와 바장조와 라단조의 다른 점을 선율로써 들어보고 그 선율의 화음이 장조이면 해에, 단조이면 달에 동그라미 하도록 한다.

#### <빠르기>

- 빠르기에 있어서도 모데라토(Moderato)와 안단티노(Andantino), 알레그레토(Allegretto)를 구별하는데 빠르기 이름의 뜻보다도 아이들에게 같은 선율을 다른 템포로 들려주면서 빠르기가 같은지, 다른지를 구분 지어 같은 그림에는 같은 빠르기를, 서로 다른 그림에는 다른 빠르기를 들려줌으로써 맞는 그림에 동그라미 할 수 있도록 한다.

#### <음정구분>

- 2도~8도까지를 서로 섞어서 한마디 다음에 나올 음정을 찾고 몇 도인지 적도록 한다.
- 5도 음정과 2도 음정의 간격에서는 음정 차의 폭이 크고 작음이 확연히 드러나기 때문에 5도 음정인지 2도 음정인지를 피아노로 구분하며 각 음정의 가

락화음과 화성화음이 어떻게 들리는지 소리를 구분 지을 수 있도록 하였다.



<그림 4> 1권, p.44

- 건반에 주어진 ★음에서 '몇 도를 표시하라'는 제시에 따라 위 또는 아래 음을 동그라미 하도록 한다.

## 2) 『알프레드』

존 듀이(John Dewey)에게 교육학사 받은 레스코(V. Lethco) 박사는 피아노 교육에 근대 교육학의 이론을 접근시켜 교본을 아동심리학적 고찰을 바탕으로 편찬했다. 그러한 이유로 교사는 학생들로 하여금 능동적인 역할과 참여를 하기 위한 진심 어린 칭찬과 학습의 융통성을 이 교본은 강조하고 있다.<sup>32)</sup>

이 교재는 원제가 “크리팅 뮤직 앳더 피아노(Creating Music At The Piano)”이고 1981년 New York의 Alfred출판사에 의해 처음 발간되기 시작했고 파머(W. A. Palmer)가 편곡을 담당하고 레스코(Amanda Vick Letho)가 음색이나 페달링(Pedaling), 어컴퍼니먼트(Accompainment : 반주), 핑거링(Fingering : 운지법) 등을 담당하였고, 저자가 여러 명인 관계로 출판사의 이름을 따서 알프레즈 베이직

32) 윤금혜, “피아노 기초 교재연구” (석사학위 논문, 성신여자 대학교 교육대학원, 1994), p.28.

피아노 라이브러리(Alfred's Basic Piano Library : 알프레드 기초 피아노 교본)라고 교본의 이름을 붙였다.<sup>33)</sup>

이 교본의 특징은 각각의 전문영역에서 자신의 전문분야를 맡아서 만들어져 학습내용이나 모든 설명들이 자세히 제시되어 있다는 것이다. 교재들이 전문가별로 각각 만들어진데 반하여 그 교재들의 연계성이 부족하여 다소 단절된 듯한 단점들을 보이고 있다.

이 교재 중에서 알프레드 예비과정 『색칠하며 배우는 듣기 공부』를 분석한다.

#### <셈여림>

- 강약을 구별하는데 있어서 p-mf, mf-f, f-p를 학습한다. 큰소리와 작은 소리를 확연히 구분하도록 하며 가락을 듣고 크레센도, 데크레센도를 표시하도록 한다.

#### <음의 고저>

- 높은음자리표와 낮은음자리표에서의 '도레미파솔'을 인식하여 소리구별을 할 수 있도록 하며 그림과 연관을 지어 학습할 수 있게 하였다.

#### <음악적 기초이론>

- 4분 음표와 2분 음표, 온음표, 점2분 음표가 나오며 각 음표마다 그에 맞는 색을 칠하면 하나의 그림이 완성되며 교사의 손뾰치기를 통해 4분 음표와 2분음표의 차이점을 확실히 알게 되고 구분하게 된다.

---

33) 서명희, "Alfred's Basic Library에 관한 연구" (석사학위논문, 연세대학교 교육대학원 1993), p.10.

- B권에서 쉼표에 대해서 공부를 하게 되며 4분 쉼표, 2분 쉼표, 온쉼표가 나오게 되며 그림에서 각 쉼표를 찾아 색칠하도록 한다. 또한 C권에서 8분 음표와 8분 쉼표를 나와 개념과 기호를 익힌다.

#### <리듬>

- 위의 음표들이 나열되어 있으며 선생님은 손뼉치기로 쳐주고 익혀 그려 넣어 보도록 한다.
- 각 박자에 해당하는 리듬패턴 두 개 중에 손뼉 치는 소리에 맞는 패턴을 옮겨 적어보기 등이 있다.
- 빈칸에 빠진 리듬을 적는 것인데 빠진 리듬을 두 가지 보기로 주어지고 그 중에서 맞는 것을 고르도록 한다. 급수가 올라갈수록 리듬을 그려 넣는 난이도가 높아지고 있다.

#### <음의 진행구별>

- 올라가는 소리와 내려가는 소리 구분도 비행기가 올라가는지, 내려가는가에 표시를 하고 난 후 오선상에 나타나는 음표들의 음 높이를 학습할 수 있도록 하여 자연스럽게 음의 진행을 알 수 있도록 하고 있다.
- 선생님이 '중양도' 자리에서 위나 아래로 오르내리는 세음을 들려주면 듣고 맞는 곳에 동그라미 하도록 한다.



<그림 5> B급, p.18

<박자>

- 4/4박자를 따로 학습하는 것이 아니라 여러 형태의 리듬을 학습하면서 박자를 앞에 제시하여 주고 있다.

<선율>

- 가락을 듣고 스타카토와 레가토의 선율을 구별하고, 페르마타(♯)를 인식하고 그것들이 들리는 선율에 표시해 보도록 한다.

<화음>

- 3, 4, 5도의 화성적 화음이 혼합되어 학습되며 화음 소리를 듣고 맞는 것을 찾도록 한다.

<빠르기>

- 템포 기호는 알레그로와 모데라토, 아다지오 속도를 구분한다. 이것 또한 빠르기와 보통 빠르기를 구분하는데 있어서 정확한 속도의 연주를 필요로 한다.

<음정>

- B급 과정에서부터 학습되어지며 2, 3, 4, 5도 음정의 상행, 하행을 건반으로 구별하기가 나오며 직접 음의 계이름을 적어보도록 한다. 또한 3도 음정은 직접 오선에서 상행, 하행을 찾아 볼 수 있다.
- 2도, 3도로 된 가락음정과 화성음정을 익히며 2, 3도의 음정차이로 위, 아래로 움직임을 오선에서 찾아보도록 한다. 또한 흰건반에서만 음정 학습이 이루어지고 있다.



<그림 6> B급, p.9

3) 『베스틴』

「베스틴」 교본은 뮤직 스루 더 피아노 (Music through the piano)를 좀더 발전시켜 1976년 미국의 출판사에 의해 발행되었으며 저자는 제임스 베스틴(James Bastien)과 그의 아내 제인 베스틴(Jane Bastien)이다. 이들 부부는 세계 각 국에서 피아노 교수법을 강의하고 있고 베스틴 교본은 이미 여러 나라의 언어로 번역되어 피아노 교재로 많이 쓰이고 있다.

이 교재의 특징은 피아노를 처음 시작할 때, 초보적인 단계에서부터 피아노의 조성에 관한 것을 알게 해줌으로써 초견과 전조실력을 자연스럽게 키워주고자 하는데 있다. 또한 학생들이 처음부터 건반 전체를 파악할 수 있도록 검은 건반

도 자연스럽게 치도록 하며 처음부터 기본적인 리듬패턴, 음계, 음정, 기본용어도 배울 수 있도록 되어 있다.<sup>34)</sup>

가장 특이하다고 볼 수 있는 것은 창작 학습을 중요시하고 있기 때문에 그 창작학습을 시킬 수 있는 교사의 자질에 대한 필요성을 가지며, 유아들의 지적이고 창조적인 호기심을 개발시켜줄 수 있는 교사들의 자질을 강조하고 있다.

여기서 분석하고자 하는 『새로운 꼬마 피아니스트 듣기와 청음교본』은 A급-D급까지 있으며 나이는 4살 이상의 어린이를 위한 청음교재이다. 이 교재는 피아노 교재 등 레슨교재와 병행하도록 되어있기 때문에 체계적으로 청음 훈련을 학습할 수 있다.

<셈여림>

- 크고 작은 소리의 구분에 있어서 큰 소리를 피아노 소리로, 작은 소리를 보석 상자 모양으로 나타내어 소리에 맞게 표시하도록 하며 음의 오르막과 내리막을 소리로 구분할 수 있다.



<그림 7> A급, p.29

34) 윤금혜, “피아노 기초 교재 연구” (성신여자대학교 교육대학원 석사학위논문, 1994), p.20.

### <음의 고저>

- 두개의 검은건반을 높은 음이나 아주 낮은 음을 들려 준 후 그것에 맞는 동물에 색칠을 하도록 하거나中间的 검은건반을 선생님이 눌러주면 아이들이 그 건반을 찾도록 하는 방법을 사용하였다. 그림과 연관지어 학습을 하지만 2, 3권에서만 학습을 하므로 학습의 체계성이 부족하다.

### <음악적 기초이론>

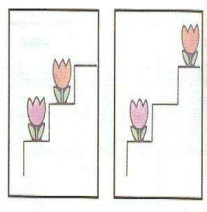
- 8분 음표, 4분 음표, 2분 음표, 온음표, 점2분 음표가 나오며 따라서 그려보는 방법과, 리듬에 맞는 것을 학생이 직접 그려보는 것이다. 또한 플래시 카드 게임을 통해서 학생이 맞출 리듬을 직접 찾아보게 한다든지, 선생님이 한마디의 리듬을 손뼉 쳐주면 그 리듬을 따라서 치고 건반으로 응용해 보도록 하였다.
- 특이한 점은 8분 음표, 4분 음표, 2분 음표, 온음표, 4분 쉼표, 2분 쉼표, 온 쉼표가 나오며 같은 길이의 음표와 쉼표를 줄로 연결하도록 하고 있다. 또한 한 박자에 해당하는 음표나 쉼표는 1이라고 쓰인 사람에게, 2박자의 음표나 쉼표는 2라고 쓰인 사람에게, 4박자에 해당하는 음표나 쉼표는 4라고 쓰인 사람에게 줄을 잇도록 하는 게임을 함으로써 흥미 유발을 한다.
- B급에서는 음 이름을 순서대로 채워 넣는 방법을 제시하고 있으며, 자리표 익히기에 따라 높은음자리표와 낮은음자리표를 학습한다.
- 단조를 학습하며 올림표와 내림표를 익히도록 한다.

### <리듬>

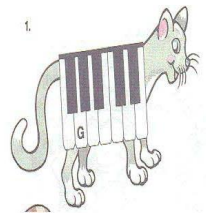
- 리듬을 받아 적을 때도 여러 리듬을 섞는 것 보다 한 리듬을 반복해서 들려주게 하였고 아이들이 음의 수를 잘 적고 그에 맞는 기둥을 그리도록 하였다. 또한 같은 리듬을 쳐주고 같은 그림에 색칠을 한다든지, 아니면 다른 리듬을 쳐주고 다른 그림에 색칠을 하는 방법을 제시하여 학생들이 리듬 구별을 확실히 하는 데 도움을 주고 있다.
- 특이한 점은 4분 음표, 2분 음표, 온음표를 보여주며 음을 제시하여 주고 자신만의 리듬을 통해 음악을 만드는 창작이 있다. 그리고 제목도 붙이고 연주해 보는 리듬 학습이다.

### <음의 진행구별>

- 위의 썸여림에 피아노와 보석상자를 구별하는데 있어서 리듬의 진행 방향을 묻는 질문은 당김음에 익숙지 않은 유아들이 리듬을 구별하여 음의 방향을 구별하기에는 어려울 듯 하다.
- 차례가기와 뛰어가기의 구별을 위한 방법을 제시한다.- 두음과 세 음으로 나누어서 한다.



<그림 8> B급, p.12



<그림 9> B급, p.26

- ‘차례가기’와 ‘뛰어가기’의 단어를 제시함과 동시에 한음은 주어지고 단어에 맞는 나머지 한음을 쓰도록 하는 방법을 통해 차례가기와 뛰어가기를 이해시키는 방법과 ‘차례가기’에 해당하는 그림, ‘뛰어가기’에 해당하는 각각의 그림을 보고 맞추는 방법을 B급에서는 병행하고 있다. 또한 근음에서 뛰어올라가기 등을 이용한 학습을 하므로 화음도 종합적으로 공부할 수 있도록 한다.

#### <박자>

- C급에서 처음 학습하며 두 마디의 리듬을 보여주고 그것에 알맞은 박자세기를 써보도록 한다. 시계 그림 속의 알맞은 박자표와 리듬을 줄로 연결한다. - 2/4, 4/4박자가 언급된다.
- D급에서 4/4박자와 6/8박자를 악보의 기본으로 나타내고 있다. 4/4박자 안에서 다음 박자수에 맞는 쥐를 찾아 색칠 해보도록 한다. 예를 들어 한 박자는 고동색, 두 박자는 검은색 등으로 표현한다.

#### <선율>

- 이음줄과 붙임줄을 학습하는데 있어서 ‘이것은 붙임줄이고 이것은 이음줄이다’라고 가르치기보다 그림에 나와 있는 것을 보고 ‘누르고 기다리고 있을까요?, 아니면 다시 칠까?’로 발문하면서 선율을 가르칠 수 있도록 하고 있다. 한 프레이즈의 두 마디를 들려주고 첫 번째 선율과 두 번째 선율이 같으면 같은 그림에, 다르면 다른 그림에 동그라미 하도록 한다.
- 선율을 듣고 멜로디를 받아 적는 학습도 한다.

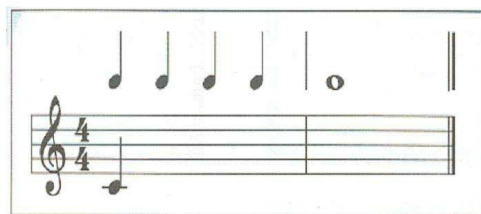
<화음>

- C화음과 G화음의 I, IV, V의 화음을 익혀 가는데 있어서 '뛰어가기'의 한 음씩 뛰어간다는 것을 원리를 통해 알도록 한다.
- F장조의 I, V<sub>7</sub>화음을 제시하며 이 두 화음의 소리가 다르다는 것도 익힐 수 있고 음악 끝의 화음 진행을 알 수 있다.
- V<sub>7</sub>에서는 한음의 차례가기가 포함된다는 것을 인지할 수 있으며 이것을 통해 차례가기와 뛰어가기가 모두 혼합되어 있어서 반복 학습이 가능하다.

<음정>

- 전체적으로 2, 3, 4, 5도의 음정을 익히도록 하며 위로 가는 음정과 아래로 가는 음정을 학습한다.
- '재미있는 음정연필' 놀이를 통해서 연필 안의 음정이 2도이면 2도의 2nds(2도)가 그려져 있는 필통을 찾거나, 3도이면 3rds(3도)가 그려져 있는 필통을 찾는 게임 활동이 있다.

선생님이 첫 음을 들려주고 그 다음에는 아이들이 리듬을 구별하고 2도, 3도 아니면 같은 음인지를 구별하여 오선에 멜로디를 받아 적도록 한다



<그림 10> D급, p.32

#### 4) 지도안 분석

##### <셈여림>

- 큰 소리와 작은 소리를 일상 생활에서 들리는 음을 통하여 소리내어 보도 록 하며 음악 소리를 듣고 알아맞히도록 하는 학습을 한다.
- 포르테(f)와 피아노(p)를 학습하고 노래를 부르면서 센 소리와 여린 소리를 익히며, 친구들과 목소리로 소리를 내면서 소리를 구분하도록 한다. 또한 악기로 교사가 들려주면 그림을 보고 맞추도록 하고 있다.

##### <음의 고저>

- 흔히 유아가 많이 듣고 있는 엄마, 아빠 목소리를 흉내내어 높고 낮음을 알 도록 하며 주변의 높고 낮음에 대해서 익힌 후에 음의 높고 낮음을 악기로 도 배울 수 있도록 하였다. 또한 신체 표현을 통해 높고 낮음을 유아가 몸 으로 앉거나 일어남으로써 표현해 보도록 한다.
- 노래 안에 '점점 높게', '점점 낮게'를 넣어 부르면서 풍선으로 표현해 한다.

##### <음악적 기초이론>

- 기차와 고무줄을 사용하여 길고 짧은 것에 대해서 익힌 후 음에서도 긴소 리와 짧은 소리가 있다는 것을 학습하도록 유도한다.
- 유아들은 동물의 소리에도 민감하기 때문에 동물 소리에서도 길고 짧은 소 리를 찾아보도록 하며 손뼉으로 과일 이름과 동물 소리를 내면서 쳐보도록 한다.

- 8분 음표, 4분 음표, 2분 음표, 점2분 음표, 온음표를 학습하며 과일 그림을 이용하여 배우게 되며 그 음표를 직접 그려본다.
- 온음표에서는 특이하게 '쿵- 짹짹'이라는 언어소리를 통해 4박자라는 개념을 심어주도록 한다.

#### <리듬>

- 위의 음표들을 배우면서 손뼉으로 그의 리듬을 쳐보도록 한다.
- 위의 음표들이 섞인 리듬카드를 보면서 소리내어 손뼉을 쳐보도록 한다.

#### <음의 진행구별>

- 그림카드를 보여주면서 토끼가 어떻게 움직이는지 설명한다. 또한 피아노와 핸드벨, 실로폰으로 차례가기, 뛰어가기, 반복하기를 듣고 구별하도록 한다.
- 계단과 건반 모형에서 직접 몸으로 움직여 보면서 차례가기와 뛰어가기, 반복하기가 무엇인지 체험해 본다.
- 악기의 음의 진행 소리를 듣고 유아가 직접 알아맞히도록 한다. 동물소리도 학습하면서 쉽게 익힌다.

#### <박자>

- 2/4, 3/4, 4/4박자를 학습하게 되며 이 박자를 학습하는데 있어서는 위의 음표들을 중심으로 해서 리듬카드를 갖고 수업을 하거나 또는 전지에 박자표를 적어서 설명하면서 익히도록 하였다. 그러므로 음표들의 박수를 세어서 알아가도록 한다.

### <선율>

- 두 선율을 듣고 선율이 같은지 다른지를 학습한다. 여기서 두 동물 소리를 듣고 맞추거나 피아노, 실로폰, 리코더의 선율을 듣고 맞는 그림에 동그라미 한다. 또한 유아들이 직접 얼굴로 두 선율이 같으면 웃는 얼굴을, 두 선율이 다르면 찡그린 얼굴을 표현해 보기도 한다.

### <화음>

- 멜로디언으로 화음을 연주해보고 I, IV, V를 학습하며 학습하는데 있어서 화음에 대한 동화를 들려준다. '화음 삼형제' 노래를 부르면서 화음에 대해 친숙해지도록 하였다.

### <음의 빠르기>

- 알레그로와 안단테를 배우게 되며 카드를 보면서 그에 맞는 소리를 듣고 직접 소리내어 보도록 한다.
- '산토끼'를 빠르게 불러보고 그 노래에 '거북이'로 바꾸어서 느리게 부르면서 빠르기를 익혀본다. 유아들의 흥미를 위해 색종이로 토끼와 거북이를 접는 학습도 한다.

### <음정>

- 2, 3, 4, 5, 8도를 음의 높낮이 구별에서 배우게 되며 두 마디의 악보를 보고 음을 익히고 틀린 음을 찾아내도록 한다. 음을 익히는데 있어서는 오선에 가온도-높은 도까지 그려서 알도록 한다.

<음색>

- 폐품을 이용하여 마라카스와 빨대를 이용한 펜플룻을 만들어 보고 연주한다.
- 음악동화를 보고 악기 소리를 들으며 악기의 음색을 탐지한다.

5) 하이비스, 알프레드, 베스틴 교재와 지도안 분석의 비교

본 연구에서 쓰인 지도안은 『하이비스』, 『알프레드』, 『베스틴』의 장점들을 골라서 내용을 구성하였다. 이에 본 연구의 지도안도 구성요소별로 내용을 비교해 보았다.

(1) 내용요소 비교	알프레드	베스틴	지도안
<p>&lt;표 1&gt; 하이비스, 알프레드, 베스틴 교재와 지도안의 센여림과 음색</p> <p>· 주의에서 흔히 들을 수 있는 소리를 듣고 크고 작음을 구별하며, 센 소리(f)와 여린 소리(p)를 구분한다.</p> <p>· 크레센도와 데크레센도 학습 및 악센트를 3권에서 학습한다.</p>	<p>알프레드, 베스틴 교재와 지도안의</p> <p>· 강약을 p-mf, mf-f로 학습하며 B급에서 크레센도와 데크레센도를 학습한다.</p>	<p>· 소리의 구분을 그림을 통해서 크고 작음을 인지할 수 있으며 B급부터는 센여림이 언급되지 않는다.</p>	<p>· 일상생활에서의 소리로 크고 작음을 익히며 포르테(f)와 피아노(p)로 센 소리와 여린 소리를 학습한다.</p>
<p>음색</p>	<p>피아노로만 학습한다. 음색에 대한 언급은 없다.</p>		<p>여러 악기 소리를 들으며 소리탐색을 하고 악기연주를 하여 본다. 또한 폐품을 이용하여 악기도 만들어 본다.</p>

<표 2> 하이비스, 알프레드, 베스틴 교재와 지도안의 음의 진행구별

	하이비스	알프레드	베스틴	지도안
음의 진행구별	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 1권에서 차례가기, 건너뛰기, 같은 음치기를 통해 음정을 익히도록 하고 있다. 피아노 선율을 듣고 두 마디씩 들려주면 차례가기인지 건너뛰기인지를 구분하는 방법이다.</li> <li>· 3권에서 주위 소리를 듣고 반복되는 소리를 인지한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 올라가는 소리와 내려가는 소리를 그림을 통해 학습하여 구별한다.</li> <li>· ‘도의 자리’에서 오르내리는 음을 구별하여 동그라미 한다.</li> <li>· C, D급에서는 학습하지 않는다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 사물이 오르내리는 것을 통해 음이 올라가고 내려가는 것과 차례가기와, 뛰어가기를 그림으로 학습한다.</li> <li>· C, D급에서는 학습하지 않는다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 그림카드를 보면서 차례가기, 뛰어가기, 반복하기를 이해하여 학습하며 악기소리로 음의 진행구별을 알도록 한다.</li> <li>· 발견만을 통해 직접 경험하여 본다.</li> </ul>

<표 3> 하이비스, 알프레드, 베스틴 교재와 지도안의 음의 고저

	하이비스	알프레드	베스틴	지도안
음의 고저	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 1권에서 피아노 소리를 듣고 음이 높은지 낮은지를 구분하도록 하였다.</li> <li>· 2, 3권에서는 언급을 하지 않으며 4권에서 높은음자리와 낮은음자리의 소리를 듣고 구별하도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 하이비스와 같이 높은음자리와 낮은음자리에 있는 ‘도레미파솔’을 듣고 음의 높낮이를 학습한다.</li> <li>· 높낮이에 따른 소리를 듣고 그림에 동그라미 하도록 하며, B급부터는 언급되지 않는다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 그림을 통해서 높고 낮은 음을 들려주고 소리에 해당하는 그림에 동그라미 한다.</li> <li>· B급까지 학습하며 그 후에는 언급되지 않는다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 높고 낮은 것에 대한 개념을 설명하고 주변에 높은 것과 낮은 것에 대해 알도록 한다.</li> <li>· 아빠, 엄마의 목소리를 통한 음의 낮고 높음과 높고 낮음에 관한 동요를 부르도록 한다.</li> </ul>

<표 4> 하이비스, 알프레드, 베스틴 교재와 지도안의 음정

	하이비스	알프레드	베스틴	지도안
음정	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 1권에서 2도와 5도 음정의 차이를 안다.</li> <li>· 2권에서 6도 음정을 익혀나가고 5도와 6도와의 화성 음정을 맞춰보도록 하고 있다.</li> <li>· 3권에서 7도와 8도 음정을 구별할 수 있도록 음을 보여주고 들으며 맞추도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· B, C, D급에서 2, 3, 4, 5도 음정의 상행, 하행을 건반으로 구별하기가 나오며 직접 음의 게이름을 적어 보도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· C급에서 전체적으로 2, 3, 4, 5도의 음정을 익히도록 하고 있다.</li> <li>· 선생님이 첫 음을 들려주고 그 다음은 아이들이 리듬을 구별하고 2도, 3도 또는 같은 음인지를 구별하여 오선에 멜로디를 받아 적도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 2, 3, 4, 5, 8도를 음의 높낮이 구별에서 배우며 그것을 통해 음의 간격을 익힌다.</li> <li>· 두 마디의 악보를 보고 음을 익히고 틀린 음을 찾아내도록 한다.</li> </ul>

<표 5> 하이비스, 알프레드, 베스틴 교재와 지도안의 선율

	하이비스	알프레드	베스틴	지도안
선율	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 2권에서 선생님의 피아노 선율을 듣고 맞는 선율을 고르도록 한다.</li> <li>· 레가토, 스타카토를 응용해서 한 마디 안에 들어갈 선율을 찾도록 하고 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· B급에서 가락을 듣고 스타카토와 레가토의 선율을 구별한다.</li> <li>· C급에서 페르마타를 인식하고 표시해 보도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· B급에서 두 마디를 들려주고 첫 번째 선율과 두 번째 선율이 같으면 같은 그림에, 다르면 다른 그림에 동그라미 하도록 한다.</li> <li>· C급에서 붙임줄과 이음줄을 배운다.</li> <li>· 멜로디 듣고 오선에 받아 적어보기를 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 두 동물 소리를 듣고 같은 소리인지 알아맞히는 것과 한 악기로 선율을 듣고 같은지 다른지를 느낄 수 있는지 학습한다.</li> </ul>

<표 6> 하이비스, 알프레드, 베스틴 교재와 지도안의 화음

	하이비스	알프레드	베스틴	지도안
화음	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 2권에서 다장조, 사장조, 바장조의 3 화음이 나온다.</li> <li>· 3권에서 다장조와 가단조의 차이와 바장조와 라단조의 다른 점을 소리와 3화음 및 V<sub>7</sub>도 익힌다.</li> <li>· 4권에서 펼친 화음을 공부하며, 바장조와 라장조의 음계를 오선 위에 그려보도록 하고 있고 3화음을 듣고 건반에서 찾아보도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· A, B, D급에서 언급되지 않으며 C급에서 3, 4, 5도의 화성적 화음이 혼합되어 보이며 소리를 듣고 맞는 것을 찾는다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· B급에서 C화음과 G화음의 I, IV, V의 화음을 익히며, F장조의 I, V<sub>7</sub>화음을 제시하며 음악 끝의 화음 진행을 알 수 있도록 한다.</li> <li>· D급에서 D(라)조 위치와 화음에서 D(라)장조와 d(라)단조의 화음을 들으면서 장조와 단조의 느낌을 배워가도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 멜로디언으로 화음을 연주해보고 I, IV, V를 학습 익힌다.</li> <li>· 화음에 대한 동화를 창작하여 들려준다. ‘화음 삼형제’ 노래를 부르면서 화음에 대해 익숙하도록 학습한다.</li> </ul>

<표 7> 하이비스, 알프레드, 베스틴 교재와 지도안의 빠르기

	하이비스	알프레드	베스틴	지도안
빠르기	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 모데라토, 안단테, 안단티노, 알레그레토를 구별하여 같은 선율을 다른 템포로 들려주면서 빠르기가 같고 다름을 구분한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· D급에서 템포 기호는 알레그로와 모데라토, 아다지오 속도를 구분한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 빠르기에 대한 언급은 없다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 알레그로와 안단테를 학습하고 토끼와 거북이가 빠르고 느린 것을 인지하여 색종이로 접어 보는 종이접기 시간도 있다.</li> </ul>

<표 8> 하이비스, 알프레드, 베스틴 교재와 지도안의 박자

	하이비스	알프레드	베스틴	지도안
박자	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 2/4, 3/4와 4/4, 5/4박자에 대한 설명과 박자 짓기를 한다.</li> <li>· 박자표 자리에 리듬에 맞는 박자를 넣도록 한다.</li> <li>· 3권에서 6/8박자가 제시되며 4권에서 3/8박자에 대한 강약약과 손뼉 치기가 처음 언급된다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· A급에서는 박자를 학습하지 않으며 B급에서 4/4박자를 따로 학습하는 것이 아니라 여러 형태의 리듬을 학습하면서 박자를 앞에 제시하여 주고 있다.</li> <li>· C, D급에서 2/4, 3/4, 4/4를 구별한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· A, B급에는 언급되지 않으며 C급에서 두 마디의 리듬을 보여주고 그것에 알맞은 박자세기를 써보도록 한다. 시계 그림 속의 알맞은 박자표와 줄로 연결한다. 2/4, 4/4박자가 언급된다.</li> <li>· D급에서 4/4박자와 6/8박자를 학습한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 2/4, 3/4, 4/4박자를 학습하게 되며 음악적 기초이론에서 학습한 음표들을 중심으로 리듬카드를 갖고 수업을 한다.</li> <li>· 박자표를 칠판에 적어서 설명하면서 익히도록 하였다.</li> </ul>

<표 9> 하이비스, 알프레드, 베스틴 교재와 지도안의 음악적 기초이론

	하이비스	알프레드	베스틴	지도안
음악적 기초이론	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 8분 음표, 4분 음표, 4분 쉼표, 2분 쉼표, 2분 음표, 점2분 쉼표, 온음표, 온쉼표에 대해 학습하며 직접 그려보도록 한다.</li> <li>· 4권에서 16분 음표, 점 8분 음표가 제시되며 가사를 넣어서 학습하도록 한다.</li> <li>· 온음과 반음을 학습한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· A권에서 4분 음표와 2분 음표, 온음표, 점2분 음표가 나오며 음표 색깔을 통해 익히도록 한다.</li> <li>· B급에서는 4분 쉼표, 2분 쉼표, 온쉼표가 제시된다.</li> <li>· 8분 음표와 8분 쉼표 구별 및 8분 음표의 여러 모양도 익힌다. 반음과 온음을 학습한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 8분 음표, 4분 음표, 2분 음표, 온음표, 점2분 음표가 직접 리듬에 맞추어 그려본다. 언급되며 방법과 플래시 카드 게임을 통해서 학생이 맞출 리듬을 찾도록 한다. 올림표와 내림표도 학습한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 8분 음표, 4분 음표, 2분 음표, 점 2분 음표, 온음표를 학습하며 과일 그림을 이용하여 배우게 되며 그 음표를 직접 그려본다.</li> <li>· 긴소리와 짧은 소리에 대해 기차와 고무줄을 이용하여 이해하고 음표를 통해 알도록 한다.</li> </ul>

<표 10> 하이비스, 알프레드, 베스틴 교재와 지도안의 리듬

	하이비스	알프레드	베스틴	지도안
리듬	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 리듬 익히기에서는 선생님이 손뼉치기로 리듬을 들려주고 같은 리듬이면 같은 그림에, 다른 리듬이면 다른 그림에 동그라미 하도록 하여 쉽게 구분한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 손뼉치기를 하고 맞는 리듬 패턴에 동그라미 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 리듬을 받아 적기에서 여러 리듬을 섞는 것이 아니라 한 리듬을 반복해서 들려주며 유아들이 음의 수를 잘 접고 그에 맞는 기둥을 그리도록 하였다.</li> <li>· 창작학습을 할 수 있도록 자신만의 리듬을 통해 곡을 만들 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 8분 음표, 4분 음표, 2분 음표, 점 2분 음표, 온음표를 학습하여 손뼉치고 리듬을 따라 불러본다.</li> </ul>

## 2. 실험연구

본 연구는 유아기의 특성을 고려하여 유아기들의 음악적 잠재력을 길러줄 수 있는 청음수업 방안을 모색하고 실험하여서 보다 효과적인 청음능력의 향상을 위한 교육 방법을 제시하는데 목적이 있다.

### 1) 연구대상

인천광역시 간석동의 L 유치원의 기린반에 재원중인 아동 32명을 대상으로 실

시하였다.

## 2) 연구기간

본 연구는 2003년 8월 19일에 본인이 직접 작성한 사전검사지를 이용하여 사전검사를 실시하였고, 2003년 8월 21부터 10월 5까지 본 연구자가 고안한 지도안을 토대로 교육을 실시하여 2003년 10월 30일에는 직접 작성한 사후검사지로 사후검사를 시행하여 결과를 비교해 보았다.

## 3) 연구절차

본 연구에서는 유아기의 특성을 고려하고 유아기들의 음악적 잠재력을 길러줄 수 있는 방안을 모색하고 실험하여서 보다 효과적인 청음능력의 향상을 위한 방법을 지도안을 통해 연구하고자 한다.

첫째, 본 연구는 만 5, 6세의 남·여 유아 32명만을 대상으로 한다.

단체학습으로 청음의 사전·사후 검사지를 작성하여, 사전검사지로 사전 검사를 40분 동안 실시하고 15차시에 걸친 지도안의 수업을 통해 사후검사지로 검사로 40분간 실시하였다.

둘째, 여러 가지 청음지도 방법론 및 청음교재로 많이 사용되는 『알프레드』와 『베스틴』, 『하이비스』 교재만을 토대로 유아기에 적합한 교육안이 되도록 지도안 작성 시에 참고로 한다.

셋째, 『베스틴』의 “꼬마 피아니스트 듣기와 창작공부 1, 2, 3권”과 의 『알프

레드』 “색칠하며 배우는 듣기공부” 예비과정 A, B, C, D권, 그리고 하이비스 1, 2, 3, 4권을 가지고 교재의 학습내용을 분석하였다.

넷째, 실험연구에서 쓰인 지도안은 음악의 요소 중 리듬, 음의 고저, 가락, 셈여림, 음악적 기초이론, 선율, 음색, 음정, 빠르기, 화음, 박자, 음의 진행구별만을 제시하였다. 또한 15차시 지도안 작성을 통하여 단계별로 실시하며 마지막 시간에는 복습을 전체적으로 하였다.

지도안에 쓰인 음표는 8분 음표, 4분 음표, 2분 음표, 점2분 음표, 온음표이 기본적인 리듬과 주요 3화음을 사용하며, 그림모형카드(동물모형, 건반모형, 리듬모형 등)를 제작하여 사용하며, 탬버린, 트라이앵글, 피아노, 핸드벨, 리코더, 멜로디언 등의 악기를 사용한다.

다섯째, 유아들이 음을 적거나 받아쓰는 것이 어려우므로 수업의 내용에 대한 이해 정도를 그림 색칠이나 동그라미 표시, 신체활동, 그림모형카드, 건반모형 활용을 통해 수업한다.

여섯째, 실험은 두 달여 기간동안으로 하며, 수업시간은 일주일에 주 2 회로 약 20분~25분 정도로 적용하였다.

일곱째, 그 학급의 선생님과 사전검사전의 아이들의 음악적 실력이 어느 정도인지 파악해(아마데우스를 아이들이 다 배우고 있는 것<sup>35)</sup>을 전제로 함)보고 그에 어느 정도 맞는 검사지를 적용하였다.

여덟째, 사전사후 검사문항 15문항으로 셈여림, 리듬, 박자, 선율 구분하기, 음정, 음색, 빠르기, 화음, 음악적 기초이론, 음의 고저 등을 검사하고 한 문항당 3점씩으로 점수를 매겼으며 위의 결과를 도출하기 위하여 통계분석 SPSS

---

35) 유치원 학습과정 중 일주일에 한번 아마데우스 학습 시간이 있다.

WINDOWS 10.0과 Two-Way ANOVA를 사용하였다.

#### 4) 연구도구

L유치원에서 남·여 32명의 만 5, 6세 학생들을 대상으로 하여 청음능력의 향상도를 알아보기 위하여 사전검사지로 검사를 한 후에 지도안 수업 후 검사지인 사후 검사지로 검사하여 개인의 향상도를 측정하도록 하였다. 유아가 직접 사용한 사전 사후 검사지는 < 부록2 >에 수록되어 있다.

##### (1) 사전검사

본 연구를 위해 L유치원에서 기린반 원생 32명을 대상으로 본인이 작성한 사전검사지로 15문항을 40분간 검사를 실시하였다. 아동이 직접 사용한 사전·사후 검사지는 < 부록2 >에 수록되어 있다.

검사지의 내용을 살펴보면 평가요소별 문항을 나누었으며 평가요소는 음악시간의 즐거움 판단, 악기를 다뤄본 경험의 유무, 셈여림 검사, 음의 고저 검사, 음악의 기초 이론 검사, 리듬 검사, 음색 검사, 음의 진행구별 검사, 박자검사, 선율구분검사, 화음구분, 빠르기구분 검사로 나누어 검사지를 작성하였다.

음악시간의 즐거움 판단과 악기를 다뤄본 경험의 유무는 현재 유아들이 음악시간에 대한 생각이 어떤지 알아보고 악기를 다룬 경험에 따라서 음악에 대해 어느 정도의 수준인지 알아볼 수 있도록 하였다. 셈여림에서는 큰소리와 작은 소리를 구분할 수 있도록 하며, 음의 높고 낮음, 기초적인 음표의 박자수와 그에 따른 2/4, 3/4박자의 구분, 들려주는 리듬의 구분, 악기 소리의 탐색 등을 감지할 수 있는지에 대해 검사지를 만들었다.

<표 11> 사전검사지 요소별 평가내용

평가요소	평가내용	평가요소	평가내용
음악시간의 즐거움판단	음악시간에 노래, 악기 연주가 재미있는가	음의 진행구별하기	소리를 듣고 음이 올라가는지 내려가는지 구분할 수 있는가
악기를 다뤄 본 경험의 유무	이전이나 현재, 악기를 다룬 적이 있거나 또는 다루고 있는가	박자검사	들려주는 리듬을 듣고 알맞은 박자 가려내기
셈여림 검사	간단한 그림을 보고 셈여림을 파악할 수 있는가	선율구분 검사	들려주는 음을 잘 듣고 선율의 소리를 구분할 수 있는가
음악의 고저 검사	피아노 소리를 듣고 음의 높고, 낮음을 가릴 수 있는가	화음구분검사	들려주는 3화음을 듣고 그 화음을 가려낼 수 있는가
음악적 기초이론 검사	8분 음표, 4분 음표, 2분 음표, 점2분 음표, 온음표를 가려낼 수 있는가	빠르기 구분검사	소리를 듣고 음악이 빠른지, 느린지를 구분할 수 있는가
리듬검사	들려주는 소리에 맞는 리듬을 가릴 수 있는가	음정구분검사	악보에 표시된 음의 연주시에 틀린 음을 찾아내기
음색검사	소리를 듣고 악기를 맞출 수 있는가		

## (2) 학습지도안 내용과 실시

음악교육에서 유아교육은 시기적으로 볼 때 아주 중요한 위치에 있다. 음악적 형성을 좌우하는 시기이기 때문이다. 이에 유아기의 청각적 능력의 향상을 위한 보다 체계적인 지도 방법으로 유아들을 교육시킴으로 효과적인 청음교육의 향상을 보이게 될 것이다.

이에 본 지도안은 실험연구에서 쓰인 지도안은 음악의 요소 중 리듬, 음고, 셈여림, 음색, 빠르기, 음정, 음의 진행 구별, 음악적 기초이론, 선율, 화음, 박자 등으로 나누어 제시하였다. 또한 15회 정도의 지도안 작성을 통하여 차시별 단계로 실시한다.

이렇게 15차시로 나누어 단계별로 실시한 까닭은 유아들이 듣기놀이를 하는데 있어서 처음부터 단계별로 쉽게 알아듣고 익혀나가도록 하기 위함이다. 그러므로 지도안의 차시를 영역별로 분류하여 보자면 처음에는 셈여림과 음의 고저로 시작하여 음의 기초를 익힌 후 음의 진행구별과 리듬과 박자구별을 통한 박의 개념과 리듬을 학습한다. 마지막에는 그것을 바탕으로 하여 소리를 탐지할 수 있도록 선율, 화음, 빠르기, 음색, 음정으로 나누었다. 이것을 1, 2차시는 셈여림, 3~7, 11, 14차시는 음정, 8~10, 13차시는 리듬, 12차시는 화음으로 구분할 수 있으며 또한 표현에 셈여림과 화음 음색이 포함되며 음정과 리듬의 세 분류로 크게 나눌 수 있다.

<표 12> 수업영역

영역 \ 구분	개념 구분	차시 구분
표현	셈여림	1, 2차시
	화음	12차시
	음색	15차시
음정	음정	3~7, 11, 14차시
음색	리듬	8~10, 13차시

또한 차시별로 수업을 한 이유는 처음 음을 접하고 듣는데 있어서 셈여림과 음의 고저를 제시하여 단순한 음을 알아맞히는 것이 아니라 소리를 들을 수 있는 것부터 시작하는 것이다. 셈여림을 구분과 음의 높낮이 구별하여 생활 속에서 음들을 통해 소리를 유심히 듣고 가려낼 수 있도록 하는 훈련의 단계이다. 그러므로 1차시에서 4차시까지의 지도안이 해당된다.

이러한 단계를 거쳐 중반에서는 소리를 차분히 들을 수 있도록 훈련을 하는 것과 동시에 음의 진행방향을 알고 익히도록 하며 리듬과 박자를 익혀서 신체로 표현할 수 있고 음악을 듣고 부르며 리듬감을 학습하도록 한다. 5차시에서 10차시까지의 지도안이 해당된다.

수업의 마지막에 해당하는 것에는 초·중반에서 박자와 리듬을 익히고 음들이 어떻게 들리는지 파악을 했으므로 그것을 토대로 음을 차례로 쌓으면 화음이라는 것이 학습되며 소리를 구별할 수 있고, 노래를 부르고 들으면서 음의 빠르기를 지각하며 학습하도록 했다. 마지막 단계에서는 중반부에서 익힌 음을 응용하여 음정을 알아 내보도록 하는 수업과 여러 악기의 소리를 탐색함으로써 연주 및 소리구분을 확실히 할 수 있도록 하였다. 11차시에서 15차시까지에 해당되며 여러 가지 음악적 요소 중 음색의 탐색이 가장 나중에 이뤄져야 할 것이라는 생각에 마지막 부분에 넣었다. 지도안은 각 차시마다 학습활동과 수업의 정리 및 다음 수업의 예고로 보여주었다.

지도안에 쓰인 음표는 8분 음표, 4분 음표, 2분 음표, 점2분 음표, 온음표이 기본적인 리듬과 주요 3화음을 사용하며, 그림모형카드(동물모형 등)와 탬버린, 트라이앵글, 피아노, 핸드벨, 멜로디언 등의 악기를 사용한다.

선생님과 학생이 모든 수업을 함께 하며 게임으로 익히도록 하였다. 차시마다 앞에서 제시한 영역별로 수업을 하도록 하였으며 앞 차시를 복습하도록 제시하였다. 리듬이나 그림 학습을 통하여 유아들에게 흥미로운 방법으로 음악을 학습하도록 하였다. 또한 청음지도 방법에서 습득해야할 각 차시별 목표와 수업내용, 특이사항을 간략하게 알아보고 1차 수업지도안을 제시하도록 한다. 나머지는 <부록 1>로 첨부하였다.

① 각 차시별 수업목표 및 내용

<표 13> 각 차시별 수업목표와 내용

각 차시	수업목표	내용
1차시	셈여림 구분하기-큰소리와 작은 소리	생활 속에서 들리는 소리들이 큰소리인지, 작은 소리 인지를 구분하여 본다.
2차시	셈여림 구분하기-센 소리와 여린 소리	셈여림에도 센 소리와 여린 소리로 구분 지을 수 있는데 보통 유아들은 큰소리와 작은 소리를 쉽게 구분 하는데 반해 센 소리와 여린 소리를 잘 구분하지 못 한다. 이에 목소리를 통해 센 소리, 여린 소리를 구분 할 수 있도록 한다.
3차시	음의 높낮이 구별하기-음의 높고 낮음	주변에서 높고 낮은 것을 찾아보고 음의 높고 낮음을 익혀보도록 한다. 피아노와 핸드벨로 익혀보고 신체로 높고 낮음을 표현하여 본다.
4차시	음의 높낮이 구별하기-2~5도 음정의 음의 간격을 들으며 높고 낮음을 구별 하기	8도 음정은 같은 음정끼리의 높고 낮음이 있다는 것을 토대로 핸드벨 소리를 통해서 2도, 3도, 4도, 5도 간격별로 소리의 차이를 느껴볼 수 있도록 한다.
5차시	음의 진행 구별하기-올라가는 음과 내려가는 음 구별하기	올라가는 그림과 내려가는 그림을 보면서 올라가고 내려가는 것을 익히고 실로폰과 피아노 음을 들으면서 학습하도록 한다.
6차시	음의 진행 구별하기-차레로 가는 음과 뛰어가는 음 구별하기	차레로 가는 음과 뛰어가는 음도 있다는 것을 인지하며 차레로 줄서서 걷고, 뛰어보면서 신체표현을 한다. 그림카드를 보면서 악기소리를 들어본다.
7차시	음의 반복 구별하기-같은자리에서 같은 음의 반복 구별하기	새 소리와 돼지 소리가 반복해서 같은 소리를 낸다는 것을 인지시키며 같은 음을 반복하여 들려주고 제자리 걸기를 하여 반복됨을 학습하도록 한다.

각차시	수업목표	내용
8차시	리듬 구별하기-길고 짧은 음을 지각하여 1박과 2박의 리듬 이해하기	그림과 사물을 통해 긴 것과 짧은 것을 이해하고 1박과 2박의 차이점을 손뼉치기와 과일 의 개수로 알아보도록 한다.
9차시	리듬 구별하기-3박과 4박의 리듬 이해하기	8차시에서 긴 음과 짧은 음에 대한 이해를 바탕으로 3박과 4박의 리듬을 가려내도록 한다. 자동차 소리 '부우웅', '부우우웅'로 음의 구별과 신체표현으로 3박과 4박의 개념을 파악한다.
10차시	리듬과 박자를 구별하기-8분 음표 박자를 이해하고 리듬에 따른 박자 나누기	2분 음표, 4분 음표, 온음표, 8분 음표에 대한 박자를 알도록 하며 딸기-배 딸기-배의 그림카드와 박수치기로 리듬을 익히도록 한다.
11차시	두 선을 구분하기-음표를 보고 들으면서 선율을 구분하기	동물소리의 구분부터 시작하여 음표카드를 보여주면서 선율을 구분할 수 있도록 하며 단체로 멜로디언 연주를 통해 선율을 학습하도록 한다.
12차시	화음을 듣고 가려내기-주요3화음을 알고 들으며 구분하기	가락음정이 아닌 화성음정의 소리도 들어가면서 어떤 화음인지, 화음으로 나는 소리는 어떻게 들리는지 구분할 수 있도록 학습한다.
13차시	음의 빠르기 구분하기-음의 빠르고 느린 것 이해하기	음악을 듣고 음이 빠른지, 느린지를 구별할 수 있도록 하며 빠르고 느린 악상기호를 익힌다. 그리고 노래를 하면서 템포르 익히도록 한다.
14차시	음정구분하기-악보를 보고 음정 알기	악보를 보면서 음을 읽을 수 있도록 한다. 핸드벨을 통해서 음을 들려주고 악보와 다른 음을 찾아보도록 한다.
15차시	음색구분하기-악기들의 소리를 들으면서 소리 구분하기	소리에는 여러 가지가 있음을 이해하며 악기에는 어떤 소리를 가지고 있는지 악기의 소리를 동화로 듣고, 직접 연주하면서 소리를 구분할 수 있도록 한다.

② 각 차시별 수업의 특이사항

<표 14> 각 차시별 수업내용 중 특이사항

각 차시	특이사항
1차시	유아들이 단순히 음악공부를 한다는 생각을 하지 않도록 음악선생님과 같이 울동하고 음악을 듣고, 연주한다는 의미에서 선생님과 공부시간은 '듣기놀이'라고 한다. 생활 속에서 접할 수 있는 동물소리, 천둥소리를 그림과 소리로 들려주고 쉽게 구분하고 라디오를 크고, 작게 들려주면서 구분할 수 있도록 한다.
2차시	목소리로 센 소리와 작은 소리를 구분하도록 하며 두 명씩 f와 p를 익히고 이것을 멜로디 연주 시에 나왔을 때 표현해보도록 한다. 또한 두 명씩 짝을 지어 목소리로 세고 여린 소리를 목소리로 나타내면서 동료애를 느낄 수 있도록 하며, 큰북과 캐스터네츠로 직접 연주하면서 스스로 익히도록 한다.
3차시	신체표현을 통해서 아이들이 높고 낮음을 앗거나 일어서서 표현할 수 있도록 한다.
4차시	계단에서 직접 2, 3, 4, 5도 음정을 연주하면서 높고 낮음을 구별하도록 하며 계단에서 높아지면 음이 올라가고, 계단에서 낮아지면 낮은 소리가 난다는 것을 움직임으로써 알 수 있도록 하였다. 노랫말에도 '점점 높게, 점점 낮게'를 넣어 표현하여 높고 낮음을 인지하도록 한다.
5차시	그림카드로 토끼와 거북이의 움직임을 보여주고 음들도 이처럼 움직일 수 있다는 것을 알려주면서 수업을 시작한다. 유아들은 선생님이 직접 피아노와 실로폰을 연주하는 것을 듣는 것이 아니라 들으면서 건반의 움직임을 볼 수 있도록 한다.
6차시	신체표현을 통해서 걷고 뛰으로써 음의 진행을 구별하여 보며 그림카드를 통해서 음이 차례로 가는지 뛰어가는지를 구분한다.
7차시	6차시와 같이 신체표현을 통한 수업으로 직접 제자리 걸기를 하여 같은 자리에서 머물러 있음을 기억하여 음도 같은 자리에서 똑같은 소리를 낼 수 있음을 알도록 한다. 새소리의 반복소리가 피아노에서도 난다는 것을 인지한다.

각 차시	특이사항
8차시	유아들의 시각적 학습을 중시하여 과일과 동물의 음절을 이용한 카드놀이를 길고 짧음을 익힌다.
9차시	'콩-쨍쨍'의 신체표현을 통해서 4박의 개념을 확실히 이해시킨다.
10차시	원을 만들어 소고 소리에 맞춰서 소리 한번에 손뼉을 한번 치도록 하고, 그것을 익힌 후에 소고 소리 한번에 손뼉을 두 번 치도록 하여 8분 음표를 익힌다.
11차시	멜로디언 연주를 통해 '도레미파솔라시도', '도시라솔파미레도'를 연주하여 구별할 수 있도록 한다.
12차시	악보와 화음 그림카드를 제시하여 학습하며 '화음 삼형제'노래를 부르며 동화로 화음 삼형제에 대해 이야기해주면서 쉽게 받아들이도록 한다. 또한 오선에 삼화음을 붙여보도록 한다.
13차시	'산토끼' 노래를 부르고, 또 같은 노래에 거북이를 넣어 부름으로써 토끼와 거북이의 차이점을 익히며 알레그로(Allegro)와 안단테(Andante)의 템포 변화를 안다. 색종이로 토끼와 거북이를 접도록 하여 느리고 빠른 것을 익힌다.
14차시	유아들이 게이름으로 노래를 부르게 하고 오선에서 들려주는 음과 다른 음을 찾도록 하는데 선생님과의 수업뿐만 아니라 친구들끼리 짝지어서 맞춰보도록 한다.
15차시	폐품을 이용하여 악기를 만들어 연주할 수 있도록 하며 음악동화를 들려주면서 동화 속의 주인공들이 등장할 때마다 악기의 소리가 틀린 것을 인지하면서 동화를 보며 들을 수 있도록 한다.

### ③ 지도안의 예 제시

#### ★1차시 학습지도안

##### 1)셈여림 구분하기

학습목표 : 소리의 크기 구별하기

큰소리, 작은 소리 구별하기

교구 : 라디오, 리코더, 피아노, 그림차트

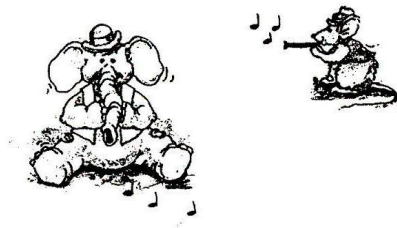
## 《학습활동》

1. 유아들을 둥그렇게 모여 앉도록 한다.
  2. 유아들에게 오늘 배울 활동이 소리를 들어보는 '듣기놀이'라고 설명을 한다.
  3. 크게 소리내는 것을 생각해보고 말해보세요.
    - 천둥
    - 자동차의 경적소리
    - 사람들이 소리치는 것 등
  4. 교사가 작은 소리로 말한다.
  5. 작은 소리를 내는 것은 어떤 것이 있는지 말해보세요.
    - 잔잔한 비                      · 쥐
    - 트라이앵글 소리 등
  6. 우리 다같이 손뼉을 쳐볼까요? 크게 3번, 작게 3번
  7. 크게 치는 것이 더 좋은지, 작게 치는 것이 더 좋은지 물어본다.
  8. 한 명의 유아에게 좋아하는 동시를 큰소리로 읽어보게 하고, 또 다른 한명의 유아에게 작은 소리로 읽어보게 한다. 그리고 유아들에게 작은 소리와 큰소리를 구별할 수 있는지 물어본다.
  9. 유아들을 모아놓고 라디오를 크게 틀어주고, 작게 틀어준다.

유아들은 크게 들려주면 귀를 막을 것이고, 작은 소리에 귀를 기울이게 된다. 그러므로 노래를 부를 때도 한 소절은 피아노 소리를 작게, 다음소절은 피아노로 작은 소리를 반복을 하면 유아들은 자연스럽게 크고, 작은 소리에 익숙해지면서 노래를 한다.
- '아기염소' 노래를 불러본다.

### 《수업의 정리》

우리는 항상 여러 가지 음악이나 소리를 듣고 있습니다. 소리에겐 크고 작은 소리가 있습니다. 선생님이 음악을 들려줄게요. 잘 듣고 큰소리가 날 때는 코끼리에 작은 소리가 날 때는 생쥐의 그림에 색칠해보세요.



<그림 11> 알프레드 A, p.5

### (3) 사후검사

지도안의 수업 후에 사후 검사지로 실시하였으며 평가요소는 사전검사와 같도록 하였으며 난이도는 유아들이 학습을 하고 난 다음의 검사이므로 사전검사보다 조금 높게 만들었다. 박자검사에서 3/4박자와 4/4박자의 구별을 하며, 음악적 기초이론 검사에서는 단순히 음표의 박을 아는 것과는 달리 음표와 음표를 더했을 때 박의 수를 알 수 있도록 하였다. 점수를 포함하지 않았지만 연구자와의 음악시간이 즐거웠는지도 알아볼 수 있도록 평가문항도 넣었다.

<표 15> 사후검사지 요소별 평가내용

평가요소	평가내용
음악시간의 즐거움판단	선생님과 듣기 놀이 시간이 재미있었는가
셈여림 검사	간단한 그림을 보고 셈여림을 파악할 수 있는가
음의 고저 검사	피아노 소리를 듣고 음의 높고, 낮음을 가릴 수 있는가
음악적 기초이론 검사	4분 음표 2개가 모여서 어떤 음을 형성하는가 음표를 통한 상호 연관성을 가릴 수 있는가
리듬검사	들려주는 소리에 맞는 리듬을 가릴 수 있는가

평가요소	평가내용
음색검사	음악소리를 듣고 악기를 맞출 있는가
음의 진행구별검사	소리를 듣고 음이 올라가는지 내려가는지, 건너뛰기를 구분할 수 있는가?
박자검사	들려주는 리듬을 듣고 알맞은 박자 가려내기
선율구분 검사	들려주는 음을 잘 듣고 선율의 소리를 구분할 수 있는가
화음구분검사	들려주는 3화음을 듣고 그 화음을 가려낼 수 있는가
빠르기 구분검사	소리를 듣고 음악이 빠른지, 느린지를 구분할 수 있는가
음정구분검사	악보에 표시된 음의 연주시에 틀린 음을 찾아내기

5) 연구분석 및 방법

본 실험결과로 얻어진 점수는 총 문항에 대한 만점을 45점으로 하고 맞는 문항에 대한 점수를 3점씩 계산하였다. 한 문항당 두 문제가 들어가 있는 것은 한 문제에 1.5점으로 처리하였다. 악기를 다뤄본 경험의 유무와 음악시간의 즐거움의 유무는 통계처리에서 제외 시켰다. 그 결과로 얻어진 사전·사후의 검사를 그 결과는 SPSS WINDOWS 10.0과 Two-Way ANOVA를 사용하여 분석하였다.

## IV. 연구 결과 및 해석

### 1. 학습결과 및 해석

본 연구결과의 분석 방법은 사전·사후 검사의 비교, 사전·사후검사와 성별의 상호작용 효과 및 상집단·하집단의 비교, 사전·사후 검사와 상집단·하집단의 상호작용 효과를 알아보기 위하여 Two-Way ANOVA분석을 실시하였다. 분석은 SPSS WINDOWS 10.0을 사용하였고 95%신뢰수준에서 분석하여 음악적 능력에 대한 결과를 나타내었다.

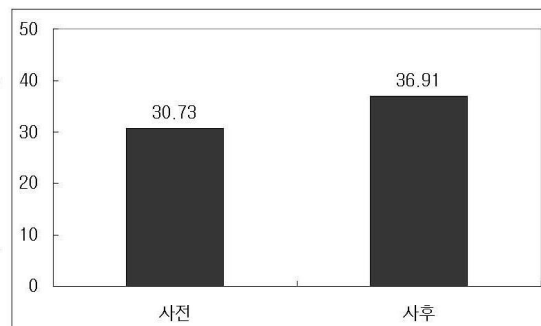
#### 1) 사전·사후 검사의 결과 비교

사전 검사에서 유아의 청음능력 평균점수는 30.73점이었으나 실험후인 사후 검사 점수는 36.91점으로 사전 검사에 비하여 사후 검사 결과 0.1%의 유의도 수준에서 음악 학습이 향상된 것으로 나타났다( $t=-5.278, p<.001$ ).

<표 16> 전체 청음능력 검사

사전검사		사후검사		t	p
M	SD	M	SD		
30.73	6.92	36.91	5.86	-5.278	.000***

\*\*\* $p<.001$



<그림 12> 전체 청음능력 검사

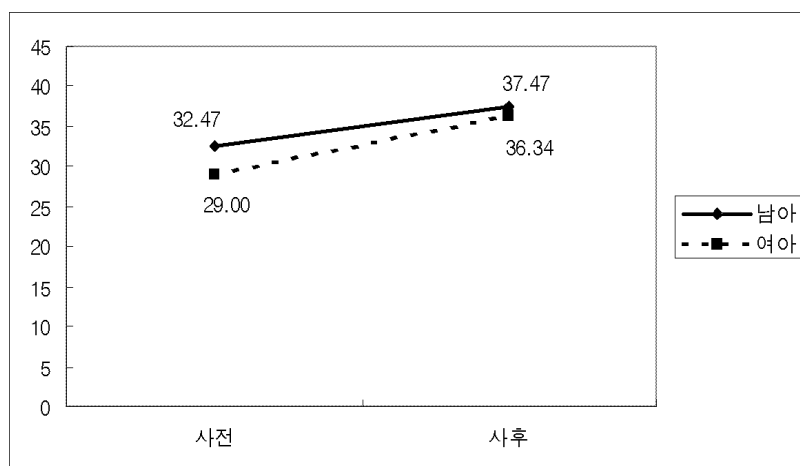
2) 청음능력 향상의 성별 비교

음악학습 후의 향상이 성별에 따라 다른 효과가 있는가를 알아보기 위하여 남아와 여아별로 사전검사와 사후 검사의 차이를 분석하였다. 그 결과 남자는 사전 검사(M=29.00)에 비하여 사후 검사(M=37.47)가 유의미하게 향상되었고 ( $t=-4.817, p<.001$ ), 여아 역시 사전 검사(M=32.47)에 비하여 사후 검사(M=36.34)가 유의미하게 향상되었다( $t=-2.843, p<.05$ ). 이를 통해 결과적으로 남아와 여아 모두 향상됨을 알 수 있었으며 남아가 여아보다 더 향상되었다.

<표 17> 성별에 따른 청음능력 검사 차이

성별	사전검사		사후검사		t	p
	M	SD	M	SD		
남아	29.00	4.34	37.47	6.29	-4.817	.000***
여아	32.47	8.59	36.34	5.54	-2.843	.012*

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



<그림 13> 성별에 따른 차이

3) 청음능력 향상의 상집단<sup>36)</sup> · 하집단<sup>37)</sup> 비교

음악 학습 후의 평균점으로 상집단과 하집단을 구분하며, 그렇게 구분한 상 · 하집단을 서로 비교하는 것과 사전검사와 사후검사의 결과가 상 · 하집단에 따라 어떠한 차이가 있는가를 알아보기 위하여 이원변량분석을 한 것이며 Two-Way ANOVA 분석방법을 사용하였다.

청음능력에 대한 학습의 결과, 사전 · 사후와 상 · 하집단 구분의 상호작용 효과가 있는 것으로 나타났다. 상호작용 효과를 살펴보기 위하여 아래 <그림 14>를 보면, 상집단은 사전검사와 사후 검사의 차이가 거의 없는 반면, 하집단은 사전 검사에 비하여 사후 검사 결과 청음능력이 크게 향상된 것으로 나타났다( $F=8.866, p<.01$ ). 즉, 상집단에 비하여 하집단이 더 뚜렷한 것으로 나타났다.

<표 18> 상 · 하집단의 청음능력에 대한 평균 및 표준편차

구 분	사전검사		사후검사		합계	
	M	SD	M	SD	M	SD
상집단	35.00	3.77	37.95	5.36	36.47	4.81
하집단	24.50	5.61	35.38	6.43	29.94	8.11
합계	30.73	6.92	36.91	5.86	33.82	7.08

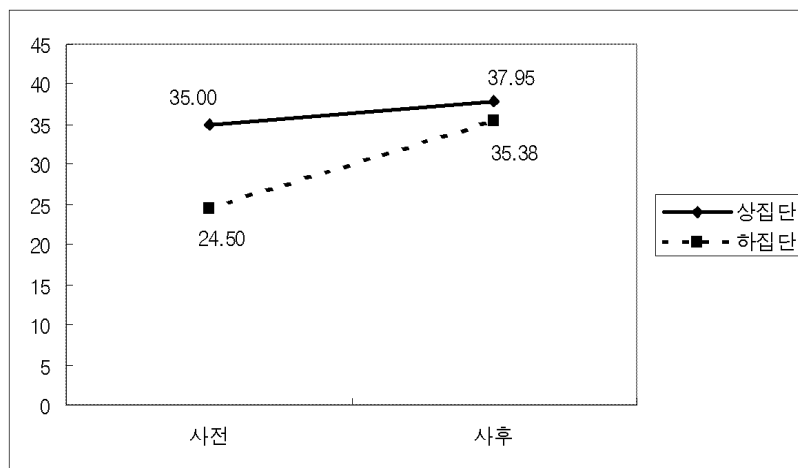
36) 사전검사의 청음능력 점수가 31점 이상의 집단을 상집단으로 구분하였다.

37) 사전검사의 청음능력 점수가 30점 이하의 집단을 하집단으로 구분하였다.

<표 19> 상·하집단의 청음능력에 대한 이원변량분석 결과

구분	SS	df	MS	F	p
사전·사후	738.390	1	738.390	26.924	.000***
상·하집단 구분	658.546	1	658.546	24.012	.000***
사전·사후 * 구분	243.140	1	243.140	8.866	.004**
합계	3156.684	63			

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



<그림 14> 청음능력에 대한 상호작용 효과

## 2. 차시별 유아의 반응

1차~15차시까지 수업의 분석과 유아들의 반응을 알아보았다. 15차시의 학습 지도안은 각 차시마다 학습활동과 수업의 정리로 나뉘었으며 활동 시에 나타난 아이들의 반응을 간략하게 서술하였다. 매 차시마다 복습활동이 있으며 수업의

정리에는 그 시간에(차시별 수업분) 배운 것을 다시 한번 상기할 수 있도록 함으로써 수업을 맺었다.

#### 1) 1차시 학습지도안

##### ① 셈여림 구분하기 - 큰소리와 작은 소리

###### 《학습활동》

사전검사 후에 듣기놀이라고 소개를 한 후 소리의 크기 구별을 하였다.

큰소리와 작은 소리를 구별하는데 있어서 우리가 살아가고 있는 생활 속에서 큰 소리를 내는 것과 작은 소리를 내는 것들이 어떤 것인지 물어보며 답하도록 하였고, 교사는 직접 그림을 보여주면서 동물이나 천둥이 어떤 소리를 내는지 CD로 소리를 들려주면 유아들은 직접 그 소리를 듣게 되고 큰소리와 작은 소리로 흉내내어 볼 수 있었다. 천둥소리가 나면 아이들은 무섭다거나 실제로 비가 오는 것 같다고 말을 하였다. 그림카드와 소리를 같이 나타내면 아이들은 곧바로 크고 작음을 구분할 수 있었으며 유아들이 눈과 귀를 집중하여 소리에 민감함을 보였다.

###### 《수업의 정리》

덩치가 큰 코끼리와 작은 생쥐가 그려진 학습지를 나누어주고 선생님은 큰북으로 교실 밖에서 들려주면 아이들은 맞는 그림에 동그라미를 하는 것이었는데 우리가 일상생활 속에서 큰소리와 작은 소리는 많이 접할 수 있어서 두 명의 아이들이 헛갈렸는지 오답을 체크했지만 나머지 유아들은 소리의 크고 작음을 쉽게 구분할 수 있었다. 두 명의 아이들은 점심시간에 따로 불러서 오늘 배운 것에 있어서 다시 이해가 되도록 하였다.

## 2) 2차시 학습지도안

### ② 셈여림 구분하기 - 센 소리와 여린 소리

#### 《학습활동》

수업시작 전에 전 시간에 배운 활동을 먼저 학습시켰으며 쥐와 고양이의 그림을 보여주었다. 단 고양이는 크게, 쥐는 작은 그림을 보여주고 크고 작은 소리로 소리를 내어 보도록 하면 유아들은 자연스럽게 큰소리와 작은 소리를 내었다.

2차시에서도 마찬가지로 셈여림 구분을 하였으며 여기에서는 센 소리와 여린 소리를 구분하도록 하였다. 센 소리를 교사가 직접 목소리를 화나서 나오는 말투로 소리냄으로써 아이들이 이해를 할 수 있도록 하며 여린 소리도 마찬가지로 목소리로서 나타내면서 f와 p를 모양을 보여주고 두 명씩 짝을 지어 표현하는 시간을 줌으로써 아이들이 자기들만의 표현을 즐길 수 있었다. 거의 남자 유아들은 소리를 크게 질러보고, 여자 유아들은 작게 소리내면서 세고, 여리게 말소리를 표현하는 모습이였다.

f를 포르테라고 가르쳐주기 전에 ‘와! 할아버지 지팡이다. 할아버지는 힘이 없어서 지팡이를 세게 짚고 다니셔야해요.’ 라고 하여서 아이들은 f만 보여주면 바로 ‘지팡이 포르테’ 라고 말은 하였다.

#### 《수업의 정리》

수업의 정리에서는 큰북과 캐스터네츠를 이용하여 아이들이 직접 악기를 두드려보고 그 소리를 감지함으로써 교사가 그 소리를 들려주니까 쉽게 체크를 할 수 있었다. - 정답인 악기에 동그라미를 한다거나, 그림에 색칠을 한다든지, 이름을 돋보이기 위해 별을 그린다든지 표기 방법이 다양했다.

### 3) 3차시 학습지도안

#### ③ 음의 높낮이 구별하기 - 음의 높고 낮음(8도 간격으로)

##### 《학습활동》

3차시에서는 전시간의 복습에서 직접 큰소리와 작은 소리가 어떻게 소리를 내는 것인지 선생님이 유도하여 소리내어 보도록 하였다. 큰소리는 어떻게 나타낼 수 있지? 해볼 수 있는 사람? 손들어보라고 하면 한 유아는 큰소리로 '쿵쿵쿵' 하거나 한 유아는 악기를 갖고 와서 '선생님 소리내 볼게요'라고 직접 소리도 내보였다.

유아들에게 직접적인 수업보다는 보고 들으면서 상기시키도록 하는 수업을 해야하므로 높고 낮은 것들에는 어떤 것들이 있는지 직접 우리 눈으로 볼 수 있는 것들을 말하면서 이해시켰다. 그렇듯이 음들에게도 높고 낮은 것이 있는데 어떻게 들리는지 들어보자고 수업을 유도하는 것이다.

음의 높고 낮음을 팔 동작으로 높고 낮게 표현해 보았을 때 - 음이 높을 때는 유아들이 대부분 팔을 번쩍 들고 몸을 뛰거나 하였고, 몸을 내려서 팔을 밑으로 내리거나 그 자리에서 가만히 차렷 자세로 나타내기도 하였다.

그리고 교사가 직접 아빠목소리, 엄마목소리로 소리내어 보았을 때 유아들은 웃으면서 듣고 사람마다 각자의 소리는 틀리다는 것도 알 수 있었으며 여기서 높고 낮음의 단순한 소리의 고저를 알게 했고, 옥타브의 높고 낮음으로 피아노로 8도의 옥타브로 높고 낮음을 들려주었을 때는 잘 알아듣지 못하였으며, 핸드벨로 옥타브로 소리를 들려주었을 때 더 이해력이 높았다.

##### 《수업의 정리》

유아들이 비행기는 높게 있고, 기차는 땅에서 다니는 것으로 낮게 있다는 것을 금방 인지하여 그림이 어떤 것을 나타내는지 이해력이 빨랐고, 음을 피아노로 높

은 음과 낮은 음을 같은 음으로 표현해주니 잘 표시하였다. 30명중에 28명이 정답을 맞추어 주었다.

#### 4) 4차시 학습지도안

④ 음의 높낮이 구별하기 - 음의 높고 낮음(2, 3, 4, 5도 간격 차례로 음 사이의 높낮음)

##### 《학습활동》

복습단계에서 '사랑의 인사' 곡을 첼로와 바이올린의 소리로 들려주면서 높음 소리와 낮은 소리를 구별할 수 있도록 하였으며 이때 먼저 음악이 같게 들리는지 다르게 들리는지 물어보았다. - 이에 대한 대답은 "똑같은 곡인 것 같아요"라고 대답한 아이들이 대부분이었지만 "틀리게 들려요"라는 유아도 몇 있었다. 이럴 때 교사는 "잘 들어보세요? 선생님이 음을 따라 해볼게요, 첫 번째와 두 번째 곡이 다른지 들어보세요."라고 하며 해보면 아이들도 같이 따라해 보게 되고 나중에 들리는 악기소리가 틀리다는 것을 알게 되며 그럼 악기는 어떤 것일까? 들이 틀리니까 소리가 다르겠죠? 라고 물었을 때 한 유아가 "첼로와 바이올린이에요."라고 말을 하였다. 이때 첼로와 바이올린 모습을 보여주었고 유아들은 "나 이 악기 알아, 배웠어요, 나 지금 배우고 있는데..." 이렇게 반응을 보였다.

각기 다른 악기들의 소리가 서로 다르다는 것도 같이 알 수가 있다. 또한 그 소리를 확연히 구분할 수 있었다.

4차시에서는 3차시에서 한 단계 높여서 같은 음정에서의 소리에서 5도 음정까지의 소리를 들으면서 음의 높낮이가 다름을 구별할 수 있도록 하였다. 계단모형에 두 명씩 서서 2, 3, 4, 5도를 만들어감으로써 그 음정사이에서 어떠한 소리가

나게 되는지 알 수 있었다. - 처음에 아이들이 계단에 서서 두 칸, 세 칸씩 건너서 놀이하는 게임으로만 알고 있다가 2칸씩 떨어지는 것과 3도씩 떨어지는 소리가 틀리다는 것을 알고 서로 서서 소리가 틀린지 확인하고자 하였다.

그러나 취학 전 아동들이기에 너무 자세히 음정에 대해 가르쳐주면 유아들의 혼동을 일으키게 되므로 음정에 따라 소리가 각각 다르다는 것을 각자가 느끼도록 하였다. 또한 노래를 부르면서 몸으로 높고 낮게 표현할수록 아이들이 쉽게 받아들인다.

#### 《수업의 정리》

이번에는 높고 낮은 소리를 5도 음정으로 핸드벨로 들려주었다. 그리고 그 소리 중에서 낮은 소리를 들려주었다. 아이들이 보지 않도록 하고 소리를 들려주었는데도 불구하고 27명이 학습지를 모두 맞추었다. 음의 높고 낮음에 대해 2차시를 수업하여서 그런지 확실히 구분을 할 수 있는 능력이 높은 것으로 보인다.

#### 5) 5차시 학습지도안

##### ⑤ 음의 진행을 구별하기 - 올라가는 음과 내려가는 음

#### 《학습활동》

복습 과정에서 2도, 3도 간격을 핸드벨 소리로 들려주고 음을 맞추도록 하는 수업도 하였을 때 의외로 '도레미파솔라시도'의 음을 잘 알고 있어서 쉽게 맞추었다. 그리고 발표력을 키워주도록 손들고 자발적으로 카드를 보고 소리를 내어 보도록 하였다. 이번엔 높은 소리와 낮은 소리를 남녀성악가의 목소리로 들려주고 상기시키도록 하여 목소리의 톤이 사람마다 다르다는 것을 확실히 알도록 하였다. - 기린반 선생님과 음악선생님이 목소리가 틀려서 여러분이 칠판 뒤에서

이야기하는 두 명의 선생님 중 누구의 목소리인지도 알아 맞추기도 하였다. 이에 유아들은 각자의 소리를 내면서 잠시 시끌벅적거리기도 했다.

5차시에서는 올라가는 음과 내려가는 음을 구분할 수 있어야 하는데 우선은 올라가는 것이 무엇인지, 내려가는 것이 무엇인지 생활 속의 것들에서 확인해 보고 확실히 구분할 수 있도록 해야했고, 핸드벨, 실로폰, 리코더, 피아노를 아이들이 보는 앞에서 음이 내려가는 것, 올라가는 것을 보여주면서 이해하도록 했다. 그 다음에 그것이 익숙해지면 안보이도록 하여 물어보는 방법으로 수업을 진행하였다.

#### 《수업의 정리》

수업의 정리에서 절반 이상이 오답을 나타내었는데 분석해 본 결과 각자의 자리에서 평가를 하지 않고 줄별로 나란히 앉아서 하여 한 명이 오답을 체크하면 그것을 그대로 보고 따라하다가 나타난 결과로 보인다. 그리하여 6차시에 다시 한번 올라가는 음과 내려가는 음을 같은 그림으로 보여주면서 상기하도록 하였다.

#### 6) 6차시 학습지도안

##### ⑥ 음의 진행을 구별하기 - 차례로 가는 음과 뛰어가는 음

#### 《학습활동》

복습단계에서 올라가는 음이면 자리에서 일어나고, 내려가는 음이면 가만히 앉아있도록 하는 것에서 유아들이 선생님의 말을 얼마만큼 잘 듣고 있는지도 알 수 있었다. 센 소리와 여린 소리는 아이들이 두 명씩 짝지어 사이에 금을 놓고 세고 여리게 밀치기를 하여 밀면서 소리를 내보도록 하는 게임도 하였을 때 몸으로 표현을 하면서 하는 것이 이해력이 빨랐다. - 남녀로 한 팀인 친구들은 남자유아들이 세게 밀치려고 했고, 여자들끼리 한 팀인 유아들은 서로 세게 밀고

이기려하다가 때리기까지 해서 기린반 선생님께 꾸중을 듣기도하고 게임에 있어서는 종종 서로 이기려는 것 때문에 벌칙이 가해지기도 했다.

5차시에서 배웠던 차례로 가는 음과 6차시에 새로 나오는 뛰어가는 음을 듣고 구별할 수 있도록 하는 수업에서 우리가 계단에서 걸기도 하지만 뛰는 것처럼 음들도 걷는 것도 있고 뛰는 것도 있다고 알려주면서 직접 한 명씩 걷기와 뛰기를 시켜보고 단체로 음악에 맞춰서 뛰어가기인지 차례로 가기인지에서 보도록 표현하였는데 한 명이 어디에서 있느냐에 따라 움직이는 경향이 있어서 몇 팀으로 나누어서 실시하였다.

#### 《수업의 정리》

실로폰 소리를 듣고 학습지를 나누어주어서 거북이와 토끼가 어떻게 움직여 가는지도 설명을 다 했지만 수업정리의 평가에서 30명 중에 17명의 정답률로 오답이 비교적 많았다. 실로폰 소리가 크게 들리지 않아서였을까, 피아노 소리보다는 구분이 정확하지 않아서였는지. 그래서 7차시의 수업안과 평가에서 같이 섞어서 다시 한번 6차시의 내용을 이해할 수 있도록 하였다. 이해력이 부족한 아이들은 옆의 친구를 보고 체크하는 경향이 있어서 정답이 없다고 말을 하면 아이들은 자신이 체크한 것이 정답이라고 믿고 소신껏 체크하였다.

#### 7) 7차시 학습지도안

##### ⑦ 음의 반복을 구별하기

#### 《학습활동》

복습시에 멜로디언으로 차례로 움직이는 것과 뛰어가는 음을 아이들이 보는 앞에서 연주하여 소리가 난다는 것을 알도록 하였다.

올라가는 음과 내려가는 음을 유아들이 직접 몸과 소리로 표현해 보고 피아노 소리에 맞춰서도 따라서 소리를 내어보면 단계별로 복습하는 가운데 자연스럽게 알 수 있게 되었다. - '도레미파솔라시도'를 소리내어본다든가 몸을 앉은 상태에서 점점 위로 올라가면서 내려오는 동작을 보이면 음이 낮고 높음을 옆의 친구들이 음으로 표현하였다.

음이 위로 올라가거나 아래로 움직이지 않고 같은 자리에서 같은 음을 낸다는 것을 이해하는 수업으로 우리가 가만히 서 있는 것과 제자리에서 '콩콩콩' 뛰는 것, 새가 ' 짹짹 짹' 같은 소리만 내는 것 등을 연상시키고 직접 표현해 봄으로써 음들이 규칙을 갖고 있다고 설명했다.

그림을 보면서 소리를 내어보고 직접 움직여 보고, '가나다라마바사' 단어로 차례가기, 뛰어가기, 같은 글자만 놓아보는 반복하기를 나타내어도 보았다. -ex) 가, 나, 다, 라 마 or 다, 가, 마, 라, or 다, 다, 다, 다.... 순서로 단어 놓아보기

#### 《수업의 정리》

6차시에 학습지의 결과가 낮았던 것을 바탕으로 7차 평가에서 반복해가기 차례로 가기, 뛰어가기를 다시 한번 익히도록 하였다. 하지만 유아들에게 세 개의 그림을 보여주어서 어려웠는지 32명중에 19명의 정답률만 나타내었다. 세 개의 답안지 옆에 뛰어가기, 차례가기, 반복가기를 써놓지 않고 설명만 하고 문제를 내어서 그런지 정답률이 낮은 것에 아쉬움이 남는다. 그리고 눈으로 보면서 직접 뿔 수 있는 발 건반을 사정상 사용하지 못하여 수업 후 평가시에 이해도가 조금 떨어졌다고 생각된다.

## 8) 8차시 학습지도안

### ⑧ 리듬을 구별하기

#### 《학습활동》

반복 학습시에 전시간에 배웠던 것의 내용을 직접 내보이지 않고 어떤 것들이 기억이 나는지 물어보고 직접 소리로 나타내어 보라고 하였다. - 갑자기 한 유아는 포르테 생각나요 포르테 세계, 한 명은 야옹 작게, 어흥 호랑이 소리는 크게요, 계단에 서서 음정놀이 했는데..., 이러한 반응을 보였다.

그리고 풍선을 이용하여 높고 낮음을 표현하였다. - 팀별로 '도레미파솔라시도'로 나누어서 그 계이름마다 실의 길이를 다르게 하여 교사가 계이름을 부를 때마다 풍선을 들어올리기를 하면 처음엔 천천히 할 때는 헛갈리지 않고 하다가 노래를 부르면서 하면 아이들이 헛갈려서 이랬다저랬다 하면서 서로 웃기도하고 재미있는 수업을 하였다.

길고 짧은 음을 지각하고 이에 1박과 2박의 리듬을 이해하는 수업에서 아이들은 아마데우스에서 배웠으므로 박자의 과일 표시를 이미 배웠던 과일로 표시하여 아이들에게 훨씬 이해하기 쉽고 따라하기 싶도록 하였다. 그리고 길고 짧은 음은 동물의 울음소리를 냄으로써 길고 짧은 음을 이해하며, 고무줄의 길이를 직접 눈으로 확인하여 어떤 것이 길고 짧은 것인지 물체로서도 아이들이 스스로 알 수 있었다.

#### 《수업의 정리》

캐스터네츠와 트라이앵글을 이용하여 길고 짧은 음을 구별하는 것에 있어서 유아들도 캐스터네츠는 딱 끊기는 소리, 트라이앵글은 여운이 남기 때문에 평가지에 바로 체크는 하였지만 두 문제 중에 두 문제 모두 맞춘 유아들도 있고, 한

문제만 맞춘 유아, 들 다 틀린 유아도 있었다. 평소 수업시간에 시큰둥하고 잘 알아듣지 못하는 아이들이 대부분 오답을 나타내었다. 그리고 교사가 ‘여러분들이 모두 정답이에요, 옆에 친구들 것은 보지 마세요, 잘 생각하고 답해요’라고 하였을 때 잠시 헛갈렸는지 평소 수업시간에 잘하던 유아가 정답에 동그라미를 쳤다가 오답으로 바꿔 놓기도 하였다.

#### 9) 9차시 학습지도안

##### ⑨ 리듬을 구별하기 - 길고 짧은 음 알고, 4분 음표와 2분 음표 구별하기

###### 《학습활동》

복습단계에서 길고 짧은 음을 4분 음표와 2분 음표로 상기시키면서 손뼉치기를 하였다. 그리고 유아들은 규칙이 있어야하기 때문에 열을 셀 동안 둥그런 원을 만들어서 몸 동작을 이용하여 차례로 걷기, 뛰기, 그 자리에 앉아 있도록 한다. 탬버린 소리로 규칙을 만들어서 교사의 말과 소리를 잘 구분하여 행동할 수 있는지를 알아 볼 수 있었다. - 물론 규칙을 만들어 따르도록 했지만 몇몇 이해력이 부족한 아이들은 틀리기도 하고 돌다가 마주치기도 하고 템포를 좀 빨리 하여 탬버린 소리를 들려주면 유아들이 잘 하다가도 복잡한 형태를 만들기도 했다.

8차시에서 아이들이 조금 헛갈린 부분을 9차시에서 다시 상기시켜 줌으로써 말로 하지 않아도 과일 그림만 보여주어도 손뼉치기로 나타낼 수 있었다. 하지만 음표를 그리는데 있어서 음표를 그리는 기초적인 설명을 했지만 기둥을 그리는데 있어서 왼쪽, 오른쪽을 헛갈려했다. 3박자와 4박자에서 3박자는 ‘부우웅’ 4박자는 ‘부우우웅’도 있다는 것과 ‘콩썹썹썹’ 울동과 리듬박으로 가르치며, 노래

를 부르고 악기를 연주해 봄으로써 아이들의 리듬감각은 손뼉을 '하나 둘 셋' 칠 때보다 빨리 익혔다. - 두 명씩 나와서 한 명은 트라이앵글로, 한 명은 캐스터네츠로 노래에 맞추어서 박자 맞춰 연주를 하면서 아이들은 틀려도 스스로 연주하면서 박자를 알아간다는 것에 매우 열심히 했다.

#### 《수업의 정리》

두 문제를 내었는데 과일 수에 따른 음표를 그리는데 있어서 복숭아 3개와 4개를 그려놓고 음표를 그리는데 있어서 2분 음표만 그려 넣는 아이들도 있었고, 점을 다른데다 찍는다거나, 기둥을 반대로 그린 유아들이 있었다. 또한 과일 옆에 과일 개수를 적은 유아도 있었다. 과일 4개에는 온음표를 거의 맞추어 주었는데 음표 중에 온음표가 이해하기가 제일 쉬웠던 것으로 보인다.

#### 10) 10차시 학습지도안

##### ⑩ 리듬과 박자를 구별하기 - 8분 음표와 리듬으로 나누기

#### 《학습활동》

전 시간 복습에서 발구르기와 손뼉치기로 음표의 박자수를 나타내어 보며 리듬감을 표시할 수 있었다. - 오른발부터 시작하자고 하였지만 유아들이 헛갈려해서 어느 발 먼저라도 가능하다고 하였더니 잘 따라했다.

한 유아가 선생님이 되어서 나머지 친구들한테 음표를 가리키며 물어볼 수 있다. 병원 놀이 하듯이 선생님과 학생 놀이를 하면서 음표를 익히게 되고 서로 선생님이 되어 보기도 하고 음표를 맞추면 선생님이 된 유아가 볼에 스티커를 붙여주기도 하였다.

핸드벨과 소고로 직접 차례가기와 뛰어가기, 반복하기를 내어 맞춰 보도록 하는

게임을 하면 아이들이 서로 자기가 하겠다고 나서고 스스로 알아갈 수 있었다.

8분 음표를 보고 박자를 구별할 수 있고, 리듬을 보면서 박자를 나눌 수 있는 수업에서 손뼉치기와 발구르기로 표현하는 것은 몸으로 표현하게 되니까 잘 따라했다. 8분 음표의 박 수를 사과 반으로 설명할 때 예를 들어 '동생과 사과를 반씩 나눠 먹었을 때 수진의 것이 8분 음표만큼의 박 수겠다. 그죠?'라고 설명을 하면 더욱 친근감 있게 집중하여 들음으로써 이해력이 빨랐다.

#### 《수업의 정리》

4/4나 3/4 등의 박자 표시를 잘 하지 못하므로 아이들에게 칠판에 써 주어서 그것을 보고 리듬카드에 있는 음표의 박 수를 세어서 직접 나와서 박자 스티커를 붙여 보도록 하였다. 그렇게 함으로써 아이들이 자기가 무엇을 알고, 모르는지 확실히 알게 되었다. - 4분 음표가 4개 모여서 4/4박자라는 것과 4분 음표가 3개 모여서 3/4라는 것을 교사가 같이 손뼉 치면서 과일을 그려주면 이해도가 빨랐다. 또한 틀렸다고 해서 무조건 틀렸다고만 하지말고 왜 이렇게 되었는지 과일수로 설명하면 금새 아이들이 정답으로 고치기도 했다.

#### 11) 11차시 학습지도안

##### ⑪ 두 선율을 구분하기

#### 《학습활동》

전시간의 복습 활동에서 음표를 그려주면서, 리듬카드를 보여주면서 몇 박자인지를 손뼉과 말로 표현하도록 하였을 때, 어떤 유아가 이해도가 낮은지 금방 알 수 있고, 표현과 말을 같이 하면 이해력이 높아진다.

체육활동처럼 매트에서 차례대로 굴러보기, 한 팀은 발 건반으로 뛰여보기, 같은 건반 반복해서 누르기를 하면 꼭 음악공부를 한다는 것이라 생각하지 않고 놀면서 즐기는 활동으로 지루함을 느끼지 않는다.

한 명의 유아에게 앞치마 음표를 만들어서 두 명의 유아가 나와서 선생님의 지시에 맞는 그림카드를 맞춰보는 게임을 하면 지시적인 수업보다 자발적으로 하려고 하는 수업진행이 이루어진다. - ex) 사과 반쪽에 해당하는 음표는 뭐였죠?, 바나나 4개에 해당하는 음표는? 박수를 3박자에 해당하게 쳐주고 맞춰보도록 하는 것이 있다.

음표를 보고 들으면서 같은 소리인지 다른 소리인지 구분하는 것은 그동안 해왔던 음들을 익히고 직접 멜로디언으로 연주도 해봄으로써 쉽게 알아 맞출 수 있었다. - 이해력이 느린 몇몇 아이들이 따라하기 힘들어했지만 대체적으로 멜로디언 연주는 만족스러웠다.

선율이라는 것에 대해 간단히 설명을 하여 수업을 진행해 나가며 처음부터 음악소리보다 동물 울음소리로 같은 것인지 다른 것인지를 쉽게 설명하였다.

#### 《수업의 정리》

리코더로 '도솔미도', '도솔미'를 들려주었더니, 대부분의 아이들이 정답을 표시하였다.

이번 11차시의 내용은 앞차시의 내용 (박자편)보다 쉽게 이해하는 모습들을 보였다.

여자 유아 중에 수업 중에 이해도가 낮은 두 명과 남자 유아 한 명은 계속 평가시마다 정답을 내지 못하고 우물쭈물하다가 결국엔 답을 체크하는 모습을 보였다.

## 12) 12차시 학습지도안

### ⑫ 화음을 듣고 가려내기 - 주요 3화음

#### 《학습활동》

전 차시의 복습편에서는 멜로디언으로 아이들이 ‘도레미파솔라시도’, ‘도시라솔파미레도’를 연주 할 수 있으므로 교사가 멜로디언으로 들려주면 금방 알아 맞췄다.

각 차시마다 노래를 부르는데 ‘미끄럼틀’ 노래 가사가 서로 다른 선율을 나타내는 곡이므로 유아들이 금방 상기시킬 수 있다. - 선생님이 먼저 들려주고 가사에 맞춰서 노래부르기를 하고 한 명씩 시켜보면서 이해력을 알아보았다.

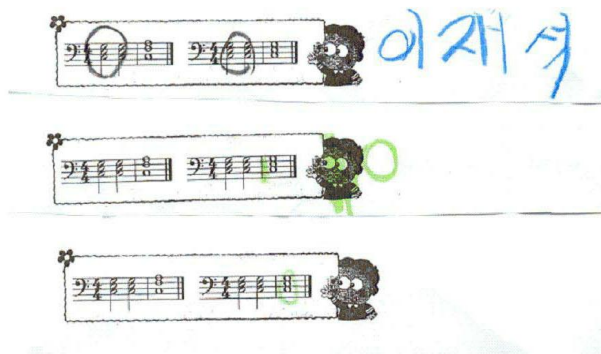
음표놀이에서는 각 분단별로 팀을 나누어서 음표주사위 놀이를 하였다. 각 박수만큼 스티커를 붙여서 협동심도 기를 수 있는 게임을 하는 것이었다. - 게임을 하면서 교사는 “이나영 하세요?” 그러면 그 유아는 던지고 유아들은 “무슨 음표에 몇 박자”라고 말을 하면서 익히게 되는 것이다.

12차시에서는 ‘도레미파솔라시도’에서 익힌 음들로 주요 3화음을 이해하고 화음을 듣고 가려내기이다. 여기서는 한편의 동화를 들려주었는데 처음에 화음에 대한 설명을 하고 화음에는 이러이러한 것들이 있다. 그리고 나서 이 ‘화음3형제’ 노래를 부르고 이 화음 3형제가 어떻게 살았는지 동화로 들려준다. 그리고 멜로디언으로 동화에 맞게 ‘도미솔’이라는 형은요....하면서 ‘도미솔’, ‘파라도’, ‘솔시레’ 이름이 나올 때마다 화음을 연주해봄으로 아이들이 집중하여 이해할 수 있도록 했다.

‘화음 삼형제’ 노래를 불러보아 화음이 어떤 것이 있는지 주요 3화음을 알도록 하였고, 화음의 소리는 어떻게 들리는지 끝날 때는 어떻게 들리는지 외우는 것이 아니라 정말 듣기 놀이를 하면서 익히도록 하였다.

### 《수업의 정리》

학습지를 나누어주고 설명을 하는데 있어서 첫 번째 문제는 같은 그림과 다른 그림을 그려놓고 찾는 것이어서 금방 잘 해결하였다. 두 번째 문제는 화음이 오선에 나타나 있으므로 유아들에게 화음이 어떤 것이 오선에 있는지 물어보고 답하여 두 마디에 다른 화음과 같은 화음이 있다는 것을 이해시킨 후에 화음을 들려주었다. 선생님의 세세한 설명에도 불구하고 32명 중 7명이 오답을 나타내었는데 그 중에서 어떤 아이는 같은 음만 쳐주었으므로 ①양쪽에 같은 음만 체크하기도하고, ②평소 이해력이 부족한 유아는 전혀 만것에(사람얼굴) 색칠을 해놓기도 하였다. 또 ③한 명의 유아는 평소에 잘 따라했는데 교사의 말을 잘못 알았는지 두 그림 중에 다른 화음이 보여서 그 부분만 체크를 한 것으로 보인다.



<그림 15> 그림 체크의 예

### 13) 13차시 학습지도안

#### ⑬ 음의 빠르기 구분하기 -빠르고 느림 (Allegro와 Andante)

#### 《학습활동》

복습활동에서는 직접 아이들이 멜로디언이나 피아노로 화음을 연주해 보도록 하며 '도레미파솔라시도' 팀을 나누어서 뛰어가기, 반복하기, 차례가기를 표현해

보았다. 음표를 안보이도록 가리고 하나씩 종이를 떼어내는 방법으로 복습을 하니 아이들은 호기심 반 기대 반으로 열심히 참여하게 되었다.

5명씩 짝을 지어서 한 팀으로 공이나 손뼉을 치며 놀다가 교사는 호루라기를 불고, 교사가 제시하는 활동을 몸으로 표현해보도록 한다. 예) 큰소리내기 - ‘야호’크게 지르기 ; 여기서 틀린 팀은 벌칙으로 그 날의 점심 도우미를 하였다.

음의 빠르기 구분을 하기 전에 빠른 동물과 느린 동물을 상기하여 ‘산토끼’ 동요에 맞추어 산토끼와 거북이를 바꿔 넣어서 불러보았다. 유아들이 자연적으로 ‘산토끼’를 부를 때는 빨리 부르더니 ‘거북이’로 부를 때는 천천히 불렀다. 그래서 “왜 너희들 느리게 부르니? 물어보니, 거북이는 느리니까요.”그러면서 아이들이 빠른 것과 느린 것을 확연히 구분할 수 있었으며 알레그로와 안단테와 관련된 빠른 친구와 느린 친구의 동화를 들려준다. 색종이로 거북이와 토끼를 접어본다. 그리고 단어가 아이들의 이름처럼 똑같은 이름으로 표현하니까 아이들이 쉽게 알아들었다. 그것을 음악으로 연결시켜서 익히도록 한다. 만들기도 해보는 거북이와 토끼를 접어면서 빠르고 느리게 노래부르는 것도 좋은 방법이었다. 유아들에게 무엇인가를 학습시켜야한다는 것보다 같이 만들고 놀면서 익히는 학습이 편하게 해 주었다.

복잡한 단어들은 최대한 쉽게 설명을 하며 눈으로 익히도록 한다. ‘절대로 외어야한다는 관념을 심어주어서는 안되며 이러한 것도 있다’ 라는 식의 수업을 해주어야 재밌게 받아들였다.

#### 《수업의 정리》

학습지에서 두 문제로 나누어서 손들고 대답을 하는 식으로 문제를 내어 보았다. 그림을 보면서 어느 사물과 동물이 빠르고 느린 것인지를 빨리 판단하여 쉽

게 잘 풀어주었다.

#### 14) 14차시 학습지도안

##### ⑭ 음정 구분하기

###### 《학습활동》

복습활동에서는 '즐거운 나의 집'을 빠르고 느리게 불러봄으로써 빠르고 느린 것의 차이를 상기시키도록 지도하였고, '어머님의 마음'을 세고, 여리게 불러보았다. 즉, 배운 이론들을 직접 노래에 넣어서 불러봄으로써 유아들에게 응용할 수 있는 것을 가르치고 배우게 되는 것이다.

음표를 복습할 때에는 '솜사탕' 노래에 음표에 대한 노랫말을 붙여서 같이 부르면서 음표를 그려보도록 했다.

(가사) 4분 음표는 어-똥게 어-똥게 생겼니? 검은 콩 위에 줄기가 똑바로 서있네.. 하하하하 4분 음표는 검정콩사나이... 호~호~호호 한~박자 사과가 하나야!!!

유아들에게 음표 그리기에서 머리에 기둥을 위로 그릴 때는 오른쪽에서 그려야한다고 설명해도 몇몇은 꼭 가운데나 왼쪽에다 그리곤 하였다.

앞에 복습처럼 원을 만들어서 음악에 맞춰 춤을 추다가 선생님의 언어 지시에 따라서 뛰어가기, 제자리에서 반복하기 등을 몸으로 표현해 본다.

14차시에서는 기린반 아이들이 아는 동요 중에서 '즐거운 나의 집'의 계이름을 알고 있다. 그래서 전지에 악보를 그리고 틀린 음을 그려 넣어서 아이들이 계이름을 부를 때 다르다는 것을 알고 멜로디언으로 연주해보면서 음정을 구분할 수 있었다.

그리고 두 명씩 짝을 지어서 음정을 맞출 수 있는지 알아맞히는 게임도 멜로디언으로 할 수 있도록 하였다. - 똑똑한 친구들은 스스로 알아서 잘 맞추고 멜로디언으로 붙였지만 부족한 아이들은 각자가 무슨 음을 붙고 있는지도 모르기도 하였다.

#### 《수업의 정리》

음정을 잘 들어서 체크하는 것에 있어서 너무 뛰어 있는 음들은 유아들이 듣기에 너무 난해하기 때문에 차례로 가기와 반복하기가 섞여 있도록 하여서 두마디로 문제를 내었다. 반복하는 부분에서 다른 음을 들려주었는데 아이들이 오선에 '도레미파솔라시도'를 그릴 수 있기 때문인지 잘 맞추어 주었다.

#### 15) 15차시 학습지도안

##### ⑮ 음색 구분하기

#### 《학습활동》

복습시에 플룻 소리로 들려주면서 악기의 소리를 탐색하는 시간이라고 이번 시간의 배울 것을 알려주었다.

플룻 소리로 음을 들려주고 처음의 소리와 나중의 소리가 같은지 다른지 알아맞히기를 하였다. 교사가 활동을 주도하였지만 아이들도 많이 참여하는 수업방식으로 복습시에도 아이들의 참여도를 높였다. 음표와 세계 여리게에 대한 것을 잊지 않도록 가로세로 퍼즐을 이용하여서 맞춰보기를 하였더니 퀴즈를 맞춘다는 것에 일시적인 지시적 수업보다 참여도가 높았다. 그리고 가로세로를 헛갈려함으로 아이들이 정답을 맞추면 교사가 정답을 썼다. 유아들은 '우아 퀴즈다'라고 하면서 좋아했다.

음색 구분의 수업에서 복습시에 플룻 소리를 들려주었을 때 말했듯이 악기에는 여러 가지가 있고 그 악기들이 어떤 것이 있는지 물어보면 아이들은 아는 악기들을 말했다. 그 악기를 이름만 물어보지 말고 어떻게 생겼는지, 또한 어떻게 소리가 나는지도 같이 물어보면 여러 대답이 나왔다. 예)줄을 손으로 그어요, 손을 막아서 불어요, 등등

직접 종이컵과 빨대로 마라카스와 펜플룻을 만들어보고 소리내어 보면서 노래에 맞추어 리듬을 맞추어보면 신나게 연주놀이를 할 수 있었다. 또한 손으로 바닥을 쳐 보기도하고 손등에 입으로 불어보기도 하였다. 소리는 다양하다는 것을 감지하게 된다.

음악에서 유아들이 아는 악기들이 어떻게 들리는지 직접적인 악기들의 소리를 '늑대와 피터'의 음악동화로 애니메이션을 보여주면서 음악을 들려주면 동화를 보면서 소리도 듣고 일석이조의 효과를 나타내었다.

“동화에서 주인공들이 어떤 악기로 표현했었지? 물으면 아이들은 금방 대답을 하였다. 또한 지금 나오는 악기는 주인공중에 누구를 표현하였었지? 음....선생님은 아는데... 기억나는 친구 말해볼까?” 하면, 아이들은 너도나도 손을 들고 말하려고 하였다.

교사는 마지막에 높고 낮은음은 악기마다 틀렸죠? 물으면서 우리 주변의 모든 것들이 소리를 낼 수 있다는 것을 알 수 있게 된다.

#### 《수업의 정리》

악기 그림을 보여주고 악기 이름들을 물어보면서 마지막으로 선생님이 들려주는 소리가 어떤 악기의 소리인지 맞추라고 하였을 때 장구의 북편, 채편 소리를 들려주면서 잘 들어보라고 분명히 선생님이 들려주는 소리가 다르게 들려요, 번

갈아 가면서 들리는 소리가 틀리네요. 어떤 악기일까요? 라고 주의해서 듣도록 하였다. 어떤 유아는 소고에 동그라미를 치기도 하고 두 번의 소리가 들리니 두 악기에 동그라미를 표시하기도 하였다.

## V. 결론 및 요약

### 1. 요약 및 결론

유아기 때의 청음교육을 중요시하여 연구자는 유아를 대상으로 하여 음악적 잠재력을 길러 줄 수 있는 방안을 모색하고 실험하여서 보다 효과적인 청음교육의 청음능력의 향상을 위한 교육방법을 제시하는 데 목적을 두고 있다.

본론에서는 첫 번째로 『하이비스』, 『알프레드』, 『베스틴』 교재의 구성 내용을 참고로 하여 지도안의 작성하였다. 두 번째로 위의 지도안을 중심으로 사전·사후 검사지를 개발하였다. 세 번째로 L유치원의 유아 32명을 대상으로 사전 검사지로 유아들의 청음능력을 검사하고 연구자가 개발한 지도안을 통해 15차시로 지도한 후 사후검사지로 성취도를 검사하였다.

성취도의 전체적인 검사결과를 살펴보면

첫째, 사전 검사에서 유아의 청음능력 점수는 30.73점이었으나 15차시의 수업을 통한 결과의 사후 검사 점수는 36.91점으로 사전 검사에 비하여 사후 검사 결과 6.18점 높게 청음능력이 향상된 것으로 나타났다( $t=-5.278, p<.001$ ). 이로써 유아도 청음능력이 향상될 수 있다는 것을 알 수 있었다.

둘째, 남아는 사전 검사( $M=29.00$ )에 비하여 사후 검사( $M=37.47$ )가 유의미하게 향상되었고 ( $t=-4.817, p<.01$ ), 여아 역시 사전 검사( $M=32.47$ )에 비하여 사후 검사( $M=36.34$ )가 유의미하게 향상되었다( $t=-2.843, p<.05$ ). 이를 통해 청음능력의 향상은 남아와 여아 모두 향상됨을 알 수 있었으며 남아가 여아보다

더 향상되었음을 알 수 있었다.

셋째, 사전검사에 비하여 사후검사의 향상의 폭을 구분한 상집단과 하집단의 차이가 상집단은 사전검사는 35.00에서 사후검사의 37.95로 2.95점 향상된 차이가 있었지만 하집단은 사전검사는 24.50에서 사후검사의 35.38로 10.72로 상집단에 비하여 하집단이 청음능력이 크게 향상된 결과를 보였다( $F=8.866, p<.01$ ) 그러므로 하집단이 상집단의 유아들보다 더 많이 향상되었다.

위의 실험연구의 결과에서 연구도구인 지도안의 수업에서 생활 속의 소리를 그림을 통한 학습, 주사위 게임을 통한 음표와 박자 익히기와 소리에 대한 표현을 신체로 표현함으로써 처음에는 '듣기 놀이' 즉 청음학습에 대해 어리숙하고 적응을 못하던 유아들도 15차시의 수업을 계속 해나감으로써 매우 효과적이었다라는 것을 알 수 있게 되었다. 이에 다음과 같은 결론을 얻을 수 있다.

첫째, 청음 수업 전과 달리 수업 후의 청음수업이 얼마나 향상되었는지 알 수 있었다.

수업전의 유아들은 '듣고 놀이'를 한다고 하였을 때 한번도 경험하지 못한 학습이므로 생소함과 호기심 또한 어렵다는 표현을 하기도 하였다. 하지만 매 차시 수업을 하면서 음을 주의 깊게 들어보는 훈련을 하여보고, 음악적 개념도 익히며 청각·시각 및 신체표현이 이루어졌으므로 유아들이 쉽게 청음 수업에 적응하며 받아들이는지 연구자는 알 수 있었고 그에 대한 결과는 셋째 부분에 언급하였다.

둘째, 청각과 시각을 통한 수업과 신체표현은 유아들이 학습하는데 효과적으로 받아들였다. 매 차시마다 그 수업시간의 '학습활동'과 배웠던 것을 정리해 보는 '수업의 정리' 시간이 있다. 그 시간에 그림카드를 이용한 수업과 배운 것을 정리하여 보면서 유아들은 그림으로 박자와 일상생활의 그림 등으로 소리를 익힐 수

있었다. 또한 매 차시에 전시간의 복습을 통하여 전 시간에 것을 상기시켜 주면서 수업의 정리 시간에 미흡했던 부분을 학습하면서 유아들이 알아갈 수 있도록 하는데 매우 효과적이었다.

처음에는 박자에 대해서 손뼉치기와 발구르기를 하여 익힐 때는 아무것도 모르고 무조건 따라하는 모습을 보였으나 손뼉주사위 놀이를 통해 음표와 박자를 알고 앞치마에서 음표 찾기, 친구들끼리 짝지어 소리 내보기, 풍선 들고 높고, 낮음을 표현해 보기, 들썩 악기 연주하여보기 등의 실체를 통해 그림카드와 그림동화의 시각적인 표현, 소리를 통한 청각적 표현, 수업 중에 신체를 통한 활동을 통하여 청음수업이 단순히 듣고 쓰는 것이 아닌 여러 가지 방법의 방법으로 듣기 놀이를 할 수 있다는 것을 유아들이 배울 수 있는 계기가 되었고, 친구들과 같이 협동심과 우애심을 기를 수 있는 기회를 마련하여 주어 거부감 없이 듣기 놀이에 참여도를 높일 수 있었다.

셋째, 청음능력이 향상됨이 나타난 것은 음악을 주의해서 듣게 되고 동화를 들려주므로 화음을 알도록 하였으며 주사위 놀이를 통한 음표의 박자 익히기 등은 유아들이 쉽게 학습하고 기억하게 되었으며 음악을 주의해서 듣는 능력이 많이 향상된 것으로 보인다. 또한 주입식으로 가르치지 않고 아이들이 쉽게 셈여림을 익히도록 하였기 때문에 곡을 연주하는데 있어서 p와 f등의 셈여림 표시라든지, 4/4박자를 먼저 인지시켜주지 않아도 유아들이 적극적으로 말하고 지켜서 연주를 하였다.

넷째, 교사의 관찰에 의하면 아동은 혼자서 익히는 것보다 여럿이 학습함으로써 서로 협동하고 경쟁하면서 부족한 면은 채워나가는 사회적 학습을 익힐 기회를 가지는 계기로 보인다. 학습하면서 옆 친구가 잘 못하면 가르쳐주고 발표하는데 있어서나 악기를 다룰 때 서로 양보하는 모습을 엿볼 수 있었다.

다섯째, 단순한 음악수업보다 듣기 놀이를 통한 청음수업은 유아들이 듣고 표현하는데 있어서 자발적으로 행하는 것을 연구자는 볼 수 있었다. 유아들이 적극적으로 반응할 때도 있었고, 만 일을 하고 옆 친구와 장난을 치는 하는 친구도 있어 그때마다 즉각적으로 재미있는 이야기나 선생님과 아이들의 교감으로 흥미를 유발시켜야 했으며 유아들에게 발표를 시키고 수업참여를 잘하면 그 날의 착한 어린이로 뽑아주어 스티커를 붙여주는 등의 보상을 통해 처음과는 달리 나중에는 표현력과 자발적 행동이 커진 것을 볼 수 있었다.

여섯째, 듣기놀이는 음악적 능력 향상뿐만 아니라, 상황에 맞는 자신의 감정표현 표출과 인내심, 적응력을 기르고 있음을 게임이나 신체표현을 통해 관찰할 수 있었다. 이것은 차례가기, 뛰어가기에서 서로 줄서서 알아맞히거나 주사위놀이에서 팀을 이루어서 팀웍을 발휘하는 모습은 유아들이 그 안에서 질서를 이루며 하나감 됨을 엿볼 수 있었다.

청음교육은 자신만의 학습뿐만 아니라 서로 협동하면서 익힐 수 있는 듣기 놀이의 한 부분이며 한 가지만을 듣는 것이 아닌 여러 소리를 듣고 표현해봄으로써 음악을 즐길 수 있도록 해주는 구체적인 음악적 방법이 되는 것으로 보인다.

## 2. 제언

연구 결과를 통해서 유아들의 청음능력 향상이 어떻게 향상되었는지 알 수 있었다. 또한 음악교육에 있어서 청음교육은 어느 교육보다도 중요하며 유아기의 청음교육은 청음향상에 가장 적절한 시기이며 이때를 지나서 청음능력을 향상시

키기는 어렵기 때문에 절대적으로 필요하며 중요하다는 것을 알 수 있었다.

이상과 같은 결론에 따라서 본 연구에서는 다음과 같은 제언을 하고자 한다.

첫째, 유아기의 음악교육은 매우 활발히 이루어지고 있으며 그에 따르는 연구도 계속 이루어지고 있다. 하지만 현장에서의 음악교육에 있어서 청음교육은 거의 이루어지고 있지 않다고 해도 과언이 아니다. 전형적인 받아 적는 수업에 지나치지 않는 수업이 이루어지고 있는데 이것은 실제 현장의 교사들이 청음교육을 어떻게 시켜야 할 지에 대한 난감함과 별 관심을 보이지 않는 것에서 한계점을 보이는 것 같다. 그러므로 음악을 이해하고 즐기며 좀더 청음교육에 대한 음악적 지식이나 기술이 교사들에게 필요로 한다.

둘째, 본 연구에서는 15차시의 수업이 이루어졌으며 기초적인 음악적 요소와 14가지 정도의 악기 소리를 탐지했지만 좀더 나아가서 깊이 있는 음악적 요소들을 접하고 다양한 악기를 다룸으로써 소리에 대한 많은 경험을 해보면 청음교육에 보탬이 되리라 생각된다. 또한 유아들이 영역별로 더 많은 차시로 학습을 하면 쉽고 빠르게 이해력이 깊어질 것으로 보인다.

셋째, 청음능력의 향상 즉, 청음교육은 단기간에 증진되는 것이 아니기 때문에 후속 연구에서는 보다 장기간에 걸쳐서 청음교육 활동을 해보는 것이 바람직할 것으로 생각된다. 또한 후속 연구에서는 리듬과 음색의 수업에서 미흡했던 점을 보완하여 더욱 효과적인 청음수업의 대안들을 제시할 수 있는 연구가 계속 되기를 바란다.

청음교육의 올바른 방법을 통하여 소리를 표현하고 탐구하는 학습은 유아들의 표현에 있어서 아주 중요한 수단으로 다가오게 될 것이며, 음악을 접하는데 있어서 또 다른 음악세계를 발견하게 될 것이다.

## 참 고 문 헌

### 1. 국내 단행본

- 김정화. (1996). 유아음악교육. 서울 : 형설출판사.
- 김혜경. (2001). 유아음악교육 2000. 서울 : 창지사.
- 성경희. (1997). 유아들의 음악세계. 서울 : 세광음악출판사.
- 심성경 외. (2003). 유아음악교육. 서울 : 양서원.
- 안재신. (1996). 유아음악교육. 서울 : 교육과학사.
- 안재신. (2004). 유아음악교육. 서울 : 교육과학사.
- 유덕희. (1983). 아동발달과 음악교육. 서울 : 개문사.
- 유덕희. (1984). 음악교육학 개론. 대구 : 학문사.
- 이용일. (1980). 유치원 음악교육. 대구 : 학문사.
- 이홍수. (1990). 음악교육의 현대적 접근. 서울 : 세광음악출판사.
- 이홍수 외. (1992). 현대의 음악교육. 서울 : 세광음악출판사.
- 정세문 · 기청 공저. (1998). 유아의 음악교육. 서울 : 창지사.

### 2. 정기 간행물

- 현경실. (1994). “고든학습 이론과 실제 수업에의 적용방안”. 음악교육연구 제 13집.

### 3. 번역서

Hoffer.C. R. (1983). 안미자 옮김. 「음악교육론」, 서울 : 이화여자대학교 출판부.

Schleuter.S. L. (1997). 방금주 옮김. 「음악인을 위한 청각 지도법」 서울 : 삼호출판사.

### 4. 국내 학위논문

김민아. (2000). 신체활동을 통한 유아음악 프로그램에 관한 연구 : 만3, 4세를 중심으로. 석사학위논문, 숙명여자대학교 교육대학원.

김승호. (2001). 유아기에 적합한 청음지도방법 고찰. 석사학위논문, 영남대학교 교육대학원.

김은주. (2001). 통합적인 음악활동이 유아의 창의성에 미치는 영향. 석사학위 논문, 중앙대학교 교육대학원.

김지연. (2003). 유아음악개념교육의 실태에 관한 연구. 석사학위 논문, 대구카톨릭대학교 교육대학원.

김지희. (2003). 유아기 음악성 향상을 위한 청음지도 방법연구. 석사학위논문, 단국대학교 교육대학원.

명경아. (1999). 단체학습을 통한 유아기의 청음지도에 관한 연구 : 알프레드 예비과정 청음교재를 중심으로. 석사학위논문, 동아대학교 교육대학원.

박명숙. (2000). 유아의 음악 듣기교육 프로그램 연구. 박사학위 논문, 단국대학

교 대학원.

서명희. (1993). Alfred's Basic Library에 관한 연구. 석사학위 논문, 연세대학교  
교육대학원.

윤금혜. (1994). 피아노 기초 교재 연구. 석사학위논문, 성신여자대학교 교육대  
학원.

이윤아. (1984). 유아기 발달 특징에 따른 음악지도. 석사학위논문, 이화여자대  
학교 교육대학원.

한윤희. (1997). 청음교육의 중요성과 유아기의 적합한 지도안 연구. 석사학위  
논문, 연세대학교 교육대학원.

#### 4. 청음교재

하이비스. (1998). 청음교재 1급편. 서울 : 세광음악출판사.

하이비스. (1998). 청음교재 2급편. 서울 : 세광음악출판사.

하이비스. (1998). 청음교재 3급편. 서울 : 세광음악출판사.

하이비스. (1998). 청음교재 4급편. 서울 : 세광음악출판사.

Bastien, J. W. (1998). 새로운 꼬마 피아니스트 (이론과 청음교본) A급편. 최현  
숙 역. 서울 : 음악춘추사.

Bastien, J. W. (1998). 새로운 꼬마 피아니스트 (이론과 청음교본) B급편. 최현  
숙 역. 서울 : 음악춘추사.

Bastien, J. W. (1998). 새로운 꼬마 피아니스트 (이론과 청음교본) C급편. 최현  
숙 역. 서울 : 음악춘추사.

Bastien, J. W. (1998). 새로운 꼬마 피아니스트 (이론과 청음교본) D급편. 최현숙 역. 서울 : 음악춘추사.

Gayle Kowalchyk · E. L. Lancaster. (1994). 색칠하며 배우는 듣기공부(예비과정) A급편, 오세집 역. 서울 : 상지원.

Gayle Kowalchyk · E. L. Lancaster. (1994). 색칠하며 배우는 듣기공부(예비과정) B급편, 오세집 역. 서울 : 상지원.

Gayle Kowalchyk · E. L. Lancaster. (1994). 색칠하며 배우는 듣기공부(예비과정) C급편, 오세집 역. 서울 : 상지원.

Gayle Kowalchyk · E. L. Lancaster. (1994). 색칠하며 배우는 듣기공부(예비과정) D급편, 오세집 역. 서울 : 상지원.

## 5. 외국서적 및 논문

MENC(Music Educators National Conference), Prekindergarten Music Education, 1989.

Jackson, S. I. 「Ear and Rhythm Training」, Music Educators Journal, 1963.

Ayres, A, Sensory Intergrayion and learing Disorders. Los Angeles, CA: Mason Western Coorporation, 1972.

Morrison, G., Early Childhood Education Today. Columbus, OH: Merrill Publishers, 1976.

Montessori, M., Dr. Montessori's Own Handbook, NY: Schocken Books, 1976.

Montessori, M., The Montessori Elementary Material, vol.2, NT: Schocken Books, 1973.

5. 백과사전

세광출판사 사전편찬위원회. (1972). 음악대사전. 서울 : 세광출판사

6. 웹사이트

<http://jihesong.joyclassic.com/book.htm>

# ABSTRACT

## A Study on a Method of Ear-Training for Young Children

Kim, Ji Young  
Department of Music Education  
Graduate School of Education  
Sungshin Women's University

From birth, human beings hear a sound and make an expression in a sound. Music is also heard through a sound for the first time; therefore, it is possible to say that ear-training is the essential ground of music instruction.

The development of listening ability for ear-training almost reaches its peak in the end of infancy, and an auditory organ develops at the earliest stage and closes first when compared to other organs. For this reason, putting importance on ear-training for young children, this study aimed at preparing and testing a method of ear-training to increase young children's musical potential and at presenting an educational method to improve effective sound-listening ability in consideration of their traits.

The contents of 『Hibis』, 『Alfred』, and 『Bastin』 were analyzed by stress, pitch, musical basic theory, rhythm, differentiation of sound-progressing, musical time pattern, melody, harmony, speed, step, and

tone to draw out questionnaires for pre-test and post-test and to design a teaching plan which could enable young children to accept ear-training.

On this basis, a pre-test for listening was carried out with 32 five- and six-year-old children, and then a post test after 15 classes provided by means of the teaching plan, both of which were analyzed statistically through Two-way ANOVA and SPSS WINDOWS 10.0. This analysis produced the following conclusions on the method of ear-training.

First, the young children showed an average of 30.73 in the pre-test but 36.91 in the post-test after the 15 classes, which demonstrated a 6.18 increase in the listening ability ( $t=-5.278$ ,  $p<.001$ ).

Second, after comparing boys and girls in learning effect, there was a significantly increase ( $t=-4.817$ ,  $p<.01$ ) among boys from the pre-test ( $M=29.00$ ) to the post-test ( $M=37.47$ ), and girls also showed a significantly increase ( $t=-2.843$ ,  $p<.05$ ) from the pre-test ( $M=32.74$ ) to the post test ( $M=36.34$ ). This demonstrated that both boys and girls showed an improvement in their sound-listening ability.

Third, as for differences between upper and lower groups which divided the width of improvement from the prior to post test, the upper group showed little change from 35.00 to 37.95 while the lower group showed a great improvement in a listening ability from 24.50 to 35.38 ( $F=8.866$ ,  $p<.01$ ).

From the findings, it could be concluded that both an instruction using auditory and visual sensations to listen to ordinary sounds and those of

instruments while looking at a picture, and body expression of sounds are useful methods for young children to accept ear-training effectively.

It is also expected that long-term ear-training will be more effective in future researches since listening ability can't be improved through short-term training.

Learning to express and examine a sound through a proper method of ear-training will be an important means for young children to make an expression, and help them discover another musical world in accessing music.

## 부 록

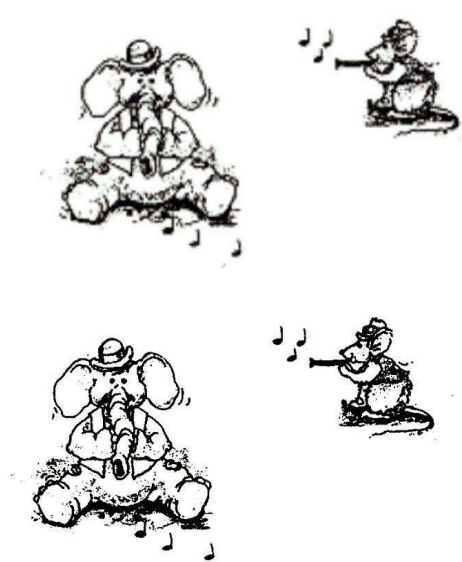
1. 지도안
2. 사전·사후 검사지
3. 유아들의 수업모습과 자료

<부록 1>

★ 1차시 학습지도안

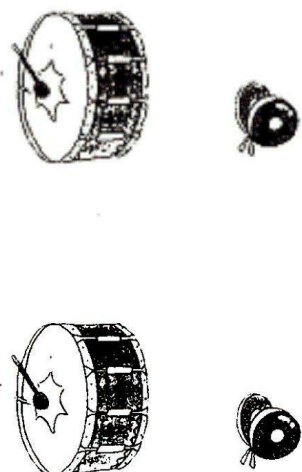
<p><b>활동명</b></p>	<p>셈여림 구분하기</p>
<p><b>학습목표</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 소리의 크기 구별하기</li> <li>· 큰 소리, 작은 소리 구별하기</li> </ul>
<p><b>교구</b></p>	<p>라디오, 리코더, 피아노, 그림차트</p>
<p><b>학습활동</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 유아들을 둥그렇게 모여 앉도록 한다.</li> <li>2. 오늘 배울 활동이 소리를 들어보는 ‘듣기놀이’라고 설명을 한다.</li> <li>3. 크게 소리내는 것을 생각해 보고 말해보세요. 예) 천둥, 자동차의 경적소리, 사람들이 소리치는 것 등</li> <li>4. 교사가 작은 소리로 말을 한다.</li> <li>5. 작은 소리를 내는 것은 어떤 것이 있는지 말해보세요. 예) 잔잔한 비, 쥐, 트라이앵글 소리 등</li> <li>6. 우리 다 같이 손뼉을 쳐볼까요? 크게 3번, 작게 3번</li> <li>7. 유아들에게 크게 치는 것이 좋은지, 작게 치는 것이 더 좋은지 물어본다.</li> <li>8. 한 명의 유아에게 좋아하는 책의 한 부분이나 동시를 큰소리로 읽어보게 하고, 또 다른 한 명의 유아에게 작은 소리<sup>38)</sup>로 읽어보게 한다. 그리고 유아들에게 작은 소리와 큰 소리를 구별할 수 있는지 물어본다.</li> <li>9. 유아들을 모아놓고 라디오와 음악을 크게 틀어주고, 작게 틀어준다. 크게 들려주면 귀를 막을 것이고, 작은 소리에 귀를 기울이게 된다. 그러므로 노래를 부를 때도 한 소절은 피아노 소리를 작게, 다음 소절은 피아노 소리를 크게 하여 반복하면서 불러서 유아들이 자연스럽게 크고, 작은 소리에 익숙해지도록 한다. 예) ‘아기 연소’ 노래를 불러본다.</li> </ol>

38) 이정순, 「음악이론과 실제」 (서울 : 보육사, 2001) p.57.

<p>수업의 정리</p>	<p>우리는 항상 여러 가지 음악이나 소리를 듣고 있어요. 소리에겐 크고 작은 소리가 있답니다. 선생님이 음악을 들려줄게요 잘 듣고 큰 소리가 날 때는 코끼리에 작은 소리가 날 때는 생쥐의 그림에 색칠해 보세요.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">☆ 알프레드 A, p.5</p> <p>☞ 큰소리와 작은 소리에서 유아들은 동물의 신체적 크기를 보고 바로 비교할 수 있기 때문에 이 그림을 사용하였다.</p>
<p>다음 차시 수업 예고</p>	<p>우리가 듣기 놀이를 하는데 있어서 소리를 여러 가지로 낼 수가 있어요. 좀 전에 배운 크고 작은 소리도 있구요. 세고 여린 소리도 있답니다.</p> <p>다음시간에는 센 소리와 여린 소리를 배울거예요.</p> <p>그럼, 세고 여린 소리의 느낌을 우리 몸으로 표현해 볼까요?</p> <p>“하나, 둘” 행진하면서 “하나”는 세게, “둘”은 여리게 외치면서 걸어보도록 해요. 어때요? 몸으로 표현해보니 좋아요?</p> <p>그럼 다음 시간에 우리 더 재밌게 배워보도록 해요.</p>

★ 2차시 학습지도안

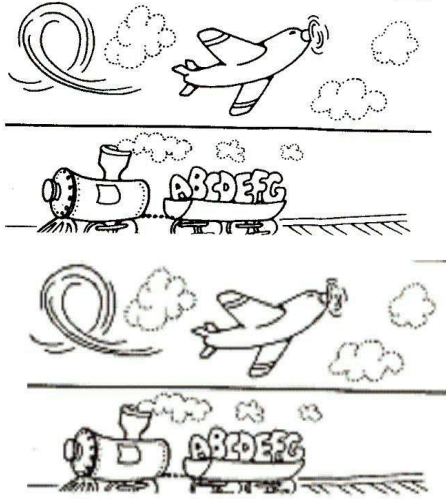
<p>활동명</p>	<p>셈여림 구분하기</p>
<p>학습목표</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 소리의 셈여림 구분하기</li> <li>· 소리의 센 소리와 여린 소리를 구별할 수 있다.</li> </ul>
<p>교구</p>	<p>리코더, 피아노, 그림차트</p>
<p>학습활동</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 유아들을 둥그렇게 모여 앉도록 한다.</li> <li>2. 전 시간에 배운 큰 소리와 작은 소리에 대해 유아들에게 상기할 수 있도록 쥐와 고양이의 그림을 보여주면서 소리내어 보도록 한다.</li> <li>3. 여러분!!친구들한테 화나면 '야!'라고 하죠? 또 화나지 않았을 때는 '누구야'라고 할 때 소리가 어떤지 느낌을 말해볼까요? 우리가 화났을 때는 정말 화가 나서 소리를 세게 내게 되죠? 그것에 센소리라고 하는 거예요. 그리고 화가 나지 않았을 때는 정답게 이름을 부르게 되구요. 편하게 말하게 되구요. 그것이 여린 소리라고 한답니다.</li> <li>4. 피아노 반주에 맞추어 포르테(f, 세게)로 '나비야 나비야 이리 날라 오너라'를 쳐준다. 또 피아노(p, 여리게)로 '나비야 나비야 이리 날라 오너라'를 반복해서 들려준다. 그리고 같은 방법으로 불러본다.</li> <li>5. 센 소리는 팔을 크게 하여 힘차게 손뼉을 치고 여린 소리는 손끝으로 살짝 손뼉을 친다.</li> <li>6. 여러 악기로 소리를 내어보고 소리가 센 소리인지 여린 소리인지 구별해 본다. 예) 리코더를 '도미솔도' 위로 올라갈수록 세게 불어준다. 다시 내려오면서 약하게 불어준다.</li> </ol>

<p>수업의 정리</p>	<p>선생님이 피아노 소리를 들려줄게요. 센 소리면 큰북의 그림에, 여린 소리면 캐스티네츠의 그림에 동그라미 하세요.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>☆ 하이비스 1권, p. 46</p> <p>☞ 큰소리와 작은 소리에서 유아들이 쉽게 접할 수 있는 악기를 통해서 소리를 비교할 수 있기에 이 그림을 사용하였다.</p>
<p>다음 차시 수업 예고</p>	<p>우리가 센 소리, 여린 소리를 표현해 보았어요. 음악을 듣고 노래도 불러보고 친구들 이름도 불러보았네요.</p> <p>그럼 다음 시간에는 높고 낮음을 배워 볼거예요.</p> <p>우리 주변에 높은 것은 뭐가 있을까요? 낮은 것은 뭐가 있는지 말해보도록 해요.</p> <p>높은 것에는 아파트, 빌딩, 커다란 나무, 낮은 것에는 물위에 떠다니는 오리, 배 등이 있네요.</p> <p>다음 시간에 선생님의 피아노 소리를 듣고 높은 소리와 낮은 소리를 맞춰보도록 해요.</p>

★ 3차시 학습지도안

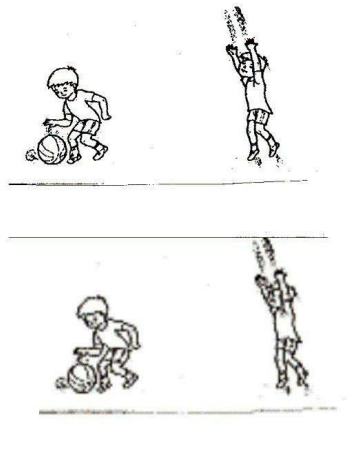
활동명	음의 높낮이 구별하기
학습목표	· 음의 높고 낮은음을 듣고 구별할 수 있다.
교구	그림차트, 핸드벨, 피아노
학습활동	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 전 시간에 배웠던 쉼 소리와 여린 소리에 대해서 상기시킨다. 큰소리는 뭐가 있었죠? 선생님은 자동차의 시끄러운 소리가 생각나네요. 작은 소리에는 쥐가 짹짹거리는 소리가 생각나는데 여러분은 어떤 소리가 생각나나요? 라고 물어본다.</li> <li>· 두 명씩 짝지어서 서로 세계 밀치고, 약하게 밀기를 하여서 세계와 여러개의 느낌을 알도록 한다.</li> <li>2. 교사는 유아들에게 높은 것과 낮은 것의 개념을 그림을 보여주면서 이해시킨다. 예)높은 산과 바다, 높은 건물과 낮은 건물 등</li> <li>3. 아이들에게 질문을 한다.             <ol style="list-style-type: none"> <li>① 이 세상에서 높이 있는 것은 무엇이 있을까요?</li> <li>② 이 세상에서 낮은 곳에 있는 것은 무엇이 있을까요?</li> </ol> </li> <li>4. 아빠 목소리와 엄마 목소리를 각각 흉내내어 보게 한 후에 다른 점을 이야기해 보고 높은 소리와 낮은 소리의 개념을 설명해 준다.<sup>41)</sup></li> <li>5. 핸드벨을 이용해서 계단에 아이들을 차례대로 서게 한 다음 핸드벨을 낮은 도에서 높은 도까지 들고 소리를 내어보도록 한다. 그리고 유아들한테 낮은 소리에서 높은 소리 순서로 핸드벨을 놓아 보도록 한다.</li> <li>6. 8도 간격의 두 음정을 피아노 소리로 들려주면서 높고 낮음을 구별해 본다.</li> <li>7. 아이들이 앉거나 선 자세에서 팔로 높은음은 팔 동작을 높게, 낮은음은 팔 동작을 낮게 표현하도록 한다. 또한 '비행기' 노래를 높은음에서, 낮은음에서 각각 불러본다.</li> </ol>

40) 한윤희, 「청음교육의 중요성과 유아기의 적합한 지도안 연구」, 연세대 교육대학원 음악교육학과 1996, p.38.

<p>수업의 정리</p>	<p>선생님이 피아노 소리를 들려줄게요. 소리를 잘 듣고 높은 소리엔 비행기를 색칠하고, 낮은 소리엔 기차에 색칠하여 보세요.</p>  <p>☆ 베스틴 A급, p.21</p> <p>☞ 높은 것과 낮은 것을 확실히 구분하여 소리로 그에 따른다는 것을 알 수 있도록 하였다.</p>
<p>다음 차시 수업 예고</p>	<p>우리가 비행기도 표현해 보고, 칙칙폭폭 기차에도 색칠해 보았죠? 어때요? 높은 음을 표현 할 때는 우리도 멀리 비행기를 타고 날아가는 기분이었죠? 낮은음을 들으니까 움직이기 싫고 무섭기도 하지 않았나요? 선생님은 좀 무섭던데요.</p> <p>그럼 다음 시간에 선생님은 무섭지 않도록 더 용감해지기 위해서 한번 더 낮은 음에 대해서 배워볼까 해요. 한번 더 배우면 이제는 무서운 것을 이겨낼 수 있겠죠? 그때는 우리 계단에 서서 풍선을 갖고 놀이를 해보도록 해요. 그럼 좋겠죠? 그럼 안녕~~</p>

★ 4차시 학습지도안

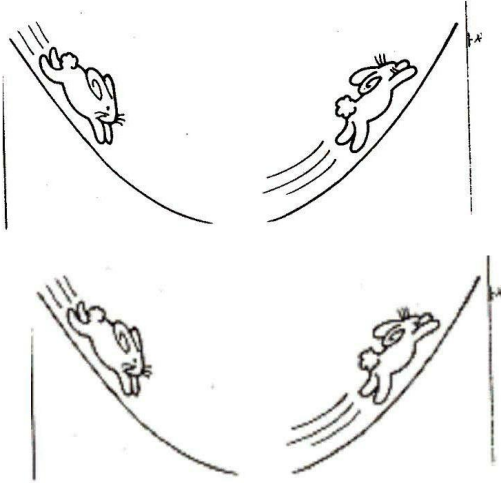
활동명	음의 높낮이 구별하기
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 음의 높고 낮은음을 듣고 구별하기</li> <li>· 3차시를 토대로 2도 음정, 3도음정, 4도 음정, 5도 음정의 음의 간격을 들으며 두음 사이의 음의 높낮이를 구별할 수 있다.</li> </ul>
교구	CD, 피아노, 핸드벨, 그림차트, 풍선, 건반모형, 북, 트라이앵글
학습활동	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 전 시간에 배운 음의 높낮이를 바이올린과 첼로 음악을 통해서 들어 보고 음의 높고 낮음을 확인하여 복습하도록 한다. 그럼 음의 센 소리와 여린 소리도 우리 생각해보도록 유도한다. 어떻게 하면 센 소리가 나죠? (여린 소리도 마찬가지로 물어본다.)</li> <li>2. 계단에 서서 아이들은 차례로 서서 2도 간격, 3도 간격, 4도 간격, 5도 간격으로 핸드벨을 소리내어 보도록 한다. 점점 올라갈수록 소리가 높아진다는 것을 인식시키고, 또 그 반대로 내려올수록 소리가 낮아진다는 것도 인지시킨다.</li> <li>3. 풍선을 하나씩 나눠 갖도록 한다. 두 그룹으로 나누어서 ‘점점 높게’ 하면 높은 팀이 일어나고, ‘점점 낮게’ 라고 말하면 낮은 팀이 일어난다. 작은별 노래에 맞추어 ‘점점 높게’, ‘점점 낮게’로 말을 바꾸어서 부르며 그 말이 나오면 풍선을 짧게, 길게 잡아 올려서 노래와 함께 표현을 해 보도록 한다.</li> <li>4. 음악을 들려주고 낮은 소리는 몸을 낮게, 높은 소리는 몸을 높게 표현해 보도록 한다.</li> </ol>

<p>수업의 정리</p>	<p>음악을 듣고 높은 소리인지 낮은 소리인지 구분하여 그림에 동그라미 하세요.(낮은 소리는 공을 땅에서 갖고 노는 어린이에게, 높은 소리는 공을 위로 던지고 노는 어린이에게)</p>  <p>☆ 공 던지기<sup>42)</sup></p>
<p>다음 차시 수업 예고</p>	<p>오늘 너무 열심히 음이 높고 낮은 것이 있다는 것을 배웠어요. 이젠 선생님도 낮은 음을 듣고도 무섭다는 생각이 안 드네요. 여러분도 무섭지 않죠?</p> <p>그럼 우리 다음 시간에는 어떤 듣기 놀이 여행을 떠나볼까요? (피아노로 위, 아래를 차례로 쳐주면서) 이렇게 음들이 차례대로 움직이는 것에 대해서 배워보면 어떨까요? 선생님은 너무나 신기하거든요. 우리가 계단을 올라가고 내려갈 때 하나씩 걷는 것과 같을까요? 궁금하지 않아요?</p> <p>다음 시간에 음들이 차례대로 내려가고 올라가는 것에 대해서 자세하게 배워보도록 해요.</p>

43) 성경희, 「유아들의 음악세계」 교수안, (서울 : 세광음악출판사, 2001), 그림카드 15-1, 김지희, “유아기의 음악성 향상을 위한 청음지도 방법연구”, 석사학위 논문, 단국대학교 교육대학원, 2002.에서 재인용.

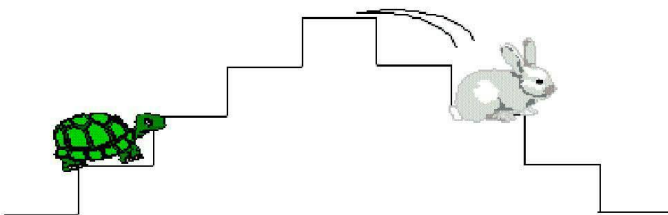
★ 5차시 학습지도안

활동명	음의 진행 구별하기
학습목표	· 올라가는 음과 내려가는 음을 듣고 구별할 수 있다.
교구	그림카드, 실로폰, 피아노, 핸드벨, 리코더
학습활동	<p>1. 선생님이 핸드벨로 소리를 내어 볼게요, 어떤 음들이 들렸죠? 몇도 음정인지 맞춰 보도록 해요.          저번 시간에 배운건데 여러분들이 너무 열심히 해서 다 기억나죠? 그럼 여러분이 선생님보다 기억력이 좋은지 테스트 해볼게요.          그림카드(포르테와 피아노)를 보여주고 센 소리와 여린 소리를 들려 주면서 바로 알아맞히도록 하여 손들고 직접 소리내보도록 한다.          높은 소리는 여자 성악가의 높은 음성을 들려주고, 낮은 소리는 남자 성악가의 낮은 음성을 들려준다.          큰소리는 크게 소리를 내면서 팔을 벌리고 ‘엄마 사랑해요’라고 말하도록 하고, 작은 소리는 팔을 벌려 옆 친구를 껴안아 주면서 ‘친구야 사랑해’라고 속삭인다.</p> <p>2. 올라가고 내려가는 것이 우리 주변에 어떤 것이 있을까요? 엘리베이터, 에스컬레이터, 연 등을 말한다.          피아노 소리를 들어볼까요? 음들아~~ 차례 차례대로 올라가 봐요, 차례로 내려가 봐요 라고 말하면서 음을 쳐주고 유아들은 들어본다.</p> <p>3. 높이가 다른 음들이 일정한 규칙을 이루면서 음악을 만든다는 것을 말해준다. 그림카드를 보여주면서 토끼가 계단을 어떻게 올라가고 있는지 물어보며 반대로 내려가는 모양도 보여준다.</p> <p>4. 실로폰으로 낮은 음부터 높은 음까지 한음씩 쳐보도록 하며, 반대로 내려오게 쳐보도록 한다.</p> <p>5. 같은 방법으로 선생님은 피아노 소리를 들려준다.</p>

<p>학습활동</p>	<p>6. 리코더로 '도레미파솔라시도'를 위로 아래로 불러봄으로써 아이들은 올라갈수록 높은 음이 정점이라는 것을, 차례로 내려갈수록 낮은 음으로 끝난다는 것을 알게 된다.</p> <p>7. 선생님은 핸드벨을 안보이게 한 후 차례대로 내려가는 음, 올라가는 음을 연주해 준 후 그것이 올라가는 것인지 내려가는 것인지 알아맞춰 보도록 한다.</p> <p>8. 위의 소리들을 듣고 올라갈 때의 느낌과 내려갈 때의 느낌을 각자 말해 보도록 한다.</p>
<p>수업의 정리</p>	<p>선생님이 들려주는 음의 소리를 잘 듣고 음이 내려가면 내려가는 토끼에, 올라가면 올라가는 토끼에 색칠하세요.</p>  <p>☆ 베스틴 A급, p.21</p> <p>☞ 토끼가 오르고 내리는 그림을 통해서 확실히 파악할 수 있도록 하였다.</p>
<p>다음 차시 수업 예고</p>	<p>오늘은 음이 차례대로 내려가기도 하고 올라가기도 한다는 것을 배웠어요. 우리가 계단을 차례대로 가기도 하지만 하나씩 뛰어서 가기도 하죠? 그것처럼 음들이 뛰어서 갈 수도 있대요, 다음 시간에는 음들이 어떻게 뛰어서 우리 귀에 들리는지 배워 보도록 해요.</p>




★ 6차시 학습지도안

활동명	음의 진행을 구별하기
학습목표	· 차례로 가는 음과 뛰어가는 음을 듣고 구별할 수 있다.
교구	그림카드, 글자모형, 피아노, 실로폰, 핸드벨
학습활동	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 5차시에 배운 차례대로 올라가고 내려가는 음들을 피아노 선율로 들려주면서 올라가는 음이면 자리에서 일어나도록 하고, 내려가는 음이면 가만히 앉아 있도록 한다. 센 소리와 여린 소리를 손들고 두 명씩 팀을 이루어 한 명은 세계, 한 명은 여리게 팔 동작으로 표현해 본다. 큰소리와 작은 소리도 두 명씩 짝을 이루어 한 명은 큰소리를 내고, 한 명은 작은 소리로 속삭여 보도록 한다. 높은 소리와 낮은 소리는 교사의 목소리로 들려주어 상기시킨다.</li> <li>2. 선생님이 전 시간에 음들이 뛰어서 다닐 수도 있다고 했는데 기억 나나요? 그럼 오늘은 음이 도대체 어떻게 뛰어서 우리 귀에 들리는지 배워보도록 해요.</li> <li>3. 우리가 계단에서 하나씩 내려오기도 하고 두 칸씩 내려오기도 하죠? 한 칸씩 내려오는 사람? 두 칸씩 내려오는 사람? 손들어 보세요. 자, 우리 음들도 그렇게 할 수 있다는데 그럼 선생님이 피아노를 쳐 줄게요 과연 그렇게 들리는지 조용히 들어볼까요? 라고 유도한다.</li> <li>4. 피아노로 차례대로 쳐준다. 선생님이 쳐주는 것이 계단을 차례대로 가는 것일까요? 아니면 뛰어서 가는 것일까요? 물어본다. 그리고 아이들한테도 직접 쳐보도록 한다.</li> <li>5. 2도 음정간격으로 쳐준다. 그리고 같은 방법으로 물어본다.</li> </ol>

<p><b>학습활동</b></p>	<p>6. 이번엔 핸드벨 소리로 들어보도록 해요. 이번에는 선생님이 ‘차례로 가기, 뛰어가기’라고 크게 글씨를 써 놓았죠? 음을 듣고 맞는 글씨에 가서 서 보는 거예요,          7. 여러분, 친구들이랑 음을 들으면서 움직여보니 어떤가요? 음들이 차례대로 갈 때도 있고, 뛰어가기도 있다는 것을 알았죠?          여러분들처럼 음들도 차례대로 가고싶을 때가 있고, 뛰어가고 싶을 때가 있나봐요.</p>
<p><b>수업의 정리</b></p>	<p>선생님이 들려주는 실로폰 소리를 잘 듣고 차례대로 움직이는 음이면 차례대로 올라가는 거북이한테, 뛰어가는 음이라고 생각되면 뛰어가는 토끼한테 동그라미 하세요.</p> <div style="text-align: center;">  <p>☆올라가고 내려가기</p> </div>
<p><b>다음 차시 수업 예고</b></p>	<p>와!! 여러분 음들이 글씨 똑같은 자리에서 있기도 한다고 선생님한테 알려주던걸요. 여러분이 지금 앉아 있는 자리에서 서서 그냥 제자리걸음을 해볼까요? 이것처럼 음들도 계속 같은 음들이 나타난대요. 다음 시간에 어떻게 음들이 계속 그 자리에 있을지 배워보도록 해요.</p>

★7차시 학습지도안

활동명	음의 반복을 구별하기
학습목표	· 음이 위로 올라가거나 아래로 움직이지 않고 같은 자리에서 같은 음을 낸다는 것을 이해한다.
교구	리코더, 피아노, 그림차트
학습활동	<p>1. 6차시에서 배운 음들이 차례로 움직이고, 뛰어가는 것을 리코더로 보여주면서 맞추도록 한다.          올라가는 음은 팔을 들어 올라가도록 표현해보고, 내려가는 음은 몸을 움츠리도록 한다. 또한 올라가는 음을 크게, 내려가는 음을 작게 소리내어 소리의 크고 작음을 알도록 한다. 올라가는 음에서 제일 높은 음의 소리를 따라 내어 보고 높은 음인 것을 인지시키며 내려가는 음에서 제일 낮은 음의 소리를 따라 소리내어서 낮은 음인 것을 피아노 소리로 인지시킨다.          ‘가나다라마바사’ 낱말을 가지고 차례가기에서는 차례로 놓기, 뛰어가기에서는 마구잡이로 놓기로 게임을 해본다.</p> <p>2. 아이들을 모두 세워서 제자리 걷기를 하도록 한다. 여러분이 지금 제자리에서 계속 걷고 있죠? 앞으로 가거나 뒤로 움직이지 않구요. 그것처럼 음들도 계속 그 자리에서 똑같은 음들을 내면서 여러분들한테 소리를 들려주는 거예요,</p> <p>3. 새 소리를 들어볼까요? 라고 하면서 계속 들려주면 아이들이 “ 짹 짹 ” 하며 따라하고 똑같은 소리가 난다는 것을 안다.          선생님이 피아노로 제자리 소리를 들려주고 어떤지 물어본다.</p> <p>4. 제자리에서 짹짹 뛰어볼까요? 같은 자리죠?          이런 것들이 반복하기라는 것을 알려준다.</p>
학습활동	<p>5. 저번 시간에 음들이 차례대로 가기도 있고, 또 뭐가 있다고 했죠? ‘뛰어가기요’라고 말하면, 그럼 오늘 배운 것은 뭐였죠?라고 발문한다.          그래요. 음들이 여러 방법으로 움직이네요. 그럼 선생님이 들려주는 음이 차례대로 가기인지, 뛰어가기인지, 제자리로 반복해서 가기인지 알아맞춰 보도록 한다.</p>

<p style="text-align: center;"><b>수업의 정리</b></p>	<p>선생님이 들려주는 소리를 잘 듣고 맞는 그림에 여러분들이 좋아하는 색깔로 동그라미 해보세요.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 반복하기</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>· 차례로 가기</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>· 뛰어가기</li> </ul> 
<p><b>다음 차시 수업 예고</b></p>	<p>우리가 지금까지 음이 어떻게 들리는지 듣기 공부를 했어요. 여러분들이 너무 잘해주어서 선생님 기분이 너무 좋아요. 여러분들도 재밌죠? 그럼 다음 시간에는 음들의 길고 짧은 것에 대해서 배워볼 거예요. 음이 길고 짧은 것이 뭘까? 우리 주변에 긴 것과 짧은 것에는 어떠한 것들이 있는지 집에서 생각해 오도록 해요.</p>

★ 8차시 학습지도안

<p><b>활동명</b></p>	<p>리듬을 구별하기</p>
<p><b>학습목표</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 길고 짧은 음을 지각하기</li> <li>· 1박과 2박의 리듬을 이해하기</li> </ul>
<p><b>교구</b></p>	<p>음표 그림 카드 기차 그림차트, 고무줄, 도화지, 색연필</p>
<p><b>학습활동</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 반복하는 음과 뛰어가는 음을 기억하는지 유도한다. 소리를 직접 내어보도록 한다. 큰 소리와 작은 소리로 아이들 이름을 부러주면서 선생님이 큰 소리와 작은 소리에 대해 배운 것을 기억나는지 물어본다. 높은 소리와 낮은 소리에 어떤 것이 있는지 한명씩 소리내어 말해 보도록 한다.             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 우리가 산에 올라갈때 걷기도 하다가 뛰기도 하는 것처럼 음들도 차례대로 소리가 나다가 쾅쾅쾅쾅 뛰면서 소리낸다는 것, 그 자리에서 같은 소리내는 것을 상기시킨다.</li> <li>· 높은 음은 풍선으로 높게 들어 표시해 보고, 낮은 음은 자리에서 앉도록 하여 음을 표현해보도록 한다. 이때 선생님은 음악을 들려준다.</li> </ul> </li> <li>2. 교사는 긴 기차와 짧은 기차를 보여주면서 동기 유발을 한다. 그리고 긴 줄과 짧은 줄을 보여주면서 어떤 것이 길고 짧은지 확실히 구분 가도록 한다. 그림에서 기차나 줄처럼 세상에는 긴 것과 짧은 것이 있다고 인지시키고, 여러분이 배우는 음들도 긴소리가 있고 짧은 소리가 있다는 것을 알게 한다.</li> <li>3. 동물의 울음소리는 어떤지 알아보도록 해요.             <ol style="list-style-type: none"> <li>① 강아지의 소리는 어떤가요? (멍멍, 짧은 소리)</li> <li>② 고양이의 소리는 어떤가요? (야옹~, 긴 소리)</li> <li>③ 새의 소리는 어떤가요? (짹짹, 짧은 소리)</li> <li>④ 사자의 소리는 어떤가요? (어흥~, 긴 소리) 이렇게 짧은 소리와 긴 소리는 구분 지어서 이해하도록 한다</li> </ol> </li> </ol>

4. 긴 소리는 어흥으로 짧은 소리는 짹으로 오리 소리를 내어 보도록 한다. 예) 어흥-짹, 어흥-짹
5. 그 소리는 손뼉으로 쳐보도록 한다.
6. 그러면 이제 음표를 배워 보도록 할 거예요. 음표가 어떻게 생겼을까요? 계란 모양으로 원을 그린 다음 까맣게 색칠해 볼까요? 그 다음 오른쪽에 기둥을 그어봐요.



이것을 4분 음표라고 해요, 손뼉으로 쳐볼까요? 예) 한 박자 - 배

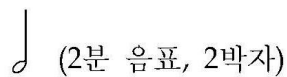
12	3	4	12	3	4
감-	배	배	어흥	배	배

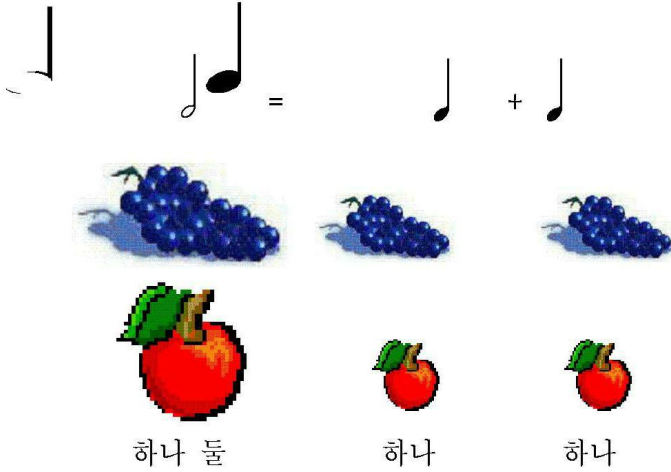
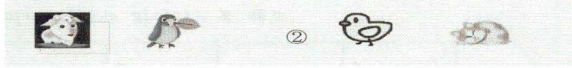
7. 세 팀으로 나누어 한 팀씩 음표만을 보고 손뼉치기를 하고, 숫자만을 보고 손뼉치기를 하여 ‘배’ 모양을 보고 ‘한박’ 이라고 소리내어 본다.

학습활동

♪	♪	♪	♪
1	2	3	4

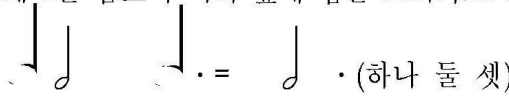






8. 이번에는 긴 소리에 해당하는 2분 음표에 대해서 알아보도록 해요.  
여러분, 동물 중에서 소기 어떻게 소리내나요?(음매~)하죠?  
오리는 짹, 참새는 짹, 이렇게 짧은 소리도 있고 음매, 어흥 처럼 긴 소리도 있어요. 그럼 2분 음표는 오리소리에 해당할까요? 소의 울음 소리에 해당할까요?
9. 2분 음표가 어떻게 생겼는지 도화지에 그려볼까요? 2분 음표는 달걀 모양의 동그라미에 기둥을 그리면 완성이 되네요. 그럼 애는 몇 박자일까요?




<p>학습활동</p>	<p>2분 음표는 4분 음표가 두개 합쳐진 박자예요, 우리 그림을 보면서 공부해보도록 해요.</p>  <p>하나 둘                  하나                  하나</p> <p>10. 2분 음표는 하나 둘, 하나 둘 : 손뼉치기를 한다. 일어나서 발로 하나, 둘 하면서 움직여 본다. 똑같은 방법으로 4분 음표도 신체표현을 해 보도록 하며 다시 한번 음표를 도화지에 그려본다.</p>
<p>수업의 정리</p>	<p>선생님이 캐스터네츠를 두드리면 짧은 음이 나는 동물 소리에, 트라이앵글을 치면 긴 음이 나는 동물 소리에 동그라미 해 보세요.</p> 
<p>다음 차시 수업 예고</p>	<p>여러분이 이번 시간에 음이 길고 짧은 것도 있고 박자에 따라 4분 음표와 2분 음표의 길이가 틀리다는 것을 배웠죠? 그럼 다음 시간에는 '나비아' 노래를 부르면서 손뼉치기를 해요. 그리고 친구들과 누가누가 더 노래를 잘하는지 해 볼까요? 재밌겠죠? 그리고 그림을 보면서 3박자와 4박자가 어떤 것인지 알아보도록 할 거예요. 우리 과일 중에 '바나나'처럼 3글자로 된 것이 무엇인지 집에서 생각해오도록 해요. 그럼 다음 시간에 만나요!!</p>

★ 9차시 학습지도안

활동명	리듬을 구별하기
학습목표	· 그림을 보면서 리듬을 구별하여 3박자와 4박자를 구별 할 수 있다.
교구	캐스터네츠, 리듬카드, 음표카드, 도화지, 노래 악보, 색연필
학습활동	<p>1. 저번 시간에 우리가 4분 음표와 2분 음표를 배웠던 것을 기억하나요?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 4분 음표는 손뼉을 몇 번 쳤나요? 2분 음표는요?</li> <li>· 캐스터네츠로 선생님이 한 박을 쳐준다. 그리고 두 박을 쳐준다. 각각 몇 박자인지를 다시 인지시킨다.</li> </ul> <p>2. 그림 우리 친구들과 동그란 원을 만들어서 짹짹 놀이를 해볼 거예요.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 선생님이 열까지 숫자를 셀 동안 동그란 원을 만들어보세요. 그리고 선생님이 음악을 들려줄 테니까 신나게 돌아볼까요? 그러다가 선생님이 탬버린으로 한번을 치면 차례대로 걷기, 두 번을 치면 뛰는 거예요. 알았죠? 그리고 그 규칙을 어긴 사람은 원안으로 들어와서 앉아있는 거예요.</li> </ul> <p>3. 오늘은 3박자와 4박자에 대해서 배워볼게요. 과일 중에서 3개 음절로 된 과일이 뭐가 있지요? 오렌지, 복숭아, 바나나가 있죠? 또 4개 음절로 된 과일은요? 선생님은 파인애플이 생각나네요. 과일이름말고도 세, 네박자에는요~~ 어떻게 소리낼 수가 있는가하면...우리 자동차 소리가 ‘뽕뽕’거리기도 하고, ‘뽕뽕’거리기도하고, ‘부우웅, 부우우웅’ 하기도하네요 자동차 소리로 계속 배워보도록 해요.</p> <p>3박자로 된 음표는 점2분 음표가 있어요. 우리 그림 이 음표를 그려볼까요?</p> <p>도화지에 저번 시간에 배웠던 2분 음표를 한번 그려보도록 해요.</p>

학습활동	<p>4. 이렇게 2분 음표의 머리 옆에 점을 그려봐요. 그럼 어떻게 되나요?</p> <p style="text-align: center;">          (하나 둘 셋)     </p> <p>손뼉치며 리듬을 읽어보도록 해요.</p>	
		
	123	123
	 부우웅 (하나 둘 셋)	 부우웅 (하나 둘 셋)
	<p>5. 점2분 음표는 손뼉치기를 세 번했죠? 하나 - 둘 - 셋 이죠?          점2분 음표는 2분 음표와 그의 반(4분 음표)을 합친 길이라서 세 박자예요.          •은 앞 박자의 2분 음표 두 박자의 반을 말하는 거예요. ↓ 음표를 말하는 거겠죠?          그럼 4분 음표 세 개가 모여서 세 박자가 되는 거죠?</p>	
	<p>6. 이번에는 4박자에 대해서 배워볼까요? 어떤 음표가 우리를 마중 나왔을까요?          음.... 안녕하세요..진 온음표예요. 저는요... 오~~은 음표라고 해서 되게 긴 4박자랍니다.          저는 ○ 이렇게 생겼답니다.          기둥도 없구요, 원모양으로 이쁘죠? 그럼 제 모양을 도화지에 그려볼까요?          ‘쿵- 짹짹’ 소리를 내면서 표현을 할 수 있다. 그것을 사용하여 손뼉과 함께 동작을 한다.          이번에 그림을 보고 손뼉치기를 해볼까요?</p>	
	○	○
	1 2 3 4	1 2 3 4
	쿵- 짹짹(하나 둘 셋 넷) 	쿵- 짹짹(하나 둘 셋 넷) 
	<p>온음표는 4박자니까 ‘하나 둘 셋 넷’ 4분 음표가 4개가 모였네요. 와...많다.          ↓↓↓↓          그리고 2분 음표도 두 개나 있어요.          그리고 보니 친구들이 많네요. 여러분처럼 온음표도 친구들이랑 사이가 좋은          가봐요? 그죠?          7. 그럼 우리 다같이 노래 불러볼까요?          친구들과 서로 손잡고 ‘아름다운 지구촌’ 노래를 불러 보도록 해요.</p>	

<p><b>수업의 정리</b></p>	<p>선생님이 복숭아 모양을 칠판에 붙여 줄게요. 도화지에 무슨 음표인지 그려보세요.</p> 
<p><b>다음 차시 수업 예고</b></p>	<p>마지막으로 다음시간에는 음표 하나를 더 배울 거예요. 8분 음표라는 친구가 남아 있거든요.</p> <p>그 친구를 마지막으로 잘 챙겨줘야겠죠? 친구들끼리는 사이좋게 지내야하잖아요.</p> <p>그럼 다음시간에는 8분 음표에 대해서 배우고 악기들의 소리를 들어볼 거예요. 여러분들이 좋아하는 악기를 다음시간에 갖고 오세요.</p> <p>피아노는 여기 있죠? 그러니까 여러분들이 갖고 올 수 있는 가벼운 악기들을 가져와야 해요. 그럼 다음 시간에 만나요.</p>

★ 10차시 학습지도안

활동명	리듬과 박자를 구별하기
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 그림을 보면서 8분 음표를 구별할 수 있고, 리듬을 보면서 박자를 나눌 수 있다.</li> </ul>
교구	캐스터네츠, 리듬카드, 음표카드, 도화지, 노래 악보, 색연필
학습활동	<p>1. 3박자와 4박자를 손뼉치기와 발구르기로 하나(발) 둘 셋(손뼉), 하나(발)둘 셋 넷(손뼉)을 표현해 본다.          피아노에 맞추어 노래를 부르다가 높은 음으로 올라가면 높은음, 낮은 음으로 내려가면 낮은 음이라고 말한다.          한 명이 나와서 사과 한 개는 무슨 음표일까요? (큰 소리로), 사과 두개는 무슨 음표일까요? (작은 소리로) 문제를 내어 본다.- 그러면 큰소리와 작은 소리로 자연스럽게 대답할 것이다.          또 한 명이 나와서 반복하기, 뛰어가기, 차례가기를 핸드벨로 연주하여 보고 맞추도록 한다.</p> <p>2. 앞에서 우리가 4분 음표, 2분 음표, 점2분 음표, 온음표에 대해서 배웠어요. 그런데 이거보다 짧은 음표가 하나 있어요..뭔지 아는 사람은 말해볼까요?          8분 음표라는 친구가 자기는 끼워주지 않았다고 울고 있네요..          오늘은 그 친구에 대해서 배워 보도록 해요.</p> <p>3. 원을 크게 하나로 만들어 선생님이 소고로 한번 쳐주면 손뼉을 한번 친다. 돌면서 소고 소리가 한번 들리면 제자리에 서서 손뼉을 한번 친다.</p>

학습활동

4. 이번에는 같은 방법으로 소고소리 한번에 손뼉을 두 번 친다.

5. 제자리에 앉아서 과일 그림을 보여주면서



딸기 배 딸기 배

8분 음표가 어떻게 생겼는지 설명하고 도화지에 그려보도록 한다.



박자는 사과모양의 반이라고 알려준다.





6. 모두 일어서서 딸기-배를 발구르기로 오른발-왼발 번갈아 가면서 동작을 해본다.

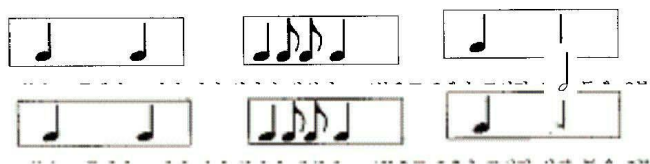
마찬가지로 발을 한번 옮길 때마다 손뼉을 두 번 치는 형식으로 동작을 시켜본다.

7. 리듬카드를 보여주고 소리를 내어서 박자를 세어 보도록 한다.



8. 사과  하나의 4분 음표를  한 박자로 했을 때 4분의2, 3, 4박자에 대해서 알려준다.

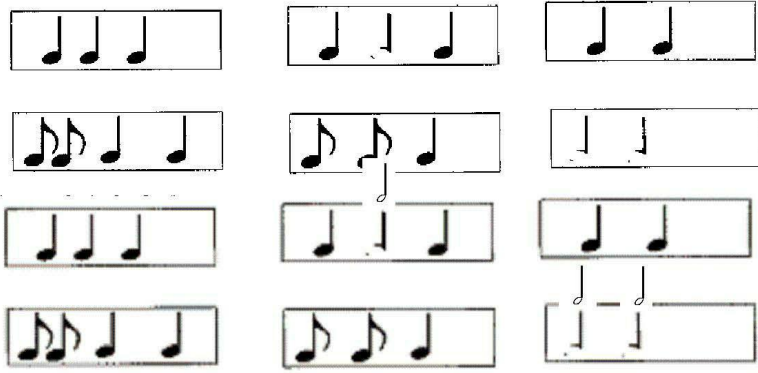
그리고 카드를 보여주면서 소리를 내며 손뼉을 쳐서 박자를 알도록 한다.



9. 8분 음표 두개가 모이면 사과 하나가 완성되고, 4분 음표 2개가 모이면 사과 두개, 2분 음표 두개가 모이면 사과 4개가 모인다는 것을 설명한다.

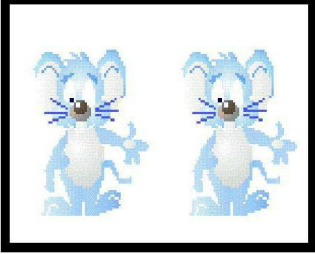
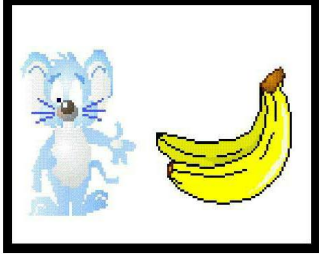
4분 음표를 하나로 생각했을 때 2개가 모이면 2/4박자, 3개가 모이면 3/4박자, 4개가 모이면 4/4박자라고 말해준다

그리고 칠판에 음표를 그려주어 아이들이 맞춰보도록 한다.

<p>수업의 정리</p>	<p>선생님이 리듬카드를 나열하면 한 명씩 나와서 2/4, 3/4, 4/4 박자에 카드를 나열해 보도록 한다.</p> 
<p>다음 수업 차시 예고</p>	<p>다음 시간에는 선생님과 소리에 대해 잘 들어보도록 해요.  선생님이 두 소리를 들려주면 여러분들이 같은지 다른지를 잘 듣고 구분할 수 있을 거예요.  아마테우스에서 배웠으니까 기린반 여러분은 잘 할 수 있죠?  그럼 다음 시간에 배워 봐요!</p>

★ 11차시 학습지도안

<p>활동명</p>	<p>두 선율을 구분하기</p>
<p>학습목표</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 그림을 보면서 음표를 보고 들으면서 같은 소리인지 다른 소리인지 구분하기</li> </ul>
<p>교구</p>	<p>피아노, 음표카드, 실로폰, 핸드벨, 멜로디언</p>
<p>학습활동</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 전 시간에 배운 음표들을 그려주면서 몇 박자의 음표들인지 말해보도록 한다.             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 리듬카드를 보여주고 몇 분의 몇 박자인지도 맞추도록 한다.</li> <li>· 올라가는 음과 내려가는 음은 매트에서 한 팀은 차례대로 구르기를 하고, 한 팀은 '도레미파솔라시도' 발 건반을 차례대로 눌러보도록 한다. 또한 발 건반으로 음을 뛰기, 같은 건반을 누르고 반복하기를 한다.</li> <li>· 아이들에게 사과를 수별로 보여주면서 음표를 말하도록 한다. 그리고 손뼉을 한 박자씩 쳐주면서 몇 분의 몇 박자인지도 맞춰보도록 한다.</li> <li>· 한 명의 유아에게 앞치마를 입히고 거기에 음표들과 피아노, 포르테, 박자표 그림카드를 그려놓고 아이들이 나와서 선생님의 지시에 따라 맞춰보도록 하는 게임을 한다.</li> </ul> </li> <li>2. 오늘 배우는 것은 선생님이 들려주는 소리를 잘 듣고 두 소리가 같은지 다른지 알아맞히는 게임이에요.             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 선생님이 동물 소리를 두 번 내어 볼게요. 첫 번째와 두 번째 소리가 같은지 틀린지 맞춰보세요. ex)어흥-음매, 꿀꿀-꿀꿀 등</li> </ul> </li> <li>3. 선생님이 피아노로 쳐주는 음들이 첫 번째와 두 번째가 같은 소리인지 잘 듣고 말해보도록 해요. 여러분들이 '도레미파솔라시도'를 다 알고 있으니까 쉽겠죠?             <ul style="list-style-type: none"> <li>먼저 두음씩만 들려준다.</li> <li>3음과 4음으로 확대해서 들려준다. 그리고 직접 멜로디언으로 연주해보도록 한다.</li> <li>ex)도-미, 솔-미 '도레미파솔라시도', '도시라솔파미레도'</li> </ul> </li> <li>4. 선생님이 실로폰으로 들려줄게요. 선생님이 실로폰으로 치는 것이 보이죠? 그럼 잘 맞춰봐요.</li> <li>5. '안녕' 노래를 부르고 칠판에 크게 음표 차트를 보여주면서 마디마다 음이 틀리다는 것을 알도록 한다.</li> <li>6. 핸드벨로 두 선율을 들려주고 같으면 웃는 얼굴을, 틀리면 찡그린 얼굴을 나타내 보도록 한다.</li> </ol>



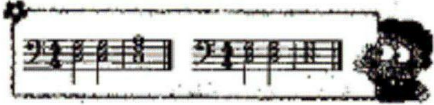
<p>수업의 정리</p>	<p>· 리코더 소리를 잘 듣고 두 선율이(들리는 음들) 같으면 같은 그림에, 두 소리가 틀리게 들리면 다른 그림에 ○ 하세요.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>
<p>다음 차시 수업 예고</p>	<p>와!! 지금까지 우리가 많이 배웠네요. 그죠? 우리는 아마테우스 선생님과도 배웠듯이 '도레미파솔라시도' 음계도 알고 박자도 알고 와 신나네요. 기린반 친구들이 이 세상에서 제일 음악을 잘 하는 친구들이 되겠죠? 음악회 때에도 제일 잘하는 멋진 친구들이 되겠죠? 그럼 이번에는 음들이 하나하나 모여서 같이 사다리 모양을 이루면 어떻게 소리가 들릴까요? 아이들한테 물어본다. 정말 그럴까요? 다음시간에 선생님과 그거에 대해서 배워보도록 해요.</p>

★ 12차시 학습지도안

활동명	화음을 듣고 가려내기.
학습목표	· 주요 3화음을 이해하고 화음을 듣고 가려낼 수 있다.
교구	피아노, 음표카드, 화음카드, 멜로디언
학습활동	<p>1. 멜로디언으로 두 선율을 쳐주고 선율이 같은지 다른지를 상기시킨다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 악보를 보여주고 몇 분의 몇 박자인지 알아맞히도록 한다.(두 마디) '미끄럼틀' 노래를 부르고 그 음악에서 올라가는 느낌과 내려가는 느낌이 나는지 물어본다.</li> <li>· 핸드벨로 높은 '도'와 낮은'도'를 들려주고 높은음과 낮은음을 구별짓도록 한다.</li> <li>· 음표주사위를 만들어서 5팀별로 나뉘어 있는 것을 등글게 앉아서 주사위(육각형)를 던진 만큼의 박자만큼 스티커 붙이기 게임을 한다. 서로 팀원끼리 단합이 잘 되도록 한다. 팽이 나오면 박자가 없다.</li> <li>· 두 선율을 들려주고 같은 선율이면 머리위로 동그라미를, 다른 선율이면 머리위로 ×표를 그리도록 한다.</li> </ul> <p>2. 화음이란 높이가 다른 2개 이상의 음이 동시에 울릴 때 서로 합하여지는 음을 말한다.<sup>45)</sup> 이것을 알려주고 음색이 다르다는 것과 혼동할 수 있게 되므로 여러 가지 화음이 있다고 말해준다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 화음에는 3화음이 있어요. '꿀꿀이 삼형제'처럼 3형제예요. 그럼 어떤 화음들이 있는지 들어볼까요? 피아노로 쳐준다.</li> <li>· I, IV, V도 화음이 있어요. 그럼 우리 I도 화음을 들어볼까요? 그 다음 V도 화음을 듣고 같은지 다른지를 물어본다. IV와 V도 화음을 듣고 물어본다.</li> </ul>

44) 세광출판사 사전편찬위원회, 「음악대사전」 서울: 세광출판사, 1972.

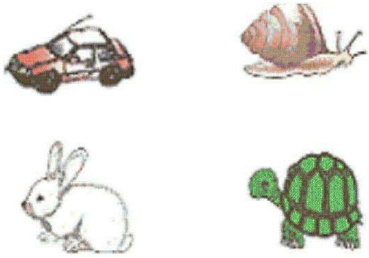
<b>학습활동</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 화음 동화를 들려준다. (옛날 옛날에 화음 삼형제가 살았어요. 첫째 형의 이름은 '도미솔'이구요, 둘째 형은 '파라도'이며 막내는 '솔시레'가 있었어요. 어느 날 이 형제들이 소풍을 떠났어요. 이렇게 동화를 이야기 해 주면서 멜로디언으로 형제 이름이 나올 때마다 연주해 보도록 한다.)</li> <li>3번 이상을 들려주어 서로 다르게 들린다는 것을 감지하도록 한다.</li> <li>3. 화음들이 어떻게 생겼는지 그림으로 보여주며 설명한다.</li> <li>4. 화음들의 소리를 다시 들려주고 어떤 느낌이 나는지 물어본다. 우리가 노래 부를 때 어떻게 끝나는지 솜사탕을 불러보고 끝날 때의 느낌을 물어본다.(V로 끝날 때의 느낌을 말해보도록 한다.) 보통 끝날 때 I도 화음으로 끝나는 것을 말해준다.</li> <li>5. '화음 삼형제' 노래를 불러본다. 불러보면서 화음을 느껴본다. 처음에는 시작하는 음으로 나중에 끝날 때는 끝나는 느낌이 유아들에게 들리도록 지도해야 한다. 그리고 앞에 나와서 직접 삼화음을 붙여보도록 한다.</li> <li>6. 피아노로 화음을 들려주고 같은 화음인지, 틀린 화음인지 맞추도록 한다.</li> <li>7. 한 명의 유아가 피아노로 직접 화음을 연주하고 친구들이 맞추도록 한다.</li> </ul>
-------------	---

<p>수업의 정리</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 선생님이 소리를 들려줄 거예요. 녹음된 화음소리를 잘 듣고 같은 화음이 들리면 같은 그림에 다른 화음이 들리면 다른 그림에 ○ 하세요.</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 선생님이 피아노로 화음을 들려줄게요. 악보를 잘 보고 맞는 화음 그림에 ○ 하세요.</li> </ul> <div style="text-align: center;">  <p>☆ 하이비스 2권, p.59</p> </div> <p>☞ 화음에서는 C장조의 I, IV, V도의 화음을 이것이 몇 도인지에 대한 언급은 하지 않으며 I도에서 3도 간격으로 들려주고 5도 간격으로 눌러주면서 소리를 듣고 다음에는 어떤 음이 나올 것인지 알아맞히는 방법을 보이고 있다. 이 교재에 있는 화음을 듣고 맞추는 보기를 제시하였다.</p>
<p>다음 차시 수업 예고</p>	<p>이제 선생님을 만날 날이 얼마 안 남았네요. 우리 친구들 이제 음악선생님보다 더 잘 하겠다..그죠? 음악박사가 되겠는걸요. 박사가 되려면 더 알아야 친구들한테 자랑도 하겠죠? 다음 시간에는 여러 악기 소리를 들어보고 무슨 악기일까 알아 맞춰보도록 해요.</p>

★ 13차시 학습지도안


활동명	음의 빠르기 구분하기
학습목표	· 음의 빠르고 느린 것을 이해하여 구분 할 수 있다.
교구	피아노, 그림카드, 셈여림카드, 악보, 색종이
학습활동	<p>1. 전 시간에 배운 화음에 대한 복습으로 개개인의 건반 모형에 선생님이 들려주는 화음을 짚어본다. 그리고 그 화음을 한 명씩 나와서 크고 작게 번갈아 가며(선생님의 지시에 따라) 피아노로 연주해 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 도, 레, 미 파, 솔, 라, 시, 도 팀으로 나누어 있는 것을 한 줄로 세워서 몸으로 음의 차례가기, 반복하기, 뛰어가기를 반복한다.</li> <li>· 오선칠판에 그려진 I, IV, V의 화음을 보고 몇 도인지 맞춰보도록 하며 각자의 손건반 모형에 짚어보도록 한다.</li> <li>· 음표들을 모두 안보이도록 종이로 가려놓고 어느 한 부분만 떼기를 하여 아이들이 상상하면서 음표를 머릿속에서 그려보도록 하고 맞추도록 한다. 박자있는 부분도 마찬가지로 종이를 떼어서 상상했던 것과 맞는지 연관지어 보도록 한다.</li> <li>· 같은 음악을 들려주고 어느 음악이 더 낮은 소리가 나는지 알아 맞춰보도록 하고, 그 음악을 빨리, 천천히 들려주어 아이들에게 어떤 느낌이 나는지 물어본다.</li> <li>· 5명씩 짝을 지어서 공을 갖고 놀다가 선생님의 호루라기 소리에 맞춰서 각 팀별로 선생님이 제안하는 듣기 활동에 몸으로 표현해 보도록 한다.</li> </ul> <p>ex) 큰 소리내기 - ‘야호’ 소리를 내기, 음의 뛰어가기 - 뛰어가기, 높은음 표현하기 - 공을 위로 던지기 등</p>

<b>학습활동</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 오늘은 ‘빠르게’, ‘느리게’에 대해 학습하도록 한다.  아이들에게 빠른 동물이나, 사물에 대해서 생각하여 말하도록 한다.  ex)토끼, 비행기, 말, 우주선 등  아이들에게 느린 동물이나, 사물에 대해서 생각하여 말하도록 한다.  ex)거북이, 달팽이, 마차, 경운기, 할아버지 등  갈 때의 느낌을 각자 말해 보도록 한다.</li> <li>3. ‘토끼’가 들어간 노래를 노랫말을 생각하며 불러보고, 토끼와 거북이 모양을 색종이로 접어본다.</li> <li>4. ‘산토끼’ 노랫말에 빠른 동물이나 사물을 넣어서 노래를 불러보도록 한다. 같은 방법으로 ‘산토끼’ 노랫말에 느린 동물이나 사물을 넣어서 노래를 불러보도록 한다. 그럼 확실히 아이들이 느린 것과 빠른 것을 구분 지을 수 있을 것이다.</li> <li>5. 그리고 빠른 곡을 들려주면서 손뼉을 쳐보도록 한다. 마찬가지로 느린 곡을 들려주면서 손뼉을 쳐보도록 한다.</li> <li>6. 빠르게(Allegro)와 느리게(Andante)의 단어를 설명해주고 그 둘의 카드를 보여주면 그 카드에 맞게 소리를 빨리, 느리게 내도록 한다.  빠르게(Allegro): 우리가 빨리 노래를 부르고 싶을 때, 느리게(Andante)는 천천히 느릿느릿 노래를 부르고 싶을 때라고 설명한다.</li> <li>7. ‘작은별’ 노래를 느리게, 빠르게 번갈아 가면서 부르도록 하고 느리게, 빠르게 한글과 이태리어로 번갈아 말해줌으로써 아이들이 쉽게 기억하도록 한다.</li> <li>8. 같은 음악을 느리게, 빠르게 들려주면 아이들이 빠른 곡인지, 느린 곡인지 맞추도록 한다. 우드블럭으로 같은 리듬을 느리고, 빠르게 들려주고 맞추도록 한다.</li> </ol>
-------------	---

<p>수업의 정리</p>	<p>선생님이 들려주는 음악을 잘 듣고 느린 곡이면 달팽이와 거북이를, 빠른 곡이면 자동차와 토끼로 말해보도록 하세요.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">☆ 느린 곡과 빠른 곡 구별</p>
<p>다음 차시 수업 예고</p>	<p>우리가 그림카드도 여러 가지를 보았죠? 와...우리의 귀에 들리는 음들은 신기하게도 여러 가지 능력들을 가지고 있죠? 여러분들이 이 음들처럼 신기한 능력을 갖고 있으면 좋겠죠?</p> <p>그러면 다음 번에 또 어떤 듣기 놀이를 해볼까요?</p> <p>여러분들은 리라우치원에서 제일 똑똑한 기린반이죠? 그래서 우리는 '도레미파솔라시도'도 다 알구요. 그러니 선생님이 들려주는 소리를 과연 맞출 수 있을지 다음 시간에 배워 보도록 해요. 알았죠?</p> <p>신기한 듣기 놀이를 다음시간에도 열심히 하기로 선생님이랑 약속해요!</p>

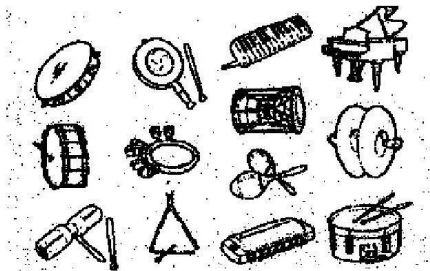
★14차시 학습지도안

활동명	음정 구분하기
학습목표	· 악보를 보고 음표를 이해하여 음정을 구분 할 수 있다.
교구	피아노, 악보, 실로폰, 핸드벨, 도화지
학습활동	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 13차시에서 배웠던 것을 ‘즐거운 나의 집’의 노래를 빠르게, 느리게 불러봄으로써 빠르고 느린 것의 차이점을 상기시킨다.             <ul style="list-style-type: none"> <li>· ‘어머니 마음’ 노래를 세게, 여리게 불러서 세게와 여리게의 개념을 익히도록 한다.</li> <li>· 큰 소리와 작은 소리를 직접 새소리와 천둥치는 소리로 들려준다. 원을 만들어서 음악을 들으면서 춤을 추면서 반시계 방향으로 돌다가 선생님이 ‘차례가기’ 가기라고 하면 천천히 걸어가고, ‘뛰어가기’라고 하면 뛰고, ‘반복하기’라고 하면 그 자리에서 쿵쿵 뛰어보도록 한다.</li> <li>· 선생님이 2분 음표, 온음표, 4분 음표, 8분 음표를 노래로 표현해 주면 노래에 따라서 도화지에 그려보도록 한다.</li> <li>· ‘화음 삼형제’ 노래를 부르면서 I, IV, V도의 화음을 기억하도록 한다.</li> </ul> </li> <li>2. 오선칠판에 ‘도레미파솔라시도’를 그려서 아이들이 음을 기억하고 있는지, 혹시 기억이 나지 않을 경우 다시 공부하도록 한다.</li> <li>3. 오선지를 나누어주고 직접 가운데 도에서- 도까지 한 옥타브를 그려보도록 한다.</li> <li>4. 그리고 두 마디로 된 악보를 보여주며 게이름을 읽어보도록 한다.             <ul style="list-style-type: none"> <li>ex) ‘즐거운 나의 집’의 한 소절-기린 반 아이들이 게이름을 알고 있다.</li> </ul> </li> <li>5. 피아노 반주에 맞추어 게이름을 읽으면서 노래를 부르다가 피아노 반주 소리가 틀리면 아이들이 부르던 것을 멈추도록 한다. 그리고 악보를 보여주면서 어느 부분이 틀렸는지 말하도록 한다.</li> </ol>

<p><b>학습활동</b></p>	<p>6. 악보를 보면서 핸드벨로 두 마디를 들려주면 아이들은 틀린 곳을 찾아내도록 한다. 그리고 세 마디를 들려주면서 반복하기가 있는지, 차례가기가 있는지도 찾아보도록 한다.</p> <p>7. 둘이서 짝지어서 멜로디언으로 두 마디 악보를 갖고 서로 연주해주면서 맞춰보기를 한다.</p>
<p><b>수업의 정리</b></p>	<p>선생님이 들려주는 실로폰 소리를 잘 듣고 틀린 음표에 동그라미 하세요.</p>  <p>☆ 알프레드 C급, p.5</p> <p>☞ 중앙 도 자리에서 가락을 들려주면 악보와 다르게 연주된 하나의 음표에 표시한다. 음정공부에 높은 음자리와 낮은 음자리에 있는 두 마디의 음들을 악보에 그려 넣고 악보와 다르게 연주된 음표를 하나 찾아서 동그라미 하도록 제시하였다.</p>
<p><b>다음 차시 수업 예고</b></p>	<p>우리 이제 다음시간이 마지막시간이네요. 벌써 듣기놀이 여행이 끝나니까 섭섭하죠? 그렇지만 여러분들이 너무나 열심히 잘해줘서 이번 음악회 때는 기린반 여러분들이 제일 잘할 거예요. 그리고 여러분들이 음악선생님 말을 잘 들어서 너무 기쁜 거 있죠. 그럼 마지막까지 최선을 다해서 열심히 해요, 다음 시간에는 우리 악기실에 있는 악기들의 소리들의 소리를 하나씩 들어보면서 악기들이 어떤 소리를 내는지 잘 배워보도록 해요.</p>

★15차시 학습지도안

<p><b>활동명</b></p>	<p>음색 구분하기</p>
<p><b>학습목표</b></p>	<p>· 악기 사진·그림을 보고 악기의 소리를 구분 할 수 있다.</p>
<p><b>교구</b></p>	<p>피아노, 여러 악기, 사진, 그림, 컴퓨터, 발 건반, 실로폰, 폐품</p>
<p><b>학습활동</b></p>	<p>1. 전 시간에 우리 무슨 음이 들렸는지 알아 맞춰 보았죠? 이번엔 선생님이 플룻 소리를 들려 줄 거예요. 잘 듣고 들린 음이 어떤 것인지 맞춰보세요. (플룻 소리를 도-도까지 들려준다.) '즐거운 나의 집을 멜로디언으로 불면서 4분 음표, 2분 음표, 온음표를 상기시키면서 게이름으로 익히도록 한다. 가로세로 퍼즐로 음표와 세계 여러개의 기호를 맞추도록 한다. 발 건반을 이용해서 뛰어가기, 반복하기, 차례가기를 선생님이 부르는 대로 움직임으로 나타내어 보도록 한다. 실로폰을 한 명씩 나와서 세계, 여러개 치면 아이들이 맞추도록 한다. 그리고 큰북과 캐스터네츠로 번갈아 가면서 연주하여 아이들 스스로가 연주하고 맞춰보도록 한다.</p> <p>2. 이 세상에는 여러 소리가 많은데 그 중에 악기들이 내는 소리는 어떤 소리일까? 자동차가 '뽕뽕'하는 시끄러운 소리일까? 시계가 '똑딱 똑딱' 하는 소리일까요? 여러분들의 목소리가 들린 것처럼 악기들도 소리가 다 틀리네요. 오늘은 악기소리에 대해서 배워보도록 해요.</p> <p>3. 악기실에도 여러 악기가 있는 것을 기린반 친구들은 보았죠? 어떠한 악기들이 있었죠? 탬버린, 큰북, 트라이앵글, 등등 그리고 또 여러분들이 학원 가서 배우는 악기들은? 그럼 그 악기들이 어떤 모양을 갖고 있을지 상상해볼까요?</p>

<p><b>학습활동</b></p>	<p>4. 건반 악기부터 컴퓨터와 사진을 보여주면서 여러분들이 그린 그림과 비슷한지 보도록 한다. 그리고 악기를 하나씩 보여줄 때마다 그 음색들을 들려주도록 한다.</p> <p>손으로 뜯거나, 흔들어서, 붙여서, 활을 사용해서 소리가 나는 다양한 방법으로 소리를 낼 수 있다는 것도 설명한다.</p> <p>5. 종이컵을 이용하여 마라카스를 만들어보고, 빨대로 펜플룻을 연주해보고 함으로써 유아들에게 소리에겐 여러 가지가 있다는 것을 들려준다.</p> <p>6. '피터와 늑대' 음악을 들려주고 각 주인공들이 어떠한 악기소리로 나타내었는지 동화를 보면서 듣고 발표하도록 한다.</p> <p>7. 우리가 예전에 배웠던 높은 소리, 낮은 소리, 큰소리, 작은 소리가 악기소리마다 나타나고 들린다는 것을 아이들은 선생님이 말해줌으로써 느끼게 될 것이다.</p>
<p><b>수업의 정리</b></p>	<p>선생님이 들려주는 악기소리를 잘 듣고 그림에서 골라 예쁘게 색칠하세요</p>  <p>☆ 여러 가지 악기들<sup>46)</sup></p>
<p><b>다음 차시 수업 예고</b></p>	<p>이제 여러분과 듣기 놀이를 다 배웠어요. 어때요? 재밌었나요? 선생님은 기린반 여러분들이 너무 말을 잘 들어서 기쁘네요. 선생님이 그 동안 가르쳐줬던 듣기 활동들이 어떠한 것들이 있었죠? 와! 많이 배웠네요. 그럼 선생님이 처음에 듣기 활동 하면서 검사지에 동그라미 했던 기억나요? 다음에 선생님이 그 검사를 또 할거예요.</p> <p>여러분이 그때는 잘 모르고 동그라미를 했지만 이번에는 선생님이랑 다 배웠으니까 아주 쉽게 할 수 있겠죠?</p> <p>그럼 그때 기린반 어린이들의 실력을 맘껏 발휘해서 기린반 선생님과 음악선생님을 아주 기쁘게 해 줄꺼라고 믿고 다음 시간에 또 만나요.</p>

47) 성경희, 「유아들의 음악세계」 교수안, (서울 : 세광음악출판사, 2001), 유아용 색칠교재

23, 김지희, “유아기의 음악성 향상을 위한 청음지도 방법연구”, 석사학위 논문, 단국대학교 교육대학원, 2002에서 재인용.

<부록 2>

★ 사전검사지 문항

※ 문제를 선생님이 직접 읽어준다.

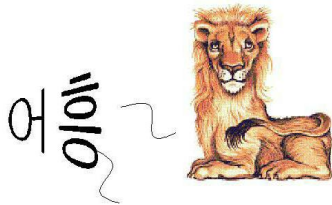
♣ 기린반 선생님이랑 음악시간에 노래도 부르고 악기도 연주하니까 재미있어요?  
재미있으면 웃는 얼굴에 ○, 재미없으면 화난 얼굴에 ○표하세요.



♣ 여러분, 지금 집이나 학원에서 피아노 or 바이올린 등의 악기를 배우고 있거나, 예전에 배운 적이 있어요? 배운 적이 있거나 현재 배우고 있다면 웃는 얼굴에 ○, 배운 적이 없다면 화난 얼굴 ○표하세요



1. 그림을 보면서 소리를 상상해보세요. 그리고 큰소리면 사자에 작은 소리면 고양이에 ○표하세요.



<셈여림> 하이비스 교재 1권에서 피아노 소리를 듣고 센 소리(f)와 여린 소리(p)를 구분하여 큰북, 사자와 캐스터네츠, 고양이의 그림 중에 맞는 것에 동그라미를 하도록 한다.

☞ 연구의 요소인 썸여름에 해당하는 큰소리, 작은 소리 구분에서 사자와 고양이  
의 그림을 다름대로 그려 넣었다.

2. 선생님의 피아노 선율을 두 번 들려줄게요. 소리가 둘 다 큰 소리거나 둘 다  
작은 소리일 때는 같은 그림에 ○하고, 소리가 하나는 크고 하나는 작은 소리일  
때는 다른 그림에 ○하세요.



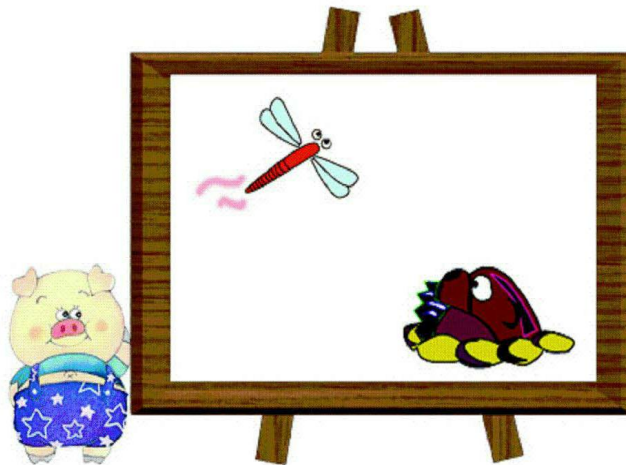
3. 선생님이 피아노 선율을 들려줄게요. 높은 곳에서 나는 소리이면 ‘새’에 ○하  
고 낮은 곳에서 나는 소리이면 ‘말’에 ○하세요.

<음의 고저> 피아노 선율을 듣고 높은 곳에서 나는 소리엔 ‘새’에, 낮은 곳에서  
나는 소리엔 ‘두더지’에 동그라미 하도록 한다.

☞ 하이비스1권 교재처럼 같은 방법으로 제시하였지만 그림은 다르게 하였다.  
예를 들어서 “선생님이 피아노 선율을 들려줄게요. 높은 곳에서 나는 소리이면 ‘  
새’에 낮은 곳에서 나는 소리이면 ‘말’에 ○하세요”라고 하고 그림을 직접 그려  
넣었다.



4. 선생님이 핸드벨로 선율을 들려줄게요. 높은 소리가 나면 '잠자리'에 ○하고, 낮은 소리가 나면 '생쥐'에 ○하세요.



5. 선생님이 피아노 선율을 들려줄게요. 계속 올라가는 높은 소리가 나면 '새'에 색칠하고 계속 내려가는 낮은 소리가 나면 '개구리'에 색칠하세요.



6. 음표가 몇 박을 나타낼까요? 박자의 수만큼 옆에 선생님이 나누어 준 스티커를 붙여 보세요.



<음악적 기초이론> 하이비스 1권에서 8분 음표, 4분 음표, 4분 쉼표, 2분 쉼표, 2분 음표, 점2분 쉼표, 온음표, 온쉼표에 대해 학습하는데 있어서 각 음표를 줄 위에 그려보도록 방법을 알려주고 직접 여러 번 그려보도록 하여 음표를 익히도록 한다.

시소 모양 그림의 한쪽에는 음표를 한쪽 빈칸에는 알맞은 쉼표를 그려보도록 유도하고 있다.



☆하이비스 1권, p.28

☞ 사전검사에서 음표가 몇 박을 나타내는지 선생님이 나누어준 스티커로 4분 음표, 2분 음표, 온음표에 각각 붙여 보도록 하였다.

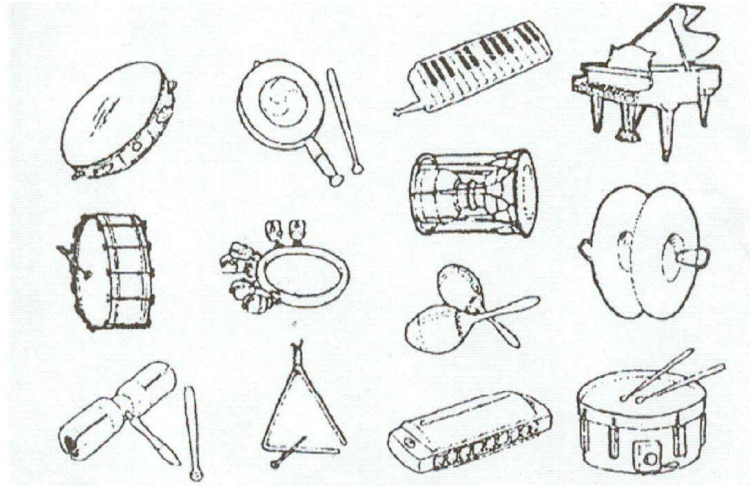
7. 선생님이 손뼉으로 아래의 리듬을 쳐줄 거예요. ①, ②번을 잘 듣고 선생님이 치는 리듬과 같은 것에 ○하세요.

☆ 하이비스 1권, p.13

하이비스 1권에서 리듬 익히기에서는 선생님이 손뼉 치기로 리듬을 들려주어서 같은 리듬이면 같은 그림이 있는 곳에 동그라미를, 다른 리듬이면 다른 그림이 있는 곳에 동그라미를 하도록 하여 아이들이 쉽게 구분할 수 있도록 하고 있다.

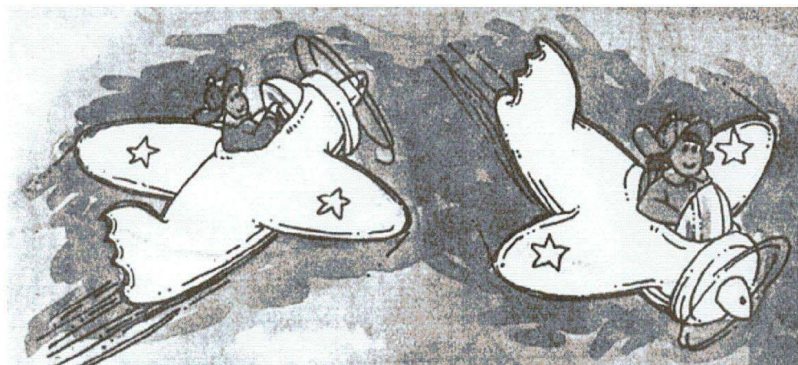
☞ 4/4박자의 리듬패턴을 한 문제 당 두 가지 리듬을 보여주고 선생님이 손뼉을 쳐주면 그것에 맞는 리듬패턴에 동그라미 하도록 하였다.

8. 선생님이 여러분이 교실에서 쓰는 악기들을 하나씩 연주해 주세요. 잘 듣고 그 소리에 맞는 악기에 색칠해보세요.



☆여러 가지 악기소리

9. 선생님이 리코더로 음을 들려줄 거예요. 음이 올라가면 위로 올라가는 비행기에, 음이 내려가면 아래로 내려가는 비행기에 좋아하는 색깔을 색칠해 보세요.



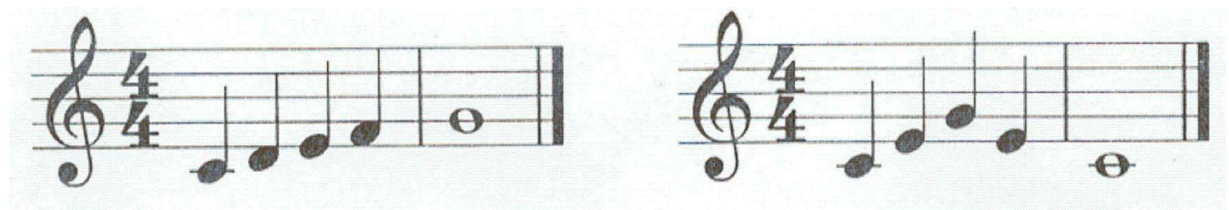
☆ 알프레드 A급 p.16

<음의 진행구별> 알프레드 A급에 제시된 피아노 소리를 듣고 올라가는 소리와 내려가는 소리 구분도 비행기가 올라가는지, 내려가는가에 표시를 함으로써 그림으로 오르고 내리는 것을 확연히 보여준다.

☞ 음색은 리코더로 하여 같은 방법을 제시하였다. 교재에 있는 그림을 삽입하였다.

또한 알프레드에서 선생님이 '중양도'자리에서 위나 아래로 오르내리는 세 음을 들려주면 듣고 맞는 세 음의 그림에 동그라미 하도록 한다.

10. 선생님이 피아노로 음을 쳐줄 거예요. 음이 차례로 가는지, 건너뛰어서 가는지 잘 듣고 맞는 것에 ○하세요.



☆하이비스 1권, p.22

<음의 진행구별> 차례가기, 건너뛰기, 같은 음치기를 통해 음정을 익히도록 하고 있다. 피아노 선율을 잘 듣고 두 마디씩 들려주면 차례가기인지 건너뛰기인지를 구분하는 방법이다.

2도, 3도, 5도 음정을 익히는 학습법으로는 선생님께서 2도나 3도, 5도의 음을 들려주시면 ★의 건반으로부터 위, 아래로 움직임을 익혀나가도록 하는 방법이 있다. 그리고 건반과 오선의 음들을 직접 보여주고 건반의 ★음에서 음의 진행 방향을 오선을 통해서 확인할 수 있도록 하며 배워나갈 수 있도록 하였다.



☆ 하이비스 1권, p.39

☞ 피아노 소리를 들려주고 음이 차례로 가는지, 뛰어가는지를 제시한 악보대로 들려주고 찾도록 하였다.

11. 선생님께서 박자나 박자의 가락을 들려줄게요. 맞는 박자에 ○하세요.

한 마디가 2박으로 들리면 2/4에 ○하고, 한마디가 3박으로 들리면 3/4에 ○하세요.



☆ 알프레드 C급 p.31

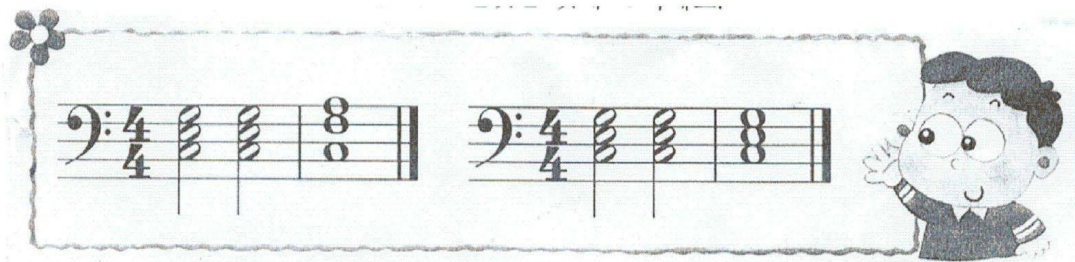
<박자> 알프레드 C급에서 박자는 2/4, 3/4, 4/4를 구별한다. 선생님이 들려주는 가락이 한 마디가 4박자로 들리면 4/4에, 한 마디가 3박자로 들리면 3/4에 동그라미를 한다.

☞ 2/4, 3/4박자를 구별하는데 가락을 듣고 박자에 동그라미 하는 문제를 내었다. 여기서 이 교재에 있는 문항을 제시하였다.

12. 선생님이 들려주는 피아노 소리를 잘 듣고 같은 선율이면 같은 그림에, 다른 선율이면 다른 그림에 ○하세요.



13. 선생님의 3화음 연주를 잘 듣고 알맞은 것에 ○하세요.



☆ 하이비스 2권, p.35

<화음> 하이비스 2권에서 C장조의 I, IV, V도의 화음을 이것이 몇 도인지에 대한 언급은 하지 않으며 1도에서 3도 간격으로 들려주고 5도 간격으로 눌러주면서 소리를 듣고 다음에는 어떤 음이 나올 것인지 알아맞히는 방법을 보이고 있다.

☞ 이것을 참고로 화음을 듣고 맞추는 보기를 제시하였다. 아래 보기는 좀더 화음의 소리를 깊이 들을 수 있어야 하며 이를 바탕으로 위 문제는 듣고 보기에 알맞은 화음을 고르도록 한 것이다.



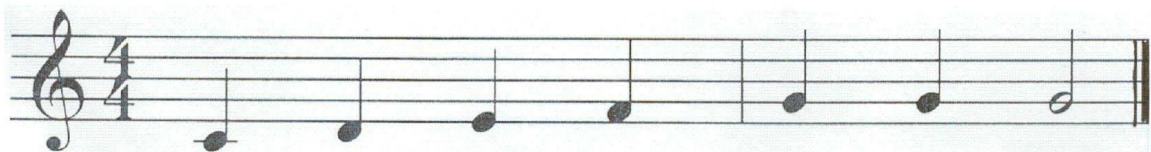
14. 선생님이 '동물의 사육제' 곡을 들려줄게요. 음악을 잘 듣고 빠르면 토끼에, 느리면 거북이에 ○하세요.



<빠르기> 모데라토와 안단티노, 알레그레토를 구별하는데 빠르기 이름의 뜻보다도 아이들에게 같은 선율을 다른 템포로 들려주면서 빠르기가 같은지, 다른지를 구분 지어 같은 그림에는 같은 빠르기를, 서로 다른 그림에는 다른 빠르기를 들려줌으로써 맞는 그림에 동그라미 할 수 있도록 한다.

☞ 사전 검사에서는 위의 방법과 달리 클래식 곡을 들려주고 토끼와 거북이의 그림을 이용하여 빠르기를 동물과 관련지어 연상이 빨리 되도록 인지시켜서 맞게 동그라미 하도록 하였다.

15. 선생님이 가락을 연주해 줄게요. 악보와 다르게 연주된 음표 하나를 찾아서 ○하세요.



☆ 알프레드 C급, p.24

<음정> 알프레드 C급에서는 2, 3, 4, 5,도에 해당하는 가락, 화성음정의 구별을 오선과 건반을 통해 확실히 하도록 한다. 또한 중앙 도 자리에서 가락을 들려주면 악보와 다르게 연주된 하나의 음표에 표시한다.

☞ 알프레드 교재를 바탕으로 그 악보를 제시하여 다르게 연주된 음표를 하나 찾아서 동그라미 하도록 하였다.

★사후검사지 문항

※문제를 선생님이 직접 읽어준다.

♣. 음악 선생님이랑 음악시간에 듣기놀이도 하고 악기도 연주하니까 재미있었어  
요? 재미있으면 ○, 재미없으면 ×표하세요.



1. 그림을 보면서 소리를 상상해보세요, 그리고 큰소리로 들리면 곰이 큰북을 치는 모양에, 작은 소리면 삐악삐악 병아리가 그려져 있는 것에 ○하세요. 두 번 들려줄테니 잘 들으세요.



☆ 하이비스 1권, p. 6

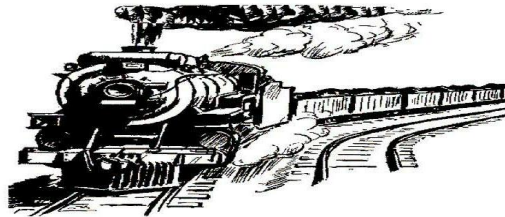
<셈여림> 하이비스 교재에서 크레센도와 데크레센도의 구별은 점점 세게 치면 크레센도 모양에, 점점 여리게 치면 데크레센도 모양에 동그라미로 표시한다.

☞ 그러나 본 연구의 적용에 있어서 하이비스 1, 2권 모두 센 소리와 여린 소리를 구분하도록 하고 있다. 이 교재에 쓰인 병아리 그림은 연구자가 따로 작성하였고 큰북 그림은 논문에 적용하였다.

2. 선생님의 피아노 선율을 두 번 들려줄게요. 소리가 들 다 큰 소리거나 들 다 작은 소리일 때는 같은 그림에 ○하고, 소리가 하나는 크고 하나는 작은 소리일 때는 다른 그림에 ○하세요.



3. 선생님이 피아노 선율을 들려줄게요. 높은 곳에서 나는 소리이면 '비행기'에 ○ 하고 낮은 곳에서 나는 소리이면 '기차'에 ○하세요.



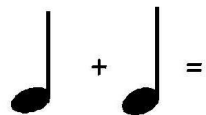
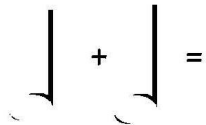
4. 선생님이 핸드벨로 선율을 들려줄게요. 높은 소리가 나면 '나비'에 ○하고, 낮은 소리가 나면 '꽃'에 ○하세요.



5. 선생님이 피아노 선율을 들려줄게요. 계속 올라가는 높은 소리가 나면 '높은 빌딩'에 색칠하고 계속 내려가는 낮은 소리가 나면 '낮은 집'에 색칠하세요.



6. 밑에 그려져 있는 음표가 모여서 합하면 사과 몇 개가 될까요?  
선생님이 나누어준 스티커를 붙여보세요.



7. 선생님이 손뼉으로 아래의 리듬을 쳐줄 거예요. 2마디의 리듬을 들려줘요.

①, ②번이 있죠, 차례대로 잘 듣고 선생님이 치는 리듬과 같은 것에 ○하세요.



☆ 하이비스 1권, p.24

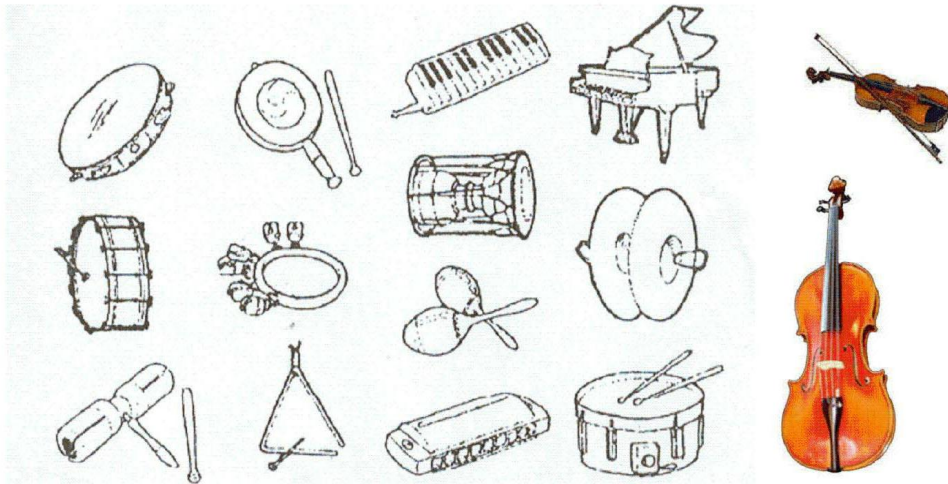


☆ 알프레드 A, C p.14, 43을 참고하여 엮음

8. 선생님이 '동물의 사육제' 음악을 들려줄게요.

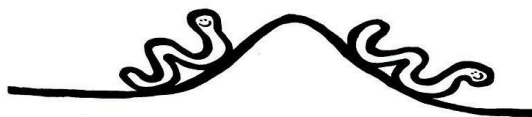
첫 번째 들려주는 음악에서 쓰인 악기에 ○로 색칠해 보세요.

그리고, 두 번째 들려주는 음악에서 쓰인 악기에 △로 색칠해 보세요.



☆ 여러 가지 악기들<sup>48)</sup>

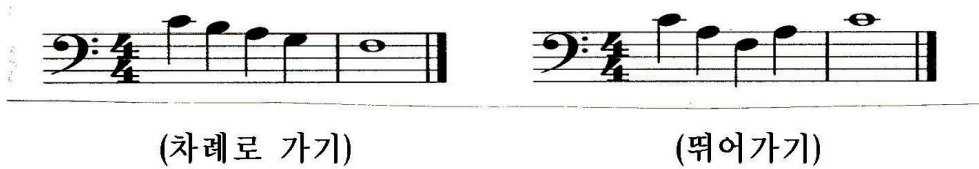
9. 선생님이 핸드벨로 음을 들려줄게요. 음이 올라가면 꼬불꼬불 올라가는 '지렁이'에 음이 내려가면 꼬불꼬불 내려가는 '지렁이'에 좋아하는 색깔로 색칠해 보세요.



☆ 베스트인 꼬마피아니스트 창작과 듣기공부 p.11

48) 성경희, 「유아들의 음악세계」 교수안, (서울: 세광음악출판사, 2001), 유아용 색칠공부 23, 김지희, “유아기의 음악성 향상을 위한 청음지도 방버연구”, 석사학위 논문, 단국대학교 교육대학원, 2002에서 재인용.

10. 선생님이 피아노로 음을 쳐줄게요. 음이 차례로 가는지, 건너뛰어서 가는지 잘 듣고 맞는 것에 ○표하세요.



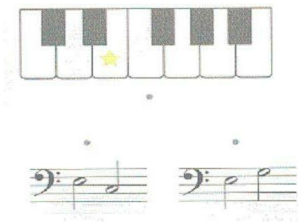
(차례로 가기)

(뛰어가기)

☆ 하이비스 1권, p.22

<음의 진행구별> 차례가기, 건너뛰기, 같은 음치기를 통해 음정을 익히도록 하고 있다. 피아노 선율을 잘 듣고 두 마디씩 들려주면 차례가기인지 건너뛰기인지를 구분하는 방법이다.

2도, 3도, 5도 음정을 익히는 학습법으로는 선생님께서 2도나 3도, 5도의 음을 들려주시면 ★의 건반으로부터 위, 아래로 움직임을 익혀나가도록 하는 방법이 있다. 그리고 건반과 오선의 음들을 직접 보여주고 건반의 ★음에서 음의 진행 방향을 오선을 통해서 확인할 수 있도록 하며 배워나갈 수 있도록 하였다.



☆ 하이비스 1권, p.39

☞ 피아노 소리를 들려주고 음이 차례로 가는지, 뛰어가는지를 제시한 악보대로 들려주고 찾도록 하였다.

11. 수업시간에 우리가 '배, 어흥' 소리를 내면서 4분 음표를 배웠죠? 그것처럼 4분 음표와 2분 음표를 선생님이 손뼉치면서 소리를 내볼게요. 몇 분의 몇 박자인지 잘 듣고 ○하세요.



☆ 알프레드 C급, p.20

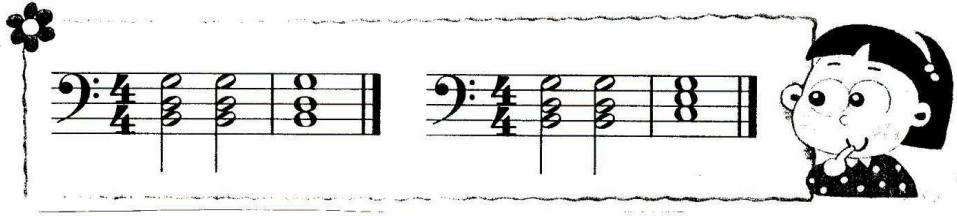
<박자> 알프레드 C급에서 2/4, 3/4, 4/4를 구별한다. 선생님이 들려주는 가락이 한 마디가 4박자로 들리면 4/4에, 한 마디가 3박자로 들리면 3/4에 동그라미를 한다.

☞ 3/4. 4/4박자를 구별하는데 가락을 듣고 박자에 동그라미 하는 문제를 내었다. 여기서 이 교재에 있는 문항을 참고하였다.

12. 선생님이 실로폰으로 음을 연주해 줄게요. 선율을 잘 듣고 같은 선율이면 같은 그림에, 다른 선율이면 다른 그림에 ○하세요.



13. 선생님의 3화음 연주를 잘 듣고 알맞은 것에 ○ 하세요.



☆ 하이비스 2권, p. 35

<화음> 사전 검사지와 마찬가지로 하이비스 교재에서 선생님이 3화음을 들려주 시면 그 화음과 같은 화음을 악보에서 찾아서 동그라미 하도록 되어있다.

☞ 연구자는 그 악보를 똑같이 기재하였다.

14. 음악을 들려주고 빠르게 들리면 '자동차'에 느리게 들리면 '두 사람이 서 있는 것'에 ○ 하세요.



· 안단테와 모데라토의 개념을 설명하고 느리게 연주하면 거북이를, 보통 빠르게 연주하면 사람이 걷어가는 모습에 동그라미 하도록 되어있다.

☞ 이것을 바탕으로 연구자가 직접 그림을 그려 넣었다.

15. 선생님이 가락을 연주해 주세요. 악보와 다르게 연주된 음표 하나를 찾아서  
○하세요.

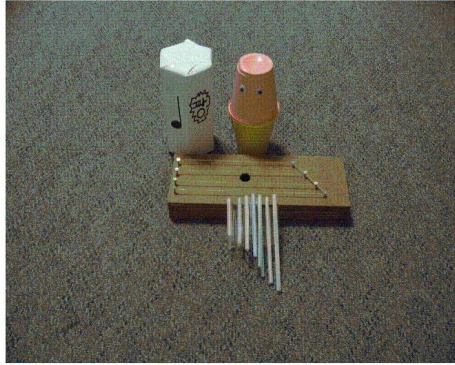


☆ 알프레드 C급, p.5

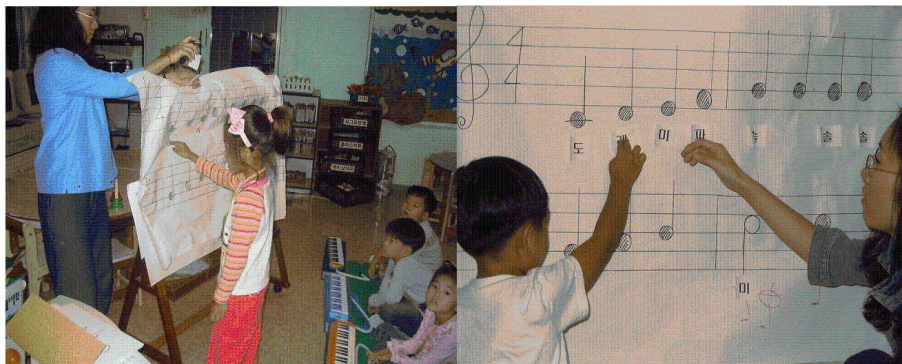
<음정> 알프레드 C급에서는 2, 3, 4, 5도에 해당하는 가락, 화성음정의 구별을  
오선과 건반을 통해 확실히 하도록 한다. 또한 중앙 도 자리에서 가락을 악보와  
다르게 연주된 하나의 음표에 표시한다.

☞ 알프레드 교재를 바탕으로 그 악보를 제시하여 다르게 연주된 음표를 하나  
찾아서 동그라미 하도록 하였다.

<부록 3 > 유아들의 수업 모습과 자료



음색구별하기에서 썼던 악기들(재활용품으로 만들었어요)



계이름 붙이기를 하고있어요!!



소고를 들고 원 돌기를 하기 전에 선생님 말씀을 들으며!!



