

현 경 실 교수지도

석사학위 청구논문

유아의 리듬감 향상을 위한
교재 개발 연구

2006

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 음악교육전공

김 경 민

유아의 리듬감 향상을 위한 교재 개발 연구

현 경 실 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2006년 6월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 음악교육전공

김 경 민

인 준 서

김경민의 석사학위 논문을 인준함

심사위원 _____ 인

심사위원 _____ 인

심사위원 _____ 인

성신여자대학교 교육대학원

논문 개요

본 연구는 유아기 리듬 교육의 중요성을 인식하고 우리나라 유아들의 흥미를 유발할 수 있으며 리듬감 향상에 효과적인 교재를 개발하여 교육 현장에서 리듬 교육의 바람직한 방향을 제시하고자 하였다.

개발된 교재의 내용과 실험연구는 다음과 같이 진행되었다.

첫째, 교재의 내용은 현대 음악 교육학자들이 공통적으로 중요시하는 리듬 지도 방법을 추출하여 신체표현, 리듬말, 악기연주, 반복, 게임의 다섯 영역으로 구성하였다. 각 영역을 3단계로 설정하여 점진적으로 리듬 학습을 할 수 있으며 유아의 수준에 맞게 활동할 수 있도록 교재를 설계하였다.

교재의 첫 번째 영역은 신체표현을 통한 리듬 학습으로 교재에 수록된 리듬 패턴을 손뼉치기나 무릎치기의 간단한 동작 위주의 활동과 걷기나 뛰기, 춤동작과 같이 몸 전체를 사용하는 활동으로 구성하였다.

두 번째 영역인 리듬말 영역에서는 신체표현 영역에서 다룬 리듬패턴을 리듬말로 반복 연습할 수 있으며 유아들이 흥미를 느낄 수 있는 동시(童詩)를 제시하여 이를 통해 좀 더 심화된 리듬 패턴을 익힐 수 있도록 구성하였다.

세 번째 영역인 악기 연주에서도 신체 표현과 리듬말에서 사용된 리듬 패턴을 그대로 적용하여 반복할 수 있도록 구성하였다. 그리고 유아들이 호기심과 흥미를 느끼는 매체인 악기로 두 번째 영역에 수록된 동시 찬트나 동시 노래를 리듬 앙상블로 연주하는 활동을 통해 좀 더 효과적이고 깊이 있는 리듬 학습이 될 수 있도록 설계하였다.

네 번째 영역인 반복을 통한 리듬 학습에서는 반복되는 리듬 패턴을 오스티나토, 캐논, 론도 등으로 다양하게 활용하여 유아들의 지적 성장 수준에 맞도

록 그들의 발달론을 고찰하여 교재 개발에 적용하였다. 또한 좀 더 통합된 활동을 할 수 있도록 설계하였으며 신체표현, 리듬말, 악기연주 등 앞의 영역에서 사용된 매체를 자유롭게 사용하여 유아들의 개성에 맞는 다양한 활동들을 선택할 수 있도록 구성하였다.

다섯 번째 영역인 게임을 통한 리듬학습에서는 교재의 각 장(chapter)별로 같은 게임을 수록하면서도 리듬 패턴을 바꾸어 유아들이 익숙한 게임을 통해 변화되는 리듬 패턴을 구별해내거나 표현할 수 있도록 하는데 주안점을 두어 교재를 설계하였다.

둘째, 실험연구를 통해 ‘반복’이라는 개념이 성인과는 다르게 적용됨을 알 수 있었는데, 간단한 리듬 패턴을 계속적으로 제시하여도 유아들이 적극적으로 반응하는 것을 발견할 수 있었다. 유아에게 있어 신체표현은 자연스러운 활동이라는 것과 리듬말을 통한 리듬 교육 방법에서 코다이의 음가음절 리듬 말이 효과적인 리듬 학습 방법이라는 것을 확인할 수 있었다.

악기를 통한 리듬 교육 방법에서는 유아들이 악기에 대해 호기심과 적극적인 반응을 나타내었으나 같은 리듬 패턴을 신체표현이나 리듬말로 활동할 때 보다 미숙한 점을 보였다. 그러나 반복 연습이나 간단한 모듬활동을 통해 악기로 리듬을 표현하는 것도 리듬학습의 효율적인 방법임을 알 수 있었다.

또한 오스티나토나 캐논, 론도 등을 유아의 눈높이에 맞추어 적용함으로써 효과적인 리듬학습의 방법이 될 수 있음을 알 수 있었으며 게임 영역은 앞에서 이루어진 여러 활동들을 토대로 이루어진 통합적인 영역이므로 각 영역의 단계별 활동들이 잘 이루어졌을 때 좀 더 재미있고 효과적으로 연계될 수 있는 것을 발견하였다.

본 교재에서 제시한 각 단계별 리듬 학습이 유아에게 어떻게 적용되느냐에 따라 그 효과도 달라질 수 있으리라 본다. 유아의 성장 단계와 지적 수준에 맞게 교재의 내용이 적용될 때 효율적인 리듬 지도가 이루어질 것이다.

목 차

논문 개요

I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구의 내용	4
3. 연구의 제한점	4
4. 용어 정의	5
II. 이론적 배경	7
1. 유아기 음악 교육	7
2. 현대 음악 교육학자들의 리듬지도방법	13
3. 선행연구	22
III. 연구 방법 및 절차	26
1. 연구 대상 및 기간	26
2. 연구 도구	26
3. 교재 개발	27
4. 실험연구 및 분석	49

IV. 학습지도안 62

V. 결론 및 제언 83

참 고 문 헌 99

Abstract

부 록

1. 교재

표 목 차

<표 1> 유아의 발달 단계의 내용	9
<표 2> 교재의 구성 내용	27
<표 3> 활동 영역에 따른 교재의 연계적 구성단계	32
<표 4> 단계별 신체 표현과 활동 내용	36
<표 5> 단계별 리듬말과 활동 내용	40
<표 6> 단계별 악기연주의 교재 구성	42
<표 7> 단계별 반복을 통한 교재 구성	46
<표 8> 단계별 게임을 통한 교재 구성	48
<표 9> 교재에 사용된 리듬의 순서	49
<표 10> 차시별 실험연구의 내용	50
<표 11> 신체활동을 통한 리듬지도의 실행 및 분석	52
<표 12> 리듬말을 통한 리듬지도의 실행 및 분석	54
<표 13> 악기를 통한 리듬지도의 실행 및 분석	56
<표 14> 반복을 통한 리듬지도의 실행 및 분석	58
<표 15> 게임을 통한 리듬지도의 실행 및 분석	60

악 보 목 차

<악보 1> 동시어에 어울리는 리듬패턴	38
<악보 2> 음가음절 리듬말	38
<악보 3> 동시어를 적용한 리듬 패턴	39
<악보 4> 리듬패턴에 선을 만들기	39

<악보 5> 반복영역의 1단계 단선율 리듬패턴	44
<악보 6> 반복영역의 2단계 2성 리듬패턴	45
<악보 7> 반복영역의 3단계 3성 리듬패턴	46

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

리듬은 음악의 기초와 토대를 이루는 가장 중요한 요소이다. 음악의 요소 중 리듬은 고대에서부터 현대에 이르기까지 그 중요성이 강조되었다. 고대 그리스인들은 리듬이 신체를 통해 정신에 스며들어 인간의 조화된 인격 형성을 돕는다고 하였고,¹⁾ 현대 음악 교육 이론에서도 리듬은 음악 교육의 기초이며 가락이나 화성에 비해 중요한 요소라고 하였다.

또한 신체의 내부에서 발생하는 심장의 박동, 맥박, 호흡에서도 리듬을 느낄 수 있다. 이렇듯 리듬은 인간의 신체와도 밀접한 관계가 있음을 알 수 있으며 이는 동·서양에서 모두가 느끼는 것이다.

리듬은 우리의 일상생활과도 밀접한 관계가 있다. 시계의 초침 소리, 사람들의 대화, 낮과 밤의 규칙적인 교차, 계절의 순환 등 인간은 주변 환경으로부터 시간에 대한 어떤 질서나 규칙성을 체험한다. 이렇듯 리듬은 우리의 신체, 일상생활의 규칙적이고 불규칙적인 움직임에 대한 감각과 느낌을 의미한다.

음악에서 리듬이란 음 하나하나의 길이를 뜻한다. 즉 음의 장단과 셈여림이 시간적으로 결합하여 진행되는 것을 의미한다.²⁾ 이러한 리듬은 음악의 요소 중 가장 원천적인 것이며 음악을 구성하는데 있어서 가장 기본적인 뼈대를 이루고 있다.

1) 유덕희. 「아동발달과 음악교육」(서울 : 개문사, 1983). P.87.

2) 김영연. 「유아음악 교육론」(서울 : 학지사, 2002). P.58.

리듬으로만 이루어진 음악은 원시시대부터 이미 존재하여 왔으며 인간은 리듬을 통해 자기의 감정을 표현하여 왔다. 화음이나 가락이 없이도 음악을 만들 수 있으며 이러한 예는 오지에 사는 아프리카 민족들에게서 찾아 볼 수 있다. 벤다족³⁾의 음악 체계에서도 노래를 말하는 것과 구별시켜 주는 것이 바로 이 리듬이다. 벤다 음악은 선율이 아니라 리드미컬한 박동 전체를 기반으로 만들어 졌다.⁴⁾

리듬만으로 완성된 음악 작품이 가능하듯이 이것은 본능적이고 원시적이다. 이러한 리듬을 통해 인간은 자기의 감정을 창조적으로 표현했으며 리듬은 즉흥적인 반응을 통해서 창의력과 상상력을 길러줄 수 있는 중요한 요소이다.

그러므로 음악 교육에서 리듬 교육은 다른 요소보다도 중요하며 리듬에 대한 이해는 음악을 이루는 모체가 된다. 리듬은 음악 예술이 지니고 있는 가장 큰 특성인 ‘시간의 흐름’을 질서있게 유지시키는 기초적인 요소이다. 따라서 음악 교육 전반에 걸쳐 리듬은 어린 시절부터 몸에 익혀야하는 중요한 요소이다.⁵⁾ 이러한 리듬 교육이 유아기부터 바르고 체계적으로 이루어져야 정서가 풍부하고 바람직한 인간성을 갖출 수 있다.

오르프(Carl Orff 1895-1982)는 ‘리듬이 음악의 가장 중요한 요소이다. 이는 인간의 심장과도 비교될 수 있다. 즉 리듬은 음악을 있게 하는 열쇠이다.’⁶⁾라고 언급하면서 리듬은 선율보다 더 강력한 요소이며 음악을 이루는 힘이라고 하였다. 그에 의하면 어린이는 태어난 이후의 모든 활동에서 리듬을 경험하고 느낄 수 있다고 하였으며 어린이에게 가장 자연스럽고 원천적인 요소인 리듬으로부터 음악 교육이 출발되어야 한다고 주장하였다.

3) 아프리카 북트란스발(Northern Transvaal)에 거주하는 종족으로 그들의 삶에서 음악은 대단히 중요한 역할을 담당한다.

4) 채현경 역. John Blacking 「인간은 얼마나 음악적인가(How musical is man?)」 (서울 : 민음사, 1999). p.42.

5) 김옥수. 중학교 음악수업의 리듬 교육 (석사학위논문, 연세대학교 교육대학원, 1999). p.10.

6) 이홍수. 「음악교육의 현대적 접근」 (서울 : 세광음악출판사, 1983). p.356.

코다이(Zoltan Kodály 1865-1950)도 ‘유아들이 생활주변에서 경험할 수 있는 리듬구조를 익히는 것이 음악교육의 출발점이 되어야 하고 음악은 모국어 배우듯이 익혀야 한다’⁷⁾고 언어와 관련시켜서 그 중요성을 강조하였다.

달크로즈(Jaques Dalcroze 1865-1950) 역시 ‘리듬은 음악을 이루는 생명체이며 모든 음악은 리듬의 경험을 통해서 배운다’고 주장했으며 이러한 과정을 통해 새로운 자신의 표현 수단을 개발해 나가게 된다고 하였다. 그러므로 리듬 감각이 최고로 계발되는 유아기의 리듬 교육은 매우 중요하다고 하였다. 따라서 이 시기에 음악 교육이 효과적으로 이루어지려면 리듬을 기본으로 하여 다양한 활동 중심의 체계적인 학습지도가 필요하다.

체계적인 리듬 지도가 이루어지기 위해서는 전문 음악교사들에 의한 효과적인 방법들이 유아에게 적용되는 것이 바람직하다. 그러나 현실적으로 모든 유아들에게 적용되기는 어렵기 때문에 효과적인 교재의 개발이 더욱 요구되어진다. 또한 유아의 상상력을 동원하여 창조적으로 표현할 수 있는 효과적인 교재가 중요하다.

그럼에도 불구하고 우리 현실은 리듬감 향상을 위해 적절하게 쓰여진 교재가 드물고 유아기에 적합하지 않은 이론 중심의 교재들이 시중에 많이 출판되어 있는 실정이다. 출판된 음악 교재의 종류는 많지만 그 내용면에서는 거의 비슷한 것들로 구성되어 있다. 그리고 기존 교재들과 달리 내용면이나 구성면에서 효과적이고 새롭게 보이는 교재들은 대부분 번역서인 점을 발견했다.

리듬 교육이 중요하다는 점은 많은 이론서에서 동의하고 있으나 리듬 교육을 중점적으로 다루고 있는 유아 교재가 다양하게 출판되어 있지 못한 실정이다. 이러한 점을 발견하면서 이 연구의 필요성을 절감하였다.

물론 교재 없이도 음악 전문 교사들이 유아들의 수준과 단계에 맞는 교구와 교재를 새롭게 만들어 적용하는 것이 가능하나 이는 한정된 유치원에서만

7) 상계서. p.332.

이루어질 수 있다. 각 단계에 맞는 교재들이 가르치기 쉽고 다양하게 출판된다면 전문적으로 음악을 가르치지 않는 교사들도 좀 더 효율적으로 흥미롭게 지도할 수 있을 것이다.

본 연구에서는 우리나라 유아들의 흥미를 유발할 수 있으며 리듬감 향상에 도움이 되는 교재를 개발하여 앞으로 교육 현장에서 리듬 교육의 바람직한 방향을 제시할 수 있는 구체적인 리듬 학습 방법을 담은 교재 개발 연구가 목적이다.

2. 연구의 내용

본 연구는 음악 교육학자들의 리듬 지도에 관한 이론 중에서 중요하다고 강조한 활동들을 추출하여 다섯 가지 영역으로 교재를 개발하였다.

- 1) 신체 활동 영역
- 2) 말리듬 활동 영역
- 3) 악기 활동 영역
- 4) 반복 형식 활동 영역
- 5) 게임 활동 영역

3. 연구의 제한점

본 연구는 연구자가 개발한 교재로 유아에게 알맞은 교재인지의 여부를 알기 위해 서울의 유치원 두 곳에서 5~6세 유아 83명만을 대상으로 실험연구하였다. 지방의 유아들에게는 적용하지 못했으며 서울의 두 곳에서만 실행하

였다. 또한 본 연구에서 개발된 교재의 리듬 패턴이나 활동들이 실험 연구에서 모두 적용되지 않았다.

4. 용어 정의

1) 신체표현

리듬을 치거나 발을 구르는 것과 같은 단순한 신체 활동뿐만 아니라 많은 근육 조직을 이용하여 몸 전체를 사용하는 것 즉 자연스러운 움직임, 즉흥적 신체표현 등을 모두 포함하는 용어이다. 그러나 본 논문에서는 손뼉치기(clapping), 발구르기(stamping), 무릎치기(knee slapping), 걷기, 뛰기 등을 다룬다.

2) 리듬말

코다이가 적용한 리듬 지도 방법으로 '타(ta)', '티(ti)' 등을 리듬에 적용시켜 음가대로 읽는 것을 말한다. 이것을 리듬말, 리듬 언어, 음가 음절이라고도 하는데 본 논문에서는 “리듬말”로 통일한다.

3) 리듬패턴(rhythm pattern)

음악의 길고 짧은 음이 하나의 단위로 묶인 것이다. 본 연구에서 개발된 교재는 여러 가지 리듬 패턴을 수록하여 유아들이 다양한 매체를 사용하여 같은 리듬 패턴을 반복할 수 있도록 설계하였다.

4) 찬트(chant)

말에 가까운 율조림의 노래이며 거의 말로 하는 노래로써 2-3음을 반복적

인 방법으로 사용한다. 찬트는 본 연구의 리듬말 영역의 3단계에서 사용되었다.

8) 일정박

같은 음가의 리듬 패턴이 계속적으로 나타나는 것으로 ‘기본박’이라고도 일컫는다. 유아들이 일정박을 느끼는 것이 중요하므로 본 연구에서 개발된 교재는 교사들이 일관성 있게 일정박을 제시하도록 설계하였다.

II. 이론적 배경

1. 유아기 음악 교육

유아 음악교육은 유아의 지적, 사회적, 정서적, 언어적인 면을 포괄하는 전인적 성장 발달과 연결되어야 한다는 것이 기본 전제이다. 음악이 유아 발달에서 통합적 교육의 매개체로서의 기능을 다하는 것이 전인 교육을 위한 유아 음악교육의 역할이다.

여기에서는 유아 음악교육의 목표, 유아기 음악성 발달, 유아기 리듬 교육의 중요성에 대하여 살펴보면서 유아의 리듬감 향상을 위한 교재 개발의 기초가 되는 이론들에 대하여 고찰 하고자 한다.

1) 유아 음악 교육의 목표

유아 교육에서 음악을 가치 있게 생각하는 이유는 여러 가지 음악적 활동들이 유아의 잠재력을 키워주며 다양한 목표를 이루도록 공헌을 하기 때문이다. 또한 음악 교육은 유아의 창의성, 정서적 반응, 지적 성장, 언어, 신체, 자아 개념의 발달을 돕는다.⁸⁾

유아의 음악 경험은 탐색, 실험, 그리고 새롭고 다른 아이디어의 표현이기 때문에 창의성 발달과 함께 유아의 표현력을 발달시킨다. 또한 유아가 여러 가지의 느낌을 섬세하게 인식하는 것을 발달시킴으로써 정서적 반응을 민감하게 할 수 있도록 한다.

8) Greenbery Marvin , 「 유아음악교육」. 이기숙김영주 역. (서울 : 교문사, 1997). p.41.

유아기의 음악 교육은 사고력, 문제 해결력, 소리에 대한 이해력을 개발하고 사람들과의 관계에서 비롯되는 여러 가지 것들을 생각할 수 있도록 해 줌으로써 지적 성장을 도모할 수 있다. 특히 음악 활동은 유아의 음악 경험 속에서 언어를 습득하고 노래 부르기과 듣기를 통해 단어와 소리의 형태를 배우도록 도움을 주기 때문에 언어 발달을 촉진시킬 수 있다.

또한 노래 부르기과 악기연주, 음률 활동 등의 음악 경험은 유아의 소근육, 대근육의 조절 능력을 발달시키고 신체를 움직이는 실험과 탐색을 통해 신체 발달을 도와준다.

이러한 신체 발달과 함께 한 인간으로서 자신감을 키워 자아 개념을 형성할 수 있도록 해 준다. 더 나아가 이러한 것을 바탕으로 유아의 심미적인 잠재력을 개발하는 것이 유아 음악 교육의 장기적 목표라고 할 수 있다.⁹⁾

유아 음악 교육의 장기적 목표를 이루어 가는 과정에서 유아는 정서적으로 안정되며 음악을 통해 자신을 표현할 수 있게 된다. 또한 궁극적으로 음악을 즐길 수 있게 되며 음악을 통해 심미적 만족감을 얻을 수 있다. 그러므로 이 시기에 적절하고 다양한 음악 교육을 실시함으로써 음악적 능력을 향상시키고 유아의 다양한 발달의 기초를 마련할 수 있다.

2) 유아기 음악성 발달

유아기는 인간의 기초가 확립되는 매우 중요한 시기이며, 지적 발달의 속도가 매우 빠른 시기이다. 그리고 이 시기가 음악성이 가장 활발하게 이루어지는 시기이므로 유아의 음악성 발달에 가장 중요한 시기인 것이다.

주로 유아기에 이루어지는 음악성의 발달은 유아의 신체적 · 사회적 · 지적 발달 등과 상호 관련되어 있으며, 음악성의 발달은 유아의 전인 발달과 밀접

9) 상계서. p.43.

하게 연관되어 있다.¹⁰⁾

예를 들어, 박자에 따른 움직임을 할 수 있는 능력, 악기로 박자를 연주할 수 있는 능력은 부분적으로는 유아가 얼마만큼 자기 동작을 통제할 수 있고 음악에 맞출 수 있는가 하는 능력에 달려 있다. 또한 노래를 부를 수 있는 능력은 단어들을 발음하고 가사를 일정한 순서에 따라 기억할 수 있는 언어적이며 지적인 능력도 필요하다.

이처럼 음악성 발달이란 독립된 별개의 현상이라기보다는 다른 발달 영역들과 상호 교류하여 나타나는 것이다. 즉 유아의 전반적인 운동 능력의 발달, 사회 정서적인 발달, 지적, 언어적인 발달에 의해 직접 영향을 받으며 특히 음악성 발달은 유아의 언어적 발달과 밀접한 관련을 맺고 있다.¹¹⁾

아래<표 1>은 5~6세 유아의 신체운동, 사회, 정서, 인지, 언어적, 음악적 발달 단계의 내용이다.

<표 1> 5~6세 유아의 발달 단계의 내용¹²⁾

구분	5~6세 유아의 발달 단계내용
신체운동	① 줄을 뛰어 넘는다. ② 일직선으로 걷는다. ③ 팔로 공을 잡는다. ④ 한쪽발로 뛴다. ⑤ 사다리나 나무에 오른다. ⑥ 뒤로도 걷는다. ⑦ 가위, 풀, 크레파스, 연필 등 작은 물품들을 다루게 된다.

10) 정승은, 「유아음악교육강의」(서울 : 범서출판사, 2001), p.41.

11) Greenbery Marvin. 전계서. p.54.

12) 상계서. p.76.

<p>사회 · 정서</p>	<ul style="list-style-type: none"> ① 다른 친구나 성인들과 좀 더 친숙해진다. ② 다른 친구들과 놀이를 통해 친해진다. ③ 친구를 고르기 시작한다. ④ 간단한 사회적 놀이(그룹놀이)를 하기 시작한다. ⑤ 요구 사항들을 이해하게 되고 규칙들을 따르게 된다. ⑥ 상대방을 위로해 주기도 한다. ⑦ 간단한 심부름을 한다. ⑧ 좀 더 독립적이 된다.
<p>인지</p>	<ul style="list-style-type: none"> ① 기억력과 회상력이 증가한다. ② 숫자와 시간을 좀 더 잘 이해한다. ③ 알기 쉽거나 또는 좀 복잡한 퀴즈를 맞출 수도 있다. ④ 비슷한 것과 다른 것을 알아낸다. ⑤ 어떤 사건들이 왜 일어나는지를 설명한다. ⑥ 유추하기 시작한다. ⑦ 관심의 분야가 넓어진다. ⑧ 분류의 개념이 명확해진다.
<p>언어</p>	<ul style="list-style-type: none"> ① 많은 사물들, 행동들, 색깔 등의 이름들을 익힌다. ② 좀 더 복잡한 문장들을 구사한다. ③ 질문이 잦아진다. ④ 말을 할 때 유아적인 언어가 적어진다. ⑤ 1,500개 내지 1,800개의 단어들을 사용한다. ⑥ 많은 복잡한 문장들을 이해한다. ⑦ 간단한 말들을 읽을 줄 안다.
<p>음악</p>	<ul style="list-style-type: none"> ① 대부분의 리듬 악기를 연주한다. ② 리듬 패턴들을 따라할 수 있다. ③ 음악의 리듬에 좀 더 잘 맞추어 몸동작이나 놀이를 한다. ④ 높고 낮은 것, 길고 짧은 것, 음색에 있어서 차이점들을 깨닫게 된다.

	⑤ 좀 더 넓은 음역으로 그리고 정확한 리듬과 높낮이로 노래를 부를 줄 안다. ⑥ 음악을 들으면서 집중력이 길러진다.
--	--

이 시기의 유아들의 음악성 발달에 대한 내용을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 유아는 음악 환경의 변화에 민감하다. 음악환경, 즉 소리의 변화에 민감하므로 새로운 소리에 관심을 갖는다. 유아는 리듬패턴의 변화뿐만 아니라 빠르기와 박자의 변화에도 반응을 나타낸다.¹³⁾

둘째, 유아는 모방에 의해 노래를 배우고 기억한다. 선율적·화성적인 것에 비해 리듬감 있는 곡에 더 관심을 보인다.

셋째, 유아는 악기의 특징적 음색에 호기심을 갖는다. 이 시기는 타악기에 대하여 흥미가 집중되는 시기이다. 그러므로 악기를 치거나 두드려 보면서 자유롭게 소리를 만들어 보는 충동적인 악기 놀이를 좋아한다.

넷째, 유아는 창의적인 신체 표현을 선호한다. 유아는 음악에 맞추어 몸을 흔들거나 춤추기를 좋아하며 다양한 음악에 반응하여 창의적인 몸동작을 즐긴다.

끝으로 유아는 본능적으로 소리내기를 좋아한다. 즉 유아는 흥얼거리기와 자발적으로 노래를 부르고 소리내기를 즐긴다.

13) 상계서. p.43.

3) 유아기 리듬 교육의 중요성

리듬은 유아기 음악에서 중요한 요소이다. 그 이유 중의 하나는 이미 태내기부터 생물학적 개체로서 음악의 요소와는 분리될 수 없는 존재이기 때문이다. 임신 초기에 생기는 심장의 움직임은 곧 리듬의 기초가 되며 계속해서 각 기관들은 소리와 움직임에 대한 반응을 가능하게 한다. 이렇듯 유아의 내부에는 이러한 반응을 가능하게 하는 힘이 간직되어 있다.¹⁴⁾

또한 유아의 성장 과정인 생활 자체에 음악적인 활동이 밀착되어 있으며 특히 리듬은 유아기 음악에서 중요하다. 유아는 성숙해 가면서 음악에 맞추어 울동을 하기도 하고 리듬 악기와 함께 쉬운 선율악기도 연주할 수 있게 된다. 또한 리듬 패턴이나 짧은 선율을 흥얼거릴 수 있게 되면서 스스로 그것들을 만들어 볼 수도 있다. 그리고 서로 다른 음악적인 소리를 분별해 내기도 하면서 음악에 대한 반응에 있어서 좀 더 능숙하게 되며 노래나 리듬 패턴들을 표현하기 시작하면서 점점 노래를 정확하게 부를 수 있는 능력을 얻는다.

유아는 5세가 되면서 음악에 대한 반응력이 많이 증가하게 되며 그 음악적인 경험은 유아를 미적으로 성장시키고 유아로 하여금 음악적인 즐거움을 얻을 수 있도록 도와준다. 이 시기의 유아는 리듬 스틱을 사용하여 노래의 일정박을 치거나 리듬을 모방할 수 있다. 이러한 활동을 통하여 리듬에 대한 개념화가 형성되어감을 알 수 있다. 또한 성장하면서 빠르기에 대한 개념을 형성하게 되고 음악의 박자나 일정한 흐름, 리듬의 형태, 음에 대한 길고 짧은 개념을 형성한다.

이러한 빠르기에 대한 개념 형성과 함께 유아들은 리듬감의 개념을 발달시키기 시작한다. 또한 음악에서 일관된 맥박을 깨닫는 것은 음악의 리듬을 이

14) 배혜영. 리듬감 계발을 위한 효과적인 교수방안 (석사학위논문, 서울대학교 대학원, 1998). p.22.

해하는 기초가 된다. 그러므로 대부분의 음악에는 규칙적이고 일관성 있게 계속 반복해서 일어나는 박과 맥박이 있음을 유아들이 느낄 수 있도록 도와주어야 한다.

그리하여 음악의 기초를 이루는 리듬감의 개념을 발달시켜 점점 음악적 요소에 민감하게 반응하고 그 아름다움에 직접 감동을 느낄 수 있는 마음과 능력을 심어 주는데 주안점을 두어야 한다. 이러한 것들이 바탕이 되어 유아들은 훌륭하고 가치 있는 사회인으로 성장할 수 있게 된다.

그리고 유아기에는 집중력, 직감력, 신체운동이 커다란 성장을 보이므로 이러한 능력을 발달시켜 사고를 통해 표현력을 높이는 것이 매우 중요한 과정의 하나이다. 이 과정은 여러 가지 방법을 통해서 유아의 능력을 향상시키는데 도움을 줄 수 있으며 특히 음악의 한 요소인 리듬을 교육하는 것은 아동의 신체적, 정서적, 지적, 사회적 성장을 고루 돕는데 기본이 되는 매우 중요한 요소라고 할 수 있다.

2. 현대 음악 교육학자들의 리듬지도 방법

현대 음악 교육에 커다란 공헌을 한 음악 교육 학자들은 유아기의 음악 교육이 중요하다고 강조하고 있고 다양한 음악 학습의 경험이 유아기 음악적 성장을 위한 필수 조건이라고 역설하고 있다.

여기에서는 음악 교육학자들이 공통적으로 중요시하는 리듬 지도 방법을 추출하여 신체표현, 말리듬, 악기, 반복, 게임의 다섯 영역으로 분류하였다. 각 영역별로 어떤 지도 방법이 효과적인지 학자들마다의 지도방법을 살펴보고자 한다.

1) 신체활동을 통한 리듬지도 방법

유아의 신체표현은 음악에 대한 느낌이나 사고를 유아 자신의 상상력에 따라 표현하는 활동과 리듬을 손뼉치기(clapping), 발구르기(stamping), 무릎치기(knee slapping), 걷기, 뛰기 등으로 표현하는 것을 말한다. 이러한 신체표현은 다른 사람과의 조화를 이루는 경험을 하게 하여 사회성의 발달을 도울 뿐만 아니라 유아의 정서 발달에 결정적으로 중요한 역할을 한다.¹⁵⁾

달크로즈의 신체활동을 통한 리듬지도에서는 음악과 신체 표현을 융합하여 리듬 감각을 신장하는 방법으로 ‘유리드믹스’라는 리듬 운동의 방법이 있다. ‘유리드믹스’는 리듬 동작을 뜻하는 것으로 유아들이 몸을 사용하여 음악에 맞추어 율동을 경험함으로써 음악적 이해를 높이는 것이다. 이것은 음악 교육의 내용을 넓히기 위하여 음악과 신체표현을 융합하여 리듬 감각의 신장을 촉진시키려는 것이다.

달크로즈의 목적은 유아들이 신체 동작을 통하여 리듬감을 일깨우고 박자 질서가 신체상에서 자연스럽게 발현되도록 이끄는 것이라고 하였으며 리듬은 걸어서 나타내거나 몸짓으로 행해져야 한다고 주장 하였다.

또한 음표의 길이를 흥미 있게 지도하는 방법을 제시 하였는데 ‘곰 세 마리의 걸음걸이’를 주제로 하며 흥미롭게 음표의 길이를 지도 할 수 있다고 하였다. 예를 들어, 아빠곰은 2분음표로 천천히 걷는다. 엄마곰은 4분음표로 아빠곰보다 조금 빠르게 걷고 아기곰은 8분음표로 뛰면서 음표의 길이를 알 수 있도록 하였다.

또한 리듬 패턴을 지도할 때도 팔로 박자를 저으면서 걷거나 리듬 패턴을 손뼉으로 친다. 이처럼 유아들은 듣고 있는 음악을 표현하면서 걷거나 달리고 또 짱충거리면서 리듬감을 향상 시킬 수 있게 된다.

15) 정승은. 전게서. p.56.

그는 제자리에서 움직이는 동작, 즉 손뼉치기, 흔들기, 돌기, 지휘하기, 구부리기, 말하기, 노래하기와 공간에서 움직이는 걸기, 기기, 달리기, 짱충 뛰기, 미끄러지기로 분류하여 지도하는 것이 리듬 지도의 바람직한 방법이라고 언급하였다.

코다이의 신체활동을 통한 리듬 지도 방법은 박을 느끼고 들을 수 있는 훈련으로 시작된다. 이것은 노래에 맞추어 걸기, 뛰기, 손뼉치기, 발구르기, 허리 굽히기 등의 신체 동작을 통해 박을 느끼도록 하는 지도법이다. 특히 리듬말을 수반하는 리듬치기의 학습을 중요시하였다.

또한 그의 지도 방법에서의 리듬은 다른 요소와 분리된 존재가 아니라 선율과 결합되어서 배우게 된다고 한다. 이를 볼 때 손기호의 사용은 음악을 몸의 동작으로 ‘읽을’ 수 있으며 이것은 리듬적으로도 선율적으로도 사용되기 때문에 마음 속에서 선율과 리듬이 서로 분리되지 않는다고 하였다.

오르프의 교수법은 리듬과 즉흥 연주를 바탕으로 한다. 가락이 리듬의 토대였던 그 당시의 개념과는 반대로 그는 리듬이 기본적 요소일 뿐 아니라 가락의 토대가 된다고 주장 하였다.

또한 그는 ‘음악에 있어 신체적으로 반응하는 능력은 모든 사람에게 내재되어 있다’고 하였다. 신체 표현은 손뼉치기, 무릎치기, 발구르기, 손가락 튕기기, 그 외에 몸으로 표현할 수 있는 모든 것이 있는데 이런 단순한 신체 동작에 의해 리듬 개념이 체득되고 리듬감이 향상될 수 있다고 하였다.¹⁶⁾ 그는 신체표현하기에 가장 중요한 것은 리듬 학습이며 유아의 음악적 표현과 이해를 넓히기 위하여 자연스런 유아의 신체 감각을 사용해야한다고 주장하였다.

고든은 리듬에 맞춰 신체를 움직이는 경험을 많이 갖게 하는 것이 중요하다고 하였다. 리드미한 움직임을 자연스럽게 느껴보는 것은 유아들에게 중요한 경험인데 처음에는 잘 조절하지 못한다고 하였다.

16) 유재신, 전래동요 중 놀이동요를 통한 유아리듬지도법에 관한 연구 (계명대학교 교육대학원, 1998). p.11.

리드믹한 움직임은 자유롭게 느끼는 것은 일정박에 대한 감각도 개발시켜 준다고 하였다. 유아가 일정박에 대한 감각을 발전시키면 일정한 빠르기를 유지할 수 있게 되며 이것은 일정박에 대한 감각을 확립시켜서 리듬패턴을 오디에이트하고 연주할 수 있게 된다고 하였다. 또한 이러한 능력은 일정한 빠르기를 유지시키면서 2박, 3박의 음악에 대한 표현 동작을 가능하게 한다고 하였다.¹⁷⁾

카라보-쿤은 리듬감을 심어주기 위해서는 아동에게 팔과 신체로 유연하고 경쾌한 동작을 익히는 것이 중요하다고 하였다. 장단이나 일정박을 느끼게 할 때에는 교사와 학생이 이미 약속된 손동작을 사용하여 박자에 따라 행진하는 것이 필요하며 이 동작에서는 다리, 팔, 언어를 함께 사용하는 것이 효과적이라고 하였다.

그리고 점차 복잡한 신체 동작을 익혀가면서 여러 가지 동작을 동시에 조정할 수 있게 된다고 하였다. 그래서 리듬 패턴을 신체의 여러 부분을 사용하여 배워 나갈 때에 효과적인 리듬 학습이 될 수 있다고 하였다.

이와 같이 현대의 음악 교육학자들이 리듬을 지도하는데 있어 신체를 사용하는 방법들은 다르지만 이것을 사용하는 것이 효과적이라는 것에 동의하고 있다.¹⁸⁾

2) 리듬말을 통한 리듬지도 방법

하나의 언어가 지닌 음악적인 의미와 내용을 끌어내어 그것을 리듬 학습에 활용시키면 효과적이며 이러한 리듬말을 통한 리듬 지도는 언어의 특성과 관련지어 지도할 때 리듬감 향상을 이룰 수 있다. 또한 리듬의 길이를 나타내는

17) Greenbery Marvin. 전게서. p.56.

18) Mark. Michael L. 「현대의 음악 교육」, 이홍수의 공역. (서울 : 세광음악출판사, 1992). p.143.

여러 가지 리듬말을 사용하면 리듬에 대한 개념을 바르게 형성할 수 있다.

모든 생활 언어에 리듬을 붙일 수 있고, 간단한 리듬에서부터 복잡한 리듬으로 발전시켜 사용할 수 있다. 또한 언어와 신체활동을 함께 하면 유아는 창조력과 상상력을 개발할 수 있게 되고 특히 유아의 개성에 따라 리듬 표현을 할 수 있는 능력을 기를 수 있게 된다.

달크로즈는 ‘말 형태의 리듬 활동은 기존의 말에서 리듬형태를 찾아내는 활동으로 유아의 흥미를 유발 할 수 있다’¹⁹⁾고 하였으며 코다이는 리듬 교육을 위해서는 리듬의 이름을 정해주는 것이 좋은 방법이라고 하였다. 음에도 각각의 이름이 있듯이 리듬도 그 길이에 따라서 이름을 정해주면 리듬체계를 이해하고 기억하는데 편리하다고 주장하였다.

즉 리듬 길이를 나타내는 여러 가지 리듬말을 사용하여 리듬에 대한 개념을 바르게 형성하도록 지도해야 한다고 하였다. 이것은 리듬 학습의 초기 단계에서부터 사용해야하며 슈베(Emil Joseph Cheve, 1804-1866)에 의해 고안된 것을 코다이가 채택하였다.

이름 체계에서 채택한 이 ‘리듬말’은 리듬 음가 음절(Rhythm Duration Syllables)의 방식으로서 실제로 박자와 리듬을 느낄 수 있도록 한 점이 특징이다. 코다이 역시 리듬을 지도할 때는 언어의 특성과 관련지어 지도하면 효과적이라고 주장했다.

오르프는 리듬 지도 시 신체 활동을 통한 리듬지도를 한 후에 하나의 언어가 지닌 음악적인 의미와 내용을 유출하여 리듬 활동에 활용 시키면 더욱 효과적이라고 주장하였다. 즉 친숙한 속담, 어린이 이름의 운율, 색깔, 요일, 동물이름 등에 리듬을 넣어 이를 손뼉치기도 해보고 노래도 해봄으로써 리듬감을 길러준다고 하였다.

그는 리듬말 활동이 신체동작과 함께 연계되어 이루어 질 때 더욱 효과적이

19) 심성경 외. 「유아음악교육-이론과 실제」. (서울 : 양서원, 2003). p.136.

라고 주장하였다. 이러한 활동은 리듬 감각을 더욱 강화시키며 초기의 기보 연습과 독보 연습은 리듬말을 통하여 쉬워진다고 주장하였다.

고든의 기술 연계학습(Skill Learning Sequence)은 8단계의 기술 학습으로 이루어지는데 그 중 언어 연합(Verbal Association)단계에서는 음악의 요소를 듣고 그 사이의 차이점을 구별하여 적절한 언어적 명칭을 부여한다. 즉 학습자에게 학습 내용을 제시할 때 음악적 자극과 언어적 명칭을 연결시켜줌으로써 여러 자극들 간의 차이를 쉽게 구별하게 된다는 것이다.

언어 연합이 잘 이루어지지 않은 상태에서는 음악의 요소들을 파지하고 재생하는데 방해받을 수 있다. 교사는 이 단계에서 리듬 음절과 리듬패턴, 조성 음절과 조성 패턴들을 학습자에게 제시하고 학습자들이 그와 동일하게 응답하게 함으로써 기능명칭을 소리 패턴들에 연결하는 과정을 강화할 수 있다고 하였다. 즉 교사가 리듬패턴 카드를 보여 주면서 약속된 리듬 음절로 리듬을 읽으면 학생들은 리듬패턴 카드와 들려주는 리듬음절을 들으며 그것을 따라 말하는 과정이다.

3) 악기를 통한 리듬지도 방법

악기를 통한 유아 음악 교육은 유아의 전인적인 발달을 촉진하며 잠재 능력을 개발한다. 특히 리듬 악기는 연령의 구분 없이 모든 유아가 즐기는 악기이며 리듬악기는 하나 또는 그 이상의 악기들로 함께 연주할 수 있기 때문에 유아들의 협동심 발달에도 효과적이다.²⁰⁾

또한 리듬 악기는 특히 동시나 이야기를 통한 음률 표현을 하는데 유용하다. 흔히 접할 수 있는 탬버린, 캐스터네츠, 트라이앵글 등과 국악기에서 장구, 소고 등도 유아에게 흥미를 유발시킬 수 있다. 또한 주변에서 쉽게 구할

20) 정승은. 전게서. p.181.

수 있는 재료로 리듬악기를 직접 만들어 볼 수 있으며 이는 유아들의 창의력 향상에 효과적이다.

악기 연주 전에는 소리 탐색의 지도가 필요하다. 간단한 리듬악기를 만들어서 악기 음색에 대한 흥미를 갖도록 하며 다양한 크기, 형태, 재료를 사용하여 악기의 종류에 따라 어떤 소리가 나는지 비교해 보는 시간을 갖는다. 이러한 과정에서 유아는 음악적 상상력을 계발할 수 있게 된다.

악기 연주 지도 방법에서는 다양한 리듬 악기를 사용해야 한다. 왜냐하면 유아는 선율 악기보다 리듬 악기에 의해 음감의 발전을 꾀할 수 있기 때문이다.²¹⁾ 유아의 악기 연주는 놀이로 접근하는 것이 좋고 여러 가지 악기를 자유롭게 다룰 수 있도록 지도해야 한다. 리듬 개념을 학습하는 과정에서 처음에는 신체표현을 주로하고 그 다음에 악기를 활용하는 것이 리듬감을 체득하는 것이 효과적이다.

오르프는 리듬감을 향상시키기 위해서는 다양한 활동들이 필요하며 이 활동들을 어떤 순서로 유아에게 적용하느냐에 따라서 그 효과가 달라진다고 하였다. 즉 신체표현과 언어를 통한 리듬 지도 후에 타악기를 사용하여 앙상블을 하거나 언어의 운율에 타악기를 덧붙여 봄으로써 리듬감을 신장시킬 수 있다고 하였다. 또한 간단한 타악기 연주를 점점 리듬 합주로 발전시켜 나아가는 것이 여러가지 리듬패턴을 터득할 수 있는 방법이라고 하였다.

특히 그는 연주하기 쉬우며 간단하고 질적으로 우수한 음질을 지니는 악기들을 고안하였는데 오르프 악기는 주로 원시적인 매력을 지닌 타악기식 선율 악기가 중심이다.²²⁾ 이러한 악기를 사용하여 리듬패턴, 가락, 오스티나토 등을 연주하며 이 악기들은 유아들이 즉흥 연주하고 스스로 리듬, 가락 등의 창작을 가능하게 할 수 있다고 하였다.

21) 상계서. p.182.

22) 상계서. p.123.

4) 반복을 통한 리듬지도 방법

유아들에게 있어서는 ‘반복’이 매우 중요한 개념이다. Jarnow는 다음과 같이 설명하고 있다.

“유아는 같은 음악을 계속적으로 반복해서 들음으로써 음의 높고 낮음, 리듬, 단어, 감정의 결합을 완전히 흡수할 수 있게 된다. 이것은 오래된 친구가 매 번의 만남에서 확신과 편안함을 제공하는 것과 비슷한 것이다.”²³⁾

위의 인용문에서 보여지는 바와 같이 반복을 통한 리듬 지도는 유아들의 즉흥 창작을 유도할 수 있다. 오스티나토 형식이나 캐논을 이용하여 쉽고도 흥미롭게 리듬 지도를 할 수 있다. 유아들을 그룹으로 나누어 동시에 다른 패턴의 리듬이 들리는 것에 익숙해지도록 지도하며 이것을 통해 유아들은 리듬의 재미있는 어울림을 체험하게 된다.

코다이는 응답학습을 통한 리듬 학습에서는 교사와 학생, 또는 학생을 두 그룹으로 나누어 캐논 형식의 리듬 학습을 반복한 후 익숙해지면 같은 리듬형이 반복되는 오스티나토를 이용하여 민요와 함께 손뼉치기, 발구르기를 통한 리듬을 익히도록 하였다. 손뼉치기, 발구르기 외에도 타악기를 동시에 연주하며 리듬을 익히도록 지도하는 것이 효과적이라고 하였다.

오르프의 반복을 통한 리듬지도에서는 오스티나토, 캐논, 론도형식을 사용한 지도법이 바람직하다고 주장하였다. 오스티나토는 1마디 또는 2마디 정도 되는 단순한 선율이 악곡 전체에 반복해서 나오는 것으로 신체표현, 언어, 노래, 악기로 표현될 수 있다. 오스티나토 형식으로 사용하여 리듬지도를 함으로써

23) 황순각. 「유아신체활동」. (서울 : 양서원). p.235.

반복의 개념을 습득시킴과 동시에 리듬감을 강화시킬 수 있다.

또한 이 지도 방법은 즉흥활동을 통해 창의성 계발에도 도움을 준다. 리듬 캐논 등의 반복을 통한 리듬지도에서도 교사는 악기를 이용하고 유아는 손뼉 치거나 발구르기 등의 신체표현을 사용하여 리듬을 익힐 수 있다. 이러한 과정을 통해 리듬감이 향상될 수 있으며 반복을 통한 리듬 지도의 영역에서는 앞에서 언급한 신체, 언어, 악기 등의 매체를 모두 사용할 수 있는 영역이므로 앞의 영역을 먼저 한 후에 적용하는 것이 효과적이다.

5) 게임을 통한 리듬지도 방법

게임은 많은 사람들이 좋아하는 흥미로운 활동이다. 이것은 표현력, 협동성, 사회성, 집중력, 주의력들을 자연스럽게 발달시킬 수 있는 효율적인 교육적 도구이기도하다. 게임을 통해 자신을 객관적으로 평가할 수 있고 특히 음악, 시, 움직임 등을 포함한 게임은 청각, 시각, 촉각을 동시에 사용함으로써 뇌와 중앙 신경 체계의 흐름을 원활하게 만들어 주기 때문에 우리가 생각하는 것 이상으로 그 효과가 광범위하게 나타난다.

같은 게임을 또 다시 시작하는 것은 반복이 아니라 새로운 시작을 의미한다. 게임에 이긴 사람이나 진 사람 모두 새로운 전략을 가지고 게임에 임하게 되고 이를 통해 창의성도 개발할 수 있다.²⁴⁾

이처럼 리듬과 관련된 게임은 유아에게 흥미를 유발시킬 수 있는 방법이며 리듬감 개발뿐만 아니라 창의성, 사회성 등을 길러줄 수 있는 좋은 매체이다.

24) Robert M. Abramson, 유승지 역. 「리듬게임 II」. (서울 : 태림출판사, 2001). p.6.

3. 선행 연구

이 장에서는 유아기의 리듬감 향상을 위한 연구 논문을 살펴보고 이들 논문과 관련하여 초등학교, 중학교에서의 효과적인 리듬 향상을 위한 지도 방법에 대한 논문들을 고찰하면서 장단점을 살펴보았다.

문정옥²⁵⁾은 조기 교육이 강조되고 있는 오늘날 음악 교육에서 리듬은 소홀히 다룰 수 없는 중요한 것으로 유아 초기부터 유아교육의 장(場)인 유치원에서 지속적이고 체계적인 교육이 제공되어야 한다고 주장하였다.

전국 유치원 교사들을 대상으로 리듬 교육에 관한 설문조사를 실시하여 교사의 리듬 지도 현황, 교사가 리듬 지도에 관한 음악 교육론에 대해 올바르게 이해하고 있는지와 교사의 리듬 지도 능력, 리듬 지도의 방법, 리듬 교육의 환경, 리듬 지도를 위한 개선 방향 등에 대하여 조사하였다.

조사 결과 유치원에서의 리듬교육을 음악교육에 있어 첫출발의 장으로 삼아야 한다고 하였다. 그러므로 우리 실정에 맞는 적절한 교육방법이 다양하게 연구되어야 한다고 강조하고 있다. 여러 교육학자들의 이론들을 언급하면서 그들이 강조한 리듬 교육의 체계적인 방법들을 잘 정리하였다.

또한 여러 학자들의 음악 교육론을 언급하면서 리듬의 중요성을 강조하였다. 학자들이 주장하는 공통점은 유아에게 가장 자연스럽게 원칙적인 요소인 리듬으로부터 음악 교육이 출발되어야 한다고 주장하고 있다.

유아에게 있어 말하기와 노래부르기, 음악과 동작은 분리될 수 없기 때문에 기계적, 수리적으로 리듬을 지도하기보다는 언어의 운율에서 자연스럽게 발생하는 리듬형을 신체의 동작과 타악기 연주, 리듬합주로 발전시켜 나감으

25) 문정옥, 유아기 리듬 교육 연구 및 실태조사-전국 유치원 교사를 중심으로-(동아대학교 교육대학원, 2002).

로써 복잡한 리듬형까지 익힐 수 있다고 주장하였다.

달크로즈도 유리드믹스를 통해 리듬이 음악의 가장 중요한 요소이며 모든 음악적 원천은 인체의 리듬이라는 전제에 기초한 음악 교육의 접근법이라고 한다고 정리했으며 코다이의 리듬 지도방법에서는 기존의 과목 논리에 의한 리듬 지도 순서가 아닌 유아들의 발달 원리에 따른 리듬지도가 효과적이라는 주장을 잘 정리하였다.

김기진²⁶⁾은 음악의 3요소인 리듬, 선율, 화성 중에서 가장 중요한 기초가 되는 것이 리듬이라고 하며 현대 음악교육 이론에서도 리듬을 음악교육의 기초로 하고 있다. 선율이나 화성보다 유아들에게 쉽게 흥미를 유발하는 요소가 리듬이므로 적절한 시기에 리듬을 기본으로 하여 흥미롭게 학습이 이루어진다면 큰 효과를 기대할 수 있을 것이라고 하였다.

또한 음악교육학자들의 연구에 따르면 5-6세의 유아들은 특히 리듬에 흥미를 나타낸다고 한다. 이 시기에는 창조력이 왕성하며 소리를 듣고 구별하는 놀이나 신체로 표현하는 것을 즐긴다고 한다. 따라서 유아가 음악을 들으면서 스스로 리듬을 찾고 표현하도록 유도하는 것이 중요하고 스스로의 상상력을 동원하여 창조적으로 음악적 표현을 하도록 하는 여러 가지 교재와 놀이 개발이 요구된다고 하였다.

달크로즈의 교육 방법을 지도안을 작성하여 실제로 6개월 동안 음악 학원에서 수업을 진행하였다고 한다. 그러나 수업 진행의 과정이 논문에 구체적으로 언급되지 않아서 여러 이론서들의 이론들만 나열해 놓은 것이 지적된다.

이 논문의 결론은 음악 교육에서 유아기 리듬교육에 매우 중요하며 이를 더욱 발전시켜 유아들에게 균형 잡힌 음악성과 창조성을 기를 수 있도록 더욱

26) 김기진. 유아기 리듬감 계발에 있어서 신체표현과 즉흥연주를 통한 지도과정 연구-E. Jaques Dalcroze의 교육방법을 중심으로-5-6세를 대상으로,(경희대학교 교육대학원, 2003).

발전적으로 연구 되어져야한다고 하는 일반적인 주장을 하고 있다.

박승희²⁷⁾는 리듬은 음악 요소 중 가장 원천적인 것이며 인간의 최초의 음악적인 반응으로서 원시 시대부터 인간은 리듬을 통해 자신의 감정을 표현해 왔다. 20세기에 들어와서 그 성과를 인정받고 있는 학자 중 오르프와 코다이의 음악교육철학과 리듬교육방법을 살펴봄으로써 리듬 교육을 위한 기초 자료를 제시하고자함이 목적이라고 밝히고 있다.

박승희가 연구한 오르프와 코다이의 리듬 교육 방법의 핵심은 첫째, 오르프는 어린이가 언어의 리듬에 대해 본능적인 감각을 가지고 있는 것에 착안하여 언어의 운율에서 나타나는 리듬형을 신체적 동작과 타악기로 교육하는 것을 주장한다.

언어를 통한 리듬 지도는 일상적인 말의 리듬을 알아보고 이를 손뼉치기를 하거나 노래를 해보며, 놀이에서 사용되는 말을 통해 강세, 박자, 셈여림의 개념을 지도하는 것이다.

또한 동작을 통한 리듬지도는 손뼉치기, 발구르기, 손가락 튕기기 등의 동작을 사용하여 리듬을 지도하는 것이다. 타악기를 통한 리듬 지도는 타악기 앙상블이나 언어의 운율에 타악기 연주를 덧붙여 리듬을 지도하는 것이다.

둘째, 코다이는 아동 발달 논리에 따른 리듬 교육을 주장하며 신체동작, 게임, 시각적 자료를 폭넓게 리듬 교육에 이용한다. 동작을 통한 리듬 지도는 걷기, 뛰기, 무릎치기, 손뼉치기 등을 사용하여 노래의 리듬적인 특성을 강조하도록 지도하는 것이며, 음가 음절을 통한 리듬 지도는 음가를 나타내는 음절을 발음하게 함으로써 리듬을 지도하는 것이다.

시각적 자료를 통한 리듬 지도는 리듬 요소를 시각화한 그림을 사용하여 리듬을 지도하는 것이다. 이들 교육방법들 간의 공통되는 점은 신체동작과 언어

27) 박승희, 칼 오르프와 줄탄 코다이의 리듬교육방법에 관한 연구, (경희대학교 교육대학원, 2003).

를 리듬감 향상의 중요한 매개체로 사용한다는 점, 어린이의 적극적인 참여를 중요시하며, 포괄적인 음악교육을 한다는 점이다.

결론적으로 포괄적인 리듬 교육을 통해 균형 잡힌 음악성의 발달을 기대할 수 있으며, 이러한 교육방법들은 오늘날의 음악 교육현장에서 수용, 여과될만 하다고 하였다.

그러나 그것이 어떻게 적용되어야 하는지에 대한 구체적인 방안 없이 이들 교육 방법들이 교육 현장에서 적용할 수 있도록 많은 연구가 이루어져야 한다고 후속 연구로 미루고 있다.

노애자²⁸⁾는 유아 음악 교육은 음악가를 만들기 위한 음악적 훈련이나 숙달이 목적이 아니라 음악 그 자체가 유아에게 즐거움과 만족감을 주어야 한다고 주장하였다. 리듬은 선율, 화성과 함께 음악의 3요소라 불리며 음악의 기초와 토대를 이루는 가장 중요한 요소이다. 또한 리듬은 음악의 전유물이 아니며 무용이나 문학에 있어서 시 등에서도 리듬이 존재한다고 하였다.

고대의 철학자 플라톤은 리듬이 신체를 통해 정신에 스며들어 인간의 조화된 인격 형성에 도움을 준다고 하였고 20세기 여러 음악교육학자들에게 매우 중요시 되어 온 요소이다.

오르프는 리듬은 음악이 있게 하는 열쇠라고 하며 그 중요성을 강조했으며, 달크로즈도 리듬은 음악을 이루는 생명체이며 리듬은 경험을 통해 배운다고 하였다. 코다이 역시 음악교육의 출발점은 유아들이 생활 주변에서 경험할 수 있는 리듬 구조를 익히는 것이라고 하고 있다. 그리고 음악은 모국어를 배우듯이 익혀야한다고 언어와 연관시켜 그 중요성을 강조하고 있다. 노애자의 논문은 비교적 체계적이고 연구자의 주장을 잘 서술하고 있으나 방법론만을 나열해 놓고 있다.

28) 노애자. 유아음악 교육에서 리듬 지도에 관한 방법 연구, (조선대학교 교육대학원,2000).

III. 연구 방법 및 절차

본 연구는 우리나라 유아들의 리듬 교육에 적절한 교재가 부재함을 인식하여 좀 더 효과적이고 바람직한 리듬 교재를 개발하는 것에 그 주안점을 두고자 한다. 또한 유아들에게 효과적인 리듬 교재의 개발을 통해 이것이 교육현장에서 효율적으로 적용되어 리듬 교육의 개선 방향을 제시하고자 한다. 연구의 목적을 위해 사용된 연구 대상 및 기간, 연구 도구는 다음과 같다.

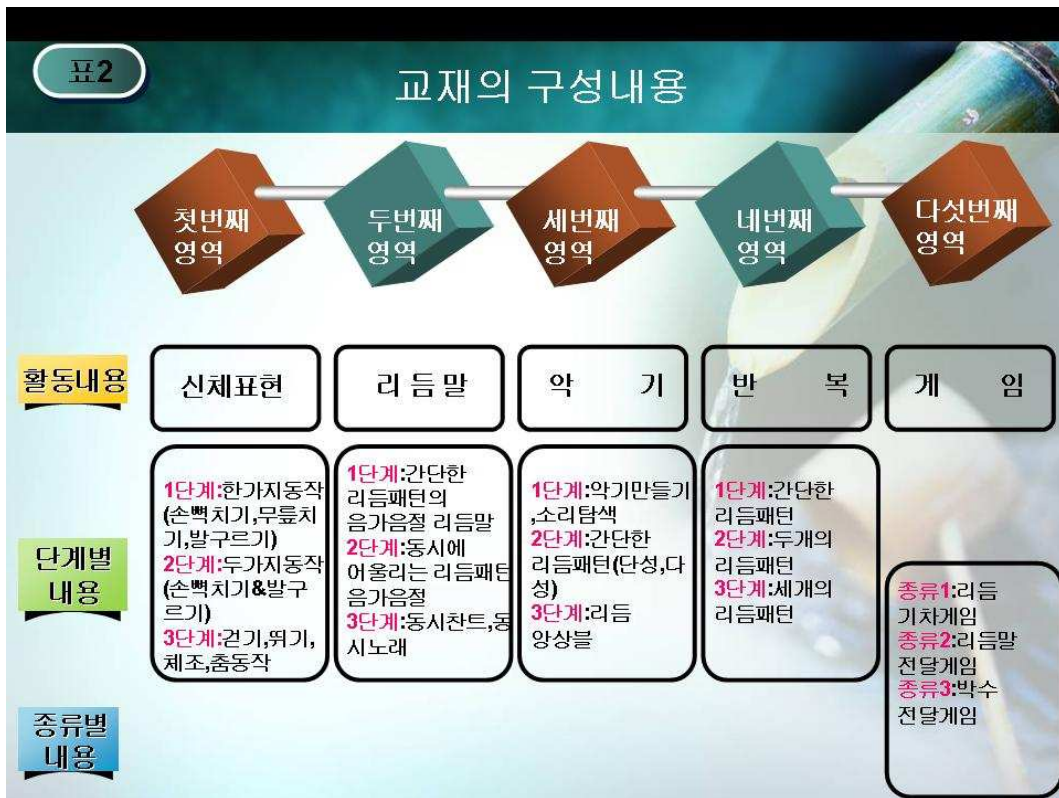
1. 연구 대상 및 기간

본 연구의 연구 대상은 서울 소재 2개 유아교육기관(00어린이집, 00유치원)의 만 5세부터 6세까지의 유아 83명이다. 연구 대상의 선정 방법은 다음과 같다. 우선 서울에 소재한 2곳의 유아교육기관 중 특별한 음악 프로그램이 없는 유치원과 어린이 집을 선정하였으며 음악 전문 교사가 없는 곳을 택하였다.

연구 기간은 2006년 1월 27일부터 2월 17일 사이에 이루어 졌으며, 6차시의 수업이 각각의 유치원에서 시행되었다.

2. 연구 도구

본 논문의 연구 도구는 연구자가 개발한 교재이며 교재는 크게 신체활동, 리듬말, 악기, 반복, 게임의 다섯 가지 영역으로 나뉜다. 각 영역에 따라 3단계로 설계하였으며 교재의 내용은 다음<표 2>와 같다.



3. 교재 개발

리듬 학습이 효율적으로 이루어지기 위해서는 다양한 활동을 경험하는 것이 중요하다. 이를 위해 적절한 리듬 학습의 도입과 지도 단계의 원리가 요구되는데 이러한 것들은 효과적으로 구성된 교재가 바탕이 될 때 그 학습의 효과가 증대되리라 기대한다.

본 논문에서는 유아들의 리듬감 향상을 위한 교재를 개발하기에 앞서 코다이, 오르프, 달크로즈, 고든, 스키, 몬테소리 등 음악교육학자들의 교육론을 고찰하고 특히 그들이 강조하는 리듬에 관한 이론 등을 자세히 살펴보았다.

이러한 과정에서 그들이 중요하게 언급하는 리듬 지도 방법을 숙지한 후 공통점을 추출하여 다섯 개의 영역으로 나누었다.

교재의 내용으로 구성되어진 다섯 영역은 신체활동, 리듬말, 악기, 반복, 게임을 통한 학습으로 유아들의 리듬감을 효율적으로 향상시키면서 흥미를 갖도록 하며 유아들의 발달론에 근거한 교재를 만드는 데 주안점을 두었다.

또한 활동 영역별로 브루너의 나선형 교육과정²⁹⁾을 적용하여 쉬운 활동에서부터 심화된 활동으로 연계될 수 있도록 구성하여 유아들이 같은 리듬패턴을 반복하더라도 활동을 바꾸어 지루하지 않도록 교재의 내용을 구성하였다.

유아들은 새로운 노래를 여러 번 반복적으로 들은 후에야 그 노래에 익숙해지게 되고, 익숙한 노래에 편안함을 느끼게 되는 것이다. 이러한 유아들의 특성을 고려하여 본 연구에서 개발된 교재에서는 같은 리듬 패턴이라 하더라도 활동을 달리하여 계속적으로 반복하였다. 이를 통해 유아들이 제시된 리듬 패턴에 익숙해지게 되고 리듬을 체득하는데 도움을 주고자 하였다.

본 연구에서 개발된 교재는 리듬 패턴은 반복되거나 신체활동, 리듬말, 악기연주, 반복, 게임의 다양한 활동을 제시하고 있다. 이러한 내용들이 학습 원리에 따라 단계적으로 이루어질 때 유아들에게 효과적인 리듬 활동들을 제공할 수 있으며 교육 현장에서도 이러한 교재를 사용하여 리듬교육이 효과적으로 적용될 수 있을 것이다.

효과적인 리듬 교재의 개발을 위해 신체활동, 리듬말, 악기, 반복, 게임을 통한 활동들이 어떠한 단계와 원리로 구성되었는지 설명하고자 한다.

29) 권덕원 외, 「음악교육의 기초」.(서울 : 교육과학사, 2005). p.101.

1) 활동 영역별 순서의 원리

현대 음악 교육학자들의 리듬 교육에 관한 공통점들을 추출하는 과정에서 유아들의 리듬감을 향상시키는데 있어서 다양한 활동의 경험이 중요하며 이 다양한 활동은 일련의 순서에 의해 지도하는 것이 더욱 효율적이라는 것을 발견하였다.

(1) 첫 번째 영역 : 신체표현

리듬 개념을 학습하는 과정에서 처음 단계는 신체표현을 주로 하는데 학자마다의 신체표현 개념은 각각 다르게 정의된다. 본 연구에서의 교재는 즉흥적인 신체의 표현보다는 제시된 리듬 패턴을 손뼉치기나 무릎치기의 간단한 동작 위주의 활동과 걷기나 뛰기, 춤동작과 같이 몸 전체를 사용하는 활동을 위주로 하였다.

많은 리듬 패턴들을 신체활동의 단계별 구성 원리에 의해 유아들이 쉽게 따라할 수 있도록 내용을 구성하였으며 이 영역에서 제시된 리듬 패턴들이 다른 영역에서 계속적으로 연계되어 사용되고 점진적으로 심화될 수 있도록 교재를 만들었다.

(2) 두 번째 영역 : 리듬말

신체표현으로 익힌 리듬 패턴을 리듬말을 통해 다시 한 번 익힐 수 있는 영역으로 이 영역에서는 리듬말 위주로 활동하나 첫 번째 영역의 신체표현이 함께 이루어진다.

이처럼 반복되는 리듬 패턴은 유아들이 리듬감을 몸으로 체득하는데 도움을

준다. 리듬말 영역에서 반복되는 간단한 리듬 패턴을 자유롭게 표현할 수 있게 되면 유아들이 흥미를 느낄 수 있는 동시를 제시하여 이를 통해 좀 더 심화된 리듬 패턴을 익을 수 있도록 구성하였다.

이 부분에서는 동시를 음가음절만으로 익힌 후 동시어를 적용시켜 찬트한다. 그리고 본 연구에서 개발된 교재는 리듬을 위주로 하나 동시에 쉬운 선율을 붙여 유아들이 쉽게 노래를 배울 수 있도록 하였다. 이러한 과정을 통해 지루하지 않고 즐거운 리듬 학습이 될 수 있도록 각 장의 리듬말 영역을 이러한 단계로 구성하였다.

(3) 세 번째 영역 : 악기

이 영역에서도 신체표현과 리듬말에서 사용된 리듬패턴을 그대로 적용하여 구성하였고 리듬 악기 앙상블에서도 두 번째 영역에서 이루어진 동시를 이용하여 각 영역이 연계될 수 있도록 구성하였다.

즉 리듬말 영역의 동시찬트 부분에 기악 앙상블을 함께 연주한다. 그 다음 단계로 선율을 붙인 동시를 부르며 리듬 앙상블 연주가 이루어짐으로써 유아들이 매력을 느끼는 매체인 악기로 리듬 패턴을 연주하며 좀 더 재미있는 리듬 학습이 될 수 있도록 설계하였다.

같은 리듬 패턴을 신체표현, 리듬말로 익힌 후 그 다음 단계는 악기 연주를 통해 익히는 것이 유아들에게 효과적인 지도 방법이라고 여러 이론서에서 언급하고 있는데 이러한 활동의 순서에 의거하여 교재를 설계하고 내용을 구성하였다.

(4) 네 번째 영역 : 반복

반복 영역에서는 앞서 사용한 활동들을 자유롭게 응용하여 유아들에게 적용시킬 수 있도록 구성하였다. 반복 되는 리듬 패턴을 오스티나토나 캐논, 론도 등으로 다양하게 활용하여 좀 더 통합된 활동을 할 수 있는 영역이다. 이 영역에서는 신체활동, 리듬말, 악기 연주 등 앞에서 사용된 매체를 자유롭게 사용하여 유아들의 개성에 맞는 다양한 활동들을 선택할 수 있도록 구성하였다.

즉 이 영역에서 이루어지는 활동은 전(前) 영역에서 사용된 신체표현, 리듬말, 악기 중 유아의 개성에 따라 활동 매체를 선택할 수 있도록 하였다. 오스티나토, 캐논 등의 형식들을 유아의 눈높이에 맞추어 쉽고도 흥미롭게 활동할 수 있도록 만들었다.

(5) 다섯 번째 영역 : 게임

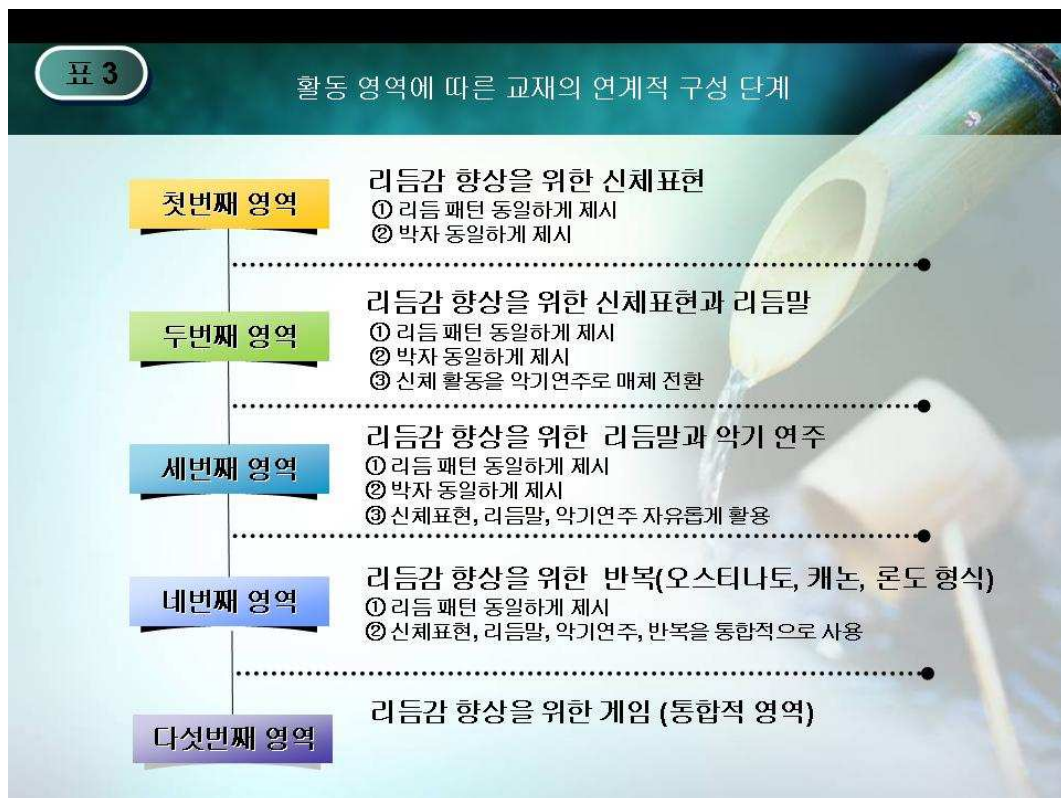
앞에서 이루어진 활동들을 다양하게 적용시켜 리듬감을 향상시키는데 큰 도움을 줄 수 있는 통합적인 영역이다. 이 영역은 유아들이 가장 흥미를 느끼는 매체이며 이러한 점에서 게임 활동을 다섯 번째 영역인 마지막 영역으로 설정하였다.

게임에 관한 이론서를 살펴보는 과정에서 유아들에게 적절한 게임은 그들의 발달 수준에 맞는 것이어야 하며 유아의 지적 활동과 협력에 대해 자극적 요인이 되어야 한다고 언급하고 있다. 즉 게임은 신체적 행동을 포함하면서 또한 지적 행동을 자극하는 것이다.

이러한 게임의 일반적 원리에 준하여 리듬적인 요소를 게임에 적용시켰다. 그리하여 유아들이 이해할 수 있는 게임을 이용하여 그들의 리듬감을 향상시키면서 사고를 요구하는 활동이 될 수 있도록 내용을 설계하였다.

이 영역에서는 각 장별로 같은 게임을 수록하면서도 리듬 패턴을 바꾸어 유아들이 익숙한 게임을 통해 변화되는 리듬 패턴을 구별해내거나 표현할 수 있도록 하는데 주안점을 두었다. 유아들에게 같은 게임을 적용하더라도 게임을 할 때마다 똑같이 적용되는 것이 아니므로 언제나 새로운 느낌으로 활동을 이끌 수 있는 영역이며 선생님, 친구들과 게임을 하는 과정을 통하여 상호 작용하면서 자연스럽게 리듬감을 체득할 수 있도록 구성하였다.

본 연구에서 개발된 리듬 교재의 각 활동 영역의 순서는 아래<표 3>과 같으며 각 영역은 같은 리듬 패턴과 박자로 연계되도록 구성하였다.



2) 활동 영역별 단계적 구성 원리

교재의 영역은 위와 같이 다섯 개로 나누어 설계되었으며 각 영역은 쉬운 활동에서 점차로 심화될 수 있도록 3단계로 구성하였다.

신체활동의 3단계 중 1단계는 한 가지의 신체 표현만을 사용하고 2단계는 두 가지의 신체 표현을 사용한다. 3단계는 걸거나 걸으면서 손뼉치기, 춤동작 등으로 점진적인 활동이 되도록 설계하였다.

두 번째 영역인 리듬말 영역도 3단계로 설계되었는데 1단계는 간단한 리듬 패턴 읽기, 2단계는 동시를 선택하여 동시에 맞는 리듬 패턴을 수록하였다. 그리고 이 동시를 리듬말로 익히고 난 후, 3단계에서는 2단계에서 익힌 동시 리듬을 동시 찬트, 동시 노래 등으로 유아들이 재미있게 활동할 수 있는 소재를 선택하였다.

세 번째 영역인 악기를 통한 활동 영역도 3단계로 설계하였다. 1단계는 소리 탐색 단계로 유아들에게 쉽게 만들 수 있는 리듬악기의 만들기 과정을 수록하고 악기의 음색을 느끼도록 하였다. 2단계는 1단계에서 만든 악기로 연주하는 단계이다. 처음에는 단성으로 연주한 후 다성 리듬 패턴도 연주할 수 있도록 설계하였다. 3단계는 두 번째 영역인 리듬말 영역에서 사용된 동시찬트와 동시 노래를 리듬악기 상상블과 함께할 수 있도록 만들었다.

네 번째 영역의 반복을 통한 리듬 학습도 3단계로 나누었다. 1단계는 각각의 리듬 패턴을 연습한 후 2단계에서는 두 가지 리듬패턴을 동시에 연주하여 어울림을 느낄 수 있도록 한다. 3단계에서는 1단계에서 제시된 세 가지 또는 네 가지 리듬패턴을 동시에 연주함으로써 유아들이 다른 친구들의 연주에 귀 기울일 수 있도록 설계하였다.

다섯 번째는 게임을 통한 리듬 학습 영역으로 이것은 통합적 영역이다. 그리하여 앞서 이루어진 모든 활동들이 적용되는 부분으로 3가지의 같은 게임

이 각 장에 반복되어 제시된다. 그러나 리듬 패턴을 바꾸어줌으로써 유아들이 다양하게 익힌 리듬 패턴을 적용하여 흥미롭게 즐길 수 있도록 설계하였다.

각 영역의 단계별 내용을 살펴보면 다음과 같다.

(1) 신체활동을 통한 리듬교재의 구성 원리와 단계별 내용

신체활동을 통한 리듬 교재를 구안할 때 유아들의 흥미를 유발시킬 수 있고 능동적으로 리듬에 반응할 수 있도록 교재의 단계별 설계가 필요하다. 몬테소리는 유아에게 무엇을 가르치더라도 쉬운 단계를 가르친 다음 그것을 잘 익혔는지 확인한 후 다음 단계로 나아가면 유아들이 더 쉽게 배운다는 사실을 관찰을 통해 발견하였다.

이처럼 리듬학습에 있어서도 쉬운 리듬을 꾸준히 반복하고 단순한 형태의 리듬에서 복잡한 형태의 리듬으로 나아가야 효과적인 리듬 학습을 이룩할 수 있다는 이론에 근거하여 교재를 구성하였다. 또한 리듬 교육에서 우선시 되는 것은 리듬의 기계적인 면이 아니라 몸으로 리듬을 직접 체험하는 과정이므로 이러한 과정을 효과적으로 경험할 수 있도록 적절한 단계의 학습 방법을 교재의 내용으로 하였다.

더욱 중요한 것은 이러한 리듬 학습은 유아들의 자기표현이 이루어질 수 있는 자유로운 환경이 조성되고 발달적 특징을 고려한 지도 단계가 설정될 때 효과적이므로 이러한 원리를 일관성 있게 교재의 내용에 바탕이 될 수 있도록 구성하였다.

본 연구에서 개발된 교재는 5~6세를 대상으로 하는데 이 시기에는 지적, 신체적 능력이 이전 시기보다 더욱 성장하는 시기이다. 5세 때의 음악적 특징은 박자를 맞출 수 있으며 신체와 리듬악기로 리듬을 표현할 수 있다. 4세 때

보다 신체로 리듬을 표현하는데 있어 리듬의 길고 짧음의 차이점을 명확하게 알 수 있게 된다. 또한 음악에 맞추어 오래 몸을 조화롭게 움직일 수 있으며 상상력이 풍부하여 더욱 창조적인 몸동작을 할 수 있다. 6세 때는 여러 가지 리듬패턴이나 당김음에 대해서도 어려움 없이 반응하게 되며 리듬감 있는 율동을 할 수 있다. 또한 귀로 들리는 음악에 다양하고 새로운 방법들로 응답할 수 있는 능력을 지닌다.

이러한 유아기의 성장 발달 단계에 따라 교재를 개발하여 그에 따른 리듬지도 단계의 원리를 3단계로 설계하면 다음과 같다. 첫 번째 단계는 간단한 리듬 패턴을 손뼉치기, 무릎치기, 발구르기의 한 가지 신체 표현으로 따라치기 한다. 반복을 통하여 리듬패턴이 익숙해지면 두 번째 단계에서는 두 가지의 동작을 결합하여 첫 번째 단계의 리듬패턴을 반복한다. 두 번째 단계의 활동을 자유롭게 표현할 수 있게 되면 세 번째 단계에서는 걷기, 뛰기, 체조, 춤동작의 통합적인 신체표현을 통해 리듬감을 향상시킬 수 있도록 교재의 내용을 단계별로 구성하였다.

이 영역에서는 신체표현만을 사용하며 여기서 제시되는 리듬 패턴이 다섯 번째 영역인 게임까지 연계된다. 그러므로 교사는 유아들이 정확하게 리듬을 표현할 수 있도록 이끌어야 하는데 본 교재는 이러한 점들을 근거로 하여 교사가 먼저 활동한 후 유아들이 따라할 수 있도록 내용을 구성하였다.

본 연구에서 개발된 교재의 첫 번째 영역의 단계별 신체표현과 활동 내용의 예는 다음 <표4>와 같다.



(2) 리듬말을 통한 리듬교재의 구성 원리와 단계별 내용

리듬말을 통한 리듬 학습은 다음과 같은 원리로 구성되었다. 첫 번째 영역의 신체활동과 리듬말이 함께 이루어질 수 있도록 교재를 구성하였다. 신체활동에서 학습한 리듬 패턴을 리듬말로 표현하는 반복적인 과정을 통해 영역별 단계를 조직적이고 연계적으로 구성하여 교재를 만들었다.

이 영역에서도 단순한 리듬에서 시작하여 복잡한 리듬으로 나아가는 점진적인 단계의 원리를 적용하여 교재의 내용을 구성하였다. 이처럼 단계적으로 교재를 설계하여 리듬 학습의 효과적인 방법들을 유아들이 경험할 수 있는 교재를 개발하는데 중점을 두었다.

유아 교육의 전반적인 동향은 통합적인 접근법에 의해 이루어지고 있으며 유아 음악 교육도 이를 강조하고 있는 상황이다. 이에 따라 리듬과 언어를 통합하고 다른 활동들과도 통합을 시도하여 유아의 신체적, 언어적, 사회 정서적 발달이 효과적으로 이루어 질 수 있도록 하는 것이 중요하다. 30)

그러므로 리듬말을 통한 리듬 교재의 구성 원리에서 중요한 설계는 다음과 같은 전제 아래에서 이루어져야 효과적이다. 유아에게 리듬과 언어, 그리고 신체활동과 관련된 언어활동은 신체의 발달과 함께 사회성 발달을 돕는다. 이를 기본 전제로 하여 말하기의 구체적인 방법인 전래동요와 유아들의 이름, 속담, 동시, 의성어, 의태어 등을 리듬과 결합하며 이것은 다른 활동과 함께 단계적이며 통합적으로 구성되어야 한다.

이러한 것을 경험하는 과정을 통해 리듬을 자연스럽게 느낄 수 있도록 하며 유아들이 흥미롭게 즐기는 가운데 리듬감이 향상될 수 있도록 교재를 구성해야 한다.

그러나 본 연구를 진행하면서 이러한 일상어들을 적용하기 전에 코다이의 음가 음절을 사용하는 것이 유아들에게 좀 더 효과적으로 리듬을 체득하는 데 도움이 된다는 것을 발견하였다.

이 음가 음절은 일정박의 길이를 기준으로 음표의 길이를 파악하고 표현하는 활동이다. 이를 바탕으로 리듬 패턴을 익히는 과정을 통해 효과적인 리듬 학습이 이루어진다는 것을 알 수 있었다.

이것은 리듬말을 학습하는데 있어서 리듬을 쉽게 파악하고 표현할 수 있도록 하기 위한 것이며 이 음가 음절에 의한 리듬 지도를 할 때 주의할 점은 반드시 일정박을 쳐 주어야하며 음표의 길이는 완전한 길이로 소리 나도록 지도해야 한다. 본 교재의 내용도 이 점을 강조하여 구성하였다.

즉 4분음표의 “타(ta)”를 8분음표의 ”티(ti)”의 길이만큼 소리 내서는 안 되

30) 안재신. 「유아음악교육」. (서울 : 교육과학사, 2004). p.71.

며, 일정박을 기준으로 하여 다른 음표와의 관련 속에서 각 음표의 길이를 정확하게 알 수 있도록 반복해야 한다. 그러므로 이것을 꾸준히 연습할 수 있도록 교재의 내용을 단계적으로 구성하였다.

이러한 원리들을 바탕으로 리듬말 영역의 첫 번째 단계는 앞의 영역에서 다루어진 리듬을 음가 음절 리듬말로 익히도록 구성 하였으며 각 단계에서는 신체 활동도 함께 이루어지도록 하였다. 이렇게 구성되어야 유아들이 같은 리듬 패턴을 반복하면서도 먼저 했던 활동과 새로운 활동의 통합을 어렵지 않게 이루어 낼 수 있다.

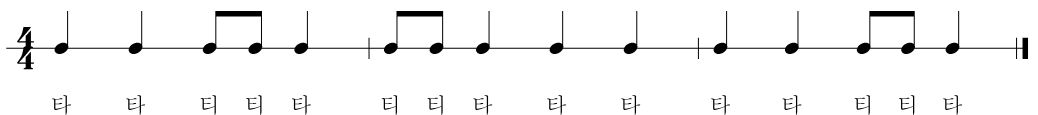
두 번째 단계는 첫 번째와 같은 활동이나 유아들이 좋아할 수 있는 동시를 제시하고 이에 알맞은 리듬 패턴을 만들어 우선 음가 음절로 읽는 단계이다. 예를 들어, 「꽃씨」라는 동시에서 “꽃씨 속에는 파아란 잎이 하늘거린다”라는 시어에 어울리는 리듬을 아래 <악보1> 과 같이 만든다.

<악보1> 동시어에 어울리는 리듬패턴



그리고 아래 <악보2>와 같이 음가음절 리듬말로 익히는 단계이다.

<악보2> 음가음절 리듬말



동시를 찬트하거나 선율을 붙여 노래하기 전에 음가음절로 익혀서 3단계의 활동을 수월하게 할 수 있도록 구성하였다. 교사는 항상 일정박을 제시하여 유아들이 서로 다른 길이의 리듬을 표현하면서도 언제나 일정한 박자의 흐름

을 느낄 수 있도록 교재의 내용을 설계하였다.

세 번째 단계는 동시의 리듬 패턴을 심화 활동하는 부분으로 처음에는 리듬 패턴에 동시어를 적용시켜 찬트하고 이 활동이 익숙하게 되면 동시어에 쉬운 선율을 붙여 노래할 수 있도록 구성 단계를 설정하였다.

즉 두 번째 단계의 리듬 패턴을 아래 <악보3> 과 같이 시어에 적용시켜 찬트하는 단계이다.

<악보3> 동시어를 적용한 리듬패턴

4
꽃 씨 속 에 는 파 아 란 앞 이 하 늘 거 름 다

동시 찬트 활동 이후에는<악보4>와 같이 유아들이 잘 따라 부를 수 있도록 쉬운 선율을 붙인 악보를 제시한다.

<악보4> 리듬패턴에 선율 붙이기

꽃 씨 속 에 는 파 아 란 앞 이 하 늘 거 름 다

코다이, 오르프에 의하면 말의 리듬 형태로부터 점차 음악적인 리듬 형태로 나아가야하며 그것을 노래로 발전시켜 유아들에게 적용시키는 것이 가장 자연스러운 음악 체험의 과정이라고 하였다. 그러므로 세 번째 단계에서는 이러한 원리에 의해 동시(童詩)를 리듬 패턴에 적용시켜 활동한 후, 쉬운 선율을 유아들이 자연스럽게 노래할 수 있도록 교재의 구성 단계를 설정하였다.

리듬말 영역의 단계별 교재 구성과 활동 내용은 다음 <표 5>와 같다.



(3) 악기 연주를 통한 리듬교재의 구성 원리와 단계별 내용

신체 활동과 리듬말의 3단계를 익힌 다음 악기 연주의 3단계를 통하여 유아들의 리듬감을 좀 더 향상시킬 수 있다. 리듬악기는 유아들의 흥미를 유발하며 음악적 반응을 자극시키는 매체이다.

유아는 악기의 속성을 탐색하는데 굉장히 예민한 반응을 보이기 때문에 악기로 길고 짧은 소리를 비교하여 리듬 패턴을 흥미롭게 익힐 수 있다. 또한 유아들은 소근육의 발달이 제한되어 있기 때문에 간단한 리듬 악기를 많이 경험하여 발달을 촉진시키는 것이 좋다.

같은 리듬을 하나의 활동으로 국한한다면 유아들이 지루해하거나 흥미를 갖지 못할 것이다. 같은 리듬 패턴을 신체표현, 리듬말, 악기연주 등의 다른 매체를 통해 이루어진다면 효과적인 리듬 지도를 이룰 수 있으며 이를 바탕으로 교재의 내용을 구성하였다.

악기를 통한 리듬학습의 단계를 설정하여 교재를 구안할 때 첫 번째 단계는 소리의 탐색 단계이다. 타악기를 활용한 리듬학습의 기본적인 단계로 타악기와 리듬에 대한 기초 탐색을 하는 과정이다.

악기에서 나는 여러 가지 소리를 탐구해 보고 어떤 방법으로 어떠한 소리를 내는지 유아 스스로 경험할 수 있도록 한다. 그리고 악기에서 나는 소리로 일정한 박을 나타내 본 후 강한 소리와 약한 소리를 느끼는 단계이다. 그러므로 본 연구에서 구안된 교재에서는 타악기를 만들어 보고 악기를 만져 보면서 직접 소리를 느낄 수 있는 내용으로 설계하였다.

두 번째 단계는 리듬 연습 단계이다. 신체표현, 리듬말에서 다루었던 리듬 패턴을 악기로 연주하는 단계로 첫째는 단성 리듬 패턴을 연습하고 둘째는 2성 리듬 패턴으로 리듬 합주를 할 수 있도록 교재를 구안하였다. 이처럼 단성 리듬 패턴에서 익힌 리듬을 2성 이상으로 발전시켜 리듬 연습을 계속하면 리듬감을 한층 더 강화시킬 수 있다.

유아들이 함께 연주하는 악기활동은 유아 스스로가 또래 집단 안에서 타인을 의식하고 사회 적응 행동을 경험할 수 있게 한다. 또한 음악적으로는 리듬 합주를 통하여 타인이 연주하는 소리와 자신과의 소리의 조화를 느낄 수 있으며 쉽고도 반복되는 리듬으로 악기 합주가 어렵지 않도록 구안하였다.

세 번째 단계에서는 동시어를 리듬 합주에 맞춰 읊조리는 형태로 두 번째 영역의 리듬패턴을 반복해서 연습할 수 있도록 교재를 만들었다. 그 다음으로 리듬말 영역에서 배웠던 노래와 함께 리듬 합주를 하며 이를 통해 유아들의 흥미를 유발 시키고 리듬감 향상을 이룰 수 있도록 하였다.

신체표현과 리듬말 영역에서 공부한 리듬 패턴을 악기로 매체 전환하였다. 그리하여 유아들이 흥미를 느끼면서 적극적으로 참여할 수 있도록 하는데 역점을 두어 교재를 설계하였다.

단계별 악기연주의 교재 내용은 다음 <표 6>과 같이 구성 하였다.



(4) 반복을 통한 리듬교재의 구성 원리와 단계별 내용

첫 번째 영역부터 세 번째 영역의 과정에서 이루어진 활동을 바탕으로 네 번째 영역에서는 ‘반복’을 통한 리듬패턴을 학습할 수 있도록 교재를 구성하였다. 반복은 유아들에게 효율적이며 매력적인 방법이다.

또한 반복은 흥미로운 학습 방법이다. 쉬운 것을 계속 반복해도 지루해하지 않으며 오히려 자신감을 가지고 신나게 활동한다. 어렵고 새로운 것을 제시할 때 관심을 보이는 유아도 있으나 대부분은 흥미를 느끼지 못하고 학습에도 의욕적이지 않다.

이러한 유아의 특징에 착안하여 반복을 통한 리듬 학습의 영역을 설정하였다. 첫 번째 영역부터 계속적으로 리듬 패턴이 이루어지는 반복과 함께 이 영역에서 이루어지는 반복은 형식을 통한 반복이다.

이것은 오스티나토, 캐논, 론도 형식을 통한 리듬 학습을 내용으로 한다. 오스티나토는 한 두 마디의 리듬 패턴이 계속 반복되는 연주 형태이며 캐논은 돌림 노래의 형식과 유사하나 두 성부를 동시에 끝내는 것이다. 론도는 서로 다른 리듬 패턴 사이에 동일한 리듬 패턴이 반복적으로 삽입되는 형태로 이 세 가지 형식은 리듬 패턴이 반복되는 특징이 있다.

이러한 형식을 유아들의 눈높이에 맞추어 그들이 쉽게 활동 할 수 있도록 리듬 패턴을 만들어 제시하였다. 유아들에게 이러한 형식들을 통한 리듬 지도 방법은 효과적이며 각 형식들을 적절하게 사용하는 것이 중요하다.

앞의 영역, 즉 신체표현, 리듬말, 악기연주에서 사용되었던 리듬 패턴을 동일하게 사용하여 리듬 면에서도 연계를 이루도록 하고 이를 토대로 교재의 구성 단계를 설정하였다.

이 영역에서는 유아들이 신체표현, 리듬말, 악기연주를 통해 각 형식들을 자유롭게 표현할 수 있도록 교재를 구성하였으며 이것을 적절히 지도에 활용하여 리듬감을 강화할 수 있도록 하였다. 특히 교육 현장에서의 리듬지도가 효과적으로 이루어지도록 하는데 주안점을 두었다.


각 유아들마다 개성이 다르듯이 좋아하는 활동 영역도 다르다. 교사는 유아들이 좋아하는 매체를 선택하여 효과적으로 리듬 학습이 이루어질 수 있도록 지도해야 하는데 본 교재에서는 이러한 점을 고려하여 유아들의 다양한 활동들


이 경험되어질 수 있도록 하였다.

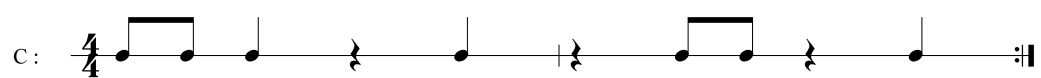
네 번째 영역에서의 특징은 앞의 영역에서 사용되었던 신체표현, 리듬말, 악기연주를 자유롭게 활용하는 데 있다. 그러나 앞 영역에서 다룬 동일한 리듬 패턴을 사용하는 것을 기본 원리로 하여 교재를 만들어 가는데 계속적으로 적용하였다.

반복 영역의 각 단계별 지도 내용을 설계하면 다음과 같다. 첫 번째 단계는 간단한 리듬 패턴을 세 가지 이상 따로 따로 익힌다. 예를 들어 유아들을 세 모둠으로 나누어 A B C의 세 가지 리듬을 아래 <악보5>와 같이 제시한다.

<악보5> 반복 영역의 1단계 단선율 리듬

A: 

B: 

C: 

모둠 별로 각각의 리듬 패턴을 정확하게 익힌다. 여기서 사용되는 리듬 표현의 매체는 신체표현, 리듬말, 악기연주 중에서 적절한 것을 선택하여 유동적으로 한다.

두 번째 단계는 첫 번째 단계에서 사용된 리듬을 <악보6>과 같이 결합하는 단계이다. 즉 따로 따로 익혔던 리듬패턴을 두 가지씩 동시에 활동하여 리듬의 어울림을 느끼도록 하는 단계이다.

<악보6> 반복 영역의 2단계 2성 리듬패턴

The image displays three systems of musical notation in 4/4 time, illustrating a two-stage, two-part rhythm pattern. Each system is enclosed in a large bracket on the left side.

- System 1:** Labeled 'A' and 'B'. Part A consists of a sequence of dotted quarter notes. Part B consists of eighth notes, with the first two eighth notes beamed together, followed by a quarter rest, a dotted quarter note, a quarter rest, a dotted quarter note, and a quarter rest.
- System 2:** Labeled 'B' and 'C'. Part B consists of a dotted quarter note, a beamed eighth note pair, a quarter note, a quarter rest, a dotted quarter note, a quarter rest, a dotted quarter note, and a quarter rest. Part C consists of eighth notes, with the first two eighth notes beamed together, followed by a quarter rest, a dotted quarter note, a quarter rest, a beamed eighth note pair, a quarter rest, a dotted quarter note, and a quarter rest.
- System 3:** Labeled 'C' and 'A'. Part C consists of eighth notes, with the first two eighth notes beamed together, followed by a quarter rest, a dotted quarter note, a quarter rest, a beamed eighth note pair, a quarter rest, a dotted quarter note, and a quarter rest. Part A consists of a sequence of dotted quarter notes.

세 번째 단계는 <악보7>과 같이 세 가지의 리듬 패턴을 동시에 표현할 수 있도록 하는데 중요한 것은 간단한 리듬을 오스티나토, 캐논, 론도 형식의 해 반복적으로 사용하는 것이다. 유아들이 쉽게 따라할 수 있는 리듬 패턴을 이러한 형식에 적용하여 유아들의 눈높이에 맞는 내용이 되 수 있도록 구성하였다.

<악보7> 반복 영역의 3단계 3성 리듬패턴

The musical score consists of three staves labeled A, B, and C, all in 4/4 time. The rhythm is divided into three stages:

- 1 단계 (Stage 1):** A simple rhythmic pattern consisting of a quarter note followed by a quarter rest, repeated four times.
- 2 단계 (Stage 2):** A combination of two rhythmic patterns: a quarter note followed by a quarter rest, and a half note.
- 3 단계 (Stage 3):** A combination of three rhythmic patterns: a quarter note followed by a quarter rest, a half note, and a quarter note followed by a quarter rest.

단계별 반복을 통한 교재의 구성은 다음 <표7>과 같다.



(5) 게임을 통한 리듬교재의 구성 원리와 단계별 내용

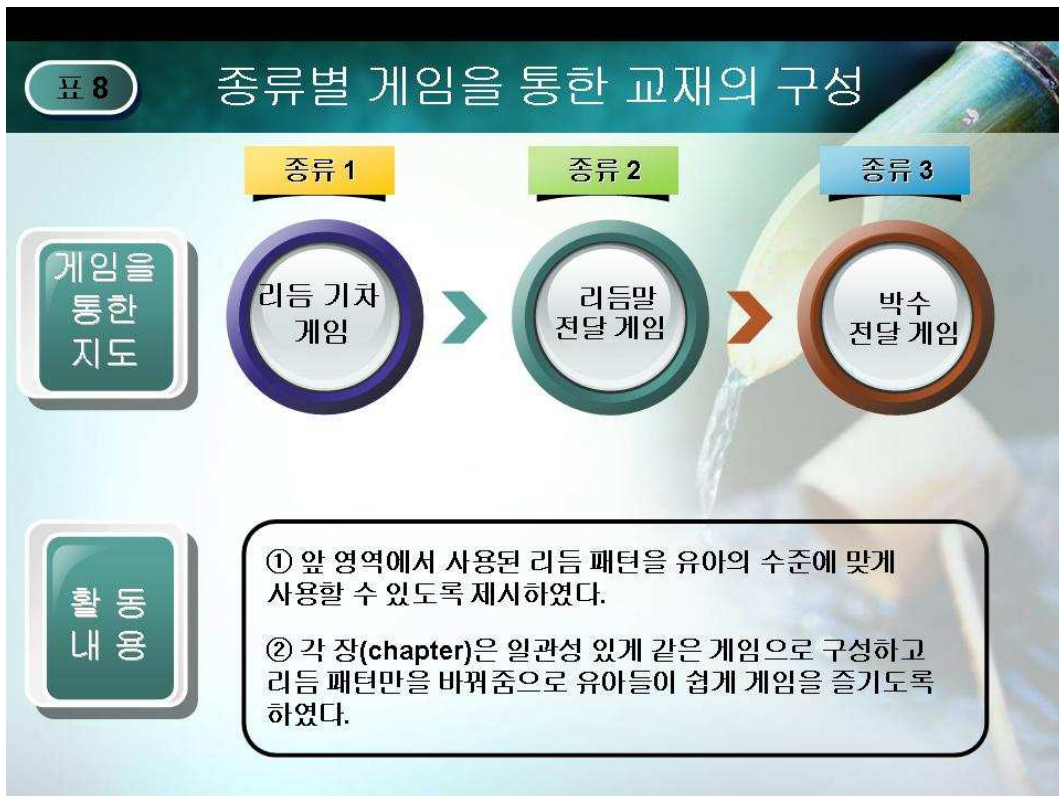
게임을 통한 지도 단계는 리듬감 향상을 위한 다섯 영역 중 마지막 단계로 설계하였다. 여기서 이루어지는 지도 내용은 앞 영역에서 사용된 리듬패턴과 여러 활동 매체들이 통합적으로 사용되는 부분으로 지도 단계의 원리도 이에 바탕을 두어 설정하였다.

각 장(chapter)의 게임은 일관성 있게 같은 게임으로 구성하였다. 게임에 사용되는 리듬 패턴만을 바꿔줌으로써 유아들이 쉽게 게임을 즐길 수 있도록 구성하였다. 그리고 점진적으로 바뀌는 리듬패턴을 통해 리듬감 향상을 도울 수 있도록 구안하였다.

게임은 신체표현, 리듬말, 악기연주, 반복을 통한 활동들이 통합적으로 이루어질 수 있도록 계획하였고 게임에서 사용되는 리듬패턴도 앞의 영역에서 다루어진 것들로 구성하여 연계를 이루도록 하였다.

사람들은 같은 게임을 계속하더라도 지루해지지 않는다. 같은 게임을 또다시 시작하는 것은 반복이 아니라 새로운 시작이다. 왜냐하면 게임을 시작할 때 항상 새로운 도전의식을 갖고 게임에 임하기 때문이다. 유아들 역시 같은 게임을 반복해도 흥미롭게 활동한다는 것을 수업을 통해 알 수 있었다.

본 연구의 교재에서 구성된 각 장의 게임은 동일하게 제시되며 리듬패턴은 심화된다. 종류별 반복을 통한 교재의 구성은 다음 <표8>과 같다.



3) 각 장(chapter)의 음표 순서의 구성원리

위의 영역을 근간으로 하여 총 11장의 리듬 교재를 개발하였다. 이처럼 각 장은 위의 다섯 영역을 다루며 각 장의 순서는 코다이에 의한 리듬 지도 방법의 순서를 기초로 하였으나 실험 연구를 하면서 아동들의 반응과 활동의 관찰을 통해 조금 수정되었다.

이 연구에서 사용된 리듬 지도 방법의 순서는 유아발달에 의해 리듬도 학습 순서가 정해진다는 코다이의 이론을 근간으로 하고 있다. 이것은 유아의 다양한 성장단계에 따라 공부할 내용이 순서를 정하는 이론이다. 기존의 논리에 의한 리듬 지도 순서는 온음표, 2분음표, 4분음표 등의 순서를 따르는데 비해

유아 발달 논리에 의한 리듬 지도는 어린이의 걷는 속도인 4분음표, 뛰는 속도인 8분음표로 시작한다. 4분음표, 8분음표로 패턴으로 이루어지는 2박자가 계통의 리듬이 온음표를 먼저 가르치는 것 보다 유아에게 더 알맞은 출발점이라고 강조하고 있다.

본 연구에서 사용된 각 장의 리듬 순서는<표 9>와 같다.

<표 9> 교재에 사용된 리듬의 순서

각 장(chapter)	교재에 사용된 음표의 순서
제 1 장	4 분 음 표
제 2 장	8 분 음 표
제 3 장	4 분 쉼 표
제 4 장	2 분 음 표
제 5 장	2 분 쉼 표
제 6 장	온 음 표
제 7 장	온 쉼 표
제 8 장	점 2분 음 표
제 9 장	8 분 쉼 표
제 10장	16 분 음 표
제 11장	셋 잇 단 음 표

4. 실험 연구 및 분석

1) 활동 영역별 분석

실험 연구에서 차시마다의 활동은 각 영역을 모두 활용하였으며 교재의 전체 11장을 나누어 6차시로 실행하였다. 유아들이 어려움을 느끼는 부분은 천천히 진행하였고 적당한 강화와 피드백으로 유아들이 집중할 수 있도록 하였다. 반복과 새로운 것을 적절하게 제시한다는 것을 기본 전제로 하여 연구를 실행하였다.

실험 연구의 차시와 내용은 다음<표 10>과 같다.



(1) 신체활동을 통한 리듬 지도의 실험연구 및 분석

① 1단계

신체활동의 1단계는 손뼉치기나 무릎치기 등의 동작 하나를 사용하여 간단한 리듬패턴을 표현하는 단계이다. 5, 6세의 대부분의 유아들 모두 일정박에 맞추어 다양한 리듬 패턴을 신체로 잘 표현했으며, 강약의 조절도 교사가 원하는 대로 잘 따라왔다.

② 2단계

1단계를 조금 심화시킨 2단계는 발구르기와 손벽치기를 함께 하면서 리듬을 표현하는 단계로 1단계에서 사용된 리듬패턴을 두 가지 동작의 신체표현으로 활동하는 단계이다. 5, 6세의 유아들 모두 일정박에 맞추어 제시된 리듬패턴을 정확하게 신체 표현하였다. 1단계에서 이미 익숙해진 리듬패턴이므로 두 가지의 동작을 잘 표현해 내었다.

간혹 음가가 짧은 16분음표나 셋잇단음표들을 접하면서 5세의 유아들 중에는 일정박에 맞추어 신체 표현을 하지 못하는 유아들도 발견되었지만 빠르기를 늦추어 가며 반복 연습을 통해 여러 가지 리듬 패턴을 정확하게 표현할 수 있었다.

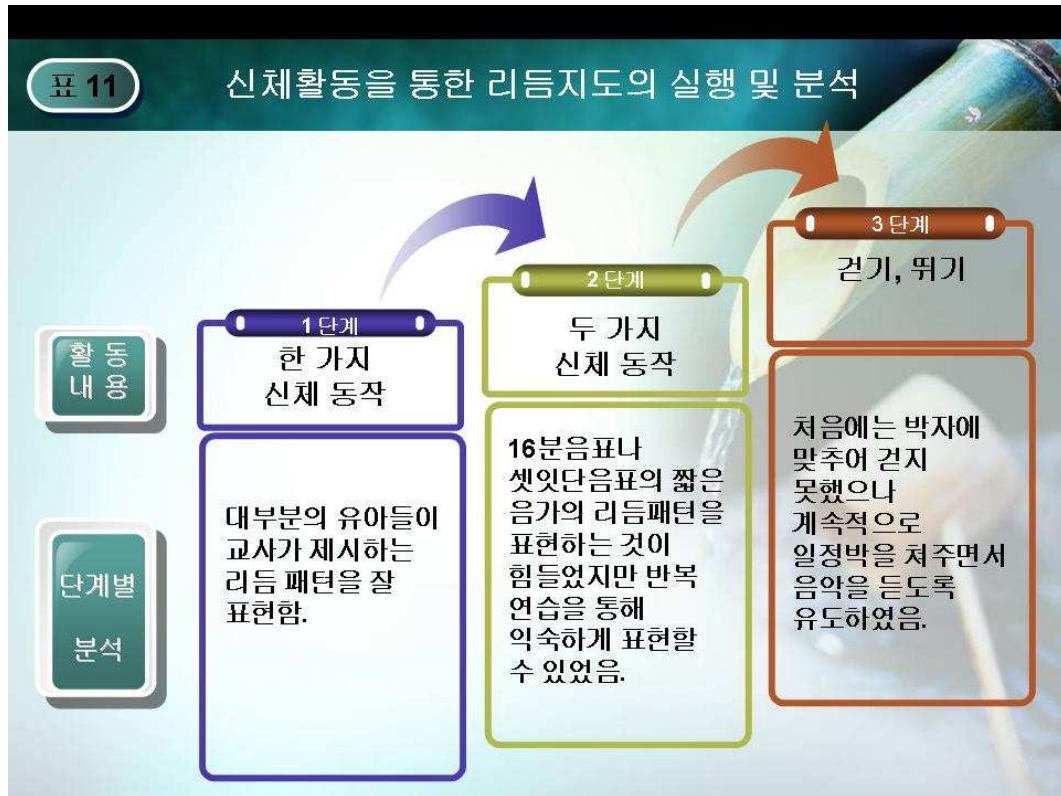
같은 리듬 패턴을 반복하는 과정에서도 흥미롭게 따라왔으며 유아들에게 한 사람 씩 차례대로 일정박을 치도록 하여 일정한 빠르기를 표현할 수 있는지를 관찰하였다. 5, 6세의 유아들 중에서 가끔 일정박을 치면서 빨라지거나 느려지는 유아들에게는 걸기를 통해 빠르기의 개념을 알 수 있도록 유도하였다.

③ 3단계

각 장의 음표의 길이마다 특징을 살려서 4분음표는 걸기, 8분음표는 뛰기, 2분음표는 느리게 걸기, 온음표는 엉금엉금 기어가기, 쉼표에서는 걸다가 쉬기, 16분음표나 셋잇단음표에서는 걸으면서 손벽치기 등의 활동이나 체조, 춤 동작 등을 통해 온몸을 리듬에 맡기는 단계이다.

처음에 5세의 유아들은 음악을 무시한 채 뛰거나 걸었지만 음악과 함께 일정박을 계속적으로 제시하여 줌으로써 일정한 빠르기로 걸을 수 있었다. 이 3단계 활동에서 유아들은 매우 신나고 적극적인 반응을 보였다. 그러나 교사가 잘 이끌지 못하면 산만한 분위기가 되기 쉬우므로 1, 2단계와 잘 연계시켜 지도하는 것이 중요하다는 것을 실험연구의 과정에서 알 수 있었다

<표 11 참조>.



(2) 리듬말을 통한 리듬 지도의 실험연구 및 분석

① 1단계

실험연구 전에 교재를 개발하는 과정에서 음가 음절 리듬말 보다는 일상생활의 언어들을 리듬말 영역의 1단계 내용으로 설계하였다. 그러나 실제로 현장에 나가보니 일상생활 언어들을 리듬말에 적용시키기에 앞서 음가 음절 리듬말로 리듬패턴을 익히는 것이 유아에게 좀 더 효과적이라는 것을 발견하였다.

일상 생활어를 사용하여 리듬 지도를 하는 것이 물론 유아들의 흥미를 유발할 수 있지만 언어의 운율을 리듬과 잘 조화롭게 적용시켜서 리듬 패턴을 만드는 것이 중요하다. 그러나 조화롭게 만들어진 리듬 패턴도 처음 단계에서는 음가 음절 리듬말로 익히는 것이 다음 단계로 나아가는데 기초가 된다는 것을 알 수 있었다.

유아들은 교재의 1장에서 제시된 간단한 리듬 패턴부터 10장의 16분 음표, 11장의 셋잇단음표의 음가 음절 리듬말까지 잘 읽어냈다. 그러나 5세의 유아들 중 아직 발음이 부정확하여 쉽게 따라오지 못하는 유아들에게는 천천히 반복하면서 유아가 쉽게 발음할 수 있는 말들을 적용해 봄으로써 효과를 얻었다.

② 2단계

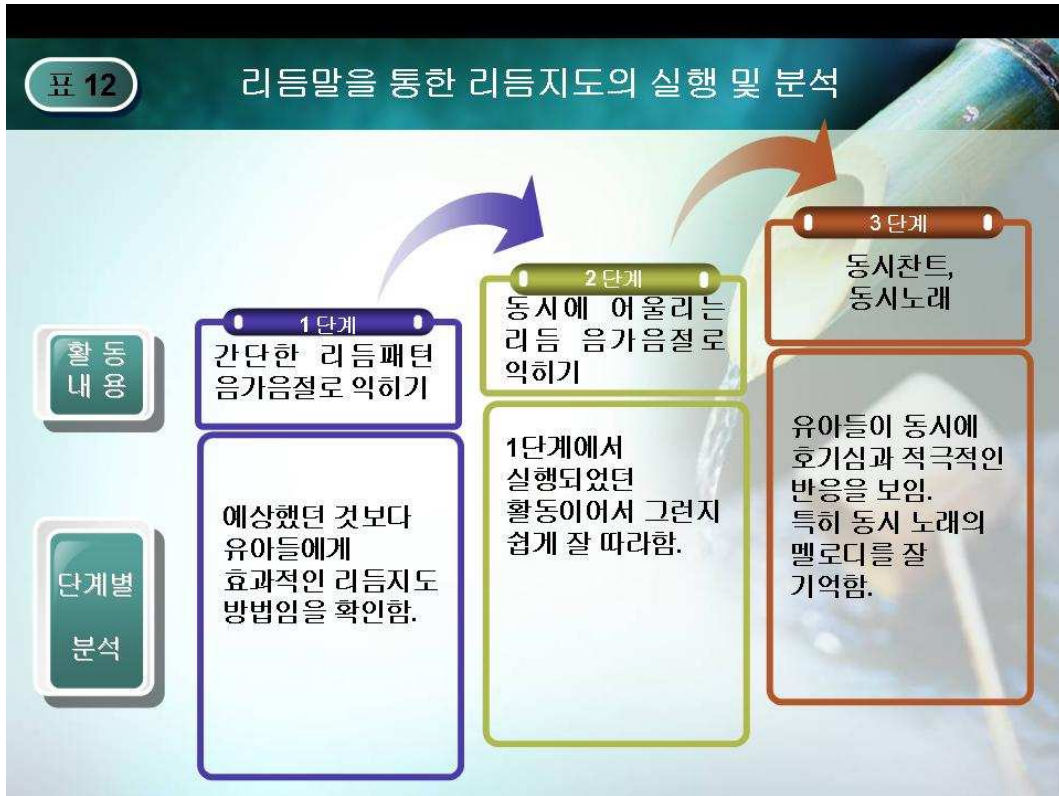
본 연구에서 개발된 교재에서는 각 장마다 동시를 수록하여 유아들이 관심을 가질 수 있으면서 재미있게 활동할 수 있도록 하였다. 실험연구 과정에서도 유아들이 동시에 큰 흥미를 느끼는 것을 알 수 있었는데, 2단계에서는 동시에 어울리는 리듬 패턴을 만들어 제시하였다. 그리고 그 리듬 패턴을 음가 음절 리듬말로 읽도록 유도하였다. 1단계에서 실행된 활동이라서 그런지 5, 6세의 유아 모두가 쉽게 잘 따라하였다.

③ 3단계

3단계에서는 동시를 리듬에 적용시켜 리듬 찬트하고 난 후 동시에 선율을 붙여 노래하는 단계이다. 유아들은 동시 찬트를 하지 않고도 교사가 불러주는 선율을 잘 따라 불렀다. 처음에는 새로운 선율이라서 그런지 적극적이지 않은 모습을 보이는 유아들도 있었으나 노래가 반복될수록 더 신나고 자신감 있게 불렀다. 연구를 실행하는데 있어서 시간의 제약으로 인해 동시(童詩)에 선율을

붙여 노래하기를 매시간 제시할 수 없었으나 5, 6세 유아들 모두 노래에 민감하게 반응하고 또한 그것을 기억하는 능력이 있음을 발견하였다.

리듬에 주안점을 두어 연구를 실행하느라 노래 따라 부르기의 활동은 반복하지 않았는데도 그 멜로디를 기억하여 수업이 끝난 후에도 계속 흥얼거리는 유아들이 많았다 <표 12 참조>.



(3) 악기를 통한 리듬 지도의 실험연구 및 분석

① 1단계

교재에서 구성된 1단계 활동은 악기를 만들거나 악기의 음색을 들어보는 단계로 시간의 제약상 직접 악기를 만드는 활동은 하지 못했으나 북, 트라이앵

글, 캐스터네츠, 탬버린, 마라카스, 셰이커, 심벌즈, 핸드벨의 리듬 악기 음색을 듣는 활동을 하였다.

유아들의 악기에 대한 관심은 예상했던 것보다 높았다. 이미 여러 리듬 악기를 알고 있었고, 악기 음색을 느끼는데 적극적이고 민감한 반응을 보였다. 그러나 5, 6세의 유아들 대부분이 악기의 정확한 연주법에 대해서는 모르고 있었다. 이러한 관찰을 통해 유아들은 리듬 악기를 놀잇감으로 생각하고 있음을 알 수 있었다.

② 2단계

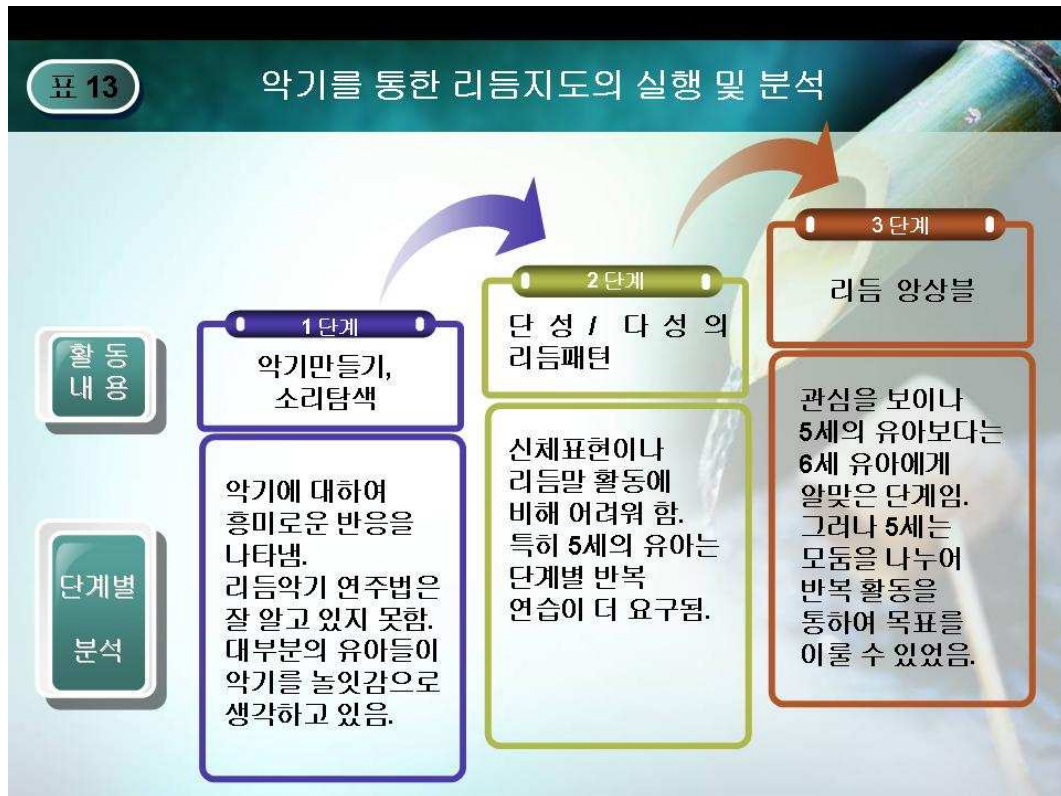
신체표현과 리듬말을 통해 이미 익혔던 리듬 패턴을 악기로 연주할 수 있도록 단성 리듬 패턴과 다성 리듬 패턴을 만들어 유아들에게 적용하였다. 신체표현이나 리듬말에서 정확하게 표현할 수 있었던 리듬 패턴들을 악기로 연주할 때 유아들이 어려움을 느끼는 점을 발견했다. 단순한 리듬 악기라고 하더라도 아직 유아들에게는 능숙하게 연주하기가 쉽지 않음을 알 수 있었다.

단성 리듬 패턴은 그런대로 잘 따라왔으나 다성 리듬 패턴은 여러 번의 연습이 필요하다고 생각되었다. 특히 5세 유아들의 악기 활동은 어려움이 따랐다. 이론서에 따르면 5세 유아들도 악기 연주를 능숙하게 할 수 있다고 언급하고 있는데, 악기 연주는 일정 시간의 훈련이 수반되어야 한다는 것을 알 수 있었다.

③ 3단계

리듬말에서 사용된 동시 찬트를 리듬 양상블과 함께 노래하면서 할 수 있도록 이끌었다. 6세의 유아들은 대부분 적극적이고 흥미로운 반응을 보이며 잘 따라왔다. 그러나 5세의 유아들에게는 아직 리듬말과 악기 양상블을 함께 하는 것이 무리라는 것을 발견하였다.

이 악기 영역의 3단계는 6세 이상의 유아들에게 알맞은 부분으로 5세의 유아에게 적용할 때에는 모둠을 나누어 하나의 활동을 능숙하게 할 수 있게 된 후, 두 가지의 활동을 하는 것이 바람직할 것이다<표 13 참조>.



(4) 반복을 통한 리듬 지도의 실험연구 및 분석

① 1단계

세 모둠 또는 네 모둠으로 나누어 한 마디에서 두 마디의 리듬 패턴을 모둠 별로 제시하였는데 앞 영역에 다루어진 간단한 리듬 패턴이라서 그런지 매우 잘 표현하였다.

손뼉치기, 리듬말, 악기의 세 가지 매체를 각 차시마다 다르게 적용하였는데 신체 표현이나 리듬말은 어려움 없이 잘 해냈지만 악기 연주는 어려움이 따랐다. 시간 제약 상 악기 연주를 반복하여 실행하지 못하였으나 연구의 실행 과정에서 느낀 점은 어떤 매체를 이용하여 리듬 패턴을 표현하더라도 반복하면 할수록 유아들이 표현해 내는 정확도가 높아진다는 것이었다. 교재 적용 시 모든 유아들이 단계별로 다양한 내용들을 쉽게 이를 수는 없다. 수월하게 넘어가지 않는 부분은 느리게 반복함으로써 교사가 목표로 하는 것들을 이루어 낼 수 있으리라고 본다.

② 2단계

1단계에서 제시한 각각의 모듬별 리듬 패턴을 두 개씩 모아 동시에 표현하도록 하였다. 1단계의 리듬패턴을 잘 표현했던 유아들도 두 가지 리듬 패턴을 동시에 표현하는 2단계 활동에서 조금 산만하게 반응했다.

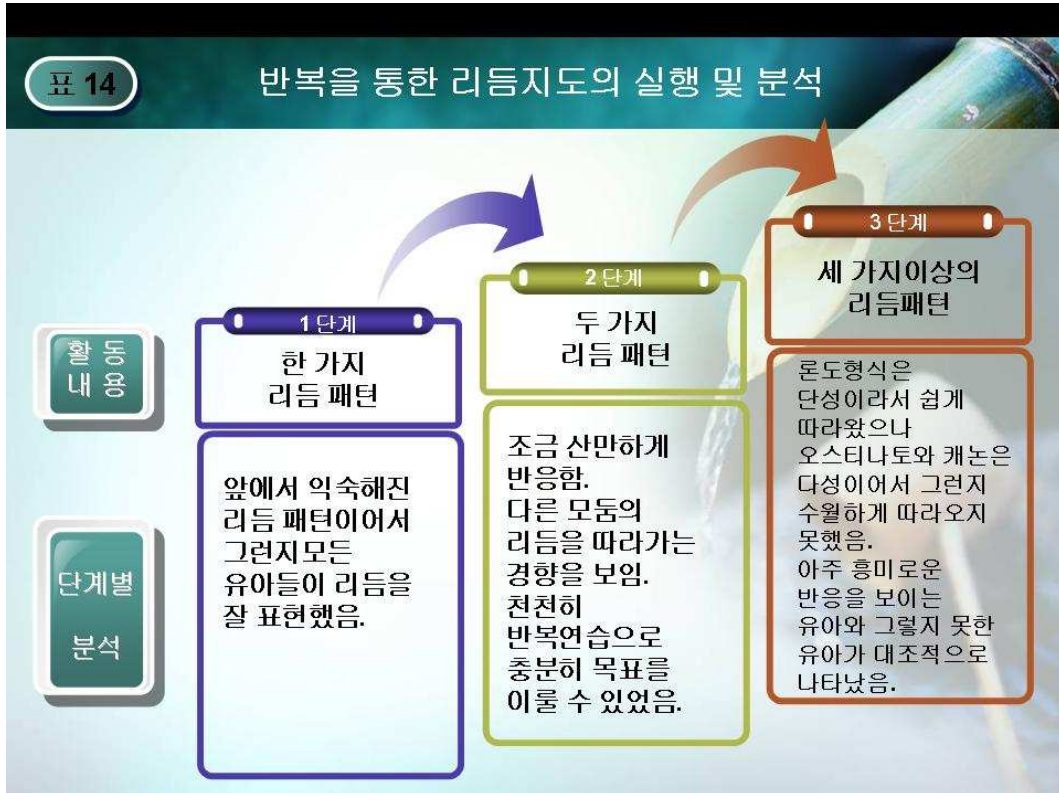
이 과정에서 5세의 유아들은 자기 모듬의 리듬 패턴을 잊고 다른 모듬의 리듬 패턴을 따라가는 면을 보였다. 연구 실행 전에는 여러 명이 함께하는 모듬별 활동으로 제시하였으나 각 모듬에서 한 명씩의 유아를 뽑아 활동을 유도함으로써 분위기를 환기시키고 유아들이 집중해서 자신의 리듬을 표현할 수 있도록 유도하였다. 이러한 활동 후에 모듬별 활동이 잘 이루어졌다.

③ 3단계

세 모듬 또는 네 모듬의 리듬 패턴을 동시에 표현하거나 차례대로 돌아가며 리듬 패턴이 연결되도록 하는 활동 단계이다. 1, 2단계의 활동이 원활하게 이루어진 차시에는 큰 무리 없이 따라왔으며 아주 흥미로운 반응을 보이는 유아와 그렇지 못한 유아가 대조적으로 나타났다.

반복하는 방법을 달리하여 적용하였는데 론도 형식의 활동을 할 때 5, 6세

의 유아 모두가 수월하게 따라왔다. 오스티나토, 캐논 등의 형식은 주로 다성 리듬 패턴이 많이 제시되었고 론도 형식은 주로 단성이기 때문에 유아들이 쉽게 따라올 수 있었다고 판단된다<표 14 참조>.



(5) 게임을 통한 리듬 지도의 실험연구 및 분석

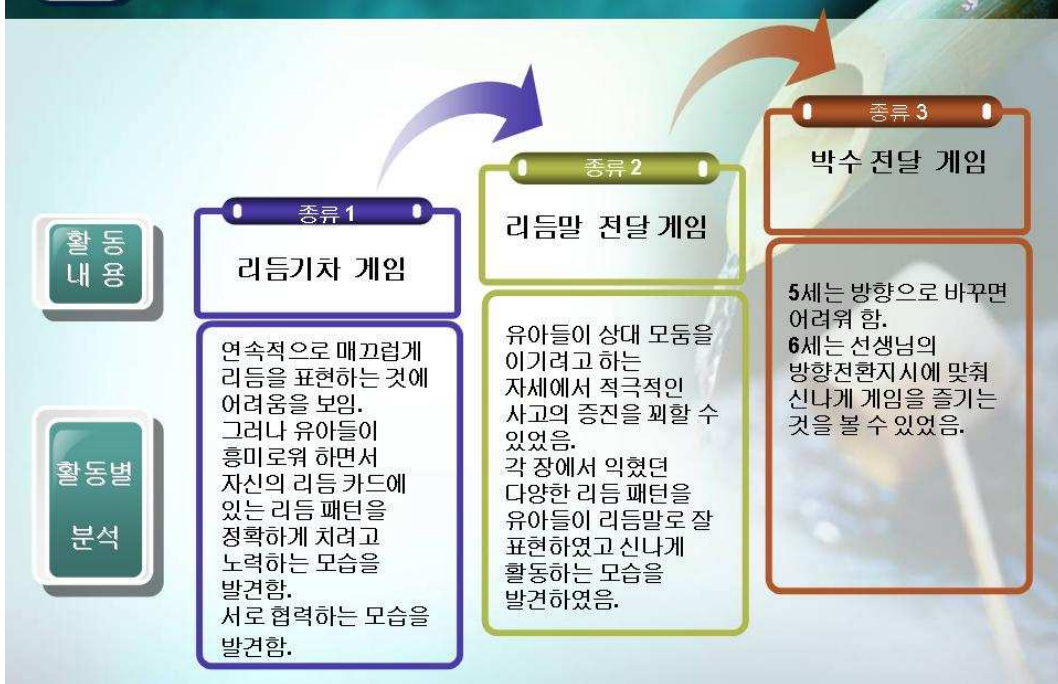
연구의 실행 중 마지막 영역이었던 게임은 앞에서 이루어진 활동을 통합적으로 마무리하는 단계이다. 5, 6세의 유아 모두 가장 즐거워하고 관심을 보인 영역으로 게임을 하면서 이긴 사람에게 선생님이 만든 마라카스를 준다거나 게임에 이긴 모둠에게는 재미있는 노래를 가르쳐 주는 등 강화를 통해 게임의

효율성을 높일 수 있었다. 앞서 다루어진 리듬 패턴에 기초했으나 좀 더 심화된 리듬 패턴을 제시해도 어렵지 않게 활동할 수 있는 것을 발견하였다.

교재에 수록된 게임은 리듬 기차게임, 리듬말 전달 게임, 박수 전달 게임의 세 가지 이다. 리듬 기차게임은 유아들에게 리듬 패턴이 그려진 카드를 한 장씩 준 후 리듬 패턴이 계속 연결될 수 있도록 차례대로 손뼉치기 하였다. 리듬을 잘 표현하지 못하여 중간에 멈추게 되면 “기차가 고장났네요. 기차를 고쳐야겠어요.”라고 한 후 리듬 치기를 반복해서 하였다. 그리고 “다시 기차가 출발합니다. 자~출발”하는 교사의 지시에 유아들이 흥미로워 하면서 자신의 리듬 카드에 있는 리듬 패턴을 정확하게 치려고 노력하는 모습을 발견할 수 있었다. 게임이 끝나면 리듬 카드를 바꿔서 다시 시작할 수 있다. 게임을 여러 번 진행하는 과정에서 5, 6세의 유아들 모두 다양한 리듬패턴을 표현할 수 있게 되며 기차가 멈추지 않도록 정확하게 리듬치기를 하려고 하였다. 이 게임은 유아들이 서로 협력하는 마음을 길러 줄 수 있다.

리듬말 전달 게임은 두 모둠으로 나누어 경쟁을 할 수 있도록 하는 게임이다. 이 게임의 효과는 유아들이 리듬 패턴을 리듬말로 정확하게 표현할 수 있는지를 알 수 있고, 유아들이 상대 모둠을 이기려고 하는 자세에서 적극적인 사고의 증진을 꾀할 수 있다. 각 장에서 익혔던 다양한 리듬 패턴을 유아들이 리듬말로 잘 표현하였고 신나게 활동하는 모습을 발견하였다.

박수 전달 게임은 큰 원을 만들어 앉은 다음 선생님이 리듬 패턴을 손뼉치기하면 시계 방향으로 돌아가며 똑같이 리듬치기 하도록 한다. 같은 게임을 시계 반대 방향으로도 적용하였고 선생님이 중간에 “반대”라고 외치면 시계반대방향으로 진행하다가 다시 거꾸로 리듬 패턴을 전달하도록 유도하였다. 5세 유아에게는 방향 전환이 어려웠지만 6세 유아는 수월하게 하는 것을 발견하였다.<표 15 참조>



2) 요약

실험연구의 실행 및 분석의 요약은 다음과 같다.

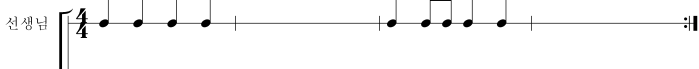
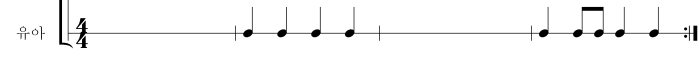

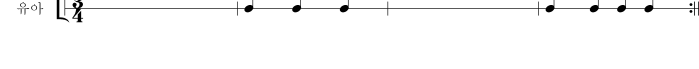
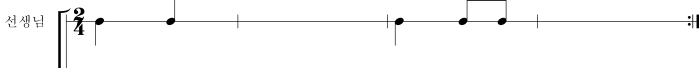
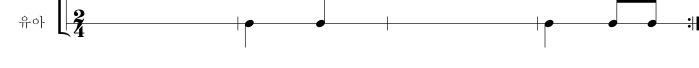

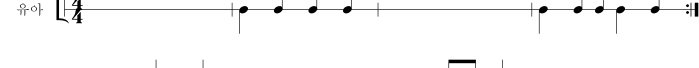




첫째, 유아는 신체활동에 적극적이었으며 리듬 패턴에 익숙하지 않은 유아들도 반복을 통해 수월하게 리듬 패턴을 표현할 수 있는 것을 발견하였다.

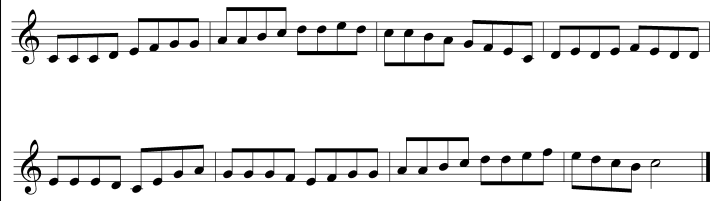
둘째, 리듬말을 통한 리듬의 지도에서는 일상어나 동시어를 통한 리듬말의 활동 전에 음가음절 리듬말을 적용하는 것이 효과적이었고 유아들이 더욱 흥미로운 반응을 나타내었다.

셋째, 악기를 통한 실험연구에서는 유아들이 악기를 어떻게 연주하는지 정확하게 알고 있지는 않았으나 악기에 대하여 호기심과 적극적인 반응을 보였다.

넷째, 반복을 통한 리듬지도의 적용에서 발견할 수 있었던 점은 유아들이 이 활동에서 조금 산만하게 반응했는데 그것은 같은 리듬을 다 같이 연주하는 것에 익숙해진 유아들이 다른 리듬 패턴을 들으면서 자신의 리듬을 표현하는 것이 어려운 활동이라고 추측되었다. 그러나 간단하고 쉬운 리듬 패턴을 단계적으로 반복하여 제시함으로써 효과적으로 지도할 수 있다고 생각된다.

끝으로 게임을 통한 리듬 지도에서 유아들이 가장 즐거워하며 앞서 이루어진 리듬 활동들을 잘 마무리 할 수 있었던 부분이다. 그러나 게임을 통한 활동들이 앞서 행해진 여러 활동들이 없이는 이를 수 없는 통합적인 부분임을 확인하였다.

전 개	<p>선생님 </p> <p>유아 </p> <p>선생님 </p> <p>유아 </p>	<p>*박자에 따른 강약을 표현하면서 신체활동을 할 수 있도록 유도한다.</p>
	<p>*교사 : 선생님을 따라 발구르기와 손뼉치기를 해봅시다. 기둥이 아래로 된 음표 친구는 발구르기, 기둥이 위로 된 음표 친구는 손뼉치기 하세요! 자~선생님을 따라 해볼까요?</p>	
	<p>선생님 </p> <p>유아 </p>	<p>*2단계: 두가지 동작을 함께 하며 1단계에서 학습한 리듬 패턴을 반복하여 지도한다.</p>
	<p>선생님 </p> <p>유아 </p>	<p>#리듬판 #북</p>
	<p>선생님 </p> <p>유아 </p>	<p>*3단계: 8분음표를 한 걸음씩 뛰도록 지도하고 처음에는 조금느리게 시작하여 유아들이 잘 따라 올 수 있도록 지도한다.</p>
	<p>*교사 : 잘했어요! 이제는 선생님의 피아노 반주에 맞춰 뛰어 볼까요?</p>	
		
		<p>#리듬판 #피아노</p>



* 교사 : 우리 친구들이 신체 활동을 통해 4분음표와 8분음표 친구를 만났어요. 이제는 리듬말로 만나볼까요? 4분음표 친구는 “타(Ta)”라고 읽어 주세요. 8분음표 친구는 “티(Ti)”라고 읽으면서 ”타“의 반만큼만 소리 내어 주세요.

* 유아 : 네

* 교사 : (리듬판에 있는 4분음표를 가리키며)“타

* 유아 : “타”

* 교사 : (리듬판에 있는 8분음표를 가리키며)“티”

* 유아 : “티”

#리듬판
#북

전 개


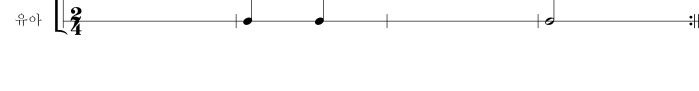
선생님	2/4	
유아	2/4	
선생님	4/4	
유아	4/4	
선생님	3/4	
유아	3/4	

*신체활동에서 학습했던 리듬패턴을 리듬말에 적용시킨다. 리듬말 지도시 리듬의 길이에 맞게 지도하며 강약을 표현할 수 있도록 지도한다.

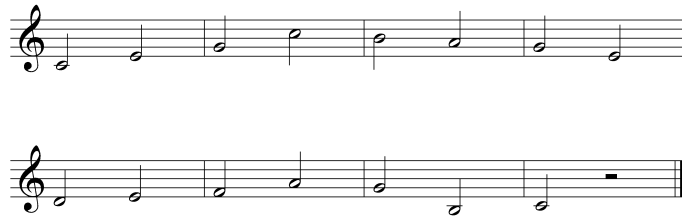
* 교사 : 잘했어요! 이번에는 재미있는 동시를 배워 볼텐데요. 우선 그림판에 있는 4분음표와 8분음표 리듬 친구들을 리듬말로 불러 주세요.

	<p><리듬카드 2></p> 	<p>*앞의 영역에서 이루어진 내용을 바탕으로 게임에 리듬패턴을 적용한다.</p>
<p>마무리</p>	<p>*교사 : 여러분! 오늘 리듬공부 재미있었나요? 다음 시간에는 새로운 리듬 친구들을 만날거예요. 오늘 배운 리듬 친구들 기억해 주세요. 그럼 오늘 배운 「까까중」 노래를 부르면서 이 시간 마치겠어요.</p>  <p>우 리 애 기 까 까 중 머 리 뽀 뽀 까 까 중 산 에 산 에 눈 왔 다</p>  <p>들 에 들 에 눈 왔 다 우 리 애 기 까 까 중 머 리 뽀 뽀 춤 췄 다</p> <p>*교사 :여러분! 다음 시간에 만나요!!</p>	<p>*각 모둠에게 같은 리듬패턴을 제시하거나 다른 리듬패턴을 제시하여 여러번의 활동이 이루어질 수 있도록 유도한다.</p> <p># 리듬카드 # 북</p>

2차시 학습지도안

수업일	2006년 1월 31일 (화) : S 유치원 2006년 2월 9일 (목) : H 유치원	
주 제	4분섬표와 2분음표(교재 3, 4장)	
목 표	1. 4분섬표와 2분음표의 리듬을 신체활동(손뼉치기, 무릎치기)으로 표현할 수 있다. 2. 신체활동 영역에서 익힌 리듬 패턴을 리듬말로 익히고, 리듬 패턴에 동시를 적용시켜 표현할 수 있다. 3. 악기를 통해 리듬 패턴을 익힌 후 동시를 통해 익힌 4분섬표와 2분음표의 리듬을 선생님의 일정박에 맞추어 연주할 수 있다.	
단 계	교수-학습 활동	자료(#) 및 유의사항(*)
도 입	<p>*교사 : 여러분! 잘 지냈어요? 오늘도 선생님과 함께 재미있는 리듬 공부를 해봅시다. 선생님을 따라 잘할 수 있지요? 자~그럼 시작해 볼까요!!</p> <p>*유아 : 네!!</p> <p>*교사 : 시작하기 전에 선생님을 따라 손뼉치기 해 볼까요? 손뼉치기 두 번 짹 짹</p> <p>*유아 : 짹 짹</p> <p>*교사 : 손뼉치기 세 번 짹 짹 짹</p> <p>*유아 : 짹 짹 짹</p> <p>*교사 : 손뼉치기 네 번 짹 짹 짹 짹</p> <p>*유아 : 짹 짹 짹 짹</p>	<p>*동기유발을 위해 유아들에게 손뼉치기를 유도하고 손뼉소리가 동시에 나도록 이끈다.</p> <p>*1차시와 마찬가지로 일정박을 자연스럽게 익힐 수 있도록 이끈다.</p>
전 개	<p>*교사 : 선생님과 함께 첫 번째 시간에 배운 4분음표와 오늘 처음 만나는 2분음표 친구들을 만나 볼까요! 여러분들이 친구들을 불러 봅시다. 자~따라해 보세요~! 4분음표와 2분음표 친구 나와라!</p> <p>*유아 : 4분음표와 2분음표 친구 나와라!</p> <p>*교사 : 선생님을 따라 손뼉치기(무릎치기)를 해봅시다.</p> <p>선생님 </p> <p>유아 </p>	<p>*1단계:리듬패턴을 한가지 동작으로 정확하게 표현할 수 있도록 지도한다.</p> <p>*유아들이 교사를 따라 일정한 박자로 손뼉치기와 무릎치기 할 수 있도록 유도한다.</p> <p># 리듬판</p>

전 개		<p>* 2 단계 : 두 가지 동작을 함께 하며 1 단계에서 학습한 리듬 패턴을 반복하여 지도한다.</p>
	<p>*교사 : 선생님을 따라 발구르기와 손뼉치기를 합시다. 기둥이 아래로 된 음표 친구는 발구르기, 기둥이 위로 된 음표 친구는 손뼉치기 하세요! 자~선생님을 따라 해볼까요?</p>	<p># 리듬판 # 북</p>
		<p>* 3 단계 : 2분음표를 한 걸음씩 느리게 걸을 수 있도록 지도한다.</p>
	<p>*교사 : 잘했어요! 이제는 선생님의 피아노 반주에 맞춰 뛰어 볼까요?</p> <p>악보 계속,,</p>	<p>* 2분음표의 길이에 맞춰 걷도록 유도한다.</p> <p># 리듬판 # 피아노</p>



- * 교사 : 우리 친구들이 신체 활동을 통해 4분음표와 2분음표 친구를 만났어요. 이제는 리듬말로 만나볼까요? 2분음표 친구는 “타아(Ta-a)”라고 읽어 주세요.
- * 유아 : 네
- * 교사 : (리듬판에 있는 2분음표를 가리키며)“타-아”
- * 유아 : “타-아”

리듬판
북

선생님	2/4	타 타 타아
유아	2/4	타 타 타아
선생님	4/4	타 타 타 타 타아 타아
유아	4/4	타 타 타 타 타아 타아
선생님	3/4	타 타 타 타 타아
유아	3/4	타 타 타 타 타아

*신체활동에서 학습했던 리듬패턴을 리듬말에 적용시킨다.
*리듬말 지도시 리듬과 언어가 잘 맞도록 지도하며 강약을 표현할 수 있도록 지도한다.

- * 교사 : 잘했어요! 이번에는 재미있는 동시를 배워 볼 텐데요. 우선 리듬판에 있는 4분음표와 4분쉼표, 2분음표 리듬 친구들을 리듬말로 불러 주세요. 4분쉼표 친구는 마음 속으로 “쉽” 또는 소리내어 ”(쉽)“이라고 읽어 주세요.
- * 유아 : 네

* 교사 : (리듬판에 있는 4분쉼표를 가리키며) “쉽

* 유아 : “쉽”



타아 타아 타아 타아 타 타 타 타 타아 타아 타아 타아



타아 타아 티티타 티티타 티티타 타 타 타아 티티타



티 티 티 티 타 (쉽) 타 타 티티티티 타 티티티티타

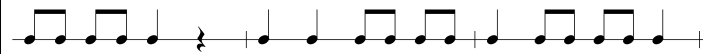
* 교사 : 이번에는 동시말을 붙여서 읽어 볼까요?



뽀오 뽀오 뽀오 뽀오 엄 마 젓 줌 주 라 끼억 끼억



끼억 끼억 오 나 줌 기 다 러 엄 마 닭 소 리 줌 있 다 가



병 아 리 들 은 엄 마 품 속 으 로 다 들 어 갔 지 요

* 교사 : 이제는 선생님이 부르는 노래를 따라 불러 보세요.



뽀오 뽀오 뽀오 뽀오 엄 마 젓 줌 주 라 끼억 끼억



끼억 끼억 오 나 줌 기 다 러 엄 마 닭 소 리 줌 있 다 가



병 아 리 들 은 엄 마 품 속 으 로 다 들 어 갔 지 요

*1단계:동시에 어울리는 리듬 패턴을 음가음절 리듬 말로 유아들이 정확하게 따라하도록 지도한다.

*2단계:동시어를 리듬패턴에 적용하여 지도한다.

*3단계:1,2단계에서 이루어진 리듬 패턴에 선율을 붙인 노래를 유아들이 흥겹게 부를 수 있도록 지도한다.

*유아의 수준에 맞추어 각 단계를 효율적으로 적용시키면서 지도한다.



#리듬판

#북

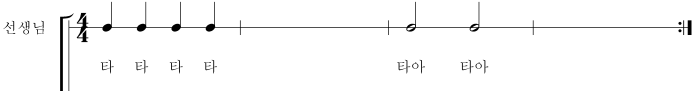


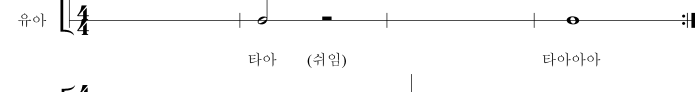

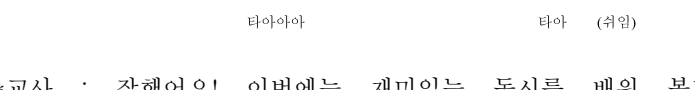
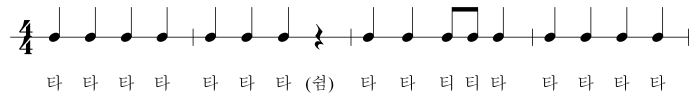
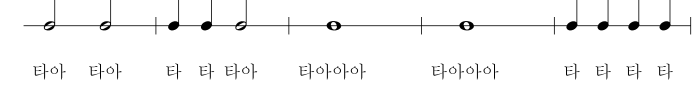
#피아노



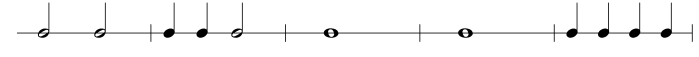
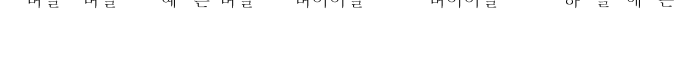




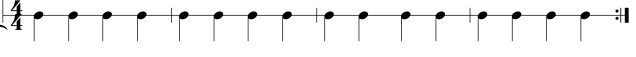
	<p>*교사 : 자~ 이제는 악기로 리듬 친구들을 만나 보겠어요. 여러분과 선생님이 함께 연주하는데요. 리듬 판을 보면서 리듬 친구들과 즐겁게 놀아 볼까요?</p>	<p>*앞의 영역에서 이루어진 리듬패턴을 악기로 연주할 수 있도록 지도한다.</p> <p>*두 모듬으로 나누어 한 모듬은 일정박(기본박)치기를 하여 리듬양상분을 할 수 있도록 지도한다.</p> <p>*유아의 수준에 맞게 단성연주와 다성연주를 적용한다.</p> <p>#리듬카드 #북</p>
<p>마무리</p>	<p>*교사 : 오늘 새로 만난 리듬 친구가 누구지요? *유아 : 4분셈표와 2분음표요. *교사 : 네~맞았어요. 재미있었나요? *유아 : 네~!! *교사 : 우리 친구들~! 모두 잘했어요. 오늘 배운 「병아리」 노래를 부르면서 이 시간 마칩시다.</p> <p>*교사 : 여러분! 다음 시간에 만나요!!</p>	<p>#피아노</p>

3차시 학습지도안

수업일	2006년 2월 1일 (수) : S 유치원 2006년 2월 10일 (금) : H 유치원	
주 제	2분셈표와 온음표(교재 5, 6장)	
목 표	1. 2분셈표와 온음표의 리듬을 신체활동(손뼉치기, 무릎치기)으로 표현할 수 있다. 2. 신체활동 영역에서 익힌 리듬 패턴을 리듬말로 익히고, 리듬 패턴에 동시를 적용시켜 표현할 수 있다. 3. 악기를 통해 리듬 패턴을 익힌 후 동시를 통해 익힌 2분셈표와 음표의 리듬을 선생님의 일정박에 맞추어 연주할 수 있다. 4. 반복(론도)을 통해 2분셈표와 온음표의 리듬 패턴을 표현할 수 있다.	
단 계	교수-학습 활동	자료(#) 및 유의사항(*)
도 입	<p>*교사 : 여러분! 리듬 친구를 만나기 전에 오늘도 일정박(기본박)치기를 해봅시다. 자~그럼 시작해 볼까요!!</p> <p>*유아 : 네!!</p> <p>*교사 : 선생님을 따라 손뼉치기 하세요. 손뼉치기 두 번 짹 짹 </p> <p>*유아 : 짹 짹 </p> <p>*교사 : 손뼉치기 세 번 짹 짹 짹 </p> <p>*유아 : 짹 짹 짹 </p> <p>*교사 : 손뼉치기 네 번 짹 짹 짹 짹 </p> <p>*유아 : 짹 짹 짹 짹 </p>	<p>*동기유발을 위해 유아들에게 손뼉치기를 유도하고 손뼉소리가 동시에 나도록 이끈다.</p> <p>*본시 수업 시작 전에 일정박을 자연스럽게 익힐 수 있도록 이끈다.</p>
전 개	<p>*교사 : 선생님과 함께 지난 시간에 배운 리듬 친구들과 오늘 새롭게 배울 2분셈표와 온음표친구들을 만나 봅시다. 손뼉치기와 무릎치기를 하면서 즐겁게 리듬 친구들을 만나 보세요. 자~그럼 리듬 친구들을 불러 볼까요?</p> <p>*유아 : 2분셈표와 온음표 친구 나와라!</p> <p>*교사 : 선생님을 따라 손뼉치기(무릎치기)를 해봅시다.</p> <p>선생님 </p> <p>유아 </p>	<p>*1단계: 리듬패턴을 한가지 동작으로 정확하게 표현할 수 있도록 지도한다.</p> <p>*유아들이 교사를 따라 일정한 박자로 손뼉치기와 무릎치기 할 수 있도록 유도한다.</p> <p># 리듬판</p>

전 개	<p>선생님 </p> <p>유아 </p> <p>선생님 </p> <p>유아 </p>	<p>*2단계: 두 가지 동작을 함께 하며 1 단계에서 학습한 리듬 패턴을 반복하여 지도한다.</p>
	<p>*교사 : 선생님을 따라 발구르기와 손뼉치기를 해봅시다. 기둥이 아래로 된 음표친구는 발구르기, 기둥이 위로 된 음표친구는 손뼉치기 하세요! 자~선생님을 따라 해볼까요?</p>	<p>#리듬판 #북</p>
	<p>선생님 </p> <p>유아 </p>	
	<p>선생님 </p> <p>유아 </p>	
	<p>선생님 </p> <p>유아 </p>	<p>*3단계: 온음표에 맞춰 한 걸음씩 느리게 걸으면서 손으로는 사각형을 그릴 수 있도록 지도한다.</p>
	<p>*교사 : 잘했어요! 이제는 선생님의 피아노 반주에 맞춰 지휘하면서 걸어 볼까요?</p>	<p>*온음표의 길이에 맞춰 걸도록 유도한다.</p>
		<p>#리듬판 #피아노</p>

전 개	<p>*교사 : 우리 친구들이 신체 활동을 통해 2분점표와 온음표 친구를 만났어요. 이제는 리듬말로 만나볼까요? 2분점표 친구는 마음 속으로 (“쉬이”)라고 읽거나 소리 내어 “쉬이”라고 읽어주세요. 그리고 온음표는 북소리에 맞추어 “타아아아”라고 읽어 주세요.</p> <p>* 유아 : 네</p> <p>* 교사 : (리듬판에 있는 2분점표를 가리키며)“쉬이”</p> <p>* 유아 : 쉬이”</p> <p>* 교사 : (리듬판에 있는 온음표를 가리키며)“타아아아”</p> <p>* 유아 : “타아아아”</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>선생님 </p> <p>유아 </p> <p>선생님 </p> <p>유아 </p> <p>선생님 </p> <p>유아 </p> </div> <div style="width: 45%; font-size: small;"> <p>*1단계:동시에 어울리는 리듬 패턴을 음가음절 리듬말로 유아들이 정확하게 따라하도록 지도한다.</p> <p>*2단계:동시어를 리듬패턴에 적용하여 지도한다.</p> </div> </div> <p>*교사 : 잘했어요! 이번에는 재미있는 동시를 배워 볼텐데요. 우선 리듬판에 있는 리듬 패턴을 음가음절 리듬말로 읽어 주세요. 자~선생님을 따라 읽어 볼까요?</p> <p>*유아 : 네</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p></p> <p>타 타 타 타 타 타 타 (쉬) 타 타 타타타 타 타 타 타</p> <p></p> <p>타아 타아 타 타 타아 타아아아 타아아아 타 타 타 타</p> </div> </div>	
-----	---	--


전 개	 <p>타 타 티타 타 타 타 타 티타티타 (꺾)</p>	
	<p>* 교사 : 이번에는 동시말을 붙여서 읽어 볼까요?</p>	
	 <p>하늘에는 별별 별 예쁜 별들이 반짝 반짝</p>	
	 <p>벼알 벼알 예쁜 벼알 벼어어알 벼어어알 하늘에는</p>	
	 <p>예쁜 별들이 반짝 반짝 반짝이네요</p>	
	<p>* 교사 : 이제는 선생님이 부르는 노래를 따라 불러 보세요.</p>	
	 <p>하늘에는 별별 별 예쁜 별들이 반짝 반짝</p>	
	 <p>벼알 벼알 예쁜 벼알 벼어어알 벼어어알 하늘에는</p>	
	 <p>예쁜 별들이 반짝 반짝 반짝이네요</p>	
	<p>*교사 : 자~ 이제는 악기로 리듬 친구들을 만나 보겠어요. 여러분과 선생님이 함께 연주하는데요. 리듬 판을 보면서 리듬 친구들과 즐겁게 연주해 볼까요?</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div data-bbox="391 1568 766 1624"> <p>유아 (귀로)</p>  </div> <div data-bbox="391 1668 766 1724"> <p>선생님 (북)</p>  </div> </div>	

*3단계: 1,2단계에서 이루어진 리듬 패턴에 선율을 붙인 노래를 유아들이 흥겹게 부를 수 있도록 지도한다.

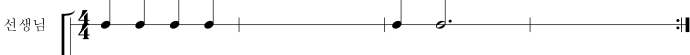

*유아의 수준에 맞추어 각 단계를 효율적으로 적용시키면서 지도한다.

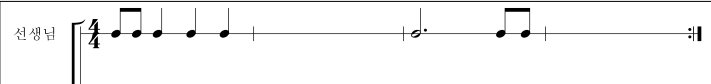

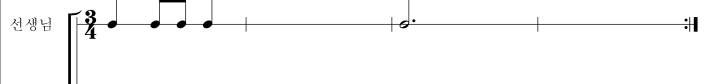
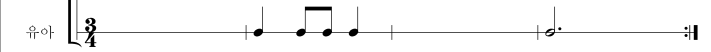
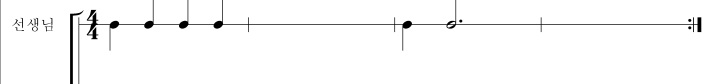


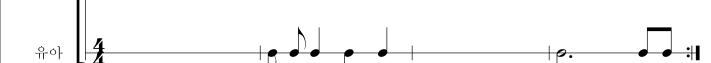




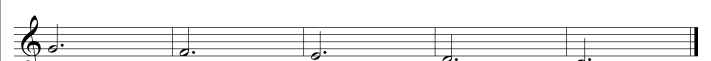
#리듬판
#북
#피아노



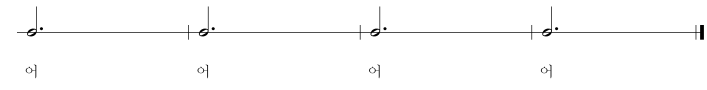




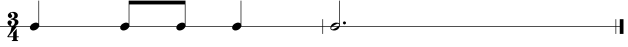

전 개		<p>*앞의 영역에서 이루어진 리듬패턴을 악기로 연주할 수 있도록 지도한다.</p>
	<p>*교사 : 우리 친구들~! 이번에는 세 모듬으로 나누어 리듬 치기를 할 거예요~! 우리 모두 무릎치기로 리듬패턴을 쳐 볼까요? 첫 번째 모듬만 무릎치기 하세요.</p> <p><첫번째 모듬></p>	<p>*유아의 수준에 맞게 단성연주와 다성연주를 적용한다.</p> <p># 리듬카드 # 북</p>
	<p>*교사 : 이번에는 두 번째 모듬만 무릎치기 하세요.</p> <p><두번째 모듬></p>	
	<p>*교사 : 이번에는 세 번째 모듬만 무릎치기 하세요.</p> <p><세번째 모듬></p>	
<p>*교사 : 이번에는 A-B-A를 연결해서 모두 함께 무릎치기 하세요.</p> <p>*유아 : 네~!!</p> <p>*교사 : 이번에는 A-C-A를 연결해서 모두 함께 무릎치기 하세요.</p> <p>*유아 : 네~!!</p>	<p>*론도형식을 유아의 눈높이에 맞추어 적용한다.</p>	

<p>전 개</p>	<p>*교사 : 이번에는 A-B-A-C-A-B-A를 연결해서 모두 함께 무릎치기 하세요. *유아 : 네~!!</p>	<p>*론도 형식을 적용할 때, 유아에게 맞는 활동들을 선택하여 리듬 학습이 효율적으로 이루어질 수 있도록 지도한다.</p>
<p>마무리</p>	<p>*교사 : 우리 친구들~! 모두 잘했어요. 오늘 배운 「별」 노래를 부르면서 이 시간 마칩시다. 여러분! 다음 시간에 만나요!!</p> 	<p># 피아노</p>

4차시 학습지도안


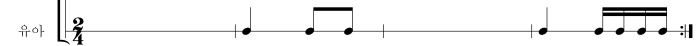
수업일	2006년 2월 3일 (금) : S 유치원 2006년 2월 13일 (월) : H 유치원	
주 제	온습표와 점2분음표(교재 7, 8장)	
목 표	1. 온습표와 점2분음표의 리듬을 신체활동(손뼉치기, 무릎치기)으로 표현할 수 있다. 2. 신체활동 영역에서 익힌 리듬 패턴을 리듬말로 익히고, 리듬 패턴에 동시를 적용시켜 표현할 수 있다. 3. 반복(오스티나토)을 통해 온습표와 점2분음표의 리듬 패턴을 표현할 수 있다. 4. 신체활동, 리듬말 통해 익혔던 온습표와 점2분음표의 리듬 패턴을 게임에 적용시켜 표현할 수 있다.	
단 계	교수-학습 활동	자료(#) 및 유의사항(*)
도 입	<p>*교사 : 여러분! 리듬 친구를 만나기 전에 오늘도 일정박(기본 박)치기를 해봅시다. 자~그럼 시작해 볼까요!!</p> <p>*유아 : 네!!</p> <p>*교사 : 선생님을 따라 손뼉치기 하세요. 손뼉치기 두 번 짹 짹 </p> <p>*유아 : 짹 짹 </p> <p>*교사 : 손뼉치기 세 번 짹 짹 짹 </p> <p>*유아 : 짹 짹 짹 </p> <p>*교사 : 손뼉치기 네 번 짹 짹 짹 짹 </p> <p>*유아 : 짹 짹 짹 짹 </p>	<p>*동기유발을 위해 유아들에게 손뼉치기를 유도하고 손뼉소리가 동시에 나도록 이끈다.</p> <p>*본시 수업 시작 전에 일정박을 자연스럽게 익힐 수 있도록 이끈다.</p>
전 개	<p>*교사 : 선생님과 함께 지난 시간에 배운 리듬 친구들과 오늘 새롭게 배울 온습표와 점2분음표 친구들을 만나 봅시다. 손뼉치기와 무릎치기를 하면서 즐겁게 리듬 친구들을 만나 보세요. 자~그럼 리듬 친구들을 불러 볼까요?</p> <p>*유아 : 온습표와 점2분음표 친구 나와라!</p> <p>*교사 : 선생님을 따라 손뼉치기(무릎치기)를 해봅시다.</p> <p>선생님 </p> <p>유아 </p>	<p>*1단계: 리듬 패턴을 한가지 동작으로 정확하게 표현할 수 있도록 지도한다.</p> <p>*유아들이 교사를 따라 일정한 박자로 손뼉치기와 무릎치기 할 수 있도록 유도한다.</p> <p># 리듬판</p>

전 개	<p>선생님 </p> <p>유아 </p>	<p>*2 단계: 두 가지 동작을 함께 하며 1 단계에서 학습한 리듬 패턴을 반복하여 지도한다.</p>
	<p>선생님 </p> <p>유아 </p>	
	<p>*교사 : 선생님을 따라 발구르기와 손뼉치기를 해봅시다. 기둥이 아래로 된 음표친구는 발구르기, 기둥이 위로 된 음표 친구는 손뼉치기 하세요! 자~선생님을 따라 해볼까요?</p>	<p># 리듬판 # 북</p>
	<p>선생님 </p> <p>유아 </p>	
	<p>선생님 </p> <p>유아 </p>	
	<p>선생님 </p> <p>유아 </p>	
<p>*교사 : 잘했어요! 이제는 선생님의 피아노 반주에 맞춰 지휘하면서 걸어 볼까요?</p>		
<p></p> <p></p> <p></p>	<p>*3 단계: 점2분음표에 맞춰 한 걸음씩 느리게 걸으면서 팔로 삼각형을 그릴 수 있도록 지도한다.</p> <p>*점2분음표의 길이에 맞춰 걷도록 유도한다.</p>	
	<p># 리듬판 # 피아노</p>	

전 개	<p>* 교사 : 이번에는 동시말을 붙여서 읽어 볼까요?</p>  <p>우 리 속 에 날 왜 가 뒤 왜 문 열 어 주 면 넓 은 세 상</p>  <p>빨 리 가 자 가 연 못 에 뛰 어 들 어 선 어 시원 하 다</p>  <p>어 어 어 어</p>	<p>*3단계: 1,2단계에서 이루어진 리듬 패턴에 선율을 붙인 노래를 유아들이 흥겹게 부를 수 있도록 지도한다.</p> <p>*유아의 수준에 맞추어 각 단계를 효율적으로 적용시키면서 지도한다.</p> <p>#리듬판 #북 #피아노</p>
	<p>* 교사 : 이제는 선생님이 부르는 노래를 따라 불러 보세요.</p>  <p>우 리 속 에 날 왜 가 뒤 왜 왜</p>  <p>문 열 어 주 면 넓 은 세 상 빨 리 가 자 가</p>  <p>연 못 에 뛰 어 들 어 선 어 시원 하 다</p>  <p>어 어 어 어</p>	
	<p>*교사 : 우리 친구들~! 이번에는 세 모듬으로 나누어 리듬 치기를 할 거예요~! 우리 모두 무릎치기로 리듬패턴을 쳐 볼까요? 첫 번째 모듬만 무릎치기 하세요.</p> <p><첫번째 모듬></p> <p>리듬친구A </p>	
	<p>*교사 : 이번에는 두 번째 모듬만 무릎치기 하세요.</p> <p><두번째 모듬></p> <p>리듬친구B </p>	




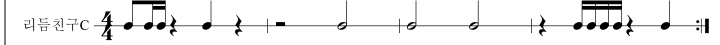
<p>마무리</p>	 <p>연 꽃 에 뛰 어 들 어 선 어 시원 하 다</p>	<p># 피아노</p>
	 <p>어 어 어 어</p> <p>*교사 : 여러분! 다음 시간에 만나요!!</p>	

5차시 학습지도안

수업일	2006년 2월 7일 (화) : S 유치원 2006년 2월 16일 (목) : H 유치원	
주 제	8분섬표와 16분음표(교재 9, 10장)	
목 표	1. 8분섬표와 16분음표의 리듬을 신체활동(손뼉치기, 무릎치기)으로 표현할 수 있다. 2. 신체활동 영역에서 익힌 리듬 패턴을 리듬말로 익히고, 리듬 패턴에 동시를 적용시켜 표현할 수 있다. 3. 악기를 통해 리듬 패턴을 익힌 후 동시를 통해 익힌 2분섬표와 16분음표의 리듬을 선생님의 일정박에 맞추어 연주할 수 있다. 4. 반복(론도)을 통해 8분섬표와 16분음표의 리듬 패턴을 표현할 수 있다.	
단 계	교수-학습 활동	자료(#) 및 유의사항(*)
도 입	<p>*교사 : 여러분! 리듬 친구를 만나기 전에 오늘도 일정박(기본박)치기를 해봅시다. 자~그럼 시작해 볼까요!!</p> <p>*유아 : 네!!</p> <p>*교사 : 선생님을 따라 손뼉치기 하세요. 손뼉치기 두 번 짹 짹</p> <p>*유아 : 짹 짹</p> <p>*교사 : 손뼉치기 세 번 짹 짹 짹</p> <p>*유아 : 짹 짹 짹</p> <p>*교사 : 손뼉치기 네 번 짹 짹 짹 짹</p> <p>*유아 : 짹 짹 짹 짹</p>	<p>*동기유발을 위해 유아들에게 손뼉치기를 유도하고 손뼉소리가 동시에 나도록 이끈다.</p> <p>*본시 수업 시작 전에 일정박을 자연스럽게 익힐 수 있도록 이끈다.</p>
전 개	<p>*교사 : 선생님과 함께 지난 시간에 배운 리듬 친구들과 오늘 새롭게 배울 8분섬표와 16분 음표친구들을 만나 봅시다. 손뼉치기와 무릎치기를 하면서 즐겁게 리듬 친구들을 만나 보세요. 자~그럼 리듬 친구들을 불러 볼까요?</p> <p>*유아 : 8분섬표와 16분음표 친구 나와라!</p> <p>*교사 : 선생님을 따라 손뼉치기(무릎치기)를 해봅시다.</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 10px;">선생님</div>  </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="margin-right: 10px;">유아</div>  </div>	<p>*1단계: 리듬패턴을 한가지 동작으로 정확하게 표현할 수 있도록 지도한다.</p> <p>*유아들이 교사를 따라 일정한 박자로 손뼉치기와 무릎치기 할 수 있도록 유도한다.</p> <p># 리듬판</p>

전 개		*2 단계: 두 가지 동작을 함께 하며 1 단계에서 학습한 리듬 패턴을 반복하여 지도한다.
	<p>*교사 : 선생님을 따라 발구르기와 손뼉치기를 해봅시다. 기둥이 아래로 된 음표친구는 발구르기, 기둥이 위로 된 음표친구는 손뼉치기 하세요! 자~선생님을 따라 해볼까요?</p>	#리듬판 #북
		*3 단계: 4분음표는 한 걸음씩 걷고, 16분음표는 체자리에서 가볍게 손뼉치기를 네 번 치도록 지도한다. *음표의 길이에 맞춰 신체표현을 할 수 있도록 유도한다.
	<p>*교사 : 잘했어요! 이제는 선생님의 피아노 반주에 맞춰 지휘하면서 걸어 볼까요?</p>	#리듬판 #피아노

전 개	<p>*교사 : 우리 친구들이 신체 활동을 통해 8분섭표와 16음표 친구를 만났어요. 이제는 리듬말로 만나볼까요? 8분섭표 친구는 마음 속으로 (“쉬”)라고 읽거나 소리 내어 “쉬”라고 읽어주세요. 그리고 16분음표는 북소리에 맞추어 “티리티리”라고 읽어 주세요.</p> <p>* 유아 : 네</p> <p>* 교사 : (리듬판에 있는 2분섭표를 가리키며)“쉬이”</p> <p>* 유아 : 쉬이”</p> <p>* 교사 : (리듬판에 있는 16분음표 네 개를 가리키며)“티리티리”</p> <p>* 유아 : “티리티리”</p>    <p>*교사 : 잘했어요! 이번에는 재미있는 동시를 배워 볼텐데요. 우선 리듬판에 있는 리듬 패턴을 음가음절 리듬말로 읽어 주세요. 자~선생님을 따라 읽어 볼까요?</p> 	<p>*북을 한 번 칠 때 리듬말은 “티리티리”라고 읽을 수 있도록 지도한다.</p> <p>*1단계:동시에 어울리는 리듬 패턴을 음가음절 리듬말로 유아들이 정확하게 따라하도록 지도한다.</p> <p>*2단계:동시어를 리듬패턴에 적용하여 지도한다.</p>
-----	--	---



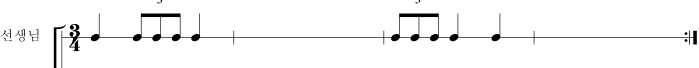
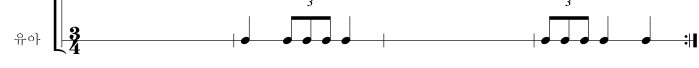
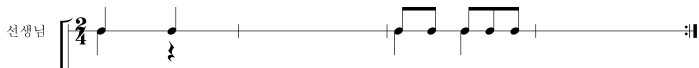
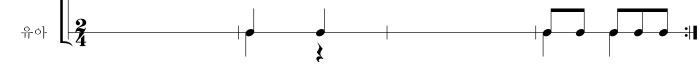

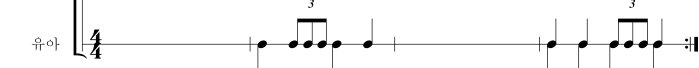




	<p>*교사 : 자~ 이제는 악기로 리듬 친구들을 만나 보겠어요. 여러분과 선생님이 함께 연주하는데요. 리듬 판을 보면서 리듬 친구들과 즐겁게 연주해 볼까요?</p>  <p>*교사 : 우리 친구들~! 이번에는 세 모듬으로 나누어 리듬 치기를 할 거예요~! 우리 모두 무릎치기로 리듬패턴을 쳐 볼까요? 첫 번째 모듬만 무릎치기 하세요.</p> <p><첫번째 모듬></p>  <p>*교사 : 이번에는 두 번째 모듬만 무릎치기 하세요.</p> <p><두번째 모듬></p>  <p>*교사 : 이번에는 세 번째 모듬만 무릎치기 하세요.</p> <p><세번째 모듬></p>  <p>*교사 : 이번에는 A와B를 동시에 무릎치기 하세요. *유아 : 네~!!</p>	<p>*앞의 영역에서 이루어진 리듬패턴을 악기로 연주할 수 있도록 지도한다.</p> <p>*두 모듬으로 나누어 한 모듬은 일정박(기본박)치기를 하여 리듬양상분을 할 수 있도록 지도한다.</p> <p>*유아의 수준에 맞게 단성연주와 다성연주를 적용한다.</p> <p># 리듬카드 # 북</p> <p>*개념형식을 유아의 눈높이에 맞추어 적용한다.</p>
--	---	---



전 개

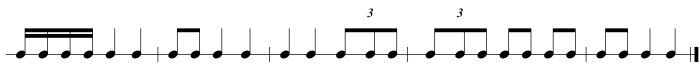






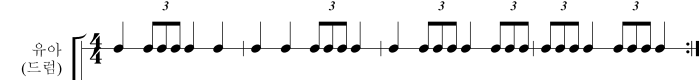
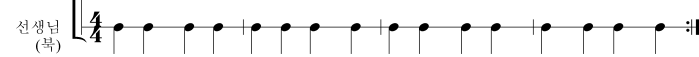
<p>전 개</p>	<p>*교사 : 이번에는 B와C를 동시에 무릎치기 하세요. *유아 : 네~!! *교사 : 이번에는 C와 A를 동시에 무릎치기 하세요. *유아 : 네~!! *교사 : 이번에는 A와 B, C를 동시에 무릎치기 하세요. *유아 : 네~!!</p>	<p>*개는 형식 적용시, 유아에게 맞는 활동들을 선택하여 리듬 학습이 효율적으로 이루어질 수 있도록 지도한다.</p>
<p>마무리</p>	<p>*교사 : 우리 친구들~! 모두 잘했어요. 오늘 배운 「우산」 노래를 부르면서 이 시간 마칩시다. 여러분! 다음 시간에 만나요!!</p> 	<p># 피아노</p>

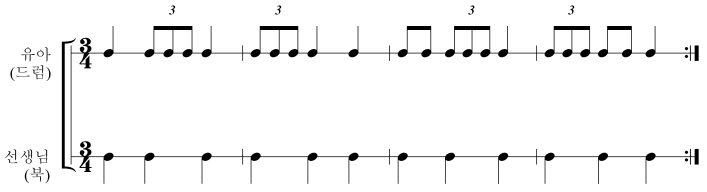

6차시 학습지도안

수업일	2006년 2월 8일 (수) : S 유치원 2006년 2월 17일 (금) : H 유치원	
주 제	셋잇단음표(교재 11장)	
목 표	<p>1. 셋잇단음표의 리듬을 신체활동(손뼉치기, 무릎치기)으로 표현할 수 있다.</p> <p>2. 신체활동 영역에서 익힌 리듬 패턴을 리듬말로 익히고, 리듬 패턴에 동시를 적용시켜 표현할 수 있다.</p> <p>3. 악기를 통해 리듬 패턴을 익힌 후 동시를 통해 익힌 셋잇단음표의 리듬을 선생님의 일정박에 맞추어 연주할 수 있다.</p> <p>4. 신체활동, 리듬말 통해 익혔던 셋잇단음표의 리듬 패턴을 게임에 적용시켜 표현할 수 있다.</p>	
단 계	교수-학습 활동	자료(#) 및 유의사항(*)
도 입	<p>*교사 : 여러분! 리듬 친구를 만나기 전에 오늘도 일정박(기본박)치기를 해봅시다. 자~그럼 시작해 볼까요!!</p> <p>*유아 : 네!!</p> <p>*교사 : 선생님을 따라 손뼉치기 하세요. 손뼉치기 두 번 짹 짹 </p> <p>*유아 : 짹 짹 </p> <p>*교사 : 손뼉치기 세 번 짹 짹 짹 </p> <p>*유아 : 짹 짹 짹 </p> <p>*교사 : 손뼉치기 네 번 짹 짹 짹 짹 </p> <p>*유아 : 짹 짹 짹 짹 </p>	<p>*동기유발을 위해 유아들에게 손뼉치기를 유도하고 손뼉소리가 동시에 나도록 이끈다.</p> <p>*본시 수업 시작 전에 일정박을 자연스럽게 익힐 수 있도록 이끈다.</p>
전 개	<p>*교사 : 선생님과 함께 지난 시간에 배운 리듬 친구들과 오늘 새롭게 배울 셋잇단음표 친구를 만나 봅시다. 손뼉치기와 무릎치기를 하면서 즐겁게 리듬 친구들을 만나 보세요. 자~그럼 리듬 친구들을 불러 볼까요?</p> <p>*유아 : 셋잇단음표 친구 나와라!</p> <p>*교사 : 선생님을 따라 손뼉치기(무릎치기)를 해봅시다.</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 10px;"> <p>선생님</p> </div> <div style="margin-right: 10px;"> <p>유아</p> </div> </div>	<p>*1단계: 리듬패턴을 한 가지 동작으로 정확하게 표현할 수 있도록 지도한다.</p> <p>*유아들이 교사를 따라 일정한 박자로 손뼉치기와 무릎치기 할 수 있도록 유도한다.</p> <p># 리듬판</p>

전 개	<p>선생님 </p> <p>유아 </p> <p>선생님 </p> <p>유아 </p>	<p>*2단계: 두가지 동작을 함께 하며 1단계에서 학습한 리듬 패턴을 반복하여 지도한다.</p> <p>#리듬판 #북</p>
	<p>*교사 : 선생님을 따라 발구르기와 손뼉치기를 해봅시다. 기둥이 아래로 된 음표친구는 발구르기, 기둥이 위로 된 음표친구는 손뼉치기 하세요! 자~선생님을 따라 해볼까요?</p>	
	<p>선생님 </p> <p>유아 </p>	
	<p>선생님 </p> <p>유아 </p>	<p>*3단계: 4분음표는 한 걸음씩 걷고, 셋잇단음표는 빠르게 세 걸음씩 뛰고, 2분음표는 제자리에서 무릎을 굽혔다 펴는 신체활동으로 지도한다.</p> <p>#리듬판 #피아노</p>
	<p>선생님 </p> <p>유아 </p>	
	<p>*교사 : 잘했어요! 이제는 선생님의 피아노 반주에 맞춰 지휘하면서 걸어 볼까요?</p> <p></p> <p></p>	

전 개	 <p>*교사 : 친구들~!! 셋잇단음표 친구를 신체활동으로 만났어요. 이제는 리듬말로 만나볼까요? 셋잇단음표는 북을 한 번 칠 때, 재빠르게 "트리올라"라고 읽어 주세요.</p> <p>* 유아 : 네</p> <p>* 교사 : (리듬판에 있는 셋잇단음표를 가리키며)"트리올라"</p> <p>* 유아 : "트리올라"</p>	
	<p>선생님 $\frac{2}{4}$ 타 타 티 티 트리올라</p> <p>유아 $\frac{2}{4}$ 타 타 티 티 트리올라</p> <p>선생님 $\frac{4}{4}$ 타 트리올라 타 타 타 트리올라 타 타</p> <p>유아 $\frac{4}{4}$ 타 트리올라 타 타 타 트리올라 타 타</p> <p>선생님 $\frac{3}{4}$ 타 트리올라 타 트리올라 타 타</p> <p>유아 $\frac{3}{4}$ 타 트리올라 타 트리올라 타 타</p>	<p>*1단계:동시에 어울리는 리듬 패턴을 음가음절 리듬말로 유아들이 정확하게 따라하도록 지도한다.</p> <p>*2단계:동시어를 리듬패턴에 적용하여 지도한다.</p>
	<p>*교사 : 잘했어요! 이번에는 재미있는 동시를 배워 볼텐데요. 우선 리듬판에 있는 리듬 패턴을 음가음절 리듬말로 읽어 주세요. 자~선생님을 따라 읽어 볼까요?</p>  <p>타 타 트리올라 트리올라 타 타 타 (쉽) 티티타 (쉽) 타 타 트리올라</p>	

전 개	 <p>티리티리타타 타타트리올라 트리오라티티티티티타타</p> <p>* 교사 : 이번에는 동시말을 붙여서 읽어 볼까요?</p>  <p>꽃씨속에는파아란잎이하늘거린다꽃씨속에는</p>  <p>빠알가니꽃도피어있고꽃씨속에는노오란나비페도숨어있다</p> <p>* 교사 : 이제는 선생님이 부르는 노래를 따라 불러 보세요.</p>  <p>꽃씨속에는파아란잎이하늘거린다꽃씨속에는</p>  <p>빠알가니꽃도피어있고꽃씨속에는노오란나비페도숨어있다</p> <p>* 교사 : 자~ 이제는 악기로 리듬 친구들을 만나 보겠어요. 여러분과 선생님이 함께 연주하는데요. 리듬 판을 보면서 리듬 친구들과 즐겁게 연주해 볼까요?</p> <p>유아 (드럼) </p> <p>선생님 (북) </p> <p>유아 (드럼) </p> <p>선생님 (북) </p>	<p>*3단계:1,2단계에서 이루어진 리듬 패턴에 선율을 붙인 노래를 유아들이 흥겹게 부를 수 있도록 지도한다.</p> <p>*유아의 수준에 맞추어 각 단계를 효율적으로 적용시키면서 지도한다.</p> <p>#리듬판 #북 #피아노</p>
-----	--	---

<p style="text-align: center;">전 개</p>	 <p>*교사 : 여러분~! 잘했어요!! 지금까지 배운 리듬 친구들을 게임을 통해 다시 만날텐데요. 자~이번 시간에는 박수 전달 게임을 합시다. 우선 원을 만들어 앉으세요. 차례로 앉으세요. 선생님이 먼저 리듬 패턴을 박수치기하면 시계방향으로 돌아가면서 리듬패턴을 전달하는 게임입니다. 리듬을 잘 전달하지 못한 친구는 어나서 선생님이 친 리듬패턴을 다섯 번 치고 앉으세요. 중에 선생님이 “반대”라고 외치면 거꾸로 전달하세요. 잘할 수 있나요? *유아 : 네 (앞의 영역에서 학습한 리듬패턴으로 다양한 리듬카드를 만들어서 유아들이 가능한 다양하게 리듬패턴을 익힐 수 있도록 여러 번 반복하여 게임을 한다.)</p>	<p>*앞의 영역에서 이루어진 리듬패턴을 악기로 연주할 수 있도록 지도한다. *두 모둠으로 나누어 한 모듬은 일정박(기본박)치기를 하여 리듬양상분을 할 수 있도록 지도한다. *유아의 수준에 맞게 단성연주와 다성연주를 적용한다. #리듬카드 #북</p>
<p style="text-align: center;">마무리</p>	<p>*교사 : 우리 친구들~! 모두 잘했어요. 오늘 배운 「우산」 노래를 부르면서 이 시간 마칩시다. 여러분! 다음 시간에 만나요!!</p> 	<p>#피아노</p>

V. 결론 및 제언

1. 결 론

본 연구는 유아기 음악교육의 중요성을 인식하고 우리나라 유아들의 흥미를 유발할 수 있으며 리듬감 향상에 도움이 되는 교재를 개발하여 앞으로 교육현장에서 리듬 교육의 바람직한 방향을 제시하고자 하였다.

연구의 결론은 다음과 같다.

첫째, 교재의 개발은 현대 음악 교육학자들이 공통적으로 중요시하는 리듬 지도 방법을 추출하여 신체표현, 리듬말, 악기연주, 반복, 게임의 다섯 영역으로 구성하였다. 각 영역을 3단계로 설정하여 점진적으로 리듬 학습을 할 수 있으며 유아의 수준에 맞게 활동할 수 있도록 교재를 설계하였다.

교재의 첫 번째 영역은 신체표현을 통한 리듬 학습으로 교재에 수록된 리듬 패턴을 손뼉치기나 무릎치기의 간단한 동작 위주의 활동과 걷기나 뛰기, 춤 동작과 같이 몸 전체를 사용하는 활동으로 구성하였다.

두 번째 영역인 리듬말 영역에서는 신체표현 영역에서 다룬 리듬패턴을 리듬말로 반복 연습할 수 있으며 유아들이 흥미를 느낄 수 있는 동시를 제시하여 이를 통해 좀 더 심화된 리듬 패턴을 익힐 수 있도록 구성하였다.

세 번째 영역인 악기 연주에서도 신체 표현과 리듬말에서 사용된 리듬 패턴을 그대로 적용하여 반복할 수 있도록 구성하였다. 그리고 유아들이 호기심과 흥미를 느끼는 매체인 악기로 두 번째 영역에 수록된 동시 찬트나 동시 노래를 리듬 앙상블로 연주하는 활동을 통해 좀 더 효과적이고 깊이 있는 리듬 학습이 될 수 있도록 설계하였다.

네 번째 영역인 반복을 통한 리듬 학습에서는 반복되는 리듬 패턴을 오스티나토, 캐논, 론도 등으로 다양하게 활용하여 유아들의 지적 성장 수준에 맞도록 그들의 발달론을 고찰하여 교재 개발에 적용하였다. 또한 좀 더 통합된 활동을 할 수 있도록 설계하였으며 신체표현, 리듬말, 악기연주 등 앞의 영역에서 사용된 매체를 자유롭게 사용하여 유아들의 개성에 맞는 다양한 활동들을 선택할 수 있도록 구성하였다.

다섯 번째 영역인 게임을 통한 리듬학습에서는 교재의 각 장별로 같은 게임을 수록하면서도 리듬 패턴을 바꾸어 유아들이 익숙한 게임을 통해 변화되는 리듬 패턴을 구별해내거나 표현할 수 있도록 하는데 주안점을 두어 교재를 설계하였다.

둘째, 실험연구를 통해서 신체를 통한 리듬 교육 방법은 유아에게 효과적이며 본 연구에서 개발된 교재의 단계별 내용은 5~6세 유아들에게 무리없이 적용할 수 있음을 실험연구를 통해 알 수 있었다.

1단계에서 3단계까지의 점진적인 신체활동을 같은 리듬 패턴으로 반복하면서 다양한 리듬을 경험하도록 설계한 교재를 유아들에게 적용한 결과, 유아들에게는 ‘반복’이라는 개념이 성인과는 다르게 적용됨을 알 수 있었다. 새로운 것을 제시할 때 보다 같은 내용을 제시할 때 좀 더 적극적인 반응을 보였다.

본 연구를 통하여 리듬말을 통한 리듬 교육 방법에서 코다이의 음가음절 리듬말이 효과적인 리듬 학습 방법이라는 것을 확인할 수 있었으며, 동시 찬트와 동시에 간단한 선율을 붙인 노래에 흥미로운 반응을 나타내었다.

교재를 개발할 때에는 음가음절 리듬말 보다 일상생활 언어에 많은 비중을 두어 교재를 설계하였는데 이것은 언어의 특징이나 자연스러운 억양을 살리는데 무리가 따르며 아직 발음이 부정확한 5세 유아에게는 부적합하다는 것을 발견했다.

악기를 통한 리듬 교육방법은 유아들이 악기에 대해 호기심과 적극적인 반응을 나타내었다. 교재에 수록한 리듬 악기들을 어떻게 연주하는지 정확하게 알고 있지는 않았으나 각 단계별 활동에서 매우 적극적으로 참여하였다. 그러나 악기로 리듬을 연주하는 활동에서는 같은 리듬 패턴을 신체 표현하거나 리듬말로 입을 때 보다 미숙한 점을 보였다. 악기라는 매체가 신체나 말 등의 자신의 몸에서 비롯된 것이 아니라 분리된 매체이므로 어느 정도의 연습이 요구되어진다고 보인다.

또한 오스티나토나 캐논, 론도 등을 유아의 눈높이에 맞추어 적용함으로써 효과적인 리듬학습의 방법이 될 수 있음을 알 수 있었으며 게임 영역은 앞에서 이루어진 여러 활동들을 토대로 이루어진 통합적인 영역이므로 각 영역의 단계별 활동들이 잘 이루어졌을 때 좀 더 재미있고 효과적으로 연계될 수 있는 것을 발견하였다.

서로 경쟁하기도 하고 협력하기도 하면서 게임에 이기려고 하는 모습을 통해 이 영역이 다른 영역에 비해 좀 더 효율적인 매체임을 확인하였다. 또한 이 영역은 앞에서 이루어진 여러 활동들을 토대로 이루어진 통합적인 영역이므로 각 영역의 단계별 활동들이 잘 이루어졌을 때 좀 더 재미있고 효과적인 게임 활동으로 연계될 수 있다.

2. 제 언

이상의 연구 결과를 바탕으로 한 리듬감 향상을 위한 교재 개발에 대한 제언은 다음과 같다.

첫째, 유아기 음악 교육에서 리듬 교육의 중요성을 강조하고 있으면서도 실질적으로 교육 현장에서 쓰일 수 있는 리듬 교재가 다양하게 출판되지 못한

실정이다. 이렇다 보니 효율적인 리듬 교육이 이루어지고 있지 못하며 음악 전문교사가 아니면 유아들에게 리듬감을 향상시킬 수 있는 효율적인 지도가 어렵다.

그러므로 교육 현장에서 교사들이 직접 유아들을 위한 프로그램을 따로 개발하지 않아도 효과적으로 유아들에게 적용할 수 있는 다양한 교재의 개발이 필요하다. 같은 나이라도 환경에 따라서 차이가 나므로 유아들의 환경, 개성, 나이, 수준 등에 따른 교재를 선택하여 활용할 수 있도록 여러 가지 교재의 개발이 요구된다.

둘째, 유아기의 리듬 교육에서 중요한 점은 다양한 활동의 경험이다. 그러므로 가능한 효과적인 활동들의 개발이 요구된다. 신체, 리듬말, 악기, 반복, 게임 이외에도 유아들에게 바람직한 리듬 활동들이 적용되어 좀 더 효과적인 활동들을 담고 있는 활동 중심의 교재 개발이 필요하다.

셋째, 다양한 활동은 그 순서가 어떻게 나열되느냐에 따라 결과가 달라질 수 있다. 같은 활동이라도 유아들에게 효과적인 활동별 순서가 있으며 활동이 정해진 후에 그 활동의 순서를 유아의 발달론에 근거하여 체계적으로 나열해야 한다.

또한 교재의 각 장별 순서가 중요하다. 유아의 다양한 성장 단계에 따라 학습할 내용의 순서를 정해야 하며 어떠한 것을 먼저 학습하고 나중에 학습하는 지도 세심하게 적용되어야 한다. 그러므로 이러한 순서의 원리에 의해 설계된 유아기 리듬 교재의 개발이 중요하다.

참 고 문 헌

1. 단행본 및 학위 논문

- 금진성 (1999), **창작수업을 통한 불규칙 리듬지도에 관한 연구**, 석사학위논문, 성신여자대학교 교육대학원, 서울.
- 김계영 (2002), **리듬학습을 위한 통합적 지도 방법에 대한 연구**, 석사학위논문, 성신여자대학교 교육대학원, 서울.
- 김기진 (2003), **유아기 리듬감 계발에 있어서 신체 표현과 즉흥 연주를 통한 지도 과정 연구**, 석사학위논문, 경희대학교, 서울.
- 김명순, 조명자 (1998), **유아를 위한 음악교육의 이론과 실제**, 서울 : 다음세대.
- 김병수 (2003), **초등학생을 위한 리듬 지도에 관한 연구**, 석사학위논문, 영남대학교, 경남.
- 김영희 · 김영 (1995), **유아를 위한 음률 교육**, 서울 : 창지사.
- 김은심 (2004), **유아를 위한 동작 교육**, 서울 ; 정민사.
- 김영연 (2002), **유아음악교육론**, 서울 : 학지사.
- 김옥수 (1999), **중학교 음악 수업의 리듬 교육**, 석사학위논문, 연세대학교, 서울.
- 김은희 (2002), **다양한 리듬지도방법을 통한 리듬감 신장에 관한 연구**, 대구교육대학교, 경북.
- 김전옥 (2001), **효율적인 어린이 창작 지도법**, 석사학위논문, 조선대학교 교육대학원, 전남.
- 김정순 (1998), **유아신체표현**, 서울 : 학문사.
- 김정화 (1994), **유아음악교육**, 서울 : 형설 출판사.

- _____ (1998), **유악음악놀이지도**, 서울 : 학문사.
- 김혜숙 외 (2002), **구성주의 이론에 기초한 유아음악교육**, 서울 : 교육과학사.
- 김혜진 (1998), **리듬학습의 개념적 접근법에 관한 연구**, 석사학위논문, 연세대학교 교육대학원, 서울.
- 노애자 (2000), **유아음악교육에서 리듬 지도에 관한 방법 연구**, 석사학위논문, 조선대학교, 전남.
- 노 현 (2000), **리듬 및 가락 창작의 지도 단계에 관한 연구**, 석사학위논문, 광주교육대학교 교육대학원, 전남.
- 문연경 (2002), **코키와 함께 유리드믹스(교수법)**, 서울 : 현대음악출판사.
- 문정옥 (2002), **유아기 리듬교육연구 및 실태조사**, 석사학위논문, 동아대학교, 부산.
- 문지영 (1999), **아동기 리듬 지도에 관한 연구**, 석사학위논문, 동아대학교 교육대학원, 부산.
- 문 진 (1999), **서양음악 리듬과 우리나라 민속음악 장단의 즉흥성 지도법에 대한 비교 고찰 : 달크로즈 유리드믹스를 중심으로**, 석사학위논문, 서울대학교 대학원, 서울.
- 문혜옥 외 (2002), **유아음악교육**, 서울 : 창지사
- 박승희 (2003), **Carl Orff와 Zoltan Kodaly의 리듬 교육 방법에 관한 연구**, 석사학위논문, 경희대학교, 서울.
- 배혜영 (1998), **리듬감 계발을 위한 효과적인 교수방안**, 석사학위논문, 서울대학교, 서울.
- 심성경 외 (2003), **유악음악교육**, 서울 : 양서원.
- 안재신 (2004), **유아음악교육**, 서울 : 교육과학사.
- 이연경(1999), **아동의 리듬 능력 발달 과정에 대한 연구**, 서울 : 이화여자대학교출판부.

- 이인경 (2002), **아동기의 리듬 지도를 위한 효과적인 교수법 연구**, 석사학위 논문, 성신여자대학교 교육대학원, 서울
- 이홍수 (1990), **음악 교육의 현대적 접근**, 서울 : 세광음악출판사.
- 임순영 (2002), **Kodaly, Dalcroze, Orff의 리듬 교육에 관한 비교 연구**, 석사학위논문, 단국대학교, 서울.
- 장기범, 박정화 (1999), **창조성 개발을 위한 음악적 접근**, 서울 : 한국음악교육연구회.
- 장정익 (1999), **리듬, 구조와 기능**, 서울 : 현대음악출판사.
- 정승은 (2001), **유아음악 교육강의**, 서울 ; 범서 출판사.
- 조효임 · 조흥기 (2004), **오르프 · 코다이 리듬 교육과 리코더**, 서울 : 태림출판사.
- 조효임 외 (1999), **오르프 음악 교육의 이론과 실제**, 서울 ; 학문사.
- 차수정 (2004), **유아기 음악의 리듬교육 방안 연구**, 석사학위논문, 청주대학교, 충남.
- 채신혜 (2002), **유아기 창의성 개발에 미치는 리듬교육 연구**, 석사학위논문, 건국대학교, 서울.
- 최인숙 · 이민경 (2001), **유아를 위한 음률악기 만들기**, 서울 : 교육과학사
- 황순각 (2003), **유아 신체 활동 -이론과 실제-**, 서울 : 양서원.

2. 번역서

- Abramson, R.M. (1999), **리듬 게임 I II**, 유승지 역, 서울 : 태림출판사.
- Hoffer, C.R. (1996) **음악교육론**, 안미자 역, 서울 : 이화여자대학교출판사.
- Kamil & Devries. (1995), **피아제 이론에 따른 그룹 게임**, 이윤경 역, 서울 : 교문사.
- Lesley, Britton. (1999), **몬테소리교육**, 한종혜 역, 서울 : 다음세대.

Greenberg, Marvin. (1997), **유아 음악 교육**, 이기숙 · 김영주 역, 서울 : 교문사.

Mark Michael L. (1992), **현대의 음악교육**, 이홍수 외 역, 서울 : 세광음악출판사.

Abstract

A Study on Teaching Material Development to Improve Young Children's Rhythm

KIM Kyung-Min

Major in Music Education

Department of Education

Graduate school of Education

Sungshin Women's University

The purposes of this study were to develop effective teaching materials to stimulate young children's interest in rhythm and to improve their rhythm, as well as to suggest desirable directions in rhythm education of Korea based on the recognition of the importance of rhythm education in early childhood.

The contents of the development materials and the results of experiment researches were as follows:

First, the contents of the teaching materials were composed of five areas of body expressions, rhythmic words, playing instruments, repetition and games by identifying the rhythm teaching methods

considered important by the modern music educators. Each area consisted of three steps to promote gradual rhythm learning. The materials were designed in a way that young children could have activities proper for their level.

The first area covered the rhythm learning through body expressions and consisted of the activities of simple gestures such as clapping and tapping the knees or those activities involving the entire body such as walking, running and dancing according to the rhythmic patterns in the teaching materials.

The second area of rhythmic words included the repetitive practice of rhythmic words that were based on the rhythmic patterns covered in the body expression area. The children's verses were also included to help young children develop interest and learn about more in-depth rhythmic patterns.

The third area of playing instruments was designed to apply and repeat the rhythmic patterns used in the body expression and rhythmic words. The instruments that young children were usually interested in and concerned about were employed to design activities of rhythm ensembles for the children's verse chants and songs from the second area and to create more effective and in-depth rhythm learning.

The fourth area of rhythm learning through repeating involved the repeating rhythm patterns being used in ostinato, canon and rondo to take into account the developmental stages of young children and to apply them to the material development to fit their level of intellectual

growth. The activities were designed to be integrated more. The media used in the previous areas of body expression, rhythmic words and playing instruments were put to freer uses to provide young children with a variety of activities to fit their personality.

The final area of rhythm learning through games presented the same game for each chapter of the material with changes to the rhythmic patterns. The focus was placed on distinguishing the rhythmic patterns changing through a familiar game and on their expressing the rhythms.

Second, the concept of 'repetition' was applied differently from the adult cases according to the experiment research. The children showed active reactions to the simple rhythmic patterns repeated over and over again. The body expressions were natural activities to the young children. The Kodaly's phonetic and syllabic rhythmic words turned out to be effective means of learning rhythm.

The methods to use instruments demonstrated that young children showed interest and active reactions to instruments but were poor at the activities compared to when they were engaged in the body expression and rhythmic words activities. But it's obvious that expressing rhythm with an instrument through repeating practice or simple group activities was effective in rhythm learning.

When applied to the level of young children, ostinato, canon, and rondo were effective ways to learn about rhythm. Since the games area was based on the many different activities from the previous areas, the different areas will be connected in a more fun and

effective manner when the activities of each step are carried out right.

The rhythm learning for each stage suggested in the study will result in different effects according to the ways it's applied to young children. The rhythm teaching will be efficient when the contents of the teaching materials are applied according to young children's developmental stage and intellectual level.

부 록

부록 1 교재

목 차

1. 첫 번째 리듬친구 § 4분음표§ : p.109
2. 두 번째 리듬친구 § 8분음표§ : p.124
3. 세 번째 리듬친구 § 4분쉼표§ : p.141
4. 네 번째 리듬친구 § 2분음표§ : p.159
5. 다섯 번째 리듬친구 § 2분쉼표§ : p.178
6. 여섯 번째 리듬친구 § 온음표§ : p.195
7. 일곱 번째 리듬친구 § 온쉼표§ : p.212
8. 여덟 번째 리듬친구 § 점2분음표§ : p.232
9. 아홉 번째 리듬친구 § 8분쉼표§ : p.250
- 10 열 번째 리듬친구 § 16분음표§ : p.268
11. 열한 번째 리듬친구§ 셋잇단음표§ : p.289

첫 번째 리듬 친구 § 4분음표 §

I. 신체활동을 통한 리듬 공부

【 1단계 】

♩ 우리 모두 선생님을 따라 손뼉치기 (무릎치기) 해 볼까요?

(☆ 각 박자의 강약의 변화를 잘 표현할 수 있도록 지도해 주세요.)

선생님 $\frac{2}{4}$ ♩ ♩

유아 $\frac{2}{4}$ ♩ ♩

선생님 $\frac{4}{4}$ ♩ . ♩ . ♩ . ♩ ♩ . ♩ . ♩ . ♩

유아 $\frac{4}{4}$ ♩ . ♩ . ♩ . ♩ ♩ . ♩ . ♩ . ♩

선생님 $\frac{3}{4}$ ♩ . ♩ ♩ . ♩ . ♩

유아 $\frac{3}{4}$ ♩ . ♩ . ♩ ♩ . ♩ . ♩

【 2단계 】

♩ 우리 모두 선생님을 따라 무릎치기와 손뼉치기 해 볼
까요?

(☆ 기둥이 아래로 된 음표는 무릎치기이며 기둥이 위로 된 음표는 손뼉
치기 입니다.)

The musical notation for the 2-step exercise is as follows:

- System 1 (2/4 time):**
 - 선생님: Four quarter notes with stems pointing up.
 - 유아: Four quarter notes with stems pointing down.
- System 2 (4/4 time):**
 - 선생님: Eight quarter notes with stems pointing up.
 - 유아: Eight quarter notes with stems pointing down.
- System 3 (3/4 time):**
 - 선생님: Six quarter notes with stems pointing up.
 - 유아: Six quarter notes with stems pointing down.

【 3단계 】

♩ 아래 음악에 맞춰 우리 모두 걸어 볼까요?

(☆ 4분음표를 한 걸음씩 걸도록 지도해 주세요.)

김경민 곡



II. 리듬말을 통한 리듬 공부

【 1단계 】

♩ 우리 모두 선생님을 따라 무릎치기와 손뼉치기를 하면서 4분음표 친구를 "타(Ta)"라고 불러 볼까요?

(☆ 4분음표 길이만큼 소리 낼 수 있도록 지도해 주세요, ☆☆ 기둥이 아래로 된 음표는 무릎치기이며 기둥이 위로 된 음표는 손뼉치기입니다.)

선생님

유아

선생님 $\left[\begin{array}{l} \frac{4}{4} \\ \text{타 타 타 타} \end{array} \right. \dots \left. \begin{array}{l} \frac{4}{4} \\ \text{타 타 타 타} \end{array} \right]$

유아 $\left[\begin{array}{l} \frac{4}{4} \\ \text{타 타 타 타} \end{array} \right. \dots \left. \begin{array}{l} \frac{4}{4} \\ \text{타 타 타 타} \end{array} \right]$

선생님 $\left[\begin{array}{l} \frac{3}{4} \\ \text{타 타 타} \end{array} \right. \dots \left. \begin{array}{l} \frac{3}{4} \\ \text{타 타 타} \end{array} \right]$

유아 $\left[\begin{array}{l} \frac{3}{4} \\ \text{타 타 타} \end{array} \right. \dots \left. \begin{array}{l} \frac{3}{4} \\ \text{타 타 타} \end{array} \right]$

【 2단계 】

♩ 다음 리듬을 손뼉치기 하면서 리듬말로 읽어 볼까요?

$\frac{4}{4}$ $\left[\begin{array}{l} \text{타 타 타 타} \\ \text{타 타 타} \end{array} \right. \dots \left. \begin{array}{l} \text{타 타 타} \\ \text{타 타 타} \end{array} \right]$

【 3단계 】

♩ 동시 「비눗방울」을 손뼉치기 하면서 읽어 볼까요?

(☆ 2단계에서 익힌 리듬패턴에 동시를 잘 적용시킬 수 있도록 지도해 주세요.)



비 늦 방 울 날 아 라 바 람 타 고 동 동 동
 구 름 까 지 올 라 라 둥 실 둥 실 두 둥 실
 비 늦 방 울 날 아 라 지 붕 위 에 동 동 동
 하 늘 까 지 올 라 라 둥 실 둥 실 두 둥 실

♩ 「비늦방울」 노래를 불러 볼까요?

(☆ 위에서 익힌 리듬에 선율을 붙여 노래할 수 있도록 선생님이 먼저 불러 주신 후, 유아가 따라 할 수 있도록 지도해 주세요.)

유성윤 동시 / 김경민 곡



비 늦 방 울 날 아 라 바 람 타 고 동 동 동
 비 늦 방 울 날 아 라 지 붕 위 에 동 동 동



구 름 까 지 올 라 라 둥 실 둥 실 두 둥 실
 하 늘 까 지 올 라 라 둥 실 둥 실 두 둥 실

III. 악기를 통한 리듬 공부

【 1단계 】

♩ 우리 모두 재미있게 리듬 악기를 만들어 볼까요?

*악 기 : 북

*준비물 : 상자, 색 골판지, 나무 막대(스틱), 접착제, 투명테이프,
가위

*만드는 방법

- (1) 빈 상자 겉면에 색 골판지를 붙여 포장해 주세요.
- (2) 상자의 네 면에 4분음표, 8분음표 등의 음표 그림을 붙여
예쁘게 장식하세요.

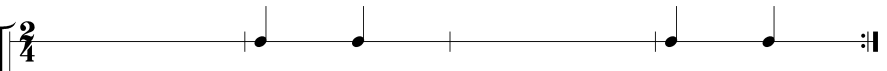
* 주의사항

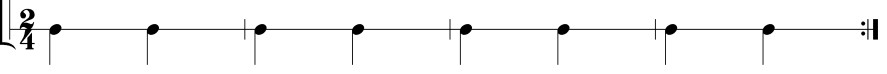
- (1) 상자의 재질을 두꺼운 것으로 선택하여 나무 막대나 스틱으
로 연주할 때 상자의 모양이 변형되지 않는 것으로 준비해 주
세요.
- (2) 상자의 뚜껑이 있는 경우 밀봉하지 않고 악기 보관함으로
사용할 수 있도록 해 주세요.

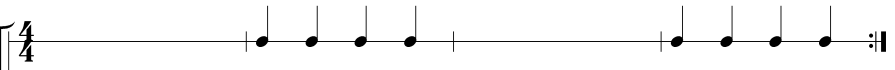
【 2단계 】

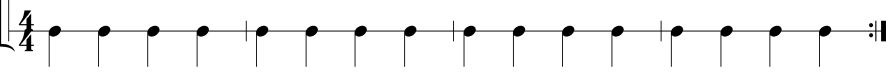
♫ 단성 리듬


♩ 북과 캐스터네츠로 4분음표 친구들을 연주해 볼까요?
(선생님은 북, 여러분은 캐스터네츠로 연주합니다.)


유아 (캐스터네즈) $\frac{2}{4}$ 

선생님 (북) $\frac{2}{4}$ 


유아 (캐스터네즈) $\frac{4}{4}$ 

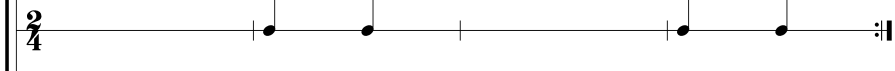
선생님 (북) $\frac{4}{4}$ 


유아 (캐스터네즈) $\frac{3}{4}$ 

선생님 (북) $\frac{3}{4}$ 

☘ 다성 리듬

유아 (캐스터네즈 I) $\frac{2}{4}$ 

유아 (캐스터네즈 II) $\frac{2}{4}$ 

선생님 (북) $\frac{2}{4}$ 

유아
 (캐스터네즈 I)

유아
 (캐스터네즈 II)

선생님
 (북)

유아
 (캐스터네즈 I)

유아
 (캐스터네즈 II)

선생님
 (북)

【 3단계 】

♩ 선생님과 함께 리듬 앙상블을 하면서 “비눗방울” 동시를 리듬말로 읽어 볼까요?

(☆ 악기연주와 리듬말을 함께하는 것이 어려운 유아들은 모듬을 나누어 한 모듬은 리듬말, 다른 한 모듬은 악기연주로 나누어 지도해 주세요.)

동시 (리듬말)	4/4	
		비 눗 방 울 날 아 라 바 람 타 고 동 동 동 구 름 까 지 울 라 라 등 실 등 실 두 등 실 비 눗 방 울 날 아 라 지 붕 위 에 동 동 동 하 늘 까 지 울 라 라 등 실 등 실 두 등 실
유아 (캐스터네즈)	4/4	
선생님 (북)	4/4	

♩ “비눗방울” 노래를 부르면서 리듬 앙상블을 해 볼까요?

(☆ 악기연주와 노래를 함께하는 것이 어려운 유아들은 모듬을 나누어 한 모듬은 노래, 다른 한 모듬은 악기연주로 나누어 지도해 주세요.)

동시 (노래)

비 늦 방 울 날 아 라 바 람 타 고 동 동 동
 비 늦 방 울 날 아 라 지 봉 위 에 동 동 동

유아 (캐스터네즈)

선생님 (북)

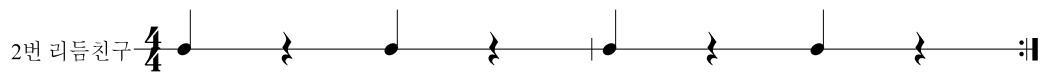
구 름 까 지 올 라 라 동 실 동 실 두 동 실
 하 늘 까 지 날 아 라 동 실 동 실 두 동 실

IV. 반복을 통한 리듬 공부

【 1단계 】

♩ 다음의 리듬 친구를 계속 반복하면서 손뼉치기 할까요?

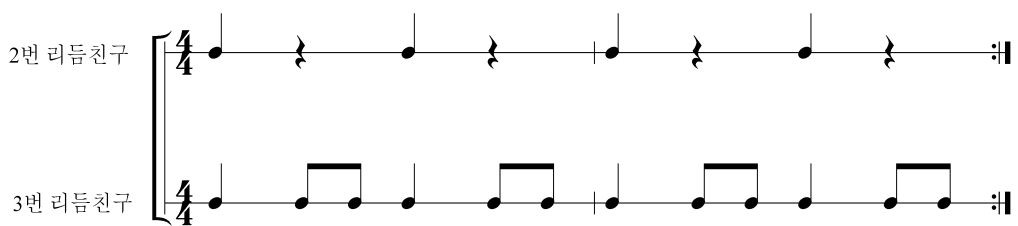
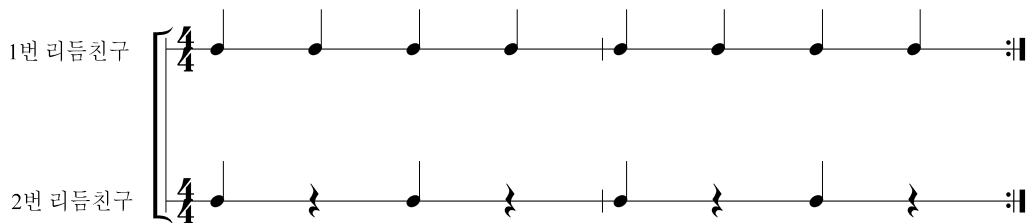
(☆ 1,2,3번의 리듬친구를 세 모둠으로 나누어 따로 손뼉치기 하도록 지도해 주세요. ☆☆ 손뼉치기 외에도 리듬말, 악기 등을 사용하여 활동할 수 있도록 지도해 주세요.)



【 2단계 】

♩ 이제 두 모듬씩 리듬을 합쳐 보세요.

(☆ 1번과 2번, 2번과 3번, 3번과 1번의 리듬패턴을 순백치기 할 수 있도록 지도해 주세요.)



V. 게임을 통한 리듬공부

♫ 지금까지 배운 리듬 친구들과 게임을 해 볼까요?

【 첫번째 : 리듬기차 게임 】

* 활동 방법

- ① 기차와 같이 차례대로 앉도록 해 주세요,
- ② 유아의 앞에 리듬 카드를 놓아 주세요,
- ③ 일정박에 맞추어 유아들이 리듬을 표현할 수 있도록 표현 방법을 정해주세요.(신체, 리듬말, 악기연주 등)
- ④ 차례대로 리듬을 표현하는 중에 리듬을 정확하게 표현하지 못하면 기차는 멈추게 됩니다. 멈춘 기차가 잘 달릴 수 있도록 리듬 연습을 한 후에 또다시 기차가 달릴 수 있도록 지도해 주세요,
- ⑤ 기차가 무사히 종착역에 도착하면 리듬 카드를 바꾸어 가며 기차를 출발시키세요,

♪ 이 게임을 통하여 유아가 여러 리듬을 정확히 표현할 수 있도록 선생님께서 지도해 주세요,

【 두번째 : 리듬말 전달 게임 】

* 활동 방법

- ① 유아들을 두 모둠으로 나누어 서로 경쟁할 수 있는 환경을 만들어 주세요,
- ② 각각의 모둠을 거리를 두어 앉게 한 후 맨 뒤의 유아에게 리듬 카드를 보여주세요,
- ③ 맨 뒤의 유아가 앞의 유아에게 리듬말로 리듬 패턴을 전달하도록 해 주세요,
- ④ 맨 앞의 유아까지 리듬말이 전달되면 두 모둠의 맨 앞에 앉은 유아들이 어떠한 리듬말을 전달 받았는지 큰소리로 리듬말을 읽게 해 주세요,
- ⑤ 리듬말을 빠르고 정확하게 전달한 모둠이 이기게 됩니다,

♪ 이 게임을 통하여 유아가 리듬말을 정확히 표현할 수 있도록 선생님께서 지도해 주세요,

【 세 번째 : 박수 전달 게임 】

* 활동 방법

- ① 선생님과 함께 유아들이 큰 원을 만들어 둥글게 앉도록 해 주세요.
- ② 선생님이 박수치기로 리듬패턴을 쳐 주세요.
- ③ 시계방향으로 돌아가면서 유아들이 정확하게 박수를 전달 할 수 있도록 도와주세요.
- ④ 시계방향으로 박수가 잘 전달되면 시계 반대 방향으로도 전달할 수 있도록 해 주세요.
- ⑤ 한 방향으로 박수가 잘 전달되면 방향을 바꾸어 가며 활동하세요. 즉 선생님이 중간에 "반대" 라고 외치면 시계 방향으로 전달하다가 시계 반대 방향으로 전달합니다.
- ⑥ 일정박에 맞추어 박자를 잘 전달할 수 있도록 합니다.

♪ 이 게임을 통하여 유아가 리듬 패턴을 듣고 신체로 정확히 표현할 수 있도록 선생님께서 지도해 주세요.

♡ 각 게임에서 사용되는 리듬카드는 이 장(chapter)에서 다루어진 리듬 패턴을 유아의 나이와 단계에 맞도록 적용하세요.

♡♡ 이 장에서는 각 게임의 리듬카드에 4분음표, 8분음표, 4분쉼표를 사용하세요.

두 번째 리듬 친구 § 8분음표 §

I. 신체활동을 통한 리듬 공부

【 1단계 】

♩ 우리 모두 선생님을 따라 손뼉치기(무릎치기)를 해 볼까요?

(☆ 각 박자의 강약의 변화를 잘 표현할 수 있도록 지도해 주세요.)

The image shows three sets of musical notation for a rhythm exercise. Each set consists of two staves: '선생님' (Teacher) and '유아' (Child). The first two sets are in 2/4 time, and the third is in 4/4 time. The notation shows rhythmic patterns for clapping or tapping.

Set 1 (2/4):
 선생님: Quarter note, quarter note, quarter rest, quarter note, eighth note beamed eighth note.
 유아: Quarter note, quarter note, quarter rest, quarter note, eighth note beamed eighth note.

Set 2 (2/4):
 선생님: Eighth note beamed eighth note, quarter note, quarter rest, eighth note beamed eighth note, eighth note beamed eighth note.
 유아: Eighth note beamed eighth note, quarter note, quarter rest, eighth note beamed eighth note, eighth note beamed eighth note.

Set 3 (4/4):
 선생님: Quarter note, quarter note, quarter note, quarter note, quarter rest, eighth note beamed eighth note, eighth note beamed eighth note, quarter note, quarter note.
 유아: Quarter note, quarter note, quarter note, quarter note, quarter rest, eighth note beamed eighth note, eighth note beamed eighth note, quarter note, quarter note.

선생님 유아

선생님 유아

선생님 유아

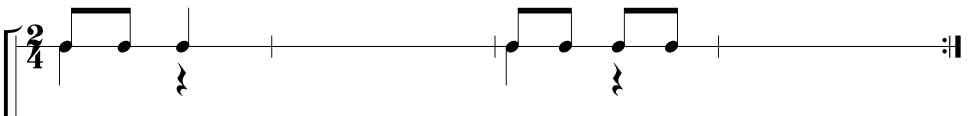
【 2단계 】

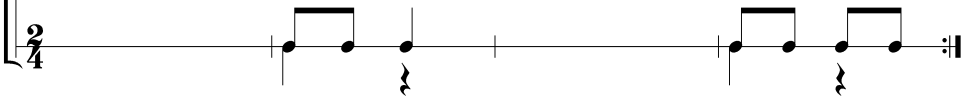
♩ 우리 모두 선생님을 따라 발구르기와 손뼉치기를 해 볼까요?

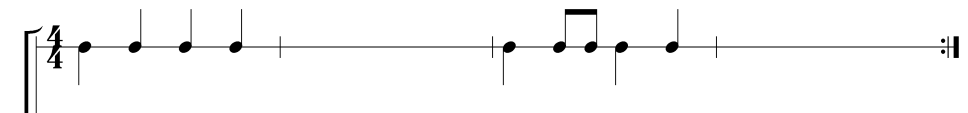
(☆ 기둥이 아래로 된 음표는 발구르기이며 기둥이 위로 된 음표는 손뼉 치기 입니다.)

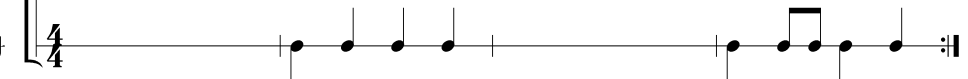
선생님 유아

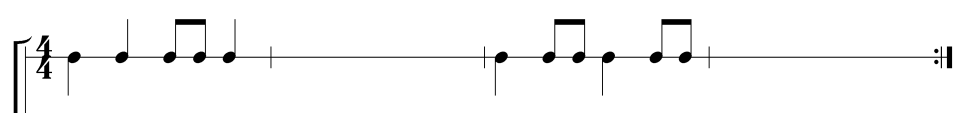
선생님 유아

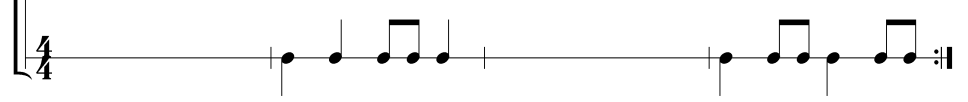
선생님 $\frac{2}{4}$ 

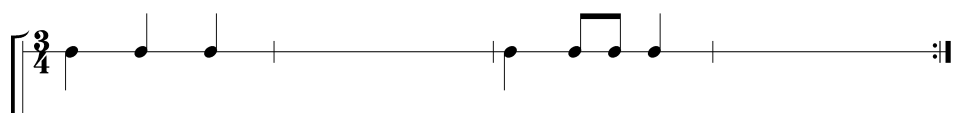
유아 $\frac{2}{4}$ 

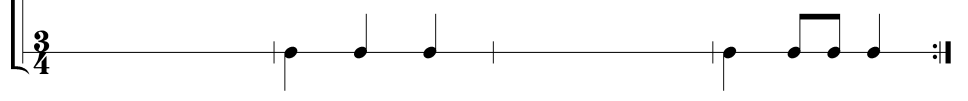
선생님 $\frac{4}{4}$ 

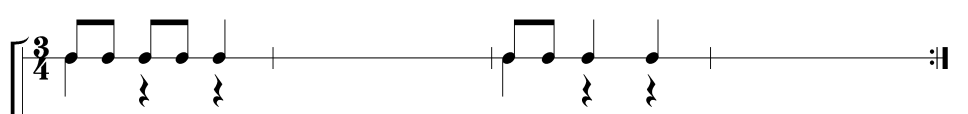
유아 $\frac{4}{4}$ 

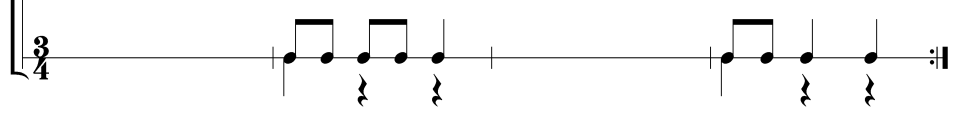
선생님 $\frac{4}{4}$ 

유아 $\frac{4}{4}$ 

선생님 $\frac{3}{4}$ 

유아 $\frac{3}{4}$ 

선생님 $\frac{3}{4}$ 

유아 $\frac{3}{4}$ 

【 3단계 】

♩ 아래의 음악에 맞춰 우리 모두 뛰여 볼까요?

(☆ 8분음표를 한 걸음씩 뛰도록 지도해 주세요.)

김경민 곡



II. 리듬말을 통한 리듬 공부

【 1단계 】

♩ 우리 모두 선생님을 따라 손뼉치기를 하면서 8분음표

친구를 "티(Ti)"라고 불러 볼까요?

(☆ 8분음표 길이만큼 소리 낼 수 있도록 지도해 주세요.)

선생님 $\frac{2}{4}$ 타 타 타 티 티

유아 $\frac{2}{4}$ 타 타 타 티 티

선생님 $\frac{2}{4}$ 티 티 타 티 티 티 티

유아 $\frac{2}{4}$ 티 티 타 티 티 티 티

선생님 $\frac{4}{4}$ 타 타 타 타 타 티 티 타 타

유아 $\frac{4}{4}$ 타 타 타 타 타 티 티 타 타

선생님 $\frac{4}{4}$ 타 타 티 티 타 타 티 티 타 티 티

유아 $\frac{4}{4}$ 타 타 티 티 타 타 티 티 타 티 티

선생님 $\frac{3}{4}$ 타 타 타 타 티 티 타

유아 $\frac{3}{4}$ 타 타 타 타 티 티 타

선생님 $\frac{3}{4}$ 티 티 티 티 타 티 티 타 타

유아 $\frac{3}{4}$ 티 티 티 티 타 티 티 타 타

【 2단계 】

♩ 다음 리듬을 손뼉치기 하면서 리듬말로 읽어 볼까요?

$\frac{4}{4}$ 타 타 티 티 티 티 타 티 티 티 티 티 티 타

【 3단계 】

♩ 동시 「까까중」을 손뼉치기 하면서 읽어 볼까요?

(☆ 2단계에서 익힌 리듬패턴에 동시를 잘 적용시킬 수 있도록 지도해 주세요.)



우 리 애 기 까 까 증 머 리 팍 팍 까 까 증
 산 에 산 에 눈 왔 다 들 에 들 에 눈 왔 다
 우 리 애 기 까 까 증 머 리 팍 팍 춤 췌 다

♩ 「까까증」 노래를 불러 볼까요?

(☆ 위에서 익힌 리듬에 선율을 붙여 노래할 수 있도록 선생님이 먼저 불러 주신 후, 유아가 따라 할 수 있도록 지도해 주세요.)

김영일 동시 / 김경민 곡



III. 악기를 통한 리듬 공부

【 1단계 】

♩ 우리 모두 재미있게 리듬 악기를 만들어 볼까요?

*악 기 : 캐스터네츠

*준비물 : 참치 캔, 색지, 리본, 풀, 가위, 글루건

*만드는 방법

- (1) 빈 참치 캔 겉면에 색지를 말아 풀로 붙여 주세요,
- (2) 참치 캔 바닥에도 색지를 붙이고 리본을 연결해 주세요,
- (3) 완성된 캔 두 개를 막히지 않은 면이 마주 보도록 이어 주세요,

* 주의 사항

- (1) 다 먹은 참치 캔 뚜껑은 다칠 수 있으니 선생님이나 어머니께서 분리해 주세요,
- (2) 참치 캔 두면이 잘 맞도록 주의해서 이어 주세요,

【 2단계 】

♫ 단성 리듬

♩ 북과 캐스터네츠로 8분음표 친구들을 연주해 볼까요?
(선생님은 북, 여러분은 캐스터네츠로 연주합니다.)

유아
(캐스터네츠)

선생님
(북)

유아 (캐스터네즈)
 선생님 (북)

유아 (캐스터네즈)
 선생님 (북)

♣ 다성 리듬

유아 (캐스터네즈 I)
 유아 (캐스터네즈 II)
 선생님 (북)

유아 (캐스터네즈 I)
 유아 (캐스터네즈 II)
 선생님 (북)

유아 (캐스터네즈 I)

유아 (캐스터네즈 II)

선생님 (북)

【 3단계 】

♩ 선생님과 함께 리듬 앙상블을 하면서 “까까중” 동시를 리듬말로 읽어 볼까요?

(☆ 악기연주와 리듬말을 함께하는 것이 어려운 유아들은 모듬을 나누어 한 모듬은 리듬말, 다른 한 모듬은 악기연주로 나누어 지도해 주세요.)

동시 (리듬말)

유아 (캐스터네즈 I)

유아 (캐스터네즈 II)

선생님 (북)

우 리 애 기 까 까 중 더 리 뽉 뽉 까 까 중
 산 에 산 에 눈 왔 다 들 에 들 에 눈 왔 다
 우 리 애 기 까 까 중 더 리 뽉 뽉 춤 췌 다

♩ "까까중" 노래를 부르면서 리듬 앙상블을 해 볼까요?

(☆ 악기연주와 노래를 함께하는 것이 어려운 유아들은 모듬을 나누어 한 모듬은 노래, 다른 한 모듬은 악기연주로 나누어 지도해 주세요.)

동시 (노래)

우 리 에 기 까 까 중 머 리 뽉 뽉 까 까 중 산 에 산 에 눈 왔 다

유아 (캐스터네즈 I)

유아 (캐스터네즈 II)

선생님 (북)

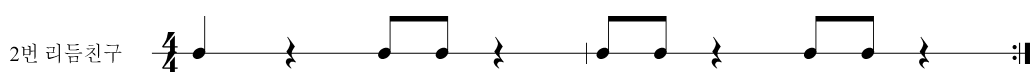
들 에 들 에 눈 왔 다 우 리 에 기 까 까 중 머 리 뽉 뽉 춤 췌 다

IV. 반복을 통한 리듬 공부

【 1단계 】

♩ 다음의 리듬 친구를 계속 반복하면서 여러 가지 활동으로 표현해 볼까요?


(☆ 1,2,3번의 리듬친구를 세 모듬으로 나누어 따로 표현하도록 지도해 주세요. ☆☆ 신체활동, 리듬말, 악기 등을 사용하여 표현할 수 있도록 지도해 주세요.)





【 2단계 】


♩ 이제 두 모듬씩 리듬을 합쳐 보세요.

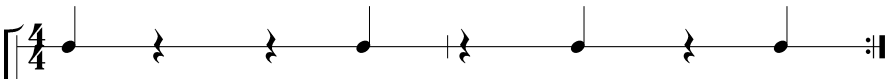
(☆ 1번과 2번, 2번과 3번, 3번과 1번의 리듬패턴을 동시에 표현할 수 있도록 지도해 주세요.)

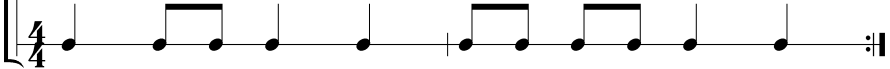
1번 리듬친구 

2번 리듬친구 

2번 리듬친구 

3번 리듬친구 

3번 리듬친구 

1번 리듬친구 

【 3단계 】

♩ 이제 세 모듬의 리듬을 합쳐 보세요, 멋진 리듬을 만들 수 있습니다.

(☆ 세 모듬으로 나누어 리듬패턴을 손뼉치기나 다른 활동을 통하여 동시에 표현할 수 있도록 지도해 주세요.)

V. 게임을 통한 리듬공부

♩ 지금까지 배운 리듬 친구들과 게임을 해 볼까요?

【 첫번째 : 리듬기차 게임 】

* 활동 방법

- ① 기차와 같이 차례대로 앞도록 해 주세요,
- ② 유아의 앞에 리듬 카드를 놓아 주세요,
- ③ 일정박에 맞추어 유아들이 리듬을 표현할 수 있도록 표현 방법을 정해주세요.(신체, 리듬말, 악기연주 등)
- ④ 차례대로 리듬을 표현하는 중에 리듬을 정확하게 표

현하지 못하면 기차는 멈추게 됩니다. 멈춘 기차가 잘 달릴 수 있도록 리듬 연습을 한 후에 또다시 기차가 달릴 수 있도록 도와주세요.

- ⑤ 기차가 무사히 종착역에 도착하면 리듬 카드를 바꾸어 가며 기차를 출발시키세요.

♪ 이 게임을 통하여 유아가 여러 리듬을 정확히 표현할 수 있도록 선생님께서 지도해 주세요.

【 두번째 : 리듬말 전달 게임 】

* 활동 방법

- ① 유아들을 두 모둠으로 나누어 서로 경쟁할 수 있는 환경을 만들어 주세요.
- ② 각각의 모둠을 거리를 두어 앉게 한 후 맨 뒤의 유아에게 리듬 카드를 보여주세요.
- ③ 맨 뒤의 유아가 앞의 유아에게 리듬말로 리듬 패턴을 전달하도록 해 주세요.
- ④ 맨 앞의 유아까지 리듬말이 전달되면 두 모둠의 맨 앞에 앉은 유아들이 어떠한 리듬말을 전달 받았는지 큰소리로 리듬말을 읽게 해 주세요.
- ⑤ 리듬말을 빠르고 정확하게 전달한 모둠이 이기게 됨

니다,

♪ 이 게임을 통하여 유아가 리듬말을 정확히 표현할 수 있도록 선생님께서 지도해 주세요,

【 세 번째 : 박수 전달 게임 】

* 활동 방법

- ① 선생님과 함께 유아들이 큰 원을 만들어 등글게 앉도록 해 주세요,
- ② 선생님이 박수치기로 리듬패턴을 쳐 주세요,
- ③ 시계방향으로 돌아가면서 유아들이 정확하게 박수를 전달 할 수 있도록 도와주세요,
- ④ 시계방향으로 박수가 잘 전달되면 시계 반대 방향으로도 전달할 수 있도록 해 주세요,
- ⑤ 한 방향으로 박수가 잘 전달되면 방향을 바꾸어 가며 활동하세요, 즉 선생님이 중간에 "반대" 라고 외치면 시계 방향으로 전달하다가 시계 반대 방향으로 전달합니다,
- ⑥ 일정박에 맞추어 박자를 잘 전달할 수 있도록 합니다,

- ♪ 이 게임을 통하여 유아가 리듬 패턴을 듣고 신체로 정확히 표현할 수 있도록 선생님께서 지도해 주세요,
- ♡ 각 게임에서 사용되는 리듬카드는 이 장(chapter)에서 다루어진 리듬 패턴을 유아의 나이와 단계에 맞도록 적용하세요,
- ♡♡ 이 장에서는 각 게임의 리듬카드에 4분음표, 8분음표, 4분쉼표를 사용하세요,

세 번째 리듬 친구 § 4분심표 §

1. 신체활동을 통한 리듬 공부

【 1단계 】

♩ 우리 모두 선생님을 따라 손뼉치기(무릎치기)를 해 볼까요?

(☆ 각 박자의 강약의 변화를 잘 표현할 수 있도록 지도해 주세요.)

The musical notation is organized into three systems, each with two staves labeled '선생님' (Teacher) and '유아' (Child).
 - The first system is in 2/4 time. The Teacher staff has quarter notes on the first and third beats, followed by a quarter rest on the fourth beat. The Child staff has quarter notes on the second and fourth beats, followed by a quarter rest on the first beat.
 - The second system is also in 2/4 time. The Teacher staff has eighth notes on the first and second beats, followed by a quarter rest on the third beat, and eighth notes on the fourth and first beats of the next measure. The Child staff has eighth notes on the second and third beats, followed by a quarter rest on the fourth beat, and eighth notes on the first and second beats of the next measure.
 - The third system is in 4/4 time. The Teacher staff has quarter notes on the first and third beats, followed by quarter notes on the fifth and seventh beats of the next measure. The Child staff has quarter notes on the second and fourth beats, followed by quarter notes on the sixth and eighth beats of the next measure.

선생님 $\frac{2}{4}$ 유아 $\frac{2}{4}$

선생님 $\frac{2}{4}$ 유아 $\frac{2}{4}$

선생님 $\frac{4}{4}$ 유아 $\frac{4}{4}$

선생님 $\frac{4}{4}$ 유아 $\frac{4}{4}$

선생님 $\frac{3}{4}$ 유아 $\frac{3}{4}$

선생님

유아

【 3단계 】

♩ 아래의 음악에 맞춰 우리 모두 걸어 볼까요?

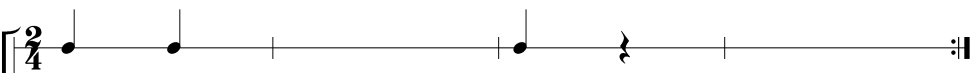
(☆ 4분음표는 한 걸음씩 걷고, 4분쉼표는 멈추도록 지도해 주세요.)

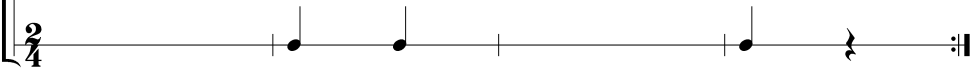
김경민 곡

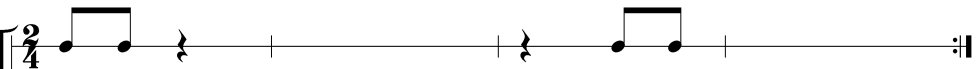
II. 리듬말을 통한 리듬 공부


【 1단계 】

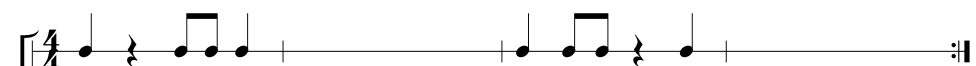
♩ 우리 모두 선생님을 따라 손뼉치기 하면서 4분쉼표 친구를 마음속으로 "쉼" 이라고 부르거나 소리내어 불러 볼까요? (☆ 4분쉼표 길이만큼 "쉼" 이라고 소리 내거나 마음 속으로 박자를 셀 수 있도록 지도해 주세요.)


선생님  타 타 타 (쉼)

유아  타 타 타 (쉼)

선생님  티 티 (쉼) (쉼) 티 티

유아  티 티 (쉼) (쉼) 티 티

선생님  타 (쉼) 티티타 타 티티(쉼) 타

유아  타 (쉼) 티티타 타 티티(쉼) 타

♩ 「아가손」 노래를 불러 볼까요?

(☆ 위에서 익힌 리듬에 선율을 붙여 노래할 수 있도록 선생님이 먼저 불러 주신 후, 유아가 따라 할 수 있도록 지도해 주세요.)

신현득 동시 / 김경민 곡

아 가 손 작 은 손 대 추 하나 놓 아 주면 손 에 가 득
 밤 하나 놓 아 꺾도 손 에 가 득 사과 는 너 무 커서 못 꺾 는
 손 손 손 온 식 구 예 뻘 다고 만 저 주는 손 손 손

III. 악기를 통한 리듬 공부

【 1단계 】

♩ 우리 모두 재미있게 리듬 악기를 만들어 볼까요?

*악 기 : 웨이커

*준비물 : 빈 컵 2개, 구슬, 투명테이프

*만드는 방법

(1) 빈 컵에 구슬을 넣고 서로 마주 보도록 하여 투명 테이프로

붙이세요,

(2) 소리가 효과적으로 나도록 적당한 양의 구슬을 넣으세요.

* 주의사항

- 세게 흔들어도 붙인 부분이 떨어지지 않도록 잘 붙여 주세요.

【 2단계 】

☞ 단성 리듬

♩ 북과 웨이커로 8분음표 친구들을 연주해 볼까요?

(선생님은 북, 여러분은 웨이커로 연주합니다.)

유아 (웨이커)

선생님 (북)

유아 (웨이커)

선생님 (북)

유아 (쉐이커)

선생님 (북)

♬ 다성 리듬

♩ 북과 쉐이커, 캐스터네츠로 8분음표 친구들을 연주해 볼까요?(선생님은 북, 여러분은 쉐이커, 캐스터네츠로 연주합니다.)

유아 (쉐이커)

유아 (캐스터네츠)

선생님 (북)

유아 (쉐이커)

유아 (캐스터네츠)

선생님 (북)

유아 (쉐이커)

유아 (캐스터네즈)

선생님 (북)

【 3단계 】

♩ 선생님과 함께 리듬 앙상블을 하면서 “아가손” 동시를 리듬말로 읽어 볼까요?

(☆ 악기연주와 리듬말을 함께하는 것이 어려운 유아들은 모듬을 나누어 한 모듬은 리듬말, 다른 한 모듬은 악기연주로 나누어 지도해 주세요.)

동시 (리듬말)

아 가 손 작은 손 대 추 하나 놓 아 주면 손 에 가 득

유아 (쉐이커)

유아 (캐스터네즈)

선생님 (북)

밤 하나 놓아 줘도 손에 가득 사과는 너무 커서

The first system of musical notation consists of four staves. The top staff contains the melody with lyrics. The second and third staves contain accompaniment. The bottom staff contains a bass line. The lyrics are: 밤 하나 놓아 줘도 손에 가득 사과는 너무 커서.

못 쥐는 손손손 온 식구 예쁘 다고 만져 주는 손손손

The second system of musical notation consists of four staves. The top staff contains the melody with lyrics. The second and third staves contain accompaniment. The bottom staff contains a bass line. The lyrics are: 못 쥐는 손손손 온 식구 예쁘 다고 만져 주는 손손손.

♩ "아가손" 노래를 부르면서 리듬 앙상블을 해 볼까요?

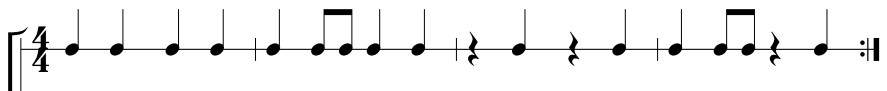
(☆ 악기연주와 노래를 함께하는 것이 어려운 유아들은 모듬을 나누어 한 모듬은 노래, 다른 한 모듬은 악기연주로 나누어 지도해 주세요.)


동시 (노래)
 유아 (웨이커)
 유아 (캐스터네츠)
 선생님 (북)


아 가 손 작 은 손 대 추 하나 놓 아 주면 손 에 가 득

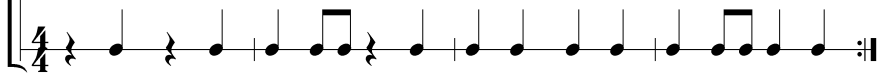
밤 하나 놓 아 줘도 손 에 가 득 사 과 는 너 무 커서


못 쥐 는 손 손 손 온 식 구 예 뻘 다 고 만 저 주는 손 손 손


1번 리듬친구 

2번 리듬친구 

2번 리듬친구 

3번 리듬친구 

2번 리듬친구 

3번 리듬친구 

【 3단계 】

♩ 이제 세 모듬의 리듬을 합쳐 보세요, 멋진 리듬을 만들 수 있습니다.

(☆ 세 모듬으로 나누어 리듬패턴을 손뼉치기나 다른 활동을 통하여 동시에 표현할 수 있도록 지도해 주세요.)

1번 리듬친구

2번 리듬친구

3번 리듬친구

V. 게임을 통한 리듬공부

♩ 지금까지 배운 리듬 친구들과 게임을 해 볼까요?

【 첫번째 : 리듬기차 게임 】

* 활동 방법

- ① 기차와 같이 차례대로 앉도록 해 주세요,
- ② 유아의 앞에 리듬 카드를 놓아 주세요,
- ③ 일정박에 맞추어 유아들이 리듬을 표현할 수 있도록 표현 방법을 정해주세요.(신체, 리듬말, 악기연주 등)
- ④ 차례대로 리듬을 표현하는 중에 리듬을 정확하게 표현하지 못하면 기차는 멈추게 됩니다. 멈춘 기차가 잘 달릴 수 있도록 리듬 연습을 한 후에 또다시 기차가 달릴 수 있도록 도와 주세요,

- ⑤ 기차가 무사히 종착역에 도착하면 리듬 카드를 바꾸어 가며 기차를 출발시키세요.

♪ 이 게임을 통하여 유아가 여러 리듬을 정확히 표현할 수 있도록 선생님께서 지도해 주세요.

【 두번째 : 리듬말 전달 게임 】

* 활동 방법

- ① 유아들을 두 모둠으로 나누어 서로 경쟁할 수 있는 환경을 만들어 주세요.
- ② 각각의 모둠을 거리를 두어 앉게 한 후 맨 뒤의 유아에게 리듬 카드를 보여주세요.
- ③ 맨 뒤의 유아가 앞의 유아에게 리듬말로 리듬 패턴을 전달하도록 해 주세요.
- ④ 맨 앞의 유아까지 리듬말이 전달되면 두 모둠의 맨 앞에 앉은 유아들이 어떠한 리듬말을 전달 받았는지 큰소리로 리듬말을 읽게 해 주세요.
- ⑤ 리듬말을 빠르고 정확하게 전달한 모둠이 이기게 됩니다.

♪ 이 게임을 통하여 유아가 리듬말을 정확히 표현할 수 있도록 선생님께서 지도해 주세요.

【 세 번째 : 박수 전달 게임 】

* 활동 방법

- ① 선생님과 함께 유아들이 큰 원을 만들어 둥글게 앉도록 해 주세요.
- ② 선생님이 박수치기로 리듬패턴을 쳐 주세요.
- ③ 시계방향으로 돌아가면서 유아들이 정확하게 박수를 전달할 수 있도록 도와주세요.
- ④ 시계방향으로 박수가 잘 전달되면 시계 반대 방향으로도 전달할 수 있도록 해 주세요.
- ⑤ 한 방향으로 박수가 잘 전달되면 방향을 바꾸어 가며 활동하세요. 즉 선생님이 중간에 "반대" 라고 외치면 시계 방향으로 전달하다가 시계 반대 방향으로 전달합니다.
- ⑥ 일정박에 맞추어 박자를 잘 전달할 수 있도록 합니다.

♪ 이 게임을 통하여 유아가 리듬 패턴을 듣고 신체로 정확히 표현할 수 있도록 선생님께서 지도해 주세요.

♡ 각 게임에서 사용되는 리듬카드를 이 장(chapter)에서 다루어진 리듬패턴을 유아의 나이와 단계에 맞도록 적용하세요.

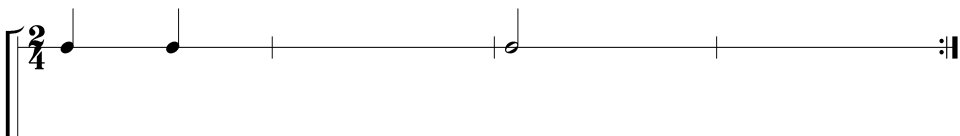
♡♡ 이 장에서는 각 게임의 리듬카드에 4분음표, 8분음표, 4분쉼표를 사용하세요.


네 번째 리듬 친구 § 2분음표 §

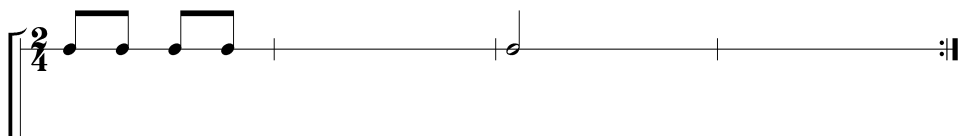
1. 신체활동을 통한 리듬 공부


【 1단계 】

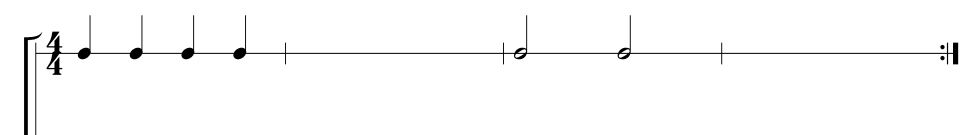
♩ 우리 모두 선생님을 따라 손뼉치기(무릎치기)를
해 볼까요?(☆ 각 박자의 강약의 변화를 잘 표현할 수 있도록 지도해
주세요.)


선생님 $\frac{2}{4}$ 

유아 $\frac{2}{4}$ 

선생님 $\frac{2}{4}$ 

유아 $\frac{2}{4}$ 

선생님 $\frac{4}{4}$ 

유아 $\frac{4}{4}$ 

선생님 $\frac{2}{4}$ 유아 $\frac{2}{4}$

선생님 $\frac{2}{4}$ 유아 $\frac{2}{4}$

선생님 $\frac{4}{4}$ 유아 $\frac{4}{4}$

선생님 $\frac{4}{4}$ 유아 $\frac{4}{4}$

선생님 $\frac{3}{4}$ 유아 $\frac{3}{4}$

선생님

유아

【 3단계 】

♩ 음악에 맞춰 우리 모두 걸어 볼까요?

(☆ 2분음표를 한 걸음씩 느리게 걷도록 지도해 주세요.)

김경민 곡

II. 리듬말을 통한 리듬 공부

【 1단계 】

♩ 우리 모두 선생님을 따라 손뼉치기를 하면서 2분음표

친구를 "타아" 라고 불러 볼까요?

(☆ 2분음표 길이만큼 소리 낼 수 있도록 지도해 주세요.)

선생님 $\frac{2}{4}$ 타 타 타아

유아 $\frac{2}{4}$ 타 타 타아

선생님 $\frac{2}{4}$ 타 타 타 타 타아

유아 $\frac{2}{4}$ 타 타 타 타 타아

선생님 $\frac{4}{4}$ 타 타 타 타 타아 타아

유아 $\frac{4}{4}$ 타 타 타 타 타아 타아

선생님 $\frac{4}{4}$ 타 타 (쉽) 타 타 타아

유아 $\frac{4}{4}$ 타 타 (쉽) 타 타 타아

선생님 $\frac{3}{4}$ 타 타 타 타 타아

유아 $\frac{3}{4}$ 타 타 타 타 타아

선생님 $\frac{3}{4}$ 티 티 타아 타아 타

유아 $\frac{3}{4}$ 티 티 타아 타아 타

【 2단계 】

♩ 다음 리듬을 손뼉치기 하면서 리듬말로 읽어 볼까요?

$\frac{4}{4}$ 타아 타아 타아 타아 타 타 타 타 타아 타아 타아 타아

타아 타아 티티타 티티타 티티타 타 타 타아 티티타

티티티티타 (쉽) 타 타 티티티티타 티티티티타

【 3단계 】

♩ 동시 「병아리」 을 손뼉치기 하면서 읽어 볼까요?

(☆ 2단계에서 익힌 리듬패턴에 동시를 잘 적용시킬 수 있도록 지도해 주세요.)

뽀오 뽀오 뽀오 뽀오 엄마젓솜주라꺼억

꺼억오냐솜기다려엄마닭소리솜있다가

병아리들은엄마품속으로다들어갔지요

♩ 「병아리」 노래를 불러 볼까요?

(☆ 위에서 익힌 리듬에 선율을 붙여 노래할 수 있도록 선생님이 먼저 불러 주신 후, 유아가 따라 할 수 있도록 지도해 주세요.)



III. 악기를 통한 리듬 공부

【 1단계 】

♩ 우리 모두 재미있게 리듬 악기를 만들어 볼까요?

*악 기 : 탬버린

*준비물 : 하드보드지, 색종이, 망울, 색실, 음료수 캔 병마개,
가위, 풀, 투명테이프,

*만드는 방법

- (1) 하드 보드지를 둥글게 만 다음에 잘 고정시켜 주세요.
- (2) 탬버린의 복면처럼 하드 보드지를 크기에 맞춰 동그랗게 오려 주세요.
- (3) 투명 테이프를 이용하여 복면과 테가 잘 맞게 고정 시키세요.
- (4) 색실에 방울과 음료수 캔 병마개를 번갈아 여러 개 연결해 주세요.
- (5) 방울과 음료수 캔, 병마개를 연결한 색실을 테에 연결해 주세요.

* 주의사항

- (1) 복면은 좀 두껍게 만들어 모양이 변형되지 않도록 해 주세요.
- (2) 복면과 테를 연결할 때, 튼튼하게 고정시켜 주세요.
- (3) 색실에 방울과 음료수 캔 병마개를 연결 할 때, 간격을 일정하게 하여 연결해 주세요.

【 2단계 】

♫ 단성 리듬

♫ 북과 캐스터네츠로 2분음표 친구들을 연주해 볼까요?
(선생님은 북, 여러분은 탬버린으로 연주합니다.)

유아 (탬버린)

선생님 (북)

유아 (탬버린)

선생님 (북)

유아 (탬버린)

선생님 (북)

♬ 다성 리듬

♩ 북과 캐스터네츠, 슈ей커로 2분음표 친구들을 연주해 볼까요? (선생님은 북, 여러분은 탬버린, 슈ей커로 연주합니다.)

유아 (탬버린)

유아 (슈ей커)

선생님 (북)

유아 (탬버린)

유아 (쉐이커)

선생님 (북)

유아 (탬버린)

유아 (쉐이커)

선생님 (북)

【 3단계 】

♩ 선생님과 함께 리듬 앙상블을 하면서 "병아리" 동시를 리듬말로 읽어 볼까요?

(☆ 악기연주와 리듬말을 함께하는 것이 어려운 유아들은 모듬을 나누어 한 모듬은 리듬말, 다른 한 모듬은 악기연주로 나누어 지도해 주세요.)

동시 (노래)

뽀오 뽀오 뽀오 뽀오 엄 마 젓 줌 주 라

유아 (탬버린)

유아 (쉐이커)

선생님 (북)

꺼억 꺼억 꺼억 꺼억 오 나 줌 기 다 려 엄 마 닭 소 리

줍 있 다 가 병 아 리 들 은 엄 마 품 속 으 로 다 들 어 갔 지 요

♩ "병아리" 노래를 부르면서 리듬 앙상블을 해 볼까요?

(☆ 악기연주와 노래를 함께하는 것이 어려운 유아들은 모듬을 나누어
한 모듬은 노래, 다른 한 모듬은 악기연주로 나누어 지도해 주세요.)

동시 (노래)
뽀오 뽀오 뽀오 뽀오 엄마 젖 좀 주 라

유아 (탬버린)

유아 (쉐이커)

선생님 (북)


꺼억 꺼억 꺼억 꺼억 오 나 좀 기다 려 엄마 닭 소

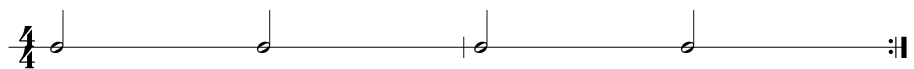
잠 있다가 병아리들은 엄마 품속으로 다 들어갔지요

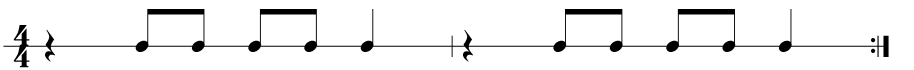
IV. 반복을 통한 리듬 공부

【 1단계 】

♩ 다음의 리듬 친구를 계속 반복하면서 다양한 활동으로 표현해 볼까요?

1번 리듬친구 


2번 리듬친구 

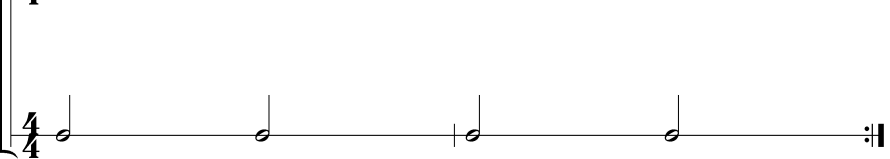
3번 리듬친구 

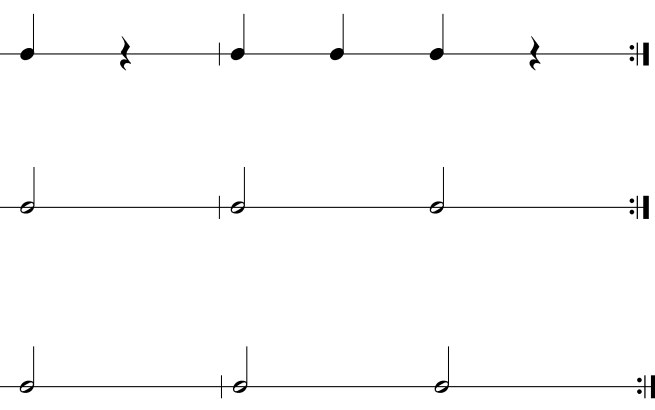
【 2단계 】

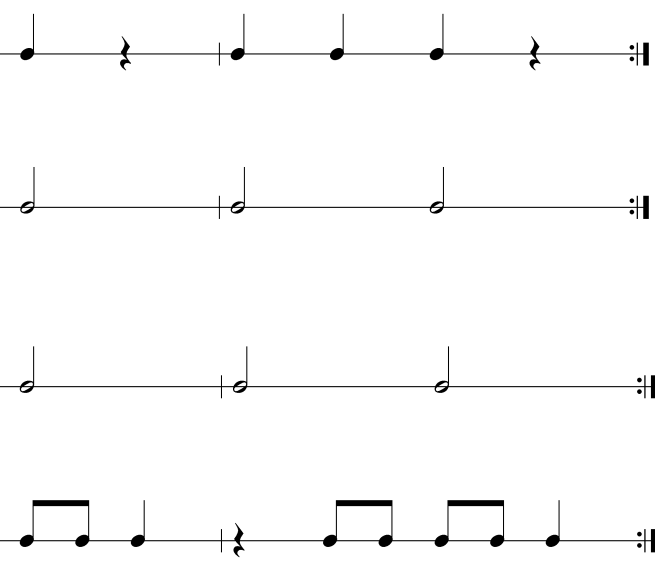
♩ 이제 두 모듬씩 리듬을 합쳐 보세요.

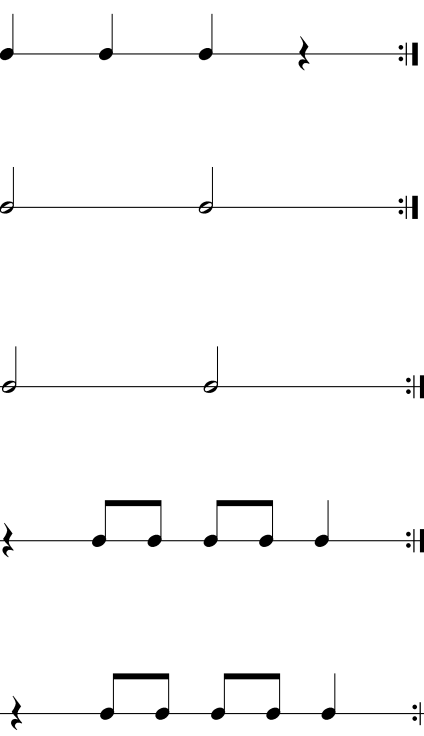
(☆ 1번과 2번, 2번과 3번, 3번과 1번의 리듬패턴을 동시에 잘 표현 할 수 있도록 지도해 주세요.)

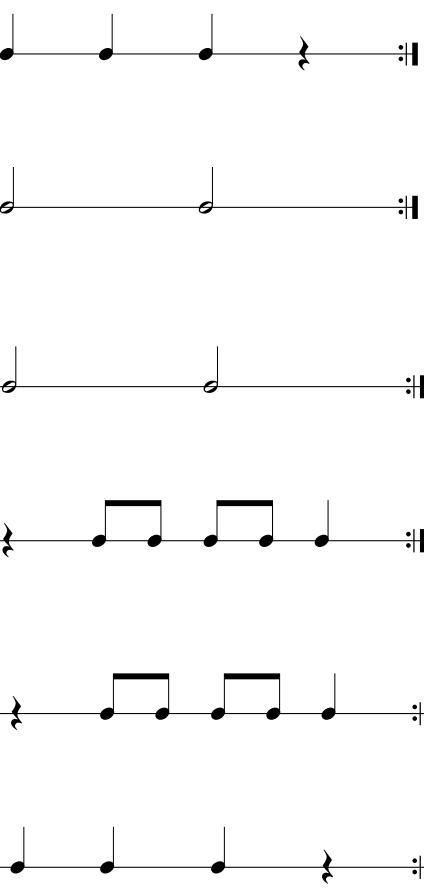
1번 리듬친구 

2번 리듬친구 

2번 리듬친구 

3번 리듬친구 

3번 리듬친구 

1번 리듬친구 

【 3단계 】

♩ 이제 세 모듬의 리듬을 합쳐 보세요, 멋진 리듬을 만들 수 있습니다.

(☆ 세 모듬으로 나누어 리듬패턴을 손뼉치기나 다른 활동을 통하여 표현할 수 있도록 지도해 주세요.)

1번 리듬친구

2번 리듬친구

3번 리듬친구

V. 게임을 통한 리듬공부

♩ 지금까지 배운 리듬 친구들과 게임을 해 볼까요?

【 첫번째 : 리듬기차 게임 】

* 활동 방법

- ① 기차와 같이 차례대로 앉도록 해 주세요.
- ② 유아의 앞에 리듬 카드를 놓아 주세요.

- ③ 일정박에 맞추어 유아들이 리듬을 표현할 수 있도록 표현 방법을 정해주세요.(신체, 리듬말, 악기연주 등)
- ④ 차례대로 리듬을 표현하는 중에 리듬을 정확하게 표현하지 못하면 기차는 멈추게 됩니다. 멈춘 기차가 잘 달릴 수 있도록 리듬 연습을 한 후에 또다시 기차가 달릴 수 있도록 도와주세요.
- ⑤ 기차가 무사히 종착역에 도착하면 리듬 카드를 바꾸어 가며 기차를 출발시키세요.

♪ 이 게임을 통하여 유아가 여러 리듬을 정확히 표현할 수 있도록 선생님께서 지도해 주세요.

【 두번째 : 리듬말 전달 게임 】

* 활동 방법

- ① 유아들을 두 모둠으로 나누어 서로 경쟁할 수 있는 환경을 만들어 주세요.
- ② 각각의 모둠을 거리를 두어 앉게 한 후 맨 뒤의 유아에게 리듬 카드를 보여주세요.
- ③ 맨 뒤의 유아가 앞의 유아에게 리듬말로 리듬 패턴을 전달하도록 해 주세요.
- ④ 맨 앞의 유아까지 리듬말이 전달되면 두 모둠의 맨

앞에 앉은 유아들이 어떠한 리듬말을 전달 받았는지 큰 소리로 리듬말을 읽게 해 주세요.

- ⑤ 리듬말을 빠르고 정확하게 전달한 모둠이 이기게 됩니다.

♪ 이 게임을 통하여 유아가 리듬말을 정확히 표현할 수 있도록 선생님께서 지도해 주세요.

【 세 번째 : 박수 전달 게임 】

* 활동 방법

- ① 선생님과 함께 유아들이 큰 원을 만들어 둥글게 앉도록 해 주세요.
- ② 선생님이 박수치기로 리듬패턴을 쳐 주세요.
- ③ 시계방향으로 돌아가면서 유아들이 정확하게 박수를 전달 할 수 있도록 도와주세요.
- ④ 시계방향으로 박수가 잘 전달되면 시계 반대 방향으로도 전달할 수 있도록 해 주세요.
- ⑤ 한 방향으로 박수가 잘 전달되면 방향을 바꾸어 가며 활동하세요. 즉 선생님이 중간에 "반대" 라고 외치면 시계 방향으로 전달하다가 시계 반대 방향으로 전달합니다.

⑥ 일정박에 맞추어 박자를 잘 전달할 수 있도록 합니다.

♪ 이 게임을 통하여 유아가 리듬 패턴을 듣고 신체로 정확히 표현할 수 있도록 선생님께서 지도해 주세요.

♡ 각 게임에서 사용되는 리듬카드는 이 장(chapter)에서 다루어진 리듬패턴을 유아의 나이와 단계에 맞도록 적용하세요.

♡♡ 이 장에서는 각 게임의 리듬카드에 4분음표, 8분음표, 4분쉼표, 2분음표를 사용하세요.

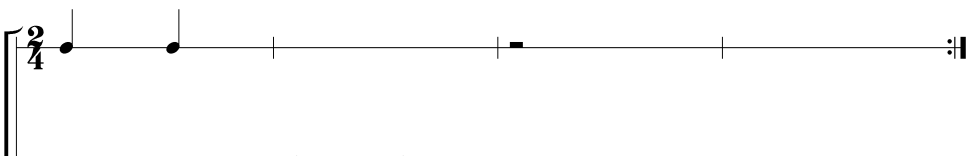
다섯 번째 리듬 친구 § 2분습표 §

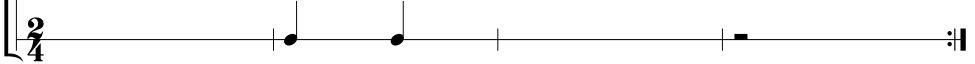
I. 신체활동을 통한 리듬 공부

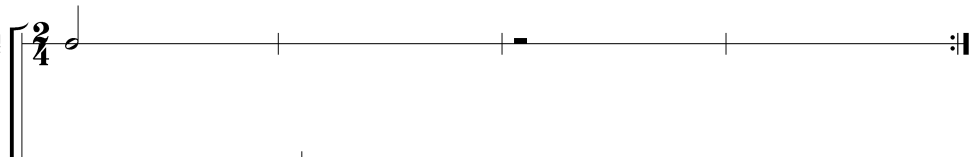
【 1단계 】


♩ 우리 모두 선생님을 따라 손뼉치기(무릎치기)를 해 볼까요?


(☆ 각 박자의 강약의 변화를 잘 표현할 수 있도록 지도해 주세요.)

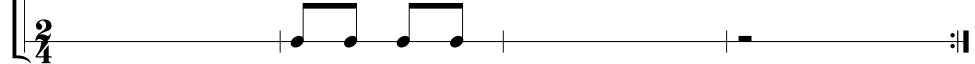
선생님 

유아 

선생님 

유아 

선생님 

유아 

선생님 유아

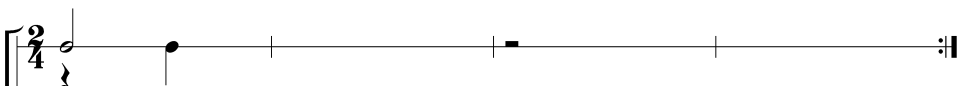
선생님 유아

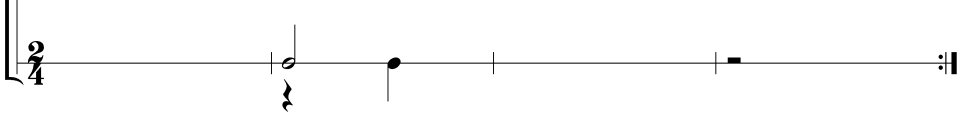
선생님 유아


【 2단계 】

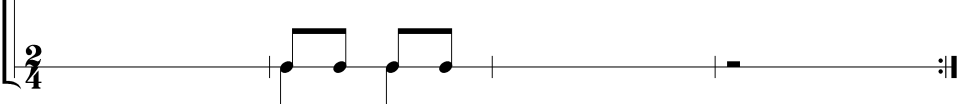
♩ 우리 모두 선생님을 따라 발구르기와 손뼉치기를 해 볼까요? (☆ 기둥이 아래로 된 음표는 발구르기이며 기둥이 위로 된 음표는 손뼉치기 입니다.)

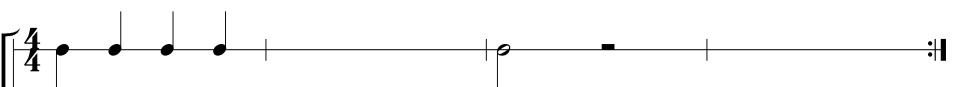
선생님 유아

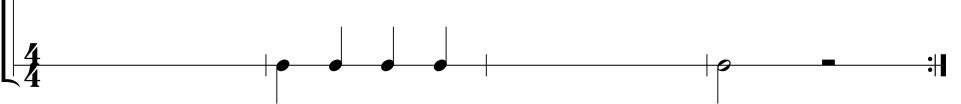
선생님 $\frac{2}{4}$ 


유아 $\frac{2}{4}$ 

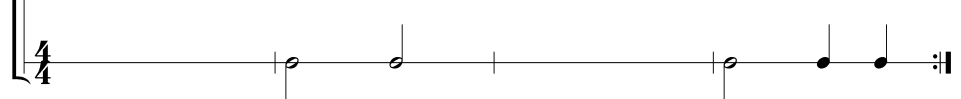
선생님 $\frac{2}{4}$ 


유아 $\frac{2}{4}$ 


선생님 $\frac{4}{4}$ 

유아 $\frac{4}{4}$ 

선생님 $\frac{4}{4}$ 

유아 $\frac{4}{4}$ 

선생님 $\frac{4}{4}$ 

유아 $\frac{4}{4}$ 

【 3단계 】

♩ 음악에 맞춰 우리 모두 걸어 볼까요?

(☆ 2분음표는 한 걸음씩 느리게 걷고, 2분쉼표에서는 멈추도록 지도해 주세요.)

김경민 곡



II. 리듬말을 통한 리듬 공부

【 1단계 】

♩ 우리 모두 선생님을 따라 손뼉치기를 하면서 2분쉼표 친구를 "쉬임" 이라고 불러 볼까요?

(☆ 2분쉼표 길이만큼 "쉬임" 이라고 소리 내거나 마음 속으로 박자를 셀 수 있도록 지도해 주세요.)

선생님 $\frac{2}{4}$ 타 타 (쉬임)

유아 $\frac{2}{4}$ 타 타 (쉬임)

선생님 $\frac{2}{4}$ 타아 (쉬임)

유아 $\frac{2}{4}$ 타아 (쉬임)

선생님 $\frac{2}{4}$ 티 티 티 티 (쉬임)

유아 $\frac{2}{4}$ 티 티 티 티 (쉬임)

선생님 $\frac{4}{4}$ 타 타 타 타 타아 (쉬임)

유아 $\frac{4}{4}$ 타 타 타 타 타아 (쉬임)

선생님 $\frac{4}{4}$ (쉬임) 타아 (쉬임) 타 타

유아 $\frac{4}{4}$ (쉬임) 타아 (쉬임) 타 타

선생님

(쉽) 타 (쉬임) 타 타 타 타 (쉬임)

유아

(쉽) 타 (쉬임) 타 타 타 타 (쉬임)

【 2단계 】

♩ 다음 리듬을 손뼉치기 하면서 리듬말로 읽어 볼까요?

타 타 타 (쉬임) 타 타 타 (쉬임) 타 타 타 타 (쉬임) 타 타 타 (쉬임)

타 타 타 타 (쉬임) 타 타 타 (쉬임) 타 타 (쉬임) 타 타 타 타 (쉽)

【 3단계 】

♩ 동시 「거북」을 손뼉치기 하면서 읽어 볼까요?

(☆ 2단계에서 익힌 리듬패턴에 동시를 잘 적용시킬 수 있도록 지도해 주세요.)



느림보 거북님 빨리 빨리 오세요



영금영금 가다가 해가 산에지겠네

♩ 「거북」 노래를 불러 볼까요?

(☆ 위에서 익힌 리듬에 선율을 붙여 노래할 수 있도록 선생님이 먼저 불러 주신 후, 유아가 따라 할 수 있도록 지도해 주세요.)

이종문 동시 / 김경민 곡



느림보 거북님 빨리 빨리 오세요



영금영금 가다가 해가 산에지겠네

III. 악기를 통한 리듬 공부

【 1단계 】

♩ 우리 모두 재미있게 리듬 악기를 만들어 볼까요?

*악 기 : 마라카스

*준비물 : 음료수 병 2개, 나무 젓가락, 구슬, 리본, 가위, 투명 테이프

*만드는 방법

- (1) 음료수 병 밑에 구멍을 뚫어 나무 젓가락을 끼우세요.
- (2) 병 안에 구슬을 넣어 주세요.
- (3) 투명 테이프로 나무 젓가락을 고정 시키세요.
- (4) 장식 리본을 예쁘게 달아 주세요.

* 주의사항

- (1) 음료수 병의 구멍이 잘 뚫리는 것을 선택하세요.
- (2) 구슬을 넣었을 때 소리가 잘 나는 것을 선택하는 것이 좋아요.

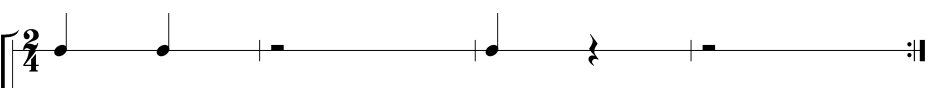
【 2단계 】


☞ 단성 리듬

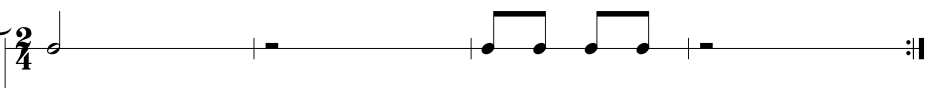
♩ 북과 마라카스로 2분심표 친구들을 연주해 볼까요?


(선생님은 북, 여러분은 마라카스로 연주합니다.)


(☆ 2분음표에서는 길이만큼 마라카스를 흔들어 연주하도록 지도해 주세요.)


유아 (마라카스) $\frac{2}{4}$ 

선생님 (북) $\frac{2}{4}$ 

유아 (마라카스) $\frac{2}{4}$ 

선생님 (북) $\frac{2}{4}$ 

유아 (마라카스) $\frac{4}{4}$ 

선생님 (북) $\frac{4}{4}$ 

유아 (마라카스)

선생님 (북)

♬ 다성 리듬

♩ 북과 마라카스, 셰이커로 2분침표 친구들을 연주해 볼까요?(선생님은 북, 여러분은 마라카스, 셰이커로 연주합니다.)

유아 (마라카스)

유아 (셰이커)

선생님 (북)

유아 (마라카스)

유아 (셰이커)

선생님 (북)

유아 (마라카스)
유아 (쉐이커)
선생님 (북)

유아 (마라카스)
유아 (쉐이커)
선생님 (북)

【 3단계 】

♩ 선생님과 함께 리듬 앙상블을 하면서 "거북" 동시를 리듬말로 읽어 볼까요?

(☆ 악기연주와 리듬말을 함께하는 것이 어려운 유아들은 모둠을 나누어 한 모듬은 리듬말, 다른 한 모듬은 악기연주로 나누어 지도해 주세요.)

동시 (리듬말)

4/4

느 립 보 거 복 님 빨 리 빨 리 오 세 요

유아 (마라카스)

4/4

유아 (트라이앵글)

4/4

선생님 (북)

4/4

영 금 영 금 가 다 가 해 가 산 에 지 겠 네

♩ "거북" 노래를 부르면서 리듬 앙상블을 해 볼까요?

(☆ 악기연주와 노래를 함께하는 것이 어려운 유아들은 모듬을 나누어 한 모듬은 노래, 다른 한 모듬은 악기연주로 나누어 지도해 주세요.)

동시 (노래)
느림보 거북님 빨리빨리 오세요

유아 (마라카스)

유아 (트라이앵글)

선생님 (북)

영금영금 가다가 해가 산에지겠네

IV. 반복을 통한 리듬 공부

【 1단계 】

♩ 다음의 리듬 친구를 계속 반복하면서 다양한 활동으로 표현해 볼까요?

(☆ 신체, 리듬말, 악기 등을 사용하여 활동할 수 있도록 지도해 주세요.)

V. 게임을 통한 리듬공부

♫ 지금까지 배운 리듬 친구들과 게임을 해 볼까요?

【 첫번째 : 리듬기차 게임 】

* 활동 방법

- ① 기차와 같이 차례대로 앉도록 해 주세요,
- ② 유아의 앞에 리듬 카드를 놓아 주세요,
- ③ 일정박에 맞추어 유아들이 리듬을 표현할 수 있도록 표현 방법을 정해주세요.(신체, 리듬말, 악기연주 등)
- ④ 차례대로 리듬을 표현하는 중에 리듬을 정확하게 표현하지 못하면 기차는 멈추게 됩니다. 멈춘 기차가 잘 달릴 수 있도록 리듬 연습을 한 후에 또다시 기차가 달릴 수 있도록 도와주세요,
- ⑤ 기차가 무사히 종착역에 도착하면 리듬 카드를 바꾸어 가며 기차를 출발시키세요,

♪ 이 게임을 통하여 유아가 여러 리듬을 정확히 표현할 수 있도록 선생님께서 지도해 주세요,

【 두번째 : 리듬말 전달 게임 】

* 활동 방법

- ① 유아들을 두 모둠으로 나누어 서로 경쟁할 수 있는 환경을 만들어 주세요,
- ② 각각의 모둠을 거리를 두어 앉게 한 후 맨 뒤의 유아에게 리듬 카드를 보여주세요,
- ③ 맨 뒤의 유아가 앞의 유아에게 리듬말로 리듬 패턴을 전달하도록 해 주세요,
- ④ 맨 앞의 유아까지 리듬말이 전달되면 두 모둠의 맨 앞에 앉은 유아들이 어떠한 리듬말을 전달 받았는지 큰소리로 리듬말을 읽게 해 주세요,
- ⑤ 리듬말을 빠르고 정확하게 전달한 모둠이 이기게 됩니다,

♪ 이 게임을 통하여 유아가 리듬말을 정확히 표현할 수 있도록 선생님께서 지도해 주세요,

【 세 번째 : 박수 전달 게임 】

* 활동 방법

- ① 선생님과 함께 유아들이 큰 원을 만들어 둥글게 앉도록 해 주세요.
- ② 선생님이 박수치기로 리듬패턴을 쳐 주세요.
- ③ 시계방향으로 돌아가면서 유아들이 정확하게 박수를 전달 할 수 있도록 도와주세요.
- ④ 시계방향으로 박수가 잘 전달되면 시계 반대 방향으로도 전달할 수 있도록 해 주세요.
- ⑤ 한 방향으로 박수가 잘 전달되면 방향을 바꾸어 가며 활동하세요. 즉 선생님이 중간에 "반대" 라고 외치면 시계 방향으로 전달하다가 시계 반대 방향으로 전달합니다.
- ⑥ 일정박에 맞추어 박자를 잘 전달할 수 있도록 합니다.

♪ 이 게임을 통하여 유아가 리듬 패턴을 듣고 신체로 정확히 표현할 수 있도록 선생님께서 지도해 주세요.

♡ 각 게임에서 사용되는 리듬카드는 이 장(chapter)에서 다루어진 리듬패턴을 유아의 나이와 단계에 맞도록 적용하세요.

♡♡ 이 장에서는 각 게임의 리듬카드에 4분음표, 8분음표, 4분쉼표, 2분음표, 2분쉼표를 사용하세요.

여섯 번째 리듬 친구 § 은음표 §

I. 신체활동을 통한 리듬 공부

【 1단계 】

♩ 우리 모두 선생님을 따라 손뼉치기(무릎치기)를 해 볼까요?

(☆ 각 박자의 강약의 변화를 잘 표현할 수 있도록 지도해 주세요.)

The musical notation is arranged in three systems, each with two staves. The top staff is labeled '선생님' and the bottom staff is labeled '유아'. Both staves have a 4/4 time signature.

- System 1:**
 - 선생님: Four quarter notes, followed by a whole rest.
 - 유아: A whole rest, followed by four quarter notes, followed by a whole rest.
- System 2:**
 - 선생님: Quarter note, eighth notes, quarter note, followed by a whole rest.
 - 유아: A whole rest, followed by quarter note, eighth notes, quarter note, followed by a whole rest.
- System 3:**
 - 선생님: Half note, followed by a whole rest.
 - 유아: A whole rest, followed by a half note, followed by a whole rest.