



## 저작자표시 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#) 

김 미 숙 교수지도  
석사학위 청구논문

초, 중, 고등학교  
음악 교재·교구의 활용 방안

2014

성신여자대학교 교육대학원  
교육학과 음악교육전공  
정 선 아

초, 중, 고등학교  
음악 교재·교구의 활용 방안

김 미 숙 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2014년 5월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 음악교육전공

정 선 아

# 인 준 서

정선아의 석사학위 논문으로 인준함.

2014년 5월

심사위원장 \_\_\_\_\_인

심사위원 \_\_\_\_\_인

심사위원 \_\_\_\_\_인

성신여자대학교 교육대학원

## 논문개요

이 연구에서는 효과적인 음악 수업을 위하여 교재·교구의 선정기준과 음악과 교육과정 영역을 접목시켜 교재·교구의 역할을 재인식하고, 실제 수업에서 효율적으로 수업에 적용할 수 있는 교재·교구의 활용방안을 제시하는데 그 목적이 있다. 음악 교재·교구 활용방안에 앞서 교재·교구의 개념 및 정의, 중요성, 유형 및 특징, 선정기준과 음악과 교육과정 영역부분을 기준으로 이론을 체계적으로 정립하였고, 정리한 내용을 토대로 음악 교재·교구의 활용방안을 제시 하였다.

초등학교 저학년의 교재·교구 종류로는 음표, 쉼표, 셈여림표 색깔카드, 음표 주사위게임, 도레미 송 카드, 음계 미끄럼틀이며, 초등학교 고학년, 중학교, 고등학교의 교재·교구는 음표, 쉼표 셈여림표 카드, 종이컵 난타, 악기그림 카드, 오페라 가면이다. 초등학교 저학년만 교재·교구가 다르고 초등학교 고학년, 중학교, 고등학교는 같은 교재·교구이지만 학년에 따라서 교재·교구의 활용방안을 심화하여 활용지침서를 제시하였다.

음악 교재·교구 활용방안에 있어 빙고게임이나 악기그림 카드는 친숙한 캐릭터나 익숙한 방법을 사용하였고, 가능한 학습자의 눈높이에 맞추어 관심과 흥미를 이끌 수 있는 주제와 소재를 사용하였다. 특히 학교 현장 교육에서 음악을 배우는데 있어, 흥미로운 방법으로 교재·교구를 도입하여 배움으로써 학습효과를 높일 수 있는 방법들을 계획 제시하였다.

초, 중, 고등학교 학교 급별에 따른 음악 교재·교구의 사용은 체계적인 지도계획, 학습목표와 교사의 지도목표, 적절한 교재·교구의 활용으로 학습자들에게 효과적으로 수업을 할 수 있고, 학업성취도를 올릴 수 있어 이 연구의 활용지침서가 음악교육의 발전에 조그만 도움이 되었으면 한다.

# 목 차

## 논문 개요

<b>I. 서론</b> .....	1
1. 연구의 필요성과 목적 .....	1
2. 연구의 내용 및 방법 .....	3
3. 연구의 제한점 .....	3
4. 선행연구의 고찰 .....	4
<b>II. 이론적 배경</b> .....	7
1. 교재·교구 .....	7
1) 교재·교구의 개념 및 정의 .....	7
2) 교재·교구의 중요성 .....	8
3) 교재·교구의 활용 방안 .....	10
4) 교재·교구의 유형 및 특징 .....	12
2. 음악 교재·교구 선정 기준 .....	14
<b>III. 음악 교재·교구의 실제적 적용</b> .....	15
1. 초, 중, 고등학교 음악 교재·교구의 활용방안 제시 .....	15
2. 초, 중, 고등학교 음악 교재·교구의 활용지침서 .....	21
<b>IV. 결론 및 제언</b> .....	43

참고문헌

ABSTRACT

## 표 목 차

< 표-1 >	교재·교구의 유형 .....	12
< 표-2 >	초등학교, 중학교의 음악과 교육과정 영역과 내용체계 ...	15
< 표-3 >	고등학교 ‘음악과 생활’의 영역과 내용체계 .....	16
< 표-4 >	교재·교구 모형과 선정이유 .....	17
< 표-5 >	음표, 쉼표, 셈여림표 색깔카드 활용지침서 .....	21
< 표-6 >	음표 주사위 게임 지침서 활용지침서 .....	23
< 표-7 >	도레미 송 카드 지침서 활용지침서 .....	25
< 표-8 >	음계 미끄럼틀 활용지침서 .....	27
< 표-9 >	음표, 쉼표, 셈여림표 카드 활용지침서(초등학교) .....	29
< 표-10 >	음표, 쉼표, 셈여림표 카드 활용지침서(중학교) .....	31
< 표-11 >	음표, 쉼표, 셈여림표 카드 활용지침서(고등학교) .....	33
< 표-12 >	종이컵 난타 활용지침서 .....	36
< 표-13 >	악기그림 카드 활용지침서 .....	38
< 표-14 >	오페라 가면 활용지침서 .....	41

# I. 서 론

## 1. 연구의 필요성 및 목적

음악은 인간의 사상과 감정을 표현하는 예술이며 인간의 삶을 보다 폭넓고 아름답게 만들어 준다. 인간이 음악을 즐기는 것은 본능적이라 할 수 있지만, 이러한 감정들은 비언어적이고 감각적인 것이 특징이기 때문에, 자연스럽게 음악적 학습으로 연결되어질 것이라고 생각하기는 어렵다. 인간의 타고난 음악적 능력을 보다 발전시키고 이러한 본능적 특징을 살려서 다른 인간적인 성장에 효과적으로 기여할 수 있게 하려면 즉흥적인 환경 이외에 체계적인 음악적 경험의 제공이 필요하다.<sup>1)</sup>

학교에서의 일반적인 수업형태로는 교과서에 제시된 내용들만 가지고 일방적으로 주입 시키는 교사 중심의 일방적인 수업이 대부분이다. 이러한 수동적인 수업은 학생들에게 지루하고 거부감이 드는 수업이 될 것이다. 그러므로 음악 수업에 있어서 학생들이 직접 느끼고 이해하며 즐길 수 있는 적극적이고 능동적인 체험활동의 수업이 이루어 져야 한다. 또한 학생들의 관심과 흥미유발을 통해 수업시간을 즐겁고 효과적인 음악 수업이 진행되도록 해야 한다. 효과적인 음악수업을 위해서는 학생들의 발달에 맞는 교재·교구를 사용하여 학생들 스스로 수업에 참여할 수 있는 태도와 능력을 길러주어야 한다. 따라서 교육현장에서는 좀 더 적극적인 자세로 이러한 학습자의 요구에 부응하며 학습 효과를 극대화 할 수 있도록 하는 수업 방법을 모색해야 할 것이다.

음악 수업을 지도하는데 있어서 하나의 음악적 개념을 다른 나이의 학생들에게 효과적으로 가르치는 방법은 서로 다를 수 있다. 음악 수업지도안을

---

1) 이진우 외(2001). 유아음악교육. 창지사. p.12

작성하고, 학습 자료와 지도 방법을 개발하는데 있어 학생들의 음악적 성장 패턴에 대한 이해가 바탕이 되어야 한다. 음악과의 지도목표 및 수업내용을 결정하는 음악 교육자들은 학생들이 학년에 따라서 어떻게 음악적 감각과 정서가 발달하는지를 이해하여야 하며, 음악적 개념의 형성과정, 학습의 준비 정도, 효과적인 자료의 형태 등이 교육의 실제 상황 속에서 어떻게 상호 작용 하는가를 고려해야 한다.<sup>2)</sup> 교사가 음악 수업을 할 때에 적절한 교재·교구를 활용하여 교수법을 계획하면, 효과적으로 수업을 할 수 있고, 학업성취도를 올릴 수 있다. 또한 다양한 감각을 활용하여 음악 수업이 이루어 질 수 있도록 여러 종류의 교재·교구를 적절하게 사용하는 것이 중요하다. 이러한 교재·교구의 형태, 색깔, 조작방법 등 모든 것에 교사의 교육의도와 내용이 포함되며, 학생들은 이를 다루는 과정을 통해 다양한 내용을 학습하게 되기 때문이다. 따라서 좋은 교재·교구를 제작하는 일은 대단히 중요한 일이라 하겠다.

이러한 인식하에, 음악수업에 있어서 교과서와 더불어 다양한 교재·교구를 적극 활용하는 것이 유용하기 때문에 적절한 교재·교구의 활용은 학습자의 흥미를 유발시켜 학습 효과를 극대화 할 수 있을 것이다. 또한, 최근에 전자 기술의 진보로, 컴퓨터나 디지털 카메라를 활용하여 문자 및 그림을 편집, 출력하여 문자, 그림카드를 손쉽게 제작하거나, 비디오, 영상과 문자정보를 조합한 멀티미디어·프레젠테이션 제작이 가능하게 되어, 교사 스스로 교실에서 사용할 수 있는 소규모의 교재·교구 제작이 용이해 졌다. 단, 현장교사가 필요한 교재·교구를 제작하려 해도 아이디어, 정보수집, 제작, 보관, 활용에 있어 어려움을 느껴 쉽게 실천하지 못하는 어려움은 있다.

이 연구에서는 효과적인 음악 수업을 위하여 교재·교구의 개념과 중요성, 활용방안, 유형 및 특징과 선정기준을 알아보고, 교실 수업에서 활용할 수

---

2) 이홍수(1990). 음악교육의 현대적 접근. 세광음악출판사. p.75

있는 다양한 교재·교구를 제시하고자 한다. 이 연구는 교재·교구의 선정기준과 음악과 교육과정 영역을 접목시켜 교재·교구의 역할을 재인식하고, 실제 수업에서 효율적으로 수업에 적용할 수 있는 교재·교구의 활용방안을 제시하는데 그 목적이 있다.

## 2. 연구의 내용 및 방법

이 연구에서는, 교실활동을 지원하며 학습이 원활하게 진행되도록 돕는 도구나 수단이 되는 것으로서 교재·교구를 정의<sup>3)</sup>하며, 효과적인 음악 수업을 위하여 교재·교구의 개념과 중요성, 활용방안, 유형 및 특징과 선정기준을 알아보고, 선정기준을 통해 교실 수업에서 활용할 수 있는 다양한 교재·교구를 활용하고자 한다. 이 연구는 음악 교재·교구의 선정기준과 음악과 교육과정 영역을 기반으로 학습능력에 도움이 되는 음악교재·교구의 활용방안을 모색한다.

연구의 목적 달성을 위한 구체적인 내용은 다음과 같다.

첫째, 교재·교구의 개념과 중요성, 활용방안, 유형 및 특징을 알아본다.

둘째, 음악교과에서의 교재·교구 선정기준을 선택한다.

셋째, 음악과 교육과정 영역부분의 자료를 수집하고, 수집한 자료를 정립하여 초, 중, 고등학교에 해당되는 교재·교구를 선정하여 활용지침서를 작성한다.

## 3. 연구의 제한점

이 연구의 제한점은 다음과 같다.

첫째, 다른 교재·교구의 선정 기준을 바탕으로 음악교재·교구 선정의 기준

---

3) 오지혜(2006). *고등학교 일본어 수업에 있어서의 교재·교구 제작 및 활용방안*. 일본어교육연구 제 11권 p.89-104

을 도출해 낸 것이므로 모든 학생들에게 적용하기에는 제한이 있다.

둘째, 음악과 교육과정 영역 부분만 접목시켜 교재·교구의 활용지침서를 제시하였으므로 다른 교과들의 교재·교구에 적용하기에는 제한이 있다.

셋째, 교재·교구는 학습 내용을 학습자들에게 가장 효과적으로 전달하는데 좋은 도구가 된다는 것을 가정하고 연구를 진행하지만, 모든 학습자들에게 효과적으로 전달 될 수는 없는데 제한이 있다.

#### 4. 선행연구의 고찰

교재·교구의 연구와 관련된 선행연구는 다음과 같다.

김기현(2003)은 “초등교사의 교재연구 및 실태와 인식”<sup>4)</sup>에 관한 연구에서 초등학교 교사들이 수업전개 과정을 결정하는데, 교육과정이나 교육학 전문서적은 별로 사용하지 않고, 교육과정 계획도 직접 수립하지 않고 있다고 하였다. 그리고 교사들이 교재연구의 중요성을 인식하고 있으며, 다른 교사들과 정보를 교환하는 풍토이다. 라고 하였다.

김진영(2010)의 “음악 교구 제작을 통한 경험 원추 이론의 학습방안”<sup>5)</sup>에서는 교사가 교육목적에 맞게 음악 수업 시 활용할 수 있는 여러 가지 교구들을 제작하고 데일의 경험 원추 모형을 적용하여 효율적이고 합리적으로 교육할 수 있도록 그 방법을 제시하였다. 이러한 목적을 달성하기 위해 이 연구에서는 교구의 정의 및 특성, 교구의 중요성, 행동적 경험에서부터 시각적 경험, 그리고 상징적 경험에 이르는 데일의 경험 원추 모형을 바탕으로 교수매체의 기초 이론 등의 문헌 연구를 한 후 2007 개정 교육과정의 중학교 1학년 교과서에 나온 기악영역을 중심으로 교구를 제작하였다. 교구 제

---

4) 김기현(2003). 학위논문(석사) “초등학교의 교재연구 및 실태와 인식” 춘천대학교 교육대학원.

5) 김진영(2010). 학위논문(석사) “음악 교구 제작을 통한 경험 원추 이론의 학습방안” 국민대학교 교육대학원.

작 시 사용되는 다양한 재료 및 작업 도구와 제작하는 과정들을 사진을 통해 제시하였고, 데일의 경험 원추 모형에 적용하여 학습 목표에 따라 활용이 가능하도록 하였다.

구아름(2010)의 “중학교 음악 수업을 위한 교재와 교구 제작 과정 연구”<sup>6)</sup>에서는 교사가 교육목적에 맞게 음악 교재와 교구를 직접 제작하고 활용하는데 있어서 시행착오를 줄이고, 시간과 경제적인 면을 고려하여 효율적이고 합리적으로 제작할 수 있도록 그 방법을 제시하고 있다. 이러한 목적을 달성하기 위해 이 연구에서는 교재와 교구의 정의, 중요성, 역사적 배경 등의 문헌 연구를 하였다. 먼저 직접 제작한 음악 교재와 교구를 가지고, 학교 현장에서 옷놀이 교구를 적용해 보고, 설문지를 통하여 확인한 결과 효과가 입증되어 다른 교재와 교구도 제작하게 되었다. 중학교 1학년, 2학년, 3학년 교과서에 나온 이해영역, 기악영역, 창작영역을 중심으로 교재와 교구를 제작하였고, 제작하는 과정들을 사진을 통해 제시하였다.

박지혜(2009)의 “게임을 이용한 음악 수업 학습도구 개발 연구 : 데일의 경험 원추모형을 중심으로”<sup>7)</sup>에 대한 연구는 쉽고 단계적인 음악의 이해를 위해 구체적 경험으로부터 시작하여 언어적 상징에 이르는 데일의 경험 원추모형을 가지고 여러 가지 게임들을 개발, 사용함으로써 교육현장에서 흥미 있는 음악 수업을 할 수 있도록 하는 것에 그 목적에 두고, 음악 학습에 필요한 이론을 리듬, 독보력, 선율, 속도, 강약, 음색, 작곡 다섯 가지 요소로 분류하고 데일의 경험의 원추 모형에 대입하여, 각 요소별로 발달 단계에 맞추어 세 가지 단계로 나누어 게임을 개발하는 연구를 하고자 하였다.

김수희(2006)의 “교구를 활용한 음악 감상 수업지도안 연구: 중학교 1학년 음악 교과서에 수록된 음악 감상곡 중심으로”<sup>8)</sup>에 대한 연구는 음악 감상 수

6) 구아름(2010). 학위논문(석사) “중학교 음악 수업을 위한 교재와 교구 제작 과정 연구” 국민대학교 교육대학원.

7) 박지혜(2009). 학위논문(석사) “게임을 이용한 음악 수업 학습도구 개발 연구 : 데일의 경험 원추모형을 중심으로” 성신여자대학교 교육대학원.

업 중에 사용할 수 있는 교구를 제시하고 교구를 어떤 방법으로 제시하는 것이 음악 감상 수업에 도움이 될 수 있는지를 밝히고, 중학교 1학년 음악 교과서에 수록된 감상곡을 통해 교구의 활용을 연구하고자 하였다. 이 연구는 중학교 1학년 음악 감상 수업이 어떤 방식으로 이루어지고 있는지 알아보기 위해 선행 연구된 자료와 설문지를 조사 하였다. 그 결과 중학교 9종 교과서에 나온 감상곡 중 빈도수가 많고 교구 활용도가 높은 곡을 선정하였다. 그리고 활용할 수 있는 교구를 선택하여 음악 감상 수업 지도안을 작성하였고, 연구한 결과 음악 감상 수업에서 교구를 사용하여 표현활동을 하게 함으로써 창의성과 예술성, 표현 능력을 기르게 되어 이로 인해 상호 협동심과 이해심, 양보 등의 사회성을 발달시키는데 도움을 줄 수 있었다고 하였다. 하지만 중학교 9종 교과서에 나온 감상곡의 빈도수의 결과가 어디서 나온 것인지에 대한 언급이 되지 않았다.

이러한 부분을 보충하기 위해 이 연구에서는 먼저 교재·교구의 개념 및 중요성, 교재·교구의 유형과 활용방안의 이론을 체계적으로 정립하고, 다른 교과와의 선정기준을 비교 연구하여 가장 일반적인 교재·교구의 선정 기준을 도출하였다. 이 연구에서는 적절한 교재·교구의 활용방안을 제시하여 학생들에게 흥미를 유발하고, 실제 수업에서 효율적으로 활용하며, 학습효과를 극대화 시킬 수 있도록 음악과 영역부분을 접목시켜 활용지침서를 제시하였다.

---

8) 김수희(2006). 학위논문(석사) “교구를 활용한 음악 감상 수업지도안 연구: 중학교 1학년 음악 교과서에 수록된 음악 감상곡 중심으로” 국민대학교 교육대학원.

## Ⅱ. 이론적 배경

### 1. 교재·교구

#### 1) 교재·교구의 개념 및 정의

교육의 효과를 높이기 위해서는 교육의 3요소, 즉 교육을 맡아 행하는 주체와 교육의 대상이 되는 객체, 그리고 이 주체와 객체가 상호작용을 할 수 있도록 연결해 주는 매개체가 적절하게 조화를 이루어야 한다. 교재·교구는 교사와 학습자 등 교육의 주체와 객체를 매개로 하여 교수-학습을 성립시키는 교육의 자료나 도구를 의미한다.<sup>9)</sup>

교재·교구의 사전적 의미를 살펴보면, 교재란 교육을 위해 필요한 재료이며 교구는 학습을 구체화하고 효과적으로 지도하기 위하여 사용하는 도구, 칠판, 패드, 표본, 모형 등을 일컫는다.<sup>10)</sup>

교재·교구는 교재와 더불어 혼용하여 쓰는 경우가 많으나 교수 학습 장면에서 교수와 학습을 성공적으로 실현시키기 위해서 쓰이는 교사용 교육 자료와 학습자의 학습 자료를 포함한 것이라고 할 수 있다. 학습자의 학습 자료에는 놀이를 효율적으로 진행시키는 물건이나 교사가 직접 제작한 것, 자연물을 이용한 것, 일상용품이나 폐품을 이용한 것, 학습자용으로 제작되어 상품화 된 것 등의 모든 물건을 포함한다. 학습 자료의 의미로는 교육활동에서 매체를 제시함으로써 학생들이 학습할 내용과 활동을 연결하며 학습 목표를 달성하기 위한 내용을 여러 가지 형태로 제시하는 데 쓰이는 물품이라 할 수 있다.<sup>11)</sup>

9) 김정원 외(2005). 영유아를 위한 교재·교구 연구 및 지도법. 양서원. p.14

10) 국립국어연구원 표준국어대사전(1999). 두산동아 사서편집국.

11) 김정규 외(2010). 제4판 교과교재 연구 및 지도법. 정민사. p.14

활동의 내용이나 목적, 방법, 교재·교구의 효율성과 경제성 등 여러 요인을 고려하여 교재·교구를 구입 할 수도 있고 제작할 수도 있지만 제작하기에 지나치게 많은 시간과 노력이 필요하거나 비용이 많이 드는 경우이거나 제작하더라도 교육의 효과 면에서 큰 기대를 할 수 없는 경우 등의 조건일 때 부득이하게 상품화된 교재·교구를 선정하여 사용하게 된다.<sup>12)</sup>

## 2) 교재·교구의 중요성

이미 오래전부터 여러 교육자들과 학자들은 교재·교구의 중요성을 주장해 왔다. 먼저 코메니우스는 교재·교구의 중요성을 인식하고, 모든 사물을 정확하게 가르치기 위한 자료로는 감각적 경험의 세계에 기초를 두어야 하며, 실물자료로 제시할 때 학습자의 감각기관 및 심상 형성에 유용하다고 하였다. 학습자의 교육활동을 제시할 때는 자연적인 발달순서에 적합한 교육활동을 제시해 주어야 하며, 맹목적인 기억이나 암송과 같은 교육방법을 지양하고 학생의 합리적인 추론이 가능한 활동을 제시하며, 실물에 의한 감각훈련 교육을 실시해야 한다고 주장하였다.

로크는 인간오성론에서 인간정신의 백지상태를 강조하면서 학습자의 경험이 백지 위에 새겨져 인간 형성의 중요한 요소가 된다고 주장하며 학생의 경험과 환경의 중요성을 강조하였다.<sup>13)</sup> 학생들은 감각기관에 의해 여러 가지 정보를 받아들이기 때문에 교육의 효과를 높이기 위해서는 그들의 발달적 특성을 고려하여 구체적인 교재·교구가 제공되어야 한다. 따라서 학생들에게는 그 어느 연령보다 감각적이고도 지각적 효과가 큰 교재·교구를 활용하여야 한다. 학생의 학습 형태에는 개별화 내지는 소집단 학습을 강조하기 때문에 이 같은 학습이 용이하게 이루어지기 위해서는 교사와 학생들이 상

---

12) 차춘희 외(2003). *교재교구 연구 및 지도법*. 창지사. p.54

13) 나은숙 외(2012). *영유아 교과교재 연구 및 지도법*. 양서원. p.18

호작용하는데 매개적 역할을 할 수 있는 교재·교구의 제공은 필수적이다.

피아제(Piaget, 1962)는 학생의 발달적 특성상 구체적인 사물과 다양한 성  
인과의 상호작용 경험을 통해 학습이 이루어지므로 이 시기에는 스스로 학  
습할 자료와 기회를 충분히 제공해야 한다고 주장하였다. 그는 학생들에게  
경험하는 환경을 구성해 주어 놀이를 통한 학습의 기회를 마련해 주어야 한  
다고 하였다.<sup>14)</sup>

발달 특성상 학생들은 다양한 사물의 조작과 오감을 통한 활동 경험을 통  
해 지식을 형성해 가며, 발달수준과 흥미에 적합한 교재·교구를 선택하여  
사용하는 것이 중요하다. 학생들의 발달적 특성의 측면에서 교재·교구의 중  
요성을 살펴보면 다음과 같다.<sup>15)</sup>

첫째, 교재·교구는 학생들의 전인적인 발달을 도모한다. 교재·교구를 사용  
하는 과정에서 학생들은 다양한 언어적 표현을 경험하게 되면서 언어능력을  
향상시킬 수 있다. 또한 직접 교재·교구를 조작하고 오감을 사용하여 관찰  
할 기회를 가지므로써 신체 능력과 감각 능력이 증진될 수 있다. 또래와의  
교재·교구 사용 경험은 다른 사람과 더불어 살아가는데 필요한 사회적 능력  
을 기르고 창의성과 문제해결능력을 기르는 데 중요한 역할을 한다.

둘째, 교재·교구는 교육활동의 내용과 질을 결정하는데 중요한 역할을 한  
다. 교육활동 과정에 활용하는 적절한 교재·교구는 교사와 학생, 학생과 학  
생, 학생과 교재·교구 간에 효과적인 상호작용이 일어나도록 도와줌으로써  
보다 풍부하고 의미 있는 교육활동이 이루어지도록 돕는다.

셋째, 교재·교구는 학생들의 흥미를 유발시키고 활동에 자발적으로 참여하  
도록 자극한다. 학생들의 발달적 수준에 적합한 교재·교구는 알고자하는 동  
기를 이끌어 내어 학생들이 흥미를 갖고 활동에 적극적으로 참여하게 한다.

---

14) 최일선 외(2013). 영유아 교사를 위한 교과교재연구 및 지도법,  
교육아카데미. p.15 (재인용)

15) 유연화 외(2011). 영유아를 위한 교재 교구 연구. 교문사. p.6

넷째, 교재·교구는 학생들의 활동을 심화, 확대하는 중요한 역할을 한다. 학생들은 교재·교구를 통하여 활동의 방법과 내용에 대해 이해하게 될 뿐만 아니라 흥미가 확장되어 의미 있는 지식을 형성하게 된다.

### 3) 교재·교구의 활용 방안

교재·교구를 잘 활용하면 우선 학생의 주의집중을 도와 더욱 재미있는 수업을 전개할 수 있을 뿐 아니라 많은 양의 정보를 짧은 시간에 효율적으로 전달할 수 있는 장점이 있다. 그러므로 교수자 에게는 양질의 교재·교구를 개발하거나 기존의 다양한 교재·교구 중에 전개하고자 하는 수업의 목적에 가장 적합한 교재·교구를 적절하게 선정할 수 있는 안목이 요구된다.<sup>16)</sup>

대부분의 초, 중, 고등학교에서는 학습의 주 교재로 교과서를 활용하고 있다. 교과서 외의 다양한 교재들은 여러 가지 교수매체와 함께 활용되어 학습을 돕는 자료로 활용되고 있다. 교과서는 국가 공인 기관의 심의가 이루어지는데 반해 교재·교구는 교사의 재량에 따라 자유롭게 활용할 수 있다.<sup>17)</sup>

수업에 활용할 수 있는 다양한 교재·교구들이 있고 이러한 교재·교구들은 각각의 장점과 단점을 가지고 있다. 따라서 이러한 교재·교구들을 효과적으로 활용하는 방법 또한 교재·교구마다 다르고 독특할 수 있다. 그러나 다양한 매체들을 초월하여 교사들의 올바른 매체 활용을 위한 일반적인 원칙이 있다. 구체적인 원칙을 소개하면 다음과 같다.<sup>18)</sup>

첫째, 교재·교구에 익숙해야 한다. 교사는 필요한 교재·교구의 장단점과 사용방법을 확인하고 수업 자료를 미리 만들어 강의 시간 전에 사용해 보아야 한다. 그러나 교재·교구의 사용방법을 잘 모르고 자료의 준비가 부족하

16) 김미량 외(2008). 정보교육을 위한 교재의 이해와 활용. 교육과학사. p.8

17) 김현배 외(2012). 제2판 21세기 교사를 위한 교육방법 및 교육공학. 교육과학사. p.156

18) 최일선 외(2013). 영유아교사를 위한 교과교재연구 및 지도법. 교육아카데미. p.79

다면 매체가 오히려 주의를 산만하게 만들거나, 혼란을 초래하여 학생들의 학습을 방해할 수도 있다.

둘째, 교재·교구를 사용하여 제시하는 내용은 모든 학생들이 보고 또한 들을 수 있어야 한다. 예를 들어 컴퓨터를 통하여 보여주는 내용의 글씨가 작고 화면도 작다면 직접 교재·교구를 프린트하여 모든 학생들에게 볼 수 있는 유인물로 활용하는 것이 더 효과적인 것이다.

셋째, 교사는 어느 교재·교구이든지 교재·교구를 절제하여 활용하고 시간을 제한하여 사용한다. 또한 학생들과 상호작용 없이 교재·교구 중심으로 활동 내용을 일방적으로 제시하지 않도록 유의한다. 따라서 매체활용 시간을 제한하지 않으면 수업 전체가 매우 수동적으로 흐를 수 있다. 즉, 교사와 학생이 아닌 교재·교구 중심의 수업이 될 수 있다. 또한 시청각 매체를 통하여 제시되는 내용들은 그만큼 학생들에게 많은 인지적인 자극과 효과를 가져 오는 동시에 상대적으로 더 많은 정보처리 부담도 준다. 따라서 교사는 시청각 매체와 같은 교재·교구 활용 시간이 길어지면 쉽게 피곤해지고 인지적인 활동의 집중력과 능률을 저하시킬 수 있음을 주의해야 한다.

넷째, 학습자들의 참여를 최대화할 수 있도록 교재·교구를 활용하여야 한다. 효과적인 학습이 이루어지기 위해 학생들이 직접 참여하는 경험이 필요하다. Newby<sup>19)</sup>와 그의 동료들(2008)에 따르면, 학생들의 경험을 강화하는 방법 중 하나가 교재·교구 활용과정에 직·간접적인 참여를 할 수 있도록 하는 것이다. 즉 교실에서 학생들이 학습 과정이나 결과를 표현하는 방법으로 직접 교재·교구를 활용할 수 있는 기회를 통해 학생들의 학습 경험을 적극적으로 유도할 수 있다. 이러한 참여를 통하여 학생들의 자신감이 증가하고 자신감이 생길수록 그들의 학습 동기도 증가하고 지속적으로 유지된다.

마지막으로, 교재·교구 활용에서 무엇보다 중요한 것은 학생들의 고등사고

---

19) 최일선 외(2013). 영유아교사를 위한 교과교재연구 및 지도법. 교육아카데미. p.79(재인용)

력을 길러주는 학습을 위한 방법으로 활용하여야 한다. 다시 말하면, 고등사고력을 길러주는 학습은 학생들이 주도적인 학습을 할 수 있는 환경이어야 하고 이러한 학습 환경을 만들어주기 위한 방법으로 교재·교구를 사용하여야 한다. 학습자 자신이 학습 문제를 인지하고, 학습 과정에서 무엇이 필요한지, 학습 문제를 어떻게 해결해야 하는지를 스스로 찾아가는 수업방법 그리고 그러한 문제 해결 과정에 필요한 도구들을 교재·교구로 선정하고 활용하는 것이 학생들의 학습 경험을 풍부하게 하는데 매우 중요하다.

교재·교구는 여러 가지 복합적인 기능을 가지고 있고 종류도 다양하기 때문에 정확하게 분류하기는 어렵지만, 몇 가지 분류 기준에 의해 교재·교구의 유형을 살펴보는 것은 교재·교구의 사용과 보관에 도움을 줄 수 있다.

#### 4) 교재·교구의 유형 및 특징

교재·교구는 학생들의 학습에 사용하는 모든 학습 자료를 의미하는 것으로 교재·교구의 종류는 상당한 수에 이른다. 교재·교구의 교육적 필요성을 고려할 때 학생들의 발달과 학습에 적합한 교재·교구 유형을 선택하는 것은 매우 중요하다. 각 교재·교구는 메시지의 전달방법, 메시지의 성격과 효과 측면에서 다른 특징을 가진다.

현대에 와서 교재·교구의 개념이 과정을 포함하는 광의의 개념으로 변화하면서 교재·교구의 종류를 구분하는 것은 더욱 어려운 작업이 되고 있다. 결국 매체의 분류 기준을 무엇으로 보는가에 따라서 다양한 유형으로 나누어질 수 있다. 학교현장에서 주로 사용되고 있는 교재·교구를 중심으로 정리하면 < 표 - 1 >과 같다.<sup>20)</sup>

---

20) 최일선 외(2010). 영유아교사를 위한 교과교재연구 및 지도법. 교육아카데미. p.20

< 표 - 1 > 교재·교구의 유형

분류기준	분류	종류
동원되는 감각	시각 자료	그림, 사진, 용판, 자석판, 게시판, 모형, 실물, 패도, 인형, 디오라마 <sup>21)</sup> , 지구의, 포스터, 동화책, 투시물 등
	청각 자료	녹음 자료, 악기, CD, 라디오 등
	시청각 자료	슬라이드, 녹음테이프, 텔레비전, 인형극, 영화, DVD 자료 등
기재의 성격 (전원 사용 여부)	비투사 매체	사진, 그림, 용판, 자석판, 포스터, 그림책, 패도, 디오라마, 입체동화, 모형, 표본, 실물, 인형 등
	투사매체	슬라이드, OHP, 실물화상기, VCR, 텔레비전, 라디오, 녹음테이프, 컴퓨터 등
기재의 종류 (특정 기재나 도구 필요 여부)	평면매체	그림, 사진, 용판, 자석판, 포스터, 그림책, 패도 등
	입체매체	디오라마, 입체동화, 모형, 표본, 실물, 인형 등
	영사매체	슬라이드, OHP, 실물화상기 등
	전자매체	비디오영화, 영화, 텔레비전, 컴퓨터, 라디오, 음반, 녹음테이프, DVD, CD, PPT 동화, 소리동화 등
매체의 복합성 정도 차이	멀티미디어	컴퓨터를 통하여 문자, 비디오, 그래픽, 오디오 등의 다양한 매체가 동시에 통합된 CD-ROM과 인터넷 자료 등

	비디오	그림이나, 동영상, 실제 상황을 비디오테이프에 녹음한 비디오 등
	그래픽	그림, 슬라이드, OHP 투시물, 게시판의 게시자료 등
	오디오	오디오 테이프나 CD에 녹음된 음성자료 등
	문자 인쇄자료	책이나 프린트물 등
	실물과 실물 모형	인형, 디오라마, 모형, 본 등

## 2. 음악 교재·교구 선정 기준

교육의 효과를 높이기 위해 교재·교구를 선정하는 것은 중요하므로 교재·교구를 선택할 때 고려해야 하는 기준을 제시하면 다음과 같다.

첫째, 구체성과 사실성이 뛰어난 교재·교구로 선택한다. Dale(1969)<sup>22)</sup>은 교재·교구의 구체성과 추상성 정도에 따라 구체성이 높을수록 생생한 경험을 제공하고 학습에 효과가 있다고 주장하였다. 예를 들면 실물과 모형이 그림, 비디오, 컴퓨터 자료보다 더 효과적인 매체이다. 따라서 우리 주변에 환경에서 가장 가까이 접할 수 있고 생활과 밀접한 구체적 자료가 가장 효과적인 교재·교구 선택인 것이다.

둘째, 하나의 교재·교구보다는 한두 가지의 교재·교구를 함께 도입한다. 많은 교수 상황에서 단 하나의 교재·교구를 사용하여 전체 수업을 진행하는

21) 배경위에 모형을 설치하여 하나의 장면을 만든 것, 또는 그러한 배치

22) 최일선 외(2010). 영유아교사를 위한 교과교재연구 및 지도법. 교육아카데미. p.33

것은 좋은 방법이 아니다. 효율적인 수업이란 다양한 학생들의 필요를 고려하여 같은 내용을 다양한 교재·교구를 통합하여 사용하는 것이다. 여러 가지 교재·교구를 함께 사용함으로써 개별 매체들의 단점을 보완하여 더 효과적인 수업을 할 수 있을 것이다.

셋째, 교수입장의 편리성과 수업을 위한 효율성보다 학생들의 학습 효과 측면에서 선택되어야 한다. 수업에서 교재·교구의 선택은 교수와 학생들이 함께 학습 목표를 달성하기 위해서 가장 적합한 교재·교구가 무엇이며, 학습 목표를 달성하기 위해 학습내용을 가장 효과적으로 학습하도록 도와주는 것은 무엇인가라는 학생들의 학습 효과에 대한 본질적인 기준에 의하여 결정되어야 한다. 질 높은 교재·교구를 선정하는 것은 교육적 효과를 높이는 중요한 부분이다. 수업에 필요한 교재·교구의 선정은 수업목표 수준, 수업내용의 유형 그리고 수업방법의 선정과 매우 밀접한 관련성이 있다고 볼 수 있다.

## IV. 음악 교재·교구의 실제적 적용

### 1. 초, 중, 고등학교 음악 교재·교구의 활용방안 제시

적절한 교재·교구의 활용은 학습자의 흥미를 유발시켜 학습 효과를 극대화 시키고, 교사에게는 교재·교구 연구 능력이나 교수 능력을 높여, 수업을 재검토하고 개선하기 위한 방법이 될 수 있다는 점에서도 중요하다. 교사는 학습자의 음악적 성장을 위해서 학습자들의 단계를 이해하고, 알맞은 수업 내용, 음악자료, 음악활동 등을 계획하여야 한다.<sup>23)</sup>

이 연구에서는 이러한 인식하에 효과적인 음악 수업을 위해 학생들에게 적합한 교재·교구의 활용 방안을 조사하고, 교재·교구의 선정기준점과 음악과 교육과정의 영역을 접목시켜 실제 수업에서 교과서와 더불어 효율적으로 활용할 수 있도록 활용지침서를 제시한다.

초등학교와 중학교의 음악과 교육과정 영역과 내용체계는 < 표-2 >, 고등학교 ‘음악과 생활’의 영역과 내용체계는 < 표-3 >과 같다

< 표-2 > 초등학교, 중학교의 음악과 교육과정 영역과 내용체계

영역	내용체계
1. 표현	1-1. 바른 자세로 표현하기
	1-2. 악곡의 특징을 살려 표현하기
	1-3. 창의적으로 음악 만들어 표현하기
2. 감상	2-1. 음악의 요소 및 개념 이해하기
	2-2. 악곡의 특징을 이해하며 감상하기
3. 생활화	3-1. 음악을 즐기는 태도 갖기
	3-2. 우리 음악의 가치 인식하기

23) 민경훈 외(2010). 음악교육학 총론. 학지사. p.106

< 표-2 > 내용을 기반으로 초등학교 저학년, 고학년, 중학교 교재·교구를 활용지침서에 접목시킨다. 초등학교 저학년의 교재·교구인 도레미 송 카드 교재·교구와 초등학교 고학년, 중학교의 교재·교구인 종이킵 난타 교재·교구는 음악수업에서 연주활동과 창작활동으로 음악을 표현해 볼 수 있도록 제작하여 음악과 교육과정 영역인 표현영역에 접목시킨다.

초등학교 저학년의 교재·교구인 음표, 썸표, 썸여림표 색깔카드, 음표 주사위 게임 교재·교구와 초등학교 고학년, 중학교의 교재·교구인 음표, 썸표, 썸여림표 카드 교재·교구는 음악 수업에서 음악을 즐길 수 있도록 게임이라는 활동으로 제작하여 음악과 교육과정 영역인 생활화 영역에 접목시킨다.

초등학교 저학년의 교재·교구인 음계 미끄럼틀 교재·교구와 초등학교 고학년, 중학교, 고등학교의 교재·교구인 악기그림 카드 교재·교구는 감상 학습이 진행되는 음악수업에서 감상만으로 음악을 느끼는 것이 아니라 시각적인 효과를 함께 줌으로써 악곡의 특징과 음악 요소 및 개념들을 보다 쉽게 이해할 수 있도록 제작하여 음악과 교육과정 영역인 감상영역에 접목시킨다.

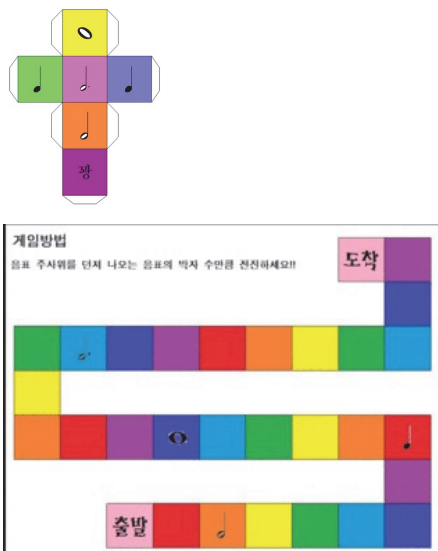
< 표-3 > 고등학교 음악과 교육과정 ‘음악과 생활’의 영역과 내용체계



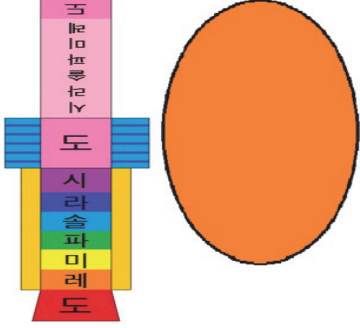
영역	내용	
음악적 표현과 소통	악곡 구성의 요소와 원리	다양한 음악 활동을 통해 리듬과 화성, 장단과 가락, 썸여림과 빠르기, 음색의 변화, 짜임새, 형식 등 음악을 구성하는 요소와 원리를 이해한다.
	표현의 즐거움	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 좋아하는 음악을 소개하고 그 음악의 특징을 표현한다.</li> <li>- 스스로 창작하거나 연주하고 자신의 의도를 설명한다.</li> </ul>
	음악의 영향력	여럿이 함께 하는 다양한 음악 활동을 통하여 협업의 즐거움과 소통을 경험한다.

< 표-3 > 내용을 기반으로 고등학교 교재·교구를 활용지침서에 접목시킨다. 고등학교에서 사용되는 악기그림 카드 교재·교구는 악기그림과 사진을 카드모양으로 제시함으로써 음악을 감상만 했을 때 보다 시각적 효과를 주게 되어 보다 쉽게 음악을 구성하는 요소와 원리를 이해 할 수 있도록 제작하고, 종이컵 난타와 오페라 가면 교재·교구는 연주 및 합창활동과 창작활동을 표현해 볼 수 있도록 제작하였으며, 음표, 썸표, 썸여림표 카드 교재·교구는 음악 수업에서 음악을 즐길 수 있도록 상호협동으로 이루어진 게임이라는 활동으로 제작하여 음악적 표현과 소통 영역에 접목시킨다.

초등학교 저학년의 교재·교구 종류로는 음표, 썸표, 썸여림표 색깔카드, 음표 주사위 게임, 도레미 송 카드, 음계 미끄럼틀 이며, 초등학교 고학년, 중학교, 고등학교의 교재·교구는 음표, 썸표, 썸여림표 카드, 종이컵 난타, 악기그림 카드, 오페라 가면이다. 교재·교구의 모형과 선정이유에 대한 설명은 < 표-4 > 와 같다.

< 표-4 > 교재·교구 모형과 선정이유

교재·교구 명	교재·교구 사진	선정이유
음표 주사위 게임		음표 주사위 게임 교재·교구는 색깔이 들어가 있어 시각적으로 학생들의 흥미를 유발하고, 모듬이나 전체 학습자를 대상으로 활용함으로써 참여도 높은 수업을 진행 할 수 있다. 음표, 박자 등의 기본 개념을 가르칠 때에 놀이와 연관시켜 교육하면 쉽게 음악적 개념에 접근 할 수 있기 때문에 주사위를 이용한 게임 활동으로 수업을 진행 하도록 제시한 교재·

		교구 이다.
음표, 쉼표, 쉼여림표 색깔 카드		음표, 쉼표, 쉼여림표 색깔카드 교재·교구를 사용하는 학생들은 시각, 청각과 같은 감각적인 것을 더 잘 기억할 수 있기 때문에 음표, 쉼표, 쉼여림을 그림과 사진, 색지를 사용하여 카드로 제작해 보여준다. 음표, 쉼표, 쉼여림의 표현 연습과 색깔카드를 활용한 게임으로 어려운 음악 요소 및 개념을 보다 쉽게 학습 할 수 있어 학생들에게 흥미를 유발하며 모둠별 경쟁으로 활기찬 수업분위기를 이끌어 낼 수 있도록 제시한 교재·교구이다.
도레미 Song 카드		도레미 송 카드 교재·교구는 계이름의 높고 낮음을 그림과 색깔로 나타내어 높낮이에 대한 이해를 도울 수 있고, 노래영상과 악보를 사용하여 시청각적인 효과로 계이름을 쉽고 정확하게 학습할 수 있도록 제시한 교재·교구 이다.
음계 미끄럼틀		음계 미끄럼틀 교재·교구는 낮은 음과 높은음을 색깔과 미끄럼틀로 나타내어 흥미를 유발하고, 음악의 개념 및 요소인 음의 높고 낮음을 쉽게 이해할 수 있도록 제시한 교재·교구 이다.

<p>종이컵 난타</p>		<p>종이컵 난타 교재·교구는 종이컵이라는 소재로 아이들의 흥미를 유발할 수 있다. 종이컵으로 리듬을 연주함으로써 리듬감과 표현력이 길러지며 소, 대 근육 발달을 도울 수 있고, 난타 리듬을 만들어보는 즉흥연주를 통해 창작활동을 즐기며 협동심과 사회성을 도모할 수 있도록 제시한 교재·교구이다.</p>
<p>악기 그림 카드</p>		<p>악기그림 카드 교재·교구는 지루할 수 있는 감상수업을 악기그림 카드라는 모형을 사용하여 시각적으로 학생들의 흥미를 유발한다. 악기의 이름과 종류, 악기 편성, 연주 형태를 카드로 보여주는 활동을 통해 쉽게 이해할 수 있어 음악적 능력이 크게 향상할 수 있도록 제시한 교재·교구이다.</p>
<p>음표, 쉼표, 셈여림표 카드</p>		<p>음표, 쉼표, 셈여림표 카드 교재·교구는 음악 요소 및 개념들을 게임이라는 활동을 통해 쉽게 이해할 수 있도록 하고, 전체 학습자를 대상으로 학생들이 주도적으로 참여할 수 있는 경험 위주의 수업이 될 수 있도록 제시한 교재·교구이다.</p>

<p>오페라 가면</p>		<p>오페라 가면 교재·교구는 오페라와 뮤지컬을 간접체험해 볼 수 있어 학생들에게 흥미를 유발시키고, 적극적인 참여를 유도하여 협동심과 사회성을 도모할 수 있도록 제작한 교재·교구이다.</p>
-------------------	---	---

초등학교 저학년만 교재·교구가 다르고 초등학교 고학년, 중학교, 고등학교는 같은 교재·교구이지만 학습자의 학년에 따라서 교재·교구의 활용방안을 다르게 제시한다. 음악 교재·교구 선정기준, 음악과 교육과정 영역부분을 토대로 활용방안을 제시한 음악 교재·교구 활용지침서는 < 표-5~14 >와 같다.

## 2. 초, 중, 고등학교의 음악 교재·교구 활용지침서

< 표-5 > 음표, 쉼표, 썸여림표 색깔카드 활용지침서


교재·교구 명	음표·쉼표 썸여림표 색깔카드	대상	초등학교 저학년	교재·교구 유형	시각 자료	영역	생활화
교재·교구 활용 시 기대되는 효과		① 음표와 쉼표, 썸여림표를 분류하면서 음악적 개념들을 정확하게 이해 할 수 있다. ② 썸여림을 동작으로 표현해 보는 모둠별 경쟁 활동으로 활기찬 수업분위기를 이끌어 낼 수 있다.					
제작재료		음표프린트, 자석, 양면테이프 또는 풀, 매직, 펜 (색지에 음표모양을 매직(펜)으로 그려도 상관없다.)					
제작방법 / 교재·교구모형		① 컴퓨터를 이용하여 음표, 쉼표, 썸여림표 그림모양을 찾는다. ② 필요한 모양의 프린트를 출력한다. ③ 프린트를 출력한 후 모양에 알맞게 자른다. ④ 모양이 잡히면 코팅한다. 코팅 후 그림 뒷부분에 양면테이프나 풀을 이용하여 자석을 붙인다.					



<p>교재·교구 활용방법</p>	<p>① 칠판에 음표와 쉼표, 셈여림표를 분류한 그림 카드를 보여준다.</p> <p>② 분류된 음표, 쉼표, 셈여림표 카드를 보여주며 공통점과 차이점을 설명한다.</p> <p>③ 음표와 쉼표의 공통점인 박의 길이와 다른 점인 모양을 모듬별로 칠판에 나와서 분류해 볼 수 있도록 진행한다.</p> <p>④ 음표, 쉼표, 셈여림표를 분류하는 학습을 마친 후 색깔카드를 사용하여 모듬별로 개념들을 잘 이해했는지 셈여림을 동작으로 표현해 볼 수 있는 게임을 진행한다.</p> <p>예) 교사가 크레센도 색깔 카드를 들면 각 모듬은 크레센도를 동작으로 표현한다.</p>
<p>교재·교구 사용 시 유의점</p>	<p>모듬활동으로 이루어진 놀이 체험이기 때문에 수업이 다소 소란스러워 질 우려가 있으므로 교사가 각별히 신경 쓴다. 또한 놀이만이 아니라 학습까지 의도하여 교사는 허락, 금지 표현 및 방향 지시를 세심하게 지도한다.</p>

< 표-6 > 음표 주사위 게임 활용지침서

교재·교구 명	음표 주사위 게임	대상	초등학교 저학년	교재·교구 유형	시각 자료	영역	생활화
교재·교구 활용 시 기대되는 효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 박자와 리듬을 즐기면서 정확히 이해 할 수 있다.</li> <li>② 학생들의 적극적인 참여를 유도할 수 있다.</li> <li>③ 시각적으로 흥미롭게 제시하여 관심을 끌고 모듬별 경쟁으로 활기찬 수업을 진행 할 수 있다.</li> </ul>						
제작재료	주사위, 음표, 주사위판 프린트						
제작방법/ 교재·교구모형	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 주사위 음표모양의 그림을 인쇄 한다.</li> <li>② 주사위 모형 데로 접어서 완성한다.</li> <li>③ 주사위 판을 프린트 한다.</li> </ul> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"> </div>						

	
<p>교재·교구 활용방법</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>① 음표에 대해 학습한다.</li> <li>② 음표에 대한 학습을 마친 후 게임을 하는 과정에서 음표의 박에 대해 정확하게 이해 할 수 있도록 한다.</li> <li>③ 게임방법 : 음표 주사위를 던져 나오는 음표의 박자 수만큼 전진한다. (주사위 판이나 주사위는 수업진도에 맞게 유동적으로 음표를 추가하거나 바꿀 수 있다.)</li> </ol>
<p>교재·교구 사용 시 유의점</p>	<p>모둠활동으로 이루어진 놀이 체험이기 때문에 수업이 다소 소란스러워 질 우려가 있으므로 교사가 각별히 신경 쓴다. 또한 놀이만이 아니라 학습까지 의도하여 교사는 허락, 금지 표현 및 방향 지시를 세심하게 지도한다.</p>

< 표-7 > 도레미 송 카드 활용지침서

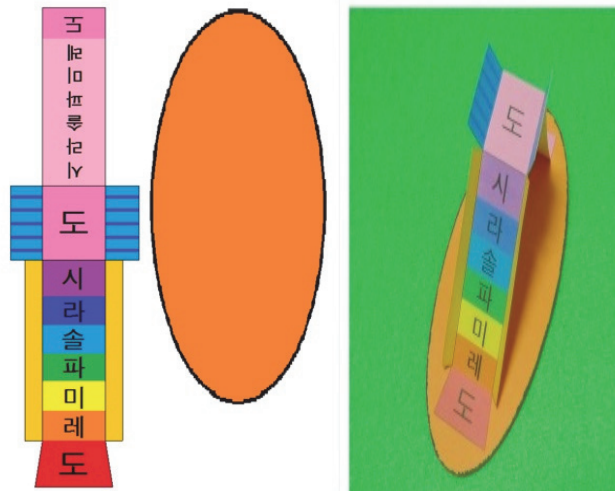
교재·교구 명	도레미 송 카드	대상	초등학교 저학년	교재·교구 유형	시각자료 청각자료	영역	표현
교재·교구 활용 시 기대되는 효과		① 여러 가지 색을 활용하여 시각적 효과를 볼 수 있다. ② 전체 학습자를 대상으로 활용함으로써 참여도 높은 수업을 유도할 수 있다.					
제작재료		도레미 송 카드, 자석, 양면테이프 또는 목공용 풀,					
제작방법 / 교재·교구모형		① 도레미 송 카드를 프린트한다. ② 출력한 카드를 모형대로 자른 후 코팅한다. ③ 완성된 카드 뒷면에 자석을 붙인다.					



<p>교재·교구 활용방법</p>	<p>① 도레미 송을 먼저 동영상 또는 음성파일로 들려준다.</p> <p>② 도레미 송 카드에 입혀져 있는 색으로 계이름의 높고 낮은 음을 알 수 있도록 설명한다.</p> <p>예) 빨, 주, 노, 초, 파, 남, 보 순서대로 도, 레, 미, 파, 솔, 라, 시 음을 붙여서 불러 볼 수 있도록 학습한다.</p> <p>③ PPT나 프린트 물을 사용하여 도레미 송 악보를 보면서 노래를 부를 수 있도록 진행한다.</p> <p>④ 칠판에 카드를 붙이고, 노래반주가 나오면 해당되는 계이름의 카드를 가르키면서 노래를 부른다.</p>
<p>교재·교구 사용 시 유의점</p>	<p>모듬활동으로 이루어진 놀이 체험이기 때문에 수업이 다소 소란스러워 질 우려가 있으므로 교사가 각별히 신경 쓴다. 또한 놀이만이 아니라 학습까지 의도하여 교사는 허락, 금지 표현 및 방향 지시를 세심하게 지도한다.</p>

< 표-8 > 음계 미끄럼틀 활용지침서

교재·교구 명	음계 미끄럼틀	대상	초등학교 저학년	교재·교구 유형	시각 자료	영역	감상
교재·교구 활용 시 기대되는 효과		① 음계를 미끄럼틀 모형으로 배우면서 음의 높고 낮음을 정확하게 이해 할 수 있다. ② 시각적으로 효과를 주어 학생들에게 흥미를 유발한다.					
제작재료		음계 미끄럼틀 프린트, 양면테이프 또는 풀,					
제작방법 / 교재·교구모형		① 컴퓨터를 이용하여 무지개 색 음계 미끄럼틀 모양을 찾는다. ② 음계 미끄럼틀 프린트를 출력한다. ③ 프린트를 출력한 후 모양에 알맞게 자른다. ④ 모양에 맞게 접어서 완성한다.					
교재·교구 활용방법		① 도, 레, 미, 파, 솔, 라, 시, 도 순서대로 음정을 들려준다.					



	<p>② 음정을 들려준 뒤 미끄럼틀을 보면서 음정을 다시 학습한다.</p> <p>③ 낮은 도와 높은 도를 이해했는지 미끄럼틀 모형을 손가락으로 가르켜 색깔을 말하도록 지도한다.</p> <p>④ 피아노 또는 음향기기를 사용하여 낮은 도와 높은 도의 음정을 들려주고, 음정에 맞는 음을 손가락을 이용하여 알맞은 미끄럼틀 색깔에 가르키도록 한다.</p>
<p>교재·교구 사용 시 유의점</p>	<p>모둠활동으로 이루어진 놀이 체험이기 때문에 수업이 다소 소란스러워 질 우려가 있으므로 교사가 각별히 신경 쓴다. 또한 놀이만이 아니라 학습까지 의도하여 교사는 허락, 금지 표현 및 방향 지시를 세심하게 지도한다.</p>

< 표-9 > 음표, 쉼표, 썸여림표 카드 활용지침서(초등학교)

교재· 교구 명	음표, 쉼표, 썸여림표 카드	대상	초등학교 고학년	교재·교구 유형	시각 자료	영역	생활화
교재·교구 활용 시 기대되는 효과		① 전체 학습자를 대상으로 활용함으로써 참여도 높은 수업을 유도할 수 있다. ② 카드를 활용하여 음표, 쉼표, 썸여림표를 구분하고, 특징과 의미를 정확하게 이해할 수 있다.					
제작재료		음표, 쉼표, 썸여림 그림 프린트, 풀, 가위, 테이프					
제작방법/ 교재·교구모형		① 음표와 쉼표, 썸여림표 그림을 프린트하여 기준에 맞게 자른다. ② 코팅한 뒤, 뒤에 자석이나 스티커를 붙인다.					



교재·교구  
활용방법

- ① 음표, 쉼표, 셈여림에 대한 학습을 한 뒤 칠판에 분필로 네모모양의 빙고 판을 그린다. 또는 빙고 판 모양의 모형을 붙여놓는다.
- ② 모듈별로 나와서 음표와 쉼표, 셈여림표 카드를 의미에 맞는 빙고 판에 채워 넣는다.

예) 밑의 빙고 판의 모양의 그림을 보면 그림에 대한 뜻이 단어로 표시되어 있지 않다. 학생들에게 그림을 보고 의미에 맞는 단어를 쓸 수 있도록 수업을 진행한다. 또 다른 방법으로는 단어만 써놓고 카드를 사용하여 의미에 맞는 단어에 채워 넣을 수 있도록 한다.

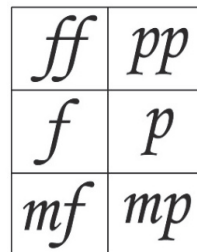


교재·교구 사용 시  
유의점

모듬활동으로 이루어진 놀이 체험이기 때문에 수업이 다소 소란스러워 질 우려가 있으므로 교사가 각별히 신경 쓴다. 또한 놀이만이 아니라 학습까지 의도하여 교사는 허락, 금지 표현 및 방향 지시를 세심하게 지도한다.


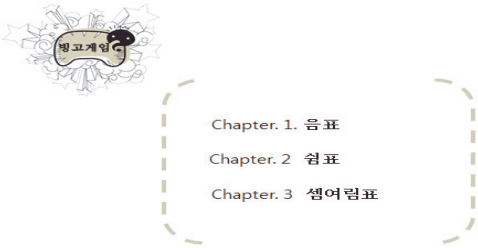
< 표-10 > 음표, 쉼표, 썸여림표 카드 활용지침서(중학교)

교재·교구 명	음표, 쉼표, 썸여림표 카드	대상	중학교	교재·교구 유형	시각 자료	영역	생활화
교재·교구 활용 시 기대되는 효과		① 전체 학습자를 대상으로 활용함으로 참여도 높은 수업을 유도할 수 있다. ② 음악이론 부분을 게임과 접목시켜 지도하기 때문에 학생들이 수업을 흥미 있게 배울 수 있다.					
제작재료		음표, 쉼표, 썸여림 그림 프린트, 풀, 가위, 테이프					
제작방법/ 교재·교구모형		① 음표와 쉼표, 썸여림표 그림을 프린트하여 기준에 맞게 자른다. ② 음표와 쉼표, 썸여림표 그림을 붙인다. ③ 코팅한 뒤, 뒤에 자석이나 스티커를 붙인다.					



	
<p>교재·교구 활용방법</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>① 그림을 다 뒤집어 놓고 칠판에 네모난 빙고 판을 그린다.</li> <li>② 모듬 순서대로 그림 한 개씩을 선택하여 뒤집는다.</li> <li>③ 똑같은 음표, 쉼표, 쉼여림표가 나오면 계속 진행할 수 있고 틀리면 다음 모듬 조로 넘어가면서 게임을 진행하면 된다.</li> </ol>
<p>교재·교구 사용 시 유의점</p>	<p>모듬활동으로 이루어진 놀이 체험이기 때문에 수업이 다소 소란스러워 질 우려가 있으므로 교사가 각별히 신경 쓴다. 또한 놀이만이 아니라 학습까지 의도하여 교사는 허락, 금지 표현 및 방향 지시를 세심하게 지도한다.</p>

< 표-11 > 음표, 쉼표, 셈여림표 카드 활용지침서(고등학교)

교재·교구 명	음표, 쉼표, 셈여림표 카드	대상	고등학교	교재·교구 유형	멀티미디어 자료	영역	음악적 표현과 소통
교재·교구 활용 시 기대되는 효과		① 전체 학습자를 대상으로 활용함으로써 참여도 높은 수업을 유도할 수 있다. ② 빙고게임이라는 활동으로 음악적 과제를 주도적으로 해결할 수 있으며, 흥미 있고 재미있게 음표와 박자를 이해 할 수 있다.					
제작재료		PPT 제작 (교사용 PPT 모양이다.)					
제작방법/ 교재·교구모형		① PPT 1번 모양  ② PPT 2번 모양 					

③ PPT 3번 모양

Chapter. 1 음표



④ PPT 4번 모양

Chapter. 2 쉼표



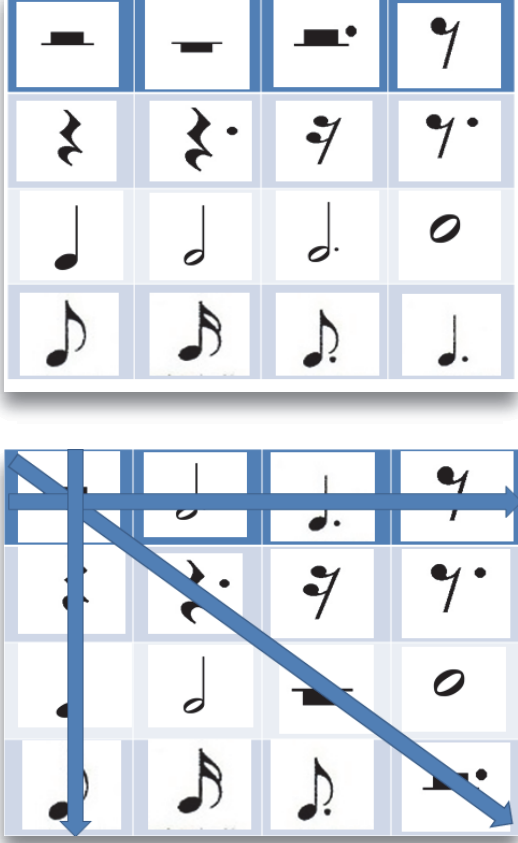
⑤ PPT 5번 모양

Chapter. 3 셈여림표

*pp*     *p*     *mp*

*mf*     *f*     *ff*



	<p>⑥ PPT 6번 모양</p> 
<p>교재·교구 활용방법</p>	<p>① PPT를 활용하여 음표, 쉼표, 썸여림에 대해 학습한다          ② 학습을 마친 후 학생들은 각자 종이에다 음표와 쉼표를 그려서 빙고 칸을 채운다.          ② 교사는 PPT를 이용하여 빙고게임을 진행한다.          (PPT 자료는 교사용 이며 카드 모형을 사용하여 빙고게임을 진행해도 상관없다.)</p>
<p>교재·교구 사용 시 유의점</p>	<p>모둠활동으로 이루어진 놀이 체험이기 때문에 수업이 다소 소란스러워 질 우려가 있으므로 교사가 각별히 신경 쓴다. 또한 놀이만이 아니라 학습까지 의도하여 교사는 허락, 금지 표현 및 방향 지시를 세심하게 지도한다.</p>













< 표-12 > 종이컵 난타 활용지침서


교재·교구 명	종이컵 난타	대상	초등학교 (고학년), 중학교, 고등학교	교재·교구 유형	시각자료 시청각자료	영역	표현
							음악적 표현과 소통
교재·교구 활용 시 기대되는 효과	초	① 종이컵의 색깔로 박자를 정확하게 이해 할 수 있다. ② 전체 학습자를 대상으로 활용함으로써 참여도 높은 수업을 유도할 수 있다.					
	중	① 악보 보는 것을 어려워하는 학생들도 악보를 쉽고, 흥미 있게 배울 수 있다. ② 전체 학습자를 대상으로 활용함으로써 참여도 높은 수업을 유도할 수 있다.					
	고	① 리듬을 체험하는 활동을 통하여 인지력을 더욱 높일 수 있다. ② 난타 리듬을 만드는 창의적 활동을 통해 창의성을 길러 줄 수 있다.					
제작재료		종이컵, 색지, 음표 프린트(음표를 그려도 상관없음), 매직, 나무젓가락					
제작방법/ 교재·교구모형		① 종이컵을 종류별로 또는 같은 크기로 준비한다. ② 종이컵에 색지가 떨어지지 않도록 붙여준다. ③ 종이컵에 음표를 붙이고 테이프로 고정한다. (음표를 그려도 상관없다.)					



교재·교구 활용방법	초	<p>① 칠판에 음표와 박자 그림을 지정하여 음표를 학습한다.</p> <p>② 종이컵에 붙여져 있는 음표를 칠판에 그린다.</p> <p>③ 종이컵에 붙여져 있는 음표에 해당되는 음표를 가르키면서 박자를 학습한다.</p> <p>④ 종이컵을 뒤집어서 책상에 리듬을 치거나 또는 나무젓가락을 이용하여 드럼을 연주하듯 박자를 연주할 수 있도록 진행한다.</p> <p>(종이컵에 붙여진 음표는 수업진도에 맞게 유동적으로 음표를 바꿔서 사용해도 무관하다.)</p>
	중	<p>① 종이컵에 그려져 있는 음표를 학습한다.</p> <p>② 칠판 또는 PPT를 이용하여 학생들이 좋아하는 대중음악 위주로 곡을 선택하고, 선택한 곡의 악보를 보여준다.</p> <p>③ 악보를 보면서 종이컵에 있는 음표를 한번더 학습한다.</p> <p>④ 모든 학습을 마친 뒤, 선택한 음악을 틀어서 악보를 보고 들으면서 종이컵에 있는 음표를 박자에 맞추어 연주할 수 있도록 수업을 진행한다.</p>
	고	<p>① 난타 동영상을 보여준다.</p> <p>② 연주동영상을 보고 난 후 모듬별로 종이컵을 사용하여 난타 리듬을 창작하여 만들어 보도록 한다.</p> <p>③ 각 모듬별로 창작한 난타리듬을 발표한다.</p>
교재·교구 사용 시 유의점	<p>모듬활동으로 이루어진 놀이 체험이기 때문에 수업이 다소 소란스러워 질 우려가 있으므로 교사가 각별히 신경 쓴다. 또한 놀이만이 아니라 학습까지 의도하여 교사는 허락, 금지 표현 및 방향 지시를 세심하게 지도한다.</p>	

< 표-13 > 악기그림 카드 활용지침서

교재·교구 명	악기그림 카드	대상	초등학교 (고학년), 중학교, 고등학교	교재·교구 유형	시각자료 시청각자료	영역	감상				
							음악적 표현과 소통				
교재·교구 활용 시 기대되는 효과	초	① 악기의 이름과 그림을 정확히 이해 할 수 있다. ② 전체 학습자를 대상으로 활용함으로써 참여도 높은 수업을 유도할 수 있다.									
	중	① 악기의 특징과 분류를 정확하게 이해 할 수 있다. ② 전체 학습자를 대상으로 활용함으로써 참여도 높은 수업을 유도할 수 있다.									
	고	① 악기편성과 연주형태를 이해할 수 있다. ② 연주의 질을 평가하는 시간을 갖으면서 지적인 충족감을 얻을 수 있다.									
제작재료		악기 그림 프린트, 양면테이프, 풀, 자석									
제작방법/ 교재·교구모형		① 인터넷을 이용하여 악기그림을 프린트 한다. ② 프린트한 악기들을 한 개씩 자르고 코팅 한다. ③ 코팅한 악기그림 카드뒷면에 양면테이프를 사용하여 자석을 붙인다.									
		<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td> 클라리넷</td> <td> 첼로</td> </tr> <tr> <td> 바이올린</td> <td> 트럼펫</td> </tr> </table>						 클라리넷	 첼로	 바이올린	 트럼펫
 클라리넷	 첼로										
 바이올린	 트럼펫										

		
교재·교구 활용방법	초	<p>① 연주를 감상한 뒤 연주하는 악기소리를 학습한다.          ② 연주하는 악기가 나오면 악기소리에 맞는 카드를 보여준다.</p> <p>예) 동물의 사육제에 대해서 학습을 한다면, 먼저 고양이 소리를 내는 클라리넷 연주를 들려준 뒤 다시 연주를 들려주고, 교사는 학생들에게 고양이 소리는 어떤 악기가 연주했는지 카드를 들어서 보여줄 수 있도록 수업을 진행한다.</p>
	중	<p>① 악기를 소개하면서 악기그림 카드를 보여주고, 악기의 소리와 연주를 들려준다.          ② 악기별로 특징과 분류에 대하여 설명한다.          ③ 모둠별로 악기의 특징과 분류에 대해 서로에게 카드를 보여주면서 설명해 줄 수 있는 시간을 갖는다.          ④ 학생들이 정확하게 이해했는지 악기의 특징과 분류에 대해 카드를 활용하여 모둠 별로 발표하는 시간을 갖도록 한다.</p>

	고	<p>① 악기그림 카드를 보여주며 악기 종류 별로 편성이 어떻게 나뉘는지 학습한다.</p> <p>② 악기종류와 편성을 학습한 뒤 현악기, 목관악기, 금관악기의 편성 별로 각각 연주를 감상한다.</p> <p>③ 연주 감상 후 어떤 편성의 연주형태인지 이편성에서 사용된 악기가 무엇인지 악기카드를 들어서 보여 줄 수 있도록 진행한다.</p> <p>예) 오케스트라 연주 영상을 보여준 뒤 작품과 연주의 형태와 편성을 이해했는지 질문하고, 연주곡에 대한 질을 비평할 수 있는 시간을 갖도록 수업을 진행한다. (연주곡의 전체적인 느낌, 연주자의 기량, 같은 곡인데 금관5중주로 연주 했을 때와 현악5중주로 연주했을 때의 다른 느낌 등.)</p>
교재·교구 사용 시 유의점		<p>모둠활동으로 이루어진 놀이 체험이기 때문에 수업이 다소 소란스러워 질 우려가 있으므로 교사가 각별히 신경 쓴다. 또한 놀이만이 아니라 학습까지 의도하여 교사는 허락, 금지 표현 및 방향 지시를 세심하게 지도한다.</p>

< 표-14 > 오페라 가면 활용지침서

교재·교구 명	오페라 가면	대상	초등학교 (고학년), 중학교, 고등학교	교재·교구 유형	시각자료 시청각자료	영역	표현
							음악적 표현과 소통
교재·교구 활용 시 기대되는 효과	초	① 오페라 또는 뮤지컬을 간접적으로 체험 해 볼 수 있다. ② 오페라와 뮤지컬의 공통점과 차이점을 정확하게 이해할 수 있다					
	중	① 오페라 또는 뮤지컬을 간접적으로 체험 해 볼 수 있다. ② 역할극을 해 봄으로써 사회적 상호발달에 도움을 줄 수 있다.					
	고	① 오페라 또는 뮤지컬을 간접적으로 체험 해 볼 수 있다. ② 부분2부 합창으로 정확한 음정을 배우며, 음악을 직접 표현하는 활동으로 음악을 즐기며 학습할 수 있다.					
제작재료		오페라 가면(마트에 가면 쉽게 구할 수 있다.) 또는 흰색 도화지(검정 도화지), 매직, 가위, 고무줄					
제작방법/ 교재·교구모형		① 흰색 도화지위에 매직으로 오페라의 유령 가면 모양을 그린다. ② 밑그림을 그린 후 모양에 맞게 가위로 자른다. ③ 모양이 완성되면 귀쪽에 가위로 구멍을 내어 고무줄을 끼운다.					



교재·교구 활용방법	초	<p>① 오페라와 뮤지컬의 공통점과 차이점을 학습한다.</p> <p>② 오페라와 뮤지컬의 차이점을 가면을 쓰고 표현해 볼 수 있도록 수업을 진행한다.</p> <p>예) 모둠별로 두 명씩 짝을 지어 나오면 교사가 한 학생에게는 오페라를 다른 학생에게는 뮤지컬 톤으로 노래를 표현해 보도록 수업을 진행한다.</p>
	중	<p>① 오페라의 유명 줄거리를 간단히 설명하면서 영상을 시청하도록 진행한다.</p> <p>② 영상을 다 본 후 오페라의 유명 곡에 대해 학습한다.</p> <p>③ 학습을 마친 뒤, 지원자를 뽑아서 짝을 지어서 남, 여 역할극을 해 볼 수 있도록 지도한다.</p> <p>④ 모둠별로 대표 2명씩 무대로 나와 발표하도록 한다. (노래의 테크닉 보다는 각자 맡은 역할의 감정을 얼마나 잘 표현 하는지에 중점을 두고 평가하도록 한다.)</p>
	고	<p>① 부분2부 합창으로 노래를 학습한다.</p> <p>② 학습을 마친 후 모둠별로 짝을 지어 노래를 연습한다.</p> <p>③ 각 모둠별로 대표를 뽑아서 가면을 쓰고 부분2부 합창으로 노래를 불러 볼 수 있도록 진행한다.</p> <p>예) 정확한 음정과 노래의 다이내믹을 중점으로 평가한다. 모둠 별로 발표가 끝나면 가장 잘한 모둠에게는 상을 주도록 진행한다.</p>
교재·교구 사용 시 유의점	<p>모둠활동으로 이루어진 놀이 체험이기 때문에 수업이 다소 소란스러워 질 우려가 있으므로 교사가 각별히 신경 쓴다. 또한 놀이만이 아니라 학습까지 의도하여 교사는 허락, 금지 표현 및 방향 지시를 세심하게 지도한다.</p>	

## IV. 결론 및 제언

이 연구는 교재·교구의 개념 및 정의, 중요성, 활용방안, 유형 및 특징을 기반으로 음악교재·교구 선정기준을 알아보고, 초등학교 저학년, 고학년, 중학교, 고등학교로 분류하여 음악과 교육과정 영역부분과 음악 교재·교구 선정기준을 접목시켜 교재·교구의 활용방안을 제시 하고자 하였다.

초등학교 저학년의 교재·교구 종류로는 음표, 쉼표, 썸여림표 색깔카드, 음표 주사위게임, 도레미 송 카드, 음계 미끄럼틀이며, 초등학교 고학년, 중학교, 고등학교의 교재·교구는 음표, 쉼표 썸여림표 카드, 종이컵 난타, 악기그림 카드, 오페라 가면이다. 초등학교 저학년만 교재·교구가 다르고 초등학교 고학년, 중학교, 고등학교는 같은 교재·교구이지만 학년에 따라서 교재·교구의 활용방안을 심화하여 활용지침서를 제시하였다.

음표, 쉼표, 썸여림표 색깔카드는 음악 개념 및 요소를 분류하는 수업을 지도할 때에 게임 활동을 통하여 썸여림을 동작으로 표현해 보며, 음표, 쉼표, 썸여림의 공통점과 차이점을 학습할 수 있도록 활용방안을 제시하였다.

음표 주사위 게임은 주사위와 주사위판을 모형으로 상징화 시켜 제작하였다. 주사위와 주사위 판은 색깔이 들어가 있기 때문에 시각적으로 학생들의 흥미를 유발한다. 또한 음표를 배우는데 있어 박자와 리듬을 쉽게 이해 할 수 있도록 먼저 박자와 리듬을 학습시키고, 게임을 통한 활동을 제시하여 모둠별 경쟁과 활기찬 수업으로 지도할 수 있도록 활용방안을 제시하였다.

도레미 송 카드는 노래를 듣고 따라 부를 수 있도록 수업을 진행하였고, 색이 들어가 있는 카드를 활용하여 시각적 효과를 볼 수 있으며, 음의 높낮이를 색으로 표현하며 음계를 정확하게 이해 할 수 있도록 활용방안을 제시하였다.

음계 미끄럼틀은 음계를 미끄럼틀 모형으로 배우면서 음의 높고 낮음을

정확하게 이해 할 수 있고, 시각적으로 효과를 주어 학생들에게 흥미를 유발할 수 있도록 활용방안을 제시하였다.

음표, 쉼표, 썸여림표 카드는 초, 중, 고등학교를 위한 교구로서 초등학교의 경우 음표, 쉼표, 썸여림표의 의미를 먼저 학습한 뒤 칠판에 빙고 판을 만들고 각 모듈별로 나와서 음표와 쉼표, 썸여림표를 의미에 맞는 빙고 판에 채워 넣어 수업을 진행 할 수 있도록 활용방안을 제시하였다. 중학교의 경우 음표, 쉼표, 썸여림표에 대한 개념을 학습한 뒤 칠판에 빙고 판을 그려서 음표, 쉼표, 썸여림표의 카드를 빙고 판 안에 그림이 안보이게 뒤집어 놓고, 같은 의미를 가진 음표나 쉼표, 썸여림표가 나오면 게임을 계속 진행할 수 있도록 하고, 그렇지 않으면 다음 모듈조가 게임을 진행 할 수 있도록 활용방안을 제시하였다. 고등학교의 경우 교사에 의한 일방적 전달보다는 음악적 과제를 주도적으로 해결할 수 있는 빙고게임 이라는 활동을 통해 흥미 있고 재미있게 박자와 리듬을 학습 할 수 있도록 활용방안을 제시하였다.

종이컵 난타는 초, 중, 고등학교를 위한 교구로서 초등학교의 경우 종이컵에 붙여져 있는 또는 그려져 있는 음표에 대해 학습한 뒤 칠판이나 PPT를 사용하여 종이컵에 있는 음표가 칠판이나 PPT에 나오면 종이컵을 책상에 두드리거나 나무젓가락을 사용하여 드럼을 연주하듯 박자를 표현해 볼 수 있는 연주활동으로 활용방안을 제시하였다. 중학교의 경우 음악에 대한 인지적 판단에 악보가 도움이 되기 때문에 학생들이 좋아하는 대중음악을 위주로 곡을 선택한 뒤 선택한 곡에 나오는 음표리듬을 학습한다. 학습을 마친 후에 PPT를 사용하여 선택한 곡의 악보를 보여주고, 종이컵 모형에 있는 음표들을 악보를 보면서 음표 박자에 맞춰\_종이컵으로 연주할 수 있도록 활용방안을 제시하였다. 고등학교의 경우 음향과 추상성, 음악의 창조 등에도 관심을 가지게 되는 시기이기 때문에 난타동영상을 보여준 뒤, 모듈별로

난타 리듬을 만들어보게 하는 즉흥연주 활동으로 학생들의 창의성이 길러질 수 있도록 활용방안을 제시하였다.

악기그림 카드는 초, 중, 고등학교를 위한 교구로서 초등학교의 경우 연주곡을 들려주고, 악기소리에 대한 학습을 한 후에 악기연주를 감상 하여 소리를 맞춰 볼 수 있도록 하고, 연주하는 악기소리가 나오면 악기그림과 소리가 일치하는 카드를 보여주도록 하는 활동으로 악기소리와 이름, 종류를 정확히 이해 할 수 있도록 활용방안을 제시하였다. 중학교의 경우 감상 학습을 한 후에 악기를 소개하면서 악기소리와 연주를 들려준 뒤 악기그림 카드를 사용하여 모둠별로 악기의 특징과 분류에 대해서 발표할 수 있는 시간을 만들어 수업을 진행 할 수 있도록 활용방안을 제시하였다. 고등학교의 경우 오케스트라 연주를 동영상으로 보여준 후, 감상학습이 진행 될 경우에는 작품과 연주의 질을 비평 할 수 있도록 지도하며, 악기그림 카드를 보여주며 연주에 나오는 악기종류와 편성을 학생들이 정확하게 이해 할 수 있도록 활용방안을 제시하였다.

오페라 가면 교재·교구를 통하여 초등학교 고학년, 중학교, 고등학교 모두 공통적으로 오페라 또는 뮤지컬을 간접적으로 체험해 볼 수 있다. 심화과정으로 초등학교의 경우 오페라와 뮤지컬의 공통점과 차이점을 정확하게 이해 할 수 있도록 수업을 진행하고, 확인학습으로 두 명씩 짝을 지어 오페라와 뮤지컬로 노래를 표현해 볼 수 있도록 활용방안을 제시하였다. 중학교의 경우 역할극을 해 봄으로써 사회적 상호발달에 도움을 줄 수 있도록 활용방안을 제시하였다. 고등학교의 경우 부분2부 합창으로 정확한 음정을 배우며, 음악을 직접 표현하는 활동으로 음악을 즐기며 학습할 수 있도록 활용방안을 제시하였다.

음악 교재·교구 활용방안에 있어 빙고게임이나 악기그림 카드는 친숙한 캐릭터나 익숙한 방법을 사용하였고, 가능한 학습자의 눈높이에 맞추어 관

심과 흥미를 이끌 수 있는 주제와 소재를 사용하고자 하였다. 특히 학교 현장 교육에서 음악을 배우는데 있어, 흥미로운 방법으로 교재·교구를 도입하여 배움으로써 학습효과를 높일 수 있는 방법들을 계획, 제작하고자 하였다.

학습자의 발달 특징을 파악하는 것은 가장 기초가 되는 부분이기 때문에 학년의 발달을 고려하여 활용지침서를 제작하면, 학습자에게 흥미를 가져다 주고 학습의 효율을 높여 줄 수 있다. 음악교재·교구의 제작 및 활용은 교재 연구 능력이나 교수능력을 높여주고 수업을 개선하기 위한 방법이 될 수 있다는 점에서도 중요하다.

교재·교구를 효과적으로 사용하기 위해서는 평상시에 눈에 띄는 자료들을 모아 두면 유용할 것이다. 주변의 사물이나 음악관련 방송, 잡지, 신문, 연주회, 드라마, 영화 등, 교재·교구 연구를 위한 소재는 가까이에 얼마든지 있을 것이다. 한편, 교사가 학교 현장에서 직접 교재·교구를 제작하려 할 경우에는 아이디어, 정보수집, 제작, 보관, 활용에 있어 어려움을 느낄 것이다. 따라서 효과적인 음악 교재·교구의 활용방안을 위해서는 음악교재·교구만의 선정기준점과 교사양성교육 등을 통한 상호 협동적인 방법으로 연속적인 교재·교구의 연구, 개발 및 사용을 가능하게 하여 발전시켜 나가야 한다.

후속연구에서는 교실 수업에서 음악 교재·교구의 활용이 학생들의 학습효과를 높여주고, 음악 교재·교구를 활용하는 학습 그 자체에 있어서 어떤 효과가 있는가에 관한 연구도 있어야 할 것이다.

## 참 고 문 헌

### 단행본

- Herbert P. Ginsburg & Sylvia Opper 공저, 김정민역(2006). **피아제의 인지 발달이론**. 학지사.
- Goswami Usha, 지음 정명숙 외 옮김(2010). **인지발달 전통적 관점에서 신경과학적 관점까지**. 시그마프레스.
- Kail. Robert V. 권민균 역(2008). **아동과 발달**. 시그마프레스.
- Philip Rice F, Kim Gale Dolgin 지음 정영숙외 옮김(2009). **청소년 심리학 제2판**. 시그마프레스.
- 김미량 외(2008). **정보교육을 위한 교재의 이해와 활용**. 교육과학사.
- 김정규 외(2010). **제4판 교과교재 연구 및 지도법**. 정민사.
- 김정원 외(2005). **영유아를 위한 교재·교구 연구 및 지도법**. 양서원.
- 김현배 외(2012). **제2판 21세기 교사를 위한 교육방법 및 교육공학**. 교육과학사.
- 김현배 외(2012). **정보교육론**. 교육과학사.
- 나은숙 외(2012). **영유아 교과교재 연구 및 지도법**. 양서원.
- 민경훈 외(2010). **음악교육학 총론**. 학지사.
- 박인학(2002). **교과교재 연구 및 지도법**. 문왕사.
- 성경희(1998). **음악과 교육론**. 갑을출판사.
- 유연화 외(2011). **영유아를 위한 교재 교구 연구**. 교문사.
- 이대균 외(2005). **최신 유아교재·교구 연구 및 지도**. 양서원.
- 이진우 외(2001). **유아음악교육**. 창지사.
- 이진우 외(2006). **영유아 음악 교육**. 도서출판 파란마음.

- 이현옥 외(2010). **교과교재연구 및 지도법**. 공동체.
- 이홍수(1990). **음악교육의 현대적 접근**. 세광음악출판사.
- 이홍수(1992). **느낌과 통찰의 음악교육**. 세광음악출판사.
- 임미경 외(2002). **음악교육의 이론과 실제**. 예종.
- 임미경 외(2010). **음악교수법**. 학지사.
- 임혜정(2006). **유아음악교육**. 태영출판사.
- 조용개 외(2009). **성공적인 수업을 위한 교수전략**. 학지사.
- 주영주 외(2001). **교수매체의 제작과 활용**. 남두도서.
- 차춘희 외(2003). **교재교구 연구 및 지도법**. 창지사.
- 최일선 외(2013). **영유아교사를 위한 교과교재연구 및 지도법**.  
교육아카데미.
- 한성희 외(2010). **교수 학습 방법 향상을 위한 영유아 교재 교구 연구**.  
창지사.

## 학회지

- 박은현(2007). **놀이를 교수매체로 활용한 음악교수방법**, 음악교육연구  
32권, pp.1-29
- 성태모(2011). **효율적인 교육매체 활용방안**, 국어교과교육연구  
19권, pp.39-82
- 오지혜(2006). **고등학교 일본어 수업에 있어서의 교재·교구 제작 및 활용방안**, 일본어교육연구 11권, pp.89-104
- 유정아(2010). **교수방법, 교수매체, 교수능력개발에 대한 중고등학교 교원의 인식분석**, 한국교원교육연구 27권 2호, pp.179-203
- 이에스더(2011). **영상매체를 활용한 창의적 음악교육**, 문화예술교육연구  
6권2호, pp.161-179

- 정재은(2010). **중등음악교재에 제시된 평가도구의 비교 및 분석**,  
26권 1호, pp.21-36
- 조정은(2011). **컴퓨터 음악프로그램을 통한 창의적 활동 중심의 교수 학습방안**, 컴퓨터교육학회 논문지 14권 4호, pp. 1-10
- 홍기철(2004). **교수매체 효과성 연구의 쟁점과 방향**, 한국초등교육학회 17권 1호, pp.47-77
- 홍종명(2011). **교재 선정을 위한 한국어 교재 평가 모형 연구**,  
한국의국어교육학회 18권 3호, pp.413-438

## **학위논문**

- 구아름(2010), 학위논문(석사) **중학교 음악 수업을 위한 교재와 교구 제작 과정 연구**, 국민대학교 교육대학원.
- 김기현(2003), 학위논문(석사) **초등교사의 교재연구 및 실태와 인식**,  
춘천대학교 교육대학원.
- 김수희(2006), 학위논문(석사) **교구를 활용한 음악 감상 수업지도안 연구 : 중학교 1학년 음악 교과서에 수록된 음악 감상곡 중심으로**,  
국민대학교 교육대학원.
- 김진영(2010), 학위논문(석사) **음악 교구 제작을 통한 경험 원추 이론의 학습방안**, 국민대학교 교육대학원.
- 박지혜(2009), 학위논문(석사) **게임을 이용한 음악 수업 학습도구 개발 연구: 데일의 경험 원추모형을 중심으로**, 성신여자대학교 교육대학원.

## **사전**

- 국립국어연구원 **표준국어대사전**(1999). 두산동아 사서편집국.

# **ABSTRACT**

## **A Study on the Practical Use of Music Teaching Materials in Elementary, Middle, and High School**

**Sun a, Jung**

**Major in Music Education,**

**Graduate School of Education**

**Sungshin women's University**

The purpose of this study is to provide the practical use of music materials for the effective music teaching based on the benchmark of various selections through the realization of necessity by music curriculum. before the explanation of the practical use of them, the definition of textbooks and teaching materials, the importance, types or characteristics, standard to select and others are established How to improve teaching method based on practical application is suggested.

When it comes to the lower elementary school students, teaching materials are musical notes, rest, dynamic color cards, note die games, do re mi song cards, and musical scale slides. When it comes to the

higher school students like middle and high school students, types of games are musical notes, rests, dynamic cards, paper cups like Nanta, musical instrument pictures, and opera masks.

When it comes to practical use of teaching materials, comparatively familiar characters such as bingo game or musical instrument pictures by making efforts to come closer to students' perspectives are used.

The practical use of music textbooks and teaching materials, following the level of elementary, middle, and high school students, can be improved better by teaching learners effectively through the enhancement of academic achievements. Conclusively, It is hoped that this strategy can contribute to the improvement of music education.