



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 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](#)

석사학위논문

방과후 피아노 이론수업의
리듬지도안 연구

제주대학교 교육대학원

음악교육전공

강 정 윤

2014년 8월

석사학위논문

방과후 피아노 이론수업의
리듬지도안 연구

지도교수 박순방

제주대학교 교육대학원

음악교육전공

강 정 윤

2014년 8월

방과후 피아노 이론수업의 리듬지도안 연구

지도교수 박 순 방

강 정 윤

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 인준함

2014년 8월

강정윤의 교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 _____ ㉞

위 원 _____ ㉞

위 원 _____ ㉞

제주대학교 교육대학원

2014년 8월

A Study of the Teaching Rhythm Theory in After School Piano Program

Kang, Jeongyun

(Supervised by Professor Park, Sun Bang)

A thesis submitted in partial fulfillment of the requirement for the degree of
Master of Education.

2014 . 8 .

This thesis has been examined and approved.

.....
Thesis director, Nicholas F. Colovos, Prof. of 전공
.....
.....
.....

(Name and signature)

.....
Date

Department of Music Education
GRADUATE SCHOOL OF EDUCATION
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

목 차

I. 서론	1
1. 연구의 목적과 필요성	1
2. 연구의 방법	3
3. 연구의 제한점	4
II. 이론적 배경	5
1. 방과후 학교	5
1) 방과후 학교의 개념 및 목표	5
2) 방과후 학교의 운영 현황	8
2. 음악의 3요소 및 리듬교육의 중요성	9
1) 음악의 3요소	9
2) 리듬교육의 중요성	11
3. 음악교육 학자들의 리듬교육이론	13
1) 달크로즈의 리듬교육이론	13
2) 코다이의 리듬교육이론	18
3) 오르프의 리듬교육이론	24
III. 리듬활동 수업 지도안 실제	28
1. 수업지도안 작성의 목표	28
2. 수업지도안의 실제	30
3. 수업지도안	31
1) 이해·학습영역 1차시 수업지도안	31
(1) 1차시 수업지도안	31
(2) 수업내용 및 학생관찰	33
2) 이해·학습영역 2차시 수업지도안	34
(1) 2차시 수업지도안	34

(2) 수업내용 및 학생관찰	36
3) 창작영역 3차시 수업지도안	37
(1) 3차시 수업지도안	37
(2) 수업내용 및 학생관찰	39
4) 활동영역 4차시 수업지도안	40
(1) 4차시 수업지도안	40
(2) 수업내용 및 학생관찰	42
 IV. 연구결과	 43
 V. 결론	 48
 <참고문헌>	 51
 <부 록>	 53
 <국문초록>	 61
 <Abstract>	 63

표 목차

<표 1> 방과후 학교 운영학교 및 참여 학생 현황	8
<표 2> 내용별 프로그램 운영 현황	8
<표 3> 방과후 학교 만족도	9
<표 4> 달크로즈의 리듬에 대한 정의	14
<표 5> 유리드믹스의 음악적 표현	14
<표 6> 빠르기 표현	15
<표 7> 강약(dynamics)표현	15
<표 8> 학습목표 및 차시별 지도내용	29
<표 9> 지도안에 있는 세부내용	32
<표 10> 지도안에 있는 세부내용	35
<표 11> 지도안에 있는 세부내용	38
<표 12> 지도안에 있는 세부내용	41
<표 13> 손동작을 통한 이해	43
<표 14> 박자연상 단어를 사용한 이해	44
<표 15> 리듬의 자신감	45
<표 16> 작곡에 대한 흥미와 이해도	46
<표 17> 활동수업의 흥미도	47

그림 목차

<그림 1> 리듬기호	22
<그림 2> 리듬카드	22
<그림 3> 리듬지도	23
<그림 4> 손동작을 통한 이해	43
<그림 5> 박자연상단어를 사용한 이해.....	44
<그림 6> 리듬의 자신감	45
<그림 7> 작곡에 대한 흥미와 이해도	46
<그림 8> 활동수업의 흥미도	47

I. 서론

1. 연구의 목적과 필요성

음악의 주요 3요소는 가락(Melody), 화성(Harmony), 리듬(Rhythm)으로 구성 되어있다. 구체적으로 살펴보면, 가락은 음정의 높낮이에 의해 음을 연결하는 아름다운 선율을 의미하고 화성은 두 개 이상의 음정이 동시에 울려 가락과 리듬의 화려함을 더해준다. 리듬은 음의 흐름이라고도 할 수가 있는데 음의 길고 짧은 음이 시간적으로 결합시킨 것을 말한다. 리듬은 그 자체로 음악이 될 수 있지만 가락과 화성은 리듬 없이 음악의 완성도가 성립되지 못함을 보게 된다.

음악교육에서 리듬은 가장 기본적이고 본질적인 요소라고 볼 수 있고 음악교육 학습을 하는데 기초가 된다. 그래서 리듬은 음악교육에 있어 다른 영역의 학습보다 선행되어야 한다고 생각하며 중요성이 강조된다. 이와 관련하여 달크로즈(Emile Jaques-Dalcroze)와 코다이(Zoltan Kodaly), 오르프(Carl Orff)등 음악교육 학자들의 교수법을 살펴보면, 아동의 음악교육의 중요성을 공통적으로 강조하고 리듬을 기초로 하는 경험주의의 다양한 교수법을 제시하고 있다.

달크로즈(Emile Jaques-Dalcroze)는 ‘인간은 본래 신체적으로 리듬감을 갖고 태어난다’고 주장하면서 음악적 잠재력을 최대한 발달시켜주기 위해서 ‘음악’과 ‘신체표현’을 결합하여 지도해야 한다고 하였다. 또한 음악적 감각은 몸의 움직임과 직결되며, 음악적 리듬감을 발달시켜 주기 위해서 신체움직임을 통해 리듬을 감지하고 리듬을 표현하게 하는 학습은 그 무엇보다 기본적이고 우선되어야 한다고 하였다.¹⁾

코다이(Zoltan Kodaly)는 ‘음악은 참여를 통해 경험되어야 한다’고 하면서 음악학습에서는 무엇보다 직접 경험하는 것이 중요하다고 강조하였다. 또한 그의 교수법은 음악의 여러 가지 요소들 중 리듬부터 시작하였는데 걷기, 뛰기, 달리기, 손뼉 치기, 발 구르기, 무릎 치기, 허리 굽히기, 앉기, 일어서기 등의 비교적 쉽고 간단한 신체동작에서부터 리듬감을 체득하도록 한다고 하였다.²⁾

1) 권덕원외(2008), 「음악교육의 기초」, 교육과학사, p.224

2) 박현지(2011), “아동의 효과적인 음악교육을 위한 리듬법”, 영남대학교 교육대학원, p.22

오르프(Carl Orff)는 리듬이 음악, 무용, 언어에 내재하는 기본요소라는 관점에서 이들을 통합하여 하나의 언어로 재조기하는 것으로부터 음악교육을 시작한다. 또한 그의 이론적 배경을 보면 그는 ‘리듬은 인간의 뛰는 심장과 같다’고 하여 음악에서 가장 중요한 요소로 보고 있으며 음악학습의 기본은 리듬학습에서 비롯되어야 한다고 하였다.³⁾

본 연구자는 리듬 학습에 있어 학생들에게 좀 더 쉽고 다양하게 접근할 수 있도록 음악교육학자들의 교수법에 관련 문헌 및 연구 논문들을 고찰하고 지도안을 구성하는데 목적이 있다.

초등학교 저학년일수록 리듬에 대한 기초적인 이해력이 부족하고 리듬을 익히는 활동에 어려움이 있어, 본 연구는 음악에 대해 조금 더 쉽게 접근할 수 있도록 하고 리듬학습에 대한 거부감을 해소하도록 하고자 한다.

리듬은 감각적이며 어려운 이론이 필요하지 않기 때문에 학생의 흥미를 높일 수 있는 요소이다. 리듬학습은 학생발달 단계에 맞게 적절한 학습 방법으로 지도하면 학생들이 두려움 및 큰 어려움 없이 학습효과를 높일 수 있고 다른 분야의 음악학습에도 큰 효과를 볼 수 있을 것이다.

3) 조효임(1999), 「오르프 음악교육의 이론과 실제」, 학문사, p.14

2. 연구의 방법

본 연구는 제주도 소재 A초등학교 방과후 피아노반을 선정하여 학생들의 기초 지식을 알기 위하여 [부록]에 수록된 총 6개문항의 평가지를 제시하였다. 그러한 결과 음표와 리듬에 대한 학습이 부족하다는 걸 알고 음표와 리듬에 대한 학습을 고안하여 지도안의 필요한 음악활동의 접근성을 다양한 음악교육학자들의 교수법(리듬중심으로)을 연구 자료를 토대로 교실환경과 수업여건, 학생수준에 맞게 분석하여 지도안을 연구하였다.

구체적인 연구의 방법은 다음과 같다.

제주도 용담에 위치하고 있는 A초등학교 방과후 피아노 수업을 받는 1~3학년 학생 48명을 대상으로 하여 4차시의 본 연구지도안을 가지고 실시하였다.

1차시에는 음표 길이를 손동작을 사용하면 어느 정도의 이해력과 동작을 통한 기억력, 집중력을 가질 수 있는지를 연구하였다.

2차시에는 음표의 길이를 정간보 형식을 가지고 박자 연상단어를 만들어 이해력과 창의적인 사고능력이 어느 정도 인지에 대한 수업을 진행하였다.

3차시에는 작곡형식으로 박자 연상 리듬단어를 사용하여 작곡에 대한 이해와 개인의 창작물을 만들어 즉흥연주를 하는 수업을 하였다.

4차시에는 활동수업으로 게임을 통하여 리듬감을 직접 느끼고 상대방에게 전달해주는 팀워크 활동으로 사회성과 흥미를 알아보기 위해 다양한 활동 수업을 구성하여 수업하였다.

각 차시별의 수업을 진행하면서 수업을 마치면 관찰지를 작성하여 연구의 자료로 사용하였다. 각 차시별에 관찰결과에 대한 사후 검사지의 통계에 대해 학생들의 수업에 대한 반응과 리듬에 대한 이해를 알아보고 본 연구 지도안이 학생들에게 얼마나 효과를 보여주었는지를 확인하였다.

3. 연구의 제한점

본 연구를 진행하는 과정에서 다음과 같은 제한점이 있다.

첫째, 본 연구에서는 제주시 소재 A 초등학교 1~3학년 학생 48명을 대상으로 연구하여 일반화 하기는 어려운 점이 있다.

둘째, 방과후 지도강사가 수업 현장에서 직접 활용할 수 있도록 지도안이 프로그램화 되어 있지 않다.

셋째, 사후 검사지는 문장 이해력을 고려하여 1학년들은 제외하였다.

넷째, 본 연구는 4차시의 지도안으로 구성되어 있어 여러 차시의 학습이 필요하다.

II. 이론적 배경

1. 방과후 학교

1) 방과후 학교의 개념 및 목표

‘방과후 학교’는 학교 안에서 이루어지고 있는 정규수업 이외의 교육 및 보호 프로그램으로 수요자의 요구와 선택을 반영하며 수익자 부담 또는 재정지원으로 이루어지며 학교계획에 따라 일정기간 동안 지속적으로 운영하는 학교교육활동이다.⁴⁾

방과후 학교의 변천과정을 살펴보면, 『방과후 교육활동』 선정을 기반으로 1996. 2. 21부터 『방과후 교육활동 활성화 방안』을 수립하고 수익자 부담을 실시하며 보충수업도 포함하여 실시하였다. 강제성을 띤 일률적 형태의 보충수업의 지양하고 학교운영위원회에 방과후 교육활동과 운영방안에 대한 심의 기능부여 등을 하고 있다. 1999. 2. 4 『방과후 활동』을 『특기적성 활동』으로 명칭을 변경하여 운영하여 왔으며, 2005년의 방과후 학교 시범도입에 이어 2006년 자율성·다양성·개방성이 확대된 혁신적인 교육체제로서의 방과후 학교가 시작되었다.⁵⁾

이러한 방과후의 변화가 현재까지 꾸준히 실행되고 있으며 <표 1>, <표 2>, <표 3>와 같이 학부모들의 선호도, 학생들의 만족도, 교과목을 비롯한 다양한 과목들이 학생들의 자아개발과 인성교육에 도움을 주고 있다.

방과후 학교의 추진체계는 교육부에서 예산을 지원하고 법·제도 개선 등 다양한 정책방향을 제시·실태조사, 분석, 콘텐츠를 개발한다. 또한, 시·도간의 정보를 교류하고 방과후수업의 우수사례를 발굴·확산하여 질 좋은 방과후 운영체제를 갖추고 있다.

방과후 학교 중앙지원 센터에서는 방과후 운영지원 및 컨설팅, 방과후 학교 중앙지원센터를 운영하며 방과후 학교 성과에 대한 분석을 한다.

4) 2014 방과후 학교 운영 길라잡이, 제주도 교육청, “<http://www.jje.go.kr/>, p.4

5) 임재화(2008), “초등학교 음악과 방과후 학교 운영현황에 대한 조사 연구”, 청주 교육대학교 교육대학원, p.5

시·도 교육청은 시·도 운영계획을 수립하고 자체 예산 편성을 집행하며 외부강사의 연수, 학교지도의 감독·컨설팅을 제공한다.

단위학교는 각 학교의 운영계획, 강사를 모집하고 계약을 하며 강좌개설과 모집, 강좌개설과 운영위원회를 열어 그에 따른 심의를 거치게 되고 그에 따른 방과후 수업이 실행되는 것이다.

방과후 학교는 학생들이 진로 적성을 계발할 수 있도록 학교교육기능을 보완하는 다양하고 창의적인 교육경험의 제공을 통해 ‘미래사회에 대비하는 창의적 인재 육성’에 기여하는데 목적을 두고 있으며, 목표는 다음과 같다.

(1) 인재자원 육성

방과후 학교는 학생에게 정규과정에서 충분히 제공하기 어려운 개별 학생의 능력, 특기적성을 계발할 수 있는 다양한 교과, 비교과, 보육 프로그램을 제공하고, 지역사회 성인에게도 평생교육 프로그램을 제공하여 지역사회의 학생, 성인이 지덕체를 최대한 개발하여 행복한 인간으로서 성장하게 된다.

(2) 교육 격차 해소

방과후 학교는 저소득층 및 농어촌 지역의 학생들에게 무료 또는 저렴한 비용으로 양질의 교육기회를 제공함으로써 가정 배경이나 사교육 차이에 의한 교육 격차를 감소시키는 역할을 한다.

(3) 사교육비 경감

초·중등학생들이 방과후에 저렴한 비용이나 무료로 양질의 특기적성이나 교과 프로그램을 참여하게 함으로써 사교육비를 경감한다. 우리나라에서 저 출산의 가장 커다란 원인은 자녀 교육비와 사교육이기 때문에 방과후 학교는 효율적인 저 출산 완화 방안이 될 수 있다.

(4) 교육복지

소외 계층(농어촌 지역이나 저소득층 계층)의 학생들에게 무료 또는 저렴한 비용으로 양질의 방과후 학교 프로그램을 제공한다. 방과후에 갈 곳이 없는 학생들(맞벌이 부부자녀, 소외계층의 자녀)에게 교육과 안전한 보호 장소를 제공하여 학생들을 선도하며, 비행을 방지하고, 건전한 민주사회 시민으로 성장하게 한다.⁶⁾

6) 진계서, 제주도 교육청, "<http://www.jje.go.kr/>, pp.4~5

2) 방과후 학교의 운영 현황⁷⁾

2013. 4월 30일 기준으로 방과후 학교의 운영 현황을 아래의 표를 살펴보면 조사 대상 전국 초·중·고 전수조사와 조사 내용의 <표-1>의 방과후 학교 참여율, <표-2>의 내용별 프로그램 운영 현황, <표-3>의 만족도에 대한 현황들을 확인할 수 있다.

<표 1 > 방과후 학교 운영학교 및 참여 학생 현황

구분	초	중	고	계	과년도 현황			
					2012	2011	2010	2009
운영학교수(교)	5,906	3,172	2,319	11,397	11,361	11,307	11,226	11,149
비율(%)	100.0	100.0	99.9	99.9	99.9	99.9	99.9	99.9
참여학생수 (천명)	2,035	1,186	1,447	4,678	4,840	4,559	4,573	4,276
비율(%)	73.3	65.8	76.6	72.2	71.9	65.2	63.3	57.6

<표 2 > 내용별 프로그램 운영 현황

구분		국어	수학	사회	과학	영어	제2 외국어	음악	미술	체육	컴퓨터	독서 논술	기타	계
프로그램 수(개)	초	9,689	25,708	2,198	13,670	25,901	3,125	32,802	25,562	41,278	23,376	9,707	38,176	251,192
	중	15,583	21,055	12,991	15,232	21,401	1,614	11,047	4,110	15,816	1,429	3,078	11,446	134,802
	고	33,147	36,206	24,712	23,761	36,793	1,102	2,715	1,618	6,056	3,897	2,922	11,398	184,327
	계	58,419	82,969	39,901	52,663	84,095	5,841	46,564	31,290	63,150	28,702	15,707	61,020	570,321
비율(%)		10.2	14.5	7.0	9.2	14.7	1.0	8.2	5.5	11.1	5.0	2.8	10.7	100.0
과년도 현황 (비율%)	2012	11.0	15.7	7.2	10.1	15.7	1.2	6.9	5.0	9.6	5.2	2.8	9.5	100.0
	2011	14.0	17.2	9.0	11.4	17.1	1.4	6.0	4.6	5.7	5.7	-	7.9	100.0
	2010	14.5	17.7	10.6	12.1	17.5	1.4	5.2	4.3	4.5	6.3	-	5.9	100.0
	2009	11.7	14.8	7.5	9.9	16.2	2.3	7.0	5.7	5.9	8.7	-	10.3	100.0

7) 2013 방과후 운영 현황조사, 교육인적 자원부, 2014, pp.1~3

<표 3 > 방과후 학교 만족도

연도	학생				학부모				
	초	중	고	계	초	중	고	계	
2013	86.1	74.5	64.9	78.7	83.1	76.2	67.8	78.1	
과년도 현황	2012	83.8	70.0	63.0	75.8	80.8	72.4	65.9	75.4
	2011	82.0	67.0	61.7	73.8	79.2	70.0	64.8	73.7
	2010	80.6	61.0	59.1	67.9	78.0	65.1	62.5	69.4
	2009	78.4	58.2	50.3	64.2	73.7	63.0	56.1	65.6

위 표의 현황조사를 통하여 알 수 있듯이 방과후 학교에 참여율이 매 해마다 증가하고, 내용별 프로그램의 선호도는 초등학교는 예체능 분야, 중고등학교는 학업에 도움을 주는 교과중심의 방과후 수업에 참여 하는 걸로 나타난다. 수업에 대한 학생과 학부모들의 만족도 해 마다 증가하고 있다.

2. 음악의 3요소 및 리듬교육의 중요성

음악의 3요소 가락 (Melody), 화성(Harmony), 리듬(Rhythm)은 음악의 중심 요소로 음악을 만드는 재료이며 음을 조직적으로 구성하는데 있다. 각각의 요소들의 내용들은 다음과 같다.

(1)가락(Melody)

가락(Melody)은 하나의 개체로서 일련의 음 또는 음높이이다. 음역, 형태, 운동 방식이라는 세 가지의 성격을 가지고 있으며 음과 음 사이에 높고 낮은, 올라가거나 내려가기의 형태이다. ‘음역’은 가장 낮은음부터 높은음까지의 거리이며 ‘형태’는 가락이 올라가거나 내려가는 방향에 따라 결정된다. ‘운동방식’은 가락이

단계적으로 움직이거나 더 멀리 떨어진 음으로 뛰어가는 방식으로 단계적 운동으로 진행되는 ‘접속형’, 도약이 많은 멜로디는 ‘분리형’이라고 한다.

가락은 음악을 전달하는 본질적인 단위이며 듣는 이에게 작곡가의 의미를 전달할 수 있는 요소이다. 또한, “가락은 작곡가 개인의 특성을 가장 뚜렷하고 가장 분명하게 드러내는 요소이다”라고 작곡가 파울 힌데미트는 말하고 있다.

이처럼 가락은 리듬이 물리적인 의미를 가진다고 할 때 가락은 정서적인 의미를 가지고 가락은 리듬과 서로 분리할 수 없는 서로가 본질적으로는 상관되는 요소들이며 또한 리듬에 의존하지 않으면 그 기능은 발휘하지 못한다.⁸⁾

(2)화성(Harmony)

화성(Harmony)이란 두 개의 음, 또는 세 개의 음을 결합하여 하나의 화성블록을 이루고 동시에 일어나는 것이다. 가락(Melody)은 수평면, 화성(Harmony)은 수직면으로 구성되어 있다. 화성은 다른 음과의 관계를 연결하면서 기능을 하며 음악에서의 가장 공통적인 화음은 세 음(Triad)의 결합이다. 이러한 화음은 음계의 제1, 제3, 제5음, 즉 ‘도-미-솔’을 결합해서 만들 수 있다. 화성은 가락과 리듬을 뒤에서 보강하여 음빛깔의 효과를 더하는 구실을 하고 음악을 더욱 폭넓고 깊이 효과를 발휘하여 음악이 더욱 풍부해진다.

위의 가락과 화성을 살펴보았듯이 그들은 그들만의 독립적인 요소로 작용할 수 없으며 리듬과 같이 쓰여야만 기능을 할 수 있다.⁹⁾

(3)리듬(Rhythm)

리듬(Rhythm)은 그리스어로 ‘흐름’이라는 뜻으로 시간 속에서 움직이는 운동을 가리키며 운동, 질서, 반복 등의 특성을 가지고 있어 어떤 현상이 일정한 시간 간격에 따라 그룹을 이루는 것을 말한다.

8) 공석준(1984), 「음악의 발견」, 세광음악출판사, p.73

9) Kristine Forney · Joseph Machlis(1997). 「음악의 즐거움(상)」, (신금선 역)이화여자 대학교 출판부, pp.23~35

리듬에 대하여 좀 더 구체적으로 정의 하면 음표와 쉼표를 사용하여 이것을 어떤 순서로 조직(Organize)하거나, 또는 그룹(Group)을 만들어 놓은 것을 리듬이라 한다고 한다. 리듬의 기본적인 요소는 박(Beat)과 박자(Meter)인데 여기에서 박은 리듬의 기초단위이며, 강박(Strong or Accented Beat)과 약박(Weak Beat)으로 구분되어 어떤 규칙적인 형태의 반복이 이루어 질 때 그것을 박자라고 한다. 이러하듯이, 리듬은 끊임없는 박의 반복으로 인하여 음악이 만들어지며, 그 진행 과정에서 리듬의 형태들이 형성이 된다.¹⁰⁾

리듬의 구조를 살펴보면 각 음의 (Note Value), 맥박 그룹(Pulse Grouping), 마디그룹(Measure Grouping), 작은 프레이즈(Sub Phrase)의 그룹, 프레이즈 그룹(Phrase Grouping), 과 같은 점차적인 단계에 의하여 설명을 한다면 쉽게 이해할 수 있다. 이러한 리듬의 구조는 여러 마디의 박자 수준에서 리듬의 구조적 단계를 이해하게 하는데 기초를 제공한다.¹¹⁾

인간의 가장 최초의 리듬 경험은 심장박동과 호흡과도 같다. 심장의 맥박은 박자이고 호흡은 일정 리듬의 강약에 의한 공기의 흡입과 배출이라고 비교할 수 있으며 걷고 뛰는 것 따위의 신체동작도 리듬활동의 일환이고 우주의 순환 법칙도 일종의 리듬의 연속운동이다.¹²⁾ 이처럼 리듬은 우리의 일상생활에서 아주 밀접한 관계가 있으며 우리 몸 안에 흡수되어 자신도 모르게 리듬에 대한 감각도 내재되어 있다.

2) 리듬교육의 중요성

리듬은 음악을 구성하고 있는 박자, 가락, 화성, 음색, 빠르기 쉼여림 등에 대한 음악적 감각의 개발과 더욱 나아가서 표현기능과 이해력 등을 포함한 음악성을 높여주고 음악적 활동이나 일상생활에 활용할 수 있는 기본적인 능력을 길러준다.¹³⁾ 음악에서 리듬은 단순히 리듬으로만 구성되어있는가 하면 음 높이를 붙여서 선율로 된 음악도 있다. 여기에서 알 수 있듯이 어떤 음악이든지 리듬의 기

10) 김규태. 문서회(2002), 「음악분석-방법과 실제」, 음악 춘추사, p.3

11) Max W. Camp(1995), 「피아노 연주법」, 이화여자 대학교 출판부, p.21

12) 공석준(1984), 「음악의 발견」, 세광음악출판사, pp.68~69

13) 배은혜(2010), “리듬교육이 아동의 창의성 발달에 미치는 영향” 경북대학교 교육대학원, p.6

초 위에서 시작되고 만들어지며 리듬 없이 존재할 수 가 없다. 따라서 음악의 구성 요소 중 리듬은 가장 기초적인 이론의 지침으로서 음악의 요소로 받아들여지고 있다.

리듬은 인간의 일상생활과 밀접한 관계를 가지고 있으며 인간이 살아가는데 중요한 음악적 구성요소중의 하나로서 음악교육에서도 소홀히 다룰 수 없는 중요한 것이다.

달크로즈는 ‘리듬은 음악뿐만이 아니라 모든 예술의 기초이며 음악을 이루는 생명체이고 음악의 움직임은 모든 리듬경험을 통해 배워 진다’라고 하였다.

코다이는 ‘음악의 모든 요소의 개념과 기능을 체계적으로 조직하고 그것을 학생들의 신체적 음악적 성장 단계에 비추어 적절한 시기에 체험하도록 제공 한다’라고 하였다.

오르프는 ‘흐름결(리듬)과 가락은 음악을 이루는 기본적인 힘이며, 흐름결은 말의 형태로부터 나온 것이고, 가락은 그 흐름결의 형태로부터 발전된 것이라고 생각한다. 그는 또 흐름결은 가락보다 더 강렬한 요소이다’라고 하였다.

이러한 현대 음악교육자들도 리듬에 대하여 중요하게 생각하고 있으며, 리듬을 학습하는 것에 대해서도 중요하게 생각한다.¹⁴⁾ 리듬에 대한 아동의 흥미는 교사의 학습지도에 따라 그 유무가 결정되기 때문에 교사는 아동의 발달을 이해하고 아동의 흥미를 잘 개발시켜 풍부한 리듬교육을 할 수 있도록 도와주어야 한다.

14) 강연주(2007), “달크로즈, 코다이, 오르프의 리듬학습에 기술한 리듬교육지도방안”, 경북대학교 교육 대학원, p.6

3. 음악교육 학자들의 리듬교육이론

1) 달크로즈(Emile Jaques-Dalcroze)의 리듬교육이론

달크로즈(Emile Jaques-Dalcroze, 1865-1950, 스위스)는 오스트리아의 비엔나에서 사업가였던 아버지와 교사였던 어머니 사이에서 태어났다. 달크로즈는 6세부터 피아노를 배우기 시작하였고, 그는 문화의 도시 비엔나에서 오페라, 발레, 연극 등 다양한 장르의 예술을 접하면서 문화적 혜택을 받고 성장하였다. 또한, 그는 피아노 연주를 하는 연주자이기도 하였으며 많은 곡을 작곡 하여 작곡자로도 성공을 하였다.¹⁵⁾ 그가 교수로 재직하고 있을 때 음악원의 학생들에게 화성학을 가르치고 있던 중 지금까지의 음악교육에 있어 기초 훈련과정에 결함이 있음을 깨닫고 신체운동을 곁들이는 새로운 음악교육방법을 시도하게 되었다. 그것이 바로 달크로즈의 기본 접근방법 음악에 맞는 리듬동작인 유리드믹스 (Eurhythmics)이다.

유리드믹스(Eurhythmics)는 음악의 리듬을 신체를 사용하여 몸짓으로 음악을 표현함으로써 음악적 이해력을 높이는 리듬교육방법을 의미한다. 유리드믹스(Eurhythmics)의 음악교수법의 기초는 심박, 호흡, 걸음걸이 등과 같은 신체의 자연적리듬에 의해 신체는 본질적으로 시간의 감각인 리듬의 본질적 요소를 소유하고 있다는 점에 전제를 두고 있다. 또한, 신체를 하나의 악기로 간주하며 몸 전체로 리듬을 느끼면서 음악의 기본 박과 박자개념, 리듬 프레이즈에 대한 감각을 강화시키도록 하는 것이다.¹⁶⁾

달크로즈는 ‘음악교육을 하는데 있어 청음 훈련이 절대적으로 필요하고 생리학적 요소를 갖고 있기 때문에 많은 연습이 요구되고 이른 시기에 훈련이 이루어져야 한다’고 하고 또한 ‘인간의 감정은 신체구석구석에서 감각을 통해 느끼고 표현되기 때문에 몸의 훈련을 강조한다’고 하였다. 그래서 그는 음악과 신체표현을 결합하여 리듬 감각의 신장을 촉진시키려 하였고¹⁷⁾ 달크로즈의 저서에는 리

15) 권덕원외(2008), 「음악교육의 기초」, 교육과학사, p.224

16) 이연경(2002), 「리듬감 신장을 위한 다양한 리듬지도기법에 대한 연구」, 한국음악교육학회, p.4

17) 전인옥·이숙희(1999), 「유아음악교육」, 한국방송대학교 출판부, p.108

듬에 대하여 다음과 같이 정의를 내렸다.(Jaques-Dalcroze, 1921:5)¹⁸⁾

< 표 4 > 달크로즈의 리듬에 대한 정의

1. 리듬은 움직임이다.
2. 움직임은 신체적인 그 무엇이다.
3. 각각의 움직임은 시간과 공간을 필요로 한다.
4. 신체적인 경험은 음악적 의식이 생기게 한다.
5. 신체적 수단을 통해 얻은 완벽함은 분명하게 감지할 수 있는 결과를 가져온다.
6. 시간 내에 표현된 움직임의 완성을 통해 음악적 리듬에 대한 인식을 확고하게 한다.
7. 공간 안에서 표현된 움직임의 완성을 통해 조형적 리듬에 대한 인식을 확고하게 한다.
8. 시간과 공간 안에서 표현된 움직임의 완성은 체조 방식의 연습을 통해서만, 이른바 리드믹을 통해 이루어진다.

달크로즈의 유리드믹스에서는 리듬을 < 표 5 >내용으로 개념을 제시하여 이해를 돕는다.¹⁹⁾

< 표 5 > 유리드믹스의 음악적 표현

개념	내용	개념	내용
(1)속도	음악빠르기를 신체동작으로 표현	(6)리듬패턴	리듬패턴의 변화를 움직임으로 표현
(2)강약	자연현상을 음악적으로 표현	(7)프레이즈	프레이즈를 리듬감을 통하여 표현
(3)음의고저	음의 높낮음을 신체적으로 표현	(8)리듬카논	악기와 신체표현을 사용하여 표현
(4)길이	음표의 길이를 신체동작으로 표현	(9)당김음	셈여림의 위치를 신체동작을 사용하여 표현
(5)악센트	강박을 다양한 신체동작으로 표현	(10)리듬적기	리듬의형태를 다양한 모양으로 표현

18) 민경훈외(2010), 「음악교육학 총론」, 학지사, pp.217~218

19) 전인옥·이숙희(1999), 「유아음악교육」, 한국방송대학교 출판부, pp.110~116

(3) 음의 고저(Pitch)에 대한 이해

음의 높음과 낮음을 신체적인 동작으로 표현한다.

높은음을 나타낼 때에는 서있는 자세로 낮은음을 나타낼 때에는 앉아 있는 모습으로 한다. 음계가 상승할 때에는 계단을 올라가듯이 무릎을 굽히고 있다가 점차 다리를 펴고 음계가 하행할 때에는 계단을 아래로 내려가듯이 서있는 상태에서 서서히 무릎을 구부리듯이 걷다 앉는다.

(4) 길이(Duration)에 관한 이해

음표의 길이를 신체동작을 사용하여 표현한다.

♪ (4분음표)로 한다. ‘곰 세 마리의’의 노래를 부르면서 두 박자(2분음표)는 손뼉을 치고 한 박자(4분음표)는 무릎을 치며 8분음표(반박자)는 발구르기를 한다. 또한, 걸음걸이로 음표의 길이를 나타낼 수 있는데 4분음표는 정상적인 걸음걸이, 8분음표는 달릴 때의 좁은 폭 걸음걸이 등으로 나타낼 수 있다.

(5) 악센트(Accent)에 관한 이해

강박을 주는 음정을 다양한 신체동작으로 표현한다.

발을 사용하는 경우 한 박자씩 걷다가 강박이 나오면 손뼉을 치고 손뼉을 사용하는 경우는 손뼉을 치다가 발도 따라 걷는 동작을 취한다. 또한, 단어에 악센트를 넣어주면서 음의 강약을 강조한다.

(6) 리듬패턴(Rhythm pattern)에 관한 이해

다양한 리듬패턴의 변화를 움직임으로 표현한다.

한 박자는 한 걸음, 반 박자는 종종걸음을 하면서 팔은 박자를 저으면서 같이 한다. 또는 동작을 바꾸어 리듬 꼴을 손뼉으로 치고 한 박자씩 걷는다.



한걸음 종종 걸음 한걸음 | 한걸음 종종 걸음 한걸음

(7) 프레이즈(Phrase)에 관한 이해

리듬의 형태가 모여서 한 개의 프레이즈가 되는 것을 리듬감을 통하여 체득한다. 두 사람이 한 팀이 되어 A는 ♪♪♪♪ | ♪의 리듬을 먼저 하면 나중에 B는 한 프레이즈를 늦게 같은 동작을 취한다.

(8) 리듬 카논(Rhythm canon)에 관한 이해

교사는 건반, 오르간의 선율악기를 사용 하면서 발과 손뼉 등의 신체표현을 같이 하게 하였고 새, 나무, 허수아비 등의 사물 흉내를 내면서 언어화시켜 본다.

(9) 당김음(Syncopation)에 관한 이해

짧은 박이 긴박보다 앞에 나오면서 쉼박이 뒤로 가고 여린박이 앞에 나와 쉼여림의 위치가 바뀌는 것이다. 신체동작으로는 성별로 나뉘어 남, 여, 여, 여의 순서를 여, 남, 여, 여의 순서로 배열하여 순서가 바뀐 학생은 리듬을 연주할 때 바뀐 학생 두 명만 쉼여림의 얘기하면서 강조한다.

(10) 리듬 적기(Rhythm writing)의 관한 이해

리듬을 그릴 때에는 선이나 원의 기준을 정하여 표현을 한다. 조금 세게, 보통 빠르기에 대해 그려지는 선의 기준을 정하고 세고 느렸을 경우 굵게, 빠를 때에는 선을 작게 그린다. 원으로 그리는 경우는 시간차를 두어 원을

그리고 반대로 빠른 박자가 나오면 원과 원 사이가 가까워져 매우 빠른 회전으로 보인다.

2) 코다이(Zoltan Kodály)의 리듬교육이론

줄탄 코다이(Zoltan Kodály, 1882~1967, 헝가리)는 헝가리의 작곡자이자 음악 교육가이다. 그의 작품은 고전적이고 정렬적이며 서정적인 면 또한 볼 수 있으며 풍부한 색채와 다이내믹한 점을 고루 갖추고 있다. 특히 코다이는 헝가리 전통 민요를 발굴하여 민족음악을 알리는데 힘을 쓰기도 하였다.

그는 음악교육에 관심을 가지면서 음악교육을 위한 교육과정과 교과서를 만들었으며, 음악교사도 양성하였다. 또한 평생의 작업을 통해 ‘코다이 교수법(Kodály Method)’을 만들었다.²⁰⁾

그는 음악에 있어 인간이 글을 읽고 쓰고 말하듯이 음악도 쓰고 읽을 수 있어야 한다고 주장하면서 그것을 바탕으로 음악을 읽고 쓰고, 생각할 수 있도록 하는 음악교육프로그램을 개발하였다.²¹⁾ 그의 교수법을 살펴보면 악기를 사용하지 않고, 사람의 목소리를 주로 활용하여 시설에 관계없이 어느 곳이든 교육현장에서 쉽게 적용할 수 있다는 점에서 유용하다는 것이다.

코다이 교수법에 내재되어있는 그의 사상은 다음과 같이 정리할 수 있다.

첫째, 음악은 모든 사람의 것이 되어야 한다. 그는 모든 사람은 예술 음악을 즐기고 느낄 수 있어야 하며, 그러기 위해서는 악기 없이도 사람의 목소리로 음악을 배울 수 있도록 하는 가창 위주의 교수법을 고안하였고, 학교에서도 큰 제약 없이 받기 쉬운 수업에서 쉽게 지도할 수 있는 형태의 교수법을 만들었다.

둘째, 민요를 중시하였다. 그는 민요가 그 나라의 풍토와 삶의 모습을 비추어 주고 과거의 추억과 미래를 위한 기초로 중요시 생각하여 민요를 통하여 음악이 만들어져야 하고 음악교육이 되어야 한다는 믿음을 가지고 있었다.

셋째, 숭고한 음악을 중시하였다. 그는 디오니소스적인 음악을 추구하지 않고 내면적으로 깊은 사고를 추구하였으며 화려한 장식음 음역의 도약이 심하거나

20) 전인옥·이숙희(1999), 「유아음악교육」, 한국방송대학교 출판부, p.76

21) 권덕원외(2008), 「음악교육의 기초」, 교육과학사, p.236

극적인 효과의 음악은 경시하였으며 그의 음악모든 것은 조성적 원리에 기초를 두고 있다.

넷째, 민요에 옷을 입혀야 한다고 생각하였다. 그의 음악교수법에 내재되어 있는 사상에서 민요를 중시한 그는 곡이 새롭게 탄생할 수 있도록 편곡되어야 한다고 생각하고 곡에 민요의 음계와 형식은 남겨놓고 현대적이고 도시적인 느낌을 씌워 음악을 만들었다.

다섯째, 이동도법을 중시하였다. 대부분 악보를 읽을 때에 고정도법을 사용하지만 코다이는 고정도법이 아닌 이동도법을 사용하였다. 이동도법은 조성의 특성을 지도하는데 용이하고, 음악의 초보자들이 음악을 잘 느끼면서 부를 수 있는 방법으로 본 것이다.

코다이는 교육적 목적을 달성하기 위해서는 다른 교수법을 모두 수용한다는 입장이다. 박자치기, 손뼉 치기, 두드리기 등의 교육방법을 활용하는 달크로즈의 유리드믹스, 솔페즈를 중시해야 한다는 주장을 실천했던 헝가리인 몰나르(Ferenc Molnár)²²⁾의 교육방법, 아동이 주가 되어야 한다는 페스탈로치(Johann Heinrich Pestalozzi)의 교육관 등을 코다이 교수법 지도자들에 의한 다양한 교수법과 교육관점을 수용하고 있다.²³⁾

코다이의 리듬지도의 주요특성은 음표의 이름과 박의 사용보다는 실제로 리듬을 느낄 수 있도록 각 음표에 음가를 표시한 것인데 대표적인 것으로는 리듬기둥만으로 표시한 리듬기호이다. 코다이의 리듬지도를 통해 할 수 있는 리듬활동으로는 리듬응답 놀이, 빈 마디 채우기, 리듬카논(canon), 반주에 맞추어 리듬이 어가기 등의 다양한 방법이 있는데 다음의 6단계를 만들었다.²⁴⁾

22) Ferenc Molnár(1878~1952): 헝가리의 극작가, 단편을 발표하여 이름을 얻었으나 희곡<릴리움 Liliom(1909),근위병A Testör(1910)>으로 세계적 명성을 얻고, 다수의 희곡이 각국과 일본에서 상연되어 인기를 끌었다.

23) 민경훈외(2010), 「음악교육학 총론」, 학지사, pp.237~238

24) 전인옥·이숙희(1999), 「유아음악교육」, 한국방송대학교 출판부, p.81

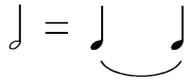
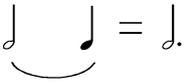
(5) 단계 카논 형식에 따른 리듬치기

솔	솔 -	솔	솔 -	솔	솔 -	솔	도 -	
미	솔	솔 -	솔	미	솔 -	미	솔	도 -
	미				미		미	도 -

(6) 단계 빠르기 변화를 통한 리듬감의 인식

리듬을 익힐 때에는 악보 없이 박수나 리듬악기(우드스틱, 캐스터네츠)등을 사용하여 따라 치기를 하고 그 연습과정이 지나면 리듬에 이름을 붙여 부르는 연습을 할 수 있다. 리듬 이름은 리듬 읽기를 용이하게 하고, 리듬을 듣고 잘 구별할 수 있도록 해준다. 코다이 교수법에서는 음표에 해당하는 리듬을 한 가지로

정해 일관성 있게 구분하여 사용하고 있다. 코다이의 리듬 이름은 슈베가 처음 고안한 것을 수정 보완하여 사용한 것으로 다음<그림 1>과 <그림 2>와 같다.

 ta ti ti	 ta-a ta-a	 ta- a- ta	 ta- a- a ta-a-a
 ti ri ti ri	 ti ta ti	 ta-i-ti	 tri o-la

<그림 1> 리듬기호

 타 타	 타 티 티	 티 티 타	 티 티 티 티
 타 타 타 타	 타 타 타 티티	 타 티티타 티티	 타 티티타 타
 타 타 티리타	 타 티티리타	 타 티티티리타	 티티타 티리타

*리듬카드를 읽을 때, 카드에 리듬을 제시 할 때, 리듬의 유형을 제시할 때, 리듬을 듣고 악곡의 이름 맞추기 할 때 사용

<그림 2> 리듬읽기

또한, 코다이는 리듬을 가르칠 때 다음과 같은 학습단계를 제시하고 있다.

음표에서는 4분음표와 8분음표, 쉼표에서는 4분쉼표를 가르치고 다음에 2분음표와 싱크페이션을 지도한다. 그리고 2/4박자를 4/4/박자보다 먼저 가르치는 것이 더 타당하다고 하고 있다. 이것은 오랜 시간의 실험을 거쳐 만든 것이며 리듬 지도는 다음 <그림 2> 와 같다.²⁵⁾

25) 민경훈외(2010), 「음악교육학 총론」, 학지사, pp.244~246



<그림 3> 리듬지도

코다이는 리듬에 의성을 수반하는 리듬치기의 학습을 중요시 하여 다음 3단계로 구분하였다. 첫째로는 박자를 느끼고 들을 수 있게 하고, 둘째로는 리듬형을 익히게 하였으며, 셋째로는 리듬 프레이즈의 연습순서를 지향하였다. 또한 독보력을 신장시킬 수 있는 방법으로는 이동도법과 손기호, 솔→미로 하행하는 단3도의 음계를 사용하였다.²⁶⁾

26) 전인옥·이숙희(1999), 「유아음악교육」, 한국방송대학교 출판부, pp.84~85

3) 오르프(Carl Orff)의 리듬교육이론

독일 뮌헨에서 출생한 칼 오르프(Carl Orff, 1895-1982, 독일)는 현대 독일의 대표적인 작곡가, 지휘자, 음악교육자이다. 5세 때 그의 모친으로부터 피아노 수업을 받기 시작하였고, 학창시절에는 문학과 고전 언어에 남다른 관심을 가졌으며, 본격적인 음악훈련은 뮌헨음악대학에서 작곡을 공부하였다.²⁷⁾

오르프는 리듬이 음악, 무용, 언어에 내재되어 있는 기본 요소들을 통합하여 하나의 언어로 제조직하는 것으로부터 음악교육을 시작하였는데 리듬교육을 위하여 몸 움직임을 활동을 많이 사용하였고, 인체리듬을 위한 방법도 연구하였다.

이러한 연구로 동작, 신체리듬, 노래, 악기연주, 즉흥연주 등을 주요 음악적 경험으로 지도하는 슈베르크(Schuwerk)라는 음악교수법을 개발하였다.

오르프가 제안하는 여러 리듬 지도 중 핵심이 되는 두 가지 교수법은 언어리듬과 신체리듬에 의한 리듬표현이다. 첫 번째 언어리듬은 언어에 내재한 리듬적 요소를 음악적 리듬과 결부시켜 경험하게 하는 지도방법이고 두 번째 신체악기에 의한 리듬표현은 신체를 하나의 타악기로 간주하여 하나의 여러 부분을 두드리는 리듬학습으로 손뼉치기, 발구르기, 무릎치기, 손가락 튕기기 등을 사용하여 리듬패턴을 반복적으로 신체의 여러 부위를 치는 것이다.²⁸⁾

오르프의 리듬지도 방법은 다음과 같다.

(1) 언어리듬

언어에 내재한 운율적 특성으로 인하여 언어는 음악적 리듬에 대한 감각형성을 위한 자연스러운 소재가 된다. 오르프의 언어리듬 지도과정은 한 단어부터 시작하여 점차 두 단어, 세 단어 이상으로 단어들을 연결하면서 음악의 구도를 감지한다. 하나의 단어는 리듬구조의 작은 단위, 여러 개의 단어가 조합된 짧은 문장의 프레이즈는 음악의 두 마디 단위(동기), 완전문장으로 조합된 프레이즈는 네 마디 단위(작은 악절)로 리듬패턴을 만들 수 있다.

오르프는 말의 패턴에서 리듬활동으로, 리듬활동에서 노래 부르기 단계로 이동

27) 민경훈외(2013), 「음악교육학 총론」, 학지사, p.252

28) 이연경(2002), 「리듬감 신장을 위한 다양한 리듬지도기법에 대한 연구」, 한국음악교육학회, p.5

하는 것이 자연스러운 학습과정으로 보고 언어리듬은 아동의 생활에서 쉽게 표현 될 수 있는 모든 언어를 사용한다.²⁹⁾

단일 단어에 대한 예 ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪
 감 딸 기 복 송 아 파 인 애 플
 나 엄 마 할 머 니 할 아 버 지

♪ ♪ ♪ | ♪ ♪ ♪
 들 국 화 들 국 화

속담을 소재로 한 예 ♪ ♪ ♪ | ♪ ♪ ♪ ♪
 땅 짚 고 헤 엄 치 기

♪ ♪ | ♪ ♪ ♪ ♪
 울 며 겨 자 먹 기

완전 프레이즈 문단 예 ♪ ♪ | ♪ ♪ | ♪ ♪ ♪ ♪ | ♪
 영 회 영 회 어 디 있 어 요

이처럼 언어리듬 학습에는 다양한 음절의 단어, 속담, 시 등 일상생활의 소재를 사용하여 이야기를 목소리로 말할 때 자연스럽게 적절한 리듬동기를 찾는 학습이 요구된다.³⁰⁾

29) 민경훈외(2013), 전계서, p.268

(2) 신체리듬

신체의 자연스런 동작을 통해 음악적 개념과 연결시키고 리듬을 느끼게 하는 방법이다. 손가락 튕기기, 손뼉 치기, 무릎치기, 발 구르기 등으로 쉽고 간단하게 표현 할 수 있기 때문에 어떤 기구나 악기를 사용하기 전에 기초로 터득하는 리듬활동이다. 단순하고 다양한 신체 동작에 의해 리듬감이 형성되고 그것으로 민감하게 받아들일 수 있는 감각이 발달된다고 하였으며 보다 자유롭게 창의적인 신체표현이 음악적인 감각을 발전시킬 수 있다고 여겼다.

(ㄱ) 손뼉 치기 리듬

신체 중에서도 가장 쉽게 소리를 낼 수 있고, 손쉽게 리듬에 대한 감각을 키울 수 있는 방법으로 똑같이 따라서 치는 방법과 응답형식으로 치는 두 가지 방법이 있다. 응답 형식은 한 사람이 먼저 어떤 물음의 손뼉 리듬을 주면 다른 한 사람은 그 물음에 다른 손뼉 리듬으로 답한다. 이 대화 형식은 즉흥적인 반응과 창의성 신장에 크게 도움이 되는데 여기서 주의할 것은 전체 박자 수가 서로 같아야 하며 역시 2박, 3박, 4박자의 순차적 진행이 도움이 된다.³⁰⁾

손뼉은 손등의 자세에 따라 빈 손뼉 치기와 평면 손뼉 치기로 구분한다. 빈 손뼉 치기는 양쪽 손바닥을 사발모양으로 오목하게 오므린 채 마주쳐서 하나의 빈 공간을 채우는 동작으로서 치는 효과는 빈 소리를 내고, 평면 손뼉 치기는 손가락을 쪽 편 채로 양쪽 손바닥을 마주 치는 동작이다. 누구나 스스로 시도를 해 볼 수 있으며, 리듬의 강약에 따라 연습해야 한다.

(ㄴ) 무릎 치기 리듬

손과 무릎은 신체적으로 리듬을 연습할 때 가장 쉽게 접근할 수 있는 방법으로 평평하게 편 양손으로 오른쪽과 왼쪽 무릎을 사용하여 자유로이 무릎을 쳐본 후 손뼉 치기와 발 구르기를 병행하여 연습한다. 무릎치기는 빠른 리듬을 연주하기에 가장 용이하다.

30) 이연경(2002), 전계서, pp.11~12

31) 민경훈외(2013),전계서, pp. 268

(ㄷ) 손가락 튕기기

손가락 튕기기는 뻗뻗한 손 또는 팔의 자세로는 불가능하므로 항상 유동적이어야 한다는 점에 유의해야 한다.

(ㄹ) 발구르기

발 구르기는 서거나 앉아서 실시할 수 있는데, 서서 발을 구를 때에는 발을 위로 올리는 동작에서 종아리를 뒤쪽으로 뺀고, 내려칠 때에는 다시 되돌려 약간 충돌을 일으키는 것이 좋다. 발 구르기 이외에도 발 끝으로 바닥을 쳐서 발꿈치가 바닥에 머물고, 이와 반대로 발끝을 곧게 뺀고 발뒤꿈치로 치는 연습을 할 수도 있는데 이것은 발끝과 발뒤꿈치의 교환으로 일종의 스텝댄스가 된다. 32)

(ㄴ) 종합 신체리듬 연습

손가락 튕기기, 손벽 치기, 무릎치기, 발 구르기를 통해 각자의 리듬을 만들어 표현해본다. 이러한 신체리듬의 종합적인 활용은 오르프 활동의 기본이며 손가락 튕기기는 악센트나 포인트를 줄 때, 손벽 치기는 빠른 리듬이나 싱크페이션 리듬, 무릎치기는 빠르고 다양한 리듬 표현이 가능하며, 발 구르기는 느린 박이나 긴 박에 효과적이다.33)

32) 조효임(1999), 「오르프 음악교육의 이론과 실제」, 학문사, p.28

33) 민경훈외(2013), 전개서, pp.270

Ⅲ. 리듬활동 수업 지도안과 실제

1. 수업지도안 작성의 목표

음악교육에 있어 음악의 구성요소 중 리듬학습에 대한 중요성을 알아봄으로써 본 지도안의 목표는 차시별 주제를 중심으로 각각의 내용별 수업을 하여 학습목표에 도달하도록 한다.

1차시는 이해·학습영역부분으로 주제<음표 익히기>를 손동작으로 음표의 길이를 익힌다. 학생들은 1차시의 수업지도안을 통하여 학습목표에 따라 음표의 길이를 알 수 있고, 음표의 길이를 손동작을 이용하여 알 수 있으며, 리듬을 적을 수 있다.

2차시는 이해·학습영역부분으로 주제<박자 연상카드 단어>를 사용하여 음표의 길이에 따라 단어를 적어본다. 정간보 형식으로 음표의 길이에 맞게 단어를 사용하여 박자를 익힐 수 있다. ‘아침’의 동요 곡에서 박자에 맞는 단어를 적을 수 있다.

3차시는 창작영역부분으로 주제<작곡하기·즉흥연주>를 통하여 자신의 곡을 만들고 연주할 수 있다. 박자연상 단어를 사용하여 오선위에 단어에 맞는 음표들을 그려 넣어 리듬을 만들 수 있다. 스스로 작곡 하고 자신의 곡을 연주해 봄으로써 자신감을 키울 수 있다.

4차시는 활동영역부분으로 주제<리듬 전달>를 통하여 게임의 방식을 알아보고, 몸으로 체험하는 학습으로 자신이 느끼는 다양한 리듬의 형태를 찾아볼 수 있다.

본 4차시의 수업을 통하여 손동작을 이용하여 음표의 이해력·집중력·기억력을 키울 수 있고 박자연상단어로 어휘력·사고능력을 신장할 수 있으며 즉흥연주를 함으로써 창의력 증진과 활동수업으로 인하여 사회성·협동성을 기를 수 있다.

< 학습목표 및 차시별 지도내용 >

< 표 8 > 학습목표 및 차시별 지도내용

학습목표		리듬 활동을 통하여 다양한 학습능력과 창의력을 가질 수 있다.		
영역	차시	주제	차시별 학습목표	학습내용
이해 · 학습 영역	1차시	음표 익히기	이해력 · 집중력 기억력을 기를 수 있다.	·음표의 길이를 익힌다. ·음표의 길이를 손동작을 이용 하여 알아본다. ·손동작으로 리듬을 만들 수 있다.
	2차시	박자 연상단어 (정간보)	언어학습에 의한 어휘력 · 사고능 력을 키울 수 있 다.	·음표길이에 따라 정간보를 사 용한 박자 연상 단어를 만들 어 본다. ·‘아침’ 제재곡을 사용하여 박 자 연상단어를 적어 본다.
창작 영역	3차시	작곡하기 즉흥연주	즉흥연주를 통하 여 창의력을 증 진시킬 수 있다.	·박자 연상단어를 사용하여 곡 을 만든다. ·각자 만든 곡을 연주해본다.
활동 영역	4차시	리듬 전달 게임	활동수업으로 사 회성 · 협동성을 기를 수 있다.	·리듬전달을 통하여 리듬을 알 아보자.

2. 수업지도안의 실제

본 연구는 현재 제주도 소재 A초등학교의 방과후 피아노수업을 수강하는 학생 중 1~3학년들에게 일주일에 1차시씩 총 4차시의 수업을 실시하였다. 1학년 22명, 2학년은 19명, 3학년은 7명으로 총 48명의 학생들을 대상으로 수업을 진행하였다.

1차시에서는 손동작을 사용하여 음표의 기본적인 박을 익히는데 중점을 두고 수업을 진행한다.

2차시에서는 음표의 길이를 정간보 형식으로 길이에 따라 단어를 적는다. 기초적인 단계라서 쉽고 단순한 곡으로써 ‘아침’이라는 곡을 선곡하여 학습지에 사용한다.

3차시는 전시에 배운 박자 연상단어 카드를 학습하여 리듬에 대한 기본적 지식을 습득 하고 자신의 자작곡을 만들어 즉흥 연주도 같이 해본다.

4차시는 리듬카드를 사용하여 손동작으로 리듬을 익히고 리듬 전달 게임 방법을 배워 활동을 통해 리듬 찾기를 해본다.

본 학습에 대한 연구자가 수업을 진행하면서 학습목표의 대한 학생들의 도달 정도를 매 차시의 관찰 보고로 설명한다. 본 연구는 학년별 수업 형태를 배제하였으므로 관찰내용은 학년별 결과의 내용이 아니다.

3. 수업지도안

1) 이해·학습영역 1차시 수업지도안

(1) 1차 수업 지도안

주제	음표 익히기		
학습목표	1.음표의 길이를 알 수 있다. 2.음표의 길이를 손동작을 이용하여 알 수 있다. 3.손동작으로 리듬을 만들 수 있다.	차시	1차시
단계	교수·학습활동	시간	학습자료
도입	- 청음오선이 그려진 노트를 학생들에게 나누어준다. - 청음에 대한 학습 방법을 설명을 해준다. - 도~솔까지의 음정을 들려주면 온음표로 오선에 그려 넣는다. - 학습목표를 제시한다.	7분	오선노트
전개	- 각각의 음표와 쉼표의 박자<표 9>를 알아본다. - 음표의 생김새와 박의 길이를 카드<표 9>를 보여주면서 설명 한다. - 손동작<표 9>을 사용하여 박의 길이를 알려준다. - 개인별로 연습할 시간을 준다. - 음표카드<표 9>를 보여주면 학생들은 손동작으로 연습한다. - 리듬카드<표 9>를 보여주면 학생들은 손동작으로 연습한다. - 선생님이 나누어준 [부록1]관찰지에 10가지의 문제를 손동작을 보고 학생들은 리듬을 그린다. - 5문제는 선생님이, 5문제는 학생들이 문제를 낸다.	40분	오선노트 연필 지우개 음표카드
정리	음표가 그려진 카드를 보여주면 길이에 맞게 손동작으로 리듬을 친다.	3분	
지도상의 유의점	- 손동작을 할 때에는 천천히 정확한 동작으로 움직여야 한다. - 동작을 보여주어야 하므로 주위가 산만하면 학습능력을 떨어뜨릴 수 있어 정숙 한다. - 학생들의 적극적인 참여도.		

<표 9> 지도안에 있는 세부내용

<음표의 종류>

음표	이름	박자
	온음표	4박자
	점2분 음표	3박자
	2분 음표	2박자
	4분 음표	1박자
	8분 음표	반 박자
	4분 쉼표	1박자 쉼다

<음표 카드>

앞						
뒤	온음표 4박자	점2분음표 3박자	2분음표 2박자	4분음표 1박자	8분음표 반박자	4분쉼표 1박쉼다

<손동작>

박자	손동작의 순서
1박자	양손의 손바닥을 치고 붙인 상태에서 그대로 제자리
2박자	양손의 손바닥을 치고 오른쪽으로 기울이고 제자리
3박자	양손의 손바닥을 치고 오른쪽→왼쪽으로 기울이고 제자리
4박자	양손의 손바닥을 치고 오른쪽→왼쪽 →오른쪽으로 기울이고 제자리
반박자	손바닥을 치고 재빨리 손을 떼다
1박쉼다	집게 손가락 하나를 들고 '셋'하고 조용히 하라는 제스처를 하고 제자리

<리듬카드>

(2) 수업내용 및 학생관찰

1차시수업을 시작하면서 동기유발을 하기위하여 청음을 사용하였다. 청음을 처음 접하는 학생들이어서 상당한 호기심을 보였다. 청음에 대한 설명을 하고 피아노의 음정을 하나씩 들려주었다. 가온도의 기준 없이 ‘도~솔’까지의 음정을 들려준 후 어떤 음정인지 물어보면 학생들은 자신의 생각을 제각각 대답을 하였다. 하지만 가온‘도’의 음정을 기준으로 들려줄 때에는 대부분의 학생들이 정확하게 대답을 하였다. 선생님이 나누어 준 오선노트에 10가지의 음정을 들려주면 학생들은 음정을 운음표로 기재하였다. 청음연습을 끝내고 학습목표를 제시하고 본시로 들어갔다.

본 수업을 시작하기 전에 학생들의 수준을 사전 평가를 통하여 파악 하였다. 학생들은 음표에 대한 정확한 명칭과 박자를 전혀 모르는 상태여서 판서와 음표카드를 사용하면서 설명을 해주었다. 피아노를 유아 때부터 배운 학생들은 질문에 대한 답을 적극적으로 보여주었지만 그렇지 않은 학생은 이해를 하는데 시간이 걸렸다.

음표종류에 대한 설명을 하고 그에 따른 손 모양을 보여주면서 음표와 박자를 익히게 하였다. 충분한 연습시간을 주고 나서 선생님이 음표카드 하나를 보여주면 각자 손동작으로 보여주었다.

학생들은 선생님이 준비한 10개의 리듬카드를 학생들에게 하나씩 보여주면 그 리듬에 맞게 손동작을 하였다. 충분한 학습이 되고난 후, 선생님이 준비한 관찰지를 나누어 주어 10개의 리듬카드를 임의적으로 골라 문제를 내면 학생들은 각자 리듬을 그려나갔다. 문제를 낼 때에는 3회의 횃수제한을 하여 집중도를 높이게 하였고 5문제는 선생님이 5문제는 학생이 내는 방식으로 학생들의 참여도를 적극 반영하였다. 문제를 내는 학생은 자신이 어떤 문제를 내야하는지 생각하고 문제를 내야하는데 1학년은 인지능력이 조금 부족하여 시간이 좀 걸렸다.

첫 수업이라 이해영역을 시키는데 시간이 조금 걸렸지만 정리 시간에 음표의 손동작을 상기시키면서 손동작을 다시 한번 익히면서 수업을 마무리 하였다.

다음 차시의 내용을 설명해주고 본 학습을 마친다.

2) 이해 · 학습영역 2차시 수업지도안

(1) 2차시 수업지도안

주제	박자 연상단어 만들기		
학습목표	1.음표의 길이에 따라 정간보를 사용한 박자 연상 단어를 적을 수 있다. 2.‘아침’ 동요곡의 박자 연상단어를 적을 수 있다.	차시	2차시
단계	교수·학습활동	시간	학습자료
도입	- 청음-오선이 그려진 노트를 받는다. - 음역대를 확장하여 음정을 들려준다. - 학습목표를 제시한다.	7분	오선노트
전개	- 전시에 배운 손동작 리듬을 연습해 본다. - 손동작의 5가지 문제를 낸 후, 이해를 못하는 학생들에게는 개별 지도를 해준다. - 박자 연상단어<표10>에 대해 설명을 해준다. - 8분음표는 단어를 미리 제시해준다. - 리듬카드<표 10>를 보여주면 한사람씩 자신이 생각한 리듬단어를 이야기를 한다. - [부록2]관찰지를 나누어 주면 학생들은 박자에 맞게 연상 단어를 적어본다. - 제재곡 ‘아침’ 곡으로 박자 연상단어를 적어보자. - 학생들이 앞으로 나와 자신이 적은 연상 단어를 리듬에 맞게 발표해 본다.	40분	오선노트 연필 지우개 리듬카드
정리	- 리듬카드를 보여주고 리듬에 맞게 박자 연상 단어를 말하여 본다.	3분	
지도상의 유의점	- 단어 사용에 있어 비속어·저속어 등은 사용금지. - 말 단어를 사용할 때 하나의 주제를 선택하여 연관성을 갖도록 한다. - 학생들의 적극적인 참여도.		

<표 10> 지도안에 있는 세부내용

<박자연상단어>

음표	박자	박자연상단어			
o	4박자	배	드	민	턴
♪	3박자	달	리	기	
♪	2박자	수	영		
♪	1박자	공			
♪	반박자	'꿀떡', '꿀꺽'			
♪	1박자 쉼다	'씻'			

<제재곡>

<리듬 카드>

♪ ♪	♪ ♪ ♪	♪ ♪	♪ ♪
♪ ♪	o	♪ ♪ ♪	♪ ♪ ♪

(2) 수업내용 및 학생관찰

일주일 뒤 2차시 수업을 진행하였다.

동기유발로 청음수업 2번째 수업으로 도~솔까지는 익숙해서 음역대를 확장하여 높은 도까지 정하였다. 대부분 학생들은 도~솔까지의 음정은 어느 정도 인지를 하고 있었지만 파, 라, 시의 음정이 한 두명을 제외하고는 대답하기 어려워하였다. 청음을 마치고 전시에 했던 손동작으로 음표의 길이를 복습하였다.

본시로 들어가 박자 연상단어에 대하여 설명하였다.

정간보의 사용설명과 음표길이에 따라 칸 안에 단어를 적어야 하는 것을 아래 예를 통하여 설명해주었다. 8분음표의 연상단어는 ‘꿀떡, 꿀걱’이라는 단어를 미리 제시를 해주었다.

예	온음표 (4박자)				점2분음표(3박자)				2분음표 (2박자)				4분음표 (1박자)			
	배	드	민	턴	달	리	기		수	영			공			

단어 대한 어휘력이 부족하여 숫자에 의한 단어의 개수를 같이 설명해주었다. 칸에 들어가는 숫자만큼 길이가 같은 음표카드를 같이 제시하여 주었다. 2, 3학년들은 대부분 맞게 잘 적었고 각자 음표에 따라 한사람씩 일어나서 발표해 보기도 하였다. 처음에는 단어에 대한 제약을 두지 않았다가 주제를 제시해주면서 연관되는 단어를 학습하였다. 학습의 시간이 지날수록 학생들의 단어선택의 폭이 넓어져 가는 것을 관찰할 수 있었다.

<제재곡> ‘아침’을 사용하여 박자에 맞는 연상 단어를 적도록 하였다. 1학년에게는 반복적인 설명과 여러 가지의 단어를 제시해주었고 2, 3학년은 아주 쉽게 적는 모습을 볼 수 있었다. 각자 스스로 악보에 적은 단어를 앞으로 나와 리듬에 맞게 발표하였다.

수업 마무리 정리시간에는 선생님이 준비한 리듬카드를 보여주고 각자 리듬에 따라 단어를 제시하는데 대부분 학생들이 아주 쉽게 대답을 하였다.

다음 차시의 내용을 설명해주고 본 학습을 마친다.

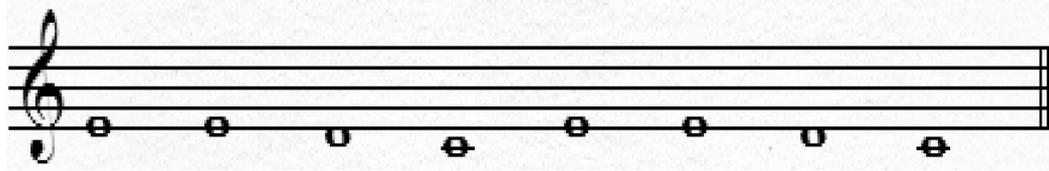
3) 창작영역 3차시 수업 지도안

(1) 3차시 수업 지도안

주제	작곡하기, 즉흥연주		
학습목표	1.오선위에 음정을 넣으면서 리듬 그리기. 2.각자 만든 곡을 연주해본다.	차시	3차시
단계	교수·학습활동	시간	학습자료
도입	- 청음-오선이 그려진 노트를 받는다. - 도~높은 도까지의 음정을 받아 적는다. - 학습목표를 제시한다.	5분	오선노트
전개	- 전시에 학습했던 손동작과 박자 연상단어를 얘기해본다. - 리듬에 대해서 설명해준다. - 오선위에 온음표 8개를 그려 넣는다.<표 11> (여기에서 오선위의 온음표는 4박자의 길이를 얘기하는 것이 아니라 음표의 머리를 뜻한다.) -온음표 각각의 자신이 생각하는 박자 연상단어를 적어본다. -자신이 생각하는 연상단어를 적고 그것에 해당하는 음표를 그려 넣는다. -곡이 완성된 학생은 연주를 하기 전에 자신이 그렸던 곡을 말 리듬으로 먼저 연습을 한다. -두 명의 학생이 나와서 자신이 그린 선율을 피아노로 연주해본다.	25분	오선노트 연필 지우개
	개인별 ·수준별 실기수업	15분	실기책
정리	자신이 만든 곡을 연주해 보면서 수업 마무리	5분	
지도상의 유의점	- 창작물이기 때문에 어떠한 제약을 두어서는 안 된다. - 단어사용에 있어 비속어, 저속어는 사용하지 않도록 한다. - 학생들의 적극적인 참여도가 있어야 한다.		

<표 11> 지도안에 있는 세부내용

<온음표로 된 악보>



(2) 수업내용 및 학생관찰

일주일 뒤 3차시의 수업을 진행하였다.

동기유발로 청음을 3차시를 시작하면서 1차시부터 시작한 청음연습이 학생들의 향상된 모습을 볼 수 있었다. 전시에 학습했던 손동작과 박자 연상 단어를 확인하고 본 시에 학습목표를 제시하였다.

본 수업에 대한 학습내용을 설명하고 리듬에 대하여 설명을 해주었다. 학생들은 선생님이 나누어준 오선지 위에 자기가 그리고 싶은 곳(음정 없이)에 온음표(여기서 음표는 일반적인 온음표가 아니라 음표 명칭인 ‘머리’를 뜻한다.)를 10개 정도 그리게 하였다. 각자 그린 온음표(머리)아래에 박자 연상단어를 자신이 적고 싶은 단어를 선택하여 적는데 비속어, 저속어는 피하도록 하였다.

박자 연상단어를 쓰고 나서 단어와 음표의 길이가 같은 음표를 그려 넣기 시작하였다. 그 다음 박자표를 제시해주어 세로줄을 만들어 나갔다. 음표끼리의 길이를 더하여 박자표만큼 세로줄을 그었는데 2, 3학년들은 잘 적고 나가는데 1학년들은 어려워 박자연상단어만 적어야 했다.

모든 단계가 끝나면 자신이 그린 박자연상 단어(말 리듬)를 읽으면서 리듬연습을 하게 하였다. 학생 두 명을 지목하여 앞으로 나와 자신이 만든 곡을 피아노로 연주해 보도록 하였다. 음정을 넣지 않았는데도 스스로 음정을 넣어 연주를 하었는데 다양한 음정을 넣어서 연주를 하는가 하면 같은 음정으로만 연주를 하는 학생을 볼 수 있었다.

처음 시도한 창작수업이라 다소 미흡하지만 성취감과 흥미도를 볼 수 있었고 각자 자신이 그린 곡을 15분 간 연습을 시키고 본 수업을 정리하였다.

다음 차시의 내용을 설명해주고 본 학습을 마친다.

4) 활동영역 4차시 수업 지도안

(1) 4차시 수업 지도안

주제	리듬전달 게임		
학습목표	·리듬전달 게임을 통하여 리듬을 알 수 있고 찾을 수 있다.	차시	4차시
단계	교수·학습활동	시간	학습자료
도입	<ul style="list-style-type: none"> - 청음-오선이 그려진 노트를 받는다. - ‘도~높은 도’까지 음정 - 음정의 높낮이, 움직임에 알아보는 올라가기, 내려가기, 차례가기, 뛰어가기의 소리를 관찰 한다. - 학습목표를 제시한다. 	10분	오선노트
전개	<ul style="list-style-type: none"> - 전시에 했던 음표의 길이를 손동작과 박자 연상 단어를 복습 한다. - 리듬카드 10개를 보여주어 리듬 연습을 해본다. - 게임에 대한 방식<표 12>을 설명한다. - 16명 인원의 8명씩 A팀, B팀으로 이루어진다. - 일렬로 줄을 세워 각 팀 처음에 있는 한명은 선생님을 향해 서 있고 나머지 5명의 학생들은 뒤를 향해 서 있다. - 선생님을 향해 서있는 학생은 선생님이 보여준 카드의 리듬을 연습한 후 뒤를 돌아 상대방 학생에게 리듬을 전달한다. - 마지막으로 리듬을 전달받은 학생은 리듬을 생각하면서 앞으로 나와 선생님이 문제를 낸 카드를 찾아본다. - 정확하게 리듬카드를 찾은 팀이 이긴다. 	35분	오선노트 연필 지우개 리듬 카드
정리	리듬카드의 리듬을 복습하고 수업 마무리	5분	
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> -리듬을 전달할 때에는 상대방에게 불쾌감을 주지 않도록 주의 한다. - 활동 수업이므로 주위가 산만하지 않도록 한다. - 각 팀에 방해가 되지 않도록 한다. 		

<표 12> 지도안에 있는 세부내용

<리듬카드>

♪ ♪	♪ ♪	♪ ♪	○	♪ ♪ ♪
♪. ♪	♪. ♪ ♪	♪. ♪ ♪	♪ ♪ ♪	♪ ♪ ♪ ♪

<게임방식 설명>

♪ 1박자	양손을 상대방의 어깨에 한번 친다.
♪ 2박자	양손을 상대방의 어깨를 치고 주무른다.
♪. 3박자	양손을 상대방의 어깨를 치고 두 번 주무른다.
○ 4박자	양손을 상대방의 어깨를 치고 세 번 주무른다.
♩ 1박쉰다	'셋'이라고 상대방 귀에 대고 소리를 낸다.

(2) 수업내용 및 학생관찰

일주일 뒤 4차시 수업을 진행하였다.

동기유발로 청음을 하는데 학생들이 난이도를 높여달라고 하자 음정 도~높은도까지의 음정을 한 후, 음높이와 움직임은 나타내는 뛰어가기, 차례가기, 올라가기, 내려가기를 첨부하여 연습을 시켰다. 대부분의 학생들이 잘 이해하고 받아들였다. 청음을 마치고 전시에 학습한 내용을 다시 한 번 반복연습을 시키고 본시로 들어갔다.

10개의 리듬 카드 중 5개의 카드를 제시하면 학생들은 손동작 이라든지 박자연상단어 중에서 각자 알기 쉬운 방법으로 리듬을 익히도록 하였다. 관찰결과 대부분의 학생들은 손동작을 하는 것을 볼 수 있었다.

리듬전달 게임에 대한 방식을 설명하고 본 수업은 16명의 학생으로 구성되어 각각 8명씩 그룹을 짜서 A팀, B팀으로 나누어 주었다. 게임의 방식은 각 팀별로 일렬로 줄을 세워 각 팀 처음에 있는 학생은 앞으로 바라보고 서있고 나머지 학생들은 뒤로 돌아서 있다. 앞을 바라보고 있는 학생은 선생님이 제시한 카드를 연습하고 뒤로 돌아 다른 학생에게 전달한다. 맨 마지막에 서 있는 학생은 전달 받은 리듬을 생각하고 앞으로 나와 해당되는 카드를 선택한다. 맞는 카드를 짚는 팀이 승리하는 게임방식이다.

활동 수업이라 다소 주위가 산만한 상태였지만 게임을 진행할 때에는 모두들 신중하게 리듬을 전달하는 모습이 아주 인상 깊었다. 맨 마지막 사람이 앞으로 나와 리듬카드를 찾을 때에는 모두들 숨을 죽이고 지켜보면서 틀리면 실망하는 모습 맞추면 기뻐하는 모습 모두 적극적인 모습을 보였다. 서로 도와주는 모습이 인상 깊었고 사회성과 협동성을 볼 수 있어서 학년들 간의 우애 또한 좋아보였다.

처음 하는 활동수업이라 수업을 마무리 지으면서 진행 방식과 원칙을 다시 한번 자세하게 설명해주고 아쉬워하는 학생들이 많았지만 다음시간에 학습할 내용을 제시하고 수업을 마무리 하였다.

IV. 연구결과

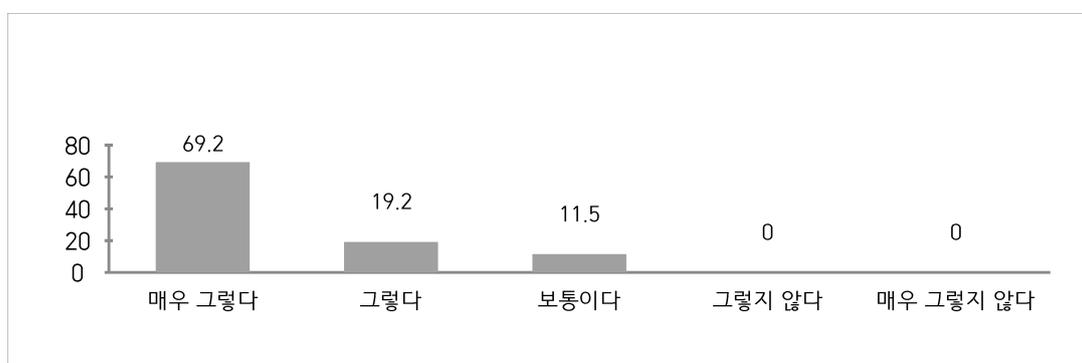
<사후 검사 결과>

4차시의 지도안을 마치고 차시별 학생들의 관찰결과를 토대로 5가지의 사후 검사지를 실시하여 본 연구의 연구결과를 분석하였다. 1학년들은 질문지를 정확하게 이해와 읽기가 다소 어려움이 있어 1학년들은 검사지에서 제외 시켰고 2~3학년 남학생 6명, 여학생 20명으로 총26명으로 이루어진 결과분석이다.

<표 13>의 ‘나는 음표의 박자를 잘 이해한다.’라는 질문에는 ‘매우 그렇다’라는 응답에는 69.2%, ‘그렇다’라는 응답에는 19.2%, ‘보통이다’는 응답에는 11.5%, ‘그렇지 않다’와 ‘매우 그렇지 않다’라는 응답에는 무응답 나왔으며 이러한 결과로 음표종류의 박자를 이해하는데 손동작을 통하여 시각적인 움직임으로 집중도를 높이고 이해를 하는데 도움이 되었다는 판단을 할 수 있다. 다음 <표 13>와 <그림 4>과 같다.

<표 13> 손동작을 통한 이해

	구분	빈도(명)	비율(%)
나는 음표의 박자를 잘 이해한다.	①매우 그렇다.	18	69.2%
	②그렇다.	5	19.2%
	③보통이다.	3	11.5%
	④그렇지 않다.	0	0%
	⑤매우 그렇지 않다.	0	0%
	합계	26	100

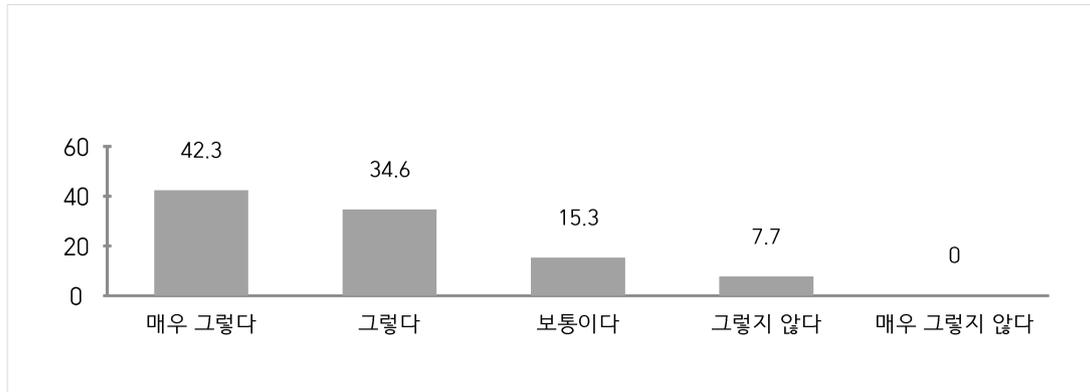


<그림 4> 손동작을 통한 이해

<표 14>의 질문에는 ‘나는 박자 연상단어를 사용하여 수업을 하니 박자공부에 도움이 되었다.’의 대답으로 ‘매우 그렇다’가 42.3%, ‘그렇다’는 34.6%, ‘보통이다’는 15.3%, ‘그렇지 않다’의 7.7%로 학생들이 연상카드가 박자를 이해하고 언어학습을 하는데 도움을 받았다고 판단되고 있다. 다음 <표 14>와 <그림 5>과 같다.

<표 14> 박자 연상 단어를 사용한 이해

	구분	빈도(명)	비율(%)
나는 박자 연상단어를 사용하여 수업을 하니 박자공부에 도움이 되었다.	①매우 그렇다.	11	42.3%
	②그렇다.	9	34.6%
	③보통이다.	4	15.3%
	④그렇지 않다.	2	7.7%
	⑤매우 그렇지 않다.	0	0%
	합계	26	100

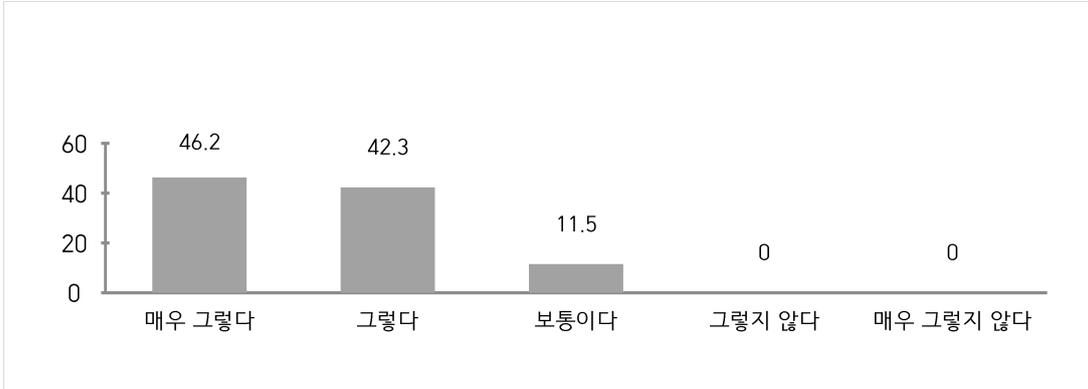


<그림 5> 박자 연상 단어를 사용한 이해

<표 15>의 ‘리듬에 대한 자신감이 생긴다.’라는 질문에는 ‘매우 그렇다’라는 응답에는 (46.2%). ‘그렇다’라는 응답에는 (42.3%). ‘보통이다’라는 응답에는(11.5%). ‘그렇지 않다’라는 응답에는 (0%). ‘매우 그렇지 않다’라는 응답에는 (0%)의 결과로 <표 4>와 <표 5>를 통하여 음표의 길이를 학습함으로써 음표에 대한 길이를 정확하게 알게 되고 리듬을 만드는데 도움을 받아 스스로의 자신감이 생기는데 도움을 주었다는 판단을 할 수 있다. 다음 <표 15>과 <그림 6>과 같다.

<표 15> 리듬의 자신감

	구분	빈도(명)	비율(%)
나는 리듬에 대한 자신감이 생긴다.	①매우 그렇다.	12	46.2%
	②그렇다.	11	42.3%
	③보통이다.	3	11.5%
	④그렇지 않다.	0	0%
	⑤매우 그렇지 않다.	0	0%
	합계	26	100

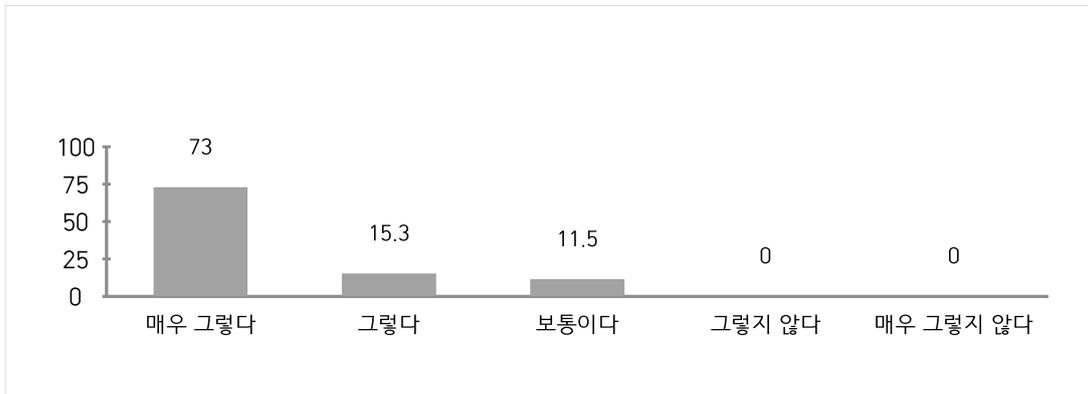


<그림 6> 리듬의 자신감

<표 16>의 ‘자신의 곡을 만들고 연주하니 재미가 있었다.’라는 질문에는 ‘매우 그렇다’라는 응답에는(73.0%). ‘그렇다’라는 응답에는(15.3%). ‘보통이다’라는 응답에는(11.5%). ‘그렇지 않다’와 ‘매우 그렇지 않다’라는 응답에는 (0%)의 결과로 언어를 사용하여 곡을 만드는데 학습에 대한 이해도가 높고 쉽게 곡을 만들 수 있다는 학습방법과 그로 인하여 흥미와 재미를 느낀다는 결과가 나온다.
다음 <표 16>과 <그림 7>와 같다.

<표 16> 작곡에 대한 흥미와 이해도

	구분	빈도(명)	비율(%)
자신의 곡을 만들고 연주하니 재미가 있었다.	①매우 그렇다.	19	73.0%
	②그렇다.	4	15.3%
	③보통이다.	3	11.5%
	④그렇지 않다.	0	0%
	⑤매우 그렇지 않다.	0	0%
	합계	26	100

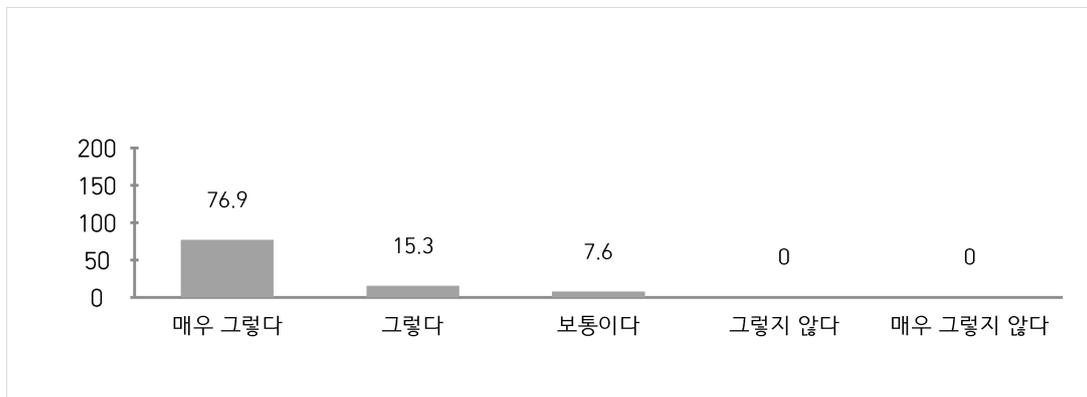


<그림 7> 작곡에 대한 흥미와 이해도

<표 17>의 ‘활동수업(리듬전달 게임)을 하면서 리듬 공부를 하니 재미있었다.’라는 질문에는 ‘매우 그렇다’라는 응답에는(76.9%). ‘그렇다’라는 응답에는(15.3%). ‘보통이다’라는 응답에는(7.6%). ‘그렇지 않다’와 ‘매우 그렇지 않다’라는 응답에는(0%)의 결과로 보아 활동적인 수업으로 리듬에 대한 흥미와 재미를 느끼고 팀워크를 통해 서로간의 협동성과 사회성을 길러준다는 판단이 된다.
다음 <표 17>과 <그림 8>과 같다.

<표 17> 활동수업의 흥미도

	구분	빈도(명)	비율(%)
나는 활동수업(리듬전달게임)을 하면서 리듬 공부를 하니 재미있었다.	①매우 그렇다.	20	76.9%
	②그렇다.	4	15.3%
	③보통이다.	2	7.6%
	④그렇지 않다.	0	0%
	⑤매우 그렇지 않다.	0	0%
	합계	26	100



<그림 8> 활동수업의 흥미도

V. 결론

음악교육은 학생들의 미적 잠재력을 개발시키고, 자기표현, 자기만족 등의 매우 가치 있는 경험을 할 수 있게 한다. 학생들이 가치 있는 경험의 기회를 제공받기 위해서는 지도교사의 사명감도 중요하지만, 그러한 수업에 초석이 되는 지도안에 대한 이론적 기초가 확립되어야 한다.

교육은 시대에 맞추어 변하고 있으며 음악교육영역 또한 많은 교수법을 연구하고 항상 변하고 있다. 또한, 교육 방법만이 변하는 것이 아니고 교사들도 변하며 학생들도 변하고 있다. 중요한 것은 그러한 변화 속에서 음악교육학적으로 의미 있는 내용과 방법을 찾아내어 학생들에게 도움이 되는 음악수업을 해야 할 것이다.³⁴⁾

본 연구자는 음악교육의 요소 중에서 리듬을 사용하여 학생들이 ‘어떻게 하면 리듬을 쉽게 이해할 수 있을까’라는 초점을 두고 지도안 연구를 구상하였다. 본 연구에 사용한 수업지도안으로 수업 실현함으로써 리듬에 대한 인식을 조금 더 쉽고 다양하게 접근할 수 있는 학습 방법이라는 것을 사후 검사지를 통하여 결과를 얻을 수 있었다.

첫 번째 질문으로 ‘나는 음표의 박자를 잘 이해한다.’라는 질문에 ‘매우 그렇다’가 69.2%로 손동작을 통해서 시각적인 자극으로 집중도와 이해력을 가질 수 있다는 판단이 된다.

두 번째 질문으로는 ‘나는 박자 연상단어를 사용하여 수업을 하니 박자공부에 도움이 되었다.’의 대답으로 ‘매우 그렇다’, ‘그렇다’의 각각 42.3%와 34.6%로 대부분의 학생이 연상단어에 대한 학습방법에 이해가 높고 그것을 통하여 음표의 길이와 리듬 만들기에 쉽게 접근할 수가 있었다고 판단되고 있다.

세 번째 질문으로 ‘나는 리듬에 대한 자신감이 생긴다.’라는 질문에는 ‘매우 그렇다’, ‘그렇다’의 각각 46.2%와 42.3%로 대부분의 학생들이 본 수업을 통하여 리듬에 대한 거부감이 대부분 없다는 결론이 나온다.

네 번째 질문으로는 ‘자신의 곡을 만들고 연주하니 재미가 있었다.’라는 질문에

34) 권덕원외(2008), 「음악교육의 기초」, 교육과학사, p.3

‘매우 그렇다’의 73.0%로 박자연상단어를 사용하여 곡을 만드는데 쉽게 이해하고 쉽게 다가갈 수 있는 학습방법이라는 것을 보여주고 있고, 본 수업에 대한 흥미도와 만족도를 부여하고 있다.

마지막 질문으로 ‘나는 활동수업(리듬 전달게임)을 하면서 리듬공부를 하니 재미있었다.’라는 질문에는 ‘매우 그렇다’라는 대답이 76.9%로 활동을 통한 신체적 움직임으로 직접리듬을 느낄 수 있어 수업에 대한 흥미유발·이해를 동시에 얻을 수 있고 또한 사회성과 협동성을 기를 수 있다는 판단이 된다.

사후 검사지를 통하여 알 수 있듯이 학습에 대한 이해와 흥미를 갖고 접근한다면 학습에 대한 거부감이 줄어들고 다양한 음악 활동수업이 학생들에게는 효과적인 수업방법이라는 것을 알 수 있다.

본 연구를 진행하면서 현재 제주도내의 초등학교 방과후 피아노 교실이 있는 곳을 찾아가 교실환경적인 면을 살펴보았다. 피아노교실 공간이 따로 되어있는 곳도 있지만 음악실을 같이 사용하거나 다용도실을 이용하여 수업 중에도 다른 수업 학생들이 같이 사용을 하는 것을 확인할 수가 있었다. 이러한 교실환경적인 면으로는 본 연구지도안을 진행할 수 있는 학교는 그리 많지는 않다는 것이다.

방과후 학교의 증가와 관심도가 높아지고 있는 현재 시점에 다양한 과목이 개설되어 학생들에게 다양한 경험을 제공해 주는 것도 중요지만 수업의 질을 위하여 환경적인 면도 고려해야 할 것이다. 학생들의 교육차원에서도 질적인 교육을 할 수 있게 하루 빨리 개선되어야 하고 강사들도 이러한 음악활동의 수업을 지향하면서 다양한 교수-학습과정 안을 만들어 학생들에게 다양한 음악교육을 받을 수 있도록 제공해야 한다.

이처럼 학생들은 지도교사에 의해 학습능률이 많이 좌우 된다고 생각한다. 배우는 사람은 학생뿐만이 아니라 학생들을 직접대하는 교사도 항상 배워나가고 더 나은 학습방법을 연구해야 할 것이다.

이러한 연구결과를 바탕으로 본 연구자의 지도안에 있어 세 가지를 제언한다.

첫째, 본 연구는 초등학교 한 곳을 지정하여 1~3학년 학생들을 대상으로 적용한 것이므로 더 많은 대상에게 적용할 필요가 있다.

둘째, 본 연구는 4차시의 지도안 연구로 기초적인 단계로만 진행을 하여 수준 별에 따른 수업지도안을 연구·보완해야 할 것이다.

셋째, 본 지도안은 아이들에게 재미와 흥미를 주며 다양한 음악 프로그램을 여러 방면으로 구상할 수 있어 방과후 학교에서 해마다 2회씩 실시하는 공개수업이나, 특강의 형태로 수업을 하면 좋은 효과를 얻을 수 있을 것이다.

참고 문헌

1. 석사학위논문

- 강연주, “달크로즈, 코다이, 오르프의 리듬학습에 기술한 리듬교육지도방안”, 2007, 경북대학교 교육대학원
- 고민지, “한국에서의 칼 오르프 교육의 한계성 및 한국적 칼 오르프 교수법 제안”, 2013, 부산대학교 교육대학원
- 노경아, “칼 오르프를 적용한 중학교 리듬학습 지도안 연구”, 2013, 부산대학교 교육대학원 음악교육전공
- 노영순, “아동기 피아노 학습의 효율적인 교육방법에 관한 연구”, 2002, 국민대학교 교육대학원
- 문희, “초등 방과후 피아노 교실 수업을 위한 프로그램 및 지도안 개발”, 2013, 전주교육대학교 교육대학원 초등교육학과 초등음악교육전공
- 박현지, “아동의 효과적인 음악교육을 위한 리듬법”, 2011, 영남대학교 교육대학원
- 배은혜, “리듬교육이 아동의 창의성 발달에 미치는 영향”, 2010, 경북대학교 교육대학원
- 심선주, “방과후 피아노 교육의 활용방안에 대한 소고”, 2010, 목포대학교 교육대학원 교육학과 음악교육 전공
- 엄재화, “초등학교 음악과 방과후 학교 운영현황에 대한 조사 연구”, 2008, 청주교육대학교 교육대학원
- 이지원, “오르프 교수법을 적용한 초등학교 방과후 그룹 피아노 수업 지도안 개발”, 2013, 숙명여자 대학교 교육대학원 음악교육전공
- 최서현, “피아노 특기·적성 교육활동 실태 및 개선방안 연구”, 2012, 목포대학교 교육대학원 교육학과 음악교육 전공

2. 국내 단행본

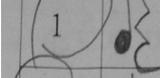
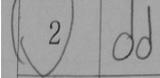
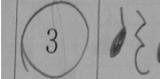
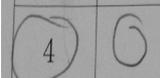
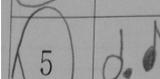
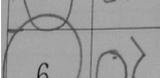
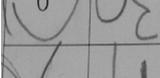
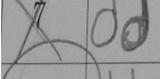
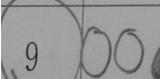
- 김규식(2002), 「재미있는 오르프」, 창지사
- 김규태·문성희(2001), 「음악분석-방법과 실제」, 음악 춘추사
- 김종인(2003), 「행복을 주는 음악치료」, 지식 산업사
- 김중환·박정미(2011), 「음악치료의 이해와 활용-소아청소년·노인을 위한 치료
도서」, 서현사
- 공석준(1984), 「음악의 발견」, 세광 음악출판사
- 권덕원·석문주·최은식·함희주(2008), 「음악교육의 기초」, 교육과학사
- Maxs W. Camp(1995), 「피아노 연주법」, 이화여자대학교 출판부
- 민경훈외(2010), 「음악교육학 총론」, 학지사
- 윤영배·정운선(2005), 「오르프(Orff) 접근법과 악기 앙상블」, 창지사
- 전인옥·이숙희(1999), 「유아 음악교육」, 한국 방송대학교 출판부
- 조효임(1999), 「오르프 음악교육의 이론과 실제」, 학문사
- Forney. K·Machlis. J (1997). 「음악의 즐거움(상)」,(신금선 역)이화여자 대학
교 출판부

3. 국내 학술지

- 배상택, “음악교육의 단계적 학습에 관한 연구”, 1994, 부산교육대학교 초등교육
연구 제5집
- 서영화·조아라, “칼 오르프의 음악교수법을 적용한 중학교 음악수업안 연구”,
2004, 교과교육연구 (제25권 제1호)
- 장근주, “창의적 음악교육을 위한 음악활동에 대한 연구”, 2004, 음악과 민족
(제 28호)
- 이연경, “리듬감 신장을 위한 다양한 리듬지도기법에 대한 연구”, 2002, 음악교
육연구 제 22 집, 한국음악교육학회

[부록 1. 손동작을 보고 음표 그려 넣기]

<관찰지 1> 손동작을 보고 음표 그려 넣기.

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

[부록 2. 정간보를 이용한 박자 연상 단어적기.]

<관찰지 2> 정간보를 이용한 박자 연상 단어적기

1	○				○				♪				♪			
2	♪				♪				○				○			
3	♪				♪				♪				♪♪			
4	♪♪				○				♪♪				♪			
5	♪				♪				♪				♪			
6	♪				○				♪				♪			
7	♪				♪♪				♪				♪♪			
8	♪♪				♪♪				♪				♪			

<관찰지 2-1>정간보를 이용한 박자 연상 단어적기.

1	○	바이올린	○	바이올린	♪	배	♪	배
2	♪	배	♪	토마토	○	바이올린	○	바이올린
3	♪	고래	♪	고래	♪	토마토	♪♪	꿀떡
4	♪♪	꿀떡	○	바이올린	♪♪	꿀떡	♪	배
5	♪	배	♪	배	♪	배	♪	토마토
6	♪	토마토	○	바이올린	♪	고래	♪	고래
7	♪	고래	♪♪	꿀떡	♪	토마토	♪♪	꿀떡
8	♪♪	꿀떡	♪♪	꿀떡	♪	배	♪	배

[부록 3. 박자 연상 단어를 적어보기]

<관찰지 3> 박자 연상 단어를 적어보기



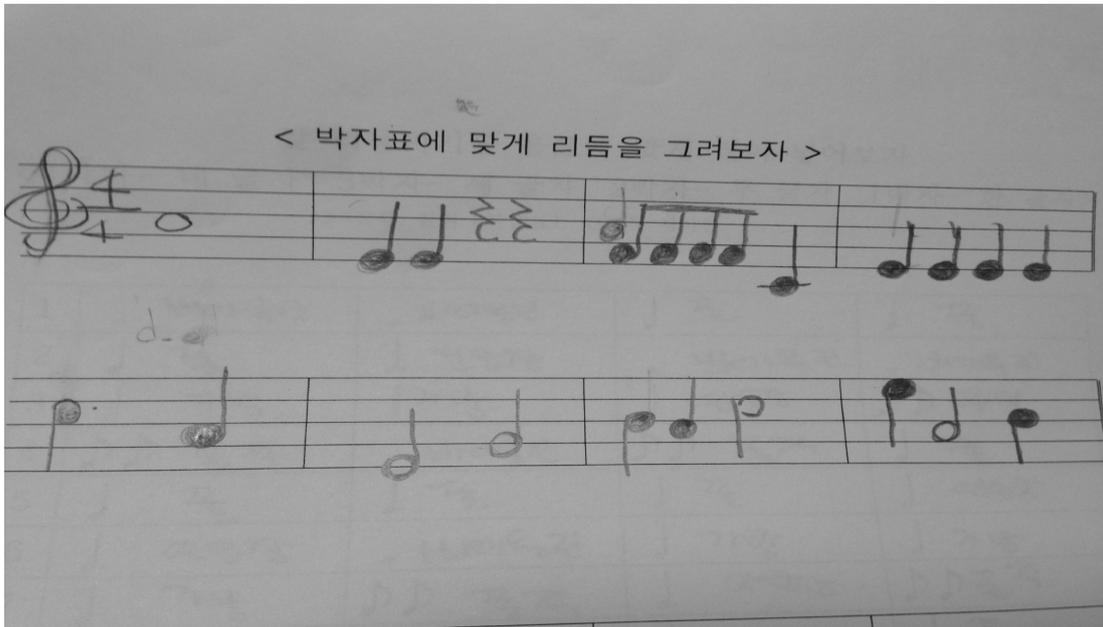
<관찰지 3-1> 박자 연상 단어를 적어보기.



[부록 4. 박자표에 맞게 리듬 그려보기]

<관찰지 4> 박자표에 맞게 리듬 그려보기

<관찰지 4-1> 박자표에 맞게 리듬 그려보기



[부록 5. 사전 평가지]

1. 다음의 음표들의 이름과 길이를 적으세요.

음표	이름	길이
○		
♩		
♪		
♫		
♮		

2. 음표의 길이를 각각 더하거나 빼서 숫자로 적으세요.

$$\begin{array}{l}
 \text{♩} + \text{♩} = \\
 \text{♩} + \text{♩} = \\
 \text{♩} + \text{♩} = \\
 \text{♫} + \text{♫} =
 \end{array}
 \qquad
 \begin{array}{l}
 \text{♩.} - \text{♩} = \\
 \text{♩} - \text{♩} = \\
 \text{○} - \text{♩} = \\
 \text{♩.} - \text{♩} =
 \end{array}$$

3. 다음의 리듬을 리듬치기 하세요.

- ① ♩ ♩ ♩ ② ♩ ♩ ♫ ♫ ③ ♩ ♩
- ④ ♩. ♩ ⑤ ♩ ♫ ♫ ⑥ ♩ ♩ ♩

[부록 6. 사후 검사지]

학년 남 여

1 나는 음표의 박자를 잘 이해한다.

①매우 그렇다. ②그렇다. ③보통이다. ④그렇지 않다. ⑤매우 그렇지 않다.

2. 나는 박자 연상카드(beat Association card)를 사용하여 수업을 하니 박자 공부에 도움이 되었다.

①매우 그렇다. ②그렇다. ③보통이다. ④그렇지 않다. ⑤매우 그렇지 않다.

3. 나는 리듬에 대한 자신감이 생긴다.

①매우 그렇다. ②그렇다. ③보통이다. ④그렇지 않다. ⑤매우 그렇지 않다.

4. 자신의 곡을 만들고 연주하니 재미가 있었다.

①매우 그렇다. ②그렇다. ③보통이다. ④그렇지 않다. ⑤매우 그렇지 않다.

5. 활동수업을 하면서 리듬 공부를 하니 재미있었다.

①매우 그렇다. ②그렇다. ③보통이다. ④그렇지 않다. ⑤매우 그렇지 않다.

방과후 피아노 이론수업의 리듬지도안 연구

제주대학교 교육대학원 음악교육전공 강 정 윤

지도교수 박 순 방

음악교육에서 리듬은 가장 기본적이고 본질적인 요소로 다른 학습 영역보다 선행되어야 할 필요가 있을 만큼 그 중요성이 강조되고 있다. 본 연구는 그와 관련하여 달크로즈, 코다이, 오르프의 음악교육학자들의 리듬지도를 중심으로 ‘어떻게 하면 리듬을 쉽게 익힐 수 있을까’라는 초점을 두고 지도법을 연구하고 구상하였다.

본 연구의 방법으로는 4차시의 지도안을 매 차시별로 실시하여 수업의 내용과 학생들을 관찰하여 본 연구의 자료에 참고를 하였고, 사후 검사지를 활용하여 본 지도안에 대한 효과를 알아보았다. 각각의 차시별에 대한 내용으로 1차시에는 학습영역으로 손동작을 통한 음표의 학습으로 이해력 · 집중력 · 기억력을 확인하였다. 2차시에 대한 학습영역으로는 박자연상단어를 사용하여 언어학습에 의한 어휘력 · 사고능력을 키울 수 있는지를 확인하였다. 3차시에 대한 영역으로는 창작영역으로 즉흥연주를 통하여 창의력을 증진시킬 수 있는지를 확인하였다. 마지막 4차시에 대한 영역으로는 활동영역으로 게임전달을 하면서 리듬에 대한 자신감과 이해력 활동수업을 하면서 학생들 간의 사회성 · 협동성을 기를 수 있는지를 확인하였다. 그 결과 1차시에 손동작을 통하여 학습을 하니 학습에 대한 이해와 집중력 기억력향상에 도움이 되었다는 것을 확인할 수 있었고, 2차시, 3차시, 4차시에 대한 학습에 대한 반응도 대부분 효과를 볼 수 있었다는 것을 확인할 수 있었다.

요컨대, 리듬학습은 학습내용을 쉽고 다양하게 접근 할수록 학습에 대한 거부감을 드러내지 않고 오히려 학습 내용에 대한 이해를 도울 수 있다는 사실을 알

수 있었다. 다시 말해서 학생들에게 다양한 경험을 하는 것도 중요하지만 교사들이 수업을 어떻게 하느냐가 매우 중요하다는 것이다. 이에 교사들은 여러 가지 직무 연수 및 지역 사회에서 진행되는 다양한 프로그램 등에 적극 참여하면서 항상 배워나가야 하며, 이러한 다양한 경험은 더 나은 학습 방법에 대한 지도안 연구에 아주 좋은 자료로 활용될 수 있도록 각자의 노력을 다해야 할 것이다.

ABSTRACT

A Study on Theoretical Piano Lesson After School

Kang Jeongyun

Dept. of Music Education

Graduate School of Education

Jeju National University

Supervised by Prof. Park Sunbang

Rhythm is regarded as one of the most essential and fundamental parts in teaching music. So we cannot stress the importance of teaching rhythm too much. This study tries to find how to easily teach rhythm, based on the methods applied by Dalcroze, Kodaly and Orff.

The method of this study was to apply a teaching plan composed of 4 lessons and refer to the products obtained by the lessons and students' response. Post questionnaire was applied to measure the effects of this teaching method. With regard to the contents of each lesson, the domain of the 1st lesson was to check students' comprehension, concentration and memory, after teaching musical notes using hand movements. As for the 2nd lesson, word association with beats was used to see if it was to build up power of vocabulary and thinking by learning language. The 3rd lesson, a domain of creativity, tried to check if improvisation was helpful with improving students' creativity. The 4th lesson, a domain of activity, tried to check if game transmission was to improve their confidence and comprehension in rhythm and if activity-based teaching was to improve their sociality and cooperation. The results showed the 1st lesson using hand movements was effective to improve students' comprehension, concentration and memory. Through their response, the 2nd, 3rd and 4th lessons were also evaluated as an effective application.

In summary, the easy and various rhythm teaching methods can help comprehend learning materials, rather than cause resistance. That is,

teaching method is more important than learners' exposure to various experiences. Therefore, it is suggested that teachers participate in various programs offered by their community and job training to acquire various experiences. This kind of experience should be used to develop more effective teaching methods.