



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

초등음악교육에서 음악 개념 형성을 위한  
청음 지도 방안 연구

The Study on Teaching Methods of Ear-training  
for Forming Musical Concepts  
in Elementary School Music Education

제주대학교 교육대학원

초등음악교육전공

유혜경

2008년 8월

석사학위논문

초등음악교육에서 음악 개념 형성을 위한  
청음 지도 방안 연구

The Study on Teaching Methods of Ear-training  
for Forming Musical Concepts  
in Elementary School Music Education

제주대학교 교육대학원

초등음악교육전공

유혜경

2008년 8월

초등음악교육에서 음악 개념 형성을 위한  
청음 지도 방안 연구

The Study on Teaching Methods of Ear-training  
for Forming Musical Concepts  
in Elementary School Music Education

지도교수 조 치 노

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

제주대학교 교육대학원

초등음악교육전공

유 혜 경

2008년 5월

유혜경의

교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 \_\_\_\_\_ 인

심사위원 \_\_\_\_\_ 인

심사위원 \_\_\_\_\_ 인

제주대학교 교육대학원

2008년 6월

# 목 차

국문 초록 .....	v
<b>I. 서론</b> .....	1
1. 연구의 필요성 및 목적 .....	1
2. 연구의 방법 및 범위 .....	2
3. 연구의 제한점 .....	3
<b>II. 이론적 배경</b> .....	4
1. 음악적 개념 형성을 위한 접근 .....	4
2. 청음교육 .....	7
3. 컴퓨터 음악 프로그램을 활용한 청음 교육 .....	13
<b>III. 개념별 청음지도 방법 연구</b> .....	19
1. 리듬 청음 .....	20
2. 가락 청음 .....	37
3. 셈여림 청음 .....	52
<b>IV. 결론 및 제언</b> .....	59
참고 문헌 .....	61
ABSTRACT .....	63

## 표 목 차

<표 1> 이해 영역 내용 체계표 .....	6
<표 2> 학년별 리듬, 가락, 셈여림 지도 내용 .....	6
<표 3> 단계별 오디에이션 .....	9
<표 4> 개념별 청음 지도 내용 체계 .....	19

## 그 립 목 차

<그림 1> 조성 변화 예시 .....	15
<그림 2> Auralia 메인 화면 .....	15
<그림 3> Intervals & Scales 하위 메뉴 .....	16
<그림 4> Chords 하위 메뉴 .....	16
<그림 5> Auralia 프로그램에서 리듬 비교하기 .....	17
<그림 6> Auralia 프로그램에서 피드백 화면 .....	18
<그림 7> 피날레 악기 지정 화면 .....	22
<그림 8> Rhythm Elements .....	32
<그림 9> Rhythm Element Dictation .....	33
<그림 10> Rhythm Dictation .....	37
<그림 11> Pitch Comparison .....	40
<그림 12> ‘소풍’의 가락선 .....	42

## 악 보 목 차

<악보 1> 다장조의 ‘학교중’ .....	14
<악보 2> 다단조로 변환시킨 ‘학교중’ .....	15
<악보 3> 신체표현 리듬 ① .....	21
<악보 4> 신체표현 리듬 ② .....	23
<악보 5> 여러 가지 언어 리듬 .....	25
<악보 6> 좀 더 발전된 형태의 언어 리듬 .....	26
<악보 7> 4/4박자의 기본 리듬 .....	27
<악보 8> ‘동네 한 바퀴’ .....	28
<악보 9> 리듬을 변경한 ‘동네 한 바퀴’ .....	28
<악보 10> 리듬 비교 .....	29
<악보 11> ‘섬집아기’ 리듬 악보 .....	29
<악보 12> ‘방울꽃’ 리듬 악보 .....	30
<악보 13> 2/4박자의 여러 가지 리듬 .....	32
<악보 14> 리듬 문답 예시 .....	34
<악보 15> 리듬 창작하기 .....	35
<악보 16> ‘뒷산에 올라’ 리듬 악보 .....	35
<악보 17> 3/4박자의 리듬 .....	36
<악보 18> 4/4박자의 리듬 .....	36
<악보 19> 6/8박자의 리듬 .....	36
<악보 20> 음의 높낮이 익히기 .....	38
<악보 21> 올라가는 선율 .....	41
<악보 22> 내려가는 선율 .....	41
<악보 23> ‘중달새’의 하루 .....	42
<악보 24> ‘이 몸이 새라면’ 노래 중 동형진행 부분 .....	43
<악보 25> ‘가을길’ 노래 중 동형 진행 부분 .....	44



<악보 26> 동형진행으로 창작하기 .....	44
<악보 27> ‘산바람 강바람’ 중 제시 부분 .....	45
<악보 28> ‘산바람 강바람’ 마디별 악보 .....	45
<악보 29> ‘어머님 은혜’ 중 제시 부분 .....	46
<악보 30> 주어진 리듬으로 가락 변화시키기 .....	47
<악보 31> ‘산바람 강바람’ 빈 마디 채워 넣기 .....	47
<악보 32> 3/4박자의 가락 .....	48
<악보 33> 4/4박자의 가락 .....	48
<악보 34> 6/8박자의 가락 .....	48
<악보 35> ‘아기염소’ .....	50
<악보 36> 라단조의 ‘별보며 달보며’ .....	50
<악보 37> 라장조로 변환시킨 ‘별보며 달보며’ .....	51
<악보 38> 라단조 음계 .....	51
<악보 39> 라장조 음계 .....	51
<악보 40> 다장조 음계 .....	52
<악보 41> 바장조 음계 .....	52
<악보 42> 놀람 교향곡 .....	54
<악보 43> 셈여림 비교 .....	55
<악보 44> ‘산왕의 궁전에서’ .....	58
<악보 45> ‘산왕의 궁전에서’ 주제 리듬 .....	58

## 국문 초록

### 초등음악교육에서 음악 개념 형성을 위한 청음 지도 방안 연구

유혜경

제주대학교 교육대학원 초등음악교육전공  
지도교수 조치노

음악과는 기본적으로 소리에 대한 경험을 통하여 청감각적인 능력을 발달시켜 예술성을 신장하도록 하는 교과이다. 그러므로 학습의 여러 영역 중 청음 교육은 음악교육에 있어서 가장 먼저 학습되어야 하는 중요한 영역이다.

이에 본 연구는 음악을 이루고 있는 요소들과 개념의 형성을 목적으로 하여 학생들의 흥미를 높이고 다양한 음악 체험 환경을 제공하는 하나의 도구로써 컴퓨터 음악 프로그램을 활용한 청음 지도 방안을 연구하였다.

우선 청음 지도에 필요한 내용을 선정하기에 앞서, 제7차 교육과정에 제시된 음악적 개념, 청음 교육의 중요성 및 청음 교육 지도 방법에 관한 이론적 배경을 문헌들과 선행 연구 논문들을 통하여 고찰하였다.

다음으로 제7차 음악과 교육과정 이해 영역에서 제시된 리듬, 가락, 화성, 형식, 음색, 빠르기, 셈여림 7가지 개념 중에서 리듬, 가락, 셈여림을 청음 학습의 주요소로 삼고 지도 방안을 연구하였으며, 이때 개념 이해의 수준은 4학년 아동을 대상으로 하여 4학년 교과서에 제시된 제재곡을 주로 활용하여 지도 내용을 추출하였다.

지도 단계는 개념별로 구분하여 제시하였는데, 각 개념별로 지도 단계를 기초·발전 단계로 나누어 제시하였다. 기초 단계에서는 생활주변에서 개념 요소

를 찾아보고, 단순하고 뚜렷한 리듬과 가락을 듣고 신체표현으로 연결시키며 통합적인 활동 속에서 개념을 이해하고 습득할 수 있도록 하였다.

발전 단계는 기초단계에서 익힌 개념들을 다양한 활동 속에서 익힐 수 있도록 하였고, 단계적인 학습을 통해 점차 리듬, 가락, 셈여림을 듣고 적을 수 있는 능력을 기를 수 있도록 하였다.

아동기는 음악적 성장을 위한 기초 청음 학습에 있어서 중요한 시기인 만큼 체계적이고 단계적인 청음 교육이 필요한데, 각 아동들이 가지고 있는 청음 능력은 저마다 다르므로 아동의 능력과 수준에 따라 적절한 지도 방법이 고려되어야 할 것이다.

이런 면에서 컴퓨터 프로그램 및 청음 프로그램의 활용은 학생들의 흥미 및 호기심을 유발하여 능동적인 참여를 이끌 수 있고, 또한 개별화 학습을 가능하게 한다는 점에서 효과적이라 할 수 있다. 특히 이러한 소프트웨어들은 정해진 템포에 의해 일정하게 연주되고, 같은 조건으로 반복학습이 가능하기 때문에 더욱 효과적이라고 할 수 있다.

청음이란 하루아침에 되는 것이 아니고 많은 연습을 필요로 하기 때문에 본 연구의 내용만으로는 부족할 것이다. 하지만 그것들을 토대로 비슷한 활동들을 만들어 학생들에게 지도한다면 더 좋은 결과를 기대할 수 있을 것이고, 학생들에게 음에 대한 올바른 표현을 가능하게 하여, 음악에 대한 심미적 안목과 바람직한 가치관을 길러줄 것이라 기대된다.

# I. 서론

## 1. 연구의 필요성 및 목적

음악은 음(소리)을 소재로 하여 의도적으로 엮어서 배합하므로 사람의 생각과 느낌을 표현하는 예술이다. 회화나 조각이 시간의 구애됨 없이 만들어지는 공간 예술인데 반하여 음악은 시간 예술이다. 또한 미술이 시각적이고 색채, 형태, 구조로 이루어진다면 음악은 청각이 필요하고 높낮이, 장단, 셈여림 등으로 이루어진다.<sup>1)</sup>

즉, 음악이란 인간의 사상과 감정을 언어가 아닌 음으로 표현하고 전달하는 시간예술이다. 이러한 음악은 음의 조합으로 이루어져 있으며, 그 음들은 일정한 틀에 의해 구성되어진다. 이와 같은 음의 구성을 귀를 통해 듣고, 이해하고, 노래하고, 표현하는 것은 진정한 의미의 음악적 경험이라고 할 수 있다. 그러므로 음악예술에서 연속적이고 동시적으로 진행되는 음악적 사건들의 음향적, 시간적 관계들을 파악하고 식별 지각하는 능력인 청음능력은 우선적으로 요구되어진다. 그리고 이를 위해서는 청음교육이 필수적이라고 할 수 있다.

그러나 그냥 듣는 것과 귀를 기울여 주의 깊게 듣는 것은 구별되어야 한다. 그냥 듣는다는 것은 귀를 통하여 음향의 자극을 받아들이는 것일 뿐 음악에 대해 심미적인 반응을 하는 것은 아니다. 반면에 귀를 기울여 주의 깊게 듣는다는 것은 소리를 그냥 듣는 것을 포함해서 음악에 주의를 집중하고, 감정을 느끼고, 음향의 구조적 질에 대해 생각하는 것으로서 정서적·지적 경험을 수반하는 능동적인 반응을 향수하는 과정이라고 할 수 있다.<sup>2)</sup>

인간의 청각계는 태어나면서부터 발달되어 있는 것이 아니라 만 3세부터 급격히 발달되기 시작하여 8세부터 10세가 되면 정점에 이르고, 음고의 판별력이나 리듬 감지 능력도 유아기부터 아동기 초기에 걸쳐 급속하게 발달한다. 따라

1) 김애자, 《유아·초등교사를 위한 음악 이론과 시창 청음》, 서울: 양서원, 2001, p.10.

2) 백정운, '초등학교 저학년의 청음지도 방법에 관한 연구', 전남대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2000, p.1.

서 교육적으로 볼 때 이 시기가 음악적 성장을 위한 청음 학습의 최적의 시기라고 본다.<sup>3)</sup>

이처럼 청음 능력이 예민한 시기인 아동들에게 체계적이고 단계적으로 청음 학습을 하게 한다면, 아동들은 좋은 청음 감각을 갖게 되고 음악을 통한 자기 표현 능력을 신장할 수 있을 것이다. 그리고 이를 통해 감정을 순화하여 원만한 인격체로 성장할 수 있을 것이다.

이렇듯 음악 교육에 있어서 청음의 중요성은 아무리 강조해도 지나치지 않는 것으로, 모든 음악적 활동들은 청음교육에서부터 시작되어야 할 것이다. 그러나 현재 우리나라 음악교육의 현실을 보면 청음교육이 제대로 이루어지고 있지 않다. 청음이라 하면 음대입시를 준비하는 전공생 위주의 특별한 하나의 기능으로 여겨지고 있고, 또한 음감은 타고나는 것이라 하여 청음교육의 중요성을 인식하지 못하고 소홀하게 다루어져 오고 있다.

따라서 본 연구는 음악교육에서 가장 기본이 되면서 중요한 청음교육의 필요성을 인식하면서 초등학교 어린이들에게 음감형성을 신장시키기 위한 효율적인 청음지도 방안을 개발하는 데에 목적이 있다.

## 2. 연구의 방법 및 범위

본 연구는 초등음악교육에서 음악 개념 형성을 위한 효율적인 청음 지도 방안에 관한 연구로, 우선 제7차 교육과정에 제시된 음악적 개념, 청음 교육의 중요성 및 청음 교육 지도 방법에 관한 이론적 배경을 문헌들과 선행 연구 논문들을 통하여 고찰하고, 청음지도에 필요한 내용을 선정하였으며, 다음으로 각 개념을 기초·발전 단계로 나누어 각 단계별로 활용 가능한 청음지도방법을 개발하였다.

3) 이용일, 《음악교육학개설》, 서울: 현대출판사, 1995, p.36.

### 3. 연구의 제한점

본 연구는 다음과 같은 범위 안에서 수행되었다.

첫째, 음악적 개념 이해 수준은 청각각이 중요한 시기에 있으면서 컴퓨터 음악 프로그램을 이해하고 다룰 수 있는 4학년을 대상으로 하였고, 음악 교과서에 제시된 제재곡을 주로 활용하여 지도 내용을 추출하였다.

둘째, 컴퓨터 음악 자료들은 컴퓨터 사보 프로그램인 Finale와 청음프로그램인 Auralia를 활용하였다.

셋째, 본 연구에서는 제7차 음악과 교육과정 이해 영역에 제시된 리듬, 가락, 화성, 형식, 음색, 빠르기, 셈여림 7가지 개념 중에서 리듬, 가락, 셈여림을 청음학습의 주요소로 삼았다.

넷째, 본 연구는 학습 현장에서 적용될 수 있는 학습 방안을 구안하는 데 목적이 있으므로 실험 검증은 제외하고 적용 사례 일부를 제시하였다.

## II. 이론적 배경

### 1. 음악적 개념 형성을 위한 접근

#### 가. 음악적 개념의 정의

개념이란 한 인간이 어떤 사물이나 대상을 경험한 뒤에 머리 속에 갖는 주관적인 사고나 아이디어이다. 이 아이디어는 지각하고 경험한 어떤 사물이나 대상이 갖고 있는 가장 공통적인 속성이나 특성들을 어떠한 하나의 범주에 넣으며 추리하는 과정을 거치면서 생기며, 그 대상의 본질적인 특성과의 직접적인 경험에서만 얻어질 수 있다. 따라서 음악적 개념이란 음악의 본질적 특성과의 직접적인 경험을 통해서 얻어진 개개인의 주관적인 음악적 의미나 아이디어라고 할 수 있다.<sup>4)</sup>

즉 “음악의 개념은 음악을 이루는 데에 기본이 되는 공통 요소의 개념과 음악 행위의 보편적인 원리, 그리고 음악적인 의미들”<sup>5)</sup>을 뜻하는데, 결국 학생들로 하여금 이러한 음악의 개념을 형성시켜 주는 것이 음악 학습의 기본적인 목표가 될 것이다.

음악의 개념은 사람으로 하여금 음악적으로 사고할 수 있게 하고, 음악을 이해할 수 있게 하며, 음악행위를 할 수 있게 하는 중요한 요소가 된다. 그러므로 음악교육과정에 있어서 음악적 개념이 강조되어야 하는 것이다.

그럼, 음악적 개념을 학생들에게 어떻게 형성시켜주어야 할 것인가?

학생들의 개념 형성은 청각각의 작용으로부터 시작된다. 그리고 하나의 개념을 형성하게 되면 형성된 음악의 개념은 다음의 경험 내용을 더욱더 풍부하게 확대 변화시켜 나가며 학생들의 음악적 성장을 돕는다.

그러나 학생들의 음악적 이해는 각각의 개념의 구별을 통해서 습득되기 보다

4) 성경희, 《음악과 교육》, 갑을출판사, 1989, p.20.

5) 이홍수, 《음악교육의 현대적 접근》, 세광음악출판사, 1990, p.150.

는 음악 전체를 통해서 형성된다. 모든 음악적 개념은 함께 어우러져 음악을 이루고 있고, 학생의 음악적 이해도 개개의 음악 요소의 구별을 통해 습득되기 보다는 음악 전체를 통해 형성되는 것이다. 음악을 듣고, 노래를 부르고, 악기를 연주하고, 그 밖의 다른 음악적 활동을 포함한 경험들을 통해 학생들은 음악적 개념을 발견하게 되고 심화시켜 가게 되는 것이다.

그러므로 교사는 학생들의 음악적 개념의 형성을 위하여 폭넓고 다양한 음악적 경험을 제공해 주어야 할 의무가 있다.

#### 나. 7차 교육과정에서의 음악적 개념

음악과는 다양한 악곡을 경험하여 음악의 구성 요소를 이해하고, 가창, 기악, 창작, 감상의 음악활동을 통하여 창의적인 표현력과 사고력을 길러 음악에 대한 심미적 안목과 바람직한 가치관을 기르는 교과이다. 초등학교 음악과는 기초적인 음악 개념의 이해, 다양한 음악 활동의 경험, 음악에 대한 흥미와 즐겨 참여하는 태도를 기르는데 중점을 둔다. 이해와 활동 영역은 통합적으로 운영 되도록 하며, 음악 활동을 통하여 음악 개념을 이해하고 창의적인 사고력과 표현력을 기르도록 한다.<sup>6)</sup>

제7차 교육과정에서는 내용 체계를 크게 이해와 활동 두 가지 영역으로 제시하고 있다. 이해 영역에는 리듬, 가락, 화성, 형식, 음색, 빠르기, 셈여림으로 내용을 보다 구체화시켜 제시하고 있는데, 결국 학생들이 음악 교육을 통하여 배워야 할 음악 개념들이나 원리들에 해당하는 것이다.

이렇게 수업에서 지도되어야 하는 음악적 개념들은 아동들의 특성과 학년별 수준에 알맞게 학년이 올라갈수록 체계화되어야 하고 수준도 적절해야 한다. 7차 교육과정에서 제시하고 있는 음악과 이해영역 내용 체계는 <표 1>과 같다.<sup>7)</sup>(표는 다음 페이지 참조)

<표 2>는 본 연구에서 청음 요소로 삼은 리듬, 가락, 셈여림의 지도내용을 학년별로 세분화한 것이다. (표는 다음 페이지 참조)

6) 교육부, 《초등학교 교육과정》, 대한교과서주식회사, 1997, p.262.

7) 교육인적자원부, 《초등학교 교사용 지도서 음악 4》, 대한교과서주식회사, 2007, p.12.



< 표 1 > 이해 영역 내용 체계표

영역		학년	3·4학년	5·6학년
이해	리듬		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 2, 3, 4박자</li> <li>· 기본 장단</li> <li>· 단순한 리듬꼴</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 변박자</li> <li>· 변형장단</li> <li>· 여러 가지 리듬꼴</li> </ul>
	가락		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 가락의 흐름</li> <li>· 장조</li> <li>· 민요 음계</li> <li>· 시김새</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 가락의 구성</li> <li>· 단조</li> <li>· 민요 음계</li> <li>· 시김새</li> </ul>
	화성		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 2성부의 어울림</li> <li>· 장조의 주요 3화음</li> <li>· 화음 변화</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 3성부의 어울림</li> <li>· 단조의 주요 3화음, 장·단조의 V<sub>7</sub> 화음</li> <li>· 화음 변화</li> </ul>
	형식		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 같은 가락, 다른 가락</li> <li>· 간단한 악곡의 형식</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 비슷한 가락</li> <li>· 다양한 악곡의 형식</li> </ul>
	셈여림		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 세계, 여러계</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 점점 세계, 점점 여러계</li> </ul>
	빠르기		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 빠르게, 느리게</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 점점 빠르게, 점점 느리게</li> </ul>
	음색		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 목소리</li> <li>· 악기 소리</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 목소리</li> <li>· 악기 소리</li> </ul>

< 표 2 > 학년별 리듬, 가락, 셈여림 지도 내용

영역		학년	3학년	4학년
이해	리듬		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 2/4, 3/4, 6/8박자</li> <li>· 자진모리 장단</li> <li>· 리듬꼴</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 4/4, 9/8박자</li> <li>· 세마치 장단</li> <li>· 리듬꼴</li> </ul>
	가락		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 가락의 흐름</li> <li>· 다장조</li> <li>· 민요 음계</li> <li>· 시김새</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 가락의 흐름</li> <li>· 동형진행</li> <li>· 바장조</li> <li>· 민요음계</li> <li>· 시김새</li> </ul>
	셈여림		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 세계, 여러계</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 세계, 여러계</li> </ul>

## 2. 청음교육

### 가. 청음교육의 중요성

청음이란 음악을 인지할 수 있는 능력을 길러주는 음악교육의 한 분야로, 리듬이나 선율, 화성 등을 듣고 그것을 음악적으로 말하거나 악보에 받아쓰는 활동을 말한다. 청음교육은 단선율 또는 짧은 악곡을 정해진 규칙 안에서 오선 악보에 받아쓰게 하는 것으로 시창과 함께 음악기초교육으로서 가장 중요한 것 중에 하나이다.

김애자는 음악에서 가장 기초적인 능력은 악보를 보고 스스로 소리 내어 노래 부르는 것과 들은 것을 악보로 옮겨 적는 것이라 하였다.<sup>8)</sup> 이를 위해 시창, 청음 훈련은 기본적인 것이라 하였다.

청음 학습이 음악교육에서 차지하는 위치는 실로 막중하다. 청음교육이 어렸을 때부터 학습이 된다면 음악적인 집중력과 기억력을 개발시켜 주고 악보와 음과 실제 악기를 통한 소리를 하나의 음 감각으로 통합시켜주고, 음악의 부분들과 그것들의 연관관계를 파악해서 그 음악을 다시 악기에 재현시킬 수 있게 한다. 또 각 음악 작품의 다양한 모습과 그 변하지 않는 핵심을 구별하는 능력을 길러주고 음악의 전개를 알아듣고 확실히 인식하여 순전히 감각적인 경험과 전문적인 판단기준을 가지고 비교하여 들을 수 있게 해준다.<sup>9)</sup>

음악은 소리를 매체로 한 청각예술이다. 따라서 모든 음악적 행위는 소리를 듣지 않고는 실행할 수 없다. 노래를 부르면서도 자신의 소리를 들어야 하고, 노래를 만들 때에도 창조적 표현 행위만이 아닌 자신이 만든 음악을 실제소리로 전환시켜 청감각적으로 감지되어야 하기 때문에 듣는 능력은 그만큼 중요해지는 것이다. 즉, 청음 능력은 모든 음악 활동에 있어서 가장 기본이면서 가장 중요한 능력인 것이다.

청음이라는 것은 이렇듯 음악교육에 있어서 매우 중요한 의미를 가지고 있다. 하지만 청음능력은 단순히 선천적으로만 얻어지는 것은 아니다. 꾸준한 노력, 연습을 통해 계발, 발전되어질 수 있는 것이다. 그리고 이렇게 계발되어진

8) 김애자, 《유아초등교사를 위한 음악 이론과 시창 청음》, p.114.

9) Roland Mackamul, 《청음과 시창의 이론과 실제》, 김진화·정태봉 공역, 서울: 음악춘추사, 1985, p.29.

능력은 다른 모든 음악을 이해하는데 많은 도움을 준다. 그러므로 교사는 학생들에게 보다 나은 청음 능력을 길러줄 수 있는 방안들을 이론을 토대로 하여 모색해야 할 필요성이 있다.

## 나. 청음지도의 이론적 기초

청음교육의 중요성을 토대로 청음을 지도하기 위해서는 어떠한 이론적 기초에 근거해야 한다. 음악 교육의 교수법 중에서 청음과 밀접한 관계를 가지는 고든, 코다이, 달크로즈의 이론을 차례로 살펴보았다.

### 1) 에드윈 고든

고든(Edwin Gordon, 1927~, 미국)의 오디에이션 학습이론은 다양한 음악 활동을 통하여 학생들의 오디에이션(audiation)능력을 키우는 데 중점을 둔 이론으로, 음악은 말처럼 듣고 배워야 하며 또한 귀로 많이 들어야 한다는 점을 강조하였다.

‘오디에이션’이란 물리적으로 소리를 듣지 않고도 마음으로 음악을 재현해 내는 능력을 의미한다. 예를 들어 사람이 한 언어로 말하고, 듣고, 읽고, 쓰기 위해서는 무엇보다도 그 언어로 생각할 수 있는 능력이 있어야 하듯이 음악을 듣고 연주하고 읽고 쓰기 위해서도 음악적으로 생각할 수 있는 능력이 필요한데, 그러한 능력이 오디에이션인 것이다.

그는 음악을 배우는 과정을 설명하는데 있어서도 반드시 소리로 듣고 경험해야 하며 일정한 순서와 방법에 따라 가르쳐지는 것이 효과적이라고 보았다.

오디에이션은 소리를 지각하는 첫 단계부터 앞으로 진행될 패턴의 예측까지 모두 6단계의 단계를 갖는데, 이 과정은 학습자가 반드시 거쳐야 할 절차가 아니라 모든 학습자에게 공통으로 일어나는 과정을 위계화시켜 놓은 것이다. 오디에이션의 단계를 정리하면 <표 3>과 같다.<sup>10)</sup>(표는 다음 페이지 참조)

10) 장주영, ‘고든(E.Gordon)의 이론을 적용한 음악 교수법 연구’, 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2004, pp.14-15.

<표 3> 단계별 오디에이션

	오디에이션	행동
1	소리를 지각하는 단계	의미를 부여하여 소리 듣기
2	지각된 소리의 청각적 의미를 저장하는 단계	중요한 음고와 음가를 중심으로 패턴들을 조직하고 저장
3	조성감과 리듬감에 근거하여 소리들을 조성패턴과 리듬패턴으로 조직하는 단계	음악을 듣고 중심 음과 중심 음가를 구별하고 조성과 박자 결정
4	오디에이션이 계속되는 동안 선행 단계에서 조직된 패턴들을 저장하는 단계	음정, 박자, 속도 및 음색, 강세, 형식 등을 인식
5	이미 오디에이트 했던 패턴들을 회상하여 새로 지각된 패턴들과 비교하는 단계	전 단계에서 보유했던 패턴과 현재와 비교하여 새로운 패턴을 뚜렷하게 인식
6	이전까지의 과정을 통해 얻어진 모든 정보를 이용하여 앞으로 출현할 패턴들을 예견하는 단계	앞으로 진행될 패턴의 예측, 창작

이와 같이 고든의 음악 학습 이론은 오디에이션 능력 신장을 중점으로 하고 있다. 오디에이션의 단계가 반복적으로 훈련된다면 우리는 언어를 구사하듯 우리의 생각을 음악으로도 자유롭게 나타낼 수 있을 것이다. 즉, 어떠한 음악을 들을 때 그 전에 들었던 것을 회상하고 현재 듣는 음악에 의미를 부여하며 다음에 나올 음악에 대한 기대를 하는 등의 과정은 음악적으로 듣고 쓸 수 있는 감각을 길러준다. 뿐만 아니라 음악을 통해 자신의 음악적 상념을 표현할 수 있도록 도와주기까지 한다. 이렇듯 오디에이트하고 의미를 부여하는 과정은 각 단계들이 상호 관련을 맺으며 위계적으로 일어난다. 이런 이유로 인해 음악을 많이 접하면 접할수록 오디에이션은 잘 이루어질 수 있다.

## 2) 졸탄 코다이

헝가리의 작곡가, 지휘자, 민속음악학자인 코다이(Zoltan Kodaly, 1882~1967, 헝가리)는 아동음악교육에 깊은 관심을 가진 20세기의 위대한 음악가이다. 들

고 말할 수 있는 모든 아동은 음악을 통한 개발이 가능하다고 믿었고, 체계적이고 단계적인 음악 교육을 통하여 모든 이들이 창조적이고 즐거운 삶을 영위할 수 있도록 하는 데에 목표를 두었다.

코다이의 음악교육방법에는 이동도법에 의한 계명창, 손기호, 리듬지도 등이 있다.

#### 가) 음가 음절에 의한 리듬 지도

코다이의 리듬 지도는 기본 박의 길이를 기준으로 하여 음표와 쉼표의 길이를 파악하고 표현하는 학습과 리듬을 익히는 학습을 통해 이루어진다. 이는 리듬을 일련의 음절로 나타내는 방법인데, 이 음절들은 리듬꼴의 이름이 아니고 다만 말로 소리 내는 요령이다. 이러한 지도는 친숙한 노래들로부터 리듬꼴이나 리듬 프레이즈를 따내어 그 음절을 가르침으로써 리듬꼴을 쉽게 파악하고 표현할 수 있도록 하기 위한 것으로, 이때 강조되어야 하는 것은 반드시 기본 박을 치는 일이며, 각 음표를 완전한 길이로 소리 내는 것이다.

#### 나) 계이름 부르기의 지도

코다이의 지도 방법에서 악보 읽기와 쓰기는 가장 중요한 지도내용 중의 하나이다. 코다이는 악보 읽기와 쓰는 능력은 음악 학습과 활동의 기반이 되기 때문에 필수적으로 습득해야 한다고 믿었다.

코다이는 계이름으로 부르기에서 이동도법을 사용하고 있다. 이동도법은 조성에 따라 으뜸음의 위치가 달라지며, 그 으뜸음을 기준으로 하여 정해지는 음계의 각 음을 계이름으로 노래 부르는 방법이다. 그가 고정도법보다 이동도법을 강조한 이유는 이동도법이 학생들에게 더 쉽고 적절한 접근방법이라 생각했기 때문이다. 그리고 노래 부르기 활동이 악보 읽기, 쓰기, 이론 등의 모든 활동의 기본이 된다고 하였다. 그는 시창, 청음능력의 계발을 위해 자신만의 독특한 지도 시스템을 만들었는데, 그 중 하나는 교육적으로 적합한 음형과 동기를 지속적으로 연습시킴으로서 학생들로 하여금 음악적 감각을 깨우치도록 하는 것이다. 코다이는 악기 실습 훈련은 가창 훈련이 어느 정도 단계에 이른 후에 실시하는 것이 좋다고 주장하였다. 그리고 가창 훈련은 반주가 따르지 않는 아

카펠라 훈련을 강조하였다.

다) 손 신호(hand signs) 방법과 계이름으로 부르기의 병행지도

코다이는 가락 속의 음들 간의 관련성을 손 신호 방법을 사용하여 지도하고 있다. 그는 가락의 지도에서 손 신호 방법을 사용함으로써 계이름으로 부르는 능력과 내청 능력을 동시에 기르고자 하였는데, 이 방법은 음의 높이를 나타내는 손동작과 음의 길이까지 나타내는 손 모양 변화를 통해 음과 악보의 상징성을 자동적으로 인지하도록 이끈다.

손 신호 방법의 또 다른 효과는 내청 능력을 향상시킬 수 있다는 것이다. 손 신호와 함께 계이름으로 부르기를 연습하면, 손 신호를 하거나 보면서도 마음 속에 으뜸음과의 관계 속에서 다른 음들을 떠올리는 능력을 가지게 된다. 이것은 특정한 으뜸음을 기준으로 조성감이 형성된다는 것을 뜻하며, 동시에 음악 활동의 전반에 걸쳐 필요한 음정감이 확립된다는 것을 의미한다. 그리고 이러한 음정감이 계이름 시창과 기보, 감상곡의 총보(score) 읽기, 작곡 등의 기반이 된다.<sup>11)</sup>

3) 자크 달크로즈

“음악공부를 위해 가장 먼저 훈련해야 할 악기는 사람의 몸이다.”<sup>12)</sup>는 자크 달크로즈(Emile Jaques-Dalcroze, 1865~1950, 스위스)가 한 말로, 이 말을 통해 우리는 그가 가지고 있는 음악교육사상을 한눈에 엿볼 수 있다. 그는 음악을 이해하고 음악 표현의 가능성을 확대하기 위해서는 귀나 마음 또는 소리 내는 방법을 훈련하는 것 이상으로 인간의 몸 전체를 훈련해야 한다고 주장하면서 음악적 개념에 있어 신체 활동의 중요성을 강조하고 있다.

그의 지도법은 리듬운동을 통해서 음악적 능력을 계발하고 음악을 경험시킨다는 생각에 기초하고 있으며, 유리드믹스, 계이름으로 부르기(solfege), 즉흥연주 등이 있다.

11) 이홍수, 《음악교육의 현대적 접근》, p.350.

12) 이홍수, 《음악교육의 현대적 접근》, p.308.

#### 가) 유리드믹스

달크로즈의 음악교수법 중 가장 기초적이고, 초보 단계에서 주로 사용하는 지도 방법이다. 이 유리드믹스라는 말은 희랍어에서 나온 것으로 ‘아름다운 흐름결, 훌륭한 움직임(good rhythm)’을 뜻한다.<sup>13)</sup>

달크로즈는 리듬은 음악뿐 아니라 모든 예술의 기초이며 원동력이라고 믿었고, 들어서 느낀 것을 동작함으로써 청각을 개발할 수 있다고 생각하였다.

그는 음악적인 요소들을 지도하기 위해서는 먼저 그 요소들을 신체적 움직임을 통해 경험하도록 하였다. 음악을 듣고 그 음악적 현상을 지각하는 것과 동시에 신체적으로 반응하는 것이 음악적 생각을 이해하는 데 필수적이라고 믿었다.

#### 나) 계이름으로 부르기(solfege)

솔페지란 악보를 보면서 계이름으로 노래 부르는 것으로, 그는 이를 통해 학생들의 청음 능력을 계발시키고자 하였다. 그는 계이름으로 노래를 부름으로써 음에 대한 의식, 즉, 음의 높이를 구별하고 음들 간의 관계를 파악하는 능력이 생긴다고 믿었다. 그리고 그것을 몸의 움직임과 결합하게 함으로써 학생들이 악보 속에서 흐름결꼴과 가락, 음정, 프레이즈, 셈여림표 등을 보면서 마음속에 그 음향을 떠올릴 수 있게 된다고 믿었다. 그리고 이때 내적인 음향 청취는 청각감과 기억에 의존하게 된다.

계이름으로 부르기 학습에서 학생들은 음의 높낮이 관계를 여러 가지로 탐색함으로써 음의 높이를 정확하게 파악할 수 있도록 유도된다. 학습내용은 첫 두 마디의 가락을 큰 소리를 부르고 다음의 두 마디에 해당하는 시간 동안은 침묵을 지키면서 불렀던 가락을 마음속으로 떠올리기를 하는 것이다.

그는 대부분의 경우 고정도법(fixed do)에 의한 보고 부르기 방법을 익히도록 권한다. 이는 이동도법이 조성에 따라 ‘도’의 위치가 달라지는데 반해 ‘절대음 C’를 항상 ‘도’라 부르며 절대 음감 습득을 목적으로 하였다.

달크로즈의 음악 교실에서 악보 읽기는 계이름으로 부르기의 첫 과제가 아니다. 바람직한 절차는 음향을 듣고 그것에 적극적으로 신체적인 반응을 하고 소

13) 이홍수. 《음악교육의 현대적 접근》, p.304.

리를 내는 등의 활동을 거친 다음에 악보 읽기와 적기가 첨가되는 것이다. 그것은 악보가 음악적인 아이디어를 기록하고 전달하는 수단일 뿐이며, 음악 활동의 주된 과제가 아니라는 것을 뜻한다.

#### 다) 즉흥연주

달크로즈의 세 번째 음악교수법은 즉흥연주이다. 이것은 모든 의미의 음악 행위가 통합된 상태를 의미하며, 음악을 만들어 내기 위해 박자, 강세, 길이, 빠르기 등의 흐름결과 관련되는 요소들과 음높이, 음계, 화음 등 음향과 관련되는 요소들을 창의적으로 개성 있게 결합 표현하는 능력을 기르기 위한 것이다.<sup>14)</sup> 이러한 능력을 기르기 위해 교사는 아동의 음악적 충동을 이끌어내어야 한다.

### 3. 컴퓨터 음악 프로그램을 활용한 청음 교육

컴퓨터가 음악교육에 도입된 과정은 1959년 미 일리노이대학에서 주로 청음 훈련을 위해 컴퓨터의 반복성과 판단의 정확성을 이용하여 박자, 화음 등을 알아내면서 부터이다.

청음교육에 있어서 컴퓨터 프로그램의 활용 가치는 매우 높다.

우선 많은 프로그램들이 박자기 소리를 내게 하는 기능이 있어 박자를 구별하는데 도움이 되고, 교사가 직접 연주할 경우 실수를 할 수도 있고 빠르기가 달라질 우려가 있지만 컴퓨터 음악 프로그램에서는 정해진 템포에 의해 일정하게 연주되고, 같은 조건으로 몇 번이고 반복할 수 있어 효과적이다. 그리고 청음에서는 박자의 정확한 길이를 들어야 하는데 피아노로는 지속음의 박자를 구별하기 어렵다. 이때 컴퓨터 프로그램을 이용하면 음색 지정 메뉴에서 전자오르간이나 스트링 계열의 음색을 선택하여 들려주면 되므로 효과적으로 지속음의 박자를 구별할 수 있도록 도와준다. 또한 음악을 끊임없이 듣고, 수정하는 과정을 통해 독보력과 청음감을 높일 수 있다.

컴퓨터 프로그램을 활용할 경우 자신이 만든 작품을 컴퓨터가 직접 연주해 주기 때문에 즉시 들어 볼 수 있다. 그리고 이를 통해 아름다운 것과 어색한

14) 이흥수. 《음악교육의 현대적 접근》, p.305.



것을 가려내는 청음능력이 향상될 수 있고, 즉각적인 피드백을 통해 학생들에게 강한 동기부여적 요소가 될 수도 있다.

듣기에 있어서 중요한 것은 학생들의 흥미와 관심을 집중시켜야 한다는 것이다. 이때 컴퓨터를 비롯한 각종 매체를 활용할 경우, 학생들의 주의 집중을 용이하게 하고, 특히 악곡을 들려줄 때, 카세트테이프나 CD 등은 충보를 그대로 들어야 하지만 컴퓨터를 이용하면 주요 주제별 악보와 연주 등을 나누어 제시할 수도 있어 유용하며 볼륨에서도 전체적인 볼륨 조정은 물론이고 특정 부분의 쉼여림도 변화시킬 수 있어 음악을 재구성하여 목적에 맞게 들려줄 수 있는 장점도 가지고 있다. 악기의 음색 변경 또한 자유롭고 곡의 중간 부분을 찾아 들으려 할 때에도 컴퓨터에서는 곡의 중간 어느 부분이든지 바로 찾을 수 있어서 효과적이다.

다음은 본 연구에서 청음자료를 제작하는데 활용되고 있는 Finale(피날레) 프로그램과 청음 프로그램인 Auralia<sup>15)</sup>의 활용예시이다.

#### 가. 피날레 프로그램의 활용 예시

<악보 1>은 누구나 알고 있는 ‘학교중’이라는 다장조의 곡이다. 그리고 <악보 2>는 학생들에게 장조와 단조를 구별할 수 있도록 피날레 프로그램으로 같은 으뜸음조인 다단조로 곡을 변환시킨 것이다.

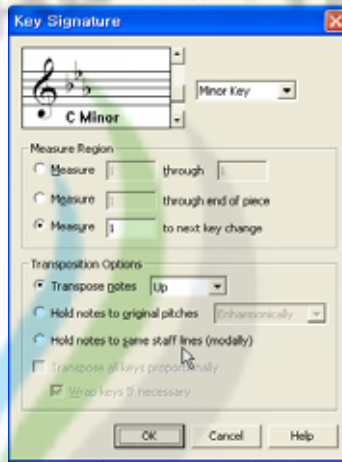
학생들은 두 곡을 직접 듣고 느낌을 비교해 보는 활동을 통해 장조와 단조의 느낌을 감각적으로 파악할 수 있고, 장단조의 구별을 쉽게 할 수 있을 것이다. 장단조의 변환은 피날레 프로그램에서 <그림 1>과 같이 key signature를 통해 쉽게 할 수 있다.

<악보 1> 다장조의 ‘학교중’



15) Finale 2007은 Coda Music Technologies사의 전문 악보 사보 프로그램으로 악보뿐만 아니라 가상악기들을 이용한 음악 연주 표현에도 상당한 기능을 보여주고 있다. Auralia 3.0은 피날레와 동등한 성능을 보여주는 Avid사의 Sibelius를 기반으로 하는 Rising Software사의 청음교육용 프로그램이다.

<악보 2> 다단조로 변환시킨 '학교중'



<그림 1> 조성 변화 예시

### 나. Auralia의 활용예시

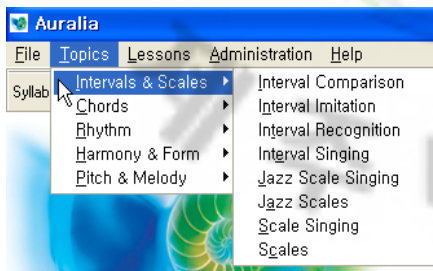
Auralia 프로그램을 열면 <그림 2>와 같은 주화면이 나타난다.



<그림 2> Auralia 메인 화면

주화면은 5개 영역으로 구성되고 있는데, ①번의 영역은 음정과 음계들을 다루고 있으며, ②번의 영역은 각종 화음들, ③번 영역은 리듬, ④번은 화성과 형식, ⑤번은 음정과 선율이다.

①번 영역은 <그림 3>과 같이 Topic-Intervals & Scales을 클릭하면 음정 비교, 들려주는 음정을 모방하여 부르기, 음정 인지, 음정 불러보기, 재즈 음계 불러보기, 재즈 음계, 음계 불러보기, 장단조 음계 구분하기 등 8개의 하위영역으로 나누어서 학습할 수 있도록 구성되고 있다. ②번 영역은 <그림 4>와 같이 Topic-Chords를 클릭하면 화음 비교, 화음 모방하기, 화음 인지, 화음 부르기, 결합 화음, 재즈 화음 모방하여 부르기, 재즈 화음 부르기, 재즈 코드 등 8개의 하위영역으로 나누어서 학습할 수 있도록 되어 있다. ③번 영역은 Topic-Rhythm을 클릭하면 박자 익히기, 박자 두드리기, 리듬 비교, 리듬 듣고 적기, 리듬 요소 듣고 연결하기, 한 박자 길이의 리듬 구분하기, 리듬 모방하기, 리듬 스타일 구별하기 등 8개의 하위영역으로 나누어서 학습할 수 있도록 되어 있다. ④번 영역은 화성과 형식 부분으로 Topic-Harmony & Form을 클릭하면 연속적인 화성 진행, 종지형, 코드 진행, 형식, 재즈 형식, 재즈 진행, 모달레이션으로 나누어서 학습할 수 있도록 되어 있다. ⑤번 영역은 음정과 선율 부분으로 Topic-Pitch & Melody를 클릭하면 절대음정, 대위선율 부르기, 멜로디 비교, 멜로디 받아쓰기, 음 인지하기, 음정 비교, 음정 받아쓰기, 음정 모방하기, 시창, 음의 조정 등의 하위 영역으로 나누어 학습할 수 있도록 되어 있다.



<그림 3> Intervals & Scales 하위 메뉴



<그림 4> Chords 하위 메뉴

Auralia 청음 프로그램은 청음 교육이 필요한 학습자들을 위해 개발된 프로그램으로 초등학교 학생만이 아니라 성인학습자까지도 대상으로 하고 있으므로 내용에 있어서 어려운 부분이 많은 것이 사실이다. 그러므로 교사는 학생들에게 모든 영역을 다 활용하여 가르치려고 하는 것 보다는 필요한 부분을 선정하여 활용하는 것이 바람직하다.

활용에서는 리듬 부분에서 리듬 비교하기 부분을 제시하였다. 리듬 비교하기를 하기 위해서 Topic - Rhythm- Rhythm Comparison을 차례대로 클릭하고, Level 1을 선택하면 <그림 5>와 같은 화면이 나온다.



<그림 5> Auralia 프로그램에서 리듬 비교하기

이는 두 개의 리듬을 들려준 후, 그 두 리듬이 같은지 다른지를 판단하여 답을 입력해보는 활동이다. 학생들은 각자 리듬을 듣고 답을 입력한 후 OK 버튼을 누르면 되는데, <그림 6>과 같이 자신이 입력한 답이 맞았는지 틀렸는지를 바로 확인할 수 있고, 피드백 부분에 있어서도 재미있는 캐릭터들이 나와서 피드백을 해주기 때문에 흥미를 가지고 학습에 임할 수 있게 된다.

또한 답을 입력하기 전에 리듬이 재생될 때 play metronome 버튼을 체크해 주면 메트로놈으로 일정박을 쳐 주어서 리듬 식별에 도움이 되고, 또한 잘 듣지 못했을 경우 Replay 버튼을 눌러서 계속 반복하여 들을 수 있기 때문에 청음지도에 효과적이다.



<그림 6> Auralia 프로그램에서 피드백 화면



### Ⅲ. 개념별 청음지도 방법 연구

본 연구에서는 리듬, 가락, 썸여림을 청음학습의 주요소로 삼고 각각의 개념을 <표 4>와 같이 기초·발전 단계로 나누어 지도할 수 있도록 개발하였다. 기초단계에서는 생활주변에서 개념 요소를 찾아보고, 신체활동으로 연결시키며 통합적인 활동 속에서 개념을 이해하고 습득할 수 있도록 하였고, 발전단계에서는 쉬운 내용에서 점차 어려운 내용을 지도할 수 있도록 배열하여 기초단계에서 익힌 개념들을 좀 더 심화시킬 수 있도록 하였다.

<표 4> 개념별 청음 지도 내용 체계

	기초단계	발전단계
리듬	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 리듬 듣고 신체표현하기①</li> <li>· 리듬 듣고 신체표현하기②</li> <li>· 주변에서 긴소리 짧은 소리 찾기</li> <li>· 언어를 통한 리듬 익히기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 리듬놀이 하기</li> <li>· 리듬 비교하기</li> <li>· 같은 리듬꼴 찾기</li> <li>· 리듬 채워 넣기</li> <li>· 리듬 듣고 연결하기</li> <li>· 리듬 창작하기</li> <li>· 리듬 듣고 적기</li> </ul>
가락	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 음의 높낮이 듣고 신체표현하기</li> <li>· 주변에서 높고 낮은 음 찾기</li> <li>· 노래 듣고 따라 부르기 (코다이의 내청학습)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 음의 높낮이 익히기 및 같은 음 찾기</li> <li>· 가락의 흐름</li> <li>· 가락선으로 가락 익히기</li> <li>· 가락선으로 동형 진행 알아보기</li> <li>· 게이름 악보에 의한 가락 익히기</li> <li>· 입력된 리듬에 가락 변화시키기</li> <li>· 단순한 가락 듣고 적기</li> <li>· 장조와 단조 구별하여 듣기</li> <li>· 바장조 음계 알아보기</li> </ul>
썸여림	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 썸여림 듣고 비교하기</li> <li>· 썸여림 듣고 신체표현하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 썸여림 기호</li> <li>· 썸여림 살려 동시 읽기</li> <li>· 썸여림 창작해 보기</li> <li>· 감상곡 듣고 썸여림 표시하기</li> </ul>

## 1. 리듬 청음

음악의 지속적인 흐름의 단위는 박으로 세며, 리듬은 음의 길이의 변화 있는 진행 질서를 말한다. 그러므로 리듬은 음악적 시간의 질서 있는 진행의 지속을 조직하고 총괄하는 것이다.<sup>16)</sup>

본 연구에서는 4학년 교육과정에 의한 개념 지도 내용을 중심으로 단순한 리듬꼴을 지도할 수 있도록 구성하였다.

### 가. 기초단계

기초단계에서는 생활주변에서 개념 요소를 찾아보고, 신체활동으로 연결시키며 통합적인 활동 속에서 개념을 이해하고 습득할 수 있도록 하였다.

코다이의 흐름결 언어를 이용하여 기본 리듬을 익히고, 익힌 리듬을 듣고 신체활동으로 표현해보는 활동, 생활 주변에서 긴소리와 짧은 소리를 찾아보는 활동, 쉽고 간단한 노래에서 리듬을 추출하여 가사리듬으로 리듬을 익히는 활동으로 구성하였다.

#### 1) 리듬 듣고 신체표현하기①

- 다음에 제시된 리듬은 코다이의 흐름결 지도 방안의 일부로서 흐름결을 말로 소리 내는 방법을 통해서 리듬을 익힐 수 있게 하는 것이다. 리듬을 듣고 신체 표현을 하기에 앞서서 기본 리듬들을 코다이의 흐름결 언어를 이용하여 익히도록 한다.

16) 조효임·이동남·주대창, 《새로운 음악통론》, 서울: 학문사, 1998, p.57.

<코다이 흐름결 리듬>

♪	♪♪	♪	♪. ♪
타(ta)	티티(ti ti)	타아(ta-a)	쉽 타이 티(ta-i ti)
♪	♪.	♪♪♪	♪ ♪ ♪
티	타이(ti ta-i)	티리리리(ti-ri-ri-ri)	티 타 티 (ti ta ti : 징코파)

- 2분음표, 4분음표, 8팔분음표의 리듬을 학생들이 감각적으로 익힐 수 있도록 신체 표현을 약속한다.

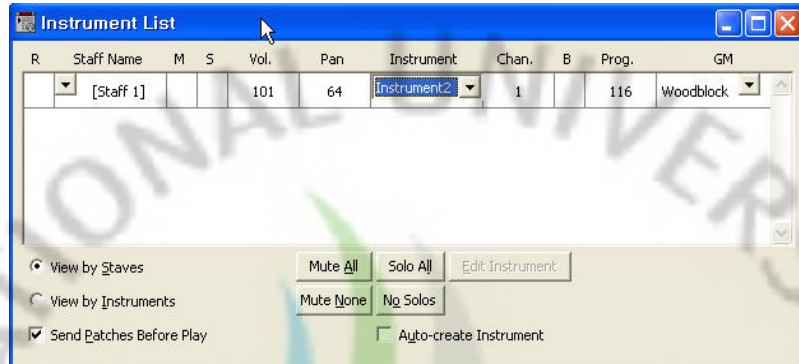
♪ - 걷기,	♪ - 뛰기,	♪♪ - 짱총 걷기
♪ - 천천히 걷기,	● - 아주 천천히 걷기	

- <악보 3>은 4/4박자의 리듬으로 처음 4마디는 온음표, 그 다음은 2분 음표, 4분 음표, 8분 음표, 점8분 음표로 리듬을 만든 것이다. 교사는 피날레 프로그램을 이용하여 리듬을 만들어 둔다.

<악보 3> 신체표현 리듬 ①



- 이 자료는 리듬감을 느끼기 위해 제작된 것이므로 <그림 7>의 Window -Instrument List 메뉴를 선택한 후 악기 목록 윈도우에서 음정과 관계없는 타악기로 지정해준다. 그리고 빠르기도 적당하게 조절해 둔다.



<그림 7> 피날레 악기 지정 화면

- 교사는 학생들에게 <악보 3>의 리듬을 들려주고 각자가 들은 리듬에 맞게 신체 표현을 하도록 한다.
- 위에 제시된 4가지 리듬의 순서를 달리하여 들려주고 그에 맞게 신체 표현을 하도록 한다.
- 4학년 음악교과서에 나온 '방울꽃'(7단원) 노래를 함께 부르며 리듬에 맞게 신체 표현을 해본다.

## 2) 리듬 듣고 신체표현하기②

- 동물의 사육제 중 '백조'를 들려주고 음악의 분위기를 몸동작으로 자유롭게 표현해보게 하여 즉흥적인 몸동작을 통해 리듬감을 익힐 수 있도록 한다.
- <악보 4>는 피날레프로그램을 이용하여 만든 리듬으로, 가)는 2분음표, 나)는 점음표를 이용하여 만든 리듬이다.

<악보 4> 신체표현 리듬 ②

가)

나)

- 학생들에게 가)의 리듬을 들려주고 어떤 느낌이 드는지 물어본다.
- 학생들에게 가)의 리듬을 반복적으로 들려주며 느낌에 어울리는 신체표현을 해보도록 한다.
- 나)의 리듬도 가)의 리듬과 같은 방법으로 리듬을 들어본 후, 느낌을 이야기 하고, 이어서 신체표현을 통해 리듬을 감각적으로 익힐 수 있도록 한다.
- 다음의 말소리 리듬은 <악보 4>의 리듬을 좀 더 쉽게 익힐 수 있도록 말소리를 교사가 제시한 것이다.


가) 쿵 쿵 쿵 쿵 쿵 쿵 쿵 쿵


나) 짱 총짱총짱 짱 총짱총짱 총짱 짱 총짱총짱총짱 짱 총짱 총짱총짱 짱 총

- 학생들은 교사가 들려주는 리듬을 듣고 입으로 말하고, 손뼉을 치면서 리듬을 익힌다.
- 손뼉치기, 발구르기 등 다양한 신체표현을 말소리와 병행 지도하여 자연스럽게 감각적으로 리듬을 익힐 수 있도록 지도한다.

3) 주변에서 긴소리 짧은 소리 찾기

- 주변에서 들을 수 있는 여러 가지 소리를 직접 녹음을 하거나 소리 파일 등을 이용하여 들려주고, 리듬으로 만들어 보는 활동이다.
- 조용히 눈을 감고 주변의 소리를 들어보도록 한다. 바람소리, 종이 소리, 시계 소리, 발소리 등 다양한 주변의 소리들이 있음을 인식한다.
- 시계 소리에는 어떤 것들이 있는지 알아본다.

· ‘땡땡’ 소리를 리듬으로 어떻게 표시할 수 있을지 알아본다. (  )

· ‘똑딱똑딱’ 소리를 어떻게 리듬으로 표현할 수 있을지 알아본다. (  )

· ‘째각째각째각째각’ 소리를 어떻게 리듬으로 표현할 수 있을지 알아본다.

(  )

· ‘땡땡’, ‘똑딱똑딱’, ‘째각째각째각째각’ 소리를 입으로 말하며 손뼉으로 리듬을 쳐본다.

· 이어서 교사가 미리 준비한 주변의 소리를 들려주며 리듬으로 표현해 보는 활동을 진행한다.

<말소리 리듬 만들기 예시>

따르릉 - 	딩동 - 
붕 - 	쿵더쿵 - 
쿵 - 	에취 - 
그르렁-(코고는 소리) - 	꽤꽤꽤 - 
꼬끼오 - 	우르릉 황 - 
337박수 - 	

4) 언어를 통한 리듬 익히기

- <악보 5>누구나 알만한 쉽고 간단한 노래에서 리듬을 추출하여 가사와 함께 리듬을 제시한 것이다.

<악보 5> 여러 가지 언어 리듬

가)   
 학 교 종 이 땡 땡 땡 어 서 모 이 자

나)   
 개 굴 개 굴 개 구 리 노 래 를 한 다

다)   
 다 같 이 돌 자 동 네 한 바퀴

라)   
 꼬 불 꼬 불 고 사 리 이 산 저 산 념 나 물

마)   
 쿵 더 쿵 쿵 더 쿵 물 레 방 아 돌 아 라

- 가)의 가사를 말하며 손뼉으로 리듬치기를 한다.
- 가)의 가사를 말하지 않고 눈으로 리듬을 읽으며 손뼉으로 리듬치기를 한다.
- 나)~마)의 리듬도 가)의 리듬을 익혔던 방식으로 차례대로 익힌다.
- 교사는 위의 리듬들을 피날레 프로그램으로 미리 만들어 두고, 그 중 하나를 실행시켜서 들려준다.
- 학생들은 교사가 들려주는 리듬을 듣고 어떤 노래의 리듬이었는지 알아맞히는 활동을 이어나간다. 언어와 리듬을 연관 지어서 잘 듣고 정확하게 대답하도록 한다.
- 교사가 직접 연주할 경우 빠르기가 달라질 우려가 있고 실수를 할 수도 있지

만, 미디 프로그램은 정해진 템포에 의해 일정하게 연주가 되어지고, 반복청취가 가능하기 때문에 효과적이다.

- 제시된 리듬 언어 중 하나를 선택하여 노래를 부르면서 손뼉으로 리듬을 치게 한다.
- 이어서 이번에는 마음속으로 노래를 부르면서 리듬만 쳐보도록 한다.
- 학생들의 능력에 따라 좀 더 발전된 형태의 언어 리듬들을 사용하여 정확하게 듣는 훈련을 할 수 있도록 한다. <악보 6>

<악보 6> 좀 더 발전된 형태의 언어 리듬

(1)	♩ ♩   ♩ ♩ ♩   ♩ ♩ ♩ ♩   ♩ ♩ ♩	꼭 꼭 숨 어 라 머 리 카 락 보 인 다
(2)	♩. ♩ ♩ ♩   ♩ ♩ ♩ ♩   ♩. ♩ ♩ ♩   ♩ ♩ ♩	우 리 모 두 다 아 같 이 화 음 공 부 해 보 자
(3)	♩. ♩ ♩ ♩ ♩   ♩ ♩ ♩   ♩ ♩ ♩   ♩ ♩ ♩	못 찾 겠 다 꾀 꼬 리 꾀 꼬 리 꾀 꼬 리

### 나. 발전단계

발전단계는 기초단계에서 익힌 개념들을 좀 더 심화시키는 단계로, 학생들이 실제로 피날레 프로그램 및 Auralia 프로그램을 활용하여 리듬개념을 익히는 단계이다.

#### 1) 리듬놀이하기

- <악보 7>은 4/4박자의 기본 리듬으로 2분 음표에서 시작하여 점점 리듬을 분할하여 제시한 것이다. 학생들은 교사가 제시해 준 리듬을 모방하여 피날레 프로그램에 입력을 한다.

<악보 7> 4/4 박자의 기본 리듬



- 이 활동은 리듬감을 느끼기 위한 것이므로 음표들은 같은 음높이로 입력할 수 있도록 하고, 악기 지정도 타악기로 해서 음정에 관계없이 정확한 리듬만을 들을 수 있도록 한다.
- 리듬 입력이 끝난 학생들은 자신이 입력한 리듬을 반복하여 들어보고, 어느 정도 들어서 리듬을 익힌 후에는, 리듬악기나 손뼉으로 리듬치기를 하면서 기본 리듬을 완전히 익힐 수 있도록 한다.
- 이어서 교사는 학생들이 자신이 입력한 기본 리듬에 임의로 수정을 가해서 자유롭게 리듬을 변형할 수 있도록 하고 이를 통해 창의력을 기를 수 있도록 한다.
- 학생들은 박자에 맞게 여러 종류의 음표들을 입력하고, 들어보면서 리듬들을 변화시킬 수 있다.
- 미디 프로그램에서는 한 마디 안에 해당 박자 이상은 입력이 안 되기 때문에 정확하게 박자에 맞게 입력할 수 있고 실제 들어볼 수 있으므로 리듬을 지도하는 데에 활용 가능성이 크다고 할 수 있다.

2) 리듬 비교하기

- <악보 8>은 '동네 한 바퀴'(5단원) 곡을 교과서에 실린 그대로 교사가 제시한 것이다.
- 노래를 들으면서 노래의 느낌을 이야기하고, 이어서 반주에 맞추어서 노래를 불러본다.

<악보 8> '동네 한 바퀴'



- <악보 9>는 리듬 비교를 위해 '동네 한 바퀴' 노래의 리듬을 피날레 프로그램으로 변경한 것으로 점8분 음표와 16분 음표들을 모두 8분 음표로 바꾸었다.

<악보 9> 리듬을 변경한 '동네 한 바퀴'



- 교사는 학생들에게 <악보 9>의 노래를 들려준 후, 두 곡의 차이를 비교해 보게 하고 그 차이가 리듬의 변화에 의한 것임을 주지시킨다.
- 리듬에 따라 곡의 분위기와 느낌이 어떻게 달라지는지 이야기를 나누어 본다.





- ‘섬집 아기’ 노래의 주요 리듬을 익힌 후, 교사는 그 중 한 마디의 리듬을 제시하고, 학생들에게 다시 노래를 부르면서 그 리듬이 몇 번 나오는지 찾아보도록 한다.

<제시할 리듬>

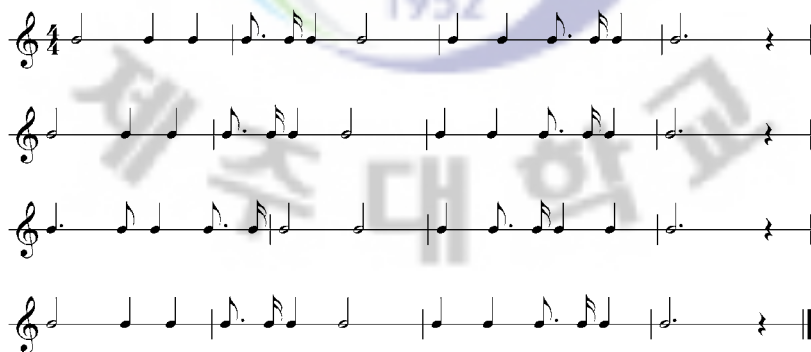


- <악보 12>는 학생들이 이미 배워서 알고 있는 ‘방울꽃’(7단원) 노래의 리듬을 피날레 프로그램으로 만든 것이다. 리듬을 학생들에게 들려주기 위해 제작된 것이기 때문에 악기 지정 메뉴에서 음색과 관련이 없는 타악기를 지정해 주고, 빠르기도 곡의 빠르기와 같게 지정을 해 둔다.
- 학생들에게 곡의 제목을 말해주지 않은 상태에서 전체 곡의 리듬을 먼저 들려준다. 이어서 임의의 한 마디를 학생들에게 제시해 준 후 다시 한번 리듬을 들으면서 그 리듬이 몇 번 나오는지 찾아보도록 한다.

<제시할 리듬>



<악보 12> ‘방울꽃’ 리듬 악보



- 다시 한 번 리듬을 들려주며, 이 노래의 제목이 무엇인지 맞추어 보도록 한다.
- 학생들 중 지원자 한 사람을 나오게 하여 리듬악기로 자신이 아는 노래의 리듬을 연주하게 하고 나머지 학생들이 노래의 제목을 맞추는 활동을 이어나간다.

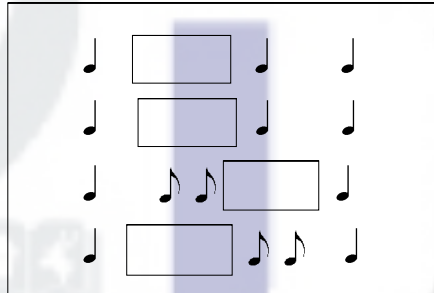
#### 4) 리듬 채워 넣기

- 4/4박자의 다양한 리듬꼴을 학생들에게 들려준 후, 들은 리듬을 모방하여 손뼉으로 리듬을 치거나, 책상을 두드리는 활동들을 통해서 리듬들을 익힌다.
- 이어 한 박자씩 빈 칸으로 되어 있는 마디별 리듬을 칠판에 제시하고, 원래 리듬을 학생들에게 들려준다.
- 학생들은 교사가 들려주는 리듬을 듣고 빈 칸에 알맞은 리듬을 적는다.

<교사가 들려줄 리듬>

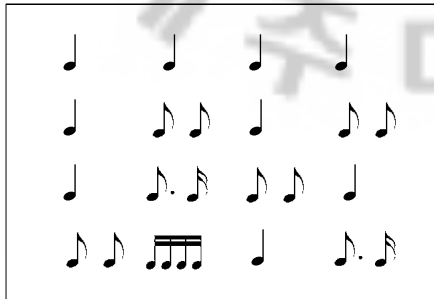


<칠판에 제시되는 리듬>

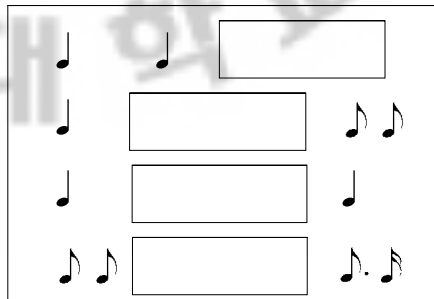


- 다음에는 두 박자만큼 빈칸으로 되어있는 마디별 리듬을 제시해 준 후, 리듬을 듣고 빈 칸에 들어갈 알맞은 리듬을 적는다.

<교사가 들려줄 리듬>



<칠판에 제시되는 리듬>



- 학생들이 한 박자나 두 박자 길이의 리듬 식별을 어려워할 경우 사전 학습으로 Auralia 청음 프로그램의 Rhythm Elements(Topics - Rhythm-Rhythm Elements)를 활용하여 지도할 수 있다. <그림 8>
- 한 박자 길이의 짧은 리듬을 듣고 알맞은 리듬을 고르는 활동으로 교사의 지도하에 전체 학생을 대상으로 수업을 진행해도 되고, 개별 활동 시간을 주어 청음 학습을 할 수 있도록 해도 된다.



<그림 8> Rhythm Elements

5) 리듬 듣고 연결하기

- <악보 13>은 교사가 학생들에게 들려줄 2/4박자의 다양한 리듬들이다. 학생들에게 악보를 제시하지 않은 상태에서 한 마디씩 들려주고, 각자 가지고 있는 리듬 악기들을 이용해서 듣고 모방하여 연주할 수 있도록 한다.

<악보 13> 2/4박자의 여러 가지 리듬



- 리듬 듣고 연주하기를 통해 학생들이 어느 정도 리듬에 익숙해지면, 교사는 <악보 13>의 리듬을 리듬카드 형식으로 만들어서 칠판에 부착한 후, 학생들에게 리듬카드를 보며 리듬악기를 연주하도록 한다.
- 리듬카드의 배치 순서에 변화를 준 후 연주하도록 한다.
- 이번에는 <악보 13>에 제시된 9개의 리듬을 순서를 다르게 하여 들려준 후, 순서에 맞게 리듬카드를 배치해 보도록 한다.
- 교사는 청음 프로그램을 활용하여 리듬 연결하는 활동을 모듈별로 할 수 있도록 Topics-Rhythm-Rhythm Element Dictation을 연 후 1단계를 같이 한다. <그림 9>



<그림 9> Rhythm Element Dictation

- 이 활동은 연속적으로 들려주는 한 박자 길이의 리듬을 듣고, 그 순서에 맞게 리듬을 연결시키는 활동이다. 교사는 3번을 연속하여 들려주고 학생들에게 모듈별로 의논하여 리듬을 연결시킬 수 있도록 한다.

#### 6) 리듬 창작하기

- 이 활동은 피날레 프로그램을 활용하여 직접 학생들이 리듬을 창작해 보는 활동이다. 하지만 바로 리듬을 창작하게 하는 것이 학생들에게 부담으로 다가올 수 있기 때문에 이전에 교사와 함께 리듬 문답활동을 하면서 리듬 만들기 활동을 연습한다.

- 교사가 리듬스틱을 이용하여 리듬을 쳐주고 학생들은 들은 리듬을 그대로 모방해서 손뼉으로 리듬을 친다.
- 처음에는 교사의 리듬을 듣고 반복하여 치다가, 점차 같은 박자 내에서 리듬을 변화시키며 리듬문답을 이어나가도록 한다.
- <악보 14>는 교사와 학생이 함께 해나가는 리듬문답 활동의 예시이다.

<악보 14> 리듬 문답 예시

<교사> <학생> <교사> <학생>  
 <교사> <학생> <교사> <학생>  
 <교사> <학생>  
 <교사> <학생>

- 리듬 문답 활동을 통해서 어느 정도 리듬 만드는 활동이 익숙해지면 이어서 직접 피날레 프로그램을 활용하여 한 도막의 리듬을 만들어보도록 한다.
- <악보 15>는 학생들에게 리듬을 창작하는 활동을 할 수 있도록 미리 두 마디의 리듬을 제시해 주는 것으로서, 학생들이 각자의 미디 프로그램에서 파일 형태로 열어서 활용할 수 있도록 한다.
- 박자와 함께 두 마디의 리듬을 제시해 주고, 나머지 부분을 박자에 맞게 자유롭게 창작하여 한 도막 형식으로 리듬을 만들어보는 활동이다.

<악보 15> 리듬 창작하기



7) 리듬 듣고 적기

- ‘뒷산에 올라’(19단원)를 듣고 부르기로 익힌 후, 주요 리듬꼴을 학습한다.
- 점음표의 리듬을 정확히 살려서 다시 한 번 노래를 부른다.
- <악보 16>은 ‘뒷산에 올라’ 노래의 리듬을 피날레 프로그램으로 나타낸 것으로 악기 설정을 타악기로 지정해 준 후 학생들에게 들려준다. 이 때 학생들에게는 부분별로 마디가 비어있는 악보를 학습지로 나누어 준 후, 리듬을 들으면서 비어있는 부분에 알맞은 리듬을 적어 넣을 수 있도록 한다.

<악보 16> ‘뒷산에 올라’ 리듬 악보



- <악보 17>, <악보 18>, <악보 19>는 교과서에 제시된 제재곡들 중에서 3/4, 4/4, 6/8박자의 제재곡에 나온 리듬들을 추출한 것이다. 악보를 제시하지 않은 상태에서 박자별로 한두 마디씩을 학생들에게 들려준 후, 학생들이 가지고 있는 리듬 악기들을 이용해서 모방하여 연주하도록 한다.
- 들려준 리듬을 학생들에게 제시해 준 후, 맞게 연주하였는지 확인하도록 하고, 자신이 듣고 연주한 리듬의 악보 표기법을 다시 한 번 점검 확인한다.

- 학생들이 박자별로 어느 정도 리듬에 익숙해지면, 교사는 리듬 악보를 제시해 준 후 악보를 보며 리듬악기를 연주하도록 한다.
- 이어서, 학생들에게 리듬 악보를 꺼내게 하고, 박자표와 마디를 표시하게 한 후, 제시해 주었던 리듬마디 중에서 임의의 마디를 골라서 연주해준다.
- 학생들은 들려주는 리듬을 듣고 알맞은 리듬을 악보에 그려 넣는다.
- 리듬 받아쓰기가 끝나면 교사는 학생들을 지명해서 자신이 리듬악보에 표시한 리듬을 리듬악기로 연주해 보게 하고, 처음에 들려주었던 리듬을 다시 들려준 후 맞게 그렸는지 확인해 볼 수 있도록 한다.

<악보 17> 3/4박자의 리듬



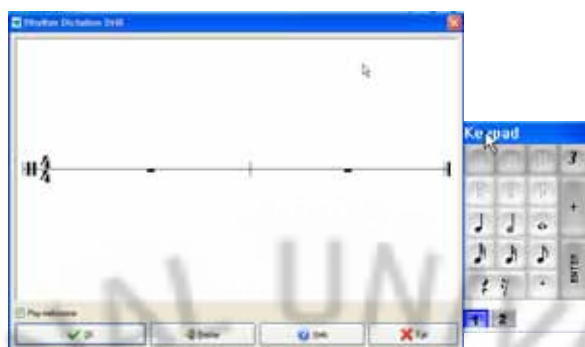
<악보 18> 4/4 박자의 리듬



<악보 19> 6/8 박자의 리듬



- 리듬 받아쓰기는 청음 프로그램에서 Rhythm Dictation(Topics-Rhythm-Rhythm Dictation)을 활용하여 청음 능력을 보다 발달시켜 나갈 수 있다.  
<그림 10>
- 두 마디의 리듬을 들은 후, 리듬악보에 리듬을 표시해 보는 활동으로 학생들의 수준에 맞는 단계를 선택하여 활용할 수 있고, 평가로 활용할 수도 있다.



<그림 10> Rhythm Dictation

## 2. 가락 청음

가락이란 어떤 리듬에 높낮이, 셈여림, 음색 등이 다양하게 결합되어 이루어지는 고른음의 시간적 연결이다. 의미 없는 음에 의도적으로 위의 것들을 결합하여 멜로디를 이룰 때 인간의 감정을 나타내는 상념이 형성되고 사람을 감동시키는 힘을 내게 된다.<sup>17)</sup>

본 연구에서는 4학년 교육과정에 의한 가락 개념의 요소를 찾아보고, 가락의 흐름, 장조·단조 구별하기, 바장조 음계 등을 지도할 수 있도록 구성하였다.

### 가. 기초단계

기초단계에서는 생활 주변에서 개념 요소를 찾아보는 활동, 음의 높낮이를 듣고 신체표현으로 나타내는 활동, 코다이의 내칭학습으로 노래를 듣고 따라 부르는 활동으로 구성하였다.

#### 1) 음의 높낮이 듣고 신체표현하기

- 들려주는 음을 듣고, 높낮이에 따라 신체활동을 하며 음의 높이를 감각적으로 익혀볼 수 있는 활동이다.
- 교사는 3박자 계열의 다양한 리듬으로 기준음 “도”를 제시하며 학생들로

17) 김애자, 《유아·초등교사를 위한 음악 이론과 시창 청음》, pp.12~13.



하여금 기준음의 음높이를 감지할 수 있도록 한다.

- 학생들은 교사가 들려주는 기준음을 들으며, “아”로 음높이에 맞게 소리를 내고 손뼉으로 리듬을 치면서 음높이를 정확히 감지한다.
- <악보 20>은 학생들에게 음의 높낮이를 파악할 있도록 들려줄 가락으로, 일정하게 기준음 “도”를 들려준 후, 그 음보다 높거나 낮은 음을 들려주어서 그에 맞게 학생들에게 신체표현을 하도록 한다.
- 학생들은 기준음에서는 두 손을 허리에 얹어 있고, 다음에 들리는 음을 들은 후, 기준음보다 높을 경우에는 두 손을 머리에 올리고 기준음보다 낮을 경우에는 두 손으로 무릎을 가리키도록 한다.
- 들려주는 음의 간격이 점차 줄어들도록 하여 음에 대한 민감성을 기를 수 있도록 한다.

#### <악보 20> 음의 높낮이 익히기



#### 2) 주변에서 높고 낮은 음 찾기

- 주변에서 들을 수 있는 여러 가지 소리를 직접 녹음을 하거나 소리 파일 등을 이용하여 들려주고, 음의 높낮이를 그림으로 표현해보는 활동이다.
- 일상생활 중에 많이 들을 수 있는 말들 중에서 음의 높낮이가 있는 말을 찾아 보게 하고, 도화지에 말의 높낮이를 표현하도록 한다.

- 이어서 교사가 준비한 말소리를 듣고 음의 높낮이에 맞게 그림을 그려보도록 한다. 가락선을 도입하기 전에 할 수 있는 활동으로 음의 높고 낮음에 대한 민감성을 기르도록 하는데 도움이 된다.

### 3) 노래 듣고 따라 부르기

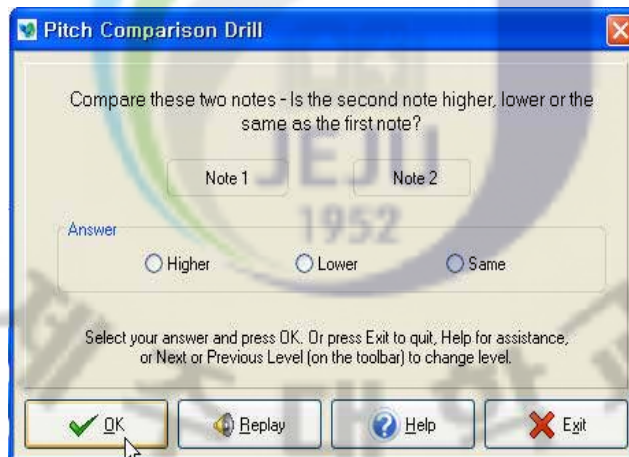
- 코다이의 청음 지도 방법 중에서 내청 학습을 활용한 것으로, 듣고 부르기에 의해 노래를 배운 후에, 마음속으로 박자와 리듬을 정확하게 지켜가며 노래를 불러보게 하는 활동이다.
- 학생들이 접해보지 않은 창작동요 한 곡을 제시한다.
- 학생들에게 눈을 감게 한 후 교사는 미디 반주에 맞춰 첫 번째 작은악절을 노래하고 학생들에게 듣도록 한다.
- 학생들은 들은 노래를 그대로 따라 부른다.
- 둘째, 셋째 작은악절도 마찬가지로 교사가 노래하고 학생들에게 따라 부르게 한다.
- 교사가 전체 노래를 들려준 후, 학생들이 전체 노래를 부르게 한다.
- 이번에는 학생들만 노래를 불러보도록 하고, 교사는 정확하게 부르지 못하는 부분에 한해서 도움을 준다.
- 노래를 다 익힌 후에는 학생들에게 박자와 리듬을 정확히 지키면서 마음속으로 노래를 부르다가, 교사의 지시가 있을 때에, 그 부분에서 소리를 내어 부르도록 한다.
- 학생들의 내청 능력을 기르고 파악하기 위한 활동이므로, 이 부분에서 교사는 미디파일로 반주를 실행시키기는 하되, 소리는 들리지 않도록 꺼두었다가 교사의 지시가 있는 부분에서 소리를 들려주고, 학생들이 그 부분을 제대로 부르고 있는지 확인할 수 있도록 한다.
- 학생들이 교사가 지시한 부분을 정확하게 제대로 부르고 있다면 이는 학생들이 마음속으로 박자를 지켜가며 노래를 부르고 있었다는 의미가 된다.
- 미디프로그램을 활용하면 소리를 들리게 하거나 꺼두는 활동이 자유롭고 또한 정해진 템포에 의해 일정하게 연주되므로 빠르기가 달라질 우려가 없어서 이러한 내청 학습에 효과적이다.

## 나. 발전단계

발전단계에서는 피날레프로그램과 Auralia 청음프로그램을 활용하여 음의 높낮이, 가락의 흐름, 가락 익히기, 가락 비교하기, 가락 창작, 가락 듣고 적기, 장조 단조 구별하기 등의 활동을 통해 기초단계에서 익힌 가락의 개념을 좀 더 심화시킬 수 있도록 하였다.

### 1) 음의 높낮이 익히기 및 같은 음 찾기

- 높이가 다른 음들의 배열은 선율을 이루는 중요한 요소가 되기 때문에 교사는 먼저 학생들에게 음의 높고 낮음을 구별할 수 있는 다양한 활동들을 전개해 나가야 한다.
- Auralia 청음 프로그램을 열고 Topics - Pitch & Melody - Pitch Comparison을 클릭한다. <그림 11>
- 교사는 1단계 시작버튼을 클릭하고 문제를 학생들에게 제시한다. 두개의 음을 들려준 후 두 번째 음을 첫 번째 들려준 음과 비교하여 더 높은지, 낮은지, 아니면 같은지를 묻는 활동이다.



<그림 11> Pitch Comparison

- 학생들은 신중히 듣고 난 후 음을 분석하며 답할 수 있다.
- 학생들에게 5분 정도 스스로 프로그램을 활용할 수 있는 시간을 준다. 학생들

은 스스로 자신의 청음 능력을 테스트해 가며 음의 높고 낮음을 비교하는 학습을 한다.

- 자신이 답한 것에 대한 평가가 즉각적으로 이루어지기 때문에 학생들은 학습이라는 생각보다는 오락과 같이 재미있는 활동이라 여기고 적극성을 띠며 학습에 임할 수 있다.
- 이어서 같은 음 찾기 활동을 교사와 함께 한다. 이 활동은 교사가 들려주는 음을 듣고, 같은 음을 가락악기로 연주해 보는 활동으로 처음에는 교사가 들려주는 음을 듣고, 게이름으로 대답을 하게 한다.
- 어느 정도 학생들이 음의 높이에 대한 감각이 생기면 교사가 들려주는 음을 듣고, 해당음을 가락 악기로 연주하는 활동으로 이어나간다.

## 2) 가락의 흐름

- <악보 21>, <악보 22>는 각각 올라가는 선율과 내려가는 선율로, 학생들에게 가락의 흐름을 파악할 수 있도록 제시한 선율이다. 교사는 각각 한 동기를 들려주고 음의 진행 방향을 물어본다.

<악보 21> 올라가는 선율



<악보 22> 내려가는 선율



- <악보 23>은 가락의 흐름에 대한 인식을 심화시키기 위해 제시한 자료로, '종달새의 하루'(2단원) 노래 악보이다. 교사는 학생들에게 악보를 보여주며 노래를 들려준 후, 가락의 흐름이 \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ 이와 같은 모양을 이루는 부분을 찾아 가사로 말해보게 한다.
- 다같이 가락의 흐름에 유의하며 노래를 불러본다.

<악보 23> '종달새의 하루'



3) 가락선으로 가락익히기

- 가락선을 도입하기 전에 기초단계 2)에서 했던 활동을 다시 한 번 반복하며 가락선의 기초 개념을 갖게 한다. 즉 주변의 소리를 듣고 음의 높낮이에 맞게 그림을 그려보는 활동을 하는 것이다.
- <그림 12>는 이미 배워서 알고 있는 '소풍' 노래의 가락선으로, 학생들에게 가락선이란 음의 흐름을 선으로 나타낸 것임을 인지시킨 후에 가락선을 보며 노래를 불러보도록 한다.



<그림 12> '소풍'의 가락선

- 교사는 학생들에게 손으로 음의 높낮이를 표시해가며 부르도록 하고, 시범을 보여 주며 같이 노래를 부른다.
- 이번에는 가락선을 보며 손으로 음의 높낮이를 표시해가며 게이름으로 불러보도록 한다.
- 교사는 학생들에게 다른 노래의 가락선을 보여주고, 어떤 노래의 가락선인지

알아맞히게 한다. 학생들이 잘 모를 경우, 노래 제목 몇 개를 말해주고 그 중에서 찾아보게 해도 좋다.

- 이어서 ‘잠자리’(21단원) 노래를 들려주고, 들으면서 가락선을 그려보도록 한다. 여러 번 반복하여 들으면서 가락선을 완성하도록 한 후 실제 악보와 비교해 보도록 한다.
- 자신이 그린 가락선을 보며 제재곡을 불러본다.

#### 4) 가락선으로 동형 진행 알아보기

- 이 활동은 노래를 듣고, 가락을 가락선으로 그리며 동형 진행을 알아보는 활동이다.
- 교사는 ‘이 몸이 새라면’(16단원) 노래를 학생들에게 들려주고, 들으면서 바로 도화지에 가락선을 그려보도록 한다. 한 번 듣고 가락선을 완성하기에 어려움을 느끼면 반복하여 여러 번 노래를 들려준다.
- 교사는 악보를 제시해주고, 학생들로 하여금 자신이 그린 가락선이 맞게 그려졌는지 확인하도록 한다.
- 이어 듣고 부르기로 제재곡을 익힌다. 학생들은 이미 노래를 들으면서 가락선을 그리는 활동을 했기 때문에 더 쉽게 노래를 듣고 따라 부를 수 있게 된다.
- 자신이 그린 가락선을 보며 가락의 흐름이 같은 부분을 찾아보도록 한다.
- <악보 24>는 ‘이 몸이 새라면’ 노래 중에서 동형진행되는 부분을 나타낸 것이다. 학생들에게 동형진행되는 부분을 다시 한 번 들려주며, 동형진행이란 같은 모양의 가락이 높이를 달리하여 반복되는 가락의 형태임을 인지시킨다.

<악보 24> ‘이 몸이 새라면’ 노래 중 동형진행 부분

이 몸 이 새 라 면 이 몸 이 새 라 면

저 건 너 보 이 는 저 건 너 보 이 는

- 교사는 ‘가을길’(20단원) 노래를 들려주며 가락선을 그려보게 하고, 동형진

행 되는 부분을 찾아보도록 한다. <악보 25>는 ‘가을길’ 노래 중에서 동형 진행 되는 부분을 나타낸 것이다.

<악보 25> ‘가을길’ 노래 중 동형진행 부분



- <악보 26>은 동형진행으로 창작 활동을 할 수 있도록 학생들에게 제시해주는 두 마디의 가락이다. 피날레 프로그램에 직접 선율을 입력하고 들어보면서 동형진행으로 비슷한 가락을 만들어 보도록 한다. 발전 여부에 따라서 한 도막 형식의 곡으로 창작활동을 할 수도 있다.

<악보 26> 동형진행으로 창작하기



##### 5) 계이름 악보(오선 악보)에 의한 가락 익히기

- 가락선을 통해 어느 정도 가락의 흐름에 대한 개념을 형성하게 되면 직접 계이름 악보를 통해 가락을 익히는 활동으로 넘어간다.
- 악보를 보지 않은 상태에서 ‘산바람 강바람’(11단원) 노래를 반주에 맞춰서 처음부터 끝까지 불러본다.
- 가사를 완전히 외우도록 한 후, 손으로 음의 높이를 표시하며 다시 한 번 노래를 부른다.
- <악보 27>은 ‘산바람 강바람’ 노래 중에서 “서늘한 바람”, “여름에 나무꾼이”의 가사에 해당하는 가락으로 미디 파일로 만든 후 학생들에게 들려주고, 해당하는 가락의 악보를 고르게 한다.
- <악보 28>은 학생들에게 제시되는 마디별 오선악보로, 노래 순서에 의해 마디를 배치하는 것이 아니라 임의로 섞어서 배치해 두고, 그 가운데에서 해당하는 가락의 마디를 듣고 고르게 하는 것이다.

<악보 27> '산바람 강바람' 중 제시 부분

서 늘 한 바 람  
여 름 에 나 무 꾀 이

<악보 28> '산바람 강바람' 마디별 악보

① ② ③  
④ ⑤ ⑥  
⑦ ⑧ ⑨  
⑩ ⑪ ⑫  
⑬ ⑭ ⑮

- 악보를 보지 않은 상태에서 '어머님 은혜' (8단원) 노래를 듣고 부르기로 익히고, 음의 높이를 손으로 표시해가며 불러본다.
- <악보 29>는 '어머님 은혜' 중 일부분으로 듣고 부르기로 노래를 익힌 후에 미디어파일로 두 마디씩 연주해주고, 학생들로 하여금 해당하는 마디의 노래를 부르도록 한다. 같은 가락이 2번 이상 반복되어서 해당마디를 찾는데 혼란을 느낄 수 있는 마디는 피해서 제시해 준다.



<악보 29> ‘어머님 은혜’중 제시 부분



- 학생들이 해당 마디를 듣고 그 부분을 찾아서 노래를 부를 수 있게 되면 게이름 악보를 제시해주고 게이름으로 노래를 부르도록 한다.
- 학생들에게 ‘어머님 은혜’ 악보를 마디별로 자른 게이름 카드를 나누어 준 후, 임의의 마디를 골라 2마디를 들려주고 학생들로 하여금 게이름 카드 중에서 해당되는 카드를 고르게 한다.
- 같은 방법으로 다른 마디의 가락도 들려주고, 해당하는 게이름 카드를 찾는 활동을 반복한다.
- 피날레를 이용해서 노래를 들려줄 경우, 재생 부분을 해당마디로 설정해주면 그 부분만 연주해 주므로 편리하게 활용할 수 있다.
- 노래를 불러보면서, 마디별 리듬들을 모두 연결시켜서 하나의 악보로 완성시킨다.

6) 입력된 리듬에 가락 변화시키기

- <악보 30>은 한 도막 형식의 리듬 악보로, 학생들이 한 도막 형식의 가락을 좀 더 쉽게 창작할 수 있도록 리듬을 미리 제시해 주는 것이다. 처음부터 한 도막 형식의 곡을 바로 창작하기에는 너무 벽차므로 리듬만은 미리 제시해 주어서 학생들의 부담을 감소시켜 준다.
- 학생들은 피날레 프로그램에서 해당 파일을 열어 리듬을 불러온 후 여러 번 반복해서 리듬을 들어보고 가락을 구상해간다.
- 마우스로 음표를 상하로 움직이며 구상된 가락을 만들어 나가는데, 첫 음은 I도 화음(도, 미, 솔)으로 시작하게 하고, 끝 음은 반드시 ‘도’로 하도록 한다.

- 주어진 리듬(음)을 마우스로 움직일 때마다 해당 음을 들을 수 있기 때문에 음을 들어가면서 아름다운 가락을 만들어 갈 수 있다.
- 가락 짓기가 끝나면 서로의 곡을 들어보면서 느낌을 이야기한다.

<악보 30> 주어진 리듬으로 가락 변화시키기



7) 단순한 가락 듣고 적기

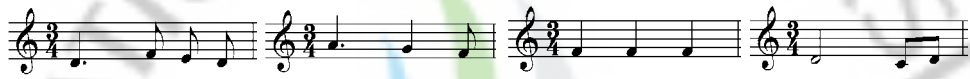
- 듣고 적는 능력이란 가락을 듣고 그 가락을 악보 위에 표기해 낼 수 있는 능력으로, 제재곡을 익힌 후 제재곡의 비어있는 가락을 채워 넣는 활동을 한다. 그리고 이어서 교과서에 제시된 곡들에서 간단한 가락을 추출하여 듣고 적는 활동을 할 수 있도록 한다.
- 가락 채워 넣는 활동을 하기에 앞서서 제재곡인 ‘산바람 강바람’(11단원) 노래를 듣고 부르기로 익힌 후, 손으로 음의 높낮이를 표시해가며 노래를 부른다.
- <악보 31>은 ‘산바람 강바람’(11단원) 노래에서 임의의 3마디를 비워서 학생들에게 제시한 악보로, 전체 곡을 들려준 후 비어있는 부분의 가락을 적어 넣도록 한다.

<악보 31> ‘산바람 강바람’ 빈 마디 채워 넣기



- 가락 채우기가 끝나면 학생들로 하여금 각자 가지고 있는 가락 악기를 이용하여 자신이 적은 가락이 맞았는지 확인할 수 있도록 한다.
- <악보 32>, <악보 33>, <악보 34>는 교과서에 제시된 제재곡들 중에서 3/4, 4/4, 6/8박자의 제재곡에 나와 있는 가락을 추출한 것이다. 오선악보에 받아쓰기를 하기 전에 각자의 피날레 프로그램을 실행 시키도록 하고, 들려주는 가락을 미디 프로그램에 입력하도록 한다. 자신이 입력한 가락을 들어보면서 들려주었던 음을 기억하고, 수정할 수 있도록 한다.

<악보 32> 3/4박자의 가락



<악보 33> 4/4박자의 가락



<악보 34> 6/8박자의 가락



- 미디 프로그램을 활용하여 가락을 어느 정도 익히게 되면, 학생들에게 오선악보를 꺼내게 하고, 높은음자리표 및 박자를 표시하게 한다.
- 제시해 주었던 가락 중에서 임의의 가락을 선택하여 들려준 후, 각자의 오선악보에 듣고 적을 수 있도록 한다.
- 학생들이 어느 정도 가락을 듣고 적을 수 있으면, 청음프로그램에서 Melodic Dictation (Topics-Pitch & Melody - Melodic Dictation)을 활용하여 청음 능력을 보다 발달시켜 나갈 수 있도록 한다.<그림 13>
- 들려주는 두 마디의 가락을 듣고, 알맞게 가락을 입력하는 활동으로 학생들의 수준에 맞는 단계를 선택하여 활용할 수 있고, 평가로 활용할 수도 있다.



<그림 13> Melodic Dictation

8) 장조와 단조 구별하여 듣기

- 장조곡을 단조로 조성을 변화시켜 들어보고, 또한 단조곡을 장조로 조성을 변화시켜 들어보는 활동을 통해 장조음계와 단조음계의 느낌을 구별할 수 있도록 하는 활동이다.
- 누구나가 알고 있는 ‘학교중’이라는 장조음계 노래를 단조로 변환시킨 후 들려주고 느낌을 이야기하며, 장조음계와 단조음계를 이해하도록 한다.
- ‘아기염소’(10단원)는 장단조의 변화가 잘 나타나 있는 곳으로, 학생들에게 들려준 후 장조 부분과 단조 부분을 구별하도록 한다. 이때 장조 부분과 단조 부분을 웃는 얼굴과 우는 얼굴로 연결 지어서 설명한 후, 해당부분에 맞게 웃는 얼굴과 우는 얼굴을 <악보 35>와 같이 붙일 수 있도록 하면 효과적이다.

<악보 35> '아기엄소'



파란 하늘 파란 하늘꿈이 드리운푸른언덕 예  
 아기엄소어젯이 풀들참고놀아요 예저렴밝은얼굴 로  
 밧방울이푹푹푹 떨어지는남예는 잔뜩빤그린얼굴 로  
 엄마찾아음-매 아바찾아음-매 울상 을짓다 가  
 예가 밤씩 감 께피어나면 너무나기다왔나 봐  
 푹푹푹푹푹푹 은슬은슬푹푹푹 신 나 는 아기엄소 들

- <악보 36>은 '별 보며 달 보며' (24단원) 라는 곡으로 라단조곡이다. 우선 가사의 느낌을 서로 이야기한 후, 곡의 느낌을 충분히 알 수 있도록 곡을 듣고 부르기로 익힌다.
- 체재곡이 단조음계로 만들어졌음을 이해시킨 후, 곡의 느낌을 잘 나타내려면 어떻게 노래를 불러야 좋을지를 토의하고, 그에 맞게 노래를 불러본다.

<악보 36> 라단조의 '별보며 달 보며'



- <악보 37>은 장조와 단조의 느낌을 좀 더 확실히 느낄 수 있도록 라단조곡의 '별 보며 달 보며'를 피날레 프로그램을 활용하여 같은 으뜸음조인 '라장조'로 변환시킨 것이다. 피날레에서 조성변환은 key signature 틀을 이용하여 쉽게 할 수 있다.

<악보 37> 라장조로 변환시킨 '별 보며 달 보며'



- 교사는 학생들에게 위의 라장조로 변환시킨 곡을 들려준 후, 곡의 느낌과 분위기가 어떻게 변화되었는지 물어본다.
- <악보 38>과 <악보 39>는 라단조 음계와 라장조 음계이다. 각각 이어서 들려준 후, 장조 음계와 단조음계를 구별하도록 한다.

<악보 38> 라단조 음계



<악보 39> 라장조 음계



### 9) 바장조 음계 알아보기

- ‘동네 한 바퀴’(5단원)는 바장조의 곡으로, 먼저 듣고 부르기에 의해 노래를 익힌 후, 반주에 맞춰서 불러본다.
- 노래의 맨 처음과 마지막 부분의 음이 이 곡의 으뜸음임을 인지시키고, 으뜸을 찾아보도록 하여 ‘바’음이 으뜸음을 확인한다.
- <악보 40>은 다장조 음계로, 학생들에게 한번 들려준 후, 자신이 가지고 있는 가락악기로 치며 다장조 음계를 확실히 인지하도록 한다.

<악보 40> 다장조 음계



- 제재곡의 으뜸음인 ‘바’음을 시작으로 하여 순서대로 한 옥타브를 연주한 후, 다장조 음계와 비교해서 이상한 부분을 찾도록 한다.
- 자연스러워지기 위해서는 ‘나’음을 반음 낮춰야함을 파악하고, 결국 바장조 음계가 <악보 41>과 같이 만들어진다는 것을 이해시킨다.

<악보 41> 바장조 음계



- 바장조 음계를 가락악기로 연주해보며 바장조음계를 확실히 익힌다.

### 3. 썸여림

썸여림은 음의 세고 여림을 말하며, 한 악곡에서 변화와 표현감을 줄 수 있는 매우 중요한 역할을 한다. 썸여림은 여러 가지 표와 문자로 표시되는데 그것은 상대적인 것으로 썸여림 기호에 의하여 썸여림의 정도를 나타내는 것이다.

본 연구에서는 소리의 썸여림을 학생들로 하여금 다양한 썸여림을 가진 악곡

을 통하여 비교할 수 있도록 하였고, 악곡을 통하여 셈여림의 변화에 대해 감각적으로 파악할 수 있도록 하였다.

### 가. 기초단계

기초단계에서는 한 악곡을 선택하여 의도적으로 셈여림을 없애고 같은 세기로 들려준 후 원곡과 비교하는 활동을 하게 하여 감각적으로 셈여림의 의미를 파악할 수 있도록 하였고, 그와 더불어 셈여림을 듣고 신체표현을 할 수 있도록 하여 통합적인 활동 속에서 기초개념을 이해하고 습득할 수 있도록 구성하였다.

#### 1) 셈여림 듣고 비교하기

- <악보 42>는 셈여림의 차이가 비교적 뚜렷이 나타나는 하이든의 “놀람 교향곡”이다. 교사는 셈여림의 차이를 학생들이 확실히 구별할 수 있도록 인위적으로 셈여림을 없앤 곡을 원곡과 비교하여 듣게 하고, 그 차이가 셈여림임을 감각적으로 파악할 수 있도록 지도한다.
- 교사는 “놀람 교향곡”을 연이어 두 번 들려준다. 이때 처음에 들려줄 때에는 피날레 프로그램으로 곡의 셈여림을 모두 없앤 후 같은 세기로 들려주고, 두 번째 들려줄 때에는 원곡 그대로 셈여림을 살려서 들려준다.
- 두 곡을 듣고 난 후 차이점을 물어보고, 두 곡의 차이, 즉 소리의 세고 여림을 셈여림이라고 한다는 것을 말해준다.
- 셈여림의 차이에 의한 곡의 느낌을 이야기한다.



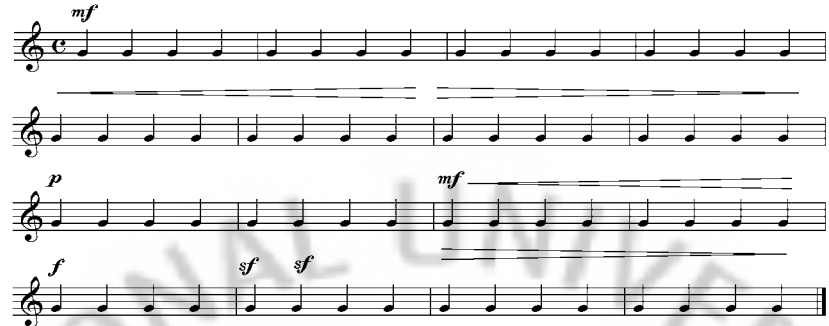
<악보 42> 놀람 교향곡

The image displays a musical score for the first movement of Beethoven's Symphony No. 9, 'Surprise'. The score is arranged for Violino I, Violino II, Viola, and Cello e Basso. It is divided into two systems. The first system shows the beginning of the piece with a dynamic marking of *p*. The second system shows a dynamic shift from *pp* to *fff*. The score includes various musical notations such as notes, rests, and dynamic markings.

2) 썸여림 듣고 신체 표현하기

- <악보 43>은 4분 음표로 이루어진 기본리듬으로 썸여림을 다양하게 변화시킨 것이다. 처음 네 마디에는 썸여림의 변화가 없고, 이후에는 썸여림 변화가 나타난다.
- 교사는 학생들에게 가슴 앞에서 양손을 펴게 한 후, 리듬을 들려준다.
- 처음 네 마디는 썸여림의 변화가 없기 때문에 처음의 자세를 그대로 유지하게 하고, 이후 변화되는 부분에 있어서 소리가 점점 커지면 양 손을 옆으로 점점 벌리도록 하고, 소리가 점점 작아지면 양손의 간격이 좁아지도록 한다.
- 이때 교사는 음악을 미디 파일로 미리 만들어 두거나, 직접 타악기로 연주를 해 준다.

<악보 43> 셈여림 비교



- 이어서 교사는 타악기로 리듬을 치면서 셈여림을 표현하고, 학생들이 듣고 모방해서 셈여림을 표현할 수 있도록 한다.
- 교사가 즉흥적으로 리듬과 셈여림에 변화를 주어 연주를 하고, 학생들로 하여금 그대로 듣고 모방하여 연주하도록 한다.

나. 발전단계

발전단계에서는 들려주는 셈여림을 그림으로 나타내보는 활동을 통해 셈여림 기호를 알아보고, 학생들이 실제로 피날레 프로그램을 활용하여 셈여림을 창작해보는 활동들을 통해 기초단계에서 익힌 셈여림 개념을 좀 더 심화시킬 수 있도록 하였다.

1) 셈여림 기호

- 교사가 들려주는 음악을 듣고, 소리의 크고 작음을 그림으로 나타내보는 활동을 하게 하여 셈여림 기호를 도입하는 활동이다.
- 학생들에게 도화지를 한 장씩 나누어 준 후, 교사가 연주하는 것을 듣고 자유롭게 그림을 그려보게 한다.
- 교사는 타악기를 이용하여 셈여림을 다양하게 주어 연주를 한다.
- 학생들이 그린 그림들 중에서 소리의 크고 작음이 비교적 잘 나타나있는 것을 골라서 학생들에게 보여준 후, 그 그림을 그린 학생에게 그림의 표현 의도를 물어본다.
- 그림 대신에 소리의 크고 작음을 나타낼 수 있는 방법이 없을까를 물어본 후

셈여림 기호를 소개한다.

<셈여림 기호>

*f* (포르테) - 세게,    *p* (피아노) - 여리게  
*mf* (메조포르테) - 조금 세게,  
*mp* (메조피아노) - 조금 여리게

< / > : 크레센도, 점점 세게  
/ > : 데크레센도, 점점 여리게

· ‘어머님 은혜’(8단원) 노래를 부르면서 교사가 가리키는 기호에 맞게 셈여림을 표현하며 불러본다.

2) 셈여림 살려 동시 읽기

· 셈여림을 넣어서 낭송할 동시를 두개 소개한다. 이때 동시의 내용은 대비를 이루는 것이 좋다.

가만가만

문소리도 가만가만  
발소리도 가만가만  
우리 아기 잔다잔다  
우리 모두 가만가만

소나기

번갯불이 번쩍번쩍  
천둥소리 우루루  
소나기가 내린다.  
사람들이 달려간다.

· 두 개의 동시의 내용을 알아본 후 어떻게 낭송하는 것이 좋을지 알아본다.  
· 동시의 내용에 맞게 셈여림 기호를 넣어서 낭송해본다.

가만가만

*mf*    *mp*  
문소리도 가만가만  
*mf*    *mp*  
발소리도 가만가만  
*mp*    *p*  
우리 아기 잔다잔다  
*p*    *pp*  
우리 모두 가만가만

소나기

*mf*    *f*  
번갯불이 번쩍번쩍  
*mf*    *f*  
천둥소리 우루루  
*f*  
소나기가 내린다.  
*mf*    *ff*  
사람들이 달려간다.

- 기습곡인 ‘아기염소’(10단원)를 다같이 불러본다.
- 이때 교사는 악보를 피날레 프로그램으로 보여주는데, 화면상에는 썸여림기호가 안보이게 한다.
- 학생들에게 이 노래의 어느 부분에 어떤 썸여림을 넣어야 할 것인지 생각해 보게 한 후, 썸여림에 맞게 노래를 불러보도록 한다.
- ‘아기염소’ 노래의 악보를 보여주며 썸여림을 확인해 보게 한 후, 자기의 생각과 비교해 보게 한다.

3) 썸여림 창작해 보기

- 학생들이 잘 모르는 새로운 악곡을 제시해 준 후, 모둠별로 곡의 느낌에 맞게 썸여림을 직접 만들어보게 하는 활동이다.
- 듣고 부르기로 노래를 익힌 후, 곡의 분위기를 파악할 수 있도록 한다.
- 학생들은 모둠별로 피날레 프로그램을 실행시킨 후 교사가 제시한 악곡을 열고, 자유롭게 토의하며 썸여림을 표시해 본다. 이때 썸여림을 생각할 때에는 가사의 내용이나 가락의 흐름에 따른 표현들을 생각해 보도록 한다.
- 변화를 준 음악을 들어보면서 자유롭게 수정할 수 있도록 한다.
- 변화를 준 썸여림에 맞게 노래도 불러본다.
- 모둠별로 앞에 나와서 자신이 만든 썸여림에 맞게 노래를 부르며 발표하는 시간을 갖는다.

- 학생들은 다른 모듬의 노래를 들어보면서, 자신의 것과 비교해 본다.
- 녹음하여 들어보고, 썸여림의 변화가 가져다주는 음악적 효과를 이야기해 본다.
- 썸여림은 음악을 만드는 사람의 의도에 따라 달라질 수 있으며 음악적 표현을 풍부하게 하는데 있어서 굉장히 중요한 역할을 한다는 점을 인지시킨다.

#### 4) 감상곡 듣고 썸여림 표시하기

- 썸여림이 잘 드러난 감상곡을 듣고, 주제가락에 썸여림을 표시해보는 활동으로, 재미있는 이야기를 음악으로 표현한 감상곡 “산왕의 궁전에서”(24단원)를 감상한다.
- 작곡가 및 곡의 배경이 되는 이야기에 대해 알아보고, 곡의 분위기와 가락의 특징을 이해한다.
- <악보 44>는 감상곡 “산왕의 궁전에서”의 주제가락이다. 학생들에게 주제가락의 악보를 제시해 준 후, 주제 가락을 들으며 썸여림을 표시해 보도록 한다. 이때 들려주는 가락은 아주 작은 소리로 연주가 시작되고 점점 커지면서 마지막 부분에서는 아주 큰 소리로 끝이 나도록 한다.

<악보 44> ‘산왕의 궁전에서’



- <악보 45>는 감상곡의 주제 리듬으로, 이야기와 관련된 음절어로 리듬치기를 익힌 후, 리듬악기로 리듬을 연주한다. 이어서 주제 가락을 들으면서 썸여림에 맞게 리듬을 연주한다.

<악보 45> ‘산왕의 궁전에서’주제 리듬



페르퀀트쫓기네 산왕의 부하들 어서어서도망가자 큰일이구나

## IV. 결론 및 제언

모든 학문에 있어서 가장 중요한 것은 기초이다. 음악에 있어서 기초라 하면 음악의 재료가 되는 음을 잘 이해할 수 있는 능력으로, 이를 위해서는 음을 민감하게 받아들일 수 있는 청각적 감수성의 개발이 우선적으로 요구되어진다고 할 수 있다. 그리고 이러한 청음 능력은 음악과의 교육내용으로서 음악을 구성하는 요소와 음악이 생성되는 원리에 관한 개념을 형성하는데 기본이 되어진다.

이에 본 연구는 음악을 이루고 있는 요소들과 개념형성을 목적으로 하여 학생들의 흥미를 높이고 다양한 음악 체험 환경을 제공하는 하나의 도구로써 컴퓨터 음악 프로그램을 활용한 청음 지도 방안을 연구하였다.

본 연구에서는 제7차 음악과 교육과정 이해 영역에서 제시된 리듬, 가락, 화성, 형식, 음색, 빠르기, 셈여림 7가지 개념 중에서 리듬, 가락, 셈여림을 청음 학습의 주요소로 삼고, 음악적 개념을 교과서의 제재곡에서 추출하여 재구성하였다.

각 개념별로 지도 단계를 기초·발전 단계로 나누어 개발하였는데, 기초 단계에서는 생활주변에서 개념 요소를 찾아보고, 단순하고 뚜렷한 리듬과 가락을 듣고 신체표현으로 연결시키며 통합적인 활동 속에서 개념을 이해하고 습득할 수 있도록 하였다.

발전 단계는 기초단계에서 익힌 개념들을 다양한 활동 속에서 심화시킬 수 있도록 하였고, 단계적인 학습을 통해 점차 리듬, 가락, 셈여림을 듣고 적을 수 있는 능력을 기를 수 있도록 하였다.

아동기는 음악적 성장을 위한 기초 청음 학습에 있어서 중요한 시기인 만큼 체계적이고 단계적인 청음 교육이 필요하다. 각 아동들의 청음 능력은 저마다 다르므로 아동의 능력과 수준에 따라 적절한 시간과 지도 방법을 고려해야 하는데, 이런 면에서 미디어 프로그램 및 청음 프로그램의 활용은 학생들의 흥미 및 호기심을 유발할 수 있고, 능동적인 참여를 이끌 수 있으며, 또한 개별화 학습을 가능하게 한다는 점에서 효과적이라 할 수 있다.

우선, 독보 능력이 없는 학생일지라도 프로그램 상에 음을 입력하고 듣는 과

정을 통하여 즉각적인 피드백을 받을 수 있고, 악곡의 수정이 가능하기 때문에 리듬, 가락, 빠르기, 셈여림, 조성 등의 변화를 직접 주고, 들어보는 과정을 통해 음악적 개념에 대한 이해를 보다 확실히 할 수 있으며, 학습자의 수준에 맞춘 개별화 학습이 가능하여 학생들의 음악성을 계발하고 신장시키는데 효과적이라 할 수 있다.

특히 청음 교육에 있어서는 많은 프로그램들이 박자기 기능을 가지고 일정한 박자를 유지하며 연주되기 때문에 박자를 구별하는데 도움이 되고, 교사가 직접 연주를 할 경우 실수를 할 수도 있고 빠르기가 달라질 우려도 있지만, 미디어 프로그램을 활용할 경우 정해진 템포에 의해 일정하게 연주되고, 같은 조건으로 몇 번이고 반복 연주할 수 있어 효과적이라고 할 수 있다.

컴퓨터를 활용한 음악교육이 음악교육의 다양성 측면에서 효과적인 것은 사실이나, 학생들의 입장에서 자연의 소리가 아닌 인위적인 전자음에 의한 음악 경험이라는 위험 요소를 가지고 있음을 간과해서는 안 될 것이다. 전자음에 의해 만들어진 음악과 실제 악기 또는 자연적으로 만들어진 음악 사이에는 배움에 있어서 차이가 있기 때문이다. 물론 최근에는 일류 연주자가 연주하는 악기의 음 하나 하나를 직접 녹음하여 사용하는 가상악기의 사용이 증가하는 추세이므로 이러한 배움의 문제는 조만간 해결될 것으로 보이지만, 음악성 발달에 있어서 중요한 시기에 있는 아이들에게 가장 아름다운 소리는 자연의 소리임을 인식하고 교육에 임해야 할 것이다. 즉 컴퓨터를 활용한 수업은 학생들의 교육을 위한 하나의 도구이지 그것 자체가 목적이 되어서는 안 된다.

또한 이와 더불어 중요한 것은, 청음교육이라 하여 단순히 듣고 들은 내용을 적는 테스트식의 학습이 되어서는 안 된다. 듣고, 신체표현을 하고, 노래를 부르고, 악기를 연주하는 등의 통합된 활동 속에서 청음 능력을 개발할 수 있도록 해야 한다는 것이다. 그러기 위해서는 각 활동을 함에 있어서 아동들의 흥미를 유발할 수 있는 요소의 개발과 함께 교사의 자질과 경험이 더해져야 할 것이다.

청음이란 하루아침에 되는 것이 아니고 많은 연습을 필요로 하기 때문에 본 연구의 내용만으로는 부족하지만 그것들을 토대로 비슷한 활동들을 만들어 지도한다면 더 좋은 결과를 기대할 수 있을 것이다.

## 참 고 문 헌

- 교육부, 《초등학교 교육과정》, 대한교과서주식회사, 1997.
- 교육인적자원부, 《초등학교 교사용 지도서 음악 4》, 대한교과서주식회사, 2007.
- 김명순·조경자, 《유아를 위한 음악 교육의 이론과 실제》, 서울: 다음세대, 1998.
- 김애자, 《유아·초등교사를 위한 음악 이론과 시창 청음》, 서울: 양서원, 2001.
- 성경희, 《음악과 교육》, 서울: 갑을출판사, 1989.
- 이승수·남원규, 《(악보제작에서 음반 제작까지) 피날레 2005b의 모든 것》, 서울: 혜지원, 2005.
- 이용일, 《음악교육학개설》, 서울: 현대출판사, 1995.
- 이정순, 《MONTESSORI-METHOD 음악이론과 실제》, 서울: 보육사, 1992.
- 이홍수, 《음악교육의 현대적 접근》, 서울: 세광음악출판사, 1990.
- 장창환·조효임·이동남, 《초등음악과 지도법》, 서울: 삼호뮤직, 2005.
- 정원석, 《컴퓨터 음악 첫걸음》, 서울: 높이깊이, 1994.
- 조효임·이동남·주대창, 《새로운 음악통론》, 서울: 학문사, 1998.
- 조효임·장기범·이경언·윤제상·이동재, 《오르프음악교육의 이론과 실제》, 서울: 학문사, 1999.
- 황성호, 《전자음악의 이해》, 서울: 현대음악출판사, 1993.
- Roland Mackamul, 《청음과 시창의 이론과 실제》, 김진희·정태봉 공역, 서울: 음악춘추사, 1985.
- 강은희, '컴퓨터 미디시스템을 이용한 효과적인 음악 기초 개념 지도 방안', 제주교육대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2004.
- 김수정, '음악 개념 형성을 위한 효율적인 음악 감상 지도 연구', 전남대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2005.
- 박중하, '컴퓨터 프로그램을 사용한 초등학교 음악지도에 관한 연구'-케익워크를 이용한 초등학교 5·6학년 음악교과서를 중심으로-, 동아대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2000.
- 박지숙, '포괄적 음악교육의 이론적 배경을 통한 개념학습지도방법 연구'-MMCP이론을 중심으로-, 연세대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2003.



- 배정혜, '청음교육의 중요성과 단계적 지도방안 연구', 계명대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2004.
- 백정윤, '초등학교 저학년의 청음지도 방법에 관한 연구', 전남대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2000.
- 양지선, '컴퓨터의 Cake Walk와 Finale 프로그램을 활용한 음악 수업 연구'-초등학교 가창 수업을 중심으로-, 단국대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2003.
- 윤경규, '미디(MIDI) 프로그램을 활용한 창작지도 방안'-중학교 1학년을 중심으로-, 강원대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2004.
- 임진혜, '음악적 개념 형성을 위한 음악학습 프로그램 개발 연구'-초등학교 4학년을 중심으로-, 제주교육대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2003.
- 장주영, '고든(E. Gordon)의 이론을 적용한 음악 교수법 연구'-중학교 1학년을 대상으로-, 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2004.
- 조유순, '청음교재 분석 및 지도방안 연구', 상명대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2000.
- 최광석, '컴퓨터 음악을 활용한 음악 교수법에 관한 연구', 춘천교육대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2000.
- 허정임, '초등학교 3학년의 청음지도 방법에 관한 연구', 한국교원대학교 대학원 석사학위 논문, 1997.

## ABSTRACT

### The Study on Teaching Methods of Ear–Training for Forming Musical Concepts in Elementary School Music Education

Yoo, Hea Kyoung

Major in Elementary Music Education  
Graduate School of Education  
Cheju National University  
jeju, KOREA

Supervised by Professor Cho, Chi No

Music is basically to extend the artistry by developing the sense of hearing through the experience of sound. Therefore the ear–training education among several educational domains is very important, and hence should be educated first in music education.

Accordingly the purpose of this study was to form musical elements, concepts, and teaching methods of ear–training by applying a computer music program. The music program was used as a tool to raise students' interest and provide various environments based on musical experience.

Before selecting necessary contents in teaching the ear–training, many musical concepts presented in the 7th curriculum, theoretical

background related to teaching methods of ear-training education through literatures and preliminary studies were considered.

In this study I chose rhythm, melody, and dynamics from musical concepts presented in the 7th music curriculum.(namely rhythm, melody, harmony, form, tone, tempo, and dynamics) and I made a teaching plan.

I extracted lesson contents with applying subject songs presented in an elementary school 4th grade textbook for the concept understanding level. the subjects of this study were children in 4th grade of elementary school.

The teaching stages were presented by dividing the concepts into two stages, basic and development stage.

In the basic stage, it found conceptual elements surrounding life, connected to physical expression after listening to simple and apparent rhythms and melodies, and made subjects understand and master concepts in integrated activities.

In the development stage, it made subjects learn concepts practiced in basic stage in various activities, and helped to gradually cultivate the ability of listening and writing rhythm, melody, and dynamics through step-by-step learning.

Childhood is an important period in learning basic ear-training for musical growth, so systematical and step-by-step ear-training education is necessary. However the ear-training ability of each child is different from each other, so suitable teaching methods must be considered by child's ability and level.

On this point, applying computer music programs and ear-training programs can raise students' interest and draw active participation. It is also effective because it can make individual learning possible. Because these softwares can be played by appointed tempo, and repeat

the learning with the same conditions, it is especially effective.

The ear-training cannot be achieved in one day, and requires adequate practice, so this study will not be enough. However, if we make other similar activities based on this study and teach students, we can expect better results. and it can cultivate an aesthetic eye and desirable values of music by enabling students to express the tunes properly.

