



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](#)

유망기술  
활용  
통합적  
지도자료  
개발

김혜윤

2014년

석 사 학 위 논 문

음악극을 활용한 통합적 지도자료 개발  
-초등학교 2학년 국어과와 통합교과를 중심으로

제주대학교 교육대학원

초등음악교육전공

김 혜 윤

2014년 8월





석 사 학 위 논 문

음악극을 활용한 통합적 지도자료 개발  
-초등학교 2학년 국어과와 통합교과를 중심으로

Developing Materials for Integrated Education  
using Musical Drama  
-Second Grade Korean and Integrated Subject

제주대학교 교육대학원

초등음악교육전공

김 혜 윤

2014년 8월

음악극을 활용한 통합적 지도자료 개발  
-초등학교 2학년 국어과와 통합교과를 중심으로

Developing Materials for Integrated Education  
using Musical Drama  
-Second Grade Korean and Integrated Subject

지도교수 조 치 노

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

제주대학교 교육대학원

초등음악교육전공

김 혜 윤

2014년 5월





김 혜 윤의

교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 \_\_\_\_\_ 인

심사위원 \_\_\_\_\_ 인

심사위원 \_\_\_\_\_ 인

제주대학교 교육대학원

2014년 6월

## 목 차

국문초록 .....	1
<b>I. 서론</b> .....	3
1. 연구의 필요성 및 목적 .....	3
2. 연구의 내용 .....	4
<b>II. 이론적 배경</b> .....	5
1. 음악극의 개념과 교육적 의의 .....	5
2. 초등학교 2학년의 발달적 특징 .....	6
3. 통합교육의 이해 .....	8
4. 음악극을 활용한 지도요소 .....	9
<b>III. 국어과와 통합교과의 통합적 접근</b> .....	13
1. 국어과와 통합교과의 통합적 재구성 .....	13
2. 음악극 활동 .....	16
<b>IV. 음악극 지도의 실제</b> .....	25
1. 음악극 지도 단계 .....	25
2. 즉흥 표현 중심의 음악극 .....	28
3. 노래 부르기 중심의 음악극 .....	36
<b>V. 결론</b> .....	43
참고 문헌 .....	46
<b>ABSTRACT</b> .....	48

## 표 목 차

<표Ⅲ-1> 국어 ‘가’ 교과서 1단원 내용 체계 .....	13
<표Ⅲ-2> 통합교과 ‘나’ 교과서 1단원 내용 체계 .....	14
<표Ⅲ-3> 즉흥표현 중심 음악극의 통합적 활동 내용 체계 .....	14
<표Ⅲ-4> 국어 ‘나’ 교과서 9단원 내용 체계 .....	15
<표Ⅲ-5> 통합교과 ‘여름’ 교과서 1단원 내용 체계 .....	15
<표Ⅲ-6> 노래 부르기 중심 음악극의 통합적 활동 내용 체계 .....	16
<표Ⅳ-1> 선행된 음악극 프로그램의 지도 단계 및 분석 .....	25
<표Ⅳ-2> 음악극 지도 단계 및 주요 활동 .....	26
<표Ⅳ-3> 즉흥표현 음악극의 지도 단계 및 차시별 활동 .....	28
<표Ⅳ-4> 즉흥 소리 표현하기 예시 .....	31
<표Ⅳ-5> 즉흥 신체 표현하기 예시 .....	32
<표Ⅳ-6> 노래 부르기 중심 음악극의 지도 단계 및 차시별 활동 ...	36

## 그림 목 차

<그림Ⅲ-1> 악기 소리를 그림으로 표현하기 학습지 .....	18
<그림Ⅲ-2> 4/4박자 리듬치기 구음과 손뼉 치기 .....	19
<그림Ⅲ-3> 4/4박자 변형 리듬 손뼉 치기 .....	20
<그림Ⅲ-4> 4/4박자 리듬치기 발 구르기와 손뼉 치기 .....	20
<그림Ⅳ-1> ‘으악, 도깨비다!’ 이야기 설정하기 대본 .....	29
<그림Ⅳ-2> 즉흥 표현 대본 예시 .....	32
<그림Ⅳ-3> ‘으악, 도깨비다! 공연 대본 .....	33
<그림Ⅳ-4> 모듈별 활동 대화의 예시 .....	37
<그림Ⅳ-5> 놀이 대본 예시 .....	37
<그림Ⅳ-6> 이야기를 시로 만들기 예시 .....	38
<그림Ⅳ-7> ‘재밌는 나라’ 공연 대본 .....	40

## 악 보 목 차

<악보Ⅲ-1> ‘머리 어깨 무릎 발’ .....	17
<악보Ⅲ-2> 올라가는 가락 예시 .....	22
<악보Ⅲ-3> 가락에 가사 넣기 예시 .....	22
<악보Ⅲ-4> 내려가는 가락에 가사 넣기 예시 .....	23
<악보Ⅲ-5> 한음으로 가락 만들기 예시 .....	23
<악보Ⅲ-6> 두음으로 가락 만들기 예시 .....	23
<악보Ⅳ-1> ‘꼭꼭 숨어라’ 노래 부르며 리듬치기 .....	38
<악보Ⅳ-2> ‘무궁화 꽃이 피었습니다’ 가사 만들기 예시 .....	39
<악보Ⅳ-3> ‘꼬마야, 꼬마야’ .....	39
<악보Ⅳ-4> ‘꼬마야, 꼬마야’ 가락 만들기 예시 .....	39
<악보Ⅳ-5> ‘무궁화 꽃이 피었습니다’ 가사 만들어 부르기 .....	38
<악보Ⅳ-6> ‘꼬마야 꼬마야’ .....	38
<악보Ⅳ-7> ‘꼬마야 꼬마야’ 가락 만들어 부르기 .....	38
<악보Ⅳ-8> ‘꼭꼭 숨어라’ 가사 만들어 리듬치며 부르기 .....	39
<악보Ⅳ-9> ‘줄넘기’ 노래 .....	39
<악보Ⅳ-10> ‘줄넘기’ 노래 가사 바꿔 부르기 .....	40
<악보Ⅳ-11> ‘딱지 따먹기’ 노래 .....	40

## 국 문 초 록

# 음악극을 활용한 통합적 지도자료 개발 -초등학교 2학년 국어과와 통합교과를 중심으로

김 혜 윤

제주대학교 교육대학원 초등음악교육전공  
지도교수 조 치 노

초등학교 2학년은 느낌과 사고가 아직 미분화되어 있고 신체의 움직임이 활발하며 학습 내용과 방법에 따라 인지체계와 표현력이 발달하는 시기이다. 이러한 학생들의 발달 단계에 맞추어 통합적 교육과정을 운영할 필요가 있다.

본 연구는 국어과와 통합교과의 교과 간 통합적 활동으로 이야기 창작, 노래와 신체표현, 소품 및 무대예술 등의 종합적인 예술 표현 활동인 음악극을 제시하여 학생들의 음악적 개념학습 및 심화적인 음악적 체험이 가능하도록 통합적 지도 자료를 개발하였다.

음악극을 위한 활동으로 놀이, 리듬, 노래, 신체동작, 악기연주 등이 어우러져 학년 발달 특성에 적합한 음악극 활동을 제시하여 음악적 개념을 익히고 음악극 활동에 필요한 즉흥 표현력과 창의력, 협동성을 기를 수 있도록 구안하였다.

음악극 지도 단계는 ‘이야기 설정하기 - 표현방법 탐색하기 - 창작하기 - 음악

극 발표하기'로 진행하였으며 국어과와 통합교과의 교육과정 재구성 내용에 따라 '즉흥 표현 중심의 음악극' 과 '노래 부르기 중심의 음악극'으로 구분하여 주요 학습 활동을 작성하고 음악극의 지도 단계에 따른 교수·학습 활동 안을 제시하였다.

즉흥 표현 중심의 음악극에서는 즉흥적이고 창의적인 음악적 표현력을 기를 수 있도록 의도하였으며 국어과의 실감나게 이야기 표현하기와 통합교과의 악기소리를 소리와 몸짓으로 표현하는 활동을 재구성하여 즉흥 소리 표현과 즉흥 신체 표현으로 나누어 제시하였고, 노래 부르기 중심의 음악극에서는 국어과의 겪은 일을 이야기나 시로 만드는 활동 내용과 통합교과의 노래 가사와 가락을 창작하는 활동을 재구성하여 음악극 표현 활동으로 제시하였다. 음악극을 만들기 위한 음악 활동으로는 학생들이 교과에서 학습한 내용을 바탕으로 한 구체적인 음악극 활동을 제시하여 교과 내용에서 벗어나지 않고 점진적 학습으로 연계될 수 있는 음악극 활동을 구안하였다.

본 연구는 초등학교 2학년의 학생들의 특성에 맞는 통합된 교육과정 내용을 음악극 활동인 음악극을 활용한 지도 자료로 제시하였다. 음악극 활용 수업은 학생들이 자기주도적으로 활동하며 창의적인 놀이와 신체 활동, 표현 활동, 감상 활동을 통합적으로 체험하게 하고 더 나아가 창의적이며 심미적인 인간으로 성장하는 데 도움을 줄 것이다.

주요어 : 음악극, 즉흥표현, 놀이, 노래 부르기, 음악극 활동

# I. 서 론

## 1. 연구의 필요성 및 목적

음악극은 삶의 경험을 음악적, 신체적, 조형적 요소를 결합하여 통합적으로 표현할 수 있는 종합예술이라고 할 수 있다. 우리가 삶과 배움도 어느 한 단면만으로는 설명할 수 없는 총체적인 이야기라고 할 수 있다. 학생들은 학교에서 체계화된 교육과정을 통해 일상생활에 필요한 기본능력과 인성을 기르고 자질을 함양하게 되며, 삶의 경험을 통하여 학습을 연습하고 자신만의 것으로 이해하게 된다. 따라서 우리의 삶이 총체적이듯 그것을 표현하고 학습하는 방법 또한 총체적으로 이해될 필요가 있다. 음악극은 이러한 특징을 가진 종합적인 예술 활동으로써 초등학교 교육에서 활용하기에 적합하다고 할 수 있다.

현재 초등학교 저학년은 교과를 국어, 수학, 통합교과로 나누고 있으나 초등학교 저학년 학생의 발달적 위계와 학습특성에 부합하고자 하는 통합성을 조직적으로 강화하여 교과를 구분하기보다는 주제별 교육과정 재구성의 필요성을 제시하고 있다. 이러한 배경으로 2007 교육과정까지 교과로 나뉘어져 있던 즐거운 생활, 바른 생활, 슬기로운 생활을 통합교과로 묶어 새로운 교과서를 구안하였고, 나아가 2009 개정 교육과정에서는 탈학문적이고 주제 중심적인 통합을 시도하고 있다. 또한 초등학교 음악 과목에서는 교수·학습 방법에 있어 학생의 발달 단계를 고려하여 학습 내용 및 활동을 선택할 수 있도록 하고 있으며, 특히 표현 영역에서 신체 표현을 중히 여기고 놀이를 통한 학습을 권장하고 있다. 이러한 교육과정의 지침과 학습의 효율성을 고려해볼 때 통합교과의 통합적인 지도방법의 모색과 나아가 다른 교과와도 연계된 주제 통합적 학습방법이 필요하다고 할 수 있다.

음악극을 활용한 학습은 통합적 학습방법에 적합한 소재이며 학생 중심의 수업을 수행하여 지적, 정의적, 신체적, 사회적 발달을 도모하고 다양한 표현과 창작활동을 통해 창의적인 표현 능력과 심미적인 태도를 기르게 하여 교육과정의 목표와 개정 방향에 부합하는 교수·학습 방법이라 할 수 있다.

이러한 필요성으로 음악극을 활용한 선행 연구들이 이전부터 진행되어 세부



적인 자료들이 개발되어 나 고 있다. 선행 연구물 중 전래동화나 놀이, 국악곡 중심의 연구들은 국악 교육의 흥미를 증진하기 위한 프로그램으로 활용되는 경우가 많았고, 국악곡 활용 외 연구들은 교과활동과 연계된 연구보다는 창의력, 표현능력, 협동심, 음악적 개념 인지 향상 등 특정 능력 향상을 위해 음악극을 활용하는 연구들이 대부분이었다. 또한 교과 간 통합적 시도를 한 연구들은 주로 중, 고등학교에서 시도된 연구가 주를 이뤄 초등학교에서 교과 간 통합을 통해 교과지도와 연계된 음악극 활용 지도 자료가 필요하다고 사료되었다. 따라서 초등학교 저학년의 교과 간 통합의 필요성과 음악극 활용의 적합성을 찾고 교과내용의 준비, 연습, 심화를 할 수 있는 음악극 활동 및 음악극의 지도 자료를 제시하고자 한다.

## 2. 연구의 내용

본 연구는 초등학교 2학년의 학년특성과 2009 개정 교육과정의 개정방향을 효과적으로 실현할 수 있는 방법으로 음악극 활동을 제시할 것이다. 구체적인 연구방법은 다음과 같다.

첫째, 음악극의 다양한 활동들 중에서 초등학교 2학년 1학기 국어과와 통합교과의 교육과정 내용을 바탕으로 학습 활동을 구성한다.

둘째, 국어과와 통합교과의 단원을 통합한 교육과정의 재구성을 통해 음악극 활동으로 적합한 즉흥표현과 노래 창작의 구체적인 음악 활동 방법을 제시한다.

셋째, 음악극 활동은 교과 간 통합을 통해 추출한 음악적 지도 요소를 학습할 수 있는 활동으로 교과 지도와 연계할 수 있도록 한다.

넷째, 선행연구의 분석을 통해 적합한 음악극 단계별 지도 과정을 제시하고, 지도 단계별 음악극을 활용한 지도 자료를 제시한다.

다섯째, 본 연구의 지도 내용은 창의적 체험활동 시간에 활용할 수 있도록 음악극 활용수업 10차시를 기본으로 개발한다.

여섯째, 연구 내용은 실험 검증의 과정을 거치지 않고 문헌 연구를 통한 지도 내용 및 방법을 제시하는 것으로 제한하고자 한다.

## II. 이론적 배경

### 1. 음악극의 개념과 교육적 의의

음악극(music drama)이라는 용어는 독일의 페라 작곡가 리하르트 바그너(Wilhelm Richard Wagner, 1813-1883)가 극시(劇詩), 음악, 무용을 종합한 종합 예술을 제창하면서 이를 ‘뮤직드라마’라고 명명한 것에서 비롯되었다. 그는 예술은 근원적, 인간적이며 인간 전체의 표현이므로 개개의 예술분야, 예컨대 조형, 예술, 시, 음악 등이 서로 고립되기만 해서는 전체인간의 표현은 불가능하기 때문에 이런 예술은 모두 합일하여 작품을 만들어 내야 한다고 주장하였다. 바그너가 사용한 뮤직드라마의 용어는 늘날 음악, 무용, 무대 등을 종합한 뮤지컬을 지칭하는 말로 사용되는 경우가 많으나 교육적으로 사용되는 음악극의 개념은 이와는 차이가 있다.

교육과정 내 학습에 사용되는 음악극의 정의에 대하여 이효숙은 음악, 문학, 미술, 무용 등의 예술이 한데 어우러져 인간의 총체적인 삶을 표현한 음악극은 인간 삶의 총체적인 경험이 음악, 신체표현, 이야기 등으로 구성되고 이들 요소들 간의 긴밀한 내적통합으로 이루어진 종합예술이며 동시에 전인적인 성장과 발달을 도모할 수 있는 통합적인 교육활동이라고 하였다.(이효숙, 2001, p.6) 전미자는 음악극은 이야기 소재를 신체 표현, 악기 연주, 가창, 연기, 무대 예술 등의 활동을 종합하여 표현하기 때문에 다양한 영역의 교육적 효과를 얻을 수 있는 통합적 교육방법이라고 하였다.(전미자, 2008, p.5)

이에 따라 여러 선행연구들을 살펴본 결과 학교에서 사용되는 음악극의 개념은 시, 동화, 생활 경험 등을 토대로 만들어진 이야기를 극화하여 음악적인 요소나 신체표현 요소를 결합한 통합적인 성격의 학습활동이라 할 수 있겠다.

본 연구에서 음악극이란 초등학교 저학년의 발달 특성을 고려하여 삶의 이야기를 주제로 대본을 만들고 음악적인 표현 요소를 학생들이 주도적으로 발현할 수 있는 무대이자, 통합적인 음악경험을 말한다. 음악극에서 자신이 이해하고 창의적으로 표현하고 싶은 것을 드러냄으로써 아이들은 더욱 음악적으로 성장

하게 되며, 그들이 경험하는 생활의 장을 표현하게 되어 생활 속에서 그 음악이 다시 살아나 심미적 체험을 경험하게 되고, 이것이 삶 속에서 반복되면서 내면화가 이루어진다.

음악극이 가진 특징은 초등학교 2학년이 가지고 있는 발달특징에 맞추어 여러 가지 교육적인 의의를 가질 수 있다.

첫째, 음악극은 종합적인 예술이다. 음악극은 음악 과목만이 포함되어 있는 것이 아니라 국어, 미술, 체육 과목과 음악극 활동을 하는 과정 중 의사소통을 하는 사회과목까지 통합되어 있다고 할 수 있다. 또한 음악 교육적으로 가창, 기악, 창작, 감상 등 여러 영역이 통합되어 있다고 할 수 있다. 간단한 리듬, 가락, 가사를 짓고 여러 가지 악기소리나 주변 사물의 소리를 관찰하여 삼입하며 음악에 맞추어 몸동작을 할 수 있다. 그리고 음악극을 관람하는 학습자에게는 감상할 수 있는 기회가 제공된다.

둘째, 놀이를 통하여 음악 개념을 자연스럽게 습득하게 된다. 노래를 부르고 악기를 활용하여 즉흥적으로 표현하고 다른 악기와의 어울림을 모색해 가는 과정을 통해서 리듬, 박자, 셈여림, 장단 등에 관한 개념을 저절로 터득해 나가게 된다.

셋째, 총체적인 자기표현 활동을 통해 인지 및 창의적 표현력이 신장된다. 음악극 표현활동은 정서 및 자아 발달을 돕고 사회성 발달에도 기여하며 풍부한 언어적 경험과 신체 표현력, 연기력을 쌓게 되며 극에 설정된 문제를 해결해 나가는 과정에서 독창성과 융통성을 기르게 된다.

넷째, 음악극 활동은 언어가 미흡한 저학년 학생들에게 자기의 느낌이나 생각을 표현하게 하는 매체가 된다. 음악극은 대사의 전달이 말로만 표현되는 것이 아니고 노래와 신체표현, 음악요소들의 통합에 의해 이루어지므로 언어의 표현이 미흡한 어린이들에게 자기의 느낌이나 생각을 표현하게 하는 용이함을 갖는다고 했다.(전미자, 2008, p.7에서 재인용)

다섯째, 음악극 표현활동을 위한 소집단 협력학습의 원리를 터득하게 된다. 음악극 표현활동은 가창, 연주, 신체 표현활동, 소품 제작 활동 등에 소집단 협력학습 체제를 활용하기 때문에 전체는 개인에게, 개인은 전체에게 도움을 주는 협력학습의 원리를 저절로 터득하게 된다. (진영, 2010, p.14)

따라서 음악극의 교육적인 의의를 정리해보면 음악극의 전반적인 활동을 통하여 음악적 개념 및 원리를 자연스럽게 터득해 나갈 수 있고 소집단 활동의 상호작용을 통하여 남을 배려하고 협력하는 태도를 갖게 되는 의의가 있음을 알 수 있다.

## 2. 초등학교 2학년의 발달적 특징

교육이란 인간의 행동을 계획적으로 변화시킴으로써 개인의 성장과 발달을 촉진하는 일이라고 할 수 있다. 음악 교육 역시 계획된 의도 아래 적절한 체험과 환경을 제공함으로써 학생들 개개인의 음악적인 성장과 인간적인 성장을 돕는 일이 되어야 한다. 따라서 어린이들의 발달 특성에 맞는 학습 내용을 구안하고 적용하는 일은 매우 중요하다. 이 때 경험하게 되는 음악 체험의 질과 양상이 그 이후의 음악적 성장에 큰 영향을 끼칠 뿐만 아니라, 감정의 분화 작용을 통한 인간적 성숙에도 중대한 영향을 끼치게 되므로 같은 개념을 지도하더라도 1학년 어린이와 6학년 어린이의 지도 방법이 같아서는 효과적인 수업이 이루어질 수 없다.( 진영, 2010, p.8에서 재인용) 따라서 음악을 가르치는데 성장과 인지 발달의 이론을 적절히 적용하여 학생의 음악적 요구에 부응하도록 함으로써 어린이들에게 풍요로운 음악적 삶을 제공할 수 있게 된다.

### 가. 피아제의 인지발달 단계

피아제(Jean Piaget, 1896-1980)의 발달이론에서 초등학교 2학년은 전조작기에서 구체적 조작기를 향해 가는 단계이며, 이 시기의 어린이들은 아직 개념적인 조작 능력이 충분히 발달하지는 않지만 정신적 표상에 의한 사고가 가능해진다. 또한 언어 사용 능력이 급속히 발달하고 상상력이 풍부해져서 가상의 놀이 및 상징화 활동이 증가한다. 그러나 아직 판단의 직관성이나 보존 능력 및 가역 능력이 부족하고, 모든 사고가 자아 중심적이며 물활론적 사고에 의해 지배를 받는다. 전조작기 동안에는 인지발달과 함께 어린이의 표현력도 급속도로 향상되므로 이 시기에 적절한 놀이 및 음악적, 조형적, 신체적 체험 기회를 많이 제공해 준다면 다양하고 즐거운 놀이와 활동을 통하여 몸과 마음이 건강해

지고 창의적인 표현력과 감상능력, 심미적인 태도를 기를 수 있게 될 것이다.  
( 진영, 2010, p.9)

### 나. 음악적 발달 특성

피아제에 따르면 이 시기의 어린이들은 인지 발달과 함께 음악적 능력도 급속하게 성장하는 시기이다. 따라서 어린이들에게 적절한 음악 체험의 기회를 다양하게 제공한다면 청각각과 반응하는 능력이 뚜렷하게 발달하면서 소리의 크기, 음높이, 음길이 등을 정확하게 구별하고 올라가고 내려가는 가락의 흐름을 파악할 수 있으며 들려준 소리를 정확하게 따라 낼 수 있게 된다.

가드너(Howard Gardner, 1943-)의 음악인지 발달단계에 따르면 초등학교 저학년은 음악적 용어에서 상징의 사용으로 전이되며 소속 문화권 음악의 관습적어법이 습득되고 이에 대한 점차 안정된 도식을 형성해 간다. 또한 체계적인 교육을 통해 음악적 표현, 지식 및 기능이 확대되고 음악적 기능을 습득하는 것에 대한 필요성을 인식한다고 하였다.

이 시기의 어린이들은 소리 또는 음악으로 무엇인가를 표현할 수 있고, 친숙한 노래의 빠르기나 강세를 자신만의 방법으로 변화시켜 표현하는 개성적 표현 단계에서 다른 사람도 이해할 수 있는 방법으로 자신을 표현하는 규칙적 표현 단계로 발전하는 과정에 속한다.( 진영, 2010, p.6에서 재인용) 초등학교 저학년은 아직 미성숙한 존재로써 음악적 개념 형성 및 이해의 정도가 점차 체계적인 체계를 갖추어 가는 시기이다. 따라서 교사는 음악적인 발달 단계에 적합한 수준의 음악적 경험과 다양한 교수·학습방법을 제시해야 할 것이다.

## 3. 통합교육의 이해

2013학년도부터 적용되는 통합교과서는 바른 생활, 슬기로운 생활, 즐거운 생활 교과서를 한 책에 통합하여 주제별로 엮고 있다. 통합교과가 궁극적으로 지향하는 주제 중심의 통합 수업을 학생과 교사들이 교실에서 구현할 수 있도록 의도한 것이다. 세 교과가 공통의 학습 주제를 실친 활동, 탐구 활동, 표현 놀이라는 각 교과의 측면에서 서로 연계하면서 통합하여 하나의 주제를 중심으로

교수·학습할 수 있을 뿐만 아니라 국어와 수학에서 배운 것을 활용할 수 있게 됨으로써 이들 간의 기능적 연계를 할 수 있게 하였다.

통합교과의 이론적 배경이 되는 통합 유형을 설명한 이론 중 드레이크(Drake)는 통합의 유형을 다학문, 간학문, 탈학문적 접근으로 나누고 있다. (통합교과 지도서 2-1, 2014, p.26) ‘다학문적 접근’은 하나의 주제를 중심으로 여러 학문분야의 내용을 선정하고 조직하는 것이고, ‘간학문적 접근’은 몇 가지 학문 분야에 걸친 공통적 학습내용을 중심으로 교육과정을 조직하는 것이며, ‘탈학문적 접근’은 주제, 개념, 생활 기능, 현실 세계 맥락 등 학생의 질문과 관심사를 중심으로 교육과정을 조직하는 것이다.(김예리, 2011, p.7에서 재인용) 통합교과 교과서는 국가 수준 교육과정과 학생의 경험 세계를 개발 기저로 둔다는 점에서 탈학문적 접근 유형을 적용했다고 할 수 있다.(통합교과 지도서 2-1, 2014, pp.14-15)

본 연구에서 사용한 국어과와 통합교과의 통합을 하는 방식은 각 교과서의 문학적, 음악적 요소들을 추출하여 주제 중심으로 통합하여 개념, 원리, 방법들을 학습하게 한다는 점에서는 간학문적 접근의 통합이라고 할 수 있으며 학생의 생활 경험에서 나온 흥미나 관심사에서 출발하여 중국에는 경험을 음악극의 소재로 사용하여 학습한다는 점에서는 탈학문적 접근의 측면도 함께 적용한 것이라 할 수 있다.

#### 4. 음악극을 활용한 지도요소

##### 가. 즉흥표현

음악극의 여러 활동 요소 중 즉흥표현은 학생들이 자신의 음악적 의도에 따라 음향을 즉흥적으로 조작하고 표현하는 일로써 음악적 개념의 확대를 꾀하며, 창작의 능력을 향상시키는 기회를 가질 수 있다는 점에서 가장 효과적이며 적극적인 음악체험이라 할 수 있다. 즉흥 표현 활동은 스스로 표현하고자 하는 동기를 마련하고, 음악 창작을 통하여 음악적 개념과 원리를 터득하는 것이며, 즉흥적인 음악 표현 활동에는 즉흥 신체 표현, 즉흥 의성표현, 즉흥 언어표현, 즉흥 가락표현, 즉흥연주하기 등의 다양한 활동이 가능하다.

음악극은 즉흥표현을 활용하여 극화된 이야기 속에 개인이 학습한 음악적인 개념을 표현하고 창작을 통해 창의적인 생각을 이끌어 낼 수 있는 무대라고 할 수 있다. 즉흥표현은 학생들이 아이디어를 마음껏 표현하는 자유롭고 즉각적인 창작활동이며 이것을 통해 학습을 통한 개념이해가 얼마나 이루어졌는지를 스스로 판단하고 적용해볼 수 있는 기회가 되는 것이다.

교사는 이를 위해 창의성을 키우고 자유롭게 사고할 수 있는 분위기를 조성해야하나 광범위한 표현활동으로 학생들이 당황하지 않게 일정한 제한점을 정해줄 필요가 있다. 음악극에서 활용하는 즉흥표현은 다양한 즉흥표현 중에서 이야기에 어울리는 소리와 동작을 표현하는 것으로 한계를 두고, 표현하는 단계에 대한 안내가 필요할 것이다.

## 나. 놀이

어린이의 인지 발달에 관해 가장 포괄적인 이론을 정립한 피아제는 놀이 경험이 어린이의 인지 발달과 긴밀한 관계를 맺는다고 주장하면서 어린이에게 있어서 놀이는 이 세상을 이해하는 데 도움을 주는 매개체의 구실을 할 뿐 아니라 인지 발달의 지표 또는 부산물이라고 강조하였다. 그는 모든 지적 행동이 동화와 조절간의 평형을 통해 이루어진다고 가정하고 특히, 적응 행동으로써의 놀이와 모방을 구별해서 놀이는 조절보다 동화가 우세하게 적용되는 상황인데 반해 모방은 조절의 연속이라고 설명하였다.

한편, 러시아의 심리학자 비고츠키(Vygotsky, 1896-1943)는 인지 발달에 미치는 놀이의 영향력을 피아제보다 더욱 강조하여 놀이 과정을 통해 유아기 어린이의 추상적 사고력이 발달된다고 주장하였다.

이와 같이 초등학교 저학년 시기의 가장 중요한 활동은 '놀이'이다. 아이들은 '놀이'를 통해 주변과 접촉하는 기회를 가지며 이런 접촉을 통하여 신체적, 사회적, 정서적, 인지적 발달을 꾀하게 된다. 또한 신체활동이 활발하고 역동적인 특성으로 보아 교사는 다양한 내용과 활동방법을 통하여 흥미롭고 풍성한 학습이 되도록 유도해야 한다.(신나는 교실, 행복한 선생님, 2007, pp.124-125) 특히 놀이와 같은 활동은 우뇌에 직접적인 영향을 주기 때문에 좌뇌 교육에 치우친 우리나라의 교육현실로 볼 때 전뇌를 골고루 활성화 시킬 수 있는 방안이 된다고

보겠다.

놀이의 사전적 정의는 ‘유쾌한 감정을 느끼는 신체적, 지적 활동’으로 어떤 궁극적 목적을 추구하는 것이 아닌 활동 자체에 만족하는 행위이다. 아이들은 자신의 경험과 다른 사람들의 경험을 놀이를 통하여 회상하고 대리경험해볼 수 있다. 음악극 안에도 놀이를 포함시켜 놀이와 어울리는 대사나 노래를 함께 하면서 자연스럽게 실제와 같은 분위기를 조성해 볼 수 있다.

놀이가 아동의 성장 발달에 대단히 중요한 역할을 한다는 점은 이미 잘 알려져 있는 사실이다. 아동의 놀이는 단순한 장난이 아니라 곧 귀중한 학습의 기회이고 발달의 기회이다. 놀이를 통해서 아동들은 자신의 경험을 재구성하고 자기의 생명과 정서를 나타낸다. 또 창의성과 생각을 표시하고 발달시키기도 하고 억압된 감정을 해소하기도 한다. 이처럼 놀이는 곧 아동의 생활이고 삶의 활력소가 되는 것이다.(김보경, 2005, p.15)

#### 다. 악기연주

음악극에서 악기연주는 매우 중요한 표현수단이다. 다양한 종류의 악기를 활용하는 것은 음악적 표현 및 음악을 만드는 경험의 깊이를 더해준다. 학생은 악기로 연주할 부분을 탐색하고 적절한 악기를 선택하여 리듬, 박자에 맞춰 악기를 연주한다. 이때, 교사는 학생의 성향에 맞추어 발달에 도움이 될 만한 악기를 제안하여도 좋다. 악기는 학생의 잠재된 심리 성향 혹은 갈등을 치료하는 역할을 하기도 한다. 예를 들어 활동적이고 산만한 학생에게 먼저 큰 북 혹은 작은 북과 같은 정확한 리듬을 쳐야 하는 악기를 주어 책임감을 갖도록 하며 소극적인 학생에게는 심벌즈와 같이 큰소리가 나는 악기를 주어 마음껏 표현하게 할 수 있는 것이다. 따라서 교사의 세밀한 관찰과 배려가 매우 중요하다.

학생들이 연주할 악기가 정해지면 언제 어떤 악기를 연주해야 하는지 알고 연주해보도록 한다. 음악극을 처음 실시할 때는 악기의 수를 3-4개정도 제한적으로 제시한 후, 학생들이 익숙해지면 다양한 악기를 연주할 수 있도록 한다. 악기의 종류가 제한적으로 구비되어 있는 경우에는 미디어 자료를 이용해 악기를 소개하고 음색을 탐색해 보거나 간단한 타악기 정도의 간이 악기를 직접 만들어서 연주할 수도 있다.



## 라. 노래 부르기 및 창작하기

음악극에서 노래 부르는 것은 등장인물의 감정을 전달하고 극의 흐름을 연결하며 신체표현을 자연스럽게 유도할 수 있는 중요한 수단이다. 노래 속에는 리듬, 가락, 화성, 셈여림 등의 다양한 음악적 개념이 함축되어 있어 노래를 부르면서 자연스럽게 음악적 개념의 체험을 하게 된다. 노래를 익히고 부르면서 익힌 음악적 개념은 노래의 일부분을 변형하거나 노래 전체를 창작하는 활동까지도 확장될 수 있다. 음악극 활동에서 노래는 학생들의 경험의 전체를 표현할 수도 있고 창작의 매개체가 될 수도 있는 것이다. 또한, 관객들에게 내용 및 감정을 표현해야 하는 특성이 있기 때문에 어떤 경험에 의해 노래가 만들어졌는지 장면 에 대한 이야기를 충분히 나누고 자신만의 이야기를 노래로 만들면 일상의 경험을 교과와 개념으로 통합하는 학습이 될 수 있을 것이다.

### Ⅲ. 국어과와 통합교과의 통합적 접근

#### 1. 국어과와 통합교과의 통합적 재구성

본 연구는 국어과와 통합교과의 간학문적 관점과 탈학문적 관점의 접근 방법으로 통합적 재구성 내용을 제시하였다. 간학문적 관점 접근 방법으로 국어과와 통합교과에서 음악극에 필요한 문학적, 음악적 학습 내용들을 구체적인 학습 활동으로 제시하고, 탈학문적 관점 접근 방법으로는 교과에서 학습했던 내용을 심층적으로 적용하여 학생의 구체적인 생활 경험을 음악극으로 표현하게 방법으로 접근하였다.

이에 따라 통합적 접근은 즉흥표현 중심과 노래 부르기 중심의 음악극을 만드는 활동내용으로 교육과정을 재구성하고 구체적인 학습활동인 음악극 활동의 학습방법을 제시하였다.

#### 가. 즉흥표현 중심의 통합

즉흥적인 음악 표현 활동에는 즉흥 신체 표현, 즉흥 의성표현, 즉흥 언어표현, 즉흥 가락표현, 즉흥 연주하기 등의 다양한 활동이 가능하다. 본 연구에서는 즉흥 소리 표현과 즉흥 신체 표현 요소를 위한 학습 활동으로 구성해보았다.

국어 '가' 1단원 내용은 시와 이야기를 읽고 재미있는 말을 찾아 실감나게 읽는 활동으로 이루어져 있다. 시의 내용을 몸짓과 소리로 표현하기, 이야기의 대사를 실감나게 읽기, 역할극으로 표현하기 등의 활동이 제시되어 있어 대사가 있는 이야기는 음악극 대본으로 활용하기 용이하고 교과서에 제시된 소리 및 신체표현 활동은 음악극 활동으로도 연계되기 적합하다 할 수 있다.

<표Ⅲ-1> 국어 '가' 교과서 1단원 내용 체계

교과서	단원명	주요 학습 내용 및 활동	차시
국어 '가'	1. 아, 재미있구나!	재미를 느낄 수 있는 말에 대하여 알아보기	1-2
		느낌을 살려 시를 읽는 방법 알아보기	3-4
		느낌을 살려 이야기를 읽는 방법 알아보기	5-6
		이야기를 읽고 재미를 느낄 수 있는 말 찾기	7-8
		재미있는 말의 느낌을 살려 이야기 읽기	9-10
국어 활동		자신이 좋아하는 책을 골라 친구들에게 좋아하는 까닭을 설명하고, 실감나게 읽기	11-12

통합교과 '나' 1단원 '나의 몸'은 신체부위 명칭 알기, 신체활용 놀이하기, 리

듬악기 소리 몸으로 표현하기 등의 신체표현과 노래 부르기, 리듬 악기 소리 탐색하기, 악기의 셈여림 그림과 몸으로 표현하기 등의 음악활동을 통해서 소리와 동작을 탐색하고 즉흥적인 표현을 하기에 적합한 활동으로 구성되어 있다.

<표Ⅲ-2> 통합교과 ‘나’ 교과서 1단원 내용 체계

대주제 (교과서)	단원명	교과	학습 주제	학습 목표	차시
학교와 나 (나 2-1)	1. 나의 몸	즐생	내 몸이 무럭무럭	학습 주제가 ‘나의 몸’임을 안다.	1-2
		즐생	눈눈눈	리듬을 느끼며 노래를 부른다.	3
		즐생	몸으로 표현해요	악기 소리를 몸으로 표현할 수 있다.	4
		즐생	몸 그리기	협동하여 친구의 몸을 그린다.	5-6
		슬생	내 몸을 살펴요	몸의 생김새와 특징을 말할 수 있다.	7-8
		즐생	슬래잡기	슬래잡기 놀이를 통해 신체의 움직임을 느낀다.	9

위 <표Ⅲ-1>, <표Ⅲ-2>의 교육과정 내용과 학습 주제 및 지도요소를 바탕으로 음악극에 즉흥표현으로 활용할 수 있는 활동을 넣어 <표Ⅲ-3>과 같이 10차시 분량의 학습 활동을 제시하였다.

<표Ⅲ-3> 즉흥표현 중심 음악극의 통합적 활동 내용 체계

대주제	학습 주제	차시
즉흥표현 중심 음악극 활동	· 이야기 속 인물의 성격 파악하기 · 재미있는 말 찾기	1
	· 인물의 성격과 어울리는 리듬과 악기 찾기 · 인물의 대사를 몸짓으로 표현하기	2-3
	· 주변 물건을 사용하여 악기 만들기 · 악기를 이용하여 기분 표현하기	4-5
	· 재미있는 말의 느낌을 악기로 표현하기	6
	· 대사와 어울리는 소리와 동작 만들기	7-8
	· 음악극 발표하기	9-10

## 나. 노래 부르기 중심의 통합

저학년은 일상에서 놀이와 노래를 가장 쉽고 친근하게 접하게 된다. 또한 음악극의 특성처럼 놀이를 통한 노래는 총체적인 체험을 할 수 있는 활동이므로 연관성을 가질 수 있다. 음악극 안에서 노래는 대사전달 및 감정표현을 하는 전달 매개체로서 학생의 표현능력을 신장시키는 도구가 될 것이다.

국어 ‘나’ 9단원의 주요 활동은 자신의 경험을 시와 일기로 표현하는 방법을 학습하는 것이다. 학생들의 경험을 쓴 이야기는 음악극에 활용할 수 있는 대본으로 활용이 가능하며 시로 쓴 이야기는 노래 가사로 활용할 수 있어 음악극에

활용하기 적합한 단위이라 할 수 있다.

<표Ⅲ-4> 국어 ‘나’ 교과서 9단원 내용 체계

교과서	단원명	주요 학습 내용 및 활동	차시
국어 ‘가’	9. 느낌을 나타내어요.	일기의 글감을 찾는 방법 알기	1-2
		겪은 일이 잘 드러나게 일기 쓰기	3-4
		겪은 일을 시로 쓰는 방법에 대하여 알아보기	5-6
		겪은 일을 시로 쓰기	7-8
		겪은 일이 드러나게 시를 쓰기	9-10
국어 활동		자기가 쓴 시를 꾸며 시화 전시회를 열기	11-12

통합교과 ‘여름’ 1단원은 여름에 볼 수 있는 곤충, 채소, 과일 등에 대해 배우고 이를 다양하게 표현하는 활동으로 이루어져 있다. 학생들은 전통 놀이를 하며 관련된 노래를 배우고 동물의 움직임을 그림, 악기, 몸짓 등 다양한 방법으로 표현하며 노래의 가사를 바꿔 부르는 활동들을 한다. 국어 ‘나’ 9단원의 이야기 글감의 소재로 전통 놀이의 경험이 될 수 있으며 이를 시로 만드는 활동은 전래된 노래의 가사와 가락을 바꿔 부르는 활동과 연계되므로 통합하기에 적합한 단위이라 할 수 있다.

<표Ⅲ-5> 통합교과 ‘여름’ 교과서 1단원 내용 체계

대주제 (교과서)	단원명	교과	학습 주제	학습 목표	차시
여름2	1. 곤충과 식물	즐생	모두 모두 친구	학습 주제가 ‘곤충과 식물’임을 안다.	1-2
		즐생	고무줄놀이	친구들과 고무줄놀이를 해 본다.	3
		슬생	여름에 찾은 보물들	여름에 볼 수 있는 곤충을 살펴보고 모형을 만들 수 있다.	4-6
		즐생	힘겨루기 한판	친구들과 곤충처럼 씨름을 해 본다.	7
		바생	모기야, 물렸거라	여름철에 해충의 피해를 예방하는 방법을 알 수 있다.	8
		슬생	여름에 제맛이야	여름에 나는 과일과 채소를 알아본다.	9
		슬생, 즐생	반으로 잘랐더니	과일과 채소를 잘라 살펴본다.	10-11
		즐생	맛있는 여름	여러 가지 과일과 채소로 음식을 만들어 본다.	12-13
		바생	잠깐! 조심하세요	여름을 안전하게 보내기 위하여 해야 할 일을 안다.	14
		즐생	매롱이 소리	여름에 들을 수 있는 소리를 생각하며 노래를 불러 본다.	15
		즐생	왕벌의 비행	벌의 움직임을 생각하며 음악을 들어 본다.	16

위 <표Ⅲ-4>, <표Ⅲ-5>의 교육과정 내용과 학습 주제 및 지도요소를 바탕

으로 음악극에 활용할 수 있는 노래 및 악기연주 활동들로 아래 <표Ⅲ-6>과 같이 10차시 분량의 학습 활동을 제시하였다.

<표Ⅲ-6> 노래 부르기 중심 음악극의 통합적 활동 내용 체계

대주제	학습 주제	차시
노래 부르기 중심 음악극 활동	· 재미있었던 놀이 해보기 · 재미있었던 까닭 말해보기	1
	· 놀이와 관련된 노래 부르기 · 경험을 역할극 대본으로 만들기	2-3
	· 대본을 이야기로 만들기	4
	· 노래 가사 바꾸어 부르기 · 새로운 가락 만들어 노래 부르기	5-6
	· 노래로 이야기 만들기	7-8
	· 음악극 발표하기	9-10

## 2. 음악극 활동

음악극 활동은 위 표에서 제시한 국어과와 통합교과의 교육과정 학습 주제를 바탕으로 음악극을 만드는 데 필요한 구체적인 활동 내용이다. 활동 내용은 음악극을 만드는 데 필요한 신체표현, 즉흥표현, 노래표현, 악기 연주, 노래 부르기, 리듬 및 가락 창작하기 등의 표현요소를 구분하여 음악극에 활용 가능한 음악적 개념과 원리를 학습하고 표현 및 창작을 통해 음악극을 만드는 준비단계이다. 음악극 활동은 활동 내용을 세분화하여 표현 요소, 관련 교과내용, 학습 목표, 활동 내용으로 학습 방법을 제시하였다.

### ◎ 활동(1) : 신체 부위 이름 익히기

- 표현 요소 : 즉흥 신체 표현
- 관련 교과 내용 : ‘나’ 1단원 1-2차시, ‘국어’ 9단원 1차시
- 학습 목표 : 신체 부위 이름을 익힐 수 있다.
- 활동 내용 :

#### 1) 노래와 함께 율동하기

- ① 신체 부위 이름이 들어간 노래를 부르며 신체를 손으로 짚는다.

<악보Ⅲ-1> ‘머리 어깨 무릎 발’

머 리 어 깨 무릎 발 무릎 발 머 리 어 깨 무릎 발 무릎 발 - 무릎 발 - 무릎 발  
머 리 어 깨 발 - 무릎 발 머 리 어 깨 무릎 귀 코 귀

- ② 노래를 개사하여 다른 신체 부위를 넣어 부른다.
- ③ 개사한 노래를 함께 부르며 바르게 손으로 짚는 게임을 한다.
- ④ 게임을 심화하여 노래의 빠르기를 조절하며 신체 부위 빨리 짚기 게임을 한다.

2) 신체 부위 빨리 짚기 게임하기

- ① 코를 짚으며 “코코코~”를 반복하고 학생들도 따라한다.
- ② 교사가 “코코코~눈!”과 같이 말끝에 말하는 신체 부위를 정확히 짚는 사람이기는 게임을 한다.
- ③ 심화하여 반대로 교사가 말하는 신체 부위가 아닌 다른 곳을 짚는 사람이기는 게임을 한다.

3) 동작 따라하기(동작 도미노)

- ① 원 모양으로 둥글게 선다.
- ② 술래인 친구가 신체 부위 중 한 곳을 짚는다.
- ③ 시계 반대 방향으로 술래인 친구의 동작을 따라한다.
- ④ 잘못 짚거나 느리게 한 친구가 다음 술래를 하여 이어간다.

◎ 활동(2) : 몸으로 기분 표현하기(사진 찍기 놀이)

- 표현 요소 : 즉흥 신체 표현
- 관련 교과 내용 : ‘나’ 1단원 1-2차시, ‘국어’ 1단원 4차시
- 학습 목표 : 기분을 몸으로 표현할 수 있다.
- 활동 내용 :

1) 감정을 몸으로 표현하기

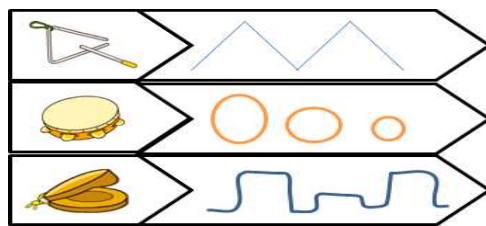
- ① 평소 느낄 수 있는 감정을 종이에 적어 상자에 넣는다.  
-기쁘다. 슬프다. 짜증난다. 놀라다. 감동하다. 등
- ② 하나를 뽑아 말하지 않고 사진을 찍듯이 정지 동작으로 표현해본다.
- ③ 카드 내용을 보지 않고 몸으로 표현하는 기분을 맞추는 놀이를 한다.

2) 상황을 몸으로 표현하기

- ① 감정을 느꼈던 상황을 종이에 적어 상자에 넣는다.  
-졸릴 때, 상을 받았을 때, 놀이기구 탈 때, 숙제를 할 때 등
- ② 카드를 하나 뽑고 상황을 정지된 동작으로 표현해본다.
- ③ 카드 내용을 보지 않고 몸으로 표현하는 상황을 맞추는 놀이를 한다.

◎ 활동(3) : 악기 소리를 그림으로 표현하기

- 표현 요소 : 즉흥 소리 표현
- 관련 교과 내용 : ‘나’ 1단원 3-4차시, ‘국어’ 1단원 1차시
- 학습 목표 : 리듬악기 소리를 듣고 그림이나 몸으로 표현할 수 있다.
- 활동 내용 :
  - ① 트라이앵글, 탬버린, 캐스터네츠 소리를 들려준다.
  - ② 소리만 듣고 어떤 악기인지 맞춰본다.
  - ③ 악기 소리를 그림으로 표현해본다.



<그림Ⅲ-1> 악기 소리를 그림으로 표현하기 학습지

- ④ 썸여림이 있는 악기소리를 들려주고 ‘점점 세계’, ‘점점 여리게’를 그림으로 표현해본다.
- ⑤ 리듬감이나 속도의 차이가 있는 악기소리를 들려주고 ‘점점 빠르게’, ‘점점 느리게’를 그림으로 표현해본다.

◎ 활동(4) : 악기 소리를 몸으로 표현하기

- 표현 요소 : 즉흥 신체 표현, 즉흥 소리 표현
- 관련 교과 내용 : ‘나’ 1단원 3-4차시
- 학습 목표 : 리듬악기의 셈여림과 빠르기를 몸으로 표현할 수 있다.
- 활동 내용 :
  - ① 하나 또는 여러 개의 원을 만들어 선다. 교사의 지시에 따라 시계 반대방향으로 천천히 걷는다.
  - ② 교사가 들려주는 악기 소리에 발걸음을 맞춰 걷는다.
  - ③ 교사가 리듬악기를 연주하면서 점점 크게 연주하며 “점점 크게”라고 이야기하면 발걸음을 크게 걷기 또는 양팔을 쭉 펴고 걷기 등으로 다양하게 표현하면서 걸어본다. “점점 작게”라고 이야기하고 연주하면 작은 걸음으로 걷기 또는 몸을 웅크리고 걷기 등으로 표현하면서 걸어본다.
  - ④ 교사가 리듬악기를 연주하면서 “점점 빠르게”라고 이야기하며 연주하면 제자리에서 빠르게 달리는 모습 또는 손을 빠르게 돌리는 모습 등으로 표현해보고, “점점 느리게”라고 이야기하면 천천히 걷기 또는 기어가는 모습 등으로 표현한다.
  - ⑤ 표현이 익숙해지면 교사의 지시없이 악기연주 소리만 듣고 ‘점점 크게, 점점 작게, 점점 빠르게, 점점 느리게’를 다양하게 신체로 표현해본다.

◎ 활동(5) : 리듬을 몸으로 표현하기

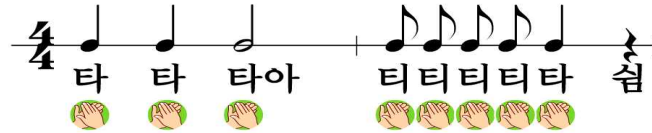
- 표현 요소 : 즉흥 신체 표현, 즉흥 소리 표현
- 관련 교과 내용 : ‘나’ 1단원 3차시, ‘여름’ 1단원 16차시
- 학습 목표 : 리듬치기를 입구호와 몸으로 표현할 수 있다.
- 활동 내용 :
  - ① 4/4박자의 기본 박을 읽고 손뼉으로 쳐본다.



<그림Ⅲ-2> 4/4박자 리듬치기 구음과 손뼉 치기

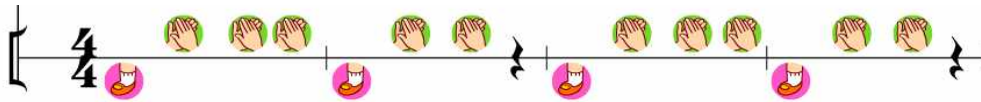


② 4/4박자의 변형된 리듬도 읽고 손뼉으로 쳐본다.



<그림Ⅲ-3> 4/4박자 변형 리듬 손뼉 치기

③ 손뼉치기 외에 발 구르기, 무릎치기, 어깨치기 등의 다양한 방법으로 리듬 치기를 해본다.



<그림Ⅲ-4> 4/4박자 리듬치기 발 구르기와 손뼉 치기

◎ 활동(6) : 리듬 전달하기(리듬 도미노)

- 표현 요소 : 즉흥 소리 표현
- 관련 교과 내용 : '나' 1단원 3차시
- 학습 목표 : 리듬을 몸으로 표현하고 친구의 동작을 따라할 수 있다.
- 활동 내용:
  - ① 모둠별로 순서를 정하고 일렬로 길게 선다.
  - ② 선두의 학생만 앞을 보고 나머지는 뒤를 보고 선다.
  - ③ 선두의 학생이 리듬카드의 리듬을 보고 뒷사람을 돌아서게 한 후 몸으로 소리 내어 리듬 표현을 전달한다.
  - ④ 끝까지 전달하고 맨 뒷사람이 교사에게 확인을 받아 바르게 전달되면 점수를 얻는 게임을 이어나간다.

◎ 활동(7) : 입으로 소리내기

- 표현 요소 : 즉흥 소리 표현
- 관련 교과 내용 : '나' 1단원 4차시
- 학습 목표 : 입으로 다양한 소리를 만들어 실감나게 표현할 수 있다.
- 활동 내용 :

- ① 바람소리, 시계소리, 경적소리, 호루라기소리, 참새소리 등 여러 가지 효과음을 들려주고 입으로 똑같이 따라해 본다.
- ② 앞에서 연습한 각종 소리의 낱말을 제시하고 소리로 표현하고 맞추는 놀이를 해 본다.

◎ 활동(8) : 다양한 소리 만들기

- 표현 요소 : 즉흥 소리 표현
- 관련 교과 내용 : ‘나’ 1단원 4차시
- 학습 목표 : 우리 주변의 물건을 이용하여 다양한 소리를 탐색할 수 있다.
- 활동 내용 :
  - ① 재활용 소품들을 다양하게 가져 도록 한다.  
-페트병, 종이상자, 고무줄, 비닐 등
  - ② 물건들을 두드리기, 긁기, 비비기, 흔들기 등의 방법으로 소리를 내본다.
  - ③ 페트병에 물을 넣어 흔들기, 고무줄로 상자 튕기기 등 여러 가지 물건을 함께 소리내보고 다양한 소리를 찾는다.
  - ④ 술래를 정하여 친구들 뒤에서 가지고 있는 물건으로 소리를 내고 다른 친구들은 어떤 물건으로 내는 소리인지 맞추는 놀이를 한다.

◎ 활동(9) : 악기로 소리내기(악기로 말해요.)

- 표현 요소 : 즉흥 소리 표현, 악기 연주
- 관련 교과 내용 : ‘나’ 1단원 4차시, ‘국어’ 1단원 6차시
- 학습 목표 : 다양한 악기를 탐색하여 기분을 소리로 표현할 수 있다.
- 활동 내용 :
  - ① 리듬악기(탬버린, 캐스처네츠, 트라이앵글 등), 가락악기(실로폰, 멜로디언, 리코더 등)을 이용하여 연주 방법대로 악기의 소리를 낸다.
  - ② 각 악기가 내는 소리를 어떤 기분이 드는지 이야기해본다.
  - ③ 국어책에 나오는 ‘수탉과 돼지’ 이야기 대사를 듣고 등장인물의 기분을 이야기해본다.
  - ④ 대사에 맞는 기분을 표현할 수 있는 악기소리를 찾아 표현해본다.

- “수탉과 돼지” 대사:“너처럼 게으른 녀석에게는 그 예쁜 코가 어울리지 않아!”(화나고 패섬한 목소리로 크고 빠른 목소리)
- 즉흥 소리 표현: 심벌즈를 크게 2번 친다.

◎ 활동(10) : 같은 악기 소리 찾기

- 표현 요소 : 즉흥 소리 표현, 즉흥 신체 표현
- 관련 교과 내용 : ‘나’ 1단원 4차시, ‘국어’ 1단원 4차시
- 학습 목표 : 악기 소리를 소리나 동작으로 표현할 수 있다.
- 활동 내용 :
  - ① 악기의 이름을 인원수대로 적고 하나씩 뽑는다.
  - ② 자신이 뽑은 악기의 소리를 입이나 동작으로 표현한다.
  - ③ 돌아다니면서 같은 악기인 사람을 찾아 모인다.
  - ④ 같은 악기 모임에서 한 가지 소리나 동작을 정해 표현해본다.

◎ 활동(11) : 올라가는 소리, 내려가는 소리

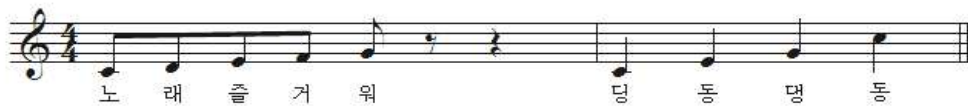
- 표현 요소 : 즉흥 소리 표현, 악기 연주
- 관련 교과 내용 : ‘여름’ 1단원 15차시, ‘국어’ 9단원 3-4차시
- 학습 목표 : 올라가거나 내려가는 가락에 맞추어 노래할 수 있다.
- 활동 내용 :
  - ① 멜로디언이나 실로폰으로 올라가는 가락을 연주한다.

<악보Ⅲ-2> 올라가는 가락 예시



- ② 가락에 가사를 넣어 노래로 불러본다.

<악보Ⅲ-3> 가락에 가사 넣기 예시



③ 내려가는 가락에 가사를 넣어 노래 부른다.

<악보Ⅲ-4> 내려가는 가락에 가사 넣기 예시



◎ 활동(12) : 노래로 대화하기

- 표현 요소 : 노래 부르기, 가락 창작
- 관련 교과 내용 : ‘여름’ 1단원 15차시, ‘국어’ 9단원 10차시
- 학습 목표 : 일상 대화를 노래로 이야기할 수 있다.
- 활동 내용 :
  - ① ‘미, 라, 도’ 3음 카드를 만들어 상자에 넣는다.
  - ② 하나씩 음을 뽑고 정해진 음으로만 이야기한다.
  - ③ 익숙해지면 카드를 여러 장 만들어 한사람이 2장씩 뽑아 2음으로 가락을 만들어 이야기한다.

<악보Ⅲ-5> 한음으로 가락 만들기 예시



<악보Ⅲ-6> 두음으로 가락 만들기 예시



◎ 활동(13) : 고무줄 놀이하기

- 표현 요소 : 즉흥 신체 표현, 노래 부르기
- 관련 교과 내용 : ‘여름’ 1단원 3차시, ‘국어’ 1단원 1차시, 9차시
- 학습 목표 : 고무줄놀이를 노래를 하면서 할 수 있다.
- 활동 내용 :
  - ① 한 줄 또는 세 줄로 고무줄놀이를 한다.
    - 줄 밟으면서 앞으로 8걸음 가기, 줄 밟고 2걸음 가서 제자리 뛰기 등

② 두 줄 고무줄놀이를 한다.

-두 발로 고무줄 안쪽과 바깥쪽 번갈아 뛰기, 한발은 안쪽에 한발은 바깥쪽에 넣고 번갈아 뛰기 등

③ 고무줄놀이에 어울리는 노래를 찾아 노래를 부르면서 한다.

-산토끼, 작은 별, 봄비 등

④ 2박자, 3박자 리듬에 맞추어 발동작을 만들어 본다.

◎ 활동(14) : 노래 가사에 맞춰 동작하기

· 표현 요소 : 즉흥 소리 표현, 즉흥 신체 표현, 노래 부르기

· 관련 교과 내용 : ‘여름’ 1단원 15차시, ‘국어’ 1단원 3차시

· 학습 목표 : 노래를 부르면서 노래 가사에 맞는 동작을 할 수 있다.

· 활동 내용 :

① ‘매롱이 소리’ 노래를 부른다.

② 가사 중 ‘매롱’이라는 가사가 나 면 매미 흉내를 낸다.

-매미가 날개를 떠는 모습

③ ‘산토끼’ 노래를 부르면서 ‘강총’이라는 가사에 뛰는 모습을 흉내낸다.

④ 손을 잡고 돌면서 자리 하나를 정해놓고 노래를 부르면서 자유롭게 움직이다가 노래가사에 동물 이름이 등장하면 정해진 자리에 들어간 사람이 동물을 흉내내는 놀이를 한다.

◎ 활동(15) : 노래 가사 바꿔 부르기

· 표현 요소 : 즉흥 신체 표현, 노래 부르기

· 관련 교과 내용 : ‘여름’ 1단원 16차시, ‘국어’ 9단원 10차시

· 학습 목표 : 동물의 흉내를 내며 가사를 바꾸어 노래할 수 있다.

· 활동 내용 :

① ‘산토끼’ 노래에서 토끼 흉내를 내며 노래를 부른다.

② 노래 가사에 다른 동물을 넣어 가사를 바꾼다.

-왕벌아, 왕벌아, 어디를 가느냐, 뽁뽁 날아서 어디를 가느냐

③ 가사에 나 는 동물의 모습을 흉내내며 노래를 한다.

## IV. 음악극 지도의 실제

음악극 지도의 실제는 선행 연구에서 이루어진 음악극 지도 단계를 분석하여 본 연구에 적합한 음악극 지도 단계를 제시하고, 즉흥표현 중심의 음악극과 노래 부르기 중심의 음악극으로 나누어 통합된 교육과정 재구성 내용을 음악극의 지도단계에 적용하여 학습 주요활동으로 제시하였다. 음악극을 활용한 통합적 지도 자료로 학습 활동에 따른 구체적인 예시와 대본 내용을 제시하여 교수·학습 자료로 활용할 수 있도록 하였으며 음악극 활동의 활용과 응용 범위는 교사와 학생들 간의 협의를 통해 확장 또는 축소할 수 있을 것이다.

### 1. 음악극 지도 단계

최근 초등학교에서는 학생들을 대상으로 음악극을 활용한 연구가 활발하게 진행되고 있다. 음악극의 지도 단계는 먼저 이루어진 음악극 지도 단계를 분석하여 특성을 파악하고, 그 결과를 중심으로 본 연구에 적합한 음악극 지도 단계를 제시하고자 한다.

음악극을 활용한 지도 자료를 연구한 선행연구물로는 Speake(1993)의 Create an Opera 프로그램, 이동재((1999)의 음악만들기 학습모형, 황소영(2003) 창작음악극, 진영(2010)의 즐거운 생활의 음악극 활동과정에 대해서 분석해보았다. 각 연구물별로 목적이나 활동 과정의 주안점에 있어서 차별성을 띠고 있지만 이들 프로그램의 공통적인 활동 과정은 ‘음악극 계획 및 준비 - 음악극 실행을 위한 요소 분석 및 연습 - 공연 및 평가’ 하는 단계로 이루어져 있으며 음악극에 활용되는 이야기의 분석, 모듈별 활동, 음악적, 신체적, 조형적인 요소의 통합적인 접근을 제시하고 있다.

<표IV-1> 선행된 음악극 프로그램의 지도 단계 및 분석

연구자	프로그램	지도 단계	분석 내용
Speake (1993)	Create an Opera	①음악극 준비하기 ②노래연습하기 ③통합 활동하기 ④공연하기	-4단계 활동과정 -음악적 능력발달 강조 -기존 음악극에 통합활동에 의해 재구성한 음악극 적용

<표IV-1> 계속

이동재 (1999)	음악 만들기 수업 모형	①학습준비-②기초기능탐색- ③표현방법탐색-④창조적 표현- ⑤발전 및 적용-⑥학습정리	-6단계 활동과정 -기초기능은 리듬연주와 소리탐색으로 제한함. -이야기 읽기와 악기연주가 주요 활동임.
황소영 (2003)	창작 음악극	①이야기 설정과 대본 작성- ②창작활동구성-③소집단구성 ④음악창작활동지도 ⑤소집단 내 토의 및 역할선정 ⑥음악극연습-⑦발표 및 평가	-7단계 활동과정 -대본에 창작활동 내용을 미리 제시함. -이야기를 학생들이 창작하지 않고 미리 제시 해줌.
진영 (2010)	'즐거운 생활' 음악극 활동	①음악극 준비- ②음악극 활동- ③공연-④평가	-4단계 활동과정 -기존의 이야기나 교사가 미리 제시한 이야기 를 활용함. -활동을 문학적, 연출적, 음악적, 신체적, 미술적 활동으로 나누어 제시함.

앞서 언급한 여러 음악극의 활동 단계를 기초로 하여 본 연구에서는 음악극의 지도 단계를 ①이야기 설정하기-②표현방법 탐색하기-③창작하기-④음악극 발표하기 4단계로 나누어 구성하였다.

<표IV-2> 음악극 지도 단계 및 주요 활동

음악극 지도 단계	주요 활동
① 이야기 장면 구성하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 이야기 나누기</li> <li>· 역할 나누기</li> <li>· 이야기 실감나게 읽고 표현해보기</li> </ul>
② 표현방법 탐색하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 경험나누기</li> <li>· 즉흥표현 방법 탐색하기 -소리, 동작 탐색 활동하기</li> <li>· 악기소리 및 연주방법 탐색하기</li> </ul>
③ 창작하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 소리 만들기 -배경음악, 효과음</li> <li>· 동작 만들기 -몸짓, 율동, 동선</li> <li>· 노래 만들기 -가락, 가사</li> <li>· 이야기 만들기 -대사, 지문</li> </ul>
④ 음악극 발표하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 발표 순서 및 자리 정하기</li> <li>· 총연습하기</li> <li>· 발표하기</li> <li>· 자기 평가 및 상호평가, 피드백하기</li> </ul>

첫 번째, 이야기 설정하기 단계에서는 이미 만들어진 이야기를 모둠별로 표현하기 알맞은 분량으로 나누거나 경험을 바탕으로 한 대본을 작성하여 이야기를 만든다. 초등학교 저학년은 음악극에 쓰이는 이야기를 직접 창작하거나 각색하기에는 언어적 표현 능력과 작문능력이 미흡하여 국어 교과서에 나온 이야기를

그대로 활용하거나 교사가 제시한 예시를 활용하여 대사를 수정하는 수준으로 실행한다.

두 번째, 표현방법 탐색하기 단계는 음악극에서 핵심적으로 학습할 지도요소를 탐색하는 단계이다. 중점 지도요소는 즉흥표현, 놀이, 노래, 악기연주 등으로 나누어져 있으며, 즉흥표현 중심 활동에서는 소리와 신체 표현 중심의 탐색을 한다. 소리 탐색하기에서는 신체, 주변 사물, 악기 등을 사용하여 이야기에 어울리는 효과음이나 배경음악에 사용되는 소리를 관찰하고 찾고, 신체 표현 탐색하기는 소리 탐색하기에서 찾은 소리에 어울리는 동작을 창작하고 의성어, 의태어를 몸짓으로 표현해보게 한다. 노래 부르기 중심 활동에서는 놀이의 경험을 이야기로 만들고 전래된 노래를 함께 부르는 활동을 한다. 이 단계에서 학생들은 음색, 리듬, 박자, 셈여림, 음높이, 화성 등 다양한 음악의 기본적인 요소들을 익히게 되고, 구체적인 체험을 통하여 음악적 경험을 쌓게 된다.

세 번째, 창작하기 단계에서는 전 단계에서 탐색된 내용을 바탕으로 소리, 동작, 놀이, 노래 등을 창작하게 된다. 신체나 물체, 악기 등을 사용하여 이야기 속 대사나 배경과 어울리는 소리를 만들고, 노래와 어울리는 놀이를 변형하거나 창작하여 시도해보며, 노래의 가락을 짓거나 가사를 개사해보는 등 창작활동을 통해 음악적 개념을 실현하고 표현하는 핵심적인 활동을 한다.

네 번째, 음악극 발표하기 단계에서는 앞 단계에서 탐색하고 창작한 음악극의 요소들의 감각이나 기술을 잘 조합시켜 총연습 및 발표를 한다. 음악극 준비 과정에서부터 음악극 활동의 과정을 통해 음악극의 내용과 흐름에 어느 정도 익숙한 상태이나 자신감 있는 공연을 위해서는 자신이 맡은 역할이나 순서 등을 잘 알고 있어야 한다. 또한, 대본에 있는 대사를 그대로 외우기보다는 연습한 내용을 바탕으로 즉흥적인 표현을 이끌어 주는 것이 좋다. 교사와 학생들이 음악극을 위한 순서와 위치를 함께 정하고 동선을 미리 정해두어 학생들의 긴장감을 최소화 시키고 통합적인 표현 활동이 이루어지도록 해야 한다.

발표 후 교사의 적절한 피드백과 자기평가, 상호평가를 실시하여 반성 및 발전적인 부분을 생각해 볼 수 있게 한다. 하지만 평가에 순위를 매기거나 점수를 부여하여 판단하는 것은 학생들의 발전적인 사고와 창의력 향상을 막을 수 있으므로 피하는 것이 좋겠다.



## 2. 즉흥표현 중심의 음악극

즉흥표현 중심의 음악극을 지도하기 위하여 <표Ⅲ-3>에서 제시한 ‘즉흥표현 중심 음악극의 통합적 활동 내용 체계’를 음악극의 지도단계와 연계하여 이야기 설정하기, 표현방법 탐색하기, 창작하기, 음악극 발표하기 단계의 4단계로 구분하고, 차시별 학습 내용과 음악극 활동을 제시하였다.

이야기 설정하기 단계에서는 국어 교과서에 제시된 ‘으악, 도깨비야!’ 이야기를 장면별로 적절하게 나누고, 장면별 인물의 성격 파악과 역할 선정을 하며, 이야기 속에서 즉흥표현을 할 수 있는 소리와 동작을 찾아 준비를 한다. 표현방법 탐색하기 단계에서는 즉흥표현을 위한 음악적 활동을 하며 창작하기 단계에서는 실제 즉흥표현을 통해 음악극에서 표현할 내용을 정하게 되고, 마지막 음악극 발표하기 단계에서는 표현을 연습하고 극화하여 실제 무대에서 발표하는 기회를 가진다. 각 단계별에 제시된 음악극 활동은 즉흥표현의 방법을 습득하고 경험하도록 응용할 수 있다.

<표Ⅳ-3> 즉흥표현 음악극의 지도 단계 및 차시별 활동

음악극 지도 단계	통합적 학습 내용	통합적 음악 활동	차시
이야기 설정하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 이야기 속 인물의 성격 파악하기</li> <li>· 재미있는 말 찾기</li> </ul>	활동(1), (2)	1
표현방법 탐색하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 인물의 성격과 어울리는 리듬과 악기 찾기</li> <li>· 인물의 대사를 몸짓으로 표현하기</li> <li>· 주변 물건을 사용하여 악기 만들기</li> <li>· 악기를 이용하여 기분 표현하기</li> </ul>	활동(3),(4), (5),(7),(8)	2-5
창작하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 재미있는 말의 느낌을 악기로 표현하기</li> <li>· 대사와 어울리는 소리와 동작 만들기</li> </ul>	활동(9),(13)	6-7
음악극 발표하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 음악극 발표하기</li> </ul>		9-10

### 가. 이야기 설정하기

국어 교과서에 수록된 이야기로 즉흥표현적인 요소가 적절하게 들어갈 수 있도록 분량과 조화를 생각하여 6장면으로 나누었다. 학생들은 나누어진 이야기

속에 역할을 정하고 인물의 성격에 맞는 목소리의 톤이나 억양을 정한다.

<그림Ⅳ-1> 이야기 대본의 각 장면에는 해설, 통눈이, 빠드렁니, 멧쟁이 장승, 도둑, 악기연주자 등의 역할이 등장하며 즉흥 표현 요소는 즉흥 소리 표현과 즉흥 신체 표현으로 나누어 대사나 해설에서 표현이 필요한 부분을 정한다.

- **신** : 즉흥 신체 표현, **궂** : 즉흥 소리 표현

▶장면 1◀ ‘장승마을 친구들’

**신궂** 기차 타고 쿵쿨, 버스 타고 털털, 다시 타박타박 만나질을 가면 바람만 아는 깊은 산골에 장승 마을이 있어요.  
이곳에 장승 친구들이 살고 있지요.  
지루한 한낮, 멧쟁이 장승이 빠드렁니 장승을 놀렸어요.  
**신궂**“하하, 넌 이가 빠드러져 수박 먹기 좋겠다.”  
빠드렁니가 눈을 흘기면서 말하었어요.  
**신궂**“그럼 수박 좀 가져와 봐. 이 ‘잘난 척 왕자’ 야!”  
그러자 낮잠을 자던 통눈이 장승이 소리를 질렀어요.  
**궂**“아휴, 시끄러워. 낮잠 좀 자게 조용히 해.”

▶장면 2◀ ‘숨바꼭질 놀이’

하지만 밤이 되면 장승 친구들은 신바람이 나요. 팔다리가 생겨 마음껏 뛰어놀 수 있거든요. **신궂**날아서 훨훨, 헤엄치며 침병침병.  
그렇지만 날이 밝기 전에 꼭 제자리로 돌아와야 해요. 그 약속을 어기면 다시는 움직일 수 없게 되니까요.  
장승 친구들은 환한 보름달 아래에서 숨바꼭질도 해요.  
**신궂**“꼭꼭 숨어라. 머리카락 보인다.”  
**신궂**“야, 이빨 보인다.”  
**신궂**“아이고, 넌 배꼽 보여.”  
**신궂**“주먹코도 보인다!”  
**신궂**별빛처럼 맑은 웃음소리가 밤하늘을 수놓아요.

▶장면 3◀ ‘약속을 지키지 못한 멧쟁이 장승’

**신**장승 친구들은 날이 밝은 줄도 몰랐어요.  
**궂**“꼬끼 !”  
멀리서 새벽닭 소리가 들려 자 빠드렁니가 소리쳤어요.  
**신궂**“벌써 아침이야! 빨리 돌아가지 않으면 여기서 꼼짝 못하게 돼!”  
**신궂**모두들 정신없이 달렸어요.  
**신**그런데 멧쟁이가 보이지 않아요. 어디에 있는 걸까요?  
멧쟁이는 잘난 척하고 꼭꼭 숨어 있다가 그만 날이 밝은 줄도 모른 거예요.  
멧쟁이는 이제 밤이 되어도 움직일 수 없게 되었어요. 친구들이 밤마다 놀러 왔지만 멧쟁이는 조금도 즐겁지 않았어요.  
빠드렁니가 ‘잘난 척 왕자’라고 약속을 올려도 대꾸도 하지 않고 한숨만 푹푹 내쉬었지요.

▶장면 4◀ ‘멧쟁이 장승이 없어졌어요.’

신쇠어느 날, 멧쟁이는 물에 비친 제 얼굴을 보고 깜짝 놀랐어요. 멧쟁이의 얼굴은 곰팡이도 슬고 조금씩 썩어가고 있었거든요.

신쇠“내 얼굴이 왜 이렇게 됐지? 정말 이상해졌잖아!”

멧쟁이는 엉엉 울고 말았어요.

며칠이 지난 뒤, 멧쟁이한테 놀러 갔던 짱구가 신쇠혈레벌떡 달려와서 말하었어요.

쇠“없어졌어. 멧쟁이가 감쪽같이 사라져 버렸어!”

쇠“뭐라고? 어떻게 된 거지?”

모두들 놀랐어요.

짱구가 말하었어요.

쇠“사람들이 자꾸 웅기를 가져가더니 멧쟁이도 데려간 것 같아.”

쇠“빨리 도망치자! 안 그러면 우리도 멧쟁이처럼 잡혀갈 거야.”

▶장면 5◀ ‘웅기 할아버지와 의 약속’

통눈이가 주먹을 불끈 쥐고 대답하었어요.

신쇠“그럼 멧쟁이를 그냥 내버려 두자는 말이야?”

“없어진 멧쟁이를 어디서 찾겠니? 그러다 우리도 잡혀가면 어떡해?”

결국 신쇠장승 친구들과 사이에 싸움이 벌어졌어요.

“여긴 돌아가신 웅기 할아버지가 만들어 준 우리 마을이야. 끝까지 이곳을 지키겠다고 한 약속, 신벌써 잊어버렸어?”

쇠모두들 정신이 번쩍 났어요.

그래요. 지금까지 그 약속을 잘 지켰기 때문에 장승친구들은 밤마다 자유롭게 움직일 수 있었던 거예요.

신쇠“자, 어서 멧쟁이를 찾아보자!”

▶장면 6◀ ‘멧쟁이를 구했어요.’

앞장서던 빠드렁니가 외쳤어요.

신“저기다!”

자동차 불빛을 따라가 보니, 트럭에 실려 가는 멧쟁이가 보였어요. 장승 친구들은 웅기랑 멧쟁이를 싣고 가는 도둑들을 놀래 주기로 하었어요.

신쇠도둑들은 도깨비처럼 살아 움직이는 장승들을 보고 너무 놀라 도망쳤어요.

장승 친구들은 도둑들을 물리치고 멧쟁이를 구해 냈어요.

빠드렁니가 말하었어요.

신쇠“멧쟁이야, 놀렸던 것 미안해. 우리가 힘을 합치면 이렇게 널 찾고 마을을 지킬 수 있다는 것을 몰랐어.”

멧쟁이도 웃으며 말하였지요.“고마워, 애들아. 마을로 돌아간다는 것이 정말 꿈만 같아. 나 좀 꼬집어 봐.”

신쇠멧쟁이를 구하고 마을을 지키게 된 장승들은 신바람이 났어요.

<그림 IV-1> ‘으악, 도깨비다!’ 이야기 설정하기 대본

## 나. 표현방법 탐색하기

즉흥표현을 할 수 있는 요소는 크게 즉흥 소리 표현과 즉흥 신체 표현으로

나누어 탐색활동을 한다. 즉흥 소리 표현은 음악극 활동을 바탕으로 신체, 물체, 악기 등을 활용하여 효과음, 배경음악, 사람이나 동물의 소리를 표현해본다. 즉흥 신체 표현은 대사에 어울리는 동작이나 분위기를 표현하는 동작으로 나누어서 표현해본다.

### 1) 소리 표현 탐색

즉흥표현을 활용한 음악극 만들기에서 사용하는 소리는 등장인물의 기분을 표현하거나 등장하는 낱말을 표현할 수 있는 효과음으로 생각할 수 있다. 장면별 이야기 속 낱말이나 대사와 어울리는 소리를 찾아본다.

<표IV-4> 즉흥 소리 표현하기 예시

악기종류	소리나 동작	즉흥표현 방법
탬버린	빠르게 달려가는 모습	좌우로 빠르게 흔들기
	버스가 털털 거리는 소리	가운데를 손으로 치기
트라이앵글	놀라는 모습	가운데를 세게 치기
	등장인물이 퇴장할 때	점점 여리게 치기
캐스터네츠	긴장되는 상황	빠르게 두드리기
	힘없이 걷는 모습	천천히 두드리기
박수치기	시끄럽게 이야기 하는 모습	빠르게 여러 명이 치기
	깨닫는 모습	박수 한번 치기
실로폰	싸우는 모습	위에서 아래로 훑기
	상황에 맞는 창작 노래하기	노래 가락 연주하기

### 2) 신체 표현 탐색

신체 표현 탐색은 크게 이야기 속 역할이 대사를 할 때의 표정과 몸짓, 여러 역할이 함께 해야 하는 동작과 동선으로 나누어 생각할 수 있다. 대사에서 느낄 수 있는 감정을 평소에 경험했던 일을 떠올리거나 책이나 영화 등에서 봤던 장면을 떠올리면서 동작을 탐색해보도록 한다. 자연스럽게 역할이 느끼는 바를 표현하도록 지도를 하는 반면, 음악극에서 하는 신체표현은 일상생활에서 하는 표정과 몸짓보다는 크고 과장되게 할 수 있도록 지도한다.

<표IV-5> 즉흥 신체 표현하기 예시

대사나 상황	즉흥표현 방법
날아서 훨훨, 헤엄치며 침범침범	-손으로 날개짓을 하며 돌아다니기 -수영하는 시늉을 하며 돌아다니기
별빛처럼 맑은 웃음소리가 밤하늘을 수놓아요.	하늘을 보며 둥글게 손을 잡고 웃는다.
“하하, 넌 이가 빠드러져 수박 먹기 좋겠다.”	한손으로 배를 잡고 숙이며 웃는다.

다. 창작하기

앞선 단계에서 논의한 소리와 동작을 실제 적용하고 최종 결정하여 이야기와 즉흥표현을 연결하는 연습을 하는 단계이다. 이야기 장면별로 즉흥 소리 표현과 신체 표현으로 나누어 기록하고 장면별 연습을 통해 최종 음악극 발표하기 단계를 준비하게 된다.

▶장면 1◀ 이야기 내용	즉흥 소리 표현	즉흥 신체 표현
기차 타고 쿵쿵	 천천히 4번 치기	양손을 모아 귀에 대고 잠자는 모습
버스 타고 툼툼	 천천히 2번 두드리기	어깨를 아래위로 흔들며 툼 툼거리리는 모습
다시 타박타박	발 구르며 걷는 소리	짐을 지고 걷는 모습







<그림IV-2> 즉흥 표현 대본 예시






라. 음악극 발표하기





즉흥 표현으로 탐색하고 창작했던 내용들을 조합시켜 총연습을 하며 최종 점검을 하고 청중 앞에서 음악극을 발표하는 단계이다. 원래 극에서 의도했던 성격이 잘 표현되었는지, 각 활동들이 충분히 준비 되었는지 등을 살펴보고 역할 별 동선과 대기 장소도 파악해둔다. 교사는 학생들의 준비상황을 확인하고 작은 부분보다는 전체적인 흐름과 자기표현을 즐겁게 할 수 있도록 허용적인 분위기를 이끌어준다.







<그림IV-3>은 ‘으악, 도깨비다!’ 이야기를 6개의 장면으로 나누어 대사와 해설에 적합한 즉흥표현을 나타낸 음악극 대본이다. 즉흥표현 요소는 소리와 신체 표현으로 나누고 도구는 그림으로 표현하여 쉽게 알아 볼 수 있도록 하였다.


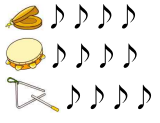


- 실로폰:  · 트라이앵글:  · 탬버린:  · 캐스터네츠: 
- 박수치기:  · 발 구르기: 

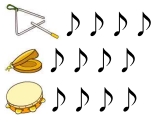


▶장면1◀ 장승마을 친구들			
등장 인물	이야기 내용	소리표현	신체표현
해설	기차 타고 쿵쿨,	 ♪♪♪♪	양손을 모아 귀에 대고 잡자는 모습
	버스 타고 툼툼,	 ♪♪	어깨를 아래위로 흔들며 툼툼거리는 모습
	다시 타박타박	발 구르며 걷는 소리	짐을 지고 걷는 모습
	반나절을 가면 바람만 이는 깊은 산골에 장승 마을이 있어요. 이곳에 장승 친구들이 살고 있지요. 지루한 한낮, 멧쟁이 장승이 빠드렁니 장승을 놀렸어요.		
멧쟁이	“하하, 넌 이가 빠드려져 수박 먹기 좋겠다.”	웃을 때  	배를 잡고 웃기 손가락질 하며 웃기
빠드렁니	“그럼 수박 좀 가져와 봐. 이 ‘잘난 척 왕자’ 야!”	 ♪ (세계)	팔짱끼고 눈 흘기는 모습
통눈이	“아휴, 시끄러워. 낮잠 좀 자게 조용히 해.”	 ♪♪ (세계)	

▶장면2◀ 숨바꼭질 놀이			
다같이	“꼭꼭 숨어라. 머리카락 보인다.”	 	
멧쟁이 통눈이 빠드렁니	“야, 이빨 보인다.” “아이고, 넌 배꼽 보여.” “주먹코도 보인다!”	대사 끝마다  ♪	다른 장승들은 구석에 웅크리고 멧쟁이 장승이 찾아다니며 대사하기
해설	별빛처럼 맑은 웃음소리가 밤하늘을 수놓아요.	 ♪♪  다같이 박수치기	둥글게 모여 손을 잡는다.
등장 인물	대사	소리표현	신체표현
해설	하지만 밤이 되면 장승 친구들은 신바람이 나요. 팔다리가 생겨 마음껏 뛰어놀 수 있거든요.		
다같이	날아서 훨훨, 헤엄치며 침범침범.	보자기 필러이기 병에 물 넣고 흔들기	날개짓 하기 수영하듯 팔 휘젓기
해설	그렇지만 날이 밝기 전에 꼭 제자리로 돌아와야 해요. 그 약속을 어기면 다시는 움직일 수 없게 되니까요. 장승 친구들은 환한 보름달 아래에서 숨바꼭질도 해요.		

▶장면3◀ 약속을 지키지 못한 멧쟁이			
등장인물	대사	소리표현	신체표현
해설	장승 친구들은 날이 밝은 줄도 몰랐어요.		앉아 있다가 벌떡 일어난다.
	“꼬끼 !”		
빠드렁니	“벌써 아침이야! 빨리 돌아가지 않으면 여기서 끔찍 못하게 돼!”		두 손을 올렸다가 내리면서
해설	모두들 정신없이 달렸어요.		제자리에서 빠르게 걷는 모습
	그런데 멧쟁이가 보이지 않아요. 어디에 있는 걸까요?		멧쟁이를 찾아 손을 이마에 두고 이리저리 돌아다니기
	멧쟁이는 잘난 척하고 푹푹 숨어 있다가 그만 날이 밝은 줄도 모른 거예요. 멧쟁이는 이제 밤이 되어도 움직일 수 없게 되었어요. 친구들이 밤마다 놀러 왔지만 멧쟁이는 조금도 즐겁지 않았어요. 빠드렁니가 '잘난 척 왕자'라고 약을 올려도 대꾸도 하지 않고 한숨만 푹푹 내쉬었지요.		양 무릎을 잡고 앉아 땅만 쳐다본다.

▶장면4◀ 멧쟁이 장승이 없어졌어요.			
등장인물	대사	소리표현	신체표현
해설	어느 날, 멧쟁이는 물에 비친 제 얼굴을 보고 깜짝 놀랐어요. 멧쟁이의 얼굴은 곰팡이도 슬고 조금씩 썩어가고 있었거든요.		멧쟁이 장승은 앉았다가 크게 놀라 뛰어 르기
멧쟁이	“내 얼굴이 왜 이렇게 됐지? 정말 이상해졌잖아!”		얼굴을 잡고 다시 주저앉기
해설	머칠이 지난 뒤, 멧쟁이한테 놀러 갔던 짱구가 헐레벌떡 달려와서 말하었어요.		장승들이 모여 있는 곳으로 짱구가 헉헉대며 달려 기
짱구	“없어졌어. 멧쟁이가 감쪽같이 사라져 버렸어!”		
통눈이	“뭐라고? 어떻게 된 거지?”		
짱구	“사람들이 자꾸 웅기를 가져가더니 멧쟁이도 데려간 것 같아.”		
빠드렁니	“빨리 도망치자! 안 그러면 우리도 멧쟁이처럼 잡혀갈 거야.”		

▶장면5◀ 옹기 할아버지와 의 약속			
등장 인물	대사	소리표현	신체표현
통눈이	“그럼 멧쟁이를 그냥 내버려 두자는 말이야?”	 ♪ ♪ ♪ ♪ (세계)	두 주먹을 쥐고 말하기
빠드령니	“없어진 멧쟁이를 어디서 찾겠니? 그러다 우리도 잡혀가면 어떡해?”		
해설	결국 장승 친구들 사이에 싸움이 벌어졌어요.		양손을 잡고 원을 만들어 들어갔다 나왔다 반복하기
쟁구	“여긴 돌아가신 옹기 할아버지가 만들어 준 우리 마을이야. 끝까지 이곳을 지키겠다고 한 약속, 벌써 잊어버렸어?”		손가락으로 약속 표시 만들기
해설	모두들 정신이 번쩍 났어요.		
	그래요. 지금까지 그 약속을 잘 지켰기 때문에 장승친구들은 밤마다 자유롭게 움직일 수 있었던 거예요.		
통눈이	“자, 어서 멧쟁이를 찾아보자!”	 다같이 박수치기	앉았다가 벌떡 일어난다.

▶장면6◀ 멧쟁이를 구했어요.			
등장 인물	대사	소리표현	신체표현
통눈이	“저기대!”		손가락으로 가리키며
해설	자동차 불빛을 따라가 보니, 트럭에 실려 가는 멧쟁이가 보였어요. 장승 친구들은 옹기랑 멧쟁이를 싣고 가는 도둑들을 놀래 주기로 하었어요. 도둑들은 도깨비처럼 살아 움직이는 장승들을 보고 너무 놀라 도망쳤어요.		두 팔을 뻗고 자유롭게 날아다닌다. 두 손을 위로 올리고 위협적으로 돌아다닌다.
해설	장승 친구들은 도둑들을 물리치고 멧쟁이를 구해냈어요.		
빠드령니	“멧쟁이야, 놀렸던 것 미안해. 우리가 힘을 합치면 이렇게 널 찾고 마을을 지킬 수 있다는 것을 몰랐어.”		악수하며 손 흔들기
멧쟁이	“고마워, 애들아. 마을로 돌아간다는 것이 정말 꿈만 같아. 나 좀 꼬집어 봐.”		
해설	멧쟁이를 구하고 마을을 지키게 된 장승들은 신바람이 났어요.		
			팔짱끼고 빙빙 돌기

<그림 IV-3> ‘으악, 도깨비다! 공연 대본



### 3. 노래 부르기 중심의 음악극

노래 부르기 중심의 음악극은 <표Ⅲ-6>에서 제시하였던 ‘노래 부르기 중심 음악극의 통합적 활동 내용 체계’를 음악극의 지도 단계와 연계하여 차시별 학습 내용과 음악극 활동을 제시하였다. 이야기 설정하기에서는 음악극의 소재인 경험을 떠올리고, 표현방법 탐색하기 단계에서 음악극 활동을 활용하여 음악적인 요소를 습득한다. 창작하기 단계에서는 음악적 요소를 표현 및 창작하는 학생들의 학습 상황을 예시로 제시하였고, 음악극 발표하기 단계에서는 창작 이야기를 활용한 대사와 노래로 구성된 음악극 대본을 제시하였다.

<표Ⅳ-6> 노래 부르기 중심 음악극의 지도 단계 및 차시별 활동

음악극 지도 단계	통합적 학습 내용	통합적 음악 활동	차시
이야기 설정하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 재미있었던 놀이 해보기</li> <li>· 재미있었던 까닭 말해보기</li> <li>· 놀이 선정하기</li> </ul>	활동(1),(12)	1
표현방법 탐색하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 놀이와 관련된 노래 부르기</li> <li>· 경험을 역할극 대본으로 만들기</li> <li>· 대본을 이야기로 만들기 (예시활용)</li> </ul>		2-4
창작하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 노래 가사 바꾸어 부르기</li> <li>· 리듬치며 노래 부르기</li> <li>· 새로운 가락 만들어 노래 부르기</li> <li>· 노래로 이야기 만들기</li> </ul>	활동(5),(10), (11),(13),(14)	5-8
음악극 발표하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 음악극 발표하기</li> </ul>		9-10

#### 가. 이야기 설정하기

이전 교육과정에 제시되었던 놀이를 하거나 일상에서 친구들과 즐겨하던 놀이 떠올리며 가장 재미있었고 기억에 남는 놀이를 선정한다. 경험을 자유롭게 이야기하면서 놀이를 할 때 했던 말과 행동, 노래, 기분 등을 서로 이야기하는 단계이다. 교사는 모둠별로 다른 놀이를 소재로 선정하도록 조율하며, 개별적으로 흩어져 있는 모둠별 이야기를 엮을 전체적인 이야기 해설을 맡아 하나의 음악극 대본을 완성한다. 놀이는 창작하기 단계에서 대본으로 바꾸어 쓰거나 실제 놀이를 진행하면서 대본에 연연하지 않고 자연스럽게 표현하도록 지도한다.

학생 1 : 나는 놀이를 할 때가 가장 재미있었어.  
 학생 2 : 나도 그 놀이 해봤었는데.  
 학생 1 : 지난주에 그 놀이를 했을 때 내가 술래가 돌아봐서 딱 멈췄는데  
 미끄러져서 걸렸거든. 그때 다같이 엄청 웃었어.  
 학생 3 : 나도 그런 적 있었는데. 나도 넘어졌어.  
 학생 2 : 내가 술래에게 잡힌 친구 손가락을 딱 쳐서 도망갈때는 마음이  
 쿵쿵쿵쿵했어. 잡히는 줄 알았거든. 다행이 잡히지는 않았지만...  
 학생 3 : 그럼 우리 모두 놀이는 '무궁화 꽃이 피었습니다.'로 정하자!

<그림 IV-4> 모둠별 활동 대화의 예시

### 나. 표현방법 탐색하기

이야기 설정하기 단계에서 정해진 놀이와 노래를 음악극으로 표현하기 위해 구체화하는 단계이다. 놀이 경험을 일기 형식의 이야기나 시로, 이를 역할극 형식의 대본으로 바꾸어 쓴다. 시는 노래 가사의 기본 틀이 될 수 있다.

#### 1) 놀이 대본 만들기

학생들은 놀이를 했던 경험을 자유롭게 이야기를 하면서 당시 했던 말이나 기분을 생각해낸다. 하지만 저학년의 특성상 대본으로 표현하기에는 어려울 수 있으므로 역할극처럼 실제 놀이를 해보게 하거나 교사가 학생들의 경험 내용을 바탕으로 꾸며 대본 예시를 주고 수정하도록 지도할 수 있다.

#### ▶장면3◀ ‘꼭꼭 숨어라’ 술래잡기 놀이

역할 1 : 꼭꼭 숨어라. 머리카락 보인다.(3번 반복)  
 역할 3 : 어디에 숨을까? 구석으로 가야지.  
 (술래를 제외한 친구들은 구석으로 가서 몸을 웅크린다.)  
 역할 1 : 이제부터 찾는다. 찾았다! 저기 가서 서 있어라.  
 역할 2 : (조마조마한 마음으로)그림자가 보이네. 아이고 들킬 것 같다.  
 역할 1 : 못 찾겠다 피꼬리. 어디 숨었니?  
 역할 3,4 : 여기 있다. 내가 이겼다!

<그림 IV-5> 놀이 대본 예시

#### 2) 이야기를 시로 만들기

이야기로 만든 대본에서 중요한 부분을 선정하여 함축적인 내용의 시로 나타내는 활동을 하게 된다. 이야기로 만든 시는 노래 가사로 개사하는 소재가 된다.

숨바꼭질

꼭꼭 숨어라 머리카락 보인다	가슴이 두근두근 머리카락 보일라
어디에 숨을까 빨리 빨리 숨자	그림자가 보일까 술래야 지마라
발자국 뚜벅뚜벅 내옆으로 온다	술래가 간다 우리가 이겼다.

<그림 IV-6> 이야기를 시로 만들기 예시

3) 노래 부르면서 리듬치기

노래를 부르며 리듬치기를 함께 하며 박자감각을 기르고 놀이의 생동감을 줄 수 있다. 리듬치기는 발 구르기, 손뼉 치기 외 리듬악기나 주변 물건을 두드려서 만들 수 있다.

<악보 IV-1> ‘꼭꼭 숨어라’ 노래 부르며 리듬치기



4) 악기 연주하기

악보가 있는 노래의 경우 악보를 활용하여 연주하도록 하고, 노래가 구전되는 경우에는 교사가 악보를 만들어 벨로디언이나 실로폰과 같은 가락악기로 연주하도록 할 수 있다. 악기는 노래연주 외에 효과음을 낼 때도 활용할 수 있다.

다. 창작하기

음악극으로 표현할 놀이의 역할과 순서를 결정하고 이야기를 넣은 노래를 창작하는 단계이다. 놀이를 하면서 불렀던 노래를 악보로 제시하고, 가락 또는 가사를 일부 변형하여 새로운 노래를 만들어서 불러본다. 전래 놀이에 나는 노래들 대부분이 ‘미, 솔, 라, 도’ 음으로 제시되어 있으므로 4개의 음으로 가락을 짓도록 한다.

1) 이야기를 가사로 만들기

시를 노래 가락에 맞게 변형하여 새로운 가사를 붙여 부르면 놀이 경험을 노래로 표현하게 된다. 가락의 변화 없이 글자수를 맞추어 이야기를 노래로 표현

하여 같은 가락이 반복적으로 노래하게 된다.

<악보IV-2> ‘무궁화 꽃이 피었습니다.’ 가사 만들기 예시

무술뛰안친달 궁래다으구려 화가가로가라 꽃뒤깜털구달해 이로작씩서려 피쳐놀넵도술 었다랏어만래 습뵈습뵈졌갸 니어니어어온 다요다요다.

## 2) 노래 가락 만들기

주어진 ‘미, 솔, 라, 도’ 4음계로 새로운 가락을 만들어 시로 만들어진 가사를 붙여 부르는 방법이다.

<악보IV-3> ‘꼬마야, 꼬마야’

꼬 마 야 꼬 마 야 뒤 를 돌 아 라

<악보IV-4> ‘꼬마야, 꼬마야’ 가락 만들기 예시

꼬 마 야 꼬 마 야 뒤 를 돌 아 라

## 라. 음악극 발표하기

교사가 창작 이야기 ‘재밌는 나라’를 각색하여 모둠별 정해진 놀이를 이야기 속에 넣는다. 학생들은 노래 가사 바꾸기, 노래 가락 만들기, 리듬치기, 악기연주하기 등의 창작된 요소들을 이야기 대사와 이어지도록 자연스럽게 연결하고 연습하여 음악극을 발표한다. 실제 놀이를 하듯이 자연스럽게 연기하도록 하고 대사를 틀리거나 동선에 어긋난 것에 연연해하지 않아야 한다. 음악극 발표 후에는 실제 가장 잘한 모둠을 뽑아 격려하고 축하해주는 분위기를 만들고 음악극을 실제 즐거운 경험으로 만들도록 유도한다. 아래 그림<IV-8>은 학생들이 만든 놀이 대본과 교사의 창작 이야기가 함께 어우러진 ‘재밌는 나라 이야기’의 음악극 대본이며, 해설과 대사로 이야기를 나누고 학생들이 창작한 노래의 악보를 넣어 구성하였다.

‘재밋는 나라 이야기’

해설 : 하늘에 뜬 일곱색깔 무지개의 끝을 따라가면 어린이들만 살고 있는 ‘재밋는 나라’가 있어요. 그 곳에 어린이들은 매일 모여서 재밋있는 놀이를 했답니다. 어느 날, ‘재밋는 나라’의 왕이 자신의 생일을 맞이하여 재밋있는 놀이 이야기를 들려주는 어린이에게 큰 상을 내린다고 했어요. 단, 놀이에는 재밋있는 노래를 꼭 해야만 한대요. 마침내 왕의 생일날이 되었어요. 어린이들은 상을 받기 위해 재밋있는 놀이를 하기 시작했어요. 어떤 놀이와 노래들을 하는지 함께 지켜볼까요?

▶장면 1 ◀ ‘무궁화 꽃이 피었습니다.’ 놀이

친구 1,2,3 : (둥글게 모여)가위 바위 보  
 친구 2 : 내가 술래다. 모두 저쪽에 가서 서! ♪ 무궁화 꽃-이 피었습니다.  
 친구 1 : ♪ 술래가 뒤-로 쳐다봤어요.  
 친구 2 : ♪ 무궁화 꽃-이 피었습니다.  
 친구 3 : ♪ 뛰다가 째-째 놀랐습니다. ♪ 앞으로 털-썩 넘어졌어요.  
 (아쉬운 듯이) 앗! 걸려버렸네. 아깝다. 애들아~ 나 좀 구해줘.  
 친구 2 : ♪ 무궁화 꽃-이 피었습니다.  
 친구 1 : ♪ 친구가 구해서 도망쳤어요. 달려라 달려 술래가 온다  
 (모두들 도망가고 술래는 뒤를 쫓는다.)

<악보IV-5> ‘무궁화 꽃이 피었습니다’ 가사 만들어 부르기

무 술래 앞치마 달  
 공 래 다 으 구 러  
 화 가 가 문 가 라  
 꽃 뒤 깔 털 구 해  
 이 로 째 썩 서 러  
 피 쳐 놀 널 도 술  
 었 다 앞 어 망 래  
 습 봤 습 경 쳤 가  
 니 어 니 어 어 온  
 다 요 다 요 요 다

▶장면 2 ◀ ‘꼬마야, 꼬마야’ 줄넘기 놀이

해설 : 모두 잘 도망간 것 같네요. 세 번째 팀은 ‘꼬마야, 꼬마야’ 노래를 부르면서 줄넘기 놀이를 한다고 합니다. 얼마나 재밋있는지 한번 볼까요?

친구 1,2 : 시작! ♪ 꼬마야, 꼬마야, 뒤를 돌아라. ♪ ♪ 꼬마야, 꼬마야, 땅을 짚어라, ♪  
 ♪ 꼬마야, 꼬마야, 만세를 불러라. ♪ ♪ 꼬마야, 꼬마야, 잘 가거라.

<악보IV-6> ‘꼬마야 꼬마야’

꼬 마 야 꼬 마 야 뒤 를 돌 아 라

친구 3 : (노래 가사대로 행동하고 모두 통과하면 마지막엔 줄 밖으로 나온다.)  
 와~ 성공이다!

친구 1 : 이번엔 내 차례다. 나는 내가 만든 노래 가락으로 부를 거야.

친구 2,3 : 시작! ♪ 꼬마야, 꼬마야, 뒤를 돌아라. ♪ ♪ 돌아서, 돌아서, 만세를 불러라.  
 ♪ ♪ 불러서, 불러서, 손뼉을 치거라. ♪ ♪ 치고서, 치고서, 잘 가거라.

<악보IV-7> ‘꼬마야 꼬마야’ 가락 만들어 부르기

꼬 마 야 꼬 마 야 뒤 를 돌 아 라

▶장면 3◀ ‘꼭꼭 숨어라’ 숨바꼭질

해설 : 멋진 노래 잘 들어보았습니다. 아주 재미있는 놀이네요. 다음 팀은 숨바꼭질 놀이를 한다고 합니다. 어떤 일이 생길지 같이 지켜봅시다.

친구 1 : ♪꼭꼭 숨어라. 머리카락 보인다.(3번 반복)  
 친구 3 : 어디에 숨을까? 구석으로 가야지.  
 (술래를 제외한 친구들은 구석으로 가서 몸을 웅크린다.)  
 친구 1 : ♪이제부터 찾는다. 찾았다! ♪저기 가서 서라.  
 친구 2 : (조마조마한 마음으로)그림자가 보이네. 아이고 들킬 것 같다.  
 친구 1 : 못 찾겠다 피꼬리. 어디 숨었니?  
 친구 3,4 : 여기 있다. 하하하, 내가 이겼다!  
 (친구 1,2,3,4 일렬로 서서 2박자 리듬치기를 하며 노래를 부른다.)

<악보IV-8> ‘꼭꼭 숨어라’ 가사 만들어 리듬치며 부르기



꼭 어 디 자 숨 림  
 꼭 에 국 이 자 래  
 숨 숨 두 두 보 간  
 어 들 번 근 인 림  
 라 까 두 번 근 라 다  
 머 팔 내 머 그 우  
 리 리 열 리 림 리  
 카 팔 으 카 자 가  
 락 리 로 락 야  
 보 숨 온 보 숨 이  
 인 일 어 겼  
 다 자 다 라 라 다

▶장면 4◀ 고무줄놀이

해설 : 자! 이번에는 고무줄을 이용해서 발로 하는 고무줄놀이를 한다고 하네요. 어떤 노래가 나올지 같이 기대해 봅시다.

친구 1 : 고무줄놀이 할 사람 여기 붙어라.  
 친구 2,3 : 저요! 저요! 우리가 줄을 잡을게.  
 친구 2 : 노래가 끝날 때까지 줄을 밟지 말고 넘어야 돼. 시작!

<악보IV-9> ‘줄넘기’ 노래



깡 총 깡 총 뛰 어 라 토 끼 처 럼 뛰 어 라  
 하나 둘 셋 넷 하나 둘 셋 넷  
 누 가 누 가 이 기 나 누 가 누 가 이 기 나

친구 2 : 이번엔 내가 할게. 나는 나비 가사로 바꿔서 부를래.  
 펄럭 펄럭 날아라 나비처럼 날아라 하나 둘 셋 넷 하나 둘 셋 넷  
 친구 3 : 나는 개구리 노래로 할거야.(가사 바꿔 부르기)  
 폴짝 폴짝 뛰어라 개구리처럼 뛰어라 하나 둘 셋 넷 하나 둘 셋 넷

<악보IV-10> '줄넘기' 노래 가사 바꿔 부르기

펄럭 펄럭 날아라 나비처럼 날아라  
 하나 둘 셋 넷 하나 둘 셋 넷  
 누가 누가 이기나 누가 누가 이기나

▶장면 5◀ '딱지 따먹기' 놀이

해설 : 자! 이제 마지막 팀의 놀이만 남았습니다. 딱지 접었던 경험 있는 사람?  
 그 딱지를 가지고 누가 먼저 뒤집나 놀이를 한다고 합니다. 다 같이 구경해 봅시다.

친구 1 : 가위 바위 보! 내가 이겼으니까 내가 먼저 칠거야.  
 친구 2 : 알았어. 내 것이 넘어가면 어떡하지?  
 친구 3 : 가운데로 잘 쳐야돼.  
 친구 1 : 알았어. 하나 둘 셋! 넘어간다~  
 친구 2 : 왓! 내 딱지. 나도 같이 넘어가는 것 같네.  
 (딱지를 치고 넘어가는 장면에서 정지화면으로 멈추고 혼자 노래를 한다.)  
 (실로폰, 멜로디언으로 연주하는 음에 맞추어 노래한다.)

<악보IV-11> '딱지 따먹기' 노래

딱지 따먹기 할 때 판아가  
 내 것을 치려고 할 때 가슴이 조마조마한 다  
 딱지가 훌딱 넘어갈 때 - 나는 내가 넘어가는 것 같 다

<그림IV-7> '재밋는 나라' 공연 대본

## V. 결론

본 연구는 초등학교 2학년 학생의 발달적 특성과 교육적 효과를 고려하여 통합적 교육과정이 운영되어야 한다는 인식에서 출발하고 있다. 이 시기 학생들은 음악의 여러 영역을 경험하여 주체적인 음악적 이미지를 형성할 수 있는 통합적 음악적 체험을 할 필요가 있다.

따라서 연구자는 이러한 문제를 풀어내기 위해 국어과와 통합교과의 통합 교육과정을 재구성하고 이야기, 음악, 무용, 미술 등의 예술 형태가 각각의 특성과 함께 통합적으로 구성되어 있는 음악극을 적용하여 학생들이 흥미를 가지고 능동적이고 적극적으로 참여할 수 있는 지도 방안을 모색하고자 했다.

먼저 이론적으로 초등학교 2학년 학생들의 발달적 특성과 음악극이 가지는 성격을 분석하여 통합적 경험이라는 공통점을 찾고 음악극의 교육적 가치를 고찰함으로써 교육 현장에서 음악극의 활용 필요성을 설명하였다. 선행연구의 분석을 통해 음악극이 적용된 연구들의 범위를 살피고 음악극의 기본적인 요소들을 확인할 수 있었으며, 이를 바탕으로 국어과와 통합교과 간 통합을 통한 지도 방안으로 음악극 활동 과정과 지도 단계를 제시하였다. 2009 개정 교육과정 국어과와 통합교과의 교과서 내용을 살펴보고 지도 내용을 토대로 이야기 설정하기, 표현방법 탐색하기, 창작하기, 음악극 발표하기 지도 단계에 음악극 활동들을 넣어 음악극의 지도 자료를 구상하였다.

음악극 활동은 2학년 1학기의 교과과정을 중심으로 같은 시기에 배우는 국어와 통합교과의 2개 단원을 통합한 교육과정의 재구성을 통해 음악적 지도 요소를 재미있게 경험할 수 있는 활동으로 15개를 제시하였으며 음악극의 사전 활동뿐만 아니라 교과 활동으로도 활용할 수 있도록 하였다.

음악극의 4단계를 살펴보면 이야기 설정하기 단계에서는 주제에 따른 이야기나 소재를 선정하고 등장인물의 성격 파악하기를 통해 음악극 이야기의 기초적인 대본의 틀을 마련한다. 표현방법 탐색하기 단계에서는 학생들의 창의적인 표현능력 신장을 위해 소리와 동작 탐색하기, 리듬 익히기, 노래 부르기, 악기 연주하기 등의 음악극 활동을 활용한 음악교육이 이루어진다. 창작하기 단계에서는 전 단계의 활동을 기본으로 즉흥표현과 노래를 창작하고 실제 이야기에 적



용하여 극을 꾸미게 된다. 음악극 발표하기 단계에서는 활동내용이 담긴 대본을 연습하고 동선과 준비물, 무대 위치와 관객의 위치를 정하여 모듬별 이야기가 자연스럽게 연결되도록 총연습을 하고 발표의 시간을 갖는다.

이러한 단계에 따라 실제 창의적 체험활동시간에 활용할 수 있는 지도 자료를 10차시 분량으로 체계적이고 상세하게 제시하였다.

본 연구가 학교에서의 음악 교육에 시사하는 결론은 다음과 같다.

첫째, 간학문 및 음악 내 영역의 통합 중심 음악극 지도 방안이다. 음악 내적으로는 노래를 만들고 부르며 즉흥표현을 하고 평가하며 다시 재수정하는 여러 과정 속에서 가창, 기악, 창작, 감상하기의 자연스러운 통합이 가능하고 창의적 체험 활동 내에서는 음악극이라는 동아리활동을 기반으로 자율활동과 진로활동과의 통합이 가능하다. 음악 외적으로는 국어과와 통합교과 내의 미술, 체육교과와의 통합이 가능하다.

둘째, 창의적 체험활동의 교육 자료를 개발한다. 2009 개정 교육과정에서는 창의적 체험활동으로 자율, 동아리, 봉사, 진로 4개의 영역이 제시되었으나 구체적인 시수배정과 지도 내용은 학교의 자율에 맡기고 있는 실정이다. 따라서 새로운 이야기나 활동을 음악극에 넣어 교육과정 운영에 부담을 가중하는 것이 아닌 기존 교과서의 내용을 통합적으로 재구성하여 실제 학교 현장에서 활용 가능한 교과 내용과 연계된 지도 자료를 개발하였다. 더불어 음악극 지도를 위한 음악적 활동은 국어나 통합교과의 기존 교육과정 운영 시수시간에 보충·심화 활동으로도 활용할 수 있어 연계성을 강화하였다.

셋째, 학생 중심의 자기주도적 음악극 만들기 활동이다. 학생들은 준비단계에서부터 표현, 창작, 연주, 연기 등 모든 활동에서 학생이 중심이 되어 무대의 주인공으로서의 경험을 하며 풍부하고 다양한 음악적 경험을 하게 된다. 이러한 활동은 참여의식과 책임감을 길러 음악적인 성장과 자기주도적인 학습 태도를 기를 수 있다.

넷째, 음악극 만들기를 통해 창의성을 기를 수 있다. 대본을 구성하고 그와 어울리는 소리와 동작 찾기, 노래 만들기 등의 활동은 즉흥 창작 능력과 창조적인 표현 구안 등에 자신감이 생기고 유연한 사고능력이 생기게 한다.

다섯째, 협동학습을 통한 배려심과 협동의식을 배울 수 있다. 대본연습, 신체활

동, 악기연주 등의 음악극에 필요한 활동을 하면서 규칙을 지키며 서로 배려하고 서로 부족한 부분을 보완하고 가르쳐주는 협동의식을 배울 수 있다. 자기중심적인 성향이 강한 이 시기의 학생들에게 음악극을 통한 일체감을 경험하게 하여 교우관계 개선 및 차분하고 안정적인 학급 분위기를 조성할 수 있다.

음악극을 활용한 통합적 학습 활동은 학생 중심의 표현과 놀이 활동으로써 활동중심의 음악교육을 실천하고 그것이 곧 음악의 생활화로 충실하게 이어진다는 데 의미가 있다. 그동안 음악극을 활용한 연구들이 꾸준히 진행되었으나 전래동화나 국악 중심의 일부 악곡 중심이거나 창의력이나 즉흥표현력 등 일부 지도요소 중심의 연구가 대부분이었다. 따라서 본 연구는 초등학교 저학년에게 반복적·점진적 학습이 효율적이라는 면에서 이미 경험한 범위 안에 있는 형태의 것을 보충·심화되는 활동을 개발하여 실제 교육 현장에서 쉽게 활용할 수 있도록 국어과와 통합교과의 교육과정과 연계한 음악극 활동을 제시하였다. 본고에서 개발된 학습 활동으로 학생들이 놀이와 표현을 학습으로 이어가면서 음악성과 창의성, 음악적 태도를 기르고 실제 삶에서도 음악을 즐기는 태도를 기를 수 있기를 기대해본다.

## 참고문헌

### <자료>

- 교육과학기술부. (2014). 초등학교 교사용 지도서 2-1 국어. 교육과학기술부.  
교육과학기술부. (2014). 초등학교 교사용 지도서 2-1 통합교과. 교육과학기술부.  
교육과학기술부. (2014). 초등학교 교과서 2학년 나. 교육과학기술부.  
교육과학기술부. (2014). 초등학교 교과서 2학년 여름. 교육과학기술부.  
교육과학기술부. (2014). 초등학교 교과서 2-1 국어. 교육과학기술부.

### <단행본>

- 소꿉놀이, 아이들과 함께 하는 교육연극(2007), 우리교육.  
보리, 딱지따먹기((2002), 보리.  
이홍수, 음악교육의 현대적 접근, 세광음악출판사.

### <논문 및 학술지>

- 김미숙(2007), 동화를 활용한 음악극 활동이 유아의 정서지능에 미치는 영향, 전북대학교 교육대학원 석사학위논문.  
김보경(2005), 놀이를 활용한 음악 개념 지도 방안 연구, 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.  
김예리(2011), 초등학교 3학년 음악교과와 과학교과의 통합적 교수-학습방안, 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.  
김윤화(2005), 피아제의 인지발달 이론에 의한 조작놀이의 교육적 효과, 한서대학교 예술대학원 석사학위논문.  
김은영(2004), 초등음악교육에 있어 음악극 적용 방법에 관한 연구, 서울교육대학교 교육대학원 석사학위논문.  
김희경(2001), 음악극을 활용한 즉흥 표현 능력 신장을 위한 연구, 서울교육대학교 대학원 석사학위논문.  
서자경(2003), 즉흥 표현 프로그램을 통한 음악 개념 학습 효과에 관한 연구, 인천교육대학교 교육대학원 석사학위논문.

- 진영(2010), 음악극을 활용한 ‘즐거운 생활’ 지도 방안 연구, 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 유가연(2011) 르프 접근법 기반의 초등 음악극 동아리를 위한 창의적 체험활동 프로그램 개발, 서울교육대학교 대학원 석사학위논문.
- 이효숙(2001), 유아음악극 활동의 교육적 효과, 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 전미자(2008), 단계별 음악극 만들기 활동을 통한 창의적 표현력 지도 방안 연구, 춘천교육대학교 대학원 석사학위논문.
- 정미숙(2008), 국악 제재를 활용한 음악극 수업의 방안과 효율성 : 초등학교 5학년을 대상으로, 경인교육대학교 대학원 석사학위논문.
- 정인숙(2007), 국악제재를 활용한 음악극 수업의 방안과 효율성, 경인교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 황소영(2003), 이야기 음악극 중심의 창작 활동 지도 방안 연구 : 초등학교 3학년을 중심으로, 서울교육대학교 대학원 석사학위논문

# A B S T R A C T

## Developing Materials for Integrated Education using Musical Drama

-Second Grade Korean and Integrated Subject

Kim, Hye yoon

Major in Elementary Music Education  
Graduate School of Education  
Jeju National University

Supervised by Professor Cho, Chi no

Second grade students' reasoning and emotions are still not fully differentiated. They are very active and physical so the method and materials taught make a large difference in developing their understanding and ability to express their thoughts. So at this level we need to use an integrated education system.

I've developed integrated activities such as: creative story-making, singing, physical expression, using props and costumes, and stage art. All of which will teaches students about the fundamental notion of music and deepens their experience of music.

I'm presenting integrated musical activities like: playing, rhythm, singing, actions, and playing instruments to teach musical

ideas, help develop impromptu ability, collaboration, and to express creativity.

Musical drama teaching procedure 'choosing a story - deciding on a presentation method - creating a musical drama - presentation' The focus is divided between 'musical drama focused on impromptu expression' and 'musical drama focused on singing combined contents'. Also I am presenting the main teaching activities and lesson plan using this teaching procedure.

In the impromptu expression focused musical drama I intended to help the students develop impromptu and creative musical abilities. I constructed two activities expressing stories realistically from Korean; expressing instruments' sounds with body sounds and actions from the integrated curriculum. I presented two parts: impromptu sound expression and body expression.

In the singing focused musical drama, I constructed two activities: making a story or poem with what you experienced from the Korean curriculum, or making a rhythm and melody from the integrated curriculum. I presented specific integrated musical activities from what the students learned from other subjects so they learn gradually.

In this study I presented integrated curriculum contents for 2ndgrade students using a teaching plan that includes musical drama. Classes using musical dramas will be helped by experiencing creative play, physical activities, expressive activities, and art appreciation activities, which will help students become a more creative and esthetic person.