



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

동화(童話)를 활용한 음악교육의
통합적 접근이 유아의 사회성에
미치는 영향

제주대학교 교육대학원

음악교육전공

이 수 빈

2017년 2월



석사학위논문

동화(童話)를 활용한 음악교육의
통합적 접근이 유아의 사회성에
미치는 영향

제주대학교 교육대학원

음악교육전공

이 수 빈

2017년 2월

동화(童話)를 활용한 음악교육의
통합적 접근이 유아의 사회성에
미치는 영향

지도교수 심 희 정

이 수 빈

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

2017년 2월

이수빈의 교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 _____

위 원 _____

위 원 _____

제주대학교 교육대학원

2017년 2월

The Social Effect Affected from Integrated Approach of Music Education Using Fairy Tale.

Lee, Su-Bin
(Supervised by professor Sim, Hee-Jung)

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

2017. 2

This thesis has been examined and approved.

.....
.....
.....

.....
Date

Department of Music Education
GRADUATE SCHOOL OF EDUCATION
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

목 차

국문초록

Abstract

I. 서론	1
1. 연구의 필요성	1
2. 연구문제	3
3. 선행연구	3
4. 연구도구	4
5. 연구절차	6
1) 동화선정	9
2) 실험활동	10
3) 예비실험	12
4) 집단선정	13
5) 사전검사	13
6) 실험처치	13
7) 사후검사	14
6. 자료처리	14
II. 본론	15
1. 이론적 배경	15
1) 동화	15
2) 음악교육	17
3) 통합교육과정	20
2. 연구결과	24
1) 연구대상	24
2) 자료분석	25

(1) 비교집단간 신뢰도 및 평균차이 분석	25
① 사전검사	25
② 사후검사	28
(2) 유아의 사회성 기술에 미치는 효과 분석	30
① 문제해결	31
② 정서표현	33
③ 질서의식	35
④ 자 신 감	37
3) 결과분석	39
Ⅲ. 결론	41
참고문헌	43
부 록	46

표 목 차

<표 1> 한국유아사회성기술검사K-SSRSP의 하위 영역 및 정의, 구성문항 .. 5	5
<표 2> 한국유아사회성기술검사K-SSRSP검사척도	5
<표 3> 한국유아사회성기술검사K-SSRSP 결과해석	6
<표 4> 연구절차	8
<표 5> 동화선정기준표	9
<표 6> 실험집단 최종 선정된 동화와 음악적 주제, 리듬악기	11
<표 7> 비교집단 최종 선정 된 음악적 주제와 리듬악기	12
<표 8> 코다이의 리듬음절	14
<표 9> 조기음악교육의 중요성	19
<표 10> 연구대상 유아의 평균 월령 및 성별	24
<표 11> 사전검사의 신뢰도 검사	25
<표 12> 유아의 사회성지수에 대한 사전검사 검정 결과	27
<표 13> 사후검사의 신뢰도검사	28
<표 14> 유아의 사회성지수에 대한 사후검사 검정 결과	29

<표 15> 실험집단의 문제해결지수 검정 결과	31
<표 16> 비교집단의 문제해결지수 검정 결과	31
<표 17> 실험집단의 정서표현지수 검정 결과	33
<표 18> 비교집단의 정서표현지수 검정 결과	33
<표 19> 실험집단의 질서의식 검정 결과	35
<표 20> 비교집단의 질서의식 지수 검정	35
<표 21> 실험집단의 자신감 지수 검정 결과	37
<표 22> 비교집단의 자심감 지수 검정 결과	37

그림 목 차

<그림 1> 실험집단과 비교집단의 문제해결지수 비교	31
<그림 2> 실험집단과 비교집단의 정서표현 지수 비교	33
<그림 3> 실험집단과 비교집단의 질서의식 지수 비교	35
<그림 4> 실험집단과 비교집단의 자신감 지수 비교	37

국 문 초 록

동화(童話)를 활용한 음악교육의 통합적 접근이 유아의 사회성에 미치는 영향

이 수 빈

제주대학교 교육대학원 음악교육
지도교수 심 희 정

본 연구의 대상은 제주시 A동에 위치하고 있는 B어린이집에 재원중인 만3세 유아 30명으로 실험집단 15명과 비교집단 15명을 선정 하였다. 유아들의 사회성 지수를 측정하기 위해 한국유아사회성기술검사 (K-SSRSP)검사척도 도구를 사용하였다.

본 연구의 절차는 관련자료 수집, 실험처치활동계획 고안, 예비연구, 사전검사, 실험처치, 사후검사, 결과 및 분석의 순으로 이루어졌다. 실험집단은 동화를 활용한 음악교육의 통합적 접근 방안에 대한 활동을 주 2회 30분씩 실시 하였고, 비교집단은 연구자가 제시하는 코다이(Zoltan, Kodaly 1882-1967) 리듬음절을 활용한 리듬인지중심의 음악수업을 진행하였다.

자료분석은 동화를 활용한 음악교육의 통합적 접근 방안이 유아들의 사회성에 어떠한 영향을 미치는지 검증하기 위해 SPSS 24.0을 활용하여 실험집단과 비교집단의 사전검사, 사후검사의 평균과 표준편차를 알아냈다. 종합적으로 두 집단에 평균 차이가 있는지 t-검정 독립표본을 통해 검증하였다. 사후검사에서 두 집단이 사회적 지수의 평균 차이가 있음을 검증한 결과를 바탕으로 다시 4가지 하위항목의 사전검사와 사후검사의 효과가 있었는지를 알아보기 위해 t-검정 대응표본을 실시하였다.

본 연구는 동화를 활용한 음악교육의 통합적 접근이 유아의 사회성 발달에 미치는 효과를 알아보려고 한다. 연구문제는 다음과 같다.

1. 동화를 활용한 음악교육의 통합적 접근이 한국유아사회성기술검사의 하위영역 중 유아들의 문제해결에 미치는 효과는 어떠한가?
2. 동화를 활용한 음악교육의 통합적 접근이 한국유아사회성기술검사의 하위영역

역 중 유아들의 정서표현에 미치는 효과는 어떠한가?

3. 동화를 활용한 음악교육의 통합적 접근이 한국유아사회성기술검사의 하위영역 중 유아들의 질서의식에 미치는 효과는 어떠한가?

4. 동화를 활용한 음악교육의 통합적 접근이 한국유아사회성기술검사의 하위영역 중 유아들의 자신감에 미치는 효과는 어떠한가?

본 연구의 결과는 다음과 같다.

동화를 활용한 음악교육의 통합적 접근은 유아들의 사회성 발달에 영향을 미치는 것이 나타났다.

첫째, 동화를 활용한 음악교육의 통합적 접근은 한국유아사회성기술검사 하위항목 중 문제해결에서 실험집단과 비교집단이 사전검사와 사후검사에서 유의미한 차이를 보였고 각 집단의 차이는 큰 것으로 나타났다.

둘째, 한국유아사회성기술검사 하위항목 중 정서표현에서 실험집단과 비교집단이 사전검사와 사후검사에서 유의미한 차이를 보였고 실험집단의 정서적 표현 지수가 조금 더 높은 것으로 나타났다.

셋째, 한국유아사회성기술검사 하위항목 중 질서의식에서 실험집단과 비교집단이 사전검사와 사후검사에서 유의미한 차이를 보였고 사후검사 결과 실험집단이 비교집단보다 질서의식이 월등히 높은 것으로 나타났다.

넷째, 한국유아사회성기술검사 하위항목 중 자신감에서 실험집단과 비교집단이 사전검사와 사후검사에서 유의미한 차이를 보였고 이 항목에서 또한 실험집단의 유아들이 많은 발달지수를 나타냈다.

이러한 검증들은 동화를 활용한 음악교육의 통합적 접근이 유아의 사회성 발달에 효과적임을 말해준다.

<ABSTRACT>

The Social Effect Affected from Integrated Approach of Music Education Using Fairy Tale.

Lee, Su-bin

Jeju National University, Graduate School of Education, Music Education Major

Supervised by Professor Sim, Hee-Jung

The purpose of study is to figure out the effects regarding sociality development of children.

For example, when an instructor teaches their young students with integrated musical education method, the educational activities affect to the students such as social, psychological and physical effects. Especially, students who are infants and preschool children can realize musical system and their musical capability by reacting and listening to fairy tale musics. Thus, There is a need to analyze a effect of integrated music education using fairy tale musics.

To achieve the purpose, this thesis used K_SSRSP to investigate sociality of infants and preschool children. the data were collected from integrated musical education method and the method was conducted with test subjects and the others. Then, the data and hypothesis were examined with SPSS 24.0and T-TEST.

The results from examination are listed below.

First, The result turned out that the integrated musical education affected to each subject and it has a numerical difference between test subjects and the other in the problem-solving which is one of K_SSRSP categories.

Secondly, It turned out that there was quantitative gap on the emotional expression figure between test subjects and the other subjects. And the figure of emotional expression for test subjects was a little higher than the others.

Third, Regarding the order consciousness which is one of the K-SSRSP categories, Test subjects have much higher percentage than the other subjects.

Lastly, Regarding confidence which is one of K-SSRSP categories, Test subjects was more confident than the others during the integrated education.

Through these results, it turns out that Integrated music education is effective education system to develop the sociality for infants and preschool children.

I. 서론

1. 연구의 필요성

유아가 소속감을 느끼고 또래와 집단생활을 하기 시작하는 곳은 이들을 보육하는 어린이집, 유치원, 혹은 기관이다. 단체생활에 적응하기 위해 필요한 것은 사회성이며 사회성은 주변환경과의 상호작용을 통하여 이루어진다. (Lewis&Brooks-Gunn, 1979) 유아들은 비슷한 또래와 자신을 구별 짓는 범주를 인식하며 다른 존재임을 알아 간다. 이렇게 확립된 자아개념 (Self-concept)을 바탕으로 유아가 또래와 차이점을 찾는 과정은 현재 소속되어 있는 집단의 특성과 어울리는 방향으로 발전한다.¹⁾ 그리고 유아기에 형성된 사회성은 성장 후 사회능력에 기본이 된다.

유아들이 생활하고 있는 대부분의 보육기관에서는 유아들의 사회성발달을 위해 음악을 활용한다. 점심식사 전에 부르는 ‘식사노래’, 놀이교구를 스스로 정리하도록 유도하는 ‘정리노래’가 있으며 친구들과 함께 탐구 하고 학습할 수 있도록 교실에는 리듬악기, 음률악기와 같은 다양한 악기들이 배치되어 있다. 이처럼 교육현장에서 음악을 생활에 반영하는 이유 중 하나는 음악성, 인지력 등이 한창 성장하는 유아들이 음악에 즉각적으로 반응하며 표출해내기 때문이다. 유아기의 음악적경험이 사회성에 영향을 끼친다는 것은 그동안 많은 연구에 의해서 입증된 사실이다. 그 예를 들면 다음과 같다. 김선정(2016)은 코다이교수법에 기반한 집단음악활동이 유아의 사회성에 미치는 효과에 대해서 연구하였고 유아기의 음악활동이 긍정적인 사회성을 함양하는데 도움이 되는 결과를 보였다. 윤현진(2010)은 오르프 음악 교수법을 이용한 음악놀이 활동이 유아들의 사회성발달에 효과가 있음을 검증 하였다. 유아기의 사회성은 대부분 친구들과의 어린이집 생활을 통해 이루어지며 이것은 점차 부모, 어른 등 타인들에게까지 발전된다. 그래서 또래 집단활동을 중심으로 하는 유아기의 음악교육은 사회성발달과 무관하지 않다. 예를들면, 함께 악기를 연주하는 과

1) 사회적자아(Generalized other): 미국의 사회심리학자 George Herbert Mead(1863-1931)의 자아이론(self theory)에 따르면 유아들은 주변과의 상호작용으로 인해 스스로를 관찰 할 수 있게 되어 자아 정체성을 확립해 나간다.

정에서 순서를 기다리기, 친구의 리듬과 자신의 리듬을 구별하고 수정하기, 또는 아름답게 노래부르기라는 목표를 위해 스스로 소리 조절하기 등의 음악 활동은 또래와 상호작용을 통해 자신을 조절할 수 있다. 이처럼 사회성발달을 촉진 시킬 수 있는 음악활동이 어린이집, 유치원 등 현장에서는 교사 중심의 손유희, 노래부르기, 멀티미디어를 활용한 동요 들려주기 등에 국한되어 있다. 그리고 다양한 음악적인 개념을 유아들에게 쉽게 인지시키기에 무리가 있는 것이 현실이다. 따라서 본 연구는 유아들이 즐겁고 쉽게 음악을 접하고 유아들의 사회성발달을 향상시키기 위해 아동문학 중 하나인 동화(童話)를 활용하여 통합교육을 실시 하였다.

특히 음악, 문학등의 예술 영역은 비언어적인 표현수단으로서 유아들의 표현력과 사고력을 자극하고 안정된 정서를 제공해줄 수 있으며 이것은 긍정적인 사회성을 발달시키는데 필요하다.(김은심, 2015) 음악과 마찬가지로 사회성발달을 위해서 아동문학영역 중 동화는 반드시 필요하다. 동화에는 유아들의 시야에 맞춘 기쁨, 희망, 용기, 두려움 등의 느낌이 포함되어 있으며 유아들의 정서를 대신 반영해주기 때문이다. 또한 교훈이나 생활습관 등이 내포되어 있기 때문에 교사나 부모가 직접적으로 행동을 지시하기 보다는 동화를 통해 스스로 생각해보고 등장인물들이 겪는 갈등을 간접적으로 이해함으로써 유아들은 사회성을 기를 수 있다. 따라서 본 연구에서는 동화에 어울리는 음악적 주제를 선정하고 각 에피소드에 맞는 교구와 음악, 신체활동을 설정하여 마치 동화 안에서 유아들이 주체가 되는 체험적 음악교육 활동을 제시 하고, 이러한 통합적 접근의 음악활동이 유아들의 사회성에 미치는 영향을 분석하고자 한다.

2. 연구문제

연구목적에 따라 선정된 연구 문제는 다음과 같다.

- 가. 동화를 활용한 음악교육의 통합적 접근이 한국유아사회성기술검사의 하위영역중 문제해결에 미치는 효과는 어떠한가?
- 나. 동화를 활용한 음악교육의 통합적 접근이 한국유아사회성기술검사의 하위영역중 정서표현에 미치는 효과는 어떠한가?
- 다. 동화를 활용한 음악교육의 통합적 접근이 한국유아사회성기술검사의 하위영역중 질서의식에 미치는 효과는 어떠한가?
- 라. 동화를 활용한 음악교육의 통합적 접근이 한국유아사회성기술검사의 하위영역중 자신감에 미치는 효과는 어떠한가?

3. 선행연구

동화를 활용한 음악활동에 대한 선행연구는 유현정(2001) 「동화 활용 음악 학습 프로그램 개발」, 김연주(2008) 「노래동화를 활용한 통합적 유아음악교육 프로그램 개발 및 효과」, 노소영(2011) 「동화를 활용한 음악활동이 유아의 음악적 표현능력 및 창의성 발달에 미치는 효과」, 단은미(2009) 「동화를 활용한 통합적 음악 감상활동이 유아의 음악 능력 발달에 미치는 영향」 등을 통해 밝혀진 바 있다. 「유아 동작교육의 이론과 실제」의 저자 김은심(2004)은 ‘배고픈 달팽이와 너무 먼 채소밭’의 동화를 ‘리듬악기로 느리고 빠르게 연주해보기’, ‘달팽이 집을 지읍시다 노래 부르기’, ‘달팽이처럼 움직이기’와 같은 통합 활동을 제안하였다.

4. 연구도구

본 연구의 취지에 맞게 사용한 도구는 한국유아사회성기술검사<K-SSRSP>이며, 실험에 구체적 내용은 아래의 내용과 같다.

한국유아사회성기술검사 검사는 취학 전 아동(30개월 ~ 만7세)을 대상으로 하며 총 40문항 중 문제해결, 정서표현, 질서의식, 자신감 4개의 하위영역으로 나뉘어져 있다. 문항의 관찰 빈도에 따라 ‘전혀 그렇지 않다.’ 1점 ‘약간 그러하다.’ 2점, ‘보통이다’ 3점, ‘대체로 그러하다.’ 4점, ‘항상 그렇다.’ 5점의 척도를 바탕으로 사회성 능력을 교사나 부모, 치료사 등 검사대상과 가까운 성인이 평가한다. 한국 유아의 사회성 기술검사의 하위영역 및 정의, 구성문항은 다음<표 1>과 같으며 검사척도는 <표 2>와 같다. 본 연구는 객관성을 위해 실험집단과 비교집단의 유아교육전공인 담임교사가 평가 하였다.

<표 1> 한국유아사회성기술검사K-SSRSP의 하위 영역 및 정의, 구성문항

영역	정의	문항번호
문제해결(13문항)	유아가 문제발생 상황에서 대처, 해결 능력 측정	18, 22, 25, 27, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 39
정서표현(15문항)	또래와 활동 시 자신의 생각, 감정을 표현하는 능력 측정	1, 2, 4, 5, 9, 11, 13, 14, 15, 21, 23, 24, 26, 28, 38
질서의식(6문항)	또래와 규칙을 지키고 부모, 교사의 지시를 잘 따르고 공중도덕이나 질서를 지키는 능력	10, 16, 17, 20, 37, 40
자신감(6문항)	어떠한 상황에서도 침착하게 자신의 의사를 전달하는 능력	3, 6, 7, 8, 12, 19

출처: 윤치연(2012), 영·유아 발달진단평가, 부산: 테스피아

<표 2> 한국유아사회성기술검사K-SSRSP검사척도

구분	척도	행동의 관찰빈도
전혀 아님	1점	항상 그렇지 않을 경우0%
약간 그러함	2점	평균 30%만 그러할 경우
보통	3점	평균 50%만 그러할 경우
대체로 그러함	4점	평균 70%만 그러할 경우
항상 그러함	5점	항상 그러할 경우 100%

출처: 윤치연(2012), 영·유아 발달진단평가, 부산: 테스피아

본 검사는 전체적인 사회성 수준을 파악할 수 있는 검사이다. 하위영역별로 표준 점수를 도출하고 이를 바탕으로 각 영역별 발달 수준을 산출하도록 되어 있다. 각 하위항목의 점수를 합산한 평가는 <표 3>과 같다.

<표 3> 한국유아사회성기술검사K-SSRSP 결과해석

하위검사 표준점수	사회성 지수	사회성 수준
17-19	130이상	최우수
15-16	120-129	우 수
13-14	110-119	평균상
8 - 12	90-109	평 균
6 - 7	80-89	평균하
4 - 5	70-79	저 조
1 - 3	69이하	최저조

5. 연구절차

본 연구의 절차는 연구주제와 연구문제를 선정 한 뒤 관련된 문헌을 수집하고 동화를 활용한 음악통합활동을 계획하기 위하여 유아교육현장에 근무하는 교사2인과 동화, 연구대상을 선정하였다. 1차로 계획한 연구의 수정. 보완을 위하여 예비실험을 하였으며 그 결과 실험집단에 하나의 동화 이야기를 3회로 분리하여 처치 하는 것으로 수정하였다. 또한 짝꿍과 함께하는 신체활동을 보강 하였다. 사전검사는 2016년 3월 14일, 2016년 3월 21일 3주에 걸쳐 이루어 졌다. 동화를 활용한 음악교육의 통합활동 연구가 유아의 사회성에 미치는 효과를 알아보기 위하여 연구자가 공휴일

을 제외한 2016년 4월 20일부터 7월8일 까지 주2회씩 총 21회를 실시 하였다. 제주시에 소재하고 있는 B어린이집 만3세 유아30명 각각 실험집단 15명, 비교집단 15명을 대상으로 매주 수요일과 금요일에 진행 하였다. 10시부터 10시30분까지는 실험집단이 동화를 활용한 음악통합활동을 하였고 10시35분부터 11시 5분까지 비교집단이 리듬음절을 활용하여 교구활동, 신체활동, 리듬악기연주를 하였다. 모든 실험처치 후에는 사후 검사를 실시하여 사전검사와 비교, 분석하여 결과를 도출하였다. 연구절차는 다음<표 4>와 같다.

<표 4> 연구절차

연 구 절 차	
관련자료 수집	<ul style="list-style-type: none"> - 통합교육에 대한 선행연구 - 동화선정
실험처치 활동고안	<ul style="list-style-type: none"> - 연구대상 선정 - 검사도구 선정 - 실험처치 활동계획 고안
예비실험	<ul style="list-style-type: none"> - 활동 계획안 수정 - 동화 최종선정
집단선정	<ul style="list-style-type: none"> - 실험집단과 비교집단 선정
사전검사	<ul style="list-style-type: none"> - 한국유아사회성기술검사 K-SSRSP 검사도구 사용
실험처치	<ul style="list-style-type: none"> - 실험집단- 동화를 활용한 통합적 음악활동 - 비교집단- 리듬언어에 기초한 음악개념 익히기 활동
사후검사	<ul style="list-style-type: none"> - 한국유아사회성기술검사 K-SSRSP 검사도구 사용
결과분석 및 논의	<ul style="list-style-type: none"> - 실험집단과 비교집단의 사전검사와 사후검사 사회성지수 해석

1) 동화선정

동화를 활용한 음악수업지도안 연구를 위해 선정과정을 거쳤다. 먼저 어린이집에 구비되어 있는 동화책 58권중 만3세의 수준에 맞지 않는 17권의 도서를 제외하였고 나머지 44권을 대상으로 하였다. 알맞은 동화 선정을 위해 유아교육현장에서 4년 이상 근무경력을 갖고 있는 담임교사 2인과 함께 선정하였다. 초기에는 총 20편의 동화를 선정하였으나 예비실험 후 스토리 진행에 따른 연구처치의 분리가 필요하다는 판단 하에 총 7편의 동화를 3회씩 분리하였다. 동화선정기준표는 다음 <표5>와 같으며 음악통합활동에 적합한 동화선정 결과는 <표 6>에 제시되어있다. 최종 선정된 동화는 ‘아기돼지삼형제’, ‘무지개물고기’, ‘흑부리할아버지’, ‘엄지공주’, ‘브레멘 음악대’, ‘빨간모자’, ‘강아지똥’ 이다.

<표 5> 동화선정 기준표

번호	선 정 기 준	상 중 하
1	등장인물의 특징이 뚜렷한가?	3 2 1
2	만3세 수준에 맞는 생활지도 내용이 포함되었는가?	3 2 1
3	빠르기, 크기, 레가토, 스타카토 등 음악적 요소를 표현할 수 있는 상황이 있는가?	3 2 1
4	이야기 구성에 도구활동과 신체활동을 포함 시킬 수 있는가?	3 2 1
5	다양하고 동적인 등장인물이 2인 이상인가?	3 2 1
		총 점

2) 실험활동

본 연구는 동화를 활용한 음악통합활동에 적합한 음악적 주제와 동화, 리듬악기, 를 설정 하였고 <표 6>에 제시 되어 있다. 비교집단 또한 음악적 주제와 사용한 리듬악기를 실험집단과 동일하게 하였다. <표 7>에 나타나 있다. 실험집단의 연구 활동의 예시는 다음과 같다. ‘아기돼지삼형제’의 음악적 주제는 일정 박 표현하기이다. 동화의 줄거리를 연구자로부터 간헐적으로 듣는다. 여기에는 연구자의 동화구연이나 해설이 들어간다. 이야기의 전개과정 중 늑대가 입김을 불어 아기돼지의 집을 날리는 장면에서는 유아들을 개입시킨다. 연구자가 ‘늑대가 입김을 후 하고 크게 불어요. 우리도 함께 따라 불어 볼까요?’ 라고 제안 했을 때 무지개연 교구를 유아들이 사용하여 동요 ‘악어 떼’의 MR음원에 맞춰 』 』 일정한 리듬으로 흔든다. 이때 』(2분음표)에서 길게 ‘후우’하고 2박으로 부는 흥내를 하게 되면 유아들은 음악적 표현을 하고 있는 동시에 늑대가 되는 경험을 하게 된다. 또한 연구자가 ‘집이 무너지지 않아요. 더 길게 불어 볼까요?’ 라고 제시 하였을 때 。（온음표）4박으로 일정하게 흔들며 봄으로서 음악적인 개념을 굳이 정의하지 않더라도 동화 이야기 안에서 유아들이 주체가 되어 자연스럽게 일정 박 개념을 익힐 수 있다. 이때, MR음원은 연구자가 동화의 상황과 알맞은 가사로 개사하여 불러주고 나중에는 리듬악기로 연주해 본다. 두 집단의 연구활동은 달크로즈, 코다이, 오르프(Carl Orff, 1895 ~ 1983)의 교수법에 바탕을 두었으나 비교집단은 동화를 활용하지 않았고 코다이의 리듬음절을 중점으로 도구활동과 신체활동, 리듬악기를 연주 하였다. 비교집단에 사용한 코다이 리듬음절은 <표 8>에 나타나 있다. 음악적 주제와 사용된 리듬악기는 회차 별로 실험집단과 동일하다. 연구자의 리듬음절을 듣고 교구와 리듬악기를 사용하여 음악적 개념을 인지하도록 하였다.

<표 6> 실험집단 최종 선정된 동화와 음악적 주제, 리듬악기

동 화 (교훈)	음 악 적 주 제	리 듦 악 기
아기돼지 삼형제 (근면,우애)	일정 박	애니멀케스터네츠 투스 미니카바사
무지개 물고기 (배려)	음계	세븐벨 레인쉐이커 옥수수쉐이커귀로
흑부리할아버지 (정직)	큰소리와 작은소리	사운드쉐잎 블랙마라카스 애니멀탬버린
엄지공주 (도전)	왈츠리듬 경험하기	버팔로드럼 라운드벨 과일쉐이커
브레멘 음악대 (협동)	악기음색 탐구하기	롤리팝드럼 물고기탬버린 키즈봉고
빨간모자 (용기)	음표와 쉼표	오션드럼 형광마라카스 버드탬버린
강아지똥 (자존감)	빠르기	코끼리코 미니젼베 물고기귀로

<표 7> 비교집단 최종 선정 된 음악적 주제와 리듬악기

음 악 적 주 제	리듬악기
일정박	애니멀케스터네츠 투스 미니카바사
음 계	세븐벨 레인셰이커 옥수수셰이커귀로
큰소리와 작은소리	사운드쉐잎 블랙마라카스 애니멀탬버린
왈츠리듬 경험하기	버팔로드럼 라운드벨 과일셰이커
악기음색 탐구하기	롤리팝드럼 물고기탬버린 키즈봉고
음표와 쉼표	오션드럼 형광마라카스 버드탬버린
빠르기	코끼리코 미니젬베 물고기귀로

3) 예비실험

본 연구를 실험집단에 실행하기 전 음악통합활동의 교육시간, 연령의 수준, 피드백을 알아보기 위해 제주시 I 동에 위치하고 있는 공립어린이집에서 2반 15명씩을 대상으로 2016년 3월 4일 30분씩 예비 연구를 진행하였다. 예비 연구에 사용된 동화는 ‘아기돼지삼형제’로 1회 30분 동안 동화 한 작품의 내용과 그에 따른 음악활동이 이루어졌다. 이 예비실험을 통해 동화의 분량이 많아 1회만으로 학습자에게 스토리와 음악적요소가 충분히 전달되지 못한 점을 고려하여 하나의 작품을 시간적 흐름

에 따라 3회로 나누어 구성하는 방향으로 계획안을 수정하였다. 수정된 연구는 2016년 3월 7일부터 3월 28일까지 매주 월요일 30분씩 다시 예비실험처치가 이루어졌으며 비교집단 또한 마찬가지로 2016년 3월 7일부터 3월 28일까지 매주 월요일 30분씩 리듬악기의 탐구와 연주, 리듬음절모방하기, 신체활동, 도구활동이 이루어졌다.

4) 집단선정

제주시 A동에 위치하고 있는 B어린이집에 재원중인 만3세 유아 30명 중 실험집단 15명과 비교집단15명을 선정 하였다. 실험집단과 비교집단 평균월령이 비슷하다.

5) 사전검사

동화를 활용한 음악교육의 통합적 접근이 유아의 사회성 발달에 영향을 미치는지 알아 보기 위해 제주시 A동에 소재하고 있는 B어린이집 만3세 유아30명 각각 실험집단 15명, 비교집단 15명을 대상으로 한국유아사회성기술검사도구(K-SSRSP)를 사용하여 사전검사를 실시 하였다. 사전검사는 2016년 3월14일부터 3월21일까지 각 반에서 담임교사들에 의해서 이루어졌다. 두 집단 모두 '평균'의 사회성 지수가 측정 되었다.

6) 실험처치

본 연구는 2016년 4월 20일 부터 2016년 7월 8일 주2회 30분씩 총21회 15명씩 반을 이루어 실시하였다. 실험집단에는 동화를 활용한 음악교육의 통합적 접근이 도입, 전개, 마무리, 평가 4단계를 거쳐 이루어졌고 비교집단에는 연구자의 리듬음절을 듣고 교구와 리듬악기를 사용하여 음악적 개념을 인지 하는 활동에 중점을 두었다. 실험집단과 비교집단의 수업계획안은 부록으로 첨부하였다.

<표 8>코다이의 리듬음절

리듬	음절	리듬	음절
	타아아아		타 타 티티 타
	타아 타아		티타 티
	타 타 타 타		탐리탐리
	티티티티		타 쉽 타 쉽

7) 사후검사

본 연구를 마무리하고 사후검사는 사전검사와 동일한 방법으로 한국유아사회성기
 술검사도구(K-SSRSP)를 사용하여 2016년 7월 22일 실험집단과 비교집단의 각 반
 담임교사가 실시하였으며, 이를 바탕으로 동화를 활용한 음악교육의 통합적 접근이
 유아의 사회성 발달에 미치는 영향을 검증하였다. 실험집단은 ‘평균상’의 사회성지
 수가 측정 되었고 비교집단은 사전검사와 마찬가지로 ‘평균’의 사회성지수가 측정
 되었다.

6. 자료처리

본 연구에서 동화를 활용한 음악교육의 통합적 접근이 유아의 사회성발달에 미치
 는 효과를 알아보기 위하여 t-검정으로 분석하였다. t-검정은 IBM SPSS Statistics
 Ver.24 프로그램을 사용하였다.

II. 본론

1. 이론적배경

1) 동화 (Fairy Tale)

동화는 어린이들에게 수많은 교훈과 이야기를 통해 즐거움을 준다. 따라서 동화가 갖고 있는 힘을 활용하여 유아들을 보다 재밌고 의미 있게 가르칠 필요가 있다.

동화란 “어린이를 위하여 동심을 바탕으로 지은 이야기로 어린이에게 꿈과 상상력을 길러주는 문학”이라 정의하고 있다.(우리말 큰 사전, 1991) 동심은 모든 아동문학을 다루는 데 있어 가장 중요한 요소이며, 아동문학과 성인문학과 구별하는 가장 명확한 기준이 된다. 동화를 넓은 의미로 봤을 때 이처럼 동심이라는 요소를 가진 아동을 위한 문학이라 할 수 있다. 아동을 위해 이야기 구성을 교육성과 문학성을 토대로 창작한 장르이다. 좁은 의미로 동화는 현실적이지 않은 이야기를 뜻한다. 우화, 민담, 신화 등 현실세계에는 있지 않는 소재와 배경을 활용함으로써 어린이들의 상상력을 증진시켜준다.

동화는 유아교육에 있어 가장 보편적인 문학 중 하나로, 현재까지도 어린이를 위한 교육 매체로 쓰이고 있다. 동화가 가지고 있는 교육적 가치는 다음과 같다.

첫째, 동화는 상상력을 유아들에게 제공한다. 상상력은 유아의 가장 큰 특징 중 하나이며, 우리의 정신력이 지닌 신비한 능력이다. 바슐라르(Gaston Bachelard, 1884~1962) ²⁾는 상상력이란 과거 경험을 바탕으로 새로이 무언가를 표현하는 능력이며, 유아는 상상력을 통해 미래 행동에 대한 예측을 하게 된다. 유아의 상상력은 어른의 상상력에 비하여 빈약하다고 볼 수 있으며 아동발달과정에서의 미숙함과 비현실적인 상상이 성인이 되었을 때, 비로소 완성된다고 볼 수도 있다.(팽영일, 1999) 그러나 유아들의 상상력은 형식에 얽매어 있지 않고 무궁무진하기 때문에 어른이 풀어나가는 상상력보다는 진정한 의미의 상상력이라고 할 수 있다. 동화가 주는 예

2) 바슐라르(Gaston Bachelard, 1884~1962)프랑스의 과학철학자이자 문학비평가로 바슐라르가 강조하는 것은 문학과 예술에 대한 심미적인 체험이나 상상력이 그 본질적인 차원에서 인간 삶과 밀접한 관계가 있다는 점이다.

피소드, 등장인물들의 캐릭터, 배경 등은 유아들에게 끊임없이 상상력을 제공 한다. 동화는 보이는 세계와 보이지 않는 세계를 연결하는 상상력을 통하여 유아의 현재 모습과 미래의 모습을 대면하게 하고 그들의 제한된 영역에서 보다 심오한 삶의 인식으로 이끌어 주며 특히 유아의 정서와 상상력에 영향을 주기 때문에 유아에게 큰 즐거움을 주고 다른 사람의 감정에 대한 공감을 불러일으키게 한다.(Schwarz, 1982) 이러한 상상력의 과정들을 통해 유아들은 자기중심에서 벗어나 더 넓은 관점을 바라 보게 된다.

둘째, 동화는 가치판단의 기준을 제공해준다. 동화는 현실 사회의 거울로서 유아들에게 가치판단에 대한 기준이 된다. 옳고 그름에 대한 인식을 통해 유아들이 성장하여 올바른 의사결정을 할 수 있도록 하는 데에 도움이 되는 경험을 제공한다. 왜냐하면 동화 속에는 겉으로는 드러나지는 않지만 필연적으로 교훈이 포함되어 있기 때문이다. 가상에서 유아 자신들의 환경이나 상황들을 투영함으로써 스스로의 행동을 돌이켜 볼 수 있게 한다. 이는 유아기에 가져야 할 사회성에 영향을 미치며, 유아가 올바른 가치판단의 기준을 갖고 성장할 수 있도록 해준다.

셋째, 동화는 사회성을 발달시키고 사고력과 이해력에 도움을 준다. 동화 속 주인공과 상황 등 동화의 요소를 통해 다양하게 접하게 되는 간접경험은 인간관계를 맺는 방법과 등장인물들의 성격들을 본보기삼아 유아들에게 무언의 생활지도를 제공한다. 또한 아직 유아들이 경험해보지 못한 일과 사건을 경험하게 함으로써 사건이나 갈등에 대한 사고를 해볼 수 있는 기회를 갖게 한다.

넷째, 동화는 유아의 정서를 발달 시켜주고, 심미성을 길러준다. 동화의 등장인물들이 느끼는 희노애락, 소망, 용기 등 다양한 감정적 표현을 간접적으로 경험하면서 공감하고 때로는 감동하면서 문제나 갈등을 이해하게 된다. 이를 통해 유아의 감수성 발달과 정서순환에 도움이 된다.

다섯째, 유아의 언어, 지능 그리고 표현발달에 중요한 역할을 한다. 동화이야기를 집중해서 듣게 되면 다양한 언어표현을 학습할 수 있으며 이러한 학습은 자연스럽게 쓰기, 말하기, 읽기 능력으로 연결된다. 또한 새로운 언어를 사용함으로써 유아가 가지고 있는 감정을 자연스럽게 다양하게 표현할 수 있고, 동화를 통해 지식, 개념을 익힌다면 지적능력도 향상 시킬 수 있다.

마지막으로, 동화는 통합적 교육방식을 가능하게 한다. 통합적 교육은 학습의 질을 높일 수 있는 교육의 한 방식이다. 원래의 발달영역뿐만 아니라 여러 교과영역을 통해 얻을 수 있는 효과를 동시에 경험함으로써 한 가지 주제나 개념을 다양하고 유용하게 교육시키는 방법을 모색하는 것이다(송수현, 2004). 즉, 동화의 시각적 요소, 음악의 청각적 요소, 율동을 통한 신체적 활동의 효과를 동시에 경험함으로써 통합적 교육이 이루어지는 것이다. 통합적 교육방식은 유아들에게 정서적, 사회성을 경험할 수 있게 하는 교육방식이 되는 것이다.

이처럼 동화는 다양한 교육적 가치를 지닌다. 이러한 교육적 가치와 효과를 이끌어 내기 위해 동화를 단순히 들려주고 보여주는 것보다 유아의 잠재능력을 키울 수 있는 동화를 활용한 통합적 교육방식의 연구가 요구되어진다.

2) 음악교육(Music Education)

음악교육이란 음악의 아름다움을 통해 심미적 능력과 음악성을 계발하고 이를 바탕으로 풍부한 정서와 창조성을 길러 조화로운 인격을 형성하게 하는 예술교육의 한 분야로 정의하였다.(교육심리학용어사전, 2000) 유아를 대상으로 하는 음악교육은 단일교과로 가르치기 보다는 일상적인 생활과 접목하여 경험으로 접근할 때 가장 효과적이므로(Eliason & Jenkinson, 2003) 다양한 활동을 유아의 발달에 맞춘 음악적 경험을 통해 음악의 아름다움을 체험하고 이를 통하여 음악적능력이 향상되도록 돕는 활동이다.(유민임, 2015)

김영연(1996), 이홍수(1990), 심성경(2003)은 유아음악교육을 음악의 기능적 훈련보다는 오히려 노래 부르거나 악기연주, 표현활동, 감상, 창작 등의 다양한 음악활동을 통하여 유아 스스로 다양한 감정을 경험하도록 모든 교육여건과 환경을 제공해주는 계획적이고 체계적인 교육활동이라 하였다. 또한 음악교육은 유아들에게 음악활동을 체험하게 하고, 그러한 체험을 통하여 개개인의 음악적 가능성을 최대한 확대시키고자 하는 심미의 교육이라 하였다.

음악은 인간의 감정을 표현하는 중요한 요소 중 하나이다. 음악은 남녀노소 가리지 않고 항상 우리 주변에서 쉽게 접할 수 있다. 영,유아기부터 초등학교 저학년 시

기까지는 다른 감각기관 보다 청각이 가장 민감한 시기다. 특히 만 3-5세경에는 청각 능력과 음의 높낮이 판별력이나 리듬감을 느끼는 능력이 가장 활발하게 발달한다. 따라서 유아기 때부터 자연스럽게 음악활동 통한 교육을 제공할 필요성이 있다. 교육학이나 심리학 분야에 관한 여러 연구에 따르면, 인간의 능력의 기본이 되는 특성 및 신체적 능력이 5-6세 이전에 거의 대부분 결정되며 음악교육을 받은 아동들이 그렇지 못한 아동보다 여러 분야의 능력을 좋게 평가 받았음을 알 수 있다. 음악적 능력을 형성하는데 있어 여러 능력 중 가장 기초적으로 필요한 음악 감수성이 영유아기에 가장 빠른 속도로 발달한다.(김혜경, 2010) <표 9>에는 음악의 조기 교육을 강조하는 학자들의 견해를 종합하였다. 따라서 음악 교육경험이 영유아기 때 중요한 역할을 한다는 사실을 알 수 있다. 또한 유아의 사회성발달에 필요한 신체적, 언어적, 정서적 발달은 타인과의 활동 및 주변을 둘러싼 여러 경험을 통해 얻어진다.

<표 9> 조기음악교육의 중요성

학자	내 용
<p>달크로즈 (Emile Jaques - Dalcroze, 1865 ~ 1950)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 음악 교육은 유아가 가지고 있지 않은 능력을 창조하는 것이 아니라 선천적으로 가지고 있는 능력을 개발하는 것이며, 시기는 빠를수록 좋음.
<p>코다이 (Zoltan Kodaly, 1882 ~ 1967)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 음악 교육을 감수성이 가장 예민한 3-7세 사이에 시작해야 음악 청력과 감상력이 극대화 됨. ● 음악 교육을 시작하는 때는 아기가 태어날 때부터이지만 그 아기가 태어나기 9개월 전이면 더욱 좋음.
<p>오르프 (Carl Orff, 1895 ~ 1983)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 음악의 체험은 어릴 때 시작해야 하며, 천진한 놀이의 음악 세계로 시작하여, 성장 단계에 따라 점차 복잡해지는 과정을 거침.
<p>스즈키 (Shi'nich Suzuki, 1970 ~)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 유아기부터 재능교육을 시작해야 하며, 녹음된 음악을 자주 틀어주고 음악이 아동의 환경의 일부분이 되도록 해야함.
<p>고든 (Edwin Gordon, 1928 ~)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 모든 영유아는 선천적으로 어느 정도의 음악 적성을 지닌 채 태어남. ● 타고난 음악 적성은 적절한 환경적 조건이 큰 영향을 미친다고 보고 어린 시절의 음악 환경은 그 사람의 음악 적성을 개발하는데 중요한 역할을 함. ● 음악적성은 9세 무렵까지 형성되고, 그 후에는 고정됨.
<p>가드너 (Howard Gardner, 1943 ~)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 다중지능이론을 통하여 인간은 누구나 음악적 지능을 가지고 태어남 ● 음악적 지능이 가장 먼저 발달함으로 영유아기에 적절한 음악경험을 제공해야 함.

3) 통합교육과정(Integrated Curriculum)

통합교육과정이란 전인적 학습을 위해 기존의 단일교과로 이루어진 교수방법에서 벗어나 경험을 중점으로 재구성된 교수방법이다. 통합교육은 학습자가 직면하는 갈등의 해결능력을 향상시키기 위해 다양한 경험의 통합적 접근을 중시한다. 그렇기 때문에 하나의 현상을 놓고 단일교과로만 접근하는 것이 아니라 관련이 있는 다른 교과와의 연계를 강조한다. (교육심리학용어사전, 2000)

통합적 교육은 어느 한 분야의 교육만을 주장하지 않고 하나의 과목을 중심으로 하여 여러 교과들이 포함되는 통합적 교육과정이라 할 수 있다. 예를 들어 에어로빅은 음악과 체육 과목의 결합이라 할 수 있으며, 뮤지컬은 음악과 연극을 결합시킨 형태라 할 수 있다. 본 연구에서는 음악과목을 중심으로 동화라는 문학교과를 통합시켜 선정한 주제에 맞는 신체활동, 도구활동, 악기연주를 동반하여 유아들에게 미치는 사회성 지수의 영향을 연구하고자 한다.

음악통합교육의 타당성은 두 가지로 나열할 수 있다. 첫째는 학습자가 음악을 수용할 때 본래 내면의 성격을 드러낸다는 것이다.(유가영, 2014). 슬픈 음악을 들 때는 몸에 힘이 빠지고 우울한 감정을 느끼거나 신나는 음악에는 즐거운 반응을 보이는 것을 그 예로 들 수 있다. 음악을 감상하고 표현하는 데 있어 이러한 감정 표출은 자연스러운 현상이며 음악교육은 학습자나 청자가 자신의 감정에 충실했을 때 그 당위성이 성립하게 된다. 둘째, 각 분야의 예술 활동을 통합한 형태는 기존의 각 예술의 가치보다 더 큰 가치를 지닌다. 앞 항목에서 언급했듯이, 음악을 통해 율동 및 표현 활동을 통합해 진행하면 유아들의 감정표현과 심미적 감상력에 영향을 주게 된다. 따라서 통합적 교육방식은 단편적으로 봤을 때, 교사의 학습자에 대한 통제력을 높일 수 있는 교육 수단으로 활용되거나 편의성을 제공하는 학습 방식으로 여겨질 수 있다. 그러나 이러한 방식을 활용함으로써 나타나는 효과는 학습자가 교육활동에 대한 관심과 흥미를 이끌어내고 효율적으로 학습 내용을 습득할 수 있다는 것이다.

예술분야의 통합적 교육방식은 다양한 실험적인 교과 방식이 활용될 수 있으나 선

불리 시도했다가 오히려 학습자의 흥미 저하, 학습 본질 파악의 어려움과 같은 부작용을 낳을 수 있다. 따라서 실패를 줄이고 성공적인 학습이 진행되기 위해 학습 목표, 내용을 기본적으로 구체화하여 다른 요소들을 적절하게 활용하여야 한다.

다음은 버나포드(Burnaford, 1993)가 제안한 4가지의 통합 방법으로서 통합의 정도에 따라 다양한 방법을 포함하여 제시하고 있다.

첫째, 순수예술교과의 협업(The Fine Arts Teacher as a Team)이다. 음악, 연극, 무용 등 순수예술분야는 공통점을 가지고 있다. 이와 같은 예술교과의 공통점은 형식, 선, 공간, 색깔 등과 같은 예술작품의 요소를 통해 감정을 작품에 이입하는 것으로, 각각의 예술교과는 이러한 요소를 각자 상이한 정도와 방식으로 표현한다. 따라서 각 순수예술의 상호적 경험을 얻게 되었을 때 즉, 예술교과의 공통요소에 대한 다양한 표현을 경험했을 때 학습자들의 이해가 두터워 질 수 있다.

둘째, 1:1 통합이다.(Music and Literature, Music and Social Studies, Music and Another)이다. 음악과 언어과목, 음악과 사회과목 등 각자 상호적인 관계를 갖는 두 개의 교과를 통합하여 지도함으로써 중복되는 예술적 지식을 학습하고 인지할 수 있다.

셋째, 음악교육과정에서의 통합적 지식 습득(Integration of Knowledge in the Music Classroom)이다. 다른 교과 교사들과의 협동을 통해 음악 교육방식에 있어 별다른 수정없이 음악과 다른 교과 간의 관련성을 이해할 수 있는 방법이다.

넷째, 학교 차원에서의 통합(School-Wide Integration)이다. 각 과목의 지식과 입장보다 학습자중심의 입장에서 창의적인 표현과 문제 해결을 통해 교과 간의 경계를 허무는 버나포드가 제안한 4가지 통합 방법 중 가장 적극적인 차원의 통합이라 알려진다. 음악교사의 역할은 다른 3가지 방식과는 조금 다르게 타 예술분야의 교사들과 함께 학습자의 흥미와 관심을 바탕으로 교육과정의 내용을 기획하고 적절한 주제를 선정하여 통합수업의 내용을 구성하게 된다. 학습주제는 현실세계의 이슈 등 적절한 주제를 찾아 활용할 수 있다(Burnaford, 1993).

통합적 음악교육 다른 교수법을 살펴보면, 달크로즈(Emile Jaques - Dalcroze, 1865 ~ 1950)는 기술적으로 연주를 탁월하게 하더라도 음악을 통한 감정 표현을 제대로 전달하지 못하면 음악적 능력이 없다고 보았다. 이러한 점을 해결하기 위해

유리드믹스(Eurhythmics)라 불리는 유아음악 교육프로그램을 개발하여 실행하였고 프로그램을 통해 음악과 신체적 활동을 결합해야 된다고 주장하였다. 유리드믹스는 리듬을 손과 발 같은 신체기관을 통해 표현하며 신체를 하나의 악기로 보았다. 이 교육방식의 목적은 정신적, 감정적인 측면에서 리드미컬한 신체활동을 동반하여 사람의 희노애락을 이해하고 창조력을 키우는 데에 그 목적을 두었다. 또한 음악을 정확히 파악하고 개성 있게 즉각적으로 표현하는 능력을 기르는 데에 있다(윤지영, 2010). 코다이(Zoltan Kodaly, 1882 ~ 1967)는 음악을 듣고 이해하고 읽고 쓸 줄 아는 사람을 키워낸다는 목표를 가지고 자신만의 교수법을 제시했다. 코다이 교수법의 핵심은 ‘노래 부르기’이다. 목소리는 사람이 가진 가장 사용하기 편안한 악기로 모든 음악교육에서 사용할 수 있기 때문이다. 코다이 교육 방법은 체계적으로 단계적으로 이루어지며 ‘손기호’, ‘날으는 음표’, ‘사다리 음계’ 등 여러 가지 교육방식을 통해 음의 높낮이 및 멜로디의 흐름을 파악할 수 있도록 하였다. 이 밖에도 리듬카드의 사용, 도구를 활용한 리듬감 교육방식을 하여 음악을 중심으로 한 통합적 교육방식을 활용하였다. 오르프(Carl Orff, 1895 ~ 1983)는 달크로즈와 함께 20세기를 대표하는 위대한 작곡가 중 한명으로서, 음악교육의 새로운 장을 제시한 음악교육학자였다. 음악은 놀이와 신체활동, 악기연주 등이 통합되어진 체험이며, 즉흥적인 음악활동을 통해 학습자의 창조적 능력이 계발된다고 여겼다. 또한 음악은 모국어를 배우는 과정과도 흡사하며 충분한 음악적 경험을 한 후에 악보를 쓰는 법을 가르쳐야 한다고 주장했다.

고든(Edwin Gordon, 1928~)은 유아가 음악을 이해하고 즐기기 위해 반드시 음악을 ‘오디에이션(Audiation)’ 할 수 있어야 한다고 주장하였다. 여기서 ‘오디에이션’이란 ‘실제로 들리지 않는 음악을 상상하여 마음속으로 듣고 이해하는 능력’을 뜻한다(원지연, 2006). 음악을 읽거나 연주하면서 오디에이션을 터득할 수 있으며 장기간에 걸쳐 이루어지는 과정이라 할 수 있다. 기억에 의존한 음악을 기보하거나, 상상력을 발휘하여 작곡을 하는 과정이 모두 오디에이션을 통한 방식이라 할 수 있다. 오디에이션은 실제로 음악이 존재하지 않는 상황에서 음악을 이해하는 것이 특징이지만 음악을 들으면서도 충분히 오디에이션을 갖을 수 있으며 소품을 이용한 음악활동, 동작과 놀이를 통한 음악활동이 오디에이션 습득이 가능하다(원지연, 2006).

유아의 언어, 정서, 신체 발달은 유아를 둘러싼 환경과 타인과의 활동 경험을 통해 발달 된다. 유아 음악교육을 통해 유아들의 자아의식의 표현과 타인지각의 발달능력 등 유아들에게 사회에 필요한 기초능력을 향상시킬 필요성이 대두된다.

통합적 음악교육은 학생들의 내면에 잠재되어 있는 창의성을 이끌어내기에 적절한 교육방식이며, 나아가 인간의 내재된 예술성을 표현하는 데에 도움이 된다는 사실이 앞선 학자들의 연구와 교육 실행을 통해 입증되었다. 본 연구에서는 동화를 토대로 유아의 신체적 활동과 음악활동을 동반하여 나타나는 여러 효과에 대해 분석하는 데에 그 목적을 둔다. 언어인식과 자아 형성에 중요한 시기인 만 3세 유아를 대상으로 통합적 음악 교육을 실행하여 나타나는 사회성의 효과는 다음 연구의 실행을 통해 그 결론이 도출될 것이다.

2. 연구결과

1) 연구대상

본 연구는 제주시 A동에 위치하고 있는 B어린이집에 재원중인 만3세 유아 30명 중 실험집단15명과 비교집단15명을 선정 하였다. 만 3세의 유아들은 신체의 중심이 머리에 집중 되어있는 영아기와는 달리 하체로 집중되어 있기 때문에 중심잡기, 뛰기, 점프하기 등 다양한 신체활동과 도구활동을 하는데 무리가 없다. 또한 언어능력이 급격히 발달하는 시기이기 때문에 표현력이 다양하다. 이러한 점들을 고려하여 만3세 유아들을 본 연구의 대상으로 하였다. 두 실험집단의 평균 월령은 각각 65개월 64.8개월로 비슷한 수준이고 실험집단은 동화를 활용한 음악활동을 실시하였으며 비교집단은 리듬언어를 바탕으로 한 리듬악기 연주를 실시하였다. 실험집단과 비교집단의 유아들은 비슷한 지역, 가정환경, 문화수준으로 이루어져 있다. 다음 <표 10>과 같다.

<표 10> 연구대상 유아의 평균 월령 및 성별

	성 별		평균월령
	남자	여자	
실험집단	7	8	65개월
비교집단	7	8	64.8개월

2) 자료분석

(1) 비교집단 간 신뢰도 및 평균차이 분석

본 연구의 목적은 동화를 활용한 음악교육의 통합적 접근이 유아들의 사회성 발달에 효과가 있는지 알아보는데 있다. 자료들을 통하여 도출된 결과는 다음과 같다. 실험집단과 비교집단 유아들의 사회성발달결과를 알아보기 위하여 ‘신뢰도 분석’과 독립된 두 집단 간 평균차이가 있는지 검정하기 위해 ‘독립표본 t검정’을 사용하였다. 사전검사와 사후검사 시 실행된 신뢰도 분석은 <표 11>, <표 13>에 나타나있고 두 비교집단의 사회성지수의 평균차이 분석은 <표 12>, <표 14>와 같다.

① 사전검사

<표 11> 사전검사의 신뢰도 검사

문항	N	평균	표준편차	제거했을 때 a계수
V1	30	3.13	1.008	.944
V2	30	2.47	.819	.942
V3	30	2.50	.900	.942
V4	30	2.67	.802	.945
V5	30	2.50	.777	.943
V6	30	2.53	.819	.943
V7	30	2.43	.626	.944
V8	30	2.53	.730	.944
V9	30	2.37	1.033	.944
V10	30	2.30	.877	.945
V11	30	2.40	.675	.944
V12	30	2.53	.730	.945

V13	30	2.47	.629	.944
V14	30	2.07	.640	.945
V15	30	2.23	.817	.944
V16	30	2.70	.750	.945
V17	30	2.50	.682	.944
V18	30	2.40	.855	.943
V19	30	2.57	.774	.943
V20	30	2.77	.817	.942
V21	30	2.77	.817	.945
V22	30	2.73	.828	.944
V23	30	2.40	.932	.942
V24	30	2.50	.682	.942
V25	30	2.63	.850	.942
V26	30	2.27	.944	.943
V27	30	2.80	.761	.943
V28	30	2.53	.776	.942
V29	30	2.50	.820	.943
V30	30	2.50	.731	.943
V31	30	2.47	.776	.944
V32	30	2.47	.629	.943
V33	30	2.57	.898	.945
V34	30	2.47	.776	.943
V35	30	2.50	.777	.943
V36	30	2.60	.814	.944
V37	30	2.70	.750	.943
V38	30	2.80	.847	.944
V39	30	2.57	.858	.944
V40	30	2.63	.928	.944

40문항으로 이루어진 사전검사도구의 신뢰도는 $\alpha=.945$ 로 나타나 ‘신뢰성이 있다’고 할 수 있다.³⁾

<표 12> 유아의 사회성지수에 대한 사전검사 검정 결과

사전검사	평균	N	표준편차	t	p
실험집단	100.60	15	15.235	-0.218	0.829
비교집단	101.93	15	18.144		

* $p<.05$

사전검사에서 보이는 실험집단과 비교집단의 결과는 다음과 같다. 실험집단의 사회성지수의 평균은 100.60 비교집단의 101.93 두 집단 해석결과 90~109범위안에 있는 평균으로 비슷하다. 사회성지수의 종합적인 평가는 7쪽의 <표 3>을 참고 한다. 이 두 집단의 평균에 차이가 있는지 채택한 가설은 다음과 같다.

귀무가설 : 실험집단과 비교집단의 사회성지수의 평균은 차이가 없다.

대립가설 : 실험집단과 비교집단의 사회성지수의 평균은 차이가 있다.

<표 12>를 보면 유의확률이 0.829로 0.05보다 크므로 ($p>0.05$)로 t검정결과가 통계적으로 유의하지 않다. 즉 귀무가설을 기각 시키지 못하기 때문에 ‘실험집단과 비교집단의 사회성 지수의 평균 차이는 없다’라는 귀무가설을 채택한다.⁴⁾

3) 질문지가 내적인 일관성을 가지고 있는가를 통계학적으로 증명하는 Cronbach's α 계수를 일반적으로 사용하며, 신뢰도의 α 계수가 .60 이상이면 신뢰성이 있다고 본다.(김석우, 2015)

4) 독립표본 t-검정은 독립된 실험집단과 통제집단의 실험 효과성의 차이(평균비교) 검정에 많이 사용된다. 사회과학에서는 일반적으로 표본통계치가 나올 확률 p가 0.05 또는 0.01인 점을 유의수준으로 설정한다.(교육평가용어사전, 2004) 본 연구는 유의확률(p)값이 유의수준 0.05보다 작으면 귀무가설은 기각된다.

② 사후검사

<표 13> 사후검사의 신뢰도검사

문항	N	평균	표준편차	제거했을 때 a계수
V1	30	3.17	.874	.938
V2	30	2.57	.774	.938
V3	30	3.23	.935	.939
V4	30	2.83	.461	.941
V5	30	2.77	.728	.941
V6	30	3.03	.809	.939
V7	30	3.13	.776	.939
V8	30	3.00	.743	.940
V9	30	2.40	.814	.940
V10	30	2.93	.691	.941
V11	30	2.73	.785	.940
V12	30	2.83	.747	.939
V13	30	3.13	.681	.941
V14	30	2.27	.785	.938
V15	30	2.43	.774	.939
V16	30	3.13	.900	.940
V17	30	2.97	.809	.941
V18	30	2.73	.691	.940
V19	30	3.10	.885	.939
V20	30	3.23	.898	.939
V21	30	2.83	.834	.940
V22	30	2.87	.776	.941
V23	30	2.63	.718	.941
V24	30	2.60	.675	.939
V25	30	2.80	.761	.940
V26	30	2.63	.718	.940

V27	30	2.93	.868	.940
V28	30	2.63	.490	.941
V29	30	2.93	.868	.939
V30	30	3.00	.695	.941
V31	30	2.83	.791	.940
V32	30	2.77	.728	.940
V33	30	3.03	.765	.940
V34	30	2.50	.572	.940
V35	30	2.57	.568	.940
V36	30	2.93	.691	.941
V37	30	3.07	.944	.939
V38	30	2.87	.681	.942
V39	30	3.50	.820	.940
V40	30	3.37	.850	.940

40문항으로 이루어진 사후검사도구의 신뢰도는 $\alpha=.941$ 로 나타나 ‘신뢰성이 있다’고 할 수 있다.

<표 14> 유아의 사회성지수에 대한 사후검사 검정 결과

사후검사	평균	N	표준편차	t	p
실험집단	115.53	15	10.099	2.058	0.046
비교집단	105.80	15	15.001		

*p<.05

실험집단의 사회성지수의 평균은 115.53이며 비교집단의 평균은 105.80 두 집단 해

석결과 실험집단은 110~119범위 안에 있는 ‘평균상’의 수준을 나타내었고 비교집단은 사전검사에 비해 점수 차이가 있으나 90~109 범위 안에 있는 ‘평균’의 수준을 보여준다. 채택한 가설은 다음과 같다.

귀무가설 : 실험집단과 비교집단의 사회성지수의 평균은 차이가 없다.

대립가설 : 실험집단과 비교집단의 사회성지수의 평균은 차이가 있다.

<표 14>에서와 같이 검정 통계량을 확인한 결과 $t=2.058$ 이며, 유의확률이 $0.046(p<0.05)$ 으로 t 검정결과가 통계적으로 유의하게 나타났다. 유의확률(p)이 유의수준(0.05)보다 작으므로 ‘실험집단과 비교집단의 사회성지수의 평균은 차이가 없다’라는 귀무가설을 기각 시키기 때문에 ‘실험집단과 비교집단의 사회성지수의 평균은 차이가 있다.’라는 대립가설을 채택한다.

따라서 두 집단은 사전검사에서 사회성지수는 차이가 없었으나 사후검사 시 차이가 있음을 알 수 있다.

(2) 유아의 사회성 기술에 미치는 효과 분석

동화를 활용한 음악교육의 통합적 접근이 유아의 사회성 기술에 미치는 효과를 각 하위영역별로 알아보았다. 하위영역은 사전검사와 사후검사의 효과를 알아보기 위해 ‘대응표본 t 검정’을 활용하였다.⁵⁾

5) 대응표본 t 검정은 동일한 집단으로부터 얻어진 표본에 대해 프로그램의 효과가 있는지의 여부를 분석하는 방법이다.

① 두 집단의 문제해결 항목에 대한 사전검사, 사후검사 비교

<표 15> 실험집단의 문제해결지수 검정 결과

	평균	N	표준편차	t	p
사전점수	33.66	15	7.622	-6.750	.000
사후점수	40.40	15	6.254		

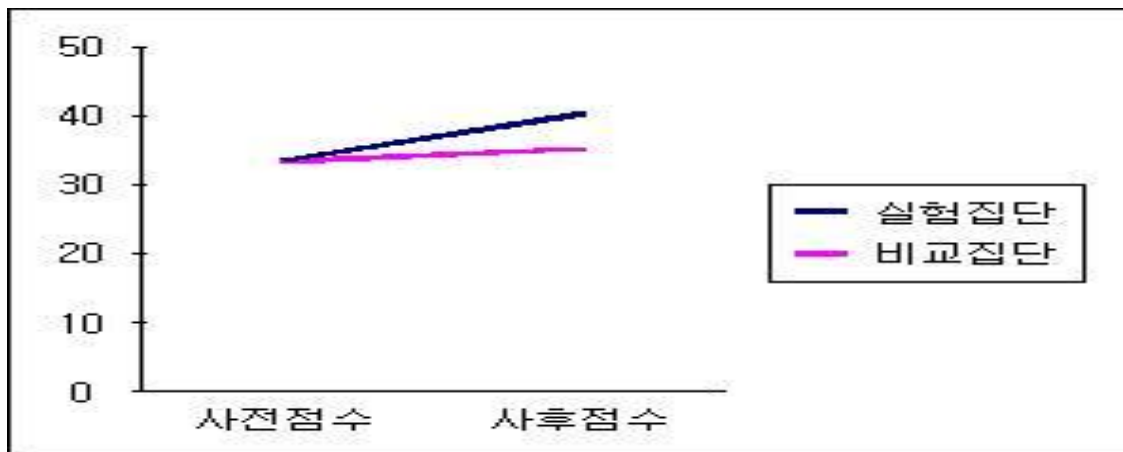
* p<.05

<표 16> 비교집단의 문제해결지수 검정 결과

	평균	N	표준편차	t	p
사전점수	33.47	15	7.029	-4.404	.001
사후점수	35.33	15	7.566		

* p<.05

<그림 1> 실험집단과 비교집단의 문제해결지수 비교



위의 <표 15>, <표 16> 에서 나타나듯이 두 집단의 사전점수와 사후점수의 평균차이를 분석한 결과다. 실험집단의 대응표본 검정 결과 t값이 -6.750 이고 유의확률(p)이 .000 으로 $p < .05$ 이므로 통계적으로 유의미한 차이가 있다. 비교집단의 검정결과 t값이 -4.404 이고 유의확률(p)이 .001 으로 $p < .05$ 이므로 이 또한 통계적으로 유의미한 차이가 있다. 그러나 두 집단의 평균값을 보았을 때 실험집단의 평균값의 차이가 6.73 비교집단은 1.86으로 ‘동화를 활용한 음악교육의 통합적 접근방법이 유아의 문제해결의식에 더 효과가 있다’ 는 결론을 내릴 수 있다. 이는 <그림 2>에 나타나 있다.

② 두 집단의 정서표현 항목에 대한 사전검사, 사후검사 비교

<표 17> 실험집단의 정서표현지수 검정 결과

	평균	N	표준편차	t	p
사전점수	37.86	15	7.15009	-2.263	.002
사후점수	40.80	15	6.18985		

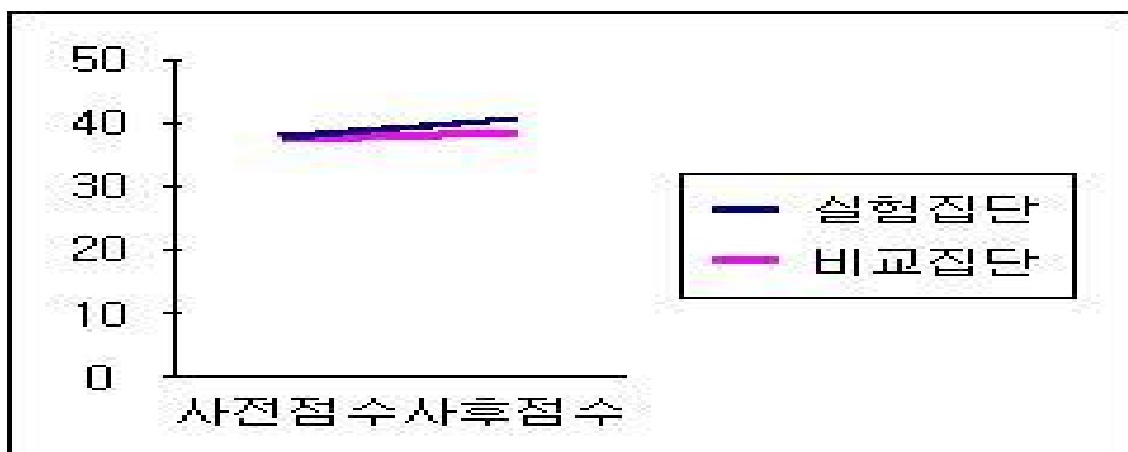
* p<.05

<표 18> 비교집단의 정서표현지수 검정 결과

	평균	N	표준편차	t	p
사전점수	37.47	15	7.698	-6.141	.000
사후점수	38.73	15	8.084		

* p<.05

<그림 2> 실험집단과 비교집단의 정서표현 지수 비교



위의 <표 17>, <표 18> 에서와 같이 두 집단의 사전점수와 사후점수의 차이를 분석한 결과다. 실험집단의 대응표본 검정 결과 t값이 -2.263 이고 유의확률(p)이 .002 으로 $p < .05$ 이므로 통계적으로 유의미한 차이가 있다. 비교집단의 검정결과 t값이 -6.141 이고 유의확률(p)이 .000 으로 $p < .05$ 이므로 유의미한 차이가 있으나 마찬가지로 두 집단의 평균값을 비교했을 때 실험집단의 평균값의 차이가 2.94 비교집단은 1.26으로 '동화를 활용한 음악교육의 통합적 접근방법이 유아의 정서표현 발달에 긍정적인 영향을 미쳤다'고 볼 수 있다. <그림 3>에 정서표현발달에 대한 사회성지수가 나타나 있다.

③ 두 집단의 질서의식 항목에 대한 사전검사, 사후검사 비교

<표 19> 실험집단의 질서의식 지수 검정 결과

	평균	N	표준편차	t	p
사전점수	15.33	15	3.45722	-4.802	.000
사후점수	20.20	15	3.14416		

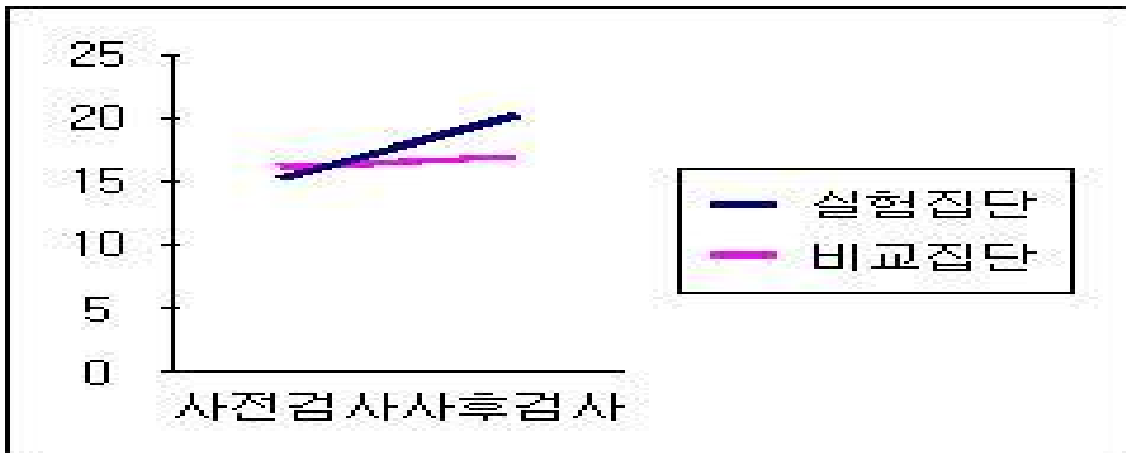
* p<.05

<표 20> 비교집단의 질서의식 지수 검정 결과

	평균	N	표준편차	t	p
사전점수	16.13	15	3.583	-4.026	.000
사후점수	17.00	15	3.485		

* p<.05

<그림 3> 실험집단과 비교집단의 질서의식 지수 비교



위의 <표 19>, <표 20> 와 같이 두 집단의 사전점수와 사후점수의 평균차이를 분석하였다. 실험집단의 대응표본 검정 결과 t값이 -4.802이고 유의확률(p)이 .000 으로 $p < .05$ 이므로 통계적으로 유의미한 차이가 있다. 비교집단의 검정결과 t값이 -4.026 이고 유의확률(p)이 .000 으로 $p < .05$ 이므로 유의미한 차이가 있지만 두 집단의 평균값을 비교했을 때 실험집단의 평균값의 차이가 4.87이고 비교집단은 0.87 으로 <그림 4>를 보았을 때 ‘동화를 활용한 음악교육의 통합적 접근방법이 유아의 질서인식에 더 효과가 있다’ 는 결론을 내릴 수 있다.

④ 두 집단의 자신감 항목에 대한 사전검사, 사후검사 비교

<표 21> 실험집단의 자신감 지수 검정 결과

	평균	N	표준편차	t	p
사전점수	15.20	15	3.00476	-6.742	.000
사후점수	20.33	15	2.71679		

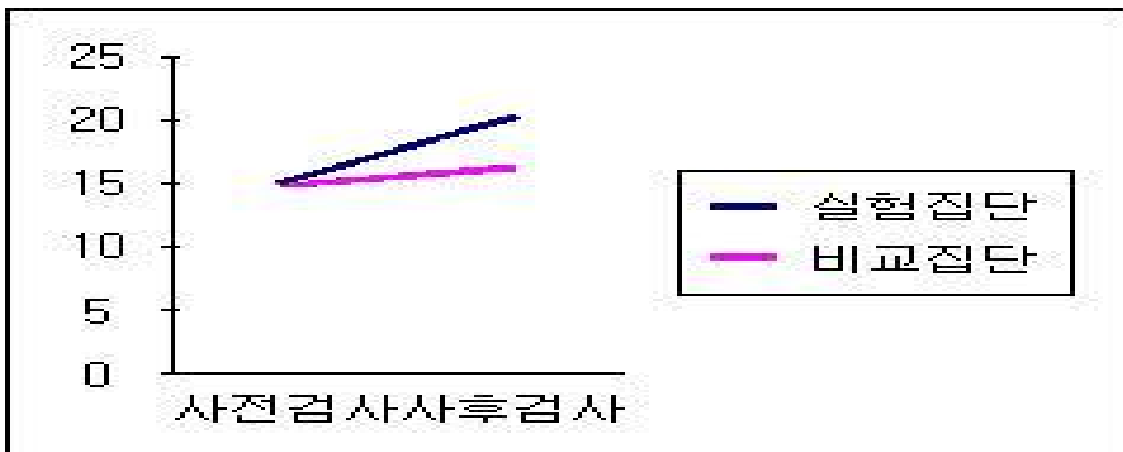
* p<.05

<표 22> 비교집단의 자신감 지수 검정 결과

	평균	N	표준편차	t	p
사전점수	14.87	15	3.067	-3.659	.003
사후점수	16.33	15	3.200		

* p<.05

<그림 4> 실험집단과 비교집단의 자신감 지수 비교



위의 표 <표 21>, <표 22> 에서와 같이 두 집단의 사전점수와 사후점수의 평균차이를 분석한 결과다. 실험집단의 대응표본 검정 결과 t값이 -6.742 이고 유의확률(p)이 .000 으로 $p < .05$ 이므로 통계적으로 유의미한 차이가 있다. 비교집단의 검정결과 t값이 -3.659 이고 유의확률(p)이 .003 으로 $p < .05$ 이므로 유의미한 차이가 있으나 마찬가지로 두 집단의 평균값을 비교했을 때 실험집단의 평균값의 차이가 5.13 비교집단은 1.46으로 <그림 5>를 보면 ‘동화를 활용한 음악교육의 통합적 접근방법이 유아의 자신감에 더 효과가 있다’ 는 결론을 내릴 수 있다.

3) 결과분석

본 연구는 동화를 활용한 음악교육의 통합적 접근방법이 유아의 사회성에 미치는 영향을 알아보는데 있다. 만3세를 대상으로 제주시 A동에 위치하고 있는 B어린이집에 재원중인 유아 30명 중 실험집단15명과 비교집단15명을 선정 하였다. 실험집단에는 동화를 활용한 통합적인 음악교육을 실시하였고, 비교집단은 만3세 수준에 맞는 리듬음절과 개념위주의 일반적인 음악교육을 실시하였다. 두 집단의 사회성 발달을 알아보기 위하여 한국유아사회성기술검사<K-SSRSP>를 기반으로 사전검사와 사후검사의 자료를 IBM SPSS Statistics Ver.24 프로그램에 적용시켜 얻은 결과를 바탕으로 다음과 같은 논의를 전개 하고자 한다.

첫째, 동화를 활용한 음악교육의 통합적 접근은 유아들의 사회성 발달에 영향을 미치는 것을 검증하였다. ‘동화를 활용한 음악교육의 통합적 접근방법은 비교집단 유아들과 비교하여 사회성발달에 효과적일 것이다.’ 라는 문제에 대해 t-검정을 통하여 확인 하였다. 유아들이 동화의 전개되는 에피소드에 개입하여 리듬악기연주와 신체표현, 시각적인 교구들을 사용하는 음악활동은 유아들에게 상상력과 긍정적인 정서함양에 효과적이며, 평소 쉽게 접근하지 못하는 상황을 동화라는 매체를 통해 다양한 간접적 경험을 할 수 있다. 이러한 활동은 또래와 함께 이루어지기 때문에 함께 동화를 듣고, 생각을 나누고, 연주하는 동안 유아들의 사회성에 영향을 주었다.

둘째, 동화를 활용한 음악교육의 통합적 접근은 한국유아사회성기술검사 하위항목 중 문제해결에 효과적이다. 동화를 통해 주인공이 맞는 다양한 어려움을 인지하고 유아 스스로 자신의 경험에 반영하여 해결방안을 모색할 수 있는 기회를 제공한다. 또한 동화는 인과응보적인 교훈을 담고 있기 때문에 올바른 문제해결에 효과적이다.

셋째, 동화를 활용한 음악교육의 통합적 접근은 한국유아사회성기술검사 하위항목 중 정서표현발달에 효과적이다. 비교집단보다 실험집단에서 더 많은 정서표현의 발달을 보인다. 이 결과는 동화의 줄거리와 그에 알맞은 음악적 주제, 리듬악기의 연주활동이 표현력의 증진을 가져왔고 추가적으로 시각적인 교구의 사용과 신체활

동이 동화의 내용, 음악적 주제와 일치하면서 유아의 감수성을 끌어 올림으로 정서 표현 발달에 효과를 가져왔다고 해석 할 수 있다.

넷째, 동화를 활용한 음악교육의 통합적 접근이 한국유아사회성기술검사의 하위영역 중 질서의식향상에 효과적이다. 동화를 활용한 음악교육의 통합적 접근활동을 위해서 유아들 스스로 자신의 자리를 찾는 습관이 필요하였다. 또한 신체활동 시 연구자가 주의사항이나 원 만들기, 기차줄 만들기 등 다양한 위치배열을 제시함으로써 유아들이 자연스럽게 질서의식을 익힐 수 있었다. 특히 교구활동과 리듬악기 활동 시 유아가 혼자가 아닌 또래들과 함께하는 것을 염두 하면서 기다리기, 배려하기, 경청하기 다양한 질서의식을 배우기 적합하다.

다섯째, 동화를 활용한 음악교육의 통합적 접근이 한국유아사회성기술검사의 하위영역 중 자신감에 효과적이다. 리듬악기 연주와 신체표현, 시각적인 교구활동 시 유아들이 당당하게 자신의 생각, 정서를 표현하는 모습은 다른 유아에게 롤모델이 될 수 있으며, 작은 실수를 하더라도 서로 배려 해줌으로써 자신감을 가질 수 있도록 한다. 그리고 동화 주인공이 어려움 속에 있는 에피소드에서 연구자가 ‘우리가 악기 연주하면서 힘내라고 도와줄까요?’ 와 같은 제안을 하였을 때 유아들은 동화 속 주인공의 상황을 이미지화 시키면서 어려운 상황을 극복했다는 인식을 가질 수 있다. 이것은 유아들이 리듬악기 연주를 완료 했을 때 ‘우리가 해냈어요’와 같은 반응을 많은 실험처치 과정을 통해서 확인하였다. 이와 같은 대답은 동화를 활용한 음악교육의 통합적 접근활동이 자신감 발달에 영향을 끼친다는 사실을 알 수 있다.

따라서 동화를 활용한 음악교육의 통합적 접근활동은 유아들에게 다양한 사회성 발달을 도모 할 수 있음을 본 연구를 통해 분석 하였다. 본 연구는 각 반15명의 실험집단과 비교집단의 수집자료 결과를 통해 일반화 시키는 것과 동화구연과 같은 연구자 재량에 따른 수업의 질에 대한 한계가 있으나 유아들의 사회성 발달을 위해 음악교육프로그램으로 발전 될 수 있는 시사점을 제공하는데 의의를 지닌다.

Ⅲ. 결론

유아기의 음악활동은 대부분 그룹으로 이루어지기 때문에 유아의 사회성 발달에 도움을 준다. 예를 들어 또래와 악기 탐구하기, 연주하기, 노래부르기를 통하여 유아 스스로의 위치를 확인할 수 있고, 자신과 다른 타인을 인식하며 조율하는 방법을 배울 수 있다. 그러나 유아교육 현장에서 행해지는 기존의 음악교육은 멀티미디어와 교사 위주의 활동에 국한되어 있다. 따라서 동화를 활용한 교육이 유아들의 시선에 알맞은 인물관계와 해결방안, 교훈이 필연적으로 내제 되어 있다는 측면에서 볼 때 앞서 언급한 음악교육과 병행 된다면 큰 효과를 얻을 수 있음을 연구를 통해 확인 하였다. 본 연구는 유아들에게 경험적이고 유아중심적인 음악교육을 위해 동화이야기를 악기연주, 도구활동, 신체활동에 활용하였으며, 이러한 통합적인 교육활동이 유아들의 사회성발달에 효과적인가를 알아 보았다. 사회성 측정을 위해 실험집단과 비교집단의 담임교사가 한국유아사회성기술검사(K-SSRSP)를 사용하였다. 사전검사에서 실험집단과 비교집단의 사회성지수의 결과는 다음과 같다. 실험집단의 사회성지수는 100.60 이고 비교집단의 사회성 지수는 101.93으로 한국유아사회성기술검사의 해석결과 90~109 범위 안에 있는 ‘평균’으로 두 집단 비슷한 사회성을 갖고 있고 있다. 사전검사에서 실험집단과 비교집단의 평균 차이에 대해 t검정을 실시한 결과 유의한 차이가 없다. 그러나 사후검사에서 동화를 활용한 통합적 음악교육을 한 실험집단과 코다이의 리듬음절을 활용한 음악교육을 한 비교집단의 사회성지수의 평균은 차이가 있다. 실험집단의 사회성지수는 115.53으로 ‘평균 상’을 나타냈고, 비교집단의 사회성지수는 105.80으로 ‘평균’을 나타냈다. t-검정 통계량을 확인한 결과 t값은 2.058, 유의확률이 0.046($p < 0.05$)으로 두 집단에는 사회성지수에 차이가 있음을 알 수 있다. 한국유아사회성기술검사의 문제해결영역에서 실험집단은 사전검사와 사후검사의 평균차이가 6.73이고, 비교집단은 1.86으로 동화를 활용한 통합적 음악교육을 처치한 실험집단의 문제해결능력이 크게 증가하였다. 정서표현 영역에서 실험집단의 평균차이는 2.93, 비교집단은 1.26의 차이를 보여준다. 비교집단에 비해 실험집단의 정서표현능력이 증가함을 알 수 있다. 질서의식 영역에서는 실험집단의 평균차이는 4.86으로 높은 발달 수치를 보여주며, 비교집단은 0.87로 거

의 변화가 없다. 자신감영역에서 실험집단은 5.13, 비교집단은 1.46의 평균차이를 나타냈다. 이 실험 결과를 통하여 동화를 활용한 통합적 음악 교육이 자신감능력에 긍정적인 효과가 있음을 알 수 있었다. 그러므로 본 연구 결과를 바탕으로 다음과 같은 제언을 하고자 한다.

본 연구는 유아를 대상으로 동화를 활용한 음악통합교육이 사회성발달에 미치는 영향에 대한 연구를 실시 하였으나, 대상이 유아로 선정 되어 제한적이었다. 그러므로 초등학생, 청소년, 성인, 특수교육을 필요로 하는 사람들을 중심으로 그룹을 이루어 학습 될 필요가 있다. 이에 따른 매체는 동화가 아닌 극, 시, 소설 문학활동과 연계하는 등 다양한 시각으로 연구를 지속한다면 기존의 음악교육보다 쉽고, 다양하고, 체험적인 학습자 중심의 교육과정이 될 것이며 사회성 발달에 기여 할 것으로 기대된다.

참고문헌

학위논문

- 김지수 (2013), 「달크로즈, 오르프의 교수법을 적용한 음악지도에 관한 연구 : 초등학교 1,2학년 리듬지도 중심으로」, 국민대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김선정 (2016), 「코다이 교수법 기반 집단음악활동이 유아의 창의성과 사회성에 미치는 효과」 서남대학교 교육대학원 박사학위논문
- 김연주 (2008), 「노래동화를 활용한 통합적 유아음악교육 프로그램 개발 및 효과」, 경희대학교 대학원 박사학위 논문,
- 노소영 (2011), 「동화를 활용한 음악활동이 유아의 음악적 표현능력 및 창의성 발달에 미치는 효과」, 백석대학교 대학원 석사학위논문.
- 단은미 (2009), 「동화를 활용한 통합적 음악 감상활동이 유아의 음악 능력 발달에 미치는 영향」, 한양대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 박혜선 (2009), 「코다이 교수법을 적용한 효율적인 음악 학습 지도방안 : 중학교 1학년을 중심으로」, 계명대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 유현정 (2001), 「동화 활용 음악 학습 프로그램 개발」, 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 송수현 (2004), 「통합적 접근을 통한 음악활동이 유아의 음악능력과 정서지능 발달에 미치는 영향」, 중앙대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 신수정 (2011), 「고든 교수법을 적용한 리듬 지도방안 연구」, 목포대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 유가영 (2010), 「통합적 음악학습 단계이론에 기초한 국악 감상 수업지도안 개발 연구: 2009 개정 중학교 음악 교과서를 중심으로」, 이화여자대학교 석사학위 논문.
- 윤지영 (2010), 「달크로즈 유리드믹스를 활용한 초등학교 리듬지도 연구 방안」,

연세대학교 교육대학원 석사학위논문.

윤현진 (2010), 「오르프 음악 교수 방법을 활용한 음악놀이 활동이 유아의 사회성 발달에 미치는 효과」, 백석대학교 음악대학원 석사학위논문.

정은주 (2010), 「유아의 상상력 교육을 위한 초현실주의적 그림책 일러스트레이션에 관한 연구」, 고려대학교 교육대학원 석사학위 논문.

허 근 (1995), 「동화 읽어주기에 있어서 교사의 질문유형에 따른 아동의 창의성 증진에 관한 연구」, 이화여자대학교 교육대학원 석사학위 논문.

단행본

구희영 외2명, 「대학유아음악교육」, 서울: 양서원, 2000

김석우, 「사회과학 연구를 위한 SPSS AMOS 활용의 실제 2판」, 서울: 학지사, 2015

김은심 「유아 동작교육의 이론과 실제」, 서울: 창지사, 2015

김춘경 외10명, 「유아교육개론」, 경기 : 양서원, 2015

류지후, 「유아를 위한 조형 활동의 통합적 접근」, 서울: 창지사, 2002

유민임, 「유아를 위한 교과교육론」, 서울: 학지사, 2015

이대균 외3명, 「음악문학교육」, 경기: 학지사, 2006

조성연 외 2명, 「다양한 교수 방법을 통한 유아음악교육」, 서울: 학지사, 2015

신명희 외 8명 「교육심리학」, 서울: 학지사, 2010

팽영일 「아동의 상상력과 창조」, 서울 : 창지사, 1999

학술지

Gail Burnaford. (1993). “The Challenge of Integrated Curricula” *Music Educators Journal*. Vol.79. No.9

이주하 (2008), “바슐라르와 뒤랑의 상상력 재발견과 그 교육적 함의”, 『한국 교육 철학회』

부 록 목 차

<부록 1> 한국유아사회성기술검사 검사지	48
<부록 2> 실험집단 연구계획안	50
<부록 3> 비교집단 연구계획표	71
<부록 4> 리듬악기	72

한국 유아 사회성 기술 검사 (K-SSRSP)

I. 인적사항

피검자명			성	별		
기관명						
검사일			생년월일			
검사자	부모	/	교사	/	임상가	

II. 검사결과

하위검사	원 점 수	표준점수	백 분 위
문제해결			
정서표현			
질서의식			
자신감			
표준점수 합계			
사회성 지수			

III. 검사프로파일

표준점수	문제해결	정서표현	질서의식	자신감	사회성지수	지수
19	·	·	·	·	·	145
18	·	·	·	·	·	140
17	·	·	·	·	·	135
16	·	·	·	·	·	130
15	·	·	·	·	·	125
14	·	·	·	·	·	120
13	·	·	·	·	·	115
12	·	·	·	·	·	110
11	·	·	·	·	·	105
10	·	·	·	·	·	100
9	·	·	·	·	·	95
8	·	·	·	·	·	90
7	·	·	·	·	·	85
6	·	·	·	·	·	80
5	·	·	·	·	·	75
4	·	·	·	·	·	70
3	·	·	·	·	·	65
2	·	·	·	·	·	60
1	·	·	·	·	·	55

IV. 결과해석

하위검사 표준점수	사회성 지수	사회성 수준
17-19	130+	최우수
15-16	120-129	우수
13-14	110-119	평균상
8-12	90-109	평균
6-7	80-89	평균하
4-5	70-79	저조
1-3	≤ 69	최저조

V. 검사 문항

지시사항

다음 문항을 읽으시고 평소 아동의 행동이 어떠했는지 관찰한 내용을 다음과 같은 방식으로 한 문항도 빠짐없이 해당 칸에 체크(✓) 하여 주세요.

- 항상 그렇지 않을 경우(0%) : 전혀 아님
- 평균 30%정도만 그러할 경우 : 약간 그러함
- 평균 50%정도 그러할 경우 : 보통
- 평균 70%정도 그러할 경우 : 대체로 그러함
- 항상 그러할 경우(100%) : 항상 그러함

번호	검 사 문 항	전혀아님	약간그러함	보 통	대체로그러함	항상그러함
1	어떤 활동이나 놀이에 즐겁게 참여한다.	1	2	3	4	5
2	이는 사람을 만나면 먼저 이는 채하거나 인사한다.	1	2	3	4	5
3	중간에 끼어들어야 할 경우 양해를 구하고 끼어든다.	1	2	3	4	5
4	자신이 원치 않거나 싫다는 의사표시를 분명히 말한다.	1	2	3	4	5
5	자신의 애정을 적절하게 표현한다.	1	2	3	4	5
6	어떤 상황에서도 기가 죽지 않고 침착하다.	1	2	3	4	5
7	또래에게 자기 의사를 당당하게 말한다.	1	2	3	4	5
8	도움이 필요할 경우 다른 사람에게 당당하게 요청한다.	1	2	3	4	5
9	화가 났을 때 말로 표현한다.	1	2	3	4	5
10	지루할 때 혼자서 할 일을 찾아낸다.	1	2	3	4	5
11	적절한 방법으로 자신이 누군가를 좋아한다고 표현한다.	1	2	3	4	5
12	또래와 갈등이 있을 때 목소리가 대담하며 자신이 있다.	1	2	3	4	5
13	다른 사람에게 다정하게 말한다.	1	2	3	4	5
14	무섭거나 두려운 이유를 말로 표현한다.	1	2	3	4	5
15	다른 사람이 말하는 내용을 이해하고 적절하게 반응한다.	1	2	3	4	5

실험집단 연구활동계획안 1회차

일 시	2016년 4월 20일 수요일
주 제	☀ 아기돼지 삼형제 / 일정 박
목 표	☀ ♪♪♪♪ 일정 박을 연주할 수 있다.
활 동 내 용	
도 입	<ol style="list-style-type: none"> 1. 인사하기 - 모두 함께 ‘동그라미 눈’을 부르고 손 유희 하면서 인사 한다. 2. 아기돼지 삼형제를 만나러 숲속에 가요- 음악을 감상하며 첫째 돼지, 둘째 돼지, 셋째 돼지 캐릭터 소개를 한다. 연구자는 동화구연을 통해 각 캐릭터의 특징을 살려 전달한다.
전 개	<ol style="list-style-type: none"> 1. 모두 함께 즐겁게 놀아요- 짝궁과 함께 신체 활동한다. 1절: 손뼉과 무릎치기 2절: 간지럽히기 3절: 옆으로 흔들기 4절: 점프하기 5절: 다함께 원 만들어 점프하기 2. 첫째돼지는 맛있는 컵케이크를 만들어요- 작은공을 이용하여 ♪♪♪♪리듬을 의성어와 함께 활동한다. 꺾꺾꺾꺾(♪♪♪♪) 눌러주세요 / 꺾꺾꺾꺾(♪♪♪♪) 밀어주세요 솔솔솔솔(♪♪♪♪) 뿌려주세요 / 남남남남(♪♪♪♪) 먹어보세요 3. 악기연주를 하면서 엄마돼지를 만나러 가요 - 애니멀케스터네츠을 사용하여 음악에 맞춰 ♪♪♪♪ 일정 박을 연주한다.
정 리	<ol style="list-style-type: none"> 1. 첫째돼지는 지푸라기로 집을 대충 짓고는 잠이 들었어요 - 음악을 감상하며 악기를 정리 한다. 2. 늑대가 나타나서 지푸라기 집을 날려 버렸어요-유아와 함께 주고받기 노래를 불러본다. 불어보자 불어보자 지푸라기 집을 불어보자 (후) 불어보자 불어보자 지푸라기 집을 불어보자 (후) 3. 다음시간에 또 만나요- 작은별 손유희하며 마무리 인사한다.
평 가	연구자가 제안하는 ♪♪♪♪리듬을 연주 할 수 있는가? 원 만들기, 악기 기다리기 질서를 잘 지킬 수 있는가

실험집단 연구활동계획안 2회차

일 시	2016년 4월 22일 금요일
주 제	☀ 아기돼지 삼형제 / 일정 박
목 표	☀ 2박, 1박, 2/1박을 연주 할 수 있다.
활 동 내 용	
도 입	<p>1. 인사하기 - 모두 함께 ‘동그라미 눈’을 부르고 손유희 하면서 인사 한다. 1회차의 내용을 상기시키도록 한다.</p> <p>2. 첫째 돼지는 깜짝 놀라서 둘째 돼지 집으로 도망가요- 한줄기차를 만들어 2박 걷기, 1박걷기, 2/1박걷기 활동을 한다.</p>
전 개	<p>1. 둘째 돼지는 바이올린을 좋아해요 - 둘째 돼지를 소개하면서 비발디 사계 中 봄 듣기-> 캐릭터보기->흥내내기 한다.</p> <p>2. 둘째 돼지와 함께 신나게 악기연주 해요 - 툃툃을 활용하여 바이올린 흥내를 내고 2박, 1박, 2/1박을 연주한다.</p> <p>3. 둘째돼지도 나무로 집을 대충 짓고 잠이 들었어요 - 음악을 감상하며 악기 정리한다.</p> <p>4. 늑대가 나타나서 나무 집을 날려 버렸어요-유아와 함께 주고받기 노래를 불러본다.</p> <p style="text-align: center;">불어보자 불어보자 나무 집을 불어보자 (후우) 불어보자 불어보자 나무 집을 불어보자 (후우)</p>
정 리	<p>1. 셋째돼지는 부지런해요 - 리듬막대를 사용하여 J J J 리듬으로 다양한 망치 흥내를 표현 한다. 연구자는 모델링을 보여주고 유아들이 다양하게 제시하도록 유도한다. 바닥두드리기/ x자 두드리기/ 양끝 두드리기 / T자 두드리기 등</p> <p>2. 마무리하기 - 작은별 손유희하며 마무리 인사한다.</p>
평 가	<p>리듬막대를 활용한 도구활동에서 유아들이 다양한 방법을 제시 하였는가? 2박, 1박, 2/1박을 연주 할 수 있는가? 바이올린 음색을 탐구하고 모방을 할 수 있는가?</p>

실 험 집 단 연구 활동 계획안 3회 차

일 시	2016년 4월 27일 수요일
주 제	☀ 아기돼지 삼형제 / 일정 박
목 표	☀ 손유익을 할 수 있다.
활 동 내 용	
도 입	1. 인사하기 - 모두 함께 '동그라미 눈'을 부르고 손 유희 하면서 인사 한다.
전 개	<p>1. 셋째돼지 집에도 늑대가 나타났어요 - 유아와 함께 주고받기 노래를 불러 본다.</p> <p style="text-align: center;">불어보자 불어보자 벽돌 집을 불어보자 (후우우우) 불어보자 불어보자 벽돌 집을 불어보자 (후우우우)</p> <p>2. 늑대는 굴뚝으로 올라 갔어요 - 음악을 들으며 손유희 활동한다. 똑똑 두드리기- 굴뚝으로 올라가기- 앓 뜨거워! 도망치기</p> <p>3. 아기 삼형제는 다시 모여서 악기 연주해요- 음악감상과 캐릭터 탐구 할수 있게 연구자가 동화구연을 하면서 함께 미니카바사를 연주한다.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>첫째돼지: 막내야~ 미안해~ 이제 형이 부지런히 일하고 엄마 말씀도 잘 듣고 너희들을 잘챙겨줄게.</p> <p>셋째돼지: 괜찮아요 형 형이 만들어주는 케이크는 정말 맛있어요.</p> <p>둘째돼지: 막내야~ 미안해~ 나도 게으름 피지 않고 형말도 잘듣고 너도 잘챙기는 멋진 형이 될게.</p> <p>셋째돼지: 괜찮아요 형 형이 연주하는 바이올린은 정말 최고예요 우리 앞으로 엄마말씀 잘들으면서 서로 도와가면서 지내요.</p> </div>
정 리	<p>1. 아기돼지 삼형제는 부지런히 일하고 서로 도와주며 행복하게 살아요 -악기를 정리한다.</p> <p>2. 마무리하기 - 작은별 손유희하며 마무리 인사한다.</p>
평 가	동화의 교훈이 잘 전달 되었는가?

실 험 집 단 연 구 활 동 계 획 안 4 회 차

일 시	2016년 4월 29일 금요일
주 제	☀ 무지개물고기/ 음계
목 표	☀ 도, 레, 미, 파, 솔의 음정을 연주하고 부를 수 있다.
활 동 내 용	
도 입	1. 인사하기 - 모두 함께 '동그라미 눈'을 부르고 손 유희 하면서 인사 한다.
전 개	<p>1. 무지개물고기를 만나러 바다로 가요- 무지개연을 활용하여 박에 맞게 흔든다. 혹은 작게, 크게 흔든다.</p> <p>2. 무지개물고기를 만났어요 - 연구자는 캐릭터를 활용하여 음악에 맞춰 동화 구연한다.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>“ 안녕 잘 지냈니? 나는 무지개 물고기야. 오늘은 바다에서 어떤 친구들을 만나게 될까 나를 따라올래?”</p> <p>바다 속 친구들은 무지개 물고기를 좋아해요. 자신의 예쁜 무지개 비늘을 나누어 주기 때문이에요 오늘은 바다 속 친구들이 다시 무지개 물고기에게 색깔 비늘을 돌려 준대요</p> </div> <p>3. 바다 속 친구들과 인사해요- 색깔실로폰을 사용하여 C음계 도~솔을 연주하며 바다 속 동물 이름에 맞춰 노래 부른다. 유아들이 앞으로 나와서 연주하고 무지개 물고기에게 비늘을 붙여준다. (도=빨강=불가사리, 레=주황=꽃게, 미=노랑=해마, 파=초록=미역, 솔=파랑=상어)</p> <p>4. 바다 속 친구들과 악기 연주해요- 세븐벨을 사용하여 물고기를 표현하며 연구자가 제시한 리듬에 맞춰 연주한다.</p>
정 리	<p>1. 무지개 물고기는 마음이 착해요 다음에 또 만나요 -헨델의 수상음악을 감상하며 악기정리한다.</p> <p>2. 마무리하기 - 작은별 손유희하며 마무리 인사한다.</p>
평 가	<p>연구자는 정확한 음정으로 유들에게 모델링을 보여주었는가?</p> <p>유아들은 실로폰을 연주할 때 큰소리로 부르면서 연주 할 수 있었는가?</p>

실험집단 연구활동 지도 계획안 5회차

일 시	2016년 5월 11일 수요일
주 제	☀ 무지개물고기/ 음계
목 표	☀ 도,레,미,파,솔,라,시,도 음계를 부르고 연주 할 수 있다.
활 동 내 용	
도 입	1. 인사하기 - 모두 함께 '동그라미 눈'을 부르고 손 유희 하면서 인사 한다.
전 개	<p>1. 오늘도 무지개 물고기를 만나러 바다로 출발해요 -분무기와 파란대형비닐을 사용하여 바다를 표현한다. 연구자의 지시에 따라 유아들은 맞춰 흔든다.</p> <p>2. 새로운 바다 속 친구들을 만나요- 색깔실로폰을 사용하여 C음계 연주하며 바다 속 동물 이름에 맞춰 노래 부른다. 유아들이 앞으로 나와서 연주하고 무지개 물고기에게 비늘을 붙여준다. (도=빨강=불가사리, 레=주황=꽃게, 미=노랑=해마, 파=초록미역, 솔=파랑=상어, 라=남색=문어, 시=보라=문어 도=빨강=불가사리)</p> <p>4. 무지개 물고기는 친구들에게 멋진 비늘을 돌려 받았어요. 신나게 악기연주해 볼까요- 레인채이커를 사용하여 물고기를 표현하며 연구자가 제시한 리듬에 맞춰 연주한다.</p>
정 리	<p>1. 바다 속 친구들은 이제 집으로 돌아가요 - 악기를 정리한다.</p> <p>2. 마무리하기 - 양보노래를 부르며 마무리 인사한다.</p>
평 가	<p>구자는 정확한 음정으로 유들에게 모델링을 보여주었는가? 유아들은 실로폰을 연주할 때 큰소리로 부르면서 연주 할 수 있었는가?</p>

실험집단 연구활동 지도 계획안 6회차

일 시	2016년 5월 13일 금요일
주 제	☀ 무지개물고기/ 음계
목 표	☀ 올라가는 음계를 연주 할 수 있다.
활 동 내 용	
도 입	1. 인사하기 - 모두 함께 '동그라미 눈'을 부르고 손 유희 하면서 인사 한다.
전 개	<p>1. 물고기 친구들이 재미있게 놀고 있어요- 손으로 물고기를 표현하며 짝꿍과 간질이기, 점프하기, 만세하기 신체표현을 한다.</p> <p>2. 상어가 나타났어요. 무지개 물고기가 위험해요 도와주러 갈까요? - 연구자는 상어가 나타날 때 '라' 음정을 연주하면서 유아들이 멈추는 동작을 할 수 있도록 유도한다.</p> <p>3. 무지개 물고기가 고맙다고 인사해요- 음계부분에 유아들이 실로폰을 연주 할 수 있다.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>솔 파 미-/ 파 미 레- /미 레 도- /도 레 미 파 솔 라 시 도 /도 솔 도 우 리 는-/ 나 누 는- /친 구 들- / (해당 음의 동물 이름) /최 고 야</p> </div> <p>4. 바다속에 다시 평화가 찾아 왔어요 축하한다고 악기 연주하러 갈까요? 옥수수쉐이커귀로를 사용하여 연구자가 제시한 리듬에 맞춰 연주한다.</p>
정 리	<p>1. 바다 속 친구들은 집으로 돌아가요 우리도 악기 정리해요 - 악기를 정리한다.</p> <p>2. 마무리하기 - 작은별 손유희하며 마무리 인사한다.</p>
평 가	유아는 음계를 차례가기 순서대로 연주 할 수 있었는가?

실 험 집 단 연 구 활 동 계 획 안 7 회 차

일 시	2016년 5월 18일 수요일
주 제	☀ 흑부리 할아버지/ 포르테(f), 피아노(p)
목 표	☀ 큰소리와 작은소리로 노래 부를 수 있다.
활 동 내 용	
도 입	1. 인사하기 - 모두 함께 '동그라미 눈'을 부르고 손 유희 하면서 인사 한다.
전 개	<p>1. 두 명의 흑부리 할아버지를 만나러 가요- 연구자는 캐릭터를 활용하여 동화구연한다.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>옛날 깊은 산 속 마을에 흑부리 할아버지가 살고 있었어요. 하하하하 잘 웃으시고 노래도 잘 불러 주시는 노래흑부리할아버지를 만나러 불러볼까요? “ 허허허허 안녕 나는 노래를 좋아하는 흑부리 할아버지란다.” 그런데 흑부리 할아버지 한분이 더 계세요. 두 번째 흑부리 할아버지는 항상 찡그리고 화만 내시는 심통흑부리 할아버지세요 우리 큰소리로 불러 볼까요? “ 흥! 난 너희들 인사 안 받을래”</p> </div> <p>2. 노래 흑부리 할아버지는 도깨비 마을에 간험어요. 우리가 노래 부르면 빠져나올 수 있으시대요 - 연구자는 마이크를 활용하여 큰소리와 작은소리의 모델링을 보여주고 연구자는 큰소리/작은소리 유아는 받는 부분에 큰소리/작은소리로 부를 수 있도록 유도한다.</p> <p style="text-align: center;">연구자: 다 함께 노래 불러요 / 작은 소리로(혹은 큰소리로) / 어떤 친구가 불러 볼까요/ oo가 불러봐요/ 유아: 랄랄라 랄랄라라</p> <p>3. 더 큰 소리로 악기 연주하면서 노래 흑부리 할아버지를 도와 드릴까요</p> <p style="text-align: center;">사운드쉐잇을 활용하여 큰소리, 작은소리 연주한다.</p>
정 리	<p>1. 도깨비 마을에 밤이 찾아왔어요 -조용히 악기를 정리한다.</p> <p>2. 마무리하기 - 작은별 손유희하며 마무리 인사한다.</p>
평 가	유아들이 f , p 를 잘 표현 할 수 있는가?

실 험 집 단 연 구 활 동 계 획 안 8 회 차

일 시	2016년 5월 20일 금요일
주 제	☀ 옥부리 할아버지/ 포르테(f), 피아노(p)
목 표	☀ 큰소리와 작은소리로 연주 할 수 있다.
활 동 내 용	
도 입	1. 인사하기 - 모두 함께 '동그라미 눈'을 부르고 손 유희 하면서 인사 한다
전 개	<p>1. 도깨비들은 할아버지의 흑을 부러워 해요 - 캐릭터를 사용하여 동화구연한다.</p> <p>“ 할아버지! 할아버지는 노래를 아주 잘하세요 그 흑안에 노래가 많이 있지요?”</p> <p>“아니예요 도깨비님 이 흑안에는 아무것도 들어 있지 않아요”</p> <p>“에잇 거짓말 하지 마세요 그 흑을 저희가 가져 가겠어요!”</p> <p>노래를 좋아하는 도깨비들은 할아버지의 흑 안에 노래가 많이 들어 있다고 생각했어요. 그래서 흑을 떼어 갔지요. 그리고 할아버지께 보물이 나오는 도깨비 방망이를 선물로 주었어요</p> <p>2. 이 소식을 들은 심통 흑부리 할아버지도 도깨비 마을로 가요- 연구자는 실로폰 '솔' 음을 들려주고 따라오는 유아들이 멈추게 유도한다.</p> <p>3. 도깨비들은 노래흑을 가지고 좋아해요- 유아들과 블랙마라카스를 활용하여 큰소리 작은소리 연주한다.</p>
정 리	<p>1. 도깨비들이 화가 났어요 노래흑 안에는 노래가 없어요.</p> <p>- 음악을 감상하며 조용히 악기를 정리한다.</p> <p>2. 마무리하기 - 작은별 손유희하며 마무리 인사한다.</p>
평 가	동화의 교훈이 잘 전달 되었는가?

실 험 집 단 연 구 활 동 계 획 안 9 회 차

일 시	2016년 5월 25일 수요일
주 제	☀ 옥부리 할아버지/ 포르테(f), 피아노(p)
목 표	☀ 큰소리와 작은소리를 표현할 수 있다.
활 동 내 용	
도 입	1. 인사하기 - 모두 함께 '동그라미 눈'을 부르고 손 유희 하면서 인사 한다.
전 개	<p>1. 심통흑부리 할아버지는 도깨비들이 화가 난 줄도 모르고 거짓말해요. - 연구자는 실로폰 '솔' 음을 들려주고 따라오는 유아들이 멈추게 유도한다.</p> <p>2. 도깨비들은 심통흑부리 할아버지 에게 별을 주었어요 - 도깨비 방망이를 활용하여 유아 한명씩 나와 큰소리, 작은소리로 도깨비 흉내를 낸다.</p> <p>3. 욱심부리지 않아요 - ♪/ ♪ ♪ ♪ ♪/ ♪♪/ 애니멀탤버린을 활용하여 연주한다.</p>
정 리	<p>1. 도깨비들은 신이나서 춤을 춰요 - 음악을 감상하며 악기정리한다.</p> <p>2. 마무리하기 - 작은별 손유희하며 마무리 인사한다.</p>
평 가	큰소리와 작은소리를 도깨비방망이로 잘 표현 하였는가?

실 험 집 단 연구 활동 계획 안 10회 차

일 시	2016년 5월 27일 금요일
주 제	☀ 엄지공주/ 왈츠리듬
목 표	☀ 왈츠리듬을 스카프로 표현할 수 있다.
활 동 내 용	
도 입	<ol style="list-style-type: none"> 1. 인사하기 - 모두 함께 '동그라미 눈'을 부르고 손유희 하면서 인사 한다. 2. 요정이 내려와 아주머니에게 작은 씨앗을 주었어요- 스카프안에 에그쉐이커를 넣어 유아들이 짝을 만들어 전달하기 활동 한다.
전 개	<ol style="list-style-type: none"> 1. 예쁜 꽃봉오리가 생겼어요- 스카프를 활용하여 왈츠음악에 맞춰 꽃봉오리 만들기 표현한다. 2. 예쁜 꽃봉오리 안에는 누가 있을까요?- 화분 캐릭터를 탐구하며 엄지공주를 소개한다. 3. 악기연주를 하면서 노래불러요- 버팔로드럼을 사용하여 3박자의 왈츠리듬을 연주한다.
정 리	<ol style="list-style-type: none"> 1. 엄지공주는 잠이 들었어요- 음악을 감상하며 조용히 악기 정리한다. 2. 다음시간에 또 만나요- 작은별 손유희하며 마무리 인사한다.
평 가	연구자가 제안하는 JJJ리듬을 연주 할 수 있는가?

실 험 집 단 연 구 활 동 계 획 안 11회 차

일 시	2016년 6월 1일 수요일
주 제	☀ 엄지공주/ 왈츠리듬
목 표	☀ 왈츠리듬을 무지개연으로 표현할 수 있다.
활 동 내 용	
도 입	1. 인사하기 - 모두 함께 ‘동그라미 눈’을 부르고 손유희 하면서 인사 한다.
전 개	<p>1. 두꺼비는 엄지공주를 연꽃잎에 태우고 몰래 데려 가버렸어요- 무지개연안에 유아1명을 앉게하고 나머지 유아들은 흔들거나 시계방향으로 돌려준다.</p> <p>2. 엄지공주는 너무나 슬펐어요. 위험하다고 우리가 악기연주하면서 동물 친구들에게 알려 줄까요- 미니젬베를 활용하여 동물 의성어 흉내를 내면서 연주한다. 고양이는 야옹(간지럽히기) 호랑이는 어흥(큰소리 연주하기) 벌이 날아와 (작은소리 연주하기)</p> <p>3. 가재가 나타나 커다란 집게로 연꽃잎을 잘라주었어요- 라운드벨을 사용하여 연주한다.</p>
정 리	<p>1. 엄지공주는 연못으로 떠내려 갔어요-왈츠음악을 감상하며 악기정리한다.</p> <p>3. 다음시간에 또 만나요- 작은별 손유희하며 마무리 인사한다.</p>
평 가	왈츠리듬에 맞춰 무지개연을 유아들이 흔들 수 있었는가?

실 험 집 단 연구 활동 계 획 안 12회 차

일 시	2016년 6월 3일 금요일
주 제	☀ 엄지공주/ 왈츠리듬
목 표	☀ 악기를 사용하여 왈츠리듬을 연주한다.
활 동 내 용	
도 입	<ol style="list-style-type: none"> 1. 인사하기 - 모두 함께 '동그라미 눈'을 부르고 손 유희 하면서 인사 한다. 2. 나비가 나타났어요- 짝꿍과 함께 나비 날개동작을 만들며 연구자를 따라온다. 날개+ 짝꿍손뼉/ 날개+ 짝꿍손잡기
전 개	<ol style="list-style-type: none"> 1. 생쥐할머니를 만나 맛있는 음식을 먹었어요- 아이클레이를 활용하여 (♪ ♪ ♪ / ♪ ♪ / .)리듬으로 누르기, 빗기, 모양만들기 활동을 한다. 2. 엄지공주는 혼자서 집으로 돌아가기로 생각 했어요- 동화구연을 통해 유아들과 손유희 한다. 3.제비가 도와 주어요. 우리도 응원해요- 과일쉐이커를 사용하여 ♪ ♪ ♪ 왈츠리듬을 연주한다.
정 리	<ol style="list-style-type: none"> 1. 엄지공주는 아주머니를 다시 만나게 되었어요 - 음악을 감상하며 악기를 정리한다. 3. 다음시간에 또 만나요- 작은별 손유희하며 마무리 인사한다.
평 가	왈츠리듬을 연주할 수 있는가?

실 험 집 단 연 구 활 동 계 획 안 13회 차

일 시	2016년 6월 8일 수요일
주 제	☀ 브레멘음악대/ 다양한 악기
목 표	☀ 피아노와 나팔 소리를 구별 할 수 있다.
활 동 내 용	
도 입	<p>1. 인사하기 - 모두 함께 '동그라미 눈'을 부르고 손유희 하면서 인사 한다.</p> <p>2. 브레멘으로 동물친구들과 함께 출발해요 원을 만들어 개구리, 강아지, 고양이, 코끼리 흉내내면서 신체활동 한다.</p>
전 개	<p>1. 당나귀가 달려와요- 생상스의 동물의사육제 중 '당나귀' 음악을 감상한다. 연구자는 동화구연을 통해 당나귀의 악기 피아노 음색을 탐구하고 피아노치는 흉내를 유아들과 함께 손유희한다.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">랄라랄랄라 / 피아노 쳐요/ 랄라랄라라 / 손을 모아서/랄라랄라라/ 당나귀처럼</div> <p>2. 나팔소리가 들려요- 동화구연을 통해 강아지를 소개하고 나팔소리를 탐구한다. 유아들과 함께 손유희 한다.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">빠라빠빠밤 / 나팔 불어요/ 빠라빠빠밤/ 강아지처럼/ 빠라빠빠밤/ 모두 멋지게</div> <p>3.당나귀와 도기는 브레멘으로 가는 길이에요 우리 힘내라고 응원해요 - 롤리팝드럼을 사용하여 피아노흉내, 나팔흉내 내면서 연주한다.</p>
정 리	<p>1. 브레멘으로 가는 길은 너무 힘들어요. 당나귀와 강아지도 잠이 들었어요 - 음악을 감상하며 악기 정리한다.</p> <p style="text-align: center;">1.</p> <p>2. 다음시간에 또 만나요- 작은별 손유희하며 마무리 인사한다.</p>
평 가	<p>원만들기를 할 수 있는가? 유아들이 피아노와 나팔의 음색을 구별 할 수 있는가?</p>

실 험 집 단 연구 활동 계획 안 14회 차

일 시	2016년 6월 10일 금요일
주 제	☀ 브레멘음악대/ 다양한 악기
목 표	☀ 바이올린소리를 탐구하고 받는소리를 부를 수 있다.
활 동 내 용	
도 입	<p>1. 인사하기 - 모두 함께 '동그라미 눈'을 부르고 손유희 하면서 인사 한다.</p> <p>2. 당나귀와 강아지는 힘을 내서 브레멘으로 출발해요- 원을 만들어 점프하기, 천천히 걷기, 빠르게 걷기 신체활동한다.</p>
전 개	<p>1. 고양이를 만났어요 -동화구연을 통해 고양이를 소개하고 바이올린 소리를 탐구한다. 유아들과 함께 손유희 한다.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0; text-align: center;"> 지가지징/ 연주해요/ 지가지징/ 바이올린/ 지가지징/ 예쁜소리 </div> <p>2. 닭소리가 들려요- 동화구연을 통해 닭을 소개하고 노래잘하는 닭의 흥내를 내면서 '꼬끼오꼬꼬' 받는부분의 노래를 유아들이 부를수 있게 유도한다.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0; text-align: center;"> 꼬끼오꼬꼬/ 불러봐요/ 꼬끼오꼬꼬/ 나와함께/ 꼬끼오꼬꼬/ 잘했어요 </div> <p>3. 모든 동물 친구들은 브레멘으로 가요 -물고을 탬버린을 사용하여 ♪♪♪♪/ (감)감/ ♪♪(감)연주한다.</p>
정 리	<p>1. 동물친구들이 잠든사이 도둑이 나타났어요 - 음악을 감상하며 악기를 정리한다.</p> <p>3. 다음시간에 또 만나요- 작은별 손유희 하며 마무리 인사한다.</p>
평 가	유아들이 받는소리를 큰소리로 잘 따라 불렀는가?

실 험 집 단 연구 활동 계 획 안 15회 차

일 시	2016년 6월 15일 수요일
주 제	☀ 브레멘음악대/ 다양한악기
목 표	☀ 여러 가지 악기의 흉내를 낼 수 있다.
활 동 내 용	
도 입	<p>1. 인사하기 - 모두 함께 ‘동그라미 눈’을 부르고 손유희 하면서 인사 한다.</p> <p>2. 오늘도 브레멘으로 동물친구들과 함께 출발해요 원을 만들어 개구리, 강아지, 고양이, 코끼리 흉내내면서 신체활동 한다.</p>
전 개	<p>1. 동물친구들은 힘을 합쳐 도둑을 혼내주기로 했어요. - 각 동물들의 그림자 맞추기 놀이를 한다.</p> <p>2. 동물친구들은 악기를 연주하며 도둑을 쫓아 냈어요. - 각 동물들의 악기 맞추기 놀이를 한다. 당나귀(피아노), 강아지(나팔), 고양이(바이올린), 닭(마이크)</p> <p>3. 우리는 사이좋은 브레멘 친구들이에요.- 키즈봉고를 사용하여 연구자가 제시 하는 악기를 표현하며 연주한다.</p>
정 리	<p>1. 브레멘에 도착했어요. 동물친구들은 사이좋게 지내요. - 음악을 감상하며 악기를 정리한다.</p> <p>2. 다음시간에 또 만나요- 작은별 손유희하며 마무리 인사한다.</p>
평 가	연구자가 제안 하는 악기를 흉내낼 수 있는가?

실 험 집 단 연 구 활 동 계 획 안 16회 차

일 시	2016년 6월 17일 금요일
주 제	☀ 빨간모자/ 음표와 심표
목 표	☀ 심표를 표현 할 수 있다.
활 동 내 용	
도 입	<ol style="list-style-type: none"> 1. 인사하기 - 모두 함께 ‘동그라미 눈’을 부르고 손유희 하면서 인사 한다. 2. 빨간모자를 만나러 가요- 빨간모자의 캐릭터를 소개하고 짝궁과 신체짚기 활동한다.
전 개	<ol style="list-style-type: none"> 1. 할머니께 갖다드릴 맛있는 죽을 만들어요- 리듬스틱을 활용하여 음식만들기 표현한다. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 리듬스틱 비비기 (감자를 벗겨요/ 껍질을 벗겨요) 리듬스틱 x자로 두드리기(당근을 썰어요/양파를 썰어요) 리듬스틱 양쪽손으로 짓기(죽을 저어요/ 맛있는 죽을 저어요) </div> 2. 늑대를 만나면 멈춰야 해요- 원을 만들며 연구자를 따라온다. 심표카드를 제시하면 유아가 멈추는 동작을 할수 있도록 유도한다. 3. 늑대가 거짓말을 해요- 오션드럼을 활용하여 4분음표, 4분심표를 연주한다.
정 리	<ol style="list-style-type: none"> 1. 빨간모자는 늑대가 알려준 길로 갔어요- 그리그의 ‘페르퀀트 서곡’을 감상하며 악기정리한다. 3. 다음시간에 또 만나요- 작은별 손유희하며 마무리 인사한다.
평 가	심표를 표현할 수 있는가?

실 험 집 단 연 구 활 동 계 획 안 17회 차

일 시	2016년 6월 22일 수요일
주 제	☀ 빨간모자/ 음표와 심표
목 표	☀ 심표를 표현 할 수 있다.
활 동 내 용	
도 입	<ol style="list-style-type: none"> 1. 인사하기 - 모두 함께 ‘동그라미 눈’을 부르고 손유희 하면서 인사 한다. 2.
전 개	<ol style="list-style-type: none"> 1. 할머니 집에 늑대가 나타났어요 - 페르퀀트서곡을 감상하며 연구자의 동화구연을 듣는다. 2. 빨간모자는 똑똑똑 문을 두드려요- 신체표현과 노래부르기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 똑똑똑/ 똑똑똑/ 빨간모자가 왔어요 똑똑똑/ 똑똑똑/ 할머니 문 열어 주세요 </div> 3. 늑대가 할머니로 변신했어요- 형광마라카스를 사용하여 ♪♪♪(췌)리듬을 연주한다.
정 리	<ol style="list-style-type: none"> 1. 할머니가 이상해요 - 음악을 감상하며 악기를 정리 한다. 2. 다음시간에 또 만나요- 작은별 손유희하며 마무리 인사한다.
평 가	연구자가 제안하는 ♪♪♪췌 리듬을 연주 할 수 있는가?

실 험 집 단 연 구 활 동 계 획 안 18회 차

일 시	2016년 6월 24일 금요일
주 제	☀ 빨간모자/ 음표와 심표
목 표	☀ 심표를 표현할 수 있다.
활 동 내 용	
도 입	<p>1. 인사하기 - 모두 함께 '동그라미 눈'을 부르고 손유희 하면서 인사 한다.</p> <p>2. 사냥꾼이 나타났어요- 사냥꾼의 총소리를 손유희를 통해 활동한다.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">타당(♪♪) 타당(♪♪) 셋(4분심표) 셋(4분심표)</div>
전 개	<p>1. 할머니와 빨간모자를 구해요- 4분심표카드와 4분음표카드를 통해 유아들과 움직이고 멈추기 활동을 한다.</p> <p>2. 할머니를 다시 만났어요- 유아들과 노래 부른다.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">할머니(쪽) 할머니(쪽) 사랑해(쪽) 할머니(쪽) 할머니(쪽) 사랑해(쪽)</div> <p>3. 할머니와 함께 연주해요-버드탤버린을 사용하여 음악에 맞춰 4분음표와 4분심표를 연주한다.</p>
정 리	<p>1. 악기를 정리해요- 브람스의 자장가를 들으며 악기정리한다.</p> <p>2. 다음시간에 또 만나요- 작은별 손유희하며 마무리 인사한다.</p>
평 가	손유희와 악기 연주 시 유아들이 심표를 잘 표현 하였는가?

실 험 집 단 연 구 활 동 계 획 안 19회 차

일 시	2016년 6월 29일 수요일
주 제	☀ 강아지 똥/ 느리게 ,빠르게
목 표	☀ 느리게 , 빠르게 연주할 수 있다.
활 동 내 용	
도 입	<p>1. 인사하기 - 모두 함께 ‘동그라미 눈’을 부르고 손유희 하면서 인사 한다.</p> <p>2. 강아지소리가 들려요- 강아지소리를 탐구하고 음악에 맞춰 빠르게, 느리게 걷기 신체활동한다.(♪ ♪ ♪ ♪ / .) 리듬활용</p>
전 개	<p>1. 방귀소리가 나요. 강아지 똥이 태어 났어요- 동화구연을 통해 강아지똥을 소개한다.</p> <p>2. 병아리소리가 들려요. 병아리를 따라가요- 유아들과 기차줄을 만들어 병아리 흉내를 내며 일정한 리듬패턴에 맞춰 천천히(Andante), 빠르게(Allegro) 연구자를 따라오게 유도한다.</p> <p>3. 엄마 닭이 강아지똥은 냄새가 나니까 같이 놀지 말라고 했어요. 강아지똥에게 울지말라고 악기 연주 하면서 위로해줄까요? - 유아들과 노래를 부르며 코끼리 코를 사용하여 느리게, 보통빠르게, 빠르게 연주를 일정 박으로 한다.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>라랄라라라 울지마세요 라랄라라라 힘내세요 강아지똥 힘내내(♪ =70)</p> <p>라랄라라라 울지마세요 라랄라라라 힘내세요 강아지똥 힘내내(♪ =100)</p> <p>라랄라라라 울지마세요 라랄라라라 힘내세요 강아지똥 힘내내(♪ =120)</p> </div>
정 리	<p>1. 강아지 똥은 울다 지쳐 잠이 들었어요- 조용히 악기정리한다.</p> <p>2. 다음시간에 또 만나요- 작은별 손유희하며 마무리 인사한다.</p>
평 가	유아들이 질서를 지키며 빠르게, 느리게를 표현 할 수 있는가?

실 험 집 단 연 구 활 동 계 획 안 20회 차

일 시	2016년 7월 1일 금요일
주 제	☀ 강아지 동/ 느리게, 빠르게
목 표	☀ 느리게 , 빠르게 연주할 수 있다.
활 동 내 용	
도 입	<p>1. 인사하기 - 모두 함께 '동그라미 눈'을 부르고 손유희 하면서 인사 한다.</p> <p>2. 강아지똥은 너무나 슬펐어요. 어디선가 바람이 불었어요- 유아들과 스카프를 활용하여 바람이 부는 빠르기를 표현한다.</p>
전 개	<p>1. 바람에 민들레 씨앗이 날아왔어요- 아이클레이를 활용하여 민들레 씨앗을 심는 활동을 한다.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>살랑살랑 바람이 불어요 (♪♪♪♪♪♪♪) 콧콧콧콧 심어 보세요 하늘하늘 씨앗이 왔어요 (♪♪♪♪♪♪♪) 콧콧콧콧 심어 보세요</p> </div> <p>2. 민들레 씨앗이 강아지똥에게 이야기 해요. - 캐릭터를 활용하여 동화구연을 한다.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>강아지똥아 내가 예쁜 꽃이 될 수 있게 나를 도와주는 거름이 되어주렴.</p> </div> <p>3. 예쁜꽃이 되라고 우리가 악기연주 할까요 - 유아들과 노래를 부르며 미니젼베를 사용하여 느리게, 보통빠르게, 빠르게 연주를 일정 박으로 한다.</p>
정 리	<p>1. 강아지똥은 이제 외롭지 않아요 - 빗방울전주곡을 감상하며 조용히 악기 정리 한다.</p> <p>3. 다음시간에 또 만나요- 작은별 손유희하며 마무리 인사한다.</p>
평 가	유아들이 빠르게, 느리게를 연주 할수 있는가?

실 험 집 단 연 구 활 동 계 획 안 21회 차





일 시	2016년 7월 6일 수요일
주 제	☀ 강아지 동 / 느리게, 빠르게
목 표	☀ 느리게 , 빠르게 연주할 수 있다.
활 동 내 용	
도 입	<ol style="list-style-type: none"> 1. 인사하기 - 모두 함께 ‘동그라미 눈’을 부르고 손유희 하면서 인사 한다. 2. 비가 내려요- 물분구기를 활용하여 유아들과 손유희 한다.
전 개	<ol style="list-style-type: none"> 1. 예쁜 민들레 꽃이 피었어요- 무지개연을 활용하여 느리게 , 빠르게 흔들며 민들레 꽃을 표현한다. 2. 강아지똥도 소중한고 나도 소중한요- 유아들과 소중한요 노래를 부른다. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 5px 0;"> 강아지똥 정말 소중한 강아지똥 정말 소중한 친구도 정말 소중한 친구도 정말 소중한 나도 정말 소중한 나도 정말 소중한 </div> 3. 악기연주를 하면서 즐겁게 인사해요 -물고기귀로를 사용하여 느리게, 보통빠르게, 빠르게 연주를 일정 박으로 한다.
정 리	<ol style="list-style-type: none"> 1. 우리는 소중한요 - 음악을 감상하며 악기를 정리 한다. 2. 다음시간에 또 만나요- 작은별 손유희하며 마무리 인사한다.
평 가	유아들이 빠르게, 느리게를 연주 할수 있는가?





비교집단 연구활동 계획표



회차	음악적주제	목표	사용악기
1	일정박	♪♪♪♪(타타타타)연주하기	애니멀케스터네츠
2	일정박	♪♪(타아타아) 연주하기	투스투스
3	일정박	。(타아아아) 연주하기	미니카바사
4	음계	실로폰으로 도레미파솔 부르기	세븐벨
5	음계	실로폰으로 도레미파솔라시도 부르기	레인셰이커
6	음계	실로폰으로 차례가기 음계 부르기	옥수수셰이커귀로
7	p, f	p, f 노래부르기	사운드쉐이
8	p, f	p, f 악기연주하기	블랙마라카스
9	p, f	p, f 신체표현하기	애니멀탬버린
10	왈츠리듬	♪♪♪ 스카프로 표현하기	버팔로드럼
11	왈츠리듬	♪♪♪ 신체표현하기	라운드벨
12	왈츠리듬	♪♪♪ 악기연주하기	과일셰이커
13	음색탐구하기	피아노음색 탐구하기	롤리팝드럼
14	음색탐구하기	나팔음색 탐구하기	물고기귀로
15	음색탐구하기	바이올린음색 탐구하기	키즈봉고
16	음표와 쉼표	4분음표 신체표현하기	오션드럼
17	음표와 쉼표	4분쉼표 신체표현하기	형광마라카스
18	음표와 쉼표	4분음표, 4분쉼표 연주하기	버드탬버린
19	빠르기	느리게 연주하기	코끼리코
20	빠르기	보통빠르게 연주하기	미니젼베
21	빠르기	빠르게 연주하기	물고기귀로

활용악기

사진	이름
	<p>애니멀 케스터네츠</p>
	<p>툃툃</p>
	<p>미니카바사</p>
	<p>세븐벨</p>

	<p>레인 셰이커</p>
	<p>옥수수셰이커귀로</p>
	<p>사운드셰잎</p>
	<p>블랙마라카스</p>

	<p>애니멀탐버린</p>
	<p>버팔로드럼</p>
	<p>라운드벨</p>
	<p>과일쉐이커</p>

	<p>롤리팝드럼</p>
	<p>물고기탬버린</p>
	<p>키즈봉고</p>
	<p>오션드럼</p>

	<p>형광 마라카스</p>
	<p>버드탬버린</p>
	<p>코끼리코</p>
	<p>미니젬베</p>



물고기귀로