

리듬감 신장을 위한 다양한 리듬 지도 기법에 대한 연구

이 연 경*

차 례

- I. 서 론
- II. 리듬 교수-학습 원리의 이론적 고찰
 - 1. 코다이 리듬 지도 원리
 - 2. 자크-달크로즈 리듬 교수법의 원리
 - 3. 오르프 리듬 지도의 원리
 - 4. 웨이커트의 신체 동작 이론의 원리
- III. 음절에 의한 리듬 읽기 방법의 여러 유형
 - 1. 20세기 이전의 리듬 계명 체계
 - 2. 코다이 리듬 음가 음절 체계
 - 3. 고든의 리듬 계명 체계
 - 4. 오르프의 언어 리듬
 - 5. 기타 리듬 음절 체계
- IV. 리듬 지도 내용의 위계
 - 1. 맨해튼빌 음악 교과과정(MMCP)의 리듬 지도 요소 분류체계
 - 2. 하와이 음악 교과과정의 리듬 지도 요소 분류체계
 - 3. 코다이 교수법의 리듬 지도 요소 분류체계
 - 4. 달크로즈 유리드믹스의 리듬 지도 요소 분류체계
 - 5. 우리나라 제 7차 교과과정의 리듬 지도 요소 분류체계
 - 6. 여러 교과과정의 리듬 지도 요소 분류체계 종합 분석
- V. 리듬 지도의 다양한 접근방법
 - 1. 신체적 접근방법
 - 2. 시각적 접근방법
 - 3. 청각적 접근방법
 - 4. 창의적 접근방법
 - 5. 동시를 활용하는 리듬 지도 접근방법
 - 6. 게임에 의한 리듬 지도 접근방법
 - 7. 피아노곡을 활용하는 리듬 지도 접근방법
- VI. 결 론

*청주교육대학교 음악교육과 부교수

I. 서론

리듬은 모든 예술적 표상의 기본으로서 선율, 화음과 함께 음악예술의 기초적인 구성 요소의 하나이며, 모든 음악적 경험은 리듬을 수반한다 (Raebeck & Wheeler, 1980, p. 21). 리듬 능력은 연속적이고 동시적으로 진행되는 음악적 사건들의 시간적 관계를 파악하고 식별하고 지각하는 개인의 능력으로 모든 음악 활동의 기초가 된다. 음악적 재능력의 근원은 리듬이라는 인식 아래 음악 교육자들은 음악교육의 출발점은 리듬을 기본으로 접근되어야 한다는 점에 견해의 일치를 보이고 있다.

그러나 리듬 능력 육성을 위한 리듬 학습의 중요성은 인식하면서 효과적이며 능률적인 리듬 교수방법에 대한 체계적인 인식은 부족하다. 대부분 학교 현장의 리듬 교육은 리듬을 수학 분할식 관점에서 악보상의 음표로서 설명하고 주입 암기시키려는 이론 중심의 형식적인 지도에 그치는 경우가 많다. 많은 음악 지도의 실패의 원인은 교사 자신의 리듬에 대한 이해 부족에서 기인한다고 브룩스와 브라운 (Brooks & Brown)은 일찍이 지적하였다 (Brooks & Brown, 1946, p. 137). 그 이유는 리듬 지도의 원리 및 구체적인 교수방법이나 리듬 지도 과정에 필요한 자료들이 교사들에게 제공되지 못하고 있기 때문이라고 할 수 있다. 리듬감각은 신체 근육이 활발히 발달되고 청각각 형성이 완성되는 시기인 6-8세경인 아동초기에 완성되기 때문에 초등학교 저학년 음악 수업에서 체계적인 리듬 훈련이 이루어지기 위해서는 교사들이 리듬학습을 계획, 구상하는데 필요한 교수방법론적 정보와 교수-학습 원리에 대한 안내가 요구되는 것이다.

이러한 이유로 본 연구는 문헌적 고찰을 통해 리듬 학습에 대한 이론적 원리를 검토하고 타당성 있는 교수학적 관점을 근거로 음악학습에 동기를 유발하면서 리듬 감각을 형성하는데 효과적인 다양한 유형의 리듬 지도 기법과 교수 전략들을 제시하고자 한다. 본 연구에서 이론적 고찰을 위해 검토하는 내용은 다음과 같다: (1) 코다이(Kodály)와 자크-달크로즈(Jaques-Dalcroze), 오르프(Orff), 웨이커트(Weikart)의 리듬 교수-학습 이론과 교수법적 특성; (2) 음절에 의한 리듬 읽기 방법의 여러 유형 (코다이 리듬 음가 음절, 고든의 리듬 계명 체계, 오르프 언어 리듬, 행동언어 리듬 음절, 윈슬로우-달린 (Winslow-Dallin)의 숫자 세기, 음표 이름 방식 등); 및 (3) 여러 대표적인 음악 교과과정의 리듬 지도 내용의 위계.

II. 리듬 교수-학습 원리의 이론적 고찰

20세기 대표적인 음악 교육자들 (코다이, 달크로즈, 오르프, 고든, 웨이커트 등)은 리듬을 음

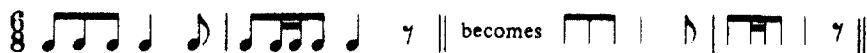
악 학습의 주요 내용으로 인식하여 리듬 감각 계발을 촉진시키기 위한 특징적인 리듬 교수 기법들을 제안하고 있는데 이들의 리듬 지도 원리가 무엇인지 그 주요 특징만을 간략하게 고찰해보도록 한다.

1. 코다이 리듬 지도 원리

코다이의 리듬 지도는 가창 활동과 병행하여 전개되는데 노래의 리듬적 특성을 느끼면서 노래의 리듬에 따라 걷기, 뛰기, 손뼉치기, 발구르기, 무릎치기, 허리 굽히기 등의 신체 동작을 하면서 리듬감각을 배양하도록 한다. 박을 느끼게 하기 위하여 저학년의 경우는 찬숙한 짧은 동요나 동시, 운율적 문구(rhyme)를 운에 맞추어 찬팅하면서 리듬에 대한 감각을 형성하도록 한다.

코다이 리듬 지도의 가장 특징적인 기법은 박과 리듬의 감지를 촉진시키기 위한 목적으로 리듬 음가 음절 (Rhythm Durations Syllables)을 사용하여 음표를 읽는 방식이다. 학생들은 교사가 들려주는 리듬을 귀로 듣거나 악보에 쓰여있는 리듬을 보면서 이 음가음절을 소리내면서 리듬을 읽게 되며, 악보상에 글자로 표기되지는 않는다. 상세한 리듬 음가 음절 내용은 다음 장의 “음절에 의한 리듬 읽기 방법의 여러 유형”에서 설명된다. 코다이는 음표의 길이와 음들간의 시간적 관계를 음표 대신 그림 형태로 보여주면서 리듬에 대한 이해를 도모할 것을 권장하였는데 이러한 코다이의 지도 기법은 특히 리차즈 (Richards, 1964)에 의해 활발히 도입되었다. 그럼으로 음표를 설명하는 시각적 접근방법은 제 4장에서 소개되기에 이 부분에서 구체적인 자료 예시는 생략하기로 한다.

코다이 지도에서는 기보와 청음 훈련시 음표 기보의 편리를 위해 2분음표와 온음표를 제외하고는 음표의 머리는 생략하고 기둥만으로 표기하는 방식이 사용된다.



일반 기보 방식

기둥 기보 방식

〈보기 1〉 코다이식 기둥 기보

또 다른 특징적인 리듬 기보 방식은 음료수 빨대나 나무 젓가락, 성냥 등을 리듬 막대기 (rhythm stick)로 사용하여 음표를 표시하게 하는 것이다. 종이 위에 받아 적는 방식보다 쉬워 리듬 청음 학습에 흥미를 유발할 수 있다.

코다이 교수법에서는 박자 학습에 있어 박자에 대한 개념 형성을 도모하기 위하여 박자 기호 표기를 아래와 같이 3단계 과정을 통해 지도한다. 2/4박자를 예로 설명하면, 1단계에서는 악보에 박자 표시를 단지 “2” 라고만 기입하여 지도하고, 2단계로 가면 2/4박자표 표시에서 4분음표를 나타내는 아래쪽 숫자 “4” 대신에 4분음표를 그리는 방식으로 박자표를 기재하고, 3단계에 가서야 일반 표기 방식으로 박자표를 기보한다. 코다이 교수법에서는 여러 유형의 리듬 활동을 통해 학습을 전개하는데 전형적인 리듬 학습 활동의 유형을 제시하면 다음과 같다: (1) 리듬 응답 놀이, (2) 빈마디 채우기, (3) 리듬 캐논, (4) 반주에 맞추어 리듬 이어가기, 및 (5) 오스티나토 리듬 반주하기 (이연경, 1990, p. 75).

2. 자크-달크로즈 리듬 교수법의 원리

20세기 초에 스위스 음악가인 자크 달크로즈는 학생들을 지도하면서 수년간의 음악 훈련 후에도 리듬적 행위에 어려움을 보인다는 문제점을 인식하고는 학생들이 음악을 단지 귀를 통해 받아들이고 단지 손가락을 통해서 나타내는 한 결코 진정한 음악가가 될 수 없다는 결론을 내리고는 신체적 반응에 의해 리듬 감각을 배양하는 “유리드믹스(Eurhythmics)”라는 교수법을 고안하였다. 이 유리드믹스 음악교수법의 기초는 심박, 호흡, 걸음걸이 등과 같은 신체의 자연적 리듬에 의해 어린이의 신체는 본질적으로 시간의 감각인 리듬의 본질적 요소를 소유하고 있다는 점에 전제를 두고 있으며 (Walker, 1984, pp. 59-60), 신체를 하나의 악기로 간주하여 몸 전체로 리듬을 느끼면서 음악의 기본 박과 박자 개념, 리듬 프레이즈에 대한 감각을 강화시키도록 하는 것이다 (Jaques-Dalcroze, 1967, p. 38).

유리드믹스의 리듬 경험 원리는 음악을 듣고 신체적 움직임을 통하여 근육운동감각으로 소리를 느끼고, 근육운동감각으로 느낀 소리 정보는 뇌로 전달되고 뇌에서는 소리를 분석 판단하여 신경체계를 통하여 신체의 여러 부위로 명령을 내리는 일련의 신체의 연결과정에 의하여 음악에 반응하고 지각하고 개념의 내면화가 이루어지게 된다는 것이다. 이러한 원리에 근거하여 리듬 지도는 다음과 같은 단계적 학습 과정에 의해 전개되어야 한다고 제안된다: 소리 듣기 → 소리를 들으면서 움직이기 → 움직인 후에 마음 속으로 소리를 느끼기 → 소리를 느끼고 나서 이해하기 → 이해한 다음에 분석하기 → 분석한 다음에 독보하기 → 독보 다음에 기보하기 → 기보 다음에 즉흥연주하기 → 즉흥연주한 다음에 연주하기(배혜영, 1998, p. 10).

유리드믹스는 움직임을 통하여 소리를 내면화할 수 있는 능력, 즉 내청 (inner hearing) 능력의 배양을 목표로 하는데, 내청이란 신체 동작을 통해 반응, 경험한 소리를 근육감각적으로 느끼고 기억하게 되는 것으로서 내청에 의해 음악 요소를 근육감각적 기억과 연관지음으로서 음

악 요소에 대한 이해와 내재화가 이루어지게 되는 것을 의미한다. 이러한 내청을 중심으로 하는 학습과정은 다음과 같다. 시작 단계에서는 리듬패턴을 ‘신체 동작’, ‘말하기’, ‘노래하기’ 3가지 활동을 적절히 결합하면서 큰소리로 반응하다가, 다음 단계로 진행하면서 단계적으로 소리의 크기를 줄이게 되고 (예: 작은 소리로 손뼉치기나 허밍하기 등), 마지막 단계에서는 동작과 소리의 일부분을 없애고 마음 속으로 근육감각적 기억을 살려 회상하면서 소리를 듣게 하는 것으로, 서서히 동작과 소리 모두를 없애면서 소리를 내면화하여 내청하도록 하는 것이다 (Abramson, Choksy, Gillespie, & Woods, 1996, pp. 36-40).

달크로즈 유리드믹스 수업은 34 단계로 리듬 지도 요소가 위계화된 교과과정 (자세한 내용은 제 3장에 기술되어 있음)에 의해 체계적인 순서로 리듬학습이 이루어지며, 소리를 들으면서 학생 스스로 소리의 특성을 감지하여 신체 동작으로 적극적으로 반응하도록 하는 것이기에 소리를 주의 깊게 듣는 태도와 예민한 청각각을 형성하게 되며, 음악에 대한 느낌을 자신의 해석으로 신체를 통해 표현함으로써 개개인의 개성과 독창성이 존중되며 창조적 표현력이 신장된다.

3. 오르프 리듬 지도의 원리

독일 작곡가이며 음악교육가인 오르프는 음악교육의 기초적 요소를 ‘동작’, ‘언어’, ‘노래’, ‘악기연주’의 네가지로 간주하여 이러한 요소들을 음악지도에 적용하였으며, 언어 찬트, 동작(인체 리듬), 노래, 악기연주, 즉흥연주 등을 주요 음악적 경험으로 지도하는 술베르크(Schuwerk)로 지칭되는 음악교수법을 개발하였다. 이 네 가지 기초 요소들은 오르프의 수업에서 즉흥적 음악 표현의 매체가 되며, 한가지씩 개별적 활동으로 전개되기도 하고 또는 두가지 이상의 매체를 동시에 사용하면서 합주의 형태로 활동이 전개되기도 한다. 즉, 언어 찬트만 하거나 언어 찬트에 신체 표현, 악기연주, 및 노래가 첨가되면 여러 매체에 의한 합주가 된다.

오르프가 제안하는 여러 리듬 지도 전략 중 가장 핵심이 되는 두가지 교수 기법은 (1) 언어 리듬(speech rhythm)에 의한 찬트와 (2) 신체 악기(body instrument)에 의한 리듬표현이다. 첫 번째 언어 리듬 찬트는 언어에 내재한 리듬적 요소를 음악적 리듬과 결부시켜 경험하게 하는 지도방법으로, 제 4장 ‘리듬 음절 체계’ 부분에서 상세히 따로 설명되기에 본 절에서는 생략하도록 한다.

신체 악기에 의한 리듬 표현은 신체를 하나의 타악기로 간주하여 신체의 여러 부분을 두드리는 리듬학습으로, 손뼉치기, 발구르기, 무릎치기, 손가락 튕기기 등이 전형적인 오르프 신체 리듬으로 짧막한 리듬패턴을 반복적으로 신체의 여러 부위를 치는 것이다. 이러한 고정 위치 동작은 달크로즈와 같이 몸 전체를 사용하는 이동동작 신체 활동과 함께 지도되면서 다양한 음악적 개념을 표현하고 경험하도록 한다. 오르프의 리듬 활동은 리듬패턴을 모방하는 단계로 시

작하여 리듬 표현의 다양한 가능성을 시도해 보는 탐색 과정을 거쳐 즉흥연주 단계로 진행하는 연계적 교수 과정에 의해 전개된다.

오르프의 또 다른 특징적인 리듬 지도 기법은 합주를 용이하게 하기 위한 목적으로 오스티나토와 보르돈 기법을 즉흥적 합주의 중심 아이디어로 활용하는 것인데 신체 오스티나토, 언어 오스티나토, 리듬악기에 의한 리듬 오스티나토, 및 실로폰 같은 선율 타악기에 의한 선율 오스티나토 등 여러 유형의 오스티나토가 포함된다.

4. 웨이커트의 신체 동작 이론의 원리

웨이커트는 기본적인 동작을 수행하는데 문제가 없으면서도 많은 사람들이 규칙적인 박을 유지하지 못한다는 사실을 발견하고, 오르프 교수법의 언어 리듬 기법과 달크로즈의 유리드믹스 원리에 근거하여 찬트와 동작을 결합하여 박에 대한 인식을 강화시키는 단계적인 리듬 지도 방법을 고안하였다. 웨이커트는 리듬을 감지하고 식별하기 위해서는 무엇보다도 리듬의 기본이 되는 요소인 박(beat)에 대한 감각이 형성되어야 하는데, 박에 대한 감각은 박을 느끼고 지각하는 '박 인식력 (beat awareness)'과 박에 맞추어 박을 표현하는 '박 실행능력 (beat competence)'으로 나타나며, 이 두가지 능력은 리듬의 이해에 필수적인 기본적인 시간감각 (basic timing)의 발달을 도모한다고 설명하였다 (Weikart, 1989, pp. 4-13).

웨이커트는 이러한 박 감각의 발달을 위해 그녀의 저서 "Teaching Movement & Dance"에서 4단계 언어-동작 과정에 의한 리듬 학습을 소개하고 있는데, 그 지도 과정을 살펴보면 다음과 같다 (Weikart, 1989, pp. 32-34; 배혜영, 1998, pp. 26-27에서 재인용) :

〈1단계〉 말하기 (Say) 과정

청각적인 경험으로 박 인식하기

교사는 신체 부위(예: 눈, 코, 손, 무릎 등)나 동작(예: 걷기, 손뼉)을 지칭하며 박에 맞추어 발음하기 쉬운 짧은 단어를 사용하여 규칙적인 박으로 찬트를 하고 학생들은 주위를 기울여 교사의 찬트 소리를 듣는다.

〈2단계〉 말하면서 행동하기 (Say and Do) 과정

공동박(common beat)¹⁾ 찬트에 동작 일치시키면서 박의 내재화 도모하기

1) 박의 인식과 관련하여 웨이커트는 박을 '공동박'과 '내재화된 박'의 두가지 형태로 설명하는데 '공동박'은 외부적으로 들리는 소리를 듣고 모든 사람이 공동으로 인식할 수 있는 박을 의미하며, '내재화된 박'은 소리가 외부적으로 존재하지 않아도 박을 자신의 마음 속으로 감지하고 들을 수 있는 내청에 의한 박을 뜻하는 것이다.

1단계에서 머리 속으로 듣기만 한 박을 2단계에서는 교사의 찬트를 들으면서 동작으로 실행하게 된다. 예를 들면, 교사가 <손 - 손 - 손 - 손>하고 찬트를 하면 학생들은 교사의 공동박 찬트에 맞추어 손을 움직이면서 공동박에 동작을 일치시켜 동작을 통해 박의 내재화가 형성되도록 한다.

〈3단계〉 속삭이면서 행동하기 (Whisper and Do) 과정

약화된 공동박 찬트와 자신의 내재화된 박에 의하여 동작하면서 박 조절하기

교사는 2 단계에서 시행한 찬트를 다시하되 속삭이면서 외부로 들리는 청각적인 공동박의 비중을 줄이면서 음악을 들려주게 되고, 학생들은 2단계의 신체 동작 경험에 의해 인식한 박을 마음 속으로 느끼면서 음악의 박에 맞추어 동작을 한다.

〈4단계〉 생각하면서 행동하기 (Think and Do) 과정

동작없이 내재화된 박에 의해 박을 실행하기

교사의 속삭이기 찬트는 중단되고 학생들은 동작을 머리 속으로 생각하면서 박을 느끼게 되고 자신의 내면화된 박에 의존하여 음악의 박에 맞추어 움직인다.

위에 기술한 내용을 표로 정리하면 다음과 같다.

〈표 1〉 웨이커트의 4단계 박 조정 능력 학습 과정

단계	학습형태	교사	학생
1	말하기	“발-발-발-발” 일정박 형태로 큰 소리로 찬트한다.	교사의 찬트 소리를 동작없이 듣기만 한다
2	말하기-동작	1단계 찬트를 반복한다.	교사의 찬트에 맞추어 동작을 하면서 마음 속으로 박을 찬트하면서 박을 내면화한다
3	속삭이기-동작	작은 목소리로 속삭이듯 찬트를 반복하면서 음악을 들려준다	음악을 들으면서 교사의 찬트에 자신의 찬트를 마음속에 일치시키면서 동작으로 박을 표현한다.
4	생각하기-동작	찬트를 중지한다.	교사의 찬트없이 내재적으로 박을 인식하고 음악을 들으면서 박을 동작으로 실행한다.

웨이커트의 신체 동작 이론에 의한 리듬 학습은 위에서 기술한 박감지 학습이외로 다양한 유형의 신체 기본 동작을 통하여 리듬에 대한 감각을 습득하도록 하는데, 리듬적 요소가 강하게 반영된 민속무용을 통하여 리듬을 경험하도록 한다. 민속무용에 근거한 리듬 지도는 편곡된 민속음악이나 춤곡, 친숙한 기악 음악 등을 리듬 활동의 주요 음악 자료로 활용하여 춤곡에 패턴화된 신체 동작을 구안하여 찬트와 함께 춤을 추게 하는 것으로, 박에 대한 인식을 재강화하

고 리듬 요소를 경험하며 음악적 의미를 해석하도록 한다.

Ⅲ. 음절에 의한 리듬 읽기 방법의 여러 유형

큰 소리로 음절이나 단어를 낭송하는 것은 리듬 기억을 강화시킬 수 있다는 논리를 바탕으로 음절을 붙여 리듬을 읽는 리듬 음절 방식이 여러 교육자들에 의해 제안되어 왔는데 어떠한 유형들이 있는지 고찰해보도록 한다.

1. 20세기 이전의 리듬 계명 체계

리듬패턴에 대한 인식을 촉진시키고 리듬 독보를 용이하게 하기 위한 목적으로 19세기부터 다양한 리듬 음절 체계가 개발되어 사용되어왔다. 처음으로 개발된 음절 체계는 갈랑-빠리-슈베 (Galin-Paris-Chev )에 의한 프랑스 음가 계명 (French-Teime-Names)으로 후에는 리듬 계명(Rhythm Names)으로 알려졌다. 그 이후에는 슈베에게 영향을 받아 영국의 커웬(J. Curwen, 1816-1880)이 프랑스 음가 계명을 영어화하여 또 다른 리듬 계명 체계를 고안하여 사용하였는데 2박자계와 3박자계를 차별화하여 음절을 지정하였으며 박의 분할 구조에 따른 강박-약박의 감지를 위해 모음을 다르게 지정하였다(이연경, 2000, pp. 349-350). 그 외에 영국의 글로버 (S. A. Glover, 1786-1867)와 미국의 메이슨 (L. Mason, 1792-1872)에 의해서도 프랑스 리듬 계명이 부분적으로 수정되어 그들의 교육에 적용되었으나 지금까지 언급한 리듬 음절 체계는 그 방식이 복잡하여 현재는 사용되고 있지 않다.

2. 코다이 리듬 음가 음절 체계

우리나라에 가장 잘 알려진 리듬 음절 체계는 헝가리의 코다이에 의한 ‘리듬 음가 음절’로서 커웬 방식의 복잡한 문제를 인식하여 코다이는 실제 지도에 쉽게 접근하도록 하기 위해 커웬 방식을 단순화한 리듬읽기 방식을 개발하였다. 다음은 홉박자계와 겹박자에서 사용되는 코다이 리듬 음가 음절이다.

〈표 2〉 홀박자계의 코다이 리듬 음가 음절

Kodály식 기보	전통적 기보	음악 음절	Kodály식 기보	전통적 기보	음악 음절
		따			리 림
		띠 띠			띠 띠 띠
		따리유타			리띠리
		따리리리			따 아
		따띠리			따아아아
		띠리띠			섬
		릴 리			쉬

<채완병 · 조흥기(1999), p. 20>

〈표 3〉 겹박자계의 코다이 리듬 음가 음절

Kodály식 기보	전통적 기보	음악 음절
		따 이 띠
		띠 띠 띠
		따 띠
		띠 띠

<채완병 · 조흥기(1999), p. 20>

3. 고든의 리듬 계명 체계

고든은 그동안 사용되어온 리듬 음절 방식들이 리듬적으로 복잡한 패턴이나 불규칙 박자 (unusual meter)와 복합박자 (multi meter)에 적용하는데 한계가 있고 박자 구조에 따른 강박과 약박에 사용되는 음절이 차별화되지 못하는 문제점을 인식하고 박자의 유형을 구분화하고 복잡한 리듬 음형에도 적용시킬 수 있는 리듬 계명 체계 (rhythm Syllable System)를 고안하였다 (Gordon, 1984, p. 250). 고든은 리듬 구조를 설명함에 있어, 걸거나 행진하면서 박의 단위로 느끼게 되는 큰 박을 '매크로 비트 (macro beat)'라 하며 큰 박이 2개 또는 3개로 분할된 작은 박을 '마이크로 비트 (micro beat)'라 지칭하는데, 즉 고든의 리듬 체계에서는 2/4박자의 경

우는 4분음표가, 6/8박자의 경우는 점4분음표가 매크로 비트로 분류된다.

고든의 리듬 음절 체계는 리듬의 기능적 측면에 기초하여 음절을 사용하고자 하는 것으로, 주요 기본 원리를 정리하면 다음과 같다 (이연경, 2000, p. 12).

- (1) 박의 강약 구조에 대한 인식을 촉진시키기 위해 매크로 비트 (강박)와 마이크로 비트(약박)에 다른 음절을 사용한다. 코다이 방식과 비교하여 보면, ♩ (2개의 8분음표) 리듬패턴을 코다이에서는 8분음표가 강박에 위치하는가 약박에 위치하는가의 구별없이 동일하게 “티(ti) - 티(ti)” 음절을 사용하는 것에 비해 고든의 경우는 “두(du)-데(de)”로 읽게 되어 동일한 음가의 음표이지만 위치에 따라 다른 음절로 낭송하게 된다.
- (2) 박자의 유형이나 매크로 비트의 박자 내의 위치와 관계 없이 매크로 비트는 항상 동일한 음절을 사용한다. 예를 들면 다음과 같이 2박자계이건 3박자계이건 매크로 비트에는 “두(du)” 음절을 사용한다:
 <예> 2/4 ♩ ♩ = 두(du) 두(du) 3/4 ♩ ♩ ♩ = 두(du) 두(du) 두(du)
- (3) 박자의 차이를 구별화하기 위해 2박자계, 3박자계, 불규칙 박자에 마이크로 비트에 다른 음절을 사용한다. (아래의 <보기 2>을 참조)
- (4) 동일한 음가의 음표인 경우에도 박의 분할 구조 (2분할 / 3분할 등)와 음표의 위치에 따른 강세적 차이를 구별하기 위해서 연속적인 마이크로 비트에 다른 음절이 지정된다. (아래의 <보기 2> 참조)

고든의 리듬 음절 체계는 매크로 비트를 숫자로 읽게하는 1971년 버전과 숫자 대신에 리듬 소리 (리듬패턴들의 소리가 말과 관련되는)를 나타내는 음절을 사용하는 1980년에 소개된 두가지 버전이 있다.

<u>2박자계</u>	♩	♩		♪	♪	♪	♪	♪	♪
1971년 방식	1	2		1	ne	2	ta	ne	ta
1980년 방식	Du	Du		Du	De	Du	ta	De	ta
<u>3박자계</u>	♩	♩		♪	♪	♪	♪	♪	♪
1971년 방식	1	2		1	na	ni	2	ta	na ta ni ta
1980년 방식	Du	Du		Du	Da	Di	Du	ta	Da ta Di ta

<보기 2> 1971년과 1980년 버전의 박자 차이에 따른 마이크로 비트 음절 비교

다음은 1980년 방식에 의한 고든의 리듬 음절을 표시한 것이다.

〈표 4〉 고든의 리듬 음절 (1980)

기보	리듬 음절	기보	리듬 음절
	두(du)		두-다-디(du-da-di)
	두-데(du-de)		두 - (du -)
	두(du), 데(de), 또는 타(ta)		두 - 타 두(du - ta du)
	두-타-데-타(du-ta-de-ta)		두 - 우(du - u)

다음은 매크로 비트가 2분할과 3분할되는 2 종류의 분할이 같이 사용되는 불규칙 혼합 박자 (특이 박자)의 리듬 음절로서 2박 분할 마이크로 비트에는 “be(베)”로, 3박 분할의 경우는 “ba (바) bi(비)” 음절이 지정된다 (Schleuter, 1993, p. 69).

〈표 5〉 고든의 불규칙 혼합 박자 리듬 음절

매크로 비트	$\frac{5}{4}$		du		du																
마이크로 비트	$\frac{5}{4}$		du		be		du		ba		bi										
마이크로비트 분할박	$\frac{5}{4}$		du		ta		be		ta		du		ta		ba		ta		bi		ta

4. 오르프의 언어 리듬

언어에 내재한 운율적 특성으로 인하여 언어는 음악적 리듬에 대한 감각 형성을 위한 자연스러운 소재가 된다. 오르프의 언어 리듬 읽기 방법은 말(words)을 붙여 리듬을 찬트하면서 음악적 리듬의 요소를 발견하고 감지, 경험, 식별하게 하는 리듬 교수법으로 언어를 음가와 엑센트, 시간적 단위 및 음악적 구조를 배우는 도구로 활용하는 음악적 경험은 음악적 리듬을 인식하는데 효과적이다 (Campbell & Scott-Kassner, 1995, p. 77)라고 여러 저자들은 오르프의 언어 리듬 교수법을 권장하였다.

언어 리듬은 아동들이 일상적으로 사용하는 친숙한 말을 중심으로 사용하게 되며, 사람 이

름, 과일, 동물, 색 이름을 일정박에 맞추어 찬트하면서 박에 대한 감각과 여러 음가의 리듬을 경험하게 된다. 오르프 언어 리듬 지도 과정은 한 단어부터 시작하여 점차 두 단어, 세 단어 이상으로 단어들을 연결하면서 음악의 구조를 감지하도록 유도하는데, 오르프 학습 전개에 있어 언어와 음악과의 구조적 관계를 설명하면 다음과 같다. 하나의 단어는 리듬 구조의 작은 단위인 리듬패턴에 해당하며, 여러개의 단어가 조합된 속담 같은 짧은 문장의 언어 프레이즈(word-phrase)는 음악의 2마디 길이의 반 프레이즈(half-phrase: 동기 악절)로 볼 수 있으며, 한 줄의 수수께끼나 속담 같은 완전 문장(sentence)은 4마디 완전 프레이즈(full-phrase), 여러 문장으로 구성된 문단(paragraph)은 여러 부분으로 구성된 음악 형식(2부분 형식, 3부분 형식, 론도 등)에 상응하는 것이라 할 수 있다. 이러한 언어 리듬 학습에는 ‘만나는 인사하기’, ‘헤어지는 인사하기’, ‘대화하기’, ‘속담’, ‘동시’, ‘짧은 전래동요’ 등의 소재가 사용된다.

다음은 위에서 설명한 여러 구조의 언어 리듬 챠트의 예를 보여 주는 것이다.

(1) 단일 단어에 의한 '리듬 패턴' 차트

♪	♪	♪	♪
<u>과일</u> : 감	사과	복숭아	파인애플
<u>호칭</u> : 나	엄마	할머니	할아버지
<u>동물</u> : 소	늑대	강아지	하이에나

(2) 속담을 소재로 한 '반 프레이즈' 리듬 챗트

2/4 ♩ ♩ | ♩ ♩ | 3/4 ♩ ♩ | ♩ ♩ ♩ |
 땅 짚고 해엄 치기 울 며 겨자 먹 기

(3) 출석 부르기글 소재로 한 '완전 프레이즈' 문답형 리듬 찬트

2/4 <교사> | J J | J J | J || J <학생> | J J | J J | J ||
영 회 영 회 어 디 있 어 요 || 네 선 생 님 여 기 있 어 요

언어 리듬 찬트에서 리듬말의 사용과 선택은 다음 사항을 고려하도록 한다.

- (1) 발음하기 쉬운 단어들을 선택한다.
- (2) 운율적 측면에서 단어의 강세 구조가 리듬의 강세 구조와 일치하는 것이 좋다.
- (3) 친숙한 의성어나 의태어(예: 짹짹, 쿵쿵), 무의미 음절(예: 루루, 차차차)들을 잘 이

사용하는 것은 효과적이다.

<예> ♩ ♩ ♩ ♩ = 칙 칙 폭 폭 ♩ ♩ = 땡 - 땡 -
 ♩ ♩ ♩ ♩ = 똑딱똑딱, 소근소근, 풍당풍당 ♩ ♩ ♩ ♩ = 강총 강총

(4) 기습곡 가사에 포함된 언어를 이용한다.

5. 기타 리듬 음절 체계

지금까지 살펴본 방식 이외로 여러 리듬 찬트 방법들이 일선 교사들에 사용되어 왔는데 그 유형들을 정리하여 간략히 소개하도록 한다.

헤페르난 (Heffernan, 1968)은 리듬 학습의 초기 단계에서는 무의미한 리듬 음절을 사용하는 것보다는 신체적 움직임과 연관된 행동 언어 (action words)를 사용하는 것이 아동들이 근육운동적 감각으로 리듬을 느낄 수 있게 하는데 효과적이다 (Reichenthal, 1960, p. 321)라고 하였다. 신체 동작을 나타내는 다음과 같은 행동 언어들을 주로 사용하게 되는데, 이 행동 언어 방식은 신체 동작을 수반할 수 있는 소수의 기본 리듬패턴만이 가능하고 복잡한 패턴에 체계적으로 적용하는 데는 한계가 있는 점이 문제점으로 지적된다.

♩ Walk ♩ Run Run ♩ Slow ♩ Hold-2-3 ♩ Stop-2-3-4 ♩ Skip-ty

<보기 3> 행동 언어에 의한 리듬 읽기 방식

‘숫자 세기에 의한 리듬 읽기’ 방식은 윈슬로우-달린 (Winslow-Dallin, 1975)의 교재에서 소개된 방식으로 주로 기악 수업에 많이 활용되며, 각 박을 넷으로 분할하여 “1 e & a” “2 e & a”로 말하거나 속으로 생각하면서 리듬을 읽도록 한다. 리듬패턴들은 이 기본 분할 구조에 의거하여 해당 부분의 숫자나 음절을 세면서 읽는다. 숫자 세기 방식은 음표를 익히고 리듬 읽기를 위한 체계로서보다는 연주시 템포와 리듬을 정확히 유지시키는 그 목적을 두고 사용되는 것이라 할 수 있다 (Reichenthal, 1960, pp. 321-322).



<보기 4> Winslow-Dallin (1975)의 숫자세기 리듬 읽기 방식

다음은 미국의 대표적인 피아노 교재인 페이스(Pace, 1984)의 “피아노 음악(Music for

Piano)” 교재를 비롯 초보자용 음악 교재에서 주로 사용되는 리듬읽기 방식으로 단순한 리듬패턴에 음표 이름을 붙여 읽게 한다. 음악 학습의 기초 단계에 음표 이름을 기억하게 하는 부수 효과는 있으나 역시 복잡한 리듬패턴에는 적용하기 어렵다.

				
quar-ter	quar-ter	half note	half note dot	two eighths
사-분	사-분	2-분 음-표	점 2 분	두-팔

				
quar-ter-dot	eighth	half note	whole note	hold it
점-4-분	팔	2-분 음-표	온 음 표	다

〈보기 5〉 음표 이름에 의한 리듬 읽기 방식

비뷰(Bebeau, 1982)는 여러 유형의 리듬 음절 방식이 각각 지니는 기능상의 특성과 리듬패턴의 유형에 따른 한계성을 인식하여 <보기 6>과 같이 리듬 음절, 음표이름, 언어를 혼합한 리듬 읽기 방식을 제안하였다. 음가나 리듬패턴의 구조에 따라 적합한 음절 방식을 적용한다.

					
Tahn	Tata	Half Note	Watermelon	Triplet	Tahndot

〈보기 6〉 음절, 음표이름, 언어를 혼합한 리듬 읽기 방식

IV. 리듬 지도 내용의 위계

리듬에 대한 개념 습득을 도모하기 위해서는 쉬운 개념부터 어려운 개념으로 단계화된 교과 과정에 의해 지도하는 것이 무엇보다도 중요하다. 특히 우리나라의 교과서 체재는 개념을 중심으로 편성된 구성이 아니라 제재곡 나열 방식의 구성 체재이기에 제재곡에 의한 음악수업의 계획시 교사는 어떠한 순서로 음악적 개념을 도입해야 하는 것이 학습 위계상 적절한 것인지 음악 지도 요소의 단계별 분류 체계에 대해 잘 파악하고 있어야 한다. 이러한 필요에 의해 본 장에서는 다음에 열거한 국제적 교과과정 및 대표적 음악교수법의 리듬 지도 내용의 위계를 살펴 보면서 우리나라 제 7차 교육과정의 리듬 요소 내용체계와의 차이점을 검토해 보고자 한다. 맨

해튼빌 음악 교과과정 연구(MMCP: Manhattanville Music Curriculum Program), 하와이 음악 교과과정 (Hawai Music Curriculum), 코다이 교수법, 및 달크로즈 유리드믹스.

1. 맨해튼빌 음악 교과과정(MMCP)의 리듬 지도 요소 분류체계

나선형 구조의 16단계로 구성된 맨해튼빌 음악 교과과정에서 리듬 요소가 소개되는 순서는 다음과 같다: (1) 박/빠르기, (2) 박과 일치하는 소리와 쉽, (3) 박을 토대로 길게 지속되는 소리와 쉽, (4) 한 박이 2개로 균등 분할된 음표와 쉽표, (5) 2박과 4박 길이의 음, (6) 당김음, (7) 세로줄/마디, (8) 리듬의 확대와 축소, (9) 변박자, (10) 점점 빠르게/점점 느리게, (11) 한 박의 4분할 음, (12) 한 박의 3분할 음, (13) 한 박이 2개로 불균등하게 분할된 음, (14) 6박자계, (15) 불규칙 박자, (16) 다리듬 (polyrhythms) (Thomas, 1970, p. 4).

2. 하와이 음악 교과과정의 리듬 지도 요소 분류체계

1968년 “하와이 음악 교과과정 연구소 (Hawai Curriculum Center)”의 후원으로 논리적이며 연속적인 구조의 음악 교육과정 프로그램을 위해 연구된 하와이 음악 교과과정은 매우 상세화된 분류체계에 의한 음악 학습 요소의 내용 체계를 개발하였다. 하와이 음악 교과과정은 포괄적 음악성의 배양을 목적으로 7가지 기본 음악 개념 (음, 리듬, 선율, 화성, 형식, 조성, 성부조직)을 나선형 구조로 제시하며 유치원 (K)부터 12학년까지를 다섯 영역 (zone)으로 구분하여 학습개념의 위계를 분류한다. 영역에 따른 리듬 요소의 분류체계를 살펴보면 다음과 같다.

〈표 6〉 하와이 교과과정 리듬 요소 분류체계

영역 (zone)	학년	리듬 지도 요소 분류체계
I	K-1	박 (pulse), 빠르기, 리듬패턴, 박자, 강세, 음가(duration)
II	2-3	홀박자 (simple meter), 점점 느리게, 점점 빠르게, 겹박자 (compound meter)
III	4-6	당김음, 강박(thesis/down beat), 약박(anacrusis/up beat), 아고직 엑센트, 리듬확대 및 축소, 박의 분할, 선율리듬 (melodic rhythm), 헤미올라(hemiola), 불규칙 복합박자 (composite meter)
IV	7-8	박의 세부 분할 (metric subdivisions), 템포 루바토 (tempo rubato), 리듬모드 (rhythmic modes), 비박자적 비례 배분에 의한 기보방식: 시간-공간 (nonmetric proportionate notation: time-space), 알라 브레베 (alla breve: cut time), 록 반주 음형
V	9-12	다박자 (polymeter), 다리듬 (polyrhythm), 리듬 동기, 탄력적인 리듬/호흡에 의한 리듬 (elatic or breath rhythm), 콜로토믹 리듬 구조: 카타리와 모로라이 패턴 (colotomic structure: Katari and Mororai patterns)

<Tait & Haack, 1984, pp. 27-30>

3. 코다이 교수법의 리듬 지도 요소 분류체계

코다이 교수법은 민요의 리듬 개념을 체계화하여 리듬 학습 위계의 구성에 반영하였는데, 리듬 요소를 지도하는 순서는 다음과 같다.

♩ - ♪ - 4분 쉼표 - 2/4박자 - ♩ - ♪♩ - 8분 쉼표 - 4/4박자 - 。 - 2분 쉼표 - 온쉼표 - 2/2박자 - ♩ - 3/4박자 - ♩ - ♪ - 16분쉼표 - ♪ - 3/8박자 - 4분음표 박자계의 혼합 사용 (처음에는 4/4와 2/4를 섞어 사용하고 다음 3/4, 2/4, 4/4를 함께 사용함) - ♪ 셋잇단 음표 - 6/8박자 - 4분음표 박자계와 8분음표 박자계의 혼합 사용 - 9/8박자 - 16분음표 - 3/2박자 - 4/2박자 - 7/4박자 - 7/8박자 - 셋잇단음표 - 다섯잇단음표 = 여섯잇단음표

4. 달크로즈 유리드믹스의 리듬 지도 요소 분류체계

달크로즈 유리드믹스 교수법에서는 리듬 요소를 아래 <표 7> 와 같이 34 가지 세부 요소로

분류하고 있는데, 다른 교과과정에서는 리듬 요소로 분류되지 않는 개념들 (예: 프레이즈, 카논, 후가 등)을 리듬 활동의 학습 요소로 포함하고 있다. 이는 리듬을 짚막한 하나의 패턴으로만 경험하게 하는 것이 아니라 구조화된 음악형식 속에서 리듬의 역할 및 표현성을 함께 인식하도록 하는 유리드믹스의 교육 철학이 반영된 것으로 해석되어진다.

<표 7> 달크로즈 34 단계의 리듬 지도 요소 분류 체계

순서	리듬 요소	순서	리듬 요소
1	시간(time), 공간(space), 에너지(energy), 무게(weight), 균형(balance) 유동성(plasticity)의 상호 연관성 이해	18	확장
2	규칙박	19	리드믹 대위법 (rhythmic counterpoint)
3	빠르기 (tempo)	20	당김음
4	빠르기의 변화 (accelerando/ritardando)	21	반주가 있는 단성부 선율
5	셈여림 (dynamics)	22	대위법적 형식
6	점진적인 강약의 변화 (crescendo/decrecendo)	23	카논
7	아티큘레이션 (articulation): 스타카토, 레가토, 포르타멘토	24	푸가
8	강세 (accents)	25	부가적 리듬 (complementary rhythms)
9	박자	26	불균등 마디 (unequal measure)
10	셈표	27	불균등 박 (unequal beat)
11	음의 길이 (durations)	28	불균등 마디와 불균등 박의 결합
12	음의 분할 (subdivision)	29	다박자 (polymeters)
13	패턴 (patterns)	30	다리듬 (polyrhythm)
14	내재된 박 (intrinsic beat)	31	헤미올라 (hemiola)
15	프레이즈 (phrase)	32	리듬 변형 (rhythmic transformation)
16	단성부 형식(one-voice forms): 동기, 악절, 주제와 변주, 가요 형식	33	12음 분할 (divisions of twelve)
17	축소 (diminution)	34	루바토 (rubato)

<유승지, 1999, pp. 3-4>

5. 우리나라 제 7차 교과과정의 리듬 지도 요소 분류체계

우리나라의 제 7차 음악과 교육과정의 내용체계는 이해 영역과 활동 영역으로 구분되어 있으며 이해 영역은 리듬, 가락, 화성, 형식, 썸머립, 음색, 빠르기의 7가지 요소로 음악적 요소를 분류하고 있다. 외국 교과과정에서는 분류체계상 리듬 요소에 빠르기 요소가 포함되어 있는 반면, 우리나라의 경우는 '리듬'과 '빠르기'의 2개 세부 영역으로 나누어 제시되고 있는 차이점이 발견된다. 또한 국악의 비중이 많이 차지하고 있는 교과과정의 구성에 따라 국악 장단이 주요한 리듬 지도 요소로 포함되어 있는 것이 특징이다.

다음은 제 7차 교육과정의 내용체계에 근거하여 리듬과 빠르기 요소가 도입되는 순서를 학년별로 정리한 것으로 새로운 지도 요소로 소개되는 것만을 표에 포함시켰다. 국악 요소는 외국 교과과정과의 비교의 의미가 없어 포함시키지 않았다.

〈표 8〉 제 7차 교육과정 학년별에 따른 리듬/빠르기 요소 내용체계

학년	리듬 / 빠르기 요소
3	기본박, 2, 3박(2/4, 3/4, 9/8박자), 강약, 리듬패턴(8분, 4분, 2분, 온음표와 쉼표), 같고/다른 리듬패턴, 빠르고/느리고, 점점 빠르고/점점 느리고
4	2, 3, 4박 (4/4, 6/8, 12/8박자), 리듬패턴(점4분음표와 쉼표, 당김음)
5	변박자, 리듬패턴 (점8분음표, 16분음표와 쉼표, 붙임줄), 음길이의 관계 같고/다르고/비슷한 리듬패턴, 악곡의 성격에 따른 빠르기의 변화
6	2/2박자, 리듬패턴(셋잇단음표와 쉼표)
7	혼합박(6/4박자, 5박자)
8	혼합박(8박), 리듬패턴의 확대와 축소
9	새로운 요소로 도입되는 개념 없음
10	새로운 요소로 도입되는 개념 없음

<인천교육대학교 음악과 교육과정 개정연구위원회(1997), pp. 156-161>

6. 여러 교과과정의 리듬 지도 요소 분류체계 종합 분석

지금까지 검토한 여러 음악 교과과정의 내용을 종합하여 정리하면 다음과 같다.

1) 소개되는 리듬 요소의 순서는 전체적으로는 큰 차이는 없으나 각 교과과정마다 부분적으로는 순서상의 차이가 발견된다. 학습 위계상 음표 종류나 박자 유형에 따른 도입 단계가 다르다. 예를 들면, 음표가 지도되는 순서는 MMCP에서는 '16분음표' ⇨ '셋잇단음표' ⇨ '점8분음표/16분음표 패턴(♪♪)'의 순서로 제시되는 반면 우리나라의 경우는 불균등분할 음표인 점8분음표 패턴이 균등분할 음표인 16분음표와 셋잇단음표보다 먼저 도입된다. 박자의 도입 순서 역시 음표 소개 순서에 비해 상당히 많은 차이를 보인다. 우리나라는 9/8박자 (3학년)와 12/8박자 (4학년)가 일찍 하위 단계에서 제시되는 것에 비해 코다이의 경우는 수준 높은 상위 단계에 포함되어 있다. 그러나 대체적으로 홀박자 - 겹박자 - 불규칙 혼합박자 - 다박자의 순서로 제시된다. 또 다른 예로는 우리나라의 경우는 리듬확대와 축소가 8학년 이후에 도입되는 반면 하와이 교과과정에서는 4-6학년에서 도입된다.

2) 모든 교과과정의 시작 단계는 일정박과 빠르기를 기본 요소로 다루고 있다

3) 박에 대한 인식을 토대로 박이 지속되는 긴 음가의 음표를 학습한 다음에 박의 분할 음표를 학습하도록 한다.

4) 외국 교과과정에서 제시되는 리듬 개념이 우리나라 교과과정에는 포함되지 않은 개념들이 몇가지 있는데 다음과 같다: 하와이 교과과정의 헤미올라, 리듬모드, 비박자적 비례 배분에 의한 기보방식(시간-공간), 탄력적인 리듬/호흡에 의한 리듬, 콜로토믹 리듬 구조(카타리와 모로라이 패턴) 및 달크로즈 리듬체계 중에서는 1단계 내용인 '리듬의 시간, 공간, 에너지, 무게, 균형, 유동성의 상호연관성 이해'를 비롯하여 '내재된 박', '리드믹 대위법', '부가적 리듬', '리듬 변형', '루바토' 등을 다루고 있지 않다.

여러 교과과정의 리듬 학습 위계를 살펴보았는데, 교사는 각각의 교과과정의 차이가 무엇인지를 구체적으로 세부사항을 비교 분석하는 것에 큰 의미를 두기보다는 어떠한 세부 요소들을 단계적으로 지도하면서 학생의 리듬에 대한 이해력을 증진시킬 수 있는가에 대한 리듬 지도 체계의 전체적인 구조에 대한 분명한 인식을 지니는 것이 더욱 중요할 것이다.

V. 리듬 지도의 다양한 접근방법

본 장에서는 지금까지 검토한 여러 리듬 교수-학습 원리에 대한 이론적 고찰을 근거로 리듬 감 신장을 위한 다양한 리듬 지도 접근방법을 다음과 같이 7가지 유형으로 구분하여 구체적인 교수 전략과 교수-학습 활동의 예를 제시하고자 한다: 1) 신체적 접근방법, 2) 시각적 접근방법,

3) 청각적 접근방법, 4) 창의적 접근방법, 5) 동시를 활용하는 리듬 지도 접근방법, 6) 게임에 의한 리듬 지도 접근방법, 및 7) 피아노 곡을 활용하는 리듬 지도 접근방법.

1. 신체적 접근방법

리듬은 어린이의 생활에 본질적 요소로서 말의 흐름 속이나 신체에 리듬이 존재한다. 음악 요소 중 인간의 신경과 근육체계에 긴밀하게 직접적인 접촉을 하는 것은 리듬이며 심장의 규칙적 박동이나 호흡의 일정한 리듬, 아기가 다리를 차는 행동 등의 규칙적이고 주기적인 리듬적 현상이 우리의 신체에서 발견된다. 이처럼 인간의 생활과 신체 속에 자연적인 리듬이 내재해 있는 이유로 리듬 감각은 음악에 반응하면서 몸으로 느껴지는 신체적 경험에 의해 계발되어야 한다 (Skaggs, 1981, p. 45)는 의견에 거의 대부분의 교육자들이 동의하고 있다. 리듬을 인식하고 식별하는 것은 신체적 경험의 결과이기에 언어적 설명이나 지적인 사고에 의존하는 수학적 분할식의 이론적 접근보다는 신체적 접근에 의해서 지도되어야 한다는 것이다.

신체 표현 리듬 학습은 음악을 듣고 음악의 전체적인 분위기나 느낌을 각자의 해석에 의해 자유로운 동작으로 반응 표현하는 주관적 신체 동작 활동과 특정한 리듬 요소 (예: 박, 박자, 음가 등)의 특성을 식별하여 객관적인 반응을 보일 수 있는 신체 동작 활동의 두가지 유형으로 분류되어진다. 저학년의 초기 학습 단계에서는 동물, 사물, 자연의 모습을 흉내내거나 음악을 감상하며 음악에서 연상되는 정경이나 내용을 동작으로 나타내는 '주관적 신체 표현 학습'이 중심을 이루나 점차 리듬 요소의 특성과 리듬패턴 변화를 식별하여 반응하는 객관적 신체 표현 학습에 비중이 주어져야 한다. 즉, 신체 표현 활동은 노래의 가사 내용이나 기악곡의 줄거리 등의 표제적 내용에 대한 음악 외적인 측면보다 음악 작품의 성격이나 내재된 소리의 질, 음악적 구성 요소의 현상, 특성, 기법에 중점을 두고 리듬 이해력의 향상에 도움을 주도록 지도해야 한다 (Marsh, 1970, p. 39).

신체적 리듬 표현 학습의 중심 활동인 기초 신체 동작은 걷기, 뛰기, 달리기, 돌기, 손뼉치기 등의 어린이들이 자연스러운 일상적인 움직임을 뜻하며, 기초 신체 동작의 유형은 움직이는 위치에 따라 크게 두 종류로 구분된다. 첫째 유형인 고정 위치 동작은 다른 위치로의 이동없이 한 장소에서 움직임이 이루어지는 동작을 뜻하며 그 예로 발구르기, 손뼉치기, 좌우로 흔들기, 구부리기, 돌기, 지휘하기 등을 들 수 있다. 둘째 유형은 제자리에 머무르지 않고 자유롭게 위치를 변화하며 움직이는 이동위치 동작으로 걷기, 땀 땀 뛰기, 조깅하기, 스케이트 타기 등이 있다. 학습 환경의 공간적 여건을 고려하여 두가지 동작의 유형 중에서 적절한 유형을 선정하여 지도하도록 한다.

리듬 지도에서 강조되어야 하는 주요 개념들을 중심으로 신체 표현 활동을 다양한 형태로 전개시킬 수 있는 방안들을 개념별로 제시하도록 한다.

1) 일정박

- ① 교사는 팔 전체를 보통빠르기로 일정박에 맞추어 좌우로 크게 스윙하면서 각 동작마다 “스윙(또는 박)”이라고 말한다. 아동은 교사의 모습을 모방한다.
- ② 교사가 치는 북소리나 리듬 스틱, 피아노 소리 또는 녹음 음악을 듣고 일정박에 맞추어 행진하며 걷는다.
- ③ 다같이 일정박에 맞추어 손뼉을 치거나 무릎치기를 한다.
- ④ 원형으로 둘러 앉아 일정박에 맞추어 오른쪽 사람에게 콩주머니를 넘기어 준다.
- ⑤ 적당한 빠르기로 교사가 리듬 타악기로 쳐주는 일정박 소리를 듣고 박에 따라 공을 튀긴다.

2) 소리와 쉼

- ① 음악이 들리면 움직이고 음악이 멈추는 조용한 쉼표 부분에서는 동작을 멈춘다.
- ② 위와 반대로 소리가 들리는 부분에서는 동작을 정지하고 소리가 들리지 않는 부분에서는 마음 속으로 박을 느끼면서 걷는다.
- ③ 교사가 들려주는 리듬패턴을 듣고 파악한 다음 쉼표 부분의 빠진 박을 학생이 손뼉치면서 채워넣는다. (본 고에서 4분 쉼표는 “z”로 표기함)

<예 1> 교사 ♪♪♪z | ♪♪♪z | <예 2> 교사 ♪♪ z z | ♪♪ z z |
 학생 z z z ♪ | z z z ♪ | 학생 z z ♪♪ | z z ♪♪ |

3) 빠르기

- ① 교사가 한 학생을 지명하면 나머지 학생들은 그 학생의 빠르기에 맞추어 걷는데 음악을 제공되지 않는다. 눈으로만 보면서 빠르기를 인지하게 하는 것이다.
- ② 교사가 북, 소고, 리듬스틱, 피아노 등으로 일정박을 빠르기를 변화하면서 들려주면 빠르기에 맞추어 행진, 지휘, 손뼉치기 등을 한다.
- ③ 다양한 빠르기로 움직이는 동물들을 카드로 보여주고 이 동물을 흉내내면서 동물에 따라 빠르기를 달리하여 행진하도록 한다.
- ④ 팔을 좌우로 흔드는 스윙 동작을 다양한 종류의 시계를 흉내내면서 빠르기에 따라 동작의 크기를 달리하여 표현한다.

- ▶ **느리게**: 커다란 크기의 할아버지 시계 (Grandfather Clocks)를 흉내내는 것으로, 박에 맞추어 “똑-딱-똑-딱” 이라 말하며 발목과 무릎을 굽히고 팔 전체를 크게 느리게 흔든다. 느린 빠르기는 더 많은 공간과 “똑딱”을 길게 발음해야 하는 것을 인식하도록 한다.
 - ▶ **빠르게**: 작은 탁상 시계의 흉내로서 단지 손목과 손으로만 스윙을 하면서 “똑딱”을 빠르게 말한다.
 - ▶ **아주 빠르게**: 아주 작은 손목시계의 흉내로서 아주 빠른 빠르기로 목소리로 “똑딱”이라 발음하며 단지 네 손가락만을 사용하여 스윙 동작을 빠르게 취한다.
- ⑤ 원형으로 앉아 빠르기의 변화를 인식하면서 박에 맞춰 공을 옆 사람에게 패스한다.
 - ⑥ 두명씩 마주 앉아 박에 맞추어 상대방에게 공을 굴린다.
 - ⑦ 빠르기에 맞추어 공 튀기기 (bounce & catch)를 한다.

4) 강박/약박

- ① 강박과 약박을 구별하여 신체의 다른 부위를 친다, 예를 들면 강박에는 발구르기를 약박에는 손뼉치기를 한다.
- ② 원형으로 행진하면서 강박에는 발을 세게 내딛고 약박에는 가볍게 걷는다.
- ③ 두 명이 마주 보고 강박에만 공이나 콩주머니를 상대방을 향해 던진다.
- ④ 교사의 노래를 들으면서 강박에만 팔을 뻗치는 동작을 한다.
- ⑤ 두 모듬으로 나누어 한 모듬은 강박에 다른 모듬은 약박에 손뼉을 치도록 한다.

5) 박자

- ① 박자내의 각 박을 공기 중의 각기 다른 공간적 위치에서 손뼉치기를 한다. 예를들면 4/4 박자를 상체 앞부분의 왼쪽 아래 위치에서 제 1박을 치기 시작하여 제4박에는 오른쪽 윗부분에서 손뼉치기가 완성되게 하는 것이다. 각 박의 손뼉치기는 다른 질을 지니고 있어야 하는데 1박은 강세를 받는 박이고, 2박은 이완된 박이며, 3박은 힘이 증가되고 있으며 4박은 들어올리는 움직임으로 1박을 향해 에너지가 약간 증가되면서 실행되는 박의 특성을 이해시키도록 한다. 동작과 함께 입으로는 하나-둘-셋-넷 박을 센다. 교사는 손뼉을 치면서 박에 따른 숨쉬기를 보여주도록 한다. 1박에서 숨을 세게 내쉬고 2박에서 숨을 들이마시며 3박에 조금 더 숨을 들이쉬고 4박에서 완전히 숨을 들이마시도록 한다 (Abramson, 1998, p. 32).
- ② 박자의 강세 구조를 생각하며 어울리는 동작을 각자 창조적으로 구안하여 표현한다.

- ③ 박자에 맞는 지휘를 한다.
- ④ 박자에 어울리는 스텝을 만들어 표현한다 (예: 3/4박자는 왈츠 스텝으로).

6) 음가 (음길이)

- ① 다음과 같은 방식에 의해 손뼉치기로 음가를 표현한다.
 - ▶ J = 매 음표마다 손뼉친다
 - ▶ 1박 이상의 긴 음가의 음표들 (J J J)은 처음에만 손뼉치고 연장된 박들은 양손을 마주 잡고 매 박마다 가볍게 흔든다.
 - ▶ 박이 분할된 음표 (J, JJ, JJ 등)는 모든 분할 음들을 손뼉을 치되, 강세가 주어지는 첫 음은 손뼉을 세게 친다.
- ② 다음과 같은 방식에 의해 걸음걸이로 음가를 표시한다.
 - ▶ 4분음표: 한 걸음씩 걷는다
 - ▶ 2분음표: 첫 박에는 한 걸음 내딛고 둘째 박에는 무릎만 구부린다.
 - ▶ 점2분음표: 한 걸음 내딛고 무릎을 두 번 구부린다.
 - ▶ 온음표: 한 걸음 내딛고 무릎을 세 번 구부린다.
 - ▶ 8분음표: 한 박에 두 걸음씩 조깅하듯이 매 음표마다 걷는다.
 - ▶ 16분음표: 한 박에 네 걸음씩 달리기 동작으로 음표마다 스텝을 밟는다.
- ③ 각 음표마다 특정한 신체 동작을 지정하고 노래를 부르거나 음악을 들으면서 해당 음표에 지정한 동작을 취하도록 한다.

<예> ♩ = 무릎 굽히기, J = 무릎치기, J = 발구르기, J = 손뼉치기, ♩ ♩ = 깡총뛰기

7) 쉼표의 길이

- ① 음악이 연주되는 부분에서는 행진을 하다가 쉼표 부분에서는 행진을 멈추고 쉼표의 박을 가볍게 손뼉을 친다.
- ② 음악을 들으면서 음표 부분은 손뼉치기로 음가를 표현하고, 쉼표 부분은 고개를 끄덕이거나 소리내지 않고 무릎치면서 쉼표의 길이를 나타낸다.
- ③ 노래를 부르며 쉼표가 나오는 부분에서 각자 임의로 동작을 고안하여 쉼표의 박을 신체적으로 표시한다.

8) 박과 리듬

- ① 잘 아는 노래의 리듬을 손뼉으로 연습해 본 다음, 교사의 일정박 소리를 들으면서 가사로 리듬만을 낭송하거나 손뼉치기를 한다. 또는 학생 자신이 손뼉 또는 발구르기, 무릎치기로 일정박을 치면서 리듬패턴을 소리내어 읽는다.
- ② 팔로 박자를 저으면서 발로는 리듬패턴을 걸음걸이로 나타낸다. 또는 발로는 박마다 걸으면서 손으로 리듬패턴을 친다. 교사의 구령에 따라 발과 손을 바꾸어 박과 리듬을 표현한다.

9) 리듬패턴

- ① 손뼉치기, 발구르기, 무릎치기, 손가락 튕기기, 어깨치기, 엉덩이치기 등의 신체의 여러 부위를 혼합하여 치는 동작으로 리듬패턴을 표현한다.
- ② 발로 음가를 표시하면서 스텝을 밟는다.
- ③ 교사가 치는 일정박에 맞추어 걸으면서 지정한 위치의 박이나 마지막 박에 특정 리듬을 손뼉치면서 리듬에 어울리는 단어나 의성어를 말한다.

<예> 4/4 ♩ ♩ ♩ ♩ | ♩ ♩ ♩ ♩ | ♩ ♩ ♩ ♩ | ♩ ♩ ♩ ♩ |

- - - 소 - - - 토끼 - - - 강아지 - - - 깡충

10) 특정 리듬패턴

- ① 노래를 부르거나 음악을 들으면서 특정 리듬패턴이 들리면 손을 들어 나타낸다.
- ② 행진을 하면서 특정 리듬패턴이 들리면 행진을 멈추고 다른 리듬이 연주되면 다시 행진을 시작하고 또 다시 이 리듬패턴이 들리면 행진을 멈춘다.

11) 2성부 리듬 조직

- ① 아래와 같은 형태로 짝을 이루어 2성부 접리듬을 신체로 표현한다:
<예> 발구르기-손뼉치기; 왼손-오른손 책상 두들기기; 발구르기-무릎치기
- ② 학생들을 두 모듬으로 나누어 서로 손을 잡고 행진을 하면서 발로 각자의 리듬 패턴을 나타내면서 상대방의 리듬을 몸으로 느끼도록 한다.
- ③ 각자가 한 성부는 노래를 부르고 또 다른 성부는 신체로 리듬을 표현한다.

12) 당김음

- ① ♩ ♩ ♩ 과 같은 당김음 리듬을 행진을 하면서 8분음표 음들은 가볍게 스텝을 밟고 강세

를 받는 음인 4분음표 음에서는 세게 발을 내딛는다.

- ② 발로는 일정박을 나타내며 행진을 하면서 손으로는 당김음 리듬을 친다.
- ③ 일정박을 손뼉으로 치면서 발로는 당김음 리듬을 나타낸다.
- ④ 어린 음과 강세를 받는 음을 구별하여 각기 신체의 다른 부위를 두드린다.

13) 리듬적 대위법

- ① 노래를 부르거나 연주되는 리듬패턴을 듣고 한 박 이상의 긴 음들에서는 소리가 나지 않는 박 부분에서 손뼉을 치거나 걸음걸이 또는 다른 신체 동작으로 대위적 형태로 리듬에 반응한다. 예를 들면 4/4 박자의 ♩ 리듬패턴의 경우는 둘째와 넷째 박에서, ♩ 리듬패턴의 경우는 둘째와 셋째 박에서 손뼉을 치는 것이다.
- ② 교사가 치는 두가지 이상의 리듬패턴을 듣고 특정 리듬패턴에 미리 지정한 리듬을 신체적으로 대응하는 방식으로 표현한다. 즉, ♩ 리듬이 들리면 ♩ 리듬을 손뼉치고, ♩ 리듬이 들리면 ♩ 로, ♩ 리듬은 ♩ 리듬으로 신체적 반응을 한다. 손뼉치기, 무릎치기, 발구르기 등의 동작이 사용될 수 있다.

14) 리듬 캐논

- ① 교사의 즉흥적 제스처 (예를 들면, 박에 맞추어 신체 여러 부위를 치는 동작)를 보면서 2박 또는 3박의 간격을 두고 뒤쫓아 나오면서 돌림노래 형태로 교사의 제스처를 모방하도록 한다. 2부, 3부 구조로 시도해 보도록 한다. 또는 2명, 3명씩 한 조를 이루어 조별로 연습해보도록 한다.

15) 다리듬 (polyrhythms)

다리듬은 리듬의 강세 구조가 각기 다른 여러 리듬패턴을 동시에 연주하는 것으로 예를 들면, 2분할 리듬(♩)과 3분할 리듬(♩)을 같이 연주하는 것이다. 반면 겹 리듬은 리듬패턴은 달라도 강세 구조는 동일한 리듬을 연주하는 것이다.

- ① 팔과 발로 각기 다른 리듬패턴을 나타낸다. 예를 들면, 발로는 3박 구조인 점2분 음표 스텝으로 행진하고 손으로는 ♩이나 ♩ 등의 2박 구조 리듬패턴을 손뼉치기한다. 교사의 구령에 따라 발과 손을 바꾸어 다리듬을 표현하도록 한다.
- ② 책상 위나 무릎 위에서 오른손과 왼손으로 각기 다른 강세 구조의 리듬패턴을 치며 동시에 발로는 또 다른 제 3성부의 리듬을 친다

- ③ 두명이 한조를 이루어 마주 보면서 각자 원하는 신체 부위에서 다른 리듬패턴을 친다.

16) 다박자 (polymeter)

- ① 2개 이상의 다른 박자가 동시에 연주되는 다박자 음악의 신체 표현은 사지의 독립성이 요구되는 활동이다. 오른팔로는 2박자를 왼팔로는 3박자 패턴을 동시에 지휘한다.
- ② 2박자 대 3박자 다박자의 경우는 양손을 동시에 매 박마다 책상을 두들기기를 하는데 왼손은 2박마다 강하게 두들기고, 오른손을 3박마다 강하게 두들긴다.
- ③ 3가지 박자 유형이 사용된 다박자의 경우는 왼손, 오른손, 발로 각기 다른 박자를 표현하도록 한다.

2. 시각적 접근방법

부르너 (Bruner)의 표상 이론에 의하면 어린이가 추상적 개념을 인지하는 양식은 성장단계에 따라 다른데 아주 어린 시기에는 감각적 경험인 활동적 (enactive) 방식에 의해 개념을 파악하다가 점차 성장함에 따라 영상적 (iconic) 방식에 반응하는 단계를 거쳐 상징적 (symbolic) 방식의 순서로 개념 습득이 이루어진다고 한다. 아동 초기에는 영상적 방식에 민감히 반응하는 발달적 특성을 보이므로 초등학교 음악 수업에 제시되는 자료는 상징적 형태인 악보보다는 선이나 도형 등에 의한 그림 악보와 같은 영상적 형태로 제시되는 것이 바람직한 것으로 제안되고 있다.

이러한 부르너의 원리에 근거하여 리듬 지도에 있어서 도표나 막대, 도형, 그림 등의 시각적 보조 자료를 사용하여 음의 길이와 음표의 시간적 관계를 명료하게 하는 방법들이 문헌 속에서 소개되는데 몇몇 대표적인 예시를 살펴보도록 한다.

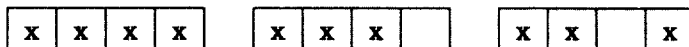
다음은 일정박을 여러 방식으로 표시한 것이다

아이콘 표기 방식	♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥
기둥 음표 방식	
음표 방식	♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪

〈보기 7〉 여러 방식에 의한 일정박 표시

(Newman, 1995, p. 9)

아래는 일정박의 음표와 쉼표에 대한 이해를 용이하게 하기 위해 국악의 정간보 형태로 표시한 것으로 네모칸 하나가 한 박을 의미하며 빈 칸은 쉼표를 나타낸다.



〈보기 8〉 1박의 음표와 쉼표를 표시한 네모 칸 악보

(Newman, 1995, p. 9)

다음은 코다이 교수법에 의한 교재의 저자로 리듬 지도를 위해 시각적 자료를 많이 고안한 리차즈(Richards)의 그림 기보이다. 음표와 쉼표의 개념을 시각적으로 강화시키기 위한 것이다.



〈보기 9〉 코다이-리차즈 (Kodály-Richards)의 음표-쉼표 그림 기보

(Richards, 1964, Chart 4)

박자는 선의 굵기나 길이 또는 원의 크기에 차이를 두어 아래와 같이 표시하면서 강박과 약박의 차이를 이해하는 방법이 사용되어진다.



〈보기 10〉 여러 유형의 박자 표시

다음은 음표와 쉼표(Z) 및 한 박과 반 박 길이를 원의 크기로 표시한 예이다.



〈보기 11〉 원형으로 표시한 음표-쉼표 그림 기보

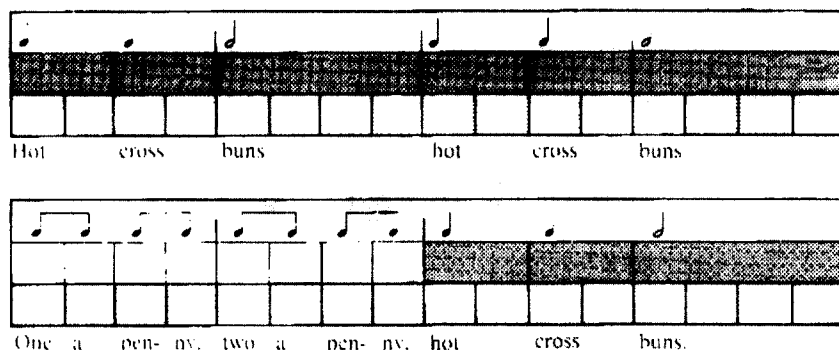
다음은 리차즈의 코다이 음악 교재에 소개된 4분음표(ta)와 8분음표(ti ti)를 나타낸 그림 악보이다.



〈보기 12〉 Kodály-Richards의 4분음표와 8분음표 그림 기보 방식

(Newman, 1995, p. 13)

다음은 동요의 리듬을 네모 칸 악보로 표시한 것으로 아동에게 친숙한 노래들을 리듬 독보 학습에 활용하여 귀와 눈에 의한 리듬 경험이 연관되도록 한다.



〈보기 13〉 네모 칸 동요 리듬 악보

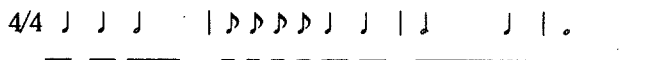
(Newman, 1995, p. 16)

다음은 종이를 분할하면서 음가의 차이를 시각적으로 인식시키는 방법의 예시이다. 4박 음표를 기준으로 동일한 길이의 종이 위에 음표를 그려 놓고 음표의 길이에 따라 가위로 잘라 보여 주면서 음가를 이해하도록 한다.



〈보기 14〉 종이의 분할에 의한 음가 표시 방식

다음은 선으로 표시한 악보 (line notation) 이다.



〈보기 15〉 선으로 표시한 리듬 악보

3. 청각적 접근방법

종래의 음악지도에서 나타난 문제점 중의 하나는 악보를 보고 무슨 리듬형인지 몇 박자인지를 파악하는 시각적 독보 능력은 있으면서 악보 없이 제시된 음악을 듣고 귀로 리듬을 파악하는 청각적 식별 능력은 부족한 경우가 많다는 점이다. 그 이유는 실제 음악을 중심으로 청각적

경험이 중시된 리듬 지도가 현장 교육에서 체계적으로 실시되지 못하고 있기 때문이라 할 수 있다. 음악교육의 목적이 음악적 경험을 통하여 음악을 느끼고 이해하는 감수성을 발달시키는 것이라는 점에 비추어 볼 때 리듬 지도는 짧은 리듬패턴을 손뼉치거나 듣고 구별하는 단편적인 활동으로 일관하여서는 안되고 음악작품을 들으면서 음악 속에 내재한 리듬적 특성의 미적 의미를 발견하고 느낄수 있는 기회가 제공되어야 한다.

“음악적 개념의 이해와 기술의 습득은 적절한 악곡 선택에 있다” (인천교육대학교 음악과 교육과정 개정연구위원회, 1997, p. 46) 라고 7차 교육과정에 언급되어 있는 바와 같이 리듬 지도 역시 적절한 악곡을 통하여 리듬 개념을 습득하도록 해야 하는데 현장 수업에서 활용할 수 있는 참고 악곡에 대한 상세한 자료 제시나 문헌적 정보가 제공되지 못하고 있다. 따라서 본 절에서는 다양한 악곡을 부수악곡으로 들려주면서 리듬 요소를 지도하는 청각적 교수방법에 필요한 음악 자료들을 주요 리듬 요소별로 목록화하여 다음과 같이 제시하였다.

〈표 9〉 청각적 접근방법의 리듬 지도를 위한 음악 자료 목록

리듬 요소	음악 자료
일정박 (pulse/beat) (J, J)	- Gounod [Faust Ballet Suite] 중 “Waltz” - Herbert [Natoma] 중 “Dagger Dance” - Dvořák [Slavonic Dance No. 7] - Haydn [시계 교향곡] 2악장 중 “시계추 소리” 부분 - J. Strauss [Pizzicato Polka]
긴 소리/ 짧은 소리	- Respighi [The Pines of Rome] 중 “The Pines of the Villa Borghese” (보르게스 빌라의 소나무)
박의 빠르기 (다양한 빠르기)	▶ 빠르게 - Corelli [Suite for Straings] 중 “Badinerie” - Kabalevsky [The Comedians] 중 “Intermezzo” - Rossini-Respighi [The Fantastic Toy Shop] 중 “Tarantella” ▶ 약간 빠르게 - Bizet 오페라 [Carmen] 중 “투우사의 노래” ▶ 매우 빠르게 - Rimsky Korsakov [꽃벌의 비행] ▶ 약간 느리게 - Tchaikovsky 발레모음곡 [호두까기 인형] 중 “사탕 요정의 춤” ▶ 느리게 - Ravel [Mother Goose Suite] 중 “Pavane of the Sleeping Beauty (잠자는 미녀의 파반느)” - Corelli [Suite for Strings] 중 “Sarabande”

리듬 요소	음악 자료
박자(meter)의 형성 박자표의 역할	- Rossini [The Fantastic Toyshop] 중 "Tarantella" (빠른 6박자) - Grieg [Peer Gynt Suite No. 1] 중 "아침(Morning)" (느린 6박자) - Saint-Saën [Carnival of the Animals] 중 "The Swan" (느린 6/4박자) - Offenbach [Tales of Hoffman] 중 "Barcarolle" (느린 6박자) ▶ 9박자계 - J.S. Bach [Jesu, Joy of Man's Desiring] (9/8박자) ▶ 12 박자계 - J.S. Bach [English Suite No. 1] 중 "Prelude" (12/8박자) - J.S. Bach [French Suite No. 5] 중 "Gigue" (12/16박자)
박의 균등 분할 (♩)	- Haydn [놀람 교향곡] 2악장 주제 2/4 ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ - Schubert [Quartet a-minor] 4/4 ♩ ♩ ♩ ♩ - Grieg [In the Hall of the Mountain King] 4/4 ≡ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ≡ ≡ ≡ ♩ ♩ - J. S. Bach [Minuet in G] 3/4 ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ - J. Strauss 오페라 [박쥐] 중 "웃음의 아리아" 3/4 ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ z - Gossek [Gavotte] 4/4 ≡ ≡ ♩ ♩ ♩ z ≡ ≡ ♩ ♩ ♩ z
리듬패턴	- Handel [Water Music] 중 "Hornpipe" - Debussy [Children's Corner] 중 "Golliwog's Cake Walk" - Bartók [Hungarian Sketches] 중 "Bear Dance" - Tchaikovsky [Symphony No. 4] 4악장 - Beethoven [Symphony No. 8] 2악장 - Ibert [Histories] 중 "The Little White Donkey" - Bizet Opera [Carmen] 중 "Habanera" - Milhaud [Seudades do Brazi] 중 "Copacabana" - Gottschalk [Cakewalk] 중 "Grand Walkaround" - Beniamin [Jamaican Rhumba]
리듬형의 반복 (리듬 동기)	- Mozart [Symphony No. 40] 1악장 제 1 주제 4/4 ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ z ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ z ♩ - Verdi opera [Rigoletto] 중 "여자의 마음" 3/4 ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ - Brahms [Waltz No. 15번] 3/4 ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ - Brahms [대학축전 서곡] 중 "즐겁게 노래하자(독일 민요)"

리듬 요소	음악 자료
리듬형의 반복 (리듬 동기)	$3/4 \text{ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ z }$ - Schubert 현악 4중주 [Rosamunde] 2악장 주제 $4/4 \text{ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ }$
박의 4분할 음표 (16분음표)	- Tchaikovsky [Nutcracker Suite] 중 "Dance of the Sugar Plum Fairy" - Chabrier [España] $6/8 \text{ 8분음표 ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ }$ - Weber [마탄의 사수] 합창곡 $2/4 \text{ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ }$
점음표의 형성 (↓)	- Brahms [Hungarian Dance No. 5] $2/4 \text{ ↓ ♩ ↓ ♩ ↓ ♩ ♩ }$ - Brahms [Hungarian Dance No. 1] $2/4 \text{ ↓ ♩ ↓ ♩ ↓ ♩ ↓ ♩ ♩ ♩ }$ - Dvorák [신세계 교향곡] 2악장 주제 $4/4 \text{ ↓ ♩ ♩ ↓ ♩ ♩ ↓ ♩ ♩ ♩ ♩ }$ - Mozart [Eine Kleine Nacht Musik] 1악장 - Beethoven [Piano Variations "God Saves the King"] - Schubert [Serenade] $3/4 \text{ ♩ ↓ ♩ ♩ ↓ ♩ ↓ ♩ ♩ ♩ z }$
빠르기의 변화 점점 빠르게(accel.) 점점 느리게(rit.) 늘임표(fermata)	- Kaelby [페르시아 시장] $2/4 \text{ moderato - meno mosso - a tempo}$ - Grieg [Peer Gynt Suite] 중 "In the Hall of the Mountain King" - Brahms [헝가리 춤곡 No. 5] - Shostakovich [Ballet Suite No. 1] 중 "Petite Ballerina"
불임줄과 음길이의 변화	- J. Strauss [Danube Waltz] - Borodin 오페라 [이고르공] 중 "폴로베츠 춤곡 No. 17" $4/4 \text{ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ↓ z ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ↓ }$
당김음의 형성 및 역할 (syncopation)	- Debussy [Children's Corner Suite] 중 "Golliwog's Cakewalk" - Milhaud [Saudades to Brazil] 중 "Capacabana" - Smetana [팔려간 신부] 중 "Dance of the Comedians" - Copland [Rodeo] 중 "Hoe-Down" - Chabrier [España] - Scott Joplin [Maple Leaf Rag] - Verdi opera [Rigoletto] 중 "여자의 마음" $3/4 \text{ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ / 9마디 ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ }$

리듬 요소	음악 자료
박의 균등 3분할 음표 (셋잇단음표)	- Tchaikovsky [Symphony No. 4 in f-minor] 4악장 - Wagner [Lohengrin] Act III Prelude - Schubert [Serenade] - Wagner [Tannhauser] 중 "Pilgrims's Chorus" - Copland [The Red Pony] 중 "서커스 음악(Circus Music)" - Verdi [Aida] 중 "개설행진곡" 2악장 4/4 ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩
변박자	- Stravinsky [The Firebird Suite] 중 "Infernal Dance of King Kastchei" (3/4 - 2/4 변박) - Stravinsky [봄의 제전] (4/4 - 2/4 - 4/4 변박) - Bartók [Mikrokosmos] 중 No. 82 "Scherzo" (7/8-2/4-3/4-2/4-3/8-3/4-2/4-3/8-2/4 빈번한 박자 변화) - Bartók [Mikrokosmos] 중 No. 126 "Change of Time" (2/4-3/4-3/8-5/8-2/4 등등: 처음 20마디동안 마디마다 변박) - Moussorsky [전람회의 그림] 중 "산책(Promnade)" (5/4-6/4-5/4 변박) 5/4 ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ 6/4 ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ 5/4 ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩
박의 불균등 분할 음표 점8분음표 (♩ ♩)	- Grieg [Norwegian Dance in A] - Beethoven [Menuet in G] - Brahms [대학축전서곡] 중 "즐겁게 노래하자"(독일민요) 3/4 ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩
불규칙 혼합박자	- Moussorsky [전람회의 그림] 중 "산책(Promnade)" (5/4 박자) - Piston [The Incredible Flutist] 중 "Tango of the Merchant's Daughter" (5/8박자) - Bartók [Mikrokosmos] 중 No. 82 "Scherzo" (7/8박자) - Bartók [Mikrokosmos] 중 No. 133 "Syncopation" (5/4박자) - Brubeck [Time Farther Out] (7/8박자)
다리듬 (polyrhythms)	- Copland [Billy the Kid] 중 "Street in a Frontier Town" - Chopin [즉흥환상곡]
다박자 (polymeter)	- Copland [Billy the Kid] 중 "Street in a Frontier Town" (3/4박자와 4/4박자가 동시에 연주) - Menotti [Amahl and the Nighr Visitors] 중 "Shepherd's Dance" 제2주제 (9/8(3박구조), 6/8(2박구조), 12/8 (4박구조)로 구성) - Bartók [Hungarian Sketches] 중 "Bear Dance" - Stravinsky [The Firebird Suite] 중 "Infernal Dance of King Kastchei" (선율은 2/2 박자로 반주부는 6/8박자로 연주) - Stravinsky [L'histoire du soldat (The Soldier's Tale)] (2/4 3/8 4/8 5/8 6/8 7/16 박자표가 사용)

다음은 악곡을 사용하여 리듬 활동을 전개하는데 고려해야 하는 사항과 효과적인 교수 전략을 기술한 것이다.

- (1) 음악을 들으면서 리듬에 적극적으로 반응하게 하기 위하여 신체 표현과 시각적 접근방법의 리듬 지도와 연계하여 통합적인 학습이 되도록 한다.
- (2) 단순히 리듬 요소를 구별하는 기능적인 청음 활동에만 초점이 주어져서는 안되고 악곡에 사용된 특정 리듬 기법이나 요소들이 작곡가의 어떤 음악적 의도에 의해 사용된 것인지, 악곡의 분위기 형성 및 악곡의 성격과의 관련성, 음악적 표현에 있어 어떠한 미적인 의미를 지니는지 등과 같은 문제를 토의하면서 리듬에 대한 미적인 통찰력을 키우도록 해야 한다. 예를 들면, 춤곡에 사용된 특징적 리듬패턴의 역할이나 베토벤의 음악에서 리듬 동기가 반복적으로 사용되면서 악곡의 통일성을 이루는 요소로 작용하는 점들을 이해하도록 하는 것이다.
- (3) 동일한 리듬패턴을 포함하는 서로 다른 작품을 듣고 같은 리듬형이 사용되고 있음을 감지, 발견하도록 한다.
- (4) 교사가 학생들의 이해 정도를 확인하기 위하여 리듬 요소를 구별하는 청음 학습에는 아래의 다양한 교수 전략이 활용될 수 있다.
 - 박자에 맞추어 신체표현하기
 - 음악을 들으면서 특정 리듬이 들리면 가볍게 손뼉치거나 리듬악기로 리듬치기
 - 제시된 여러 장의 리듬 카드 중에서 맞는 카드를 고르기
 - 특징적 리듬 동기가 들리는 순간에 손 들기
 - 음악을 들으면서 특정 리듬이 몇번 나오는지 맞추어 보기
 - 지정한 리듬이 들릴 때마다 그려진 리듬을 손가락으로 짚으면서 듣기
 - 악곡에서 연주된 2마디나 4마디 정도 길이의 리듬 프레이즈를 1마디 길이로 준비된 여러 장의 리듬 카드를 연결하여 제시하기

4. 창의적 접근방법

음악적 개념의 습득은 창조적으로 표현해 보는 경험을 통해 더욱 강화되어지는 것으로 설명되고 있는바, 리듬 학습에 있어서도 창의적인 표현 활동을 통해 리듬 요소에 대한 개념적 이해와 즉흥적 리듬 표현 능력이 자연스럽게 신장되도록 해야 한다. 리듬 요소를 창조적으로 적용하면서 리듬적 감수성을 강화시킬 수 있는 다양한 유형의 리듬 창작 학습 활동들을 제시하도록 한다.

1) 리듬 모방

교사가 리듬 스틱 등의 리듬 타악기로 쳐 주는 짧은 리듬패턴을 듣고 학생들은 리듬악기나 손뼉치기로 교사의 리듬을 모방한다.

2) 주변의 소리를 모방한 즉흥적 리듬표현

주변의 사물 소리, 자연의 소리, 동물의 움직이는 모습이나 울음소리를 나타내는 리듬패턴을 즉흥적으로 만들어 어울리는 악기로 리듬치기를 한다. 동문 소리를 소재로 한 흥미로운 학습활동의 예를 하나 들면, '동물농장' 노래를 부르면서 노래의 가사에 나오는 동물을 해당 동물 소리 표현에 어울리는 음색의 리듬악기를 선택하여 동물의 소리를 표현하는 리듬패턴을 만들어 연주해 보는 것이다.

3) 리듬 문답

다양한 박자($2/4$, $3/4$, $4/4$, $5/4$, $3/8$, $6/8$ 박자)를 사용하여 2마디나 4마디 단위로 제시된 질문 리듬악구에 즉흥적으로 응답악구를 만들어 연주한다. 응답시에 포함시킬 수 있는 음표에 제한을 두거나 질문에 포함된 음표만을 사용하여 응답하도록 한다. 손뼉치기, 리듬악기, 또는 건반악기의 한 음 위에서 치는 방법등을 사용하여 응답하도록 한다.

4) 단성부 리듬 프레이즈 창작하기

간단한 단성부 리듬 창작이라도 다음과 같은 다양한 유형으로 전개시킬 수 있다.

- (1) 지정한 박자의 전형적인 리듬패턴을 1마디 길이 단위로 여러 개 만들어 적기
- (2) 1마디 길이의 리듬 카드를 여러 장 제시하고 각자 임의로 배열하여 4마디/8마디 리듬 프레이즈 만들어 연주하기
- (3) 4마디/8마디 길이의 리듬 악보를 보고 일부 빈 마디에 어울리는 리듬 짓기
- (4) 4마디 또는 8마디 리듬을 모두 스스로 만들어 짓기
- (5) 주어진 리듬 동기를 일부 반복하면서 8마디 리듬 프레이즈 창작하기
- (6) 지정한 특정음표나 리듬패턴 (예: 당김음)을 포함하면서 8마디 리듬 프레이즈 창작하기

5) 제재곡에 리듬 합주 반주곡 만들기

노래곡이나 기악곡, 감상곡에 어울리는 오스티나토 리듬형을 만들어 리듬악기로 반주해본다. 1마디 정도의 리듬패턴을 두세가지 만들어 정한 다음 이 리듬패턴들을 적절히 혼합하여 리듬

반주부를 만든다. 노래의 리듬이 긴음표인 부분에서는 빠른 음표의 리듬패턴을 사용하고 노래 리듬이 빠르게 진행되는 마디에는 대위적 성격을 살리기 위하여 긴 음표의 리듬패턴이 반주되도록 한다.

6) 타악기 리듬 합주곡 만들기

20세기 작곡가들은 타악기만을 사용하는 타악기 리듬양상불 곡을 많이 작곡하였다. 대표적인 곡으로 바레즈 (Varese)의 “Ionization”을 들 수 있는데 학생들도 이와 같은 타악기 리듬합주곡을 만들어 보도록 한다.

7) 여러 유형의 음악형식으로 리듬곡 창작하기

(1) 리듬 캐논

일정한 간격을 두고 돌림노래 형태로 뒤쫓아 가면 리듬을 치는 리듬 캐논을 2성부, 3성부, 4성부로 창작해본다. 각 조가 대조적인 음색을 사용하여 성부의 구별이 잘 되도록 한다.

(2) 리듬 론도

ABACA 구조의 론도 형식에 의한 리듬곡을 만든다. 주제 A 부분과 부주제 에피소드 부분은 대조적인 리듬을 사용하고 악기 편성도 변화를 주도록 한다. 각 부분에 어떤 음표를 사용할 것인지 정하고, 리듬악기 연주와 함께 가사(말)을 붙여 찬트하는 언어리듬 성부를 추가해도 된다.

(3) 변주곡 방식에 의한 리듬 변주

가창 제재곡이나 기악곡의 악보를 보며 리듬을 즉흥적으로 변화시켜 본다. 자유롭게 리듬을 변화시키거나, 특정 음표를 지정하여 아래와 같이 다른 음표로 대체시키는 방식으로 여러 곡의 리듬 변주를 창작해본다.

♩ = ♩, ♩ = ♩ ♩, ♩ = ♩ ♩, ♩ ♩ = ♩, ♩ ♩ = ♩ ♩

2박자계 음악은 3박자로, 3박자계 음악은 2박자나 4박자로 박자를 변화시켜보고, 여러 다른 빠르기로 연주해 보는 빠르기 변주도 해보도록 한다.

8) 오르프의 신체 오스티나토를 활용하여 리듬창작하기

손뼉치기, 무릎치기, 발구르기, 손가락 튕기기, 어깨치기, 배 두드리기 등의 오르프 신체 오스티나토 리듬패턴을 즉흥적으로 만들어 노래곡을 반주하거나 신체 리듬만으로 구성된 리듬합주곡을 창작하여 연주해본다.

9) 목소리에 의한 리듬 음향 작품 창작하기

목소리만을 소리 재료로 하여 리듬적 요소 (박, 박자, 쉼표, 리듬패턴, 강박/약박, 빠르기, 당김음, 리듬패턴의 반복, 겹리듬 등등의 리듬 요소)를 중심 표현 개념으로 적용하면서 목소리 리듬 음향 작품을 만들어 본다. 다양한 성악적 표현 방법 (예: 콧소리, 입술 빠는 소리, 혀 차는 소리, 코고는 소리, 휘파람 등)과 언어 리듬적 소재 (예: 의성어, 의태어, 무의미 음절 등)를 탐색해보고 이를 활용하도록 한다.

5. 동시를 활용하는 리듬 지도 접근방법

동시와 동요는 내재한 운율적 특성으로 인해 리듬 찬트나 판토마임, 리듬 극화 같은 활동을 위한 흥미로운 자료를 제공해주기 때문에 동시를 소재로 리듬을 지도하는 전략이 여러 음악교육자에 의해 제안되고 있다. 동시에 여러 리듬 요소를 창조적으로 적용하여 표현해 보면서 리듬에 대한 이해를 심화시킬 수 있는 교수-학습 활동을 열거해 보도록 한다.

- 1) 다양한 리듬악기로 일정박을 반주하면서 랩을 하듯이 리듬을 넣어 동시를 찬트하기
- 2) 동일한 동시를 박자에 어울리는 여러 다양한 리듬패턴으로 바꾸어 찬트하기
- 3) 두 명이 한 조가 되어 한 문장씩 주고 받으면서 질문과 응답하는 형태로 동시를 리듬을 넣어 찬트하기
- 4) 자신이나 다른 학생이 찬트한 리듬을 듣고 기보하기
- 5) 교사가 제시한 리듬형을 중심 리듬형으로 반복 사용하면서 동시를 리듬 찬트해 보고 리듬형의 반복 사용에 따른 음악의 통일성에 대해 토의해 보기. 리듬형이 반복되는 악곡을 들어 보고 동시에 적용한 리듬 구조와 비교해 보기.
- 6) 오스티나토 리듬형을 리듬악기로 반주하면서 동시에 리듬을 넣어 찬트하기
- 7) 동시에 사용된 단어를 발췌하거나 또는 동시의 내용에 적합한 새로운 단어를 구상하여 이 단어들을 언어 오스티나토로 사용하면서 한 모듬은 동시를 찬트하고 또 다른 모듬은 언어 오스티나토를 리듬적으로 말하면서 듀엣 형태로 리듬 찬트를 하기. 언어 오스티나토를 여러 개를 만들어 모듬별로 각각 하나씩 오스티나토를 연주하면 여러 성부의 언어 리듬 앙상블 연주가 된다.
- 8) 위의 언어 리듬 앙상블 연주에 리듬악기에 의한 리듬 오스티나토 연주와 신체오스티나토 리듬 성부를 첨가하여 언어와 악기, 신체리듬으로 구성된 오르프 방식의 즉흥적 합주하기
- 9) 동시의 특정 단어를 즉흥적으로 쉼표를 넣어 찬트하면서 박과 쉼표의 관계를 이해하기
- 10) 빠르기를 점점 빠르게하거나 (accel.) 느리게 (rit.) 하면서 동시 찬트하기

- 11) 특정한 단어에 엑센트 주며 찬트하기
- 12) 특정 단어 부분을 당김음 리듬패턴을 적용하여 찬트하기
- 13) 여러 박자로 바꾸어서 찬트하기
- 14) 리듬의 확장 및 감소 개념을 적용하여 찬트하기
- 15) 셈여림에 변화를 주면서 찬트하기
- 16) 못갓춘마디의 박자 구조로 찬트하기
- 17) 카논(돌림노래) 형식으로 동시 찬트하기
- 18) 여러 문단으로 구성된 동시를 AB형식, ABA형식, 론도 형식으로 리듬을 구성하여 찬트하기
- 19) 2 모듬 또는 3 모듬 이상으로 나누어 모듬마다 각각 다른 박자로 동시를 읽으면서 다박자 경험하기
- 20) 2 모듬 또는 3 모듬 이상으로 나누어 각 모듬마다 강세 구조가 다른 리듬패턴으로 동시를 찬트하면서 다리듬의 효과를 표현해 보기.
- 21) 동시나 동화의 줄거리나 내용을 리듬적 특성을 반영하여 판토마임하거나 신체적으로 극화하기

6. 게임에 의한 리듬 지도 접근방법

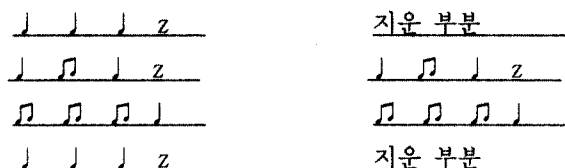
리듬 게임의 저자인 아브람손(Abramson)은 게임 자체에 내재한 특성으로 인해 리듬 게임은 학습에 대한 흥미를 유발하면서 리듬 감각을 향상시키는데 효과적이라고 언급하며 리듬 게임의 가치를 다음과 같이 설명하였다. 리듬 게임 활동은 소리에 대한 주의력, 집중력, 명료한 표현 감각, 신체 균형 감각, 협동심, 소리의 변화에 대한 신속한 반응력, 및 개성을 존중하는 능력의 발달을 촉진시키며, 리듬 게임은 암기되어 질 수 없기에 항상 새롭고 결코 지루해지지않는 가치를 지닌다 (Abramson, 1997, p. 2). 리듬 감각은 유아기부터 아동기에 이르기까지 다양한 형태의 리듬 놀이를 통해 발달하게 되기 때문에 리듬 지도는 게임 형태로 전개되는 것이 바람직하다는 견해가 스카스 (Skaggs, 1981, p. 45)에 의해서도 제기되었다. 스카스는 리듬 게임은 리듬에 대한 지각력과 인식력을 촉진시키고 시각적, 청각적 식별력을 배양하면서 흥미로운 학습 분위기에서 리듬 활동을 전개시키기 때문에 효과적인 리듬 지도 전략으로 활용될 수 있다고 하였다.

다음은 문헌 자료에서 소개하는 몇몇 대표적인 리듬 게임의 유형을 소개한 것이다.

1) 리듬 지우고 기억하기 게임

이 게임은 집중력과 기억력을 요구하는 게임으로 칠판에 아래와 같이 학생들이 잘 아는 노

래의 리듬을 4마디 그린다. 교사는 학생에게 같은 리듬이 사용된 줄이 어느 줄인지 발견하도록 질문을 던진다. 학생들은 코다이 리듬 음절을 붙여 리듬을 읽고 리듬패턴을 기억한다. 다음, 교사는 첫째 줄과 넷째 줄을 지우고 학생들은 지운 부분의 리듬을 기억하면서 다시 리듬 음절을 말하도록 한다. 나머지 줄도 지우면서 전체를 외워서 리듬을 친다. 한번에 한 줄씩 칠판에 리듬을 기억하여 기보하고 맞으면 점수를 얻게된다(Newman, 1995, p. 13).



2) 노래 제목 알아 맞추기

학생들이 잘 아는 노래의 앞부분 리듬만을 쳐 주고, 노래의 제목을 알아맞추는 사람에게 점수를 준다. 개인별로 하거나 모둠별로 하여 가장 많은 점수를 받으면 승자가 되게 한다. 게임의 난이도를 낮추기 위해서 칠판에 노래 제목을 여러곡 미리 적어 놓고 그 중에서 고르도록 할 수도 있다.

3) 리듬 빙고 (Rhythm Bingo)

음표와 쉼표의 구별을 위한 게임으로, 5 x 5 인치 크기의 빙고 카드에 카드 윗 부분에 '빙고'라는 단어 대신 '음악'이라 적고 가운데 칸은 자유롭게 리듬을 만들 수 있도록 빈 칸으로 남기고 나머지 칸들을 각기 다른 리듬패턴이 적힌 리듬 빙고 카드를 준비한다. 빙고 게임을 하는 방식으로 리듬 게임을 진행한다. 배운 리듬 요소를 복습하기 위한 활동으로 활용하면 좋은 게임이다.

(<http://www.lessonplanspage.com/MusicRhythmBingo46.htm>)

4) 돌 차기 / 콩주머니 던지기 (hopscotch) 리듬 게임

바닥에 '콩주머니 던지기' 놀이와 같은 형태의 여러 네모 칸으로 구성된 놀이판(board)을 만들고 각 칸에 각기 다른 리듬패턴을 그린다. 학습 중인 음표를 중심으로 리듬패턴을 구성하도록 한다. 놀이판 아래에서 콩주머니를 윗쪽을 향해 던지는데 줄 위에 떨어지거나 놀이판 밖으로 나가면 '스트라이크(strike)'가 되며 3번 스트라이크가 되면 '아웃(out)'이 되도록 규칙을 정한다. 가장 좋은 던지기(pitch)는 맨 윗 칸에 떨어지게 던지는 것이다. 콩주머니가 낙하한 칸을 향

해 한 칸씩 뛰어가면서 리듬 음절로 리듬을 읽게 되고 정확히 리듬을 읽으면 다음 칸으로 뛰어 가게 된다. 콩주머니가 낙하한 칸에 도달했으나 맨 윗 칸의 최종 도달 지점이 아니면 다시 콩주머니를 던지게 되고 목표지점에 도달하면 점수를 얻는다.

(<http://www.geocities.com/~longjohnhunter/box.html>)

5) 리듬패턴 식별 게임

포스터 보드를 8 부분으로 나누고 단순한 4박 리듬패턴을 각각 다른 색상으로 그린다. 교사가 치는 리듬을 듣고 색이름을 말하면서 답을 한다. 숙달이 되면 난이도를 높혀, 4박 패턴을 2가지씩 혼합하여 8박 길이 패턴으로 확장하여 들려주고 역시 색이름로 답을 하게한다 (예: 노랑-파랑 / 빨강-초록 등등). 색상 대신 번호를 사용해도 된다. 고학년 수준에서는 음표 구성을 다양하게 하고 4마디/8마디로 길이를 확장킨다.

(<http://www.geocities.com/~longjohnhunter/box.html>)

6) 리듬 릴레이 게임

교사가 리듬 스틱으로 일정박을 2마디 쳐주면서 빠르기를 설정해 준다음 지정한 박자에 맞는 리듬패턴을 각자 고안하여 리듬악기의 일정박 반주에 맞춰 한 사람씩 릴레이 형태로 연결시키면서 리듬을 친다. 박에서 벗어나거나 리듬을 정확히 치지 못하면 퇴장시키는 방식에 의해 최후까지 남는 사람이 승자가 된다. 게임의 난이도를 높이는 방법으로 앞의 사람들이 친 리듬패턴을 제외하고 새로운 리듬패턴만을 치도록 한다. 리듬패턴에 대한 기억력과 즉흥적 표현 능력을 배양하는 효과가 있다.

7) 대위적 형태로 구멍 메우기 리듬 게임

달크로즈 유리드믹스에서 지도되는 학습형태로 교사가 반복적으로 치는 리듬패턴을 일단 듣고 리듬패턴이 파악되면 학생들은 교사 리듬패턴에 맞추어 긴 음은 빈 박을 치거나 아래 예시와 같이 리듬패턴의 중간 부분을 대위적인 형태로 리듬악기나 손뼉치기로 리듬을 친다.

교사	♪	♪		♪	♪		♪	♪	♪		♪	♪	♪		♪	♪					
학생	♪	♪		♪	♪		♪	♪		♪	♪		♪	♪	♪	♪		♪	♪	♪	

〈보기 16〉 구멍메우기 게임의 예

8) 가사 변화에 따른 리듬패턴 알아맞추기 게임

노래 제재곡의 특정 부분을 음절 수가 다른 단어로 가사를 바꾸어 부르고 가사의 음절에 따라 변화된 리듬패턴을 파악하고 그 리듬을 정확히 치는 사람에게 점수를 준다. 가사의 내용이 다른 단어로 교체하기 좋은 노래를 선택하도록 한다. 아래 예시와 같이 노래를 부르면서 ‘태극기’ 부분에서 다른 단어로 바꾸어 부른다.



빠죽새야 - ♪ ♪ | ♪ z | 고무 풍선 - ♪ ♪ | ♪ z |
비행기 - ♪ ♪ | ♪ z | 산의 새들아 - ♪ ♪ | ♪ z |

〈보기 17〉 가사 변화에 따른 리듬패턴 알아맞추기 게임의 예

본 고에서는 한정된 지면 관계로 몇가지 게임만을 예시하였으나, 그 이외의 내용은 아래의 아브람손(Abramson)의 리듬 게임 저서에서 달크로즈의 유리드믹스 기법을 활용하는 신체 동작 리듬 게임이 많이 소개되고 있으니 참고하도록 한다.

▷ Rhythm Games for Perception & Cognition (1978)

▷ Feel It !: Rhythm Games for All (1998)

7. 피아노곡을 활용하는 리듬 지도 접근방법

특징적 리듬 요소가 포함된 짧막한 피아노 소품들은 리듬 활동의 좋은 소재가 된다. 피아노곡을 들으면서 기초 신체 동작을 하거나 또는 곡의 형식적 구조와 리듬적 특성에 맞게 민속 춤곡(folk dance) 형태로 동작을 고안하여 춤을 추게 할 수도 있고, 곡에 많이 나오는 리듬형을 듣고 기보하는 청음 학습 등 여러 유형의 리듬 활동이 전개될 수 있다.

교사가 직접 피아노로 연주하거나 다른 연주자에게 의뢰하여 시퀀서 기능과 디스크 드라이브가 내장된 디지털 피아노에 미리 녹음을 시키고 수업시에 재생하여 들려줄 수 있다. 재생 방법은 직접 디지털 피아노로 재생시키거나 미디파일로 디스켓에 저장하여 컴퓨터의 음악 소프트웨어에 의해 연주시켜도 된다.

기존의 테이프나 오디오 CD 등의 일반 오디오 음악보다 디지털 피아노에 직접 녹음한 피아노 음악이 리듬학습 전개시 많은 유용성을 제공하는데 그 활용 가치를 살펴 보면 다음과 같다:

- 1) 피아노 소품은 독주곡이고 연주가 쉬워 혼자서 쉽게 녹음이 가능하다.
- 2) 디지털 피아노에는 빠르기 변화 기능이 내장되어 있어, 동일한 곡이지만 다양한 빠르기로 들어보면서 빠르기가 악곡의 성격에 미치는 영향을 학생들이 직접 체험할 수 있다.
- 3) 디지털 피아노의 자동 리듬반주 기능을 활용하여 곡의 분위기에 어울리는 리듬반주부를 첨가하여 리듬의 특징적 요소를 강조시켜 들려 줄 수 있다.
- 4) 성부별로 편집이 가능하고 성부별 음색과 음량 조절이 용이하여 학습 내용에 따라 악곡의 특정 리듬적 요소를 부각시켜 두드러지게 들리도록 조절할 수 있다.
- 5) 악보를 쉽게 구할 수 있어 교사는 악보를 보면서 리듬 구조를 상세히 파악하여 지도할 수 있다.

이러한 교수법적 특성을 인식하면서 다음과 같은 과정으로 피아노 소곡에 의한 리듬 지도를 계획하여 전개하도록 한다.

- 1) 학생의 리듬 반응을 끌어내기에 좋은 리듬이 강한 곡을 선정한다.
- 2) 선정한 악곡의 리듬적 특성과 중심 리듬형을 분석하여 학생들에게 강조할 리듬 요소를 추출한다.
- 3) 구체적인 리듬 활동의 형태를 구상한다. 음악을 듣고 리듬 요소를 식별하는 청음 학습이나 즉흥적 신체 반응 활동 및 춤곡 동작 고안하기 학습 등 여러 유형의 학습이 전개될 수 있다.
- 4) 디지털 피아노의 여러 기능 (음색, 자동리듬반주, 트랙별 녹음 기능 등)을 활용하여 음악을 연주 녹음하고 지도 목적에 적합하도록 음악을 편집한다.
- 5) 실제 수업 과정으로 음악을 들려 주고 학생들로 하여금 악곡의 특징적인 리듬 요소가 무엇인지 생각하면서 리듬을 느끼고 여러 형태로 반응하게 한다.
- 6) 곡 전체나 곡의 일부를 안무를 구상하여 신체 동작이나 춤을 추는 학습의 경우는 다음과 같은 방식으로 전개하도록 한다.

음악을 들려주고 악곡의 특징적 리듬 기법 및 리듬 구조를 설명해 준 다음, 모듬별로 아래에 예시된 학습지를 사용하여 마디마다 발 동작의 형태나 행진의 방향 등 필요한 내용을 표시하면서 민속 춤곡 형태의 안무를 창의적으로 구상해 보도록 한다. 좀 더 상세한 동작 설명은 별도로 기술하도록 한다. 네모 한 칸이 한 박을 의미한다. 신체 동작의 구상은 악곡의 형식적 구조 (프레이즈, 각 부분) 및 강세 구조, 음가, 음질 등을 고려하면서 리듬을 느끼고 표현하기에 적절한 몸 동작이 무엇인지 생각하면서 구안하도록 한다. 다음은 학습지에 16박 (4/4박자 4마디) 동작 패턴을 기재한 예시이다.

건기 (원) 원 안으로	건기(오) 원 안으로	건기(원) 원 안으로	건기(오)+ 손뼉치기 원 안으로	발로 살짝 찍기	발로 살짝 찍기	뒤(원) 뒤(오)	전너가기 (원)
-----------------	----------------	----------------	-------------------------	-------------	-------------	--------------	-------------

점프하기	점프하기	손뼉치기	손뼉치기	뒤꿈치 (오)	한걸음 (오)	뒤꿈치 (오)	한걸음 (오)
------	------	------	------	------------	------------	------------	------------

〈보기 18〉 민속 무용 신체 동작 표기를 위한 학습지

7) 모듬별로 구안한 춤 동작을 연습한 다음 한 모듬씩 나와 춤을 추고 곡의 리듬적 특성이 잘 반영되었는가를 생각하며 토의하도록 한다.

피아노 악곡을 소재로 하는 리듬 지도에 아래에 제시한 초, 중급용 피아노 소품곡집 및 쇼팽, 슈베르트, 브람스, 베토벤 등의 짧은 춤곡들(미뉴엣, 왈츠, 독일무곡, 마주르카, 란틀러(Ländler) 등)이 유용한 자료로 활용될 수 있다.

Bach: Notebook for Anna Magdalena Bach Bartók: Mikrokosmos vols. 1 & 2 Bartók: For Children Burgmüller: Op. 100 25 Studies	Kabalevsky: Op. 27 & Op. 39 Schumann: Album for the Young Op. 68 Tchaikovsky: Album for the Young Op. 39 Shostakovich - Six Pieces for Children
---	--

VI. 결 론

본 연구는 모든 음악적 행위는 리듬에 대한 감각을 요구한다는 점에 비추어 리듬 감각 체득을 위한 효과적인 교수 전략을 모색하기 위하여 리듬 지도와 관련된 여러 학자들의 이론적 원리와 리듬학습의 위계 및 다양한 리듬 음절 체계를 비교 검토하였으며 이러한 이론적 고찰을 근거로 실제 음악 수업의 적용을 위한 다양한 리듬 지도 접근방법들을 구안하여 제시하였다.

검토한 여러 리듬 학습 원리와 학자들의 견해를 종합하면 다음과 같은 내용들을 리듬 지도와 관련하여 주요 관점으로 강조하고 있음을 알 수 있다.

- 1) 리듬은 귀로 듣고, 몸으로 느끼고, 눈으로 보고, 창의적인 해석으로 표현하고, 놀이 형태의 활동을 포함하는 등 다양한 방식에 의해 경험되도록 기회가 제공되어야 한다.
- 2) 리듬 지도의 시작은 이론적으로 개념으로 설명하거나 독보 중심의 지적인 지도 방식보다는 신체적 반응을 통해 리듬 감각을 체득하는 것이 바람직하다.
- 3) 모든 리듬 요소에 대한 이해는 음악의 가장 기본적인 특성인 박에 대한 인식으로부터 출발되기에 리듬 지도에서 박에 대한 인식이 무엇보다도 강조되어야 한다.
- 4) 리듬 감각은 경험의 통합에 의한 것이지 지식의 습득에 의한 것이 아니기 때문에 학습자 스스로가 주체가 되어 직접 체험한 결과로서 리듬을 느끼고, 반응하고, 지각하고, 표현하는 다양한 경험의 과정을 통해 리듬 능력이 형성되도록 해야 한다.
- 5) 리듬 학습은 개별적인 음표로 분리하여 단지 수학적 음가 정보로서 소리의 길이만을 강조하거나 음표 이름을 외우게 하는 이론 중심의 지도가 되어서는 안되고 음악 작품 속에서 리듬적 흐름을 감지하고 리듬의 미적 의미를 통찰하며 리듬적 아이디어를 창의적으로 표현할 수 있도록 지도되어야 한다.
- 6) 리듬패턴에 대한 인식을 용이하게 하게 하고 리듬읽기 과정을 촉진시키기 위하여 음가에 따라 다른 음절을 지정하여 읽는 리듬 음절의 사용이 권장된다.
- 7) 본 연구에서는 리듬에 한정하여 지도 방안을 설명하고 있으나 리듬은 다른 음악적 요소와 분리되어 지도되는 것은 바람직하지 않으며, 신체 동작, 가창, 기악, 악기 연주, 즉흥연주 및 작곡, 감상 등의 다른 음악적 활동과 연계되어, 즉 하나의 리듬 개념을 포괄적인 음악 학습의 형태로 통합되어 지도되어야 한다.

교사들의 리듬 음절 방식에 대한 전문적인 지식과 이해 부족으로 우리나라 교육 현장에서는 체계화된 음절 방식이 사용되고 있지 못하는 실정이다. 교사는 다양한 방식의 리듬 음절 체계가 존재함과 리듬 음절에 내재한 교수법적 가치를 인식하고, 학습자의 발달 정도와 지도하는 음표의 종류나 리듬패턴의 복잡성 및 리듬활동의 유형 (예: 기악합주, 독보, 내청) 등 여러 요인들을 고려하여 적합한 음절 체계를 도입, 적용시켜 보는 노력과 시도가 요망된다.

본 연구에서 소개하는 리듬학습 원리 및 여러 리듬 교수 기법에 대한 이해를 토대로 교사는 각자의 수업 환경과 지도 내용을 고려하면서 바람직한 리듬 경험을 유도하고 리듬감 체득에 효과적인 여러 가지 새로운 리듬 지도 방안을 개발할 수 있기를 기대 한다. 음악은 창조적인 예술이고 교육도 하나의 예술인 것이다. 기계적이고 획일화된 음악 지도에서 음악적 창조성이 개발될 수 없을 것이다. 따라서 리듬 지도 역시 항상 교사의 창의적인 사고와 자세로 접근되어질 때 비로서 음악예술의 창조적 특성을 감지하고 리듬을 창의적으로 표현할 수 있는 리듬 감수성을 신장시킬 수 있게 될 것이다.

참 고 문 헌

- 배혜영. "리듬감 제발을 위한 효과적인 교수 방안". 서울대학교 교육대학원 석사학위 논문. 1998.
- 유승지. "달크로즈 유리드믹스를 이용한 음악 개념 지도". 1999년 제2분기 한국음악교육학회 음악교육세미나 발표 자료. 1998.
- 이연경. "Kodály 음악지도법과 국내 적용 방법에 관한 연구". 음악교육연구 제 9집 (한국음악교육학회 논문집). 57-96. 1990.
- _____. "다양한 리듬 지도 접근방식에 대한 비교 분석". 음악연구 제 21집 (한국음악학회 논문집). 343-388. 2000.
- 인천교육대학교 음악과 교육과정 개정연구위원회. 제 7차 음악과 교육과정 개정 연구: 교육부 위탁연구 답신 보고서. 1997.
- 채완병 & 조흥기. "교사를 위한 코다이 교수법의 실제". 코다이 이론과 기초 교육. 서울: 다라. 1999.
- Abramson, R. M. Feel It !: Rhythm Games for All. Miami, FL: Warner Bros. Publications. 1998.
- _____. Rhythm Games for Perception & Cognition (revised ed.). Miami, FL: Warner Bros. Publications. 1978.
- Abramson, R., Choksy, L., Gillespie, A., & Woods, D. Teaching Music in the Twentieth Century. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall. 1986.
- Bebeau, M. J. "Effects of traditional and simplified methods of rhythm-reading instruction". Journal of Research in Music Education. 30(2), 107-119. 1982.
- Brooks, B. M. & Brown, H. A. Music Education in the Elementary School. New York: American Book Company. 1946.
- Campbell, P. S. & Scott-Kassner, C. Music in Children - From Preschool through the Elementary Grades. New York: Schirmer Books. 1995.
- Gordon, E. E. The Psychology of Music Teaching. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall. Inc. 1971.
- _____. Learning Sequences in Music: Skills, Content, and Patterns. Chicago: G.I.A. Publications. 1984.
- Heffernan, C. E. Teaching Children to Read Music. New York: Apple-Century-Crofts. 1968.
- Herrold, R. M. New Approaches to Elementary Classroom Music. (2nd ed.). Englewood Cliff, N.J. : Prentice-Hall Inc. 1991.

- Hood, M. V. Teaching Rhythm and Using Classroom Instruments. Englewood Cliffs. N.J.: Prentice-Hall, Inc. 1970.
- Jaques-Dalcroze, E. Rhythm, Music, and Education (H. F. Rubinstein, Trans.). London and Whitstable: Riverside Press. 1967.
- Marsh, M. V. Explore and Discover Music: Creative Approaches to Music Education in Elementary, Middle, and Junior High Schools. Toronto, Ontario: Collier-Macmillan Canada, LTD. 1970.
- Nash, G. Creative Approaches to Child Development with Music, Language, and Movement. New York: Alfred. 1974.
- Newman, G. Teaching Children Music: Fundamentals of Music and Method. Dubuque, Iowa: Wm. C. Brown Company Publishers. 1995.
- Nye, R. E., Nye, V. T., Martin, G. M., & Rysselberghe, M. L. V. Music in the Elementary School (6th ed.). Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall, Inc. 1992.
- Pace, R. Music for Piano. New York: Lee Roberts Music Publications, Inc. 1984.
- Raebeck, L. & Wheeler, L. New Approaches to Music in the Elementary School (4th ed.). Dubuque. Iowa: Wm. C. Brown. 1980.
- Reichenthal, E. "French time names". In Archie Jones (ed.), Music Education in Action(pp. 319-324). Boston: Allyn & Bacon. 1960.
- Richards, M. H. Threshold to Music: Based on the Educational Philosophy of Zoltán Kodály. New York: Harper & Row, Inc. (with Fearon Publishers). 1964.
- Schleuter, S. L. A Sound Approach to Teaching Instrumentalist. (음악인을 위한 청각지도법. 방금주 역). 서울: 삼호출판사. 1993.
- Skaggs, H. G. "Teaching rhythm". In Denes Agay (ed.). Teaching Music (pp. 39-50). New York: Yorktown Music Press, Inc. 1981.
- Tait, M. & Haack, P. Principles and Processes of Music Education: New Perspectives. New York: Teachers College Press. Columbia University. 1984.
- Thomas, R. B. MMCP Synthesis. Bardonia. N.Y.: Media Materials. 1970.
- Walker, R. Music Education: Tradition and Innovation. Springfield, Illinois: Charles C. Thomas Publisher. 1984.
- Weikart, P. S. Teaching Movement & Dance. Ypsilanti. MI: The High/Scope Press. 1989
- Winslow, R. W. & Dallin, L. Music Skills for Classroom Teachers(4th ed.). Dubuque. Iowa: William C. Brown. 1975.

ABSTRACT

The Study on Various Teaching Techniques to Promote Rhythmic Sensitivity of Children

- Emphasis on the concept and the type -

by Younkyung Lee

The teaching of rhythmic skills has been regarded as one of the most important areas in music study, but there has been a lack of understanding on the pedagogical principles of rhythm learning and various teaching techniques. The purpose of this study is to suggest various teaching techniques which can be used effectively in promoting rhythmic sensitivity of children in general music classroom. This study reviewed the related literature concerning music teaching method to examine rhythm learning theories to provide the theoretical basis on developing instructional strategies for rhythm teaching. The rhythm learning theories reviewed in the study were Kodály music method, Eurhythmics of Jaques-Dalcroze, speech rhythms and body rhythms of Orff, and the movement theory for cultivating beat awareness proposed by Weikart.

And also the study discussed and compared several rhythm syllable systems which were developed to facilitate rhythm reading process. The rhythm syllable systems described in the study were as follows: (1) Kodály's rhythm duration syllable; (2) Gordon's rhythm syllable based on the actual aural / oral sound of the rhythm patterns which are perceived and audiated; (3) Orff's word rhythm method; (4) action words system based on body movements; (5) the rhythm reading method based on the actual note names; (6) the system chanting rhythm by counting the number of beats and subdivisions of the beat such as "1 and 2 and (♩)" or "1 e and a (♩♩)" ; and (7) the reading approach suggested by Bebeau, which incorporated several rhythm reading techniques such as syllables, note names, and words.

The logic of a rhythm learning sequence must be set by teachers with a thorough

understanding of conceptual learning and of developmental levels of children. In this aspect, the study examined rhythm learning contents of several major music curriculum to identify a logical sequence for the introduction of rhythm elements.

The instructional strategies offered in the study were classified into the following seven categories and described in detail with specific teaching ideas and learning activities: (1) the approach based on bodily movement; (2) the aural approach utilizing musical compositions to increase aural skills in discriminating rhythmic patterns through listening experiences; (3) the visual approach employing the various visual materials to reinforce rhythmic understanding; (4) the creative approach to guide the students explore and express rhythmic elements in creative ways; (5) the teaching technique using poems or rhymes as teaching materials for applying and exploring rhythm elements in various manners; (6) the approach using short piano pieces as a music material for an activity to create and design rhythmic dances; and (7) the teaching strategies introducing rhythm games to increase the interest of the students in the study of rhythm as well as to develop rhythmic response.