

놀이를 통한 즉흥 연주 능력 신장 방안

김 성 희*

차 례

- I. 서론
 - 1. 연구의 필요성 및 목적
 - 2. 연구의 내용
- II. 이론적 배경
 - 1. 즉흥 연주 활동
 - 2. 놀이를 통한 교육
 - 3. 선행 연구의 고찰
- III. 즉흥 연주의 단계적 지도방안 모색
 - 1. 즉흥 연주를 위한 지도 단계의 설정
 - 2. 단계별 지도내용
 - 3. 놀이 활동
 - 4. 즉흥 연주 활동의 실제
 - 5. 결과
- IV. 결론

I. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

모든 인간이 가진 저마다의 창의력이 최대한 발휘되도록 하기 위해서는 일찍부터 창작을 경험하고 표현의 방법을 익혀나가게 해야 함에도 불구하고 조금씩 나이가 들기 시작하면서 자기

* 대구교육대학교 교육대학원

를 표현하고 창작하는데 있어서 소극적이 되어가는 것은 학교의 교육이 그들의 표현을 제한하고 있기 때문이라고 생각된다. 즉 아동들의 창의성을 길러주어야 하는 막중한 책임을 지닌 교사들 대부분이 창작에 대한 이해가 부족하고 창작을 지도하는 방법을 모를 뿐만 아니라 교육과정 자체에서도 체계적인 창작 지도 방법을 제시해 주고 있지 못하기 때문이다. 인천 지역 음악 교과 연구회 교사들을 대상으로 즉흥 연주 지도 실태를 조사한 강주원의 논문에서도 이것은 잘 나타나 있다.

7차 교육과정의 즐거운 생활 교과를 살펴보면 모방 활동이나 신체 표현 활동은 대체적으로 많이 포함되어 있으나 순수한 음을 이용한 즉흥 연주는 거의 없는 실정이다. 1학년의 경우 한 학기에 한 차시 정도만 제시되어 있을 뿐 어떤 방법으로, 어떤 단계로 지도해야 하는가에 대해서는 전혀 없으므로 음악적인 창의력을 계발하기에 부족하다고 보여진다. 또한 대부분의 선행 연구들이 소리에 대한 탐색으로부터 시작하여 부분부분 적합하게 활용하여 지도하도록 제시함으로써 활동 내용이 지나치게 많은 편이었다. 그리하여 정해진 교육 과정을 운영해야만 하는 학교 현장에서는 체계적으로 지도하기에 어려운 점이 많았으며 특히 순수한 음을 이용한 즉흥 연주 활동만을 지도할 수 있도록 단계적으로 제시된 연구들은 찾아볼 수 없었다. 그리하여 본 연구자는 아동들의 음악적 창의력을 계발하기 위하여 순수한 음을 이용한 즉흥 연주 능력을 신장시키기 위한 체계적인 지도 방법을 연구해야 할 필요성을 느끼게 되었다.

따라서 본 연구는 아동들이 즐겨하는 다양한 놀이 중 즉흥 연주 활동에 적용시킬 수 있는 놀이를 수집·개발하여 이를 적용시킴으로써 아동들의 즉흥 연주 능력을 신장시키고자 하는데 목적을 두고자 한다.

2. 연구의 내용

본 연구의 목적을 달성하기 위한 구체적인 연구 내용들은 다음과 같다.

첫째, 문헌연구를 통해 놀이의 교육적 효과 및 즉흥연주의 필요성을 조사한다.

둘째, 즉흥 연주를 위한 지도 단계 및 지도 내용을 선정한다.

셋째, 각 단계와 지도 내용에 적합한 다양한 놀이를 수집·개발한다.

넷째, 수집·개발된 놀이를 자습시간을 이용해 단계 및 지도내용에 따라 지도하도록 하며, '우리들은 1학년' 교과 시간, '즐거운 생활' 교과 시간에도 가능한 많이 적용해 보도록 한다.

II. 이론적 배경

1. 즉흥 연주 활동

즉흥 연주 'Improvisation'란 작곡과는 달리 악보없이 행해지는 창작행위로써 주로 'extemporization'(준비없이 행해지는 즉석 연주)이라는 단어와 의미상 거의 유사하게 사용되고 있다. 즉흥적인 음악 표현활동에는 즉흥적인 신체 표현이나 즉흥적인 의성 표현, 즉흥적인 언어 표현, 즉흥적인 가락 표현, 즉흥적으로 연주하기 등의 활동이 있는데 그 중에서 특히 음악적인 요소-리듬과 가락-에 의해 창조되는 즉흥 연주는 가장 수준높은 즉흥적 표현 활동이며 작곡을 위한 기초적인 활동이라고 할 수 있다. 본 연구에서 말하는 즉흥 연주 또한 좁은 의미에서의 음악적 요소를 갖춘 즉흥 연주만을 대상으로 하였다.

즉흥 연주는 여러 가지 측면에서 교육적으로 큰 의의를 가진다. 위에서 말한 바와 같이 즉흥 연주에서는 기보에 대한 부담감이 없으므로 첫째, 아동들로 하여금 능동적이고 자발적으로 음악 학습에 임하게 할 수 있으며 둘째, 즉흥 연주는 주로 악보없이 행해지는 활동이므로 음악적 기억력을 증진시킬 수 있다. 셋째로 악보사용에 대한 관심을 유발시킬 수 있다는 점에서도 중요하다 할 수 있다. 즉흥 연주의 길이가 길어질수록 기보의 필요성을 스스로 깨닫게 되기 때문이다. 넷째로는 교실에서 이루어지는 대부분의 즉흥 연주 활동이 서로의 도움과 협조 속에서 더 나은 작품을 함께 창조해 내도록 유도되는 활동들이기 때문에 간접적으로 아동들의 바른 인성을 기르는데 도움을 줄 수 있다는 것이다. 마지막으로 즉흥 연주를 하거나 악곡을 창작하는 등의 창의적 음악 활동은 그 작품의 수준이나 질의 높고 낮음에 관계없이 그 자체가 예술 창조 활동을 체험하는 일이라는 점에서 의의있는 일이며, 어린이들에게 음악작품이 창조되는 과정을 경험하는 기회가 될 뿐만 아니라 그들이 획득한 음악의 개념, 즉 음악의 구성 요소와 생성 원리를 자신의 방식으로 조직, 적용하는 기회가 된다는 점에서도 매우 뜻있는 활동인 것이다.¹⁾

에밀 자크 달크로즈(Emile Jaques-Dalcroze, 1865-1950)는 교사가 피아노로 말이 달리는 모습을 즉흥적으로 연주하고 있고 학생들은 그 음악에 따라 자유롭게 신체적인 표현을 하고 있을 때, 교사가 한 어린이를 오게 하고 자신의 오른쪽의 높은 건반들로 날아가는 새의 움직임을 나타내게 하고 또 다른 한 어린이를 오게 하여 왼쪽의 낮은 건반들로 사자의 움직임을 소리내도록 하는 등의 방법으로 즉흥 연주를 지도하였고 독일의 작곡가('Carmina Burana'를 작곡함)인 오르프(Carl Orff, 1895-1982)는 그가 개발한 여러 가지 악기를 이용함으로써

1) 이흥수, 느낌과 통찰의 음악교육, 서울 : 세광음악출판사, pp. 189-190.

악기 연주법을 따로 익혀야 하는 것에 대한 부담을 줄이고 즉흥 연주를 쉽고 간단하게 할 수 있도록 하였는데 예를 들면, 한 어린이는 두 음 정도의 제한된 음들(예: 솔, 미 두 음)만을 사용하여 두 마디 정도의 가락을 즉흥적으로 만들어 계속 반복하여 연주하고 다른 어린이들은 타악기로 단순한 리듬을 반복하여 연주하도록 하는 것이다.

2. 놀이를 통한 교육

프로벨(Froebel)은 인간의 가장 순수한 정신적 활동이 놀이라고 정의했으며, 아이작(Isaacs)은 놀이가 어린이의 삶 자체인 동시에 이 세상을 이해하는 수단이라고 정의하였다. 또한 듀이(Dewey)는 놀이를 어린이의 신체, 정서, 인지, 사회발달을 도모하는 수단으로 간주하였다.²⁾

혼자서 하는 놀이는 스스로의 만족감과 성취감을 길러줄 수 있고 여럿이 함께 하는 놀이는 결과에 대한 관심을 통해 흥미와 참여도를 높여주게 된다. 따라서 혼자서 하는 놀이나 함께 하는 놀이 두 가지의 경우 모두 그 자체만으로도 놀이를 학습에 적용할 수 있는 중요한 역할을 하게 된다. 결국 놀이는 스스로 하는 활동이고 재미있어서 하는 활동이므로 놀이를 통한 학습은 아동들의 흥미와 적극적인 참여를 유발하기에 적합한 방법이 되며, 재미있는 놀이는 반복하게 되므로 놀이를 통한 학습은 또한 반복 학습에 큰 도움이 될 수 있다.

마지막으로 놀이를 통한 학습이 효과적인 이유는 놀이를 통해 아동들의 창의성이 발휘될 수 있기 때문이다. 자연스럽게 놀이를 하는 가운데 놀이에 참여하는 사람들이 새로운 규칙을 만들거나 새로운 방법을 개발하거나 더 나아가 비슷한 다른 놀이를 만들어 낼 수도 있는 등 창의성을 발휘할 수 있는 기회가 만들어지는 것이다.

3. 선행 연구의 고찰

선행 연구의 결과 최근 들어 다양한 즉흥 연주 지도 방안들이 모색되고 있으나 대부분의 연구들이 기초적인 탐색활동으로부터 시작하여 작곡에까지 연결되는 방대한 양으로 제시되어있음으로 인해서 한 학년을 맡아서 지도할 때에 충분하게 적용하기가 어렵게 되어있음은 물론 음악적 요소만을 이용한 즉흥 연주에 대한 연구는 없었다. 또한 각종 연구에서 제시된 활동들은 대부분 예시적인 활동들이어서 음악 교육에 대한 전문적인 지도 능력을 갖추지 못한 현장의 교사들이 활용하기에는 어려운 부분이 많았다. 본 연구에 부분적으로 도움이 된 몇 편의 논문들을 살펴보면 다음과 같다.

2) 이숙재, 유아를 위한 놀이의 이론과 실제, 창지사, 1998, 개정판, pp. 9.

김미정은 「능동적 음악 활동을 유발하기 위한 즉흥 연주 지도 방안」³⁾에서 초등학교 고학년 어린이를 대상으로 실제 음악 수업에 활용 가능한 활동 중심의 즉흥 연주 지도 방법을 제시하였다. 이 연구에서는 즉흥 연주 활동을 위한 기초 탐색 활동과 음악 외적 소재 중심의 즉흥 연주, 음악적 소재 중심의 즉흥 연주로 구별하여 제시하였는데 특히 음악적 소재 중심의 다양한 즉흥 연주 방법들이 본 연구에 도움이 되었다.

박순옥은 「놀이 활동의 단계적인 지도를 통한 음악적 기본 개념 형성 방안」⁴⁾에서 초등학교 저학년 어린이들을 대상으로 한 다양한 놀이 활동을 모색하고 단계적으로 적용하여 음악적 기본 개념을 형성시키고자 총 53가지의 놀이 활동을 구안하고 적용함으로써 본 연구에 필요한 놀이 활동의 아이디어를 제공해 주는데 도움이 되었다.

강주원은 「소집단 편성을 통한 자기 선택적 즉흥 연주 활동이 창조적 표현 능력 신장에 미치는 효과」⁵⁾에서 초등학교 3학년 아동들을 대상으로 '탐색-탐색적 즉흥 연주-계획적 즉흥 연주'의 3단계로 즉흥 연주 활동 단계를 나누고 각 단계에 따른 총 20가지의 활동을 선택활동 단계에 도입함으로써 아동들의 창조적 표현 능력 신장에 미치는 영향을 알아보고자 하였다. 결과적으로 자기 선택적 즉흥 연주 활동을 투입함으로써 리듬이나 가락 표현 능력 등에서 의미있는 효과가 있음을 증명하였다. 또한 이 연구에서 조사한 인천 지역 음악 교과 연구회 교사들의 즉흥 연주 지도 실태는 본 연구의 필요성을 확인시켜 주었다.

Ⅲ. 즉흥 연주의 단계적 지도방안 모색

1. 즉흥 연주를 위한 지도 단계의 설정

기본적인 리듬감과 다양한 표현(빠르기, 셈여림, 높낮이 등)에 대한 경험을 통해 음악적 활동에 관심을 갖도록 하기 위해 「흥미갯기」를 첫 번째 단계로 설정하였고, 두 번째 단계로는 「패턴 익히기」단계로 정하였다. 이 단계에서는 다양한 모방 활동을 통하여 실제 즉흥 연주를 원만히 할 수 있는 기초를 쌓아주고자 하였다. 세 번째 단계로는 가장 중점적인 단계인 「즉흥 연주

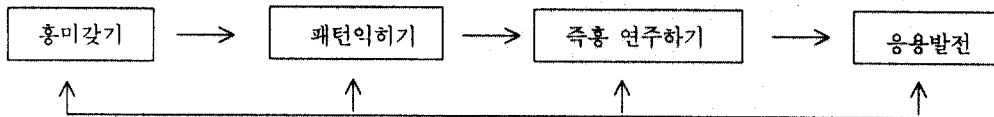
3) 김미정, "능동적 음악 활동을 유발하기 위한 즉흥 연주 지도 방안", 한국교원대학교 대학원 석사학위논문, 2000.

4) 박순옥, "놀이 활동의 단계적인 지도를 통한 음악적 기본 개념 형성 방안", 대구교육대학교 대학원 석사학위논문, 2001.

5) 강주원, "소집단 편성을 통한 자기 선택적 즉흥 연주 활동이 창조적 표현 능력 신장에 미치는 효과", 한국교총 현장연구논문, 1998.

하기」로 정하였는데, 다양한 방법으로 즉흥 연주하도록 하되 아동들이 이를 통해 성취감과 자신감을 가지며 음악적인 표현력을 향상시킬 수 있도록 하는 것이 중요시하였다. 마지막 단계는 「응용발전」단계로 정하여서 좀 더 고차원적인 활동이랄 수 있는 기보나 작곡에 대해 관심을 갖게 하는데 중점을 두고 원하는 아동들에게 제시하는 것으로 하였다. 이와 같이 즉흥 연주 능력을 향상시키기 위하여 정한 4단계를 표로 제시하면 <표 1>과 같다.

<표 1> 즉흥 연주를 위한 순환적 지도 단계



2. 단계별 지도내용

즉흥 연주를 단계별로 지도함에 있어서 어떤 내용을 어떤 순서로 가르쳐야 할 것인가를 고려하지 않을 수 없다. 모든 학습은 순환과 반복을 통하여 깊이와 수준을 더해 가게 된다. 다음에 제시되는 단계별 지도 내용은 즉흥 연주를 지도함에 있어서의 일반적인 순서를 제시해본 것으로 각 내용들은 동시에 지도하거나 반복되어 지도될 수 있으며 경우에 따라서는 되돌아가서 다시 지도할 수 있다.

리듬 즉흥 연주를 위한 지도내용은 다음과 같다. 먼저, 리듬을 지도함에 있어서 가장 우선되는 것은 아동들로 하여금 리듬 학습에 대한 흥미를 갖게 하고 리듬감을 익히는 것이므로 「흥미 갖기」단계의 활동으로 리듬의 기본적인 개념인 일정박과 강약을 느끼고(1. 일정박 느끼기 / 2. 강약 느끼기) 2박 계통과 3박 계통을 구별하는(3. 2박, 3박 계통 구별하기) 활동을 정하였다. 「패턴 익히기」단계에서는 먼저 다양한 리듬 패턴을 듣고 따라치게 하였고(4. 듣고 따라치기) 음표와 음길이와의 관계를 시각적(5. 음표와 길이의 관계 이해하기), 청각적(6. 듣고 알맞은 리듬 카드 찾기)으로 이해하고, 연주하며(7. 리듬말로 읽으면서 연주하기), 표현하는(8. 연주듣고 리듬말로 표현하기) 등의 활동을 통하여 다양한 리듬 패턴을 익히고 기억할 수 있도록 하였다. 「즉흥 연주 하기」단계에서는 먼저 리듬 카드를 제시해 주고 선택하여 즉흥 연주하도록 하고(9. 제시된 리듬 카드를 이용해 리듬 즉흥 연주하기), 수준이 향상되면 리듬을 스스로 만들어서 즉흥 연주하도록(11. 제시된 리듬 카드 없이 리듬 즉흥 연주하기) 하였다. 마지막 단계인 「응용 발전」에서는 새로운 리듬을 만들고 연주하는 활동과 (10. 리듬 만들고 연주하기) 연주되는 리듬을 듣

고 기보해 보도록 하는 활동(12. 연주되는 리듬 듣고 따라 적기)을 통하여 작곡 활동과 연관시켜 줌으로써 아동들이 후에 작곡을 하는데 도움이 되도록 하였다.

가락 즉흥 연주를 위한 지도내용은 다음과 같다. 가락의 한 요소인 빠르기, 셈여림, 높낮이에 대해서 아는 것(1. 음악의 표현 알기), 가락의 구성 방법(걸거나 뛰거나)을 아는 것(2. 걷는 음 뛰는 음 알기), 가락 창작에 대한 관심을 가지는 것(3. 창작에 대한 흥미 갖기)을 가락 즉흥 연주를 위한 기초로 보고 「흥미 갖기」 단계에서 지도할 수 있도록 선정하였다. 「패턴 익히기」 단계에서는 청각적인 훈련을 통해 아동들이 정확한 음정을 알 수 있도록 따라 부르기를 통한 가락의 패턴을 익히는 것을 강조하였다(4. 가락 따라 부르기, 5. 2음 듣고 구별하기). 「즉흥 연주 하기」 단계에서는 리듬을 미리 제시해주고 하는 활동과(7. 1마디의 리듬 카드를 이용하여 즉흥 연주하기 / 8. 2마디의 리듬 카드를 이용하여 즉흥 연주하기 / 9. 4마디의 리듬 카드를 이용하여 즉흥 연주하기) 리듬을 제시해 주지 않고 즉흥 연주하도록 하는 활동(10. 1마디의 길이로 가락 즉흥 연주하기 / 11. 2마디의 길이로 가락 즉흥 연주하기 / 12. 4마디의 길이로 가락 즉흥 연주하기)으로

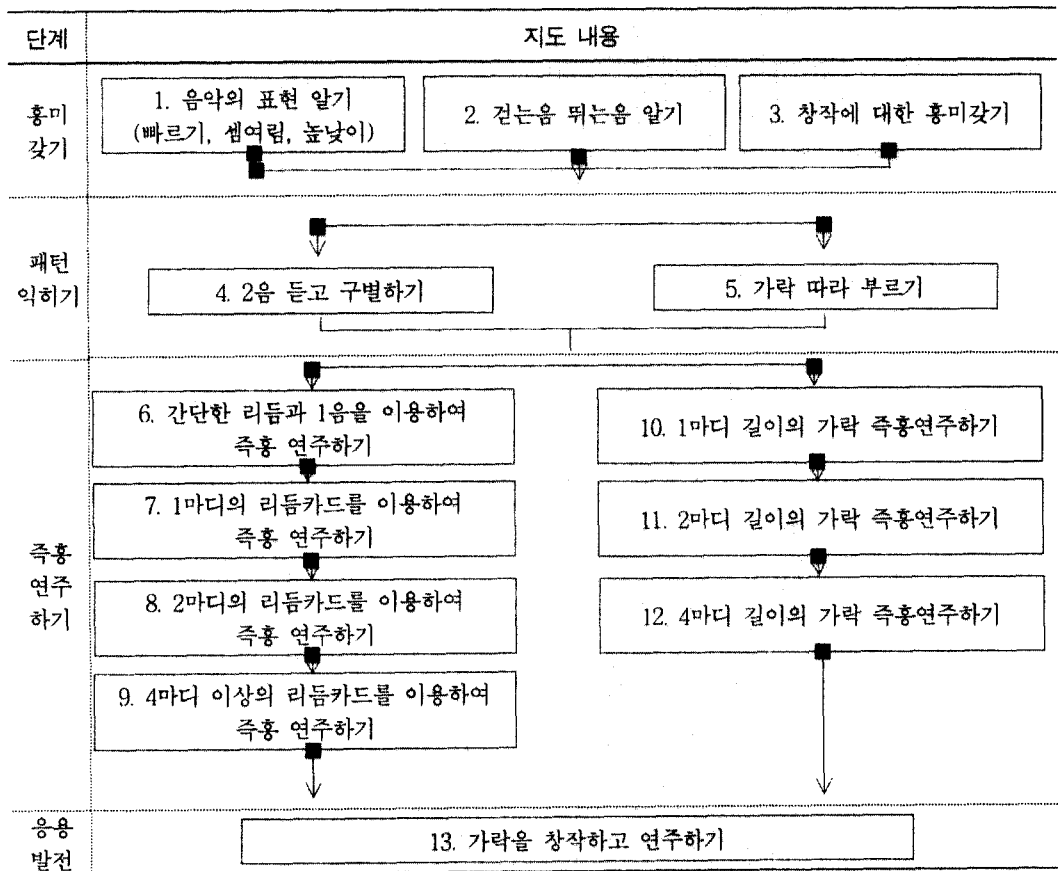
<표 2> 리듬 즉흥 연주를 위한 단계별 지도내용 체계

단계	지도 내용
흥미 갖기	1. 일정박 느끼기 2. 강약 느끼기 3. 2박, 3박 계통 구별하기
패턴 익히기	4. 듣고 따라치기 ↓ 5. 음표와 길이의 관계 이해하기 ↓ 6. 듣고 알맞은 리듬 카드 찾기 ↓ 7. 리듬말로 읽으면서 연주하기 8. 연주듣고 리듬말로 표현하기
즉흥 연주 하기	9. 제시된 리듬 카드를 이용해 리듬 즉흥 연주하기 11. 제시된 리듬 카드 없이 리듬 즉흥 연주하기
응용 발전	10. 리듬 만들고 연주하기 12. 연주되는 리듬 듣고 따라 적기

구성하였는데, 1마디의 즉흥 연주를 여러 명이 연결하여 여러 마디를 만들어 볼 수도 있으며, 여러 명이 각각 1음을 사용하여 연주하도록 함으로써 가락 연주에 대한 자신감과 더불어 화음감을 기를 수 있도록 하기도 하였다(6. 간단한 리듬과 1음을 이용하여 즉흥 연주하기). 가락에 대한 즉흥 연주가 충분히 이루어지고 나면 「응용 발전」 단계에서 가락에 대한 창작을 도입하게 되는데, 제시된 리듬 카드를 이용하거나 스스로 만든 리듬에 음정을 정하고 그것을 나름대로의 방법으로 기보하고 기보한 것을 보고 다시 연주하도록 하는 것이다(13. 가락을 창작하고 연주하기).

리듬 즉흥 연주 및 가락 즉흥 연주 능력을 신장시키기 위해 각 단계별로 제시된 지도내용들은 아동들의 수준이나 여건에 따라 동시에 지도될 수도 있으며 순서를 바꾸어서 지도할 수도 있다. 리듬 즉흥 연주와 가락 즉흥 연주를 위한 단계별 지도내용 체계는 <표 2>와 <표 3>을 통해 제시한다.

<표 3> 가락 즉흥 연주를 위한 단계별 지도내용 체계



3. 놀이 활동

1) 놀이활동 개발

1학년 아동들은 신체 발달상 가만히 앉아서 하는 활동보다는 움직이며 활동하는 것을 좋아한다. 또한 자기 혼자서 하는 활동보다는 친구들과 함께 하는 활동을 좋아하는 편이다. 더구나 아직 음역이 좁고 음정이 정확하지 않은 아동들에게 정확하게 노래부르기를 강요하기보다는 간단한 리듬 악기나 공명 실로폰(음판을 분리할 수 있도록 제작된 실로폰)을 이용하여 즐거운 표현 활동이 이루어질 수 있도록 하는 것이 아동들의 음악성이나 창의성 함양에도 더욱 도움이 될 수 있을 것으로 본다. 따라서 누구든지 할 수 있는 음악적인 놀이, 친구들과 함께 할 수 있는 음악적인 놀이를 개발하여 아동들에게 지도하고자 하였다.

가) 각 놀이 활동의 내용

리듬 즉흥 연주를 위한 놀이는 20가지, 가락 즉흥 연주를 위한 놀이는 15가지로 전체 35가지의 놀이를 구성하였는데, 그중 기존의 논문들에서 응용한 놀이가 18가지이고, 아동의 일반적인 놀이를 음악적인 놀이에 맞도록 변형한 것이 7가지, 연구자가 개발한 놀이가 10가지이다. 연구된 놀이들은 아동의 수준에 맞게 얼마든지 변형할 수 있으며 활동 형태 또한 학급 형편이나 아동 수준에 맞게 응용할 수 있도록 하였다. 각 놀이에 대한 간략한 내용을 설명하면 <표 4>, <표 5>와 같다.

<표 4> 리듬 지도를 위한 놀이와 각 놀이의 내용

번호	놀이명	놀이내용
1	공놀이	공을 이용하여 리듬에 맞게 튀기거나 주고 받기
2	내꺼? 네꺼!	등글게 둘러앉아 리듬에 맞추어 물건 전달하기
3	리듬에 맞게 뛰어보자	2박, 3박 계통에 맞게 강약을 표현하며 발뛰기하기
4	원숭이가 되어보자	간단한 리듬을 듣고 똑같이 연주하기(모방)
5	리듬 맞추기	연주되는 리듬을 듣고 해당되는 리듬 카드 찾기
6	리듬 카드 게임	한 사람이 카드에 제시된 리듬을 연주하면 다른 사람이 연주를 듣고 리듬말로 표현하기
7	리듬 전달하기	일렬로 서서 제시된 카드의 리듬을 등을 두드리는 방법으로 앞사람에게 전달하기
8	리듬 스피드 게임	제한된 시간내에 연주되는 리듬을 듣고 리듬말로 표현하기
9	차례를 지켜요	제시된 2, 4, 8마디의 리듬 카드를 이용해 돌림노래 형식으로 리듬 연주하기
10	리듬 원판 놀이	원판을 돌려서 나온 리듬들을 연결해가며 연주하기
11	넷이서 한마음	간단한 리듬 즉흥 연주를 여러 명이 차례대로 함으로써 긴 리듬 패턴 만들기
12	리듬 문답하기	론도 형식의 리듬 즉흥 연주하기
13	리듬만 바꾸기	주어진 간단한 가락 패턴을 서로 다른 리듬 패턴으로 연주하기
14	갈아도 괜찮아요	1, 2마디 길이의 리듬 즉흥 연주하기
15	나처럼 해봐라 이렇게	2마디 정도의 길이로 리듬 즉흥 연주하기
16	서로 다른 모습 찾기	앞사람이 연주한 리듬과 다르게 즉흥 연주하기
17	소타기 말타기	앞사람이 연주한 리듬과 다르게 즉흥 연주하기
18	점점 길어져요	앞사람과 다른 리듬을 하나씩 덧붙여 즉흥 연주하기
19	전화놀이	간단한 리듬 패턴을 창작하고 박자에 맞게 연주하기
20	리듬 릴레이	리듬을 창작하고 연주하기

<표 5> 가락 지도를 위한 놀이와 각 놀이의 내용

번호	놀 이 명	놀 이 내 용
1	노래찾기	변주곡을 듣고 원곡 알아 맞추기
2	무엇을 나타낼까요?	빠르기, 셈여림, 높낮이와 관련된 표현 듣고 내용 알아 맞추기
3	손가락 인형의 노래연주	사다리 실로폰 그림을 이용하여 계이름 연주하기
4	음정 맞추기	음의 높낮이를 구별하거나 음정 구별하기
5	원숭이가 되어보자	연주되는 가락을 듣고 계이름으로 따라부르기
6	2선보에 나타내기	2음으로 연주되는 1마디 정도의 가락을 듣고 2선보에 음표를 붙여서 나타내기
7	차례차례 연주해요	주어진 리듬을 이용해서 돌림노래 형식으로 가락 즉흥 연주하기
8	나처럼 해봐라 이렇게	2음을 이용하여 2마디의 가락 즉흥 연주하기
9	넷이서 한마음	주어진 리듬으로 4명이 이어서 가락 즉흥 연주하기
10	화음놀이	서로 어울리는 음정을 이용해 화음감을 느끼면서 가락 즉흥 연주하기
11	여기서는 내맘대로...	곡의 일부분에서 화음에 맞추어 가락 즉흥 연주하기
12	바뀌! 바뀌!	기존곡의 리듬을 이용하되 가락을 바꿔 연주하기
13	끝음이어 연주하기	앞사람이 연주한 마지막 음정을 첫 음으로 하여 즉흥연주하기
14	리듬악보보고 즉흥 연주하기	제시된 리듬악보(8~16마디)를 보고 즉흥 연주하기
15	가락 주사위	주사위를 이용하여 가락을 창작하고 연주하기

나) 지도 단계 및 지도 내용에 따른 놀이 활동 분류

리듬 즉흥 연주를 위한 가장 첫 단계인 「흥미 갖기」에서는 주로 아동들이 잘 아는 노래로, 신체 움직임을 통해서 일정박, 강약을 느낄 수 있으며 2박 계통과 3박 계통을 구별하도록 도와주는 놀이들로 구성하였다. 「패턴 익히기」단계에서는 리듬을 듣고 따라 치기 위한 놀이, 리듬말을 정해보는 놀이, 연주되는 리듬을 듣고 리듬말로 표현하거나 리듬 카드를 찾는 놀이와 리듬을 읽고 연주하는 놀이를 구성하였다. 「즉흥 연주 하기」를 위해서는 제시된 리듬 카드를 보고

리듬을 즉흥 연주하게 하는 놀이들과 제시된 리듬 카드 없이 1마디, 2마디, 4마디의 리듬을 즉흥 연주해 보게 하는 놀이들로 구성하였다. 「응용발전」의 단계에서는 연주되는 리듬을 따라서 적어보는 놀이와 여러 가지의 리듬 카드를 이용해 새로운 리듬들을 만들어 보게 하는 놀이들로 구성하였다. 각 지도 단계 및 지도 내용에 따른 구체적인 놀이수와 놀이명은 <표 6>과 같다.

<표 6> 리듬 지도 단계 및 지도 내용에 따른 놀이활동 분류

단계	지도 내용	활용가능한 놀이명	수
흥미 갖기	1. 일정박 느끼기	• 공놀이 • 리듬에 맞게 뛰어보자 • 내 꺼? 네 꺼!	3
	2. 강약 느끼기		
	3. 2박, 3박 계통 구별하기		
패턴 익히기	4. 듣고 따라치기	• 원숭이가 되어보자 • 리듬 전달하기	7
	5. 음표와 길이의 관계 이해하기	• 리듬 맞추기 • 리듬 전달하기 • 차례를 지켜요 • 리듬 카드 게임 • 리듬 스피드 게임 • 리듬 원판 놀이	
	6. 듣고 알맞은 리듬카드 찾기	• 리듬 맞추기 • 리듬 전달하기	
	7. 리듬말로 읽으면서 연주하기	• 리듬 맞추기 • 리듬 전달하기 • 차례를 지켜요 • 리듬 카드 게임 • 리듬 스피드 게임 • 리듬 원판 놀이	
	8. 연주를 듣고 리듬말로 표현하기	• 리듬 맞추기 • 리듬 스피드 게임 • 리듬 카드 게임	
즉흥 연주 하기	9. 제시된 리듬카드를 이용해 리듬 즉흥 연주하기	• 넷이서 한마음 • 리듬만 바꾸기 • 리듬 문답하기	8
	11. 제시된 리듬 카드 없이 리듬 즉흥 연주하기	• 같아도 괜찮아요 • 점점 길어져요 • 나처럼 해봐라 이렇게 • 소타기 말타기 • 서로 다른 모습 찾기	
응용 발전	10. 6리듬 만들고 연주하기	• 전화놀이 • 리듬 릴레이	2
	12. 리듬 듣고 따라 적기	• 넷이서 한마음 • 리듬 문답하기	(2)

가락 즉흥 연주를 위한 「흥미갖기」 단계에서는 음악의 표현 방법 중 아동들이 가장 쉽게 느낄 수 있고 비교해 볼 수 있는 높낮이, 빠르기, 셈여림에 관해 이해하고 표현해 보도록 하는 놀이와 가락의 구성 방법인 걷는음 뛰는음을 알아보기 위한 놀이, 다양한 변주 패턴을 듣고 창작에 대한 호기심을 불러일으킬 수 있는 놀이들로 구성하였다. 「패턴 익히기」 단계에서는 빠르기나 셈여림에 비해 아동들이 혼동하기 쉬운 음의 높낮이 구별을 도와주고 더 나아가 음정의 차

이가 크지 않는 2음을 정확하게 구별하도록 하는 놀이와 2음을 이용한 가락의 패턴을 따라 부르는 놀이로 구성하였다. 「즉흥 연주 하기」단계는 리듬에서의와 마찬가지로 본 연구에서 가장 중점이 되는 활동이므로 가락 지도 단계 중에서는 가장 많은 놀이를 개발하였다. 간단한 리듬과 1음을 이용하여 연주하되 화음감도 느낄 수 있도록 하는 놀이, 1, 2, 4마디의 주어진 리듬 카드를 이용하여 2음으로 즉흥 연주하는 놀이, 주어진 리듬 없이 2음으로 즉흥 연주하는 놀이등 8가지의 놀이들로 구성하였다. 「응용발전」 단계에서는 가락 창작의 기초 단계로 가락을 스스로 창작해 볼 수 있도록 하는 놀이 1가지를 제시하였다. 가락 즉흥 연주 지도 단계에 따른 구체적인 놀이수와 놀이명은 <표 7>과 같다.

<표 7> 가락 지도 단계 및 지도 내용에 따른 놀이 활동 분류

단계	지도 내용	활용가능한 놀이명	수
흥미 갖기	1. 음악의 표현 알기	•무엇을 나타낼까요? •음정 맞추기	3
	2. 건는 음 뛰는 음 알기	•손가락 인형의 노래 연주	
	3. 창작에 대한 흥미갖기	•노래 찾기 •가락 주사위	
패턴익 히기	4. 가락 따라 부르기	•원숭이가 되어보자.	3
	5. 2음 듣고 구별하기	•음정 맞추기 •2선보에 나타내기 •끝음이어 연주하기	
즉흥 연주 하기	6. 간단한 리듬과 1음을 이용해 즉흥 연주하기	•차례차례 연주해요 •넷이서 한마음 •바꿔! 바꿔! •끝음이어 연주하기 •리듬 악보 보고 즉흥 연주하기	8
	7. 1마디의 리듬 카드를 이용해 즉흥 연주하기		
	8. 2마디의 리듬 카드를 이용해 즉흥 연주하기		
	9. 4마디의 리듬 카드를 이용해 즉흥 연주하기		
	10. 1마디의 길이로 가락 즉흥 연주하기	•나처럼 해봐라 이렇게 •화음놀이 •여기서는 내 맘대로...	
	11. 2마디의 길이로 가락 즉흥 연주하기		
	12. 4마디의 길이로 가락 즉흥 연주하기		
응용 발전	13. 가락을 창작하고 연주하기	•가락 주사위	1

2) 개발된 놀이 활동

리듬 즉흥 연주와 가락 즉흥 연주를 단계적으로 지도하기 위한 놀이 활동의 예를 각각 들면

<표 8, 9>와 같다. 자세한 설명은 <부록>에 제시되어 있으며 각 놀이의 목표와 준비물, 형태, 방법, 효과 및 출처를 제시한다.

<표 8> 리듬 즉흥 연주를 위한 놀이 활동 예시

번호	8	단계	패턴 익히기	놀이명	•리듬 스피드 게임
목표	♣ 리듬을 읽고 연주할 수 있다. ♣ 연주되는 리듬을 듣고 구별할 수 있다.				
준비물	1마디 리듬 카드 여러 장, 눈가리개, 초시계, 타악기			형태	조별 놀이
방법	1. A와 B가 한 팀이 된다. 2. A의 눈을 가리고 B는 카드를 보고 리듬을 연주한다.(손뼉이나 타악기 이용) - 학급의 다른 아동들은 실물 화상기를 이용해 카드를 보고 게임하는 어린이들이 정확하게 연주하는지, 연주된 리듬을 정확하게 리듬말로 표현하는지 확인하도록 할 수 있다. 3. A는 B가 연주한 리듬을 잘 듣고 리듬말로 표현한다. - 모르는 경우 '통과'를 외칠 수 있다. 4. 제한된 시간안에 많이 맞추는 팀이 승리한다.				
효과	♠ 제시된 리듬을 읽고 연주할 수 있다. ♠ 연주되는 리듬을 듣고 리듬말로 표현할 수 있다.				
출처	TV Program(가족오락관)에서 착안하여 작성함				

<표 9> 가락 즉흥 연주를 위한 놀이 활동 예시

번호	14	단계	즉흥 연주 하기	놀이명	•리듬악보 보고 즉흥 연주하기
목표	♣ 정해진 리듬을 보고 가락을 즉흥 연주할 수 있다.				
준비물	리듬악보(8~16마디), 공명실로폰			형태	개인놀이
방법	1. 여러 장의 리듬악보 중 한가지를 택하여 리듬말로 읽고 연주해본다. 2. 리듬 연주가 잘 되면 정해진 음을 가지고 가락을 즉흥 연주한다. - 처음에는 2음으로 하고 점차 음의 수를 늘려나간다.				
효과	♠ 주어진 리듬을 이용하여 가락을 즉흥 연주할 수 있다.				
출처	연구자가 개발한 놀이				

4. 즉흥 연주 지도의 실제

‘우리들은 1학년’은 초등학교에 처음 입학한 학생들이 입학 초기인 3월 한 달 동안 즐겁고 자유로운 가운데 새로운 학교생활에 잘 적응할 수 있도록 마련된 교재이며, 기초적인 학습 내용을 취학 전의 생활 경험과 관련지어 활동 제재별로 구성한 통합 교과로서 다양한 신체 표현과 음악적 놀이를 통한 지도가 아동들의 학교생활 적응에 더 효과적일 것이라 생각되어 제재별 학습 요항에 따라 적용해 볼 수 있는 놀이로 생각해 보았고 <표 10>에 그 예를 들어보았다.

<표 10> ‘우리들은 1학년’ 교과를 활용한 즉흥 연주 지도의 예

제재	학습활동	놀이 활용하기
4. 정다운 우리 반	○ 교실에 있는 물건 알아보기	• 원숭이가 되어보자 · 교사가 교실에 있는 물건을 가리키면서 ‘저것은 뭐까요?(♩ ♩ ♩ ♩)’라고 물으면 아동들이 리듬을 치면서 따라한다. 또한 물건의 이름을 말해줄때도 리듬패턴을 이용해서 말하고 사용한 리듬을 제시해 준다. <예> 사물함 : ♩ ♩ ♩ ♩ 텔레비전 : ♩ ♩ ♩ ♩ • 리듬 문답하기 · 교사와 함께 교실의 물건이름을 익히고 나면 아동들끼리 묻고 대답하도록 하는데 이때는 교사가 사물의 이름을 말해줄 때와 같은 리듬으로 꼭 해야 할 필요는 없다. 사물의 이름을 말하고 나서는 반드시 전체 아동이 그 리듬을 연주하도록 한다. <예> 전체 : 저것은 뭐까요?(♩ ♩ ♩ ♩) - 아동A : 텔레비전(♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩) - 전체 : ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ (손뼉치기) - 저것은 뭐까요?(♩ ♩ ♩ ♩) - 아동B : 사물함(♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩) - 전체 : ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ (손뼉치기)

‘즐거운 생활’은 여러 가지 놀이나 다양한 활동을 통하여 건강하고 명량한 학교생활을 하게하며, 창의적인 표현력과 풍부한 정서를 가지도록 하기 위한 통합 교과로 교과 내용 중 음악적 활동영역을 이용해 즉흥 연주를 실제 수업시간에 지도할 수 있도록 짜되, 음악 활동 중에서도 가창을 중심으로 한 수업과 신체 표현을 중심으로 한 수업, 창작을 중심으로 한 수업으로 계획할 수 있으나 여기서는 <표 11>을 통해 창작 중심의 지도안 예만 제시하도록 한다.

<표 11> '즐거운 생활' 교과를 활용한 즉흥 연주 지도의 예

단 원	6. 날아라 하늘로	차 시	5 / 5
학습주제	제이름으로 움직여 보기		
학습목표	1. '미래도'를 구별하고 신체로 표현할 수 있다. 2. '미래도' 놀이를 통해 단선보를 완성할 수 있다. 3. 창의적으로 창작 활동에 참여하려는 태도를 가진다.		
적용할놀이	• 음정 맞추기 • 끝음 이어 연주하기 • 가락 주사위		
학습 요항	교수 · 학습 활동	자료(□) 및 유의점(※)	
○ '미래도' 음정 구별하기	○ '미래도' 음정 구별하기(자료 ①이용) · '미래도'를 신체로 표현하기 · 〈음정 맞추기〉 놀이하기 - 음정 표시판을 드는 대신에 신체 표현을 한다. - '미래도(↓↓↓)'를 두 번 들려주고 나서 들려주는 음의 제이름을 찾도록 한다. · 〈끝음 이어 연주하기〉 놀이하기 - '미래도' 3음으로 놀이한다. - '↓↓↓ / ↓↓↓' 리듬을 이용하여 놀이한다.	① 공명 실로폰 ※ 3개의 음 중에서 음정을 맞추어야 하므로 다소 어려울 수도 있으나 1마디 정도로 기준음을 들려주므로 가능하다고 보여진다.	
○ 3음으로 창작하고 연주하기	○ 그림 악보 완성하기(자료 ②이용) · 〈가락 주사위〉 놀이로 그림 악보를 완성시키기 - 주사위의 6면 중 2면씩 같은 색깔 카드를 부착시켜 던져서 나오는 카드로 제이름을 정한다. (도 : 빨강, 레 : 주황, 미 : 노랑) · 가락에 따라 리듬을 정하여 연주하기 - 예 : 3박계통) ↓↓↓ 로 정하여 연주한다. · 짝과 함께 연주하되 한 사람은 악기를 연주하고 다른 한 사람은 신체 표현 하기	② 가락 주사위 ※ 교과서에 제시된 대로 '가위바위보' 놀이를 이용해서 그림 악보를 완성해도 되나 이때는 이진 경우에만 기록하므로 아동들이 혼동할 우려가 있으므로 주의해야 한다.	
○ '비행기' 부르기	○ '비행기'를 부르며 연주하거나 신체 표현하기		

5. 결과

본 연구의 결과는 2000년도에 본교 1학년 1개반을 대상으로 하여 즉흥 연주 지도 단계 및 지도 내용에 따른 놀이들을 지도하고 더불어 즐거운 생활 교과에 적용하여 지도한 것을 바탕으로

로 이루어졌으며 3차례에 걸쳐 평가해 본 결과는 다음과 같으며 각 항목에 따른 평가표는 <표 12>에 함께 제시하였다.

1) 교사가 연주하는 1마디 정도의 리듬을 듣고 따라치기

♩와 ♪를 이용한 4/4박자의 리듬 패턴을 이용하되 개인별로 2개 정도를 제시하여 2개 다 정확하게 따라서 연주하면 '상', 1개만 정확하게 연주하면 '중', 2개 다 정확하지 못하면 '하'로 하였다. 4월초 조사해본 결과 45명 중 30명(67.0%)이 '상'으로 대체적으로 잘 따라하는 편이었다. 6월초에 다시 조사해본 결과 특수한 장애가 있는 아동을 제외하고는 44명 중 42명(95.0%)이 '상'으로 평가되었다.

2) 리듬말로 읽고 연주하기

4월초에는 아직 리듬말이 서툴러서 제시하는 리듬 카드를 보고 즉시 리듬말로 읽는 것은 불가능하였다. 6월초에 ♩와 ♪를 이용한 4/4박자의 리듬 패턴을 이용하여 리듬말로 읽고 연주하기를 평가해 보았는데 개인별로 2가지 정도의 리듬 카드를 제시하되 제시한 리듬카드를 보고 리듬말로 읽을 수 있는가로 평가하였다. 그리하여 2가지 모두 정확하면 '상', 1가지만 정확하면 '중', 2가지 다 정확하지 못하면 '하'로 하였는데 44명 중 41명(92.5%)이 '상'으로 평가되었으며, 10월중에도 파악 속도의 차이뿐 비슷하였다.

3) 리듬 듣고 리듬말로 표현하기

4월초에는 아직 리듬 읽고 연주하기도 서툴렀으므로 듣고 리듬말로 표현하기는 평가해보지 않았으며 6월초에는 ♩와 ♪를 이용한 4/4박자의 리듬 패턴을 이용하여 들려주되 개인별로 2가지 정도를 제시하여 2가지 다 정확하게 리듬말로 표현할 수 있으면 '상', 1가지만 정확하게 표현하면 '중', 2가지 다 정확하지 못하면 '하'로 기준은 정하여 평가해 보았다. 그 결과 44명 중 26명(59.0%)이 '상'으로 다른 활동에 비해 비교적 낮은 편이었다. 10월 중 다시 똑같은 방법으로 평가해본 결과 44명 중 40명(91.0%)이 '상'으로 평가되었다.

4) 2음 듣고 구별하기

4월초 평가 결과 아동들 대부분이 높낮이를 잘 이해하지 못하였으며, ♩♩♩♩ 리듬과 솔, 미 두음을 이용하여 개인별로 3가지 문제를 내어서 3가지 다 게임을 정확하게 따라 부르면 '상', 1, 2가지를 정확하게 따라 부르면 '중', 한가지도 정확하게 따라 부르지 못하면 '하'로 기준을 정하여 평가해 보았더니 45명 중 단 5명(11%)만이 1문제를 겨우 맞힐 정도였다. 6월초 다시

평가해 본 결과도 44명 중 18명(40.9%)만이 '상'이었고 20명(45.5%)이 '중'으로 많이 향상된 것이 아니었다. 그 후 개인별로 계속 점검하였더니 10월중에는 44명 중 37명(81.8%)이 '상'에 도달할 수 있었고 2명(4.6%)만이 '하'에 머물렀다.

5) 2음으로 즉흥 연주하기

평가는 ♩, ♪, ♫, ♬가 사용된 리듬 패턴으로 4박자 4마디의 리듬을 주고 리듬 연습은 충분히 하되, 두음을 이용한 즉흥 연주는 따로 연습할 시간을 주지 않고 교사 앞에 준비된 2개의 음판을 이용해 즉흥 연주하는 것으로 하였다. 기준은 정확한 리듬으로 2개의 음을 모두 사용해 연주를 하면 '상', 리듬이 한 두 군데 틀리면 '중', 리듬 연주가 정확하지 못하거나 한음만으로 연주하면 '하'로 정하였는데 6월초에는 44명 중 13명(29.5%)만이 '상'이었고, 24명(54.5%)이 '중'이었다. 10월중에는 44명 중 40명(91.0%)이 '상'으로 평가되었다.

<표 12> 각 항목에 따른 평가표

	4월초(N=45)			6월초(N=44)			10월중(N=44)		
	상	중	하	상	중	하	상	중	하
①	30 (67.0%)	0 (0.0%)	15 (33.0%)	42 (95.0%)	0 (0.0%)	2 (5.0%)	42 (95.0%)	2 (5.0%)	0 (0.0%)
②	0 (0%)	0 (0%)	45 (100%)	41 (92.5%)	0 (0.0%)	3 (7.5%)	41 (92.5%)	2 (5.0%)	1 (2.5%)
③				26 (59.0%)	15 (34.0%)	3 (7.0%)	40 (91.0%)	3 (7.0%)	1 (2.0%)
④	0 (0.0%)	5 (11.0%)	40 (89.0%)	18 (40.9%)	20 (45.5%)	6 (13.6%)	37 (81.8%)	6 (13.6%)	2 (4.6%)
⑤				13 (29.5%)	24 (54.5%)	7 (16.0%)	40 (91.0%)	2 (4.5%)	2 (4.5%)

IV. 결 론

본 연구자는 저학년 아동들의 음악적 창의성을 향상시키기 위한 가장 효과적인 방법을 즉흥 연주로 보고 즉흥 연주 능력을 향상시키는데 도움이 될만하며 아동들이 즐겨하는 다양한 놀이들을 개발하고 적용하였다. 여름 방학을 제외하고 4월부터 12월까지 8개월간 적용해본 결과 다

음과 같은 결론을 얻었다(1차 평가는 4월초, 2차 평가는 6월초, 3차 평가는 10월중에 실시하였으며 4월에는 평가하지 못한 내용들도 있다. 그러나 3차 평가 후로도 계속 아동들이 놀이할 수 있도록 배려해 주었다.).

첫째, 고학년에서도 어려워하는 리듬 읽기 및 연주하기, 가락 즉흥 연주하기 등의 활동들을 아동의 수준에 맞는 놀이를 제시하여 지도하면 1학년 아동들도 충분히 해 낼 수 있다는 것이다.

둘째, 리듬을 연주하는데 있어서 리듬말을 이용하여 지도한 것이 효과적이라고 보여진다. 본 연구반에서는 아동들의 생활속에서 발견할 수 있는 말들 중에서 리듬과 잘 어울리는 것으로 정하여서 했는데 대부분의 아동들이 리듬말을 재미있어 했으며 정해진 리듬말을 이용해 정확한 길이를 표현할 수 있게 되었다. 또한 처음에는 리듬말을 같이 해야만 할 수 있었으나 능숙해진 후로는 리듬말을 입밖으로 내지 않고도 제시된 리듬을 대부분의 아동들이 연주할 수 있었다.

셋째, 리듬을 연주하는 것이나 가락을 즉흥 연주하는 것에 비해 음정을 구별하는 것이 아동들에게 더 어려운 것으로 결과가 나왔다. 이는 리듬 연주나 가락 즉흥 연주에 비해 다양한 놀이들이 개발되지 못하였고, 조용한 가운데서 실시해야 하는 활동인 관계로 전체 활동이나 교사와의 일대 일 놀이를 통하지 않고는 연습할 수 없었던 학습의 형편에 의해 적극적으로 실시되지 못하였기 때문이라고 판단된다.

참 고 문 헌

- 석문주. 음악적 성장을 위한 음악과 교수-학습 지도. 도서출판 풍남. 1996.
- 이숙재. 유아를 위한 놀이의 이론과 실제. 창지사. 1998
- 이흥수. 음악교육의 현대적 접근. 서울:세광음악출판사. 1990.
- _____. 느낌과 통찰의 음악교육. 서울:세광음악출판사. 1992.
- 정세문. 음악과 학습지도. 창지사. 1987.
- Gorden, I. J. 어린이 놀이. 배영사. 1982.
- Hoffer, C. R. 음악교육론. 안미자역. 이화여자대학출판부. 1984.
- Mark, Michael. 현대의 음악교육. 이흥수 외 공저. 서울 : 세광음악출판사. 1992.
- Wishart, Trevor. 어린이 음악놀이. 삼호출판사. 1988.
- 강주원. "소집단 편성을 통한 자기 선택적 즉흥연주 활동이 창조적 표현 능력 신장에 미치는 효과". 한국교총 현장연구논문. 1998.
- 김명신. "CMP를 통해서 본 음악창조성 개발에 관한 연구". 이화여자대학교 교육대학원 석사학위 논문. 1984.
- 김미정. "능동적 음악활동을 유발하기 위한 즉흥연주 지도방안". 한국교원대학교 교육대학원 석사 학위 논문. 2000.
- 김성수. "음악적 개념형성을 위한 즉흥연주 학습모형의 구안". 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문. 1997.
- 김인옥. "즉흥적인 음악표현력 향상을 위한 단계별 지도 방안 탐색". 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문. 1997.
- 박란희. "초등학교 4학년 음악수업에의 코다이, 오르프, MMCP지도기법 적용연구". 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문. 1997.
- 박순옥. "놀이활동의 단계적인 지도를 통한 음악적 기본개념 형성 방안". 대구교육대학교 대학원 석사학위논문. 2001.

ABSTRACT

Enhancing the Ability of Improvisation with Play⁶⁾

Kim Sung-hee

This study aims at developing children's ability of improvisation by means of play. Most teachers and students identify musical creation with composition. It is clear that many students think that composition is difficult, because they have to know musical notations and many rules of music to compose music. However, improvisation is also a way to show creativity. It is useful for lower-grade students and student who are not competent to compose music. Lower-grade students like play and movements in short time.

I developed teaching steps and contents for improvisation, collected and developed various plays needed to apply the teaching steps. I applied the methods to the students in my class.

The teaching steps for improvisation consist of four parts: taking interest, learning pattern, improvisation, application and development. In the part of taking interest, students can learn rhythmic sense and interest in melody with play. In the part of learning pattern, students can learn many rhythm patterns and melodic patterns with play. In the part of improvisation, students can improve rhythm or melody with play. In the part of application and development, students can learn reading and writing musical notation for composition.

I think that most students in all grades of the elementary school can do improvisation and their musical creativity can be developed with improvisation.

주제어 : 놀이, 즉흥연주, 초등학교

6) A thesis submitted to the Council of the Graduate School of Taegu National University of Education in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Education in August 2001.