

음악수업에서의 게임 활용

김 미 숙*

차 례

- I. 서론
- II. 본론
 - 1. 게임
 - 2. 수업과 게임
 - 3. 음악에서의 게임
- III. 결론

I. 서 론

21세기를 맞이한 교육개혁의 과제는 양적 변화보다는 질적 변화에 치중해야 하는 것이다. 교실개혁은 가장 먼저 교사의 학습지도 방법의 개선을 요구한다. 학습이 학생의 개인차를 존중하는 방법으로 개선되어야 한다는 소리가 높다. 교육은 학생들의 자기주도적 학습 능력의 향상과 학생 자신의 능력 발전 정도 및 학습 진도에 따른 개별화, 다양화, 자율화가 되도록 새로운 교육방향으로 나아가야 한다. 획일적 교육은 개인의 능력과 개성을 존중하고 신장시키는 교육으로 변화되고 있다.

현대의 교육에서는 혹독한 훈육중심의 교육대신 학생이 갖고 있는 잠재력을 스스로 발견 할 수 있도록 하는 자유스러운 분위기에서의 능동적인 경험활동을 통한 교육이 강조된다. 자연주의 교육철학자들이 주장하듯이 인간의 잠재 가능성은 자연의 법칙에 의해서 개발되어야 한다. 결코 인위적인 과정에 의한 외부의 강요가 되어서는 안 된다. 교육은 각자의 개성에 초점을 두

* 상명대학교

고 자유주의적이고 민주적인 방법에 의해 학생을 조력해주는 수준에서 실현되어야 한다.

21세기에는 다른 사람을 배려하고 다른 사람과 어울려 살기 위한 인간성 교육·사회성 교육이 중요하다. 지식정보사회는 남과 어울려서 집단으로 협동해서 살아가지 않으면 안 된다. 남을 배려하는 인간성 교육, 자연·환경·물건을 배려하는 마음은 초등교육단계에서부터 강조하지 않으면 안 된다. 이렇게 중요한 사회성, 협동성 교육은 게임을 통해서 달성될 수 있다.

게임은 둘 이상의 사람이 함께 집단을 이루어 협동하며 규정된 일정한 규칙에 따라 경쟁을 하는 것이다. 그러므로 학생들은 게임을 통해서 상대를 배려하는 마음, 협동하는 마음을 배울 수 있다.

교실개혁의 제1과제인 학습지도 방법의 개선에서도 게임은 유용하게 사용된다. 가르칠 내용을 게임방식으로 만들어 보여주면 학생들의 교실 수업의 흥미와 만족도를 높일 수 있다. 교사는 효과적인 교수법을 제공해야 하며 학생들이 흥미롭고 재미있는 음악 활동에 참여할 수 있도록 환경을 조성해 주어야 한다. 올바른 사고를 위한 교재의 제공은 바람직한 심성의 개발과 태도의 형성에 도움을 주며 학생들이 적극적으로 현대 사회에 적응하며 융화할 수 있게 만든다(김미숙, 1994).

게임은 특정한 영역의 제한이 없이 학생들의 사고력과 감성을 개발해 준다. 교육적 내용과 게임적인 흥미의 결합은 이상적인 교육방법의 제시이다. 그러나 그러한 게임을 구상하고 만들기에는 교사의 헌신과 노력이 필요하다. 왜냐하면 교육내용에 충실하려고 하면 게임의 장르를 적용하기 어렵고, 게임 장르에 맞는 조직을 구성하려면 교육내용의 전개가 힘들기 때문에 적절하고 조화로운 구성 능력이 바탕이 되어야 한다. 시간을 갖고 요구에 맞는 교구를 확보하고 게임의 풍부한 기능과 다양성을 활용하는 조직적인 작업이 이루어지면 학생들의 주의 집중력이 증대되고 수업내용 또한 강화되고 보강되며 능동적 탐구학습이 가능해 질 것이다.

이 연구의 목적은 음악수업에서의 게임의 활용을 위한 이론과 실재를 고찰하는 것이다. 이 연구에서 게임이라는 것은 오늘날 정보화시대의 N세대를 위한, 전자매체를 이용한 게임을 의미하는 것이 아니라 고대부터 인간사회에서 행해지던 전자매체를 배제한 게임을 의미한다. 여러 가지 교구를 이용한 게임을 음악과 교수학습에 적용해서 흥미도와 수업참여도를 높인다. 게임에 대한 이론적 고찰을 수행한 후에 교수학습의 실제인 게임 자료의 예를 소개한다.

최첨단 산업기술시대, 정보화시대에 멀티미디어를 이용한 지도방식이 아니고 전래의, 전통의 교수방법을 고수하는 이유는 기계사용의 부정적 측면 때문이다. 인터넷시대에는 인간의 기계의 부속화에 따른 획일적인 사고의 창조와 편리성 추구로 인하여 파생되는 다양한 부작용으로 인해 인간적인 삶 자체가 파괴되었다. 자원과 환경의 사막화뿐만 아니라 인간 정신의 사막화를 가져온 기계 문명의 발달은 인간에게 특히, 교육을 받고 있는 학생들에게 정서의 고갈을 초래

하였다. 그러므로 이 연구에서는 기계적 요소, 전자적 요소를 배제하고 감각적이고 감정적인 요소를 바탕으로 하며 정서적·심미적 경험을 위한, 인간의 오감을 자극할 수 있는 재래식 교구 자료에 게임 요소를 가미해서 음악 학습의 효율성을 높이는 지도안을 생각해 볼 것이다.

II. 본 론

1. 게임

게임은 놀이를 목적으로 하는 프로그램이며 게임의 사전적 의미는 놀이, 유희, 즐거움, 오락으로 포괄적인 정의를 내포한다. 그러므로 게임은 놀이와 혼돈하여 언급되는 경우가 많기 때문에 게임에 대해서 알아보기 전에 놀이에 대해서 살펴보고자 한다.

1) 놀이

급변하는 사회 구조와 불건전한 사회 풍토는 학생들을 이기적인 인간으로 키우고 있다. 이러한 경향은 자라면서 자연스럽게 익혀야 할 어울려 사는 법을 배우지 못했기 때문에 기인한 것이다. 다른 사람과 어울려 사는 방법은 어릴 때부터 또래집단과 함께 놀면서 몸으로 익히는 것이다. 교사들은 이기적인 학생들이 학급이라는 작은 사회 속의 여러 집단을 통해 공동체 의식을 가지도록 하는 방법을 모색하였는데 그 해답은 놀이이었다. 놀이는 그 특성상 함께 하는 사람과 눈높이를 맞추고 마음을 열어야만 가능하다. 학급은 마음이 열린 교사와 함께 여러 가지 놀이 활동을 통해 학생들이 학교생활을 즐기면서 공동체 의식을 기를 수 있는 공간이다(서재복, 이정원, 이석열, 2001).

놀이는 인간의 마음, 신체, 정신을 결합할 수 있는 중요한 특성을 지니는 것으로써 인간의 기능적인 모든 측면을 통합하고 균형을 이루게 하는 유일한 인간 행동이다. 학생들은 즐겁고 재미있게 놀이를 하며 자신의 능력을 발전시키고 능동적인 탐색 활동을 하도록 이끄는 특별한 의미로써 놀이를 하게 된다. 놀이는 자유롭고 목적이 없으며 학생이 결과보다 과정 자체를 즐기고 상대적인 규칙을 포함하는 놀이에 자발적으로 참여하는 활동이다. 그러므로 놀이는 활동 그 자체에서 만족감을 찾을 수 있어야 하며 결과나 목적 지향적이기 보다 활동의 과정과 활동 그 자체가 주는 즐거움을 중시하게 된다.

놀이는 하고 싶어하는 것을 하는 것이므로 학생은 놀이를 통해서 새로운 지식을 쉽게 습득

하게 되며 이것은 놀이가 교육적 가치를 지닌다는 것을 의미한다. 놀이는 학생 생활 속에서 가장 자연스럽게 이루어지는 활동이며, 스스로 학습하도록 자극 받고 동기유발이 될 수 있도록 도와준다. 놀이가 교육적 가치로써 강조되는 이유는 학습에 대한 흥미를 높여 준다는 것이다.

학생은 흥미로운 학습 활동을 자발적으로 선택하게 되고 학습 활동에서 얻은 성취감은 새로운 학습 과제를 스스로 도전하여 문제를 해결하는 능력으로 발전된다. 놀이를 통한 교육방법은 인지, 정서, 언어, 사회 등과 관련된 전인적 발달에서 큰 효과를 얻을 수 있다. 놀이는 학습에 대한 내적 동기를 강화시켜주고 여러 가지 개념과 기술을 활용함으로써 문제 해결력과 창의력을 촉진시킬 수 있다. 그러므로 수업에서 놀이는 풍부한 경험과 적절한 학습방법을 제공해 준다.

놀이 활동을 통해서 얻게 되는 성취감은 학생에게 즐거움과 만족감을 느낄 수 있도록 하고 긍정적 자아개념 형성에 도움을 준다. 이러한 태도는 더 많은 놀이를 진취적이고 도전적으로 시도하게 만든다. 놀이는 자신의 감정을 통제하는 방법도 경험할 수 있도록 하며 상황에 적절한 감정표현과 참아야 하는 상황에 대한 적응력과 인내심을 기를 수 있다.

학생들은 정서적 안정뿐만 아니라 다른 사람의 감정을 이해하고 감정 조절을 도와주는 방법도 익히게 된다. 그러므로 놀이는 건전한 정서생활을 유지하면서 다른 사람과의 원만한 인간 관계를 형성하도록 도와주는 구체적인 수단이다. 다른 학생과 놀이를 함으로써 학생은 다른 사람과의 사회적 관계를 형성하게 되며 그 관계가 초래하게 될 문제들을 대처할 수 있고 해결방안 또한 배우게 되며 협동적인 게임을 통하여 다른 사람과의 교제 관계도 학습하게 된다(남궁원, 이정희, 1987).

2) 게임의 의미

게임은 구조화된 놀이이며 사람에게 즐거움을 주는 놀이이다. 게임과 놀이는 둘 다 즐거움이 있는 지적, 신체적 활동이지만 차이점은 게임이 집단 구성원, 일정한 규칙, 승부욕을 가진다는 것이다. 놀이가 게임보다 더 포괄적이며 게임은 놀이의 일부분으로 본다. 그러므로 게임은 조직적인 놀이, 경쟁성, 둘 이상의 편, 승자 결정을 위한 기준, 일치된 규칙으로 정의 내릴 수 있는 흥미로운 활동이다. 게임(game)은 “흥겨우게 뛰다”라는 인도 유러피안 계통의 “ghem”에서 파생된 단어로 “흥겹다”는 정신적으로 재미 또는 즐거움을 느낀다는 뜻과 “뛰다”라는 동작을 나타내는 동사적 의미의 단어가 합성된 용어이다. 게임의 본래 의미는 어떤 목적 의식을 갖고 그 목적을 달성하기 위해 연속되는 행위의 과정이다.

게임은 창의성을 요하는 분야로 두뇌 집약적 아이디어를 필요로 하고 현실과 허구의 조합으로 구성시키고 게임의 장르에 따라 순발력, 사고력, 판단력, 집중력 등을 제공하는 특성을 지니고 있다. 게임에는 명확한 규칙성과 논리적인 판단을 요하는 지적 세계와 주의 집중을 가능하

게 하는 능동적인 참여 의식을 불러일으키는 여건을 제공해주는 기능이 있다(홍석기, 김지혁, 김혜진, 1996).

게임과 유사하게 쓰이는 오락의 오(娛)는 '기쁨', 락(樂)은 '즐거움'을 뜻하는 것으로 게임과 오락은 공통적으로 즐거움을 목적으로 하는 행위이다. 그러므로 게임은 게임하는 사람들의 정신적·육체적 스트레스를 합법적이고 긍정적인 방법으로 해소해 주는 역할을 한다.

고전적이고 전통적인 개념에서의 게임은 인간 생활중 노동을 제외한 여가 생활에서 편을 나누거나 특정한 규칙을 세워 경쟁을 도입함으로써 유희적 재미를 배가한 레크리에이션의 일종이다. 이것은 여가의 활용을 통한 노동력의 회복이며 단순 유희이다. 그러므로 게임을 통해서 노는 것을 배웠다면 배우고 일하는 것을 게임처럼 하면 된다. 결국 교육에서도 수업 시에 게임을 하듯이 학습내용을 배운다면 학생들은 지루한 지식습득을 위한 학습 활동이 아니고 교실에서 놀고 있다는 생각으로 교육과정을 수행해 나갈 것이다.

이제 게임은 노동이나 생산력과 분리된 유희가 아닌 유력한 경쟁력의 핵심적인 요소로서 전 사회적 영역에 결합해 들어가는 주요한 속성으로 정당하게 평가되고 대접받아야 한다. 그러므로 게임은 인간 생활에 있어서 새로운 세상을 여는 유력한 창의 역할을 하게 된다(민용식, 이동희, 2002).

3) 게임의 중요성

게임은 학생의 발달 정도에 적합한 학습 동기를 유발시킬 수 있으며 흥미를 자극하여 자발적인 활동으로 이끌 수 있다. 이러한 활동을 통하여 환경 및 물리적 성질에 대한 학습과 다른 사람과의 상호 개입적 행동에 대한 학습, 사회적 상호작용의 과정을 학습할 기회를 갖는데 게임의 가치가 있다.

게임은 책이나 TV에서 얻는 정적 정보에 비해 보다 감각적인 동적 정보를 제공해 준다. 인간의 무한한 욕망과 충동을 게임이라는 매개물을 통해서 대리 표출할 수 있으며 게임을 하는 동안 고난이도의 지적 능력을 위시해서 집중력, 사회적 판단력, 가치 판단력, 현실적 응용력 등을 기를 수 있다. 지적 능력이란 어떠한 사건에 부딪혔을 때 가장 적절한 방법으로 대처할 수 있는 능력으로 자신에게 주어진 상황에서 가장 빠른 시간 내에 가장 적절한 방법으로 문제를 풀 수 있다는 것을 의미하며 이것은 인간의 능력 중 통찰력과 관계가 있고 교육심리학적으로는 고등 동물일수록 높게 나타난다.

학생들은 현실적인 것만을 감안해서 사고하는 수렴적 사고에서 탈피하여 폭넓게 상상하고 생각할 수 있는 발산적 사고로 전환할 수 있는 기회를 많이 가짐으로써 상상력과 창의적 사고를 발달시킬 수 있다. 무언가를 발명하거나 새로운 방향으로 사고할 수 있는 능력은 많은 경험

의 축적과 자유로운 사고가 밑바탕이 되어야 가능하다. 여러 가지 다양한 세계와 무대, 새로운 사건의 해결방법 속에서 남보다 더 획기적이고 참신한 사고가 길러진다. 그러므로 연령과 상황에 적합한 게임을 선택해야 한다(홍석기, 김지혁, 김혜진, 1996).

4) 게임의 특성

게임은 그것 자체가 즐겁게 놀기 위한 것이 아니면 안되고 반복하는 동안에 흥미가 증대되며, 게임에 규칙이 있어서 참가자 전원이 이 규칙을 잘 이해하고 약속을 지키고 실천해야만 한다. 간단한 게임일지라도 경쟁대상인 또래가 동반되는 활동이기 때문에 사회성과 경쟁의식이 어느 정도 발달해 있어야 흥미를 느낄 수 있다. 그리고 특히 놀이에 비해 게임은 상호적 개입이 이루어지기 때문에 사회적 발달영역과 관계가 깊다. 즉 규칙을 지킬 줄 알고, 순서를 이해할 수 있고, 친구 행동에 관심을 가지고, 서로 격려하기도 하고 서로 즐거워 할 수도 있으며, 만족감과 성취감을 맛볼 수 있고, 이기고 지는 것의 재미를 알며, 창의적인 방법으로 전개해 나갈 수 있다.

상호적 개입, 규칙적인 상호작용으로서 교대, 연속적 순서에 따른 반복, 비언어성 등의 특징은 게임이 시작되고 진행되며 끝나는 전체 과정에서 중요한 역할을 하게 된다. 게임이 진행됨에 따라 게임을 다루기 위한 독특한 전략을 세우게 되고 게임내용에 변화가 일어나지 않는다 하더라도 자신에게 특별한 형태로서 범주를 형성하게 된다. 그러므로 놀이의 주요 내용이 일상 생활주제의 반복인 반면 게임은 어떠한 형태에서 볼 때 중요한 문화의 특성을 결정짓는 수단이 될 수 있다. 게임은 분명한 규칙과 상호적인 개입을 필요로 하며 특별한 형태의 전략을 세우고, 자발적인 흥미유발을 일으키며 만족감과 성취감을 경험하여 사회, 인지, 정서 등의 발달에 긴밀한 영향력을 행사할 수 있는 특징을 지니고 있다.

게임에는 협동의 원리와 경쟁의 법칙이 작용한다. 협동하는 사람들 사이의 의사소통과 경쟁하는 사람들 사이의 상호인식을 전제로 하며 협동에는 상호 이익을 추구하는 반면 경쟁에는 승자만의 일방적 이익을 추구한다. 인간은 협동하기 위해서 경쟁하고 경쟁하기 위해서 협동하며 둘 다 삶의 유익을 추구하지만 협동에는 회생의 원리가, 경쟁에는 지배의 원리가 작용한다.

게임에는 재미가 수반되어야 하며 의식적인 선택과 결정의 연속인 규칙이 있다. 능동적인 참여를 유도하며 수동적인 감상이 아니라 직접 참여하여 게임을 전개함으로 친밀성과 영향력이 크고 타인과의 관계 속에서 사회적 책임이 있다. 다양한 형태로 존재하고 독특한 전개 방식을 갖는 게임은 개인적, 문화적, 사회적, 환경적 차이를 반영한다.

신체운동을 수반하거나 머리를 사용하는 전략적인 게임이 있으며 우연한 행운이 따르거나 특별한 신호나 약속에 의거하여 진행되는 게임도 있다. 흥미, 성취감, 구성원간의 화합, 인간성

회복 등의 목적과 목표가 있으며 게임을 만들고 진행하는 당위성도 있다. 참여자의 운영여부에 따라 다양하게 전개됨으로 예측 불허의 경지로써 운처럼 보이지만 고정된 시나리오가 있어서 결과 예측이 가능한 게임이 완성된 게임이다. 게임에는 참여하는 인원의 제한이 없어서 대집단·소집단·개별적 게임이 가능하다(김창배, 1999).

인간은 게임을 통하여 인간이 즐거움을 추구하던 놀이 행위와 동일한 기능과 목적을 달성할 수 있다. 게임은 둘이나 그 이상의 경쟁자들이 서로 상충된 목표를 달성하기 위해 서로 치열한 경쟁을 계속하는 것이다. 게임에서 경쟁성은 불가피한 것이고 학생은 이기려는 자발적인 욕구에 의해 경쟁을 하게 된다. 학생 시기에는 또래로부터 인정받기를 원하고 놀이 집단과 경쟁적 위치에 있는 다른 집단사이의 갈등, 놀이집단과 사회의 기준집단 사이의 갈등으로써 경쟁이 나타난다.

게임에서 나타나는 경쟁성은 사회적응력과 개인적인 성장, 자아개념의 향상, 탈중심화, 흥미 유발 등에 도움을 준다. 따라서 경쟁성을 무조건 피하거나 혹은 지나치게 경쟁의식을 갖도록 하여 학생의 성장과 발달에 방해가 되는 일이 없도록 해야 한다. 교사는 무엇보다 자발적인 요구에 의해 나타나는 경쟁성을 자연스럽게 표현할 수 있는 기회를 마련해 주고 어떻게 경쟁해야 하는지에 대한 건설적인 방법과 경쟁성을 적절하게 조절하는 방법을 이해시키도록 해야 한다.

학생들이 지나친 경쟁성을 보일 때 잠시 중단하여 흥분을 가라앉히게 하는 방법도 경우에 따라 필요하다. 반면에 교사가 게임 도중에 용원을 부추켜 지나친 경쟁성을 일으키는 일이나 교사가 직접 집단 구성원으로써 게임에 개입하는 일은 지나치게 경쟁적 분위기를 만들 수 있으므로 피해야 한다(정진, 성원경, 1994).

2. 수업과 게임

수업과 게임에서는 학습의 원리를 토대로 게임을 살펴보고, 게임에서의 교사의 역할이 무엇인지 알아본다.

1) 학습의 원리

학습의 원리는 개별화의 원리, 자발성의 원리, 사회화의 원리, 목적의 원리, 직접체험의 원리 등으로 분류되는데 게임에는 이러한 원리들을 모두 포함하고 있어서 수업에서의 게임의 활용은 필수불가결한 일이다.

게임은 개별적 게임과 집단 게임으로 나뉘어 진다. 개별적 게임은 학생 스스로 선택하여 경험하는 구조화된 활동이나 놀이이다. 학생은 자신이 자발적으로 선택한 놀이를 진행할 때 가장

즐겁고 그 활동에 가장 잘 몰두하게 된다. 그러므로 교육적 가치와 여러 가지 개념학습을 포함하고 있는 게임일수록 학습효과를 최대한 높일 수 있다. 개별적 게임은 자발적으로 놀이에 집중하여 학습에 대한 효율성을 높여 주고 학습 과정을 흥미롭게 만들어 주며 성공적 경험을 바탕으로 긍정적 자아개념을 형성하고 개인의 역할과 태도를 바르게 형성할 수 있도록 도와준다.

집단 게임은 두 명 이상이 함께 하는 놀이로써 달성해야 할 목표가 있고 나와 상대방이 반대되는 역할을 해야 하며 규칙을 따라 활동하는 놀이이다. 집단 활동 내에서 게임을 경험하는 것은 집단에 대한 소속감을 형성하도록 도와주며, 여러 가지 기술이나 개념들을 구체적 활동인 게임으로 좀더 쉽게 이해하고 수용할 수 있으며, 개인적 능력도 키울 수 있다. 집단 게임의 가치는 새로운 규칙을 경험하게 하고 지적, 도덕적, 인지적, 사회적 발달 등의 전반적인 여건의 발달을 형성시켜 나가는데 있고, 자율성을 높이는 교육적 가치를 지니고 있다. 그러므로 교사는 학생들에게 알맞은 집단 게임을 선택하도록 기회를 마련해 주고 집단 게임의 상황에 적절한 준비된 환경을 제공하는 일이 중요하다(정진, 성원경, 1994).

게임은 전인 발달의 기회와 풍부한 학습 상황을 제공해 준다. 개인적인 발달뿐만 아니라 게임은 또한 다른 사람과 상호작용하며 더불어 살아가는 사회적 학습의 기본적인 수단이다. 그러므로 교육현장에서는 소집단의 학생들이 자발적으로 선택할 수 있는 집단 게임을 계획하여 환경을 만들어 줌과 동시에 풍부한 학습 경험을 구체적으로 제공하고 여러 가지 교사의 철저한 계획과 준비에 의해 대집단에게 제공되는 집단 게임이 선정 및 운영되어야 한다. 교사는 게임의 목적과 내용이 잘 연결 될 수 있도록 계획하고 뚜렷한 목적을 달성하기 위해 게임이 진행될 수 있도록 게임의 방법, 규칙 등을 신중하게 고려하여 운영해야 한다.

게임을 이용한 교수학습방법은 게임의 속성을 이용하여 학습자가 학습내용과 관련된 규칙 내에서 경쟁적인 요소를 첨가하여 학습목적이 달성될 수 있도록 재미있게 구성한 경쟁적이고 도전적인 학습방법이다. 따라서, 게임 학습법은 단순히 학습목적에 해당하는 가시적인 목적 외에 사람들과의 의사소통 기술, 참을성과 경쟁심, 호기심, 규율에 대한 존중감 등을 습득할 수 있도록 한다는 점에서 활용도가 높다.

게임은 체험적 학습이므로 참여자들에게 현실감을 심어줄 수 있으며, 학습자 전원이 게임에 참여하므로 동료간의 상호 학습이 이루어진다. 학습 속도가 다른 교수방법에 비해 대단히 신속하므로 학습자의 순발력을 개발시키는데 도움이 되며, 교육환경이 흥미롭게 구성되므로 학습자의 동기를 높일 수 있고, 학습한다는 느낌보다는 게임에 열중하면서 자연스럽게 교육이 이루어질 수 있다.

그러나 원래의 학습목표를 상실하고 과열한 경쟁심만 유발할 수도 있는데 이는 지나치게 흥미만을 강조할 경우, 의도하는 학습목표를 달성하는데 어려움이 발생할 수도 있다는 것이다. 게

입의 설계가 학습활동의 목적과 맞지 않을 수 있으며, 게임에 대한 방법 및 규칙 등을 설명하고, 게임을 진행하며 피드백을 주어야 하므로 진행시간도 많이 걸린다.

2) 교사의 역할

교사는 게임 자체가 학습목표를 달성할 수 있도록 설계하는 것이 중요하며, 학습목표가 달성되었을 시점에서 즉각적인 피드백을 주는 것과 게임이 끝나고 나서 반드시 토론을 통하여 총체적인 정리를 해주는 것이 필요하다. 게임을 시작하고 끝내는 시점을 파악하여야 하는데 그것은 게임에 대한 흥미를 잃은 후 끝낼 경우, 교육 효과가 높지 못하기 때문이다. 게임이 진행되는 동안 교사는 지속적인 관심을 가지며 전원이 참여할 수 있도록 장려하여야 한다.

게임에서 가장 기본이 되는 것은 어떤 게임을 할 것인가 선택하는 것이다. 좋은 게임이란 학생이 지니는 모든 힘을 활발하게 움직이게 하고 장기간 흥미를 지속시키게 하며 능력을 최대한 개발시킬 수 있는 것이어야 한다. 게임은 학생의 발달적 특징, 흥미 그리고 게임의 목적과 교육 내용에 따라 신중하게 선정한다. 교사가 사전에 계획하고 준비한 게임활동은 학생들에게 구체적이고 체계적인 학습 경험을 시키는데 도움을 준다.

게임의 지도 원칙은 학생이 사고하는 방식에 맞게 수정되어야 하고, 교사의 권위는 가능한 한 감소되어야 하는 학생 중심적 지도 원칙을 따라야 한다. 이것은 교사가 학생들에게 게임의 방법을 설명하고 정해진 규칙을 지시하는 지도방법과는 상당한 차이를 보인다. 학생 중심으로 게임을 지도하기 위해 먼저 교사는 발달 단계의 특징과 흥미 수준을 정확하게 알아야 하고 게임의 교육적 가치와 많은 게임들을 폭넓게 연결시켜 게임을 분석하고 평가할 수 있어야 함과 동시에 새로운 게임방법을 창안해 낼 줄 아는 능력이 있어야 한다.

교사는 게임에서 만족한 경험을 할 수 있도록 도와주며 성취감과 자신감을 가지고 흥미있고 새로운 게임에 도전할 수 있도록 이끌어 주어야 한다. 내적 동기유발의 특성을 잘 나타내며 자발적인 흥미가 일어날 수 있도록 게임 상황을 학생들의 요구와 이해수준에 맞도록 적절하게 조절해야 한다.

게임에서의 교사의 역할은 학생들이 흥미를 가지고 규칙을 지키며 자발적으로 게임에 참여할 수 있도록 이끌어 주는 것이다. 결과중심 혹은 이기는 것을 강조하며 나타나는 지나친 경쟁성은 가능한 피하도록 지도해야 한다.

게임의 목적을 달성하고 게임의 기회를 제공하며 학생의 발달을 자극할 수 있는 게임을 실시하기 위해서는 교사의 역할이 중요하다. 교사는 학생의 수준에 적합한 게임을 제시해야 하는데 이는 학생들이 게임 방법을 이해할 수 있어야 하며 흥미가 있어야 하기 때문이다. 그러므로 수업에 사용되는 게임은 학생 스스로 성공적인 결과를 판단해 낼 수 있어서 성취감을 느끼게

하는 게임이어야 한다.

게임 방법에 대한 이야기를 시작하기 전에 게임에 필요한 모든 준비를 하고 동기유발을 시키며 주의를 집중시키고 학생이 게임에 대해 생각하고 정해 볼 수 있는 기회를 많이 제공해 준다. 즉 교사는 게임의 방법, 규칙, 승부기준 등에 대하여 학생들의 의견을 적극적으로 수용하고 인정해주는 허용적 태도를 보인다.

교사가 말과 상으로써 우월감을 강화시켜주는 등 승리를 너무 과장되게 다룸으로써 지나친 경쟁적 분위기를 형성하지 않도록 조심해야 한다. 규칙을 자율적으로 준수함으로써 경쟁적인 태도를 규제하도록 지도한다. 즉, 자발적으로 규칙을 받아들이고 규칙을 지켜야 할 필요성을 이해하여 스스로 조정하는 공정한 놀이자가 되도록 지도한다.

교사는 게임을 통하여 올바른 태도, 도덕적 행동, 규칙준수, 다른 사람과 더불어 살아가는 행동 양식 등이 생활화 되도록 지도해야 한다. 여러 가지 풍부한 학습 경험을 줄 수 있도록 교사는 체계적인 계획을 세워 게임을 진행시켜야 한다. 게임이 종료된 후에도 교사는 게임의 전체 장면을 관찰 및 평가하고 게임 진행과정에서 일어났던 일을 중심으로 서로 이야기해 볼 수 있는 기회 또한 제공하도록 한다.

3. 음악에서의 게임

음악수업에 게임을 적용하는 것은 학생들을 학습을 즐기면서 배우는 놀이과정으로 인식하게 하면 자연적으로 자발적인 참여를 유도할 수 있기 때문이다. 직접적인 경험을 통한 능동적인 수업활동은 21세기에 필요한 창의적이고 자주적인 인간으로 길러낼 수 있는 밑거름이 된다. 음악을 어려워하는 학생들이 친숙해하는 게임을 이용해서 음악에 쉽게 접근하게 하고 즐거워 할 수 있도록 정통음악수업에 기반을 두면서 게임에서 요구하는 대중성과 다양성을 반영하여 여러 가지 음악적 요소를 조합한 그러한 음악게임이 창조되어야 한다.

들은 것은 잊어버리고 보는 것은 기억하고 한 것은 이해한다는 이론처럼 음악의 내용을 설명으로 듣기만 한다면 금방 잊어버릴 것이고 이론적인 지식도 시각자료를 통하면 단순한 지식으로서 기억만 할 뿐이며 개념을 완전히 파악하는 것은 아니다. 그러나 음악활동의 일환으로 게임을 통해서 직접 경험한다면 보다 더 효율적으로 수월하게 음악적인 내용을 학생들에게 이 해시킬 수 있다.

학생의 음악적 욕구를 충족시키고 시대의 흐름을 반영한 새로 개발된 교재, 교수법, 음악보조교구의 사용은 학생들의 음악적 능력을 최대한 길러 줄 수 있으며 항상 새로운 아이디어를 생각하는 창의적 자세를 확립하게 해준다. 그러므로 교사는 기존의 전통적인 음악활동이나 수

업방식에서 벗어나 학생들의 흥미나 관심은 배려하면서 음악성이나 음악적인 수준을 고려하여 교재 사용에 융통성을 발휘하여 수업에 활용하여야 한다.

음악수업에서 활용될 수 있는 게임은 음악에 관한 게임과 음악적 게임으로 나누어질 수 있다(Tillman, 1995). 음악에 관한 게임은 음악적 개념이나 정보를 제공하기 위해서 고안된 것이고 음악적 게임은 음악을 이용해서 하는 게임이다. 이 연구에서는 음악교육의 목적이 활동이 아니라 음악을 이해하는 것이 목적인 것처럼 음악적 지식의 이해를 돕기 위해서 음악에 관한 게임을 제시하고자 한다.

게임은 경쟁을 수반하는데 경쟁의 모습으로 분류하면, 신체적 기술 게임, 찬스 게임, 전략 게임으로 나누어진다(김수영, 김수임, 김현아, 정금자, 2000). 신체적 기술 게임은 경쟁에서의 결과가 참가자의 신체적 기술에 의해 결정된다. 찬스 게임의 결과는 운에 의해 결정된다. 전략 게임은 경쟁의 결과가 참가자들에 의해 만들어진 합리적 선택에 의해 결정된 것들로서 이러한 게임들은 상당한 정도의 지적 기술을 요구한다. 음악에서 사용되는 게임은 이 세 가지 경쟁의 형태를 하나 또는 둘, 때로는 세 가지 전부를 포함하기도 한다. 음악게임에는 신체적 기술도 필요하고 운도 따라야 하며, 전략도 세워야 하는 경우도 있다.

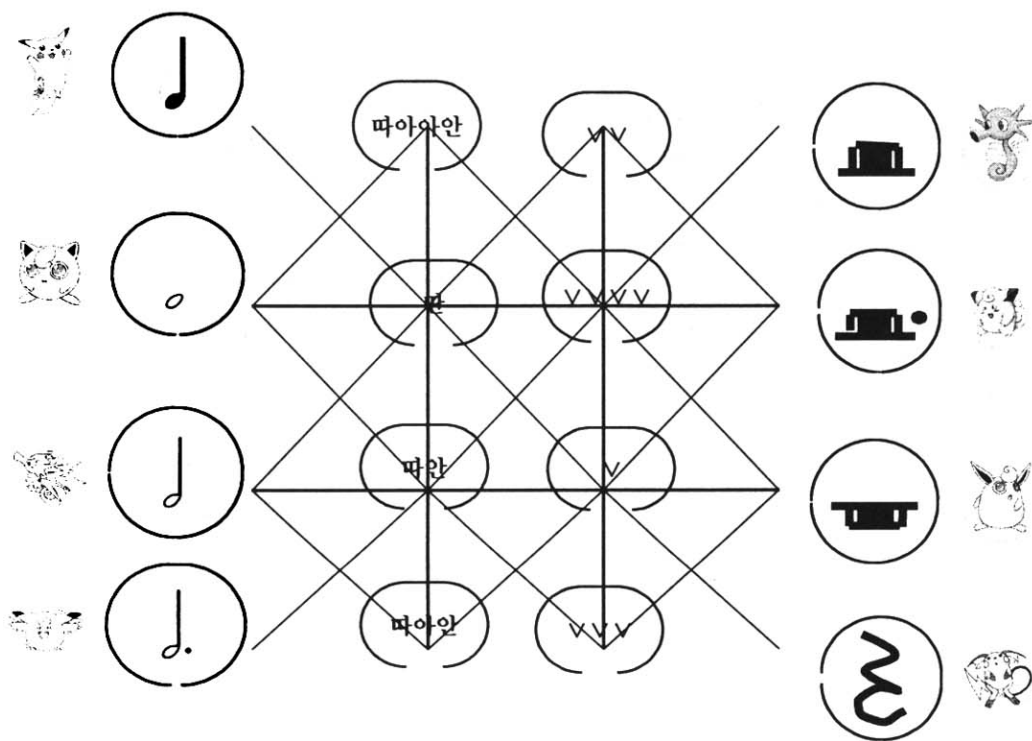
음악에서 활용될 수 있는 게임은 여러 가지 형태가 있지만 이 연구에서는 짹짹 게임, 판 게임, 사다리 게임, 미로 게임 등을 소개하고자 한다. 짹짹 게임은 서로 관련된 내용의 짹을 찾는 게임으로 시대와 작곡가를 연결하거나, 악기분류, 장르, 국악기와 악기재료, 장단 구별, 용어의 해설 등 음악이론의 다방면에서 활용될 수 있는 게임이다.

<그림 1> 짹짹 게임(크리스마스 트리의 짹을 맞추어 보세요!)



<그림 1>은 크리스마스트리를 꾸미는 장식품을 이용해서 하는 게임이다. 악상기호와 그 뜻을 별 모양, 종 모양, 공 모양 등으로 만든 장식의 뒷면에 적어 놓고 짝 맞추기를 한다. 기호와 해설이 일치하면 짝을 맞춘 장식을 가져가고 일치하지 않으면 다시 그 장식들을 뒤집어서 트리에 매달아 놓게 하면 다음 팀이 그 장식의 뒷면에 적혀있던 내용을 기억했다가 연관된 것이 나왔을 때 맞히고 가져가는 게임이다. 학생들과의 친근감을 유지하기 위해 크리스마스트리뿐만 아니라 과일나무와 과일열매를 활용할 수도 있고 만화영화의 주인공들을 활용할 수도 있다.

<그림 2> 사다리 게임(포켓몬의 진화형을 찾으세요!)



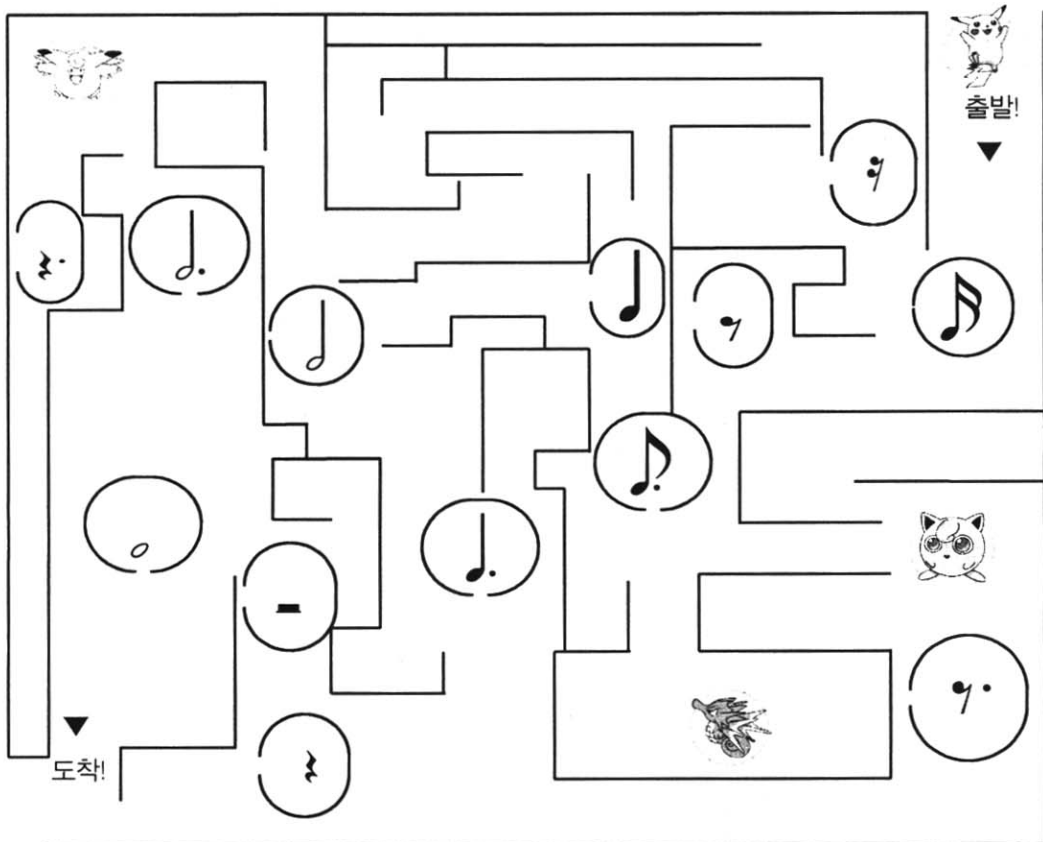
<그림 2>는 사다리 게임을 응용하여서 어린 학생들이 좋아하는 포켓몬의 진화형을 찾아가게 만든 것이다. 음표와 쉼표, 구음들로 복잡하게 펼쳐져 있지만 개념을 안다면 쉽게 도달할 수 있는 게임이다. 포켓몬의 진화형을 알아서 정답에 도달할 수도 있고 음악개념을 알아서 진화형을 찾을 수도 있겠지만 결국은 이 게임을 통해서 학생들이 음표와 쉼표의 길이에 대한 관련성

을 깨닫게 되며 구별할 수도 있게 된다.

<그림 3>은 미로에서의 방해물로서 포켓몬에 나오는 여러 캐릭터를 이용하여 학생들의 흥미를 불러일으켜서 관심을 집중시키고 박의 크기에 대한 학습을 하는 미로 게임이다. 어느 박이 더 큰 박인지를 구별하며 길을 찾아가는 게임인데 틀린 경우에는 포켓몬 방해물의 공격을 받게 되므로 신중하게 생각하여 바른 길로 찾아가게 한다. 미로 안의 부호들은 부착 및 제거가 가능한 부직포로 다양한 음표와 쉼표를 제작하여 수시로 바꾸어서 붙여 놓을 수 있고 셈여림이나 빠르기 비교의 학습에도 사용할 수 있다.

<그림 3> 미로 게임

(포켓몬 친구들이 길을 찾고 있어요. 두 개를 비교하여 박의 수가 큰 길로 가세요!)



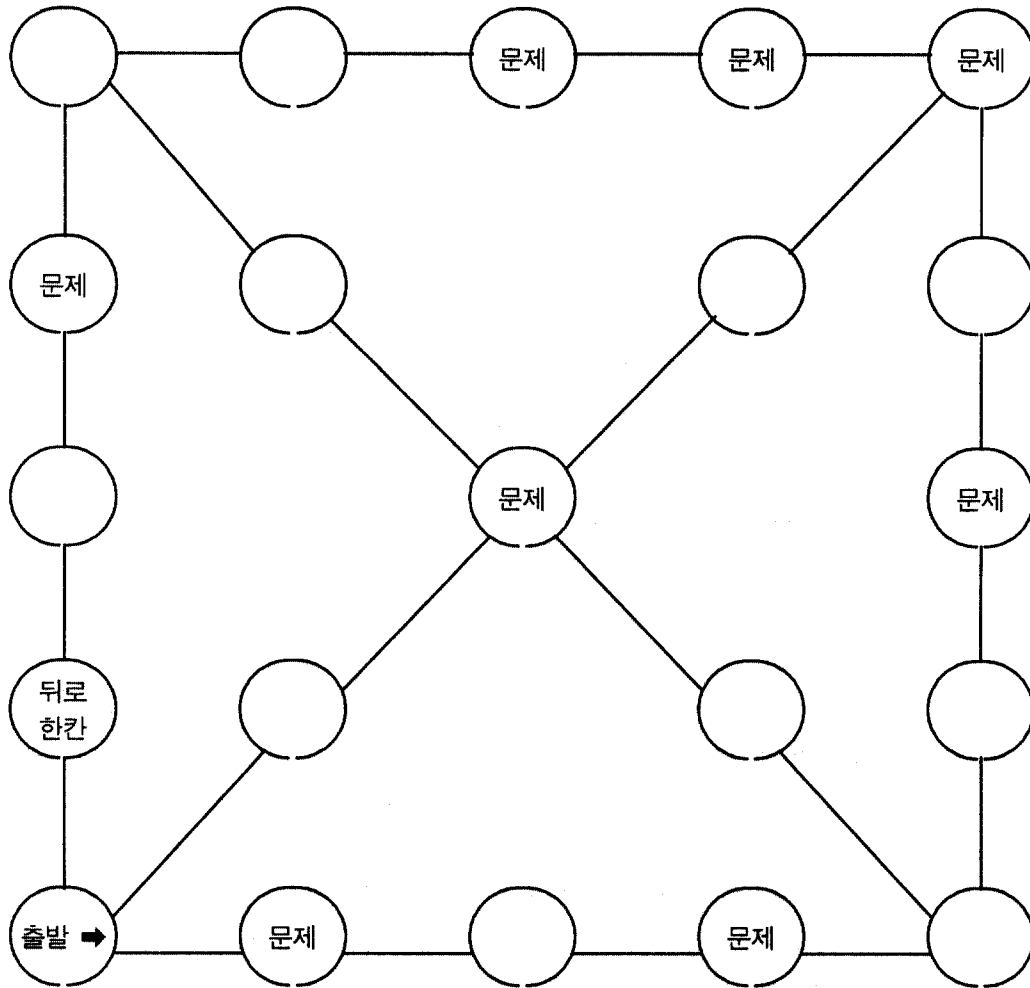
주사위를 이용한 판 게임은 다양하게 활용될 수 있는데 게임판과 주사위, 그리고 말을 이용하는 게임으로 일정한 길을 따라 말을 움직여 가는 게임, 일정한 방법을 통하여 공간을 채워가는 게임 등 여러 가지 방법으로 할 수 있다. <그림 4>는 미리 준비해 놓은 음악 관련 문제를 풀면서 진행하는 게임으로 게임판 자체에도 음악부호가 그려져 있어서 전진이나 후퇴 시 음악부호의 의미에 따라 이동할 수 있다. 이러한 게임은 음악용어를 이용해서 음악 형식을 알게 하고 동요 부르기, 민요 부르기, 지휘하기 등의 활동을 통하여 이해 영역뿐만 아니라 활동 영역으로 범위를 확대시켜준다.

<그림 4> 주사위 놀이

start ▶	퀴즈1	퀴즈2	동요 부르기	퀴즈4	퀴즈4	Ⅱ 처음으로 돌아가세요	3칸 앞으로 ★★★
퀴즈13	주사위 놀이						퀴즈5
퀴즈12							8 세노
퀴즈11							퀴즈6
퀴즈10							퀴즈7
2칸앞으로 ♣♣	민요 부르기	D.C. 다카포	♯ 두번썩	D.S. 달세노	퀴즈9	퀴즈8	↵ 한번썩

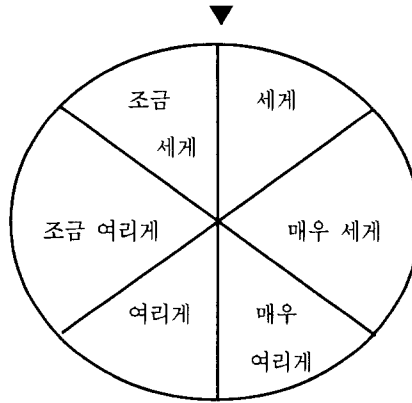
주사위 대신 한국 고유의 윷놀이를 활용할 수도 있는데 이 경우에는 윷놀이 판을 응용해서 게임판을 만들고 윷놀이의 방식을 이용해서 음악도 공부하고 학생들에게 전통의 전래놀이에 참여하게 하는 기회를 제공한다(그림 5). 이 게임은 윷놀이를 하며 학생이 던진 윷 모양의 칸만큼 이동하는 것이다. 이동한 칸이 빈 칸일 경우는 통과하며 문제일 경우는 해당하는 문제를 푼다. 출제문제는 대상 학생들의 수준에 적합한 문제를 준비하면 된다.

<그림 5> 윗놀이 판



<그림 6>은 거리에서 또는 TV 프로그램에서 볼 수 있는 돌림판을 이용해서 하는 알맞히기 게임이다. 동그란 판에 섬여림이나 음표 등의 부호를 적어 놓고 돌려서 멈추면 그와 관련된 것을 아래의 칸에서 찾아서 정답 란에 붙이는 게임이다. 스치로폼을 이용해서 돌림판과 용어 카드를 만들고 부직포를 이용해서 띠고 붙일 수 있게 만든다.

<그림 6> 셈여림 돌림판



정답 : ()

<i>pp</i>	<i>mp</i>	<i>f</i>	<i>mf</i>	<i>p</i>	<i>ff</i>
-----------	-----------	----------	-----------	----------	-----------

이러한 게임들은 컴퓨터에서도 제작이 가능하여 컴퓨터 화면으로 게임을 할 수도 있겠지만 학생들이 직접 만져보고 느낄 수 있는 교구를 제작하여 컴퓨터 게임이나 오락에 몰두하기 쉬운 청소년들을 기계에서 벗어나게 하여 인성교육과 정서순화에 도움이 되도록 전자매체를 배제한다. 게임 재료는 하드보드지, 부직포, 스티로폼 등 사용하기 간편하며 가볍고 쉽게 활용될 수 있는 것으로 제작한다. 이외에도 다양한 교구들이 음악수업에 도움을 주는 게임으로 전환되어야 하는데 이는 교사의 끊임없는 관심과 노력으로 새로운 발상·창의성을 갖고 아이디어를 시각화하고 기술로 구체화하여야 한다. 쉽고 학생 수준에 맞는 게임으로 시작하여 점차적으로 단계를 높여서 전략이 필요한, 지적 능력을 필요로 하는 게임으로 개발하는 것이 더욱 즐겁고 효과적인 수업을 가능하게 한다.

III. 결 론

필요에 의한 학습은 교육방법 중에서 가장 효과적이다. 집중력은 문제를 해결하기 위해서는 꼭 수반되어야하는 필수요소이다. 학생의 발달 단계에 맞고 학생의 흥미 요소를 잘 파악하여

만든 정선된 게임들이 제작되면 직접 학생들 자신이 문제해결을 함으로써 자발적인 학습 효과를 얻을 수 있다.

게임은 노는 것이라는 부정적 인식의 전환을 위하여 새롭고 참신한 교육용 게임의 개발이 필요한 시점이다. 학생의 지적 사고를 자극하여 지적 능력의 개발에 도움이 되는 게임을 만드는 것이 음악교사의 과제이다. 게임에 대한 고정관념으로 인해 게임 활용의 발전을 위한 학교의 지원과 주변 환경의 여건이 부족하기 때문에 교사가 가진 잠재력을 충분히 발휘하지 못하고 있다.

교육관계자들은 게임이 교육에 미치는 영향이 다른 어떤 매체보다 강력할 수 있고 지식 습득 면에서도 효율성이 높다는 것을 인식하여 보다 확실하고 구체적인 지원을 검토해야 한다. 현재의 교육상황은 게임에 대한 인식변화가 조성되어 있지 않고 성장할 수 있는 사회 여건이 구성되어 있지 않으며 학술적인 연구 또한 미흡하다. 게임에 대한 사회적 인식이 긍정적으로 검토된다면 교육계에서도 정책적으로 지원하게 될 것이다.

이렇게 게임에 대한 교육관계자들(학교, 학부모, 정부 등)의 사고가 발전적으로 변화된다면 다음의 과제는 교사의 몫이다. 교사는 뛰어난 아이디어와 더불어 이 아이디어를 게임으로 형상화시킬 수 있는 민첩한 행동력·추진력을 수반해야 한다. 창의적이고 획기적이며 참신한 아이디어도 게임으로 변환될 때의 성공여부는 어떻게 게임화를 하느냐에 달려있다. 아이디어를 게임화 하는 과정이 중요함으로 교사는 학생들의 실력을 정확하게 파악하고 계획한 후에는 융통성 있는 창의력, 결단력, 예리한 판단력을 가지고 음악적 지식을 총 동원하여 예술적 감각이 살아있는 게임을 창조해야 할 것이다.

참 고 문 헌

- 김미숙 (1994). 음악교육에서의 대중매체의 활용 방안에 관한 연구. 음악논단, 제8집, 183-207쪽.
- 김수영 · 김수임 · 김현아 · 정금자 (2000). 유아놀이의 이론과 실제. 서울: 양서원.
- 김창배 (1999). 21C 게임 패러다임. 서울: 지원미디어.
- 남궁원 · 이정희 (1987). 놀이지도의 이론과 실제. 서울: 학문사.
- 민용식 · 이동희 (2002). 게임학 개론. 서울: 도서출판 정일.
- 서재복 · 이정원 · 이석열 (2001). 교육 어떻게 할 것인가. 서울: 도서출판 학이당.
- 이화여자대학교 (2001). 21세기 교육방법 및 교육공학. 서울: 교육과학사.
- 정진 · 성원경 (1994). 유아놀이와 게임활동의 실제. 서울: 도서출판 학지사.
- 홍석기 · 김지혁 · 김혜진 (1996). '게임'하듯이 게임 만들기. 서울: 가남사.
- Abramson, Robert M. (1998). Feel It! Rhythm Games for All. Miami, FL: Warner Bros. Publications.
- Tillman, June (1995). 놀이를 통한 음악학습. 허순희 편역. 서울: 도서출판 학지사.

ABSTRACT

The Usage of Game in Music Instruction

Kim, Mi Sook

The Purpose of this study is to review all the theory and practice for the usage of game in music instruction. With the theoretical background of game, the games with various materials and tools are applied to music teaching and learning.

The game is an organized play that gives a joy to people. Game is required to creativity, clear discipline and logical judgement. The principle of instruction is divided to indivisualization, willing participation, socialization, purpose, and direct experience. The usage of game in instruction is indispensible so that game has all the principles of instruction.

The application of game to music instruction leads to a willing participation because the students realize that music class is an enjoying and learning play. The music game is created to harmonize various musical elements with the popularity and variety of game based on traditional classical music instruction.

The game in music instruction is various but in this study, it is presented couple game, board game, ladder game, and maze game. These games are used to study for music history and theory as well as music activity.

To make a game for developing intellectual ability to stimulate intellectual thinking of the students is a music teacher's work to do. It is important to make an idea a game. The music teacher should make a game which is a living artistic sense with flexible creativity, decision making and keen judgement including all of musical knowledge, after understanding and planning of student's ability.

주제어 : 음악수업, 게임