

초등학교 6학년 음악 수업에서의 다중지능이론 적용

이 수 진*

본 연구는 다중지능이론에 기초한 '이해를 위한 교수'를 바탕으로 초등학교 6학년 음악과 교수·학습 프로그램을 개발하고 이를 수업에 적용하였다. 수업 관찰, 학습 결과물, 면담, 질문지를 통해 자료를 수집하고 질적 연구 방법으로 분석하였다. 분석 결과 학생들의 음악적 이해력이 향상되었고 음악적 사고를 통해 문제 해결을 해나갔으며 반성적 사고를 학습에 반영시켜 발전적인 학습을 하였다. 또한 음악 수업에 대한 긍정적인 학습 태도가 형성되었다.

※ 주제어: 음악교육, 협동학습, 다중지능이론

차 례

- I. 연구의 필요성 및 목적
- II. '음악적 이해'를 위한 교수
- III. 연구 방법
 - 1. 연구 대상 및 기간
 - 2. 연구 절차 및 내용
 - 3. 자료 수집 및 분석 방법
- IV. 연구 결과 및 분석
 - 1. 다양한 활동을 통한 음악적 이해
 - 2. 음악적 사고를 통한 문제 해결
 - 3. 발전적 학습을 위한 반성적 사고
 - 4. 긍정적인 음악학습 태도의 형성
- V. 결론

* 경인교육대학교 교육대학원

I. 연구의 필요성 및 목적

가드너(H. Gardner)의 다중지능(Multiple Intelligence, MI)이론은 모든 사람들이 다같은 능력, 같은 흥미를 가진 것이 아니며 모두 같은 방법으로 배우는 것이 결코 아니라는 전제 하에 전통적인 학교에서의 획일화되고 정형화된 교수·학습 방법과 교육과정의 쇄신을 위한 새로운 방안들을 제시해 준다(신명희, 2000). 특히 일선 학교에서 주로 언어적·논리적 영역에 한정되어 적용되고 있는 교수 기법, 도구 및 전략들을 타영역에 이르기까지 더욱 확장시켜야 할 필요성을 환기시킨 점(Armstrong, 1997)에서 주목할 만하다. 가드너는 지금까지 학교 교육에서 외면되어 왔고 소홀히 다루었던 영역에서 괄목할만한 지적 발달을 가져올 수 있다는 근거를 보여 주어 예술 활동이나 다른 사람과의 상호 능력, 운동과 무용의 참여 능력 등을 고도로 발달된 인지 능력을 촉진시키는 중요한 교육 영역으로 인식하게 하였다(김명희·김양분, 1996). 음악 능력을 선천적인 ‘재능’으로 보지 않고 음악에 대한 인지적인 능력과 가치를 중요시하여 하나의 지능으로 인정하고 있는 점은 음악 교육에 대한 다른 시각과 실천적 아이디어를 제시한다.

제7차 음악과 교육과정(1998)은 ‘음악하기’를 중점으로 하는 활동 중심의 음악 교육, 문제 해결력과 창의성 계발, 수행 평가의 활용을 강조하고 있다. 이런 점에서 볼 때 학습자의 주체적 활동을 통해 사고력과 창의성을 최대한 신장시키면서 각 학생이 지닌 다양한 능력을 발굴·계발하는 것을 강조하고 있는 다중지능이론은 음악과 교육과정과 맥락을 같이한다고 볼 수 있다. 따라서 학교는 다중지능이론의 관점에서 적절하고 의미있는 음악과 교육과정을 개발하고 제공해 주는 것이 필요하다.

가드너는 교육의 직접적인 목적을 ‘이해(understanding)’에 두고 ‘이해를 위한 교수(Teaching for Understanding, TfU)’를 제안하며 박물관의 환경이나 도제 제도의 학습 또는 프로젝트의 참여 등이 가지는 장점을 가정, 학교, 작업장의 환경에 도입하자고 주장하였다. 이러한 과정이 지식의 참된 이해를 위한 많은 기회를 제공해 주고 학생들이 지닌 기술과 개념들을 적합한 방법

으로 사용하는 길이라는 것이다. 음악 교육에서 개개인의 음악적 지능 프로파일을 최대한 이해하고 개인이 지니고 있는 여러 가지 지능을 조화시켜 음악적 문제를 해결하고 자신이 처한 문화에 맞게 적응시켜 가면서 과제를 수행하는 ‘음악적 이해’를 위한 음악 학습은 학생들의 음악적 경험을 보다 극대화하고 음악적 잠재 능력을 계발할 수 있는 기회를 제공할 수 있을 것이다(석문주, 2002).

본 연구는 다중지능이론에 기초한 ‘이해를 위한 교수’를 바탕으로 초등학교 6학년 음악과 교수·학습 방법을 개발하고, 이를 초등학교 음악 수업에 적용하여 그 효과를 알아보는 데 목적이 있다.

II. ‘음악적 이해’를 위한 교수

가드너(1991)는 교육의 가장 직접적인 목적을 ‘이해’로 보고 ‘이해’라는 것은 어떠한 교육적인 환경에서 획득한 지식, 개념, 기술들을 적절한 새로운 환경이나 경우에 적용할 수 있는 것이라고 하였다. 따라서 이해를 도모하는 교육을 하기 위해서는 모든 것을 가르치려고 하는 대신 모든 학생들이 꼭 알아야 할 ‘핵심적인 지식’을 학교에서 공부하는 동안 여러 번 되새겨 줄 수 있는 나선형 교육과정을 구성해야 하고 학생들이 스스로 의미있고 생동감있는 활동에 참여하는 과정이 필요하다고 하였다.

따라서 ‘음악적 이해’를 위한 교수는 다음과 같은 방향을 고려하여 개발해야 하는데 이는 본 연구의 다중지능이론을 적용한 음악과 교수·학습 방법 개발의 기초가 되었다.

첫째, 핵심적 원리를 포함한 생성적 주제에 관련된 풍부하고 적절한 학습 자료를 사용해야 한다. 둘째, 수행 활동을 통해 학습 목적과 교수법을 조화시켜야 한다. 셋째, 핵심적인 내용에 대해 다양한 방법으로 접근해야 한다. 넷째, 실제 생활과 연결된 학습 과정에 중점을 둔다. 다섯째, 포트폴리오와 프로젝트를 통한 지속적인 평가를 필요로 한다.

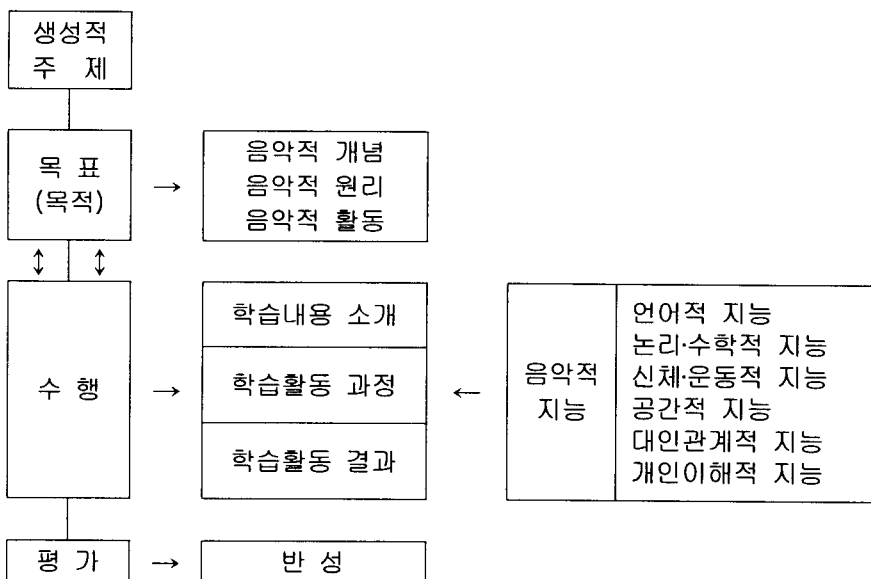
위의 다섯 가지 내용을 바탕으로 한 ‘이해를 위한 교수’는 아래 4가지의 구성 요소로 나타낼 수 있다(Biythe & Associates, 1998).

첫째, 생성적 주제(generative topics)는 하나 또는 그 이상의 원리나 영역(domain)을 포함하는 것으로 학생들의 학습 수준을 고려하여 흥미를 유발시킬 수 있는 주제를 뜻한다.

둘째, 이해를 위한 목적(understanding goals)은 수업의 전 과정을 통해 학생들이 이해해야 하는 개념, 과정, 기법이다.

셋째, 이해를 위한 수행(performances of understanding)은 목적과 밀접히 관련된 활동으로, 학생들로 하여금 새로운 상황에 직면하게 될 때 자신의 지식을 적용하고 실행할 수 있도록 하는 활동이다.

넷째, 계속적인 평가(ongoing assessment)는 수업 전반에 걸쳐 이루어질 반성의 기회로, 평가 준거는 과제 수행 초기에 분명하고 명확하게 제시되어야 하며 수업 목적과도 밀접하게 관련되어야 한다.



<그림 1> ‘음악적 이해’를 위한 교수 모형

「초등학교 음악과 교수·학습방법 연구」(2002)에서 ‘이해를 위한 교수’의 4가지 구성 요소를 중심으로 한 수업 단계로서 ‘음악적 이해’를 위한 교수 모형과 교수·학습 계획안 모형을 제시하였다. 음악과의 특성을 반영한 ‘음악적 이해’를 위한 교수는 <그림 1>과 같은 단계로 이루어진다.

생성적 주제에 따라 이해를 위한 목적(목표)에서는 음악적 개념, 원리, 활동을 진술하고 이것이 수행 단계를 통해 구체화된다. 수행 단계에서는 음악적 지능을 중심으로 하여 다양한 지능들이 통합적으로 활용되는 학습 활동이 이루어진다. 또 평가 단계에서는 수행 과정 및 결과에 대한 반성을 바탕으로 한 평가가 이루어진다.

위의 모형을 바탕으로 구성한 교수·학습 계획안 모형은 생성적 주제 하에 이루어지는 전체적인 학습 내용을 개략적으로 기술한 것으로, 생성적 주제의 제시, 이해를 위한 목적, 이해를 위한 수행, 평가로 구성되고 학생의 수준, 교사의 역할, 학교 상황에 맞추어 재구성하여 사용할 수 있다.

Ⅲ. 연구 방법

1. 연구 대상 및 기간

본 연구는 인천 연수구에 소재하고 있는 C초등학교 6학년 1개 학급 37명(남 18명, 여 19명) 학생을 연구 대상으로 선정하여 2003년 3월부터 2004년 10월까지 진행하였다.

2. 연구 절차 및 내용

1) 다중지능이론을 적용한 음악과 교수·학습 프로그램 개발

‘이해를 위한 교수’에서 추구하는 바를 중심으로 교수·학습 프로그램의 개발 방향을 다음과 같이 설정하였다.

첫째, 다양한 지능을 활용할 수 있으면서 실제 삶과 관련된 통합적인 생성적 주제를 중심으로 하였다.

둘째, 다중지능을 활용한 수업을 접해보지 않은 학생들의 수준을 고려하여 간단한 문제 해결 활동으로부터 시작하여 점차적으로 사용 지능과 문제 해결 상황을 넓혀갈 수 있는 활동으로 구성하였다.

셋째, 진정한 이해를 위해 스스로 학습 내용을 찾고 방법을 구상하여 문제를 해결할 수 있는 활동이 되도록 프로그램을 구성하였다.

넷째, 다양한 활동을 통해 직접적인 음악적 경험을 할 수 있도록 구성하였다.

다섯째, 학급 동료와 함께 문제 해결 과정에 참여할 수 있도록 협동 학습으로 구성하였다.

이를 바탕으로 프로그램의 전반적인 틀이 되는 모형을 작성한 후 <표 1>과 같이 교수·학습 계획안을 작성하였다.

<표 1> 주제 2 <음악과 광고> 교수·학습 계획안

생성적 주제	음악과 광고	
이해를 위한 목적	• 음악을 활용하여 광고 내용을 효과적으로 알리기 위한 방법을 구상할 수 있을 것이다. • 음악을 활용한 광고를 만들어 발표할 수 있을 것이다. • 생활에서 활용되는 음악에 대해 관심을 가질 것이다.	
수행단계	이해를 위한 수행	계속적인 평가
학습내용 소 개	• 여러 가지 광고를 보고 느낀 점, 광고 내용과 음악과의 관련성 이야기하기 • 광고에서의 음악의 역할 이야기하기 • 주제 및 활동 내용 소개하기	• 관찰평가
학습활동 과 정	• 광고를 만들기 위한 학습 계획 세우기 • 광고 구상하기 • 음악을 활용하여 광고 구성하기 • 연습하기 • 리허설하기 • 반성 및 수정·보완하기	• 자기평가 • 활동 과정 관찰평가 • 모둠일지, 계획서 평가 (협동학습)
학습활동 결 과	• 모둠별로 광고 발표하기 • 다른 모둠의 발표 보고 평가하기 • 활동 반성하기	• 발표회 평가 • 자기평가 • 상호평가

<표 2> 주제 2 <음악과 광고> 교수·학습 계획안

생성적 주제	음악과 광고	
이해를 위한 목적	• 음악을 활용하여 광고 내용을 효과적으로 알리기 위한 방법을 구상할 수 있을 것이다. • 음악을 활용한 광고를 만들어 발표할 수 있을 것이다. • 생활에서 활용되는 음악에 대해 관심을 가질 것이다.	
수행단계	이해를 위한 수행	계속적인 평가
학습내용 소개	• 여러 가지 광고를 보고 느낀 점, 광고 내용과 음악과의 관련성 이야기하기 • 광고에서의 음악의 역할 이야기하기 • 주제 및 활동 내용 소개하기	• 관찰평가
학습활동 과정	• 광고를 만들기 위한 학습 계획 세우기 • 광고 구상하기 • 음악을 활용하여 광고 구성하기 • 연습하기 • 리허설하기 • 반성 및 수정·보완하기	• 자기평가 • 활동 과정 관찰평가 • 모둠일지, 계획서평가 (협동학습)
학습활동 결과	• 모둠별로 광고 발표하기 • 다른 모둠의 발표 보고 평가하기 • 활동 반성하기	• 발표회평가, 자기평가, 상호평가

‘생성적 주제’는 6학년 교육과정에 제시된 내용들을 분석하여 교육과정 내용을 부분적으로, 또는 포괄적으로 포함할 수 있으면서도 학생들의 각기 다른 다양한 지능을 발달시킬 수 있고 음악적 능력 향상을 위해 다양한 지능을 활용하기에 적합하다고 판단되는 세 개의 주제를 선정하였다. <주제와 변주>는 주제를 다양한 음악적 방법으로 변화시킨 변주 방법을 파악하여 창작 활동으로 이어지도록 하였고, <음악과 광고>에서는 내용에 어울리게 필요한 음악을 활용하는 데에 중점을 두어 활동을 계획하였다. <이야기와 음악>은 <음악과 광고>보다 더 많은 장면과 음악, 다양한 요소들이 첨가되어 통합적인 학습 활동이 이루어지도록 하였다.

모형에 따라 작성한 교수·학습 계획안을 바탕으로 학습 과정에서 이루어

지는 구체적인 활동 내용과 관련 지능은 <표 3>과 같이 나타내었다.

<표 3> 주제 1 <주제와 변주> 차시별 내용 및 지능 구성

차시	활 동 내 용	지 능 영 역						
		언어	논리 수학	공간	신체 운동	음악	대인 관계	개인 이해
1~2	• 이 제목이 붙은 이유 이야기하기 • <놀람교향곡> 주제 듣고 음악적 요소에 대해 알아보기 • 주제와 활동 내용 소개하기 • <놀람교향곡> 2악장 전체 듣기 • 주제 가락 불러보고 특징 파악하기 • 각 부분의 음악을 들으며 변화된 음악적 요소, 음악적 특징 파악하기 • 변주곡 형식을 그림이나 기호로 나타내고 감상한 느낌 표현하기	●	●	●		●		
3	• <작은 별> 앞부분과 <알파벳송> 듣고 비교하기 • <작은 별 변주곡> 주제 듣고 리듬 치기, 실로폰으로 연주하기 • 주제 부분 들으며 가락선 그리기 • 가락선 그리기와 멜로디언 연주를 같이하고 서로 다른 점, 같은 느낌이 나도록 하는 방법 이야기하기 • 모듬별로 가락선과 멜로디언 연주가 비슷하게 되도록 연습하고 발표하기 • 한 모듬의 가락을 주제로 정하기	●		●	●	●		
4~5	• 주제를 멜로디언과 리코더로 연주하고 느낌 이야기하기 • 변주곡 창작을 위해 변화시킬 수 있는 음악적 요소 알아보기 • 변주곡 창작을 위한 과정 토의하기 • 변주곡 창작하고 연습하기 -변화시킬 음악적 요소 정하기, 악보나 그림악보로 나타내기, 악기로 연주하기, 수정하기			●	●	●	●	●

차시	활 동 내 용	지 능 영 역						
		언어	논리 수학	공간	신체 운동	음악	대인 관계	개인 이해
6	• 발표 순서 정하기 • 모둠별로 창작한 변주곡 형식의 곡 연주하기 • 모든 모듬의 곡 이어서 연주하기 • 가장 잘한 모듬과 잘된 점 의논하여 발표하기 • 자기 모듬 활동 및 전체 활동에 대해 토의하고 발표하기	●	●		●	●	●	●

2) 다중지능이론을 적용한 음악과 프로그램의 실천

(1) 생성적 주제 1 <주제와 변주>

첫 번째 주제는 6차시로 학습을 시작하기 전에 학생들의 흥미와 적극적인 참여를 유도하기 위하여 음악과 교육과정 재편성에 대한 안내와 한 학기 동안의 활동 내용에 대하여 간단하게 안내하였다.

먼저 <음악적 요소>와 관련된 용어를 간단히 다룬 후 주제를 안내하고 <놀람교향곡> 감상에서는 주제 부분을 듣고 주제를 파악한 뒤 각 부분별로 그림 악보를 보며 달라진 음악적 요소를 파악하고 그림으로 나타내었다. 다음에는 <작은 별 변주곡>의 주제 부분을 듣고 모듬별로 간단한 가락으로 바꾸도록 하였다. 토의 과정을 거쳐 단순화시킨 가락을 모듬별로 발표하고 그 중 5모듬의 가락을 주제로 정하여 변주곡을 창작하기로 하였다.

다음에는 변화시킬 음악적 요소를 정하고 다양한 악기를 사용하여 변주곡을 창작하여 다양한 방식으로 기록하게 하였다. 학생들은 다양한 악기로 소리내 보면서 가락을 정하여 기록하고 연습과 수정을 반복하면서 활동하였다.

마지막 시간에 교사의 주제 부분 연주를 시작으로 1모듬부터 8모듬까지 차례대로 이어서 연주를 하고 가장 잘한 모듬과 그 모듬의 잘된 점을 모듬별로 토의한 뒤 발표하였다. 또한 활동을 하면서 재미있었던 점과 새롭게 알게 된 점, 더 노력해야 할 점들을 서로 이야기하였다.

(2) 생성적 주제 2 <음악과 광고>

두 번째 주제는 7차시에 걸쳐 여섯 모둠으로 활동하였다. 여러 가지 TV 광고 중에서 음악이 활용된 광고를 몇 가지 골라 녹화한 후 보면서 광고에서 음악의 역할을 이해하게 하고 주제와 활동 내용을 자연스럽게 이끌어 내었다. 다음으로 모둠별 토의 과정을 거쳐 광고할 상품을 정하고 학생들은 광고 제작자가 되어 구체적인 장면과 삽입할 음악, 대사 등을 광고 계획서에 담았다. 계획을 세운 후에는 모둠별 진행 속도에 따라 음악을 위주로 한 활동을 시작하였다. 광고 장면에서 필요한 음악을 함께 들으며 필요한 음악을 선택하고 노래 가사를 바꾸기도 하였으며 간단한 가락을 만들거나 다양한 악기로 필요한 소리들을 만들기도 하였다. 이같은 음악 활동을 한 이후에 대사, 동작, 춤, 해설 등을 첨가하여 연습하였다. 교사는 학생들의 활동을 계속적으로 관찰하고 활동 진행 상황을 체크하면서 학생들의 질문이나 활동 과정에서 생겨나는 문제점 등에 대해 학생들과 이야기하였다.

6차시에는 녹화한 리허설을 보면서 자기 모둠의 광고에 대해 평가를 하였다. 잘 안된 점과 수정해야 될 점들을 중점적으로 의논하고 그것을 반영하여 다시 연습한 후 발표하였다. 발표를 마친 후 어느 모둠의 광고가 가장 좋았는지, 음악을 어떤 면에서 잘 활용했는지 등을 모둠별로 토의하여 발표하였다. 마지막으로 자기 모둠의 광고와 활동 과정에 대한 자기 평가 및 상호평가를 하면서 활동을 마무리했다.

(3) 생성적 주제 3 <이야기와 음악>

세 번째 주제는 9차시에 걸쳐 모둠원의 구성을 달리하여 여섯 모둠으로 진행하였다. 먼저 창작 활동의 준비 과정으로 그림 악보에 대한 학습을 하였다. 학생들은 그림에 맞는 소리를 악기로 표현하고 다른 모둠에서는 그 모듬이 연주한 그림을 맞추는 활동을 했다. 이어 주제 안내를 하고 대본을 만들었다. 대본을 다 만든 후에는 큰 종이에 적고 음악이 들어갈 부분에 공간을 두어 그림 악보나 음악에 대한 설명을 적을 수 있게 하였다.

음악을 정하고 창작한 후에는 대사 및 행동, 음악 등을 모두 넣어 연습하였다. 6차시에는 리허설을 녹화한 후 음악극을 평가하고 평가 내용을 반영

하여 음악극을 수정하였다. 무대에 올라가 순서대로 발표를 하고, 발표를 마친 후에는 모둠별로 제시된 관점을 가지고 다른 모둠의 작품을 평가하였다. 자기 모둠의 음악극과 활동 과정에 대해서도 평가하였다. 마지막으로 세 가지 주제로 활동한 수업에 대해 자기반성을 하였다.

3. 자료 수집 및 분석 방법

1) 자료 수집 방법

수업 관찰, 학습 결과물, 면담, 질문지로 자료 수집을 하였다. 연구자가 지도한 22차시의 수업 과정을 참여 관찰하고 관찰 일지를 작성하였으며 모든 수업 장면을 두 대의 비디오로 촬영하였다. 촬영 내용은 모두 기록하여 분석 자료로 이용하였다. 또 매 차시마다 그 시간의 수업 활동을 정리하는 모둠 일지와 주제별로 학습 활동 과정 시작 부분에서 작성하는 활동 계획서, 수업 시 활용한 학습지, 기타 활동 결과물, 일기 등을 수집하였다. 또한 각 모둠에서 뽑은 5~6명의 학생을 대상으로 반구조화된 면담 형식으로 집단 면담을 실시하고 녹화를 한 후 기록하였다. 두 차례에 걸쳐 학급 전체 학생들을 대상으로 질문지를 통한 조사도 실시하였다.

2) 자료 분석 방법

수집된 자료는 질적 연구 방법으로 분석하였다. 연구 문제와 수집된 자료의 1차 분석 결과를 토대로 영역을 선정하고, 다시 자료를 보면서 선정한 영역의 타당성을 생각하여 새로운 영역 및 항목을 추가하거나 통합하면서 분석 영역 및 항목을 확정하였다. 그런 다음 분석 영역 및 항목에 따라 모든 자료에 약호를 적어 넣고 주제별 파일을 만들어 영역별로 분석하고 해석하였다. 그 중 분석 결과를 뒷받침할 수 있는 일부 사례를 유형별로 추출하여 결과에 인용하였다.

IV. 연구 결과 및 분석

다중지능이론을 적용한 음악과 교수·학습 프로그램이 학생들에게 가져온 변화에 대해 알아보기 위하여 분석 영역 및 하위 항목을 정하고 이를 바탕으로 구체적인 내용을 분석하였다.

<표 4 > 분석 영역 및 항목

영역	항목
음악적 이해	• 음악 개념의 이해 • 맥락 속에서의 음악 이해 • 음악의 역할과 가치에 대한 이해
문제 해결력	• 음악적 문제 해결 능력 • 발산적 사고의 생성
반성적 사고	• 자기 주도적 학습 태도 형성 • 평가의 후속 학습 반영
음악학습태도	• 음악 학습에 대한 만족도 • 협동 학습을 통한 과제 수행 • 학생들의 학습 참여 • 음악에 대한 흥미

1. 다양한 활동을 통한 음악적 이해

초기 단계에서 학생들은 음악을 듣고 난 느낌을 ‘음악이 좋아요’, ‘아름다워요’ 등으로 표현하며 음악적 요소와 관련지어 구체적으로 표현하지 못했다. 그러나 주제 1에서 그림 악보를 보면서 <놀람교향곡>을 감상하고 여러 가지 변주 방법을 음악적 요소들과 관련지어 찾아보는 활동, 모둠별로 간단한 변주곡을 창작하는 과정을 거치면서 조금씩 음악적 개념의 이해가 이루

어짐을 알 수 있었다. 단순한 리듬 하나를 치는 데에도 박자와 리듬이 서로 맞지 않아 어려워하던 학생들이 차츰 정확한 리듬을 찾고 함께 맞추어 연주할 수 있게 되었으며 여러 가지 악기를 이용하여 연주할 때 한 사람이 일정박을 쳐주며 연주하는 모습도 볼 수 있었다. 이후 그림 악보를 보면서 음악으로 표현하는 활동을 할 때에는 그림을 소리로 구체화시키는 데 보다 쉽게 접근하였다. 리코더로 올라가는 선과 내려가는 선을 표현했고, 그림의 높이에 따라 음높이를 달리했으며 크로 작은 그림들을 적절한 셈여림으로 표현하기도 했다. 또 다양한 변주 방법을 이용하여 간단한 변주곡을 창작하면서 음색과 조성, 박자, 리듬 등을 변화시키면 어떤 차이점이 생기는지, 어떤 다른 느낌이 나는지 등에 대해서도 자연스럽게 이해하는 것을 볼 수 있었다.

“음색을 변화시켰는데 악기들이 잘 어울려서 신기했다.”

“조성을 변화시켰더니 음이 완전히 다르지만 주제와 비슷한 것이 신기했다.”

“변주곡을 만들면서 어떤 음들이 잘 어울리는지 알게 되었다.”

이러한 음악적 개념의 습득이 활동을 하는 가운데 이루어지면서 자연스럽게 다음 활동의 기본 바탕이 되어 광고나 음악극을 만들 때에 도움이 되었다. 또한 음악을 감상할 때 음악적 요소들을 생각하며 듣는 것 뿐 아니라 다양한 맥락 속에서 음악을 이해하였는데, 학생들은 광고에 쓰인 음악을 들으며 음악의 전체적인 분위기, 가락, 리듬 등이 광고 내용과 어떻게 관련이 있을지를 생각했고 그 음악 중에서 필요한 것을 결정하는 데에 많은 시간과 노력을 들였다. 음악극 리허설 후에는 음악적인 안목을 가지고 교사가 지적해 주고 싶었던 이야기들을 학생들이 정확하게 제시하였다. 이는 음악을 들으며 음악을 구성하는 요소들과 관련지어 음악을 여러 가지 관점에서 분석하며 이해할 수 있게 되었음을 의미한다. 초기 단계만 해도 학생들은 스스로 음악을 넣어 광고를 만드는 것을 단순하게 생각했지만 점차 전체적인 분위기와 내용이 음악의 여러 구성 요소와 어울려야 하기 때문에 얼마나 어려운

일인지 스스로 알게 되었다. 학생들은 ‘내용에 딱 맞는 음악을 찾는 것, 대사의 분위기에 맞는 노래를 찾는 것이 생각보다 어려웠다’, ‘빠르기나 리듬을 적절하게 선택하고 가락을 어울리게 해야 하기 때문에 힘들다’고 말했다. 이처럼 학생들이 어렵게 느낀 것은 여러 가지 음악적 맥락 속에서 음악을 이해하는 폭이 그만큼 넓어졌기 때문이다.

“이전보다 많이 발전한 점은 음악적 감각이다. 이제 분위기에 맞추어서 음악을 고를 수도 있게 되었다.”

학생들은 일상적인 생활 환경에서 다양하게 사용되는 음악의 기능과 역할에 대해서도 새롭게 인식하였다.

“나는 이렇게 이야기와 음악이 많은 관련이 있었는지는 몰랐다. 굉장히 많은 곳에서 이야기와 음악이 어울려진다는 것을 알고 많이 놀랐다.”

학생들은 음악이 인간의 정서와 사회 생활에 기여하는 다양한 역할과 가치에 대하여 무척 놀라워했다. 학생들은 ‘앞으로 TV나 영화, 연극 등을 볼 때 음악과 이야기의 관련, 음악의 효과 등을 생각하면서 들을 거예요’라고 하면서 생활에서 음악을 접할 때 관심있게 들으려는 새로운 태도도 보여주었다.

2. 문제 해결을 위한 음악적 사고의 활용

모두 음악적인 이해가 바탕이 되어 수행해야 되는 과제였기에 학생들은 음악을 찾아 활용하는 데에 많은 시간을 할애하고 수시로 음악을 바꾸어 넣어 보며 ‘음악적으로’ 생각하고 고민하는 모습을 보였다. 또한 음악을 찾은 후에는 광고의 진행 상태에 맞게 그 음악 중에서 적절한 부분을 넣어 구성하는 데에도 어려움을 느끼고 고민했다. 학생들이 어렵게 느끼는 활동과

활동을 하면서 부딪히게 되는 많은 음악적 문제 상황들을 해결하는 데에는 폭넓은 음악적 사고 과정이 개입됨을 볼 수 있었다.

주제 1 <주제와 변주>에서는 4모듬이 멜로디언을 두명이 연주하는데 너무 소리가 커서 리코더 소리가 잘 안들리니까 멜로디언 소리를 작게 연주하였다. 그렇게 해도 조화롭지 못하자 리코더 대신 소리가 더 큰 플루트를 가져와 연습하는 것을 볼 수 있었다. 이처럼 수행 과정에서 음악적인 문제점을 발견하고 해결을 위한 다양한 방법들을 음악적으로 생각하며, 그렇게 고안한 방법으로 연주를 해보거나 음악을 찾거나 만드는 등의 활동을 하였다.

“△△이가 독창할 때 뒤에서 조원들이 서서 작은 목소리로 노래를 같이 불러주면 좋을 것 같다. 그러면 음이 조금 다들 어질 수 있을 것 같다.”

이처럼 음악적인 관점에서 문제를 발견하고 이를 해결해 나가려고 노력하는 과정을 통해 학생들의 음악적 문제 해결 능력이 향상되었고, 폭넓게 상상하고 생각할 수 있는 발산적 사고의 생성 기회가 많이 제공되었다. 학생들이 스스로 무언가를 만들어 표현해야 하는 수행 과제는 여러 가지 해결 방법을 찾기 위해 다각도로 사고하고, 획기적이고 참신한 아이디어를 내며 창의적으로 표현할 수 있는 경험의 장을 마련해 준 것이다. 학생들은 해결해야 할 문제들에 대해 쉽게 결론을 내리지 못하고 우왕좌왕 하기도 했지만 결국은 그런 과정을 반복하면서 다양한 해결 방법 및 독특한 아이디어를 제시하였다.

“한번의 실패로 조원들이 크게 실망한 정도 있었지만 오랜 회의 끝에 두 번째에는 첫 번째 내용과는 다르게 새로운 내용으로 만들었다.”

모든 주제에서 학생들은 활발하게 아이디어를 냈고 중간 중간에 새로운 아이디어가 생기면 토의하는 데 열성을 보였다. 또한 자신들이 낸 다양하고 기발한 의견에 대하여 뿌듯해했고 그런 의견이 자신들의 작품을 잘 만들 수

있도록 해주었다고 생각했으며 아이디어를 내는 과정을 재미있어했다. 학생들의 다양한 아이디어 제시와 이를 통한 문제 해결은 각 주제별로 마지막 시간에 발표한 내용에서 좋은 결과로 나타났다. 학생들은 한 가지 주제로 다양한 표현을 하였으며 다른 친구들의 발표를 보고 독특함과 다양함에 적극적으로 칭찬을 하였다.

“4모듬은 악기의 종류가 다양하고 악기의 특징을 잘 살려 연주했으며 박자도 잘 맞춰 화려하고 신이 나게 만든 것 같다. 그러므로 다른 느낌을 느낄 수 있었다.”

학생들이 이런 작품을 만들기까지 다양한 아이디어의 제시와 토의, 시행착오, 많은 노력이 필요했다. 하지만 이런 수행 과정은 학생들에게 발산적 사고를 할 수 있는 기회가 되었다는 점에서 결과 못지않게 중요한 부분임을 알 수 있었다.

3. 반성적 사고를 통한 음악 학습

모든 주제에서는 학생 스스로 자신의 활동을 반성(reflection)하는 기회를 제공하였으며 자신과 타인의 활동 및 작품을 비평하여 다음 학습에 반영하도록 하였다. 처음엔 모듬 일지를 쓰는 방법도 익숙하지 않고 서로 의견을 나누는 태도도 미흡하여 서로 돌아가며 한 문장씩 적는다거나 한 사람이 말아서 쓰는 데에 머물렀다. 그러나 점차적으로 자기의 의견을 구체적으로 제시하고 자신들의 활동에 대해 솔직하게 생각하며 다음 시간을 계획해 보면서 자연스럽게 자기 주도적인 학습이 이루어지게 되었다. 스스로 학습 준비를 하고 자신들이 의논한 대로 활동하는 것도 볼 수 있었다.

“오늘은 대본에 들어갈 음악을 만들거나 음악을 대본에 넣는 활동을 했다. ○○이가 노래를 부르는데 음이 정확하지 않아 연습을 해오라고 했다. 다음엔 대본 연습과 수정을 해야겠다.”

처음엔 학생들 스스로 계획하고 그 계획에 따라 알아서 활동을 한다는 것에 익숙치 않아서 우왕좌왕하고 교사가 시키는 대로 하려고 하였다. 그러나 자신들이 주체가 되어 수행을 해야 하는 과제와 활동 반성이 계속되자. 학생들은 학습에 열심히 참여하려고 노력하였으며 ‘결과보다도 정말 열심히 했다는 것이 좋은 것 같다’, ‘정말 최선을 다했다’ 등의 말을 하면서 스스로 열심히 학습했다는 데에 뿌듯함을 나타내었다. 주제 2,3에서는 리허설을 하였는데 다른 모듬의 작품을 통해 자신들의 작품을 되돌아보는 기회가 되고 다양한 아이디어를 얻을 수 있다는 장점이 있다. 리허설을 통해서 학생들은 자신들의 잘된 점도 발견했지만 전체적으로 부족한 점을 많이 발견했고 구체적으로 어떤 방법으로 발전시켜야 할지에 대해서도 생각하였다.

“연습을 많이 못했고, 계획한대로 잘 못한 점이 아쉬웠다.
노래를 부를 때도 웃지만 말고 보는 사람들에게 잘 들릴 수 있도록 불러야겠다.”

“음악을 더 넣어야겠다. 라퐁젤과 왕자가 만났을 때엔 감동적인 음악을 넣고 마녀가 라퐁젤의 머리를 자를 때에는 극적인 음악을 넣어야겠다.”

학생들은 다른 사람의 조언에 개방적인 태도를 보이고 의견을 받아들여 자신의 활동과 작품에 반영하여 최종 발표 때는 한 단계 발전한 모습을 보여주었다. 5모듬은 자리 배치 및 배경을 수정하고, 음악 때문에 대사가 잘 안들렸던 것을 생각하여 그 부분의 음악 소리를 줄여 대사가 명확하게 들리고 음악이 어우러지게 하였다. 4모듬은 독창 부분을 함께 뒤에 나와 노래를 불러 독창을 보완해 주었고, 6모듬은 신데렐라가 웃을 갈아입는 장면에 피아노 연주를 첨가하여 분위기를 살려 주었다.

작품 발표회 후에는 모듬별 상호 평가를 통해 서로의 작품을 긍정적으로 생각하면서 구체적이면서 객관적인 평가를 하였다.

“오르간과 리코더의 조화가 잘 되었고 머리카락이 빠지는 장

면에 노래가 잘 어울렸다.”

“음악을 많이 넣고 장구와 팽과리를 이용해 고전 이야기의 분위기를 잘 살렸다. 또 악기가 다양하고 장구를 잘 쳤다.”

주제의 가장 마지막 단계에서는 학생들이 지난 과정을 되돌아보고 정리하는 활동을 통해 음악적 경험을 보다 정교화 하였다. 이것은 자신의 장점과 자신도 몰랐던 새로운 능력을 발견하는 기회가 되었고 자신의 음악적 능력을 발전시키려는 의지도 갖게 해주었다. 교사에게는 평소에 드러나지 않았던 학생들의 능력을 발견하는 계기가 되었다.

“모듬끼리 연습하거나 협동해야 할 때 장난만 친 게 후회가 된다. 이젠 협동하는 자세를 가져야겠다. 노래를 할 때 음이 안 올라가서 힘들었다. 노래 연습 좀 해야겠다. 그렇지만 난 무엇을 찾을 때 잘하는 것 같다.”

“힘들었지만 재미있었고 나의 재능을 볼 수 있었다. 그리고 다른 친구들의 재능도 보았다.”

4. 긍정적인 음악 학습 태도

학생들은 지금까지의 음악 학습 경험에 의해 음악 수업을 ‘어렵고 지루한 수업’, ‘앉아서 시키는 대로 노래만 부르는 과목’이라고 생각했다고 하였다. 그러나 다중지능 수업을 하면서 학생들은 과제를 수행하기 위해 교사의 지시나 간섭 없이 자기들의 생각대로 무엇인가를 만들고 연주하며 발표를 하는 음악 수업에 대해 즐거움을 나타내었다.

“우리가 직접 대본을 짜고 계획을 세우고... 선생님의 틀에 짜여지지 않고 우리가 손수 만들어서 보람이 되었다.”

“애들이랑 같이 하고 활동도 많이 하니까 그냥 앉아서 수업하는 것보다 훨씬 재밌었고 머리 속에 훨씬 잘 들어오는 것 같다.”

이는 질문지 결과로도 알 수 있었는데 세 개의 주제를 가지고 학습 활동을 한 것이 어떤 점에서 좋았는지에 대한 질문에 ‘스스로 계획하여 연습하고 다양한 활동을 하기 때문에 좋았다’는 학생이 54.6%였다. 이처럼 주체적으로 활동을 하는 것에 대한 즐거움은 학습에 대한 내적 동기를 강화시켜 주고 과정 자체를 즐기게 해주었다.

“이야기에 어울리는 음악을 찾고 해볼 때 그게 잘 어울리면 우리가 그런 음악을 생각해 낸 게 신기하기도 했고 그럴수록 재미도 있어서 좋았다.”

“며칠 동안 못 만들던 음악을 만드니까 기분이 좋았다.”

“노래를 찾는 데 시간이 걸렸지만 정말 재미있었고 활동을 한 뒤에는 보람을 느낀다.”

학생들이 스스로 수행을 하면서 필요한 음악을 찾거나 만들었을 때 자신들이 했다는 만족과 그 활동 과정에 즐거움을 느끼게 되고, 이는 다음 학습을 기대하고 의욕을 갖게 하는 데 긍정적인 영향을 주었다.

또한 함께 활동하는 것에 어려움을 느끼기도 했지만 연습 과정에서 공동의 목표를 위해 서로 부족한 부분은 도와주고 협조하는 모습을 볼 수 있었다. 처음에는 토의가 잘 되지 않고 학습에서 소외되는 학생들이 있었지만 점점 혼자보다는 함께 협동하여 활동하는 것에 대한 즐거움을 느끼기 시작했고 그것이 협동 학습을 보다 성공적으로 이끌게 한 요인으로 작용했다.

“평가 및 토의 과정에서 진지하게 토의에 임하는 모습이 정말 좋았다. 주제 1을 할 때는 몇 명이 떠들면서 불러주면 한 명은 적는 모습이 대부분이었는데 오늘은 그런 모듬이 거의 없었으며 이야기도 돌아가면서 다 했다.”

무용을 잘하는 ○○이는 음악극에서 필요한 발레 동작을 △△에게 가르쳐 주었고 □□이는 무도회에서 필요한 춤 동작을 ◇◇에게 가르쳐 주면서

연습을 하였다. 배우는 학생들은 거부감 없이 친구가 가르쳐 주는 것을 열심히 따라하며 익혔다. 장구를 연습할 때에도 ‘나 따라해 봐’ 하면서 시범을 보이면 다른 모둠원들이 따라서 치며 익히고 독창 연습을 하는 친구를 위해 옆에서 노래를 같이 불러주기도 하였다.

“조원들이 조금씩 조금씩 마음을 모아서 할 때마다 재밌고
같이 음악을 협동해서 만드니까 더 재밌었다.”

“이야기에 어울리는 음악을 아이들이 협동해서 했기 때문에
쉬웠다.”

이처럼 학생들은 같이 하는 학습에 대해 즐거움을 느끼고 협동을 해야겠다는 의지를 갖게 되었으며 계속적인 협동 학습을 통해 스스로도 협동심이 많이 향상되었음을 느꼈다. 또 학생들은 평소 학업 성적이 부진하고 소극적인 친구들에 대해서도 미워하고 방관하기보다는 격려하고 활동에 끌어들이려는 노력을 하였으며 이 결과 이런 학생들에게도 음악 수업에 관심을 갖고 참여하려는 태도의 변화가 나타났다.

무엇보다 학생들은 다중지능 수업을 통해 음악 과목에 대한 흥미가 많아졌다. 한 학기 동안 음악 수업을 하고 나서 달라진 점을 묻는 질문에 ‘음악 과목에 흥미를 갖게 되었다’는 응답이 21.6%로 가장 많았다.

“나는 지금까지 음악을 정말로 싫어했는데 하나의 주제로 여러 가지 활동을 하니깐 음악이 더 재미있어졌다. 이런 음악 관련 활동을 해서 정말 즐거웠다.”

“맨 처음에 했던 것보다 조금씩 조금씩 실력이 늘어나며 노래에 관심도 갖게 되었다. 적극적으로 참여하는 태도가 좋아지고 음악도 더욱 좋아졌다.”

또한 잘하고 싶은 욕심은 많으나 평소에 음악에 대해 자신감을 갖지 못해 소극적으로 임했던 학생, 음악을 별로 좋아하지 않거나 싫어했던 학생들이

새로이 흥미와 관심을 갖게 된 것 뿐 아니라 음악을 원래 좋아했던 학생들과 음악 학습에 적극적이었던 학생들도 음악에 대해 더 큰 흥미를 갖게 되었다.

“나의 장래 희망인 카피라이터와 관련된 활동을 하게 되어서 굉장히 관심이 많았고 재미있었다. 이 활동은 평생 잊지 못할 것이다.”

“엄마가 클래식 CD 구워 주셔서 밤마다 그것 들으면서 자요. 특히 6학년 때 이런 게 많이 된 것 같아요.”

“원래 음악을 매우 좋아하긴 했었는데 더 좋아지게 됐어요. 집에 가서 게임도 안하고 음악만 가만히 듣고 그래요.”

V. 결 론

다중지능이론에 기초한 ‘이해를 위한 교수’를 바탕으로 초등학교 6학년 음악과 교수·학습 프로그램을 개발하고 이를 수업에 적용한 결과 다음과 같은 결론을 얻었다.

첫째, 학생들이 주체가 되어 다양한 활동을 하는 가운데 음악적 개념을 자연스럽게 습득하고 음악적인 맥락 속에서 음악을 이해하게 되었으며 음악이 인간의 정서와 사회 생활에 기여하는 다양한 역할과 가치를 인식하게 되었다. 학생들이 배우는 지식은 많은 경우 일상 생활이라는 맥락과는 동떨어져 있는 반면 학문적인 기술 뿐 아니라 실제적인 면에도 많은 가치를 두는 다중지능이론은 ‘이해를 위한 교수’ 전략을 통해 학생들의 진정한 음악적 이해에 도움을 줄 수 있다.

둘째, 주제 중심으로 과제를 수행해 나가는 과정에서 부딪히는 문제를 창의적이고 발산적인 음악적 사고를 통해 해결해 나가는 능력이 향상되었다.

학생들은 음악적 사고를 통해 음악적 문제들을 인식하고, 음악적이고 창의적인 방법으로 문제를 해결하였다. 실제적 지능은 어려움에 처했을 때 해결해 나가는 방법을 모색하고 해결하는 데 도움을 주고, 학생들은 다양한 지능을 활용하는 학습 과정을 통해 많은 도움을 받게 되었다. 음악적 사고 과정이 창조적 음악 능력 신장에 중요한 요소임을 생각할 때 다중지능 수업은 음악적 능력 신장에 의미있는 교수·학습 방법이라 할 수 있다.

셋째, 자신의 음악 활동을 되돌아보는 과정을 통해 학습 정도를 확인하고 다음에 할 학습을 계획하여 자기 주도적인 학습이 이루어졌으며, 서로의 작품을 평가함으로써 장점 및 단점 등을 후속 학습에 발전적으로 반영하였다. 계속적인 평가를 통한 학생들의 반성적 사고 형성은 학습이 보다 발전적으로 이루어지는 데 크게 기여하였으며 이를 통해 음악 학습에서 반성적 사고 과정의 고려가 이루어져야 함을 알 수 있다.

넷째, 학생들은 주체적으로 활동을 하는 음악 학습에 대해 만족하고, 이같은 학습에의 만족은 학습 동기와 의욕을 불러 일으켰으며, 성공적인 과제 수행을 위해 모둠원들이 서로 협동하여 학습하는 태도를 갖게 되었다. 또한 학습에 소극적이었던 학생들이 보다 적극적으로 학습에 임하는 모습으로 변화되었고, 학생들의 음악에 대한 흥미와 관심이 더 높아졌다. 다중지능 수업은 학생들이 자신의 능력·흥미와 연관된 지식을 가장 잘 배운다는 다중지능이론의 가정을 확인시켜 주었고, 전통적인 학과 공부에 어려움을 겪는 학생들이 자신의 지식과 이해를 언어적인 수단 이외의 것을 통하여 표현할 수 있는 기회가 주어졌을 때 더 자신감을 갖고 보다 나은 성과를 나타낸다는 것을 보여주었다. 이를 통해 학생들이 만들거나, 하거나, 혹은 실행할 수 있는 학습 기회의 제공이 무엇보다 중요함을 알 수 있다.

이처럼 다중지능이론을 적용한 음악과 교수·학습 방법은 학생들의 음악적 이해 및 문제 해결력, 반성적 사고, 태도 등에 긍정적인 변화를 가져왔으며 이를 통해 다중지능이론이 초등학교 음악과 수업에 적용 가능하다고 할 수 있다. 따라서 초등학교 음악 교육에 다중지능이론을 적용할 수 있는 방법에 대한 체계적인 연구와 일반화할 수 있는 방법들이 제공되어야 할 것이다.

참 고 문 헌

- 김명희, 정태희(1997). 미국의 다중지능 교육. **열린교육학회지**, 5, 3-25.
- 김현진(1998). **다중지능 측정도구의 타당화 연구**. 미출판 석사학위논문, 서울대학교, 서울.
- 류완영 · 김명희(1999). 다중지능이론과 교육과정 개발. **교육과정연구**, 17, 87-117.
- 석문주(2002). 다중지능이론을 적용한 초등학교 음악과 교육과정 개발과 실천. **음악교육연구**, 22, 29-58.
- 신명희(2000). 다중지능이론에 기초한 교수-학습방법 연구. **교육학연구**, 38, 1-23.
- 신명희(2002). 학습방법의 다양화 연구(Ⅱ). **연세교육과학**, 50, 61-75.
- Armstrong, T.(1997). **복합지능과 교육**. 전윤식, 강영심 역. 서울: 중앙 적성 출판사.
- Gardner, H.(1993). **마음의 틀**. 이경희 역. 서울: 문음사.
- Gardner, H.(1998). **다중지능의 이론과 실제**. 김명희 · 이경희 역. 서울: 양서원.
- Gardner, H.(2001). **다중지능:인간 지능의 새로운 이해**. 문용린 역. 서울: 김영사.

ABSTRACT

The Application of Multiple Intelligence Theory to the Music Classroom for 6th Graders

Lee, Su Jean

The purpose of this study was to develop a music program for 6th grade music lesson, based on 'Teaching for Understanding' in relation to Gardner's Multiple Intelligence Theory, then find out the effects in elementary music class.

To achieve this goal, it developed a music program of TfU and applied to 37 students of 6th graders in C elementary school, located in Yeonsu-gu, Incheon. Then it collected the data to analyze by classroom observation, learning outcomes, interview and questionnaire. And it finally came to analyze the results after classifying the collected data, according to the encoding by themes and extracting the cases.

Keywords: music education, cooperative learning, multiple intelligence theory