

놀이를 교수매체로 활용한 음악교수방법

박 은 현*

본 연구는 학생들이 흥미를 가지고 학습활동에 참여하면서 자연스럽게 수업의 목표를 달성할 수 있는 하나의 방법으로 놀이를 교수매체로 활용하였고 이에 기존의 놀이를 응용하여 새로운 음악학습게임을 개발하였다. 이 음악학습게임의 활용으로 학생들의 능동적이고 적극적인 학습태도, 흥미로운 수업분위기 그리고 효율적 학습효과를 얻고자 한다. 또한 음악학습게임의 활용을 통한 효율적인 수업으로 학생들의 음악성, 창의성 그리고 음악적 정서의 함양까지 기대한다.

※ 주제어 : 음악교수매체, 놀이활용, 음악게임

차 례

I. 서 론

II. 놀이에 관한 학습이론 고찰

1. 교수매체
2. 놀이
3. 교수매체로서 TV 오락프로그램의 게임 활용

III. 음악학습게임 개발

1. 전통적 놀이를 활용한 음악학습게임
2. TV 오락 프로그램의 게임을 활용한 음악학습게임

IV. 결 론

* 청주교육대학교 강사

I. 서 론

제 7차 교육과정은 초등학교 음악과의 목표를 “다양한 악곡과 음악활동을 통하여 음악성과 창의성을 기르고, 음악적 정서를 풍부하게 한다.”로 두고 있으며 그 하위 목표중 하나로 “음악의 구성 요소를 이해한다.”로 하고 있다(교육부, 1997, p. 29). 음악의 구성요소 이해는 다른 하위 목표인 “음악활동을 통한 음악성, 창의성 개발과 음악의 생활화” 달성을 위한 기초가 되기도 한다.

음악개념은 단순한 음악적 지식이 아니고 능동적이고 활발한 그리고 흥미로운 음악활동을 위한 기초가 되기 때문에 다양한 음악활동을 통해 학생들의 흥미가 유발되고 그들의 음악성, 창의성, 음악적 정서가 풍부해지기 위해서 음악개념의 이해는 기본이 되어야 한다. 즉, 음악 구성요소의 올바른 이해는 폭넓은 음악활동을 능동적으로 경험하고 음악에 대한 흥미와 즐겨 참여하는 태도를 기르게 해준다. 이에 효율적인 음악개념 학습을 위한 다양한 방법의 연구와 활용은 음악교과의 중요한 과제라 할 수 있다.

빠르고 효율적인 음악개념의 습득 및 학습목표 달성은 주입식, 암기식 등의 언어를 통한 교사중심 수업보다 직접적 경험을 동반하는 학생 중심의 활동적 수업에서 더 효과적으로 수반된다. 이를 위해 학생들이 즐거움과 관심을 가지고 학습활동에 참여하면서 자연스럽게 수업의 목표를 달성할 수 있는 교수매체의 활용이 필요하다.

이에 학생들의 흥미와 능동적 참여를 도모할 수 있는 전통적 놀이¹⁾와 TV 오락프로그램의 게임을 응용, 교수매체로 활용하고자 한다. 즉, 놀이의 “재미”와 “능동적 참여”를 활용하여 학습의 효과를 높이하고자 하는 것이다. 놀이를 교수매체로 활용한 다양한 음악적 체험활동은 학생들에게 음악에 대한 흥미와 관심을 증대시키고 음악개념을 자연스럽게 스스로 학습할 수 있는 기회를 제공할 것이다. 이러한 교수매체로서의 적절한 놀이 활용은 흥미로운

1) 잠깐 유행했다가 사라지는 놀이가 아닌 상당기간 학생들의 생활에서 활용되는 놀이를 본 연구에서는 전통적 놀이로 칭한다,

학습 분위기와 성공적인 수업목표 달성을 이끌어내는데 도움이 될 수 있을 것이다.

본 연구는 먼저 놀이를 교수매체로 활용하기 위하여 교수매체의 개념을 정리하고 다음으로 놀이의 특성과 가치를 살펴보고자 한다. 또한 전통적 놀이 이외에도 TV 오락 프로그램에 등장하는 게임의 교수매체 활용가치를 거론하고 마지막으로 놀이를 응용, 개발한 교수매체인 **음악학습게임** 소개하고자 한다.

본 연구의 목적은 학생들이 흥미를 가지고 능동적으로 즐길 수 있는 활동인 음악학습게임을 개발하고 이를 수업에 활용함으로써 음악학습의 동기유발은 물론 학생들의 적극적인 학습태도와 효과적인 학습목표 달성에까지 도움을 주고자 하는데 있다.

Ⅱ. 놀이에 관한 학습이론 고찰

1. 교수매체

교수-학습과정에서 활용되는 교수매체는 수업의 분위기와 학습내용 그리고 학습목표 달성에까지 결정적인 역할을 한다. 학교교육에서 교수매체는 학습동기를 유발시켜 학생들의 학습의욕을 높여주고 학습의 내용을 쉽게 이해하는데 도움을 줌으로써 학습자들이 흥미를 가지고 수업에 능동적으로 참여하는 효과를 줄 수 있다. 학습자에게 필요한 학습내용을 제공하기위해 교사는 학생들에게 흥미롭고 교육면에서도 큰 영향력을 발휘하는 효율적인 교수매체를 선택, 적극적으로 활용하는 것이 바람직하다.

놀이의 교수매체 활용가능성을 고려하기 위해 여러 학자들이 서술하고 있는 교수매체의 정의를 알아보자.

“매체는 송신자와 수신자 간의 정보를 전달하는 모든 것을 의미하는 광의적 개념의 의사소통 수단이며 정보의 원천이다. 이러한 매체가 교수목

적으로 메시지를 전달할 때 교수매체라 한다. 결국 매체의 목적은 의사소통과 학습을 촉진하는데 있다(설양환 외 역, 2005, p. 10).”

“매체가 의사소통을 위한 수단이자 매개물을 의미한다면, 교수매체는 매체의 여러 가지 형태 중에서 특히 학습이 일어나도록 하기 위해 교사(송신자)와 학습자(수신자)사이, 또는 학습자와 학습자 사이에 필요한 의사소통을 돕는 모든 수단이라고 할 수 있다(권성호, 2005, p. 10).”

“여러 가지 목적을 지닌 다양한 매체에서 교수매체란 교수·학습과정에서 목표를 달성하기 위하여 사용되는 모든 수단이나 매개물을 의미한다(주영주 외, 2000, p. 14).”

“교수매체란 교수학습과정에서 목적달성을 위하여 교수활동에 필요한 일련의 사항을 학습자들에게 조직적으로 제공하기 위하여 사용되는 모든 수단이나 매개물을 의미한다(하영자, 2005, p. 36).”

이렇게 여러 학자들은 교수매체에 대해 유사한 의견들을 가지고 있으며 그것을 요약하면 ‘교수매체란 교수-학습과정과 수업목표 달성에 도움을 주는 모든 요소’로 정의할 수 있다. 그렇다면 놀이 활동도 학습자의 흥미를 유발하고 능동적 학습활동을 증진시키는 하나의 교수매체로 활용가치성이 충분하다. 놀이의 활용은 음악수업의 효과적 학습목표 달성과 더불어 교수-학습과정에서도 교수매체로서 아래와 같은 기여도를 수반할 것으로 기대한다.

주영주는(2000) Kemp와 Smellie가 정리한 교수-학습과정에서 교수매체의 기여도를 다음의 8가지로 소개하고 있다(p. 16).

- 1) 교수활동이 보다 표준화 될 수 있다.
- 2) 가르치는 것을 보다 재미있게 해 준다.
- 3) 교수이론의 적용을 통하여 학습을 보다 상호 작용적으로 만들어준다.
- 4) 교수에 소요되는 시간을 줄여준다.
- 5) 학습의 질을 높여준다.
- 6) 필요시 필요한 장소에서 교수활동이 일어날 수 있게 한다.
- 7) 학생들은 배우는 것과 학습과정 자체에 대해 긍정적인 태도를 갖게 된다.
- 8) 교사의 역할이 긍정적인 방향으로 바뀔 수 있다.

2. 놀이

교수매체로 활용될 놀이에 대한 전반적 이해를 위해 놀이이론, 놀이의 특성, 놀이의 교육적 가치, 놀이의 유형 그리고 놀이에서 교사의 역할 등을 살펴보자.

1) 놀이이론

놀이에 대한 이론은 전반적으로 고전적 그리고 현대적 놀이이론으로 구분된다. 19세기에서 20세기 초에 걸쳐 제기된 이론을 고전적 놀이이론으로 1920년 이후 발달한 이론을 현대이론으로 구분하고 있다(박찬옥 외, 2006, p. 31).

고전적 놀이이론에는 잉여에너지이론(surplus energy theory), 휴식이론(relaxation theory), 반복이론(recapitulation theory), 연습이론(practice theory) 등이 포함되며 현대적 놀이이론에는 정신분석 이론, 인지발달 이론, 신경심리학 이론, 각성조절이론 등이 포함된다. 고전적 놀이 이론들에서 놀이를 통한 발달영역을 전반적으로 신체적 영역에 한정한 반면 현대적 놀이 이론들에서는 놀이를 통해 정서적, 사회적, 인지적, 생리적 그리고 신체적 등 다양한 영역이 발달됨을 주장하고 있다(김수영 외, 2006, pp. 19-31).

표 1)의 놀이하는 이유에서 보여주듯이 고전적 놀이이론은 놀이를 참여자의 신체적 성장에 도움을 주는 활동으로 해석한 반면 현대적 놀이이론은 놀이가 참여자의 전인 발달에 도움을 줄 수 있는 활동으로 해석하고 있음을 알 수 있다. 현대 놀이이론가들의 해석에 따르면 놀이를 교수매체로 활용할 경우 흥미로운 학습과정과 효과적인 교수목표 달성이외에도 학생들의 전인 발달에도 도움을 줄 수 있다는 결론에 도달하게 된다.

<표 1> 놀이이론

	이론 및 대표학자	놀이하는 이유	발달영역
고 전 적	잉여에너지이론 Spencer	신체의 자연적 에너지 소비	신체
	휴식이론 Patrick	에너지 재생, 재충전	신체
놀 이 이 론	반복이론 Hall	인류의 진화과정 반복	신체
	연습이론 Gross	성인기에 필요한 기술과 지식개발	신체, 인지
현 대 적 놀 이 이 론	정신분석 이론 Freud / Erikson	주의세계에 대한 통제감을 갖고 무의식적 충동을 표현하며 수용적 방법을 통한 불안감 감소	정서, 사회
	인지발달이론 Piaget / Vygotsky Bruner /Stton-Smith	편안한 분위기에서 새로운 학습의 가능성을 수요하고 새로 익힌 지 식을 연습, 통합	인지, 사회
	신경심리학적 이론 Weininger / Fitzgerald	우반구와 좌반구의 기능 통합	생리, 인지
	각성조절이론 Berlyne / Ellis	적절한 각성상태에서 신체의 유지 를 위해 지루함과 불확실성을 줄 이기 위해	정서, 신체

2) 놀이의 개념과 특성

학자마다 상이한 관점과 다양한 견해를 나타내고 있는 놀이의 개념은 추상적이면서도 그 의미가 다양하여 놀이가 무엇인가를 한마디로 간단하게 정의 내리기는 쉽지 않다. 하지만 많은 학자들은 놀이의 본질적 특성을 설명함으로써 놀이의 정의를 대신하기도 한다. 이때 놀이가 다른 활동들과 구별되는 점을 찾아 놀이의 필수조건으로 제시하는 것이다. 프로스트와 클라인(Frost & Klein) 그리고 킹(King)은 놀이와 일을 비교하면서 놀이의 특성을 설명하고 있으며 훗(Hutt), 타일러(Tyler), 크리스토퍼슨(Christopherson)등은 놀이와 탐색을 비교하면서 놀이의 특성을 파악하고 있다(신화식 외, 2006, pp. 2-3).

프로스트와 클라인은 놀이의 특성을 일의 특성과 비교하여 “놀이는 능동적, 자발적이며 재미있고 특정 목표를 두지 않으며 스스로 시작하고 진지하게 임하는데 비하여, 일은 수동적, 강요적이며 단조롭고 힘들다고 느끼며 타인의 지시에 의해 착수되는 경향이 있다(박찬옥 외, 2006, p. 23).”라고 서술한다. 많은 학자들의 연구를 기초로 놀이의 특성을 탐색과 비교해보면 “놀이와 탐색은 외부에서 부과된 목적에 의해 지시받는 것이 아니라 내적을 동기화된 놀이행동이다. 탐색은 사고적인 측면인 반면 놀이는 행동적인 측면이다(김수영 외, 2000, p. 16).”

여러 학자들²⁾이 정리한 하나의 활동이 놀이로 기술되는 그 본질적 특성들을 다시 요약하면 다음과 같다.

- (1) 놀이는 자발적 행위이다.
- (2) 놀이는 능동적 참여를 요구한다.
- (3) 놀이는 상징적이다.
- (4) 놀이는 상상적이며 비형식적이다.
- (5) 놀이는 성과보다 행위에 초점을 둔다.
- (6) 놀이는 즐거움과 기쁨을 수반한다.
- (7) 놀이는 외부규칙으로부터 자유롭다.
- (8) 놀이는 경쟁적 요소를 내포하기도 한다.

결국 위의 특성들을 본질적으로 가진 활동을 놀이라 할 수 있다.

3) 놀이의 교육적 가치

놀이를 교수매체로 사용하기 위해 그 교육적 가치를 알아보자. 놀이가 가지는 폭넓은 교육적 가치는 많은 학자들이 거론하고 있다. 학자들³⁾마다 조금씩 차이를 있지만 전반적으로 서술하는 공통적 가치를 살펴보면 다음과 같다.

2) 김미숙 외(역), 2006; 김옥경 외, 2005; 박찬옥 외, 2006; 신화식 외, 2006; 이숙재, 2001.

3) 김옥경 외, 2005; 류경화 외, 2006; 신화식 외, 2006; 오영희 외, 2006; 이숙재, 2001; 나하나 외, 1995.

- (1) 놀이는 신체적 발달을 돕는다.
- (2) 놀이는 인지적 발달에 기여한다.
- (3) 놀이는 정서발달을 돕는다.
- (4) 놀이는 사회성을 발달시킨다.
- (5) 놀이는 언어습득의 기회와 의사소통능력을 길러준다.
- (6) 놀이는 흥미와 주의집중 능력을 신장시킨다.
- (7) 놀이는 자기통찰력을 발달시킨다.
- (8) 놀이는 욕구와 소망의 표현기회를 제공한다.
- (9) 놀이는 사회의 도덕적 기준을 배우게 한다.
- (10) 놀이는 상상의 세계를 제공한다.

이렇게 놀이는 학생들의 전인적 발달에 영향을 미친다. 다양한 놀이들은 단순히 학생들의 즐거움만을 추구하기보다는 교육적 목적을 가지고 있으며 그들의 행동과 지적발달에 영향을 주는 경우가 대부분이다. 학생들이 생활에서 재미로 즐기면서 교육적으로 가치를 가지는 놀이를 교수매체로 활용하는 것은 의미 있는 것이다. 즉, 학생들에게 일이라 할 수 있는 학습에 놀이가 가지고 있는 장점을 결합하여 만들어진 새로운 활동을 통하여 학생들은 능동적이며 자발적이고 진지하게 학습할 수 있는 긍정적 효과를 얻을 수 있다.

4) 놀이의 유형

음악학습의 교수매체로 활용될 음악학습게임의 효율적인 놀이 유형을 고려하기 위해 다양한 놀이의 유형들을 알아보자.

놀이의 유형은 학자들의 관점에 따라 구분하는 기준이 다르기 때문에 다양하게 분류되고 있는데 몇 가지 유형들의 구분을 보면 다음과 같다.

첫째, 김옥경은 놀이장소, 놀이주제 그리고 놀이내용에 따라 놀이의 유형을 분류하고 있다(2005, pp. 111-115).

둘째, 파텐(Parten)은 사회적 참여도에 따라 단독놀이, 병행놀이, 연합놀이, 협동놀이, 비참여 놀이 그리고 방관자 놀이로 놀이의 행동유형을 나누고 있다.

셋째, 피아제(Piaget)는 놀이의 내용을 아동의 발달단계에 따라 동작놀이, 상징적 놀이, 규칙이 있는 게임으로 분류한다.

넷째, 스밀란스키(Smilansky)는 피아제보다 확장시켜 기능놀이, 구성놀이, 극놀이, 규칙있는 게임으로 분류한다.

다섯째, 셰리단(Sheridan)은 참여자의 행동유형에 따라 활동적 놀이, 탐색적·조직적 놀이, 모방적 놀이, 구성놀이, 가상놀이, 규칙이 있는 게임으로 분류하고 있다(신화식 외, 2006, pp. 33-38).

5) 놀이에서 교사의 역할

놀이 활동에서의 교사의 역할을 알아보고 놀이를 교수매체로서 활용하는 음악수업에서도 교사의 올바른 역할과 함께 효율적인 수업진행을 위한 환경이 구성되도록 유념해야 한다.

놀이에서 교사의 역할은 아래와 같다(오영희 외, 2006, p. 191-192).

- (1) 놀이 활동에 대한 전반적, 전체적 감독자의 역할
- (2) 참여자의 내적, 외적 요인을 파악하고 그들의 발달수준에 맞는 놀이인가를 관찰하며 놀이 활동에 나타나는 문제점을 파악하는 관찰자의 역할
- (3) 놀이 활동의 방법, 시간, 공간, 시설 등을 구체적이고 절절하게 고려해야 하는 계획자의 역할
- (4) 놀이 활동에 함께 참여하여 놀이가 확대, 발전 할 수 있도록 활력을 주는 조정자의 역할
- (5) 놀이 활동과 자료에 대한 개발자의 역할
- (6) 놀이 활동을 전반적으로 감독, 관찰, 분석하는 평가자의 역할

3. 교수매체로서 TV 오락프로그램의 게임 활용

전통적 놀이 이외에도 TV 오락프로그램에 등장하는 게임⁴⁾을 응용하여 교수매체로 활용하고자 한다.

현대 정보사회에 속한 우리는 대중매체의 필요성과 중요성을 외면할 수 없다. 대중매체를 제외한 생활을 상상할 수 없는 21C에 살고 있는 학생들에게 대중매체의 영향력은 지대하다. 특히 TV는 학생들에게 주요 오락매체의 역할을 하고 있다. 대중매체와 접하는 시간이 많아지는 학생들의 생활을 고려하여 학교수업에서도 대중매체의 효과적 활용방안이 제시되어야 한다.

한국방송영상산업진흥원의(2004) 조사결과로는 10대 미만의 어린이들과 10대 청소년들이 선호하는 TV 프로그램들은 드라마, 코미디, 버라이어티, 퀴즈/게임 등 오락 장르에 편중되어 있음을 보여준다(pp. 111-112). 이들이 즐겨보는 프로그램 중 단지 오락 활동으로만 머무를 수 있는 오락프로그램에 등장하는 게임을 교수매체로 활용함으로써 학교생활과 학생들의 실생활을 연계시킬 수 있다.

오락성이 높은 매체인 TV에서 시청한 내용을 학생들은 흥미를 가지고 자율적으로 모방하고 익힌다. 특히 오락프로그램에서 진행되는 놀이는 학생들이 따라하기 좋아하는 활동이다. 이에 수동적으로 관람하던 오락프로그램의 게임을 학생들이 직접 참여하며 즐길 수 있는 활동으로 전환하여 학습매체로 활용하고자 하는 것이다. 이러한 놀이의 모방을 통해 학생들의 자발적이고 적극적인 학습태도를 유도하고자 한다.

“게임은 학습자들이 도전해야할 목적을 달성하기 위해 정해진 규칙에 따라서 활동하는 즐거운 학습 환경을 제공한다. 특히 지루하거나 반복적

4) 게임의 핵심적 특성을 두 가지로 요약하면 첫째, 게임은 2명 이상의 놀이 참여자 사이에서 경쟁이 일어나는 활동이며 둘째, 게임은 놀이 참여자들 간에 규정된 일정한 규칙이 포함된 활동이다(김수영 외, 2006, pp. 121). 게임은 규칙을 포함하고 있는 놀이이므로 게임 활동에서 행동의 통제를 배우고 규칙을 지키면서 문제를 해결하려는 시도가 일어난다. 놀이와 게임을 같은 의미로 사용하는 경우도 있지만 본 연구에서는 게임을 놀이유형의 하나로 보고자한다.

인 내용의 학습을 위해서 더욱 효과적이다(설양환 외 역, 2005, p. 21).”라고 서술되어 있는 것처럼 반복적 학습이 요구되는 음악개념의 교수매체로 게임을 활용하는 것은 매우 효율적이라 할 수 있다.

Ⅲ. 음악학습게임 개발

본 연구에서 놀이를 응용한 음악학습 활동을 개발하여 음악학습게임이라 칭한다. 본 용어의 사용은 음악학습게임이 규칙을 가진 게임유형으로 음악학습에 도움을 주는 놀이로 개발되었기 때문이다.

음악학습 교수매체로 활용될 놀이, 즉 음악학습게임은 파튼의 조직적인 집단행동을 만들어 노는 행동유형으로 역할을 분담하여 목표를 위해 놀이가 진행되는 **협동놀이 유형**과 피아제의 많은 학자들의 분류유형에 들어있는 **규칙이 있는 게임**을 혼합한 유형의 놀이가 되도록 고려하여 개발하였다. 이 두 가지 유형을 혼합한 교수매체로서의 음악학습게임은 학생간의 자연스러운 상호협력을 증진시키고 경쟁성을 수반한 흥미로운 학습의 과정은 물론 음악적 개념이 게임의 요소나 규칙으로 사용됨으로써 학습목표를 달성하는데도 효과적일 것으로 기대한다. 음악학습게임은 경쟁과 협동이 동시에 일어나는 유형으로 개별학습보다는 집단학습의 구조를 갖도록 고려하였다.

음악학습게임은 평가도구로도 활용 가능하다. 음악의 개념이 게임의 규칙이 되는 음악학습게임에서 학생들은 활동을 즐기면서 개념들을 익히게 되고 개념습득이 잘 될수록 음악학습게임이 더욱 수월하게 진행된다. 이때 교사는 게임진행을 지켜보면서 학생들을 평가할 수 있고 학생들 상호간에도 도움을 주고받으면서 서로를 평가할 수 있다.

음악학습을 위해 새로운 놀이나 게임을 개발하여 활용함으로써 학습과정에서 흥미를 유발시키고 학습을 효율적으로 진행할 수도 있다. 그러나 본 연구에서는 기존의 놀이와 그 규칙을 응용하여 교수매체로 활용함으로써 학생들이 게임의 규칙을 익히는데 소요되는 시간을 줄이고자 하였다. 또한 기존

의 놀이 틀에 학습할 음악적 내용들을 놀이의 규칙으로 사용함으로써 학생들이 학습내용을 쉽게 파악하고 수업목표를 효과적으로 달성할 수 있도록 고려하였다.

다음 소개될 음악학습게임은 교사가 학생들의 수준을 고려하여 활용하거나 하나의 게임을 학년에 맞게 다양하게 응용할 수 있다.

1. 전통적 놀이를 활용한 음악학습게임

먼저 전통적 놀이인 “우리집에 왜왔니?”, “사방치기”, “의자 빼기”, “짜깁기” 그리고 “I am ground 자기 이름 대기”를 응용하여 음악학습게임의 개발하였다.

게임 1: 음표 찾으러 가자

- 응용놀이: “우리집에 왜 왔니?”
- 학습개념: 음표
- 활동목표: 음표의 이름과 그 모양을 익힌다.
- 준비물: 다양한 음표가 그려진 가슴에 달 수 있는 카드(또는 머리띠나 목걸이 모양)
- 대상: 초등학교 저학년
- 장소: 실외 또는 강당
- 놀이규칙: 음표 카드를 달고 있는 친구 앞에 서서 그 음표의 이름을 정확히 명명한다.
- 놀이방법:
 1. 학생들을 두 모둠으로 나눈다. 각 모듬원은 순번을 정한다(a, b, c, d, e....) 각 모듬원은 놀이 활동 4와 5에서 돌아가면서 한사람씩 어느 음표 카드를 단 친구를 데려올지 결정하고 가위, 바위, 보를 하게 된다.
 2. 각 모듬원은 다양한 음표가 그려진 카드를 가슴에 단다.
 3. 각 모듬원은 서로 손을 잡고 나란히 선다. 두 모듬은 얼굴을 서로 마주

하고 두 줄로 선 상태에서 놀이를 시작 한다. 놀이에서 노래를 하는 모
듬은 앞으로, 다른 모듬은 뒤로 진행한다.

- 놀이활동:

1. 모듬 A <다같이>: 우리집에 왜왔니, 왜왔니, 왜왔니? (앞으로 진행하면
서 이때 모듬B는 뒷걸음친다.)
2. 모듬 B <다같이>: 음표 찾으러 왔단다, 왔단다, 왔단다! (앞으로 진행하
면서 이때 모듬A는 뒷걸음친다.)
3. 모듬 A <다같이>: 무슨 음표 찾으러 왔느냐, 왔느냐?
4. 모듬 B <모듬원 a⁵⁾>: (예: 4분음표) 찾으러 왔단다, 왔단다! → 모듬원
a는 4분음표 카드를 달고 있는 모듬 A의 모듬원(예: x) 앞으로 다가선다.
5. 모듬 B의 <모듬원 a>와 모듬A의 <모듬원 x>: 가위, 바위, 보!! → 이
긴 모듬에서 진 모듬의 친구를 데려간다.
6. 모듬 B가 다시 활동 1부터 먼저 시작한다.

<표 2> 놀이활동 1-5 와 반복

활동번호	1	2	3	4	5
모듬 A	다같이		다같이		모듬원x
모듬 B		다같이		모듬원a	모듬원a

활동번호	1	2	3	4	5
모듬 A		다같이		모듬원a	모듬원a
모듬 B	다같이		다같이		모듬원y

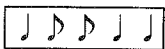
이렇게 모듬 A와 B가 번갈아가며 게임을 하다가 게임이 끝나면 어느 모
듬이 더 많은 음표를 가졌는지 알아본다.

5) 음악학습게임에서 각 모듬의 “모듬원a, 모듬원 b, 모듬원 c.....”는 모듬원의 순서를
의미하는 것이다. 즉, “모듬원 a”는 모듬놀이 안에서 한사람씩 돌아가면서 개별적
활동을 할 경우 각 모듬에서 처음 시작하는 모듬원을 칭한다,

- 수준별 응용:

1. 학생들의 수준에 따라 쉽표도 함께 사용한다.
2. 놀이활동의 연계로 각 모듬이 모은 음표와 쉽표의 길이를 더해보고 4분 음표를 한 박으로 하여 어느 모듬이 더 긴 박을 가지는지 알아본다.
3. 각 모듬이 가져온 음표와 쉽표로 진행자가 요구하는 박자의 리듬꼴을 만들어 본다.

- 게임의 변형:

리듬꼴 찾기 - 각 박자의 다양한 리듬꼴이 그려진 카드를 준비한다. 놀이 활동 4에서 모듬 B의 모듬원 a는 예를 들어 리듬꼴 카드  를 단 친구(x) 앞에 서서 “4/4박자 찾으리 왔단다, 왔단다!” 로 변형하여 각 박자에 해당하는 리듬꼴을 찾을 수 있도록 한다.

게임 2: 방에서 음표 가져오기

- 응용놀이: “사방치기”

- 학습개념: 리듬꼴

- 활동목표: 다양한 박자의 리듬꼴을 창작할 수 있다.

- 준 비 물: 다양한 음표와 쉽표들이 그려진 카드, 넓적한 돌

- 대 상: 초등학교 고학년

- 장 소: 실외

- 놀이규칙: 진행자가 제시한 박자에 적합한 리듬꼴을 만들기 위해 음표들을 모은다.

- 놀이방법:

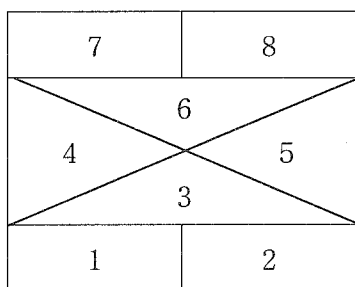
1. 바닥에 8개의 방을 가진 놀이판을 그린다. (놀이활동 1의 그림참조)
2. 각 방에 음표와 쉽표카드들을 섞어서 흩어놓는다.
3. 학생들을 여러 모듬으로 나누고 각 모듬원은 놀이에 참여할 순서를 정한다.
4. 각 모듬의 대표는 음표카드를 하나씩 고르고 긴 음표의 카드를 가진 모듬의 첫 번째 모듬원이 먼저 시작한다. 순서는 각 모듬의 첫 번째 모듬

원이 모두 음표나 쉼표를 하나씩 가져오면 두 번째 모둠원이 활동을 계속한다.

5. 진행자는 학생들이 만들어야 할 박자를 제시한다. (예: 3/4박자 만들기!)
6. 각 모듬은 먼저 진행자가 요구한 박자의 리듬꼴을 결정하고 그 리듬꼴을 만들기 위해 차례대로 음표 하나씩을 가져온다.
7. 각 모듬의 모듬원이 2회 이상 활동에 참여할 수 있도록 한다.

- 놀이활동:

1. 모듬원은 원하는 음표나 쉼표가 있는 방에 돌을 던진다.



2. 방 1부터 8까지 간다. 방 1-2, 4-5, 7-8은 양발로 함께, 방 3과 6은 외발로 디딘다. 돌을 던져놓은 방에는 발을 디딜 수 없음으로 방 4에 돌이 있는 경우 방 5는 외발로 디뎌야 한다.
 3. 되돌아오면서 돌이 있는 바로 앞방에서 던진 돌과 원하는 음표나 쉼표를 함께 가져온다. (예: 돌이 4번방에 있으면 5번방에서 외발로, 돌이 3번방에 있으면 양발로 4-5번 방에 서서 돌과 원하는 음표를 집어올 수 있다.)
 4. 각 모듬은 모듬원들이 가져온 음표와 쉼표들로 리듬꼴을 만들고 그 리듬꼴을 모듬원 전체가 함께 리듬치기 한다. 이때 음표나 쉼표가 남을 수 있고 각 모듬마다 제시된 박자의 마디수는 다를 수 있다.
- 수준별 응용: 학년이 낮은 경우 각방마다 정해진 한 종류의 음표나 쉼표들을 넣어놓고 진행자가 지정하는 음표를 가져오기로 활동목표를 바꿀 수 있다. 이때 돌 던지기도 제외할 수 있다.

♪♪♪, ♪♪♪♪♪♪, ♪♪♪♪♪.....)를 의자에 붙이고 진행자가 학습된 제재 곡 중 한국을 선창하거나 연주하면 학생들은 함께 노래를 부르면서 그 곡에 해당하는 박자를 알고 그 박자에 해당하는 리듬꼴이 붙여진 의자에 앉도록 놀이를 진행한다.

게임 4: 인간 리듬꼴

- 응용놀이: “짝 짓기”
- 학습개념: 리듬꼴
- 활동목표: 박자에 알맞는 리듬꼴을 만들 수 있다.
- 준 비 물: 다양한 음표가 적힌 카드(머리띠 또는 목걸이도 가능)
- 대 상: 초등학교 고학년
- 장 소: 넓은 실내 또는 실외
- 놀이규칙: 진행자가 요구하는 박자의 리듬꼴을 학생들은 각자 가진 음표를 확인하고 몇몇씩 모여서 만든다.
- 놀이방법 및 활동:
 1. 학생들은 다양한 음표가 그려진 카드를 가슴에 단다.

<표 3> 학생들이 가진 음표카드의 예시

학생a	학생b	학생c	학생d	학생e	학생f	학생g
♪	♩	♪	♩	♪	♩	♩
학생h	학생i	학생j	학생k	학생l	학생m	학생n
♪	♩	♩	♩	♪	♩	♩

2. 학생들은 노래를 부르며 또는 음악에 맞추어 자유롭게 움직인다.
3. 진행자가 “? 박자!” 하고 외치면 각 학생들이 가진 음표를 이용하여 그 박자에 해당하는 리듬꼴을 자유롭게 만든다.

<표 4> 리듬꼴 예시: 4/4 박자!!

모듬 A: 학생 c + 학생 d + 학생 f + 학생 j (♩ ♪ ♩ ♩)

모듬 B: 학생 a + 학생 b + 학생 i + 학생 k (♩ ♪ ♩ ♩)

모듬 C: 학생 e 학생 g +학생 l + 학생 m (♩ ♪ ♩ ♩)

모듬 D: 학생 h + 학생 n (♩ ♩) → 미완성 모듬

- 수준별 응용:

1. 쉽표카드를 함께 사용한다.
2. 모듬의 음표들로 리듬꼴을 만들고 리듬치기를 한다. 한 모듬이 가진 음표들로 다양한 리듬꼴을 만들 수 있는 기회도 제공한다.
3. 진행자가 제시하는 박자의 리듬꼴이 아닌 진행자가 들려주는 음악의 박자를 알고 그 박자에 해당하는 리듬꼴을 만든다.

- 게임의 변형: 음표와 쉽표카드 대신 음이름 카드를 가슴에 붙이고 제시된 화음 (예: 으뜸화음, 딸림화음, 버금딸림화음) 만들기를 한다.

게임 5: 리듬꼴 이름

- 응용놀이: “ I am graund 자기이름대기; 발바닥게임”
- 학습개념: 리듬꼴
- 활동목표: 리듬꼴을 기억하고 리듬치기 할 수 있다.
- 준 비 물: 같은 박자의 다양한 리듬꼴이 그려진 카드. (제재곡에 등장하는 리듬꼴을 카드로 제시하여 학습한 제재곡의 리듬들을 다시 강조하거나 학습할 제재곡의 리듬들을 놀이를 통해 자연스럽게 익히게 한다.)
- 대 상: 초등학교 고학년
- 장 소: 실내
- 놀이규칙: 각 모듬의 상징으로 사용될 이름 리듬꼴을 기억한다. 자신의 모

듬의 리듬꼴을 먼저 치고 부르고 싶은 모듬의 리듬꼴을 쳐서 다른 모듬을 지명한다.

- 놀이방법:

1. 학생들을 여러 모듬으로 나눈다. 각 모듬의 모듬원은 순서(a, b, c.....)를 정한다.
2. 각 모듬원은 순서대로 놀이활동에서 다른 모듬의 리듬꼴을 쳐서 자신이 원하는 모듬을 지명할 수 있다.
3. 모듬들은 각 모듬의 상징으로 사용할 리듬꼴을 정하고 각 모듬의 상징에 해당하는 리듬꼴을 익힌다.

<표 5> 각 모듬의 리듬꼴 예시

모듬 A의 이름 리듬꼴	♪ ♪ ♪ ♪	모듬 C의 이름 리듬꼴	♪ ♪ ♪ ♪
모듬 B의 이름 리듬꼴	♪ ♪ ♪ ♪	모듬 D의 이름 리듬꼴	♪ ♪ ♪ ♪

- 놀이활동:

1. 모듬 A가 먼저 시작한다고 가정할 때, 모듬 A는 다같이 그 모듬의 이름 리듬꼴 ♪ ♪ ♪ ♪을 연주하고 모듬A의 모듬원 a는 다른 모듬(예: 모듬C)의 리듬 이름꼴 ♪ ♪ ♪ ♪을 쳐서 그 모듬을 불러낸다.
2. 지명된 모듬 C는 그 모듬의 이름 리듬꼴을 다같이 연주하고 모듬 C의 모듬원 a는 다시 다른 모듬의 이름 리듬꼴을 연주한다.
3. 이렇게 자기모듬의 이름 리듬꼴은 다같이 연주하고 다른 모듬을 지정할 때는 한 모듬원씩 순서대로 돌아가면서 리듬치기를 한다.

<표 6> 놀이 활동 예시

순서 1	모듬 A - 다같이 : ♩ ♩ ♩ ♩ 모듬 A - 모듬원 a: ♩ ♩ ♩ ♩
순서 2	모듬 C - 다같이 : ♩ ♩ ♩ ♩ 모듬 C - 모듬원 a: ♩ ♩ ♩ ♩
순서 3	모듬 D - 다같이 : ♩ ♩ ♩ ♩ 모듬 D - 모듬원 a: ♩ ♩ ♩ ♩
순서 4	모듬 A - 다같이 : ♩ ♩ ♩ ♩ 모듬 A - 모듬원 b: ♩ ♩ ♩ ♩
순서 5	모듬 B - 다같이 : ♩ ♩ ♩ ♩ 모듬 B - 모듬원 a: ♩ ♩ ♩ ♩

- 게임의 변형:

각 모듬의 상정을 화음 이름으로 정한다. 예) 1 모듬- 으뜸화음·도미솔 /
2 모듬- 팔림화음·솔시레 / 3 모듬: 버금팔림화음·파라도

2. TV 오락 프로그램의 게임을 활용한 음악학습게임

전통놀이에 이어 TV 오락프로그램에 등장하는 게임인 “쥐를 잡자!”, “X-Man”, “아하게임” 그리고 “부뚜막 게임”을 활용하여 음악학습게임을 개발하였다.

게임 1: 마디를 채워라!

- 응용놀이: “쥐를 잡자!”
- 학습개념: 박자
- 활동목표: 박자에 맞게 음표를 나열하여 한마디를 완성한다.

- 대 상: 초등학교 고학년
- 장 소: 실내
- 놀이규칙: 요구된 박자에 맞게 음표를 나열하면서 그 박자의 한마디를 완성한다.
- 놀이방법:
 1. 모든 학생들이 동그랗게 둘러앉아 놀이가 진행할 방향을 정한다. 책상에 그대로 앉아서 할 경우 놀이가 진행될 순서를 정한다.(a, b, c, d, e.....)
 2. 제시된 박자에 맞게 학생들이 순서대로 돌아가면서 한사람씩 “4분음표!”를 외치면서 한마디를 채우면 다같이 “마디!”를 외치고 다시 새로운 박자가 제시되면 같은 방법으로 마디를 채워나간다.
- 놀이활동:
 1. 다같이; 박자알자, 박자알자, 덩동덩! 박자알자, 박자알자, 덩동덩! 몇박자~~~~?
 2. 학생 a; “4/4박자!!” (또는 2/4박자!!, 3/4박자!!) 라고 하나의 박자를 제시하면 순서대로 진행방향으로 돌아가면서
 3. 학생 b; “4분음표!”, 학생 c; “4분음표!”, 학생 d; “4분음표!”, 학생 e; “4분음표!” 라고 외친다. 제시된 박자의 한마디 안에 들어가는 4분음표의 수가 외쳐지면
 4. 다같이; “마디” 라고 외친다. 그 다음 학생은 다시
 5. 학생 f; 원하는 박자 (예: 2/4 박자!)를 제시한다. 그 다음 학생부터 계속 돌아가면서 2/4박자 한마디를 채우기 위해 “4분 음표!”를 외친다.
 6. 학생 g; “4분음표!”, 학생 h; “4분음표!”
 7. 다같이; “마디” 하고 외친다.

<표 7> 놀이활동 1-7

활동번호	1	2	3	---	---	---	4	5	6	---	7
학생	다같이	a	b	c	d	e	다같이	f	g	h	다같이
활동		4/4박자	♪	♪	♪	♪	마디	2/4자	♪	♪	마디

- 수준별 응용: 박자 안에 8분음표를 같이 넣어 진행한다.

<표 8> 8분음표와 4분음표를 혼용한 리듬꼴

활동번호	1	2	3	---	---	---	---	---	4	5	6
학생	다같이	a	b	c	d	e	f	g	다같이	h	i, ...
활동		4/4박자	♪	♪	♪	♪	♪	♪	마디	2/4박자	♪

게임 2: 다른 하나를 찾아라 (비밀을 누설하라)

- 응용놀이: “X - Man”
- 학습개념: 강약, 길이, 빠르기, 높낮이
- 활동목표: 강약, 길이, 빠르기, 높낮이 등 음악적 개념들을 소리, 표정, 신체로 표현하고 구분할 수 있다.
- 준비물: 상반되는 음악개념들이 적힌 카드들(예; 크게-작게, 높게-낮게, 길게-짧게, 빠르게-느리게, 점점크게-점점작게, 점점빠르게-점점느리게)
- 대상: 초등학교 저학년
- 장소: 실내 또는 실외
- 놀이규칙: X- Man은 모둠원들과 반대되는 개념을 표현함으로써 모듬의 지령을 누설한다.
- 놀이방법 및 활동:
 1. 학생들을 여러 모듬으로 나누고 각 모듬은 한 모듬원을 X- Man으로 정한다. 각 모듬의 X- Man은 다른 모듬에게 누설되지 않도록 한다.
 2. 각 모듬은 진행자에게 반대의 음악개념이 적힌 카드(예: 빠르게-느리게)를 하나씩 받고 지령을 확인한다.
 3. 각 모듬의 모듬원들이 수행하여야 할 개념(예: 빠르게)과 X- Man이 수행해야할 그 반대 개념(예: 느리게)을 정한다.
 4. 각 모듬의 모든 모듬원들과 X- Man은 자신들의 지령을 소리, 몸짓, 표

정등을 이용하여 표현한다.

(예: 모듬원 a; 뛰어 다닌다. 모듬원 b; 하나의 문장을 빠르게 읽는다.
모듬원 c; 눈을 빠르게 깜박거린다. 모듬원 d; 손을 빠르게 흔든다.....<--> X-man; 느리게 걷거나 천천히 앉았다 일어선다.)

5. 다른 모듬은 그 모듬들의 지령과 X- Man을 찾아야 한다.

게임 3: 리듬 거꾸로 치기

- 응용놀이: “아하게임: 단어 거꾸로 말하기 게임”
- 학습개념: 리듬치기
- 활동목표: 제시된 리듬꼴을 연주하고, 연주된 리듬꼴을 들을 수 있으며 또 그 리듬꼴들을 거꾸로 연주할 수 있다.
- 준비물: 4/4박자의 리듬꼴이 적힌 카드(예; ♩ ♩ ♩ ♩ ♩; ♩ ♩ ♩ ♩ ♩; ♩ ♩ ♩ ♩; ♩ ♩ ♩ ♩ ♩; ♩ ♩ ♩ ♩ ♩; ♩ ♩ ♩ ♩ ♩; ♩ ♩ ♩ ♩ ♩), 리듬막대, 캐스터네츠 등의 타악기
- 대상: 초등학교 고학년
- 장소: 실내
- 놀이규칙: 제시되는 리듬꼴을 거꾸로 연주할 수 있다.
- 놀이방법:
 1. 놀이가 시작되기 전에 준비된 리듬꼴들을 칠판에 붙여놓고 그 리듬꼴을 보면서 여러 차례 다같이 연주해 본다. 또한 거꾸로도 연주해 본다.
 2. 모든 학생들이 동그랗게 둘러앉는다. 게임 진행방향(오른쪽 또는 왼쪽 방향)을 정한다.
 3. 제시된 리듬꼴을 듣고 그 리듬꼴을 기억하거나 칠판에서 찾아서 연주하고 준비된 다른 리듬꼴을 연주한다.
 4. 놀이활동 2 와 4에서 다같이 하나, 둘, 셋, 넷을 외치면서 동작을 함께 할 수 있다(예: 양손으로 무릎치기 → 손뼉치기 → 오른손 엄지를 들어 보이기 → 왼손 엄지를 들어 보이기) ⇒ 제시된 카드들의 박자 따라 동작도 달라진다.

- 놀이활동

- 1. 학생 a : 리듬꼴 카드에 적힌 하나의 리듬꼴을 결정하여 연주한다(예: ♩ ♩ ♩ ♩).
- 2. 다같이 : 학생들은 그 다음 학생(b)이 제시된 리듬꼴을 거꾸로 연주준비 할 수 있도록 동작과 함께 하나, 둘, 셋, 넷을 외쳐준다.
- 3. 학생 b : 학생 a에 의해 연주된 리듬꼴을 거꾸로 연주(♩ ♩ ♩ ♩) 하 고 다른 리듬꼴(♩ ♩ ♩ ♩)을 결정하여 연주한다.
- 4. 다같이 : 동작과 함께 하나, 둘, 셋, 넷을 외친다.
- 5. 학생 c : 학생 b에 의해 연주된 리듬꼴을 거꾸로 연주(♩ ♩ ♩ ♩) 하고 또 다른 리듬꼴을 정하여 연주한다.
- 6. 다같이 : 동작과 함께 하나, 둘, 셋, 넷을 외친다.
- 7. 학생 d : 학생 c 가 제시한 리듬을 거꾸로 연주하고 또 하나의 리듬꼴 을 정하여 연주한다.
- 8. 다같이 : 동작과 함께 하나, 둘, 셋, 넷을 외친다.
- 9. 이러한 방법으로 계속 돌아가면서 게임을 한다.

<표 9> 놀이 활동 1 - 7

활동 1	활동 2	활동 3	활동 4	활동 5	활동 6	활동 7
학생 a	다같이	학생 b	다같이	학생 c	다같이	학생 d
♩ ♩ ♩ ♩	1,2,3,4	♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩	1,2,3,4	♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩	1,2,3,4	♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩

- 수준별 응용:

- 1. 놀이에 익숙해지면 활동 2와 4 그리고 6과 8은 삭제한다.
- 2. 리듬꼴 카드를 제시하지 않고 즉흥적으로 리듬꼴을 창작하도록 한다.

게임 4: 음악개념 요리

- 응용놀이: “부뚜막게임”

- 학습개념: 음표, 쉼표, 리듬꼴, 악상기호
- 활동목표: 다양한 음악적 개념을 익힌다.
- 준비물: 다양한 음표, 쉼표, 리듬꼴, 악상기호가 그려진 다양한 카드들을
모둠수에 맞게 준비한다.
- 대상: 초등학교 중학년
- 장소: 실내
- 놀이규칙: 학습한 음표, 쉼표, 리듬꼴, 악상기호 등을 기억하고 빠르게 찾아
들어 보인다.
- 놀이방법 및 활동:
 1. 학생들을 여러 모둠으로 나누고 각 모듬원은 게임에 참여할 순서를(a, b, c, d.....) 정한다.
 2. 각 모듬의 모듬원 a는 다양한 음표, 쉼표, 악상기호, 리듬꼴 등이 나열
된 책상 앞에 선다.
 3. 각 모듬의 모듬원 a는 진행자가 요구하는 카드를 찾아서 빠르게 들어
보인다. 게임의 순서를 기다리는 다른 모듬원들은 각 모듬의 모듬원 a
들이 진행자가 요구하는 카드를 정확히 들어 올리는지 주목한다.
 4. 진행자가 지정한 카드를 들어 보이지 못하거나 너무 늦게 행동하면 그
모듬의 2번째 차례인 모듬원 b가 책상 앞에 서서 게임을 이어간다.
 5. 모든 모듬원이 한번이상 책상 앞에 서서 게임에 참여하면 게임은 끝난
다. 가장 적은 수의 모듬원이 게임에 참여하면 이기게 된다.
- 게임의 변형: 악기의 모양이 그려진 그림카드를 준비하고 진행자가 악기
의 이름을 외치거나 악기소리를 들려주면 모듬원들은 악기이름에 상응하
는 그림카드를 들어 올린다.

음악학습게임의 진행상 유의점

1. 놀이와 게임에서 '가위, 바위, 보'를 통해서 순서를 정하는 경우가 많으
나 음악학습게임에서는 음악개념과 관련된 활동으로 순서를 정해보도록
하자. 예를 들면 음표, 쉼표, 빠르기 기호, 셈여림 기호, 리듬꼴, 악기 등
이 그려진 카드를 준비하고 학생들이 그 카드들을 뽑은 후 음표의 길이

가 긴 순서대로, 빠르기가 빠른 순서대로, 강한 소리를 가진 순서대로 또는 높은 소리가 나는 순서대로 시작할 수 있도록 하는 것이다.

2. 탈락하는 참여자가 생기는 놀이를 응용한 음악학습게임에서 대부분의 경우 그 게임의 규칙으로 사용되는 음악적 개념학습에 미흡한 참여자는 초기에 탈락하게 될 것이다. 이에 음악학습게임에서는 탈락보다는 불리한 조건⁶⁾과 함께 계속 놀이에 참여시킴으로써 반복을 통해서 음악학습 게임의 규칙으로 사용되는 음악적 개념을 자연스럽게 학습하도록 도와 주어야 한다.

Ⅲ. 결 론

제 7차 교육과정은 교과목의 성격에서 “초등학교 음악과는 기초적인 음악개념의 이해, 다양한 음악활동의 경험, 음악에 대한 흥미와 즐겨 참여하는 태도를 기르는데 중점을 둔다(교육부, 1997, p. 28).”라고 밝히고 있다. 학생들이 효율적으로 음악개념을 이해하고 다양한 음악활동에 흥미를 가지고 참여하기 위해서는 그들이 흥미를 가질 수 있는 교수매체의 사용이 중요하다. 교수-학습과정에서 어떠한 교수매체를 활용할 것인가도 중요하지만 어떻게 그 매체를 활용할 것인가가 더 중요할 것이다. 교수-학습과정에서 교수매체의 활용방법에 따라서 그 효과가 다르게 나타나기 때문이다. 이에 본 연구에서는 학생들에게 흥미를 줄 수 있는 교수매체로 전통적 놀이와 TV 오락프로그램에서 진행되는 게임을 선택, 응용함으로써 학생들이 놀이를 즐기면서 음악개념을 학습할 수 있도록 음악학습게임을 개발하였다. 또한 학생들 상호간의 경쟁과 협력을 동시에 포함하는 활동으로 학습효과는 물론 학생들의 사회성과 협동심을 키울 수 있도록 고려하였다.

6) 불리한 조건의 예를 들어보면: 앉아서 하는 게임일 경우 일어서서 게임에 임하게 하거나 서서 움직이는 게임에서는 양발을 묶거나 한발로 움직이게 함으로 활동에 제약울 준다. 또는 재미있는 벌칙을 받되 게임에는 계속해서 모두 참여할 수 있도록 한다.

학생들은 놀이를 즐거운 활동으로 인식하며 능동적으로 참여하게 됨으로 놀이를 활용한 학습활동은 자연스럽게 학습의 강화를 일으킨다. 다양한 음악적 체험활동과 더불어 놀이를 활용한 음악학습 방법 등의 폭넓은 경험은 학생들에게 음악에 대한 흥미와 관심을 증대시킬 수 있다. 놀이의 교수매체 활용은 특히 음악 이해영역의 학습에서 학생들의 능동적인 참여태도를 유도하는 하나의 효과적인 방법으로 기대된다. 이에 전통적 놀이와 TV 오락프로그램의 게임을 교수매체로 활용한 음악학습게임을 통해 학생들의 수업에 대한 즐거움과 학습의욕을 유발하고 수업목표가 자연스럽게 달성되는 효과를 기대한다. 학생들이 능동적으로 학습에 직접 참여하여 흥미를 보일 때 효율적인 학습이 이루어지며 그들의 상상력과 창의성이 개발, 성장될 수 있다.

참 고 문 헌

- 강준만 (2001). **대중매체 상상과 이론**. 서울: 개마고원.
- 고승덕 (2001). **교과교재연구 및 지도**. 서울: 학문사.
- 교육부 (1997). **음악과 교육과정**. 서울: 저자.
- 권성호 (2005). **교수매체 이론과 방법**. 서울: 대한예수교장로회총회.
- 김미숙 외(역) (2006). **놀이의 이해와 지도**. 서울: 박학사.
- 김수영, 김수임, 김현아, 정금자 (2000). **유아놀이의 이론과 실제**. 서울: 양서원.
- 김수영, 김수임, 김현아, 정정희 (2006). **유아놀이의 이론과 실제**. 경기도: 양서원.
- 김옥경, 이선옥, 고태순, 이현아 (2005). **21세기 교사를 위한 유아교육개론**. 서울: 태영출판사.
- 나하나, 이효영, 임경아 (1995). **유아놀이지도**. 서울: 양서원.
- 류경화, 하순련, 박진희 (2006). **다중지능이론에 접근한 유아놀이지도**. 서울: 태영출판사.
- 박찬옥, 정남미, 임경애 (2006). **유아놀이지도**. 서울: 학문사.

- 설양환 외 역 (2005). **교수공학과 교수매체**. 서울: 아카데미프레스.
- 신화식 외 (2006). **영유아 놀이지도**. 서울: 교문사.
- 오영희, 신명숙, 이성세, 최선희, 박미경 (2006). **유아교육의 이해**. 서울: 동문사.
- 윤승금 (2004). **교육매체의 이론과 실제**. 서울: 문음사.
- 이숙재 (2001). **유아놀이활동**. 서울: 창지사.
- 이영자, 박미라, 최경애 (1999). **유아교육 교수매체**. 서울: 교문사.
- 장혜순 (2004). **유아놀이의 이론과 실제**. 서울: 학지사.
- 주영주, 박은순 (2000). **유아교육과 교수매체**. 서울: 남두도서.
- 하영자 (2005). **교육방법의 전략적 접근**. 경기도: 성심출판사.
- 한국방송영상산업진흥원 (2004). **2003년도 TV프로그램 시청률백서**. 서울: 저자.
- 한국 청소년 연구원 (1991). **청소년을 위한 대중매체 연구**. 서울: 저자.
- Hughes, F. P. (1998). **유아의 놀이와 발달**. 김수영, 김수임, 허선자 역(제2판). 서울: 창지사.
- Sluss, D. J. (2006). **놀이의 이해와 지도**. 김미숙, 박숙영, 최민숙, 최은미 역. 서울: 박학사.

ABSTRACT

Die Verwendung der Spiele als Lernmittel im Musikunterricht

Park, Eun-Hyun

In dieser Untersuchung wird das Musiklernspiel als ein Lehrmedium vorgestellt. Das Musiklernspiel ist aehnlich wie die Spiele, die die Kinder zu Hause miteinander spielen und von TV Unterhaltungsprogramm her kennen. Waehrend des Spiels werden Begriffe aus der Musik verwendet, die somit ohne Zwang gelernt werden koennen.

Das Musiklernspiel verfolgt verschiedene Absichten. Die Kinder werden spielerisch an Musik herangefuehrt und weckt das Interesse am Musikunterricht. Somit werden Lernprozess optimiert, indem des Spiels im Musikunterricht fuehrt zu aktivem Lernen und Foerderung der Musikalitaet und Kreaviaet der Kinder.

Key Words: Musiklernspiel, Lehrmedium fuer Musik, Spiele als Lernmittel