

초등학교 음악과 교육과정의 ‘음악의 생활화’를 위한 음악수업 프로그램 연구*

장 은 언**

본 연구는 음악과 교육과정의 내용체계에 해당하는 ‘음악의 생활화’를 위한 구체적인 수업지도안을 통해 음악수업 프로그램을 개발하는 것이다. 음악의 생활화를 위한 다섯 가지 지도내용 중에서 ‘생활 속에서 음악을 활용하기’와 ‘학교내외의 음악행사에 참여하기’ 두 가지 영역을 선정하여 어린이들이 실제 생활 속에서 접하는 세 가지 유형의 음악을 소재로 음악수업 지도안을 제시하였다. 또한 학교 내외의 음악행사에 참여하는 것으로서 음악회 참관을 주제로 하여 사전준비와 음악회 참관 및 참관 후의 활동내용을 제시하였다. 구체적인 음악의 생활화를 위한 음악수업 프로그램을 바탕으로 지도하는 교사들에게 새로운 아이디어와 지도상의 교수방법을 제공하는 데 이 논문의 의의가 있다.

※ 주제어 : 음악의 생활화, 만화영화 음악, 게임음악, 음악회 참관

차 례

- I. 연구의 필요성 및 목적
- II. 음악의 생활화 지도방안을 위한 이론적 배경
 - 1. 선행연구에 대한 분석
 - 2. 교과서 속 음악의 생활화 지도내용
- III. ‘음악의 생활화’ 영역 지도내용에 따른 음악 수업 프로그램 제안
 - 1. 생활 속의 음악을 활용한 음악수업 프로그램
 - 2. 학교 내외의 음악 행사에 참여하기와 ‘음악회 참관 길라잡이’ 프로그램 제안
- IV. 결론 및 제언

* 이 논문은 2011년도 정부재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 연구되었음
(NRF-35-C-2011-2-G00026)

** 춘천교육대학교 강사

I. 연구의 필요성 및 목적

21세기에는 과학문명과 정보산업의 발달과 더불어 문화에 대한 관심 또한 증가하였다. 특히 음악문화는 인간의 삶 속에서 차지하는 비중이 매우 높아지며 공유하는 형태도 다양하고 변화의 속도 또한 매우 빠르게 나타난다. 인간은 태어나면서부터 음악적인 속성을 지니고 있기 때문에 음악을 통해 자신의 생각과 감정을 표현하고자 하는 욕구가 있다. 살아가면서 기쁠 때, 슬플 때 혹은 힘들 때 인간은 음악을 통해 감정을 표현함과 동시에 위로와 카타르시스를 경험한다. 이렇게 생활 속에서 적절하게 음악을 활용하여 자신의 감정을 표현하고 음악을 향유할 때 인간의 삶은 더욱 풍요로워진다(민경훈 외, 2010).

사람들이 생활 속에서 경험하게 되는 음악의 형태는 매우 다양하다: 아침에 울리는 알람의 음악소리, 광고 속에서 만나는 음악, 운동을 하며 듣는 음악, 거리의 음악 공연 등. 이렇게 사회 속에서 접하게 되는 음악문화의 다양성에 맞추어 학교 음악과 교육과정은 음악의 생활화 내용을 추가하였다.

교육과학기술부가 제시한 2007년 음악과 교육과정의 내용은 음악의 이해, 활동, 생활화 순으로 제시되었다. 이는 7차 교육과정의 이해와 활동 영역에서 ‘음악의 생활화’가 추가된 것으로서 “음악을 즐기는 태도 갖기, 우리 음악의 가치 인식하기, 학교 내외의 음악 행사에 참여하기, 학교 내외에서 음악 발표하기, 생활 속에서 음악 활용하기, 사회 속에서 음악의 역할 탐구하기”로 나타난다. 음악의 생활화는 각 학년별 교과서의 구성에서 구체적으로 ‘음악이랑 생활이랑’(3학년), ‘음악회를 열어요’(4학년, 5학년), ‘음악행사에 참여하기’(5학년), ‘음악극 발표하기’(6학년) 등의 단원으로 반영되었다. 2010년 초등학교 3, 4학년을 시작으로 하여 현재는 6학년에 이르기까지 음악의 생활화가 포함된 교육과정이 시행되고 있다. 그러나 음악의 생활화를 지도하는 교사들과 예비 교사들은 ‘음악의 생활화’를 학습하거나 실생활에서 충분히 경험하지 못한 세대로서 이를 지도하기에 여러 가지 어려움을 겪고 있는 것이 최근의 교육현실임을 부정할 수 없다. 무엇보다 각 단원이 제시하는 음악의 생활화를 실현하기 위해서는 보다 더 구체적이며 실제적인 음악수업 프로그램을 필요로 하기 때문이다. 특히 음악의 생활화는 단기간에 조성되는 것이 아니라 학생들의 생활 속에서 장기간의 계획과 훈련 그리고 시간과 경제적인 투자를 전제로 한다. 본 연구는 이러한 문제점에 주목하여 음악의 생활화를 위한 각 단원이 제시하는 음악수업 내용에 적합하도록 개발한 실제적인 프로그램을 소개하고자 한다.

현재 각 음악 교과서에 제시된 음악의 생활화 단원의 내용은 세 가지 유형으로 분류된다. 첫 번째는 생활 속에서 나타나는 음악의 다양한 유형을 알고 생활 속의 여러 가지 물체를 음악으로 활용하도록 하는 것이다. 이를 위해서는 주변의 다양한 음악적 현상을 살피며 음악의 역할을 주시하는 활동을 전개하는 것이다. 두 번째 유형은 생활 속에서 경험할 수 있는 각종 음악행사에 참여하는 것으로 이를 위해 음악회, 음악축제, 음악에 관련된 행사에 대한 상세한 정보와 수동적 참여와 능동적 참여에 대한 안내가 필요하다. 세 번째는 음악회를 열거나 음악극을 공연하는 것뿐만 아니라 공연기획부터 무대에 오르기까지의 모든 제반 활동을 학생들 스스로 주도적으로 실행하는 것이다. 학교수업으로 음악활동을 한정하는 것이 아니라 생활 속에서 다양한 음악활동을 경험하도록 하는 것이 음악의 생활화의 주목적이기 때문이다. 이와 같은 ‘음악의 생활화’ 내용을 학교수업으로 실행하기 위해서는 학생들이 생활 속에서 음악활동의 주체가 되어야 하며 이와 관련된 모든 프로그램을 주도적으로 실행할 때 그 의미가 있다. 이에 본 연구는 학생들이 주도적으로 실행할 수 있는 음악의 생활화를 위한 음악수업의 모형을 개발하는데 그 목적을 둔다. 학생들이 주체가 되어 자발적인 음악활동을 하며 자기주도적인 학습, 발견학습의 원리를 적용한 음악의 생활화는 학생들이 실제 생활 속에서 음악을 직접 경험하고 활동하는 가운데 음악예술의 가치를 느끼고 미적경험의 질을 높이는 데 기여한다. 아울러 음악의 ‘생활화’를 지도하는 초등교사에게 구체적인 자료수집과 지도과정, 방법을 제시함으로써 시행착오를 줄이며 음악수업에 대한 자신감과 성취도를 제공하고자 한다.

이를 위한 본 연구의 목표를 요약하면

첫째, ‘음악의 생활화’ 영역의 다섯 가지 지도내용에 따른 교과서의 단원을 소개하고 그 중에서 대표적인 두 가지 영역, 즉 ‘생활 속에서 음악활용하기’와 ‘학교 내외의 음악행사에 참여하기’의 지도내용을 제시한다¹⁾.

둘째, 선정한 두 가지 영역에 해당하는 지도내용을 위해 실제적인 학습지도안을 작성하여 교사들이 활용할 수 있도록 보다 창의적인 수업을 위한 모형을 제시한다.

셋째, 학생들이 주도적으로 활동할 수 있는 수업모형을 제시함으로써 현재의 다양한 음악문화를 직접 경험하고 앞으로의 음악문화를 건전하게 이끌어 갈 수 있는 역량을 기르도록 한다.

1) ‘학교 내외에서 음악 발표하기’에 관한 연구는 이미 음악극 발표하기, 음악회 열기 등의 주제로 연구된 사례들을 찾아볼 수 있으므로 본 논문에서는 ‘학교 내외에서 음악 행사에 참여하기’를 음악수업 프로그램의 주제로 삼았다.

Ⅱ. ‘음악의 생활화’ 지도방안을 위한 이론적 배경

1. 선행연구에 대한 분석

현행 교과서에 수록된 음악의 생활화를 실행하기 위한 구체적인 음악수업 프로그램에 관한 연구로서 음악극을 위한 지도방안 또는 수업연구가 선행연구에서 가장 큰 비중을 차지한다. 그러나 음악극 공연을 위한 수업방안은 중학교 음악과 교육과정을 위한 프로그램이 주를 이루며 초등학교 음악수업을 위한 음악극 수업 방안에 대한 연구는 찾아보기 어렵다. 또한 중학교 음악과정을 위한 음악극 수업 방안 연구는 일반적으로 국내 대학원 석사학위 논문들로서 전문적인 음악교육 관련 학술지 논문에서는 연구 사례가 매우 드물다.

이들 가운데 이성옥(2011)의 논문은 2007 개정교육과정에 따른 5, 6학년 음악교과서에 속한 음악의 생활화 관련 내용을 종합적으로 분석하여 교육과정의 생활화 요소에 따른 각 단원과 제재곡을 분류하였다.

음악의 생활화에 관련된 수업실태를 조사하고 분석한 논문으로는 “개정 7차 교육과정에 의한 중학교 1학년 음악 교과서의 생활화 영역 연구”(한은솔, 단국대학교 대학원 2010), “서울지역 중학교 1학년 음악의 생활화 수업 실태 조사연구 : 2007 개정 음악과 교육과정 중심으로”(지요아, 이화여자대학교 교육대학원 2010), “제7차 중등 음악과 교육과정(개정)에 의거한 음악의 생활화 실태조사 및 개선방안 연구”(이상철, 경북대학교 교육대학원 2009) 등이 있다. 이들 논문은 초등학교의 ‘음악의 생활화’에 대한 연구보다 중학교 음악과 교육과정의 연구에 치중되어 있다.

음악의 생활화와 관련된 수업실태 조사에 이어 생활화 수업 방안에 관한 연구 자료로는 “2007 개정 음악과 교육과정의 생활화 영역 지도 방안: 중학교 교육과정을 중심으로”(송지현, 충남대학교 교육대학원 2009), “2007 개정 음악과 교육과정에 따른 ‘생활화’ 영역을 위한 지도내용 연구: 초등학교 국악곡을 중심으로”(오수정, 한국교원대학교 교육대학원 2008), “음악의 생활화를 위한 지도방법 연구”(성경화, 진주교육대학교 교육대학원 2011) 등의 논문이 있으며, 이들 논문은 음악의 생활화 영역에 대한 전반적인 내용을 다루고 있다.

구체적인 생활화에 관련된 수업활동을 위한 연구는 “국악의 생활화를 위한 단계별 대금 지도방안에 관한 연구: 초등학교 4, 5, 6 학년생을 중심으로”(김성철, 중앙대학교 국악교육대학원 2011)와 음악극을 위한 “음악극 창작을 통한 중학교 1학년 통합교육 지도안 개발, 교과통합을 통한 음악극 <소나기> 만들기 지도방안

”(전미진, 한국교원대학교 대학원 2011), “음악극 창작을 통한 중학교 1학년 통합 교육 지도안 개발”(홍혜민, 이화여자대학교 교육대학원 2010) 등의 논문을 찾아볼 수 있다.

그 밖의 생활화 영역과 관련된 연구내용은 “생활 속의 배경음악을 통한 음악감상 수업 및 평가: 중학교 3학년을 대상으로”(이현수, 경희대학교 교육대학원 2002), “음악회 만들기 활동이 심미적 태도에 미치는 영향”(정윤정, 부산교육대학교 교육대학원 2009) 등의 자료에서 발견할 수 있다. 위의 선행 연구자료를 분석한 결과 초등학교 음악수업을 위한 음악의 생활화 관련 연구는 절대적으로 미흡하며 연구된 자료와 대상 또한 일부 한정된 범위에서 다루어 다양성을 발견하기 어렵다. 요약하면 연구의 주된 내용은 현행 교과서의 생활화 영역과 관련된 단원의 분석에 치중해 있음을 발견할 수 있었다. 무엇보다 교사들이 활용할 수 있는 음악수업 프로그램이 부재함에 따라 이와 관련된 연구 및 프로그램 개발의 필요성이 대두 되었다.

2. 교과서 속 음악의 생활화 지도내용

음악과 교육과정이 제시하는 음악의 생활화 영역에 해당하는 지도내용에는 ‘음악을 즐기는 태도 갖기’, ‘우리 음악의 가치 인식하기’, ‘학교 내외의 음악 행사에 참여하기’, ‘학교 내외에서 음악 발표하기’, ‘생활 속에서 음악 활용하기’가 있다. 이 다섯 가지 주제를 중심으로 각 음악교과서는 음악의 생활화에 관련된 단원을 편성되었다(김지남, 2012). 앞서 밝힌 바와 같이 다섯 가지 주제는 크게 세 가지 영역으로 다시 분류될 수 있는데 ‘음악을 즐기는 태도 갖기’, ‘우리 음악의 가치 인식하기’, ‘생활 속에서 음악을 즐기며 활용하기’를 ‘생활 속에서 음악을 즐기며 활용하기’로 ‘학교 내외에서 음악 발표하기’와 ‘학교 내외의 음악행사 참여하기’로 분류 할 수 있다.

음악을 즐기는 태도란 실생활 속에서 자발적으로 음악을 삶의 일부로 받아들이고자 하는 것으로서 학생들에게는 무엇보다 음악을 체험할 수 있는 기회가 전제되어야 한다. 이를 위해서 교과서 속 음악을 통해 학생들은 우리 문화 속에서 찾아볼 수 있는 생활 속의 음악을 학습하며 우리나라와 서양의 전통에 나타난 생활 속의 음악은 무엇이 있으며 그 음악들이 현재까지 이어져 오는지, 음악을 어떻게 경험할 수 있는지 학습한다(오수정, 2008).

아동들이 생활 속에서 접하는 음악으로서 예로부터 놀이요가 있는데 3학년 교과서에는 수록된 놀이요는 전체 학년 중에서 가장 많은 비중을 차지한다. ‘어깨동

무’, ‘두꺼비 집이 여물까’, ‘덕석 몰자’, ‘남생아 놀아라’, ‘딩더꿍 우리 가락(풍물놀이)’, ‘수건 돌려라(중국동요)’ 등으로 대부분 우리나라의 전래동요이며 중국동요로는 ‘수건 돌려라’가 있다. 그밖에 4학년의 ‘강강술래’, 5학년의 ‘고사리 꺾기’, 6학년의 ‘달레 달레 달레(멕시코 크리스마스 축제, 놀이 음악)’, ‘장장 짚세기’가 있다.

이외에도 교과서에 수록되지는 않았지만 우리나라 어린이들의 전통적인 놀이요로서 오르프의 원초적 음악(임미경 외4인, 2010)²⁾에 해당하는 어린이들의 놀이요인 ‘무궁화 꽃이 피었습니다’, ‘가위 바위 보’, ‘꼭꼭 숨어라 머리카락 보일라’ 등은 음악수업의 제재곡으로 매우 훌륭한 자료들이다.

그러나 대중문화의 발달과 더불어 초등학교 학생들이 생활 속에서 접하는 음악의 유형은 대중가요, 광고음악, 만화영화 주제가, 게임 속의 음악 등으로 많은 변화의 양상을 보인다. 어린이들은 그들의 정서에 맞는 동요, 민요, 고전음악 보다는 대중가요, 애니메이션, 게임음악 등을 접하는 기회가 많아 자연스럽게 이러한 음악에 익숙해진다. 그리하여 논 논문은 음악의 생활화를 위한 방편으로 게임음악·만화영화음악 또는 광고음악을 활용한 음악수업 프로그램을 개발하여 음악수업과 학생들의 실생활을 좀 더 가깝게 만들어 보고자 한다. 이미 교과서에 만화영화 주제를 바탕으로 한 단원이 등장하였는데 이를 바탕으로 유사한 만화영화 주제 음악, 게임 속에서 나타나는 음악, 광고 속에 등장하는 음악 등을 수업자료로 활용할 수 있는 수업 안을 소개하고자 한다. 이를 통해 학생들이 자신의 삶과 음악과의 관계를 생각하고 일상에서 접하는 음악을 이해함으로써 음악의 가치와 음악하기의 즐거움을 일깨우고자 한다.

5학년 금성 음악교과서의 5단원 ‘친구와 함께’는 만화영화 주제를 통해 음악을 즐기는 태도를 갖는 생활화 영역의 지도내용을 포함한다. 이 단원은 1990년대의 만화영화 음악인 ‘날아라 슈퍼보드’와 ‘달려라 하니’에 나타나는 재미있는 리듬과 가사를 익혀 만화영화 음악의 장면과 음악과의 관계를 학습하도록 구성되었다(김지남, 2012). 이 단원을 통해 학생들은 생활 속에서 접하는 음악을 자연스럽게 학교 음악수업에서 배우게 되며 그 안에 나타나는 음악적 개념을 익히게 된다. 나아가 학교수업에서 최근에 학생들이 즐겨보는 만화영화 혹은 재미있는 음악이 나오는 만화영화를 조사하여 발표하고 주제음악도 함께 학습하는 활동으로 연계할 수 있을 것이다.

2) 오르프는 원초적 음악은 결코 음악 하나만을 의미하는 것이 아니고 몸동작, 춤 그리고 언어와 결합된 것이라고 말한다.

Ⅲ. '음악의 생활화' 영역 지도내용에 따른 음악 수업 프로그램 제안

1. 생활 속의 음악을 활용한 음악수업 프로그램

일상생활의 두 축은 일과 놀이로서 초등학교 학생들의 휴식은 주로 놀이가 큰 비중을 차지한다. IT 기술의 발달 영상매체·미디어 매체의 발달과 더불어 초등학생들은 놀이의 많은 부분을 컴퓨터, TV, 게임에 할애하고 있다(이성옥, 2011). 이러한 현실 상황 속에서 급속도로 확산되는 스마트폰의 보급은 초등학생들의 놀이문화를 더욱 인터넷, 영상매체와 가깝게 만든다. 그러므로 생활 속에서 음악을 활용하기 위한 방안으로 학생들이 여가시간에 가장 빈번하게 접하는 음악을 활용하여 음악의 생활화를 지도하는 것이 바람직하다고 여겨진다.

본 단원에서는 초등학생들이 생활 속에서 접하는 기계, 컴퓨터, TV 매체에 등장하는 음악을 최대한 학습자료로 활용한 음악수업 프로그램으로서 첫 번째 만화영화 음악을 활용한 음악수업, 광고음악을 활용한 음악수업, 게임음악을 활용한 음악수업 프로그램을 제시하고자 한다.

가) 만화영화 '아기 공룡 돌리' 주제를 활용한 음악의 생활화 수업 프로그램

만화영화 '아기 공룡 돌리' 주제가에 나타나는 4/4박자의 음표와 쉼표의 관계를 익히고 쉼표가 나오는 부분에 창작한 리듬반주 하는 활동과 주제가락의 흐름을 익히고 새로운 가사 넣어 노래 부르기 활동을 전개할 수 있다. 아는 노래 부르기 와 창작을 연계한 음악수업의 모형이 된다.

[악보 1] 만화영화 '아기공룡 돌리' 주제가

<표 1> ‘아기공룡 둘리’ 주제를 활용한 음악수업 지도안

단원	만화영화 주제가를 활용한 음악의 생활화		차시	1/2	대상	5학년	장소	음악실
교육과정 학습요소	이해 영역	만화영화 주제음악 속의 리듬과 가락 익히기						
	활동 영역	만화영화 속의 주제음악 가락을 익혀 노래 부르고 새로운 리듬과 가사 붙이기						
수업목표	1. 만화영화 주제가를 듣고 함께 노래 부르며 악기연주 할 수 있다. 2. 만화영화 주제가의 리듬과 가락을 익혀 정확하게 노래 부를 수 있다. 3. 주요 가락의 리듬과 가사를 변형하여 노래하고 리듬반주 할 수 있다.							
수업자료	교사	만화영화 둘리 동영상 · 주제 가락이 그려진 악보 · 리듬스틱 ·						
	학생	리듬악기, 실로폰						
음악용어	가락의 반복과 변형 · 4/4박자 음표와 쉼표 · 당김음							

수업 절차	지도 개념	지도내용	교수-학습활동	학습자료 및 지도상의 유의점
도입	음표 와 쉼표 의 역할	쉼표가 있는 음악, 음표와 쉼표의 관계	쉬지 않고 부르는 노래와 쉼표가 많은 음악 들려주고 그 느낌의 차이 발표하기 계단을 올라가는 과정에서 쉼이 필요함을 알게 한다. 음악에서 쉼표의 역할 비교하기	빠른 음악, 느린 음악, 쉼표가 많은 음악, 쉼표가 없는 음악을 듣고 차이점, 느린 점을 발표하도록 한다.
전개	학습 목표	학습목표 소개 쉼표의 종류 소개	둘리 만화영화 주제음악을 들으며 쉼표가 나오는 부분에서 숫자 세기, 신체표현하기 등의 활동을 제안한다.	흥미유발을 위해 만화영화 주제가 영상과 함께 제시. 영상의 내용과 음악의 어울림 발견하기
	음표, 쉼표	음표와 쉼표의 종류	쉬는 부분이 나올 때 숫자를 세면서 몇 분 쉼표인지를 알게 한다.	음표, 쉼표 카드 박수치면서 쉬기, 숫자 세면서 쉬기
	리듬 가락	리듬 익히기 노래 배우기	손뼉을 치면서 리듬을 먼저 익힌 후 쉼표에 주의하며 가락 배우기	쉼표가 나타나는 부분에 유의하며 한 줄씩 따라 부르기 한다.
	당김 음	당김음의 역할 알기	노래에 당김음이 나오는 부분 찾기 당김음을 살려 노래하기 당김음이 사용된 의미 발견하기	당김음이 나타난 부분에 표시하기
	리듬 창작	쉼표에 적합한 리듬반주 만들기	쉼표에 해당하는 박자 알고 이에 적합한 리듬꼴을 창작한다. 리듬꼴을 리듬악기로 연주한다.	모듬별 활동을 통해 자기 모듬만의 창의적인 리듬을 만들어 발표한다.

수업 절차	지도 개념	지도내용	교수-학습활동	학습자료 및 지도상의 유의점
	가사 바꾸 기	새로운 리듬에 어울리는 가사 창작하기	새로 창작한 리듬에 어울리는 가사를 만들어 노래 부른다. 기존의 가사를 바꾸어 노래 부른다.	가사 바꾸어 부르기를 지도할 때 주제를 지정해 준다. 고운 말, 바른 말을 사용하도록 지도한다.
정리	소리 경험 및 정리	음표와 쉼표의 차이 이해, 노래 부르면서 리듬 반주 하기.	노래와 함께 리듬반주 한다. 노래를 부르며 쉼표 부분에 자유롭게 신체표현, 말리듬, 리듬반주 하며 마무리 한다.	쉼표도 음악의 중요한 구성요소임을 안다. 만화영화 영상과 함께 연주

나) 광고음악을 활용한 음악의 생활화 수업 프로그램

‘아이패드 미니’ 광고음악을 듣고 아이패드 광고 음악 속의 8분 음표 리듬과 다장조 조성, 4/4 박자, 다장조 주요 3화음에 대한 개념을 익히며 음악의 반복과 변화 이해하는 활동을 통해 화음반주를 하도록 지도할 수 있다.



[악보 2] 아이패드 미니 광고음악

<표 2> 광고음악을 활용한 학습지도안

단원	광고음악을 활용한 음악의 생활화		차시	1/2	대상	5, 6학년	장소	음악실
교육과정 학습요소	이해 영역	아이패드 광고음악 속의 다장조 화성 익히기						
	활동 영역	다장조 주요 3화음의 반주와 가락의 흐름 익혀 연주하기						
수업목표	1. TV 광고에서 접하는 음악을 들으며 특징을 파악할 수 있다. 2. 광고음악 속 화성의 진행을 알고 연주할 수 있다. 3. 주요 가락의 리듬을 변형하여 연주할 수 있다.							

수업자료	교사	아이패드 광고음악 동영상 · 주제 가락이 그려진 악보 · 리듬스틱 · 아이패드
	학생	리듬악기 · 실로폰 · 멜로디언
음악용어	다장조 주요 3화음 · 4/4박자 리듬 · 당김음	

수업 절차	지도 개념	지도내용	교수-학습활동	학습자료 및 지도상의 유의점
도입	음악 의 역할	TV광고를 보고 기억나는 음악, 장면에 대해 발표하기	여러 가지 상황 속에서 음악을 제외한 영상을 보여준다. 고전 음악 또는 형식이 뚜렷한 광고 음악을 보여준다.	광고 동영상
	고전 음악	광고음악에 사용된 고전음악 알아보기	윌리엄 텔 서곡이 사용된 광고 음악 아이패드 광고 음악과 영상을 통해 주요 가락과 화성반주의 역할 알기	학생들이 발표한 단어들을 칠판에 적고 그 속에서 나타나는 공통점과 음악적 관련성을 발견하도록 유도한다.
전개	학습 목표	학습목표 소개 반주의 위치가 바뀌는 것을 이해	음악을 들으며 반주의 화성이 바뀌는 부분을 주의 깊게 듣고 바뀌는 부분에서 손을 들거나 신체표현을 한다.	광고영상을 보며 반주의 위치가 바뀌는 것을 보고 모방한다. 다장조 주요 3화음 알기
	리듬 의 특징	당김음과 스타카토의 특징	교사는 반주파트의 스타카토를 사용했을 때와 사용하지 않았을 때의 차이점을 발견하고 그 느낌을 발표하도록 한다. 당김음과 스타카토가 주는 음악적 효과에 대해 학습하고 신체표현도 함께 한다.	스타카토가 들어갔을 때와 없을 때의 차이, 당김음이 주는 효과를 명확하게 구분하고 기호도 학습하도록 지도한다. 쉽표 부분에 적합한 신체표현을 하도록 지도한다.
	화성	화성의 변화	화성이 바뀌는 부분을 반복적으로 들려주며 영상과 소리를 통해 그 변화를 시각적, 청각적으로 학생들이 인지하고 스스로 표현하도록 한다. 화성이 변할 때 자리 이동하며 음이 차례대로 올라가고 내려오는 부분에 적합한 신체표현 또는 교구를 사용하여 표현한다.	교사가 직접 연주하여 학생들이 충분히 악곡의 변화를 인지하도록 돕는다. 최대한 넓은 공간 확보
	주제	화성반주 · 주제 가락	주요 가락과 반주파트의 어울림을 인지하고 주요 3화음 화성기호를 익힌다. 각자 익힌 화성변화를 짝과 함께 가락악기로 연주한다.	주제가락, 화성반주 악보

수업 절차	지도 개념	지도내용	교수-학습활동	학습자료 및 지도상의 유의점
정리	소리 경험 및 정리	음악적 특색이 나타나는 부분 구별	마지막으로 광고영상과 함께 음악을 들으며 학습한 당김음, 스타카토, 화성의 변화가 나타나는 부분에서 신체표현을 한다.	광고영상과 음악
	양상 블	멜로디언과 리코더로 주제가 락을 연주 화성변화 부분 악기가 교대로 연주	당김음과 스타카토를 살려 연주 교사 피아노 연주와 리듬악기 가락악기, 신체 타악기, 주제가 락 노래와 함께 양상블로 수업을 마무리한다.	교사의 연주, 학생들의 연주

다) 게임 속의 음악을 활용한 음악의 생활화 수업 프로그램

슈퍼마리오 게임음악에 나타나는 스타카토, 당김음, 조성의 변화를 이해하고 감상한다.



[악보 3] 게임음악 '슈퍼 마리오 브라더스'

<표 3> 게임음악을 이용한 학습지도안3)

단원	게임에 활용한 음악	차시	1/2	대상	3,4학년	장소	음악실
교육과정 학습요소	이해 영역	게임음악의 특징 · 당김음 · 스타카토					
	활동 영역	음악을 듣고 리듬의 특징을 몸으로 표현하기 · 스타카토와 레가토를 구별하고 음악기호와 연결시키기					

3) 지도안에 소개된 활동과 음악적 내용은 3, 4학년 음악과 교육과정에 기초한 내용으로 다양성과 연계성을 고려하여 심화한 활동으로 구성하였다.

수업목표	1. 게임 음악을 듣고 표현된 소리의 특징을 파악할 수 있다. 2. 게임음악 속 리듬의 특징을 알고 음악기호와 연결할 수 있다. 3. 다른 게임음악을 들으면서 리듬의 특징을 이해할 수 있다.	
수업자료	교사	슈퍼마리오 게임음악 동영상 · 주제 리듬이 그려진 교구 · 리듬스틱 · 리듬악기
	학생	리듬악기 · 리코더 · 멜로디언
음악용어	리듬 · 당김음 · 스타카토 · 조옮김	

수업 절차	지도 개념	지도내용	교수-학습활동	학습자료 및 지도상의 유의점
도입	음악 의 역할	생활 속에서 음악이 사용되는 범위와 용도, 역할	여러 가지 상황 속에서 음악을 제외한 영상을 보여준다. 특별히 학생들이 즐겨하는 게임영상을 음악을 빼고 보여준다.	게임 동영상
	규칙성	게임에서 나타나는 규칙성, 음악에서 나타나는 규칙성 발견하기	슈퍼마리오 브라더스 음악을 듣고 무슨 음악인지 맞춘다. 음악만을 듣고 연상되는 단어를 수집한다.	학생들이 발표한 단어들을 칠판에 적고 그 속에서 나타나는 공통점과 음악적 관련성을 발견하도록 유도한다.
전개	학습 목표	오늘의 학습목표를 소개하고 당김음과 스타카토를 듣고 그 특징을 파악하도록 한다.	음악을 들으며 당김음과 스타카토가 나오는 부분에서 풍선 또는 공을 이용하여 공중에 던졌다가 받는 활동을 한다.	넓은 공간에서 음악에 집중하며 공놀이 활동을 전개하도록 지도한다.
	리듬 의 특징	당김음과 스타카토의 특징	교사는 주제가락에 리듬적 특징을 배제한 선율을 연주한 후 그 느낌을 발표하도록 한다. 당김음과 스타카토가 주는 음악적 효과에 대해 학습하고 신체 표현도 함께 한다.	스타카토가 들어갔을 때와 없을 때의 차이를 명확하게 구분하고 기호도 학습하도록 지도한다.
	조성	조성의 변화	조성이 바뀌는 부분을 반복적으로 들려주어 그 변화를 학생들이 인지하고 스스로 표현하도록 한다. 조성이 변할 때 자리 이동, 의자를 활용하여 음이 높아지면 의자 위로 낮아지면 의자 위에서 아래로 내려온다.	교사가 직접 연주하여 학생들이 충분히 악곡의 변화를 인지하도록 돕는다.

수업 절차	지도 개념	지도내용	교수-학습활동	학습자료 및 지도상의 유의점
	주제	주요 리듬 · 주 제 가락	지금까지 인지하고 감상한 소리 를 악보와 연계하여 감상한다.	리듬악보 · 주제가락 악보
정리	소리 경험 및 정리	음악적 특색이 나타나는 부분 구별	마지막으로 게임영상과 함께 음 악을 들으며 학습한 당김음, 스 타카토, 조성의 변화가 나타나 는 부분에서 신체표현을 한다.	게임영상과 음악
	양상 블	당김음과 스타 카토를 살려 멜 로디언과 리코 더로 주제가락 을 연주	교사 피아노 연주와 리듬악기 가락악기, 신체 타악기, 주제가 락 노래와 함께 양상블로 수업 을 마무리한다.	교사의 연주, 학생들의 연주

이밖에 학생들이 최근 즐겨보는 만화영화, 디즈니 애니메이션 속의 영화음악을
제재곡으로 하여 감상 및 노래 부르기 활동을 통해 학생들이 음악을 생활화 하는
방안을 찾아볼 수 있다.

2. 학교 내외의 음악 행사에 참여하기와 '음악회 참관 길라잡이' 프로그램 제안

생활 속에서 음악 활용하기에 이어 음악의 생활화와 관련된 교육과정 요소로서
'학교 내외의 음악행사에 참여하기'는 음악회 참관을 가장 먼저 생각할 수 있다.
음악회 참관은 초등학생들에게 낯설고 어렵게 느껴질 수 있으나 최근에는 청소년
을 위한 음악회, 해설이 있는 음악회, 한낮의 음악회 등 다양한 프로그램이 있어
초등학생들의 음악회 참관에 많은 기회를 제공하고 있다. 실제로 음악회에서 초
등학생들이 관람하는 장면을 많이 목격할 수 있으나 지루해하거나 음악회 예절에
어긋나는 행동을 보이는 것도 발견할 수 있다. 이는 음악회 참관에 대한 학교 교
육과정 차원에서의 지도가 필요함을 말해준다. 음악회 참관하기에 앞서 음악회의
종류, 음악회와 관련된 정보를 수집하여 학생들이 음악회 관람을 위한 준비를 함
으로써 음악회와 좀 더 친숙하게 될 것이다.

교육과정의 음악의 생활화 요소 중에 '학교 내외의 음악행사에 참여하기'와 '학
교 내외에서 음악 발표하기'에 대한 정확한 구분이 정의되지 않고 있다. '학교 내
외의 음악행사에 참여하기' 단원에서 음악회 발표 내용을 포함하고 있는 경우도

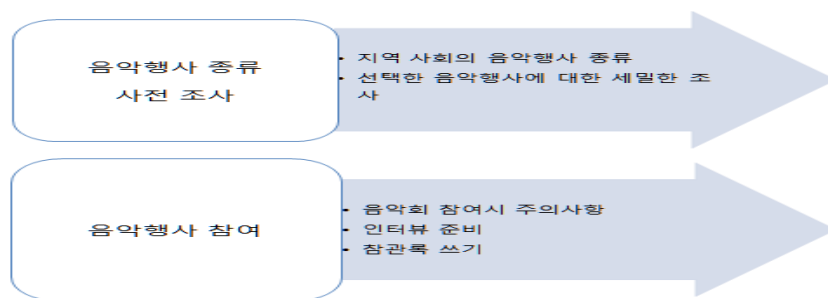
있다. 이에 본 논문에서 음악행사에 참여하기는 학생이 음악을 발표하는 것이 아닌 관람하는 것으로 정의하였다.

교과서에 수록된 ‘학교 내외의 음악행사에 참여하기’는 음악 감상활동과 가장 밀접한 활동이다. 음악행사는 주로 음악회, 음악축제, 음악경연대회를 말한다. 이러한 음악행사의 참여를 지도하는 단원은 3, 4학년 교과서에는 제시되지 않았으며 5학년 금성, 천재교육 교과서의 축제 음악 단원에서 세계 여러 나라의 축제음악을 그리고 종교음악에서 다양한 종교음악을 감상활동으로 제시하고 있다. 이에 비해 태성 교과서는 ‘음악과 생활’ 단원의 ‘무엇을 어떻게 들을까’ 소단원을 통해 각종 음악행사 및 음악을 들을 수 있는 방법에 대한 안내와 지도내용을 제시한다. 6학년 교과서는 금성의 음악회가 열리는 곳(학교 학예회, 장터 품바공연, 마당 민속공연, 음악회장 오케스트라 공연, 병원 위로 공연), 천재교육의 음악행사에 참여하기를 통해 음악행사를 조사하고 참여하도록 하는 지도내용이 포함되어 있다.

이러한 교과서의 지도내용을 바탕으로 음악행사에 참여하는 방법에 대한 자세한 안내와 지도내용을 본 장에서 제시하고자 한다.

1) 생활 속에서 접할 수 있는 음악회 찾아보기

학생들이 음악행사에 참여하기에 앞서 음악행사의 종류는 무엇이 있으며 언제, 어디서, 어떤 행사가 있는지를 조사하도록 한다. 교사는 학생들이 조사해야 할 내용을 리스트로 작성하여 필요한 부분을 조사하기 위한 가이드라인을 제시한다.



첫 번째, 자신이 사는 지역의 음악행사를 시작으로 지역사회, 시, 도별로 음악행사의 범위를 확대할 수 있다.

다음의 목록은 학생들이 사전에 조사할 수 있는 음악행사의 예시이다.

- 내가 사는 지역 지하철역 음악회
- 주민회관 주최 음악행사
- 지역 음악동아리 발표회
- 내가 사는 지역의 공연장 조사하기
- 내가 사는 지역의 축제와 시, 도별 축제의 음악행사
- 백화점, 쇼핑센터 내의 음악행사
- 지역 장터에서 열리는 음악행사
- 초등학생을 위한 음악회
- 정기적인 음악행사
- 특별 초청 음악행사

예시 이외에 학생들이 자발적으로 지역의 음악행사를 조사하도록 하며 이러한 정보를 수집할 수 있는 인터넷 사이트, 지역주민센터, 문화센터, 공연장, 구민회관 문화담당부서 등도 소개해준다.

두 번째 단계로 음악행사를 조사한 후 자신이 선택한 음악행사에 대한 사전조사를 하도록 지도한다. 사전조사의 내용은 음악행사의 종류, 연주단체의 성격, 출연진, 일시, 장소, 공연취지 등이 해당된다. 그밖에 연주자 및 공연 관계자와의 인터뷰를 준비할 수 있다. 학생들이 공연과 연주자에 대한 궁금한 사항을 질문형식으로 작성하여 기회가 된다면 인터뷰를 시도할 수 있다. 교사는 이를 위해 연주를 기획한 관계자와의 인터뷰를 사전에 요청해 볼 수도 있다.

세 번째 단계는 공연장에서 연주되는 악곡을 음악수업시간에 미리 감상하는 시간을 갖는다. 작곡가, 악곡의 형식, 주제가락, 특징적인 요소 등을 중심으로 감상을 한 후 연주회에서 들을 때 음악에 대한 집중과 흥미를 높이고 들은 음악에 대한 기억도 장기간 지속될 수 있을 것이다.

2) 음악회 참관 길라잡이

학교 내외의 음악행사에 참여하는 것 중에 가장 주된 것은 음악회 참관이다. 음악회를 참관하기에 앞서 사전 준비가 되어야 음악회를 유의미하게 참관 할 수 있을 것이다. 사전조사를 통해 연주단체, 연주기획 의도, 연주단체에 대한 정보를 수집하였으며 음악시간의 감상활동을 통하여 연주되는 악곡을 학습한 학생들은 음악회 관람의 모든 준비를 갖추었다고 볼 수 있다.

음악회 참관의 첫 번째 지도내용은 학생들에게 음악회장에서 지켜야 할 예절을 미리 조사하여 발표하고 숙지하도록 하는 것이다. 실제 음악회장에서 지키도록 체크 리스트 등을 준비하면 학생들이 지키는데 도움이 될 것이다.

두 번째 단계로서 음악을 감상한 후 연주자 또는 관계자와의 인터뷰 및 사진촬영의 시간을 갖는다. 음악회 관람만을 하는 것보다 인터뷰 또는 사진촬영을 통해 음악회 참여의 경험의 폭을 넓힐 수 있다.

마지막 지도내용으로 다시 한 번 참관한 음악회의 음악을 감상하며 음악회 참관 후의 감상문, 음악회 참관에 관한 보고서 또는 그림으로 표현하는 시간을 갖도록 한다. 이 시간을 통해 음악회 참관을 위한 사전 준비와 참관 당시 그리고 참관 후의 모든 과정을 정리하며 음악행사에 참여한 의미를 되새기고 개인과 음악의 관계를 생각하는 시간을 가질 수 있다.

IV. 결론 및 제언

학교 교육과정이 새롭게 추구하는 음악의 생활화는 음악교육이 지향하는 궁극적인 목표에 해당한다. 학교 음악수업에서 배우는 음악이 실생활과 아무런 관련이 없을 때 음악교육은 산교육이라고 할 수 없다. 그동안 학교 음악교육에서 다루는 음악과 학생들이 실생활에서 접하는 음악과의 괴리는 학교음악교육의 위상을 위축시키는 주요 요인이었다고 할 수 있다. 이를 위해 개정된 음악과 교육과정의 새로운 영역이 음악의 생활화이다. 그러나 학교현장에서 지도하는 교사들은 이러한 교육을 받지 못한 세대로서 이를 지도하기 위해 작지 않은 어려움에 직면해 있다. 이를 위해서 본 논문은 음악의 생활화를 위한 구체적인 음악수업 프로그램과 지도내용 및 방법을 제시하였다. 음악의 생활화는 음악교육의 중요성은 누구나 인식하지만 학교교육에서 그 비중을 점차 잃어가는 최근의 교육현실이다. 이러한 현실적 모순을 타개하기 위해 2007 개정 교육과정에 음악의 생활화라는 새로운 음악교육의 방향을 제시하였다. 학교 이외의 음악문화는 매우 다양한 영역에서 학생들의 생활에 많은 영향을 끼치고 있다. 예로서 대중음악이 학생들에게 미치는 영향은 매우 크며 실생활에서 접하는 음악의 대부분의 비중을 차지한다고 해도 과언이 아니다. 그밖에 다양한 음악행사가 학생들의 흥미와 관심, 그리고 음악적 수준의 향상을 고려하여 열리고 있다. 그러한 예를 해설이 있는 음악회, 토요일 오후의 음악회, 교과서 속 클래식 음악 등의 음악행사에서 찾아볼 수

있다. 이러한 사회에서 나타나는 다양한 음악행사를 학교교육과정의 내용인 음악의 생활화와 연계시킬 때 학생들이 경험할 수 있는 음악문화의 영역이 더욱 확대되며 이에 따른 음악교육의 질적, 양적 향상을 꾀할 수 있을 것이다. 현재 음악의 생활화를 위한 교과서의 단원은 '음악회를 열어요', '음악행사에 참여하기', '음악이랑 생활이랑', '음악극 공연' 등이 있으나 구체적이며 다양한 예시는 찾아보기 어렵다.

특별히 본 논문에서 제시한 만화영화 주제가, 광고음악, 게임 속의 음악을 수업 자료로 활용한 음악수업 프로그램은 생활 속에서 학생들이 접하는 음악과 교과교육과의 연계를 시도한 것이다. 이를 통하여 학생들은 일상생활 속에서 접하는 음악을 듣고 그 안에서 음악적 개념을 유추할 수 있는 능력을 기르게 될 것이며 일상에서 듣는 음악을 즐기는 태도를 기르게 될 것이다.

참고문헌

- 교육과학기술부 (2010). **음악 3학년**. 서울: 경인교육대학교 음악국정도편찬위원회.
- 교육과학기술부 (2010). **음악 4학년**. 서울: 경인교육대학교 음악국정도편찬위원회.
- 교육인적자원부 (2007). **음악과 교육과정**. 교육인적 자원부.
- 김기수 (2009), 일상과 음악과의 연속성 매개로서의 미적 경험: 듀이에예술철학을 중심으로. **음악교육**, 39-61.
- 김성철 (2011), 국악의 생활화를 위한 단계별 대금 지도방안에 관한 연구: 초등학교 4, 5, 6 학년생을 중심으로. 석사학위논문, 중앙대학교 국악교육대학원.
- 김지남(2012), 초등음악과 생활화 영역 학습방법 개발. 석사학위논문. 서울교육대학교 교육대학원.
- 민경훈 외 11인(2010), **음악 교육학 총론**. 서울: 학지사.
- 박진홍 (2010), 영화음악의 음악 교육적 가치와 활용. **음악교육공학**, Vol.10. 141-156.
- 오수정 (2008), 2007 개정 음악과 교육과정에 따른 '생활화'영역을 위한 지도내용 연구: 초등학교 국악곡을 중심으로. 석사학위논문, 한국교원대학교 교육대학원.
- 이성옥 (2011), 2007년 개정 초등학교 5,6학년 음악교과서 생활화 영역 분석. 석사학위 논문, 부산교육대학교 교육대학원.

- 성경희 (2011), 음악의 생활화를 위한 지도방법 연구. 석사학위논문, 진주교육대학교 교육대학원.
- 송지현 (2009), 2007 개정 음악과 교육과정의 생활화 영역 지도 방안: 중학교 교육과정을 중심으로". 석사학위 논문. 충남대학교 교육대학원.
- 임미경 외 4인(2010), **음악 교수법**. 서울: 학지사.
- 장은언 (2011). 초등학교 방과후 학교 음악교육 프로그램 연구. **음악교육연구**, 40(3), 127-153.
- 전미진 (2011), 음악극 창작을 통한 중학교 1학년 통합교육 지도안 개발, 교과통합을 통한 음악극 <소나기> 만들기 지도방안. 석사학위논문. 한국교원대학교 대학원.
- 홍혜민 (2010), 음악극 창작을 통한 중학교 1학년 통합교육 지도안 개발. 석사학위 논문. 이화여자대학교 교육대학원.
- Fessmann, Klaus & Michael (2009), *Resonanz & Akzeptanz*. Muenchen: Koesel.
- Jutta Fink et al. (2007), *Musik und Tanz fuer Kinder*. Mainz: Schott.
- Kugler, Michael (2000): *Die Methode Jaque-Dalcroze und Orff-Schulwerk 'Elementare Musikuebung'*. Frankfurt: Peter.

ABSTRACT

A Study of developed Teaching Program for 'Music Experience in Daily Life' of Music-Curriculum in Elementary School

Chang, Eun-Un

This study aims at providing a developed teaching program for 'music experience in daily life' in accordance with the National Curriculum 2007 for elementary students. Tracks for 'music experience in daily life' are chosen not only to 'appreciate music in their usual lives' but also to 'participate in music event inside School and outside'. The program is mainly designed to provide elementary students with the various kinds of music, including animation OST, game-song, and advertising music. The second purpose of this program is to provide elementary students with guide to visit music concerts. This will help elementary students to enjoy music in their daily lives, and teachers to have a well-organized music program.

key words: music experience in daily life, animation music, game music, concert visiting

투고일: 2012년 12월 31일, 심사(수정): 1월 30일(2월 19일), 게재 확정일: 2월 21일