

스토리텔링 계명 익히기와 현악기 운지법의 통합을 적용한 음악교수법에 관한 연구

한 송 이*

본 연구에서는 계명과 현악기의 운지법을 효과적으로 지도하기 위해 스토리텔링을 활용한 음악교수법을 적용해 본 후, 이에 대한 유아 및 교사들의 반응과 새로운 교수법이 갖는 의미를 분석하였다. 유아와 초등학생들에게 자신만의 언어와 의미부여를 통해서 계명을 익히도록 하였으며, 이를 토대로 현악기의 운지법을 체계적으로 연계시킬 수 있도록 지도하였다. 아동들은 계명을 익히는 데 다양한 명사들, 예컨대 사물의 명칭, 음식, 활동, 놀잇감 등을 활용하였다. 이들은 자신들만의 이야기로 흥미롭게 재구성 하였다. 이를 현악기 운지법에 활용함으로써 기존의 오선지와 악보의 난해함을 극복할 수 있다는 강점을 얻을 수 있었다. 교사들 역시 이러한 교수법에 대해서 아동들의 참여도가 활발하다는 긍정적인 평가를 내리고 있다. 다만, 이러한 스토리텔링을 활용한 음악교수법은 하나의 단일한 체계로 아직 통일되지 못하였기 때문에 향후 추가적인 연구를 통해서 아동들의 인지수준에 부합하는 가장 보편적이며 공통적인 기준과 개념들을 개발하여 음악교육에 적용한다면 보다 효과적일 것으로 기대된다.

※ 주제어 : 유아 음악교육, 통합교육, 스토리텔링 활용, 계명 익히기, 운지법

차 례

I. 서론

II. 이론적 배경

1. 스토리텔링 계명 읽기의 개념
2. 선행연구 검토
3. 악보-악기 통합적 교수방법

III. 연구방법

1. 연구대상
2. 진행과정 및 분석

IV. 연구 결과 및 해석

1. 스토리텔링 계명 읽기에 대한 아동들의 반응
2. 스토리텔링 계명 읽기의 범주화
3. 스토리텔링 계명과 첼로 운지법 연결하기

V. 결론 및 시사점

* 홍익대학교 입학사정관, 교육대학원 강사

I. 서 론

음악교육은 학습자의 발달 수준에 부합되는 방식으로 이루어져야 한다. 특히 아동들이 악기를 처음 배울 때는 학습자들의 흥미와 적극적 참여가 필수적이다. 그러나 현재 우리나라에서는 아동들에게 암기와 반복연습 중심의 악기 교육이 실시됨으로 인해 이들 아동들의 음악에 대한 태도가 긍정적이지 않을 뿐만 아니라 이들의 향후 음악적 성장가능성도 축소 될 수 있는 위험성을 안고 있다.

본 연구는 이러한 문제점을 해결하기 위한 대안적 방법을 탐색해 보고 아동들에게 적용해 보기 위한 목적에서 시도되었다. 요컨대 본 연구에서는 현악기인 첼로를 예시하면서 아동들에게 현악기를 쉽게 가르치는 방법에 대해서 탐구해 보고자 한다. 구체적으로는 아동들의 사고와 언어표현에 기초한 스토리텔링을 활용한 악보 익히기와 첼로 운지법을 연결시킴으로써 자신들의 언어와 표현으로 악보와 첼로 운지법을 쉽고 재미있게 익히도록 시도해 볼 것이다. 아울러 이러한 스토리텔링 계명 익히기에 대한 아동들과 교사들의 참여태도와 반응을 제시하며, 이러한 새로운 교수방법이 갖는 의미에 대해서 분석해 보고자 한다.

유아기는 언어적, 신체적 발달과 함께 정서영역인 음악적 발달도 급속히 일어나는 매우 중요한 단계이다. Gordon(1997)에 의하면 9세 이전에 적절한 음악적 환경이 제공되지 않으면 이러한 음악적 성장은 감소될 수 있다고 한다. Bruner(1956) 역시 이러한 단계에서는 감각동작기, 전조작기의 특성을 보이며, 영상적 표현을 위주로 지적 능력이 발달한다고 주장한 바 있다. 이러한 주장은 이 단계에 실시되어야 하는 음악교육은 영상적 형식을 갖추어야 한다는 점을 시사한다. 다시 말하면 유아 대상 음악교육에 그림을 활용하는 것이 효과적이라고 볼 수 있다.

현재 우리나라에서 실행되고 있는 아동들의 음악교육은 노래 부르기와 율동에 국한되어 있으며 흥미 위주의 교육이 주류를 이루고 있다. 아동들에게 흥미로운 활동 중심의 음악교육도 중요하기는 하지만 향후 발달할 음악적 능력의 기초를 견고하게 마련해야 한다는 점에서는 현재의 교육방식에 몇 가지 문제를 제기할 수가 있다. 우선 유아들은 다양한 음악적 경험과 기초능력 개발의 기회를 제공받지 못하고 있는 실정이다(안재신, 2002). 또한 원칙적으로 가창, 연주, 창작, 감상을 통한 창조적 표현 활동 및 표현 놀이 등 감성 개발을 주요 내용으로 하고 있어, 유아기에 습득하기에 적절한 기본적인 음악 개념의 지도는 특별하게 다루어지지 않는다(송유리, 이종희, 2005). 그러나 감성개발에 중점을 둔 음악교육이라고

하더라도 음악에 대한 기초적 능력과 기본개념을 가르칠 필요가 없다는 점을 의미하는 것은 아니다. 오히려 유아 음악교육은 유아의 음악성을 발달시키기 위한 음악적 요소와 개념을 포함하는 것이 더 바람직하다는 연구결과들이 지속적으로 발표되고 있다(김영연, 1996; 김명순, 1997; 조정자, 2012).

한편 학교교육 이외의 영역에서 우리나라의 아동들이 경험하는 음악교육 역시 기능위주의 악기교육과 이론 중심의 교육이다. 특히 사교육 기관과 개인레슨을 통해 실시되고 있는 음악교육은 몇 가지 기본적인 악기에 대한 연주 능력 습득을 위한 반복적인 기능훈련이 중심이 되고 있다. 이러한 악기교육의 과정을 구체적으로 살펴보면, 아동들에게 단순 반복 및 암기 중심의 지도로 일관하고 있다는 문제점이 있다. 아동들이 이러한 악기교육을 받게 되면 오히려 음악과 악기에 대한 흥미와 관심을 부정적으로 갖게 될 우려까지 있을 정도이다.

아동들에게 음악과 악기의 기본 개념을 형성시키도록 지도하기 위해서는 일상적으로 적용하고 있는 교수 방법을 변화시킬 필요가 있다. 예를 들어 악보와 같이 추상적인 상징체계를 무조건 암기하도록 하지 않고, 아동들의 인지수준과 흥미도를 고려한 새로운 내용과 형식으로 변환시켜 눈높이에 맞는 교육방법을 채택할 필요가 있다. 이러한 맥락에서 음악 개념을 구체적 영상이나 형상으로 표현하거나, 행동양식으로 익힌 음악 개념을 그림으로 보여줌으로써 개념의 시각화를 도모하는 방법이 제안되는 등 다양한 교육방법에 대한 제안들이 있어 왔다(임미경, 장기범, 함희주, 2004). 이는 음표나 숫자 등의 추상적인 상징체계로 이루어진 오선 악보의 단점을 보완하기 위해서 유아들이 쉽게 인식할 수 있도록 직관적으로 보여주기 위한 시도의 하나라고 할 수 있다. 이와 같이 유아 음악교육 장면에 그림악보를 활용하게 되면 유아들이 쉽게 음악개념과 구조를 이해할 수 있다는 점에 강점이 있다(민경훈, 1999; 김규식, 2002).

그러나 그림 악보만으로는 충분히 아동들의 음악교육을 효과적으로 진행시키기 어렵다. 그것은 여전히 아동들을 대상화시키고, 교사 수준에서 만들어진 교재를 중심으로 설명하려고 하기 때문이다. 아울러 악보와 운지법의 연계성이 부족함으로 인해 악기교육 장면에서는 그림악보를 가르치는 것만으로는 충분하지 않다고 볼 수 있다. 아동들이 악보에 제시된 계명과 악기를 연결시켜 직접 연주에 적용해 보는 일련의 과정에 참여하도록 할 때 비로소 효과적 음악교육이 가능하다고 볼 수 있다. 특히 개별 아동들이 갖고 있는 단어나 개념을 기준으로 계이름과 운지법을 스토리텔링 방식으로 가르치는 방법은 지금까지 음악교육, 악기교육이 갖고 있던 다양한 문제점을 해결할 수 있는 의미 있는 방법이라 판단된다.

이 연구에서는 악기와 악보를 연결해서 계이름을 익히도록 하는 스토리텔링을 활용한 교수법을 직접 적용해 보고 그러한 접근방식이 갖는 의미를 알아보고자 한다. 이러한 방법은 기존의 계이름을 가르치는 방법이 갖는 문제점을 보완할 수 있는 새로운 대안이 된다고 판단하였기 때문이다.

본 연구에서 다루고자 하는 연구문제를 진술해 보면 다음과 같다.

첫째, 악보-악기교육에서 아동들이 참여하는 스토리텔링 계명 읽기 방법의 원리와 과정 및 의미는 무엇인가?

둘째, 계명 읽기와 악기 운지법을 통합적으로 가르치는 방법의 기본원리는 무엇인가?

셋째, 스토리텔링을 활용한 새로운 음악교육, 악기교육에 대한 학습자의 반응은 구체적으로 어떻게 나타나며 그것의 의미는 무엇인가?

넷째, 스토리텔링을 활용한 계명 읽기와 첼로 운지 교육방법에 대한 아동과 교사의 반응, 평가는 어떠한가?

Ⅱ. 이론적 배경

1. 스토리텔링 계명 읽기의 개념

스토리란 이야기이다. 이야기는 일정한 구조를 갖고 있으며 등장인물과 사건이 얹히고 전개되는 과정을 통해서 의미를 구성하게 된다. 스토리를 풀어내는 것은 의미를 창출해 내는 것을 의미한다. 낱말의 연결만이 아니라 각각의 낱말과 사건 그리고 등장인물이 어떻게 관계되는지를 체계화시킴으로써 새로운 의미가 출현하는 것이다. 스토리텔링은 그런 점에서 창의성을 전제로 한다. 개인별로 동일한 구조의 이야기도 다르게 해석하고 풀어냄으로써 새로운 의미 체계를 만들어낼 수 있다.

스토리텔링 활용은 교육의 기본적인 목적인 기억과 이해를 넘어 재미와 몰입할 수 있는 교육적 효과를 주며 스토리가 가지고 있는 친숙하고 익숙한 패턴을 통해 상상력을 발달시켜 새로운 내용에 흥미를 갖도록 도와 집중적 참여를 높이게 된다(박소화, 2012; 양미경, 2013). 더불어 교육내용으로나 교육방법으로 활용할 때도 융통성과 유연성을 발휘하면 스토리텔링은 매우 유용한 교육활동을 만들어 낸다(박인기, 2011).

스토리텔링은 다양한 매체와 형식을 만나면서 외연을 확산해 나갈 수 있다. 이는 음악교수법에서도 마찬가지다. 스토리텔링을 통한 음악교육은 결국 정해져 있는 것을 외우는 방식이 아니라 학습자들이 자신만의 언어로 새롭게 기존의 계명과 악보를 재해석하는 공간을 확보하도록 하는 것이다.

스토리텔링 계명 읽기란 일정한 표현이 정해져 있는 것이 아니라, 학습자들이 자기들의 언어와 인식에 의거하여 계명에 일정한 이야기를 넣어서 자신만의 계명 읽기 방식을 만드는 것이다. 이는 초기의 현악기를 가르칠 때 학생들이 갖는 난해함을 해결해 줄 수 있는 매우 적극적 방식이다.

기존의 악기 교육의 주된 방식의 하나인 스즈키 교수법은 학습자들에게 숫자를 보고 연주하도록 하기 때문에 처음에는 쉽게 적응하나 계이름을 제대로 익히지 못한다는 약점이 있다. 또한 학습자들의 응용 능력이나 새로운 악보에 대한 적응 능력이 떨어지는 문제가 있다. 반면에 스토리텔링을 활용한 계명 읽기는 이러한 문제점들을 극복시킬 수 있는 강점이 있다. 즉 학습자 스스로의 언어로 계명을 읽도록 함으로써 악기교육에 대한 흥미도를 높이며 새로운 악보를 읽는 능력도 높일 수 있다.

또한 음악교육에 대한 학습자들의 참여도 역시 높으며, 교사들이 계명과 악기를 가르칠 때에도 매우 용이하다고 볼 수 있다. 스토리텔링을 교육장면에 적용한 연구는 타 교과영역에서 이미 여러 편 제시되어 있다. 예를 들어 유아를 대상으로 영어를 가르칠 때 스토리텔링을 활용한 경우를 보면, 영어단어나 문장의 의미를 설명하는 것뿐만 아니라 영어 그림책의 기본 구조를 이해시키거나 이야기를 유추해 가는 화자와 청자 사이의 질문과 이야기를 통한 상호작용이 있는 활동을 강조하고 있다(한아름, 2009). 수학교육 장면에서도 스토리텔링을 활용한 교수법을 적용한 연구들이 다양하게 시도되었다. 아울러 스토리텔링이 수학교육의 효과성을 높인다는 결과를 제시함으로써 유아와 초등학교 수준의 교육에 다양한 활용도가 있음을 밝혀 주고 있다(백영미, 2007; 이경우, 1997). 지리교육 영역에서도 장소학습에 인간의 삶의 이야기를 접목시킴으로써 인간과 공간의 소통을 스토리텔링의 과정으로 해석하려는 시도를 하고 있다(강민정, 2011). 미술교육 영역에서도 스토리텔링의 중요성이 인식되고 있으며 관련 연구들이 제시되고 있다. 김문경(2010)은 미술비평, 미술사, 미학 영역에서 스토리텔링을 활용한 미술감상 지도방안을 연구하였는데, 긍정적인 효과가 있었음을 증명하고 있다.

이상과 같이 다양한 교과교육 영역에서 스토리텔링이 적용되고 그 교육적 효과성이 입증되고 있다. 음악교육 영역, 특히 계명 읽기 영역에서 스토리텔링을 적용

하게 된다면 타 교과와 마찬가지로 유아나 초등학생들의 인지발달 수준과 부합됨으로써 매우 유의미한 효과가 있을 것으로 기대할 수 있다.

2. 선행연구 검토

이 연구의 주제는 계명 익히기와 현악기 운지법을 별도로 가르치기 보다는 통합적으로 가르치는 것이 효율적이라는 점이다. 계명을 익힌다는 것은 개념적 활동이다. 더 나아가 추상적인 기호로 표시된 악보를 읽기 위해서는 다양한 음악적 표현, 리듬, 박자, 조, 음표 등에 대해서 매우 심층적인 학습이 필요로 한다. 현악기 운지법은 추상적 기호를 구체적 활동으로 표현하기 때문에 한편으로는 동일한 활동의 연장선 속에 있다. 운지법의 중요성에 대해서 Newman(1950)은 ‘운지법이야말로 작품을 완성시킬 수도 있고 또 망칠 수도 있다’고 기술하고 있다.

운지법은 그 자체로서도 매우 중요한 연주의 구성요소이지만, 계명을 읽고 이를 표현하기 위하여 손가락을 어떻게 사용하는가라는 일련의 연속적 동작이라는 점에서 그 자체만을 강조하기는 어렵다. 계명 읽기와 운지법 연계의 중요성에 대한 강조와는 달리 기존의 연구들에서는 이 두 활동을 연결해서 설명하려는 연구는 매우 부족했다는 점에서 문제점이 있다. 그럼에도 불구하고 몇 가지의 선행연구들을 검토해 보면서 지금까지의 계명 읽기, 더 나아가 독보법과 운지법을 어떻게 연결시키려고 했는지 알아보려고 한다.

먼저 박애리(2007)는 피아노 초급과정의 독보력 향상 프로그램을 통해서 Bruner(1956)의 활동적, 영상적, 상징적 단계를 적용한 연구를 수행하였다. 독보력을 행동, 그림 그리고 악보로 세 단계를 모두 한 학습자에게 순차적으로 적용하여 가르친 결과이다. 이러한 접근방법 역시 독보력과 악기의 실물을 다루는 방법을 구분하고 있다는 점에서 한계를 지닌다. 물론 피아노는 현악기와는 달리 건반이 고정적이라는 점에서 운지법과 독보활동을 연계하지 않아도 큰 문제는 없다고 할 수 있을지 모르지만, 적어도 이러한 독보력 향상만으로는 효과적인 악기교육이 이루어지기는 어렵다고 판단된다.

현악기를 유아들에게 어떻게 가르치는 것이 효과적인지를 분석한 장예지(2011) 연구에서도 악보를 읽는 방법과 운지법을 별도로 구분해서 가르치고 있다는 점에서는 앞서 살펴본 연구와 공통적이다. 이 연구에서는 그룹레슨을 중심으로 하여 ‘수업환경 조성-바이올린 명칭 익히기-줄 이름 익히기-올바른 연주 자세-실제 활쓰기-운지법-실제 연주 단계’의 순서에 따라 음악교육을 예시하고 있다. 이 연구

에서는 운지법 단계에서 개념이해 단계를 설정하고, 이 가운데에서 크고 작음, 음색, 빠르기, 음길이, 음높이, 화성 등 악보를 읽을 수 있는 구체적인 지식을 다루고 있다. 그렇지만 운지법과 악보가 어떻게 연계되는지에 대해서는 다루고 있지 않고 별도로 단계를 구분해서 다루고 있다는 점에서 효과적인 음악교육이 되기에는 한계가 있다. 초급자를 위한 첼로교재 분석과 지도의 실재를 다루고 있는 연구에서도 전통적인 방식, 즉 악보와 악기를 별도로 구분하여 지도하는 전형적인 방법을 보여주고 있다(김승화, 2010).

계명 읽기 능력은 음악교육에서 중요한 목표 중의 하나이다. 이는 학생들에게 음악적 성장과 음악적 독립성 보장을 가져다주기 때문이다. 이러한 시각에서 악보 읽기 능력 자체의 신장을 위해 Bruner(1956)의 표상양식 이론을 적용한 악보 읽기 교육을 실험한 연구도 있다(손수지, 2009). 이 연구에서는 초등학교 1학년 학생들을 대상으로 실험집단과 통제집단으로 구분하여, Bruner(1956)의 표상양식 이론을 적용한 리듬과 가락의 단계적 지도가 갖는 효과를 분석하고 있다. 이는 초기에는 실음을 중심으로 한 리듬과 가락의 모방과 탐구를 중점으로 하다가, 후기에 이르러서는 시각적 자료 제시와 탐색, 악보를 통한 상징화 과정을 중점으로 하는 방식이다. 이를테면 리듬을 가르칠 경우 ‘청각적 인지-표현하기-상징화하기’의 과정을 거치도록 지도안을 작성하게 된다. 청각적 인지 단계에서는 메트로놈, 리듬 스틱, 신체 표현 등 다양한 자료가 활용된다. 표현하기 단계에서는 시각적 표현 자료를 보고, 표현하는 활동이 주로 이루어지며, 다양한 형태의 악보를 접하고 익혀나가도록 하는 데 중점을 둔다. 마지막으로 상징화 단계는 악보를 활용한 놀이 형태로 마련하여, 리듬꼴 등을 플래쉬 카드 놀이, 리듬 빙고 등의 놀이를 활용하여 내면화시키고, 리듬 악보 읽기에 흥미를 가지고 참여할 수 있도록 하는 방식이다. 이 연구와 유사하게 Bruner(1956)의 표상양식 원리를 적용한 독보력 향상 프로그램에 대한 연구로는 김영신(2006)의 연구도 있다. 그러나 이들 연구에서는 동일한 학습자에게 세 가지의 단계를 모두 적용하여 그 효과를 분석하고 있다는 점에서 Bruner(1956)의 문제의식, 즉 연령의 변화에 따른 표현양식의 차이를 반영하지 못하고 있다는 문제점을 갖고 있다. 또한 악보와 악기를 어떻게 연계하여 통합적으로 가르치는가에 대한 방법론을 제시하지 않고 있다는 점에서 한계를 갖고 있다.

반면에 피아노 교본의 보충교재를 개발한 사례를 제시한 전순식(1999)의 연구는 악보와 피아노를 연계해서 유아들에게 흥미 있게 가르칠 수 있도록 구안했다는 점에서 유의미한 연구라 평가할 수 있다. 스즈키 지도법의 특징은 악보를 보

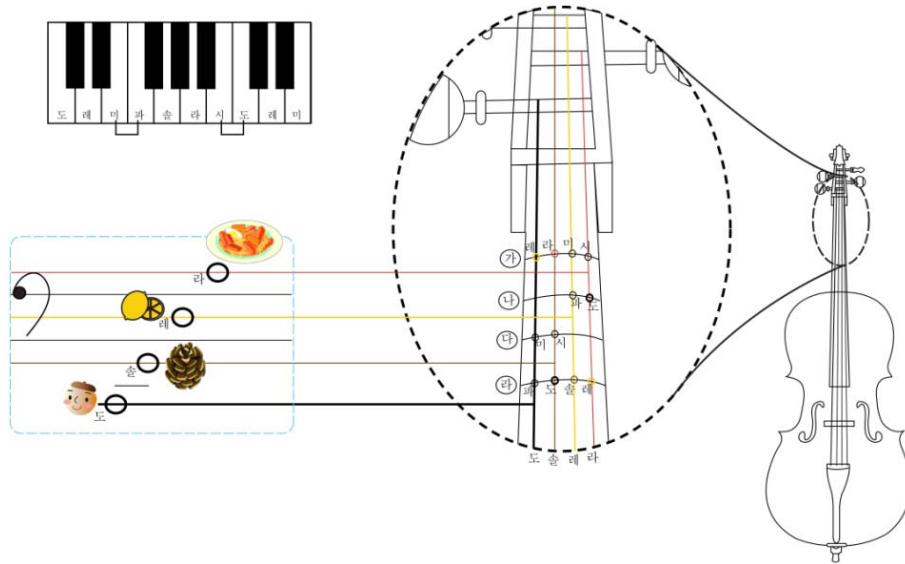
지 않고 듣고 외워서 연주하도록 교육하는 것이며, 사실상 이 과정에서 독보 교육을 등한시하게 되는 일면을 갖고 있다. 또한 이 지도법은 교재에 한계를 갖고 있다. 이를테면 스즈키 지도법에는 연주곡이 수록된 레슨 교재 이외에는 함께 사용할 수 있는 다른 어떤 부교재도 개발되지 않았다는 점이다. 이를 극복하기 위해 이 연구자는 스즈키 독보 교재 개발을 실시하여 적용하였다. 다만 이 과정에서 ‘아마테우스 클래스 피아노’의 교재를 차용하여 실제 수업에 적용하였다는 점에서 새로운 개발이라고 보기에는 어려운 점이 있다. 그럼에도 불구하고 이 연구에서는 유아들의 흥미를 불러일으킬 수 있는 다양한 그림, 아이콘, 동작 등을 활용하여 악보와 피아노와의 연계를 강조하고 있다는 점에서는 강점이 있다.

독보가 갖는 중요성은 준비도(readiness)라는 개념을 통해서도 지적되고 있다. 강선애(2009)는 학습자가 갖는 준비도의 중요성을 강조하면서, 초등학교 3학년 학생을 대상으로 다양한 준비도 프로그램을 실행하고 그 의미를 제시하고 있다. 리듬, 가락, 내청, 음악기호 등에 대한 이해가 되지 않고서는 독보를 할 수 없음을 지적하고 있다. 악보를 읽기 위한 준비도의 중요성을 지적하고 있지만, 기악교육에서는 무엇보다도 악보 읽기와 함께 악보와 악기를 어떻게 연결할 것인가에 대해서 다루어야 한다. 그런 점에서 악보 읽기를 위한 준비도와 함께 악기 연주를 위한 준비도 역시 필요하리라 판단된다.

본 연구는 계명 읽는 활동과 악기를 연주하는 활동이 별도의 것이 아니라 매우 유기적으로 통합되어야 한다는 점을 강조하고 있다. 계명 읽기와 운지법이 구체적으로 어떻게 연결되는지를 교육 장면에서 다루지 않는다면 악기교육이 제대로 이루어지지 않는다. 악보를 재미있게 가르치는 다양한 방법이 제시된 바 있지만 이를 구체적으로 악기에 적용하는 단계까지 발전시키지 않고서는 실제 장면에서 의미가 반감되기 때문이다. 그런 점에서 본 연구는 기존의 선행연구들에서 제대로 다루지 않았던 영역, 즉 독보와 악기 연주를 연계시키고자 하였다는 점에서 의미를 갖고 있다.

3. 악보-악기 통합적 교수방법

악보-악기 통합적 교수방법은 논리가 간단하다. 그것은 오선지만으로 계명을 가르치는 방식에서 한 단계 더 나아가 오선지와 현악기를 연계해서 시각적으로 두 가지를, 즉 오선지의 계명과 악기의 해당 부분을 연결시키도록 하는 방식으로 가르쳐야 한다는 주장이다. 이를 그림으로 표현해 보면 다음과 같다.



[그림 1] 악보-악기 연계 교수법 예시

[그림 1]은 악보의 계명과 현악기의 해당 부분을 구체적으로 어떻게 연계시킬 수 있는가를 나타내는 개념도이다. 아동들은 악보에 제시된 각각의 계명에 대해 각자 생각하는 계명의 첫 글자로 시작되는 다양한 이미지들을 제시하게 하고, 이를 현악기에 대응시키도록 한다. 예를 들어, ‘솔’을 ‘솔방울’이라고 표현하거나, ‘레’를 ‘레몬’ 등으로 표현하였다. 여기에서 각자가 떠올린 이미지를 해당되는 계명에 연결시켜 ‘솔방울을 솔솔솔’과 같은 노랫말을 만들어 ‘솔’음으로 불러보기도 하였다. 이러한 방식은 이미지를 이용한 암기방법과 유사하며, 아동들이 계명과 운지법을 쉽고 친숙하게 배울 수 있게 만드는 효과적인 방법이 될 수 있다.

계명과 계명 사이가 일정한 간격을 유지하고 있지만 특정 음 사이는 그렇지 않다. 예를 들면 미-파, 시-도는 반음 차이를 보이고 있는 반면 나머지의 경우는 온음이다. 따라서 운지법에서는 이러한 계명의 특성이 반영되어야만 한다. 손가락 1번-3번은 레-미이며, 두 칸의 간격이 나고, 손가락 3번-4번은 미-파이며 한 칸만 띄우고 있다. 이러한 지도 방식은 계명과 운지법의 연계성을 확실히 가르칠 수 있다는 점에서 강점을 찾을 수 있다.

Ⅲ. 연구방법

본 연구에서 탐구해 보고자 하는 연구문제에 답해 보기 위해서 연구자가 구안한 스토리텔링을 활용한 악보-악기 음악교수법을 아동들에게 음악교육 수업시간에 적용해 보고, 아동들과 교사들의 반응결과를 분석해 보았다. 즉, 수업에 대한 사례연구, 관찰연구 등 질적 연구방법을 통하여 스토리텔링 음악교수법에 대한 반응을 분석해 보고자 하였다. 아울러 음악교육을 담당하고 있는 교사들을 대상으로 일정 시간 통합적 음악교수법을 연수하고, 그들이 실제 음악수업 시간에 새로운 교수법을 적용하도록 하고, 그 결과를 보고하는 방법도 적용하였다.

연구자는 2013년 3월부터 8월까지 6개월 동안 유치원과 초등학교를 각 한 학교씩 방문하여 스토리텔링 계명 읽기 교수법을 적용했으며, 음악교육을 담당하는 교사들을 대상으로 연수하고 그 결과를 통합하는 시도를 하였다. 이를 위하여 먼저 교사와 학생들에게 수업에 대해서 안내하고 사전 준비를 시키기 위하여 한 차례 방문을 하였다. 본 수업 시연을 위하여 시간을 약속하고 두 번째 방문하여 수업을 실제 연구자가 진행하였다. 마지막으로 세 번째 방문에서는 교사와 학생들과의 인터뷰를 통해서 새로운 교수법에 대한 인식과 평가를 받았다. 이상과 같이 각 학교별로 3번씩 학교방문을 통하여 새로운 음악교수법의 효과를 분석 하였다. 이러한 과정을 보다 구체적으로 제시하면 다음과 같다.

1. 연구대상

본 연구를 수행하기 위해서 서울에 소재한 유치원 및 초등학교 각 1개교를 선정하여 각 학교별로 2개 반을 연구대상으로 포함하였다. 유치원에서는 7세반을 대상으로 실험 수업을 실시하였다. 이 원생들은 오르프, 리듬교육 등 기초교육을 받고 있었으나 특별히 악기교육은 정해서 하지는 않고 있었다. 다만, 원생들이 개인적으로 사교육을 통해서 피아노와 바이올린을 경험하는 경우가 많은 편이다. 각 반별로 15명씩 30명이 연구에 참여하였다.

또한 초등학교는 2학년을 대상으로 동일한 방법을 적용해 보았다. 이 초등학교는 기본적인 수준의 악기교육을 실시하고 있었다. 피아노를 기본으로 하고, 바이올린, 플루트 등 선택적으로 악기교육을 하고 있는 학교이다. 이 학교의 2학년 2개 반 30명씩 총 60명이 실험수업에 참여하여 연구대상자가 되었다.

연구자는 예고 및 음대 출신으로 석사과정에서는 첼로를 전공했으며, 음악교육

활동에 직접 강사로 참여하면서 아동들을 대상으로 첼로를 가르친 바 있다.

2. 진행과정 및 분석

연구자는 연구대상으로 정한 유치원 및 초등학교를 대상으로 스토리텔링을 활용한 계명 읽기와 운지법에 대한 음악교육을 실시해 보고 아동들의 반응을 알아보기로 하였다. 연구의 진행 과정을 간략히 제시하면 다음과 같다.

연구 참여를 허락한 유치원 및 초등학교의 교사들과 사전협의를 통해 학생들이 어떤 활동을 하게 되는지 설명하였다. 이어 수업시연 날짜를 약속하고 다시 방문하여 새로운 음악교수법을 적용해 보고, 아동들의 반응을 관찰 분석하고자 하였으며, 연구자가 직접 학생들을 지도하도록 허락받았다. 교사들은 수업시간 전에 이 연구의 목적을 학생들에게 설명하고 적극적인 태도로 참여하도록 지원하는 역할을 수행하였다.

연구자는 구체적으로 연구대상 아동들에게 이 연구의 목적이 계명 읽기를 배우고, 현악기 운지법을 서로 연결하여 통합적으로 용이하게 배울 수 있는 방법을 적용하는 것이라 자세히 설명해 주었다. 또한 아동들에게 사전 악기 경험 여부를 확인하고, 기존의 방법이 어떠하였는지를 간략히 질문해 보았다.

이어서 미리 준비해 간 첼로 모형 그림을 보여주었다. 이 모형에서는 손가락 번호와 운지법의 논리를 설명하는 내용이 포함되어 있었다. 아울러 첼판을 활용하여 이러한 운지법의 원리를 설명하였다.

아동들에게는 워크시트를 나눠주고 본 음악교수법에 따라 자신이 반응한 결과를 직접 기록하게 하였다. 그리고 새로이 적용하고자 하는 음악교수법의 구체적인 내용을 설명한 후 아동들이 그러한 원리에 따라 자신들만의 생각과 아이디어를 표현하도록 하였고, 그 결과를 수합하여 분석하는 과정을 거쳤다.

더불어 유치원 교사를 대상으로 위와 같은 수업목표, 수업진행 절차를 교육하였다. 그리고 이들에게 유치원에서 직접 이러한 새로운 방법을 적용해 보고 그 반응 결과를 함께 공유하도록 하였다.

이상의 과정으로 진행된 연구의 결과와 의미를 정리한 후에 학습자들이 제출한 결과 자료를 몇 가지 범주형으로 구분하여 제시하였으며, 각각의 수업 진행과정에서 보였던 반응을 정리하였다. 또한 교사들이 수업을 실시하면서 갖게 되었던 새로운 교수방법에 대한 평가를 담도록 하였다. 이 과정에서 아동들이 이러한 교수법을 어떻게 받아들이고 강점이 무엇이라고 생각하는지를 파악해 보도록 하였다.

IV. 연구 결과 및 해석

이 장에서는 수업 시연을 통해서 얻은 자료를 분석하고 그것이 갖는 의미를 해석해 보고자 한다. 우선 분석에 사용된 1차적인 자료는 아동들이 반응한 워크시트이다. 아동들이 자신들의 언어로 계명을 만들고, 또 거기에 운지법에 관련된 숫자의 개념을 더하는 나뭇의 수학의 구구단과 같은 공식인 ‘게이름구구단’을 만들어 작업지에 적고 있었다. 이 각각의 사례들을 몇 가지 제시해 보고, 이 자료를 근거로 하여 각 계명에 대한 학습자들의 다양한 반응 결과를 유목별로 정리해서 분석한다. 이어서 이러한 유목별 분류가 갖는 의미와 운지법과의 관련성, 그리고 이 교수학습 방법의 강약점에 대해서 종합적으로 평가해 보기로 한다.

1. 스토리텔링 계명 읽기에 대한 아동들의 반응

기존의 계명 읽기는 단순 암기방식이라고 볼 수 있다. 이를테면 각각의 계명이 갖는 의미나 이것에 대한 나뭇의 해석이 배제된 상태에서 학생들은 무조건 외울 수밖에 없었다. 그렇게 하게 됨으로써 아동들에게는 음악이 딱딱하고 재미없는 난해한 공부의 대상이 되어 버린다. 다음에 제시되는 초등학생의 표현은 그런 문제점을 잘 드러내고 있다.

“게이름을 읽을 줄은 아는데 악보를 봤을 때 바로 안 떠오르고 맨 밑에 줄부터 세서 계산해야 알아요.”
(L 아동 /초 / 여)

“악보에 손가락 번호 적혀 있어야 할 수 있어요. 스킴만 책만 연주 할 수 있어요. 그냥은 게이름 잘 몰라요.”
(B 아동 /초 / 남)

이러한 기존의 방식은 계산을 해야 할 정도로 계명을 익히는 데 어려움을 주고 있다. 이들에게는 음악이 매우 흥미 있는 활동이라는 생각을 발견하기 어렵다. 반면에 다음 사례에서 살펴보듯이 스토리텔링을 통한 학습법은 매우 독특한 특성을 보여주고 있다. 여기서는 아동들이 계명을 스스로의 인식을 기준으로, 자신만의 어휘로 재표현하는 다양한 사례를 제시해 보고자 한다.

우선 사례1)은 “도둑이, 레몬 1개를 먹고, 미끄럼틀을 3번 타고, 파파파파 웃으며, 소리쳤다. 라디오 1개, 시계 3개, 도자기 4개…….”로 표현한 내용이다. 제일 처음에서 시작하여 도와 술은 0, 레와 라는 1, 미와 시는 3, 파와 도는 4라는 숫자를 넣어서 자신만의 이야기로 풀어냄으로써 외워서 운지를 해야 하는 어려움을 극복하고 있다.

사례2) 역시 각 계명에 숫자를 넣어 자신만의 스토리를 풀어내고 있는 사례이다. 반면에 사례3)은 스토리를 만들지 않고, 계명의 첫음절을 이용하여 제일 기억하기 용이하도록 두 음절의 단어로 간략히 표현하고 있는 내용이다. ‘도빵, 레일, 미삼, 파샤, 술빵, 라일, 시삼, 도사’는 언뜻 보기에는 별 의미가 없는 듯하지만, 계명별로 운지해야 하는 손가락의 번호를 정확히 표현하고 있다. 또한 단어 역시 자신들에게 즉흥적으로 떠오르는 간략한 의미를 포함하고 있다.

사례4)는 아이들이 ‘똥파리송’이라 부르고 있는데, 그 내용 역시 흥미롭다. 여기서 주목할 만한 것은 ‘도토리가……. 레고…….’라는 표현이 일반 명사인 도토리가 아니라 만화책의 주인공 캐릭터 이름을 의미한다는 점이다. 7세 아이 수준에서는 표현하기 힘든 ‘술깃’이라는 단어도 사용하고 있다는 점을 확인할 수 있다.

C 아동: 이번에는 긴 박자 할 꺼니까 긴 애기로 할게요.

도: 도도가 파워가드 스킴을 써서

레: 레고 1나를 박살내니까

미: 미친 도둑 3명의 머리를 쳤어요.

파: 파바바박 도망치고 있는 도도가 페라리 458 4대를 박살냈어요

술: 술오공의 목을 칠 뻔 했군요

라: 라디오를 1나 던진 술오공! 도도가 잘랐어요

시: 시씩씩대면서 술오공이 한자 마법을 썼어요

도: 도술섬의 보리도사가 술오공을 4번 혼냈습니다. 이상입니다. 로봇R

(C 아동 /초 / 남)

아동들이 즐겨보는 세계탐험 보물찾기 만화책의 도토리, 주니어 네이버 TV 만화에는 로봇R과 보리도사가 등장한다는 점을 이해하지 못하면 이들의 의미를 충분히 받아들이기 어려울 듯하다. 이러한 표현방식을 통해서 볼 때 아동들은 자신들의 경험, 자신들의 지적 발달수준, 세상에 대한 이해 정도 등을 고려해서 계명 구구단을 표현하고 있다. 교사 수준의 어려운 계명을 외우는 방식에서 아동들이 스스로 구안한 자신들만의 언어로 계명을 재구성해 낼 수 있다는 점이 이러한 교수법의 가장 강력한 강점이라고 볼 수 있다.

스토리텔링을 활용한 계명 읽기

사례1)

도 0 : 도독이
레 1 : 레몬 1나를 먹고
미 3 : 미끄럼틀을 3번 타고
파 4 : 파파파파 웃으며
술 0 : 소리쳤다.
라 1 : 라디오 1개!
시 3 : 시계 3개!!!
도 4 : 도자기 4개!!!!

도독송

사례2)

도 0 : 도영(0)이가
레 1 : 레미안 아파트 1동에
미 3 : 미친 사람 3명과 함께
파 4 : 파란색 잠바를 4개
 홑치고 나와
술 0 : 술빵(0)울이 있는 곳에서
라 1 : 라면 1개에
시 3 : 시금치 3개를
도 4 : 도마에 썰어 4조각 넣어서 맛있게 먹었다

도영이송

사례3)

도 0 : 도빵
레 1 : 레일
미 3 : 미삼
파 4 : 파싸
술 0 : 술빵
라 1 : 라일
시 3 : 시삼
도 4 : 도사

빵송

사례4)

도 0: 도토리
레 1 : 레고를 1나 만들고
미 3 : 미소를 3번 짓고 있었어요
파 4 : 파리가 '윙윙윙' 날고 있었어요
술 0 : 술깃 들었어요.
라 1 : 라면 1개가
시 3 : 시발 자동차 3번째 칸에 있어요
도 4 : 도둑통파리가 라면을 4젓가락에 다 먹어버렸어요

똥파리송

사례5)

도 0 : 도미노 재미있어요
레 1 : 레디오 1나 샀어요
미 3 : 미사일 3개 있었어요
파 4 : 파파야 4개 먹었어요
술 0 : 술라 C 비타민 먹어요
라 1 : 라지 피자 시켰어요
시 3 : 시럽 3방울 넣어
 엄마가 커피 마셔요
도 4 : 도넛즈 4개랑 먹어요

영어송

사례6)

도0: 도시락 먹었어요.
레1: 레몬도 1개 있었어요
미3: 미역도 3개 있었어요
파4: 파도 4개 있었어요
술0: 술직하게 이 메뉴는 맛이 없어요
라1: 라면이 1그릇 있었어요
시3: 시원한 아이스크림이 3개나 있었어요
도4: 도시락은 이렇게 4와야 되요. 엄마

도시락송

사례7)

도0: 도숙이가
레1: 레시피를 1나 만들었으니
 화주세요.
미3: 미워하지 마세요. 3번은
 맛있으니깐
파4: 파슬리를 넣어 4번째는
 맛이 없어요
술0: 술깃하죠
라1: 라면스프 안넣었으니까
 1그릇은 마음껏 드세요
시3: 시르면 말구요.
 3번 바꿀 수 있어요.
도4: 도로 담아 버리면
 4악하다고 할꺼지요.

사례8)

도0: 도라에몽이
레1: 레몬사탕 1나 먹으며
미3: 미끄럼틀 3번 타다가 허리를 다쳐
파4: 파스 4개를 불렀다
술0: 술로몬 책이나 집에서 읽을걸
라1: 라디오에 곡 1나 들으면서
시3: 시크한척 3일 동안
도4: 도르레 4번하며 집에서만 놀았다

레시픽송

도라이몽송

사례9)

도 0 : 도독이
레 1 : 레고1나를 훔쳐서
미 3 : 미용실 3군데에 숨졌다
파 4 : 파마한 아주머니가
4번이나 신고했는데
솔 0 : 솔바람이 불어와
경찰이 추어서
라 1 : 라면 1그릇 먹고 왔다
시 3 : 시간이 3시간이나
지나버려
도 4 : 도둑 4명 모두 도망갔다

사례10)

도 0 : 도시가 무너졌어요
레 1 : 레몬 1나가 떨어지고
미 3 : 미나리 3개가 뽑히자
파 4 : 파도가 4번 밀려와 미나리를 버려서
솔 0 : 솔잎 주인 할머니가 화를 내고
라 1 : 라면을 먹던 과일장수가 화를 내는 바로 그때
시 3 : 시원한 바닷물이 하는 말
내가 미나리 3개를 버려서 나 때문이야
도 4 : 도로 돌아가고 싶다. 친구 4명이랑 같이

미소송

친구송

* 참고 : 숫자는 첼로 운지법의 손가락 번호

사례5)는 앞서 제시한 예시들과는 달리 영어로만 표현하고 있다는 점에서 특징을 갖고 있다. 물론 앞서 제시한 예시들에서도 영어단어들이 부분적으로 사용되고 있지만, 이 사례는 모든 계명을 영어 단어로 재구성하고 있다. 특히 앞서 라디오로 표현한 사례와는 달리 영어를 공부함으로써 알게 된 레디오(radio)라는 발음을 정확히 계명 레에 연결시키고 있었다. 유아 교육단계에서 불고 있는 조기 영어교육의 영향력이라고 볼 수 있다.

사례6~10)은 이상에서 제시한 다양한 사례들의 종합판과 같은 성격을 보여준다. 문자, 숫자, 음식 등이 함께 들어가 있으며, 전형적인 초등학교생들의 반응결과에 속하는 내용들이다. 체계성이 있는 계명 읽기도 있지만 이와 같이 자신들 생각의 흐름에 따라 자연스럽게 나오는 방식이 일반적이다. 이러한 사례들에 대해서 교사가 일정 부분 개입을 하여 의미있는 스토리텔링이 될 수 있도록 유도함으로써 자신만의 체계적인 계명 읽기를 완성해 나가도록 해 줄 필요도 있는 부분이다.

이상의 사례에서 살펴볼 수 있듯이 아동들은 계명을 자신들만의 독특한 언어를 통해서 재해석하고 있다. 각각의 계명이 갖는 의미를 자신들만의 아이디어로 작명을 하고, 또한 이들이 일련의 스토리가 되도록 유의미한 연결성을 보여주고 있다는 점에서 특징적이다. 다시 말하면 도에서부터 도까지 각 단어의 첫 글자를 활용하여 새로운 단어를 만들어내고, 이들 각각의 단어들이 연속적으로 의미를 갖도록 하고 있다.

이러한 스토리텔링 수업법은 아동들의 흥미도를 높여 준다는 점에서 매우 긍정적인 결과를 보여주었다. 아동들의 반응결과를 몇 가지 제시해 보면 다음과 같다.

도레미파솔라시를 내가 만드니까 웃겨요. 똥파리, 미친놈 웃겨요. 확 기억나
요. 이제 잘 할 수 있을 것 같아요. 지겹지도 않고……. 계속 생각해 보니까 ‘미’
음에서 아까 꺼 보다 더 멋진 거 있는데 바뀌도 되요?

(K 아동 /초 / 남)

아동들에게는 ‘똥파리’, ‘미친놈’이란 단어가 감각적 인식수준 또는 지각수준에
쉽게 부합되는 단어들이며, 이를 재미있게 받아들이고 있었다. 또한 계명 읽기에
대해 계속 생각하며 다른 글로 바꾸면 안되냐는 질문 등 적극적인 모습을 보였다.

처음에는 좀 어려웠는데 도레미가 이렇게 많은 말이 돼서 재미있어요.

(S 아동 /유치원 / 여)

나만의 비밀 약보를 가질 수 있어서 좋아요. 첼로가 친구 같아요. 외우지 않
고 첼로랑 게이름을 색깔로 연결해서 보니까 머릿속에 더 잘 그려지고 손가락
번호도 기억이 잘 났어요.

(L 아동 /초 / 여)

아동들은 이러한 수업방식이 어려운 부분도 있었지만 대체로 재미있었다는 반
응을 보여주었으며, 자신만의 노래와 가사를 직접 적어보고 실제로 악기에 적용
해 볼 수 있다는 점에서 만족스러워하였다. 이와 동시에 처음에는 유치원생들이
다소 어렵다는 반응을 보이기도 했다. 그것은 자신들만의 스토리를 글씨로 표현
하기에 어려움을 겪거나, 음악적 준비도가 부족한 아동들에게는 계명이라는 영역
이 생소하기 때문이라고 생각된다. 따라서 이러한 스토리텔링을 통해서 계명에
대한 거부감을 극복하도록 하고, 향후 자신만의 스토리를 통해서 계명을 익혀서,
직접 다양한 현악기에 적용할 수 있도록 단계적 학습과제를 구성하여 지도하는
방안이 필요하리라 판단된다.

2. 스토리텔링 계명 읽기의 범주화

앞서 몇 가지 두드러진 특징을 보이는 사례들과 그것이 갖는 의미를 해석해 보
았다. 아동들은 자신들이 갖고 있는 계명에 대한 인식, 인식수준, 스토리 내용 등
에 따라 개별화된 계명작명법을 다양하게 표현하고 있다. 다양한 반응결과들의
내용을 몇 가지 범주로 구분해 보면 다음과 같다.

이렇게 보면, 음식, 놀잇감, 장소, 자연 및 기타의 유형으로 구분이 가능하다. 물론 이러한 구분이 표준화된 것도 아니고 특정한 기준에 따른 것은 아니지만, 대략적으로 학습자들의 반응이 어떤 유형을 보이고 있는지를 한 눈에 볼 수 있다는 점에서 강점을 지니고 있다. 우선적으로 유치원생들의 반응 결과를 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 음식에 대한 비유를 들 수 있다. 도토리, 레몬, 미역, 미나리, 파파야 등과 같이 계명과 시작이 같은 글자로 먹을거리의 이름들을 제시하고 있다. 둘째는 놀잇감을 계명과 연상해서 제시하고 있다. 예를 들면 도미노, 레고, 미미공주 등을 들고 있다. 셋째, 놀이기구를 제시하고 있다. 예로는 미끄럼틀, 시소, 미로 등 주변에서 익히 경험하는 놀이기구를 재미있다는 이유로 언급하였다. 넷째, 장소에 비유한 응답도 많았다. 도시, 미국, 미용실, 시장 등 자신들의 경험에 기초해서 익숙한 단어를 각 계명에 연결시키고 있다. 다섯째, 자연물에 대한 비유 사례들도 다수 있다, 미꾸라지-파도-술방울 등이다. 여섯째, 명사가 아닌 형용사와 동사로 표현하는 사례도 다수 발견된다. 시원한, 시끄러운과 같은 형용사를 사용하여 첫 글자의 계명을 표현하고 있다.

마지막으로 특정 기준으로 분류하기 어려운 단어들도 많이 있다. 도끼, 도시락, 도둑, 레미콘, 미술 등과 같이 아동들이 익숙하게 접하고 쓰는 단어들을 통해서 자신만의 계명을 창조하고 있다. 반면에 시발자동차, 시가렛 등은 다소 아동들 수준에서는 이해하기 어려운 단어도 등장한다. 아동들이 이러한 단어를 표현하게 된 것은 개인적 경험의 영역에서 나름 의미 있게 기억되는 단어이기 때문이다. 이를테면 자동차 박물관에 가봄으로써 시발자동차가 우리나라 최초의 자동차라는 점을 학습하고, 그것을 계명과 연관시키고 있다.

스토리텔링은 개별화수업의 원리를 적극 활용할 수 있다. 아동 각각이 갖고 있는 인식, 언어, 경험 등이 학습의 기초가 되도록 하고, 이를 수업시간에 적극 사용할 수 있다는 점에서 강점을 갖고 있다. 이상에서 검토한 바와 같은 다양한 범주화는 그 자체로 의미가 있기도 하며, 계속 확장성을 갖고 있다는 점에서도 의미가 있다.

<표 1> 계명 스토리텔링의 범주화 예시

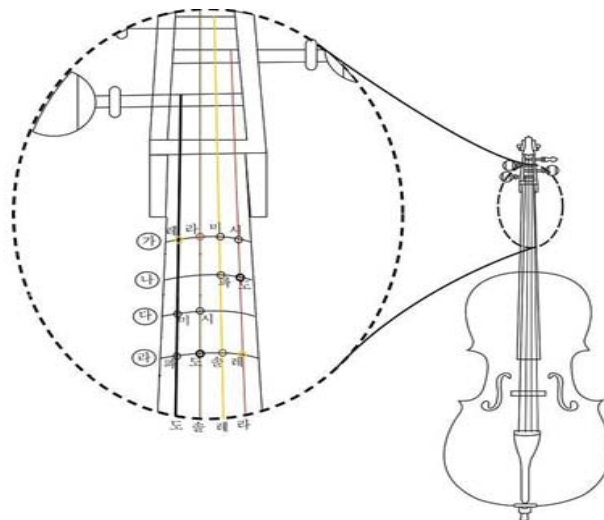
	음식	놀잇감	장소	자연	행동/놀이 동작	기타
도	도토리 도너츠 도토리묵 도라지 도시락	도미노	도시 도로	도미 도마뱀 도라지	도망가요 도시가스를 점검해요 도도해요 도덕적으로 행동해요 도마위에 생선이 있어요	도끼 도깨비 도시락 도둑 도화지 도자기 도마 도르르르
레	레몬 레몬주스 레몬사탕 레몬즙	레고		레인	레디오를 들어요	레미콘 레코드 레드 레크리에이션
미	미역 미역국 미더덕 미숫가루 미나리	미미공주 미끄럼틀 미로	미국 미용실	미꾸라지	미안해요 미스코리아가 될래요 미치겠어요 미라클을 경험해요 미라클을 보러가요 미끌어졌어요 미술을 배워요	미사일 미술 미래 미소 미끌미끌 미술관 미완성된 곡 미로
파	파 파파야 파인애플 파프리카 파슬리			파랑새 파도 파란하늘 파리	파티를 즐겨요 파란불에 건너요 파자마를 입고자요 파스를 붙여요 파라솔을 펼쳐요	파랑색 파마 파라솔 파닥파닥 파라다이스
솔	솔라C 솔부침 솔잎차			솔방울 솔바람 솔개 솔잎	솔로는 외로워요 솔로몬 책을 읽어요 솔선수범해요	솔솔
라	라면 라면스프 라볶이				라지 피자를 시켜요 라이스를 먹어요 라디오를 들어요	라디오 라밤바 라라라 노래
시	시럽 시금치 시원한 아이스크림 시원한 수박	시소	시장 시골 시냇가	시냇물 시골길 시골길 시든 낙엽 시원한 바람	시크해요 시소를 타요 시디를 들어요 시계바늘이 똑딱똑딱 시리다 시끄럽다 시시하다 시간이 부족해요 시집을 가요 시를 지어봐요	시계 시가랫 시간 시커먼스 시도 시원한 시금치 맛 시간표 시름시름 시끄러운

초등학생들의 반응 역시 음식, 놀이기구, 자연, 기타로 구분 가능하다. 유치원생들과 반응 결과는 유사하지만, 놀잇감이나 놀이기구와 같은 범주의 사례들은 거의 없다. 그것은 유치원생들이 접하는 빈도와 초등학생들이 접하는 빈도가 놀이기구에서 현격히 차이 나기 때문으로 해석할 수 있을 듯하다.

3. 스토리텔링 계명과 첼로 운지법 연결하기

앞서 제시한 유아, 초등생들 대상의 스토리텔링을 활용한 계명 익히기는 그 자체로 흥미가 있으며, 아동들에게 효과적으로 음악을 가르칠 수 있는 방법이 될 수 있다. 그러나 이러한 계명 익히기는 그 자체로 의미 있기도 하지만 악기를 배울 때 자신이 연상한 단어와 이야기를 연결시키도록 함으로써 보다 효과적인 악기 교육이 가능하게 한다는 점에서 그 강점이 드러난다. 자신들이 만든 단어나 스토리의 의미와 첼로 운지법을 연결시키는 원리를 가르치게 되면 계명에 대해서는 혼동이 거의 일어나지 않으며, 순발력 있게 운지를 할 수 있게 된다. 여기서는 이러한 스토리텔링을 활용한 계명과 첼로 운지법을 어떻게 연계시켜서 가르쳐 줄 수 있는지 그 원리를 제시하고, 실제로 이러한 수업을 실시하여 아동들의 반응이 어떻게 나타나는지 검토해 보기로 한다.

1) 첼로 운지법 익히기



[그림 2] 첼로 운지

[그림 2]는 첼로의 구성과 운지법의 기본을 제시하고 있다. 왼쪽의 첫 번째 ‘도’ 줄의 제일 윗부분을 ①로 칭하고, 그 다음 칸 각각을 ②③④로 부르기로 한다.

4개의 줄은 왼쪽에서부터 “도, 솔, 레, 라” 줄이라고 부른다. 그리고 기초단계에

서는 건반악기와 달리 엄지손가락이 지판 뒤에 위치함으로 두 번째 손가락인 검지를 첫 번째 손가락으로 칭한다.

도를 연주하기 위해서는 ‘도’줄을 아무것도 누르지 않은 상태에서 활을 그으면 된다. 이를 학생들에게 쉽게 “도뽕”이라고 가르친다. 레는 ‘도’줄의 첫 번째 ㉠부분을 첫 번째 손가락(검지)으로 누르면 된다. 이를 학생들에게는 “레일”로 가르친다. 미는 ‘도’줄의 세 번째 ㉠부분을 약지로 누르면 되고, 이를 학생들에게는 “미삼”이라고 가르친다. 파는 ‘도’줄의 네 번째 ㉠부분을 소지, 새끼손가락으로 누르면 되고 이를 학생들에게는 “파샤”라고 가르친다.

다음 솔을 연주하기 위해서는 ‘솔’줄을 아무것도 누르지 않은 상태에서 활을 그으면 된다. 이를 학생들에게 쉽게 “솔뽕”이라고 가르친다. 라는 ‘솔’줄의 첫 번째 ㉠부분을 첫 번째 손가락(검지)으로 누르면 되고, 이를 학생들에게는 “라일”로 가르친다. 시는 ‘솔’줄의 세 번째 ㉠부분을 약지로 누르면 된다. 이를 학생들에게는 “시삼”이라고 가르치고, 도는 ‘솔’줄의 네 번째 ㉠부분을 새끼손가락으로 누르며 이를 학생들에게는 “도사”가 되었네 라고 가르친다.

이상과 같은 방법으로 앞서 제시한 사례 2의 내용을 적용해 보면 더욱 흥미롭다. ‘도’줄을 아무것도 누르지 않은 상태에서 활을 그으며 “도영(0)이가”이라고 가르친다. 레는 ‘도’줄의 첫 번째 ㉠부분을 첫 번째 손가락(검지)으로 누르며 “레미안 아파트 1동에”로 가르친다. 미는 ‘도’줄의 세 번째 ㉠부분을 약지로 누르고 “미친 사람 3명과 함께”라고 가르친다. 파는 ‘도’줄의 네 번째 ㉠부분을 소지, 새끼손가락으로 누르면서 “파란색 잠바를 4개 가지고 나와”라고 가르친다.

다음 솔을 연주하기 위해서는 ‘솔’줄을 아무것도 누르지 않은 상태에서 활을 그으며 쉽게 “솔뽕(0)울이 있는 곳에서”라고 가르친다. 라는 ‘솔’줄의 첫 번째 ㉠부분을 첫 번째 손가락(검지)으로 누르고 “라면 1개”로 가르친다. 시는 ‘솔’줄의 세 번째 ㉠부분을 약지로 누르면서 “시금치 3개를”이라고 가르친다. 도는 ‘솔’줄의 네 번째 ㉠부분을 소지, 새끼손가락으로 누르며 “도마에 썰어 4조각 넣어 맛있게 먹었다”라고 가르친다.

이와 같이 첼로 운지법을 아동들이 갖고 있는 단어, 개념에 근거하여 가르치게 된다면 참여도, 흥미도가 매우 높게 나타난다. 기존의 첼로 운지법은 단순 암기, 반복에 기초한다면 이러한 새로운 접근방법은 아동들이 생성해낸 단어, 의미에 기초하고 있다. 구체적인 아동과 교사의 반응을 살펴보면 다음과 같다.

2) 아동-교사의 반응

앞서 제시한 새로운 첼로 운지법은 교사 주도의 전달식 방법이 아니라 아동의 참여에 의한 구성주의적 방식을 택하고 있다. 이는 학습자 스스로 창출해 낸 아이디어, 지식이 주요한 의미를 갖게 되며 교사와의 상호작용을 통해 변화되어 가는 과정을 중시한다는 점에서 참여도, 흥미도를 높일 수 있는 방법이다. 구체적으로 아동과 교사의 반응을 살펴보면 그러한 점을 분명히 확인할 수 있다.

먼저 새로운 첼로 운지법에 대한 아동들의 반응을 살펴보기로 한다. 가장 두드러진 반응은 음악에 대한 흥미도가 높아졌다는 내용이다.

맨날 악기 할 때면 도레미 스케일 연습할 때 싫었는데 이렇게 하니깐 지겹지 않아졌어요. 처음에는 생각하기 힘들었지만 그래도 재미있어요. 내가 제일 잘 한 것 같아요. 자랑스러워요.
(S 아동 /유치원 / 여)

S 아동의 경우 기존의 음악시간에는 도레미를 반복 훈련했으며, 이것 때문에 매우 흥미도가 떨어졌다고 표현하고 있다. 아울러 새로운 첼로 운지법을 통해서 자신감을 갖게 되었다고 표현하고 있다. 이러한 자신감은 두 번째 사례에 제시된 면담내용에서도 드러나고 있다. 스스로 직접 작가처럼 표현할 수 있었다는 점에 대한 만족감이 뚜렷하게 제시되어 있다.

내 스토리텔링 말하느라 연습할 때 팔도 덜 아픈 거 같아요. 그리고 내가 작가처럼 도레미 송 지어서 좋아요. 다하고 나니 뿌듯했어요. 다른 친구 것도 듣고 싶어요.
(P 아동 /초 / 여)

4박자를 끌어서 연주할 때 박자 길게 안하고 활을 아껴 쓰지 않고 빨리 바꿔 버린다고 선생님이 뭐라고 하는데 내가 지은 거 입으로 말하다보니 저절로 길게 끌어서 안 혼나고 재미있어요.
(D 아동 /초 / 남)

또한 이러한 첼로 운지법을 적용하게 되면 아동들의 좋지 않은 활 쓰기 습관도 교정될 수 있다. D 아동의 사례를 보면, 스케일 연습에서 자기 마음대로 활을 바꾸는 습관이 고쳐지는 것을 확인할 수 있다. 스스로가 자신의 스토리텔링을 적용하면서 활을 어떻게 배분하여 쓰는 것에 대해서도 깨닫게 된다. 이는 자신의 이야기를 하면서 연습을 하게 되면 활 쓰기의 속도를 조절할 수 있다는 강점이 있기 때문이다.

다음 사례는 수업을 통해 아동이 교육받은 내용을 교사가 다시 확인하는 장면으로 자신있게 대답하는 아동의 모습이다.

(J 아동과 교사의 대화)

아동: 술은 0개니까 그냥 술 줄만 그으면 된다고요.

교사: 라는 뭐겠어?

학생: (자신있게) 그야 라뻑이 1개지요.

교사: (웃으며) 그렇지. 시는?

아동: 시는 내가 좋아하는 자동차 시땡 자동차니까 3개고,
도는 4번째 손가락으로 이렇게 누르면 되요.

(J 아동 /초 / 남)

이어서 계명을 스토리텔링으로 재구성하도록 하여 운지법과 연결하는 것에 대한 교사들의 반응을 살펴보고자 한다. 먼저 M 교사에서 보듯이 그저 그림으로만 확인하던 계명과 악기 운지의 관계를 직접 활을 잡아보고 실습을 해봄으로써 보다 쉽고 흥미롭게 가르칠 수 있었다고 한다.

현악기에 대해 배우고 게이름의 손가락 의미를 부여할 때 전공자도 아닌데 무슨 의미가 있을까? 하며 의문을 가지게 되었어요. 또 각 원에 요즘엔 전공 교사가 파견되어 있는데 굳이 유치원 교사가 바이올린, 첼로까지 익히고 아이들에게 지도해야 하는 필요성을 느끼지 못했던 것도 사실입니다. 하지만, 현악기의 줄을 알고 게이름에 나만의 손가락 번호의 의미를 부여하고 직접 활을 잡아보고 악기를 잡아 보았던 그 경험이 참 중요함을 느끼게 되었습니다. 연주회 때 보통 아이들은 작은별을 연주합니다. 그때는 그냥 연주하는구나! 했던 곡이 집에 돌아온 후 배운 ‘도뽕 레미안 1동 도둑 3명 파란 잠바 입은 사람 4명, 술방울, 라일락, 시삼댁, 도사장’등으로 연상하여 손가락 번호 익히게 되고 재미를 느껴 저절로 손가락을 움직이며 마음속으로 연주하는 저를 발견하게 되었고 자신감이 생기고 신기했습니다. 정말 훨씬 쉽게 입문할 수 있음을 몸소 느끼게 되었습니다.

(M 교사, 경력 17년/ 2013. 6. 11. 면담)

이 교사는 아동들에게 음악을 가르치면서도 이러한 운지법의 원리에 대해서 깊이 있게 이해하지 못하고 있었다. 그러다가 새로운 교수방법을 익히게 됨으로써 음악을 가르치는 원리를 터득하게 되고, 이로 인해 현악기 연주를 구체적으로 이해함으로써 아동들에게 다양한 악기를 접할 수 있는 기회를 제공할 수 있다는 자

신감도 생겼다고 한다. 이러한 자신감은 또 다른 교사의 반응을 통해서도 확인할 수 있다. 다음 사례의 교사는 스토리를 직접 적용하는 과정을 통해서 현악기 연주에 자신감을 갖게 되었으며, 유치원에서 7세의 언어발달이 어느 정도 이루어진 아동들을 대상으로 효과적일 것이라는 판단을 내리고 있다.

스토리텔링을 하면서 이야기를 만들고, 직접 연주법을 익히면서 솔직히 즐거움이 크고, 느낀 점은 많았지만 직접 연주를 해보지 못해서 인지, 이 연주법에 대한 확신이 들진 않았어요. 또한 머리 속으로 스토리를 외우고 생각을 해보는 재미는 있었지만 실질적으로 이게 어떻게 적용되는지에 대한 의문점이 있었어요. 하지만 연주하는 모습을 보면서 직접 첼로 연주법을 경험해보니, 스토리텔링의 효과를 확실히 느낄 수 있었습니다.

(P 교사, 경력 18년/ 2013. 6. 18. 면담)

직접 이야기를 만들고 연주법을 익혀가는 과정을 통해 쉽고 또 재미있게 첼로 연주법을 익힐 수 있었어요. 이 교수법을 우리 유치원 아이들에게 적용한다고 했을 때엔 너무 어린 유아는 어려운 점이 있을 것 같고, 7세 유아들에게 유용할 것이라는 생각이 들었는데요, 7세 유아에게 적용할 때에는 유아들이 글쓰기가 되는 단계이므로, 대 그룹 활동에서 도레미 스토리를 직접 생각하고 만들어 보고, 자유선택활동 시간이나 바이올린 시간에 개별지도 및 개인 연습 시간을 주어 수업을 진행하고, 연주법을 익힌 후 쉽고 재미있는 곡에서부터 어려운 곡으로 수업을 진행하면 조금 더 효과적일 것이라는 생각이 들었어요.

(K 교사, 경력 11년/ 2013. 6. 26. 면담)

스토리텔링을 활용한 운지법이 갖는 강점에 대해서 뿐만 아니라 직접 현장에서 적용할 때 나타나는 문제점에 대해서도 지적을 하고 있다. 예를 들어, 유아들이 호기심을 갖고 참여하는 경우도 많았지만 스토리텔링을 활용하여 시간 안에 모든 계명을 완성하지 못하는 유아들도 있었다. 다시 말하면 계명을 자신만의 스토리로 표현하기에는 어려움이 있는 어린 유아들도 있었다는 점을 문제로 인식하고 있었다.

그럼에도 불구하고 아동들은 자신이 만든 도레미 이야기를 자랑스러워 한다는 것, 악기와 연계하여 활동하면 오랫동안 기억을 할 수 있다는 점, 적극적으로 흥미를 갖고 참여한다는 점 등에서 매우 강력한 효과와 강점을 갖고 있었다. 특히 아동들에게 자신만의 스토리 구성을 발표하도록 함으로써 자부심을 갖게 할 수 있다는 점도 이러한 교수법의 의미라고 평가하고 있다.

이상에서 살펴본 바와 같이 스토리텔링과 첼로 운지법을 연결하는 새로운 시도는 아동들의 참여도와 흥미도를 높이는 효과를 보여 주었으며, 교사들의 평가 역시 긍정적이었다. 따라서 이러한 접근은 유아와 초등학생을 대상으로 악기를 가르칠 때 적용할 수 있는 매우 유용한 음악교수법의 하나라고 판단된다.

V. 결론 및 시사점

이 연구에서는 스토리텔링을 활용한 음악교수법을 적용하고 그것에 대한 학생들과 교사들의 반응을 살펴보았다. 스토리텔링을 활용하기 위해서는 아동들이 계명에 대해서 자신들만의 언어와 사고를 활용하여 다양한 이야기들을 엮어낼 수 있어야 한다. 이를 위해서 교사들은 아동들이 자연스럽게 수업에 참여하고, 계명의 첫 글자를 자연스럽게 연결하여 이야기로 표현할 수 있도록 유도해 나갈 필요가 있다. 연구에 참여한 아동들은 도레미로 시작하는 첫 글자를 중심으로 매우 다양한 표현을 보여주었다. 사물이름, 과일이름, 자동차, 색깔 등 여러 내용들을 활용하여 계명에 대해서 흥미로운 표현을 해 보였다. 아울러 이러한 계명과 현악기의 운지법을 연결시키는 방법을 체계적으로 가르쳐 봄으로써 추상적인 계명과 구체적인 운지와의 관련성을 아동들이 스스로 터득할 수 있도록 하였다.

스토리텔링을 활용한 음악교수법에는 계명 익히기와 운지법, 그리고 이 둘을 체계적으로 연결시키는 방법론이 포함되어 있다. 아동들에게 음악을 흥미롭고 의미 있도록 가르치기 위해서는 반복과 암기만을 강요하는 방식에서 탈피할 필요가 있다. 다시 말하면 추상적인 기호로 표현되어 있는 악보를 무조건 암기하도록 하지 않고, 아동들의 인지수준과 흥미도를 고려한 내용과 형식으로 변환시켜 아동들의 수준에 부합되는 적합한 교육방법을 채택할 필요가 있다. 그런 의미에서 이 연구에서 제기하고 있는 스토리텔링을 활용한 음악교수법은 기존의 음악교육의 한계를 극복시켜 나갈 수 있다는 의미에서 대안적 교수방법이 될 수 있다. 음악을 가르치는 교사 역시 이러한 새로운 교수방법이 효과적이며, 아동들의 흥미를 유발하여 학습활동이 매우 적극적으로 이루어진다는 점을 긍정적으로 평가하고 있었다.

이 연구를 통해 얻을 수 있는 시사점은 크게 다음 네 가지로 정리할 수 있다.

첫째, 음악교육과 언어교육이 함께 이루어짐으로 인해 아동들의 다양한 언어발달과 음악적 개념 발달이 동시에 이루어질 수 있다. 스토리텔링은 자연스러운 아

동들의 어휘력과 문장력 그리고 상상력의 발현으로 가능하다. 따라서 음악적 재능 뿐만 아니라 언어적 재능이 함께 신장될 수 있다는 점에서 융합적 교육의 특성을 가질 수 있다.

둘째, 아동들이 자신들만의 스토리로 계명을 붙이고 의미를 부여하기 때문에 음악수업에 대해서 흥미도를 높게 가지며 애착심을 가진다는 강점을 갖는다. 자신만의 계명 익히기를 통해서 어렵게 느꼈던 악보를 읽을 수 있는 능력을 갖게 된다는 점에 대해서 자부심과 긍지를 갖게 되며, 이로 인해 음악에 대한 교과 흥미도 역시 향상될 수 있다.

셋째, 음악교육은 사교육기관이나 강사에 의존해야 한다는 고정관점을 깰 수 있다. 부모님의 도움으로도 쉽게 계명과 운지법을 익힐 수 있다는 점에서 기초적인 음악교육, 악기교육에 대한 접근성을 매우 쉽게 할 수 있도록 해 주는 강점 역시 있다. 현악기를 익히기 위해서는 반복적인 훈련을 필요로 한다. 따라서 스스로 현악기를 연습할 수 있는 방법을 익히고 있다면 숙달 속도가 훨씬 빠를 수 있을 것이다. 본 연구에서 제시하는 스토리텔링을 활용한 계명 익히기와 운지법을 익히게 된다면 혼자서 연습할 수 있는 가능성도 높일 수 있다.

넷째, 이러한 스토리텔링을 활용한 방법은 운지법이 있는 현악기에 동일하게 응용할 수 있다는 점에서 강점을 가지고 있다. 현악기 교수법의 공통된 특성을 학습하게 되면 하나의 악기를 익히면서 동일하게 다른 현악기에도 적용할 수 있다.

본 연구에서는 음악교육의 방법으로 스토리텔링을 활용한 계명 익히기와 운지법을 제시하고 이러한 새로운 방법에 대한 아동과 교사들의 반응을 살펴보고 해석해 보았다. 이 방법은 다양한 사례에서 나타나듯이 아동들의 수업참여도와 흥미도를 높이며, 복잡한 운지법에 대해서 쉽게 이해하도록 하는 강점을 분명 가지고 있었다. 반면에 이러한 학습자들의 인식과 표현방식은 일반화에 다소 문제가 발생할 수 있다는 약점이 있다. 향후 연구를 통해서 기존의 계명과는 달리 아동들이 흥미롭게 익힐 수 있는 공통된 계명 표현과 스토리텔링을 만들어 나감으로써 이러한 약점을 보완한다면 음악교육 현장에서 매우 유용하게 적용할 수 있을 것으로 생각한다.

참고문헌

- 강민정 (2011). 지리교육에서 스토리텔링의 활용방안에 관한 연구. 경북대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 강선애 (2009). 음악교과에서 준비도(readiness) 형성을 활용한 독보력 향상 방안 연구. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 김규식 (2002). **재미있는 오르프**. 창지사.
- 김명순 (1997). **(유아를 위한) 음악교육의 이론과 실제**. 다음세대.
- 김문경 (2010). 스토리텔링을 활용한 미술감상지도방안 연구 : 미술비평·미술사·미술을 중심으로. 경인교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김승화 (2010). 초급자를 위한 첼로교재 분석과 스즈키 교육에 의거한 지도방안 연구 : 스즈키 첼로 교본 제 1권을 중심으로. 전주대학교 교육대학원. 석사학위논문.
- 김영신 (2006). 브루너의 표상양식 원리를 적용한 초등 음악 독보력 향상 프로그램 개발. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김영연 (1996). **유아음악교육론**. 학지사.
- 민경훈 (1999). 학교 음악교육에 '현대음악' 도입 가능성에 대한 연구 : 독일 음악 교육 학자들의 견해를 중심으로. **낭만음악**, 낭만음악사 42, 83-118.
- 박소화 (2012). 스토리텔링 기반 교수설계 원리 및 모형탐색. 서울대학교 대학원 박사학위논문.
- 박애리 (2007) 피아노 지도를 통한 유아의 음악 독보력 지도 방안 연구. 연세대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 박인기 (2011). 스토리텔링과 수업 기술. **한국문학논총**, 59, 411-435.
- 백영미 (2007). 스토리텔링을 활용한 수학수업이 초등학교 학생의 학업성취도 및 수학적 태도에 미치는 영향. 청주교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 손수지 (2009). 악보 읽기 능력 향상을 위한 효과적인 지도 방법 연구. 대구교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 송유리,이종희 (2005). 그림악보를 활용한 유아 음악활동이 유아의 리듬개념과 선율개념 형성에 미치는 효과. **미래유아교육연구**, 12(2), 1-31.
- 안재신 (2002). **구성주의 이론에 기초한 유아음악교육**. 교육과학사.
- 양미경 (2013). 스토리텔링의 교육적 의의와 활용 방안 탐색; 대학에서의 교육과정 강의를 중심으로. **열린교육연구**, 21(3), 1-30.

- 이경우 (1997). **수학교육을 위한 문학적 접근**. 서울: 다음세대.
- 임미경, 장기범, 함희주 (2004). **음악교육의 이론과 실제**. 예종.
- 장예지 (2011) 유아를 위한 효과적인 바이올린 지도 방법 연구: 그룹 레슨을 중심으로. 충남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 전순식 (1999) 기초 독보 교재의 개발. 연세대학교 교육대학원. 석사학위논문.
- 조경자 (2012). **유아교육 음악창작**. 청목출판사.
- 한아름 (2009). 스토리텔링을 이용한 유아영어교육 방법론: 알파벳북(Alphabet books)을 중심으로. 이화여자대학교 디자인대학원 석사학위논문.
- Bruner, J. S. (1956). *A study of thinking*. NYC John Wiley.
- Gordon. E. E (1997). *A Music Learning Theory for Newborn and Young Child*, Chicago: G.I.A.
- Newman. W.S (1950). *The Pianist's Problems*. HC; Practice and Performance. 73.

ABSTRACT

A study on the Music Teaching Method for Note Reading and Fingering for String Instruments using Storytelling Approach

Han, Song-I

This study applies music teaching method which uses storytelling as a way of teaching notes and fingering of string instruments to children and analyzes the responses of children and teachers on it and its' meaning.

Teachers let preschoolers and elementary school students learn notes by using their own language and giving meanings to it and also instructed them to link that to fingering of string instruments in a systemic fashion.

Children used various nouns in getting used to notes such as names of things, foods, activities and toys.

The strength of this method is that children are able to overcome the difficulty of manuscript and scores by making up their own story and using it for fingering.

Teachers also had positive evaluation on this teaching method said the children were actively involved.

Since this kind of teaching method for music with storytelling is not unified under a sole concept system, it will be more effective if we develop most universal and common standards and conceptual framework which suit best for the cognitive level of children and apply it to music education with additional studies.

key words: music education, integrated education, application of storytelling method, learning note, fingering

투고일: 2013년 8월 31일, 심사(수정): 9월 27일(10월 16일), 게재확정일: 11월 1일