

음악놀이 프로그램이 ADHD 학생의 사회성 발달에 미치는 효과 -초등학교 5학년을 중심으로-

김 보 경*·김 용 희**

본 연구의 목적은 음악놀이가 초등학교 ADHD 학생의 사회성 발달에 미치는 효과를 알아보고자 하는 데 있다. 본 연구의 연구대상은 전문의에 의하여 ADHD 진단을 받은 학생과 CTRS-R(Conners' teacher rating scale-revised) 평정척도에서 ADHD로 판정된 학생 총 2명이다. 참여관찰을 중심으로 한 질적 연구 방법의 자료 수집을 분석한 결과 다음과 같은 결과가 밝혀졌다. 첫째, 음악놀이는 ADHD 학생의 사회성 발달, 즉 규칙지키기, 협동, 탐구심, 자율성 향상에 도움이 되는 것으로 나타났다. 둘째, 음악놀이는 ADHD 학생의 방해행동 감소에 부분적으로 효과가 있는 것으로 나타났다.

※주제어: ADHD 학생, 음악놀이 프로그램, 사회성 향상, 장애학생 음악교육

차 례

- I. 서론
- II. 이론적 배경
 - 1. ADHD 학생의 정의와 특성
 - 2. 음악놀이와 사회성 발달
- III. 연구 방법
 - 1. 연구 대상 및 연구 도구
 - 2. 연구 절차 및 내용
 - 3. 자료 수집 및 분석
- IV. 연구결과
 - 1. 사회성 발달
 - 2. 방해행동의 감소
- V. 논의 및 결론

* 경기행복초등학교 교사

** 경인교육대학교 교수/ 교신저자

I. 서론

최근 우리나라의 ADHD 학생수는 날로 증가되는 추세에 있으며, 진료받은 환자수만 해도 2003년 18,967명에서 2009년 64,066명으로 증가하였다. 연령별로 보면 만10세에 접어드는 5학년부터 ADHD 환자가 급격히 증가하며, 학업부진, 또래 관계의 문제를 가지고, 그 중 25~30%는 반항과 공격성 등 반사회적 행동이나 품행장애를 나타낸다(최연숙, 2014). 대부분의 장애학생이 가지고 있는 문제이기는 하지만, ADHD 학생 또한 사회적 발달이 뒤떨어지며 다른 학생과 상호작용하는데 문제를 보여준다(Hammel and Hourigan, 2011).

반면에 ADHD 학생은 상당히 창의적이고 지능이 높은 특징을 보여주기도 한다(Chimera, 2008). 조나리, 하주연(2010)은 초등학교 5, 6학년의 ADHD 성향 학생이 일반학생보다 창의적 사고 검사의 독창성, 창의적 산물검사의 유창성·융통성·독창성, 창의적 인성검사의 모험심 영역에서 높은 점수를 보여준다고 보고한다.

본 연구는 초등학교 통합학급의 ADHD 학생의 사회성 향상을 위하여 음악수업 프로그램을 적용한 효과를 알아보고자 한다. 음악은 본질적으로 상호작용을 포함하며, 음악 수업은 아동의 인지적, 사회적, 정서적 기능의 자극을 통해 사회성을 강화시키는 매개체 역할을 할 수 있다(김현정, 2012). 음악수업에 놀이의 요소를 포함시키면 더 효과적인데, 심리학자 비고스키(Vygotsky)의 주장대로 놀이에는 주의 집중, 기억, 언어사용, 사회적 협동 등의 요소가 포함되어 있기 때문이다(현경실, 2003). 하멜과 후리건(Hammel and Hourigan, 2011)은 “모든 학생의 긍정적 사회적 환경을 조장하는 것”이 음악교사의 임무라고 주장한다(p.104). 본 연구는 놀이를 접목시킨 음악수업 프로그램이 ADHD를 가진 초등학교 학생의 사회성 향상에 어느 정도 도움이 되는지 질적연구의 방법을 통하여 알아보고자 한다.

II. 이론적 배경

1. ADHD 학생의 정의와 특성

주의력결핍 과잉행동장애라고도 부르는 ADHD(Attention Decficit Hyperactivity Disorder)는 최근에 출현율이 늘어나고 있는 장애이며, 학교에 적응하기 어렵고 교사에게 곤란을 야기하는 특성을 가진다. ADHD는 주의력 결핍, 과잉행동, 충동

성과 같은 증상이 6개월 이상 2가지 이상의 상황에서 출현하고 다른 장애가 없을 때 ADHD로 간주되며, 7세 이전에 증상이 발발해야 한다. 그런데 바클리 외(Barkley et al. 2006)는 ADHD 학생의 1/3이 7세 이후에 증상을 보여주었다고 주장하기도 한다(Turnbull, Turnbull and Wehmeyer, 2010, p.213에서 재인용). ADHD의 주의력결핍 증후, 충동성 증후, 과잉행동 증후, 사회성 결여에 관하여 이하에 설명한다.

1) 주의력결핍(Inattention)

주의력결핍 증후는 세부사항에 주의를 기울이기 어렵고, 학업이나 기타 활동에서 부주의한 실수를 하며, 과제나 놀이에 지속적인 주의를 기울이기 어렵고, 이야기에 귀를 기울이지 않는 증후를 말한다. 또한 지시를 따르지 않고 임무를 끝마치지 못하며, 과제와 활동을 조직화하기 어렵다. 이 증후를 가진 학생은 숙제나 문제풀이처럼 지속적인 정신적 노력을 요하는 과제를 싫어하거나 회피한다. 또한 과제나 활동에 필요한 것을 잃어버리는 수가 많고, 외부 자극에 쉽게 방해를 받아 산만한 환경에서 작업하기 어려우며, 매일 해야하는 활동을 종종 잊는다(이대식 외, 2011; Turnbull, Turnbull and Wehmeyer, 2010).

2) 충동성(Impulsivity)

충동성 증후는 질문이 끝나기 전에 말을 불쑥 하거나, 자신의 순서를 기다리기 어렵고, 다른 사람을 방해하거나 끼어드는 모습을 보여준다(이대식 외, 2011). 충동성 증후는 과잉행동과 함께 주의력 결핍이 일어나기 이전의 어린 시절에 먼저 발현하는 특징을 가진다(Glazman and Blum, 2007).

3) 과잉행동(Hyperactivity)

과잉행동 증후는 끊임없는 움직임을 보여주며, ADHD를 가장 잘 나타내는 특성으로 알려져 있다. 과잉행동 증후를 가진 학생은 자리에 앉아 손이나 발을 끊임없이 만지작거리거나 꼬지락거리고, 교실과 같이 자리에 가만히 앉아있어야 하는 장소에서 장소를 이탈하는 모습을 보여준다. 또한 부적절한 상황인데도 뛰거나 기어오르며, 여가활동에 조용히 즐기거나 참여하지 못하고 마치 모터가 달린 듯 끊임없이 활동하거나, 과다하게 말을 한다(이대식 외, 2011; Turnbull, Turnbull and

Wehmeyer, 2010).

4) 사회성 결여

학생들은 자신과 다른 학생을 가까이 하지 않으려는 속성을 가지고 있으므로 ADHD를 비롯한 대부분의 장애는 해당 학생이 다른 학생과 관계를 맺는데 어려움을 야기시킨다. 특별히 ADHD 학생은 집이나 학교 등에서 공격성, 왕따 등 행동문제를 발생시키며(이동훈 외 2013), 약 40-90%의 학생이 방향장애나 품행장애를 보여준다(Pfiffner, 1999). 이들은 타인의 감정이나 생각을 고려하지 못함으로써 대부분의 관계에서 친구와 문제를 일으킨다. 장애학생의 비적절한 사회성을 방지하면 학대나 심각한 사건을 야기할 수 있으므로, 교사는 그들의 사회성을 도울 계획을 세우는 것이 필요하다(Hammel and Hourigan, 2011).

2. 음악놀이와 사회성 발달

음악은 본질적으로 사회적이며 상호작용을 필요로 하는 교과이다(Hammel and Hourigan, 2011). ADHD 학생은 음악을 들음으로써 주의를 집중하고, 들은 것을 차례로 기억하고, 과제를 조직화하는 능력을 발달시킬 수 있다(최병철, 2002). 또한 음악자체의 구조적이고 시간적인 속성은 학생의 집중력과 지속력을 증진시키도록 도와주는데, 다시 말해 음악 활동을 수행하기 위해서 학생은 일정 기간 지속적으로 주의를 집중하고, 일련의 반응을 차례로 해야 한다(이경자, 2011).

모리스와 쉘츠(Morris and Schulz, 2003)는 놀이는 어린이의 자기동기화를 필요로 하며 재미있고 즐겁다는 보편적 특징을 가진다고 말한다. 놀이는 새로운 경험과 시행착오를 경험하게 하고, 자연스러운 방법으로 새로운 기술을 연습하게 한다(Morris and Schulz, 2003). 음악놀이는 음악을 재료로 하여 대근육과 소근육 활동을 함으로써 신체 여러 기관의 협응력을 촉진하고 인지적 기능이나 사회적 상호작용을 향상시킨다. 오르프 접근법은 어린이의 놀이 형태로 음악수업을 시작할 것을 주장하였으며, 코다이 교수법도 교실 안에서 놀이를 통하여 어린이들의 사회적 상호작용을 촉진할 것을 주장한다(Eisen and Robertson, 2002). 놀이를 즐기고, 놀이로 생활하고, 놀이 가운데 성장하는 어린이들에게 놀이를 통한 음악학습은 큰 효과를 발휘할 수 있다(류덕희, 1994).

Ⅲ. 연구 방법

1. 연구대상 및 연구도구

본 연구의 대상은 수도권 C초등학교 5학년에 재학 중인 A와 B이었으며, 본 프로그램은 담임교사인 연구자의 참여관찰에 의하여 대상 학생들이 재학하고 있는 학급 전체에 통합수업으로 적용되었다. 전체 학급은 27명(남 13명, 여 14명)으로 구성되었다.

연구대상 학생A는 병원으로부터 ADHD 진단을 받고 약물치료 상태에 있었으며, B는 CTRS-R(Conners' teacher rating scale-revised) 평정척도에서 교사 3명에 의하여 ADHD로 평가되었다.¹⁾ CTRS-R는 ADHD 학생의 주의산만 및 충동성-과잉행동성을 측정하기 위하여 광범위하게 사용되는 심리측정 도구이며, $r=.72\sim.91$ 의 검사-재검사의 신뢰도 계수를 가진다.

학생A는 활발하고 활동적이지만 자신과 타인의 기분이나 감정을 잘 헤아리지 못하였다. 그는 정확한 음정으로 부르거나 리듬을 표현하는 등 기본적 음감과 리듬감을 지니고 있었으나 리코더 연주 실력이 좋지 못하였다. B는 과목에 대한 호불호가 분명하여 평소에 체육은 매우 좋아하지만 음악 시간에는 열심히 참여하지 않았다. 그러나 음악활동 중에서 신체표현에는 남다른 재능을 보였다. 음감이나 리듬감 등 기본적 음악성은 다른 학생들에 비하여 뒤떨어져서 노래를 자신 있게 부르거나 리듬을 따라 치는 데는 부족한 모습을 보여주었다.

2. 연구 절차 및 내용

본 연구는 2013년 1월부터 2014년 5월까지 1년 8개월에 걸쳐 수행되었다. 2013년 1월부터 7월까지 관련 문헌과 선행 연구를 고찰하여, 2013년 8월 음악놀이 프로그램을 대략적으로 구안하였다. 2013년 9월에 연구대상 학생을 선정하였고 면담하였다. 면담결과를 바탕으로 구체적인 교수-학습 계획안을 작성하여 9월부터 12월까지 아침활동 시간과 음악수업시간에 적용하였다. 매 수업은 동영상으로 촬영하여 전사하였으며 이를 근거로 수업관찰일지와 교사일지를 작성하였다. 2014

1) 본 연구에서 사용한 CRTS-R은 미국 정신의학회에서 정한 DSM-IV을 김옥정이(1998) 재구성한 것이다.

년 1월부터 5월까지의 수집된 자료를 분석하여 음악놀이 프로그램이 ADHD 학생의 사회성 향상 발달에 미치는 영향을 찾아내었다.

음악놀이 프로그램은 다음 사항에 중점을 두었다. 첫째, 행동이 과하고 충동성이 높은 ADHD 학생의 특성에 따라 신체를 많이 활용하였다. 둘째, 장애학생의 사회성 발달에 대한 선행연구(이재연, 2011; 임가영, 2011)의 발견에 따라 악기 연주, 노래하기, 창작하기 등 음악하기를 사용하였다. 셋째, 집중 시간이 짧은 ADHD 학생이 흥미와 재미를 느낄 뿐 아니라 음악적으로 성장할 수 있도록 하였다. 넷째, 학생들이 서로 협력하여 성취할 수 있도록 하였다. 다섯째, 자신의 생각을 글로 표현하는 것을 어려워하는 특성에 따라 매시간의 정리 및 평가는 학습지보다는 발표를 통하여 하도록 하였다.

음악놀이 프로그램은 리듬, 가락, 화음, 음색 개념의 학습을 중심으로 하였고, 특히 리듬 개념의 이해에 비중을 많이 두었는데, 리듬 학습활동이 ADHD 학생의 사회성 발달에 필요한 규칙성과 질서의식에 도움이 되기 때문이다. 구체적 활동은 선행연구들(우광혁, 2011; 김용희, 2013; 김종인, 2012 등)을 참고하였다. 그 외에 자신과 주변에게 관심을 가지고 표현해 보게 하기 위한 활동들(가사 바꾸기, 나의 감정 표현하기, 친구의 감정 알아보기 등)을 포함하였다. 또 협동적으로 연주해야 하는 핸드벨 합주를 포함하였다. 프로그램의 전체적 구성은 <표 1>과 같다.

<표 1> 음악놀이 프로그램 회기별 형태

구분	회기	놀이이름	주요활동
리듬	1회기	음표와 친구되기놀이	기본박 익히기
	3회기	리듬 오스티나토놀이	리듬카드 보고 치기
	4회기	킥타리듬만들기놀이	리듬 만들어 치기
음색	9회기	응원리듬합주놀이	리듬 보고 치기
	10회기	리듬뽀지따기놀이	리듬 따라 치기
	2회기	친구칭찬놀이	동료의 좋은 점 차기
가락	5회기	나의 감정여행놀이	나에 대해 알기
	6회기	친구의 감정여행놀이	동료에게 관심 갖기
	7회기	악기소리 까막놀이	주변의 소리에 귀 기울이기
	8회기	단소극복놀이	<아리랑>, <아침해> 연주
화음	11회기	음계3·6·9 짝 놀이	핸드벨로 음계 완성하기
	12회기	음계3·6·9 단체 놀이	핸드벨로 음계 완성하기
	13회기	리코더극복놀이	리코더 2중주하기
	14회기	화음놀이	주요 3화음 익히기
	15회기	합주놀이	<희망과 영광의 땅> 합주

3. 자료 수집 및 분석

음악놀이 프로그램은 질적 연구의 방법을 사용하여 면담, 동영상 촬영, 수업 관찰, 일지, 학습지 등의 자료를 수집하였다. 매 회기 수업이 촬영되었으며 이후 전사되었고, 이를 근거로 학생행동 관찰일지와 교사일지가 작성되었다. 또한 음악놀이 프로그램을 적용하는 기간 중에 학예회가 있었는데 이때도 관찰일지를 작성하였다.

수집된 자료는 현상학적 방법으로 분석되었다. 연구자는 자료들을 반복해서 살펴본 후 주제를 도출하였으며, 도출된 주제를 범주화하였다. 그 다음 도출된 주제에 따라 자료를 재검토하여 정리하였으며, 결과를 이끌어냈다. 질적 분석에서 도출된 주제는 크게 ‘사회성 발달’과 ‘방해행동 감소’라는 2개의 대주제로 분류되었다. 각 대주제는 다시 ‘규칙 준수’, ‘협동성’, ‘탐구심’, ‘자율성’, ‘습관성’, ‘소극적 참여’, ‘집중력’의 소주제로 재분류되었다. 이를 정리하면 <표 2>와 같다.

<표 2> 분석 결과 도출 주제

대주제	소주제	대주제	소주제
사회성 발달	규칙 준수	방해 행동 감소	습관성
	협동		소극적 참여
	탐구심		집중력 부족
	자율성		

IV. 연구결과

음악놀이 프로그램이 다음과 같이 ADHD 학생의 사회성향상에 영향을 미친 것으로 드러났다.

1. 사회성 발달

사회성은 학생이 동료와 협력하며 수업에 능동적으로 참여하는 행동이다. 이에 는 교사의 지시에 따라 자세를 취하거나 악기를 갖추는 행동을 뜻하는 ‘규칙 준

수'와 주변의 동료나 교사에게 관심을 가지는 '협동', 작업에 집중하는 '탐구심', 스스로 참여하고 탐색하는 '자율성'의 소주제가 포함된다.

1) 규칙준수

'규칙 준수'는 학생이 교사의 지시를 따르고, 학습에 참여하기 위하여 자세와 태도를 갖추는 것이다. 연구의 대상 학생들은 초기에 교사의 지시에 관심을 두지 않는 일이 많았다.

A는 <들꽃이야기> 노래의 리듬반주를 만들기 전에 악보를 보면서 노래를 불러보라고 교사가 지시하자 대답하지 않고 두리번거리다 악보를 쳐다보았다(1회기 수업관찰기록).

B는 의자에 바르게 앉는 방법을 안내하고 나서 3번의 지시를 한 후에야 의자를 빼고 발을 바닥에 닿게 하여 앉았다(3회기 수업관찰기록).

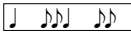
그러나 연구의 대상 학생들은 중반기 이후 교사의 지시를 따르는 태도가 향상된 모습을 보여주었다.

주의 집중을 하게 하기 위해 "5학년"이라고 교사가 말하자 A가 "○반!"이라고 혼자서 외쳤다(10회기 수업관찰기록).

<시작송>을 부르기 위해서 교사가 반주를 하다 멈추자 B는 노래를 부르던 것을 멈추었다(15회기 수업관찰기록).

프로그램 초기에는 대상 학생들이 수업이 시작되어도 준비가 안 된 모습을 보여주었다.

<들꽃이야기>노래에 맞추어  리듬에 맞추어 공던지는 놀이를 할 때 A는 리듬을 미리 치고 있지 않다가 근처에 공이 올 때쯤에야 치기 시작했다(1회기 수업관찰기록).

한 줄 기차를 만들어 손을 올리고  리듬에 맞추어 <들꽃이야기>를 부르면서 공 넘기기 놀이할 때 B는 줄은 미리 쳤지만 손을 내리고 서 있었다(1회기 수업관찰기록).

그러나 4회기부터 학생들은 점차 수업 준비 태세를 갖추는 모습을 보여주었다. 7회기부터는 수업에 사용될 악기 등을 미리 책상 위에 준비해 놓았다. 마지막 회

기에는 음악수업 시작을 알고 바른 자세를 보여주었다.

B가 단소 입모양을 유지하고 있어서 다음 음악놀이를 곧바로 시작되었다(8회기 수업관찰기록).

A는 <희망과 영광의 땅>의 합주를 위해 리듬악기의 각 파트별 악기주법을 익힌 후 리듬 악기 3중주를 하려고 할 때 연습을 멈추고 작은 북채에서 손을 떼고 손가락으로 작은북에 대어 소음시킨 후 교사의 지휘에 집중하였다(15회기 수업관찰기록).

2) 협동

프로그램 초반에 대상 되는 학생들은 동료에 대한 관심을 보여주지 않고 장난을 치는 등 자기중심적인 사고에서 벗어나지 못하는 모습을 보여주었다.

<참 좋은 말> 가사 바꾸기를 모둠별로 발표한 후 한 모듬을 뽑아서 다 같이 부르는 순서에서 A가 일어나 B에게 말을 걸었지만 무시하고 활동에 집중하였다(2회기 수업관찰기록).

그러나 음악놀이 프로그램이 진행됨에 따라 두 학생은 주변의 동료나 선생님에게 관심을 가지는 모습을 보여주었다. 더 나아가 다른 사람에게 도움을 주며, 서로 의사소통하며 주도적으로 모듬을 이끌어가는 모습을 보여주었다.

B가 리코더가 준비가 되지 않아서 당황해할 때 A는 B의 리코더를 적극적으로 찾아준 후 B보다 먼저 자신의 리코더를 준비하고 B가 자리에 앉을 때까지 기다렸다(13회기 수업관찰기록).

3·6·9 놀이를 시범으로 해 볼 때 교사가 10에서 멈추자 A가 10이라고 말하고 자신을 11, B를 12라고 가리키며 친구 자리에서 손뼉을 쳤다. 계속해서 13, 14, 손뼉을 혼자서 말하며 B에게 놀이방법을 알려주었다(12회기 수업관찰기록).

3) 탐구심

학생들이 학습활동이나 내용에 집중해서 몰입하는 모습과 수업에 자발적으로 참여하는 모습은 ‘탐구심’의 소주제로 분류하였다. 대상 학생들은 프로그램 초기에는 관심 있는 자료에만 관심을 두는 수준이었으며, 놀이를 학습과 연결시키지 못하였다.

A는 <들꽃 이야기>노래를 부르며 리듬 오스티나토에 맞게 공을 다리 사이로 친구에게 전달하는 놀이를 할 때 지나치게 더 넓게 다리를 벌리고 있어서 공을 놓치게 되었다(1회기 수업관찰기록).

그러나 프로그램 중반부터 학생들은 동료의 연주에 집중하고 교사의 시범에 따라 연주하고 수업에 집중하였다.

(즉흥연주에서) B는 첫 번째는 노란색을 고르고 축구화를 양손에 끼워서 바닥을 서로 비벼서 소리를 내었다. (그 이유를) “화가 나진 않았지만 기분이 좋지 않았기 때문입니다.”라고 말하였다. 두 번째는 초록색을 꺼내고 피아노로 경쾌한 느낌의 즉흥연주를 하였다. “왜냐하면 특별히 만드는 산소같이 밥을 먹어야하기 때문입니다.” 세 번째는 회색을 꺼내고 카바사를 왼손에 충분히 잔잔하게 흔든 다음 오른손만으로 다시 흔들며 “지금은 마음이 편해졌어요.”라고 말하였다(5회기 수업관찰기록).

<3·6·9음계놀이>에서 A는 신나게 팔을 흔들며 구호를 큰소리로 외치면서 음악놀이 분위기를 띄웠다(12회기 수업관찰기록).

마지막회기에 학생들은 수업을 마칠 때까지 몰입하고 다른 파트 연주에 도전하려고 하였으며, 자발적이고 활발하게 참여하는 모습을 보여주었다.

<희망과 영광의 땅> 리듬합주 연주를 마치자 A는 시계를 쳐다보며 “아! 몇 분 안 남았다.”라며 아쉬워하였다(15회기 수업관찰기록).

교사가 자일로폰채를 바르게 잡는 방법을 시범을 보이자 B는 연습을 멈춘 후 채를 고쳐 잡고 계속해서 연주를 이어갔다(15회기 수업관찰기록).

4) 자율성

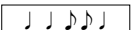
‘자율성’은 학생들이 독특하고 새로운 창의적인 모습을 보여주는 부분과 자기주도적으로 계획을 세우고 문제해결을 하는 모습을 나타낸다. ADHD 학생의 뛰어난 창의성은 이 연구에서도 관찰할 수 있었는데, 연구의 대상이 되는 학생들은 2회기부터 독특하고 새로운 방법으로 음악놀이에 참여하기 시작하였다.

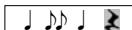
B는 리듬 오스티나토를 첫 번째는 탬버린을 가슴 높이에 들고 치고 두 번째는 머리 위에서 치고 세 번째는 다시 가슴 높이에서 쳤다(3회기 수업관찰기록).

A는 2회기 음악수업 내내 스카치테이프를 끊임없이 만지작거렸는데, 이는 집중력이 흐트러진 모습으로 보일 수 있지만, 실은 트라이앵글 손잡이를 만드려고 노력하는 모습이었다.

A는 노래는 부르지 않고 스카치테이프를 길게 늘여 뜨려 트라이앵글 손잡이 부분을 만들었다. 테이프를 잘 꼬아서 단단하게 만든 후 살짝 채로 치고 있었다(2회기 수업관찰기록).

프로그램이 진행됨에 따라 학생들은 창의성은 점차 안정되고 차분하게 발휘됨을 볼 수 있었다.

<악기소리 까마놀이>에서 A가 안대를 하고 지우개를 떨어뜨리고 카바사와 마라카스로 트레몰로 연주한 후 B는 핸드벨을 손으로 땡겨서  리듬을 쳤다. B는 배드민턴 손잡이로 를 연주하고 핸드벨끼리 부딪혀서  소리내었다. 또 필통을 책상에 부딪치고 필통 지퍼를 열고 닫은 후 책상에 를 손으로 친 후 배드민턴과 필통소리를 찾는 문제를 내었다(7회기 수업관찰기록).

A는 <리듬꿇지마기놀이>에서 11마디에서 로 바꾸어 치고 12마디를 임의로 만들어 로 변주하였다. 처음 2마디는 악보대로 정확하게 리듬을 쳤지만 3마디부터 변주시켜 을 만들어 계속 반복해서 쳤다(10회기 수업관찰기록).

프로그램이 진행될수록 자기주도적으로 학생들의 음악성이 향상되는 것도 관찰되었다.

B는 단소를 꺼내어 소리내기 연습을 한 후 교사가 들려주는 율명을 들으며 단소로 ‘아리랑’ 연주하였다. 다음에 정간보를 보며 율명을 먼저 읽어본 후 연주를 하였다. 그리고 매우 안정적인 자세로 4장단을 혼자서 연주하게 된 후 <아리랑>전곡을 혼자서 안정된 호흡으로 능숙하게 연주하였다. 혼자서 끝까지 연주를 한 후에 “오, 예! 내가 최고!”라고 환호성을 질렀다(8회기 수업관찰기록).

A는 처음에는 교사가 불러주는 율명을 듣고 연주하려고 하였지만, 입모양을 다시 가다듬은 후 2장단을 듣고 연습하였다. 다음에 연주를 멈추고 3소박 단위로 일정박을 치는 동시에 정간보를 보면서 B의 연주를 들었다. 계속해서 말 붙임새로 읽고 정간보를 보며 다시 반복해서 연주했다. 단소 운지표를 열심히 보기도 하고 거울을 보고 연습하기도 하였다(8회기 수업관찰기록).

2. 방해행동의 감소

방해행동은 수업에 걸들거나 참여하지 않는 행동으로, 다시 ‘습관성’, ‘소극적 참여’, ‘수업분위기 흐리기’로 범주화하였다.

1) 습관성

ADHD 학생들은 습관적인 손장난을 보여주며 활동참여를 지연하는 모습을 보

여준다. 본 연구의 대상 학생들도 끊임없이 손으로 주변의 물건을 만지작거리고 떨어뜨리거나 신체부위를 움직이는 모습이 보여주었다.

A의 습관적인 손동작은 매회기 꾸준히 보이다가 마지막 2회기에 현저히 줄어들었다. B는 당초부터 A에 비해 손장난 횟수가 적었으나, 주로 한가지 물건을 동작을 바꾸어가며 만지작거렸다.

B는...축구화 한 짝을 들고 바닥의 정에 손을 대었다. 축구화를 책상 위에서 양손으로 잡고 있다 축구화 끈을 길게 한 후 신발을 흔들거나 돌리고 축구화 뒷부분끼리 붙여서 계속적으로 만지고 있었다(6회기 수업관찰기록).

대상 학생들은 음악활동에 다른 친구들보다 늦게 참여하는 행동도 종종 보여주었다. A는 매회기마다 4회 정도 참여지연의 모습을 보여주었고, 연주를 마쳤는데도 계속 연주하거나 친구들이 연주에 참여하기 전에 먼저 시도하는 모습을 종종 보여주었다. B는 A보다 덜 해서 매회기 1,2회 정도의 참여지연을 보여주거나 혹은 참여지연이 전혀 관찰되지 않는 회기도 있었다.

A는 한 마디씩 <올레 올레 올레> 응원리듬 합주연습을 하는 데 다음 리듬으로 넘어가기 전에 계속해서 앞의 마디 리듬을 쳤다(14회기 수업관찰기록).

B는 자일로폰으로 <희망과 영광의 땅> 2중주를 하는 데 자일로폰을 마구 치다가 3마디부터 치기 시작하였다(15회기 수업관찰기록).

본 프로그램의 음악수업 활동이 학생들이 늦게 참여하는 습관을 줄이지는 못하였다. 그러나 학생들이 왜 참여지연의 모습을 보이는지 원인을 파악할 수는 있었는데, 학생들이 앞의 활동에 몰입되거나 의욕이 앞설 때 주로 그런 모습을 보여주었다.

2) 소극적 참여

‘소극적 참여’는 학생들이 음악활동에 참여하기는 하지만 하지 못해 하는 상태를 말한다. 학생들은 음악놀이 프로그램에서 시종일관 활발하게 참여하는 모습을 보이지는 않았다.

A는 성의없는 태도를 전반적으로 나타나지 않았으나, 활동에 자신이 없을 때는 이런 태도를 보여주었다. B는 3회기부터 수업당 4회 정도씩 꾸준히 성의없는 태도를 보여주었다.

A는 리코더를 팔꿈치를 책상 위에 대고 두 손을 모은 채 소리를 내자 미 소리가 잘 나지 않았다. 또 오른손으로 리코더 아래를 잡지 않았기 때문에 음을 제 박자에 붙 수 없었다(15회기 수업관찰기록).

B는 <연날리기> 마지막 2마디를 따라 부를 때 성의 없이 노래를 부르고 리듬은 치지 않았다(11회기 수업관찰기록).

학생들은 음악활동이 잘 안될 것을 두려워해서 아예 시도를 하지 않거나 소극적으로 하는 모습들도 보여주었다. A는 8회기 단소 연주에서만 이와 같은 모습을 보여주었고, B는 프로그램 전체에 걸쳐서 자신 없는 행동을 보이거나, 마치못해 참여하는 모습을 보여주었다.

A는 泔 운지를 손가락으로 대어보지만 연주하지 않았다. 그는 단소 소리내기가 잘 되지 않자 연주를 중단하고 단소를 바라보기만 하였다. 단소를 다시 쥐었지만 머뭇거리며 소리를 내지 않는 행동이 종종 관찰되었다. 정리단계에 앞서 연습한 것을 발표회를 가질 때 마지막 단소 연주를 한 후 “아리랑까지는 되는데 ……., 연습을 하긴 했는데……”라고 말하였다(8회기 수업관찰기록).

그러나 프로그램이 진행됨에 따라 학생들의 성의없는 태도는 줄어드는 것이 관찰되었다.

3) 집중력부족

‘집중력부족’의 소주제에는 주변의 친구와의 장난으로 수업을 방해하고 분위기를 흐트러뜨리거나 수업을 중단시킬 정도로 수업을 방해하는 행위를 포함한다. 음악놀이 프로그램의 시행을 통하여 ADHD 학생의 집중력은 좋아지지 않았다. 그러나 음악놀이 프로그램 적용을 통하여 학생들의 장난이 월등히 감소되는 모습을 보여주었다.

A는 1회기와 프로그램 후반기에 장난을 치는 모습을 주로 나타냈다. 그러나 이것은 A의 사회적 상호작용이 증가되는 중간 과정으로 볼 수도 있었다.

A는 리듬 오스티나토에 맞추어 공을 전달할 때 옆 친구에 아주 심하게 튀기면서 전달하는 바람에 옆 친구가 박자를 놓쳤다. 또 몸을 친구들보다 낮추고 몸을 너무 젖혀서 공을 리듬에 맞게 전달할 수 없었다(1회기 수업관찰기록).

A는 <화음놀이>에서 일어서라는 교사의 지시에 B와 얘기를 나누느라 일어나지 않았다(14회기 수업관찰기록).

B는 프로그램 초 1, 2회기에만 장난을 치는 모습을 보여주었으며, 수업 분위기를 방해할 정도의 장난은 치지 않았다. 프로그램이 진행될수록 A와 B는 서로 친해졌으며 또한 서로 영향을 받았다.

A는 손에 쥐고 있던 핸드벨을 돌리면서 “안돌아가요.”라고 말한 후 B와 “그러면 이렇게 하면 돼.” 라고 핸드벨 중 분리에 관한 토의하기 시작하였다(14회기 수업관찰기록).

V. 논의 및 결론

본 연구의 목적은 음악놀이가 ADHD 학생의 사회성 발달에 미치는 효과를 알아보는 것이었다. 수집된 자료를 바탕으로 질적 연구 방법으로 분석을 통해 얻은 결론은 다음과 같다.

첫째, 음악놀이 프로그램은 ADHD 학생의 사회성, 즉 규칙준수, 협동, 탐구심, 자율성의 발달에 도움이 되었다. 어린이들의 자발적 참여에 의하여 집중력과 기술을 익히도록 구안된 프로그램에 의하여 ADHD 학생들은 프로그램 중반 이후에 교사의 지시를 따르고 준비를 하는 모습을 보여주었다. 또 교사와 동료에게 관심을 가지게 되었으며, 다른 사람과 자신의 연주에 집중하고 창의적인 방법으로 수업에 적극 참여하였다.

둘째, 음악놀이 프로그램은 ADHD 학생의 방해행동 감소에 부분적으로 효과가 있었다. 이 프로그램이 진행될수록 ADHD 학생의 손장난과 성의 없는 태도, 장난 치기가 줄어들었다. 이는 음악활동이 ADHD 학생의 과제불이행 행동 감소에 긍정적인 영향을 준다는 이재연(2011)의 연구 결과와 일치하였다. 그러나 음악놀이 프로그램의 시행을 통하여 ADHD 학생의 집중력은 개선되지 않았다.

연구를 통하여 ADHD 학생의 사회성 발달을 위한 음악놀이를 구안할 때 유의할 점을 다음과 같이 찾았다. 첫째, ADHD 학생의 사회성 발달을 증진시키기 위해서는 언어적 행위는 물론 학생의 이름을 불러주고 눈을 맞추어주는 것과 같은 비언어적 행동과 이해가 필요하다(박병현, 2012). 둘째, 학생의 여건을 고려하여 적극적으로 참여할 수 있는 시간에 적절한 활동을 적용해야 한다(문선은, 2013). 셋째, 음악놀이를 통하여 ADHD 학생이 음악에 자신감을 가질 수 있는 활동을

찾아주는 것이 동료와의 관계를 증진시켜 결과적으로 사회성향상에 도움을 준다.

본 연구를 통하여 알게된 것은 ADHD 학생이 가진 장애 뿐 아니라 장점을 적극 활용할 필요가 있다는 것이었다. 다시 말하면 그들이 가진 활동성과 창의성은 재능으로 전환될 수 있다는 가능성이다. 특수교육학자들은 장애학생의 단점이 아니라 강점에 집중하며 그들과의 차이점이 아니라 공통점에 초점을 맞추기를 주장한다(이대식 외, 2011). 교사들이 ADHD 학생의 장애에 집중할 때 그들의 스트레스는 더욱 증가될 것이지만, 그들을 다양한 요구를 가진 여러 학생 중 하나로 인식할 때 교사의 태도는 물론 ADHD 학생의 자아실현은 더욱 증진될 수 있을 것이다.

참고문헌

- 김용희 (2013). 경도의 지적장애학생을 포함하는 초등음악 수업 프로그램 개발. **음악교육연구**, 42(4), 27-52.
- 김종인 (2012). **행복을 주는 음악치료**. 서울: 지식산업사.
- 김현정 (2012). 오르프 음악치료가 학교부적응 초등학생의 사회성 및 자기조절력에 미치는 영향. **음악교육공학**, 15, 73-86.
- 류덕희 (1994). 놀이와 음악 지도에 관한 고찰. **음악교육연구**, 13, 1-28.
- 문선은 (2013). 정서행동장애아를 위한 맞춤형 음악교육의 사례와 대처방안: 초등학생 대상으로, 석사학위논문, 목포대학교, 목포.
- 박병현 (2012). ADHD 아동의 음악치료를 위한 관한합주 지도방법 연구-중1학년 대상의 창의적 체험활동을 중심으로, 석사학위논문, 단국대학교, 서울.
- 신지혜, 윤덕순 (2011). 음악치료 프로그램이 ADHD 성향 아동의 문제행동 개선과 사회적 기술향상에 미치는 효과. **한국보육지원학회지**, 7(2), 137-158.
- 우광혁 (2011). **우광혁의 음악놀이**. 서울: 아이엠피미디어.
- 유지영 (2008). 아동의 사회성 함양을 위한 오르프 교수법의 수업 구안 방안 연구 -초등학교 5학년 '음악' 제재곡을 중심으로. 춘천교육대학교, 춘천.
- 이경자 (2011). 집단음악활동이 ADHD 아동의 주의력에 미치는 효과. 석사학위논문, 강남대학교, 서울.
- 이대식 외 (2011). **통합교육의 이해와 실제**. 서울: 학지사.
- 이동훈, 김명선, 송연주, 권보민 (2013). ADHD 아동의 또래관계 특성에 대한 탐색적 고찰. **한국심리학회지**, 25(3), 643-672.
- 이재연 (2011). 리코더 연주 활동이 ADHD 아동의 주의산만과 문제행동 감소에 미치는 영향, 석사학위논문, 공주교육대학교, 공주.
- 임가영 (2011). ADHD 학생을 위한 음악치료와 음악교육의 통합적 프로그램 개발 및 지도방안. 석사학위논문, 원광대학교: 익산.
- 전민경 (2011). 음악교육이 ADHD 학생에게 미치는 영향. 석사학위논문, 원광대학교: 익산.
- 조나리, 하주현 (2010). ADHD 성향 아동과 일반아동의 창의적 특성 비교 연구-초등학교 고학년을 중심으로. **창의력교육연구**, 10(2), 91-108.
- 최병철 (2002). **음악치료학**. 서울: 학지사.
- 최연숙 (2014). ADHD 학생을 경험한 초등학교 교사의 태도 구성요인에 관한 연구. **특수아동교육연구**, 16(1), 255-278.
- 현경실 (2003). 신체표현을 위한 음악놀이 개발과 수업에의 적용방안. **음악과 민족**,

26, 469-487

- Cimera, R. E. (2008). **ADHD의 재능찾기**. 이영나 · 우주영 역. 서울: 시그마
- Eisen, A. and Robertson, L. (2002). *An American Methodology*. Lake Charles, Louisiana: Sneaky Snake Publications.
- Glanzman, M. and Blum, N. J. (2007). *Genetics, imaging, and neurochemistry in attention deficit/hyperactivity disorder(ADHD)*. In P. J. Accardo (Ed.), *Capture and Accardo's Neurodevelopmental Disabilities in Infancy and Childhood, Vol. 2*. Baltimore: Brooks.
- Hammel, A. M. and Hourigan, R. M. (2011). *Teaching Music to Students with Special Needs*. New York: Oxford University Press.
- Morris, L. and Schilz, L. (2003). **창조적 놀이 활동**. 이금진, 이경미, 박현주 역. 서울: 학지사.
- Pfiffner, L. J. et al. (1999). *Association of parental psychopathology to the combined disorder of boys with attention-deficit hyperactivity disorder*. *Journal of Consulting Psychology*, 67, 881-893.
- Turnbull, A., Turnbull, R. and Wehmeyer, M. L. (2010). *Exceptional Lives*. Upper Saddle River, NJ: Pearson.

ABSTRACT

**The Effects of a Music Play Program Upon
the Social Development of the Elementary
Student With ADHD**

Bo-Kyung Kim · Yong-Hee Kim

The purpose of this study is to investigate the effects of the music play program for social development of the elementary students with ADHD. The target students were the ones who were dignosed by a doctor or rated by CTRS-R(Conners' teacher rating scale-revised) test. This study employed the data collection and analysis methods of qualitative research, including participant observations. The findings of this study were the following: First, the music play program had positive effects on the social development of the students with ADHD in their abiliies of following rules, cooperation, exploration and independency. Second, the program helped in part the reduction of disturbant behaviours.

Key words: students with ADHD, elementary music play program, social development,
special music education

투고일: 2014년 8월 31일, 심사(수정): 10월 20일(10월 26일), 게재확정일: 11월 20일