

음악 수업에 적용되는 놀이의 가치 탐색*

Exploring the Value of Play applied to Music Classes

양 종 모**

Jongmo Yang

초록 이 연구의 목적은 음악 수업에 놀이 적용의 가치를 탐색하는 것이다. 이를 위해 음악 수업에 놀이를 적용한 교수학습과정안을 개발하고, 그 과정에서 함께 경험하고 느낀 점들을 기초로 놀이의 의미와 가치 그리고 개발 방법 등을 전문가 그룹 인터뷰를 통해 탐색한다. 논의를 통해 얻은 연구의 결론은 다음과 같다.

첫째, 음악 수업에 놀이 적용의 필요성은 인정되며, 음악 활동의 미적 가치에 대한 중요성은 유지되어야 한다. 둘째, 음악 수업에 놀이를 적용하기 위해서는 지속적인 개발 노력과 음악 이론 전문가와 교사의 협업이 필요하다. 셋째, 음악 수업에 놀이 적용의 교육적 유용성은 음악 개념의 포함 여부와 학생의 참여 그리고 경쟁 요소의 적용 정도에 따라 결정된다.

주제어: 음악 놀이, 초등 음악 수업에 놀이의 적용, 음악 교육

Abstract The purpose of this study is to explore the value of applying play to music classes. To this end, I jointly develop a teaching-learning course plan that applies play to music classes, and in the process, the meaning, value, and development method of play were investigated through expert group interviews. The conclusion of the study obtained through discussion is as follows.

First, the necessity of applying play to music classes is recognized, and the importance of the aesthetic value of music activities must be maintained. Second, the application of play to music classes requires continuous development efforts and collaboration between music theory experts and teachers. Third, the educational usefulness of applying play to music classes is determined by the inclusion of the concept of music, the participation of students, and the degree of the elements of the competition.

Key words: music play, application of play to elementary music classes, music education

* This work was supported by a research grant from Busan University of Education in 2020.

** Corresponding author, E-mail: jmyang@bnue.ac.kr

Professor, Busan National University of Education, 24, Gyodae-ro, Yeonje-gu, Busan, Korea

I. 서론

음악과 교육과정에서 제시되고 있는 음악 교과목의 목표는 음악적 개념이나 특성을 이해하며 노래 부르기, 악기 연주하기, 음악 감상하기를 하도록 하고 있다(Ministry of Education, 2015, p. 4). 음악 교과에서 개념은 리듬, 가락, 화음, 형식, 셈여림, 빠르기, 음색 등의 음악 개념을 의미하며, 이러한 음악 개념의 이해는 음악을 느끼고 표현하는데 귀한 능력으로 인정된다. 따라서 음악 개념 학습을 위해서는 재미있는 음악 활동이 있어야 하는데, 종종 언어적 설명만으로 대체되어, 따분하고 지루한 과정으로 진행된다.

개념 학습에서 흥미와 관심을 끌지 못하는 것은 비단 음악 교과만의 문제는 아니다. 교육 전반에 개념을 가르치는 과정이 암기 위주이거나 언어적 설명으로만 진행되는 경우가 많다. 이런 문제의 대안으로 교육학자들은 '놀이'의 가치를 주장해 왔다.

피아제(J. Piaget, 1896-1980)는 지식을 학습하기 위해서는 내면세계의 자발적 표현이 필요하고 그것을 놀이가 가능하게 해준다고 주장한다(Piaget, 1962). 또 비고츠키(L. S. Vygotsky, 1896-1934)는 지식 학습의 목표에 도달하기 위해 필요한 잠재적인 능력을 얻기 위해서 놀이가 동원될 수 있다(Vygotsky, 1980)라고 주장한다. 그리고 브루너(J. S. Bruner, 1915-2016)는 언어의 가장 복잡한 문법적이며 실용적인 유형은 놀이 활동에서 처음 나타난다고 하면서 언어 학습을 위해 아동들에게 놀이의 기회를 주는 것이 중요하다고 한다(Bruner, 1975). 그리고 존 듀이(J. Dewey)는 놀이가 정규 학교 공부의 한 부분이 될 때, 교육적 효과를 가지는 온갖 자료와 과정에 주의가 집중되며 정보와 지식에 사회적 의미를 부여하는 협동적 교섭이 가능하게 된다(Dewey, 1987)고 주장한다.

놀이의 가치에 대한 교육학자들의 관심과 주장은 여러 교과에서 놀이를 수용하는 방안에 관한 연구를 자극해 왔다. 미술과 교육에서의 놀이 중심 수업에 관한 연구(Lim, 2001), 놀이로 하는 수학 수업(Kim, 2006), 과학 교과와 놀이(Kim et al., 2007), 도덕 교과의 놀이(Yoo & Song, 2008), 영어 수업에서 놀이(Kim, 2006) 등의 교과별로 다양한 연구들이 진행되어 왔다.

놀이의 교육적 가치에 대한 연구는 진행되어 왔지만 놀이를 교과에서 적용하는 방안에 대한 연구는 아직 초급 단계에 머물고 있다. 특히 음악 수업에 놀이를 적용하는 방법에 대해서는 초등학교 3학년을 대상으로 하는 제재곡 중심의 가창 수업에 연구자 개인이 고안한 놀이를 적용한 수업 지도안을 연구의 결과로 제시한 것 정도가 대표적이다(Kim & Ham, 2016). 음악 놀이에 대한 다른 연구들은 대부분은 음악을 활용한 놀이 즉, 리듬 놀이, 가락 놀이, 화성 놀이, 형식 놀이, 빠르기 놀이, 셈여림 놀이, 음색 놀이 등 음악적 개념을 포괄적으로 경험하거나 이해하는 놀이의 연구(Lee, 2007),

또는 음악 개념보다는 음악 놀이가 목적인 음악 수업에서 신체표현을 이용한 음악 놀이(Hyun, 2003), 혹은 오르프 접근법을 통한 음악 놀이 지도 방안(Cho & Ko, 2006) 등이 있다. 이 외에 음악 놀이에 대한 관심이 높아지자 음악 놀이 방법을 사진 등으로 제시하여 쉽게 적용할 수 있도록 해 주는 문헌자료들도 다수 출판되고 있다(Han, 2020; Kim et al., 2019; Education Together, 2018; Woo, 2011).

이렇게 연구된 놀이들은 재미있고 음악 교육적 가치가 있다고 할 수 있지만 초등학교 음악 교과 고유의 목표를 가진 단위 음악수업에서 활용하기에는 한계가 있다. 수업에서 적용되는 놀이는 음악성을 성장시키는 놀이 혹은 음악을 활용한 재미있고 신나는 놀이가 아니라 해당 수업에 제시된 구체적인 음악 개념을 이해할 수 있도록 하는 놀이여야 하는데, 지금까지 연구된 것은 놀이가 목적이거나 일반적인 음악 개념을 목표로 하고 있다. 음악 수업이 즐겁지 않을 때 음악 개념을 학습하는 것과 외우는 것이 어렵고 힘들 때 놀이를 활용하는 것이 필요하다(Kim et al., 2019, pp. 4-5).

음악과 교육과정에 따른 목표가 설정된 음악수업 시간에 적절한 음악 놀이는 놀이 자체가 목적이 될 수 없다. 그런데 놀이의 사전적 의미는 놀이 자체가 목적이어야 한다. 놀이 자체가 목적인 놀이를 음악 개념을 이해하는 수업에서 활용하는 것은 가능할까? 유승희는 수업에서 놀이의 유형을 여섯 가지로 구분하면서 이런 놀이를 ‘교과목표 놀이’로 구분했다(Yoo, 2002, p. 283). 음악 개념 학습이라는 어려울 수 있는 학습 목표를 놀이를 활용하여 쉽고 재미있게 진행할 수 있는 가능성과 그에 대한 의미와 가치에 대한 실질적인 논의, 현장의 목소리를 담아내는 연구가 필요하다.

이에 본 연구는 음악 교과에 적용할 수 있는 놀이에 대한 개념과 의미 그리고 그 특징 등을 이론적으로 이해하고, 놀이를 적용한 음악수업을 고안하며, 그 과정에서 음악 수업에 적용될 수 있는 놀이의 가치를 탐색해 보고자한다. 놀이에 대한 현장의 목소리를 담기 위해 초등학교에서 음악 전담 경력이 있는 14명의 공동연구진(교사, 장학사)과 함께 교수학습과정안을 개발하고, 놀이의 의미와 가치 그리고 개발 방법 등을 토론하여, 연구의 결론으로 음악 수업에 놀이 적용의 필요성, 교육적 유용성, 적용 가능성, 그리고 개발의 방법(조건) 등을 규명하고자 한다.

II. 이론적 배경

1. 놀이의 의미와 교육적 가치

1) 놀이의 사전적 의미

‘놀이’에 대해서 네이버 사전은 명사와 동사로 구분해서 설명하고 있다(Naver dict,

2020). 명사는 ①여러 사람이 모여서 즐겁게 노는 일. 또는 그런 활동, ② 곳, 풍물, 인형극 따위의 우리나라 전통적인 연회를 통틀어 이르는 말, ③일정한 규칙 또는 방법에 따라 노는 일 등 세 가지를 제시하고 있다. 여기에서 핵심 단어는 여러 사람이 모여 즐거움을 느끼는 활동, 우리나라 전통 연회, 그리고 일정한 규칙 또는 방법에 따라야 한다는 것 등이다.

동사 ‘놀다’는 ①놀이나 재미있는 일을 하며 즐겁게 지내다, ②어떤 놀이를 하여 이기고 짐을 겨루다, ③직업이나 일정히 하는 일이 없이 지내다 등 세 가지를 제시하고 있다. 동사에서 다르게 제시되는 의미는 ‘이기고 짐을 겨루는 것’, ‘직업이나 일정히 하는 없이 지내는 것’ 두 가지이다. 놀이의 유의어는 ‘오락’이나 ‘유흥’이 제시되고 있는 것을 보면 놀이의 사전적 의미에서는 심각한 활동과는 거리가 있어 보인다. 한국민족문화대백과사전에서는 놀이에 대해 다음과 같이 설명하고 있다.

인간의 생존과 관련이 있는 활동과 일을 제외한 신체적이고 정신적인 모든 활동. 생활상의 이해관계를 떠나서 자발적으로 참여하는 목적이 없는 활동으로서 즐거움과 흥겨움을 동반하는 가장 자유롭게 해방된 인간 활동이다(한국민족문화대백과사전).

여기에서 강조되고 있는 것은 네이버 사전 동사에서 언급한 ‘직업이나 일정히 하는 일이 없이 지내는 것’과 유사하지만 좀 더 구체적인 표현으로 ‘인간의 생존과 관련이 있는 활동과 일을 제외한 신체적이고 정신적인 모든 활동’이라고 설명하면서, 놀이는 ‘자발적이고 목적이 없는 활동’이어야 한다고 한다. 그리고 최종적으로 ‘즐거움과 흥겨움을 동반하는 가장 자유롭게 해방된 인간 활동’이라고 설명하고 있다.

정리하면 놀이는 생존을 위한 활동이 아니다. 구체적인 목적을 두지도 않으며 그 자체의 즐거움을 위해 참여하는 것이다. 때때로 규칙이나 방법을 정해 놓고 겨루기의 형태가 나타나기도 하지만 자유로운 인간 활동이라고 의미를 정리할 수 있다. 이런 놀이가 교육에서 어떤 가치를 가질까?

2) 놀이의 교육적 가치

교육은 고상한 인간을 양성하는 과정으로 진지하고 심각한 대상이었다. 교육은 인류 발전을 위한 가장 중요한 수단으로 인식되어 왔으며, 교육을 받은 자가 공동체의 결정권을 가질 수 있도록 만들어 왔다. 그 과정에서 교육은 오락이나 놀이와는 다른 차원의 영역으로 인식되어 왔다. 이런 분위기에서 교육에 놀이가 가치가 있다는 주장을 한 학자들이 나타났다. 피아제(J. Piaget, 1896-1980)는 놀이가 인지 발달에 도움을 준다고 주장했고, 듀이(J. Dewey, 1859-1952)는 교육이 삶과 더 깊은 관련을 맺기 위

해서는 놀이가 학교에서 수용되어야 한다고 했다. 비고츠키(Vygotsky, 1896-1934)는 인간의 잠재적 능력을 발휘할 수 있도록 하기 위해서 놀이가 활용해야 한다고 주장했다. 교육에서 놀이의 가치를 논한 학자들의 이론을 정리한다.

피아제는 그의 책 'Play, Dream and Imitation in Childhood'(Piaget, 1962)에서 놀이가 아동의 인지발달 과정에서 차지하는 정당한 위치를 규명하였다(Kim, 2017, p. 174). 놀이는 개념 획득과 무관한 것이 아니라 긴밀한 관련을 가지고 있다는 것이 그의 견해이다(Kim, 2017, p. 187). 피아제 이전에는 아동의 놀이 시간은 해방의 시간, 자유의 시간으로 간주될지언정, 학습의 시간, 공부의 시간으로 간주되지 않았다. 그러나 피아제가 언급하고 있는 놀이는 그러한 통념적 견해와는 성격을 달리 한다. 놀이는 아동의 내면세계를 자발적으로 표현하는 과정으로 보면서(Kim, 2017, p. 183), 아동의 성장에 따라 다음 세 가지 유형의 놀이가 나타난다고 설명한다. 즉 감각조작단계에서는 실행놀이(practice play), 전조작단계에서는 상징놀이(symbolic play), 구체적조작단계에서는 규칙놀이(play with rule)의 형태를 띤다고 한다(Piaget, 1962, pp. 110-113). 교육에서 놀이는 인지 발달을 위해 활용될 수 있으며, 발달에 맞는 놀이를 제공하는 것이 필요하다고 본다. 실행놀이는 물론이고, 그 이후에 이어지는 상징놀이와 규칙놀이, 그리고 성인기의 놀이 또한 개념 획득과 무관한 것이 아니라 긴밀한 관련을 맺고 있다고 주장한다.

듀이는 그의 책 '민주주의와 교육'의 '교육과정에서의 놀이와 일'의 장에서 놀이에 대해 다음과 같이 언급하고 있다(Dewey, 1987, pp. 307-308).

놀이나 그와 비슷한 활동을 순전히 일종의 기분 전환으로 생각해야 할 이유가 없다. 탐색하고 도구와 자료를 조작하고 만들고 기쁜 감정을 표현하는 등등의 본능적 경향성에 의하여 일어나는 활동이 정규 학교 공부의 한 부분이 될 때, 학생은 전인적으로 여기에 전념하게 되고, 학교 안에서의 삶과 학교 밖에서의 삶 사이의 인위적인 간격이 좁아지며, 특이하게 교육적 효과를 가지는 온갖 자료와 과정에 주의가 집중되며, 정보와 지식에 사회적 의미를 부여하는 협동적 교섭이 가능하게 된다.

피아제가 놀이에 대해 인지발달에 유용성을 주장한 것과 마찬가지로 듀이도 놀이는 놀이 이상의 가치가 있다는 점을 강조하고 있다. 놀이가 가볍게 기분 전환용이라고 생각하지 말아야 한다고 한다. 놀이는 뭔가를 즐겁게 할 수 있게 하는 본능적 경향성을 일어나게 하기 때문에 학생들이 공부에 전념하게 하고, 교육적 효과를 높일 수 있다고 한다. 따라서 놀이를 정규 학교 공부의 한 부분이 될 수 있도록 해야 한다고 주장하고 있다.

그런데 듀이는 놀이를 학교에 가지고 올 때, 놀이나 게임, 손으로 하는 일과 수공 연습을 도입하는 것만으로는 충분하지 않다고 하면서, "그것을 어떻게 사용하는가가

중요한 것이다”라고 한다. “(놀이)가 교육이라는 목적 다시 말하면, 지적인 결과와 사회화된 성향의 형성이라는 목적에 종속되도록 하여야 한다는 것이다”(Dewey, 1987)라고 주장한다. 듀이는 놀이가 학교에 수용되는 것이 필요하지만 무분별한 수용이 아니라 지적 교육과 사회화 교육을 위한 목적에 맞도록 만들어져야 한다고 주장하고 있다.

비고츠키는 “놀이는 잠재적인 새로운 능력을 드러낸다”라고 주장한다(Vygotsky, 1976). 비고츠키는 놀이가 실질적인 학습발달수준에 이를 수 있도록 하는 근접발달영역을 창출한다고 한다. 놀이는 아동의 발달을 촉진하게 하여, 잠재적 학습발달 수준을 향상시킬 수 있다고 보고 있다. 또한 놀이는 아동이 즉각적인 충동을 조절하여 행동하도록 한다고 한다. 아동은 놀이 중 자기 마음에 따라 충동적으로 하게 되는 행동과 놀이의 규칙에 따른 행동 사이에서 갈등을 겪는다. 이때, 대개 아동은 자신이 원하는 것을 포기하고 규칙을 지키는 선택의 경험을 하게 된다. 규칙에 대한 이런 경험은 실제 생활 속에서는 거의 불가능하나 놀이에서는 가능하게 된다(Vygotsky, 2000). 비고츠키는 놀이가 학습을 촉진하고, 규칙을 지키는 경험을 하게 하여 관계성이나 사회성까지도 발달케 한다고 주장한다.

루빈 외(Rubin et al., 1983)는 아동이 상상놀이에서 여러 가지 역할을 선택하고 수행함으로써 다른 사람의 관점에서 세상을 경험해 봄에 따라 타인의 관점에서 볼 수 있는 능력을 갖게 된다고 하면서 놀이가 사회성을 계발하는데 도움을 준다고 주장하였다. 그리고 브루너(J. S. Bruner, 1915-2016)는 어린이들이 놀이를 할 때 목적을 달성하려고 애쓸 필요가 없어 부담 없이 새로운 실험을 해 볼 수 있으며, 놀이 중에 새로운 행동의 배합이 나타나면 이를 현실적 문제 해결에 적용하며 사고의 융통성을 촉진시킨다고 하였다(Ban, 2002). 브루너는 놀이가 수업 목적보다는 놀이 자체의 목적으로 가지는 것도 교육에 활용성이 있다는 주장을 하고 있다.

교육에 놀이 적용에 대한 학자들의 견해를 정리하면 피아제는 놀이가 인지 발달에 도움을 준다고 하고, 비고츠키는 더 높은 이해를 위해 놀이가 필요하다고 한다. 그리고 듀이는 더 적극적으로 학교에서 놀이가 활용되어야 한다고 주장한다. 단 놀이가 교육의 목적에 맞도록 활용되어야 한다는 조건을 제시하고 있다. 브루너는 듀이와 달리 목적 없는 놀이 자체도 교육적 가치가 있다는 주장을 한다. 모든 학자들은 놀이를 교육에서 활용할 가치는 있고 하지만 실제 적용 단계에서는 조금씩 다른 생각들을 가지고 있다. 놀이 그 자체로 충분하다는 생각, 수업에 맞게 수정하여 반영되어야 한다는 것이 크게 대비되는 생각이다.

2. 초등학교 음악 수업에서의 놀이

초등학교 음악 수업에서의 놀이에 대한 의미를 이해하기 위해서는 먼저 음악과 교

육과정을 살펴볼 필요가 있다. 음악과 교육과정(Ministry of Education, 2015)에서 ‘놀이’라는 용어는 3-4학년 ‘내용 체계표’와 ‘성취기준’, 그리고 성취기준 해설 등에서 제시되고 있다. ‘내용 체계표’ 생활화 영역에서 ‘음악과 놀이’라는 용어가 나오고, 성취기준 생활화 영역을 설명하는 도입부에서 다음과 같은 문장 속에 ‘놀이’가 제시되고 있다.

3-4학년의 생활화 영역에서는 학생들이 자기 주변의 행사에 참여하고 실내외의 다양한 놀이를 하면서 음악을 활용하고 즐기는 태도를 갖도록 한다. 또한 생활 속의 국악을 통해 우리음악을 애호하는 마음과 태도를 기른다(Ministry of Education, 2015, p. 7).

음악과 교육과정 3-4학년 단계에서는 놀이를 권장하고 있으며, 놀이에 음악을 활용하여 즐기는 태도를 갖도록 하고 있다. 이 문맥에서는 놀이는 놀이 자체에 방점이 찍혀 있다. 놀이를 교육 목적으로 위한 수단으로 보지 않는다. 그리고 성취기준 해설에서는 다음과 같이 진술하고 있다.

[4음03-02] 다양한 종류의 놀이에 사용된 음악에 관심을 갖고 음악이 사용된 놀이를 하거나, 음악을 활용하여 놀이를 해본 느낌을 발표하도록 한다(Ministry of Education, 2015, 9).

성취기준 해설에서는 ‘놀이에 사용된 음악’, ‘음악이 사용된 놀이’, ‘음악을 활용한 놀이’ 등의 용어들이 나오고, 이런 것들에 관심을 갖거나, 활동하거나, 느낌을 발표하도록 한다. 음악이 사용되거나 활용된 놀이를 하도록 하며, 그 음악 놀이에 사용된 음악에 관심을 갖도록 하고 있다. 결국 음악이 있는 놀이를 하고 그 놀이나 음악에서 느낌을 살려 보도록 하고 있다.

음악과 교육과정에서 놀이는 3-4학년에서만 제시되며, 5-6학년에서는 놀이 단어나 관련 내용이 제시되지 않고 있다. 이것은 놀이가 저학년에 더 적절하다는 입장을 보여 주는 것으로 해석된다. 그리고 음악 개념을 지도하기 위해 수단이 되는 놀이에 대해서는 언급하지 않고 있다. 현재 음악과 교육과정에서 놀이는 앞서 피아제가 언급한 인지 발달에 활용한다든지, 듀이가 언급한 “(놀이)가 교육이라는 목적 다시 말하면, 지적인 결과와 사회화된 성향의 형성이라는 목적에 종속되도록 하여야 한다는 것이다”라는 것과 관련해서는 어떤 언급도 없다. 놀이를 수용한다면 음악 교육의 목적에 따라 놀이를 적용하는 방법에 대한 설명이 필요한데, 현재 음악과 교육과정에서는 음악 놀이를 해 보고, 느낌을 이야기해 보는 것에 대해서만 설명하고 있다.

3. 음악 놀이에 대한 선행 연구

음악 놀이를 이해하기 위해서는 놀이에 대한 간단한 이해가 필요한데, 놀이 분류가 그 이해를 도울 수 있다. 유승희(Yoo, 2002)는 초등학교 교실에서 놀이를 적용하는 방식에 대해 비놀이, 자유놀이, 작은놀이, 교과목표놀이, 발달적 놀이, 통합적 성장 놀이 등 6가지로 구분하였다. 비놀이는 지식 중심의 암기가 목표이고, 암기를 했는가 하지 못했는가를 살펴 때때로 상을 주는 놀이이다. 자유놀이는 놀이 자체가 목적이고, 정신건강 등이 목표이다. 브루너가 교육이 수용 가능하다고 언급한 놀이라고 할 수 있을 것이다. 작은놀이는 주의집중과 동기유발을 목표로 한다. 보통 도입부분에서 수업에 흥미와 관심을 끌기 위한 놀이가 여기에 속할 것이다. 교과목표놀이는 수업 목표 달성을 위한 놀이이다. 이 때 놀이는 교과 목표의 수단이다. 발달적 놀이는 지적, 정서적, 사회성, 도덕성 발달을 목표로 하는 놀이이다. 통합적 성장 놀이는 통합적, 전인적, 인간성장 발달을 목표로 한다. 유승희는 놀이 자체가 목적인 것과 수업 목표를 달성하는 수단으로 혹은 포괄적 교육적 목표를 이루는데 활용될 수 있는 놀이들로 구분하여 분류해 주었다. 우리는 이 분류를 기반으로 하여 음악 수업에 적용되는 놀이의 의미를 살펴본다.

1) 음악 수업에 적용되는 놀이 연구

음악 수업에 적용되는 놀이는 음악 수업 목표를 성취하기 위해 적용되는 놀이이다. 이에 대한 연구는 김샤론과 함인아(Kim & Ham, 2016), 반해정(Ban, 2002), 현경실(Hyun, 2003) 등의 연구가 대표적이다.

김샤론과 함인아(Kim & Ham, 2016)는 “음악 놀이는 음악 구성 요소들을 효과적으로 이해시키는 방법이다.”라고 하면서 놀이가 음악 수업에 적용될 가치가 있다고 말한다. 이들은 논문에서 실제 음악 수업 중에 놀이를 삽입한 형태의 교수학습과정안을 개발했다. 이들이 개발한 수업 지도안은 3학년을 대상으로 하는 것으로 놀이가 음악적 개념을 효과적으로 이해할 수 있는 가능성을 보여 주려는 시도를 했다는 점에서 의의가 있다. 반해정(Ban, 2002)은 초등학교 1-2학년에 전래 동요 지도를 위한 놀이를 개발하고 그 효과를 연구하였는데, 이 연구는 전래 동요 지도를 목적으로 한 놀이라는 점에서 수업 중 놀이의 가치를 연구한 부류로 볼 수 있다. 이 연구에서도 수업 목표를 달성하는 데 놀이의 유용성이 있으며, 특히 놀이가 전래동요의 흥미를 높이고, 음악성과 창의성을 높이는데도 효과가 있다고 밝히고 있다. 이 놀이는 유승희의 분류에 따르면 교과목표놀이라고 할 수 있다.

현경실(Hyun, 2003)은 “신체표현을 위한 음악 놀이 개발과 수업에의 적용방안”이라는 논문에서 감상 활동에서 음악을 듣고 신체로 반응하는 놀이에 초점을 맞추어 수업 단계를 제시하고, 그 의미를 탐색한다. 음악의 구성이나 성질에 따라 걷고, 뛰고, 멈추고, 신체 흉내내기 등의 활동을 하는 방법을 제시함으로써 실제 활동을 구체적으로 이해할 수 있도록 해 준다. 이 연구는 감상 수업에서의 신체 놀이이며, 음악 개념에 따른 신체 반응 방식을 규칙을 가지면서 활동함으로써 음악에 집중하도록 해 준다. 유승희에 분류에 따르면 ‘작은놀이’ 혹은 ‘교과목표놀이’에 해당될 수 있는 놀이라고 할 수 있다.

2) 음악 개념 형성을 위한 놀이 연구

음악 개념이 언어로만 지도되는 경우가 많아 학생들이 흥미를 잃고 있다. 음악 개념을 재미있는 놀이로 지도할 수 있다면 좋은 수업이 될 수 있을 것이다. 이런 맥락에서 주대장은 음악 수업에서 음악 개념을 가르칠 때, 유희본능을 자극하는 것이 중요한 과제라고 한다(Kim et al., 2019, pp. 6-7).

음악 개념을 형성할 수 있도록 이동련(Lee, 2007)은 프로그램을 개발했다. 음악 개념은 음악과 교육과정에서 제시하고 있는 음악의 7요소에 따라 리듬, 가락, 화음, 형식, 빠르기, 셈여림, 음색 등 각각을 이해할 수 있는 놀이를 개발하여 제시하고 있다. 각각의 요소와 관련된 놀이들, 예를 들면, 리듬 요소에 관련된 개념 박, 박자, 강세 등을 위한 놀이를 제시해 놓고 있으며, 가락에서는 손기호 익히기, 손가락 게이름 놀이 등을 제시하고 있다. 이 요소들은 음악 개념 형성을 위한 놀이이며, 제재곡 혹은 단위 시간에서 활용하기 위해서는 수업에 맞도록 수정 보완이 필요한 개념 수업을 위한 기초적인 자료라고 볼 수 있다.

이동련은 음악적 개념을 주요 개념 중심으로 접근하고 있는데, 비해 한승모(Han, 2020)는 활동과 개념을 섞어서 내용을 구성하고 있다. 그의 책 “다 함께 놀자, 음악 놀이터”는 발성, 노래, 박자, 가락, 화음 등의 제목의 장으로 구분하고 있으며, 각각 하 위에는 호흡 흉내 내기 놀이, 이어 부르기, 리듬 만들기 등의 놀이들이 제시되고 있다. 각 놀이는 놀이 설명, 활동단계(사진으로 제시), 선생님 조언, 그리고 수업 효과 등으로 구분하여 설명한다. 수업의 효과는 목표가 될 수 있지만, 놀이의 특성상 목표를 강하게 의식하면 놀이로서 가치를 상실할 수 있기 때문에 목표 대신 효과로 진술한 것으로 이해된다. 이 책은 놀이를 통해 발성을 잘 할 수 있도록 이끌고 있으며, 놀이와 함께 함으로써 즐겁게 노래 부르게 하고, 재미있게 창작하게 하는 방법들을 제시하고 있다. 또한 놀이를 통해 리듬을 만들고, 리듬을 바꾸기도 한다. 이러한 과정을 통해

음악의 요소나 개념에 대한 이해의 폭이 넓어질 것이다.

그리고 노래 이어 부르기, 손뼉 치며 부르기 등은 수업 시간에 배운 노래를 부르는 과정에 재미를 더할 수 있다. 가락선을 이해하기 위해 계이름 맞추기 노래를 활용할 수 있으며, 주제 가락을 가르칠 때 ‘손가락 음정’을 활용할 수 있다.

한승모(Han, 2020)의 책은 음악 개념 이해를 목표로 하는 음악 수업의 도입부터 전개 과정에 활용할 수 있는 다양한 놀이들을 간단하게 제시하여 수업에 활용할 수 있도록 해 놓고 있다. 그러나 이 활동들은 단위 수업의 목표에 정확히 맞지는 않기 때문에 단위 수업에 활용하기 위해서는 재구성해야 한다.

같이교육(Education Together, 2018)이 펴낸 “초등 수업을 살리는 음악 레시피 101”은 표현, 감상, 생활화 영역으로 구분하고, 각 영역에서 활용할 수 있는 놀이들을 간단하게 제시한다. 기본적으로 리듬, 가락, 화음, 형식 등의 개념을 이해할 수 있는 방법들이 제시되어 있으며, 놀이의 경쟁 요소를 포함하고 있다. 예를 들어 3화음을 이해하기 위해 “어떤 화음일까요?”라는 게임을 제시하고 있으며, 리듬꼴을 이해하기 위해 “리듬으로 묻고 답해요”라는 게임을 제시하고 있다. 돌림노래의 구조를 이해하기 위해 “출발 돌림노래”를 제시하고 있다.

지금까지 음악 놀이에 대한 문헌과 연구들은 대부분 음악적 개념과 관련을 맺고 있으며, 음악 개념 이해를 목표로 하는 교과목표놀이도 개발되어 있다. 다만 단위 수업에서 정확히 활용할 수 있는 놀이라기보다는 자유놀이나 교과목적놀이 정도의 놀이들이 대부분이다.

3) 자유 음악 놀이 연구

자유 놀이는 놀이 자체가 목적이다. 김항성 외(Kim et al., 2019)의 ‘5분 음악 놀이’가 자유놀이의 예를 보여 준다. 이 책은 차례에서 워밍업놀이, 리듬놀이, 노래놀이, 악기놀이, 통합놀이 등으로 구분하고 있는데, 워밍업놀이는 수업에 집중할 수 있는 동기를 준다는 면에서 작은놀이에 가깝지만 다른 놀이들은 음악을 활용한 자유놀이들이다. 책에서도 각 놀이의 목표는 제시되지 않고 있다. 놀이가 놀이로서 의미를 두고 있다. 놀이에 음악이 있으면 재미를 더할 수 있다. 리듬이나 가락, 화음, 형식 등이 미적 반응을 만들어 내기 때문이다. 자유 음악 놀이도 약간의 수정(놀이에서 사용되는 음악을 제재곡으로 한다면)을 거치면 음악교과놀이가 될 수 있다.

III. 연구 방법

1. 연구 대상

이 연구의 목적은 음악 수업에 놀이 성격을 가진 음악을 학교 현장에 적용하는 것의 가치를 탐색하는 것이다. 학교 현장의 목소리를 담기 위해 14명의 초등학교 음악 교사로 구성된 공동연구진을 구성하였다. 공동연구진은 음악 수업에 놀이가 적용된 교수학습과정을 개발하고, 본 연구자와 함께 수정 보완하여, 그 의미와 가치에 대해 인터뷰하는 방식(Focus Group Interview)으로 조사하였다.

공동연구진은 음악교육연구회 소속으로 음악 전담교사 경험이 있으며, 모두 음악교육 석사 이상의 학력을 가지고 있다. 14명 중 초등학교 교사 11명, 장학사 2명, 연구사 1명 등이며, 합창 혹은 오케스트라 지휘 경험자이다.

공동연구진 이 연구 이전에 음악 놀이 개발 연구를 하고 있었다. 그 사실을 접한 본 연구자가 연구회 소속 회장님에게 음악 놀이를 개발하기 위해서는 이론적 배경과 함께 그 의미와 가치를 충분히 이해하는 것이 필요하니 함께 연구하자고 제안하였다. 회장님과 회원 전체가 본 연구자의 제안을 받아 들여 연구진을 구성할 수 있었다.

2. 놀이가 적용된 음악 수업의 가치에 대한 논의 단계

놀이가 적용된 음악 수업의 가치를 논의하기 위해서 준비단계, 개발단계, 가치토론 단계 세 단계로 구분하여 진행하였다.

준비 1단계는, 놀이에 대한 의미와 가치에 대한 이론적 공부를 하였다. 놀이의 사전적 의미부터 교육학자들의 이론, 그리고 음악 수업에서의 놀이에 대한 선행 연구들을 살펴보았다.

준비 2단계는, 수업의 성격과 기본 구조를 결정하였다. 수업의 성격은 음악적 개념을 이해하며 가창 활동을 하는 것으로 하였다. 그리고 수업의 기본 구조는 승윤희 외(Seung et al., 2020)가 제시한 '가창 수업 모형'을 활용하기로 하였다. 이는 기존의 수업에서 놀이의 적용 상황을 이해하기 위한 시도였다.

준비 3단계는 놀이를 적용한 음악 수업을 위한 교수학습과정안 개발 기준을 설정하였다. 그 기준은 ①놀이는 수업의 목표를 성취하는 수단이 되어야 할 것 ②놀이는 학생들의 흥미나 관심을 불러일으킬 수 있을 것, ③하나의 수업에 3-4개 종류의 간단한 놀이를 포함시킬 것, ④놀이가 지나친 경쟁을 유도하거나 결과에 따라 물질적 보상을 하는 것은 피할 것, ⑤놀이는 기존 문헌에서 차용할 것 등이었다. 기존 문헌은 한승모

(Han, 2020), 김항성 외(Kim et al., 2019), 같이교육(Education Together, 2018) 세 가지 저서 등으로 하였다.

개발 1단계는 교수학습과정안 초안 1개를 연구자가 개발하고, 공동연구진 전체가 검토하여 완성하였다(다음 장의 “놀이가 적용된 음악 교수학습과정안(예시)”로 제시함). 이 과정에서 놀이를 적용한 음악 수업의 개념을 더 깊이 있게 이해할 수 있게 되었다.

개발 2단계에서는 초안을 기초로 하여 5개를 연구진들이 2인 1조로 개발하고, 각 조에서 개발된 교수학습과정안은 교차 검토하고, 음악 수업에 적용된 놀이의 적절성에 대해 논의하였다.

마지막으로 가치 토론 1단계로 공동연구진이 개발한 5개의 교수학습과정안에서 적용된 놀이의 가치에 대해 검토하고, 토론 2단계에서는 함께 놀이가 적용된 음악 수업의 가치에 대하여 토론하였다. 토론의 내용과 방식은 다음과 같다. 이 연구에서 놀이를 적용한 음악수업의 가치를 탐색하는 방법은 공동연구진과 그룹 면담법(Focus Group Interview) 방식으로 했다. 앞서 언급한 14인의 공동연구진들과 함께 놀이를 적용한 음악 수업을 개발한 후에 놀이가 적용된 음악수업에 대한 가치를 논의한다. 논의의 주제는 다음과 같다. ①음악 수업에 놀이 적용의 필요성, ②음악 수업에 놀이 적용의 가능성, ③음악 수업에 놀이 적용의 유용성, ④음악 수업에 놀이 적용의 방법 등 네 가지 주제에 대해 사전에 질문을 주고 개별 인터뷰와 단체 토론을 하였다. 개별이나 전체 토론 모두 인터넷 줌(Zoom)을 활용하였다. 음악수업에 적용된 놀이의 개발과 그 가치 토론 단계는 <Table 1>과 같다.

<Table 1> Developing and discussing process for teaching and learning plan

Stage	Level	Contents	Manager
Preparation	Level 1	Choose the model for teaching and learning plan	Researcher+Research participants
	Level 2	Establishment of standards for development of teaching and learning plan	Researcher+Research participants
Developing	Level 1	Develop a draft teaching and learning plan	Researcher
	Level 2	Completion of teaching and learning plan	Researcher+Research participants
Discussion	Level 1	Cross-review of the teaching and learning plan	Research participants
	Level 2	Discuss the values of the teaching and learning plan	Researcher+Research participants

3. 놀이가 적용된 음악 교수학습과정안(예시)

단위 음악 수업에 놀이가 적용된 음악 교수학습과정안의 가치를 논의하기 위해서는 공동연구진이 관련 개념이나 이론을 명료하게 이해해야 하며, 그 수업의 의미나 내용에 대한 이해를 돕기 위해 실제 수업이 필요하다고 보았다. 연구진 전체가 수업을 경험하고 또 스스로 수업을 개발할 수 있도록 하기 위해 [놀이]가 적용된 음악 수업 예시를 개발했다. 교수학습과정안 예시에서 수업의 단계는 가창 모형에 따르되, 간단한 문장으로 설명을 더해 내용을 이해하는 데 도움을 줄 수 있도록 하였다.

개발한 수업 예시의 제재는 3학년의 '구슬비'로 정했으며, 가창 수업 모형에 따라 내용을 구성했다. 초안은 본 연구자가 개발했으며, 14명의 공동연구진과 함께 논의하여 예시 자료로 만들고, 이 자료를 활용하여 전체 5개의 놀이를 적용한 음악과 교수학습과정안을 만들었다.

[놀이를 적용한 음악 교수학습과정안 개발을 위한 예시]

- 제재: 구슬비, 대상 학년: 3학년
- 차시: 1/1-2/2(연속), 성취기준: 표현[4음01-01]
- 수업 목표: 2/4박자의 박과 강세를 이해하고 노래 부를 수 있다.
- 음악 개념: 박, 기본박, 일정박, 2/4박자, 음표, 2/4박자 강세
- 주요 활동: 가사 이해하기, 리듬 익히기, 가락 익히기, 개념 이해하기, 창의적으로 표현하기/ 반주 악기, 2/4박자 리듬과 기본 강세를 표시한 악보
- 가사 공부 내용: 모양을 흉내내는 말

[도입]

- 동기유발: [놀이]악곡에 어울리는 박을 치며 '바둑이 방울'을 2/4박자로 따라 불러 보고, 교사가 만든 3/4박자로도 따라 부른다(이 때 박자가 다르다는 것을 간단하게 언급한다). 같은 가락, 같은 가사의 악곡이 박자에 따라 다른 느낌인 것을 경험하고 다른 점이 박자라는 것을 학생들에게 알려 준다.
- 목표: 2/4박자의 박과 강세를 이해하고 노래 부를 수 있다.
- 주요 활동: 가사 이해하기, 리듬 익히기, 가락 익히기, 개념 이해하기, 창의적으로 표현하기

[전개]

- 가사 이해하기: [놀이] 가사에서 모양을 흉내 내는 말 찾기, 말뜻의 차이 구별하기(송알송알, 대롱대롱), [놀이] 말뜻을 신체로 표현하기
가사 이해하기는 가사에 특성을 잘 살피서 놀이를 만들어야 하는데, 제재곡 ‘구슬비’는 의태어가 많기 때문에 ‘가사에서 모양을 흉내내는 말 찾기 놀이’를 해 볼 수 있을 것이다. ‘송알송알’, ‘조롱조롱’, ‘대롱대롱’, ‘송송’, ‘총총총’ 등을 한 개씩 찾게 할 수 있다. 또는 가사의 말뜻을 신체로 표현하는 놀이 방법도 있다. 선생님이 가사 한 소절씩 불러 주면서 신체로 표현하게 하고, 마지막에는 전체 노래를 들으면서 신체로 표현하게 하는 놀이도 진행할 수 있다.
- 리듬 익히기: 제재곡을 들으면서 일정박 치기, 두 마디씩 리듬꼴 따라치기(선생님-학생), [놀이] 한 마디씩 리듬꼴 이어치기(선생님-학생, 모듬-모듬), [놀이] 한 마디씩 건너뛰면서(건너뛰는 마디는 마음속으로 리듬을 친다.) 리듬 내청이 된다. 전체 리듬 치기, 리듬에 맞게 가사 읽기
- 가락 익히기: 두 마디씩 계이름 따라 부르기, 같은 부분 찾기(설명하게 하기), 네 마디씩 계이름 따라 부르기, 비슷한 부분 찾기(동형진행), 전체 가락을 계이름으로 부르기, [놀이] 모듬별로 계이름 이어부르기(1모듬 첫 4마디, 2모듬 둘째 4마디, 3모듬 셋째 4마디, 4모듬 넷째 4마디), [놀이] 한마디씩 건너뛰면서 노래 부르기(내청하기)(Han, 2020: ‘이어부르기’, ‘침묵 부르기 참조)
- * 보상 방법: [잘한 모듬(A)은 작은 악절의 한 마디를 계이름으로 부르고, 다른 모듬(B)이 다음 한 마디를 계이름으로 부르고, 또 다른 모듬(C)가 그 다음 한 마디를 계이름으로 부르고, 또 다른 모듬(D)이 그 다음 마디를 부른다. 그리고 다음 작은악절도 A부터 시작하게 하는 방식으로 A에게 많은 역할을 주는 방식으로 보상한다.
- 개념 이해하기:
 - ① 일정박 이해하기: [놀이] 배운 노래를 부르면서 일정박 치기(선생님을 따라 친다). 일정박을 치는 위치를 악보에서 표시하기(송, 송, 싸, 앞 ...). 다시 노래 부르면서 일정하게 박을 칠 수 있는 다른 부분 찾아보기(송, 싸, 은, 슬), 그 부분을 악보에 표시하기. [놀이] 함께 돌면서 강세에 발을 구르며 노래 부르기 (Kim et al., 2019, p. 56). 노래 부르며 규칙적인 박(일정박)이 있음을 이해한다. [놀이] 모듬별로 다른 일정박으로 노래 부르기. 같은 것을 찾은 모듬은 가위바위보로 진 편이 다른 일정박을 찾도록 한다. (여기에 일정박은 8분음표, 4분음표, 2분음표 등이 될 수 있다). 각각 다른 일정박으로 다른 물체로 소리 내며 악곡을 노래 부른다. 일정박을 바꾸어 노래 부른다. 몸으로 박자 만들기

(Han, 2020, p. 119), 리듬 만들기(Han, 2020, p. 123), 리듬 전달놀이(Kim et al., 2019, p. 48) 리듬 기차(Kim et al., 2019, p. 56) 등의 놀이를 적용할 수 있다.

- ② 2/4박자 이해하기: 기본박(4분음표)을 치면서 노래 부르기, 마디 이해하기(큰 강세가 한 번 있으면 한 마디가 된다는 것을 이야기하고, 강약 강약 이면 두 마디임을 알려 준다.) [놀이] 마디 수 맞추기 놀이. 마디 수를 맞춘 학생에게 문제를 내게 한다(답을 맞춘 학생이 강약을 치게 하고 다른 학생들이 마디 수를 맞추게 한다.). [놀이] 노래의 마디 수 맞추기(선생님이 강약을 치면서 노래의 일부를 부르고 마디 수를 맞추게 한다. 한 마디, 두 마디 등을 비교적 간단한 마디로 제시한다. 학생에게 지명하여 문제를 내게 하고 다른 학생이 맞출 수 있도록 한다. 처음에는 첫 마디부터 하고, 이후에는 중간 부분부터 2마디, 3마디를 부르고 마디 수를 맞추게 한다. 마디 수를 맞춘 학생이 문제를 내게 하고 놀이를 이어간다. [놀이] 강약을 신체로 치면서 노래 부르기 놀이. 모듬별로 다른 모양의 신체 치기를 고안하여 4마디씩 노래 부른다.
- 창의적으로 표현하기: [놀이] 가사 바꾸기, 주제와 예시를 준 후에 가사 바꾸게 한다. 바꿀 부분을 정해 예시를 준다. 예를 들어 “비나 물방울을 표현하는 단어를 바꾸어 보자”라고 하면, ‘송알송알 짜리 위에 빗방울, 조롱조롱 거미줄에 이슬방울, 대롱대롱 풀잎마다 맺혀, 방긋 웃는 꽃잎마다 물방울’와 같이 바꿀 수 있다. [놀이] 리듬 바꾸기(Han, 2020, p. 149)는 점음표로 바꾸어 부르기, 첫 음을 길게 혹은 뒷 음을 길게 부르기를 할 수 있다. 발표하게 하고 잘 한 개인이나 모듬에게 큰 박수를 보낼 수 있도록 한다.

[정리]

- 목표 달성 정도 확인하기: (인지, 심동, 정의 등으로 구분하여 학습 정도 확인하기) 정리에서 놀이는 자칫 수업을 산만하게 할 수 있기 때문에 놀이를 개발하지 않고, 목표 달성 정도를 몇 가지 질문으로 혹은 노래 부르기로 확인하고 마무리한다.

4. 교수학습과정안 개발

교수학습과정안은 2명씩 한 조가 되어 5개를 개발했다. 개발한 모든 교수학습과정안 가창 중심으로 했으며, 수업 목표는 음악과 교육과정의 표현 영역의 성취기준([4음01-01], [6음01-01])에 근거하여 음악 개념을 이해하고 노래 부를 수 있도록 하는 것으로 설정하였다. 전술한 승윤희 외(Seung et al., 2020)에 제시된 수업 모형에 따른

단계로 교수학습과정안을 개발하였다. 이 교수학습과정안은 모두 놀이를 포함시켰으며, 놀이는 최근에 소개된 같이교육(Education Together, 2019), 한승모(Han, 2020), 김항성(Kim et al., 2019) 등이 개발한 것들을 활용하여 해당 수업에 맞게 만들어 사용하였다.

예를 들어 김항성의 ‘인간 실로폰’ 놀이는 모둠별로 동일한 소리를 내게 하고, 한 학생이 연주자가 되어 모듬 대표의 머리에 손을 대면 모듬이 소리를 내게 하여 가락을 만드는 놀이이다. 이 놀이는 가락의 높낮이를 이해할 때, 음의 높낮이에 따라 차례로 앉아서 소리를 내게 하여 수업 목적에 맞도록 하였다. ‘허공에 노래를 그려봐’는 가락선을 허공에 그리면 다른 학생들이 그 가락선을 보고 노래를 알아맞히는 게임이다. 구슬비 수업에서는 교사가 노래의 일부를 가락선으로 허공에 그리면 학생들이 게이름이나 허밍으로 해당 부분을 노래 부르게 하는 게임으로 변형시켰다. 구슬비는 ‘동형진행’이 있기 때문에 가락선이 동일하게 표현될 수 있는데, 그 부분에서 ‘동형진행’을 간단하게 지도할 수 있도록 했다. “노래에서는 가락선이 같은 모양이지만 가락이 다른 부분이 있다”는 간단한 설명을 포함시켰다. 선생님들과 함께 개발한 음악 수업의 목록을 제재곡/ 학습 목표/ 학년/ 놀이 등으로 정리하면 다음과 같다.

- 1) 구슬비/ 가락의 높낮이를 이해하고 노래 부른다./ 3-4학년/ 인간 실로폰(Kim et al., 2019, p. 148)/ 허공에 노래를 그려봐(Kim et al., 2019, p. 144)
- 2) 모두모두 자란다/ 박자의 변화를 이해하며, 노래 부른다./ 3-4학년/ 리듬 바꾸기(Han, 2020, p. 149), 박수로 노래 맞히기(Kim et al., 2019, p. 80)
- 3) 작은별, 봄바람/ 다장조 화음을 어울림을 느끼며 노래 부른다./ 3-4학년/ 음으로 묻고 답하기(Han, 2020, p. 231), 다른 노래 함께 부르기(Han, 2020, p. 235)
- 4) 반달/ 6/8박자 강세를 이해하며 노래 부른다./ 5-6학년/ 몸 리듬 치기, 리듬 바꾸기(Han, 2020, p. 149)
- 5) 기차를 타고/ 4/4박자와 ABA형식을 이해하며, 노래 부른다./ 5-6학년/ 가사 빼먹기(Education Together, 2018, p. 174), 가락시장에 가면(Han, 2020, p. 207)

IV. 연구 결과

1. 음악 수업에 놀이 적용의 필요성

음악 수업에 놀이 적용이 필요한지에 대해 질문하였다. 정** 연구자는 “피아제는 놀

이가 인지 발달에 도움을 줄 수 있다고 했고, 비고츠키는 잠재력이나 사회성 발달에, 브루너는 놀이를 독립적인 활동으로 학교에서 적용될 수 있다고 했지만, 듀이는 교육의 목적에 맞도록 재구성된 놀이를 중시했다. “라며 우리가 함께 공부한 내용을 설명했다. 정** 연구자는 “놀이의 필요성이 부각된 것은 과거의 지나치게 목표지향적인 교육, 학습자의 입장을 고려하지 않은 진지하고 심각한 학습 체제에 대한 비판의 대안으로 나온 것으로 이해하고 있다. 즉 놀이가 가지고 있는 재미, 즐거움, 약간의 경쟁심 유발 등을 활용하여 학생들을 수업에 집중하게 하고 편안하게 학습을 할 수 있도록 하자는 의미를 담고 있다. 결론적으로 더 재미있고 신나는 학습을 할 수 있게 하는 놀이라면 교육에 적용을 마다할 이유는 없다”라고 말했다.

다시 정** 연구자는 “그럼에도 놀이의 오락적 특성은 자칫 교육을 희화화할 가능성이 있다”라고 하면서 “교육의 진지성은 유지되어야 하며, 놀이가 그 범위 안에서 작동할 수 있어야 한다”고 했다. 그리고 유** 연구자는 “놀이는 음악 수업에 흥미나 생기를 불어 넣어 주지만 음악 자체가 즐거운 활동이 많기 때문에 오히려 생기가 수업의 안정감을 해칠 때가 있다. 무조건 놀이를 포함시켜야 한다는 주장에 대해서는 흔쾌히 동의되지 않는다”고 했다. 남** 연구자는 음악 수업에 놀이 적용의 가치에 대해 부정적인 시각을 다음과 같이 설명한다.

음악 수업은 놀이가 아니어도 노래 부르고 리듬을 치는 즐거운 활동들로 구성된다. 선생님의 기타 반주나, 화음에 맞추어 노래 부르는 것 자체로 학생들은 미적 경험을 한다. 음악 교과의 틀 안에서는 놀이 없이도 훨씬 고양된 즐거움과 미적으로 풍부한 경험을 할 방법들이 많다. 현대 음악 교수법인 코다이, 오르프, 달크로즈의 교수법에서는 다양한 활동들이 소개되는데 그것들은 놀이적 성격을 가지고 있다고 하더라도 본질적으로 음악 활동이다. 단순하며 비음악적인 놀이들은 음악 교육이 목표로 하는 예술적 경험을 방해할 수 있다. 음악이 놀이보다 더 차원 높은 재미있는 활동이라는 점에서 음악 수업에 놀이의 수용의 필요성에 대해 부정적이다.

남** 연구자는 음악 수업에 놀이 적용의 필요성에 부정적이라고 하면서 그 이유를 음악이 놀이보다 더 즐겁고 미적 경험이 풍부한 활동이기 때문이라고 설명하고 있다. 신** 연구자도 “리듬치기, 노래 부르기, 악기 연주, 화음 맞추어 연주하기 등은 개인적인 미적 경험 이외에 사회성이나 정체성도 경험할 수 있다. 따라서 놀이를 적용하는 것이 꼭 필요한 것인지에 대한 의문이 든다.”라고 말한다. 박** 연구자도 “놀이 교과에서 놀이를 적용한다는 것이요?”라면서 다음과 같이 말한다.

음악 교과의 경우는 진지한 활동들이 있으며 자칫 지겹고 재미없는 활동이 될 가능성이 있는 부분이 있다. 음악의 개념을 이해하는 부분이 그런 부분이다. 이런 개념 이

해하기를 공부하기 위해 흥미를 불러 일으켜야 하고 자발적으로 집중하게 하는 방법으로 놀이를 수용해 보자는 의견들이 많다. 그러나 음악 수업에 따로 놀이가 필요한가? 리듬을 치는 (놀이), 가락을 연주하는 (놀이), 음악에 맞추어 신체를 움직이는 (놀이)들이 놀이인가? 그것들은 음악이 있는 놀이들은 경쟁요소나 어떤 물을 제거하면 음악 활동이라고 할 수 있다. 요사이 놀이가 유행하니까 음악 활동에 놀이라는 이름을 붙인 것에 불과하다. 음악 교과 시간에 하는 음악이 있는 놀이는 음악 활동이지 거창하게 ‘놀이’라는 이름을 붙이지 않아도 된다. 자연스럽게 이어지는 음악 활동인 것이다.

박** 연구자는 음악 시간이 재미있고 유익하게 진행될 수 있도록 하기 위해서는 놀이적 속성이 풍부한 수업을 진행해야 하는데 그것은 음악적 활동을 활용하여 구성할 수 있다는 주장한다. 음악 자체가 놀이이고, 노래하고 악기 연주하고 신체로 음악적 활동을 하면서 음악 수업을 하는 것에 놀이라는 이름을 붙이는데 부정적이다. 음악성을 높이고 음악 개념을 이해하기 위한 다양한 음악 활동들이 있다. 음악 수업 시간에 놀이는 음악 활동이 될 수 있다. 음악 수업에서는 놀이가 아니라 음악을 활용할 때, 음악의 미적 가치가 고스란히 살아 있는 활동이 될 것이라고 주장한다. 그러나 백** 연구자는 음악 수업에 놀이 적용에 대해 다음과 같이 말한다.

분명히 음악 수업은 음악 활동이 중심에 있으며, 음악 활동을 통해 개념을 이해하고 미적 경험을 할 수 있다. 그러나 학생들의 참여가 저조하고 수업에 집중하지 못하는 상황들이 우리 주변의 음악 수업에서 일어나고 있다. 그런 상황을 개선하기 위해서 놀이가 대안이 될 수 있다고 생각한다. 기타나 피아노를 잘 연주하시거나 노래를 잘 부르는 선생님들이 자신의 음악적 활동으로 음악 수업을 할 때, 놀이를 적용하면 더 재미있고 참여도가 높은 수업이 될 수 있다. 놀이는 학생들의 입장을 고려해서 수업을 좀 더 재미있게 하려는 의도에서 시도되는 것이기 때문이다.

백** 연구자는 음악 활동의 가치를 인정하면서도 학생들의 흥미와 관심을 끄는데 놀이가 유용하다고 하면서 놀이 적용의 필요성에 긍정적이다. 그리고 양** 연구자도 유사한 주장을 한다. “우리는 음악 수업이 높은 수준의 음악적 경험보다는 더 재미있고 더 쉽게 진행되기를 바라고 있다. 숭고한 미적 경험을 비음악 전공자인 초등 교사가 만들어 내기는 어렵다. 놀이는 누구나 함께 할 수 있을 것이다. 그래서 놀이에 기대를 하고 있다.”

연구자들은 음악 활동이 있는 놀이, 놀이가 있는 음악 수업 이 두 가지는 음악이라는 연결 고리가 있고, 놀이가 가지고 있는 즐거움의 요소는 음악 수업에 긍정적인 역할을 할 것으로 믿고 있다. 결국, 음악 수업에서는 음악 활동이 중요하지만 학생들의 흥미와 관심을 고려하여 놀이를 적용하는 노력도 긍정적인 가치를 가질 수 있을 것이

라고 정리할 수 있다.

2. 음악 수업에 놀이 적용의 가능성

단위 음악 수업에서 놀이가 적용될 가능성이 있는가라고 질문했다. 이 질문에 대해 신** 연구자는 “수업에 놀이를 적용하려면 먼저 수업을 짜고, 수업의 부분 부분에 놀이를 삽입해야 하는데, 하나의 수업에 한 가지 놀이를 잘 맞게 적용하는데 시간이 많이 걸렸고, 전체 수업에 여러 가지 놀이를 넣느라고 며칠을 고민했다. 다음에 다시 할 수 있을지 확실하기 어렵다” 또 조** 연구자는 “이번에 수업에 맞는 놀이를 만들어 봤는데, 사실 한 수업에 하나의 놀이를 만드는 것이 너무 어려웠다. 음악 놀이를 해 보았지만, 수업의 과정에 맞는 놀이는 처음 만들어 보았다. 음악 개념을 이해하기 위한 놀이라는 부분이 가장 어려웠다.” 두 연구자는 수업에 맞는 놀이 개발이 녹록하지 않다는 경험을 했으며 후에 개발을 해서 수업을 할 수 있다는 확신을 갖지 못하였다.

그러나 박** 연구자는 “이번에 수업에 맞는 놀이를 고안할 때, 간단한 것부터 하자는 생각에서 ‘일정박’을 게임으로 가르치는 방법을 고안해 보았다. 일정박이라는 개념에 대해서는 그 전에 의미나 활용 그리고 박자와 관련되어 음악적 의미를 생각해 왔기 때문에 음악 놀이를 소개하고 있는 책을 보고는 쉽게 적용 방법을 고안할 수 있었다.” 박** 연구자는 음악 개념에 대한 이해에 관심을 가지고 있었기 때문에 놀이를 적용하는 것에 어려움이 덜했다고 했다. 놀이를 통해 음악 개념을 가르치기 위해서는 음악 개념에 대한 정확하고 깊이 있는 이해가 전제되어야 한다. 예를 들어 6/8박자를 놀이를 통해 가르치기 위해서는 6/8박자의 어떤 특성을 경험하게 할 것인지 결정해야 하고, 그 특성(기본박, 일정박, 강세, 지휘법, 동일한 박자의 노래들, 그 노래들의 정서적 특성 등)을 교사가 정확하고 폭넓게 인지해야 한다.

유** 연구자는 6/8박자 지도를 위해 놀이를 적용한 교수학습과정안의 내용에 대해 다음과 같이 설명하였다. “6/8박자 리듬꼴 지도를 위해서 ‘리듬 이어치기’ 게임을 넣었다. 리듬 이어치기 게임은 학생들이 차례로 한 마디씩 리듬꼴을 치면서 이어가는 놀이다.” 본 연구자는 유** 연구자에게 다음과 같은 질문을 했다. “6/8박자의 개념을 지도하는 방법은 어떻게 정리하셨나요?”라고, 유** 연구자는 6/8박자 지도 방법에 대해 다음과 같이 설명했다.

학생들이 리듬을 칠 때, 교사가 강약약중장약약을 계속 쳐 주는 것으로 했고, 학생들이 리듬을 칠 때, 6/8박자 기본 강세에 유의하도록 기록했다. 그리고 다른 모듬이 제재곡의 리듬을 칠 때, 한 모듬씩 돌아가면서 점사분음표나 팔분음표를 일정박으로 치게

하여, 마디와 겹박자 개념을 이해할 수 있도록 구성했다. 그 과정에서 학생들은 6/8박자의 특성을 경험하고 개념을 이해할 수 있을 것이다.

유** 연구자는 개념을 잘 이해하고, 그것을 놀이로 만들어 보려고 했다. 하지만 음악 수업에 맞는 놀이 적용의 의미를 잘 못 이해하는 연구자도 있었다. 정**연구자는 3화음의 진행을 가르치는 놀이를 개발했는데, 교수학습과정안에 바장조 주요3화음을 이해하는 놀이를 하면서 다장조에 활동이 맞추어져 있었다. 제재곡이 바장조였었기 때문에 바장조 주요 3화음이어야 했는데, 제재곡을 무시하고 기본 이론을 중심으로 교수학습과정안을 만들었다.

하나의 수업에 적절한 놀이를 개발하는 과정에서 하나의 완성된 교수학습과정안을 만드는 것이 3-4주 정도 소요되는 경우도 있었다. 놀이는 창의적일 때 더 재미있어지기 때문에 개발에 어려움이 더 많았다.

결국 음악 수업에 놀이 적용의 가능성을 높이기 위해서는 음악 개념에 대한 깊이 있는 연구를 토대로 하여 꾸준히 놀이를 연구하고 개발해 나가는 것이 필요하다. 계속되는 연구를 위해서는 음악 개념에 전문적 식견이 있는 교사나 연구자가 함께 참여하여 진행할 필요가 있다.

3. 음악 수업에 놀이 적용의 교육적 유용성

정** 연구자는 “박자의 강세 이해나 3화음의 구별과 같은 목표를 가진 수업에서 놀이 활동을 포함시켰을 때, 음악 개념에 대한 흥미가 높아지는 것을 경험했다.”고 하면서 “음악 개념을 문자나 언어로만 접근할 때보다는 신체 활동이 있는 놀이를 할 때 학생들이 더 빨리 더 쉽게 개념을 이해했다.”면서 놀이가 수업 목표를 달성하는데 유용하다고 말했다. 그리고 이** 연구자는 놀이를 수업에 적용해 본 경험을 다음과 같이 이야기했다.

음악 시간에 음악 놀이가 효과적으로 활용될 수 있다는 것을 확인하였다. 수업 모형에 따른 리듬 익히기 단계에서 4/4박자의 강세와 리듬꼴을 가르칠 때, 몸(발, 무릎, 손뼉, 손가락)을 써서 리듬을 표현하고, 선생님의 몸 리듬 따라하기, 학생이 4/4박자 몸 리듬 만들어 표현하기, 돌아가면서 4/4박자 몸 리듬 표현하기 등을 활용했는데, 놀이에서 강세를 적극적으로 표현하게 했더니 재미있어 했고, 몸 움직임이 놀이로 인식되면서 웃음이 계속되었다. 그리고 ‘기차를 타고’를 부를 때도 놀이로 익힌 몸 리듬을 활용하여 반주를 했는데 학생들이 집중하면서 즐겁게 활동했다. 몸 리듬 놀이 활동 이후에 “4/4 박자는 기본박이 몇 개일까?” “선생님이 치는 리듬은 몇 마디일까?” “선생님이 치는 리

들은 ‘기차를 타고’의 어떤 부분일까?” 등에 대한 질문에 대부분의 학생들이 편안하게 정답을 말했다.

이** 연구자 이외에도 놀이를 통한 음악 수업의 결과가 음악의 개념을 쉽게 접근하고 정확하게 이해할 수 있게 한다고 응답하는 연구자들이 많았다.

음악 수업에 놀이를 적용하는 것의 유용성이 어떤 부분에서 나타나는지 질문했다. 김** 연구자는 “일반적인 음악 수업에서는 동기 유발에서만 사용해 보았고, 전개에서 사용하기는 어려웠다”고 답했다. 전개에서 사용하기 어려웠던 이유는 “수업 목표를 달성하기에 적절한 놀이를 찾기가 어려웠고 비슷한 놀이들이 있어도 수업에 꼭 맞게 재구성하는 것이 어려워서 사용하지 못했다.”고 설명했다. 음악 교과나 수업에 흥미를 높이기 위해 놀이를 동기 유발에서만 사용한다는 공동연구진은 3명이 더 있었다. 다른 김** 연구자는 “음악 놀이 자체를 수업 진도와 관련 없이 사용해 봤는데 재미는 있었다. 그렇지만 그것이 교과와 어떤 관련이 있는지 정확하게 설명하는 것은 어렵다.”라고 말했다.

그 외에도 세 명의 공동연구진은 놀이를 동기 유발에 정도에서 사용할 수는 있어도 전개에서 사용하기는 어려움이 있다고 했으며, 전개에서 사용하기 위해서는 그 수업에 꼭 맞도록 재구성해야 하는데 그것을 구성하는 것은 어려운 일이라고 했다. 앞서 김** 연구자가 이야기한 바와 같이 놀이는 그 자체의 목적을 가지는 속성이 있기 때문에 전개에서 개념을 이해하거나 기능을 높이기 위한 수단이 되는 것이 어렵다고 했다.

그러나 이번 연구를 통해 수업 중에 개념 이해를 위한 간단한 놀이들이 적용될 수 있는 방법을 경험한 백** 연구자는 다음과 같이 말한다.

이번에 놀이를 적용한 음악 교수학습과정안을 개발하면서 음악 수업에 놀이를 적용하는 것이 가능하다는 생각을 하게 되었다. 적용 방식은 우선 수업 목표를 정하고, 그 목표에 맞는 놀이는 최근에 개발된 음악 놀이 관련 서적을 참조하는 것이 가장 쉽다. 예를 들어 ‘옹달샘’을 통해 3/4박자의 강세를 이해하는 데서 여러 가지 방식으로 몸 리듬 치기를 하고, 속도를 빨리하거나 강세의 위치를 달리하는 방식으로 게임을 해서 약간의 경쟁심을 불러일으키면서 수업하는 방법을 고안했다. 이런 방식은 어렵지 않게 학생들을 집중시키고 개념을 이해시킬 것으로 기대하고 있다.

백** 연구자는 놀이를 적용할 때, 놀이의 가지는 재미의 속성, 경쟁의 속성을 활용할 때 효과가 있었다고 한다. 놀이를 적용할 때는 재미있는 활동이어야 하고 학생들 사이의 경쟁적 요소가 있어야 한다. 경쟁은 낙오자를 만들어 내는 속성이 있지만 교육 현장에서 경쟁을 할 때는 최대한 모든 학생들이 다른 사람들보다 잘 못하지 않거나

잘 할 수 있다는 가능성을 갖게 해야 한다. 놀이 적용의 교육적 유용성에 대해 정** 연구자는 다음과 같이 정리한다.

놀이 적용이 유용하기 위해서는 학생들 전체의 적극적인 참여가 필요하며, 그것을 위해 첫째는 즐거운 활용이 필요하다. 즐거움을 위해 음악적 요소가 활용되기도 하고, 경쟁적 요소도 가미된다. 음악적 요소는 리듬, 가락, 화성, 빠르기, 셈여림, 음색 등이며, 이런 요소를 활용하여 학생 전체가 참여할 수 있는 놀이를 고안한다. 놀이는 겨루기 요소가 포함되는데, 빠른 사람과 느린 사람, 소리를 오래 내는 사람과 짧게 내는 사람, 리듬을 정확히 치는 사람과 그렇지 않은 사람, 소리를 듣고 내용을 잘 아는 사람과 모르는 사람 등등 규칙을 정해 놓고 그 규칙에 맞게 성취하는 사람과 그렇지 못한 사람 등으로 구분되는 경쟁을 활용한다. 겨루기가 긴장감을 갖기 위해서는 승리자의 보상이 필요한데, 그 보상이 지나칠 때 학생들 간에 화합이 상치 입을 수 있다.

정** 연구자는 수업에서 놀이가 유용하기 위해서는 즐거움의 요소와 경쟁의 요소에 대한 고려가 있어야 한다고 한다. 즐거움은 음악적 활동이 제공해 줄 수 있을 것이고 모든 학생들의 참여를 위해 경쟁 요소를 활용할 수 있다고 한다. 경쟁 요소는 필요하지만 승리의 보상은 적절히 조절할 필요가 있다는 설명까지 한다. 지나친 경쟁의 과정을 경험한 조** 연구자는 다음과 같은 이야기를 하였다.

6학년 학생들이 다양한 리듬을 경험하고 리듬감을 익힐 수 있게 하기 위해 컵타 놀이를 했다. 컵타 놀이를 하다가 학생들이 흥미를 느끼길래, 대회 한 번 해 볼까?하고 제안을 했는데, 학생들이 흔쾌히 수용을 했다. 그래서 즉석에서 모둠별로 컵타 대회를 한다고 선언을 했고, 한 모듬에 4명씩 6개 모듬이 대회에 참가하고, 시기는 2주 후 음악 시간에 하기로 했다. 상품으로 1위와 2위에게는 몇 가지 상품을 걸었고, 나머지는 없는 것으로 했다. 이후에 2주간 우리 반은 계속 컵타 소리만 들렸다. 가르쳐 주지 않았는데, 자신들이 만들어낸 컵타 수준이 하루 하루가 달랐다. 모듬별로 더 친해지는 계기가 되는 모습들도 많이 보였다. 2주 후에 컵타대회는 성공적으로 끝났고, 우승 팀은 다른 반에서 공연을 했다. 상품이 있는 대회가 학생들이 컵타에 몰입한 원인이었다. 그런데, 그 2주는 컵타만 있었다. 다른 교과 시간에는 졸다가 쉬는 시간에는 열심히 컵타를 하는 경우도 많았다. 지나친 경쟁을 부추긴 것이 아닌가 반성을 했다.

조** 연구자는 수업에 적용한 놀이에 경쟁 요소를 강화한 사례를 보여 주었다. 컵타를 잘 할 수 있도록 경쟁을 시켰으며, 그 효과는 성공적이었다. 그러나 거기에 과열이 있었다. 컵타에 몰입하여 다른 많은 것을 지나치고 있으며, 잘한 사람과 못한 사람에 대한 보상이 차이가 커서 모듬별 격차가 생겼다. 이 상황에서 컵타에 대한 몰입과 격

차의 적절한 정도에 대한 생각은 다양할 것이다.

경쟁은 분명 어떤 일에 집중을 하게 한다. 우리 사회가 한정된 자원을 나눠 갖는 구조이기 때문에 삶에서 경쟁은 필연적이고, 교육은 삶의 경쟁에서 살아남는 방법을 경험하는 곳이기도 하다. 경쟁을 교육에 도입하는 것은 자연스러운 선택이며, 놀이를 활용할 때 겨루기 즉 경쟁 요소는 기본이다. 경쟁이 놀이를 더 유용한 활동을 만들어 줄 수 있다. 그러나 지나친 경쟁이 인간의 상하 관계를 고착시키고 교육적 목적보다는 이기는 데 집중하게 하는 부작용도 있을 수 있다. 수업에 놀이를 적용할 때 즐거운 경쟁이 될 수 있도록 해야 유용성이 높아질 것이다.

4. 음악 수업에 적용될 수 있는 놀이의 개발 방법

연구와 문헌에서 제시하고 있는 음악 놀이는 음악 수업에서 적용 가능하다. 그러나 수업의 목표에 맞는 음악 놀이는 상당한 재구성이 필요하다. 놀이 자체가 목적이 아니라 주어진 음악적 개념을 이해할 수 있도록 해야 하고, 음악 활동을 잘 할 수 계 한다는 목표가 뚜렷하기 때문에 그에 맞는 음악 놀이여야 한다. 이에 대하여 연구에 참여한 남** 연구자는 다음과 같이 말한다.

기 개발된 음악 놀이는 재미있다. 학생들의 관심도 끌 수 있다. 종종 리듬감을 높이거나 음악 개념을 이해할 수 있는 놀이도 많이 있다. 그러나 교육과정에서 요구하는 개념, 특히 제재곡에서 나타나는 개념을 가르치기 위한 음악 놀이는 다르다. 대부분의 음악 놀이는 리듬감, 화성감 등 포괄적인 음악성을 기를 수 있다고 하지만 그 목표는 구체적이지 않다. 음악 수업에 적용되는 놀이는 일반적인 놀이와는 다른 목표나 기능을 가지고 있기 때문에 근본적인 차이를 가지고 있다. '몸 리듬 치기'를 한다면 놀이에서는 재미있게 리듬을 치면 되지만, 수업에서는 리듬을 치는 것은 강세, 횡수, 박자 등을 고려하면서 목표하는 개념을 도달할 수 있는지 계획하고 결과를 평가하는 과정을 포함해야 한다. 이 점이 개발의 난제이다.

남** 연구자는 하나의 놀이가 놀이로 활용될 수 있고, 음악 수업에 적용될 수 있는데, 단순히 리듬을 치는 활동이라 할지라도 놀이나 수업이냐에 따라 목표와 기능이 다르기 때문에 다른 접근 방식이 요구된다고 한다. 그것이 개발에 난제라고 한다. 노는 것으로 공부의 수단으로 삼아야 하는 것 그 자체를 위해서는 사고의 전환이 필요한데, 그것이 어려운 점이라고 한다. 놀이를 수업에 활용하는 것의 어려움을 이** 연구자는 다음과 같이 이야기했다.

6/8박자의 강세를 2/4박자와 비교해 가며 가르치기 위한 놀이를 찾았다. 놀이보다는 정해진 수업 목표를 성취할 수 있는 놀이를 고안하려고 기존의 문헌에서 그와 유사한 것을 찾았다. 다행히 기존 문헌에서는 리듬에 관한 놀이들이 많이 있었다. 신체 리듬, 컵타, 리듬 이어치기 등 다양했다. 그런데 그것들을 어떻게 활용해야 하는지 막막했다. 놀이에서 어떤 부분을 강조하고 어떤 순서로 제시하고 설명해야 할지 알 수 없었다. 그 과정에서 다른 연구자들과 논의를 하면서 일정박과, 강세, 그리고 2/4박자와 비교, 기본박 등의 의미를 분명히 하고, 놀이를 수업에 맞게 재구성할 수 있게 되었다.

이** 연구자는 음악 수업에 적용할 놀이를 개발할 때, 수업의 목표를 이해하고 그에 적절한 놀이를 기존 문헌에서 찾고, 그것을 재구성할 때, 가장 어려웠던 점이 놀이에서 강조하고 설명해야 할 부분이라고 했다. 이것은 음악 개념에 대한 깊이 있는 이해 부족에서 기인하는 것이다. 음악적 개념을 이해하는 것은 쉬운 과정이 아니다. 음악적 개념은 하나로 정의되기 어렵고 수많은 용례가 있기 때문에 그것을 하나의 놀이로 지도한다는 자체가 무리가 따른다. 하나의 개념을 놀이로 가르칠 때는 그 개념에서 한 두 가지의 중요한 부분을 선택하여 반영해야 하는데 그것이 쉬운 작업이 아니라고 고백한다.

김** 연구자는 음악 수업에 적용될 수 있는 놀이 개발의 조건에 대해 다음과 같이 정리해 준다.

이번에 놀이가 있는 음악 수업을 개발하면서 놀이를 그대로 사용하면 수업을 방해하거나 학생들에게 혼란을 가중시킬 수 있다는 생각을 했다. 수업에 적용되는 놀이는 다음의 조건이 필요하다. 첫째는 놀이는 수업 목표를 성취하는 수단이어야 한다. 놀이 자체가 재미있다고 다 활용될 수 있는 것은 아니다. 수업 목표를 성취하는데 활용될 수 있도록 만들어져야 한다. 제재곡의 음계를 이해하는 것이 목표라면 ‘음 쌓기 놀이’ 같은 것을 해야 하는데, 음 쌓기 놀이를 할 때도 음계를 이해할 수 있도록 단계를 구성해야 한다. 엉뚱한 리듬놀이를 한다든지, 음악의 빠르기에 반응하는 놀이를 하는 것은 피해야 한다. 둘째는 놀이를 개발할 때는 관련 음악 개념의 의미, 역사, 활용 등에 대해 충분히 이해해야 한다. 지도할 음악 개념을 이해하지 않고는 수업에 적절한 놀이를 개발하는 것은 불가능하다. 셋째는 제재곡을 활용하는 놀이여야 한다. 우리의 음악 수업은 제재곡이 있는 경우가 많다. 제재곡이 포함하고 있는 개념을 지도하면서 제재곡을 다양한 방법으로 활용하는 놀이를 개발해야 한다. 넷째는 놀이를 통해 음악적 개념이 쉽게 이해될 수 있는 것이어야 한다. 학생들 대부분이 참여할 수 있는 쉬운 활동으로 구성해야 한다. 많은 연습이 필요한 놀이는 피해야 한다. 다섯째는 놀이 과정에서 경쟁이 지나치지 않도록 유의해야 한다. 겨루기를 심하게 하면 수업 분위기를 해칠 수도 있으며, 다른 교과에 지장을 줄 수도 있다.

김** 연구자는 음악 수업에 적용되는 놀이의 조건을 다섯 가지로 잘 정리해 주고 있다. 다시 정리하면 1) 놀이는 수업 목표를 성취하는 수단이어야 한다. 2) 제재곡을 활용하는 놀이어야 한다. 3) 놀이를 통해 음악적 개념을 쉽게 이해할 수 있는 것이어야 한다. 4) 놀이 과정에서 경쟁이 지나치지 않아야 한다.

V. 결론

이 연구의 목적은 음악 수업에 놀이 적용의 가치를 탐색하는 것이다. 이를 위해 음악 수업에 놀이를 적용한 교수학습과정안을 공동 개발하고, 그 과정에서 얻은 생각들을 놀이의 가치와 의미 그리고 개발 방법 등을 중심으로 정리한다. 교수학습과정안 개발과 논의를 위해 14인의 공동연구진이 참여하였다. 공동연구진은 초등학교 교사 중 음악교육 석사 이상의 학력 소지자, 음악 전담 경력자, 그리고 지휘나 연주 활동 경력이 있는 자로 하였다. 공동연구진들과 논의를 통해 얻은 결론은 다음과 같다.

첫째, 음악 수업에 놀이 적용의 필요성은 인정되며, 음악 활동의 미적 가치에 대한 인식은 유지되어야 한다.

교육의 원리를 만들어내고 있는 교육학자들은 교육에 놀이의 적용에 대해 긍정적인 입장을 내놓았다. 과거의 진지하고 엄숙한 분위기 그리고 목표지향적인 수업에서 학생들의 흥미와 관심을 더 키워낼 수 있는 방법으로 놀이의 가능성을 주장했다. 우리나라의 음악 교육계에서도 놀이 수업의 필요성을 주장하는 분들이 많이 생기고 있다. 그러나 이 필요성에 의문을 제기하는 관점도 존재한다. 음악 활동 자체가 아름다움을 경험하는 수단이며 과정이라는 점에서 꼭 놀이를 수업에 적용해야 하는가에 의문을 제기한다. 세계적인 음악 교수법이라고 인정되는 코다이교수법, 오르프교수법, 달크로즈교수법 등에서 놀이보다는 다양한 음악 활동을 선호한다. 음악이 가지고 있는 놀이적 성격을 심분 활용하여, 음악 교수법을 완성해 나가고 있다. 그럼에도 선생님들은 초등학교 음악 수업에서 놀이 적용이 의미있다고 이야기한다. 쉽고 단순하며 재미있는 활동을 통해 음악을 경험하고 개념을 이해하게 하는 방법을 찾는 과정에서 놀이의 가치가 발휘할 수 있다는 것이다. 그 놀이들은 대부분 음악을 활용하고 있다는 점에서 음악 활동과 멀지 않다.

둘째, 음악 수업에 놀이를 적용을 위해서는 지속적인 개발 노력과 음악 이론 전문가와 교사의 협업이 필요하다.

음악 수업에 놀이를 적용하는 것은 음악 수업의 목표를 성취하기 위한 수단이다. 그런데 음악 수업의 목표를 달성할 수 있는 놀이를 개발하는 데 많은 어려움이 있다. 놀

이를 적용한 수업을 준비하려면 일반 수업을 준비하는 것보다 몇 배의 시간이 소요되며, 개념에 대한 역사와 의미, 활용 방법 등 매우 전문적인 이해가 요구된다. 따라서 개인 수준에서 수업에 적절한 놀이 개발은 매우 어려운 과정이 될 수밖에 없다. 따라서 음악 수업에 적용할 수 있는 놀이 개발을 위해서는 음악 이론 전문가와 학교에서 학생들의 접하는 현장 전문가가 함께 참여하여 숙고를 거듭할 때, 의미있는 놀이 수업이 만들어 질 수 있을 것이다.

셋째, 음악 수업에 놀이 적용의 교육적 유용성은 음악 개념의 포함 여부와 학생의 참여 그리고 겨루기의 요소의 정도에 따라 결정된다.

놀이의 사전적 정의에는 ‘목적 없는 활동’ 혹은 ‘놀이 자체가 목적인 활동’으로 제시되고 있다. 그러나 음악 수업에 적용되는 놀이는 수업 목표를 달성하기 위한 수단이 되어야 한다. 수업 목표가 음악적 개념을 이해하는 것에서는 개념의 의미나 정의 혹은 학습의 의미나 가치 등에 대한 언어적 설명 이외 음악적 활용이나 음악적 용례 등을 함께 경험할 수 있도록 해야 한다. 따라서 음악 개념 학습을 위한 놀이는 음악 이론과 실재를 모두 담을 수 있어야 한다. 그리고 놀이가 수업의 수단으로 기능할 수 있게 하기 위해서는 학습자가 즐겁게 참여할 수 있는 활용이 되어야 한다. 즐겁게 참여할 수 있도록 하기 위해서 쉽게 접근할 수 있어야 하고, 겨루기의 요소를 도입할 수 있다. 여기에서 쉬운 정도와 겨루기의 상태에 따라 학생들의 참여나 관심 정도가 결정될 수 있다는 점을 인지하고 놀이가 준비해야 한다.

넷째, 음악 수업에 적용되는 놀이 개발의 조건은 다음의 네 가지이다. 1) 놀이는 수업 목표를 성취하는 수단이어야 한다. 2) 음악 개념을 충분히 이해하고 놀이를 개발해야 한다. 3) 제재곡을 활용하는 놀이어야 한다. 4) 놀이를 통해 음악적 개념을 쉽게 이해할 수 있는 것이어야 한다. 5) 놀이 과정에서 경쟁은 활용될 수 있으나 지나치지 않아야 한다.

Reference

- Ahn, J. Y. (2017). A study on the experiment of developing ceramic decoration in elementary school art play class. *Basic Formative Studies*, 18(4), 177-188.
- Ban, H. J. (2002). *A study on the development of play for teaching nursery rhymes in the first and second grades of elementary school*. Master Thesis. Daegu National University of Education, Graduate School of Education.
- Bruner, J. S. (1975). Child development: Play is serious business. *Psychology Today*, January, 81-83.
- Cho, H. I., & Ko, E. S. (2006). Music play guidance plan through the Orff approach. *Music and Ethnicity*, 32, 357-383.
- Dewey, J. (1987). *Democracy and education*. (Lee, H. W., Tran.). Seoul: History of Education Science
- EBS (2000). *Develop music sensitivity*. 2, play music with props. Seoul: Author.
- Education Together (2019). *Music recipe 101 to save elementary classes*. Seoul: Cheunjae Education, Cheunjae Textbook.
- Han, S. M. (2020). *Let's play together, a music playground*. Seoul: Eduity.
- Hyun, K. S. (2003). Development of music play for physical expression and application plan to class. *Music and Ethnicity*, 26, 469-487.
- Kim H. S., Kim S. H., Kim H. D., Yoon J. H., Cho T. H., Choi J. K., & Hong H. H. (2019). *Five-minute music play that makes class fun*. Seoul: Book publishing Kiyook.
- Kim, D. Y. (2017). Psychological mechanism and method mechanism of play: A reexamination of Piaget's theory of play. *Moral Education Research*, 29(3), 173-198.
- Kim, G. O. (2006). A study on the development of a play-oriented English instruction model and its validity. *Education Research*, 25, 61-104.
- Kim, M., Oh, K. S., & Cho, D. H. (2012) The effect of role-playing activity on academic achievement and learning attitude in science class. *Digital Convergence Research*, 10(4), 323-331.
- Kim, S. J. (2006). Execution of 'play math' classes for pre-primary elementary

- teachers. *Journal of the Korean School Mathematics Society*, 9(4), 575-595.
- Kim, S. R., & Ham, I. A. (2016). A study on the teaching plan of instructional plans for the 3rd grader using music play. *Music Art Research*, 6(1), 23-52.
- Kim, Y. H., Hong, K. H., & Cheong, J. Y. (2007). The analysis of play in papers on elementary-secondary school science education. *Curriculum Education Research*, 11(2), 365-383.
- Lee, D. R. (2007). *A study on the development of play programs for the formation of music concepts: focusing on the 3rd grade elementary school*. Master Thesis. Jinju National University of Education, Graduate School of Education, Master Thesis.
- Lee, H. (2002). A review of Piaget and Vygotsky's perspective on play. *Gyeongbok Nonchong*, 6, 417-432.
- Lim N. S. (2001). A study on the play based learning in art education, *Basic Formative Studies*, 2(2). 105-115.
- Ministry of Education (2015). *Music curriculum*. Ministry of Education Notice No. 2015-74 [Separate Book 12]. Sejong City: Author
- Naver Dict. (2020). Retrieved 30 September 2020, from <https://dict.naver.com/>
- Noh, J. H. (2005). Daily life play as a musical activity-educational goals and methods. *Music Therapy Education Research*, 2(1), 47-65.
- Piaget, J. (1962). *Play, dream and imitation in childhood*. NY: W. W. Norton.
- Rubin, K. H., Fein, G., & Vandenberg, B. (1983). Play. In E. M. Hetherington (Ed.), *Handbook of child psychology. Vol. 4: Socialization, personality, and social development*. pp. 693-744. NY: Wiley.
- Seung, Y. H., Min, K. H., Yang, J. M., & Jeong, J. W. (2020). *Elementary music education for pre-service and field teachers* (2nd edition). Seoul: Hakjisa.
- Vygotsky, L. S. (1976). *Play-It's role in development and evolution*. NY: Basic Books.
- _____ (1980). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (Cho, H. S. tran., 2000). Seoul: Yangseowon.
- Woo, K. H. (2011). (Woo Kwang-hyuk's) *Music play*. Seoul: IMP Media.
- Yang, J. M. (2009). The analysis of teacher's questions in the music instruction. *Korean Journal of research in Music Education*, 36, 139-165.

- Yang, J. M., & Nam, J. Y. (2014). The significance of peer supervision for music-centered convergence instruction: Focusing on the case of Y elementary school in Busan. *Korean Journal of research in Music Education*, 43(1), 109-138.
- Yang, J. M., & Park, E. B. (2020). Analysis of the sequence of Kodály's material for musical reading and writing. *Korean Journal of research in Music Education*, 49(1), 145-173.
- Yoo B. Y., & Song, Y. M. (2008). Aesthetic experience in play and the relationship between morality and class. *Elementary moral education*, 26, 133-152.
- Yoo, S. H. (2002). Approach to play class in elementary school classroom. *Elementary Education Research*, 15(2), 283-314.

