

동화 각색을 이용한 주크박스 뮤지컬 프로그램 개발 - 초등학교 1,2학년 창의적 체험활동 시간을 중심으로 - Development of a Jukebox Musical Program Using a Fairy Tale Adaptation

김민제* · 공혜린**

Minje Kim · Hyearin Gong

초록 이 연구는 동화 각색과 주크박스 뮤지컬 형식을 활용하여 초등학교 1-2학년을 대상으로 하는 음악교육 프로그램을 개발하는데 목적이 있다. 이를 위하여 준비, 개발, 시범 적용(파일럿)을 통한 수정 및 보완의 3단계 절차로 연구를 수행하였다. 최종 개발된 프로그램은 다음과 같은 특징을 가진다. 첫째, 창의적 체험활동 교육과정과 즐거운 생활 교육과정의 주요 역량 중 하나인 심미적 감성 역량, 창의적 사고 역량, 의사소통 역량 함양을 포함한다. 둘째, 즐거운 생활 교육과정의 음악 활동인 노래 부르기, 노랫말(가사) 바꾸기, 몸으로 표현하기를 포함한다. 셋째, 실천적이고 창의적인 체험 활동 중심의 30차시(120분 블록수업, 10회) 교육프로그램으로, 학습자 수준에 따라 학습 활동 선택과 활용이 가능하다. 본 연구는 학교 현장에서 보다 쉽게 뮤지컬을 교육할 수 있는 새로운 방안을 제시하고, 초등학교 저학년 수준에 맞는 예시 자료를 제공하는데 의의를 가진다.

주제어: 창의적 체험활동, 초등음악교육, 주크박스뮤지컬 교육, 동화 각색

Abstract This study aims to develop a music education program for the first and second graders in elementary schools, by using dramatization of fairy tale and jukebox musical format. To this end, the study has practiced through three stages procedures, including preparation, development, and example application(pilot) for supplement and modification. The final version of the program has the following features. First, it contains the enhancement of capabilities pertaining about aesthetic sensibility, creative thinking, and communication, which are the primary capabilities for creative experiential activities and pleasant education for living. Second, there are music activities like singing, changing lyrics, and body language for the pleasant education for living. Third, the program has 30 courses (120-minute block, 10 times), mainly composed of practical and creative experiential activities, and the selection and application of study activities are possible according to the level of learners as well. This study presents new measures to teach students musicals in school with easy, and provides appropriate examples for elementary students in lower grades.

Key words: creative experience activities, music education in elementary school, jukebox musical education, fairy tale adaptation

* First author, E-mail: paysha@snu.ac.kr

Instructor, Gyeongin National University of Education, Gyesan-ro 62, Gyeongang-gu, Incheon, Korea

** Corresponding author, E-mail: daisy211@snu.ac.kr

Student Teacher(Ph.D. degree course), Seoul National University, Gwanak-ro 1, Gwanak-gu, Seoul, Korea

I. 서론

2020년 2월 서울특별시교육청이 발표한 2020 초등 협력종합예술활동 운영 기본 계획은 중학교 교육과정에서 2016년부터 운영되어 온 협력종합예술활동을 확대한 것으로, 초등학교 5, 6학년 학생을 대상으로 하여 최소 1학기, 17차시 이상 연극, 영화, 뮤지컬 중 한 가지 활동에 참여시키고자 하는 것이다(Seoul Metropolitan Office of Education, 2020b). 협력종합예술활동이 정책적으로 시행된 이후 진행된 연구들은 협력종합예술활동이 2015개정 교육과정 총론의 핵심역량 함양에 기여하고, 학생들의 자율성과 창의성을 이끌어 낼 수 있으며, 협동심과 자신감 향상 뿐 아니라 전반적인 학교생활에 대한 만족도에도 긍정적인 영향을 주었음을 나타내고 있다(Kim, 2017; Seo, 2019; You & Kim, 2020; Yi, 2018).

협력종합예술활동 중 하나인 뮤지컬은 음악, 문학, 연극, 무용, 무대미술, 의상 등 여러 장르가 합쳐져서 만들어진 종합예술로서의 특성을 가지며(Choi, 2020), 현재 우리나라의 공연 예술계 뿐 아니라 교육 현장에서도 큰 화두로 떠오르고 있다. 초등학교에서의 뮤지컬 교육은 협력종합예술활동에 대한 정책이 시행되기 이전에도 창의적 체험활동의 자율활동이나 동아리 활동을 중심으로 이루어져 왔으며, 3, 4학년군 음악 교과의 이야기 음악과 5, 6학년군 음악 교과의 음악극 활동에도 직, 간접적으로 포함되었다. 초등학생을 대상으로 하는 많은 연구들은 뮤지컬을 포함하는 음악극 프로그램의 개발이나 운영방안과 관련된 연구(Nam, 2012; Min, 2007; Park, 2020; Oh, 2020; Jeun, 2012; Yoon, 2013; Lee & Lim, 2017), 음악극 교육의 효과를 나타낸 연구(Uhm, 2018; Lim, 2017; Jung, 2015; Yun, 2013), 다른 교과와 연계한 지도방안 연구(Moon, 2019; Jeong & Lee, 2013) 등으로 나누어 볼 수 있다. 선행 연구들에서 밝혀진 결과는 음악극 교육이 음악 교과의 역량 향상 뿐 아니라 전인교육의 측면에서도 그 효과를 보이며, 다른 교과와의 연계를 통한 통합 수업으로서 가치를 지닌다는 점이다. 그러나 그 교육적 효과에도 불구하고 초등학교 1, 2학년을 위한 음악극이나 뮤지컬 수업 연구는 유아나 다른 학년 군을 대상으로 하는 연구에 비해 활발히 이루어지지 않고 있으며¹⁾, 정규 교육과정 내에서 수업을 운영하는 데 있어 적합한 교수자료나 세부적인 교육과정에 대한 안내가 부족한 실정이다. 1, 2학년 학생들의 교육과정에 맞춰 뮤지컬 활동을 하기 위해서는 음악개념요소를 학습하기보다는 놀이로서 자연스럽게 경험하면서 흥미를 가지도록 하는 것이 중요하지만, 예술 강사나 교사가 학생의 발달 수준

1) 2021년 5월 riss학술연구정보서비스 ‘음악극 교육’, ‘뮤지컬 수업’ 과 같은 키워드 검색 결과, 초등학교 저학년군을 대상으로 하는 연구결과는 찾아보기 힘들다.

에 맞는 뮤지컬의 대본이나 음악을 구성하여 교육하는 것은 매우 어려운 일이다. 이는 기존의 뮤지컬 작품에서 요구하는 음악적 역량이 높고, 대본의 수준 또한 어린 학생들에게 맞춰져 있지 않다는 점에서 기인한다. 따라서 1, 2학년을 대상으로 하여 뮤지컬 교육을 하기 위해서는 학습자 수준에 맞는 대본과 노래를 새로 창작하거나, 기존의 자료를 재구성하는 것이 필요하다.

본 연구에서는 초등학교 1, 2학년 학생들의 뮤지컬 교육을 위해, 학습자 수준에 맞는 기존의 동화와 동요를 활용하여 극의 형태로 만드는 방안을 제시하고, 창의적 체험활동에 적용할 수 있는 음악교육 프로그램으로 개발하고자 한다. 이에 따른 연구 문제는 다음과 같다.

첫째, 초등학교 1, 2학년 학생들에게 적용 가능한 뮤지컬 활동은 무엇인가?

둘째, 동화 각색과 주크박스 뮤지컬 형식을 적용한 음악교육 프로그램은 어떻게 구성되는가?

II. 이론적 배경

1. 초등학교 교육과정의 뮤지컬 관련 영역

뮤지컬은 초등학교 교육과정 중 다양한 교과 영역의 활동을 포함한다. 노래와 악기 연주는 음악 교과, 대본과 극적 구조는 국어와 연극 교과, 안무는 체육(무용) 교과, 다양한 소품이나 배경은 미술 교과와도 관련이 있으며, 이 외에도 주제에 따라 사회나 과학 교과와도 연관이 될 수 있다. 본 연구의 목적은 음악을 교과로 접하지 않는 1, 2학년을 대상으로 한 음악교육 프로그램의 개발이기에, 음악 활동이 주로 포함된 창의적 체험활동과 즐거운 생활 교과로 제한하여 뮤지컬 관련 영역을 분석하였다.

1) 창의적 체험활동

창의적 체험활동은 7차 교육과정에 적용되었던 교과, 특별활동, 재량활동 중 특별활동과 재량활동이 통합된 것으로, 2009개정 교육과정부터 편성되었다. 2015개정 교육과정에 따르면 “창의적 체험활동은 교과와의 상호 보완적 관계 속에서 앎을 적극적으로 실천하기 위한 교과 이외의 활동”이며, “자기관리 역량, 지식정보처리 역량, 창의적 사고 역량, 심미적 감성 역량, 의사소통 역량, 공동체 역량의 함양을 통해 바른

인성을 갖춘 창의융합형 인재를 양성하는데 기여한다”고 명시되어 있다.

창의적 체험 활동은 1)자율활동, 2)동아리활동, 3)봉사활동, 4)진로활동의 네 가지 영역으로 구성되어 있으며, 이는 각각 2~4개의 하위영역인 1)자치·적응활동, 창의주제활동, 2)예술·체육활동, 학술문화활동, 실습노작활동, 청소년단체활동, 3)이웃돕기 활동, 환경보호활동, 캠페인활동, 4)자기이해활동, 진로탐색활동, 진로설계활동 등으로 구성된다. 또한, 학생의 발달 단계와 교육적 요구를 고려하여 학교 급별, 학년(군)별, 학기별로 영역 및 활동을 선택하여 집중적으로 운영할 수 있으며, 초등학교에서는 공동체 생활에 필요한 기본 생활 습관을 형성하고 개성과 소질을 탐색하고 발견하는데 중점을 두고 있다. 1, 2학년의 경우 안전한 생활이 추가로 편성되어 있다.

음악을 비롯한 학교의 예술교육은 교과교육과 함께 창의적 체험활동을 중심으로 이루어지고 있으며(Shin, 2020), 음악을 교과로 배우지 않고 통합 과목으로 접하는 1, 2학년 학생들에게 있어서 창의적 체험활동은 더욱 중요한 의미를 가진다. 앞서 언급하였듯이 음악극의 한 분야인 뮤지컬은 창의적 체험활동의 자율활동이나 동아리 활

<Table 1> Activities and contents by areas of creative experience activities related to musicals

Area	Activity	Contents(exmples)
Autonomous activities	Creative theme activity	• School, grade, and class-specific activities(reading 100 books, jumping rope, using honorific words, play, musicals, gardening, etc.)
Club activities	Art and physical activities	• Musical activities(vocal music, chorus, musicals, opera, orchestra, Korean traditional music, samulnori, band, Nanta, etc.) • Art activities(modern art, traditional art, painting, sculpture, photography, animation, craft, cartoon, mural, design, museum visit, etc.) • Play/film activities(theater, film criticism, film production, broadcasting, etc.) • Physical activities(ssireum, taekwondo, taekkyeon, traditional martial arts, ball sports, swimming, yoga, hiking, mountaineering, cycling, dancing, etc.) • Play activities(board games, community games, magic, folk games, etc.)
	Academic and cultural activities	• Humanities literacy activities(creation of literature, reading, discussion, exploration of Korean language, foreign language conversation, humanities research, etc.)
Volunteer activities	Helping neighbors	• Helping friends activities(helping friends who are slow in learning, helping friends with disabilities, etc.) • Community activities(helping the underprivileged, refugee relief activities, consolation at welfare facilities, talent donation, etc.)
Career activities	Self-understanding activities	• Strengths enhancement activities(self-identity exploration, self-esteem enhancement, etc.) • Activities to understand self-characteristics(explore vocational interests, vocational aptitude, etc.)

동에 편성·운영되는 경우가 많고, 이 외의 다양한 예술 활동 또한 창의적 체험활동을 중심으로 하여 이루어지고 있다. 교육부(Ministry of Education, 2017)가 제시한 창의적 체험활동의 영역과 활동, 활동 내용예시 중 뮤지컬과 관련된 창의적 체험활동 영역과 활동, 활동 내용을 요약, 정리한 것은 <Table 1>과 같다.

자율활동과 동아리 활동에 명시된 뮤지컬 활동 외에도, 뮤지컬 수업을 통해 대본을 만들고, 소품을 만들고, 안무를 구성하는 것은 동아리 활동 내의 다양한 예술·체육 활동을 포함한다. 또한 학급 내에 학습이 느린 친구나 장애 친구가 있는 경우 하나의 뮤지컬 공연을 만들어 가는 과정에서 봉사활동의 일환인 친구돕기활동을 할 수 있으며, 뮤지컬 활동을 통해 만들어진 작품으로 복지시설에 위문 공연을 가거나, 재능 기부 공연을 하며 지역사회활동에 참여할 수 있다. 학습자의 수준에 맞는 뮤지컬 작품을 만들고 공연을 하는 활동은 배우, 극작가, 음악감독, 안무가와 같이 뮤지컬과 관련된 다양한 진로를 탐색할 수 있는 기회가 될 수 있으며, 이는 진로활동의 영역이라 볼 수 있다.

2) 통합교과의 ‘즐거운 생활’

즐거운 생활은 ‘바른 생활’, ‘슬기로운 생활’과 통합을 고려하여 학교, 봄, 가족, 여름, 마을, 가을, 나라, 겨울의 8개 영역으로 내용이 구성되어 있으며, 추구하는 주요 역량은 심미적 감성 역량, 창의적 사고 역량, 의사소통 역량이다. 즐거운 생활은 건강한 몸과 창의적 표현 능력을 길러 일상생활을 즐겁게 영위하고 문화적 소양을 함양하는데 그 목표를 두고 있으며, 놀이하기, 표현하기, 감상하기의 기능을 익히는 데 중점을 둔다.

김은주(Kim, 2018)의 연구에 따르면 즐거운 생활 내의 음악 학습 활동은 표현하기 기능에 노래 부르기, 악기를 연주하며 노래 부르기, 노랫말을 바꾸어 부르기, 율동을 하며 노래 부르기와 같은 활동을 포함하며, 감상하기 기능에 음악을 감상하고 느낌을 나타내는 활동을 포함한다. 이 중 노래부르기는 표현하기 기능에 해당하는 거의 모든 제재에서 제시되어 있으며, 일부는 몸으로 표현하며 부르기와 같이 신체활동이나 놀이하기와 연계된 활동이 함께 제시되어 있다. 박민영과 엄우섭(Park & Eom, 2018)은 즐거운 생활 내의 신체활동을 분석하였는데, 음악과 연관된 활동을 제외한 몸으로 표현하기 영역만을 신체활동 영역으로 분석하였다. 그러나 율동하며 노래부르기와 노랫말에 어울리는 율동 만들기과 같은 활동은 음악과 체육 영역을 모두 포함하는 신체표현 활동으로 볼 수 있다. <Table 2>는 뮤지컬과 관련된 즐거운 생활 교과 내의 교과서 내용에 따라 학습 활동을 정리하여 제시한 것이다.

<Table 2> Learning activities in the subject of “Pleasant life” related to musicals

Related subject	Function	Learning activities
Music	Expression	Singing Playing an instrument and singing Changing the lyrics
	Appreciation	Listening to music Listening to music and expressing your thoughts and feelings
Physical education	Expression	Expressing with your body
Music & Physical education	Expression	Dancing and singing Making a dance based on the lyrics

학습으로서의 뮤지컬 활동은 단순히 주어진 음악에 맞춰 울동하며 노래를 부르는 것 뿐 아니라, 리듬악기를 연주하며 노래 부르기, 극의 내용에 맞도록 노랫말을 바꾸어 부르기, 다양한 음악을 감상하고 극의 분위기에 어울리는 곡을 선정하기, 곡 선정 과정에서 음악을 듣고 본인의 생각이나 느낌을 이야기하고 표현하기, 음악개념에 맞는 신체표현하기, 노랫말에 어울리는 울동 만들기과 같은 음악과 체육활동을 모두 포함한다.

2. 주크박스 뮤지컬

주크박스 뮤지컬이란 이전에 유행했던 인기 대중음악을 엮어 무대용 콘텐츠로 재가공한 뮤지컬 형식을 말한다. 팝 뮤지컬(Pop musicals)이라는 용어를 사용하기도 하는데, 이는 대중음악이라는 의미의 팝송(Pop-song, popular song)을 무대의 소재로 활용했다는 의미에서 붙인 명칭이다. 즉, 주크박스 뮤지컬 혹은 팝 뮤지컬은 대중에게 인기가 있는 음악가나 대중음악 그룹이 과거에 이미 발표한 바 있는 인기곡을 뮤지컬 스토리로 활용해 노래들을 극적 구조에 맞게 맥락화한 뮤지컬을 의미한다(Won, 2013). 주크박스 뮤지컬은 영화에서 먼저 인기를 모았으며, 무대를 통해 주크박스 뮤지컬이 본격적으로 등장해 인기를 누리기 시작한 것은 1980년대 이후라 할 수 있다. 특히 2001년 스웨덴 출신의 혼성 그룹인 아바(ABBA)의 음악들로 꾸며진 <맘마 미아>의 히트 이후로 이 장르의 인기가 급속하게 확산 되었다.

주크박스 뮤지컬은 원곡을 구성하는 방법에 따라서 여러 노래가 혼합된 컴필레이션 뮤지컬(Compilation Musical)과 특정 가수나 작곡가의 음악으로만 이루어진 어트리뷰트 뮤지컬(A Tribute Musical)로 나누어 볼 수 있다(Lee & Lee, 2021). 기존의 뮤지컬 형식인 복 쇼, 레뷰, 댄스 뮤지컬과 같은 형태 위에 이미 알려진 여러 노래가 혼합된

경우에는 컴필레이션 뮤지컬로, 특정 뮤지션의 음악으로만 이루어진 작품의 경우 어트리뷰트 뮤지컬로 구분되는 것이다. 모든 주크박스 뮤지컬이 <맘마 미아>와 같이 음악의 가사와 그 의미를 그대로 사용하면서 이야기를 진행하는 것은 아니다(Won, 2015). 수필을 바탕으로 한 극의 내용 진행을 위해 원곡의 선율만 유지하면서 가사를 전부 바꾼 <친정엄마>(2010)와 같은 작품도 있으며, 많은 작품들이 가사는 그대로 사용하되 앞 뒤의 대사나 극의 분위기 조성을 통해 단어의 의미를 변형하여 사용하기도 한다. 뚜렷한 줄거리 없이 옴니버스 형태의 레뷰 뮤지컬 형식을 활용한 <스모키 조스 카페>(1995), 극의 전개에 있어 춤을 적극적으로 활용하는 댄스 뮤지컬의 형태인 <무빙 아웃>(2002) 또한 기존의 곡을 사용한 주크박스 뮤지컬이라 할 수 있다. 또한, 이야기가 아닌 상징이나 은유, 등장인물들의 관계와 설정에 의지하는 콘셉트 뮤지컬의 형태로도 만들 수 있다. 이처럼 다른 뮤지컬과 마찬가지로 노래, 안무, 이야기와 같은 극적 구조를 포함하면서도 익숙한 음악을 사용한다는 주크박스 뮤지컬의 특징은, 학습자에게 적합한 기존의 자료를 재구성하여 교육 현장에 적용하고자 하는 본 연구의 방향과 맞닿아 있다고 할 수 있겠다.

III. 연구 방법 및 절차

본 연구는 교육프로그램 개발 연구로, 준비, 개발, 수정 및 보완의 3단계 절차로 연구를 수행하였다. 구체적인 연구 절차는 <Table 3>과 같다.

<Table 3> Developmental stages and detailed procedures of musicals program

Preparatory stage	Analysis of musicals activities in the 1st and 2nd grade curriculum. Deriving an appropriate musicals form through literature analysis. Analysis of the relationship between musicals form and educational program.
Development stage	Selection of musicals program types(range) of musical programs. Choose the theme(story) of a musicals program. Setting educational goals for musicals programs. Selection and organization of learning contents of musicals programs. Musicals program composition.
Correction and supplemental steps	Evaluation by pilot operation of musicals programs. (Evaluation of learners' reactions and instructors) Revised and supplemented musicals programs.

1. 준비 단계

준비 단계에서는 초등학교 1, 2학년 교육과정 내의 뮤지컬 관련 활동 영역을 분석하였다. 이후 학습자 수준에 맞는 적합한 뮤지컬의 형태를 도출하고, 교육에의 적용을 위한 기초를 마련하고자 하였다.

이론적 배경에서 밝힌 것과 같이, 초등학교 1, 2학년 교육과정에 해당하는 뮤지컬 활동은 노래 부르기, 악기 연주하기, 노랫말 바꾸어 부르기, 몸으로 표현하기 등을 포함한다. 이와 같은 활동은 창의적 체험활동과 즐거운 생활의 핵심 역량 중 소리·이미지·움직임에 대해 다양한 감각을 발달시키는 ‘심미적 감성 역량’과, 주변의 대상과 현상, 문화 등에 대해 창의적으로 생각하고 소리·이미지·움직임에 대한 자신의 생각과 느낌을 표현하는 ‘창의적 사고 역량’, 소리·이미지·움직임 등을 활용하여 자신의 생각과 느낌을 표현하고 타인과 소통하는 ‘의사소통 역량’을 발달시킬 수 있다. 즉, 뮤지컬 활동을 통해 심미적 감성 역량, 창의적 사고 역량, 의사소통 역량을 발달시킬 수 있는 것이다.

즐거운 생활 교육과정의 뮤지컬 관련 활동을 모두 포함하는 본 프로그램은, 기존의 유명한 음악을 바탕으로 각색을 한다는 점에서 주크박스 뮤지컬과 공통점을 가진다. 교수자는 학생들과 함께 기존의 동화를 각색하여 하나의 뚜렷한 이야기 구조를 가지는 복소 뮤지컬의 형태로 극을 완성할 수 있으며, 이는 인문학술활동인 문예 창작활동과도 연관성을 가진다. 학생들은 창의적 체험활동 중 뮤지컬이 포함된 창의주제활동과 예술·체육활동시간 외에도 이웃돕기활동, 자기이해활동을 경험할 수 있다.

2. 개발 단계

개발 단계에서는 준비 단계에서 수행한 교육과정의 분석과 도출된 복소-주크박스 뮤지컬 형태를 활용하여, 프로그램의 유형(범위)과 주제를 선정하고, 교육목표를 설정하였으며, 학습 내용을 선정하고 조직하여 뮤지컬 교육 프로그램을 개발하였다.

1) 주크박스 뮤지컬 프로그램의 유형(범위) 선정

뮤지컬은 음악 뿐 아니라 문학, 연극연출, 무용, 무대미술과 같은 다양한 장르의 창작 활동과도 관련되어 있다. 학습자의 수준에 맞는 작품을 직접 제작하는 것도 큰 의미가 있겠지만, 본 프로그램에서는 기존의 음악을 사용하는 주크박스 뮤지컬의 형태로 제한함으로써, 창작에 대한 부담을 줄이고, 놀이와 음악 활동을 중심으로 하는

프로그램을 개발하고자 하였다. 즉, 본 연구를 통해 개발하는 뮤지컬 프로그램은 음악 활동을 중심으로 연기와 극적 요소, 무용 요소가 포함된 음악교육 프로그램이라 할 수 있다.

2) 주크박스 뮤지컬 프로그램의 주제(이야기) 선정

뮤지컬 프로그램의 주제는 이야기와 밀접한 연관을 가진다. 이야기를 선정하기 위하여 고려한 점은 첫째, 학생들이 이야기 속에서 특별한 교훈을 얻을 수 있는가? 둘째, 특정 학생에게 부담이 가중되는 주인공 1인의 이야기가 아니라 협력을 통해 모든 학생이 비슷한 정도의 역할을 맡을 수 있는가? 셋째, 학생들이 접해 보았을 법한 유명한 이야기인가? 이다. 1, 2학년 수준에 적합한 이야기 선정을 위해 어린이 도서관의 추천도서 중 5세 누리과정~초등학교 4학년을 대상으로 하는 목록을 살펴보고, 이야기를 통해 권선징악과 같이 동화에 일반적으로 나오는 교훈 외에, 평소에 생각해 보기 힘든 내용에 대해 고민해 볼 수 있는 동화를 1차로 선정하였다. 1차 선정된 동화 중 여러 개의 주요 장면으로 나뉘고 모든 학생이 역할을 맡을 수 있는 만큼 등장인물이 다양하면서도 비슷한 비중을 가지는 이야기를 선정하였고, 이후 시범 운영할 초등학교 도서관에 비치된 도서를 확인하였다.

이를 통해 선정된 동화는 ‘곰돌이 워셔블의 여행’²⁾, ‘꽃들에게 희망을’³⁾, ‘꿀 독에 빠진 여우’⁴⁾, ‘42가지 마음의 색깔’⁵⁾, ‘오즈의 마법사’, ‘어린 왕자’, ‘파랑새’이다. 이 동화들은 한 가지 목적 또는 질문을 중심으로, 다양한 등장인물의 생각이나 시각을 엿볼 수 있는 형태이며, 여러 개의 주요 장면으로 나뉘어져 각 장면의 등장인물의 수를 제한 할 수 있다. 이 중 ‘곰돌이 워셔블의 여행’은 낯은 곰인형이 자신이 사는 이유를 찾아서 떠나 다양한 생물들이 사는 이유에 대해 듣고, 자신이 사는 이유를 찾고자 하는 이야기이다. 학생들은 함께 그림책을 보고, 교수자의 동화구연을 들으며, ‘나는 왜 사는가?’ 라는 철학적 질문에 대해 고민하는 시간을 가질 수 있다. 장면에 따라 곰돌이 역할을 여러 명이 나뉘서 맡고, 동화의 이야기 흐름과 같이 각각 다른 등장인물이 순서대로 나오도록 구성한다면, 모든 학생들이 동등하게 뮤지컬 활동에 참여할 수 있기에 뮤지컬 프로그램의 이야기로 선정하였다.

2) 5학년 2학기 국어 교과서 수록

3) 5학년 1학기 국어 교과서 수록

4) 1학년 1학기 국어 교과서 수록

5) 1학년 1학기, 2학년 1학기 국어 교과서 수록

3) 주크박스 뮤지컬 프로그램의 교육 목표 설정

뮤지컬 프로그램의 교육 목표는 다음과 같다. 첫째, 심미적 감성 역량, 창의적 사고 역량, 의사소통 역량 함양을 위해 익숙한 동요를 사용하여 소리와 움직임을 지각하고, 표현하고, 소통하는 활동을 포함한다. 둘째, 즐거운 생활 교육과정에 포함된 다양한 음악 활동을 놀이를 통해 경험하고, 이에 대한 즐거움을 느낀다. 셋째, 무대 공연을 통해 자신감과 성취감을 고취시킨다.

4) 주크박스 뮤지컬 프로그램의 학습 내용 선정 및 조직

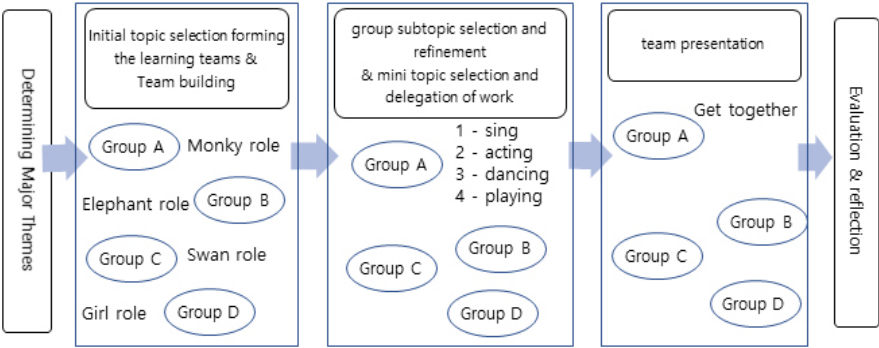
뮤지컬 프로그램의 목표 달성을 위해 선정된 동화의 이야기와 연관이 있는 노래⁶⁾를 각 10곡 내외로 수집하고, 이를 바탕으로 즐거운 생활 교과에 포함된 학습 활동을 조직하였다. 즉, 노래 부르기, 악기를 연주하며 노래 부르기, 노랫말을 바꾸어 부르기, 음악 감상하기, 음악을 듣고 생각이나 느낌을 나타내기, 몸으로 표현하기, 율동하며 노래 부르기, 노랫말에 어울리는 율동 만들기가 악곡에 따라 다양하게 포함될 수 있도록 구성한 것이다. 이 외에도 음악에 대한 자연스러운 흥미 유발을 위해, 음계와 리듬 등 음악의 기초적인 개념 요소를 학습하기 위한 게임을 포함하여 놀이를 하며 학습이 가능하도록 내용을 선정하였다.

학습 내용에 따라 대본 만들기과 장면 연습 차시에는 자율적(co-op co-op) 협동학습 모형을 적용하여 각자의 흥미와 관심에 따라 역할을 정하여 5명 내외로 소집단을 구성하고, 소집단내에서 개별학습이 이루어질 수 있도록 조직하였다. <Table 4>는 ‘곰돌이 워셔블의 여행’ 이야기와 관련된 동요 목록을 정리한 것이고, [Figure 1]은 장면 연습을 위한 학습 모형을 나타낸 것이다. 소집단의 주제는 하고 싶은 역할에 따라 나누고, 소집단 내에서 각각의 학생들이 노래, 연기, 안무, 악기와 같은 활동을 서로 평가해주며 활동한 뒤, 매 수업 다른 집단의 학생들과 함께 발표하는 형태이다.

6) 유튜브(Youtube)로 음악을 듣는 것이 익숙한 학생들의 특성을 고려하여, ‘유치원에 가기 전 꼭 들어야 할 유아동요 100곡’과 ‘핑크퐁 채널’, ‘티디키즈 채널’에 수록된 곡 중에서 이야기와 관련이 있는 곡으로 선정

<Table 4> A song related to “Der Teddy und Die Tiere”

Related parts	Title of songs
Character	Pretty baby bear
	Cheetah, speedster of the Savanna (Do-re-mi song)
	Elephant
	Monkey
Rescue(travel)	Bee's travel
	March of the sea
	Fishing
Reason for life	Clock
	If you don't dream
	Cheer up, daddy
	A Five letter word
	I want to give everything in the world



[Figure 1] Co-op Co-op learning model applied to musical program

5) 주크박스 뮤지컬 프로그램 구성

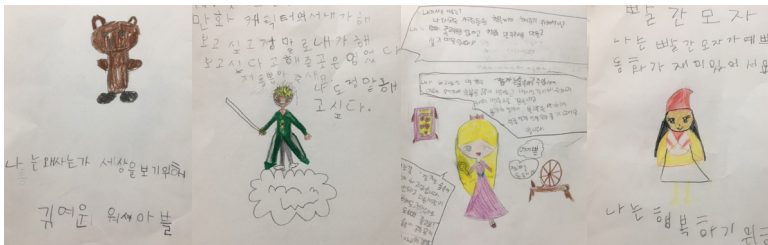
뮤지컬 프로그램의 구성은 크게 음악극 탐색과 대본 만들기, 다양한 활동을 통한 장면 연습과 무대 공연으로 이루어진다. 뮤지컬 탐색에서는 전체학습으로 선정된 동화의 이야기를 감상하고, 이야기를 재구성한다. 또한 뮤지컬 활동의 기본이 되는 소리 내기, 몸 움직이기, 연기하기를 놀이와 함께 익힌다. 대본 만들기에서는 재구성된 이야기를 극으로 만들고, 직접 역할극을 하며 대사와 가사를 수정한다. 장면 연습에서는

노래를 부르고, 노래에 어울리는 율동을 만들고, 악기를 연주하며 동료 학습자와의 피드백을 주고받는다. 런쓰루(Run-through)를 통해 실제 무대에서의 동선을 확인하고, 무대 공연을 촬영한 후 함께 보며 좋았던 점과 아쉬웠던 점을 나누며 성찰한다.

3. 수정 및 보완 단계

A 초등학교의 1, 2학년 학생 중 뮤지컬 수업에 참여하고자 신청한 학생 22명을 대상으로 개발한 뮤지컬 프로그램을 시범 운영하여 현장 적용 가능성을 탐색하고, 부족한 부분에 대한 수정 및 보완을 진행하여 공연을 포함하는 최종 프로그램을 완성하였다. 시범 운영은 방과 후 시간을 활용하였고, 3차시에 해당하는 120분 블록수업으로 총 10회, 30차시에 걸쳐 예술강사 2인이 시행하였다. ‘곰들의 워셔블의 여행’ 이야기기를 바탕으로 한 적용 결과 학생들은 다양한 음악 활동을 즐기며, 가사를 율동으로 표현하는 활동에 적극적으로 참여하였다. 또한, 노래의 음정과 박자를 정확하게 부르는 등 음악 능력이 향상된 것을 확인할 수 있었다.

적용 과정에서 이야기의 각색과 노래의 수정, 학습 활동의 수정과 같이 내용에 조금씩 변화가 있었다. 이야기의 각색 과정에서 처음 의도와는 다르게 기존 동화의 등장인물이 아닌 완전히 새로운 등장인물이 나타났으며, 그에 따라 노래의 가사가 완전히 수정되거나, 전체가 삭제되거나, 새로운 노래가 추가되었다. <Table 4>에 제시된 노래 중 삭제된 노래는 ‘코끼리’, ‘원숭이노래’, ‘고기잡이’, ‘아빠 힘내세요’, ‘이세상의 모든 것 다 주고 싶어’이고, 새롭게 추가된 노래는 ‘통영 개타령’, ‘Say, Say, Say’, ‘징글벨’ 이다. 학습활동에 있어서는 악기 연주가 모든 곡에 포함되는 것이 아니라 특정 곡에 안무의 일부로만 사용되었고, 미술활동은 소품 만들기 외에도 하고 싶은 역할을 그림으로 표현하는 활동을 포함하였다.



[Figure 2] New roles emerged through drawing activities

- The little prince, sleeping beauty, red riding hood

[Figure 3]은 ‘곰돌이 워셔블의 여행’ 동화에 나오지 않는 어린왕자와 인어공주가 등장인물로 나오면서 새로운 대사들이 추가된 대본의 예이다. 어린왕자와 인어공주가 대화를 하는 도중 곰돌이가 나타나 ‘나는 왜 사는가?’에 대해 질문하는 장면으로, 간디학교의 교가이자, 학생들이 잘 알고 있는 ‘꿈꾸지 않으면’의 가사를 바꾸어 음악으로 구성하였다.

어린왕자	(손을 휘저으며) 아무튼. 무슨 일로 여기까지 왔나요?
The little Prince	(waving hands) Anyway. What made you come here?
곰돌이	저.. 혹시 두 분은 무엇 때문에 사는지 알고 있나요?
Teddy bear	Hey, do you know what the two of you are living for?
어린왕자	여전에도 비슷한 질문을 받은 적이 있어요. 나는..
The little Prince	I've been asked a similar question before. I..
인어공주	(얼른 먼저 대답한다) 음.. 나는 행복하기 위해서 살아요.
The Little Mermaid	(answer first) Well... I live to be happy.
어린왕자	나는 누군가를 행복하게 해주기 위해서 살아요.
The little Prince	I live to make someone happy.
인어공주	바다에서 저기 멀리 바라보면 빛나 보여요. 나도 그렇게 빛나고 싶어요.
The Little Mermaid	If you look from the sea over there, it looks shiny. I want to shine like that too.
어린왕자	우리밖에 놓고 온 친구가 있어요. 그 친구를 행복하게 해주고 싶어요.
The little Prince	I have a friend who left us behind. I want to make that friend happy.
Song 6. what is happiness(original song: If you don't dream)	
꿈꾸지 않으면 사는 게 아니라고 별 헤는 맘으로 없는 길 가려네	
If you don't dream, it's not a life. Go through the path that doesn't exist with a fluttering mind.	
...	
<u>행복이란 건</u> 꿈을 꾸는 것 <u>행복을 주는 건</u> 희망을 노래하는 것	
Happiness means to dream, Happiness means to sing a song of hope.	
<u>행복이란 건</u> 꿈을 꾸는 것 <u>행복을 주는 건</u> 희망을 노래하는 것	
Happiness means to dream, Happiness means to sing a song of hope.	
우리 알고 있네 우리 알고 있네 <u>행복이란 건</u> <u>행복을 주는 건</u> <u>희망을 노래하는 것</u>	
We know, we know, <u>Happiness</u> means to sing a song of hope.	

[Figure 3] A part of the libretto with new characters

[Figure 4]의 첫 번째 악보는 ‘꿀벌의 여행’ 가사를 수정하여 만든 곡이고, 두 번째 악보는 ‘통영 개타령’의 가사를 수정하여 만든 곡의 악보이다.

여행을 떠나자
Let's go on a trip
Original song: Bee's travel

곰아 곰아
Hey, bear
Original song: 'Tongyoung Gae-Taryung'(Dog song)

[Figure 4] Sheet music with the revised lyrics

IV. 연구 결과

1. 동화 각색을 이용한 주크박스 뮤지컬 프로그램 개요

현장 시범 운영을 통해 최종 수정 및 보완된 교육프로그램은 노래 부르기, 노랫말 바꿔 부르기, 율동하며 노래 부르기, 몸으로 표현하기, 노랫말에 어울리는 율동 만들

기와 같은 즐거운 생활 교과의 활동을 중심으로 하는 주크박스 뮤지컬 프로그램이다. 총 10회, 30차시 수업의 구체적인 개요는 <Table 5>와 같다. 초등학교 저학년 학생들에게는 시범 운영에서 적용한 것과 같은 120분 블록타임 수업보다는, 3차시씩 학습 내용을 묶어 2차시(80분 블록수업) 수업 후 휴식을 취하고 1차시를 이어서 하거나 각 차시에 쉬는 시간을 포함하여 3개의 차시를 연달아 운영하는 것이 더 효과적이다.

<Table 5> Overview of jukebox musical program using fairy tale dramatization

Round	Activity	Main contents	Subject
1st (1st~3rd) (120 minutes)	Musicals exploration	① Story appreciation and adaptation: After reading a fairy tale, presenting the impression points, and reconstructing the story based on this. ② Search for music that fits the story: Listen to and add music related to the characters, structures, and themes of fairy tales. ③ Making sounds 1: Learn how to make beautiful sounds through breathing and vocalization. ④ Rhythm game: Play a game that reads and delivers rhythm. ⑤ Making sound 2: Learn how to make sound using body percussion instruments and tools.	Making musicals & Strengthening music competency
2nd (4th~6th)	Libretto making	① Draw a role: Add a role that matches the story reconstructed in the first poem, and draw the role you want. ② Singing a song: Learn a song that fits the story. ③ Changing the lyrics: Change the lyrics according to the content of the play. ④ Expressing with the body: Learn the concept of dance and try to move the body yourself.	Making musicals & Strengthening music competency
3rd (7th~9th)	Libretto reading	① Role play: Read the libretto and act. ② Sing a song: Sing with the edited lyrics. If necessary, it can be re-edited to match the music.	Strengthening music competency
4th-7th (10~21th)	Scene practice	① Singing: Practice singing. ② Create a choreography: Create a choreography that matches the song. ③ Playing a musical instrument: Play a rhythm that matches the song using a percussion instrument. Can be used for choreography. ④ Acting: Practice acting that suits the character.	Musicals completion & Musical learning
8th-9th (22~27th)	Scene connection	① Run-through and reflection: Connect each scene from beginning to end and revise through reflection. ② Making props: Make props to be used on stage. ③ Appreciating the performance and thinking about promotion plans: Listen to the presentation and talk about how to promote the performance.	Run-through
10th (28~30th)	Final performance	① Final check: Rehearsal on stage. ② Performance: Performed on stage (one instructor filmed). ③ Sharing feelings: Talk about the good points and the disappointing points while watching the filming of the performance together.	Performance and reflection

2. 동화 각색을 이용한 주크박스 뮤지컬 프로그램의 실제

현장 시범 운영을 통해 최종 수정 및 보완된 뮤지컬 프로그램은 담임교사와 예술 강사의 팀티칭 또는 예술 강사 2인의 팀티칭으로 이루어지며 1, 3, 8, 9, 10회 수업은 전체 학습 집단을 중심으로, 2, 4-7회는 자율적 협동학습모형을 적용한 모둠 학습 집단을 중심으로 이루어진다. 협동학습모형을 적용할 때에는 학생 수에 따라 4-5명씩 최대 6개의 모둠으로 구성하는 것이 적절하며, 모둠 활동 시 2명의 교수자가 각각 모둠의 성취를 돌아가면서 확인해 주는 것이 필요하다. 전체 학습을 할 때에도 그룹을 나누어 토너먼트나 제한시간 내에 완성하기 등의 놀이 요소를 적용할 수 있다. 1차시에서 이야기 각색을 할 때에는 ‘사는 이유에 대해서 알고 있는가?’라는 질문을 중심으로 각각의 등장인물이 사는 이유에 대해서 정리하고, 2회기의 4차시의 역할그리기를 통해 관심 있는 소집단으로 구성하여, 집단 내에서 대본을 완성한다. 완전히 새로운 대본을 작성하는 것이 아니라 1-2학년 학생의 수준에 맞춰 동화에서 나왔던 대사를 적절히 활용하여 대본의 예시를 주고, 빈칸을 채우도록 구성해야 한다. 6차시에 노랫말 바꿔 부르기 활동에서 개사를 할 때에도 단어의 음절에 맞춰 리듬을 바꾸거나 붙임줄과 이음줄을 활용하도록 하는 것이 아니라, 기존 가사의 음절에 맞도록 단어를 대체하는 정도로만 바꾸는 것이 좋다. 예를 들어 [Figure 3]의 노랫말 중 밑줄 친 ‘행복이란 건’의 원곡 가사는 ‘배운다는 건’이고, [Figure 4]의 첫 번째 악보에서 ‘랄라’의 원곡 가사는 ‘잉잉’, 두 번째 악보에서 ‘곰아 곰아 예쁜 곰아’의 원곡 가사는 ‘개야 개야 검둥 개야’이다. 미리 수집한 노래를 학생 대부분이 모를 경우, 모두가 아는 노래로 대체하는 것도 필요할 수 있다. 교수자는 모둠별로 대본을 완성하고 난 후에 전체 학습을 통해 각 모둠의 이야기가 자연스럽게 이어질 수 있도록 순서를 배치하고, 각 모둠에서 바꾼 노랫말을 사용한 악보와 가사를 미리 준비하여 3회(7~9차시) 수업에서 전체 학습이 이루어질 수 있도록 한다. 4-7회(10~21차시) 수업에서는 모둠별로 각각 노래, 안무, 악기, 연기를 연습한 뒤 발표하면서 전체 피드백이 이루어질 수 있도록 한다. 8-9회(22~27차시) 수업에서는 전체 학생이 처음부터 끝까지 이야기를 연결하는 런쓰루를 통해 서로 평가하고, 공연 시 필요한 소품과 의상 등을 점검하고 공연을 홍보하는 방안에 대해 이야기를 나눈다. 10회(28~30차시) 수업에서는 무대 위에서 최종 공연을 하고, 촬영한 결과를 보며 공연 소감을 나누는 성찰로 프로그램을 마무리 할 수 있다. 아래는 뮤지컬 프로그램의 1회(1~3차시)에 해당하는 교수학습과정안이다.

1) 1차시 교수학습과정안

- 대상 학년: 1-2학년, 지도교사: 담임교사1&예술강사1(또는 예술강사 2인)
- 차시: 1/30, 시간: 40분, 장소: 피아노가 있는 교실
- 관련역량: 심미적 감성 역량, 창의적 사고 역량, 의사소통역량, 자기 관리 역량
- 수업 목표: 이야기를 듣고 나의 느낌을 말할 수 있다.
이야기를 듣고 뮤지컬의 형태로 재구성 할 수 있다.
- 수업 전략: 2인 팀티칭, 전체 학습 집단 활동

[도입] 5분

- 동기유발: 출석 확인 및 노래로 인사 ‘딩동딩동 안녕하세요’,
집중규칙 만들기 ‘뮤지컬’·‘딩동’ 후 집중
- 수업목표(학습문제) 확인
- 주요활동: 동화 감상, 동화 줄거리를 뮤지컬 작품으로 각색하기

[전개] 34분

- 뮤지컬 활동 계획 설명하기(7분): [담임교사]학생들에게 발표회까지의 일정을 설명하고 학생 스스로 학습 활동에 올바른 태도를 갖도록 격려한다. [예술 강사] 뮤지컬과 관련된 활동에 대해 소개한다. 이후 학생들 이름을 부르며 뮤지컬 활동에 임하는 다짐을 발표하도록 하고 주의 깊게 듣는다.
- 동화 줄거리 이해하기(10분): [예술강사] ‘곰돌이 뽀빠의 여행’의 캐릭터 특징을 살려 실감나게 읽는다. 스크린으로 학생들이 동화의 그림과 주제를 확인할 수 있도록 한다. [학생]다양한 생물들이 어떠한 이유로 살고 있는지 생각하며 감상하고, 이후 느낌을 발표해본다.
- 뮤지컬 발표 작품 각색하기(17분): [학생]다양한 등장인물의 특징을 적어본다.파리(맛있는 음식 맛보기), 생쥐(가족을 먹여 살리기), 백조(아름다움을 유지하기), 원숭이(단체를 만들고 우두머리가 되기), 뼈꾸기(눈에 보이는 것들의 숫자세기), 코끼리(계속해서 생각하기), 뱀(누군가의 행복이 되기)- 새로운 등장인물과 특징을 자유롭게 이야기한다. 또는 기존의 등장인물이나 특징을 바꿀 수 있다. 예를 들어 고양이(배불리 먹고, 편안하게 쉬기), 어린아이(즐겁게 놀고, 꿈을 꾸기), 원숭이(단체→규칙을 지키기), 백조→공주와 같이 바꿀 수 있다.

[정리 및 평가 1분]

- 차시예고: 이야기와 어울리는 악곡의 제목을 스크린으로 확인한다.

2) 2차시 교수학습과정안

- 대상 학년: 1·2학년, 지도교사: 담임교사1&예술강사1(또는 예술강사 2인)
- 차시: 2/30, 시간: 40분, 장소: 피아노가 있는 교실
- 관련역량: 심미적 감성 역량, 창의적 사고 역량, 의사소통역량, 자기 관리 역량
- 수업 목표: 정확한 발음으로 소리 내어 읽을 수 있다.
이야기에 어울리는 음악을 선택하여 감상하고, 느낌을 말할 수 있다.
- 수업 전략: 2인 팀티칭, 전체 학습 집단 활동

[도입] 2분

- 이전차시 활동 정리: 등장인물과 특징을 정리한다.
- 수업목표(학습문제) 확인

[전개] 36분

- 이야기와 어울리는 음악 감상하기(26분): [학생]음악을 감상하고, 생각이나 느낌을 이야기 한다. 교수자가 제시한 음악 외에도 이야기와 어울리는 음악이 있으면 자유롭게 발표한다. [교수자]학생들이 잘 알고, 더 적합한 노래인 경우 제시한 악곡을 대체할 수 있다. 노래를 들려줄 때에는 교수자가 직접 부르거나 또래 학생이 부른 음원을 사용한다.
 - ① 다양한 등장인물과 상황에 어울리는 음악: 곰돌이 워셔블→“예쁜 아기곰”, “꿈꾸지 않으면”, “나는 사바나의 멧쟁이 치타” 외,
 - ② 나는 왜 사는가? 에 대한 답을 찾아가는 과정(여행): “꿀벌의 여행”, “바다의 행진”
- 발음 연습(10분): [학생]정확한 발음을 할 수 있도록 재미있는 단어와 문장으로 연습한다. 예를 들어 “단팥맛 통찐빵”, “공룡멸종설”, “찰떡꿀떡콩떡”과 같은 단어와 “익우가 문을 도로록, 드르륵, 두루룩, 열었는가 도로록, 드로록, 두르륵 열었는가?”, “간장공장 공장장은 강공장장이고 된장공장 공장장은 장공장장이다.” 와 같은 문장을 사용할 수 있다. [교수자]전체 학생이 다함께 연습한 후 한명씩 발표하거나 그룹을 지어 발표하도록 한다. 그룹 발표 시에는 제한시간을 두어 게임과 같이 구성할 수 있다. 발표한 학생들에게 적절한 피드백과 함께 칭찬으로 보상한다.

[정리 및 평가 2분]

- 차시예고: 몸에서 나는 소리는 무엇이 있을까요?

3) 3차시 교수학습과정안

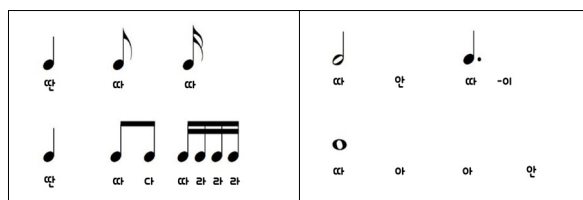
- 대상 학년: 1·2학년, 지도교사: 담임교사1&예술강사1(또는 예술강사 2인)
- 차시: 3/30, 시간: 40분, 장소: 피아노가 있는 교실
- 관련역량: 심미적 감성 역량, 창의적 사고 역량, 의사소통역량, 자기 관리 역량
- 수업 목표: 소리를 듣고 리듬치기를 할 수 있다.
악보를 보고 리듬치기를 할 수 있다.
우리 몸을 사용하여 다양한 소리를 낼 수 있다.
- 수업 전략: 2인 팀티칭, 전체 학습 집단 활동

[도입] 2분

- 이전차시 활동 정리: 등장인물이나 상황에 어울리는 악곡의 제목을 이야기한다.
- 수업목표(학습문제) 확인

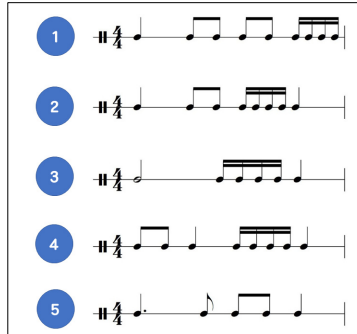
[전개] 35분

- 호흡 및 발성 연습(10분): [학생]복식 호흡과 발성을 연습한다. 모둠을 나누어 노래를 이어 부른다. 우리집은 웃음바다, 도롱뇽 노래를 2마디씩 듣고, 악보를 보며 따라 부른다. [교수자]기본 발성 악보와 악곡 2개의 악보를 준비하고, 2마디씩 선창 후 학생들의 수준에 따라 1마디 또는 4마디씩 선창할 수 있다.
- 리듬게임(15분): [학생]음가에 맞춰 음표를 읽는 방법에 대해 학습한다(코다이 리듬 음절이나, [Figure 5]와 같이 한글 음절을 사용할 수 있다.)



[Figure 5] Learning materials for reading notes
using Korean syllables

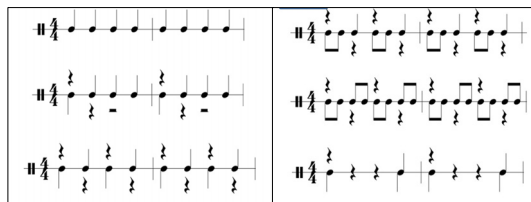
다양한 리듬을 전체가 함께 같이 쳐보고, 2개의 그룹으로 나누어 [Figure 6]의 악보에서 숫자를 하나 선택하여 앞사람에게 정확하게 전달한다. 마지막 사람은 앞에 제시된 리듬 악보를 보고 번호로 맞춘다. [교수자]2개의 그룹에서 한명씩 따라가며 부족한 학생이나 어려움을 느끼는 학생에게 도움을 줄 수 있다.



[Figure 6] Sheet music for rhythm game

○ 신체타악기(10분): [학생]신체타악기의 개념을 이해하고 다양한 소리를 내본다.

- ① [학생]몸에서 나는 소리를 찾고, 리듬 게임에서 배운 박자와 리듬에 맞춰 다양한 소리를 낸다. [교수자] 발구르기, 손뼉치기, 손비비기, 입술떨기 등 창의적인 표현이 나올 수 있도록 격려한다.
- ② [학생]반 전체가 협력하여 [Figure 7]과 같은 간단한 리듬 오스티나토를 연주한다. [교수자]2개의 그룹이 번갈아가며 신체 타악기를 연주할 수 있도록 2명의 교수자가 그룹 앞에서 함께 하도록 한다.



[Figure 7] Sheet music for body percussion

[정리 및 평가] 3분

- 정리 및 평가: 학습 활동에 대한 소감을 이야기하기, 성찰일지 작성 안내
- 차시예고: 다음 차시 학습 과정과 준비물 예고, 과제-성찰일지 작성

V. 결론 및 제언

현재 우리나라에서는 교육청이나 지방자치단체, 문화재단과 같은 기관에서 뮤지컬 교육에 관심을 가지고 예산을 지원하고 있으며, 학교 현장에서도 주로 예술 강사와 교사와의 협업을 통해 창의적 체험활동의 하나로 뮤지컬 교육이 이루어지고 있다. 이와 같은 상황에서 본 연구는 학생들에게 잘 알려진 동화의 내용과 주크박스 뮤지컬의 형식을 활용하여 초등학교 1, 2학년에 적용 가능한 음악 교육 프로그램을 개발하는 것에 목적을 두고, 준비, 개발, 수정 및 보완의 3단계 절차로 연구를 수행하였다. 연구의 준비 단계에서는 1, 2학년 교육과정 내 뮤지컬 활동 영역을 분석하고, 문헌 분석을 통해 주크박스 뮤지컬의 형태를 교육 영역에 적합한 것으로 도출한 뒤, 프로그램과의 관련성을 분석하였다. 개발 단계에서는 프로그램의 유형, 주제, 교육목표, 학습 내용 선정 및 조직을 통해 1차 뮤지컬 프로그램을 구성하였다. 수정 및 보완 단계에서는 시범 적용을 통하여 프로그램의 구성이나 내용이 1·2학년 학생들의 수준에 적합한지, 실제로 운영이 가능할 것인지에 대해 평가하고, 최종적으로 수정·보완 하였다. 이 연구의 결과인 최종 개발된 프로그램은 다음과 같은 특징을 가진다.

첫째, 창의적 체험활동 교육과정과 즐거운 생활 교육과정의 주요 역량 중 하나인 심미적 감성 역량, 창의적 사고 역량, 의사소통 역량 함양을 포함한다.

둘째, 즐거운 생활 교육과정의 음악활동인 노래 부르기, 노랫말 바꾸기, 몸으로 표현하기를 포함한다. 단순히 몸으로 표현하기는 체육 영역의 신체활동에 해당되지만, 뮤지컬의 특성상 노랫말의 의미에 맞춰 표현하거나 음악 개념에 어울리는 표현활동이기 때문에 음악활동 영역으로 보았다. 전체 활동 중에 많은 시간을 할애하지는 않으나, 역할을 그리고 소품을 만드는 미술활동도 본 프로그램에 포함된 주요 활동 중 하나이며, 이야기를 감상하고 재구성 하는 활동은 국어 교과나 연극 활동과도 연관을 가진다.

셋째, 실천적이고 창의적인 체험 활동 중심의 10회, 30차시(3차시 씩 묶음수업) 교육프로그램으로, 학습자 수준에 따라 학습 활동 선택과 활용이 가능하다. 한 가지 목적이나 주요 질문을 중심으로 구성되는 동화들은, 그 특성상 대사와 노랫말을 많이 바꾸지 않고도 이야기의 주제를 이해하는 데에 큰 무리가 없으며, 학습자 수준에 따라 곡의 가감이 가능하다. 학습 활동의 경우, 그림그리기와 신체표현, 악기 연주하기 대신 연기와 노래 부르기 만으로 합창극 형태로의 공연을 완성할 수 있으며, 학습자 수준에 따라 적절한 학습 활동을 추가하는 것 또한 가능하다. 3차시의 활동을 묶음으로 구성하여, 2차시 블록수업(80분)+1차시 수업(40분) 또는 3차시 블록수업(120)으로

도 진행 할 수 있다.

이 연구는 동화 각색과 주크박스 뮤지컬 형식을 활용하여 초등학교 1, 2학년을 대상으로 하는 뮤지컬 음악교육 프로그램을 개발한 것으로, 학교 현장에서 보다 쉽게 뮤지컬을 교육할 수 있는 새로운 형태의 방안을 제시하고, 초등학교 저학년 수준에 맞는 예시자료를 제공하는데 의미가 있다. 일반적으로, 뮤지컬 수업에서는 특정 작품에 포함된 노래와 연기(대본), 안무 등의 정해진 활동을 하는 비중이 높고, 교육연구이나 연극놀이 수업에서는 음악 활동보다는 이야기 만들기나 역할극을 중심으로 이루어지는 경우가 많다. 이에 비해 본 프로그램에서는 놀이를 통해 음악 개념을 학습하고, 동화 각색이나 음악의 선택을 통해 참여자의 의견을 반영할 수 있으며, 주크박스 뮤지컬 형식을 활용하여 노랫말을 바꾸는 음악 창작 활동을 포함한 다양한 음악활동을 경험할 수 있다는 특징을 가진다. 시범 운영에 적용하여 최종적으로 자료를 개발한 ‘곰돌이 워셔블의 여행’ 동화 외에도, 학습자의 수준과 교육 환경 맥락에 맞는 다양한 동화를 각색하여 사용할 수 있다. 또한, 음악 개념 학습과 악곡의 수준을 달리 하여 학습에 적합한 주크박스 뮤지컬의 형태를 활용하면, 다른 학년군을 포함한 다양한 교육영역에의 적용 또한 가능하다. 혼합 학년을 대상으로 실행하여 보완된 프로그램이었기에 단일 학년으로 구성된 단일 학급에 대한 적용이 필요하며, 예술 강사를 포함하는 2인의 교수자가 협업하는 팀티칭이 아닌 담임교사가 홀로 실행 가능한 프로그램을 개발하는 후속연구가 필요하다.

References

- Choi, S. Y. (2020). A study on the popularization of opera by the use of jukebox musical form. *Journal of the Acting & Arts*, 17, 33-47.
- Chung, Y. K. (2011). A theoretical study on the “creative experience activities”. *The Korea Educational Review*, 17(2), 73-95.
- Citron, S. (2015). *The musical from the inside out*. Trans. Jung, J. W., & Jung, M, J. Paju: Mimesis.
- Hyun, K. S., Kim, M. S., Kim, S. M., Kim, S. Y., Kim, Y. M., Kim, J. H., Min, K. H., Bae, S. Y., Lee, K. W., Lim, I. K., Jang, G. J., Cho, D. H., Cho, G. S., & Chu, H. S. (2018). *Music education program development*. Seoul: Rainbowbook.
- Im, S. R. (2017). A research on teaching methods for project-based musical activities

- linking curriculum subjects. *Korean Journal of Research in Music Education*, 46(3), 47-71.
- Jeong, Y. H., & Lee, H. J. (2013). A study on the use of musicalization in primary school english classroom. *English21*, 26(2), 289-308.
- Jeun, M. K. (2012). A study on instructional model development of creative Activities based on Korean traditional music puppetry: Focused on lower grade students in Korean elementary school. *Journal of the Korean Music and Education*, 34(34), 119-141.
- Jung, E. J. (2015). *A study on well-rounded personality effects of musical theatre education - Centered on adolescents education -*. Master thesis, Dankook University.
- Kim, E. J. (2018). Composition and music learning content of “Pleasant life”, a subject in the 2015 revised integrated curriculum. *Korean Journal of Arts Education*, 16(4), 81-100.
- Kim, H. G. (2010). *A study on the impact of creative music drama activities on musical creativity*. Master thesis, Korea National University of Education.
- Kim, Y. H. (2013). The development of inclusive music program for the students with intellectual disabilities. *Korean Journal of Research in Music Education*, 42(4), 27-52.
- Kim, Y. R. (2017). Analysis of operational status and effectiveness of cooperative integrated arts activities in middle school. *Korean Journal of Arts Education*, 15(4), 19-36.
- Lee, K. H., & Lee, I. H. (2021). Analysis of jukebox musical pattern. *Culture and Convergence*, 43(1), 225-246.
- Lee, Y. W., & Lim, E. J. (2017). A study on teaching approach for musical class using applications in smartphone. *Korean Journal of Research in Music Education*, 46(1), 89-112.
- Lim, Y. M. (2017). *The effect that musical play composition activities have on the creativity of 3rd grade elementary school students*. Master thesis, Gyeongin National University of Education.
- Lim, Y. N., & Lee, S. J. (2020). Analysis on elementary schools’ organization and implementation of creative experiential activities according to 2015 revised national curriculum. *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, 20(20), 1047-1077.
- Min, K. H. (2007). A study on development of curriculum model for integrated music

- education as the culture & art at ‘After school’ in elementary school. *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, 7(1), 189-211.
- Ministry of Education (2015a). *Curriculum for creative experience activities (including safe living)*. No. 2015-74. [Supplementary 42]. Sejong: Ministry of Education.
- _____ (2015b). *Right life, wise life, joyful life curriculum*. No. 2015-74. [Supplementary 15]. Sejong: Ministry of Education.
- _____ (2017). *Commentary on creative experience activities in the 2015 revised curriculum*. Sejong: Ministry of Education.
- Moon, J. H. (2019). *A study on the teaching method of musical dramas in the link between music and social studies*. Master thesis, Gyeongin National University of Education.
- Nam, J. Y. (2012). A study on operation methods for school musical education. *Journal of Music Education Science*, 14, 61-79.
- Oh, P. J. (2020). A study on the promotion of children’s musical education through the collaboration of primary school teacher and musical instructor. *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, 20(2), 543-564.
- Park, C. S. (2020). A study on method of musical utilization by elementary school integrated curriculum: Focusing on elementary education curriculum. *Korean Journal of Culture and Arts Education Studies*, 15(1), 73-98.
- Park, M. Y., & Eom, W. S. (2018). A comparative analysis of physical activity in pleasant life subject on 2015 revised national curriculum. *The Korean Journal of Elementary Physical Education*, 24(3), 51-62.
- Seo, H. J. (2019). *An analysis and suggestions on the cooperative integrated arts activities through a class musical case study*. Master thesis, Korea National University of Education.
- Seoul Metropolitan Office of Education (2020a). *2020 secondary school collaborative comprehensive art activities operation plan*. Seoul: Seoul Metropolitan Office of Education.
- _____ (2020b). *Our class art project 2020 basic plan for elementary school collaborative comprehensive art activities operation (draft)*. Seoul: Seoul Metropolitan Office of Education.
- Shin, H. K. (2020). A case study on music instruction in creative experiential learning activities in elementary schools. *The Korean Journal of Arts Studies*, 28, 183-207.

- Uhm, J. U. (2018). *The effect of an action learning - Utilized musical drama program on self-regulation ability - Focused on the 3th elementary school -*. Master thesis, Chung-Ang University.
- Won, J. W. (2013). *Musical*. Seoul: Communicationbooks.
- _____ (2015). *Jukebox musical*. Seoul: Communicationbooks.
- Yi, E. S. (2018). *A study on the awareness and improvement of students on musical classes in the cooperative integrated arts activities in middle school*. Master thesis, Ewha Womans University.
- You, J. S., & Kim, S. Y. (2020). Analysis of the effectiveness of film instruction on the core competencies of students in middle school cooperative integrated arts activities. *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, 20(12), 917-943.
- Yoon, M. W. (2013). A study on teaching methods of Bongjangchwi as music drama for 5th grade elementary school. *Korean Journal of Research in Music Education*, 42(3), 213-238.
- Yun, G. K. (2013). The effects of a movement-based after-school music program on music underachievers' musical achievement, social development and self-esteem. *Korean Journal of Research in Music Education*, 42(3), 183-212.