

타악기를 활용한 놀이 음악수업 지도 방안

A Study on the Game Music Class Utilizing Percussion

이현수*

Hyunsu Lee

초록 본 연구는 초등학교 고학년 학생들을 대상으로 놀이 방식을 적용한 타악기 음악수업 방안을 제시하는 것이 목적이다. 연구를 위해 일반 수업에 쓰이는 타악기를 비롯하여, 생활 도구, 신체 악기를 활용하였다. 사용된 타악기들은 각기 번호카드 놀이, 퀴즈, 스테이지 오버, 찾기, 맞추기, 조종 놀이에 사용된다. 놀이 방식을 적용한 타악기 음악수업은 리듬, 음정, 빠르기와 같은 음악 개념학습을 재미 있는 방식으로 개념화할 수 있다. 또한 모둠 활동이 가능하기 때문에 협동 학습이 가능하다. 이러한 구성은 음악수업을 흥미로운 배움의 과정으로 이끌 수 있다.

주제어: 놀이, 놀이 음악수업, 타악기 활용, 타악기 음악수업

Abstract The purpose of this study is to present a percussion music class using the play method for upper level elementary school students. Materials used for percussion instruments are household goods, body percussion, and classroom percussion instruments. These instruments are used for card games, quizzes, stage over, finding, guessing, and control play. By applying the play method to music classes with percussion instruments, students can acquire amusement and spontaneity and learn musical concepts such as rhythm, pitch, and tempo. Also, since group activities are possible, students can learn cooperatively. This teaching plan can lead the music class to an interesting learning process.

Key words: play, play music class, percussion class, using percussion

* Corresponding author, E-mail: hyunsu2507@naver.com

Instructor, Inje University, 197 Inge-ro Gimhae-si Gyeongsangnam-do, Korea

I. 서론

보편적 교육기관인 학교가 형성된 이래, 교육자나 연구자들은 효과적인 방식으로 지식을 전달하기 위한 노력을 해왔다. 이러한 노력은 기존 교수법의 응용 및 새로운 교수법의 꾸준한 개발로 이어졌다. 최근에는 비대면 학습 상황의 지속으로 음악수업에도 컴퓨터, 인터넷, 그 밖의 프로그램을 사용한 원격 수업이 증가하였다.

그러나 ICT사용으로 극복한 학교수업의 시·공간적 한계성은 수업 변화에 대한 교사의 인식 변화와 시간 할당 등의 문제들과 부딪치면서 연주, 체험과 같은 음악 활동을 프로그램이나 동영상에 의존하게 하는 경향을 만들었다(Kang, 2012). 급격해진 비대면 수업 증가는 집중력을 떨어뜨리고 인성 교육 부족으로 프로그램의 완성도와 관계 없이 수업의 목표 달성에 영향을 준다는 지적이 있어 왔고 이에 대면수업에 대한 재인식이 이루어지고 있다(서덕희, 2021). 비대면 수업의 지속 상황에서 배경으로 밀려났던 대면 음악수업의 변화는 다시 과제가 되고 있다. 기억해야 할 사실은 학생과 교사가 ‘음악하기’로 다양한 악기, 변화 있는 수업을 경험할 때 감정과 의사를 표현하는 방법, 공동체적 협동을 배우며 진정한 상호작용을 배울 수 있다는 것이다. 타악기와 놀이 형식은 이러한 출발점으로 향하는 데 도움을 준다.

놀이는 재미를 얻기 위한 개인 및 집단의 활동으로 대변된다. 놀이는 인간이 가진 본능 중 하나이다. 놀이는 학습과 연결되는 측면이 있으며, 인간 삶과도 유사한 측면이 많다. ‘재미’ 추구의 활동을 음악수업에 포함한 것이 놀이 음악수업이다. 놀이 형태의 학습은 학습자에게 새로운 태도를 경험하는 데 도움을 줄 수 있다. 또한 학습자가 다른 수업방법으로는 인식될 수 없는 학습자 자신에 대한 성찰을 가능하게 해준다(Sotto, 2002; Stinkel, 2005; Caillois, 2018). 놀이가 추구하는 ‘재미’는 일상생활에서 보이는 쾌락 추구의 본성과 관련되어 있다. 이러한 일상의 즐거움을 교실로 가져와 수업에서 가르치려는 요소와 직·간접적으로 연관시킬 때 ‘놀이-학습’이 하나가 되는 효과를 띠게 된다(Rho, 2005; Yeu, 2008).

음악으로 할 수 있는 놀이는 다양하다. 누군가를 흉내 내어 표현을 살려 리듬 흉내 놀이를 하면 음악적인 특징을 발견하고 표현하는 능력이 길러진다. 선율을 가진 악기로 한 음을 당겨서 연주하는 놀이를 하면 음 기억 능력과 집중력이 향상된다. 놀이는 음악수업을 재미있는 것으로 인식하고 습득하는 길로 이끈다(Han et al., 2020). 여러 가지 악기들을 중앙에 모아놓고 하나씩 들리는 악기 소리를 기억하고 찾는 놀이, 많은 소리들 중에서 사라진 소리를 찾는 놀이 등은 청각을 음악적으로 향상시킬 수 있는 가능성을 준다(Kim et al., 2019). 겨울에 관한 노래를 감상하고 야외 체협활동

시간에 수집한 열매나 나무를 이용하여 모듬단위로 놀이를 구성할 수도 있다(Choi et al., 2020). 전통놀이와 악기들을 통합할 수 있으며, 신체활동과도 연동가능하다. 음악놀이는 치료의 효과도 지닌다. 비참여, 비행동적 자폐 및 정신지체 아동들에게 타악기(실로폰, 우드블럭 등)와 노래를 동반한 놀이를 시행한 결과, 악기 자체에 대한 흥미 증가로 인한 점진적 학습참여, 활발함, 집중력이 향상되는 것으로 나타났다(Kim, 2007; Lee et al., 2006).

타악기 음악수업은 이들 악기 중에 타악기들만을 선별하여 구성한 수업을 말한다. 타악기는 집단이나 공동체의 문화의식 표현이 들어있다. 교실에서 음악수업을 가능한 능동적이고 흥미롭게 구성하기 위한 대안으로 타악기를 활용하면 도움을 얻을 수 있다. 타악기를 활용한 활동은 음악 요소 중 하나인 표현력을 증가시키고 학습자 스스로 주체가 되어서 직접적으로 리듬을 느끼고, 반응하고, 지각하고, 표현하는 체험의 과정을 통한 리듬 능력 형성으로 이어진다(Yun, 2012). 타악기만으로 수업을 구성할 때, 악기 소리 조화에 따른 우려가 있을 수 있다. 그러나 타악기를 통해 다양한 음원의 크기나, 모양, 재료에 의한 소리의 변화, 다채로운 악기소리들을 조화롭게 섞는 음악 수업 활용이 가능하다는 점은 학생의 음악적 경험 확장에 도움이 된다(Kim, 2011). 프로젝트기반음악수업(Project based music class)이나 문제중심 학습방법(Problem based learning), 인지적 도제이론(Cognitive apprenticeship theory), 스캐폴딩(Scaffolding)과 같은 교수-학습 방법에는 다른 활동들이 접목되어 신체와 타악기를 이용한 통합적인 활동이 결합된다(Seog et al, 2014).

악기, 도구, 재료 형식을 다양화 한 음악교육은 인간의 삶을 바꿀 수 있는 힘을 지녔다. 그러나 학생들마저도 사대교과와는 달리 음악을 하지 않아도 된다는 경향이 있다(Han et al., 2020; Min, 2009). 다른 악기에 비해 비교적 접근이 쉬운 타악기와 놀이 형식의 음악수업을 통해 음악의 교육적 가치를 느끼고 새로운 음악적 발견으로 나아가야 할 필요성이 있다.

타악기와 놀이가 음악수업에 도움이 되는 이유는 다음과 같은 공통점에서 명증된다. 첫째, 활동적이다. 둘째, 동적으로 몸을 움직이게 하여 놀이 주체의 체험으로 이끈다. 셋째, 다른 악기보다 넓은 신체 동작의 범위가 필요하다. 넷째, 인간이 표현하고자 하는 의식에서 파생되는 일종의 유희가 들어 있다(Blades, 2005). 다섯째, 끝없는 흥미를 재생산한다. 여섯째, 혼자보다는 여러 명으로 활동하는 상호적 성격을 띤다. 일곱째, 항상 나와 타인 또는 사물을 전제하며 관계 맺기의 연속성을 띤다(Jeon, 2012). 여덟째, 자발성이 짙은 활동이다. 타악기활동은 본래적인 인간의 표현 행위이며(Blades, 2005), 놀이로 얻어지는 재미는 끊임없이 놀이하도록 동기를 유발한다.

본 연구는 놀이의 형식을 가지고 적용의 반경이 넓은 타악기를 사용하여 초등학교

고학년 수업에 활용할 수 있는 다양한 방안을 제시하는 데 목적이 있다. 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 놀이 형식을 활용한 음악수업은 어떻게 제시할 수 있는가.

둘째, 타악기 활용 놀이 음악수업은 어떤 점이 유용한가.

II. 이론적 배경

1. 놀이

1) 놀이의 성격

그리스어 파이다(Paidia)는 통제되지 않는 자유분방한 기분의 표출을 의미하는 놀이와 유희의 의미가 담겨 있다(Caillois, 2018). 영어에서 놀이는 ‘play’로 ‘자연스러움’, ‘활발함’, ‘바쁘게 하다’, ‘즐겁게 하다’ 등의 의미가 있다.¹⁾ 놀이는 인간이 유희를 얻기 위하여 하는 활동으로 물질적 대가나 보상 없이 이루어지며 노동이나 작업과는 구별된다.

놀이의 형식에 따라 발휘하는 힘이 다르다. 이를 나누어 보면 첫째, 미미크리(Mimicry)로 모방하는 놀이를 말한다. 둘째, 아곤(Agon)으로, 참가자들이 경쟁을 벌이는 것이다. 셋째, 알레아(Alca)로 놀이에서 나타는 우연을 말한다. 넷째, 일링스(Illinx)로 몰입현상을 말한다. 네 가지를 관통하는 것은 놀이를 혼자 해서 즐거움을 찾기 어렵다는 점과 재미이다. 놀이는 놀이 자체가 목적이며 현실적 수정을 피하지 않는 일체의 활동이다. 놀이는 공동체의 전통적 요소와 인간 사회화의 발전에 대한 중요한 학습을 준다(Caillois, 2018). 놀이는 현실과 직접적 연결되지 않더라도 현실적 감각을 키워주는 역할을 한다.

놀이에서 발견할 수 있는 것은 유희이다. 가다머(Gadamer)는 놀이는 유희하는 사람을 끌어들이는 것이 놀이 자체의 본질이라고 말한다. 누가 또는 어떤 것이 운동을 수행하는가보다 놀이의 본질이 중심적인 의미를 나타낸다. 놀이는 주관적인 체험이 노는 자를 통해서 나타난다. 놀이는 놀이하는 방식을 통해 하나의 표현적인 존재형식을 드러내기 때문에 사람의 놀이는 표현하는 자 안에서 놀이의 과제를 발견하는 것이다. 이러한 상황은 놀이 그 자체가 놀이를 본래적인 주체로 만들어 버린다(Gadamer, 2012).

1) 옥스퍼드 영어사전(Oxford english dictionary) <https://www.etymonline.com/>

학습에서 놀이는 유희의 본능을 자극하여 그 속으로 끌어들이는 활동이자 표현 방식이 된다.

호이징아(Huizinga)는 놀이가 한정된 시·공간에서 수행되는 자발적인 활동으로서 참가자들 사이에 자유롭게 받아들이는 규칙이 존재하며, 놀이 자체가 가지는 내재적 목적을 가지며, 긴장과 즐거움, 그리고 일상의 삶과는 다른 활동에서 얻어지는 참가자의 자각이 함께한다고 말한다(Kim, 1999. p.18에서 재인용).

규칙을 지키면서 놀이 자체로 ‘몰입’하게 된다. 사람과 사람이 어울리는 순간에 완전히 빠져드는 경험을 할 수도 있다. 이러한 순간에는 의식이 경험으로 꼭 차 있게 되는 공통점이 생긴다. 그 순간에는 의식의 통로가 하나로 어우러진다. 예외적으로 나타나는 순간에 몰입을 느끼게 된다. 몰입은 삶이 고조되는 순간에 몰 흐르듯 행동이 자연스럽게 이루어지는 것을 느끼게 한다. 몰입은 쉽지는 않지만 그렇다고 아주 버겁지도 않은 과제를 극복하는 데 한 사람이 자신의 실력을 온통 쏟아 부을 때 나타나는 현상이다(Csikszentmihalyi, 1997).

놀이는 놀이하는 자들에게 의식의 흐름을 강력하게 한 방향으로 모이게 하여 해당 활동을 깊게 체험하게 하도록 만든다. 놀이가 가진 힘은 교수-학습을 기반으로 하는 교육계에서 매력적으로 다가간다. ‘놀이’ 혹은 ‘게임’으로 이름 붙여진 학습 프로그램들은 놀이가 가진 위와 같은 힘에 대한 이해를 보여준다.

2) 음악수업에서 놀이

놀이와 문화활동에 관한 설문조사 결과 놀이를 즐기는 사람들은 자기 발전을 위하여, 보다 나은 삶을 영위하기 위해, 교양을 쌓기 위해, 건강에 도움이 되어서, 즐겁고 흥미가 있어서, 문화생활을 즐기기 위해서, 스트레스 해소와 마음의 건강을 위해서라는 응답을 하였다. 이 중 ‘즐겁고 흥미가 있어서(15.8퍼센트)’가, ‘스트레스 해소와 마음의 안정(31.6퍼센트)’이라는 응답이 높은 비율을 가지고 있다. 놀이의 유형을 조사한 결과 인터넷(SNS포함), 매체(영화)다음으로 음악활동이 높았다(Kwon, 2001). 음악을 즐기는 데 놀이는 중요한 역할을 하고 있는 것이다.

놀이에 따라 다른 규칙이 필요하다. 하나의 놀이에서 다른 놀이를 할 때 새로운 규칙을 익혀야 한다. 새로운 규칙을 이해하고 따르지 못하면 놀이에서 지거나 밀리게 된다. 규칙을 익히는 과정은 음악에서 배우는 음표, 박 등의 개념과 유사하게 이해된다. 이러한 개념은 단순히 외우거나, 해야 하는 것이 아니라 능동적으로 익히게 된다(Cailllois, 2018). 학생이 놀이를 이해하려면 규칙을 자체적으로 적용하기 위해 사고한다. 능동적으로 이루어지는 놀이는 음악활동 자체를 지배하게 된다. 가르치고자 하는

개념이나 요소들이 있을 때, 놀이 방식을 투입하면 해당 개념을 배우기 위한 능동적 학습을 도울 수 있다.

놀이에서는 음악적 상황에서 창의성 및 상상력 발현이 가능하다. 일정한 규칙 속에 놀이를 하면서 새로운 규칙을 만들거나 허무는 경우가 있다. 놀이를 할 때 무엇인가 만들고자 하는 이상적인 활동이 있을 때 한계가 있는 현실의 구조는 쉽게 허물고 새 활동에 맞는 규칙을 만든다. 자유로운 활동, 분리된 활동, 확정되어 있지 않은 활동, 비생산적인 활동, 규칙이 있는 활동, 허구적인 활동에는 규칙들이 만들어지고 허물어지는 과정이 산발적으로 나타난다. 기존의 규칙을 적용, 변용, 초월하면서 새로운 과정을 만드는 일은 창조성의 발현으로 작용할 수 있다(Caillois, 2018). 놀이에서 주어지는 역할이나 그에 따른 충동, 상황적 해결 능력들은 자기 주도적 학습능력을 향상시킨다(Kim & Ham, 2016). 놀이에서는 같은 활동이 반복되는 경우가 많다. 반복활동에서 우연적 흥미가 생긴다(Deleuze, 1968b). 이는 음악적 재미를 유발하는 동력이 된다.

2. 타악기를 활용한 음악수업

1) 타악기 음악수업

음악수업은 다양한 악기로 구성할 수 있다. 이중 타악기들만을 사용하여 수업을 구성할 때 타악기 음악수업이 된다. 학생들은 타악기를 통하여 자신의 힘이 악기에 전달되어 소리 정보로 변환되어 귀에 들리는 것만 가지고도 ‘스트레스 해소 효과’를 느낀다(Kim & Jeon, 2014).

타악기 음악 학습은 학생이 내고 싶은 소리를 바로 구현할 수 있는 경험을 준다. 이는 타악기 연주의 성격을 경험할 수 있도록 하는 동시에 음악에 접근할 때 타악기는 접근문턱을 낮춰주는 역할을 하게 된다(Song, 2021). 최초로 악기를 접하는 학생들은 간단한 리듬이나 빠르기의 표현이 쉽지 않은 상태이다. 이때 실제로 관악기, 현악기로 오랜 시간이 걸려 표현하는 것을 빠르고 효과적으로 표현할 수 있으며, 리듬에 대한 적응력과 리듬감을 향상시키는 데 도움을 준다(Yun, 2012).

음악 수업에서 타악기는 리듬의 기초 학습에 영향을 미친다. 리듬을 표현할 때 빠르기 및 박자에 유의하면서 학습을 해야 리듬의 구조를 느낄 수가 있다(Kim & Jeon, 2014). 실제로 리듬 연습과 함께 타악기가 주는 음색에 대한 수집 효과도 있다. 하나의 리듬 연습을 하면서 다른 리듬을 듣고 결합하기도 하는데 이것은 다른 형태의 학습을 불러일으킨다.

타악기 연주는 다른 악기에 비해 어렵지 않게 기술 습득이 가능하다. 빠른 시간 내에

타악기 연주, 합주를 해봄으로써 긍정적으로 음악을 대하는 마음이 생길 수 있도록 도와주며, 이는 음악수업에 대한 흥미로 이어질 수 있다. 음악수업에 대한 긍정적 이미지 형성은 학생 자신에게도 영향을 미친다. 타악기를 직접 연주해봄으로써 ‘자아효능감’을 증가시킬 수 있으며 타악기를 통한 심리적 치료에도 효과를 보인다(Lee, 2012).

타악기는 악기의 편성, 배치, 인원의 제약이 덜하기 때문에 교사는 창의인 구성이 가능하다(Park, 2002). 특히 즉흥리듬이나 즉흥연주 수업을 구성하려고 할 때 보다 넓은 선택을 할 수 있도록 도와준다(Song, 2021). 교실 음악수업에서 타악기는 누구나 쉽게 다룰 수 있고, 악기의 선택의 영역이 다양하며, 여러 가지 음색을 경험 할 수 있다. 타악기를 수업에 사용하면 악기 적응이 쉽고, 리듬 연습을 효과적으로 할 수 있고, 단 시간에 합주를 진행할 수도 있다. 주제의 변형이 쉽고, 수업구성에 걸리는 시간도 단축할 수 있다. 학생의 음악적 수준에 맞추기도 쉽다.

2) 타악기의 분류

타악기는 소리 내는 방식과 연주 방식에 따라 분류할 수 있다. 소리가 나는 방식에 따라 체명악기, 막명악기 등으로, 연주 방식에 따라 직접 타악기, 신체 악기, 매개 악기로 나눌 수 있다. 소리에 따른 분류로 체명악기는 악기의 몸통 자체가 소리를 내는 발현체가 된다. 막명악기는 둥근 테두리 표면의 위 또는 아래가 가죽의 막으로 둘러싸인 형태를 가진 악기들이 해당된다. 현대에는 타격 가능한 모든 소재들이 타악기로 사용하고 있다(Choi & Park, 2001). 예컨대, 가정에서는 주방, 주저, 청소 등을 담당하는 용구들, 학교에서는 학업에 필요한 용품들, 일터에서 사용하는 도구들, 폐기물들은 활용 관점에 따라 각각 다른 타악기가 될 수도 있다.²⁾ 사물을 타악기로 보게 되면 음악수업활용 가능성도 풍부해진다(Park, 2002).

연주 방식에 따른 분류로, 직접 악기는 손을 이용하여 직접 악기의 표면을 타격하여 소리를 내며 핸드퍼커션(Hand-percussion)이라 부르기도 한다(Lee, 2020). 매개 악기는 손이 아닌 매개체를 이용하여 소리를 내는 방식으로 스틱, 말렛, 부러쉬 등이 이에 해당된다. 음악활동의 직접적 역할을 수행하는 주체인 신체를 악기로 사용하는 바디퍼커션(Body-Percussion)은 매개 타격방식과 구분된다(Lee, 2021). 바디퍼커션은 신체의 모든 부분을 타악기처럼 사용하여 음악을 표현하는 행위로, 몸 전체를 두드려 내는 소리, 문질러 내는 소리, 입 주변과 입 공간을 이용한 소리들을 사용한다. 본 연구에서는 수업에 사용할 악기들을 소리 나는 형식에 따라 체명악기와 막명악기, 기타악

2) 이하 본문에서는 현대의 타악기들 중 일상 도구 활용으로 컵과 책상 그리고 나무 막대 사용된다.

기로, 연주 방식에 따라 직접 타악기와 매개 타악기로 묶고 순차적으로 사용하였다. 아래는 이를 표로 만든 것이다.

<Table 1> Instrument classification in the study

Section	Part of the instruments for vibration			Way of playing		
	Idiophones	Membranophones	Other instruments	Directly	Indirectly	Body
Type of Instrument	Xylophone Metallophone Glockenspiel Sleigh bell Cow bell Triangle Shaker	Hand drum Tambourin	Cup Desk Stick	Cajon	Boomwhackers	Head (cheeks, mouth) Upper body (Shoulders, chest, belly, claps) Lower body (thigh, knee, hip, left foot, both feet)

3. 타악기 수업 효과

타악기 수업을 사용하면 다음과 같은 효과를 기대할 수 있다. 첫째, 타악기는 다른 악기에서 경험하지 못하는 타격감을 선사한다. 단순한 호기심의 발동에서 하고 싶다는 충동으로 연결시키기에 좋은 역할을 한다(Jang, 2021). 둘째, 나무 혹은 쇠와 같은 극도의 질감의 차이를 가진 악기들을 직접 만지고 경험할 수 있기 때문에 악기 재료의 성질에 따라 수업 내용에 맞게 선정할 수 있다. 이러한 소리의 대조적 특징을 놀이 형식과 연결하면 효과성을 발휘할 수 있다. 셋째, 음정이 있는 타악기, 음정이 없는 타악기는 음악수업에서 템포 유지를 위한 부분과, 선율의 표현을 위한 부분들을 골라서 사용할 수 있는 효과성이 있다. 이러한 내용은 교사-학생 간에 상호 교감을 강화할 수 있는 학습 구성을 할 수 있도록 도와주며, 음악표현의 주체인 학생이 학습의 주체가 될 수 있게 해줄 수 있다.

이렇게 타악기 수업은 내적인 동기의 유발이 쉬운 장점이 있는 반면, 익숙해지는 시간만큼 악기에 대한 호기심이 떨어지는 정도도 빠르다. 또한 선율·무선율 악기 선택과 놀이의 결합에 따라 수업의 깊이가 떨어질 수 있다는 단점이 있다. 따라서 교수자는 수업 전에 이와 같은 사항을 고려할 필요가 있다.

4. 학습 대상

III장에서는 교육과정의 ‘표현 영역’에 해당되는 악기로 연주하기, 표현하기, 신체 표현하기, 만들기의 음악 표현이 들어 있고, 음악의 생활화 영역에 해당되는 일상 도구로 악기를 만들어서 음악을 해보는 활동을 놀이와 함께 하게 된다. 이는 음악의 기초적인 개념에 대한 이해를 바탕으로 두고 악기로 연주하고, 또는 상황에 적합한 음악적 표현을 요구한다. 간단한 모방, 음악표현과 관련된 요소를 탐색하고, 기호, 문자 등을 파악하여 이를 악기, 물체 등으로 표현하기 위해 초등학교 고학년의 수준이 요구된다(Ministry of Education, 2015a). 따라서 본 연구는 초등학교 5-6학년을 대상으로 한다.

III. 타악기와 놀이 방식을 활용한 음악수업의 실제

III장에서는 타악기와 놀이 형식을 활용한 수업 방안들을 제시하고자 한다. 타악기들은 일상도구, 직접 손으로 치는 악기, 그 다음 손이 아닌 매개체를 활용하는 세 가지로 나누고 각 악기에 해당하는 놀이 활동이 결합된다. 일상 도구 활용은 컵에 동작 번호카드를 붙이고 바꾸는 번호카드 뽑기, 스틱과 책상을 사용, 하나의 단계 완성으로 더 높은 단계로 진입하는 스테이지 오버 놀이와 결합하여 수업으로 제시된다. 직접 악기 활용에서는 맨손을 사용하는 카혼, 바디퍼커션이 신체 표현 사용한 놀이와 연결된다. 매개 악기 수업에서는 붐웨커, 실로폰 등의 유·무울 타악기들이 노래 리듬을 변경하는 놀이로, 악기 운전을 하는 놀이와 결합된다. 다양한 타악기 활용 놀이 수업들은 음악의 생활화, 반복학습, 협동의 효과를 보여준다.

1. 일상 도구 활용

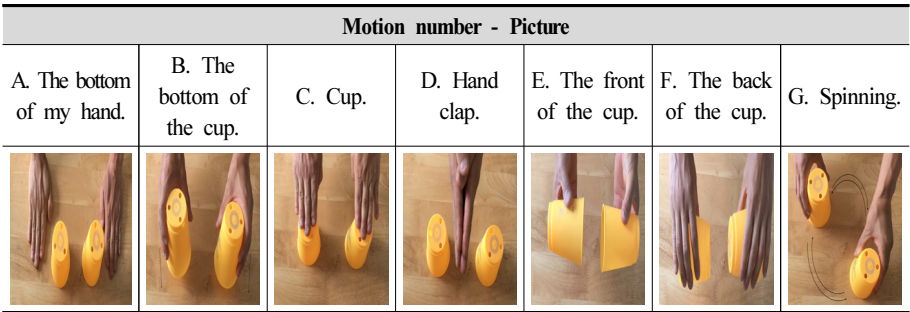
컵, 책상, 막대기와 같은 도구들은 일상에서 쉽게 접하는 도구들이다. 이러한 도구를 수업에 사용하면 음악과 일상의 관련성을 느끼며 활동하는 외연의 확장이 될 수 있다. 컵타를 사용한 계획안은 아래와 같다.

<Table 2> A plan for the cup number card selection class

Stage	Learning object	Contents
1	Understand the characteristics and sounds of everyday tools.	Learn basic sounds (7 pieces) with sounds and movements.
2	Express the motion and sound of the symbol recognition number.	Express alphabetic symbols with sound
		Look at the symbols connected by alphabets and express them with sound.
		Express the action of the number written on the symbolized number card.
3	Mix music and rhythm	Sing or listen to a song and express the cup rhythm.

1) 컵타: 번호카드 뽑기

컵타에서 소리를 내는 주재료는 컵과 손 그리고 바닥이다. 기본 소리는 손 바닥치기, 컵 바닥치기, 컵 내려치기, 손뼉치기, 컵 앞면치기, 컵 뒷면치기, 컵 돌리기로 정하고 알파벳을 (A)-(B)-(C)-(D)-(E)-(F)-(G)로 붙여 구분 연습할 수 있도록 아래 [Figure 1] 과 같이 제시한다.



[Figure 1] Alphabet for cup sounds

컵타의 소리는 동작에서 소리가 나오기 때문에 원만한 동작이 나올 수 있도록 교사는 컵을 들어 올리거나 치는 동작 및 소리의 시범을 보여준다. 기본 동작 이후 알파벳으로 두 개 혹은 그 이상의 동작을 연결한다. 교사가 알파벳을 묶은 기호에 번호를 붙여주면 학생들이 연결 동작을 인식하기에 용이하다. 학생들에게 묶은 기호를 제시하고 연결 동작을 바로 해보도록 하면 잘 하지 못한다. 따라서 동작과 소리, 날개의 알파벳과 기호들의 연결이 충분히 될 때까지 교사는 번호에 적힌 기호와 리듬을 느린 템포로 순환, 반복하면서 격려해줄 필요가 있다.

기호에 따라 리듬을 익히게 되면 교사는 1, 2, 3, 4, 5, 6 등의 숫자가 적힌 번호카드를 나눠주어 학생들이 자유롭게 뽑도록 한다. 카드를 뽑은 학생들은 적힌 번호에 따라 <Table 3>의 리듬을 연주하게 된다.

<Table 3> Sound alphabet connection motion

Number	Alphabet	Rhythm
1	D-C-D-B	♪ ♪ ♪ ♪
2	C-EE-B-C	♪ ♪ ♪ ♪ ♪
3	D-CC-D-CC	♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪
4	FF-B-FF-B	♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪
5	FF-EE-BB-CC	♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪
6	GG-GG-BB-A	♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪
7	?)	

1-2-3-4의 순서대로 번호카드를 연결하면 리듬이 순차적으로 묶인다. 무작위로 연결하면 카드 리듬이 우연적 순서로 만들어지는 과정을 경험하게 된다. 카드를 뽑고 적힌 번호를 리듬으로 표현하고 나면 교사는 학생이 뽑은 카드를 [Figure 2]와 같이 악곡의 마디 앞에 붙인다.

1 달 팽 이 집 을 1 지 읊 시 다 3 어 여 뻐 게 3 지 읊 시 다
dal peng ee jip ul i eup si da uh yu pe ge ji eup si da

2 점 점 줍 게 2 점 점 줍 게 4 점 점 났 게 4 점 점 났 게
jum jum jop ge jum jum jop ge jum jum nulp ge jum jum nulp ge

6 달 팽 이 집 을 6 지 읊 시 다 5 어 여어 뻐 게 5 지 읊 시 다
dal peng ee jip u ji eup si da uh yu pe ge ji eup si da

[Figure 2] Connecting the number card to the song

3) 교사는 임의로 번호 붙인 동작을 만들도록 유도할 수 있다.

학생들은 악곡에 붙여진 번호 순서에 따라 리듬을 연습하게 된다. 교사가 첵타를 하는 모듬과 노래하는 모듬으로 나누어 수업을 진행하면 학생이 자신의 번호가 나오는 부분을 연주하기 위해 악곡 전체에서 부분들을 주의 깊게 듣는 효과를 얻게 된다. 모듬의 연주가 끝나면 교사는 동작과 소리를 바꾸어가며 경험할 수 있도록 가사에 붙여진 번호를 바꾸어준다.

악곡에 첵타 번호 카드를 붙여 리듬 학습을 하면 악곡의 템포를 조절하는 기능과 리듬을 맞추는 경험을 하게 된다. 또한 학생들이 봄게 되는 카드 번호를 알 수 없기 때문에 우연적 흥미를 더할 수 있다.

2) 책상타: 스테이지 오버⁴⁾

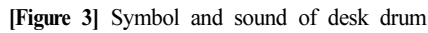
책상타는 학생과 교사가 교실에서 손쉽게 리듬수업을 할 수 있도록 고안된 음악활동이다(Lee, 2020). 책상을 활용하면 두드리거나 들었다 놓으면서 소리를 만들 수도 있는데 여기에 스테이지 오버라는 놀이를 사용하여 리듬학습을 할 수 있다. 이를 위하여 로드스틱(Rods stick)⁵⁾이 필요하다. 계획안은 아래와 같다.

<Table 4> Plan for desk drum stage over

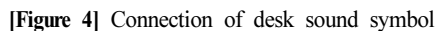
Stage	Learning object	Contents
1	Identify the sounds of everyday tools and shaping the sounds into pictures.	Find out the various sounds that can be made on the desk.
		Look at the embodied picture and express the sound
2	Acquire small rhythm stages and change sounds.	Acquire the steps presented on the stage.
		Express the same rhythm in different sound combinations.
		Move to the top stage.
3	Learn the phrase rhythm and change the sound	Interpret, express, and acquire long arranged rhythmic symbols.

놀이의 단계에서 알아야 하는 것은 규칙을 이해하는 것과 각 규칙 간의 순서를 이해하는 것이다. 책상을 악기로 사용하기 위하여 책상에서 낼 수 있는 소리를 기호화할 필요가 있다.

4) 스테이지 오버(stage over)는 하나의 단계를 익히면 익힌 사람이 먼저 그 단계를 넘어가는 놀이 방식이다. 단계를 습득할 때마다 등급이 높아지는데 많은 게임이나 놀이에서 이와 같은 방식을 사용한다.
5) 로드스틱은 대살모양의 얇은 나무가 육각형, 팔각형으로 뭉쳐진 형태를 가지고 있는 스틱으로, 문구점에 구할 수 있는 나무막대기로 간단하게 제작이 가능하다. 본 연구자는 이 스틱을 다른 수업에서 학생들과 함께 만들어 직접 수업을 진행한 경험이 있다. 음악수업에 필요한 악기를 직접 제작하면 수업에 대한 호감도가 상승하게 된다.



위 그림에 사용된 기호는 실제 책상과 신체 그리고 스틱 모습을 형상화하여 음표길이를 붙인 것으로 학생들이 보고 직관적으로 표현하기 쉽게 구성하였다. 형상화된 기호를 표현해본 다음 교사는 [Figure 4]와 같이 몇 개의 리듬을 각기 다른 소리로 조합하여 제시한다. 프레이즈를 단계별로 만들고 단계를 획득하면 다음으로 넘어간다.



학생들의 수준에 따라 교사는 다음 스테이지의 진입 속도를 조절한다. 스테이지를 나누는 방식은 위와 같이 작은 단위의 쉬운 리듬들을 다른 소리로 바꾸어 주는 형식을 취한다. 각 단계의 습득이 잘 이루어지면 작은 단위의 리듬형을 제시하고 소리-동작으로 풀어내어 보도록 한다. 스테이지를 통해서 학습하고자 하는 리듬은 각기 다른 소리 배열에 의한 리듬의 습득이 된다.

각 단계의 형상화된 리듬을 표현할 수 있는 학생에게 교사는 다음 스테이지로 아래와 같이 프레이즈화되어 있는 악보를 제시한다.

Section	Stage connected	Scene of practicing students
Phrase 1		
Phrase 2		

[Figure 5] Connected phrase

학생 개인에게 마디별로 나누어 연습한 다음 박자에 따라 순서별로 연습하는 형식을 취하면 학생들은 각 단계를 완성하기 위한 선의 경쟁을 하게 된다.⁶⁾ 또한 스틱으로 책상에 리듬을 구현하는 각각의 활동들은 손과 발을 비롯한 신체 각 부분을 균형적으로 사용하게 된다. 리듬 하나하나를 몸으로 표현하면서 리듬이 지니는 특성을 신체로 고스란히 느낄 수 있게 한다. 일상 도구를 악기화하여 음악적인 소리로 변화시킬 수 있기 때문에 음악의 생활화 측면과도 맞닿아 있다. 공부를 위해 사용하는 책상을 스틱으로 두드려 발생하는 행위의 후련한 감정은 학생들에게 쾌감을 선사한다.

2. 직접 악기 활용⁷⁾

1) 카혼(Cajon)⁸⁾: 리듬 맞추기

스페인어로 ‘상자’를 의미하는 카혼은 거리 연주 문화가 발달하면서 대중들에게

6) 수업의 진행을 위해 교사는 수업 전 리듬카드, 또는 파워포인트(power point)를 준비할 필요가 있다.

7) 직접 악기는 소리를 내기 위한 매개체를 사용하지 않고 신체를 직접 접촉시켜 소리를 내는 것이 특징이다.

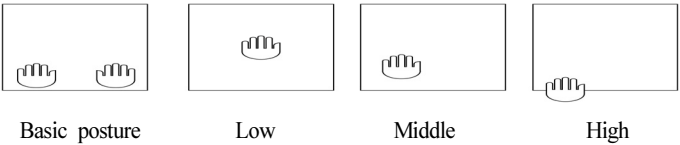
8) 예전에는 목재로 만든 카혼이 주류를 이루었는데 최근에는 종이 박스로 손수 제작할 수 있는 카혼이 등장했다. ‘종이 박스 카혼’은 제작, 조립이 간단하고 소리도 매력적이기 때문에 음악수업을 활용도가 높다. 종이카혼은 완성품 종이 박스 구성품을 조립하여 완성하는 방식을 취한다.

친숙한 악기가 되었다(Choi & Park, 2001). 손을 통해 생성된 악기의 부딪치는 구역에 따라 목가적인 울림을 제공하며 소리의 울림 속으로 빨려들게 한다.

<Table 5> A plan to match the cajon rhythm

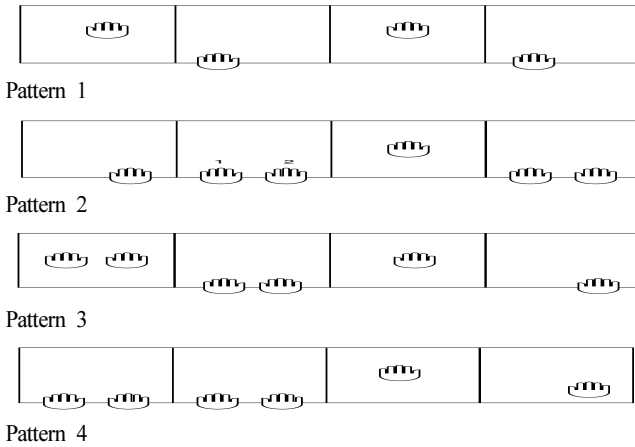
Stage	Learning object	Contents
1	Express feelings using the characteristics of the musical instruments.	Examine the structure of the cajon and understand the way it sounds.
		Distinguish and express sound according to the characteristics, intensity, and location of the instrument.
2	Learn cajon pattern	Express the four given patterns.
3	Image the rhythm and express it with cajon	Observe body movements and imagine rhythms.
		Express the imagined rhythm with cajons.

카혼의 소리 내기 방식은 저음(Low), 중음(Middle), 고음(High)의 세 위치를 통해 소리를 만든다. 손을 넓게 펴서 표면을 치기만 해도 쉽게 좋은 소리를 얻을 수 있기 때문에 수업 활용도가 높다. 소리 내기의 위치와 박은 아래와 같은 그림으로 표현할 수 있다.



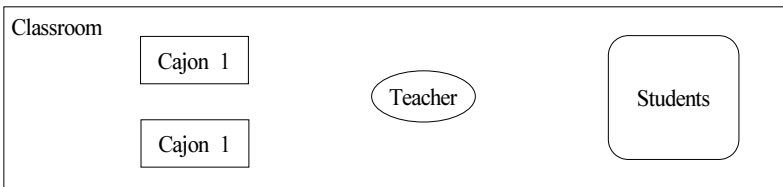
[Figure 6] The basic posture and sound of a cajon

손의 위치는 카혼을 치는 손의 위치와 나타내며, 그림의 칸 하나는 4분음표를 나타낸다. 교사는 악기와 소리를 탐색 하면서 소리가 어느 정도 세기로 나는지, 어떤 음이 치기에 익숙해지는지 관찰한다. 학생들에게 카혼으로 할 수 있는 간단한 패턴을 항목화하여 아래와 같이 제시할 수 있다.



[Figure 7] Rhythm pattern of cajon

그림 모양에 따라 4분음표, 8분음표 기호를 악기의 위치와 손 기호에 맞게 연주하면 [Figure 7]의 패턴 1은 ♩ ♩ ♩ ♩, 패턴 2는 ♩ ♩ ♩ ♩로 표현된다. 학생들이 악기에 익숙해지면 신체로 표현하는 리듬을 주제로 리듬 맞추기 놀이를 진행할 수 있다. 먼저 교사와 학생은 아래 그림과 같은 위치를 구성한다.



[Figure 8] Placement for cajon playing

교사는 미리 머릿속에 퀴즈로 사용할 리듬을 구상한다. 그 다음 학생에게 신체가 움직이는 횟수와 속도에 의해 리듬이 만들어진다고 설명하고 움직임을 자세히 관찰해야 한다고 설명한다. 교사가 신체를 움직이면 학생들은 움직임을 자세히 관찰하여 횟수와 속도를 생각한다. 머리, 상체, 하체의 움직임을 카혼의 고음, 중음, 저음영역으로 설정할 수 있다. 학생들이 교사의 움직임으로 리듬을 파악하면 손을 들어 카혼으로 가서 소리로 표현하게 한다. 이해를 돕기 위해 간단한 리듬을 만들어 예제로 연습한다.⁹⁾ 네 박자의 쉬운 리듬으로 시작하여 여덟 박자로 점차 늘려간다. 교사는 잘

9) 교사는 ♩ ♩ ♩ ♩, ♩ ♩ ♩ ♩과 같은 네 박자에서 ♩ ♩ ♩ ♩ | ♩ ♩ ♩ ♩ :| ♩ ♩ ♩, ♩ ♩ |, ♩,

맞추는 학생에게 리듬을 표현해 보도록 자신의 위치를 바꾸어 줄 수 있다.

본 활동을 할 때 이전 음악수업에서 이미 배웠던 리듬을 사용하면 더 효과적이다. 이와 같은 활동은 배웠던 음악의 복습효과를 얻을 수 있으며, 리듬을 마음속으로 상상하며 노래하는 효과를 얻을 수 있다.

2) 바디퍼커션(Body-Percussion): 노래 제목 찾기

몸을 연주 악기로 보고 신체의 부딪침을 이용해 소리 조합을 만들어 음악을 표현하는 것이 바디퍼커션이다(Lee, 2021). 신체 소리는 악기만큼 다양하기 때문에 바디퍼커션을 학생들에게 가르치려고 할 때는 소리들을 기호로 표시할 필요가 있다. 각 소리는 아래와 같이 영역을 정할 수 있다.

<Table 6> Sound area in body (Lee, 2021)

●Hitting ◎Voice ▲Finger snap =Rubbing ◆Stamping

Head	Upper body	Lower body ¹⁰⁾
Cheek (●)	Shoulders (●)	Thigh (●)
Mouth (●)	Chest (●)	Knees (●)
Mouth sound (◎●)	Belly (●)	Butt (●)
High pitch (◎)	Clap your hands (front, side) (●)	Right foot (◆)
Low pitch (◎)	Back of my hand (●=)	Left foot (◆)
	Right finger, left finger (▲)	Both feet (◆)
	Palm (=)	

수업 방법은 악곡의 멜로디를 그대로 바디퍼커션으로 표현하는 방식과 악곡의 배경이 되는 리듬을 반주 형태로 바디퍼커션하는 방식, 그리고 새로운 리듬을 창작하는 방식으로 나눌 수 있는데 교사는 세 가지의 선택권을 노래 ‘노래 제목 찾기’ 놀이에 차등으로 부여할 수 있다. 각 모둠이 동작과 소리를 맞출 시간을 주며 진행상황을 체크한다. 수업은 다음과 같이 계획안으로 진행할 수 있다.

♪ ♪ ♪ |와 같은 여덟 박자의 리듬을 즉흥적으로 구사할 수 있다.

- 10) 위의 구분은 신체 소리를 위한 최소한의 구분이다. 사실 신체는 위에 나열한 소리들보다 더 미분화된 소리들이 많다. 바디퍼커션에서 소리는 피치나 리듬에 따라 매우 다양하게 구사할 수 있고, 팔이나 손 부위 등의 소리 내는 위치나 자리에 따라 나는 소리도 달라진다.

<Table 7> A plan to find the song title for body percussion.

Stage	Learning object	Contents
1	Recall the songs you learned before classifying musical roles	Divide into a body percussion group and a group that matches songs
		List all the songs you learned in the previous music class on the blackboard
2	Rhythm, sound to express and find the characteristics of music	Body percussion students express music with their bodies.
		The group that matches the song listens to the rhythm and infers the song to raise their hands and say the title.
3	Sing together to develop the musical imagination.	Guess the title of the song, everyone sings together.
		The next student asks a question by body percussion.

이러한 활동은 노래의 흐름을 예측하며 마음속으로 노래를 부르게 하는 효과를 만든다. 마치 노래를 부르지 않고도 노래를 부르게 되는 효과가 나타나는 것이다. 음악 수업을 살펴보면 저학년이나 고학년이나 노래를 부르지 않는 학생들이 있다. 이때 억지로 노래를 하도록 하면 오히려 음악에 대한 거부감을 불러일으킬 수 있다(Kim et al., 2019). 이 활동을 하게 되면 노래를 하는 학생이든지, 안 하는 학생이든지 노래를 듣고 상상하는 효과를 공통적으로 얻을 수 있다.

3. 매개 악기 수업

1) 붐웨커: 노래 리듬 변경 놀이

붐웨커는 신체를 비롯한 어떤 사물에 타격을 가해도 리듬활동을 할 수 있으며 정확한 음정을 들을 수 있다는 장점이 있지만, 한 학생이 모든 음정을 가지고 연주할 수가 없다는 단점도 있다. 이러한 한계를 잘 이용하면 학생 당 1, 2개의 음정만 가지고도 의미 있는 놀이 음악수업이 가능하다.

한정된 음정으로 원래 제재곡의 리듬을 변경하면 리듬학습 효과를 얻을 수 있다. 교사는 잘 알고 있는 쉬운 노래를 선택한다. 8마디를 넘지 않는 짧고 간결한 곡일수록 좋다. 작은별, 도토리파 같은 노래는 ‘도’에서 ‘라’까지 여섯 개의 음만 있기 때문에 음을 제한적으로 사용할 수 있다. 붐웨커를 사용한 리듬 변경 놀이 계획안은 아래와 같다.

<Table 8> A plan for boomwaker rhythm change game.

Stage	Learning objects	Contents
1	Pitched instrument, limited pitch selection	Prepare a boomwhacker with the sound of "Do Re Mi Fa So la."
		Consist of a group of six people.
		Take one boomwhacker
2	Music selection. Get ready to change the rhythm	A small star and acorn score are displayed in the front, and the rhythm to be changed ♩, ♩ ♩, ♩ ♩ ♩, and ♩ ♩ ♩ is presented on the blackboard.
		Select one presented rhythm.
		Use the boomwhacker to specify the part to be changed.
3	Express it in various ways.	Designate and play sequentially from the first bar.
		Change rhythm and play the bars arbitrarily designated by the teacher.
		Play the entire music with a changed rhythm.
		Members play different rhythms each other

교사가 2단계에서 리듬의 ②번을 지정하여 ‘작은별’을 연주할 경우, ‘도도도도(♩ ♩ ♩ ♩) 솔솔솔솔(♩ ♩ ♩ ♩) 라라라라(♩ ♩ ♩ ♩) 솔’로 변경된다. ④을 ‘도토리’에 지정하면, ‘솔 미미(♩ ♩ ♩) 솔 미미(♩ ♩ ♩) 솔 라솔(♩ ♩ ♩) 파’가된다. 리듬을 변경하게 되면, 리듬 변경이 잘 되는 학생과 잘 되지 않는 학생이 나타난다. 이는 악곡의 원래 리듬에 종속되어 생기는 현상으로 몇 번만 반복하면 곡의 끝까지 연주가 가능해진다. 교사는 바뀐 리듬을 인지하도록 반복해주며 드러나는 학생들의 실수의 양태를 재미로 느끼게 하면서 리듬을 익히는 방향으로 유도할 필요가 있다.

본 연구자의 경험에 의하면, 손에 있는 붐웨커 음정으로 협동할 때 생기는 시행착 오들이 오히려 수업에 흥미를 가져올 수 있었다. 6명의 모둠 구성원에게 각각 다른 변경 리듬을 주어 노래를 완성하게 할 경우 학생들은 음정의 순서, 빠르기, 리듬을 모둠 자체적으로 협동하면서 만들어 내는 경험을 할 수 있다. 타격을 주는 대상을 허벅지, 책상, 바닥으로 바꿀 경우 색다른 흥미를 유발할 수 있다.

2) 실로폰: ‘가위 바위 보’ 화음 놀이

실로폰은 2개의 음정 표현이 동시에 가능하며 이동하면서도 연주가 가능하다. 이를 이용하여 손으로 실로폰을 들고 다른 학생과 가위 바위 보 놀이를 하면서 화음을 만드는 놀이를 진행할 수 있다.

<Table 9> Plan for rock-paper-scissors play with xylophone

Stage	Learning objects	Contents
1	Pitched instrument, limited pitch selection	Consist of seven or eight groups of two students
		Prepare a xylophone in one hand and a mallet in the other.
		Inform a rule that allows to play only one note of "Do-Mi-Sol-Do."
2	Apply rules of play to notes, remember notes	At the same time as the signal, shout "scissors rock," play the xylophone when "paper" comes out
		make the sound of the played notes
3	Expansion of rules(notes) of play	In addition to "Do-Mi-Sol", "Re-Fa-La" or "Sol-Si-Re"
		Explain the basic triad relationship

학생들은 화음 활동을 하면서 나오는 음정 관계 ‘도-도’, ‘도-미’, ‘도-솔’, ‘미-솔’들을 체험하게 된다. 체험 후 교사는 각 음의 거리 및 화음의 원리를 설명할 수 있다. ‘도-미-솔-도’에 익숙해지면 ‘레-파-라’, ‘라-도-미’, ‘솔-시-레’, ‘솔-시-레-파’와 같이 음 규칙을 변경하여 수업을 진행할 수 있다. 학생들은 실로폰으로 음 선택을 하여 치는 것에는 곧 능숙해지지만 친 음을 정확하게 목소리로 내지 못하면서 실수를 유발한다. 이런 실수는 학생들에게 일종의 재미가 된다. 이 활동은 학생이 연주한 음을 기억해야 하기 때문에 음 인지 능력이 향상된다. 교사는 이 활동을 이용하여 학습하려고 하는 제재곡이 구성하고 있는 주변화음, 중심화음에 접근할 수 있다.

3) 율율, 무율 타악기 혼합: 악기 운전 놀이¹¹⁾

무율 타악기는 리듬 패턴의 반복을 통해서 리듬의 속성을 드러낼 수 있고, 율율 타악기는 무율타악기적 특성에 음까지 가지고 있기 때문에 몇 개의 음만 가지고도 그럴 듯한 음율 및 리듬 형성이 가능하다. 이러한 특성을 놀이 형식에 적용하면 즉흥적 리듬을 만들어 내는 음악수업을 이끌 수 있다.

리듬 악기 운전 놀이 활동은 학생들의 학생이 즉흥적으로 만든 리듬을 솔레가 들으며 목표 지점까지 도달하는 놀이이다. 준비물은 실로폰(메탈로폰, 글로켄슈필), 슬라이벨, 카우벨, 트라이앵글, 셰이크, 핸드드럼, 탬버린이다. 활동은 아래와 같이 진행된다.

11) 본 수업은 김향성 외(2019)에 있는 놀이 형식을 타악기 음악수업에 응용한 것이다.

<Table 10> Plan for driving play with pitched and unpitched instruments

Stage	Learning objects	Contents
1	Instrument preparation, sound exploration, role division	Prepare 7 instruments.
		They teach you how to sound and play each instrument, and then try it yourself.
		One tagger student, seven performance students, and one conducting student are selected, and each student takes an instrument.
2	Creation rhythm pattern Application play	Try making a simple rhythm pattern with your instrument
		Determine the direction of movement according to the type of instrument. Practice sound and direction.
		Check the rhythm, number of steps, and direction of your instrument.
3	Rhythm Performance role cooperation	Tagger students cover their eyes.
		When the conducting student goes behind the instrument student's back and places hand on shoulder, the tag moves a set pace.
		The conducting student drives a student wearing an eyepatch with musical instruments from the starting point to the end point.

본 연구자의 경험에 의하면, 2단계에서 악기를 선택한 학생들은 창의적인 소리와 연주법을 만들어냈다. 유율 타악기를 사용할 때 교사는 해당 수업에서 사용할 음계의 범위를 정해준 다음 창작을 유도하는 것이 효과적이었다.

학생들은 자신이 만든 리듬을 들으며 술래가 목표지점으로 움직이는 상황에 놓이면서 술래를 조종하는 것이 곧 소리라고 인식하게 된다. 이것은 학생이 내는 소리, 리듬, 속도 등의 정확성에 따라 술래가 목표점에 도달하는 시간이 정해진다는 의미가 된다. 따라서 즉흥적으로 리듬을 만들어 치는 학생들은 술래에게 일치되고 정확한 소리를 전달하기 위해 자신이 만든 리듬을 더 크고 자신 있게 연주(조종)하게 된다. 또한 술래를 목표지점으로 도착하게 하기 위해 지휘학생과 연주학생들이 음악적 협동을 하게 된다. 교사는 학생들이 놀이의 규칙을 이해하고 즐길 수 있는 상태에 진입할 때까지 인내심을 가지고 안내할 필요가 있다. 또한 학생들이 박자와 거리가 있는 리듬을 만든다하더라도 격려하면서 리듬체계와 연계성을 조언해줄 수 있다.

IV. 논의 및 결론

III장에서 살펴본 바와 같이 일상 도구, 손과 같은 신체가 악기에 직접 마찰을 일으키는 타악기, 그리고 여러 가지 매개를 가진 유·무율 타악기를 놀이 형식에 활용하

여 음악수업을 할 수 있는 방안을 제시하였다. 이와 같은 방안들은 음악수업의 구성을 다양하게 할 수 있는 아이디어를 줄 수 있다.

일상 도구 활용으로 사용된 컵타 활동은 학생이 컵으로 표현해야 할 부분을 기다렸다가 연주하게 한다. 뽑은 번호는 학생이 나오는 부분의 템포를 조절하여 맞추게 하는 효과를 나타낸다. 책상타 활동은 나누어진 각 단계를 완성하여 이동하면서 리듬 습득의 수준을 성장하게 한다. 이는 학생이 일상의 도구를 음악의 표현 형식으로 만드는 방안이 될 수 있음을 보여준다.

직접 악기 활용에서 카혼은 리듬 맞추기로 신체 표현에서 발생하는 리듬을 눈으로 보고 마음으로 생각하게 한다. 마음으로 사고된 리듬은 다른 악기처럼 어려운 습득과정을 거치지 않고 맨손을 사용하는 직접 타악기로 발현된다. 바디퍼커션도 신체 사용의 폭을 넓혀 배웠던 노래를 기억하게 하는 복습효과를 준다. 이것은 타악기와 신체 표현을 확장하여 연결하고, 신체표현으로 마음속에 상상된 악곡의 특징을 음악 표현 활동으로 할 수 있도록 해준다. 매개 악기 수업에서 북웨커, 실로폰, 타악기 혼합 수업들은 악곡의 음정과 리듬을 교사-학생이 창의적으로 변화시킬 수 있도록 하는 아이디어를 준다.

컵타, 책상타는 생활 속에서 음악을 활용할 수 있는 방법을 적극적으로 찾아 참여해보고 그 느낌을 발표해보는 형식으로 교육과정의 생활화 영역의 성취수준에 있는 내용들을 반영한다. 카혼, 바디퍼커션은 마음속으로 이해한 음악의 요소, 개념, 특징을 살려 신체로 표현할 수 있도록 하는 교육과정 표현 영역의 성취기준을 반영하고 있다. 북웨커, 실로폰, 타악기 혼합 수업은 악곡의 특징을 이해하여 악기로 연주하거나, 제재곡 일부 가락을 창의적으로 표현하는 교육과정 표현 영역의 성취기준, 평가기준을 반영한다(Ministry of Education, 2015a).¹²⁾

II장과 III장에서 이미 확인한 것과 같이 타악기 수업은 놀이와 결합할 때 더 큰 효과를 발휘한다. 본문을 토대로 타악기가 놀이와 관련되는 효과성을 정리하면 음악 상황에서 발견되는 우연성, 음악적 협동, 시행착오, 반복 학습으로 나누어 볼 수 있다.

컵타로 번호카드 뽑기 놀이를 진행할 때, 학생들은 뽑게 되는 카드 번호의 조합에 따라 리듬을 연주하는 우연성 속에 있게 된다. 이는 학생이 어떤 리듬을 수행하게 될지 알 수 없는 우연적 흥미를 생산한다. 놀이가 가지고 있는 우연성은 교사가 정밀하게 예측한 곳에서 생기기보다는 학생 구성원들 사이에서 발생한다. 음악 상황에서 우연은 한 가지 음악적 사태에 집중하도록 만들고 몰입하도록 만든다. 일상생활에서는 좀처럼 맛보기가 어려운 어떤 순간에 느끼는 것, 바라는 것, 생각하는 것이 하나로 어우러지

12) 이 내용은 2015 교육과정 초등학교 5-6학년 수준과 일치한다. 자세한 사항은 교육부(2015)의 p.131~135를 참고.

며 ‘빠져드는 경험’에 이르게 되는 것이다(Csikszentmihalyi, 2007).

음악적 협동은 음악수업의 여러 곳에서 발생한다. 봄웨커 노래 리듬 변경 놀이는 모둠 구성원 각자가 리듬을 바꾸어 제재곡을 완성하기 위해 구성원 각자가 담당할 리듬이 하나의 템포 위에서 적절한 세기로 구현하는 협동이 작용한다. 유·무율 타악기 운전 놀이에서는 각기 다른 리듬을 치는 학생들과 함께 술래를 목표지점으로 도착하게 하기 위하여 리듬의 표현력과, 정확성, 횟수 등의 협동이 두드러진다. 이 과정에서 학생 간, 모둠 간, 교사-학생 간에 여러 형태로 시행착오가 발생한다. 시행착오는 원만한 연주 또는 음악적 표현행위 사이에 위치하면서 수업에 상당한 재미를 유발한다. 그러나 철저하게 계획된 음악수업 구조를 표방하는 교사가 보기에 수업 중에 발생하는 시행착오는 완성된 수업으로 보지 않을 수 있다.

시행착오와 음악적 협동의 과정에서 일어나는 숨어 있는 원리 중에 하나는 반복학습으로 인한 학생의 음악적 성취이다. 같은 리듬, 같은 선율, 같은 노래를 반복하여 음악의 중요성을 학습시키는 것은 음악교사에게 중요한 일이지만 반대로 학생들은 회피하고자 하는 과정일 수 있다. 그러나 타악기와 놀이가 함께 수업으로 구현될 때 음정, 박자, 리듬, 음색, 빠르기, 셈여림은 하나의 놀이 활동인 수업 속에 녹아있게 되고 자연스럽게 반복되며 학습된다. 가시적으로 확인할 수 없으나 학생과 교사에게 음악 개념들은 반복에 의한 체득 형태로 존재하게 되는 것이다. 그러면 이러한 일련의 효과는 무엇을 향하고 있는가?

바로 ‘재미’이다. 그러면 놀이를 음악수업에 재미있게 적용하려는 시도는 궁극적으로 무엇을 위한 것인가라는 질문이 따른다. 그것은 서론의 서두에서 밝힌 바와 같이 기존의 방식에서 보다 나은 방식으로 학생들에게 음악의 교육적 가치와 즐거움을 느끼게 해주기 위한 노력이다. 음악의 긍정적인 측면은 음악활동의 인과적 결과를 강조하는 것보다 체험의 과정을 의미 있게 드러내어낼 때 가능하다(Kim & Ham, 2016). ‘재미’를 추구하는 놀이는 결과보다는 체험의 과정에서 ‘재미’를 유발하는 것이다. 이 연구에서 말하고자 하는 ‘재미’는 한 번의 유희로 남는 재미가 아니라 놀이 형식의 음악 활동을 하면서 음악개념을 자연스럽게 습득하도록 도와주는 역할의 기제가 되는 기억에 남는 ‘재미’를 의미한다. 타악기를 활용한 놀이 음악수업 통해 느낀 과정적 ‘재미’를 통하여 음악을 계속 즐겨하고 싶은 마음이 생기도록 하는 것이다.

본 연구는 초등학교 5·6학년 학생에게 놀이의 방식을 사용하여 일반 교실에서 구현할 수 있는 타악기 음악수업의 방안을 모색하려는 의도로 시작되었다. 사용된 타악기는 일상 도구, 직접 악기, 매개 악기이며, 번호카드 뽑기, 스테이지 오버, 리듬 맞추기, 노래 제목 찾기, 노래 리듬 변경하기, ‘가위 바위 보’, 악기 운전 놀이가 활용되었다.

본 연구에서 살펴본 일련의 과정들을 통하여 타악기 활용 놀이 음악수업은 다음과

같은 유용한 점들이 있다. 첫째, 음악수업에서 타악기들이 가진 소리의 다양성과 악기 종류의 다양성을 드러낼 수 있으며 놀이 형식과 결합될 때 음악수업의 목적을 달성하기 용이하다. 둘째, 음정, 박자, 리듬, 음색, 빠르기, 셈여림과 같은 기초 음악 학습의 접근을 용이하게 하며, 기초 음악 개념의 반복에서 떨어질 수 있는 학습의 관심을 재미로 전환시킨다. 셋째, 놀이 형식을 타악기와 신체로 표현함으로써 음악수업 방법 일반에 대한 대안이 될 수 있다.

놀이의 유희성은 타악기 연주와 유사한 점이 있으며 음악 시간을 흥미롭게 만드는 요소로 작용할 수 있기 때문에 이를 살리는 수업구성이 필요하다. 음악수업을 놀이 형식으로 개발하는 데에는 일반 수업준비보다 몇 배의 시간이 소요된다. 교사는 타악기를 활용한 놀이 형식의 음악수업을 사용하여 유희성을 획득하는 동시에 음악이 주는 미적 가치를 견지하여 소중한 음악수업을 성공으로 이끌 수 있도록 도움을 얻을 것이다.

References

- Ahn, J. H. (2016). Indigenization of play-centered curriculum and its dilemma: The case of Korean early childhood education. *The Journal of Anthropology of Education*, 19(1), 73-107.
- Blades, J. (2005). *Percussion instruments and their history* (5th ed.). London: Kahn & Avrill.
- Boo, J. M. (2011). A narrative inquiry on the meaning of the experience of childhood play. *The Journal of Anthropology of Education*, 14(1), 129-183.
- Caillois, R. (2018). *Les jeux et les hommes*. Seoul: Moonye.
- Choi, G. H., & Park, C. T. (2001). *Percussion encyclopedia*. Gyeonggi: Sungyeon.
- Choi, H. S., Lee, J. Y., & Kim, G. R. (2017). *Play, story, science, oullim forest play school with music*. Seoul: Iseowon.
- Cho, S. I. (2021a). A study on the instruction of the physical expression of multicultural music in elementary school. *Korean Journal of Research in Music Education*, 50(1), 155-177.
- Cho, Y. H. (2021b). *Education like education*. Seoul: Barunbooks.
- Csikszentmihalyi, M. (1997). *Finding flow*. Trans. Song, Y. S. (1999). Seoul: Hainaimbook.
- _____ (2007). *Finding flow*. Trans. Lee, H. J. Seoul: Hainaimbook.

- Deleuze, G. (1968a). *Difference et repetition*. Trans. Kim, S. H. Seoul: Minumsa.
- _____ (1968b). *Nietzsche et la philosophie*. Trans. Lee, K. S. Seoul: Minumsa.
- Gadamer, H. G. (2012). *Wahrheit und methode: Grundzuge einer philosophischen Hermeneutik*. Trans. Im, H. B. Seoul: Munhakdongne.
- Han, S. M., Park, J. W., & Park, C. H. (2020). *Let's play together music playground*. Seoul: Edunity.
- Jang, S. B. (2021). *A study on music play-based education utilizing percussion instruments*. Mater thesis, Kukje Theological University and Seminary.
- _____ (2018). A study on a photo essay about the meaning of play through the materiality of an Australian playground. *The Journal of Anthropology of Education*, 21(4), 121-166.
- Jeon, G. I. (2012). *A phenomenological study on the context of playful relationship-making*. The Korean Society for the Study of Anthropology of Education 2012 Fall Conference.
- Kang, H. W. (2012). *A study on the teaching methods of rhythm learning using percussions*. Master thesis, Kwandong University.
- Kim, D. E., & Jeon, I. O. (2014). The effects of Nanta music activity on young children's stress and self-efficacy. *Korean Journal of Research in Music Education*, 43(4), 57-75.
- Kim, H. S., Kim, S. H., Kim, H. D., Yoon, J. H., Cho, T. H., Choi, J. K., & Hong, H. H. (2019). *5 minute music play to make class fun*. Jeonbuk: Giyeok.
- Kim, M. K. (2007). The effect of xylophone playing for the improvement attention & concentration skill of the mentally retarded adolescents. *Korean Journal of Music Therapy*, 9(2), 32-50.
- Kim, M. S. (2003). The usage of game in music instruction. *Korean Journal of Research in Music Education*, 24, 1-19.
- Kim, S. R., & Ham, I. A. (2016). Teaching music guidance for elementary 3rd graders through playing activity: Focused on rhythmic, melodic, and creative activities. *Journal of Musical Arts*, 6(1), 23-52.
- Kim, T. Y. (2011). Teaching plan for elementary school music using drums: Based on fifth and sixth grade. *The Journal of Elementary Education*, 15, 131-158.
- Kim, Y. C. (1999). Play culture of the youth and its educational implication. *The Journal of Anthropology of Education*, 2(1), 15-35.
- Kim, Y. H. (2002). A study on the characteristics of playful children. *Korean Association*

- For Play Therapy*, 5(1), 3-10.
- Kim, Y. H. (2010). *The effect of group game play therapy program on the improvement of executive function in underachieved children*. Doctoral dissertation, Daejeon University.
- Kwon, S. H. (2001). Musical activities as a playing culture. *Music and Culture*, 5, 13-18.
- Lee, H. J. (2010). A case study of a pre-schooler with anxiety disorders. *Korean Association for Infant Mental Health*, 3(2), 109-132.
- Lee, H. S. (2020). Consideration and suggestions for elementary school music teacher's difficulties. *Korean Journal of Research in Music Education*, 49(4), 203-207.
- _____. (2021). Utilizing body-percussion in music class. *Korean Journal of Research in Music Education*, 50(1), 131-154.
- Lee, J. J., Kim, Y. G., & Yeo, K. E. (2006). The effects of activity with rhythm section on class participation and stereotypic behavior(S/B) of children with autism disorder. *The Journal of the Korean Association on Developmental Disabilities*, 10(1), 1-21.
- Lee, S. K. (2012). *The effect of music therapy based on the playing of percussion instruments for decreasing stress in elementary students*. Master thesis, Kosin University.
- Min, K. H. (2007). Problem of revised national curriculum 2009 and the crisis of musical education. *Korean Journal of Research in Music Education*, 37, 1-33.
- Ministry of Education (2015a). *Music curriculum*. No. 2015-74. [Supplementary 12].
- _____. (2015b). *Evaluation criteria according to the 2015 revised curriculum(grades 5-6)*. Sejong: Ministry of Education.
- Park, E. Y. (2002). *A plan to increase creativity through improvisation of percussion instruments(374.67)*. Daejeon: National Research Foundation of Korea.
- Park, G. J. (2010). *Development of teaching and learning model based on role-play to enhance information security awareness for elementary school students*. Doctoral dissertation, Pukyong National University.
- Rho, J. H. (2005). Ordinary life plays as musical activities: Objectives and methods. *Korean Journal of Music Therapy Education*, 2(1), 48-65.
- Seo, D. H. (2021). "Is This School?": *The meaning of school through online school experiences during the corona pandemic*. The Korean Society for the Study of Anthropology of Education Fall Conference.
- Seog, M. J., Hong, J. H., Lee, S. J., Han, H. S., Choi, Y. R., Kim, J. Y., Son, M. H., Jung, D. E., Jung, J. H., Moon, A. R., & Lee, H. J. (2012). *Music and*

- teaching-learning method through an integrated approach*. Seoul: Kyoyookbook.
- Shilling, C. (2011). *The body and social theory*. Trans. Im, I. S. Paju: Nanam.
- Song, M. H. (2020). *The development and effects of school music counseling program using percussion improvisation for improving the resilience of adolescents with school maladjustment*. Doctoral dissertation, Dankook University.
- Sotto, E. (2002). *When teaching becomes learning*. Trans. Jeon, S. Y., Lee, Y. U., & Kim, N. K. Seoul: Kyoyookbook.
- Sünkel, W. (2005). *Phänomenologie des Unterrichts*. Trans. Kwon, M. C. Seoul: Hakjisa.
- Turner, B. G. (2002). *The body and society: Explorations in social theory*. Trans. Im, I. S. Seoul: Body and Mind.
- Yang, J. M. (2020). Exploring the value of play applied to music classes. *Korean Journal of Research in Music Education*, 49(4), 101-129.
- Yeu, H. R. (2008). Beyond the logic of representation in play theories: Postmodern perspectives on children's role play. *The Journal of Anthropology of Education*, 12(1), 1-25.
- Yun, E. M. (2012). The effects of instruments activities applied rhythm pattern and rhythm chant on early children's rhythm aptitude and music expression ability. *Early Childhood Education Research & Review*, 16(1), 49-68.