

# 미디어를 활용한 노래 부르기 활동이 유아의 음악적 청취력에 미치는 영향

Effect of Singing Music Activities Using Media as on Audiation of Early Children

안경숙\*, 김정주\*\*, 임수진\*\*  
 호원대학교 유아교육학과\*, 동신대학교 유아교육학과\*\*

Gyoung-Suk Ahn(ags-candy@howon.ac.kr)\*, Jeong-Ju Kim(kjj3039@dsu.ac.kr)\*\*,  
 Soo-Jin Lim(lunar815@dsu.ac.kr)\*\*

## 요약

본 연구는 미디어를 활용한 노래 부르기 음악활동을 제공하여 교수매체로서 미디어를 활용하는 것이 유아의 음악적 청취력에 미치는 영향을 규명하고 음악교육의 방향성을 제안하고자 하였다. 이를 위해 G시에 소재하고 있는 어린이집의 만 5세 유아 39명을 실험집단 20명, 비교집단 19명으로 나누어, 실험집단에는 음악적 개념을 담은 여러 미디어를 활용한 노래 부르기 음악활동을, 비교집단에는 일반적으로 이루어지는 가사 중심의 새 노래 부르기 활동을 각 12주에 걸쳐 진행하였다. 음악적 청취력 검사 후 사전·사후 점수를 공변인수로 하고 사후점수를 종속변인으로 하는 공분산분석을 실시하고, 실험집단을 대상으로 사전·사후 검사 점수에 대한 대응표본 t-검증을 하였다. 연구결과, 미디어를 활용한 노래 부르기 음악활동은 유아들의 음악적 청취력 전체 및 하위요인인 음감과 리듬감의 향상에 모두 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 유아들을 대상으로 음악교육을 할 때 음악적 개념을 담은 다양한 미디어를 활용하는 것이 필요함을 제언하는 것이라고 할 수 있다.

■ 중심어 : | 미디어 | 노래부르기 음악활동 | 음악적 개념 | 음악적 청취력 |

## Abstract

This study analyzed the effect of singing music activities using media on audiation. The study selected 39 children from two 5-year-old child care center classes, they were divided into experiment group and control group. The collected data was analyzed by an analysis of covariance(ANCOVA), and conducted t-test on the data collected through pre and after examination using SPSS Win 12.0. The results reveal that the singing music activities using media was verified to have positive effect on audiation of children. In conclusion, using media with musical concept for children music education is need for building children's musical ability.

■ keyword : | Media | Singing Music Activity | Musical Concept | Audiation |

## I. 서론

오늘날 우리 사회는 문화적 다양성의 시대로 예술적 감수성에 대한 이해가 강조되고 있다. 특히 음악은 인간 삶의 질에 많은 영향을 미치고 있으며, 이에 따라 유

아기부터 음악에 대한 이해 능력을 길러줄 것을 강조하고 있다[1-3]. 유아기는 음악적 능력이 발달되는 결정적 시기로 음악적 능력(musical ability)은 음악의 광범위한 체험을 통해 길러지며 유아의 타고난 잠재능력과 초기 환경의 영향으로 형성되어 평생 지속되므로, 유아

\* 본 연구는 호원대학교 학술연구비 지원 결과로 수행되었음  
 접수번호 : #100901-002  
 접수일자 : 2010년 09월 01일

심사완료일 : 2010년 10월 20일  
 교신저자 : 김정주, e-mail : kjj3039@dsu.ac.kr

기의 음악적 경험의 질과 환경이 매우 중요하다[4-6].

음악적 능력에 대한 구성요소는 학자들에 따라 조금씩 차이가 있지만, 일반적으로 음악적 능력은 물리적, 형식적, 심미적 속성에 따라 음악적 개념과 감상 능력, 음악 청취력으로 개념화할 수 있다[7]. 음악적 개념은 리듬, 가락, 음색, 형식, 조직, 음의 표현적 질과 같은 음악적 요소에 포함된 구체적인 개념을 의미한다[2]. 감상 능력은 음악을 구성하는 음의 질서를 음을 통해 이해하는 정서적 이해와 음악 자체에 대한 지적 이해와 음악의 배경에 대한 이해를 포함하는 지적 이해로 구성된다[8]. 음악 청취력(audiation)은 음악을 마음속으로 듣고 이해하는 능력으로 음악을 학습하는데 매우 중요한 능력이다[4]. 음악적 청취력은 그 자체로 음악적 능력의 구성요소이면서 음악적 개념의 형성과 감상이 청취로부터 출발하기 때문이다[8]. 음악 청취력은 음감과 리듬감으로 구성되는데, 음감(tonal audiation)이란 유아가 음악을 들을 때 선율을 마음속으로 듣고 이해하는 것을 의미하며 리듬감(rhythmic audiation)은 리듬을 마음속으로 듣고 이해하는 능력으로서 음감과 리듬감은 유아기동안 집중적으로 발달하게 된다[4][8][9]. 특히 음감과 리듬감은 9세 이전의 유아기동안 점진적으로 발달하기 때문에, 유아들에게 노래 부르기과 같은 의미 있는 음악활동을 제공해주어 음악적 청취력을 기를 수 있도록 이끌어주어야 한다[10].

한편 노래 부르기(singing)는 유아음악교육의 내용 영역에서 중요한 구성요소로, 노래를 부르는 과정에서 리듬, 선율, 빠르기, 썸머립 등과 같은 음악의 요소를 이해하게 되어 음악적 청취력 등 유아의 음악적 능력을 자연스럽게 증진시킬 수 있다[1][11][12]. 유아의 음악적 능력을 발달시키는데 주요한 영향을 미치는 노래 부르기 활동에서 사용되는 악보는 음악의 소리를 상징하는 것으로 여러 상징 중 극히 추상적인 상징체계이다. 유아기는 다양한 상징체계를 이해하기에는 이른 시기이므로 기호로 상징화된 악보를 보고 음악을 연주하는 것은 어려운 일일뿐 아니라 음악의 기초 개념을 형성하는데 방해가 될 수 있다[13]. 따라서 노래 부르기 음악 활동을 통해 유아의 음악적 청취력을 증진시키기 위해서는 유아가 노래에 포함된 음악적 상징을 이해하도록

돕는 교수매체가 필요하다[15].

그런데, 노래 부르기 활동과 관련된 연구들은 유아교사들이 노래를 지도할 때 생활주제와 연관된 노랫말이 있는 노래를 선정하고, 노랫말과 그에 해당되는 단순한 그림이 있는 자료를 제작하여 대집단으로 반복해서 노래를 따라부르도록 하는 전형적인 ‘새노래 부르기’ 지도 방법에 근거를 두는 것으로 나타났다고 하였다[13][15]. 이러한 교수방법은 노래에 포함된 리듬과 선율과 같은 음악적 개념에 대한 이해보다는 음악적 태도나 노래 부르기 행동에 초점을 두고 지도되며, 그에 따라 노래에 포함된 음악적 상징에 대한 이해를 돕는 교수매체 역시 사용되지 않는다. 음악적 개념에 대한 이해를 돕는 교수계획과 매체의 적용 없이 동시지도처럼 가사 전달을 중심으로 한 노래 부르기 과정이 중심이 되고, 유아들이 노랫말을 모두 외우고 암기하였는지, 즐겁게 노래했는지 등의 음악적 태도 및 행동에 대한 평가를 주요 목표로 하는 대집단 노래 부르기 활동은 유아의 음악적 능력을 향상시키기에 적합하지 않다[16]. 따라서 노래에 포함된 음악적 요소와 개념에 대한 내용을 포함하여 노래 부르기 활동을 지도하는 것이 필요하며, 이를 돕기 위해서는 다양한 교수매체를 적절하게 사용하는 것이 필요하다. 유아기에는 노래에 포함된 리듬과 음의 고저, 장단과 같은 음악적 개념을 고려하면서 즐거움과 기쁨을 함께 제공할 수 있는 교수매체를 활용하는 접근이 유용하기 때문이다. 이와 같은 측면에서 볼 때 노래 부르기과 같은 음악 활동에 적용할 수 있는 발달에 적합한 교수매체의 개발과 활용이 요구된다.

이러한 맥락에서 최근 유아교육에서 교수매체로 가장 강조되는 것 중의 하나인 멀티미디어의 활용을 고려할 필요가 있다. 여러(multiple) 매체(media)를 하나로 통합한다는 의미의 멀티미디어는 문자, 그림, 소리, 애니메이션, 동영상 등을 디지털 방식으로 통합시킨 컴퓨터 기반의 복합 다중 매체 전반을 말한다[17]. 멀티미디어 시스템은 유아로 하여금 모든 감각기관을 이용하여 학습하도록 이끌어주며, 학습효과를 극대화시키기 때문에 미디어를 활용한 교육의 중요성이 제시되고 있다[17-20]. 특히 유아들이 쉽게 이해하기 어려운 음악적 개념을 시각화하거나 시뮬레이션이 가능하여 유아의

음악적 이해를 돕고, 습득한 지식을 다른 환경에 전이하기 용이하도록 하므로 음악교육에 매우 유용하다. 직접 탐색하여 정보를 얻도록 이끄는 미디어를 통해 유아들은 환경으로부터 지식을 습득하고 스스로 지식을 구성하는데 지원을 받을 수 있다.

전통적 미디어인 그림책에서부터 컴퓨터를 이용한 멀티미디어 등 여러 형태의 미디어를 통해 유아들은 좀 더 쉽고 다양하게 음악적 체험을 할 수 있게 되었다. 교사는 다양한 특성의 미디어를 활용한 교수를 통해 노래를 음악적으로 이해하도록 격려하고, 음악적 능력의 발달을 도울 수 있다. 따라서 교사는 노래 부르기에 미디어를 활용하여 접근함으로써 동기를 유발시키고 학습의 촉진자 및 협력자로서 함께 참여하면서 유아들이 음악적 지식을 구성해갈 수 있도록 하는 교수전략을 사용할 수 있어야 한다.

이상에서 살펴본 바와 같이 미디어를 활용한 음악교육에 대한 관심이 증가하면서 컴퓨터와 오디오, MIDI Software 등과 같이 멀티미디어를 활용한 리듬학습법을 제안한 연구가 제시되었으나 멀티미디어를 교수과정에 직접 적용하여 효과성을 밝히지는 않았다[21]. 또한 학습주기를 활용한 노래부르기 활동과 음악적 능력에 관한 연구, 유아의 노래부르기 활동에 그림악보를 적용한 효과에 대한 연구, 다감각을 사용한 감상활동과 유아의 감상능력에 관한 연구 등이 일부 이루어지고 있으나 이들 연구도 노래 부르기 활동을 위한 교수전략으로 미디어를 활용하여 효과를 보여준 것은 아니며, 미디어를 활용한 유아음악교육의 실행 과정에 대한 논의 역시 부족한 실정이다[22][13][8].

이에 본 연구에서는 기존에 개발되어 나온 미디어와 연구자가 개발한 미디어를 활용한 노래 부르기 음악활동이 유아의 음악적 청취력에 어떠한 영향을 미치는지를 연구하여 노래 부르기에 있어 미디어를 활용하는 음악교육 방법이 주는 의미를 찾아내고자 하였다. 이를 위해 본 연구는 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

연구문제 1 : 교수매체로서의 미디어를 활용한 노래 부르기 음악활동이 유아의 음악적 청취력에 미치는 영향은 어떠한가?

## II. 연구방법

### 1. 연구대상

본 연구의 대상은 G 시에 소재하고 있는 2개의 어린이집 만 5세 유아 39명이다. 이들 유아는 실험집단 20명, 통제집단 19명으로 구성되었다.

### 2. 연구 도구

본 연구에서 유아의 음악적 청취력을 측정하기 위해 사용한 도구는 Gordon이 개발한 PMMA(Primary Measures of Music Audiation)을 이헬렌이 변안한 것이다[23]. PMMA는 유치원부터 초등학교 3학년까지의 아동을 대상으로 한 검사도구로 음감(Tone)과 리듬감(Rhythm)의 두 영역으로 나누어져 있다. 각 하위영역은 40개 문항의 짧은 음악으로 구성되어 있다. 이 도구를 본 연구의 도구로 활용했을 때 반분신뢰도는 음감의 경우  $r=.83$ 이었고, 리듬감은  $r=.86$ 이었다. 음악적 청취력을 검사하기 위한 검사도구의 내용 및 점수 범위는 다음의 [표 1]과 같다.

표 1. 음악적 청취력 검사도구의 내용 및 점수범위

하위영역	내용	문항	점수 범위
음감 Tone	2-5개의 음으로 장조와 단조의 패턴으로 구성되며 모든 패턴은 동일한 음가로 연주됨	전체 40문항 13문항: 2음 25문항: 3음 1문항: 4음 1문항: 5음	0-40점
리듬감 Rhythm	여러 박자(2/4, 4/8, 6/8, 5/8, 7/8)의 리듬패턴이 제시되며 모든 패턴은 동일한 음정으로 연주됨	전체 40문항 28문항: 한 문항에서 제시된 두 패턴의 박자가 동일함 12문항: 한 문항에서 제시된 두 패턴의 박자가 다름	0-40점
	음악적 청취력 전체		0-80점

#### 2.1 검사도구의 점수화 과정

음감 및 리듬감 검사는 각각 40개의 문항, 총 80개의 문항으로 구성되어 있으며 한 문항 당 정답일 경우 1점, 오답일 경우 0점으로 처리하므로 점수가 높을수록 음감과 리듬감이 발달되어 있음을 의미한다.

### 2.2 검사 실시 방법

음감과 리듬감 검사는 각 12분 정도의 길이로 녹음되었으며, 각각의 검사 실시는 연습 문제(음감 검사 4문항, 리듬감 검사 2문항)를 포함해서 대략 25분 정도의 시간이 소요되었다. 검사 방법을 유아들에게 알려준 후 연습문제와 본 문제 모두 개별 유아를 대상으로 검사를 실시하였다.

각 문항은 사물의 이름(예: 자동차, 손가락 등)으로 치정되며, 사물의 이름을 듣고 난 후 유아는 몇 초의 간격을 두고 들려오는 노래가 같으면 두 개의 상자 중 같은 모양의 얼굴이 들어있는 상자에, 두 노래가 다르다면 다른 얼굴이 들어있는 상자에 동그라미를 그리는 방식으로 진행한다.

음감검사 후 리듬감을 검사하고 제시된 검사 지침에 따라, 음감 검사 이틀 후에 리듬감 검사를 실시하였다.

### 3. 연구절차

본 연구는 2010년 5월부터 7월까지 총 12주에 걸쳐 실시하였으며, 실험집단 유아들은 12주 동안 활동 주제에 따라 다양한 미디어를 활용한 노래 부르기 음악 활동에 참여하였고, 비교집단은 다양한 미디어의 활용없이 노래부르기 음악활동에 참여하였다. 선정된 활동은 대집단 형태로 진행되었으며, 활동시간은 유아의 주의 집중을 고려하여 한 활동 당 20분-30분이 넘지 않도록 하였다.

### 3.1 노래 및 미디어 선정

본 연구에서 사용한 노래는 숲속, 물고기, 월드컵, 여름의 4개 주제와 관련된 것으로 발달에 적합한 노래 선정 기준을 고려하여 선정하였다[14]. 노래에 적합한 미디어를 결정하기 위해 일차적으로 유아에게 적용 가능한 미디어를 조사하여 유아에게 가장 적합하다고 판단되는 상업용 미디어를 결정하였고, 선행 연구에 기초하여 미디어와 관련된 교수매체를 개발하였다[13][14].

표 2. 노래 및 미디어 선정

주제	노래명	상업용 미디어	연구자 개발 미디어
숲속	숲속을 걸어요	인터넷 동영상 자료	다감각적 노래그림악보
	까까두아 새[24]	뮤직맵 노래그림책과 CD, CD 플레이어, 실물 화상기	ppt로 만든 노래극 이야기
물고기	물고기를 잡자	EBS 제작 비디오 '바나나를 탄 끼끼 음악편 [25]과 비디오 플레이어	
	금붕어 가족[26]	뮤직맵 노래그림책과 CD, CD 플레이어, 실물 화상기	
월드컵	공놀이	인터넷 동영상 자료	다감각적 노래그림악보
여름	여름방학	인터넷 동영상 자료	음 개념에 기초한 노래 PPT

### 3.2 미디어를 활용한 노래부르기 음악활동 개발

활동의 개발은 주제에 따른 노래 선정, 노래에 적합한 미디어 선정 및 개발, 노래 부르기 음악 활동 계획의 순으로 이루어졌다. 본 연구에서 사용된 미디어를 활용

표 3. 미디어를 활용한 노래 부르기 활동의 진행과정

노래명	활동방법		
	도입	전개	마무리
숲속을 걸어요	노래를 소개하고, 숲속을 걸어본 경험에 대해 이야기 나누기	다감각적 노래 그림 악보를 이용하여 '숲속을 걸어요' 노래부르기	노래에 맞춰 다감각 그림악보길 따라 걷기
까까두아 새	'까까두아 새' 노래를 소개 후 인도네시아 숲속에 사는 까까두아 새에 대해 동영상보고 이야기나누기	뮤직맵 그림책을 이용하여 '까까두아 새' 노래 부르기	까까두아 새 노래의 리듬에 맞춰 간단한 인도네시아 민속춤 동작 넣어보기
물고기를 잡자	EBS 제작 비디오를 보여주며 '물고기를 잡자' 노래 소개하기	CD로 만든 미디어를 이용하여 '물고기를 잡자' 노래 부르기	'물고기를 잡자' 를 재구성하여 노래극 만들기
금붕어 가족	금붕어 가족 노래 소개하고 금붕어에 대한 동영상 보기	뮤직맵 그림책을 이용하여 '금붕어가족' 노래 부르기	금붕어 가족 노래에 대한 뮤직맵 꾸미기
공 놀이	월드컵 축구경기에 대한 동영상보고 '공놀이' 노래 소개하기	다감각적 노래그림 악보 이용하여 '공놀이' 노래 부르기	여러 악기로 공놀이 노래에 맞춰 연주하기
여름방학	'여름방학' 노래 소개하고, 여름방학동안 하고 싶은 일에 대해 이야기나누기	인터넷 동영상과 PPT 자료를 이용하여 '여름방학' 노래 부르기	'여름방학' 노래를 개사하여 음악 만들기

한 노래부르기 활동은 도입, 전개, 마무리의 단계로 진행하였다. 도입에서는 새 노래를 소개하고 노래 제목·내용에 관련된 유아의 경험을 나누며 노래에 대한 동기 유발과 인식을 이끌어냈다. 전개에서는 노래와 관련된 미디어를 소개하고 미디어를 활용하여 노래에 대한 음악적 개념을 탐구하도록 지도하였다. 마무리에서는 노래 속에 포함된 음악적 개념을 적용해보게 하였다. 개발된 활동은 유아음악교육 관련 박사학위를 소지한 전문가 1인과 유아교육을 전공하고 현재 유아교육기관에 있는 음악교육 전문가 1인에게 의뢰하여 검토한 후 수정, 보완하여 최종 확정하였다.

제들과 대처 방안을 상호 논의할 수 있도록 하였다.



그림 1. '숲속을 걸어요' 노래그림악보와 활동

### 3.3 교사교육

실험 실시 전 2회에 걸쳐 실험집단 교사에게 미디어를 활용한 노래 부르기 음악 활동의 이론적 근거, 교수 방법에 대한 교육을 실시하였다. 특히 노래에 적합한 미디어 사용 방법과 노래부르기 교수 방법, 유아와의 상호작용의 방법 등을 집중적으로 교육하였다.

또한 실험집단과 비교집단의 교사가 모여 각 집단별 노래부르기 교수방법과 절차, 상호작용에 대해 구체적으로 논의하고, 실험과정에서 나타날 수 있는 여러 문

### 3.4 사전검사

실험을 실시하기 전 실험집단과 비교집단의 음악적 청취력을 알아보기 위해 2010년 4월 19일부터 4월 23일 까지 유아의 음악적 청취력에 대한 사전검사를 실시하였다. 두 집단의 사전검사는 유아교육을 전공한 대학원생이 실시하였으며 본 연구자 중 1인이 평정자로 참여하였다.

표 4. 미디어를 활용한 노래부르기 활동의 교수-학습안

노래명	숲속을 걸어요		
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>리듬, 음높이, 빠르기, 셈여림 등과 같은 음악적 개념을 이해한다.</li> <li>노래의 분위기에 맞춰 노래를 부른다.</li> <li>노래그림악보를 활용하여 소리를 내지 않고 마음속으로 노래를 부른다.</li> </ul>		
활동단계	활동 내용 및 방법	관련 미디어	
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>제목을 소개하고 인터넷 동영상 자료로 '숲속을 걸어요' 노래를 이미지와 함께 들려준다.</li> <li>'숲속을 걸어요' 노래를 인터넷과 연결하여 동영상 자료로 이미지를 보면서 다시 감상한다.</li> <li>'숲속을 걸어요' 노래를 인터넷과 연결하여 동영상 자료로 이미지를 보면서 다시 감상한다.</li> <li>노래에 대한 느낌, 길이나 빠르기 등에 대해 이야기 한다.</li> </ul>	컴퓨터 빔 프로젝트	
전개	미디어로 노래감상하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>'숲속을 걸어요' 노래 그림악보를 소개하고 노래 그림악보에 포함되어 있는 음의 리듬과 가락 부분을 정확히 짚으며 노래를 불러준다.</li> <li>노래 그림악보에 나와 있는 노랫말을 유아들과 함께 읽는다.</li> <li>노래 그림악보에 있는 그림으로 표시된 음의 리듬과 가락 부분을 손으로 짚어가면서 노래를 다시 들려준다.</li> <li>원하는 유아나 나와서 노래 그림악보에 붙여져 있는 음의 길이와 높이를 표시하는 나뭇잎 모양의 그림을 손가락으로 느끼면서 노래에 맞춰 노래를 따라 부르도록 격려한다.</li> </ul>	다감각적 노래그림악보
	다양한 방법으로 노래 부르기	<ul style="list-style-type: none"> <li>유아들이 노래 그림 악보를 보면서 소리를 내지 않고 마음속으로 노래를 불러보도록(오디에 이션-내청의 방법 사용) 안내한다.</li> <li>다양한 방법(빠르게, 느리게, 부드럽게)으로 다감각적 노래 그림악보에 맞춰 노래를 부른다.</li> <li>신체를 이용(손뼉치기, 발구르기 등)하여 노래를 부르도록 격려한다.</li> <li>악기를 이용하여 부르거나 노랫말에 적합한 간단한 동작을 만들어 부른다.</li> </ul>	다감각적 노래그림악보
	노래 개사하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>인터넷으로 연결된 동영상화면으로 노래를 들으면서 함께 불러본다.</li> <li>노래가 익숙해지면 노랫말을 바꾸거나 리듬과 가락을 바꿔 음악을 만들어 보게 안내한다.</li> </ul>	컴퓨터 빔 프로젝트
마무리	<ul style="list-style-type: none"> <li>노래에 맞춰 교실 바닥에 붙여놓은 다감각 그림악보길 따라 걸어보도록 격려한다.</li> <li>노래 부르기 과정에서 재미있었던 부분, 어려운 부분 등에 대해 평가한다.</li> </ul>		

표 5. 두 집단의 사전검사 점수에 대한 t-검증

	실험집단		비교집단		t
	M	SD	M	SD	
음감	24.25	3.754	27.68	5.468	-2.297*
리듬감	23.45	4.196	26.68	5.100	-2.170*
음악적 청취력	47.70	7.020	54.37	9.293	-2.537*

\*p<.05

두 집단의 평균에 대한 차이 검증 결과를 살펴보면 (표 5 참조), 비교집단(M=54.37 SD=9.293)이 실험집단(M=47.70 SD=7.020)에 비해 높은 평균점수를 나타내, t=-2.297로 p<.05의 수준에서 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 음악적 청취력의 하위 요인별로 살펴보면, 음감(t=-2.297)과 리듬감(t=-2.170)으로 p<.05의 수준에서 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 따라서 두 집단은 동질집단으로 가정할 수 없다.

3.5 실험 처치

실험집단 유아들은 6개의 주제와 연관된 노래부르기에 참여하였다. 노래 1곡당 약 2주 동안 활동이 이루어졌다. 실험집단의 활동은 도입, 전개, 마무리의 순으로 이루어졌으며, 자유선택활동 시간에 유아들이 음률 영역에서 노래부르기와 관련된 음악활동을 할 수 있도록 하였다.

비교집단은 6개의 주제와 연관된 동일한 노래를 다양한 미디어의 활용없이 진행하였다. 비교집단의 노래부르기 활동은 도입에서는 노래 가사가 간단한 그림과 함께 제시된 노랫말 가사판을 보며 가사 내용과 관련된 경험을 나누도록 하였다. 전개활동으로는 피아노로 멜로디만 쳐 준 후 멜로디 들어보기, 한 소리로 다 같이 불러보고 멜로디에 대한 느낌나누기, 소절 나누어 반복하여 부르기, 교사와 유아, 남아와 여아 등으로 나누어 노래부르기 등의 과정으로 이루어졌다. 마무리 활동으로 자유선택시간에 유아들이 노래를 부를 수 있도록 노랫말 가사판을 음률영역에 제시하였으며, 대집단 활동 시간에 반복하여 노래부르기 활동을 진행하였다.

3.6 사후 검사

실험 후 2010년 7월 20일부터 7월 23일까지 실험집단과 비교집단의 음악적 청취력 사후검사를 실시하였다.

4. 자료처리 및 분석방법

사전검사 결과 실험집단과 비교집단이 동질집단이 아닌 것으로 나타나, 공분산 분석을 실시하였다. 또한 비교집단을 제외하고 실험집단 내에서 사전검사와 사후검사간의 대응표본 t-검증을 통하여 하위영역별로 미디어를 활용한 노래부르기의 영향이 있는지를 알아보았다.

자료의 처리는 SPSS 12.0을 사용하였다.

III. 연구 결과

1. 사전 사후 검사에 따른 평균과 표준편차

표 6. 음악적 청취력에 대한 사전·사후검사의 평균

	사전		사후		조정된 사후	
	음악적 청취력		음악적 청취력		음악적 청취력	
	M	SD	M	SD	M	SD
실험집단 (n=19)	47.70	7.020	62.25	7.786	64.107	1.539
비교집단 (n=20)	54.37	9.293	56.59	8.284	54.834	1.583

음악적 청취력에 대한 사전검사 점수는 비교집단(M=54.37 SD=9.293)이 실험집단(M=47.70 SD=7.020)보다 높았으며, 미디어를 활용한 노래부르기 음악활동 후 측정된 사후검사에서는 실험집단(M=62.25 SD=7.786)이 비교집단(M=56.59 SD=8.284)보다 높았다. 사전검사 점수에서 집단 간 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났으므로 공분산 분석을 실시하여 두 집단의 사전검사 점수를 이용한 조정 평균을 산출한 결과, 실험집단의 음악적 청취력 점수(M=64.107 SD=1.539)와 비교집단의 음악적 청취력 점수(M=54.834 SD=1.583) 간의 차이가 더 커졌다.

2. 음악적 청취력 검사 공분산 분석 및 t-검증

2.1 음악적 청취력에 대한 공분산 분석

두 집단의 음악적 청취력에 대한 사전검사 점수를 공변인으로 한 후 사후 음악적 청취력 검사 점수에 대해 공분산을 실시한 결과는 [표 7]과 같다.

표 7. 음악적 청취력 검사의 공분산분석

변량원	제곱합	자유도	평균 제곱	F
공변량 (사전검사)	814.135	1	814.135	18.635***
주효과 (집단)	713.696	1	713.696	16.336***
잔차	1572.773	36	43.688	
전체	141164.0	39		

\*\*\* $p < .001$

주 효과는  $F=16.336$ 으로 미디어를 활용한 노래부르기 활동의 실행에 따른 사후 음악적 청취력 검사에서 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 따라서 미디어를 활용한 노래부르기 활동이 유아의 음악적 청취력 향상에 긍정적인 영향을 미친다는 것을 알 수 있다.

2.2 실험집단의 음악적 청취력 사전점수와 사후점수에 대한 대응표본 t-검증

미디어를 활용한 노래부르기 활동에 대하여 사전 사후 검사 점수 차의 평균과 표준편차는 [표 8]과 같다.

표 8. 음악적 청취력의 사전·사후 t-검증

N=20

사전점수평균	사후점수평균	점수차 평균	표준편차	t
50.95	59.59	-8.641	9.546	-5.653***

\*\*\* $p < .001$

음악적 청취력에 대한 사전검사 점수 평균은 50.95, 사후검사 평균은 59.59로 사전 사후 검사 점수 차이가 -8.641이며, 표준편차는 9.546이다. 사후 점수 평균이 사전점수 평균보다 높고,  $t=-5.653(p < .001)$ 이므로 통계적으로 유의한 차이가 있다. 따라서 미디어를 활용한 노래부르기 활동을 실행하는 것이 유아의 음악적 청취력을 향상시키는데 긍정적인 영향을 미치는 것을 알 수

있다.

2.3 실험집단의 음악적 청취력의 하위요인별 사전·사후 t-검증

표 9. 음감의 사전·사후 t-검증

N=20

사전점수평균	사후점수평균	점수차 평균	표준편차	t
25.92	30.69	-4.769	5.122	-5.815***

\*\*\* $p < .001$

음감의 사전검사 평균은 25.92, 사후검사 평균은 30.69로 사전 사후 검사 점수 차이가 -4.769인 것으로 나타났다( $SD=5.122$ ). 사후 점수 평균이 사전점수 평균보다 4.796점 높고,  $t=-5.815(p < .001)$ 로 통계적으로 유의한 차이를 나타냈다. 따라서 미디어를 활용한 노래부르기 활동이 유아의 음감 향상에 긍정적인 영향을 미칠 수 있다.

표 10. 리듬감의 사전·사후 t-검증

N=20

사전점수평균	사후점수평균	점수차 평균	표준편차	t
25.03	28.90	-3.872	5.161	-4.685***

\*\*\* $p < .001$

리듬감에 대한 사전검사 점수 평균은 25.03, 사후검사 평균은 28.90으로 사전점수와 사후점수의 점수 차는 -3.872( $SD=5.161$ )이다. 사후점수 평균이 사전점수 평균보다 높고,  $t=-4.685(p < .001)$ 이므로 통계적으로 유의한 차이가 있다. 따라서 미디어를 활용한 노래부르기 활동은 유아의 리듬감을 향상시키는데 긍정적인 영향을 미친다는 것을 알 수 있다.

IV. 고찰

본 연구는 미디어를 활용한 노래부르기 음악활동이 유아의 음악적 청취력에 미치는 영향을 알아보고자 하였다. 연구결과 미디어를 활용한 노래부르기 활동이 음악적 청취력 및 하위요인인 음감과 리듬감의 향상에 긍

정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이러한 연구결과를 선행연구 및 연구진행과정에 기초하여 논의하면 다음과 같다.

첫째, 미디어를 활용한 노래부르기 음악활동이 음악적 청취력의 향상에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타난 본 연구의 결과는 미디어를 활용한 음악활동이 음악개념이나 음악 이해에 긍정적인 효과가 있다고 제안한 선행연구들과 같은 맥락이다[17][21][27][28]. 이는 본 연구에서 활용된 미디어 자체의 음악교수매체로서의 가능성에 기인한다. 미디어는 ‘중재하는 수단, 도구 혹은 매개체’라고 하며 효과나 정보가 운반되거나 전달되는 물질 혹은 경로를 의미한다[29]. 이는 전달하고자 하는 내용에 대해 어떤 중재수단 즉 미디어를 사용하는가에 따라 내용 전달의 형식이나 효과성에 있어 차이를 가져온다는 것을 전제한다. 이러한 의미에서 본 연구의 노래부르기 활동에서 음악적 개념을 담은 미디어들을 사용한 것이 유아들의 음감, 리듬감과 같은 음악적 청취력을 향상시키는데 중재효과를 가진 것으로 유추할 수 있다. 음악적 청취력을 기르는 것이 음악교육의 중요한 목적이라고 볼 때, 노래를 즐기고, 노래의 가사를 외우고 음의 진행에 따라 노래를 부르는 것만으로 충분한 음악적 경험을 하는 것이라고 보기 어렵다. 음악에 대한 이해는 음악청취력, 음악적 개념과 감상 능력 등의 음악적 청취력 및 활용과 연관되며, 음감과 리듬감은 유아기동안 집중적으로 발달하는 것이므로 노래부르기 활동 안에서 사용되는 미디어는 음악적 능력의 핵심요소인 음악적 청취력을 향상시킬 수 있도록 음악적 개념을 담아 제공할 필요가 있다[4][7][9][10].

선행연구들은 미디어의 발달은 음악교육의 교수방법과 교수매체에 영향을 준다고 제안하고 있다[30][31]. 그런데 음악적 개념이 설명되고 포함된 다양한 교육 및 자료, 활동의 부족으로 교사들이 음악적 개념 활동을 실시하는 것을 어려워한다고 지적하였다[15]. 따라서 선행연구와 본 연구결과에 비추어 볼 때, 유아교육에서도 노래 가사 중심의 악보에서 벗어나 음악적 개념을 담은 다양한 유형의 미디어를 제공하는 것이 유아의 음악적 청취력 및 이해 향상에 긍정적인 효과를 가져올 것으로 기대할 수 있다.

둘째, 미디어를 활용한 노래부르기 음악활동이 유아의 음악적 청취력 향상에 긍정적인 영향을 미친 것은 교수과정과도 연관된다고 해석할 수 있다. 본 연구에서 노래부르기 활동은 ‘동기유발을 할 수 있는 이야기나누기’, ‘음악적 개념에 기초한 미디어를 활용한 노래 부르기’, ‘통합적 활동’의 관점에서 이루어졌다. 그 결과 유아들은 노래를 배우기에 앞서 노래의 내용에 대해 충분히 이해하고 내적인 동기가 유발될 수 있는 경험을 하였고, 노래에 적합한 미디어를 활용하여 유아의 흥미와 활동 참여, 음악적 개념에 대한 이해를 촉진하였으며, 음악의 내용 체계들을 통합하여 경험하면서 음악의 다양한 표현양식을 경험하고 자신이 이해한 것을 다른 활동에 적용하는 경험을 할 수 있었다. 즉, 노래의 가사와 음률을 교사 주도적으로 전달하는 방식이 아니라, 새로운 자료와 음악적 개념을 자유롭게 탐색하며 유아 중심의 교수·학습으로 적용된 것이다.

이러한 연구결과는 선행연구에서 밝힌 논의 안에서 도 발견할 수 있다. ‘새노래부르기’ 활동에서 유아교사의 노래지도의 특성을 밝힌 연구는 유아교사들이 음악교육을 생활주제나 다른 교과의 학습을 위한 매개로 인식함에 따라 음악교육을 문자 및 암기위주의 교육으로 간주하고 있다고 하였다[15]. 또한 기관에서 보유하고 있는 자료를 활용하여 전형적인 새노래부르기 지도방법에 따라 노랫말을 빨리 익히는 방식으로 진행하다보니, 활동이 교사주도적으로 이루어지고 음악적 개념 역시 제대로 적용하고 못하고 있다고 지적하였다[15]. 창작이야기 노래를 활용한 유아주도적 음악극 활동과 관련된 연구는 유아가 능동적으로 참여하여 주도적으로 경험할 때 다양한 사물과 사건, 행동을 관계지어 볼 수 있다고 설명하였다[9]. 사물과 사물 사이의 관계를 정신적으로 이해하는 내성적 추상은 유아에게 의미가 있을 때 일어나므로 음악적 능력을 발달시키기 위해서는 교사의 직접적 교수보다 유아 주도적인 교수·학습이 제공되어야 한다는 의미이다. 따라서 유아의 내적 동기를 유발하고, 음악적 개념 이해를 다양한 매체를 통해 경험할 수 있도록 하며, 노래부르기를 통해 경험하고 이해한 것을 다른 음악 영역과 연결하여 적용하는 노래부르기 음악활동 구성은 실제로 유아의 음악적 청취력을

향상시키는 결과에 도달하는데 기여했다고 볼 수 있다.

## V. 결론

본 연구는 미디어를 활용한 노래 부르기 음악활동이 유아들의 음악적 청취력에 미치는 영향을 알아보기 위해 12주에 걸쳐 활동을 실행하고, 음악적 청취력 검사를 실시하여 t-검증과 공분산분석을 실시하였다. 연구 결과, 미디어를 활용한 노래 부르기 음악활동은 유아들의 음악적 청취력 전체 및 음악적 청취력의 하위요인인 음감과 리듬감의 향상에 모두 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 유아들을 대상으로 노래부르기를 지도하는 과정에서 음악적 개념을 담은 다양한 형태의 미디어를 활용하는 것이 중요하며, 미디어의 사용에 있어 유아 주도적인 과정에 기반한 실행이 필요함을 시사하는 것으로 볼 수 있다. 본 연구의 결과를 기초로 후속연구를 위한 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 미디어를 활용한 노래부르기 활동에 초점을 두어 유아의 음감과 리듬감을 중심으로 한 음악적 청취력의 향상에 초점을 두고 이루어졌다. 추후에는 미디어를 기반으로 한 음악교육과정에서 유아들의 음악적 이해가 변화하는 과정, 이러한 교수학습 접근이 주는 교육적 의미, 미디어를 제공하는 과정에서 교사의 역할과 반응을 구체적으로 드러내는 질적 분석 연구가 필요하다고 본다.

둘째, 미디어를 활용한 노래부르기 과정이 유아의 음악적 청취력의 향상에 미치는 영향에 비추어 볼 때, 유아 음악교육과 관련된 다양한 미디어 콘텐츠들이 개발될 필요가 있다. 음악 감상용 자료나 노래를 플래시로 개발한 자료가 주로 개발되는 미디어 콘텐츠 개발 실정에 비추어 볼 때, 다양한 주제에 활용할 수 있도록 이야기와 음악적 개념이 고려된 미디어 콘텐츠가 필요하다. 특히 교사들의 음악적 이해를 도우면서 유아들의 발달적 수준과 경험에 적합한 음악적 개념을 지도할 수 있게 체계화된 콘텐츠 개발이 요구된다.

셋째, 주제별로 활용 가능한 미디어 콘텐츠 기반의 음악 프로그램을 다양하게 구성하여 실행하고 유아들

의 음악청취력, 감상 능력 및 음악 만들기 능력 등에 미치는 영향과 변화과정을 살펴보는 연구가 실행되어야 할 것이다. 더불어 음악교육 내용체계에 적합한 다양한 교수·학습 방법에 대한 질적 연구가 지속적으로 이루어질 필요가 있다.

## 참고 문헌

- [1] G. S. Ahn and S. H. Kim, "The effects of child-initiated singing activities through the literature approach on children's music concepts", *Early Childhood Education Research Association*, Vol.3, No.2, pp.145-160, 2009.
- [2] P. S. Campbel and C. Scott-Kassner, *Music in childhood: From Preschool through the Elementary Grades*, New York, Schirmer Books, 1995.
- [3] L. A. Custodero, "Seeking challenge, finding skill: Flow experience and music education", *Arts Education Policy Review*, Vol.103, No.3, pp.3-9, 2002.
- [4] E. E. Gordon, *A music learning theory for new born and young children*, Chicago, GIA Publications, 2003.
- [5] C. Scott-Kassner, Musical characteristics. In M. Palmer & B. Crook(Eds.), *Music in prekindergarten: Planning and teaching*(pp.7-14). Reston, Virginia, The Music Educators National Conference, 1993.
- [6] N. Temmerman, "A survey of childhood music education programs in Australia", *Early Childhood Education Journal*, Vol.26, No.1, pp.1-2, 1998.
- [7] 이효숙, *유아 음악극 활동의 교육적 효과*, 중앙대학교 대학원 박사학위청구논문, 2001.
- [8] 이민정, "다감적 음악감상 활동이 유아의 감상능력에 미치는 효과에 대한 연구", *미래유아교육학*

- 회지, 제11권, 제4호, pp.23-49, 2004.
- [9] 안경숙, 김소향, 박진성, “창작이야기 노래를 활용한 유아 주도적 음악극 활동이 유아의 음감 및 리듬감 발달에 미치는 효과”, *음악교육연구*, 제34권, pp.59-86, 2008.
- [10] J. Greata, *An introduction to music in early childhood education*. Clifton Park, Thomson Delmar Learning, 2006.
- [11] M. Greenberg, *Your children need music: A Guide for Parents and Teachers of Young Children*, Englewood Cliffs, Prentice Hall, 1979.
- [12] B. J. Haines and L. L. Gerber, *Leading young children to music*, Upper Saddle River, Merrill an Imprint of Prentice Hall, 2000.
- [13] 송유리, 이종희, “그림악보를 활용한 유아음악활동이 유아의 리듬 개념과 선율 개념 형성에 미치는 효과”, *미래유아교육학회지*, 제2권, 제2호, pp.1-31, 2005.
- [14] 안경숙, 김소향, *발달에 적합한 유아노래지도 프로그램*, 경기, 양서원, 2009.
- [15] 박미경, 엄정애, “‘새노래부르기’ 활동에서 다루고 있는 유아교사의 음악적 개념과 지도의 어려움”, *아동학회지*, 제29권, 제3호, pp.93-113, 2008.
- [16] C. Philpott and C. Plummeridge, *Issues in music teaching*, London, Routledge, Falmer, 2001.
- [17] 장영숙, 정수정, “멀티미디어를 활용한 그림책 만들기 활동이 유아의 언어능력과 창의성에 미치는 영향”, *미래유아교육학회지*, 제16권, 제4호, pp.73-97, 2009.
- [18] 김경철, *멀티미디어를 활용한 유아언어활동*, 학지사, 2008.
- [19] 이대균, 유구중, “CD-Rom 타이들과 인터넷 사이트를 활용한 유아교육 프로그램 개발을 위한 기초 연구”, *열린유아교육연구*, 제3권, 제1호, pp.337-362, 1998.
- [20] R. E. Mayer and R. B. Anderson, “The instructive Animation: Helping student build connection between word and pictures in multimedia learning”, *Journal of Educational Psychology*, Vol.84, No.4, pp.444-452, 1992.
- [21] 박경선, “멀티미디어를 활용한 유아음악교육-리듬학습법”, *아동교육* 제10권, 제2호, pp.25-36, 2001.
- [22] 이옥주, 류진순, “‘학습주기’를 고려한 노래부르기 활동이 유아의 음악적 능력에 미치는 영향”, *한국유아교육연구*, 제4권, 제1호, pp.85-103, 2007.
- [23] 이헬렌, *음악 오디에이션의 초급측정과 중급측정*, 서울, IEC Music English 출판부, 2004.
- [24] 꿈자음, *까까두아 새*, 꿈자음, 2007.
- [25] EBS 교육방송, *바나나를 탄 끼끼 음악여행 비디오 제2편*, EBS 교육방송, 2004.
- [26] 꿈자음, *금붕어 가족*, 꿈자음, 2007.
- [27] 이민정, “노래부르기 통합 음악활동이 유아의 음악개념 능력에 미치는효과”, *유아교육연구*, 제29권, 제5호, pp.245-260, 2009.
- [28] 윤종영, “음악감상수업 방법 개선 연구-멀티미디어를 활용한 자료개발을 중심으로”, *음악교육연구*, 제30권, pp.101-122, 2006.
- [29] Buckingham, David, *Media education: Literacy, learning and contemporary culture*. Blackwell Publishing Ltd, 2003.
- [30] 임미경, 박승배, “멀티미디어를 활용한 초등학교 음악감상 교수-학습 자료 개발 연구”, *음악교육연구*, 제21권, pp.154-173, 2001.
- [31] G. Batel, “Music and media in the life of young people”, *International Music Education*, Vol.7, pp.82-88, 1988.

저자 소개

안 경 숙(Gyoung-Suk Ahn)

정회원



- 2003년 : 덕성여자대학교 유아교육학과(교육학박사)
  - 2005년 ~ 2006년 : 미국 Washington State University 박사 후 연구원
  - 2003년 ~ 2008년 8월 : 명지대학교 및 고려대학교 강사
  - 2007년 ~ 현재 : 한국영유아보육행정학회 이사
  - 2008년 ~ 현재 : 호원대학교 유아교육과 교수
- <관심분야> : 유아음악교육, 유아과학교육, 교사교육

김 정 주(Jeong-Ju Kim)

정회원



- 1999년 ~ 2008년 : 광주삼성어린이집, 윌링스 유치원 등 유아교육기관 원장
  - 2006년 : 원광대학교 유아교육학과(문학박사)
  - 1995년 ~ 2008년 : 동강대학, 서강정보대학, 광주대학교 강사
  - 2009년 ~ 현재 : 동신대학교 유아교육과 교수
- <관심분야> : 유아문학교육, 유아과학교육, 교사교육

임 수 진(Soo-Jin Lim)

정회원



- 2007년 : 덕성여자대학교 유아교육학과(교육학박사)
  - 2006년 ~ 2007년 : 문광부 지정아동게임연구센터 선임연구원
  - 2007년 ~ 2009년 : 덕성여자대학교, 숙명여자대학교, 가톨릭대학교 강사
  - 2009년 ~ 현재 : 한국영유아교육·보육학회 학술이사
  - 2010년 ~ 현재 : 동신대학교 유아교육학과 교수
- <관심분야> : 유아미디어교육, 유아미술교육, 교사교육