

## 만 5세 반 유아의 그림책을 활용한 음악 만들기프로그램이 음악 적성과 음악 창의성에 미치는 영향\* \*\*

The Development and Effects of a Music Making Program Using Picture Books on Music Aptitude and Music Creativity for a Class of Five-year-old Children

안명옥<sup>1</sup> 김진욱<sup>2</sup>

Myeong Ock An<sup>1</sup> Jinwook Kim<sup>2</sup>

### ABSTRACT

**Objective:** The purpose of this study is to develop a music making program that utilizes the characteristics of the picture books medium through the ADDIE model so that teachers can easily apply it to children, and to determine whether it affects children's musical aptitude and music creativity.

**Methods:** The Participants of the study were 42 five-year-old children attending a daycare in Seoul, of which 20 were in the experimental group and 22 in the comparative group. The experimental group participated in a music production program using picture books, and during the same period, the comparison group participated in music activities suggested by the Nuri Course. Using the SPSS 22.0 program, average, standard deviation, independent sampling t-test, and ANCOVA(Analysis of Covariance) were calculated.

**Results:** The music making program using picture books improved children's rhythm and tone which are the sub-items of music aptitude. The music making program enhanced children's music flexibility, music creativity, music logic which are the sub-items of music creativity.

**Conclusion/Implications:** The music making program presented systemic teaching-learning method with which teachers explained the modeling and practiced from simple activities to various activities repeatedly in order to make teachers approach music making more easily. It is recommendable to make the music making program by using I-pad and computers.

**key words** picture book, music making, music aptitude, music creativity

\*본 논문은 2020년 한국보육  
지원학회 춘계학술대회 포스  
터 발표한 논문을 수정·보완  
한 것임.

\*\*본 논문은 2019년 명지대학  
교 대학원 박사학위논문의  
일부를 수정·보완한 것임.

#### <sup>1</sup> 제1저자

명지대학교 아동학과 객원교수

#### <sup>2</sup> 교신저자

명지대학교 아동학과 교수

(e-mail : ddorang22@hanmail.net)

## I. 서론

음악교육자 Greenberg(1979)는 ‘음악’과 ‘유아’의 연결고리로 경이로움, 기쁨, 웃음, 자유와 창

의성 등을 곁들여 유아의 생활요소 중에서 음악이 가장 본질적인 요소라고 주장했다. 유아의 모든 일상생활 속 밑바탕에 음악이 녹아들어 있기 때문이다. 음악은 유아의 정서, 사회, 신체, 언어, 인지발달과 관계가 있으며 모든 발달 영역을 유기적으로 연결하여 준다(Campbell & Scott-Kassner, 2010). 따라서 유아기에 다양한 음악적 경험을 하는 것은 발달적으로 매우 중요하다. 우리나라 2019 개정 누리과정 해설서(교육인적자원부, 보건복지부, 2019)에 기술된 음악적 경험은 예술 경험의 영역에서 아름다움 찾아보기, 예술적 표현하기, 예술 감상하기의 내용 범주로 제시되었다. 이를 통해 유아들에게 능동적이고 직접적인 음악체험을 통해 음악적 지식과 기능을 습득하도록 한 것이다. 유아를 위한 음악적 경험은 유아가 능동적인 주체가 되어 자신의 생각과 의도를 느낌에 따라 음악적으로 표현하는 의미 있는 경험이어야 한다.

그러나 유아교육기관에서 유아의 음악적 경험을 위해 행해지고 있는 유아음악교육은 노래 부르기, 신체 표현하기, 악기 연주하기, 음악 감상하기와 같이 타인의 작품을 따라하거나 감상하는 수동적인 활동 위주로 이루어지고 있다. 이에 반해 유아의 능동적인 음악 표현활동이 될 수 있는 음악 만들기는 거의 이루어지지 않고 있다(김성운, 김권일, 김영옥, 2015). 이는 교사들이 음악 만들기를 너무 어렵고 생소하게 여기고(박은영, 2011), 음악적 개념 및 음악교수방법에 대한 지식이 부족하고(박미경, 임정애, 2008), 교육과정 내용 적용의 어려움 때문이다(박지현, 2011). 음악 만들기는 유아가 놀이하듯 즉흥적으로 노래를 만들어서 부르거나 악기를 자신만의 방식대로 연주하는 등 목소리나 악기로 음악적인 아이디어를 표현하고, 교사의 안내에 따라 그림이나 문자 또는 음표로 음악적 기록을 하면서 유아 자신이 음악적인 아이디어를 조직하는 것을 의미한다(이옥주, 정수진, 윤지영, 2015). 이러한 음악 만들기는 창의적 음악 만들기, 음악 창작, 즉흥연주, 음악극 등 다양한 용어로 쓰이고 있으며 ‘행위로서의 음악’을 강조한다(장미현, 2012). 유아들은 다양한 음악적 경험을 통해 자신만의 독특한 음악을 만들 수 있고, 창의적인 음악 만들기를 통해 의미를 내포하고 있는 상징을 발견하면서 음악적 상징에 관심을 갖게 된다(Flohr, 2004). 음악 만들기에 대한 연구들이 많이 이루어지고 있으나(강보라, 2012; 김보라, 2018; 문성숙, 2013; 서영민, 2017) 많은 연구가 기존노래에 노랫말을 개사하여 음악 만들기, 또는 멜로디 만들기, 리듬 만들기를 한 차시가 아닌 여러 차시로 나누어 음악 만들기를 하거나 더 나아가 음악극 활동의 음악 만들기 프로그램을 다루는 것이 대부분이다. 이러한 활동이나 프로그램은 이전 차시와 다음 차시의 활동은 분절되어 있으며 최종적으로 리듬, 멜로디, 노랫말 등이 종합적으로 통합되지 않는 경우가 많다. 음악 만들기에 있어 음악 만들기의 일부 활동만으로 창의적인 활동을 하는 것도 필요하지만 한 차시에 리듬, 멜로디, 노랫말이 모두 포함된 완성도 있는 결과를 드러낼 수 있는 음악 만들기도 필요하다. 작곡·작사하는 과정의 음악 만들기는 자신의 음악적 의도에 따라 음향을 계획적으로 악보의 형태로 기록하는 활동으로 음악적 개념을 가르치는 완벽한 방법이다(김한나, 2012). 이러한 방법의 음악 만들기는 초등학교 음악 만들기 과정에서 많이 행해지고 있으나(양경영, 2017), 유아에게는 어려울 것이라는 이유로 유아를 대상으로 한 리듬, 멜로디, 노랫말의 작사·작곡 형태의 음악 만들기는 시도되고 있지 않다.

그러나 만 5세 유아는 창의적인 아이디어로 소리를 표현하거나 여러 가지 리듬악기로 다양한 리듬 패턴을 만들어 다른 사람에게 전달할 수도 있고 즉흥적으로 음악을 만들고 소리를 조직화

할 수도 있다. 또한 다른 사람이 만든 음악을 듣고 평가할 줄도 알고 또래 또는 교사의 이야기를 듣고 자신의 음악적 아이디어를 수정할 수 있는 능력이 있다(이옥주, 정수진, 윤지영, 2015). 이러한 능력을 고려하면 리듬, 멜로디, 노랫말을 한 차시에 완성하는 작사·작곡 과정과 같은 음악 만들기가 가능하다. 유아교육현장에서 교사들이 가장 어렵다고 인식하여 잘 이루어지지 않는 음악 만들기 활동이지만(차영숙, 최정아, 2015), 유아 자신의 의도대로 자발적이고 능동적으로 창의적인 음악 만들기를 할 수 있는 활동이라는 점에서 적극 지원해 줄 필요가 있다. 이를 위해서는 만 5세 유아의 수준의 쉽고 흥미로운 음악 만들기를 할 수 있으며 교사가 쉽게 유아에게 적용 가능한 음악 만들기프로그램이 필요하다.

음악 만들기기에 쉽게 적용할 수 있는 교수 방법으로 그림책을 활용한 음악 만들기 활동이 있다. 그림책이 가지고 있는 환상적인 요소와 이야기에 대한 내재적 구조는 유아들이 이야기를 잘 이해하도록 돕고 잘 구조화된 이야기를 작문하도록 돕는다(Olson & Gee, 1988). 또한 그림책과 음악은 둘 다 소리와 시간의 예술로 음악적인 요소인 리듬, 고저와 강조되는 부분이 있으며 의성어와 의태어는 그 소리가 음악적으로 해석될 수 있다(Campbell & Scott-Kassner, 2010). 더구나 그림책 속에 나오는 그림을 활용한 그림 악보의 사용은 유아로 하여금 음악 만들기를 더 용이하게 해준다(신보영, 황은영, 2015). 유아의 경우 음악적 상징을 사용하거나 음악개념을 그림으로 보여 주어 개념의 시각화를 하는 방법을 사용하는 것이 음악 만들기기에 좀 더 쉽게 접근이 가능하다(임미경, 장기범, 함희주, 2004). 그림악보의 활용은 오선악보를 잘 이해하지 못하는 유아가 음의 높이와 음의 길이를 그림으로 인식할 수 있는 음악 자료이며 독보력이 부족한 유아들도 선율 구조를 쉽게 이해할 수 있고 어떻게 음악이 형성되는지에 대한 이해와 통찰을 돕는다(김규식, 2002).

음악 만들기 경험을 통해서 유아의 내면에 있는 음악적인 잠재력을 발휘할 수 있도록 돕는 것은 중요한 일이다. 내면에 있는 음악적 잠재력을 이끌어내는 것은 음악 적성의 개발을 뜻하는 것으로 9세 이전에 음악적 자질이 거의 형성된다(Gordon, 1990). 음악 만들기에서 리듬을 만들고 멜로디를 만드는 과정은 음악의 구성요소인 리듬과 음정의 내용을 모두 포함하기 때문에 리듬과 음정의 차이를 구별해내는 능력인 유아의 음악 적성 발달에 직접적인 영향을 미친다(권오선, 2017). 그러므로 만 5세 유아에게 음악 만들기 활동이 음악 적성에 미치는 영향을 살펴보는 것은 중요하다. 또한 음악 만들기가 음악 창의성에 미치는 영향을 연구한 선행연구들은 음악과 창의성의 밀접한 관계의 중요성을 제시하였다(서영민, 2017). 유아는 음악 만들기 과정에서 음악 속에 내재 되어 있는 음색, 박자, 리듬, 빠르기, 셈여림, 음높이, 멜로디 등의 음악적 개념을 자기 나름대로 체계적이며 계획적으로 학습하기 때문에 음악 만들기는 음악 창의성 사고와 연관이 높다고 보았다(장은주, 2009). 음악 창의성은 소리로 사고하고 소리에 대한 아름다움을 판단하며 자신과 타인에 의해 평가될 수 있는 음악적 결과물을 만들어내는 역동적인 사고과정이다(Webster, 1992). 음악 창의성의 하위요소로는 음악 지속성과 음악 유연성, 음악 독창성, 음악 논리성으로 구성되며 음악 창의성은 영아기에 시작해서 3세~5세에 최적기에 이르며 특히 만 4~5세에 가장 활발히 발달한다(전경원, 2015).

그림책을 활용하여 만든 그림 악보로 유아만의 리듬과 멜로디, 노랫말을 만드는 활동은 다른 어떤 음악 만들기보다 음악 창의성을 증진시킬 수 있다(최예린, 이은형, 이하영, 2015). 마디 속

의 박자에 맞는 큰 박과 작은 박을 배열해 가는 활동을 통해 음의 길고 짧음의 음악적 요소를 알 수 있고 만들어진 리듬을 두 줄 악보에 옮겨 만든 멜로디를 통해 음의 높낮이를 알 수 있다. 또한 리듬에 맞는 노랫말을 만들면서 음악 논리성과 음악 독창성이 증진될 수 있고 만든 음악을 다양한 방법으로 불러보고 들어보는 활동을 통해 음악 지속성과 음악 유연성을 증진 시킬 수 있다. 그러므로 유아는 음악 만들기 과정을 경험하면서 음악 창의성 발달을 도모할 수 있다.

따라서 본 연구에서는 그림책이라는 매체가 가지고 있는 특성을 활용한 음악 만들기프로그램을 ADDIE 모형을 통해 개발하여 교사가 쉽게 유아에게 적용할 수 있도록 하고 유아의 음악 적성과 음악 창의성에 영향을 미치는지 검증하고자 한다. 본 연구의 결과는 교사들에게 체계적인 음악 만들기프로그램을 제공함으로써 음악 만들기의 수월성을 제고 하고 활성화하는데 기여할 것으로 기대된다. 이상의 연구목적을 달성하기 위한 연구문제는 다음과 같다.

**연구문제 1.** 그림책을 활용한 음악 만들기프로그램은 만 5세 반 유아의 음악 적성에 효과가 있는가?

**연구문제 2.** 그림책을 활용한 음악 만들기프로그램은 만 5세 반 유아의 음악 창의성에 효과가 있는가?

## II. 연구방법

### 1. 연구대상

그림책을 활용한 음악 만들기프로그램의 효과를 살펴보기 위해 서울시에 위치한 어린이집 만 5세 반 유아를 실험집단 20명, 비교집단 22명인 총 42명으로 구성하였다. 실험집단의 교사는 4년제 대학을 졸업하고 경력은 7년이며 비교집단의 교사는 4년제 대학을 졸업하고 경력은 8년으로 두 집단의 교사 학력과 경력은 비슷한 수준이다. 연구대상의 표집은 두 어린이집이 같은 지역으로 주택 밀집 지역에 거주하여 사회인구학적 배경이 비슷하고, 누리과정에 기초하여 음악교육활동을 하는 유아들로 구성되어 있다. 연구대상은 아래 표 1과 같다.

표 1. 연구대상 유아의 성별과 월령 (N = 42)

집 단	사 례 수	성 별		월 령		t
		남	여	M	SD	
실험집단	20	9	11	78.59	3.58	.51
비교집단	22	12	10	79.27	3.11	
합 계	42	21	21	78.94	3.32	

## 2. 연구도구

### 1) 음악 적성 검사-PMMA(Primary Measures of Music Audiation)

유아의 음악 적성을 측정하기 위해 Gordon(1970)이 개발한 음악 적성 검사도구인 PMMA (Primary Measures of Music Audiation)를 Helen(2004)이 번역하고 IEC Music English에서 제작한 도구를 사용하였다. 음악 적성의 하위요인은 리듬 40문항, 음정 40문항으로 장조와 단조의 짧은 프레이즈로 구성으로 되어 있다. 각 문항 당 정답 일 경우는 1점, 오답일 경우 0점으로 채점되며 점수가 높을수록 리듬과 음정이 높음을 나타낸다. 점수는 각각 0점에서 40점 범위에 있으므로 최고 80이 될 수 있다. 그림책을 활용한 음악 만들기프로그램에서의 PMMA의 전체신뢰도 계수는 .83이다.

### 2) 음악 창의성 검사-(MCTM-II: Musical Creative Thinking in Music II)

유아의 음악 창의성을 검사하기 위해 Webster(1990)가 제작한 음악 창의성 검사 도구(MCTM-II: Musical Creative Thinking in Music II)를 서영민(2017)이 유아를 대상으로 번안하여 검사한 것을 사용하였다. 이 검사 도구는 10의 과제로 탐구, 적용, 종합의 세 부분으로 구분되어 해당 과제를 수행하도록 구성되어 있다. 이 창의성 검사에서 검사하는 음악 창의성의 하위요소인 ME (음악 지속성)는 과제에 대해 얼마나 오래 음악적으로 반응하였는가를 초 단위로 검사한다. MF (음악 유연성)는 높낮이, 빠르기, 쉼여림의 음악적 개념을 피아노, 목소리, 템플블럭으로 표현한 변화를 검사하여 점수를 부여한다. MO(음악 독창성)는 유아의 반응이 얼마나 특별하고 독창적으로 표현되었는지를 검사하는 것으로 척도에 따라 점수를 부여한다. MS(음악 논리성)는 유아의 반응이 음악적인 논리성에 부합하는지의 정도를 척도에 따라 점수를 부여한다. 음악 지속성은 반응한 초 단위로 채점하고 음악 유연성의 최고점은 83점, 음악 독창성의 최고점은 120점, 음악 논리성의 최고점은 76점으로 채점된다. MCTM-II 검사도구의 신뢰도와 타당도는 여러 연구 (Baltzer, 1990; Swanner, 1985; Webster, 1990)로부터 검증되고 사용되었으며 음악교육에서 가장 신뢰받는 도구로 대부분의 연구에서 언급되고 있다(김미영, 2010). 본 프로그램에서의 음악 창의성의 전체 신뢰도 계수는 .86이다.

## 3. 연구절차

### 1) 사전동의 및 교사교육

그림책을 활용한 음악 만들기프로그램의 연구를 진행하기 위해서 연구대상 유아에 대한 기초적인 정보를 수집하고, 프로그램 실시 전에 연구목적 및 과정을 실험집단과 비교집단 기관의 원장과 담임교사들에게 설명 및 교육하였고, 담임교사를 통해 부모의 동의를 얻었다. 프로그램 실시 중에는 교사에게 활동을 시연해 보이고 교사의 역할에 대한 교육을 실시하였다.

## 2) 예비조사

그림책을 활용한 음악 만들기프로그램이 유아의 음악 적성과 음악 창의성에 미치는 효과를 검증하기 위한 검사 도구의 적정성을 평가하기 위해 2018년 5월 2일~4일까지 실험집단이 아닌 다른 기관의 만 5세 유아 10명을 대상으로 실시하였다. 예비연구는 예비검사를 실시한 기관에서 2018년 5월9일~11일까지 만 5세 5명을 대상으로 3차시까지 진행하여 제기된 어려움과 문제점을 수정·보완하여 본 프로그램을 진행하였다.

## 3) 사전검사

그림책을 활용한 음악 만들기프로그램을 실시하기 전 실험집단과 비교집단의 유아들을 대상으로 사전검사를 실시하였다. 사전검사는 2018년 5월18일~5월25일까지 일주일 동안 음악 적성 검사 도구와 음악 창의성 검사 도구를 사용하여 조용한 피아노가 있는 강당과 자료실을 이용하여 실시하였다.

## 4) 프로그램 실시

그림책을 활용한 음악 만들기프로그램은 2018년 5월 28일~2018년 7월27일까지 8주 동안 주 3회씩 24차시의 프로그램을 실험집단에서 실행하였다. ADDIE 모형에 따라 선행연구와 유아교육 기관의 교사 350명을 대상으로 요구도를 조사하여 분석하고, 프로그램의 목적과 목표, 내용구성, 교수학습방법에 따라 설계를 하고 프로그램을 개발하였다. 프로그램은 주 3회 실시하였으며 사전과 사후검사를 거쳐 음악 적성과 음악 창의성에 미치는 효과를 평가하였다. 1차시에서 그림책 속의 음악적 요소를 창의적으로 표현해 보고 선정한 노래를 활용하여 교사가 모델링하여 음악적 요소를 설명하면서 멜로디와 리듬으로 바꾸어 노래를 만들었다. 2차시에는 멜로디와 리듬, 그림책 내용에 따른 노랫말을 만들었고, 3차시의 개개인이 그림 악보판을 활용하여 그림책과 관련된 새로운 노래를 만들고 평가하는 것으로 진행되었다. 만 5세 반 유아의 그림책을 활용한 음악 만들기프로그램의 구성체계는 그림 1과 같다.

그림책 선정은 그림책을 활용한 음악 만들기의 선행연구(강보라, 2012; 문성숙, 2013; 백지혜, 2009; Calogero, 2002; Moerk, 1985)에서 그림책을 선정한 기준과 이경우, 장영희, 이차숙, 노영희 그리고 현은자(1997)가 제시한 선정기준을 토대로 선정하였다. 그림책이 음악적인 요소와 음악 만들기의 소재를 포함하고 있는지를 고려하여 아동학과 교수 1인, 아동학과 박사수료 2인, 어린이집 원장 2인, 유아교사 3인과 협의하였고, 내용타당도를 검증받았으며 그림책 8권을 최종 선정하였다. 선정된 그림책 목록은 표 3과 같다.

동요선정에 있어서는 임혜정과 김영연(2004)의 유아에게 적절한 동요의 요건으로 제시한 판단 준거를 근거로 교수학습의 모델링과 설명에 활용할 수 있는 동요를 선정하였다. 선정기준 I, II 수준을 토대로 음악 만들기예 관련된 그림책의 등장인물과 관련성이 있는 동요 8곡을 선정하였다. 이를 위해 아동학과 교수 1인, 음악과 석사졸업 2인, 아동학과 박사수료 2인에게 협의하였고 내용타당도를 검증받았다. 선정된 그림책의 음악적 요소와 동요의 목록은 표 2와 같다.

ADDIE 모형에 따른 그림책을 활용한 음악 만들기프로그램													
분석	선행연구 분석	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 유아음악활동 프로그램 고찰</li> <li>• 그림책을 활용한 음악 만들기프로그램 고찰</li> <li>• 음악 만들기프로그램 고찰</li> <li>• 그림책을 활용한 음악 만들기프로그램을 개발하기로 함</li> </ul>											
	요구분석	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 유아음악교육과 음악 만들기 실태조사</li> <li>• 음악 만들기프로그램이 필요성</li> <li>• 체계적 음악 만들기프로그램 요구 반영</li> </ul>											
설계	프로그램의 목적과 목표	<table border="1"> <tr> <td>목적</td> <td colspan="3">음악 적성과 음악 창의성 증진</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">목표</td> <td>1차시</td> <td>2차시</td> <td>3차시</td> </tr> <tr> <td>음악 만들기(리듬, 멜로디, 노랫말)를 관찰한다.</td> <td>우리 반의 음악 만들기(리듬, 멜로디, 노랫말)를 할 수 있다.</td> <td>음악 만들기(리듬, 멜로디, 노랫말)를 창의적으로 만들 수 있다.</td> </tr> </table>	목적	음악 적성과 음악 창의성 증진			목표	1차시	2차시	3차시	음악 만들기(리듬, 멜로디, 노랫말)를 관찰한다.	우리 반의 음악 만들기(리듬, 멜로디, 노랫말)를 할 수 있다.	음악 만들기(리듬, 멜로디, 노랫말)를 창의적으로 만들 수 있다.
	목적	음악 적성과 음악 창의성 증진											
	목표	1차시	2차시	3차시									
		음악 만들기(리듬, 멜로디, 노랫말)를 관찰한다.	우리 반의 음악 만들기(리듬, 멜로디, 노랫말)를 할 수 있다.	음악 만들기(리듬, 멜로디, 노랫말)를 창의적으로 만들 수 있다.									
내용구성	<table border="1"> <tr> <td>내용 구성</td> <td>기존 노래에 음악 만들기</td> <td>그림책을 활용한 음악 만들기</td> <td>그림책을 활용한 음악 만들기</td> </tr> </table>	내용 구성	기존 노래에 음악 만들기	그림책을 활용한 음악 만들기	그림책을 활용한 음악 만들기								
내용 구성	기존 노래에 음악 만들기	그림책을 활용한 음악 만들기	그림책을 활용한 음악 만들기										
교수학습 방법	교수학습 방법	<table border="1"> <tr> <td>교수 학습</td> <td>모델링과 설명</td> <td>실습과 과제완수</td> <td>새로운 과제탐색 및 해결</td> </tr> </table>	교수 학습	모델링과 설명	실습과 과제완수	새로운 과제탐색 및 해결							
		교수 학습	모델링과 설명	실습과 과제완수	새로운 과제탐색 및 해결								
<table border="1"> <tr> <td>그림책과 동요</td> <td colspan="3">개구리 왕자(개굴아). 나비가 찾아왔어(나비아). 붉은 암탉(봄나들이). 비행기가 부웅부웅(비행기). 토끼 땡튀기(산토끼). 사과가 쿵(사과 같은 내 얼굴). 어린 왕자(작은 별). 거미 아난시(거미)</td> </tr> <tr> <td>교수 매체</td> <td colspan="3">그림책 그림악보(개구리, 나비, 닭, 비행기, 토끼, 사과, 별, 거미) 교사용 악보판, 유아용 악보판, 펜, 공명 실로폰</td> </tr> </table>	그림책과 동요	개구리 왕자(개굴아). 나비가 찾아왔어(나비아). 붉은 암탉(봄나들이). 비행기가 부웅부웅(비행기). 토끼 땡튀기(산토끼). 사과가 쿵(사과 같은 내 얼굴). 어린 왕자(작은 별). 거미 아난시(거미)			교수 매체	그림책 그림악보(개구리, 나비, 닭, 비행기, 토끼, 사과, 별, 거미) 교사용 악보판, 유아용 악보판, 펜, 공명 실로폰							
그림책과 동요	개구리 왕자(개굴아). 나비가 찾아왔어(나비아). 붉은 암탉(봄나들이). 비행기가 부웅부웅(비행기). 토끼 땡튀기(산토끼). 사과가 쿵(사과 같은 내 얼굴). 어린 왕자(작은 별). 거미 아난시(거미)												
교수 매체	그림책 그림악보(개구리, 나비, 닭, 비행기, 토끼, 사과, 별, 거미) 교사용 악보판, 유아용 악보판, 펜, 공명 실로폰												
개발	프로그램 시안구성	<table border="1"> <tr> <td>시안 구성</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 음악 만들기프로그램의 시안구성</li> <li>• 전문가 집단의 협의</li> <li>• 각 차시별로 음악 창의성의 하위요인과 음악 적성 하위요인 추가</li> <li>• 그룹(1, 2 차시)차시와 개별차시(3차시) 구성</li> </ul> </td> </tr> </table>	시안 구성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 음악 만들기프로그램의 시안구성</li> <li>• 전문가 집단의 협의</li> <li>• 각 차시별로 음악 창의성의 하위요인과 음악 적성 하위요인 추가</li> <li>• 그룹(1, 2 차시)차시와 개별차시(3차시) 구성</li> </ul>									
	시안 구성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 음악 만들기프로그램의 시안구성</li> <li>• 전문가 집단의 협의</li> <li>• 각 차시별로 음악 창의성의 하위요인과 음악 적성 하위요인 추가</li> <li>• 그룹(1, 2 차시)차시와 개별차시(3차시) 구성</li> </ul>											
	프로그램 예비실행	<table border="1"> <tr> <td>수정 요소</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2/4박자에서 3/4, 4/4박자 추가하여 구성</li> <li>• J음표 추가</li> </ul> </td> </tr> </table>	수정 요소	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2/4박자에서 3/4, 4/4박자 추가하여 구성</li> <li>• J음표 추가</li> </ul>									
수정 요소	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2/4박자에서 3/4, 4/4박자 추가하여 구성</li> <li>• J음표 추가</li> </ul>												
최종안 구성	<table border="1"> <tr> <td>최종안</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 각 차시별 그림책을 활용한 음악 만들기프로그램의 내용구성</li> <li>• 음악 만들기 악보 및 차시 별 그림악보 제작</li> </ul> </td> </tr> </table>	최종안	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 각 차시별 그림책을 활용한 음악 만들기프로그램의 내용구성</li> <li>• 음악 만들기 악보 및 차시 별 그림악보 제작</li> </ul>										
최종안	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 각 차시별 그림책을 활용한 음악 만들기프로그램의 내용구성</li> <li>• 음악 만들기 악보 및 차시 별 그림악보 제작</li> </ul>												
실행	프로그램 실행	<table border="1"> <tr> <td>실행</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 주 3회, 그림책별로 3차시씩 총 24차시로 30분 실행</li> <li>• 유아교육기관 실험집단 만 5세 유아 20명</li> </ul> </td> </tr> </table>	실행	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 주 3회, 그림책별로 3차시씩 총 24차시로 30분 실행</li> <li>• 유아교육기관 실험집단 만 5세 유아 20명</li> </ul>									
실행	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 주 3회, 그림책별로 3차시씩 총 24차시로 30분 실행</li> <li>• 유아교육기관 실험집단 만 5세 유아 20명</li> </ul>												
평가	효과검증	<table border="1"> <tr> <td>효과 검증</td> <td>사전·사후검사 : 음악 창의성, 음악 적성</td> </tr> </table>	효과 검증	사전·사후검사 : 음악 창의성, 음악 적성									
효과 검증	사전·사후검사 : 음악 창의성, 음악 적성												

그림 1. 만 5세 반 유아의 그림책을 활용한 음악 만들기프로그램의 구성체계

표 2. 그림책을 활용한 음악 만들기프로그램 선정 그림책과 음악요소

주 차	제목	글·그림 출판사	이미지	그림책의 내용	음악 요소	동요 선정
1	개구리 왕자 그 뒷 이야기	존세스카/ 보림		개굴 왕자가 공주와 결혼하여 살다 싸워 밖에서 고생하다 집으로 돌아와 공주와 키스하여 개구리가 된다는 내용	개구리의 뛰는 모습으로 리듬감과 음높이 표현	개굴아
2	나비가 찾아왔어	이치카와사 토미/ 파랑새		할머니와 사는 분이는 나비가 잡히지 않아 포기하고 누워 있을 때 나비가 다가와 기다림이 소중한을 알려주는 내용	나비가 날고 쉬는 모습으로 음악적 프레이즈를 표현	나비아
3	붉은 암탉	필라르 마르티네즈, 마르코 소마/ 키즈엠		붉은 암탉과 병아리가 밀을 주워 빵을 만드는 과정을 통해 일하면서 얻는 성취를 알려주는 내용	등장하는 동물의 반복적 대답에 리듬과 리듬패턴을 표현	봄 나들이
4	비행기가 부웅부웅	구도노리코 /책읽는곰		고양이들이 비행기를 훔쳐 무인도에 갔다 낙하산을 타고 돌아와 망가뜨린 비행기를 고치는 내용	새가 낙하산을 쫄 때 악센트 표현, 비행기의 속도로 빠르기 표현	비행기
5	토끼 뽕튀기	정해왕, 한선현 /길벗어린이		놀림 받던 토끼가 뽕튀기에 튀겨져 거인 토끼가 되면서 친구들을 도와준다는 내용	뽕튀기의 소리로 썬여림 표현	산토끼
6	사과가 쿵!	다다히로시 /보림		땅속에 있던 두더지를 비롯한 동물들의 사과 값아 먹는 소리가 재미있게 표현 되어 있는 내용	사과 떨어지는 소리, 사과 먹는 소리로 리듬, 썬여림, 음색표현	사과 같은 내 얼굴
7	어린 왕자	생텍쥐페리/ 아멜리 팔리에르/ 삼성		비행기를 타고 가다 사막 한가운데 불시착한 조종사가 어린 왕자를 만나 왕자의 이야기를 듣게 되는 내용	꽃에 물을 주는 내용으로 음높이 표현	작은 별
8	거미 아난시	재럴드 맥더멋/ 열린어린이		아난시의 아들들이 아난시를 구해 집으로 돌아오다 구슬을 발견했지만 아들들에게 주지 않고 하늘에 걸어두어 보름달이 되었다는 내용	아들들의 이름으로 리듬, 길을 떠나는 내용으로 빠르기를 표현	거미



표 3. 그림책을 활용한 음악 만들기프로그램의 선정동요 분류

주차	동요제목	작사/작곡	박자	장조	형식	음표	음역
1	개굴아	전인옥	2/4박자	C장조	큰악절	♪, ♩ 음표	C-A (도-라)
2	나비야	한정동 이흥렬	2/4 박자	C장조	두 도막	♪, ♩ 음표	C-G (도-솔)
3	봄나들이	윤석중 권태호	2/4 박자	C장조	큰악절	♪, ♩ 음표	C-C' (도-도)
4	비행기	외국동요 윤석중	2/4 박자	F장조	큰악절	♪, ♩, ♪, ♫, ♬ 음표	C-E (도-미)
5	산토끼	이일래	2/4 박자	C장조	큰악절	♪, ♩, ♪, 음표	C-C' (도-도)
6	사과같은 내얼굴	김방옥 외국곡	3/4 박자	C장조	큰악절	♪, ♩, ♪ 음표	C-C' (도-도)
7	작은 별	윤석중 모짜르트	4/4 박자	C장조	작은 세도막	♩, ♪ 음표 음표	C-A (도-라)
8	거미	윤석중 외국곡	4/4 박자	C장조	작은 세도막	♪, ♩, ♪ 음표	C-G (도-솔)

그림책을 활용한 음악 만들기프로그램은 8주 프로그램으로 매주 3회씩 점심을 먹고 난 후 자유선택활동 시간에 차시 당 30분 정도가 소요되었고 3차시의 개인적 음악 만들기 활동에서는 시간이 다소 지연되기도 하였다. 1, 2차시 활동은 대그룹형태로 연구자가 직접 진행하였고, 3차시 활동은 4개의 소그룹으로 나누어 별도의 장소에서 연구자와 연구보조자, 담임교사 및 보조교사가 소그룹을 진행하였다. 그림책을 활용한 음악 만들기프로그램에서 실험집단은 그림책을 활용한 음악 만들기프로그램을 실시하였고, 비교집단은 어린이집에서 활동하는 누리과정에 기초한 음악활동을 통합적으로 실시하였다. 실험집단의 활동 예시는 표 4와 같으며, 비교집단의 활동 예시는 표 5과 같다.

표 4. 실험집단 -그림책을 활용한 음악 만들기프로그램 활동안 1주 - 1차시




활동명	〈개구리 왕자 그 뒷이야기〉 노래를 만들어 보아요	그림책	개구리 왕자 그 뒷이야기
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 그림책 이야기를 듣고 줄거리를 회상할 수 있다.</li> <li>• 〈개굴아〉 악보의 변형된 리듬, 멜로디, 노랫말을 관찰한다.</li> <li>• 개구리의 뛰는 모습으로 음의 길이와 음높이를 표현할 수 있다.</li> </ul>		
활동형태	대그룹 활동		
활동자료	「개구리 왕자 그 뒷이야기」 그림책, 〈개굴아〉 기존악보 및 그림악보, 보드펜		
교수방법	모델링과 설명		
활동과정	활동내용		
도입	<ol style="list-style-type: none"> <li>① 「개구리 왕자 그 뒷이야기」 그림책을 들려준다.</li> <li>② 그림책 회상하기.</li> <li>③ 그림책의 음악적 요소 표현하기. <ul style="list-style-type: none"> <li>- 개구리가 펄쩍 뛰는 모습으로 음의 길이를 표현해 보기.</li> <li>- ‘펄-쩍-’, ‘펄쩍펄쩍’, ‘펄-쩍’, ‘펄쩍-’</li> <li>- 바닥에 표시된 연꽃잎 위를 개구리처럼 뛰어봄으로 음높이를 표현해 보기, 작은 연꽃은 한 발로 큰 연꽃은 두발로 뛰기.</li> </ul> </li> <li>④ 노래 만들기 안내 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 노래를 부르려면 무엇이 있어야 할까?</li> <li>- 리듬과 멜로디가 무엇일까?</li> <li>- 〈개굴아〉기존 노래에서 두 마디 리듬, 멜로디, 노랫말을 바꾸면 어떻게 될까?</li> </ul> </li> </ol>		
전개	<ol style="list-style-type: none"> <li>① 기존 노래 〈개굴아〉를 그림악보로 소개하고 배운다. <div data-bbox="392 1087 1163 1264" style="display: flex; align-items: center;">   </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 손 리듬으로 리듬치기(↓음표= 짹-, ↘음표= 짹 리듬읽기)</li> <li>- ‘타’와 ‘티’로 리듬읽기(↓음표=타, ↘음표=티 리듬읽기)</li> <li>- 가사 리듬 읽기(큰 개구리는 길게 작은 개구리는 짧게 리듬읽기)</li> <li>- 멜로디(계이름) 읽어보기</li> </ul> </li> <li>② 앞의 두 마디 리듬 바꾸어 새로운 리듬 만들기를 한다. <div data-bbox="364 1440 763 1636" style="display: flex; align-items: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 리듬 만들기의 규칙을 이야기해 준다.</li> <li>- 바뀐 리듬을 손 리듬으로 리듬치기 해본다.</li> <li>- 바뀐 리듬을 ‘타’와 ‘티’로 읽어본다.</li> </ul> </li> </ol>		

표 4. 계속



활동명	<개구리 왕자 그 뒷이야기> 노래를 만들어 보아요	그림책	개구리 왕자 그 뒷이야기
활동과정	활동내용		
전개	<p>③ 바뀐 두 마디를 2줄 악보로 옮겨 새로운 멜로디 만들기를 한다.</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- 멜로디 만들기의 규칙을 이야기해 준다.</li> <li>- 새로운 멜로디(첫 줄은'미', 둘째 줄은'솔')로 읽어본다.</li> <li>- 의도적으로 '미'와 '솔'로 바꾸어 유아들에게 멜로디를 익히게 한다.</li> </ul> <p>④ 앞의 두 마디 노랫말을 바꾸어 본다.</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- 노랫말 만들기의 규칙을 이야기해 준다.</li> <li>- 그림책 내용을 회상하면서 노랫말을 바꾸어 본다.</li> </ul>		
마무리	<p>① 두 마디 바뀐 &lt;개굴아 &gt;노래를 다양한 방법으로 불러본다.                  ② 노래를 만들기 위해서는 어떻게 해야 하는지 확인해 본다.                  ③ 다음 차시에는 그림책 내용으로 함께 노래 만들기 할 것을 안내한다.</p>		

표 5. 비교집단 - 누리과정에 기초한 음악활동 2주 - 1차시

활동명	우리 동네
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 내가 살고 있는 동네의 기관에 관심을 가진다.</li> <li>• 노래를 다양한 리듬에 맞춰 표현한다.</li> <li>• 동네기관에 맞는 리듬악기를 선정해 연주해 본다.</li> </ul>
누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사회관계&gt;사회에 관심 갖기&gt;지역사회에 관심 갖고 이해하기&gt;우리 동네에 대해 알아본다.</li> <li>• 예술경험&gt;예술적 표현하기&gt; 음악으로 표현하기&gt; 리듬악기를 연주해 본다.</li> </ul>
활동자료	'우리 동네' 악보, 리듬악기(탬버린, 캐스터네츠, 트라이앵글 등)
활동과정	활동 내용
도입	<p>1. 우리 동네에서 보았던 기관에 대해 이야기 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 우리 동네에는 어떤 기관이 있을까?</li> <li>- 그 기관은 어떤 모습이었니?</li> <li>- 또 다른 기관을 본 적이 있니?</li> </ul>

표 5. 계속

활동명	우리 동네
활동과정	활동 내용
전개	2. '우리 동네' 노래를 듣는다. - 노랫말을 생각하며 노래를 들어보자. - 노래에서 재미있었던 부분은 어디니? - 어떤 기관이 나왔니? 3. '우리 동네' 노래를 다양하게 불러본다. - 허밍으로 불러본다. - 노래 부르는 부분을 나누어 불러본다. - 노래의 부분에 약속을 정하여 불러본다. (기관 이름이 나오는 곳에 박수치기, 발구르기 등) 4. 리듬악기를 선택하여 음악에 맞춰 연주해 본다. - 몇 명이 나와서 악기를 연주해 보자. - 노래에 맞춰 악기를 연주해 보자. - 박수치기, 발구르기 한 부분에 리듬악기를 연주해 보자. - 악기를 칠 때 어려운 부분이 있니? - 앉아 있는 친구들은 박수 치면서 해보자.
마무리	5. 노래를 부르고 난 후 느낌을 이야기 나눈다. - 다양한 방법으로 노래를 불러보니 어땠니? - 어떻게 노래를 부를 때 재미있었니? - 노래를 부르면서 어려운 점은 없었니?

5) 사후검사

실험처치 종료 후 2018년 7월23일~27일까지 사전검사와 동일한 내용이지만 순서효과를 비교하기 위해 과제 순서를 무작위로 제시하였고, 사전검사와 마찬가지로 유아와 연구자 간의 일대일 방식으로 검사를 실시하였다.

4. 자료분석

그림책을 활용한 음악 만들기프로그램의 효과를 검증하기 위하여 본 연구에서 수집된 자료는 SPSS 22.0 프로그램을 이용하여 평균, 표준편차, 독립표본 t검증(t-test), 공분산분석(Analysis of Covariance: ANCOVA)을 실시하였다. 그림책을 활용한 음악 만들기프로그램의 처치 전·후 효과를 알아보기 위해 독립표본 t검증을 실시하여 처치 전 실험집단과 비교집단의 동질성을 알아보고, 프로그램 실행 여부에 따른 집단 간 차이를 알아보기 위해 사전검사 점수를 공변량으로 한 후에 공분산분석을 실시하였다.

Ⅲ. 결과 및 해석

1. 그림책을 활용한 음악 만들기프로그램이 유아의 음악 적성에 미치는 효과

그림책을 활용한 음악 만들기프로그램이 유아의 음악 적성에 미치는 영향을 알아보기 위하여 음악 적성에 대한 사전·사후 검사의 평균과 표준편차 및 사전 점수를 공변인으로 한 조정된 사후 평균과 표준편차는 다음 표 6과 같다.

표 6. 음악 적성의 사전·사후 조정된 사후점수 (N = 42)

음악 적성 하위요인	집단	사전검사		사후검사		조정평균	
		M	SD	M	SD	M	S.E
음정	실험(n = 20)	26.55	3.91	34.35	3.70	34.77	.67
	비교(n = 22)	28.55	4.80	32.00	3.16	31.61	.63
리듬	실험(n = 20)	25.05	4.02	33.35	2.28	33.96	.79
	비교(n = 22)	28.27	4.53	31.50	4.62	30.96	.75
음악 적성 전체	실험(n = 20)	51.60	6.83	67.70	5.65	69.10	1.25
	비교(n = 22)	56.82	7.20	63.50	7.08	62.23	1.20

표 7에 나타난 결과와 같이 만 5세 유아의 사전 음악 적성의 하위요인인 리듬과 음정의 영향을 비교한 후 유아의 음악 적성에 대한 통계적 유의성을 검정한 결과, 그림책을 활용한 음악 만들기 프로그램의 주 효과는 음악 적성 전체에 있어 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다( $F = 28.02$ ,  $p < .001$ ). 음악 적성 하위요인에 미치는 영향을 살펴보면 리듬( $F = 7.07$ ,  $p < .05$ ), 음정( $F = 11.43$ ,  $p < .001$ ) 모두 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다.

표 7. 음악 적성의 집단 간 공변량 분석 결과 (N = 42)

음악 적성 하위요인	변량원	제곱합	자유도	평균제곱	F
리듬	공변량	94.28	1	94.28	8.10
	집단	82.29	1	82.29	7.07*
	오차	453.77	39	11.64	
	합계	44622.00	42		
음정	공변량	130.37	1	130.37	14.95
	집단	99.76	1	99.76	11.44**
	오차	340.18	39	8.72	
	합계	46597.00	42		
음악 적성 전체	공변량	797.00	1	797.00	30.80
	집단	725.16	1	725.16	28.02***
	오차	1009.25	39	25.88	
	합계	184598.00	42		

\*  $p < .05$ , \*\*  $p < .01$ , \*\*\*  $p < .001$ .

## 2. 그림책을 활용한 음악 만들기프로그램이 유아의 음악 창의성에 미치는 효과

그림책을 활용한 음악 만들기프로그램이 유아의 음악 창의성에 미치는 영향을 알아보기 위하여 음악 적성에 대한 사전·사후 검사의 평균과 표준편차 및 사전 점수를 공변인으로 한 조정된 사후 평균과 표준편차는 다음 표8과 같다.

표 8. 음악 창의성 사전·사후 교정된 사후점수 (N = 42)

음악창의성 하위요인	집단	사전검사		사후검사		조정된 사후점수	
		M	SD	M	SD	M	S.E
음악 지속성	실험(n = 20)	67.85	40.10	90.05	33.27	95.82	3.27
	비교(n = 22)	81.27	37.17	92.91	36.04	87.66	3.11
음악 유연성	실험(n = 20)	23.60	8.09	29.60	6.44	30.80	.72
	비교(n = 22)	26.73	6.45	27.00	6.00	25.91	.69
음악 독창성	실험(n = 20)	62.25	16.69	66.10	14.50	68.23	1.28
	비교(n = 22)	66.91	12.69	64.73	13.70	62.79	1.22
음악 논리성	실험(n = 20)	38.20	6.00	45.75	5.42	37.74	1.13
	비교(n = 22)	38.00	6.61	44.32	7.03	38.42	1.08
전체	실험(n = 20)	191.90	58.69	218.95	49.53	228.08	4.07
	비교(n = 22)	212.90	53.40	216.09	49.63	207.79	3.88

표 9에 나타난 결과와 같이 만 5세 유아의 사전 음악 창의성의 영향력을 비교한 후 유아의 음악 창의성에 대한 통계적 유의성을 검정한 결과, 그림책을 활용한 음악 만들기프로그램의 주 효과는 음악 창의성 전체에 있어 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다( $F=12.80, p<.001$ ). 그러나 음악 창의성 하위요인에 음악 지속성에서는( $F=3.22, p>.05$ ) 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났고, 음악 유연성( $F=23.78, p<.001$ ), 음악 독창성( $F=9.32, p<.01$ ), 음악 논리성( $F=1.400, p<.05$ )에서 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다.

표 9. 음악 창의성 공변량 분석 (N = 42)

음악 창의성 하위요인	변량원	제곱합	자유도	평균제곱	F
음악 지속성	공변량(사전)	40133.36	1	40133.36	191.31
	집단	676.89	1	676.87	3.23
	오차	8181.41	39		
	합계	48400.41	42		

표 9. 계속

음악 창의성 하위요인	변량원	제곱합	자유도	평균제곱	F
음악 유연성	공변량(사전)	1139.95	1	1139.95	113.17
	집단	239.50	1	239.50	23.78***
	오차	392.85	39	10.07	
	합계	35094.00	42		
음악 독창성	공변량(사전)	6629.04	1	6629.04	201.03
	집단	302.86	1	302.86	9.31**
	오차	1267.13	39		
	합계	187452.00	42		
음악 논리성	공변량(사전)	205.66	1	205.66	9.81
	집단	29.34	1	29.34	1.44*
	오차	815.00	39	20.90	
	합계	44832.00	42		
음악 창의성 전체	공변량	86246.83	1	86246.83	265.41
	집단	4159.07	1	4159.07	12.82***
	오차	12669.94	39	324.87	
	합계	2084995.00	42		

\*  $p < .05$ , \*\*  $p < .01$ , \*\*\*  $p < .001$ .

#### IV. 논의 및 결론

본 연구는 만 5세 반 유아의 그림책을 활용한 음악 만들기프로그램이 유아의 음악 적성과 음악 창의성에 어떠한 영향을 미치는지 검증하고자 하였다. 구체적으로 그림책을 활용하여 음악 만들기가 체계적으로 가능하도록 ADDIE 모형의 5단계에 따라 음악의 요소인 리듬, 멜로디, 노랫말을 한 차시 안에 만드는 작사·작곡 개념의 음악 만들기를 적용하여 음악의 구조를 한 번에 볼 수 있도록 계획하고 시각적으로 리듬과 멜로디의 변화를 볼 수 있도록 그림 악보를 제작하였다. 교사에게는 현장의 교사들이 음악 만들기를 쉽게 적용할 수 있도록 프로그램을 구성하여 만 5세 유아의 음악 적성과 음악 창의성이 증진되는지를 살펴보았다.

만 5세 반 유아를 대상으로 실시한 그림책을 활용한 음악 만들기프로그램의 효과는 다음과 같다.

첫째, 그림책을 활용한 음악 만들기프로그램은 유아의 음악 적성을 증진하는 효과가 있었다. 그림책을 활용한 음악 만들기프로그램에서 2/4박자에서 만들 수 있는 리듬은 큰 그림 2개, 작은

그림 4개, 큰 그림 1개와 작은 그림 2개로 리듬을 배열할 수 있다. 이처럼 3/4박자, 4/4박자에 맞는 리듬의 배열을 통해 박의 길고 짧음과 각 마디에 같은 리듬을 만들고 다른 리듬을 만드는 활동을 통해 유아는 음의 길이가 같고 다름을 인지하였다. 또한 만든 리듬을 신체로 표현하기, 코다이의 음가로 리듬을 읽어보기, 노랫말로 읽어보기 등으로 표현해 봄으로써 음의 길이가 같고 다름을 인지하는 음악 적성의 하위요인인 리듬이 향상되는 결과를 가져왔다. 더 나아가 멜로디 만들기 활동에서 유아의 음역에 맞는 멜로디로 구성하는 활동을 통해 멜로디의 높고 낮음을 인지하였다. 만들어진 멜로디를 키보드로 연주해 주고 음높이를 신체로 표현해 보기, 다양한 한 음으로 불러 보기, 팀으로 나누어 불러보기 등의 다양한 음악적 경험은 다양한 리듬과 멜로디를 만들어보고 음악적으로 표현하는 활동이기 때문에 음정과 리듬의 차이를 구별해내는 음악 적성 능력의 향상에 긍정적인 효과를 미치는 것으로 볼 수 있다. 본 연구의 음악 적성 향상의 결과는 음악의 요소를 중심으로 리듬과 멜로디를 인식하는 능력에 영향을 준다는 기존의 연구(권오선, 2017)와 같이 음정과 리듬 모두 영향을 미쳤고 음정 검사가 리듬 검사보다 더 많이 증가하였다는 결과는 만 4세와 만 5세 유아를 대상으로 연구한 Rho(2004)의 연구 결과와 일치한다. 그러므로 매 차시마다 리듬과 멜로디를 만들어 다양한 방법으로 표현하는 음악 만들기 활동은 음악 적성에 영향을 미치므로 현장에서도 적용하여 음악 잠재력을 발휘할 수 있도록 돕는 것이 중요하다.

둘째, 그림책을 활용한 음악 만들기 프로그램은 유아의 음악 창의성을 증진하는 효과가 있다. 이는 그림책을 중심으로 음악적 요소를 추출하여 표현해 보고 그림책의 등장인물로 만들어진 그림악보를 활용하여 리듬과 멜로디 그리고 노랫말을 만들어 보는 과정을 통해 음악 지속성을 제외한 음악 유연성, 음악 독창성, 음악 논리성을 증진하는 효과가 있었다. 그림책을 활용한 음악 만들기 프로그램은 박자에 맞는 다양한 리듬을 만들어 내는 과정과 다양한 멜로디의 높낮이로 음의 높고 낮음을 인지하고 자신들이 만든 음악을 다양하게 표현해 보는 과정이 있었다. 이러한 과정은 많은 수의 아이디어로 음악 만들기를 할 수 있었고 만들어진 음악을 표현하는데 있어 음악의 빠르기나 셈여림, 높낮이를 표현하는 음악 유연성을 증진하는 효과가 있었다. 그리고 매주 3차시에 유아 자신만의 작사·작곡하는 음악 만들기 과정에서는 하나밖에 존재하지 않는 노래를 만들어 내어 독창적이고 참신한 능력을 표현하는 음악 독창성을 증진하는 효과가 있었다. 또한 큰 그림과 작은 그림이 의미하는 박이 무엇인지 이해하고 박자에 맞게 그림악보를 배열하고 확인하고 박에 맞지 않는 부분을 수정해 다시 배열하며 리듬을 만들었다. 그리고 리듬과 멜로디의 수에 맞는 노랫말을 만들기 위해 글자 수를 조절해 노랫말을 만들었다. 이러한 과정은 음악 형식에 맞는 음악의 전체적 구성과 느낌을 알고 음악의 시작과 끝을 맺어가는 음악 논리성을 증진하는 효과가 있었다. 본 연구의 음악 창의성 향상의 결과는 음악 만들기 프로그램이 음악창의성을 높일 수 있다는 기존의 주장(강지은, 2016; 문성숙, 2013; 백지혜, 2009; 서영민, 2017)과 일치한다. 그러나 선행연구와 달리 음악 창의성의 하위요인 중 음악 지속성에서 유의미한 효과가 없었다. 이는 3차시에서 유아만의 음악을 만들 때 글자나 모르거나 공명 실로폰의 연주가 어려운 유아들이 활동에 집중하고 활동을 유지하기 어려웠으며 본 프로그램의 충분한 활동시간이 주어지지 않아 유아의 음악활동 집중도가 오랫동안 음악적으로 반응하지 않았음을 알 수 있다. 음악 창의성은 일반교육을 받은 유아라면 누구나 만 5세부터 음악 창의성이 확실히 나타나며 음색, 셈여림을



시작으로 리듬, 선율까지 증가 될 수 있다(Glover, 2000). 따라서 프로그램의 충분한 활동시간을 제공한다면 유아의 음악 지속성에도 유의미한 효과가 나타날 것으로 사료된다. 이상의 연구 결과를 살펴볼 때 그림책을 활용한 음악 만들기프로그램은 만 5세 유아의 음악 적성의 리듬과 음정의 증진과 음악 창의성의 음악 유연성, 음악 독창성, 음악 논리성을 증진하는 효과가 있었다.

본 연구의 의의는 다음과 같다. 첫째, 한 차시 안에 리듬, 멜로디, 노랫말의 작사·작곡 개념의 음악 만들기 활동을 함으로써 완성도 있는 음악 만들기를 실시하는 프로그램으로 구성하였다는 데 의의가 있다. 둘째, 그림책을 활용한 음악 만들기프로그램은 현장에 있는 교사들에게 음악 만들기를 보다 쉽게 적용할 수 있도록 체계적인 교수-학습 방법을 제시하였다는데 의의가 있다. 셋째, 그림책을 활용한 음악 만들기프로그램에서 그림책을 활용하여 개발한 그림악보는 유아와의 활동을 지속적이고 어려운 음악 만들기를 쉽고 흥미롭게 활동을 전개하는 매개체가 될 수 있음을 보였다는데 의의가 있다.

본 연구에서 만 5세 반 유아를 대상으로 개발한 그림책을 활용한 음악 만들기프로그램은 교사들에게 유아 음악 만들기 활동의 수월성을 제고하고 활성화하는데 크게 기여할 것으로 기대한다.

## 참고문헌

- 강보라 (2012). 그림책을 활용한 창의적 유아음악교육 프로그램 개발 및 효과. 성신여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 강지은 (2015). 음악 동화를 활용한 음악교육활동이 유아의 음악 인지능력과 정서 지능에 미치는 영향. 원광대학교 대학원 석사학위논문.
- 교육부, 보건복지부 (2019). 3-5세 연령별 누리과정 해설서. 서울 교육과학기술부·보건복지부.
- 권오선 (2017). 음 개념에 기초한 유아 새 노래 교육 프로그램의 개발. 덕성여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 김규식 (2002). **재미있는 오르프 1**. 서울: 창지사.
- 김미영 (2010). 유아 음악적 창의성 검사 도구의 개발 및 타당화. 전남대학교 대학원 박사학위논문.
- 김보라 (2018). 전래동화를 활용한 유아 극 놀이 프로그램 개발 및 효과. 중앙대학교 대학원 박사학위논문.
- 김성윤, 김권일, 김영옥 (2015). 유아음악교육에 대한 유아 교사의 인식 및 운영실태. **열린유아교육연구**, 20(1), 453-485.
- 김한나 (2012). 창작 활동을 활용한 음악 감상수업이 초등학생들의 음악개념 형성에 미치는 영향. 경인교육대학교 대학원 석사학위논문.
- 문성숙 (2013). 그림책을 활용한 음악 활동이 유아의 음악적 창의성에 미치는 영향. **한국유아교육연구**, 15(1), 55-80.
- 박미경, 엄정애 (2008). “새 노래 부르기” 활동에서 다루고 있는 유아 교사의 음악적 개념과 지도의 어려움. **아동학회지**, 29(3), 93-113.

- 박은영 (2011). 반응적 상호작용에 기초한 유아음악교육 프로그램 개발 및 효과. 전남대학교 대학원 박사학위논문.
- 박지현 (2011). 초등학생의 음악 창작 활동 과정 및 지도방안 연구. **아동교육**, 20(2), 5-18.
- 백지혜 (2009). 그림책을 이용한 음악활동이 유아의 음악 창의성에 미치는 효과. **유아교육학논집**, 13(5), 189-212.
- 서영민 (2017). 패턴중심 음악만들기프로그램이 유아의 수학패턴인지 및 음악 창의성에 미치는 효과. 서울대학교 대학원 박사학위논문.
- 신보영, 황은영 (2015). 시각적 지원 전략을 적용한 음악활동이 치매 노인의 인지 기능 재활에 미치는 영향. **예술심리치료연구**, 11(2), 41-62.
- 양경여 (2017). 모차르트 작은 별 주제에 의한 12개의 변주곡을 활용한 음악 만들기 지도방안: 초등학교 5, 6학년 을 중심으로. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 이경우, 장영희, 이차숙, 노영희, 현은자 (1997). **유아에게 적절한 그림책**. 서울: 양서원.
- 이옥주, 정수진, 윤지영 (2015). **음악 요소에 기초한 유아음악교육**. 서울: 신정.
- 임미경, 장기범, 함희주 (2004). **음악교육의 이론과 실제**. 서울: 예종.
- 임혜정, 김영연 (2004). 유아교육기관에서 선호하는 동요의 적합성에 관한 연구 악곡 분석을 중심으로. **유아교육연구**, 24(6), 193-211.
- 장미현 (2012). 사운드 스케이프를 활용한 음악 만들기. 서울교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 장은주 (2009). **유아 음악교육 : 유아교육과 음악교육의 통합에 기초한**. 과주: 양서원.
- 전경원 (2014). **창의성 교육의 이론과 실제**. 서울: 창지사.
- 차영숙, 최정아 (2015). 유아 음악수업의 컨설팅 매뉴얼 개발을 위한 기초연구. **유아교육·보육복지연구**, 19(4), 391-424.
- 최예린, 이은형, 이하영 (2015). 글 없는 그림책을 활용한 음악 만들기 활동이 유아의 음악적 창의성과 음악적 태도에 미치는 영향. **유아교육학논집**, 19(5), 117 -142.
- Baltzer, S. W. (1989). A factor analytic study of musical creativity in children in the primary grades. Unpublished doctoral dissertation, Indiana State University, Bloomington, USA.
- Calogero, J. M. (2002). Integrating music and children's literature. *Music Educators Journal*, 88(5), 23-30. doi:10.2307/3399822
- Campbell, P. S., & Scott-Kassner, C. (2010). *Music in childhood : From preschool through the elementary grades(3rd ed.)*. Boston, MA: Schirmer Cengage Learning.
- Flohr, J. W. (2004). *Musical lives of young children*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
- Glover, J. (2000). *Children Composing 4-14*. London, UK: Routledge. doi:10.4324/9780203134412
- Gordon, E. E. (1970). Taking into account musical aptitude differences among beginning instrumental students. *American Educational Research Journal*, 7(1) 41-53. doi.10.3102/00028312007001041
- Gordon, E. E. (1990). *A music learning theory for newborn and young children*. Chicago, IL: GIA
- Greenberg, M. (1979). *Your children need music*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Gordon, E. E. (2004). Primary measures of music audiation. **음악오디에이션의 초급측정과 중급측**

- 정(이헬렌 옮김). 경기: 새한기획출판부(원판 1979).
- Moerk, E. L. (1985). Picture - book reading by mothers and young children and its impact language development. *Journal of Pragmatics*, 9(4), 547-566. doi:10.1016/0378-2166(85)90021-9
- Olson, M. W., & Gee, T. C. (1988). Understanding narratives: A review of story grammar research. *Childhood Education*, 64(5), 302-306.
- Rho, J. H. (2004). Development of an early childhood music curriculum for South Korean children. Unpublished doctoral dissertation, Temple University, Philadelphia, USA
- Swanner, D. L. (1985). Relationship between musical creativity and selected factors, including personality, motivation, musical aptitude, and cognitive intelligence as measured in third grade children. Unpublished doctoral dissertation. Case Western Reserve University, Cleveland, USA
- Webster, P. R. (1990). Creative thinking in music : Creativity as creative thinking. *Music Educators Journal*, 76(9), 21-28. doi:10.2307/3401073

논문투고: 20.08.14

수정원고접수: 20.09.08

최종게재결정: 20.10.11