

2006년8월

교육학석사(음악교육)학위논문

음악성 계발을 위한 피아노학습 지도방안의 연구

조선대학교 교육대학원

음 악 교육전공

문 은 숙

음악성 계발을 위한 피아노학습
지도방안의 연구

A Study on teaching method of piano studying
for musicality development

2006년 8월

조선대학교 교육대학원

음악 교육전공

문 은 숙

음악성 계발을 위한 피아노학습 지도방안의 연구

지도교수 김 승 일

이 논문을 교육학석사(음악교육)학위 청구논문으로 제출합니다.

2006년 4월

조선대학교 교육대학원

음 악 교육전공

문 은 숙

문은숙의 교육학 석사학위 논문을 인준합니다.

심사위원장 조선대학교 교수 인

심사위원 조선대학교 교수 인

심사위원 조선대학교 교수 인

2006 년 6월

조선대학교 교육대학원

목 차

ABSTRACT

제1장 서론

제1절 연구의 목적과 필요성 1

제2절 연구의 범위와 방법 2

제2장 음악 교육의 중요성

제1절 음악 교육의 중요성 3

제2절 피아노 학습의 의의 4

제3장 음악성 계발을 위한 피아노 학습의 실제

제1절 피아노 학습의 요점 6

1. 자세 7

2. 악보읽기 10

3. Dynamics 11

4. Pedalling 12

5. 운지법 14

6. Articulation 15

7. 암기 18

제2절 개인 지도와 그룹 레슨 19

1. 개인 지도 19

2. 그룹 레슨 28

제3절 교사의 자질 38

제4절 학부모의 역할 40

제4장 결론 42

참고문헌

그림목차

(그림 1) 손모양	8
(그림 2) 위팔의 고정	9
(그림 3) 위팔의 과도한 움직임	9
(그림 4) 위팔의 바른 위치	10
(그림 5) ritardando	11
(그림 6) accelerando	11
(그림 7) 레가토	16
(그림 8) 논레가토	16
(그림 9) 스타카토	16
(그림 10) 포르타토	16
(그림 11) 손목 띄우기	21
(그림 12) 토끼 모양 본	24
(그림 13) 건반	24
(그림 14) 가로·세로 퍼즐	27
(그림 15) 말 리듬	28
(그림 16) 유리컵 건반	33

악보목차

(악보 1) 한 붓에 그리기	22
(악보 2) 다운 - 업	22
(악보 3) 성큼 뛰기만을 이용하여 만든 선율	25
(악보 4) 리듬만을 이용한 걸기 선율	26
(악보 5) 리듬만을 이용한 성큼 선율	26
(악보 6) 걸기와 성큼 뛰기 선율	27
(악보 7) 작은 별	33
(악보 8) 천둥소리	34
(악보 9) 행진곡	35
(악보 10) 왈츠	36
(악보 11) 비 개인 오후	37

ABSTRACT

A Study on Teaching Method of Piano Studying for Musicality Development

Moon, Eun-Sook

Advisor : Prof. Kim, Seung-Il

Department of Music Education

Graduate School of Education,

Chosun University

The objective of this study is to discuss more effective method of piano studying for musicality development, escaped from uniform education in the past. The subject of this study is children in their early age who begin to learn playing piano for the first time.

First of all, The importance of music education and the significance of piano studying are discussed from the point of view that music education should offer aesthetic experience through music, not by an acquirement of professional musical ability like good singing and playing musical instruments.

In succession, Basic teaching method for piano studying and actual teaching plans of piano studying are suggested. To develop musicality, Children should feel the pleasure through musical activities, improving musical temperament that they congenitally have. Learning music by dealing with various musical instruments is more important than theoretical education for this pleasure.

For this purpose, Piano studying should be performed as follows.

First, Piano studying should offer all of the education conditions and environments so that children can experience various feelings through playing, expression, creation, and the quality of a tone by themselves and form the foundation for creative thinking and confidence by accepting music with amusement.

Second, Systematic technique is required to express abundant feelings and this must be devised in accordance with the stage of children development.

Third, basic studying of piano should be acknowledged through play in order to induce children's interest and their sociality should be improved through experience of playing instruments in small groups.

Through referred piano studying above, not only are children able to build up a positive attitude towards music, enjoying it in their lives but also music can exist as a subject which gives amusement.

제 1 장 서론

제 1 절 연구의 목적과 필요성

오늘날 경제가 성장되고 문화의식이 높아짐으로 인해 그와 더불어 음악에 대한 관심이 급격히 높아졌고 음악은 선택이 아니라 필수가 되었다.

인간은 태어날 때부터 음악을 듣게 되고 일생 동안 음악을 생활화 하게 된다. 음악을 통해 생활을 윤택하게 하고 삶의 질을 높일 수 있고, 우리 삶에서 채울 수 없는 어떤 부분을 음악을 통해 충족시키고자 한다. 특히 유아기는 기본적인 성장발달의 기초를 이루는 지능발달의 대부분이 이루어지는 결정적인 시기이기 때문에 조기 교육이 필요한 것이다.

음악교육 중에서 가장 보편적인 교육은 아마도 피아노 교육일 것이다. 피아노는 음역이 넓고 고정되어 있으며 피아노를 통해 모든 악기(현악기나 관악기, 심지어는 타악기까지)를 표현해 낼 수 있고 또 피아노학습이 두뇌발달에 도움이 된다는 연구 보고도 있다.

그러나 유아의 음악적 정서나 심리는 무시되고 과거 획일적인 지도방법과 악기 연주에 대한 기교적인 습득만을 강조한 기능위주의 교육방법 때문에 음악적 독립성의 신장과 음악성 계발에 대한 과정이 소홀히 되고 음악에 흥미를 잃어버리고 있는 실정이다.

교육은 가르치는데 있는 것이 아니고 학생이 가지고 있는 잠재된 능력을 계발해서 이끌어내는 것이다. 음악교육을 받는 것은 기능 연습을 통한 전문연주자가 되기 위해서라기보다는 음악에 친숙하게 하고 음악을 통해 음악의 아름다움을 느끼고 상상력과 창의력을 길러, 자기표현의 수단이 되는 등 올바른 인간성을 다루기 위한 것은 물론이고 다른 학습이나 발달에 도움을 줄 수도 있기 때문이다. 그러므로 생활 속에 자연스럽게 음악을 받아들이는 습관을 기르는 것이 중요하다.

음악을 즐긴다는 것은 본능적인 것으로 이러한 감정들은 감각적인 것이기 때문

에 내버려 둔다고 해서 음악적 성취로 이어지는 것은 아니다. 효과적인 학습은 음악적 내용과 학습 기술이 적절한 위계 층에 놓일 때 이루어지기 때문에 음악적 능력을 발전시키고 음악적 성취를 통하여 전인발달을 이루기 위해서는 즉흥적인 것이 아닌 계획된 환경과 교육을 통해 정서적, 심미적인 음악의 내용에 대한 유아들의 주의를 집중 할 수 있는 체계적인 음악적 경험을 제공해 주는 것이 필요하다.

음악적 능력은 유아기부터 초등학교에 걸쳐서 가장 급속한 진보를 갖게 되므로 유아기 음악교육은 유아들의 음악성을 발견하고 음악 예술을 통한 모든 인격형성의 토대를 마련함과 동시에 자아성취를 이룩하는 영향을 미친다는데 중요성이 있다.

이런 관점에서 볼 때 유아기 때 행하여진 체계적이고 효율적인 학습은 교육의 성패를 좌우하게 된다. 피아노 교육 수준의 성장과 더불어 지금까지 교사의 경험에만 의존하였던 일방적인 교수법이 아닌 개인차가 고려된, 개개인의 특성과 재능을 발전시켜 줄 수 있는 방법이 모색되어야 한다.

따라서 본 연구는 일반적으로 행해지고 있는 피아노 교육의 문제점을 분석하고, 음악 교육의 중요성을 재인식함으로써 단순히 기교적인 연습의 차원이 아닌, 개개인의 특성과 재능을 발전시켜 줄 수 있는 체계적인 지도방안을 모색하는데 연구의 목적을 둔다.

제 2 절 연구의 범위와 방법

본 논문의 연구대상은 피아노를 처음 시작하는 도입기의 유아들과 연령은 피아노 학습이 가능한 4세~10세까지를 그 대상으로 하며, 일방적인 교수법에서 벗어나 내적인 음악성과 외적인 훈련을 겸한 지도 방법을 통해 유아들의 음악성을 계발하는데 도움을 주고자 한다.

연구의 방법은 피아노 학습에 관한 각종 문헌과 선행 논문을 통한 문헌 연구 자료를 연구하고 분석하였으며, 올바른 지도 방법의 좋은 실제 경험이나 새로운 아이디어는 간행물과 본 연구자의 피아노 학습 지도 경험을 토대로 한 것이다.

제 2 장 음악 교육의 중요성

오늘날 세계 음악교육의 동향은 심미적 음악교육을 표방하고 있어서, 음악에 대한 이해도 중요하지만 음악의 즐거움과 아름다움을 느끼고 체험하는 총체적인 음악 활동을 중시하고 있다.

첫째, 음악의 개념에 대한 이해와 함께 심미적 체험을 강조하고 있다.

둘째, 음악영역의 통합적 접근방법을 통해 총체적으로 음악적 체험을 하도록 강조하고 있으며, 특히 음악적 창의성을 발달시키고자 한다.

셋째, 세계 각 나라의 음악문화유산을 중시하여 전통음악교육을 강조하고 있다.

이러한 세계 음악교육의 흐름에 부응하여 다양한 음악교수법이 각 나라의 문화적 독자성을 바탕으로 개발되어 확산되고 있는 것이다. 따라서 음악교육은 음악 전문가나 연주자를 키우기 위한 것이 아니라 다양한 음악활동을 통하여 정서적 안정감을 기르고 동시에 음악적 맥락에 대한 구조적인 이해를 가지고 생각하는 능력을 기름으로써 전인으로 성장시키는데 있다.¹⁾

제 1 절 음악 교육의 중요성

인간은 대부분 태아 때부터 소리를 들을 수 있고 신생아 시기에는 그 소리에 반응할 수 있게 된다. 미국의 뉴잉글랜드 음악원 교수인 러셀 셔먼은 ‘소리는 우주를 지탱하고 채우는 정기’라고 표현하면서 이 소리는 고립된 하나의 소리가 아니라 여러 가지 소리가 결합된 것이라고 했다.²⁾ 하지만 일상에서 들려오는 많은 소리는 그 자체로 내버려 두면 단순히 청각적 자극에 불과하다. 음악은 청각예술로 다양한 소리들을 아름답고 조화롭게 만드는 것이다. 음악 듣기는 가장 기본적인 음악적 경험으로 다양한 소리에 대한 경험들은 유아의 음악적 성장을 이끌어 낼 수

1) 전인옥·이숙희, 『유아음악교육』(한국방송통신대학교출판부, 2005), p.5

2) Russell Sherman, *Piano Pieces* (도서출판 이레, 2004), p.18

있는 중요한 출발점이 될 것이다.

유아들에게 음악은 언어처럼 생각과 느낌, 감정과 정서를 표현하는 하나의 도구적 역할을 하게 되어 자신의 생각과 감정을 음악을 통하여 표현함으로써 정서적인 안정감을 얻고 풍부한 심미적 감각을 소유하게 되며, 더 나아가 풍요로운 생활을 할 수 있다.

유아의 음악적 경험은 탐색이나 실험, 독창적인 아이디어를 직접 표현하게 해주기 때문에 유아의 창의성을 발달시켜 주고, 유아의 사고력과 문제해결력, 음에 대한 이해력을 개발하고 관계와 비교를 자극하므로 지적인 성장을 도와준다. 또 음악 경험을 묘사하도록 자극하여 언어를 습득하게 하고 노래 부르기와 듣기의 음악적 경험을 통하여 언어와 음의 형태를 배우도록 도와줌으로써 유아의 언어발달을 도와준다. 악기 연주를 통해서 근육의 조절능력을 증진 시키고, 신체를 움직이는 실험과 탐색을 하도록 도와줌으로써 유아의 신체 발달을 도와준다. 즉, 유아가 한 인간으로서 자신을 알고 인정하도록 문화의 주체성과 자신감을 길러 줌으로써 유아의 긍정적 자아개념의 발달을 도와준다.

유아기는 지적 발달속도가 매우 빠르고 유아기에 받은 음악적 경험은 일생을 통해 구현됨으로 유아기의 음악성 발달의 특성을 파악하고 개개인의 음악적 잠재력의 측정과 개발 가능성을 가늠하여 좋은 음악적 환경과 의미 있는 음악적 경험을 제공하고, 음악교육의 효과를 높이기 위하여 흥미를 유발하고 욕구를 충족시킬 수 있어야 한다.

제 2 절 피아노 학습의 의의

피아노는 모든 음역을 다루기 때문에 음악교육의 시작이자 필수라고 할 수 있다. 피아노는 저음에서 고음까지 모두 같은 깊이, 같은 폭의 건반으로 이루어져 있기 때문에 연주자가 충분한 창의력이나 집중력, 또는 생기가 없더라도 건반을 누르는 것만으로 악보에 적힌 음표를 정확한 음정으로 표현 할 수 있다.

또 피아노 악보에는 높은음자리표, 낮은음자리표가 동시에 나오기 때문에 다른

악기를 배우게 될 때 훨씬 빠르게 배울 수 있는 장점이 있다.

홍콩 중문 대학의 첸 박사팀은 나이와 교육 정도가 같은 여대생들을 12살이 되기 전 적어도 6년 이상 음악교육을 받은 이와 전혀 받지 않은 이로 나누어 언어능력을 비교해보고 음악교육을 받았던 그룹이 그렇지 않았던 그룹에 비해 더 많은 단어를 학습한다고 밝혔다.

또 ‘어린 시절의 장시간에 걸친 피아노연습은 두뇌 발달에 도움을 준다. 그리고 숙련된 음악가들의 경우, 피아노 소리를 담는 두뇌 영역이 악기를 다루보지 않았던 사람들의 그것보다 크다.’고 독일 과학자들은 주장했다.

미국 캘리포니아대 어바인分校의 연구자들은 피아노 레슨이 어린이들의 인지능력을 향상시킨다는 연구 결과를 발표했는데 한 집단은 피아노 학습과 노래를 교육받게 하고 다른 집단은 노래만 학습하게 하여 6개월 뒤 어린이들의 그림 짜 맞추기 능력을 다시 시험한 결과 피아노를 배운 집단의 능력은 34%나 향상됐다.³⁾

피아노는 오른손과 왼손을 동시에 치는 것을 요구하는데, 이것은 양쪽 뇌가 동시에 움직여야 하는 일이므로 두뇌 발달에 좋다는 사례를 보여준 것이다.

3) 김은주, “어린시절 피아노 교육의 두뇌발달,” 『에듀클래식』, no.18 (2003. 3), pp.58-59

제 3 장 음악성 계발을 위한 피아노 학습의 실제

제 1 절 피아노 학습의 요점

학생들은 피아노 연주를 통해 자신의 삶과 철학, 인간이 느낄 수 있는 모든 감정을 표현 할수 있다. 그러나 많은 학생들이 어려서부터 스스로 생각하고 연구하고 실험하고 깨닫는 훈련이 부족하고 감정 표현하기를 어려워한다.

감정 표현이 풍부하기 위해서는 우선 곡에 대한 이해가 필요하다. 하지만 감정을 느끼는 것만으로 표현이 다 가능하지는 않다. 그 감정을 표현 할 수 있는 테크닉이 갖추어져 있지 않으면 아무리 다양하고 풍부한 감정을 가졌다 해도 음악을 마음껏 표현 할 수 없기 때문에 테크닉의 연마가 중요하다. 즉 좋은 피아노 연주를 위해서는 두 개의 손에 자연적으로 묶여 있는 손가락들을 독립시켜 완전히 따로따로 떨어진 독립된 열 손가락 또는 열 개의 다른 손들처럼 변형시켜야 되는 것이다.

테크닉은 악기 연주기술로 작곡자와 연주가에 의해서 예술적으로 의도되고 예술적 효과의 창조에 필요한 모든 방법을 뜻하며 연주가에 의하여 총괄되고 마스터되어 존재하는 것이다.

예를 들면 피아노에는 목소리나 다른 악기의 음향을 가지고 있지 않지만 이 음향들은 피아노가 표현할 수 있는 방법을 통해 그 음향과 같은 효과를 전하기 위해서는 피아노에 의한 표현의 가능성의 모든 것과 신체의 기능을 연구하여 이를 익히고 마스터해야 한다.

발달된 테크닉은 양적인 것으로 그것이 예술적으로 활용됨으로써 질적인 것으로 변화하게 되는데 연주자는 심리적으로 제약을 받으면서도 고도의 숙련을 통해 연주자의 표현 의욕에 맞고, 청중의 감수성에 적합한 예술적 효과가 실현 된다.⁴⁾

피아노는 현악기나, 인성보다 덜 섬세하게 반응하는 악기라고 볼 수 있지만, 그럼에도 불구하고 피아노는 이를 연주하는 사람의 테크닉에 따라 소리를 내고 반응

4) 박찬석, 『올바른 피아노 교육』(세광출판사, 1979), pp.49-50

한다.

중요한 것은 ‘듣기’로 자신이 내는 소리를 주의 깊게 듣고 음질이나 음량에 대한 감각을 익히면 같은 나타냄 말이라도 그때마다 여러 가지로 변화를 줄 수 있다. 주의 깊게 음을 듣지 않으면 소리의 차이를 구별할 수 없고, 결과적으로 표현의 폭이 좁아지게 된다. 여러 가지 음색을 피아노로 표현하고자 노력한다면 피아노 연주는 아주 즐거워질 것이다.

1. 자세

가. 앉은 자세

앉은 자세는 각자의 키가 다르기 때문에 의자의 높이는 어깨를 더 이상 내릴 수 없을 정도의 상태가 되도록 내려 유아의 키에 맞추어서 편히 연주할 수 있게 조정하고 몸은 곧게 편 상태로 의자의 앞쪽에 걸터앉아 언제든지 일어설 수 있도록 의자와 피아노와의 거리를 조정해야 한다. 이 거리는 두 팔이 앞에서 교차할 수 있게 하며 발은 바닥에 밀착시켜 몸의 무게를 받쳐주고 언제든지 페달을 쓸 수 있는 준비가 필요하다. 허리는 펴고 머리는 들어서 보면대 쪽을 정시하며 필요 없는 힘을 빼고 편하게 앉는다.

턱에 힘을 주고 입술을 꼭 다물면 이 긴장 상태가 목과 어깨로 가게 되고 소리를 조절하기 힘들어지므로 턱의 긴장은 풀고 입은 지나치게 꼭 다물지 않은 상태를 유지하도록 한다.

나. 손 모양

어깨는 내리고 손가락은 걸을 때의 모양 그대로 자연스러운 둥근 모양을 유지하도록 권하고 있다. 자연스럽게 손을 놓으면 처음에는 힘이 없어 보이나 손에 불필요한 긴장을 주지 않게 되므로 근육이 빨리 발달하여 오랜 연습 후에는 강하고 민첩한 손가락을 갖게 된다. 모든 손가락은 손등의 관절부터 움직여야 하며 절대로 손등은 손목보다 내려와서는 안 된다. 또한 손가락을 너무 많이 위 아래로 움직이

기 위해 필요 없는 힘을 가해서도 안 된다. 엄지손가락은 중간 마디를 안으로 구부리고 밑을 향하도록 하며 위 아래로 똑바로 움직이도록 해야 하고, 새끼손가락 역시 다른 손가락들과 똑같이 손등의 관절부터 수직적으로 움직이는 훈련이 필요하다.⁵⁾

손가락들은 모두 크기와 모양이 다르고 엄지의 경우 구조 자체가 다르다. 손끝으로 피아노를 쳐야한다는 말만 듣고 엄지손가락의 손톱 끝으로 피아노를 치는 경우를 종종 본다. 이렇게 되면 손목이 자연스럽게 뜨게 되고 부자연스러운 손모양을 만들어내게 된다. 엄지손가락은 가장 강하고, 민첩하고, 다른 손가락 밑으로 들어가기도 하는 등 다른 손가락들보다 훨씬 독립성이 강하다. 이러한 구조적 차이 때문에 엄지손가락을 움직일 때는 팔목을 상당히 낮추어야 한다.⁶⁾

손모양은 성급하게 완전하게 고치려 하면 음악을 싫어하게 될 수도 있기 때문에 유아 각자의 개성에 맞게, 음악적 능력을 향상시키는 가운데 시정해 가도록 하는 것이 좋다.

건반을 치는 방법은 손가락부터 치는 방법, 손목부터, 팔꿈치부터 치는 방법 등 여러 가지가 있는데 어느 부분을 움직여 소리를 낼 것인지 의식하면서 연주하는 것이 좋다.

(그림 1) 손 모양 - 꽃이 피어나요⁷⁾



쪽 편 손을 동그랗게 모으려면 손등이 꺼지고 손에 힘이 들어가기 쉽다. 주먹을 쥔 상태에서 스르르 힘을 풀면 힘은 빠지고, 예쁘고 동그란 손모양이 된다.

다. 팔과 어깨

5) 송정이, 『피아노 연주와 교수』 (음악춘추사, 1999), p.73

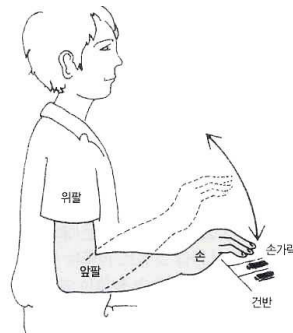
6) Gyorgy Sandor, *On Piano Playing* (음악춘추사, 2004), p.54

7) 강효정, “어드벤처 피아노 교수법,” 『에듀클래식』, no.45 (2005. 6), p.114

피아노를 치는 데 있어서 손가락뿐만 아니라 팔과 어깨의 유연성도 대단히 중요하다. 피아노를 처음 배우기 시작한 학생이나 어느 정도 마스터한 학생들도 위팔부터 팔꿈치를 몸에 붙인 채로 연주하는 것을 볼 수 있는데, 이는 몸의 경직과 손의 긴장을 만들어 내는 것으로 피아노 연습 시 쉽게 피로를 느끼게 하고 손의 움직임도 자유롭지 못하게 한다.

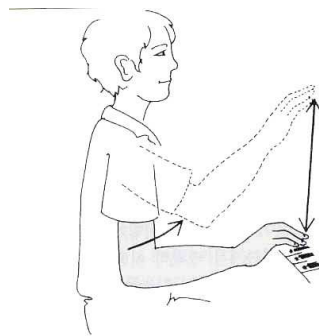
손가락 끝부분은 가능한 건반에 직각으로 닿을 수 있도록 조절하는 동작이 필요한데 이를 위해서는 위팔을 움직여 주어야 한다. 그리고 손가락과 손, 앞 팔을 들어 올리면서 동시에 위팔을 앞쪽으로 움직이고 이 모든 부분들이 다시 내려올 때에는 위팔이 본래 위치로 돌아가면 된다. 이때 팔꿈치는 몸과 팔꿈치 사이에 주먹 하나가 들어갈 정도로 벌리는 것이 좋다.

(그림 2) 위팔의 고정



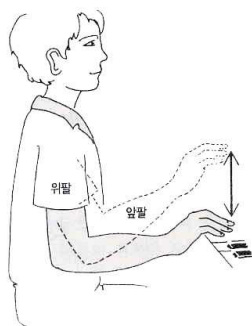
위팔이 고정되어 있으면 손가락 끝이 곡선을 그리며 움직인다.

(그림 3) 위팔의 과도한 움직임



위팔이 너무 많이 움직이면 손가락 끝이 사선을 그리게 된다.

(그림 4) 위팔의 바른 위치⁸⁾



위팔이 적당하게 움직일 때 손가락 끝이 수직으로 움직인다.

어깨의 중요한 역할은 팔을 들어올리고, 움직이고, 팔의 무게를 지탱하는 데 있다. 어깨의 경직을 해소하기 위해서는 원 그리기 운동한다던가, 팔을 중력에 맡겨 몸에 가까운 쪽으로 자연낙하시킴으로써 피로를 회복하도록 한다.

연습은 천천히, 그리고 손가락이나 손, 팔의 움직임을 의식하면서 어떤 움직임이 확실하고 정확한 연주인가를 발견해 나가는 것이 기본으로 연주하기 전에는 준비가 되어 있어야 한다.

2. 악보 읽기

좋은 연주를 위해서는 곡의 전체적인 구상이 필요한데 악보를 보고 당장 연주하는 것보다는 악보를 미리 읽으면서 그 곡의 특징이나 내용을 대강이나마 파악한 후에 연주를 시작하는 것이 좋다. 악보를 읽는다는 것은 다음과 같은 방법이 있다.

먼저 악보를 보고, 템포나 표정에 관한 음악 용어나 강약 기호를 자세하고 정확하게 읽는다. 어느 음에서 *cresc.*가 시작되고 진행되는지, 어디에서 템포를 빨리 하고, 천천히 해야 하는지, 프레이징이 어떻게 되는지 등등. 다음으로 그 곡을 연습하면서 동시에 악보를 읽어야 한다. 악보를 읽었다면 이미지를 떠올려서 연주하고 작곡가가 살았던 시대, 작곡가의 특색, 개성 등에 관한 전반적인 지식을 학습한

8) "Gyorgy Sandor, *op. cit.*, p.27."

다.9)

(그림 5) ritardando - 기차가 역에서 서서히 멈춘다.



(그림 6) accelerando - 말이 점점 빠르게 달려간다.10)



3. Dynamics

일반적으로 f 는 세게, p 는 여리게지만, 이때 동시에 음색을 바꿔서 f 는 밝게 p 는 어둡게 소리 내야 음악적이다.

따라서 *crescendo*는 점점 세게 소리 내라는 뜻이지만, 음색에 있어서는 어두운 음색에서 점점 밝은 음색으로 변해가야 한다. *decrescendo*나 *diminuendo*는 점점 여리게 소리 내라는 뜻이지만 음색에 있어서는 밝은 음색에서 어두운 음색으로 변해가야 한다.

9) 이노우에 나오유키, 『피아노 주법』 (태림출판사, 1999), pp.49-50

10) Nancy Faber, 『피아노 어드벤처 2급』 (뮤직트리, 2003), p.36

셈여림은 숫자로 생각하면서, 연습해 보는 것은 학습 효과를 높이는 데 큰 도움이 된다. 하나의 선율 정도라면 비교적 쉽게 조절 할 수 있고, 이것이 화음이 되면 동시에 두 개 이상의 음을 연주해야 하므로 가벼움-무거움, 밝음-어두움, 쾌활함-비참함 등으로 균형을 이루며 여러 가지를 표현할 수 있다.¹¹⁾

피아노의 음량은 한정되어 있지만 피아노에 사용된 재료들의 탄력성의 한계 안에서 순간 밀기 동작을 통해 피아노가 낼 수 있는 최대한의 큰 소리를 만들어낼 수 있다. 이 순간 밀기 동작은 보통 빠르기 음형이나 손을 넓게 벌리고 쳐야 하는 연속되는 느린 코드 음형에 적합한 것으로 손가락이 항상 건반에 닿아 있어야 하고 순간적인 수축 후에 근육 이완 동작이 필요하므로 오랫동안 고정시켜서는 안 된다.¹²⁾

*f*라도 때리는 소리를 내지 말아야 하고, *p*라도 울림이 없는 소리여서는 안 된다. *f* 화음은 손목의 힘을 빼고 무게를 빨리 떨어뜨려 건반 바닥까지 깊이 누르고, *p* 화음은 폭신한 베개를 꾸욱 누르듯 건반 가까이에서 무게를 천천히 떨어뜨린다.

4. Pedalling

“페달은 피아노의 영혼이다”라고 한 Anton Rubinstein의 말은 페달의 중요성을 나타내는 것으로 페달 없이 다양한 음색을 낸다는 것은 불가능하다.¹³⁾

페달은 사용하면 음향적으로 여러 가지 변화가 나타나게 되는데 테크닉의 문제, 음악의 문제를 해결할 수 있다. 페달은 당연히 발로 밟는 것이지만, 발이 아닌 ‘귀로 밟는다’고도 할 수 있는데 이것은 음의 울림을 잘 듣고, 때와 장소에 따라 페달을 구별하여 사용해야 한다는 뜻이다. 효과적인 페달의 사용은 연주자의 예민한 음감과 이에 따른 민첩한 발 바꿈, 건반을 누르는 손가락의 높이, 속도, 음량 등에 의해 결정된다.

페달 사용은 우선 발을 바닥에 고정된 채 발목을 이용하여 발의 앞부분으로 누

11) “이노우에 나오유키, *op. cit.*, p.105.”

12) “Gyorgy Sandor, *op. cit.*, pp.112-113.”

13) Seymour Bernstein, *With Your Own Two Hands* (음악춘추사, 1999), p.170

른다. 이때 발가락으로 누르거나 다리 전체를 들었다 놓아서는 안 되며, 몸의 균형을 유지하기 위해 왼발을 약간 뒤에 놓는 것이 좋다.

가. Damper Pedal

피아노의 가장 오른쪽 페달로 주로 화음을 연결할 때 음질을 풍부하고 윤택하게 할 때 사용된다. 페달을 바꿀 때에는 댐퍼가 현을 때리지 않도록 조심스럽게 사용해야 하며, 뒷꿈치를 바닥에서 떼서는 안 된다. 보통 느린 템포에서는 화음이 바뀔 때마다 페달을 바꾸어 주고, 빠른 템포에서는 바꾸어 주어야 할 코드에서만 페달을 떼어준다. 상향 진행의 멜로디보다는 하향 진행의 멜로디에서 더 자주 페달을 바꾸게 되는데, 그것은 저음으로 갈 때 음량이 점점 커지기 때문이다.

페달을 미리 누르고 화음을 치는 것과 화음을 치고 나서 페달을 누르는 것, 화음과 동시에 페달을 누르는 것 모두 다른 소리를 내기 때문에 세 가지 페달법의 가능성을 생각하고 가장 적합한 페달법을 선택하도록 한다.

레가토 페달은 싱크페이드 페달이라고 하며 가장 자주 쓰이는 테크닉으로 두 음이나 화음을 부드럽고 깨끗한 레가토로 연결할 때 쓰이는 것으로 먼저 친 음들로부터 아무런 소리의 잔해가 없으면서도 또 두 소리 사이에 공백이 없도록 페달을 깨끗이 바꾸어야 한다. 먼저 음을 연주하고 나서 페달로 그 화음의 소리를 잡은 후 다음 음을 칠 순간에 페달을 뗀다. 이때 새로 친 음의 소리를 들어보는 과정이 매우 중요하다.

비브라토 페달은 가볍게 재빨리 움직여서 쓰는 페달법으로 댐퍼들이 피아노 현을 가볍게 술질하듯이 현에서 완전한 공명이 일어나지 않도록 하는 방법이다. 그러므로 페달을 완전히 올리거나 내리거나 해서는 안 된다.

나. Sostenuato Pedal

3개의 페달 중 가운데에 위치한 것으로 건반의 한 음을 누른 다음 소스테누토 페달을 밟으면 그 음의 댐퍼만이 위로 올라가게 되어 손가락은 다음 음을 계속 소리 내도 그 음만은 오래 지속될 수 있어 오르간의 페달 포인트와 같은 역할을 한

다.

다. Soft Pedal

소프트 페달을 Una Corda 페달이라고 하는데 이것은 피아노 줄의 1개만을 해머가 때린다는 말이다. 소프트 페달은 음량의 크기 조절을 위한 것은 물론 피아노 소리의 질을 변화시키는 색채적 역할을 하는 것이다. 음색의 변화를 일으켜 어떤 물체로 가리고 소리 내는 것 같기도 하고, 거칠어진 톤을 없애기도 한다.

작곡가가 왼쪽 페달 사용을 표시한 경우(U.c) 연주자는 이러한 지시를 준수해야 한다. 작곡가가 특별히 지시는 하고 있지 않으나 왼쪽 페달을 사용하는 것이 적당하다고 판단할 때 연주자는 그의 음악적 스타일의 감각에 따라 왼쪽 페달을 사용해도 좋다. 하지만 왼쪽 페달이 소리를 보다 작게 치기 위한 게으른 대안이 되어서는 안 될 것이다.

페달을 프레이즈 중간에서는 사용하지 말라(t.c)는 것이 있는데, 이것은 한 프레이즈 중간에서 왼쪽 페달을 사용하면 음색의 변화가 일어나기 때문이다.

5. 운지법

운지법은 고정적인 규칙은 있을 수 없으나 곡을 처음 읽기 시작해서 연주에 임할 때까지 연주자의 안정도를 좌우하므로 기교의 확실성을 위해서는 운지법이 적절해야 한다. 운지법을 현명하게 합리적으로 이용할 수 있게 되면 기교적으로 곤란한 곳을 보다 빨리 습득할 수 있고, 악곡을 기억하는데도 작은 노력으로 달성 될 것이다. 어떤 연주자들은 느린 속도에서는 운지법을 무시한 채 그때그때 되는 대로, 음악의 분위기에 이끌리는 대로 하면 된다고 생각하지만, 바로 이러한 이유 때문에 빠른 부분보다 느린 부분을 연주할 때 더 많은 암기실수를 하게 된다.

그러나 어려운 부분을 천천히 연습함으로써 반드시 좋은 운지법을 찾을 수 있는 것은 아니다. 느린 속도에서는 편안하게 느껴지는 운지법이 빠른 속도로 칠 때에는 전혀 그렇지 않을 때가 있으므로 설사 틀린 음을 치더라도 빨리 쳐보면서 적당한 운지법을 찾도록 시도하는 것이 더 좋은 방법이다.

교사는 어떤 곡을 지도하기 전에 손가락을 어떻게 사용하는 것이 학생의 개성과 특성에 알맞고 최대의 이익을 가져올 수 있는지를 충분히 연구한 다음에 최선의 운지법을 발견해서 적용시켜야 한다.

그리고 한번 익힌 운지법은 변경하지 않고 계속 유지하는 것이 좋다. 같은 악절을 매번 칠 때마다 다른 운지법을 연주하면 고정된 모형을 기억할 수 없기 때문이다.¹⁴⁾

6. Articulation

음악에 있어서 프레이징과 아티클레이션은 말을 하거나 글을 읽을 때의 숨쉬기나 끊어 읽기와 유사한 점이 있다. 동일한 문장일지라도 사람에 따라 그것을 읽어나가는 형태가 다양하듯 음악에 있어서의 프레이징과 아티클레이션 역시 그 표현 형태가 다양하다.

아티클레이션은 연속되고 있는 선율을 보다 작은 단위로 구분하여 각각의 단위에 어떠한 형과 의미를 부여하는 연주기법으로 악상에 따라 각 음표를 음악적으로 발음하고 연결하기 위한 여러 가지 방법을 말한다.

프레이즈는 음악적인 최소의 단위로 선율의 동기나 주제와 같은 작은 악구를 말하고 프레이징이란 이들 음악적 악구를 서로 연결하여 하나의 멜로디를 형성하며 강약의 차이 등을 붙여서 부각시키는 것 말한다. 이러한 프레이징은 제각기 통일성 구비하면서 어떠한 음악적인 의미를 구성해가는 분기점이 되기 때문에 피아노를 처음 배울 때부터 지도해야 한다.

프레이징은 악보를 작곡자의 의도에 따라 충실히 독파하고 표현해 내는데 있어서 가장 중요한 사항 중에 하나이다. 성악과 관현악 부분에서는 숨의 길이와 활의 길이가 한계를 가지고 있기 때문에 이에 따라 아티클레이션과 프레이징을 표현할 수밖에 없는 경우가 많아 피아니스트들보다는 쉽게 표현한다고 해도 과언이 아니다.

14) “박찬석, *op. cit.*, p.119.”

피아노 파트에서 프레이징을 느끼게 하기 위해서는 노래를 부르듯 한다든지 현악기가 연주하는 활의 움직임을 상상케 하는 것이 좋다. 또한 여린박으로 시작되는 프레이즈의 시작은 엑센트를 넣지 말고, 강박이라고 무조건 크게 쳐서는 안되며 선율의 진행과 성격에 따라 강조될 음을 결정해야 한다.

표현 주법으로는 레가토-음과 음을 부드럽게 이어서 연주, 논 레가토-음표의 가치보다 약간 짧게 하여 음 사이를 일단 중지시키는 주법, 스타카토-음의 반 정도의 길이로 명료하게 끊어서 연주, 포르타토-음표의 가치를 충분히 늘여 연주하되 음표마다 텅잉 하는 주법이다.

(그림 7) 레가토



(그림 8) 논레가토



(그림 9) 스타카토



(그림 10) 포르타토



가. 레가토

손가락 독립이 아직 제대로 되지 않는 유아들에게는 어려운 주법으로 신체적인 발달과도 관계가 있으므로 억지로 시키면 무리가 갈수도 있으므로 교사가 시범을 통해 보고, 듣고, 모방할 수 있도록 도와준다.

마치 계걸음 치는 듯 한 손 모양을 가지고 손가락을 건반에서 떼지 않고 최소한

의 움직임만을 가지고 연주한다. 느리고 서정적인 부분에서는 한 음을 누른 상태에서 손가락을 교체하여 불필요한 손목의 이동이나 손 모양의 틀어짐을 줄인다. 이렇게 하여 소리를 고르게 하고 노래하는 멜로디 라인의 자연스러운 진행을 연출 할 수 있다.

레가토는 손가락의 독립과 섬세한 귀가 복합적으로 작용해야 하는 것으로 오랜 시간의 노력이 필요하다.

나. 스타카토

톡톡 튀는 듯 한 소리를 내기 위해 음을 끊어 친다. 스타카토가 연속으로 나올 때 손을 빨리 들기 위해서 유아들은 빨리 치려고 하지만 건반을 가까이에서 치고 반동으로 들어 올릴 수 있도록 해야 한다.

다. 손가락 스타카토

손가락으로 짧게 끊어 치는 경우 정교하면서도 침으로 찌르듯 가볍게 꼬집는 식의 방법으로 깨끗하고 섬세한 스타카토를 낼 수 있다. 즉, 정교하면서도 침으로 찌르듯 가볍게 꼬집는 식의 방법으로 음을 짧게 끊어 내는 것이다.

섬세하고 조용히 표현해주어야 할 부분을 연주할 때 손끝을 안으로 끌어당기는 스타카토를 사용한다. 이때는 손목을 흔들지 말고 가만히 고정시키고 건반의 안쪽에서 바깥방향으로 끌어당기듯 연주하면 된다.

라. 손목 스타카토

일반적으로 많이 사용되는 스타카토로 보통 손목을 가볍게 톡톡 내려치면 되는데 이때 손목에 힘을 주면 스타카토 음이 찌그러지거나 지저분해지므로 유연한 손목을 가지고 손가락은 힘을 빼지 않은 상태로 형태가 그대로 유지되어야 한다.

이때 주의할 점은 건반을 향해 돌진하듯 때려서 치면 매우 거칠고 시끄러운 소리가 나게 된다. 손을 건반의 음 자리에 바로 놓아 손끝 닿는 부분을 정확하게 정한 다음, 건반의 밑바닥에서 통겨 오르듯 손목을 위로 올린다. 그러면 손목에 탄력

이 붙어 살짝 들어 올려지고 팔에 불필요한 힘도 빠지게 되어, 공명되고 아름다운 소리를 낼 수 있다.

마. 스타카티시모

각각의 음들을 가능한 짧게 연주하는 것으로 무언가 깨지는 듯 한 짧은 소리가 나며 보통의 스타카토처럼 손가락 또는 손목의 움직임에 사용해 연주할 수 있다.

7. 암기

악보 없이 연주하는 것에 대해서는 찬반양론이 분분하다. 악보가 없다는 사실이 이미 극도로 예민해 있는 연주자들에게 압박과 긴장을 더해 준다고도 하지만 본질적으로 암기는 악보를 정장하는 능력만이 아니라 그것을 다시 꺼내서 재현하는 것까지 포함하고 있다.

암기력은 선천적으로 주어진 것이지만, 그것을 발전시키기 위해서는 테크닉이 필요하다.

- ① 주의 깊게 천천히 연습한다.
- ② 템포, 프레이징, 강약, 페달, 손가락 쓰기 등을 구체적으로 지킨다.
- ③ 곡의 형식을 이해한다.
- ④ 양손을 따로 연습한다.
- ⑤ 근육의 반사적인 운동을 바르게 정립시킴으로써 연주를 안전하게 한다.
- ⑥ 곡의 화성적인 구조를 이해한다.
- ⑦ 한 손으로 연주를 하고 다른 손은 동작만 취한다.

암기는 기술적이고 음악적인 문제가 해결된 이후에 하는 것이 좋다. 이미 기억된 악곡은 수정할 수 있지만 그 수정된 부분은 이미 저장된 것들과 마찰을 일으키게 된다. 정확한 암기를 위해서는 천천히 같은 방법으로 음 하나하나와 동작 하나하나를 되풀이해서 악보의 모든 면을 올바르게 깨닫도록 한다.

어떤 암기도 완벽할 수 없다. 악보를 앞이나 뒤에서부터 다 알고 있고, 음 하나 하나까지 악보에 기록 할수 있고, 구조도 파악했고, 수없이 여러 번 연습하고 연주 했을 수도 있지만 잊어버릴 수 있는 가능성은 항상 존재한다는 사실을 인지시켜야 한다.

암기는 악보에서 한 악절의 정확한 위치를 기억하며, 또 그 악절을 봄으로써 그 페이지 전체를 기억할 수 있다. 악보의 구조를 주의 깊게 살펴보고, 귀기 울여 들어보고, 기술적인 패턴을 연습하고 고치며, 집중하여 끝까지 읽어보는 것이 중요하다.

또 음악을 귀로 듣고 암기할 수 있는데 이것은 귀의 훈련에 크게 도움이 된다. 특히 전조 악기들을 연주할 때나, 연주하는 악기의 음감이 반음 정도 달라질 때 더욱 좋은 것으로 화음과 이론에 대한 지식은 화성과 구조를 아주 쉽게 인식하고, 수월하게 기억할 수 있도록 도와준다.

운동신경에 의한 기억력을 대수롭지 않게 여기며 단순히 기계적 활동으로 생각하는 경향이 있으나, 이것은 음악을 연주하는 동안에 취해진 모든 동작들을 기억하는 것이다. 많은 연습을 통하여 자동적으로 얻어지는 근육반사운동, 즉 손가락으로 암기하는 것 또한 암기에 도움을 준다.

제 2 절 개인 지도와 그룹 레슨

1. 개인 지도

피아노 교육을 일반적인 음악학원에 보내지 않고 교사를 초빙해 집에서 배우게 하는 경우가 있다. 개인교사에게 교육을 받게 하면 학원에 오고가는 번거로움이 없고, 집안의 조용하고 편안한 분위기에서 피아노를 배울 수 있으며 부모가 피아노 교육을 가까이에서 지켜볼 수 있다는 장점이 있다. 또 1:1 교육이기 때문에 개개인

의 능력과 개성을 살려줄 수 있고, 잘못된 부분의 수정이 빠르다.

그러나 교사가 매일 찾아와서 레슨하기 어려운 까닭에 일주일에 두, 세 번만 교육을 받게 되고 나머지 시간은 학생 스스로 연습하거나 유아들은 가족 중 누군가가 연습을 도와 주어야하는 번거로움이 있다. 개인 지도를 받게 할 때는 다음과 같은 사항에 유의 하도록 한다.

첫째, 교사의 선택이 중요하다. 훌륭한 교사는 학습자가 초보자이든 상당한 수준에 이르렀든 간에 적절한 과제를 제시해 줄 수 있어야 하고 유아의 흥미를 유발시켜 줄 수 있다.

둘째, 초보자의 경우 개인 지도를 받는 유아들은 혼자서만 피아노를 치게 되므로 다른 사람과 비교해 볼 기회가 없고 선의의 경쟁을 유발할 수도 없어 피아노 치는 것을 지루해 하고 음악에 대한 흥미를 잃기가 쉽다. 콘테스트에 참가시켜 자신의 현재 상태에 대한 객관적인 안목을 기르거나 음악과 게임을 접목시키는 방법 등을 통해 피아노 치는 시간을 즐겁게 이끌어야 한다.

요즘은 컴퓨터가 대중화 되고 있는 만큼 시대에 발맞추어 디지털 피아노를 이용하는 것도 좋은 방법이다. 디지털 피아노와 컴퓨터를 연결해 컴퓨터 프로그램에서 제공하는 배경음악과 악보에 맞추어 연주하면 잘못 연주한 부분과 함께 그 결과를 점수로 표시해주는 피아노 프로그램이 서비스 중이다. 매주 한곡씩 생활음악 급수곡을 통과하고, 단계별 음정 이론 학습을 통해 초급 과정의 아이들도 스스로 음정에 대하여 실습을 할 수 있도록 도와준다. 또 일주일간 일반 피아노에서 배운 곡을 최소 한곡은 찾아 평가받도록 한다.

온라인 교육의 장점은 저렴한 교육비로, 자유롭게 공부하고 싶은 시간에 프로그램을 활용할 수 있다는 것이다. 실질적으로 음악학원에서 배우는 것보다 흥미와 재미를 느끼게 해줄 뿐 아니라 집중력 향상과 그때그때 필요한 음악교육 자료들도 찾아 볼 수 있어 단시간 안에 최대의 학습 효과를 누릴 수도 있다. 그러나 음악의 기본개념과 이론, 청음교육은 물론 실제적 피아노 학습을 위한 기초 과정까지 배울 수는 있지만 체계적인 실기교육은 떨어진다.

선생님과 함께 일대일로 배우는 학습은 인성교육을 바탕으로 테크닉 연마, 음악

적 감각, 인간성, 창의성 등을 개발시키는 데 큰 도움을 준다. 아이들마다 가지는 개성과 특성을 하나하나 파악해 맞춤형 음악교육을 통해 학생이 가진 잠재력을 키워주고 성장 시켜준다는 점에서 효과가 크다. 그러나 반복 학습을 혼자서 해야 하기 때문에 때론 집중력이 떨어지고 지루해하는 경우도 생긴다. 온라인 교육과 선생님과 함께 하는 일대일 교육 모두 장단점이 있지만 아이의 연령과 수준에 따라 두 가지 모두 적절히 활용해 준다면 즐겁고 재미있는 음악교육을 일상생활과 연결시켜 제대로 된 음악을 즐길 수 있게 될 것이다.

아직도 디지털 피아노가 아이들 귀를 망친다거나 정통 피아노교육을 받는 것과는 관계없다는 말로 피하지 말고 원생들에게까지 배울 기회를 박탈해서는 안 되겠다. 단조롭고 일방적인 피아노 교육은 유아를 피동적으로 만들기 쉽고, 의욕상실을 초래할 수 있기 때문에 교사의 계획적이고 적극적인 지도와 부모의 노력으로 음악에 대한 동기와 자극을 주어야 한다.

가. 무게 떨어뜨리기와 올리기

피아노를 칠 때는 힘으로 건반을 때리는 것이 아니라, 힘을 빼고 몸의 무게를 실어야 깊은 음색을 낼 수 있다. 무게를 다시 들어 올리는 것도 중요하다. 프레이즈 끝나거나 이음줄 끝에서 무게를 올릴 때는 손만 들어 올리는 것이 아니라 손목부터 팔 전체로, 다음과 같은 방법으로 올려야 예쁜 소리가 난다.

(그림 11) 손목 띄우기¹⁵⁾



15) Nancy Faber, 『피아노 어드벤처 2급』 (뮤직트리, 2003), p.5

- ① 피아노 뚜껑 위에 손가락을 둥글게 하여 올려놓고 한 손씩 연습한다.
- ② 손목에 풍선이 달렸다고 상상하고 손목을 천천히 위로 올린다.
- ③ 3번 손가락 끝만 바닥에 남을 때 손 전체를 올려준다.

나. 한 붓에 그리기

피아노를 칠 때는 손목을 고정시키고 여러 음들을 부드럽게 연결해서 연주해야 음악적인 흐름을 느낄 수 있다. 화가가 붓질하는 것처럼 한 번에 유연하게 여러 음을 치고 이음줄 끝에서 손목을 올리는 연습이다.

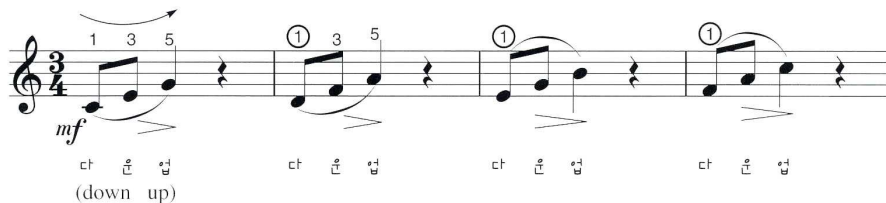
(악보 1) 한 붓에 그리기



오른손으로 한 옥타브씩 올라가며 이음줄 동작을 연주한다.

한 붓에 그리기 주법에서는 ‘다운-업(down - up)’을 잘 지켜서 무게를 잘 떨어뜨리고 잘 올려야 한다. 다음의 ‘다운-업’연습을 열심히 하면 프레이즈 처리와 아티큘레이션에도 많은 도움이 된다.

(악보 2) 다운 - 업¹⁶⁾



16) Nancy Faber, 『피아노 어드벤처 4급』 (뮤직트리, 2003), p.10

다. 무선 악보로 시작하는 피아노 건반 누르기

① 건반을 누를 때 음의 연결 즉, 레가토라는 것을 배우는데 음악적인 개념은 모르지만 처음부터 음의 연결을 잘 할 수 있도록 지도한다.

➔ 교사가 음을 길게 소리 내면서 아이가 자신도 모르게 따라하도록 유도한다. 또는 교사가 옆에서 2번, 3번 손가락을 이용해서 최대한 길게 누르도록 치면서 음의 연결을 자연스럽게 듣고 따라하며 느끼도록 한다. 아이들은 손가락의 독립이 완전히 되어 있지 않기 때문에 음을 가지고 있는 것도 힘이 든다. 그래서 처음부터 손가락의 강화를 위해 음을 지속시킬 수 있는 것도 손가락강화 훈련이 된다.

②무선 악보의 단순한 악보를 시작할 때는 많은 내용을 전달하려고 하지 말고 단순하게 접근한다.

➔ 예전에는 준비 없이 무조건 처음부터 유선악보를 시작했고, 그렇게 하면 아이들이 5선에 대한 부담을 넘지 못해 ‘피아노는 어렵고 재미없다’라는 생각을 갖게 된다. 처음부터 음을 느리게 또박또박 칠 수 있도록 지도해야 하고, 이때 음을 뭉개서 치거나 음의 연결이 되지 않은 상태에서 음을 빨리 치게 되면 레가토는 물론 음에 대한 정리가 되지 안하 나중에 곡을 끝까지 잘 연주하기 힘들다.

③처음부터 오른손과 왼손의 사용으로 우뇌, 좌뇌의 고른 발달

➔ 과거에는 오른손을 멜로디, 왼손을 반주형태(알베르티 베이스)의 형태로 교재가 되어 있어서 주로 오른손 위주 패턴의 곡이 많았지만 새로운 교재는 처음부터 양손으로 접근을 한다. 하지만 오른손, 왼손의 캐논형식으로 주고받는(가로의 방식) 선율이 손가락에 무리도 없고 양손을 억지로 끼워 맞추려는(세로의 방식) 형태에서 벗어나 자유롭다. 아이들에게는 쉬운 알베르티 베이스라 할지라도 양손을 같이 치는 것이 어렵기 때문이다. 한국에서 오른손, 왼손의 패턴이 번갈아가면서 나오기 때문에 결과적으로 처음부터 양손으로 연습하지만 같이 치는 것이 아닌 것이다. 그러나 효과 면에서는 양손의 연습인 것이다.

④건반을 보지 않고 칠 수 있다.

➔무선악보는 공간적인 개념으로 2도 간격 음의 패턴을 가지고 단순하게 접근을 하기 때문에 굳이 건반을 보지 않고 악보를 보고 음을 지속하면서 연주할 수 있고,

그러므로 연속적인 악보읽기를 훈련할 수 있다.

⑤ 검은 건반 누르기와 2도 오르내리기를 연습한다.

→ 여러 가지 건반의 탐색으로 악보읽기의 기초를 다지며, 흰건반의 자리를 빨리 찾을 수 있도록 한다. ‘악보가 쉽다’라는 생각을 가지게 함으로써 손모양에 집중하여 바르게 잡아줄 수 있는 여유가 있다.

⑥ 무선 악보는 초견의 시초

→ 초견을 잘하기 위해서는 여러 가지 뭉쳐있는 음의 패턴을 파악하면서 동시에 한음 한음의 길이 및 리듬패턴의 파악이 되어야 한다. 무선악보의 단순함은 한눈에 들어오는 간결함이 있어서 이 부분을 해결하는데 충분하다.¹⁷⁾

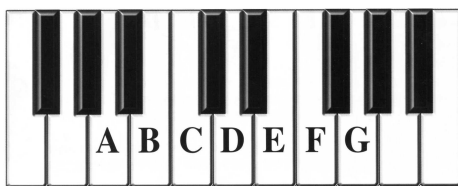
라. 건반에서 음이름 찾기

① 토끼 모양본과 건반 그림을 준비한다.

(그림 12) 토끼 모양 본



(그림 13) 건반



② 음이름 찾기

먼저 건반 그림 위에 음이름을 쓰고, 아이는 토끼 막대를 들고 건반 그림 위에서 출발 준비를 한다. 선생님이 음이름을 불러주면 아이는 토끼 막대로 알맞은 음이름

17) 이정민, “피아노를 처음 시작할 때의 메소드”, 『에듀클래식』, no.40 (2005. 1), p.89

을 깡충깡충 찾아간다. (토끼는 빨리 뛰어다니므로 좀 더 속도를 내도록 한다.)

가장 빨리 찾는 아이가 “오늘의 토끼 왕”이 되는 것이다.

③ 건반 찾기

이번에는 반대로 선생님이 토끼 막대를 건반 그림 위에서 옮겨 다니면 아이가 잘 보고 피아노에서 그 건반을 찾아 쳐보게 한다. 처음에는 한음씩 보여주고 치게 하다가 아이가 잘하게 되면 두 개나 세 개의 건반을 연달아 보여주고 치게 한다. 이렇게 하면 음 암기력이 좋아진다.

④ 차례가기와 건너뛰기

선생님이 토끼를 들고 건반 그림에서 ‘차례가기’와 ‘건너뛰기’를 보여준다. 아이는 잘 보고 ‘차례가기’인지 ‘건너뛰기’인지 맞힌 후 토끼가 지나간 음을 피아노에서 연주한다.

마. 선율의 진행

① 선율의 진행 설명

먼저 아이들에게 걸음을 느리게 혹은 빠르게 걷게 한다.

서로 구령을 맞추어 걷게 하는 것도 좋다.

그런 다음 한 사람씩 나와서 제자리 뛰기(성큼 뛰기)를 시킨다. 선을 그어놓고 얼마나 멀리 뛰는 지를 재어보는 것도 재미난 방법이다. 걷고 뛰는 놀이를 한 다음에, 선율의 진행에도 ‘걸기(순차진행)’와 ‘성큼 뛰기(도약진행)’가 있다는 사실을 설명해 준다. 걸기를 이용하거나, 성큼 뛰기를 이용한 음악을 들려주기도 한다.

(악보 3) 성큼 뛰기만을 이용하여 만든 선율



② 걷기와 성큼 뛰기의 다른 점 설명

걸을 때의 보폭은 성큼 뛸 때 만큼 크게 할 수 없으니 보폭을 좁게 만들어야 하며, 대신 빠른 박, 느린 박을 자유로이 쓸 수 있다.

반대로 성큼 뛸 때는 팔을 이용한 준비자세가 필요하기 때문에 박자를 여유있게 주어야 한다.

걷기와 성큼 뛰기를 이해했다면 걷기와 성큼 뛰기 두 가지 중 하나를 선택하여 주어진 리듬에 맞추어 선율 짓기를 해본다.

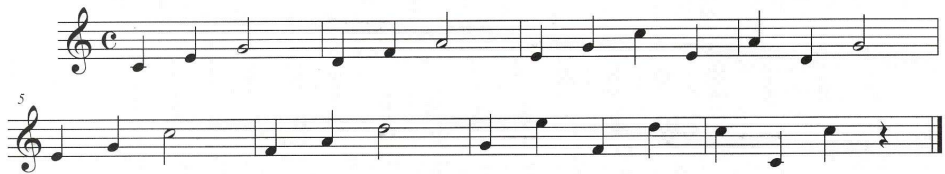
대신, 시작하는 음은 도, 미, 솔의 세 음 중 하나를 선택하여 사용해야 하며 끝나는 음은 높은 도나 가온도로 끝나야 한다.

(악보 4) 리듬만을 이용한 걷기 선율



만든 선율에 걷기에 관한 가사를 만들어 본다.

(악보 5) 리듬만을 이용한 성큼 선율



마찬가지로 성큼 뛰기에 관한 재미난 가사를 붙여본다.

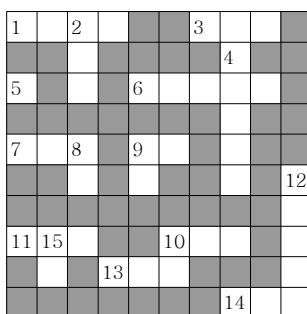
(악보 6) 걷기와 성큼 뛰기 선율



각자 만들어진 선율을 즉흥적인 반주와 함께 불러 보고, 걷기와 성큼 뛰기를 함께 사용하여 주어진 리듬에 맞추어 선율을 작곡해 본다.

바. 가로·세로 퍼즐

(그림 14) 가로·세로 퍼즐



<가로 열쇠>

1. 나는 한 박자 동안 소리를 내는 음표입니다. ○○○표
3. 그 음만 특히 세게 연주하라는 부호.
6. 세 박자 동안 소리를 내는 음표
7. ‘느리게’를 나타내는 용어.
9. 붙임줄을 영어로!
10. 안단테의 뜻.
11. ‘슬러(slur)의 뜻.
13. #이 하나 붙으면 무슨 장조?
14. #이 두개 붙으면 무슨 장조?

<세로 열쇠>

2. Bach는 바로크 시대의 대표적 ○○○이다.
4. 높은음자리표를 사(G)음 ○○○라고 한다.
5. 점8분 음표 + 16분 음표 =
8. 합창을 할 때 남성의 최고 높은 음역을 내는 파트.
9. 숲속의 왕자 ○○
12. b이 2개 붙으면 무슨 장조?
15. 가락, 리듬, 화성은 ○○의 3요소 이다.

사. 뽑기 작곡

① 아이들은 뽑기를 좋아한다. 음이름 카드를 여러 장 넣고 뽑게 한다. 그룹으로 작곡을 할 때에는 한 명이 한 음씩 뽑고 혼자할 때는 한 명이 여러 장을 뽑는다. 뽑은 음이름 카드를 쪽 늘어놓고 음이름으로 노래한다. 피아노로 쳐본다. 멜로디가 완성되었다.

② 동물 이름에 리듬을 붙인다. 글자 수에 따라 저절로 리듬이 정해진다.

(그림 15) 말 리듬



③ 말 리듬에 익숙해지면 위에서 뽑은 멜로디와 붙여보고, ‘셈여림’을 넣어서 연주해 본다. 곡 제목을 정하는 것도 아동의 몫이다.

2. 그룹 레슨

성악이나 현악기, 관악기는 악기를 연주자의 몸을 통해 음을 만들어내지만 피아노는 악기의 구조상 음을 내는 장치가 기계적이고 악기와 몸이 떨어져 있으므로

감정이입을 하기 어렵다. 그러나 앙상블을 통하여 악기와 친밀감이나 일체감을 형성할 수 있다.

원만한 인격은, 스스로 겸허하게 처신해야 하며, 겸허한 태도는 앙상블 활동에서 길러지는 귀중한 덕목이다. 앙상블은 인격도야에 도움을 줄뿐 아니라 유아가 성취감을 맛봄으로써 음악적인 성장에도 많은 도움이 된다.

유아들은 그룹 레슨을 통하여 다른 어린이와의 선의의 경쟁을 하면서 음악을 좀 더 의욕적으로 배우고 싶은 자극을 받게 되며 또한 자발적인 학습태도를 기르는데도 효과적이다. 또한 다른 사람의 연주를 객관적으로 듣고 비판하기도 하고 나의 연주를 다른 사람에게 들려줌으로서 연주를 통한 자기표현에 자신감을 갖는다. 다른 사람과 호흡을 맞추고 자신의 주장을 펼침으로써 조화로운 연주를 만드는 과정에서 여럿이 함께 연주경험을 통해 성인이 되어도 다른 사람의 말에 귀를 기울일 줄 아는 협조적 태도를 기를 수도 있다.¹⁸⁾

전자 악기를 사용하거나 다른 악기의 반주, 앙상블을 할 수도 있어 음악을 폭넓게 경험 할 수 있어서 한 가지 일에 싫증을 내는 어린이도 부담 없이 교습을 즐길 수 있다.

그룹 레슨에서 가장 힘써야 할 일은, 각자가 기술적으로나, 음악적으로 개인완성을 해야 함은 물론이지만, 연주지도시간이 자칫 소란한 소음으로 혼란스러워질 수 있으므로 연주를 시도하기에 앞서서 교사는 연주하려는 곡의 특징을 미리 점검한 뒤 곡의 특성에 맞도록 악기를 분배시키고 곡의 흐름에 따라 음량 등을 고려하여야 한다. 그 후 두 연주자가 서로 잘 맞아야 바른 음악이 된다. 또 유아들은 반복하기를 좋아하므로 좋아하는 음악활동이나 노래 부르기, 리듬놀이를 자주 반복한다.

피아노 연습은 자신의 음악을 완성하는데 목적이 있기 때문에 혼자서 연습하는 경우가 대부분이다. 하지만 함께 연주를 해봄으로써 음악적 세계에 대한 안식을 깊게 할 수 있고 상호간에 협조함으로써 책임감을 기를 수 있다.

18) “송정이, *op. cit.*, p.83.”

가. 퀴즈를 통한 이론

① 나는 두개의 벽으로 이루어져 있으며, 앞에 있는 벽을 가늘고 뒤에 있는 벽은 굵지요. 나는 누구일까요?

정답: 끝 세로줄

②(오선 모양의 카펫을 직접 제작한 후) ‘오선 카펫’의 모든 칸 음에 손인형을 붙여볼 사람은? 또는 ‘오선 카펫’에서 줄 음만 밟고 지나가볼 사람은?

나. 음표와 쉼표 익히기

볼링게임을 통해 음표와 쉼표를 익히도록 한다.

① 다양한 색지에 음표와 쉼표를 그려서 오린 후, 손 코팅지를 이용해 마무리 한다.

② 준비한 음표를 볼링 핀에 붙인다.

③ 공이 이탈하는 것을 막기 위해 쥘대를 이용해 바닥에 라인을 만들고, 볼링장의 핀처럼 세운다.

④ 양 팀에서 한명씩 나와 공을 굴린다. 거리는 4~6m 정도가 좋다.

⑤ 교사는 넘어진 핀을 친구들이 잘 볼 수 있도록 세워준다.

⑥ 세워진 핀에 붙어있는 음표와 쉼표를 공을 굴린 팀이 먼저 차례대로 답한다. 읽는 도중 틀렸을 경우, 기회는 상대팀으로 넘어가게 된다.

⑦ 기본점수를 각각 20점씩 화이트 보드에 쓰고 시작한다. 이긴 팀에게 점수를 주고, 최종집계를 해서 승, 패를 가리면 게임은 마무리 된다.

⑧ 음표는 더하고 (+), 쉼표는 빼서 (-) 계산하는 방법으로 응용도 가능하다.

다. 오선 공부

색깔이 있는 부직포와 실을 이용해 ‘오선 카펫’를 만든다.

① 차례가기와 건너뛰기

아이들이 줄을 서서 한 명씩 오선 카펫 위를 걸어가게 한다. 차례가기는 줄과 칸을 차례로 모두 밟고 가야한다. 건너뛰기는 “첫째 줄에서 시작!”하면 아이가

줄만 밟고 지나가고, “첫째 칸에서 시작!” 하면 칸만 밟고 지나간다. 나중에 음정을 배우면 “2도 가기”와 “3도 가기”도 할 수 있다.

② 오선 미션

쪽지를 여러 개 준비한다. 한쪽지에 하나씩 첫째 줄, 둘째 줄... 다섯째 줄까지 줄 이름을 쓰고 역시 칸 이름도 하나씩 써 넣는다. 잘 섞어서 상자에 담고 아이들한테 하나씩 뽑게 한다. 자신이 뽑은 쪽지에 적힌 대로 알맞은 줄이나 칸을 찾아가면 된다.

③ 동물 손인형

손가락에 끼우는 손인형을 준비하고 아이들은 자신이 좋아하는 손인형 하나씩 가지고 선생님이 얘기하는 곳에 붙이고 온다. 예를 들면 선생님이 “우리 예쁜 토끼 셋째 줄에 붙여보세요!”하면 아이가 달려가서 셋째 줄에 토끼를 붙이고 오는 것이다.

또 반대로 카페트에 붙어 있는 손인형을 가져오기도 할 수 있다. 선생님이 오선 카페트의 줄과 칸에 동물 손인형이나 과일 손인형을 잔뜩 붙여놓고 “둘째 칸에 있는 인형 가져오기”하면 아이들이 달려가서 둘째 칸에 붙은 인형을 가져온다. 손인형으로 차례가기, 건너뛰기, 음정활동 등도 할 수 있다. 예를 들면 선생님이 “원숭이를 위로 차례가기 해 주세요”하면 아이는 원숭이를 떼서 바로 위로 이동시켜 붙인다.

④ 칸 음 F-A-C-E 익히기

높은음자리표에 해당하는 칸의 음이름은 F, A, C, E다. 오선 카페트를 벽에 걸거나 바닥에 깔아놓고 누구든 레슨 올 때마다 가장 먼저, F-A-C-E 카드를 오선 카페트에 붙이도록 한다. 처음엔 선생님이 도와주어야 하지만 매일 매일 카드를 붙이다 보면 나중엔 칸 음을 빨리 읽게 된다.

⑤ 하트 악보 보고 노래 부르기

‘나비야’나 ‘비행기’등 누구나 잘 아는 노래를 하트로 오선에 붙이고 아이들에게 하트 악보를 보며 음이름으로 노래하도록 한다. 아이들이 다른 음표와 혼동되지 않도록 한 음을 노래할 때마다 하트를 하나씩 떼준다. 이러한 활동을 통해 아

이들은 악보를 왼쪽에서 오른쪽으로 읽어나가는 습관을 자연스럽게 익히게 된다.

⑥ 3초 안에 음이름 붙이기

두 팀으로 나누고 각 팀원에게 1, 2, 3, 4번을 정해준다. 선생님이 네 개의 음으로 구성된 단선율 한마디를 3초 동안 보여준다. 아이들은 3초 동안 음이름을 잘 보고 외운 후에 순서대로 한명이 한 음씩 말아서 각 음이름에 맞게 오선 카페트 위에 서거나 음이름 카드를 붙인다. 이 학습은 독보력 뿐 아니라 집중력과 암기력도 키워줄 수 있다.

⑦ 사탕 음이름 맞추기

즐거운 파티 날에 오선 카페트 위에 여러 종류의 사탕을 오선 카페트 위에 던져 놓고 자신이 먹고 싶은 사탕의 음이름을 맞추면 그 사탕을 먹도록 한다.

라. 풍선 속 음표, 썬표 수 셈하기

① 두 팀으로 나누고, 각각 종이에 선생님께서 말씀하시는 음표와 썬표를 적게 한다.

② 음표와 썬표 적은 종이를 동그랗게 말아서 풍선 안에 넣고, 풍선을 분다.

③ 좋아하는 동요를 부르며 풍선을 높이 던져 썬는다. (풍선이 바닥에 떨어지는 팀은 마이너스 된다.)

④ 선생님이 “stop”을 외치면 각자 풍선을 하나씩 잡아 터트린다.

⑤ 풍선 안에 적힌 음표, 썬표에 이름을 적고, 박자수도 적는다.

⑥ 음표는 더하기, 썬표는 빼기를 하여 셈을 하고 점수가 높은 팀이 이긴다.

마. 릴레이 연주

① 4~12명의 아이들에게 숫자를 정하여 순서를 섞어서 원으로 앉게 한다.

② 1번 아이가 먼저 연주를 시작하여 곡의 중간 부분에서 연주를 중단한다.

③ 2번 아이는 그 곡을 연결하여 연주하다가 멈추고, 이어서 3번 아이가 멈춘 부분에서 연주를 계속한다.

④ 만약 연주를 하지 못했다면 그 아이는 게임에서 퇴장되며 순서도 다음 번 아

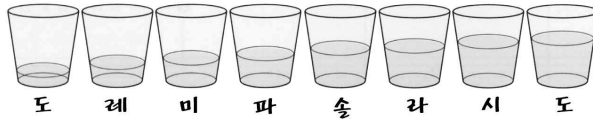
이로 넘어가게 된다.

바. 유리컵 건반 연주하기

① 유리컵 8개를 책상에 놓는다.

② 첫 번째 유리컵에는 아주 조금의 물을 담고 쇠 젓가락으로 두드려서 ‘도’ 소리가 나도록 한다. 같은 방법으로 두 번째는 ‘레’, 세 번째는 ‘미’....

(그림 16) 유리컵 건반



③ 젓가락으로 유리컵 건반을 두드려 연주를 해 본다.

④ 유리컵 건반의 연주에 맞추어 노래를 불러 본다. 단 유리컵을 세게 두드리면 깨질 우려가 있으므로, 가볍게 두드린다.

(악보 7) 작은 별

The musical score is written in treble clef with a 4/4 time signature. It consists of three staves of music. The lyrics are written below the notes.

Staff 1: 도 도 솔 솔 라 라 솔 파 파 미 미 레 레 도

Staff 2 (starting at measure 5): 솔 솔 파 파 미 미 레 솔 솔 파 파 미 미 레

Staff 3 (starting at measure 9): 도 도 솔 솔 라 라 솔 파 파 미 미 레 레 도

사. 작곡하기

학습을 진행하기 전 산만해 질 수도 있으니 수업에 대한 진지한 태도를 요구하
고 차분한 분위기를 이끈다.

Suite 'Rain'이라는 곡을 작곡하기 위해 일단 비 소리가 들어있는 효과음을 틀어
준다. 효과음이 진행되는 동안 아이들은 눈을 감고 비 소리를 듣는다든지, 우산을
조심스레 펴서 써본다든지 각자가 좋아하는 비에 대한 행동을 하게 한다.

3분~5분 정도 경과한 후에는 효과음을 끄고 모두 눈을 감은 다음 비에 대한 이
미지를 떠올려 보게 하고 잠깐 동안 서로 이야기를 나누어 본다.

본격적으로 작곡을 시작하기 전, suite의 개념을 쉽게 설명한다. (Suite란 몇 개
의 작은 노래들을 배열한 기악곡이다. 옛날에는 서로 다른 리듬이나 조성, 분위기
등을 가진 춤곡들로 이루어져 있었다.)

작곡이 끝나면 꼭 자신의 곡을 연주하는 시간을 가지게 하는데, 이 시간에 가장
많은 할애를 한다. 완벽하게 기보하는 것을 기대하기 보다는 즉흥연주에 조금 더
가까운 형태를 보이는 것이 좋다. 그러므로 곡을 연주할 때, 처음에는 선생님이 전
체적인 짜임새를 보고 아이에 따라 개인적인 조언을 해준 다음, 두 번째 연주 할
때 어느 정도 선생님이 도움을 주며 완벽하게 만들어 나간다. 두 번 연주하는 것이
중요하며 연주 후 아이들의 느낌을 나누는 과정 또한 중요하다.

① 천둥소리 - 이것은 리듬적인 요소만 있으면 된다. 가장 낮은 단계의 아이에
게 말게 하는 것이 좋다. 가장 좋은 방법은 피아노를 손바닥 전체로 누르거나 주먹
으로 눌러서 치게 한다. 높은 음역에서 쳤다가 낮은 음역에서 쳤다가를 몇 번 반복
하면서 흥미를 유발시킨다.

(악보 8) 천둥소리

The musical score for 'Thunder Sound' is written on two staves. Both staves are in 2/4 time and use a treble clef. The first staff begins with a common time signature (C) and contains three groups of eighth notes beamed together, each marked with a '3' above it. The first group is marked with 'mp' (mezzo-piano) and the second with 'ff' (fortissimo). The notes are '우 르 뽕' (u-reu-pung) and '광 광!' (gwang gwang!). The second staff is similar but ends with '광 광!'.

곡을 실연하기 전, 다음의 대사나 천둥소리에 관한 자신의 생각을 말하게 한다.
 “우르릉 황광! 번개가 번쩍 한 다음 바로 천둥소리가 울립니다.”

②빗방울 행진곡 - 4/4 박자의 곡으로 처음에 땅에 떨어지기 시작하는 빗방울을 묘사한 곡이다. 여기서는 처음에 4분음표로 툭툭 떨어지다가 8분음표로 빨라지는 것, 아주 얇은 빗방울에서 굵은 빗방울로 바뀌게 된다는 것에 중점을 둔다. 4번째 마디부터 오른손 멜로디를 짓게 한다.

(악보 9) 행진곡

4분음표가 한 마디 안에 4개가 들어가고 8분음표가 한 마디 안에 8개가 들어간다는 간단한 원리와, pp로 시작하다가 f로 끝나게 하는 셈여림의 변화정도만 이해시키면 된다.

연주 시, 왼손반주를 부담스럽게 느끼는 아이들에게는 선생님이 대신 왼손반주를

해주고 멜로디만 연주하게 하는 방법도 있다.

실연 전, 다음의 대사를 읽게 한다.

“빗방울이 후두두둑 떨어지기 시작합니다. 처음에는 얇은 빗방울이 점점 커지면서 떨어지는 속도도 빨라집니다.”

③ 소나기 왈츠 - 3/4 박자의 곡으로 시원스레 내리는 비를 보며 느낀 이미지를 감성적으로 풀어어나가는 곡이다. 자유롭게 만들되 도미솔, 도파라, 솔시레의 주요 3화음 정도는 숙지하고 있어야 한다. 왼손반주에 맞추어 멜로디를 짓고, 만든 멜로디에 가사를 입혀도 좋다.

(악보 10) 왈츠

The musical score is for a waltz in 3/4 time, marked *mf*. It consists of four systems of piano accompaniment. Each system features a treble clef staff with a whole rest and a bass clef staff with a rhythmic accompaniment of eighth notes and chords. The first system starts with a *mf* dynamic marking. The second system begins with a measure number '5'. The third system begins with a measure number '9'. The fourth system begins with a measure number '13'.

실연 전, 다음의 대사를 읽게 하거나, 소나기에 관한 이야기를 해도 좋다.

“소나기가 내리는 오후, 우산을 들고 운동장에 나가 우산을 빙글빙글 돌리며 소나기 왈츠를 춥니다.”

④ 비 개인 오후 - 2/4 박자의 곡으로 비가 어느새 그치고 해가 쪽 밀고 나오는 모습을 묘사하여 재밌는 느낌을 줄 수 있는 곡이다. 이 곡은 템포를 다양하게 정하여 어떤 아이는 빠른 곡을 쓰고, 어떤 아이는 느린 곡을 써보게 하는 것도 좋다. 왼손반주에 멜로디를 입히는데, 마지막 곡으로서 끝나는 느낌을 확실히 줄 수 있게 하기 위하여 마지막 4마디의 멜로디를 반복하게 한다.

(악보 11) 비 개인 오후

연주 전, 해가 숨었다가 비가 걷힌 하늘을 쏘옥 밀고 나오는 느낌을 살려 이야기 한다.

“어느 덧, 빗방울이 멈추고, 하늘이 맑아지기 시작했어요. 구름을 양 옆으로 밀어내고 쏘옥 나오는 해님이 있어요.”¹⁹⁾

19) 정보형, “어린이 작곡교실,” 『에듀클래식』, no.47 (2005. 8), pp.95~97

제 3 절 교사의 자질

처음 악기를 배우는 유아에게 음악에 대한 기본 교육은 그 유아가 성장하는 데 있어서 아주 필수적인 중요한 과정으로 초보자들이 훌륭한 연주가로 성장하기 이전에 훌륭한 음악인 될 수 있도록 지도해야 하는 것이 교사의 책임이라 할 수 있다. 따라서 교사는 ‘무엇을 하느냐’ 보다는 ‘어떻게 하느냐’에 관심을 갖고 결과보다는 과정을 중요시해야 한다.

지도 방법은 학생 개개인의 능력에 따라 일정한 지도목표를 계획해서 단계적으로 설정되어야 하며, 이를 실현하기 위해서 충분한 연구를 거쳐 발표된 이론과 교사 자신의 교육경험이 토대가 되어야 한다. 단순히 기교적인 면에 중점을 두는 것이 아니라 학생의 지적 감각이 발달되도록 유도하며, 음악을 해석하고 이해하는 능력과 듣는 이를 감동시킬 수 있는 상상력을 길러야 한다. 교사의 음악적 제시에 대해 학생이 반응한다는 것은 그들 안에 잠재되어있는 음악성의 증거이며, 교사는 단지 그것을 유인해내는 역할을 한다. ‘가르침’의 진정한 기능은 학생 안에 잠재되어 있는 지식을 일깨워 주는 것이지, 그것을 주입시키는 것은 아니라는 것이다.

교사는 우선 학생의 음악적 자질을 충분히 관찰 후, 이를 성공적으로 향상시키기 위해서 학생의 주의력이 교습시간이 끝날 때까지 지속되도록 유도해야 하며 학생으로 하여금 음악을 꾸준히 탐구하는 의지력과 자발적으로 성취하고자 하는 의욕을 갖도록 목표를 설정해 주어야 한다. 또 학생으로 하여금 자신의 음악을 듣고 비판할 수 있는 능력을 갖도록 지도해 학생의 청각훈련과 음악의 지적발달을 추구하도록 한다.

교사 스스로도 예술에 대한 감각과 올바른 기교를 가져 자신이 지도하는 내용에 있어서 오류를 범해서는 안 되며, 늘 연구하는 태도를 가져야 한다.

음악 교사는 끊임없이 의사 결정을 내리고 행동을 취해야 하는데 ‘이렇게 해야만 한다.’라고 단정 짓지 말고 몇 개의 가능성 있는 방법을 제시해 주어야 한다. 이러한 교사의 결정은 자신과 학생들에게 영향을 주게 되고, 또 교사가 하려는 것에 대한 체계적인 이해는 행동의 길잡이 역할을 하므로 교사는 철학적인 사고 양

식을 터득해 하고자 하는 일의 과정에 일관성을 유지하는 것이 중요하다.

특히 유아들을 맞이하는 선생님은 다음과 같은 사항에 유의해야 한다.

1. 아무리 화가 나고 답답하더라도 웃는 얼굴로 친절하게 이름을 불러준다.

웃음은 전염된다. 항상 밝은 사람은 자꾸 만나고 싶어지고, 우울한 사람은 나도 모르게 피하게 된다. 아이들도 마찬가지이다. 환한 미소의 선생님을 자주 보고 싶어 것이고, 늘 찡그리는 선생님은 아무리 열심히 가르친다 해도 만나고 싶지 않을 것이다.

2. 비록 짧은 레슨 시간 동안 지도하더라도 연주를 유심히 귀 기울여 듣고 구체적인 연습방법을 제시한다.

3. 피아노 지도에 국한하지 않고 몇 분 동안이라도 진심으로 유아에 대해 따뜻한 관심을 가지고 대화를 한다.

아이가 당신을 향해 장난감을 총을 쏜다면 “멋진 총을 가지고 있구나!”라고 머리를 쓰다듬어 주는 것 보다 “으악! 당했다”하며 쓰러지는 사람이 아이들이 좋아하는 사람이다.

4. 유아 각자의 개성에 맞게 대해주고, 단 한 가지라도 장점을 찾아 자주 칭찬하면 더욱 명랑하고 적극적인 어린이로 성장하게 될 것이다.

5. 요즘 아이들이 무엇에 흥미를 느끼는지 어린이들의 유행문화에 관심을 갖고 그와 관련된 음악을 수집하고 공통화제로 삼아 대화하며 관련된 음악들을 음악학원에서 지도하여 생활 가운데 즐기는 피아노로 만들어야 한다.

6. 학생들에게 질문을 하라.

선생님이 일방적으로 해답을 주는 것보다 학생들에게 질문을 함으로써 학생들에게 생각할 수 있는 기회를 주게 된다. 우리는 혹시 일방적으로 학생들에게 잘못된 것을 지적하고 고쳐 올 것을 명령하는 지휘관과 같은 선생님이 아닌지 반성하자.

7. 학생으로부터 배우는 자세를 가진다.

레슨을 하면서 학생을 가르치는 법을 배우게 되지만, 선생님 자신이 문제 상황을 해결하는 법을 배우기도 한다.

8. 모든 어린이에게 균등한 사랑을 베푼다.

제 4 절 학부모의 역할

가정 내의 음악환경은 유아에게 활기찬 음악적 성장을 이루게 하는 곳이다. 가정은 유아가 대부분의 시간을 보내는 곳이고, 전체적인 성장과 발달에 중요한 영향을 주는 곳임은 틀림없다. 그러므로 가정에서도 유치원과 마찬가지로 유아의 자발적이고 자유로운 소리활동을 할 수 있도록 포용적인 자세가 필요하다.

유아는 마치 스펀지와 같아서 듣는 데로, 보이는 데로 다 흡수한다. 다만 보고 들은 것이 금방 표현되지 않을 뿐이다. 모든 음악교육이 꼭 전문기관에서만 이루어질수 있는 것이 아니므로 가정에서의 음악적 경험은 저장되어 이후의 음악적 성장의 기반으로 작용한다.

가정에서는 유아가 실험해 볼 수 있는 소리 나는 많은 물건들이 있으나 물리적 음악환경 보다 정서적인 음악적 분위기를 이루어 주는 인적인 음악환경이 더 중요하다.

즉 끊임없이 안정된 음악적 분위기로 뒷받침해 주고, 유아가 새로운 소리를 실험하도록 용기를 북돋아 주고, 자유로운 창의력이 형성될 수 있게 도와주는 부모로부터의 인적 음악환경이 물리적 음악환경보다 더 중요하다는 것이다.

그러면 유아의 심미적 음악 성장을 자극하기 위해서 가정에서 할수 있는 활동에는 어떠한 것이 있는 생각해 보자.

1. 유아와 함께 자주 노래하거나 유아들에게 노래를 들려준다.
2. 유아들의 주의를 집중시켜 유아의 주변에서 나는 많은 소리들을 비교해 보는 놀이를 한다. 3~4세의 유아는 어떤 소리가 크고 작은지, 어떤 소리가 길고 짧은지, 소리의 높고 낮음이 어떤지를 이야기 해 본다.
3. 악기를 배우게 된다면 악기 연습은 20분을 초과하지 않는 것이 좋다. 이때 부모는 라디오나 주변 소리에 악기연습을 하는 아이가 방해받지 않도록 신경을 써준다.
4. 연습을 강요하는 것은 금물이다.
아이들의 경우 강요하는 연습이라면 모든 일은 그저 하기 싫은 숙제가 되고, 이

런 연습은 테크닉 향상에도 도움이 되지 않는다. 연습을 강요하기 보다는 연습을 잘했을 때 칭찬하고 격려해주는 것으로 동기를 마련해주는 것이 좋다.

5. 수준에 맞는 곡을 선택한다.

진도에 연연하기 보다는 얼마나 정확하고 아름다운 음을 내는가, 이런 활동을 즐기는가에 초점을 맞추어 조금씩 성취감을 쌓아가게 한다.

6. 음악회에 참석한다.

좋은 연주를 많이 듣다보면 음악을 들을 줄 아는 귀를 갖게 되므로 음악회에 다니면서 분위기를 익혀본다. 훌륭한 연주를 들으면서 본인도 훌륭한 연주를 하고 싶다는 의욕을 가질 수 있고, 자신에게 자극제 역할이 될 수 있다.

제 4 장 결론

오늘날 음악교육이 지능과 감성발달에 중요한 비중을 차지한다는 연구 발표로 음악 조기교육이 더욱 강조되고 있다. 그 중에서도 피아노 교육이 차지하는 역할과 비중은 매우 크다. 피아노를 연주할 때 멜로디, 리듬, 하모니 등의 음악요소를 동시에 종합적으로 생각할 수 있어 자연스럽게 전체 음악을 볼 수 있는 능력을 키울 수 있고 피아노의 구조상 다른 악기에 비해 연주로 자신의 감정을 표현하는 것이 결코 쉽지 않기 때문에 연주 시 생각하는 능력과 상상력을 발달시키는 결과를 얻을 수 있다.

그러나 우리나라의 경우 유아에게 소질이나 흥미와 상관없이 일찍부터 음악을 가르치는 일이 일반화되어 있으며, 유아를 대상으로 하는 기능습득 중심의 학습이 지나치게 만연되어 있는 상황이다.

음악교육의 목적은 특정 영역에서의 발달이나 특정한 기능의 습득이 아니라 다양한 음악적 활동을 통하여 음악을 즐기고 반응하고 표현하는 음악적 능력을 발달 시키는데 있으며 결과보다는 과정에 중점을 두어야 한다.

유아기는 창의력, 논리적 사고, 도덕성, 감성 등의 특질이 결정되는 결정적 시기로 음악교육이 꼭 필요한 때다. 그러므로 기능만을 강조하는 실기 위주의 교육에서 탈피하여 음악적 감수성을 키워주고 음악을 자연스럽게 접하도록 유도하는 것이 올바른 교육이다.

유아기의 음악교육은 계획된 교육과정에 의해 유아의 음악성 발달의 순서에 따라 내용을 선정하고, 유아의 발달 수준에 적합한 방법을 선택하여, 유아가 다양한 감정을 경험함으로써 창출된 느낌에 대해 유아가 자유롭게, 자발적으로 다시 음악이라는 형태로 재창조되어 표현 되는 것을 목표로 한다.

따라서 음악성 계발을 위해서는 유아의 눈높이에 맞는 체계적이고 효율적인 피아노 학습지도 방법이 무엇인가를 연구해 보는 것은 매우 중요하다.

첫째, 유아는 조기 피아노 교육에 의해 얼마든지 발전할 수 있으므로 음악적 능

력의 발달을 돕는 적절한 환경과 경험의 제공이 필수적이다. 모든 유아가 음악적 잠재력을 가지고 있으므로 어려서부터 질적으로 우수한 음악적 소리와 좋은 활동을 통해 표현력을 길러주어야 한다.

둘째, 유아가 흥미를 느끼고 스스로 원하여 음악을 즐길 수 있도록 해주어야 하고, 유아의 수준에 맞는 교육 프로그램을 개발하여 실력향상을 도모해야 한다. 음악교육의 기능적인 목적이 우선시 되고 어느 정도 성장한 후에 음악성을 키운다는 생각은 변화되어야 하고 피아노 연주가 단순한 신체운동이 아닌 기초교육과 음악성의 교육이 병행되어야 한다.

셋째, 피아노 교육은 전문성을 가진 분야이므로 교사는 실기와 이론에 폭넓은 지식과 자기연마를 통한 자질 향상에 힘써야 한다. 또한 아동의 적성과 능력에 따른 적절한 학습 방법에 대해 끊임없이 연구하는 자세가 필요하다.

넷째, 가정에서의 음악환경도 중요하다. 유아기는 아직 자아가 확고히 확립되지 않아 부모나 주변 환경에 영향을 가장 많이 받는 시기이므로 가정에서의 음악 환경이 유아의 성장과 발달 방향을 결정하게 된다 해도 과언이 아니다. 가족 구성원 모두가 음악을 좋아하고 음악에 공통의 기쁨을 느끼는 환경이라면 그것만으로도 저절로 유아는 음악에 흥미를 나타내고 좋아할 것이며, 음악적 능력도 한층 성숙될 것이다. 행복하고 영리하며 자신감 있는 성인으로 키우기 위해서는 어린이에게 긍정적인 자존감을 심어주는 방향으로 양육해야 한다. 음악과 소리를 다양한 창조적인 방법으로 활용함으로써 아이들의 건강한 자아관과 자제력을 발달시킬 수 있다. 그것은 곧 책임감 있고 독립심 강한 성인으로 자라는데 발판이 된다.

이와 같은 방향으로 피아노 교수법이 개선되어 음악을 통하여 유아가 아름다운 언어 표현과 행동, 바른 생각과 판단력을 가지고 긍정적인 삶을 사는 이룰 수 있도록 하는 음악교육에 이바지 하여야 할 것이다.

참 고 문 헌

1. 단행본

- 박찬석(1979). **올바른 피아노 교육**. 서울: 세광출판사.
- 송정이(1999). **피아노 연주와 교수**. 서울: 음악춘추사.
- 심성경 · 이희자 · 이선경 · 김경의 · 이효숙 · 박주희(2003). **유아음악교육**. 서울: 양서원.
- 이노우에 나오유키(1999). **피아노 주법**. 서울: 태림출판사.
- 이홍수(1990). **음악교육의 현대적 접근**. 서울: 세광음악출판사.
- 전인옥 · 이숙희(2005). **유아음악교육**. 서울: 한국방송통신대학교출판부.
- 최시원(1990). **음악 교육 어떻게 할 것인가?**. 서울: 도서출판.
- Barnett, D(1999). *The Performance of Music*. 서울: 음악춘추사.
- Bernstein, S.(1999). *With Your Own Two Hands*. 서울: 음악춘추사.
- Camp, Max W.(1995). **피아노 연주법**. 서울: 이화여자 대학교 출판부.
- Faber, N.(2003). *Piano Adventure* 2급. 서울: 뮤직트리.
- Faber, N.(2003). *Piano Adventure* 4급. 서울: 뮤직트리.
- Ortiz, John M.(1999). *Nurturing Your Child with Music*. 서울: 국일미디어.
- Sandor, G.(2004). *On Piano Playing*. 서울: 음악춘추사.
- Sherman, R.(2004). *Piano Pieces*. 서울: 도서출판 이레.

2. 연속 간행물

- 강효정(2005). 어드벤처 피아노 교수법. **에듀클래식**, 45, 114.
- 김은주(2003). 어린시절 피아노 교육의 두뇌발달. **에듀클래식**, 18, 58-59.
- 이정민(2005). 피아노를 처음 시작할 때의 메소드. **에듀클래식**, 40, 89.
- 정보형(2005). 어린이 작곡교실. **에듀클래식**, 47, 95-97.

3. 논문류

류영아. “아동 발달 단계에 따른 피아노 교육.” 석사학위 논문. 전남대 교육대학원.
1994

이현애. “아동기 피아노 교육의 효율적인 지도방안 연구.” 석사학위 논문. 계명대
교육대학원. 2003.

임현정. “어린이 피아노 학습의 올바른 교수 방향.” 석사학위 논문. 조선대 교육대
학원. 1999.

천선주. “유아기의 음악 기초 능력 개발을 위한 단계적인 지도 방법 연구.” 석사학
위 논문. 단국대 교육대학원. 2004.