



매뉴얼 텍스트 파일

다운로드

(보이스아이 포함)

2024

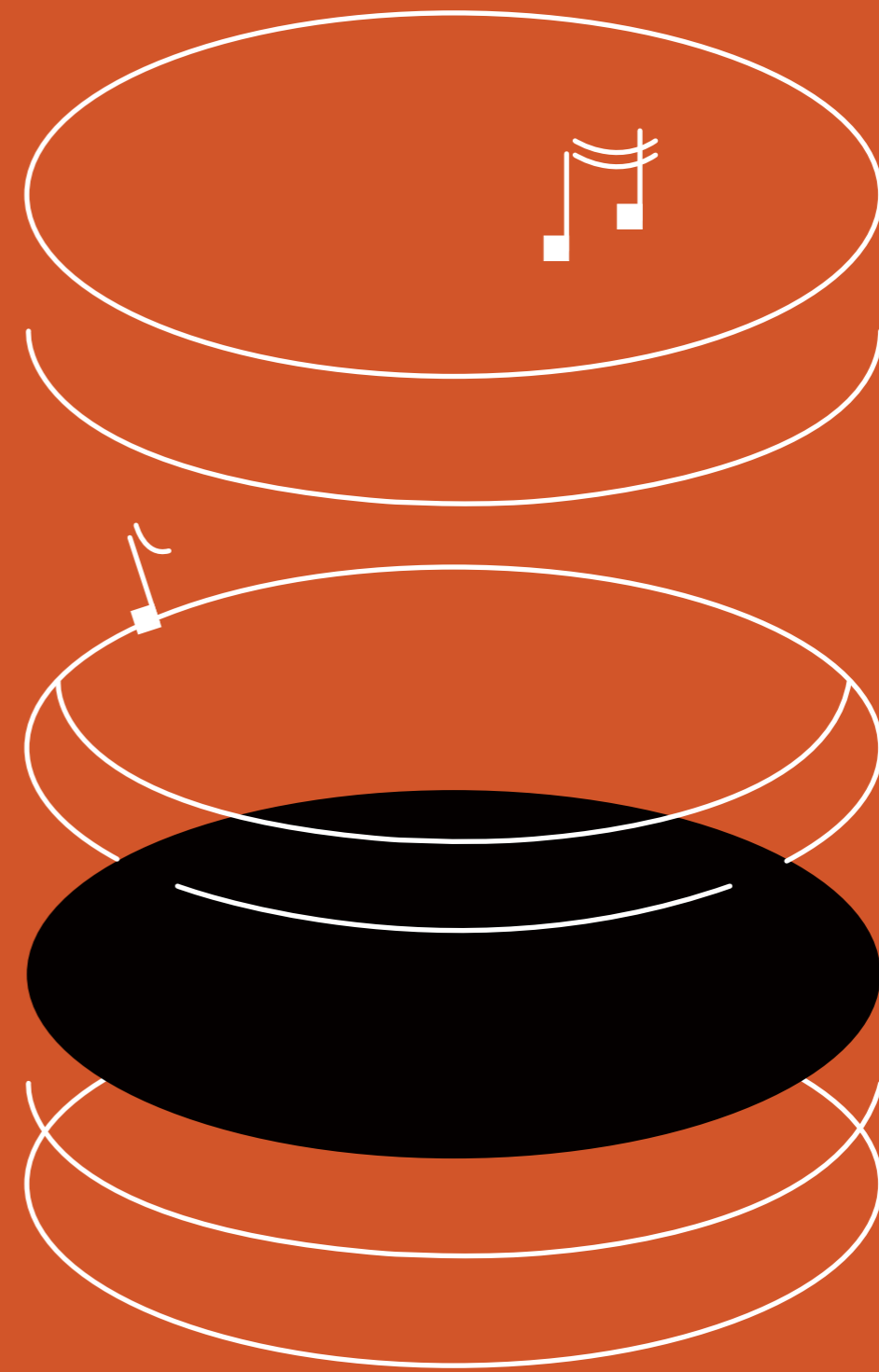
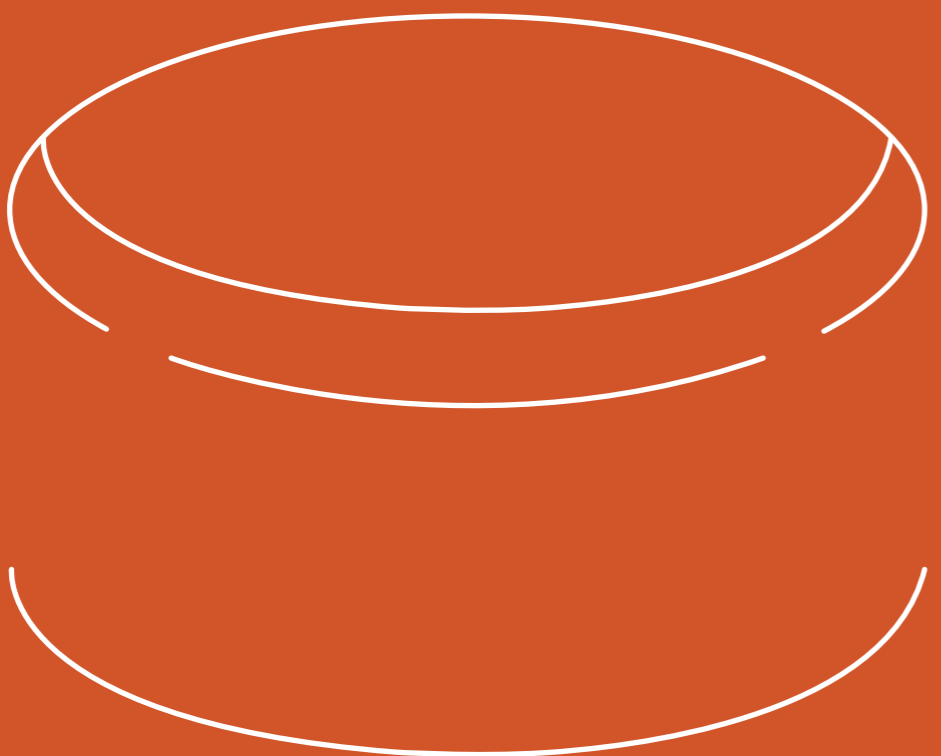
2024

2024

장애예술인 예술직무 훈련 매뉴얼

발달장애

음악(기악)



음악

장애예술인 예술직무 훈련 매뉴얼





매뉴얼 활용 및 유의사항

1

본 매뉴얼은 취업연계를 위한 준비과정, 혹은 고용된 장애예술인의 직무역량을 높이기 위한 비영리적 목적으로 장애인문화예술 및 직업훈련 현장에서 활용 및 참고할 수 있으며, 기관의 특성과 대상자의 요구에 맞게 보완·시행할 수 있다.

2

본 매뉴얼은 각 차시당 소요 훈련 시간이 정해져 있지만, 기관의 특성과 장애유형을 고려하여 훈련 시간을 조정할 수 있다.

**위 활용 목적 외의 용도로 사용을 희망할 경우에는
매뉴얼을 제작한 각 기관별 동의를 필요하다.**

2024

발달장애

음악(기악)

장애예술인 예술직무
훈련 매뉴얼

장애예술인 예술직무 훈련 매뉴얼 안내

매뉴얼 개요

‘장애예술인 예술직무 훈련 매뉴얼’은 2023년부터 2024년까지 2년간 진행된 ‘장애예술인 예술직무 전문 훈련과정 개발 및 운영 지원사업’에 선정된 3개 기관에서 해당 지원사업을 통해 개발 및 실제 진행한 훈련과정을 기반으로 제작된 훈련과정의 교수·학습을 위한 매뉴얼이다.

○ 장애예술인 예술직무 전문 훈련과정 개발 및 운영 지원사업

민간기업 수요에 기반한 문화예술분야 채용시장에 진입할 수 있는 전문성과 역량을 갖춘 장애예술인을 양성하기 위해 시장성에 기반한 예술직무 과정의 개발과 운영을 지원하는 사업으로 직무분석, 훈련과정 개발, 훈련과정 운영에 필요한 사업운영비, 전담인력비 등을 지원한다.

개발 배경 및 목적

2020년 ‘장애예술인 문화예술 활동 지원에 관한 법률’의 제정과 이에 따른 2022년 「제1차 장애예술인 문화예술 활동 지원 기본계획」이 시행되면서 장애예술인의 일자리 지원에 대한 화두가 본격적으로 논의되기 시작했다. 기본계획에는 장애예술인의 일자리 등 자립기반을 조성하는 정책과제와 이에 따른 추진 전략이 제시되었는데 이 중에는 장애유형과 예술분야별 민간기업의 수요에 따른 맞춤형 훈련과정에 대한 개발 및 운영에 대한 계획도 포함되어 있다.

그러나 기존 예술가를 대상으로 진행되는 교육이나 훈련은 예술가의 창작과 실연, 혹은 향유나 매개를 위한 방향으로 집중되어 있었고, 예술과 일자리라는 교집합에서의 표준화된 교육과 훈련과정은 디자인 및 영상 등 일부 제한적으로만 운영되고 있었다. 또한 이러한 훈련과정은 장애 당사자성을 고려할 수 없어 과정 참여부터 어려운 경우가 많았다. 이에 민간의 영역에서 기업 등 취업을 목적으로 일부 장애예술인을 대상으로 한 훈련과정들을 진행하고 있으나 이 경우에는 다른 분야의 직무훈련처럼 과정이 표준화가 되거나 외부로 확산에 어려움이 있어 장애 당사자를 대상으로 한 예술분야의 직무훈련은 굉장히 제한적인 환경에서만 운영되는 실정이었다.

이에 한국장애인문화예술원에서는 장애 당사자성과 일자리 시장 수요를 고려한 맞춤형 훈련과정의 개발과 운영, 더 나아가 해당 훈련과정의 보급과 확산을 목적으로 한 ‘장애예술인 예술직무 전문 훈련과정 개발 및 운영 지원사업’을 시작하여 사업의 결과물로 해당 매뉴얼을 제작하였다. 본 매뉴얼을 통해 장애특성을 고려한 예술직무의 전문적인 훈련방안을 제공함으로써 문화예술분야 일자리 시장에 전문성과 역량을 갖춘 장애예술인을 양성할 수 있는 전문 직무훈련 모델을 마련하고, 장애예술인의 양성과 예술직무로의 취업 연계를 희망하는 비영리 기관·단체 등에 매뉴얼을 보급하여 개발된 훈련과정을 확산하고자 한다.

매뉴얼 안내

이번에 발간된 매뉴얼은 ‘발달장애’ 유형의 장애예술인, 혹은 예비 장애예술인을 대상으로 진행하는 ‘시각예술(디자인, 회화)’과 ‘음악(기악)’ 분야의 훈련 과정의 교수방안에 대해 예술분야별로 나누어 총 두 권으로 발간하였다. 각각의 매뉴얼은 2023-2024 장애예술인 예술직무 전문 훈련과정 개발 및 운영 지원사업에 참여한 아래 3개 기관에서 제작하였다.

기관명	예술분야	예술직무명
성민복지관	시각예술(디자인, 회화)	발달장애인 시각예술작가 양성과정
수영구장애인복지관	음악(기악)	발달장애인 오케스트라 단원 양성 기초과정
사단법인 어울림세상	음악(기악)	발달장애인 오케스트라 단원 양성 심화과정

각 권의 매뉴얼에는 아래와 같은 내용들이 포함되어 있다.

- 직무에 대한 정보
- 훈련직무 및 과정에 대한 개요 및 정보
- 훈련과정 운영(교수법)에 대한 정보
- 훈련과정 평가에 대한 정보

또한 훈련과정 운영 내용과 관련하여 추가적인 설명이 필요하거나 유의한 정보가 있을 경우에는 부록을 별도 편성하였다.



Part 01

수영구장애인복지관

발달장애인 오케스트라단원 양성 기초과정

01 직무정보

직업명

발달장애인 기악연주자

직무정의 (개요)

장애인 오케스트라의 일원으로 관악기, 현악기, 타악기 등의 각종 악기를 연주하거나 단독으로 악기를 연주한다.

수행 직무

1. 오케스트라 단원으로서 기본적으로 악보를 읽을 수 있다.
2. 악기를 준비하는 과정을 숙달하고 조율할 수 있다.
3. 악보를 익히거나 연주할 수 있도록 악곡을 반복 연습한다.
4. 반복적으로 곡의 연주 방법을 익히도록 개별 연습을 진행한다.
5. 단원과 함께 악기를 연주하여 하모니를 만들 수 있다.
6. 정해진 시간 내 합주연습을 하고 이후, 개별 연습 또는 레슨을 통해 자기 계발을 진행한다.
7. 행사가 있을 경우 음악을 행사장에서 순서와 상황에 맞게 공연할 수 있도록 한다.
8. 무대 공연에 적극적으로 참여하며 공연 일정에 따라 유동적인 시간 조율이 이루어진다.

직업 전망

- 2020년대에 들어 장애인오케스트라가 많이 생겨나고 있고 기업, 지자체, 교육청 등에서 지속적으로 창단을 하고있는 추세로 지속적으로 증가할 것으로 전망된다.
- 음악은 로봇이나 인공지능 기술의 발달에 의해 대체될 수 없는 창의성 영역이며, 한국고용정보원에 따르면 연주가는 2020년 이후 10년간 연평균 1.8% 정도 증가할 것으로 전망된다.

02 직무훈련 정보

(1) 훈련 개요

훈련과정명	발달장애인 오케스트라 단원 양성 기초과정	예술 장르	음악(기악)
주장애유형		숙련 수준	
훈련 대상	발달장애	숙련 수준	입문 ~ 기초 수준 (악기를 다루본 적 없거나 2년 미만의 초심자에게 적합)
과정 구분		과정 내용	
훈련 과정 (간략)	악기체험	횟수 1회, 3시간 → 회차당 3시간 내용 오케스트라 악기 이해를 위한 다양한 악기 체험	
	음악이론	횟수 20회, 60시간 → 회차당 3시간 내용 음정, 음계, 화음, 박자 등 악보읽기를 위한 기초이론 학습	
	악기실연	횟수 20회, 60시간 → 회차당 3시간 내용 악기에 대한 기초 훈련과 연주곡(3곡) 독주	
	공연준비	횟수 20회, 60시간 → 회차당 3시간 내용 공연 준비 기초 훈련과 연주곡(3곡) 지휘에 맞게 합주	
	공연진행	횟수 1회, 3시간 → 회차당 3시간 내용 발표회 공연 최종 리허설, 준비 및 발표회 공연 진행	

(2) 기본 정보

훈련 직무	기악 연주(초급)	훈련방법	집체 및 야외훈련(발표회)
--------------	-----------	-------------	----------------

- 표준 훈련시간**
- 총 186시간 → 62회차
 - 훈련 목표 도달을 위해 참여해야 하는 최소 시간 : 96시간 → 32회차 이상

훈련 목표

- 본인의 악기를 스스로 관리하고 단독 이동 및 보관할 수 있다.
- 기초이론 훈련을 위한 전용 앱을 사용하여 박자 및 음계에 대한 자율훈련을 실행할 수 있다.
- 악기연주를 위한 기초이론을 학습하고 연주곡 3곡에 대한 악보를 읽는다.
- 30분 내외의 공연을 위한 3개의 곡을 자신이 선택한 악기로 연주할 수 있다.
- 30분 내외의 공연을 위해 지휘자의 지시를 따르고 동료 연주자들과 협업하여 연주할 수 있다.
- 공연 전 준비해야 할 사항과 공연 중 무대매너를 익혀 30분 내외의 공연에 참여할 수 있다.

훈련 필요 기술

지식	<ul style="list-style-type: none"> • 본인이 사용할 악기의 특징과 관리 등에 관한 지식 • 지정 연주곡 악보를 읽을 수 있을 정도의 음악 이론에 대한 지식 • 독주와 합주의 차이를 이해하고 지휘자의 지시수행을 위한 기초 지식
기술	<ul style="list-style-type: none"> • 사용 악기를 관리하고 연주할 수 있는 기술 • 박자와 흐름에 맞게 곡을 연주할 수 있는 기술 • 기초이론 훈련을 위한 앱을 사용할 수 있는 기술
태도	<ul style="list-style-type: none"> • 동료 연주자들과 화합하여 연주할 수 있는 협동의 자세 • 훈련교사 혹은 지휘자의 지시를 경청할 수 있는 자세 • 공연 진행시 올바른 무대 매너를 갖고 공연을 완수할 수 있는 자세

훈련시설

- 기준 인원 6명을 수용하여 주 2회 이상 공연 연습이 가능한 전용 실내 공간 2곳 필요
- 발달장애 유형을 감안하여 외부 소음이 심한 공간은 지양

필요 편의시설

- 건물내경사로 휠체어진입로 계단난간 유도(점자)블록
 비상경보장치 장애인용 승강기 장애인용 통근버스
 장애인용 화장실 장애인용 세면장 장애인용 주차장 치료시설
 기타 (신체외부장애가 동반된 참여자가 있는 경우, 필요에 따라 위 사항이 고려될 수 있음)

훈련대상(직무기능)

성별

- 상관없음
- 남
- 여

연령

- 상관없음
- 만 15세 이상
- 만 39세 이하

신체기능

- 시각
- 중요하지 않음
 - 약간 중요함
 - 매우 중요함

상세작성 악보와 훈련용 앱의 내용 식별

- 청각
- 중요하지 않음
 - 약간 중요함
 - 매우 중요함

상세작성 연주 실행과 확인을 위한 청음

- 손기능
- 중요하지 않음
 - 약간 중요함
 - 매우 중요함

상세작성 현악기 및 관악기의 운지

- 하지기능
- 중요하지 않음
 - 약간 중요함
 - 매우 중요함

상세작성 기능 정도에 따라 악기선택이 달라질 수 있음

인지기능

- 지시이해
- 중요하지 않음
 - 약간 중요함
 - 매우 중요함

상세작성 지휘자의 지시 이해

- 의사소통
- 중요하지 않음
 - 약간 중요함
 - 매우 중요함

상세작성 동료 및 지원자와의 소통

- 기억력
- 중요하지 않음
 - 약간 중요함
 - 매우 중요함

상세작성 연주곡에 대한 암기

대인 관계

- 중요하지 않음
- 약간 중요함
- 매우 중요함

상세작성 합주 단원들과의 관계

직무 숙련

- 누구나 가능
- 입문(2년 미만)
- 최소__년 이상
- 최대 2년 이하

기타 필요조건

전자기기 사용(휴대폰, 태블릿을 활용한 훈련용 앱 사용)

훈련교사

필요 인력

자격요건

- | | | |
|---------|------|--|
| 주강사 1명 | 공통 | 발달장애인에 대한 기본적인 이해가 있는 자 |
| 보조강사 2명 | 주강사 | 전공 분야(지휘 혹은 기악 전공) 학사 이상의 전공자로 3년 이상의 관련 강의 혹은 지휘 경력이 있는 자 |
| | 보조강사 | 전공 분야(지휘 혹은 기악 전공) 학사 이상 전공자 |

필요장비

- | | |
|---------------|---|
| 필요장비 및 악기의 개수 | -악기 총 6대 (색소폰, 첼로 외 참여자 특성 고려한 개별 악기선택) |
| 필요 프로그램 | -훈련용 앱 |
| 필요 재료 | -앱 실행용 개별 전자기기, 화이트보드, 의자, 테이블, 보면대 등 |
| 필요 교재 | -참여자 수준별 기초이론 학습교재 |

기타 필요 사항

- | | |
|-----------|---|
| 훈련생 관리 방안 | -전반적인 스트레스, 신체 건강상 문제, 개인사유 등의 확인을 위해 개별 1:1 질문 및 상담 진행
-5회기로 구성된 집체특강을 통해 스트레스 해소 기여 및 참여자 간 단합, 사회성 향상
-악기 연습 시 개별 어려움 확인하여 즉각적인 피드백 진행 |
|-----------|---|

평가 방안 등

- 각 회기별 진행되는 훈련 내용에 대해 평가항목에 따른 행동 평가 실시
- 담당자 및 강사의 주관적인 견해가 개입됨에 따라, 상호 조율 필수
- 행동관찰의 어려움이 있는 경우, 개별 진행을 통해 수행 능력 확인

(3) 훈련 과정 편성

과정 구분	과정 내용
악기체험	<ul style="list-style-type: none"> 오케스트라에서 사용하는 다양한 악기를 체험하고 본인에게 맞는 악기를 선택
음악이론	<ul style="list-style-type: none"> 음표, 쉼표, 박자에 대한 기초이론 학습 음자리, 음이름, 및 악보용어와 기호 구분(음표, 쉼표, 점음표, 붙임줄, 온음, 반음 등) 템포, 다이내믹, 연주지시에 대한 이해 장조 및 단조의 스케일과 조표 구분 청음 및 앙상블 학습 박자 및 음계 숙지를 위한 앱 활용 반복훈련
악기실연	<ul style="list-style-type: none"> 악기에 맞는 올바른 자세 훈련 악기에 맞는 운지법 및 정확한 음 운지 훈련 현악기 → 악기에 맞는 활의 사용법 및 정확한 활긋기 훈련 관악기 → 악기에 맞는 입모양과 호흡법 및 정확한 소리내기 훈련 지정 연주곡 3곡을 음정, 박자 등에 맞춰 정확하게 연주하는 기술 훈련 지정 연주곡 3곡을 지휘자의 지시에 맞게 연주하는 기술 훈련 다른 연주자들과 함께 지정 연주곡에 대한 합주 연주를 시행하는 기술 훈련
공연구성	<ul style="list-style-type: none"> 공연에서 지휘자의 지시에 맞게 단원들과 합주가 가능하도록 지정 연주곡 3곡 합주 훈련 공연을 준비하기 위한 복장 및 외모 점검, 악기 점검 방법 훈련 공연 전 리허설 진행 훈련 공연 시 지켜야 할 무대 매너 훈련
공연진행	<ul style="list-style-type: none"> 시간과 순서에 맞게 본인의 악기를 직접 준비 및 정리하며 입·퇴장 지휘자의 지시를 이행하고 단원들과의 협력관계를 유지하며 지정곡 3곡 합주 진행 올바른 무대매너를 갖고 공연을 완수

(4) 전체 훈련 과정 및 내용

음악이론				
차시	구분	과목	훈련내용	훈련시간
1	악기체험	악기체험하기	<ul style="list-style-type: none"> 오케스트라에서 사용하는 악기 파악 다양한 악기연주 체험 현악기와 관악기의 차이 개별 선호와 특성을 고려한 악기 선택 	3시간
2	음악이론 (기초)	음악이론-기초1	<ul style="list-style-type: none"> 음악 이론 교육(기초용어, 퀴즈 활용) 게임을 이론학습(가온 도~높은 도) 음자리 이론학습(높은음자리, 낮은음자리) 앱 활용 '악보 읽기 게임' 훈련 	9시간
3		음악이론-기초2		
4		음악이론-기초3		
5		음악이론-기초4		
6	음악이론-기초5	<ul style="list-style-type: none"> 쉼표 구분(온쉼표, 2, 4, 6, 8, 16분쉼표) 쉼표리듬치기(4분쉼표 1박 기준) 앱 활용 '박자 맞추기 게임' 훈련 	3시간	
7	음악이론-기초6	<ul style="list-style-type: none"> 점음표 구분 점음표 구분II 앱 활용 반복훈련 	9시간	
8	음악이론-기초7	<ul style="list-style-type: none"> 붙임줄(Tie) 구분 이음줄(Slur) 구분 		
9	음악이론-기초8	<ul style="list-style-type: none"> 2박자(강약) 계열의 홀박자(4분음표) 2박자(강약) 계열의 홀박자(2분음표) 2박자(강약) 계열의 홀박자(8분음표) 		
10	음악이론-기초9			
11	음악이론-기초10			
12	음악이론-기초11	<ul style="list-style-type: none"> 온음과 반음 구분 임시표 구분(올림표, 내림표, 제자리표) 앱 활용 '악기 연주-피아노' 훈련 	6시간	
13	음악이론-기초12			
14	음악이론 (심화)	음악이론-심화	<ul style="list-style-type: none"> 영어 음이름 암기 음정 심화과정(초연 읽기) 앱 활용 '악보 읽기 게임' 훈련 	3시간

차시	구분	과목	훈련내용	훈련시간
15	음악이론 (심화)	음악이론-심화2	<ul style="list-style-type: none"> 목소리 음정 구분(가온 도 ~ 높은 도) 암기 음정 구분(음정 식별) 앱 활용 '악보 읽기 게임' 훈련 	3시간
16		음악이론-심화3	<ul style="list-style-type: none"> 앙상블 연주의 중요성과 기초 연주기법 합주 방법 및 성과 앙상블 연주 질응답 	
17		음악이론-심화4	<ul style="list-style-type: none"> 클래식 음악 템포 용어 파악I 클래식 음악 템포 용어 파악II 	
18		음악이론-심화5	<ul style="list-style-type: none"> 지휘자의 역할 파악 지휘자의 역할 수행 클래식 음악 청취 	9시간
19		음악이론-심화6	<ul style="list-style-type: none"> 악보 용어 및 기호 이해 겹박자표 이해 장조, 단조의 스케일과 조표 	
20		음악이론-심화7		
21	음악이론-심화8			

악기실연

차시	구분	과목	훈련내용	훈련시간
1	악기실연 (기초)	악기실연-기초1	<ul style="list-style-type: none"> 악기 준비과정(첼로/색소폰) 악기연주의 바른자세 악기 관리방법 	3시간
2		악기실연-기초2	<ul style="list-style-type: none"> 악기 운지법(핑거링) 악기 연주기법(첼로-활긱기/색소폰-호흡법) 개별 확인 및 1:1 피드백 	12시간
3		악기실연-기초3		
4		악기실연-기초4		
5		악기실연-기초5		
6	악기실연 (음정)	악기실연-음정1	<ul style="list-style-type: none"> 악기연주의 바른자세 음정에 맞는 운지 및 활긱기/호흡발성 개별 연습 및 1:1 피드백 마무리 복습 	
7		악기실연-음정2		
8		악기실연-음정3		
9		악기실연-음정4		
10		악기실연-음정5		

차시	구분	과목	훈련내용	훈련시간
11	악기실연 (박자)	악기실연-박자1	<ul style="list-style-type: none"> 곡을 통한 다양한 악기의 박자(4분의 2박자) 곡을 통한 다양한 악기의 박자(4분의 4박자) 	3시간
12		악기실연-박자2	<ul style="list-style-type: none"> 4분의 2박자 곡 소개 및 악보 확인 4분의 2박자에 맞는 활긱기/호흡발성 	6시간
13		악기실연-박자3		
14		악기실연-박자4	<ul style="list-style-type: none"> 4분의 4박자 곡 소개 및 악보 확인 4분의 4박자에 맞는 활긱기/호흡발성 	
15	악기실연-박자5			
16	악기실연 (연주곡)	악기실연-연주곡1 [터키행진곡]	<ul style="list-style-type: none"> 악보 읽기 실연 훈련 개별 확인 및 1:1 피드백 	3시간
17		악기실연-연주곡2 [B Rossette]		
18		악기실연-연주곡3 [Mozart 심포니 No. 40]		
19		악기실연-연주곡4 [태극기휘날리며ost]		
20		악기실연-연주곡5 [아리랑랩소디]		

공연

차시	구분	과목	훈련내용	훈련시간
1	공연구성	공연이해	<ul style="list-style-type: none"> 오케스트라 공연 영상 시청 연자주의 마음가짐과 긴장관리 방법 공연복장 및 외모관리, 무대매너 	3시간
2 20		공연준비	<ul style="list-style-type: none"> 연주자의 마음가짐 운지 및 활긱기/호흡발성 연주곡 훈련 및 1:1 피드백 합주 연습 및 리허설 훈련 	57시간
21	공연진행	발표회	<ul style="list-style-type: none"> 공연준비 공연[터키행진곡/B Rossette/태극기휘날리며ost] 공연정리 	3시간

03 훈련과정 운영

	소요 훈련 시간
훈련 과목 (연습주제)	① 악기체험하기 총 3시간 1회기×3시간
훈련 과정	훈련 목표
	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 오케스트라에서 사용하는 악기와 악기의 특징을 이해할 수 있다 ◆ 악기를 체험해보고 본인이 선호하는 악기를 선택할 수 있다
	필요 지식(선수학습)
	해당없음
	훈련 재료(교보재)
	<ul style="list-style-type: none"> • 필요 자료 : 오케스트라 및 악기 소개 관련 유튜브 영상 ※유튜브 클래식타벅스(https://youtu.be/UxIMvuRgtM8?si=F1vvTZjJtwuxDafk) • 필요 악기 : 현악기 2종 이상, 관악기 2종 이상, 타악기 2종 이상
	훈련 내용
교수 방법	<ul style="list-style-type: none"> • 영상 자료를 활용한 악기 설명 및 실제 연주 영상 시청으로 참여자 흥미 유발 • 다양한 실물 악기를 소개하고 악기의 특성을 설명 • 체험 악기에 대한 주의사항을 충분히 설명하고 자유롭게 악기 다루기 • 직접 체험한 악기에 대한 소감과 표현 말하기
	상세 내용
	1. 도입 : 인사 및 훈련 안내 ㉠ 10분 <ul style="list-style-type: none"> • 훈련 강사 소개 및 상호 인사 • 훈련 내용에 대한 안내

중간
휴식

10분

2. 오케스트라 악기 알아보기 ㉠ 40분

- 오케스트라에 대해 알아보기 → 10분, 관련 영상
- 오케스트라 연주 영상 보기 → 10분, 관련 영상
- 오케스트라 구성 악기에 대해 알아보기 → 20분, 관련 영상

중간
휴식

10분

3. 실물 악기 알아보기 ㉠ 40분

- 준비된 실물 악기 소개 및 소리 들어보기 → 10분, 실물 악기 6종 이상
- 현악기의 종류 및 특성 알아보기 → 10분, 실제 현악기 2종 이상
- 관악기의 종류 및 특성 알아보기 → 10분, 실제 현악기 2종 이상
- 타악기의 종류 및 특성 알아보기 → 10분, 실제 현악기 2종 이상

4. 악기 체험하기 ㉠ 50분

- 체험악기 소개 및 주의사항 안내
- 자유롭게 악기 체험해보기
- 가장 마음에 드는 악기 선택하고 이유 공유하기
- 다 함께 연주해보기 (10분)

5. 마무리 : 내용 복습 및 인사 ㉠ 20분

- 오늘 배운 내용 복습하기
- 오늘 훈련 소감 이야기 나누기
- 다음 수업 안내 및 상호 인사

훈련 유의 사항

- 중간 휴식시간 외에도 훈련생들의 상태를 고려한 유동적인 휴식시간 배정
- 특정 소리나 촉감에 민감한 반응이 있는 훈련생이 있는지 세심하게 관찰
- 악기 체험 시 안전사고가 발생하지 않도록 주의 및 관리

훈련 과목
(연습주제)

② 음악이론 - 기초(1~3)

※공통 주제 3회 반복 학습

소요 훈련 시간

9시간

3회기×3시간

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 각 음자리표에 대한 기보법을 정확하게 구분한다
- ◆ 앱에서 나타나는 음계를 정확하게 찾는다

필요 지식(선수학습)

- 해당없음

훈련 재료(교보재)

- 필요 자료 : 음악 이론 학습지
- 필요 물품 : 훈련용 앱이 설치된 개별 전자기기(휴대폰 또는 태블릿)

훈련 내용

교수 방법

- 발달장애인 수준별 맞춤 학습지 및 교재 사용
- 공통적인 내용의 반복 학습으로 음계 이론 암기
- 학습지와 앱에서 나타나는 음계 문제 풀이

상세 내용

1. 도입 : 인사 및 훈련 안내, 아이스브레이킹 ⌚ 10분

- 훈련 강사 및 참여자 상호 인사, 집중력 강화
- 해당 회차 훈련내용 안내 및 이전 내용 복습

2. 음악 이론 교육 ⌚ 20분

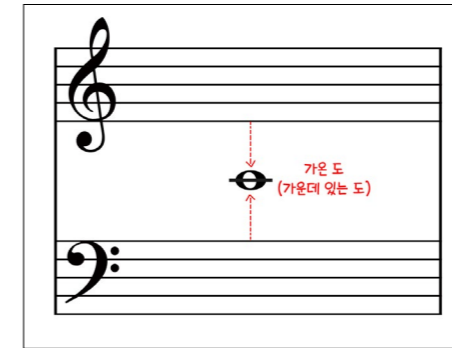
- 음악 관련 기초용어 파악하기
- 퀴즈 및 설명 반복 학습

중간 휴식

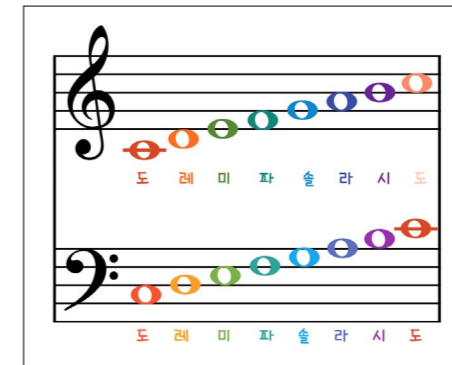
10분

3. 계이름 이론학습 ⌚ 50분

- 피아노 건반을 활용한 각 ‘도’의 자리 확인하기
- 그 중 ‘가온 도’(가운데 있는 도)에 대해 이해하기



- ‘가온 도’ ~ ‘높은 도’ 사이의 계이름 학습하기



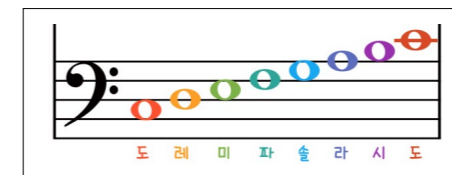
- 반복 | 계이름 따라 부르기

중간 휴식

10분

4. 음자리 이론학습 ⌚ 50분

- 악보에 나타나는 오선을 눈으로 익히기



- ‘높은 음자리표’와 ‘낮음 음자리표’ 이해하기

중간
휴식

10분

- 학습지에 직접 그리며 학습하기
- 낮은 음자리표부터 높은 음자리까지의 게이름 학습하기
- 반복 | 음자리에 맞춰 게이름 따라 부르기

5. 마무리 : 앱 활용 훈련학습 ⌚ 20분

- 훈련용 앱 활용하여 '악보 읽기 게임' 반복 훈련하기

훈련 유의 사항

- 중간 휴식시간 외에도 훈련생들의 상태를 고려한 유동적인 휴식시간 배정
- 이론에 대한 개별 이해 정도를 면밀히 관찰하여 필요시 보조인력 배치

훈련 과목
(연습주제)

③ 음악이론 - 기초(4)

소요 훈련 시간

3시간
1회기×3시간

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 음표에서 사용되는 명칭의 생김새와 해당 리듬을 학습한다
- ◆ 앱을 활용하여 해당 리듬감각을 반복 숙달한다

필요 지식(선수학습)

- 해당없음

훈련 재료(교보재)

- 필요 자료 : 음악 이론 학습지
- 필요 물품 : 훈련용 앱이 설치된 개별 전자기기(휴대폰 또는 태블릿)

훈련 내용

교수 방법

- 발달장애인 수준별 맞춤 학습지 제공
- 공통적인 내용의 음표 이론 반복 학습
- 학습지와 앱에서 나타나는 박자 리듬 숙달

상세 내용

1. 도입 : 인사 및 훈련 안내 ⌚ 10분

- 훈련 강사 및 참여자 상호 인사, 집중력 강화
- 해당 회차 훈련내용 안내 및 이전 내용 복습

2. 음악 이론 교육 ⌚ 20분

- 음악 관련 기초 용어 파악하기
- 퀴즈 및 설명 반복 학습

중간
휴식

10분

3. 음표 구분 [온음표, 2, 4, 6, 8, 16분음표] ⌚ 50분

- 음표의 구조(모양) 파악하기 [기둥, 머리, 꼬리]



- 각 음표의 생김새와 명칭 구분하기
- 악보에서 나타나는 음표 그리는 방법



중간
휴식

10분

4. 음표 리듬치기 ⌚ 50분

- 4분음표를 1박을 기준으로 각 음표별의 박자 확인하기

그림	이름	박자	리듬표시
○	온음표	4박자	W W W
♪	2분음표	2박자	W
♪	4분음표	1박자	V
♪	8분음표	반 반자	\
♪	16분음표	반의 반 박자	\

중간
휴식

10분

- 박수를 치며 음표별 리듬을 몸으로 익히기

5. 마무리 : 앱 활용 훈련학습 ⌚ 20분

- 훈련용 앱 활용하여 '박자 맞추기 게임' 반복 훈련하기

훈련 유의 사항

- 중간 휴식시간 외에도 훈련생들의 상태를 고려한 유동적인 휴식시간 배정
- 이론에 대한 개별 이해 정도를 면밀히 관찰하여 필요시 보조인력 배치

훈련 과목
(연습주제)

4 음악이론 - 기초(5)

소요 훈련 시간

3시간
1회기×3시간

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 심표에서 사용되는 명칭의 생김새와 해당 리듬을 학습한다
- ◆ 앱을 활용하여 해당 리듬감각을 반복 숙달한다

필요 지식(선수학습)

- 해당없음

훈련 자료(교보재)

- 필요 자료 : 음악 이론 학습지
- 필요 물품 : 훈련용 앱이 설치된 개별 전자기기(휴대폰 또는 태블릿)

훈련 내용

교수 방법

- 발달장애인 수준별 맞춤 학습지 제공
- 공통적인 내용의 심표 이론 반복 학습
- 학습지와 앱에서 나타나는 박자 리듬 숙달

상세 내용

1. 도입 : 인사 및 훈련 안내 ⌚ 10분

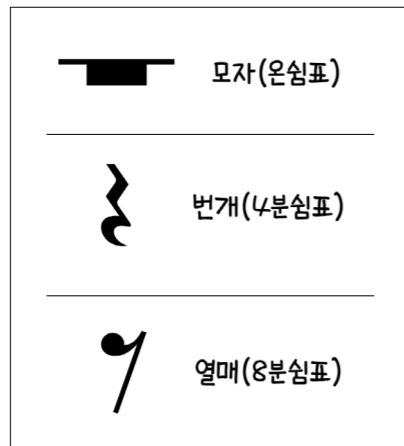
- 훈련 강사 및 참여자 상호 인사, 집중력 강화
- 해당 회차 훈련내용 안내 및 이전 내용 복습

2. 음악 이론 교육 ⌚ 20분

- 음악 관련 기초 용어 파악하기
- 퀴즈 및 설명 반복 학습

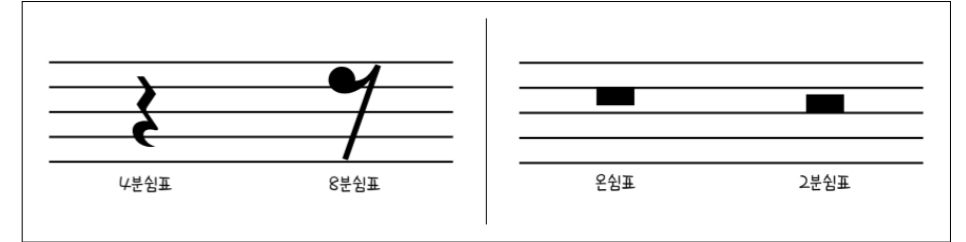
3. 심표 구분 [온심표, 2, 4, 6, 8, 16분심표] ⌚ 50분

- 심표의 구조(모양) 파악하기 [모자, 번개, 열매]



중간 휴식 10분

- 각 심표의 생김새와 명칭 구분하기
 - 악보에서 나타나는 심표 그리는 방법



중간 휴식 10분

4. 심표 리듬치기 [온심표, 2, 4, 8, 16분심표] ⌚ 50분

- 4분심표를 1박을 쉬는 기준으로 각 심표별의 박자 확인하기

그림	이름	박자	리듬표시
	온심표	4박자	W W W
	2분심표	2박자	W W
	4분심표	1박자	V
	8분심표	반박자	\
	16분심표	반의 반박자	\

- 박수를 치며 심표별 리듬을 몸으로 익히기

중간 휴식 10분

5. 마무리 : 앱 활용 훈련학습 ⌚ 50분

- 훈련용 앱 활용하여 '박자 맞추기 게임' 반복 훈련하기

훈련 유의 사항

- 중간 휴식시간 외에도 훈련생들의 상태를 고려한 유동적인 휴식시간 배정
- 이론에 대한 개별 이해 정도를 면밀히 관찰하여 필요시 보조인력 배치

훈련 과목
(연습주제)

5 음악이론 - 기초(6)

소요 훈련 시간

3시간
1회기×3시간

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 음표에 붙는 점에 대한 차이를 파악한다
- ◆ 앱을 활용하여 해당 리듬감각을 반복 숙달한다

필요 지식(선수학습)

- 음표 구분 능력 및 해당 박자 숙지 필요

훈련 재료(교보재)

- 필요 자료 : 음악 이론 학습지, 악보 예시
- 필요 물품 : 훈련용 앱이 설치된 개별 전자기기(휴대폰 또는 태블릿)

훈련 내용

교수 방법

- 발달장애인 수준별 맞춤 학습지 제공
- 음표와 점음표의 차이를 구분하고 신체를 활용한 리듬 파악

상세 내용

1. 도입 : 인사 및 훈련 안내 ⌚ 10분

- 훈련 강사 및 참여자 상호 인사, 집중력 강화
- 해당 회차 훈련내용 안내 및 이전 내용 복습

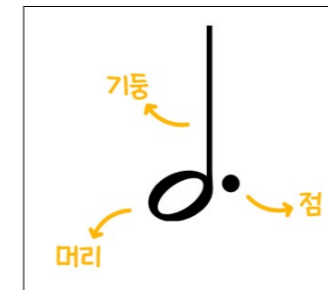
2. 음악 이론 교육 ⌚ 20분

- 음악 관련 기초 용어 파악하기
- 퀴즈 및 설명 반복 학습

중간 휴식 10분

3. 점음표 구분 I ⌚ 50분

- 점음표의 구조(모양) 파악하기 [기둥, 머리, 점]



- 각 점음표의 생김새와 기존 음표와 차이 구분하기

중간 휴식 10분

4. 점음표 구분 II ⌚ 50분

- 기존 음표와 점음표 음의 길이 구분하기
- 악보 예시를 통해 박자 표기하기 (예시 악보 첨부)

중간 휴식 10분



5. 마무리 : 앱 활용 훈련학습 ⌚ 50분

- 훈련용 앱 활용하여 '박자 맞추기 게임' 반복 훈련하기

훈련 유의 사항

- 중간 휴식시간 외에도 훈련생들의 상태를 고려한 유동적인 휴식시간 배정
- 음표에 대해 먼저 숙지하고 있는지에 대한 확인 필요

6 음악이론 - 기초(7)

소요 훈련 시간

3시간
1회기×3시간

훈련 과목
(연습주제)

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 불임줄의 의미와 연주 방법을 눈으로 익히고 이해한다
- ◆ 이음줄의 의미와 연주 방법을 눈으로 익히고 이해한다

필요 지식(선수학습)

- 음표 구분 능력 및 해당 박자 숙지 필요

훈련 재료(교보재)

- 필요 자료 : 음악 이론 학습지, 악보 예시
※유튜브 독학색소폰TV(<https://www.youtube.com/watch?v=aHKHKTKaL8c>)
- 필요 물품 : 훈련용 앱이 설치된 개별 전자기기(휴대폰 또는 태블릿)

훈련 내용

교수 방법

- 발달장애인 수준별 맞춤 학습지 제공
- 음표와 점음표의 차이를 구분하고 신체를 활용한 리듬 파악

상세 내용

1. 도입 : 인사 및 훈련 안내 ⌚ 10분

- 훈련 강사 및 참여자 상호 인사, 집중력 강화
- 해당 회차 훈련내용 안내 및 이전 내용 복습

2. 음악 이론 교육 ⌚ 20분

- 음악 관련 기초 용어 파악하기
- 퀴즈 및 설명 반복 학습

중간
휴식

10분

3. 붙임줄(타이 Tie) 구분 ⌚ 50분

- 붙임줄의 의미, 방법 등 학습하기



- 유튜브 동영상을 통해 붙임줄 연주 방법 확인하기



중간
휴식

10분

4. 이음줄(슬러 Slur) 구분 ⌚ 50분

- 이음줄의 의미, 방법 등 학습하기



- 악보와 음원을 통해 붙임줄 연주 방법 확인하기



중간
휴식

10분

5. 마무리 : 앱 및 영상 활용 훈련학습 ⌚ 20분

- 유튜브 오케스트라 영상을 시청하며 악보 비교하기
- 훈련용 앱 활용하여 '악보 읽기 게임', '박자 맞추기 게임' 반복 훈련하기

훈련유의 사항

- 중간 휴식시간 외에도 훈련생들의 상태를 고려한 유동적인 휴식시간 배정
- 붙임, 이음의 차이가 분명하게 나타나는 악보 사용 필요

훈련 과목
(연습주제)

1 음악이론 - 기초(8~10)

※공동 주제 3회 반복 학습

소요 훈련 시간

9시간

3회기×3시간

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 셈여림을 이해하고 홀박자에 대해 파악한다
- ◆ 2, 3, 4박자 계열의 홀박자를 구분한다

필요 지식(선수학습)

- 음표 구분 능력 및 해당 박자 숙지 필요

훈련 재료(교보재)

- 필요 자료 : 음악 이론 학습지, 악보 예시

훈련 내용

교수 방법

- 발달장애인 수준별 맞춤 학습지 제공
- 셈여림에 대한 간단한 설명
- 각 박자 계열의 홀박자를 그림과 악보를 통한 설명

상세 내용

1. 도입 : 인사 및 훈련 안내 ⌚ 10분

- 훈련 강사 및 참여자 상호 인사, 집중력 강화
- 해당 회차 훈련내용 안내 및 이전 내용 복습

2. 음악 이론 교육 ⌚ 20분

- 음악 관련 기초 용어 파악하기
- 퀴즈 및 설명 반복 학습

중간
휴식

10분

3. 2박자(강약) 계열의 홀박자 ⌚ 40분

- 기준박종류 구분하기

기준박종류	2박자 계열
4분음표	$\frac{2}{4}$ 강 약
2분음표	$\frac{2}{2}$ 강 약
8분음표	$\frac{2}{8}$ 강 약

- 악보를 보고 박수로 셈여림 숙달하기

중간
휴식

10분

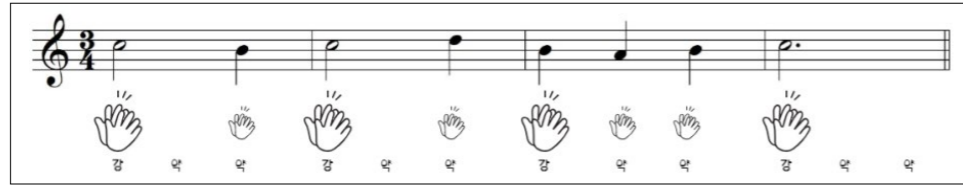
4. 3박자(강약약) 계열의 홀박자 ⌚ 40분

- 기준박종류 구분하기

기준박종류	2박자 계열
4분음표	$\frac{3}{4}$ 강 약 약
2분음표	$\frac{3}{2}$ 강 약 약
8분음표	$\frac{3}{8}$ 강 약 약

중간 휴식 10분

- 악보를 보고 박수로 속달하기

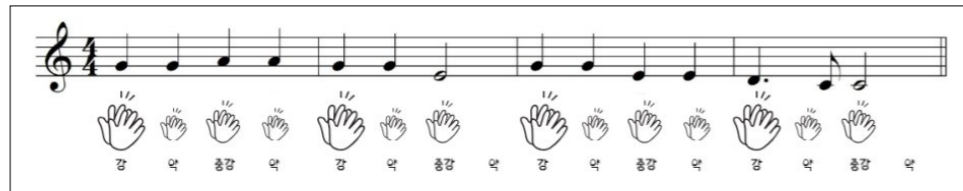


5. 4박자(강약중강약) 계열의 홀박자 ㉹ 40분

- 기준박종류 구분하기

기준박종류	2박자 계열
4분음표	$\frac{4}{4}$ 강 약 중강 약
2분음표	$\frac{4}{2}$ 강 약 중강 약
8분음표	$\frac{4}{8}$ 강 약 중강 약

- 악보를 보고 박수로 속달하기



훈련 유의 사항

- 중간 휴식시간 외에도 훈련생들의 상태를 고려한 유동적인 휴식시간 배정
- 박수치기가 어려운 참여자의 경우, 발을 구르거나 책상 치기로 변경

소요 훈련 시간

6시간
2회기×3시간

훈련 과목 (연습주제)

8 음악이론 - 기초(11~12)

※공통 주제 2회 반복 학습

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 온음과 반음을 구분한다
- ◆ 악보의 임시표를 확인하여 읽을 수 있다

필요 지식(선수학습)

- 기본적인 악보 읽기 능력 필요
- 훈련용 앱의 악기연주 사용 가능

훈련 재료(교보재)

- 필요 자료 : 음악 이론 학습지, 악보 예시
- 필요 물품 : 훈련용 앱이 설치된 개별 전자기기(휴대폰 또는 태블릿)

훈련 내용

교수 방법

- 발달장애인 수준별 맞춤 학습지 제공
- 임시표의 종류 파악 및 예시 악보 탐색
- 훈련용 앱의 '악기연주-피아노' 활용

상세 내용

1. 도입 : 인사 및 훈련 안내 ㉹ 10분

- 훈련 강사 및 참여자 상호 인사, 집중력 강화
- 해당 회차 훈련내용 안내 및 이전 내용 복습

2. 음악 이론 교육 ㉹ 20분

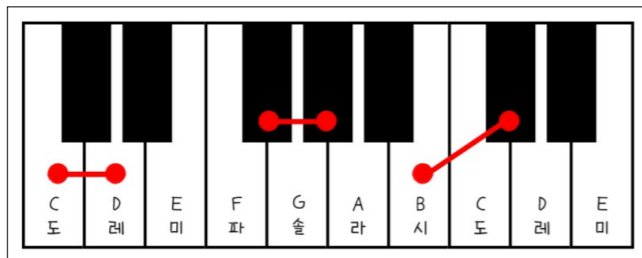
- 음악 관련 기초 용어 파악하기
- 퀴즈 및 설명 반복 학습

중간 휴식

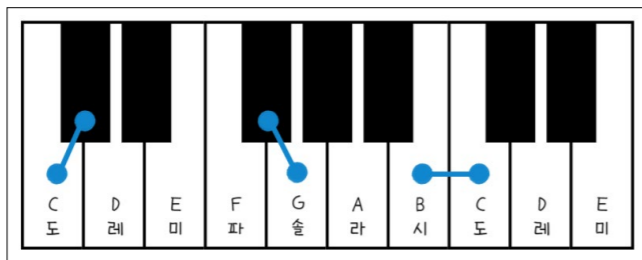
10분

3. 온음과 반음 구분 50분

- 훈련용 앱의 '악기연주-피아노'를 사용하여 건반 찾기
- 온음(1건~3건)의 거리의 설명을 듣고 직접 누르기



- 반음(1건~2건)의 거리의 설명을 듣고 직접 누르기



중간 휴식

10분

4. 임시표 [올림표(#), 내림표(b), 제자리표] 구분 50분

- 임시표 이론학습 및 직접 그려보기

올림표(샤프)

#은 올림표 또는 샤프라고도 하며 원래의 음을 반음 올릴 때 사용합니다.

그리는 순서

내림표(플랫)

b는 내림표 또는 플랫이라고도 하며 원래의 음을 반음 내릴 때 사용합니다.

그리는 순서

출처

서초혁신교육지구
'나도 뮤직 크리에이터'

제자리표(내추럴)

♮는 제자리표 또는 내추럴이라고도 하며 # 또는 b이 붙어서 변화된 음을 다시 제자리로 되돌릴 때 사용합니다.

그리는 순서

<임시표 규칙>

- 1 같은 마디 안에서만 적용됩니다.
 - 2 같은 음이라도 음높이가 다르면 적용되지 않습니다.
 - 3 붙임줄로 연결된 음은 마디가 바뀌어도 적용됩니다.
-

중간 휴식

10분

5. 마무리 : 앱 활용 훈련학습 20분

- 훈련용 앱 활용하여 '악기연주-피아노'로 예시 악보 연주하기

훈련 유의 사항

- 피아노 건반에 대한 사전 이해와 숙지 정도 파악

훈련 과목
(연습주제)

⑨ 음악이론 - 심화(1)

소요 훈련 시간

3시간

1회기×3시간

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 음계에 대한 영어 음이름을 학습한다
- ◆ 청취를 통한 음감 능력을 향상한다

필요 지식(선수학습)

기본 음계 이론 숙지

훈련 재료(교보재)

- 필요 자료 : 음악 이론 학습지, 악보 예시
- 필요 물품 : 훈련용 앱이 설치된 개별 전자기기(휴대폰 또는 태블릿)

훈련 내용

교수 방법

- 발달장애인 수준별 맞춤 학습지 제공
- 알파벳 A~G 반복 암기
- 기본적 음계 알파벳 대입

상세 내용

1. 도입 : 인사 및 훈련 안내 ⌚ 10분

- 훈련 강사 및 참여자 상호 인사, 집중력 강화
- 해당 회차 훈련내용 안내 및 이전 내용 복습

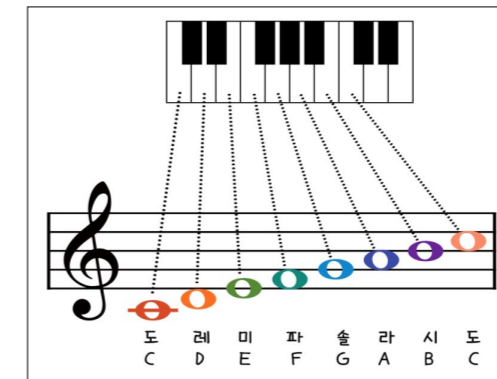
2. 음악 이론 교육 ⌚ 20분

- 음악 관련 기초 용어 파악하기
- 퀴즈 및 설명 반복 학습

중간 휴식 10분

3. 영어 음이름 암기 ⌚ 50분

- 훈련에 필요한 영어 알파벳(A~G) 암기하기
- 학습지 제공 및 반복 숙달하기
- 음계에 알파벳을 대입하여 피아노 건반을 통해 자리 확인하기



중간 휴식 10분

4. 음정 심화과정 ⌚ 50분

- 들려주는 음계에 대한 음정 말하기
- 들려주는 마디별 음계에 대한 음정 말하기

중간 휴식 10분

5. 마무리 : 앱 활용 훈련학습 ⌚ 20분

- 훈련용 앱 활용하여 '악보 읽기 게임' 반복 훈련하기

훈련유의 사항

- 들려준 음에 대한 개별 음감 정확도 확인
- 피아노 건반에 대한 사전 이해와 숙지 정도 파악
- 친숙한 곡을 사용하여 음정 심화과정 구성

훈련 과목
(연습주제)

10 음악이론 - 심화(2)

소요 훈련 시간

3시간
1회기×3시간

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 청음훈련을 통해 음의 간격을 기억한다
- ◆ 원음과 반음의 세세한 차이를 파악한다

필요 지식(선수학습)

- 기본 음계 이론 숙지

훈련 재료(교보재)

- 필요 자료 : 악보 예시
- 필요 물품 : 훈련용 앱이 설치된 개별 전자기기(휴대폰 또는 태블릿)

훈련 내용

교수 방법

- 가온 도 ~ 높은 도의 음을 직접 소리내어 녹음 후 청취
- 2~3번을 거쳐 듣고 음의 간격 기억
- 자신이 다루는 악기의 소리 및 멜로디 청취 후 식별

상세 내용

1. 도입 : 인사 및 훈련 안내 ⌚ 10분

- 훈련 강사 및 참여자 상호 인사, 집중력 강화
- 해당 회차 훈련내용 안내 및 이전 내용 복습

2. 음악 이론 교육 ⌚ 20분

- 음악 관련 기초 용어 파악하기
- 퀴즈 및 설명 반복 학습

중간 휴식

10분

3. 목소리 음정 구분 ⌚ 50분

- 피아노 음을 듣고 본인 목소리로 음정 맞추기
- 가온 도 ~ 높은 도까지 녹음 후 청취
- 정확도가 높아질 때까지 반복 녹음

중간 휴식

10분

4. 악기 음정 구분 ⌚ 50분

- 주로 다루는 악기의 음정 2~3회 청취
- 들려주는 악기의 음과 멜로디를 듣고 식별하기
- 정확도가 높아질 때까지 반복 청취

중간 휴식

10분

5. 마무리 : 앱 활용 훈련학습 ⌚ 20분

- 훈련용 앱 활용하여 '악보 읽기 게임' 반복 훈련하기

훈련유의 사항

- 정확한 음정 구분을 위해 기준이 되는 '가온 도'를 정확히 구분
- 녹음 시 목소리에 무리가 가지 않도록 주의

훈련 과목
(연습주제)

11 음악이론 - 심화(3)

소요 훈련 시간

3시간
1회기×3시간

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 앙상블에 대한 기본 이론을 이해한다
- ◆ 앙상블의 연주 기법, 합주 방법 등에 대해 학습한다

필요 지식(선수학습)

해당없음

훈련 재료(교보재)

—

훈련 내용

교수 방법

- 앙상블에 대한 기본적인 이론 설명
- 주요 악기, 연주 기법, 합주 방법 등 설명
- 사전 준비 및 협업 중요성 강조

상세 내용

1. 도입 : 인사 및 훈련 안내 ⌚ 10분

- 훈련 강사 및 참여자 상호 인사, 집중력 강화
- 해당 회차 훈련내용 안내 및 이전 내용 복습

2. 음악 이론 교육 ⌚ 20분

- 음악 관련 기초 용어 파악하기
- 퀴즈 및 설명 반복 학습

중간 휴식 10분

3. 앙상블 연주의 중요성과 기초적인 연주 기법 ⌚ 50분

- 앙상블의 통해 상호작용되는 음악적 표현 강조
- 현악기의 스트로크와 핑거링의 조화
- 관악기의 호흡법과 음성의 발음

중간 휴식 10분

4. 합주 방법 및 성과 ⌚ 50분

- 각 연주자의 역할 분배와 리더 역할의 중요성
- 철저한 악보 이해와 파트 연습 필수
- 성공을 위한 존중하는 태도

중간 휴식 10분

5. 마무리 : 앙상블 연주 질·응답 ⌚ 20분

- ☞ Q1 가장 많이 사용되는 악기의 종류?
- ☞ Q2 연주 시작 전 준비해야하는 것들은 무엇인가?
- ☞ Q3 앙상블에서의 합주 방법은 무엇이 있는가? 등등

훈련유의 사항

- 참여자 대상을 고려하여 이해하기 쉬운 설명과 그림 요소 활동
- 집중력 향상을 위한 자극제 사용

훈련 과목
(연습주제)

12 음악이론 - 심화(4)

소요 훈련 시간

3시간
1회기×3시간

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 음악에서 곡의 속도와 다이내믹을 이해한다
- ◆ 다양한 곡을 듣고 차이를 파악한다

필요 지식(선수학습)

음표에 따른 박자(리듬) 숙지 | 기초 악보 읽기 능력 필요

훈련 재료(교보재)

- 필요 자료 : 예시 악보

훈련 내용

교수 방법

- 곡의 속도와 다이내믹에 대해 설명
- 악보를 확인하며 해당 곡 청취
- 곡의 차이 파악

상세 내용

1. 도입 : 인사 및 훈련 안내 ⌚ 10분

- 훈련 강사 및 참여자 상호 인사, 집중력 강화
- 해당 회차 훈련내용 안내 및 이전 내용 복습

2. 음악 이론 교육 ⌚ 20분

- 음악 관련 기초 용어 파악하기
- 퀴즈 및 설명 반복 학습

중간
휴식

10분

3. 클래식 음악 템포 용어 ⌚ 100분

속도	이름	표기	의미
빠른 템포	프레스토	Presto	매우 빠르게
	비바체	Vivace	빠르고 경쾌하게
	알레그로	Allegro	빠르게
중간 템포	모데라토	Moderato	보통빠르게
	안단티노	Andantino	안단테보다는 조금 빠르게
	안단테	Andante	느리고 걸음걸이의 빠르기로
느린 템포	아다지오	Adagio	느리고 침착하게
	렌토	Lento	느리고 무겁게
	라르고	Largo	느리고 폭넓게

중간
휴식

10분

4. 각 템포에 맞춰 곡 청취 ⌚ 20분

- 해당 템포에 맞는 곡을 듣고 차이점 느끼기
- 몸짓과 걸음으로 곡의 빠르기 느껴보기

훈련유의 사항

- 참여자 대상을 고려하여 이해하기 쉬운 설명과 그림 요소 활동
- 보행이 어려운 경우 박수로 대체

훈련 과목
(연습주제)

13 음악이론 - 심화(5)

소요 훈련 시간

3시간
1회기×3시간

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 오케스트라&양상블에서 리더의 역할에 대해 학습한다
- ◆ 지휘자의 역할과 능력에 대해 알아본다

필요 지식(선수학습)

해당없음

훈련 재료(교보재)

- 필요 자료 : 예시 악보
- 필요 물품 : 영상 시청이 가능한 빔과 노트북

훈련 내용

- 교수 방법
- 영상을 통해 지휘자 모습 확인 및 부가 설명

상세 내용 **1. 도입 : 인사 및 훈련 안내 ⌚ 10분**

- 훈련 강사 및 참여자 상호 인사, 집중력 강화
- 해당 회차 훈련내용 안내 및 이전 내용 복습

2. 음악 이론 교육 ⌚ 20분

- 음악 관련 기초 용어 파악하기
- 퀴즈 및 설명 반복 학습

중간 휴식 10분

3. 무대로 보는 지휘자의 역할 ⌚ 50분

- 오케스트라&양상블 무대 시청 [히사이시조, 모차르트 협주곡 등]

중간 휴식 10분

- 지휘자의 역할 생각하기
- 주로 사용되는 손과 몸짓의 움직임 따라하기

4. 지휘자의 역할 수행하기 ⌚ 50분

- 지휘자가 된 자신의 모습 상상하기
- 곡을 상상하며 지휘하는 모습 나타내기

중간 휴식 10분

5. 마무리 : 지휘자의 모습을 감상하며 클래식 음악 청취 ⌚ 20분

- 지휘자를 포함한 각 악기의 역할 확인

훈련 유의 사항

- 발표 및 시연에 대해 격려를 통해 자신감 향상 도움

훈련 과목
(연습주제)

14 음악이론 - 심화(6~8)

※공통 주제 3회 반복 학습

소요 훈련 시간

9시간
3회기×3시간

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 악보에서 사용되는 심화단계의 용어와 박자를 학습한다
- ◆ 장조와 단조의 차이에 따른 곡의 분위기를 확인한다

필요 지식(선수학습)

- 기본적인 음계, 리듬 속지 / 셈여림과 활박자에 대한 이해 / 악보 읽는 능력

훈련 재료(교보재)

- 필요 자료 : 음악 이론 학습지, 악보 예시
- 필요 물품 : 훈련용 앱이 설치된 개별 전자기기(휴대폰 또는 태블릿)

훈련 내용

- 교수 방법
- 악보를 확인하며 심화 요소 확인
 - 연주되는 곡을 들려주며 차이점 파악

상세 내용 **1. 도입 : 인사 및 훈련 안내 ⌚ 10분**

- 훈련 강사 및 참여자 상호 인사, 집중력 강화
- 해당 회차 훈련내용 안내 및 이전 내용 복습

2. 음악 이론 교육 ⌚ 20분

- 음악 관련 기초 용어 파악하기
- 퀴즈 및 설명 반복 학습

중간 휴식 **10분**

3. (심화) 악보 용어 및 기호 이해

- 셈여림에서 사용되는 피아노/포르테(p/f) 기호 설명
- 크레센도/데크레센도 의미 알아보기

구분	셈여림표	읽기	뜻
셈여림표1	<i>p</i>	피아노(Piano)	여리게
	<i>f</i>	포르테(forte)	세게
	<i>pp</i>	피아니시모(pianissimo)	매우 여리게
	<i>ff</i>	포르티시모(fortissimo)	매우 세게
셈여림표2		크레센도	점점 세게
		데크레센도	점점 여리게

중간 휴식 **10분**

4. (심화) 결박자표 이해

- 활박자와 결박자 차이 이해하기
- 악보를 통해 결박자 이해하기
- 곡으로 결박자 알아보기

중간 휴식 **10분**

5. (심화) 장조, 단조의 스케일과 조표

- 장조와 단조 의미 이해하기
- 곡의 분위기, 스케일을 직접 듣고 차이점 구분하기

훈련 유의 사항

- 이전 회차에서 진행된 전반적인 악보 읽는 방법에 대한 숙지 필요
- 집중력 유지를 위해 영상 시청 활용

훈련 과목
(연습주제)

14 악기실연 - 기초(1)

소요 훈련 시간

총 3시간
1회기×3시간

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 개별 악기의 종류를 구분하고 악기의 명칭을 알 수 있다
- ◆ 악기 준비, 정리, 이동 등 스스로 악기를 관리 할 수 있다
- ◆ 악기연주의 바른 자세를 체득하고 소리를 낼 수 있다

필요 지식(선수학습)

- 해당없음

훈련 재료(교보재)

- 필요 악기 : 훈련생 개별 악기(첼로, 색소폰)

훈련 내용

교수 방법

- 악기 명칭 및 관련 소모품 용어 설명
- 악기 준비과정 및 방법, 주의사항 안내
- 악기연주의 바른 자세 갖추기

상세 내용

1. 도입 : 인사 및 훈련 안내, 악기준비 ⌚ 30분

- 훈련 강사 및 참여자 상호 인사, 집중력 강화
- 해당 회차 훈련내용 안내 및 이전 내용 복습
- 사용되는 악기 준비 (첼로, 색소폰)

중간
휴식

10분

2. 악기 준비과정 ⌚ 40분

○ 첼로 준비

- 시작 전 송진 3~4회 골고루 바르기
- 천으로 살살 닦아내기
- 의자와 첼로 스토퍼 고정하기
- 조율하기 [1번(A) / 2번(D) / 3번(G) / 4번(C)]

○ 색소폰 준비

- 시작 전 리드를 물고 침을 문혀 적시기
- 조립① : 마우스피스 + 리가취 + 리드
- 조립② : 넥 + 조립된 마우스피스
- 조립③ : 바디 + 조립된 넥
- 조립④ : 스트랩(목걸이) + 조립된 바디

중간
휴식

10분

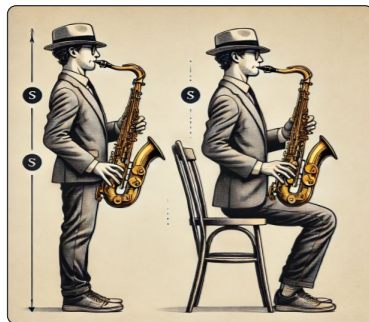
3. 악기연주의 바른자세 ㉹ 30분

㉹ 첼로 자세



- 첫째, 의자에 바르게 앉는 방법 :
허리를 펴고 다리 사이에 첼로를 넣고 왼쪽 명치에 첼로 엮기
- 둘째, 왼손가락이 줄을 정확하게 누르는 힘 :
왼손가락 끝을 둥글게 하고 손목을 굽히지 않고 펴기
- 셋째, 오른손의 무게 있는 활을 줄 위에 얹어 놓는 방법 :
검지 손가락을 말아 활을 잡아 주고 나머지 손가락은 살며시 엮기

㉹ 색소폰 자세



- 서서 연주할 때 :
몸을 앞으로 숙이지 않기, 등은 곧게 펴기, 악기는 상체 오른쪽편에 두기
- 앉아서 연주할 때 :
두 다리를 어깨너비로 벌리기, 머리는 똑바로 들고 양쪽 어깨는 수평을 유지하기

중간
휴식
10분

4. 개별 확인 및 1:1 피드백 ㉹ 10분

- 개별 준비된 상태 확인 및 수정

5. 악기 관리방법 ㉹ 20분

㉹ 첼로 관리

- 보관장소의 온도와 습기 확인하기
- 연주 후 활과 몸통의 송진 닦아주기

㉹ 색소폰 관리

- 받침대를 사용하여 거치하기
- 연주 전 음식물 섭취 시 양치하기
- 연주 후 마우스피스와 리드 세척

6. 마무리 : 내용 복습 및 인사 ㉹ 20분

- 오늘 배운 내용 복습하기
- 오늘 훈련 소감 이야기 나누기

훈련유의 사항

- 중간 휴식시간 외에도 훈련생들의 상태를 고려한 유동적인 휴식시간 배정
- 특정 소리나 촉감에 민감한 반응이 있는 훈련생이 있는지 세심하게 관찰
- 필요시 자원봉사자 등 보조 인력 배치하여 이해와 체득을 돕도록 지원

훈련 과목
(연습주제)

15 악기실연 - 기초(2~5)

※공통 주제 4회 반복 학습

소요 훈련 시간

총 12시간
4회기×3시간

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 악기연주의 바른 자세를 체득하고 소리를 낼 수 있다
- ◆ 각 악기의 운지법과 연주 기법을 체득할 수 있다

필요 지식(선수학습)

- 기초 악기 준비과정 및 바른자세 준수

훈련 재료(교보재)

- 필요 악기 : 훈련생 개별 악기(첼로, 색소폰)

훈련 내용

교수 방법

- 악기연주의 바른 자세 갖추기
- 첼로 운지(핑거링) 및 활긋기 기법
- 색소폰 운지(핑거링) 및 호흡 발성

상세 내용

1. 도입 : 인사 및 훈련 안내, 악기준비 ㉠ 20분

- 훈련 강사 및 참여자 상호 인사, 집중력 강화
- 해당 회차 훈련내용 안내 및 이전 내용 복습
- 사용되는 악기 준비 (첼로, 색소폰)

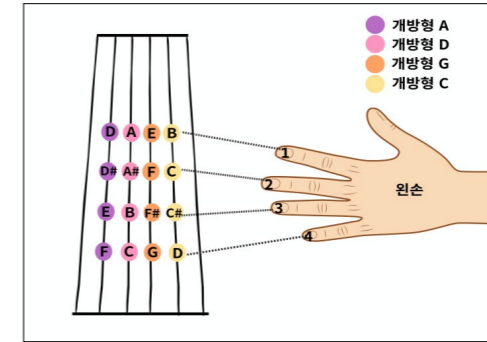
중간 휴식 10분

2. 악기 운지법(핑거링) ㉠ 50분

○ 첼로 운지 [개방형 1포지션]

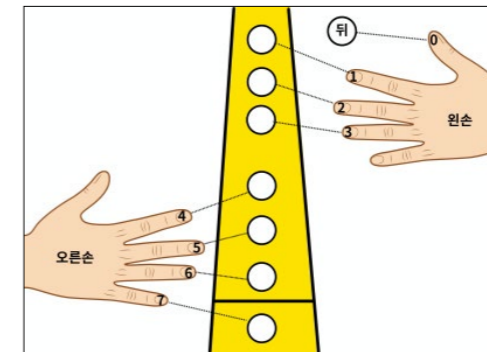
- 왼쪽 검지손가락 1번부터 새끼손가락 4번까지 번호 매기기
- 스트랩 C(도)-G(솔)-D(레)-A(라) 위치 알기

- 개방형 A : B-C-C#-D 잡기
- 개방형 D : E-F-F#-G
- 개방형 G : A-A#-B-C
- 개방형 C : D-D#-E-F



○ 색소폰 운지

- 바디의 위에서부터 아래까지 총 1번~7번까지 번호 매기기
- 왼손 1번(검지), 2번(중지), 3번(약지)
오른손 4번(검지), 5번(중지), 6번(약지), 7번(소지) 잡기
- 오른손 7번(소지)부터 차례대로 때면서 1옥타브(저음) '도'부터 2옥타브(중음) '도'까지 소리내기



뒤	낮은도	레	미	파	솔	라	시	높은도
뒤 0	●	●	●	●	●	●	●	●
1	●	●	●	●	●	●	●	○
2	●	●	●	●	●	○	○	●
3	●	●	●	●	○	○	○	○
4	●	●	●	●	○	○	○	○
5	●	●	●	○	○	○	○	○
6	●	●	○	○	○	○	○	○
7	●	○	○	○	○	○	○	○

중간 휴식 10분

3. 악기 연주기법 ㉠ 50분

○ 첼로 활긋기

- 올바른 활 잡기로 준비하기

- > 활의 움직임에 따른 소리 이해하기
- > 개방형 1포지션 소리내기

🔍 색소폰 호흡법

- > 복식호흡과 순환호흡의 이해와 차이점 파악하기
- > '롱톤' 연습하기 (한 음당 최대한 길게 불어서 소리가 흔들리지 않도록 연습)

중간 휴식 10분

4. 개별 확인 및 1:1 피드백 ⌚ 10분

- 해당 회차 배운 내용 복습하기
- 개별 진행 상태 확인 및 수정

5. 마무리 : 악기 정리 ⌚ 10분

- 각 악기별 올바른 정리 방법으로 마무리하기

훈련 유의 사항

- 중간 휴식시간 외에도 훈련생들의 상태를 고려한 유동적인 휴식시간 배정
- 특정 소리나 촉감에 민감한 반응이 있는 훈련생이 있는지 세심하게 관찰
- 필요시 자원봉사자 등 보조 인력 배치하여 이해와 체득을 돕도록 지원

소요 훈련 시간

총 15시간
5회기×3시간

훈련 과목
(연습주제)

16 악기실연 - 음정

※공통 주제 5회 반복 학습

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 개별 악기의 종류를 구분하고 악기의 명칭을 알 수 있다
- ◆ 악기 준비, 정리, 이동 등 스스로 악기를 관리 할 수 있다
- ◆ 악기연주의 바른 자세를 체득하고 음정에 맞는 소리를 낼 수 있다

필요 지식(선수학습)

- 해당없음

훈련 재료(교보재)

- 필요 악기 : 훈련생 개별 악기(첼로, 색소폰)

훈련 내용

교수 방법

- 악기 명칭 및 관련 소모품 용어 설명
- 악기 준비과정 및 방법, 주의사항 안내
- 악기연주의 바른 자세 갖추기
- 음정에 맞는 악기 소리 내기(운지, 활긋기/호흡발성)

상세 내용

1. 도입 : 인사 및 훈련 안내, 악기준비 ⌚ 20분

- 훈련 강사 및 참여자 상호 인사, 집중력 강화
- 해당 회차 훈련내용 안내 및 이전 내용 복습
- 악기명칭, 주의사항 반복 안내

2. 악기연주의 바른 자세 ⌚ 10분

- 준비 —> 첼로(송진, 튜닝 등) / 색소폰(조립, 리드 등)
- 자세 —> 첼로(자세 및 활 잡기) / 색소폰(자세 및 마우스피스)

3. 운지 및 활긋기/호흡발성 ㉠ 10분

- 첼로(운지 방법 및 활긋기) / 색소폰(운지 방법 및 호흡발성)

중간 휴식 10분

4. 음정에 맞는 운지 및 활긋기/호흡발성 설명 ㉠ 40분

- 음정에 대한 개념 설명
- 운지에 따라 달라지는 음정 설명
- 음정에 맞는 운지 및 활긋기 / 호흡발성 시범

중간 휴식 10분

5. 음정에 맞는 운지 및 활긋기/호흡발성 훈련 ㉠ 30분

- 첼로(음정별 운지 및 활긋기) / 색소폰(음정별 운지 및 호흡발성)

중간 휴식 10분

6. 개별 연습 및 1:1 피드백 ㉠ 30분

- 첼로 및 색소폰 자세 및 음정 개별 피드백

7. 마무리 : 내용 복습 및 인사 ㉠ 10분

- 오늘 배운 내용 복습하기
- 오늘 훈련 소감 이야기 나누기, 다음 수업 안내 및 상호 인사

훈련 유의 사항

- 중간 휴식시간 외에도 훈련생들의 상태를 고려한 유동적인 휴식시간 배정
- 특정 소리나 촉감에 민감한 반응이 있는 훈련생이 있는지 세심하게 관찰
- 필요시 자원봉사자 등 보조 인력 배치하여 이해와 체득을 돕도록 지원

소요 훈련 시간

총 3시간
1회기×3시간

**훈련 과목
(연습주제)**

17 악기실연 - 박자(1)

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 악기 준비, 정리, 이동 등 스스로 악기를 관리 할 수 있다
- ◆ 그 외의 다양한 곡의 연주를 통해 악기별 박자를 습득할 수 있다

필요 지식(선수학습)

- 해당없음

훈련 재료(교보재)

- 필요 악기 : 훈련생 개별 악기(첼로, 색소폰)

훈련 내용

교수 방법

- 악기 명칭 및 관련 소모품 용어 설명
- 악기 준비과정 및 방법, 주의사항 안내
- 악기연주의 바른 자세 갖추기
- 음정과 박자에 맞는 악기 소리 내기(운지, 활긋기/호흡발성)

상세 내용

1. 도입 : 인사 및 훈련 안내, 악기준비 ㉠ 20분

- 훈련 강사 및 참여자 상호 인사, 집중력 강화
- 해당 회차 훈련내용 안내 및 이전 내용 복습
- 악기명칭, 주의사항 반복 안내

2. 악기연주의 바른 자세 ㉠ 10분

- 준비 → 첼로(송진, 튜닝 등) / 색소폰(조립, 리드 등)
- 자세 → 첼로(자세 및 활 잡기) / 색소폰(자세 및 마우스피스)

중간
휴식

10분

3. 운지 및 활긋기/호흡발성 ㉠ 10분

- 첼로(운지 방법 및 활긋기) / 색소폰(운지 방법 및 호흡발성)

중간
휴식

10분

4. 곡을 통한 다양한 악기의 박자 확인 및 청취 ㉠ 40분

- 4분의 2박자 (왕벌의 비행, 라 쿤파르시타 탱고, 터키행진곡)

중간
휴식

10분

5. 곡을 통한 다양한 악기의 박자 확인 및 청취 ㉠ 40분

- 4분의 4박자 (초록바다, 백조의 호수, 사계)

6. 개별 연습 및 1:1 피드백 ㉠ 20분

7. 마무리 : 내용 복습 및 인사 ㉠ 10분

- 오늘 배운 내용 복습하기 (5분)
- 오늘 훈련 소감 이야기 나누기, 다음 수업 안내 및 상호 인사 (5분)

훈련 유의 사항

- 중간 휴식시간 외에도 훈련생들의 상태를 고려한 유동적인 휴식시간 배정
- 특정 소리나 촉감에 민감한 반응이 있는 훈련생이 있는지 세심하게 관찰
- 필요시 자원봉사자 등 보조 인력 배치하여 이해와 체득을 돕도록 지원

소요 훈련 시간

총 6시간
2회기×3시간

훈련 과목
(연습주제)

18 악기실연 - 박자(2~3)

※공통 주제 2회 반복 학습

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 악기 준비, 정리, 이동 등 스스로 악기를 관리 할 수 있다
- ◆ 4분의 2박자 곡의 연주를 통해 악기 박자를 습득할 수 있다

필요 지식(선수학습)

- 해당없음

훈련 재료(교보재)

- 필요 악기 : 훈련생 개별 악기(첼로, 색소폰)

훈련 내용

교수 방법

- 악기 명칭 및 관련 소모품 용어 설명
- 악기 준비과정 및 방법, 주의사항 안내
- 악기연주의 바른 자세 갖추기
- 음정과 박자에 맞는 악기 소리 내기(운지, 활긋기/호흡발성)

상세 내용

1. 도입 : 인사 및 훈련 안내, 악기준비 ㉠ 20분

- 훈련 강사 및 참여자 상호 인사, 집중력 강화
- 해당 회차 훈련내용 안내 및 이전 내용 복습
- 악기명칭, 주의사항 반복 안내

2. 악기연주의 바른 자세 ㉠ 10분

- 준비 → 첼로(송진, 튜닝 등) / 색소폰(조립, 리드 등)
- 자세 → 첼로(자세 및 활 잡기) / 색소폰(자세 및 마우스피스)

중간
휴식

10분

3. 운지 및 활긋기/호흡발성 ㉠ 10분

- 첼로(운지 방법 및 활긋기) / 색소폰(운지 방법 및 호흡발성)

4. 4분의 2박자 곡 소개 및 악보 확인 ㉠ 30분

- 4분의 2박자에 대한 설명
- 활긋기/호흡발성에 따라 달라지는 박자 차이 설명
- 박자에 맞는 활긋기/호흡발성 시범

중간
휴식

10분

5. 4분의 2박자에 맞는 활긋기/호흡발성 훈련 ㉠ 50분

- 첼로(박자에 맞는 활긋기) / 색소폰(박자에 맞는 호흡발성)
- 악보 읽기 및 특징 파악 [터키행진곡(편곡 : 윤민우)]

중간
휴식

10분

6. 개별 연습 및 1:1 피드백 ㉠ 20분

7. 마무리 : 내용 복습 및 인사 ㉠ 10분

- 오늘 배운 내용 복습하기(5분)
- 오늘 훈련 소감 이야기 나누기, 다음 수업 안내 및 상호 인사(5분)

훈련 유의 사항

- 중간 휴식시간 외에도 훈련생들의 상태를 고려한 유동적인 휴식시간 배정
- 특정 소리나 촉감에 민감한 반응이 있는 훈련생이 있는지 세심하게 관찰
- 필요시 자원봉사자 등 보조 인력 배치하여 이해와 체득을 돕도록 지원

소요 훈련 시간

총 6시간
2회기×3시간

훈련 과목
(연습주제)

19 악기실연 - 박자(4~5)

※공통 주제 2회 반복 학습

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 악기 준비, 정리, 이동 등 스스로 악기를 관리 할 수 있다
- ◆ 4분의 4박자 곡의 연주를 통해 악기 박자를 습득할 수 있다

필요 지식(선수학습)

- 해당없음

훈련 재료(교보재)

- 필요 악기 : 훈련생 개별 악기(첼로, 색소폰)

훈련 내용

교수 방법

- 악기 명칭 및 관련 소모품 용어 설명
- 악기 준비과정 및 방법, 주의사항 안내
- 악기연주의 바른 자세 갖추기
- 음정과 박자에 맞는 악기 소리 내기(운지, 활긋기/호흡발성)

상세 내용

1. 도입 : 인사 및 훈련 안내, 악기준비 ㉠ 20분

- 훈련 강사 및 참여자 상호 인사, 집중력 강화
- 해당 회차 훈련내용 안내 및 이전 내용 복습
- 악기명칭, 주의사항 반복 안내

2. 악기연주의 바른 자세 ㉠ 10분

- 준비 → 첼로(송진, 튜닝 등) / 색소폰(조립, 리드 등)
- 자세 → 첼로(자세 및 활 잡기) / 색소폰(자세 및 마우스피스)

중간 휴식

10분

3. 운지 및 활긋기/호흡발성 ㉟ 10분

- 첼로(운지 방법 및 활긋기) / 색소폰(운지 방법 및 호흡발성)

4. 4분의 4박자 곡 소개 및 악보 확인 ㉟ 30분

- 4분의 4박자에 대한 설명
- 활긋기/호흡발성에 따라 달라지는 박자 차이 설명
- 박자에 맞는 활긋기/호흡발성 시범

중간 휴식

10분

5. 4분의 4박자에 맞는 활긋기/호흡발성 훈련 ㉟ 50분

- 첼로(박자에 맞는 활긋기) / 색소폰(박자에 맞는 호흡발성)
- 악보 읽기 및 특징 파악 [B Rossette(편곡 : 윤민우)]

중간 휴식

10분

6. 개별 연습 및 1:1 피드백 ㉟ 20분

7. 마무리 : 내용 복습 및 인사 ㉟ 10분

- 오늘 배운 내용 복습하기(5분)
- 오늘 훈련 소감 이야기 나누기, 다음 수업 안내 및 상호 인사(5분)

훈련 유의 사항

- 중간 휴식시간 외에도 훈련생들의 상태를 고려한 유동적인 휴식시간 배정
- 특정 소리나 촉감에 민감한 반응이 있는 훈련생이 있는지 세심하게 관찰
- 필요시 자원봉사자 등 보조 인력 배치하여 이해와 체득을 돕도록 지원

소요 훈련 시간

총 3시간
1회기×3시간

훈련 과목
(연습주제)

20 악기실연 - 연주곡1
[터키행진곡]

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 해당 회차 연주곡에 대한 악보를 학습한다
- ◆ 자신의 악기를 사용하여 악보를 보고 연주한다

필요 지식(선수학습)

- 악기 이해도 및 연주방법 숙지 필요

훈련 재료(교보재)

- 필요 악기 : 훈련생 개별 악기(첼로, 색소폰)

훈련 내용

교수 방법

- 악보에 있는 음정과 박자 구분하고 읽기 및 연주하기
- 연주곡의 음원을 들려주고 악보 읽기 연습
- 악보를 보고 악기 연주 교육

상세 내용

1. 도입 : 인사 및 훈련 안내, 악기준비 ㉟ 30분

- 훈련 강사 및 참여자 상호 인사, 집중력 강화
- 해당 회차 훈련내용 안내 및 이전 내용 복습
- 사용되는 악기 준비 (첼로, 색소폰)

중간 휴식

10분

2. 연주곡1 악보 읽기 ㉟ 40분

- 악보 및 음정, 박자에 대한 개념 설명
- 악보에 맞게 몸으로 음정, 박자 표현하기
- 악보에 맞는 연주 시범

중간
휴식

10분

3. 연주곡1 실연 훈련 ⌚ 50분

- 해당 악기의 실제 연주 모습 영상 시청
- 연주곡 악보 보고 연주하기

중간
휴식

10분

4. 개별 확인 및 1:1 피드백 ⌚ 20분

- 첼로 및 색소폰 자세 및 연주곡 연주 개별 피드백

5. 마무리 : 악기 정리 ⌚ 10분

- 각 악기별 올바른 정리 방법으로 마무리하기

훈련 유의 사항

- 개별 악보 읽기 능력 수준 파악
- 개별 악기 연주 능력 수준 파악

훈련 과목
(연습주제)**21 악기실연 - 연주곡2**
[B Rossette]

소요 훈련 시간

총 3시간
1회기×3시간

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 해당 회차 연주곡에 대한 악보를 학습한다
- ◆ 자신의 악기를 사용하여 악보를 보고 연주한다

필요 지식(선수학습)

- 악기 이해도 및 연주방법 숙지 필요

훈련 재료(교보재)

- 필요 악기 : 훈련생 개별 악기(첼로, 색소폰)

훈련 내용

교수 방법

- 악보에 있는 음정과 박자 구분하고 읽기 및 연주하기
- 연주곡의 음원을 들려주고 악보 읽기 연습
- 악보를 보고 악기 연주 교육

상세 내용

1. 도입 : 인사 및 훈련 안내, 악기준비 ⌚ 30분

- 훈련 강사 및 참여자 상호 인사, 집중력 강화
- 해당 회차 훈련내용 안내 및 이전 내용 복습
- 사용되는 악기 준비 (첼로, 색소폰)

중간
휴식

10분

2. 연주곡1 악보 읽기 ⌚ 40분

- 악보 및 음정, 박자에 대한 개념 설명
- 악보에 맞게 몸으로 음정, 박자 표현하기
- 악보에 맞는 연주 시범

중간 휴식

10분

3. 연주곡1 실연 훈련 ⌚ 50분

- 해당 악기의 실제 연주 모습 영상 시청
- 연주곡 악보 보고 연주하기

중간 휴식

10분

4. 개별 확인 및 1:1 피드백 ⌚ 20분

- 첼로 및 색소폰 자세 및 연주곡 연주 개별 피드백

5. 마무리 : 악기 정리 ⌚ 10분

- 각 악기별 올바른 정리 방법으로 마무리하기

훈련 유의 사항

- 개별 악보 읽기 능력 수준 파악
- 개별 악기 연주 능력 수준 파악

소요 훈련 시간

총 3시간
1회기×3시간

훈련 과목
(연습주제)

22 악기실연 - 연주곡3
[Mozart 심포니 No.40]

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 해당 회차 연주곡에 대한 악보를 학습한다
- ◆ 자신의 악기를 사용하여 악보를 보고 연주한다

필요 지식(선수학습)

- 악기 이해도 및 연주방법 숙지 필요

훈련 재료(교보재)

- 필요 악기 : 훈련생 개별 악기(첼로, 색소폰)

훈련 내용

교수 방법

- 악보에 있는 음정과 박자 구분하고 읽기 및 연주하기
- 연주곡의 음원을 들려주고 악보 읽기 연습
- 악보를 보고 악기 연주 교육

상세 내용

1. 도입 : 인사 및 훈련 안내, 악기준비 ⌚ 30분

- 훈련 강사 및 참여자 상호 인사, 집중력 강화
- 해당 회차 훈련내용 안내 및 이전 내용 복습
- 사용되는 악기 준비 (첼로, 색소폰)

중간 휴식

10분

2. 연주곡1 악보 읽기 ⌚ 40분

- 악보 및 음정, 박자에 대한 개념 설명
- 악보에 맞게 몸으로 음정, 박자 표현하기
- 악보에 맞는 연주 시범

중간
휴식

10분

3. 연주곡1 실연 훈련 ⌚ 50분

- 해당 악기의 실제 연주 모습 영상 시청
- 연주곡 악보 보고 연주하기

중간
휴식

10분

4. 개별 확인 및 1:1 피드백 ⌚ 20분

- 첼로 및 색소폰 자세 및 연주곡 연주 개별 피드백

5. 마무리 : 악기 정리 ⌚ 10분

- 각 악기별 올바른 정리 방법으로 마무리하기

훈련 유의 사항

- 개별 악보 읽기 능력 수준 파악
- 개별 악기 연주 능력 수준 파악

훈련 과목
(연습주제)**23 악기실연 - 연주곡4**
[태극기휘날리며ost]

소요 훈련 시간

총 3시간
1회기×3시간

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 해당 회차 연주곡에 대한 악보를 학습한다
- ◆ 자신의 악기를 사용하여 악보를 보고 연주한다

필요 지식(선수학습)

- 악기 이해도 및 연주방법 숙지 필요

훈련 재료(교보재)

- 필요 악기 : 훈련생 개별 악기(첼로, 색소폰)

훈련 내용

교수 방법

- 악보에 있는 음정과 박자 구분하고 읽기 및 연주하기
- 연주곡의 음원을 들려주고 악보 읽기 연습
- 악보를 보고 악기 연주 교육

상세 내용

1. 도입 : 인사 및 훈련 안내, 악기준비 ⌚ 30분

- 훈련 강사 및 참여자 상호 인사, 집중력 강화
- 해당 회차 훈련내용 안내 및 이전 내용 복습
- 사용되는 악기 준비 (첼로, 색소폰)

중간
휴식

10분

2. 연주곡1 악보 읽기 ㉠ 40분

- 악보 및 음정, 박자에 대한 개념 설명
- 악보에 맞게 몸으로 음정, 박자 표현하기
- 악보에 맞는 연주 시범

중간 휴식 10분

3. 연주곡1 실연 훈련 ㉠ 50분

- 해당 악기의 실제 연주 모습 영상 시청
- 연주곡 악보 보고 연주하기

중간 휴식 10분

4. 개별 확인 및 1:1 피드백 ㉠ 20분

- 첼로 및 색소폰 자세 및 연주곡 연주 개별 피드백

5. 마무리 : 악기 정리 ㉠ 10분

- 각 악기별 올바른 정리 방법으로 마무리하기

훈련 유의 사항

- 개별 악보 읽기 능력 수준 파악
- 개별 악기 연주 능력 수준 파악

소요 훈련 시간

총 3시간
1회기×3시간

**훈련 과목
(연습주제)**

**24 악기실연 - 연주곡5
[아리랑랩소디]**

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 해당 회차 연주곡에 대한 악보를 학습한다
- ◆ 자신의 악기를 사용하여 악보를 보고 연주한다

필요 지식(선수학습)

- 악기 이해도 및 연주방법 숙지 필요

훈련 재료(교보재)

- 필요 악기 : 훈련생 개별 악기(첼로, 색소폰)

훈련 내용

교수 방법

- 악보에 있는 음정과 박자 구분하고 읽기 및 연주하기
- 연주곡의 음원을 들려주고 악보 읽기 연습
- 악보를 보고 악기 연주 교육

상세 내용

1. 도입 : 인사 및 훈련 안내, 악기준비 ㉠ 30분

- 훈련 강사 및 참여자 상호 인사, 집중력 강화
- 해당 회차 훈련내용 안내 및 이전 내용 복습
- 사용되는 악기 준비 (첼로, 색소폰)

중간 휴식 10분

중간
휴식

10분

2. 연주곡1 악보 읽기 ⌚ 40분

- 악보 및 음정, 박자에 대한 개념 설명
- 악보에 맞게 몸으로 음정, 박자 표현하기
- 악보에 맞는 연주 시범

3. 연주곡1 실연 훈련 ⌚ 50분

- 해당 악기의 실제 연주 모습 영상 시청
- 연주곡 악보 보고 연주하기

중간
휴식

10분

4. 개별 확인 및 1:1 피드백 ⌚ 20분

- 첼로 및 색소폰 자세 및 연주곡 연주 개별 피드백

5. 마무리 : 악기 정리 ⌚ 10분

- 각 악기별 올바른 정리 방법으로 마무리하기

훈련 유의 사항

- 개별 악보 읽기 능력 수준 파악
- 개별 악기 연주 능력 수준 파악

소요 훈련 시간

총 3시간
1회기×3시간

훈련 과목
(연습주제)

25 공연이해

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 공연 시 갖춰야 할 연주가의 마음가짐과 무대매너를 알고 지킬 수 있다
- ◆ 공연을 무사히 잘 마칠 수 있는 긴장관리 방법을 실행할 수 있다
- ◆ 공연을 위한 복장 및 외모를 준비할 수 있다

필요 지식(선수학습)

- 해당없음

훈련 재료(교보재)

- 필요 악기 : 훈련생 개별 악기(첼로, 색소폰)

훈련 내용**교수 방법**

- 공연 시 갖춰야 할 마음가짐과 무대매너 안내
- 개별 특성을 고려한 긴장관리 방법 안내 및 실습
- 공연을 위한 복장준비 및 외모관리 방법 안내

상세 내용**1. 도입 : 인사 및 훈련 안내** ⌚ 15분

- 훈련 강사 소개 및 상호 인사
- 이전 회차 내용 복습
- 해당 회차 훈련 내용 안내

2. 오케스트라 공연 영상 시청 ⌚ 25분

- 오케스트라 연주 영상 보기(10분, 관련 영상)
- 발달장애인 오케스트라 연주 영상보기(15분, 관련 영상)

중간 휴식

10분

3. 연주자의 마음가짐과 긴장관리 방법 ㉹ 40분

- 연주자의 마음가짐 및 공연을 대하는 태도
- 긴장관리 방법 안내 및 실습

중간 휴식

10분

4. 공연복장 및 외모관리, 무대매너 ㉹ 40분

- 공연 복장 및 외모 준비 방법
- 입, 퇴장 동선 및 인사, 표정 등 무대매너 안내 및 실습

중간 휴식

10분

5. 공연 리허설 ㉹ 20분

- 개별 악기 준비하여 무대매너에 맞는 리허설 진행

6. 마무리 : 내용 복습 및 인사 ㉹ 10분

- 오늘 배운 내용 복습하기
- 오늘 훈련 소감 이야기 나누기, 다음 수업 안내 및 상호 인사

훈련 유의 사항

- 중간 휴식시간 외에도 훈련생들의 상태를 고려한 유동적인 휴식시간 배정
- 특정 소리나 촉감에 민감한 반응이 있는 훈련생이 있는지 세심하게 관찰
- 리허설 과정을 통해 개별 특성을 충분히 관찰하여 긴장관리 방법 안내

훈련 과목
(연습주제)

26 공연준비

※공통 주제 19회 반복 학습

소요 훈련 시간

총 57시간
19회기×3시간

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 연주곡의 악보를 읽고 음정과 박자에 맞춰 연주할 수 있다
- ◆ 지휘자의 지시에 맞게 동료들과 협업하여 합주할 수 있다
- ◆ 무대매너를 준수하여 공연 리허설을 마칠 수 있다

필요 지식(선수학습)

- 해당없음

훈련 재료(교보재)

- 필요 악기 : 훈련생 개별 악기(첼로, 색소폰)

훈련 내용

교수 방법

- 음정과 박자에 맞게 악보 보고 연주곡 연주하기
- 지휘자의 지시에 맞게 템포와 셈여림 맞추기
- 무대매너를 갖춰 공연 리허설 참여하기

상세 내용

1. 도입 : 인사 및 훈련 안내, 악기준비 ㉹ 10분

- 상호 인사 및 복습, 훈련안내 (5분)
- 악기명칭, 준비과정 및 주의사항 반복안내 (5분)

2. 연주자의 마음가짐 ㉹ 10분

- 긴장관리, 복장 및 외모, 무대매너 안내

3. 악기연주의 바른 자세 ㉹ 10분

- 준비 → 첼로(송진, 튜닝 등) / 색소폰(조립, 리드 등)
- 자세 → 첼로(자세 및 활 잡기) / 색소폰(자세 및 마우스피스)

중간 휴식

10분

4. 운지 및 활긋기/호흡발성 ㉟ 10분

- 첼로(운지 방법 및 활긋기) / 색소폰(운지 방법 및 호흡발성)

중간 휴식

10분

5. 연주곡 훈련 및 1:1 피드백 ㉟ 30분

- 연주곡 악보 보고 연주하기 및 개별 피드백

중간 휴식

10분

6. 합주 훈련 및 1:1 피드백 ㉟ 30분

- 지휘자의 지시에 맞는 합주하기 및 개별 피드백

7. 합주 연습 및 리허설 훈련 ㉟ 40분

- 연주곡 합주 연습 (20분)
- 공연 리허설 훈련 (20분)

8. 마무리 : 내용 복습 및 인사 ㉟ 10분

- 오늘 배운 내용 복습하기 (5분)
- 오늘 훈련 소감 이야기 나누기, 다음 수업 안내 및 상호 인사 (5분)

훈련 유의 사항

- 중간 휴식시간 외에도 훈련생들의 상태를 고려한 유동적인 휴식시간 배정
- 특정 소리나 촉감에 민감한 반응이 있는 훈련생이 있는지 세심하게 관찰
- 필요시 자원봉사자 등 보조 인력 배치하여 이해와 체득을 돕도록 지원

소요 훈련 시간

총 3시간
1회기×3시간

훈련 과목
(연습주제)

27 공연진행 - 발표회

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 공연에 맞는 의상과 외모관리를 스스로 준비할 수 있다
- ◆ 지휘자의 지시에 맞게 동료들과 협업하여 합주할 수 있다
- ◆ 무대매너를 준수하여 공연 리허설을 마칠 수 있다

필요 지식(선수학습)

- 해당없음

훈련 재료(교보재)

- 필요 악기 : 훈련생 개별 악기(첼로, 색소폰)

훈련 내용

교수 방법

- 연주자로 갖추어야 할 복장, 외모, 태도 준비하기
- 시간과 동선에 맞게 본인의 악기 지참하여 입·퇴장 하기
- 본인만의 긴장관리법 활용하여 무대매너를 지키며 공연 완수하기

상세 내용

1. 공연준비 ㉟ 100분

- 공연무대 셋팅하기
- 공연복장 및 헤어 메이크업 준비하기
- 공연 리허설 진행하기

2. 공연 ㉟ 60분

- 시간과 동선에 맞는 입·퇴장
- 본인의 악기를 주의하여 이동 및 세팅

🔗 발표회 3곡 진행 [첼로, 색소폰(알토, 테너)]

- 터키행진곡 편곡 윤민우 예상소요시간 3분
- B Rossette 편곡 윤민우 예상소요시간 3분

→ 태극기휘날리며ost **편곡 윤민우** **예상소요시간 3분**

<p>터키행진곡</p> <p>한국 음악</p>	<p>B Rossette</p> <p>한국 음악</p>	<p>태극기 휘날리며</p> <p>한국 음악</p>
터키행진곡	B Rossette	태극기 휘날리며

3. 공연정리 ⌚ 20분

- 기념사진 촬영하기
- 공연무대 정리하기
- 악기 및 기타 물품 정리

훈련 유의 사항

- 훈련생들의 상태를 고려하여 필요시 휴식할 수 있도록 전담인력 배치
- 안정된 상태로 공연에 임할 수 있도록 격려 및 지지 필요

04 과정 평가

발달장애인 오케스트라 단원 양성 시범훈련 직무수행도 평가

발달장애인 오케스트라 단원 양성 과정 [음악이론]

자기평가서

평가일시 평가자 평가대상

평가방법

- ◆ 훈련 과정을 진행하기 전, 평가자는 자기평가서에 대한 내용을 설명하고 각 영역별 문항에 대해 논의한다. 검토된 평가서의 문항에 대한 이해에 따라, 훈련 과정과 수행목표를 파악할 수 있다.
- ◆ 전체 평가 문항을 확인한 후, 각 영역별 계획된 훈련 과정이 종료되었을 경우, 참여자 스스로 평가를 진행한다. 전체 문항에서 “상”을 달성할 수 있도록 훈련과정 외 학습한다.
- ◆ 자기 평가의 결과와 동료 참여자의 피드백에서 상호 동일한 응답 결과가 나타날 때까지 숙달한다.

※ 전반적인 훈련 과정 진행 시, 자기평가에 대해 정확한 확인이 어려운 경우, 동료 참여자에게 적절한 피드백이 이루어지도록 사전 참여자들의 긍정적인 관계형성이 중요하다.

영역	문항	하	중	상
기초음계	게이름(가온 도~높은 도) 전체를 읽고 쓸 수 있다.	①	②	③
	오선 위에 높은음자리표와 낮은음자리표를 그릴 수 있다.	①	②	③
	(높은음자리표) 악보에 게이름을 그릴 수 있다.	①	②	③
	(낮은음자리표) 악보에 게이름을 그릴 수 있다.	①	②	③
	온음표~16분음표의 이름과 모양을 구분할 수 있다.	①	②	③
기초박자	온셈표~16분셈표의 이름과 모양을 구분할 수 있다.	①	②	③
	음표의 박자를 구분하여 박수를 칠 수 있다.	①	②	③
	점음표의 차이를 이해하고 박수를 칠 수 있다.	①	②	③
	주어진 악보를 보고 말하며 박수를 칠 수 있다.	①	②	③
	붙임줄(Tie)과 이음줄(Slur)의 차이를 설명할 수 있다.	①	②	③
심화	악보에서 붙임줄과 이음줄을 구분하여 찾을 수 있다.	①	②	③
	셈여림을 이해하고 2~3박자 계열의 홀박자를 칠 수 있다.	①	②	③
	온음과 반음을 이해하여 피아노 건반으로 칠 수 있다.	①	②	③
심화	임시표를 이해하여 피아노 건반으로 칠 수 있다.	①	②	③
	영어 게이름(C~B) 전체를 읽고 쓸 수 있다.	①	②	③

성취수준

- ◆ 전반적인 훈련 과정에 따라 위 평가표의 각 능력을 어느 정도까지 달성했는지 참여자 스스로 확인하며 평가한다. 만약 “중” 또는 “하”라고 응답한 경우, 동료 참여자와 강사 및 담당자는 해당 이유를 검토하여 지원한다.

발달장애인 오케스트라 단원 양성 과정 [음악이론]

수행평가서

평가일시

평가자

평가대상

평가방법

- ◆ 본 평가는 각 훈련 영역별 자기평가서 학습과정이 완료된 참여자에게 적용한다.
- ◆ 훈련 준비부터 마무리까지 전체적인 관찰된 행동을 토대로 평가한다.

문항	성취수준	
	그렇다	아니다
1. 제공된 학습교재와 자신의 필기류가 준비되어 있는가?		
2. 기초음계를 이해하고 악보의 게이름을 읽을 수 있는가?		
3. 기초박자를 이해하고 악보의 박자를 구분할 수 있는가?		
4. 동료 참여자들과 어울려 훈련 과정에 참여하였는가?		
5. 영어 게이름을 말하며 피아노 건반으로 게이름을 칠 수 있는가?		

성취수준

수행정도

매우 우수 4점 누구의 도움 및 감독, 지시가 없어도 훈련 과정에서 주도적인 능력을 발휘할 수 있다.

우수 3점 도움이나 감독은 필요 없으나, 언어적 지시로 수행과정의 방향성을 인지하고 활동한다.

보통 2점 간헐적인 도움이나 감독이 요구되어 수행과정에서의 적절한 방향 설정이 필요하다.

미흡 1점 개별 1:1지도가 이루어져야만 수행과정을 이해하고 해당 능력을 습득할 수 있다.

발달장애인 오케스트라 단원 양성 과정 [악기실연_첼로]

자기평가서

평가일시

평가자

평가대상

평가방법

- ◆ 훈련 과정을 진행하기 전, 평가자는 자기평가서에 대한 내용을 설명하고 각 영역별 문항에 대해 논의한다. 검토된 평가서의 문항에 대한 이해에 따라, 훈련 과정과 수행목표를 파악할 수 있다.
- ◆ 전체 평가 문항을 확인한 후, 각 영역별 계획된 훈련 과정이 종료되었을 경우, 참여자 스스로 평가를 진행한다. 전체 문항에서 “상”을 달성할 수 있도록 훈련과정 외 복습한다.
- ◆ 자기 평가의 결과와 동료 참여자의 피드백에서 상호 동일한 응답 결과가 나타날 때까지 숙달한다.

※ 전반적인 훈련 과정 진행 시, 자기평가에 대해 정확한 확인이 어려운 경우, 동료 참여자에게 적절한 피드백이 이루어지도록 사전 참여자들의 긍정적인 관계형성이 중요하다.

영역	문항	하	중	상
첼로준비	자신의 악기를 안전하게 다룰 수 있다.	①	②	③
	의자와 첼로스토퍼를 고정하고 보면대를 준비할 수 있다.	①	②	③
	활의 송진 상태와 탄성을 조절할 수 있다.	①	②	③
	튜닝기를 사용하여 개방형A,D,G,C를 조율할 수 있다.	①	②	③
	착석 시 허리를 펴고 첼로 높이를 조절할 수 있다.	①	②	③
첼로연주	다른 음이 겹치지 않게 첼로 자판을 누를 수 있다.	①	②	③
	연주하는 선에 활을 올리고 수평으로 움직여 소리를 낼 수 있다.	①	②	③
	개방형 A (D,D#,E,F) 핑거링 할 수 있다.	①	②	③
	개방형 D (A,A#,B,C) 핑거링 할 수 있다.	①	②	③
	개방형 G (E,F,F#,G) 핑거링 할 수 있다.	①	②	③
첼로정리	개방형 C (B,C,C#,D) 핑거링 할 수 있다.	①	②	③
	악기가 부딪히지 않게 케이스에 넣을 수 있다.	①	②	③
	연주가 끝나고 활과 몸통의 송진을 닦을 수 있다.	①	②	③
	악기를 보관하는 곳에 스스로 옮길 수 있다.	①	②	③

성취수준

- ◆ 전반적인 훈련 과정에 따라 위 평가표의 각 능력을 어느 정도까지 달성했는지 참여자 스스로 확인하며 평가한다. 만약 “중” 또는 “하”라고 응답한 경우, 동료 참여자와 감사 및 담당자는 해당 이유를 검토하여 지원한다.

발달장애인 오케스트라 단원 양성 과정 [악기실연_첼로]

수행평가서

평가일시 평가자 평가대상

평가방법

- ◆ 본 평가는 각 훈련 영역별 자기평가서 학습과정이 완료된 참여자에게 적용한다.
- ◆ 훈련 준비부터 마무리까지 전체적인 관찰된 행동을 토대로 평가한다.

문항	성취수준	
	그렇다	아니다
1. 악기와 악기기자재를 스스로 준비하였는가?		
2. 첼로의 특징과 구성 요소에 대해 이해하였는가?		
3. 개방형에 대한 핑거링이 가능한가?		
4. 첼로연주 참여자들과 어울려 훈련 과정에 참여하였는가?		
5. 3곡 이상의 악보를 보고 연주할 수 있는가?		

성취수준 수행정도

매우 우수	4점 누구의 도움 및 감독, 지시가 없어도 훈련 과정에서 주도적인 능력을 발휘할 수 있다.
우수	3점 도움이나 감독은 필요 없으나, 언어적 지시로 수행과정의 방향성을 인지하고 활동한다.
보통	2점 간헐적인 도움이나 감독이 요구되어 수행과정에서의 적절한 방향 설정이 필요하다.
미흡	1점 개별 1:1지도가 이루어져야만 수행과정을 이해하고 해당 능력을 습득할 수 있다.

발달장애인 오케스트라 단원 양성 과정 [악기실연_색소폰]

자기평가서

평가일시 평가자 평가대상

평가방법

- ◆ 훈련 과정을 진행하기 전, 평가자는 자기평가서에 대한 내용을 설명하고 각 영역별 문항에 대해 논의한다. 검토된 평가서의 문항에 대한 이해에 따라, 훈련 과정과 수행목표를 파악할 수 있다.
- ◆ 전체 평가 문항을 확인한 후, 각 영역별 계획된 훈련 과정이 종료되었을 경우, 참여자 스스로 평가를 진행한다. 전체 문항에서 “상”을 달성할 수 있도록 훈련과정 외 복습한다.
- ◆ 자기 평가의 결과와 동료 참여자의 피드백에서 상호 동일한 응답 결과가 나타날 때까지 숙달한다.

※ 전반적인 훈련 과정 진행 시, 자기평가에 대해 정확한 확인이 어려운 경우, 동료 참여자에게 적절한 피드백이 이루어지도록 사전 참여자들의 긍정적인 관계형성이 중요하다.

영역	문항	하	중	상
색소폰준비	자신의 악기를 안전하게 다룰 수 있다.	①	②	③
	시작 전 리드를 묻고 침을 문혀 준비할 수 있다.	①	②	③
	조립①~④ 과정(악기실연 -기초(1))을 수행할 수 있다.	①	②	③
	튜닝기를 사용하여 C(도)를 조율할 수 있다.	①	②	③
	착석 시 허리를 펴고 색소폰을 다리 사이에 위치할 수 있다.	①	②	③
색소폰연주	색소폰 왼손 위치의 버튼을 정확하게 누른다.	①	②	③
	색소폰 오른손 위치의 버튼을 정확하게 누른다.	①	②	③
	음이탈 없이 롱톤으로 5초 이상 소리를 낸다.	①	②	③
	음이탈 없이 텅잉 (라, 다, 타, 탕) 소리를 낸다.	①	②	③
색소폰정리	음이탈 없이 1옥타브(저음) ‘도’부터 2옥타브(중음) ‘도’까지 소리를 낼 수 있다.	①	②	③
	받침대를 사용하여 색소폰을 거치한다.	①	②	③
	연주가 끝나고 마우스피스와 리드를 흐르는 물에 행군다.	①	②	③
	조립된 색소폰을 분해하여 케이스에 넣는다.	①	②	③

성취수준

- ◆ 전반적인 훈련 과정에 따라 위 평가표의 각 능력을 어느 정도까지 달성했는지 참여자 스스로 확인하며 평가한다. 만약 “중” 또는 “하”라고 응답한 경우, 동료 참여자와 감사 및 담당자는 해당 이유를 검토하여 지원한다.

발달장애인 오케스트라 단원 양성 과정 [악기실연_색소폰]

수행평가서

평가일시 _____ 평가자 _____ 평가대상 _____

평가방법

- ◆ 본 평가는 각 훈련 영역별 자기평가서 학습과정이 완료된 참여자에게 적용한다.
- ◆ 훈련 준비부터 마무리까지 전체적인 관찰된 행동을 토대로 평가한다.

문항	성취수준	
	그렇다	아니다
1. 악기 준비부터 조립까지 스스로 진행하였는가?		
2. 색소폰의 특징과 구성 요소에 대해 이해하였는가?		
3. 1옥타브 ~ 2옥타브까지 정확한 소리를 내었는가?		
4. 색소폰연주 참여자들과 어울려 훈련 과정에 참여하였는가?		
5. 3곡 이상의 악보를 보고 연주할 수 있는가?		

성취수준	수행정도
매우 우수	4점 누구의 도움 및 감독, 지시가 없어도 훈련 과정에서 주도적인 능력을 발휘할 수 있다.
우수	3점 도움이나 감독은 필요 없으나, 언어적 지시로 수행과정의 방향성을 인지하고 활동한다.
보통	2점 간헐적인 도움이나 감독이 요구되어 수행과정에서의 적절한 방향 설정이 필요하다.
미흡	1점 개별 1:1지도가 이루어져야만 수행과정을 이해하고 해당 능력을 습득할 수 있다.

05 부록

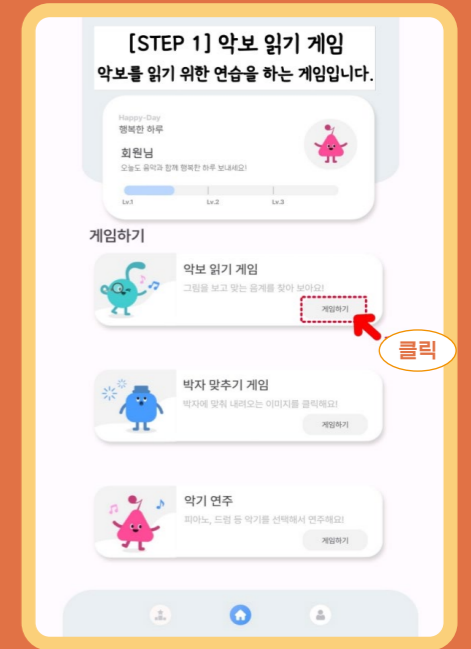
(1) '뮤직메이트' App(앱) 사용 설명서

STEP 1

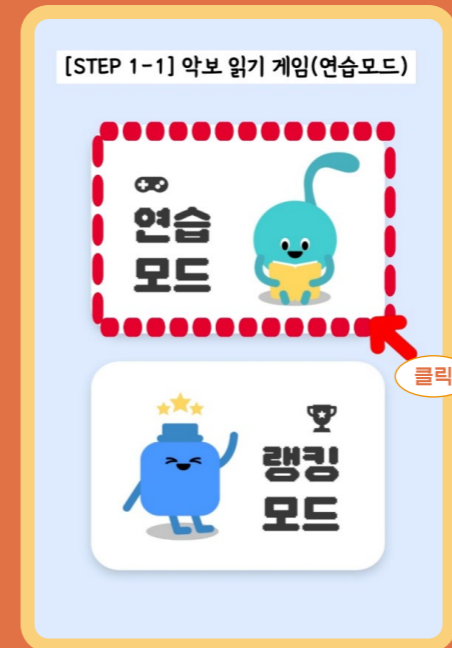
○ 뮤직 메이트 앱 사용 설명서

[뮤직메이트] 앱은 여러가지 게임을 통해 음악 입문 단계의 사용자를 대상으로 기초 음악적 기술과 실력을 향상 시킬 수 있어요. 특히, 음악 교육을 위해 장애예술인들과 교사들이 사용할 수 있는 유용한 도구랍니다! 그럼, [뮤직메이트] 앱을 사용하러 함께 가볼까요?

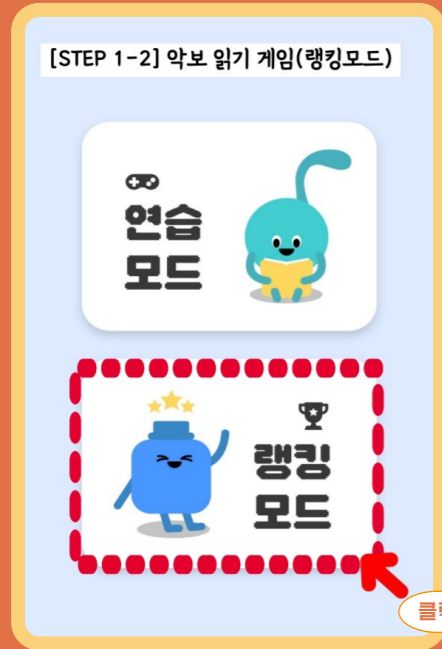
○ 뮤직 메이트 앱 QR코드



STEP 1-1



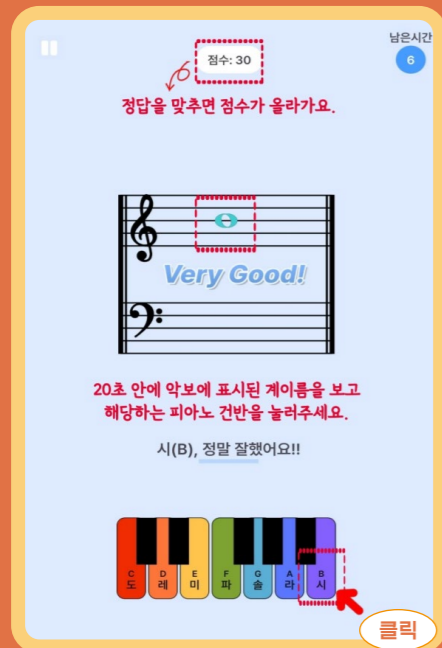
STEP 1-2



1



2

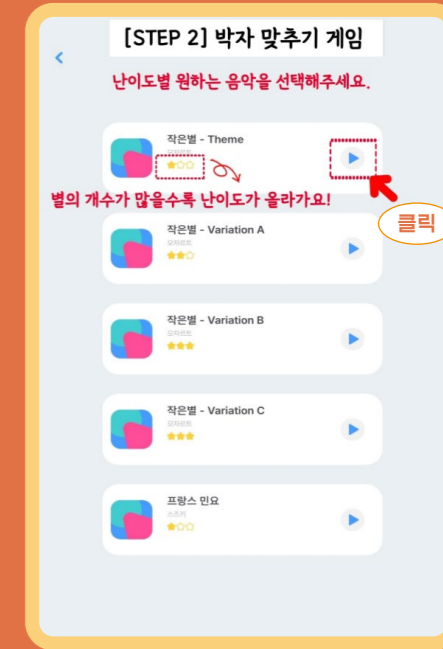


3

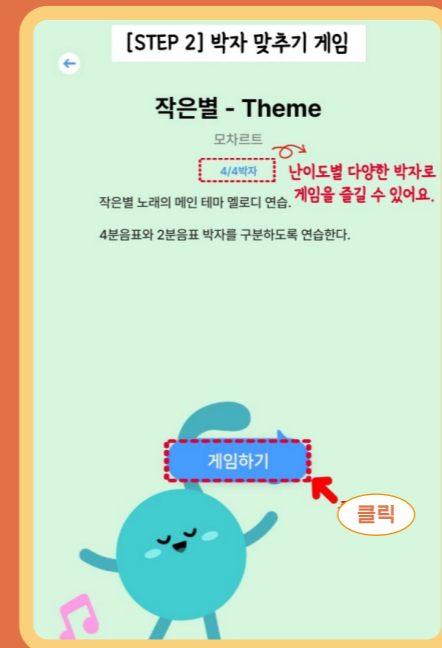
STEP 2



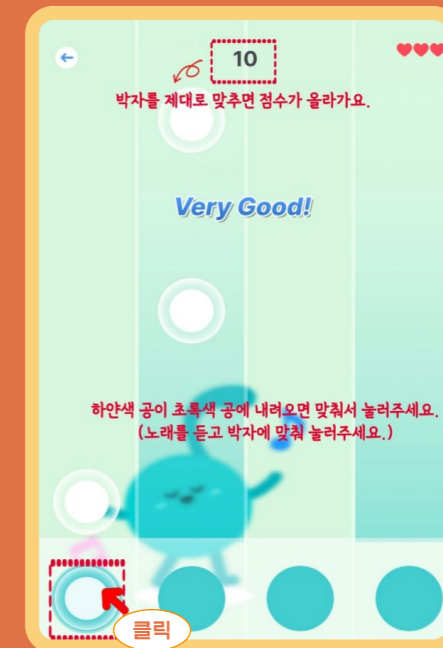
1



2



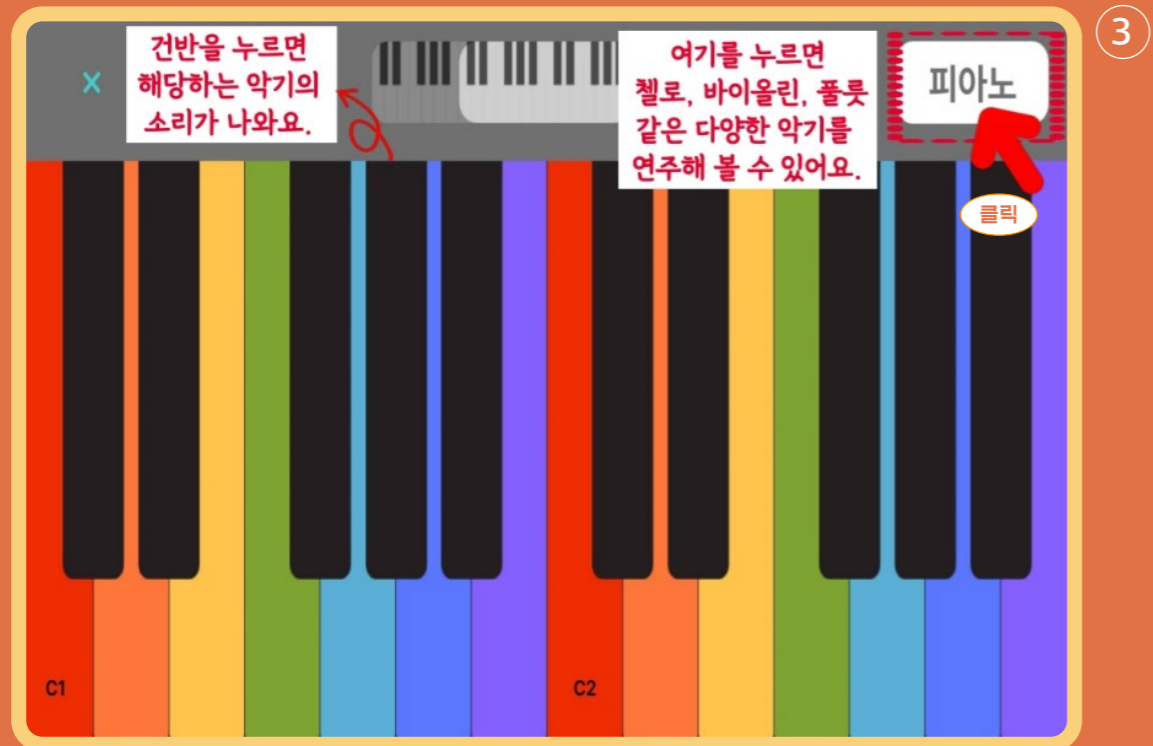
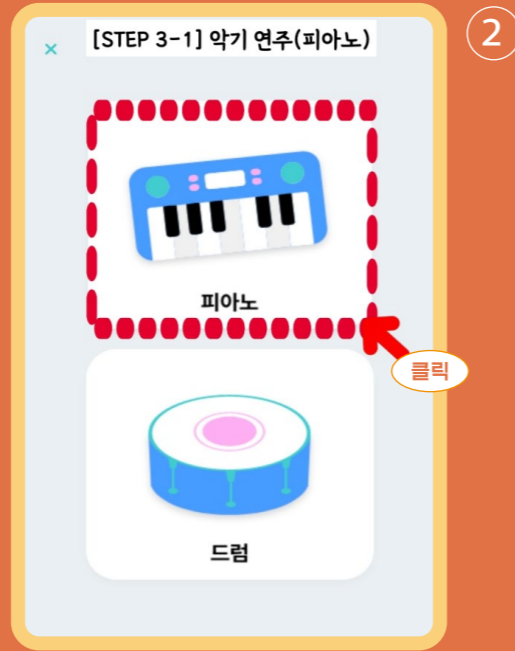
3



4

STEP 3

STEP 3



(2) 예술이지 자율훈련 자료

※ 지정 교재 및 인터넷 학습지 사용 추천

음악의 기초1 - 오선

이름

1. 줄에 있는 도넛에 동그라미 하세요.

2. 칸에 있는 도넛에 동그라미 하세요.

3. 점선을 따라 동그라미를 그리고 줄의 이름을 쓰세요.

4. 점선을 따라 동그라미를 그리고 칸의 이름을 쓰세요.

음악의 기초2 - 오선, 높은음자리표

이름

1. 줄의 이름에 맞게 동그라미를 그려주세요.

첫째줄 둘째줄 셋째줄 넷째줄 다섯째줄

2. 칸의 이름에 맞게 동그라미를 그려주세요.

첫째칸 둘째칸 셋째칸 넷째칸

3. 점선을 따라 높은음자리표를 그려주세요.

4. 점선을 따라 오선에 있는 높은음자리표를 그려주세요.

게이름 익히기 - 가온 도, 가온 레

이름

1. 도를 그리고 게이름을 쓰세요.

2. 도에 모두 동그라미 하세요.

3. 레를 그리고 게이름을 쓰세요.

4. 레에 모두 동그라미 하세요.

게이름 익히기 - 가온 미

이름

1. 미를 그리고 게이름을 쓰세요.

2. 미에 모두 동그라미 하세요.

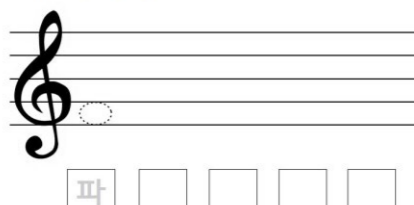
3. 게이름을 쓰세요.

4. (도전) 악보를 보고 게이름을 쓰세요.
- 음표의 머리만 보고 어느 줄에 있는지 파악합니다.

게임을 익히기 - 가온파, 가온솔

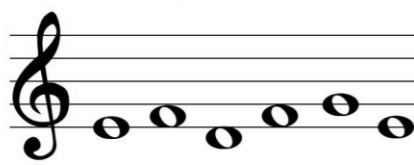
이름

1. 파를 그리고 게이름을 쓰세요.

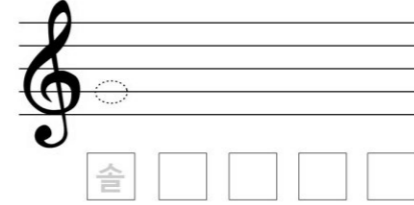


파

2. 파에 모두 동그라미 하세요.

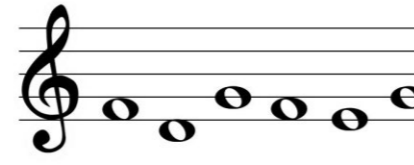


3. 솔을 그리고 게이름을 쓰세요.



솔

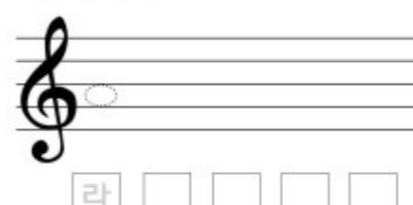
4. 솔에 모두 동그라미 하세요.



게임을 익히기 - 가온라

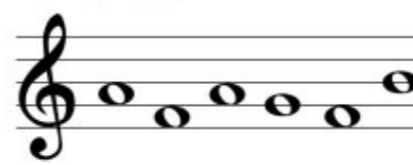
이름

1. 라를 그리고 게이름을 쓰세요.

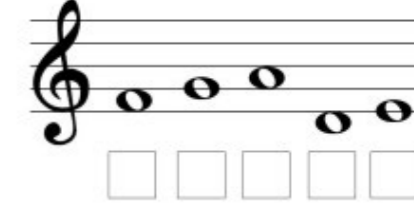


라


2. 라에 모두 동그라미 하세요.



3. 게이름을 쓰세요.



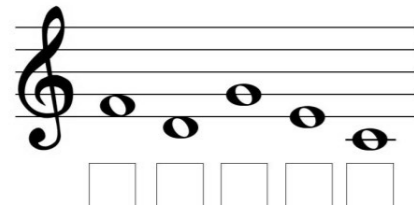
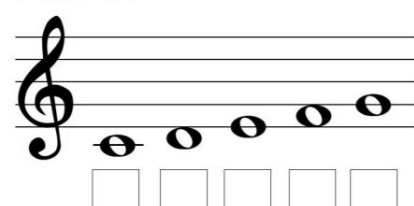
4. (도전) 악보를 보고 게이름을 쓰세요.
- 음표의 머리만 보고 어느 줄에 있는지 파악합니다.




게임을 익히기 - 가온파, 가온솔 2

이름

1. 게이름을 쓰세요.



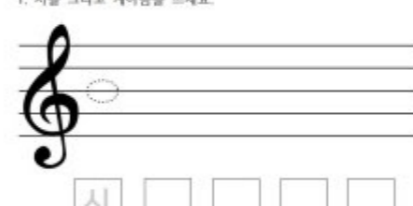
3. (도전) 악보를 보고 게이름을 쓰세요.
- 음표의 머리만 보고 어느 줄에 있는지 파악합니다.



게임을 익히기 - 가온시

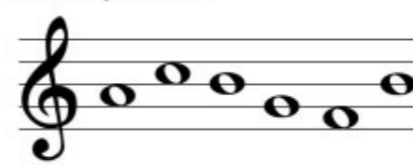
이름

1. 시를 그리고 게이름을 쓰세요.

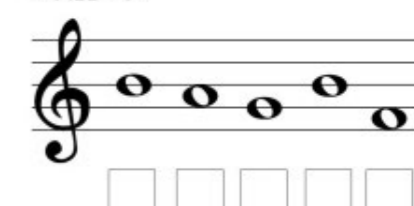


시


2. 시에 모두 동그라미 하세요.



3. 게이름을 쓰세요.



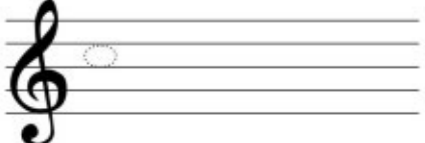
4. (도전) 악보를 보고 게이름을 쓰세요.
- 음표의 머리만 보고 어느 줄에 있는지 파악합니다.



계이름 익히기 - 높은 도

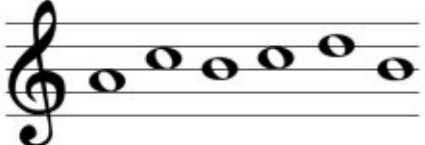
이름

1. 높은 도를 그리고 계이름을 쓰세요.

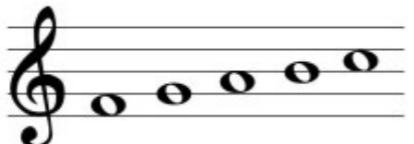


[Do] [Do] [Do] [Do] [Do]

2. 높은 도에 모두 동그라미 하세요.




3. 계이름을 쓰세요.



□ □ □ □ □

4. 악보를 보고 계이름을 쓰세요.
- 음표의 머리만 보고 어느 손에 있는지 파악합니다.



음표 익히기 - 2분음표

이름


1. 글씨를 따라 쓰고 박의 수 만큼 V표시를 하세요.

음표	이름	리듬음절	박의 수	V
	2분음표	타아	2박	W

2. 2분음표를 그리세요.


	□	□	□
	□	□	□

3. 계이름에 맞게 2분음표를 그리세요.



[W] [W] [W] [W] [W]

4. 박의 길이에 따라 V표시를 한 다음 리듬음절로 읽어보세요.



[W] [W] [W] [W]

[타아] [타아] [타아] [타아]

음표 익히기 - 온음표

학년 반 번호 이름

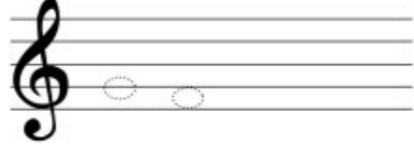
1. 글씨를 따라 쓰고 박의 수 만큼 V표시를 하세요.

음표	이름	리듬음절	박의 수	V
	온음표	타아아아	4박	WVV

2. 온음표를 그리세요.


	□	□	□
	□	□	□

3. 계이름에 맞게 온음표를 그리세요.



[W] [W] [W] [W] [W]

4. 박의 길이에 따라 V표시를 한 다음 리듬음절로 읽어보세요.



[WVV] [WVV] [WVV] [WVV]

[타아아아] [타아아아] [타아아아] [타아아아]

음표 익히기 - 4분음표

이름


1. 글씨를 따라 쓰고 박의 수 만큼 V표시를 하세요.

음표	이름	리듬음절	박의 수	V
	4분음표	타	1박	V

2. 4분음표를 그리세요.


	□	□	□
	□	□	□

3. 계이름에 맞게 4분음표를 그리세요.



[V] [V] [V] [V] [V]

4. 박의 길이에 따라 V표시를 한 다음 리듬음절로 읽어보세요.



[V] [V] [V] [V]

[타] [타] [타] [타]

음표 익히기 - 8분음표

이름

1. 글씨를 따라 쓰고 박의 수 만큼 V표시를 하세요.

음표	이름	리듬음절	박의 수	V
	8분음표	티	반박	✓

2. 8분음표를 그리세요

	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

3. 게이본에 맞게 8분음표를 그리세요.

4. 박의 길이에 따라 V표시를 한 다음 리듬음절로 읽어보세요.

V표시 :

리듬음절 :

음표 익히기 - 4분음표, 8분음표

이름

1. 글씨를 따라 쓰고 박의 수 만큼 V표시를 하세요.

음표	이름	리듬음절	박의 수	V
	4분음표	쉽	1박	✓

음표	이름	리듬음절	박의 수	V
	8분음표	쉬	반박	✓

2. 4분음표와 8분음표를 그리세요

	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

3. 박의 길이에 따라 V표시를 한 다음 리듬음절로 읽어보세요.

V표시 :

리듬음절 :

음표 익히기 - 온음표, 2분음표

이름

1. 글씨를 따라 쓰고 박의 수 만큼 V표시를 하세요.

음표	이름	리듬음절	박의 수	V
	온음표	쉬이이임	4박	✓✓✓✓

음표	이름	리듬음절	박의 수	V
	2분음표	쉬임	2박	✓✓

2. 온음표와 2분음표를 그리세요

	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

4. 박의 길이에 따라 V표시를 한 다음 리듬음절로 읽어보세요.

V표시 :

리듬음절 :

음표 익히기 - 음표 그리기1

이름

1. 음표를 따라 그리세요. (머리 -> 기둥 -> 꼬리 -> 점)

2. 기둥에 위에 있는 음표를 그리세요.

3. 기둥에 아래에 있는 음표를 그리세요.

4. 셋째줄을 빨간색 색연필로 칠하세요.

5. 점선을 따라 음표의 기둥을 그리세요.


(3) 예술이지 편곡 악보

◆ B Rossette 편곡 : 윤민우


음표 익히기 - 음표 그리기2

이름


1. 점선을 따라 음표의 기동을 그리세요.




2. 음표의 기동을 그리세요



3. 음표의 기동을 그리세요..




4. 음표의 기동이 바르게 그려진 것끼리 모두 동그라주세요.



B Rossette

편곡 윤민우





◆ 태극기 휘날리며 OST 편곡 : 윤민우

태극기 휘날리며
편곡 윤민우

◆ 아리랑 랩소디 편곡 : 윤민우

아리랑 랩소디
편곡 윤민우

◆ 터키행진곡 편곡 : 윤민우

터키행진곡
편곡 윤민우

◆ 심포니 G-MOLL 편곡 : 윤민우

심포니 G-MOLL

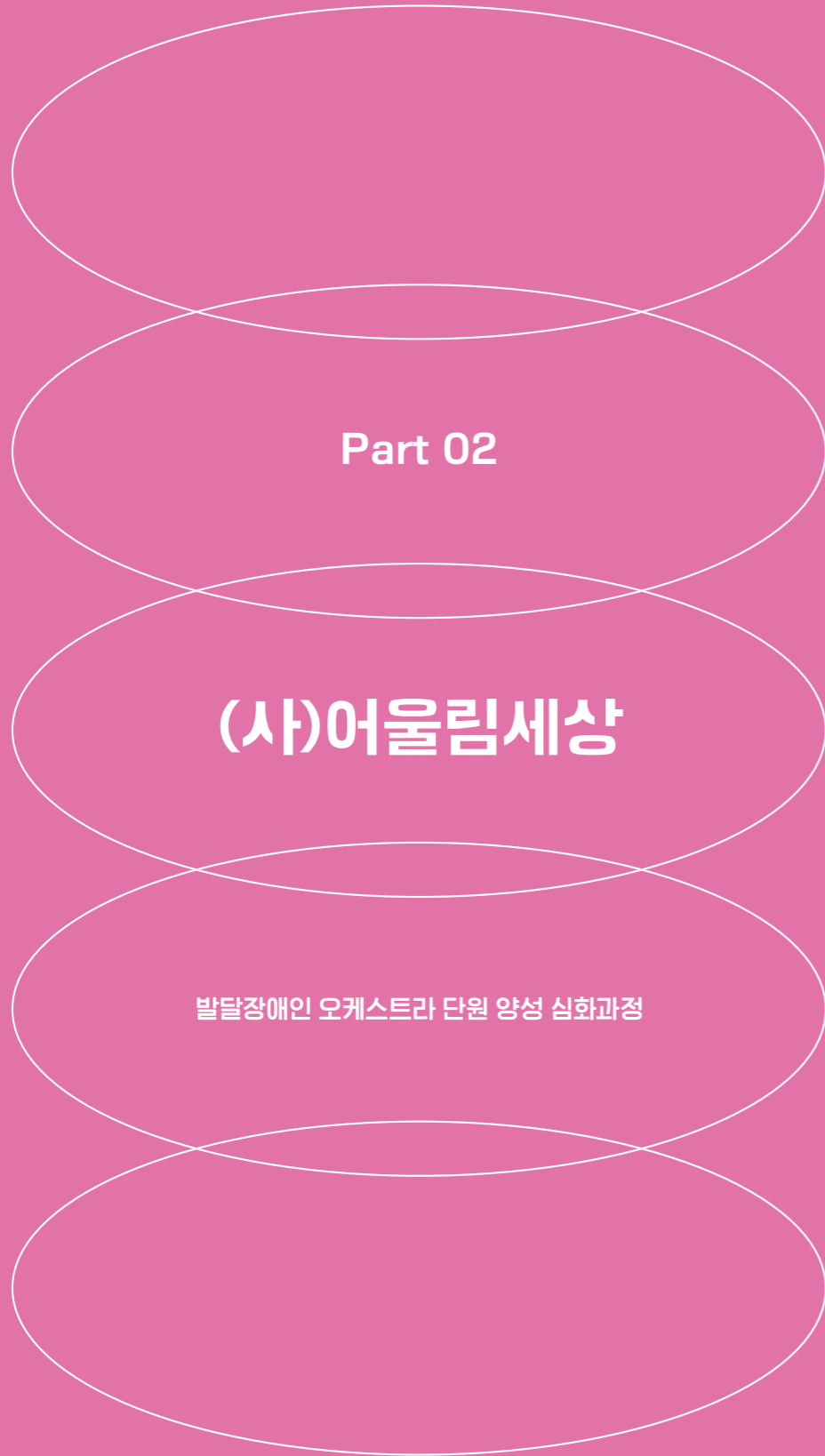
한국 윤민우

◆ 작은 별 악보

작은 별

수영구장애인복지관
윤민우

반짝 반짝 작은 별 아름답게
비치네 동쪽 하늘에서
서쪽 하늘에서 도 반짝 반짝
작은 별 아름답게 비치네



(사)어울림세상

발달장애인 오케스트라 단원 양성 심화과정

01 직무정보

<p>직업명</p> <p>발달장애인 기악연주자</p>	<p>직무정의 (개요)</p> <p>장애인 오케스트라의 일원으로 관악기, 현악기, 타악기 등의 각종 악기를 연주하거나 단독으로 악기를 연주한다.</p>
<p>수행 직무</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 오케스트라 단원으로서 기본적으로 악보를 읽을 수 있다. 2. 악기를 준비하는 과정을 숙달하고 조율할 수 있다. 3. 악보를 익히거나 연주할 수 있도록 악곡을 반복 연습한다. 4. 반복적으로 곡의 연주 방법을 익히도록 개별 연습을 진행한다. 5. 단원과 함께 악기를 연주하여 하모니를 만들 수 있다. 6. 정해진 시간 내 합주연습을 하고 이후, 개별 연습 또는 레슨을 통해 자기 계발을 진행한다. 7. 행사가 있을 경우 음악을 행사장에서 순서와 상황에 맞게 공연할 수 있도록 한다. 8. 무대 공연에 적극적으로 참여하며 공연 일정에 따라 유동적인 시간 조율이 이루어진다. 	<p>직업 전망</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2020년대에 들어 장애인오케스트라가 많이 생겨나고 있고 기업, 지자체, 교육청 등에서 지속적으로 창단을 하고 있는 추세로 지속적으로 증가할 것으로 전망된다. • 음악은 로봇이나 인공지능 기술의 발달에 의해 대체될 수 없는 창의성 영역이며, 한국고용정보원에 따르면 연주가는 2020년 이후 10년간 연평균 1.8% 정도 증가할 것으로 전망된다.

02 직무훈련 정보

(1) 훈련 개요

훈련과정명	발달장애인 오케스트라 단원 양성 심화과정	예술 장르	음악(기악)
주장애유형			
훈련 대상	발달장애		
숙련 수준	<ul style="list-style-type: none"> • 중급 이상 <p>악기를 다루지 7년 이상 또는 악기 전공으로 대학에 재학중이거나 졸업한 연주자에게 적합</p>		
악기	수준		
피아노	쇼팽 에튀드와 베토벤 소나타를 칠 수 있을 정도의 수준		
바이올린	스즈키 5권 이상, 카이저 2권 이상, 시노자키 4권 이상		
비올라	슈베르트 콘체르토 A minor, 스타미츠 콘체르토 등 연주 가능한 정도		
첼로	브레발 소나타 이상 연주 가능		
과정 구분	과정 내용		
달크로즈교수법 중심 통합예술교육	횟수 17차시 → 34시간 내용 신체 움직임, 음악적 감수성, 상상력, 표현력, 음악성 향상		
양상블	횟수 17차시 → 34시간 내용 다양한 리듬교육, 풍부한 아티클레이션 구성 피아노(보조강사 가능), 바이올린 1, 2, 비올라, 첼로		
실습(연주회)	횟수 각 3차시 → 12시간 내용 취업 시 진행하게 될 연주를 경험하기		

(2) 기본 정보

훈련 직무	기악 연주(전문가)	
훈련 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 훈련생의 예술직무 역량의 준 전문가로서 연주를 한다. • 음악을 감각으로 느끼고 경험하며 풍부하게 표현할 수 있다. • 20분 내외의 공연을 위한 3개의 곡을 자신이 선택한 악기로 연주할 수 있다. • 20분 내외의 공연을 위해 동료 연주가들과 협업하여 연주를 하고, 공연을 위한 무대매너를 익힌다. 	
훈련 필요 기술	지식	<ul style="list-style-type: none"> • 지정 악보를 읽을 수 있을 정도의 음악적 이론에 대한 지식 • 지정곡에 대한 지휘자의 지시를 파악하기 위한 이해 • 본인이 사용할 악기의 특징과 관리 등에 관한 지식 • 공연 진행 및 이동 동선에 대한 전반적인 이해 및 암기
	기술	<ul style="list-style-type: none"> • 사용 악기를 연주할 수 있는 기술 • 공연곡의 순서와 흐름을 파악하는 기술 • 지정된 연주곡을 작곡가/지휘자의 의도에 맞게 표현할 수 있는 기술
	태도	<ul style="list-style-type: none"> • 동료 연주가들과 화합하여 연주할 수 있는 협동의 자세 • 훈련교사 혹은 지휘자의 지시를 경청할 수 있는 자세 • 공연 진행시 연주를 방해하는 정도의 상동행동을 하지 않고 마지막까지 공연을 완수할 수 있는 자세
표준 훈련시간	<ul style="list-style-type: none"> • 총 100시간 → 각 25회차 • 훈련 목표 도달을 위해 참여해야 하는 최소 시간 : 80시간 → 각 20회차 이상 	
훈련방법	집체 및 야외훈련(발표회)	

훈련대상(직무기능)

성별

상관없음 남 여

연령

상관없음 만 19세 이상 만 __세 이하

신체기능

시각 중요하지 않음 약간 중요함 매우 중요함

상세작성 악보를 볼 수 있을 정도의 시력은 있어야 함

청각 중요하지 않음 약간 중요함 매우 중요함

상세작성 자신의 음정, 타인의 소리를 들을 수 있어야 함

손기능 중요하지 않음 약간 중요함 매우 중요함

상세작성 오지가 개별 움직임 가능한 정도

하지기능 중요하지 않음 약간 중요함 매우 중요함

상세작성 휠체어 장애도 가능함

인지기능

지시이해 중요하지 않음 약간 중요함 매우 중요함

상세작성 강사의 음악적 지시사항을 이해할 수 있어야 함

의사소통 중요하지 않음 약간 중요함 매우 중요함

상세작성 연습, 공연시 훈련생이 수업의 이해 여부 또는 좋고 싫음의 선택을 표현할 수 있는 정도의 의사소통 능력이 필요함

기억력 중요하지 않음 약간 중요함 매우 중요함

상세작성 악보에 기보되어 있는 기호 또는 악상을 기억 및 수업의 내용을 기록해 준 것에 따라 연습할 수 있는 정도의 기억력이 필요함

대인 관계

중요하지 않음 약간 중요함 매우 중요함

상세작성

직무 숙련

누구나 가능 입문(1년 미만) 최소 5년 이상
 최대 __년 이하

기타 필요조건

- 훈련생이 모든 훈련 과정 및 연주회에 참여하고자 하는 열정과 의지가 있어야 함
- 통합예술교육 및 앙상블은 개인연습이 필요하므로 주보호자(부모)가 집에서 해당 과제를 감독 및 함께 참여 및 지원이 가능해야 함

훈련시설

- 기준 인원 8명을 수용하여 주 1회 이상 교육과 연습이 가능한 전용 실내 공간 필요
- 발달장애 유형을 감안하여 외부 소음이 심한 공간은 지양해야 함

필요 편의시설

- 건물내경사로 휠체어진입로 계단난간 유도(점자)블록
- 비상경보장치 장애인용 승강기 장애인용 통근버스
- 장애인용 화장실 장애인용 세면장 장애인용 주차장 치료시설
- 기타 (신체의부장애가 동반된 참여자가 있는 경우, 필요에 따라 위 사항이 고려될 수 있음)

필요장비

필요 장비 및 악기

개인 악기 및 전자피아노 1대, 카바사 1개, 탬버린(훈련생 수에 맞게), 핸드드럼 1개, 마라카스 3개, 에그쉐이크 3개

필요 프로그램

음악 편집프로그램 - 뮤즈 스코어

필요 재료

스카프 6개, 옥타밴드 1개, 동물 봉제 인형(훈련생 수에 맞게), 부드러운 공(사이즈 : 중간) 1개, 화이트 보드 1개, 보드마카 컬러별 1개, 바닥 매트(신발을 벗고 수업에 참여하기 위해 : 통합예술교육 수업 시)

필요 교재

달크로즈 유리드믹스 활동집 1

	필요 인력	자격요건
훈련교사	주강사 2명	<p>공동 발달장애인에 대한 기본적인 이해가 있는 자</p> <p>양상블 주강사 전공 분야(지휘 혹은 기악 전공) 학사 이상의 전공자로 2년 이상의 관련 강의 혹은 지휘 경력 소지자</p> <p><small>*선정 후 수업 진행 전 유리드믹스 연구소에서 진행하는 연 4회의 워크숍 중 최소 1회 참여 필수:</small> 사유는 달크로즈 기법이 양상블 수업에서 정확하고 폭넓게 적용되도록 하기 위함</p>
	보조강사 각 수업당 1명	<p>통합예술 주강사 달크로즈 자격증 1급 이상 소지자 또는 달크로즈 국제공인자격증 취득자</p> <p>보조강사 피아노 전공자</p> <p>보조강사 전공 분야 학사 이상의 전공자</p>
기타 필요 사항	훈련생 관리 방안	훈련생이 스스로 연습할 수 있도록 과제를 내주고 영상으로 제출할 수 있도록 함

(3) 훈련 과정 편성

과정 구분	과정 내용
통합 예술	<p>유리드믹스</p> <ul style="list-style-type: none"> 음표와 쉼표의 박자를 신체를 통해 느끼며 학습한다. 공, 스카프 등 주변에서 흔히 볼 수 있는 것을 통해 아티큘레이션을 학습한다. 빠르기와 쉼여림을 음악에 맞춰 신체를 통해 느끼며 학습한다. 오감으로 듣고 보고 느낀 음악을 신체로 표현하여 음악성을 발견한다.
	<p>슬레즈</p> <ul style="list-style-type: none"> 음정을 학습하여 음이름을 읽는다. 조표(C장조, G장조, A단조)와 음계를 학습하고 이에 맞는 악보를 읽는다. 음악을 눈으로 보고 귀로 듣고 입으로 노래하고 머리로 생각, 몸으로 움직이는 모든 활동을 통하여 학생들의 음감을 키워준다.
양상블	<ul style="list-style-type: none"> 다른 훈련생의 소리를 듣는 훈련을 하며, 자신의 소리를 컨트롤 하는 방법을 익힌다. 연주곡 4곡을 음정, 박자, 빠르기 등에 맞춰 정확하게 연주하는 방법을 익힌다. 다른 연주자들과 함께 지정 연주곡에 대한 합주 연주를 진행한다.
실습	<p>공연준비</p> <ul style="list-style-type: none"> 지정 연주곡을 공연에서 연주할 수 있도록 다른 연주자들과 함께 합주 연습을 진행한다. 공연을 하기 위한 무대준비와 정리, 무대매너 등을 학습한다. 공연을 하기 위한 리허설을 진행한다.
	<p>공연진행</p> <ul style="list-style-type: none"> 공연 준비 시 연습한 내용과 같이 무대매너를 지키며 공연장에 입·퇴장한다. 지정된 시간에 맞게 지정곡 3곡을 무대 위에서 연주한다.

(4) 전체 훈련 과정 및 내용

통합예술교육

차시	구분	과목	훈련내용	훈련시간
1	유리드믹스 슬페이지	일정한 템포에서 규칙적인 박	<ul style="list-style-type: none"> 신체를 통한 박을 느끼기 사다리 음계 부르기 	2시간
2		창의적 움직임 만들기	<ul style="list-style-type: none"> 강약을 느끼며 규칙적인 박 활동을 수행 핸드드럼 활동 	
3		음악 동화 - 장난감 가게	<ul style="list-style-type: none"> 음악에 따라서 움직임을 표현하기 	
4		박, 축소, 확대 1	<ul style="list-style-type: none"> 한 박, 두 박, 축소된 박을 신체로 느끼고 경험 	
5		박, 축소, 확대 2	<ul style="list-style-type: none"> 8분음표 음악에 따라 종종걸음으로 걷기 	
6		박, 축소, 확대 3	<ul style="list-style-type: none"> 깡총깡총 스킵 움직임을 음악에 따라하기 	
7		점점 빠르게와 점점 느리게 1	<ul style="list-style-type: none"> 박 활동을 리듬과 음악에 맞추어 움직임으로 표현 	
8		점점 빠르게와 점점 느리게 2	<ul style="list-style-type: none"> 템포의 변화를 듣고 반응하기 	
9		프레이즈 1	<ul style="list-style-type: none"> 신체를 느린템포, 중심축을 유지하며 동작을 경험 	
10		프레이즈 2	<ul style="list-style-type: none"> 음악과 스토리에 맞추어 프레이즈를 경험 	
11		프레이즈 3	<ul style="list-style-type: none"> 즉흥연주를 들으며 이동 동작하기 	
12		프레이즈 4	<ul style="list-style-type: none"> 프레이즈에 따라 움직임을 만들기 	
13		세 개의 복합 리듬 패턴 1	<ul style="list-style-type: none"> 겹박자 찬트를 부르며 손뼉치기 음악에 빠르게 반응하기 게임을 수행 	
14		세 개의 복합 리듬 패턴 2	<ul style="list-style-type: none"> 6/8 박자 공놀이에 참여 박자의 변화에 따라 이동 동작하기 	
15		쉽표와 보충리듬 1	<ul style="list-style-type: none"> 6/8박자 리듬 표현하기 및 노래 	
16		쉽표와 보충리듬 2	<ul style="list-style-type: none"> 장, 단조 경험 	
17		쉽표와 보충리듬 3	<ul style="list-style-type: none"> 4/4박자 리듬 표현하기 및 노래 	

실습

차시	구분	과목	훈련내용	훈련시간
1	발표회 준비	달크로즈기법을 적용한 발표회 곡 연습	<ul style="list-style-type: none"> 행진곡 풍으로 걷기 퀸의 We will Rock you 음악에 맞추어 자신만의 리듬 만들기 	2시간
2		달크로즈 콘서트 총 리허설 연습	<ul style="list-style-type: none"> 음악에 맞는 움직임을 적극적으로 표현 무대의 입 퇴장 순서에 맞게 리허설 연습 	
3	발표회	달크로즈 콘서트 연습	<ul style="list-style-type: none"> 자신의 순서에 맞게 무대에 입장하는 연습 음악에 맞는 움직임을 적극적으로 표현 	

양상블

차시	구분	과목	훈련내용	훈련시간
1	양상블의 기초	양상블에 대해서	<ul style="list-style-type: none"> 정확한 음정과 박자로 같이 함께하는 양상블 연습 	2시간
2		오케스트라 수업 시 이해 사항	<ul style="list-style-type: none"> 각 악기들의 특성을 이해하고 오케스트라 합주 	
3	기본 박과 프레이즈의 연결	강약의 표현	<ul style="list-style-type: none"> 강약을 느끼며 정확하게 연습 	
4		프레이즈	<ul style="list-style-type: none"> 프레이즈를 정확히 표현 	
5		멜로디 찾아내기	<ul style="list-style-type: none"> 멜로디 부분을 듣고 찾아내기 	
6	소리 듣기	아나크루식 (뭇갓춘마디)	<ul style="list-style-type: none"> 뭇갓춘마디의 구성과 연주 시작 부분 이해 	
7		서로의 소리 듣기	<ul style="list-style-type: none"> 두 파트로 나누어 다른 파트의 소리 듣기 훈련 	
8		호흡을 맞춰 연주하기	<ul style="list-style-type: none"> 두 파트로 나누어 다른 파트의 소리를 듣는 훈련 	
9		자연스러운 곡의 마침	<ul style="list-style-type: none"> 한 호흡으로 다 함께 마치기 연습 	

앙상블

차시	구분	과목	훈련내용	훈련시간
1	다양한 리듬과 악상을 체험하고 표현	작은별, 리데츠키	<ul style="list-style-type: none"> 반음, 온음의 음정 관계 이해 및 연습 못갓춘마디 이해 및 준비하여 연주 2/4박 강약 개념의 이해 및 행진곡풍 느낌 경험 	2시간
2		밤양갱, 리베르 땡고	<ul style="list-style-type: none"> 스윙리듬과 탱고리듬을 시창 또는 신체로 경험하고 정확히 연주 	
3		마법의 성, 리베르 땡고	<ul style="list-style-type: none"> 호흡하며 한 프레이즈로 노래 즉 연주 	
4		밤양갱, 마법의 성, 리베르 땡고	<ul style="list-style-type: none"> 다른 파트의 멜로디를 듣고 연주 악상의 변화를 다양하게 표현 	
5		마법의 성, 리베르 땡고	<ul style="list-style-type: none"> 음악의 시작과 마무리를 정확히 연주 심표를 내칭하고 정확한 박자에 나오기 	
6		악상의 대조적 표현	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 소리를 움직임으로 표현하고 연주 	
7		흘러가는 리듬	<ul style="list-style-type: none"> 빠른 리듬과 느린 리듬의 공간의 차이를 느끼며 연습 	

실습

차시	구분	과목	훈련내용	훈련시간
1	발표회 준비	발표회 곡 연습	<ul style="list-style-type: none"> 자신의 차례에서 연주할 때 호흡을 사용하기 악상에 적합한 움직임을 구사하기 	2시간
2		발표회 곡 연습	<ul style="list-style-type: none"> 연주자로서 인사하는 방법과 무대매너 익히고 연습 악장을 바라보고 연주자들 서로 눈맞춤 하며 연주 	
3	발표회	연주회 총 리허설	<ul style="list-style-type: none"> 입장하여 인사하고 연주 후 인사하는 무대매너 지키기 무대에 입장하고 퇴장하는 순서 지키기 	

마3 훈련과정 운영

○ 달크로즈(Emile Jaques-Dalcroze)는 아래의 5가지의 게임활동에 의하여 교육된다.

이러한 활동들의 목적은 흥미를 자극하고 주의를 집중시키는 데에 있으며, 각 활동들은 가르치는 대상의 연령과 수준에 맞추어 교육과 치료의 목적으로 적절히 적용될 수 있다.

해당 심화과정에서는 달크로즈를 통해 리듬의 변화를 신체로 느끼고 표현하며, 음악적 해석력을 향상시킬 수 있다. 이를 통해 훈련생들이 보다 깊이 있는 음악적 표현과 연주 능력을 향상할 수 있도록 돕는다.

더불어, 달크로즈는 처음 악기를 접하는 훈련생들에게 흥미를 유발하고 음악을 자연스럽게 습득하도록 돕는다. 리듬감각, 신체적 표현, 청각 훈련 등의 기본 요소를 익히는데 도움을 줄 수 있기 때문에 기초과정에서도 활용가능하다.

결론적으로, 달크로즈는 기초부터 심화까지 폭넓게 활용할 수 있다.

따라하기 (Follow)

달크로즈는 학생의 주의를 집중시키기 위하여 단순히 음악의 흐름에 따라, 크고 작은 혹은 연결되거나 분리되는 소리의 성질을 몸으로 표현하게 하는 활동을 하게 하였다. 이러한 활동은 대개 즉흥연주를 통한 즉흥 움직임으로 이루어진다. 학생들이 어떻게 움직이고 무엇을 해야 하는지에 대한 모든 정보는 음악이 알려주기에 학생들은 음악의 변화를 주의 깊게 집중하며 듣게 된다.

빨리 반응하기 (Quick Reaction)

이 활동은 학생에게 음악으로 혹은 다양한 소리로 신호를 주고 특정 행위로 신속하게 반응하도록 하는 활동이다. 이러한 활동은 즉각적으로 정신과 육체를 연결시키며, 신호에 대하여 응답을 빠르게 대처할 수 있는 훈련을 시켜 학생의 음악적 사고를 발달시킨다. 특히, 연주 시 음악의 변화에 급하게 서두르거나 주저하는 학생들은 이러한 훈련을 통하여 균형과 통제력을 가지고 정확하게 반응하는 것을 습득하게 된다.

교체하기 (Replacement)

빨리 반응하기의 변형으로 알려진 교체하기 게임은 일정한 패턴을 인지한 후, 다른 것으로 대체 응용하게 하는 활동이다.

비연속적 모방 (Interrupted Canon)

메아리 모방이라고 불리는 이 활동은 비교적 초보자를 위한 수업에서 많이 사용된다. 리더가 리듬 혹은 선율 패턴을 제시하면 그 패턴을 기억하면서 움직임 혹은 손뼉 치기로 모방하는 것이다.

연속적 모방 (Continuous Canon, True Canon)

비연속적인 모방의 진보된 형태로서 연속적 모방은 돌림노래와 같은 형태로 진행된다. 즉, 리더가 제시하는 패턴을 모방하는 동시에 새로운 패턴을 들어야 하는 것이다. 이러한 실습을 할 때에 주어지는 선율이나 리듬은 이미 알고 있는 것이 아닌 즉흥연주에 의한 것이므로 학생들의 집중력이 요구된다.

○ 앙상블(프랑스어: ensemble)은 전체적인 어울림이나 통일, '조화'로 순화한다는 의미의 프랑스어이며

음악에서 2인 이상이 하는 노래나 연주를 말한다. 음악적 조화와 통일을 강조한다.

각 연주자가 자신의 연주에만 집중하는 것이 아니라, 전체적인 앙상블에 어울리도록 연주이다. 앙상블은 음악의 아름다움을 더욱 돋보이게 하는 중요한 요소이다. 앙상블이 잘 이루어진 음악은 각 연주자의 연주가 조화롭게 어우러져, 하나의 완성된 작품으로 탄생한다. 또한, 앙상블은 음악가들 간의 협력과 소통을 증진시키는 데에도 중요한 역할을 한다.

훈련 과목 (연습주제)

① 일정한 템포에서 규칙적인 박

소요 훈련 시간

2시간

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 강약을 느끼며 규칙적인 박 활동을 수행할 수 있다.
- ◆ 신체를 통한 박을 느끼고 정확히 연주할 수 있다.
- ◆ 핸드드럼 활동을 수행할 수 있다.
- ◆ 사다리 음계 부르기를 할 수 있다.

필요 지식(선수학습)

- 도~높은도의 개념을 알고 있어야 함.
- 강약의 정확한 박의 개념을 알고 있어야 함.

훈련 재료(교보재)

- A4용지, 크레파스, 소고, 자신의 신체

훈련 내용

교수 방법

- 강약을 단순한 리듬 활동이 아닌 자신의 신체를 통해 경험하고 느낄 수 있도록 한다.
- 음계가 순서대로 올라가고 내려가는 것을 사다리 음계를 통해 익힐 수 있도록 한다.

상세 내용

도입

○ 준비활동

발끝 | 당기고 | 퍼 고
 손끝 | 세우고 | 내리 | 고
 머리 | 오른쪽 | 왼 | 쪽
 등을 | 굽히고 | 퍼 | 고
 어깨를 | 올리고 | 내리 | 고
 무릎 | 당기고 | 퍼 | 고
 발바닥 | 맞붙이고 | 무릎 | 튕겨!

전개

○ 노래: 손뼉 나라

반복활동 → 메아리

○ 창의적인 움직임 만들기

교사: *이제 우리 다른 나라로 가볼까요?*

노래의 가사를 바꿔 부르며 새로운 동작들을 유도하기
 (Tapping Land 무릎, Shaking Land 손 흔들기)

마무리

- 연습과제 및 정리, 인사노래

훈련 유의 사항

- 기본 박 활동에 어려움이 있는 참여자의 경우 계속 연습하도록 시키는 것보다 쉬운 부분을 수행하도록 한 후 어려운 부분을 해보도록 한다.

훈련 과목
(연습주제)

② 창의적 움직임 만들기

소요 훈련 시간

2시간

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 강약을 느끼며 규칙적인 박 활동을 수행할 수 있다.
- ◆ 신체를 통한 박을 느끼고 정확히 연주할 수 있다.
- ◆ 핸드드럼 활동을 수행할 수 있다.
- ◆ 사다리 음계 부르기를 할 수 있다.

필요 지식(선수학습)

- 같은 움직임이 아닌 다른 움직임을 표현하도록 다양한 움직임을 보여준다.
- 사탕나라 스토리를 미리 들려주며 이야기의 흐름을 이해하도록 한다.

훈련 재료(교보재)

- 자신의 신체가 재료가 되어 박수, 무릎치기, 다리가 훈련 재료로써 사용됨.

훈련 내용

- 교수 방법
- 언어적으로 지시하는 것이 아닌 음악이 참여자의 움직임을 끌어내고 리드 하도록 한다.
 - 자신의 신체를 충분히 탐색하고 표현할 수 있도록 한다.

상세 내용

도입

○ 준비활동 - 4박자를 느끼면서 신체 게임하기

발끝 | 당기고 | 퍼 고
 손끝 | 세우고 | 내리 | 고
 머리 | 오른쪽 | 왼 | 쪽
 등을 | 굽히고 | 퍼 | 고
 어깨를 | 올리고 | 내리 | 고
 무릎 | 당기고 | 퍼 | 고
 발바닥 | 맞붙이고 | 무릎 | 튕겨!

전개

○ 창의적인 움직임 만들기

교사 : 이제 우리 다른 나라로 가볼까요?

노래의 가사를 바꿔 부르며 새로운 동작들을 유도하기
 (Tapping Land 무릎, Shaking Land 손 흔들기)

- 노래하며 앉아서 할 수 있는 동작들이 무엇이 있을지 물어본다.
 (Running Land는 제자리에 앉아서 발로 뛰기)
- 사탕 나라라고 하면 학생이 적절한 움직임을 생각해 내고 경험할 수 있도록 유도
- 각 학생의 동작을 보며 그 동작을 따라해 보자고 제안하기

마무리

- 연습과제 및 정리, 인사노래

훈련 유의 사항

- 새로운 동작들을 정확하게 수행하지 않아도 자신만의 표현 방식으로 표현됨을 칭찬한다.
 실수가 주는 자극을 느끼지 않도록 하는 것이 중요.

소요 훈련 시간

훈련 과목
(연습주제)

③ 음악 동화-장난감 가게

2시간

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 강약을 느끼며 규칙적인 박 활동을 수행할 수 있다.
- ◆ 신체를 통한 박을 느끼고 정확히 연주할 수 있다.
- ◆ 핸드드럼 활동을 수행할 수 있다.
- ◆ 사다리 음계 부르기를 할 수 있다.

필요 지식(선수학습)

- 음악동화의 스토리를 읽어주고 전반적인 내용을 이해하도록 한다.
- 음악에 따라서 움직임을 표현하도록 음악에 따른 움직임을 미리 예시로 보여준다.

훈련 재료(교보재)

- 신체가 음악성을 훈련하는 주재료가 되어 다양한 움직임을 표현하도록 함.
- 장난감 가게에 등장하는 인형 5개

훈련 내용**교수 방법**

- 스토리보다 음악이 참여자의 움직임과 활동을 끌어내고 리드하도록 한다.
- 장난감 가게 스토리에 등장하는 인형을 미리 준비하여 참여자가 더 몰입하고 집중할 수 있도록 한다.

상세 내용**도입****🔍 준비활동 - 4박자를 느끼면서 신체 게임하기**

발끝 | 당기고 | 퍼 고
 손끝 | 세우고 | 내리 | 고
 머리 | 오른쪽 | 왼 | 쪽
 등을 | 굽히고 | 퍼 | 고
 어깨를 | 올리고 | 내리 | 고
 무릎 | 당기고 | 퍼 | 고
 발바닥 | 맞붙이고 | 무릎 | 튕겨!

전개**🔍 음악동화: 장난감 가게**

- 이야기 들려주고 본인이 원하는 장난감 선택 (어떤 장난감이 되고 싶은지 속삭이게)
- 눈을 감고 셋을 세면 장난감으로 변신
- 교사가 장난감은 먼지를 털고 가격표 확인하고 주인처럼 행동함.
 ‘밤이 되어 문닫을 시간이 되었네’ 음악상자 연주

마무리

- 연습과제 및 정리, 인사노래

훈련 유의 사항

- 칭찬은 더 집중하고 몰입할 수 있도록 하는 동기부여를 하기 때문에 가능한 많은 칭찬을 하도록 함.

**훈련 과목
(연습주제)****🎯 박, 축소, 확대 1****소요 훈련 시간**

2시간

훈련 과정**훈련 목표**

- ◆ 한 박, 두 박, 축소된 박을 신체로 느끼고 경험할 수 있다.
- ◆ 음계 사다리를 그리고 음계 활동에 참여할 수 있다.

필요 지식(선수학습)

- 숫자를 영어로 할 수 있도록 연습
- 4분음표 한 박, 2분음표 2박, 8분음표 반박의 개념을 인지

훈련 재료(교보재)

- 필요 교보재 없음
- 필요 재료 피아노, A4용지, 색연필
- 필요 악기 피아노, 핸드드럼

훈련 내용

교수 방법

- 다양한 신체 부위를 박에 맞추어 움직일 수 있도록 유도한다.
- 음악을 잘 듣고 활동할 수 있도록 유도한다.
- 음정과 성부를 구분하지 못하더라도 실패감을 느끼지 않도록 독려하며 수업을 진행한다.
- 피아노 치면서 학생들을 주시하고 있다는 것을 알리고, 적절한 코멘트를 해준다.
- 복습을 통해 새로운 것이 아닌 익숙한 것에서 안정을 찾도록 한다.
- 자신만의 포즈를 취할 때 다른 참여자의 포즈를 그대로 모방하기 보다는 자신만의 포즈를 만들 수 있도록 한다.

상세 내용

도입 : 인사 및 훈련 안내

🔍 준비활동

발끝 펴고 - 당기고 한박과 두박

몇 박이 있었을까요?

* 퀴즈를 알아맞힌 참여자에게는 박수를 쳐준다.

전개

1. 이동동작

- 핸드드럼 반주 행진하기 : 군대행진곡, 라데츠키행진곡
 - 방향 바꾸기 빠르게 반응하기
 - 체인지! 탬버린 흔들기, 핸드드럼 빠르게 두번치기
 - 모양 만들어 행진하고 멈추기 (자극과 억제 경험)
- "핸드드럼이 멈추면 우리도 얼음!" 사진 찍을 때처럼 멋진 포즈로 얼음해보자

*다른 참여자의 포즈를 그대로 모방하기보다 자신의 포즈를 취하도록 함.

2. 피아노 연주에 맞춰 행진하기

- 방향 바꾸기 신호는 힘! 아니면 트릴로 표현
 - *신호를 잘 듣고 있는지 확인하기, 자폐 정도가 심하여 다른 소리에 반응이 늦는 경우 본인이 직접 소리를 듣고 반응하는지 관찰하였고 집중이 되다가 안 될 때가 있었음. 안될 때 혼자 해보도록 함.
 - *관찰이 어렵거나 집중이 흐트러질 때는 한 명씩 해보도록 함. 한 번이라도 더 성공하는 경험이 더 중요하기 때문에

3. 손뽁치기와 걷기

A. 신호에 반응하기

- 등글게 서서 손뽁을 치며 규칙적인 박 표현
- 교사가 발이라고 외치면 박에 맞춰 행진하기
- 교사가 손이라고 외치면 행진을 멈추고 손뽁치기

B. 신호와 피아노 연주에 반응

- 낮은 음역은 발, 높은 음역은 손, 교사가 말로

C. 피아노의 높고 낮은 소리에 반응

- 학생들에게 손뽁 칠 때와 행진할 때 음악이 어떻게 달랐는지 설명
- 피아노로만 듣고 할 수 있을까?

*걸음이 무거운 훈련생의 경우 : 박을 느끼며 걸을 수 있도록 함.

중간
휴식

10분

4. 슬페이즈

1. 사다리 활동 복습하기 - 사다리 오르면서 노래 부르기

2. 슬페즈 : 사다리에서 멈추기

- 어떤 숫자에서 멈출지 정하기
- 1로 건너뛰기

3. 음계 사다리 만들기 (종이, 싸인펜)

4. 음계 사다리 오르내리기

- “사다리 올라가기” 노래 복습하며 사다리 그림 위에서 손가락으로 따라가기
- 음계를 숫자로 노래하며 손가락으로 따라가기
- 선율악기를 들고 손가락으로 따라가기
 - 음악이 멈추면 손가락도 멈추게 하고 어떤 숫자에서 멈췄는지 이야기하기
 - 노래를 마칠 때마다 순차진행이나 도약 진행을 사용해 매번 숫자 1로 끝나기

5. 숫자 카드(1=도, 2=레 ... 음이 올라가듯 숫자가 높아지는 원리)

- 테이블 위에 숫자 카드 놓고 상행 음계 연주하면 일어서고 하행 음계 연주하면 자리에 앉기

*훈련생의 집중이 흐트러지는 경우 : 자신의 차례에서는 정확하게 수행하도록 이끌 것.
 계속 집중한다는 것은 발달장애인에게 쉽지 않은 일이기 때문에 집중이 흐트러지고 있다는 것은, 현재 상황이 자극된다는 뜻임. 따라서 집중하지 않고 있다고 해서 나무라지 않는 것은 매우 중요함. 그 순간에 당사자는 자극을 소화하고 있는 것일 수 있음.

마무리하기

- 과제 정리 및 헤어지는 노래 부르기

훈련 유의 사항

- 슬페이즈 활동에서 수준 차이가 나는 경우 어려움을 느끼는 학생에게 쉬운 부분을 하도록 배려한다.
- 너무 새롭고 어려운 활동은 지양한다.
- 중간중간 감정을 소화할 수 있는 시간을 준다.
- 집중하지 않고 있다고 해서 나무라기보다는 자신의 차례에서만만큼은 활동에 정확하게 참여하도록 유도한다.

훈련 과목 (연습주제)

5 박, 축소, 확대 2

소요 훈련 시간

2시간

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 8분음표 음악에 따라 종종걸음으로 걸을 수 있다.
- ◆ 음악게임 매뉴얼을 이해하고 참여할 수 있다.

필요 지식(선수학습)

- 해당사항 없음

훈련 재료(교보재)

- 필요 교보재 없음
- 필요 재료 피아노
- 필요 악기 피아노, 핸드드럼

훈련 내용

교수 방법

- 종종 걸음을 잘 하지 못하더라도 반복적으로 연습시킨다.
- 피아노 치면서 학생들을 주시하고 있다는 것을 알리고, 적절한 코멘트를 해준다.
- 복습을 통해 새로운 것이 아닌 익숙한 것에서 안정을 찾도록 한다.
- 음악게임을 잘 이해하고 있는지 관찰하고 이해가 되지 않았을 때 더 쉬운 방법과 표현으로 접근한다.

상세 내용

도입 : 인사 및 훈련 안내

- 발끝 펴고 - 당기고 한 박과 두 박, 8분음표
 (펴고 펴고 펴고 펴고 당기고 당기고 당기고 당기고) 몇 박이 있었을까요?

전개

1. 종종걸음으로 걷기(박의 축소)

- 종종걸음 동작 소개 : 한발은 바닥에 붙이고 다른 한발은 들어서 발끝이 바닥을 향하게
- 두배 빠른 동작을 할 수 있을 때까지 속도를 높임.
- 종종걸음에 익숙해지면 원형대열에서

*종종걸음이 잘 안되는 경우 : 보조강사가 반복해서 발을 어떻게 하는지 보여주면서 계속 반복적으로 음악을 듣고 활동할 수 있도록 하였음.

2. 행진하기와 종종걸음 번갈아 하기 <탤버린과 같이>

- 작은 원으로 둘러 손을 마치 발처럼 행진과 종종걸음 흥내 내기 (음악적인 박수 소리 나게)
- 행진하기, 종종걸음으로 신호주기 (with 핸드드럼)
- 익숙해지면 stop, change 추가

*즉각적인 반응이 있어야 하기 때문에 어려울 수 있는 활동이라서 개인적으로 어떻게 움직임을 하는지 관찰이 필요함.

3. 신호와 피아노 연주에 반응하기

- 피아노 연주하며 '종종걸음' 신호주기
- 피아노 연주에 반응하기
- 행진하기와 종종걸음의 차이를 느꼈는지 질문(차이를 못 느꼈다면 다시 연주해주고 주의 깊게 들어보도록)
- 말 신호를 하지 않았는데도 어떻게 구별해서 활동을 할 수 있었는지 물어보기

*음악을 잘 듣고 반응하고 있는지 계속 관찰이 필요.

중간 휴식

10분

4. 음악 동화 -거인의 나라

○ 거인처럼 걷기

- 행진과 종종걸음 중 어떤 것이 더 빠르지? 어떤 것이 더 작은 걸음인지?
- 행진보다 더 느리고 더 크게 걸어봐요, 마치 거인처럼
- 핸드드럼으로 정확한 리듬 연주하며 다리를 높이 들고 보폭도 넓게 하여 거인처럼 걷는 시범
- 손뼉 나라 노래 맞춰서 거인나라 소개

○ 거인과 요정

- 캐릭터 명확하게 구별되도록 역할에 맞게 움직이면서 줄거리 이야기하기
- 거인이 오는 소리가 들려! 이것은 누구의 음악일까? (음악이 멈추면 역할을 맡은 학생은 얼음이 됨. 다른 역할은 음악이 연주되면 돌아다니기)

*음악에 따른 정확한 반응이 나오도록 과장되게 표현하는 것이 도움이 됨.

5. 음악게임 - 시간, 공간, 에너지

- 2배 빠르기
- 4배 느리게
- 2배 느리게
- 피아노로 멜로디 없이 리듬으로 연주하면 그대로 따라하기
- 4분음표와 8분음표
교사의 시범을 보고 따라하기
→ 사, 사, 사, 사

- 팔분, 팔분,
- 리듬 대위법으로 박수

- 손과 발의 움직임
→ 사,사,사,사 발구르기
→ 팔분, 팔분 손뼉
→ 교사의 지시 - 4분음표 치면 발, 8분음표 치면 손뼉
→ 작은별 변주곡 멜로디 치면 4분음표는 발
→ 8분음표는 손뼉치기

- 공간에서 움직이기
→ 4분 큰 보폭, 8분 작은 보폭으로 걷기

- 파트너와 앉아서 하기
→ 피아노 치면 파트너와 체인지하면 바꾸기

*시각(전맹은 아님), 발달 중복장애의 경우 정확한 참여가 어렵지만 보조교사와 함께 의도한 방법을 따를 수 있도록 할 것.

마무리

- 과제 정리 및 헤어지는 노래 부르기

훈련 유의 사항

- 음악게임에 정확하게 참여가 어렵다고 하더라도 단 한 번이라도 성공할 수 있는 경험을 갖도록 한다.
- 너무 새롭고 어려운 활동은 지양한다.
- 중간중간 감정을 소화할 수 있는 시간을 준다.
- 집중하지 않고 있다고 해서 나무라기보다는 자신의 차례에서만만큼은 활동에 정확하게 참여하도록 유도한다.

훈련 과목 (연습주제)

⑥ 박, 축소, 확대 3

소요 훈련 시간

2시간

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 강충강충 스킵 움직임을 음악에 따라 할 수 있다.
- ◆ 작은별 노래 음악게임에 참여할 수 있다.

필요 지식(선수학습)

- 자동차 와이퍼가 어떤 역할을 하는지 인지하고 있어야 함.

훈련 재료(교보재)

- 필요 교보재 없음
- 필요 재료 피아노
- 필요 악기 피아노, 핸드드럼

훈련 내용

교수 방법

- 스킵 리듬을 잘하지 못하더라도 반복적으로 연습시킨다.
- 피아노 치면서 학생들을 주시하고 있다는 것을 알리고, 적절한 코멘트를 해준다.
- 복습을 통해 새로운 것이 아닌 익숙한 것에서 안정을 찾도록 한다.
- 음악게임을 잘 이해하고 있는지 관찰하고 이해가 되지 않았을 때 더 쉬운 방법과 표현으로 접근한다.

상세 내용

도입 : 인사 및 훈련 안내

- 의자에 앉아 두 다리를 펴고 자동차의 와이퍼처럼 양옆으로 다리를 흔들.
- 비가 그칠 때처럼 속도를 늦추었다가 비가 다시 세차게 내릴 때처럼 점차적으로 속도를 높임.

전개

1. 노래 샐리

- 샐리 노래를 불러준다

① 샐리가 어떻게 강충강충 동작을 했는지 상상해보고 몸으로 표현하게 함

- 각자 자신이 만든 움직임을 소개하고 노래에 맞춰서 해본다.

① 재밌는 단어 만들기 - 흔들흔들, 꿈틀꿈틀, 통통통통

- 학생들의 창의적인 움직임에 어울리도록 핸드드럼으로 연주

*똑같은 움직임과 단어를 만들지 않도록 제안

2. 박, 축소, 확대로 움직이기

- 박에서는 머리를 흔들고 확대된 박은 양쪽으로 몸 흔들기, 축소된 박은 손을 머리 위로 들어 손뼉치기(핸드드럼)

- 피아노 연주에 맞춰서도 해본다. (5도권 피아노 곡)

*음악을 잘 듣고 반응하는지 관찰

3. 박, 축소, 확대를 위한 창의적인 움직임 만들기

- 박, 박의 확대, 박의 축소에 알맞은 움직임 만들기 (드럼)

*움직임이 박의 특성과 맞는지 확인하고 자신만의 리듬으로 만들었는지를 관찰.

4. 거인과 요정 복습과 장난꾸러기 난쟁이

- 난쟁이 소개 (박) 이 난쟁이도 숲속에 사는데 행진을 좋아한대

- 요정 (축소)

- 거인 (박의 확대)

- 난쟁이 (박)

① 하나를 고르게 하고 자신의 음악이 나올 때만 움직이게 한다.

*활동을 온전히 이해하지 못했더라도 자신의 차례에 활동할 수 있도록 유도.

중간
휴식

10분

5. 작은별 게임

리듬 대위

→ 교사가 오른손 성부 연주하면 오른손 무릎 박수

→ 왼손 연주하면 왼손 무릎 박수

→ 파트너와 오른손 성부는 오른손 마주치기, 왼손 성부는 왼손 마주치기

→ 성부를 나누고 오른손일 때 치고 왼손일 때 치기

→ 둘 다 오른손, 둘 다 왼손 하면서 집중력 강화

→ 자신의 파트 나오면 발로 움직임 리듬 표현하고 상대방 소리 나오면 듣기

→ 체인지하기

*이 게임은 집중력을 강화하는 게임 : 한 팀씩 시켜보는 것이 더 집중하도록 해주었음.

6. 슬페즈 : 점점 빠르게, 점점 느리게 음계 노래하기

- 올라갔다 내려오는 음계 노래
- 점점 빠르게 외치면 느리게 시작해서 점점 빠르게
 - ① 올라가는 음계는 점점 빠르게, 내려가는 음계는 점점 느리게, 반대로 한번

🔍 엘리베이터

→ 손바닥을 아래로 향하게 하고 엘리베이터 흉내 내기
(1부터 8까지 노래하고 다시 내려오기)

→ 몇 층에서 멈출지 정하고 그 층까지 올라갔다 1층으로 돌아오기

→ 1과 도착할 층만 노래하고 중간은 마음속 내침

→ 도착음에서 1로도 하기

→ 엘리베이터 몇 층에서 멈추는지 알아맞히기 게임 (도레미 파파 파-----)

*음정 연습이 많이 필요한 경우 : 슬페이즈 시간에는 더 여러 번 참여할 수 있도록 할 것.

마무리

- 과제 정리 및 헤어지는 노래 부르기

훈련 유의 사항

- 음악게임에 정확하게 참여가 어렵다고 하더라도 단 한 번이라도 성공할 수 있는 경험을 갖도록 한다.
- 너무 새롭고 어려운 활동은 지양한다.
- 중간중간 감정을 소화할 수 있는 시간을 준다.
- 집중하지 않고 있다고 해서 나무라기보다는 자신의 차례에서만큼은 활동에 정확하게 참여하도록 유도한다.

소요 훈련 시간

2시간

훈련 과목 (연습주제)

① 점점 빠르게와 점점 느리게 1

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 샬리 노래의 마지막을 점점느리게로 노래와 동작으로 표현할 수 있다.
- ◆ 지난 시간에 배운 박 활동을 리듬과 음악에 맞추어 움직임으로 표현할 수 있다.
- ◆ 작은별 음악게임에 참여할 수 있다.

필요 지식(선수학습)

- 자동차 와이퍼가 어떤 역할을 하는지 인지하고 있어야 함.
(와이퍼의 빠르기가 점점 빠르기와 점점 느리게로 움직일 수 있다는 것을 인지)

훈련 재료(교보재)

- 필요 교보재 없음
- 필요 재료 피아노
- 필요 악기 피아노, 핸드드럼

훈련 내용

교수 방법

- 샬리 음악 활동 복습을 통해 새로운 것이 아닌 익숙한 것에서 안정을 찾도록 한다.
- 음악게임을 잘 이해하고 있는지 관찰하고 이해가 되지 않았을 때 더 쉬운 방법과 표현으로 접근한다.
- 핸드드럼을 연주할 때는 적절한 추임새를 넣어 단조로운 핸드드럼 연주에 재미를 더하도록 한다.
- 움직임을 제시할 때 교사가 시범을 보여준다.

상세 내용

도입 : 인사 및 훈련 안내

- 의자에 앉아 두 다리를 펴고 자동차의 와이퍼처럼 양옆으로 다리를 흔들.
- 비가 그칠 때처럼 속도를 늦추었다가 비가 다시 세차게 내릴 때처럼 점차적으로 속도를 높임.

전개

1. 노래 샬리

- 샐리 노래를 불러준다
 - ① 샐리가 어떻게 강충강충 동작을 했는지 상상해보고 몸으로 표현하게 함
- 각자 자신이 만든 움직임을 소개하고 노래에 맞춰서 해본다.
 - ① 재밌는 단어 만들기 - 흔들흔들, 꿈들꿈들, 통통통통
- 학생들의 창의적인 움직임에 어울리도록 핸드드럼으로 연주
 - *똑같은 움직임과 단어를 만들지 않도록 제안
- 마지막은 반드시 점점 느리게로 끝날 수 있게 한다.

2. 박, 축소, 확대로 움직이기

- 기본 박에서는 머리를 흔들고 확대된 박은 양쪽으로 몸 흔들기, 축소된 박은 손을 머리 위로 들어 손뼉치기(핸드드럼으로 리듬 제시)
- 피아노 연주에 맞춰서도 해본다. (5도권 피아노 곡)
 - *핸드드럼으로 연주할 때는 적절한 주임새를 넣어 단조로운 리듬에 음악적 재미를 넣어준다.

3. 거인과 요정, 장난꾸러기 난쟁이 복습

- 난쟁이 소개 (박) 이 난쟁이도 숲속에 사는데 행진을 좋아한다
- 요정 (축소)
- 거인 (박의 확대)
- 난쟁이 (박)
 - ① 하나를 고르게 하고 자신의 음악이 나올 때만 움직이게 한다.
 - *지난 시간에 배운 3가지 박과 빠르기를 모두 경험하게 한다.

중간
휴식

10분

4. 작은별 게임

리듬 대위

- 교사가 오른손 성부 연주하면 오른손 무릎 박수
- 왼손 연주하면 왼손 무릎 박수
- 파트너와 오른손 성부는 오른손 마주치기, 왼손 성부는 왼손 마주치기
- 성부를 나누고 오른손일때 치고 왼손일때 치기
- 둘 다 오른손, 둘 다 왼손 하면서 집중력 강화
- 자신의 파트 나오면 발로 움직임 리듬 표현하고 상대방 소리 나오면 듣기

→ 체인지하기

*이 게임은 집중력을 강화하는 게임 : 한 팀씩 시켜보는 것이 더 집중하도록 해주었음.

5. 슬페즈 : 점점 빠르게, 점점 느리게 음계 노래하기 복습

- 올라갔다 내려오는 음계 노래
- 점점 빠르게 외치면 느리게 시작해서 점점 빠르게
 - ① 올라가는 음계는 점점 빠르게, 내려가는 음계는 점점 느리게, 반대로 한번

엘리베이터

- 손바닥을 아래로 향하게 하고 엘리베이터 흥내내기 (1부터 8까지 노래하고 다시 내려오기)
- 몇 층에서 멈출지 정하고 그 층까지 올라갔다 1층으로 돌아오기
- 1과 도착할 층만 노래하고 중간은 마음속 내청
- 도착음에서 1로도 하기
- 엘리베이터 몇 층에서 멈추는지 알아맞히기 게임 (도레미 파파 파-----)

마무리

- 과제 정리 및 헤어지는 노래 부르기

훈련 유의 사항

- 음악게임에 정확하게 참여가 어렵다고 하더라도 단 한 번이라도 성공할 수 있는 경험을 갖도록 한다.
- 너무 새롭고 어려운 활동은 지양한다.
- 중간중간 감정을 소화할 수 있는 시간을 준다.
- 매 차시 새로운 수업보다는 복습하는 시간을 가지면 좀 더 편안하고 안정감있게 수업에 참여할 수 있다.

훈련 과목 (연습주제)

8 점점 빠르게와 점점 느리게 2

소요 훈련 시간

2시간

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 버스놀이를 하며 점점 빠르기와 점점 느리게를 표현할 수 있다.
- ◆ 템포의 변화를 듣고 반응할 수 있다.
- ◆ 작은 별 셋잇단음표와 4분음표 게임 활동을 수행할 수 있다.

필요 지식(선수학습)

- 해당 없음

훈련 재료(교보재)

- 필요 교보재 없음
- 필요 재료 피아노
- 필요 악기 탬버린 6개

훈련 내용

- 교수 방법**
- 움직임이 많은 달크로즈 수업 시간에는 서로 다치지 않게 수업 규칙을 정확히 제시한다.
 - 음악게임을 잘 이해하고 있는지 관찰하고 이해가 되지 않았을 때 더 쉬운 방법과 표현으로 접근한다.
 - 참여자가 움직임을 표현할 때 항상 적절한 피드백과 칭찬을 해준다. 가끔 교사가 깜짝 놀라는 반응을 해주는 것도 수업에 있어 활기를 준다.

상세 내용 도입 : 인사 및 훈련 안내

전개

1. 버스 : 공간에서 움직이기

* 충돌하면 운전면허 정지 - 몇 분 동안 앉아있어야 함.

- 버스 운전기사 : 탬버린을 활용하여 (축소 리듬 레가토)

느린 속도(시골길), 중간 속도(시내), 빠른 속도(고속도로), 정지(빨간신호등) 경험하기

*방향 제시 : 직진, 갑자기 방향 바꾸기, 커브, 원으로 돌기, 후진(느리게!)

2. 버스 : 점점 빨라졌다가 점점 느려지기

- 모든 버스가 느리게 출발하고 고속도로에서 최고 속도가 될 때까지 조금씩 속도를 높이기
- 그런 다음 점차적으로 속도를 늦추어 멈춘다.

*피아노에서 템포를 점차적으로 바꾸며 학생들을 명확하게 이끌기

3. 버스 점점 느려졌다 빨라지기

- 버스가 거대하고 가파른 산을 올라간다고 상상
- 버스들이 산을 향해 빠르게 달리기 시작한다. 꼭대기에 다다를수록 점점 느려지다가 정상에서 멈춘다.
- 다시 버스들이 천천히 산을 내려가기 시작하고 점차 속도를 내며 반대편 해변으로 내려간다.

*템포를 갑자기 바꾸기보다는 점차적으로 변화를 주며 연주해 주기

4. 노래 : 장난감이 되어버린 메트로놈

- 다양한 메트로놈 소리를 듣고 알맞은 움직임을 만들어보기
- 템포 변화시키면서 노래 부르기
- 노래 부를 때 리듬막대. 무릎치기
- 노래에 어울리는 움직임과 소리를 각자 원하는 대로 만들어 보기

4-1. 리듬막대로 움직이기

- 리듬막대 사다리 모양으로 놓기
- 한발로 음악에 맞춰 점프하기
- 음악에 맞춰 지그재그로 걷기
- 템포에 변화를 주며 활동

중간
휴식

10분

5. 펭귄 음악 동화 복습

- 음악과 대본에 따라 움직임 경험 복습

6. 형견 인형과 병정

- 핸드드럼치며 이야기 들려주기

- 학생이 한 명씩 차례로 움직일 때마다 교사는 그 템포에 맞춰 핸드드럼 연주

*학생들이 자신만의 방법으로 움직이도록 하고 교사는 깜짝 놀라는 반응을 한다.

- 00 인형은 아주 멋지게 움직이네, 00 인형은 뒤로 걷네, 그리고 점점 빨라지네, 학생들이 자신의 동작을 점점 빠르게, 점점 느리게 잘 마무리하도록 도와준다.

7. 작은별 4분음표와 셋잇단음표

- 직선과 곡선 움직임 ① 사, 사, 사, 사, 셋잇단, 셋잇단으로 민첩하게 바꾸기, 템포를 바꿔서
- 손과 발의 움직임 ① 사, 사, 사, 사 발구르기 셋잇단 박수
- 피아노를 들고 4분음표 발구르기, 셋잇단음표 박수 치기
- 공간에서 움직이기
 - ① 제자리에서 움직이는데 4분음표는 큰 보폭, 셋잇단음표는 작은 보폭으로
- 파트너와 함께 손바닥 마주치기
 - ① 각각 4분음표와 셋잇단음표 정하고 피아노를 들고 손바닥 마주치기 (상황봐서 체인지)
- 손을 잡고 한 학생은 4분음표로, 한 학생은 셋잇단으로 걷기, 체인지도 시도하며 양손으로 피아노 치기

마무리

- 과제 정리 및 헤어지는 노래 부르기

훈련 유의 사항

- 시각(전맹은 아님)과 발달 중복장애의 경우 음악게임에 정확하게 참여가 어렵다고 하더라도 단 한 번이라도 성공할 수 있는 경험을 갖도록 한다.
- 점프와 지그재그 움직임을 할 때 다치지 않도록 유의한다.
- 중간중간 감정을 소화할 수 있는 시간을 준다.

소요 훈련 시간

2시간

훈련 과목 (연습주제)

9 프레이즈 1

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 음악과 스토리에 맞추어 프레이즈를 경험할 수 있다.
- ◆ 자신의 신체를 느린템포, 중심축을 유지하며 동작을 경험할 수 있다.
- ◆ 작은별 반대 게임을 수행할 수 있다.

필요 지식(선수학습)

- 동일한 길이의 프레이즈를 다양한 움직임으로 표현

훈련 재료(교보재)

- 필요 교보재 없음
- 필요 재료 피아노
- 필요 악기 피아노

훈련 내용

교수 방법

- 참여자가 다른 움직임을 했을 때 말로 고치려 하기 보다는 참여자의 다른 동작을 탐색해 보도록 한다.
- 음악게임을 잘 이해하고 있는지 관찰하고 이해가 되지 않았을 때 더 쉬운 방법과 표현으로 접근한다.
- 참여자가 모든 방향과 공간에서 움직임을 경험할 수 있도록 유도한다.

상세 내용

도입 : 인사 및 훈련안내

전개

1. 노래 : 나뭇잎

나뭇잎이 하늘에서 떨어져요. 나뭇잎이 떨어지는 모습은 어떤 모습일까?

- 1. 노래를 한마디씩 할 때 학생들은 가사에 알맞은 동작을 하면서 따라부르기
- 2. 교사와 학생이 동작을 하며 함께 노래한다.

중간
휴식

10분

- 3. 노래의 프레이즈 확장하기
 - ❗ 확장된 프레이즈 주고 내레이션 주기
- 4. 날리고 떨어지는 나뭇잎 프레이즈
 - ❗ 나뭇잎처럼 떠다니기
 - ❗ 빙그르르 돌기
 - ❗ 미끄러지기 움직임하고 음악 멈추면 땅에 떨어지는 동작
- 5. 자라나는 나뭇잎 프레이즈
 - ❗ 여러 번 연주하며 속도에 변화를 줌
- 6. 흔들리는 나뭇잎 프레이즈
 - ❗ 처음에는 부드럽게 흔들리다 점점세게, 마지막에는 아주 세차게
- 7. 날리고 떨어지는 나뭇잎 프레이즈로 다시
- 8. 음악에 반응하며 형식 경험하기
 - ❗ 씨앗이 자라나고 흔들리고, 날리고 떨어지는 나뭇잎

2. 작은 별 반대게임

- 예스 - 노 | 노 - 예스
- 리듬 박수 게임 4-4-4-4 | 16-16-16-16

마무리하기

- 과제 공지 및 헤어지는 노래 부르기

훈련 유의 사항

- 프레이즈에 어울리는 동작을 생각하도록 시간을 준다.
- 움직임을 어떻게 사용할 것인지 교사가 예시로 보여준다.
- 중간중간 감정을 소화할 수 있는 시간을 준다.

소요 훈련 시간

2시간

훈련 과목 (연습주제)

10 프레이즈 2

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 즉흥연주를 들으며 이동 동작을 할 수 있다.
- ◆ 음악과 스토리에 맞추어 프레이즈를 경험할 수 있다.
- ◆ 프레이즈에 따라 자신만의 창의적인 움직임을 만들 수 있다.
- ◆ 1~5까지의 선율 프레이즈를 노래 할 수 있다.
- ◆ 작은별 반대 게임과 파트너 리듬게임에 참여할 수 있다.

필요 지식(선수학습)

- 프레이즈가 무엇이며, 어떤 흐름과 방향을 가지고 있는지에 대한 경험이 필요

훈련 재료(교보재)

- 필요 교보재 없음
- 필요 재료 없음
- 필요 악기 없음

훈련 내용

교수 방법

- 피아노의 다양한 음역과 음량으로 다양한 움직임이 나오도록 한다.
- 프레이즈의 변화가 있을 시 움직임을 통해 프레이즈 변화를 인식하고 있는지 관찰한다.
- 숫자 시창과 손동작이 잘 흘러가는지 관찰한다.

상세 내용

도입

이동 동작

- 걷기-뛰기-걷기
- 뛰기-걷기-느리게 걷기

*이동 동작이 잘 수행될 시 손뼉 치기와 할 수 있도록 한다.

전개

1. 나뭇잎 프레이즈 활동 복습하기

- 날리고 떨어지는 나뭇잎 프레이즈
 - ① 나뭇잎처럼 떠다니기, 빙글르르 돌기, 미끄러지기 움직임 후 음악 멈추면 땅에 떨어지는 동작
- 자라나는 나뭇잎 프레이즈 표현하기
- 흔들리는 나뭇잎 프레이즈 표현하기
- 다시 날리고 떨어지는 나뭇잎 프레이즈
- 음악에 반응하며 형식 경험하기
 - ① 씨앗이 자라나고 흔들리고 날리고 떨어지는 나뭇잎

2. 1~5 선을 노래하기

- 숫자 시창 1~5(도~솔)까지의 선율 노래를 함께 불러본다.
- 선율의 노래를 손동작과 함께 불러본다.
- 손동작과 노래 선율이 익숙해질 때까지 함께 불러본다.

중간
휴식

10분

3. 작은 별 반대게임(심화)

- 지난 시간에 배운 작은 별 노래 반대게임을 복습한다.
- 부정 리듬 / 4분음표 → 4분음표 / 부정 리듬
- 16분음표 / 2분음표 → 2분음표 / 16분음표

4. 파트너와 함께 리듬 게임

- 작은 별 마이너 부분에 나오는 오른손 부분과 왼손 부분을 담당할 파트너를 정한다.
- 오른손을 담당하는 파트너는 피아노 연주의 오른손 박자치기를 하고 왼손을 담당하는 파트너는 오른손 파트너의 다양한 신체에서 리듬을 Taping 한다.
- 서로의 역할을 바꾸어 연습해 본다.

마무리하기

- 배운 내용 중 인상적이었던 점 나누기

훈련 유의 사항

- 이동 동작이나 움직임을 할 때 부딪치지 않도록 주의를 준다.
- 프레이즈의 개념을 정확하게 인지하지 못하더라도 경험할 수 있는 기회를 계속 갖도록 한다.
- 각자가 수행할 수 있는 수준의 미션을 준다.

훈련 과목 (연습주제)

① 프레이즈 3

소요 훈련 시간

2시간

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 즉흥연주를 들으며 이동 동작을 할 수 있다.
- ◆ 메아리 놀이에 참여할 수 있다.
- ◆ 음계를 듣고 움직임 게임에 참여할 수 있다.
- ◆ 1~5 (도~솔) 선율에 따라 묻고 대답하기 활동에 참여할 수 있다.

필요 지식(선수학습)

- 움직임과 스켓이 함께 한 프레이즈(덩어리)로 표현 될 수 있다는 개념을 경험하는 것

훈련 재료(교보재)

- 필요 교보재 없음
- 필요 재료 인형 6개
- 필요 악기 피아노

훈련 내용

교수 방법

- 피아노의 다양한 음역과 음량, 음계를 사용하여 풍부한 화성을 경험할 수 있도록 한다.
- 메아리 놀이를 할 때 다양한 단어로 게임을 할 수 있도록 한다.
- 1~5(도~솔)까지의 멜로디가 익숙해질 때까지 충분히 연습할 시간을 준다.

상세 내용

도입

이동 동작

- 걷기 - 뛰기 - 걷기
- 뛰기 - 걷기 - 느리게 걷기

*이동 동작이 잘 수행될 시 손뼉 치기와 할 수 있도록 한다.

전개

1. 메아리 놀이

- 교사가 단어를 말하면 학생이 작은 소리로 따라 하기
 - ① 짧은 단어에서 시작하여 긴 단어로 연결하기
- 메아리니깐 선생님보다 작은 소리로 따라 할 수 있게 한다.
- 움직임과 스켓이 섞인 메아리 놀이
 - ① 움직임 프레이즈와 규칙적인 템포 알 수 있게
- 참여자가 리더 할 수 있는 기회를 준다.

2. 음계 움직임 게임

- 올라가는 음계를 들으면 앞으로 걸어가고
- 반복음은 제자리
- 내려가는 음계는 뒤로 걷도록 한다.
- 앞으로 걸어갈 때는 몸을 펴고 뒤로 갈때는 몸을 굽히는 활동을 추가한다.

3. 물고 답하기 게임

- 1~5(도~솔)로 이루어진 물고 답하기 노래가 익숙할 때까지 충분히 연습한다.
- 1~5 노래를 부르면서 인형을 사용하여 각자의 차례에서 대답한다.

마무리하기

- 배운 내용 중 인상적이었던 점, 어려웠던 점 함께 나누기

훈련 유의 사항

- 시각장애 참여자의 경우 다치지 않도록 보조교사의 도움을 받거나 혼자 자신만의 방식을 찾을 수 있도록 한다.
- 각자가 수행할 수 있는 수준의 미션을 준다.
- 음정이 정확하지 않더라도 미션에 참여할 수 있는 경험에 대해 칭찬을 해준다.

소요 훈련 시간

2시간

훈련 과목 (연습주제)

12 프레이즈 4

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 즉흥연주를 들으며 이동 동작을 할 수 있다.
- ◆ 거울놀이에 참여할 수 있다.
- ◆ 메아리 놀이에 참여할 수 있다.
- ◆ 프레이즈에 따라 움직임을 만들 수 있다.

필요 지식(선수학습)

- 없음

훈련 재료(교보재)

- 필요 교보재 없음
- 필요 재료 없음
- 필요 악기 트라이앵글

훈련 내용

교수 방법

- 피아노의 다양한 음역과 음량으로 다양한 움직임이 나오도록 한다.
- 메아리 놀이를 할 때 다양한 단어로 게임을 할 수 있도록 한다.
- 프레이즈의 변화가 있을 시 움직임을 통해 프레이즈 변화를 인식하고 있는지 관찰한다.
- 놀이의 규칙을 알려주기보다 어떻게 규칙이 이루어졌는지 설명해 보도록 한다.

상세 내용

도입

이동 동작

- 걷기-뛰기-걷기
- 뛰기-걷기-느리게 걷기

*손뼉치기와 함께

전개

1. 거울놀이

- **훈련생 별 : 00이가 무엇을 잘했는지 말해줄래?**
- 이번엔 친구들끼리 해볼까? ❶ 피아노 음악에 맞춰 다양한 음역과 음량으로

2. 메아리 놀이

- 교사가 단어를 말하면 학생이 작은 소리로 따라하기 ❶ 긴 단어나 짧은 단어가 좋음
- 메아리니깐 선생님보다 작은 소리로 따라 할 수 있게 한다.
- 움직임과 스켓이 섞인 메아리 놀이 ❶ 움직임 프레이즈와 규칙적인 템포 알 수 있게
- 피아노를 따라 하는 움직임 ❶ 악보에 따라

3. 트라이앵글에 맞는 움직임 하기

- 트라이앵글 울림을 잘 듣고 움직임 하기

4. 즉흥 연주 따라서 큰북으로 그림그리기

- 음악을 듣고 큰북으로 그림을 그릴 수 있을까?
- 어떤 그림을 그릴 수 있을까?
- 그림에 어울리는 소리도 만들 수 있을까?
- 음악을 잘 듣고 프레이즈가 바뀌면 방향도 바꿔주세요.

5. 작은별 노래 부르기 (숫자시창으로, 게임으로)

- 프레이즈를 무지개 그리듯이, 새로운 프레이즈 시작할 때 손 바꾸기

6. 프레이즈에 맞는 움직임 만들기

- 원을 만들어
오른쪽, 왼쪽
안쪽, 바깥쪽
오른쪽, 왼쪽

마무리하기

- 배운 내용 중 인상적이었던 점 나누기

훈련 유의 사항

- 이동 동작이나 움직임을 할 때 부딪치지 않도록 주의를 준다.
- 참여자가 악기 소리로 인해 자극을 많이 받는다면, 감정휴식을 할 시간을 준다.
- 각자가 수행할 수 있는 수준의 미션을 준다.

소요 훈련 시간

2시간

훈련 과목 (연습주제)

㉞ 세 개의 복합 리듬 패턴 1

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 즉흥연주를 들으며 이동 동작을 할 수 있다.
- ◆ 겹박자 찬트를 부르며 손뼉치기를 할 수 있다.
- ◆ 리듬에 맞는 움직임을 표현할 수 있다.
- ◆ 음악에 빠르게 반응하기 게임을 수행할 수 있다.

필요 지식(선수학습)

- 겹박자와 홀박자에 대한 이해

훈련 재료(교보재)

- 필요 교보재 없음
- 필요 재료 없음
- 필요 악기 핸드드럼, 피아노

훈련 내용

교수 방법

- 교사의 움직임이 아닌 학생들이 자발적으로 만든 움직임을 활용하도록 한다.
- 각 리듬의 프레이즈가 잘 느껴지는 동작을 선택하도록 한다.
- 시범을 보여 줄 때 긴 음에서는 공간을 크게 사용하고 짧은 음에서는 공간을 작게 사용하여 공간 사용의 변화를 학생들이 확실하게 인지하도록 한다.
- 음악이 어떻게 다른지 학생들이 설명해 보게 한다.

상세 내용

도입

1. 음악에 맞는 이동동작

- 걷기 - 뛰기 - 스킵 - 느리게 걷기 - 걷기
- 박수치며 이동동작하기

2. 준비활동 - 검박자 찬트 부르기

- 앞으로 째 | 흔 들 흔 들 | 아래 위

전개

3. 노래 : 어울림 파티 노래 부르기

- 노래에 동작 추가하기

4. 노래 : 가사에 맞는 동작 만들기

5. 세 가지 리듬 패턴 인지하고 움직이기 (핸드드럼)

- 박 : 과-물-과-물/long-long ① 숫자8을 그리듯이 좌우로 손뼉치기 및 미끄러지듯이 걷는 활동
- 장단 : 과물 찬트를 장-단 리듬/long-short으로 손뼉치기 하기, 깔렙동작
- 박의 분할 : 과물들/과물들/short-short-short ① 손뼉치기가 잘 되면 말이 쾅쾅거리듯이

중간
휴식

10분

6. 물방울놀이 (Quick Reaction 게임)

- 신호음에 따라 방향 바꾸기
- 두 명이 신호음에 따라 얼음 및 조깅
- 2인기차로 뛰다가 신호음 들리면 뒤로 돌기

7. 피아노 연주에 맞춰 움직이기

- 음악을 듣고 느낀 점을 이야기해 보도록 하고 각 음악이 어떻게 다른지 설명해 보게 한다.
- 박 : 두팔을 좌우로 흔들며 미끄러지듯이
- 장단 : 깔렙 동작으로 움직이는 것처럼
- 박의 분할 : 통통 튀듯이

마무리하기

- 배운 내용 중 인상적이었던 점 나누기

훈련 유의 사항

- 이동동작이나 움직임을 할 때 부딪치지 않도록 주의를 준다.
- 어려운 부분보다 학생 각자가 할 수 있는 부분에 초점을 맞추어 수업을 진행한다.

소요 훈련 시간

훈련 과목
(연습주제)

14 세 개의 복합 리듬 패턴 2

2시간

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 박자의 변화에 따라 이동동작을 할 수 있다.
- ◆ 6/8 박자 공놀이에 참여할 수 있다.
- ◆ 세가지 리듬 패턴을 구분하고 맞는 움직임을 수행할 수 있다.
- ◆ 다장조와 라단조의 느낌을 설명 할 수 있다.

필요 지식(선수학습)

- 검박자의 리듬 구성을 인지하도록 함.

훈련 재료(교보재)

- 필요 교보재 없음
- 필요 재료 없음
- 필요 악기 피아노, 트라이앵글, 카바사, 핸드드럼

훈련 내용

교수 방법

- 음악만 듣고 리듬 패턴을 구별하기 어려워 한다면 말로 힌트를 준다.
- 학생들이 세 가지 리듬 패턴 모두를 경험해 보게 한다.

상세 내용

도입

1. 6/8과 2/4 움직임에 따라 이동동작 하기

2. 6/8박자 공놀이

- 교사의 신호에 맞춰 공전달하기 게임 ① 왼손 - 하나둘셋, 오른손 - 둘둘셋
하나 둘 셋 / 둘 둘 셋 / 하나(둘셋) 둘(둘셋)

①

②

전개

3. 세가지 리듬패턴에 반응(힌트 주기)

- 뚱보괴물, 빗자루 탄 괴물, 해골괴물
- 역할을 선택하게 하고 모든 역할을 수행할 수 있도록

4. 음악동화 : 맛있는 것을 주지 않으면 장난칠거야

- 여러 가지 악기로 이야기 부분을 연주한다.

중간
휴식

10분

5. 6/8에 따른 움직임

- 모차르트 피아노 소나타 11번 음악에 맞추어 움직임 표현하기

6. 슬페이지즈

- 음계에 리듬패턴 적용하기
- 다장조와 라단조 다 해보기 ① 두 조성의 느낌이 어떻게 다른지 물어보기

마무리하기

- 배운 내용 중 인상적이었던 점 나누기, 겹박자의 마침 노래부르기

훈련 유의 사항

- 이동동작이나 움직임을 할 때 부딪치지 않도록 주의를 준다.
- 역할을 선택할 때 각자 스스로 선택할 수 있는 기회를 준다.

소요 훈련 시간

2시간

훈련 과목 (연습주제)

15 침표와 보충리듬 1

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 발을 이용한 움직임을 수행 할 수 있다.
- ◆ 마디의 마지막 박에서 손뼉 치기를 할 수 있다.
- ◆ 정지 동작으로 침표를 표현 할 수 있다.

필요 지식(선수학습)

훈련 재료(교보재)

- 필요 교보재 없음
- 필요 재료 없음
- 필요 악기 피아노

훈련 내용

교수 방법

- 템포가 빨라졌을 때 참여자의 자연스러운 동작으로 움직이는지 확인한다.
- 프레이즈를 음악적으로 명확하게 연주한다.
- 동작을 표현하기 위한 움직임을 돕는 음악을 음악적으로 연주한다.

상세 내용

도입

1. 준비활동

- 발끝 아래로 / 발끝 위로

2. 발레잡기

- 발꿈치 - 발바닥 - 발가락
- 발가락 - 발바닥 - 발꿈치

전개

1. 보충리듬 채우기

- 발꿈치 - 발바닥 - 발가락 (손뼉)
- 발가락 - 발바닥 - 발꿈치 (손뼉)

2. 발레 잡으며 걷기

- 발꿈치 - 발바닥 - 발가락순서로 원형대열로 걷다가 바꾸기 활동도 해본다.

3. 프레이즈 사이에서 균형 잡힌 정지 동작으로 심표 표현하기

4. 여덟박을 걷고 여덟박을 균형 잡힌 정지 동작으로 쉬기

중간
휴식

10분

5. '탬버린' 음악에 맞춰 보충리듬 경험

6. 음악에 반응해서 심표 경험하기

- 연주에 맞춰 걷다가 멈추면 균형을 잡는다.

마무리

- 인상적이었거나 좋았던 점, 어려웠던 점 이야기 나누기

훈련 유의 사항

- 좋은 피드백을 통해 더 잘하고자 하는 동기를 끌어 낸다.
- 학생의 컨디션과 감정에 맞는 피드백을 한다. 반대말 게임의 경우 여러 단어를 언급하기 보다 한두 가지 단어만으로도 진행할 수 있도록 한다.

소요 훈련 시간

훈련 과목
(연습주제)

16 심표와 보충리듬 2

2시간

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 음악을 듣고 걷다가 음악이 멈추면 심표에 반응할 수 있다.
- ◆ 반대말 게임을 수행할 수 있다.
- ◆ 보충리듬 리듬치기를 수행할 수 있다.

필요 지식(선수학습)

심표의 역할

훈련 재료(교보재)

- 필요 교보재 없음
- 필요 재료 없음
- 필요 악기 피아노

훈련 내용

교수 방법

- 반대말 게임을 할 때 신호를 정확하게 알 수 있도록 한다.
- 심표 부분을 명확하게 연주하여 참여자가 심표 부분을 정확하게 느낄 수 있도록 한다.

상세 내용

도입

- 여덟 박을 걷고 여덟 박을 균형 잡힌 정지 동작으로 쉬기 연습

전개

1. 음악에 반응해서 심표 경험하기 (빠르게 반응하기)

2. 음악과 반대로 움직이기

- 반대말 게임
 - ① 덩다/춡다, 크다/작다, 똥똥한/날씬한, 짜다/싱겁다, 부드러운/딱딱한, 길다/짧다, 무겁다/가볍다, 어둡다/밝다, 연하다/진하다

3. 음악 연주할때 정지동작(얼음하고 정지동작) 연주 멈추면 걷기

4. 노래 : 나는 여기서 나가고 말거야

- 노래하며 보충 리듬치기
- 눈을 감고 다양한 소리를 보충 리듬에서 내고 알아맞히기

5. 카발레프스키 토카타

- 보충 리듬 리듬치기 연습

마무리

- 기억에 남았던 음악 용어나 단어 말하기
- 기억에 남았던 점, 재미있었던 점 나누기

중간 휴식

10분

훈련 유의 사항

- 좋은 피드백을 통해 더 잘하고자 하는 동기를 끌어 낸다.
- 학생의 컨디션과 감정에 맞는 피드백을 한다. 반대말 게임의 경우 여러 단어를 언급하기 보다 한 두가지 단어만으로도 진행할 수 있도록 한다.

소요 훈련 시간

2시간

훈련 과목 (연습주제)

17 심표와 보충리듬 3

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 보충리듬을 신체로 표현하며 노래 부를 수 있다.
- ◆ 노래하는 부분과 심표 부분에서 대조적인 동작을 할 수 있다.
- ◆ 음악 동화에 맞추어 움직임을 할 수 있다.
- ◆ 공간에서 '점프' 움직임을 해낼 수 있다.

필요 지식(선수학습)

- 보충리듬 연습 방법

훈련 재료(교보재)

- 필요 교보재 없음
- 필요 재료 점프할 수 있는 물건
- 필요 악기 피아노

훈련 내용

교수 방법

- 참여자가 제안하는 점들을 수용하여 진행한다.
- 참여자가 익숙해질 때까지 음악동화 음악을 들려준다.

상세 내용

도입

- 카발레프스키 토카티나 보충리듬 박수 치기
- 보충리듬 표현하며 노래 부르기

전개

1. 박과 보충 리듬 창의적으로 표현하기

- 노래하는 동안에는 박에 맞춰 걷기, 심표에서는 손뼉
- 노래할 때 제자리에서 손뼉치기, 심표에서는 걸기로 보충 리듬
- 핸드드럼으로 해도 되고 대조적 동작 만들기

2. 정지 동작으로 보충 리듬 경험

3. 음악 동화 (동물탈출작전)

- 둥글게 모여 있는 장면 '나는 여기서 나가고 말거야'
- '문이 열렸어!' ① 피아노로 문이 열리는 장면을 신호음으로
- '멈춰' ① 느리게 다섯걸음으로 전에 있던 자리로
- 'Turkey in the Straw'

4. 공간에서 움직이기 (올타리 뛰어넘기)

- 솔페즈 : 심표를 포함한 음정 패턴
- 손과 팔을 사용해서 담장을 오르내리고 stop
- 보충리듬 채우기

마무리

- 기억에 남았던 점 함께 공유하기

중간
휴식

10분

훈련 유의 사항

- 음악 동화의 경우 다양한 음역, 화성, 움직임 이끌어 낼 수 있는 소재가 풍부하게 들어가도록 한다.

훈련 과목
(연습주제)

18 심표와 보충리듬 4

소요 훈련 시간

2시간

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 보충리듬 부분을 소리와 창의적인 동작으로 표현할 수 있다.
- ◆ 마임 동작과 소리를 통해 보충리듬 치기를 할 수 있다.

필요 지식(선수학습)

- 마임이 어떤 동작을 말하는지 참여자가 알 수 있어야 함.

훈련 재료(교보재)

- 필요 교보재 없음
- 필요 재료 없음
- 필요 악기 피아노

훈련 내용

교수 방법

- 보충리듬을 할 때 마음속으로도 함께 내칭하도록 한다.
- 보충 리듬 부분을 다양한 신체로 사용하도록 유도한다.

상세 내용

도입

- 이동 동작 연습

전개

1. 음정 패턴 : 보충 리듬 찾기

- 손뼉후 툭툭 혀차는 소리나 창의적 동작 만들기
- 숫자시창과 동작
- 음이름과 동작
- 가사와 동작

2. 마임 동작 하기

- 손바닥으로 짚을 때 츄츄쭈쭈, 뽀뽀뽀뽀의 어울리는 소리 만들기
- 소리가 들릴때만 손바닥으로 유리벽 짚기
- 소리가 들리지 않을 때 손바닥으로 유리벽 짚기

3. 일어나서 마임 동작하기

- 피아노 소리가 들릴 때마다 마임 동작
- 다양한 신체를 움직이기 ① 어깨, 팔꿈치

4. 리듬 패턴 모방하기와 리듬 패턴 채워넣기

5. 교사가 보충리듬까지 함께 치기 / 교사가 보충리듬만 치기

중간
휴식

10분

6. 노래에 맞춰 (Au clair de la lune)

- 노래부르기
- 발로 리듬 걷고 손뼉치기
- 신체사용 머리, 어깨, 팔꿈치사용하기

마무리

- 마침노래에 보충리듬 적용하여 부르기

훈련 유의 사항

- 좋은 피드백을 통해 더 잘하고자 하는 동기를 끌어 낸다.
- 학생의 컨디션과 감정에 맞는 피드백을 한다.

훈련 과목
(연습주제)

19 달크로즈기법을 적용한 발표회 곡 연습

소요 훈련 시간

2시간

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 퀴의 We will Rock you 음악에 맞추어 자신만의 리듬을 만들 수 있다.
- ◆ 라라라 불임줄 리듬을 박수치기 할 수 있다.
- ◆ 옥타밴드를 3박자에 맞추어 흔들 수 있다.
- ◆ 스카프를 흔들며 작은별 프레이즈를 길게 만들 수 있다.
- ◆ 행진곡 풍으로 걸을 수 있다.
- ◆ 탱고 리듬치기를 할 수 있다.

필요 지식(선수학습)

- 기본적인 리듬과 리듬치기가 가능하여야 함.

훈련 재료(교보재)

- 필요 교보재 없음
- 필요 재료 옥타밴드, 스카프, 핸드드럼
- 필요 악기 피아노

훈련 내용

- 교수 방법**
- 리듬치기를 할 때 의미 없이 치기보다는 리듬이 옆으로 흘러가게 리듬치기를 하도록 한다.
 - 3박자 움직임을 옥타밴드를 흔들며 첫 박자에서 Down Beat를 더 느끼도록 한다.
 - 스카프의 움직임을 통해 노래가 한 프레이즈로 연결되도록 한다.
 - 행진곡 풍으로 걸을 때 첫 박에서 무릎을 정확히 Down Beat 하도록 한다.
 - 자신만의 리듬을 만들 때 각자의 리듬이 어떻게 특별한지 반응해 준다.

상세 내용

도입

퀸의 We will Rock you 음악에 맞추어 리듬치기 해보기

전개

1. 자신만의 창의적인 리듬 만들기

- 88/4 88/4 리듬을 음악에 맞추어 리듬치기 해보고 자신만의 창의적인 리듬을 만들어보기

2. 라라라 노래 연습

- 피아노 반주에 맞추어 함께 노래 부르기
- 불임줄 부분이 나오는 부분을 함께 리듬치기 하기 ① 가사와 계이름을 넣어 리듬치기 하거나 편한 의성어로 리듬치기를 하도록 할 수 있다.

3. 포터왈츠

- 옥타 밴드로 멜로디에 따라 3박자 움직이기
- 3박의 첫박 Down Beat를 정확하게 느끼며 옆으로 흔들기

4. 작은별

- 한 프레이즈가 끝날 때까지 스카프를 이동하며 움직임 느끼기 ① 스카프를 이동시킬 때 계이름을 입으로 직접 불러보면서 움직임 한다.

5. 라데츠키 행진곡

- 행진곡 풍으로 첫박의 비트를 정확하게 찍으며 걷기 활동하기 ① 악상에 맞는 움직임으로 걷도록 한다.

6. 리베르 탱고 리듬치기

- 탱고 리듬에서 악센트가 뒤로 가도록 리듬치기 하기 ① 악상에 맞는 리듬치기로 연습한다.

마무리

- 집에서 연습해야 할 부분 체크하기

훈련 유의 사항

- 각자가 만든 움직임이 의미가 있고 더 좋은 움직임을 만들어 내도록 이끌어 준다.
- 학생의 컨디션과 감정에 맞는 피드백을 한다.

훈련 과목 (연습주제)

20 달크로즈 콘서트 총 리허설 연습

소요 훈련 시간

2시간

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 자신의 순서에 맞게 무대에 입장하는 연습을 할 수 있다.
- ◆ 음악에 맞는 움직임을 적극적으로 표현할 수 있다.
- ◆ 무대의 입 퇴장 순서에 맞게 리허설 연습 할 수 있다.

필요 지식(선수학습)

- 음악에 맞추어 자신의 움직임이 어떻게 바뀌는지 많은 연습이 필요함.

훈련 재료(교보재)

- 필요 교보재 없음
- 필요 재료 MR
- 필요 악기 피아노

훈련 내용**교수 방법**

- 긴 박자는 움직임이 더 크게 나오도록 연습하도록 한다.
- 자신만의 창의적인 움직임이 좀 더 명확하게 보이도록 한다.
- 입, 퇴장의 순서를 익히고 순서에 맞게 공연하도록 훈련한다.

상세 내용**도입**

- 퀸의 We will rock you 음악 전에 5번 같은 리듬을 반복 후 나오는 연습을 진행한다.

전개

- 움직임이 더 적극적이고 크게 나올 수 있도록 각자 연습한다.
- 자신의 순서에 맞게 입, 퇴장이 정확하게 되도록 연습한다.
- 자신만의 창의적인 리듬이 더 명확하게 보일 수 있도록 연습한다.
- 자신의 어깨, 엉덩이 등 다양한 신체를 사용하여 움직임이 명확하게 보이도록 한다.

마무리

- 공연할 때 어떤 점을 기억해야 하는지 질문 형식을 통해 정리한다.

훈련 유의 사항

- 발표회 전은 참여자들의 긴장도나 스트레스가 증가할 수 있기 때문에 감정적인 휴식을 가질 수 있도록 한다.

소요 훈련 시간

2시간

**훈련 과목
(연습주제)****21 달크로즈 콘서트 연습****훈련 과정****훈련 목표**

- ◆ 자신의 순서에 맞게 무대에 입장하는 연습을 할 수 있다.
- ◆ 음악에 맞는 움직임을 적극적으로 표현할 수 있다.
- ◆ 무대의 입 퇴장 순서에 맞게 리허설 연습 할 수 있다.

필요 지식(선수학습)

- 음악에 맞추어 자신의 움직임이 어떻게 바뀌는지 많은 연습이 필요함.

훈련 재료(교보재)

- 필요 교보재 없음
- 필요 재료 MR
- 필요 악기 없음

훈련 내용**교수 방법**

- 긴 박자는 움직임이 더 크게 나오도록 연습하도록 한다.
- 자신만의 창의적인 움직임이 좀 더 명확하게 보이도록 한다.
- 입, 퇴장의 순서를 익히고 순서에 맞게 공연하도록 훈련한다.

상세 내용**도입**

- 인터미션 후 바로 달크로즈 공연을 준비할 것이라는 점을 숙지하도록 하여 미리 준비하도록 한다.
- 리허설 때 어떤 점이 더 필요한지 체크하도록 한다.
- 자신의 순서가 맞는지 체크하도록 한다.

전개

- MR음악에 맞추어 달크로즈 공연하기

마무리

- 공연을 끝낸 것에 대해 격려하고 칭찬한다.

훈련 유의 사항

- 시각장애인의 경우 입퇴장이 스스로 어려울 수 있으니 도울 수 있는 참여자를 지정하여 입퇴장에 맞도록 한다.

양상블

훈련 과목
(연습주제)

22 양상블에 대해서

소요 훈련 시간

2시간

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 정확한 음정과 박자로 같이 함께하는 양상블 연습

필요 지식(선수학습)

- 정확한 음정을 알기 위해 음정을 귀기울여 듣고 입으로 정확하게 낼 수 있어야 한다.
- 행진곡 풍의 곡들이 쳐지지 않고 행진곡의 느낌이 날 수 있게 박에 맞추어 걸을 수 있어야 한다.

훈련 재료(교보재)

- 2기 양상블에서의 재료는 악보나 시각자료보다는 자신의 신체가 훈련재료가 되어 직접 음악을 경험하도록 한다.

훈련 내용**교수 방법**

- 세부적인 연습을 위해 각 파트 활을 쓰는 보임과 각도 타이밍을 정확하게 익힐 수 있도록 지도한다.
- 관악과 현악 파트마다의 필요점을 파악하고 어떤 연습을 각자가 해야 하는지 체크하도록 지도한다.

상세 내용**도입**

- 각 파트별 조율 및 악보리딩

전개**바이올린 파트**

- 왼손 핑거링 운지법 관련하여 (3rd 포지션 이동시 유의할점)
- 오른손 보임 시 활쓰는 각도 및 타이밍 지도

클라리넷 파트

- 정확한 텅잉 및 리듬 체크

플루트 파트

- 악보리딩에 집중

첼로파트

- 소리의 울림과 피치카토 주법 향상

피아노

- 스케일 진행시 또박또박 정확한 움직임

마무리

- 캐논, 군대행진곡, 라데츠키 행진곡 합주

훈련 유의 사항

- 세부적인 연습 방법을 가지도록 하는 것 필요
- 디테일한 연습 방법들을 제시하도록 함

훈련 과목 (연습주제)

23 오케스트라 수업 시 이해해야할 사항

소요 훈련 시간

2시간

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 각각의 악기들의 특성을 이해하고 오케스트라 합주 수업 하기
- ◆ 개인의 실력에 비례한 오케스트라 연습 방법

필요 지식(선수학습)

- 각 악기들의 음역과 소리의 색깔등을 함께 이야기 나누며 소리에 대해서 탐색해 보도록 한다.

훈련 재료(교보재)

- 각각의 악기 → 피아노, 바이올린, 첼로, 클라리넷, 플루트
- 파트별 악보 → 라데츠키 행진곡, 캐논변주곡, 군대 행진곡 등등

훈련 내용

- 교수 방법**
- 오케스트라 앙상블 수업은 혼자만 하는 것이 아닌 2명 이상이 모여 다양한 악기별로 합주를 이루는 것으로 악기별 특징을 이해하고 수업에 임하도록 한다.

상세 내용 도입 : 조율 및 수업 안내

- 각각의 악기별 442 피치에 맞춰 튜닝 진행
- 금일 수업에 관련한 내용 브리핑

전개

1. 오케스트라 합주의 이해 및 악기별 특징

🔍 피아노

- 합주시 피아노 파트는 반주의 역할로 중간중간 멜로디가 들어가고 전반적인 앙상블을 주도하는 역할을 한다.

🔍 바이올린

- 바이올린 파트는 1바이올린과 2바이올린으로 나뉘어 주로 멜로디를 연주하며 고음 파트를 담당하고 연주한다.

🔍 첼로

- 첼로 파트는 저음파트로 주로 베이스의 역할을 하며 연주 중간중간에 중심을 잡아주는 역할을 한다.

2. 악기별 파트 연습 (라데츠키, 캐논, 군대 행진곡)

- 각각의 악기별 파트 연습
- 바이올린, 첼로, 피아노, 플루트 각각의 악보를 천천히 보고 박자에 맞춰 악보 리딩 진행

3. 오케스트라 앙상블 진행

- 연습이 많이 된 곡, 안된 곡 구분하여 부족한 곡 위주로 세부적으로 연습 진행
- 각각의 실력 차이가 있어 수준에 맞추어 교육 진행

마무리

- 오늘 배운 내용 복습하기
- 오늘 훈련 소감 이야기 나누기
- 다음 수업 안내 및 상호 인사

훈련 유의 사항

- 너무 무리하게 연습을 하면 악기에 대해 흥미를 잃어버릴 수 있어 천천히 하나하나 연습 요구
- 개인 실력 차이가 있어 각각의 학생들 수준에 맞춘 교육 필수

훈련 과목 (연습주제)

24 강악의 표현

소요 훈련 시간

2시간

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 강악을 느끼며 정확하게 연주할 수 있다.
- ◆ 신체를 통한 박을 느끼고 정확히 연주할 수 있다.
- ◆ 프레이즈를 정확히 표현할 수 있다.
- ◆ 심표를 내칭할 수 있다.

필요 지식(선수학습)

- 음악의 기본박의 강악의 구성을 알고 있어야 함.
- 손가락을 이용하여 각 프레이즈를 노래하는 연습 필요

훈련 재료(교보재)

- 자신의 신체를 통한 훈련

훈련 내용

- 교수 방법**
- 우리의 신체가 하나의 훈련재료가 될 수 있는데, 신체를 통해 강악의 느낌을 정확히 느낄 수 있으며 손가락을 이용하여 멜로디의 흐름을 연결할 수 있다.
 - 모든 양상블이 연주하기 보다는 파트를 나누어 두파트, 세파트만 연습하도록 한다.
 - 심표의 경우 마음속으로 내칭하는 게임을 부분적으로 진행한다.

상세 내용

1. 도입

○ 준비활동

- 강악으로 음악에 맞추어 걸어보며 신체 풀기
- 행진곡 풍으로 움직여보기
- 프레이즈에 따라 움직여 보기
- 강사의 음악에 맞추어 hip을 외치면 반대로 도는 활동

2. 전개

○ 군대 행진곡

- 강악을 지키며 행진곡풍으로 음악이 느껴지게 연습하기
- 자연스럽게 안되는 부분 파트 연습

○ 작은별

- 자신의 차례에서 정확하게 나오는 방법 연습
- 심표 내칭하기 연습
- 파트연습하기

○ 캐논 변주곡

- 프레이즈를 길게 호흡하기
- 파트연습하기
- 리듬감을 가지고 연습하기

3. 마무리

- 연습과제 및 정리, 인사노래

훈련 유의 사항

- 다른 파트가 연습할 때 억지로 연습을 지시하지 않는다. 감정휴식 시간을 주어 자극을 최소화하고 조금이라도 더 집중력을 발휘할 수 있도록 한다.

훈련 과목
(연습주제)

25 긴 프레이즈

소요 훈련 시간

2시간

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 강약을 느끼며 정확하게 연주할 수 있다.
- ◆ 신체를 통한 박을 느끼고 정확히 연주할 수 있다.
- ◆ 프레이즈를 정확히 표현할 수 있다.
- ◆ 심표를 내칭할 수 있다.

필요 지식(선수학습)

- 지난 시간에 배운 박수치기가 익숙해질 수 있어야 한다. → 1,2 / 1,2,3,4
- 멜로디를 손가락을 사용하여 부를 수 있어야 한다.
- 심표를 내칭할 수 있는 연습이 되어 있어야 한다.

훈련 재료(교보재)

- 자신의 신체중 박수, 손가락 멜로디 마음이 하나로 연결되어 음악적인 향상을 위한 재료로 사용된다.

훈련 내용

- 교수 방법
- 1,2 /1,2,3,4의 기본박의 강,약을 정확하게 표현할 수 있도록 한다.
 - 작은별 멜로디가 끊어지지 않고 길게 연결되도록 손가락 프레이즈 연습을 하도록 지도한다.
 - 심표를 내칭하는 기본적인 게임을 진행한다.

상세 내용

1. 도입

○ 준비활동

- 강약으로 음악에 맞추어 걸어보며 신체 풀기
- 행진곡 풍으로 움직여보기
- 프레이즈에 따라 움직여 보기
- 강사의 음악에 맞추어 hip을 외치면 반대로 도는 활동

2. 전개

○ 군대 행진곡

- 강약을 지키며 행진곡풍으로 음악이 느껴지게 연습하기
- 자연스럽게 안되는 부분 파트 연습
- 2/4 박자 강약 리듬치기를 신체를 통해 느끼기

○ 작은별

- 자신의 차례에서 정확하게 나오는 방법 연습
- 심표 내칭하기 연습
- 파트연습하기

○ 캐논 변주곡

- 프레이즈를 길게 호흡하기
- 파트연습하기
- 리듬감을 가지고 연습하기

3. 마무리

- 연습과제 및 정리, 인사노래

훈련 유의 사항

- 각 파트의 안되는 부분들을 세세하게 적어 세부적인 목표를 가지고 스스로 연습할 수 있도록 한다.

훈련 과목 (연습주제)

26 멜로디 찾아내기

소요 훈련 시간

2시간

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 작은별, 캐논 변주곡 멜로디 부분을 듣고 찾아 낼 수 있다.
- ◆ 강약을 느끼기 위한 지휘법을 연습할 수 있다.

필요 지식(선수학습)

- 지휘를 수행할 수 있도록 돕기 위해 달크로즈식 지휘법을 연습하도록 한다.

훈련 재료(교보재)

- 필요 교보재 작은별, 캐논 악보
- 필요 재료 없음
- 필요 악기 바이올린, 첼로, 플루트, 피아노

훈련 내용

교수 방법

- 멜로디 파트를 찾아서 악상에 맞는 소리를 기억할 수 있도록 한다.
- 강약을 느끼기 위해 지휘를 직접 해보도록 한다.
- 두 악기씩 연습을 진행하며 다른 파트의 소리 듣는 훈련을 한다.

상세 내용

도입 : 박자 지휘법 연습

- 작은별 박자지휘를 하며 강약을 충분히 느끼기

전개 : 연주곡 앙상블 연습

1. 과제곡 연습 - 작은별

- 2/4 박자의 강약을 느끼며 연습하기
- 멜로디 부분을 알고 악상을 조절하여 연습

*음감이 부족한 훈련생의 경우 : 음정을 위한 연습 시간이 필요하여 별도로 진행하였음.

- 멜로디를 손가락을 사용하여 움직이며 시창해보기

중간
휴식

10분

2. 과제곡 연습 - 캐논 변주곡

- 멜로디를 찾아보고 다른 사람의 소리 들으며 연습
- 두 파트 씩 연주해 보기

*중학의 경우 소리가 너무 커 소리를 작게 내는 훈련을 함.

마무리

- 자신이 연습해야 할 부분 체크하기

훈련 유의 사항

- 개별 연습을 할 때 잠깐의 감정휴식을 하도록 한다.
- 질문을 통해 참여자들의 상황과 상태를 점검한다.

소요 훈련 시간

2시간

훈련 과목 (연습주제)

27 아나크루식 (못갓춘마디)

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 작은별, 캐논 변주곡 멜로디 부분을 듣고 찾아 낼 수 있다.
- ◆ 강약을 느끼기 위한 지휘법을 연습할 수 있다.
- ◆ 라데츠키 행진곡의 아나크루식 프레이즈를 설명할 수 있다.

필요 지식(선수학습)

- 지휘를 수행할 수 있도록 돕기 위해 달크로즈식 지휘법을 연습하도록 한다.

훈련 재료(교보재)

- 필요 교보재 작은별, 라데츠키 행진곡 악보
- 필요 재료 없음
- 필요 악기 바이올린, 첼로, 플루트, 피아노

훈련 내용**교수 방법**

- 멜로디 파트를 찾아서 악상에 맞는 소리를 기억할 수 있도록 한다.
- 강약을 느끼기 위해 지휘를 직접 해보도록 한다.
- 두 악기씩 연습을 진행하며 다른 파트의 소리 듣는 훈련을 한다.
- 라데츠키 행진곡의 아나크루식 프레이즈를 설명할 수 있다.

상세 내용**도입 : 박자 지휘법 연습**

- 작은별 박자지휘를 하며 강약을 충분히 느끼기
- 2/4 박자지휘를 하며 멜로디를 노래해 보기

전개 : 연주곡 앙상블 연습**1. 과제곡 연습- 작은별**

- 2/4 박자의 강약을 느끼며 연습하기
- 멜로디 부분을 알고 악상을 조절하여 연습
- 자신의 파트 뿐 아니라 다른 파트의 소리를 듣기

*음정이 부정확한 훈련생의 경우 : 정확한 음정을 내기 위한 연습 시간이 필요함. (따라서 별도로 진행 필요)

2. 과제곡 연습- 라데츠키 행진곡

- 아나크루식 리듬치기를 하며 리듬감을 익히기
- 멜로디를 찾아보고 다른 사람의 소리 들으며 연습
- 두 파트씩 연주해 보기

*참여자 모두 리듬감을 느낄 수 있도록 개별적으로 훈련

중간
휴식

10분

마무리

- 자신이 연습해와야 할 부분 체크하기

훈련 유의 사항

- 개별 연습을 할 때 잠깐의 감정휴식을 하도록 한다.
- 질문을 통해 참여자들의 상황과 상태를 점검한다.
- 실수하는 것에 자극을 느낄 수 있기 때문에, 계속 실수 할 경우 더 쉬운 과제를 할 수 있도록 한다.

**훈련 과목
(연습주제)****28 서로의 소리 듣기**

소요 훈련 시간

2시간

훈련 과정**훈련 목표**

- ◆ 멜로디가 나올 때 자신의 소리를 줄일 수 있다.
- ◆ 강약을 느끼면서 연주할 수 있다.
- ◆ 음정을 정확하게 연주할 수 있다.

필요 지식(선수학습)**훈련 재료(교보재)**

- 필요 교보재 작은별, 라데츠키 행진곡 악보
- 필요 재료 없음
- 필요 악기 바이올린, 첼로, 플루트, 클라리넷, 피아노

훈련 내용

교수 방법

- 멜로디 파트를 찾아서 악상에 맞는 소리를 기억할 수 있도록 한다.
- 음정을 입으로 직접 솔페이즈 하며 연습한다.
- 두 악기씩 연습을 진행하며 다른 파트의 소리 듣는 훈련을 한다.
- 라데츠키 행진곡의 아나크루식 프레이즈를 설명할 수 있다.

상세 내용

도입 : 박자 지휘법 연습

- 작은별 박자 지휘를 하며 강약을 충분히 느끼기
- 2/4 박자지휘를 하며 멜로디를 노래해 보기

전개 : 연주곡 앙상블 연습

1. 과제곡 연습 - 작은별

- 정확한 음정을 위해 음정을 시창한다.
 - ① 이 때 반음과 온음의 관계를 정확하게 인지하며 노래하기
- 멜로디 부분을 알고 악상을 조절하여 연습
- 자신의 파트 뿐 아니라 다른 파트의 소리를 듣기

2. 과제곡 연습 - 라데츠키 행진곡

- 아나크루식 리듬치기를 하며 리듬감을 익히기
- 멜로디를 찾아보고 다른 사람의 소리 들으며 연습
- 두 파트 씩 연주해 보기

마무리

- 자신이 연습해와야 할 부분 체크하기

중간
휴식

10분

훈련 유의 사항

- 개별 연습을 할 때 잠깐의 감정휴식을 하도록 한다.
- 질문을 통해 참여자들의 상황과 상태를 점검한다.
- 실수하는 것에 자극을 느낄 수 있기 때문에, 계속 실수 할 경우 더 쉬운 과제를 할 수 있도록 한다.
- 개인적으로 음정 시창과 리듬 시창을 연습할 수 있도록 한다.

훈련 과목 (연습주제)

29 호흡을 맞춰 연주하기

소요 훈련 시간

2시간

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 멜로디가 나올 때 자신의 소리를 줄일 수 있다.
- ◆ 강약을 느끼면서 연주할 수 있다.
- ◆ 첫 시작 부분에서 호흡하며 연주할 수 있다.

필요 지식(선수학습)

- 해당사항 없음

훈련 재료(교보재)

- 필요 교보재 작은별, 라데츠키 행진곡 악보
- 필요 재료 없음
- 필요 악기 바이올린, 첼로, 플루트, 클라리넷, 피아노

훈련 내용

- 교수 방법**
- 멜로디 파트를 찾아서 악상에 맞는소리를 기억할 수 있도록 한다.
 - 음정을 입으로 직접 솔페이즈 하며 연습한다.
 - 두 악기씩 연습을 진행하며 다른 파트의 소리 듣는 훈련을 한다.
 - 첫 시작 부분을 호흡하여 정확한 박자에 시작하도록 한다.

상세 내용

도입 : 박자 지휘법 연습

- 악장과의 싸인을 주고 받으며 첫 시작의 박자가 맞게 첫 부분 연습하기

전개 : 연주곡 앙상블 연습

1. 과제곡 연습 - 작은별

- 정확한 음정을 위해 음정을 시창한다.
 - ① 이 때 반응과 온음의 관계를 정확하게 인지하며 노래하기
- 멜로디 라인에서는 주인공이 누구인지 파악하고 자신의 소리를 줄인다.
- f와 p의 소리 차이를 인지하면서 연습하기

2. 과제곡 연습 - 라데츠키 행진곡

- 아나크루식 리듬치기를 하며 리듬감을 익히기
- 멜로디를 찾아보고 다른 사람의 소리 들으며 연습
- 두 파트 씩 연주해 보기
- 리듬감을 느끼면서 무릎이나 신체에서 리듬치기 하기

마무리

- 자신이 연습해와야 할 부분 체크하기

훈련 유의 사항

- 개별 연습을 할 때 잠깐의 감정휴식을 하도록 한다.
- 질문을 통해 참여자들의 상황과 상태를 점검한다.
- 리듬감에 대한 학습은 신체에서 많이 연습해 보도록 한다.
- 개인적으로 음정 시창과 리듬 시창을 연습할 수 있도록 한다.

소요 훈련 시간

2시간

훈련 과목 (연습주제)

30 자연스러운 곡의 마침

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 멜로디가 나올 때 자신의 소리를 줄일 수 있다.
- ◆ 강약을 느끼면서 연주할 수 있다.
- ◆ 곡의 마침에 있어서 한 호흡으로 마칠 수 있도록 연습할 수 있다.

필요 지식(선수학습)

- 곡의 마지막 부분이 어떻게 끝나는지 알고 있어야 함.

훈련 재료(교보재)

- 필요 교보재 작은별, 라데츠키 행진곡 악보
- 필요 재료 없음
- 필요 악기 바이올린, 첼로, 플루트, 클라리넷, 피아노

훈련 내용

교수 방법

- 마지막 부분도 한 호흡으로 끝날 수 있도록 지도한다.
- 음정을 입으로 직접 솔페이즈 하며 연습한다.
- 두 악기씩 연습을 진행하며 다른 파트의 소리를 듣는 훈련을 한다.
- 첫 시작 부분을 호흡하여 정확한 박자에 시작하도록 한다.

상세 내용

도입 : 첫 시작 부분 연습에 대한 소개, 마지막 부분 연습에 대한 소개

- 악장과의 싸인을 주고 받으며 첫 시작의 박자가 맞게 첫 부분 연습하기
- 마지막 부분도 모두가 한 호흡으로 끝날 수 있게

전개 : 연주곡 앙상블 연습

1. 과제곡 연습 - 작은별

- 정확한 음정을 위해 음정을 시창한다.
 - ① 이 때 반응과 온음의 관계를 정확하게 인지하며 노래하기
- 멜로디 라인에서는 주인공이 누구인지 파악하고 자신의 소리를 줄인다.

중간
휴식

10분

중간
휴식

10분

- f와 p의 소리 차이를 인지하면서 연습하기
- 마지막 부분이 자연스럽게 한 호흡으로 연주하도록 연습

2. 과제곡 연습 - 라데츠키 행진곡

- 아나크루식 리듬치기를 하며 리듬감을 익히기
- 멜로디를 찾아보고 다른 사람의 소리 들으며 연습
- 두 파트 씩 연주해 보기
- 리듬감을 느끼면서 무릎이나 신체에서 리듬치기 하기
- 시작 부분과 마지막 부분이 자연스럽게 한 호흡으로 끝날 수 있게 연습

마무리

- 자신이 연습해와야 할 부분 체크하기

훈련 유의 사항

- 개별 연습을 할 때 잠깐의 감정휴식을 하도록 한다.
- 질문을 통해 참여자들의 상황과 상태를 점검한다.
- 리듬감에 대한 학습은 신체에서 많이 연습해 보도록 한다.
- 개인적으로 음정 시창과 리듬 시창을 연습할 수 있도록 한다.

소요 훈련 시간

2시간

훈련 과목 (연습주제)

31 작은별 (음정연습), 라데츠키 (아나크루식)

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 반음, 온음의 음정 관계를 알고 정확히 연주할 수 있다.
- ◆ 못갓춘마디를 이해하고 준비하여 연주할 수 있다.

필요 지식(선수학습)

- 반음과 온음의 음정 관계, 못갓춘마디에 이해를 위한 게임 활동

훈련 재료(교보재)

- 필요 교보재 없음
- 필요 재료 악보
- 필요 악기 바이올린, 첼로, 피아노, 클라리넷 플룻 등 각자의 악기

훈련 내용

교수 방법

- 반음과 온음의 넓어지고 좁아지는 관계를 쉽고 재미있게 알 수 있도록 게임을 진행한다.
- 아나크루식을 위한 생활 동작들을 직접해보고 연주에서 적용할 수 있도록 한다.

상세 내용

도입

○ 반음과 온음 게임

- 반음과 온음일 때의 자신만의 제스처를 만들어 해당되는 음정을 듣고 제스처로 표현해보기
- 작은별 악보에서 반음과 온음을 찾고 시창해보기

전개

1. 작은별 개별 연습

- 악보에서 반음과 온음 부분이 나오는 곳을 자신의 악기로 연습 후 함께 합주해 보기

2. 작은별 합주 연습

- 전체 연주를 통해 악상과 박자, 리듬, 음정 연습 하기

3. 못갓춘마디 (아나크루식)

- 일상생활에서의 준비동작을 하는 부분을 찾아본다.
- 야구 시구, 물컵 마시기, 문 열기 등을 실제 동작으로 표현해본다.
- 라데츠키 행진곡에서 못갓춘마디 부분을 찾아본다.
- 못갓춘마디 부분을 개별 연습한다.
- 함께 합주하며 못갓춘마디를 준비하여 연주하도록 한다.

마무리

- 연습해야 할 부분 체크하기

훈련 유의 사항

- 전체의 학습 목표를 이룰 수 없지만 하나라도 경험할 수 있도록 한다.
- 신체로 표현할 때 자신의 신체를 적절하게 조절할 수 있도록 한다.

소요 훈련 시간

2시간

**훈련 과목
(연습주제)****32 작은별 (2/4),
라데츠키 (행진곡의 느낌)****훈련 과정****훈련 목표**

- ◆ 2/4박의 강세를 느끼고 정확하게 표현할 수 있다.
- ◆ 행진곡의 느낌을 가지고 행진곡풍으로 연주할 수 있다.

필요 지식(선수학습)

- 2/4박 강약의 개념과 행진곡풍의 느낌을 경험하기

훈련 재료(교보재)

- 필요 교보재 없음
- 필요 재료 없음
- 필요 악기 바이올린, 첼로, 피아노, 클라리넷 플룻 등 각자의 악기

훈련 내용**교수 방법**

- 2/4박자의 개념을 신체로 표현하며 익힌다.
- 행진곡풍으로 직접 걸어보며 행진곡의 느낌을 경험하고 느낄 수 있도록 한다.

상세 내용**도입****○ 신체로 표현하는 2/4**

- 강, 약을 신체로 표현할 때 강박은 아래로 훅~ 떨어지고 약박은 위로 올리기
- 위 동작을 강박을 느끼며 걸어보기
- 작은별 선율을 입으로 노래하며 신체로 강박동작 + 걷기 활동

전개**1 작은별 개별 연습**

- 개별적으로 활동했던 동작의 강약을 느끼며 연습하기

2. 작은별 합주 연습

- 전체 연주 연습을 통해 악상과 박자, 리듬, 음정 연습 하기
- 첫 박의 강세를 느끼며 연습하기

3. 행진곡 풍으로

- 행진곡의 느낌으로 걷기 ① 첫박에서는 다리를 살짝들어 강박으로 걸을 수 있게 활동
- 악보에서 강박으로 시작되는 부분을 찾아서 입으로 리듬 시창하기

4. 라데츠키 행진곡 개별 연습

- 강박과 행진곡풍의 느낌을 가지고 개별 연습 진행

5. 라데츠키 행진곡 합주 연습

- 강박을 느끼고 음정, 리듬, 박자를 생각하며 정확히 연습하기

마무리

- 각자 연습해야 할 부분 체크하기
- 신체활동으로 연습해야 하는 부분 체크하기

훈련 유의 사항

- 전체의 학습 목표를 이룰 수 없지만 하나라도 경험할 수 있도록 한다.
- 신체로 표현할 때 자신의 신체를 적절하게 조절할 수 있도록 한다.
- 참여자의 컨디션에 따라 수업에 참여할 수 있도록 한다.

소요 훈련 시간

2시간

**훈련 과목
(연습주제)****33 밤양갱 (스윙리듬),
리베르 탱고 (탱고리듬)****훈련 과정****훈련 목표**

- ◆ 스윙리듬 움직임을 경험하고 정확히 연주할 수 있다.
- ◆ 탱고리듬 시창 연습 후 악기로 정확히 연주할 수 있다.

필요 지식(선수학습)

- 밤양갱 원곡 듣기 및 밤양갱이 어떤 음식인지 함께 얘기해보기

훈련 재료(교보재)

- 필요 교보재 사전에 나누어 준 악보
- 필요 재료 밤양갱 MR
- 필요 악기 카바사, 우드블럭

훈련 내용**교수 방법**

- 스윙리듬을 움직임을 통해 경험하고 악기로 표현할 수 있도록 한다.
- 탱고 리듬시창을 통해 강세와 악센트를 익히고 리듬의 음가를 정확히 표현할 수 있도록 한다.

상세 내용**도입****○ 작은별**

- 작은별을 연주하며 손 풀기
- 멜로디 나올 때 자신의 소리 조절하기

전개**1. 밤양갱**

- 밤양갱 MR을 들으며 곡의 분위기 파악하기
- 밤양갱에 나오는 스윙 리듬을 움직임을 통해 익히고 자신의 악기로 연주한다.

2. 리베르 탱고

- 리베르 탱고에 나오는 리듬시창을 악센트에 맞게 연습하기

리베르 탱고 리듬 시창



중간
휴식

10분

3. 리베르 탱고 연주

- 악기별로 멜로디를 찾고 연습하기
- 탱고 리듬을 악기로 연주해보기
- 카바사와 우드블럭을 넣어 연습하기

마무리

- 연습해야 할 부분 체크하기

훈련 유의 사항

- 연습할 부분을 신체로 표현할 때 다치지 않도록 주의한다.
- 컨디션에 따라 중간에 감정휴식을 취할 수 있도록 한다.

소요 훈련 시간

2시간

훈련 과목
(연습주제)

34 마법의 성 (길게 호흡하기) 리베르 탱고(탱고리듬)

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 호흡하며 한 프레이즈로 노래 할 수 있다.
- ◆ 탱고리듬 시창 연습 후 악기로 정확히 연주할 수 있다.

필요 지식(선수학습)

- 마법의 성 음원으로 함께 들어보기

훈련 재료(교보재)

- 필요 교보재 악보
- 필요 재료 마법의 성 MR
- 필요 악기 개인 악기

훈련 내용

교수 방법

- 긴 박을 더 길게 느끼고 표현할 수 있도록 리듬이 흘러가게 박자치기 하도록 한다.
- 탱고 리듬시창을 통해 강세와 악센트를 익히고 리듬의 음가를 정확히 표현할 수 있도록 한다.

상세 내용

도입

라데츠키 행진곡

- 라데츠키 행진곡 연주하며 손풀기
- 서로의 소리를 들어가며 멜로디 나올 때 소리 줄이기

전개

1. 마법의 성

- 마법의 성 MR을 들으며 곡의 분위기 파악하기
- 긴 박의 공간을 더 채우는 연습 → 리듬치기 연습하기
 - ① 리듬치기 할 때 리듬이 제자리가 아닌 양 옆으로 흘러가도록

2. 리베르 탱고

- 리베르 탱고에 나오는 리듬시창을 악센트에 맞게 연습하기

리베르 탱고 리듬 시창



중간
휴식

10분

3. 리베르 탱고 연주

- 악기별로 멜로디를 찾고 연습하기
- 탱고리듬을 악기로 연주해보기
- 악상을 계산하여 연주하기

마무리

- 연습해야 할 부분 체크하기

훈련 유의 사항

- 너무 많은 연습 방법을 제시하기 보다는 반복적인 연습 방법을 제시한다.
- 컨디션에 따라 중간에 감정휴식을 취할 수 있도록 한다.

소요 훈련 시간

2시간

훈련 과목
(연습주제)

35 밤양갱 (솔페이즈를 통한 음정 연습) 마법의 성 (멜로디 찾기) 리베르 탱고(악상의 변화)

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 솔페이즈 연습을 통해 음정을 정확하게 낼 수 있다.
- ◆ 다른 파트의 멜로디를 듣고 연주할 수 있다.
- ◆ 악상의 변화를 다양하게 표현할 수 있다.

필요 지식(선수학습)

- 없음

훈련 재료(교보재)

- 필요 교보재 악보
- 필요 재료 없음
- 필요 악기 개인 악기

훈련 내용

교수 방법

- 정확하지 않은 음정을 솔페이즈를 통해 정확하게 노래할 수 있도록 한다.
- 멜로디를 들어면서 자신의 소리를 컨트롤할 수 있는 훈련을 한다.
- 악상을 지휘에 따라 표현할 수 있는 훈련을 한다.

상세 내용

도입

○ 라데츠키 행진곡

- 라데츠키 행진곡 연주하며 손풀기
- 서로의 소리를 들어가며 멜로디 나올 때 소리 줄이기

전개**1. 발양갱**

- 음정이 맞지 않는 부분을 솔페이지스로 연습하기
 - ① 정확한 음정으로 노래 후 악기로 연습하기
- 악상을 표현할 때 여러계에서 가벼운 움직임으로 연습하기

2. 마법의 성

- 멜로디를 들으면서 자신의 소리 컨트롤 하기
- 긴 음표는 더 많이 공간을 채워주기

중간
휴식

10분

3. 리베르 탱고 연주

- 악상을 표현할 때 지휘에 따라 소리를 컨트롤 하기
- 큰 소리는 무거운 소리, 작은소리는 가볍게 표현하기

마무리

- 연습해야 할 부분 체크하기

훈련 유의 사항

- 너무 많은 연습 방법을 제시하기보다는 반복적인 연습 방법을 제시한다.
- 컨디션에 따라 중간에 감정휴식을 취할 수 있도록 한다.
- 개인적으로 연습하도록 비디오로 연습 방법을 찍어준다.

소요 훈련 시간

2시간

훈련 과목
(연습주제)**36 마법의 성 (음악의 시작과 마무리, 심표)
리베르 탱고(점4, 점4, 4분)****훈련 과정**

훈련 목표

- ◆ 음악의 시작과 마무리를 정확히 할 수 있다.
- ◆ 심표를 내칭할 수 있다.
- ◆ 탱고의 리듬을 느끼며 리듬을 정확히 표현할 수 있다.

필요 지식(선수학습)

- 심표의 내칭 & stop

훈련 재료(교보재)

- 필요 교보재 악보
- 필요 재료 없음
- 필요 악기 개인 악기

훈련 내용**교수 방법**

- 심표는 마음속으로 내칭할 수 있도록 훈련한다.
- 첫 시작에서 다른 파트와 함께 정확하게 시작하도록 한다.
- 곡의 마지막 부분을 바로 끝내지 않고 마음속으로 & Stop이 되도록 연습한다.

상세 내용**도입****○ 마법의 성**

- 첫 박자 세는 방법 연습하기
- 시작 부분에서 세 파트(클라리넷+플룻+피아노)가 하나의 소리로 들어갈 수 있도록 연습한다.

중간
휴식

10분

전개**1. 심표 내칭하기**

- 마법의 성 심표가 나오는 부분을 내칭하여 음악이 내 마음속에서 계속 흐르는 훈련하기

2. 리베르 탱고

- 리베르 탱고의 기본 리듬인 점4, 점4, 4분음표를 듣고 첫 시작을 들어가는 연습하기
- 연주중에도 기본 리듬이 마음속에서 흐를 수 있도록 연습하기

3. 리베르 탱고 악상 연습

- 악상을 표현할 때 지휘에 따라 소리를 컨트롤 하기
- 큰 소리는 무거운 소리, 작은 소리는 가볍게 표현하기

마무리

- 연습해야 할 부분 체크하기

훈련 유의 사항

- 너무 많은 연습 방법을 제시하기보다는 반복적인 연습 방법을 제시한다.
- 컨디션에 따라 중간에 감정휴식을 취할 수 있도록 한다.

소요 훈련 시간

2시간

**훈련 과목
(연습주제)****37 악상의 대조적 표현****훈련 과정****훈련 목표**

- ◆ 다양한 소리를 움직임으로 표현하고 연주할 수 있다.
- ◆ 피치카토 소리의 악상 표현을 정확하게 할 수 있다.
- ◆ 리듬치기를 할 때 악상을 지켜서 연습 할 수 있다.

필요 지식(선수학습)

- f(포르테)와 P(피아노) 소리의 차이 느끼기

훈련 재료(교보재)

- 필요 교보재 악보
- 필요 재료 없음
- 필요 악기 개인 악기

훈련 내용**교수 방법**

- 단지 크고, 작고의 표현보다는 소리의 무게를 실제로 신체로 표현해 보도록 한다.
- 피치카토에서도 소리의 다양성을 느끼고 표현할 수 있도록 한다.

상세 내용**도입****마법의 성**

- 피치카토의 소리가 더 멀리 나갈 수 있도록 연습하기
- 에너지를 멀리 보낸다고 생각하고 연습하기

전개**1. 리베르 탱고**

- ff의 경우 더 많은 에너지를 실어 연주하기
- 에너지를 움직임으로 표현해 보기

중간
휴식

10분

2. 라데츠키 행진곡, 작은별

- 소리를 가벼운 소리와 무거운 소리로 표현될 수 있게 하기
- 바레이션이 끝난 후 숨 쉬고 가기

마무리

- 연습해야 할 부분 체크하기

훈련 유의 사항

- 큰소리와 작은 소리가 추상적이기에 신체로 무겁고 가벼움을 느낄 수 있도록 한다.

소요 훈련 시간

2시간

훈련 과목
(연습주제)**38 흘러가는 리듬****훈련 과정**

훈련 목표

- ◆ 어려운 리듬을 리듬치기를 하며 연습할 수 있다.
- ◆ 리듬이 옆으로 흘러가게 연습할 수 있다.
- ◆ 빠른 리듬과 느린 리듬의 공간 차이를 느끼며 연습할 수 있다.

필요 지식(선수학습)

- 빠른 리듬과 느린 리듬의 차이를 알고 있어야 함.

훈련 재료(교보재)

- 필요 교보재 악보
- 필요 재료 없음
- 필요 악기 개인 악기

훈련 내용**교수 방법**

- 리듬치기를 할 때 옆으로 리듬이 흘러가도록 한다.
- 긴 음표와 짧은 음표의 리듬치기 공간이 차이가 나도록 한다.

상세 내용**도입****마법의 성**

- 리듬이 어려운 부분을 리듬치기로 연습한다.
- 도입부의 긴 음표는 공간이 더 벌어지면서 음가가 더 채워지게 연습

전개**1. 리베르 탱고**

- 악센트 부분을 정확하게 지키면서 리듬치기 하기

2. 라데츠키 행진곡, 작은별, 포터왈츠

- 셋잇단음표와 16분음표가 구분되게 연습
- 셋잇단음표 뭉개지지 않게 연습하기

마무리

- 연습해야 할 부분 체크하기

훈련 유의 사항

- 리듬치기는 단시간에 될 수 있는 부분이 아니기 때문에 계속 반복적으로 연습하는 영상을 찍도록 한다.

**훈련 과목
(연습주제)****39 3박자 리듬을 느끼기****훈련 과정****훈련 목표**

- ◆ 왈츠의 3박자 리듬을 느끼며 연습할 수 있다.
- ◆ 쿵짝짝 의 느낌을 살려 연습할 수 있다.
- ◆ 박자의 박자감을 느끼며 연습할 수 있다.

필요 지식(선수학습)

- 박자감이 가지고 있는 차이를 알고 있어야 함.

훈련 재료(교보재)

- 필요 교보재 악보
- 필요 재료 없음
- 필요 악기 개인 악기 및 탬버린

훈련 내용**교수 방법**

- 왈츠의 움직임을 경험한 후 연주하도록 한다.
- 탬버린 위에서 강박과 약박을 느낄 수 있도록 한다.

상세 내용**도입****○ 포터왈츠**

- 왈츠 움직임을 신체로 먼저 경험 하기
- 탬버린위에서 쿵짝짝 패턴으로 연습하기

전개**1. 리베르 탱고**

- 악센트 부분을 정확하게 지키면서 탬버린 위에서 리듬치기 하기

2. 라데츠키 행진곡, 작은별

- 행진곡의 강박을 느끼기 위해 행진해보기
- 작은별에서 바뀌는 박자의 박자감을 박수치기 및 탬버린 위에서 연습하기

3. 마법의 성

- 어려운 리듬 부분을 탬버린 위에서 연습하기
- 마법의 성에 나오는 긴 리듬의 공간을 충분히 채우기

마무리

- 연습해야 할 부분 체크하기

훈련 유의 사항

- 왈츠와 행진곡의 박자의 차이를 알 수 있도록 한다.

**훈련 과목
(연습주제)****40 발표회곡 연습
(호흡을 이용한 연습)****훈련 과정****훈련 목표**

- ◆ 자신의 차례에서 연주할 때 호흡을 사용할 수 있다.
- ◆ 악상에 적합한 움직임을 구사할 수 있다.
- ◆ Subito(갑자기) 작아지는 부분을 정확하게 표현할 수 있다.
- ◆ 큰소리에서 호흡을 사용하여 악상을 대조적으로 표현할 수 있다.
- ◆ 조성, 소리가 바뀔 때 호흡을 이용하여 연습할 수 있다.

필요 지식(선수학습)

- 호흡이 연주할 때 필요한 이유를 이해할 수 있어야 함.

훈련 재료(교보재)

- 필요 교보재 악보
- 필요 재료 없음
- 필요 악기 개인 악기

훈련 내용**교수 방법**

- 악상이나 조성이 바뀔 때 호흡을 사용하여 미리 준비하도록 지도한다.
- 심표가 있는 부분에서도 호흡을 사용하거나 마음속으로 내칭하도록 한다.

상세 내용**도입****포터왈츠**

- 전조가 되는 부분에서 호흡을 사용하여 미리 준비하여 연주하기
- 마지막 부분에서 자신의 악기를 어떻게 내려 놓을지 함께 연습하기

전개**1. 라데츠키 행진곡**

- 심표에서 호흡을 사용하여 다음 박을 미리 준비하도록 하기
- F-P악상이 바뀔 때 호흡을 사용하기

2. 작은별

- 변주곡의 조성이 바뀌거나 다음 변주곡으로 넘어갈 때 호흡 사용하기 연습

3. 리베르 뱅고

- Subito 갑자기 작게 연주하는 부분에서 호흡을 사용하여 자연스럽게 작아지는 부분을 연습하기
- 큰소리를 내기 전에는 호흡도 크게 준비하여 연주하기

4. 라라라, 마법의 성

- 늘임표가 있는 부분에서 음가를 채운 후 호흡을 이용하여 다음 박을 준비하기
- 심표 부분에서 호흡하기 연습

마무리

- 연습해야 할 부분 체크하기

훈련 유의 사항

- 연주회를 앞두고 많은 연습을 해야 하기 때문에 감정적으로, 신체적으로 무리하지 않도록 한다.

소요 훈련 시간

2시간

**훈련 과목
(연습주제)****41 발표회곡 연습
(연주자로서의 무대 매너)****훈련 과정****훈련 목표**

- ◆ 연주자로서 인사하는 방법과 무대 매너를 익히고 연습할 수 있다.
- ◆ 연주의 첫 시작과 마지막 부분을 연주자들이 어떻게 진행할 것인지 인지할 수 있다.
- ◆ 악장을 바라보고 연주자들 서로가 눈맞춤을 하며 연주할 수 있다.

필요 지식(선수학습)

- 연습 전 서로를 쳐다보는 게임을 진행한다.

훈련 재료(교보재)

- 필요 교보재 악보
- 필요 재료 없음
- 필요 악기 개인 악기

훈련 내용**교수 방법**

- 자신의 악기에만 집중하지 않고 서로 쳐다보는 연습을 하도록 훈련한다.
- 자신이 연주할 차례가 아니더라도 마음속으로 박자와 리듬을 내칭하도록 한다.

상세 내용**도입**

- 서로 눈을 마주치며 눈 마주침 게임 하기

전개**1. 포터왈츠**

- 첫 시작 곡이기 때문에 어떻게 호흡을 맞추어 들어갈지 함께 연습하기
- 곡을 마치고 바로 악기를 내려놓기보다는 모두가 한 움직임으로 움직이도록 연습하기

2. 라데츠키 행진곡

- 악장의 첫 시작 제스처에 맞추어 연습하기
- 다른 사람의 소리를 들으며 자신의 차례를 미리 준비하기

3. 작은별

- 자신의 자리까지 입장하며 연주하도록 하기 (도도솔솔 라라 솔-파파미미레레도-)

4. 리베르 탱고

- 쟼베의 준비 리듬을 듣고 나오는 타이밍을 정확히 맞추기
- 연주하며 멜로디 나오는 연주자를 쳐다보기

5. 라라라, 마법의 성

- 클라리넷과 플루트가 함께 나오는 부분에서 서로 쳐다보거나 싸인 주기 연습
- 멜로디가 나오는 부분 더 잘 들리도록 연습

마무리

- 연습해야 할 부분 체크하기

훈련 유의 사항

- 연주를 앞두고 많은 연습을 해야 하기 때문에 감정적으로, 신체적으로 무리하지 않도록 한다.

소요 훈련 시간

2시간

훈련 과목 (연습주제)

42 연주회 총 리허설

훈련 과정

훈련 목표

- ◆ 연주자로서 인사하는 방법과 무대 매너를 익히고 연습할 수 있다.
- ◆ 무대에 입장하고 퇴장하는 순서를 지킬 수 있다.
- ◆ 입장하여 인사하고 연주 후 인사하는 무대 매너를 지킬 수 있다.

필요 지식(선수학습)

- 무대에서 넘어지지 않도록 미리 주의를 준다.

훈련 재료(교보재)

- 필요 교보재 악보
- 필요 재료 없음
- 필요 악기 개인 악기

훈련 내용

교수 방법

- 무대에서 부상이 있어서는 안 되기 때문에 주의해야 할 사항들을 정확하게 알려주기
- 의자와 보면대의 개수가 편성에 따라서 계속 달라지기 때문에 자신의 연주할 순서를 정확하게 인지하도록 하기

상세 내용

도입

- 무대에서 주의해야 할 사항을 미리 인지시키기

전개

1. 연주곡 순서

- 연주곡의 순서대로 무대에 오르고 인사하고 연주 후 인사하고 퇴장하는 과정을 연습하기

2. 연주 전과 연주 중 시선 처리를 어떻게 할지 함께 연습하고 악장 쳐다보기를 반복적으로 연습하기

3. 압전된 상태에서 주의해야 할 사항들을 정확하게 인지시키기

4. 자신의 악보를 어디에 둘 것이며 중요하게 챙겨야 한다는 사실을 인지시키기

마무리

그동안 수고한 것에 대해 서로를 격려하고 축하해주기

훈련 유의 사항

- 시각장애가 있는 참여자의 경우 넘어지지 않도록 주의를 주고 옆에 있는 참여자가 도움을 줄 수 있도록 한다.

04 과정 평가 (1) 앙상블

평가 준거

- ◆ 평가자는 참여자가 학습 목표를 어느 수준까지 달성하였는지를 평가한다.
- ◆ 평가자는 다음 사항을 평가를 위한 항목으로 분류한다.

평가요소	평가항목	성취수준		
		상	중	하
리듬과 음정의 정확성	악곡의 기본 리듬과 음정이 정확하게 표현되도록 한다.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
다른 연주자의 소리를 듣는 연습	다른 연주자의 소리를 듣고 자신의 소리를 컨트롤 할 수 있도록 한다.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
풍부한 악상의 표현	다양하고 풍부한 악상이 표현될 수 있도록 한다.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

평가요소	평가항목	성취수준		
		상	중	하
리듬과 음정의 정확성	각 악곡에 나오는 특징적인 리듬 부분 표현	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	반음계, 3도음정, 5도음정, 감음정 등의 음정 표현	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
다른 연주자의 소리를 듣는 연습	악기별 멜로디 부분에서의 연주자 소리의 밸런스 표현	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	하나의 울림으로 표현되는 소리	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
풍부한 악상의 표현	악상기호에만 국한되지 않은 상상력있는 소리	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	가볍고, 무거운 소리의 표현	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

성취수준

성취수준	일반적 특성
<p>상 80%이상~100%</p>	<ul style="list-style-type: none"> 악기연주를 위한 바른 자세를 가지며 음정과 리듬을 정확하고 올바르게 연주할 수 있다. 다른 사람의 소리를 들으며 자신의 소리를 컨트롤 할 수 있다. 악상의 풍부한 표현이 가능하며 악곡의 특징과 구성요소를 정확하게 표현할 수 있다.
<p>중 60%이상~80%미만</p>	<ul style="list-style-type: none"> 악기연주를 위한 바른 자세를 컨트롤 할 수 있으며, 정확한 음정과 고른 리듬을 훈련을 통해 연주할 수 있다. 다른 사람의 소리를 들으며 자신의 연주 속도, 소리를 컨트롤 할 수 있다. 악상의 표현과 악곡의 특징을 파악하고 표현할 수 있다.
<p>하 60%미만</p>	<ul style="list-style-type: none"> 악기연주를 위한 올바른 자세를 계속 유지하는 데 어려움이 있다. 정확한 음정과 고른 리듬을 표현하지 못한다. 다른 사람의 소리를 듣고 자신의 소리와 연주 속도를 컨트롤 하기가 어렵다. 악상의 표현과 악곡의 특징 파악이 어렵고 표현에 있어서 제약적이다.

피드백

◆ 매주 학생의 연주 수준을 체크하여 개선이 필요한 부분을 체크한다.

◆ 한 달에 한 번씩 평가하여 학생의 발전 정도와 가능성을 알아간다.

(2) 달크로즈교수법 중심 통합예술교육

평가준거

◆ 평가자는 참여자가 학습 목표를 어느 수준까지 달성하였는지를 평가한다.

◆ 평가자는 다음 사항을 평가를 위한 항목으로 분류한다.

유리드믹스

평가요소	평가항목	성취수준		
		상	중	하
규칙적인 박, 박의 축소, 확대	일정한 템포에서 규칙적인 박을 경험하고 다양한 동작으로 박을 나타낼 수 있다. 박의 축소(두 배 빠르게)와 확대(두 배 느리게)를 경험하고 신체로 종종걸음과 걷기로 나타낼 수 있다.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
점점 빠르게와 점점 느리게	다른 연주자의 소리를 듣고 자신의 소리를 컨트롤 할 수 있도록 한다.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
프레이즈	같은 길이로 구성된 프레이즈를 경험한 후 프레이즈와 형식을 설명할 수 있다.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
세 개의 복합 리듬 패턴	겹박자의 주요 리듬을 경험하고 움직임으로 표현 할 수 있다.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
심표와 보충리듬	심표와 보충리듬을 사용하여 박을 경험하고 심표와 보충리듬을 움직임으로 표현 할 수 있다.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

슬레이즈

평가요소	평가항목	성취수준		
		상	중	하
음계	박에 맞춰 노래하며 음계의 움직임 인지하기, 다양한 리듬으로 각 음정 노래하기, 이동동작으로 음계 경험하기, 음을 기억하기, 올라가고 내려가는 음계를 시각적으로 경험	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
점점느리게, 점점빠르게 음계 노래하기	신체의 움직임과 음계 연결하기, 다음에 오는 음과 음정 기억하기	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
선율의 움직임	선율진행에 맞춰 움직이기, 운동감각을 확대시켜 음계 경험하기, 창의적으로 상상하며 개별적으로 노래하기	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
음계에 리듬 패턴 적용하기	리듬패턴 사용하여 음계 부르기, 촉각을 통한 리듬인지 활동수행하기	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
심표를 포함한 음정 패턴	심표를 경험하면 음계의 특징 이해하기. 보충 리듬을 움직임으로 표현하기	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

성취수준

유리드믹스

성취수준	일반적 특성
<p>상 80%이상~100%</p>	<ul style="list-style-type: none"> 강사의 즉흥연주에 맞추어 다양한 신체 움직임을 구사할 수 있으며, 빠르기를 적합한 움직임으로 나타낼 수 있다. 프레이즈의 구성을 이해하고 겹박자의 리듬을 움직임으로도 나타낼 수 있다. 침표와 보충 리듬을 적합한 움직임으로 나타낼 수 있다.
<p>중 60%이상~80%미만</p>	<ul style="list-style-type: none"> 신체 움직임이 적합하지 않지만 자신의 신체를 컨트롤 할 수 있으며, 여러 번의 연습을 통해 신체 움직임을 적합한 방식으로 나타낼 수 있다.
<p>하 60%미만</p>	<ul style="list-style-type: none"> 자신의 신체 움직임을 컨트롤 하기 어렵고 음악이나 리듬에 맞는 움직임을 구사해 내는 데 어려움을 가진다.

슬레이즈

성취수준	일반적 특성
<p>상 80%이상~100%</p>	<ul style="list-style-type: none"> 음을 기억하고 신체의 움직임으로 음계를 연결하여 나타낼 수 있다. 겹박자의 리듬패턴을 이용하여 음계를 부를 수 있고 침표와 보충리듬을 움직임으로 표현할 수 있다.
<p>중 60%이상~80%미만</p>	<ul style="list-style-type: none"> 간격이 벌어진 음에서 음정이 흔들리지만 연습을 통해 개선이 가능하고 음계의 상행 하행을 노래할 수 있다. 겹박자의 리듬패턴에 맞추어 리듬 패턴을 부분적으로 부를 수 있으며 침표와 보충 리듬을 듣고 강사의 움직임을 따라 할 수 있다.
<p>하 60%미만</p>	<ul style="list-style-type: none"> 음을 기억하여 부르기가 어렵고 신체의 움직임과 소리를 연결하기 어렵다. 침표와 보충 리듬을 구분하기 어렵다.

피드백

- ◆ 매주 학생의 연주 수준을 체크하여 개선이 필요한 부분을 체크한다.
- ◆ 한달에 한번씩 평가하여 학생의 발전 정도와 가능성을 알아간다.

(3) 실습[연주회]

평가준거

- ◆ 평가자는 참여자가 학습 목표를 어느 수준까지 달성하였는지를 평가한다.
- ◆ 평가자는 다음 사항을 평가를 위한 항목으로 분류한다.

평가요소	평가항목	성취수준		
		상	중	하
무대매너	무대 입장 후 인사하고 연주를 함께 시작하며 마무리 하는 과정을 익히기, 다른 훈련생이 연주 준비가 되었는지 살펴보기	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
음악적인 컨트롤	멜로디가 나오는 부분에서 자신의 소리를 컨트롤 하기	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
집중도	연주할 때 탄창을 피우지 않고 진행되는 모든 것에 집중하기	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
연주 순서 알기	연주할 때 자신의 순서가 어떻게 되는지 미리 인지하여 준비하도록 하기	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

성취수준

성취수준	일반적 특성
<p>상 80%이상~100%</p>	<ul style="list-style-type: none"> 무대를 나서기 전부터 준비하고 인사 후 연주하며 마무리까지가 큰 방해 없이 진행된다. 평소 연습했던 것처럼 긴장하지 않고 음악적 부분을 정확하게 표현해 내는 능력을 가진다. 음악적으로 자신의 소리를 컨트롤 할 수 있고 전반적인 모든 진행에 집중할 수 있는 능력을 가진다.
<p>중 60%이상~80%미만</p>	<ul style="list-style-type: none"> 무대를 나서기 전까지 약간의 도움이 필요하지만 스스로 무대에 올라가 연주를 해낼 수 있다. 집중도가 흐트러질 수 있지만 연주에 방해가 되지 않고 자신의 연주 흐름을 이끌어 나갈 수 있다.
<p>하 60%미만</p>	<ul style="list-style-type: none"> 무대를 나서서 다른 훈련생과 음악적으로 연주하는 데 어려움이 있고, 무대를 나서기 까지 도움이 필요하다. 연주 중간에 집중도가 흐트러지지만 이내 다시 집중할 수 있는 능력을 가진다. 자신의 연주할 수 있는 순서를 미리 준비할 수 있도록 알려주어야 한다.

피드백

- ◆ 연주회 당일날 훈련생의 필요한 부분을 리허설 하며 체크한다.

05 부록

달크로즈란 1)

○ 에밀 자크 달크로즈 (Emile Jaques-Dalcroze, 1865-1950)

스위스 출신의 음악교육가로 정신, 감정, 육체를 모두 통합하여 교육시키는 교수법을 개발하였다. 달크로즈는 음악을 표현하고 소리에 생명을 주는 요인은 리듬이며, 이러한 리듬은 청각과 신체 감각에 의하여 동시에 지각된다고 하였다. 이러한 개념을 바탕으로 음악을 듣고 움직이며, 또한 음악을 느끼고 분석하여 즉흥연주에서 실제 연주까지 이르게 되는 모든 과정을 다루는 혁신적인 교수법을 고안하였다.

○ 달크로즈 교수법

정신, 육체, 그리고 감정 모두를 통합하는 교육방법이다. 우리의 모든 감각을 사용하여 음악을 움직임으로 경험하게 하는 이 교수법은 다음과 같은 교육효과를 가지고 있다.

1) 참조 사이트 : 한국달크로즈유리드믹스연구소 <http://www.eurhythmics.co.kr/main.php/>
작성자 : 김유진 소장

탐색과 모색의 학습

달크로즈 교수법은 자신을 탐색하고 내면의 소리에 집중하게 한다. 다양한 외부 자극에 대한 신체반응을 경험하면서 우리가 어떠한 신체근육을 사용하고 있는지 인식하게 한다. 그리고 이를 통해 자신의 몸의 소리를 듣게 된다.

표현의 학습

달크로즈 교수법은 자기표현을 극대화시킨다. 다양한 신체활동을 통하여 음악을 표현하게 하는 달크로즈 수업은, 소극적인 학생에게 움직임과 즉흥연주를 통하여 표현할 수 있는 기회를 제공한다.

집중력 증가

달크로즈 교수법은 학생의 주의력, 집중력을 향상시킨다. 달크로즈 수업은 학생의 흥미를 유발하는 다양한 게임을 사용하는데, 이는 학생의 주의를 환기하고 자기조절능력을 향상시킨다.

연주자를 위한 교수법

달크로즈 교수법은 음악 전공 연주자에게 정확하고 편안한 연주를 하게끔 한다. 달크로즈를 경험한 연주자는 신체의 긴장과 이완을 자연스럽게 조절할 수 있다.

소통의 학습

달크로즈 교수법은 서로 소통하고 협업하게 한다. 수업에서 이루어지는 타인과의 비언어적, 신체적 접촉을 통하여 학생의 사회성이 발달된다. 그룹 안에서 이루어지는 다양한 활동들은 서로 소통하는 방법을 경험하게 된다.

순발력의 증가

달크로즈 교수법은 상황에 따라 창조적으로 반응하고 즉흥적으로 대처하는 능력을 키운다. 달크로즈 즉흥연주를 통해 학생은 예기치 못한 상황을 순발력으로 대처하며, 이는 결국 무대 위 연주자에게 큰 도움을 준다.

나를 일깨우는 학습

달크로즈 교수법은 잠재된 음악적 상상력과 감수성을 자극한다. 즉흥연주를 통하여 다양한 음악적인 아이디어가 표출되고, 이를 통해 내재된 음악성을 개발시킬 수 있다.

감각을 향상시키는 학습

달크로즈 교수법은 인지능력을 향상시킨다. 음악의 이해와 감상에는 청각적 경험만이 동원되지 않는다. 오감을 이용한 감각기관 모두를 요하는 고도의 언어체계이다. 달크로즈는 이와 같은 인간 인지체계 모두를 아우르는 학습법이다.

음악적 뇌기능 개선

달크로즈 교수법은 음악적 두뇌를 개발시킨다. 인간 좌뇌와 우뇌의 사용이 서로 다른 기능을 바탕으로 한다는 것은 과학계에 오랫동안 알려진 정설이다. 달크로즈는 인간 좌뇌의 기능 중 음악적 인지능력을 향상시킨다.

전문가 양성

달크로즈 교수법은 음악가에게 필요한 모든 능력-작곡, 분석, 악보읽기 등을 키워준다. 창작력과 분석, 독보력은 전문 음악인의 필수다. 달크로즈는 고도의 훈련이 필요한 음악인의 양성에도 매우 요긴한 학습법이다.

국제공인자격증 취득 프로그램 안내

자격 취득을 위해선 미국 카네기멜론 대학 Marta Sanchez Dalcroze Training Center의 국제공인자격증 취득을 위한 전체 이수시간 (180시간) 중 90시간을 교육

STEP 1 한국달크로즈유리드믹스연구소

정규교육 초급 (30시간)→ 중급 (30시간)→ 실습 (30시간)

특별교육 국제공인자격증 준비반 (20시간), 하계워크숍 (20시간)→ **최소 90시간 이수 후**, 본 연구소 소장의 추천으로 카네기멜론 대학 달크로즈 국제공인자격증 응시 자격 선발

STEP 2 Carnegie Mellon University, Marta Sanchez Dalcroze Training Center

정규과정 매년 7월 하계 워크숍 (3주, 90시간) 워크숍 마지막 주 시험 (유리드믹스, 솔페조, 즉흥연주, 코레오그래피 시험)

STEP 3 한국달크로즈유리드믹스연구소

심화과정 Step 2를 통과한 자는 달크로즈 수업 참관, 수업계획안 작성 달크로즈 관련 논문 연구, 티칭 포트폴리오 준비 → 티칭 포트폴리오 유튜브로 제출, 소논문 제출

STEP 4 Carnegie Mellon University, Marta Sanchez Dalcroze Training Center

국제공인자격증 (Dalcroze Eurhythmics Certificate) 취득

- 관련 기관 : 한국달크로즈 유리드믹스 연구소 <https://naver.me/FFG0XsBH>
- 달크로즈 교사를 섭외를 원할 경우 관련기관(한국달크로즈 유리드믹스 연구소) 홈페이지 내 온라인 문의를 통해 섭외 요청 가능
- 한국달크로즈 유리드믹스 연구소 (미국 카네기멜론 대학 Marta Sanchez Dalcroze Training Center)의 국제공인자격증 취득을 위한 전체 이수시간 (180시간) 중 90시간을 교육
- 달크로즈 참고 교재 : 달크로즈 유리드믹스 활동집 1 본 프로그램을 그대로 적용하기 위해서는 필수교재임

2024

장애예술인 예술직무 훈련 매뉴얼

발행처

한국장애인문화예술원

발행일

2025년 1월

디자인·인쇄

(주)디자인위드

Tel. 02-6951-0402

www.designwith.co.kr

© 2025. 한국장애인문화예술원 All rights reserved.

이 책에 수록된 사진 및 자료의 사용 권한은 한국장애인문화예술원에 있습니다.

이 책에 실린 내용의 무단 전재와 복제를 금합니다.