

코다이 교수법 기반 초등학교 저학년 리듬 무용 프로그램 개발

임주미* · 박건아** 동국대학교

초록 본 연구는 코다이 교수법을 기반으로 초등학교 저학년 대상 리듬 중심 무용 프로그램을 개발하는 데 목적이 있다. 이를 위하여 코다이 교수법, 5E 학습모형 및 리듬·움직임 교육 관련 선행 연구를 분석하고, 음악교육·무용교육·초등교육 분야 전문가 11명을 대상으로 1차 및 2차 델파이 조사를 실시하였다. 1차 델파이 조사에서는 개방형 설문을 통해 프로그램 구성 방향과 핵심 요소를 탐색하였으며, 2차 델파이 조사에서는 Likert 5점 척도를 활용하여 평균(M), 표준편차(SD), 내용타당도 비율(CVR), 합의도 및 수렴도를 분석하였다. 연구 결과, 초등학교 저학년 대상 리듬 중심 무용 프로그램의 핵심 요소로 '리듬 반응 활동', '반복 및 단계적 학습', '놀이 및 탐색 활동', '협동 및 상호작용 활동', '창의적 표현 활동'이 도출되었다. 이를 바탕으로 코다이 교수법의 말리듬, 리듬 음절, 손기호, 반복 및 모방 활동을 반영하고, 5E 학습모형의 참여(Engage), 탐색(Explore), 설명(Explain), 확장(Elaborate), 평가(Evaluate) 단계를 적용한 총 8차시의 리듬 중심 무용 프로그램을 구성하였다. 본 연구에서 개발된 프로그램은 음악적 요소와 신체 움직임을 통합적으로 경험하도록 구성되었으며, 초등학교 저학년의 발달 특성과 학습 특성을 고려한 리듬 중심 무용 프로그램이라는 점에서 의의를 가진다. 또한 본 연구는 음악과 무용을 연계한 통합예술교육의 가능성을 제시하고, 초등학교 저학년 대상 리듬 중심 무용 프로그램 개발을 위한 기초 자료를 제공하였다는 점에서 교육적 의의가 있다.

주요어 : 코다이 교수법, 리듬 무용, 초등학교 저학년, 5E 학습모형, 통합예술교육

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

음악과 무용은 인간의 감정과 사고를 표현하는 대표적인 예술 활동으로서 오랜 시간 긴밀한 관계 속에서 발전해 왔다. 특히 음악의 기본 요소인 리듬은 신체 움직임과 밀접하게 연결되어 있으며, 무용 활동을 통해 자연스럽게 경험되고 표현될 수 있다. Dalcroze(1921)는 음악을 신체적으로 체험하는 활동이 음악 이해의 기초가 된다고 보았으며, Laban(1975)은 인간의 움직임이 시간, 강약, 흐름 등의 요소를 기반으로 이루어진다고 설명하였다. 이처럼 리듬은 단순한 음악적 요소를 넘어 신체 움직임의 구조를 형성하는 핵심 요소이며, 음악과 무용을 연결하는 중요한 매개로 이해될 수 있다.

리듬은 인간이 가장 먼저 경험하는 음악적 요소 중 하나로, 언어와 움직임, 감정 표현 등 인간의 기본적인 활동과 밀접하게 관련되어 있다. Gordon(2007)은 아동이 리듬을 단순히 청각적으로 인식하는 것이 아니라 걷기, 뛰기, 손뼉치기 등의 신체 활동을 통해 경험적으로 이해하며, 이러한 과정이 음악적 사고 형성의 기초가 된다고 설명하였다. 또한 움직임 중심의 리듬 활동은 음악적 이해와 신체표현 능력 향상에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 보고되고 있다. 권미성·백지혜(2017)는 음률영역 활성화 프로그램이 영아의 음악적 능력과 신체표현 능력 향상에

* 동국대학교 교육서비스과학대학원 무용예술교육전공 대우교수, wna7098@naver.com

** 동국대학교 체육학과 박사과정, geon__a@naver.com

유의미한 효과를 보였다고 보고하였으며, 김지영(2004)은 Orff 이론 기반 리듬 활동이 유아의 리듬감 향상에 효과적이라고 설명하였다. 정수미(2008) 역시 리듬 중심 유아무용 프로그램이 신체 움직임과 표현 활동을 심화시키는 데 긍정적인 영향을 미친다고 보고하였다. 이러한 선행연구는 리듬과 움직임을 통합한 활동이 음악적 이해와 신체표현 경험을 동시에 확장할 수 있는 효과적인 교육 방법임을 시사한다(권미성·백지혜, 2017; 정수미, 2008).

무용에서 나타나는 움직임의 구조와 표현 방식은 음악의 리듬적 특성과 깊은 관련을 가지며, 이러한 관계는 예술교육에서도 중요한 의미를 가진다. 조남규·이지선(2020)은 신체활동 기반 융합문화예술교육이 학습자의 예술적 경험과 표현 활동 확장에 긍정적인 영향을 미친다고 설명하였다. 또한 이병준·허은정(2024)은 문화예술교육에서 리듬 경험과 신체 활동의 결합이 학습자의 감각적 체험과 예술적 소통 능력을 활성화할 수 있다고 보았다. 최근 예술교육에서는 음악과 움직임을 통합한 활동이 학습자의 창의적 사고와 표현 경험을 심화시키는 통합예술교육의 중요성이 강조되고 있으며(Eisner, 2002; Gardner, 1983), 음악과 무용을 통합한 활동은 청각적 경험과 신체 표현 활동을 동시에 활성화함으로써 학습자의 몰입과 참여를 높이는 데 효과적인 것으로 보고되고 있다(전수연, 2025).

특히 초등학교 저학년은 신체적·인지적·정서적 발달이 활발하게 이루어지는 시기이다. 신체적으로는 대근육 활동과 기본적인 운동기능이 빠르게 발달하는 시기로 다양한 움직임과 놀이 활동을 통해 신체를 조절하고 협응하는 능력이 향상된다. 인지적으로는 Piaget(1964)가 제시한 구체적 조작기 초기에 해당하여 추상적인 개념보다는 직접 경험하고 조작하는 활동을 통해 개념을 형성하는 특성을 보인다. 또한 정서적으로는 또래와의 상호작용 및 협동 활동을 통해 자신을 표현하고 사회성을 발달시키는 시기로, 긍정적인 예술 경험은 자기표현과 자신감 형성에도 긍정적인 영향을 미친다. 따라서 초등학교 저학년에게는 음악적 개념을 신체 움직임과 놀이 활동을 통해 경험하도록 하는 움직임 중심 교육이 발달 특성에 적합한 교수·학습 방법이라 할 수 있다(Gordon, 2007; 김선정, 2016).

음악교육 분야에서는 리듬 교육을 효과적으로 지도하기 위한 다양한 교수법이 제시되어 왔다. 대표적인 음악교육 방법으로는 달크로즈, 코다이, 오르프 교수법 등이 있으며, 이들은 음악적 개념을 활동 중심의 과정을 통해 학습하도록 하는 교육 방법을 제안하였다. 이들 교수법은 각각 고유한 교육적 특성을 지니고 있으나, 본 연구에서는 리듬을 핵심 내용으로 하는 무용 프로그램 개발을 목적으로 하므로, 리듬 개념을 단계적으로 학습하고 반복적인 신체 활동을 통해 내면화하도록 하는 코다이 교수법을 이론적 기반으로 선정하였다. 그중 코다이 교수법은 아동의 발달 수준에 적합한 단계적 음악 학습과 반복 중심 활동을 강조한다는 점에서 초등학교 저학년 리듬 교육과 밀접하게 관련된다(Kodály, 1974; Choksy, 1999).

Kodály(1974)는 음악교육이 일부 전문 음악인을 위한 교육이 아니라 모든 사람을 위한 교육이어야 한다고 보았으며, 아동이 음악을 자연스럽게 접할 수 있는 교육 환경의 중요성을 강조하였다. Choksy(1999)는 코다이 교수법이 리듬 음절, 말리듬, 손기호 및 반복 활동을 활용하여 음악 개념을 단계적으로 학습하도록 돕는 교수법이라고 설명하였다. 또한 Houlahan과 Tacka(2008)는 코다이 교수법이 반복과 모방 중심 활동을 통해 음악적 감각을 자연스럽게 발달시키는 특징을 가진다고 제시하였다. 국내 연구에서도 박은실(2020)은 코다이 교수법을 적용한 체계적 음악학습이 초등학생의 음악적성 및 음악 문해력 향상에 긍정적인 영향을 미친다고 보고하였으며, 정성배(2004a)는 코다이 음악 교수법이 아동의 음악적 창의성 향상에 효과적이라고 설명하였다. 또한 양종모·서종우(2012)는 코다이 교수법이 단계적 음악 경험과 반복 중심 학습을 강조하는 교수법이라고 분석하였다. 이처럼 코다이 교수법은 리듬 중심 활동과 단계적 학습 과정을 활용한다는 점에서 초등학교 저학년의 리듬 지도에 적합한 교수법으로 활용될 가능성을 지닌다. 특히 코다이 교수법의 리듬 음절, 손기호, 반복 및 모방 활동은 아동이 음악적 개념을 청각적 이해에만 머무르지 않고 신체 반응과 움직임을 통해 경험하도록 한다는 점에서 움직임 중심 리듬 무용 활동과 밀접하게 연결된다. 또한 코다이 교수법의 경험 중심·활동 중심 학습 특성은 학습자의 탐색과 참

여를 강조하는 5E 학습모형과 상호 보완적으로 결합될 수 있다. 즉, 코다이 교수법이 음악 학습의 내용과 활동 요소를 제공한다면, 5E 학습모형은 참여(Engage), 탐색(Explore), 설명(Explain), 확장(Elaborate), 평가(Evaluate)의 단계적 교수·학습 과정을 통해 학습자가 음악적 개념을 능동적으로 경험하고 확장하도록 지원한다(Bybee et al., 2006). 특히 초등학교 저학년은 반복적인 신체 활동과 직접적인 탐색 경험을 통해 개념을 형성하는 발달적 특성을 보인다(Piaget, 1964). 이러한 특성은 반복과 모방을 통해 음악 개념을 익히도록 하는 코다이 교수법과, 참여와 탐색을 중심으로 학습자의 능동적인 개념 형성을 지원하는 5E 학습모형의 교수·학습 원리와 밀접하게 부합한다. 따라서 코다이 교수법은 음악적 내용과 활동 요소를 제공하고, 5E 학습모형은 이를 단계적으로 경험하고 확장할 수 있는 교수·학습 과정을 제공함으로써 초등학교 저학년의 발달 특성에 적합한 통합적 교육 접근으로 활용될 수 있다. 이러한 점에서 코다이 교수법은 리듬 중심 무용 프로그램 개발을 위한 음악교육적 기반을 제공하며, 5E 학습모형과의 결합은 초등학교 저학년의 발달 특성에 적합한 교육적 접근이라 할 수 있다.

최근 교육에서는 학습자의 능동적인 참여와 탐구 중심 학습을 강조하는 수업 설계가 중요하게 논의되고 있다. Bybee et al.(2006)은 5E 학습모형이 학습자의 탐색과 활동을 중심으로 개념 형성과 확장을 유도하는 교수·학습 구조라고 설명하였다. 5E 학습모형은 참여(Engage), 탐색(Explore), 설명(Explain), 확장(Elaborate), 평가(Evaluate)의 다섯 단계로 구성되며, 활동 중심 수업과 경험 중심 학습에 효과적인 교수·학습 구조로 활용되고 있다. 방한샘 외(2015)는 5E 학습모형 기반 수업이 학습자의 탐색 활동과 개념 이해를 촉진하는 데 효과적이라고 보고하였으며, 서미연 외(2024)는 탐구 중심 활동 과정이 학습자의 개념 이해와 참여를 확장하는 데 긍정적인 영향을 미친다고 설명하였다. 특히 움직임 탐색과 신체 표현 중심 활동은 학습자의 자발적인 참여와 탐구 활동을 유도할 수 있다는 점에서 리듬 중심 무용 활동의 교수·학습 과정과 밀접하게 관련된다. 5E 학습모형의 단계별 구조는 <그림 1>과 같다.

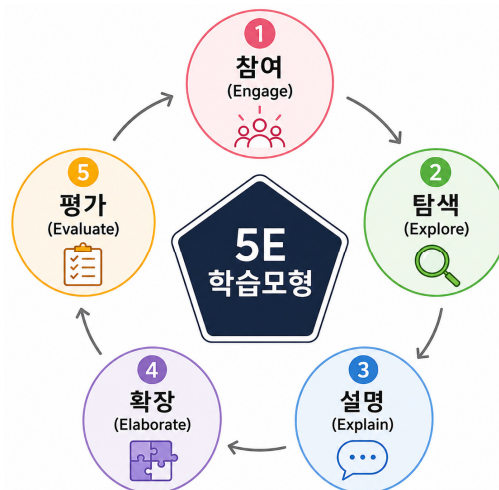


그림 1. BSCS 5E 학습모형 단계별 구조
(Bybee et al., 2006)

그러나 지금까지의 선행연구는 코다이 교수법을 활용한 음악교육 연구, 움직임 중심 무용교육 연구 및 탐구 중심 학습모형 연구 등이 개별적으로 이루어진 경우가 많았다. 코다이 교수법의 리듬 교육 원리를 기반으로 무용 활동을 결합하여 초등학교 저학년 대상 리듬 무용 프로그램을 개발한 연구 역시 제한적으로 이루어져 왔다. 특히 코다이 교수법의 리듬 교육 원리와 움직임 중심 무용 활동을 통합하고, 이를 초등학교 저학년의 발달 특성에 맞추어

체계적으로 구조화한 프로그램 개발 연구는 상대적으로 부족한 실정이다. 학교 현장에서 활용 가능한 단계적 리듬 활동 중심의 음악·무용 통합 프로그램 및 교수·학습 자료 개발 연구 역시 제한적으로 이루어지고 있다(양소영 외, 2024). 실제로 초등학교 현장에서는 학습자의 수준과 흥미를 고려한 움직임 중심 리듬 활동에 대한 요구가 지속적으로 제기되고 있으나, 이를 체계적으로 적용할 수 있는 교수·학습 자료는 충분하지 않은 상황이다(박지현 외, 2025).

본 연구는 초등학교 저학년의 발달 특성을 기반으로 코다이 교수법의 리듬 교육 원리를 음악적 내용 요소로 적용하고, 5E 학습모형을 교수·학습 과정으로 활용하는 개념적 틀을 설정하였다. 이 개념적 틀은 음악적 개념이 신체 움직임을 통해 보다 효과적으로 이해되고, 코다이 교수법의 단계적 리듬 학습과 5E 학습모형의 탐색 중심 학습 과정이 초등학교 저학년의 음악적 이해와 신체 표현을 촉진할 것이라는 이론적 가정을 바탕으로 한다. 즉, 초등학교 저학년의 발달 특성에 적합한 리듬 학습 내용을 코다이 교수법에서 도출하고, 이를 5E 학습모형의 참여(Engage), 탐색(Explore), 설명(Explain), 확장(Elaborate), 평가(Evaluate) 단계에 따라 구조화하여 리듬 중심 무용 프로그램을 개발하고자 하였다.



그림 2. 본 연구의 개념적 틀

〈그림 2〉는 초등학교 저학년의 발달 특성을 기반으로 코다이 교수법의 음악적 내용 요소와 5E 학습모형의 교수·학습 과정을 통합하여 전문가 델파이 조사를 거쳐 리듬 중심 무용 프로그램을 개발하는 본 연구의 개념적 틀을 제시한 것이다. 이러한 개념적 틀을 바탕으로 전문가 델파이 조사를 실시하여 프로그램의 교육 내용과 교수·학습 방법에 대한 의견을 수렴하고, 조사 결과를 토대로 프로그램의 핵심 요소를 도출하였다. 또한 전문가 의견을 반영하여 코다이 교수법과 5E 학습모형을 적용한 초등학교 저학년 대상 리듬 중심 무용 프로그램을 개발하고, 초등학교 현장에서 활용 가능한 프로그램 설계를 위한 기초 자료를 제시하고자 하였다.

2. 연구문제

본 연구의 목적을 달성하기 위하여 설정한 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 전문가 델파이 조사를 통해 도출된 초등학교 저학년 대상 리듬 무용 프로그램의 핵심 요소는 무엇인가?

둘째, 코다이 교수법과 5E 학습모형을 적용한 초등학교 저학년 대상 리듬 무용 프로그램은 어떻게 구성될 수 있는가?

II. 연구방법

1. 연구 참여자

본 연구는 코다이 교수법과 5E 학습모형을 적용한 초등학교 저학년 대상 리듬 무용 프로그램 개발을 위하여 전문가 델파이 조사를 실시하였다. 연구 참여자는 무용교육, 음악교육 및 초등교육 분야의 전문가 11명으로 구성하였다. 전문가 선정 기준은 첫째, 무용교육·음악교육·초등교육 관련 분야의 석사학위 이상 소지자, 둘째, 아동 및 초등학생 대상 교육 경험 보유자, 셋째, 무용·음악·움직임 교육 또는 예술교육 관련 연구 및 현장 경험을 가진 자로 설정하였다. 다양한 관점의 의견을 반영하고 초등학교 저학년의 발달 특성과 학교 현장 적용 가능성을 고려하여 무용교육, 음악교육 및 초등교육 분야의 전문가를 선정하였다. 선정된 전문가에게 연구 참여를 요청하였으며, 연구 참여에 앞서 연구 목적과 조사 내용에 대해 충분히 설명하였다. 자발적으로 연구 참여에 동의한 전문가를 대상으로 온라인 설문(Google Forms)을 실시하였다. 수집된 자료는 연구 목적에 한하여 활용하였으며, 참여자의 익명성과 개인정보를 보호하여 연구를 수행하였다. 델파이 조사 참여자의 일반적 특성은 <표 1>과 같다.

표 1. 델파이 조사 참여자의 일반적 특성

구분	내용	인원(n)
전공	무용교육	4
	음악교육	3
	초등교육	4
학위	석사	8
	박사	3
교육 경력	5년 이상~10년 미만	1
	10년 이상~15년 미만	7
	15년 이상	3

2. 연구 절차

본 연구는 초등학교 저학년 대상 리듬 무용 프로그램 개발을 위하여 선행 연구 분석, 1차 델파이 조사, 2차 델파이 조사 및 프로그램 구성의 절차로 진행하였다. 먼저 프로그램 개발의 이론적 근거를 마련하기 위하여 코다이 교수법, 움직임 중심 리듬 활동 및 5E 학습모형 관련 선행 연구를 분석하였으며, 이를 통해 프로그램의 구성 요소와 교수·학습 방향을 도출하였다. 이후 1차 델파이 조사를 실시하여 프로그램 구성 방향과 교수·학습 방법에 대한 전문가 의견을 수집하였다. 수집된 개방형 응답 자료는 질적 내용분석 방법을 활용하여 분석하였으며, 전문가 응

답을 문장 단위로 검토한 후 의미가 유사하거나 중복되는 의견을 통합하고 연구 주제와 관련성이 낮은 의견은 제외하였다. 이후 유사한 의미를 중심으로 범주화하여 프로그램 핵심 요소를 도출하였으며, 이를 바탕으로 2차 델파이 설문 문항을 구성하였다. 2차 델파이 조사에서는 1차 조사 결과를 토대로 구성된 구조화된 설문지를 활용하여 각 구성 요소의 중요도와 적절성에 대한 전문가 의견을 수렴하였다. 분석 결과를 바탕으로 프로그램 구성 요소의 타당성을 검토하고 최종 프로그램을 구성하였다.

1) 1차 델파이 조사

1차 델파이 조사는 초등학교 저학년 대상 리듬 무용 프로그램의 구성 방향과 핵심 요소를 탐색하기 위하여 실시하였다. 조사 문항은 코다이 교수법, 5E 학습모형 및 리듬·움직임 교육 관련 선행 연구를 바탕으로 구성하였으며, 초등학교 저학년의 음악적 요소와 움직임 특성, 교수·학습 방법 및 프로그램 구성 방향 등에 대한 전문가 의견을 수집하기 위한 개방형 문항으로 구성하였다.

조사는 무용교육 전문가 4명, 음악교육 전문가 3명, 초등교육 전문가 4명 등 총 11명의 전문가를 대상으로 실시하였다. 수집된 자료는 공통 의견을 중심으로 유목화 및 범주화 과정을 거쳐 분석하였으며, 이를 통해 프로그램 구성에 필요한 요소와 교수·학습 방향에 대한 전문가 의견을 도출하였다. 1차 델파이 조사 결과는 2차 델파이 설문지 구성의 기초 자료로 활용하였다.

2) 2차 델파이 조사

2차 델파이 조사는 1차 조사 결과를 토대로 구성된 구조화된 설문지를 활용하여 실시하였다. 설문 문항은 음악적 요소와 움직임의 관계, 교수·학습 방법, 흥미 및 참여 유도, 표현 및 전인적 성장, 지도 시 유의점 및 학교 현장 적용 가능성 등의 영역으로 구성하였다. 또한 1차 델파이 조사 결과를 바탕으로 도출된 프로그램 구성 요소와 5E 학습모형의 적용 적절성에 대한 문항을 포함하여 전문가 의견을 수렴하였다. 각 문항은 Likert 5점 척도로 구성하여 전문가가 중요도를 평가하도록 하였다.

3. 자료 분석

본 연구의 자료 분석은 Microsoft Excel 프로그램을 활용하여 실시하였다. 2차 델파이 조사 결과를 분석하기 위하여 평균(M), 표준편차(SD), 내용타당도(CVR), 합의도 및 수렴도를 산출하였다. 평균(M)과 표준편차(SD)는 각 문항에 대한 전문가 의견의 중심 경향과 분산 정도를 파악하기 위하여 산출하였으며, 내용타당도 비율(CVR)은 Lawshe(1975)의 기준을 적용하여 문항의 타당성을 검토하였다. 본 연구에서는 전문가 수 11명을 기준으로 CVR 기준값 .59 이상인 문항을 타당한 문항으로 판단하였다. 또한 합의도와 수렴도를 산출하여 전문가 의견의 일치 정도를 분석하였다. 합의도는 전문가 의견의 합의 수준을 확인하기 위한 지표로 활용하였으며, 수렴도는 전문가 의견의 수렴 정도를 파악하기 위한 지표로 활용하였다. 이를 통해 프로그램 구성 요소의 적절성과 타당성을 종합적으로 검토하였다.

III. 연구 결과

1. 1차 델파이 결과

1차 델파이 조사 결과, 초등학교 저학년 대상 리듬 중심 무용 프로그램의 핵심 요소로 리듬 반응 활동, 반복 및 단계적 학습, 놀이 및 탐색 활동, 협동 및 상호작용 활동, 창의적 표현 활동의 다섯 가지 요소가 도출되었다. 전문가의 개방형 응답은 연구 참여자의 익명성을 보장하기 위하여 응답 순서에 따라 P1~P11로 익명화하여 제시하였다.

전문가들은 초등학교 저학년의 발달 특성을 고려할 때 리듬과 박자를 신체 움직임으로 직접 경험하는 활동이 중요하다고 보았다. 예를 들어, “음악과 움직임의 연결 경험이 가장 중요하다. 초등학생은 음악을 몸으로 직접 표현하는 과정에서 음악적 요소를 더 쉽게 이해한다.”(P10), “박은 음악을 이루는 기본 뼈대이므로 신체 표현 활동에서도 가장 중요한 요소이다.”(P2)라는 의견이 제시되었다. 반복 및 단계적 학습과 관련해서는 “반복학습은 움직임을 몸에 익게 해주며 리듬을 쉽게 이해할 수 있다.”(P1), “반복적인 리듬 경험이 중요하다.”(P11)는 의견이 나타났다. 놀이 및 탐색 활동과 관련해서는 “스토리텔링이나 게임 요소 적용이 효과적이다.”(P3), “놀이 활동이나 역할 표현 활동이 흥미 유도에 효과적이었다.”(P10)는 의견이 제시되었다. 협동 및 상호작용 활동과 관련해서는 “소그룹 단위의 퍼포먼스 창작 활동을 통해 학습자들이 하나의 작품을 공동으로 구성하도록 한다.”(P6), “또래와 함께하는 협동 활동은 적극적인 참여를 높이는 데 도움이 되었다.”(P9)는 의견이 나타났다. 창의적 표현 활동과 관련해서는 “정해진 동작만 따라 하지 않고 창의성도 인정해 주어야 한다.”(P1), “움직임 적용은 음악과 무용을 통합적으로 이해하는 데 가장 중요한 요소이다.”(P5)라는 의견이 제시되었다.

이상의 전문가 진술을 분석한 결과, 공통된 의미를 중심으로 유사한 응답을 범주화하여 프로그램의 핵심 요소를 도출하였다. 구체적으로는, ‘리듬·박자에 대한 신체 반응 활동’은 리듬 반응 활동으로, ‘반복 활동, 모방 활동, 단계적 학습’은 반복 및 단계적 학습으로, ‘놀이 활동, 탐색 활동, 스토리텔링’은 놀이 및 탐색 활동으로 범주화하였다. 또한 ‘모듬 활동, 협동 활동, 상호작용 활동’은 협동 및 상호작용 활동으로, ‘자유로운 표현, 즉흥 표현, 창의적 움직임 활동’은 창의적 표현 활동으로 범주화하였다. 도출된 다섯 가지 핵심 요소 가운데 리듬 반응 활동과 반복 및 단계적 학습은 코다이 교수법의 핵심 원리인 리듬 음절, 말리듬, 반복 및 모방 활동과 직접적으로 연결된다. 또한 놀이 및 탐색 활동은 아동의 발달 수준에 맞는 활동 중심 음악교육이라는 코다이 교수법의 교육 철학을 반영한 결과로 볼 수 있다. 협동 및 상호작용 활동과 창의적 표현 활동은 코다이 교수법을 무용교육에 적용하는 과정에서 전문가들이 공통적으로 강조한 프로그램 구성 요소로 도출되었다. 즉, 도출된 핵심 요소는 일반적인 아동교육 요소라기보다 코다이 교수법의 리듬 교육 원리와 교육 철학을 무용교육에 적용하는 과정에서 구체화된 프로그램 구성 요소로 해석할 수 있다. 이와 같은 전문가 의견의 범주화 결과는 표 2와 같다.

표 2. 1차 델파이 조사 결과에 따른 프로그램 핵심 요소 도출

전문가 의견(공통 응답)	핵심 요소
리듬·박자에 대한 신체 반응 활동	리듬 반응 활동
반복 활동, 모방 활동, 단계적 학습	반복 및 단계적 학습
놀이 활동, 탐색 활동, 스토리텔링	놀이 및 탐색 활동
모듬 활동, 협동 활동, 상호작용 활동	협동 및 상호작용 활동
자유로운 표현, 즉흥 표현, 창의적 움직임 활동	창의적 표현 활동

2. 2차 델파이 결과

2차 델파이 조사는 1차 델파이 조사 결과를 토대로 구성된 구조화된 설문지를 활용하여 실시하였다. 설문 문항은 음악적 요소와 움직임의 관계, 교수·학습 방법, 흥미 및 참여 유도, 표현 활동 및 전인적 성장, 지도 시 유의점 및 학교 현장 적용 가능성의 영역으로 구성하였다. 분석 결과는 다음과 같다.

표 3. 음악적 요소와 움직임 영역에 대한 델파이 조사 결과

음악적 요소와 움직임	M	SD	CVR	합의도	수렴도
1. 리듬 및 박자 활동은 초등학교의 움직임 학습에 중요하다.	5.00	0.00	1.00	1.00	0.00
2. 초등학교는 음악의 리듬과 박자에 자연스럽게 신체 반응을 보인다.	3.90	0.70	0.45	0.75	0.50
3. 음악적 요소와 움직임을 함께 학습하는 방식은 효과적이다.	5.00	0.00	1.00	1.00	0.00
4. 음악을 신체 움직임으로 표현하는 활동은 음악 이해에 도움이 된다.	4.63	0.67	0.81	0.80	0.50
5. 템포와 강약의 변화를 움직임으로 표현하는 활동은 필요하다.	4.81	0.40	1.00	1.00	0.00

표 3에 제시된 바와 같이, 음악적 요소와 움직임 영역에서는 음악적 요소와 움직임을 통합한 활동의 중요도가 높게 나타났다. 특히 ‘리듬 및 박자 활동은 초등학교의 움직임 학습에 중요하다’와 ‘음악적 요소와 움직임을 함께 학습하는 방식은 효과적이다’ 문항은 평균 5.00, CVR 1.00으로 나타나 매우 높은 내용타당도를 보였다. 또한 ‘템포와 강약의 변화를 움직임으로 표현하는 활동은 필요하다(M=4.81, CVR=1.00)’와 ‘음악을 신체 움직임으로 표현하는 활동은 음악 이해에 도움이 된다(M=4.63, CVR=.81)’ 문항 역시 높은 수준의 동의를 보여 음악적 요소와 신체 움직임을 통합한 활동의 중요성을 확인할 수 있었다.

반면, ‘초등학교는 음악의 리듬과 박자에 자연스럽게 신체 반응을 보인다’ 문항은 평균 3.90, CVR .45로 나타나 Lawshe(1975)가 제시한 기준값(.59)에 미치지 못하였다. 이는 초등학교의 음악적 반응이 개인의 발달 수준과 경험에 따라 차이를 보일 수 있다는 전문가 의견이 반영된 결과로 해석된다. 따라서 해당 문항은 최종 프로그램의 핵심 구성 요소로는 반영하지 않았으며, 대신 학습자의 수준과 개인차를 고려한 단계적 활동 및 난이도 조절 요소를 프로그램 구성에 반영하였다. 종합하면, 음악적 요소와 움직임을 통합한 활동은 초등학교 저학년 대상 리듬 무용 프로그램 구성에 중요한 요소로 확인되었다.

표 4. 교수·학습 방법 영역에 대한 델파이 조사 결과

교수·학습 방법	M	SD	CVR	합의도	수렴도
1. 반복적인 리듬 활동은 음악적 요소 학습에 효과적이다.	4.90	0.30	1.00	1.00	0.00
2. 단순하고 반복적인 움직임 활동은 초등학교 수준에 적절하다.	4.81	0.60	0.81	1.00	0.00
3. 교사의 시범과 모방 활동은 움직임 학습에 도움이 된다.	4.90	0.30	1.00	1.00	0.00
4. 놀이 및 게임 요소를 활용한 활동은 학습 효과를 높인다.	4.90	0.30	1.00	1.00	0.00

표 4의 분석 결과, 교수·학습 방법 영역에서는 반복 활동과 모방 활동 중심의 수업 방식이 초등학교 저학년의 움직임 학습에 효과적인 것으로 나타났다. 특히 ‘반복적인 리듬 활동은 음악적 요소 학습에 효과적이다(M=4.90, CVR=1.00)’, ‘교사의 시범과 모방 활동은 움직임 학습에 도움이 된다(M=4.90, CVR=1.00)’ 및 ‘놀이 및 게임 요소를 활용한 활동은 학습 효과를 높인다(M=4.90, CVR=1.00)’ 문항은 높은 평균과 내용타당도를 보여 반복, 모방 및 놀이 중심 활동의 중요성을 확인할 수 있었다.

또한 ‘단순하고 반복적인 움직임 활동은 초등학생 수준에 적절하다(M=4.81, CVR=.81)’ 문항 역시 높은 수준의 동의를 보여 초등학교 저학년의 발달 수준을 고려한 단계적 움직임 활동의 필요성이 확인되었다. 이러한 결과는 반복과 모방을 중심으로 한 활동과 놀이 요소를 활용한 수업 방식이 초등학교 저학년 대상 리듬 무용 프로그램의 효과적인 교수·학습 방법으로 인식되고 있음을 보여준다.

표 5. 흥미 및 참여 유도 영역에 대한 델파이 조사 결과

흥미 및 참여 유도	M	SD	CVR	합의도	수렴도
1. 친숙한 음악은 학생의 참여와 몰입을 높인다.	4.81	0.60	0.81	1.00	0.00
2. 자유로운 표현 분위기는 학생의 적극적 참여를 유도한다.	4.36	0.80	0.81	0.80	0.50
3. 긍정적인 칭찬과 피드백은 학생의 자신감 향상에 도움이 된다.	4.90	0.30	1.00	1.00	0.00
4. 협동 및 모둠 활동은 수업 참여도를 높인다.	4.54	0.68	0.81	0.80	0.50
5. 스토리텔링이나 역할 표현 활동은 흥미 유발에 효과적이다.	4.63	0.50	1.00	0.80	0.50

흥미 및 참여 유도 영역의 결과를 살펴보면, 학습자의 흥미와 자발적 참여를 촉진할 수 있는 활동의 중요도가 높게 나타났다. 특히 ‘긍정적인 칭찬과 피드백은 학생의 자신감 향상에 도움이 된다(M=4.90, CVR=1.00)’ 문항은 높은 중요도와 타당성을 나타내어 긍정적 상호작용이 학습자의 참여와 자신감 형성에 중요한 역할을 하는 것으로 확인되었다. 또한 ‘친숙한 음악은 학생의 참여와 몰입을 높인다(M=4.81, CVR=.81)’와 ‘스토리텔링이나 역할 표현 활동은 흥미 유발에 효과적이다(M=4.63, CVR=1.00)’ 문항 역시 높은 수준의 동의를 보여 학습자의 흥미와 몰입을 높이기 위한 활동 구성의 필요성을 보여주었다.

이와 함께 ‘협동 및 모둠 활동은 수업 참여도를 높인다(M=4.54, CVR=.81)’ 문항을 통해 상호작용 중심 활동의 필요성이 나타났으며, ‘자유로운 표현 분위기는 학생의 적극적 참여를 유도한다(M=4.36, CVR=.81)’ 문항 역시 비교적 높은 평균을 보여 자유로운 표현 환경이 학습 참여를 촉진하는 데 긍정적으로 작용할 수 있음을 확인할 수 있었다. 이를 통해 흥미 및 참여 유도 영역에서는 친숙한 음악, 스토리텔링, 협동 활동, 긍정적 피드백과 같은 요소가 초등학교 저학년 대상 리듬 무용 프로그램의 참여도와 몰입도를 높이는 데 중요한 구성 요소로 확인되었다.

표 6. 표현 활동 및 전인적 성장 영역에 대한 델파이 조사 결과

표현 활동 및 전인적 성장	M	SD	CVR	합의도	수렴도
1. 음악·무용 통합 활동은 창의성 향상에 도움이 된다.	4.72	0.46	1.00	0.80	0.50
2. 음악적 요소를 활용한 움직임 활동은 자기표현 능력 향상에 도움이 된다.	5.00	0.00	1.00	1.00	0.00
3. 음악·무용 통합 활동은 정서적 안정감 형성에 긍정적인 영향을 준다.	4.81	0.40	1.00	1.00	0.00
4. 음악·무용 활동은 사회성 및 협동심 발달에 도움이 된다.	4.81	0.40	1.00	1.00	0.00
5. 음악적 요소 기반 무용 활동은 초등학생의 전인적 성장에 긍정적인 영향을 준다.	4.81	0.40	1.00	1.00	0.00

표현 활동 및 전인적 성장 영역의 결과를 살펴보면, 음악과 움직임을 통합한 활동이 학습자의 자기표현과 전인적 성장에 중요한 역할을 하는 것으로 나타났다. 특히 ‘음악적 요소를 활용한 움직임 활동은 자기표현 능력 향상에 도움이 된다(M=5.00, CVR=1.00)’ 문항은 가장 높은 평균과 내용타당도를 보여 음악적 요소와 움직임을 결합한 활동의 교육적 중요성을 확인할 수 있었다.

또한 ‘음악·무용 통합 활동은 정서적 안정감 형성에 긍정적인 영향을 준다(M=4.81, CVR=1.00)’와 ‘음악·무용 활동은 사회성 및 협동심 발달에 도움이 된다(M=4.81, CVR=1.00)’ 문항은 높은 수준의 동의를 보여 음악과 움직임을 활용한 통합 활동이 학습자의 정서적·사회적 성장과 관련성이 높음을 보여주었다.

이와 함께 ‘음악·무용 통합 활동은 창의성 향상에 도움이 된다(M=4.72, CVR=1.00)’와 ‘음악적 요소 기반 무용 활동은 초등학생의 전인적 성장에 긍정적인 영향을 준다(M=4.81, CVR=1.00)’ 문항 역시 높은 평균과 내용타당도를 나타내어 음악과 움직임을 통합한 활동이 창의적 표현과 전인적 성장에 중요한 요소로 인식되고 있음을 확인할 수 있었다. 결과적으로, 전문가들은 리듬과 움직임을 활용한 통합 활동이 초등학교 저학년의 자기표현 능력, 정서적 안정감, 사회성 및 창의성 발달을 지원하는 중요한 구성 요소라고 인식하고 있는 것으로 나타났다.

표 7. 지도 시 유의점 및 학교 현장 적용 가능성 영역에 대한 델파이 조사 결과

지도 시 유의점 및 학교 현장 적용 가능성	M	SD	CVR	합의도	수렴도
1. 학생 간 리듬감 및 표현 능력의 개인차가 크게 나타난다.	4.90	0.30	1.00	1.00	0.00
2. 지나치게 빠른 템포와 복잡한 리듬은 초등학생에게 부담이 될 수 있다.	4.54	0.68	0.81	0.80	0.50
3. 과도한 반복 활동은 흥미와 집중 저하를 유발할 수 있다.	4.00	0.89	0.63	0.75	0.50
4. 결과 중심의 표현 지도는 학생의 자유로운 표현을 제한할 수 있다.	4.00	1.09	0.63	0.75	0.50
5. 학생의 발달 수준을 고려한 움직임 구성이 필요하다.	4.81	0.40	1.00	1.00	0.00
6. 음악적 요소 기반 무용 프로그램은 학교 현장에 적용 가능성이 높다.	4.18	0.98	0.63	0.75	0.50
7. 교사용 지도 자료와 활동 예시 제공이 필요하다.	4.81	0.40	1.00	1.00	0.00
8. 음악·무용 통합 수업을 위한 교사 연수가 필요하다.	4.72	0.46	1.00	0.80	0.50
9. 학교 환경과 학급 규모를 고려한 프로그램 운영이 필요하다.	4.72	0.64	0.81	1.00	0.00
10. 학생 수준에 따라 활동 내용을 유연하게 조절할 필요가 있다.	4.90	0.30	1.00	1.00	0.00

표 7의 결과를 살펴보면, 지도 시 유의점 및 학교 현장 적용 가능성 영역에서는 학습자의 발달 수준과 개인차를 고려한 프로그램 구성의 필요성이 높게 나타났다. 특히 ‘학생 간 리듬감 및 표현 능력의 개인차가 크게 나타난다(M=4.90, CVR=1.00)’와 ‘학생 수준에 따라 활동 내용을 유연하게 조절할 필요가 있다(M=4.90, CVR=1.00)’ 문항은 높은 수준의 전문가 합의를 보여 학습자의 수준을 고려한 단계적 활동 구성의 중요성이 확인되었다.

한편 ‘지나치게 빠른 템포와 복잡한 리듬은 초등학생에게 부담이 될 수 있다(M=4.54, CVR=0.81)’와 ‘과도한 반복 활동은 흥미와 집중 저하를 유발할 수 있다(M=4.00, CVR=0.63)’ 문항을 통해 활동 난이도와 반복 수준을 적절하게 조절할 필요성이 제시되었다. 또한 ‘결과 중심의 표현 지도는 학생의 자유로운 표현을 제한할 수 있다(M=4.00, CVR=0.63)’ 문항은 학습자의 창의적 표현을 지원하는 수업 환경의 중요성을 보여주었다. 학교 현장 적용 가능성과 관련하여 ‘교사용 지도 자료와 활동 예시 제공이 필요하다(M=4.81, CVR=1.00)’와 ‘음악·무용 통합 수업을 위한 교사 연수가 필요하다(M=4.72, CVR=1.00)’ 문항은 높은 평균과 내용타당도를 나타내어 실제 학교

현장에서 활용 가능한 프로그램 운영 지원의 필요성을 확인할 수 있었다. 또한 ‘학교 환경과 학급 규모를 고려한 프로그램 운영이 필요하다($M=4.72$, $CVR=.81$)’ 문항을 통해 학교 현장 상황을 고려한 유연한 프로그램 운영의 중요성이 나타났다. 이상의 결과를 종합하면, 전문가들은 초등학교 저학년의 발달 특성과 학교 현장 여건을 고려한 단계적 프로그램 구성과 교수·학습 지원 체계의 필요성을 중요하게 인식하고 있는 것으로 나타났다.

2차 델파이 조사 결과를 종합하면, 1차 델파이 조사에서 도출된 리듬 반응 활동, 반복 및 단계적 학습, 놀이 및 탐색 활동, 협동 및 상호작용 활동, 창의적 표현 활동의 5개 핵심 요소가 프로그램 구성 요소로서 타당한 것으로 확인되었다. 반면, CVR 기준값(.59)에 미치지 못한 문항은 최종 프로그램의 핵심 구성 요소에서는 제외하였으며, 전문가 의견을 반영하여 학습자의 발달 수준과 개인차를 고려한 활동 구성 및 난이도 조절 요소로 수정·보완하여 프로그램에 반영하였다. 또한 전문가들은 코다이 교수법의 리듬 음절, 반복 활동, 모방 활동 및 신체 반응 중심 활동을 초등학교 저학년 대상 리듬 중심 무용 프로그램의 핵심 교수·학습 요소로 적용하는 데 의견을 같이하였다. 아울러 5E 학습모형의 탐색 중심 학습 구조를 결합하는 것이 프로그램 운영에 적합하다는 점에 대해서도 전문가 합의가 이루어졌다. 이는 일반적인 교육 원리의 중요성을 재확인한 데 그친 것이 아니라, 코다이 교수법의 리듬 교육 요소 가운데 실제 프로그램에 우선적으로 반영되어야 할 요소와 5E 학습모형의 적용 방향에 대한 전문가 합의를 도출하였다는 점에서 의미가 있다. 또한 델파이 조사 결과는 프로그램 구성 요소의 적절성을 검토하고, 현장 적용을 위한 교수·학습 방향을 구체화하는 근거로 활용되었다.

3. 프로그램 구성

2차 델파이 조사 결과를 바탕으로 초등학교 저학년 대상 리듬 중심 무용 프로그램을 구성하였다. 프로그램은 ‘리듬 반응 활동’, ‘반복 및 단계적 학습’, ‘놀이 및 탐색 활동’, ‘협동 및 상호작용 활동’, ‘창의적 표현 활동’의 5가지 핵심 요소를 중심으로 구성하였으며, 코다이 교수법의 리듬 교육 원리와 5E 학습모형의 단계적 교수·학습 구조를 반영하였다.

프로그램은 코다이 교수법의 리듬 교육 요소를 학습 내용으로, 5E 학습모형을 교수·학습 과정으로 적용하여 설계하였다. 즉, 코다이 교수법의 리듬 음절, 말리듬, 손기호, 반복 및 모방 활동, 신체 반응 활동 및 내청 활동을 통해 학습자가 음악적 개념을 단계적으로 경험하도록 하고, 이를 5E 학습모형의 참여(Engage), 탐색(Explore), 설명(Explain), 확장(Elaborate), 평가(Evaluate)의 단계에 따라 경험하고 확장할 수 있도록 구성하였다. 특히 초등학교 저학년의 발달 특성을 고려하여 손뼉치기, 발 구르기, 걷기 및 움직임 놀이와 같은 신체 활동 중심의 리듬 경험이 이루어질 수 있도록 하였다. 리듬 음절과 그림 카드를 활용하여 음악적 개념을 자연스럽게 이해하도록 하였으며, 손기호와 움직임을 연결하여 음의 높낮이와 움직임 방향을 함께 경험할 수 있도록 구성하였다.

프로그램은 총 8차시로 구성하였으며, 각 차시는 코다이 교수법의 리듬 교육 요소를 단계적으로 경험하도록 하고, 이를 5E 학습모형의 단계에 따라 탐색하고 이해한 후 움직임으로 확장하여 표현할 수 있도록 설계하였다. 초기 단계에서는 말리듬과 신체 반응 중심 활동을 통해 리듬과 박자에 대한 기초 감각을 경험하도록 하였으며, 이후 반복과 모방 중심 활동을 통해 리듬 개념을 단계적으로 학습하도록 하였다. 또한 리듬 음절과 손기호를 활용한 움직임 활동을 통해 음악적 요소와 신체 표현이 자연스럽게 연결되도록 하였으며, 모듬 활동과 미러링 활동을 활용하여 협동 및 상호작용 경험이 이루어질 수 있도록 하였다. 마지막 차시에서는 리듬 움직임 작품 발표 및 감상 활동을 통해 긍정적인 자기표현 경험이 가능하도록 하였다. 다음 <표 8>은 코다이 교수법과 5E 학습모형, 그리고 델파이 조사 결과를 반영하여 구성한 초등학교 저학년 대상 리듬 중심 무용 프로그램이다.

표 8. 코다이 교수법과 5E 학습모형을 적용한 초등학교 저학년 대상 리듬 중심 무용 프로그램

차시	5E 단계	주제	활동 내용	코다이 교수법 요소
1차시	참여·탐색 (Engage·Explore)	몸으로 느끼는 리듬	자신의 이름을 말리듬으로 표현하고 손뼉치기, 발 구르기 및 이동 움직임으로 리듬 표현 말리듬 · 신체 리듬 반응하기	
2차시	탐색(Explore)	동물 친구 리듬 걸음	동물 그림 카드에 따라 빠르기와 박자를 다양한 신체 움직임으로 표현하기	반복 학습 · 신체 반응 활동
3차시	탐색·설명 (Explore·Explain)	ta ti-ti 리듬 놀이	리듬 음절(ta, ti-ti)을 말하며 손뼉치기와 이동 움직임 연결하기	리듬 음절 · 단계적 학습
4차시	설명·확장 (Explain·Elaborate)	손기호로 움직임요	손기호를 활용하여 음의 높낮이와 움직임의 방향 및 크기를 표현하기	손기호 · 신체 표현 활동
5차시	확장 (Elaborate)	함께 만드는 리듬 열차	친구들의 리듬 패턴을 모방하고 연결하여 협동 움직임 구성하기	모방 활동 · 협동 및 상호작용 활동
6차시	탐색·확장 (Explore·Elaborate)	거울 속 움직임	친구의 움직임을 관찰하고 다양한 움직임을 탐색한 후 거울 활동으로 표현하기	내청 · 모방 활동
7차시	확장·평가 (Elaborate·Evaluate)	우리의 리듬 작품	리듬 패턴과 움직임을 조합하여 모둠별 리듬 작품을 구성하고 상호 피드백하기	창의적 표현 활동
8차시	평가 (Evaluate)	리듬 발표회	리듬 움직임 작품 발표 및 감상 활동을 통해 자기표현 경험 확장하기	종합 리듬 활동 · 자기표현 활동

〈표 8〉에 제시한 프로그램은 델파이 조사 결과 도출된 5가지 핵심 요소와 코다이 교수법의 주요 요소를 반영하여 구성하였다. 또한 5E 학습모형의 단계적 교수·학습 구조를 적용하여 참여(Engage), 탐색(Explore), 설명(Explain), 확장(Elaborate), 평가(Evaluate)의 과정이 자연스럽게 이루어질 수 있도록 설계하였다. 참여 및 탐색 단계에서는 리듬과 움직임을 경험하고 탐색하도록 하였으며, 설명 단계에서는 리듬 음절과 손기호를 활용하여 음악적 개념을 이해하도록 구성하였다. 또한 확장 단계에서는 협동 및 창작 활동을 통해 학습 내용을 심화하도록 하였으며, 평가 단계에서는 상호 피드백, 발표 및 감상 활동을 통해 학습 결과를 공유하고 성찰할 수 있도록 하였다.

IV. 논의

본 연구는 코다이 교수법과 5E 학습모형을 적용한 초등학교 저학년 대상 리듬 중심 무용 프로그램을 개발하기 위해 전문가 델파이 조사를 실시하였으며, 그 결과 리듬 반응 활동, 반복 및 단계적 학습, 놀이 및 탐색 활동, 협동 및 상호작용 활동, 창의적 표현 활동의 다섯 가지 핵심 요소를 도출하였다. 이러한 결과를 바탕으로 선행연구와 비교하여 논의하면 다음과 같다.

첫째, 리듬 반응 활동은 프로그램의 가장 기초적인 구성요소로 확인되었다. 이는 음악을 신체적으로 경험하는 과정이 음악 이해의 기초가 된다고 설명한 Dalcroze(1921)의 견해와 일치하며, Gordon(2007)이 리듬은 걷기, 뛰기, 손뼉치기 등의 신체 활동을 통해 경험적으로 형성된다고 제시한 내용과도 맥락을 같이한다. 또한 권미성·백지혜(2017)와 정수미(2008)는 리듬 중심 활동이 음악적 능력과 신체표현 능력 향상에 긍정적인 영향을 미친다고 보고하였다. 이러한 결과는 리듬을 다양한 신체 움직임으로 경험하도록 구성한 활동이 음악적 이해와 신체표현을 동시에 촉진할 수 있음을 뒷받침한다. 이는 초등학교 저학년의 음악교육에서 음악과 움직임을 통합한 접근이 효과

적인 교수·학습 방법이 될 수 있음을 시사한다.

둘째, 반복 및 단계적 학습은 코다이 교수법의 핵심 원리와 밀접하게 관련되는 요소로 나타났다. Kodály(1974)와 Choksy(1999)는 리듬 음절, 말리듬, 손기호 및 반복·모방 활동을 활용한 단계적 학습이 음악 개념 형성에 효과적이라고 설명하였으며, Houlahan과 Tacka(2008) 역시 반복과 모방 활동이 음악적 감각을 자연스럽게 발달시키는 과정이라고 제시하였다. 국내에서도 박은실(2020)은 코다이 교수법이 초등학생의 음악 문해력 향상에 긍정적인 영향을 미친다고 보고하였다. 이러한 원리를 움직임 활동과 연계하여 리듬을 신체적으로 경험하도록 한 점은 기존 음악교육 연구를 무용교육으로 확장하였다는 점에서 의의를 가진다.

셋째, 놀이 및 탐색 활동은 학습자의 흥미와 자발적인 참여를 촉진하는 핵심 요소로 확인되었다. 이는 5E 학습 모형이 참여와 탐색 중심 활동을 통해 학습자의 능동적인 개념 형성을 유도한다는 Bybee et al.(2006)의 견해와 일치하며, 방한샘 외(2015)와 서미연 외(2024)가 제시한 탐구 중심 학습의 효과와도 같은 맥락을 보인다. 또한 Piaget(1964)는 초등학교 저학년이 직접 경험하고 조작하는 활동을 통해 개념을 형성한다고 설명하였는데, 놀이와 탐색 중심 활동이 핵심 요소로 도출된 결과 역시 이러한 발달 특성을 반영한 것으로 볼 수 있다. 따라서 놀이와 탐색 중심의 리듬 무용 활동은 초등학교 저학년의 흥미와 참여를 높이고 음악적 요소를 자연스럽게 경험하도록 하는 효과적인 교수·학습 전략으로 활용될 수 있을 것이다.

넷째, 협동 및 상호작용 활동과 창의적 표현 활동은 음악·무용 통합교육의 교육적 가치를 보여주는 중요한 요소로 확인되었다. 조남규·이지선(2020)은 신체활동 기반 융합문화예술교육이 학습자의 예술적 경험과 표현 활동을 확장한다고 보고하였으며, 이병준·허은정(2024)은 리듬 경험과 신체 활동의 결합이 감각적 체험과 예술적 소통 능력을 향상시킬 수 있다고 설명하였다. 또한 Eisner(2002)와 Gardner(1983)는 통합예술교육이 창의적 사고와 자기표현 능력을 증진시키는 중요한 교육적 접근이라고 제시하였다. 본 연구에서 협동 활동과 자유로운 움직임 표현이 핵심 요소로 도출된 것은 음악적 요소를 자신의 움직임으로 표현하는 과정이 자기표현 능력뿐 아니라 사회성, 창의성 및 의사소통 능력 향상에 긍정적으로 기여할 수 있음을 시사한다.

다섯째, 2차 델파이 조사에서는 대부분의 문항이 높은 내용타당도를 보였으나 일부 문항은 CVR 기준값에 미치지 못하거나 상대적으로 낮은 값을 나타냈다. 특히 '초등학생은 음악의 리듬과 박자에 자연스럽게 신체 반응을 보인다'는 문항은 전문가 간 의견 차이가 나타났으며, 이는 초등학생의 음악적 반응이 개인의 발달 수준과 경험에 따라 달라질 수 있음을 의미한다. 이에 해당 문항은 프로그램의 핵심 구성요소로 직접 반영하지 않았으며, 대신 학습자의 수준을 고려한 단계적 활동 구성과 난이도 조절 원리로 수정·보완하여 프로그램에 반영하였다. 또한 결과 중심의 표현과 과도한 반복 활동에 대한 의견 역시 프로그램 운영 시 고려해야 할 유의사항으로 반영하여 학습자의 흥미와 참여를 지속적으로 유지할 수 있도록 하였다.

본 연구는 코다이 교수법의 음악교육 원리와 5E 학습모형의 탐색 중심 교수·학습 구조를 통합하여 초등학교 저학년 대상 리듬 중심 무용 프로그램을 구체화하였다는 점에서 의의를 가진다. 기존 연구는 음악교육과 무용교육을 각각의 영역에서 다루는 경우가 많았던 반면, 본 연구는 두 영역을 유기적으로 통합하고 전문가 델파이 조사를 통해 프로그램 구성 요소의 타당성을 검토하여 학교 현장의 요구를 반영하였다는 점에서 차별성을 가진다. 또한 초등학교 저학년의 발달 특성을 고려한 단계적 리듬 활동과 탐색 중심 학습 구조를 제시함으로써 학교 현장에서 활용 가능한 음악·무용 통합교육 프로그램 개발의 이론적·실천적 기초를 마련하였다. 향후에는 프로그램의 효과를 실증적으로 검증하고 다양한 교수·학습 자료를 개발하기 위한 후속 연구가 이루어질 필요가 있다.

V. 결론 및 제언

본 연구는 코다이 교수법과 5E 학습모형을 적용한 초등학교 저학년 대상 리듬 중심 무용 프로그램을 개발하는데 목적이 있었다. 전문가 델파이 조사를 통해 리듬 반응 활동, 반복 및 단계적 학습, 놀이 및 탐색 활동, 협동 및

상호작용 활동, 창의적 표현 활동의 다섯 가지 핵심 요소를 도출하였으며, 이를 바탕으로 총 8차시의 리듬 중심 무용 프로그램을 개발하였다.

학술적 측면에서 본 연구는 코다이 교수법의 음악교육 원리와 5E 학습모형의 탐색 중심 교수·학습 구조를 통합하여 리듬 중심 무용 프로그램을 체계적으로 개발하였다는 점에서 의의를 가진다. 특히 음악교육과 무용교육을 연계한 통합예술교육 프로그램을 제시함으로써 두 영역의 학문적 연계 가능성을 확장하고, 리듬 중심 무용교육에 관한 이론적 기반을 마련하였다는 점에서 학술적 기여가 있다.

실천적 측면에서 본 연구는 초등학교 저학년의 발달 특성과 학교 현장의 교육 여건을 고려한 리듬 중심 무용 프로그램을 개발하고, 전문가 델파이 조사를 통해 그 타당성을 검토함으로써 실제 교육 현장에서 활용 가능한 프로그램의 구성 방향을 제시하였다. 이는 향후 학교 현장에서 음악·무용 통합교육 프로그램을 개발하고 운영하는 데 활용할 수 있는 기초 자료로 활용될 것으로 기대된다.

한편, 본 연구는 전문가 델파이 조사를 기반으로 프로그램을 개발하고 내용타당도를 검토하였으나 실제 학생을 대상으로 프로그램을 적용하여 교육적 효과를 검증하지 못한 한계가 있다. 따라서 후속 연구에서는 첫째, 개발된 프로그램을 실제 초등학교 저학년 학생에게 적용하여 음악적 이해, 리듬감, 신체 표현 능력, 창의성 및 수업 참여도 등의 효과를 실증적으로 검증할 필요가 있다. 둘째, 학교급과 학년별 발달 특성 및 학교 현장의 교육 환경을 반영하여 프로그램을 수정·보완하고 적용 범위를 확대하는 연구가 요구된다. 셋째, 프로그램의 현장 활용성을 높이기 위해 교사용 지도안, 활동 카드, 평가 루브릭 등 교수·학습 지원 자료와 프로그램 운영 지침을 개발하는 연구가 이루어질 필요가 있다.

참고문헌

- 권미성, 백지혜(2017). 음률영역 활성화 프로그램이 영아의 음악적 능력과 신체표현능력에 미치는 효과. **유아교육·보육복지연구**, 21(4), 481-509.
- 김민영(2013). **미술과 음악의 통합교육 프로그램 개발 연구**. 미간행 석사학위논문. 경희대학교 교육대학원.
- 김선정(2016). 코다이 교수법 기반 집단음악활동이 유아의 창의성과 사회성에 미치는 효과. **복지상담교육연구**, 5(2), 91-117.
- 김인숙(2020). 문화예술교육 지원정책과 리듬운동의 발전방향. **한국리듬운동학회지**, 13(2), 143-154.
- 김정하, 박은규(2026). 초등학생의 상호문화 감수성 증진을 위한 무용교육 프로그램 개발 및 효과검증. **한국체육무용과학회**, 6(1), 337-354.
- 김지영(2004). 유아의 리듬감 향상을 위한 무용 수업모형 연구: Carl Orff Schulwerk 이론을 기초로. **한국무용교육학회지**, 15(1), 237-240.
- 노시진(2017). **코다이 음악교수법을 활용한 방과후학교 플루트 지도 방안**. 미간행 석사학위논문. 조선대학교 교육대학원.
- 박은실(2020). 코다이 교수법을 적용한 체계적 음악학습이 초등학교 1학년 학생들의 음악적성, 음악 문해력, 음높이 정확도에 미치는 영향. **예술교육연구**, 18(1), 101-117.
- 박지현, 김은주, 송정주, 박상아, 박지영, 이동희, 정다이, 주대창(2025). 2022 개정 초등 통합교과 '즐거운 생활' 교육과정의 음악 내용 재구성 방향 탐색. **음악교육연구**, 54(2), 103-120.
- 방은영(2016). 창의적 신체표현을 통한 말 리듬 활동이 유아의 언어능력에 미치는 영향. **예술교육연구**, 14(4), 97-111.
- 방한샘, 위수민, 권용주(2015). 작은 생물에 대한 5E 학습모형 기반 초등과학 디지털교과서 개발 사례 연구. **교원교육**, 31(0), 77-90.
- 서미연, 박주혜, 김기향, 백성혜(2024). 화학교사들의 메타모델링 인식 변화를 위한 5E 순환학습 모형 기반 교육프로그램의 효과. **대한화학회지**, 68(5), 259-273.
- 송재유(2006). **코다이 음악 교수법을 활용한 유아기 음악교육**. 미간행 석사학위논문. 조선대학교 교육대학원.
- 양소영, 임은정, 이선미, 박지영, 송정주(2024). 초등학교 통합교육과정 '즐거운 생활'에서의 음악교육에 관한 인식 연구. **음악교육연구**, 53(3), 115-134.

- 양종모(2022). 코다이 교수법 연구의 동향 분석. *예술교육연구*, 20(1), 51-73.
- 양종모, 서종우(2012). 코다이 교수법의 주요 이념의 해석. *예술교육연구*, 10(3), 101-120.
- 이다경(2015). *달크로즈, 코다이, 오르프의 교수법을 이용한 리듬수업 지도안 개발*. 미간행 석사학위논문. 이화여자대학교 교육대학원.
- 이병준, 허은정(2024). 도시문화예술교육과 리듬분석 - 문화예술교육에서의 패러다임 전환과 새로운 실천전략 -. *문화예술교육연구*, 19(3), 1-19.
- 이인애(2013). *코다이 교수법에 근거한 초등학교 음악 교과서의 리듬 학습 단계 분석*. 미간행 석사학위논문. 부산교육대학교 교육대학원.
- 전수연(2025). 통합예술교육 프로그램 개발 모형과 사례. *미술교육논총*, 39(4), 30-53.
- 전진희(2012). *코다이 교수법을 활용한 유아 음악 교육 지도 방안*. 미간행 석사학위논문. 한양대학교 교육대학원.
- 정성배(2004). 코다이 음악교수법이 아동의 음악적 창의성(독창성, 상상력, 유창성)에 미치는 영향. *음악과 현실*, 28(28), 347-374.
- 정성배(2004). 코다이 음악교수법이 초등학생의 창의성에 미치는 영향. *음악교육연구*, 26(0), 125-151.
- 정수미(2008). 리듬감 향상을 위한 유아무용 프로그램 연구. *종합예술과 음악학회지*, 2(2), 119-141.
- 조남규, 이지선(2020). 문화예술교육의 선순환구조 확립을 위한 신체활동기반 융합문화예술교육 사례분석. *한국무용과학회지*, 37(2), 85-104.
- 조진희(2007). Eurhythmics 이론을 적용한 무용교육 프로그램이 아동의 리듬감에 미치는 효과. *종합예술과 음악학회지*, 1(2), 1-16.
- 최종근(2026). 5E 순환학습 모형 기반 생성형 AI 모듈원 활용 과학 수업 모형 개발. *과학교육연구지*, 50(1), 1-15.
- 허화윤(2022). *코다이 교수법을 적용한 중학교 창작 수업지도방안*. 미간행 석사학위논문. 중앙대학교 교육대학원.
- Bybee, R. W., Taylor, J. A., Gardner, A., Van Scotter, P., Carlson Powell, J., Westbrook, A., & Landes, N. (2006). *The BSCS 5E instructional model: Origins and effectiveness*. Colorado Springs, CO: BSCS.
- Choksy, L. (1999). *The Kodály method I: Comprehensive music education* (3rd ed.). Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
- Dalcroze, E. J. (1921). *Rhythm, music and education*. New York, NY: G. P. Putnam's Sons.
- Eisner, E. W. (2002). *The arts and the creation of mind*. New Haven, CT: Yale University Press.
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. New York, NY: Basic Books.
- Gordon, E. E. (2007). *Learning sequences in music: Skill, content, and patterns* (3rd ed.). Chicago, IL: GIA Publications.
- Houlahan, M., & Tacka, P. (2008). *Kodály today: A cognitive approach to elementary music education*. New York, NY: Oxford University Press.
- Kodály, Z. (1974). *The selected writings of Zoltán Kodály*. London: Boosey & Hawkes.
- Laban, R. (1975). *The mastery of movement* (4th ed.). Boston, MA: Plays Inc.
- Piaget, J. (1964). Development and learning. *Journal of Research in Science Teaching*, 2(3), 176-186.
- Settlage, J., & Southerland, S. A. (2007). *Teaching science to every child: Using culture as a starting point*. New York, NY: Routledge.

ABSTRACT

Development of a Rhythm-Centered Dance Program for Lower Elementary School Students Based on the Kodály Method

Jumi Yim* · Geonah Park** Dongguk University

This study aimed to develop a rhythm-based dance program for lower elementary school students by applying the Kodály Method and the 5E instructional model. To achieve this, the researchers reviewed prior studies related to rhythm and movement education, the Kodály Method, and the 5E instructional model, and conducted Delphi surveys with 11 experts specializing in music education, dance education, and elementary education. The results revealed five core components essential to the program: rhythmic response activities, repetitive and sequential learning, play and exploratory activities, cooperative and interactive activities, and creative expression activities. Drawing on these findings, an eight-session rhythm-based dance program was designed, integrating elements such as speech rhythm, rhythm syllables, hand signs, repetition, imitation activities, and the sequential teaching-learning structure of the 5E instructional model. This study highlights the educational value of rhythm-centered activities that integrate music and movement, and provides foundational data for the future development of rhythm-based dance programs for lower elementary students.

Key words : Kodály Method, Rhythm-Centered Dance, Lower Elementary School Students, 5E Learning Model, Integrated Arts Education

논문투고일: 2026.05.31

논문심사일: 2026.07.06

심사완료일: 2026.07.22

* Professor, Major in Dance Arts Education, Dongguk University

** Ph.D. Candidate, Department of Physical Education, Dongguk University