

# 1. 다중지능개발을 위한 무용 프로그램 연구

## 가. 이 지원

이화여대 박사과정

중앙대·서경대 강사

I. 서론	V. 결론
II. 지능검사에 관한 논의	참고문헌
III. 무용수업에 적용한 다중지능이론	Abstract
IV. 다중지능의 개발을 위한 무용 프로그램 제안	

## I. 서론

무용은 움직임의 탐색을 통해 정서적인 안정감과 동시에 신체를 단련시킨다. 신체를 통한 정서와 감정의 표출은 자연스럽게 사회성과 협동심으로 연결되어, 개성적이면서도 조화로운 인간형으로서 21세기에 필요한 가치관을 육성할 수 있게 한다. 이런 관점에서 본다면, 무용은 다른 어떤 수업보다도 아동기에 긍정적인 영향을 미칠 수 있고 이는 많은 연구를 통하여 검증되고 있는 사실이다.

그러나 지능<sup>1)</sup>과 연관해서는 숫자로 나타나는 아이큐 검사에 의존하는 사회적 통념으로 인해, 무용을 논리적이거나 수학적 사고에는 동떨어진 영역으로 인식하고 단순한 표현영역으로만 간과하는 경향이 있다. 또한 초등학교의 커리큘럼에 있어서도 무용수업이 제한되고 있는 현실이다. 그러기에 지능과 관련하여 무용 수업이 아동들에게 효율적이며 지능을 함양시킬 수 있다는 가능성의 제시는 앞으로의 무용연구에 있어 매우 중요한 과제로 떠오른다.

이에 본 연구는 하워드 가드너(Howard Gardner)가 제시한 다중지능이론을 중심으로, 무용수업이 다양한 영역의 지능개발에 효과적일 수 있다는 가능성을 제안하고자 한다. 하워드 가드너는 인간이 다양한 지능을 가지고 있으며 각각의 지능은 개인마다 다른 조합을 형성하고 있어, 다양한 지능을 활용하면 인간은 더욱 자신감이 생기고 긍정적인 생각으로 살아갈 수 있다고 주장한다. 그는 인간의 지능을 언어적 지능과 공간적 지능, 수학-논리적 지능, 신체-운동적 지능, 음악지능, 대인관계지능, 개인이해지능, 환경지능으로 분류하여 이 같은 지능을 다중적으로 개발할 수 있다면 인류생존과 번영에 공헌할 수 있으리라 주장하고 있다.

가드너는 단일한 지능이 일생을 좌우한다는 견해를 반박하며 지능은 서로 독립적이며 서로 상호작용을 한다고 제시한 바 있다. 본 연구자는 바로 이 점에서 다른 어떤 영역보다도

1) 지능이란 개인이 어떤 사태나 상황에 주어졌을 때 발휘되는 정신기능의 통합으로 잘 살기위한 판단력, 사물의 본질을 꿰뚫어 보는 힘이라 안도 하루이코는 정의함. 손영수(1987), 『지능이란 무엇인가?』, p. 14.

무용과 밀접한 관련을 지니고 있다고 판단된다. 사실 무용은 음악적 사고와 공간지각력 그리고 협동심, 창의력, 신체움직임 등 많은 부분을 요구하는 활동이다. 가드너의 견해처럼 통합적 프로그램을 통한 무용수업은 다양한 영역의 지능을 개발시킬 수 있다고 사료되며 연령에 맞는 프로그램의 계획과 활용이 이를 극대화시킬 수 있으리라 전망해 본다.

본 연구는 가드너의 다중지능 이론을 적용하여, 언어표현과 자기개성이 성장할 수 있는 최적의 연령인 7세의 아동을 대상으로 적합한 무용프로그램을 설계하는 데 그 목적이 있다. 이러한 프로그램을 통해 아이들이 전인적인 인간으로 발전하고 성장하는데 초석을 될 수 있을 뿐 아니라, 어린 시기에 그들의 잠재력을 일깨워 앞으로 성장의 가능성을 타진하고 설계할 수 있는데도 도움이 될 것이다.

연구내용으로는 지금까지 지능검사에 관한 논의들을 역사적으로 간략하게 살펴보고 하워드 가드너의 다중지능에 관한 이론을 탐구할 것이다. 이어서 그의 이론이 무용수업에 어떻게 적용될 수 있을지 연구하고 통합적 개념의 무용수업을 제안한다. 또한 프로그램을 지도하는 교수자의 효율적인 역할에 관하여서 제시하고자 한다. 그리하여 어떤 내용으로 프로그램을 실시하고 어떠한 과정을 통하여 다중지능을 향상시킬지 제안한다. 이는 교육학, 아동교육, 교육 프로그램 등에 관한 문헌과 연구 자료들을 분석하고 이를 무용수업에 적용하여 프로그램화 한 것이다. 사실 이제까지 다중지능과 연관된 논문이 다른 분야에 비하여 미흡하므로 여러 학자들의 교육과정 개발에 대한 체계적 모형들을 고찰하고 여러 가지 구성요소와 절차들을 고려하여 본 연구에 적용한다.

본 무용프로그램의 구성은 7세의 아동들을 대상으로 그들의 흥미를 고려한 주제로 설정된다. 먼저 탐구생활이라는 주제를 설정하고 그 주제를 다중지능에 의한 여러 가지 방법으로 학습하게 함으로써 각 아동이 어떤 지적 영역에서 강점과 약점을 가지고 있는지를 알아볼 수 있게 하고 8가지 지능영역에 관한 학습경험을 순차적으로 제시받게 한다. 이는 무용수업을 통해서 아동이 모든 영역의 학습을 경험하게 되고 학습특성도 인성과 함께 조화롭게 개발되리라 사료된다.

허나 5주라는 한정적인 기간을 대상으로 프로그램을 설계하여 아동을 각자의 개성에 부합하는 방식으로 개별화하지 못한다는 점에서 제한점을 갖는다. 또한 본 프로그램은 이론적인 연구를 토대로 구성되었기에 타당성을 입증받기 위해서는 교육현장에서의 논의와 적용이 뒤따라야 할 것이다. 본 프로그램이 실험적 단계로 미흡하나마 다양한 영역의 지능을 개발하고 일깨우는데 효율적인 자료로 활용되길 기대하며 좀 더 다양한 연령을 대상으로 하는 포괄적인 프로그램의 고안과 적합성에 관한 평가는 후속 연구로 발전되길 기대해본다.

## II. 지능검사에 관한 논의

### 1. 전통적 지능검사의 배경

지능 측정은 현재까지 명확하게 규명되지 않는 채 논란이 계속되고 있다. 역사적으로 인간의 능력이 지능이라는 확신 하에 이를 규정하고 최초로 과학적인 접근을 시도한 사람은 찰스 다윈의 사촌인 프랜시스 골튼이다.<sup>2)</sup> 그는 당시로서 매우 색다른 실험을 행하였는데 측정의 내용은 무거운 것을 구별하거나 장미냄새를 얼마나 잘 맡는지 하는 것 등 우스꽝스러운 것까지 포함하고 있었다.

그렇기에 지능검사의 창시자라는 명예는 그로부터 20년 뒤 프랑스의 한 심리학자에게 돌아간다.<sup>3)</sup> 알프레드 비네는 평소 아동과 교육에 관심이 많은 사람으로 학습위기에 처한 초등학교 보충수업의 성패를 예측하기 위하여 측정도구를 만들었다. 그 결과 탄생한 것이 오늘날 잘 알려진 지능검사로 일상적으로 일어나는 활동들의 인지적 과정을 중심으로 기억, 수리, 논리적 인식과 평가를 강조하고 있다.

그 후 비네의 지적 결점을 보완하며 만들어진 검사가 1916년 스탠포드 대학에서 루이스 터먼(Lewis Terman)에 의해 스탠포드-비네라는 이름으로 탄생하였고 독일 심리학자 빌헬름(Wilhelm Stern)은 IQ라는 용어를 처음 제안하였다. 이 지능지수는 한 사람의 생활연령에 대한 정신연령의 비율 그리고 100을 곱한 것<sup>4)</sup>으로 학교에서 어떠한 이가 학업능력이 우수한지를 측정하는 도구로 확대되고 지능검사의 지속적인 발전은 미국 심리학자 아서 쟈슨(Arthur Jensen)에 이르러 반응속도를 가지고 지능을 평가할 수 있다고 주장되었다. 또한 영국의 한 심리학자는 뇌파의 관찰을 통해서 지능을 조사할 수 있다고 실험하기에 이른다.<sup>5)</sup> 이는 모두 IQ 검사가 마치 사람의 몸무게를 측정하듯 지능을 계량할 수 있어 한 사람의 잠재적인 지능을 다른 사람과 비교 가능한 척도로 인식하는 것이다.

더불어 우리나라도 지능평가가 학업성취를 예언할 수 있으며 인간의 능력을 객관적으로 숫자화 하여 측정할 수 있다는 가정을 받아들여, 학생들을 숫자화하고 수업도 이러한 시각에서 일관하는 경향이 나타난다. 그리하여 오늘날 학생들이 한정적인 사고에 머물러 개방적이며 창의적이지 못하다는 평가를 받고 있는 것이 사실이다. 이 같은 결과는 지능의 평가가 인간의 독창성을 무시하고 종합적인 틀에서 해석하지 못했기 때문이며, 과거의 여러 지능 측정 방식이 일차원적 관점에만 일관해서 다원적인 지능의 측면을 고려하지 못했기 때문이라고 생각된다.

이후 더욱 체계적이고 설득력 있는 주장은 1983년에 이르러 하버드 대학의 하워드 가드너 교수에 의해 제기되었다. 그의 저서 『Frames of Mind』에서는 기존의 문화가 지능을 너무 좁게 해석하고 있다는 전제와 함께 지능이 단일한 능력이 아닌 다원적 능력이라고 분석하였다. 또한 문화 속에서 가치가 부여된 문제를 해결하거나 결과물을 창출하는 능력이 지능이라고 언급하였다. 예를 들어 아프리카의 원주민은 동물들의 특성과 도구의 사용을 통해 자신의 삶을 개발하고 있는데, 이는 지능이 문화적 배경에 알맞은 실용적 접근으로 문제를 해결하여 최

2) 이한흠(1998), 『타고난 지능 만들어지는 지능』, 서울: 궁리, p. 39.

3) 문용린(2001), 『다중지능 인간지능의 새로운 이해』, 김영사, p. 25.

4) 손영수(1987), p. 39.

5) 김명희(1998), 『다중지능의 이론과 실제』, 양서원, p. 26.

적의 산출을 이끌어낸다는 것이다.<sup>6)</sup>

그리하여 하버드 대학원에서는 프로젝트 제로(Project Zero)라는 이름의 교육연구기관을 설립하였는데, 이는 예술을 통해 교육을 개선하고 연구하는 것으로 예술교육이 하나의 중요한 인지적 활동으로 연구될 수 있다는 믿음 하에서 출발되었다. 지금까지 이 기관에서 선보인 학문적 평가는 영향력 있는 많은 연구들에 의해 확대되었고, 학교교실에서 벗어나 다른 단체로까지 파급되고 있다.

이 기관에서 제안한 바와 같이 각각의 지능에 맞는 교육은 한정적이거나 폐쇄적인 것이 아닌, 다양한 지능을 모두 영역화하여 효과적으로 개발시킬 수 있는 프로그램이 필요하다. 따라서 본 연구에서는 이와 같은 이론을 무용예술교육의 영역에 적용시켜 보고자하며, 이를 바탕으로 한 전이가 전반적인 교육의 내용으로 까지 확대되길 기대하는 바이다.

## 2. 다중지능이론의 내용

하위드의 이론은 측정 가능한 지능개념에 관한 비판에서 시작되었다. 전통적으로 지능은 타고난 것이라고 규정되었으나, 가드너는 지능이 유전적인 원인과 동시에 문화적 본성과 관습, 그리고 교수자 등 삶의 여러 사건들에 의해 차이가 나는 것이라 주장하였고, 지능이란 한 문제를 푸는 또는 다른 것을 형성하는 무엇이라 정의하였다.<sup>7)</sup> 다시 말해서 문제를 해결할 수 있는 능력이나 특정문화상황에서 가치를 산물로 창조하는 능력이라 해석할 수 있겠다.<sup>8)</sup>

또한 지능을 논리적이거나 언어적 능력으로 한정하며 변치 않는 것이라 주장하는 전통적인 지능이론에 반박하여 모든 사람이 지능을 향상시킬 수 있으며 8가지의 지능 이외에도 많은 지능이 있을 수 있고 교실에서는 이에 상응하는 교육 프로그램으로 가르치고 평가해야 한다고 지적하였다.

다음에 하위드가 제시한 8가지 지능에 관하여 차례대로 소개하며 설명하고자 한다.

### (1) 언어적 지능(Linguistic Intelligence)

먼저 언어적 지능이란 말 그대로 언어구사력이나 문장력 혹은 단어 의미에 대한 감수성 내지는 의사전달력이 두드러지는 능력을 말한다. 문법적으로 확실한 문장을 구사하며 자신의 주장을 설득력 있게 말하고 낱말의 조합이나 구성을 능숙하게 할 수 있다. 그리하여 달변가나 작가들은 동일한 내용을 다른 이와는 차별되게 표현하여 미소를 자아내게 하거나 눈물을 적시게 한다. 예를 들어 법률가나 작가, 시인의 집단은 높은 언어적 지능을 소유했다고 할 수 있겠다.

### (2) 논리-수학적 지능(Logical-Mathematical Intelligence)

이는 논리력과 수리력, 과학적인 능력을 일컫는다. 학교에서 강조되는 전형적 능력으로, 추론을 잘 이끌어내고 문제파악에 있어 체계적이며 구성적으로 접근한다. 이 능력의 발달은 피아제에 의해 잘 기술되었는데 그의 이론에 따르면 추상적인 추리능력은 사물을 탐사하고 배열하면서부터 시작된다고 한다. 이러한 과정을 거쳐 사물을 조작하고 작동시키는 행동을 인식하게 되며 상호관련성에 대한 가정을 형성하고 결국에는 대상이 없이도 관계를 인식하는 수준까지 진보하게 된다고 한다. 높은 수학적 집단으로는 수학자, 분석가, 과학자 등이

6) 앞의 책, p. 28.

7) 조원희(2002), 『더 오래된 과학, 마음』. 여시아문. p. 125.

8) 이경희(1993), 『마음의 틀』, 문음사. p. 10.

있다. 사실 이러한 지능이 높으면 학교에서 순탄하게 공부하고 좋은 학교에서 훌륭한 학생으로 평가받을 수 있지만 사회생활에는 그 밖의 지능이 절대적이다.

### (3) 공간적 지능(Spatial Intelligence)

공간적 지능은 공간세계를 인지하고 조절하며 사용하는 능력으로 색, 선, 모양, 형태, 공간 등의 여러 요소와 연관이 있다. 예를 들어 운전사나 조종사 혹은 화가들은 공간적 지능이 높다고 할 수 있겠다.

### (4) 음악적 지능(Musical Intelligence)

이 지능은 가락, 리듬, 소리 등의 음악적 상징체계에 민감하고 그러한 상징들을 창조할 수 있으며 그와 관련된 문제를 해결하는 능력이다. 또한 사람의 목소리나 언어적인 소리뿐 아니라 비언어적인 소리에도 민감하여 언어지능의 구조와 비슷하다. 그리하여 지금까지 언어적인 것은 지능이라 부르고 음악적인 것은 재능이라고 일컫는 것은 과학적으로나 논리적으로 합당치 않다는 주장이 설득력 있다.<sup>9)</sup> 예를 들어 슈베르트나 스트라우스는 이 지능이 높다고 하겠다.

### (5) 신체-운동적 지능(Bodily-Kinesthetic Intelligence)

생활 속에서 문제 해결을 신체의 일부나 전체를 사용하여 창조물을 형태화하는 능력과 관련된다. 무용가나 배우 그리고 운동선수들이 이러한 지능을 효과적으로 사용하며 반사 능력이나 균형감, 근력 등 타고난 감각을 유지하고 몸동작이나 표현을 쉽게 따라하거나 스스로 조절할 수 있는 능력을 소유하였다. 그리하여 스키나 축구 등 다른 이 보다 빨리 적응할 수 있고 쉽게 움직인다.

### (6) 대인관계 지능(Interpersonal Intelligence)

이 지능은 사람과 사람간의 관계에 대처하고 이해하는 능력이다. 나와 다른 이를 이해하고 함께 적응하며 사람을 판단하는 능력이다. 이 능력은 어린 아이들이 친구들을 구별하고 다른 이의 기분을 구분하는 것에서도 발견될 수 있으며 이 지능이 가장 발달된 모습은 종교가나 정치가, 상담가 등에서 발견할 수 있겠다.

### (7) 자기이해 지능(Intrapersonal Intelligence)

자신 스스로가 생각하고 결정하며 미래를 설계하고 올바른 판단으로 인생을 살아가는 능력이다. 내가 왜 이러한 결정을 하는지 고심하며 행동을 신중하게 표현하기 때문에 이 지능을 발견하기는 쉽지 않다. 그리하여 하나의 잠재력으로 인식되기도 한다.

### (8) 자연 환경적 지능(Naturalist Intelligence)

그리고 마지막으로 최근에 언급되는 것이 자연 환경적 지능이다. 이것은 자연환경에 관하여 분류하고 분석하며 규정하는 능력이다. 아프리카의 원주민은 이러한 지능을 통해 동물들을 사냥하고 기후에 적응하며 먹이를 구하였을 것이다. 이 지능이 높은 이는 자연에 관심이 많고 동물들을 사랑하며 지형이나 환경애호가, 조류가 등으로 남다른 능력을 발휘한다. 대표적인 사람으로 다윈은 살아있는 것들의 특징을 하나하나 의미 있게 보았다는 점에서 자연 환경적 지능이 뛰어나다 하겠다.

이상이 획일적인 사고에 대한 비판으로부터 탄생한 다중지능영역이다. 이처럼 다중지능 이론은 기존의 기능적 관점에서 인간의 능력을 이해하고 평가하는 것이 아니라 8가지 지능 영역의 관점에서 인간이 지닌 다양한 능력을 인정 하고 개발해주는 것이 참다운 인간이해를 위한 길임을 시사한다.<sup>10)</sup> 그리하여 사람들이 이러한 지능을 제대로 사용할 수 있는 적합한

9) 문용린(2001), p. 55.

10) 김명희(1996), 다중지능 이론에 기초한 열린 교육의 수행평가에 관한 연구, 교과교육 공동연구과제 자유연구

교육을 받는다면 소질을 더욱 개발시키고 나아가 사회에도 기여할 수 있게 될 것이다. 따라서 본 연구는 개개인이 스스로를 발견하고 깨달아가며 그들의 잠재력을 일깨우는 것이 다른 어떤 영역보다 무용수업을 통해 더욱 효과적일 수 있다는 것을 강조하며 다음 장을 전개해 보고자 한다.

### Ⅲ. 무용수업에 적용한 다중지능이론

가드너가 제시한 8가지 지능이론의 내용은 다중지능이론의 특성과 영역을 이해함으로써 각각의 개성에 맞는 수업 설계를 할 수 있기에 효과적이다. 그리하여 수업내용을 다음과 같이 언어, 논리-수학, 공간, 음악, 신체운동, 대인관계, 자기이해, 자연탐구로 영역화하여 다중지능을 겨냥한 학습형태를 제안하고자 한다.

영역	수업내용	
언어	단어사용 읽기	언어의 효과적 사용 쓰기
논리-수학	숫자의 사용 분류, 분석	추론, 수리적 유형에 관한 내용 유형과악
공간	시간-공간의 지각 아이디어 시각화	형태, 모양, 선에 관한 내용 지도보기
음악	음악선정 변별력	리듬, 음정, 음색에 관한 내용 음악에 관한 직관적 이해
신체-운동	자기 몸의 통제 움직이기	아이디어 느낌 표현에 관한 내용 접촉하기
대인관계	피드백 주고 받기 협동학습	타인감정 이해 조직하고 대화하기
자기이해	창작유도 반성적 사고	사고전략 정신집중
자연탐구	자연환경의 적응 조사, 분석, 관찰유도	자연환경의 재료활용과 특성분석

그리하여 위의 내용을 토대로 무용학습을 구성, 적용하여 수업을 진행하고자 한다. 이에 앞서 본 연구는 가드너가 제시한 지능의 학습을 무용 수업에 적용한 논문이 전무하기에 이러한 방향으로 무용프로그램을 개발할 필요가 있다는 전제하에 활용가능성을 높이고자 제안하는 것이다. 이것이 이론적인 틀을 근거로 하기에 본 수업형태가 앞으로 교육현장에 유용하게 활용될 수 있도록 폭넓은 무용교육개발이 진행되어야 할 것임을 요청한다. 다음은 가드너가 제시한 8가지 지능이 어떻게 무용수업에 적용될 수 있는지 살펴보도록 하겠다.

**언어적 학습**을 위해서 읽고 쓰고 말하기를 반복하듯, 무용수업 시작과 끝에 발표를 유도하기 위해 질문을 던지고, 이런 질문하고 대답하는 과정에서 사고하는 능력을 키우고 호기심을 불러일으킬 수 있도록 한다. 무용수업노트를 만들어 필기하고 그리게 하며 느낀 점을 서술하게 한다. 또한 창작과 더불어 자신이 상상한 것을 말로 표현해보는 방법도 유용하리라 생각한다. 낱말카드를 사용해서 무용용어를 암기하고 움직임을 행해보는 것도 좋은 방법이 될 것이다.

〈표 1〉 낱말카드를 활용한 언어적 지능의 활용

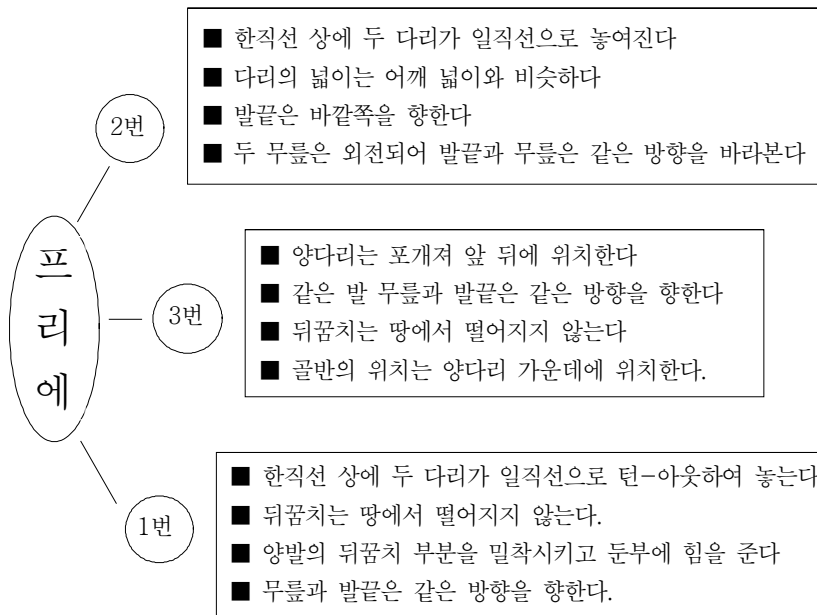
워킹	스텝	프리에	포지션	이동하기
로우웍	파세	바뜨망	앙아방	탄뎡
데가제	트리폴	앙바	컴비네이션	점프

논리-수학적 학습 영역으로는, 스텝의 수를 계산하고 발의 위치나 상체의 활용 동작을 암기하며 부족한 부분이나 이해가 되지 않는 사항을 질문으로 표현할 수 있다. 이 영역은 컴비네이션이나 안무유형을 이해하는데 필요하며 패턴을 구별하고 다룰 수 있는 능력이기 때문에 추리력, 사고력, 분석, 계산 등이 응용된다. 다음은 프리에에 관한 사고가 어떻게 확장되어 나타나는지 한 예를 들어 나타내고자 한다. 프리에는 다리를 바깥으로 벌리고 아킬레스건의 유연함과 강인함을 강화시키는 동시에 대퇴부, 장단지, 아킬레스 건, 발 등의 근육을 발달시키는 기본적인 움직임이다.<sup>11)</sup>



11) 김민희(1984), 『클라식 발레』, 금광. p. 32.

<표 2> 드미 플리에에 관한 논리-수학적 활용



**공간학습**은 이동하기 동작이나 창작시간을 통해 발견될 수 있다. 움직임으로 구성되는 무용에서는 공간 활용이 필수적이며, 시간 속에서 어떻게 공간을 활용하는가가 매우 중요하다. 그러기에 다양한 움직임으로 공간을 경험케 하고 무용실의 구도를 인지하며 이동할 때 움직임 패턴을 찾게 한다. 예를 들어 로코모션 시 2명씩 조를 짜서 스텝을 행한다면 어떻게 다른 사람과 더불어 시공간을 활용하고 구성하며 앞으로 나아가야 하는지 생각하게 될 것이다. 또한 시청각 자료를 활용하여 공간을 상상할 수 있도록 자극하며 이를 무용수업노트에 그림으로 그리게 유도한다.

**음악적 학습**은 모든 무용수업에서 경험할 수 있는 중요한 것이다. 움직임 또한 몸의 리듬을 활용하므로, 음악과 무용은 불가분의 관계라고 할 수 있다. 다양한 소리나 아름다운 음악은 어린이에게 자연스러우면서도 도전적인 요소로 다가온다. 반주나 배경음악을 흥얼거릴 수도 있고, 동요나 만화주제가를 합창함으로써 음악과 움직임을 느낄 수 있으며, 그 모든 활동을 통해 무용에 참여하는 사람들 모두를 하나로 이끄는 요소가 되기도 한다. 점프동작이 다양한 박자와 음악에 따라 어떻게 달라지는지 관찰하게 하거나 만화주제가에 맞추어 동작을 표현하게 한다면 리듬과 속도, 엑센트의 흐름을 파악할 수 있다.

**신체-운동적 학습**은 신체 요소의 활용과 움직임으로 경험한다. 이는 신체와 신체 사이의 대화로까지 발전할 수 있으며 유연성, 근력, 지구력, 균형감 등 다양한 신체 능력을 발달시킬 수 있다. 동작을 따라하거나 흉내 내면서 지능을 자극할 수도 있을 것이다. 이 학습에서는 무엇보다도 단계 별 수업을 짜서 개개인의 능력을 고려한 움직임을 구성하는 것이 중요하다. 주제를 정해 몸짓언어로 표현하게 하며 창의적 사고가 분출될 수 있도록 자유스러운 분위기 가운데 참여할 수 있도록 한다.

**대인관계학습**은 그룹 내의 다른 사람들과 서로 대화하고 이해하며 서로의 움직임의 장점을 칭찬하고 친구의 움직임을 따라하는 시간을 통해 효과적으로 함양될 수 있다. 그룹별 로코모션은 협응력과 민첩성을 신장시키고 상대를 배려하며 경쟁심도 불러일으키는 좋은 매체

가 될 수 있고, 창작시간 역시 이러한 지능발달을 촉진시킬 수 있다.

**자기이해학습**은 상상력의 시간을 통해 경험할 수 있다. 아이들은 교수자의 지시에 따라 자기표현시간에 혼자 조용히 생각해보고 자신이 어떤 이미지로 나타날 수 있나 고심한다. 자신이 미래의 어떤 인물이 되고 싶은지 그려보거나 또는 여러 가지 사물이나 자연 속 동물들을 상상해보고 자신의 내면적 모습을 일깨우는 시간으로 유도할 수 있다. 이를 통해 동기 유발이 되고 자신에 대한 이해를 토대로 장단점, 특기, 관심을 파악할 수 있다. 그리하여 교수자는 아이들이 남을 모방하기보다는 독창적인 사고를 개발하게 하여 조직하며 계획하고 실행할 수 있도록 유도하며 스스로의 사고에 만족하고 자신감을 가질 수 있도록 도와준다.

**자연-환경적 학습**은 창작시간에 환경에 관한 주제를 제시함으로써 학습자에게 주어진 환경을 변별하게 하고 그들의 특성을 활용하게 할 수 있다. 이들에게 개나리나 나비 등 다양한 꽃이나 풀과 같이 식물, 광물, 동물의 움직임 표현은 자연의 특성을 이해하게 하고 관심을 유도하게 한다.

이상과 같이 무용수업에 적용할 수 있는 다중지능의 학습전략을 간단하게 도표화하면 다음과 같다.

<표 3> 다중지능을 적용한 무용학습 전략

영역	무용수업 시 학습전략	수업진단
언어	이야기 나누기 무용일지쓰기 무용주제발표 브레인 스토밍 설명하기 이야기 만들기	단어사용과 표현 대화의 묘사언어사용능력 이야기진행능력 올바른 문장사용
논리-수학	스텝 수 계산 과학적 사고 안무패턴유형학습 조사	논리적 발표 수를 세는 능력 암산능력 규칙암기 기계조작능력 문제해결능력 정보사용능력
공간	아이디어 스케칭 상상력 안무노트(공간화) 그림에 관한 공간표현	선 형태 색 공간 표현 구성능력
음악	리듬과악 음악적 무브먼트 배경음악선정 음악의 느낌표현 소리 듣고 몸짓으로 표현 다양한 악기사용	박자의 정확성 음악적 특성기억 음정구별 리듬과 조화
신체-운동	체험적 사고와 신체대화 연극적 움직임	창의적 움직임 율동감 신체표현력

		신체통제능력 조정력 균형감각
대인관계	그룹별 움직임, 접촉무용 그룹별 대화, 움직임 따라하기	동료와의 상호작용 지도력이나 중재인으로서의 역할
자기이해	자율적 학습 학습내용평가 상상력 유도 창작하기(인물상, 마음)	자기에 자기 존중감
자연탐구	동식물에 관한 움직임 환경에 관한 변별력 사진 속 자연표현	동식물 유형분류 자연환경에의 관심 사물구별과 분류능력 환경의 특징활용능력

다음 장에서는 다중지능 개발을 위한 5주간의 무용 프로그램을 제안하고자 한다. 이는 모든 인간이 이러한 8가지의 지능을 가지고 있으며 자극과 호기심을 통해 발견되어 적절한 수준까지 향상시킬 수 있다는 믿음에서 제시하는 것으로, 무용수업을 통해 복잡하게 얽혀져 작용하는 지능을 보다 효율적으로 자극할 수 있으리라 기대한다.

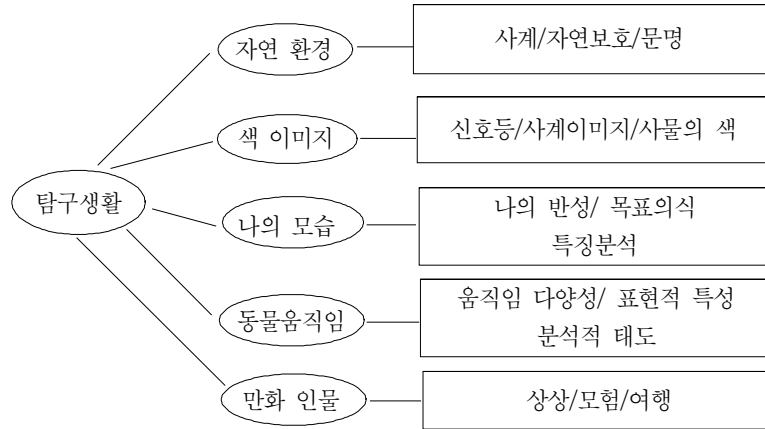
#### IV. 다중지능의 개발을 위한 무용 프로그램 제안

아동에게 움직임은 생활 그 자체이며 모든 것을 내포한다. 몸으로 기쁨과 슬픔을 표현하고 내면의 상상이 몸을 통해 나타내기도 한다. 이 시기에 규칙적인 무용 학습은 다른 사람의 생각을 움직임으로 경험하고 예절이나 협응력, 창의력, 자신감까지 발달시키게 된다. 특히 7세가 되면 글씨를 쓰고 숫자를 읽으며 그림을 그리고 색칠을 좋아한다. 무엇이든 나타내려고 애쓰며 혼자 힘으로 무엇인가를 하고자 한다. 피아제는 연구를 통하여 7세 이전 아이들의 지적사고는 주로 동작기술과 지각능력에 따라 결정된다고 언급한 바 있다.<sup>12)</sup> 즉 7세 이전의 무용학습은 건강을 기본으로 예술적 신체 움직임이 지능의 함양과 밀접한 연관이 있다는 것이다. 이에 연구자는 7세 아동들이 최적의 대상으로 파악되어 균형적인 무용 프로그램을 이들에게 적용하여 하워드가 제시한 8가지 지능을 총체적으로 경험할 수 있도록 할 것이다.

무용창작에 관한 5주간의 프로그램은 한 가지 주제에서부터 비롯된다. 이는 ‘탐구생활’로 일상에서 접할 수 있는 경험을 분석적이며 과학적으로 접근하는 것이다. 구체적으로 여러 영역의 지능을 상호 연결하여 탐색할 수 있는 주제를 고려한 것으로 이를 통해 소주제인 나의 모습, 동물 움직임, 자연환경, 기후 등을 도출할 수 있다. 따라서 선정된 주제에 맞추어 생각을 유도하게도 하고, 학생들의 의견을 고려하여 소 항목의 구체적인 주제로 확대시킬 수 있다. 여기에 주제설정은 무엇보다도 무용창작이 가능하고 여러 지능의 활용을 높일 수 있는 것이 중요하다. 다음은 이러한 배경 하에 다양한 수업형태와 설계의 예를 제시한 것이다.

12) Piaget, J.(1951), *The Psychological of Intelligence*, N.Y: Dryden, p. 11.

<표 4> 무용창작주제의 설계와 수업응용



본 프로그램의 진행은 도입, 전개, 정리라는 3단계로 나누어 다루어 보았다.

**도입**부분에서는 무용수업에 관해 설명하고 간단한 준비운동으로 몸을 푼다. 이때에는 출석체크로 그룹수업임을 인식시키고 발표를 유도한다. 자기가 좋아하는 색이나 인물, 동물 등에 관해 말하고 듣게 하여 학생들에게 호기심과 동기를 유발하게 한다. 준비동작은 설명과 시범이 먼저 보여진 다음, 머리에서부터 발끝까지 자신의 몸을 인지하고 느끼게 한다. 간단한 스트레칭으로 몸을 편안하게 하며 자기자리에서 어깨나 무릎 등을 이완시킨다. 예를 들어 동요에 맞추어 ‘머리 어깨 무릎’ 등의 움직임을 행하든지 어깨 돌리거나 머리 돌리기 등을 통해 움직임에 대한 부담감을 없앤다.

**전개**부분은 바의 활용으로부터 센타, 로코모션, 마지막으로 창작시간으로 분류하는데 바의 사용은 몸을 바르게 사용하고 체력과 힘 그리고 도구사용에 관한 가치를 발견하게 한다. 바에서의 동작은 플리에나 탄두 등 발레용어로 설명될 수 있는 기본적인 동작을 행하며 신체를 곧게, 허리를 세워 사용할 수 있도록 한다. 턴 아웃과 프렉스(flex), 포인 등 기본적인 움직임을 배경음악에 맞추어 바를 잡고 실시한다. 센타에서는 공간을 확보하고 공간개념과 동시에 음악의 리듬감, 반응력을 높이고 암기를 통한 수리력과 집중력을 기를 수 있다. 예를 들어 기본적인 발의 포지션을 설명하고 익숙해지면 점프 동작으로 발전하며 상체 동작과 더하여 행해본다. 점프, 컴비네이션이나 용어의 암기는 방향성과 근력 등의 운동감과 지각력을 함양시킨다. 그리고 로코모션을 통해 공간의 크기와 수준을 감지하고 상대방과의 접촉을 통해 타인에 관한 분별력과 이해심 그리고 함께 공유한다는 협응력을 높이게 한다. 먼저 간단하게 워킹스텝으로 이동시키고 숙련되어지면 트리플이나 로우워 등으로 발전시킨다. 2, 3명을 한 조로 나누어 행하여 보는 것이 좋다. 그리고 스스로 신체 이동방법을 인지하고 민첩성을 함양시키고 소속감을 느끼게 한다. 마지막으로 창작시간은 내적 감정과 상상을 표현함으로 성취감을 느끼고 자신감을 갖게 하며 스스로의 아이디어를 발견하여 신체의 에너지와 힘의 사용을 경험할 수 있도록 도와준다. 예를 들어 창작시간의 자연환경과 동식물에 관한 주제는 환경에 관한 변별력을 심어주게 한다. 또한 사진을 활용하거나 모방적 움직임을 행하여 보는 것은 자연과 문명과의 관계를 이해 할 수 있게 한다. 이렇게 창작시간에서 가장 핵심을 이루는 다양한 주제의 활용과 표현은 창의력을 향상시키고 신체를 통한 예술적 경험을 가능하게 한다.

끝으로 정리동작은 여러 가지 소리를 사용하거나 리듬 변주로 음악과 함께 할 수 있고 느린 점을 발표하거나 수업노트를 돌려보아 서로의 장단점을 배울 수 있다. 그리하여 다중지능을 겨냥한 무용 프로그램은 자기 자신을 깨닫고 신체로 표현하며 움직임 원리를 총체적으로 이해하게 한다. 이렇게 함으로써 아이들에게 새로운 세계의 지식과 자아표현의 길을 설계할 수 있게 도와주며 자신의 지능성향을 시행에 옮길 수 있는 바탕을 만들어주는 것이다.<sup>13)</sup>

다음의 표는 5주간의 무용창작 시간의 주제와 내용 및 영역별 지능의 활용을 나타낸다. 5주라는 기간 동안 한정적이거나 다중지능영역을 고루 자극할 수 있는 프로그램으로 설정하였고 주제와 내용은 각주마다 확대시켜 다양한 방향으로 발전시켰다. 다음은 지금까지의 내용을 기초로 5주간의 프로그램을 설계한 것이다.

K C I

---

13) Gilbert, G(1992), *Creative Dance for All Ages: A Conceptual Approach*, NDA. p. 4.

〈표 5〉 1주 프로그램(자연에 관한 표현)

구분	단계		수업내용	효과	영역별지능	소요시간 (분)
도입	출석검사	무용수업과정에 관한 설명	출석검사 자기소개 서로의 애기에 경청하기	집중력 발표력 언어능력	언어	5
	준비동작	신체부분인지	간단한 몸 풀기 (제자리움직임) 어깨, 머리 돌리기	운동능력	신체-운동	10
전개	바의 활용	시청각매체활용 시간개념	음악듣기 프리에	리듬감	음악	15
	센타	형태인지 대칭 비대칭	발이 위치 설명 (1번, 2번, 3번)	수학력	수학-논리	15
	로코모션	신체방향변화 이동방법변화	이동하기 워킹스텝	공간성 방향성	공간지각	15
	무용창작	사진활용 시각적 자극	자연에 관한 주제선정 계절의 변화를 생각하게 한다(나무나 꽃, 바람, 바다 등) 몸을 활용케 한다 발표하기	자기중심사고 창의력 신체활용 표현력	자기이해 신체-운동 환경	30
정리	정리운동	교사의 조언 발표	정리동작(숨고르기) 서로와의 대화시간 (느린점발표) 무용수업노트 만들어 필기하고 그리기	근육이완 감정인식 사고촉진 언어능력	대인관계 언어	5

〈표 6〉 2주 프로그램(색의 이미지에 관한 표현)

구분	단계		수업내용	효과	영역별지능	소요시간 (분)
도입	출석검사	무용수업과정에 관한 설명	출석검사 자기가 좋아하는 색깔과 이미지 소개하기 서로의 발표를 경청하기	집중력 발표력 언어능력	언어	5
	준비동작	신체부분인지 설명-시범	간단한 몸 풀기(제자리움직임) 목, 팔, 손목 돌리기 근육이완동작	운동능력	신체-운동	10
전개	박자의 활용	박자/엑센트의 변화 시간개념	음악듣기 탄두동작	리듬감 근력	음악	15
	센타	직선/각상/하	발의 위치와 점프설명 (1번, 2번, 5번 점프)	수학력 집중력 방향성 암기력	수학-논리 공간지각	15
	로코모션	신체방향 변화 높고 낮음의 변화	이동하기 트리플 스텝 여러 가지 다른 박자에 움직이기	공간성 방향성	공간지각	15
	무용창작	조형중심의 디자인과 색	색에 관한 주제선정 생각하기 몸으로 움직여보기 움직임으로 표현하기	자기중심사고 창의력 신체활용 표현력	자기이해 신체-운동 환경	30
정리	정리운동	조언 발표	타악기에 맞추어 정리동작 (숨고르기) 서로와의 대화시간(느낀점 발표) 무용수업노트 보여주기	근육이완 논리력 감정인식 사고속진 언어능력	음악 대인관계 언어	5

<표 7> 3주 프로그램(미래 나의 모습에 관한 표현)

구분	단계		세부내용	효과	영역별지능	소요시간(분)
도입	출석검사	무용수업과정에 관한 설명	출석검사 자기가 되고 싶은 인물소개하기 서로의 발표에 경청하기	집중력 발표력 언어능력	언어	10
	준비동작	신체부분인지 설명-시범	간단한 몸 풀기(제자리움직임) 팔꿈치, 손, 손가락 움직이기 근육이완동작	운동능력	신체-운동	10
전개	바의 활용	속도의 변화 박자의 변화	음악듣기 테가제 동작	리듬감 근력 시간성	음악	15
	센타	상/하	스몰점프로 구성된 컴비네이션 설명	수리력 집중력 방향성	수학-논리 공간지각	15
	로코모션	신체방향 변화 신체지속성	3인 한 줄로 이동하기 로우 워 스텝	소속감 공간성 민첩성 방향성	대인 공간지각	15
	무용창작	미래의 인물상에 관한 상상이나 생활모습 등	인물에 관한 주제선정 생각하기 몸으로 움직여보기 움직임으로 표현하기	자발적 동기 창의력 신체활용 표현력	자기이해 신체-운동 환경	30
정리	정리운동	조언 발표	호흡에 맞추어 정리동작(숨고르기) 서로와의 대화시간(느낀점 발표) 무용수업노트에 그림그리기(자신의 움직임)	근육이완 논리력 감정인식 사고촉진 언어능력	음악 대인 관계 언어	10

<표 8> 4주 프로그램( 동물의 움직임에 관한 표현)

구분	단계		수업내용	효과	영역별지능	소요시간(분)
도입	출석 검사	무용수업과정에 관한 설명	출석검사 자기가 좋아하는 동물 소개하기 서로의 발표에 경청하기	집중력 발표력 언어능력	언어	5
	준비 동작	신체부분인지 설명-시범	간단한 몸풀기(제자리움직임) 다리, 무릎, 발목, 발가락 등 근육이완동작	운동능력	신체-운동	10
전개	바의 활용	속도의 변화 박자의 변화	음악듣기 바뜨망 동작	리듬감 근력 시간성	음악	15
	센타	좌/우 상/하	발의 위치 파세동작/쿠드피에	수확력 균형감 근지구력	수학-논리 공간지각	15
	로코 모션	에너지 무게 흐름	그룹별 이동하기 여러 가지 소리에 맞춘 자유점프	소속감 공간성 민첩성 방향성	대인 공간지각	15
	무용 창작	동물에 관한 상상하기 시각적 자극	동물에 관한 주제선정 생각하기 그룹별로 움직여보기 움직임으로 표현하기	자기중심사고 사고촉진 협응력 창의력 신체활용 표현력	자기이해 신체-운동 환경	30
정리	정리 운동	조언 발표	정리동작(숨고르기) 서로와의 대화시간(느낀점 발표) 무용수업노트 보여주기	근육이완 논리력 감정인식 사고촉진 언어능력 경쟁	대인관계 언어능력	5

<표 9> 5주 프로그램(만화나 동화의 인물 표현)

구분	단계		수업내용	효과	영역별지능	소요시간(분)
도입	출석 검사	무용수업과정 에 관한 설명	출석검사 자기가 좋아하는 만화주제거나 동요 부르기 서로의 발표에 경청하기	집중력 발표력 언어능력	언어 음악	5
	준비 동작	신체부분인지 설명-시범	간단한 몸 풀기(제자리움직임) 골반, 척추, 몸통 등 근육이완동작	운동능력 유연성	신체-운동	10
전 개	바의 활용	곡선/직선 크고/작은 디자인	음악듣기 앙바, 아나방, 알라세콩	리듬감 근력 시간성	음악	15
	센타	아름답고 부드러운 디자인	상체활용동작(외워서 행해보기)	수학력 균형감	수학-논리 공간지각	15
	로코 모션	움직임 개념	2인 1줄로 이동하여 나가기 슬라이딩 동작	협응력 소속감 공간성 민첩성 방향성	대인 공간지각	15
	무용 창작	창작적 자극의 창작	도입시 발표한 노래의 인물이나 사물에 관한 표현 생각하기 서로의 움직임 따라하기	자기중심사고 사고촉진 창의력 신체활용 표현력	자기이해 신체-운동 환경	30
정 리	정리 운동	조언 발표	정리동작(숨고르기) 서로의 장점에 관해 칭찬하기 무용수업노트 제출하기	근육이완 감정인식 사고촉진 언어	대인관계 언어능력	5

이렇게 무용수업을 8가지 다중지능과 연결하여 다양하게 구성하여 보았는데 이 같은 수업형태는 5주 뿐만 아니라 폭넓은 주제를 가지고 다양하게 발전될 수 있는 기초를 제공한 것이다. 다음은 무용수업이 어떠한 형태로 다중지능수업에 반영되었는지 5주간의 무용프로그램의 영역별 지능 활용에 대한 도표를 제시한 것이다.

<표 10> 수업중심내용과 영역별 지능의 활용

주	주제	내용	다 중 지 능 영 역							
			언어	논리 수학	공간	신체	음악	대인	자기 이해	자연 환경
1주	자연환경	계절의 변화 식물의 모습 표현	● ●	●	●	● ●	●	●	●	●
2주	색 이미지	색과 연관된 이미지와 움직임 표현	● ●	●	● ●	● ●	● ●	●	●	●
3주	나의 모습	미래의 인물상을 상상하고 몸으로 표현	● ●	●	● ●	● ●	● ●	●	●	●
4주	동물움직임	동물에 관한 상상과 움직임 표현	● ●	●	● ●	● ●	●	● ●	●	●
5주	만화	가상적 인물이나 사물의 모습을 움직임으로 표현	● ●	●	● ●	● ●	● ●	● ●	●	●

사실 지능은 활동성을 띠고 약한 부분에서 다른 강한 부분으로 전이되는 성격이 있어 서로가 서로에게 영향을 준다.<sup>14)</sup> 그리하여 이러한 수업을 통해 지능은 인지적으로나 신체적으로 또한 신경학적으로 더욱 다양한 가교역할을 할 것이라 기대한다.

마지막으로 이 프로그램의 진행에 있어서 중요한 점은 교사의 배려와 관심이다. 아동의 성향과는 무관하게 교수자의 생각대로 이끌어서는 안 될 것이며, 교수자는 프로그램을 진행하면서 학생 개개인에게 지대한 영향을 미칠 수 있다는 자부심을 가지고 다음의 사항을 준수하도록 힘쓴다.

1. 학생들의 다중지능을 종합적으로 평가하는 최선의 도구는 “관찰”이므로 수업시간 뿐만 아니라 그 외에도 어떤 실수를 하는지, 자유시간은 어떻게 활용하는지 세심하게 관찰한다.
2. 무용동작 시범 시 분명하게 보여주고 아이들에게 사고를 유도하는 질문을 많이 하며 질문을 이끌어내도록 유도한다.
3. 시간을 가지고 아이의 표현과 답변을 기다리며 질문을 적게 하여 유아의 사고가 적극적으로 표현될 수 있도록 힘쓴다.
4. 개별적으로 혹은 집단적으로 칭찬과 격려를 아끼지 않는다.
5. 아이들이 몸에 관하여 자신감을 가지고 움직이며 서로의 표현을 탐색할 수 있도록 도와준다.
6. 다른 이의 아이디어를 발견하고 호기심 등을 자극할 수 있도록 서로의 모방적 움직임을 권유하며 적절한 도구나 매체를 활용한다.
7. 비교하는 자세는 지양하고 스스로 개방적인 자세를 가지도록 노력한다.
8. 수업이 시작될 때 수업에 관한 내용과 진행 방식을 알려주고 끝날 때는 좋은 점을 서로

14) 오성환(1994), 『지능개발 소프트웨어』, 동아출판사. p. 204.

발표하게 한다.

9. 창작시간 시 자유스러운 분위기 속에서 상상력을 몸으로 표현할 수 있도록 권유한다.
10. 아이들의 개성과 능력 등을 메모하는 습관을 가지고 수업 후 개별화된 피드백을 제시한다.

이렇게 교수자가 위의 내용을 기억하고 교수자의 역할을 충실히 수행하며 염두 할 때 아동들의 잠재성향과 개성은 증폭되어 나타날 수 있을 것이다.

K C I

## V. 결론

지능(IQ)검사는 전통적으로 과목의 특성과는 상관없이 지필검사에 의해 측정되었다. 이는 결국 논리력과 언어측정에 편중된 것으로 이 점수가 높고 낮음은 사회에서 중요한 성공의 척도가 되었다. 심지어는 도덕이나 예술과목마저 지필검사에 의해 측정되고 평가되어 결국 학교교육을 획일적이고 폐쇄적인 상황으로 다다르게 하였다. 이에 가드너가 제시한 8가지 지능 영역은 성장하는 아이들로 하여금 각개의 지능 프로파일을 지닌 학생들이 모두 유용한 인간으로 수용되어, 종래의 획일적인 교육에서 벗어나 개인의 장점 또는 잠재력을 극대화시키는 이론적 틀로서 교육과정에 크게 기여할 수 있을 것으로 기대한다.

연구자는 가드너가 제시한 언어적 지능, 논리-수학적 지능, 음악적 지능, 공간적 지능, 신체-운동적 지능, 대인적 지능, 개인적 지능, 환경적 지능의 8가지 지능을 중심으로 무용수업을 구성해 보았다. 이렇게 함으로써 자연스러운 무용 움직임을 통해 아이들의 내적 성향을 파악하여 잠재력을 규명하며, 구체적인 학습전략으로 자존감 있고 서로 인정하며 협동심 있는 아이로 양성하고자 한다. 또한 아동성장을 위한 평가 자료로 통합적 무용수업이 활용되고 적용되기를 기대하며 교육적 접근을 시도하였다.

실제적으로 다중지능이 어떠한 무용수업에 의해 개발될 수 있는가 연구하였다. 더불어 7세 유아를 대상으로 주제 중심의 5주 프로그램을 제안하여 수업내용을 설계하고 구성하여 보았다.

1. 수업시간에 움직임에 관하여 발표하고 읽고 노트에 적어본다. (언어적 지능)
2. 움직임을 개념화하고 사고하며 조직화한다. (수학 - 논리적 지능)
3. 무용노트에 스케치하고 시각화하며 공간 속의 나를 움직임으로 그려본다. (공간적 지능)
4. 노래를 부르거나 음악에 움직임을 맞추어 보고 배경음악을 사용하며 선정해본다. (음악적 지능)
5. 신체를 인지하고 움직임을 행하고 표현해 본다. (신체 - 운동적 지능)
6. 내적 경험을 살피고 숙고하며 상상해본다. (자기이해 지능)
7. 다른 이와 함께 수업을 행하여 소속감을 느껴보고 협응력과 동시에 남에 대해 이해하여 본다. (대인관계 지능)
8. 자연환경에 관한 창작주제나 일상생활의 탐구로 자연을 느끼고 표현하다. (자연적 지능)

위의 항목들은 무용 다중 프로그램에 핵심을 이루는 부분으로 다양하고 통합적인 내용을 주제별·분과별로 제안하였고 이는 아동들의 특성을 고려하여 흥미나 실생활에 연관된 주제로 이루어짐을 강조한다.

그러나 이 프로그램은 아이들의 개별화된 특성을 고려한 것이 아니고 특정연령을 대상으로 한정된 기간을 다루었기에 앞으로 보다 다양하고 풍부한 무용수업이 개발되기를 기대하며 이러한 연구의 제한점을 토대로 한 후속 연구 과제를 다음과 같이 제시하고자 한다.

첫째로 본 프로그램은 주제중심 무용수업으로 7세만을 대상으로 삼았기에 유치원 아동뿐만 아니라 연령별로 초등·중등무용교육에 확대될 수 있도록 다양하고 통합적인 무용교육개발이 이루어져야 하겠다.

두 번째로 본 프로그램과 같은 무용수업이 실시된 이후 다중지능발달에 어떻게 효과적으로 나타나는지 검증하는 절차가 요구되며 개인 아동들의 발달과정에 대한 심층적인 연구와 더불어 교사들의 전문가적 자질을 강화하는 내용의 이론적·실제적 현장연구가 필요하겠다.

마지막으로 본 프로그램이 비교적 짧은 기간인 5주간을 대상으로 프로그램화하였기에 이것을 바탕으로 확대하고 보완하여 장기적인 프로그램을 설계하는 것이 필요하다.

본 프로그램은 움직임 중심의 무용수업을 바탕으로 역동적이고 다양한 방법의 다중지능 프로그램을 제안한 것이며 이는 아동의 전반적 지능발달을 유도할 수 있으며 전인적인 인간으로 성장하는데 유용한 자료로 활용될 수 있으리라 전망한다. 앞으로도 이러한 무용수업이 개발되고 보급되어지길 기대하며 아동성장의 구체적인 평가 자료와 더불어 잠재력을 규명하는데 근거로 활용되길 희망하는 바이다.

## ■ 참고문헌

- 김명희(1998), 『다중지능의 이론과 실제』, 양서원.
- 김민희(1984), 『클라식 발레』, 금광.
- 문용린(2001), 『다중지능 인간지능의 새로운 이해』, 김영사.
- 문용린(2001), 『GOOD WORK』, 생각의 나무.
- 무용교육학회(1996), 『무용교육이란 무엇인가?』 한학문화사.
- 손영수(1987), 『지능이란 무엇인가』.
- 이한흠(1998), 『타고난 지능 만들어지는 지능』, 궁리.
- 임종삼(1994), 『아이큐 발달과 스포츠의 비밀』, 자유세계.
- 오성환(1994), 『지능개발 소프트』, 동아출판사.
- 이경희(1993), 『마음의 틀』, 문음사.
- 조원희(2002), 『더 오래된 과학, 마음』, 여시아문.
- Gilbert, G(1992), *Creative Dance for All Ages: A Conceptual Approach*, NDA.
- Piaget, J.(1951), *The Psychological of Intelligence*, N.Y: Dryden.
- 김명희(1996), 다중지능 이론에 기초한 열린 교육의 수행평가에 관한 연구, 교과교육 공동연구 과제 자유연구보고서, 한국교원대학교.
- 김주자(2003), 하워드 가드너의 다중지능이론과 예술교육의 관점, 무용예술학연구, pp. 77-100.
- 박정희(2003), 주제중심 통합교육과정 실행 및 다중지능발달 측면에서의 효과분석, 이화여자대학교 박사논문.
- 심우엽(1995), 지능의 관점과 교육적 시사. 초등교육연구, 9. pp. 33-48.
- 장미경(1996), 유아의 창의성 교육을 위한 교사역할 인식분석, 이화여자대학교 석사논문.
- 조운주(2001), 유아교육실습지도교사 교육 프로그램 모형개발, 이화여자대학교 박사논문.
- 허형(1984), 유아의 창의성 증진을 위한 교수원리, 유아교육, 7. pp. 9-17, 한국유아교육협회.
- [www.pzweb.harvard.edu](http://www.pzweb.harvard.edu)

## Abstract

### A Study on Dance Program for the Development of Multiple Intelligence

ㄴ. Ji-Won Lee

*doctoral course*

*Ewha womans University*

*lecturer in dance*

*Chung-ang Univ, Seokung Univ.*

The purpose of this study is to suggest the dance programs of a theme-based integrated organization according to the Multiple Intelligence Theory by Howard Gardner.

The weekly programs are for 7 years old kindergarten students with educational activities and interesting topics which include creation, production, announcement, thinking, listening, drawing, measuring and movement, etc.

The findings of the research provide useful information on desirable integration strategies for teaching children.

Theses dance programs are expected to provide child-centered learning activities that focus on children's interests and real-life problems or issues.

Thus this study shows that such a program has a positive influence on the development of multiple intelligences to children by dance class.

KCS I