04박영하(87-108)ok2009.4.232:44PM페이지87

무용예술학연구 제26집 봄

장애아를 위한 무용교육의 인지적 지도법에 관한 연구*

박 영 하
서울기독대학교 무용과 교수

Ⅰ. 서 론
Ⅱ. 특수교육에서의 인지적 지도법
Ⅲ. 무용교육에서의 인지적 지도법
Ⅳ. 특수 무용교육을 위한 인지적 지도법의 제시
Ⅴ. 결론 및 논의
참고문헌
Abstract

Ⅰ. 서 론

장애인을 위한 무용은 교육과 치료의 두 가지의 복합적인 목적을 가지고 이루어진다. 다양한 장애의 양상과 형태에 따라 적절하게 계획된 무용 프로그램이 교육현장에서 적용되어진다. 지난 20년간 유럽과 미국등지의 선진국에서 이루어진 통합교육에 대한 기대와 평등교육에 대한 관심은 한국 사회에도 영향을 미쳤다. 이러한 흐름은 교육 분야에서 미약했던 장애인을 위한 치료 프로그램과 교육 커리큘럼의 개발에 관심을 불러일으켰고, 현재 다양한 프로그램에 대한 연구가 개발되고 적용되어 그 효율성을 입증하고 있다.

지난 15년 동안 장애인을 위한 특수 교육 분야는 행동주의적 이론에 입각하여 다양한 접근 방법을 모색해왔다. 이러한 행동주의 모델에 기초한 접근방법들은 장애아동들을 위한 교수-학습법에 많은 영향을 미쳤는데, 첫째로, 아동들이 생각하고 느끼는 것에 관심을 가지기 보다는 과제에 대한 행동결과에 초점을 맞추었다. 즉,

* 이 논문은 서울기독대학교 연구비 지원에 의해 작성되었음.

www.kci.go.kr

인간의 행동은 내적인 변화로 인한 결과물이기 때문에 내적 변화에 관심을 두어야 한다고 주장했던 인지주의 심리학자과는 달리 행동주의 학자들은 행동의 변화는 학습이 일어났다는 증거로써 행동 자체의 관찰에 더 관심을 가져야 한다고 주장을 하였다. 이처럼, 상반된 입장에서 행동의 변화와 행동 목표의 성취가 학습의 목표가 되는 행동주의적 접근 모델은 반응의 정확성에만 관심을 두고 접근하여왔고 반복적 학습과 기술의 습득을 강조하였다. 그러나 최근의 특수교육 분야에서는 인지적 과정 학습의 중요성에 관심을 기울이면서 최근의 교수이론에 관한 연구는 과제 영역 내에서 상위인지 전략을 포함한 학습전략의 연구와 학습전략의 과정과 결과에 대한 연구에 초점을 이루고 있다. 인지적 접근 지도방법 연구, 발달장애아의 인지적 접근 지도의 과제와 전망 연구, 인지학습의 교육적 적용등 수많은 인지적 접근에 관한 연구들이 최근까지 관심을 불러일으키며 일반 또는 장애등의 다양한 분야에서 이루어지고 있다.[1)]

학습능력과 학습처리과정에서 인지주의 심리학자들은 인간은 하나의 기술에 능숙하게 되면 동시에 여러 가지 자극에 효율적으로 유연하고 쉽게 대처할 수 있다[2)] 고 주장하며 행동의 변화와 기술의 습득 또한 중요하지만 학습 과정의 행위 및 활동 방법에 더욱더 관심을 가져야 한다고 주장한다. 다시 말해, 인지적 과정 학습 모델은 자신에게 인지되어진 지식을 어떻게 이해하고 실생활에 적용하는가에 대한 관심을 나타낸다.

이러한 특수교육 분야뿐만 아니라 교육 전반에 걸쳐 확산되어진 인지적 접근법은 무용교육 분야에도 영향을 미쳤다. 모든 교육 분야에서 센세이션을 일으키며 등장한 감각통합이론과 다중지능이론(Multiple Intelligence Theory)은 대표적인 인지적 접근법에 입각한 이론들이며, 이러한 이론들을 바탕으로 개발된 지능발달 무

1) 백은희(1993). 인지적 접근 지도방법, 『특수교육학회지』, 14(1), pp.133-141; 백은희(2002). 발달장애아 교육을 위한 인지적 접근의 과제와 전망. 『발달장애학회지』, 16(2). pp. 143-158; 조인수(1999). 과정중심 인지학습모델의 교실수업에로의 전환, 『정신지체연구』, 1, pp. 41-59; 김동일(1999). 인지학습의 교육적 적용 『교육총론』, 16. pp.187-206등 수많은 연구들이 인지적 지도 전략에 대한 중요성을 강조하며 적용방안의 모색에 대해 연구하고 있다.

2) 정대영(1996). 특수교육의 인지적 접근법, 『현장특수교육』, (여름호), p19.

www.kci.go.kr

용교육[3] (Brain Compatible Dance Education)의 흐름은 무용교육 분야에서의 인지적 접근법의 대표적인 적용의 예라 하겠다. 또한, 1970년에 발표되어진 무스카 모스톤(Muska Mosston)의 교수 스타일 모형(Spectrum of Teaching Style)은 각각의 스타일에 인지적 지도전략의 적용을 이루며 그 효율성을 입증하고 있다. 그러나 최근 연구들의 성향을 살펴보면, 학습자 중심의 교수 스타일의 연구가 교수 중심의 교수 스타일보다 월등히 많이 연구되어지고 적용되어지고 있다.

이러한, 행동변화와 행동과정에 대한 관심은 인지적 접근법을 적용한 교수-학습 지도 방법의 연구에 박차를 가하였다. 본 연구는 현재 부상하고 있는 특수교육에서 사용되는 인지적 지도 방법과 무용교육 분야에서 다루어지는 인지적 지도 방법에 대한 문헌 조사를 통하여 특수무용교육 분야에서 적용 가능한 인지적 지도 방법을 제시하고자 한다. 문헌의 분석은 특수교육과 무용교육의 두 분야에서 각각 적용되는 주요한 이론들과 구체적인 지도 전략을 살펴보고 비교하여 공통적으로 이루어지는 이론과 전략을 바탕으로 특수무용교육에 적용가능한 새로운 인지적 지도법의 제시에 그 목적을 두고 있다. 또한, 본 연구에서 제시하는 새로운 인지적 지도법은 중경도 이상의 심각한 정신지체 장애아와 자폐아를 제외한 모든 장애아에게 적용가능할 것이라 본다. 본 연구의 한계점을 둔다면 제시되어지는 연구가 이론적 근거와 선행되어진 연구 자료들의 분석을 통한 새로운 인지적 지도방법의 제시에 그 의의를 둔다. 그리하여, 본 연구는 본문 II에서 특수교육분야에서 다루어지는 주요한 인지적 지도법의 이론적 제시와 지도전략을 소개하였으며, 본문 III에서는 무용교육 분야에서 다루어지는 주요한 인지적 지도법의 이론적 제시와 지도전략을 소개하였다. 본문 IV에서는 앞에서 제시한 두 분야에서 적용되어지는 이론적 근거와 지도전략의 공통점을 분석하여 특수무용교육에서 사용가능한 인지적 지도법으로 새롭게 제시하였다. 특수무용교육을 위한 인지적 지도 방법에 대한 연구가 전무한 것으로 미루어볼 때, 본 연구는 특수교육을 담당하고 있는 교사, 지도자, 치료사들에게 인지적 접근법을 이용한 무용 지도 방법을 이해하고 적용하는데 큰 도움을 될 것이라 사료된다.

3) Ann Green Gilbert에 의해 발전되었으면 신체의 인지가 지능을 발달 시킨다는 이론을 바탕으로 이루어진 교육을 말한다.

www.kci.go.kr

II. 특수교육에서의 인지적 교수-학습 지도 전략

인지란 일반적으로 어떠한 정보 자극에 대한 사고, 추리등과 같은 정신활동의 과정을 일컫는 용어이다. 인지의 정보처리 과정에서 수집된 정보는 여러 가지 감각기관을 통하여 조직화되어 저장되고 반응을 보이게 된다. 이러한 기억들은 크게 감각기억, 단기기억, 장기기억으로 구분되어 저장되어지고 자극에 따른 행동반응을 보이게 된다. 1913년 심리학자 John B. Watson (1878-1958)는 행동주의 연구에는 내성, 자기반성적인 연구방법은 배제되어져야 한다고 주장하였다. 또한, 신체적 표현에 있어서 정신적 상태, 심상, 감정 등의 용어는 제외 되어져야 한다고 강조하였다. 또한, 행동주의학자 B. F. Skinner (1904-)는 행동의 결과는 그 행동이 반복적으로 다시 일어나도록 반응하는데 큰 영향을 준다고 주장하며, 행동의 결과를 관찰하는 것이 가장 중요함을 강조했다.[4)]

그러나 인지주의 심리학자 Abraham Maslow(1908-1970)가 심리학자의 역할은 인간이 자기 자신을 창조적으로 표현하고, 그들 자신을 이해하고 자신의 능력을 달성할 수 있도록 돕는데 있다고 주장하면서, 인간의 정신적 인지과정, 기억과정, 언어과정, 정보처리과정에 대한 관심을 불러일으켰다. 이러한 인지 심리학의 등장은 교육학에서 학생들이 효율적으로 과제를 수행하고 문제해결 능력을 향상시키기 위한 연구에 적용되어지면서, 인지적 지도법은 일반학생 뿐만 아니라 장애학생들의 학업능력 향상 및 과제 수행능력향상에 크게 도움이 됨을 입증했다(Chen & Cole, 1986, Chan, Cole & Barfet, 1987;Chen,Cole & Morries, 1990; Wong, 1979).[5)] 지적 또는 학습장애를 가지는 학생들은 과제 수행의 경우 조직화능력이나 재생기억능력, 이해능력의 부족을 보이며, 인지적 및 상위 인지적[6)] 결함을 보이며, 이러한 결함은 학습수행능력에 영향을 미친다. 단순한 반복적 수행능력의 행동주의적 접근법보다 문제의 이해와 전반적인 문제해결 능력의 향상을 위한 인지적 접근법의 학

4) Carole Wade & Carole Tavris(1990). *Psychology* (Second Ed). Harper & Row, pp.16-21
5) 정대영(1996). 특수교육의 인지적 접근법. 『현장특수교육』, (여름호), p22.
6) '자신의 인지 또는 사고에 관한 지식' 과 '자신의 인지 또는 사고에 관한 조절, 조정' 의 두 가지 측면을 포함하는 인지를 말한다.

www.kci.go.kr

습방략을 지지하고 있다.

다음은 장애아동을 위해 적용되는 인지적 교수 방법에 대해 자세히 살펴보도록 하겠다. 인지적 교수-학습 지도법은 Vygoysky(1962)의 언어적 및 사회적 상호작용을 바탕으로 인지적 및 사회적 능력을 내재화하고 발달시킨다는 이론에 기초하고 있다. 따라서 인지적 교수-학습 지도 전략은 상호작용의 지도 절차에 초점을 맞추고 있으며, 자주 사용되는 구체적 전략으로는 다음과 같다. (1) 시각적 심상 (2) 스토리 맵핑 (3)질문하기 (4)핵심어 기억 방법.

1. 시각적 심상(Visual Imagery)

일반적으로 시각적 심상은 학습의 이해를 돕기 위한 전략으로 사용된다. 시각적 심상은 학습자가 단어, 이야기 상황, 숫자, 사람의 얼굴, 색상의 이미지를 상상으로 떠올릴 수 있는지 질문하고 그 이미지를 그림이나 영상으로 나타내는 방법이다. 또한 그 이미지를 다른 모습으로 바꿀 수 있는지를 질문하고 떠올리게 하는 시각적 심상 전략이다. 장애아동의 능력 범주 안에서 쉬운 것부터 시작하여 학습 레벨을 올리며, 이미지를 만들어내는데 어려운 자료의 사용은 금하고 있다. 한편, 시각적 심상 전략은 이미지를 떠올리기에 명백하고 구체적인 과제를 선택하고 가르치도록 한다. 다음은 Clark(1984)의 시각적 심상 의 적용 절차를 소개한다.[7)]

1. 주제를 주의 깊게 읽거나 듣기
2. 마음속으로 그림으로 표현해보기
3. 그 이미지를 소리 내어 묘사하거나 그려내고, 이미지를 상상하지 못하면 어떠한 과정이 문제가 되는지를 대화로 찾아낸다.
4. 자신의 이미지 심상이 얼마나 잘 되었는지를 평가해보고 자신의 이미지에 완성도를 높인다.
5. 위와 같은 절차를 반복 학습한다.

---

7) Clark, F., *et al.*(1984). Visual Imagery and Self-questioning: Strategies to Improve Comprehension of Written Material. *Journal of Learning Disabilities*, 17, pp. 145-149.

www.kci.go.kr

2. 스토리 맵핑(Story Mapping)

스토리 맵핑 전략은 읽기 이해를 향상시키기 위해 일반적으로 사용된다. 스토리 맵핑은 이야기의 정보를 수집하고 조직화하며 하나의 이야기를 완성해나가는 지도 전략이다. 스토리 맵핑의 지도 전략은 스키마 (Schema)[8] 이론에 기초를 두고 있으며, 시각적 심상 전략과는 달리 교사의 시범 단계와 자기주도 단계로 이루어져 있다. 먼저, 교사는 아동의 이야기를 읽고 나서 스토리 맵핑을 어떻게 하는지를 시범을 보인 후, 자기 주도적 단계에서 학생들은 자신의 이야기를 혼자서 만들어나가는 방법이다. 수업의 마지막에 교사는 항상 아동의 이야기 이해 정도를 측정하고 평가해야 한다. 스토리 맵핑의 경우 교사는 첫째, 이야기의 배경(상황, 시간, 장소), 인물(주인공, 등장인물), 활동(사건, 활동 목표), 결과(이야기의 결론)를 정확히 제시해야 하며, 둘째, 이야기를 읽고 난 후, 아동들이 이야기의 요소를 이해했는지 확인한다. 셋째, 이야기의 요소를 재구성하도록 한다. 넷째, 교사와의 연습이 끝난 후, 학생은 자기 주도적으로 이야기를 다시 구성해보도록 한다. 〈그림 1〉[9]은 스토리 맵핑을 위

나의 스토리 맵핑

이　　름:　　일　　시:
상　　황:
등장인물:
시　　간:　　장　　소:

활동목표:
활　　동:

결　　과:

〈그림 1〉 스토리 맵핑 질문지

8) 사람들은 사물과 상호작용 하기 위해 마음의 모델을 먼저 구축하는데, 사용자는 이전에 학습하고 훈련했던 경험을 통해 사물이 어떻게 경험되어져야 하는지 마음의 모델을 세운다는 이론이다.
9) 김동일(1999). 인지학습의 교육적 적용: 학습장애아동을 위한 상위인지전략 교수. 『교육논총』, 16, p.193에서 제시되어진 스토리 맵핑을 위한 설문지.

www.kci.go.kr

해 사용되는 질문지이다.

3. 질문하기(Self-questioning)

질문하기는 일반적으로 읽기 이해를 높이기 위한 지도 전략으로 특수교육에서 사용되고 있다. 질문하기 전략은 학습자의 자기조정에 근거를 두고 있으며, 과제에 대한 자기 이해를 위해 스스로 질문을 만들어보도록 하는 전략이다. 질문하기 전략은 학습장애아동들에게 학습자료의 이해와 기억력 향상에 효과적임을 증명되어진 바 있다.[10] 질문하기 학습전략은 과제의 이해뿐만 아니라 자발적이고 능동적인 학습자로 훈련시키는 데에 교수 목적이 있으며, 전략의 적용에 있어서 교사는 학생들의 입장에서 능동적으로 참여할 수 있도록 지원하고 지도해야한다. Wong & Jones (1982)는 질문하기 전략의 단계를 다음과 같이 나누어 실시한다.[11]

1. 중심되는 내용에 밑줄을 긋는다.
2. 중심 생각에 대한 질문을 생성한다.
3. 질문에 대한 답을 하기위해 글을 읽는다.
4. 생성한 질문과 대답이 어떠한 새로운 정보를 제공하는지 점검하기 위해 다시 질문과 대답을 복습한다.
5. 학생은 다양한 질문을 만들고 대답을 한다.
6. 이 글을 읽은 이유가 무엇인지 질문한다.

4. 핵심어 기억 방법(Keyword Memory Method)

핵심어 기억 방법 전략은 장애아동의 기억능력 향상을 위해 사용된다. 기억의 증진을 위해 시각과 청각의 자극을 통한 단서들을 결합시키는 방법이다. Keller &

10) 김동일(1999). 인지학습의 교육적 적용: 학습장애아동을 위한 상위인지전략 교수. 『교육논총』 제16집, p.193.
11) Wong, B. & Jones, W. (1982). Increasing Metacomprehension in Learning Disabled and Normal chieving Students Through Self-questioning Training. *Learning Disability Quarterly*, vol5, pp.228-239.

www.kci.go.kr

Hallahan (1987)[12]에 의해 소개된 핵심어 기억 방법 전략은 크게 세 가지로 구성으로 이루어진다. 첫째, 재기호화하기 둘째, 연계하기 셋째, 회상하기의 세 단계를 거쳐서 핵심 내용과 용어를 기억해 내는 학습과정이다. 일반적으로 핵심어 기억 방법은 어휘 능력의 향상을 위해 사용되는 지도 전략이며, 학습자와 교사가 즐기면서 게임처럼 사용 가능하며 능동적이고 적극적인 학습참여가 이루어지도록 만든다.[13] 핵심어 기억 방법 전략의 적용에 앞서서 교사는 단어에 대한 핵심의미 또는 기능에 대해 명확하게 설명해야하며 핵심어와의 연계과정을 과정을 시범으로 보여줘야 한다. 연계하기와 회상하기의 단계에서는 핵심어를 기억함과 동시에 연계 이미지의 기억으로부터 정보를 이끌어내는 것이 교사의 역할이 된다. 예를 들어, 기차를 생각해낼 때, 바나나의 긴 모양의 형태와 연계지어 긴 기차를 연상해 내도록 훈련되는 것이 바로 핵심어 기억 방법 전략이다.

특수교육에서 사용하는 인지적 및 상위인지적 지도 전략은 장애아동의 충동성을 감소시키고 과제의 지속력과 문제해결능력의 향상을 위해 적용되고 있다.[14] 다양한 인지적 지도 방안의 모색과 개발에 관한 연구는 특수교육연구에서도 지속적으로 이루어지고 있으며, 효율성을 입증한 인지적 지도 방법의 연구와 흐름은 특수무용교육 분야에도 적용 가능할 것이라 본다.

III. 무용교육에서의 인지적 지도법

초기의 무용교육은 '건강한 신체에 건강한 정신이 깃든다' 는 이론적 기초로 학교 커리큘럼 내에서 동작활동의 기회를 제공하고 심신의 건강을 도모하고자 하는 것에 그 의의를 두었다. 동작교육의 목표가 건강한 신체의 외형적인 성장과 활동성에 관

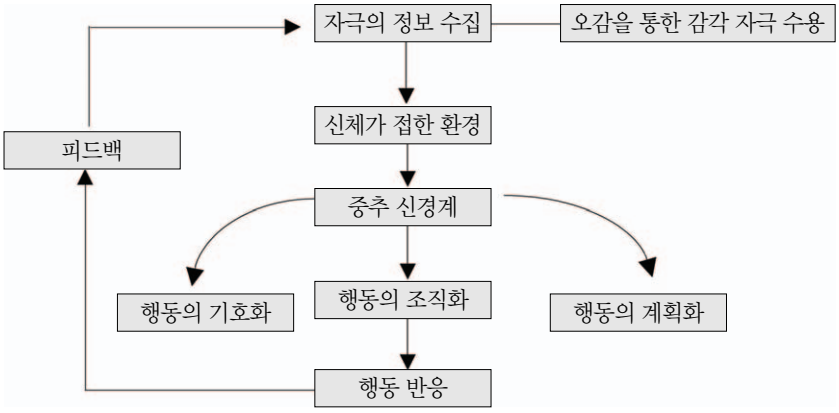
12) Keller, C, & Hallahan, D.(1987). *Learning Disabilities: Issues and Instructional Intervention*. Washington,DC: National Education Association.
13) Mastopieri, M. & Mushinski-Fulk, B.(1990). Enhancing Academic Performance with Mnemonic Instruction. Intervention Research in Learning Disabilities, pp. 102-121
14) 정대영(1996). 특수교육의 인지적 접근법. 『현장특수교육』, (여름호), p22.

www.kci.go.kr

심을 두었다면, 무용교육은 외적인 기교와 아름다움의 추구에 그 목적을 가져왔다. 하지만, 근래에 들어서, 현대문명의 병폐와 스트레스로 인한 정신적 건강이 강조되어지면서 무용교육은 내면적인 성장과 치료에 관심을 가지게 되었으며, 디지털시대로 불리는 현대사회에 있어 아날로그적인 인간의 신체는 어떻게 성장하고 교육되어져야 하는가에 무용교육의 큰 과제로 남게 되었다. 이러한 흐름과 함께, 통합적인 인간형성을 위한 실천적 학문의 발전이 요구되어졌고, 현대의 사회는 사회적, 정서적, 인지적, 언어적 발달을 함께 꾀하는 학문의 영역을 요구하게 되었다. 이러한 시대적 변화에 맞추어 현대사회에서 이루어지는 통합적 인간형성을 위한 무용교육은 신체적 감각을 통한 인지적 발달 영역에 중심을 두고 통합적 인간형성을 위한 실천적 학문의 발전에 기여하고 있다. 이러한 무용교육 분야에서 인지적 접근을 위해 이루어지고 있는 지도 전략은 크게 감각통합 지도법, 학습자 중심 지도법, 다중지능발달 지도법으로 나뉜다.

1. 감각통합 지도법 (Sensory Integration Instruction)

창작무용교육은 감각통합 지도법이 적용되는 대표적인 영역이다. 창작무용교육은 학습자가 오감을 열고 자유롭게 정보를 수집, 조직하고 계획하여 신체적 표현으로써의 행동반응을 이끌어내는 학습형태이다. 창작무용교육은 행동의 결과를 중요



〈그림 2〉 감각통합교육이 이루어지는 과정

www.kci.go.kr

시하기 보다는 행동반응을 이끌어 내는 과정을 더욱 강조함으로써 학습자의 자기문제해결 능력과 자기조정능력의 향상에 기여하는 전형적인 인지적 접근법이라 하겠다. 감각통합을 이용한 창작무용교육은 일반 아동뿐만 아니라, 동작발달이 지연되거나 움직임이 둔하고 언어지체, 학습지체, 또는 과잉감각반응 증상을 보이는 아동들에게 적절한 감각통합의 조직화 과정을 촉진시키는데 효율적으로 사용된다.

감각통합이론을 이끌어낸 아이레스(Ayres, 1989)의 주장에 따르면, '감각통합은 자신의 신체와 환경으로부터 주어지는 감각들을 조직화하고 그 환경 속에서 신체를 효과적으로 사용할 수 있도록 하는 신경학적 과정이다'라고 정의한다. 인간의 감각은 여러 가지 감각의 정보가 모여져서 하나의 적절한 적응행동을 이루어낸다는 것을 기초로 감각통합 지도가 이루어진다. 아동의 행동은 시각적 모방, 청각적 리듬, 촉각적 공간 지각들의 정보에 따라 중추신경계에서 행동을 조직화하고 계획하여 행동반응을 일으키는 것이다. 행동반응에 대한 교사 또는 동료의 피드백은 모든 감각적 정보의 처리화 과정이 행동반응으로 이루어진 후 이루어진다. 다음과 같은 감각통합교육이 이루어지는 과정을 도표로 나타내면 〈그림 2〉와 같다.

2. 다중지능발달 지도법(Multiple Intelligence Development Instruction)

다중지능이론(Multiple Intelligence Theory)을 적용한 지능발달무용은 인간이 가지는 다양한 인지를 자극하고 발달시켜 통합적인 인간형성의 완성에 목적을 두고 있다. 지능발달무용에 가드너(Gardner)의 다중지능이론을 적용한 앤 그린 길버트(Ann Green Gilbert)는 일반학생뿐만 아니라 장애아동에게도 무용교육을 위한 다중지능이론의 적용이 가능하며, 이를 통해 인지적 지능 발달이 촉구된다고 주장했다.[15] 심지어 뇌가 쇠퇴해져가는 노인에게도 치매방지를 위한 수단으로서 다중지능이론을 적용한 지능발달부용이 효율성이 있음을 그의 연구를 통하여 증명한 바 있다.[16] 이처럼, 다중지능이론은 여러 분야의 감각 수용기를 통해 정보가 처리되는 과

15) Ann Green Gilbert(2006). *Brain-Compatible Dance Education*, VA; Reston,
16) Ann Green Gilbert(2003). Toward Best Practices in Dance Education through the Theory of Multiple Intelligence Theory. *Journal of Dance Education*. Vol.3. Number 1.

www.kci.go.kr

〈표 1〉 다중지능이론을 적용한 무용/동작교육의 교수-학습 전략[17]

지능영역	교수-학습 활동 전략
언어적 지능 (Linguistic Intelligence)	• 수업의 시작과 끝에 질문을 던져서 학생들로 하여금 대답하는 과정에서 언어적 사고 능력을 기른다. 또한, 상상한 것을 글로 적거나 말로 표현해보도록 하며 그날의 동작이름 카드를 사용하는 것도 좋은 방법이다.
논리-수리적 지능 (Logical-Mathmetical Intelligence)	• 움직임의 스텝수를 계산하거나 발의 위치 또는 동작의 순서를 암기하고 이해하는 능력으로 추리, 사고, 분석, 계산 등의 지능을 발달시킨다.
공간적 지능 (Spatial Intelligence)	• 다양한 움직임의 공간을 경험하게 하고 움직임의 패턴, 공간의 활용, 움직임의 느낌을 지각할 수 있도록 이끈다. 공간 사용을 상상하게 하여 연상지능을 이용해도 좋다.
신체-운동적 지능 (Bodily-Kinesthetic Intelligence)	• 동작의 모방으로 다양한 신체의 근육과 뼈의 움직임을 인식하게 하고, 신체가 만드는 움직임을 관찰하고 경험하도록 이끈다.
음악적 지능 (Musical Intelligence)	• 동작과 함께 다양한 리듬, 속도, 엑센트를 제공하고, 이러한 음악과 함께 동작을 맞추는 법을 가르친다. 학생들의 개성에 따라 음악을 선택하여 개성에 맞게 표현하는 것도 효과적인 교수방법이다.
대인관계 지능 (Inter-Personal Intelligence)	• 동료 또는 교사와의 상호작용을 위해 작거나 큰 그룹을 지어 활동하게 한다. 이러한 활동은 협응력, 민첩성, 배려심, 협동심을 신장시키고 경쟁을 불러일으키는 좋은 교수방법이다.
개인이해 지능 (Intra-Personal Intelligence)	• 자기 자신에 대해 생각하는 시간을 가지고 자신의 모습 또는 이미지를 자유롭게 표현하는 시간을 가지도록 한다. 이는 자신에 대한 이해와 타인에 대한 배려를 동시에 수립하게 되고, 자신에 대한 자신감을 북돋우는데 도움을 준다.
자연주의자적 지능 (Naturalist Intelligence)	• 주변 환경에 놓여있는 많은 사물과 생물을 관찰하고 그것의 특징을 분석해보고 표현해봄으로써 자연의 특성을 이해하고 환경을 이해하게 된다.

정에서 인지발달과 뇌의 발달이 이루어진다고 주장한다. 이처럼 가드너의 다중지능이론은 인간의 지능에 다른 감각수용기관들을 포함시키면서 인간의 인지적 면에서

17) 박혜리(2005). 다중지능이론을 적용한 무용교육이 창의성에 미치는 영향. 이화여자대학교 대학원 석사노문. pp.22-24.

www.kci.go.kr

의 교육적 영역을 확대시키는데 공헌했다. 가드너가 일컫는 지능은 일반적으로 우리가 지능이라고 일컫는 재능(competence), 능력(abilities), 정신기능(mental skills)의 인지적 능력을 의미하며, 이러한 지능은 문제해결의 행동결과를 이끌어내는 중요한 과정적 역할을 담당하고 있기 때문에 장애아를 위한 교육 프로그램의 개발에 적용되고 있다. 가드너는 이러한 인지적 능력을 여덟 가지의 능력으로 구분 지었으며, 각각의 능력은 발달의 정도에 따라 차이가 있다고 말한다. 무용교육 분야에서는 신체적 움직임을 통한 다양한 경험을 제공함으로써 여덟 가지의 능력 발달을 꾀하고 있다. 다음은 다중지능이론을 적용한 무용교육에서의 교수-학습 전략을 제시한다.

이처럼, 무용교육 분야에서도 다중지능이론은 적용되고 활용되어지고 있으며, 이러한 이론적 적용은 다양한 영역을 복합적으로 연계하고 구분시켜 프로그램을 다양화할 수 있는 장점을 가진다. 교사는 학습자의 나이에 맞게 적절하게 주제를 선정하고 전략을 계획한다면, 학습자의 호기심과 잠재되어있던 능력을 표출시키는데 효율적일 것이다. 또한 이러한 다중지능이론을 교육적으로 적용하여 실행한 여러 프로그램들이 학생들의 인지적 능력 발달에 높은 평가를 받고 있다.[18]

3. 학습자 중심 지도법(Learner-centered Instruction)

무스카 모스톤(Muska Mosston)의 교수 스타일 모형은 수업활동 과정에 기준하여 의사결정의 과정이 누구에게 얼마만큼의 결정권이 있느냐에 따라 수업의 스타일을 8가지의 교수-학습 스타일로 구분하고 있으며, 이러한 9가지의 스타일은 교사중심의 지도와 학습자 중심의 지도로 나눠진다. 모스톤(Mosston)의 스타일은 지시학습, 과제학습, 상호학습, 자기점검학습, 포괄학습, 유도발견학습, 발산학습, 학습자 주도 학습, 학생설계 프로그램 학습으로 나뉘어져 있으며, 학습자 중심 지도법에는 유도발견학습(Guided Discovery Style), 발산학습(Divergent Discovery Style), 학습자 주도 학습(Learner Initiated Style), 학생설계 프로그램학습(Learner Designed Program Style)이 포함된다.

18) 박혜리(2005). 다중지능이론을 적용한 무용교육이 창의성에 미치는 영향. 이화여자대학교 대학원 석사노문. pp.22-24에서 부분적으로 발췌됨.

www.kci.go.kr

유도발견학습(Guided Discovery Style)은 학습자가 주체가 되며, 학습자가 올바른 행동결과를 가질 수 있도록 이해를 돕는다. 이해를 돕기 위해서 교사는 학습자에게 구체적인 질문을 제공하고 학습자가 올바르게 문제에 대한 행동결과를 가질 수 있도록 돕는 것이다. 한 예로, 높이 점프하는 방법을 가르치기 위한 유도발견학습은 다음과 같다

교사: 오늘은 높이 뛰기를 할거예요. 높이 뛰는 동물이 뭐가 있을까?
학생: (머뭇거리다가) 토끼.
교사: 맞았어요. 토끼는 깡충깡충 뛰어다니죠. 선생님이 오늘 다른 동물을 소개해 줄께요. (캥거루 그림을 보여주며) 캥거루라는 친구예요. 캥거루는 토끼보다 더 높이 뛴답니다. 캥거루가 높이 뛰고 싶은데 어떻게 하면 높이 뛸까요?
학생: 음...
교사: 높이 뛰려면 팔을 움직여야 할까요? 다리를 움직여야 할까요?
학생: 다리요.
교사: 맞았어요. 다리를 움직여야 해요. 그럼 다리를 펴서 뛸 때가 높이 뛸까요, 아님, 다리를 구부렸다가 뛰어야 높이 뛸 수 있을까요? (아이들이 이해하지 못할 경우에는 시범을 보인다)
학생: 구부려요.
교사: 맞았어요. 구부렸다가 뛰어야 더 높이 뛸 수 있어요. 많이 구부렸다가 뛰면 더 높이 뛸 수 있답니다. 자 그럼 우리 같이 캥거루 친구처럼 뛰어볼까요?

발산학습(Divergent Discovery Style)은 학습자기 주체가 되고 교사는 학생들이 스스로 답을 찾도록 인도하는 안내자의 역할을 한다. 같은 교수 과정을 거치지만 학습자 개개인은 각각 다른 학습행동 결과를 가지게 된다. 창의성 개발을 위해 많이 사용되는 지도 방법 중 하나이다. 높이뛰기를 가르치는 발산학습을 위한 지도 방법의 예는 다음과 같다.

교사: 오늘은 높이뛰기를 할 거예요. 높이 뛰는 동물이 뭐가 있을까?
학생1: (머뭇거리다가) 토끼.
학생2: 원숭이
교사: 맞았어요. 토끼, 원숭이는 깡충깡충 뛰어다니죠. 선생님이 오늘 다른 동물을 소개해 줄게요. (뛰어 다니는 동물들의 사진을 보여주고 설명한다). 자, 그러면 우리 다 같이 토끼처럼 깡충깡충 뛰어볼까요?
학생: (점프하며 뛰어다닌다)

www.kci.go.kr

교사: 자 그러면 지금은 각자가 원하는 동물처럼 뛰어볼까요?
학생: (각자가 생각하는 동물 흉내를 내며 점프하며 뛰어다닌다)
교사: (활동이 끝이 난후, 학생들에게 자신이 생각한 동물이 무엇인지 물어 본다)

학습자 주도 학습(Learner Initiated Style)은 학습자가 스스로 무엇을 학습할 것인지를 결정한다. 학습자 주도 학습은 학습자 스스로 학습을 계획하고 문제를 해결하는 학습 방법으로, 교사의 역할은 학습자를 관찰하고 도움이 필요할 때에만 피드백을 제공한다. 이러한 학습법은 학습자의 높은 인지력을 요구한다. 모스톤의 교수 스타일 모형중 마지막 스타일로써, 학생 설계 프로그램 학습(Learner Designed Program Style)은 학습자가 스스로 개인 프로그램을 설계하여 실시하며 교사의 지도 없이 자기점검, 행동 평가까지 함께 이루어진다. 학생 설계 프로그램 학습에서의 교사의 역할은 학생 활동의 감독관으로써 모든 결정을 학생에게 일임하고 필요한 경우에만 피드백을 준다. 이러한 모스톤(Mosston)의 교수 스타일은 체육교육학에서 처음 발표되어 체육교육학뿐만 아니라 아동교육, 체육교육, 동작교육, 무용교육, 영재 교육 등의 분야에도 다양하게 적용되고 개발되어지고 있다.

IV. 특수무용교육을 위한 인지적 지도법의 제시

본 연구에서는 특수교육과 무용교육에서 주요하게 사용되고 있는 지도법의 공통적으로 적용된 이론적 근거와 지도전략을 비교하고 특수무용교육 분야에서의 적용 가능한 새로운 지도법을 제시하는 데에 본 연구의 목적이 있다. 본 연구는 특수무용교육을 위한 지도방법으로 감각-지능 지도법(Sensory-Intelligence Instruction), 안내적 지도법(Guided Instruction), 자기-발견적 지도법(Self-Discovery Instruction)의 적용을 제시한다.

1. 감각-지능 지도법(Sensory-Intelligence Instruction)

감각-지능 지도법(Sensory-Intelligence Instruction)은 장애를 가진 학생들에게 필수적으로 이루어져야 하는 지도법 중 하나로써 오감(시각, 청각, 촉각, 후각,

www.kci.go.kr

미각)을 통한 사물에 대한 정보를 획득하고, 수집된 정보를 개인이 소유한 능력을 통해 해결해 나가는 지도법이다. 학습자 개인이 문제를 직시하고 해결하도록 해야 하며, 감각적 수용이 느린 장애아에게는 감각의 자극을 강조하는 바면, 감각의 수용을 과장하여 받아들이는 행동장애 학생들에게는 감각의 수용과 함께 문제를 해결해 나가는 방법을 찾도록 도와주어야한다. 감각적 정보 수용과 문제해결을 위한 지능과의 관계는 결코 떼어내어서 생각할 수 없는 관계임을 주장한다. 감각적-지능 지도법의 적용에서 교사의 역할은 안내자적 입장으로 결과의 제시 보다는 감각적 수용에 대한 장애아동의 문제 해결 능력 향상에 초점을 두어야 할 것이다.

2. 자기-발견적 지도법(Self-Discovery Instruction)

장애아동을 지도하는 것에 있어서 가장 중요한 것은 기다림이다. 학교의 커리큘럼을 시간 맞추어 지켜야하는 교사들의 입장에서 장애아동을 지도하는 시간은 항상 부족하다. 그렇기 때문에, 결과 중심적인 지도 방법을 선택할 경우, 교사는 참지 못하고 교사가 던져놓은 질문에 교사가 답하는 경우가 대부분인 것이다. 인지적 지도법을 위해서는 교사는 기다림의 여유를 가져야 한다. 장애아동들이 생각할 충분한 시간을 제공을 하고, 질문에 대한 답이 한 번에 나오지 않는다 하더라도 질문을 연결 지어 답을 유추해내도록 이끌어주어야 한다. 자기-발견적 지도법은 학생들에게 고기를 잡는 방법을 가르치는 것과 같다. 즉각적인 암기보다 이해를 통한 '아하(A-ha)' 학습이 효율성이 있다는 것은 교육지도법에서 익히 밝혀진바 있다. 이처럼, 스스로 답을 발견해 나가는 학습을 지향할 때, 장애아동의 학습능력과 성취도는 장기적으로 더욱 높아질 것이라 사료된다. 일반학생과는 달리 장애아동을 지도할 경우, 교사는 더욱 더 구체적이고 간단한 질문과 제안으로 장애 학생들이 스스로 답을 발견해 나가도록 안내자의 역할을 담당해야 한다.

3. 안내적 지도법(Guided Instruction)

장애인을 위한 특수무용교육에 있어서 안내자적 입장은 인지적 접근법에서 필수적인 지도 전략이다. 교사-주도적 지도법(Teacher-Centered Instruction)이나

www.kci.go.kr

결과-중심 지도법(Response-Centered Instruction)은 장애아동의 학습에 필요한 부분이기도 하다. 행동의 정확성과 생활을 위한 행동학습은 정확하게 학습되어져야 하기 때문에 지도의 시범과 반복적인 학습에 의한 습득이 필수적이다. 그러나, 특수무용교육에서는 학습의 정확성과 결과중심의 지도법을 제공하기보다는 학생들이 충분이 인지하고 생각하고 발견하여 표현해나가는 학습지도 전략이 필요하다고 전망된다. 딱딱한 환경보다는 자유로운 환경 속에서 신체를 움직이도록 하며, 자유로운 신체표현과 감정표현을 가지도록 교사는 옷의 단추 하나하나를 꾀어나가는 느낌으로 학습목표를 위해 학생들을 이끌어가야 한다. 다음은 특수무용교육을 위한 인지적 지도법의 적용방법을 제시한다.

가. 시각적 심상

시각적 심상을 사용할 경우, 장애아동을 위한 특수무용교육을 위해서 오감을 이용할 수 있는 자료를 선택 하도록 한다. 예를 들어, 부드럽고 표면이 매끄러운 스펀지 볼의 사용이나 뾰쪽하게 성게처럼 모양 있는 감각 자극 볼의 사용은 장애아동들에게 촉각적인 자극을 발달시키며, 이러한 촉각적 느낌을 신체로 어떻게 표현할 것인지를 생각하고 다양한 신체적 움직임을 발견하는 과정 중심의 감각-지능 교수법이 이루어져야 한다.

나. 스토리 맵핑

스토리 맵핑을 지도할 경우, 감각-지능 지도 전략은 장애아동에게 이야기를 시각적 그림, 또는 이야기와 관련된 소리를 들려주거나 촉각적으로 만져볼 수 있는 사물을 준비하여 다양한 감각적 경험을 제공하도록 한다. 또한, 감각적으로 정보를 수용한 뒤, 장애아동들에게 자신이 들은 이야기와 느꼈던 것들을 다시금 신체를 이용하여 표현하도록 하고, 마지막 단계에서는 자신들이 표현한 이야기를 말로 설명하도록 한다. 장애아동이 스스로 이야기를 다시 만들어내고 그것을 말로 설명하도록 이끌어주는 것이 교사의 역할이다.

다. 질문하기

질문하기의 시작 단계는 스토리 맵핑의 지도방법과 흡사하다. 다양한 감각적 자

www.kci.go.kr

료를 제시하여 교사의 이야기에 집중하도록 하며 이야기를 이해시키는데 초점을 맞추어야한다. 이야기에 대한 질문을 직접 만들고 대답하는 과정에서 질문을 동작의 표현과 함께 실시하는 방법 또는 질문의 답을 동작으로 표현하는 방법으로 장애아동의 능력과 레벨에 맞게 적용할 수 있다. 질문하기 활동에서도 장애아동이 스스로 질문을 만들고 찾아내도록 교사는 이끌어 주어야 하며, 특히 질문하기는 분석적 능력을 요구하기 때문에 교사의 안내적 역할이 더욱 요구되어진다.

라. 핵심어 기억 방법

핵심어 기억 방법은 특수무용교육에서 신체움직임으로 적용하여 사용되기에 적합한 교수방법중 하나이다. 단어를 그림과 함께 제시하고, 제시 단어와 연관되는 단어들을 몇 가지 더 제시한다. 이러한 단어들을 가능한 한 시각적 그림뿐만 아니라, 직접 만져보고 냄새 맡고 손으로 만져보면서 단어의 특성을 이해하고 단어를 암기하도록 도와준다. 또한 감각적으로 이해한 단어들을 몸으로 표현해보고 연계되어지는 단어들 또한 몸으로 표현해 봄으로써 신체-지각적으로 단어에 대한 정보를 가지도록 유도한다. 한 예로, 비행기, 기차, 자동차, 자전거의 단어를 열거하고 이러한 사물들이 빨리 움직이는 특성을 이해시키고 몸으로 빨리 표현하는 동작을 시도해봄으로써 신체-지각적으로 단어의 특성을 이해하도록 한다. 여러 단어의 신체적 표현을 위해서 장애아동은 다양한 지능의 사용을 통하여 동작을 만들어내고 이러한 과정에서 스스로 단어를 연상하고 발견하게 된다.

V. 결론 및 논의

특수교육에서 인지적 및 상위 인지적 교수는 충동성 감소, 과제지속 행동의 증대, 일기, 쓰기 및 수학의 수행성 개선, 학생들의 원인귀인 변화, 실패에 대한 대처능력 개발, 동기유발 증대 및 대인관계 기술 향상 등을 위해 적용되고 있다.[19] 이러

19) 정대영(1996). 특수교육의 인지적 접근법. 『현장특수교육』, (여름호), p22.

www.kci.go.kr

한 특수교육에서 사용되는 인지적 및 상위 인지적 지도법과 무용교육 분야에서의 인지적 지도법과의 공통적으로 제시하고 있는 이론적/방법론적 지도법을 분석하여 특수무용교육에 적절한 인지적 교수법을 제시하는 데에 본 연구의 목적이 있다. 그리하여, 본 연구에서는 특수교육에서 폭넓게 이루어지고 있는 인지적 지도법인 시각적 심상, 스토리 맵핑, 질문하기, 핵심어 기억 방법과 무용교육 분야에서 일반적으로 이루어지고 있는 인지적 지도법인 다중지능 지도법(Multiple Intelligence Instruction), 통합감각지도법(Total Sensory Instruction), 학습자 중심 지도법(Learner-Centered Instruction)과의 이론적 근거와 방법론적 전략의 공통적 이론과 지도전략을 분석하여 특수무용교육을 위한 적절한 인지적 지도법인 감각-지능 지도법(Sensory-Intelligence Instruction), 자기-발견적 지도법(Self-Discovery Instruction), 안내적 지도법(Guided Instruction)을 제시하였다. 특수교육과 무용교육 분야에서 다루어지는 인지적 지도법들은 지금까지 폭넓고 다양한 분류의 일반아동과 장애아동들에게 적용되면서 방법론적 효율성을 입증하였다. 본 연구는 입증되어진 두 분야의 인지적 지도법의 공통점을 분석하고 접목하여 특수무용교육 분야를 위한 새로운 인지적 지도법을 제시한다. 특수교육에서 사용되는 시각적 심상, 스토리 맵핑, 질문하기, 핵심어 기억하기는 주로 언어, 기억력, 이해 발달을 위한 언어적 발달교육에 대개 적용되고 있지만 이론적 근거를 살펴보면 다양한 인지적 능력인 보고 듣고 생각하고 말하는 등의 다중지능이론에 입각한 인지적 방법에 근거하고 있음을 알 수 있다. 또한 심상과 질문, 기억, 이해와 같은 스스로 해답을 찾아가는 지도법은 학습자 중심 교수이론에 바탕을 두고 있음을 알 수 있다. 이러한 이론적 근거는 무용교육에서 이루어지는 다중지능 지도법이나 통합감각지도법, 학습자 중심지도법과 공통적 이론적 근거를 가지고 있음을 알 수 있다. 또한, 특수교육과 무용교육의 지도 방법적 전략을 살펴보면 지도 방법은 모두 학습자중심, 자기 발견적, 교사의 안내자적 위치에 강조를 두고 있으며 이러한 지도 전략은 자기 발견적 경험을 강조하는 인지적 지도법의 대표적인 지도법이라 하겠다. 이와 같은 특수교육과 무용교육에서 공통적으로 사용되는 학습자 중심의 자기 발견적 지도방법과 모든 감각과 지능을 최대한 이용하는 지도전략은 각각의 분야에서 적용의 타당성과 효율성을 인정받은 바 있으며 장애아를 위한 무용교육을 위한 감각-지능

www.kci.go.kr

지도법과 자기-발견적 지도법, 안내적 지도법의 적용 가능성과 효과성에는 타당성이 있다고 본다. 특수교육과 무용교육의 이론적 바탕으로 만들어진 특수무용교육을 위한 지도법은 다음과 같이 적용가능하다.

감각-지능 지도법(Sensory-Intelligence Instruction)은 시각, 청각, 촉각, 후각, 미각을 이용한 감각적 정보의 수용을 바탕으로 자신에게 주어진 문제를 다양한 지능을 이용하여 해결방안을 찾아가는 지도법으로써, 감각-지능 지도법은 특수무용교육을 위해 감각적 정보 수용과 함께 언어적 표현 대신 오감을 통해 수용하고 이해한 정보를 몸으로 표현하도록 한다. 둘째, 자기-발견적 지도법(Self-Discovery Instruction)은 학습결과 보다는 학습과정을 중요시하는 전형적인 인지적 지도법으로써 학습자가 행동의 결과를 이해의 산출로 얻어내도록 하는 것이다. 학생이 스스로 동작을 만들고 발견할 수 있도록 교사는 안내자적 입장으로 구체적이고 명료한 질문과 함께 학습을 지도하며, 장애아동들로 하여금 곰처럼 동작하기, 토끼처럼 뛰기의 동작을 만들어내도록 하는 것이 쉽지 않으므로, 구체적으로 계획된 질문의 제공을 통하여 장애 아동이 적극적으로 사물과 과제에 대해 이해하고 참여하도록 충분한 시간과 동기부여를 제공해야 한다. 마지막으로, 안내적 지도법(Guided Instruction)은 위의 두 가지 감각-지능 지도법과 자기-발견적 지도법을 이행하는데 있어서 기본적으로 교사에게 이루어져야 하는 지도 방법이다. 인지적 지도법에서 교사의 역할은 행동결과를 제시하는 것이 아니라 학습자로 스스로 인지하고 생각하고 이해하여 올바른 행동 반응을 발견하는 것이다. 학습 과정에서 교사는 학습자가 스스로 동작을 만들어내는 주제와 사물을 이해하고 몸을 움직여 동작을 만들어내고 만들어낸 동작에 대한 평가를 해낼 수 있도록 안내하는 안내자의 역할을 담당한다.

본 논문을 통한 특수무용교육의 인지적 지도법의 제시는 장애아동의 인지적 발달을 위해 제시된 지도법이 전무한 현재의 교육실정에서 장애아동을 위한 무용지도에 있어서 장애 아동의 인지적 발달에 대한 관심과 함께 인지적 지도법을 적용한 활발한 특수무용교육의 제공을 기대한다. 또한, 특수교육과 무용교육에서 입증되어진 이론적 근거와 방법론적 전략의 분석과 접목으로 장애아동에게 실험적 위험성을 줄이고 효과적 타당성을 가진 새로운 인지적 지도법의 제시가 본 연구에서 이루어졌

www.kci.go.kr

음을 강조한다. 본 연구에서는 특수교육과 무용교육의 인지적 지도법의 이론과 방법론적 전략의 문헌적 분석을 통해 특수무용교육에 적용 가능한 인지적 지도법을 제시하는 것에 한계점을 가지지만, 본 연구에서 제시한 감각-지능 지도법, 자기-발견적 지도법, 안내적 지도법을 적용한 인지적 특수무용교육 프로그램의 개발과 다양한 분류의 장애아동에의 적용에 대한 효율성 입증에 관한 연구는 차후의 연구로 남겨져있으며, 이러한 연구들은 장애 아동을 지도하고 교육하는 교사, 지도자, 치료사들에게 귀중한 정보를 제공하고 특수무용교육 분야의 발전을 이끄는데 이바지할 것이다.

■참고문헌

김동일(1999). 인지학습의 교육적 적용: 학습장애아동을 위한 상위인지전략 교수. 『교육논총』, 16, 187-206.

백은희(1993). 인지적 접근 지도방법, 『특수교육학회지』, 14(1), 133-141.

백은희(2002). 발달장애아 교육을 위한 인지적 접근의 과제와 전망. 『발달장애학회지』, 16(2), 143-158.

정대영(1996). 특수교육의 인지적 접근법. 『현장특수교육』, 10-27.

조인수(1999). 과정중심 인지학습모델의 교실수업에로의 전환, 『정신지체연구』, 1, 41-59.

Ann Green Gilbert(2006). *Brain-Compatible Dance Education*, VA; Reston.

Ann Green Gilbert(2003). Toward Best Practices in Dance Education through the Theory of Multiple Intelligence Theory. *Journal of Dance Education*, 3(1).

Carole Wade & Carole Tavris(1990). *Psychology* (Second Ed). Harper & Row, 16-21.

Clark, F., *et al*.(1984). Visual Imagery and Self-questioning: Strategies to Improve Comprehension of Written Material. *Journal of Learning Disabilities*, 17, 145-149.

Keller, C, & Hallahan, D.(1987). *Learning Disabilities: Issues and Instructional Intervention*. Washington, DC: National Education Association.

www.kci.go.kr

04박영하(87-108)ok2009.4.232:44PM페이지107

Mastopieri, M. & Mushinski-Fulk, B.(1990). Enhancing Academic Performance with Mnemonic Instruction. *Intervention Research in Learning Disabilities*, 102-121.

Wong, B. & Jones, W.(1982). Increasing Metacomprehension in Learning Disabled and Normal Achieving Students Through Self-questioning Training. *Learning Disability Quarterly*, 5, 228-239.

박혜리(2005). 다중지능이론을 적용한 무용교육이 창의성에 미치는 영향. 이화여자대학교 대학원 석사논문. 22-24.

논문투고일 2009년 2월 28일
심 사 일 3월 4일
심사완료일 3월 25일

www.kci.go.kr

04박영하(87-108)ok2009.4.232:44PM페이지108

Abstract

Cognitive Instruction for Children with Disabilities in Dance Education

Youngha Park
Professor of Dance
Seoul Christian University

As getting more consideration of individuals with special needs, social welfare organs and social participation activities are incredibly increased in Korea. Moreover, Korea society spreads out consideration into the area of special education programs, so that integrated-education system is accelerated and various educational programs as well as therapeutic programs are provided to them.

After comparing and analyzing the principle theories and instructions throughout previous studies, this study presents adaptable instruction and strategies for the area of adapted dance/movement education.

In the result, this study found that Sensory-Intelligence Instruction, Self-Discovery Instruction, and Guided Instruction are adaptable to teach children with special needs. Moreover, this study applied those instruction into visual imagery, story mapping, question activities, keyward memory instruction, so that it was approved that three instruction developed by this study are applicable in the area of adapted dance/movement education.

This study has a limitation to present newly developed instruction and strategies, yet future study should be conducted for developing various dance program applying three instruction; Sensory-Intelligence Instruction, Self-Discovery Instruction, and Guided Instruction. Which works will contribute to develop adapted dance/movement education in the future.

keywords: Cognitive Instruction(인지적 지도법), Adapted Dance(특수무용), Special Education(특수교육), Dance Instruction(무용지도법), Children with disabilities(장애아동)

www.kci.go.kr