

통합 문화예술교육의 가능성*

서 예 원**

I. 들어가는 말	V. 나오는 말
II. 통합 문화예술교육의 개념과 가치	참고문헌
III. 통합 문화예술교육 모형	Abstract
IV. 통합 문화예술교육의 적용사례	

I. 들어가는 말

21세기 교육의 모토는 ‘창의’와 ‘인성’이며, 교육을 통해 상상력과 창의성을 증진하는 것을 최우선 과제로 삼고 있다. 그러나 입시위주의 교육으로 인해 공교육 현장에서 예술교육이 점차 소외되어가고 있고 학생들은 예술교육을 받을 기회조차 없어지고 있다.

또한 사교육에서의 예술교육은 학교교육에서 부족한 부분을 보완하고 개발하는 기능을 담당해야 하지만 실제로는 학교성적을 향상시키기 위한 보충수업의 역할만을 하고 있다. 예술기능 향상을 목표로 하기 때문에 학생들의 상상력과 창의력을 개발하기 보다는 예술기능 훈련위주로 진행되고 있다.

예술교육이 기능개발 위주의 교육에서 벗어나 학생들의 상상력을 개발하고 창의성을 증진시키는 본연의 가치를 되찾고 교육 안에서 이를 실현시켜야 한다는 목소리는 점점 더 커지고 있다. 예술교육은 모든 사람들에게 세상을 보는 눈으로서, 삶

* 본 논문은 2009년 청주교육대학교 학술연구 지원에 의해 연구되었음.

** 주저자, 청주교육대학교, ywsuh84@hanmail.net

의 소중한 보석으로서 삶을 관조할 수 있는 지혜를 주며 더불어 나누는 기회를 제공한다. 이와 같이 예술교육은 지식교육의 한계를 넘어서서 풍요로운 삶을 누릴 수 있는 수단으로, 시민 정신의 문화적 접근으로, 다문화 교육의 수단으로, 새로운 형태의 복지수단으로 활용되고 있다. 이미 선진국들은 ‘창의성’을 화두로 삼고 창의적인 국가를 만들기 위한 청사진을 발표했으며, ‘예술’을 국가의 핵심교과로 채택하고 있다. 뱌프드(Bamford) 조사에 의하면 예술교과는 전 세계 84%의 국가에서 필수 학교교육에 포함시키고 있다.¹⁾

이와 같이 교육현장에서 예술교육의 필요성은 더욱 강조되고 있으며, 예술적 감각을 개발하고 창의력과 상상력을 키우는 예술교육은 타 예술영역과의 통합, 타 분야와의 통합을 통해 시너지 효과를 낼 수 있다. 예술 전문교육에서 뿐만 아니라 일반 학생들을 대상으로 하는 예술교육의 경우, 특정 예술기교의 발전 보다는 예술적 감각을 일깨우고 개발하는 데에 교육 목적이 있기 때문에 예술의 통합적 접근이 필요하다고 하겠다.

창조적 사고와 지식의 대통합을 강조해온 루트번스타인(Root Bernstein)은 전 문화 추세가 가속화되면서 지식은 파편화 되어가고 있음을 비판했다. 그는 전인(全人)을 길러내는 통합교육을 주장하면서 다음과 같이 이야기하고 있다. “교사들은 지식을 한 과목에만 고집시키는 ‘예술’, ‘음악’, ‘과학’ 같은 명칭을 무시해야 한다. 대신에 어떻게 하면 한 가지 교육재료를 많은 과목에서 폭넓게 사용할 수 있느냐에 초점을 맞추어야 한다. 그 목적은 모든 학생들이 화가이자 과학자로서, 음악가이자 수학자로서, 무용수이자 공학자로서 사고하도록 도와주는 데 있다. 교육은 어느 한 분야에서 이성을 훈련시켜 창조적으로 상상할 수 있도록 도와주면서 한편으로 이를 다른 분야에서 창조적으로 응용할 수 있도록 해주어야 한다.”²⁾

그러나 예술교육에서 통합적 접근이 필요하다는 것에 공감하고 있지만, 실제 적용과정에서는 부정적인 의견이 많은 것도 사실이다. 통합이라는 전제 아래 여러 가지 예술영역을 피상적으로 경험하는 데에 그치고 말 것이라는 견해, 깊이가 없는 예술교육으로의 전략이라는 견해 등이다.

1) 김화숙 외(2010), 『무용교육의 힘』 (서울: 댄스뷰), pp. 91-92.

2) 루트번스타인(1999), 『생각의 탄생』, 박종성(역)(서울: 예코의 서재, 2007), p. 409.

이러한 견해에도 불구하고 통합에 대한 기대는 교육 여러 분야의 통합, 융합, 통섭의 경향을 단순히 따르는 것에서 벗어나 새로운 예술교육에 대한 기대, 예술교육의 패러다임 변화의 요구를 적극 수용하고자 하는 데에서 비롯되었다.

통합 문화예술교육에 대한 관심이 커져가고 있지만 무용과 관련된 선행연구들은 많지 않은 편이다. 한혜리³⁾, 오세근⁴⁾은 예술통합교육의 개념과 원리에 대해 이론적 탐색을 하였고, 황금숙 외⁵⁾의 연구는 방과후 교육을 위한 통합형 문화예술교육 모형을 개발하였으며, 이를 바탕으로 서예원⁶⁾은 무용을 중심으로 한 방과후 통합형 문화예술교육 프로그램을 제시한 바 있다.

그러므로 통합 문화예술교육의 이론적, 실제적 가능성을 탐색하고 그 문제점을 공유하는 작업이 필요하다고 하겠다. 이에 본 연구는 통합 문화예술교육의 가능성을 '무용'을 중심으로 찾아보고자 한다. 이를 위해 첫째, 통합 문화예술교육의 개념과 가치를 규명하고, 둘째, 통합 문화예술교육 모형을 제시하고, 셋째, 실제 교육현장에서 적용된 사례를 살펴봄으로써 무용을 중심으로 한 통합 문화예술교육의 가능성을 탐색하고자 한다.

II. 통합 문화예술교육의 개념과 가치

문화예술교육은 문화교육과 예술교육을 상호 연계적이고 보완적인 관계 속에서 설정한 개념으로, 예술교육을 근간으로 해서 현행 예술교육이 지향하는 미적 감수성 함양이나 창의성 육성, 정서 함양을 통해 궁극적으로 예술교육을 통한 교육적 가

3) 한혜리(2004), 예술통합교육과 무용, 『한국무용교육학회 제11회 국제학술심포지움 자료집』.

(2011), 현대교육의 기대와 예술통합 무용교육, 『한국무용교육학회 제18회 국제학술심포지움 자료집』.

4) 오세근(2011), 학교예술교육에서의 통합예술교과 실천 전략, 『한국무용교육학회 제18회 국제학술심포지움 자료집』.

5) 황금숙, 서예원, 김영주, 김정선, 민경훈, 박지선, 이정민, 장선연(2007), 『방과후 학교를 위한 통합형 문화예술교육 모형 개발 연구』, 한국문화예술교육진흥원, p. 10.

6) 서예원(2008), 방과후 교육을 위한 통합형 문화예술교육에서의 무용 프로그램 개발, 『한국무용교육학회지』, 제19집 2호.

치들이 사회, 문화적 맥락에서 모든 국민의 문화적 삶의 질 향상과 국가의 문화 역량 강화를 지향하는 교육이라고 할 수 있다.⁷⁾

감각매체는 문화예술교육에서 통합적으로 기능한다. 각각의 문화예술교육이 시각, 청각, 언어, 몸의 매체 등의 주요매체 등을 중심으로 구성된다 해도, 사실상 문화예술은 매체적으로 통합적 성격을 지니며 시각적 요소가 중요한 예술이라고 할지라도 청각적이고 신체적인 요소들이 종합적으로 나타난다.⁸⁾ 이러한 감각매체 중심의 교육과정은 서로 다른 장르의 문화예술을 동일한 지층 위에서 통합적으로 이해하는 것을 가능하게 할 수 있다. 동시에 이러한 통합은 학습자 개인의 삶과 외부를 이어주는 가운데 이루어진다. 서양의 근대적인 학문 분과체계에 의존하고 있는 학과의 구분에서 보다 학습자의 삶이 중심이 된 교육을 지향하기 위해서도 이러한 매체 중심의 범주는 문화예술교육을 위한 새로운 틀을 형성하는 데 기초가 될 수 있다.⁹⁾

한혜리는 예술통합교육은 어떤 예술 영역이든 상관없이 예술의 공통적 요소를 교육의 방법으로 사용하는 것이라고 하면서 각 예술의 영역이 각 장르별로 분과화 되지 않을 수 있는 근거 중 하나는 인지 방식이 같다는 것에 있으며 그것은 예술이 지닌 공통 요소라고 하고 있다. 감각적 인지가 그것인데 하나는 상징이며 하나는 소통¹⁰⁾이라는 것이다.

이동연은 문화예술교육은 예능교육의 새로운 교육방향을 지시해주는 메타적인 언어이며, 예능교과가 가지고 있는 매체상의 기능적인 구분을 넘어서려는 통합교육적인 의미를 가진다고 보았다. 따라서 문화예술교육이란 기존 교과목에 포함되지 않은 대중문화와 매체에 대한 교육을 구체화하고 강화할 수 있으며, 분절되어 있는 교과목을 서로 교차시키거나 통합하고, 교과목과 특별활동, 학교교육과 학교 밖의 교육을 통합하는 데에도 효과적이고, 결국 학생들의 감각과 감성을 활성화시키고

7) 황연주, 서예원, 정연희, 김용희, 이병준(2004), 『초중등학교 문화예술교육 활성화 방안 연구』, 교육정책연구, p. 26.

8) 황정현, 강현주, 민경원, 박유신, 박정애, 오레지나(2009), 『문화예술교육 교육과정 개발을 위한 기초연구』 한국문화예술교육진흥원, p. 78.

9) 앞의 책, p. 72.

10) 한혜리(2011), p. 26.

개인의 자율적인 표현과 상상력을 극대화하는 교육¹¹⁾이라고 하고 있다.

그러므로 학교와 사회의 환경적 변화에 부응하기 위한 통합 문화예술교육의 기능 및 가치는 다음과 같이 제시될 수 있다.¹²⁾

첫째, 기능 위주의 예술교육에서 벗어나 인지적, 정의적, 행동적 영역들이 서로 구분되지 않고 통합된 학습경험을 제공함으로써 전인교육을 실현하게 한다. 다양한 문화, 예술분야의 통합된 학습경험은 지적, 신체적, 정신적 발달을 촉진하며 자신을 다양한 방법으로 표현하고 의사소통함으로써 자아실현의 기회를 갖게 된다.

둘째, 시대의 변화에 따른 보다 효과적인 학습과 성장을 촉진할 수 있다. 여러 학습장면에서 얻어진 경험들이 서로 상관없이 단절되어 있기보다는 개개의 경험이 상호 연결되고 통합됨으로써 보다 효과적인 학습이 가능하게 된다.

셋째, 하나의 주제에 대한 다양한 표현양식의 경험은 창의성과 문화예술 리더십 능력을 향상시키며, 문제해결력을 향상시킨다. 사회에서 요구되는 문제해결력은 문제의 구성요소들을 나누어서 접근하는 분석적 사고보다는 구성요소들 간의 관계를 중시하는 종합적 사고이며, 선행적이고 논리적인 접근보다는 직관적 통찰이 더 요구되기 때문에 분절적 접근보다는 통합적 접근에 의한 경험이 더 유용하다고 할 수 있다.

넷째, 통합형 문화예술교육은 교육적 시스템의 대안이 될 수 있다. 이에 대해 이동연은 문화예술교육의 통합교육적인 의미는 공교육에서 예능교육의 새로운 교육 방향을 지시해주며, 예능 교과목을 포함한 인문사회 교과목을 통합적으로 연결시킬 때 필요한 관점과 방법론들을 제시해 줄 수 있다고 하고 있다. 예컨대, 언어를 영상 미디어와 접목시키거나, 역사를 미술과 연결시키거나, 음악을 도시와 연결시키는 방식의 통합교육모델을 제시하기 위해서는 문화예술교육이 그 통합적인 교육의 방법론을 제시해야 한다는 것이다.

11) 황금숙(2008), 도서관에서의 통합형 문화예술교육 프로그램 모형 개발에 관한 연구, 『한국 도서관 정보학회지』39-3, p. 78, 재인용.

12) 황금숙 외(2007), p. 10.

III. 통합 문화예술교육 모형

1. 방과후 교육을 위한 통합형 문화예술교육 모형¹³⁾

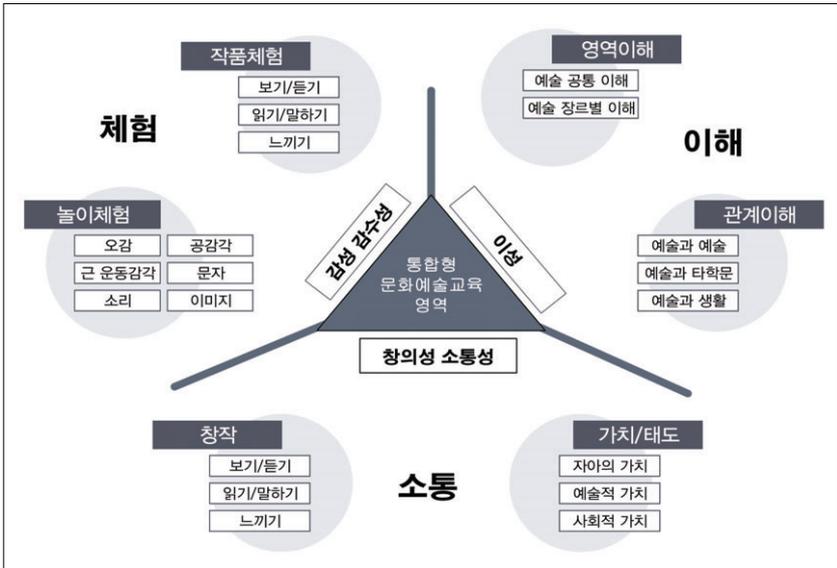
통합형 문화예술교육의 영역을 분류해 보면 크게 세 가지 층위로 구분될 수 있다.

첫째, 감각을 통합시키는 교육이다. 가령 문자(언어), 소리, 이미지, 움직임 같은 감각을 적극적으로 활성화시키는 교육이다. 감각적 체험을 중심으로 다양한 감각을 일깨우고 표현 욕구와 흥미를 불러일으키는 활동을 중심으로 구성될 수 있다. 기존의 교과목 중심의 문화예술교육은 문학, 미술, 음악, 체육, 공연예술과 같은 교과목을 개별적으로 학습하는 것에 그쳤는데, 새로운 패러다임으로서 통합형 문화예술교육은 문학과 미술, 음악과 문학, 미술과 음악, 체육과 공연예술 교육이 서로 통합해서 다양한 실험을 할 수 있는 교육을 만든다.

둘째, 인문·사회·과학 분야의 지식교육에 문화예술교육의 방법을 적용하여 통합적인 교육을 실시할 수 있다. 예술 장르간, 또는 다른 학문이나 생활과 문화 예술과의 관계성 등, 문화예술 활동을 중심으로 구성될 수 있다. 문화예술교육을 통해 분절되어 있는 학문들을 서로 교차시키고 통합하는 것이다. 가령 역사수업 시간에 박물관이나 미술관 참관을 통해 특정시대의 예술과 생활사를 생생하게 체험할 수 있고, 과학시간에 악기를 제작하게 하거나, 문학 시간에 연극공연을 위한 대본을 창작하는 시간을 도입하여 문화예술교육의 영역을 넓힐 수 있다.

셋째, 넓은 의미로 볼 때, 문화예술교육을 통해 예술매체와 사회, 예술매체와 주체 사이의 소통 관계를 이해할 수 있게 만든다. 비판적으로 사고하고 소통할 수 있는 능력 향상에 중점을 두게 된다. 가령 문학작품이나, 미술작품, 공연예술작품만이 아니라 우리가 일상적으로 쉽게 접할 수 있는 TV, 비디오, 게임, 컴퓨터, 휴대폰 등 대중 정보통신 매체들을 제대로 사용할 수 있는 수용자 교육을 실시함으로써 문화예술교육이 일상생활 속에서의 미디어 수용자교육을 실용적으로 담당할 수 있다. 그러므로 예술활동을 통해 창의성을 기르고, 예술과 생활, 예술과 삶의 관계를 이

13) 연구자가 공동연구진으로 참여했던 『방과후 학교를 위한 통합형 문화예술교육 모형 개발 연구(황금숙 외, 2007)』를 수정, 보완한 것임.



〈그림 1〉 통합형 문화예술교육 영역¹⁴⁾

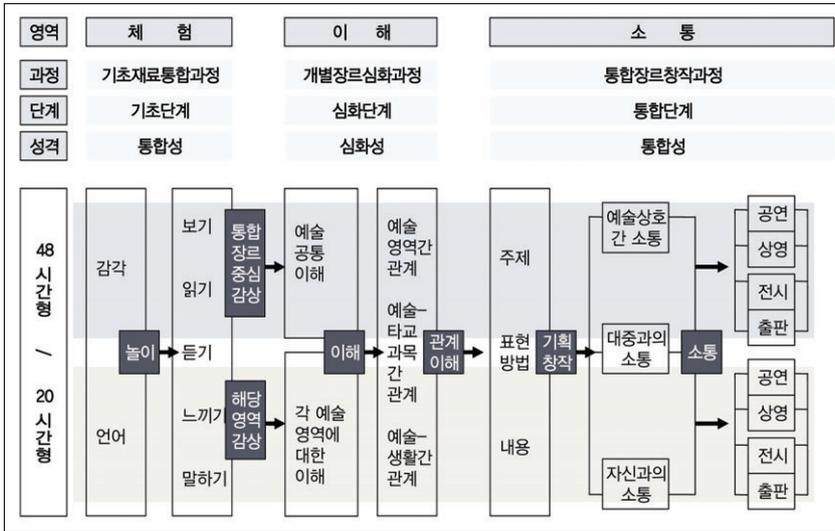
해하고 소통 수단으로서의 예술의 사회적 기능을 이해하게 된다.

이상의 논의를 종합하면 통합형 문화예술교육은 감각 체험의 통합, 문화예술 장르간 및 인문·사회 과학 등의 일반학문과 예술과의 통합, 생활세계와의 통합이 가능하다. 이를 통해 문화예술에 대한 감수성과 민감성을 기쁨으로써 감각을 활성화시키고, 문화예술 장르간, 또는 다른 학문이나 생활과 문화 예술과의 관계성을 이해하고, 비판적으로 사고하고 소통할 수 있는 능력을 향상시킬 수 있다.

그러므로 통합형 문화예술교육의 목표는 자기형성능력 및 사회적 소통능력의 개발, 창의성 및 문제해결 능력의 개발, 문화예술을 사랑하는 태도의 함양, 평생교육 및 직업계획 능력의 개발 등으로 설정되었다.

이러한 목표를 달성하기위해 문화예술 영역 간 통합교육의 근거를 ‘예술의 재료’, ‘표현의 스타일’, 그리고 ‘향유자의 문화예술 접근방식’ 등의 세 가지 측면에서 제시하였다. 여기서 예술의 재료는 언어, 이미지, 소리, 움직임과 이를 통합하는

14) 황금숙 외(2007), p. 69.



〈그림 2〉 통합형 문화예술교육 모형의 내용체계¹⁵⁾

감각, 감성, 감수성 영역으로 나눌 수 있다. 두 번째, 표현의 스타일은 직접표현, 간접표현 스타일로 나눌 수 있으며, 세 번째, 문화예술접근방식에 따라 전시, 출판, 공연, 상영 등으로 나눌 수 있다.

통합형 문화예술교육의 기본적인 방법은 체험-이해-소통의 과정을 그대로 활용하면서 이를 기초통합과정-개별특화과정-결과통합과정으로 이어지게 하는 것이다. 기초통합과정은 창의력을 기초로 예술에 대한 기본 원리를 재미있게 이해할 수 있는 놀이 중심의 몰입형 교육이다. 개별특화과정은 해당 예술분야의 특성을 살리는 심화과정으로 통합을 기반으로 하되 영역별로 깊은 예술적 향유와 심미감을 기를 수 있도록 돕는다. 결과통합과정은 소통 속에서 나와 남을 이해하는 과정이다. 함께 결과물을 만들고 발표하면서 남과 다른 나, 나와 다른 남을 느끼고 그 가운데 공통점을 찾아볼 수도 있다.

통합형 문화예술교육에서는 예술영역을 통합적으로 규정하기 위한 전제로 예술의 과정을 체험, 이해, 소통의 세부분으로 나누고 여기에 8개 예술분야(국악, 독서,

15) 앞의 책, p. 57.

무용, 미디어, 미술, 만화애니메이션, 연극, 음악)를 연결하였다. 이런 예술과정을 중심으로 한 통합모형은 다양한 장르가 공통적으로 체험, 이해, 소통의 과정을 겪는 예술의 과정적 특성이 강조된 모형이라 할 수 있다(그림 2).

IV. 통합 문화예술교육의 적용사례

예술통합 무용교육의 사례들은 국가수준의 교육과정에서 초등학교 1-2학년의 '즐거운 생활' 교과를 들 수 있다. '즐거운 생활'은 예술통합교과로서 음악, 미술, 무용, 체육 등의 교과를 주제 중심의 통합적 방법으로 가르쳐진다. 그러나 실제 교육현장에서는 본래의 통합적 방법보다는 교사의 역량에 따라 음악이나 미술의 한가지 영역으로만 가르쳐지고 있다는 문제점이 제기되어 왔다. 두번째 사례는 한국문화예술교육진흥원의 예술강사(무용강사)제의 '예술통합' 영역이다. 2005년 초등학교 1-2학년 무용 교수학습 과정안¹⁶⁾과 2011년 초등학교 1-2학년 무용 교수-학습 자료¹⁷⁾가 개발되었다.

또 다른 예술통합 무용교육의 사례로서 서울문화재단의 방과후학교 프로그램을 들 수 있다. 본 연구는 2009년 5월에서 12월까지 서울문화재단에서 지원했던 방과후 교육에서의 통합형 문화예술교육 프로그램을 중심으로 기술되었다.

당시 적용된 프로그램은 서울시내 저소득층 학생들을 위한 보육교실에서의 통합형 문화예술교육 프로그램이었다. 서울문화재단에서는 2008년부터 방과후 학교 보육교실을 활용하여 문화예술교육 프로그램을 제공함으로써 저소득층 자녀의 문화적 기회 불평등 완화를 목표로 교육을 지원하였다. 이를 위해 무용, 연극, 시각예술 분야의 TA(Teaching Artist)를 선발하였고, 선발된 TA들은 함께 프로그램을 개발하고 지원신청을 한 초등학교에 개발된 프로그램을 적용하였다. 이 과정에서 MTA(Master for Teaching Artist)가 TA들의 멘토역할을 하였고 실제 수업을 참

16) 한국무용교육학회(2005), 『초등학교 1-2학년 무용 교수학습 과정안』, 한국문화예술교육진흥원.

17) 무용교재 연구회(2011), 『초등학교 무용 교수-학습 자료』, 한국문화예술교육진흥원.

관하고 컨설팅하는 과정을 거쳤다. 연구자는 2009년 4월부터 12월까지 서울문화재단의 MTA로 활동하면서 TA들의 멘토역할을 담당하였다. 다음은 연구자가 MTA로서 수업평가 및 컨설팅을 했던 예술통합 수업 중 두가지 사례를 기술한 것이다.

1. 무용과 시각예술의 통합적 적용사례

- ▶ 2009. 7. 6. 서울 동대문구 A 초등학교. 1-3학년 총 16명
- ▶ 9차시의 '내안의 사랑 만들기' 라는 주제로 시각예술과 무용이 통합수업의 형태로 진행됨.
- ▶ 수업목표 : 싫어하는 것을 모아 하나의 커다란 설치작품을 완성하게 하여 협동심을 기르고 공간감각 및 표현 능력을 향상시킨다.
- ▶ 수업 시뮬레이션 :

동대문구에 위치한 A초등학교는 학교 전체의 분위기는 낡고 오래된 건물들과 저분한 모습을 띄었지만, 보육교실의 수업환경 자체는 양호한 편이었다. 교실 하나를 보육교실로 사용하여 책걸상을 없애고 낮고 넓은 대형 책상을 놓아 학생들이 마루에서 맘껏 움직일 수 있어 보였다.

학생들은 1학년에서 3학년까지 총 16명인데, 남학생 9명, 여학생 7명이었다. 전체적으로 키가 작다는 첫인상을 받았는데, 여학생들이 남학생들에 비해 체격이 건장하고 활발해 보였다. 학생들도 많았지만 교사들도 4명으로, 수업 담당 TA가 2명, 보육교사와 보조교사가 수업에 참여해서 교실안은 딱찬 느낌이었다.

수업은 전시간에 했던 활동들을 상기하는 것으로 시작되었다. 그리고는 본 차시의 수업과제를 제시하고 설명하였다. 아이들의 첫 번째 활동은 '각자 싫어하는 걸로 변신하기' 였다. 모둠별로 가운데로 나와서 자유롭게 춤을 추다가 교사가 멈춤을 지시하면 각자 싫어하는 걸로 변신했다. 어떤 아이는 곰으로, 어떤 아이는 쥐꼬랑지로, 어떤 아이는 토네이도, 블랙홀 등의 모습으로 변신했다. 한 아이의 모습은 도저히 가능할 수가 없었는데 '열무김치' 로 변했다는 말에 모두들 미소를 지었다.

교사는 아이들이 싫어하는 걸로 변신하는 순간을 사진으로 찍어서 교실에 있는 대형 TV모니터를 통해 화면으로 보여주었다. 학생들은 자신의 모습을 TV화면을

통해 보면서 자신이 싫어하는 것들을 객관적으로 바라보는 경험을 하였다.

다음 활동은 '자신이 싫어하는 것을 그리고 만드는 활동' 이었다. 학생들은 자기 키높이 정도의 전지에 자신이 싫어하는 것을 연필과 색연필, 사인펜을 이용해서 그

〈표 1〉 방과후 활동 수업 지도안

차 시	9 차시		학습분야
학습주제	내안의 사랑 가꾸기		
학습목표	싫어하는 것 모아 하나의 커다란 설치작품을 완성하게 하여 협동심을 기르고 공간감각 및 표현 능력을 향상시킨다.		
준 비 물	교 사	카메라, 설치작품 사진자료	
	학 생	종이, 필기구, 대형종이, 박스테이프	
학습단계	교 수 · 학 습 활 동		수업유형
도 입 (5)	<ul style="list-style-type: none"> ▣ 동기유발하기 ○ 전 시간 활동 상기하기 <ul style="list-style-type: none"> - 전 차시에 했던 활동에 대해 기억해본다. [발문] 저번 시간에 무엇을 했었죠? 		전체활동
전 개 (50)	<ul style="list-style-type: none"> ▣ 학습 활동 전개하기 ○ 【활동1】 싫어하는 것 움직임으로 표현하기 <ul style="list-style-type: none"> - 지난 시간에 했던 가장 싫어하는 것들을 찾아본다. - 원으로 서서 음악에 맞춰 한명씩 표현하여 하나의 그림을 만든다. - 사진을 찍어서 다 같이 모니터로 확인한다. ○ 【활동2】 설치작품 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 전지에 신체를 이용하여 싫어하는 것들을 만든다. - 만든 작품을 설치할 곳에 전 활동의 사진 찍기와 같이 관계를 설정하여 붙인다. - 하나의 설치작품을 만든다. 		전체활동
정 리 (15)	<ul style="list-style-type: none"> ▣ 학습내용 정리하기 ○ 5분 전시회 <ul style="list-style-type: none"> - 설치작품 둘러보면서 이야기 나눈다. - 모둠별 사진을 찍는다. (기록으로 남겨주기) - 설치 작가의 작품들을 사진자료로 보여준다. ○ 차시예고 <ul style="list-style-type: none"> - 사랑 보내기 		전체활동
유 의 점	모둠활동을 할 때 소외되는 아이가 없도록 지도한다.		

림을 그렸다. 전지에 아주 크게 자신이 싫어하는 것을 그렸는데, 전지에 직접 누워서 자신의 크기대로 그림을 그리는 아이도 있었다. 그리고는 그 그림을 가위로 오려서 중앙 바닥에 풀로 붙였다. 바닥에는 커다란 종이가 깔려있어서 그 위에 그림들을 붙일 수 있었다.

모든 활동들은 담당 TA와 교사2명, 학생들이 모두 협력해서 이루어졌다. 교사들은 수업과제를 설명하고 학생들의 작업을 도와주고 독려하며 원활하게 수업을 이끌어갔다. 학생들은 지속적으로 활동에 참여하고 과제를 해결해야 했기 때문에 장난치거나 아이들끼리 치고 받는 모습은 보기가 어려웠다.

학생들의 그림이 다 붙여지자 자신의 그림과 다른 사람의 것을 관련지어서 느낌을 이야기하였다. 열무김치와 토네이도가 연결되고, 똥과 쥐꼬리, 열무김치가 연결되자 아주 멋진 그림이 완성되었다. 아이들은 자신이 싫어하는 것들이 다른 사람의 것과 관련지어 색다른 그림이 되고, 의미가 만들어지는 과정을 흥미있어 했다.

TA는 바닥에 있던 전체 그림을 벽에 부착해 놓았고, 학생들 전체가 참여해서 작품을 완성했으며, 싫어하는 것들이 완전히 새로운 의미로 변화했다는 점을 언급하면서 수업을 마무리 하였다.

▶ 수업 평가 및 컨설팅

수업을 참관했던 MTA들은 아이들이 싫어하는 것을 모아 하나의 커다란 설치작품을 완성하게 하여 협동심을 기르고 공간감각 및 표현 능력을 향상시키고자 하는 수업의 목표가 잘 구현된 수업이라고 평가하였다. 또한 각각의 영역이 활동들로 분리되어 진행된 것이 아니라 하나의 활동 안에서 시각예술과 무용이 적절하게 통합되어 전개되었기 때문에 무용의 영역과 시각예술이라는 영역이 이상적으로 통합된 수업이라고 할 수 있었다.

그러나 수업계획 및 수업운영에 관해 보완해야 될 점들이 지적되었다. 수업지도안이 수업목표와 연관되어 보다 구체적으로 제시되어야 한다는 것으로, 각 활동의 세부내용들이 기록되어서 전체 수업내용이 파악되도록 계획되어야 한다는 것이다. 또한 수업 지도안 없이 수업이 진행되어, 평가자들이 수업목표 및 내용을 참고할 자료가 없었다는 점이 지적되었다. 지도안은 수업에 대한 계획이 잘 진행되는지를 확인하는 중요한 자료가 되므로 교사가 수업시마다 철저히 확인하고 준비해야 한

다. 또한 1-3학년까지의 여러 학년의 학생들이 참여하는 수업이어서, 순간적으로 소란스러워지는 경우가 있었는데, 학생들의 주위집중을 위한 방법들을 생각해보고 적용할 필요가 있다고 지적되었다.

2. 무용, 연극, 시각예술의 통합적 적용사례

〈표 2〉 방과후 활동 통합수업 10차시 계획안

전문 강사(TA)명	분야	통합예술
수업명	차시	1차시 ~ 10차시
학습목표	다름을 찾아 떠나는 세계여행	
필요 교보재 및 기자재	색연필, 사인펜, 연필, 지우개, 프로젝트 TV, A4용지, 풀, 가위, 음악 등	
지도 단계	학습 내용	
1 차시	○ △ □ 와 떠나는 세계여행 - 판게아 - 대륙의 이동을 통해서 세계의 형성된 모습을 이해하고 움직임으로 표현할 수 있다.	
2 차시	국가(국경) 개념 이해하기 - '국가(국경)' 의 개념을 이해하고, ○, △, □와 함께 떠나는 세계여행에 대한 동기 부여를 한다.	
3 차시	○△□의 세계여행 - 나무 - 기후에 따른 지역별 나무 종류와 특성을 알고, 이를 응용하여 나무를 만들어 본다.	
4 차시	○△□의 세계여행 - 얼굴 - 가면만들기를 통해서 기후에 따른 인간의 신체적 변화를 안다.	
5 차시	글자 제작과 글자로 그림그리기 - 세계 문자들의 탄생과 문자를 이용한 그림을 제작함으로써 새로운 이미지를 만들 수 있다.	
6 차시	○△□의 세계여행- '의상' -세계 여러나라의 옷을 상상하여 만들어 보고 이해한다.	
7 차시	○△□의 세계여행- '유적' -세계 각 국의 유적들을 알고, 유적에 얽힌 역사를 연극으로 꾸며본다.	
8 차시	우리 만에 미래도시 제작하기 - ○, △, □를 활용해 입체적인 미래도시를 만들어 창의적이 사고를 높여준다.	

9 차시	지구본 만들기 - 세계의 여러 특징을 정리하여 지구본 만들기로 표현할 수 있다.
10차시	○, △, □ 포퓰 기행문 - ○, △, □과 함께 한 여행을 기억하며 인상적인 순간을 포퓰 기행문으로 표현할 수 있다.

- ▶ 2009. 10. 30. 서울 구로구 B초등학교, 1-2학년 총 17명
- ▶ “○△□의 세계여행 - 얼굴”이라는 주제로 무용, 연극, 시각예술의 통합적 수업이 진행됨
- ▶ 수업목표 : 가면만들기와 움직임을 통해서 지구의 다른 인종들에 대해 알아본다.
- ▶ 수업 시뮬레이션

서울 구로구에 위치한 B초등학교는 저소득층 아이들이 많이 있는 지역에 위치해서 인지 수업에 집중을 못하는 학생들이 많은 편이었다. 더욱이 학생중 ADHD 학생이 있어서 수업의 주의집중이 어려웠다. 학생들이 산만하고 장난을 많이 쳐서 수업운영에 어려움을 겪었으나 학생들과 TA는 매우 친밀한 모습을 보였고 이는 수업 전체적 분위기에 긍정적인 영향을 미쳤다.

전체 10차시의 수업이 ‘○△□의 세계여행’이라는 주제로 계획되었고 본 수업은 이중 4차시 수업으로 “○△□의 세계여행 - 얼굴”이라는 주제로 진행되었다. 수업은 애니메이션으로 시작되었다. 외계인에 잡혀온 ○△□를 구하기 위해서는 세계 여러나라 사람의 얼굴모습을 가면으로 제작해야 한다는 미션을 받는다는 내용이다. 미리 제작된 애니메이션은 연극 강사들의 실감나는 목소리 연기로 극적인 상황을 효과적으로 이끌어내었다.

그 다음 활동은 시각자료를 통해 백인종, 황인종, 흑인종 등의 여러인종을 알아보는 것이었고 이를 바탕으로 가면을 제작하는 활동으로 이어졌다. 각각의 인종의 특징적인 얼굴이나 머리의 모양과 형태가 제시되었다. 예를 들어 백인종은 코가 높고, 황인종은 중간 높이, 흑인종은 낮은 높이의 코 모양이 제시되었다. 이를 기준으로 학생들은 자신이 선택한 인종의 코, 입술, 머리카락을 만들어 가면을 제작하였다. 가면을 종이로 만드는 것은 효과적이었으나 인종별 머리색, 코높이 등을 제시해주는 것이 바람직할까 하는 의구심이 들기도 했다. 오히려 종이가면 위에 자기가 생

〈표 3〉 방과후 활동 수업지도안

차 시	4차시	학습분야	통합예술
학습주제	○△□의 세계여행 - 얼굴		
학습목표	가면만들기와 움직임을 통해서 지구의 다른 인종들에 대해 알아본다.		
준비물 (교사)	마분지, 색종이, 고무줄, 모루, 털실, 마스크 테이프, 색종이, 동작카드		
학습단계	학 습 내 용		
도입 (10')	<ul style="list-style-type: none"> ■ 동기유발하기 ○ 외계인에게 포박당한 ○△□ (애니메이션) <ul style="list-style-type: none"> - 외계인에게 포박당한 ○△는 두려움에 떨며 초조해한다. - 외계인이 지구인의 표본을 구하기 위해 모두를 잡아들었다는 것을 알고, □가 침착하게 가면을 제작을 제의한다. 먼저 잡혀온 □가 잡혀있을 동안 본 함께 잡혀있던 세계 여러 나라사람의 얼굴 모습을 설명해 준다. 그리고 외계인은 가면 뿐 아니라 자신들을 즐겁게 해줄 미션을 제시한다. ○ 세계 각 국의 인종에 대해 알아보기 <ul style="list-style-type: none"> - 시각자료를 통해 흑인종, 황인종, 백인종에 대해 알아본다. 		
전개 (55')	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학습 활동 전개하기 ○ [활동1] 가면만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 세계 여러 인종의 얼굴을 바탕으로 하나의 인종을 선택하여 가면으로 만들어본다. ○ [활동2] 움직임 미션통과하기 <ul style="list-style-type: none"> - 각 모둠마다 준비된 동작카드와 신체카드를 하나씩 뽑고 그에 맞춰 움직여본다. - 다른 사람의 동작을 보고 어떤 카드를 뽑았는지 맞춰본다. 예시) 동작카드-흔들기, 신체카드-머리 ⇒ 머리를 흔들며 움직임 		
정리 (5')	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학습 내용 정리하기 - 흑인종, 백인종, 황인종의 특징에 대해 정리해본다. - 가면을 직접 만들어 본 소감에 대해 말해본다. - 카드를 뽑아서 움직여 본 느낌에 대해 말해본다. 		
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> - 가면을 만들 때 칼질을 아이들이 하기 어렵고 위험하므로 미리 해둔다. - 가면 만들기에 시간이 매우 많이 소요될 가능성이 크므로 소요 시간을 체크한다. - 가면을 만드는 속도가 아이들마다 다르므로 먼저 만든 친구들이 소란스럽게 돌아다니지 않도록 유도한다. 		

각하는 각 인종들을 그리게 하는 것이 아이들의 창의력을 키우는 방법이라 할 수 있겠다.

두 번째 활동으로 움직임 미션 통과하기를 하였는데, 동작카드와 신체카드를 연결하여 움직이고 그것을 맞추는 게임의 형태로 진행되었다. 머리, 팔, 다리, 손, 발, 등의 신체부위와 걷기, 달리기, 뛰기, 돌기 등의 동작카드를 연결하여 움직임을 하고 그 움직임의 내용을 맞추는 게임이었다.

그러나 가면 만들기에 시간이 많이 할애되어서 움직임 미션 통과하기는 매우 간략하게만 진행되었다. 정리부분에서는 미션이 모두 통과되어 외계인으로부터 풀려나는 것(애니메이션)으로 마무리되었다.

▶ 수업평가 및 컨설팅

애니메이션을 사용하여 학생들에게 상상력을 자극하고 애니메이션의 내용 안에서 수업의 활동들을 동기부여 하는 미션을 주는 것이 신선하고 기발한 아이디어였다고 평가되었다. 외계인에게 포박당한 ○△□가 가면을 제작하고 움직임 미션을 수행해야만 풀려날 수 있다는 미션도 아이들의 흥미를 끄는 활동이었다.

첫 번째 미션 수행인 학생들이 가면을 만드는 활동에서 TA에 의해 정해진 머리 카락, 코, 입술을 종이가면 위에 붙이는 활동을 하였다. 그러나 각 인종의 얼굴 특징들을 단정해서 제시하기보다 아이들에게 생각하게 하고 직접 그리게 하는 것이 창의성을 높이는 방법이 될 수 있을 것이라고 제안되었다.

두 번째 미션인 신체카드와 동작카드를 연결해서 움직임을 만드는 활동에서 활동 자체는 재미있었으나 TA가 움직임 시연에서 자신감 없는 모습을 보이고, 움직임 표현에 있어서도 좀더 다양한 움직임을 이끌어내지 못한 점이 아쉬움으로 남았다. 교사가 움직임 탐색을 위한 다양한 방법들을 연구할 필요가 있다고 제안되었다.

마지막 마무리에서 각 인종들의 특징을 알아보고 가면을 만든 소감, 움직임 미션에 대한 소감을 나누는 활동이 있었으나 생략되었다. 수업의 목표와 관련해서 마지막 활동은 중요한 의미가 있는 활동이었지만 생략되어서 아쉽게 느껴졌다. 단순히 가면을 만드는 것에서 벗어나 각 인종들의 차이와 특징을 인식하는 것을 확인하고 강조하는 시간이 필요하다고 제안되었다.

V. 나오는 말

본 연구는 예술교육의 필요성을 전제로 하여 다양한 예술교육 방법을 적용하고 개발하기 위한 방법으로 통합 문화예술교육을 제안하였다. 예술적 감각을 개발하고 창의력과 상상력을 키우는 예술교육은 타 예술영역과의 통합, 타 분야와의 통합을 통해 시너지 효과를 낼 수 있기 때문이다. 예술 전문교육에서 뿐만 아니라 일반 학생들이 대상으로 하는 예술교육의 경우, 특정 예술기교의 발전 보다는 예술적 감각을 일깨우고 개발하는 데에 교육 목적이 있기 때문에 예술의 통합적 접근이 필요하다고 하겠다.

통합 문화예술교육의 이론적, 실제적 가능성을 탐색해 봄으로써 예술통합 무용교육의 가능성을 제시한다는 연구의 목적을 실현하기 위해 통합 문화예술교육의 개념과 가치를 규명하고, 관련 교육모형을 제시하였고, 실제 교육현장에서 적용된 사례들을 제시하였다.

통합 문화예술교육 모형을 개발하고 실제 교육현장에 적용하는 과정에서 많은 문제들이 제기되었다. 우선 통합 문화예술교육의 방법론에 대한 문제이다. 주제 중심의 통합의 경우 많이 제기된 문제이기도 하지만 나비를 주제로 해서 한 시간은 무용으로, 한 시간은 음악으로, 한 시간은 미술로, 한 시간은 스토리텔링을 만드는 수업이 통합수업인가? 하는 문제가 제기될 수 있다. 아직도 통합 문화예술교육에 대한 개념 및 원리들이 공유되지 않았기 때문에 생기는 문제라고 하겠다.

통합 문화예술교육을 현장에서 적용하기 위해서는 교육내용과 방법이 우선 고려돼야하지만, 교육현장에서 실제로 적용할 때에는 가르치는 사람, 즉 교사의 역량이 큰 문제로 제기될 수 있다. 교육의 질은 교사의 질을 넘지 못한다는 말이 있듯이 교육과정의 질보다 교사가 어떻게 전달하느냐에 따라 교육의 효과가 달라질 수 있기 때문이다.

통합 문화예술교육 모형을 개발 할 당시 가장 큰 관건은 담당 교사가 음악, 미술, 무용, 연극, 미디어 등 모든 문화예술 영역을 다 아우를 수 있느냐는 것이었다. 물론 이 문제는 아직까지도 해결되지 않은 문제이다. 실제 교육현장에 적용한 결과, 이 모든 영역이 아니라 2-3가지의 영역을 통합한 경우에도 담당 교사가 수업을 준비

하기 힘들다는 어려움을 토로하였다. 무용을 전공한 교사는 미술 영역이나 연극의 영역을 어려워했고, 미술 영역이나 연극을 전공한 교사는 무용을 어려워했다. 한 교사가 여러 영역에 대해 잘 알고, 기술적으로 능숙해지기에는 많은 시간과 노력이 필요하다는 문제가 지적되었다. 현장 적용시의 또 다른 문제는 여러 영역의 활동에 필요한 교구나 자료들을 준비하기 어렵다는 것이다. 여러 영역을 아우르는 활동들은 동일한 영역에서 가르치는 활동보다 훨씬 다양한 교구나 자료들을 필요로 한다. 하지만 통합수업을 가르치는 교사들은 시간적, 경제적 문제로 인해 제대로 교구를 준비하기 어려웠다.

여러 가지 문제점들이 드러났지만 예술교육이, 통합 문화예술교육이 학생들에게 필요하다는 것은 자명하다. 교사들이 밤늦게까지 각 영역의 특징을 익히고 교안 연구를 하느라 피곤을 호소해도, 보따리 장수처럼 많은 수업자료들을 짊어지고 지하철을 타야해도, 그들이 이 어려움을 이겨낼 수 있는 것은 학생들에게 이러한 수업이 필요하다는 믿음에서이다. 문화예술교육을 통해 다양한 예술적 감각을 발달시키고, 창조적 사고를 이끌고, 궁극적으로 학생들을 행복하게 할 수 있다는 믿음을 확신하기 때문이다.

그러므로 앞으로의 작업은 통합 문화예술교육, 예술통합 무용교육의 다양한 프로그램을 개발하고 이를 현장 적용하는 과정을 통해 실제적인 프로그램이 지속적으로 개발되어야 할 것이다. 이것은 일선 교육현장의 교사들과의 협업을 통해 공교육에서의 교수 방법 다양화의 모색으로, 창의적 교수방법의 새로운 대안으로 제시될 수 있을 것이다.

■참고문헌

- 김화숙 외(2010). 『무용교육의 힘』. 서울: 덴스뷰.
- 루트번스타인(1999). 『생각의 탄생』. 박종성(역) 서울: 예코의 서재. 2007
- 무용교재 연구회(2011). 『초등학교 무용 교수-학습 자료』. 한국문화예술교육진흥원.
- 오세근(2011). 학교예술교육에서의 통합예술교과 실천 전략. 『한국무용교육학회 제 18회 국제학술심포지움 자료집』, 53-56.

www.kci.go.kr

- 한국무용교육학회(2005). 『초등학교 1-2학년 무용 교수학습 과정안』. 한국문화예술교육진흥원.
- 한혜리(2004). 예술통합교육과 무용. 『한국무용교육학회 제11회 국제학술심포지움 자료집』.
- _____ (2011). 현대 교육의 기대와 예술통합 무용교육. 『한국무용교육학회 제18회 국제학술심포지움 자료집』, 21-28.
- 황금숙, 서예원, 김영주, 김정선, 민경훈, 박지선, 이정민, 장선연(2007). 『방과후 학교를 위한 통합형 문화예술교육 모형 개발 연구』. 한국문화예술교육진흥원.
- 황연주, 서예원, 정연희, 김용희, 이병준(2004). 『초중등학교 문화예술교육 활성화 방안 연구』. 교육정책연구.
- 황정현, 강현주, 민경원, 박유신, 박정애, 오레지나(2009). 『문화예술교육 교육과정 개발을 위한 기초연구』. 한국문화예술교육진흥원.
- 서예원(2008). 방과후 교육을 위한 통합형 문화예술교육에서의 무용 프로그램 개발. 『한국무용교육학회지』, 19(2): 33-51.
- 황금숙(2008). 도서관에서의 통합형 문화예술교육 프로그램 모형 개발에 관한 연구. 『한국 도서관 정보학회지』, 39(3).

논문투고일	2011년	6월	30일
심사일		7월	14일
심사완료일		7월	20일

The Possibility of Integrated Cultural-Artistic Education

Suh, Yewon

Chongju National University of Education

The purpose of this study was to examine the theoretical and practical possibility of Integrated Cultural-Artistic Education. In order to this, first, the concepts and functions of Integrated Cultural-Artistic Education were investigated, second, The Integrated Cultural-Artistic Education Model was presented, third, the cases of field application of Integrated Cultural-Artistic Education were examined.

This study was premised the needs of Art Education and suggest Integrated Cultural-Artistic Education as a methods of development various Art Education. Because The Art Education that develop artistic sensibility and cultivate creativity and imagination is increased through integration of various art realms. As a case of Art Education of that not only professional students but also normal students, the purpose of education is in integrated approach in art education.

There were two cases of field application of Integrated Cultural-Artistic Education. One was a case of integrated dance and visual art and the other was a case of integrated dance, drama and visual art. There were several problems in the process of application. One was the teaching abilities of teacher . They seemed it was so difficult to be skilled in various arts. The other problem was the difficulty of preparing teaching material.

keywords: Integrated Cultural-Artistic Education(통합 문화예술교육), Educational Model(교육 모형), Artistic sensibility(예술적 감각), Creativity(창의성), Field study(현장연구)