

# 무용 융합프로그램에 대한 고찰\*

- 중등 학생을 대상으로

이은정\*\* · 김명숙\*\*\*

- 
- |                                |            |
|--------------------------------|------------|
| I. 서론                          | V. 결론 및 제언 |
| II. 융합 프로그램의 개념 및 필요성          | 참고문헌       |
| III. 무용 융합프로그램의 구성 원리          | ABSTRACT   |
| IV. 무용 융합프로그램 교수-<br>학습 지도안 적용 |            |
- 

## 1. 서론

본 연구는 창의적 인재양성을 위한 예술교육에 적극적 통합 방식인 '융합'의 개념을 적용하여 서로 다른 장르가 녹아든 무용 융합프로그램을 제시하는데 그 목적이 있다. 최근 미술, 음악, 연극 등 예술간 융합프로그램이 활발하게 개발되고 있는 현 시점에서 무용과 교과가 연계된 융합 프로그램을 제시하며 공교육에서 실현 가능한 예술교육의 방향을 논의해 보고자 한다.

21세기 현대사회는 통합적 사고에 기반을 둔 문제해결능력을 사회 전반에서 요구하는 지식기반 사회이다. 이러한 지식기반사회에서 지식과 정보는 고도화되고 집약화되어, 새로운 기술과 이론을 창출해 낼 수 있는 고급두뇌 자원의 역할이 매우

---

\* 본 논문은 2011년 교육과학기술부, 한국문화예술교육진흥원 지원비에 의하여 연구된 『예술중심 융합프로그램 개발 연구』를 일부 수정, 보완하여 재구성하였음.

\*\* 주저자, 이화여자대학교 무용과 박사과정

\*\*\* 교신저자, 이화여자대학교 무용과 교수, kms@ewha.ac.kr

중요하다.<sup>1)</sup>

또한 넘치는 정보와 빠른 변화를 거듭하며 기존의 학업 방식인 무조건적인 지식 습득에만 전념하는 교육만으로는 더 이상 21세기가 필요로 하는 유연한 사고를 가진 인재양성이 불가능하다. 이러한 측면에서 경계를 넘나드는 유연한 사고와 기발한 상상력을 갖춘 창의인재 양성은 필연적 과제라 할 수 있다. 이에 따라 최근 창의적 인재양성을 위한 ‘통합예술교육’이 새로운 교육 패러다임으로 등장하여, 전통적인 예술교육인 기능중심의 교육을 넘어 다른 예술영역간의 융합, 예술과 인문사회, 예술과 과학, 혹은 예술과 기술 주제들이 만나는 새로운 융합프로그램이 개발되고 있다.

근래에는 ‘통합’, ‘융합’, ‘통섭’ 이라는 단어들 이 자주 사용되는데, 사전적 의미로 ‘통합’은 “여러 요소들이 조직되어 하나의 전체를 이룸”이고, 융합은 “다른 종류의 것이 녹아서 서로 구별이 없게 하나로 합쳐지는 일”이라고 정의될 수 있다.<sup>2)</sup>

통합의 정도의 측면에서 융합은 두 교과가 독립성을 유지한 채 단순히 병렬적으로 통합되어지는 것이 아니라, 결합을 통해 재조직되어 밀착되어지는 적극적인 통합 방식이라 할 수 있다. 현재 예술계에 ‘통합’과 ‘융합’의 의미는 자주 거론되지만 그 정확한 의미에 대한 합의가 이루어 지지 않은 상태로 혼용되고 있다.

최근에는 ‘통합’이라는 용어로 통합예술교육에 대한 연구가 활발하게 연구되고 있다. 『창의성 계발을 위한 수·과학-예술 통합프로그램 개발』(2011)<sup>3)</sup>에 관한 연구는 타 교과와 예술을 연결한 최초의 예술통합교육 관련 연구라고 할 수 있다. 김정선 외(2008)<sup>4)</sup>는 각 개별 교과와 예술 간의 통합 가능성을 탐색하고 학교 교육과정과 총괄 목표에 부합하는 문화예술교육모형을 제안하였고, 서예원(2008)<sup>5)</sup>은 방과후 통합형 문화예술교육 프로그램을 제시하였다. 이처럼 통합예술교육에 관한 다양한 연구가 이루어지고 있으나 용어 혼용, 기존 연구자료 부족으로 ‘융합’적 측면으

1) 채현경 외(2012), 『예술중심융합프로그램 개발 연구』, 한국문화예술교육진흥원, p.3.

2) 오세근(2009), 통합예술교과와 예술통합 교과 운영, 모더니예술 2, p.133.

3) 이미경 외(2011), 『창의성 계발을 위한 수·과학-예술 통합프로그램 개발』, 한국교육개발원.

4) 김정선, 박정유, 연혜경(2008), 초·중등학교 교과 통합형 문화예술교육 모형개발 연구, 『한국조형교육학회』 32, pp:1-36.

5) 서예원(2008), 방과후 교육을 위한 통합형 문화예술교육에서의 무용 프로그램 개발, 『한국무용교육학회지』 19(2).

로 접근한 연구는 거의 이루어지고 있지 않은 실정이다. 따라서 본 연구는 앞서 연구한 통합의 개념을 넘어 각 학문 간의 융합적 측면에서 예술통합을 통한 교육이라는 시대적, 사회적 요구에 맞추어 무용 융합프로그램의 가능성을 타진하고 공교육에서 실현가능한 예술교육의 방향을 제시하고자 한다. 특히, 무용을 중심으로 교과 내용과 융합한 프로그램은 현재 미개척 분야로서 교과학습과 예술적 체험을 동시에 목표로 하는 융합 프로그램을 제시하였다는 점에서 다른 연구와 차별성이 있다. 본 연구에서 다루는 내용은 다음과 같다. 첫째, 예술중심 융합교육의 이론적인 고찰을 통해 융합교육의 필요성을 제시한다. 둘째, 융합 프로그램의 구성 원칙과 프로그램 교수-학습 지도안을 제시하고, 실제 모의수업을 통한 융합프로그램의 장·단점을 살펴봄으로써 공교육에서의 융합프로그램의 적용 가능성을 고찰한다.

## II. 융합 프로그램의 개념 및 필요성

융합 프로그램을 고찰하기에 앞서 ‘통합’과 ‘융합’이 비슷한 의미로 사용되고 있는 현 시점에서 통합교육과 융합교육에 관한 개념정리가 우선되어야 한다. 통합교육은 ‘교과를 연결 짓는 것’, ‘다양한 교과들을 결합시켜 중심주제, 논점, 문제에 초점을 두고 탐구하는 것’으로 정의 될 수 있다.

통합교육의 개념은 Imgram(1979), Jacobs(1989), Fogarty(1991)의 학자들을 거치며 다양하게 발전되어왔으며 현재에는 통합에 대한 접근 방식에 따라, 통합의 형태에 따라, 통합학습의 요소에 따라, 혹은 학문이 연결되는 방식에 따라 다양하게 구분될 수 있다.<sup>6)</sup> 최근에 개발된 수·과학과 예술통합 연구인 『창의성 계발을 위한 통합형 프로그램 개발』(한국교육개발원, 2011)에서 “하나 혹은 여러 개의 다른 지식 체계의 방법론과 언어를 의식적으로 끌어들이 당면한 중심주제, 문제, 혹은 경험의 의미를 검토하고 해석하려는 지적인 흐름이나 교육과정적 접근”으로 보는 제이콥스의 ‘통합’의 정의를 기초로 하고 있다. 이러한 ‘통합교육’은 학문간 연결성에 주

6) 이신동, 홍종선(2008), 영재통합교육과정 모형 개발을 위한 이론적 탐색, 『영재와 영재교육』 7(2), pp.39-73.

목하며 우리 일상생활에서 겪는 문제들이 학문의 체계에 따라 구분되어 나타나는 것이 아니라 총체적으로 현상하며 또 총체적인 관점에서 볼 때 해결할 수 있다는 점에 중점을 둔다. 이를 종합해 보면 통합교육은 서로 다른 지식 간의 연결성, 관련성을 추구하여 학습자가 성취하게 될 지식 및 경험의 총체를 강조하는 교과과정이라고 볼 수 있다.

반면, 융합교육은 교과 간 경계가 없이 하나가 된 상태라고 정의할 수 있다. 통합교육의 개념이 '몇 개의 과목들을 통합하는 물리적인 합침'으로 본다면, 융합교육은 이보다 더 강한 '화학적 결합'<sup>7)</sup>이라고 할 수 있으며, 이를 통해 완전히 새로운 형태의 교육을 창조해 내는 것이 융합교육이라고 할 수 있다. 통합교육과정의 유형이나 설계모형, 개발 준거 등에 대해서는 수많은 연구가 이루어져 있지만 융합교육 과정에 대해서는 아직 그 개념이나 유형에 대해 정확한 학설이 세워져 있지 않은 실정이며 융합프로그램을 개발하는데 필요한 개발 준거와 설계모형 개발은 이제 시작 단계라고 할 수 있다. 이에 따라 본 연구에서는 통합의 개념보다 더 고차원적인 교과간의 결합의 의미로써 융합프로그램을 제시하고자 한다.

융합교육의 시작은 1990년대 미국과학재단에서 교과 간 지식과 경험, 통찰을 연결하고자 하는 교육방법에서 시작되었다. 과학, 기술, 공학, 예술, 수학 학문을 각각의 개별분야로 보지 않고 상호소통을 토대로 한 융합을 강조하는 STEAM(Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics)이 대표적 예라 할 수 있다. 최근 미국과 영국, 러시아, 중국 등 전 세계적으로 문화예술 교육이 국가의 미래성장을 위한 핵심 동력으로 문화예술 융합교육에 주목하고 있다. 특히 과학과 예술의 경계를 넘나드는 창의력 신장에 주력하며 STEAM교육 방법을 활용하여 예술 속에 내재된 상상력, 감성이 과학기술교육에 활용됨으로써 창의적인 융합인재를 양성하고자 하는 움직임이 일고 있다.

현재 국내에서는 한국교육과학기술부나 한국과학창의재단을 주축으로 하여 융합교육연구가 시작되고 있으나 대부분 과학, 기술, 공학, 수학을 가르치기 위한 도구로 예술을 소극적으로 활용하고 있는 실정이다. 최정훈(2011)은 예술과 경제, 정치, 법,

---

7) 채현경 외(2012), p.16.

사회학, 철학, 심리학 등의 인문사회와의 연계성도 크게 강조되어야 한다고 주장하며 수·과학 뿐 만 아니라 인문사회와의 융합프로그램 개발의 중요성을 피력하였다. 뱀포드(2006)는 예술 통합적 교육은 좀 더 독립적이고 기본적으로 동기를 유발시키는 교육에 몰입하도록 만들었으며, 시험을 위한 사실암기보다는 이해력 학습을 증진시켰다는 연구결과를 도출하였다. 이러한 시점에서 문화예술교육 분야에서도 보다 심도 있는 자연과학 및 인문사회의 융합프로그램 개발을 통해 중등학생의 지적성장 과 더불어 유연한 사고와 기발한 상상력을 갖춘 창의적 인재를 키우는 작업은 필연적이다. 특히, 수·과학 분야에만 편중되어있는 융합프로그램에서 예술이 중심이 되는 융합 프로그램 개발은 교과의 효과적 이해와 예술의 체험을 동시에 도모할 수 있는 작업이 될 것으로 사료된다. 특히, 무용예술은 다른 교과영역에서 추구하지 못하는 독창성과 통합성을 지닌 고유한 영역으로 모든 영역이 수업의 주제가 될 수 있으며 이러한 주제들은 다양한 방법으로 구성될 수 있는 무한한 가능성을 지닌다. 따라서 무용 융합프로그램은 무용을 중심으로 인문사회, 자연과학 분야가 융합된 형태로 교과학습과 예술적 사고를 동시에 아우르는 창의적인 프로그램이라고 할 수 있다.

무용 융합프로그램의 교육적 기능은 다음과 같이 정리될 수 있다.

첫째, 무용 융합프로그램은 수학, 과학, 역사 등 다양한 교과와 연계되면서 전인 교육의 실현을 도모할 수 있다.

둘째, 무용예술 속에 내재된 상상력, 감성 등의 사고 방법이 다른 실제적인 문제를 해결하는 데 적용됨으로써 창의적인 문제해결력을 갖춘 인재를 양성할 수 있다.

셋째, 현재 실기 기능위주로 편중되어 있는 무용예술교육의 한계점을 넘어 다른 교과와 융합을 통해 새로운 융합교육 패러다임을 구축할 수 있다.

### III. 무용 융합프로그램의 구성 원리

무용 융합프로그램은 무용예술과 다른 교과간의 융합을 통하여 교과의 내용을 생동감있게 이해시키는 동시에 예술의 체험이라는 두 가지 목적을 달성함으로써 유연한 사고와 상상력을 갖춘 21세기형 창의적 인재양성을 목표로 한다. 이러한 목표

를 달성하기 위하여 무용 융합프로그램이 삶의 다양한 공간에서 이뤄질 수 있도록 무용예술과 인문사회, 자연과학 분야의 학습주제들을 융합하여 창의성과 문제해결력을 겸비한 인재양성이 가장 큰 핵심이라고 할 수 있다.

무용 융합프로그램의 구성 원리는 다음과 같다.

첫째, 무용 융합프로그램의 학습주제는 교과와 연계된 내용으로 구성하였다. 교육과학기술부(2010)는 창의적 체험활동이 교과에서 배운 내용을 직접 체험함으로써 창의·인성함양과 더불어 교과의 흥미도를 높이고 종합적 사고를 유도해야함을 공시하고 있다. 이에 따라 무용 융합 프로그램은 무용예술과 교과 내용을 동시에 아우르는 주제를 선택하여, 결론적으로 교과의 내용을 주지적으로 습득하는 것이 아닌 예술적인 방법으로 이해할 수 있는 창의적 융합 프로그램을 제시하고자 하였다. 이러한 작업은 무용예술이 보조적인 도구가 아니라 그 자체가 심미적 체험이며 무용예술이 창의적인 사고의 방법론을 제시해주는 중요한 역할을 함을 주지하는 것이다. 이에 따라 교과의 흥미도를 높이면서 실질적으로 창의적으로 사고 할 수 있는 경험을 제공하는 새로운 융합교육 방향을 제시하고자 하였다. 실제로 융합프로그램의 주제는 중·고등학교 교과과정에서 선정하였으며 인문사회분야에서는 국어와 문학분야, 자연과학분야에서는 과학교과에서 선정하여 교과와의 연결성을 고려하였다. 이에 따라 실기위주의 실기교육의 한계를 극복하고 교과내용의 예술적 체험이라는 큰 목표를 두고 창의적으로 학습할 수 있는 융합프로그램을 제시하고자 하였다. 이러한 융합프로그램은 어느 한 교과가 주가 아닌 대등한 위치에서 예술적 체험과 교과학습이 동시에 이루어짐으로써 교육적 시너지 효과를 낼 수 있을 것으로 기대한다.

둘째, 무용 융합프로그램에서 창의·인성을 동시에 개발하는 교육적 요소를 적용하였다. 창의성과 인성은 서로 간에 섞이지 않는 독립적인 측면이 있으나 실현 가능한 범위 내에서 상호 조화롭게 개발 될 수 있는 요소들을 융합프로그램에 적용시켰다. 이에 따라 무용예술활동을 통해 유연한 사고와 문제해결력을 계발시킬 수 있는 다양한 교육 요소장치들을 활용하였다.

셋째, 무용예술을 중심으로 인문사회, 자연과학 분야를 자유롭게 넘나들며 융합시키기 위한 방법으로 음악, 미술, 과학, 수학, 문학 등 다양한 분야에서 창조성을 빛낸 천재들의 공통 생각방법인 13가지의 “생각의 도구”<sup>9)</sup>를 프로그램에 적용하였다.

〈표 1〉 창의·인성 교육의 요소<sup>8)</sup>

요소	세부요소 및 내용	
창의요소	인지적 요소	사고의 확장, 사고의 수렴, 문제해결력
	성향적 요소	독립성, 개방성
	동기적 요소	호기심 및 흥미, 몰입
인성요소	인간관계 덕목	정직, 약속, 용서, 책임, 배려, 소유
	인성판단력	도덕적 예민성, 도덕적 판단력, 의사결정능력, 행동실천력

〈표 2〉 13가지 생각의 도구

	Root-Burnstein 의 13가지 생각의 도구
① 관찰	눈, 귀, 코, 손, 마음을 총 동원하여 깊은 관찰하기
② 형상화	재현, 추상능력, 감각적 연상작업
③ 추상화	핵심적인 의미를 발견하고 단순화하기
④ 패턴인식	원칙을 발견하고 다음 일을 예상하기
⑤ 패턴형성	발견한 패턴을 기본 단위로 새로운 패턴을 개발하기
⑥ 유추	다양한 현상 사이에 기능적 유사성 내적 관련성 알아내기
⑦ 몸으로생각하기	몸으로 체험하며 학습하기
⑧ 감정이입	다른 사람의 몸과 마음을 통하여 세계를 지각하기
⑨ 차원적사고	2차원적 세계, 3차원적 세계를 지각하고 변환하기
⑩ 모형만들기	규칙, 자료, 절차를 이용한 시뮬레이션 만들기
⑪ 놀이	게임과 규칙, 퍼즐을 통해 기존의 지식을 변형시키기
⑫ 변형	여러 가지 생각도구를 변형시키기
⑬ 통합	생각도구들을 통합, 변형시켜 종합적으로 사고하기

생각의 도구는 천재적 예술가들이 창조적인 일을 할 때 주로 사용하는 방법으로 예술적으로 사유하는 과정이라고 할 수 있다. 무용 융합프로그램은 이러한 13가지 생각의 도구들을 모든 프로그램에 적용하여 구성하였다. 이에 따라 인문사회와 자연과학분야의 개념을 습득할 때 무용활동에서 주로 사고할 수 있는 상상력, 감성, 시각화 원리와 같은 예술적 방법론이 활용됨으로써 융합교육의 시너지 효과는 매우 커진다고 할 수 있다. 이렇듯 무용 융합 프로그램은 무용예술과 인문사회, 자연과학의 학습주제를 하나의 교육과정으로 녹여낸 총체적 예술교육으로 개발하고자 하였다.

8) 앞의 책, p.31.

9) Root-Burnstein의 연구(1999)에서 다빈치, 아인슈타인, 피카소, 스트라빈스키, 구달 등 역사적으로 다양한 분야에서 창조성을 떨쳤던 인물들의 발상법을 분석한 결과 공통된 13가지 생각의 도구를 발견하였다.

각 예술분야의 지식심화	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 무용 융합교육에 의한 인문사회 및 자연과학 지식심화</li> </ul>
예술영역의 확대	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 무용예술과 새로운 매체의 접목</li> <li>• 새로운 지식, 기술, 매체를 활용한 예술적 표현력 확대</li> </ul>
창의력과 문제해결력 개발	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 예술활동을 통한 창의적 상상력 개발</li> <li>• 교과와의 융합을 통한 문제해결력 개발</li> </ul>

〈표 3〉 무용중심 융합교육의 교육적 유용성<sup>10)</sup>

넷째, 무용 융합프로그램은 중·고등학교 창의적 체험활동 교육과정의 활용을 목적으로 구성되었다. 창의적 체험활동은 2009년도 개정교육과정을 시점으로 자율 활동, 동아리 활동, 봉사활동, 진로활동으로 4개 영역으로 분류되어 창의적이며 구체적인 인재양성을 목적으로 마련된 교육과정으로, 학생 개인의 소질과 잠재력을 계발하고 자율적인 자세와 타인을 이해하는 공동체 의식 등 수준 높은 자질 함양을 지향한다. 실제로 현재 창의적 체험활동에 활용되는 무용 프로그램은 실기기능위주의 교육으로 구성되는 경우가 대부분이기 때문에 이에 대한 대안으로 무용예술과 타 교과와의 융합 프로그램을 제시하며 창의적 체험활동의 근본적 교육목적을 달성하고자 하였다.

위의 내용을 종합해보면, 융합프로그램은 기본적으로 무용과 교과와 융합을 통해 다양한 분야의 지식습득과 더불어 창조적인 사고방식을 경험하고 이러한 과정을 통한 무용예술영역의 확대를 목표로 하고 있다.

#### IV. 무용 융합프로그램의 교수-학습 지도안 적용

무용 융합프로그램은 중등학교 창의적 체험활동 시간에 활용되는 프로그램으로

10) 채현경 외(2012), p.4.

창의적 체험활동은 교과와 상호보완적인 관계에서 자율활동, 동아리활동, 봉사활동, 진로활동의 4개 영역으로 구분되어 운영되는 교과과정이다. 현재 창의적 체험활동은 교사들의 재량에 따라 자유로운 형태로 운영되고 있으나 일부 예술교육이 실기위주로 편중되어 있는 경우가 대다수인 것이 현실이다. 따라서 본 연구에서는 실기위주의 예술교육이 아닌 교과와 연계된 융합프로그램을 제시하고자 하였다.

무용 융합프로그램의 실제 교수-학습 내용체계는 다섯 단계를 거친다.

첫째, 무용교사와 다른 교과 전문가가 주제결정, 프로그램명, 교수학습방법을 논의하는 단계이다. 이 과정을 통해 교과간의 융합정도를 결정하고 예술과 교과가 단순한 병렬적 통합이 아닌 하나의 융합프로그램으로 발전하기 위한 초석단계라고 할 수 있다.

둘째, 학습자료 선정에 있어서 학습자에게 일방적인 주입을 강조하기 보다는 학생들의 예술적 경험을 통한 학습이 이루어 질 수 있도록 수업을 계획하는 단계이다.

셋째, 학습 목표를 교과학습과 창의요소와 생각도구로 세분화하여 교과목표를 설정함으로써 예술적 활동을 통한 상상력, 창의적 문제해결력을 이끌어 낸다.

넷째, 교수-학습활동에서 주제결정-탐구하기-정리하기까지 학생들의 자발적인 참여로 이루어지는 수업단계 설정이다.

다섯째, 수업평가에 있어 자기평가, 모둠평가를 통해 교사평가 뿐 아니라 학생들이 자발적으로 참여하는 평가방법을 도입한다.

위의 내용을 종합해보면 무용 융합프로그램은 다른 교과 전문가와의 협의를 통한 융합협의과정을 거쳐 개발된 프로그램이며 실제적으로 학생중심의 수업으로 구성되었음을 알 수 있다.

〈표 4〉 무용 융합프로그램 교수-학습 지도안 내용체계

수업구성요소				
융합수업협의의	학습자료선정	학습목표	교수-학습내용 및 활동	평가
학습주제	교 사	교과학습	준비하기	모둠평가
			주제결정하기	자기평가
프로그램명	학 생	창의요소	탐구하기 1단계	모둠활동지
교수학습방법		생각도구	탐구하기 2단계	개인활동지
			정리하기	

〈표 5〉 융합 프로그램 내용 구성

융합 분야	융합 교과	세부 교과	교과제재	무용 융합프로그램 주제
인문사회	국어	국어	김춘수의 시 ‘꽃’	아름다운 시와 나의 몸
		문학	문학작품 ‘토별가’	문학 속의 주인공이 되어
자연과학	과학	물리	힘과 운동	김연아 처럼 Jump
		지구과학	천체와 우주	별자리 여행

본 무용 융합프로그램은 2011년 9월부터 2012년 2월까지 교육과학기술부와 한국문화예술교육진흥원에서 지원한 예술중심 융합프로그램 중 무용분야 융합프로그램이다.

프로그램 구성은 인문사회영역인 국어교과와 융합한 무용융합프로그램과 자연과학영역 과학과 융합한 무용융합프로그램으로 구분된다. 앞서 설명하였듯이 주제는 교과에서 서로 밀접하게 연관되어 있는 단원을 선택하여 학년과 영역의 구분을 없애고 무용예술과 융합시켜 하나의 융합 프로그램으로 구성하여 학습자로 하여금 스스로 학습내용에 의문을 가지고 창의적으로 탐구하는 내용으로 구성하였다. 프로그램 주제는 다음 〈표 5〉와 같다.

### 1. 무용-인문사회 융합 프로그램

무용융합프로그램은 프로그램 개발 이후 중·고등학교 창의적 체험활동시간에 모의수업형태로 실시되었으며 이 융합프로그램이 일반화되어 활용되기에 적합한지 여부와 프로그램의 장, 단점과 현장 적용 시 고려해야 할 사항 등을 검토하였다. 모의수업은 2011년 12월 20일에 서울 면목중학교에서 1학년을 대상으로 시행되었으며, 창의적 체험활동교사의 자문을 받아 수정, 보완작업을 거쳐 완성되었다.

#### 가. 프로그램 개요

- 프로그램 주제: 문학 속의 주인공이 되어
- 융합교과: 무용/국어
- 교과단원: 중학교 2학년 우리고전의 맛과 멋
- 교과제재: 문학작품 토별가(토끼전)

- 학습목표: 문학작품 토별가를 통해 인생의 가치와 의미를 진지하게 생각하고 스스로 주인 공이 되어 개작한 작품을 신체를 통해 창의적으로 표현한다.
- 차시별 주제: 1차시/ 토별가 새롭게 감상하기  
2차시/ 토별가의 주인공이 되어  
3차시/ 토별가의 주인공이 되어 작품발표
- 창의적 체험활동 영역: 자율, 동아리
- 창의·인성요소: 창의요소/ 독창성, 비판적사고, 개방성, 몰입, 흥미  
인성요소/ 도덕적 예민성, 도덕적 판단력
- 생각의 도구: 형상화, 유추, 몸으로 생각하기, 감정이입, 변형
- 교수학습방법: 주제적학습법, 공연활동 학습법

위의 개요를 통해 무용-인문사회 융합프로그램의 교수-학습 지도안의 특징은 다음과 같이 정리될 수 있다.

첫째, 수업구성이 교과와 주제를 심도 있게 학습하는 단계-학습내용을 학생 스스로 변형시켜 창의적으로 사고하는 단계-신체를 통해 표현하는 단계를 거친다. 이를 통해서 교과내용을 학습함과 동시에 창의적으로 사고하며 무용교육에서 목표하고 있는 신체 표현력을 증진시키는 것을 목표로 수업내용을 구성하였다.

둘째, 창의적 체험활동이 자율활동, 동아리활동, 봉사활동, 진로활동의 4영역으로 구분되므로 어떤 활동에 속하는 프로그램인지에 대한 설정을 분명히 하여 수업의 수준을 결정하였다.

셋째, 앞서 융합 프로그램의 구성원리에서 창의, 인성 요소를 고려하였다고 설명한 바 있으며 이러한 원리를 원칙으로 창의력과 인성을 함양할 수 있는 활동을 세분화하여 구성하였다.

넷째, 프로그램에 13가지 생각의 도구를 활용한 예술활동을 개발하여 문제를 해결해 나가는 다양한 방법론을 체험하는 경험을 제공하였다. 이를 통해서 교과에서만 얻을 수 있는 지식과 예술활동에서만 습득될 수 있는 지식이 하나로 융합되며 학문 간의 경계를 넘나드는 창의적 문제해결력을 갖춘 인재 양성을 목표로 세부내용을 설정하였다.

나. 교수-학습 지도안

〈표 6〉 무용-인문사회 융합 프로그램 교수-학습지도안 예시

학습주제		토끼전의 주인공이 되어		
학습목표		모둠별로 신체를 통해 문학작품의 내용을 새롭게 창작하여 표현할 수 있다.		
학습차시		2차시/ 총 3차시	교수학습방법	주제적 학습법
준비물		학생: 트레이닝복, 운동화		
		교사: 컴퓨터, ppt		
학습 단계	시간	교수-학습 내용 및 활동	창의요소	지도상 유의점
			생각도구	
			학습형태	
도입	10'	<ul style="list-style-type: none"> <li>◎ 주제선정</li> <li>○ 동기유발: 등장인물의 성격과 닮은 현 시대의 인물 찾아보기</li> <li>- 지난 차시의 수업을 바탕으로 등장인물의 성격과 유사한 현 시대의 인물을 다 같이 찾아봅시다.</li> </ul>	비판적 사고, 개방성	- 새로운 시나리오를 창작하도록 되도록 제한점을 두지 않는다.
		<ul style="list-style-type: none"> <li>◎ 주제로부터 문제발견</li> <li>○ 학습문제 제시: 토끼전 중 일부분을 새롭게 창작하고 이를 움직임으로 표현할 수 있다.</li> <li>○ 모둠별로 토끼전 중 새롭게 창작할 부분 선택하기</li> <li>○ 진단평가: 내가 ○○였다면 위기 상황에서 어떻게 대처했는지(용궁을 어떻게 탈출했는지) 써 보자.</li> </ul>	유추	
전개	15'	<ul style="list-style-type: none"> <li>◎ 공연활동 학습법으로 전환</li> <li>○ 움직임 요소 학습하기</li> <li>- 토끼전에 나타난 동작단어를 움직임 요소를 활용하여 다양하게 표현해 봅시다.</li> </ul>	독창성, 개방성	- 움직임을 요소로 활용하여 다양한 방법으로 움직임 수 있도록 유도한다.
	15'	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 자신이 선택한 부분 모둠별로 창작하기</li> <li>- 주제와 형식에 얽매이지 말고 새로운 움직임 시나리오로 작성해 봅시다.</li> <li>○ 형성평가: 움직임 시나리오 작성하기 ①</li> </ul>	몸으로 생각하기 전체	
정리	10'	<ul style="list-style-type: none"> <li>◎ 결과발표 및 평가</li> <li>○ 총괄평가 : 모둠별로 새롭게 창작한 움직임 시나리오 발표하기</li> <li>○ 자기평가 ②</li> </ul>	사고의 수렴, 비판적 사고, 문제해결	① 형성평가지
			감정이입, 유추, 몸으로 생각하기 모듬	
			문제해결	② 자기평가
			유추, 감정이입 전체 및 모듬	

## 다. 수업 평가

모의수업은 중학교 1학년 남학생 10명, 여학생 10명을 대상으로 실시하였으며 지도교사 1명과 보조교사 2명으로 진행되었다.

수업의 학습 주제는 문학작품 토별가(토끼전)으로 교과과정 안에 포함되어 있는 내용을 선정함으로써 학생들에게 쉽게 다가갈 수 있는 동기유발적 측면에서는 효과적이었는다는 평가를 받았다. 특히 '토별가 속 캐릭터가 나왔다면 어떻게 문제를 해결해 나갔을까?'에 대한 개인활동지와 새로운 시나리오 쓰기 체험을 통해 창의성, 도덕적 판단력, 감정이입과 같은 창의·인성을 키우는데 매우 효과적인 수업을 이끌어 내었다는 평가를 받았다. 하지만 한정된 모의수업 시간에 다소 많은 시간을 할애함으로써 신체표현활동시간이 부족하였다는 점을 제시하면서 효과적인 시간 분배의 필요성을 지적하였다.

수업 방식은 주제적학습법과 공연활동 학습법을 병행하였다. 수업의 단계는 충분히 교과 내용을 이해하고 작품 주제에 있어 학생 스스로 시나리오를 제작하며 이를 신체로 표현하는 것을 목표로 하였다. 그러나 모의 수업 실시 결과 1차시에 이 모든 활동을 다 달성하기는 어려웠으며 이에 따라 수업을 2차시에 걸쳐 진행하는 방법, 수업의 내용을 일부 간소화 하거나 수준을 낮추는 방향을 제시하였다. 또한 작품 창작에 있어서 기대했던 수준 이상으로 적극적인 자세로 참여도가 높았으나, 신체표현방법의 한계가 드러나 학생들이 다양한 방법으로 창작할 수 있는 기초 교육이 필요하다는 점이 보완점으로 남았다.

## 2. 무용-자연과학 융합 프로그램

### 가. 프로그램 개요

- 프로그램 주제: 별자리 여행
- 융합교과: 무용/과학
- 교과단원: 고등학교 1학년 지구과학
- 교과제재: 천체와 우주
- 학습목표: 별의 일주 운동과 태양의 연주 운동을 이해하고 자신이 별자리가 되어 별의 움직임을 신체로 표현 할 수 있다.

- 차시별 주제: 1차시/ 별자리와 나  
2차시/ 내 마음 별이 되어
- 창의적 체험활동 영역: 자율, 동아리
- 창의·인성요소: 창의요소/ 독창성, 논리·분석적사고, 개방성, 몰입, 흥미  
인성요소/ 행동신천력
- 생각의 도구: 관찰, 형상화, 패턴인식, 패턴형성, 모형만들기, 몸으로 생각하기, 감정이입
- 교수학습방법: 프로젝트학습법, 공연활동 학습법

#### 나. 교수-학습 지도안

〈표 7〉 무용-자연과학 융합 프로그램 교수-학습지도안 예시

학습주제		내 마음 별이 되어		
학습목표		자리의 움직임을 상상하고 스스로 별이 되어 신체로 표현 할 수 있다.		
학습차시		2차시/ 총 2차시	교수학습방법	공연활동학습법
준비물		학생: 트레이닝복, 운동화		
		교사: 작품음악, 별자리사진자료		
학습 단계	시간	교수-학습 내용 및 활동	창의요소	지도상 유의점
			생각도구	
			학습형태	
도입	5	○ 동기유발: 창작할 작품에 대한 관련 음악 감상하기	흥미	
		○ 학습문제 제시: 지난시간에 학습한 별자리 형태를 이용하여 스스로 별이 되었다고 생각하고 작품을 창작해봅시다.	관찰	
			전체	
전개	8	○ 별의 일주운동과 별자리의 형태에 대해 복습하기	지식, 논리/ 분석	① 자기 평가지
		- 일주운동에 따른 월별 별자리의 형태를 상기시켜 봅시다.		
		○ 형성평가: 월별 별자리 형태 알아보기 ①	유추 전체	
15	◎ 공연활동 학습법으로 전환 ○ 모듬별로 음악을 선택하여 별자리를 이용한 작품 자유롭게 창작하기 - 팀원들의 의견을 수렴하여 제시된 음악들 중 한 가지를 선택해 봅시다. - 선택한 음악에 맞추어 별자리를 이용한 작품을 모듬별로 제작해 봅시다.	협동, 확산적 사고	몸으로 생각하기, 변형 모듬	
		몸으로 생각하기, 변형		
				모듬

〈표 7〉 계속

학습 단계	시간	교수-학습 내용 및 활동	창의요소	지도상 유의점
			생각도구	
			학습형태	
전개	12	◎ 모둠별로 창작한 작품을 발표하기 - 별자리를 이용한 작품을 음악에 맞추어 모둠별로 발표해봅시다. - 발표모듬이외의 다른 모듬들은 발표 모듬의 작품을 감상하고 평가해봅시다.	협동, 확산적 사고	
			몸으로 생각하기, 형상화	
			모듬	
정리	5	◎ 토론하기 - 모듬별로 발표한 작품에 대해 자유롭게 토론해 봅시다.	수렴적 사고	
			관찰	
			전체	

#### 다. 수업평가

모의수업은 중학교 1학년 남학생 15명, 여학생 10명을 대상으로 실시하였으며 지도교사 1명과 보조교사 2명으로 진행되었다.

수업의 도입부분에서는 과학교과 수업내용인 별의 일주운동의 개념, 별자리 형태를 ppt자료와 사진으로 설명하는 방식으로 진행되었다. 특히, 영상자료는 남학생들의 호기심을 유도하여 동기유발에 효과적이었으며 학습자료가 교과내용을 전달하는데 유용하였다는 평가를 받았다. 그러나 무용을 담당하는 교사가 과학 교과를 설명할 때 과학교사에 비해 전달력이 약해 질 수 있는 가능성을 제시하며 각 교과 전문가들의 협력이 필요함을 지적하였다.

수업 방식은 프로젝트 학습법과 공연활동 학습법을 선택하여 학생들의 활동이 주가 되도록 했다. 모듬별로 학생들을 구성하여 별자리 모양과 이동경로를 바닥의 마스킹 테이프로 직접 만들어 보고 별자리의 이동을 상상하며 작품으로 표현하도록 하였다. 학생들의 수업 참여도와 태도, 이해수준, 반응 등은 수업 실시 이전에 교사가 기대했던 수준보다 훨씬 높았으나 작품 창작을 하는데 1차시만에 마무리짓기에 다소 어려움이 있었다. 따라서 수업 대상이 무용 전공자가 아닌 일반 학생이므로 차시를 늘려 작품을 창작하기 전에 다양한 신체부위를 사용하는 법을 충분히 연습하

고 신체 표현의 가능성을 체험하는 시간을 확보해야 한다는 보완점이 남았다.

수업의 내용에 있어 학생들은 과학적 주제를 예술적으로 표현한다는데 매우 흥미를 보였으며 교사는 과학적 원리를 상상력과 감성으로 이해하도록 끊임없이 학생들에게 인지시키고 이를 토대를 움직임으로 신체로 표현하도록 지도하는 부분에서 좋은 평가를 받았다. 그러나 학생들이 보다 높은 수준의 결과를 이끌어 내기 위해서 무용 기초 교육이 필요하다는 지적을 받았다.

## V. 결론 및 제언

본 연구는 예술교육의 중요성이 증대되고 학문과 학제간의 통합과 통섭에 의한 융합교육이 강조되고 있는 시점에서 융합교육의 필요성을 제시하고 서로 다른 장르가 녹아든 무용 융합프로그램을 제시하였다.

본 연구에서 제시하는 융합 프로그램은 최근 활발하게 개발되고 있는 예술장르간의 융합이 아닌 무용을 중심으로 교과와 연계된 인문사회 및 자연과학분야와 융합한 프로그램이라는 점에서 큰 차이점이 있다. 특히, 교과의 무용예술적 체험을 지향하며 교과주제가 무용예술에 활용되고 반대로 교과를 습득하는데 예술적 방법론이 활용되는 시너지 효과에 중점을 두었다는 점에서 큰 차이를 보인다. 이러한 취지로 개발된 4개의 프로그램 중 2개의 프로그램을 선정하여 실제 모의수업을 시행한 결과 융합 프로그램 적용시 몇 가지 문제점이 제기되었다.

우선, 무용 융합프로그램을 누가 지도해야 할 것인가에 대한 교사선정의 문제점이다. 예를 들어 무용-과학 융합 프로그램의 경우 한 수업에 무용교사와 과학교사가 한 프로그램 안에서 각각 맡은 분야를 따로 수업하는 방식으로 진행 할 때 교과가 하나로 융합되기 보다는 병렬적 통합이 되기 쉽다는 문제점을 지적 할 수 있다. 무용융합 프로그램은 무용수업을 효과적으로 시행 할 수 있는 한 명의 무용교사로 진행되는 것이 적합하나, 앞의 모의수업 결과에서 언급하였듯이 융합 교과를 지도하는 부분에 있어 교사의 전문성에 대한 문제가 제기 될 수 있다. 따라서 수업내용 선정과 융합의 정도, 지도 방법 등 무용 융합프로그램 교사와 융합교과 교사와의 협

력은 절대적으로 필요하다고 할 수 있다.

또한 수업에 참여하는 학습자 태도의 문제점을 지적 할 수 있다. 실제 입시위주의 학습에 길들여진 학생들을 대상으로 무용 융합수업의 학습 동기를 이끌어 내는 것은 쉽지 않은 문제이다. 앞서 개발된 프로그램 지도안을 살펴보면 학생들은 교과를 학습하고 무용활동을 하는 순으로 진행되었으나, 실제로 수업에 적용할 때 교과수업의 연장이라는 인식 때문에 학생들의 동기를 유발하는데 어려움이 있을 가능성이 제기되었다. 따라서 무용 동영상 감상이나 무용활동을 앞에 진행하고 교과는 뒤에 학습하는 등 학생의 흥미를 유도하고 참여를 이끌어 내는 다양한 방식이 필요하다.

마지막으로 수업 내용의 난이도 설정의 문제점이다. 실제 모의수업에서 교육대상이 예술전공자가 아닌 일반 중·고등학생이므로 보다 창의적인 결과물을 이끌어 내기 위해서 무용활동에 대한 충분한 기초교육이 필요하다고 제기된 바 있다. 무용 융합프로그램은 교과와 무용이 동등한 비중으로 구성되어있으나 일반인 학생의 경우 무용활동에 익숙하지 않기 때문에 창의적으로 표현 할 수 있는 다양한 신체표현 방법 등 기초교육에 충분한 시간을 확보하여 무용 융합프로그램을 보다 효과적으로 적용하는 방법이 필요하다.

위의 내용을 종합해 보면, 무용 융합프로그램은 여러가지 현실적인 교육 여건의 문제로 당장 실현되기는 어려우나, ‘무용’과 ‘교과’ 이 두 영역을 넘나들며 자유롭게 사고할 수 있는 방법을 제시한다는 점에서 창의적 인재양성을 위해 반드시 필요한 교육이라고 할 수 있다. 이러한 시대적 요구에 따라 본 연구에서는 다양한 교육 전문가들의 협력을 통한 교수-학습 지도안을 개발하고 실제 학교 현장에서 모의수업을 실시함으로써 무용 융합교육의 가능성과 무용 융합프로그램이 나아가야 할 방향을 제시하였다. 이를 통해 실기에 편중되어있는 예술교육의 틀을 벗어나 교과와 예술이라는 두 가지 목표를 추구하는 새로운 융합교육 패러다임을 제시하고 공교육에서의 무용교육의 저변 확대를 위한 기초 연구로서 그 의의가 있다고 사료된다. 따라서 이 연구가 일회적 연구에 그치는 것이 아니라 21세기형 융합예술교육의 방향을 제시하는 하나의 모델로써 융합프로그램을 확장시켜 나갈 수 있는 초석이 되기를 기대하는 바이다.

본 연구의 결과를 토대로 바람직한 융합교육을 위해서 아래 몇 가지를 제언한다.

첫째, 국어, 과학 이외에 다양한 교과와 융합한 무용 융합프로그램의 개발과 모의 수업이 지속적으로 연계되어 실제 공교육의 활용 가능성을 높여야 한다.

둘째, 무용 융합프로그램 교사들의 연수와 재교육 프로그램, 평가 시스템이 활성화되어야 한다. 융합교육을 실천 할 수 있는 무용교사 양성과 이를 대상으로 한 재교육 프로그램 시행 노력이 필요하며 이후에도 일회적인 수업 모니터 형식이 아닌 지속적인 평가를 통해서 실제적용 가능한 융합 프로그램으로 발전시켜야 한다.

## ■참고문헌

- 교육과학기술부(2010), 『창의적 체험활동 해설』, 서울: 교육과학기술부.
- 박은중(2011), 『창의적 체험활동 교육과정의 실행』, 서울: 한국학술정보.
- 에드워드 윌슨(1998), 『통섭: 지식의 대통합』, 최재천, 장대익(역). 서울: 사이언스북스, 2005.
- 채현경 외(2012), 『예술중심융합프로그램 개발 연구』, 교육과학기술부, 한국문화예술교육진흥원.
- Root-Burnstein, R.M.(1999), 『생각의 탄생: 창조성을 빛낸 사람들의 13가지 생각도구』, 박영무 외(역) 서울: 에코의 서재.
- 김정선, 박정유, 연혜경(2008), 초·중등학교 교과 통합형 문화예술교육 모형개발 연구, 『조형교육학회』, 32: 1-36.
- 김현주(2009), 예술통합교육을 통한 무용교육의 발전적 제안-교수·학습 전략을 위한 방향 제시 및 교육모형 구축, 한국연구재단.
- 서예원(2008), 방과 후 교육을 위한 통합형 문화예술교육에서의 무용 프로그램 개발, 『한국무용교육학회지』, 19(2): 1-20.
- \_\_\_\_\_ (2011), 통합 문화예술교육성의 가능성, 『한국무용예술학회』, 33:31-50.
- 오세곤(2009), 통합 예술교과와 예술통합 교과 운영, 모드니 예술 2: 133-138.
- 이미경 외(2011), 『창의성계발을 위한 수·과학-예술 통합프로그램 개발』, 한국교육개발원.
- 이신동, 홍종선(2008), 영재통합교육과정 모형 개발을 위한 이론적 탐색, 『영재와

영재교육』, 7(2): 39-73.

전정임(2010), 예술영재교육을 위한 과학 활용의 유용성에 관한 연구, 『한국음악학  
학회』, 19: 235-262.

태진미(2010), 영재의 창의성 신장을 위한 예술활동의 가능성 탐색, 『한국영재학  
회』, 23(3): 789-807

\_\_\_\_\_ (2011), 창의적 융합인재양성, 왜 예술교육에 주목하는가?, 『영재교육연구』,  
21(4): 1011-1032.

논문투고일	2012년 08월	15일
심사일	08월	20일
심사완료일	08월	27일

## **Consideration to Convergence dancing Program**

- Subjecting on Middle & High School Students

Eunjung Lee · Myungsook Kim

*D.F.A degree course of Dance.*

*Professor of Dance Ewha Womans University, Ph.D.*

The purpose of this study is to suggest a convergence dancing program in which different genres are melted beyond parallel integration, here and now the importance of arts education is enhanced and convergence education by integration and consilience between learning and interdisciplinary is emphasized.

The convergence program which this study suggests differs significantly with other programs in this regard it is not fused among arts genres, which is recently being studied animately, but fused with Humanities & Social Sciences and Natural Science areas being linked with a subject focusing on dancing. This program suggested total four programs: two dancing-Humanities & Social Sciences fusion programs; two dancing-Natural Science fusion programs. In addition, this program organized the program in order to raise the interest of subjects while to think creatively via artistic experiences by selecting learning themes as contents linked with subjects.

As a result of actual simulation by selecting two programs of total four programs developed under the goal, few issues were raised.

First, it is a problem in regards to select a teacher who should teach dancing fusion class. It is desirable that one dancing teacher teaches fusion class for effective fusion class and also pointed out that the cooperation with other subjects is vial to ensure the professionalism in delivery of fused contents.

Second, in order to give motivations to students under educational environment which is only emphasizing the entrance exam, it was suggested that the method to attract the interests of students such as appreciation of movies is needed or dancing arts activity should be implemented at the early of class.

Third, it was pointed out that since learning subjects are not students who

major in arts but general ones, it is needed to secure time for basic education and to control the level of difficulty to lead higher quality of results and to make students express in creative way. It is expected that convergence dancing program of this study could be a foundation to extend a convergence dancing program as a model to suggest the direction of 21st century type fused arts education through revision & supplementation to realistic problems.

**Keywords:** Arts education(예술교육), Convergence dancing Program(무용 융합프로그램), artistic experiences(예술적 경험), cooperation(협력), creative experience activity curriculum(창의적 체험활동)