

상상력 기반 초등 5~6학년 무용 창작 프로그램 개발*

최 상 철**

- | | |
|---|------------------|
| I. 서론 | IV. 결론 및 제언 |
| II. 상상력 활용 교육의 교육적 함의:
13가지 생각도구를 중심으로 | 참고문헌
Abstract |
| III. 상상력 기반 초등 5~6학년군 무용
창작 프로그램 개발 | |

I. 서론

입체파 미술의 거장 파블로 피카소는 아동미술 전시회를 관람하며 “그 나이 적에 이미 나는 라파엘로처럼 그릴 수 있었지만, 그 아이들처럼 그리는 법을 배우는데는 평생이 걸렸다”¹⁾는 말을 남겼다고 한다. 이는 예술가로서 피카소가 추구하고 간직하고자 했던 이상은 정형화된 미술의 원리와 기법, 기교에 고착된 사고가 아닌, 어린아이와도 같은 천진하고 무궁무진한 상상력에 있었음을 엿볼 수 있다.

상상력은 피카소를 포함한 창조적인 사람들의 창의적 과정의 근저에 자리 잡아 창의적 결과를 유도하는 주요한 원천이자, 많은 예술가들이 새로운 창조에로 나아가기 위해 노력하는 가치이기도 하다. 또한 상상력은 예술을 포함한 과학, 기술, 공학 등 여타 모든 분야에서 이루어지는 창조적 활동의 기제가 되며, 이러한

* 이 연구는 2013년도 중앙대학교 학술연구비 지원에 의한 것임

** 중앙대학교 공연영상창작학부 무용전공 교수, scchoe@cau.ac.kr

1) 하워드 가드너(1993), 『열정과 기질』, 임재서(역)(서울: 북스넷, 2004), p.263.

관점에서 볼 때 인간을 둘러싼 모든 문화적인 삶과 세계에서 인간이 만들어 낸 창조란 바로 '상상'의 성과²⁾라고 볼 수 있다.

따라서 상상력은 교육과 서로 분리하여 생각할 수 없는 개념³⁾이며, 이에 교육은 누구에게나 잠재되어 있는 상상력을 계발할 수 있는 기회를 제공해야 한다. 이는 상상력이 교육의 빈틈을 보충하는 기능이 아닌, 교육의 본질적인 틀을 구성하는 가장 기본적인 자질⁴⁾이기도 하기 때문이다. 더욱이 오늘날 상상력은 '창조와 융합'이라는 21세기의 시대적 흐름과 맞물려 '창조'와 '융합'을 가능케 하는 창의적 사고의 기반으로 그 필요성이 더욱 강조되고 있다. 따라서 이러한 시대적 요구에 부합할 수 있는 상상력에 기반을 둔 교육적 적용실제를 탐구하고, 학습자들의 '상상력 활용'을 촉발할 수 있는 다양하고 구체적인 교수-학습방법을 모색하는 일은 의미 있는 시도가 될 것이다.

이런 맥락에서, 최근 상상력에 기반을 둔 교육의 필요성을 주창하며 루트 번스타인(Root-Bernstein, R. & Root-Bernstein, M)⁵⁾이 제시한 '13가지 생각 도구'에 주목할 필요가 있다. 루트번스타인은 십여 년의 연구를 통해, 역사적으로 창조성을 빛낸 수많은 혁신가들의 공통점은 바로 다양한 '생각 도구'들을 훌륭하게 활용한 것임을 발견해냈다. 이 생각도구들은 '관찰, 형상화, 추상화, 패턴인식, 패턴형성, 유추, 몸으로 생각하기, 감정이입, 차원적 사고, 모형 만들기, 놀이, 변형, 그리고 통합'으로 구성되어 있다. 이 도구들의 구성 명칭은 각기 다르지만, 각각의 명칭에 내포되어 있는 핵심은 바로 '상상력'이다. 즉, 상상력은 혁신가들이 자신의 분야에서 창의적 산물을 얻기까지의 과정에 공통적으로 사용하는 사고 기술이며, 루트번스타인은 이를 '창조를 이끄는-상상력을 학습하는 13가지 도구'라고 정의

-
- 2) 비고츠키(1930), 『아동의 상상력과 창조』, 팽영일(역)(서울: 창지사, 1994), pp.16-17.
 - 3) 홍명희(2006), 교육에 있어서의 상상력의 의미와 역할, 『프랑스문화예술연구』 16, p.6.
 - 4) 앞의 글, p.14.
 - 5) 『생각의 탄생』의 작가들이며, 부부이자 연구의 동반자이기도 하다. 루트번스타인 부부는 현재 미시간 주립대학 생리학과의 연극학과 교수로서 남편인 Robert Root-Bernstein은 '천재상'이라고 불리는 맥아더 펠로우십(MacArthur Prize Fellowship)수상자이기도 하다.

하였다.

이 13가지 생각도구는 천재들이 활용한 생각도구라는 점에서도 그 의의를 찾을 수 있지만, ‘관찰’, ‘형상화’, ‘유추’ 등 학습자들이 일상생활에서도 쉽게 활용할 수 있는 방법들이기에 13가지 생각도구의 훈련 및 체득은 교실에서의 상상력이 일상에서도 지속적으로 발휘될 수 있도록 이끄는 효율적인 방법이 될 것이라 사료된다. 실제로 본 연구자는 대학 무용 전공생들을 대상으로 한 최근의 연구⁶⁾에서 이 13가지 생각도구를 활용하여 개발한 즉흥무용프로그램을 적용한 결과, 13가지 생각도구의 훈련은 학습자의 상상력을 자극하여 참신한 아이디어 창출에 크게 기여한다는 것을 발견하였다. 이와 같은 연구결과는 13가지 생각도구가 학습자의 상상력 신장에 유의미한 영향을 미치는 사고 기술임을 입증한 실천적 근거가 된다.

특히, ‘상상력 신장’은 즉흥무용을 포함한 무용 창작 교육의 오랜 핵심 교육목표로 강조되고 있는 만큼, 이 13가지 생각도구를 활용한 무용 창작 교육을 확장하여 적용할 수 있는 프로그램을 개발하는 것은 연구의 주제로서도 충분히 가치가 있을 것으로 사료된다. 이러한 관점을 견지하여 본 연구는 실질적인 공교육의 시작단계이자, 공교육 내에서 무용교육이 가장 활발하게 이루어지는 초등학교 단계에서 이 13가지 생각도구를 교수-학습의 주요한 방법으로 활용하여 상상력 기반 무용 창작 프로그램을 개발하고 제안하는 것에 그 목적을 두었다.

이와 같은 연구의 핵심 목적을 달성하기 위하여, 본고에서는 먼저 프로그램 개발의 이론적 기초가 되는 상상력 활용 교육의 교육적 함의를 주제로 13가지 생각도구를 활용한 상상력 기반 초등 무용창작 프로그램 개발에 대한 이론적 타당성을 확보하였다. 또한, 이를 토대로 13가지 생각도구를 적용한 상상력 기반 초등 무용 창작 프로그램 개발 절차 및 내용을 소개한 뒤 프로그램을 제안하고자한다.

다만, 본 연구에서 활용하는 13가지 생각도구가 유추, 차원적 사고, 통합 등의 고차원적인 사고능력을 필요로 하기 때문에 연구의 대상은 초등 5~6학년군으로 제한하였다. 피아제의 인지발달이론에 의하면 논리적 사고에서 추상적 사고로의

6) 최상철, 김아롱(2012), 창의적 사고 기반 즉흥무용 수업 모형 개발 및 적용, 『한국무용교육학회지』 38(1): 99-128.

폭을 넓혀 조작적 사고가 가능해지는 형식적 조작기는 만 11~12세부터이므로 연구 대상을 이와 같이 한정하는 것이 타당할 것이다. 13가지 생각도구의 활용은 이 시기 아동들에게 더욱 풍부하고 유연한 사고로의 확장을 가져다 줄 수 있을 것이다.

본 연구는 초등 교육 현장에서 실질적으로 활용할 수 있는 상상력 기반 무용 창작교육에 대한 하나의 확장적 방법론을 제안하였다는 데 그 의의를 둔다. 또한 마지막으로 13가지 생각도구를 활용한 무용 창작 수업은 학습자의 상상력을 다양한 방법으로 촉진시킬 수 있다는 점에서도 무용 교수자와 학습자 양자에게 긍정적인 도움을 줄 수 있을 것으로 기대된다.

II. 상상력 활용 교육의 교육적 함의: 13가지 생각도구를 중심으로

상상력은 이른바 ‘합리주의’라 불리는 서구 전통의 인식론적 흐름 속에서 ‘인식적 오류의 원천’⁷⁾으로 배척받거나 평가절하 되어 왔다. 그러나 현대의 새로운 인식론적 혁신과 방향 전환의 움직임은 상상력이 인간의 합리적 판단을 흐리게 하는 방해물이 아니라, 오히려 풍부한 감성 지대를 거느리며 인간의 이성적 활동과 행동양식의 기반이자 원동력으로 작용한다⁸⁾ 라고 평가하고 있다.

일반적으로 상상력이란 감각적인 정서를 바탕으로 외부 대상으로부터의 자극이 능동적으로 반응하면서 누적된 파지(把持), 기억(관심, 체험, 지식 등)들이 종합적으로 재조직되어 새로운 심상, 즉 ‘이미지’로 표상되는 것을 의미한다.⁹⁾ 여기에서 언급된 ‘이미지’는 다양하게 분류될 수 있다. 우리 몸의 오감(五感)과 관련된 감각적 이미지, 이성을 포함한 사고방식이나 행동양식 등에 관여하는 모든 정신적 이미지, 언어적 이미지 등이 이에 포함된다.¹⁰⁾

즉, 상상력은 감각과 정서, 이성을 포함한 사고방식이나 행동양식 등의 저변에

7) 강동수, 김재철(2006), 근대의 상상력 이론: 상상력의 기능과 근원, 『철학논총』 45, p.4.

8) 박치완 외(2013), 『상상력과 문화콘텐츠』(서울: 한국외국어대학교 출판부), p.13.

9) 심락현(2012), 미적 상상력의 다원성 고찰, 『인문과학연구』 34, p.347.

10) 홍명희(2005), 『상상력과 가스통 바슐라르』(경기도: 살림), pp.64-77.

자리하여, 이러한 활동 전반을 포괄하는 원초적이며 핵심적인 기능이라고 할 수 있다. 따라서 상상력은 ‘인지(認知)’와 ‘정의(正義)’의 경계에 놓인 사유 능력이라 할 수 있고, 이 때문에 교육적 측면에서의 상상력은 단순히 인지적 영역으로만 포섭될 수 없고, 정의적 영역으로도 단순 환원될 수 없는 것이다.

이는 상상력이 교육 현장에서 흔히 나타나는 이성과 감성 혹은 몸과 정신, 객관성과 주관성 등의 이항 대립적 경계를 허무는 ‘매개 항의 근원’으로 작용할 수 있다는 의미와도 같다. 결국, 무한한 상상력의 활용은 완전한 학습으로 나아가는 건인차 역할을 할 것이며 더 나아가 ‘전인(全人)적인 인재 양성’과도 그 맥이 함께 한다고 볼 수 있다.

한편, 상상력은 새로운 창조를 위한 도구이자 방식의 토대가 되기도 한다. 일찍이 상상력을 창조의 원천으로 바라본 가스통 바슐라르¹¹⁾는 상상력을 “애초의 이미지들로부터 우리를 해방시키고, 이미지들을 변형시키는 능력”¹²⁾이라 설명한다. 바슐라르는 상상력을 ‘변형’의 능력과 동일시한다. 즉, 상상력이란 기존의 것에 대한 ‘재생적’ 이미지를 유도하는 능력이 아닌, 새로운 비약을 창조하는 ‘변형’의 능력으로 규정하고 있는 것이다.

이러한 관점에서 볼 때, 변형이나 조합을 요구하는 모든 것, 혹은 구성과 재구성 등 새로운 관점을 요구하는 모든 것에는 상상력이 필요하다고 볼 수 있다. 따라서 상상력이 가진 ‘변형’의 힘은 새로운 조합, 구성 그리고 해석을 가능케 하는 원초적인 힘이며 새로운 시도와 창작의 연속선상에 존재하는 것으로, 21세기가 필요로 하는 최고의 지성을 만들어내는 근원으로서의 역할을 하게 될 것이다.

더욱이 상상력은 지(知)의 흐름을 과거의 이성으로 복귀시키거나 현재에 감각에 머무르게 하지 않고, 철저히 미래를 시험 하게 한다.¹³⁾ 이렇듯 미래 지향적인

11) 20세기 프랑스를 대표하는 과학 철학자이자 상상력 철학자로, ‘상상력의 현상학’에 대한 시론을 펼치며 서구에서 평가 절하되었던 상상력에 ‘코페르니쿠스적 혁명’을 이룩했다고 평가받는다. (송태현(2010), 『상상력의 위대한 모험가들』(경기도: 살림), pp.15-46.)

12) 가스통 바슐라르(1943), 『공기와 꿈: 운동에 관한 상상력』 정영란(역)(서울: 이학사, 2001), pp.19-20.

13) 박치완(2005), 상상력의 힘과 현대문명 비판, 『비교문화연구』 9(1), p.61.

특성을 가진 상상력은 학습자의 끊임없는 탐구정신을 표상한다. 따라서 앞으로 다가올 미래가 융·복합적일수록 상상력은 결합과 통합, 더 나아가 융합과 통섭의 근원으로 작용하게 될 것으로 사료된다.

이상의 논의를 정리해보면, 상상력은 인간 정신의 본질적 요소이자 기능이며, 인지와 정의적 측면을 모두 포괄하는 개념이다. 따라서 풍부한 상상력의 활용은 학습자의 인지와 정의 전반을 모두 아우르며 종합적 측면에서의 지성적 확장을 견인하는 원천으로 작용하게 될 것이다. 또한, 이러한 상상력은 모든 창조적 활동의 토대로서, 학습자로 하여금 끊임없는 탐색을 유도하고 이를 통해 변형된 연속체를 이끌어내며, 새로운 발견과 창조로 나아가는 밑거름의 역할을 할 것이다.

그렇다면, 교육 측면에서의 본질적인 의문이 제기될 수 있다. 바로 이 상상력을 ‘어떻게’ 학습에 담아낼 것인가에 대한 문제이다. 이 의문에 대한 대안으로 본 연구자는 번스타인이 제시한 ‘13가지 생각도구’를 상정하고자 한다.

루트번스타인은 현재의 교육이 ‘보편적인 창조의 과정’을 배제하고 “수학자들은 오로지 ‘수식 안에서’, 작가들은 ‘단어 안에서’, 음악가들은 ‘음표 안에서’만 생각하도록 한다.”¹⁴⁾라고 비판한다. 그렇기 때문에 올바른 교육은 창조성의 본질을 이해하고, 지성과 상상력을 동시에 배양하는 ‘보편적인 창조’의 과정을 가르치는 일에 중점을 두어야 한다고 주장했다.

이에 루트번스타인은 과학, 수학, 예술 등 다양한 분야의 수많은 혁신가들¹⁵⁾이 창조적인 작업을 진행하며 공통적으로 활용한 ‘13가지의 사고 기술’을 연구, 발견하고 이를 ‘창조를 이끄는 · 상상력을 학습하는 13가지 생각도구’라 정의하였다. 13가지 생각도구는 관찰, 형상화, 추상화, 패턴인식, 패턴형성, 유추, 몸으로 생각하기, 감정어입, 차원적 사고, 모형 만들기, 놀이, 변형, 그리고 통합으로 이루어져 있다. 13가지의 생각도구의 구체적인 개념을 요약 정리하면 <표 1>과 같다.

<표 1>과 같이, 13가지 생각도구는 오감을 바탕으로 대상을 적극적으로 관찰하

14) 루트번스타인 외(1999), 『생각의 탄생』, 박종성(역)(서울: 에코의 서재, 2007), p.32.

15) 파블로 피카소, 아인슈타인, 레오 나드로 다빈치, 머스킹닝햄 등 학문의 경계를 성공적으로 허물며 다양한 분야에서 창조성을 빛낸 사람들이 바로 이에 해당한다.

〈표 1〉 13가지 생각도구¹⁶⁾

생각도구	개 념
관찰	그냥 '보기'가 아닌 오감(五感)에 의한 적극적 관찰
형상화	대상의 모습을 연상하여 그려 내는 것
추상화	핵심적인 특성을 파악하여 본질을 드러나게 하는 것
패턴인식	패턴 속에 패턴을 찾아내는 것
패턴형성	패턴을 일관적인 기법으로 다른 것과 병치하는 것
유추	수많은 연상과 유사성을 만들어 내는 것
몸으로생각하기	모든 느낌이나 감각을 온몸으로 느끼며 생각하는 것
감정이입	자신을 버리고 '스스로 이해하고 싶은 것'이 되는 것
차원적사고	대상의 크기를 일정한 비율로 줄이거나 변경하는 것
모형만들기	필요한 규칙과 자료, 절차를 만들어내는 시뮬레이션
놀이	'놀이'를 통해 창조적 통찰이 나올 수 있게 하는 것
변형	서로 다른 것을 연결하여 변형 시키는 것
통합	생각도구들을 통합적인 방법으로 결합시키는 것

고 유추하며 감정을 이입하거나 차원적 사고를 유도하는 인지적 기능과 정의적 기능을 모두 아우르며, 다차원적인 방법으로 학습자들로 하여금 상상력을 촉발시킬 수 있다.

특히, 무용은 외부 대상을 '인식'하고 '감각'하는 총체인 '몸'으로 자신의 '감성'을 표현한다는 점에서 상상력의 본질적인 특성과 필연적 연관성을 갖고 있으므로, 이 13가지 생각도구의 체득이 더욱 용이하다. 나아가 생각도구의 체득은 학습자로 하여금 상상력을 세계와 사물을 이해하는 근원적인 틀로서 이해하게 하며, 상상력을 삶의 실천 영역으로까지 확대해 활용하게 할 수 있을 것이다. 더욱이 무용창작 수업은 학습자들의 상상력이 가시화되어 나타나는 구체적인 산출물(움직임)을 수반한다. 따라서 학습자들로 하여금 '상상력 활용을 통한 새 창조'의 '가치화'나 '태도화'를 불러일으킬 수 있으며, 이는 더 나아가 수준 높은 창의성의 발현을 촉진하는 변인으로 작용할 수 있다는 점에서도 긍정적인 의미를 지닌다.

이런 관점에서 볼 때, 초등 무용창작 수업에 13가지 생각도구를 활용한다면 공

16) 최상철, 김아롱(2012). 창의적 사고 기반 즉흥무용 수업 모형 개발 및 적용, 『한국무용 교육학회지』 23, pp.115-118. 참조 · 재구성

교육에서 간과되거나 억압되기 쉬운 학습자의 상상력을 다차원적인 방법으로 발현시킬 수 있는 효율적인 방향이 될 것으로 사료된다. 또한, 초등 고학년 군으로 올라갈수록 상상력 활용 교육 방안이 부재하다는 점도 5~6학년 군에서 이루어지는 13가지 생각도구 활용 수업으로 하여금 더욱 큰 교육적 의의를 갖게 한다.

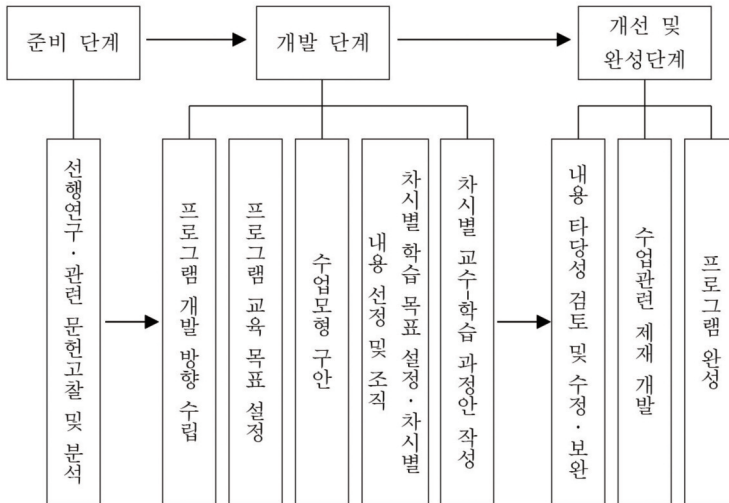
Ⅲ. 상상력 기반 초등 5~6학년군 무용 창작 프로그램 개발

1. 프로그램 개발 절차

본 연구의 목적은 루트벤스타인의 13가지 생각도구를 활용하여 '상상력 기반 초등 5~6학년군 무용 창작 프로그램'을 개발하는데 있다. 이러한 연구 목적을 달성하기 위해 다음의 <그림 1>과 같은 절차와 내용에 따라 프로그램 개발을 진행하였다.

1) 준비 단계

'상상력 기반 초등 5~6학년군 무용 창작 프로그램'의 개발 계획을 세운 뒤, 먼



<그림 1> 상상력 기반 초등 무용창작 프로그램 개발 절차

저『생각의 탄생』¹⁷⁾ 과 『주니어 생각의 탄생』¹⁸⁾에 제시된 생각도구 훈련 방법의 예시를 분석하는 작업을 선행하였다. 또한 프로그램의 올바른 방향 모색을 위해 '13가지 생각도구', '상상력 기반 교육', '초등 무용 창작', '아동발달', '놀이와 교육', '2009 개정 초등 5~6학년군 교육과정', '초등 통합 교육', 등을 주요 검색어로 검색하여, 이론적·실천적 논문 및 사례 보고서, 단행본들을 수집, 분석하였다.

2) 개발 단계

수집된 많은 연구물 중, 본 프로그램 개발 방향 및 교육 목표, 수업 모형, 차시별 학습 목표 및 내용 선정, 차시별 교수-학습 과정안의 설계와 관련한 시사점을 찾기 위하여, 아래와 같은 내용의 논문들을 중심으로 선별하고 분석하여 범례가 될 내용들을 참고하였다.

- (1) 13가지 생각도구의 교육적 효용성에 대한 이론적, 실천적 연구 사례
- (2) '상상력 기반 교육'이 초등학교 학습자들의 인지·정의·심동적 측면에 미치는 영향에 대한 이론적, 실천적 연구
- (3) '상상력 기반 교육'의 교육적 성격, 목표, 내용 요소와 관련 된 이론적, 실천적 연구
- (4) '상상력'관련 교육의 장기적 실천을 통한 우수 프로그램 사례에 관한 연구
- (5) '2009 개정 초등 5~6학년 군 교육과정'의 성격, 목표, 내용 지식을 토대로 프로그램을 개발 및 적용한 실천적 연구
- (6) 초등 5~6학년 군 학습자의 요구 조사 및 분석을 토대로 학습 내용을 조직 및 선정한 통합교육 관련 실천적 연구
- (7) 초등 무용 창작 프로그램 개발 및 적용에 관한 실천적 연구

3) 수정·보완 및 완성 단계

개발된 프로그램 시안은 무용교육 전문가 2인, 초등무용교육 현장 경력 5년 이상의 교사 2인, 초등 교사 1인에게 내용 타당성을 검토 받아 수정·보완하였으

17) 13가지 생각도구가 소개 된 루트벤스타인 부부의 저서이다.

18) 『생각의 탄생』을 우리나라 10대들의 눈높이에 맞게 재구성한 책이다.

며, 이를 토대로 차시별 수업관련 제재를 개발한 후, 최종적으로 프로그램을 완성하였다.

2. 프로그램 개발 방향

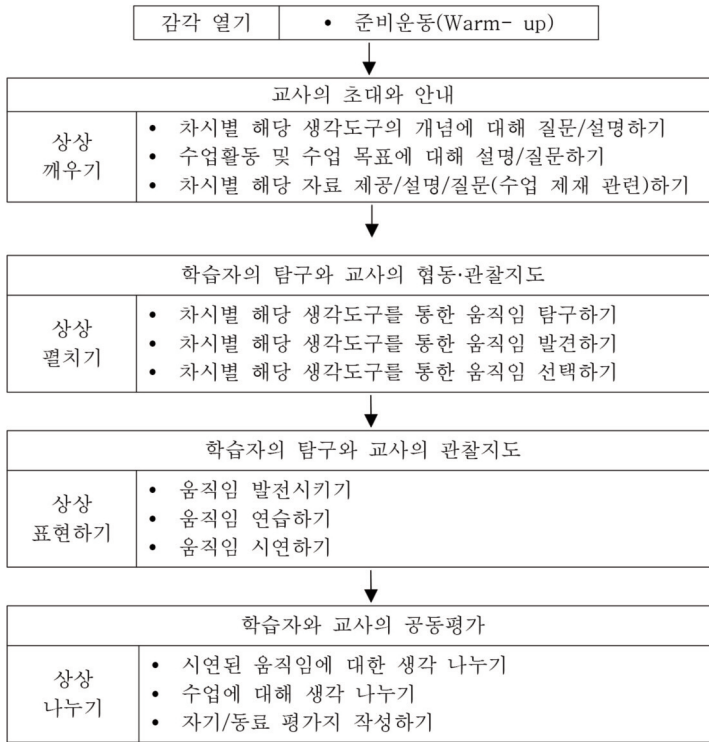
13가지 생각도구를 활용한 상상력 기반 초등 5~6학년군 무용 창작 프로그램 설계의 기본 개발 방향은 다음과 같다.

- 1) 13가지 생각도구를 주요한 교수-학습의 원리로 활용하고, 학습자들이 각각의 생각도구를 기본-응용-심화의 단계로 반복·심화 활용하여 체득할 수 있도록 한다.
- 2) 인지·정의·심동적 측면을 두루 반영하여 프로그램의 목표를 설정한다. 또한, 상상력을 활용하여 산출된 아이디어 및 움직임과 관련해서는 ‘독창성’과 ‘융통성’을, 학습자의 태도와 관련해서는 ‘자발성’을 강조하여 목표를 설정한다.
- 3) 창의적 문제해결 과정 및 탐구활동에 따른 특징적 교수·학습 원리를 수업 모형에 반영한다.
- 4) 초등 5~6학년 학습자들의 무용 창작에 대한 흥미를 높이며, 능동적인 참여를 유도할 수 있는 학습 주제를 선정하여 수업 활동을 구성한다.

3. 교육 목표

프로그램의 궁극적인 교육 목표는 다음의 다섯 가지로 진술된다.

- 1) 상상력을 활용한 ‘창작’의 즐거움을 경험할 수 있다.
- 2) 13가지 생각도구를 활용하여 새로운 관점에서 다양한 아이디어 및 움직임을 창출할 수 있다.
- 3) 13가지 생각도구를 활용하여 독창적인 아이디어 및 움직임을 창출할 수 있다.
- 4) 상상력에 기반한 신체 움직임을 통해 자신의 생각과 느낌을 적극적으로 표현할 수 있다.
- 5) 타인을 생각과 느낌을 존중하고, 협동하는 태도를 기를 수 있다.



〈그림 2〉 상상력 기반 초등 5~6학년군 무용창작 프로그램 수업 모형

4. 수업 모형

수업 모형 구안과 관련하여 본 연구와 관련이 깊은 최상철, 김아롱(2012)의 ‘창의적 사고기반 즉흥무용 수업모형¹⁹⁾’을 개발 범례로 선정한 후 상황적 학습모델(Anchored Instruction)을 추가 반영하였으며, 초등 5~6학년 군의 수준을 고려해 본 연구의 맥락과 부합하게끔 본 프로그램의 수업 모형을 수정·보완하였다.

19) 최상철, 김아롱(2012)이 개발한 ‘창의적 사고 기반 즉흥무용 수업 모형은 문제중심학습(Problem Based Learning)모형, 창의적 문제해결(Creative Problem Solving)모형, 그리고 무용수업 모형(A., G., Gilbert, 2006, B., P., McCutchen, 2006)을 활용하여 구안한 수업모형이다.

범교과	
주제	내용 요소
환경	자연환경, 지구환경
자기이해	빛, 그림자, 온도, 열
타인존중 및 공감	나, 친구, 우정
→	
교과기반	
주제	내용 요소
이유	뉴스, 공통점·차이점, 순서
아름다움	예술작품, 생각
생활 속 예술	합동과 대칭
변화와 변화 표현	입체 도형의 공간 감각
문화의 변화	

〈그림 3〉 프로그램의 내용 선정 및 조직

5. 내용 선정 및 조직

프로그램의 내용은 초등 5~6학년 군의 교과기반 주제 및 개념, 그리고 범교과적(Cross-Curricula)주제 차원에서 선정되었다. 선정된 주제와 개념, 그에 따른 내용요소는 프로그램 ‘개발 단계’에서 분석된 선행 연구 중 현장 적용 타당성이 검증된 내용 지식만을 선정하여 프로그램을 구성하였다. 이에 따른 구체적인 내용은 〈그림 3〉과 같다.

이상의 내용 요소는 13가지의 개별 생각도구의 개념을 토대로, 그것과 서로 유기적인 조화를 이룰 수 있는 수업주제로 조직된다.

6. 내용 체계

수업은 총 40차시로 구성되었으며, 1차시에는 교사 소개 및 프로그램 소개, 학습자 자신의 소개 등의 활동과 같은 오리엔테이션으로 구성되어 이때 13가지 생각도구는 수업에 적용되지 않는다. 본격적인 수업은 2차시를 시작으로, 13가지의 생각도구가 각각 개별적으로 기본-응용-심화의 3단계로 조직 및 적용된다. 지면의 관계상 〈표 2〉에는 기본-응용-심화의 ‘단계’는 및 수업의 차시 순서와 관련된 ‘회차’ 표기는 생략하도록 한다. 각각의 생각도구에 대한 주요 수업 활동 내용은 표 상단에서부터 각각 기본-응용-심화의 순차적인 단계로 서술되었다. 구체적인

〈표 2〉 상상력 기반 초등 5~6학년군 무용 창작 프로그램 내용체계

오리엔 테이션		
생각도구	수업명	주요 수업활동 내용
관찰표현 하기	눈으로만 보지 않아! 주의 깊게 반복해서	눈을 감은 채 소리와 냄새, 피부로 느껴지는 감각을 활용해 주변상황을 떠올려본다. 교사는 시각·청각·후각·미각·촉각 등의 오감과 관련한 내러티브를 활용하여 학습자들의 움직임 유도를 한다.
	(관찰) 학교에 오기까지 무엇이 있나?	학교에 등교하기까지 내가 본 것/들은 것/만져본 것/맛본 것/맡은 냄새 등 오감을 동원해 주의 깊게 관찰한 뒤, 기억을 떠올려가며 그것의 특징을 적거나 그려본 후, 움직임으로 표현한다.
상상 표현하기 (형상화)	귀로 보고 움직임으로 표현하기	몬드리안(Mondrian)의 작품「브로드웨이 부기우기(Broadway Boogie-Woogie)」를 감상한 후, 그림에서 들리는 소리를 상상하여 교사가 제공한 종이 위에 '선'으로 그려본다. 완성된 선을 움직임으로 표현한다.
	만일 내가 ~라면?	자신이 되고 싶은 것을 정하고 그것의 이미지를 구체적이고 생생하게 떠올리며 친구에게 설명해본다. 그런 다음 움직임으로 표현한다.
	나의 '행복'은 나의 '우정'은 어떤 모양일까?	학습자 자신이 생각하는 '행복'과 '우정'의 형태를 움직임으로 표현한다.
특징 표현 하기 (추상화)	눈이 아닌 마음으로: 별은 진짜 ☆ 모양일까?	밤하늘에 떠 있는 별이 실제로는 어떤 모양인지 혹은 나에게는 어떤 모양인지 마음으로 상상해보며 움직임으로 표현한다.
	달팽이를 가까이 봐요!	'달팽이' 관련 사진이나 그림을 관찰한 후, 가장 핵심적인 특징을 혹은 자신의 느낌을 '한 단어'로 요약한 후, 그것을 움직임으로 표현한다.
	어느 한 부분만 크게 · 작게	교사가 제시하는 사물을 관찰하고 그 대상만의 두드러진 특징을 찾아본 후, 그것을 크고 작은 움직임으로 표현한다.
	나는 움직임 피카소	아이콘이나 이모티콘, 지하철노선표나 도로표지판 등 단순하게 표현된 기호 속에 핵심적인 의미가 담겨 있다는 것을 이해한다. 그런 후, 최근에 읽었던 책이나 영화의 핵심내용을 하나의 즉흥동작으로 표현한다. 창작된 동작을 반복하거나 그것의 크기를 변화시키며 움직임으로 표현해본다.

〈표 2〉 계속

생각도구	수업명	주요 수업활동 내용
규칙 찾아내기 (패턴 인식)	나이테, 나뭇잎 속엔 뭘 숨어있지	‘나이테’와 ‘나뭇잎’ 관련 사진을 유심히 관찰하여 그 속에 있는 반복되는 패턴을 찾아본 후, 신체의 다양한 부분을 활용하여 그것의 패턴을 표현한다.
	음악 속에 숨은 주요 3화음	음악의 주요 3화음을 인식하고 규칙을 찾아낸다. 화음에 나타난 규칙과 높낮이를 움직임으로 표현한다.
	움직임 1-2, 2-1 규칙적으로 움직임 배열하기	즉흥동작 두 가지를 창작하여 1-2, 2-1의 순으로 배열한다. 학습자들의 수준에 따라 배열 숫자의 수를 결정 하도록 한다. 예)1-2, 1-2-3 …….
규칙 만들기 (패턴 형성)	얼리고! 녹이고! 증발 시키고! 물을 찹추기	‘물질의 상태 변화’를 인식하고 이를 움직임으로 나타낸다. 다양한 변화를 줌으로써 새로운 움직임을 창작한다.
	다음 이야기는 무엇일까? 움직임으로 알아맞히기	미술작품(명화)을 감상한 후, 그것을 즉각적인 움직임으로 모방해본다. 모방한 움직임과 제재작품을 비교하며, 어떠한 점을 유사하게 표현하였는지 또는 어떠한 점이 다르게 표현되었는지를 살펴본다.
	AB·ABA형식만들기	‘AB’ 혹은 ‘ABA’ 형식의 음악을 감상 한 후, 해당 형식을 토대로 움직임을 창작한다.
알아 차리기 (유추)	무엇이 같을까? 무엇이 다를까?	오감을 활용하여 대상의 닮은 점과 다른 점을 알아맞힌 후, 움직임으로 표현한다.
	그 다음엔 어떤 상황이? 움직임으로 알아맞히기	교사는 윤석중의「흙손(1983)」이라는 시의 내용 중 빈칸을 만들어 놓는다. 학습자들은 빈칸에 들어갈 내용을 알아맞히며 움직임으로 표현한다.
	음악을 들으며 움직임 으로 알아맞히기	다양한 상황으로의 상상력을 자극하는 ‘음악’을 감상하며, 음악이 주는 인상을 활용하여 움직임으로 표현한다.
몸으로 말하기 (몸으로 생각 하기)	친구야~ 학교 끝나면 뭘하고 놀지?	학습자들은 방과 후에 현재 하고 있는 것들과 하고 싶은 것들의 목록을 나열해본다. 학교 끝나고 친구들과 하고 싶은 것들을 움직임으로 표현한다.
	몸으로 내가 제일 좋아 하는 책 이야기하기	학습자들은 자신이 가장 인상 깊게 읽었던 책을 선정하고 그 줄거리를 친구들과 이야기한다. 움직임을 통해 책을 소개할 수 있다.
	꼭! 될 거야! 나의 장래의 희망을 몸으로 말하기	자신의 장래희망을 생각해보고 그 직업의 특성과 하는 일 등에 대하여 조사한다. 미래의 모습을 상상하여 움직임으로 나타낸다.

〈표 2〉 계속

생각도구	수업명	주요 수업활동 내용
무엇이 되어 보기 (감정 이입)	씩씩한 나무 사랑사랑 바람이 뭐라고 얘기하니?	학습자는 계절별 나무의 사진을 보고 나무가 주는 느낌을 서로 이야기한다. 나무와 함께 부는 바람의 느낌도 상상하여 본다. 나무가 되고, 바람이 되어 움직임을 나타낸다.
	소라 껍데기 속의 파도 소리되기	학습자들은 소라 껍데기를 직접 귀에 대고 파도소리를 듣는다. 파도소리에 집중하여 파도가 뭐라고 얘기하는지를 상상하고, 이를 움직임으로 표현한다.
	병들어가는 지구가 뭐라고 얘기하니?	자연환경 관련 사진이나 그림을 학습자들에게 보여준 후, 모둠원들과 함께 병들어 가는 지구가 뭐라고 얘기하는지를 주제로 브레인스토밍한다. 그것을 토대로 움직임을 창작한다.
입체적 으로 생각 하기 (차원적 사고)	학교까지 오는 길을 몸으로 그려보기	발바닥 혹은 손바닥에 마르지 않는 물감이 묻었다고 상상하며, 등갓길과 하갓길에서의 자신의 이동 경로를 온 몸을 활용하여 표현한다.
	작은 점 하나가 무엇으로 변할까?	기하학적인 신체형태를 표현하고 있는 무용수 혹은 무용수들, (예:「필로볼로스(Pilobolus)」)의 사진을 보며 그것의 형태를 더욱 크게 혹은 더욱 작게 움직임으로 표현해본다.
	멀고도 가까운 움직임 원근법 표현하기	주변의 대상이나 풍경을 주의 깊게 관찰하여 그것을 증후동작으로 표현해본다. 또한 원근법이 적용된 그림을 감상하며 그림에 나타난 공간을 묘사한 후, 멀고 가까움을 나타낸 연결 움직임을 구성해본다.
만들고 춤추기 (모형 만들기)	조약돌에 내 마음 그리기 움직임 만들기	조약돌에 학습자 본인의 마음을 그려본 후, 움직임으로 창작한다.
	재활용품으로 만든 움직임 난타도구	다양한 종류의 재활용품을 난타의 도구처럼 활용한다. 각 모듬은 순차적으로 돌아가며 재활용품을 활용하여 소리를 만들기도 하고, 친구들이 만든 소리에 반응하며 움직여보기도 한다.
	이런 세상을 만들고 싶어	자신이 꿈꾸고 희망하는 세상(집, 학교, 놀이터 등의 장소도 좋음)을 간단한 모형으로 만든 후, 완성된 모형에 자신을 대입시켜 움직임을 창작한다.
놀이 하기 (놀이)	‘끝말잇기’ 움직임 만들기	움직임으로 끝말잇기를 한다. 학습자들은 친구들의 움직임을 보고 그 움직임이 표현하는 단어의 의미를 유추해본다

〈표 2〉 계속

생각도구	수업명	주요 수업활동 내용
놀이 하기 (놀이)	움직임 스무고개	‘스무고개’ 게임의 방식을 차용하여 친구들과 함께 움직임 스무고개를 한다.
	‘역할놀이’움직임 만들기	학습자들은 평소에 주변사람들에게 자주 듣는 말을 적는다. 자신이 그 사람들이 되었다고 가정하고 움직임을 표현한다.
달라 지게 하기 (변형)	내 몸이 고무줄이며 이렇 게도 저렇게도 변해요.	주제에 따라 신체 형태를 창작하고 그것의 크기·높이·속도 등을 변화 적용하여 지속적으로 신체 형태 변형을 시도해 본다.
	음악의 높고 낮음을 움직 임으로 바꾸기	오페라의 유명한 ‘The Phantom of the Opera’를 듣고 음의 높낮이를 종이 위에 그린다. 그려진 높낮이를 움직임에 대입하여 나타낸다.
	위에서 아래에서 옆에서 거꾸로 보고 움직임 달라지게 하기	대상을 다양한 각도에서 관찰한 후 움직임으로 창작한다.
하나로 합치기 (통합)	이 세상 모든 곳이 무대 지요	상상 속에서만 그려 보았던 ‘꼭 가보고 싶은 장소’ 혹은 ‘미래의 세상’을 상상한 뒤, 이를 단어나 그림으로 간단히 표현하고 움직임으로 창작한다.
	우리 동네에는 무엇이 있 을까?	자신이 원하는 우리 동네의 모습을 상상한 후, 상상한 모습에 대해 친구들과 이야기를 나눈다. 그리고 해당 이야기를 토대로 움직임을 창작한다.
	움직임으로 광고 만들기	표현하고자 하는 주제를 뚜렷하게 나타낼 수 있는 ‘광고’ 형식의 움직임 프레이즈를 창작한다. 오감의 적극적인 활용 및 선행 학습으로 이루어졌던 ‘생각도구의 통합적 활용’을 통해 상상력의 발현 및 움직임 표현을 극대화 시킨다.

프로그램의 내용 체계는 〈표 2〉와 같다.

IV. 결론 및 제언

본 연구는 공교육 중 무용교육이 가장 활발하게 이루어지는 초등교육 단계에서 학습자들의 상상력 활용 교육을 위한 하나의 대안으로, 번스타인이 제시한 13가

지 생각도구를 교수-학습의 주요한 방법으로 활용하고 '상상력 기반 초등 5~6학년군 무용창작 프로그램'을 개발 및 제안하는 것에 그 목적을 두었다.

본 연구를 통해 제시한 프로그램의 내용은 다음과 같다.

첫째, 개발 방향은 13가지 생각도구를 주요한 교수-학습의 원리로 활용, 기본-응용-심화로 구성하여 단계별 학습내용의 설계, 인지·정의·심동적 측면을 두루 반영한 학습목표의 설정, 창의적 문제해결 과정 및 탐구활동에 따른 특징적 교수-학습 원리의 반영한 수업 모형의 설계, 타 교과영역 및 예술영역의 학습 주제와 개념을 연계 통합한 학습 주제 선정으로 설정하였다.

둘째, 교육목표는 상상력을 활용한 '창작'의 즐거움을 경험하고, 13가지 생각도구를 활용하여 새로운 관점에서 다양한 아이디어 및 움직임을 창출, 13가지 생각도구의 활용을 통해 독창적인 아이디어를 발산하고 이를 반영한 움직임 창출, 상상력에 기반한 신체 움직임을 통해 자신의 생각과 느낌의 적극적으로 표현, 타인을 생각과 느낌을 존중하고, 협동하는 태도의 함양 등으로 설정하였다.

셋째, 수업 모형은 '상상 깨우기'→'상상 펼치기'→'상상 표현하기'→'상상 나누기'의 4단계로 설계하였다.

넷째, 수업 내용은 초등 5~6학년 군의 교과기반 주제 및 개념, 그리고 범교과적 주제 차원에서 선정 및 조직하였다.

본 연구에서는 위와 같은 프로그램 개발 내용을 바탕으로 오리엔테이션이 포함된 40차시의 수업에 대한 주요 활동을 제안한 '상상력 기반 초등 5~6학년군 무용창작 프로그램'을 제시하는 바이다. 본 연구에서 제시한 13가지 생각도구를 활용한 초등 무용창작 프로그램은 다차원적인 측면에서 학습자들의 상상력을 유도하고 상상력의 활용을 일상화, 가치화 할 수 있도록 유도하는 유용한 교수-학습 방법이 될 것이다.

이제는 무용 창작 교육 자체가 상상력을 촉진하고 신장시키는 속성의 교육이라는 추상적인 논리에서 탈피하여야한다. 특히, 오늘날의 교육이 창조적 상상력을 싹 틔울 수 있는 최적의 방법으로 '예술'을 지목하고 있는 만큼, 공교육 내에서 이루어지고 있는 초등 무용 창작 교육은 무한한 상상력을 바탕으로 아동들이 상상

력을 함양하고 발휘할 수 있도록 '상상력 활용' 교육을 더욱 강조해야 할 것이다.

무용 창작 교육을 통한 학습자들의 상상력은 무용 창작 수업에서 이루어지는 '창조의 과정'에서 충분히 실현되고 성장할 수 있을 것이다. 이에 이러한 창조의 과정에서 학습자들의 더욱 풍부한 상상력 발현을 유도하고자, 본 연구에서 제시한 다양한 학습 내용을 실제 교육현장에 적용하고, 본 프로그램이 무용 창작에서의 상상력 발현에 긍정적인 영향을 미치는가에 대한 실질적인 연구를 후속연구로 기대한다.

덧붙여 본 연구에서 제시한 상상력 기반 무용 창작 교육 프로그램의 교육 대상이 초등학교 5~6학년군으로 제한된 만큼, 앞으로의 연구에서는 본 연구를 통해 개발된 프로그램을 바탕으로 학년군을 더욱 폭 넓게 적용·확대한 상상력 기반 무용 창작 교육 프로그램의 콘텐츠가 지속적으로 개발되고 현장에서 검증되어야 할 것이다.

■참고문헌

- 가드너, 하워드(1993). 『열정과 기질』. 임재서(역). 서울: 북스넛, 2004.
- 루트번스타인, 로버트 외(1999). 『생각의 탄생』. 박종성(역). 서울:에코의 서재, 2007.
- 비고츠키(1930). 『아동의 상상력과 창조』. 팽영일(역). 서울: 창지사, 1994.
- 바슐라르, 가스통(1943). 『공기와 꿈: 운동에 관한 상상력』. 정영란(역). 서울: 이학사, 2001.
- 박치완 외(2013). 『상상력과 문화콘텐츠』. 서울: 한국외국어대학교 출판부.
- 송태현(2010). 『상상력의 위대한 모험가들』. 경기도: 살림.
- 홍명희(2005). 『상상력과 가스통 바슐라르』. 경기도: 살림.
- 강동수, 김재철(2006). 근대의 상상력 이론: 상상력의 기능과 근원. 『철학논총』, 45(3): 3-25.
- 박치완(2005). 상상력의 힘과 현대문명 비판. 『비교문화연구』, 9(1): 43-65.
- 심락현(2012). 미적 상상력의 다원성 고찰. 『인문과학연구』, 34(3): 345-371



최상철, 김아롱(2012). 창의적 사고 기반 즉흥무용 수업 모형 개발및 적용. 『한국 무용교육학회지』, 38(1): 99-128.

홍명희(2006). 교육에 있어서의 상상력의 의미와 역할. 『프랑스문화예술연구』, 8(1): 387-404.

논문투고일	2013년	8월	8일
심사일		8월	19일
심사완료일		8월	26일



Abstract**Creative Dance Program Development Based on the Imagination for Elementary School 5th-6th Graders**

Sang-cheul Choe
Professor of Dance
Chung-Ang University

Under the social situation of widespread sense of crisis for public education, recently, new government emphasizes innovation to the 'happy education' as a part to overcome such crisis of education essentially. Such innovation should start from educational practice of encouraging children's childishness so that they would be able to look at the world in a new viewpoint and exhibit their 'innocent curiosity' and 'free and abundant imagination' fully. The imaginative education itself is an ideal educational practice that can protect children's lost 'childishness' and 'innocent curiosity'. It will also be one of the shortcuts to recover the intrinsic value of lost public education and to enhance the competitiveness of public education.

In this context, it is necessary to pay attention to the '13 thinking tools' that are recently suggested by Root-Bernstein & Root-Bernstein(1999) while advocating the need for education based on creative imagination. The 13 thinking tools beingsuggested by Bernstein are thinking skills that have been commonly used by the persons showing creativity in a variety of fields until they obtain creative products. And Bernstein defined them as 'the 13 tools for learning imagination-leading to creation'.

The researcher thinks it is worthwhile to consider application of these 13 thinking tools as the teaching-learning principle in the imagination education. In fact, discussions about the educational effectiveness of these tools have been mentioned in many research findings recently. According to these previous studies, as the result of applying these 13 thinking tools to general creativity, gifted inventor, gardening, convergence education of arts and science, robot education and dance education programs, it has been proven that these programs contribute to improving imagination, creativity and flexibility, etc. as the sub-elements of

creativity. Results of this study become practical base for proving the effectiveness and justification of applying the 13 thinking tools to educational sites.

Therefore, the purpose of this study is to develop and suggest 'an imagination-based creative dance program for elementary school 5th-6th graders' by using the 13 thinking tools so that lost imagination would be evoked in the public education and children would be able to stretch their imagination fully. In order to achieve the key objective of this study, first of all, in this paper, the researcher intends to prepare theoretical foundation for the meaning and role of imagination in elementary creative dance education on the subject of imagination and children, and creative dance class as 'an artistic creation' play. On the basis of such foundation, the researcher introduces procedures and contents related to development of a program and suggests an imagination-based creative dance program for elementary school students. This study would be meaningful in suggesting one extensive method for elementary school creative dance education.

keywords: Imagination(상상력), Based on Imagination(상상력 기반), 13 Thinking Tools(13가지 생각도구), Creative Thinking(창의적 사고), Creative Dance Education for Elementary School(초등 창작 무용 교육).