

2009 개정 교육과정에 따른 중등 체육교과서 기반 무용창작 교수-학습 활동의 개발

‘심미 표현의 이해’ 단원을 중심으로

최상철* · 김이롱**

I. 서론	IV. 결론
II. 중등 체육교과서 기반 무용창작 교수-학습활동의 개발을 위한 교과서 내용 분석	참고문헌
III. 중등 체육교과서 기반 무용창작 교수-학습활동의 개발	Abstract

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

한국의 교육과정은 시대·사회적 요구에 따라, 필요한 경우 부분적으로 개정하는 ‘수시 개정 정책’을 따르고 있다. 교육과정이 개정되면 새로운 교과서의 편찬은 불가피한데, 교과서는 국가에서 고시한 교육과정을 구체화하여 실제 수업상황에서 구현할 수 있도록 돕는 공식적인 교수-학습 자료이다. 다시 말해, 교과서란 교육과정을 실현하기 위해 필요한 가장 기본적인 수단으로, 실제 학습상황에서 교사와 학생의 교수-학습활동을 효율적으로 전개해 나가는 데 결정적인 지침을 제공한다. 따라서 교과서는 수준 높은 교육의 질을 확보하는 데 매우 중요한 역할을 담당한다고 할 수 있다.

그러나 체육과 교과서의 경우, 이러한 기능을 제대로 수행하지 못한다는 지적이 많다. 그동안 체육 교과서는 ‘읽히지 않는 베스트셀러로서의 위치’를 확고히 해 왔으며¹⁾ 실제 수업에서의 활용도가 낮아 깨끗한 교과서로 남게 된다²⁾는 인식이 높았다. 이는 생동감 있는 체득을 요구하는 체육과 교과의 특성상 다른 교과에 비해 참여 과정을 통한 실제적이고 실천적인 ‘교수-학습활동’으로의 방법론적 접근과 구체적인 안내가 필수적임에도 불구하고 교과서만으로는 이러한 활동을 수행하는 데 한계가 있기 때문으로 사료

* 주저자, 중앙대학교 예술대학 공연영상학부 무용전공 교수
 ** 교신저자, 중앙대학교 교육대학원 강사, ahrong04@hotmail.com
 1) 유정애(2013), 『체육과 교육과정 총론』(서울: 대한미디어), p.294.
 2) 박대권, 박창범(2010), 초등학생들의 체육교과서에 대한 인식과 활용, 『한국체육과학회』 2, pp.123-129.

된다. 실제로 많은 교사들이 효과적인 체육 수업 운영 개선을 위해 풍부하고 다양한 교수-학습 활동에 필요한 교재 및 자료를 최우선적으로 꼽는다는 것이 여러 연구결과³⁾⁴⁾⁵⁾를 통해 드러나고 있다.

특히 이러한 문제점은 체육교과의 표현 활동 영역으로 실행되고 있는 무용교육에서 더욱 두드러진다. 표현 활동 영역에 대한 체육교과서의 활용실태를 조사한 기존의 연구들을 살펴보면, 교수-학습해야 할 개념을 제시한 학습활동들이 단순하거나 피상적이며,⁶⁾⁷⁾ 수준별 수업에 대한 지침이나 자료가 부족하고,⁸⁾⁹⁾¹⁰⁾ 변형적인 활동 방법에 대한 다양성이 결여되었다는 것¹¹⁾¹²⁾ 등이 문제점으로 지적되었다. 더욱이 표현 활동 영역에 대한 교과서의 내용을 해설하고 수업의 핵심을 안내하는 교사용 지도서조차 그 내용이 너무 광범위하고 피상적이라 현장성이 떨어진다는 것도 큰 문제점으로 지적되었다.¹³⁾¹⁴⁾

이러한 연구 결과는 체육교과서가 표현 활동 영역에 대한 수준과 학습 질의 다양성을 모색할 수 있는 교수-학습 자료로서의 역할을 제대로 수행하지 못하고 있음을 시사한다. 결과적으로 이러한 교수-학습 활동의 한계는 창조적인 예술로서의 무용에 대한 학습자의 이해와 체험의 기회를 제한하고, 표현의 도구로서 무용참여의 흥미와 즐거움의 가능성을 현저히 떨어뜨리는 결과를 가져온다.

이러한 점을 고려할 때, 체육교과서를 기반으로 한 무용 교수-학습활동을 제안하는 것은 교수-학습 자료로서 체육교과서가 지닌 한계를 극복하고 학교 무용교육의 질을 높임으로써 창조적인 자기 발현으로서의 무용 경험을 효과적으로 실현시키기 위한 의미 있는 시도가 될 것이라 사료된다. 특히 무용창작 교육은 현행 교육과정이 추구하는 '새로운 발상과 도전으로 창의성을 발휘하는 사람'이라는 이상적인 간상을 보다 충실하게 구현할 수 있는 하나의 방안이 될 수 있을 것이다. 이는 무용창작 교육이 학습자로 하여금 창의적인 사고에 기반을 둔 자기 발현을 통해 이전에는 존재하지 않았던 발명품(움직임)을 창조하는 '창조의 과정'을 경험하게 해 주기 때문이다. 이러한 경험은 곧 창작에 대한 긍정적인 가치와 태도화를 가져올 수 있으며, 더 나아가 수준 높은 창의성의 발현을 촉진시키는 변인으로 작용할 수 있다¹⁵⁾는 점에서도 그 중요성이 더욱 강조된다고 할 수 있다.

이에 본 연구에서는 무용창작 교육의 교육적 가치에 대한 이상적인 구현 형태를 충실히 고려하면서, 체육과 교과와의 일환으로서 학교 무용교육현장에서 구현될 현장성을 동시에 반영할 수 있는 '체육교과서 기반의 무용창작 교수-학습 활동'을 제안하고자 한다.

지금까지 초등학생을 대상으로 체육교과서 기반의 무용창작 교수-학습 활동을 제안한 연구¹⁶⁾

3) 김기철, 박상봉, 신기철, 안양옥(2012), 신체활동 가치 중심 체육 교수-학습자료 개발, 『한국초등교육』 2, pp.96-97.
4) 나봉순, 김태홍(2000), 고등학교 체육의 발전방향에 관한 고찰, 『한국체육과학회』 1, pp.381-382.
5) 홍원중(2012), 초등학교 교사의 체육 교과서 인식 및 활용 실태, 한국교원대학교 대학원 석사학위 논문.
6) 홍계승, 임현주(2014), 중등학교 표현활동 수업에 대한 이미지 유형, 『한국체육과학회』 1, pp.890-893.
7) 박준태(2009), 초등학교 체육 교과서에 대한 교사의 인식과 개선방안, 대구교육대학교 석사학위 논문.
8) 홍희정(2009), 중학교 체육과 표현활동 수업, 『한국스포츠교육학회』 1, pp.20-23.
9) 황숙영(2007), 초등학교 표현활동수업 실천의 어려움, 『한국스포츠교육학회』 2, pp.41-43.
10) 김두련, 김명숙(2011), 창작표현 지도를 위한 멀티미디어 자료 개발 연구, 『한국초등교육』 1, p.86.
11) 박종성(2013), '배움의 공동체' 기반 창작표현활동이 체육수업소외에 미치는 영향, 한국체육대학교 석사학위 논문.
12) 홍희정(2011), 중등학교 표현활동 교수·학습 모델 및 지도 전략 개발, 인하대학교 대학원 박사학위 논문.
13) 최진숙(2009), 중학교 남자 체육교사의 무용수업 실천 경험에 관한 사례연구, 고려대학교 대학원 석사학위 논문.
14) 임수진(2013), '즐거운 생활'신체표현활동 잘 가르치기 : 교사수업지도의 난점과 개선방안, 『한국초등체육학회』 1, pp.1-5.
15) 최상철(2013), 상상력 기반 초등 5~6학년 무용 창작 프로그램 개발, 『무용예술학연구』 5, p.165.
16) 이지아(2013), 초등학생의 창의성 신장을 위한 표현활동 프로그램 적용 효과, 한국교원대학교 대학원 석사학위 논문.

17)18)19)는 비교적 활발히 이루어졌으나, 중·고등학생을 대상으로 한 연구는 부진한 편이었다. 그나마 홍의정(2011)의 “중등학교 표현활동 교수·학습 모델 및 지도 전략 개발” 연구와 배수을(2011)의 “중학교 체육교과서 내 무용단원내용 분석을 통한 디지털무용교육콘텐츠 개발 및 현장 적용” 연구 정도만이 주목할 만하다. 그러나 두 연구 모두 무용창작에 대한 내용을 부분적으로 다룬 연구이며, 시기적으로도 현행 2009 개정 체육과 교육과정이 고시되기 이전의 연구들이다.

따라서 본 연구는 2009 개정 교육과정에 따른 중학교 체육교과서의 무용창작 관련 교수-학습 내용요소를 추출하고 이를 체계화하여 체육교과서 기반 무용창작 교수-학습 활동을 개발하고 제안하는 것을 그 목적으로 하였다. 이는 개정된 교육과정에 따른 실질적인 무용교육이 필요한 현 시점에서 보다 풍부하고 생동감 넘치는 무용창작 수업을 위한 실용적 자료로서의 가치를 지닐 것으로 기대된다. 다만 본 연구는 고등학교보다는 중학교의 체육과 수업 시수가 많은 점을 고려하여, 연구의 활용성 측면에서 그 상상을 중학생으로 한정하였다.

2. 연구의 범위, 방법, 한계점

분석 대상 교과서는 2013년 2월 1~10일 기간 중 서울시 9개 구, 경기도 4개시에 소재한 중학교들 가운데 해당 학교의 공식 홈페이지에 체육교과서 선정결과를 고지한 80개의 학교를 임의 선정하여 조사하였다.²⁰⁾ 조사 결과, 선정 교과서의 비율이 높은 순으로 중복을 피하여 상위 3종의 교과서를 선정하였다. 선정 교과서는 연구자들 임의로 각 A, B, C로 정하였다. 연구의 분석 대상인 교과서 3종은 다음의 <표 1>과 같다.

<표 1> 분석 대상 교과서

교과서	단원명	저자명	출판사
A	심미 표현 활동 이해하기	강신복 외	두산동아(주)
B	심미 표현 활동의 이해	이민표 외	비상교육
C	심미 표현 활동 이해하기	이종영 외	천재교육

선정한 3종의 교과서를 토대로 교과서 내 소단원 ‘심미 표현의 이해’ 단원을 분석의 범위로 한정하였다. 이는 교과서의 표현활동 영역 중 해당 단원에서 무용창작에 필요한 가장 기본적인 요소인 ‘무용의 요소’, 가령, 움직임의 요소, 시간의 요소, 공간의 요소에 대한 내용을 다루었기 때문이다. 무용창작은 무용 요소 체득에서부터 시작되어야 한다는 것이 이미 여러 학자들의 주장²¹⁾²²⁾²³⁾을 통해서도 강조된

17) 최민영(2008). 초등학교 고학년 표현활동 영역의 교육적 효과. 한양대학교 대학원 석사학위 논문.

18) 노경희(2011). 초등학교 무용과 표현활동의 교수-학습과정안 비교연구, 『모드니 예술』 5, pp.123-125.

19) 황숙영·손천택(2006). 초등학교 표현활동 수업의 실천 과정, 『한국스포츠교육학회』 2, pp.25-28.

20) 서울시 내 9개구(서초<7>, 강남<8>, 송파<6>, 관악<5>, 은평<5>, 도봉<5>, 노원<5>, 강서<5>, 강동<4>)에서 50개 학교, 경기도 4개 시(수원<8>, 고양<7>, 성남<8>, 안성<3>, 용인<4>)에서 30개 학교를 조사하였다.

21) F. A. Meyer(2010). *Implementing the national dance education standards*(New York: Human Kinetics), pp. 3-11.

22) 김화숙(2013). 『무용교육론』(서울: 한학문화), p.173.

23) M. A. Brehm and L. McNett(2008). *Creative dance for learning*(New York: McGrawhill), pp.118-119.

바 있다. 본 연구의 대상인 중학생들이 대부분 무용 비전공자들임을 고려하여, 특정 장르의 기능 위주 동작(예: 현대무용: 엘리베이션과 밴드, 틸트, 우리나라의 민속 무용: 디딤, 겹디딤, 댄디딤, 발레: 바프 망 타듀, 빠세 틀르베 등)이 제시된 여타 단원들보다 무용의 요소에 기초하여 창작 및 구성의 원리를 다루는 ‘심미 표현의 이해’ 단원이 본 연구의 목적에 비추어 타당한 범위라고 판단하였다.

분석방법으로는 교육연구 방법론 가운데 하나인 내용분석(Content Analysis)을 사용한다. 내용분석이란 텍스트를 체계적으로 나누어 양적 혹은 질적으로 분석하는 방법으로, 다수의 낱말들을 소수의 범주로 압축하기 위한 방법이다.²⁴⁾ 이에 따른 본 연구의 절차는 다음과 같다.

첫째, ‘2009 개정 체육과 교육과정에 따른 중학교 체육교과서 기반 무용창작 교수-학습 활동의 개발 및 제안’이라는 연구 문제를 상정하고 관련 연구들을 고찰하였다.

둘째, 분석의 준거로서 ‘지식’, ‘기능’, ‘가치와 태도’, ‘소재’, ‘활동’의 5개 범주를 설정하였으며, 분석 단위는 체육교과서 내용에 명시적으로 나타나 있어 실제 무용창작 교수-학습에 영향을 줄 수 있다고 판단되는 주제, 문장과 단락으로 설정하였다.

셋째, 객관성 및 타당성 확보를 위해 먼저 교과서 분석을 통해 추출한 내용요소를 위의 5개 준거로 범주화하기 위한 협의가 이루어졌다. 내용분석 결과에 대한 연구진 간의 견해 차이는 재차 협의를 거쳤으며, 전반적인 분석결과에 대해서도 협의를 통해 결론에 도달하였다.

넷째, 자료의 분석 단계에서는 산출된 범주들 간의 관계 및 내용분석 자료에 대한 질적 해석이 이루어졌다. 이를 토대로 체육교과서 기반 무용창작 교수-학습 활동의 영역을 ‘움직임 탐구’, ‘움직임 표현 방법 탐구’, ‘움직임 구성 원리 탐구’, ‘무용창작 공연 과정의 경험’으로 세분화하였다.

마지막으로, 위와 같은 절차를 통하여 추출된 체육교과서의 내용요소를 토대로 2009 개정 체육과 교육과정에 따른 중학교 체육교과서 기반 무용창작 교수-학습 활동을 개발 및 제안하였다. 단, 본 연구에서 제안하는 중학교 무용창작 교수-학습 활동은 현행 체육 교과서 가운데 3종만을 분석하여 반영하였으므로 전국적으로 확대 시행하는 데에는 한계가 있음을 밝힌다.

II. 중등 체육교과서 기반 무용창작 교수-학습활동의 개발을 위한 교과서 내용 분석

본 연구의 목적을 달성하기 위해 중학교 체육 교과서의 어떠한 요소들이 무용창작 관련 교수-학습의 내용요소가 될 수 있는지에 대해 명확히 범주화할 필요가 있다. 따라서 선행연구를 통해 교육내용의 범주화된 요소를 도출한 뒤, 이를 교과서 내용분석의 준거로 활용하여 체육교과서에 제시된 무용창작 교수-학습 관련 내용요소에 대한 분석 결과를 제시한다.

1. 교육내용의 요소

교육내용의 개념은 다양한 관점에서 정의될 수 있으나, 본고에서는 교과서 수준에서 다루는 교육내용에 주목한다. 이러한 교육내용을 구성하는 요소들도 매우 다양하게 개념화되거나 분류되어 있다.

24) 김석우, 최태진(2007), 『교육연구방법론』(서울: 학지사), pp.347-362.

김수천(2004)은 학교에서 가르치는 지식, 기술, 가치에 초점을 두어 교육내용의 요소를 설명하였다. 유사한 맥락에서 Drake 외(2003)는 KDB 모형을 통해 학습자들이 알아야 하는 것(To Know), 할 수 있어야 하는 것(To Do), 되어야 하는 것(To Be)에 대한 교육내용으로의 통합적 접근 방식을 제시하였는데 이는 곧 알아야 할 지식, 할 수 있어야 하는 기능, 갖춰야 할 태도를 의미한다. 이와 같은 요소들은 전인적 측면에서의 교육목적 달성을 위한 가장 기본적인 교육내용의 요소라 볼 수 있다.

또한 김종건(2010)은 교육내용의 요소를 사실, 개념, 원리, 규범과 같은 ‘명제적 지식’과 ‘기능’, 그리고 ‘활동’이라 보고 있다. 이는 학습자의 당사자적인 활동을 교육내용의 요소에 포함시킨 관점이다.

Reigeluth 외(2009)는 교육의 내용을 ‘지식(Knowledge)’과 ‘기술(Skills)’로 보고 있는데, 이러한 지식과 기술은 개념적 이해를 요구하는 지식과 지적 기술(Intellectual Skills), 수행과 관련된 기본 지식과 신체적 기술(Physical skills), 정서(Emotion)와 관련된 지식과 메타 인지 기술(Meta-Cognition Skills)로 보고 있다. 구원희(2013)는 교육내용의 요소를 교육내용을 제시하기 위한 ‘소재’의 차원, 이러한 소재에 의하여 표현되는 ‘의미(명제)’의 차원, 의미(명제)를 이해하는 ‘사고방식’의 차원 그리고 이러한 것들을 종합한 성향, 능력, 태도로서의 학습의 결과라 보고 있다. 이러한 관점들은 사고방식이나 탐구과정 등을 교육내용의 요소에 포함시킨 다소 새로운 교육내용의 개념이라 볼 수 있다.

한편, 허경철(2006)은 학습상황에 보다 구체적으로 적용할 수 있는 6가지의 범주로 교육내용의 요소들에 대한 견해를 밝혔다. 이를 살펴보면 사실, 개념, 원리, 이론 등 ‘지식’으로서의 교육내용, ‘가치와 태도’로서의 교육내용, ‘지적 및 신체적 기능’으로서의 교육내용, ‘소재’거리로서의 교육내용, ‘활동’거리로서의 교육내용, ‘교육내용, 교육목표, 교육자료, 교육방법 간의 관계’로 교육내용의 요소들을 설명하고 있다. 이는 해당 학문의 핵심적 지식, 기능, 태도나 가치뿐만이 아닌 제재, 탐구방법까지도 넓게 포괄한 교육내용의 요소라 할 수 있다.

이상에서 살펴본 바와 같이 교육내용의 요소는 교육의 목표나 방법 혹은 학습자의 사고방식까지도 포함하는 광의의 의미로도 파악될 수 있다. 그러나 이들 대부분의 선행 연구에서 공통적으로 고려되고 있는 요소를 정리해보면 지식, 기능, 태도나 가치, 소재, 그리고 활동으로 압축되므로, 교육내용의 요소에 대한 분석준거를 설정할 때에는 이러한 요소들을 고려해야 할 것이다. 이에 본 연구에서는 위에 언급된 다섯 가지 교육내용의 요소를 분석준거로 규정하였다.

2. 교과서 내용 분석 및 결과

가. ‘명제적 지식’으로서의 내용요소

전통적으로 지식은 명제로 표현한 것을 의미하며, 이러한 명제적(혹은 선언적) 지식은 ‘어떤 것에 대한 지식²⁵⁾’ 즉, 사물에 대해서 무언가를 아는 것을 말한다. 이러한 명제적 지식은 학문적 연구를 통한 이해의 결과이며 공식적인 교과서의 내용이 된다. 무용창작과 관련하여서는 무용창작 활동의 기반이 되는 필수요소로서 무용창작에 대한 고유한 개념이나 용어, 사실, 원리 등을 의미한다. 중학교 체육교과서의 ‘심미 표현의 이해’ 단원에서는 무용창작과 관련하여 명제적 지식으로서의 내용요소를 다음 <표 2>와 같이 제시하고 있다.

25) G. Ryle(1949), *The Concept of Mind*(New York: Barnes & Nobles, Inc), p.34.

〈표 2〉 명제적 지식으로서의 내용요소

교과서	내용요소 ²⁶⁾	
A	① 움직임의 요소 ② 모방 표현의 의미 ③ 추상 표현의 의미	④ 공간 구성의 의미 및 형식 ⑤ 시간 구성의 의미 및 형식
B	① 움직임의 종류 ② 움직임의 구성 요소 ③ 모방 표현의 개념	④ 추상 표현의 개념 ⑤ 공간 구성의 개념 및 형식 ⑥ 시간 구성의 개념 및 형식
C	① 모방 표현의 의미 ② 즉흥 표현의 의미 ③ 추상 표현의 의미	④ 움직임의 종류 ⑤ 움직임의 표현 요소

〈표 2〉에서 알 수 있듯이, 교과서 3종 모두 ‘명제적 지식’으로서의 내용요소를 거의 대동소이하게 다루고 있으나 동일한 개념을 설명하는 용어가 통일되어 있지 않고, 순서나 하위개념 나열 등 구조적인 면에서 차이를 보인다.

A교과서는 ‘움직임의 요소’로 명명된 상위개념 아래 신체(일부: 얼굴/팔/다리/몸통/, 전체: 상반신/하반신/몸 전체), 시간(속도: 느리게/빠르게, 리듬: 규칙/불규칙), 공간(높낮이: 높게/낮게/중간, 방향: 앞/뒤/옆/사선, 이동 경로: 직선, 곡선, 회전), 힘(강하게/약하게, 무게계/가벼움계)의 4개의 하위 요소들과 각 하위 요소에 따른 세부 내용요소가 제시되어 있다. 다만, A교과서에는 이동 및 비이동의 움직임 제시가 누락되었다.

반면, B교과서는 움직임의 요소를 ‘움직임의 종류’와 ‘움직임의 구성 요소’의 두 가지 범주로 나누어 제시하였다. 움직임의 종류로는 이동 움직임(걷기, 달리기, 뛰기, 구르기, 기어가기)과 비이동 움직임(균형 잡기, 흔들기, 움츠리기, 비틀기, 굽히기, 펴기)을 제시하고, 움직임의 구성 요소로는 공간(방향: 같은 방향/다른 방향, 높낮이: 낮음/높음), 시간(느림/빠름), 힘(약함/강함), 흐름(연결/단절)을 제시하였다. B교과서에서는 무용창작에서 먼저 학습해야 할 요소인 움직임의 종류를 다룬 후 움직임의 구성요소를 다뤘다는 점에서 내용의 위계적 구조를 적절하게 배치하였다. 다만, 공간에 대한 세부 내용요소를 ‘같은 방향’과 ‘다른 방향’의 두 가지로만 제시하고 ‘앞, 뒤, 오른쪽, 왼쪽, 위, 아래, 사선’ 등 좀 더 세분화된 제시는 이루어지지 않았음을 확인할 수 있었다.

그리고 C교과서는 움직임의 요소를 ‘움직임의 종류’와 ‘움직임의 표현 요소’로 구분하였으며, ‘움직임의 종류’를 상위개념으로 하여 이동 움직임(걷기/뛰기/달리기/구르기)과 비이동 움직임(굽히기/펴기/흔들기/균형 잡기/움츠리기)을 제시하고, ‘움직임의 표현 요소’로서 공간(높낮이/방향/위치/동선), 시간(규칙적인/불규칙한, 빠른/느린), 관계(여러 사람과/소도구를 가지고), 힘(강한/약한)의 요소를 제시하였다.

다만, 이러한 움직임의 요소를 움직임의 표현 방법(모방, 즉흥, 추상)을 다룬 후에 배치하였는데, 움직임의 요소는 신체 자각 및 움직임 구사를 위한 가장 기본적인 요소(신체 요소, 움직임 어휘관련 요소)를 포함하고 있으므로, 움직임의 창안을 위한 ‘표현 방법’보다 움직임의 요소를 먼저 다루는 형태로 내용의 위계구조를 재배치하는 것이 바람직하다.

26) 표의 내용은 교과서 내용전개 순으로 표기하였음.

‘명제적 지식’으로서의 내용요소 중 ‘표현’은 교과서 3종 모두 모방 표현, 추상 표현을 제시하였고, C 교과서는 즉흥 표현을 추가적으로 제시하였다. 한편, 무용에서의 ‘즉흥’은 새로운 자극과 이미지에 대한 순간적인 표현이며 안무 구성의 단계에서도 실행된다. 그리고 이러한 ‘즉흥’에서 움직임을 촉발시키기 위한 하나의 방법으로 사용될 수 있는 것이 바로 ‘모방’이나 ‘추상’인 것이다. 따라서 ‘즉흥’은 ‘추상’ 및 ‘모방’의 상위 개념으로 분류되는 것이 바람직하다.

‘움직임의 구성’은 무용의 요소 가운데 ‘형식’과 관련된 개념으로서, A교과서와 B교과서는 이를 공간 구성과 시간구성으로 범주화한 것은 동일하나, 하위 개념의 구성에 차이를 보인다. A교과서는 공간구성의 하위 개념으로 ‘균형, 통일, 조화’를 제시하였고, 시간구성으로 ‘2부, 3부, 론도, 카논형식’을 제시하였다. B교과서는 공간구성으로 ‘대칭, 비대칭, 대조, 통일’을, 시간구성으로 ‘2단위, 3단위, 4단위, 론도, 카논형식’을 제시하였다. 그리고 C교과서는 움직임의 구성과 관련된 내용은 누락되어 있다.

이렇게 살펴본 바와 같이, 명제적 지식으로서의 무용창작 관련 내용요소에 있어 교과서 3종 모두 ‘무용의 요소’와 관련된 다양한 명제적 지식을 다루었다. 그러나 ‘빠뜨림 없는 교과서보다 흐름이 있는 교과서가 좋은 교과서’²⁷⁾라는 관점에서 볼 때, 학습자가 어떤 내용을 먼저 배우고 무엇을 나중에 배우는 것이 좋은가에 대한 위계 구조의 나열을 세심하게 고려할 필요가 있을 것이다.

따라서 무용창작에 대한 명제적 지식은 무용창작을 위한 움직임의 요소 탐구에서부터 시작하여 표현 방법의 탐구, 구성 형식의 탐구에 이르는 순차적인 단계로 내용을 제시하는 것이 바람직하다고 사료된다.

나. ‘수행적 기능’으로서의 내용요소

수행적 기능으로서의 내용요소는 명제적 지식에 대한 과제 수행과 관련된 것으로, 명제적 지식을 신체로 수행하는 데 필요한 다양한 기술이나 방법적 지식을 의미한다.²⁸⁾ 즉, 수행적 기능은 무용창작 활동을 이행하는 데 있어서 움직임의 요소, 표현 방법, 구성 형식을 활용하고 응용하는 결과를 유발시키는 역할을 하는 것이다.

움직임의 실행, 창작, 구성 과정에서의 여러 기술이나 방법이 수행적 기능으로서의 내용요소에 포함된다. 심미 표현의 이해 단원에 제시된 수행적 기능으로서의 무용창작 내용요소는 다음 <표 3>과 같다.

<표 3> 수행적 기능으로서의 내용요소

교과서	수행적 기능으로서의 내용요소
A	① 움직임의 요소를 이용하여 동작 변화시키기 ② 상상해본 후 움직임으로 표현하기 ③ 특징이 잘 나타나도록 표현하기 ④ 집단의 구성, 이동 방향 및 경로 등에 따른 구성하기
B	① 이동·비이동 움직임 수행하기 ② 움직임의 구성요소를 활용하여 표현하기 ③ 그대로 모방하기 ④ 경험을 바탕으로 자유롭게 표현하기 ⑤ 공간을 고려한 공간 구성하기 ⑥ 시간의 흐름을 생각한 시간 구성하기

27) 양미경(1998), 교과서 구성의 문제와 발전과제, 『교육과정연구』 1, p.16.

28) 유정애(2013), p.16.

C	① 흉내 내어 표현하기 ② 느낀 그대로 표현하기 ③ 즉흥적으로 다양하게 표현하기 ④ 이동 움직임과 비이동 움직임 수행하기 ⑤ 움직임 요소를 활용하여 변화주기
---	---

〈표 3〉에서 확인할 수 있듯이, 교과서 3종에 제시된 과제 수행에 대한 무용창작 관련 기능은 움직임 ‘수행하기’, ‘표현하기’, ‘구성하기’로 범주화 할 수 있다.

먼저 움직임 ‘수행하기’에 대한 기술로서 A교과서와 C교과서는 각각 ‘동작 변화시키기’와 ‘변화주기’를 제시하여 움직임 요소를 활용한 동작의 변화를 강조하였다. 실제로 공간, 시간, 힘 등의 움직임 요소는 주제에 대한 아이디어 확장 및 동작의 변형을 가져오는 중요한 요소이므로 이러한 요소를 활용하여 동작의 변화를 강조하는 것은 바람직하다.

한편, ‘표현하기’와 관련하여, B교과서와 C교과서는 각각 ‘그대로 모방하기’와 ‘흉내 내어 표현하기’로 모방 표현의 방법을 안내하고 있는 반면, A교과서는 ‘특징이 잘 나타나도록 표현’이라고 안내하고 있다. 이와 같은 내용은 수행 과제에 대한 개념을 구체적으로 제시하여, 학습자가 이를 더욱 충실히 움직임에 반영하여 표현할 수 있도록 유도하므로 주목할 만하다. 또한, ‘구성하기’에 대해서는 A교과서는 ‘공간’의 요소를 활용하도록 하였고, B교과서는 ‘공간 및 시간’을 함께 고려하여 활용하도록 제시하였다.

그런데, 실제 창작의 과정, 즉 움직임을 실행하고 표현하고 구성하는 과정은 ‘움직임 탐구하기’, ‘움직임 발견하기’, ‘움직임 선택하기’ 그리고 ‘선택한 움직임을 발전·변형시키거나 연결, 구성하기’ 등 좀 더 세부적인 방법이나 기술을 필요로 한다. 따라서 움직임의 실행이나 창안 또는 구성에 따른 수행적 기능이 좀 더 구체적으로 안내된다면, 학습자들의 이해와 창작 과정에 더욱 도움이 될 수 있을 것이다.

다. ‘태도와 가치’로서의 내용요소

태도는 신체활동을 바람직하게 수행하는 데 필요한 자기 자신 및 타인에 대한 객관적 이해와 그것에 기초하여 행동하거나 대응할 수 있는 의지와 능력에 대한 지식을 의미한다.²⁹⁾ 이러한 태도는 학습자의 경험을 통해 내적으로 얻어지는 현상학적 지식과 관련되며, 교육하고자 하는 가치적 성격을 포함한다. 또한 태도는 무용창작 교육에 내재된 교육적 가치를 성취할 수 있는 중요한 내용요소이며, 타인에 대한 이해, 자기 책임감, 협동심, 움직임 시연이나 감상에 대한 예절 등이 이에 해당된다. 심미 표현의 이해 단원에 제시된 태도와 가치로서의 무용창작 내용요소는 다음 〈표 4〉와 같다.

〈표 4〉 태도와 가치로서의 내용요소

교과서	태도와 가치로서의 내용요소
A	① 창의적으로 표현하기 ② 새롭고 가치 있는 것을 만들거나 표현할 수 있는 독창성 기르기 ③ 다른 사람의 관점을 이해하는 긍정적인 태도 기르기
B	① 자유롭고 창의적으로 표현하기 ② 소통과 협동하기
C	① 창의적으로 표현하기 ② 독창성 개발과 실천하기

29) 앞의 책, p.16.

〈표 4〉에 제시된 바와 같이, 교과서 3종에 제시된 무용창작 관련 태도와 가치에 대한 내용요소는 창의·인성과 관련되어 있음을 알 수 있다. 이는 현행 교육과정의 핵심적인 학습목표 중 하나이다. 또한 이러한 창의·인성 요소는 무용창작 교육에서도 오랜 핵심 교육목표로 강조되어 왔다.

교과서 3종 모두 창의성 혹은 독창성을 강조하였고, A교과서와 B교과서는 대인 관계 능력을 강조하였다. 한편, ‘창의적으로 표현하기’, ‘독창적으로 표현하기’는 진술 방식에 ‘표현하기’라고 포함된 만큼, 보는 이의 관점에 따라 수행적 기능으로서의 내용요소로 분류할 수도 있을 것이다. 그러나 본 연구에서는 창의성과 독창성의 표현에는 분명한 자기 의지가 강조되어 있다는 판단 하에, 태도와 가치로서의 내용요소로 범주화하였다. 이는 교과서 3종 모두 태도와 가치로서의 내용요소가 정의적 측면의 학습목표 성격을 지니고 있기 때문이기도 하다.

라. ‘소재’로서의 내용요소

‘소재’로서의 내용요소는 교육을 하기 위한 하나의 수단으로서 보다 높은 실재를 체험하기 위한 교육 제재로 이해할 수 있다. 허경철(2006)은 ‘소재’로서의 내용요소에 대한 예로 도덕적 판단력을 함양하기 위하여 여러 가지 다양한 종류의 갈등 상황들을 토론을 위한 소재로 활용할 수 있다고 하였다. 무용창작에서는 학습자의 관심거리나 일상생활과 친숙한 일반적인 화제, 타인 혹은 감정과 관련된 내용이 소재로서 활용될 수 있다. 심미 표현의 이해 단원에 제시된 소재로서의 무용창작 내용요소는 다음 〈표 5〉와 같다.

〈표 5〉 소재로서의 내용요소

교과서	소재로서의 내용요소
A	① 계절의 변화 ② 주변의 친근한 사물이나 자연 ③ 동물, 인물의 모습 ④ 다양한 생각이나 감정
B	① 생활 속에서 느끼는 사물에 대한 느낌 ② 마음속의 생각 ③ 자연 현상이나 사물의 동작 및 형상 ④ 소리, 연기, 바람 등 형태가 없는 소재 ⑤ 사람의 느낌이나 감정 ⑥ 시각, 청각, 촉각 등에 대한 표현
C	① 다양한 자연, 동물, 인물의 모습 ② 다양한 생각, 감정 ③ 우정에 대한 느낌이나 스포츠 경기에서의 패배

〈표 5〉에서 보는 바와 같이, 교과서 3종 모두 공통적으로 ‘감정’, ‘생각’, ‘자연’을 무용창작 소재로서 제시하고 있다. ‘감정’과 관련하여 A교과서는 ‘구원, 희망, 슬픔, 절망, 두려움’을 제시하였고, B교과서는 ‘지루함, 두려움, 무관심, 희망’을 제시하고 있다. 그러나 C교과서는 구체적인 예를 제시하지 않았다.

한편, B교과서가 시각, 청각, 촉각 등 감각에 대한 소재를 다룬 것은 주목할 만하다. 이는 무용이 ‘감각’의 총체인 ‘신체’를 매개체로 하는 만큼, 감각에 대한 소재는 무용과 필연적 연관성을 가지고 있기 때문이다.³⁰⁾

이렇듯 교과서 3종에는 소재로서의 내용요소가 다양하게 제시되어 있는 듯 보이지만, 공통적으로 제시된 소재들을 범주화하면 자연, 동물, 생각이나 감정으로 간단하게 요약된다. 따라서 소재 선정 범위를 확대하여 소재의 양보다는 다양성을 확보하는 것이 필요하고, 학습자의 관심이나 흥미를 더욱 고취시킬 수 있는 소재를 제시하는 것도 필요하다고 사료된다.

마. ‘활동’으로서의 내용요소

활동으로서의 내용요소는 과제 활동의 한 유형으로 이해할 수 있다. 여러 학자들³¹⁾³²⁾³³⁾의 주장에 따르면, 이상적인 무용교육은 학습자로 하여금 실행하기(Performing), 창작하기(Creating), 감상하기(Appreciating/ Responding)’의 과정을 통해 무용을 경험하고 체득, 내면화 할 수 있도록 하는 것이다. 이는 무용창작 교육에서도 동일하게 적용된다 하겠다. 따라서 무용창작에서는 움직임 실행에 대한 과제 활동, 창작에 대한 과제 활동, 감상에 대한 과제 활동의 차원을 활동으로서의 내용요소로 분류하여 제시할 수 있다. 실제로, 교과서에서 다루는 과제 활동의 진술 방식은 대부분 ‘...해 보자/해 본다.’, 또는 ‘...하여 보자/하여 본다.’와 같은 형태로 제시되어, 학습자가 과제에 대한 실제적 활동을 수행할 수 있도록 유도한다.³⁴⁾³⁵⁾ 심미 표현의 이해 단원에 제시된 무용창작 관련 과제 활동의 서술 유형은 다음 <표 6>과 같다.

<표 6> 활동으로서의 내용요소

교과서	활동으로서의 내용요소
A움직임으로 표현해 보자.
B	해당 내용 없음.
C독창적으로 표현해 보자.

<표 6>에서 보는 바와 같이, B교과서의 경우에는 관련 활동을 제시하지 않았으며, A교과서와 C교과서의 경우 각각, ‘... 움직임으로 표현해 보자’와 ‘...독창적으로 표현해 보자’라는 다소 피상적인 수준으로 내용요소를 서술하고 제시하였다. 즉, 앞서 살펴본 무용창작과 관련된 여러 교육내용 요소가 적극적으로 다양한 형태의 활동으로 연결되지 못하고 있다.

반면, 심미표현과 관련하여 ‘익혀보자’, ‘창작해보자’, ‘구성해보자’, ‘감상해보자’ 등 좀 더 다양한 과제 활동이 제시되어 있는 영역은 3종 교과서 모두 ‘창작 체조’, ‘음악 즐넘기’, ‘치어리딩’, ‘태권 체조’ 등 체육 기반 표현 활동 유형에만 국한되어 있다. 물론 무용창작과 관련된 표현 활동은 현대무용, 발레, 우리나라 민속무용 등 별도의 단원에서 다루고 있으나 다소 전문적인 수준의 동작(틸트, 트리플릿, 애디튜

30) 최상철(2013), 상상력 기반 초등 5~6학년 무용창작 프로그램 개발, 『무용예술학연구』 5, p.165.

31) B. P. McCutchen(2006), *Teaching Dance as Art in Education*(Illinois: Human Kinetics), pp.76-78.

32) J. S. Autard and A. Jacqueline(2007), *Art of Dance in Education*(London: A & C Black), pp.31-33.

33) J. Adshead(1981), *The Study of Dance*(London: Dance Book), pp. 66-83.

34) 박대권(2012), Romey 기법에 의한 초등학교 체육 교과서 내용 분석, 『학습자중심교과교육학회』 3, p.137.

35) 이종희(2013), 2007 개정 교육과정에서 따른 『중 1 사회』 교과서 지리단원 특성분석: 용어·서술방식·학습활동을 중심으로, 한국교원대학교 대학원 석사학위 논문.

드, 피루겹디딤, 맴디딤 등)을 요구하고 있다. 이는 자칫 학습자로 하여금 무용을 너무 어렵고 멀게만 느껴지게 할 우려가 있다. 따라서 무용 장르별 자세한 학습내용을 다루기 이전에 ‘심미 표현의 이해’ 단원에서 다루어지는 무용창작과 관련된 내용요소를 좀 더 친숙한 형태의 움직임의 통해 적용해보는 것이 바람직할 것이다.

부연하자면, ‘심미 표현의 이해’ 단원에서 다루고 있는 움직임의 요소, 표현 방법, 구성형식은 무용에서의 ‘창작’활동에 있어서 가장 근본적이고 필수적인 요소라 할 수 있다. 따라서 이러한 요소들이 무용에서의 ‘창작’활동에서 무용장르와 관계없이 기본적으로 활용되는 것이라는 것을 학습자들이 이해할 수 있도록 안내하는 것이 필요하다. 또한 그것을 알고 이해하는 차원에서가 아닌, 실제적인 적용으로의 활동을 통해 체득과 내면화가 이루어질 수 있도록 해야 할 것이다.

따라서 현재 체육 기반 표현 활동에만 국한되어 적용되고 있는 ‘심미 표현’ 단원의 과제 활동을 무용으로서의 ‘창작’활동으로까지 확장시킬 필요가 있다. 또한 이와 관련하여 그 학습과정으로는 ‘창작’ 활동으로서의 무용에서의 기본 움직임(비이동, 이동, 복합)의 실행, 무용의 요소 및 표현 방법의 활용, 움직임의 창안 및 구성, 시연 및 감상을 통한 소통과 반성의 과정 등이 포함되어야 할 것이다.

III. 중등 체육교과서 기반 무용창작 교수-학습활동의 개발

본장에서는 2장에서 살펴본 내용을 토대로 본 연구에서 개발한 중등 체육교과서 기반 무용창작 교수-학습 활동의 구성 체계 및 교육 목표와 그에 따른 교수-학습 활동을 제시하도록 한다. 또한, 교과서 3종에서 다루어진 교육 내용 요소가 예술로서의 무용창작교육으로 구현될 수 있도록 수업 모형과 그에 따른 교수-학습 과정안의 예시를 제시하여 실제적 적용에 대한 이해를 돕는다.

1. 구성체계

3종의 교과서에 제시된 학습개념들은 나열식으로 열거하여 소개되고 있지만 그 내용상 위계적 구조를 형성하고 있다. 명제적 지식으로서의 내용요소는 이러한 학습개념들을 내포하고 있으며, 본 연구에서는 그러한 위계적 구조를 고려하여 무용창작을 위한 움직임의 요소에서부터 표현 방법, 구성 형식에 이르는 순차적인 단계로 내용을 제시한다. 먼저 앞서 분석한 결과를 토대로 3종 교과서와 본 연구에서 제시하고 있는 학습개념들을 살펴보면 다음 <표 7>과 같다.

<표 7> 중등 체육교과서 기반 무용창작 교수-학습활동의 구성체계

구분	학습개념	
움직임의 요소	A교과서	신체, 시간, 공간, 힘
	B교과서	비이동/이동 움직임, 공간, 시간, 힘, 흐름
	C교과서	비이동/이동 움직임, 시간, 관계, 힘
	본 연구	신체, 비이동/이동 움직임, 공간, 시간, 힘, 흐름, 관계

표현 방법	A교과서	모방 표현, 추상 표현
	B교과서	모방 표현, 추상 표현
	C교과서	모방 표현, 추상 표현, 즉흥 표현
	본 연구	모방 표현, 추상 표현
구성 형식	A교과서	공간 구성, 시간 구성
	B교과서	공간 구성, 시간 구성
	C교과서	해당 없음
	본 연구	공간 구성, 시간 구성, 인적 구성

3종 교과서가 다루고 있는 학습개념들은 크게 움직임의 요소, 표현 방법, 구성 형식으로 3분할 수 있다. 그러나 <표 7>에서 보는 바와 같이 해당 범주 내의 학습개념들이 각 교과서마다 상이하게 구성되어 있다.

구성체계에서 가장 뚜렷한 차이를 보이는 학습개념의 영역은 ‘움직임의 요소’이다. 이러한 차이가 발견된다는 것은 그 만큼 중등 체육교과에서 무용 창작 교육이 체계화되어 있지 않다는 것을 의미한다. 어떤 교과서를 채택하느냐에 따라 학습의 결과도 상이해질 수밖에 없다. 학습자가 익히는 학습개념들이 다양하게 확장될수록 무용에 대한 이해의 폭이 넓어진다. 무용을 포함한 많은 예술영역이 언어의 한계를 뛰어넘는 커뮤니케이션의 일종이라는 점에서, 이러한 학습개념들의 확장은 마치 언어에 있어서 어휘력을 확장시키는 것과 같다. 특히 움직임의 요소는 말 그대로 무용에 있어서 움직임을 구현해내는 가장 기본적인 단위의 학습개념으로서 그 중요성은 더욱 강조된다고 하겠다. 따라서 본 연구에서는 3종 교과서에 제시된 움직임의 요소에 해당하는 학습개념들이 모두 중요하다고 판단하고 7가지의 학습개념들을 다 같이 적용하였다.

‘표현 방법’으로서의 학습개념들은 3종 교과서 모두 모방 표현과 추상 표현의 2가지를 제시하고 있으며, C교과서만 즉흥 표현을 추가적으로 제시하고 있는데, 즉흥 표현은 모방과 추상의 상위개념이라 할 수 있으므로, 본 연구의 학습개념에서는 배제하였다. 그러나 즉흥의 교육적 효용성을 간과할 수 없는 만큼, 순간적 탐구이자 표현의 방법으로서 각 차시에서의 움직임을 촉발시키는 기저로 사용한다.

‘구성 형식’은 A교과서와 B교과서에서 공간구성과 시간구성을 제시하였으며, C교과서는 현대무용 관련 단원에서 다소 전문적인 동작과 함께 다루고 있다. 그러나 이러한 학습개념들은 모든 무용 장르에 적용되며, 무용의 이해와 창작을 위한 기초적이고 필수적인 내용을 다루고 있으므로 심미표현의 이해 영역에서 다루는 것이 바람직하다. 또한 본 연구에서는 공간구성과 시간구성 외에 인적구성을 추가하였는데, 이는 인적구성이 공간구성, 시간구성과 더불어 무용 구성에 있어서 움직임의 전개를 결정해 나가는 데 고려해야 할 기본적인 요소로 작용하기 때문이다.³⁶⁾

2. 교육목표

교육 목표와 관련하여서는 인지적 측면에서의 명제적 지식, 심동적 측면에서의 수행적 기능, 정의적 측면에서의 태도와 가치로서의 교육내용이 모두 고려되어야 한다. 다만 교과서 3종에 부재한 무용예술

36) 김화숙, 전체리, 한혜리, 오레지나(2012), 『커뮤니티 댄스』(서울: 한학문화), pp.154-155.

로서의 무용창작에 대한 경험 및 ‘창작’에 대한 실천적 태도를 강조하였다.

명제적 지식은 위에서 정립한 구성체계에 따라 학습해야 개념들의 이해를 돕는다. 수행적 기능은 이러한 학습개념들의 ‘적용’과 ‘응용’에 대한 기능을 습득할 수 있도록 하는 것에 그 목표가 있다. 다만 태도와 가치는 3종 교과서에서 제시하는 내용요소에 다소 차이가 있다. 즉, A교과서는 ‘창의’, ‘독창성’, 그리고 ‘타인에 대한 긍정적 태도’를 기르는 것을 교육목표로 하고 있으며, B교과서는 ‘창의’와 더불어 ‘소통과 협동’을 그 가치로 삼고 있다. 반면, C교과서는 ‘창의’와 ‘독창성’만을 제시하고 있다. 본 연구에서는 3종 교과서에서 제시하는 이러한 가치들을 고려하여 ‘창의’, ‘독창성’, ‘소통’을 주요 교육목표로 선정하였다.

이를 근거로 하여 체육교과서 기반 중학생 무용 창작 교수-학습활동의 교육목표를 제시하면 다음 <표 8>과 같다.

<표 8> 중등 체육교과서 기반 무용창작 교수-학습활동의 교육목표

구분	교육목표
명제적 지식	움직임 요소, 움직임 표현 방법과 구성 형식을 이해할 수 있다
수행적 기능	움직임 요소, 움직임 표현 방법과 구성 형식을 적용하여 독창적인 움직임을 수행·창작할 수 있다.
태도와 가치	자기 및 타인에 대한 이해와 소통의 도구로서 무용 ‘창작’ 활동을 이해하고 경험할 수 있다. 타인의 생각과 느낌을 존중하고 협동하는 태도를 기를 수 있다 새로운 것을 창작하는 것에 대한 즐거움을 경험하고, 삶의 실천 영역에서도 상상력을 적극적으로 활용하는 태도를 가질 수 있다.

3. 교육내용

소재로서의 내용요소는 교수-학습 과정에서 학습개념을 익히기 위한 교육제재에 해당한다. 본 연구에서는 교과서 3종에서 공통적으로 제시된 ‘자연’, ‘동물’, ‘감정이나 생각’ 가운데 중학생의 인지수준을 고려하여 ‘동물’ 대신 ‘인물’을 주제로 활용한다. 또한, 2장의 분석결과에서 다양성의 부재가 가장 큰 문제로 지적되었기 때문에 타 예술, 일상적 소재, 오감, 관심사나 사회적 이슈에 대한 주제를 추가로 선정하였다.

구체적으로는 학년별 또는 학습자의 수준에 따라 차등 적용할 수 있도록 기본-응용의 2단계로 수업 활동을 제시하였다. 기본 단계에서는 차시별 학습 개념을 중점적으로 체득할 수 있도록 내용을 구성하였다. 또한 응용 차시에서는 체득한 학습개념을 학습주제와 연결하여 적용해볼 수 있도록 하였다. 기본 차시는 ○, 응용 차시는 ►로 표기하였다. 본 연구에서 제시하는 교육내용은 다음 <표 9>와 같다.

<표 9> 중등 체육교과서 기반 무용창작 교수-학습활동의 교육내용

학습개념	학습주제	주요내용
움직임의 요소	신체 관절로 자기 소개하기	○ 신체 부분으로 그리기 학습자들은 다양한 관절 부위로 동그라미/세모/네모 등 다양한 모양이나 형태를 그려 보며 관절 움직임을 탐색해본다.

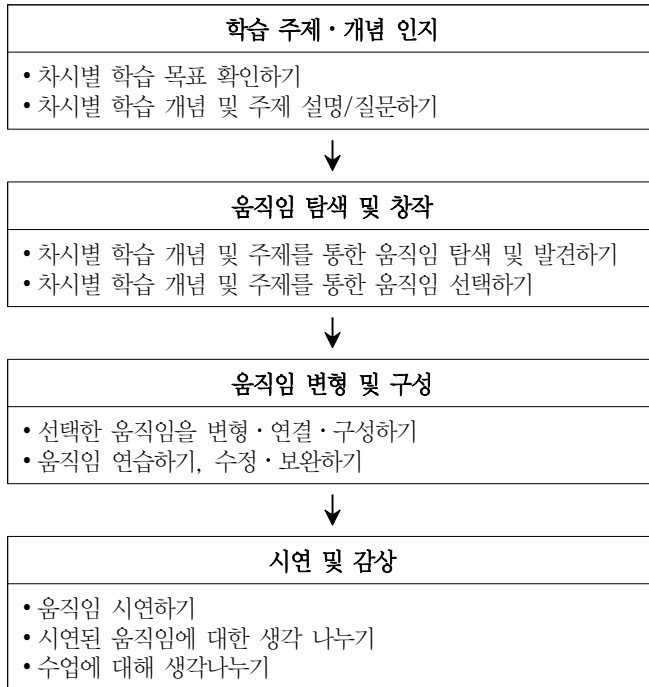
			<p>▶ 관절로 자기소개하기 학습자들은 다양한 관절 부위를 이용하여 이름, 별명, 전화번호, 그밖에 자신을 가장 매력적으로 표현할 수 있는 단어 등 자신에 대한 내용을 쓰고 움직여볼 수 있도록 한다.</p>
비이동/이동	일상 속의 비이동/이동 움직임		<p>○ 비이동·이동 움직임 이어붙이기 학습자들은 흔들기+걷기+서서히 눕아내리기 등 3~4가지의 비이동/이동 움직임을 배합하여 움직임을 탐색해본다.</p> <p>▶ 일상속의 비이동·이동 움직임 기지개를 펴다, 눕다, 뛰다, 친구와 팔짱을 끼며 걷는다 등 자신의 일상적 움직임을 즉흥동작으로 표현한 후, 원하는 박자만큼 늘려 연결 움직임으로 창작해본다.</p>
공간	내가 생각하는 '가치' 그려보기		<p>○ 공간을 활용한 형태 만들기 학습자들은 특정한 높이에서 혹은 특정한 크기로 가장 기하학적인 형태를 만든다. 신체 형태와 높이/크기를 변경해가며 4~5가지의 형태를 연결해본다.</p> <p>▶ 내가 생각하는 '가치(價値)'를 그려보기 학습자들은 자신이 생각하는 가치(사랑, 우정, 행복 등)에 대해 생각해본 후 그것이 어떤 모습일지 몸으로 그려본다. 그런 후 해당 형태를 4~5가지 움직임으로 배합하여 경로/방향의 요소를 적용하여 연결한다.</p>
시간	사물		<p>○ 시간을 달리한 움직임 3가지 서로 다른 빠르기의 움직임을 창작한 후, 친구와 동시에, 반복해서, 정지해서, 메아리가 돼서 시간의 차이를 두고 빠르게/느리게 움직여본다.</p> <p>▶ 사물을 표현한 움직임 릴레이 하기 다양한 건축물이나 산봉우리 등이 담긴 사진을 보며 그것의 패턴을 시간적 요소를 대입한 움직임으로 탐구한 후 연결해본다.</p>
힘	자연의 소리에 반응하기		<p>○ 8박자 동안 무겁게 VS 8박자 동안 가볍게 학습자들은 8박자 동안 무거운 바윗돌이 되어 가장 큰 신체 형태를 완성하고, 다시 8박자 동안 가벼운 깃털이 되는 느낌을 점진적으로 표현해 가장 작은 신체 형태를 완성해본다.</p> <p>▶ 자연의 소리에 반응하기 바람, 파도, 천둥, 낙엽 밟는 소리 등 자연의 소리에 즉각적으로 반응하며 무겁고 가벼운 움직여본다.</p>
흐름	움직임으로 감정 만나기		<p>○ 지속적인 VS. 급작스런 움직임 지속적인/급작스러운(업메인) 펴기, 가라앉기, 터지기, 떠오르기 등의 비이동 움직임을 탐구해본다.</p> <p>▶ 감정 만나기 분노하다, 편안하다, 가슴 벅차다, 놀라다, 혼란스럽다, 초초하다, 흐뭇하다, 통곡하다 등 다양한 감정과 관련된 단어를 신체 형태로 표현한다. 표현된 신체 형태를 원하는 박자만큼 다양한 몸짓으로 표현해볼 수 있도록 한다.</p>
관계	관심사로 장면 표현하기		<p>○ 관계 만들기 가까이/멀리, 만남/헤어짐, ~을 통과하여, ~사이에/옆에, ~붙어서 등 교사가 제시하는 지시에 따라 가까이 있는 친구와 함께 움직여본다.</p> <p>▶ 관심사로 장면 표현하기 학습자들은 관심사와 관련하여 에피소드식의 상황을 4~5장면 정도로 구성한 후, 상황에 따른 움직임을 관계의 요소를 적극적으로 활용하여 창작한다.</p>
표현 방법	모방 표현	인물의 움직임 재현하기	<p>○ 특징 모방하기 기위, 두루마리 휴지, 세탁기, 자전거 등 주변에서 흔히 볼 수 있는 다양한 사물의 가장 핵심적인 특징을 파악한 후 해당 사물처럼, 혹은 해당 사물이 되어 움직여본다.</p>

			<p>▶ 운동선수들의 역동적인 움직임 모방하기</p> <p>교사는 운동선수들의 역동적인 모습이나 승리 세레모니 장면이 담긴 사진을 제시하고 학습자들은 사진을 감상하며 사진 속에 나타난 신체형태의 특징이나 운동감을 파악한 후 그것이 잘 드러나도록 모방해본다.</p>
	추상 표현	문학 작품을 움직임으로 표현하기	<p>○ 형상화하기</p> <p>단절, 희망, 이별, 만남, 버려지다 등 단어가 주는 이미지를 형상화하여 움직임으로 탐색해본다.</p> <p>▶ 문학작품을 움직임으로 표현하기</p> <p>도종환 「흔들리며 피는 꽃」, 김춘수 「꽃」 등 중학교 국어과 교과서에 수록된 시를 활용한다. 시어에 따른 느낌이나 시의 내용을 토대로 움직임 프레임을 창작해본다.</p>
구성 형식	공간 구성	명화 작품을 보고 공간 구성하기	<p>○ 공간 구성하기</p> <p>비이동, 이동 움직임을 수행하며 친구와 만나기/떨어지기, 모듬으로 모여기/흩어지기/, 친구와 대칭/비대칭을 이루며 공간을 구성해본다.</p> <p>▶ 그림을 감상한 후 공간 구성하기</p> <p>양달석의 그림 「나물 캐는 소녀」를 감상한 후 상상된 내용을 간략한 문장이나 시, 노랫말 등으로 표현한다. 그것을 토대로 이동/대칭/비대칭을 활용한 움직임 프레임을 창작해본다.</p>
	시간 구성	오감을 깨는 형식으로 구성하기	<p>○ 론도 형식 구성하기</p> <p>비제의 카르멘 음악을 감상한 후 A-B, A-C, A-D 등의 론도 형식을 파악한다. 4개의 즉흥 동작을 각 A, B, C, D에 대입하여 론도 형식의 움직임을 구성한다.</p> <p>▶ 오감을 깨는 형식으로 구성하기</p> <p>내가 기억하는 맛, 냄새, 만져본 것, 들은 것 등 오감으로 기억하는 것에 대해 브레인스토밍 한다. 브레인스토밍 한 단어들을 토대로 움직임을 창작한 후 깨는 형식으로 구성, 발전시킨다.</p>
	인적 구성	일상적·사회적 이슈의 장면으로 인적 구성하기	<p>○ 인적 구성하기</p> <p>혼자서/둘이서/모듬의 형식으로 이동/비이동 움직임을 활용한 ‘겨울 비추기’나 ‘그림자 되기’를 해본다.</p> <p>▶ 일상적·사회적 이슈로 인적 구성하기</p> <p>일상적 상황이나 사회적 이슈를 토대로 에피소드식의 상황을 4~5가지 장면으로 구성한다. 장면의 전개에 따라 1~3인무 또는 다인무(군무) 등의 인적 구성으로 움직임 프레임을 창작해본다.</p>

4. 수업모형

활동으로서의 내용요소는 제시된 교육내용을 실제 교육현장에서 체득하고 내면화하기 위한 일련의 과정으로 설명된다. 그러나 이미 2장의 교과서 분석을 통해 살펴보았듯이, 3종 교과서 모두 이러한 활동 요소는 구체적인 지침 없이 매우 추상적으로 제시되어 있어 교사가 수업에 적용하기 어려운 문제가 있다. 또한 학습자가 학습내용을 체득하고 내면화하기 위해서는 실행, 창작, 감상이라는 일련의 활동이 연계성 있게 이루어져야 함에도 불구하고 심미표현의 이해 단원에서는 이와 관련된 과제활동을 전혀 다루고 있지 않다. 무용창작은 인간본연의 움직임을 통한 자기표현이며, 심미적 표현을 확장하고 다양화할 수 있는 능력의 단초를 제공할 수 있다. 따라서 무용 구성요소에 대한 기본적인 내용을 다루고 있는 심미표현의 이해 단원에서 ‘활동’으로서의 실제적 적용이 제시되는 것이 바람직하다.

이를 위해 본 연구에서는 최상철·김아롱(2012)³⁷⁾이 제시한 수업모형을 범례로 활용하여 본 연구의 맥락에 부합하게 수정·보완하였으며, <그림 1>과 같다.



〈그림 1〉 중등 체육교과서 기반 무용창작 교수-학습활동의 수업모형


본 연구의 수업 모형은 크게 4단계로 나뉜다. 첫 번째 단계에서는 학습 주제 및 개념 인지를 통한 동기유발이 이루어진다. 두 번째 단계에서는 움직임 탐색 및 창작이 이루어지는데 이 과정에서는 움직임의 탐색, 발견, 선택이 이루어지며, 그 다음 단계인 움직임 변형 및 구성의 단계에서는 움직임을 변형, 연결, 구성하는 과정이 포함된다. 이는 교과서 3종에서 제시한 수행적 기능으로서의 동작 변화주기의 단계가 좀 더 세분화 된 형태의 과정으로 제시되어 있으므로 학습자들의 창작 활동에 도움이 될 것이다. 마지막 단계에서는 시연 및 감상을 통해 새로운 것에 대한 표현뿐만이 아닌 ‘소통’과 ‘반성’의 과정을 통해 ‘다름’과 ‘다양성’ 등의 가치를 생각해볼 수 있는 있도록 한다.

이러한 수업모형에 따른 수업지도안을 다음 〈표 10〉과 같이 예시하였다.

〈표 10〉 중등 체육교과서 기반 무용창작 교수-학습활동의 지도안 예시

학습개념	공간	단계	기본
학습주제	공간을 활용한 형태 만들기		
학습목표	① 무용에서의 공간의 개념 및 요소를 이해할 수 있다. ② 공간의 개념 및 요소를 적용하여 움직임을 탐색 및 창작할 수 있다. ③ 공간의 개념 및 요소를 적용하여 움직임을 변형 및 구성할 수 있다. ④ 친구들과 협력하여 독창적인 형태를 만든 후, 느낌에 대해 공유할 수 있다.		
준비물	교사: 기하학적인 형태가 담긴 사진이나 영상 자료		
학습과정	학습안내 (5분) ■ 학습개념 및 주제 인지 ① 학습목표 확인하기		

37) 최상철, 김아롱(2012), 창의적 사고 기반 즉흥무용 수업 모형 개발 및 적용, 『한국무용교육학회』 1, p.114.

	<p>② 교사는 학습자들에게 공간 개념 및 요소에 대하여 설명하고 학습자들은 관련 내용에 대해 자유롭게 질문한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ 공간의 개념: 공간 안에서 움직이는 사람(들)의 활동영역이나 범위를 의미한다. ★ 공간의 요소: 크기, 높이, 방향, 경로, 초점
<p>표현 (30분)</p>	<p>■ 움직임 탐색 및 창작</p> <p>① 교사와 학습자들은 크기와 높이의 개념을 대입하여 움직임을 탐색해본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ 학습자의 수준에 따라 활용하는 공간의 요소(크기, 높이, 방향 등)에 대한 수를 결정한다. ★ 가장 크게/작게/높게/낮게 등의 공간요소를 대입한 다양한 형태를 움직임으로 탐색해본다. <p>② 교사는 학습자들을 모듬으로 구성한 후, 독창적/기하학적인 형태가 담긴 사진을 보여주거나 영상자료를 제시한다.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>자료의 예)³⁸⁾</p>  </div> <p>③ 학습자들은 모듬원들과 협력하여 가장 기하학적인 형태를 탐색 및 발견해본다.</p> <p>④ 발견한 움직임들 가운데 가장 독창적인 형태를 4~5가지 선정한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ 순회지도하며, 움직임 탐색에 어려움을 겪는 학생들에게 조언한다. ★ 학습자의 수준에 따라 개별적인 탐색이 이루어질 수 있다. <p>■ 움직임 변형 및 구성</p> <p>① 선정한 움직임에 크기와 높이의 요소를 적극적으로 적용하여 변형시켜본다.</p> <p>② 선정한 움직임 4~5가지를 모두 배합하여 연결 움직임으로 구성한다.</p> <p>③ 연결된 움직임을 연습하며 수정·보완한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ 순회지도하며, 공간의 요소를 적극적으로 활용할 수 있도록 돕는다.
<p>평가 (10분)</p>	<p>■ 시연 및 감상</p> <p>① 교사와 학습자들은 각 모듬의 시연 순서를 정한다.</p> <p>② 시연 후 생각나누기에 대해 토론하고 발표한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ 생각나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 공간요소를 활용하여 기하학적 움직임을 표현해본 느낌에 대해 이야기하기 - 친구들의 움직임 가운데 인상적이었던 움직임에 대해 이야기하기 - 친구들의 시연 작품에 제목 지어주기 - 수업에서 가장 어려웠던/흥미로웠던 점에 대해서 이야기하기

IV. 결 론

본 연구는 2009 개정 교육과정에 따른 중학교 체육교과서의 무용창작 관련 교수-학습 내용요소를 추출하고 이를 체계화하여 체육교과서를 기반으로 한 무용창작 교수-학습 활동을 개발하고 제안하는 데 그 목적을 두었다. 본 연구에서는 선정된 3종의 교과서를 토대로 명제적 지식, 수행적 기능, 가치와 태

38) The Artful Business Collective. <<http://artfulbusinesscollective.wordpress.com>>.

도, 소재, 활동의 5가지 내용요소를 준거로 하여 교과서에 제시된 무용창작관련 교육내용을 분석하였다. 분석 결과에 기초하여 본 연구에서 제시한 중학교 체육교과서 기반 무용창작 교수-학습 활동은 다음과 같다.

첫째, 교수-학습 활동의 구성체계는 움직임 요소, 표현 방법, 구성 형식으로 3분할 수 있다. 움직임의 요소로는 신체, 비이동/이동 움직임, 공간, 시간, 힘, 흐름, 관계의 7가지의 학습개념들을 적용하였다. 표현 방법으로는 모방 표현과 추상 표현의 2가지를 제시하였고, 구성 형식은 교과서에 제시된 공간 구성과 시간구성 외에 인적구성을 추가하였다.

둘째, 교육목표와 관련하여서는 인지적 측면에서의 명제적 지식, 심동적 측면에서의 수행적 기능, 정 의적 측면에서의 태도와 가치로서의 교육내용이 모두 반영하였으며, 다만 교과서 3종에 부재한 무용예 술로서의 무용창작에 대한 경험 및 '창작'에 대한 실천적 태도를 강조하였다. 본 연구에서는 3종 교과서 에서 제시하는 이러한 가치들을 고려하여 '창의', '독창성', '소통'을 주요 교육목표로 선정하였다.

셋째, 교육내용과 관련하여서는 3종 교과서에서 공통적으로 제시된 '자연', '동물', '감정이나 생각' 가 운데 중학생의 인지 수준을 고려하여 '동물' 대신 '인물'을 주제로 활용하였다. 그러나 교과서 분석 결과, 다양성의 부재가 가장 큰 문제로 지적되었기 때문에 타 예술, 일상적 소재, 오감, 관심사나 사회적 이슈 에 대한 주제를 추가로 선정하여 적용하였다.

넷째, 학습자가 자신의 신체를 통해 학습내용을 체득하고 내면화할 수 있도록 실행, 창작, 감상이라 는 일련의 활동을 연계성 있게 구성한 수업모형을 제시하였다. 또한 이러한 수업모형에 따른 지도안을 예시하였다. 본 연구에서는 중학교 무용 교수-학습 자료로서 체육 교과서가 지닌 한계를 극복하고 학습 자로 하여금 보다 창조적이고 풍부한 소재로의 무용창작 교육을 경험할 수 있게 하는 데 중점을 두었다.

본 연구를 진행하면서 기존 교과서에 대한 내용분석을 실시하였는데 이 과정에서 용어에 대한 개념 설명의 모호함, 내용의 중복, 삽화 사용에 있어 의미전달의 불충분성 등이 문제점으로 발견되었다. 이러 한 문제점은 교과서 개발 과정에서 보다 심도 있는 논의와 검토가 필요할 것으로 사료된다. 따라서 향후 양질의 표현 활동 수업을 위해 체육 교과서 기반 무용 수업 모형 개발 연구 등 체육 교과서와 관련하여 다양한 형태의 연구가 지속적으로 필요하다고 하겠다. 또한 무엇보다도 전문적인 식견과 지식을 갖춘 무용전공자가 교과서 및 교육과정의 개발에 참여할 수 있도록 해야 할 것이다.

■ 참고문헌

- 강신복, 주명덕, 조미혜, 최의창, 유춘옥, 오길희, 박정준, 김영대, 박혜연, 김윤진(2014). 『중학교 체육』. 서울: 두산동아.
- 김석우, 최태진(2007). 『교육연구방법론』. 서울: 학지사.
- 김화숙(2013). 『무용교육론』. 서울: 한학문화.
- 김화숙, 전해리, 한혜리, 오레지나(2012). 『커뮤니티 댄스』. 서울: 한학문화.
- 이민표, 노수신, 김신희, 고희석, 신재정, 오진석, 문혜란, 김규성, 김영은, 이서기, 김왕균, 이동대, 최훈, 권은진(2014). 『중학교 체육』. 서울: 비상교육.
- 이종영, 김종욱, 정동식, 이변근, 박경석, 정세미, 국태식(2014). 『중학교 체육』. 서울: 천재교육
- 유정애(2013). 『체육과 교육과정 총론』. 서울: 대한미디어.
- Adshad, J.(1981). *The Study of Dance*. London: Dance Book.
- Autard, J. S. and A. Jacqueline(2007). *Art of Dance in Education*. London: A & C Black.
- Brehm, M. A. and L. McNett(2008). *Creative Dance for Learning*. NY: McGrawhill.
- McCutchen, B. P.(2006). *Teaching Dance as Art in Education*. Illinois: Human Kinetics
- Meyer, F. A.(2010). *Implementing the National Dance Education Standards*. NY: Human Kinetics
- Ryle, G.(1949). *The Concept of Mind*. NY: Barnes & Nobles Inc.
- 박종성(2013). ‘배움의 공동체’ 기반 창작표현활동이 체육수업소외에 미치는 영향. 한국체육대학교 석사학위 논문.
- 박준태(2009). 초등학교 체육 교과서에 대한 교사의 인식과 개선방안. 대구교육대학교 석사학위 논문.
- 이지아(2013). 초등학생의 창의성 신장을 위한 표현활동 프로그램 적용 효과. 한국교원대학교 대학원 석사학위 논문.
- 이종희(2013). 2007 개정 교육과정에 따른 『중 1 사회』 교과서 지리단원 특성분석: 용어·서술방식·학습활동을 중심으로. 한국교원대학교 대학원 석사학위 논문.
- 최민영(2008). 초등학교 고학년 표현활동 영역의 교육적 효과. 한양대학교 대학원 석사학위논문.
- 홍원중(2012). 초등학교 교사의 체육 교과서 인식 및 활용 실태. 한국교원대학교 대학원 석사학위 논문.
- 홍희정(2011). 중등학교 표현활동 교수·학습 모델 및 지도 전략 개발. 인하대학교 대학원 박사학위 논문.
- 김기철, 박상봉, 신기철, 안양옥(2012). 신체활동 가치 중심 체육 교수-학습자료 개발. 『한국초등교육』, 2: 96-97.
- 김두련, 김명숙(2011). 창작표현 지도를 위한 멀티미디어 자료 개발 연구. 『한국초등교육』, 1: 86.
- 나봉순, 김태홍(2000). 고등학교 체육의 발전방향에 관한 고찰. 『한국체육과학회』, 1: 381-382.
- 노경희(2011). 초등학교 무용과 표현활동의 교수-학습과정안 비교연구. 『모드니 예술』, 5: 123-125.
- 황숙영, 손천택(2006). 초등학교 표현활동 수업의 실천 과정. 『한국스포츠교육학회』, 2: 25-28.
- 박대권(2012). Romey 기법에 의한 초등학교 체육 교과서 내용 분석. 『학습자중심교과교육학회』,

3: 137.

- 박대권, 박창범(2010). 초등학생들의 체육교과서에 대한 인식과 활용. 『한국체육과학회』, 2: 123-129.
- 임수진(2013). '즐거운 생활' 신체표현활동 잘 가르치기 : 교사수업지도의 난점과 개선방안. 『한국초등체육학회』, 1: 1-5.
- 양미경(1998). 교과서 구성의 문제와 발전과제. 『교육과정연구』, 1: 16.
- 최상철(2013). 상상력 기반 초등 5~6학년 무용 창작 프로그램 개발. 『무용예술학연구』, 5: 165.
- 최상철, 김아롱(2012). 창의적 사고 기반 즉흥무용 수업 모형 개발 및 적용. 『한국무용교육학회』, 1: 114.
- 황숙영(2007). 초등학교 표현활동수업 실천의 어려움. 『한국스포츠교육학회』, 2: 41-43.
- 홍재승, 임현주(2014). 중등학교 표현활동 수업에 대한 이미지 유형. 『한국체육과학회』, 1: 890-893.
- 홍희정(2009). 중학교 체육과 표현활동 수업. 『한국스포츠교육학회』, 1: 20-23.
- The Artful Business Collective. <<http://artfulbusinesscollective.wordpress.com>, 2014. 9. 7>.

논문투고일 2014. 08. 15
심사일 2014. 08. 19
심사완료일 2014. 08. 29

Development and Suggestions of Dance Creation Teaching-Learning Activities Based on Secondary School Physical Education Textbooks According to the 2009 Revised Curriculum

Focusing on the Understanding of Aesthetic Expressions Section.

Choe, Sang Cheul* Kim, Ah Rong**

Professor, Department of Dance, Chung-Ang University*

Lecturer, Graduate School of Education, Chung-Ang University**

Korean curriculum follows frequent revision policy of revising it partially at any time when necessary according to the needs of the times and society. Upon revision of the curriculum, the compilation of a new textbook becomes inevitable. And textbooks are official teaching-learning materials helping implementation of the national curriculum in actual classroom situations. Therefore, it can be said that textbooks play very important functions for ensuring the quality of education.

In this study, the researcher intends to propose dance creation teaching-learning activities based on PE textbooks that can embody the significance of dance education actually and can also reflect the educational goals of creative personnel training and learner-centered teaching methods which are emphasized in the current curriculum faithfully

Keywords: 2009 Revised curriculum(2009 개정교육과정), Creativity(창의성), Dance creation(무용창작), Dance creation teaching-learning activities(무용창작 교수-학습활동), Secondary school dance education(중등 무용교육)