

# 무용영재를 위한 교수학습에서의 테크놀로지 활용 가능성 모색\*

한석진\*\* · 김주희\*\*\*

I. 서론	IV. 무용영재교육에서의 테크놀로지 활용 방안
II. 무용영재교육과정 및 현황 조사	V. 결론
III. 무용교수학습법에서 테크놀로지 활용 사례 분석	참고문헌
	Abstract

## I. 서론

2002년 1월 18일 영재교육진흥법이 제정, 공포된 후 각 분야의 영재교육에 대한 관심이 증가하였다. 수학 또는 과학영재교육과 비교하면 예술영재교육에 대한 관심과 지원은 상대적으로 미비하였지만 지속적으로 발전해왔으며 2008년 9월 한국예술종합학교에서 운영했던 예비학교가 영재교육진흥법에 의해 한국예술영재교육원으로 전환되면서 국가에서 지원하는 본격적인 예술영재교육이 시작되었다.

이와 같은 제도적 발전과 더불어 2000년대 초 이래로 무용영재교육에 대한 연구가 활발하게 진행되었으며 연구주제는 크게 네 가지로 분류될 수 있다. 무용영재의 개념과 그것의 특성을 개념화하는 연구<sup>1)</sup>, 무용영재 판별에 대한 기초연구 및 구체적인 도구 개발<sup>2)</sup>, 국내외 무용영재교육과정에 관한 연구<sup>3)</sup>가 그

\* 본 논문은 2016년 한국예술영재교육연구원의 지원을 받아 수행된 것으로, 연구보고서 『무용영재를 위한 교수학습에서의 테크놀로지 활용 가능성 모색』의 내용을 재구성한 것이다.

\*\* 주저자, 상명대학교 전임연구교수, jinnysjhan@gmail.com.

\*\*\* 교신저자, 성균관대학교 하이브리드미래문화연구소 학술연구교수, sunjang33@gmail.com

- 1) 오레지나, 문영, 김윤진, 안문경, 김기웅(2005), 무용영재성의 요인 탐색, 『한국체육학회지』 44(4), pp.745-752; 오레지나(2009), 무용영재 판별을 위한 실기과제 구성에 관한 연구, 『한국무용교육학회지』 20(1), pp.1-15; 이진효, 김기웅, 김용길, 박현정(2010), 『무용영재 평가범주 개발』 (서울: 한국예술영재교육연구원).
- 2) 정희자(2003), 무용영재교육의 필요성과 선별기준에 관한 연구, 『대한무용학회논문집』 35, pp.153-168; 조은숙(2003), 『발레 영재 판별에 관한 기초연구』 (서울: 한국교육개발원); 이진효, 김기웅, 나경아, 김용길, 박현정(2011), 『자녀의 무용재능 탐지도구 개발』 (서울: 한국예술영재교육연구원).
- 3) 정희자(2004), 발레영재교육제도 도입을 위한 방안 연구, 『한국무용교육학회지』 15(1), pp.43-62; 정희자(2005), 발레영재교육 인프라 구축을 위한 외국 발레학교의 현황 연구, 『한국무용교육학회지』 16(1), pp.21-44; 오레지나(2008a), 무용영재 육성을 위한 교육기관 모형연구, 『한국무용교육학회지』 19(2), pp.1-14; 오레지나(2008b), 무용영재교육과정의 탐색, 『한국무용교육학회지』 19(1), pp.23-38; 이우성(2009), 국내·외 발레영재교육 실태 비교 연구, 중앙대학교 석사학위논문; 장인주(2010), 예술교육정책 현안에 따른 해외 무용영재 교육과정 연구, 『무용예술학연구』 31, pp.83-102; 전미현(2011), 모티프(Motif) 이론을 통한 무용영재 교육방법론 연구, 『한국무용기록학회지』 21, pp.105-131; 전미현(2014), 모티프(Motif) 이론을 활용한 초등무용영재들의 창의적 움직임교육 사례, 『한국무용기록학회지』 32, pp.203-219.

것이다. 이외에도 무용영재교육을 둘러싼 다양한 주제에 대한 다각적 접근이 시도되었는데 무용영재의 성격적 특성<sup>4)</sup>, 무용예술영재교육의 활성화에 대한 연구<sup>5)</sup> 등이 진행된 바 있다.

이 중에서 무용영재교육과정에 대한 연구를 구체적으로 살펴보면, 국내 무용예술영재교육의 지속적 관심에 반하여 교육과정이 지니는 한계점을 분석하면서 비판적인 관점에서 논의가 이루어졌다. 가장 많이 지적되고 있는 현 무용영재교육의 문제점은 무용수로서의 능력에 지나치게 치중하여 실기 위주의 교육에만 집중하고 있다는 점이다. 오레지나(2008b)에 의하면, 무용영재란 무용신체성, 무용동작성, 무용창의성을 포괄하는 무용의 특성을 잘 수행할 수 있는 무용능력을 지니는 사람을 의미한다. 또한 무용창의성은 무용영재교육에서 핵심이 되며 창의적 문제 해결력, 자기주도적인 학습 능력, 지도력 개발을 목표로 한 체계적인 교육과정 개발이 요구된다고 지적한다.<sup>6)</sup> 전미현(2011)은 영재의 두 가지 개념, 즉 심화교육이나 속진교육의 틀에서 높은 성취를 보이는 영재를 지칭하는 ‘성취적 영재’, 창의적 사고력과 문제해결력을 갖춘 영재를 말하는 ‘창의, 생산적 영재’ 중 후자가 미래사회의 영재상이라고 주장한 조세프 렌줄리(Joseph S. Renzulli)의 이론을 바탕으로 현 한국의 무용영재교육이 뛰어난 기량의 무용수 양성, 즉 ‘성취적 영재’ 양성에만 집중되고 있음을 지적하였다.<sup>7)</sup> 무용재능을 판별하는 기준은 타고난 신체적 조건과 훈련된 높은 수준의 기량만이 아닌 인지적, 창의적 능력, 심리적 요인(끈기, 열정, 집중력, 자신감 등)과 같은 다면적 요인과 함께 복합적으로 작용하기 때문에<sup>8)</sup> 기존의 ‘따라하기’식 실기 위주 교육 방법 외 새로운 교수법과 방법론의 필요성이 제기되고 있다. 따라서 본 연구는 무용영재성의 다면성을 증진시키기 위한 무용영재 교수학습법을 고안하기 위해서 다양한 기술을 활용한 무용영재 교수학습방식의 가능성을 모색하는데 그 목적을 둔다.

전통적으로 무용교육은 무용연습실에서의 체화된 경험을 강조하고 교사와 학생 간의 면대면(face-to-face)방식에 전적으로 의존해왔다. 현재까지도 무용수, 안무가 양성 교육에 있어서 교사가 학생에게 움직임을 보여주고 지시를 내리며 학생은 그것을 기억하고 모방하는 방식이 가장 보편적인 학습방식으로 사용되고 있다. 촬영된 공연 영상물을 보기 위해서 또는 수업 중 학생들의 작업을 기록하기 위해서 비디오 기술이 널리 사용되고 있지만 무용분야는 타분야에 비해 교수학습도구로써 테크놀로지를 활용하는 데 있어서 여전히 상대적으로 제한적이다. 이러한 경향의 원인은 무용수와 안무가들이 그들의 현장 운동감각적 경험에 있어서 중간 매체가 있는 것을 원치 않으며 또한 무용 분야의 기술에 있어서 낮은 시장성 때문에 개발에 어려움이 있기 때문이라고 보았다.<sup>9)</sup>

하지만 21세기 무용교육에서 테크놀로지 활용의 유용성 및 필요성이 대두되고 있다. 교사는 무용연

4) 이진효(2013), 무용영재의 완벽주의 성향 및 자기주도 학습능력의 차이 및 관계분석, 『대한무용학회논문집』 71(6), pp.207-221; 김보라(2014), 무용영재의 성격특성이 학습양식과 무용성취 및 미래포부에 미치는 영향, 단국대학교 박사학위논문.

5) 안예진(2007), 무용영재교육 활성화 방안 연구, 한양대학교 석사학위논문; 장옥주(2011), 무용예술 영재교육 활성화를 위한 제도적 방안, 단국대학교 박사학위논문.

6) 오레지나(2008b), pp.28-29.

7) 전미현(2011).

8) I. J. Walker, S. M. Nordin-Bates and E. Redding(2010), Talent Identification and Development in Dance: a Review of the Literature, *Research in Dance Education* 11(3), pp.167-191; 이진효, 이진희(2012), 무용영재성 판별도구 개발, 『한국콘텐츠학회논문지』 12(3), pp.161-170.

9) T. Calvert, L. Wilke, R. Ryman and I. Fox(2005), Applications of Computers to Dance, *IEEE Computer Graphics and Applications* 25(2), pp.6-12.

습실과 강의실에서 다양한 매체(예를 들면, 이미지, 영상, 전자출판물, 카메라, 블로그, 유튜브와 같은 소셜미디어, 댄스폼즈 및 이사도라와 같은 춤 관련 소프트웨어 프로그램 등)를 수업도구로 이용하는 방법이 모색되고 있다. 뿐만 아니라 온라인상 교육을 가능케 하는 e-러닝 프로그램이 구축되면서 온라인 원격수업(online distance learning)이 활성화되고 있다.

이러한 무용교육에서의 변화 양상은 두 가지 이유에서 그 원인을 찾아볼 수 있다. 첫째, 지난 20년간 무용분야에서 창작, 기록, 공연, 분석에서의 테크놀로지와와의 협업은 확장된 무용형식과 안무개념이 등장하게 되고 동시에 참여자로서의 관객의 역할이 중요시되면서 무용교육적 차원에서의 변화를 요구하게 되었다. 무용교육과정 속에서 학생들이 테크놀로지에 대한 전문지식을 습득하고 테크놀로지를 무용 현장에서 창의적으로 적용하는 능력, 즉 디지털 댄스 리터러시(Digital Dance Literacy)<sup>10)</sup> 능력을 신장하게 하는 교육의 필요성이 강조되고 있다.

둘째, 무용교육에서 테크놀로지의 활용은 디지털 기술과 무용을 접목시킬 수 있는 현장예술가 인력 양성뿐만 아니라 전통적 무용교육에서의 제한점을 극복하는 방안으로 제시된다.<sup>11)</sup> 기존의 무용교육은 신체적 훈련에 기초하여 기술적, 예술적으로 뛰어난 무용신체의 완성을 목표로 엄격한 규칙 아래 이루어져 왔다. 이는 테크닉 위주의 교육에 치중하여 학생들의 창의성 및 비판적 사고능력, 무용학적 소양, 독자적 예술관 확립과 같은 균형잡힌 교육목표를 성취하지 못하고 있다는 점에서 비판받았다.<sup>12)</sup> 많은 교육공학자들은 정보통신기술(Information and communication technology, ICT) 도구는 교사중심의 획일적 교육에서 학습자 중심의 상황중심적 교육으로의 질적 변화를 가져올 수 있다고 주장한다.<sup>13)</sup> 무용교육에서도 마찬가지로 ICT 도입은 학습자의 능동적 참여와 개별화된 수업체제의 도입, 교육효과 관리체계의 활용을 가능케 한다고 여러 연구에서 논의된 바 있다.<sup>14)</sup> 예를 들면, 테크놀로지를 활용하여

- 
- 10) D. Risner and J. Anderson(2008), Digital Dance Literacy: An Integrated Dance Technology Curriculum Pilot Project, *Research in Dance Education* 9(2), pp.113-128.
- 11) L. Caldwell and S. Milling-Robbins(2007), Teaching Dance in an Online Setting, *Journal of Dance Education* 7(1), pp.25-29; Å. Leijen, W. Admiraal, L. Wildschut and P. R. J. Simonsa(2008), Students' Perspectives on E-learning and the Use of a Virtual Learning Environment in Dance Education, *Research in Dance Education* 9(2), pp.147-162.
- 12) A. G. Gilbert(1992), *Creative Dance for All Ages: a Conceptual Approach*(Reston, VA: American Alliance for Health, Physical Education, Recreation and Dance); L. Lavender(1996), *Dancers Talking Dance: Critical Evaluation in the Choreography Class*(Champaign, IL: Human Kinetics); J. Smith-Autard(2002), *The Art of Dance in Education*(London: A & C Black); J. Butterworth(2004), Teaching Choreography in Higher Education: a Process Continuum Model, *Research in Dance Education* 5(1), pp.45-67; 황인주(2004), 디지털 무용교육의 현황과 발전방안, 『대한무용학회논문집』 41, pp.235-256.
- 13) D. H. Jonassen, J. Hernandez-Serrano and I. Choi(2000), Integrating Constructivism and Learning Technologies. In J. M. Spector and T. M. Anderson (Eds.), *Integrated and Holistic Perspectives on Learning, Instruction, and Technology: Understanding Complexity* (Dordrecht: Kluwer) pp.103-128; A. J. Anderson and A. Ellis(2005), Desktop Video-assisted Music Teaching and Learning: New Opportunities for Design and Delivery, *British Journal of Educational Technology* 36(5), pp.915-917; P. R. J. Simons(2006), Information and Communication Technology in Vocational Education in the Netherlands, Working Paper, IVLOS Institute of Education, Utrecht University.
- 14) M. Parrish(2001), Integrating Technology into the Teaching and Learning of Dance, *Journal of Dance Education* 1(1), pp.20-25; G. Cherry, J. Fournier and R. Stevens(2003), Using a Digital Video Annotation Tool to Teach Dance Composition, *Interactive Multimedia Electronic Journal of Computer-Enhanced Learning* 5; E. Kavakli, S. Bakogianni, A. Damianakis, M. Lamou and D. Tsatsos(2004), Traditional Dance and E-learning: The Web Dance Learning Environment, *Proceedings of the International Conference on Theory and Applications of Mathematics and Informatics - ICTAMI 2004*, pp.272-281; Å. Leijen et al.(2008); S. Doughty, K. Francksen, M. Huxley and M. Leach(2008), Technological Enhancements in the Teaching and Learning of Reflective and Creative Practice in Dance, *Research in Dance Education* 9(2), pp.129-146; Z. Li(2010).

무용수업을 진행할 때 기존의 지식 전달식, 교수 중심, 고정된 커리큘럼 방식에서 벗어나 학생들이 서로 협력하고 공동작업을 가능케 하여 top-down 방식이 아닌 bottom-up 방식의 교수법을 이끌어낼 수 있으며 학생들의 자기주도 학습 능력을 향상시킬 수 있다고 말한다.<sup>15)</sup>

본 연구는 무용영재교육을 위한 테크놀로지를 개발하는 것이 아니라 무용교육에서 시도되고 있는 테크놀로지 활용 사례를 분석하여 이를 바탕으로 무용영재교수법에서 적용하여 활용하는 방안을 모색할 것이다. 연구내용은 크게 무용영재성과 무용영재교육에 대한 논의, 무용교수학습법에서 테크놀로지 활용 사례분석으로 나뉜다. 각 파트의 구체적인 연구내용과 연구방법은 다음과 같다.

먼저 II장에서는 무용영재에 대한 인식을 살펴보고, 국내 무용영재교육과정 및 현황을 알아볼 것이다. 무용영재교육기관 교사와 학습경험자와의 심층 인터뷰를 통해 현 무용영재교육과정 운영방식과 교수법에 대하여 조사한 후, 이를 토대로 대안적 방향에 대하여 논의할 것이다.<sup>16)</sup>

III장에서는 앞서 제시한 무용영재교육에 관한 문헌연구와 심층인터뷰를 바탕으로 하여 현 무용영재교육의 제한점을 보완하는데 도움이 되는 네 가지 사례를 추출하여 분석하였다. 움직임과 안무교육을 위해 CD-ROM을 활용한 재클린 스미스-오타드(Jacqueline Smith-Autard)와 짐 쇼필드(Jim Schofield)의 『Wild Child - a CD-ROM resource for dance education(와일드 차일드 - 무용교육을 위한 CD-ROM 자료)』, 윌리엄 포사이드(William Forsythe)의 『Improvisation Technology: A Tool for the Analytical Dance Eye(즉흥 테크놀로지: 분석적 춤 시각을 위한 도구)』, 무용 소양 교육을 위해 강원대학교에서 운영되고 있는 e-러닝 수업 '무용의 이해', 그리고 팟캐스트(podcast)를 활용하여 모던댄스와 발레 테크닉 수업내용을 아카이빙한 캐나다 요크대학교 무용과 사례를 다룰 것이다. 이렇게 분석한 사례들은 무용영재의 특성과 무용영재교육과정에 대한 이해를 바탕으로 무용영재교수법에서의 테크놀로지 활용 가능성을 모색하는 것으로 이어질 것이다.

## II. 무용영재교육과정 및 현황 조사

### 1. 무용영재선발 및 교육과정

이진효 외(2010, 2011) 연구를 살펴보면, 국내 영재 조기 발굴 및 교육을 실시하고 있는 교육기관을 예원학교, 선화예술학교, 선화예술고등학교, 서울예술고등학교, 국립국악고등학교, 한국예술영재교육원, 한국예술종합학교 무용원, 한국예술종합학교 전통원으로 보고 있다. 하지만 예술고등학교 무용 전공 입학 응시자 감소에 따라 예술고등학교를 영재교육기관이라 볼 수 있는가에 대한 문제 또한 전국의 예술고등학교 중 일부 예술고등학교를 영재교육기관으로 선정한 기준과 같은 문제가 제기될 수 있다고 판단하였다. 따라서 본 연구의 인터뷰 대상자는 국가에서 운영하고 있는 대표적 예술영재교육기관인 한

15) Z. Li(2010).

16) 무용영재성교육과정과 현황을 알아보기 위한 인터뷰 문항지를 만들기 위해 전문가 3인으로 구성된 전문가집단과 델파이 연구방법(Delphi method)으로 1차 회의를 진행하였다. 전문가들과 선행연구에서 사용된 질문지를 비교 논의 후 수정 설계하였으며, 인터뷰 문항지에 대해 무용영재교육관계자에게 파일럿 테스트(pilot test)를 거쳐 수정, 보완하였다. 무용영재 교수자 4인, 무용교수자 1인, 무용영재교육 경험자 2인을 선정하여 심층인터뷰를 진행하였다. 인터뷰 대상자의 성별, 나이, 교육경력 등은 비공개로 제시하고자 한다.

국예술영재교육원 소속 교수자와 무용 교수자, 한국예술영재교육원 경험자로 제한하여 심층인터뷰를 실시하였다.

본 연구에서 논의의 대상이 되는 한국예술영재교육원의 경우 세부전공에 따라 다르지만 각 분야의 예술적 잠재력과 발전 가능성이 뛰어난 전국의 초·중·고등 학령기 아동 및 청소년을 대상으로 선발하고 있다. 사회적 배려대상자를 제외하고 발레는 34명, 전통예술(무용, 연희)은 7명을 선발(2017년 기준)한다. 발레의 경우 2008년 12월 31일 부터 1999년 1월 1일부터 출생자, 전통예술 분야에서 무용전공자들은 2007년 12월 31일부터 2000년 1월 1일 출생자를 대상으로 선발하고 있다. 선발과정은 발레의 경우 1, 2차 실기 100%, 전통예술의 경우 1차 실기 100%, 2차 실기 60%, 면접 10%, 예술적성검사 30%를 반영하고 있다.

현재 한국예술영재교육원 무용전공의 2016년도 1, 2학기 수업은 다음과 같이 구성되어 있다. 전통예술의 경우 1학기에는 음악어법, 창의력 계발실기, 기초춤, 장단실기, 국악가창(정가), 국악가창(판소리), 악기실습(가야금), 탈춤연희, 무속연희실기, 레파토리1로 구성되어 있으며, 2학기에는 균형실기(발레), 균형실기(현대무용), 레파토리2, 무용전공실기로 구성되어 있다. 발레의 경우 1, 2학기 동일하게 피지컬, 발레, 레파토리, 프리 무브먼트 과목으로 구성되어 있다. 각 과목은 레벨에 따라 학생이 분반되고 교수자가 다르게 각각 배치되어 있다. 과목명은 같더라도 그 수업은 학생의 레벨에 따라 모두 개별적으로 구성되어 있다.

영재원 교수자 A의 경우 영재의 기준에 대해 다음과 같이 설명한다.

“[...]저학년 때 일단 완전히 요구되어지는 거는 체격, 저는 신체적인 것은 아주 필수. 베이직한 요소라고 생각하고, 그 다음이 예술적 감성, 그리고 음악성이라든지 그런 것이 뛰어난 아이들, 표현력. 그리고는 머리? 습득능력, 이해하고 빠르게 캐치하고 센스가 좀 있고 왜 이런 거 있잖아요. 그거 영재적인 거 같고. 그리고 내 의지력도 되게 중요한 거 같아요. [...]그러니까 초등학교생들은 신체적인 조건을 많이 보고 뽑는다면 체격이나, 고등학생으로 갈수록 이제 예술적인 감성이라든지 완성도 그런 것을 많이 보시는 거 같아요.”(교수자 A)

경험자의 B의 내용에서는 의지력이 높은 학생들이 선발되었던 경험을 강조하고 있다. 경험자 B는 예술고등학교 학생들과의 차별되는 부분을 다음과 같이 말한다.

“의지력? [...] 잘하는 건 당연한 것이고. 당연한 것 플러스, 어떤 일에도 좌지우지 되지 않는 독심을 가진 아이들을 좋아했었던 것 같고. 그거에 대한 평가는 결과적으로 나중에는 더 많이 어렸을 때는 완전 초등학교 때는 신체라든가, 가지고 있는 끼라든가 이런 것들을 더, 유연성, 본래 가지고 있는 것들을 많이 캐치를 해서 평가를 한다고 치면, 한 중고등학교를 올라갈수록 다양한 애들은 많이 있어요. 그거 플러스, 그러니까 기량 기본에 의지력, 인내력, 이런 것들 더 많이 평가를 하는 거 같아요.”(경험자 B)

“[...]그 친구는 주관이 딱 박혀가지고 주변에서 누가 말을 해도 안 들어요. 자기 것이 옳다 그러면 그것대로 밀고. [...]그러니까 그런 게 진짜 영재, 천재. 나머지 친구들은 영재 되기 프로젝트라고 해야지 맞는 것 같아요.”(교수자 D)

인터뷰를 통해 살펴보면 무용영재에 대한 기준을 제시하는데 있어 1) 신체적 조건이 또래 무용하는 학생보다 뛰어난 학습자 2) 테크닉 혹은 표현력, 음악성, 예술적 감성이 뛰어나거나 교수자의 설명, 학습 없이 스스로 이루어지는 학습자 3) 빠른 이해를 바탕으로 수행력에 변화를 시킬 수 있는 학습자 4) 의지력이 높은 학습자 같은 공통 요건을 지니고 있다. 공통적인 부분 외에 영재원 교수자 A와 경험자 B의 인터뷰를 통해 ‘저학년’과 ‘고학년’의 기준을 언급한 것에서 볼 수 있듯이 영재를 판단하는 요인 중에서 학년별(나이별)로 영재성을 구분하는 기준이 세분화되어 제시되어야 함을 이야기하고 있다. 이러한 부분은 조은숙(2003)의 연구에서도 표현력이 어린 영재를 선발하는데 있어 가장 중요한 선발기준이 된다고 밝힌바 있는데, 이러한 부분을 참고했을 때 학년에 따른 영재성의 개념이 보다 세분화되어야 할 필요성이 제기된다. 교수자 D의 인터뷰에서 영재원에 선발된 학생 중에서도 영재가 구분됨을 알 수 있다.

## 2. 무용영재교육에 대한 논의

### 가. 아카이빙의 구축에 대한 의견

무용영재교육원의 수업은 전공 실기 위주의 수업이었으며, 전통적인 도제식 방법을 고수하고 있었다. 다음은 교수자 C의 인터뷰이다. 이 인터뷰를 살펴보면 어떤 수업에서 수업과정 동안 학생의 활동을 사진, 영상으로 아카이빙했음을 확인할 수 있다. 이 아카이빙을 통해 교수자와 학습자는 수업과정동안의 변화를 시각적 근거 자료를 마련하여 수업에 활용했음을 확인할 수 있다. 하지만 교수자 C의 경우 전통의 수업방식을 고수하는 것이 어린 학생들에게는 보다 효과적이라고 언급하고 있다.

“수업에 있어 테크놀로지 같은 수업 도구를 활용하고 있지 않으며, 발레 수업에서 크게 중요성을 못 느끼지만 ‘피지컬트레이닝’ 오픈 클래스에서 수업의 시작과 현재의 몸 변화를 사진, 영상 촬영하여 비교해서 보여줬는데, 그 수업(피지컬 트레이닝)에서는 효과적인 것 같았어요. 테크놀로지 같은 도구를 활용하는 것은 무용영재원 학생들의 경우 아직 어린 친구들이기 때문에 안 된다고 생각한다. 무용수업은 영상을 보여주는 것보다는 스스로 움직이는 것이 더 효과적이라고 생각합니다.”(교수자 C)

교수자 A는 교수자 C의 의견과는 상반되게 무용수업에서 사진, 영상을 활용하고 있었다. 교수자 A는 표현적인 부분, 설명으로 대체할 수 없는 전달을 사진과 영상을 활용하여 교수법에 활용하고 효과를 경험하고 있었다.

“[...]제가 한계점을 느끼는 게 어디냐면 물론 어린 학생들이기는 하지만, 남자 테크닉이나 남자 같은 느낌을 내야 될 때가 있잖아요. 그러면 여자 선생님이 보여주는 것보다 그게 더 빠를 때가 있어요. 그렇게 되고 싶은 거예요. 그러면 그거를 보여주면 아이들이 벌써 표정이나 느낌이 달라질 때가 있어요. 그런 것에서 저는 오히려 활용을 많이 하는 거 같아요.”(교수자 A)

교수자 A는 모바일 채팅 어플리케이션 프로그램을 이용하여 영상과 사진을 전달하여 방과 후 교육과 자발적 학습을 시도하고 있었다. 하지만 자율적인 부분이기 때문에 학습자에 따라 이행하지는 않는 것에 우려감을 지니고 있었다. 또한 테크놀로지 활용이 유용하지만, 지속적으로 자료를 분류하거나 축적하는

도구로 사용하고 있지는 못하고 있었다.

“(근데 그 학생들이 그거를 나중에 다시 보고 싶으면 어떻게 해요?) 그러니까요. (그럴 땐 보내주세요?) **제가 보내주기도 하고 이거 집에 가서 한 번 봐봐. 제가 이제 시간이 없으니까. 카톡으로 영상을 보내줘요. 그러면 애들이 보고 와가지고 얘기하기도 하고. 근데 그게 이제 한계가 있죠. [...]**애들이니까 큰애들은 모르겠는데 애네들은 좀 작고 그거 하니까 그냥 건성으로 본다든지, 진짜 이게 심각한 문제인데, 조금 그런 게 걱정되긴 하지만 그래도 그런 식으로 활용하고 있긴 해요.”(교수자 A)

## 나. 창의력 수업에 대한 의견

이진호 외(2011)의 연구에 따르면 무용영재성을 판단하는데 있어 ‘창의력’은 중요한 요소 중 하나로 설명되고 있다. 교수자 D의 경우 영재학습자를 판단하는데 있어 창의적 표현력을 중요하게 생각하고, 그 부분을 영재로 판단하는데 중요한 근거로 삼고 있는 것을 알 수 있다. 하지만 창의력에 대한 생각은 교수자 B와 상반된다. 교수자 B의 경우 교수자의 적극적인 개입을 통해 학습자의 개성을 확장시켜줘야 한다고 말한다.

“제 수업은 제 수업 나름대로의 채점 방식이 있어요. 자기를 표현해봐라 했을 때, 그림으로 자기를 표현을 해내는 건데, 정말 창의적인 애들이 있어요. **그런 친구들은 이미 교육이 아니라, 타고난 그런 게 있어요.** 근데 실력의 기교의 차이가 아니라 사고, 거기에 점수를 주죠.”(교수자 D)

“왜냐하면 **영재교육은 일대일 레슨이기 때문에** 일단 그 아이에게 맞는 것, 그 아이의 장점을 살려주고 수정할 부분은 수정해주고 이렇게 해서 **개성 있게 키워주는 게 중요한 것 같아요.**”  
(교수자 B)

교수자 A는 창의력 수업이 필요하고 도움이 된다는 것을 알고 있으며, 현재 레퍼토리 수업 중 안무의 방식, 학습자의 의견을 묻고, 반영하는 방식을 취하고 있지만 영재교육원의 현실상 시간적, 재정적인 한계가 있다고 설명하고 있다. 교수자 A는 무용영재성을 논의하는데 있어서 학년별(저학년, 고학년)의 구분이 필요하다고 언급한 부분은 본 연구의 개념정리와 일치한 의견으로 교육에 있어서도 학년별 구분이 있는 수업이 있어야 하며, 저학년의 경우 창의력부분이 중요시 된다는 점에서 동일하다.

“[레퍼토리 수업]에서 자기의, 초등학생들 같은 경우는 클래식 위주보다는 **창의력 개발**이라든지 **이런 걸 위해서 창작교육을 많이 하거든요.** 물론 선생님이 음악이나 선정을 해가지고 아이들한테 맞는 교육을 짜고 구성을 안무를 해주지만, 저같은 경우는 애들의 그거를 좀 집어넣으려고 하는 거 같아요. 음악 한 번 들려줘보고, **야 음악이 어떤 거 같니? 반응이나 이런 거를, ‘어때요’, 얘기가 오갈 수 있게 하고 나는 이거에 ‘이렇게’ 안무를 할 생각이야 너네는 어떤 거 같아? 뭐 이런 거. 약간의 대화. 제가 가르치는 애들이 할 수 있는 뭔가 마음이나 그런 거를 많이 넣으려고 하고, 아이들도 거기에 조금 반응을 해주는 거 같긴 해요. 근데 특별히 창의적인 교육이나 이런 게 사실 질문지에 있더라고요. **그런 교육이 시간적으로 여유가 없어요. 재정적으로 한계가 있기 때문에 많은 것을 못하는 거 같기는 해요.**”(교수자 A)**

## 다. 다른 장르 무용 수업에 대한 의견

경험자 A는 성장으로 인해 신체 변화가 큰 시기이고, 극심한 긴장감으로 인한 실수나 질환은 심리상태에 기인하기 때문에 보다 안정적인 실력발휘를 위해 긴장완화에 효과가 있는 수업이나 자신의 현재를 표현할 수 있는 수업이 필요하다고 말한다. 또한 안정적인 실력 발휘에 있어 교수자가 학습자를 깊이있게 이해하는 것은 학습자의 흥미를 유발, 유지할 수 있게 하는 원동력이 된다고 설명하고 있다.

“솔직히 그 때 사춘기고, 2차 성징 막 이런 거 체중 변화도 갑자기 오는 친구들도 있고, 너무 불안정한 시기인데, 저는 정말 더 나은 교육은 개인적으로는 그런 학생이 조금 더 안정적인 심리 상태에서 콩쿠르나 무대를 준비하고, 자기 스스로에 대한 가능성을 항상 일깨워주고 저도 이제 내려놓으려고 했던 순간은 엄청 많았거든요. 그렇게 막 어제까지 콩쿠르 준비를 하다가도 그 다음날 아예 다 그만 때려치우고 싶고, 이렇게 감정기복이 심할 수밖에 없는 시스템일 수밖에 없더라고요. 어쨌든 공연이 다가오고, 콩쿠르가 다가오면 이제 부담감이 커지니까 근데, 그래서 결국에는 좀 재밌는 수업이 있어야 될 거 같다는 생각이 드는 게 재미라는 게 웃고 떠들고 라기 보다는 저는 제 경험상으로는 선생님이 나를 알아줬을 때, 되게 재밌거든요. 너는 이런걸, 너 이런 거 좋아하지, 너 이런 거 잘하지? 너 이런 거 한 번 해봐라. 관심을 주셨을 때, 그 수업이 되게 재밌게 느껴지거든요. 그래서 그런 학생들과의 그런 어떤 그 학생의 개인적인 뭔가를 표현할 수 있는 그게 꼭 말로 대화로써 라기 보다는 그런 수업들이 외국에는 좀 많이 있는 걸로 들어요. 잘은 모르지만, 근데 그런 것들이 꼭 일주일에 한번이라도 뭔가 좀 계속 바들바들 해야 되는 클래스가 아니라.”(경험자 A)

교수자 B의 경우 몇, 흥, 신명과 같이 자기도 모르게 자연스럽게 나오는 부분인데 책을 읽는 것이 도움을 준다고 말하고 있다. 하지만 현재 영재원에는 인문학수업이나 독서수업은 개설되어 있지 않다.

“우리 한국 무용은 창의라기보다는 자기 속에서 나오는 거를 자기도 모르게 하는 그런 게 있어요. 그런 것이 흥이고 멋이고 신명이에요. 이제 그거가 나오려고 하면 많은 책을 읽어야 되잖아요. 창작을 하는 방법론에 따라서 창작을 하는 것이 아니라, 자기도 모르게. 그런 것처럼 말을 잘할 수 있는 것처럼 춤을 잘 출 수 있게.”(교수자 B)

교수자 A의 경우 우리나라도 여건이 가능하다면 외국학교들처럼 무용수에게 필요한 해부학, 음악, 역사, 무용사, 연기법, 공연관람과 같은 현장학습 등의 수업이 필요하다고 말한다.

“춤보다도, 춤은 당연한 거고 저는 외국 발레 학교가 오래됐잖아요, 그래도. 그 교육에는 배경이 있고 이유가 있다고 생각을 하거든요. 거기서는 해부학부터 시작해가지고 정말 아이들한테 무용수로서 필요한 교육들, 그리고 음악교육은 아주 어렸을 때부터 시작하고, 공연 보러 가는 거, 그리고 역사나 무용사 그리고 해부학 등. 그거를 다 배우게 안무 시간도 있고, 연기법 시간도 있고 사실 그게 다 학년에 따라서 다 짜여 있는데 그런 게 있는 거에는 이유가 있을 텐데, 그러면 우리나라도 여건이 된다면 그런 식으로 가야되지 않을까 그런 생각이 들어요.”(교수자 A)

www.kci.go.kr



## 라. 교수자-학습자-학부모 간 소통에 관한 논의

교수자 A에 따르면 보다 체계적인 시스템이 필요하다고 말한다. 시험 탈락자가 발생할 경우 학부모와 학습자는 이 기관에 재진입을 고려하기 보다는 다른 기관을 찾는다고 말한다.

“저는 아까 전에 얘기한대로 창의력 교육, 심리적인 거 그리고 아이들의 피지컬적인 것도 좀 더 잡아줄 수 있으면 좋겠고, 병행되는 수업들이 좀 더 있으면 좋겠다는 생각을 많이 하고, 그리고 그거가 중간에 길게 볼 수 있는 뭔가 발레 학교 같은 그런 체계가 있었으면 좋겠다고 생각을 하는데 여기는 우리나라 자체가 그런 교육이 부족한 거죠. 그리고 그런 거가 가장 아쉬운 점인 것 같아요. 오히려 개개 만약에 이 시험에서 탈락을 했다고 해서 뛰어나지 않은 건 아니거든요. 그런데도 불구하고 중간에 중도 포기자가 생긴다는 거. 아이들이 굉장히 좌절을 하거든요. 그리고 다시 시험을 못 보는 경우도 있어요. 열심히 해서 다시하면 돼. 이렇게 얘기를 해주지만, 아이들이나 어머니는 전혀... 차라리 다른 기관의 뭔가를 찾으시려고 하시는 거 같아요.”

(교수자 A)

또한 영재교육원이 보다 개방적, 소통적 방식을 갖아야 함을 확인할 수 있다. 학부모 참관이나 수업과정에서 학습자의 학습을 확인 하지 못하는 폐쇄적인 교육 시스템은 학부모에게 정확한 이해를 주지 못한다. 교수자 A의 경우 영상을 올릴 수 있는 인터넷 카페(게시판)에 영상을 게시하고, 그와 관련한 학습 피드백을 기입했던 사례를 통해 학습자는 그 동안의 변화됨을 확인하고, 학부모는 자식의 학습과정을 공개된 자료로 이해하게 하며, 학습자간의 비교를 통해 긍정적인 시너지 효과를 갖게 된다고 설명한다.

“저는 그것도 되게 중요한 거 같아요. 부모님들이 아이들 발전 상태를 아는 거? 궁금해 하시거든요, 항상. 여기서는 그러면 예의 없다고 쫓겨나니까 그렇게 할 수도 없고 엄마들이 이제 항상 궁금해 하고 뭐가 부족해요, 하는데 그게 어머니들이 전문가들이 아닌 이상, 보지 않는 이상 그리고 아이들이 혼나도 그게 왜 혼났는지를 모르고, 약간 전달이 잘못되거나 그런 경우가 있어요. 그러면 기분 나빠 하시거나 아이들 혼난 거에 있어서. 그러면 차라리 저 같은 경우는 여기 말고 그 전에 같은 경우에는 학원 카페 같은 게 있잖아요. 영상 올릴 수 있는 그런 게 있어서 거기다가 항상 영상 올리고 밑에다 피드백 써주고 이런 부분이 부족한 거 같다, 이걸 좋아졌다. 이런 식으로 해서 자주는 아니더라도 변화가 보일 수 있는 한 달이라든지 이렇게 해서 했던 거 같아요. 그렇게 정도 활용을. 그거는 되게 좋았던 거 같아요. 엄마들이 뭐가 부족한지도 알고, 또 다른 애들 보고 비교하고 약간 그러면서 더 뒷바라지나 그런 게 좋은 방향으로 가는 거 같아요.”

(교수자 A)

## 마. 테크놀로지에 대한 논의

테크놀로지 활용과 관련하여 가장 빈번하게 사용되는 방식이 영상을 감상하거나 그것으로 통해 정보를 전달 받는 도구로 사용하고 있었다.

“유튜브나 이런 해외 모던 발레 영상 이런 거 보면서, 뭔가 이런데서 가능성을 찾을 수 있지 않을까 해서 맨날 이거 보는 게 제 일과였거든요. 발레단 퇴근하면 이것만 붙잡고 있었는데.”

(경험자 A)

www.kci.go.kr

“5-6학년 때까지는 조금 힘들 것 같고, 그 밑에 나이에서는 오히려 거의 울동에 가깝지만 자기가 배운 걸로 자기가 영상에서 본 발레리나를 흉내 낸다든지, 아주 어떻게 보면 우습지만 그런 거를 하면서 되게 즐거웠던 생각이 나거든요. 저는 지금도 그때 그런 시간이 있었기 때문에 내가 아이들, 창작 안무를 해주는데 그런 거에 있어서도 관심을 가질 수 있고, 음악이라든지 이런 것도 많이 들어볼 수 있었고, 오히려 그 시기가 있었기 때문에. 자기가 솔로 음악을 자기가 결정을 하는 거니까. 뭐가 좋을까 어렸을 때부터 고민을 하잖아요. 그런 정도의 수업이라면 좋을 거 같다는 생각은 해요. 근데 모르겠어요. 망가지는 건 아닌 거 같아요. 물론 그거를 프로 무용수처럼 동작을 완벽하게 해낼 순 없잖아요. 그렇지만 흉내 내는 과정에 나중에 뭔가 기반이 되지 않을까라는 생각은 들어요.

...아이들이 무용수밖에 몰라요. 그게 가장 안타까웠어요. 저는 연구 논문이나 이런 걸 찾아보고 이렇게 하는 걸 좋아하는데 영재적인 그런 거. 근데 애들이 그런 게 있는지도 모르는 거예요. 그런 연구하는 게 있어요? 테크놀로지가 있어요? 아마 이렇게 질문을 할 거예요. 센서 달고 그렇게 하는 것도 있고, 몸 움직임 분석하는 것도 있고, 아니면 라반로테이션처럼 그렇게 입력해가지고 무브하는 것도 있고, 직업이 사실 다양할 수 있잖아요. 외국은 더 다양하잖아요.”  
(교수자 A)

경험자 A는 인터넷 영상 사이트를 통해 자신의 직업 활로를 확장할 수 있는 정보를 습득하는데 테크놀로지를 활용하였다. 그리고 교수자 A는 영상을 통해 흉내 냈던 자신의 경험이 긍정적인 효과를 주었다고 말하고 있다. 이러한 방식이 결국 자신의 취향을 생각하게 되는 계기가 마련되고, 앞으로의 기반을 제공해 줄 것이라고 말한다. 그리고 영상 외에도 e-러닝과 같은 방식이 현재 영재원 학생들의 사고의 폭을 확장시켜주는 기회가 될 것으로 생각하지만, 현재의 상황에서는 테크놀로지 기술로 다양하게 변모되고 있는 무용교육환경을 학생들이 체감하지 못 할 것이라고 말하고 있다.

### III. 무용교수학습법에서 테크놀로지 활용 사례 분석

앞서 무용영재성 관련 문헌연구와 무용영재교육 교수자와 학습경험자와의 심층인터뷰를 통해 현 무용영재교육과정에 대한 논의점, 즉 수업자료 아카이빙을 통한 체계화의 필요성, 기량 및 성과 중심이 아닌 창의성 중심 교과목 필요성, 인문학/무용 소양 함양의 필요성을 제기하였다. 본 장에서는 이러한 논의점을 보완하기 위해서 테크놀로지를 활용한 선행사례를 제시하고 수업도구설명, 교수학습법에서 활용방안, 교육적 효과를 중심으로 분석하도록 하겠다.

최근 15년간 실시된 무용교육에서 테크놀로지 활용 사례를 살펴보면 교육대상(초등/중등/고등/대학생 등)에 따라, 테크놀로지 활용 목적(안무, 움직임 훈련, 무용 이론 등)에 따라, 테크놀로지 도구의 특성(소프트웨어 교육프로그램 개발, e-러닝 교과목 설계, 소셜미디어 활용 등) 등에 따라 다양한 방식의 사례가 존재함을 알 수 있다. 본 연구는 현 무용영재교육과정의 보완적 교육매체로서 테크놀로지를 활용할 수 있는 방안을 고안하고자 한다. 이때 무용영재교육 사례가 없다는 점에서 고등교육의 사례를 위주로 살펴볼 것이며 이러한 사례분석을 통해 무용영재교육에서의 적용가능성을 모색해 볼 것이다.

## 1. 움직임과 안무법 교육을 위한 CD-ROM

무용교육에서의 춤 습득과 안무법 수업은 먼대면 수업에 의존해왔다. 교사의 체화된 지식의 비매개화된 전달방식 외에도 학습 자료로서 도서가 사용되기도 한다. 하지만 움직임 또는 레퍼토리를 배우고 춤을 구성하는 법을 배우는데 있어서 시청각 자료가 결합된 도서의 경우 한계점을 지닐 수밖에 없었다. 이러한 점에서 비디오는 무용교수학습법에서 중요한 학습자료로서 활용가치를 인정받기 시작했다. 더 나아가 소셜미디어의 발전으로 인해 비디오자료에 대한 접근성이 높아지면서 교사들만의 교수자료가 아닌 학생들이 쉽게 정보를 획득하고 공유할 수 있기 되었다. 이러한 환경 속에서 비디오 활용이 교수학습법에서 지니는 교육적 효과는 더욱더 증가하고 있다.

하지만 비디오를 통해 움직임과 안무법 훈련은 한계점을 지닌다고 무용교육학자 스미스-오타드는 말한다.<sup>13)</sup> 비디오를 통해 무용을 접하고 경험할 수 있지만 작품 속 움직임 구성요소, 관계, 형식, 구조를 판별할 수 있는 분석적 시각을 키우는 것은 단순히 비디오 감상만으로 부족하기 때문이다. 다음의 두 가지의 인터랙티브 CD-ROM, 재클린 스미스-오타드와 짐 쇼필드의 『와일드 차일드 - 무용교육을 위한 CD-ROM 자료』(2001)와 윌리엄 포사이드의 『즉흥테크놀로지: 분석적 춤 시각을 위한 도구』(1999)는 비디오 감상이 지니는 교육적 한계를 극복하기 위해 제작된 것이다. 단순히 돌려보면서 춤을 감상하는 것이 아닌 움직임/춤 구조를 분석할 수 있는 능력을 신장시키고 더 나아가 창의적 무용구성과 움직임의 무한대 가능성을 탐구할 수 있도록 고안된 교수학습 도구이다.

### 가. 『와일드 차일드 - 무용교육을 위한 CD-ROM 자료』(2001)

재클린 스미스-오타드(Jacqueline Smith-Autard)와 짐 쇼필드(Jim Schofield)는 『와일드 차일드 - 무용교육을 위한 CD-ROM 자료』를 제작하였다. 이 프로젝트는 루더스 댄스 컴퍼니(Ludus Dance Company)와 베드포드 인터랙티브 연구소(Bedford Interactive Research)가 체육예술재단, 예술위원회, 북서예술위원회로부터 지원금을 받으면서 수행되었다. 루더스 댄스 컴퍼니가 1997년에 창작한 <와일드 차일드>를 비디오로 기록, 편집한 후에 베드포드 인터랙티브 연구소가 그 비디오를 다층 인터랙티브 CD-ROM 자료집으로 만들어 무용교육에서의 교수학습법을 증진시키는 것이 프로젝트의 목표였다. 프로젝트는 1999년 CD-I 포맷의 결과물을 만들어냈으며 이후 2001년 CD-ROM 포맷으로 다시 제작되었다.

제인 스콧-바렛(Jane Scott-Barrett)이 안무한 『와일드 차일드』는 루더스 댄스 컴퍼니에 의해 1998-1999년에 걸쳐 다수 공연되었다. 이 작품은 대조적인 소작품을 모아 하나의 작품을 만든 것으로서, 각각의 소작품들은 컨템포러리 댄스의 작품구성, 공연, 평가에 대한 지식을 전달하기 위해서 다양한 방식으로 활용될 수 있다. 『와일드 차일드』은 남부 프랑스 숲에서 버려져 야생화된 어린 소년가 사회화되고 지성있는 인간으로 변화하는 실화를 바탕으로 한다. 이 안무작품은 총 6개의 파트, ‘야생인간의 포획과 감금’, ‘놀이시설과 학교에서 타른 아이들과의 섞이는 경험’, ‘한 소녀를 만나고 일, 인간 욕망, 탐욕을 하는 경험’, ‘은둔자로서 살기 위해 숲으로의 귀환’으로 구성된다. 『와일드 차일드 CD-ROM 자료집 (Wild Child CD-ROM Resource Pack)』은 2개의 인터랙티브 CD-ROM 디스크, 오디오 디스크와 자료

13) J. Smith-Autard(2003), The Essential Relationship between Pedagogy and Technology in Enhancing the Teaching of Dance Form, *Research in Dance Education* 4(2), p.162.

서로 구성되며 각각의 세부내용은 다음과 같다.<sup>14)</sup>

① 공연 디스크(Performance Disc): <와일드 차일드> 공연 영상을 세 가지 모드로 제공한다. 첫째 ‘화일 뷰(Film View)’ 모드에서 관람자는 56분가량의 퍼포먼스 영상을 처음부터 끝까지 볼 수 있다. ‘접근 및 제어(Access and Control)’ 모드는 메뉴에서 커서를 이용하여 6개의 섹션과 31개의 하위섹션을 들어가 각 부분을 볼 수 있도록 한다. ‘보기 및 실행하기(Viewing and Doing)’ 모드는 작품의 주제, 춤 내용, 춤 형식, 음악, 의상, 무대장치에 대한 정보를 제공한다.

② 창의적 무용작품 디스크(Creative Dancework Disc): 구성(composition), 공연(performance), 이해(appreciation)를 중심으로 다루면서 학생들이 자신의 작품을 구성, 공연하고 작품을 이해하는 방법을 제시한다. ‘구성’에서는 작품에서 추출한 3개의 부분, 삽입(Add-in), 학교(School), 직장(Work)의 춤 구조를 분석한다. 이때 사용자가 터치버튼을 눌러서 작품의 부분들을 확인해볼 수 있는 인터랙티브 차트가 제공된다. 무용의 전체구조 또는 형식을 알 수 있도록 할 뿐만 아니라 부분들(프레이즈/모티프, 섹션, 그것들의 전체와의 관계)의 패턴 또는 배열을 보고 각각 부분을 즉각적으로 확인할 수 있게끔 한다. ‘공연’에서는 점축즉흥 테크닉, 레퍼토리, 역동성, 정렬, 초점 등과 같은 공연 특질을 발전시키는 법을 학습하는 내용을 포함한다. ‘이해’에서는 ‘삽입’, ‘직장’, ‘학교’ 파트의 감각적, 표현적 또는 형식적 특질이 무엇인지 설명하고 이를 통해 사용자가 미적 지각을 개발할 수 있도록 한다.

③ 작품음악으로 사용된 10개의 오디오 트랙

④ 자료서(resource book): 이 책은 교사가 CD-ROM 자료를 활용할 때 춤 기술, 지식 이해하는 법을 창의적으로 가르칠 수 있도록 도움을 준다. 작품 『와일드 차일드』와 『와일드 차일드 CD-ROM 자료집』에 대한 전반적 소개와 함께 85개의 문제지(worksheet)가 담겨 있다. 이 문제지는 CD-ROM의 춤 영상에 대한 수백 개의 시청 과제(task)를 제공한다. 이는 기술, 분석, 해석, 평가하는 과정을 통해 학습자의 작품에 대한 이해도를 높이고자 하는데 목적을 둔다. 더불어 이 자료서가 넓은 범주의 무용교육 대상, 즉 초·중·고등학교, 대학교, 더 나아가 교사교육에 어떻게 활용될 수 있는지 제안한다.

이 자료집은 무용교육을 위한 종합적 ‘테크놀로지 도구상자’로서 가치를 지닌다. 무용의 형식(form)은 시간과 공간 속에서 움직이며 기억에서만 존재한다는 점에서 지각하기 어렵다. 무용의 형식을 보고 입력하는 것은 관객으로 하여금 무엇이 있었는지 주목하고 과거와 연결하여 미래와 연결시키기 위해서 기억하는 것이 요구된다. 이러한 과정을 학습하기 어려운 복잡한 과정이다. 또한 동영상은 반복하고 생각할 시간을 갖도록 하는 시각적 설명 없이 가르치기 어렵다.<sup>15)</sup> 이러한 점에서 테크놀로지의 사용은 무용의 형식과 연관된 개념을 가르치는데 있어서 도움을 줄 수 있다.

『와일드 차일드 CD-ROM 자료집』이 교수학습 도구로서 가치는 크게 다음과 같이 정리할 수 있다. 첫째, 학생들은 작품의 안무에 대한 면밀한 이해를 도모하여 자신의 안무하는데 도움을 준다. 둘째, 학생들은 작품 속 무용수의 공연 특질을 이해하는 동시에 자신의 공연 수행 능력을 향상시킬 수 있다. 셋째, 『와일드 차일드』의 레퍼토리를 학습하고 공연할 수 있으며, 동시에 그 안에 사용되는 점축즉흥과

14) J. Smith-Autard(2002, 2003).

15) J. Smith-Autard(2003), pp.153-154.

같은 기술을 배우게 되면서 자신의 안무에 사용할 수 있다. 넷째, 디스크의 자료는 그 자료에 연관한 문제지와 과제가 함께 통합되어 활용될 때 무용 형식을 주제, 내용, 어휘와 연관 지어 기술, 해석하고 이해할 수 있게 된다. 즉, 작품 전체에 대한 분석이 가능하게 하는 동시에 언어의 적극적 활용을 유도하며 리터러시 능력을 향상시키는데 도움이 된다.

#### 나. 『즉흥테크놀로지: 분석적 춤 시각을 위한 도구』(1999)

윌리엄 포사이드(William Forsythe)는 시각적 완결성을 갖는 형태미나 지시적 의미, 감정표현을 담지 않은 춤을 그려내기 위해 자신만의 독창적 움직임 원리를 구축한 세계적인 컨템포러리 안무가이다. 포사이드는 무용수들이 자신이 고안한 즉흥의 원리를 훈련하길 원했고 이를 통해 그들이 안무과정 속에서 새로운 움직임을 발견하길 원했다. 이것이 바로 포사이드와 독일 칼스루에(Karlsruhe)의 미디어아트센터(Zentrum für Kunst und Medientechnologie in Karlsruhe, ZKM)와 5년간의 협업을 통해 만들어진 『즉흥테크놀로지: 분석적 춤 시각을 위한 도구(Improvisation Technology: A Tool for the Analytical Dance Eye)』가 등장하게 된 배경이다. 이 소프트웨어는 처음 컴퓨터 하드 드라이브 버전으로 개발된 이후 1999년에 CD-ROM 버전으로 발행되었다.

즉흥테크놀로지 CD-ROM은 크게 세 가지 파트, 솔로(Solo), 이론(Theory), 예시(Example)로 구성된다. 솔로파트에서는 포사이드가 직접 7분가량의 즉흥 솔로를 보여준다. 이론파트에서는 포사이드가 무용 스튜디오에서 강의를 하는 형식으로 자신이 고안한 즉흥의 원리를 설명하면서 시범을 보인다. 이때 그의 움직이는 신체와 공간과의 관계는 컴퓨터 그래픽 선과 도형으로 시각화된다. 즉흥의 원리는 크게 선(Lines), 쓰기(Writing), 재조직하기(Reorganizing), 추가사항(Additions) 4개의 항목으로 나뉘며 각 항목마다 하위항목과 그 아래의 작은 주제(총 63개)로 구성된다. 마지막으로 예시파트에서는 포사이드의 무용수 3명이 이론파트에서 설명한 즉흥의 원리를 바탕으로 즉흥을 수행하는 모습을 보여준다.

앞서 언급했듯이, 즉흥테크놀로지 CD-ROM은 포사이드가 함께 작업하는 무용수들에게 자신만의 독특한 즉흥 원리를 교육시키도록 만들어졌다. 이러한 점 때문에 즉흥테크놀로지 도구를 하나의 “무용학교(Dance School)”로 일컬어지기도 한다.<sup>16)</sup> 이때 포사이드가 목표했던 무용교육의 내용은 무엇인가? 또한 그것이 스튜디오에서의 훈련이 아닌 CD-ROM으로 교육될 때 이점이 무엇인가?

첫째로, 포사이드는 즉흥테크놀로지를 통해 훈련함으로써 무용수들에게 익숙한 또는 “정상적인” 몸의 질서에서 벗어나 “일반적으로” 사용하지 않는 신체부위를 활용하여 움직이는 것을 강조하였다(Forsythe, 1999, p.18). 예를 들면, ‘선(Lines)’의 하위항목 ‘전반적으로(In General)’에서 앞이 아닌 뒤로 향하는 움직임, 하체 중심 진행, 단순하지 않은 복합적인 전개를 강조한다. 이는 일반적으로 몸을 앞쪽으로 향하는 것에 익숙하고 활동범주가 넓은 상체 움직임에 의존하며 반복적인 패턴을 보여주는 경향에서 벗어나길 원하는 것이다. 익숙한 몸의 감각에서 벗어나 의도적으로 낮은 몸을 경험하게끔 하여 몸의 가능성을 확장시키고자 한다.

여기서 중요한 점은 포사이드가 무용수들에게 이러한 움직임 원리를 습득하여 어떠한 특정한 스타일

16) W. Forsythe(1999), *Observing Motion: An Interview with William Forsythe*(Karlsruhe: ZKM), p.16.

의 움직임을 창작, 발명해내길 원했던 것이 아니라는 점이다. 그는 즉흥테크놀로지를 구체적인 법칙이 정해진 하나의 즉흥 방법론(method)으로 제시하지 않았다.<sup>17)</sup> 오히려 무용수가 즉흥테크놀로지를 습득함으로써 기존의 정상적인 몸 질서에서 벗어나 몸의 다양한 사용가능성을 열어 무한대의 움직임을 만들어내길 기대했다. 즉, 포사이드는 즉흥테크놀로지를 “움직임을 발명하기 이전의 매우 중요한 단계”로써 활용되길 원했던 것이다.<sup>18)</sup>

둘째, 포사이드가 무용스튜디오에서 즉흥 원리를 시범으로 보이고 그것을 무용수들이 재현하는 방식으로 훈련시키는 것을 넘어서 CD-ROM을 제작하고자 한 의도가 무엇일까? 그와 그의 무용수들이 즉흥의 원리를 설명하고 실제 즉흥의 예시를 보여줄 때, 단순히 비디오 촬영본이 아닌 그 위에 컴퓨터 그래픽으로 선과 도형을 삽입한 것에는 특별한 의도가 있음이 분명하다. 이는 포사이드는 컴퓨터 그래픽이 무용수의 움직임 형태를 시각화하기 위한 것이 아님을 강조하기 위해서이다.<sup>19)</sup> 실제로 선과 도형은 무용수의 움직임 또는 몸의 윤곽을 그대로 따라가지 않으며, “오히려 무용수가 움직여서 만들어내는 공간이나 몸의 다양한 부위들 사이의 관계, 즉 배치를 가시화”<sup>20)</sup>하고 있다.

이러한 그의 의도는 이론파트에서 설명할 때 “정확하게 선을 그리기 위해서 자신을 제한하지 말라”<sup>21)</sup>라고 말하는 것에도 내포되어 있다. 포사이드의 즉흥원리는 움직임의 정확한 형태를 만들어내는 것이 아닌 몸 안에 잠재되어 있는 감각을 끌어내는 출발점을 제시하는 것이다. 컴퓨터 그래픽 역시 그러한 성격을 반영한다. 움직이는 선과 도형은 일반적이지 사용되지 않는 신체부위들이 서로의 관계를 어떻게 맺는지, 또는 신체와 공간은 어떠한 관계를 형성해 나아가는지를 보여주는 역할을 한다. 따라서 즉흥테크놀로지 CD-ROM 사용자로 하여금 포사이드와 포사이드 무용수들이 행하는 움직임을 그대로 재현하는 것이 아닌 자신의 몸이 잠재하고 있는 다양한 움직임 가능성을 발현할 수 있도록 유도한다.

즉흥테크놀로지 CD-ROM은 포사이드의 무용수들의 위한 즉흥 훈련도구로 고안된 것이지만 일반 무용교수학습법에서도 유용한 교육적 도구로 활용될 수 있다. 첫째, 무용교육학습자들은 전통적으로 규정된 움직임 테크닉을 습득하여 완벽하게 수행하는 것이 요구되기도 하지만 동시에 기존의 정형화된 움직임의 질서에서 벗어나 다양한 조합을 가능하게 하는 능력이 요구되기 때문이다. 둘째, 포사이드의 즉흥테크놀로지 CD-ROM에서 사용된 컴퓨터 그래픽은 학습자가 시범자의 몸과 움직임 형태를 재현하는 것에서 벗어나 몸이 움직일 수 있는 미지의 영역으로 들어가도록 자극한다. 이러한 점에서 즉흥테크놀로지 CD-ROM은 무용 스튜디오에서 실시되는 즉흥훈련과 또 다른 차원 교육적 효과를 지닌다. 셋째, 이 CD-ROM은 몸의 새로운 감각을 일깨우고 움직임의 가능성을 탐색하도록 장려할 뿐만 아니라 학습자가 공간 속 움직임을 바라보는 분석적 시각을 발달시키는데 도움이 된다. 공간 속 신체부위의 관계, 이동, 변형과 같은 원리를 이해한다면 단시간 내 복잡한 움직임을 수행하는 장면을 빠르게 포착하여 분석하는 것을 가능케 하기 때문이다.

17) 이나현(2015), 윌리엄 포사이드의 즉흥 테크놀로지에 나타나는 비재현성에 대한 연구, 『무용예술학연구』 55(4), p.90.

18) Ibid., p.16.

19) W. Forsythe(2012), *Improvisation Technologies: A Tool for the Analytical Dance Eye*, CD-ROM(Karlsruhe: ZKM).

20) 이나현(2012), 윌리엄 포사이드의 몸에 대한 시각 연구, 『무용예술학연구』 35, p.91.

21) W. Forsythe(2012).

## 2. 무용 소양 교육을 위한 e-러닝 시스템

e-러닝은 electronic learning의 약자로 네트워크를 통해 교육이 제공되고 상호작용이 일어나는 모든 형태를 뜻한다. e-러닝은 학습의 개방성과 융통성을 추구하며 학습자 중심의 양방향 학습을 가능케 한다는 점에서 기존 오프라인 강의실 중심 수업 패러다임의 한계점을 보완할 수 있는 대안으로 부각되었다. 물론 모든 학자, 연구자들이 e-러닝교육의 도입에 따른 교육 효과에 대해서 긍정적인 태도를 취하지 않는다. 천세영(2002)은 e-러닝은 면대면 수업의 보조적 수단일 밖에 없음을 지적하면서 웹상의 상담, 게시판, 메일을 통한 상호작용은 한계점을 지닌다고 말한다.<sup>22)</sup>

하지만 e-러닝 시스템은 온라인 원격학습을 가능하게 하여 전세계에 교육을 제공할 수 있기 때문에 학교, 기관의 관점에서 e-러닝은 경제적 가치를 창출해내는 시스템으로 인식되고 있다. 대학교 내 수업 강좌를 유튜브나 MOOC(Massive Open Online Course), KOCW(Korea Open CourseWare)과 같은 온라인 플랫폼에 업로드하여 전세계에 무료강좌 영상을 배포하는 것이 확산되고 있다. 이는 학교의 인지도를 높임으로써 학생유치 효과를 기대하는 것에서 비롯되기도 한다. 이렇듯 변화하는 시대에 따른 학교 측의 e-러닝 요구도가 증가하고 있는 상황에서 교사와 학생간의 면대면 수업방식이 필수적이라 인식되는 무용교육 패러다임에서 역시 변화가 요구되고 있다. 무용교과목을 e-러닝 수업을 진행하는 것에 대한 무조건적인 비판 또는 매개화된 수업방식에 대한 선입견에서 벗어나 e-러닝의 시스템적 특성을 살려 무용 실기와 이론과목에 어떻게 적용가능하며, 어떻게 학습효과를 증대시킬지에 대하여 고심해 봐야 할 것이다.

국내의 고등기관 내 무용교육은 실기교육에 지나치게 치우쳐 기본적 인문학적 지식 및 춤 소양 교육이 부족함이 끊임없이 지적되고 있다. 무용영재교육도 마찬가지로 기량중심, 성과주의식 교육방식에서 벗어나 훌륭한 무용수만이 아닌 창의적 예술가 양성에 중점을 두어야 한다는 의견이 제기된다. 창의적 무용예술가 양성을 위해서는 인문학적 지식을 바탕으로 한 사회문화에 대한 이해와 더불어 춤을 이해하는 미학적, 분석적 능력 함양이 요구된다.

본 연구는 앞서 심층인터뷰를 통해 현재 무용영재교육은 제한된 수업시간 내 강도높은 신체훈련이 진행되고 있으며 따라서 별도로 무용 관련 이론수업을 진행하거나 실기수업시간 내 춤(예를 들어, 클래식 발레에서의 캐릭터 춤의 사회문화적 배경, 소도구, 의상 등)에 대한 기본적 설명조차 하기 어려운 실정임을 알 수 있었다. 따라서 영재학생들이 각자 개인의 시간을 활용하여 언제 어디서든 스마트 기기를 이용해 춤을 둘러싼 지식을 쌓을 수 있는 e-러닝 시스템이 유용한 수업도구로 활용될 수 있다고 판단하였다. 본 연구는 무용영재교육과정에서 학생이 자율적인(시공간) 수업 참여할 수 있는 e-러닝 교과목 운영 가능성을 살펴볼 것이다. 이를 위해 현재 KOCW(Korea Open Course Ware)에서 제공된 무용분야 온라인 수업인 한경자의 '무용의 이해'<sup>23)</sup> 수업을 운영방식과 화면모형 및 학습내용을 중심으로 분석하고자 한다. KOCW을 통해서 온라인 수업내용 자체에 대한 접근이 가능하지만 강원대학교에서 e-러닝 수업으로 실시될 때 수업운영방식에 대해서는 알기 어렵다. 따라서 수업의 교수자인 한경자 연구

22) 천세영(2002), 대학 사이버 교육 제도 운영에 관한 교직원 요구 분석, 『교육정보미디어연구』 8(1), pp.135-163.

23) 현재 KOCW(Korea Open CourseWare)에서는 한경자의 <무용의 이해>을 포함하여, 우혜영의 <영화로 보는 춤이야기>, 신정희의 <무용교육론>, 김정화·최소정의 <무용기능학>, 오레지나의 <생태무용의 이해>, 이미하의 <무용 영어>, 이진이의 <무용미학> 등 총 7개 무용교과목 영상을 제공하고 있다.

(2008)<sup>24</sup>)를 바탕으로 e-러닝강좌로서 ‘무용의 이해’ 수업운영방식을 분석할 것이다.

한경자의 ‘무용의 이해’는 강원대학교에서 2005년부터 교양수강 학생을 대상으로 개설되고 있는 e-러닝 강좌로서, 2010년부터 KOCW에서 무료공개강좌로 배포되고 있다. 수업운영방식을 먼저 살펴보면, 강좌사이트는 강의실 메뉴와 평가관리 항목으로 구성된다. 강의실 메뉴의 경우, 강의교재 관리, 문제은행 관리, 시험, 과제물, 토론방, 공지사항, 질의응답, 강의자료, 학습자 조회 등으로 구성되어 있으며, 평가관리 항목은 학습활동 조회, 학습시간 관리, 종합평가 등으로 구성되어 있다. 수업운영방식에 있어서 e-러닝 시스템의 장점이라고 여겨지는 교사와의 쌍방향 소통의 통로를 열어놓기 위해 ‘토론방’, ‘질의응답’과 같은 항목을 개설하였음을 확인할 수 있다. 하지만 e-러닝 수업을 참여할 때 학생들이 소극적인 경향이 있기에 학생들의 적극적인 수업 참여를 이끌기 위해서는 동기부여가 필요할 것으로 사료된다. 특이할만한 점으로 ‘학습활동 조회’ 항목으로 학생들의 e-러닝수업의 로그인 횟수와 접속 시간을 확인하여 출석에 반영할 수 있도록 하였다. 이것은 자율적인 수업 참여가 지니는 약점을 보완할 만한 장치라고 할 수 있다.

화면모형 및 학습내용을 살펴보면, 먼저 수업화면은 PPT식의 배경화면으로 가상의 교사 아바타가 등장하여 실제 교사의 목소리와 함께 진행된다. 수업은 각 화면의 청취가 끝난 후 클릭을 해야 다음 화면으로 넘어가는 시스템이며, 이것은 학생들이 접속 후 수업을 청취하지 않는 일을 방지하기 위해서이다. 전체 강의는 1주차 오리엔테이션(강의 계획서, 성적평가 비율, 시험유형과 일정, 기타사항), 2주차 ‘빌리 엘리어트’ 영화감상, 3주차 ‘왕의 춤’ 영화감상, 4주차 무용의 발생과 분류, 5주차 무용의 본질, 6주차 안무가와 무용수, 7주차 극장의 구조, 8주차 중간평가, 9주차 한국전통무용의 이해, 10주차 한국 신무용의 이해, 11주차 발레의 이해, 12주차 현대무용의 이해, 13주차 최승희와 북한무용, 14주차 디지털과 무용, 15주차 기말평가로 구성된다.

강의는 주로 텍스트 위주의 수업으로 진행되며 사진, 영상자료가 제한적으로 제공되고 있음을 알 수 있다. 온라인이라는 공간은 다양한 시청각 요소의 활용이 가능함에도 불구하고 학습 자료로 사용되지 않은 것은 저작권 문제 때문이라고 생각되었으나 2주차와 3주차에 걸쳐 진행된 영화감상의 경우에는 영화 전편을 공개하고 있다는 점에서 시청각자료를 제한적으로 사용한 것은 교사의 의도가 반영한 것으로 추정된다. 무용이라는 예술장르가 시공간 속 움직이는 몸을 주된 매체로 하고 있다는 점에서 시청각자료의 제공이 불가능한 도서는 학습 자료로서 한계점을 지닌다고 말한다.<sup>25</sup>) 더욱이 온라인 수업은 특성상 학생들의 흥미와 몰입도를 높이기 어렵다는 점에서 본 온라인 무용수업이 학생들의 집중적인 학습 흥미를 유도할 수 있을지 우려되는 부분이다. 또한 수업 평가에 있어서는 온라인 과목임에도 불구하고 특정한 날짜, 시간, 장소를 정하여 시험을 실시하고 있었으며 온라인상으로 평가를 실시할 수 있는 방안이 역시 고려되어야 할 점이다.

### 3. 학습내용 아카이빙을 위한 소셜 미디어

블로그, 인터넷 카페, 유튜브, 페이스북 등 같은 소셜 미디어가 정보 공유의 장을 넘어 담론의 장으로

24) 한경자(2008), 디지털매체를 활용한 e-러닝 무용 수업 운영사례, 『대한무용학회논문집』 56, pp.227-250.

25) J. Smith-Autard(2003), p.162.



나아가고 집단지성이 구현되는 공간이 되었다. 이러한 소셜 미디어의 교육적 가치를 실감하고 교육적으로 활용할 수 있는 방안이 연구<sup>26)</sup>되기 시작하였으며 그것의 교육적 효과를 평가<sup>27)</sup>하기 시작했다. 무용 교육에서 역시 소셜 미디어가 지니는 교육적 유용성과 활용방안에 대한 연구<sup>28)</sup>와 무용전공자가 소셜 미디어, 그중 유튜브를 이용하는 동기와 그것의 유용성에 대한 조사<sup>29)</sup>가 실시된 바 있다. 위와 같은 연구를 살펴보면 현 무용교육과정 속에서 소셜 미디어가 교사나 학생의 정보 습득 및 공유하는데 있어서 중요한 위치를 차지하고 있음을 알 수 있다. 본 연구에서 실시한 무용영재 교수자들과 영재교육 경험자와의 심층인터뷰에서도 교수자들이 학습자료의 많은 부분을 유튜브와 같은 소셜미디어를 통해 수집하였으며 그 내용을 교수학습법에 적극적으로 활용하고 있었다. 또한 학생들의 자가학습에 있어서도 소셜미디어의 영향력이 상당한 것을 알 수 있었다. 하지만 무용교수학습법에 있어서 소셜 미디어가 정보 습득, 간접 체험, 흥미유발을 넘어 구체적으로 어떠한 학습도구로 활용가능하며 어떠한 효과를 가져 올 수 있는지에 대한 사례연구는 드물다. 이러한 점에서 캐나다 요크대학교(York University)의 지하오 리(Zihao Li)(2010)<sup>30)</sup>가 현대무용과 발레수업에서 팟캐스트를 활용한 사례는 분석대상의 대상으로 유의미하다고 판단된다.

리는 2009-2010년도 요크대학교 학부과정 내 발레, 현대무용 테크닉 수업에서 다양한 멀티미디어를 사용했다. 교과목 개요와 과제를 PDF파일로 공유하는 것뿐만 아니라 블로그나 팟캐스트를 이용하여 학생들의 신체적, 정신적 상태 및 변화과정을 추적 관찰했다. 리는 2011년 연구에서 팟캐스트가 댄스 페다 고지에 어떻게 활용될 수 있으며 그것의 유용성에 대하여 탐구하였다. 팟캐스트는 애플의 아이팟(iPod)과 방송(broadcasting)의 합성어로, 구독한 사용자에게 자동적으로 배포되는 디지털 오디오 파일 혹은 비디오 파일형태이다. 구독자는 스마트기기를 사용하여 라디오처럼 정해진 시간이 아닌 아무 때나 배포된 파일을 다운받아 듣거나 볼 수 있다.

리의 연구대상은 그의 발레와 현대무용 수업에 참여하는 학부 1학년생으로 약 35명이 각각의 수업에 참여했으며 90퍼센트 이상이 백인계 학생이었다. 비디오로 촬영한 수업영상은 수업이 끝난 후 몇 시간 뒤 온라인에 업로드 되었다. 9월부터 12월까지 걸쳐 각 수업마다 6개의 동영상 업로드 되었다. 학기 초반에는 몇몇의 학생들만 팟캐스트 웹사이트를 방문했으나 학기가 진행되면서 학생 스스로 수업 전에 이전 수업의 자료를 복습하는 것이 중요함을 느끼면서 웹사이트의 방문자수가 늘어나기 시작했다. 기말고사 일주일 전에 수업에 참여한 학생들을 대상으로 팟캐스트의 교육적 장점, 단점 및 건의사항에 관한 설문조사를 실시하였다. 학생들의 설문조사를 바탕으로 학습과정에서 팟캐스트가 어떠한 효과가 있는지 다음과 같이 정리해볼 수 있다.

첫째, 팟캐스트는 수업자료 접근을 용이하게 한다. 대부분의 학생들은 수업자료를 언제 어디서든 접할 수 있다는 자율성과 융통성이 지니는 것에 긍정적인 반응을 보였다. 이것은 팟캐스트가 소형 스마트기기를 통해 쉽게 접근할 수 있다는 매체적 장점에 기인한다. 팟캐스트는 개인 사정으로 수업에 참여하

26) 강숙희(2007), UCC의 교육적 효용성에 대한 대학생들의 인식에 관한 연구, 『교육정보방송연구』 13(4), pp.25-48.

27) 차진여(2011), 소셜미디어(Social Media)를 활용한 대학수업 사례연구: 트위터, 유튜브, 위키를 중심으로, 경희대학교 석사학위논문.

28) 배수을(2011), Social Media 활용의 무용교육적 고찰, 『한국체육학회지』 50(5), pp.337-349.

29) 황순영(2014), 무용전공자의 유튜브 이용 동기가 지각된 유용성 및 활용의도에 미치는 영향, 『한국무용과학회지』 2, pp.69-86.

30) Z. Li(2010).

는 학생 그리고 참여한 학생 모두에게 유용하게 활용되었다. 수업에 불참한 학생은 업로드된 영상을 보면서 놓친 수업진도를 따라가는데 도움이 준다. 학생 수가 많은 실기수업의 경우 교사로부터 개별적 피드백을 받기가 어렵다는 한계점을 지닌다. 수업에 참여한 학생들은 팟캐스트를 통해 자신의 영상을 보면서 고쳐할 점을 인지하고 실력이 좋은 동료학생들로부터 자극과 배움을 얻을 수 있다고 말한다.

둘째, 팟캐스트는 학생의 기량 향상에 도움이 될 뿐만 아니라 자기인식에 도움이 된다. 한 학생은 수업 때 춤추면서 지각하는 자신과 팟캐스트 영상에서 비판적 시각을 가지고 보는 영상 속 자신의 모습에는 차이가 있으며 팟캐스트를 통해 이 두 이미지를 연결시키려고 노력했음을 말한다. 많은 학생들은 팟캐스트를 자신의 향상과정을 모니터링하는 도구로 사용한다. 그들은 학기가 지나가면서 성장하고 성취해내는 자신의 모습을 발견하고 동료학생들이 향상하는 모습을 보면서 긍정적 영향을 받았다고 말하였다. 또한 팟캐스트를 보면서 기량적 요소뿐만 아니라 자신만의 개성과 스타일을 발전시키는데 도움이 되었다고 한다. 수업시간에 시범동작을 따라하는데 집중했다면 수업 이후 영상속의 나의 모습을 반복적으로 보면서 나의 춤만의 예술성과 개성을 개발하는데 도움이 되었다고 말한다.

셋째, 팟캐스트는 수업자료 아카이브로써 역할을 한다. 팟캐스트는 그 자체로 온라인 자료센터와 같은 기능을 한다. 교사가 제시한 수업내용 및 자료를 언제든 꺼내볼 수 있을 뿐만 아니라, 학생들 역시 수업관련자료, 링크 등을 업로드 하여 서로 공유할 수 있다. 즉, 학생들이 수업진행에 있어서 능동적 참여자로서 역할을 하게 되었다. 학생들의 다수가 타기관에서 무용 교수자로서 수업을 진행하고 있다는 점에서 팟캐스트 영상은 그들 자신의 수업자료로 활용되기도 한다.

리는 팟캐스트를 수업도구로 사용하는데 있어서 여러 기술적 문제를 해결해야 했다고 말한다. 몇몇 학생들은 팟캐스트를 다운받아 영상을 재생하는데 어려움을 느꼈으면 정상적인 작동을 위한 부가적 프로그램(플래시 플레이어, 아이튠즈, 쿼타임 플레이어 등)을 설치하는 것이 필요했다. 팟캐스트 영상의 사이즈가 대용량이어서 다운로드 받기 힘들다는 학생들의 요구에 따라 적정수준의 화질을 유지하면서 저용량으로 변환했다.

팟캐스트는 유튜브나 다른 소셜미디어 네트워크가 아니라 요크대학교 웹서버 안에서 운영되었다. 따라서 일반대중에게 공개되지 않는 폐쇄적 커뮤니티 공간으로 운영할 수 있기에 학생들의 프라이버시각 크게 문제되지 않았다. 반면 온라인상의 괴롭힘과 언어폭력에 대한 우려로 팟캐스트 영상에 댓글을 다는 것을 허용하지 않았다. 또한 학생들로 하여금 수업관련자료 및 흥미롭고 유용한 정보를 공유할 때에는 항상 사전에 교사의 허락을 받게끔 했다. 이는 웹사이트 올라오는 정보의 신뢰성을 확보하기 위한 조치였다. 하지만 이러한 조치는 더 활발한 정보공유를 약화시킬 수 있으며 교사가 정보를 검열한다는 잠재적 문제도 지니고 있다.

#### IV. 무용영재교육에서의 테크놀로지 활용 방안

앞서 무용교육에서 테크놀로지를 활용한 선행사례를 제시하고 수업도구설명, 교수학습법에서의 활용방안, 교육적 효과를 중심으로 분석하였다. 이번 파트에서는 이러한 네 가지 사례를 바탕으로 테크놀로지 시스템과 도구를 활용하여 현 무용영재교육과정의 제한점을 보완할 방안을 제시하고자 한다.

우선 테크놀로지를 현 무용영재교육과정 및 현황에 맞도록 효과적으로 적용하기 위해서는 다음과 같은 사항을 고려해야 한다. 교사와 학생이 관련 기기를 이해하고 조작할 수 있는가? 수업에 활용된 테크놀로지 기기를 구입하는 비용은 적절한 수준인가? 교육기관의 인프라, 교수·학습 환경은 갖추어져 있는가? 구입한 기기의 장비 고장 등의 기술적인 요구를 어떻게 충족할 것인가? 수업에 활용되는 기기는 학생들이 쉽게 접근할 수 있는가? 본 연구는 이러한 사항을 고려하여 실제로 무용영재교육과정에 적용할 수 있는 실효성 높은 방안을 제시하고자, 움직임 및 안무법 훈련, 무용 소양 함양, 온라인 플랫폼 구축 세 가지로 분류하여 제안하려고 한다.

## 1. 움직임 및 안무법 훈련

한국의 무용영재교육은 국내외 입상 및 발레단 입단과 같은 가시적 성과를 만들어왔다. 하지만 이상적 신체를 가지고 완벽한 기교와 예술성을 지닌 무용수 양성에 초점을 맞추다 보니, 다양한 무용어휘를 이해하고 무용구성을 분석하고 창의적으로 안무할 수 있는 수업은 도외시되었다. 이는 정형화된 이상적 무용수가 되기에 상대적으로 부족할지도 모르지만 창의적 사고를 지닌 예술가가 될 수 있는 잠재력을 가진 학생들이 자신의 재능을 발견하고 펼칠 기회를 얻지 못하는 폐해를 낳을 수 있다. 창의적 무용예술가를 양성하는 영재교육이 되기 위해서는 클래식 발레 움직임 외 다양한 움직임이 존재함을 인지하고 습득하는 것이 필요하다. 또한 즉흥수업 또는 창작수업을 통해 창의적 움직임을 발견하고 무용을 구성하는 능력을 키우는 것이 역시 요구된다.

현 무용영재교육은 전공 실기 및 레퍼토리 수업 외에도 부분적으로 전공 외 무용훈련 및 악기훈련, 창작수업 등이 실시되고 있다. 하지만 이는 일부에 불과하며 이러한 수업 역시도 여전히 따라가기식의 top-down 수업방식으로 진행되고 있다는 점에서 무용실에서의 학습내용과 교수학습법의 변화가 필요할 것이다. 이러한 점에서 테크놀로지는 보다 체계화된 내용과 구성으로 수업을 진행할 수 있으며 시공간적 제약에 벗어나 자율적인 학습이 가능하도록 한다는 점에서 이점을 지닌다고 본다.

인터랙티브 시스템을 바탕으로 한 움직임 및 안무교육을 위한 소프트웨어 프로그램은 무용실에서의 교수자 시범교육 또는 비디오 영상을 통한 숙지가 지니는 한계점을 극복할 수 있도록 한다. 『와일드 차일드 CD-ROM 자료집』과 『즉흥 테크놀로지』와 같은 소프트웨어를 통해 움직임을 재현하면서 습득하는 것을 넘어서 작품 속 움직임 구성요소, 관계, 형식, 구조를 판별할 수 있는 분석적 시각을 키우고 더 나아가 창의적 무용구성과 움직임의 무한대 가능성을 탐구할 수 있다. 또한 이런 소프트웨어는 교수자가 무용실에서 보조적 학습자료 및 도구로 활용할 수 있을 뿐 만 아니라 학생이 수업 이후 개별적으로 활용할 수 있다는 장점을 지닌다. 즉, 학생의 자가학습에 있어서 시공간적 제약에서 벗어나게 해준다.

무용영재교육개발을 위한 프로그램을 개발하는 것도 가능하겠지만 경제적 부담과 낮은 시장성 그리고 교육효과에 대한 의구심은 이것을 현실화하기 어려울 것으로 예측된다. 따라서 본 연구는 안무, 움직임 교육을 위해 기존에 개발되어 있는 다양한 테크놀로지 시스템 및 도구(CD-ROM를 비롯한 소프트웨어프로그램, 웹사이트, 어플리케이션 등)부터 활용해보는 것을 제안한다.

## 2. 무용 소양 함양

창의적 예술가 양성에는 인문학적 지식을 바탕으로 사회문화적 현상을 둘러싼 담론에 대한 이해, 춤을 이해하는 미학적 지식 축적이 필수적이라고 본다. 이는 무용영재교육에서도 마찬가지로 적용된다. 다양한 춤에 대한 문화적 맥락 및 춤을 기술, 분석, 해석, 평가를 통해 이해하는 능력을 향상시키는 것이 요구된다.

현 무용영재교육은 학교 정규과정 이외 아카데미 형식으로 진행되고 있기 때문에 제한된 수업시간 속에서 많은 양의 신체훈련이 진행되고 있다. 따라서 교사자들은 따로 이론수업을 열거나 실기수업에서 이론적 설명과 함께 진행하기 어려움을 토로하는 실정이다. 이러한 상황을 고려했을 때 학생들이 각자 개인의 시간을 활용하여 스마트 기기를 이용해 학습할 수 있는 e-러닝 수업은 대안적 수업방식이 될 수 있다. 학습의 자율성과 융통성 측면뿐 만 아니라 학교측에서 볼 때 e-러닝 수업을 개발하는 데 비용에 반하여 교수자 임금비, 시설 및 장비 비용, 행정비용, 기회비용이 절감된다는 이점을 지니고 있다.

위와 마찬가지로, e-러닝 수업 역시 무용영재교육을 위해 특화된 학습내용으로 구성되면 교육적 효과가 증대될 것으로 예상된다. 예를 들어, 발레전공 무용영재학생들이 발레작품에 나오는 여러 나라의 민속춤을 바탕으로 한 캐릭터 춤을 배우지만 정작 그 춤에 생겨나게 된 시대적, 사회적, 문화적 맥락과 원형의 의상, 소도구들에 대한 지식이 부족하다. 이와 같은 지식을 전달해줄 수 있는 학습내용은 학생들이 자신이 추는 춤에 대한 이해도를 높여줄 것이다. 하지만 무용영재교육을 위한 e-러닝 수업 개발이 어렵더라도 현재 이미 저작권 문제가 해결되어 모두에게 공유되고 있는 MOOC, KOWC, 유튜브 등의 무용교육강좌 콘텐츠를 활용하는 것도 하나의 방안이 될 것이다.

## 3. 온라인 플랫폼 구축

오늘날 학교 및 교육기관에서 자체적으로 구축한 인트라넷 또는 교수자가 개별적으로 만든 인터넷 카페 등은 교수학습에 있어서 중요한 위치를 차지하고 있다. 무용영재교육에서 역시 교수자와 학습자간 서로 정보를 전달하고 공유하고 소통할 수 있는 온라인 플랫폼 구축이 필요하며 이것은 다음과 같이 다양한 교육적 역할을 수행할 수 있다고 본다.

온라인 플랫폼은 교과목의 개요 및 수업 차시 내용을 전달하는 이상의 역할을 할 수 있다. 수업시간 내 무용교사는 종종 스마트 기기를 이용하여 사진이나 동영상을 보여주면서 수업자료를 공유하고 있다. 이러한 방식은 수업 이후 학생들이 수업자료에 다시 접하기 어렵게 하며, 교사들이 일일이 학생들에게 수업자료를 공유한다 하더라도 이는 시간적으로 소모가 심하다. 각 수업 차시마다 교사가 사용하는 수업자료를 온라인 공간을 통해 공유하는 것은 훨씬 효율적 방법이 될 것이다. 온라인 플랫폼은 교사와 학생간의 개별지도가 가능성이 열려져 있다. 교사는 이상적인 절대적 기준의 몸과 움직임을 제시하는 것이 아니라 학생 개별의 개성 및 신체적 특성을 고려하여 수업자료를 제공하는 등 개별화된 수업운영이 가능할 것이다. 온라인 플랫폼은 교수뿐만 아니라 학생 스스로 수업에 도움이 되는 관련 자료를 올려 교사와 학우들과 공유하는 것을 가능하게 한다. 또한 교사와 학생간, 학생들간의 피드백 전달 및 토론의 공간으로도 활용가능하다는 점에서 학생들의 능동적 참여를 이끌어낼 수 있다.

또 다른 중요한 이점은 매수업별 학생들의 신체적, 기량적 변화과정을 기록한 사진 또는 영상을 업로

드할 때 이것은 학습내용 아카이브로 역할을 할 수 있다. 이를 통해 학생들은 실기수업내용을 복습할 수 있을 뿐만 아니라 스스로 변화하는 모습을 자가인지할 수 있다. 이것은 실력 향상에도 도움이 될 뿐만 아니라 자신이 향상하는 모습을 보고 자신감을 회복하거나 자신만의 스타일을 발전시켜나가는데 긍정적인 영향을 줄 수 있다. 학습내용 아카이브는 영재교육의 특성상 자녀교육에 대한 관심이 높은 학부모들에게 자녀들의 교육내용을 볼 수 있는 공간이 될 수 있다.

마지막으로 기존의 연례발표회와 쇼케이스 발표를 기록한 자료들이 교육기관에서만 보관하고 교사나 학생들의 이용이 어려운 현 상황에서 온라인 플랫폼은 온라인 라이브러리로 활용가능하다고 본다. 공연기록물은 교사들에게는 교수학습자료로서 그리고 학생들에게는 자가평가자료로서 이용될 수 있다는 점에서 공유할 가치가 있다. 온라인 플랫폼에 업로드된 자료들은 항상 자료 공개 범위 문제, 저작권 문제, 학생의 프라이버시 문제 등을 신중하게 고려해야 하며, 익명성을 이용한 사이버언어폭력, 따돌림과 같은 문제를 방지하기 위한 장치 역시 필요할 것이다.

## V. 결론

본 연구는 창의적, 생산적 예술가 양성을 위한 무용영재교육의 새로운 교수학습방식으로써 테크놀로지를 활용하는 방안을 모색하고자 했다. 이를 위해 무용영재교육과정 및 현황에 관한 문헌연구조사 및 무용영재 교수자와 경험자, 무용교수자의 심층 인터뷰를 실시하였다. 그 결과 창의력 수업 재고, 다양한 수업 개설, 학습자-교수자-학부모간의 소통의 어려움, 아카이빙 구축, 테크놀로지 활용과 인식 부족이 무용영재교육과정의 논의점으로 드러났다. 이것을 보완할 수 있는 방법을 모색하기 위해 테크놀로지를 활용한 무용교육 사례를 조사, 수업도구설명, 교수학습법에서의 활용방안, 교육적 효과를 중심으로 분석하였다. 네 가지 사례분석을 바탕으로 실제로 무용영재교육과정에 적용할 수 있는 방안을 ‘움직임 및 안무법 훈련을 위해 고안된 소프트웨어프로그램 사용’, ‘e-러닝 수업을 활용한 무용 소양 함양’, ‘온라인 플랫폼 구축’ 세 가지로 분류하여 제안하였다.

테크놀로지의 발전과 온라인 커뮤니티의 확대는 무용교육의 새로운 변화를 요구하고 있다. 기존의 무용교수학습법 패러다임과 방식은 재고려되어야 하고 재개편되어야 한다는 요구에 직면하고 있다. 하지만 움직임의 매개화되지 않은 감각적 경험을 통해 진정한 교육이 이루어진다고 믿는 무용교육자에게 테크놀로지를 기반으로 한 교수학습법은 여전히 생소하고 신뢰할 수 없는 방식으로 여겨진다. 하지만 본 연구자들은 테크놀로지 활용은 무용훈련의 신체적 요소를 제거하려는 것이 아니며 제거해서는 안 된다고 본다. 테크놀로지의 활용은 기존의 무용교수학습법의 대체가 아닌 상호보완적 역할을 할 수 있음을 주장하고자 한다. 무용영재교육, 그리고 무용교육현장 전반에서 테크놀로지기반으로 한 교육프로그램이 진행되기 위해서는 잘 갖춰진 인프라와 교수학습 환경, 잘 설계된 교육콘텐츠가 제공되어야 할 것이다. 하지만 무엇보다도 교수자와 학습자의 테크놀로지기반 무용교육에 대한 선입견 없는 인식과 능동적인 참여와 노력이 선행되어야 할 것이다.

본 연구는 실제 무용영재교육현황을 반영하여 창의적 무용영재 양성을 위한 새로운 교수학습법을 제안했다는 점에서 의의가 있다. 또한 디지털화되는 교육현장에서 무용교육이 어떻게 대응해야 할지에 관

한 논의와 시도가 거의 이루어지지 않고 있다는 점에서 테크놀로지 기반 무용교육프로그램의 활용가능성과 그 유용성을 논의했다는 점에서 본 연구는 유의미한 연구자료가 될 것이다.

본 연구를 진행하는 과정에서 현 영재교육과정에 대한 교수자와 영재교육 경험자 간의 인식차이가 존재할 수 있음을 인지하게 되었다. 따라서 현 무용영재교육 교수자들의 교육현황 및 문제점에 대한 인식이 어떠한지에 대한 파악과 동시에 영재교육대상자의 교육과정에 대한 의견과 만족도 조사연구는 추후 무용영재교육연구에 유용한 자료가 될 것으로 사료된다.

또한 실제 영재교육과정에 적용가능한 테크놀로지를 활용한 시범(pilot) 프로그램을 설계하고 운영하여 평가하는 연구 역시 수행되어야 할 것이다. 이때 프로그램의 설계에 있어서 현 영재교육 교사자들의 의견을 수렴하여 진행되어야 하며 프로그램 운영 후 교사자와 학생을 대상으로 평가가 이뤄져야 할 것이다.

## ■ 참고문헌

- 강숙희(2007). UCC의 교육적 효용성에 대한 대학생들의 인식에 관한 연구. 『교육정보방송연구』, 13(4): 25-48.
- 김보라(2014). 무용영재의 성격특성이 학습양식과 무용성취 및 미래포부에 미치는 영향. 단국대학교 박사학위논문.
- 배수을(2011). Social Media 활용의 무용교육적 고찰. 『한국체육학회지』, 50(5): 337-349.
- 안예진(2007). 무용영재교육 활성화 방안 연구. 한양대학교 석사학위논문.
- 오레지나(2008a). 무용영재 육성을 위한 교육기관 모형연구. 『한국무용교육학회지』, 19(2): 1-14.
- \_\_\_\_\_(2008b). 무용영재교육과정의 탐색. 『한국무용교육학회지』, 19(1): 23-38.
- \_\_\_\_\_(2009). 무용영재 판별을 위한 실기과제 구성에 관한 연구. 『한국무용교육학회지』, 20(1): 1-15.
- 오레지나, 문영, 김윤진, 안문경, 김기웅(2005). 무용영재성의 요인 탐색. 『한국체육학회지』, 44(4): 745-752.
- 이나현(2012). 윌리엄 포사이드의 몸에 대한 시각 연구. 『무용예술학연구』, 35: 103-121.
- \_\_\_\_\_(2015). 윌리엄 포사이드의 즉흥 테크놀로지에 나타나는 비재현성에 대한 연구. 『무용예술학연구』, 55(4): 81-95.
- 이유성(2009). 국내·외 발레영재교육 실태 비교 연구. 중앙대학교 석사학위논문.
- 이진효(2013). 무용영재의 완벽주의 성향 및 자기주도 학습능력의 차이 및 관계분석. 『대한무용학회 논문집』, 71(6): 207-221.
- 이진효, 김기웅, 김용걸, 박현정(2010). 『무용영재 평가범주 개발』. 서울: 한국예술영재교육연구원.
- 이진효, 김기웅, 나경아, 김용걸, 박현정(2011). 『자녀의 무용재능 탐지도구 개발』. 서울: 한국예술영재교육연구원.
- 이진효, 이진희(2012). 무용영재성 판별도구 개발. 『한국콘텐츠학회논문지』, 12(3): 161-170.
- 장옥주(2011). 무용예술 영재교육 활성화를 위한 제도적 방안. 단국대학교 박사학위논문.
- 장인주(2010). 예술교육정책 현안에 따른 해외 무용영재 교육과정 연구. 『무용예술학연구』, 31: 83-102.
- 전미현(2011). 모티프(Motif) 이론을 통한 무용영재 교육방법론 연구. 『한국무용기록학회지』, 21: 105-131.
- \_\_\_\_\_(2014). 모티프(Motif) 이론을 활용한 초등무용영재들의 창의적 움직임교육 사례. 『한국무용기록학회지』, 32: 203-219.
- 정희자(2003). 무용영재교육의 필요성과 선별기준에 관한 연구. 『대한무용학회논문집』, 35: 153-168.
- \_\_\_\_\_(2004). 발레영재교육제도 도입을 위한 방안 연구. 『한국무용교육학회지』, 15(1): 43-62.
- \_\_\_\_\_(2005). 발레영재교육 인프라 구축을 위한 외국 발레학교의 현황 연구. 『한국무용교육학회지』, 16(1): 21-44.
- 조은숙(2003). 발레 영재 판별에 관한 기초연구. 서울: 한국교육개발원.

- 차진여(2011). 소셜미디어(Social Media)를 활용한 대학수업 사례연구: 트위터, 유튜브, 위키를 중심으로. 경희대학교 석사학위논문.
- 천세영(2002). 대학 사이버 교육 제도 운영에 관한 교직원 요구 분석. 『교육정보미디어연구』, 8(1): 135-163.
- 한경자(2008). 디지털매체를 활용한 e-러닝 무용 수업 운영사례. 『대한무용학회논문집』, 56: 227-250.
- 황순영(2014). 무용전공자의 유튜브 이용 동기가 지각된 유용성 및 활용의도에 미치는 영향. 『한국무용과학회지』, 2: 69-86.
- 황인주(2004). 디지털 무용교육의 현황과 발전방안. 『대한무용학회논문집』, 41: 235-256.
- Anderson, A. J. and A. Ellis(2005). Desktop Video-assisted Music Teaching and Learning: New Opportunities for Design and Delivery. *British Journal of Educational Technology*, 36(5): 915-917.
- Butterworth, J.(2004). Teaching Choreography in Higher Education: a Process Continuum Model. *Research in Dance Education*, 5(1): 45-67.
- Caldwell, L and S. Milling-Robbins(2007). Teaching Dance in an Online Setting. *Journal of Dance Education*, 7(1): 25-29.
- Calvert, T., L. Wilke, R. Ryman and I. Fox(2005). Applications of Computers to Dance. *IEEE Computer Graphics and Applications*, 25(2): 6-12.
- Cherry, G., J. Fournier and R. Stevens(2003). Using a Digital Video Annotation Tool to Teach Dance Composition. *Interactive Multimedia Electronic Journal of Computer-Enhanced Learning*, 5. <http://imej.wfu.edu/articles/2003/1/01/index.asp>
- Doughty, S., K. Francksen, M. Huxley and M. Leach(2008). Technological Enhancements in the Teaching and Learning of Reflective and Creative Practice in Dance. *Research in Dance Education*, 9(2): 129-146.
- Forsythe, W.(1999). *Observing Motion: An Interview with William Forsythe*. Karlsruhe: ZKM.
- \_\_\_\_\_.(2012). *Improvisation Technologies: A Tool for the Analytical Dance Eye*, CD-ROM. Karlsruhe: ZKM.
- Gilbert, A. G.(1992). *Creative Dance for All Ages: a Conceptual Approach*. Reston, VA: American Alliance for Health, Physical Education, Recreation and Dance.
- Jonassen, D. H., J. Hernandez-Serrano and I. Choi(2000). Integrating Constructivism and Learning Technologies. In J. M. Spector and T. M. Anderson (eds.), *Integrated and Holistic Perspectives on Learning, Instruction, and Technology: Understanding Complexity*. Dordrecht: Kluwer, pp.103-128.
- Kavakli, E., S. Bakogianni, A. Damianakis, M. Lamou and D. Tsatsos(2004). Traditional Dance and E-learning: The Web Dance Learning Environment. *Proceedings of the International*



*Conference on Theory and Applications of Mathematics and Informatics - ICTAMI 2004*, pp.272-281.

- Lavender, L.(1996). *Dancers Talking Dance: Critical Evaluation in the Choreography Class*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Leijen, Ä., W. Admiraal, L. Wildschut and P. R. J. Simonsa(2008). Students' Perspectives on E-learning and the Use of a Virtual Learning Environment in Dance Education. *Research in Dance Education*, 9(2): 147-162.
- Li, Z.(2010). How Technology Shapes Our Way of Teaching Dance. *Refereed Proceedings of the World Dance Alliance Global Summit*. New York: World Dance Alliance- Americas.
- Parrish, M.(2001). Integrating Technology into the Teaching and Learning of Dance. *Journal of Dance Education*, 1(1): 20-25.
- Risner, D. and J. Anderson(2008). Digital Dance Literacy: An Integrated Dance Technology Curriculum Pilot Project. *Research in Dance Education*, 9(2): 113-128.
- Simons, P. R. J.(2006). Information and Communication Technology in Vocational Education in the Netherlands. Working Paper. IVLOS Institute of Education. Utrecht University.
- Smith-Autard. J.(2002). *The Art of Dance in Education*. London: A & C Black.
- \_\_\_\_\_(2003). The Essential Relationship between Pedagogy and Technology in Enhancing the Teaching of Dance Form. *Research in Dance Education*, 4(2): 151-169.
- Walker, I. J., S. M. Nordin-Bates and E. Redding(2010). Talent Identification and Development in Dance: a Review of the Literature. *Research in Dance Education*, 11(3): 167-191.
- 교수자A 인터뷰. 2016년 12월 21일.
- 교수자B 인터뷰. 2016년 11월 18일.
- 교수자C 인터뷰. 2016년 12월 20일.
- 교수자D 인터뷰. 2016년 12월 8일.
- 경험자A 인터뷰. 2016년 12월 30일.
- 경험자B 인터뷰. 2016년 12월 13일.

논문투고일 2017. 9. 15  
심사일 2017. 9. 26  
심사완료일 2017. 10. 6

## A Study on the Use of Technology in the Teaching and Learning of Dance for the Gifted

Han, Seok Jin · Kim, Joohee

Research Professor of Sangmyung University · Research Professor of Sungkyunkwan University

This research aimed to seek ways of educating dance for the gifted with the use of technologies in order to complement the current trend of emphasizing technical virtuosity. We conducted literature reviews on the status and issues of gifted education in dance as well as in-depth interviews with dance teachers and artists, who have had gifted education experiences. With the illustrations of dance education cases that used technologies, we suggested the three directions to promote the education of dance for the gifted: the use of dance software program for understanding movements and choreographies; the application of e-learning systems for foster dance literacy; and the setup of online platform for archiving teaching and learning materials.

Keywords: The gifted in dance (무용영재), Gifted education(영재교육), Dance teaching and learning(무용교수 학습), Dance software(무용소프트웨어), E-learning(이러닝), Online platform(온라인플랫폼)