

융합형 무용교육자의 개념과 역량 탐색*

문 영** · 서예원***

I. 연구의 필요성 및 목적	V. 결론 및 제언
II. 융합교육모형	참고문헌
III. 융합형 무용교육자의 개념	Abstract
IV. 융합형 무용교육자의 역량	

I. 연구의 필요성 및 목적

21세기는 융합적인 지식과 사고를 기반으로 해결해야 하는 사회적·환경적 문제가 증가하고, 지식 기반 사회에서 개념 기반 사회로 전환되며, 창조와 문화가 중시되는 시대적 특징을 가진다.¹⁾ 새로운 발상과 도전으로 창의성을 발휘하고, 문화적 소양과 다원적 가치에 대한 이해를 갖추며, 세계와 소통하는 시민으로서 배려와 나눔의 정신으로 공동체 발전에 기여할 수 있는 인재를 요구하는 것이다. 현재 대두되고 있는 융합교육은 이러한 급변한 사회의 요구를 반영하여 창의와 인성을 지닌 미래 융합형 인재를 양성하는 것을 목표로 한다.

이에 따라 교육현장에서도 융합교육에 대한 관심이 높아지고 있다. 2015 개정 교육과정에서도 융합교육에 대한 중요성을 강조하고 있다. 2015 개정 교육과정은 모든 학생들이 인문 사회 과학기술에 대한 기초적 소양을 함양하여 인문학적인 상상력과 과학기술 창의력을 갖춘 창의 융합형 인재로 성장하도록 교육의 근본적인 패러다임을 전환하고자 하는 교육과정²⁾이라고 밝히고 있다.

Drake(1998)는 융합교육의 장점들을 여러 측면에서 설명하였다.³⁾ 융합교육을 통해 학교 교육에서 교과 간 내용 중복이 최소화될 수 있으며, 창의적 사고, 의사결정, 협동 기능, 책임감 등 직업 능력 관련 기능의 습득이 가능해진다. 무엇보다도 융합 교육을 통해 학습된 기능을 실생활에서 적용할 수 있는 능

* 이 논문은 2016년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2016S1A5A03926079).

** 국민대학교 무용전공 교수, ballet@kookmin.ac.kr

*** 청주교육대학교 교수, nikia@cje.ac.kr

1) 백운수, 박현주, 김영민, 노석구, 박종운, 이주연, 정진수, 최유현, 한혜숙(2012), 융합인재교육(STEAM) 실행방향 정립을 위한 기초연구(연구보고 2012-12), 『한국과학창의재단』 p.1.

2) 국가교육과정정보센터(2016), 2015 개정 교육과정 총론 해설, <http://ncic.go.kr, 2018. 5. 10.>.

3) Drake, S. M.(1998), *Creating integrated curriculum: Proven ways to increase student learning*(Thousand Oaks: Corwin Press, Inc.).

력과 관계 파악, 분석, 종합 등 고차원적인 사고 능력이 강화되는 점이 융합 교육의 가장 큰 장점이라고 할 수 있다.

이처럼 융합교육의 장점과 실천을 강조하며 등장한 교육모형으로는 STEAM 통합교육이론, 홀리스틱 교육이론이 대표적이다. STEAM이란 Science, Technology, Engineering, Arts & Mathematics의 약어로서 최근 교육계에서 가장 큰 이슈가 되고 있는 창조적 인재와 관련되어, 과학기술 분야와 예술 분야의 융합을 강조하고 있다.

홀리스틱 교육이론은 모더니즘의 파편화와 요소주의적인 한계를 지적하고 생태학적인 각성을 통한 인간 본질의 회복으로 접근하며,⁴⁾ 관련성, 이어짐을 강조하고, 반인간, 비인간을 치유하며 학습자의 건강하고 완전한 전인적 성장을 추구하는 교육철학이다. 지성, 감성, 창의성, 도덕성, 몸성, 영성을 강조하며 통합, 전일성, 연계, 시스템적 사고를 바탕으로 한 접근으로서, 전인성이라는 인간의 존재방식 자체에 바탕을 두고 있다고 할 수 있다.⁵⁾

무용교육은 예술적·미적 교육이며, 신체적·움직임 교육, 개인적·사회적 교육, 문화적 교육, 통합 교육과정, 취업 전 교육에 효과적인 교양교육이며, 이러한 무용예술교육을 통한 상상력과 창의성 개발 및 무용예술과의 융합과 통합은 전인적 인재양성에 크게 기여 할 수 있다는 Brinson의 주장은⁶⁾ 무용교육이 인간과 인간, 환경 등의 관계성을 중요시하고 그 안에서 조화와 포괄·통합성을 추구하는 인재양성이라는 'STEAM 교육이론'과 '홀리스틱 교육이론'의 목표에 부합하는 예술교육임을 지지하고 있다.⁷⁾

무용교육 분야에서도 융합교육에 대한 관심이 높아지고 있으며, 관련 연구들이 진행되고 있다. 융합 무용교육연구 역시 융합무용교육 이론 연구(김현주, 2005; 정재연, 2010; 송혜순, 2011; 한혜리, 2011)와 학습자 프로그램 개발 연구(서예원, 2008; 심지혜, 2010; 이은선, 2010; 정지혜, 2012), 그리고 프로그램의 학습자 효과분석(송혜순, 서차영, 2009; 김자영, 2011; 김정하, 박현욱, 2012) 연구 중심으로 이루어지고 있다. 또한 STEAM과 Holistic의 융합개념을 교육철학, 교육내용과 방법에 접목하여, 개개의 교과목 개발에 필요한 이론적 근거를 마련하는 것으로, 세 개의 축을 구성하는 요소 간의 비율에 따라 교과목의 유형이 결정되며, 이는 다양한 형태의 실제 교육과정으로 전환이 가능한 통합무용교육모형이 제안된 바 있다(문영, 2014a).⁸⁾ 이후 이 모형에 기반한 다양한 무용 프로그램들이 개발되고 있다(정현주, 2014; 김근형, 2016; 김효정, 2016; 서희영, 2016; 이나라, 2016; 조은지, 2016; 조주연, 2016; 천혜미, 2015; 채리, 2016).

융합 교육 성공의 전제는 융합 교육에 참여하는 교사의 역량 강화다. 교육계에서 통용되는 명제 가운데 '교육의 질은 교사의 질을 넘지 못한다.'⁹⁾라는 말이 있다. 결국 교육이란 수업, 또는 교사의 교육행위들 그 자체이며, 교사의 역량과 역할에 주목해야 할 것이다. 특히 과거 전공지식 중심의 전문성과 태도, 기술이 요구되었던 시기를 지나 창의적인 미래형 융합인재를 양성하기 위해서는 융합 학문적 지식, 융합 학문을 가르칠 수 있는 교과 교육적 지식, 실제 수업에서 융합 과목을 효과적으로 가르칠 수 있는 수

4) 명지원(2006), 기존 통합교육과정의 한계와 극복으로서 홀리스틱 통합교육과정, 『한국홀리스틱교육학회지』 10(1), p.36.

5) 문영(2014a), 홀리스틱 패러다임에 근거한 통합무용교육모형 연구, 『한국무용교육학회지』 25(2), pp.29-42.

6) Brinson, G.P., Singer, B.D., and Beebower, G.P.(1991), *Financial Analysts Journal* 47(3), pp.40-48.

7) 문영, 서예원(2017), 융합형 무용교육자 양성을 위한 교육모형 구조 연구, 『한국무용교육학회지』 75(6), pp.103-121.

8) 문영(2014), pp.29-42.

9) 조벽(2010), 『명강의 노하우 & 노와이』(서울: 해냄).

업 능력 등의 교사 역량이 필요하다. 그러나 현재 우리 교육에서는 이러한 미래형 융합 인재 양성을 실질적으로 담당할 무용교사 교육에 대한 교육모형의 체계적 연구와 개발이 미미한 상황이다.

특히 전술한 무용교육관련 연구에서 융합무용교육의 효과적인 운영을 위한 융합형 무용교육자의 중요성과 그 연구에 대한 중요성이 강조되고 있으나 융합형 무용교육자에 대한 개념 및 역량과 관련된 구체적인 연구는 이루어지지 않고 있다.

그러므로 본 연구는 융합형 무용교육자의 개념과 역량을 탐색하고 분석함으로써 이를 논리적으로 개념화하고 구조화하는데 그 목적이 있다. 이를 통해 무용교육학 분야의 이론적 기초를 확실히 다지며, 문화예술교육에 대한 관심과 수요가 커지고 있는 현실에서 융합형 무용교육자 양성의 가능성을 확인할 수 있을 것이다.

이러한 연구 목적을 이루기 위해 문헌고찰과 내용 분석을 통해서 융합형 무용교육자의 개념과 역량을 탐색하였다. 우선 교육학, 교육과정이론, 예술학, 융복합이론 관련 문헌 및 무용교육자의 전문성과 역량 관련 선행연구를 탐색하고 분석하였다. 이를 토대로 융합형 무용교육자의 개념과 역량요소를 이론적으로 분석하였다. 또한 그에 대한 타당성과 신뢰성을 확보하기 위해 해당 분야의 전문가에게 자문하여 수정, 보완하여 그 개념과 구성요인을 제시하였다.

본 연구의 구체적 문제는 다음과 같다.

첫째, 융합교육의 개념과 모형은 무엇인가?

둘째, 융합형 무용교육자는 어떤 사람인가?

셋째, 융합형 무용교육자가 지녀야 할 역량은 무엇인가?

II. 융합교육모형

융합교육모형을 탐색하기 위해서 융합교육에 대한 개념을 살펴볼 필요가 있다. 일반적으로 융합교육과 통합교육이 혼동되어 사용되는 경우가 많다. 통합과 융합, 통섭의 차이점은 무엇인가?

통합(Integration)은 물질적이고 이질적인 단위들을 묶는 것으로 예를 들어 학과의 통합, 통합교과 등의 물리적인 합침을 의미한다. 통섭(Consilience)은 녹아서 합쳐진 것에서 새로운 무엇이 만들어지는 생물학적인 합침¹⁰⁾을 의미한다. 이 ‘통섭’이라는 용어는 에드워드 윌슨이 다시 사용한 19세기 ‘consilience’라는 개념을 최재천 교수가 2005년에 번역하면서 사용한 용어다. 또한 융합(Convergence)은 여러 개의 것이 녹아서 완전히 다른 새로운 어떤 것이 만들어지는 화학적인 합침이며, 제3의 것을 창출해 내는 것¹¹⁾을 의미한다.

일반적으로 같은 계열의 과목들을 묶거나 공통의 내용요소를 갖는 몇몇의 과목들을 통합하는 방법으로 이루어지는 통합교육을 ‘물리적 합침’이라고 본다면, 반면 융합교육은 이보다도 더 강한 ‘화학적인 합침’에 의하여 가능하다는 해석이다. 융합교육은 학문과 학제간의 완전하게 새로운 형태의 산물들을 창조해 내는 것이며, 통합교육보다 고차원적인 결합이라고 할 수 있다.¹²⁾

10) 문영, 양정현(2015), 대학예술융합교육의 현황연구, 『대한무용학회논문집』 73(6), p.56.

11) 앞의 글, p.56.

그러므로 융합교육이란 기존 전공 지식만을 전수해 주는 것이 아니라 학생들이 스스로 다양한 지식을 만들어내고 응용, 적응할 수 있는 능력을 길러주는 데 있으며 이러한 개념을 적용하여 새로운 지식과 보다 깊은 이해를 하기 위해 각 분야 전공의 전문성을 유지하면서 타 분야를 습득할 수 있는 교육적 환경을 만들고 필요한 전문적 지식을 습득할 수 있는 교육¹²⁾을 의미한다.

이러한 융합교육의 장점과 실천을 강조하며 등장한 교육모형으로는 STEAM 통합교육이론, 홀리스틱 교육이론이 대표적이라고 할 수 있다. STEAM이란 Science, Technology, Engineering, Arts & Mathematics의 약어로서 최근 교육계에서 가장 큰 이슈가 되고 있는 창조적 인재와 관련되어, 과학기술 분야와 예술 분야의 융합을 강조하고 있다. STEAM은 학문융합의 일환으로, STEM교육(Science, Technology, Engineering & Mathematics)에 예술(Art)을 포함시켜 교육함으로써 실생활과의 관련성을 높이고 재미있는 수업을 할 수 있으며, STEM에 들어있지 않은 철학적, 정신적 요소를 학생들에게 교육시킬 수 있다는 차별성을 지닌다.

STEAM 융합교육에 대한 다양한 선행연구들은 그 모형을 융합교과, 교육목표, 가치와 지향, 대상과 환경, 접근유형, 교육과정을 구성하면서(최유현 외, 2012) 프로젝트 기반 학습의 STEAM융합교육과정 설계(김은길, 김종훈, 2011), SEAM교육의 구성요소와 수업설계를 위한 준거 틀을 개발(박현주 외, 2012), STEAM교육을 위한 큐빅모형(김진수, 2011), STEAM을 위한 모형제안(김성원 외, 2012) 연구 등을 기반으로 다양한 프로그램 개발이 이루어지고 있다.

홀리스틱 교육이론은 1985년 밀러(J. P. Miller)가 주장한 통합교육이론으로 인지적, 정의적, 행동적 영역의 구분 없는 학습경험을 제공하여 6Q, 즉, 지성(IQ), 감성(EQ), 창의성(CQ), 도덕성(MQ), 몸성(BQ), 영성(SQ)의 조화로운 발달을 추구함으로써 자연과학, 사회과학, 인문과학 등을 가로지르며 창출되는 다양한 개념들을 이해하는 데 매우 유용하다. 홀리스틱이라는 용어는 통합(Integration), 전일성(Wholeness), 시스템(System), 연계(Connection)적 사고를 바탕으로 한 접근이며, 이것은 전인성이라는 인간의 존재방식 그 자체에 바탕을 두고 있다고 할 수 있다¹⁴⁾. 기존 통합교육과정의 한계와 그 극복 대안으로 제안하고 있는 홀리스틱 통합교육과정 연구와 효율적 운영방안 모색¹⁵⁾(송민영, 2007)은 변화하는 교육 패러다임과(김복영, 1998; 명지원, 2006) 인간상의 문제를 제기하면서 궁극적으로 STEAM이 지향하는 인재상을 설명해주고 있는 이론인 것이다.

음악과 미술관련 분야의 홀리스틱 관점에서의 연구는 홀리스틱 관점에서 본 음악교육의 중요성(송윤희, 2002), 유리드믹스 교수법에서의 홀리스틱 배려정신에 대한 연구(문연경, 2010), 홀리스틱 관점에서의 미술교육에서의 실천적 모색(김성숙, 이주연, 2004) 등의 홀리스틱 관점의 소개와 음악과 미술 분야로의 적용 가능성을 모색하고 있는 단계이며, 과학과 미술을 중심으로 한 홀리스틱 교육에서 통합적 프로그램 개발 및 적용 효과 등 구체적인 적용효과 검증도 시도되고 있다.

무용 분야에서 홀리스틱 통합 접근가능성은 무용이 심동적, 인지적, 정의적 영역을 아우르는 다학문

12) 채현경, 최유미(2012), 예술중심 융합프로그램 개발 연구, 『한국문화예술교육진흥원』(문영, 양정현(2015), p.56 재인용).
 13) 최정일(2010), 차세대 연극인 양성을 위한 융합교육의 사례연구, 공연영상 융합교육 특성화 사업을 중심으로, 중앙대학교 대학원 박사학위 논문.
 14) 명지원(2006), 기존 통합교육과정의 한계와 그 극복으로서 홀리스틱 통합교육 과정, 『한국홀리스틱교육학회지』 10(1), pp.17-32.
 15) 송민영(2007), 홀리스틱 통합교육과정의 효율적 운영방안 모색, 『홀리스틱교육연구』 11(1), pp.73-97.

적 요소를 총체적으로 지닌 예술이라는 차원에서 타 예술 분야에 비해 상대적으로 크다고 할 수 있다¹⁶⁾. 이에 문영(2014a)은 이러한 홀리스틱 패러다임에 근거하여 통합교육과정의 세 단계를 기본 원리로 하였으며 다양한 역량의 조화를 추구하는 전인적인 인간 양성을 목표로 하는 통합무용교육 모형을 설계하였다.

이러한 통합관련 교육이론들은 공통적으로 창의력과 소통능력을 지닌 인간의 전인성을 강조하고 있으며, 교수가 전달하는 정보와 지식의 습득만을 교육이라고 보기 어려우며, 정보의 효용기간은 단축되어,¹⁷⁾ 이에 전문 지식중심이 아닌 다역량 중심의 교육으로 변화되어야 한다고 주장하고 있다. 이와 함께 분과학문 체계의 유형적 지식 틀을 넘어서는 창의성과 유연성을 길러주는 것이 필요하며, 이러한 창의성과 유연성이 미래가 요구하는 중요한 경쟁력이 될 것이라고 예측하고 있다.¹⁸⁾

III. 융합형 무용교육자의 개념

융합교육의 목표는 창의, 융합적인 사고와 역량을 가진 인재를 양성하는 것이다. 그러면 그러한 인재는 어떤 인재를 의미하고, 어떤 역량을 가져야 하는가? 우선 융합인재교육에서의 융합형 인재의 개념을 탐색하고 이를 통한 융합형 무용교육자의 개념을 규명할 것이다.

스마트 혁명시대, 지식융합시대에 사회가 요구하는 인재상을 분석하면 기술, 문학, 예술, 기초과학, 공학 등의 분야를 넘나드는 융합적인 소양이 새롭게 추가되었다. 사회가 요구하는 창의적인 융합인재는 기초적인 전공지식을 갖추고 추가적으로 융합적인 사고를 지닌 인재들로서 언어능력, 아이디어를 조합해서 새로운 기회를 창출하는 능력, 위기를 미리 감지하여 해결할 수 있는 상황판단 및 문제해결 능력을 갖춘 인재를 말한다.¹⁹⁾

전술한 바와 같이 융합인재교육이란 과학기술에 대한 학생들의 이해와 흥미를 높이고 과학기술을 기반으로 하는 융합적 사고 능력을 기르기 위한 교육을 의미한다. 융합적 사고란 학습자의 다채로운 지식과 경험이 복합적으로 작용하여 주어진 문제를 확산적인 사고방법으로 접근하는 능력을 의미한다.²⁰⁾ 그는 융합인재의 개념을 과학기술과 관련된 여러 분야의 융합적 지식, 본성, 과정에 대한 이해를 높여서 창의적이고 종합적으로 문제를 사고하고 해결할 수 있는 융합적 소양(STEAM Literacy)을 갖춘 인재²¹⁾라고 제시하고 있다.

김왕동은 창의적 융합인재를 ‘두 가지 이상의 분야에 대한 전문적인 지식을 체화하거나 활용하고, 참여함으로써 창의적인 성과를 창출하는 인재²²⁾’라고 정의하고 있다. 또한 그는 융합인재의 특성을 다음

16) 문영(2014a), p.31.

17) 손동현(2009), 융복교육의 기초와 학부대학의 역할, 『교양교육연구』 3(1).

18) 서정목, 권영수(2013), 교양과목, 특수목적언어 및 전공과목의 융복합 교육을 통한 국제전문자격증 취득방안: 미국공인회계사를 중심으로, 『교양교육연구학술지』 7(1), pp.213-254.

19) 김혜영(2013), 융합교육의 체계화를 위한 융합교육의 방향과 기초융합교과 설계에 대한 제언, 『교양교육연구』 7(2), pp.11-38.

20) 백윤수 외(2012), (문경숙 외(2016), 음악교육 관점에서 본 융합인재교육 정책과 최근의 교육 및 프로그램 개발 현황 고찰, 『미래음악교육연구』 1(1), p.47 재인용).

21) 앞의 글, p.47.

의 네가지로 제시하고 있다.²³⁾ 첫째, 두 가지 이상의 분야에 ‘박식한’ 경향이 있다. 번스타인(2004)도 성공한 과학자와 예술가는 매우 박식한 경향이 있고, 그 관심사가 다양하고 크며 학문적인 경계를 넘나드는 경향이 있다고 하였다. 둘째, 한 분야에 최고가 되기 위해서는 1만 시간이상의 전문성 훈련기간이 필요하다. 셋째, 창의적인 사람들은 자신의 분야에서 천재적인 수준의 창의성을 가지게 되면 자신의 분야와 전혀 상관없는 분야에서도 일반적 수준의 창의성을 가진다. 넷째, 창의적 융합인재는 시대정신과 문화의 산물이다. 각 시대의 시대정신은 다양한 학문분야의 융합을 견인하여 창의적 융합인재의 출현을 촉진했다.

그러면 융합형 무용교육자는 어떤 사람인가? 무용교육자는 무엇보다도 전문성을 확보해야 한다. 교육의 질은 교사의 질을 넘을 수 없다는 말과 같이 교사의 전문성이 교육의 질을 담보하기 때문이다. 무용교사의 전문성은 무엇으로 판단할 수 있는가?

무용교사의 전문성은 무용교육 분야에서 역량, 능력, 자질 등의 다양한 개념으로 정의되었고, 그에 대한 역할과 구체적 내용이 연구되어져 왔다.²⁴⁾ 문영(2014b)은 무용교사 전문성의 개념과 그 구성요인을 인간적, 도덕적, 정서적, 지각적 능력의 네가지 관점에서 제시하였는데, 무용 전문지식 기술, 교육적 전문지식, 학습자 이해, 인성, 예술성, 리더쉽, 타분야 지식 등 모두 7가지 요인을 포함하는 것으로 제시하였다. 결국 무용교사의 전문성은 각 분야별 전문지식 영역, 신념과 예술적인 감성에 해당하는 인성과 예술성, 학습자 이해 영역, 리더쉽 등으로 정의할 수 있다.²⁵⁾

또한 서예원(2016)은 무용수업 전문성을 지식, 계획, 실천, 전문성 등의 4개의 대영역과 각각의 중영역으로 제시하였다. 지식은 무용교육 내용 및 방법 지식, 학생이해, 무용능력/ 계획은 수업설계/ 실천은 학습환경 조성 및 학급운영, 수업실행/ 전문성은 교수학습에 대한 지속적 노력 등으로 제시하였다.²⁶⁾

홍애령(2017)은 초등 무용교육자의 수업 전문성을 논하면서 능력과 심성의 두 가지 측면으로 구분하였다. 구체적으로 무용 동작과 기술을 이해하고 가르칠 수 있는 신체적 기능, 무용에 대한 전반적인 이해와 교육학적 지식을 의미하며, 무용인, 예술가, 교육자로서 지녀야 할 태도와 마음, 교육자가 지닌 애정, 배려, 신념, 태도가 내면화되어 마음속에 고착된 심성 등으로 제시하였다.²⁷⁾

전술한 융합인재 관련 선행연구와 무용교사 전문성 논의를 종합하면 융합형 무용교육은 ‘**무용을 통해서 창의적이고 융합적인 사고를 할 수 있는 인재를 양성하는 교육**’이라고 할 수 있다. 여기서 융합형 무용교육자는 ‘**다양한 지식과 경험이 복합적으로 작용하여 주어진 문제를 융합적 사고방식으로 접근하고 창의적 성과를 창출하는 인재**’라고 정의 할 수 있다.

22) 김왕동(2012), 창의적 융합인재에 관한 개념 틀 정립: 과학기술과 예술 융합 관점, 『영재와 영재교육』 11(1), p.102.
 23) 앞의 글, pp.104-105.
 24) 문영(2014b), 무용교사 전문성의 구성요인에 관한 이론적, 경험적 탐색, 『한국무용교육학회지』 25(1), p.14.
 25) 앞의 글, pp.14-15.
 26) 서예원(2016), 무용수업 전문성 기준 탐색, 『무용예술학연구』 58(1), pp.51-63.
 27) 홍애령(2017), 초등무용 교육자의 정체성과 수업 전문성에 대한 이론적 고찰, 『한국초등체육학회지』 22(4), pp.107-118.

IV. 융합형 무용교육자의 역량

융합형 무용교육자는 어떤 역량을 갖추어야 하며, 어떠한 방식으로 교육되어야 하는가?

김성원 외(2012)는 ‘Ewha-STEAM 융합모형’에서 창의 융합형 인재가 갖추어야 할 기본 역량에 대해서 다음과 같이 제시하고 있다.²⁸⁾ 이것은 ‘교과기반 통합 역량’과 ‘창의인성 역량’으로 나눌 수 있는데, 교과기반 통합 역량은 각각의 학문 영역의 특징을 반영하면서 다양한 학문 영역에서 적용 가능한 역량으로서 정보 수집 및 평가, 자료의 분석과 해석, 패턴의 인식 및 패턴의 형성, 설계와 모델링, 시연과 시각화, 증거기반 사고, 의사소통 등의 역량이다. 창의인성 역량은 서로 다른 학문 영역들을 총체적으로 인식하고 그 안에서 융합의 가능성을 이해하기 위해 기본적으로 요구되는 자질이며, 다양성을 받아들이면서 지속가능한 발전을 추구할 수 있는 인성적인 자질을 의미하며, 확산적사고, 상상력/시각화, 유추/유연적 사고, 분석적인 사고, 비판적 사고 등이 포함된다.

최근 제시되고 있는 교육과학부의 자료에서는 융합인재교육을 ‘이해와 흥미를 높이고 과학기술기반의 융합적인 사고와 문제해결력을 배양하는 교육’으로 정의하고 융합인재교육의 학습 준거틀로서 학생이 문제를 해결하기 위한 필요성을 구체적으로 느끼는 ‘상황제시’, 학생 스스로 문제해결의 방법을 찾아가는 ‘창의적 설계’, 학생이 문제를 해결했다는 ‘성공의 경험’, 이후 새로운 문제를 찾아가는 ‘도전’의 네 단계를 제시하였다.²⁹⁾

백운수 외(2012)는 융합인재교육의 개념을 ‘과학기술과 관련된 다양한 분야의 융합적인 지식, 과정, 본성에 대한 이해와 흥미를 높여서 종합적이고 창의적으로 문제를 해결 가능한 융합적 소양(STEAM Literacy)을 갖춘 인재를 양성’하는 것이라고 하면서, 융합인재교육의 3가지 단계를 제시하였다.³⁰⁾ ‘상황제시’는 실생활 상황과의 연계와 자연스러운 융합이 일어나도록 구성하는 것이며, ‘창의적 설계’는 학습자가 주도적으로 문제발견 및 정의하는 것과 아이디어 발현에 참여하고 그것들이 학습활동에 실질적으로 반영되도록 학습과정을 기획하는 것을 의미한다. ‘감성적 체험’은 학생에게 부여되는 흥미와 동기의 중요성을 강조한다.

또한 박기문(2012)은 융합인재교육에서의 핵심역량을 ‘인지능력’, ‘융합인지능력’, ‘융합수행능력’, ‘융합문제해결 능력’, ‘긍정적 가치관과 태도’³¹⁾ 등의 다섯 가지로 제시하고 있다. 여기서 ‘인지능력’은 학교교육에서의 교과 지식을 의미하며, 과제의 수행에 따른 교과 지식을 얻고 활용하는 능력을 의미한다. ‘융합인지능력’은 인지적인 지식을 기반으로 하는 고차원적 사고력과 기능을 포함하며, 과제 수행의 과정이나 결과에 영향을 미칠 수 있는 변인들에 대한 지식이나 신념, 경험을 반성적으로 사고하는 능력을 의미한다. ‘융합수행능력’은 타인과의 상호작용을 위하여 이론적 지식의 토대에서 실천적인 행동을 강조하는 역량이다. ‘융합문제해결 능력’은 주어진 문제의 핵심을 이해하며 해결방법을 찾아내고 가장 적합한 방법을 선택하고 설계, 적용하고 평가함으로써 문제를 해결해내는 능력이다. ‘긍정적 가치관

28) 김성원, 정영란, 우애자, 이현주(2012), 융합인재교육(STEAM)을 위한 이론적 모형의 제안, 『한국과학교육학회지』 32(2), pp.392-393.

29) 조향숙(2012), 현장적용사례를 통한 융합인재교육(STEAM)의 이해(연구보고 OR-2012-02-02), 한국교육개발원.

30) 백운수 외(2012), (문경숙 외(2016), 음악교육 관점에서 본 융합인재교육 정책과 최근의 교육 및 프로그램 개발 현황 고찰, 『미래음악교육연구』 1(1), pp.48-49 재인용).

31) 박기문(2014), 융합인재교육에서의 학습성과 측정을 위한 핵심역량 구성요인 개발, 『한국기술교육학회지』 14(2), p.248.

과 태도'는 실생활이나 특정 대상에 대하여 갖는 정서적, 인지적, 행동적 지향이나 생각을 긍정적으로 할 수 있는 능력이다.

김혜영(2013)은 융합역량을 다음의 다섯 가지로 제시하고 있다. 여기서 '융합현상 이해역량'은 거시적인 시각과 새로운 것에 대한 적극성을 통해서 융합현상을 이해하는 능력이며, '융합기회 발굴역량'은 다양한 시각에 대한 존중심을 토대로 융합이 필요한 부분들을 새롭게 발굴하기 위해 분석적 사고력과 적극성을 가지고 찾아내는 능력, '융합문제 해결역량'은 새로운 문제 상황을 다양한 요소와 융합을 통해 창의적으로 해결할 수 있는 능력, '융합자원 통합역량'은 다른 사람과의 조화와 책임감을 가지고 문제를 해결하되 다양한 자료 및 정보의 통합화와 조직하는 능력, '융합도구 활용역량'은 창조적 융합결과물을 효과적으로 개발하고 효율적으로 운영할 수 있는 정보기술 활용 능력을 의미한다.³²⁾

이상의 선행연구에서 제시된 융합역량을 종합적으로 고찰하고 분류하면 무용교육자의 역량을 다음의 세 가지로 나눌 수 있다. 첫째는 인지능력과 관련된 것으로 융합의 현상과 과정을 이해하는 역량이다. 둘째는 많은 연구자들이 중요하게 지적하고 있는 문제해결 관련 역량이다. 셋째는 창의인성과 같은 긍정적 가치관과 태도 관련 역량이다.

이러한 융합형 무용교육 역량을 키우고 현장에서 효율적으로 적용되기 위해서는 융합을 하는 방식이 중요한 문제이다. 융합 방식은 서로 다른 학문 영역을 어느 정도 융합 시킬 것인가에 대한 논의이다. Drake(1993)는 각각의 다른 학문들이 연계되는 방법에 따라서 다학문적인 통합과 간학문적인 통합, 탈학문적 통합으로 분류하였다.³³⁾ 이와 관련하여 김혜영(2013)은 융합의 방식에 대해 다학문적 융합, 간학문적 융합, 탈학문적 융합의 세 단계로 나누고 있다.³⁴⁾

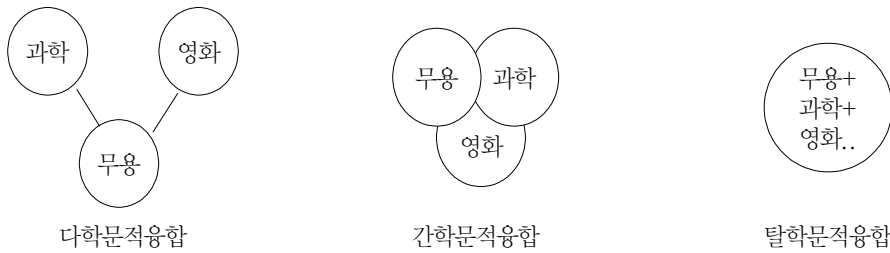
다학문적 융합은 하나의 학문을 축으로 주위에 다른 학문들을 배치하여 축에 있는 학문과 다른 학문들이 서로 상호작용을 하게 하는 방식을 의미한다. 수학교과에서는 주로 수학 교과와 내용이 중심이 되어 어서 공학, 기술, 예술, 과학 등의 교과를 보조적으로 활용하는 형태이며, 가장 소극적인 형태의 융합이라고 할 수 있다. 간학문적 융합은 어느 학문 또는 교과가 중심 위치에 있는 것이 아니고 여러 학문의 개념, 절차, 방법들이 문제의 해결에서 자유롭게 활용되는 방식을 의미한다. 그리고 탈학문적 융합은 각각의 학문의 경계를 없애고 새로운 학문의 영역으로 융합되는 방식을 의미한다. 즉 학습의 내용이 어떤 교과에 해당하는지 파악하고자 하는 것은 의미가 없는 수준의 융합이라고 하겠다. 따라서 교사는 공학·수학·과학·기술·예술 등의 다양한 교과를 융합할 때 수업의 목표나 특성에 의해서, 교사의 의도에 의해서, 또는 현실적 여건에 따라 융합이 되는 정도를 조절할 수 있다.

융합형 무용교육에서는 다학문적, 간학문적, 탈학문적 융합의 방식을 다양하게 적용할 수 있다. 무용이 중심이 되어 과학, 기술, 공학, 수학, 타예술 등이 보조적으로 활용되는 다학문적 방식이나, 다양한 타학문의 개념, 방법이나 절차가 활용되고 적용되는 간학문적 방식, 학문의 경계를 없애고 새로운 학문으로 융합되는 탈학문적 방식이 적용될 수 있다(그림 1).

32) 김혜영(2013), 융합교육의 체계화를 위한 융합교육의 방향과 기초융합교과 설계에 대한 제언, 『교양교육연구』 7(2), pp.24-25.

33) 김성원 외(2012), p.390.

34) 김혜영(2013), pp.24-25.



〈그림 1〉 융합형 무용교육 방법

V. 결론 및 제언

본 연구는 융합형 무용교육자의 개념과 역량을 탐색하고 분석함으로써 이를 논리적으로 개념화하고 구조화하는데 그 목적이 있다. 이러한 연구 목적을 이루기 위해 문헌고찰과 내용 분석을 통해 융합형 무용교육자의 개념과 역량을 탐색하였고, 그에 대한 타당성과 신뢰성을 확보하기 위해 해당 분야의 전문가에게 자문하여 수정, 보완하였다. 연구결과는 다음과 같다.

첫째, 융합교육은 학문과 학제간의 ‘물리적 결합’이 아닌 ‘화학적 결합’을 통해서 하나의 완벽하게 새로운 형태의 산물을 창조해 내는 것이며, 기존의 전공지식만을 전수하는 것이 아니라 학생들 스스로 다양한 지식을 창출하고 응용하며, 적용할 수 있는 능력을 길러주는 것이다. 융합교육의 장점과 실천을 강조하며 등장한 교육모형으로는 STEAM 통합교육이론, 홀리스틱 교육이론이 대표적이며, 공통적으로 ‘창의력’과 ‘소통능력’을 지닌 인간의 전인성이 강조되고 있다.

둘째, 융합형 무용교육은 ‘무용을 통해서 창의적이고 융합적인 사고를 할 수 있는 인재를 양성하는 교육’이라고 할 수 있다. 여기서 융합형 무용교육자는 ‘다양한 지식과 경험이 복합적으로 작용하여 주어진 문제를 융합적 사고방식으로 접근하고 창의적 성과를 창출하는 인재’라고 정의 할 수 있다.

셋째, 융합형 무용교육자의 역량은 인지능력과 관련된 것으로 융합의 현상과 과정을 이해하는 역량, 많은 연구자들이 중요하게 지적하고 있는 문제해결 관련 역량, 창의인성과 같은 긍정적 가치관과 태도 관련 역량이다.

이러한 융합형 무용교육 역량을 키우기 위해서는 다학문적, 간학문적, 탈학문적 융합의 방식을 다양하게 적용할 수 있다. 무용이 중심이 되어 과학, 기술, 공학, 수학, 타예술 등이 보조적으로 활용되는 다학문적 방식이나, 다양한 타학문의 개념, 방법이나 절차가 활용되고 적용되는 간학문적 방식, 학문의 경계를 없애고 새로운 학문으로 융합되는 탈학문적 방식이 적용될 수 있다

본 연구는 STEAM, Holistic 등 융합이론 관련 선행연구들의 제안을 토대로 융합형 무용교육자를 학술적으로 개념화하고 그 역량을 탐색하였다. 이러한 이론적 탐색을 기초로 실제 무용교육자들을 상대로 필요한 융합형 무용교육자 양성의 교육과정 구조에 대해서 의견을 묻고 종합하여 융합교육과정이 설계되어야 한다. 다양한 학생들의 요구와 흥미를 이해하고 나아가 다양한 문화를 이해하고 글로벌 시민으로서의 윤리 의식과 인성을 갖추며 창의적이고 융통성 있는 교사역량이 필요하게 됨으로써 이러한 변화 흐름을 반영한 융합형 무용교육자 양성 교육과정이 개발되어야 할 것이다.

■ 참고문헌

- 조 벽(2010). 『명강의 노하우 & 노와이』. 서울: 해냄.
- Drake, S. M.(1998). *Creating integrated curriculum: Proven ways to increase student learning*. Thousand Oaks: Corwin Press, Inc.
- 김복영(1998). 에코페미니즘과 홀리스틱 교육 실천연구. 『홀리스틱교육학회지』, 2(2): 23-29.
- 김성숙, 이주연(2004). 홀리스틱 관점에서의 미술교육의 실천적 모색. 『한국홀리스틱교육학회 2004년도 춘계 학술발표대회 자료집』, 95-115.
- 김근형(2016). 청소년의 문화다양성교육을 위한 통합무용교육 프로그램 개발. 국민대학교 대학원 석사학위 논문.
- 김성원, 정영란, 우애자, 이현주(2012). 융합인재교육(STEAM)을 위한 이론적 모형의 제안. 『한국과학교육학회지』, 32(2): 388-401.
- 김왕동(2012). 창의적 융합인재에 관한 개념 틀 정립: 과학기술과 예술 융합 관점. 『영재와 영재교육』, 11(1): 102.
- 김은길, 김종훈(2011). 프로젝트 기반 학습의 STEAM융합 교육과정 설계: 안드로이드 기반 동력 전 달 학습 콘텐츠 개발 및 활용 중심으로. 『한국정보교육학회지』, 15(4): 551-560.
- 김자영(2012). 예술통합 무용교육이 초등학교 1학년 아동의 스트레스 감소에 미치는 효과연구. 『한국무용교육학회지』, 23(2): 121-136.
- 김정하, 박현옥(2012). 한국(韓國)의 문화(文化) : 예술통합교육, 무용이 초등학생의 창의성 발달에 미치는 영향 -한국문화예술교육진흥원 예술만나기 중심으로. 『한국사상과 문화』, 62: 369-392.
- 김진수(2011). 창의적 STEAM 교육의 큐빅 모형. 『한국기술교육학회지』, 11(2): 124-139.
- 김혜영(2013). 융합교육의 체계화를 위한 융합교육의 방향과 기초융합교과 설계에 대한 제언. 『교양교육연구』, 7(2): 11-38.
- 김현주(2005). 초등 무용교육을 위한 예술통합형 교육 방법론에 관한 연구. 『한국무용기록학회지』, 8: 65-86.
- 김효정(2016). 누리과정 유아의 창의성 함양을 위한 통합무용교육 프로그램 개발. 국민대학교 대학원 석사학위 논문.
- 명지원(2006). 기존 통합교육과정의 한계와 그 극복으로서 홀리스틱 통합교육 과정. 『한국홀리스틱교육학회지』, 10(1): 17-32.
- 문경숙, 승윤희, 정진원(2016). 음악교육 관점에서 본 융합인재교육(STEAM) 정책과 최근의 교육 및 프로그램 개발 현황 고찰. 『미래음악교육연구』, 1(1): 47-49.
- 문 영(2014a). 홀리스틱패러다임에 근거한 통합무용교육 모형 연구. 『한국무용교육학회지』, 25(2): 29-42.
- _____ (2014b). 무용교사 전문성의 구성요인에 관한 이론적, 경험적 탐색. 『한국무용교육학회지』, 25(1): 14-15.

- 문영, 서예원(2017). 융합형 무용교육자 양성을 위한 교육모형 구조 연구. 『대한무용학회지』, 75(6): 103-121.
- 문영, 양정현(2015). 대학예술융합교육의 현황연구. 『대한무용학회논문집』, 73(6): 56.
- 문영경(2010). 유리드믹스 교수법에서의 홀리스틱 배려정신. 『홀리스틱교육연구』, 14(2): 63-83.
- 박기문(2014). 융합인재교육에서의 학습성과 측정을 위한 핵심역량 구성요인 개발. 『한국기술교육학회지』, 14(2): 248.
- 박현주, 김영민, 노석구, 이주연, 정진수, 최유현, 한혜숙, 백윤수(2012). STEAM 교육의 구성 요소와 수업 설계를 위한 준거 틀의 개발. 『학습자중심교과교육연구』, 12(4): 533-557.
- 서예원(2008). 방과후 교육을 위한 통합형 문화예술교육에서의 무용교육과정 개발. 『한국무용교육학회지』, 19(2): 1-20.
- _____(2016). 무용수업 전문성 기준 탐색. 『무용예술학연구』, 58(1): 51-63.
- 서정목, 권영수(2013). 교양과목, 특수목적언어 및 전공과목의 융복합 교육을 통한 국제전문자격증 취득방안: 미국공인회계사를 중심으로. 『교양교육연구학술지』, 7(1): 213-254.
- 서희영(2016). 홀리스틱 교육이론기반 대학교양 무용프로그램 개발과 효과 검증: 다중지능과 창의적 성향을 중심으로. 국민대학교 대학원 박사학위 논문.
- 서희영, 문영(2008). 무용통합교육이 자기효능감에 미치는 영향. 『한국무용과학회지』, 16: 49-65.
- 심지혜(2010). 전래동화를 활용한 무용예술통합교육 프로그램 개발. 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- 손동현(2009). 융복합교육의 기초와 학부대학의 역할. 『교양교육연구』, 3(1).
- 송민영(2007). 홀리스틱 통합교육과정의 효율적 운영방안 모색. 『홀리스틱교육연구』, 11(1): 73-97.
- 송윤희(2002). 전뇌계발의 이해와 홀리스틱 관점에서 본 음악교육의 중요성. 『홀리스틱교육연구』, 6(2): 139-156.
- 송혜순, 서차영(2009). 통합교육과정을 위한 아동무용 교육의 교수모형 및 현장적용분석. 『대한무용학회지』, 60: 173-190.
- 송혜순(2011). “전인” 실현을 위한 유아교육의 통합적 접근 방향 모색. 『한국무용기록학회지』, 21: 35-55.
- 이나라(2016). 자유학기제 적용을 위한 통합무용교육프로그램 개발. 국민대학교 대학원 석사학위 논문.
- 이은선(2010). 초등학교 사회-무용 통합교육과정개발에 관한 연구. 경희대학교 대학원 박사학위 논문.
- 정재연(2010). 통합교육의 관점으로 본 예술고등학교 무용교육과정 분석. 『대한무용학회지』, 63: 239-260.
- 정지혜(2012). 무용과 타교과의 통합교육을 위한 수업지도안 구성: 국어교과를 중심으로. 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- 정현주(2014). 대학생의 대인관계 향상을 위한 통합무용교육프로그램 개발. 국민대학교 대학원 석사학위 논문.

- 조은지(2016). 중학생 인성 강화를 위한 미디어 활용 무용교육 프로그램 개발 및 적용. 국민대학교 대학원 박사학위 논문.
- 조주연(2016). 군 사병의 대인관계 향상을 위한 통합무용교육프로그램 개발. 국민대학교 대학원 석사학위 논문.
- 조향숙(2012). 현장적용사례를 통한 융합인재교육(STEAM)의 이해(연구보고 OR-2012-02-02). 한국교육개발원.
- 최유현, 노진아, 이봉우, 문대영, 이명훈, 장용철, 박기문, 손다미, 임윤진, 이은상(2011). 창의적 융합인재양성을 위한 STEAM 교육과정 모형 개발. 『한국기술교육학회지』, 12(3): 63-87.
- 최정일(2010). 차세대 연극인 양성을 위한 융합교육의 사례연구 - 공연영상 융합교육 특성화 사업을 중심으로. 중앙대학교 대학원 박사학위 논문.
- 한혜리(2011). 예술통합 무용교육 방법론 연구. 『한국무용교육학회지』, 22(2): 21-37.
- 홍애령(2017). 초등무용 교육자의 정체성과 수업 전문성에 대한 이론적 고찰. 『한국초등체육학회지』, 22(4): 107-118.
- 천혜미(2015). 댄스 리더십 강화를 위한 발레 교육프로그램 개발. 국민대학교 대학원 석사학위 논문.
- 채리(2016). 대학생 리더십 강화를 위한 통합예술프로그램 개발. 국민대학교 대학원 석사학위 논문.
- Brinson, G.P., Singer, B.D., and Beebower, G.P.(1991). *Financial Analysts Journal*, 47(3): 40-48.
- 국가교육과정정보센터(2016). 2015 개정 교육과정 총론 해설. <<http://ncic.go.kr> 2018.5.10.>.
- 백운수, 박현주, 김영민, 노석구, 이주연, 정진수, 최유현, 한혜숙, 최종현(2012). 융합인재교육(STEAM) 실행방향 정립을 위한 기초연구. 연구보고 2012-12. 한국과학창의재단.

논문투고일 2018. 05. 15
 심사일 2018. 05. 20
 심사완료일 2018. 06. 12

A Research for the Concepts and Competencies of Convergence Dance Educator

Moon, Young* · Suh, Yewon**

Professor of Kookmin University* · Professor of Cheongju National University of Education**

This study investigates the concepts and competencies of convergence dance educators. In order to achieve this research purpose, this study conducts literature review and contents analysis. The results are as follows:

First, convergence education is not restricted to transferring the existing knowledge, rather it encourages students to develop their own ability to create and apply various knowledge.

Second, if the convergence dance education refers to ‘education to cultivate talented people capable of creative and convergent thinking through dance,’ a convergence dance educator can be defined as ‘a talented person who approaches a given problem through a convergence of various knowledge and experiences and creates creative performance.’

Third, the competence of the convergence dance educator is related to competencies to understand the phenomenon and process of convergence, the problem - solving competence, the positive value such as creative personality, and the attitude related competence.

Keywords: Convergence dance educator(융합형 무용교육자), Convergence education(융합교육), Competency(역량), STEAM(융합인재교육), Holistic education(홀리스틱교육)