

융합형 사고 기술 기반 단계별 무용창작 교육프로그램 개발 연구*

- 농어촌 '우리동네 예술학교' 사례를 중심으로 -

최상철** · 김아롱***

- | | |
|---|-------------|
| I. 서론 | IV. 요약 및 제언 |
| II. '우리동네 예술학교' 무용 교육 현황 및 융합형 접근의 13가지 생각 도구 | 참고문헌 |
| III. 융합형 사고 기술 기반 단계별 무용창작 교육프로그램 개발 | Abstract |

I. 서론

근자에 교육부가 추진한 농어촌 '우리동네 예술학교'가 첫발을 내디뎠다. 이 사업은 농어촌 지역의 학습자들에게 문화예술교육의 기회를 확대함으로써, 지역 간 문화예술교육 격차를 해소하는 것을 주요 목표로 한다. 이를 위해 각 지역의 교육(지원)청과 학교, 문화예술 전문기관 간 유기적인 협력 체계를 구축하여 각 학교의 요구에 부합하는 문화예술 강사와 교육프로그램을 지원하는 전략적 접근을 취하고 있다. '우리 동네는 예술을 학교에서 배워요'라고 하는, 이른바 농어촌 '우리동네 예술학교'의 캐치프레이즈처럼, 학교 교육을 통해 농어촌 지역 문화예술교육의 접근성을 높여 장기적으로 수월성, 지속성을 실현하고자 하는 방향성을 내포하고 있다.

본 농어촌 '우리동네 예술학교'는 2022년 시범사업 단계를 거쳐, 2023년부터 본격적으로 시행되었다. 그 결과, 2023년 한 해 동안 9개 시도와 23개 교육청 및 교육지원청의 참여 하에 총 292개 농어촌 학교를 대상으로 전통예술, 연극, 음악, 무용, 만화·영상 등 다양한 분야의 문화예술교육 프로그램이 정규수업과 방학 중 캠프 형태로 수행되었다(교육부, 2023, p. 1). 이와 같은 교육 시행 규모로 미루어 볼 때, 향후 농어촌 '우리동네 예술학교'를 뒷받침할 양질의 문화예술교육 프로그램 개발을 위한 연구는 매우 시의적일 것이다. 특히 해당 사업은 국가 차원에서 정책적으로 추진 중인 만큼, 농어촌학교가 중심이 된 문화예술교육의 새로운 담론과 이를 위한 실천적 방법을 재구성하는 중요 지표로 작용할 수 있다는 측면에서 그 필요성이 더욱 강조된다.

* 본 연구 내용은 이대영 등(2024)의 『2023 농어촌 '우리동네 예술학교' 교육프로그램 개발 연구』에 수록된 무용창작 교육 프로그램 '뽀뽀 댄스(Fun Fun Dance)'의 내용을 수정·보완하여 재개발한 것임.

** 주저자, 중앙대학교 공연영상창작학부 무용 전공 교수

*** 공동저자, 중앙대학교 공연영상창작학부 무용 전공 강사, apple04@cau.ac.kr

이와 같은 맥락에서, 이대영 등(2024)은 『농어촌 ‘우리동네 예술학교’ 교육프로그램 개발 연구』에서 농어촌지역의 문화예술교육 프로그램이 다양성, 연계성, 체계성, 지속성 측면에서 미흡한 지점이 있음을 문제로 지적하였다(이대영 등, 2024, p. 8). 해당 연구는 이러한 문제의 해결을 위한 방안으로 전통 예술, 연극, 미술, 사진, 음악, 연극, 영화, 무용 등 총 8개 분야와 관련된 문화예술교육프로그램을 제안하였다. 특히, 각 예술 분야의 공교육 현황을 면밀히 반영해 초·중·고등학교 수준에 적합한 6단계의 수준별 교육프로그램을 제시했다는 점에서 그 의의가 있다. 아울러, 각 예술 분야의 특수성을 고려하면서도 동시에 통합형 교육을 지향하여 최근 고시된 2022 개정 교육과정에 부합하는 문화예술교육의 보편적 적용 방안을 제시했다는 점 또한 이 연구의 선도적 접근을 잘 보여준다고 할 수 있다. 해당 연구는 체계적이고 표준화된 문화예술교육 프로그램을 구축해, 농어촌지역의 공교육 현장에 다양한 예술 분야의 수준 높은 교육이 안정적으로 정착되도록 이끄는 것이 그 중심이라 할 수 있다(이대영 등, 2024, p. 8).

이에, 본 연구는 이대영 등(2024)의 연구를 바탕으로 무용창작 교육프로그램의 개발 사례를 제시하고, 해당 프로그램의 현장 적용을 제안하는 데에 그 목적을 둔다. ‘뽀뽀 댄스(Fun Fun Dance)’로 명명된 이 무용창작 교육프로그램은 초등학교 3학년부터 중학교 2학년까지의 아동을 대상으로 하며, 6단계의 수준별 교육 내용으로 구성되었다. 본 프로그램의 가장 큰 특징은 2022 개정 교육과정과의 연계를 도모하고, 본 교육프로그램의 교육적 의의를 구현하는 장소이자 예술적 터전으로서의 ‘지역’의 가치를 재고했다는 점이다. 더불어 무용을 포함, 여러 분야를 관통할 수 있는 융합형 사고 기술에 기반해 무용창작 교육프로그램을 설계했다는 점에서 더욱 주목할 만하다.

본 연구의 목적을 달성하기 위한 구체적인 방향성은 다음과 같다.

첫째, 농어촌 지역 ‘우리동네 예술학교’를 통해 수행되고 있는 무용 교육의 현황을 살펴보고, 그에 따른 시사점을 도출한다.

둘째, 융합형 사고 기술로서 13가지 생각 도구의 개념 및 학교 문화예술교육에서의 활용 가능성과 그 유용성을 논의한다.

셋째, 이와 같은 분석과 논의를 바탕으로, 농어촌 ‘우리동네 예술학교’의 단계별 무용창작 프로그램인 융합형 사고 기술 기반의 ‘뽀뽀 댄스(Fun Fun Dance)’ 개발 과정 및 세부적인 내용 구성을 제시한다.

이를 통해 본 연구는 융합형 사고 기술을 교육 현장에 구체화하여 지도할 수 있는 방안을 모색하고자 한다. 이러한 시도는 무용창작 교육프로그램과 학교 교육과정의 연계를 확장시키고, 농어촌학교 문화예술교육에서 유용하게 활용될 무용창작 교수-학습의 중요한 기틀(framework)을 마련하는 데 기여할 것이다.

II. ‘우리동네 예술학교’ 무용 교육 현황 및 융합형 접근의 13가지 생각 도구

1. ‘우리동네 예술학교’ 무용 교육프로그램의 운영 현황 및 시사점

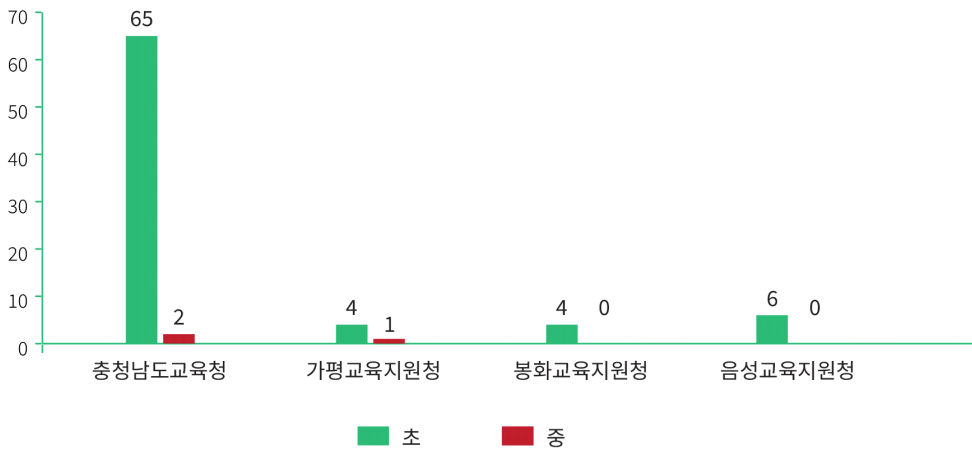
‘우리동네 예술학교’의 목표는 지역 간 문화예술교육의 불균형을 해소하고 지속 가능한 문화예술교육 모델을 구축하는 것이다. 이를 위해 이대영 등(2024)은 지방소멸 위기에 처한 지역 가운데 경기 가평,

경북 봉화, 충남 공주와 금산, 논산, 보령, 부여, 서천, 예산, 청양, 태안 등 총 17개 농어촌 지역을 대상으로 해당 지역의 역사·문화 자원과 교육·문화 환경을 조사하였다. 또한 이 연구는 2023년 ‘우리동네 예술학교’의 운영 현황 분석을 통해 여러 분야의 문화예술교육 프로그램 운영 실태와 우수 프로그램 사례, 성과발표회 프로그램 현황, 운영 만족도 조사 등을 다각도로 분석하였다.

그러나 본고에서는 연구 목적에 부합하도록 무용 영역에 초점을 맞추어, 무용 교육프로그램의 운영 및 성과발표회의 현황 중심으로 세부 내용을 제시하고자 한다. 또한 우리동네 예술학교의 수업 운영 방법 및 유형에 관한 설문조사 결과를 제시하고 앞서 언급한 사항들을 종합적으로 분석해, 우리동네 예술학교 무용 교육프로그램의 현 실태와 한계를 파악하고자 한다. 이러한 분석은 무용 교육프로그램 개발에 있어 중요한 시사점을 안겨 줄 것이다.

가. 교육(지원)청별 무용 교육프로그램 운영 현황

2023년 ‘우리동네 예술학교’ 교육프로그램의 운영 현황은 충청남도교육청, 경기도 가평교육지원청, 경북 봉화교육지원청, 충북 음성교육지원청 등 네 개의 주요 교육청 사례를 중심으로 분석되었다. 각 교육(지원)청에서 실시한 무용 교육프로그램의 운영 현황은 다음의 <그림 1>과 같다.



<그림 1> 2023 ‘우리동네 예술학교’ 무용 교육프로그램 운영 현황)

<그림 1>에서 확인할 수 있듯 충청남도교육청은 초등 과정에서 총 65개의 무용 교육프로그램을 운영하였으며, 중등 과정에서는 총 2개의 프로그램을 운영하였다. 경기도 가평교육지원청은 초등 과정에서 총 4개의 무용 교육프로그램을 운영하였고, 중등 과정에서는 단 1개의 프로그램을 운영하였다. 경북 봉화교육지원청의 경우 초등 과정에서 4개의 무용 교육프로그램을 운영하였으나, 중등 과정에서는 별도의 프로그램이 편성되지 않았다. 충북 음성교육지원청 역시 초등 과정에서 6개의 무용 교육프로그램을 운영하였으며, 중등 과정에서는 무용 프로그램이 편성되지 않았다. 네 개의 교육(지원)청 모두 고등 과정에서의 무용 교육프로그램은 운영하지 않은 것으로 조사되었다.

1) 이대영 등(2024)의 연구에서 제시된 예술 영역별 교육청 프로그램 운영 현황을 무용 교육프로그램 중심으로 재구성함 (pp. 27-30).

이 같은 현황으로 보아, 무용 교육프로그램은 초등 과정에서 가장 활발히 운영되고 있음을 알 수 있다. 반면 중등 과정에서는 수요가 많은 편은 아니지만 일부 프로그램이 소수 운영되고 있으므로, 앞으로의 무용 교육에 관한 긍정적 인식을 확산시키면서 동시에 그 수요를 점진적으로 증대시킬 필요가 있다. 고등 과정에서는 입시 준비와 학업 부담이 과중하기에 무용 프로그램에 대한 수요가 매우 저조하여, 프로그램의 안정적 운영이 어려울 것으로 파악된다.

문화예술교육으로서의 무용 교육은 학령기 전반에 걸쳐 지속적으로 수행되는 것이 가장 이상적인 것이다. 다만, 본 연구에서는 정규 또는 비정규 교육과정으로써의 무용 교육프로그램이 가장 활발히 운영될 수 있는 초등학교 3학년부터 중학교 2학년까지를 우선 대상으로 하여 무용 교육프로그램을 개발, 현장 적용의 실효성을 높이고자 하였다. 초등학교 1-2학년군은 놀이와 체험 중심의 통합교과 활동을 통해 신체 활동의 기회가 타 학년군에 비해 비교적 충분히 제공되는 것으로 판단되어 본 프로그램의 우선 대상에서는 제외하였다. 우선 대상 학습자들에게 무용 교육에 대한 긍정적 경험과 인식이 축적된다면, 이는 향후 단계적으로 고등학교와 초등학교 저학년군을 대상으로 한 무용 교육프로그램까지 확장 개발하게 되는 유용한 토대가 될 것이다.

나. 무용 교육프로그램 수업 활동 및 성과발표 사례

2023년 운영된 우리동네 예술학교는 수업 활동 발표회와 전국 성과발표회를 통해 학습자들이 1년간 경험하고 학습한 내용을 공연하고 전시하였다. 이와 관련해 본고는 무용 교육프로그램의 운영 사례가 가장 많았던 충청남도교육청의 수업 활동 발표회 현황과 전국 성과발표회에서 공표된 무용 교육프로그램 사례를 중점적으로 검토하였다.

먼저, 충청남도교육청의 수업 활동 발표회인 2023년 12월 11일, 충청남도교육청 학생교육문화원에서 열린 ‘2023 농어촌 학교 예술 수업 꽃피다’는 총 15개교의 학습자들이 참여하여 합창, 난타, 미술, 뮤지컬, 무용 등의 작품을 발표하거나 전시하였다. 이어, 전국 성과발표회는 2023년 12월 8일 서울 송파구 롯데콘서트홀에서 시행되었다. 이 행사에는 농어촌 지역 ‘우리동네 예술학교’ 사업에 참여한 전국 23개 교육(지원)청 중 9개 지역의 17개교에서 450여 명의 학습자들이 참여하였으며 오케스트라, 뮤지컬, 무용, 합창, 마술 등의 프로그램이 다수에게 공연되었다.

다음 <표 1>은 충청남도교육청 수업 활동 발표회와 전국 단위 성과발표회에서 소개된 무용 교육프로그램의 사례이다.²⁾

충청남도교육청이 주최한 ‘2023 농어촌 학교 예술 수업 꽃피다’ 행사에서는 논산, 부여, 금산, 청양 지역에 소재한 채운초, 임천초, 군북초, 운곡초의 4개교가 무용 교육프로그램을 공연하였다. 세부 무용 장르로는 한국무용과 발레 작품이 각각 1편씩, 케이 팝 댄스(K-pop dance)를 포함한 실용무용 프로그램이 2편 공연되었다. 전국 성과발표회에서는 전라북도 남원, 전라남도 해남, 세종 지역의 초등학교 4곳과 중학교 1곳 등 총 5개교가 무용 교육프로그램을 공연으로 선보였다. 세부 무용 장르로는 케이팝 댄스를 기반으로 한 융합 장르, 스트리트 댄스를 기반으로 한 비보잉(b-boying), 그리고 현대무용이 포함되었다.

2) 이대영 등(2024)의 연구에서 제시된 농어촌 우리동네 예술학교 수업 활동 발표회 및 전국단위 성과발표회 사례를 무용 교육프로그램 중심으로 재구성함(pp. 46-51).

〈표 1〉 무용 교육프로그램 수업 활동 및 성과발표 사례

구분	참여학교(지역)	장르(프로그램명)
충청남도교육청 수업 활동 발표회	채운초등학교(논산)	한국무용(꼭두각시춤)
	임천초등학교(부여)	실용무용(꽃과 아기 상어)
	군북초등학교(금산)	무용(케이 팝 댄스메들리)
	운곡초등학교(청양)	발레(호두까기인형 중 행진)
전국 단위 성과발표회	남원중앙초등학교(남원)	케이 팝 댄스 등 융합
	남원용성초등학교(남원)	
	우수영초등학교(해남)	케이 팝 댄스
	전의 초등학교(세종)	비보잉
	전의중학교(세종)	현대무용

〈표 1〉에서 확인할 수 있듯, 충청남도교육청의 수업 활동 발표회와 전국 성과발표회 사례에서 가장 두드러지는 특징은 학교 문화예술교육의 일환으로 운영된 무용 교육프로그램들이 대부분 케이팝 댄스와 스트리트 댄스(street dance) 위주였다는 점이다. 충남지역에서는 네 개의 무용 교육프로그램 발표회 사례 가운데 두 개가 발레와 한국무용 작품으로 구성된 반면, 전국 성과발표회에서는 네 개의 발표회 사례 중 실용무용 작품이 무려 세 개나 구성되었다. 이는 초등학교와 중학교에서 케이팝 댄스와 스트리트 댄스 등 실용무용 장르의 선호도가 높음을 보여준다.

교육 현장에서 K-컬처(K-culture)를 대표하는 케이팝 댄스와 비보잉 등의 스트리트 댄스를 통해 무용 교육이 확장된 점은 고무적이다. 이러한 장르적 선호 현상은 화려한 퍼포먼스와 사회 문화적 유행 현상을 수업 활동에 반영하고자 하는 시도로 풀이된다. 그러나 특정 장르에 치우친 무용 교육은 학습자들로 하여금 한정적이고 제한된 움직임에 익숙해지도록 만들 수 있어, 자칫 무용 예술의 다양성과 깊이를 경험할 기회 자체를 제약할 우려가 있다. 본고에서는 이처럼 특정 장르에 편중된 교육이 무용 교육의 본질적 가치를 온전히 구현하는 데 장애가 될 수 있다는 우려를 표하는 바다.

무용 교육의 본질은 단순 기교의 습득이나 기술의 전수, 또는 움직임의 모방에 있지 않다. 무용을 통해 학습자는 다양한 몸의 언어와 감각을 탐구하며 몸과 마음, 자신과 세계를 유기적으로 연결하는 경험을 축적한다. 이 과정에서 학습자는 자기표현을 확장하고, 예술적 사고와 성찰을 체득함으로써 전인적 성장을 이루어 나가는 것이 무용 교육의 핵심 가치인 것이다.

따라서 본 연구의 저자들은 농어촌지역 우리동네 예술학교 무용 교육프로그램을 개발함에 있어, 특정 무용 장르(한국무용, 현대무용, 발레, 라인댄스, 댄스 스포츠 등)가 중심이 되는 프로그램의 설계는 지양하였다. 한정된 무용 장르에 기반할 경우, 움직임에 국한되지 않고 자유롭게 움직이며 풍부하게 사유하는 과정이 더욱 요원해질 수 있기 때문이다. 따라서 무언가를 상상하고 창작하며 공유하는 과정 자체가 예술로 연결되는 창의적인 ‘무용창작’ 교육프로그램을 개발하는 것이 적합하다고 판단하였다. 무용창작 교육은 무용 장르 기반의 수업 활동에 비해 무용 예술 강사나 교사들이 활용할 수 있는 교수-학습 자료나 지침, 프로그램 등이 상대적으로 부족하여, 이에 따른 개발의 필요성이 꾸준히 제기되고 있다는 점에서 더욱 눈여겨 보아야 한다(김현남, 2015; 송미숙, 2021; 이세나, 배준용, 안병주, 2017). 무

엇보다, 무용창작 수업은 ‘창작 과정’ 그 자체가 중심이기에 여러 교과를 아우르는 범교과적인 학습 과정이라 할 수 있다. 탐구하고, 발견하며, 새로운 시도를 장려하는 과정이 주요 핵심인 무용창작 교육은 농어촌지역의 문화예술교육뿐 아니라 학교 교육과정 전반에 유연하게 적용 가능한 학습적 연계(integration)를 추구하고, 선순환을 유도하는 데 적절할 것이다.

다. 수업 운영 방법 및 유형

2023 농어촌 ‘우리동네 예술학교’에 참여한 예술 강사들을 대상으로 중간 만족도 설문조사를 실시하여 수업 운영 방법과 유형을 파악하였다. 출강 지역에 관한 설문 결과 충청남도교육청이 78.3%로 가장 높은 비율을 차지하였으며, 이어 경기도 가평교육지원청(16.3%), 경북 봉화교육지원청(3.3%), 충북 음성교육지원청(2.2%)의 순으로 나타났다. 수업 분야 문항은 복수 선택이 가능하도록 구성되었으며, 전통예술, 연극, 음악, 미술, 만화·영상, 무용, 융합 및 기타 분야에서 총 105개의 응답이 수집되었다. 이 중 무용 영역을 선택한 응답은 전체 응답의 10.9%인 10개가 차지하였다.

특히, 설문에 응답한 예술 강사들의 수업 운영 방법은 교과 교육과정 연계(67.4%), 창의적 체험 활동(58.7%), 방학 캠프(15.2%), 기타(12%) 순으로 나타났으며, 수업 유형은 지속형(78.3%)과 교육과정 연계형(55%)으로 조사되었다. 두 가지 문항 모두 복수 선택이 가능해 각각 141개와 127개의 응답이 수집되었다. 상기한 수업 운영 방법과 유형에 관한 내용을 도식화하면 <표 2>와 같다.

<표 2> 수업 운영 방법 및 유형

구분	내용	답변수	%
수업 운영 방법	교과 교육과정 연계	62	67.4
	창의적 체험 활동	54	58.7
	방학 캠프	14	15.2
	기타	11	12.0
	전체	141	153.3
수업 유형	지속형	72	78.3
	교육과정 연계형	55	59.8
	전체	127	138.1

위와 같은 설문조사 결과가 시사하는 바를 기반으로, 무용창작 교육프로그램 설계시 다음과 같은 사항을 고려하였다.

먼저, 무용창작 교육프로그램이 다양한 교과와 통합될 수 있도록 설계할 필요가 있다. 수업 운영 방법에서 교과 교육과정 연계(67.4%)가 가장 높은 비율을 차지한다는 것은 정규 교과와의 연계가 무용 교육의 안정적인 운영에 기여할 가능성이 크다는 것을 암시한다. 따라서 본 연구에서는 2022 개정 체육과의 ‘표현’ 영역뿐 아니라 미술, 음악, 국어, 역사와 같은 타 교과, 나아가 인성, 다문화, 환경·지속가능발전 등의 범교과 학습 주제와도 연계될 수 있는 프로그램을 설계하고자 한다. 이는 학교 현장에서의 교육적 필요와 요구에 따라 다양한 수업 운영 방법과 유형을 포괄 가능하게 하여, 프로그램이 유연하게 적용될

수 있게 하는 촉매제가 될 것이다. 특히 금번 교육과정에서는 이전 교육과정보다 교과 간의 통합적 접근이 더욱 강조되고, 범교과적 학습 주제에는 그 특성상 시의적인 가치와 태도(김정우, 2023; 조상연, 2020)가 반영되어 있기에 더욱 그 의의가 있다고 판단하였다.

다음으로, 무용창작 교육프로그램의 설계에 있어서 학습자의 ‘자기주도성’ 및 ‘지역성’을 강조하고자 한다. 수업 운영 방법 중 창의적 체험 활동(58.7%), 방학 캠프(15.2%)와 기타 프로그램(12%)이 주요 운영 방법으로 선택되었다는 것은, 무용창작 교육프로그램이 더욱 특색 있고 창의적인 기획 하에 학습자가 중심이 된 프로그램으로 거듭날 필요가 있음을 보여 준다. 특히 이번 교육과정에서는 ‘학습자의 자기주도성 강조’, ‘지역 사회의 특성 고려’ 등과 같은 내용을 창의적 체험 활동의 성격으로 규정하고 있음을 염두에 두었다(교육부, 2022).

그리하여 학습자의 자기 주도성과 참여도를 높이기 위해 무용창작 수업 활동을 구조화하면서 춤을 추고, 창작하며, 시연하거나 공연하는 등 다양한 수업 단계를 포함하고자 한다. 또한 읽고, 쓰고, 조사하고, 토론하거나 음악, 의상, 소품을 만들어 보는 등 다각적인 활동으로도 학습자가 실제 무용창작의 과정을 경험해 볼 수 있도록 유도할 것이다.

이와 함께 학교, 동네, 이웃 등 ‘지역’을 사유할 수 있는 주제를 반영해 차시별 수업을 모듈화함으로써, 학습자 개인의 경험이 나아가 각 학교나 지역의 정체성이 반영된 무용 레퍼토리(repertoire)로 발전될 수 있는 가능성을 넓히고자 한다. 이는 창의적 체험 활동이 지향하는, “앎을 실천적으로 체득하게 하며 전인적 성장을 돕는 교육”(교육부, 2022)을 실현하는 발판이 될 것이다.

아울러, 지속형 수업(78.3%)이 높은 비중을 차지한 것은 무용 교육이 단발성으로 그치지 않고, 장기적이고 연속적인 학습 경험으로 이어져야 함을 시사한다. 따라서 학기 및 연 단위로 프로그램을 구성하여, 학습자들이 학년(군)에 따라 ‘단계적’으로 참여할 수 있는 무용창작 수업이 제공되어야 할 것으로 보인다.

끝으로, 교육과정 연계형 수업(55%) 항목은 무용창작 교육프로그램이 국가 교육과정과 부합하는 방향으로 설계되어야 함을 나타낸다. 이에 금번 교육과정과의 정합성을 고려해 상기한 바와 같이 교과 내, 교과 간, 범교과적 연계 가능성을 모색하고, 동시에 총론에서 추구하는 인간상의 가치 및 역량을 반영해 프로그램의 교육 목표를 설정하고자 한다. 이로써 교육과정 총론의 변화를 수용하고 체육과 각론에서 포괄적으로 다루어진 표현 영역의 핵심 역량을 무용창작 교육으로 수렴해 구체화하고자 한다.

상술한 내용을 종합하여, 본고의 농어촌 우리동네 예술학교 무용창작 교육프로그램 개발에 적용점을 요약하자면 다음과 같다.

첫째, 초등학교 3학년부터 중학교 2학년까지를 우선 대상으로 선정하여 무용창작 교육프로그램을 설계한다.

둘째, 2022 개정 교육과정과의 연계를 강화한다.

셋째, 학년에 따른 단계별 프로그램을 설계하여 수업 적용의 지속성을 도모하고, 프로그램 운영에 있어 학교 및 학급별 상황에 따라 수업의 선택적 접근과 재구성이 가능하도록 차시별 단위 수업을 모듈화한다.

넷째, 지역의 정체성과 고유성을 사유할 수 있는 주제를 반영하고, 학습자가 창작 및 공연의 전 과정을 자기 주도적으로 경험할 수 있도록 단위 수업, 학기 및 학년급별 수업을 구조화한다.

다섯째, 2023 우리동네 예술학교 프로그램 운영 현황은 학교 교육(과정)과의 연계가 강조되고 있다는 점을 시사한다. 따라서 본 연구에서는 그 연계의 지평을 확장시키기 위해 ‘융합형 사고 기술’이 기반 된 무용창작 교육프로그램을 설계한다.

2. 융합형 사고 기술로서 13가지 생각 도구

우리동네 예술학교 무용창작 교육프로그램의 설계를 위해, 학교 교과과정과 무용창작 교육을 더욱 긴밀히 연계시키고 무용을 포함한 다양한 분야를 자유로이 넘나들며 유용하게 적용할 수 있는 융합형 사고 기술인 ‘13가지 생각 도구’를 기반에 두고자 한다.

‘13가지 생각 도구’는 로버트 루트번스타인(Robert Root-Bernstein)과 미셸 루트번스타인(Michelle Root-Bernstein)이 저서 『생각의 탄생, Spark of Genius』(2007)에서 제시한 13가지 사고 기술이다.³⁾ 루트번스타인은 이를 ‘상상력을 학습하는 13가지 생각 도구’이자, ‘창조를 이끄는 13가지 생각 도구’라 일컫는다. 그들은 10여 년에 걸쳐 수많은 역사적 기록, 전기, 자서전, 인터뷰 등을 분석하여, 각 분야에서 탁월한 성취를 이룬 인물들이 창의적 산출물을 만들어 내는 과정에서 어떤 사고 기술을 사용했는지를 연구하였다. 그 결과, 그들이 문제를 해결하는 과정에는 공통된 사고 기술이 존재한다는 사실을 발견하였다(Bernstein & Bernstein 저, 박종성 역, p. 52). 흔히 과학자들이 ‘공통적인 문제 해결법’이라 인식하는 것을, 예술가들은 ‘공유된 영감’으로 이해한다. 그러나 과학이든, 예술이든, 모든 ‘해답’은 동일한 사고 기술을 통해 구현된다(Bernstein & Bernstein 저, 박종성 역, p. 31)고 판단한 것이다.

이 사고 기술은 관찰, 형상화, 추상화, 패턴인식, 패턴형성, 유추, 몸으로 생각하기, 감정입입, 차원적 사고, 모형 만들기, 놀이, 변형, 통합의 13가지로 변별된다. 각 사고 기술의 성격은 서로 상이하지만, 핵심은 어느 한 분야에 국한되지 않고 모든 경계를 아울러 적용할 수 있는 보편적이고도 융합적인 사고 기술이라는 점이다. 뿐만 아니라 우리가 두루 알고 있는 알베르트 아인슈타인(Albert Einstein), 앙리 푸앵카레(Henri Poincaré), 안토니오 다마시오(Antonio Damasio), 버지니아 울프(Virginia Woolf), 로베르트 슈만(Robert Schumann), 파블로 피카소(Pablo Picasso) 그리고 이사도라 던컨(Isadora Duncan)도 이 기술의 유용함을 잘 알고 있었다. 이들과 같이 다양한 분야에서 위대한 업적을 남긴 대표적 인물들은 공통적으로 혁신의 과정에서 이 사고 기술들을 활용했다.

루트번스타인은 오늘날의 교육시스템이 ‘보편적인 창조의 과정’을 배제하고 “수학자들은 오로지 ‘수식 안에서’, 작가들은 ‘단어 안에서’, 음악가들은 ‘음표 안에서’만 생각하도록 한다.”라고 비판했다(Bernstein & Root-Bernstein, 박종성 역, p. 19). 그리고 자신의 분야 밖에서 소통할 수 없는 전문가를 양성하는 교육은 아무 의미가 없으며, 교육의 목적은 모든 학생이 화가이자 과학자로서, 음악가이자 수학자로서, 무용수이자 공학자로서 사고하도록 도와주는 것에 집중해야 한다고 주장한다(Bernstein & Bernstein, 저, 박종성 역, pp. 418-419). 다시 말해, 이는 “감각적인 체험이 이성과 결합하고, 환상이 실재와 연결되며, 직관이 지성과 짝을 이루고, 가슴속의 열정이 머릿속의 열정과 연합하고, 한 과목

3) 로버트 루트번스타인(Robert Root-Bernstein)과 미셸 루트번스타인(Michelle Root-Bernstein)은 부부이자 연구의 동반자이다. 로버트 루트번스타인은 미시간 주립대학 생리학과 교수이며 ‘천재상’이라고 불리는 맥아더 펠로우십(MacArthur Prize Fellowship) 수상자이기도 하다. 미셸 루트번스타인은 역사학자로 학생들에게 역사와 창작을 가르치고 있다(최상철, 김아롱, 2012). 이하 두 저자를 포괄하여 ‘루트번스타인’ 및 ‘그(대명사)’로 표기하겠다.

에서 획득된 지식이 다른 모든 과목으로 가는 문을 열어젖히는, 그런 때를 아는 사람”(Bernstein & Bernstein 저, 박종성 역, p. 429)이다. 이것이 바로 루트번스타인이 말하는 ‘전인성(wholeness)’이며, 교육의 목적은 이러한 전인적 인간을 길러내는 데 있다고 강조하는 것이다.

4차 산업혁명과 같은 거대한 흐름 속 시대·사회적 변화에 따른 학교 교육의 책무를 굳이 함께 언급하지 않더라도, 루트번스타인이 역설한 전인 양성 교육은 작금의 우리 학교 교육에 꼭 필요한 방향성이라 사료된다. 루트번스타인이 제시한 융합형 사고 기술인 13가지 생각 도구의 각 개념을 요약해 정리하면 아래 <표 3>과 같다.

<표 3> 루트번스타인이 제안한 13가지 생각 도구

생각 도구	개념
관찰	‘수동적인 보기’가 아닌, 오감을 활용한 ‘적극적인 관찰’이다.
형상화	마음에 떠오른 이미지로써 현상을 재현하는 것에서 연상까지를 망라한다.
추상화	한 가지 특징만 잡아내어 핵심적 의미를 드러내며 단순화하는 것이다.
패턴인식	패턴 사이의 패턴을 발견하며 다음에 무슨 일이 일어날지 예상하는 것이다.
패턴형성	하나의 요소나 작용을 일관적인 기법으로 다른 것과 병치하는 것이다.
유추	둘 혹은 그 이상의 현상 사이에서 유사성, 관련성을 알아내는 것이다.
몸으로 생각하기	모든 느낌이나 감각, 생각을 온몸으로 느끼고 있음을 자각하는 순간이다.
감정이입	나 자신이 아니라 ‘스스로 이해하고 싶은 것’이 되는 것이다.
차원적 사고	2차원에서 3차원으로 또는 그 이상으로 입체적으로 생각하는 것이다.
모형만들기	실제를 축약하고 필요한 규칙, 자료, 절차를 이용하는 시뮬레이션이다.
놀이	자발성, 즉흥성, 실수와 실험, 기존 규칙을 넘어 자유로이 노는 것이다.
변형	생각이나 자료를 다르게 변형시킴으로써 다른 특성과 용도를 얻는 것이다.
통합	감각적 인상과 느낌, 지식과 기억이 결합되는 종합적 이해이다.

위의 <표 3> 내용을 통해 확인할 수 있듯, 13가지 생각 도구는 오감을 적극적으로 활용하는 관찰에서 시작하여 종합적 이해를 도모하는 통합에 이르기까지, 교과목과 무관하게 다양한 영역에서 두루 활용될 수 있는 융합형 사고 기술이다. 13가지 생각 도구가 ‘학교’ 문화예술교육에 적용하기에 최적의 이유가 바로 여기에 있다. 학교 교육과정에서 예술이 비중 있게 다루어지기 시작한 중요한 이유 중 하나가 바로 분과적 학문 기반의 사고 체계에 대한 비판과 그 한계에 대한 자각이었다. 따라서 이 13가지 생각 도구의 적용은 다양한 교과와의 밀접한 연계(integration)를 가능케 하는 기제가 될 것이다.

실제로 13가지 생각 도구는 국내의 무용(최상철, 2013), 음악(박은실, 2020), 융합교육(이보림, 2022), 미술(강소연, 김빛내, 황희숙, 2016), 영화(백윤식, 2014)와 같은 예술 교육 영역의 연구가 활발히 진행되었다. 또한 국어(김규훈, 2016), 통합교육(김승호, 2018), 로봇교육(오지희, 고국원, 고경철, 2011), 과학(손정주, 2017) 등 다양한 교육영역에서도 초·중등생을 대상으로 그 이론적, 실천적 연구가 활발히 수행되었다. 특히 이들 연구는 통합 또는 융·복합 교육의 맥락에서 13가지 생각 도구의 유용성에 주목하며, 교과 간 경계를 넘나드는 창의성 발현의 실천적 범주에서 이 도구들이 가지는 교육적 효과의

의의를 보고하고 있다.

모든 학습자가 적극적인 관찰의 힘을 알고, 차원적으로 사고하며 몸으로 생각하는 예술가이자 과학자로서, 공학자이자 음악가로서 영역을 넘나드는 사고의 힘을 갖게 되는 것. 그리고 이 과정에서 몸과 마음, 상상과 경험, 나와 세계 등을 연결해 소통할 수 있는 능력을 얻게 되는 것. 이것이야말로 전인적 성장을 동반한 문화예술교육의 핵심적 가치이자, 동시에 학교와 지역이 문화예술교육과 만나 공진화하는 교육적 가치 추구의 본질일 것이다.

그러므로 학교 문화예술교육에서의 무용창작 교육 역시 앞서 기술한 전인적 성장이 생생히 공명되도록 이끄는 교육적 역할이 요구된다고 할 수 있다. 무엇보다 ‘몸’이 인간의 인지적, 정서적, 사회적 경험의 장임을 고려한다면, 무용창작 교육은 13가지 생각 도구가 강조하는 학습과 체득의 일체화 과정을 촉진하는 데 크게 기여할 것이다. 이러한 관점을 근거로, 본 연구에서는 농어촌 우리동네 예술학교를 위한 무용창작 교육프로그램 설계에 있어, 융합형 사고 기술인 13가지 생각 도구를 그 기반으로 두기로 한다.

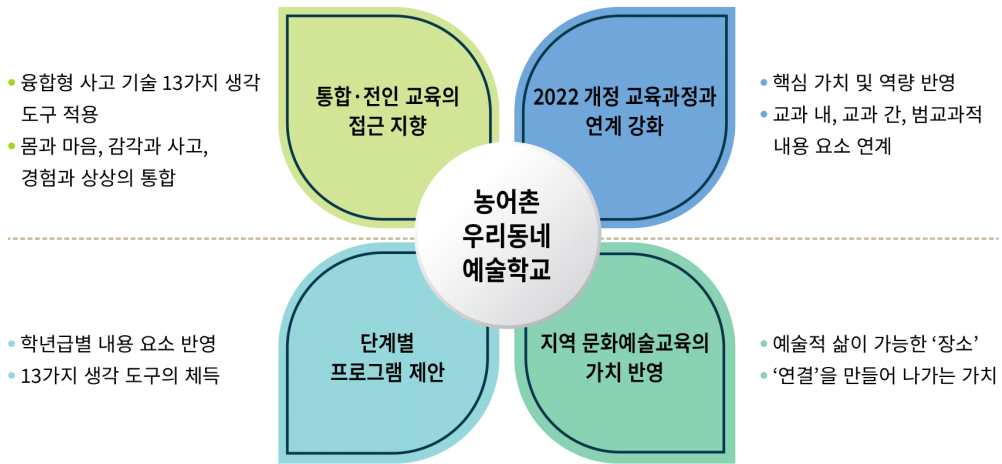
III. 융합형 사고 기술 기반 단계별 무용창작 교육프로그램 개발

서론에서 언급한 바와 같이, 이대영 등(2024)의 『농어촌 ‘우리동네 예술학교’ 교육프로그램 개발 연구』에서는 양질의 농어촌학교 문화예술교육을 위해 총 8개 예술 분야의 교육프로그램을 제안하였다. 그중 본 연구의 저자들이 개발한 무용 분야의 무용창작 교육프로그램은 초등학교 3학년부터 중학교 2학년까지를 대상으로 한 프로그램으로, ‘뽀뽀 댄스(Fun Fun Dance)’라 명명하였다.

1. 프로그램개발의 기본 방향

사소한 것, 소소한 것, 일상적인 것, 드러나지 않은 것, 덜 본격적인 것, 완전성에 관한 평가가 없는 것, 그리하여 그저 지금·여기의 경험 자체가 중요한 것. 비틀고, 뒤집고, 거꾸로 보며 낯설게 하여 호기심과 궁리의 덩어리를 키워나가는 것. 그리고 이를 통해 매 시 매 초, 매 일상의 순간들이 예술의 가능성을 품고 있음을 깨닫는 것, 뽀뽀스러운 만큼 자신을 표현하면서 흥미진진하게 춤을 만들어 보는 것, 춤을 통해 나를 알고 타인을 이해하는 것. 궁극적으로 이러한 과정들이 중국에는 예술적인 삶으로 수렴되는 것. ‘뽀뽀 댄스’는 바로 이와 같은 맥락에서 프로그램개발의 근거를 찾아 그 방향타를 확장하고자 한 프로그램이다.

뽀뽀 댄스는 자유롭게 놀이하고, 실험하듯 무용을 경험하며, 자신만의 질문을 던지고 새로운 의미를 생성해 나가는 무용창작 교육프로그램으로, 무용창작 교육의 예술적 본질과 교육적 가치를 구현하면서도 학교 교육과 공존하며 진화할 수 있는 문화예술교육으로서의 무용창작 교육을 지향한다. 본 프로그램은 이대영 등(2024)의 『농어촌 ‘우리동네 예술학교’ 교육프로그램 개발 연구』에서 제시한 네 가지의 주요한 프로그램개발 방향을 그 근거로 하여, 이를 <그림 2>의 내용과 같이 적용해 개발되었다.



〈그림 2〉 뻘뻘 댄스 프로그램개발의 기본 방향

‘뻘뻘 댄스’ 프로그램개발의 기본 방향은 다음과 같다.

첫째, 통합적·전인적 교육의 접근을 지향한다. 이를 위해 본 프로그램은 교과 내, 교과 간, 범교과적 차원에서의 통합적 접근을 더욱 긴밀하고 촘촘하게 적용하기 위해 융합형 사고 기술인 13가지 생각 도구에 기반하여 프로그램을 설계하였다. 이는 학교에서 본 교육프로그램을 운영함에 있어, 국가 교육과정으로 명시된 지식-이해, 과정-기능, 태도-가치 등과 같은 요소들이 더욱 유연하게 통합될 수 있는 하나의 방안이 될 수 있다. 무엇보다 이 13가지 생각 도구의 활용을 통해 학습자의 몸과 마음, 감각과 사고, 경험과 상상, 자신과 세계를 연결할 수 있는 경험을 조화롭게 유도해, 전인교육이라는 궁극적인 지향점을 실현하고자 하였다.

둘째, 2022 개정 교육과정과의 연계를 강화한다. 이를 구현하기 위해, 금번 교육과정이 가장 근본적으로 추구하는 인간상에 대한 핵심 가치와 역량을 반영해 본 프로그램의 목표를 설정하였다. 본 프로그램의 6단계 과정은 궁극적으로 구현될 학습자의 성취와 성장이 국가 수준의 교육과정에서 지향하는 인재상과 일맥상통할 수 있도록 구성하였다. 더불어 현 교육과정의 체육과 교과 내 ‘표현’ 영역, 미술, 음악, 국어, 역사 등의 교과, 나아가 인성, 다문화, 환경·지속가능발전 등의 범교과적 학습 주제와의 연계도 고려하였다. 지역 기반 문화예술교육의 정책적 지향점이 보편성과 균등성에 있다는 것을 염두한다면, 위와 같은 방향으로의 학교 교육과정 연계는 이를 성취하기 위한 실질적 방안도 될 수 있을 것이다.

셋째, 단계별 프로그램을 제안한다. 이를 위하여 앞서 언급한 교과 및 범교과 측면에서의 학년급별 내용 요소를 고려해, 본 프로그램의 단계별 수업 활동에 적용하였다. 아울러, 6단계로 이어지는 본 프로그램을 통해, 학습자들이 생각 도구의 사용을 습관화하여 자연스럽게 체득할 수 있도록 유도하였다. 이 과정에서 생각 도구 사용이 학습자 개개인에게 습관화되고 축적되어 자유로이 발현된다면, ‘학교’와 ‘문화예술’, ‘교육’, ‘무용’이 더욱 유기적인 관계를 맺을 수 있을 것으로 보인다.

넷째, 지역 문화예술교육의 가치를 지향한다. 본 프로그램에서는 현장 적용이 가능한 장소이자, 다양한 연결(나-이웃-학교-동네 등)을 만드는 사회적 가치 측면으로서의 ‘지역’의 의미를 반영하였다. 예

술적 발견의 터전으로서 동네, 나아가 지역 곳곳의 자연 자원, 유·무형적 자원이 무용창작 교육의 학습 자원으로 활용되고, 그 울타리 안에 학습자 개개인이 존재하고, 이웃(친구들, 선생님, 마을 주민 등)이 존재해 의미 있는 이야기를 형성하는 모든 순간들을 프로그램에 담아내고자 하였다. 이를 통해 문화예술교육으로서 무용창작 교육이 학습자의 삶과 조화를 이루어 지역과 연계해 함께 공존하는 기회를 마련하고자 하였다.

2. 프로그램의 교육 목표

본 프로그램의 목표를 설정함에 있어, 현재 2022 개정 교육과정 총론에서 추구하는 인간상의 핵심 가치 및 역량을 반영하였다. 이는 학교 교육 내 문화예술교육의 일환으로 6년(단계)이라는 긴 과정에 걸쳐 수행될 본 프로그램 특성상, 범교과적이고 거시적인 관점에서 프로그램의 목표를 설정하는 것이 적합할 것으로 판단하였기 때문이다. 이에 창의성, 자기 주도성, 포용성이라는 핵심 가치를 중심으로, 본 프로그램과 관련이 깊다고 판단되는 네 개의 핵심 역량을 프로그램의 목표로 상정하였다. 또한, 이 네 개의 핵심 역량에 지역 기반 프로그램의 교육적 의의를 반영해 구체화하여 진술하였다.

본 프로그램의 목표를 각각 그림과 표로 도식화하여 제시하면, 아래 <그림 3>과 <표 4>의 내용과 같다.



<그림 3> 뽀뽀 댄스 프로그램의 목표

이어서, 핵심 역량에 따른 프로그램 목표의 세부적 진술은 다음과 같다.

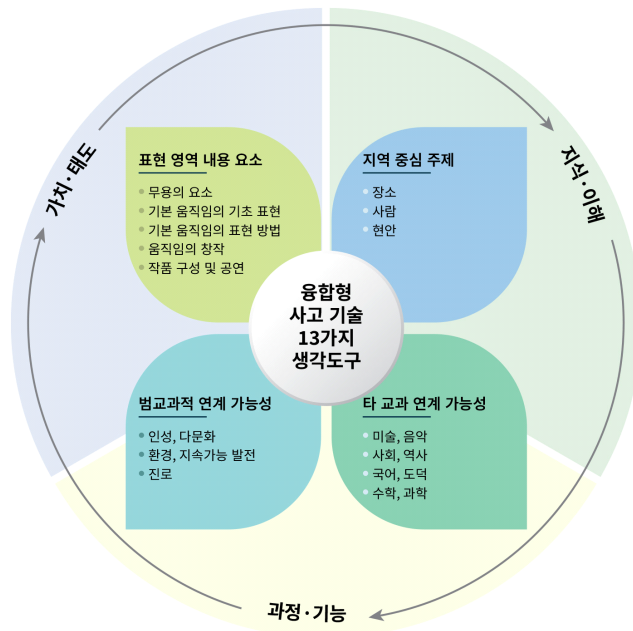
〈표 4〉 핵심 역량에 따른 프로그램의 목표 진술

역량	세부 진술
창의적 사고 역량	온몸으로 감각하며 창의적이고 융합적인 수준에서 사고하고, 춤으로 지역을 새로이 바라보며 나와 세계를 연결할 수 있도록 한다.
심미적 감성 역량	춤을 통해 경험과 상상, 몸과 마음을 연결할 줄 알고, 지역 문화 감수성을 바탕으로 심미적 삶의 의미와 가치를 발견할 수 있도록 한다.
협력적 소통 역량	춤을 통해 서로의 생각을 나누며 다양성을 존중하고, 협력적으로 소통하며 공감할 수 있도록 한다.
공동체 역량	춤을 통해 타인과 연대하며 지역공동체 의식을 함양하고, 자기 지역에 관한 자긍심과 애郷심을 높일 수 있도록 한다.

6단계로 지속되는 무용창작 학습 여정을 통해 춤으로 상상하고, 도전하고, 함께하는 즐거움을 경험하며 그 과정에서 창의적 사고 역량, 심미적 감성 역량, 협력적 소통 역량, 공동체 역량을 위와 같은 목표 하에 함양할 기회를 제공하고자 하였다. 이로써 지역과 연계해 삶을 배우고 창조하며 공존할 수 있게 하는 실천적 과정이자, 전인교육 실현을 위한 학교 문화예술교육으로서의 무용창작 교육의 의의를 실현하고자 하였다.

3. 프로그램의 내용 선정 및 조직

앞서 살펴보았던 프로그램개발의 기본 방향 및 목표를 토대로, 아래 〈그림 4〉와 같은 원리를 적용해 뽀뽀 댄스 프로그램의 내용을 선정 및 조직하였다.



〈그림 4〉 뽀뽀 댄스 프로그램의 내용 선정 및 조직 원리

본 프로그램의 내용은 융합형 사고 기술인 13가지 생각 도구에 기반한다. 다만, 13가지 생각 도구를 적용함에 있어서 ‘놀이’라는 생각 도구는 개별적으로 적용하지 않았다. 대신 “자발성, 즉흥성, 실수와 실험, 기존 규칙을 넘어 자유로이 노는 것”(Bernstein & Bernstein 저, 박종성 역, pp. 347-348)이라 언급했던 루드번스타인의 놀이 개념이 프로그램 내용 전반에 스며들 수 있도록 구성하였다. 또한, 프로그램의 우선 적용 대상인 초등학교 3학년부터 중학교 2학년까지의 학습자들이 학년이 상승함에 따라, 생각 도구의 적용 수준 또한 조정하였다. 이러한 6단계의 프로그램에 걸쳐 학습자들이 생각 도구를 반복적으로 경험하고, 그 경험이 실질적 체득으로 이어질 수 있도록 유도하였다.

체육과 ‘표현’ 영역의 내용 요소는 무용창작 학습에 요구되는 기본적 무용 학습의 개념과 원리를 중심으로 그 내용을 적용하였다. 예컨대 초등학교 3-4학년군의 경우, 이동 및 비이동 움직임 등과 같은 ‘기본 움직임의 기초 표현’을 포함해 학습자들이 무용 창작 과정에서 이러한 기본 움직임을 적극 활용할 수 있도록 하였다. 아울러, 추상 표현이나 리듬 표현과 같은 ‘기본 움직임의 표현 방법’의 경우, 13가지 생각 도구를 활용함으로써 이러한 기본 표현 방법이 더욱 구체적인 수준으로 발전하는 경험을 체득할 수 있도록 하였다. 체육과 교육과정 문서상 구체적으로 명시되어 있지 않은 무용창작 관련 요소들은 서예원 등(2014)의 연구에서 제시한 관련 학습 개념을 참고하여 포함하였다. 이를 통해, 필요에 따라 해당 개념들을 차시별 무용창작 활동에 활용함으로써 학습자들이 무용 창작시에 요구되는 기본적인 무용 학습 개념을 경험하고 이해할 수 있도록 하였다.

지역 중심 주제와 관련해서는 ‘농어촌 우리동네 예술학교’의 모범적 범례라 판단되는 지원사업인 ‘예술꽃 씨앗학교’와 ‘예술로 탐구생활’, 그 외 지역 특성화 및 학교 문화예술교육 사업 관련 연구물들을 심도 있게 검토하였다. 그 결과, 지역 기반의 주제는 지역의 장소, 사람, 현안 중심의 맥락에서 실천되었음을 확인할 수 있었다. 이에 본 프로그램은 지리적 측면에서는 학습자 개인의 핵심적 생활권역인 학교와 동네(마을)로부터 지역 탐구를 시작하도록 이끌었다. 이때 중요한 것은 학교, 동네와 같은 이들 지역에 배움터이자 예술의 놀이터, 나아가 성장 터전이라는 장소적인 의미를 부여해, 구체적인 수업 활동으로 담아내고자 했다는 점이다. 그 과정에서 늘 삶의 배경으로만 존재하던 학교나 동네, 그리고 지역의 일상과 문화 이면들을 두루두루 살펴보며 이를 새로운 시선으로 재구성하는 것에 중점을 두었다.

범교과 및 타 교과와의 연계 가능성은, 범교과적인 해당 학습 주제나 타 교과들이 본 프로그램의 내용과 관련성이 높다는 것이다. 범교과적 학습 주제의 경우, 인성, 다문화, 환경·지속발전 가능, 진로 교육과 연계가 가능하며, 타 교과는 미술, 음악, 사회, 역사 등의 과목과의 연계가 가능하다. 타 교과의 경우에는 각 교과의 성취기준을 토대로 본 프로그램의 차시별 활동과 관련이 깊다고 판단되는 교과로 선정하였다. 마지막으로, 상기한 본 프로그램의 내용 선정 및 조직을 통해 교과 내, 교과 간, 범교과적 측면에서의 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도가 순환 구조로 상호 연결되어 활발히 구현되는 것을 도모하고자 하였다.

4. 프로그램의 단계별 주요 내용

프로그램의 단계별 내용에서는 관찰부터 통합에 이르는 12가지의 생각 도구, 그리고 ‘놀이’의 개념을 기반으로 한 13가지 생각 도구 적용을 구체화하였다. 이대영 등(2024)의 『농어촌 ‘우리동네 예술학교’ 교육프로그램 개발 연구』를 통해 개발된 ‘뽀뽀 댄스’ 프로그램은 학기별 발표회 및 공연을 포함해 학년별(단계별)로 총 30차시의 교수-학습 활동 주제로 구성되어 있다. 또한, 해당 프로그램에서는 학년별 수준을 고려해 4-5가지 생각 도구를 단계별로 적용하는 방식을 채택하였다.

그러나 본 연구에서는 6단계의 모든 학습자들이 각각의 생각 도구를 모두 경험할 수 있는 방향으로 프로그램을 수정 및 보완하였다. 아울러 생각 도구는 관찰과 형상화, 또는 패턴인식과 패턴 형성 등 창작 과정에서 유효한 연속성이 관찰되는 것들로 묶일 수 있어, 해당 연속성을 기준으로 두 가지의 생각 도구를 하나로 유목화하였다. 또한, 기존 프로그램에서는 생각 도구 위주로 단위별 수업 활동의 주제 및 수업명을 드러내 모듈화하였다면, 본 연구에서는 학교나 동네를 포함한 지역 위주의 명제가 수업의 주제(명)로써 더욱 분명히 드러날 수 있도록 프로그램을 세심하게 재구성하였다. 기존 프로그램의 단계별 내용에서는, 예컨대 ‘관찰’과 관련해서는 ‘눈으로 본 움직임’, ‘귀로 들은 움직임’ 등의 수업 주제(명)를 바탕으로 학교에 있는 생명체를 만나고, 오감으로 관찰해보는 구체적인 교수-학습 활동이 이루어졌다. 하지만 본 연구에서는 ‘오감을 깨워 학교에 살고 있는 생명체를 만나기’ 등 수업 주제(명)에 ‘학교’라는 장소명을 드러내는 방식으로, 기존 프로그램의 구체적 교수-학습 활동 깊숙이 내재되어 있던 지역 중심적 주제를 수업 주제(명)로 전면 드러내었다는 점에서 그 차이가 있다. 이를 통해 지역 연계 문화예술교육 프로그램으로서 지역의 독창적 특성을 탐구하는 계기를 마련하고자 하는 본 프로그램의 성격을 더욱 선명히 드러내고자 하였다.

또한 기존 프로그램의 내용 조직에서는 학년별로 10-11회기 분의 발표회 및 공연 만들기 내용이 포함되었다면, 프로그램 재개발 과정을 통해 현재는 학년별 6회기 분량으로 발표회 및 공연 만들기 수업을 축소하고, 생각 도구의 적용을 확대해 차시별 수업을 모듈화하였다. 이를 통해 본 프로그램의 실제적 적용시 생각 도구의 경험을 확장시키거나 학습자들의 수준, 학교 상황에 따라 학년별로 생각 도구의 선택적 적용을 가능케 하고자 했다. 또한 이를 기반으로, 각 생각 도구 또는 발표회나 공연 만들기 모듈의 차시별 분량을 예술 강사가 현장 상황에 맞게 유연하게 재구성할 수 있도록 하였다.

상술한 내용을 바탕으로, ‘뽀뽀 댄스’ 프로그램의 단계별 주요 내용을 제시하면 아래 <표 5>와 같다.

〈표 5〉 프로그램의 단계별 주요 내용

회기	생각 도구	1단계 (초3)	2단계 (초4)	3단계 (초5)	4단계 (초6)	5단계 (중1)	6단계 (중2)
1	관찰 · 상상 하기	오감을 깨워 학교에 살고 있는 생명체 만나기	오감으로 학교 산책하기	보는 청각 듣는 시각으로 학교 상상하기	여섯 번째 일곱 번째 감각으로 학교 상상하기	학교에 남은 흔적으로 상상하기	학교에 버려진 물건과 공간 다시 보기
2							
3							
4							
5	규칙찾기 · 만들기	우리 동네 모양(형태) 수집하기	우리 동네 움직임 수집하기	우리 동네 소리 수집하기	우리 동네 소리 지도 만들기	우리 동네 공간 수집하기	우리 동네 시간 수집하기
6							
7							
8							
9	특징찾기 · 알아 차리기	우리 지역 자연 유산 만나기	우리 지역 놀이 찾기	우리 지역 전설과 신화 퍼즐 찾기	우리 지역 유적지의 숨은 이야기	우리 지역 춤 탐방 지도 만들기	우리 지역 춤 탐방 지도 만들기
10							
11							
12							
13	몸으로 말하기 · 되어보기	뛰고, 구르고 동네 탐험 정글 움직임	제스처로 무용 만들기	우리 학급 순간 포착 움직임 소통하기	우리 동네 노동의 움직임 춤으로 만들기	우리 지역 민요를 온몸으로 부르기	우리 동네 어르신들 추억 담기
14							
15							
16							
17	작은 발표회 만들기						
18							
19	입체적으로 생각하기 · 달라지게 하기	우리 동네 재활용품의 변신	우리 동네 움직임 포스터	우리 지역 미술 작품 새롭게 보기	우리 지역 음악 작품 새롭게 보기	우리 지역 문학 작품 새롭게 보기	영화 속의 우리 지역 새롭게 보기
20							
21							
22							
23	순서 만들기 · 하나로 통합하기	우리 학급 소식 전하기	우리 학교 소식 전하기	우리 마을 소식 전하기	우리 지역 소식 전하기	우리들의 춤 취향 모으기	우리들의 인생 꿈 모으기
24							
25							
26							
27	공연 만들기						
28							
29							
30							

〈표 5〉의 내용과 같이, 본 프로그램은 각각 연속성 있는 두 가지의 생각 도구를 총 4회기에 걸쳐 동시에 경험하게 하는 방식을 학년별(단계별)로 나누어 구성되었다. 각 생각 도구의 이름은 본 프로그램의 우선 적용 대상이 초등학교 3학년부터라는 점을 고려해, 각각의 근본적 의미가 변하지 않는 선에서 어린 학습자들이 좀 더 쉽게 이해할 수 있는 이름으로 변경하였다.⁴⁾ 그에 따라 관찰을 제외한 모든 생각 도구의 이름을 변경하였는데, 형상화는 ‘상상하기’, 패턴인식은 ‘규칙찾기’, 패턴형성은 ‘규칙만들기’, 추상화는 ‘특징 찾기’, 유추는 ‘알아차리기’, 몸으로 생각하기는 ‘몸으로 말하기’로 바꾸어 명명했다. 감정입입은 ‘되어보기’, 차원적 사고는 ‘입체적으로 생각하기’, 변형은 ‘달라지게 하기’, 모형 만들기는 ‘순서 만들기’, 통합은 ‘하나로 합치기’로 다시 지었다.

생각 도구의 적용은 크게 두 가지 측면에서 단계별로 심화된다. 첫 번째는 생각 도구 그 자체를 사용하는 깊이와 정교함을 심화시키는 방식이다. 가령 ‘관찰’ 수업의 경우 1단계는 시각, 청각, 촉각 등으로 감각을 구분하여 수업 소재를 관찰하는 활동으로 이루어진다고 하자. 그러면 단계가 높아질수록 사용하는 감각 요소가 다중적으로 확대되어 교차되는 방식으로 수업의 주제를 표현하거나 소재를 관찰하는 방식으로 수업이 진행된다.

두 번째는 무용 학습 개념을 심화시키는 방식이다. 각 단계에 따라 신체 형태, 즉흥 동작, 연결 움직임, 움직임 구(phrase) 등으로 움직임의 발현 및 연결의 수준을 심화시킨다. 또한, 움직임의 창작 및 구성에 있어서도 무용의 요소, 음악적 형식, 또는 에포트(Effort)의 요소 등을 학년별 수준에 맞는 단계를 적용하여 무용 학습 개념에 따른 무용창작과 구성 수준이 단계적으로 확장될 수 있도록 하였다.

마지막으로, 발표회 준비하기 및 공연 준비하기의 과정을 통해, 작품 창작 및 실제 공연 수행에 필요한 전 과정을 교육의 연장선상으로 경험하면서, 더욱 정교하고 풍부한 수준의 무용창작 교육을 모색하였다. 위와 같은 과정을 통해 지역의 장소성을 배움터, 놀이터, 예술터, 성장터 등의 확장된 개념으로 이끌어, 지역에서의 일상이 창의적 발견의 대상으로 연결되는 것을 도모하였다.

5. 단계별 수업 활동 개요의 예시

위에서 제시한 본 프로그램의 주요 내용에 관한 이해를 돕기 위해 단계별 수업 활동 개요의 예시를 아래 〈표 6〉과 같이 제시하고자 한다.

4) 최상철(2013)의 연구에서 제시된 내용을 참고함(pp. 171-174).

〈표 6〉 단계별 교수-학습 활동 개요의 예

생각 도구	단계	수업 주제(명)	수업 활동 개요
규칙 찾기 만들기 (패턴인식 패턴형성)	1	우리 동네 모양 수집하기	<p>교사는 지붕, 벽, 창문, 나이트, 나무 잎맥, 벌집, 물고기의 비늘 등 동네에서 흔히 볼 수 있는 자연물이나 인공물의 사진을 제시한다. 동그라미, 세모, 네모, 곡선, 직선, 지그재그의 일정한 선이 규칙적으로 반복되는 것이 '패턴'이 가리키는 의미라는 것을 이해할 수 있도록 한다. 학습자들은 교사가 제시한 사진에 나타난 패턴을 유심히 관찰한 후, 해당 패턴을 신체의 각/다양한 부위를 활용해 몸으로 그려본다. 또한, 다양한 신체 형태로도 표현해 보며 패턴의 개념을 몸으로 직접 체득해 본다.</p> <p>교사는 동네 구석구석의 풍경에서 볼 수 있는 동그라미, 세모, 네모, 곡선, 직선, 지그재그 등의 다양한 패턴을 넣어 이야기를 구성하고, 스토리텔링 방식으로 학습자들에게 전달한다. “○○ 동네에는 재미있고 특별한 모양들이 곳곳에 숨겨져 있어요.” 등으로 스토리텔링을 이어 나가고, 학습자들은 교사의 이야기를 들으면서 해당 패턴을 다양한 신체 형태로 표현해 본다. 크기와 높이 등에 변화를 주어 움직임을 확장해 보며 더욱 독창적인 신체 형태로 재구성될 수 있도록 한다.</p>
	2	우리 동네 움직임 수집하기	<p>교사는 구불구불, 빙글빙글, 흔들흔들, 동실동실, 사랑살랑, 펄럭펄럭, 꼬물꼬물 등 운동성이 뚜렷이 나타나는 단어들을 제시한다. 학습자들은 해당 단어들을 몸으로 탐구해 본다. 같은 리듬으로 반복해 움직이는 것이 '패턴'이 가리키는 의미라는 것을 이해할 수 있도록 한다. 신체의 각/다양한 부위를 활용해 몸으로 표현해 볼 수 있도록 하고, 크기, 높이, 방향, 속도 등에 변화를 주어 움직임을 확장해 보며 '모양을 나타내는 단어(의태어)'의 움직임 패턴을 몸으로 이해해 본다.</p> <p>학습자들은 지난 수업에서 몸으로 표현해 보았던 패턴들을 동네에서 찾아본다. 바람에 흔들흔들하는 나뭇가지, 빙글빙글 돌아가는 물레방아, 펄럭이는 날린 빨래, 꼬불꼬불 움직이는 곤충 등을 이미지(그림/사진/영상 등)로 수집한다. 그런 다음 모둠원들과 함께 각자가 발견한 움직임을 공유하며 이야기 나눈 후, 다 함께 협력하여 해당 패턴들을 몸으로 만들어본다. 패턴을 표현하기 위해 각자 역할을 정할 수도 있고, 다 함께 하나의 패턴을 크게 만들어볼 수도 있다. 크기, 높이, 방향, 속도 등에 변화를 주며 패턴을 확장해 보며 하나씩 몸으로 직접 패턴을 만들어본다.</p>
	3	우리 동네 소리 수집하기	<p>교사는 항구의 소리, 타작하는 소리, 특정 기계 소리 등 동네만의 '고유한' 소리를 녹음해 제시한다. 학습자들은 해당 소리를 들으며 소리 속에 담긴 속도, 박자(길이), 높이의 패턴을 발견해 본다. 소리에서 발견한 패턴을 반영해 발 구르기, 손뼉치기, 신체 부위 두들기기, 입/혀로 소리내기 등으로 반응하며 즉흥 동작으로 소리를 표현해 보며 동네의 소리를 탐구한다.</p> <p>이번 차시에서는 친구들과 함께 동네의 소리를 만들어본다. 지난 시간 각자 창작하였던 즉흥 동작을 모둠원들에게 공유한다. 모든 동작을 배합하여 몸으로 우리 동네 소리 패턴을 만들어본다. A-B, A-B-A, 론도 등 음악적 형식을 적용해 재패턴화 해 보며 움직임 패턴을 확장해 나간다.</p>

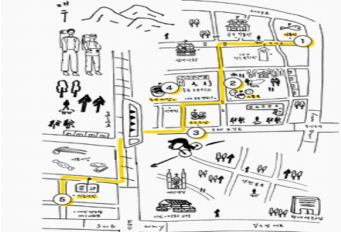
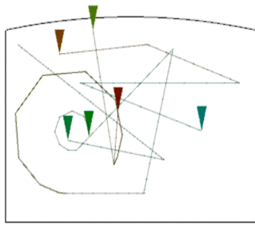
생각 도구	단계	수업 주제(명)	수업 활동 개요
규칙 찾기 만들기 (패턴인식 패턴형성)	4	우리 동네 소리 지도 만들기	<p>집에서 학교로, 학교에서 집으로 오가는 길에 듣는 인상적인 몇몇 소리를 녹음해 수집한 후, 모둠원들과 공유한다. 모둠원들과 함께 우리 동네 지도를 펼쳐 각자가 녹음해온 소리의 출처(장소)를 지도에 표시한다. 녹음해온 소리를 다시 들으며 지도에 표시된 소리를 움직임으로 창작한다. 창작한 움직임에 다양한 무용의 요소를 적용해 확장시킨다. 창작한 움직임을 기호화해 해당 움직임을 창작한 소리 출처와 동일한 위치로 지도에 표기하여 우리 동네 소리-움직임 지도를 완성한다. 이를 통해 우리 동네의 일상적인 소리 패턴을 탐구해보고, 움직임으로 창작해본다.</p> <p>지난 시간 만든 소리-움직임 지도에 각 모듬원의 등/하교 길(경로)을 선으로 그려보며, 지도에 표시된 움직임 기호가 다양한 방식으로 연결될 수 있도록 한다. 나와 친구들의 등하갯길에 다른 만큼 다양한 선의 패턴이 만들어져 다양한 움직임으로 배합되거나, 등하갯길이 동일하더라도 기호화한 소리-움직임이 다를 수 있으니 이 또한 다양한 움직임으로 배합될 수 있다. 소리-움직임 지도에 등하갯길 선으로 연결된 움직임 기호를 배합해 움직임 구(Phrase)를 창작해본다. 론도/캐논 형식 등을 적용해 움직임을 재패턴화하거나 확장해본다.</p>
	5	우리 동네 공간 수집하기	<p>가장 예술적이라고 생각되는 동네의 특정 공간을 선정해 그 안에서 발견할 수 있는 패턴을 사진에 담아 수집한다. 수집된 사진을 보며 같은 공간을 서로가 어떻게 달리 바라보았는지 살펴보며 이야기 나눈다. 한 데 모아놓은 사진 속 이미지에서 대칭/비대칭/규칙/불규칙/균형/불균형 등의 패턴을 찾아본다. 신체의 한 부위로부터 다양한 부위까지를 서로 접촉하는 방식으로 친구들과 함께 해당 패턴을 확장시키며 다양한 구조로 표현해 몸으로 공간을 재구성해본다.</p> <p>지난 수업에서 창작한 움직임을 토대로, 친구들과 협력해 다시 한번 다양한 움직임 구조를 창작해본다. 좁게/넓게/직접적인 공간/간접적인 공간 등을 적용해 움직임의 구조를 패턴화시켜본다. 그 과정에서 공간이 주는 관계적 거리감을 탐색해본다. 서로가 춤출 수 있는 편안한 거리감, 안전한 거리감을 탐색해보며 서로 배려하는 방식으로 움직임의 구조를 확장해 나간다. 시간, 공간, 흐름, 무게 등 에포트(effort)의 요소를 적용해 움직임의 패턴을 확장한다.</p>
	6	우리 동네 시간 수집하기	<p>동네 어르신들을 인터뷰하여 우리 동네의 구전 가요(노래)를 조사하고, 해당 노래의 역사, 의미, 기타 특징 등을 알아본다. 하나의 구전 가요를 선정하여 해당 노래를 부르는 어르신들의 음성을 녹음하는 등의 방법으로 노래를 수집한다. 수집된 노래를 들으며 노래에서 반복되는 음절, 단어, 어절 등을 찾아본다. 발견한 주요 패턴만을 추출하는 방식으로 음악 편집 어플리케이션을 활용해 노래를 편집한다. 동일한 방식으로 현재에 내가 듣고 있는 가요(노래)의 주요 패턴을 추출해 구전 가요와 콜라주 하듯 연결/편집한다.</p> <p>이번에는 동네 어르신들의 춤사위를 수집해, 움직임의 주요 패턴을 찾아본다. 해당 패턴을 나의 춤에 입혀 콜라주 하듯 연결해 재패턴화하고, 지난 수업에서 편집한 음악에 적절하게 맞추어 춤을 재구성해본다. 가요와 움직임을 편집하고 재창작한 과정에서 느낀 자기 생각/느낌을 토대로 최종 완성된 춤과 노래에 제목을 붙인다. 이러한 과정에서 우리 동네의 과거 시간과 현재의 나를 연결하며 나름을 의미를 찾고 만들어 나간다.</p>

6. 교수-학습 지도안의 예

차시별 교수-학습 지도안을 통해 수업 활동의 전반적인 내용을 제시하고자 한다. 수업 활동의 구체적 단계는 서예원 등(2014) 등의 연구에서 제시된 무용 교수-학습 지도안의 단계를 참고해 적용하였다. 이외 범교과적 학습 주제 연계, 타 교과 성취기준 연계의 내용을 포함함으로써, 학교 교육과정과의 연계 내용이 잘 드러나도록 하였다. 뽀뽀 댄스 프로그램의 차시별 교수-학습 지도안의 예시는 다음 <표 7>과 같다.

<표 7> 차시별 교수-학습 지도안의 예

분야	무용창작	대상	초등 6년/4단계				
모듈명	규칙 찾기·만들기	수업명	우리 동네 소리 지도 만들기				
차시/시간	5차시/80분	준비물	해당 동네 지도, 펜, 소리를 녹음한 휴대전화 등의 기기				
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 지식, 이해: 패턴인식 및 형성의 개념을 이해할 수 있다. ▶ 과정, 기능: 일상적 소리를 움직임으로 창작해 패턴화시킬 수 있다. ▶ 태도, 가치: 호기심을 가지고 일상적 소리와 움직임을 새로이 바라볼 수 있다. 						
학습단계	교수-학습 활동		유의 사항				
몸 깨우기	◎ 일상적 동작으로 몸 깨우기 - 신체의 다양한 부분을 움직이며 가볍게 걷는 방식으로 몸을 깨운다. - 신체의 각/다양한 부분을 부드럽게 돌리기, 털기, 펴기, 꼬기, 구부리기 등의 패턴으로 움직여 보며 몸을 깨운다.		다양한 신체 부위를 움직여 몸을 깨울 수 있도록 한다.				
도입	◎ ‘패턴인식 및 형성’에 관해 이야기하기 - 교사는 학습자들에게 패턴인식 및 형성의 개념에 대해 설명한다. <table border="1" style="width: 100%; margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">패턴인식</th> <th style="width: 50%;">패턴형성</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>패턴을 알아낸다는 것은 그다음에 무슨 일이 일어날지 예상하는 것이다. 패턴 사이의 패턴을 발견하는 것은 어떤 반복적인 순서나 양식에 대해 질문을 만들고, 그 답을 찾기 위해 보고, 듣고, 느끼는 일이다.</td> <td>하나의 요소를 한결같은/반복적인 기법으로 다른 것과 연결해 결합하는 것이다.</td> </tr> </tbody> </table>		패턴인식	패턴형성	패턴을 알아낸다는 것은 그다음에 무슨 일이 일어날지 예상하는 것이다. 패턴 사이의 패턴을 발견하는 것은 어떤 반복적인 순서나 양식에 대해 질문을 만들고, 그 답을 찾기 위해 보고, 듣고, 느끼는 일이다.	하나의 요소를 한결같은/반복적인 기법으로 다른 것과 연결해 결합하는 것이다.	중소리, 물건을 파는 트럭의 소리, 자전거 소리, 동네 방송 소리, 자연의 소리 등 자신에게 인상 깊은 몇몇 소리를 녹음해올 수 있도록 지도한다.
패턴인식	패턴형성						
패턴을 알아낸다는 것은 그다음에 무슨 일이 일어날지 예상하는 것이다. 패턴 사이의 패턴을 발견하는 것은 어떤 반복적인 순서나 양식에 대해 질문을 만들고, 그 답을 찾기 위해 보고, 듣고, 느끼는 일이다.	하나의 요소를 한결같은/반복적인 기법으로 다른 것과 연결해 결합하는 것이다.						
◎ ‘소리 지도’에 관해 이야기하기 - 교사는 학습자들에게 수업에서 다룰 ‘소리 지도’에 대해 설명한다. <table border="1" style="width: 100%; margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th style="width: 100%;">소리 지도</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>‘소리 지도’는 단어 그대로, 소리의 출처를 지도에 표기한 것이다. 일상적 또는 상징적 장소의 소리를 채집해 드로잉, 회화, 디지털 몽타주 등 다양한 기법으로 그려질 수 있다. 공간을 소리로 기록하고, 익숙하거나 무심히 지나쳤던 것들을 다시금 새로운 시각으로 볼 수 있도록 하여 최근 국내의 문화예술교육 현장에서 다양한 방식으로 확장돼 시도되고 있는 활동이기도 하다.</td> </tr> </tbody> </table>		소리 지도	‘소리 지도’는 단어 그대로, 소리의 출처를 지도에 표기한 것이다. 일상적 또는 상징적 장소의 소리를 채집해 드로잉, 회화, 디지털 몽타주 등 다양한 기법으로 그려질 수 있다. 공간을 소리로 기록하고, 익숙하거나 무심히 지나쳤던 것들을 다시금 새로운 시각으로 볼 수 있도록 하여 최근 국내의 문화예술교육 현장에서 다양한 방식으로 확장돼 시도되고 있는 활동이기도 하다.				
소리 지도							
‘소리 지도’는 단어 그대로, 소리의 출처를 지도에 표기한 것이다. 일상적 또는 상징적 장소의 소리를 채집해 드로잉, 회화, 디지털 몽타주 등 다양한 기법으로 그려질 수 있다. 공간을 소리로 기록하고, 익숙하거나 무심히 지나쳤던 것들을 다시금 새로운 시각으로 볼 수 있도록 하여 최근 국내의 문화예술교육 현장에서 다양한 방식으로 확장돼 시도되고 있는 활동이기도 하다.							

학습단계	교수-학습 활동	유의 사항
전개	<p>◎ ‘소리 지도’ 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 교사는 학습자들에게 ‘소리 지도’를 만들기 위한 규칙을 설명한다. - 교사는 학습자들을 모듬으로 구성한 후, 각 모듬에 동네 지도를 나누어 준다. - 학습자들은 모듬원들과 각자가 등하굣길에 녹음하여 수집한 ‘소리’를 공유한다. - 학습자들은 수집한 소리를 들으며, 해당 소리의 출처를 지도에 표기한다. 	<p>무용실을 순회하며 활동에 어려움을 느끼는 모듬에게 피드백을 제시한다.</p>
	<p>◎ 움직임 창작하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 학습자는 수집한 소리를 반복해 들으면서, 소리를 반영한 움직임을 창작한다. - 시간, 공간, 에너지 등 다양한 무용의 요소를 활용해 움직임을 확장시킬 수 있도록 한다. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p style="text-align: center;">〈그림 5〉 소리 지도의 예시⁵⁾ 〈그림 6〉 소리 출처 표시의 예시⁶⁾</p>	<p>학습자들의 움직임 창작이 더욱 풍부해질 수 있도록 무용실을 순회하며 피드백을 제공한다.</p>
마무리	<p>◎ 움직임·생각 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 모듬별로 창작한 소리 지도를 공유하고, 그에 따른 움직임을 시연한다. - 서로의 생각과 느낌을 나눈다. - cool-down, 다음 차시 예고 등 수업을 마무리한다. 	<p>허용적 분위기를 조성하여 자유로이 생각과 느낌을 나눌 수 있도록 한다.</p>
표현 영역 연계	<p>[6체04-05] 주제 표현을 구성하는 표현 요소(신체 인식, 공간 인식, 노력, 관계 등)와 창작 과정(발상, 계획, 구성, 수행 등)의 특징을 탐색한다.</p> <p>[6체04-07] 주제 표현 활동을 하는 데 필요한 다양한 표현 방법을 바탕으로 개인 또는 모듬별로 작품을 창의적으로 구성하여 발표하고 이를 감상한다.</p> <p>[6체04-08] 주제와 관련된 다양한 표현 방식을 이해하고 자신의 느낌과 생각에 따라 창의적인 방법으로 표현한다.</p>	
타 교과 연계	<p>[6미01-02] 자신이나 주변 환경에서 찾은 감각적 특징, 느낌, 생각 등을 관련지어 나타낼 수 있다.</p> <p>[6음01-03] 소리의 어울림을 생각하며 다양한 방법으로 함께 표현한다.</p>	
범교과 연계	진로 교육	

5) 삼일문고(2018. 05. 11). “춘천인문지도 by 책방마살”. 인문360. <<https://inmun360.culture.go.kr/content/656.do?mode=view&cid=2371234>, 2024. 01. 12>.

6) Lee, J. S. & Lee, S. H.(2018). Automatic path generation for group dance performance using a genetic algorithm. *Multimedia Tools & Applications*, 78, 7517-7541.

IV. 요약 및 제언

2023년부터 본격적으로 시행된 농어촌 ‘우리동네 예술학교’는 대도시 중심의 문화예술교육 격차를 해소하고, 농어촌지역의 학교를 중심으로 양질의 문화예술교육을 제공하기 위한 취지의 국가 정책적 사업이다. 이는 지역 사회 기반 문화예술교육의 방향을 다시금 실험하고 정립하는 장으로서의 긍정적 측면을 담보한다. 그러나 아직은 사업 초기 단계로 시행 기간이 짧아 교육 내용의 다양성, 연계성, 체계성, 지속성 측면에서 여러 미흡한 지점이 보고되고 있다. 이에 본 연구는 농어촌 ‘우리동네 예술학교’에 수준 높은 문화예술교육프로그램을 제공하기 위해 수행된 『농어촌 ‘우리동네 예술학교’ 교육프로그램 개발 연구』를 통해 최근 개발된 무용창작 교육프로그램의 사례를 제시하고, 그 현장에의 적용을 제안하는 것을 목적으로 하였다.

해당 무용창작 교육프로그램의 개발을 위해, 2023 농어촌 ‘우리동네 예술학교’에서 수행된 무용 교육 프로그램의 현황, 수업 운영 방법 및 유형에 관한 검토가 선행되었다. 또한, 이를 통해 학교 교육과 연계를 강화하는 방식의 무용창작 교육프로그램 개발이 요구된다는 점을 주요 시사점으로 도출하였다. 학교 교육과 무용창작 교육 간의 유연한 연계를 위해, 다양한 교과를 아우르며 활용될 가능성이 높은 루트 번스타인의 융합형 사고 기술인 ‘13가지 생각 도구’를 기반으로 무용창작 교육프로그램을 개발하였다. ‘뻘뻘 댄스(Fun Fun Dance)’라 명명된 이 프로그램은 초등학교 3학년부터 중학교 2학년까지를 우선 대상으로 하는 6단계의 무용창작 교육프로그램이다. 이에, 본 연구를 통해 제시한 융합형 사고 기술 기반 ‘뻘뻘 댄스(Fun Fun Dance)’ 프로그램개발의 주요 내용을 정리하면 아래와 같다.

첫째, 프로그램개발의 기본 방향은 ‘통합·전인 교육의 접근 지향’, ‘2022 개정 교육과정과의 연계 강화’, ‘단계별 프로그램 제안’, ‘지역 문화예술교육의 가치 지향’의 네 가지이다. 이를 구현하기 위해 ‘13가지 생각 도구의 적용’, ‘금번 교육과정이 추구하는 핵심 가치 및 역량 반영’, ‘교과 내, 교과 간, 범교과적 학습 주제 및 성취기준과의 연계’, ‘예술적 터전으로서 다양한 연결을 형성하는 지역의 가치 구현’을 세부적 방향으로 상정하였다.

둘째, 프로그램의 목표를 설정함에 있어서 금번 개정 교육과정이 추구하는 인간상의 핵심 가치와 역량을 반영하였다. 창의성, 자기 주도성, 포용성을 바탕으로, 본 프로그램과 관련이 깊다고 판단되는 창의적 사고 역량, 심미적 감성 역량, 협력적 소통 역량, 공동체 역량을 선별해 지역 기반 문화예술교육 프로그램으로서의 교육적 의의를 반영한 무용창작 교육 목표로써 구체화하였다.

셋째, 프로그램의 내용 선정 및 조직은 13가지 생각 도구를 기반으로, ‘체육과 표현 영역의 내용 요소 활용’, ‘범교과적 학습 주제 및 타 교과와의 성취기준 연계’, ‘지역 중심의 주제 적용’의 측면에서 이루어졌다. 13가지 생각 도구 가운데, ‘놀이’는 본 프로그램의 교수-학습 과정 전반에 그 개념이 ‘스며들 수 있도록’ 하였고, 그밖에 놀이를 제외한 관찰, 형상화, 패턴인식 등의 12가지 생각 도구가 본 프로그램의 핵심 내용으로 조직되었다. 체육과 표현 영역과 범교과적 학습 주제, 타 교과와의 성취기준 연계는 이번 개정 교육과정이 제시한 학년군별 구분에 따라, 3학년군은 1단계, 4학년군은 2단계부터 시작해 중학교 1학년은 5단계, 중학교 2학년은 6단계 등으로 본 프로그램에 단계별 적용하였다. 지역 중심 주제는 지역의 장소, 사람, 현안의 차원에서 학교와 동네를 출발점으로 설정하고, 지역 내의 자연적, 유·무형적 자원이 활용될 수 있도록 ‘지역’이라는 주제를 교수-학습 활동과 연계해 구체화하였다.

넷째, 프로그램의 단계별 내용은 학기별 발표회 및 공연 만들기를 포함해 학년별(단계별)로 총 30차시의 교수-학습 활동 주제로 구성하였다. 아울러, 프로그램의 단계별 수준은 ‘생각 도구 사용의 깊이와 정교화 심화’와 ‘무용 학습 개념의 심화’라는 차원에서 단계적으로 수준별 차이를 두었다.

상술한 내용과 함께, 단계별 수업 개요의 예시 및 차시별 교수-학습 지도안의 예시를 제시함으로써, ‘뽀뽀 댄스’ 프로그램에 대한 더 깊이 있는 이해를 모색하였다. 이에 본 연구가 제시한 프로그램의 내용을 토대로, 현장에 적용한 그 후속 연구를 제안하는 바이다. 지역 기반 또는 지역 연계 문화예술교육프로그램의 가치는 각 지역의 지역적 특색을 오롯이 담아낼 수 있을 때 비로소 구현될 것이다. 그러므로 본 연구에서 제시한 뽀뽀 댄스 프로그램의 단계별 수업 활동이 기반이 되어, 각 지역의 실생활권역이 구체적으로 담긴 수업 활동으로 재구성되기를 기대하는 바이다. 이로써 각 지역의 특색이 형형색색 생생하게 깃든, 보다 풍부한 무용창작 교육프로그램으로써 본 프로그램이 유용하게 활용될 수 있기를 바란다.

■ 참고문헌

- Bernstein, R. & Bernstein, R.(2007). **생각의 탄생** (박종성 역). 에코의 서재. (원저출판 1999).
- 김규훈(2016). 생각도구와 국어교육의 접점: 생각도구를 통한 국어과 창의성의 실천 원리 구안. **국어교육연구**, 62, 35-62.
- 김승호(2018). 『생각의 탄생』의 통합교과적 함의. **통합교육과정연구**, 12(2), 1-27.
- 김정우(2023). 2022 개정 교육과정의 변화 : 국어과와 사회과의 민주시민 교육과 생태소양 교육을 중심으로. **교육과학연구**, 25(2), 21-51.
- 김현남(2015). 다문화가정의 초등학생을 위한 창작무용 교육모형 개발. **무용예술학연구**, 52(1), 15-34.
- 박은실(2020). 생각의 도구를 활용한 음악중심 창의융합 프로그램 설계방안 연구. **예술교육연구**, 18(2), 159-176.
- 백윤식(2014). **창의적 사고력 신장을 위한 영화교육프로그램 연구 : 중학교 2학년 중심으로**. 석사학위논문. 세종대학교 대학원.
- 손정주(2017). **탐구적 과학 글쓰기를 활용한 중학교 '행성' 단원 교수학습프로그램의 개발 및 적용**. 석사학위논문. 한국교원대학교 대학원.
- 송미숙(2021). 무용교육으로서 창작무용의 역할과 가치: 존 듀이의 미적체험을 중심으로. **인문사회** 21, 12(4), 1933-1943.
- 이보림(2022). 루트 번스타인의 이론에 기초한 문화예술교육 분야 융합교육 수업방안 연구. **문화예술교육연구**, 17(1), 75-102.
- 이세나, 배준용, 안병주(2017). 창작무용교육이 지역아동센터 청소년의 사회성에 미치는 미치는 연구. **무용예술학연구**, 67(5), 109-119.
- 조상연(2020). 우리나라 범교과 학습의 개선 방향 논의. **인격교육**, 14(1), 91-117.
- 최상철(2013). 초등학교 5-6학년 무용창작 프로그램의 개발. **무용예술학연구**, 44(5), 159-179.
- 최상철, 김아롱(2012). 창의적 사고 기반 즉흥무용 수업 모형 개발 및 적용. **한국무용교육학회지**, 23(1), 99-128.
- Lee, J. S. & Lee, S. H.(2018). Automatic path generation for group dance performance using a genetic algorithm. **Multimedia Tools & Applications**, 78, 7517-7541.
- 서예원, 석정아, 최상철, 유미희, 조은숙, 문 영, 김윤진, 윤미정(2014). **2014 학교 문화예술교육 교수-학습 지도안 개발 연구(무용)**. [연구보고서]. 한국문화예술교육진흥원.
- 오지희, 고국원, 고정철(2011). 13가지 창의적 생각도구와 로봇 교육의 결합. [학술발표]. 2011 한국 산학기술학회 춘계 학술대회.
- 이대영, 김경태, 김석범, 김지현, 윤주한, 장연주, 정옥희, 조대연, 최상철(2024). **2023 농어촌 '우리동네 예술학교' 교육프로그램 개발 연구**. [연구보고서]. 케이아트에듀.
- 삼일문고(2018. 05. 11). "춘천인문지도 by 책방마실". **인문360**. <<https://immun360.culture.go.kr/content/656.do?mode=view&cid=2371234>, 2024. 01. 12>.

논문투고일 2024. 11. 15.

심사일 2024. 11. 21.

심사완료일 2024. 12. 06.

www.kci.go.k

A Study on Developing a Stage-Based Dance Creation Program Using Convergent Thinking Skills

– Focusing on the Case of the Rural ‘Our Neighborhood Art School’ –

Choe, Sang Cheul* · Kim, Ah Rong**

Professor, Chung-Ang University* · Lecturer, Chung-Ang University**

This study presents the development of the dance creation education program, ‘Fun Fun Dance’, developed through the 『Rural ‘Our Neighborhood Art School’ Education Program Development Study』. Targeting students from 3rd grade elementary to 2nd grade middle school, the program is structured in six stages. The most notable feature of the program is that it is based on 13 thinking tools, which are convergence-based techniques applicable across various fields.

The research outlines the fundamental direction, goals, content selection, and organization of the ‘Fun Fun Dance’ program. It also provides examples of lesson plans for each stage, helping to understand the program and suggesting its practical application in real educational settings.

Keywords: Local Cultural and Arts Education(지역 문화예술교육), Dance Creation Education Program(무용창작 교육프로그램), 13 Thinking Tools(13가지 생각 도구), Our Neighborhood Art School(우리동네 예술 학교), Convergent Thinking Skills(융합형 사고 기술)