

고교학점제 전면 도입에 따른 무용 선택 과목과 교육 방안 연구*

홍애령**

I. 서론	IV. 고교학점제 무용 선택 과목의
II. 연구방법	개설과 교육 방안
III. 고교학점제 도입과 무용 진로·적성의 개발	V. 결론 및 제언 참고문헌 Abstract

I. 서론

1. 연구의 필요성

최근 한국에서는 대학 무용학과의 축소와 무용 전공자 감소가 이어짐에 따라 대학 정원 중 소수에 불과한 무용 전공생들이 점점 더 교육 기회를 확보하기 어려워지고 있다(탁지현, 2022, p. 24). 전성기 시절 50여 개에 이르던 대학 무용학과는 2010년대를 전후하여 지역 대학을 시작으로 무용학과의 통폐합이 이어지며 지난 10년간 정원이 꾸준히 줄어들었고, 일부 대학에서는 무용학과가 폐지되었다(이종희, 2020, p. 29). 특히 2015년 이후 지역 대학에서는 무용학과 신입생 모집이 중단되거나 전공 정원이 감소하고, 수도권 대학에서도 무용 전공 인원을 줄이거나 다른 예술 전공과 통합하여 운영하고 있다.¹⁾ 이러한 현상은 무용을 전공하고자 하는 학생들에게 불안정한 진로 환경을 제공하고, 장기적으로 우리나라 무용의 지속 가능성을 위협하는 것이다. 무용교육의 지속 가능성을 확보하기 위해서는 학교에서 학생들에게 보다 다양한 무용 학습과 선택의 기회를 제공할 필요가 있다(이한주, 양승연, 2022, p. 185). 다수의 학생들이 경험하는 학교무용의 제도와 교육방법을 재고하고 무용교육의 기회를 제공하기 위한 전략적 접근이 필요한 시점이다.

특히 고등학교에서의 무용 진로교육은 대학 진학 전 가장 중요한 학습 단계이며, 학생들에게 전공 선택의 기회를 제공하는 역할을 해야 한다. 그러나 고등학교는 물론 초등학교와 중학교에서도 무용이 정

* 이 논문은 2024년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 인문사회분야 신진연구자지원사업의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2024S1A5A8021704)

** 한국교원대학교 초등교육과 조교수, dphong@knue.ac.kr

1) CareerNet(연도미상). “학과정보”. CareerNet. <https://www.career.go.kr/cnet/front/base/major/FunivMajorView.do?SEQ=162#tab1, 2025. 02. 05>.

규교과나 고정된 교육 시수를 확보하지 못하는 상황이기에, 유일하게 무용 진로교육이 가능한 제도는 고교학점제이다. 교육부가 추진하는 고교학점제는 학생들이 자신의 적성과 진로에 맞는 과목을 선택하여 학점을 이수하는 방식으로 운영되며, 2025년부터 전국 고등학교에 전면 도입된다(교육부, 2021, p. 3). 고교학점제 단계적 도입 로드맵에 의하면 2025년 고등학교 1학년년부터 192학점 중 공통 과목인 ‘국어’, ‘수학’, ‘영어’ 과목의 최소 성취수준을 보장하도록 지도해야 하고, 2022 개정 교육과정 적용과 더불어 과목 이수 기준, 선택 과목의 성취평가제 운영이 확대된다(교육부, 2021, p. 6)

2022 개정 교육과정에 따르면 체육 및 예술 교과에는 다양한 선택 과목이 포함되어 있다. 체육 교과에서는 ‘운동과 건강’, ‘스포츠 생활’ 등의 과목이 개설되며, 예술 교과에서는 ‘음악’, ‘미술’을 중심으로 일반 선택, 진로 선택, 융합 선택 과목이 다양하게 제시되어 있으며 ‘무용’은 예술 계열 교과 교육과정의 ‘전문교과’로 ‘무용의 이해’, ‘무용과 몸’, ‘무용 기초 실기’, ‘무용 전공 실기’, ‘무용과 매체’ 등의 과목이 포함되어 있다(교육부, 2022c). 이러한 과목들은 기본 3학점으로 편성되며, 1학점 범위 내에서 증감하여 운영될 수 있다. 그러나 실질적으로 많은 고등학교에서는 무용과 관련 선택 과목이 개설되지 않으며, 이는 무용을 전공하려는 학생들의 학습권을 제한하는 요소로 작용하고 있다. 일반고등학교에서 무용이 진로 및 융합 선택 과목으로 자리잡기 위해서는 과목을 희망하는 학생들의 요구와 학교, 담당교사의 선택이 필요하다. 그러나 고교학점제 선택 과목 안내에서 무용과 관련된 정보가 부족하여, 무용을 전공하려는 학생들이 적절한 학습 기회를 제공받지 못하고 있다(박수련, 윤주석, 2022, p. 298). 따라서 고교학점제의 취지를 반영하여 무용교육의 필요성을 강조하고, 무용관련 선택 과목을 활성화하는 방안이 필요하다.

2022년 고교학점제 연구·선도학교의 교육과정 편성·운영 현황에 따르면 체육과의 ‘진로 선택’ 과목은 1~4개, 예술 계열 과목은 ‘미술 전공 실기’, ‘드로잉’, ‘음악사’, ‘음악 이론’ 등 미술과 음악 관련 과목이 대부분이었고, 문예나 무용, 연극 등은 1개 개설되거나 전혀 없었다(김영은, 허예지, 백경선, 2023, pp. 194-195). 이러한 현상은 희망대학 전공 입시에 유리한 공통 과목을 우선 선택하고 체육과 예술 계열에 존재하는 무용 선택 과목은 일반고등학교에서 선택받기 어렵다는 점을 확인해준다. 즉 예술고등학교에 재학하지 않는 이상 무용에 관심을 지닌 학생들의 무용학습권이 심각하게 저해되고 있는 것이다.

이에 이 연구는 고교학점제 전면 도입 시기에 일반고등학교 학생들이 무용 분야의 진로와 적성 개발을 위해 선택할 수 있는 무용 선택 과목에 대한 정보와 교육 방안을 제시하는 것을 목적으로 하였다. 이를 통해 공교육 내에서 일반 학생들의 무용관련 학습 선택권을 보장하고, 무용 전공자로서 진로 개발을 체계적으로 지원할 수 있는 방안을 탐색하였다.

2. 연구의 목적과 문제

이 연구는 일반고등학교 학생들이 무용 전공을 고려할 수 있는 기회를 확대하고 무용 진로와 적성 개발을 위해 어떠한 교육을 시도할 수 있을지에 관한 문제의식에서 시작되었다. 이에 다음의 연구문제를 설정하였다. 첫째, 고교학점제 도입 이후 무용관련 선택 과목 개설의 현황과 문제점은 무엇인가?, 둘째, 무용을 전공하려는 학생들에게 적합한 무용 진로·적성 개발을 위한 선택 과목은 무엇이고, 향후 어떻게

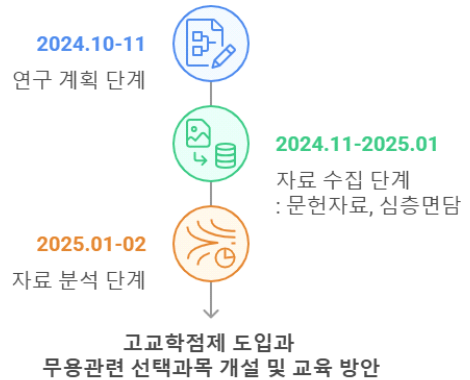
구성될 수 있는가? 셋째, 고교학점제를 활용하여 무용관련 선택 과목의 효과적인 운영 및 교육 방안은 무엇인가?

II. 연구방법

1. 연구설계

이 연구는 고교학점제 관련 정책문서, 각 시·도교육청 공시자료, 선행연구를 바탕으로 문헌 분석을 실시하고, 고등학생 지도 경험이 있는 무용 전공 체육교사 및 무용교육자와의 심층면담을 통해 무용 진로·적성 개발을 위한 선택 과목의 필요성을 검토하였다.

2022 개정 교육과정과 고교학점제가 본격적으로 도입되는 2025년 현재의 관점에서 고등학생들에게 무용 진로를 소개하고 선택할 수 있는 교육 방안을 모색하기 위해 연구를 설계하였다. 이에 따라 연구과정은 연구계획, 자료수집, 자료분석의 세 가지 단계로 나누어 수행되었다.



〈그림 1〉 연구설계

2. 자료수집

가. 문헌자료 수집

문헌 분석을 통해 고교학점제의 개요, 체육 및 예술 교육과정내 무용관련 과목의 개설 현황, 교육과정 운영 지침, 시·도교육청의 지원 방안 등을 검토하였다. 문헌 분석의 대상 자료는 2022 개정 교육과정, 교육부 및 시·도교육청 정책문서, 고교학점제 시행 지침, 운영 자료를 검토하였다. 또한 고교학점제와 예술 교육의 연계성, 무용 교육과정 및 진로지도 관련 연구 논문에 관한 선행연구 분석을 실시하였다.

나. 연구 참여자 선정과 심층면담

고교학점제 전면 도입에 따라 무용관련 진로와 적성을 고민해볼 수 있는 선택 과목의 필요성과 교육 방안을 보다 심층적으로 도출하기 위해 고등학생 지도 경험이 있는 무용 전공 체육교사 및 무용교육자를 대상으로 심층면담을 실시하였다. 연구 참여자는 전형적 사례선택(Typical Case Selection)과 층화 표집(Stratified Sampling)에 근거하여 고등학교에서 체육과 무용 수업을 담당하는 교사와 교육자 중에서 수도권(서울, 경기, 인천) 지역의 무용 전공 체육교사 5명, 무용 전공 및 교육 경험이 있는 강사 및 교수진으로 구성된 무용교육자 5명을 선정하였다. 연구 참여자의 성별 구성은 여성 7명, 남성 3명, 지역은 서울과 경기 각 4명, 인천 2명, 평균 교육경력 14년이었다.

〈표 1〉 연구 참여자 정보

순	구분	이니셜	성별	지역	교육경력	교육대상
1	교사	A	여	서울	10년	중·고등학생
2	교사	B	여	서울	6년	중학생
3	교사	C	여	경기	12년	고등학생
4	교사	D	남	인천	15년	중·고등학생
5	교사	E	남	경기	13년	중·고등학생
6	강사	F	여	서울	20년	중·고등학생
7	강사	G	여	경기	19년	중학생
8	강사	H	남	인천	15년	고등학생
9	연구자	I	여	경기	13년	중학생
10	교수	J	여	서울	17년	중·고등학생

심층면담은 반구조화된 질문을 사용하여 첫째, 현재 고교학점제 수업과 무용 선택 과목 개설의 어려움은 무엇인가? 둘째, 무용 진로와 적성 개발을 위한 교과는 어떻게 구성되어야 하는가? 셋째, 무용 선택 과목의 효과적인 운영을 위한 교육 방안은 무엇인가?의 세가지 문항을 기본으로 추가 질문을 하였다. 각 참여자가 희망하는 장소에 연구자가 방문하여 최소 45분~최대 1시간 40분간 면담을 진행하였다. 참여자의 답변은 허락을 구한 후 스마트폰의 어플리케이션으로 녹음하여 텍스트로 전환하였으며, 연구자가 정리한 요점이 참여자의 답변과 일치하는지 확인하였다.

3. 자료분석

가. 문헌 분석

고교학점제 정책문서 및 안내자료를 분석하여 무용관련 선택 과목 개설 현황, 운영 지침, 교육과정 내 무용교육의 위치, 무용 전공자의 진로 지원 정책 등을 도출하였다. 이 과정에서 체육 및 예술 교과 내 무용교육과의 연계 가능성 및 한계점을 파악하였다. 수집된 자료는 질적 분석 방법을 활용하여 연구의 목적에 맞게 분석하였다.

나. 면담자료의 내용 분석

심층면담을 통해 도출된 주요 내용은 주제별 범주화(Thematic Coding) 작업을 거쳐 분석하였다. 주제 코딩은 심층면담과 같은 질적 자료에서 의미있는 주제나 패턴을 분석하고 해석하여 정성적 자료를 체계적으로 정리하는 방법이다(Hemmler et al., 2020, p. 196). 1차 코딩에서는 면담 자료를 전사하여 핵심 키워드와 주요 내용을 식별하였으며, 2차 코딩에서는 주제별로 유사한 응답을 범주화하고 연구문제와의 연관성을 분석하였다. 3차 코딩에서 반복적으로 나타난 핵심 주제를 중심으로 패턴을 도출하였다. 이 과정에서 면담 참여자들의 응답에서 나타난 공통적인 개념을 비교하고 연구의 목적에 부합하

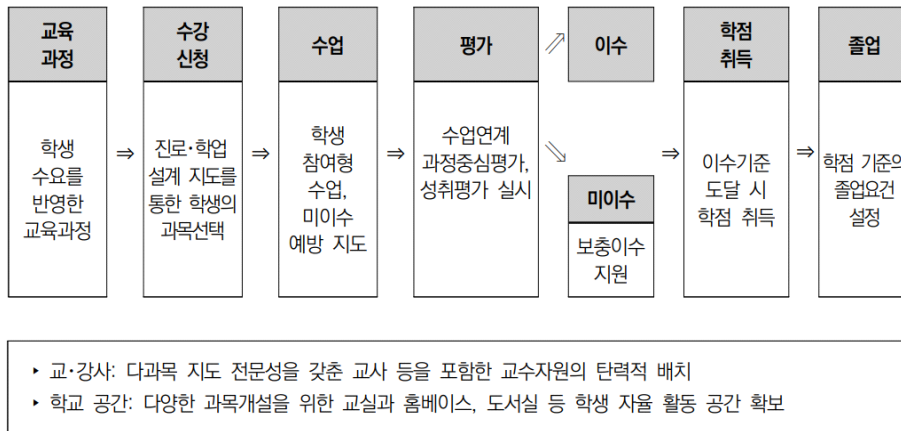
는 결과를 도출하였다. 내용 분석을 통해 고교학점제 제도의 이점을 파악한 무용 선택 과목의 개설과 적극적인 운영 필요성을 발견하였다. 연구에 인용된 답변은 면담날짜, 참여자의 이니셜 등으로 부호화하고 개인정보가 연구 이외의 목적으로 노출되지 않도록 주의하였다.

III. 고교학점제 도입과 무용 진로·적성의 개발

1. 고교학점제 도입과 체육·예술 교과의 변화

가. 고교학점제의 핵심 개념과 운영 방식

고교학점제는 학생들이 기초 소양과 기본 학력을 바탕으로 자신의 진로·적성에 따라 과목을 선택하고, 이수기준에 도달한 과목에 대해 학점을 취득·누적하여 졸업하는 제도이다(교육부, 2021). 기존의 획일적인 교육과정에서 벗어나 학생 개개인의 학습 경로를 반영하며, 학생 선택권을 확대하고 학습 동기를 높이는 것을 목적으로 한다. <그림 2>와 같이 다양한 과목 선택의 기회 제공, 일정 학점 이수 시 졸업 가능, 특정 과목이 개설되지 않은 경우 인근 학교나 온라인 플랫폼을 통해 수강할 수 있는 공동교육과정을 운영하는 것이 특징이다(고교학점제, 2025).



<그림 2> 학점제형 학사제도 운영 체계²⁾

고교학점제는 마이스티고('20~), 특성화고('22~), 일반계고와 특목고('22~'24) 순으로 단계적으로 적용되었으며 2025년부터 전제 고등학교에 전면 적용함에 따라 학생들이 과목 이수 기준에 도달하여 학점을 취득하고 기초 소양과 기본 학력을 보장하고자 한다(교육부, 한국교육과정평가원, 2023, p. 5). 본격적인 제도 도입에 앞서 교육부는 고교학점제 관련 정책, 안내자료, 보고서 등을 홈페이지를 통해 제공하고 학교간 공동교육과정, 학교교육공간 조성, 진로적성 정보, 교육과정·과목 안내 정보를 제공하였다.

2) 교육부, 한국교육과정평가원(2023, p. 10). **고교학점제 도입·운영 안내서**, [교육과정문서], 교육부, 한국교육과정평가원. (<https://www.hscredit.kr/data/gdDataDetail.do?seq=5666&pageNo=1, 2025. 02. 05>).

이러한 변화는 체육 및 예술 교과에도 영향을 미쳐 학생들이 보다 다양한 교과를 선택할 수 있는 기회를 제공한다. 그러나 현실적으로 무용과 같은 특정 분야는 여전히 과목 개설이 부족한 상황이며, 이는 학생들의 학습 선택권을 제한하는 요인이 되고 있다. 특히, 2022 개정 교육과정에서는 체육 및 예술 교과의 선택 과목을 확장하여 학생들이 자신의 진로와 관심 분야에 따라 과목을 선택할 수 있지만, 무용 과목의 개설은 학교의 인프라와 교사 배치 상태에 따라 달라지며 상당수의 학교에서 개설되지 않는 문제가 지속되고 있다.

고교학점제는 학생들이 자신의 진로에 맞는 과목을 선택하여 이수하는 제도예요. 무용 전공 학생들에게는 보다 전문적인 교육 기회를 제공할 수 있는 중요한 변화죠. 하지만 현실적으로는 선택권이 제한적인 경우가 많습니다(연구참여자 C, 2024. 12. 05).

고교학점제는 단순한 과목 선택이 아니라, 학생 개개인의 학습 설계를 지원하는 방식입니다. 그러나 무용의 경우, 개설 자체가 어려워 제도의 취지를 온전히 살리기 어렵습니다(연구참여자 G, 2025. 01. 04).

이 제도는 학생이 원하는 과목을 선택해 배우는 것을 목표로 하지만, 현실에서는 무용 과목 개설이 거의 없어요. 결국 학생들은 선택하고 싶어도 할 수 없는 상황이죠(연구참여자 E, 2024. 12. 19).

고교학점제를 통해 무용 과목을 늘리고 싶다면, 교육청 차원에서 개설을 의무화하거나 지원을 강화하는 정책이 필요해요. 학교 자원에 맡기면 수요가 적다고 판단해 개설 자체가 어려울 겁니다(연구참여자 H, 2025. 01. 17).

위와 같은 답변들을 통해 고등교육기관으로서 대학 진학을 앞둔 고등학교에서 무용에 관한 진로를 개발하고 고교학점제 취지를 반영하여 무용교육의 정착을 위해서는 보다 적극적인 정책적 지원이 필요하다는 점이 확인되었다.

나. 무용관련 선택 과목의 개설 현황

고교학점제 도입 이전에도 고등학교에서 무용 과목이 개설되는 비율은 매우 낮다. 이는 전문 교사 부족, 시설 부족, 학생 수요 감소 등의 요인에서 기인한다. 무용을 전공한 교사가 매우 부족하고 기존의 무용반을 운영하던 여자고등학교들도 무용교사가 퇴임한 이후에는 체육교사 혹은 예술 강사가 빈 자리를 채우면서 사실상 무용만을 배우는 수업은 학교에서 찾아보기 어렵다.

학교마다 상황이 다르다 보니 무용 과목을 개설하는 게 쉽지 않아요. 특히 실기 수업을 위해선 전문 시설과 교사가 필요한데, 이게 부족하니 다른 과목보다 개설이 더 어렵죠(연구참여자 B, 2025. 01. 10).

무용 실기 수업은 체육관이나 강당에서 할 수 있는 것이 아닙니다. 바닥재, 거울, 음향 시설 등 기본적인 환경이 갖춰져야 하는데, 이런 부분이 고려되지 않은 채 무용 과목 개설이 논의되는 경우가 많아요(연구참여자 J, 2024. 12. 15).

한편에서는 무용에 대한 정보와 진로 교육 부족으로 학생들이 무용 과목을 선택하는 비율도 낮다. 이를 해결하기 위한 방안으로 학교 간, 학교와 대학간에 운영할 수 있는 공동교육과정의 중요성이 확인되었다.

학생들이 무용을 제대로 배울 수 있도록, 학교 간 공동교육과정을 활성화해야 합니다. 특정 학교에만 무용 과목을 개설하는 것이 아니라, 인근 학교들과 협력해 학생들이 원하는 과목을 들을 수 있도록 하는 것이 중요합니다(연구참여자 D, 2025. 01. 22).

다. 무용관련 선택 과목 개설과 진로·적성 개발의 어려움

고교학점제는 학생들에게 다양한 진로 탐색 기회를 제공하는 것을 목표로 하지만, 현재 무용 전공과의 연계는 미흡한 실정이다. 따라서 고교학점제의 취지를 살리면서 무용 전공 학생들을 위한 보다 체계적인 교육과정이 마련되어야 한다(17개 시·도교육청, 교육부, 한국교육개발원, 2023). 현재 시·도교육청 및 학교에서 제공하는 고교학점제 선택 과목 안내서에서는 무용관련 과목 정보가 충분히 제공되지 않고 있다. 체육 및 예술 교과외의 선택 과목 목록에는 무용 과목이 포함되어 있으나, 구체적인 교육과정 및 개설 가능 여부에 대한 정보가 제한적이다. 이로 인해 학생들은 무용 전공을 고려할 때 필요한 정보를 얻기 어려우며, 이는 무용관련 과목의 개설 필요성에 대한 인식 부족으로 이어진다.

무용 전공 학생들의 학습 기회는 학교별 개설 과목 차이, 교육 환경의 부족, 교사 배치 문제로 인해 제한되고 있다. 많은 학교에서 무용 과목이 개설되지 않으며, 일부 학교에서는 체육 또는 예술 종합 과목에서 무용교육을 일부 포함하는 방식으로 운영할 수 있다. 이러한 문제는 무용 전공을 희망하는 학생들의 학습권을 제한하며, 고교학점제의 실질적인 효과를 저해하는 요소로 작용하고 있다. 이를 해결하기 위해서는 무용관련 선택 과목의 개설을 확대하고, 무용을 가르칠 수 있는 교강사를 융통성 있게 활용할 수 있도록 학교 간 공동교육과정 운영을 시행해야 할 것이다.

IV. 고교학점제 무용 선택 과목의 개설과 교육 방안

1. 무용 진로·적성 개발을 위한 선택 과목

고교학점제는 학생의 개별적인 진로와 적성 개발을 돕기 위해 체계적이고 포괄적인 무용 교육과정을 제공하는 것이 필요하다. 이러한 필요성은 특히 무용 전공을 희망하는 학생들에게 더욱 강조되며, 이는 학생들이 자신에게 맞는 교육과정을 선택할 수 있는 환경을 조성해야 함을 의미한다. 현재 체육 및 예술 교과 내에서 무용관련 선택 과목이 존재하지만, 그 과목들이 전국적으로 균등하게 개설되지 않아 교육 기회의 불균형이 발생하고 있다

일부 학교에서는 무용 전공 학생들의 요구를 반영한 교과목이 개설되지 않거나, 실기보다 이론 중심으로 운영되는 경우가 빈번하다. 이는 학생들이 실제 필요한 실기 및 표현 능력을 충분히 개발하지 못하게 하며(탁지현, 2022, p. 23), 무용교육의 실질적 학습 효과를 저하시키는 주요 요인이 된다. 2022 개정 교육과정에서는 무용교육의 변화를 위해 창의성과 포용성을 강조하는 실천적 교수모형이 제안되었

으며, 이는 학생들이 보다 창의적인 무용교육을 경험할 수 있도록 도울 수 있다(박혜진, 2022, p. 183).

고등학교에서 무용과 관련된 과목은 체육과 교육과정, 예술계열 교육과정, 체육계열 교육과정에 분산되어 있다(교육부, 2022a, 2022b, 2022c). 이중 체육 이론과 실기를 중심으로 한 체육계열은 커리어 넷 등에서 무용관련 교과목으로 소개되고 있지만 실제 내용체계상 체육만을 대상으로 하고 있어 무용 과목으로 보기에는 어려움이 있다. 이에 고교학점제 도입시 무용과 직접적으로 관련이 있는 교육과정과 선택 과목을 제시하면 <표 2>와 같다.

<표 2> 고교학점제 도입시 무용관련 선택 과목³⁾

교육과정	일반 선택	진로 선택	융합 선택
체육과 교육과정 <표현>	체육1 체육2	운동과 건강 스포츠 문화 스포츠 과학	스포츠 생활1 스포츠 생활2
예술 계열 선택 과목 교육과정 <무용>	-	무용의 이해 무용과 몸 무용 기초 실기 무용 전공 실기 안무 무용 제작 실습 무용 감상과 비평	무용과 매체

먼저 체육과 교육과정은 초등학교, 중학교와 연계된 고등학교 체육과의 3개 대단원 중 하나인 ‘표현’ 영역으로 제시되어 있다. 고등학교 체육과 선택 과목은 일반 선택 과목, 진로 선택 과목, 융합 선택 과목으로 구성되어 있다. 일반 선택 과목은 공통과목인 ‘체육’에서 학습한 ‘운동’, ‘스포츠’, ‘표현’ 영역 전반을 심화하여 학습하도록 영역 간 내용의 연계성을 고려하여 ‘체육1’, ‘체육2’로 구성되어 있다. 진로 선택 과목은 체육 분야 진로를 건강 관련 계열과 스포츠 문화 및 과학 계열로 구분하여 학습할 수 있도록 ‘운동과 건강’, ‘스포츠 문화’, ‘스포츠 과학’으로 구성되어 있다(교육부, 2022c).

다음으로 예술계열 교육과정에서는 진로 선택 과목으로 ‘무용의 이해’, ‘무용과 몸’, ‘무용 기초 실기’, ‘무용 전공 실기’, ‘안무’, ‘무용 제작 실습’, ‘무용 감상과 비평’, 융합 선택 과목으로 ‘무용과 매체’를 선택할 수 있다. 그러나 진로 선택 과목은 2015 개정 교육과정까지 주로 예술고등학교의 교과목이었기에, 현실적으로 일반고등학교에서 무용을 전공하지 않은 학생들이 수강할 수 있는 선택 과목은 ‘무용과 매체’가 될 가능성이 크다. 그러므로 융합 선택 과목인 ‘무용과 매체’의 내용체계는 무용을 통해 경험할 수 있는 보다 포괄적이고 다양한 영역을 반영해야 할 것이다(김지안, 2022, p. 65).

그럼에도 다수의 일반고등학교의 학생들은 체육 수업에서 ‘표현’ 영역 외에 무용과 관련된 과목을 접하기 어렵다. 2015 개정 교육과정까지 위의 무용관련 선택 과목들은 체육고등학교, 예술고등학교와 같은 특수목적학교의 전문교과였기 때문이다. 실제로 일부 교육청의 2022 개정 교육과정 소개 자료에는 특수목적고등학교의 교과목으로만 무용 과목을 소개하고 있다. 일반고등학교에서도 선택이 가능하지만, 전체 학생 중 무용을 진로로 선택하는 학생들이 많지 않기 때문에 소수의 학생을 위해 학교가

3) 교육부(2022a), 교육부(2022c)를 참조하여 재구성.

선택하기에는 쉽지 않다. 이를 보완하기 위해 각 시·도교육청에서는 공동교육과정, 학점제형 교육공간 조성 등의 사업도 운영 중이다. 실제로 공동교육과정 수업에 참여한 학생들의 42.3%는 평소에 배우기 어려웠던 새로운 지식 함양이나 배우기 어려웠던 과목에 대한 호기심을 해소하였다(김정아, 손윤희, 이림, 채민정, 2024, p. 152).

2. 무용 진로·적성 개발을 위한 선택 과목의 구성

향후 무용 선택 과목은 무용 실기뿐만 아니라 무용 분야에서 가능한 다양한 진로에 대한 정보와 공연 예술로서 미디어나 매체, 분야와의 융합을 고려한 내용을 포함해야 한다. 이를 고려하여 다음과 같이 무용 선택 과목의 구성 요소를 제안할 수 있다.

첫째, 무용 기초 실기 과정은 현대무용, 발레, 한국무용 등 다양한 장르의 기초적 실기 수업을 제공하며, 학생들이 기본적인 신체 표현 능력을 기를 수 있도록 구성한다. 실기 수업을 통해 무용의 기본 동작과 테크닉을 습득하고, 신체적 특성에 맞는 움직임을 탐색하는 과정을 경험할 수 있다.

학생들이 직접 안무를 기획하고 공연을 준비하는 방식의 프로젝트를 진행하면, 단순한 동작 학습을 넘어 창의성과 협업 능력을 키울 수 있습니다. 이런 방식이 실질적인 학습 효과를 높일 수 있다고 생각합니다(연구참여자 G, 2025. 01. 04).

둘째, 무용 창작 및 표현 과정은 학생들이 개인 또는 팀 프로젝트를 통해 창작 무용을 발표하는 경험을 할 수 있도록 설계한다. 이를 통해 학생들은 단순한 기술 연마를 넘어 예술적 창의성을 기르고, 안무 창작 과정을 경험하면서 무용을 통한 자기 표현 능력을 향상할 수 있다(홍애령, 2024, p. 221). 또한, 공연 기획과 연출에 대한 실습을 병행하여 학생들이 무용 공연을 종합적으로 기획하고 실행할 수 있도록 지도할 필요가 있다.

무용은 단순한 실기 과목이 아니라, 창작과 협업이 중요한 예술 분야입니다. 학생들이 창작 프로젝트를 수행하면서 무용의 본질을 더 깊이 경험할 수 있어요(연구참여자 A, 2024. 11. 01).

셋째, 무용과 미디어 융합 과정은 디지털 기술과 무용의 접목을 통한 영상 콘텐츠 제작을 목표로 한다. 최근 무용 산업에서 미디어 기술이 중요한 역할을 하고 있는 만큼, 가상현실(Virtual Reality, VR), 증강현실(Augmented Reality, AR) 등의 기술을 활용한 무용 공연 제작, 영상 촬영 및 편집, 디지털 콘텐츠 기획 등의 내용을 포함할 필요가 있다. 이를 통해 학생들은 무용을 기반으로 한 다양한 창작 방식과 새로운 무대 형식을 탐색하고, 미래 무용 산업의 변화에 대응할 수 있는 역량을 갖추게 된다.

넷째, 무용 진로 탐색 과정은 무용 산업의 다양한 직업군을 이해하고, 무용 전공자가 진출할 수 있는 다양한 분야를 소개하는 데 초점을 맞춘다. 공연예술, 안무가, 무용 치료, 예술 행정 등 무용과 관련된 다양한 직업군을 탐색하고, 실무적인 경험을 제공하기 위해 현장 전문가 초청 강연, 무용관련 기관 탐방 등의 활동을 포함하는 것이 필요하다. 이를 통해 학생들은 단순한 공연 예술가로서의 진로뿐만 아니라 다양한 방식으로 무용을 활용할 수 있는 가능성을 탐색할 수 있다.

저희 학교에서는 ‘사회적 메시지를 담은 퍼포먼스 기획’이라는 프로젝트를 진행했어요. 학생들이 특정 사회적 이슈를 주제로 무용 공연을 기획하고 발표하는 방식이었죠. 이 과정에서 무용이 단순한 예술이 아니라, 메시지를 전달하는 매체라는 걸 깨닫게 되더군요(연구참여자 J, 2024, 12, 15).

이러한 과목들은 학생들이 단순한 실기 교육을 넘어 무용을 매개로 한 다양한 진로 기회를 모색하도록 지원하고, 고교학점제의 취지와 이수기준을 충족할 수 있도록 설계되어야 한다. 따라서 향후 무용관련 선택 과목의 개설을 확대하고, 무용 전공 학생들이 실질적인 학습 기회를 제공받을 수 있도록 교육청 및 학교 차원의 적극적인 지원이 요구된다.

3. 프로젝트 기반 학습을 활용한 교육 방안

가. 프로젝트 기반 학습의 개념과 교육적 효과

프로젝트 기반 학습(Project-Based Learning, 이하 PBL)은 학생들이 실제 문제 해결을 위해 장기적인 프로젝트를 수행하며 자기주도적 학습을 경험하는 방식으로, 창의적 사고 및 협업 능력 향상에 효과적인 교수법으로 평가된다(Díaz & Lorente, 2021, p. 171). 해외에서는 이미 PBL을 활용한 무용교육이 활발히 이루어지고 있으며, 미국과 유럽의 예술학교에서는 실기 연습을 넘어 안무 창작, 공연 기획 및 비평까지 포함하는 종합적인 무용프로젝트를 수행하고 있다(Jirajarupat, Wanta, Vasinarom & Phetruchee, 2022, p. 9563). 무용교육에 PBL을 적용할 경우, 학생들은 자신만의 안무를 창작하고, 공연 기획 및 발표 과정을 경험하며, 팀워크를 통해 협력하는 능력을 기르게 된다(김지영, 김은혜, 홍애령, 2019, p. 30). 특히, 디지털 기술과의 융합을 통해 새로운 표현 방식을 익히고 능동적으로 대응할 수 있는 역량을 함양할 수 있다. 이는 교육부(2023)의 공교육 경쟁력 제고 방안에서 제시한 교사는 학생의 적극적 수업 참여를 유도하고 사회적·정서적 역량을 길러주는 등의 학습 환경을 조성할 필요가 있다는 맥락에도 부합한다.

예를 들어 ‘한국 전통 춤과 현대무용의 융합’이라는 프로젝트를 진행하면, 학생들은 소고춤이나 강강술래 같은 전통 춤동작을 여러 방법으로 연구하고 현대적으로 만들어보는 과정에서 창의적인 시도를 할 수 있지요(연구참여자 C, 2024, 12, 05).

나. 무용과 미디어 융합 프로젝트 기반의 수업 운영

고교학점제는 학생 개인의 진로와 적성에 맞춘 교육과정을 제공하는 것을 목표로 하며, 이에 따라 무용 선택 과목도 단순한 실기 교육을 넘어 다양한 학습 방식을 반영해야 한다(교육부, 2022c). 영국의 트리니티 라반 콘서버토리(Trinity Laban Conservatoire)에서는 디지털 기술과 무용을 접목한 프로젝트형 학습을 운영하며, 학생들이 무용창작 과정에서 미디어를 적극적으로 활용하도록 하고 있다(van Gammeren & Szram, 2018, p. 4548). 비록 같은 교육체제는 아니지만 현재 개설되어 있는 무용 진로 선택 과목들은 전통적인 실기, 안무 등을 지향하는 교과목으로 구성되어 있어 새로운 교수학습 방법의 시도가 어려울 수 있다. 이를 고려하여 국내 고교학점제에서 무용 융합 선택 과목을 효과적으로 운영하

기 위해서는 다음과 같은 방안을 도입할 필요가 있다.

첫째, 디지털 기기를 활용한 안무를 적극적으로 활용한다. 학생들이 직접 안무를 창작하고 이를 영상으로 제작하여 유튜브 및 SNS를 통해 공유하는 방식으로 운영될 수 있다. 뉴욕주립대학교(SUNY Purchase) 무용학과에서도 디지털 미디어를 활용한 무용 작품을 제작하고 온라인으로 발표하는 프로젝트를 진행하고 있다. 이를 벤치마킹하여 학생들이 무용 작품을 제작하고 디지털 플랫폼을 통해 발표하는 기회를 제공할 필요가 있다.

SNS나 유튜브 같은 플랫폼이 활성화되면서 무용도 더이상 무대 공연에만 머물지 않죠. 이제는 영상으로 기록하고 표현하는 능력까지 갖추는 것이 중요하다고 생각해요(연구참여자 F, 2025. 01. 14).

둘째, 가상현실(VR)과 증강현실(AR) 기술을 활용하여 무용 공연을 기획하는 경험을 제공한다. 컬럼비아 대학교 버나드 칼리지(Barnard College, Columbia University)에서는 증강현실 앱, VR/360 비디오, 장시간 노출 LED 사진을 사용하여 관객에게 AR 모바일 애플리케이션을 통해 무용 작품을 볼 수 있도록 하고 360/VR 비디오를 통해 무용을 시청할 수 있는 몰입형 관람을 제공하였다(Hibbert, Christa, Seeley & Lee, 2018, p. 129).

모션 캡처 기술을 활용한 무용 프로젝트도 가능해요. 학생들이 자신의 춤을 변환해서 새로운 디지털 퍼포먼스를 만드는 방식도 흥미로운 시도가 될 수 있습니다(연구참여자 C, 2024. 12. 19).

셋째, 인접 예술과의 융합 프로젝트를 활용한다. 독일의 폴크방 예술대학교(Folkwang University of the Arts)에서는 무용과 음악, 연극, 영상이 결합된 융합 공연 프로젝트를 정기적으로 운영하고 있으며, 이를 통해 학생들이 다양한 예술 장르를 통합하는 활동을 경험하고 있다.⁴⁾ 해외 사례가 대부분 고등교육이기는 하지만 이미 고등학생들이 디지털 문화에 익숙하고 타 교과에서도 융합 프로젝트를 시도하고 있는 만큼 그 관심과 영역을 무용으로 확장할 수 있다는 교육자들의 의견이 있었다.

학생들이 무용 안무를 창작한 후, 이를 영상으로 기록하고 편집하여 하나의 작품을 만드는 방식으로 수업을 구성할 수 있습니다. 이렇게 하면 단순한 퍼포먼스를 넘어, 무용을 하나의 미디어 콘텐츠로 이해하는 감각을 기를 수 있어요(연구참여자 G, 2025. 01. 14).

드론을 활용한 무용 촬영도 학생들에게 새로운 시각적 경험을 주죠. 요즘 아이들은 감각이 좋아서 카메라 앵글로 무용을 보다 입체적으로 표현할 수 있을 거예요(연구참여자 E, 2025. 01. 05).

국내에서도 무용과 타 예술 장르를 결합한 프로젝트형 수업을 운영하면, 학생들의 창의적 표현 능력을 극대화할 수 있을 것이다. 이러한 프로젝트 기반 수업을 활용하면 학생들은 실기 중심 교육에서 벗어나 창작, 기술 활용, 공연 기획 등의 복합적인 학습을 경험할 수 있다. 해외 사례에서 나타난 바와 같이

4) Folkwang University of the Arts(n.d.), "The Institute of Contemporary Dance". Folkwang Universität der. (<https://www.folkwang-uni.de/en/home/dance>, 2025. 02. 05).

디지털 기술을 접목한 무용교육은 미래 무용산업에서 요구하는 창의성과 기술 융합 능력을 함양하도록 한다. 그러므로 고교학점제에서 무용 선택 과목을 운영할 경우, 프로젝트 기반 학습을 적극적으로 도입하고, 디지털 기술 및 융합 예술과의 접목을 통해 무용교육의 실용성과 창의성을 극대화해야 할 것이다.

V. 결론 및 제언

이 연구는 고교학점제 전면 도입에 따라 무용 진로 및 적성 개발을 위한 무용 선택 과목의 필요성을 확인하고, 무용 전공 학생들의 학습 기회를 확대하기 위한 교육 방안을 탐색하였다. 연구 결과, 고교학점제가 학생들의 학습 선택권을 확대하는 방향으로 운영됨에도 불구하고, 무용 전공을 희망하는 학생들을 위한 교육과정이 충분히 개설되지 못하는 문제점이 확인되었다. 현재 고교학점제 내에서 체육 및 예술 교과와 개설 과목에는 무용관련 선택 과목이 포함되어 있지만, 실제 개설률이 낮아 학생들의 학습권이 보장되지 못하고 있다. 이에 고교학점제의 취지에 맞게 무용관련 선택 과목을 개설하고, 무용 진로 탐색을 위한 교육 기회를 확대하는 것이 필수적이다.

이상의 내용을 바탕으로 우리나라 학교무용교육의 지속가능성과 고교학점제 내 무용 선택 과목 활성화를 위해 단계적으로 실천할 수 있는 교육방안을 모색할 수 있다. 첫째, 고교학점제 선택 과목 안내에서 무용관련 정보를 보다 명확하게 제공할 필요가 있다. 2025년 3월부터 본격 도입되는 2022 개정 교육과정의 진로 선택과 융합 선택 과목을 선택하는 일반 고등학교가 증가할 수 있도록 선택 과목의 목록에서 무용 선택 과목이 경쟁력을 확보해야 한다. 이를 위해서는 시·도교육청별로 제작되는 고교학점제 선택 과목 안내서에 무용 전공을 고려한 로드맵을 제공하고, 예술 계열에 진로를 희망하는 학생과 학부모를 대상으로 고교학점제를 활용하여 대학교 입시를 고려할 수 있는 설명회를 운영함으로써, 학생들이 자신의 진로에 맞는 무용 과목을 효과적으로 선택할 수 있도록 해야 한다.

둘째, 무용관련 진로 선택, 융합 선택 과목 개설의 확대가 필요하다. 무용과 관련된 전반적인 이론과 실기의 학습도 중요하지만 무용가로서의 진로, 적성 개발에 도움이 되는 다양한 과목을 신설해야 할 필요성이 있다. 또한 무용 전공 체육교사나 무용교사자격을 소지한 교육자를 보다 적극적으로 배치하여 학교 내 무용 수업의 접근성을 높여야 한다.

셋째, 프로젝트 기반 학습을 적용한 교수학습방법을 적극적으로 시도한다. 학교교육에서 무용은 교사가 가르치기 어렵고 1~2개의 교과를 위해 외부 전문가를 초빙하기에 부담스럽다. 또한 무용 수업은 그저 실기를 따라하고 익히는 활동만을 제공한다는 선입견이 있다. 그러므로 교사와 무용교육자들이 학생 주도형 창작 프로젝트나 발표 수업을 운영하고, 디지털 기술을 접목한 무용 콘텐츠 제작 과정을 포함함으로써, 전통적인 무용교육에서 벗어나 혁신적인 교수학습방법을 시도하고 무용에 친화적인 환경을 구축할 필요가 있다.

넷째, 학교-대학-산업체 간의 협력 프로그램을 강화하여 무용 전공 학생들의 진로 탐색을 지원해야 한다. 고교학점제는 공동교육과정을 운영할 수 있기 때문에 학교와 대학 무용학과, 예술 기관이 연계하여 실습과 워크숍을 시행하고, 공연 예술, 예술 행정, 무용 치료 등 실질적인 무용 분야의 진로 체험을 제공할 수 있다.

학교 현장에서 무용, 움직임, 표현 활동은 유치원의 누리과정부터 초·중·고등학교 교육과정 전반에서 다양하게 활용되고 있다. 공식적으로는 체육과 교육과정에 ‘표현’ 영역이 있지만 그렇지 않더라도 신체 표현, 춤놀이, 움직임 표현 등 다양한 활동으로 지도되고 교과교육을 위해서도 활용되고 있다. 즉 교육적인 쓸모, 유용성이 있다는 것이다. 그럼에도 학교 교육과정에서 보통 교과, 일반 선택 과목으로 개설되기 어려운 것은 전체 교육과정을 고려한 교과간의 관계, 시수 배분, 교원 확보 등 오래도록 쌓여있는 제도와 현실적인 문제 때문이다. 그러나 이러한 제도를 개선해나가는 것은 무용전공자, 교육자로 구성된 무용 전문인과 무용을 배우기 원하는 학생, 학부모의 관심에서 시작될 수 있다. 시시때때로 변화하는 교육제도와 더욱 역동적으로 변화하는 무용계 환경 속에서 다양한 학생들, 미래의 창의적인 예술가가 될 인재들의 무용학습권을 보장하고 풍부한 경험을 제공할 수 있는 방안을 고민하고 연구하는 것이 중요한 시점이다.

■ 참고문헌

- Hibbert, M., Christa, G., Seeley, A., & Lee, A. (2018). Augmented Reality in Libraries. C. Elliot, M. Rose, and J. van Arnhem (Eds.), *Dance magic dance: A case study of AR/360 video and the Performing Arts*. (pp. 129-143). Lanham, MD: Rowman & Littlefield.
- 김영은, 허예지, 백경선(2023). 고교학점제 연구·선도학교의 교육과정 편성·운영 현황과 경향 분석. *중등교육연구*, 71(2), 179-207.
- 김지안(2022). 2022 개정 교육과정, 학교 현장에 맞춘 무용교과의 설계 및 선택수요 확산의 방안. *문화예술융합연구*, 3(2), 61-72.
- 김지영, 김은혜, 홍애령(2019). 문제중심학습(PBL)의 무용수업을 위한 프로토타입 개발: 미래사회 대비 대학무용의 변혁적 교육. *한국무용학회지*, 19(1), 29-47.
- 박수련, 윤주석(2022). 무용 예술교과 진입 연구에 관한 체계적 문헌고찰. *한국체육교육학회지*, 27(5), 297-310.
- 박혜진(2022). 학교문화예술교육의 매개자인 초등학교 무용교육자가 인식하는 창의융합형 인재 및 교수경험: 2015 개정 교육과정을 중심으로. *한국융합과학회지*, 11(8), 153-185.
- 이종희(2020). 지역 대학 무용학과의 현황과 전망: 대구·경북지역을 중심으로. *무용역사기록학*, 56, 29-52.
- 탁지현(2022). 2022 개정 교육과정 시행에 따른 학교무용교육의 변화와 과제. *한국무용교육학회지*, 33(4), 21-39.
- 홍애령(2024). 한국 대학 교양무용 연구의 현황과 시기별 연구 동향 분석. *무용예술학연구*, 94(1), 209-223.
- Hemmler, V. L., Kenney, A. W., Langley, S., Callahan, C., Gubbins, E. J., & Holder, S. (2020). Beyond a coefficient: An interactive process for achieving inter-rater consistency in qualitative coding. *Qualitative Research*, 22, 194-219.
- Jirajarupat, P., Wanta, C., Vasinarom, M., & Phetruchee, M. (2022). The Techniques and Process of Teaching Arts and Dance in Higher Education by Project based Learning Method. *Journal of Positive School Psychology*, 6(3), 9560-9566.
- van Gammeren, D., & Szram, A. (2018). *The Inclusive Conservatoire: The Role of Educational Technologies in Widening Access to Higher Education Music Programmes*. In INTED2018 Proceedings (pp. 4547-4551). IATED.
- 김정아, 손윤희, 이림, 채민정(2024). 공동교육과정 실태조사 개선 연구. [KEDI발간물]. 한국교육개발원. <<https://www.kedi.re.kr/khome/main/research/selectPubForm.do>, 2025. 02. 05>.
- 교육부(2021). 2025년 전면 적용을 위한 고교학점제 단계적 이행 계획(안)(2022-2024). [교육과정 문서]. 교육부. <<https://www.moe.go.kr/boardCnts/viewRenew.do?boardID=294&boardSeq=88188&lev=0&searchType=null&statusYN=W&page=1&s=moe&m=020402&opType=N>, 2025. 02. 05>.

- 교육부(2022a). **예술계열 선택 과목 교육과정**. [교육과정문서]. 교육부. <<https://ncic.re.kr/dwn/ogf/inventory.cs>, 2025. 02. 05>.
- 교육부(2022b). **체육계열 선택 과목 교육과정**. [교육과정문서]. 교육부. <<https://ncic.re.kr/dwn/ogf/inventory.cs>, 2025. 02. 05>.
- 교육부(2022c). **체육과 교육과정**. [교육과정문서]. 교육부. <<https://ncic.re.kr/dwn/ogf/inventory.cs>, 2025. 02. 05>.
- 교육부(2023). **모든 학생의 성장을 지원하는 공교육 경쟁력 제고방안**. [교육과정문서]. 교육부. <<https://www.moe.go.kr/boardCnts/viewRenew.do?boardID=294&boardSeq=95409&lev=0&searchType=null&statusYN=W&page=1&s=moe&m=020402&opType=N>, 2025. 02. 05>.
- 교육부(2024). **2024 고교학점제 운영 안내서**. [교육과정문서]. 교육부. <<https://seoulhsc.sen.go.kr/fus/MI0000000000000000166/board/BO000000063/view0011v.do>, 2025. 03. 24>.
- 교육부, 한국교육과정평가원(2023). **고교학점제 도입·운영 안내서**. [교육과정문서]. 교육부, 한국교육과정평가원. <<https://www.hscredit.kr/data/gdDataDetail.do?seq=5666&pageNo=1>, 2025. 02. 05>.
- 17개 시·도교육청, 교육부, 한국교육개발원(2023). **고교학점제 학교 공간 조성 및 활용 안내서**. [교육과정문서]. 17개 시·도교육청, 교육부, 한국교육개발원. <<https://www.hscredit.kr/news/noticeDetail.do?seq=3982&pageNo=1>, 2025. 02. 05>.
- Díaz, B., & Lorente, J. I. (2021). ***Identities in dance. An educational innovation project applied to project-based learning in dance.*** [Online Conference]. 13th International Conference on Education and New Learning Technologies.
- 교육부(연도미상). “교육과정·과목 안내”. **고교학점제**. <<https://www.hscredit.kr/hsc/subject.do>, 2025. 02. 05>.
- CareerNet(연도미상). “학과정보”. **CareerNet**. <<https://www.career.go.kr/cnet/front/base/major/FunivMajorView.do?SEQ=162#tab1>, 2025. 02. 05>.
- Folkwang University of the Arts(n.d.). “The Institute of Contemporary Dance”. **Folkwang Universität der.** <<https://www.folkwang-uni.de/en/home/dance>, 2025. 02. 05>.

논문투고일 2025. 02. 15.
 심사일 2025. 02. 19.
 심사완료일 2025. 03. 03.

A Study on Dance Elective Courses and Educational Strategies under the Implementation of the High School Credit System

Hong, Aeryung

Assistant Professor, Korea National University of Education

This study examines dance-related elective courses available to high school students under the High School Credit System and proposes effective educational strategies for career and aptitude development in dance. A literature review was conducted based on policy documents, educational office data, and previous research. Additionally, in-depth interviews with ten dance-specialized educators were conducted to assess the need for dance-related electives. The study found that dance education is included in physical education courses (Physical Education 1, Physical Education 2, Exercise and Health, Sports Culture, Sports Science) within the ‘expression’ domain. In the arts curriculum, Dance and Media is available as a convergence elective. Future dance courses should integrate practical training, creative expression, industry and media convergence, and career exploration through project-based learning. This approach will enhance students’ opportunities to pursue dance as a major and promote structured dance education through policy support.

Keywords: Dance Education(무용교육), High School Credit System(고교학점제), Elective Courses(선택 과목), Career Development(진로 교육), Project-Based Learning(프로젝트 학습)