

중등학교 제 7차 교육과정에 기초한 창작무용학습의 내용과 지도모형*

김 화 숙**

Abstract

A Model of the Content and Guidance for Creative Dance Learning in Secondary School based on the 7th Curriculum Reform

Kim, Wha-suk (Wonkwang University)

The purpose of this study is to propose an effective teaching model for creative dance learning in the secondary school. The results of this study are expected to offer helpful content composition and goal setting for physical education (or dance education) class based on the recent 7th curriculum reform. The framework used for this study is a dance art education, i.e., Midway Model (creative - performance - viewing), the core of recent dance education. The results of the study have been reached by examining and analyzing research trends and previous studies by dance educators.

First, the author has applied to secondary school education the same criteria for the goals for creative dance learning, set for elementary school education, that was used in her previous study(2000: 17). The goals of creative dance learning are as follows:

1. Students can recognize and apply the elements of their body movements.
2. They can express their feelings and thoughts through their bodies.
3. They can apply to dance the materials and contents from other subject.
4. They understand the principles and processes, and the composition of choreography.
5. They understand dance as a method for creative, performance, and viewing.
6. They understand and perform dance from the perspective of diverse cultures,

* 이 논문은 2000년도 원광대학교 교비지원에 의해서 연구됨(This paper was supported by Wonkwang University in)

** 원광대학교 인문대학 예술학부 교수

histories, and times.

7. They can have a critical and analytic attitude toward dance appreciation.

Second, the contents of creative dance learning will be ideal when they are composed of the complete stage units of creative, performance, and viewing.

1. creative : body design, body awerness, movement application, improvisation, imagination, and composition with a theme.
2. performance : rehearsal, refining, and presentation
3. viewing : observation, explanation, interpretation, analysis, and evaluation.

Third, a model for creative dance learning in the secondary school is to be composed of the following seven stages :

1. warm up (introducing the concepts)
2. concept exploration (exploring and observing homework assignments, exchanging dance images and ideas, studying action words)
- 3 skill development (developing action skills, learning and refining techniques)
4. composition (discovering and developing actions through improvisation; choosing and selecting actions; making action phrases; utilizing various aesthetic principles such as repetition, change performance, succession, contrast, balance, harmony, proportion, climax, and unity; logical development)
5. performance (repetition of practice; editing and complementing of work; group presentations)
6. viewing (observation; discussion; evaluation)
7. cool down (breating and wrap up; stretchng and review of concepts; presenting research assignments)

In addition, a class for “creation by themes” can be ideally conducted when it is planned and conducted not in a one-hour class, but in a three-hour class (first class : concept exploring and skill development, second class : work composition, third class : performance and viewing).

The contents and the model for a creative dance learning class presented in this study will be introduced to the secondary school teachers who participate in the annual workshop for dance teachers held by The Korea Dance Education Society. They will then be edited and complemented by feedback. Therefore, continuous research on the topic is essential in order to develop class programs that can be used in the actual classroom.

I. 서론

직접적인 경험을 통해 무용을 이해하고 알게 되는 것은 초등학교는 물론 중, 고등학교에서도 매우 중요하다. 현 교육과정의 체육프로그램 속에서 무용이 예술교육으로 성공하기 위해서는 교사들이 교육과정에 제시된 무용의 교육목표와 내용을 정확하게 이해하여 충실하게 교육시킬 수 있는 지도방법이 제시되어야 한다.

교육부가 제시한 제 7차 교육과정(교육부 고시 제 1997-15호)의 시행은 2001년에 중학교 1학년, 2002년 중학교 2학년과 고등학교 1학년, 2003년에 중학년 3학년과 고등학교 2학년, 그리고 2004년에 고등학교 3학년이 시행하게 된다.

제 7차 교육과정에서 추구하는 인간상은 ① 전인적 성장의 기반 위에 개성을 추구하는 사람 ② 기초능력을 토대로 창의적 능력을 발휘하는 사람 ③ 폭 넓은 교양을 바탕으로 진로를 개척하는 사람 ④ 우리 문화의 이해의 토대 위에 새로운 가치를 추구하는 사람 ⑤ 민주 시민 의식을 기초로 공동체 발전에 공헌하는 사람(체육과 교육과정 별책 II, 1998 : 2)으로 되어 있다. 즉 21세기를 살아갈 개방적인 사고와 자기 주도 능력을 가진 인간을 기르고 창의성을 함양하는 것을 핵심 과제로 삼아 창의적인 인간형성을 지향하고 있다.

오늘날의 무용교육은 예술교육 원리에 입각한 무용예술교육으로 변모되고 있다. 이러한 무용예술교육의 세계적인 경향은 미국 무용교육 국가 기준인 K-12프로그램(1994 : N.D.A), 영국의 체육교과 안의 무용교육 프로그램(Smith-Autard : 1994), 그리고 일본의 마츠모토 치요에의 창작무용 모형(1997 : 31)에서 발견할 수 있다.

현재 우리 나라의 무용교육은 체육과목안에서 확실한 기준이 설정되지 않은 실정이다. 따라서 한국의 무용교육도 7차 교육과정의 핵심인 '창의성 교육'에 부합된 창의적 학습 내용으로 바뀌어야 할 것이다. 그러나 현실적으로 창의적 학습을 위한 구체적인 목표설정과 프로그램 개발은 미흡한 실정이다. 또한 7차 교육과정에서 제시된 무용의 내용은 그 동안 여러 차례 지적된 바 있는 제 5, 6차 교육과정(김화숙, 1991, 1997)에서와 마찬가지로 유치원에서부터 고등학교까지의 단계별 수준이 전혀 고려되지 않고 있다.

따라서 본 연구에서는 연구자가 발표했던 "초등학교의 창작무용 학습을 위한 내용구성과 지도모형(2000)"과 연계하여 중, 고등학교의 창작무용 학습을 위한 무용예술교육의 이론적 근거를 밝히고, 구체적인 목표와 내용구성, 그리고 바람직한 지도모형을 제시하고자 한다.

II . 중등 무용교육의 핵심: 무용예술교육

오늘날 무용은 높은 수준의 기교와 다양한 언어를 지닌 예술 형태일 뿐 아니라 어린이에서 노인에 이르기까지 누구나 즐길 수 있고 참여할 수 있는 모든 사람의 것이며 특수 아동들을 위한 교육의 형태로도 받아들여지고 있다. 무용은 표현적인 신체를 통하여 무엇인가를 새롭게 창조하려는 창작예술로 무용이 갖고 있는 이러한 예술적 요소가 무용교육의 핵심이 된다. 즉, 무용은 지적인 정신활동을 동반한 창조적인 신체 표현 활동이며 신체 움직임으로 자기실현을 하는 표현 교육이다. 따라서 무용은 신체운동에만 머무르지 않고 정서와 감성에 깊게 관련되면서 운동교육과 표현이라는 두 가지 측면의 가치를 갖고 있다(김화숙, 1996 : 61). 또한 교육으로서 무용의 영역은 신체와 상상력을 교육시키는 것이다(Brinson, 1991 : 69). 따라서 무용은 창조적인 움직임을 통해 학생들이 예술적 가치를 깨닫도록 돕는 것이라고 할 수 있으며 무용 창작과정을 통해 '상상력'과 '창의성'을 개발하도록 돕는 목표의 교과가 되어야 한다.

“그동안 학교에서 주로 사용되었던 모델은 무용의 과정을 질적 개발의 수단으로 강조했던 라반(Laban) 모델로부터 벗어나 오히려 결과를 강조한 극장예술 모델 쪽으로 다시 초점을 맞추어 왔다”(Smith-Autard, 1994 : 8). 그 이후 1972년 Redfern에 의해 제안된 무용예술(art of dance) 모델은 거의 15년 이상 개발되었으며 무용예술 혹은 예술로서의 무용(dance as art)으로 불리어지는 이 모델은 영국의 스미스-오타드가 「Dance Composition」이라는 저서에서 1976년에 제안하였으며 Gulbenkian 재단 보고서인 「Dance Education and Training in Britain」(1980)에서 강력히 지지되었던 모델이다. 또한 영국의 국정 교육과정에서 공인된 연구 프로그램에 명시하는 모델이다. 이 모델을 제안한 무용이론가 중의 한 사람이 레드펀이였으며 이 모델이 나오기까지 근원을 제공한 이론은 ‘자유롭고’ ‘개방적이고’ ‘어린이-중심적’ 접근을 주장했던 라반(1940년대)의 아이디어로부터 도출되었다.

스미스-오타드는 이 무용예술 모델을 그의 저서 「The Art of Dance in Education」(1994)에서 절충모델(midway model)로 제시하였다. 무용의 예술적 가치에 초점을 맞춘 절충 모델은 교육적 모델과 전문적 모델의 요소를 융합하는 새로운 아이디어로 예술적 교육, 미적 교육, 문화적 교육에 기여한다는 점이 두드러진 특징이다. 이 모델은 기본적으로 창작, 발표, 감상의 세 요소를 동일시 하고 있다. 창작하기, 춤추기, 관람하기 사이의 균형을 맞추고 학생들이 자신의 작품이나 전문가의 작품을 감상할 수 있도록 배려한 것이 1990년대의 무용교육의 중심원칙이 되었다고 스미스-오타드(1994 : 5)가 밝히고 있는 것과 같이

최근 학교에서의 무용은 무용의 예술적 측면에 그 초점이 맞추어지고 있다.

이러한 무용예술교육을 강조한 질충 모델은 다음과 같은 여덟가지 특성(Smith-Autard, 1994 : 6-37)을 갖고 있다.

- ① 과정(창작)과 결과(작품)의 동등한 강조
- ② 창의성, 상상력, 그리고 개성과 무대무용의 지식습득에 대한 동등한 강조
- ③ 감정과 주관성 그리고 훈련과 객관성에 대한 동등한 강조
- ④ 움직임 원리와 정형화된 테크닉에 대한 동등한 강조
- ⑤ 문제해결 능력과 지시적 교수법에 대한 동등한 강조
- ⑥ 예술적 교육 - 무용창작, 무용공연, 무용관람, 감상
- ⑦ 미적 교육 - 창작, 공연, 관람의 감상 통한 심미적 감각개발, 작품해석, 비평, 토론
- ⑧ 문화적 교육 - 무용예술의 역사적 이해

따라서 질충 모델은 과정과 결과, 창의성, 상상력, 개성과 대중 예술적인 관행에 대한 지식, 감정과 기술, 주관성과 객관성, 움직임의 원리와 테크닉, 개방성과 폐쇄성을 기반으로 예술적 교육, 미적 교육, 문화적 교육으로 이끌어 나갈 수 있는 무용의 구성, 발표, 감상의 세 요인으로 구성되어 있다. 즉 무용예술교육 모델의 기본적인 개념은 창작, 발표, 감상의 세 과정으로 되어 있으며 대부분의 논문에서도 이를 지지하고 있다고 스미스-오타드(1994, 26)는 밝히고 있다. 또한 오늘날 중, 고등학교에서 주로 사용되고 있는 모델은 무용예술이라고 할 수 있다. 왜냐하면 교사들은 창작, 발표, 감상의 세 과정을 학생들에게 전반적인 경험을 제공하기 위해 사용하고 있기 때문이다(Smith-Autard, 1994 : 75). 이는 중등교육에서 무용의 가치를 완전히 파악하게 하기 위해서는 춤추기, 무용창작, 무용학습, 감상으로 이루어져야 한다는 브린슨의 주장(1991 : 75)과 그 맥락이 같다.

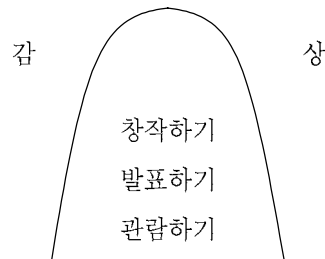


그림 1. 무용예술모델의 기본개념(Smith-Autard, 1994 : 27)

스미스-오타드(1994 : 27)는 <그림 1>에서와 같이 감상은 창작, 발표, 관람이라는 세 과정을 통해 지속적으로 발달된다는 견해를 피력하고 있으며, 감상은 감상하는 사람이 작품이 지니고 있는 예술적, 미적, 문화적 특징과 의미를 이해하고 예술작품의 가치를 인식할 수 있을 때 사용하는 용어라고 주장하고 있다. 즉 무용의 창작, 발표, 관람이라는 세 요인은 최종적으로 무용예술의 감상을 이끌어내며 또한 이러한 감상교육이 무용예술이 기여하고자 하는 교육, 즉 예술적, 미적, 문화적 교육을 확립할 수 있게 한다고 말할 수 있다.

미국의 경우 1994년에 <목표 2000: 미국교육개혁법, The Goals 2000: Educate America Act>이 통과되면서 예술교육 기준이 발표되고 이 기준을 토대로 무용교육 기준이 발표되었다. 이 기준의 핵심은 예술의 본질적 가치를 가르치자는데 있으며 학생들이 단순한 발표의 차원을 지나 스스로 창작하고 공연할 수 있는 안무의 원리, 과정을 통하여 무용의 역사적, 문화적, 예술적, 미적 가치를 인식할 수 있도록 하고 있다. 이 과정을 위하여 사용된 용어들은 창작creation, 발표performance, 제작production, 역사history, 문화culture, 지각perception, 분석analysis, 비평criticism, 미학aesthetics, 기술technology, 감상appreciation (N.D.A, 1994 : 17) 등으로 전문적인 용어가 사용되고 있다.

또한 미네소타 예술교육센터 교육과정 연구팀이 제시한 통합모델(The Intergrated Model, 미네소타 예술교육센터, 1993 : 9)도 무용예술교육을 기반으로 무용움직임 어휘 dance movement vocabulary, 무용만들기 dance making, 무용공유 dance sharing, 무용탐구 dance inquiry의 네 요소를 포함하고 있다. 즉 미국의 무용교육도 예술적, 미적, 문화적 능력을 향상시키는 물론 역사적, 문화적, 구조적 시각에서 예술작품의 분석과 비평을 할 수 있는 무용예술교육에 초점이 맞추어져 있다.

따라서 무용예술교육의 기본적인 개념은 학생들이 직접 무용을 창작하고, 춤추고, 발표하고, 그리고 감상할 수 있는 경험을 제공해 주기 위해 창작과 발표 그리고 감상의 동등한 교육을 시키는 것이라고 할 수 있다.

III. 창작무용의 목표설정과 내용구성

“무용은 **중학생**들에게 자아상, 사회적 접촉, 친구와의 관계 등의 발달 뿐 아니라 탐구를 통한 학습과정을 계속하게 한다. 또한 학생들은 사회적, 문화적 요소와 내용들을 주의 깊게 검토하여 지각과 창작과정에서 확대된 인식능력의 확대를 체험하게 되며 민속무용, 스케이 댄스, 사교 댄스, 텀 댄스와 같은 무용은 성장하는 중학생들에게 새로운 도전

의 기회를 제공해 준다. 그리고 **고등학생**들은 지식의 분석, 해석 및 종합할 수 있는 특별한 기회를 제공한다. The College Board에 의하면 고등학생들은 관찰력과 분석력을 발달시키기 위해 무용기교, 즉흥, 안무를 공부해야 하며 동작과 무용의 역사, 무용동작(형식, 스타일)이 이루어진 과거 역사에 대한 강의, 비디오 테입, 필름 등의 참고 자료를 통한 역사적 선례들을 이해하고 배워야 한다(N.D.A, 1995)".

중, 고등학교 학생들에게 창의적인 무용 프로그램을 어떻게 실시할 것인가? 하는 문제는 초등학교(김화숙, 2000 : 5)와 마찬가지로 명확한 목표설정과 구체적인 내용구성이 중요한 과제이다.

1. 목표설정

2001년 중학교 1학년부터 시행하게 될 제 7차 교육과정 체육(무용)의 중, 고등학교 학년별 내용 및 목표는 다음과 같다(교육부, 1998 : 37-43).

- * 7학년(창작무용과 민속무용 포함, **창작무용이 필수**이며 그 밖의 내용을 선택할 수 있다)
 1. 창작무용 및 선택내용의 다양한 표현방법을 이해하며 기능을 익힌다.
 2. 창작무용 및 선택내용의 특성과 효과를 알고, 창작의 기본원리를 이해한다.
 3. 창작무용 및 선택내용의 가치를 인식하고 창의적으로 표현하려는 태도를 기른다.
- * 8학년(창작무용과 민속무용 포함, **우리나라 민속무용이 필수**이며 그 밖의 내용을 선택할 수 있다)
 1. 우리나라의 민속무용 및 선택내용의 다양한 표현방법을 이해하며 기능을 익힌다.
 2. 우리나라의 민속무용 및 선택내용의 특성과 효과를 알고, 우리나라의 민속무용의 역사를 이해한다.
 3. 우리나라의 민속무용과 선택내용의 가치를 인식하고, 적극적으로 표현하려는 태도를 기른다.
- * 9학년(창작무용과 민속무용 포함, **외국 민속무용이 필수**이며 그 밖의 내용을 선택할 수 있다)
 1. 외국의 민속무용 및 선택내용의 다양한 표현방법을 이해하며 기능을 익힌다.
 2. 외국의 민속무용 및 선택내용의 특성과 효과를 알고, 각 나라 민속무용의 역사를 이해한다.

3. 외국의 민속무용 및 선택내용의 가치를 인식하고, 적극적으로 표현하려는 태도를 기른다.

* 10학년(창작무용과 민속무용 포함, 이 중에서 한가지 내용을 선택한다)

1. 선택한 내용의 다양한 표현방법을 이해하고, 기능을 익혀 춤춘다.
2. 선택한 내용의 특성과 효과를 알고, 무용의 예술적 개념을 이해한다.
3. 선택한 내용의 가치를 인식하고, 창의적으로 표현하려는 태도를 함양한다.

* 11, 12학년(선택과목 「체육과 건강」에 ‘무용’이 포함, 한국무용/현대무용/발레/민속무용... 등 한가지 이상선택)

1. 선택한 내용의 동작을 익혀 춤춘다.
2. 선택한 내용의 특성과 종류 및 역사적 배경에 대해 이해한다.
3. 작품을 올바르게 감상하고 평가하는 태도를 기른다.

이상 내용을 살펴볼 때 무용은 중학교 1학년이 **창작무용**, 중학교 2학년은 **우리나라의 민속무용**, 중학교 3학년은 **외국의 민속무용**이 필수로 되어 있으며, 고등학교 1학년은 **창작무용과 민속무용**에서 한가지 내용을 선택하도록 되어 있으며, 고등학교 2, 3학년은 「체육과 건강」 과목 안에 ‘무용’이 포함되어 있어 **한국무용/발레/현대무용/민속무용** 중에서 한가지 선택하도록 되어 있다. 또한 학습목표는 선택영역의 다양한 표현방법을 이해하며 기능 익히기, 특성과 효과를 알기, 가치를 인식하고 그리고 창의적으로 표현하려는 태도를 기르기로 요약할 수 있다. 다만 중학교 1학년에서 창작의 원리에 대한 이해가 첨가되어 있고, 고등학교 2, 3학년에 와서야 춤추기, 역사적 배경, 감상이 언급되어 있을 뿐이다.

위에 나타난 바와 같이 7차 교육과정에서도 중학교 1학년부터 고등학교 3학년까지 학생들의 성장발달과 신체적, 심리적 상태와는 무관하게 학년에 따라 무용의 종류를 나열해 놓고 있을 뿐 단계적, 심화과정이 무시되어 있다. 물론 창작무용이 포함되어 있지만 중학교 1학년만 필수로 되어 있고 나머지는 선택사항으로 되어 있어서 무용예술교육 측면에서 본다면 예술적, 미적, 문화적 교육을 기대하기는 어려운 입장이다.

학생들의 상상력과 창의성 개발을 위해 창의적인 무용프로그램을 어떻게 접근시킬 것인가? 하는 문제는 수업을 위한 바람직한 목표 설정과 함께 교육현장에서 직접 학생들을 지도하고 있는 일선 무용 교사들의 창의적 학습에 대한 인식과 올바른 시행은 매우 중대한 문제로 부각되고 있다. 본 연구의 II장 중등 무용교육의 핵심에서 밝혀진 바와 같이 현재 미국, 영국, 일본 등의 무용교육은 무용예술교육으로 정착되고 있으며 창의적 학습에 대한 연구가 활발하게 논의되고 있는 실정이다.

다음은 미국 국립무용협회(N.D.A)가 제시한 무용교육 국가기준이다(N.D.A, 1994 : 19-31). 이 기준은 교육목표를 제시한 뿐 국정 교육과정을 제시하고 있는 것은 아니다.

- ① 공연무용의 움직임 요소와 기술을 확인하고 실행한다.
- ② 안무의 원리와 과정 그리고 구조를 이해한다.
- ③ 의미를 창작하고 의사소통하기 위한 방법으로서 무용을 이해한다.
- ④ 비평적이고 창의적 사고로 움직임 기술을 무용에 적용하고 실행한다.
- ⑤ 다양한 문화와 역사적, 시대적 배경에서 무용을 이해하고 실행한다.
- ⑥ 무용과 건강생활을 관련짓는다.
- ⑦ 무용과 타 교과를 관련짓는다.

위의 기준에서 언급한 것과 같이 무용 교과는 학생 개인의 잠재력 개발을 위한 창의적 학습에 그 초점이 맞추어져 있다고 볼 수 있다. 따라서 움직임의 요소, 창작(안무)의 원리와 과정, 공연(발표 혹은 춤추기), 관람, 감상을 포함하여 예술적, 미적, 문화적 교육을 지향하고 있으며 이는 II장에서 제시했던 무용예술 교육에서 추구했던 목표와 동일한 개념으로 해석할 수 있다. 또한 무용과 건강을 관련짓고 있어 일반인들에게 건강한 삶을 위하여 누구나 참여하도록 유도하는 무용의 대중화 방법중의 하나로 무용 영역의 확대라는 점에서도 주목할 만하다.

또한 미네소타 예술교육센터에서 제시한 무용 학습목표는 다음과 같다(1993 : 137-138).

- ① 학생이 무엇을 아는가?(Know) - 무용움직임 어휘
- ② 학생이 할 수 있는 것은 무엇인가(Do) - 무용 만들기
- ③ 어떻게 그들의 가치가 영향을 받고 바뀌는가?(Value) - 무용 공유
- ④ 어떻게 그리고 무엇을 학생이 창작하는가?(Create) - 무용 탐구

여기에서는 ‘알다 know’를 통하여 인식하다, 인지하다, 깨닫다, 이해하다, 종합하다는 능력을 성취시키고 ‘행하다 do’에서는 실행하다, 성취하다, 구성하다, 적용하다는 능력을, 또한 ‘가치 평가하다 value’를 통하여 감상하다, 확인하다, 믿다, 중요성을 유지하다는를 발전시키며, 그리고 ‘창작하다 creative’를 통하여 독창적으로 시작하다, 발명하다, 조성하다 (build upon), 변형하다는 할 수 있도록 교육목표를 이끌어 내고 있다.

영국의 교육과학부는 중, 고등학교의 체육 교육목표를 <표 1>과 같이 제시하고 있다.

표 1. 영국 국정 교육과정의 체육 교육목표
(스미스-오타드, 1994 : 79 재인용, DES April 1992, pp.8-10)

3단계 교육목표	4단계 교육목표
<p>a) 수업 프로그램의 적절한 활동을 통해 전략과 기술을 설계하고 적용시킨다.</p> <p>b) 수업 프로그램 내에서 기존의 기술을 적용하고, 수정하고 그리고 새로운 기술을 개발한다.</p> <p>c) 수업 프로그램 내의 적절한 활동을 통해서 스스로 혹은 다른 사람에 의해 고안된 동작구성을 연습하고 수행한다.</p> <p>d) 학생들이 하도록 하기로 정해진 바를 그들 자신이나 다른 사람들이 얼마나 잘 성취했는지는 이해하고 평가한다. 또한 장단점을 평가하고 개선 방향을 시사한다.</p> <p>e) 신체 조직에 대한 연습의 단기 및 장기 효과를 이해하고 그리고 건강하고 즐거운 생</p>	<p>a) 더 많이 획득된 지식, 개선된 능력 그리고 선택된 활동에서 안전한 수행을 한다.</p> <p>b) 선택한 활동에서 서로 다른 역할을 이해하고 담당한다.</p> <p>c) 수행을 단정하기 위한 그들 자신의 준거를 개발하고 적용시킨다.</p> <p>d) 지역사회의 자원을 적절히 활용하는것을 고려하면서 건강하고 즐거운 생활방식을 위한 개인적 프로그램을 준비하고, 집행하고, 감독할 수 있다.</p>

* 3단계 - 중학교 1, 2, 3학년
* 4단계 - 고등학교 1, 2, 3학년

일반적으로 교육목표는 Bloom(1956)과 그의 동료들(Krathwohl, Masia)의 연구에 의하면 인지적(cognitive)영역, 정의적(affective)영역, 심동적(psychomotor)영역으로 분류된다(김철주, 1999 : 14, 재인용). 즉 인지적 영역은 지식, 이해, 적용, 분석, 종합, 평가를 의미하며, 정의적 영역은 감수(receiving), 반응, 가치화, 조직화, 인격화를, 심동적 영역은 반사적 동작, 기초적 동작, 운동지각 능력, 신체적 기능, 숙련된 기능, 동작적 의사소통(non-descursive movement)의 의미를 포함하고 있다(김철주, 1999 : 15-18). 그렇다면 예술교과 의 경우 이러한 일반교과의 목표를 어떻게 접목시킬 것인가? 하는 연구가 선행되어야 할 것이다. 따라서 무용은 체육교과 안에서 무용의 예술적 특성을 고려하여 창의적 학습을 위한 교육목표를 설정해야 할 것이다.

미국 무용교육 국가기준(K-12)의 7개 교육목표가 유치원에서부터 고등학교까지 적용되고 있는 것처럼 연구자가 “초등학교 창작무용학습을 위한 내용구성과 지도모형”(2000 : 6)에서 무용교육자들의 견해와 Bloom이 일반교육 목표에서 분류했던 인지적, 정의적, 심동

적 영역을 고려하여 제시했던 다음의 창작무용 학습목표를 위한 기준은 중, 고등학교에서도 동일하게 적용될 수 있다고 생각된다.

- ① 신체 움직임의 요소를 인식하고 움직임을 활용할 수 있다.
- ② 자신의 느낌과 생각을 신체로 표현할 수 있다.
- ③ 타 교과와 소재나 내용을 무용에 적용할 수 있다.
- ④ 안무의 원리와 과정 그리고 구조를 이해한다.
- ⑤ 창작하고 공연하고, 관람하기 위한 방법으로써 무용을 이해한다.
- ⑥ 다양한 문화와 역사적, 시대적 배경에서 무용을 이해하고 실행한다.
- ⑦ 비평적이고 분석적인 무용감상 태도를 기른다.

2. 내용구성

중, 고등학생의 창의적 학습을 위한 무용 프로그램은 II장에서 제시했던 무용예술교육의 핵심개념을 기반으로 그 동안 무용교육자들에 의해 연구, 발표된 창작무용 프로그램과 우리나라 7차 교육과정의 교육내용을 고려하여 바람직한 내용구성의 틀을 제시하고자 한다.

7차 교육과정에서는 중학교 1학년에서 창작무용이 필수로 되어 있으며 고등학교 1학년에서는 선택으로 되어 있다. 그러나 본 연구에서는 매 학년 창작수업이 포함되어야 한다는 것을 전제로 창작무용의 내용을 구성하고자 한다. 왜냐하면 II장 무용예술교육의 이론적 근거에서 밝힌 바와 같이 예술적, 미적, 문화적 교육을 위해서는 학교에서의 무용은 창의적 학습이 주 내용으로 포함되어야 하기 때문이다.

중등 단계에서는 창작과정이 안무 훈련으로, 실행의 과정이 공식적인 훈련으로, 그리고 감상은 예술적, 미적, 문화적 특성의 비평적 감상으로 전환되어야 한다. 따라서 중등단계에서는 무용 과정의 결과와 무용예술의 훈련에 초점이 맞추어져야 한다고 스미스-오타드(1994 : 77)는 밝히고 있다.

영국 국정교육과정 체육에 포함된 무용 프로그램(78)은 다음과 같은 내용을 제시하고 있다.

중학생들에게

- ① 의미와 사상을 소통할 수 있게 하기 위해서 구성법, 스타일, 테크닉의 적절한 방법을 개발하고 활용하는 것을 가르친다.

- ② 반주 스타일에 맞추어서 감수성을 보여줄 수 있도록 짧은 작품을 창작하고 발표할 수 있게 지도한다.
- ③ 춤의 스타일을 이해하고 있음을 보여 주면서 정해진 무용을 발표하도록 가르친다.
- ④ 자신의 의도와 예측된 결과를 글로 쓰거나 말로 설명하면서 자기 자신의 무용구성을 하도록 도와준다.
- ⑤ 무용 제작의 양식적 측면과 문화적, 역사적 문맥을 인식하면서 무용을 서술하고, 분석하고, 해석하도록 가르친다.

고등학생들에게는

- ① 성공적으로 예술적 의도를 전달할 수 있는 무용창작의 기회를 제공한다.
- ② 난해하고 기교적으로 어려운 무용을 정확하고 표현력있게 발표하도록 지도한다.
- ③ 형식과 내용을 이해하고 있음을 보여 주면서 스타일의 일정한 범위 내에서 무용할 수 있는 기회를 제공한다.
- ④ 작품구성의 과정을 기록하게 한다.
- ⑤ 자신의 작품 구성을 위한 제작의 여러 측면을 설계하도록 지도한다.
- ⑥ 안무, 공연, 문화적 그리고 역사적 배경과 제작을 포함한 무용의 모든 측면을 설명하고, 해석하고, 평가할 수 있는 기회를 제공한다.

즉 예술작품 하나를 반복하고, 공연하고, 논의를 통해 최종 작품에 이르는 과정이며 3, 4 단계를 통해 학생들은 안무와 제작의 구조와 의도를 자율적으로 정의할 수 있게 되며, 또한 4단계 마지막에서는 스스로 창작한 무용을 연출하고 발표할 수 있게 된다. 따라서 중학생들을 위한 창작학습에서는 무용구성의 틀을 제공해 주는 것이 중요하며 고등학생들에게는 스스로 무용작품을 안무, 연출하고 발표할 수 있는 능력을 길러 주고, 또한 다양한 무용 형식과 스타일에 대한 지식, 그리고 다양한 무용테크닉을 습득하는 것이 필요함을 포함하고 있다.

다음은 우리나라 7차 교육과정에 제시된 창작무용의 지도 내용이다.

“무용의 창작에서는 공간구성, 시간구성, 인적구성 등이 중요하므로 신체 부위별 움직임과 동작의 크고 작음, 힘의 방향과 높낮이, 시선 등과 이들 요소를 결합하여 새로운 느낌의 움직임을 창출하도록 이끌어 주어야 한다. 또 전체적인 조화나 분위기, 대단원 등의 극적 효과 없이는 다양한 느낌을 표현하지 못하므로 대칭, 대조 등의 공간 구성과 시간, 흐름의 변화 등과 같은 시간구성을 결합하여 전체적인 조화가 이루어지도록 한다”(교육부, 1999 : 49).

위의 교육부가 제시한 창작무용의 지도내용은 우선 그 내용이 너무 애매하고, 포괄적이며, 창작무용이 갖고 있는 특성을 전혀 고려하지 않은 내용이라고 볼 수 있다. 우선 내용의

불합리성을 지적해 보면

- 첫째, “공간구성, 시간구성.....중략.....이끌어 주어야 한다”는 문맥에서 무용구성의 세 요소(공간, 시간, 인적구성)를 포함하고 있는 설명이 매우 빈약하며,
- 둘째, 부적절한 단어와 문맥의 사용이 빈번하다. 예를 들면 ‘힘의 방향’(방향은 공간의 요소임), ‘대단원의 극적 효과’, ‘시간, 흐름의 변화 등과 같은 시간구성’
- 셋째, 또한 창작무용의 지도내용 수준이 너무 낮다(이 내용은 초등학생 수준에 적합)고 지적할 수 있다.

따라서 본 연구에서는 교육부가 제시한 지도 내용과는 무관하게 중등학생에 적합한 수준에 맞는 내용을 다음과 같이 제시하고자 한다.

Humphry(1952), Turner(1971), Boorman(1971), Exiner와 Lloyd(1974), Laban(1975), Russell(1979), Smith(1986).... 등의 이론을 바탕으로 본 연구자가 제안하였던 B.M.I.L.2. 프

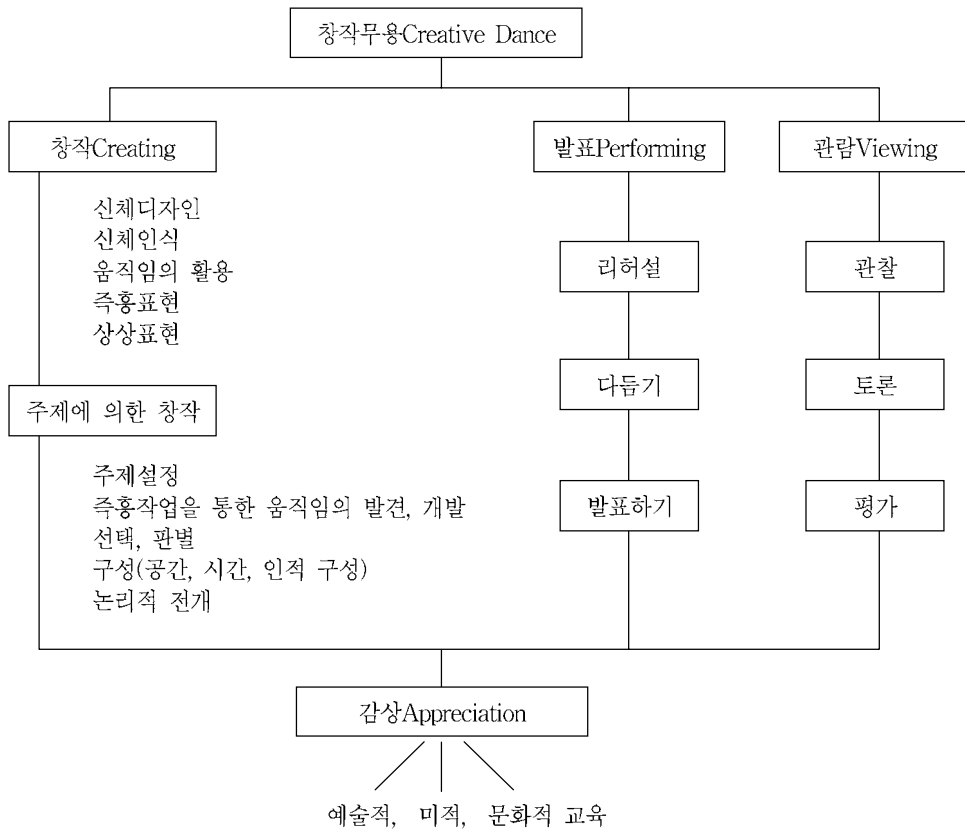


그림 2. 중등학생을 위한 창작무용 내용구성

로그랩(1990)¹⁾은 한국의 교육현장에 적용하여 이미 효과를 검증받았으며 그 후에 Gilbert(1992), Percell(1994), Smith-Autard(1994), Schrader(1996), McGreery-Nichols & Scheff(1995), 그리고 연구자(1989, 1997, 2000)의 창의적 무용학습을 위한 연구를 통해 발표된 내용들을 토대로 중, 고등학생들을 위한 창작무용 내용구성을 <그림 2>와 같이 제안한다.

다음은 위의 내용구성에 근거하여 중, 고등학생들에게 적합한 창작무용 수업 주제를 제시하고자 한다.

1) 중학생(14-16세)을 위한 창작무용 수업 주제

이 시기의 학생들의 특성은 자기 자신을 찾는 시기라고 말할 수 있다. 특히 대중문화나 매체에 제시되는 이미지, 혹은 다양한 인물에 크게 의존하므로 영웅이나 여주인공의 이미지를 무용주제로 선택한다든가 죽음, 폭력, 불확실, 자부심, 욕망, 사랑, 혼란과 같은 흥미있는 주제들, 혹은 ‘나를 가장 행복하게 하는 것, 나를 화나게 하는 것’... 등 자신에 관한 주제를 다루도록 하는 것은 매우 바람직하다. 이 시기에는

- 신체적, 감성적 변화를 크게 겪기 때문에 내적 혼란을 겪는다.
- 나는 누구인가? 나는 무엇이 될 것인가? 하는 자신에 대한 질문 등 자아발달이 강한 시기이다.
- 더 추상적이고 깊이있게 생각하기 시작한다.
- 형식적, 조작적 사고가 발달된다.
- 개방적이고 솔직하다.
- 도덕적으로 더욱 성숙된다.

또한 이 시기는 신체적 변화와 불확실성의 시기이므로 무용을 통해 인간의 육체가 어떻게 동작을 구성하며 또 몸과 마음을 어떻게 통합하고 있는지... 등에 대하여 이해를 할 수 있도록 해야 한다(N.D.A, 1994, b). 따라서 이 시기는 대체로 즉흥무용이 적합하다. 또한 마음껏 상상력을 발휘할 수 있도록 유도하고, 스스로 주제를 설정하여 창작의 경험을 갖도록

1) B.M.I.I. 프로그램(김화숙, 1989 : 59)
 B: Body Design(신체디자인)
 M: Movement Awareness(움직임 인식 혹은 활용)
 I: Improvisation(즉흥표현법)
 I: Imagination(상상표현법)

해주는 것이 바람직하다. 창작수업을 통해 학생들은 자기 자신을 발견하게 되고, 자신에 대한 확고한 인식을 할 수 있게 되며, 따라서 자신을 찾는 계기가 될 수 있다.

무용 수업을 통해 긍정적인 신체상(body image)을 갖도록 하는 것은 심리적 행복감과 정신적 안정을 줄 수 있으며 자아상(self image), 사회적 접촉, 친구 관계 등의 발달을 가져오게 된다.

<표 2>는 연구자가 제안하여 검증받은 바 있는 B.M.I.L.E. 프로그램에 근거하여 중학생들의 창작무용 수업에 적합한 수업 주제를 제시해 본 것이다.

표 2. 중학생(14-16세)을 위한 창작무용 수업 주제

단 원	목 표	수 업 주 제
신체디자인 (B)	<ul style="list-style-type: none"> 공간 요소에 대한 지식 습득 공간 개념에 대한 이해 공간을 활용하는 태도 	대칭디자인, 비대칭디자인, 직선디자인, 곡선디자인, 높은디자인, 긴디자인
움직임의 활용 (M)	<ul style="list-style-type: none"> 시간, 공간요소의 인식 시간, 공간, 에너지의 변화를 이해하기 움직임을 활용하는 태도 	<ul style="list-style-type: none"> ‘어떤 움직임(A)’에 방향과 고저, 박자의 변화주기 ‘어떤 움직임(A)’에 위치의 이동과 액센트, 템포의 변화주기 ‘어떤 움직임(A)’에 느낌의 변화를 주기
즉흥표현 (I ₁)	<ul style="list-style-type: none"> 즉흥표현의 다양한 기술 습득 무용즉흥에 대한 이해 창의적으로 표현하는 태도 	<ul style="list-style-type: none"> -운동자극에 의한 즉흥 ex) 돌기, 되튀기기, 흔들기, 꼬이기 -소리에 의한 즉흥 ex) 신체가 낼 수 있는 소리, 타악기 -도구에 의한 즉흥 ex) 의자, 고무줄, 다양한 천 -주제에 의한 즉흥 ex) 홍수, 체육시간, 겨울방학, 오락실, 응원석
상상표현 (I ₂)	<ul style="list-style-type: none"> 창의적 상상능력 습득 상상의 세계에 대한 이해 창의적으로 표현하는 태도 	<ul style="list-style-type: none"> -벽화에 의한 상상 ex) 고구려시대, 그리스시대의 벽화... 등 -주제에 의한 상상 ex) 내가 만약...라면, 저 III 너머에는
주제에 의한 창작	<ul style="list-style-type: none"> 창작과정과 방법의 습득 무용효과에 대한 이해 소재의 특성을 창의적으로 표현하려는 태도 	<ul style="list-style-type: none"> -우리들의 ‘영웅’ 이야기 ex) 이순신, pop스타, ... 등 -우리를 행복하게 하는 것들 ex) 선물, 음악, 사랑, 우정 ... 등 -우리를 화나게 하는 것들 ex) 공해, 폭력, 사건
발표 및 감상	<ul style="list-style-type: none"> 미적감각의 증진 작품에 대한 이해 감상하는 태도 	<ul style="list-style-type: none"> -친구들의 작품을 감상하기 -극장에서의 공연 관람 -발레 작품 감상(video 혹은 CD) ex) 지젤, 백조의 호수, 로미오와 줄리엣

2) 고등학생(17-19세)을 위한 창작무용 수업 주제

이 시기의 학생들의 특성은 자아가 형성되는 시기로 이들이 갖고 있는 추진력을 무용으로 전환시킬 수 있다면 이들은 무용경험에 더욱 몰두 할 수 있을 것이다.

- 개인적 힘의 감각이 발전한다.
- 더 복잡한 구조의 사고와 인식 능력이 생긴다.
- 새로워진 신체로 새로운 세계로 탐구하기를 열망한다.
- 자유롭게 선택하고 독립하고자 하는 의지가 생긴다.
- 진정한 우정이 싹트기 시작하며 어른에 대한 존경심이 생긴다
- '나는 어떤 것도 할 수 있다'는 자신감이 생긴다.

이 시기에는 춤을 구성하고, 발표하고, 토의할 수 있는 수준 높은 무용의 결과(작품)를 기대할 수 있으며, 학생들은 안무의 경험과 숙련을 통해 예술작품을 감상하고 비평할 수 있는 안목을 갖게 된다. 학생들의 주요 관심의 대상이 되고 있는 우정, 사랑, 스포츠, 세계 평화, 미지의 세계에 대한 갈망... 등을 무용 주제로 선택하게 한다든가 '우리를 슬프게 하는 것들' '우리를 공포에 떨게 하는 것' 나를 행복하게 하는 시 '내가 가장 좋아하는 음악' 등을 주제로 무용작품을 만들게 한다면 자신을 표현할 수 있는 기회를 통해 학생들은 정신적 성숙을 경험하게 될 것이다.

이 시기에는 무용작품이 완성되어 감상하기 까지 전(全) 과정, 즉 창작-발표-관람의 단계를 거치는 동안 안무에 대한 구체적인 방법을 터득하게 된다.

따라서 학생들은

- 무용 테크닉을 개발하여 공연으로 발전시킬 수 있는 안무력이 증진된다.
- 감정이 풍부해지고 무용구성의 미적 원리, 즉 통일, 반복, 대조, 변화, 절정, 연속, 균형, 조화, 비율에 대한 창의적이고 비평적 사고가 발달된다.
- 무용 작품감상을 통해 시대적 배경에 따른 문화적 변화를 이해하고 문화유산을 공유할 수 있게 된다.

다음 <표 3>은 고등학생들에게 적합한 창작무용 수업 주제이다.

표 3. 고등학생(17-19세)을 위한 창작무용 수업 주제

단 원	목 표	수 업 주 제
신체디자인 (B)	<ul style="list-style-type: none"> · 공간에 대한 자각 · 공간개념에 대한 이해 · 공간을 활용하는 태도 	이상한디자인, 강한디자인, 대조디자인, 꼬인디자인
움직임의 활용 (M)	<ul style="list-style-type: none"> · 문제해결력 향상 · 무용요소에 대한 이해 · 탐구적인 태도 	-'어떤 움직임(B)'에 방향과 고저, 박자의 변화주기 -'어떤 움직임(B)'에 위치의 이동과 액센트, 템포의 변화주기 -'어떤 움직임(B)'에 느낌의 변화를 주기
즉흥표현 (I ₁)	<ul style="list-style-type: none"> · 표현기능 향상 · 다양한 표현방법에 대한 이해 · 창의적으로 표현하려는 태도 	-운동자극에 의한 즉흥 ex) 굽실거리기(wave), 떨어지고 솟아오르기, 미끄러지기 -소리와 도구에 의한 즉흥
상상표현 (I ₂)	<ul style="list-style-type: none"> · 창의적 상상능력 습득 · 상상의 세계에 대한 이해 · 창의적으로 표현하는 태도 	-전화벨 소리에 의한 상상 -의자에 대한 상상 ex) 벤치, 철의자, 낡은 의자, 흔들의자 ... 등
주제에 의한 창작	<ul style="list-style-type: none"> · 구성의 미적 원리를 터득 · 안무의 기술 증진 · 무용의 미적요소와 원리를 이해 · 안무의 원리, 과정, 구성에 대한 이해 · 사물에 대해 진지하게 생각하는 태도 · 타인의 감정을 이해하는 태도 	-우리를 슬프게 하는 것들 ex) 고독, 죽음, 이별 ... 등 -우리를 공포에 떨게 하는 것 ex) 사건현장, 밤길, 에이즈, 마약, 입시... 등 -내가 가장 좋아하는 詩 -내가 가장 좋아하는 음악 -내가 사랑하는 것들 -내가 좋아하는 계절
발표 및 감상	<ul style="list-style-type: none"> · 비평적 사고획득 · 예술작품에 대한 이해 · 심미적 태도 	-친구들의 작품을 감상하기 -극장에서의 무용공연 관람 -현대무용 작품 감상(video 혹은 CD) ex) 마타그라함 '마음의 동굴' 베자르 '볼레로' 킬리안 'Stamping Graund' 한국창작춤... 등

4. 창작무용학습의 지도 모형

교육부(1999 : 62-63)는 다음과 같이 체육과 교수, 학습 계획을 제시하고 있다.

첫째, 지도내용의 특성과 가치가 고려되어야 한다.

둘째, 시간 배당이 고려되어야 한다.

셋째, 학급 인원 수의 문제가 고려되어야 한다.

넷째, 학생들의 성취 수준 및 발달 특성이 고려되어야 한다.

다섯째, 시설과 용구, 계절성, 학교 및 지역의 특성이 고려되어야 한다.

여섯째, 학교 행사 또는 날씨 등이 고려되어야 한다.

또한 교수, 학습은 교사의 수업활동과 학생의 과제활동으로 구성되며 이들 두 활동이 합하여 수업활동이 구성된다고 볼 수 있다. 즉 학습 환경의 조성, 과제의 전달, 과제 연습의 지도, 감독, 수업 흐름의 조절, 정리 등의 과정적 조직 체계를 밟게 된다.

수업은 기본적으로 도입-활동-정리 단계로 구성되며 다음과 같은 내용이 포함되어야 한다.

표 4. 교수, 학습 조직의 기본방향(교육부, 1999 : 64-65)

수업과정	기본 방향
도입	목표와 내용, 전개 절차에 대한 충분한 설명이 이루어지도록 한다. 준비운동은 교수, 학습 내용과 관련된 내용으로 구성되어야 한다.
활동	대기 시간과 수업 운영시간을 줄여 과제 참여 시간을 최대한으로 확보한다. 실제운동 학습 시간이 증가될 수 있도록 한다. 학습 과제를 흥미롭게 진행할 수 있도록 교수 학습 과제를 다양하게 구성한다.
정리	학생들의 신체적 안정과 균형을 유지하기 위하여 교수 학습 내용과 관련된 정리 운동을 실시한다. 교수, 학습내용을 요약, 정리, 평가하고 차시 활동을 예고한다.

<표 4>의 교육부에서 제시한 수업의 도입-활동-정리의 과정은 무용 수업에서는 워밍업warming up- 활동activity- 쿨 다운cool down과 동일한 개념이라고 볼 수 있다.

Gilbert(1992 : 25)²⁾, Schrader(1996 : 144)³⁾, McGreevy-Nichols & Scheff(1995 : 41-51)⁴⁾, 마츠모토 치요에(1997 : 31)⁵⁾의 지도모형을 근거로 연구자(2000 : 16)⁶⁾는 초등학생을 위한 창작무용 5단계 지도 모형을 제시한 바 있다.

본 연구에서는 이들이 제시했던 모형과 연구자의 초등학생을 위한 지도모델, 그리고 교육부가 7차 교육과정에서 제시한 기본 지침을 기초로 하여 다음과 같이 중등학생을 위한 창작학습 7단계 수업모델을 제안 하고자 한다.

▶ **창작무용학습 7단계 수업모형**

수업의 도입 부분에서는 수업을 할 수 있는 몸과 마음의 워밍 업과 개념소개를, **활동** 단계에서는 학생 스스로 춤을 창작하고, 발표하고, 감상을 통해 작품을 관찰하고, 토론과 평가할 수 있는 전 단계를 포함하며, 마지막 **정리** 단계는 쿨 다운과 함께 학습내용을 요약, 정리할 수 있는 과정을 포함한다. **1 단계 워밍 업**은 교사의 지시에 따라 혹은 즉흥을 이용해 신체를 자유롭고 안전하게 움직일 수 있도록 전신을 풀어 주고, 전 시간에 배운 개념을 복습하거나 본 수업을 위한 개념을 소개한다. **2 단계 개념탐구**에서는 수업 과제에 대한 탐구로 과제와 연관된 동작단어 연구, 즉흥을 통한 동작 발견, 무용이미지, 아이디어를 교환한다. **3 단계 기술개발**에서는 무용개념을 통한 동작 기술, 무용 테크닉을 개발한다. **4 단계 구성**은 인적구성, 공간구성, 시간구성을 위한 과정으로 주제에 적합한 동작의 선택과 판별을 통해 구체적이고 섬세한 표현을 이끌어 내며 논리적으로 전개한다. **5 단계 발표**에서는 완성된 작품을 반복 연습하고, 발표할 공간(혹은 무대)에서 리허설을 통해 작품을 수정, 보완하여 발표한다. 여기에서는 자신의 작품에 대한 설명도 할 수 있도록 한다. **6 단계 관람**에서는 친구들의 작품, 혹은 기존의 작품을 관찰하고, 토론하고, 평가할 시간을 갖는다. **7 단계 쿨 다운**에서는 수업에서 습득된 기술을 재 음미하거나 혹은 호흡 조절과 근육

2) Gibert의 창작무용 지도단계

1. 워밍 업 2. 개념탐구 3. 기술개발 4. 창작 5. 쿨 다운

3) Schrader의 무용 창작과정 6단계

1. 수집 2. 노트와 즉흥 3. 선택과 동작개발 4. 수정과 재정립 5. 리허설과 다듬기 6. 공연

4) McGreevy-Nichols & Scheff(1995:41-51)의 무용 창작과정 7단계

1. 주제선택 2. 동작 선택과 탐구 3. 동작과 음악의 조화 4. 가능성 탐구(높이, 시선, 범위, 리듬, 마루패턴.. 등 공간의 다양한 변화) 5. 수정과 안무 내용 암기 6. 마무리 작업 7. 공연

5) 마츠모토 치요에의 창작학습 모델 2

1. 워밍 업 2. 과제학습 3. 과제와 이미지 연결 4. 창작학습 5. 발표 및 정리

6) 김화숙의 초등학생을 위한 창작학습 모델

1. 준비운동 2. 개념탐구 3. 구성 4. 발표 및 감상 5. 정리운동

강화 연습을 한다. 그리고 스트레치, 명상, 마지막 인사... 등이 포함된다. <표 5>는 중등학생을 위한 창작무용의 7단계 지도모형이다.

<표 5>의 7단계 수업은 초등학교 5단계 수업에서 보다 구체화된 작품구성의 단계로 교사가 학생들에게 제시할 수 있는 세밀한 단계이다. 이 수업은 한 시간에 창작하고, 발표하고, 관람하는 전 과정을 포함하고 있다. 또한 교사가 제시하는 창작수업의 단계를 지나 학생 스스로 주제를 선정하여 창작하는 단계는 <표 6>과 같이 3차시 수업으로 이끌고 가는 것이 바람직하다. 또한 <표 7>과 <표 8>은 ‘신체인식-팔 움직임에 관한 탐구’와 ‘소리에 의한 즉흥-신체로 낼 수 있는 소리’의 학습지도안 예시이다. 또한 매 시간 수업주제에 대한 연구과제를 통하여 본 수업 주제에 대한 구체적인 탐구를 할 수 있을 것이다.

▶ ‘팔 움직임에 의한 탐구’의 연구과제(동작단어 찾기)

올리기, 내리기, 돌리기, 흔들기, 던지기, 뺨치기, 굽히기, 펴기, 치기, 뿌리치기, 주먹 쥐기와 펴기, 손가락 움직이기, 두드리기, 꼬이기, 만지기, 더듬기, 꼬집기, 찌르기, 가리키기, 때리기, 내리쳐 베기(slash), 비틀기, 굽이치기(파도), 밀어내기, 잡아당기기, 비틀기, 휘두르기

▶ ‘신체로 낼 수 있는 소리’의 연구과제

입/ 아..., 스..., 음..., 오..., 우..., 쉬...,

단어 혹은 문장 - 그만, 시작, 하나, 둘... 등

기 타 - 중얼거리는 소리, 호흡소리(헐떡거리는 소리, 한숨...), 비명소리, 웃음소리
 킁킁킁, 간드러지는, 너털웃음), 울음소리(흐느끼는, 울부짖는, 통곡하는, 엉엉우는...), 이 부딪히는 소리, 휘파람 소리, 안도의 숨소리(휴), 동물소리
 (새소리, 개짖는 소리, 여우소리... 등), 딸랑딸랑, 쟁그랑, 뽕뽕, 푹푹 등

손/ 손뼉치기, 손바닥 비비기, 손가락으로 소리내기, 손으로 신체 두드리기, 손으로 물체 두드리기(벽, 바닥, 악기...)

발/ 발구르기, 발바닥 치기, 발바닥 비비기, 발로 신체 두드리기, 발로 물체 두드리기

표 5. 중등학교 장작무용학습을 위한 지도 모형 I

	단 계	내 용	분	
도 입	① 워밍업	몸풀기 개념소개	5	
활 동	창	② 개념 탐구	수업과제탐구 및 관찰 무용이미지, 아이디어 교환 동작단어 연구	5
		③ 기술 개발	동작 기술의 개발 테크닉을 익히고 세련되게 다듬기	5
	작	④ 구 성	즉흥을 통한 동작발견 및 개발 동력의 선택과 판별 동작구 만들기 반복, 변화, 이행, 연속, 대조, 균형, 조화, 비율, 절정, 통일의 사용 논리적 전개	15
		발 표 및 관 램	⑤ 발 표	반복 연습(순서 암기) 작품의 수정과 보완 그룹별 발표(춤추기)
	⑥ 관 램		관찰, 설명, 해석 혹은 분석 평가	
정 리	⑦ 쿨다운	마무리하기(호흡하기, 스트레칭 개념 복습) 연구 과제 제시	5	

표 6. 중등학교 창작무용학습을 위한 지도모형 II

차 시	1차시	2차시	3차시
수업주제	주제에 대한 개념탐구/기술개발	작품 구성	발표 및 관람
내 용	주제선택(주제탐구 및 관찰) 무용이미지, 아이디어 교환 즉흥을 통한 동작발견 및 개발 동작단어 연구 동작의 선택과 판별 주제 전개에 따른 토의	인적 구성 동작 연결(프레이즈 만들기) 논리적 전개(시작, 중간, 끝) 작품의 수정, 보완 반복연습(안무내용 암기) 다듬기	그룹별 발표(작품설명) 작품 관람 해석 혹은 분석 평가
비 고	주제에 적합한 음악 선택 제목 결정	장치나 소도구의 활용 방안 의상 연구 발표장소에 대한 공간 탐구	

표 7. 창작무용 학습지도안 I
 단원명 : 신체인식 - 팔 움직임에 의한 탐구 -

전개	목 표	내 용	연구과제(교사·학생)
위 밍 업	-신체인식에 대한 개념은 이해한다. -움직임의 개념에 대해 이해한다.	① 위밍업 -신체인식(주로 팔 움직이기) -스트레칭과 전신의 자유로운 움직임	·신체 각 부분의 움직임 연구 ·근육을 스트레칭하고, 강화하고, 유연성 있는 훈련 방법 연구 ·수업주제 '팔 움직임'에 대한 명확한 설명 방법 연구
창 작	-팔 움직임의 범위와 가능성을 인식한다. -동작단어에 의한 움직임 개발할 수 있다. -동작을 세련화 시키고 발전시킬 수 있다. -동작 연결을 할 수 있다. -리듬감을 향상시킨다. -공간감, 시간감을 인식시킨다.	② 개념 탐구 -팔로 할 수 있는 움직임을 즉흥적으로 해보기 -동작단어 하나만 선택하여 움직이기 ③ 기술 개발 -개인동작을 전체 동작으로 확대하기 -팔 동작의 표현은 강화하기 -동작을 세련되게 다듬기 ④ 구성 -5명씩 그룹을 정하여 각 개인의 동작을 자유롭게 연결하기(프레이드 만들기) -리듬감 부여하기 -움직임의 특성을 고려하여 제목 붙이기 -구성하기	▶ 수업과제 탐구 ·팔 동작의 특성 연구 (손가락,손,손목,팔꿈치,어깨) ·구성의 미적원리 연구 ·시간, 공간구성 연구 ·무용에너지 연구 ·작품의 논리적 전개 연구 (시작, 중간, 끝) -동작연결이 매끄러웠는가 -리듬감은 있는가? -공간사용은 적절했는가?
발 표 및 관 람	-자신의 작품을 글로 또는 말로 설명할 수 있다. -자신있게 춤출 수 있다. -다른 사람의 작품을 분석하고 평가할 수 있다. -무용감상 태도를 기른다.	⑤ 발표(춤추기) -그룹별로 발표하기 -자신들의 작품을 말로 설명하기 ⑥ 관람 -친구들의 작품 보기, 관찰하기 -토론하기 -평가하기	·춤추기의 태도 연구 -느끼면서 춤추기 -몰입해서 춤추기 -자신감 있게 춤추기 ·다른 그룹의 작품 특성 평가
쿨 다 운	-자신의 신체를 조절할 수 있다. -신체를 이완할 수 있다.	⑦ 쿨다운 -호흡하기 -스트레칭 -명상	다음시간에 배울 연구과제 제시

표 8. 창작무용 학습지도안 II
 단원명: 소리에 의한 즉흥 - 신체로 낼 수 있는 소리 -

전개	목 표	내 용	연구과제(교사·학생)
위 밍 업	· 무용 즉흥을 이해한다. · 무용요소와 개념을 이해한다.	① 위밍업 - 신체인식(팔, 다리, 목, 허프.. 등 자유롭게 움직이기) - 스트레칭과 전신의 자유로운 움직임 - 개념소개	· 신체 각 부분의 움직임 가능성 연구 · 근육을 스트레칭하고, 강화하고, 유연성 있는 훈련 방법 연구 · 수업주제를 움직임과 말을 통하여 명확하게 설명할 수 있는 방법 연구
창 작	· 입, 손, 발로 여러가지 소리를 낼 수 있다. · 소리에 적합한 동작을 발견하고 개발할 수 있다. · 동작들을 세련화 시키고 발전시킬 수 있다. · 자신의 동작을 기억할 수 있다. · 동작 연결을 자연스럽게 할 수 있다.	② 개념 탐구 · 신체로 낼 수 있는 다양한 소리 탐구 · 목소리 연구 ③ 기술 개발 · 자신의 소리에 맞추어 즉흥적으로 움직이기 · 파트너의 소리에 맞추어 즉흥적으로 움직이기 ④ 구성 · 5명씩 그룹을 정하여 소리를 연결하여 리듬을 구성하기 · 팀의 소리에 적합한 주제 찾기 · 시작, 중간, 끝을 논리적으로 전개 · 반복 연습 · 자신의 순서를 기억하기	· 신체가 낼 수 있는 소리 특성 연구 · 무용구성의 미적 원리 연구 · 시간, 공간구성 연구 · 무용에너지 연구 · 작품의 논리적 전개 연구 (시작, 중간, 끝)
발 표 및 관 람	· 자신의 작품을 글 또는 말로 설명할 수 있다. · 자신 있게 춤 출 수 있다. · 다른 사람의 작품을 분석하고 평가할 수 있다. · 진지하게 감상하는 태도를 기른다.	⑤ 발표 · 그룹별로 발표하기 · 자신들의 작품을 말로 설명하기 ⑥ 관람 · 관찰하기 · 토론하기 · 평가하기	· 춤추기의 태도 연구 - 자신감 있게 춤추기 - 느끼면서 춤추기 - 몰입해서 춤추기 · 다른 사람의 작품에 대한 긍정적 평가 - 소리와 움직임은 적절했는가? - 무용요소를 적절히 이용했는가? - 동작 아이디어가 있었는가?
쿨 다 운	· 자신의 신체를 조절할 수 있다. · 신체를 이완시킬 수 있다.	⑦ 쿨다운 · 스트레칭 · 이완하고 바른자세 만들기 · 무용개념 복습	차시 예고 연구과제 제시

V. 결 론

본 연구는 제 7차 교육과정 체육(무용)에 기초하여 창작무용학습을 위한 바람직한 내용 구성과 목표 설정, 그리고 효율적인 지도모형을 제시하기 위하여 최근 무용교육의 핵심이 되고 있는 무용예술교육, 즉 절충모델(창작-발표, 관람)을 토대로 무용교육자들의 연구동향과 선행연구를 조사, 분석하여 다음과 같은 결론을 얻었다.

- 1) 창작무용 지도의 목표는 연구자가 발표(2000 : 17)하였던 초등학교 창작무용의 학습목표를 위한 기준은 중, 고등학교에서도 동일하게 적용시킬 수 있을 것이다.
 - ① 신체 움직임의 요소를 인식하고 움직임을 활용할 수 있다.
 - ② 자신의 느낌과 생각을 신체로 표현할 수 있다.
 - ③ 타 교과와 소재나 내용을 무용에 적용할 수 있다.
 - ④ 안무의 원리와 과정 그리고 구조를 이해한다.
 - ⑤ 창작하고, 발표하고, 관람하기 위한 방법으로써 무용을 이해한다.
 - ⑥ 다양한 문화와 역사적, 시대적 배경에서 무용을 이해하고 실행한다.
 - ⑦ 비평적이고 분석적인 무용감상 태도를 기른다.
- 2) 창작무용의 학습내용은 창작, 발표, 관람의 전 과정으로 구성하는 것이 바람직하다.
 - ① 창작 - 신체 디자인, 인체인식, 움직임 활용, 즉흥표현, 상상표현, 주제에 의한 창작.
 - ② 발표 - 리허설, 다듬기, 발표하기
 - ③ 관람 - 관찰, 토론, 평가
- 3) 중등학생을 위한 창작무용 학습지도 모형은
 - 1단계 - 워밍 업(개념소개)
 - 2단계 - 개념탐구(수업과제 탐구 및 관찰, 무용 이미지, 아이디어 교환, 동작단어 연구)
 - 3단계 - 기술개발(동작기술의 개발, 테크닉을 익히고 세련되게 다듬기)
 - 4단계 - 구성(즉흥을 통한 동작발견 및 개발, 동작의 선택과 판별, 프레이즈 만들기, 반복, 변화, 절정의 미적 원리 사용, 논리적 전개)
 - 5단계 - 발표(반복연습, 작품의 수정과 보완, 그룹별 발표)
 - 6단계 - 관람(관찰, 토론, 평가)
 - 7단계 - 쿨 다운(호흡하기/정리, 스트레칭/개념복습, 연구과제 제시)로 구성하는 것이 바람직하며 '주제에 의한 창작' 수업에서 한 시간에 끝내는 수업 보다는 3시간 수

업(1차시: 개념탐구 및 기술개발, 2차시: 작품구성, 3차시: 발표 및 관람)의 7단계로 계획하여 진행하는 것이 이상적이라 생각된다.

본 연구에서 제시된 창작무용 내용과 수업모형은 한국무용교육학회가 매년 실시하고 있는 무용지도자 강습회를 통하여 현장교사들에게 직접 보급될 것이며, 또한 피드 백을 통하여 수정, 보완할 계획이다. 따라서 수업현장에서 활용 가능한 수업 프로그램이 되기 위해 지속적인 연구가 필요하다.

참고문헌

- 교육부(1998), 체육과 교육과정, 서울 : 대한교과서(주).
- _____ (1998), 중학교 교육과정 해설(IV), 서울 : 대한교과서(주).
- 김화숙(1989), “무용창작능력 향상을 위한 프로그램의 개발 및 적용에 관한 연구”, 미간행, 박사학위논문, 한양대학교 대학원.
- _____ (1991), “무용교육 개혁의 긴급성”, 무용교육연구회, 무용교육연구 제 1집, 7-26.
- _____ (1997), “청소년을 위한 무용교육, 무엇을 가르칠 것인가?”, 한국무용교육학회, '97 제 4회 국제학술 세미나 자료집, 47-56.
- _____ (2000), “초등학교 창작무용학습을 위한 내용구성과 지도모형”, 한국무용교육학회, 한국무용교육학회지 제 11집 1호(통권 제 13호), 1-19.
- 김철주(1999), 효과적인 교수방법의 탐구, 용인 : 강남대학교 출판부.
- 무용교육학회(1996), 무용교육이란 무엇인가?, 서울 : 한학문화, 55-73.
- 마츠모토 치요에(1997), “창작무용 학습 모델과 그 전개”, 한국무용교육학회, 제 4회 국제학술 세미나 자료집, 57-74.
- Brinson, P.(19910, *Dance as Education Towards a National Culture*, London: The falmer Press.
- Gilbert, A. G.(1992), *Creative Dance for All Ages*, Reston: AAHPERD.
- Gulbenkian, C. Foundation(1980), *Dance Education and Training in Britain*, London: Oyez Prass Ltd.
- McGreevy-Nichols, S. & Scheff, H.(19950, *Building Dance- A Guide to Putting Movements Together*, Champaign: Humen Kinetics.
- N.D.A.(1994), *National Standard for Dance Education*, Reston: A Dance Horizons Book.
- _____ (1995a), *Dance Education- What is It Important?*, Reston: N.D.A.
- _____ (1995b), *Opportunity-To-Learn Standards for Dance Education*, Reston: N.D.A.
- Purcell, T. M.(1994), *Teaching Children Dance*, Champaign: Human Kinetics.

- Schrader, C. A.(1996), *A Sense of Dance*, Champaign: Human Kinetics.
- Smith-Autard, J. M.(1976), *Dance Composition*, London: A & C Black.
- _____ (1994), *The Arts of Dance Education*, London: A & C Black.
- White, E. & Busek, L. E & Mirus, J.(1993), *Dance Education Initiative Curriculum Guide*, Minnesota Center of Arts Education.