

탐구수업모형에 기반한 창작무용 수업 사례 연구*

최 경 희**

목 차

Abstract	III. 탐구중심 창작무용 수업
I. 서론	1. 수업방향 및 전략
II. 탐구수업모형	2. 수업사례
1. 개념적 의미	IV. 결론
2. 교수-학습의 특징	참고문헌

Abstract

A case study on creative dance lesson based on inquiry teaching model

Choi, Kyung-hee · Korea National university of arts

The purpose of this study is to explore devices of application of dance lesson based on Inquiry teaching Model. Inquiry teaching Model is characterized the process of problem-solving which advocate creative thinking. Five steps which is indicated by Tilotson(1970) imply roles of teacher as a guider, an encourager as well as a learner as a problem solver. In the process, teachers identify, present the problem. And they provide cues, feedbacks, facilitative questions to lead and refine solutions.

The procedure of Inquiry teaching is involved set a problem, establish plan of exploring, deploy activity of inquiry, arrange and present outcome, evaluate the process and performance.

In inquiry teaching model for creative dance seek acquiring social skills like leadership,

* 이 논문은 2011년도 정부재원(교육과학기술부)으로 한국연구재단의 지원을 받아 연구되었음 [NRF-2011-358-G00038]

** 한국예술종합학교 연구교수

논문투고일: 2013. 1. 20. 심사일: 2013. 2. 20. 게재확정일: 2013. 3. 8.

communication, control conflicts in addition to ability of problem-solving. The question of inquiry is constructed by considering concern, understanding level of students. That is from basic elements and skills about dance to familiar subject matters related to real life. To encourage exploring, teachers adopt abundant activity in the introduction. The use of body part proper for expression, exploring with partners or small groups, with props etc are process for discovering and developing solutions. Students should share idea and information and decide a role for successive accomplishment of task. Teachers use questions to arouse interesting, check understanding of task. They provide students with cues when they feel difficulties to develop and complete a task. Also, they provide corrective, neutral, prescriptive feedback with them to analyze and evaluate their performance. A suitable feedback, encouragement, compensation enable students to participate in activity with spontaneity. In creative dance lesson based on Inquiry teaching Model, teachers compose problem and guide, promote students through questions. Teachers as guider, facilitator monitor with short and focused intervention.

key words: inquiry teaching model, process of problem-solving, procedure of a class, orientation of teaching and strategy, creative dance

주요어: 탐구수업모형, 문제해결과정, 수업절차, 지도방향 및 전략, 창작무용

I . 서론

21세기 지식기반사회를 맞이해 기존 교육은 교사 중심, 교과서 중심으로 스스로 탐구하고 사고할 줄 모르는 수동적인 학습자를 양산한다는 점이 문제로 제기되고 있다. 더불어 다양한 문제를 해결하기 위한 문제해결력을 배양하지 못하고 획일화된 수업으로 개인의 경험과 생각·개성을 반영하지 못해 창의성이 결여된 학생을 만들어 내고 있다는 점, 학생 간의 협동과제나 공동사고가 결여된 수업으로 협력할 줄 모르는 홀로 학습자를 양산해 내고 있다는 점은 교육의 질적 향상을 위한 개선 과제가 되고 있다(김유미 외 6인, 2011: 276). 제시된 문제점을 극복하기 위한 노력은 수업의 체계적인 구상과 계획을 토대로 하는 수업모형 중 탐구수업모형을 통해 시도되고 있다. 일반적으로 교수-학습에서 사용하는 탐구inquiry는 문제해결problem solving, 발견discovery, 반성적 고찰reflective thinking과 동의어로 쓰인다. 탐구와 문제해결을 위한 학습에서는 관련 지식의 습득 외에도 자기 주도적 학습력, 문제해결력, 창의적 사고력, 비판적 사고력, 의사소통 능력, 협업 학습 능력 등에 교육적 효과를 기대할 수 있다. 앞서 제시된 기존교육의 문제점을 극복하기 위해 삶과 연계된 실질적인 과정과 내용을 중요시하며 토론·발표 등의 적극적인 의사소통과 팀 활동을 통한 협동학습 등을 지향하고 있다(김유미 외 6인, 2011:282).

문제해결 또는 탐구학습을 기반으로 한 무용수업 연구는 김기화(2011), 박중길(2007, 2009), 서예원(2009), 유정애(2003), 최경희(2003)를 통해 진행되었다. 김기화(2011), 박중길(2007, 2009)은 창의성, 의사소통능력, 대인관계 등에서 문제중심학습을 통한 무용교육의 효과성을 검증 하고자 했다. 또한 서예원(2009)은 문제해결과정을 토대로 초등학교 무용수업을 분석하고 개선사항을 제안했으며, 최경희(2003)는 문제해결학습에서의 문제해결과정을 규명하고 이를 근거로 무용 수업사례를 구성하고자 했다. 유정애(2003)는 탐구수업모형을 기초로 질문자로서 교사와 문제해결자로서 학습자의 역할을 규정하며, 움직임수업을 위한 단원 계획 예시를 제시하였다.

한편 지식 위주의 주입식 교육에 반한 창의적 사고력, 문제 해결력을 지향하는 창작무용 수업과 관련된 연구는 창작무용수업과 학습태도 및 학업성취와의 관계(김자영, 2010; 이세옥, 2006; 조기정, 2008), 자아개념·감성·창의성·사회성 등 창작무용수업을 통한 효과성 검증(김기화, 2011; 박숙자, 2008; 박중길, 2007, 2009; 양주연, 2010; 최하영, 2012), 창작무용 내용구성 및 지도방법에 대한 연구(김화숙, 2000, 2006; 박재홍, 2006) 등으로 볼 수 있다. 김화숙, 박재홍 등의 연구에서 실제적인 수업실행의 기반이 될 수 있는 수업내용이나 지도방법에 대한 언급이 있으나 대다수의 연구가 창작무용을 통한 효과성 검증에 치우쳐 효과적인 수업운영을 위한 전략 및 절차에 관한 연구가 요구된다. 좋은 교육과정과 계획이 수립되었다 할지라도 교육과정을 운영하는 교사가 제대로 지도하지 못한다면 교육의 효율성은 떨어지기 때문이다. 이에 본 연구에서는 체계적인 수업 구상과 좋은 수업의 지표가 될 일반 수업모형 중 탐구수업모형을 토대로 창작무용 수업 지도 방안을 탐색하고자 한다. 수업모형이란 수업의 실재를 기술하기 위해 수업의 주요 특징을 요약해 놓은 설계도 또는 계획을 말하는 것으로, 일반적으로 교과특성에 적합한 모형이 있지만 단원의 성격과 목표에 따라 적절한 수업모형이 필요할 수 있다(최다미, 2008:13).

따라서 본 연구에서는 학습자의 탐구력, 문제해결력, 상호소통을 중시하는 탐구수업모형의 제반 이론을 근거로 창작무용수업 적용방안을 탐색하는데 연구목적을 둔다. 연구목적 달성을 위해 탐구수업모형의 개념적 의미, 수업절차를 중심으로 한 교수-학습상의 특징을 분석하며 이를 토대로 수업방향 및 지도전략, 구체적인 수업사례를 구성해 보고자 한다.

II . 탐구수업모형

1. 개념적 의미

탐구수업모형은 학생들에게 기존의 지식과 기술을 설명식으로 전수시켜 주기보다 학생들로 하여금 주어진 상황에서 문제를 인식하고 과학적이고 논리적인 방법으로 주어진 문제를 해결할 수 있는 지적능력이나 기능을 길러주는데 초점을 두는 수업방법의 형태이다(최인규, 2008:134). 고등 정신 기능과 인지 과정을 중요시 하는 탐구수업에서는 지식의 구조를 이루는 기본 개념과 그 관계의 이해, 미지의 세계 탐구, 문제해결을 위한 지적인 탐구, 판단력과 창의력 배양을 강조하고 있다. 이에 학습과정에서 문제해결 과정을 중요시 하고 창의력과 사고력을 기르는데 주안점을 두고 있다(남현주, 1996:11).

탐구학습의 또 다른 동의어로 분류되는 문제해결학습에서는 인간이 갖고 있는 사고활동을 통해 어떤 문제를 분석, 파악, 종합하여 최상의 해결안을 찾아가도록 한다. 최고의 목적은 단순한 기억의 재생, 이해의 차원을 넘어 새로운 문제 해결안을 창출하는 창의적인 사고능력을 배양하는데 있다. 문제해결학습에서 무엇보다도 강조되는 것은 문제해결을 위한 창의성하며, 생각하는 힘을 동원하여 문제를 학생의 힘으로 풀어가도록 훈련한다는 점이다(김광자, 2000:165). 탐구과정을 통해 학습자들은 어떤 일에 관심을 집중하고, 그것에 관해 다른 사람과 상호작용하며, 개념들과 태도를 반성하고 재구성하여 결론에 도달하기 위한 행동을 통해 보다 나은 산물을 이루도록 한다(윤기욱, 2009:411).

2. 교수-학습상의 특징

1) 문제해결과정 및 수업절차

탐구학습은 사고력을 신장시키기 위한 수업을 전개하는데 용이한 교수방법이다. 사고력을 배양하기 위해서는 학생들 스스로 사고할 수 있는 능력과 기법을 가르쳐 주는데 관심을 두어야 하며, 교수-학습 활동에서는 학생들의 사고유형에 따른 다양한 반응이 존중되어야 한다(박성익, 2009:211). 탐구중심의 학습은 문제해결과정이라는 공통된 특징을 갖고 있다.

Tillotson은 문제해결과정을 다음 표<1>의 5단계로 제시하였다.

표 1. 문제해결과정

단계	특징
문제의 규명	교사는 학생들이 배워야 할 개념, 숙달해야 할 기능, 잘 계획된 질문으로 학생을 이끌 촉진 방법에 대해 안다.
문제의 제시	교사는 학생들이 학습과제나 구체화된 문제의 윤곽을 잡도록 한개 또는 이상의 초점을 맞추어 질문 한다.
문제에 대한 유도 탐구	교사는 학생들이 문제를 해결하고자 할 때 단서, 피드백, 해결을 가능케 하는 질문 등을 제공해 주며 관찰한다.
최종 해결책 규명 및 정교화	교사는 학생의 사고를 다듬고 한 가지 이상의 해결책을 찾도록 단서, 피드백, 해결을 가능케 하는 질문 등을 활용한다.
분석, 평가, 논의를 위한 시연	문제에 대한 해결책을 고안하여 과제를 완수하고 나면, 학생(개인 혹은 그룹으로)은 다른 학생에게 자신의 해결책을 시연한다. 교사와 다른 학생은 학생들의 사고와 움직임에 도움을 줄 수 있는 분석을 한다.

(Mezler, 2000:313-314, 재인용).

Tilloston이 제시한 문제해결과정에는 문제해결자로서 학습자의 역할 뿐 아니라 문제해결을 촉진하고 장려하기 위한 교사의 역할과 과정이 나타나 있다. 창의적인 문제해결을 위해서 교사는 학생들이 반드시 배워야 할 개념과 기능이 무엇인지, 과제가 될 만한 학습 주제와 문제가 무엇인지를 식별하고 확인한다. 또한 잘 계획된 순서를 통해 긍정적인 학습 분위기를 조성하며 학생들을 고무시킬 발문 등의 방법을 안다. 교사는 해결할 문제와 학생들을 고무시킬 방법을 확인한 후 학습자에게 문제를 제시한다. 이 단계에서 교사는 질문을 통해 학습자로 하여금 해결해야 할 문제에 대한 인식과 더불어, 제시된 문제가 해결 할 가치가 있고 해결해 보고 싶은 문제라는 동기를 형성할 수 있도록 한다. 문제 제시에 이어 교사는 주어진 문제에 대한 해결책을 찾도록 단서·피드백·질문을 제공하며 학습자를 유도하며 안내한다. 교사는 계속하여 학생이 발견한 해결책을 다듬고 정교화 하도록 해결을 위한 단서와 피드백, 질문을 제공한다. 마지막 단계에서 학습자는 완성된 과제를 발표하며, 교사와 학생들은 사고와 움직임에 도움이 될 사안 및 활동내용을 분석하고 평가하며 논의한다. 교사는 학생들이 발표한 내용과 견해가 비판받거나 조롱 또는 웃음거리가 되기보다 존중받는 긍정적인 분위기를 조성하도록 지도한다. 탐구수업모형의 문제해결 과정에 두드러진 특징으로 교사는 질문을 통해 문제를 구성하고, 가능한 해답을 찾도록 학생들을 격려하며 안내한다는 점이다.

탐구를 통한 문제해결은 문제를 해결하는 합리적이고 이상적인 과정을 나타내는 것이 아니라 과정이나 전략을 보기만 해서 획득되는 것이 아니며 이를 연습할 기회가 충분히 제공

되어야 한다. 다음 <표 2>는 탐구수업모형의 수업 절차를 나타낸 내용이다.

표 2. 탐구수업모형의 수업절차

단계	내용
문제 상황 제시, 탐구문제의 설정	교사는 탐구활동을 자극하기에 적절한 상황을 제시하고, 탐구문제를 설정한다.
탐구계획 수립	교사는 학생들이 자신의 문제를 구성하고 구조화하도록 돕는다. 학생들은 하위 주제들을 나열하고 개인이 책임질 과제를 배당한다.
탐구활동 전개	교사는 학생들이 효율적으로 탐구활동을 전개해 가고 있는지를 확인한다. 학생들은 계획한 탐구활동을 전개해 나간다.
탐구결과 정리 및 발표	학생들은 탐구한 내용을 정리하여 결과를 발표한다.
탐구활동 평가	교사와 학생들은 일련의 탐구활동을 평가한다.

(박성익, 2009:104-116).

문제상황 제시 및 탐구문제 설정 단계에서 해결해야 할 문제는 학생들의 흥미와 지적 능력에 부합되어야 하고, 학생들이 많은 질문을 제기 할 수 있도록 일반적이어야 한다. 교사는 이야기, 영상, 시범을 이용하여 학생들이 흥미롭게 생각할 상황을 제시한다.

탐구계획 수립 단계에는 탐구집단 구성, 탐구 질문에 대한 하위 주제 나열, 정보수집에 필요한 자원 및 출처 계획, 탐구결과 발표방법, 개인이 책임질 과제 배당 등이 포함된다. 교사는 학생들이 탐구활동을 효율적으로 수행하기 위해 필요한 사항들을 소개하며 학생들의 활동을 유도한다. 탐구집단 구성은 교사가 학생들의 능력, 재능, 흥미, 친구관계 등을 고려해 임의로 하기도 하고, 학생들에게 선택의 기회를 주기도 한다. 집단이 구성되면 교사는 학생들이 탐구할 문제를 독창적이면서도 구체적인 하위 주제로 분석하도록 돕는다. 교사는 탐구주제의 모든 범위를 탐색해 볼 수 있도록 참고가 될 자료를 준비하고 제공해 준다. 학생들은 탐구문제를 해결하는데 필요한 정보를 수집할 수 있는 출처를 많이 생각해 내도록 한다. 정보는 사람, 기관, 매체, 개인적인 경험을 통해 얻을 수 있다. 학생들은 역할 배당을 위해 탐구해야 할 필요성이 있다고 생각되는 과제를 제시하거나 기술한다.

탐구활동 전개 단계에서 교사는 학생들의 활동을 주시하며 학생들이 공동으로 과업을 수행해 가도록 돕는다. 능률적으로 과제를 수행하기 위해 시간을 조직하고 운영하는 방

법을 알려주거나 필요로 하는 기능을 개발하도록 돕는다. 교사는 학생들이 수행하고 일에 동기화가 되어 있는지, 열심히 참여하고 있는지, 의사를 결정하고 타협하는 일을 효율적으로 수행하고 있는지, 집단 구성원 간에 조화를 이루고 있는지를 살펴본다.

탐구결과 정리 및 발표 단계에서 학생은 동료나 교사, 부모 등에게 그들의 탐구결과를 발표하게 된다. 이러한 발표를 통해 학생들은 정보를 요약하고 해석하며, 결론을 유도하는 기능을 향상시키게 된다. 더불어 개별 또는 집단으로 성취감을 갖게 된다. 탐구활동의 평가 단계에서 교사와 학생은 문제의 발견, 문제의 구조화, 자료수집 및 분석, 탐구활동 실행, 결과 발표 등에 관한 탐구경험을 반성해 본다. 탐구경험을 통해서 알게 되거나 배우게 된 것은 무엇인가?, 탐구활동에서 맡은 바 책임은 즐겁게 수행했는가?, 탐구활동을 수행해 가는데 어려움은 없었는가? 등 수업활동을 종합적으로 평가해 본다.

2) 수업관리

탐구수업모형은 협동학습모형을 포함한 다른 어떤 모형보다 학생이 학습 활동에 대한 강한 통제력을 행사할 수 있도록 특징을 가지고 있다.

(1) 수업의 주도성

직접교수모형에서 교사는 모든 수업을 주도하고자 하나, 탐구수업모형에서는 교사가 문제를 설정하고 학생이 생각하고 움직이기 시작하면 가능한 해답을 찾기 위해 어떻게 움직여야 할지를 결정하는 주체는 학생이 된다. 교사는 각 단원과 수업에서 학생이 배울 내용·관리 계획·수업 절차를 결정하나, 학습장소 위치·기구 선정·팀 조직 등의 관리적 측면에 대해 학생에게 일정 부분을 결정할 기회를 허용한다. 교사는 그 과제에 대해 얼마의 시간을 할당한 것인지를 결정하며, 학생은 과제에 주어진 시간 내에서 학습 진도를 결정한다. 교사는 학습과제의 목록과 내용을 결정하며 인지적·정의적·심동적 영역의 능력을 발달시키고 점점 더 복잡한 과제를 해결하도록 과제를 전개시켜야 한다.

(2) 주요 참여유형

탐구수업모형에서는 문제의 해답을 탐색함에 따라 다양한 참여유형을 유도할 수 있다. 혼자, 짝, 소그룹, 학급 전체로 생각하고 움직일 수 있다. 교사가 문제를 설정하게 되면 모든 학생은 생각하고 움직일 기회를 가지며 모든 해답은 교사나 친구에 의해 강화를 받게 된다.

(3) 과제제시와 과제구조

탐구수업모형에서 과제 제시는 과제 카드, 단서 카드 등의 유인물과 CD-ROM과 같은 시각자료를 활용할 수 있으나 거의 항상 교사의 언어로 제시된다. 문제가 설정되고 나면 교사는 학생에게 주어진 과제구조 내에서 생각하고 움직이기 시작하라는 신호를 보낸다. 대부분의 문제들은 학생들이 쉽게 해결할 수 있도록 단순한 문제로 만들어진다. 과제제시에서는 과제설정과 질문하기라는 두 가지 주된 요소들이 포함된다. 교사는 학생에게 과제 및 해결해야 할 문제를 이해할 수 있을 만큼의 충분한 정보를 제공해 주어야 한다. 탐구수업모형에서는 시범을 보이지 않지만 생각하고 움직이기 이후에도 스스로 문제를 해결하지 못할 경우 교사가 시범을 보여주기도 한다(유정애, 2003:434-438).

3) 수업 요구조건 및 고려사항

(1) 요구조건

탐구수업모형의 수업을 시행할 경우 다음의 사항을 점검하는 것이 요구된다.

- 일상의 삶과 관계가 있고 다양한 자료를 사용해 아이들에게 자극이 되는 주제를 제시하기
- 학생에게 탐구가 어떻게 진행되고 어떻게 평가될 것인지를 정확하게 설명해 주기
- 가능한 많은 자료를 동원하고 학생의 흥미를 자극할 수 있는 도입활동 하기
- 주어진 주제에 관한 구체적인 질문을 만들어 낼 수 있도록 격려하기
- 각 집단은 현실적인 계획을 세우고 모든 구성원의 아이디어가 수용되도록 도와주기
- 학생이 탐구하는 기술을 도와주고 문제가 있을 때에는 탐구활동을 중단하고 탐구기술을 훈련할 기회를 주기
- 각 집단이 발견한 것의 주된 아이디어를 구체화하는 것을 도와주고 각 집단의 발표 계획을 조정해 주기
- 발표에 대한 평가기준을 제시하고 발표 후에는 발표에 대한 토론을 이끌기
- 탐구과정에서 학생이 획득한(발견한) 사실이나 개념을 평가하는 방법을 선택하고, 발견한 것들을 어떻게 통합하였는지 주의 깊게 살펴보기
- 탐구한 것과 그 결과가 무엇을 의미하는지 질문하여 학생들로 하여금 주제에 대해 깊이 이해하도록 하기(윤기옥, 2009:419, 재인용)

(2) 고려사항

· 상황제시와 탐구문제의 설정

탐구학습에서 교사는 탐구활동을 자극하기에 적절한 상황을 제시하고 탐구문제를 설정해야 한다. 해결해야 할 문제는 학생들의 흥미 및 지적능력에 부합되어야 하고, 학생들이 많은 질문을 제기 할 수 있도록 일반적이어야 한다.

· 탐구계획의 수립

학생들이 탐구활동을 시작하기 전 교사는 학생들이 스스로 판단하거나 결정을 내릴 수 있도록 격려한다. 교사는 학생들에게 어떤 제안이나 아이디어를 창안해 낼 수 있도록 시간적인 여유와 기회를 주어야 한다. 교사는 탐구결과를 정리하거나, 질서정연하게 제시하는 방법 등을 전체 학생에게 알려주거나 소집단을 구성하여 지도하는 것이 바람직하다. 탐구문제가 설정되면 탐구집단을 조직한다. 앞서 언급했던 바와 같이 탐구는 혼자, 짝, 소그룹, 학급전체로 행할 수 있으나 집단을 구성할 시에는 다양한 재능, 견해, 배경, 기능 등을 소유한 학생들로 하나의 집단을 구성하는 것이 바람직하다. 또 하나의 고려사항은 미성숙한 학생과 고립되어 있는 학생들이 그룹에서 제외되지 않고 활동을 할 수 있도록 돕는 것이다.

· 탐구전개

탐구활동 전개 시 학생들이 동기화가 되어 있어 열심히 참여하고 있는지, 구성원 간에 조화롭게 일을 추진하고 있는지를 살펴본다. 인간관계면에서 문제가 발생하면 효율적으로 타협하는 방법을 가르쳐준다.

· 탐구활동 정리와 발표, 평가

학습자들은 어떤 사상·사물·상황에 대해 탐구하고자 질문을 갖게 될 때 소집단활동을 통해 교과내용 뿐 아니라 협동적으로 학습할 수 있는 기능을 익히게 된다. 교사의 중요한 역할 중 하나는 학생들이 자신의 생각을 동료들에게 제시하고, 발표된 견해가 동료들에게 존중되는 학급분위기를 조성하는 것이다. 학생들이 자신의 생각과 느낌을 예의바르게 질서를 지키며 상호 교환할 수 있으려면 특별한 지도와 연습을 할 필요가 있다(박성익, 2009:105-114).

Ⅲ. 탐구중심 창작무용 수업

본 장에서는 탐구수업모형의 제 과정 및 절차, 수업관리 등의 교수-학습 상의 특징을 기반으로 창작무용 지도를 위한 수업방향 및 전략을 제안한다. 또한 이를 바탕으로 창작무용수업 사례를 구성하여 구체적인 적용방안을 제시한다.

1. 수업방향 및 전략

1) 수업방향

탐구수업모형을 토대로 하는 창작무용수업은 학습자들에게 창의적인 문제해결력, 사고력을 배양하기 위한 다양한 과제를 설정하고 탐구할 기회를 허용한다. 학습자들은 탐구문제에 관해 지적인 호기심, 비판적인 사고, 친숙한 문제해결을 통해 창의적이며 상상력이 풍부한 표현을 생성한다(Bergmann, 1994:2). 개별적인 과제수행을 통해 자아인식 및 자아존중감을 형성하게 할 뿐 아니라 소집단 또는 전체집단으로 과제를 수행하며 리더십, 의사소통기술, 갈등의 조정 등 사회적 기능들을 배우도록 한다.

2) 수업전략

(1) 탐구문제 설정 및 제시

탐구문제는 무용에 관한 개념적 이해를 위한 무용 요소와 기술에 관한 문제, 학생들의 흥미를 자극하고 상상력을 발휘하도록 실생활과 연관된 친근한 소재나 주제·다양한 자료 등을 사용하여 설정한다. 탐구문제는 무용 요소에 관한 하나의 개념을 이해하고 간단하게 적용해 보는 단순 문제로부터 두 개 이상의 탐구문제를 결합하여 복잡한 사고력과 문제해결력을 요구하는 문제를 점진적으로 제시한다. 일반지식이나 특정분야의 전문지식은 학습자들의 창의성을 증진하는데 도움이 된다. 문제를 중심으로 기존 지식과 새로운 지식, 기술을 관련지어 적용하는 것을 연습한다(홍미영, 2010:20).

(2) 탐구활동 촉진을 위한 초기 활동의 전개

교사는 학생들의 관심과 흥미를 유발하고 과제에 대한 탐구력을 촉진하기 위해 도입부의 문제 및 상황 제시 단계에서 풍부한 활동을 전개한다. 이와 같은 활동은 움직임 개

발을 위한 준비과정으로서 표현에 적합한 신체 부분의 사용, 공간·시간·힘의 사용 및 변화, 파트너 또는 소규모 그룹의 관계, 도구 활용 등의 탐색을 포함한다(Gilbert, 1992:39). 교사는 탐구활동에 대한 정보를 제공해 주기 위해 구두로 설명할 뿐 아니라 1-2명의 학생들과 시범을 보여 탐구활동에 대한 학생들의 이해를 돕고 더 나은 방식으로 움직일 수 있는 방법을 보여 준다(Gilbert, 1992:45).

(3) 분업 및 역할분담을 통한 상호작용 촉진

조원들의 아이디어와 정보를 공유하는 과정 속에서 개인의 재능과 능력에 따라 과제 해결을 위한 역할을 분담한다. 학생들은 작업을 어떻게 진행시키고, 어떻게 분업을 해야 할지를 선택해 구성원들 각자의 기여가 모듬을 위한 최고의 결과물로 통합될 수 있도록 한다. 학습자들은 과제에 대한 해결책을 위해 서로 의사를 교환할 수 있어야 하며 각자의 아이디어를 이해하여 작품의 질을 향상시킬 수 있다. 자신과 타인에 대한 이해와 더불어 상호 협력적인 관계를 유지하는 것은 팀의 성공적인 작업수행에 중요 요인이 된다(Siegel, 1996:48).

(4) 다양한 발문의 활용

교사는 문제해결을 위한 학습자들의 참여를 촉진하거나 사고를 활성화하기 위해 발문을 활용한다. 발문의 목적은 흥미 및 주의집중 유발, 진단과 점검, 구체적 사실이나 정보의 회상, 관리 차원, 고차적 수준의 사고과정 격려, 정서표현의 허용 목적을 지니고 있다(박승배, 2005:267). 사용되는 질문의 종류는 ‘지식’(~은 무엇인가요?, ~을 보여주세요?), ‘이해’(~을 설명할 수 있나요?, 다시 말해 볼 수 있나요?), ‘적용’(응용해 볼래요?, 활용할 수 있나요?), ‘분석’(구별할 수 있나요?, 관련지을 수 있나요?), ‘종합’(비교할 수 있나요?, 만약 ~한다면 어떤 일이 생길까요?), ‘평가’(평가할 수 있나요?, 판단할 수 있나요?) 등이다. 질문은 수업의 초기, 학습자들의 문제해결과정, 수업정리 동안에 이루어진다(박승배, 2006:276).

발문은 기능에 따라 중심주제에 대한 핵심내용을 간단하게 대답하도록 하는 수렴적 발문convergent questions과 다양한 응답을 유발하고 이끌어내기 위한 확산적 발문divergent questions을 사용한다(정석기, 2008:218).

(5) 탐구를 활성화 할 단서 및 정보의 제공

탐구수업모형에서 교사는 학생이 좀 더 어려운 문제에 답을 찾는데 어려움을 느끼지 않도록 학생들에게 단서를 제공한다. 조언을 통해 학습자들이 노력한 것을 격려하고 문제해결과정으로 나아가기 위한 사항을 암시해 준다(유정애, 2003:449). 한편 교사는 학생들에게 학습동기를 유지하고, 교정 사항을 알리며 학생 자신의 수행에 관해 분석하고 평가할 수 있도록 피드백을 제공해 준다. 피드백에는 학생들의 활동을 판단하고 가치화하는 호의적 또는 인정의 피드백, 잘못과 실수에 초점에 맞춰 고쳐야 할 사항을 전달하는 교정corrective의 피드백, 설명 및 묘사를 통해 학습자들이 해야 할 사항을 전달하는 중립적neutral 또는 규정prescriptive의 피드백이 있다(Gibbons, 2007:55-56).

적절한 피드백과 격려와 보상은 학생으로 하여금 위험을 감수하려는 자발성을 기르게 한다(홍미영, 2010:23).

(6) 교사의 역할

문제해결 학습지도는 최종 결과물 뿐 아니라 그 결과를 얻기까지의 사고, 계획, 실천의 과정을 더 중요시하는 학습 형태이다. 교사는 학생들이 문제해결을 효율적으로 할 수 있도록 환경을 조성하고 학습자가 보여주는 사고과정을 잘 이해 할 필요가 있다.

탐구중심 지도에서 교사는 제시한 질문에 어떤 수준으로든 생각하는 인지적 학습에 우선순위를 두지만, 한편 학생의 자아인식·탐구심·창의력·자아존중을 촉진시키기 위한 정의적 학습을 움직임 유형을 숙달시키는 것 보다 우선시하려 한다. 교사는 학생이 움직임을 수행하는 동안 학생 자신에 대해 좋은 느낌을 갖거나 즐거움과 참여의 기회를 증대하고자 한다(유정애, 2003:431). 무용수업의 중요 부분은 움직임을 즐겁게 체험하는데 있으므로 교사의 설명은 간결할 필요가 있다. 학습자들을 지나치게 앉아 있게 하거나 듣고 보는데 많은 시간을 소요해서는 안된다(Schumway, 2001:33).

한편 문제해결을 위한 안내자 및 촉진자로서 역할을 하는 교사는 짧고 초점을 맞춘 개입을 통해 그 모듈 구성원이 궤도에서 벗어나지 않고 생산적인 추리활동을 지속하도록 유도하며, 그 모듈과 협력하기도 하고 그 모듈을 모니터하기도 한다(박승배, 2006:362).

2. 수업사례

본 사례에서는 박성익이 제시한 수업절차를 토대로, 일반 수업모형 적용 시 가능한 창

작 무용수업의 단계별 내용과 지도 시 유의사항을 제시해 보았다. 학습활동은 무용강사폴 제 초등학교 교수-학습자료(한국무용교육학회, 2007:103-104, 무용교재연구회, 2011:181)에 제시된 스카프 춤 내용을 기초로 한다.

표 3. 탐구수업모형에 기반한 6단계 창작무용수업

단계	주요 학습 내용	교수-학습 활동	지도 시 주의 사항
탐구 문제 설정	전시 학습내용 상기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 이전 시간에 우리는 흔들기에 의한 즉흥표현을 해 봤어요. 흔들기라는 동작단어로 물체나 사물, 상황을 연상해 표현 했던 것을 기억하나요? 오늘은 지난 시간에 미리 공지한 바와 같이 스카프라는 소도구를 이용해 움직이기를 해 볼까 합니다. 	전시 학습 내용을 기억하며, 소도구를 활용해 탐구 활동이 전개될 것을 알린다(발문을 통한 회상 유도, 과제 소개).
	탐구문제 제시하기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 여러분 스카프로 무엇을 할 수 있을까요?, 스카프하면 무엇이 떠오르나요?, 스카프를 이용해 어떻게 움직일 수 있을까요? - 각 질문에 대해 학생들이 다양한 응답을 할 수 있도록 기회를 허용한다. - 스카프의 기능 및 성질에 대해 말하고, 이미지와 연관해 떠오르는 물체와 대상, 상황에 대해 발언할 기회를 준다. ○ 전체 학생들이 함께 스카프를 이용해 움직일 수 있는 방법을 탐구하고, 이어 모듈별로 하나의 주제를 정해 적합한 움직임을 만들어 연결해 발표해 봅니다. 모듈별로 스카프를 활용해 주제를 잘 표현할 수 있는지가 오늘 학습의 주요목표입니다. 	소도구 활용방법을 생각하고 응답 할 수 있도록 한다(발문을 통한 과제 인식 및 흥미 유발). 탐구문제 및 수업과정을 제시한다(설명을 통한 과제 제시 및 구조화).
문제 상황 제시	문제 이해 (소도구 사용)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 먼저 스카프로 무엇을 할 수 있을지 자유롭게 이야기 해보고 함께 움직여 봐요. 스카프로 무엇을 할 수 있을까요? - 감기, 쓰기, 두르기, 흔들기, 돌리기, 던지기, 휘날리기, 바닥에 끌기 등 스카프를 활용해 각각의 움직임을 시도해 본다. 	탐구활동 제시, 과제를 이해하고 다양하게 움직임을 탐구하도록 한다(발문을 통한 과제 이해 및 탐구 유도).
	문제 이해 (새로운 해결책 탐구)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 이번에는 세 개 이상의 동작을 연결해 스카프를 들고 움직여 봐요. - 흔들기→돌리기→던지기 순으로 움직임을 연결해 시도해 본다. ○ 다르게 동작을 연결해 볼 방법은 없나요? - 들어올리기→떨어뜨리기→흔들기. 감기→펼치기→휘날리기 등 서로 다른 움직임을 조합하여 시도해 본다. - 세 개의 움직임을 선택하는 것에 어려움 	탐구활동 제시, 각각의 개별적인 움직임을 선택하고 연결해 움직임을 발전시킬 방법을 탐구한다. 탐구활동 제시, 과제에 대한 새로운 해결책과 대안을 탐구하도록 한다(발문을 통한 탐구 유도).

단계	주요 학습 내용	교수-학습 활동	지도 시 주의 사항
		을 느낄 경우 던지기→던지기→던지기 혹은 돌리기→돌리기→휘날리기 순으로 한가지 동작을 반복하거나 두개의 동작 을 결합해 마무리 하도록 한다.	
	문제 이해 (그룹별 실행, 점검)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 두 그룹으로 나누어 세 개의 움직임을 친구 들이 어떻게 조합하는지 한번 볼까요? ○ 여러분 스카프를 들고 춤을 추니 매우 즐겁 고 신나 보여요. 스카프를 이용해 움직일 수 있는 방법이 생각보다 다양하다는 것을 알 수 있죠? 두르기만 봐도 머리, 어깨, 허리 등 다양하 게 스카프를 두르고 움직이는 것을 살펴 볼 수 있었어요. 남과 다르게 생각하고 움직일 수 있는 것이 중요해요. 	<p>움직임 보기 및 관찰을 통 해 탐구문제에 대한 서로 다른 해결책을 확인하고 공유한다(발문을 통한 관 심 집중 및 흥미유발).</p> <p>탐구활동에 대한 학생들 의 적극적인 참여와 태도 를 칭찬해 준다. 생각과 표현이 다양할 수 있고, 남과 다른 독창적이고 창 의적인 표현을 할 수 있도 록 독려한다(인정의 피드 백, 창의적 활동 독려).</p>
	문제해결 과정 및 전략 정리	<ul style="list-style-type: none"> ○ 지금까지 스카프로 춤추기 위해 여러 가지 를 탐구 해 봤습니다. 맨 먼저 우리가 무엇 을 했지요? 그 다음은요? 스카프를 활용해 움직일 수 있는 방법에는 어떤 것이 있나 요? ○ 개개의 개별적인 움직임을 발전시키기 위 해 어떻게 해야 할까요? 	문제 및 상황제시 단계에 서의 활동을 정리하고 과 제에 대한 이해를 점검한 다(발문을 통한 정보회상 및 과제이해 점검)
탐구 계획 수립	소그룹별 탐구내용 및 과정 제시	<ul style="list-style-type: none"> ○ 이제부터는 모둠별로 하나의 주제를 정해 주제에 적합한 움직임을 만들어 연결해서 발표해 보겠습니다. ○ 지난 시간에 이어 이번 시간에도 가로로 첫 번째, 두번째 줄 6명, 세번째, 네번째 6명이 한 모듬이 되어 봅니다. ○ 스카프로 표현 할 수 있는 대상을 정하거나 연상되는 이미지를 주제로 해서 각자 표현 할 역할을 나눕니다. ○ 우리가 해 왔던 것과 마찬가지로 처음-중간 -끝이 있는 움직임의 연속적인 장면을 만들 어 봐요. 	소집단 조직, 하위주제 나 열 및 선정, 역할분담을 독려한다(설명을 통한 정 보 전달).
		<ul style="list-style-type: none"> ○ 약 15분의 시간이 여러분에게 주어질 거예 요. 종료 2분전에 알리는 시간을 전달하게 될겁니다. 	과제수행을 위한 시간을 알린다(정보전달)
		<ul style="list-style-type: none"> ○ 혹 모듬별 활동에 대해 질문할 사항이 있나 요? 이제 모듬별로 연습을 시작해요. 	과제탐구를 위한 질문의 기회를 허용하고 활동 시 작을 알린다(이해 점검 및 정보전달)

단계	주요 학습 내용	교수-학습 활동	지도 시 주의 사항
탐구 활동 전개	소그룹별 탐구 실행 및 지도	<ul style="list-style-type: none"> 스카프를 이용해 무엇을 표현하려는 것이지요? 퍼레이드요? 멋진 생각이네요. 퍼레이드를 표현하기 위해 천을 어떻게 사용할 수 있을까요? 천의 휘날리며 한 명씩 줄지어 입장하는 것이 인상적이네요. 다음에는 스카프를 어떻게 사용할 수 있을까요? 퍼레이드의 여러 상황을 떠올려 봐요. 	과제수행을 점검하고, 과제해결을 위한 단서를 제공한다.(발문을 통한 과제수행 점검, 단서 제공).
		<ul style="list-style-type: none"> 스카프를 이용해 무엇을 표현하는 것이지요? 투우요? 소와 투우사 각각의 역할이 흥미진진해요. 한 가지 주의해야 할 것은 너무 과격하면 주위 친구나 벽에 부딪치기 쉬우니 움직일 때 주위를 잘 살피며 움직이는 것이 필요해요. 	과제수행을 점검하고, 안전에 관한 주의사항을 전달한다(발문을 통한 과제수행 점검, 교정의 피드백 제공).
		<ul style="list-style-type: none"> 스카프를 이용해 무엇을 표현하는 것이지요? 올림픽이요? 와우! 스카프로 생각도 못한 운동종목을 표현하다니 놀라워요. 스카프가 양궁의 화살이 되기도 하고 승마의 안장이 되기도 하고, 야구공이 되기도 하고 정말 놀라워요. 각각의 움직임들을 많이 찾아냈으니 이제는 모둠원들이 어떻게 움직임을 연결할 것인지 등퇴장을 정하고 이동하는 길을 생각해 봐요. 	과제수행을 점검하고, 잘한 점을 칭찬한다. 과제의 완성도를 높이기 위한 단서를 제공한다. (발문을 통한 과제수행 점검, 인정 피드백 및 단서 제공)
		<ul style="list-style-type: none"> 혹 무슨 문제가 있나요? 주제를 정하기 어려우면 선생님과 처음에 했던 것처럼 스카프를 이용한 움직임을 여러 개 찾아서 연결해 봐요. 	모둠의 문제점을 파악하고, 해결책에 대한 대안을 제시해 준다(발문을 통한 문제 진단 및 단서 제공).
		<ul style="list-style-type: none"> 모듬원 모두가 제 몫과 역할을 하는게 중요해요. 각자 어떤 역할을 맡았는지 이야기 해볼래요? 	모듬원간 협동과 각자 역할에 대한 중요성을 인식시킨다(모듬 활동 시 중요사항 재확인).
탐구 활동 정리 및 발표	정보요약, 해석 결론 유도	<ul style="list-style-type: none"> 2분내 정리하고 마무리 하세요. 처음부터 순서를 정리해 연결해 봅니다. 모두가 자신감 있게 제 역할을 잘 할 수 있기를 바랍니다. 움직임이 연결되면 등퇴장을 고려해 처음부터 다시 한 번 연습해 봅니다. 	탐구활동 종료를 위한 시간사용과 과제완성을 위한 주의사항을 전달한다.
		<ul style="list-style-type: none"> 오늘은 어떤 모듬부터 발표할까요? 자발적으로 먼저 발표 할 팀은? 발표하는 친구들은 자신감 있게 하는 것 잊지 말구요. 발표를 보는 친구들이 발표할 때 주제에 적합하게 스카프를 잘 활용했는지, 모듬원들이 서로 잘 협력했는지, 처음과 중간, 끝이 매끄럽게 연결되었는지를 관찰해 보세요. 	발표 및 관찰 시 태도, 구체적인 관찰 기준을 전달한다(설명을 통한 정보전달).

단계	주요 학습 내용	교수-학습 활동	지도 시 주의 사항
탐구 활동 평가	탐구결과 및 과정 검토	<ul style="list-style-type: none"> 가장 인상적이었거나 재미있었던 모듬은 어느 모듬이지요? 왜 그렇게 생각하나요? 모듬별 활동 중 어려웠거나 아쉬웠던 점은 없었나요? (부딪힌 문제점, 해결안 등) 	과제수행 결과 및 과정을 생각하고 언어로 표현한다(발문을 통한 반성적 사고 및 언어적 표현 유도)
		<ul style="list-style-type: none"> 스카프를 활용해 이렇게 다양한 표현을 할 수 있다는 것이 너무 놀라워요. 퍼레이드, 투우사 팀은 천의 휘날리는 성질을 잘 활용해 멋진 장면을 보여주었구요. 올림픽 팀은 생각하지 못한 여러 장면을 천을 사용해 시도해 봤다는데 의미가 있다 보여집니다. 마지막 미이라 팀은 이전 팀과 또 다르게 천을 두르거나 쓰거나 덮거나 바닥에 천을 놓고 표현해서 새로웠습니다. 	구체적 관찰내용에 근거해 탐구 결과물을 평가한다(인정의 피드백 제공).
		<ul style="list-style-type: none"> 천을 활용하는 점에서는 모든 팀이 과제를 잘 수행하였으나 모듬의 협력측면에서는 올림픽 팀이 단연 돋보였다 생각됩니다. 협력이 잘 되는 만큼 많은 움직임을 발견하여, 연습하고 정리할 수 있었습니다. 모듬별 활동에서 각자의 역할을 잘 하고 의견을 잘 모으는 것이 중요해요. 	모듬별 탐구활동 시 중요 사항을 전달한다(설명을 통한 정보 전달)

탐구수업모형을 토대로 한 창작무용수업 단계는 ‘탐구문제 설정, 문제상황 제시’(전시 학습내용 상기, 문제제시, 문제과약, 활동목표 구체화), ‘탐구계획 수립’(모듬원 구성, 하위주제 나열, 역할분담), ‘탐구활동 전개’(소그룹 주도하의 문제해결, 계획을 실행하고 점검, 결과를 위한 방법 검증), ‘탐구활동 정리 및 발표’(문제해결과정 및 결과 정리, 발표자 및 관람자로서 역할 수행), ‘탐구활동 평가’(활동과정 및 결과발표에 관한 종합토론)이다. 탐구수업모형을 응용한 창작무용수업에서는 과제에 대한 창의적인 해결책을 이끌어내기 위한 문제해결 과정과 전략을 학습하는 것이 중요하다.

스카프 소도구를 이용한 창작 춤에서는 ‘스카프를 활용해 다양하게 움직임을 표현 할 수 있다’, ‘모듬 원과 협동하여 창의적인 결과물을 만들어 낼 수 있다’ 는 세부목표를 근거로 수업 단계를 전개하였다. ‘탐구문제 설정 및 문제상황 제시 단계’에서 교사는 전시 학습 내용을 상기시키고, ‘스카프로 춤추기’라는 새로운 과제를 소개한다. 교사는 다양한 상황제시(스카프로 움직일 수 있는 여러 개의 방법 탐구하기, 2-3개 움직임 결합해 보기, 두 그룹으로 나누어 움직여 보기 등)를 통해 과제를 인식하고 흥미를 갖도록 한다. 수업 도입부에는 교사주도 하에 과제를 이해하고 다양한 해결책을 이끌기 위한 활발한 움직임 탐구활동을 전개한다. 스카프의 기능과 천의 성질 등을 이용해 몸에 두르거나 감기, 던지

기, 휘날리기, 돌리기 등 개개의 움직임을 시도해 본다. 학생들로 하여금 움직임에 대한 흥미를 증진할 뿐 아니라 서로 다른 해결책을 시도하도록 발문과 단서를 제공한다.

예를 들어 돌리기에 관해 ‘스카프를 어떻게 돌릴 수 있을까요?’ 질문에 대한 학생들의 반응을 관찰한 후 ‘영진은 스카프를 머리 위에서 힘차게 돌리고 있네요. 마치 밧줄을 돌리는 것 같기도 하고 헬리콥터의 프로펠러가 움직이는 것 같아요’ ‘가람이는 밑에서 스카프를 서서히 돌려요 마치 큰 연못의 물방울이 퍼지는 느낌이 들어요. 어! 돌리는 속도가 점점 빨라지니 물이 소용돌이치는 것 같기도 하네요’. ‘이외 다른 친구들은 스카프를 어떻게 돌릴 수 있는지 볼까요?’ 등과 같이 발문을 통해 학생들로 하여금 다르게 생각하고 해결책을 발견할 수 있도록 유도한다. 개개의 움직임 뿐 아니라 2-3개의 움직임을 선택해 움직임을 결합하는 방식을 탐구한다. 학습자들은 연속적인 움직임 구를 토대로 움직임을 발전시키기 위해 움직임의 흐름과 이행에 초점을 맞추어 움직이도록 한다 (Gibert, 1992:25-29).

스카프를 활용해 미지의 움직임을 발견하도록 유도함과 아울러 동작 발견과 선별에 어려움이 있는 경우 움직임 해결을 위한 단서를 제공한다. 2-3개 동작의 반복으로도 움직임 연결이 가능하거나 스카프 사용 시 스카프를 들고 움직일 수 있을 뿐 아니라 스카프를 바닥에 놓고 움직일 수 있음을 설명하여 알려 과제 완성을 위한 또 다른 계획안을 제시해 준다. 전체 학생들의 탐구활동에 이어 두 그룹으로 나누어 학생들의 과제 및 문제해결과정에 대한 이해를 점검한다. 그룹으로 나누어 움직임 하기doing와 보기viewing를 통해 서로 다른 해결책을 확인하고 공유 할 수 있는 기회를 제공하며, 스카프를 활용해 결과를 다른 방법으로 이끌어 낼 수 있는지를 검증한다.

문제 및 상황제시의 마지막 부분에는 발문과 권고를 토대로 스카프를 활용해 움직이기 위한 문제해결과정 및 전략을 정리하므로 학생들 스스로의 독자적인 탐구와 연습을 준비토록 한다.

‘탐구활동 전개 단계’에서는 1차 정리 내용을 토대로 학생들이 스스로 과제해결을 위한 계획을 세우고 실행·검증을 거쳐 해결책을 완성한다. 이 단계에서는 모둠별 주제를 정해 연상되는 다양한 장면을 표현해 보는 과제를 덧붙인다. 모둠 구성원간의 역할 배분을 통한 협동 및 상호작용이 과제해결을 위한 중요요소가 되며, 교사는 학생들의 문제해결과정을 모니터하고 최상의 해결책을 이끌어 내기 위해 발문하고 피드백을 제공해 줄 수 있다. 학생들의 탐구를 촉진하고 안내하기 위한 교사의 발문의 내용으로는 ‘스카프로 무엇을 표현하려는 것이지요?’, ‘지금까지 탐구한 움직임을 보여 줄 수 있나요?’(과제 이해 및 실행 점검), ‘다음은 어떻게 움직여 볼 수 있을까요?’, ‘퍼레이드 중 떠오르는 장면

은요?’, ‘이를 움직임과 어떻게 연관 지어 볼 수 있을까요?’(움직임 탐색 및 소도구 활용을 위한 사고활동 독려), ‘혹 모둠활동에 어려움이 있나요?’, ‘각자 맡은 역할은 무엇 인가요?’, ‘문제해결을 위해서 무엇이 필요 할까요?’(문제 분석 및 해결안 탐색 유도) 등이다. 교사는 발문을 통해 학습자들이 과제를 이해하고 계획한 내용을 제대로 수행하고 있는지를 점검한다. 또한 전 단계에서 경험한 문제해결과정과 전략을 기억하고 적용할 수 있도록 사고활동을 독려할 수 있다. 모둠활동에 어려움이 있는 경우 모둠의 문제를 스스로 인식하고 분석하며, 정해진 규칙에 따라 문제를 해결해 나갈 수 있도록 유도한다. 발문과 더불어 학생들의 수행 및 반응에 대한 여러 정보를 제공하여 탐구활동을 촉진할 수 있다.

‘천을 휘날리며 등장하는 모습이 인상적이네요’, ‘소와 투우사 각각의 역할이 흥미진진해요’, ‘와우! 올림픽이요? 스카프가 양궁의 화살이 되기도 하고 승마의 안장이 되기도 하고, 야구공이 되기도 하고 정말 놀라워요’(인정의 피드백). ‘한 가지 주의해야 할 것은 너무 과격하면 주위 친구나 벽에 부딪치기 쉬우니 움직일 때 주위를 잘 살피며 움직이는 것이 필요해요’(교정의 피드백). 학습 동기를 유지하고 강화하는 피드백을 학습자에게 전달할 경우 교사는 활동사항을 구체적으로 묘사하여 무엇을 잘 했는지, 그리고 무엇을 주의하고 교정해야 하는지를 전달한다. 교정의 피드백을 제공하기에 앞서 인정의 피드백을 제공하고 교정할 사항을 덧붙여 학생들이 자신감을 잃지 않고 과제를 수행할 수 있도록 한다(Purcell, 1994:34). 과제수행에 대한 정보를 제공할 뿐 아니라 설명을 통한 권고를 통해 과제의 완성도를 높일 수 있는 단서를 제공해 준다.

‘주제에 적합한 움직임을 잘 찾았어요. 이제는 어떻게 움직임을 자연스럽게 연결할 수 있는지, 등퇴장을 위해 모뎀원의 위치와 이동하는 길을 생각해 봐요’(과제 정교화를 위한 단서). 움직임 탐구과정에서는 다양한 실험을 통한 움직임 발견, 수정·보완, 반복·연습을 통해 과제에 적절한 해결책을 완성해 나간다(최경희, 2003:88).

‘탐구활동 정리 및 발표 단계’에서는 탐구를 통한 움직임 해결책을 처음부터 끝까지 정리하여 최종 결과물을 완성하고 발표한다. 결과물 정리 시 정해진 시간 내에 종료할 수 있도록 반복하여 활동 가능한 시간에 대한 정보를 제공해 준다. 맡은 바 역할을 잘 감당하기, 쑥스러워 하지 않고 자신감 있게 표현하기, 등퇴장 및 위치를 생각하며 움직이기 등 원활한 발표를 위한 준비사항을 알려준다. 더불어 발표 외 학생들에게는 스카프를 활용해 주제를 잘 표현했는지, 모뎀원간에 서로 협력을 잘 했는지, 처음-중간-끝이 매끄럽게 연결되었는지 등 관찰 기준 및 내용을 전달한다. 교사는 학생들의 원활한 발표와 관찰을 위해 주어진 공간에서의 발표 및 관람을 위한 위치 선정을 고려한다.

‘탐구활동 평가 단계’에서는 과제수행 과정 및 결과에 대해 반성적으로 생각하고 언어

로 표현 해 본다. 관찰 사항에 근거해 과제를 잘 완수한 모둠은 어떤 모둠인지, 가장 인상적이었거나 재미있었던 점은 무엇이었는지를 자유롭게 이야기 할 수 있도록 한다. 구체적인 질문의 예로는 ‘스카프를 사용하는데 어려움은 없었나요?’, ‘해결책을 얻는 과정에서 중요한 것은 무엇이지요?’, ‘문제를 해결한 순서를 다시 생각해 볼까요?’ 등이다. 교사는 친의 성질을 활용한 움직임, 독창적인 주제 선정 및 장면 구성, 공간 활용, 모둠별 협동 등 구체적인 사항에 근거해 칭찬하여 학생들의 성취감과 자신감을 높인다. 마지막으로 과정에서 어려웠던 점, 결과에서 아쉬웠던 점을 반성하여 새로운 탐구와 문제해결에 대한 가능성을 모색하게 한다.

집단 탐구모형을 사용하는 교사는 전통적인 수업을 하는 교사보다 매우 긍정적인 태도를 표현하고 있다. 전통적인 수업을 하는 교사가 학습자들에게 지시하거나 오랫동안 강의를 하거나 간단한 대답을 요구하는 질문을 많이 하고 전체 학습을 칭찬하는 말을 많이 하는데 비해, 집단 탐구모형을 사용하는 교사는 학생의 학습동기를 자극하거나 학생들의 상호작용을 촉진시키거나 학생의 학습활동에 대한 피드백이나 개인적 칭찬을 많이 하는 것으로 나타났다(윤기욱, 2009:416).

IV. 결론

본 논문은 일반 수업모형인 탐구수업모형을 기초로 창의적 문제해결력과 사고력 증진을 위한 창작무용수업 지도방안을 탐색하는데 연구목적이 있었다. 이를 위해 탐구수업모형 기본개념 및 수업절차를 토대로 창작무용 지도 시 적용방안을 지도방향, 전략, 적용사례 측면에서 구성하였다.

‘탐구수업모형’은 고등 정신 기능과 인지과정에 강조점을 두는 학습방법으로서, 지식의 구조를 이루는 기본 개념과 그 관계의 이해, 문제해결을 위한 탐구, 판단력과 창의력 배양, 상호협력 관계를 강조하고 있다. 이에 학습과정에서 문제해결과정을 중시하고 창의력과 사고력을 기르는데 주안점을 두고 있다. Tillotson이 제시한 문제해결과정에는 문제해결을 위한 안내자, 조언자, 격려자, 친절한 상담자로서의 교사의 역할이 잘 나타나 있다. 문제해결과정은 문제 규명, 문제 제시, 문제에 대한 유도 탐구, 최종 해결책 규명 및 정교화, 분석 및 평가·논의를 위한 시연 순이다. 교사는 학습자들의 문제해결력 향상을 위해 학생들이 배워야 할 학습내용이 무엇인지를 식별하고 이를 제시한다. 문제를 제시할 때는 학생

들이 탐구 할 내용을 이해하고 윤곽을 잡을 수 있도록 하는데 초점을 둔다. 교사는 문제에 대한 해결책을 찾는 탐구 활동을 유도하고, 최종 해결책을 정교화 하는데 단서, 피드백, 질문 등을 활용한다. 교사는 탐구활동에 대한 분석과 논의가 비판적이 아닌 발표자와 관찰자 모두에게 도움이 될 수 있는 건설적인 논의가 이루어지도록 지도한다.

문제해결을 위한 탐구활동이 주축이 되는 ‘탐구수업의 절차’는 탐구문제 설정·문제 상황 제시, 탐구계획 수립, 탐구활동 전개, 탐구결과 정리 및 발표, 탐구활동에 대한 평가 순이다. 교사는 학습자들이 탐구할 문제에 반응을 보이고 동기를 갖도록 문제를 설정한다. 탐구문제는 학생들의 흥미와 지적능력에 부합하며 학생들이 많은 질문을 할 수 있는 일반적이어야 한다. 탐구계획 수립에서는 모둠별 조직을 구성하고, 탐구문제에 대한 하위주제를 나열하여 모둠원간에 역할을 배분하도록 돕는다. 탐구활동 전개에서 교사는 집단 구성원은 탐구를 계획과 실행이 원활하게 이루어지고 있는지 관찰하며 모둠 원 간에 문제가 생길 경우 개입하여 문제를 해결하도록 돕는다. 탐구학습은 협동학습의 특징을 공유하므로 서로의 아이디어와 정보, 관점을 교환하며 해결책을 위해 공동으로 작업할 수 있어야 한다. 탐구결과 정리 및 발표에서는 교사는 학생들이 탐색한 정보를 요약하고 분석하며 완성하도록 한다.

이상에서 제시한 탐구학습의 세 문제과정 및 수업절차를 토대로 한 창작무용수업 지도의 방향은 다음과 같다. 학습자들의 창의적 사고력과 분석력, 판단력을 향상시키기 위한 창작무용수업에서는 학생들의 흥미와 수준을 고려한 과제를 설정하여 탐구할 기회를 제공한다. 개인 혹은 모둠별 역할 수행과 과업 달성을 통해 문제에 대한 해결력을 증진할 뿐 아니라 협동 작업에서 요구되는 리더십, 의사소통기술, 갈등 조정 등 긍정적인 상호작용에 관한 사회적 기술 등을 습득하도록 한다. 제안한 학습방향을 효율적으로 실천하기 위한 전략으로는

첫째, 탐구문제 설정 시 문제해결능력을 향상시키기 위해 무용에 관한 기본 요소와 기술 등 무용에 관한 지식에 근거한 탐구문제로부터 많은 이야기를 이끌어 낼 수 있는 일상적이며 친근한 소재를 토대로 한다. 이미 학습된 무용관련 지식과 기술, 일반 지식을 응용해 문제를 풀 상황을 제시하므로 배운 지식과 기술을 조합하고 새로운 상황에 적용하는 문제해결력을 향상시키도록 한다.

둘째, 문제설정과 상황제시를 기반으로 하는 도입부 활동에서 탐구력을 촉진하기 위해 다양한 활동을 전개한다. 이와 같은 활동은 움직임 개발을 위한 준비과정으로서 표현에 적합한 신체 부분의 사용, 공간·시간·힘의 사용 및 변화, 파트너 또는 소규모 그룹의 관계, 도구 활용 등의 탐색을 포함한다.

셋째, 교사는 학생들의 문제에 대한 해결책을 찾도록 유도하고 최종 해결책을 정교화하기 위해 질문을 제공한다. 질문은 흥미 및 주의집중 유발, 과제 이해 및 수행의 진단과 점검, 구체적 사실이나 정보의 회상, 발견 및 탐색의 사고과정을 활성화하기 위해 사용한다. 창작무용 수업에서 교사는 질문을 통해 탐구문제를 구성하며, 가능한 해답을 찾도록 학생들을 격려하며 안내한다.

넷째, 교사는 학생이 문제에 답을 찾는데 어려움을 느끼지 않도록 학생들에게 단서를 제공하거나, 문제해결과정으로 나아가기 위한 사항을 암시해 준다. 또한 학습동기를 유지하고 학생 자신의 수행을 분석하고 평가할 수 있도록 인정, 교정, 규정의 피드백을 제공해 준다.

1994년 신교육체제 수립 이후 시대를 거듭해 논의되는 사항은 창의성과 인성을 겸비한 창조적인 인재를 어떻게 양성할 수 있을가에 관한 것이다. 창의적 무용학습을 통해 학습자들은 어떤 상황 및 문제에 직면해 지적인 호기심을 갖고 창조적으로 생각하는 것을 연습한다. 또한 개인 혹은 그룹과 작업하며 의사결정 하고, 의사소통하는 기술을 연마한다. 신체를 다양하게 움직일 방식을 찾아 생각과 감정을 표현할 방법을 탐구하므로 결과적으로 창의적이며 상상력이 풍부한 반응을 만들도록 한다. 무용수업을 통해 학습자의 창의성을 배양하기 위해서는 지도하는 교사가 먼저 창의적이 되어야 함은 말할 나위가 없다. 호기심이 없는 교사가 호기심을 가지라 가르칠 수 없기 때문이다. 더불어 창작무용 지도를 위한 프로그램 내용 뿐 아니라 효율적으로 탐구활동을 전개하도록 학습자를 이끌 지도방법에 대한 연구가 병행되어야 할 것으로 사료된다.

참고문헌

- 김기화(2011), “창의적 무용교육과 문제중심학습(PBL)”, 한국무용연구회, **한국무용연구 Vol. 29, No.2**, 29-50.
- 김광자(2000), **교수방법의 이해**, 서울: 집문당.
- 김자영(2010), “초등학교 창작무용수업이 자기주도적 학습태도에 미치는 영향”, 한국무용교육학회, **한국무용교육학회지 제 21집 제 1호**, 65-82.
- 김화숙(2000), “초등학교 창작무용학습을 위한 내용구성과 지도모형”, 한국무용교육학회, **한국무용교육학회지 제 11집 제 1호**, 1-19.
- _____ (2006), “유아 창작무용 프로그램 설계”, 한국무용교육학회, **한국무용교육학회지 제 17집**

제 1호. 1-25.

- 남현주(1996), “집단 탐구수업 모형을 적용한 중학교 가정과 교수-학습 과정안 개발”, 미간행, 석사학위논문, 이화여자대학교 교육대학원.
- 권낙원(역, 2010), **수업모형**, 서울: 아카데미 익스프레스.
- 정석기(2008), **수업기술 향상을 위한 좋은 수업설계와 실제**, 서울: 원미사.
- 김유미 외 6인(2011), **해피클릭, 수업 노하우 발견**, 서울: 학지사.
- 무용교재연구회(2011), **초등학교 교수-학습자료 무용**, 한국문화예술교육진흥원.
- 박성익(1999), **수업방법연구-수업모형·수업전략·수업평가-**, 서울: 교육과학사.
- _____(2009), **교수·학습 방법의 이론과 실제(I)**, 서울: 교육과학사.
- 박숙자(2008), “초등학생의 한국무용 창작수업이 신체적 자기개념과 학교생활적응에 미치는 영향”, 대한무용학회, **대한무용학회지 제 56호**, 30-46.
- 박승배 외 4인(2006), **효과적인 교수법**, 서울: 아카데미프레스.
- 박중길(2007), “문제중심 무용학습이 중학생의 비판적 사고와 문제해결 능력에 미치는 효과”, 한국스포츠심리학회, **한국스포츠심리학회지 제 18권 제 2호**, 105-122.
- _____(2009), “문제중심학습을 적용한 대학 창작무용수업 모형 개발과 효과 검증”, 한국예술교육연구회, **예술교육연구지 제 7권 제 1호**, 1-29.
- 박재홍(2006), “초등무용창작수업을 위한 브레인스토밍 연구”, 대한무용학회, **대한무용학회지 제 48호**, 100-111.
- 서예원(2009), “문제해결학습 모형을 적용한 표현활동 수업개선을 위한 실행연구”, 한국무용교육학회, **한국무용교육학회지 제 20집 제 2호**, 29-56.
- 이세옥(2006), “창작무용 수업이 여자 고등학생의 학업성취에 미치는 영향”, 한국예술교육학회, **예술교육연구 제 4권 제 2호**, 55-62.
- 유정애 외 7인(2003), **체육수업모형**, 서울: 대한미디어.
- 윤기욱 외 4인(2009), **수업모형**, 서울: 동문사.
- 양주연 외 1인(2010), “창작무용학습을 통한 다문화가정 어린이의 사회성 변화”, 한국무용교육학회, **한국무용교육학회지 제 21집 제 1호**, 25-46.
- 조기정 외 1인(2008), “중학생의 창작무용학습 프로그램 적용과 학업성취도의 관계”, 한국예술교육학회, **예술교육연구 제 6권 제 1호**, 77-89.
- 최경희(2003), “창의력 향상을 위한 움직임 해결학습의 개념 모형 및 실제 사례 연구”, 한국체육교육학회, **한국체육교육학회지 제 8권 2호**, 80-100.
- 최다미(2008), “무용 수업모형에 따른 교육적 기능의 비교연구”, 미간행, 석사학위논문, 공주대학교 교육대학원.
- 최인규 외 1인(2008), “초등체육 웹기반 탐구수업 실행연구”, 한국스포츠교육학회, **한국스포츠교육학회지 제 15권 2호**, 133-150.
- 최하영 외 1인(2012), “창작무용을 통한 초등학생의 감성지수 변화 연구”, 한국무용교육학회, **한국무용교육학회지 제 23집 제 2호**, 105-119.
- 한국무용교육학회(2007), **초등학교 무용 교수-학습과정안 2**, 한국무용교육학회.
- 홍미영 외 (2010), **창의성 신장을 위한 교수·학습 방법 연구**, 한국교육과정 평가원, 교수-학습 관련 연구보고서.
- Bergmann, S.(1994), *A justification for the Inclusion of Creative Dance in the Educational Curriculum Creative Dance Education*, Manitoba University, Ph. D degree dissertation.

- Gilbert, A. G.(1992), *Creative Dance For All Ages*, American Alliance for Health, Physical Education, Recreation and Dance, Reston, Virginia.
- Schumway, J.(2001), *Creative Dance in Elementary Education: Type of Lesson Plans Classroom*, Brigham Young University, M.A degree dissertation.
- Sharan, Y. & Sharan, S.(1994), What do we study? Group Investigation in the Cooperative Social Studies Classroom. In *Cooperative Learning Social Studies: A handbook for Teachers*, edited by R. J. Stahl, Ny: Addison-Wesley Publishing Company, 257-276.
- Siege, M. M.(1996), *Enhancing creative potential in the Theatre Arts Student Using Creative Learning Instructional Strategies*, Texas University, M.F.A degree dissertation.
- Gibbons, E.(2007), *Teaching dance: the spectrum of styles*, Bloomington, IN : Author House.
- Schwartz, P.(1993), *Creativity and Dance: implication for Pedagogy and Policy*, *Art Education Policy Review*, 95: 1, 8-16.
- Purcell, T.(1994), *Teaching Children Dance*. *Becoming a Master Teacher*, Champaign: Human Kinetics.
- Tillotson, J.(1970), *Problem-solving*, In R .T. Sweeney, ed, *Selected readings in movement education*, 130-135, Reading, MA: Addison-Wesley.