



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

석사학위논문

움직임을 활용한 창작무용 프로그램이
창의적인 표현능력 신장에 미치는 효과

The Effect of Creative Dance Programs Using
Movements on Creative Expression Ability

제주대학교 교육대학원

초등체육교육전공

이 경 아

2009년 8월

움직임을 활용한 창작무용 프로그램이
창의적인 표현능력 신장에 미치는 효과

The Effect of Creative Dance Programs Using
Movements on Creative Expression Ability

지도교수 김 범 희

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

2009년 5월

제주대학교 교육대학원

초등체육교육전공

이경아

이경아의 석사 학위논문을 인준함.

심사위원장 최태희 (인)

심사위원 임장용 (인)

심사위원 김범희 (인)

2009년 7월

제주대학교 교육대학원

국문초록

움직임을 활용한 창작무용 프로그램이 창의적인 표현능력 신장에 미치는 효과

이 경 아

제주대학교 교육대학원 초등체육교육전공

지도교수 김 범 희

지식의 양이 폭발적으로 늘어나고 초단위로 변화를 거듭하고 있는 오늘날에는 단순한 지식의 학습이나 기술의 습득보다는 다양한 분야에 그 효과가 전이될 수 있는 창의성 개발이 전 교과에 걸쳐 지도 목표로 인식되고 있다.

초등학교 무용 교육은 성장기의 아동들에게 가장 필요한 교육 활동 중 하나이다. 무용은 자기의 생각을 창의적으로 표현해내는 과정에서 무한한 상상력을 제공하고, 건강하고 아름다움을 지니게 하며 성장 발달에 직접적인 영향을 준다.

이에 본 연구는 단계적인 움직임을 활용한 창작무용 만들기 활동이 초등학교 아동들의 창의적인 표현 능력 신장에 미치는 효과를 규명하는데 목적을 두고 실시되었다.

본 연구의 대상은 제주도 서귀포시에 위치한 D초등학교 3학년 2개 학급으로 실험 집단은 남학생 18명, 여학생 17명으로 총 35명, 비교 집단은 남학생 19명, 여학생 16명 총 35명으로 설정하여 실험 처치하였다.

연구 도구로는 이영덕, 정원식의 표준화 간편 창의성 검사지의 측정 요인을 참고하여 초등학교 체육과 움직임 수업에서 표현의 융통성, 표현의 유창성, 표현의 독창성을 측정할 수 있도록 본 연구자가 개발하여 사전, 사후 측정하였고, 이러한

실험 결과의 처리는 SPSS/Win 13.0 프로그램을 이용하여 t-test를 실시하였다.

본 연구에서 얻어진 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 움직임을 활용한 창작무용 만들기 수업은 $p < .05$ 수준에서 표현의 융통성, 유창성, 독창성 신장에 매우 의미있는 차이가 나타났으며 특히, 표현의 유창성에 매우 큰 효과를 나타내었다.

둘째, 움직임을 활용한 창작무용 만들기 수업은 표현 능력의 신장뿐만 아니라 새로운 문제를 맞이했을 때 신속하게 대처하고 해결하려는 능력, 많은 사람들 앞에서 자신있게 발표하는 능력, 공동의 문제를 함께 해결하려는 협동 능력의 신장 등 다양한 분야에서의 긍정적인 태도의 변화를 나타냈다.



※ 본 논문은 2009년 5월 제주대학교 교육대학원 위원회에 제출된 석사학위논문임.

< 목 차 >

I. 서론	1
1. 연구의 필요성과 목적	1
2. 연구문제	3
3. 연구의 제한점	4
4. 용어의 정의	4
II. 이론적 배경	6
1. 움직임 교육	6
2. 무용교육	13
3. 창의성(Creativity)	23
4. 선행 연구 고찰	28
III. 연구 방법	31
1. 연구 대상	31
2. 연구 도구	31
3. 연구 절차	36
4. 자료 처리	44
IV. 연구 결과	45
1. 창의적인 표현 능력 검증	45
2. 창의적인 표현 태도 검증	47
V. 논의	57
VI. 결론 및 제언	60
1. 결론	60
2. 제언	61
참고문헌	62
ABSTRACT	65
부 록	67

〈표차례〉

〈표 1〉 라바노테이션의 기본 표기양식	12
〈표 2〉 5단계에 따른 창작무용 학습지도안	18
〈표 3〉 탐구중심 수업 지도 모형	22
〈표 4〉 연구 대상 아동 상황	31
〈표 5〉 표현의 융통성 검사 도구	33
〈표 6〉 표현의 유창성 검사 도구	34
〈표 7〉 표현의 독창성 검사 도구	35
〈표 8〉 실험 처치 절차	36
〈표 9〉 Labanotation을 활용한 기본 움직임 표기 방식	37
〈표 10〉 3학년 무용학습 내용 및 분석	38
〈표 11〉 표현의 융통성 검사	45
〈표 12〉 표현의 유창성 검사	46
〈표 13〉 표현의 독창성 검사	47
〈표 14〉 움직임 수업 호응도	47
〈표 15〉 무용 만들기에 대한 관심도	48
〈표 16〉 표현 활동 참여 태도	49
〈표 17〉 움직임 연결을 배운다고 했을 때 나의 생각	51
〈표 18〉 주제별 창작무용 만들기 활동에 대한 생각	52
〈표 19〉 창작무용을 감상할 때의 느낌 분석	53
〈표 20〉 창작무용에 임하려는 태도	54
〈표 21〉 움직임 수업 전·후 생각	55

<그림 차례>

<그림 1> 라반의 움직임 기본 요소	8
<그림 2> 라반(Laban)의 운동 체계도	11
<그림 3> 라바노테이션의 기본 스텝	13
<그림 4> 무용 교수·학습 설계 모형	16
<그림 5> 7단계 창작무용 만들기 프로그램	39
<그림 6> 움직임에 대한 관심 변화1	48
<그림 7> 움직임 수업 참여도 변화	48
<그림 8> 무용 표현 욕구 변화2	49
<그림 9> 무용 창작에 대한 욕구 변화	49
<그림 10> 발표 및 자신감 변화	50
<그림 11> 공동문제 대응 태도 변화	50

I. 서론

1. 연구의 필요성과 목적

움직임 교육은 제3차 교육과정 말기인 1970년대 후반에 미국으로부터 도입되어 1980년대 제4차 교육과정기로부터 부분적으로 수용되었으며 제5차 교육 과정기에 대폭적으로 도입되었다. 그리고 7차 교육과정에서는 전통적인 주입식 교육으로부터 인격, 자유, 평등, 창조성, 표현력에 중점을 두는 교육으로 전환시키는데 많은 영향을 미쳤다.

인간 움직임 개념은 세계 제1차 대전(1914~1918)을 전후하여 영국을 기점으로 루돌프 반 라반(Rudolf von Laban)에 의해 여러 영역에서 중요한 이론적 관심사로 등장하였으며, 1952년까지는 발견식 지도법을 포함하여 인간 움직임의 언어와 개념으로서 체육학도들에게 널리 인식되어져 왔다(육완순, 1986).

육완순(1986)의 연구에 의하면 라반은 당시 영국의 체육이 스웨덴의 링 체조 위주이던 것을 문제해결법, 발견식 지도법, 어린이 중심의(Child-Centered)교육 및 움직임의 탐구 등을 강조하는 새로운 방법의 움직임 교육으로 전환하였다는 내용을 밝히고 있다. 육완순은 무용과 체육의 접근을 강조하고, 스포츠 기술의 맹목적인 연습과 승리 및 기술 위주의 체육으로부터 자유, 표현 및 창조성을 강조하는 인간 본위의 체육프로그램으로 이를 전환 할 수 있는 기틀을 마련하였는데 큰 의미가 있다.

체육교육의 세계적인 추세로 보면 학교 교육에 “움직임 익히기”의 도입 강조, 특히 성장기 학생들이면 누구나 지니고 있는 기본 능력의 개발과 그 활용력을 기르기 위해서는 “기본 움직임 익히기”의 내용과 방법이 현장학습에 도입 활용함을 강조하고 종래의 체력위주의 교육과정에서 교육의 과정을 중시하는 움직임 교육으로 이루어지도록 해야 한다.

더구나 아동에 있어서 움직인다는 것은 자유를 의미하며 최근 체육교육의 시대적 흐름은 신체를 통한 교육이라는 입장에서 개개인의 신체적 발달은 물론 여

러 가지 움직임を通한 문제해결력, 탐구력, 창의력 등 운동잠재능력을 개발시키기 위한 움직임 교육이 대두되고 있는 실정이다.

따라서 초등학교의 움직임 교육은 '표현 활동'의 학습을 통해 어린이들의 자율적 표현과 창의력을 신장시키고 균형있는 신체 발달을 도와주며 나아가 아름다움을 느끼고 감상할 줄 아는 인간으로서의 기반을 닦아 나가도록 해야 한다.

이러한 요구는 어린이들이 생각한대로 많이 움직이게 하는 것이 학습의 기본이 되어 다양한 사고와 작은 단위의 즉흥 표현으로부터 신체 표현이나 움직임을 자주 경험하게 하고 움직이는 가운데 공간과 힘의 세기에 대한 느낌을 감각적으로 받아들이게 하며 움직임 자체의 질적 측면의 학습까지도 이루어지도록 하고 있다.

무용은 인간을 표현하는 살아있는 언어라고 할 수 있는데 그 언어는 보다 높은 수준의 언어를 형상화시키기 위한 실제에 바탕을 둔 예술적 이야기이며, 표현하고자 하는 인간의 가장 심층에 있는 감정을 나타내는 언어이다. 그러므로 무용은 단순하게 만들어지거나 조립되어지는 것이 아니라 인간 내면의 감정이 예술적 형상화의 과정을 거쳐 새롭게 표현된 것이어야 한다. 또한 이러한 과정은 개성적으로 파악된 사상이나 감정이 일단 자기의 것으로 강조되고 내면적인 표현의욕이 되어 가슴으로부터 밖으로 표출되는 창작의 시작이기도 하다.

그럼에도 불구하고 스텝에서 시작하는 학교에서의 무용교육은 창조적인 움직임의 경험을 지도의 기초로 사용하는 대신에 기술적인 훈련에만 지나치게 집중하고 있다. 이러한 모방이나 주입 위주의 틀에 박힌 교육과 경험은 우리의 자유로운 사고 과정을 속박하고 억압하므로 이를 극복할 수 있는 창의성 훈련이 절실히 요구되는 실정이다. 또한 학생들은 환경에 대해서 가능성을 일찍부터 받아들일 수 있어야 하며, 신체적, 정신적 발달 법칙에 의해 상상의 세계를 바라보고 자신의 생활의 장으로부터 제공되어지는 창조적인 과정을 통하여 생동적이고, 성취적인 즐거움을 맛볼 수 있어야 한다. 따라서 무용교육은 개성적, 창조적, 표현적인 원리에 기초를 두고 미적 가치를 요구하는 것에 그 본질적 목적이 있다. 여기에 덧붙여 송수남(1988)은 개인의 사상과 감정을 리드미컬한 움직임과 그 과정을 통하여 만들어 가는 표현예술인 무용에서 창의력을 바탕으로 한 표현활동 교육의 필요성을 더욱 강조했다.

특히 초등학교 3학년 시기의 어린이는 신체적·정신적으로 자기를 과시하려는

마음에 경쟁적이고 의욕이 풍부해져 보다 동적이고 활동량이 많은 활동에 관심과 흥미를 보이게 된다.

이에 본 연구자는 이 시기의 어린이들에게 다양한 사고와 즉흥 표현의 기회를 부여해주고 라반의 운동 체계도를 통해 단계적인 움직임 익히기를 중심으로 개인의 움직임을 시작하여, 점차 집단으로 간단한 무용의 형태를 만들어 표현할 수 있는 기회를 제공하고자 한다. 또한, 단계적인 움직임 익히기 지도 자료를 개발하여 체계적으로 움직임을 익히고, 창작무용 수업안을 구안·적용하여 움직임을 활용한 창작무용 프로그램이 아동의 창의적인 표현 능력 신장에 미치는 효과를 알아보는데 연구의 목적을 두었다.

2. 연구문제

본 연구는 단계적인 움직임을 체육과 표현활동 수업에 적용했을 때 창작무용 프로그램이 아동의 창의적인 표현능력 신장에 어떠한 효과를 미치는지 다음과 같은 문제를 설정하여 밝히고자 한다.

문제 1. 움직임을 활용한 창작무용 만들기 수업과 일반적인 표현 활동 수업은 어느 것이 창의적인 표현 능력 신장에 더 효과적인가?

- 1-1) 움직임을 활용한 창작무용 만들기 수업은 표현의 융통성 신장에 효과가 있는가?
- 1-2) 움직임을 활용한 창작무용 만들기 수업은 표현의 유창성 신장에 효과가 있는가?
- 1-3) 움직임을 활용한 창작무용 만들기 수업은 표현의 독창성 신장에 효과가 있는가?

문제 2. 움직임을 활용한 창작무용 만들기 수업과 일반적인 표현활동 수업은 어느 것이 창의적인 표현 태도 함양에 더 효과적인가?

3. 연구의 제한점

이 연구를 수행함에 있어 다음과 같은 제한점을 갖는다.

가. 본 연구는 연구자가 임의로 선정한 제주도 서귀포시 소재 D초등학교 3학년 2개 학급을 대상으로 하였기 때문에 연구 결과는 타지역과 다소 차이가 있을 것으로 예상되므로 모든 초등학교와 모든 학년에 일반화하기에는 어려움이 있다.

나. 본 연구에 사용할 창작무용 프로그램은 본 연구자가 직접 개발하여 적용함으로써 실험시간 이외의 시간에 상호 영향을 주고받을 수 있는 가능성을 제외할 수 없다.

4. 용어의 정의

가. 움직임 익히기

누구나 창의적인 표현 활동이 가능해질 수 있도록 기본 움직임을 익히고, 주위의 사물이나 현상을 살펴보고 다양한 사고를 하며, 각자 몸으로 느낀 후 라반의 라바노테이션(Labanotation)을 바탕으로, 단계적으로 짝 또는 그룹이 움직임을 기호화하고, 즉흥 표현 활동을 한 후 주제에 따른 다양한 움직임으로 연결하고 창작 무용화하는 것을 말한다.

나. 창의적인 표현 능력

자신의 의견이나 감정을 드러내어 예술로 형상화하거나 표현함에 있어서 새로운 생각이나 아이디어를 생각해 내는 힘이나 능력을 의미한다. 창의성 구성요인의 정의적 특성은 전제로 하고, 인지적 특성 중 융통성, 유창성, 독창성 요인에 한한다.

1) 표현의 융통성

표현의 융통성은 주어진 주제에 대하여 접근하는 방법이 얼마나 다양한가를 나타내는 요인이다. 따라서 주제를 표현하기 위해 움직임의 기본 동작을 다양하게 활용하는 능력을 의미한다.

2) 표현의 유창성

표현의 유창성은 제한된 시간 내에 얼마나 많은 양의 변화를 보일 수 있는가를 나타내는 요인이다. 따라서 한 가지 주제에 대해서 주어진 시간에 많은 동작을 빠르게 표현하는 능력을 의미한다.

3) 표현의 독창성

표현의 독창성은 기득지식(既得智識)의 통합이나 재구성이 아니라 새로운 반응의 도출을 나타내는 요인이다. 따라서 한 가지 주제를 표현함에 있어서 새로운 아이디어를 생각해내고 표현하는 능력을 의미한다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 움직임 교육

가. 라반(Laban)의 움직임 교육 원리

인간은 태어나면서부터 움직임과 더불어 생활하고 체험을 쌓아가면서 성장한다. 어린이가 성장하여 어른이 되어서도 단지 움직임으로 자신의 감정 또는 의사를 전달하기도 한다.

움직임 교육이란 헝가리에서 1879년에 태어나 1958년에 사망한 라반이 영국에서 1940년을 전후하여 최초로 인간 움직임(Human movement)이라는 새로운 개념을 체계화한 이론으로서 그의 교육 이론은 영국의 체육 교육에 큰 영향을 미쳤다. 라반은 연출이나 드라마 활동 및 무용에 큰 관심을 기울였다. 그는 유행하는 고전 발레와는 다른 댄스 폼(form)에 깊은 관심을 가지고 있었다. 그리고 자기 표현의 기회가 없는 일련의 전통적인 움직임에 반대했으며 인간은 효율적이고 효과적으로 움직일 수 있을 뿐만 아니라 움직임을 통해서 강한 운동 지각 능력을 개발시킬 수 있다고 믿었다(김기중, 2002). 또한 라반은 움직임의 양적 측면보다는 질적인 측면에 더욱 관심을 가졌으며 교육 매개체로서의 무용에 그의 정력을 쏟았다.

라반의 움직임 교육의 원리를 이해하기 위해서는 인간이 단순히 손이나 발의 움직임으로서가 아니라 움직임을 통해서 느낌이나 생각을 어떻게 표현하며, 또한 시간과 공간 속에서 우리가 어떻게 움직임을 배워 가는지에 대해 유의해야 한다.

라반은 인간 움직임의 질을 좌우하는 요소가 시간(Time), 무게(Weight), 공간(Space), 흐름(Flow)의 요소라고 하였으며, 다음과 같이 네 가지로 교육 원리로 구분하였다(김원예, 2004).

첫째는 시간(Time)이다. 인간 움직임에 있어서 시간이란 몸의 각 부분이 여러 가지 속도로 움직일 수 있는 능력을 말한다. 예를 들면 빨리 혹은 천천히 움직임이 가속되어 진행 될 수 있고, 혹은 감속으로 진행될 수 있으며, 리듬에 맞추어

움직일 수도 있다.

둘째는 무게(Weight)이다. 무게란 몸의 움직임에 있어서 근육의 수축 정도를 말한다. 즉 움직임이 무거울 수도 있고 가벼울 수도 있는 상태이다.

셋째는 공간(Space)이다. 공간이란 몸이 공간을 어떻게 사용하는가를 말한다. 몸의 각 부분이 여러 방향(앞, 뒤, 옆)으로, 여러 궤도(똑바로, 돌아서)로 그리고 여러 단계로 움직일 수 있다.

넷째는 흐름(Flow)이다. 흐름이란 움직임의 지속적인 특징을 말한다. 쉽게 멈출 수 있는 움직임이 있는가 하면, 좀 더 지속적인 움직임이 있다.

라반은 이러한 움직임의 질적 요소를 작용하게 하는 것이 바로 인간의 노력(Effort)에 있다고 주장하였다. 라반은 노력(Effort)을 움직임에 대한 질적인 면(Qualitative Aspect)이라고 정의하였다. 이는 인간이 시간, 무게, 공간 및 흐름을 배합하여 사용하는 것을 의미한다. 신체로 표현되는 노력(Effort)은 인간의 움직임을 만드는 내적 충동으로서 인간을 움직이게 하는 원인이며 태도를 볼 수 있는 상징이기 때문에 노력의 연구는 춤뿐만 아니라, 개인적인 발달을 추구하는 체육과 다양한 영역의 교육 분야와 예술영역에도 적용될 수 있다.

라반은 1975년에 인간 움직임의 양적 요소로서 신체(Body), 노력(Effort), 공간(Space), 관계(Relationship)를 이용하였다. 즉, 인간 움직임을 구상하고 있는 요소로서 먼저 인간이 움직이는데 필요한 신체 부위가 있어야 하고, 몸을 움직이는 힘, 또는 노력이 있어야 하며, 공간이 있어야 하고 이 모든 것이 몸의 움직임과 함께 이루는 관계가 형성되므로 이를 중심으로 움직임을 분석해야 한다는 것이다(한규령, 1988).

목표영역	내용영역
신 체----- (Body)	(신체로 무엇을 하고 있는가?)----- 신체의 동작 신체 부위의 동작 신체의 활동 신체의 형태
노 력----- (Effort)	(신체가 어떻게 움직이고 있는가?)----- 시 간 무 계 공 간 흐 름
공 간----- (Space)	(신체가 어디로 움직이는가?)----- 구 역 방 향 수 준 움직이는 길 움직이는 면 확장되는 공간
관 계----- (Relationship)	(어떠한 관련성이 있는가?)----- 신체 부위 게임 및 집단과의 관련성 도구와의 관련성 물체와의 관련성

<그림 1> 라반의 움직임 기본 요소(Laban, 1971, 한규령, 1988 재구성)

나. 라반의 움직임 교육 내용

움직임 교육은 영국에서 1940년을 전후하여 라반이 인간 움직임이라는 새로운 개념을 제시함으로써 비로소 시작되었다. 제2차 세계대전 기간 동안 움직임 교육은 영국의 새로운 체육교육 방법이었으며, 특히 이 기간 동안 당시 스웨덴의 링체조와 영국의 전통적인 게임 및 스포츠 위주의 체육에 불만을 가진 교사들, 특히 여성 교사들에 의해 민감하게 받아들여졌다.

라반의 움직임 이론은 앞에서 언급하였듯이 인간이 무엇을, 어떻게, 어디로 움직이고, 몸 움직임과 주위 환경과의 관계를 다루고 있다. 즉 여러 가지 기본 움직임을 분석적으로 이해하고, 가르치며 보다 자유스러운 지도 방법과 발견 학습(Discovery Learning)을 강조하면서 다양하고 많은 종류의 운동 기구를 사용하여

가르치는 체육교육의 새로운 방법으로 대두되었다.

움직임 교육은 가르치는 방법과 내용에 있어서 종래의 체육과는 다르다. 움직임 교육은 개인적인 지도방법으로 어린이로 하여금 자기의 신체능력을 이해하고 체력을 발달시키며 동시에 놀이, 일 및 창조적인 표현에서 움직임을 효과적으로 사용하게 하는 것이다. 어린 학습자들은 후프, 콩이 든 백, 줄넘기, 혹은 뛰어 넘을 수 있는 나무 상자, 기어오를 수 있는 기구 등의 체조 움직임을 이용하여 여러 가지 기본적인 움직임의 기술(Movement Skill)을 자기 능력에 맞추어 배워 나간다(김장환, 2002).

움직임 교육 교사들이 부르는 소위 ‘몸의 관리’란 여러 가지 운동 상태에서 신체를 제어하는 어린이들의 능력을 의미한다. 다시 말해서 익숙하던 그렇지 않은 간에 누구나 다양한 운동 환경 속에서 적절하게 움직일 수 있는 능력, 즉 운동감각이 발달되는 것이다. 움직임 교육은 이러한 목적을 성취하기 위한 체육 프로그램 전체를 말하는 것이고, 움직임의 요소를 이용한 동작을 배우는 과정은 문제 해결법과 발견식 지도법에 의해 특징 지워진다. 전자의 문제해결이란 어린이들이 실험을 통해 스스로 운동 유형을 발견할 수 있도록 교사가 자연스러운 수업 분위기를 제공하고, 교사가 문제를 학생에게 주면 학생은 교사의 지도에 따라 문제에 답변할 수 있는 시간을 제공하는 방법이다.

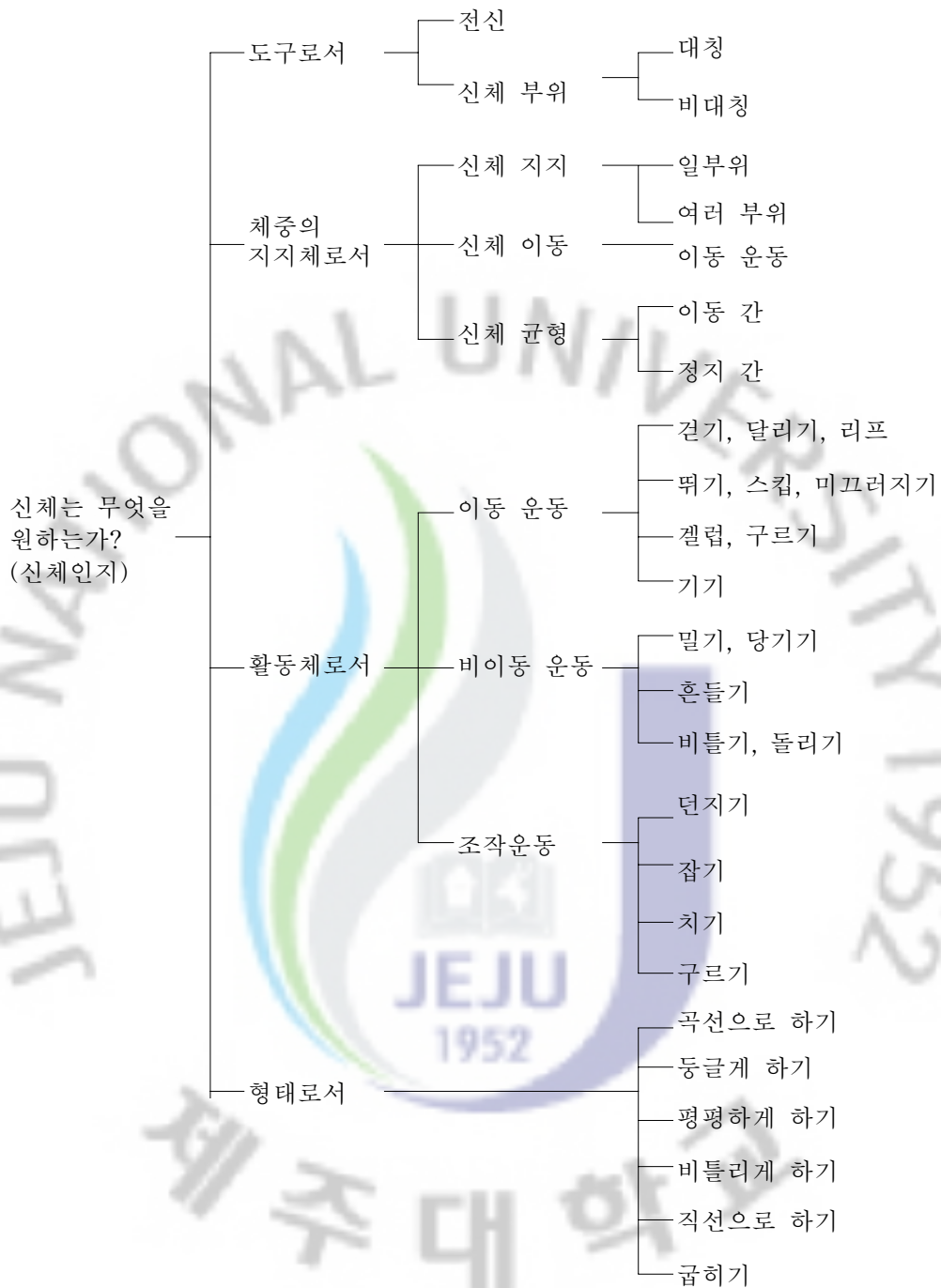
주입식 지도방법에 익숙한 초등학교 체육교사들은 종종 스포츠나 게임, 그리고 무용에 필요한 기술 및 동작만을 반복적으로 강조해서 가르친다. 움직임 교육이라고 또한 이러한 운동기술을 경시하는 것은 아니다. 중요한 것은 움직임 교육에 입각한 체육교사는 우선 학생들에게 기본적인 동작을 충분히 가르친 후, 그 기초를 바탕으로 이해중심의 게임과 스포츠 기술을 지도한다는 것이다. 그렇게 함으로써 이해의 차원에서 운동기술을 효과적으로 배울 수 있다.

라반식의 체육에서 교사의 역할은 학생의 행동을 관찰할 뿐만 아니라, 교사 스스로 체육활동을 실제로 느낄 수 있어야 한다. 예를 들면 학생이 가볍고 자유스럽게 서로의 주위를 뛰어다닌다고 할 때 교사는 비록 같이 뛰지를 않아도 달리기 질(Quality)을 느낄 수 있어야 한다(이우용, 2002). 그렇게 함으로써 학생이 무엇을 하고 있는지 관찰해야 할 뿐 아니라, 실제로 자기의 신체적 느낌으로 학생의 동작에 반응을 보여 주어야 한다.

라반의 교육방법은 학습자에게 경쟁심보다 놀이정신을 심어 주는 것이다. 학습자는 보통 경쟁심보다 주위 환경에 호기심을 갖고 새로운 것을 탐구하고 발견하려고 한다. 예를 들면 자기의 주위를 움직이기 위해 어떤 방법들이 있는가(뛰거나, 걷거나, 짱충 뛰거나, 기거나 등)등을 실제로 체험하는 것이다. 학생이 자꾸 높은 곳으로 올라가는 것은 위로 올라가서 새로운 각도에서 자기의 보다 넓은 주위를 보려는 열망이다. 따라서 교사들은 그네, 사다리, 시이소 등을 제공함으로써 공간을 새롭게 탐구하고 체험할 수 있게 해주어야 한다.

라반의 체육은 주로 초등학교 체육에 많이 적용된다. 초등학교 체육은 일생의 체육을 좌우하기 때문에 매우 중요하다. 예를 들면 어렸을 때의 움직임이 신체에 배어서 성장하면서 죽을 때까지 스포츠나 체육이 생활화되며, 또한 어렸을 때의 올바른 체육관을 배움으로써 훗날 성장한 후에도 스포츠의 윤리관이나 페어플레이 정신을 보여줄 수 있다. 라반이 학습자들에게 여러 가지 기본 움직임의 체험을 강조한 것은 새로운 환경에서의 전이를 믿었기 때문이다. 그의 움직임 이론이 체육에 준 의미는 승리를 위한 경기 위주의 체육이 아니라 움직임의 체험을 다양하게 가질 때, 움직임을 통해 미(美)와 완전성(Perfect)을 추구하며 자기의 잠재성을 테스트하는 체험을 갖게 한다는 것이다. 육완순(1986)은 움직임 원리는 모든 신체 접촉의 분석을 위한 기초를 제공하였을 뿐만 아니라 무용, 체조, 게임 및 스포츠를 효과적으로 가르치기 위한 지도방법을 제공한 것에 의미가 있다고 하였다(김장환, 2002).

<그림 2>는 라반이 움직임 교육의 내용으로 중요하게 생각했던 운동 체계도이다.



<그림 2> 라반(Laban)의 운동 체계도

라반은 특히 어린아이의 교육무용을 강조하여 자유무용과 중세 · 고대사회에서 유행했던 ‘춤극’(Dance Drama)를 보급하였으며, 무용을 배우기 위하여 처음부터 무용 스텝이나 기술을 배우는 것보다 여러 가지 기본 동작이나 변화를 배우는

것이 바람직하다고 주장하면서 1920년 라반의 무용표기법(Labanotation)을 발표하였다.

다. 라바노테이션(Labanotation)

라반이 현대 무용에 미친 영향은 무용표기법(Labanotation)의 창안이다(정청자, 1994). 라반의 무용표기법(Labanotation)은 1920년에 발표되었는데, 인간 몸을 중심으로 만들 수 있는 가능한 동작을 토대로 꾸며져 있어 논리적이며 효과적인 표기법으로 알려져 있다. 그리고 이전까지 극장이나 무대를 위한 예술에만 속해 있던 무용을 학교교육으로 이끌어서 누구나 무용교육을 통해서 일생동안 몸의 아름다움 등의 풍요로운 의미를 향유하도록 하였다. 무용표기법은 음악의 악보처럼 종이 위에 동작들을 나타내어 훗날 무용으로 사용하기 위해 보존하는 것이다. 또한 움직임 기록뿐만 아니라 움직임을 기억하고 이해하며 분석함으로써 학습자의 동작을 수정 보완 할 수 있는 자료로 사용할 수도 있다. 움직임에 대한 표기 형식은 그 전에도 존재했었지만 단순히 동작을 한 가지만 기록할 뿐 기타 신체 각 부분의 움직임의 표기는 불가능했었다.

‘라바노테이션’ 또는 라반 스스로 붙인 ‘활동도표(Kinetographie)’는 지금까지 알려진 표기법 중 가장 논리적이며, 대부분 그림 같은 묘사를 갖고 있으며 오히려 동작중인 신체의 복합성을 세밀하게 기록하여 보여주고 있다(정청자, 1994).

라바노테이션을 이해하는데 필요한 몇 가지 기본 표기 양식을 소개하면 다음과 같다.

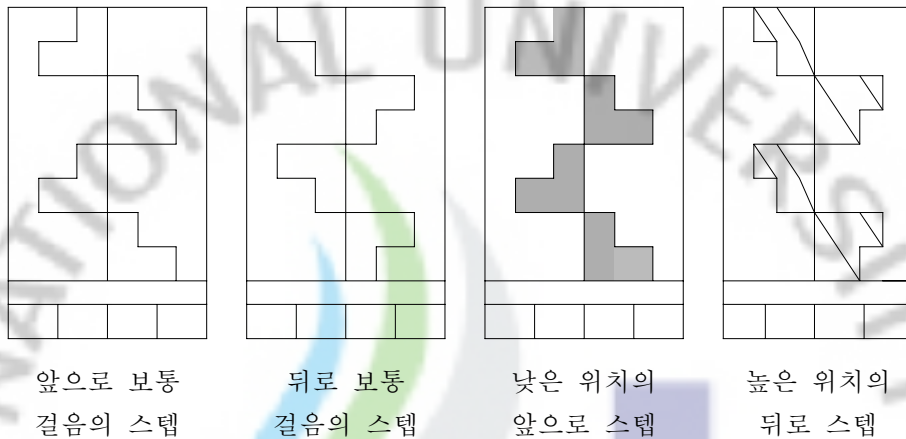
<표 1> 라바노테이션의 기본 표기양식(Laban, 1971, 김두련, 1992 재구성)

표기법	의미	문장표기 예	표기법
---	Walk - 걷기	걷기 - 달리기- 건너뛰기	---////VVV
///	Run - 달리기	달리기 - 위로뛰기 - 걷기	///↕↕↕---
VVV	Leap - 건너뛰기	건너뛰기 - 걷기 - 한발뛰기	VVV---↘↘↘
↘↘↘	Hop - 한발뛰기	한발뛰기 - 위로뛰기 -달리기	↘↘↘↕↕↕///
↕↕↕	Jump - 위로뛰기	위로뛰기 - 걷기 - 건너뛰기	↕↕↕---VVV

<표 1>에서와 같이 라반의 움직임 표기 방식은 전술한 바와 같이 몸을 중심으로 하여 만들어졌으며 학습자의 동작 수정과 보완의 자료로도 사용할 수 있다.

예를 들어 “토끼가 강충강충 뛰다가 달려갑니다”의 문장을 라반노테이션의 방법으로 표기한다면 “토끼가 강충강충 뛰다가 달려갑니다”로 할 수 있다.

⇓⇓⇓ ///



<그림 3> 라바노테이션의 기본 스텝(육완순, 1986)

라바노테이션에 쓰고 있는 표기 방식은 중앙 수직선을 중심으로 각각 양쪽에 수직선의 세 기둥을 이루고 있다. 수직 기둥은 신체를 뜻하며 중앙선 오른 기둥은 신체의 오른쪽, 왼쪽기둥은 신체의 왼쪽을 말한다.

<그림 3>은 스텝을 연결하여 간단한 동작을 연결한 것인데 보통 걸음의 앞, 뒤 스텝, 높고 낮은 위치의 앞, 뒤 스텝을 나타내고 있다.

이러한 라바노테이션은 학교 현장에서도 체육수업 등을 통해 여러 가지로 사용할 수 있을 것으로 생각된다.

2 . 무용교육

가. 무용교육의 개념

무용은 신체의 움직임을 통하여 인간의 사상, 감정을 표현하는 것이라고 정의

하였다. 이를 좀 더 구체적으로 표현하면 인간의 회·노·애·락을 신체의 표현을 통하여 예술작품으로 승화시키는 작업이라고 할 수 있다.

무용은 지도하는 목적과 방법이 저마다 차이가 있고, 무용교육에는 이념이나 목적, 방법론이 있으나 형태는 없다. 즉 무용교육에는 특별한 형태가 존재하지 않으며 또한 특수한 형태나 형식을 만드는 것도 허용되지 않는다.

무용교육의 이념은 ‘교육의 매체로서의 수용’(Dance as a medium of education) 혹은 ‘무용을 통한 교육’(Education through the dance) 이라는 데 있다. 그러므로 무용교육 혹은 교육무용(Dance as Education or educational dance)의 일반적인 개념은 무용이 목적이 아니라 수단이 되는 것이다(손영채, 1991).

넓은 의미에서 교육은 ‘인간 행동의 계획적인 변화’ 라고 정의하고 있으며, 그 목적은 이상적인 인간 혹은 인간 형성에 있다. 인간 형성이 교육의 목적이고 그 수단들은 수학, 문학, 과학, 무용, 음악, 미술 등 현행의 교과과정들로 구성된다. 따라서 무용교육에 있어서도 무용기술의 습득이 그 목적이 되어서는 안 되며 무용교육이라는 수단을 통해 인간형성을 이루는 것이 그 궁극적인 목적이 되어야 할 것이다(육완순, 1992).

나. 창작무용의 중요성 및 교육적 가치

창작무용은 학생들의 표현능력을 육성시킨다. 화가는 캔버스와 색깔을 사용하고 음악가는 악기와 소리를 사용하는 반면, 무용가는 자신의 신체와 공간을 사용하기 때문에 무용이야말로 완벽한 개인 표현이라고 할 수 있으며 그 어떤 분야도 이와 같은 표현을 개발시켜 주지 못하고 있다. 학생들은 움직이거나 실험하거나 지도를 받아 도는 것, 뛰는 것 등의 여러 동작을 만든다. 그래서 무용은 학생들의 신체적 성장, 미적 성장에 매우 중요할 뿐 만 아니라 움직이면서 성장하기 때문에 교사는 그들에게 이러한 기회들을 마련해 주어야 할 의무를 가지고 있다. 학생들의 동작은 제멋대로고 난폭하고 규율도 없으나 표현적이고 실험화되어 가는 동시에 그들의 마음, 신체, 심지어 영혼까지 동작에 완전히 관여하게 된다(Laban, 1975).

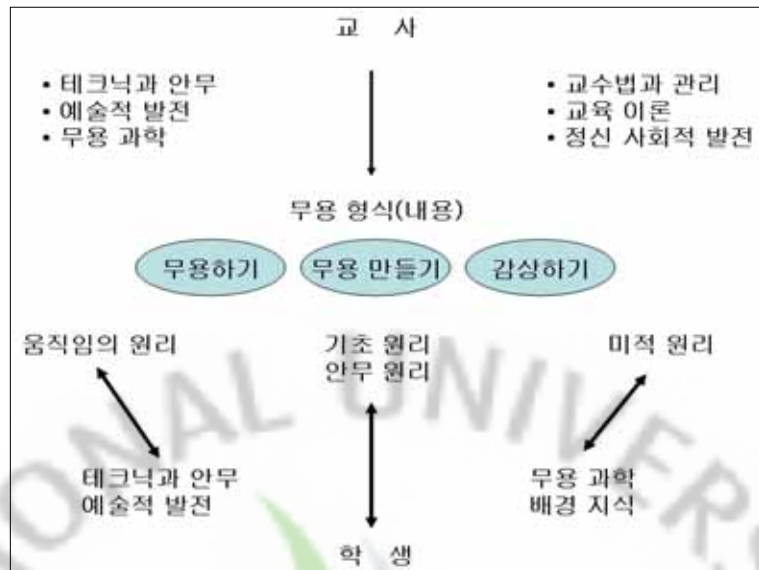
창작무용은 신체동작을 기능 본위로 하지 않고 개인의 상상력을 표현하는 유일한 행동으로서 상당히 독특한 것이라고 할 수 있다. 학생들은 그 어떠한 훈련을 통해서도 상상력을 표현할 수 없지만 무용을 통해서는 그러한 체험을 맛보게 된다. 그것은 무용이 내적 상태와 외적 상태에 동시에 작용하기 때문이다. 무용을 하는데 있어서 표현자들은 놀이, 사물, 또는 어떤 인물과 관련되어 있다. 그리고 그들의 집중과 인식은 움직인다는 그 행위에 고정되어 있다. 신체가 무엇을 할 수 있으며, 어떠한 끈기와 힘을 지녔고, 어떻게 이들을 연결시킬 수 있나를 배운다. 또한 고도로 발달된 이 인식을 또 다른 예술로까지 확장할 수 있다. 다시 말해서 무용에서 발견할 수 있는 요소들이 미술, 음악, 문학 등에도 존재함을 깨닫게 되어, 이러한 인식이 그림의 선, 구도, 색조, 모양 등을 음악에서는 멜로디, 화음, 리듬, 악구(樂句), 또한 문학의 상상력과 흐름의 이해를 돕고, 이러한 행위는 종합적으로 이해하게 된다는 것을 의미한다(김원예, 2004).

다. 창의성 개발을 위한 무용학습 지도 방안

초등학교 무용교육에 적절한 창의력 신장을 위한 세 가지 교수·학습방법으로

- ① 창작무용의 단계별 학습지도 방법
- ② Gilbert의 창작무용 학습 모델에 따른 학습지도
- ③ 창의적인 움직임을 위한 탐구중심 학습지도의 방법이 있다.

그 내용의 주 핵심은 다음 <그림 4>로 알 수 있듯이 Gayle Kassing, Danielle M.jay(2003)의 무용 교수법의 모델로 요약된다고 볼 수 있는데, 적절한 무용교육 방법과 교육과정 설계를 실용적으로 적용시키는 데 그 효과가 기대된다.



<그림 4> 무용 교수·학습 설계 모형(이정애, 2006)

1) 창작무용의 단계별 학습지도

창의력 개발을 위한 학습지도 방안으로 현희정(1999)의 ‘각 국의 학교 창작무용에 관한 교과과정의 비교연구’에서 제안한 창작무용 5단계 지도 프로그램을 참고하여 초등학교 적용에 알맞은 부분을 단계별로 구체적으로 제시하면 다음과 같다(이정애, 2006).

< 1단계 > 신체훈련

실제적으로 표현에 들어가기 전에 여러 종류의 신체를 어떤 형태로 만들어 볼 것인가의 예를 들어서 적절한 소재 선택을 하여 여러 가지 신체 형태를 만들어 보도록 한다. 이러한 훈련에 의해서 무용 수업을 받는 학생들은 보다 쉽게 수업을 받을 수 있으며, 신체활동에 의한 표현을 즐겁게 느낄 수 있을 것이다.

< 2단계 > 움직임 유발시키는 지도

움직이는 것에 대해서 창피함을 느끼거나, 위압감을 나타내거나, 어떻게 움직이면 좋을지 모르는 학생들을 위한 지도는 운동의 요소를 한정해서 그것을 운동 과제로서 부여하여 움직이게 하거나 어떤 조건을 주어서 그것을 실마리로 그 운

동 요소 안에서 움직이게 한다.

< 3단계 > 즉흥지도(이미지에 의한 즉흥, 즉흥의 기억·재현)

즉흥이란 사물에 대한 감정을 즉각적이고 반사적으로 반응하는 신체의 표현이다. 무용교육에서 내면의 세계를 표출시킬 수 있는 창조적인 작업으로 신체의 훈련만으로는 부족하므로 창작에 필요한 소재와 주제 표현의 방법이 선행되어야 한다. 이와 같이 기교에 얽매이지 않는 자유로운 표현에는 자신의 신체나 감성이 움직이는데로 춤추므로써 이미지를 부풀리어 새로운 움직임의 돌출을 예측해 가는 과정에서 테마에 맞는 움직임을 발견된다.

< 4단계 > 작품 만들기의 지도

작품 만들기는 학생 활동 중심의 자율적 수업으로 생활과 연관된 자신의 경험이나 감정을 다양하게 표현하도록 유도한다. 이때 자연의 소리와 변화 등을 효과적으로 이용하도록 하고, 신체의 움직임뿐만 아니라 소품을 응용 하는 방법을 스스로 터득하도록 하며 다른 사람의 움직임을 보고 부여할 움직임을 스스로 보완하도록 지도한다.

작품의 전체 구성을 세우고 나서 창작에 들어가게 하는 것이 중요하므로,

- ① 테마를 확실하게 정한다.
- ② 음악은 어떻게 할 것인가?
- ③ 전체의 흐름을 어떻게 할 것인가?
- ④ 중심이 되는 표현장소는 어떻게 할 것인가?
- ⑤ 어느 부분을 강조할 것인가?

이러한 것을 실제로 창작 활동에 들어가기 전에 서로 충분히 이야기를 나누며 검토하고 생각해내는 것이 원활한 작품 만들기에 필요하다.

< 5단계 > 발표·감상의 지도

창작자는 감상자가 있음으로써 처음으로 표현체로서 존재할 수 있는 것이다. 작품과 감상자가 서로 무엇을 표현하고 있는가를 감상을 통해 의사소통하지 않

으면 작품자체의 가치는 없어진다. 따라서 감상의 방법에 대해서 학생들에게 다음과 같은 많은 체험을 시킬 필요가 있다.

- ① 관찰 · 상기 · 기술한다(무엇을 봤는가?)
- ② 이 무용은 무엇에 대해 춤을 추었다고 생각하는가(어떠한 것을 느꼈는가?)
- ③ 이 무용은 어떻게 구성되어 있는가?(구조와 요지)
- ④ 타 무용작품을 생각해낼 수 있는 어떠한 요소가 있는가?(비교와 대비)
- ⑤ 무용 작품에 대한 비평을 쓴다(어떠한 부분이 가장 효과적이었는가? 그 이유는 무엇인가? 무언가 부족한 곳은 없는가? 다음으로 무엇이 일어날 것을 기대하는가?)

이와 같은 자극은 학생들이 무용을 예술로서 이해·감상하고 즐기는 것을 배우기 위해서는 없어서는 안 되고, 그 결과 표현능력이 향상되는 것이다.

위의 5단계에 따른 창작무용 학습지도안(현희정, 1999)을 제시하면 <표 2>와 같다.

<표 2> 5단계에 따른 창작무용 학습지도안

단 계	시간	학 습 내 용	유 의 점
신체훈련	5분	몸 풀기(무용의 기초운동)	지도자의 움직임의 흉내에서 점차 자신의 움직임이 되도록 한다.
움직임의 유발	7분	「수축하다-도약하다-돌다-이동하다-웅크리다」	주어진 운동 과제를 신체로 정확하게, 크게 표현하면서 이미지를 구체적으로 춤춘다.
즉흥표현	8분	<이미지 부여> 곡에 맞추어서 그 이미지로 즉흥을 한다. <움직임의 기억·재현> 상기의 움직임을 기억·재현한다	하나하나의 움직임이 비슷하지 않도록 변화 있는 움직임을 생각해 낸다.
작품 만들기	15분	<1분 전후의 작품> 여러 종류의 테마를 부여, 그중에서 선택해서 혼자서 창작한다. 몇 사람씩 자신의 작품을 서로 발표한다.	적절한 움직임을 창작해서, 이것을 실마리로 작품화 한다.
감상	15분	타 작품을 감상하고, 감상을 발표하도록 한다.	테마와 작품에 대한 감상을 정확히 파악한다.

2) Gilbert의 창작무용 학습 모델에 따른 학습지도

창작무용을 개념적인 입장에서 접근한 Gilbert는 기술 개발과 개념 탐구 및 즉흥무용을 결합시킨 창작무용을 창안하여 무용의 개념 탐구에 기초를 둔 순차적이고 포괄적인 무용 교육과정을 개발하였다. 그는 무용을 이해하고 무용을 창작하고 관찰할 수 있으려면 무용의 요소 또는 개념을 배우고 탐구해야만 한다고 하였고 대부분의 사람들은 무용 움직임을 즉흥적으로 만들어 낼 정도로 무용개념에 익숙하지 않다고 하였다(서강석, 2000).

따라서 창작무용 수업을 어떻게 효율적으로 이끌 것인가에 대한 수업진행 방법에 대하여 Gilbert가 제안한 창작무용 학습지도 방법을 제시한다.

가) 준비운동(Warming-Up)

그 주간의 개념 혹은 전 주간의 개념을 기억하고 인식하는데 초점을 맞추고 그날의 수업 개념을 소개한다. 그리고 시작시 움직임의 동작들은 학습자들에게 별 다른 제시 없이도 이루어질 수 있을 정도로 익숙한 것이어야 하며, 이때 한 수업의 개념적 어휘를 보고, 말하고 움직이도록 실시한다.

이러한 운동은 주로 근육을 풀어 주고 강하게 하며 바르게 정돈함과 동시에 심적인 피해를 방지하는 것으로서 학습자들의 연령과 경험에 따라 적당한 연습이 되어야 하며, 학습자들의 연령과 경험이 많아질수록 근육의 정렬, 팔 동작, 균형, 리듬에 중점을 두어 학습을 한다.

나) 본시(Main)

① 개념의 탐구(Exploring the concept)

학습자들에게 운동 감각적 개념에 익숙하도록, 그리고 개별적 개념을 탐구하도록 한다. 동작에 대한 문제들을 위해 학습자들로 하여금 개념을 이용하는 새로운 방법을 찾도록 하며 사고하고 행동하는 기술을 증진시키도록 조장한다.

개념을 탐구하기 위해서는 격리된 신체의 부분들 또는 전체, 그리고 혼자 또는 다른 사람들과 함께 할 수 있는데 중요한 것은 그날의 개념을 이전에 배웠던 개

념과 조화를 이루는데 초점을 맞추도록 하는 것이다. 나아가 더 복잡한 탐구(기초를 강화하고 다른 개념을 첨가하고 두 개 이상의 유사한 행동을 혼용)로 발전해 나아가기 위해서는 2~3명 또는 소그룹으로 수행하기도 한다.

② 기술의 개발(Developing skills)

이 영역은 대부분 학습자의 연령에 따라 다르다. 학습자는 움직임과 정지의 기법을 배우고 인식하게 되며 또, 무용의 개념들을 통해 그것들을 표현하는 새로운 방법을 개발하게 된다.

점차 학습자들은 이동의 기법을 습득하게 되고 step-hop, schottische, chaine 등과 같은 스텝을 배우게 되며 더욱 발전된 동작을 창조하기 위해 이동과 비이동의 동작을 결합시키며 동료들과 함께 어울리며 춤을 추게 된다. 동작이나 움직임의 표현은 단순한 시간 구조나 리듬에 의해 행해질 수도 있고, 여러 가지의 개념의 사용을 위해서는 다양한 속도와 리듬을 사용할 수 있다.

그리고 학습자의 연령과 능력에 따라 신체에서 동시에 상반되는 개념을 사용하여 동작을 연습하도록 하고, 둘 혹은 소그룹에 의해 형성되는 공간적이고 리듬있는 유형을 조화롭게 사용하는 기법을 익히게 된다. 이 때 동작의 조화는 동작간의 유동성과 변화에 중점을 두고 연습한다.

③ 창작하기(Creating)

학습자들이 사전에 습득한 모든 기술, 즉 동작 기법과 창조적 기법을 이용해 즉흥과 안무를 하게 된다. 연령이 낮을 때는 교사에 의해 주어지는 단순한 구조를 따라 즉흥적으로 움직이게 한다.

그리고는 차츰 더욱 구조화되고 복잡한 즉흥을 통해 기술의 조화로운 발달을 시도한다.

단순한 AB, 혹은 ABA형식의 춤(high/low or high/low/high)을 창조하게 하던지 또는 소그룹으로 서로 다른 안무 형태를 이용하게 된다.

교사는 새로운 동작을 발견하고 무용의 개념을 잘 알게 하기 위한 동작의 도구로써 학습자들에게 즉흥의 방법을 사용하고, 안무를 할 때에는 서로 다른 형

태, 유형, 음악을 가지고 실험하게 한다. 그리하여 점차 연령이 높아짐에 따라 학습자들은 여러 가지의 다양한 무용의 개념을 이용하여 더욱 복잡한 움직임의 형태를 만들어내게 되며 더 나아가 형식의 다양성, 주제의 발전, 작품에 대한 비평적 논평을 할 수 있게 된다.

다) 정리운동(Cooling Down)

이 시간을 학습자들의 구상화를 통해 수업에서 습득된 기술을 재이미하거나 혹은 호흡 조절과 근육 완화 연습을 위해 움직임이다. 그리고 때로는 만들어진 춤을 학습자 서로 간에 보여주고 검토 및 평가하는 시간으로 한다.

3) 창의적인 움직임을 위한 탐구중심 학습지도 방법

초등학교 창작무용 수업에서는 움직임의 개념과 전략 등에 관한 인지 학습과 수행에 대한 탐구, 집단적 사고를 통한 문제해결과 관련된 과제 수행에 탐구중심 지도 모형에 따른 학습지도 방법이 적절하다.

탐구중심 수업(Inquiry Teaching)은 문제해결학습(problem solving), 탐구학습(exploration teaching), 학생중심학습(student-centered teaching), 발견학습(discovery teaching), 비지시적 학습(indirect teaching)등의 유사 용어에서도 알 수 있듯이 학생들에게 기존의 지식과 기능을 설명식으로 전수시켜 주기보다는 학생들로 하여금 주어진 상황에서 과제를 인식하고, 해결 할 수 있는 지적 능력이나 기능을 길러 주려는데 초점을 두는 교수·학습 방법의 형태이다. 그러므로 탐구중심 수업 방법은 학습자의 자율적이고 창의적인 학습능력을 개발시켜 주고자 창안된 것이다. 탐구 중심 수업 방법은 탐구에 학생들이 적극적으로 참여하도록 요구한다. 학생들은 자연현상에 대하여 호기심이 많고 탐구해 보려는 욕구를 지니고 있다. 그러므로 탐구 중심 수업 방법은 학습자들에게 새로운 분야를 더욱 진지하게 탐구해 볼 수 있도록 세부적인 안내를 제공해 주면서 학습자의 자발적 탐구활동을 촉진시켜 주려는데 관심을 두게 된다.

다음은 창작무용의 탐구중심 수업 지도 모형이다.

<표 3> 탐구중심 수업 지도 모형

단 계	지도단계	학습 과정	학습 활동 내용
준비	문제찾기	준비 활동	건강 상태 확인, 관절 및 근육 풀기
도입		목표 찾기 목표 인지	학습경험 상기→학습동기 유발→학습목표 설정→ 탐구과제 제시 및 확인
전개	탐색	움직임 과제 찾기 움직임 방법 찾기 움직임 방법 선택	탐구과제 해결방안 찾기 다양한 해결 방법 유도를 위한 정보 제공 탐구과제 해결방법 정하기
	탐구활동	움직임 탐구 활동	탐구할 과제 해결 활동하기 탐구내용 반복 연습 움직임 발표
발전	발전	움직임 정착 활동	상호 관찰을 통한 장·단점 찾기
정리	확인 및 평가	평가 활동 정리 활동	학습목표 도달 여부 파악 및 평가 실시 주제와 관련된 정리운동 차시예고

한편, 탐구중심 수업에서는 교사의 전문성이 무엇보다도 필요하다. 이충원(1999)은 학생의 외면적 신체 발달 상태뿐만 아니라 내적 정신 발달 상태도 동시에 관찰해야 함을 강조했다. 다음은 탐구중심 수업에서 교사에게 요구되는 역할이다.

첫째, 학생의 인지적, 심동적 영역의 발달 단계에 적합한 문제나 과제를 작성할 수 있어야 하며, 질문 내용과 방법을 숙지하고 있어야 한다.

둘째, 구성주의, 발견학습 이론, 아동 성장 및 발달 이론 등의 학습이론을 잘 알고 적용 할 수 있어야 한다.

셋째, Bloom의 인지구조 체계를 숙지하고 있어야 하며, 인지적 영역과 심동적 영역의 과제가 학생의 지적 수준에 부합되어야 한다.

넷째, 과제 분석 능력을 가지고 있어야 하며, 인지적 개념과 심동적 수행과의 적합성에 따라 분석할 수 있어야 한다.

다섯째, 전통적인 평가 방법과 대안적인 평가 기법을 활용하여 학생의 학습을 평가하여야 하며, 주관적 평가 기법 및 해석 방법을 사용 할 수 있어야 한다.

여섯째, 체육교육과정의 움직임 개념과 내용을 잘 숙지하고 있어야 한다.

일곱째, 문제나 과제를 작성하는 능력, 탁월한 발문 기술, 학생의 지적·신체적 도전심을 자극하는 학습과제 설계 능력을 갖춰야 한다.

여덟째, 교사는 수업을 시작하기 전에 도입 부분에서 무슨 말을 할지, 제대로 학습의 흐름을 파악하고, 정리 부분까지 진행 과정을 사전에 확인해서 준비해야 한다.

3. 창의성(Creativity)

가. 창의성의 정의

창의성(Creativity)은 創意性, 創造性, 創意, 創造, 創意力, 創造力, 創意的 思考 등 다양하게 표현되고 있으며 창의성의 본질을 규명하기 위한 시도는 여러 학자들에 의해 이루어져 왔다.

창의성이란 신비스럽고 자발적인 과정이어서 분석될 수 없는 것이고, 단지 소수의 사람만이 소유하고 있는 것으로 인식되기도 하였다. 토인비(Tonybee)는 “창의성은 인간의 가장 중요한 자산이다”라고 했으며 브라멜드(Brameld)는 “창의성이 없는 사람은 죽은 사람과 같다”고 하였다.

Guilford는 ‘인지적 특성’을 강조하면서 창의성을 지적 능력으로 파악하고 그것의 구성 요소로서 문제를 볼 줄 아는 능력, 주어진 시간 안에 보다 많은 아이디어를 생각해 내는 능력, 보다 융통적으로 사고하는 능력, 정보를 분석하고 종합하는 능력, 주어진 의미를 재정의하는 능력, 조잡한 것을 정교하게 만드는 능력을 들고 있다. 그는 이와 같은 지적 특성을 확산적(擴散的) 사고(divergent thinking ability)라고 하였으며, 엄격한 제한 내에서 정해진 답을 집중적으로 찾는 수렴적 사고와는 반대로 사고의 제한없이 자유롭게 예상외의 결과를 가져올 수 있는 사고 유형이라고 말한다(최수길, 1996).

그러나 심리학자들은 창의성을 지적 능력이라기보다는 오히려 욕구나 동기, 태도와 같은 ‘정의적 특성’으로 보려고 한다. 그리하여 인본주의 심리학자인 Fromm은 일에 대한 집중력과 모순을 수용할 수 있는 능력 및 새롭게 태어나고자 하는 의욕을 창의성이라 했으며, 정신분석학적 관점에서 Freud는 창의성을 무의식적 과정에서의 창의적 상상이나 공상이 현실에서의 갈등을 해소하려는 본능에 따라 구체화된 것이라고 보았다(고광영, 1997).

창의성에 대한 또 하나의 관점은 창의성을 ‘문제 해결의 과정’으로 보는 것이다. 즉 어떤 문제 상황으로부터 문제 해결에 이르는 과정이 창의성의 본질이라는 방법론적 측면을 강조하는 입장이다. Osborn은 창의적 잠재능력은 인간 모두가 가지고 있는 보편적인 능력이며, 창의성은 천재적인 사고 능력, 생산적 사고와 착상 및 독창적인 사고 등을 표현하는 새로운 아이디어와 창출 능력만을 의미하는 것이 아니라 일상 생활에서 당면하는 제반 사태나 문제를 개인 나름의 새롭고 특유한 방법으로 해결해 나가는 활동을 의미한다고 하였다(고광영, 1997).

나. 창의성의 구성 요인

창의성의 개념에 관한 이론적 설명에 근거하여 창의성의 구성 요인을 인지적 능력과 정의적 특성으로 나누어 살펴보면 다음과 같다.

1) 인지적 능력

창의성에서 인지적 능력이라 함은 창의적인 사고력을 뜻한다. 특히 인지 능력은 아이디어를 재구성하거나 여러 개의 아이디어를 조화시켜 새롭고 더 좋은 아이디어를 생산하는데 중점을 둔다. 이러한 관점에서 창의적인 사고력과 관련된 구성 요인을 살펴보면 다음과 같다. (고광영, 1997)

가) 개방성(開放性 ; Openness)

개방성은 문제 사태에 대해 민감하고 정확하게 지각할 수 있는 능력을 말한다. 특히 관련성이 없는 자극에 의하여 혼돈되거나 장애를 받지 않고, 독립적인 지각을 할 수 있는 것을 의미한다.

나) 유창성(流暢性 ; Fluency)

유창성은 어떤 대상으로부터 가능한 많은 양의 아이디어를 산출해 내거나, 특정한 문제 상황에서 가능한 해결 방안을 있는 그대로 많이 제시할 수 있는 양적인 사고 능력이다.

다) 융통성(融通性 ; Flexibility)

융통성은 서로 관계가 없는 듯한 사물이나 현상들 간의 관련성을 찾거나 사물이나 현상의 여러 속성들을 추론하고 고정적인 사고방식이나 시각 자체를 변환시켜 문제 사태에 대하여 다양한 해결책을 찾아내는 사고 기능이다.

라) 독창성(獨創性 ; Originality)

독창성은 다른 사람과 같지 않은 생각이나 기존의 것에서 탈피하여 참신한 생각이나 독특한 아이디어를 산출해 내는 사고 기능을 말한다.

마) 조직성(組織性 ; Organization)

조직성은 복잡한 문제 사태를 보다 간결하게 하여 새로운 의미를 부여하고, 사물 또는 사상간의 연관성을 고려하여 서로 연관지을 수 있는 능력이다.

바) 정교성(精巧性 ; Elaboration)

정교성은 은연중에 떠오르는 다듬어지지 않은 기존의 아이디어를 보다 치밀한 것으로 발전시키는 사고 기능이다.

2) 정의적 특성

창의성에 있어서 정의적 특성은 창의적인 사고력이 최종적으로 인간의 성취를 위해 작용하는 과정에서 개인에게 요구되는 내적 동기나 태도 등을 말한다. 정의적 특성 요인 분석은 학자마다 다르게 나타나지만, 많은 빈도로 나타나는 것은 다음과 같다(라민호, 1996).

가) 민감성(敏感性 ; Sensitivity)

민감성은 주변의 환경에 대해 민감한 관심을 보이고 이를 통해 새로운 탐색

영역을 넓히려는 특성이다.

나) 자발성(自發性 ; Spontaneity)

자발성은 문제 상황에서 아이디어를 자발적으로 산출하려는 성향이나 태도를 말한다.

다) 독자성(獨自性 ; Individuality)

독자성은 자신이 생각해 낸 아이디어에 대한 가치를 인정하고 다른 사람들의 평가에 구애받지 않으려는 성향이나 태도이다.

라) 근면성(勤勉性 ; Industry)

근면성은 문제를 해결하기 위해 가능한 다양한 정보를 수집하고 해결될 때까지 끈기있게 지속적으로 탐색해 나가는 성향이다.

마) 호기심(好奇心 ; Curiosity)

호기심은 항상 생동감 있게 주변의 사물에 대해 의문을 갖고 끊임없이 질문을 제기하려는 성향이다.

바) 변화에 대한 개방성

변화하는 세상을 수용하고 자신이 이러한 변화의 주체가 되어야 한다는 자발적인 태도를 말한다.

이상에서 살펴본 바와 같이 창의성은 인간의 근본적인 정신 활동이요, 흔히 생각하듯이 영감만으로 저절로 생겨나는 것이 아님을 이야기 한다. 말하자면 영감에 이어 정신적인 집중과 노동이라는 실천 능력이 뒤따라야만 함을 이야기하는 것이다.

그러므로 창조력은 자동적으로 움직이는 것이 아니라 동작시키고 노력한 결과이며, 그 원동력은 인간의 정신 또는 상상력이며 그 구체적인 활동은 인간의 신체적 활동에서 비롯됨이라 할 수 있겠다(양효선, 2003).

다. 창의성과 무용 교육

인간이 인간다운 생활을 할 수 있는 이유는 무엇보다도 인간이 주체적이고 창조적인 활동을 할 수 있는 특성을 지녔기 때문이다. 창의성이란 새로운 것을 만들어 내며, 잠재된 개인의 능력을 구현하는 것으로 신비스럽고 자발적인 과정으로 분석될 수 없는 것이다. 창의성은 단지 소수의 사람만이 소유하고 있는 것이 아니라 모든 사람이 소유하고 있는 잠재적 능력이며 소수의 천재들만이 소유하는 것이 천부적인 재능은 더더욱 아니라는 것이 최근 연구 결과에서 밝혀졌다. 그러므로 창의성은 바람직한 방법으로 육성되어야 할 것이다. 가장 효과적이며 바람직한 창의성 교육은 무용 교육을 통해서 가능하리라 생각된다.

창의성을 교육의 가장 중요한 목표로 삼고 연구하기 시작한 것은 1950년대이다. 그 후 1960년대 이후부터 다양한 창의성 연구가 활발히 이루어지고 있다. 일반적으로 창의성이란 새로운 것을 생각하는 힘을 의미한다. 아울러 창의적인 사고 및 창의성 학습 그리고 창의성 교육이란 창의성을 얻는데 동원되는 생각이나 창의성을 기르기 위한 교육을 의미한다. 따라서 창의성은 새로운 문제 사태에 당면해서 지금까지 알고 있었던 지식이나 습관으로는 해결되지 않을 때 아주 새로운 방법이나 지식을 통해 해결이 이루어지는 사고 과정이 창의성이라는 개념으로 사용되고 있다. 예술에서의 창의성도 결국 마찬가지로 무엇인가 새로운 것을 만들어내는 능력이 창의적인 능력이다. 무용에서의 창의성이란 인간 개인의 주체성에 의해 작용하는 모든 사태들이 주는 자극에 의한 반응을 말한다.

김주자(1974)는 예술 교육의 창의적 표현은 어떠한 특기자나 특수층만을 위한 것이 아니고 누구에게나 잠재되어 있는 능력을 개발해 주는 자기 실현의 창의적 표현에 그 목적을 둔다고 하였다.

무용은 움직임에 대한 예술로 창의적인 표현을 위하여 움직임의 원리를 이해시키는 움직임 교육이 창작 무용의 밑바탕이 되어야 한다. 무용은 인간 형성을 위한 가장 기본이 되는 교육이며, 무용 교육의 궁극적인 목적은 학생들로 하여금 무용이라는 매개체를 통해서 사상, 사고, 감정을 전달할 수 있게 하는 것이다(오연석, 1999).

일반적으로 무용은 신체의 성장과 개성의 성장을 위해 학생들에게 자연스러운

경험 기회를 주는 것으로 학교에서의 무용은 창의적으로 자신을 표현해 보는 활동의 장(場)이어야 하고 전이적 성장을 가능하게 하는 창의력 개발에 중점을 두어야 한다.

Geraldine(1971)은 무용은 창의성을 기르기 위한 교육적 측면에서 중요하다고 하였으며, Williams(1972)는 학교 무용은 창의력을 배양하는 창작무용으로 계획되고 교육되어야 한다고 하면서 창작무용에서 창의력 개발의 중요한 기점을 즉흥 표현에 두었다.

Gerhardet(1973)는 무용을 통해서 자아개념을 발달시키고 창의적인 사고와 상징적 표현을 할 수 있는 능력을 기르게 한다고 하였다. 김두련(1997)은 무용에서의 창의력은 움직임의 다양한 표현과 개성화 등에서 볼 수 있으며, 때와 장소, 상황에 어울리는 즉흥적 표현이나 여러 동작의 세부적 요소들을 새로운 움직임으로 재구성하거나 재조직하는 과정에서 창의력이 표현되고 길러진다고 하였다.

위에서 여러 학자들의 연구 결과를 보면 무용교육 중에서 창작무용의 창작 체험을 통해서 창의성이 길러지며 창작무용 교육이 창의성 향상에 효과가 있음을 알 수 있다. 무용 교육의 최종 목적은 학생들로 하여금 무용이라는 매개체를 통해서 사상, 사고, 감정을 전달할 수 있게 하는 것이며, 단지 훌륭한 작품 그대로 재현하는 기능의 숙달이 아니라 자기의 감정이나 자기의 뜻하는 바를 신체를 통해서 표현하는 창조적인 과정인 것이다. 누구에게나 무용 감각은 잠재해 있는 것이라고 할 때 무용 창작 교육은 이 잠재된 무용 감각을 이용하여 자유롭게 창작의 길을 체험함으로써 창의성 교육의 길을 열어주는 일을 해야 한다.

4. 선행 연구 고찰

초등학교 체육과에서 표현 활동에 대한 연구는 그리 많은 편이 아니다. 특히 움직임에 대한 연구는 더욱 그렇다. 제7차 교육 과정에서 창조성 및 표현력에 중점을 두는 움직임 교육에 대한 관심이 높아지고 있음에도 불구하고, 2000년 이후에 체계적인 교수·학습 모형 개발이나 구체적인 적용 방안에 대한 연구가 선행되어진 경우는 거의 없었으며, 자신의 의견이나 감정을 드러내어 예술로 형상화

하거나 표현함에 있어서 새로운 생각이나 아이디어를 생각해 내는 힘인 창의적 표현 능력에 대한 연구도 선행된 적이 없었다.

김미숙(1985)은 창의적 동작 활동 지도법에 의해 학습한 집단이 교사의 일반적 인 모델에 의해 학습한 집단보다 신체 표현 능력 발달, 독창적 사고 능력 발달, 동작 학습에 대한 아동의 흥미도를 긍정적으로 발달시킨다고 하였다.

권정숙(1987)은 움직임의 4가지 요소를 통한 무용 학습이 창의성 개발에 미치는 영향에 관한 연구에서 움직임 4가지 요소를 통한 무용 창작 학습은 창의성 요인 중에서 특히 유창성에 현저한 영향을 주었고 독창성, 정교성, 개방성에도 각각 의미 있는 영향을 주었으나 융통성에는 영향을 주었다고 보기에는 어려웠다고 보고하였다.

김두련(1998)은 아동의 창의성 발달을 위한 창작 무용 프로그램 개발과 현장 적용에 관한 연구에서 초등학교 5학년을 대상으로 창작 무용 프로그램을 적용한 후 창의성을 검정한 결과 실험집단이 통제집단에 비해 창의성의 효과가 높은 것으로 나타났다. 특히 창의성 변인 중 개방성·유창성2·융통성1·융통성2·조직성은 통계적으로 유의한 차이가 나타났으나 유창성1과 독창성 변인에서는 유의한 차이가 나타나지 않았다고 보고하였다.

이삼선(1998)은 움직임 교육 프로그램이 창의성에 미치는 영향에 관한 연구에서 창의성의 하위 영역 중 시각 변별력과 언어 추리 능력을 향상시키는데 유의한 효과가 있으며 기타 영역도 향상시키는데 효과가 있다고 하였다.

오연석(1999)은 움직임 발달 프로그램이 아동 무용 창작 능력 향상에 미치는 영향에 관한 연구에서 움직임 발달 프로그램이 무용의 독창성 향상에 많은 향상을 보여 효과적이라고 하였다. 초등학교 아동의 창작 능력을 신장시키기 위한 질 높은 움직임 발달에 따른 무용 프로그램을 개발하여 학교 교육 현장에서 쉽게 적용할 수 있다면 창의력 향상에 한 걸음 더 다가설 것이라고 하였다.

김기중(2002)은 움직임 발달 프로그램이 아동의 창의성에 미치는 영향에 관한 연구에서 움직임 발달 프로그램을 적용받은 실험 집단은 창의성의 하위 요인인 개방성, 유창성, 융통성, 독창성 그리고 창의성 향상에 효과가 있었음을 밝혔다.

이상에서 분석한 결과를 종합하면 즉흥 표현이나 움직임 교육, 창작 무용 프로

그램이 아동의 창의성 발달에 도움이 됨을 알 수 있다. 그럼에도 불구하고 위의 연구 결과에서 보여지는 창의성은 융통성, 개방성, 유창성, 조직성, 독창성이라는 분야로 극히 인지적 측면에만 초점을 맞추고 있으며, 움직임 교육을 통한 정의적 측면이나 신체적 측면에서의 창의적인 표현 능력을 신장시키려는 연구는 지금까지 실시된 바가 없었음을 알 수 있다.

따라서 본 연구자는 초등학교 3학년을 중심으로 움직임을 활용한 창작무용 만들기 수업을 한 결과 아동의 창의적인 표현 능력에 어떠한 효과를 미치는지 연구해 보고자 한다.



Ⅲ. 연구 방법

1. 연구 대상

본 연구의 대상은 제주도 서귀포시에 위치한 D초등학교 3학년 2개 학급 학생들로서 실험 집단은 남학생 18명, 여학생 17명으로 총 35명, 비교 집단은 남학생 19명, 여학생 16명 총 35명으로 그 구성은 아래 <표 4>와 같다.

<표 4> 연구 대상 아동 상황

구분	실험집단	비교집단	계(명)
남자	18	19	37
여자	17	16	33
계	35	35	70

연구 대상이 있는 학교는 읍지역의 농어촌 학교이기는 하나 비교적 주변의 교육 환경 및 시설이 좋은 편이고, 학부모의 교육 수준과 교육열 또한 높은 편이다. 그리고 본 연구는 연구자가 임의로 기존에 형성된 두 학급을 선정하여 실험 집단과 비교 집단으로 구분하였다.

2. 연구 도구

본 연구의 독립변인은 움직임을 활용한 창작무용 만들기 프로그램이고, 종속변인은 학생들의 창의적인 표현 능력 신장이다. 검증 결과를 위해 사용할 측정 도구에 대하여 기술하면 다음과 같다.

가. 창의적인 표현 능력 검사

본 연구에서 사용하려는 창의적인 표현 능력 검사지는 1971년에 개발한 이영덕, 정원식의 표준화 간편 창의성 검사지의 측정 요인을 참고하여 초등학교 체육과 움직임 수업에서 표현의 융통성, 표현의 유창성, 표현의 독창성을 측정할 수 있도록 본 연구자가 개발하여 실험반과 비교반을 사전, 사후 검사하였다.

기존에 움직임 교육이나 무용 교육이 창의성 신장에 미치는 효과를 검증하는데 주로 사용되었던 이영덕, 정원식의 표준화 간편 창의성 검사는 측정 요인이 인지적인 측면에 치우쳐 있어 창의적인 표현 능력의 변화를 측정하는데는 어려움이 있었다. 따라서 본 연구자는 실제 수업에서 움직임을 활용하여 창작무용 만들기를 할 때 누구나 간편하게 사용할 수 있도록 검사지를 만들어 활용하였다.

이 검사지는 본 연구자가 ‘단계적인 움직임 익히기를 통한 창의적인 표현 능력 신장’이라는 주제로 2005년 제주도 교육청에서 실시한 교실수업개선 수업발표대회에 참가하여 2등급으로 입상하여 그 효용성을 검증한 바 있다.

1) 표현의 융통성 검사

가) 검사 목적

표현의 융통성은 주어진 주제에 대하여 접근하는 방법이 얼마나 다양한가를 측정하는 요인이다. 따라서 주제를 표현하기 위해 움직임의 기본 동작을 얼마나 다양하게, 그리고 최대한 활용할 수 있는지를 평가하고자 한다.

나) 검사 방법

3학년 체육교과에 제시된 워킹 스텝(walking step), 러닝 스텝(running step), 스킵핑 스텝(skipping step), 갤러핑 스텝(galloping step)을 포함하여 가장 초보적인 기본 동작 10가지를 선정하고 표현 회수 1회당 1점의 점수를 부여하여 객관화된 변화를 측정할 수 있도록 <표 5>와 같이 검사 도구를 개발하였다. 또한, 검사된 개발 도구에는 10가지 이외의 표현에 대해서도 다양성을 허용하고 빈칸에 직접 움직임을 기록하여 점수를 부여하였다.

<표 5> 표현의 융통성 검사 도구

() 모둠	모둠원 ()					점수
표현 주제	표현 회수					
평가 항목	1	2	3	4	5	점수
거듭뛰기(skipping)						
구부리기(bending)						
밀기(pushing)						
당기기(pulling)						
옆으로뛰기(galloping)						
돌기(turning)						
걷기(walking)						
흔들기(swinging)						
뛰기(running)						
뛰어오르기(jumping)						
	점수 합계					

보통 움직임은 8박자 단위로 표현 동작이나 속도가 변화한다. 본 연구에서는 한 모둠 8~9명으로 구성하여 1명이 아동의 8박자씩 움직임을 구상하고 짝, 모둠 활동을 거쳐 전체 움직임이 8×8박자의 표현 단위가 되도록 한다. 예를 들면 걷기를 8박자 동안 실시하면 1회에 점수가 기록되며, 다시 8박자 동안 걷기를 실시하면 2회에 기록이 된다. 또한 4박자에 한 번씩 달라지는 움직임도 횟수로 포함하여 체크한다. 4박자 동안 걷기를 실시하고, 4박자는 뛰기를 했다면 걷기 1회와 뛰기 1회에 체크하여 점수를 합산한다.

2) 표현의 유창성 검사

가) 검사 목적

표현의 유창성은 제한된 시간 내에 얼마나 많은 양의 변화를 보일 수 있는가를 측정하는 요인이다. 따라서 한 가지 주제에 대해서 주어진 시간에 얼마나 많은 동작을 빠르게 표현할 수 있는지를 검사하고자 한다.

나) 검사 방법

기본 움직임 단위를 8호간으로 정하고 모듈별 8×8로 표현되는 움직임을 1곡의 동요 속에서 표현하도록 한다. 이 때, 8호간 동안 신체 부위나 방향을 바꾸어서 몇 개의 표현 동작을 할 수 있는지 관찰하여 점수를 부여하는 검사 도구를 개발하였다.

<표 6> 표현의 유창성 검사 도구

() 모듈	모듈원 ()				
표현 주제					
평가 항목	표현 동작				점수
	1회(1점)	2회(2점)	3회(3점)	4회이상(4점)	
최초 8호간					
8 ~16호간					
16~24호간					
24~32호간					
33~40호간					
41 ~48호간					
49~56호간					
57~64호간					
	점수 합계				

8호간을 기준으로 변화된 정도를 체크한다. 즉 기본 움직임, 대형을 포함한 변화도를 일컫는다. 예를 들면 8호간에 2명이 skipping으로 오른팔을 끼고 4호간 돌다가, 4호간 혼자서 skipping으로 돌았다면 점수는 총 3회 3점이 되는 것이다. skipping으로 오른팔을 낀 것이 1회 1점, 오른팔을 끼고 4호간 돌다가 1회 1점, 혼자서 skipping으로가 1회 1점 합계가 3회 3점이 된다.

3) 표현의 독창성 검사

가) 검사 목적

표현의 독창성은 기득지식(既得智識)의 통합이나 재구성이 아니라 새로운 반응의 도출을 측정하는 요인이다. 따라서 한 가지 주제를 표현함에 있어서 얼마나 새

로운 아이디어를 생각해내고 표현할 수 있는지를 평가하고자 한다.

나) 검사 목적

평균적으로 사람들은 8호간에 1~2 동작을 소화할 수 있다. 기본 움직임 단위인 8호간 동안 중복되지 않은 새로운 동작마다 1점의 점수를 부여하는 검사 도구를 개발하였다.

<표 7> 표현의 독창성 검사 도구

() 모듬	모듬원 ()	
표현 주제		
평가 항목	새로운 표현 출현 회수	점수
최초 8호간		
8 ~16호간		
16~24호간		
24~32호간		
33~40호간		
41 ~48호간		
49~56호간		
57~64호간		
	점수 합계	

예를 들면 8호간 동안 2명이 skipping으로 오른팔을 끼고 4호간 돌다가 4호간 혼자서 skipping으로 혼자 돌았다면 최초 4호간 동안 1회 1점을 획득하게 된다. 왜냐하면 대형의 변화는 있었어도 skipping이라는 동작은 계속되는 동작이기 때문에 이후 4호간 동안의 대형 변화는 점수로 인정되지 않는다.

나. 창의적인 표현 태도 검사

본 연구에서는 아동들의 창의적인 표현 태도의 변화를 측정하기 위해 움직임 수업 호응도, 무용만들기에 대한 관심도, 표현 활동 참여 태도에 대한 설문지를 제작하여 실험반에 대하여 사전, 사후 검사하였다.

또, 학생들의 창작무용 만들기 활동을 관찰 기록하거나 설문지, 면담내용 분석 등을 통해 실험반 학생들의 경험을 사후 분석하였다.

이 검사의 객관성을 확보하기 위해 학생들의 표현을 원문 그대로 분석·활용하여 양적 연구와 질적 연구를 함께 실시하기로 한다.

3. 연구 절차

본 연구는 초등학교 3학년 체육과를 중심으로 움직임을 활용한 창작무용이 표현의 융통성, 유창성, 독창성에 효과를 미치는가를 검증하는 것으로 총 12차시의 수업이 진행되었다. 전반적으로 이 연구에서 수행한 실험 절차를 요약하여 제시하면 <표 8>과 같다.

<표 8> 실험 처치 절차

단 계	내 용 및 절차
준 비	사전 창의성(융통성, 유창성, 독창성) 검사 무용표기법을 활용한 움직임 익히기 자료 개발 3학년 무용학습 내용 분석 7단계 창작무용 만들기 프로그램 개발
실 천	7단계 창작무용 만들기 프로그램 실행 교수·학습 과정안 적용
검증 및 평가	사후 창의성(융통성, 유창성, 독창성) 검사 통계 처리

실험 처치의 모든 과정에서 연구자는 아동들의 학습 활동을 직접 안내하였다. 이를 위해서 연구자는 ‘단계적인 움직임 익히기를 통한 창의적인 표현능력 신장’이라는 주제로 2005년 수업발표대회에 참가하여 움직임을 활용한 창작무용의 방법을 정립하였다.

실험에 참여하기 전에, 실험반 학생들은 움직임 익히기 자료를 통하여 움직임

연결 방법과 주제에 따른 여러 가지 동작의 접근 방법을 다양화하고, 탐구학습지도모형 교수·학습에 의해 계획적인 창작무용 기법을 훈련하여 참가하였으며 비교반 아동들은 특별한 사전 지시나 훈련없이 교육과정에 제시된 내용만을 지도하여 실험에 참가하였다.

가. 무용표기법(Labanotation)을 활용한 움직임 익히기 자료 개발

이 연구에서는 라반의 무용표기법(Labanotation)을 참고하여 3학년 아동들과 협의를 통해 기본 움직임 표기 방식을 <표 9>와 같이 개발하였으며, 이를 수업에 직접 활용하였다.

<표 9> Labanotation을 활용한 기본 움직임 표기 방식

움직임 종류	움직임 기호	움직임 종류	움직임 기호
뛰어넘기(leaping)		구르기	
구부리기(bending)		옆으로 뛰기(galloping)	
밀기(pushing)		거뜰 뛰기(skipping)	
당기기(pulling)		기어가기	
펴기(stretching)		두 번씩걸기(two step)	
돌기(turning)		건너뛰기	
걸기(walking)		미끄러지기	
흔들기(swinging)		지치기	
뛰어오르기(jumping)		뛰기(running)	

실험반 아동들은 정하여진 무용 표기법을 활용하여 4박자 - 8박자 - 12박자 - 16박자 순으로 학습지에 기록하고, 개인, 짝, 모둠 순으로 움직임을 연결하고 연습을 하도록 하였다.

나. 3학년 무용학습 내용 및 분석

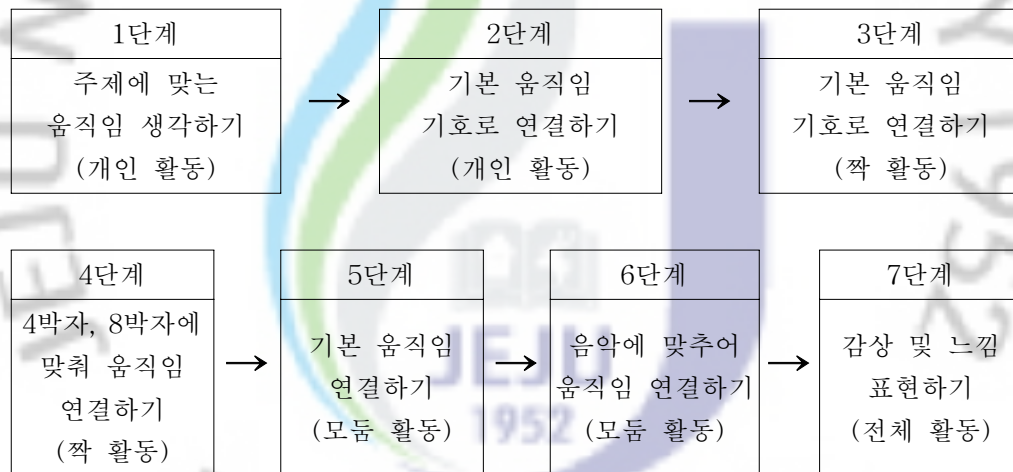
<표 10> 3학년 무용학습 내용 및 분석

단 원	구분	학습주제	학습목표	차시
하나 둘 셋	필수	• 자유롭게 움직이기	• 우리 몸의 각 부분을 흥겨운 음악에 맞추어 자유롭게 움직일 수 있다.	1/12
		• 여러가지 방법으로 걷고 뛰기	• 기본 스텝을 익힐 수 있다. • 스텝의 특징에 따라 구별 할 수 있다.	2/12
우리가 만드는 춤	필수	• 자연보호 활동을 표현하기	• 자연보호 활동을 몸으로 표현할 수 있다.	3/12
		• 자연보호 활동을 춤으로 표현하기	• 자연보호 활동을 춤으로 꾸밀 수 있다.	4/12
		• 곤충의 특징을 알아보고 움직임 표현하기	• 곤충의 특징을 찾아 움직임을 나타낼 수 있다. • 곤충의 특징적인 활동을 움직임으로 나타낼 수 있다.	5/12
		• 곤충나라의 이야기를 춤으로 꾸미기	• 곤충 나라 이야기를 춤으로 만들 수 있다.	6/12
재미있는 소고춤	필수	• 소고 치며 걷기	• 소고를 치면서 여러 가지 방법으로 걸을 수 있다.	7/12
		• 친구들과 함께 소고춤 추기	• 여러 가지 방법으로 이동하면서 장단에 맞추어 소고춤을 출 수 있다.	8/12
	선택	• 장단에 맞추어 기본 춤 익히기	• 장단에 맞추어 다양한 방법으로 기본춤을 출 수 있다.	9/12
		• 풍물놀이 감상하기	• 장단에 맞추어 흥겹게 몸을 움직이며 풍물놀이를 감상 할 수 있다	.
펭귄처럼	필수	• 펭귄의 움직임 흉내 내어 춤추기	• 펭귄의 움직임을 흉내내어 걷기와 뛰기를 다양하게 할 수 있다.	10/12
		• 친구들과 즐겁게 펭귄춤 추기	• 러시아 민속춤 '펭귄춤'의 춤추는 방법을 익혀 춤 출 수 있다.	11/12
	선택	• 런던 브릿지 익히기 • 엔카 익히기	• 런던 브릿지 춤을 추며 놀이를 할 수 있다. • 엔카 춤을 추며 놀이를 할 수 있다.	12/12

표현활동 지도시 내용의 선택이나 활동의 도입 단계는 물론 단원의 모든 과정에서 학생들이 자발적으로 참여할 수 있도록 해야 한다. 따라서 학생의 흥미유발과 표현능력 증대에 중점을 두어 수업을 구성하고 상황에 따라 수업내용과 방법에 대한 수정이 가능하도록 3학년 체육 교사용 지도서(2008)를 참고하여 <표 10>처럼 교육과정을 분석하고 재구성하여 활용하였다.

다. 7단계 창작무용 프로그램 개발

본 연구자는 현희정(1996)의 창작무용 5단계 지도 프로그램을 좀 더 구체적으로 적용시키고자 <그림 5>와 같이 7단계의 창작무용 만들기 프로그램을 개발하여 실험하였다.



<그림 5> 7단계 창작무용 만들기 프로그램

1) 1단계 : 주제에 맞는 움직임 생각하기(개인 활동)

우선 주제에 알맞은 즉흥 표현의 기회를 제공하고 다양한 상상의 세계를 펼쳐 볼 수 있도록 지도하며 시각적·청각적 또는 실물 자료를 활용하여 움직임을 탐색하는 기회를 제공하였다. 뛰어넘기(leaping), 구부리기(bending), 밀기(pushing), 당기기(pulling), 펴기(stretching), 돌기(turning), 걷기(walking), 흔들기(swinging), 뛰기(jumping), 뛰어오르기(jumping) 등 가장 초보적인 기본 동작 및 라반의 움

직업 체계도를 바탕으로 18개의 항목을 추출하고, 3학년 체육교과서에 제시된 기본스텝 4가지를 포함하여 기본 움직임 연결에 활용하였다.

기본 움직임을 활용하여 팔 동작과 다리 동작은 자연스럽게 8박자를 한 묶음으로 하여 각자 움직임을 연결하였다.

2) 2단계 : 기본 움직임 기호로 연결하기(개인 활동)

기본 움직임을 활용하여 팔 동작과 다리 동작은 8박자를 한 묶음으로 개인이 움직임을 연결하고 나서, 주제에 대한 구체적인 생각을 움직임별로 정해진 기호를 활용하여 학습지에 정리하고, 각자 움직임 연결 연습을 하였다.

3) 3단계 : 기본 움직임 기호로 연결하기(짝 활동)

짝과 함께 표현 내용을 합치면서 그림, 만화, 동시, 이야기 글 등으로 정리하고 서로의 표현 내용을 이해하는 과정을 마련한다. 정해진 움직임 기호를 활용하여 정리된 움직임 연결 내용을 짝하고 합쳐서 다시 보완하고 수정하는 시간이 되도록 지도한다. 그리고 16박자를 한 묶음으로 정하여 움직임을 기호로 연결 하였다.

4) 4단계 : 4박자, 8박자에 맞춰 기본 움직임 연결하기(짝 활동)

개인 활동으로 구성된 8박자의 움직임이 합쳐져서 기호로 정리된 것을 짝끼리 움직임으로 연결 연습을 하였다. 이 때 주제에 알맞지 않은 부분이나 어색한 부분은 서로가 움직임을 시연해 보면서 수정이 가능하도록 하였다.

5) 5단계 : 기본 움직임 기호로 연결하기(모둠 활동)

8명이나 9명이 짝 활동 학습지를 보면서 표현할 내용을 다양한 방법으로 정리하며 서로의 표현 아이디어를 공유하고 모둠원의 의견과 생각, 움직임을 포함하는 새로운 움직임 이야기를 구성한다.

6) 6단계 : 음악에 맞추어 움직임 연결하기(모둠 활동)

2, 3명의 짝으로 합쳐진 16박자, 24박자의 움직임을 모듬으로 돌아가 합쳐진 64박자(8×8)이나 72박자(8×9)로 구성하여 주제에 알맞게 움직임을 연결하고, 시연 과정을 통해 어색한 부분이나 이상한 부분은 수정하고 보완하도록 한다.

모듬별로 기호로 정리된 움직임들을 박자채나 손뼉의 박자에 맞추어 모듬원끼리 호흡을 맞추어 연결 연습을 하였다.

7) 7단계 : 감상 및 느낌 표현하기(전체 활동)

정해진 시간 동안 연습된 모듬별 움직임 연결 내용을 음악이나 박자채의 장단에 맞추어 전체 친구들 앞에서 발표를 하였다. 감상하고 나서 재미있게 표현된 점, 아쉬운 점, 남다른 표현을 한 점, 조금 더 노력하면 좋은 점 등을 발표하고 신나게 움직임 표현을 잘한 친구를 칭찬하여 다음 움직임 시간에 좋은 자료로 활용하도록 지도하였다.



라. 교수·학습 과정안 적용

학습 단계	학습 과정	활동 형태	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
문제 확인 및 인지	준비활동	전체	■ 주제에 맞는 움직임 생각하기(1단계) <ul style="list-style-type: none"> 우주를 생각하면 떠오르는 장면이나 단어를 이야기해 보기 <ul style="list-style-type: none"> 우주를 생각하면 떠오르는 장면을 이야기해 본다. 우주에서 탐험하고 싶은 곳을 이야기해 본다. 준비 운동하기 <ul style="list-style-type: none"> 무용의 기본 움직임들을 박자 수에 맞추어 연결하면서 몸 풀기를 한다. 	5'	* 우주 사진 -1, 2, 3, 4, 5 *CD-준비체조 (동영상) *주운동과 관련된 움직임으로 관절과 근육을 풀어준다.
	목표 인지	전체	■ 공부할 문제 확인 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> 우주의 특징을 살려 다양한 움직임으로 표현해 보자. </div>	2'	
문제 제시	문제 발견 및 선택	개인	■ 기본 움직임 기호로 연결하기(2단계) <ul style="list-style-type: none"> 우주 탐험에 대한 느낌을 이동 및 비이동 움직임으로 표현해 본다. <ul style="list-style-type: none"> 모둠별로 표현하려는 주제를 선택한다. 선택된 주제의 느낌을 각자 생각해 보고, 특징적인 면을 이동 및 비이동 움직임으로 연결해 본다. 달 탐험시 움직임과 탐사 과정을 표현하기 블랙 홀 탐험 시 움직임과 블랙 홀을 만나 벗어나는 과정 표현하기 등 	5'	* 과제로 제시된 움직임 2단계와 3단계를 확인하면서 수업을 진행한다. * 느낌과 제시된 표현은 예시이므로 다양한 표현을 유도하고 격려하여 움직임을 유도하도록 한다.

학습 단계	학습 과정	활동 형태	교 수 · 학 습 활 동	시간	자료 및 유의점
문제 분석 및 탐색	움직임 방법찾기	짝	■ 짝과 함께 기본 움직임 기호로 연결하고 연습하기(3, 4단계) <ul style="list-style-type: none"> 우주 탐험에 대한 특징적인 움직임을 짝과 함께 연결하고 표현해 본다. 각자 생각해 본 우주 탐험에 대한 특징적인 움직임을 짝과 함께 연결하고 표현해 본다. 짝과 함께 박자 수를 체크하고, 리듬에 맞추면서 각 움직임을 연습해 본다. <ul style="list-style-type: none"> 발끝과 발뒤꿈치로 걷기 높이 뛰어오르거나 걷기 앞, 뒤, 옆으로 구르기 미끄러지기 돌기 등 	5'	* 우주 탐험에 대한 특징을 더욱 보충하고 무용의 기본 움직임이 활용되고 있는지 확인한다.
해결 전략 실행	움직임 방법선택	모둠	■ 기본 움직임 연결하기(5단계) <ul style="list-style-type: none"> 우주 탐험에 대한 특징적인 움직임을 모듬의 친 구들과 함께 연결하고 표현해 본다. 짝과 함께 연결한 움직임을 모듬끼리 순서를 정하여 다시 연결하고 표현해 본다. 모듬원끼리 박자 수를 체크하고, 리듬에 맞추면서 각 움직임을 연습해 본다. 	5'	
해결 전략 실행	움직임 탐구활동	모듬	■ 음악에 맞추어 움직임 연결하기(6단계) <ul style="list-style-type: none"> 우주 탐험에 대한 특징을 움직임으로 연결하여 박자를 정하거나 음악에 맞추어 연습한다. 모듬별로 서로 걷거나 구르는 방향을 달리 하여 움직임을 연습한다. 빠르기를 달리하여 움직임을 연습한다. 	10'	* 박자 수에 제한을 두어 너무 많은 움직임 연결이 되지 않도록 한다.
	움직임 정착활동	모듬	■ 감상 및 느낌 표현하기(7단계) <ul style="list-style-type: none"> 우주 탐험에 대한 특징을 음악에 맞추어 신체 표현한다. 모듬별로 역할과 순서를 정해 음악에 맞추어 준비된 움직임 연결을 발표한다. 재미있는 표현, 인상적인 표현과 아쉬웠던 표현들을 생각하면서 친구들의 움직임을 감상한다. 	8'	* 녹음기, 경쾌한음악(미소) 신비로운 음악 (스타워즈주제곡)

4. 자료 처리

실험 처치 결과 움직임을 활용한 창작무용 만들기 수업이 학생들의 창의적인 표현 능력에 어떠한 영향을 미치는지 알아보기 위해, 실험집단과 비교집단을 대상으로 사전, 사후 검사 점수 차이를 계산한 다음 이들의 평균과 표준편차를 이용하여 유의도를 검증하고자 t-test를 실시하였다. 이러한 통계분석은 SPSS/Win 13.0 프로그램을 활용해서 처리하였다.

그리고 창의적인 표현 태도에 미친 영향을 알아보기 위해 실험 집단에 대한 설문 조사를 실시하여 사전, 사후 검사 결과를 백분율로 비교하였으며, 학생들의 활동 내용을 관찰 기록하고 설문지 및 면담 내용을 분석하여 질적 연구를 실행하였다.

IV. 연구 결과

본 연구는 초등학교 체육과 표현활동 학습에 단계적인 움직임 적용한 창작 무용 만들기를 전개했을 때 아동의 창의적인 표현 능력에 어떠한 영향을 미칠 것인가를 알아보기 위한 것이다. 그래서 연구 방법과 실험 설계에 따라 실시한 실험 처치 결과를 토대로 검증하면 다음과 같다.

1. 창의적인 표현 능력 검증

가. 표현의 융통성 효과

표현의 융통성을 검증하기 위해 움직임을 적용한 창작무용 만들기 수업을 12차시 적용한 후에 실험 집단과 비교 집단 간에 유의 있는 차이가 있는가를 알아보기 위하여 t-검정한 결과는 <표 11>과 같고 유의 수준 $p < .05$ 에서 통계적인 유의성을 검증하였다.

<표 11> 표현의 융통성 검사

변수값	평균	표준편차	평균의 표준오차	t	자유도	유의확률 (양쪽)
실험반	12.00	2.94	1.47	4.08	6	0.007**
비교반	6.00	0.00	0.00			

** : $p < .01$

표현의 융통성 평가는 실험반이 12.00점(표준편차 2.94), 비교반이 6.00점(표준편차 0.00)으로 실험반 평균점수가 6점 높게 나왔다. 이러한 차이는 t-검증 결과 $t=4.08(p < 0.05)$, 자유도 6에서 유의확률이 0.007로 두 집단 간 평균의 차이가 통

계적으로 유의하다고 볼 수 있다. 따라서 움직임을 적용한 창작무용 만들기 활동은 아동의 표현의 융통성 향상에 효과를 보이는 것으로 나타났다.

나. 표현의 유창성 효과

표현의 유창성을 검증하기 위해 움직임을 적용한 창작무용 만들기 수업을 12차시 적용한 후에 실험 집단과 비교 집단 간에 유의 있는 차이가 있는가를 알아보기 위하여 t-검정한 결과는 <표 12>와 같고 유의 수준 $p < .05$ 에서 통계적인 유의미성을 검증하였다.

<표 12> 표현의 유창성 검사

변수값	평균	표준편차	평균의 표준오차	t	자유도	유의확률 (양쪽)
실험반	11.00	1.41	0.71	7.2	6	0.000***
비교반	5.50	0.58	0.29			

*** : $p < .001$

표현의 유창성 평가는 실험반이 11.00점(표준편차 1.41), 비교반이 5.50점(표준편차 0.58)으로 실험반 평균점수가 5.5점 높게 나왔다. 이러한 차이는 t-검증 결과 $t=7.2(p < 0.05)$, 자유도 6에서 유의확률이 0.000 으로 두 집단 간 평균의 차이가 통계적으로 유의하다고 볼 수 있다. 따라서 움직임을 활용한 창작무용 만들기 활동은 아동의 표현의 유창성 향상에 효과를 보이는 것으로 나타났다.

다. 표현의 독창성 효과

표현의 독창성을 검증하기 위해 움직임을 적용한 창작무용 만들기 수업을 12차시 적용한 후에 실험 집단과 통제 집단 간에 유의 있는 차이가 있는가를 알아

보기 위하여 t-검정한 결과는 <표 13>과 같고 유의 수준 $p < .05$ 에서 통계적인 유의미성을 검증하였다.

<표 13> 표현의 독창성 검사

변수값	평균	표준편차	평균의 표준오차	t	자유도	유의확률 (양쪽)
실험반	5.75	0.96	0.48	4.63	6	0.004**
비교반	3.25	0.50	0.25			

** : $p < .01$

표현의 독창성 평가는 실험반이 5.75점(표준편차 0.96), 비교반이 3.25점(표준편차 0.50)으로 실험반 평균점수가 2.5점 높게 나왔다. 이러한 차이는 t-검증 결과 $t=4.63(p < 0.05)$, 자유도 6에서 유의확률이 0.004로 두 집단 간 평균의 차이가 통계적으로 유의하다고 볼 수 있다. 따라서 움직임을 활용한 창작무용 만들기 활동은 아동의 표현의 독창성 향상에 효과를 보이는 것으로 나타났다.

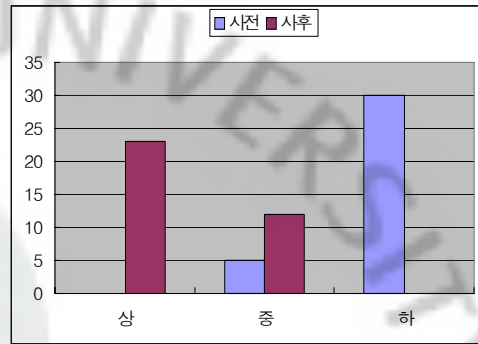
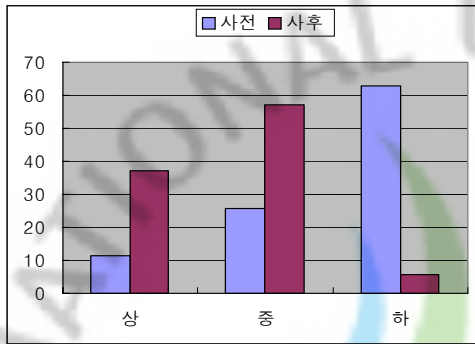
2. 창의적인 표현 태도 검증

가. 움직임 수업 호응도 변화

<표 14> 움직임 수업 호응도

구분	내용	구분	전		후	
			f	%	f	%
움직임에 대한 관심 변화 1	걷기, 뛰기, 차기, 뛰어오르기 등 신체 활동을 이용한 움직임 활동에 관심이 많다.	상	4	11.4	13	37.1
		중	9	25.7	20	57.1
		하	22	62.9	2	5.8
움직임에 대한 관심 변화 2	평소 주변 동물이나 사물의 움직임에 관심이 많다.	상	2	5.8	12	34.2
		중	2	5.8	21	60.0
		하	31	88.4	2	5.8
움직임 수업 참여도 변화	선생님이 움직임 표현 방법을 가르치신다면 즐겁게 참여하겠다.	상	0	0	23	65.7
		중	5	14.3	12	34.3
		하	30	85.7	0	0

<표 14>와 <그림 6, 7>에 의하면 창작무용 프로그램 실시 전, 후의 움직임 수업 호응도 변화는 걷기, 뛰기, 차기, 뛰어오르기 등 움직임 활동에 관심이 많아 졌고(94.2%) 평소 주변 동물이나 사물의 움직임에 관심을 가지게 되었으며 (94.2%) 학생들은 앞으로 움직임 표현 수업에 더욱 즐겁게 참여하고 싶어 하는 것으로 나타났다(100%).



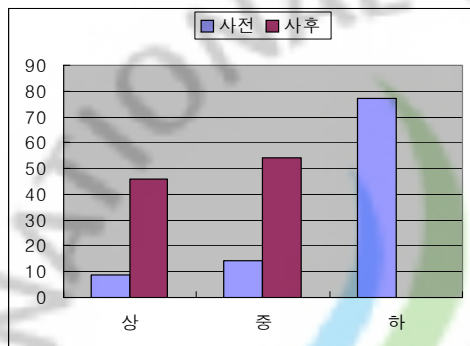
<그림 6> 움직임에 대한 관심 변화1 <그림 7> 움직임 수업 참여도 변화

나. 무용 만들기에 대한 관심도 변화

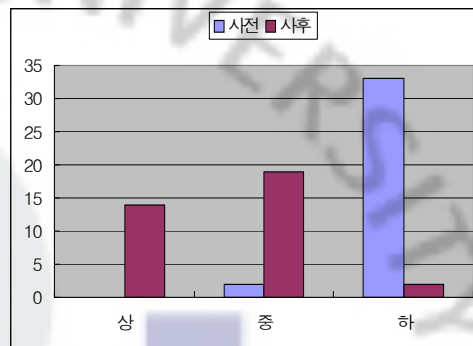
<표 15> 무용 만들기에 대한 관심도

구분	내용	구분	전		후	
			f	%	f	%
무용 표현 욕구 변화1	무용으로 표현하는 것을 좋아한다.	상	2	5.8	12	34.2
		중	2	5.8	21	60.0
		하	31	88.4	2	5.8
무용 표현 욕구 변화2	무용을 좋아하지는 않지만 신나는 음악에 맞추어 춤추고 싶을 때가 있다.	상	3	8.6	16	45.8
		중	5	14.2	19	54.2
		하	27	77.2	0	0
무용 창작에 대한 욕구 변화	나만의 무용을 직접 만들어 보고 싶다.	상	0	0	14	40.0
		중	2	5.8	19	54.2
		하	33	94.2	2	5.8

<표 15>와 <그림 8, 9>에 의하면 창작무용 프로그램 실시 전, 후의 무용 만들기에 대한 관심도 변화는 무용으로 표현하기를 좋아하거나, 나만의 창작 무용을 직접 만들어 보고 싶어 하는 것으로 나타났다(94.2%). 이는 수업 전에 비해 각각 82.6%, 88.4% 증가한 수치이다. 또, 학생들 중에는 무용을 좋아하지는 않지만 신나는 음악에 맞추어 춤을 추고 싶어진다(100%)고 응답해 창작무용 만들기 수업은 학생들의 움직임 욕구를 충분히 해소해 주고 있는 것으로 나타났다.



<그림 8> 무용 표현 욕구 변화2



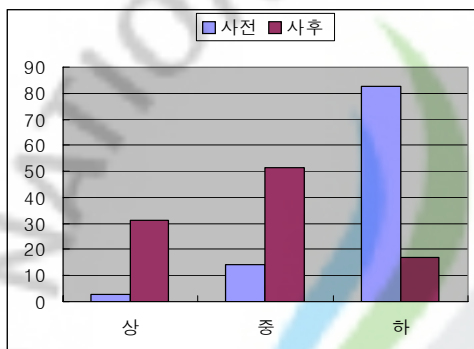
<그림 9> 무용 창작에 대한 욕구 변화

다. 표현 활동 참여 태도 변화

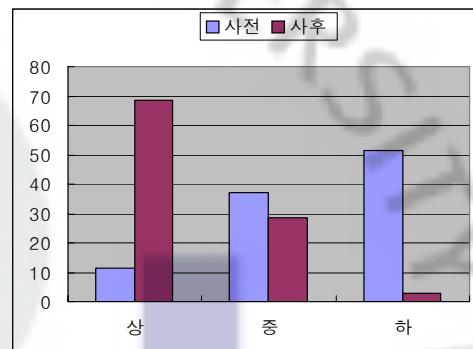
<표 16> 표현 활동 참여 태도

구분	내용	구분	전		후	
			f	%	f	%
발표 및 자신감 변화	다른 사람 앞에 나서는 것이 부끄럽지 않다.	상	1	2.9	11	31.4
		중	5	14.2	18	51.5
		하	29	82.9	6	17.1
움직임 표현 욕구 변화	주변 동물이나 사물의 움직임을 보면 따라해 보고 싶은 생각이 든다.	상	2	5.8	13	37.1
		중	2	5.8	18	51.5
		하	31	88.4	4	11.4
공동문제 대응 태도 변화	친구 사이에 문제가 생기면 대화를 통해 좋은 의견을 찾는다.	상	4	11.4	24	68.7
		중	13	37.1	10	28.4
		하	18	51.5	1	2.9

<표 16>과 <그림 10, 11>에 의하면 창작무용 프로그램 실시 전, 후의 표현 활동 참여 태도 변화는 수업 전 다른 사람 앞에 나서는 것이 부끄럽다(82.9%)고 응답했던 학생들이 더 이상 부끄럽지 않다(82.9%)고 응답해 자신감이 신장되었음을 알 수 있다. 또, 친구 사이에 문제가 생기면 대화를 통해 좋은 의견을 찾겠다(97.1%)고 응답해 수업 전 보다 48.6% 증가했다. 이는 모둠원끼리 의논하여 창작무용을 만드는 과정에서 공동의 문제를 함께 해결하려는 태도가 향상되었음을 보여준다.



<그림 10> 발표 및 자신감 변화



<그림 11> 공동문제 대응 태도 변화

라. 창작무용 만들기 활동 경험 분석

움직임을 활용한 창작무용 만들기를 하면서 학생 개개인의 창의적인 표현 태도에 대한 변화를 알아보기 위해 실험반 학생들의 활동 결과 관찰과 사후 설문지 및 면담 내용을 분석하였다. 움직임 교육과 창작무용 만들기라는 영역을 처음 접하는 학생들이 움직임 연결에 대한 생각, 주제별로 창작무용을 만드는 활동에 대한 생각, 창작무용을 감상할 때의 느낌, 앞으로 창작무용에 임하려는 태도, 움직임을 배우기 전과 후의 생각에 대한 변화 정도는 다음과 같다.

1) 움직임 연결에 대한 생각 분석

<표 17> 움직임 연결을 배운다고 했을 때 나의 생각

<p><질문 1> 표현 활동 중 움직임 연결을 배운다고 했을 때 나의 생각은 어떠했나요?</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 좀 떨렸다. 어색했고 깜짝 놀라서 두렵기도 했다. (고○진) ▪ 친구들 앞에서 공연을 하는데 만약 실수하면 부끄럽겠다는 생각이 들었다.(김○은) ▪ 조금 부담스러웠다. 그리고 체육 시간에 표현활동을 한다고 하니까 좀 황당했다.(정○연) ▪ 어색했다. 왜냐하면 초면에 같이 춤을 추다니 이상했기 때문이다.(김○완) ▪ 깜짝 놀랐고 두려웠다. 또 너무 부끄러울 것 같았다.(송○혁) ▪ 재미있을 것 같았다.(김○현) ▪ 갑자기 많이 떨리고 어색해졌다.(임○진) ▪ 좀 떨리기도 했지만 기대되었다.(문○혜) ▪ 어떻게 해야 되는지 몰라서 떨렸다. 또 친구들 앞에 나가야 해서 부끄러웠다.(강○혜) ▪ 좋은 아이디어라고 생각했다.(변○지) ▪ 내가 어떻게 움직임을 연결하나? 우리 모두가 제일 못하면 어찌지? 하는 걱정이 생겼다. (이○정) ▪ 처음에는 하는 방법을 잘 몰라서 나의 마음은 어색하고 창피했다.(이○수) ▪ 꽤 많이 어려울 것 같아 떨렸지만 다른 모둠은 어떻게 할까하는 호기심, 기대심 덕분에 떨리던 기분이 사라졌다.(이○진) ▪ 처음에는 자신감이 없었지만 하고 나니까 자신감이 생겼다. 내가 잘 할 수 있을까 고민도 했는데 더 열심히 해야 한다고 생각했다.(강○주)
--

<표 17>의 움직임 연결을 배운다고 했을 때 나의 생각을 분석해 보면 표현활동 중 움직임 교육은 처음으로 접하는 것이라 대부분의 학생들은 어색하고, 부끄럽고, 떨리면서 깜짝 놀랐다는 반응을 보였다. 친구들 앞에서 움직임을 하는 모습을 보이는 것이 부끄럽고, 손을 잡고 몸을 부딪히며 움직임을 연결하는 것이 어색하여 어떻게 박자에 맞추어 움직임을 멋지게 연결 할 수 있을까 걱정이 되었다는 것이다. 표현활동 중 움직임 영역의 지도가 더욱 체계적으로 이루어져야 함을 알 수 있다.

2) 주제별 창작무용 만들기 활동에 대한 생각 분석

<표 18> 주제별 창작무용 만들기 활동에 대한 생각

<p><질문 2> 자연 보호, 곤충나라와 같은 주제에 맞게 움직임을 만드는 활동은 어떠했나요?</p>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 처음엔 좀 두려웠지만 재미있었다. (고○진) ▪ 재미있고 신기했다. 친구들과 호흡을 잘 맞추니까 자연스럽게 잘 났다.(김○은) ▪ 재미있었지만 처음에는 조금 힘들고 부끄럽기도 했다.(정○연) ▪ 처음에 잘 안 될 때에는 짜증이 났지만 점점 재미있어졌다.(김○완) ▪ 재미있었고 우리 모두가 칭찬을 받았을 때에는 너무나 기뻐다.(송○혁) ▪ 어색하기도 하고, 친구들이 말을 안 들을 때는 짜증이 나기도 했다.(김○현) ▪ 곤충의 여행이나 자연 보호 모습으로도 춤을 만들 수 있다는 게 신기했다.(암○진) ▪ 친구들과 함께 댄서가 된 것처럼 모둠만의 춤을 만드니까 신나고 즐거웠다.(문○혜) ▪ 완성을 못하면 친구들 앞에서 창피를 받는 줄 알았지만 나가서 박수를 받아서 재미가 있었고 기분이 아주 좋았다.(강○혜) ▪ 내 생각보다 친구의 생각이 더 좋았고, 친구가 만드는 움직임이 재미있었다.(변○지) ▪ 힘들거라고 생각했는데 그걸 잘 연결해서 무용이 되니까 신이 났다.(이○정) ▪ 주제가 없었다가 생기니까 더욱 더 재미있었고, 박자가 생기니까 좋았다.(이○수) ▪ 주제가 없을 때는 많이 심심했는데, 주제가 있을 때는 목표가 확실히 생겨서 신기하고 재미있었다. (이○진) ▪ 어렵긴 했지만 친구의 도움을 많이 받아서 열심히 하게 되었다.(강○주)

<표 18>의 주제별 창작무용 만들기 활동에 대한 생각을 분석해 보면 학생들은 주제가 없을 때는 심심했는데 주제가 생기니 목표가 확실히 생긴 것 같아 재미있고, 움직임이 다양해져서 표현할 내용이 많아져 신났다는 반응을 보였다. 즉, 아동들은 주제가 없는 움직임 연결을 주제가 있는 움직임 연결보다 어려워 한다는 것을 알 수 있다. 교과서에 제시된 주제뿐만 아니라 학교 환경이나 아동들의 상황에 알맞은 다양한 주제 연구가 필요함을 알 수 있다.

3) 창작무용을 감상할 때의 느낌 분석

<표 19> 창작무용을 감상할 때의 느낌 분석

<p><질문 3> 친구들의 연결된 움직임에 감상하면서 느낀 점은 무엇인가요?</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 조금 부족한 모습도 있었지만 우리가 생각하지 못한 것도 잘 했다.(고○진) ▪ 나도 앞으로 다른 친구처럼 하고 싶고, 더 열심히 하고 싶어졌다.(김○은) ▪ 정말 잘 하는 친구들이 부러웠다. 우리도 잘 할 수 있을까 걱정이 됐다.(정○연) ▪ 부럽다, 잘 한다, 멋지다고 생각했다.(김○완) ▪ 친구들이 정말 잘 했고 많이 부러웠다.(송○혁) ▪ 감동적이고 저런 동작을 생각해 낸 것이 훌륭하다고 생각했다. (김○현) ▪ 우리 모습보다 더 잘 하는 것 같아 부러웠다.(임○진) ▪ 우리 모습보다 움직임을 크고 신나게 하니 부러웠고, 나도 저렇게 만들고 싶은 마음이 점점 커졌다.(문○혜) ▪ 친구들의 무용이 너무 멋졌다.(강○혜) ▪ 우리보다 조금 앞서 나간 모습이 부러웠다. 다음에는 우리가 더 잘 했으면 좋겠다.(변○지) ▪ 친구들이 열심히 하는 모습이 자랑스러웠고 믿음직스러웠다.(이○정) ▪ 우리는 연결을 잘 못해서 짜증이 났는데, 다른 친구들이 잘 해서 많이 부러웠다.(이○수) ▪ 우리 모습보다 잘 하는 모습은 없을 줄 알았는데 다른 모습도 너무 잘 했다. 조금 자존심이 상했지만 우리도 최선을 다해서 마음은 뿌듯했다.(이○진) ▪ ‘나도 다음에는 저런 동작으로 해 봐야지.’하고 생각했다.(강○주)

<표 19>의 창작무용을 감상할 때의 느낌을 분석해 보면 주제에 따른 움직임이 아이들마다 너무 달라서 놀라웠고, 대부분의 학생들이 ‘움직임 연결을 더 잘 해야지’ 하는 의욕이 생겼다는 반응을 나타냈다. 많은 친구들 앞에서 움직임 표현활동을 하는 것이 창피하고 두려웠는데, 무대에서 표현활동을 하고 나니 오히려 자신감이 생기고 재미있었다는 반응 또한 나타났다. 따라서 주제에 따라 움직임 연결을 하면 반드시 감상의 기회를 제공하여 표현력을 신장시키는 물론 자신감을 키워주는 과정이 필요함을 알 수 있다.

4) 창작무용에 임하려는 태도 분석

<표 20> 창작무용에 임하려는 태도

<p><질문 4> 앞으로 다른 주제로 움직임을 연결하여 무용을 만든다면 어떤 주제로 만들고 싶은가요?</p>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 동물의 나라, 무서운 나라, 귀신의 나라를 했으면 좋겠다.(고○진) ▪ 새의 하루.(김○은) ▪ 사람의 하루를 만들고 싶다.(정○연) ▪ 동물, 식물, 가족 등등 많이 많이 했으면 좋겠다.(김○완) ▪ 동물의 나라, 구름의 모습.(송○혁) ▪ 달콤한 하루.(김○현) ▪ 동물 나라의 활동으로 만들었으면 좋겠다.(임○진) ▪ 동물들의 생활이나 동물의 하루를 주제로 만들었으면 좋겠다.(문○혜) ▪ 동물들이 움직이는 모습을 했으면 좋겠다.(강○혜) ▪ 봄 소풍, 친구들이 운동장에서 노는 모습.(변○지) ▪ 씨앗에서 꽃의 피었다 지는 모습을 움직임으로 만들면 예쁘겠다.(이○정) ▪ 외국 나라 댄스랑 함께 움직임을 연결해 보면 재미있겠다.(이○수) ▪ 소풍을 가는 메뚜기 7총사.(이○진) ▪ 동물의 나라, 식물의 모습.(강○주)

<표 20>의 창작무용에 임하려는 태도를 분석해 보면 학생들이 좋아하는 움직임 표현활동의 주제는 동물들의 나라, 소풍 모습, 새의 하루, 꽃들의 하루, 구름의 나라, 우리 가족들의 하루, 귀신들의 세상, 우주의 모습 등 다양한 내용들로 나타났다. 학생들은 사람들의 움직임뿐만 아니라, 동물, 식물, 곤충, 사물의 모습과 움직임마저도 탐색·상상하여 표현하는데 즐거움과 신기함을 느끼고 있었다. 따라서 움직임 연결의 주제 선정에 있어서도 다양화하는 작업이 요구됨을 알 수 있다.

5) 움직임 수업 전·후 생각 분석

<표 21> 움직임 수업 전·후 생각

<p><질문 5> 움직임을 연결하는 것을 배우기 전과 배운 후 나의 달라진 생각을 정리하여 봅시다.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 처음엔 약간 부끄러웠으나 지금은 부끄럽지 않다. 처음엔 몸치처럼 춤을 못 댔는데 지금은 잘 한다.(고○진) ▪ 움직임 연결하는 것을 배우기 전에는 움직임이 무엇인지 몰랐는데, 지금은 움직임 연결까지 알게 되었다.(김○은) ▪ 처음엔 안 될 줄 알았는데 해보고 되니까 정말 신기하였다.(정○연) ▪ 움직임 연결을 배우기 전에는 어렵고 힘들었는데 배운 후에는 칭찬을 듣고 자신감이 생겼다.(김○완) ▪ 처음에는 두려웠는데, 더 재미있어졌다.(송○혁) ▪ 처음에는 어색하고 어려울 것이라 생각했는데 반대로 엄청 쉬웠다. 친구들이 박수를 치면서 박자를 쳐 주니까 더 재미있고 쉬워졌다.(임○진) ▪ 다른 친구들의 움직임을 감상하면서 새로운 움직임을 알게 되었다. 다음에는 더욱 잘 만들어 보겠다.(김○현) ▪ 움직임 활동을 하니 움직임 연결이 쉬워졌으며, 앞으로는 움직임 연결과 함께 놀이를 할 것이다. 더욱 더 새롭게.(이○수) ▪ 움직임을 하기 전에는 할 수 있을까 두려웠는데, 열심히 하다 보니 재미있고 칭찬까지 들어 할 수 있다는 자신감이 생겼다.(변○지) ▪ 자신이 없었는데 우리 모두의 작품을 완성하고 나니 완벽한 작품이 되었다. 자랑스럽다. 자꾸 표현활동을 하고 싶다.(강○혜) ▪ 움직임을 배우기 전에는 ‘내가 어떻게 무용을 만들 수 있지?’ 걱정했는데 무용을 만들고 표현을 하고 나니 너무 너무 자랑스러웠다.(문○혜) ▪ 표현활동은 내가 제일 못한다고 생각했는데 움직임 연결을 배우고 나니 표현하는 것이 재미있어지고 몸으로 움직이는 동작을 자신있게 할 수 있게 되었다.(이○정)

<표 21> 움직임 수업 전·후 생각을 분석해 보면 움직임을 활용한 표현활동은 아동들에게 많은 이점(利點)을 주고 있다. 없었던 자신감도 생기고 다른 사람 앞에서 자신들의 움직임을 당당하게 표현 하게 되었다. 특히, 몸으로 움직이는

동작을 더욱 자신있게 표현할 수 있다는 것은 표현능력이 신장되었음을 보여주고 있다.

그리고 주제에 알맞은 다양한 움직임을 생각하고 몸으로 표현할 수 있는데 즐거움을 느끼며 더 나아가 그것을 놀이로 만들겠다는 생각은 아동들의 창의적인 표현능력이 크게 신장되었음을 나타내 주고 있는 부분이다.

따라서 단계적인 움직임 익히기를 지도하여 다양한 주제에 따라 아동들의 개인, 짝, 모둠별 표현활동을 해봄으로써 창의적인 표현능력을 신장 시킬 수 있는 연구가 지속적으로 이루어져야 함을 시사해 준다.



V. 논의

본 연구의 목적은 움직임을 활용한 창작무용 프로그램이 창의적인 표현 능력 신장에 미치는 효과를 규명하는데 목적이 있다.

이러한 연구 목적을 달성하고자 본 연구자는 라바노테이션을 활용한 움직임 익히기 자료를 구안하였고, 7단계 창작무용 프로그램을 적용한 체육과 표현활동 수업 절차를 개발하여 실험 집단의 체육과 수업에 움직임을 활용한 창작무용 프로그램이 창의적인 표현능력 신장에 미치는 효과를 실험·연구하였다.

이상의 연구 결과에 제시된 바와 같이 움직임을 활용한 창작무용 만들기 활동은 초등학교 3학년 아동의 창의적인 표현 능력 신장에는 유의한 차이가 나타났고, 표현 태도의 변화에도 매우 긍정적인 효과가 있음이 증명되었다. 본 연구에서 얻어진 결과에 대해 이론적 고찰 및 선행 연구와 관련지어 논의하면 다음과 같다.

첫째, 움직임을 활용한 창작무용 프로그램은 일반적인 수업을 실시한 아동보다 창의적인 표현 능력의 하위 요인 중 융통성에서 유의미한 차이를 보였다($P < .01$). 이것은 신체와 움직임, 즉흥과 상상을 통해 무용 프로그램을 개발하는 것이 아동의 창의성 하위 요인 중 융통성1, 융통성2 발달에 효과가 있는 것으로 분석한 김두련(1998)의 연구 결과와 일부 일치하지만 움직임의 4가지 요소를 통한 무용 창작 학습이 창의성 요인 중에서 융통성에는 유의미한 영향을 주지 못했다는 권정숙(1987)의 연구 결과와는 일치하지 않는다.

권정숙의 연구는 고등학교 1학년 학생들을 대상으로 움직임 4가지 요소를 활용하였기 때문에 무용을 창작하는데 있어서 제한적인 동작만이 사용되었다. 그러나 본 연구에서는 초등학교 3학년 학생들을 대상으로 기본 움직임 18가지 요소를 추출하고 라바노테이션의 표기법을 응용하여 직접 표기 방식을 결정한 후 창작무용 만들기를 실시하였다. 따라서 학생들은 다양한 동작에 대한 이해가 선행되어 있었고 이를 바탕으로 주제를 표현하기 위해 움직임의 기본 동작을 다양하게 활용할 수 있었기 때문에 융통성 향상에 유의한 결과를 가져온 것으로 보인다.

둘째, 움직임을 활용한 창작무용 프로그램은 일반적인 수업을 실시한 아동보다

창의적인 표현 능력의 하위 요인 중 유창성에서 가장 큰 차이를 보였다($P < .001$). 이것은 신체와 움직임, 즉흥과 상상을 통해 무용 프로그램을 개발하는 것이 아동의 창의성 하위 요인 중 유창성 발달에 효과가 있는 것으로 분석한 김두련(1998), 김기중(2002)의 연구 결과와 일부 일치하지만 다른 측면에서 논의를 해본다면 다음과 같다.

김두련과 김기중의 연구 결과는 창의적인 사고 능력 측정에 초점을 맞춘 이영덕, 정원식(1971)의 표준화 간편 창의성 검사 도구를 활용하였기 때문에 실제적인 움직임 표현 능력의 변화를 제대로 측정하지는 못하였다. 즉, 그들의 연구에서의 유창성이란 제한된 시간에 그림 완성하거나 낱말을 빨리 쓰고 기억하는 언어 추리 능력에 더 가까웠기 때문에 정확하게 표현 능력의 유창성과는 거리가 멀다. 그러나 본 연구에서는 제한된 시간에 얼마나 많은 대형의 변화와 동작의 변화를 가져오느냐를 회수 당 점수로 부여하였기 때문에 실제적인 움직임 표현 능력의 변화를 측정하였다. 그리고 하나의 창작무용을 완성하기 위해서 8~9명으로 구성된 한 모둠의 아동들이 다양한 아이디어를 제시하기 때문에 더 풍부한 동작 및 대형의 변화가 가능했던 결과라고 볼 수 있다.

셋째, 움직임을 활용한 창작무용 프로그램은 일반적인 수업을 실시한 아동보다 창의적인 표현 능력의 하위 요인 중 독창성에서 유의미한 차이를 보였다($P < .01$). 이러한 결과는 움직임 발달 프로그램이 무용의 독창성 향상에 많은 향상을 보였다고 보고한 오연석(1999)의 연구 결과와 일치한다.

이는 단순한 움직임의 나열, 이미 정해진 민속 무용이나 율동을 따라하는 활동에서 벗어나 단계적으로 자기 신체에 대해 탐구하고 힘과 공간을 달리하며 스스로 움직임을 익힌 후, 주제에 맞게 즉흥 표현이나 상상을 통해 새로운 표현을 창작하는 활동을 반복하기 때문에 가능해진 결과이다.

넷째, 움직임을 활용한 창작무용 프로그램은 표현 능력의 신장뿐만 아니라 새로운 문제를 맞이했을 때 신속하게 대처하고 해결하는 능력, 많은 사람들 앞에서 자신있게 발표하는 능력, 공동의 문제를 함께 해결하려는 협동 능력 등 창의적인 표현 태도 면에서도 긍정적인 변화를 나타냈다.

이는 체육과 표현 활동 시간에 단순한 동작을 반복하는 수업의 객체가 아니라 주변의 움직임을 탐색해보고 주제에 맞게 자신들만의 무용을 만들어내는 수업의

주체가 되는 경험에서 형성되어진 것으로 보인다. 실제 수업 시간에 교사는 안내자의 역할만 할 뿐 40분 내내 학생들이 수업의 주체가 되어 텅굴고 구르며 주제에 맞는 동작을 찾아내기에 여념이 없다. 이 과정에서 자신들의 고민 하나 하나가 거부되지 않고 긍정적으로 받아들여져 하나의 작품이 된다는 사실에 더 큰 동기화가 되는 것을 관찰할 수 있었다.

이상의 논의를 통해 본 연구는 창의적인 표현 능력 신장에 효과가 있는 창작무용 프로그램을 개발했다고 평가할 수 있다. 특히, 본 연구는 기존의 움직임 교육이나 무용 교육에 대한 연구들이 창의적인 사고 능력을 측정하는 도구를 사용하여 왔기 때문에 마땅히 움직임 활동의 창의적인 표현 능력을 측정할 만한 도구가 없었고, 그러한 점에서 새로운 평가 도구를 개발했다는 데 의의가 있다. 또한 2000년 이후 움직임 교육에 대한 연구들이 문헌 연구에 치중되어 새로운 프로그램의 개발이나 구체적인 적용 방안과 그 효과를 제시하지 못했었다. 하지만 본 연구는 오언석(1999)의 3단계 움직임 프로그램, 김두련(1998), 김기종(2002)의 4단계 움직임 프로그램, 이정애(2006)의 5단계 움직임 프로그램에 머무르지 않고 실제 1차시 수업 안에서 진행할 수 있는 7단계의 창작무용 프로그램을 개발하여 그 효과를 검증하였다는 점에서 의의가 크다고 생각된다.

본 연구는 창작무용 프로그램을 12차시 동안 활용한 후 창의적인 표현 능력과 태도의 변화를 분석하였기 때문에 별도의 시간을 마련하여 지도했을 때의 효과를 알 수 없다. 그러나 연구의 결과를 볼 때 충분한 시간을 두고 더 장기적으로 실시한다면 효과 면에서 더 큰 차이가 있을 것이라고 사료된다.

Ⅵ. 결론 및 제언

1. 결론

본 연구는 제주도내 초등학교 3학년 학생들에게 움직임을 활용한 창작무용 프로그램을 개발하여 12차시를 적용한 결과이며 창의적인 표현능력에 미치는 효과는 다음과 같이 나타났다.

가. 움직임을 활용한 창작무용 만들기 수업은 아동의 창의적인 표현 능력 중 표현의 융통성, 유창성, 독창성 신장에 유의미한 효과를 보이는 것으로 나타났으며 특히, 표현의 유창성에 매우 큰 효과를 나타내었다.

단계적인 움직임 교육을 활용한 창작무용 만들기 수업은 12차시라는 단기간의 실험만으로도 창의적인 표현 능력 신장에 효과를 찾을 수 있었다. 만약, 장기적인 지도가 이루어진다면 더 큰 효과를 나타내 창의성 신장에 긍정적인 영향을 미칠 수 있을 것으로 사료된다.

나. 움직임을 활용한 창작무용 만들기 수업은 표현 능력의 신장뿐만 아니라 새로운 문제를 맞이했을 때 신속하게 대처하고 해결하려는 능력, 많은 사람들 앞에서 자신있게 발표하는 능력, 공동의 문제를 함께 해결하려는 협동 능력의 신장 등 다양한 분야에서의 긍정적인 태도의 변화를 확인할 수 있었다.

단계적인 움직임 교육을 활용한 창작무용 만들기 수업은 8~9명의 학생들이 개인, 짝, 모둠 활동을 거치면서 서로 의논하고 결정하는 과정과 전체 아동 앞에서 시연하는 과정에서 탐구력, 문제 해결력, 표현 능력 등을 동시에 향상시키는 것이 가능할 것으로 생각된다.

2. 제언

본 연구의 결과를 통해 몇 가지 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 초등학교 아동의 창의적인 표현 능력을 신장시키기 위해서는 각 학년별로 단계적인 움직임 활용 창작무용 만들기 학습 모형을 개발하여 학교 현장에 쉽게 적용해야 한다. 이를 위해서는 교사가 움직임 교육 방법을 좀 더 체계적으로 이해하고 움직임 주제, 움직임 개념을 이해하는 과정이 선행되어야 한다. 기존의 체육과 교육 과정의 학습 내용은 학생들의 움직임 발달 수준을 고려하지 않고 구성함으로써 아동의 다양한 움직임 욕구를 충족하지 못하였다. 그러므로 아동이 움직임 잠재력을 발휘하여 창의적인 표현 능력을 신장시키기 위해 움직임을 활용한 창작무용 만들기 학습 모형을 학년별로 개발할 필요가 있다.

둘째, 아동의 창의적인 표현 능력을 신장시키기 위해서는 창의적인 사고와 관련된 문제 상황을 의도적인 계획 하에 경험하게 하고 훈련시키는 것이 중요하다. 움직임 교육을 단지 자유로운 신체 활동을 통해서 움직임을 탐구하고 움직임의 질을 향상시키는 것으로만 국한시켜 ‘움직임 교육이 아동의 인지적, 정의적 영역의 발달을 가져올 수 있다’는 사실을 간과해서는 안 된다.

아동들의 사후 설문지 분석에서 밝혔듯이 아동들은 움직임 주제의 유무에 따라라도 창의성 발달 정도가 좌우될 수 있기 때문에 체계적인 움직임 교육 방법이 활용되어야 한다. 따라서 움직임과 관련한 학습 주제 및 내용에 관한 보다 체계적이고 조직적인 연구로 새로운 프로그램을 개발하여 아동의 창의적인 표현 능력을 신장시킬 필요가 있다.

참 고 문 헌

- 교육인적자원부(2008). 초등학교 교사용 지도서 체육(3학년), 서울:(주)교학사.
- 고광영(1997). 中學生의 創意性 및 知覺向性과 學業成就와의 關係. 석사학위논문. 한국교원대학교.
- 권정숙(1987), 움직임의 4가지 요소를 통한 무용학습이 창의성 개발에 미치는 영향. 석사학위논문. 이화여자대학교.
- 김기중(2002). 움직임 발달 프로그램이 아동의 창의성에 미치는 영향. 석사학위논문. 춘천교육대학교.
- 김두련(1998), 아동의 창의성 향상을 위한 창작무용 프로그램 개발과 현장적용에 관한 연구. 석사학위논문. 명지대학교.
- 김미숙(1985), 5歲 兒童의 思慮性—衝動性 認知樣式과 創意性과의 關係에 관한 研究. 석사학위논문. 중앙대학교.
- 김장환(2002). 라반의 움직임 교육철학이 초등학교 체육과 교육과정에 미친 영향, 석사학위논문. 대구교육대학교.
- 김주자(1974). 表現力 開發을 위한 舞踊 教育의 要素 構成과 그 指導에 관한 研究. 석사학위논문. 이화여자대학교.
- 김원예(2004). 현대 무용의 창조적 움직임에 대한 미학적 분석, 석사학위논문. 청주대학교.
- 라민호(1996). 마인드 맵 활동이 아동의 창의성에 미치는 영향. 석사학위논문. 한국교원대학교.
- 서강석(2000). 창작무용에 있어서 안무자의 연출적 기능과 역할에 관한 필요성 고찰, 석사학위논문. 경희대학교.
- 손영채(1991), 舞踊藝術과 舞踊教育이 人間形成에 미치는 影響에 關한 研究. 석사학위논문. 경희대학교.
- 송수남(1988). 한국무용사, 서울:금광출판사.
- 양효선(2003). Mind map의 연상적 결합 활동이 아동의 창의성 및 학업 성취에 미치는 효과, 석사학위논문. 고려대학교.

- 오연석(1999). 움직임 발달 프로그램이 아동의 무용 창작 능력에 미치는 영향, 석사학위논문. 서울대학교.
- 육완순(1986). 육완순, R. V. Lavan 에 관한 연구, 박사학위논문. 한양대학교.
- 육완순(1992). Rudolf Von Laban에 관한 연구-Human Movement를 중심으로, 박사학위논문. 한양대학교.
- 이경아(2005). 단계적인 움직임 익히기를 통한 창의적인 표현 능력 신장, 교실수업개선신천 수업발표대회 보고서. 제주특별자치도교육청.
- 이삼선(1998). 움직임 교육이 아동의 창의력에 미치는 영향, 석사학위논문. 대구교육대학교.
- 이영덕, 정월식(1971). 표준화 창의성 검사, 코리안테스팅센터.
- 이우용(2000). 움직임 교육이 초등학교 체육교육과정에 미치는 영향, 석사학위논문. 인천교육대학교.
- 이정애(2006). 창의력 신장을 위한 초등학교 창작무용 학습지도 방안에 관한 연구 : 3~6학년 중심으로. 석사학위논문. 경성대학교.
- 이충원(1999). 탐구중심 체육수업모형의 설계 및 분석. 석사학위논문. 서울대학교.
- 정청자(1994). 創作舞蹈學習의 創意性 伸長效果에 관한 研究. 강원대학교 부설 체육과학연구소 논문집 18호.
- 최수길(1996). 초인지 유형에 따른 발문수준 적용이 창의성 신장에 미치는 효과, 석사학위논문. 한국교원대학교.
- 한규령(1988). 움직임교육 지도에 대한 사례연구 : 유치원 현장을 중심으로, 석사학위논문. 이화여자대학교.
- 현희정(1999). 각국의 학교 창작무용에 관한 교과과정의 비교연구. 경남 체육연구 1호.
- Gayle Kassing & Danielle M. Jay.(2003). Dance Teaching Methods and Curriculum Design. 양정수, 신은경, 김운미(역 2005) : 대한미디어.
- Geraldine. D.(1971). Children dance in the classroom. New York : Macmillan Publishing Co. Inc.
- Gerhardet. L. A.(1973). Moving and knowing. Englewood Clifts N. J : Prentice Hall. Inc.

Laban. Rudolf. Von(1971). The mastery of movement. Boston : Plays. Inc.

Laban. Rudolf. Von(1975). Modern educational dance. London : Macdonald and
Evans. LTD.

Laban. Rudolf. Von(1975). Laban's principles of dance and movement notation.
Boston : Plays. Inc.

Williams. R.(1972). Effect of Musical Aptitude Instruction and Social Status
on Attitudes Toward Music. *Journal of Research in Music Education*.
pp. 154~156.



ABSTRACT

Effects of Creative Dance Using Movements on Improvement in Creative Expression Ability

Lee, Kyoung ah

Major in Elementary Physical Education

Graduate School of Education

Jeju National University

(Supervised by Professor : Kim, Bum Hee)

We recognize that development of creativity which can bring an efficiency over the field as compare with learning a simple knowledge and skill, is the object of study in such a huge changeable and exploding knowledge days.

Dancing training at an elementary school is one of the most important education for the growth children. Dancing fires up children's boundless imagination through a creative expression training and helps to keep their health and pretty. Also dancing effects children's growth directly.

This study has an aim to find an effect that creative dance using movements by stages improves children's creative expression ability.

The subjects were 70 children in two 3rd grade classes of D elementary school in the city of Seoguipo, Jeju. The test group consisted 35 students with 18 boys and 17 girls. The comparison group also consisted 35 students with 19 boys and 16 girls.

Developed questionnaires for expression of flexibility, fluency and originality were considered a fact of survey from Youngduk Lee and Wonsik Lee's Test of Creative Thinking. And the result of an evaluation which was done as a preliminary and after inquiry was processed by SPSS/Win 13.0 program.

The research results can be summarized as the following two major findings.

First. Creative dance training with movements showed rather remarkable and meaningful differences ($p < .05$) in improving for expression of flexibility, fluency and originality. Especially it had a great effect in expression of fluency.

Second. Creative dance training with movements impacts on the changes of positive attitude over the area. It is not only improving an expression ability but also ability of solving a problem when child is faced by it. Also an ability of presentation with many people and an ability of cooperation to settle community problems.

※ A thesis submitted in partial fulfillment the requirements for the degree of Master Education.

<부록 1> 표현의 융통성 검사 도구

() 모듬	모듬원 ()					
표현 주제						
평가 항목	표현 회수					점수
	1	2	3	4	5	
거듭뛰기(skipping)						
구부리기(bending)						
밀기(pushing)						
당기기(pulling)						
옆으로뛰기(galloping)						
돌기(turning)						
걷기(walking)						
흔들기(swinging)						
뛰기(running)						
뛰어오르기(jumping)						
	점수 합계					

<부록 2> 표현의 유창성 검사 도구

() 모듈	모듈원 ()				
표현 주제					
평가 항목	표현 동작				점수
	1회(1점)	2회(2점)	3회(3점)	4회이상(4점)	
최초 8호간					
8 ~16호간					
16~24호간					
24~32호간					
33~40호간					
41 ~48호간					
49~56호간					
57~64호간					
	점수 합계				

<부록 3> 표현의 독창성 검사 도구

() 모듈	모듈원 ()	
표현 주제		
평가 항목	새로운 표현 출현 회수	점수
최초 8호간		
8 ~16호간		
16~24호간		
24~32호간		
33~40호간		
41 ~48호간		
49~56호간		
57~64호간		
	점수 합계	